

リトルバスターズ!エクスタシー

Little Busters-EX
© 2008 VisualArt's / Key

どたばたランキングバトル

説明書

■0. はじめに

このゲームは、「リトルバスターズ!エクスタシー」の作中で登場するミニゲーム“バトルランキング”をテーマとした3～5人用の**デッキ型カードゲーム**です。

各プレイヤーは、チームの司令塔となって、最初の**デッキ**(=カードの束)として8枚のカードを受け取り、ゲームを開始します。ゲーム中、この自分専用のデッキに新たな仲間を加えながら、いろいろなイベントをこなしてバトルを勝ち抜き、勝利点カードの獲得を目指します。

最終的には、勝利点を獲得していき“バトルランキング暫定王者”の条件を満たしたプレイヤーが、ランキング最上位を一定期間維持することでゲームは終了します。そして、そのプレイヤーには勝者の証となる“バトルランキング王者”の称号が与えられるのです!

■1. コンポーネント

このゲームには次のパーツが含まれています。

●カード	300枚
・キャラクターカード	119枚
・イベントカード	36枚
・武器カード	44枚
・猫カード	60枚
・ランキングカード	5枚
・勝利点カード	36枚
●説明書	1冊
●箱(カードストレージボックス)	1個



■2. ゲームの用語

この説明書で使用される主な用語について説明します。

・デッキ

裏向きのカードの束のことです。このゲームでは、**あなた（自分）のデッキ**、**武器デッキ**、**イベントデッキ**の3種類があります。

・捨て山

使い終わったカードを置く場所のことです。このゲームでは、**あなたのデッキ**に含まれているカードが置かれる**あなたの捨て山**、武器カードが置かれる**武器の捨て山**の2種類があります。

・共有の場

テーブルの中央のことです。

・あなた（自分）の場

各プレイヤーのすぐ前の場所のことです。

・取得する

共有の場にあるカードを取ることです。キャラクターカードや猫カードを**取得**した場合は**あなたの捨て山**に、イベントカードや勝利点カードを**取得**した場合は**あなたの場**に置きます。

・ゲームから除外する

カードの能力などによって、カードを箱にしまうことです。**ゲームから除外**したカードは、そのゲームにおいて二度と使用されることはありません。

・ドローする

自分のデッキの一番上からカードを引いて手札に加えることです。

・アタッカー

バトルを行うために指名されたキャラクターのことです。バトルにおいて、自分の**アタッカー**のことを**味方アタッカー**、バトル相手の**アタッカー**のことを**敵アタッカー**と呼びます。

・能力

カードに記されている、プレイヤーへの指示を表わす文章のことです。

・ボーナス

カードに記されている【**ドロー+1**】のような、【】で囲まれた基本となる**能力**のことです。このゲームでは、【**ドロー**】、【**キャラクター枚数**】、【**攻撃力**】の3種類があります。



■3. ゲームの準備

●3-1 共有の場

ゲームの準備は、次ページの初期配置図を参考にして、次のとおり行います。

- ◆まず、武器カード以外の全カードをカード名ごとに分けます。
- ◆『★直枝 理樹』、『猫 1 匹』、ランキングカード 5 種をテーブルの脇に置きます。
- ◆キャラクターカード、猫カード、イベントカード、勝利点カードをカード名ごとにひとまとめにし、テーブルの中央に表向きで並べます。これらのカードの山を配置した場所を**共有の場**と呼びます。
- ◆武器カードをひとまとめにしてシャッフルし、裏向きの山として共有の場に配置します。この武器カードの山を**武器デッキ**と呼びます。
- ◆『直枝 理樹』以外のキャラクターカード 12 種の山から 1 枚ずつカードを取り、それをひとまとめにしてシャッフルし、中からランダムに 8 枚を選び出します。選んだカード 8 枚はそれぞれの山に戻し、選ばれなかったカード 4 枚とそれに対応する山を箱にしまします（箱にしまったカードは、今回のゲームで使用しません）。
- ◆次に、箱にしまったキャラクターカード 4 種のカード名に対応するイベントカードを箱にしまします（例：『二木 佳奈多』であれば『風紀委員長!』と『葉留佳と佳奈多』）。残りのイベントカードはひとまとめにしてよくシャッフルし、裏向きの山として共有の場に配置します。このイベントカードの山を**イベントデッキ**と呼びます。
- ◆イベントデッキの一番上から 4 枚めくり、表向きで共有の場に配置します。

