



イントロダクション:

BRAWL は複数のキャラクターのデッキを使って、反射神経と思考速度で勝負する、リアルタイム・カードゲームです。各デッキはある一人のキャラクターの技、力、そして弱点を再現しています。各プレイヤーにつき1つのデッキが必要です。

参加者のカードはゲーム中混ざってしまいますが、各デッキは裏面がそれぞれ違うデザインになっていますので分けなおすのは容易です。ゲーム後のカードの分けなおしが面倒ですから、同じキャラクターを同時に使用するのはお勧めしません！

以下のルールは2人用です。マルチプレイヤールールは最後に記載しています。

2つのプレイ方法:

BRAWL には2つのモードがあります。1つ目が「トレーニングモード」、ターン制です。トレーニングモードはカードの効果を知得するのや、初心者がスピードに慣れるのに役立ちます。トレーニングの後、トーナメントに進んでください。

「トーナメントモード」はよりリアルな格闘を描きます、すなわちリアルタイムで行われるのです。プレイヤーはお互い、自分のベースでプレイをし、ターン制ではありません。これによりゲームは少々速くなります！熟練したプレイヤー同士のトーナメントモードは、1分以内に決着がつくことも多いのです。

ゲームの方法:

まず、デッキから3枚のFreezeカードとBaseカード1枚を除きます。Baseは、縦にしたカード全体にあなたのキャラクターの絵が描かれ、その名前がカードの上部に表示されています。この4枚(Freeze3枚とBase1枚)をとりあえず脇におきます。

デッキをよくシャッフルした後、Freeze3枚を最後にプレイされるため、デッキの一番下にセットします。

デッキを伏せて片方の手に握り、もう片方の手でデッキの一番上のカードをプレイできるようにしておきます。カードは、ゲームにプレイされるか、自分の前の捨て札の山(ディスクカードバイル)にプレイされるかのどちらかです。

あなたのBaseを下図のように机の真ん中に配置します。準備完了です！



図1:
開始時の状態です。

各プレイヤーは
Baseを1枚机の真ん中に
配置します。

自分のデッキの一番下に
Freeze3枚をセットし、
デッキを伏せて握ります。

ゲームの目的:

ゲームの終了時、机の上は図2のように、各Baseの両端にHitやBlockなどのカードがプレイされた状態になります。

スコアリングは、各Baseの両端にプレイされたHitの枚数を数えます。それぞれのBaseで、(Hitをプレイしたプレイヤーに関係なく)より多くのHitがプレイされた側のプレイヤーが、そのBaseにおいて勝利します。Base勝利をより多く獲得した方がゲームの勝者となります。図2は、プレイヤー1が全Baseで勝利しています。

あるBaseで、両サイドのHitの数が「同じ」か「まったく無い」ときは、Baseの所持者が勝利します。これはカードの所有権がスコアリングにかかる唯一の例です。

引き分け:もし両プレイヤーのBase勝利が同数なら、ゲームは引き分けとなります。

トレーニングモード:

トレーニングモードでは、ターンごとに、プレイヤーは1枚のカードをプレイします。先攻を適当な方法で決め、ゲームの最後まで交代でターンを得ます。自分のターンでは、以下の2つから1つを選んで行動します。

- 1: 自分のデッキから1枚引き、そのカードをプレイするか、自分の捨て札の山の一番上に捨てる。
- 2: 自分の捨て札の山の一番のカードをプレイする。

すべてのカードのルールは、この後の「カード」で説明します。ゲームは、すべてのBaseの上に**Freeze**カードがプレイされたときに、終了します。その後、上記のルールに従ってスコアリングをします。

