

Web漫画

エストレージャ
デ
ルチャリブレ!

作者: あんちつく

オラ! スペイン語講座!

オラ! ⇒「やあ」という挨拶
ルチャリブレ⇒メキシカンスタイルの空中殺法が派手なプロレスの事です♪
ルチャ(闘い)、リブレ(自由)なので、「自由な闘い」って事で、
場外も多用した自由な空中技が特徴だよ♪

デ⇒「の」
エストレージャ⇒「スター選手」
(スペルエストレージャ⇒「スーパースター選手」)
ルチャドール⇒ルチャリブレの男性選手
(ルチャドーラ⇒ルチャリブレの女性選手)
この漫画は「あんちつく」(antic-main.com)のカードゲーム
「エストレージャ デ ルチャリブレ!」を題材にしているけど、
単純に「ルチャリブレのスター選手」って意味になるんだね♪
そんな訳で、この漫画ではスペイン語もちょこっと詳しくなれるよ♪

<はじめに:ルチャリブレとは! ?>

日本のプロレスは
ヒーローvs悪役という対決が多いが、

ルチャリブレは
ヒーローvsヒーローである。

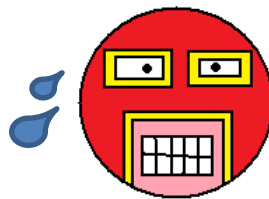


VS



負けないぞ～

オラオラ!
やんのかコラ～!

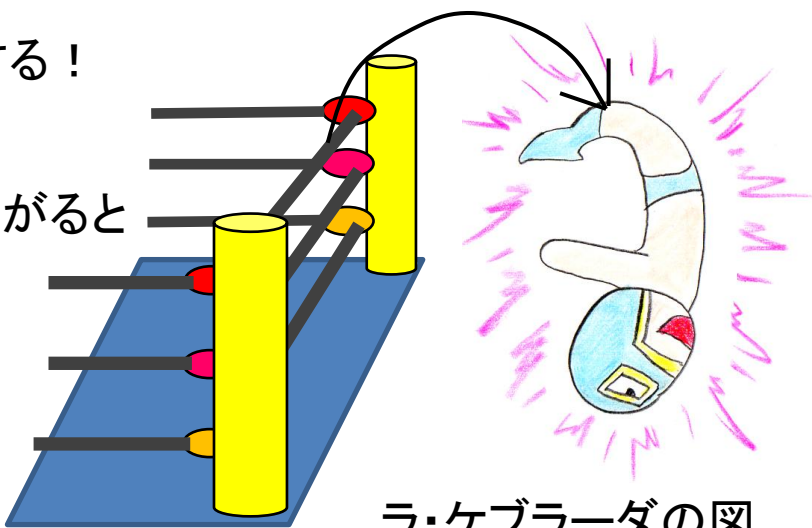


VS



ヒーローショー的でもあるが、
競技的であり、
高い実力が要求されるのだ!

また自殺的とも言う
派手な空中技が多数存在する!
これらは大変危険で
高難易度の技であるが、
観客の応援ボルテージが上がると
使用可能となる!
そう彼らルチャドールは、
**「応援を力に変える
ヒーローなのだ!!!」**



ラ・ケブラーダの図

<登場人物紹介>

【ページ:2】

【主要人物】



レッド(本名:レッド=ハート)

本作の主人公！
新人ルチャドールであり、本作で初めて試合に出る。
情熱的な性格で、観客からの応援を大事にする。気合いで金星を狙う！



オレンジ(本名:オレンジ=ジュース)

主人公レッドと同チームで、少し先輩。
頑張り屋の努力家。世話焼きの性格から色々アドバイスもくれる。



ブルー(本名:ブルー=クール)

主人公のライバル！
有名人気選手であり、主人公レッドの初戦の相手！
クールな性格で、観客からの人気が高い！



グリーン(本名:グリーン=メロン)

ブルーと同チーム。
上品でキザな性格。変則的スタイルを好むが熱狂的ファンも多い。

【その他の人物】



ゴルベ=パンチ師匠

ゴルベ(パンチ技総称)の師匠。
「基本が大事！」が口癖。



ラソ師匠

ラソ(リアット)の師匠。
非常に盛り上げ上手！応援重視！



パターダ=キック師匠

パターダ(キック技総称)の師匠。
カウンターと試合組立を重視！



エルネルJr師匠

回復技の師匠。
寝技でなく寝る事が得意！ぐうたら。



ビッグウッド師匠

我慢技の師匠。
無口。何事にも耐える美学。



ドラゴン師匠

多彩な空中技の師匠。
カッコ良さ、華麗さ、派手さを力説！



ボム師匠

投げ技の師匠。
小細工が嫌いで力で押し切るが信条！



ジャベ師匠

ジャベ(関節技)の師匠。
痛みつけ力を誇示！先生と呼ばれる。



スペイン語講座は
ラソ師匠担当だよ♪

オラ！スペイン語講座！

エル⇒英語のTheの意味
Jr⇒ジュニアつまり二世レスラー
(師匠の父もぐうたら！？)