これで共有の場の準備ができました。続いて、各プレイヤーの準備を行います。

- ◆ランキングカードをプレイヤーの人数にあわせ、残ったランキングカードを箱にしまします（例：プレイヤー人数が 3 人だった場合、『RANK 1』『RANK 2』『RANK 3』の 3 枚を使用します）。
- ◆各プレイヤーは、『★直枝 理樹』1 枚、イベントデッキからイベントカード 1 枚、ランダムに選ばれたランキングカード 1 枚をそれぞれ受け取り、自分の目の前に表向きでそれらを配置します。自分のカードを置く場所を**あなた（自分）の場**と呼びます。
- ◆各プレイヤーは、『★直枝 理樹』2 枚と『猫 1 匹』6 枚、合計 8 枚のカードを受け取り、よくシャッフルして自分の場に裏向きの山として配置します。この 8 枚のカードの山を**あなた（自分）のデッキ**と呼びます。
- ◆各プレイヤーは、自分のデッキの上からカード 4 枚を引いて、これを最初の手札とします。自分のデッキの上からカードを引いて手札に加えることを**ドロー**と呼びます。

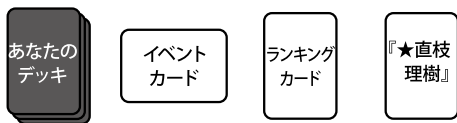
これでゲームの準備ができました。ランキングカードのランクがもっとも低いプレイヤーからゲームを開始し、手番はプレイヤー間を時計回りにめぐります。

初期配置図

共有の場



あなたの場



凡例



表向きで配置する
カードやデッキ



裏向きで配置する
カードやデッキ

●3-2 あなたの場

各プレイヤーの目の前の場所を**あなた（自分）の場**と呼びます。

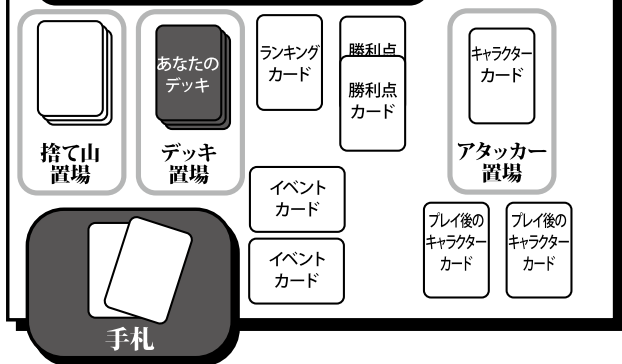
あなたの場は、各プレイヤー専用の場所として、自身のデッキと捨て山を置く場所があるほか、ランキングカードを配置する場所、**取得**したイベントカードや勝利点カードを配置する場所、プレイしたキャラクターカードを配置する場所などがあります。

配置しているカードは、どのプレイヤーにも分かるようにしておいてください。

注意！

- ・手札にあるカードは、他のプレイヤーに見えないようにしてください。
- ・配置しているカードは、どのプレイヤーにも分かるようにしておいてください。
- ・あなたの捨て山と武器の捨て山以外のカードの枚数はいつでも確認することができます。
- ・ゲーム中、ルールやカードの能力で指示されたときを除き、デッキはシャッフルしないでください。

各プレイヤーの場（手番中の様子）



■4. 各カードの詳細

このゲームに登場するカードは、役割に応じたカードの種類に分けられています。このカードの種類のことを**カードカテゴリー**と呼びます。この章では各カテゴリーのカードの大まかな役割と記載されているデータの見かたを説明します。

各カードの使い方については、13 ページ「■6. 各フェイズの詳細」でも説明されていますので参照してください。

●4-1 キャラクターカード

バトルを行うために必要となるゲームの中核を担うカードです。取得したキャラクターカードは、**自分のデッキ**に組み込まれます。

手番プレイヤーは、1回のキャラクターフェイズにつき1枚だけキャラクターカードをプレイすることができます。そして、1回のキャラクターフェイズで2枚以上のキャラクターカードをプレイするためには、**【キャラクター枚数+】**のボーナスを得る必要があります。

