

<各プレイヤー手番の手順>

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、コーナーに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**
 - (7) **攻撃力>防御力の場合**
被害判定へ
 - (4) **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(7)の結果となった場合のみ)

技の被害判定を行う。極め技とそれ以外で判定方法が違う。フォール判定・ギブアップ判定(シート裏面参照)を行う事もできる。
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事)

フォール・ギブアップ判定方法

(フォール)

- ◆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

※3回連続で上記条件を満たすと、フォールとなります。

(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。尚F (B) 値以上の目が出れば、ブレイクとなり極め技から逃れることとなります。

- ◆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

<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

キャラクターシートの体力状態
テーブルに記載

※残り体力が大きいとフォール・ギブアップしにくく、残り体力が少なくなればその逆となります。