

ヨガカラストライキ 説明書



ストーリー

——これはシブヤ”悪”の霸権を懸けた、
ギャング達の抗争だ!!



——2020年 シブヤ。

今とは違う歴史を歩んだこの世界では、警察機関の影響力が弱いことで秩序が乱れており、毎夜キケンな刺激を求める若者達によって悪事が繰り返されていた。

そしてトウキョウのシブヤは全国から刺激を求めた若者達が集い、日本一ワールドが集まる街として尊敬や畏怖を抱かれていた。

シブヤに集まる若者達は、個々に抱いた野望を叶える為に群れを成すようになり、いつしか悪事を重ねる若者の集団は”ギャング”と呼ばれるようになった。

全国からワールドが集まるシブヤを支配するギャング「Death Crown」。

「KING」と呼ばれる人物によって率いられた「Death Crown」は「極”悪”を以て悪を制す」を掲げ、非情な暴力によって街を牛耳っていた。

そんなキケンな街に新たな悪が入り込む。

「KING」と「Death Crown」を潰すことを目的に、他地域からシブヤに乗り込んできたギャング達。“ニューフェイス”と呼ばれる彼らは、シブヤを制圧しギャングとして成り上がる事を目論んでいた。

シブヤを恐怖で制する巨大なる極悪。シブヤで吹き荒れんとする新たなる悪。

悪と悪とがぶつかり合う時、街はさらなる混沌へと飲み込まれていく——!

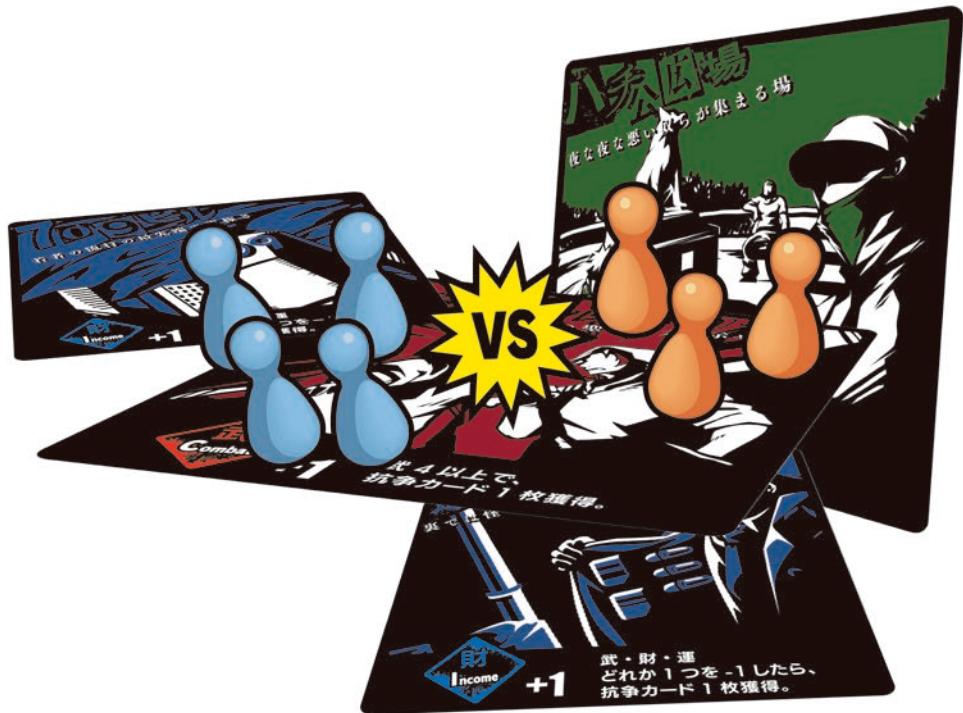
ゲーム概要

プレイヤーは、シブヤに新たに現れたギャングです。“ニューフェイス”として互いに争いながら、それぞれの組織を固めていきます。

キケンな夜のシブヤに繰り出して、仲間である構成員を増やし、互いに喧嘩して縄張りを奪い合いながら資金をためます。そして、ギャングとしての力を高め「Death Crown」の四天王を破り「KING」を倒し、シブヤの霸権を握ることを目指します。

なお、この世界は現代の私達の時間軸とはちょっとずれた並行世界です。現実の渋谷とは異なる別のシブヤが舞台になっています。

シブヤの街で繰り広げられる、
ギャング抗争ここに開幕一!!