各キャラクターカードの性別は以下のとおりです。

男性キャラクター

『★直枝 理樹』	『直枝 理樹』
『棗 恭介』	『宮沢 謙吾』
『井ノ原 真人』	

女性キャラクター

『神北 小毬』	『棗 鈴』
『三枝 葉留佳』	『能美 クドリャフカ』
『来ヶ谷 唯湖』	『西園 美魚』
『二木 佳奈多』	『笹瀬川 佐々美』
『朱鷺戸 沙耶』	

①取得コスト

取得フェイズにおいて、このカードを取得するために必要な**取得ポイント**の値を示しています。

②カード名

このカードの名前が記されています。

③カードカテゴリー

このカードのカテゴリーを示しています。

④攻撃力

バトルフェイズにおいて、バトルを行う際に参照する**攻撃力**の値を示しています。

⑤カードテキスト：アタッカーボーナス

このカードを手札からプレイしたときに発生する**ボーナス**、あるいは、このカードが**アタッカー**として指名されている状態で手番を開始したときに発生する**ボーナス**が記されています。

⑥カードテキスト：特殊能力

このカードのテキストに書かれているタイミングで発動する能力が記されています。



●4-2 イベントカード

ゲームを有利に進めるための手助けをするカードです。**取得**したイベントカードは、基本的にゲームが終了するまで自分の場に表向きで配置したまま使用します。

手番プレイヤーは、イベントカード1種類につき1回だけ、キャラクターフェイズの間に**イベント能力**を使用することができます。**イベント能力**の使用宣言をするためには、該当するキャラクターカードをあらかじめプレイしておき、**イベント条件**を満たす必要があります。

なお、各プレイヤーはイベントカードを2種類までもつことができます(同じカード名のイベントカードはもつことができません)。3種類目以降のイベントカードを**取得**した場合には、自分の場に置かれていたイベントカード2種類のうちのどちらか一方を**イベントデッキ**の底に戻さなければなりません。

①取得コスト

②カード名

③カードカテゴリー

④カードテキスト：イベント条件

このカードの能力を使用するために、自分の場にプレイされていなければならないキャラクターカード名が記されています。

⑤カードテキスト：イベント能力

イベント条件を満たして使用宣言したときに発動する能力が記されています。



●4-3 武器カード

バトルの際にキャラクターへ渡される武器を描いたカードです。武器カードはキャラクターカードやイベントカードのように**取得**することはありません。

バトルフェイズでバトルを行うキャラクターは、**武器デッキ**の上から必ず武器カードを1枚装備することになり、その武器との相性や強さによって**【攻撃力】**が大きく変化します。また、武器カードの中には、『数取器』のような**【攻撃力】**の強さに関係なく勝敗を決めてしまうカードも存在します。

①カード名

②カードカテゴリー

③攻撃力修正値

この武器を装備したキャラクターに付与される**【攻撃力】**が記されています。

④カードテキスト：武器能力

この武器を装備させたときに発動する能力が記されています。



●4-4 猫カード

共有の場にあるキャラクターカード、イベントカード、猫カードを**取得**するために必要なカードです。取得した猫カードは、自分のデッキに組み込まれます。

手番プレイヤーは、**取得フェイズ**に手札から任意の枚数の猫カードを公開し、それぞれのカードテキストに記されている【**取得ポイント**】を得ることができます。

なお、猫カードの『猫1匹』はゲーム開始時にのみ各プレイヤーに配られ、『猫2匹』と『猫3匹』はゲーム中に**共有の場**から**取得**していきます。

- ①取得コスト
- ②カード名
- ③カードカテゴリー
- ④カードテキスト



●4-5 ランキングカード

各プレイヤーのランキングを示すカードです。ゲーム開始時に各プレイヤーへ1枚ずつ配り、自分の場に表向きで配置して使用します。

バトルに勝利したとき、相手のランキングが自分のランキングよりも上位だった場合、お互いのランキングカードを交換してランキングを入れ替えることになります。

- ①カード名
- ②カードカテゴリー
- ③カードテキスト



●4-6 勝利点カード

【攻撃力3】以上の差をつけてバトルに勝利したとき**取得**するカードで、ゲーム終了の条件となるカードです。**取得**した勝利点カードは、ゲームが終了するまで自分の場に配置したまま使用します。