ルチャリブレのマットは固く
頭から落とす技は禁じ手！
ボム系の技であっても、
日本のように
頭から落としてはいいよ！

登場人物が酷似してますが、
全編フルカラーなので、ご安心ください♪



攻撃

本作で一番重要なカードは、
やはり、カード分類
攻撃のカードです！
攻撃のカードには、

パンチ **ラソ** **キック**

空中技 **投げ技** **関節技**

の6つの属性と無属性があります。

では各属性を、
それぞれの師匠に
解説いただきましょう♪

ゴルベ＝パンチ師匠 **パンチ**

- 対象カード
【ゴルベ】のみ
- 師匠効果
+1ダメージ
- 対抗カード
【ガード】(ダメージ3軽減)



小ダメージだが、応援が低くても使えるので、
序盤からコツコツとダメージを与えられるぞ！
なお、小ダメージでも、スタミナの支払いが
上手いかない場合は、大ダメージになるぞ！
やはり「基本が一番大事！」なのだ！

ラソ師匠 **ラソ**

- 対象カード
【ラソ】のみ
- 師匠効果
【ラソ】後、応援+1
- 対抗カード
【ガード】(ダメージ3軽減)



結局、本作は「応援」が高い方が勝つのだ！
だから攻撃後応援プラスは、理論上最強だ！
まあ、応援にするとセット系カードとして埋まるが…
なお、「首」ケガさせるので関節技との相性も良い。
ロープアクションでダメージアップも出来るぞ♪

ドラゴン師匠 **空中技**

- 対象カード
【プランチャ】【トペ】【セントーン】【ラ・ケブラーダ】
- 師匠効果
自分へのダメージ1軽減
- 対抗カード
【ひざ】(ダメージ逆転)



ルチャリブレの醍醐味は空中技である！
あまりの激しさに相手だけでなく、自分にもダメージが及んだり、
対抗カード【ひざ】で相手と自分のダメージが逆転したりと、
とても博打的な技が多いが、だからこそカッコイイのだ！
さあ君も【ラ・ケブラーダ】を決めてヒーローになるのだ！

相手のルチャドール駒が**立**状態で使用可能。

【カード名前】
(補足説明)
<R>あらば
レアカード

(参考)
応援0～2
序盤の技
応援3～5
中盤の技
応援6～7
終盤の技
応援8～
珍しい技

必要な「応援」

技の名前に
(補足説明)が
続く場合もあり

相手 **立** **【ゴルベ】** **攻撃** **パンチ**

カードの分類
カードの属性



ダメージを略記して「ダメ」と記載。

ビンタ:1ダメ
3 水平チョップ:2ダメ
9 ペアナックル:3ダメ

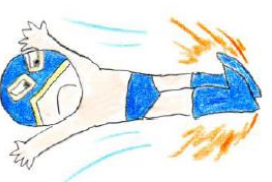
技の名前:技の効果

図4: 攻撃 カードの例

説明書の図4です。
ちなみに、
ノーマルカード36種各3枚
<R>レアカード12種各1枚
合計120枚のカードがあります。

パターダ＝キック師匠 **キック**

- 対象カード
【パターダ】のみ
- 師匠効果
+1ダメージ
- 対抗カード
【ガード】(ダメージ3軽減)



小ダメージだが、【パターダ】は、
唯一の「コンボストップ」のカードだ！
「コンボ攻撃」へのカウンターになるぞ！
また、相手を場外にぶっ飛ばせるのも便利！
試合展開するのが大事なんだよ。



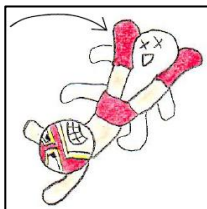
オラ！スペイン語講座！

プランチャ⇒「ボディプレス」
トペ⇒「頭突き」
セントーン⇒「しりもち」
ラ・ケブラーダ⇒「場外へのムーンサルト」
コンヒーロ⇒「回転」の意味
スイーダー⇒「自殺的な」の意味
ちなみに「ラ・ケブラーダ」ですが、
メキシコのアカプルコにある
「ラ・ケブラダ」の45m断崖絶壁からの
ダイビングショーが名前の由来！

ボム師匠 投げ技



- 対象カード
【ティヘラ】【ヌカドーラ】
- 師匠効果
+1ダメージ
- 対抗カード
【受け身】(ダメージ2軽減&伏せカード破壊1軽減)



オラ！スペイン語講座！

ティヘラ⇒「ヘッドシザーズホイップ」
ヌカドーラ⇒「パワーボム」
ティヘラは、相手の頭を足で挟んで、そのまま投げる技だよ♪
ジャベ⇒「関節技」(「鍵」の意味もあり)
カスティゴ⇒「拷問」
ケブラドーラ⇒「破壊的な」
(具体的には
バックブリーカー)

【ティヘラ】は唯一の伏せカード破壊系であり、小細工潰しだ！
また場外にぶっ飛ばす効果もある！
また【ティヘラ】【ヌカドーラ】は、序盤～終盤に長く活躍する！
大爆発ダメージこそ無いが、対抗カードがイマイチなので、常に安定した結果を残せるのだ！！さあ押し切っちゃえ！

ジャベ師匠 関節技



- 対象カード
【ジャベ】【ジャベ2】【カスティゴ】
- 師匠効果
「関節技」に対して応援+2
- 対抗カード
【ロープ】無効化

【ロープ】で無効化されてしまうが、
上手い時に大爆発ダメージになるのが関節技だ！
特に【ジャベ】が「コンボ攻撃」なので連続攻撃が可能だ！
また【ジャベ2】では、即ギブアップも狙えるぞ。
相手を痛みつけて強さを見せつけるのだ！