内容物

マップタイル(8枚)

テーブルの中央に並べてプレイするマップタイルです。



- ①マップイメージ
そのマップタイルのイメージです。
- ②マップフレーバー^一
そのマップタイルの概要です。
- ③マップ効果
そのマップタイルが持つ能力です。
悪事フェイズにて効果を処理します。

四天王カード(4枚)

プレイヤーが倒すべき「Death Crown」の四天王達です。



- ①キャライメージ
その四天王のイメージです。
- ②キャラネーム
その四天王の名前です。
- ③目標ステータス
その四天王を倒すために必要な、プレイヤーの目標ステータスです。
- ④目標地点
その四天王を倒すために必要な、マップタイルの支配位置です。
- ⑤撃破ボーナス
その四天王を倒して得たあと、KINGとの戦闘にて使える能力です。

抗争(ストラグル)カード(40枚)

抗争(ストラグル)カードは主にマップタイルの効果によって獲得できます。

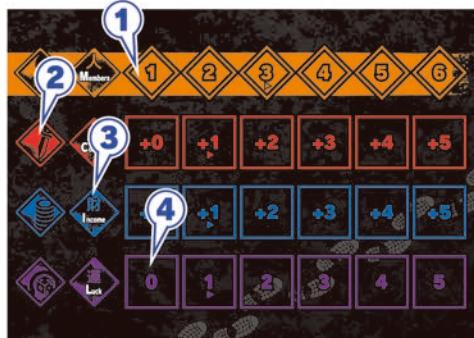
カードによって発動できるタイミングや能力が違います。



- ①抗争(ストラグル)名
その抗争(ストラグル)カードの名前です。
- ②発動ワード
その抗争(ストラグル)カードを発動するため、プレイヤーがキメなくてはならないセリフです。
- ③発動タイミング
その抗争(ストラグル)カードがいつ発動できるかが記載されています。
- ④抗争(ストラグル)能力
その抗争(ストラグル)カードが持つ能力です。

ステータスボード(4枚)

プレイヤーのギャングとしてのステータスを表すボードです。



①構成員ボックス

仲間にした構成員を並べて置きます。

②ステータスアイコン

そのステータスの種類を表すアイコンです。

③ステータステキスト

そのステータスが持つ能力です。

④ステータスポイント

そのステータスの数値です。

ステータスは武、財、運の計3種類があり、数値をステータスマーカーで表します。

また、仲間にしている構成員を並べるマスがあります。

構成員の人数、ステータスポイントは記載されている数値より増減することはありません。

武：戦闘フェイズ中、ほかのプレイヤーと戦闘する時に参照する値です。

戦闘力を武の数値分増やします。

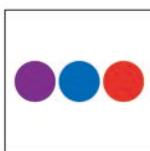
財：ラウンドの開始時にもらえるコインの数です。

運：本ゲーム中にて、ダイスを振った際にリロール（振りなおし）できる回数です。

ダイスロールで振ったすべてのダイス、もしくは1個を選択して振りなおします。

リロールする毎に運の値が1個減ります。

ステータスマーカー(計12個)



ステータスマーカーは、各ステータスの値を管理するためのマーカーです。

武（赤）：4個

財（青）：4個

運（紫）：4個

構成員(駒)(24人)



各プレイヤーの構成員を表す駒です。

各項目で「構成員」と記されます。

コイン(計50枚)



ゲームで使用するコインです。

1 : 16枚

5 : 15枚

10 : 15枚

20 : 4枚

SPマーク(1枚)



スタートプレイヤーが誰であるのかを表すマーカーです。

SP : スタートプレイヤー

ダイス(6個)



ゲームに使用するダイスです。

説明書(1部)



本説明書です。

ゲームルール

ゲームの準備

場の準備

- ①マップタイルの1つである「スクランブル交差点」をテーブルの中央に置きます。
- ②残りのマップタイル8枚を、裏向きにしてシャッフルし、「スクランブル交差点」の周囲を囲むようにランダムに表向きにして配置します。
- ③4枚の四天王カードを画像のように横一列に並べます。
- ④すべての抗争（ストラグル）カードを裏向きにしてよくシャッフルして、山札にして置きます。
- ⑤各プレイヤーはチームカラーを1つ選択して、その色の構成員を3人手元に置き、残りの3人を構成員置き場に集めておきます。
- ⑥すべてのコインをコイン置き場に集めておきます。



