

プレイ人数: 2人~4人
プレイ時間: 30分
10才~

ゲームの概要と勝利条件

Duo Duel は2キャラ vs 2キャラの、2チームに分かれて対戦するカードゲームです。各チームは、自分の手番(ターン)を交互に行います。敵チームのキャラ、2キャラともを戦闘不能にした方が勝ちです。

ゲームの準備

4人プレイ時は、1人1キャラずつ。
3人プレイ時は、1人が2キャラ(1チーム)、他2人が1キャラずつ。
2人プレイ時は、各自が2キャラ(1チーム)を使って対戦を行います。

4人対戦時



3人対戦時



2人対戦時



先攻、後攻の決定

適当な方法で先攻、後攻を決めます。

キャラの選択

各チームは、10種類のキャラの中から2キャラずつを選択します。先攻、後攻、後攻、先攻の順番で、キャラを選択していくと良いでしょう。

キャラの配置

選択したキャラカードを、ライフカウントカードに重ねて場に配置します。キャラのライフ上限と同じになるよう、ライフカウントカードを重ねてください。キャラのライフ上限は、キャラカードの上部に記載されています。ライフ上限の場所に、ライフマーカーを配置します。
※選択しなかったキャラカードは箱などにしまっておきます。



デッキの準備

選択したキャラ専用のスキルカード「8枚」を受け取ります。1人で2キャラを使う場合は、2キャラ分の「16枚」を受け取ります。スキルカードを裏向きでよくシャッフルして、自分の山札(デッキ)とします。1人で1キャラを使う場合はデッキ枚数は8枚です。1人で2キャラを使う場合は2キャラのスキルカードを混ぜて使います。デッキ枚数は16枚です。
※選択しなかったキャラのスキルカードは箱などにしまっておきます。

手札の準備

各プレイヤーは、それぞれのデッキから、最初の手札を上限まで引きます。1人で1キャラを使う場合は手札の上限は3枚。1人で2キャラを使う場合は手札の上限は5枚です。ゲーム中、手札は敵プレイヤーに見えないようにします。

後攻側の強制チャージ

後攻チームのプレイヤーは、自分のキャラカードの足元に、手札から1枚ずつのスキルカードを裏向きで置いてエネルギーとします。(強制です)これをチャージと呼びます。1人で2キャラを使う時、エネルギーにするスキルカードは、どちらのキャラのスキルカードでも構いません。これで準備は終わりです。

Duo Duel

-デュオデュエル-

ゲームの準備

冒険者たちが集う、その辺境の街では毎年恒例の「闘技大会」が開かれようとしていた。今回の大会のルールはタッグ戦。冒険者たちは大会で勝利するために、誰を自分のパートナーにするか思案していた。

Duo Duel は2キャラ vs 2キャラで対戦するカードゲームです。2人で遊ぶのはもちろん、3人・4人での対戦が可能です。

選べるキャラはタイプが異なる10種類。面倒なデッキ構築はなしで、手軽に様々な戦略を楽しめます!

セットの内容

・キャラカード… 10枚

・ライフカウントカード… 4枚



・スキルカード(キャラ専用)… 80枚(8枚×10キャラ)



- ・毒マーカー… 2個
- ・ライフマーカー… 4個
- ・スキルカード仕切り… 10枚(裏面にターンの進行表が記載されています)
- ・ルール説明書… 2枚(ゲームの準備/ゲームの進行)

プレイ人数: 2人~4人
プレイ時間: 30分
10才~

Duo Duel

デュオデュエル

ゲームの進行

※ルール説明書1からお読み下さい。



スキルカードの使用

スキルカードは、そのカードに記載されたキャラだけが使用できます。
スキルカードは、攻撃用と守備用があり、それぞれ自分のターン時、非ターン時にのみ使用できます。

スキルカードの使用にはエネルギーの支払いが必要です。

スキルカードの右上隅に、必要なエネルギーがコストとして記載されています。

コストが0のスキルはエネルギーの支払いは不要です。

スキル使用時、コスト分のエネルギーを捨て札にします。(捨て札は全て表向きにします)