マスク＝メロン選手 (無属性について)



- 対象カード
【ホールド】【タックル】【ケブラドーラ】
- 師匠効果
師匠なし
- 対抗カード
なし

無属性は、人気選手マスク＝メロンが解説するぜ！
無属性は師匠が居なかったり、
コンボ攻撃が無かったり攻撃力は劣るが、
何よりも対抗カードがないというのが一番の特徴だ！
一番安定するから最強とも言えるだろう！



【注意点！】

- 1: 勝利カード
- 2: ① カード
- 3: 応援カード

「攻撃」カードを理解すると、
だいたいデッキ作りを理解したとも言えます♪
ただし、【注意点！】があります。

- 1: 相手スタミナ0にしても勝利ではないので、
 - ・3カウント勝利！
 - ・ギブアップ勝利！
 - ・場外勝利！
 のどれかを狙えるカードを
必ずデッキに入れましょう♪
- 2: ルチャドールの状態は、
「立」「倒」「外」の3つがありますが、
基本は「立」なので、「立」を攻撃する技を
デッキに入れましょう！
- 3: 「攻撃カード」に必要な枚数
「応援」カードをデッキに入れましょう♪



よ～し！
これらの技をマスターして、
絶対に試合に勝つぞ～！！



い～ぞ！い～ぞ！



そんな簡単に
新人に勝たせてなるものか！
経験の差を見せつけてやるぜ！



そ～だ！そ～だ！

攻撃 でないので、出番が無かった
2人の師匠…。



エルネルJr師匠
い～よい～よ♪
寝てたから♪



ビッグウッド師匠
冷遇にも
「耐える」のだ！

さあさあ
トレーニング開始だあ！

トレーニング期間：第4話「俺、最強！」

【ページ:6】



今日も美味なり
メロンソーダ♪

トレーニング期間には、
昼(公開練習)と夜(非公開練習)がある。
相手の公開練習(公開デッキ)を観察し、
それに相性の良いデッキを作る事で、
俺は勝ち続けてきたのだ！
これぞ俺の勝利の方程式だ！
さて対戦相手のレッドは……

何だあの生物は！！

俺、最強♪
俺、最強♪



ガミガミ…



アホか～

そんな事したら、
デッキ枚数が膨れ上がって、
狙ったカードが全然出ないし、
重要カードのローテーションも遅くなるし、
中途半端なデッキになるだろうが～！
ちゃんとトレーニング方針を立てて、
だいたい12～25枚でまとめろって～の！！

何が悪い！
デッキの枚数上限がないから、
全ての技をマスターしたのだ！！

これぞ、ルチャリブレマスター！！



ありやりや。ちなみに、デッキの不要カードは
【ダイエット】で返却する事が可能です♪
また、多めのデッキの場合は、
ローテーションを速めるという意味でも、
【ホールド】【気合】【リフレッシュ】を入れましょう♪

トレーニング期間：第5話「地元開催だぜ～♪」



試合中に応援を増やすカードは、
幾つかありますが、
事前にトレーニング期間で
応援を増やすカードも存在します。
【人気者】→応援+1
【地元開催】<R>→応援+2
です♪



応援

+1 応援 1+

+1 応援 1+



人気者♪



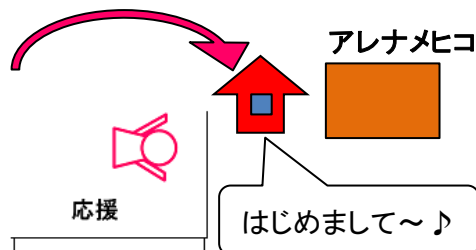
応援

+1 応援 1+



わあ～
人気で負けちゃってる～！
くそ～こうなったら！

奥の手！ 開催地の近くへお引っ越し！！



応援

+1 応援 1+

+2 応援 2+



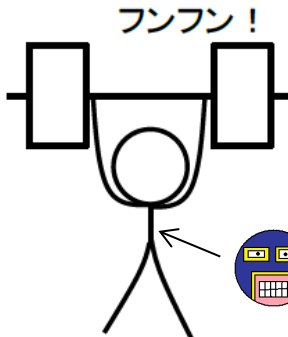
これで地元開催だ～！
応援逆転♪



え～～～
それは…
地元と言うのか…??

トレーニング期間：第6話「スタミナを鍛えよう♪」

【ページ:7】

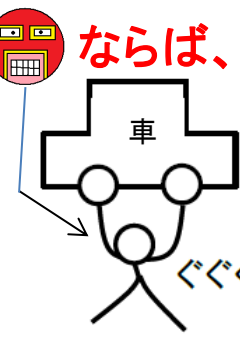


フンフン！

スタミナ+3



くそ～
ブルーめ！
【努力】で
順調に
スタミナ鍛えやがって～！



車

ぐぐぐ…

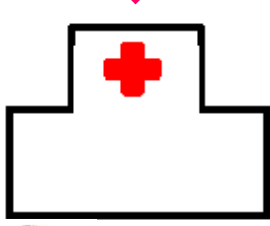
ランダムケガ
&
スタミナ+7



トレーニング期間の場合、
同一箇所のケガが発生したら、
ケガしなかった事になるんだ！
ケガ覚悟で鍛えるべきなのだ～！！



ギャアアアアア




ケガはあまりお薦めしないね。
トレーニング期間中は【病院】
試合中は【大の字】
で治療できるよ♪

(注)初回生産【努力】(ケガ有り版)は、第2回生産より【やりすぎ】に名称変更されます！m(_ _)m

トレーニング期間：第7話「師匠との出会いと別れ」

ワハハハハ！




空中技主体のデッキなんで、
ドラゴン師匠に来ていただくと
助かります！！

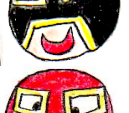







わ～い大人気！
師匠3人だあ～









【バランス調整】！！







さらば！





わ～1番重要な師匠が！

777...