- ①カード名
- ②カードカテゴリー
- ③攻撃力修正値
- ④カードテキスト

■5. ゲームの流れ

ゲームの準備が終わったら、ランキングカードのランクが最下位のプレイヤーからゲームを開始します。まず、このプレイヤーが自分の手番を行い、時計回りの順で各プレイヤーが1回ずつ手番を行っていきます。これをゲームが終了するまで続けます。

各プレイヤーの手番では、**フェイズ**と呼ばれる5つに分かれた手順を順番に行っていきます。

各手番の手順

1) 開始フェイズ

開始フェイズの下記(a)と(a')については任意の順番で行うことができます。

(a) 任意：ランキングカードの能力を使用することができます。

(a') 任意：アタッカー能力を使用することができます。

2) キャラクターフェイズ

キャラクターフェイズの下記(a)と(a')については任意の順番で、可能な限り何回でも行うことができます。

(a) 任意：キャラクターカードをプレイすることができます。

(a') 任意：イベントカードのイベント能力を使用することができます。

3) 取得フェイズ

(a) 任意：共有の場にあるイベントカードをすべて入れ替えることができます。

(b) 任意：手札にある任意の猫カードを公開して【取得コスト】を得ることができます。

(c) 任意：共有の場にあるキャラクターカード、イベントカード、猫カードの中から、【取得コスト】の条件を満たした1枚を選んで取得することができます。

4) バトルフェイズ

(a) 必須：自分の場にあるキャラクターカード1枚をアタッカーとして指名する。

(b) 任意：他のプレイヤーに対してバトルを挑むことができます。

5) 終了フェイズ

(a) 必須：自分の場にあるアタッカー以外のキャラクターカードと手札をすべて捨てる。

(b) 必須：4枚ドローする。

(c) 必須：すべてのカードの能力が消滅する。

■6. 各フェイズの詳細

●6-1 開始フェイズ

手番プレイヤーの場にあるカードがもつ**手番開始時の能力**を使用するためのフェイズです。

手番プレイヤーは、**アタッカー**に指名されているキャラクターカードの**アタッカー能力**と、『RANK 1』などのランキングカードの能力を、各カードにつき1回ずつ使用することができます。

また、能力を使用する順番については、手番プレイヤーが自由に決めることができます。

重要！

【ドロー+】は、能力を使用したとき、ただちにドローを行います。

【キャラクター枚数+】は、この後のキャラクターフェイズで、プレイすることのできるキャラクターカードの枚数を増やします。

【取得ポイント+】は、この後の取得フェイズで、共有の場にあるカード（キャラクターカード、イベントカード、猫カードのいずれか）1枚を取得するための条件として参照します。

●6-2 キャラクターフェイズ

手番プレイヤーの手札にあるキャラクターカードをプレイしたり、イベントカードの能力を使用するためのフェイズです。

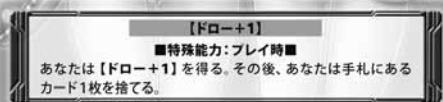
手番プレイヤーは、手札からキャラクターカードを1枚だけプレイすることができます。プレイしたキャラクターカードに記されている能力の指示にしたがってください。

なお、開始フェイズやプレイしたキャラクターカードの能力によって【**キャラクター枚数+**】を得ていた場合は、その数値分のキャラクターカードを手札から、追加でプレイすることができます（同じ名前のキャラクターカードをプレイしてもかまいません）。

そして、イベントカードの**イベント能力**については、**イベント条件**として記されている名前のキャラクターカードが自分の場に置かれていることで、**イベント能力**の使用宣言を行うことができます。

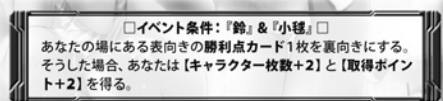
また、イベントカードの制限として、同じカード名のイベントカードはもつことができず、イベントカード1種類につき1回だけしか能力を使用することができません（1回の手番ごとの制限になります）。

キャラクターカードのプレイの例



『美魚』をプレイしたプレイヤーは、ボーナスとして【ドロー+1】を得ますので、ただちに1枚ドローします。続いて、**特殊能力: プレイ時**の特殊能力による追加の【ドロー+1】で1枚ドローし、その後、手札から任意のカード1枚を捨てます。

