

◆ルール補足 「Block: ブロック」成功時に発生する「Grab: 掴みかかる」の派生

「Grab: 掴みかかる」のカード効果詳細は以下のようになっています。

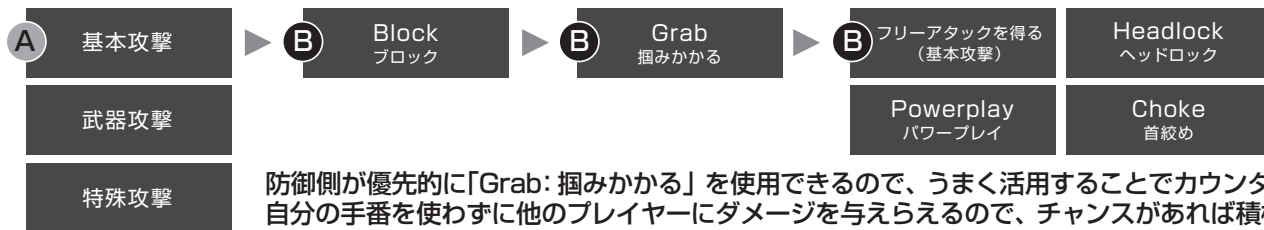
Grab
掴みかかる

攻撃が成功した場合、フリーアタックが得られ、「Powerplay: パワープレイ」・「Headlock: ヘッドロック」・「Choke: 首絞め」も使用が可能になります。また、自身または餌食が「Block: ブロック」に成功した場合、必要に応じて「Grab: 掴みかかる」処理に派生する事ができます。その際は、防御した側が優先的に「Grab: 掴みかかる」を使用できます。

記載されているように、自身または餌食が何らかの攻撃に対して「Block: ブロック」に成功した場合に、必要に応じて「Grab: 掴みかかる」処理に派生する事ができます。「Block: ブロック」する攻撃は何でもかまいません。その場合、防御側(先に攻撃をしかけた方ではなく、餌食となって「Block: ブロック」を出して防御を成功させた人)が優先的に「Grab: 掴みかかる」を使用することができます。

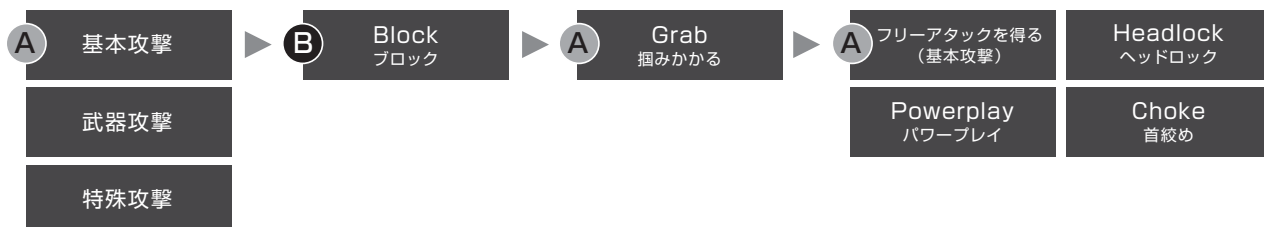
●基本的な流れ1(防御側が「Grab: 掴みかかる」を使用)

- ①プレイヤーAが、プレイヤーBに対して何らかの攻撃をする。
- ②プレイヤーBが「Block: ブロック」を使用して防御を成功させる。
- ③「Block: ブロック」が成功したので、優先的にプレイヤーBが続けて「Grab: 掴みかかる」を使用できる。
- ④プレイヤーBが、プレイヤーAに対して「Grab: 掴みかかる」を使用したので、プレイヤーAはそれを「Freedom: 逃亡」または「Humiliation: 侮辱」で阻止する事ができる。
- ⑤プレイヤーBがフリーアタックを得る。「Powerplay: パワープレイ」・「Headlock: ヘッドロック」・「Choke: 首絞め」も使用可能。



●基本的な流れ2(攻撃側が「Grab: 掴みかかる」を使用)

- ①プレイヤーAが、プレイヤーBに対して何らかの攻撃をする。
- ②プレイヤーBが「Block: ブロック」を使用して防御を成功させる。
- ③「Block: ブロック」が成功したので、優先的にプレイヤーBが続けて「Grab: 掴みかかる」を使用できる。
- ④だが、プレイヤーBは「Grab: 掴みかかる」を持っていなかったため、プレイヤーAが「Grab: 掴みかかる」を使用できる。
- ⑤プレイヤーAが、プレイヤーBに対して「Grab: 掴みかかる」を使用したので、プレイヤーBはそれを「Freedom: 逃亡」または「Humiliation: 侮辱」で阻止する事ができる。
- ⑥プレイヤーAがフリーアタックを得る。「Powerplay: パワープレイ」・「Headlock: ヘッドロック」・「Choke: 首絞め」も使用可能。



●派生が止まる例1



●派生が止まる例2



●複雑な派生の例1



●複雑な派生の例2



●複雑な派生の例3

