

# フォートアイランド

## ◆ イントロダクション

あなたはフォートアイランドと呼ばれるこの島で、激しい戦いを繰り広げます。

島は渦巻きのような形になっており、左上の1のマスから順にゆるやかな坂道が頂上の100のマスまで続いています。しかし横から見るとピラミッドのような形で、険しい崖になっていることがわかります。崖を昇り降りするのは大変そうです。

島の周りには、体力を奪う【ストーム】も近づいてきています。島のアイテムを上手く活用し、相手を倒してください。

## ◆ 基本ルール

① ターン制バトルです。自分と相手が順番交代しながらゲームを進めていきます。全員の行動が終了したら1ターン終了です。

② 自分の番には、移動・アイテム収集・アイテム使用・攻撃ができます。行動の順番は決まっていません。

③ 島にある武器を使って相手のHPを0にすれば、エンブレムを獲得できます。ゲーム終了時にエンブレムの一番多い人がこのゲームの勝者になります。

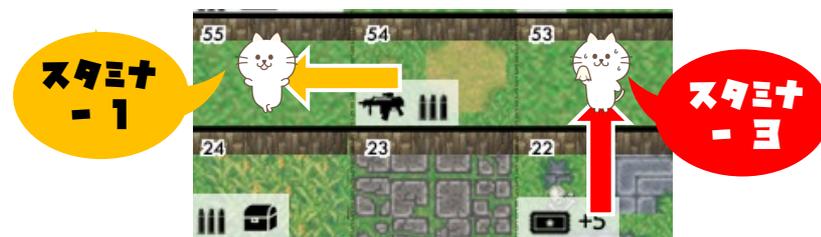


④ 0~9のカードを2枚引いてスタートポジションを決めます。1枚目が十の位、2枚目が一の位を表します。00が出たときは100のマスからスタートします。

## ◆ 自分の番にできること①

自分の番になるとスタミナが5になります。このスタミナを消費して行動をおこないます。スタミナの範囲内で自由に行動できます。0まで使い切らなくても自分の番を終了できます。

① 移動：タテかヨコのマスに移動できます。1マス移動する際、スタミナを1消費します。崖を越える移動（例：22から53への移動）をするときはスタミナを3消費します。



② アイテム収集：とまったマスのアイコンにしたがって、アイテムを収集します。アイコンの効果は以下の通りです。

 … 武器デッキから、カードをランダムに1枚ひく。

 … 弾丸デッキから、カードをランダムに1枚ひく。

 … アイテムデッキから、カードをランダムに1枚ひく。カードに書かれたチップを支払って購入できる。

 +12 … 書かれている数字の分だけバトルチップを獲得。バトルチップはアイテムの交換に使います。

# フォート★ファイテンド

## ◆ 自分の番にできること②

- ③ アイテム使用：バトルチップと交換したアイテムを使います。使うにはアイテムカードに書かれたスタミナを消費します。



**スタミナー-1**  
シールドを10増やす。  
こうげきされたとき、HPのかわりにシールドをへらす。



- ④ 攻撃：武器と弾丸がそろっていて、相手が【射程距離】の中にいるなら相手を攻撃することができます。攻撃で相手のHPを0にすれば、バトルチップ30枚とエンブレムを獲得します。



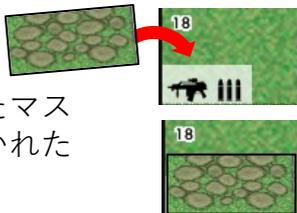
しゃていきより 射程距離	3マス	
こうげきかいう 攻撃回数	2回	
ダメージ		
かち	あいこ	まけ
30 /	15 /	5