イベントカードのプレイの例



自分の場に、**イベント条件**の『鈴』と『小毬』が出ている状態で、手番プレイヤーは『なかよしお風呂』の**イベント能力**の使用宣言ができます。手番プレイヤーは【キャラクター枚数+2】と【取得ポイント+2】を得ますので、キャラクターカードを追加で2枚まで手札からプレイすることができるようになります。

●6-3 取得フェイズ

共有の場にあるキャラクターカード、イベントカード、猫カードを**取得**するためのフェイズです。

手番プレイヤーはまず、**共有の場**にあるイベントカード4枚を**イベントデッキ**の底に戻すことができます。そうした場合、**イベントデッキ**の上からイベントカード4枚を、新しく**共有の場**に置きます。

次に、手番プレイヤーは手札から任意の枚数の猫カードを公開し、それぞれの猫カードに記されている**【取得ポイント】**を得ます。

最後に、この手番の間に得ていた**【取得ポイント】**の合計値以下の**【取得コスト】**のカードを1枚だけ、**共有の場**から**取得**することができます(取得したキャラクターカードと猫カードは**自分の捨て山**に置かれ、イベントカードは**自分の場**に配置します)。

●6-4 バトルフェイズ

ランキングを上げるためにバトルを行うフェイズです。

バトルの手順は次のとおりです。

- (1) 手番プレイヤーは、**自分の場**にあるキャラクターカードの中から1枚を選び、**アタッカー**として指名します（これは必ず行わなければなりません）。
- (2) バトルを挑むか、または、挑まないかを決定します。

《バトルを挑む場合》

- ・ランキングが2つ上位までのプレイヤーに挑むことができます。
- ・ランキングが下位のプレイヤーには挑むことができません。
- ・『RANK 2』は『RANK 1』にのみ挑むことができます。
- ・ただし『RANK 1』は好きなプレイヤーに挑むことができます。

注意！

暫定王者（勝利点カードを6枚以上もつ『RANK 1』のプレイヤー）が現れた後は、上記の制限はなくなり、好きなプレイヤーに対してバトルを挑むことができるようになります。

《バトルを挑まない場合》

- ・バトルフェイズを終了させます。

- (3) バトルを挑まれた防御側のプレイヤーは、手札にある『★直枝 理樹』と『直枝 理樹』の特殊能力を使用することができます。
- (4) バトルを挑んだ攻撃側のプレイヤーは、勝利点カード『武器のコツ』の能力を何枚使用するかどうかを決定します。
- (5) 防御側のプレイヤーは、攻撃側のプレイヤーの動きを見てから、『武器のコツ』の能力を何枚使用するかどうかを決定します。
- (6) 攻撃側のプレイヤーは、**武器デッキ**の上から武器カードを1枚めくり、**アタッカー**に武器カードを装備させます。
- (7) 防御側のプレイヤーは、武器デッキの上から武器カードを1枚めくり、**アタッカー**に武器カードを装備させます。
- (8) 『数取器』を装備した場合、もしくは、男性キャラクターが『あおひげ』を装備した場合、**能力によるバトルの勝敗判定**を行います。このとき、お互いがこれらの武器カードを装備していた場合、攻撃側の勝敗判定による結果を適用します。

『数取器』

あなたは数字をひとつ宣言した後、自分のデッキの一番上のカードを捨てる。宣言した数字が捨てたカードの取得コストと同じだった場合、あなたはバトルに勝利する。異なった場合、あなたはバトルに敗北する。

『あおひげ』

味方アタッカーが男性キャラクターである場合、あなたはバトルに敗北する。
味方アタッカーが女性キャラクターである場合、【攻撃力-3】を得る。

(9) その他の武器カードならば、その**攻撃力修正値**と**アタッカーの攻撃力**を計算し、バトルの勝敗判定を行います。**攻撃力**の差が2以内だった場合は**引き分け**となり、**攻撃力**の差が3以上だった場合は勝敗が決します。

