

1. はじめに

この度は、フェニックスキャンペーンのゲームをお買い上げいただきましてありがとうございました。このゲームはPS2用プロレスカードゲーム「レスルエンジェルサバイバー」をバトルロイヤル形式のマルチプレイ用カードゲームとした物です。登場するキャラクターは日本人レスラーの上位ランク20人を収録し、各選手データは特別試合モードの「レベル2」と「レベル3」を参考にしました。尚、このゲームはシングルマッチ・タッグマッチ・バトルロイヤル等何通りもの遊び方があります。このルールブックで紹介された以外でもどんどん工夫してみてください。

(備品のついて)

このゲームには、以下の備品が入っています。尚、備品が足りない場合は、奥付の住所またはメールアドレスまでご連絡ください。


- ◇キャラクターシート (選手21名分)
- ◇アクションカード (126枚)
- ◇表示用マーカー 2種類 × 8個

(キャラクターデータシートの説明)

④

②

①



⑤

⑦

③

9-1

⑨

9-2

⑧

9-3

9-4

9-5

9-6

9-7

「さあ、今日もリングがあたりを待っている！」

	技名	難易度	使用回数	ダメージ	ガード	ダメージ	ガード
投げ技 攻:3 防:3	ボディースラム	1	0	-3	4		
	ブレーンバスター	3	2	±0	4		
	バックドロップ	5	3	+2	5		
打撃技 攻:3 防:3	裏投げ	7	5	+5	6		
	エルボー	1	0	-3	4		
	ジャンピングニーバット	4	2	±0	4		
極め技 攻:2 防:2	スライパーホールド	1	1	-3	(3)		
	片逆エビ固め	3	各2	+1	(4)		
	コブラツイスト	5	各2	+2	(4)		
パワー技 攻:4 防:3	ラリアート	2	1	-1	4		
	DDT	4	2	±0	4		
	パイルドライバー	5	2	+2	5		
飛び技 攻:3 防:3	STO	7	3	+5	6		
	プラスマランダーボム(必)	9	5	+8	6		
	ドロップキック	1	0	-3	4		
その他技 攻:3 防:3	ギロチンドロップ	3	2	±0	4		
	Jネックブリーカー	5	3	+2	5		
	フェイスクラッシャー	7	4	+5	6		
		難易度	使用回数	ダメージ	ガード	ダメージ	ガード
		3	2	+2	4		
		6	2	-2	6		

⑥

1

1. レスラー名：各キャラクターのリングネームです。
2. コピー：各キャラクターのキャッチコピーです。
3. セリフ：各キャラクターのタイトルマッチ入場時のセリフです。
4. 選手イラスト
5. 体力：各キャラクターの体力初期値を表しています。体力は攻撃を受けた時のダメージとして減る他に、攻撃時にも消費します。
6. インサイドワーク：タッグマッチの際のタッチワーク、合体技のチェック、試合中の駆け引きを行うカード等にて使用します。
7. 回復力：体力回復時に体力を回復できる最大値を表しています。
8. 体力状態テーブル：現在の残り体力を2種類の表示マーカ―を使って表します。赤マーカ―を10の位、青マーカ―を1の位に配置します。尚、テーブル中に記述されている「F/G値」とはフォール/ギブアップの略称で、その後の数字はそれぞれフォール判定及び極め技のブレイク・ギブアップ判定の修正値となります。
9. 技テーブル：技は「投げ技」「極め技」「パワー技」「打撃技」「飛び技」「その他技」の6つのジャンルがあり、各キャラクターの使用可能な技の情報がこのテーブルにまとめてあります。各キャラクターは基本的にここに記述された技で攻撃を行います（合体技や返し技は技テーブルとは関係なく使用できます）。
- 9-1. 攻撃テクニック：技を仕掛ける時に使う各技毎のテクニックを表しています。
- 9-2. 防御テクニック：技を仕掛けられた時に使う各技毎のテクニックを表しています
- 9-3. 技名：その技の名称です。技名の後に（必）と書かれていれば、その技はそのキャラクターの「必殺技」となります。尚、同じ技名の技が複数書かれている場合がありますが、その技を仕掛ける時は「難易度～の（技名）」とはっきり宣言してください。
- 9-4. 難易度：その技の難易度を表します。難易度の高い技ほど威力があり、フォールやギブアップしやすいですが、より多くの体力を消費します。
- 9-5. 使用体力：その技を仕掛ける時に消費する体力を表します。難易度の高い技ほど体力をより消費します。尚、極め技で「各～」となっている技は、相手がその技をブレイクできない場合、毎ラウンドその体力を消費します。
- 9-6. ダメージ：その技が相手にダメージを与える際の修正値を表しています。技のダメージは「ダイス1個