本当に必要な師匠のみ
来てもらうべし！だな♪



【補足説明！】

- 1:【交流戦】のカード
- 2:【オーバーワーク】のカード
- 3:【トレーニング延長】のカード
- 4:【大食漢】のカード

その他、こんなカードがあるよ♪

1:【交流戦】<R>

非公開デッキからランダム4枚が公開デッキへ行き、お互いの手の内が分かるよ♪

2:【オーバーワーク】<R>

ケガしながら急激な追加練習をします。

「公開デッキ」+「非公開デッキ」の合計カード枚数が10枚未満だと「準備不足不戦敗」になるので、それを回避したいような場合に使ったりします♪

3:【トレーニング延長】

捨札からランダム4枚が山札へ行き、トレーニング期間を延長できるよ♪

試合中はスタミナUPとして使えるよ♪

4:【大食漢】<R>

捨札(裏)よりランダムで引いた1枚を、

「公開デッキに入れる」か「セットする(セット系カード、師匠)」出来れば成功でスタミナ+4です♪

なお、ランダムで引いた1枚は、通常どおり処理します。

具体的には夜(非公開練習)と同様に処理してください。

(ちなみに成功できるんだけど、気に入らないカードの場合、わざと失敗しカードを捨ててもOKです♪)

■「トレーニング期間」におけるカードの扱い

初回生産説明書では分かりにくいのですが、第2回生産より説明書では、「トレーニング期間」のカードは捨てない場合は、「選択」したと表現しています。

そして、**イベント**のカードは、「選択」する事で、効果が発動します。

このため、【交流戦】【オーバーワーク】があったとしても、使いたくない場合は、「選択」せずに捨ててしまえば、効果は発動しません。

トレーニング期間：第9話「トレーニング完了！」



山札が無くなれば！トレーニング完了です！

よ～しバッチリ！
応援も有利！



無難に仕上げた！
クールに勝つぜ！

<レッド=ハート選手>

スタミナ: 多め
ケガ: 有り
師匠: 2人
応援: 3
デッキ: 枚数多め
空中技主体?

<ブルー=クール選手>

スタミナ: 普通
ケガ: 無し
師匠: 2人
応援: 2
デッキ: 枚数普通
関節技、投げ技、
対抗技主体

このように、俺達ルチャドールは、
色々なストーリーを経て、
試合に臨むのさ！

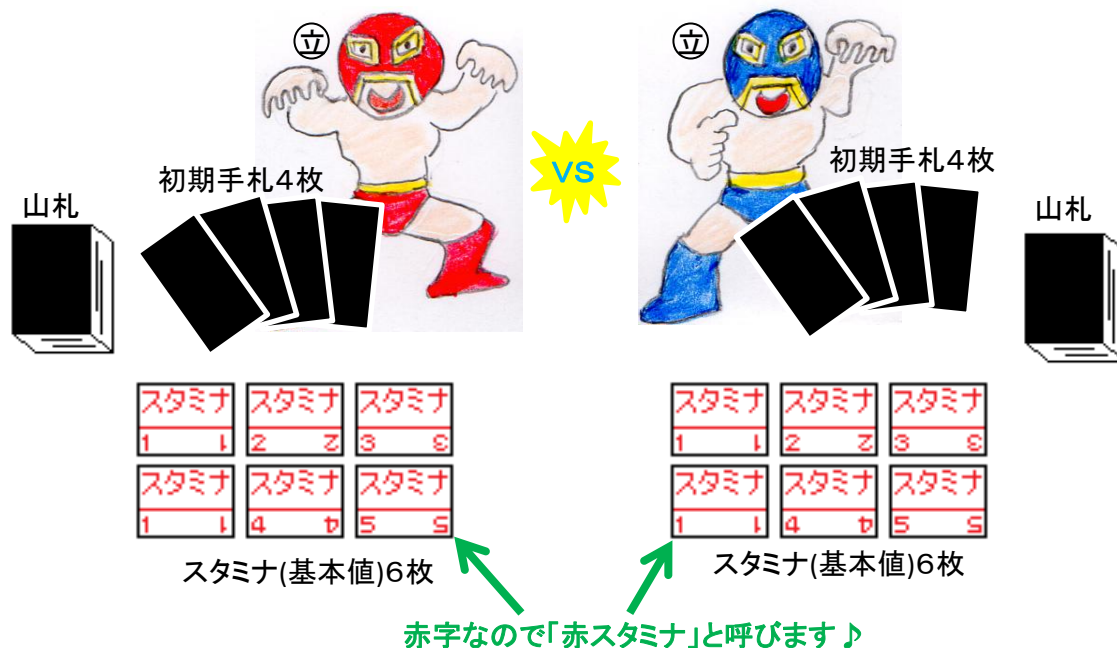


試合：第1話へ続く！

試合：第1話「試合準備」

【ページ:9】

- (1) 未使用のカードを「排除カード」として片付けます。
- (2) ルチャドールの駒が **(立)** 状態でリングインします。
- (3) 「トレーニング期間」の「公開デッキ」と「非公開デッキ」をよく混ぜて、各プレイヤーの「デッキ山札」にします。
「デッキ山札」から4枚ドローし、初期手札とします。
(注:「トレーニング期間」の「山札」と区別するため、
「試合」中の「山札」を「デッキ山札」と表現しています。
「試合」中は、単に「山札」と呼ばれます。)
- (4) 「スタミナ(基本値)」(1, 1, 2, 3, 4, 5)の6枚を各プレイヤー手元に置きます。