支払いに使えるのは、そのスキルを使うキャラのエネルギーのみです。

支払いに使用するエネルギーは、後に貯めたものから先に使用します。

エネルギーは自分のターンの「チャージ」で貯めることができます。(後述)

スキル種別: 飛2

コスト: (例) 3 エネルギーを貯めた状態

技名と効果: 速射
この攻撃後、カードが1枚引く

キャラ名

攻撃カードと守備カードの区別 ※色とデザインが異なります

スキル使用時の、エネルギーの支払いイメージ図

表向きで捨て札にする

ターンの進行詳細

1: ドロー

ターンチームのプレイヤーは手札の上限となるまでデッキからカードを引きます。

1人で1キャラを使う場合は手札の上限は3枚。

1人で2キャラを使う場合は手札の上限は5枚です。

非ターンチームのプレイヤーはカードを引きません。

ドロー時の手札の枚数によって、引くカードの枚数は異なります。

ドロー時に手札が上限である場合は、新たにカードは引きません。

(先攻の1ターン目は手札が5枚あるため、カードを引きません。)

デッキが0枚になったら、捨て札をシャッフルして新たなデッキを作り、カードを引きます。

デッキが無くなってペナルティはありません。

チャージしているカードが多いなどで、手札の上限までカードを引けない場合があります。

この時は引けるだけカードを引いて、ドローを終了します。

2: キャラ行動

ターンチームのプレイヤーは、下記のいずれかの行動ができます。

A: 攻撃 B: チャージ C: 戦闘不能状態からの復帰

この行動はキャラ毎に選択します。

A: 攻撃

攻撃用のスキルカードを使用できます。これを攻撃と呼びます。

1度のターンで、何度でも攻撃ができます。

他のキャラの行動を途中で挟むこともできます。

攻撃用のスキルカードには、下記の3種類があります。

ダメージスキル

カードに記載されているダメージ値を、対象となる敵キャラに与えます。

ダメージを受けたキャラは数値分、ライフを減少させます。

ライフが0以下になったキャラは戦闘不能となります。

ダメージ値は、敵キャラが使う守備カードによって「0」にされたり、軽減される場合があります。

ダメージスキルは「斬・飛・魔」に分類され、守備カード使用の際に参照される場合があります。

(例) 飛攻撃を無効にする。など。

ターンの進行

先攻側のチームから交互にターンを行ってゲームを進めます。

ターンはチーム毎に行います。2人でプレイする場合は、2人同時にターンを進行します。

2人が同時にドローし、任意の順番で攻撃かチャージ、戦闘不能からの復帰を行います。

A: 行動の順番など、チーム内で相談しながらプレイして構いません。

B: チーム内で手札を見せ合っても構いません。