+技テーブルのダメージ値」となります。修正値がマイナスの場合はダメージを与えられない場合があります。極め技は技が有効の間、何回でもダメージ判定が入ります。

9-7. F/B：フォール／ブレイクの略称です。フォール値（左）はフォール判定時の「カウント1」の判定成功値となります。ブレイク値は極め技のブレイク・ギブアップ判定時のブレイク判定成功値となります。

（アクションカードの説明）

アクションカードは、大きく分けて「技カード」と「補助カード」に分かれます。

技カードには技データが書かれていないカードと、技カードの書かれているカードに分かれます。技データが書かれていないカードは自分のシートの技データを使うカードです。その技ジャンルの難易度以下の技を仕掛ける事ができます。技データが書かれたカード（合体技・返し技）は、使用条件を満たしていれば誰でも使用できるカードです。「必殺技」カードは自分の必殺技を使用できるカードです。そして「定番技」「得意技」カードは指定された難易度以下の技であればどのジャンルの技でも使用できます。

補助カードは、特に指定がなければ自分の手番に使用するカードです。補助カードは単体で使用したり、技カードと併用可能なカードがあります。それから特定ジャンルの技を防御するカードや、フォールやブレイク判定時に使用するカード等があります。

タイトル名が赤字で書かれたカードは「タッグマッチ」用カードです。シングルマッチでは使用できません。上下にそれぞれ別の効果が書かれたカードはそのどちらかを選択できます。

2. ゲーム手順

（セットアップ）

まず、プレイするシナリオを選び、プレイするキャラクターを選びます。

そして、体力状態テーブルに、青マーカー（10の位）と赤マーカー（1の位）を使って初期体力（体力値）を表示します。アクションカードをよくきり、各プレイヤーに6枚ずつ配ります（1人で2人のキャラを受け持つ試合形式の場合、7枚）。これらは手札といいます。余ったアクションカードを裏向きにして場の中央に置きます。これは山札といいます。最後にプレイの順番を決めて、試合開始です！尚、タッグマッチ形式の場合、どちらのキャラを先発させるか決め、先発してリング内にいるキャラのキャラクターシートを先発しないキャラのキャラクターシートの前に置いてください。

このゲームの手順は、各プレイヤーに順番に「手番」が回ってきます。手番が来たプレイヤーは様々なアクションのいくつかを選択する事ができます。ゲームはこの手番を繰り返し、各シナリオの終了条件が達成されるまで続きます。

＜各プレイヤーの手番の手順＞

1. アクションカードを1枚引く。
2. 回復チェック（タッグマッチの時、コーナーで控えているキャラの回復チェックを行える）
3. アクションカード選択（以下a～dの内、1つを選択）
 - (a) 技カード(+補助カード)を相手に仕掛ける。
 - (b) 補助カードのみを使用する(単独で使用可能となっているカードのみ)

(c) アクションカードを0～3枚交換+回復チェック1回

(d) タッチを行う(タッグマッチのみ選択可能)

3.1. 攻撃判定(上記(a)を選択した場合のみ)

3.1.1. 攻撃力判定(使用した技の攻撃テクニック+ダイスの目+補助カード)

3.1.2. 防御力判定(対応する技の防御テクニック+ダイスの目+補助カード)

3.1.3. 攻撃力と防御力を比較

(ア) 攻撃力>防御力の場合

被害判定へ

(イ) 攻撃力=防御力の場合

双方ダイスをもう一回振る。

(ウ) 攻撃力<防御力の場合

攻守を入れ替え3.1.1へ戻る。但し攻撃する側が技を仕掛けられない時はその時点で終了。

3.2. 被害判定(3.1.3にて(ア)の結果となった場合のみ)

