

ルールサマリー

ファーストボール（試合開始）

選手の配置 各チーム、代表選手1名を決め、その選手を『センター』へ。
それ以外の選手は『敵ゴールエリア以外の任意のマス』へ置く。

判定をする 代表選手は判定（ベースダイス：2D6、目標値とリミット：なし）を行う → **判定**

判定

ベースダイスを決める

2～5D6から選ぶ。
（ファーストボール・ラウンドの再開・場外は2D6のみ）

達成値を算出する

ベースダイスの出目の合計が達成値となる。

判定の結果

『もっとも高い達成値を出した選手』の結果を適用する。

その達成値が……

- △ もっとも高い達成値を出した選手が複数いる → **ボールフリー**
- × 達成値 < 目標値 → **判定失敗**
- 目標値 ≤ 達成値 ≤ リミット → **判定成功**
- ？ リミット < 達成値 → **ファウル**

目標値

直前に判定成功した選手の達成値

リミット

目標値に+5した数
自陣ゴールエリア中央は、さらに+3

目標値とリミットがない判定

ボールフリー / ファーストボール /
ラウンドの開始・再開の3つが該当する
必ず成功するので達成値が高いほどいい

ボールフリー（達成値が等しい）

ボールフリーにした選手以外は全員リアクションを行える → **リアクション**

※ このときの判定では、目標値もリミットもなくなる

※ 全員でボールフリーをした場合、一瞬の後に全員がリアクション（目標値&リミットなし）をする

判定失敗（達成値 < 目標値）

ここが自チームのゴールエリアの場合： **ゴール守る** → **ラウンドの終了**

ここが自チームのゴールエリア以外のマスの場合：ボールフリーとなる → **ボールフリー**

判定成功（目標値 ≤ 達成値 ≤ リミット）

ここが敵チームのゴールエリアの場合： **ゴール守る** → **ラウンドの終了**

ここが敵チームのゴールエリア以外のマスの場合

まず、出した達成値を目標値カウンターに置き、次の判定の目標値とする

次に『達成値の10の位+1マス』の移動を行う

（移動をするのは『ボールのみ』か『ボールと自分（同じマスへ）』か選んでよい）

最後に、他の選手はリアクションを行う → **リアクション**

ファウル（リミット < 達成値）

ファウル表を2D6で振り、結果に従う。 → **判定成功** **ボールフリー** **場外**

場外（ファウル表の結果）

場外を発生させた選手はボールを敵チームに渡す。 → **ラウンドの再開**

ラウンドの終了

点を奪われたチームの選手全員は〔感情〕を1つ獲得する。

また、点を奪われたチームはラウンドの再開のため、ボールを受け取る。 → **ラウンドの開始**

リアクション

リアクションは『直前に判定成功した選手 / ボールフリーを起こした選手』以外全員が参加できる。
参加する場合、まずリアクション移動を行い、その後、ボールと同じマスにいる選手は判定すること。

リアクション移動

縦か横に（ポジション：ミッドの選手はナナメにも）1マス移動できる。

『直前に判定成功した選手 / ボールフリーを起こした選手』と同じチームから移動する。

判定をする（※ 1on1の場合のみ『直前に判定成功した選手』や『ボールフリーを発生させた選手』も判定できる）

移動後、ボールと同じマスにいてリアクションの権利をもつ選手は判定する → **判定**

『直前に判定成功した選手 / ボールフリーを起こした選手』と同じチームから判定する。

リアクション移動後、判定前……ボールのあるマスがゴールエリアの時の注意点

守備側の選手（そのゴールを守るチームの選手）が判定に参加しなければ **ゴール守る**。

リアクション移動後、判定前……ボールのあるマスがサイド / センターの時の注意点

その場所に誰もいない場合、ボールフリーとなる。 → **ボールフリー**

その場所にいる選手が『直前に判定成功した選手』のみの場合、その選手は1マスの移動（ボールか、ボールと自分の移動）を行う。他の選手はそれに対しリアクションを行う。 → **リアクション**

ラウンドの開始・再開

シーン変更 新たなシーンに切り替える。

ラウンドの開始：ラウンドの終了後
ラウンドの再開：場外が起きたあと

選手の配置 ボールを受け取ったチームの代表選手1名は、

ラウンドの開始の場合：『センター』へ。

ラウンドの再開の場合：『サイド』へ。

それ以外の選手は『敵ゴールエリア以外の任意のマス』へ。配置する順番は、

ラウンドの開始の場合：直前に点を取得したチームから配置を行う。

ラウンドの再開の場合：場外を発生させた選手のいるチームから配置を行う。

判定をする 代表選手は判定を行う → **判定**

※ このとき、ベースダイス数は2D6で、目標値とリミットはないものとする。
単純に達成値が高い選手が判定成功へ進む。

闘魂

闘魂を使うと次のことができる。

ダイスブースト（感情消費：1）

自分か仲間の判定にのみ効果がある。

次の3種から1つを選ぶこと。

- ・ **アクティブなダイスをすべて振り直す**
- ・ **1～2D6を追加する**
- ・ **1～2D6を追加してアクティブなダイスをすべて振り直す**

誰が達成値がもっとも高いか決まるまで、ダイスブーストはいつでも行うことができる。

自分に対しては〔感情〕のある限り無制限に、仲間に対しては1つの判定につき1回までできる。

ファウル表振り直し（感情消費：1）

自分か仲間がファウル表を振った時に使う。その表を振りなおす。〔感情〕のある限り無制限にできる。

高速移動（感情消費：1）

自分がボールを持っていないときなら、いつでも行うことができる。好きなだけ自分を移動をさせる。

スーパーブロック（感情消費：すべて）※自チームのゴールエリア上のみ

自分の達成値を現時点でもっとも高い達成値と同じ達成値にし、強制的にボールフリーとなる。

アクティブなダイス

その判定中に振られて出目の分かるすべてのダイスのこと。
ベースダイスのほか、スキルやダイスブーストにより増えたダイスすべて含む。