※AとBはそれぞれ選択ルールで禁止もできます。

事前にどうするか決めておきましょう。

ターンの概要

1: ターンチームのプレイヤーは手札を上限まで引きます。

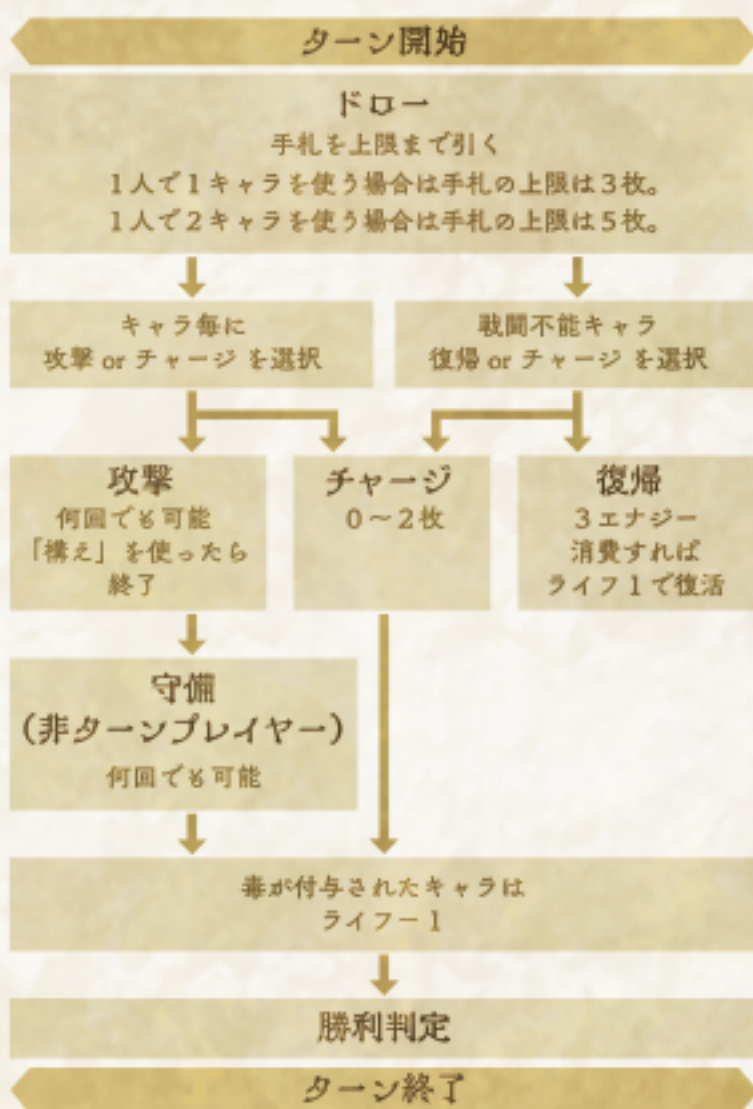
デッキが無くなったなら、捨て札を使い新たなデッキとします。

2: ターンチームのプレイヤーはキャラ毎に、下記の「いずれか」の行動ができます。

A: 攻撃 B: チャージ C: 戦闘不能状態からの復帰
非ターンチームのキャラは攻撃された時に、守備ができます。

3: ターン終了時、敵チームの2キャラともを、戦闘不能にしていたら勝利です。

ターンの進行表



特殊スキル

カードに記載されている効果を得ます。
特殊スキルは、敵キャラに守備されることはありません。

構え

カードに記載された状態になります。
構えスキルは、敵キャラに守備されることはありません。
構えスキル使用時、この「構えカード」を対象キャラに載せ、その状態であることを示しておきます。
構えスキルを使用したキャラは、そのターンにはそれ以上の攻撃は行えません。
「構え状態」は、そのキャラが他のスキルカードを使用すると解除されます。
状態解除時、この「構えカード」を捨て札にし、その状態を失います。
攻撃スキルだけでなく、守備スキルの使用でも、構え状態は解除されます。
※別の「構え」も攻撃スキルです。このため複数の構え状態になることはありません。
構え状態はダメージを受けても解除されません。
構え状態は味方の守備スキルの対象になっても解除されません。

A：守備（非ターンプレイヤー）

攻撃されたチームのキャラは、守備用のスキルカードを使用できます。これを守備と呼びます。
守備スキルは、敵キャラに守備されることはありません。
守備は任意です。守備が可能でも、しなくて構いません。
1回の攻撃に対して、複数の守備スキルの使用ができます。
守備用のスキルカードは、下記の3種類があります。

回避スキル

ダメージスキルを回避し、受けるダメージ値を「0」にします。

防御スキル

ダメージスキルのダメージ値を、軽減します。
軽減する値が、ダメージ値を上回っても、ライフは回復しません。

特殊スキル

特定の攻撃スキルの効果を全て無効にします。

B：チャージ

「任意の手札」を裏向きでキャラの足元に置くと、そのキャラのエネルギーになります。
これをチャージと呼びます。
1枚のカードが1エネルギーとなります。
1人で1キャラを使う時、チャージは自分のキャラにしかできません。
1人で2キャラを使う時、エネルギーにするスキルカードは、どちらのキャラのスキルカードでも構いません。
チャージは各ターン、各キャラにつき2枚ずつまで行えます。
各キャラが溜めるエネルギーに制限はありません。（何枚でも貯められます）