4. 手札調整(手札を6枚(タッグマッチ時は7枚)になるよう山札より補充する。超過分は場に捨てる。また攻撃を受けた側で手札が減っている場合はここで補充する)

3. 回復チェック

回復チェックは、タッグマッチでコーナーにて控えているキャラに対し行えます。また補助カード(間合いを取る)を使用したりカード交換を行った、リング内のキャラも行う事ができます。

まず、対象キャラクターに対し、ダイスを1つ振ります。出た目がそのキャラクターの回復力以下の場合、出た目分だけの体力が回復します。もし出た目が回復力を超えていたら回復チェックは失敗です。体力は回復しません。

4. 攻撃判定

手番プレイヤーは、技カードを使い、攻撃を仕掛ける事ができます。まず技カードを仕掛けるべき相手1人に提示し、仕掛ける技の名称を宣言します。もし同名の技が複数あるキャラの場合、「技名+その技の難易度」を宣言してください。仕掛ける技は、技カードに書かれているジャンルでかつカードの難易度以下の技ならばどの技でも構いません。次にその技の使用体力を消費します。但し体力が0以下になるような技を仕掛ける事はできません。そして、仕掛けられた相手(防御側と呼びます)は、その技に対する防御カード(返し技・汗で滑る等)を出す事ができます。返し技の場合、そのままその技が決まります(返し技はどんなキャラクターでも使用可能です)。返し技以外の防御カードが出たら仕掛けた技は自動的に失敗、そのまま手札補充をして手番終了となります。

もし防御カードが防御側から出ない場合、そのまま攻撃判定を行います。双方ダイスを振り合い、
攻撃側・・・その技の攻撃テクニックと攻撃判定時に使用する補助カードの修正
防御側・・・その技の防御テクニック

を加え、その差を比較します。

◆攻撃力>防御力の場合、攻撃側の技が決まりました。だちに被害判定を行います。

◆攻撃力=防御力の場合、双方ダイスをもう一回振り直します。

◆攻撃力<防御力の場合、攻撃は失敗し、防御側の反撃を受けます。

(例)マイティ祐希子がビューティ市ヶ谷に対し「飛び技(難易度4)」の技を出しました。但しマイティ選手は難易度4の技がない為、「ローリングソバット(難易度3)」を選択する事を宣言し、体力を2消費しました。市ヶ谷選手は防御カードがなかった為、そのままローリングソバットの攻撃判定に入ります。マイティ選手がダイスを振りました。出目は4。この値に飛び技攻撃テクニク5を足し、結果は「9」となりました。市ヶ谷選手がダイスを振りました。出目は3。この値に飛び技防御テクニク2を足し、結果は「5」となりました。この結果「9>5」となり、マイティ選手のローリングソバットが市ヶ谷選手に当たりました。そしてただちに被害判定を行います。

(反撃)

攻撃側の攻撃が攻撃判定の結果失敗した場合、防御側は「反撃」を試みる事ができます。そして、攻撃側の手順と全く同じ手順を攻守を逆にして攻撃判定を行います。反撃はそれを試みる事ができる限り、必ず行わなければなりません(技カードが手札にない、または残り体力が0以下になるような技しか仕掛けられない時を除く)。そして攻撃側の技が決まらない限り攻守が入れ替わり、技を仕掛ける攻防が続くわけです。

(例)マイティ祐希子がビューティ市ヶ谷に対し「投げ技(難易度4)」の技を出しました。但しマイティ選手は難易度4の技がない為、「ボディースラム(難易度3)」を選択する事を宣言し、体力を2消費しました。市ヶ谷選手は防御カードがなかった為、そのままボディースラムの攻撃判定に入ります。マイティ選手がダイスを振りました。出目は2。この値に飛び技攻撃テクニク4を足し、結果は「6」となりました。市ヶ谷選手がダイスを振りました。出目は5。この値に飛び技防御テクニク2を足し、結果は「7」となりました。この結果「6<7」となり、ボディースラムを仕掛ける事に失敗しました。そこで市ヶ谷選手が反撃に転じます。市ヶ谷選手は「得意技(難易度6)」を出し、「ビューティボム・難易度6」を選択・宣言し、体力を4消費します。しかしこの攻撃判定の結果もマイティ選手の合計値が8(出目5+パワー技防3)に対し市ヶ谷選手は6(出目1+パワー技攻5)だった為、再びマイティ選手の攻撃となります。しかしマイティ選手は手札に技カードがなくなった為、ここでマイティ選手の手番は終了となりました。双方手札を6枚まで補充して終了です。