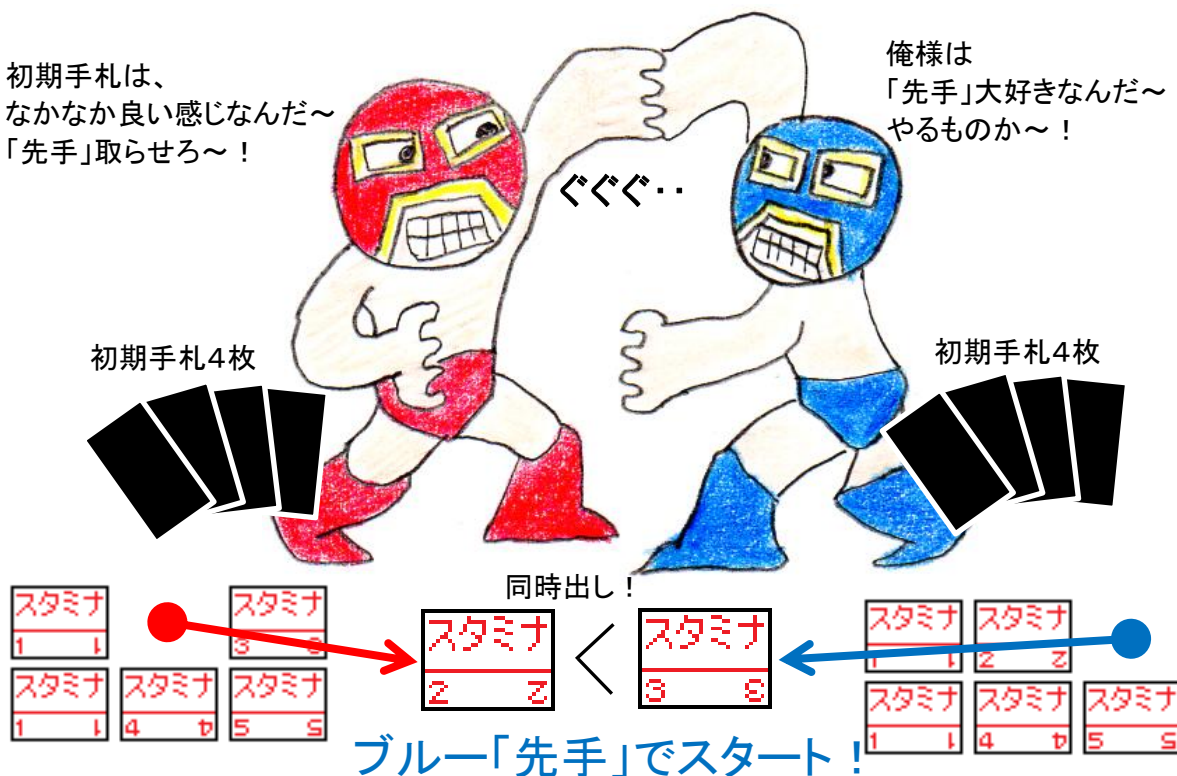
試合：第2話「試合開始＆力比べ」

さあ試合開始です！

最初は力比べから始まります！力比べで勝った方が「先手」が得られます！

初期手札は、
なかなか良い感じなんだ～
「先手」取らせろ～！

俺様は
「先手」大好きなんだ～
やるものか～！



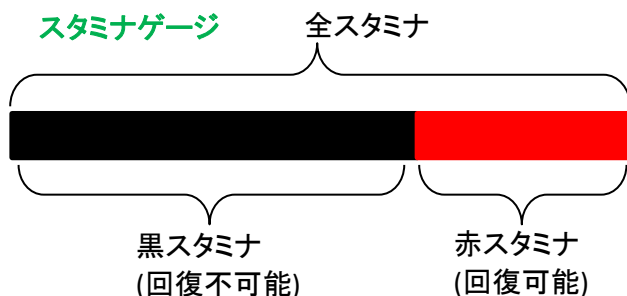
ちなみに同数の場合は、「じゃんけん」で「先手」を決定します。
出した赤スタミナは消耗します。
残りの赤スタミナは「セット系カード」としてセットします。

試合：第3話「黒スタミナと赤スタミナ」

【ページ:10】



カ比べて赤スタミナを消耗したので、
まず、重要要素であるスタミナについて説明します。
スタミナには、
黒スタミナ「セット系カード」(黒字なので)と
赤スタミナ「スタミナ(基本値)」(赤字なので)があり、以下のイメージです♪



