



プレイ人数: 2~4人
プレイ時間: 20~40分
対象年齢: 12歳以上

製作: Vixi 企画
イラスト: まそ

ゲームの概要

「2ch ASCII ARTS(アスキーアーツ)」は対戦格闘をテーマにしたゲームです。パンチやキックといった基本攻撃はもちろん、目潰しで相手を無力化したり、強烈なアッパーから空中コンボを炸裂させたり、相手の攻撃を防御した後にカウンターで相手を掴んで攻撃につなげたり・・・、多彩な攻撃と特殊効果、華やかなコンビネーションで相手を叩きのめしましょう！

◆ゲームの内容物

攻撃カード・武器カード(12種43枚)
リアクションカード・治療カード(5種34枚)
特殊カード(9種31枚)
ルールブック(本紙)

◆ゲームで使用するカードの分類

【基本攻撃】:黄色のカード
【武器攻撃】:オレンジ色のカード
【リアクション】:青色のカード
【治療】:薄い紫色のカード
【特殊攻撃】【継続攻撃】:黄緑色またはピンク色のカード

◆ゲームの進行

プレイヤーは自分の手番で以下のうち、いずれか1つのアクションを行います。ゲームはスタートプレイヤーから順に時計回りでプレイします。

プレイ	自分の手札から攻撃カードをプレイし、任意のプレイヤーに攻撃を行います。使用したカードは、武器カード以外は破棄します。
治療	手札から好きなだけ「First Aid:治療」をプレイし、ライフを回復します。使用した治療カードは、破棄します。
ディスカード (カードを捨て、引きなおす)	ライフを2点支払い(※注)、自分の手札から好きなだけカードを捨てます。その後、手札が5枚になるまで新たにカードを引きます。もし支払うライフが足りない場合にはディスカードを選択できません。
パス	何もせずにパスします。 次のプレイヤーの手番となります。

いずれかのプレイヤーが手番でアクションを行い、それが終了したら、全てのプレイヤーは必要であれば手札が5枚になるまで山札からカードを補充することができます。カードの補充はカードを使用した順に行います。すべてのプレイヤーが補充を終えた後、次のプレイヤーの手番を開始します。

※注:

プレイヤーが特定のカードを獲得するなどの目的でディスカードを繰り返すことでゲーム自体の進行が滞らないよう、ディスカードには「ライフ2点払い」などの制限を設ける事を推奨します。
参加プレイヤーの熟練度に応じて、支払うライフの量を0~1に減らしたり、3以上にしたり、といった調整をしても良いでしょう。

◆TIPS~ゲームをより楽しむために~

ゲームをより楽しむために、ゲーム中の積極的な「会話」を推奨しています。本ゲームはバトルロイヤル方式のため、常に攻撃対象が移り変わります。

自分になるべくターゲットにならないようにしたり、誰かをターゲットにするように仕向けたりするのも、重要な戦術の一つとなるでしょう。
また、カウンター攻撃が狙えそうな場合には、挑発して自身への攻撃を誘うという戦法も面白いでしょう。逆に不利な手札の時にカウンターの機会を待っているような素振りを見せるという手もあります。

ぜひ、ブラフ(はったり、威嚇、こけおとし、印象操作)の要素を重視してプレイしてみてください。駆け引きの要素が増え、より一層ゲームに奥行きが出てくると思います。

◆ゲームの目的

ゲームはバトルロイヤル式です。他のプレイヤーのライフを減らしながらも、自分のライフを守り切り、最後まで生き残ることがゲームの目的となります。

◆ゲームの準備

- すべてのカードをシャッフルして、各プレイヤーに5枚ずつ配ります。配られたカードは見てかまいません。それが各プレイヤーの初期手札となります。余ったカードは山札として場の中央に置いておきましょう。
- ライフ表示シートの15点のところに、各プレイヤーに対応したコマを置きます。コマが各プレイヤーのライフを表しています。ゲームが進行して、ダメージを受けたり、回復したりした場合には、シート上でコマを移動させてください。
- 何らかの方法でスタートプレイヤーを決めてください。

◆カードの見方



- ① イメージイラスト
- ② アスキーアートの俗称
- ③ 英語カード名
- ④ 日本語カード名
- ⑤ 攻撃力*
- ⑥ フリーアタック(FA)アイコン*
- ⑦ カードの効果説明*
- ⑧ カードの種類