5. 被害判定

攻撃判定の結果、攻撃側の技が成功した場合、その技のダメージを計算します。計算方法は、極め技とそれ以外の技とで判定方法が違います。

(極め技以外の技の被害判定)

まずダイスを1つ振ります。次にその技の技テーブルのダメージ欄の値を出目に加えます。更に被害判定時に使用できる補助カードの修正値を加えた値が1以上だった場合、相手にダメージを与える事ができます。その時ダメージを受けた相手はその分だけ自分の体力を減らしてください。

(極め技の被害判定)

極め技の被害判定は、まず極め技以外の被害判定と同じ方法でダメージを決定・解決します。その後、相手方の「ブレイク・ギブアップチェック」を行います。相手はダイスを1つ振り、その技のF(B)値以上の目が出れば、ブレイクとなりその技の被害判定は終了となりますが、もしF(B)未満の目が出たなら、被害判定は継続となります。使用体力が「各～」となっている技は「ブレイク・ギブアップチェック」を行う直前に

毎回使用体力分を消費してください。もし攻撃側が体力を消費できなくなる（体力が0以下になる）か、自ら継続したくない時は「技を外す」と宣言してください。そこで被害判定を終了します。こうして、相手がブレイクするか、ギブアップ（後述）するか攻撃側が技を外すまで被害判定を繰り返します。

6. 勝利

ゲームで勝利を収めるには相手をフォールするか、相手を極め技でギブアップさせるか2種類の方法があります。

（フォール）

被害判定の時に相手に1以上のダメージを与えた時（場外戦を除く）、フォールに行くことができます。2人プレイの場合はフォールされる側のプレイヤーが、3人以上プレイの時はフォールするプレイヤーの次の手番のプレイヤー（そのプレイヤーがフォール対象の場合は更に次のプレイヤー）はレフェリーカウントとしてダイスを3回振ります。

- ◆カウント1は「F（B）値」以下
- ◆カウント2は「F（B）値－2」以下
- ◆カウント3は「F（B）値－4」以下

を連続して出すと、相手はフォールされた事になります。もちろん1回でも途中で成功値を上回る目が出たならそこでフォールは失敗となります。もし、カウント2以下で返したなら、フォールされた側は1回回復チェックを行うことができます。

（例）フォール値6の技はカウント1は6以下（必ず成功）、カウント2は4以下、カウント3は2以下で成功となります。フォール値4の技は4－2－0となりカウント3では0以下の値になり、絶対失敗となります。

（ギブアップ）

極め技で「ブレイク・ギブアップチェック」の時、以下の目が出るとギブアップとなります。

- ◆F（B）値が（5）の極め技：1
- ◆F（B）値が（4）の極め技：±0
- ◆F（B）値が（3）の極め技：－1

ギブアップの値が0以下の場合、通常ギブアップしませんが、相手の残り体力が減ってくるとギブアップする値が上昇します。またフォールも相手の残り体力により修正を受けます。

<残り体力によるフォール・ギブアップへの修正>

- ◆残り体力40以上：－3
- ◆残り体力30～39：－2
- ◆残り体力20～29：－1
- ◆残り体力10～19：±0
- ◆残り体力1～9：＋1
- ◆残り体力0：＋2

(レフェリーストップ)

極め技で、相手が体力0の状態ですら3回連続して「ブレーク・ギブアップチェック」を行う状況になった場合、「レフェリーストップ」として試合は終了する事とします（相手がおちてしまった状態）。

7. タッグマッチのルール

(タッチ)