《引き分けだった場合》

- ・何も起こりません。

《ランキングが低い方のプレイヤーが勝利した場合》

- ・勝利点カード『武器のコツ』1枚を**取得**する。
- ・自分と相手のランキングカードを交換する。

《ランキングが高い方のプレイヤーが勝利した場合》

- ・勝利点カード『武器のコツ』1枚を**取得**する。

(10) これでバトルは終了です。

●6-5 終了フェイズ

次の手番に備えるためのフェイズです。

手番プレイヤーはまず、**自分の場**にある**アタッカー**に指名されていないキャラクターカードと、もっている手札をすべて捨てます（イベントカード、ランキングカード、勝利点カードはそのまま）。

次に、**自分のデッキ**から4枚ドローして新しい手札とします。

最後に、【**キャラクター枚数+**】や【**取得ポイント+**】など、この手番で使用されたカードの能力がすべて消滅します。

■7. ゲームの終了

●7-1 ゲームの終了条件

勝利点カードを6枚以上もつ『RANK 1』のプレイヤーのことを**バトルランキング暫定王者**または**暫定王者**と呼び、以下のいずれかの条件が満たされたとき、ゲームは終了します。

- ・暫定王者が現れて、そのプレイヤーが暫定王者の状態のまま、各プレイヤーの手番が1回ずつ終了したとき
- ・暫定王者がもっている勝利点カードが9枚以上になったとき
- ・勝利点カードを9枚以上もっているプレイヤーが暫定王者になったとき

●7-2 ゲームの勝利者

ゲームが終了したら、各プレイヤーがもつランキングカードの数字が、このゲームでの順位となります。

そして、『RANK 1』だったプレイヤーは**バトルランキング王者**の称号が与えられ、ゲームに勝利します！

■8. その他のルール

●8-1 デッキの枯渇

ゲーム中にプレイヤーのデッキや武器デッキなどが枯渇することがよくあります。デッキが枯渇した状態で、ドローしなければならなくなったり、デッキの一番上のカードをめくったりする場合に、その行動に割り込んで**デッキの再構築**を行います。捨て山にあるカードをひとまとめにしてよくシャッフルし、それを新たなデッキとした後に、その行動を引き続き行います。ただし、デッキと捨て山の両方が枯渇しているときは、デッキの再構築を行いません。

注意！

デッキが枯渇した瞬間に、デッキの再構築を行うではありません。

●8-2 カードテキストとルール

カードテキストの指示と、この説明書のルールが食い違ってしまう場合は、カードテキストの指示を優先してください。

●8-3 枚数や内容の確認

各プレイヤーは、「裏向きの**デッキ**の残り枚数」「**共有の場**にある表向きのカード、および山の枚数や内容」「各プレイヤーの場にあるカードの枚数や内容」「各プレイヤーの手札の枚数」をいつでも確認することができます（ただしデッキの順番を変えてはいけません）。

また、「**自分の捨て山**や**武器の捨て山**にあるカード」については、捨て山の一番上にあるカードを除き、枚数や内容を確認しないことを推奨します。

■9. プレイの例

あるプレイヤーA君の手番で行ったプレイの例を紹介します。

●9-1 開始フェイズ

プレイヤーA君の手番となりました。彼の場には、**アタッカー**に指名されている『佳奈多』1枚、イベントカード『風紀委員長!』1枚、ランキングカード『RANK 4』1枚、表向きの勝利点カード『武器のコツ』3枚が配置されています。

手番開始時に、彼は『佳奈多』の**アタッカー能力**によって【**キャラクター枚数+1**】を得ました。

これ以上することがなくなったため、彼は開始フェイズを終了します。



●9-2 キャラクターフェイズ

彼の手札には『葉留佳』、『鈴』、『猫2匹』、『猫1匹』の4枚があります。

彼はまず、手札から『葉留佳』をプレイし、このカードの**ボーナス**として【**ドロー+2**】を得ます。彼が**ドロー**した2枚のカードは、『小毬』と『クド』でした。

彼は、開始フェイズに【**キャラクター枚数+1**】を得ていたので、キャラクターカードをもう1枚プレイすることができます。

そこで彼は、手札から『小毬』をプレイし、このカードの**ボーナス**として【**キャラクター枚数+1**】を得ます。これで、キャラクターカードを更にもう1枚プレイすることができますので、彼は手札から『鈴』をプレイし、このカードの**ボーナス**として【**取得ポイント+1**】を得ました。