基本的には、説明書に書いてあるとおりです♪

●ダメージを受けた場合

→合計がダメージ分以上になる枚数、セットされている「スタミナ」から失います。

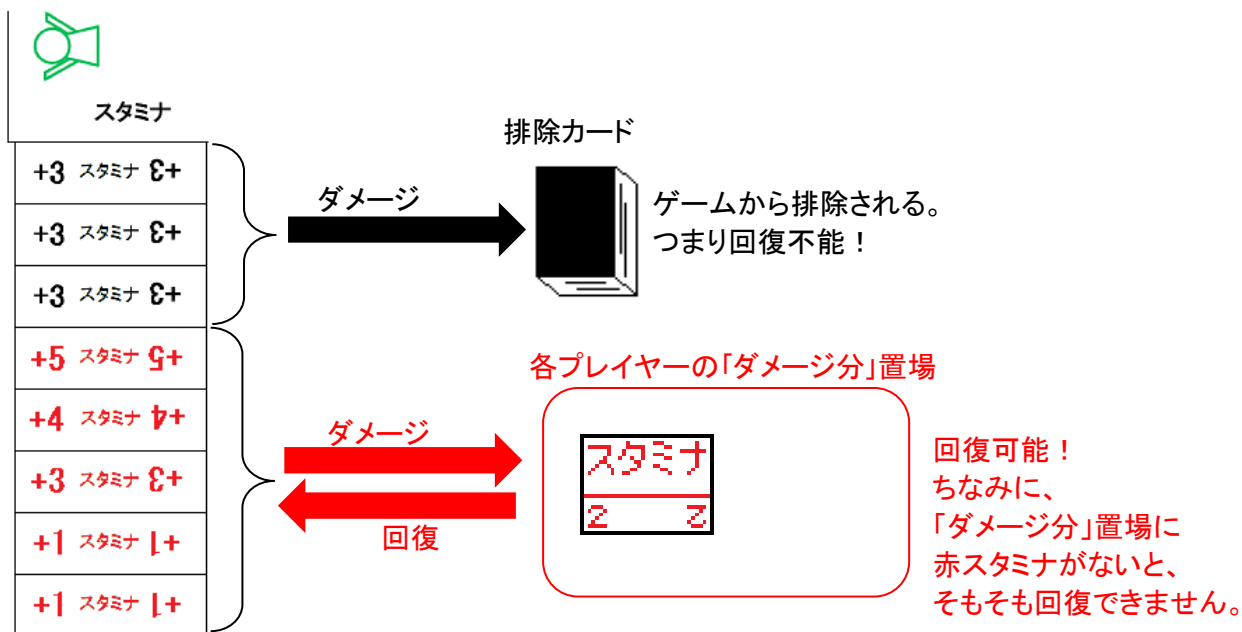
●スタミナ+で回復した場合

→合計がプラス分以下になる枚数を「ダメージ分」の場所から持ってきてセットできます。



上手くいかない時は、「多めに払って、少なくもらう」って感じなんだな～

具体的には…



基本的には、序盤のダメージは、
赤スタミナで支払う事がオススメです♪



次の第4話では、いよいよ俺のターンだ！
ターンの流れを説明するぜ♪

試合：第4話「ターンの説明」

【ページ:11】

「先手」のプレイヤーから交互にターンを行います。

ターンの流れは以下のとおりです。

(1)ドロー+1枚

(2)「バーストチェック」→「山札」も「捨札」も0枚であれば、
1ダメージ＆「手札」を全て「捨札」へ捨てるペナルティー！

(3)主行動1

(4)主行動2

(5)副行動

(6)「手札」3枚以下ならドロー+1枚

(7)「ターンエンド」宣言

主行動(以下のいずれかを行えます。)

①自分が「立」状態ならば、「手札」にある「攻撃」または「コンボ攻撃」のカード1枚を使用。

②「手札」にある「効果」のカード1枚を使用。

③スタミナ1以上ならば、1ダメージ後、自分を「立」状態にする。(相手妨害ダメージ分)

④相手を「立」状態にする。「引っぱり込む！」

⑤何もしない。

(5)副行動(以下のいずれかを行えます。)

①「手札」にある「伏せ(インスタント)」または「伏せ(使用)」のカード1枚を「伏せカード」にする。

②「伏せカード」にある「伏せ(使用)」のカード1枚を使用。(記載内容に従ってください。)

③「手札」から「捨札」に2枚カードを捨てる。(効果は発動しない。手札循環！)

④何もしない。

具体的には…



まず、
(1)ドロー1枚
(2)バーストチェックはもちろん大丈夫♪

技は感情込めて
絶叫しよう♪
それがルールだからな！

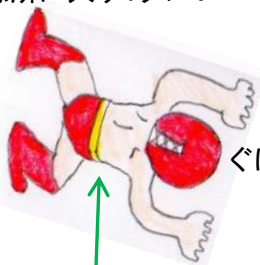


「試合」中の技は、ルール上、
プロレス実況風発音、
プロレスラー風発音で
しゃべらなければいけません！

1ダメ！

立→倒

足ケガは、
「試合」前からの足ケガと
同一箇所のケガになり、
急所に入り4ダメ！



ぐはあ！

ただやられるだけでなく、
相手のターンでは、
「インスタント」「伏せ(インスタント)」
「コンボストップ」が使用可能だぞ！

ターンエンド！



次に(3)(4)の主行動2回だ！

基本的には「攻撃」カードか「効果」カード！

自分が立っていないと「攻撃」出来ない事に注意だ！

相手【タックル！】(攻撃)