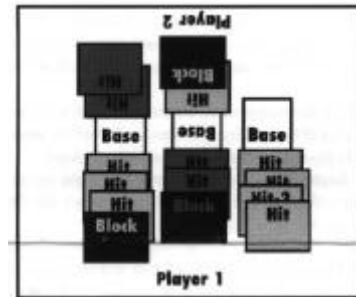


図2:
ゲームが進行中です。

プレイヤーは
各Baseの両端に、
カードの列を作ります。

HitやBlockによる
カードの列は、
単色で作られます;
赤・緑・青

トーナメントモード:

トーナメントモードは、トレーニングモードに似ていますが、ターンを置きません。かわりに、各プレイヤーは同時にカードをプレイしても、どんなに早くプレイしても、あるいはゆっくりプレイしてもかまいません。開始時のルールとスコアリング、プレイ方法はトレーニングモードと同じです。さらに、以下の行動が可能です:

- 3: 捨て札の山の一番のカードを手に取り、それをそのまま捨て札の山の上に戻す。トレーニングモードでは、このような行動は発生しませんが、トーナメントモードでは、予定していた行動がもう不可能になったとき、この行動をとることになるでしょう！

トーナメントモードは、「リアルタイム」モードとも呼ばれます。トレーニングモード同様、すべてのBaseの上に**Freeze**カードがプレイされたときに、終了します。その後、上記のルールに従ってスコアリングをします。

カード:

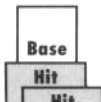
それぞれのキャラクターデッキは、各キャラクターの強さや弱さを反映した、特徴的な構成になっています。あなたのデッキは、以下のカードのうちいずれかを含んでいないかもしれません。しかし、覚えておけば、誰かがこれらを使ったときに理解の助けとなるでしょう。

数字: すべてのカードには数字が振ってあります。これは、デッキにそのカードが何枚入っているかを表す数字です。たとえば、もし赤の Hit に 3 と書いてあれば、あなたのデッキには赤の Hit は 3枚入っているのです。覚えておくくと便利です！



Base: Base には「Base」とは書いてありませんが、縦型のカードで、キャラクターが描いてあり、上部にキャラクターの名前が書いてあります。

Base は、すでにプレイされている Base の隣にプレイすることができます。しかし、机の上にプレイできる Base は 3枚までで、4枚目をプレイすることはできません。注: 誰の Base に対しても、カードをプレイすることができます。Base の所有権は、スコアリングのとき、引き分けを避けるためにのみ使われます。



Hit: 一番普通のカードで、どのキャラクターもたくさん持っています。Hit には色があります; 赤、青、緑の3色です。ゲームは、各 Base のそれぞれの端に、何枚の Hit がプレイされているかで決めます。

どちらのサイドにプレイしてもかまいませんが、Hit と Hit-2 の後ろにプレイするときは、同じ色であることが条件です。(図2参照) Press の後ろにプレイすることもできますが、それでもその列の Hit とは同じ色でなければなりません。



Block: Block も3色あります; 赤、青、緑です。Block は、同じ色の Hit の後ろにプレイできます。Block の後ろに、Hit をプレイすることはできません。



Clear: このカードは、Base ひとつと、そこにプレイされたカードの列をゲームから除外します。取り除かれるカードは一まとめにしてプレイエリアから離し、新しい Base がプレイできるスペースを確保します。

制限: Base が 3枚プレイされているときは、真ん中の Base に対して Clear をプレイすることはできません。また、Base が 1枚のときもプレイはできません。



Hit-2: Hit と似たカードですが、同色の Hit が同色の Hit-2 の後ろにしかプレイできません。Base や Press にはプレイできません。スコアリングのとき、2Hit と数えます。



Press: Block に対抗するカードです。どの色の Block に対してもプレイできますが、その後にはプレイする Hit は、以前の Hit と同じでなくてはなりません。注: Press の直後に Block をプレイすることはできません! もう一度 Block をプレイしたいときは、最低 1枚は Hit をプレイしなくてはなりません。



Freeze: Freeze は、常にデッキの一番下に配置されています。Freeze は、Base の上に直接プレイされますが、効果はその Base にプレイされたすべてのカードに及びます。Freeze がプレイされた Base には、Clear を含め、**どんなカードもプレイできません。**