これ以上キャラクターカードをプレイすることはできなくなりましたが、イベントカードの**イベント能力**は使用することができます。彼の場には『佳奈多』がいますので、『風紀委員長!』の**イベント条件**を満たして**イベント能力**を使用し、表向きの勝利点カード1枚を裏向きにして【**ドロー+1**】を得ます。彼が**ドロー**したカードは『猫1』

匹』でした。

これ以上することがなくなったため、彼はキャラクターフェイズを終了します。



●9-3 取得フェイズ

彼はまず、手札から『猫2匹』1枚と『猫1匹』2枚を公開し、【取得ポイント+4】を得ます。

『鈴』のボーナスによって得ていた【取得ポイント+1】と合わせた【取得ポイント5】で、彼は取得コスト5以下のカードを取得することができます。そこで彼は、『猫3匹』を取得しました。

これ以上することがなくなったため、彼は取得フェイズを終了します。



●9-4 バトルフェイズ

彼はまず、**アタッカー**として『鈴』を指名します。

次に、『RANK 4』である彼は、ランキングが2つ上までの『RANK 2』のプレイヤーB君か『RANK 3』のプレイヤーC君に対してバトルを挑むことができますので、『RANK 2』のB君にバトルを挑みました。

『RANK 4』のプレイヤーA君の場にはアタッカーの『鈴』と表向きの勝利点カード2枚、裏向きの勝利点カード1枚があります。『RANK 2』のプレイヤーB君の場にはアタッカーの『真人』と表向きの勝利点カード4枚があります。

プレイヤーA君の『鈴』の**攻撃力**2に、『鈴』の**特殊能力**による【**攻撃力+1**】、『小毬』の**特殊能力**による【**攻撃力+1**】、『RANK 4』の能力による【**攻撃力+2**】を与え、『鈴』の攻撃力の合計値は $2 + 1 + 1 + 2 = 6$ になりました。

これに対してバトルを挑まれたプレイヤーB君は、表向きの勝利点カード『武器のコツ』1枚を裏向きにします。プレイヤーB君の『真人』の**攻撃力**4に、『武器のコツ』による【**攻撃力+1**】を与え、『真人』の**攻撃力**の合計値は $4 + 1 = 5$ になりました。

続いて、お互いの**アタッカー**に武器カードを装備させます。攻撃側の『鈴』→防御側の『真人』の順番で**武器デッキ**の一番上のカードをめくります。

『鈴』の武器カードは『バレーボール』だったので、『鈴』の**攻撃力**の合計値は $6 - 1 = 5$ です。

『真人』の武器カードは『うなぎパイ』だったので、『真人』の**攻撃力**の合計値は $5 - 5 = 0$ です。

よって、このバトルは**攻撃力**の値が5対0となり、**攻撃力3**以上の差がついたので、プレイヤーA君の勝利となりました。

プレイヤーA君は、『RANK 4』の能力によって、勝利点カード2枚を取得し、お互いのランキングカードを交換します。

そして、使い終わった武器カードは**共有の場**にある**武器の捨て山**に置きます。

●9-5 終了フェイズ

アタッカーに指名されている『鈴』を除いた、プレイヤーA君の場にあるすべてのキャラクターカード（『佳奈多』『葉留佳』『小毬』）と、手札をすべて**自分の捨て山**に捨てます。

その後、彼は次の手番に向けての手札となる4枚のカードをドローし、手番を終わめます。

『RANK4』のプレイヤー A 君の場

小毬

葉留佳



+1

【キャラクター枚数+1】

○特殊能力：バトル○

あなたの手番の間、このキャラクターは【攻撃力+1】を得る。

RANK 4

佳奈多



+2

あなたの手番の間、味方アタッカーは【攻撃力+2】を得る。さらに、相手の場にある勝利点カードの枚数が、あなたの場にある勝利点カードより多かった場合、バトルで勝利したときに取得する勝利点カードが2枚になる。