単純確実！

□1ダメ&倒化

相手【ジャベ2】(攻撃)



「関節技」
[3]クルセーラ(足四の字固め):
「足」ケガ
[7]バランカ(腕ひしぎ逆十字):
「腕」ケガ&ギブアップチャンス！
[8]カバージョ(キャメルクラッチ):
「腰」ケガ&ギブアップチャンス！

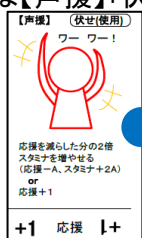
「ギブアップチャンス！」
ランダムケガの要領で1枚引き、
技と同一箇所(腕や腰)が出たら、
成功！ギブアップ勝利！
(失敗時は何も起きません)

俺様は、まず
主行動1
【タックル！】
1ダメ&倒れる化
主行動2
【ジャベ2】クルセーラ！！足ケガ！
現在、応援2なので、
応援3の技は使えないはずだが、
ジャベ師匠の効果により、
「関節技」では応援+2され、
応援4になるのだ！



そして(5)副行動！基本的には「伏せカード」の処理だ！

俺様は【声援】「伏せ(使用)」のカード1枚伏せるぞ～。



伏せカード

相手に見せないよう
伏せる

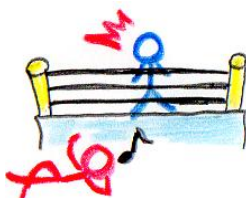
最後に(6)手札3枚以下でドロー1枚、(7)ターンエンド宣言だ。
手札はバンバン使った方が1ターンで2枚補充できて効率的だ！

【ページ:12】

なんだなんだ試合前からケガしてるし、
1ターン目から、かなり俺様のペースかぁ？



って、場外で寝てるー！！



試合前のケガは、
試合中に治す事にしたのだ♪
エルネルJr師匠の効果もあるし、
スタミナも回復♪

お客さんどう思うんだろ…

試合：第6話「応援」



まあ、主行動1回分を消費して、
相手をリングに戻して「立」状態にする
があるから、全く攻撃できない訳ではない！
主1:相手を「立」にする。
主2:【ゴルフ】ビ〜ンタ！（1ダメ）



1ダメに対して、
4ダメの過剰支払い
伏せカード「弱者応援」発動！
レッド→応援+1
ブルー→応援-1

実況「お〜っと！

単なるピンタにバランス崩しレッド選手鉄柱に激突！
敵前逃亡に続き、実にお粗末！

新人と言えど、これほど弱い選手見た事ないぞ！！」

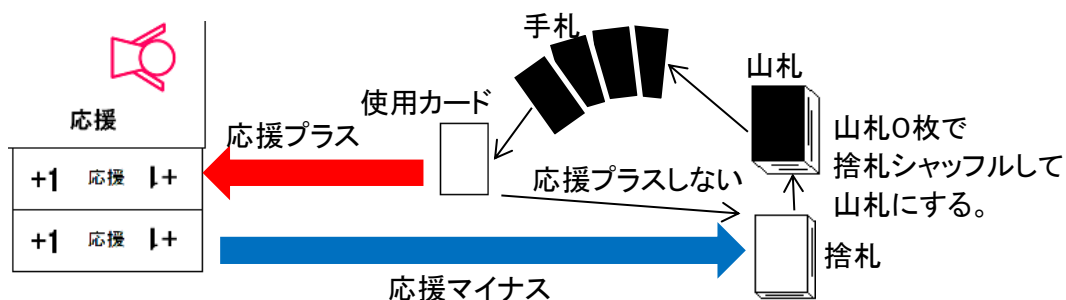
観客「レッド頑張れ～！つ～か金返せ～！（笑）」

ブルーもっと手加減してやれよー！」



基本的には、説明書に書いてあるとおりです♪

- 「応援＋〇」になった場合
→記載のあるカードを「応援」にセットする事が出来ます。セットせず「捨札」に捨てる事も可能です。
(「必ず応援＋〇」と記載がある場合は、セットしなければいけません。)
- 「応援－〇」になった場合
→合計がマイナス分以上になる枚数、セットされている「応援」カードを「捨札」へ捨てます。
(セットされている「応援」カードが無くなれば、そこで終了です。)