プレイヤーの準備

- ①各プレイヤーは選択したチームカラーのステータスボードを1枚ずつ受け取ります。
- ②各プレイヤーはステータスボードに記載されているチームカラーの構成員を3人ステータスボードの構成員ボックスに置きます。
- ③各プレイヤーは各色1個ずつステータスマーカーを受け取り、ステータスボードの各ステータスポイント1の上に置きます。
- ④各プレイヤーは5コインを獲得します。
- ⑤各プレイヤーは抗争（ストラグル）カードを2枚獲得します。

⑥ジャンケンなどの適当な手段で最初のスタートプレイヤーを決めて、SP マーカーを白色の面を表にして前に置きます。

以上でゲームの準備は終了です。



ゲームの進行

このゲームはラウンドを繰り返して進みます。

各ラウンドは以下の 4 つのフェイズを順番に行うことで進みます。



ラウンドの開始

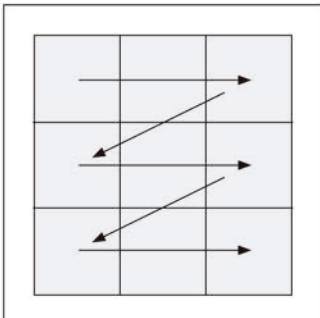
各プレイヤーは、財ステータスの数値分だけコインを獲得します。

①配置フェイズ

スタートプレイヤーから時計回りで順番に、好きなマップタイルに構成員を 1 人ずつ配置していきます。上記を各プレイヤーのステータスボードのすべての構成員が無くなるまで配置します。

②戦闘フェイズ

同じマップタイルに異なるプレイヤーの構成員が配置されていた場合戦闘が発生し、勝利した 1 プレイヤーの構成員だけが留まります。上記を右の図のように、最後のマップタイルまで確認します。



③悪事フェイズ

各マップタイルに配置されている構成員のプレイヤーは、マップタイルの効果を受けます。上記を右下に配置されている、最後のマップタイルまで確認します。

④挑戦フェイズ

四天王を倒す目標が達成されているかを確認します。目標を達成しているプレイヤーは四天王を撃破します。上記をすべての四天王に対して行います。また、四天王がすべて撃破されていた場合、挑戦フェイズは KING との最終決戦になります。

ラウンドの終了

各マップタイルに配置されている構成員を各プレイヤーのステータスボードに戻し、SP マーカーを時計回りで次のプレイヤーへ渡します。

戦闘フェイス

1：戦闘の発生確認

右の図のように、複数プレイヤーの構成員が配置されているマップタイルでは「戦闘」が発生します。

左上のマップタイルから、右へ、そして下へと戦闘を解決していきます。

ただし、「スクランブル交差点」「KING面」は戦闘が発生せず、各プレイヤーの構成員が共存します。



2：戦闘の解決

1つのマップタイル上で、そのラウンドでの手番の早い順に、戦闘力を算出します。また、1人のプレイヤーが戦闘力を算出し、決定した後に、次のプレイヤーの戦闘力を算出します。その結果、戦闘力が1番高いプレイヤーが勝利し、その構成員はマップに留まります。

その他のプレイヤーは負けとなり、「敗走」を行います。戦闘力の算出方法は以下の通りです。



1. 戦闘開始時…ダイスロールをする前
2. 戦闘力計算時…ダイスロールをした後
3. 戦闘勝利時…戦闘に勝利した時
4. 戦闘敗北時…戦闘に敗北した時

抗争（ストラグル）カードは同時に複数枚発動することができます。

使用された抗争（ストラグル）カードは、表にしたまま捨て札としてまとめておきます。

②ダイスロール：

戦闘の発生したマップ上の自身の構成員の人数 × ダイス1個を振ります。

- ・ダイスの出目が悪いと感じた時、運ステータスを-1することで、リロール（振りなおし）することができます。
 - ・リロール：ダイスロールで振ったすべてのダイス、もしくは1個選択して振りなおします。
- 1度の戦闘で運ステータスがある限り何度でもリロールすることができます。

④戦闘力決定：

ダイスロールの出目の合計値、抗争（ストラグル）カードの効果、武ステータスの数値、その他の合計が戦闘力となります。

- ※1. このとき抗争（ストラグル）カードを能力を発動せずに捨て札にすることにより、1枚につき+2の戦闘力を得ることができます。
- ※2. このときコインを払うことにより、5コインにつき+1の戦闘力を得ることができます。