すべての Base が Freeze されると、ゲームは終了です。

注意:

どちらのサイドにもプレイ可能: Base のどちら側にもプレイが可能であることにはもうお気づきだろうか。望むなら、自分の Hit に対して Block をプレイしてもよいし、相手のサイドに Hit や Press をプレイしてもよいのです。一見奇妙に見えますが、これが戦略となることもあるでしょう。

たとえば、あなたの捨て札の山の上に Block があったなら、相手のサイドに同色の Hit をプレイして、その後ろに Block を! あるいは、相手の弱点色の Hit を、わざと相手サイドにプレイして、長い列が作れないようにしてしまうのです。

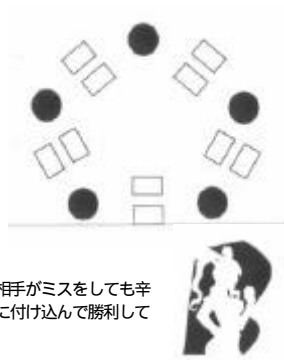
習熟: 自分のデッキの長所と短所を覚えておきましょう。あるデッキはゆっくりと、あるデッキはすばやくプレイします。あるものは基本的に忠実に、あるものは戦略が必要となるでしょう。何度かプレイするうちに、自分のデッキのテクニクが見えてくるはずですよ。

慢 掠 如 火: 勝ちそうなら、とどろんカードをめくりましょう! 優位な状態を失わずに、Freeze に辿り着くのです。逆に、あなたが負けそうなら、相手はとどろんカードをめくりはじめましょう。そうになったら、相手に勝つ前に、逆転を期してカードをめくりましょう!

反則: トーナメントモードでは、高速でプレイをするために、間違っただけのプレイをすることもあろう。もしそうになったら、そのカードを取り、(必要なら)そのミスをした時点まで巻き戻しをしましょう。

巻き戻しが不可能なら、ゲームに不戦敗してもかまいません。たとえば、Block の後に Hit をプレイしたのに、スコアリング時まで気づかなかった場合などは、そのミスをそのままにするか、不戦勝を要求するかは、あなたの対戦者さんというわけですよ。

マルチプレイ: プレイヤーは円座を組みます。両隣のプレイヤーが対戦相手になります。各エリア、Base は 3枚までプレイされます。もし同点になったら、そのプレイヤー同士で次のラウンドを行います。



その他のカード: 新しい効果を持つ新しいカードがゲームに加えられるかもしれませんが、それらを含む、新しいエキスポンションで詳しい説明があるでしょう。

終わりに: 初心者にはゆっくりとプレイし、相手がミスをしても辛抱しましょう。相手がベストを尽くせないのに付け込んで勝利しても、全然面白くないことをお忘れなく!

BRAWL™ was designed and produced by **James Ernest**, published by **James Ernest/Cheappass Games** (www.cheappass.com). Illustrations by **Ryan Kinnaird**. Play Testers included Dave Howell, Rick Fish, Joshua Howard, Jeff Vogel, Kathy Ice, Paul Peterson, E. Jordan Bojar, and Toivo Royainen. Special thanks to Elizabeth Fulda, the wicked stepmother of BRAWL!

おまけ:Tag Team Brawl

2対2のタグマッチルールである。ただし、アクティブなのは各チーム常に一人である。タッチですぐ交代できるよう、チームメイトとは近くに座ること。

各プレイヤーはデッキをひとつ持つ。それぞれのデッキから Freeze を1枚取り除く。(全プレイヤー、Freeze は2枚ずつ持っていることになる) それぞれのチームで、どちらのプレイヤーが先に出るが決め、ゲームを開始する。タッチは何時してもよい。Base のプレイ上限は4枚。Clear できるのは外端の2枚だけとする。

スコアリングは通常ルールに順ずる。(www.cheapass.com より)