※印の項目はカードの種類によっては記載がない場合があります。

◆ゲームの用語説明

餌食	攻撃の対象となったプレイヤーのことです。
フリーアタック	フリーアタックが成立した場合、餌食はリアクションカードを使用して攻撃を防ぐ事ができません。その際、特別に指示がなければ(※)、攻撃する側がフリーアタックとして使用できるのはFAアイコンが記載された基本攻撃カードのみとなります。 ※「Headlock:ヘッドロック」の継続中、攻撃者は餌食にフリーアタックが可能ですが、この際に使用できる攻撃カードには特別な指示があります。
ライフを〇点奪う	カードでこのような表記をする場合がありますが、これは「ライフを奪って自分のものにする」という意味ではなく「餌食のライフを減らす」という意味です。
破棄する	破棄は使用し終わったカードを捨て札置き場の一番上に置くことです。

不明点などありましたら <http://c.ardga.me/aa/> もあわせてご覧ください。マニュアル以外にもFAQなど掲載の予定です。

◆カード効果の詳細

カードに記載されている効果説明は、本紙から抜粋したものです。特に「Headlock:ヘッドロック」や「Choke:首絞め」などの効果が複雑なカードは、本マニュアルを確認のうえプレイしてください。

●基本攻撃カード【カード色:黄】

基本攻撃カードには以下の種類があります。

- ・Jab:ジャブ(4枚)
- ・Punch:パンチ(4枚)
- ・Kick:キック[攻撃力2](4枚)
- ・Kick:キック[攻撃力4](4枚)
- ・Lariat:ラリアット(4枚)
- ・Pimp Slap:平手打ち(4枚)
- ・Uppercut:アッパーカット(4枚)
- ・Hail Mary:とどめの連撃(1枚)
- ・Struggle:あばれる(4枚)
- ・Roundhouse:回し蹴り(6枚)

基本攻撃カードには攻撃力を示す数字が1つ記載されています。攻撃が成功した際、数字の数ぶんだけ餌食はライフを失います。

特殊効果のある基本攻撃カード

Struggle あばれる

「Choke:首絞め」攻撃の継続中に自身の手番で使用する事で、「Choke:首絞め」の継続を解除する事ができます。

Roundhouse 回し蹴り

回転攻撃の特性を持っています。このカードのプレイ時には攻撃の方向(右回りor左回り)を指定します。この回転攻撃が「Dodge:回避」で防御された場合、攻撃は次の餌食を対象とします(最初に指定した回転方向に準じて餌食が移ります)。回転攻撃は「Block:ブロック」で防御されるか、もしくは、餌食にヒットした場合に止まります。
※もし全員が「Dodge:回避」で防御した場合、攻撃は空振りとなり、使用者本人にはヒットしません。

●武器攻撃カード【カード色:オレンジ】

武器攻撃カードには以下の種類があります。

- ・Knife:ナイフ(2枚)
- ・Tonfa:トンファー(2枚)

武器攻撃カードには攻撃力を示す数字が1つ記載されています。攻撃が成功した際、数字の数ぶんだけ餌食はライフを失います。

武器カードは使用しても破棄しません。この「破棄しない」効果は、任意ではなく必ず適用されるものです。また、武器攻撃を「Disarm:武器落とし」で防御された場合、カードは使用後に破棄する必要があります。

●リアクションカード【カード色:青】

リアクションカードには以下の種類があります。

- ・Block:ブロック(10枚)
- ・Dodge:回避(8枚)
- ・Freedom:逃亡(4枚)
- ・Disarm:武器落とし(4枚)

他プレイヤーから攻撃を受けた時に使用できる防御カードです。ただし、既にフリーアタックが成立している場合には使用できません。

Block ブロック

攻撃を完全に防御する事ができますが、「Grab:掴みかかる」は防御できません。「Roundhouse:回し蹴り」を防御した場合は、回転を止めて防御します。

また、「Block:ブロック」が成功した場合、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。

Dodge 回避

攻撃を完全に防御する事ができます。プレイとして使用された「Grab:掴みかかる」を回避する事ができます(派生で使用された「Grab:掴みかかる」は回避できません)。「Roundhouse:回し蹴り」を防御した場合は、回転を止めずに回避します。

Freedom 逃亡

「Grab:掴みかかる」を防ぎます。「Dodge:回避」とは異なり、派生で使用された「Grab:掴みかかる」も防ぐ事ができます。また、継続攻撃「Headlock:ヘッドロック」「Choke:首絞め」を解除する事ができます。