タッグマッチの際、自分の手番で「タッチ」を宣言してダイスを1つ振り、リング内のキャラクターのインサイドワーク値以下の出目を出すと成功です。コーナーにいた控えのキャラクターが交替でリング内に入ります。1人で2人のキャラクターを扱う場合、キャラシートを前後入れ替えてください。もしインサイドワーク値を超える値を出した場合、タッチは失敗です。そのキャラクターはそのままリング内に戻り、手札調整後そのまま手番終了となります。

(合体技)

「合体パワーボム」「ダブルインパクト」等の合体技はタッグマッチ専用カードです。合体技の攻撃判定方法は通常の技とは違う手順で判定します。まず、技を仕掛ける双方のキャラのインサイドワーク値の合計を確認します。その合計値がその技のインサイドワーク合計以上なら、その技を使用可能です。その合体技の使用を宣言し、双方使用体力を消費します。次に技を仕掛ける双方がダイスを振り、それぞれインサイドワーク以下を出したなら技を仕掛ける事ができます。この時受ける側は「カット」カードを出す事により、技を失敗させる事ができます。防御側にカットカードがなければ攻撃は成立し、ダイスの目+合体技カードのダメージ値分のダメージを相手に与えます。合体技を仕掛けた時は任意にタッチしたとみなし、リング内のキャラクターを交替させる事ができます。

(カット)

もし、リング内のキャラクターがフォール、合体技、極め技を仕掛けられている時、コーナーで控えているキャラは、「カット」カードを出してダイスを振りインサイドワーク値以下を出すとカットカードを使用できます。もしカットカードが出た時に攻撃側がカットカードを使用できない場合、そのフォール・技は失敗となります。逆に攻撃側がカットカードを使用できた場合、防御側のカットを無効にできます。こうして、双方出せるまでカットカードを出し、最後にカットカードを使用した側の効果が残る事とします。但しカットカードを出しチェックに失敗した場合は、以後そのタイミングではカットカードを出せないの注意してください。尚、攻撃側がカットを阻止する際、カットのチェックをするのはコーナーに控えているキャラクターの方です。

(コーナーにいるキャラのアクション)

1人1キャラのタッグマッチで、コーナーにいるキャラの手番にできるアクションは、体力回復チェックとカード交換のみとなります。尚、1人2キャラでのタッグ形式の試合では、コーナーにいるキャラの手番はなく、体力回復のみを行えます。

8. その他のルール

(場外戦)

このゲームでは、「場外戦へ誘う」「場外エスケープ」を使用する事で「場外戦」が発生します。

このゲームでは「場外リングアウト」は発生しません。場外戦が1回行われた後は自動的に両選手ともリン

グに復帰します。

場外戦の攻撃方法は、リング内の時と基本的に同じですが、極め技以外の技の被害判定時に+1の修正がつきます。極め技はブレイク判定のみ行い、ロープブレイク不可、ギブアップは発生しません。尚、合体技や返し技等にも場外戦のルールが適用されます。

(クリティカルヒット)

もし、攻撃判定時に攻撃力が防御力より5以上の値となった場合、「クリティカルヒット」が発生し、被害判定に+1の修正がつきます。極め技の場合ブレイクするまでこの+1の修正が毎回つきます。

(体力0の時の処理)

攻撃の結果、体力0になった防御側キャラクターは自動的に回復チェックを1回行えます。

(ドラゴンスクリューと飛びつき腕ひしぎ逆十字)

ドラゴンスクリューはジャンルは極め技ですが、「極め技以外の技」として攻撃を解決してください。すなわち「ブレイク／ギブアップ」判定の代わりに、1回のみ被害判定をし、フォール判定を行う技として扱います。

飛びつき腕ひしぎ逆十字は、1回目の被害判定は左側、2回目以降の被害判定は右側の数値を使用してください。

(鉄柱攻撃)

本ゲームではリング内でも場外でも使用可能とします。

9. 補助カードルール補足

(ロープブレイク)

このカードは極め技からのブレイクと、フォール判定失敗用に使用するカードです。極め技からのブレイクには極め技が成立した直後つまり攻撃判定の後～被害判定のダイスを振る直前までの間に使用可能です。フォール判定の場合、カウント3のダイスが振られる前なら、カウント1、2のタイミングで出す事ができます。

(気合と挑発)