戦闘力が同じ場合、「タイマンバトル」によって戦闘を解決します。これは構成員での戦闘ではなく、プレイヤー本人同士の一騎打ちです。ステータスの各能力、抗争（ストラグル）カードは使用できません。互いにダイス1個を同時に振り、出目の大きい者が勝利します。勝利プレイヤーが複数いる場合、敗北プレイヤーはタイマンバトルから脱落し、1人のプレイヤーが単独で勝利するまで、何度も同時に振りなおします。

3：敗走

戦闘で負けたプレイヤーの構成員はステータスボードに戻り、手番順にその人数分のコインを負けたプレイヤーが獲得します。

悪事フェイズ

- ①戦闘と同様、マップタイルの左上から確認していきます。
- ②構成員が配置されているマップタイルの効果を、プレイヤーは受けます。
 - ・「スクランブル交差点」の効果は構成員を置いたプレイヤー全員が手番順にそれぞれ受けます。
 - ・マップ効果のうち左側のステータス上昇効果を発動します。その後、マップタイル右側に書かれたマップ効果を発動するかどうかを選びます。発動させなくてもかまいません。
 - ・1つのマップタイル上に自分の構成員が複数配置されている場合でも、受けるステータス上昇効果、その他のマップ効果はそれぞれ1回だけです。
 - ・マップタイルの効果で抗争（ストラグル）カードを山札から引いたとき、手札の枚数が5枚を超えたら5枚になるように捨ててください。
 - ・山札が無くなったら捨て札をシャッフルし、山札を作りなおして引きます。

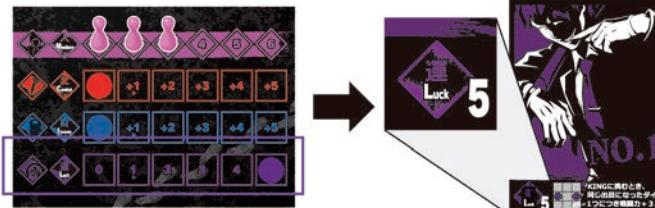
挑戦フェイズ

挑戦フェイズでは、各プレイヤーが四天王に挑戦することができます。四天王に勝利すると、その四天王が持つ能力を最終決戦でのKINGとの戦闘にて発揮することができます。

各四天王を擊破するための2つの「目標」があり、両方の条件を満たすことにより、四天王を擊破することができます。条件を満たしていないプレイヤーは、四天王に挑戦することはできません。

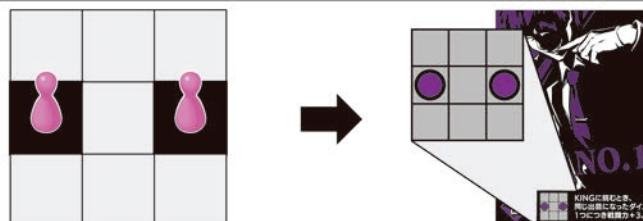
・目標ステータス

四天王に示された目標ステータスに、自分のステータスが達していること。



・目標地点

自分の構成員が記号に示された目標地点のマップタイルに置かれていること。



上記を満たしているプレイヤーは四天王の撃破に成功し、そのカードを獲得して手元に置きます。また、複数の四天王を1度の挑戦フェイズ中に撃破することもできます。

1度獲得された四天王カードは、はじめに獲得したプレイヤーの手元に残り続けます。

四天王をすべて撃破している場合は、最終決戦にてKINGとの戦闘に挑戦できるようになります。

最終決戦

四天王がすべて倒されると、ただちに中央に配置されているマップタイル「スクランブル交差点」を裏返し「KING面」が現れます。

このとき、四天王カードを1枚も持っていないプレイヤーは、手番順に抗争（ストラグル）カードを2枚引きます。手札の枚数が5枚を超えたら5枚になるように捨ててください。また、SPマーカーを裏返し、黄色の面を表にします。

その後、ラウンドを終了させ、以降のラウンドがいつものように開始します。

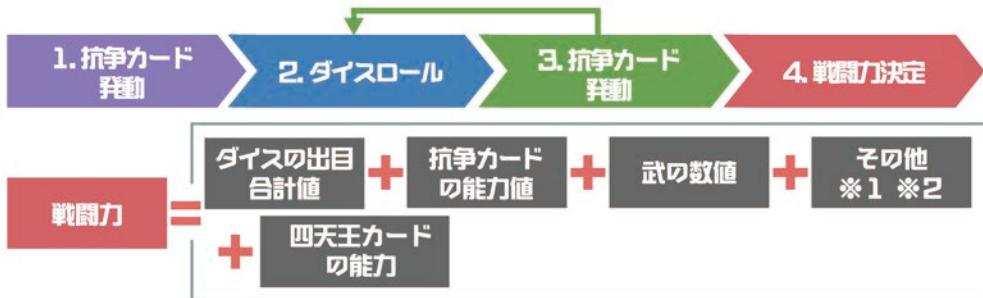
次のラウンドのスタートプレイヤーからSPマーカーが1周するまでにKINGを倒せなかった場合、プレイヤー全員が負けとなり、ゲームが終了します。