試合：第7話「伏せカード破壊！」

【ページ:13】



ハイハ～イ！応援よろしく！

【手拍子】

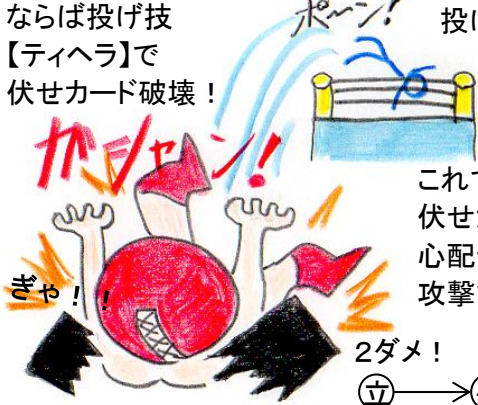


攻撃せずに
応援ばかり上げてくるなあ～。
得意な関節技も出しにくい…。



レッドの伏せカード
関節技を無効にする【ロープ】！？

ならば投げ技
【ティヘラ】で
伏せカード破壊！



ポーン！ 投げ技



ボム師匠

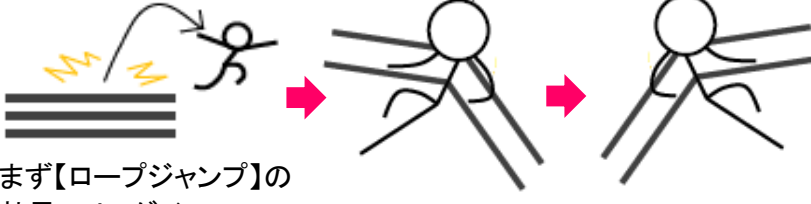
これで
伏せカードを
心配せずに
攻撃できる！

2ダメ！
①→②

試合：第8話「コンボ攻撃！」



くそ～、こっちも反撃だあー！



ロープの反動を利用して…

まず【ロープジャンプ】の
効果でリングイン！
①→②

主行動も1回増える。
(主行動が減らないとも言える)



ラソ
ラソ師匠



【ラソ！！】
4ダメ&首ケガ&応援+1

コンボ攻撃【ロープアクション】2枚出で、
ダメージ3増加させて～！

主1

主2:【気合】ドロー3枚



ハハハハハ！

見事なダメージ増加のロープ系コンボ攻撃だが、
コンボ攻撃の真の恐ろしさは関節技にありだ！
俺様のデッキは関節技だらけよ！

主1:【ジャベ】→【カスティゴ】
主2:【ジャベ】→【ジャベ2】
と1ターンで4回攻撃だあ！



関節技の恐怖を
見せつけてやるのだ！！

ジャベ師匠

ギアア アアアアア



自主規制映像

ブルーの関節技コンボ攻撃に、
レッドも徐々に追い込まれていく…
元々試合前からケガしていたのが痛い…
やはりダンベルの代わりに車持ち上げるのは良くなかった…
だが、スタミナの多さや、回復技の【大の字】、
関節技無効化の【ロープ】などで、何とか粘っている！
だが、攻撃力が足りない！このままでは負けてしまう！
あの太技さえ決まれば…！！



ギアア アアアアア



自主規制映像

序盤の応援不足も、相手の攻撃を無効化する
【華麗な動き】(スタミナ-1 & 応援+1)で完全に補ったな！
しかも【声援】(応援-A、スタミナ+2A)で
【華麗な動き】カードの回収までしている。
やはり経験の差！勝負あったな！！

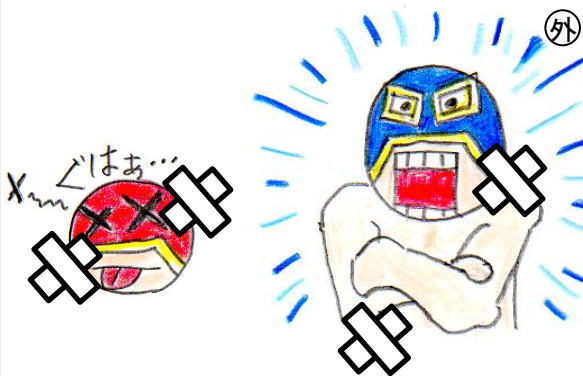




△はあ...
X



試合：最終話「勝利条件！」へ続く！



このゲームは、スタミナ0にしても勝ちではない！
3つの「勝利条件！」のうち、
どれかを満たす必要があるぞ！

- (1)「3カウント勝利！」を成功させる。
- (2)「ギブアップ勝利！」を成功させる。
- (3)相手が「外」状態でスタミナ0。(場外勝利！)

↓

- (1)(2)はカードに書いてあるぞ！
- (1)【ホールド】【プランチャ】【ヌカドロー】
- (2)【カスティゴ】【ジャベ2】
- (特に【ジャベ2】はスタミナに関係なく勝利！)
- (3)は、その条件になればOKだ！

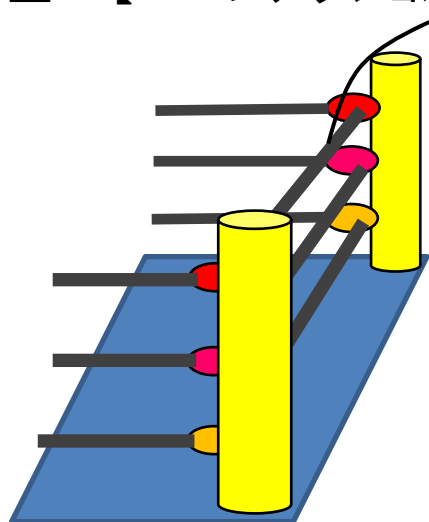


あれっ！？まだ動けるぞ！
そうか、ダメージ分支払いができないと
「立」→「倒」になるけど、
ぴったりスタミナ0のダメージという事は、
ぴったりダメージ支払いができたって事か…。
フラフラだけど、まだ立ってる！！
主行動2が残ってるから、まだ攻撃できる！



主2:【ロープアクション】トップロープからの～

【ラ・ケブラ～～～ダ！！】



レッド:2ダメ(倒れる)

ブルー:トップロープでダメージ3増加 &

ケガが急所に入り15ダメ！！

スタミナ0！！(場外敗北)

大逆転！



こうして
新たな伝説が
はじまったのであった！

完