Disarm 武器落とし

武器攻撃「Knife:ナイフ」「Tonfa:トンファー」を完全に防御し、かつ、使用された武器攻撃カードを破棄する事ができます。

●治療カード【カード色:薄い紫】

治療カードには以下の種類があります。

- ・First Aid:治療(8枚)

使用することでライフを2点回復します。同時に何枚でも使用する事ができます。また、攻撃を受けてライフが0になった場合はリアクションとして使用可能です。※ライフは初期値である15点を上回らず、また0を下回ってマイナスになることはありません。

●特殊武器カード/継続攻撃カード

【カード色:黄緑またはピンク】

特殊武器カード/継続攻撃カードには以下の種類があります。

- ・Humiliation:侮辱(4枚)
- ・Grab:掴みかかる(8枚)
- ・Choke:首絞め(1枚)
- ・Headlock:ヘッドロック(1枚)
- ・Powerplay:パワープレイ(4枚)
- ・Stomp:踏みつけ(4枚)
- ・Uppercut+:アッパーカット+(1枚)
- ・Poke-in-the-eye:目潰し(4枚)
- ・Big Combo:ビッグコンボ(4枚)

Humiliation 侮辱

どのプレイヤーの手番の、いかなるタイミングでも使用できます。使用する事で、対象のカード効果を無効化します。「Humiliation:侮辱」は「Humiliation:侮辱」でしか妨害されません。

「Humiliation:侮辱」が成功した場合、フリーアタックが得られます。また、無効化の対象がリアクションであった場合、フリーアタックは得られずに本来の攻撃が継続します。

Uppercut+ アッパーカット+

攻撃力6の特殊攻撃。攻撃が成功した場合、フリーアタックが得られます。

Big Combo ビッグコンボ

攻撃力6の特殊攻撃。餌食がこの攻撃を完全に防御するには、防御カードが2枚必要です。防御カードが1枚だった場合、餌食のライフを3点奪う攻撃となります。

Poke-in-the-eye 目潰し

攻撃力1の特殊攻撃。攻撃が成功した場合、フリーアタックが得られます。また、この次の手番プレイヤー1人もこの餌食に対してはフリーアタックを行っても構いません。もし次の手番が餌食だった場合、餌食は次の手番を失います。

Stomp 踏みつけ

攻撃力1の特殊攻撃。攻撃が成功した場合、餌食が次に行う攻撃の威力は半減(端数切捨て)します。また、「Headlock:ヘッドロック」「Choke:首絞め」攻撃の継続中に自身の手番で使用する事で、これらの継続を解除する事ができます。

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」が成功した場合、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。

Powerplay パワープレイ

「Grab:掴みかかる」成功時に使用できます。この攻撃が成功した場合、フリーアタックが得られます。

Headlock ヘッドロック

「Grab:掴みかかる」成功時に使用できます。餌食は「Freedom:逃亡」「Humiliation:侮辱」で防御可能です。攻撃が成功した場合、解除されるまで効果が継続します。

【攻撃側】任意で解除できます。継続中、餌食に対しフリーアタックとして、好きなだけ「Jab:ジャブ」「Uppercut:アッパーカット」「Stomp:踏みつけ」を使用できますが、餌食以外には攻撃できません。防御は通常通り可能です。

【餌食】継続中は防御できません。「Freedom:逃亡」「Humiliation:侮辱」「Stomp:踏みつけ」が成功した場合、継続攻撃を解除できます。継続攻撃を解除する以外でカードを使用する事はできません。ディスクードは可能です。

Choke 首絞め

「Grab:掴みかかる」成功時に使用できます。餌食は「Freedom:逃亡」「Humiliation:侮辱」で防御可能です。この攻撃が成功した場合、直ちに餌食のライフを1点奪います。また、解除されるまで効果が継続します。

【攻撃側】任意で継続を解除できます。継続中、攻撃にも防御にもカードを使用できません(防御が必要なタイミングで解除する事はできません)。

【餌食】継続中は防御できません。攻撃側の手番の度にライフを1点失います。「Freedom:逃亡」「Humiliation:侮辱」「Stomp:踏みつけ」「Struggle:あばれる」が成功した場合、継続攻撃を解除できます。攻撃側以外のプレイヤーには攻撃できますが、制限があり、通常攻撃カード1枚しか使用できず、威力も半減(端数切捨て)します。ディスクードは可能です。