+1

【数値がイント+1】

○特殊能力：バトル○

あなたの手番の間、このキャラクターは【攻撃力+1】を得る。

合計値

5



合計値

0



RANK 2

+1

○特殊能力：バトル○

味方アタッカーの装備する武器が確定する前に、このカードを裏向きにしてもよい。そうした場合、味方アタッカーは【攻撃力+1】を得る。

『RANK 2』のプレイヤー B 君の場

21

■10. カードリスト

カード名	取得コスト	枚数
●キャラクター		全14種119枚
★直枝 理樹	0	15枚
神北 小毬	2	8枚
能美 クドリャフカ	2	8枚
西園 美魚	2	8枚
棗 鈴	3	8枚
三枝 葉留佳	3	8枚
二木 佳奈多	3	8枚
笹瀬川 佐々美	4	8枚
朱鷺戸 沙耶	4	8枚
直枝 理樹	5	8枚
棗 恭介	5	8枚
宮沢 謙吾	6	8枚
井ノ原 真人	6	8枚
来ヶ谷 唯湖	7	8枚
●イベント		全18種36枚
お菓子大好き	2	2枚
クドの一日	2	2枚
美魚と美鳥	2	2枚
猫の世話	3	2枚
エスケープ!	2	2枚
風紀委員長!	2	2枚
佐々美の手料理	3	2枚
衝撃的な出会い	3	2枚
窓から登場!?	3	2枚
命を賭して!	3	2枚
筋肉旋風	3	2枚
奇妙なお茶会	3	2枚
なかよしお風呂	2	2枚
葉留佳と佳奈多	3	2枚
くすぐったいですわ	3	2枚
熱中しすぎ!?	4	2枚
託す想い	4	2枚
リトルバスターズ!	5	2枚
●猫		全3種60枚
猫1匹	1	30枚
猫2匹	3	20枚
猫3匹	5	10枚
●ランキング		全5種5枚
RANK 1	1枚	
RANK 2	1枚	
RANK 3	1枚	
RANK 4	1枚	
RANK 5	1枚	
●勝利点		全1種36枚
武器のコツ	36枚	
●武器		全14種44枚
竹刀	3枚	
ウニ	3枚	
数取器	4枚	
mp3プレイヤー(60GB)	3枚	
ごぼう	3枚	
バレーボール	3枚	
ぺんぎんぬいぐるみ	3枚	
サイバーヨーヨー	3枚	
ヴェルカ&ストレルカ	3枚	
猫の成群	3枚	
ドルジ	3枚	
かなぶん	3枚	
あおひげ	3枚	
うなぎパイ	4枚	

■11. その他

本説明書に記載されていないルールやイベント情報などの最新情報については公式サイトを参照ください。

リトルバスターズ! エクスタシー カードゲーム
オフィシャルホームページ
URL : <http://www.arclight.co.jp/ag/lb/>

また、本ゲームに関するご質問は下記メールアドレスまでお問い合わせください。

その他の方法でのお問い合わせには、お答えいたしかねます。ご了承ください。

アークライトゲームズ ボードゲーム質問係
メールアドレス : b-game@arclight.co.jp

■クレジット

監修：

VisualArt's / Key

ゲームデザイン：

後藤佑介 窪内直樹

ディベロップメント：

飯島智秀	草野彰宏	田頭恒太
加藤秀之	酒井将宏	一ノ瀬洋輔
猫丸	伊藤淳一	古田吉冬

グラフィックデザイン：

タケモトアツシ (t-DESIGN LAB.)

発売元

株式会社アークライト

〒101-0052

東京都千代田区神田小川町 1-1 山甚ビル 6F

<http://www.arclight.co.jp>



リトルバスターズ Little Busters-EX © 2008 VisualArt's / Key エクスタシー どたばたランキングバトル

フェーズ一覧

1) 開始フェイズ

- ・ランキングカードの能力の使用
- ・キャラクターカードのアタッカー能力の使用

2) キャラクターフェイズ

- ・キャラクターカードのプレイ
- ・イベントカードの能力の使用

3) 取得フェイズ

- ・イベントカードの入れ替え
- ・猫カードの能力の使用
- ・カードの取得

4) バトルフェイズ

- ・アタッカーの指名
- ・バトルの宣言

5) 終了フェイズ

- ・アタッカー以外のキャラクターカードと手札を捨てる
- ・4枚ドロー
- ・カードの能力の消滅

ゲーム終了条件

- ・バトルランキング暫定王者が登場し、各プレイヤーが手番を1回ずつ終了したとき
- ・バトルランキング暫定王者の勝利点カードが9枚以上になったとき
- ・勝利点カード9枚以上のバトルランキング暫定王者が現れたとき