このカードは、アクション選択時に単独で出しても、技カードと一緒に出しても構いません。技カードと一緒に出した場合、先に気合または挑発の判定を行い適用後に技カードの攻撃判定となります。

(場外エスケープ)

次の自分の手番が回ってくるまで、攻撃を受けなければ場外にとどまっているものとします。このカードを使用したキャラクターを攻撃する場合、自動的に「場外戦」となります。場外戦終了後、両者リング内に復帰します。攻撃を受けずに自分の手番が回ってきたなら、手番開始直後にリング内に復帰しているものとし、以後通常通りの手順で手番を進めてください。

(場外戦へ誘う)

このカードを使用するためには必ず技カードも出してください。技カードなしではこのカードは使用できないものとします。

(間合いを取る)

このカードは単独でのみ使用できるカードです。技カードと共に使用する事はできません。

10. シナリオ

シナリオ1 「シングルマッチ」

プレイ人数：2人

試合形式：キャラ1人をそれぞれ持ち対戦します。タッグ用カード指示は使用できません。

勝利条件：いずれかを満たせば勝利。

1. 相手からフォールを取る
2. 相手からギブアップを奪う。

もし、山札がなくなった時点で勝利条件を満たしていないなら引き分けとなります。

シナリオ2 「タッグマッチ」

プレイ人数：4人

試合形式：キャラ1人をそれぞれ持ち、2チームに分かれて対戦します。タッグ用ルールを採用します。コーナーに控えているキャラはカットや合体技等でリング内のキャラのサポートを行います。

勝利条件：いずれかを満たせば勝利。

1. 相手チームのどちらかからフォールを取る
2. 相手チームのどちらかからギブアップを奪う。

もし、山札がなくなった時点で勝利条件を満たしていないなら引き分けとなります

※リアル4人によるタッグマッチの場合、コーナーで控えるキャラをやるプレイヤーに相 応の待ち時間が発生します。コーナーにいる場合でも展開を楽しめる人以外はこの形態 でのプレイはあまりオススメできません。

シナリオ3 「対戦型タッグマッチ」

プレイ人数：2人

試合形式：キャラ2人をそれぞれ持ち、対戦します。タッグ用ルールを採用します。但し、自分の手番はリング内のキャラのみ実行でき、コーナーのキャラは体力回復チェックのみ行えます。

勝利条件：いずれかを満たせば勝利。

1. 相手チームのどちらかからフォールを取る
2. 相手チームのどちらかからギブアップを奪う。

もし、山札がなくなった時点で勝利条件を満たしていないなら引き分けとなります

シナリオ4 「バトルロイヤル (勝ち残り方式)」

プレイ人数：3～6人

試合形式：キャラ1人をそれぞれ持ち、参加者全員と対戦します。誰を攻撃しても構いません。タッグ用ルールは使用できません。一回の攻撃で攻撃できるのは1 人だけです。攻撃した相手からフォールを取るかギブアップを奪うとそのキ ャラはゲームから脱落・除外されます。

勝利条件：最終的に勝ち残った人が勝利。

もし、山札がなくなった時点で勝利条件を満たしていないなら引き分けとなります

シナリオ5 「バトルロイヤル（フォールポイント方式）」

プレイ人数：3～6人

試合形式：キャラ1人をそれぞれ持ち、参加者全員と対戦します。誰を攻撃しても構いません。タッグ用ルールは使用できません。一回の攻撃で攻撃できるのは1人だけです。攻撃した相手からフォールを取るかギブアップを奪うと1フォールポイントを得ます。フォール・ギブアップを喫したキャラは手札をすべて捨てます。そして次の自分の手番に体力全回復・山札から手札を補充してゲームに復帰します。その手番では他のアクションは行えず終了となります。フォールポイントを取られても自分のフォールポイントは減りません。

勝利条件：最終的に3フォールポイントを取った人が勝利。

もし、山札がなくなった時点で上記勝利条件を満たしていないなら最もフォールポイントを獲得した人が勝利となります。

シナリオ6 「タッグバトルロイヤル（勝ち残り方式）」

プレイ人数：3～6人

試合形式：キャラ2人をそれぞれ持ち、参加者全員と対戦します。タッグ用ルールを採用します。但し、自分の手番はリング内のキャラのみ実行でき、コーナーのキャラは体力回復チェックのみ行えます。誰を攻撃しても構いません。タッグ用ルールは使用できません。一回の攻撃で攻撃できるのは1人だけです。攻撃した相手からフォールを取るかギブアップを奪うとそのチームはゲームから脱落・除外されます。