自分のマス数字と相手のマスの数字を引き算して差が3マス以内なら攻撃できる。

攻撃回数の分だけ相手とじゃんけんをする。見本の場合なら2回じゃんけんをする。かち・あいこ・まけの数がダメージになる。

## ◆ 地面チップ

自分の番が終わるとき、アイテムを獲得したマスに地面チップを置きます。地面チップの置かれたマスのアイテムは消滅します。



## ◆ ストーム

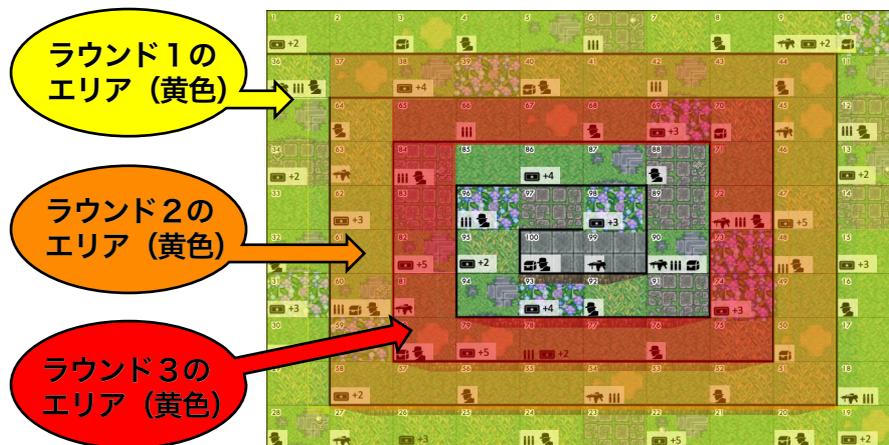
一定ターンが経過するとプレイヤーの体力を奪う【ストーム】が発生します。ストームの発生しているマスにいますとHPが自動的になくなっていきます。

ラウンド①：4ターン目の終了時に発生。1～36のマスにいるプレイヤーは、自分の番の終了時に20ダメージを受けます。

ラウンド②：7ターン目の終了時に発生。1～64のマスにいるプレイヤーは、自分の番の終了時に40ダメージを受けます。

ラウンド③：9ターン目の終了時に発生。1～84のマスにいるプレイヤーは、自分の番の終了時に80ダメージを受けます。

ストームで誰かのHPが0になった時、倒れたプレイヤー以外の全てのプレイヤーがバトルチップとエンブレムを獲得します。



# フォート ファイテンド

## ◆ アイテムを使う/捨てる

攻撃をした後の弾丸や、使用したアイテムはそれぞれのデッキにもどしてシャッフルします。

武器は3つまで、アイテムは5つまで所持できます。新たにアイテムを獲得するときは持っているカードをデッキに戻します。

この時、何を手元に残すかは自分で選んでも良いです。

## ◆ ゲーム終了

ラウンド ③ のストーム発生後（10ターン目以降）で、プレイヤーの誰かが倒れたらゲームを終了します。

それぞれのプレイヤーは獲得したエンブレムを数え、一番多いプレイヤーがこのゲームの勝者となります。

なお、エンブレムの獲得数は相手を倒したときのターン数によって変化します。

1～4ターン目（ストーム未発生時） = エンブレム + 1 

5～7ターン目（ラウンド ① 発生時） = エンブレム + 2 

8～9ターン目（ラウンド ② 発生時） = エンブレム + 3 

10ターン目以降（ラウンド ③ 発生時） = エンブレム + 5 

## ◆ リスポーン

相手の攻撃やストームによってHPが0になったプレイヤーは、好きなマスを選んで復活します。

この時、ストームの中のマスを選んでも良いです。



アイテム  
いっぱい  
所に復活して  
逆転するにゃ!

## ◆ 落下ダメージ

大きな数のマスから小さな数のマスへ崖を降りる際（例：93のマスから78のマスへ移動する時）、落下ダメージを受けることでスタミナを消費せず移動することができます。

落下ダメージ = 今いるマスの数 - 移動先のマスの数 です。

例：93のマスから78のマスへ移動する。  
 $93 - 78 = 15$ ダメージ

落下ダメージでHPが0になったらストームと同じ処理をします。

おりるの  
怖いにゃ～



そこは  
低いから  
大丈夫にゃ