C：戦闘不能からの復帰

戦闘不能のキャラは「3エネルギー」を支払うと、ライフ1で戦闘不能から復帰できます。

3：毒の処理

ターンチームのキャラに「毒マーカー」が載っている場合、1ライフ減らします。（ダメージではありません）
ライフが0になった場合、そのキャラは戦闘不能となります。
※戦闘不能になったキャラの毒マーカーは取り除きます。
毒マーカーは複数載ることはありません。

既に毒マーカーが載っているキャラに、さらに毒マーカーを載せることはしません。
キャラカードの左上隅に「毒無効」の記載があるキャラは、毒マーカーが載っていてもライフを減らしません。

4：ターン終了

ターンチームはターンの終了を宣言します。
次のチームのターンとなります。

戦闘不能

ライフが0以下になったキャラは、攻撃や守備ができません。これを戦闘不能と呼びます。
戦闘不能のキャラもチャージは可能です。
戦闘不能のキャラを攻撃の対象にすることはできません。
戦闘不能になったキャラに付与されているものは下記のようにします。
エネルギーはそのままです。
「構え状態」は解除されます。（構えカードは捨て札にします。）
「毒マーカー」は取り除きます。
敵チームのキャラ2体を同時に戦闘不能にすると勝利です。
両チームの2体ともが同時に戦闘不能となる場合はターンチーム側の勝利です。

その他ルール細則

カードに記載されたルールと、基本ルールが異なる場合、カードに記載されたルールを優先します。
捨て札は、全て表向きにしておきます。これらは公開情報で、どのプレイヤーも確認ができます。

カード毎のルール細則

騎士「仁王立ち」／アイスドラゴン「仮眠」のダメージ軽減

自分が守備カードを使用した時は、構えの解除を先に行い、この効果を無効とします。
（例）ダメージ値5の攻撃を受けた際、守備カードを使用しなければダメージは-1され「4」に。
「守りの盾」（ダメージ-3）を使用すると、ダメージは「2」となります。
構えを解除する攻撃スキルを受けた場合は、構えの解除を先に行い、この効果を無効とします。
（例）僧侶の「地割れ」（ダメージ値3）の攻撃を受けた時、この構えは解除され、ダメージは「3」となります。

騎士「仁王立ち」／毒使い「霧隠れ」が使われている時の攻撃制限

全体を対象とする攻撃は使用ができ、敵キャラの2体ともにダメージを与えることができます。
「霧隠れ」が使われている時、敵キャラのパートナーが戦闘不能であっても、全体を対象とする攻撃の使用は可能とします。

炎術師「炎の壁」／毒使い「毒の壁」

守備をしたキャラが戦闘不能となった場合でも、これらのスキル効果は発生します。

炎術師「ファイア」を一つの攻撃にした時

回避されない攻撃や、防御されない攻撃のダメージ値を「+2」できます。
敵全てを対象にする攻撃のダメージ値を「+2」できます。
対象が1人だった場合、1枚の「回避」で、この攻撃を避けることができます。

アーチャー「速射」

スキル使用時、このカードとこのカードのコストとして使用したエネルギーは、すぐに捨て札となります。
このスキルを、デッキが0枚の時に使用すると、このカード自身を山札から引くことがあります。

アイスドラゴン「思念波」

対象キャラが「守備をする前」のエネルギー数の2倍をダメージ値とします。

ヴァンパイア「黄泉の使い」

1人で2キャラを使う場合、手札にするカードは、ヴァンパイアのスキルカードでなくても構いません。

シーフ「虎穴」

ダメージスキルから構えになる特殊な効果を持ちます。
このスキルを使用したターンは、このキャラはそれ以上の攻撃はできません。

イラスト：Vol.箱

デザイン：小田原優

アート監修：高村英彰

ゲームデザイン：菅沼正夫

グランディング株式会社

<https://www.g-rounding.com>

©グランディング株式会社