勝利条件：最終的に勝ち残った人が勝利。

もし、山札がなくなった時点で勝利条件を満たしていないなら引き分けとなります

シナリオ7 「タッグバトルロイヤル（フォールポイント方式）」

プレイ人数：3～6人

試合形式：キャラ2人をそれぞれ持ち、参加者全員と対戦します。タッグ用ルールを採用します。但し、自分の手番はリング内のキャラのみ実行でき、コーナーのキャラは体力回復チェックのみ行えます。誰を攻撃しても構いません。一回の攻撃で攻撃できるのは1人だけです。攻撃した相手からフォールを取るかギブアップを奪うと1フォールポイントを得ます。フォール・ギブアップを喫したキャラは手札をすべて捨てます。そして次の自分の手番に体力全回復・山札から手札を補充してゲームに復帰します。その手番では他のアクションは行えず終了となります。フォールポイントを取られても自分のフォールポイントは減りません。

勝利条件：最終的に3フォールポイントを取った人が勝利。

もし、山札がなくなった時点で上記勝利条件を満たしていないなら最もフォールポイントを獲得した人が勝利となります。

この他にも様々なプレイ方法がありますが、後日HP等で発表していきたいと思います。

デザイナーノート

今回のレッスルエンジェルスサバイバーカードゲームいかがだったでしょうか？製作決定から半年の製作期間では当初同梱予定だった「アイドルレスラー育成ゲーム」を製作する余裕がなく、かなり厳しい状況に追い込まれました。当初30～40人を予定していたキャラクターも、イラスト製作の遅れから20人前後しか収録できませんでした・・・。

さて、このゲーム必ずしもサバイバーのシステムをそのまま使っているのではない事にお気づきの方も多いと思います。元々このゲームは別のプロレスゲームとして作られていた物をレッスルのシステム用にアレンジして作ったゲームなのです。このシステムの特徴は何と言っても「攻撃側が技を仕掛ける時に体力を使う」という点でしょう。このシステムは攻撃側の「攻め疲れ」を表現しておりまして、大技ラッシュを仕掛けると攻撃側もかなり体力を消耗し、逆襲を受けやすい状況を演出する為のものです。またこのゲームでは必ず自分の手番で技を仕掛ける事ができるので、状況によっては格上の相手に対しても意外と互角の勝負ができたりもします。サバイバーのデータはかつてのレッスル3やレッスルススペシャルの頃より防御テクニックの値が低目に設定されている為、トップレベルの選手でも必ず防御に弱点がある為、マルチプレイ時に集中攻撃を浴びるとひとたまりもありません。マルチプレイ時はトップレベルの選手を担当してもうまく立ち回って集中攻撃をうけないようにする必要があるのでしょう・・・。

<レッスルエンジェルスサバイバーカードゲーム>

ゲームデザイン：平景虎

イラスト：鷹網准輝・天宮涼・平景虎

テストプレイ：鷹網准輝・しるふえ・珠素多螺・Itako2

ゲーム製作：フェニックスキャンペーン／グループ乾坤一擲

2007年8月17日初版発行

サポート関連HP・ブログ他

フェニックスキャンペーンHP

<http://www.netlaputa.ne.jp/~oneman/index.html>

平景虎の徒然デザイン日記

<http://kagetora.seesaa.net/>

mixi レッスルエンジェルスコミュ

http://mixi.jp/view_community.pl?id=193255

〈次回予告〉

「レスルエンジェルスサバイバーカードゲーム追加キャラクターセット」

冬コミ頒布決定！！

- ◆ 今回、準備不足の為、多くのキャラクターを収録できませんでした。この追加キャラクターセットにより、多くのキャラクター同士の対戦が可能となります。特に今回は外国人キャラクターは全く収録できなかったのが、著名外人キャラの何人かは収録したいと思っています。