



1度に戦うサムライの数…2人
決闘の時間…10分

適当 STORY

時は千八百 XX 万 XXXX 年
世界中にサムライがはびこり
周りのサムライを神聖なる
決闘により倒して行く者が現れた…

内容物

カードが十六枚
内訳は、
攻撃4の速さ1 / 攻撃3の速さ2
攻撃2の速さ3 / 攻撃1の速さ4
がそれぞれ三枚ずつ、
戻す・攻撃+2 / 戻す・速さ+2
がそれぞれ2枚ずつ
ダイス2個
説明書

大雑把すぎるルール説明

勝った奴の勝ち

きちんとしたルール説明

準備

ダイスを6にして1つつ持つべし。
これがライフになる。
「戻す・攻撃+2」と「戻す・速さ+2」を各種一枚ずつ持っておくべし。
残りのカードはよく混ぜて置いておくべし。これを山札と呼ぶ。
次に両者に山札から3枚のカードを配り、見たあとに1枚選んで相手に渡すべし。
相手から来た1枚と残り2枚、戻すカード2枚の計5枚を手札にして、バトルタイムにうつる。

バトルタイム

手札のカードを1枚選び、裏向きに伏せて置く。
相手も出したなら「バトルスタート!」や「サムライアタック!」などの適当な掛け声と共にカードをオープンすべし。
したらばダメージ計算を行う。
まずカードの端に書かれている速さを見る。
この速さの数が大きい方の攻撃だけが相手に当たる。
攻撃を喰らう時に受けるダメージはカードの端に書かれている攻撃を見てその数だけダメージを受ける。ダメージ分のサイコロの目を減らすべし。速さが同じならば、どちらも1のダメージを喰らう。
もし戻すカードの場合は、そのカード

の前に出した自分のカードを手札に戻す。また、+攻撃や+速さは次に出すカードにその値を足す。(ちなみに、戻すカードに速さはないので、相手が攻撃した場合必ず当たる。互いに戻すのときはダメージなし)
このようにダメージ計算が終わったらどちらかのライフが0になっていないかを確認し、0になっていなければまたバトルタイムの始めに戻る。
もしダメージ計算が終わった時点でどちらかのライフが0になっていた、もしくは手札の枚数が0になったならエンドタイムに移ります

エンドタイム

まずどちらが勝ったかの判断を行います
判断基準はライフが0になっていない方、もしくはライフが多い方が勝ちとなります。
ライフの数が同じ場合は正々堂々もう一度やりましょう。

どちらが勝ったかの判断が終了したならば、互いに自分のカードから1枚をこっそり選び捨てます(戻すカードは捨てられぬ)。
したらば負けた方は山札からカードを2枚引くべし。勝った方はカードを1枚引くべし。
これが終わったらバトルタイムに戻ります(この時にライフを6に戻しておく)。

終了条件

先に2勝した方が勇者となります。

Q & A コーナー

- Q, 必勝パターンの様なもの?
A, 特に見つかってはいません。
Q, 百円だと聞きましたが、
A, 1人分は百円ですが、2人分のカードが入っているので2百円です。
Q, 大雑把すぎるルール説明が大雑把すぎるんですが、
A, あれはノリで書いたので気にしないでいいです。
Q, このコーナー要りますか?
A, 要りません。

デザイン / でじけん
題字 / でじけん
ロボット製作 / でじけん
アートワーク・調整 / でじ
Thanks / アイデアを頂いた方々