挑戦フェイズでは「KING面」に構成員を配置したプレイヤーは、全員KINGに挑戦できます。

各プレイヤーは中央のマップタイルにいる構成員で、KINGと戦います。四天王カードの撃破ボーナスはKINGとの戦闘のみ使うことができます。複数四天王カードを持っている場合、すべての撃破ボーナスを使うことができます。抗争（ストラグル）カードもルールに従って複数使うことができます。

挑戦者は手番順に通常の「戦闘」と同じように戦闘力を算出し、さらに四天王の撃破ボーナスの効果を加えます。また、1プレイヤーの戦闘力が決定された後に、次のプレイヤーの戦闘力を算出します。



挑戦者が全員戦闘力を算出した後、スタートプレイヤーがダイスを2個振り、その数値を50に加算します。この値がKINGの戦闘力となります。

挑戦者の戦闘力がKINGの戦闘力以上ならば、KINGを撃破し、勝者となります。シブヤの新たなるKINGを宣言できます。

KINGの戦闘力に達するプレイヤーが複数いるときは、最も戦闘力の高いプレイヤーの勝利となります。同値の場合、「タイマンバトル」で決着させます。



その他

Q&A

Q : 何らかの方法でコインを獲得する際、足りない場合はどうしたら良いですか?

A : 獲得できる枚数分は獲得できます。足りない分は獲得できません。

Q : コインの所持上限はありますか?

A : ありません。

Q : コインを消費して戦闘力を上昇させた場合、四天王カード「No.2」の撃破ボーナスは減少しますか?

A : はい。手元のコインが14コイン以下になった場合減少します。

Q : 四天王撃破の目標を2つ達成しているが、撃破しないという選択はできますか?

A : できません。

Q : 悪事フェイズ中、マップタイル「カジノ」にて、運ステータスを消費してダイスを振りなおすことはできますか?

A : できます。

Q : 戦闘フェイズ中にて、使用タイミング「戦闘勝利時」「戦闘敗北時」の抗争（ストラグル）カードを発動する場合、どのような手順で発動し、効果処理をしますか?

A : 以下の手順で行います。

①その戦闘に勝利したプレイヤーが使用タイミング「戦闘勝利時」の抗争（ストラグル）カードを発動して、効果を処理します。

②敗北したプレイヤーはそのラウンドでの手番が早い順に使用タイミング「戦闘敗北時」の抗争（ストラグル）カードを発動して、効果を処理します。

Q : 3人、4人プレイ時のルールに違いはありますか?

A : ありません。

クレジット

制作：ディライトワークス株式会社

ゲームデザイン：屋代元、淵本大平、村山脩

グラフィックデザイン：松田冴映子、陳佩均、黒田将太

監修：カナイセイジ（カナイ製作所）

白坂翔（株式会社ピチカートデザイン）

アドバイザー：和久卓磨（株式会社ピチカートデザイン）

制作協力：Exys 株式会社



お問い合わせ

☎ 03-5656-9377

住 所 : 〒108-0023

東京都港区芝浦3-14-8

芝浦ワンハンドレッドビル 2F

電話受付時間：月曜日～金曜日（祝日、夏季・冬季休業日を除く）

10時～18時

*電話番号はよく確かめてお間違いのないようご注意ください。

注意 (ちゅうい)

か あ みなま かなひ よ
お買い上げの皆様へ、必ずお読みください。

※3歳以下の子様には絶対に与えないでください。小さな部品を誤飲、窒息などの危険があります。

※小さなお子様の手の届かない場所で使用、保管してください。

※とがったデザインの部品があります。ケガをしないように充分にご注意ください。

サマリー

1.開始



2.配置



3.戦闘



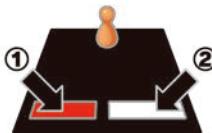
WIN →



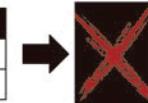
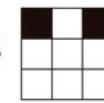
LOSE →



4.悪事



5.挑戦



最終決戦



挑戦



VS



6.終了

