

「エストレージャ デ ルチャリブレ！」は、2人用カードゲームです！
 ゲーム開始後の「トレーニング期間」にデッキを編成し、
 作り上げたデッキで「試合」をするという本格的ルチャリブレ対戦型カードゲームです！（^^）

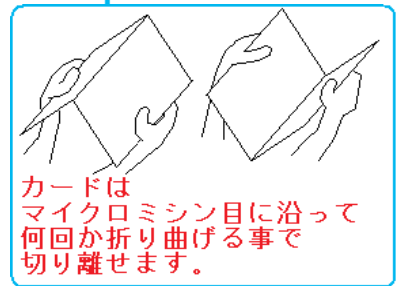
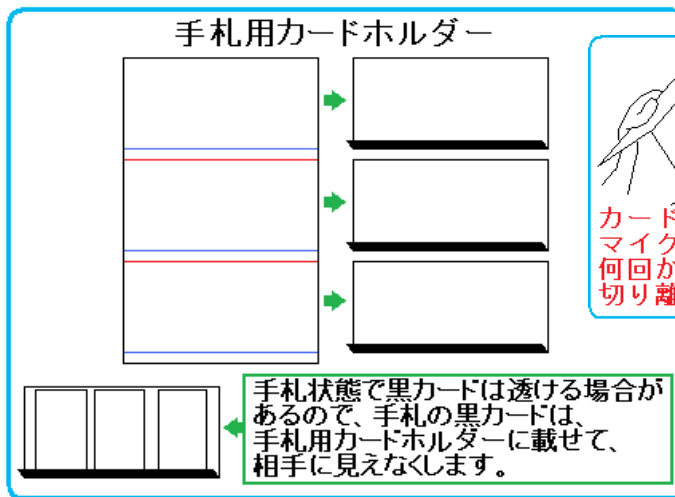
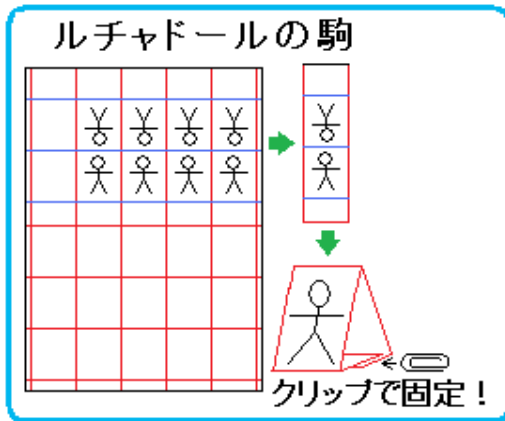
★「エストレージャ デ ルチャリブレ！」の内容物

【ページ:1】

- 表紙&説明書(この紙です。)
- 手札用カードホルダー(2枚使用します。予備1枚。)
- ルチャドールの駒4体分(2体使用します。残り&白紙は予備です。)
- 収納用ビニール袋:3枚(大1枚(黒カード収納用)、小2枚(その他用))
- 黒カード120枚(白紙予備12枚)(裏が黒色のカード)(内訳:ノーマルカード36種各3枚+レアカード12種各1枚)(別梱包)
- リング(A4サイズのプレイ用シート)
- 「ケガ(急售)」カード20枚(白紙予備4枚)
- 「スタミナ(基本値)」カード12枚(白紙予備3枚)
- ルチャドール駒組立用クリップ:4個(予備2個)

ご注意！

「ルチャドールの駒」と「手札用カードホルダー」には、切り離せない、折り曲げ専用のマイクロシシ目があります！
 以下の絵を見て、組み立ててください。(赤色:切り離せるマイクロシシ目/青色:折り曲げ専用のマイクロシシ目となります。)



このゲームの黒カードは、手札状態では透けてしまうので、手札用カードホルダーで隠す必要があるぞ！
 「手の内を相手に見せないようにする！」という所から闘いは始まっているのだ！！

(ちなみに、相手に手札の枚数を聞かれたら、正直に答えなければいけません！)

←プレイ風景

★免責事項

「ルール」「カードの表記内容」に重大な欠陥が見つかった場合は、「ルール」「カードの表記内容」が変更される可能性もあります。ご了承ください。

★製造メーカー:ゲームメーカー「あんちっく」

●「あんちっく」のページ
<http://antic-main.com/>

★「エストレージャ デ ルチャリブレ！」のルール
 まず、「トレーニング期間」にデッキを編成します。
 自分好みの選手を育成しましょう♪(^ ^)



「トレーニング期間」には
 昼(公開練習)と夜(非公開練習)
 の概念があるんだぜ！

【トレーニング期間】

- (1)プレイヤーの間にリング(プレイ用シート)を置きます。
- (2)黒カード120枚をシャッフルし、伏せて山札とします。
- (3)「じゃんけん」でプレイヤー1、プレイヤー2を決定します。
- (4)昼1→昼2→夜→昼1→昼2→夜→…を繰り返します。

昼1 & 昼2では、山札より表向きに
 4枚のカードをプレイヤーの間に並べて、
 昼1ではプレイヤー1から、
 昼2ではプレイヤー2から交互に手番を行います。
 手番では並べたカードに対して、以下の行動が行えます。
 ①好きなカードを選択し自分の公開デッキに加える。
 ②「流す」: 全てのカードを捨札(表)に捨てる。
 並べたカードが全て無くなると、昼1 & 昼2は終了です。

夜は相手に見えないように
 各プレイヤーはカードを2枚引きます。
 欲しいカードを選択し非公開デッキに加え、
 不要なカードなら相手に見せないまま捨札(裏)に捨てます。
 (時間短縮のため夜は同時進行です。)
 (2枚のカードは好きな順番で処理できます。)

- (5)「セット系カード」「師匠」のカードを選択した場合、
 デッキに入れる代わりに、セット系カードとして、
 図1のようにリング下にカテゴリーごとにセットします。
 (カードの下部のみが読めるようにセットします。)
 なお、セットするのに条件があるカードもあり、
 条件が満たせないカードは、
 そもそも選択する事が出来ません。
 また、「師匠」は3人までしかセットできません。
- (6)「イベント」のカードを選択した場合、
 「トレーニング期間」中でも効果が発動します。
 記載内容に従ってください。

- (7)山札が0枚になると、「トレーニング期間」終了です。
 ただし、「公開デッキ」+「非公開デッキ」の
 合計カード枚数が10枚未満の場合、
 「準備不足不戦敗」で負けとなります！

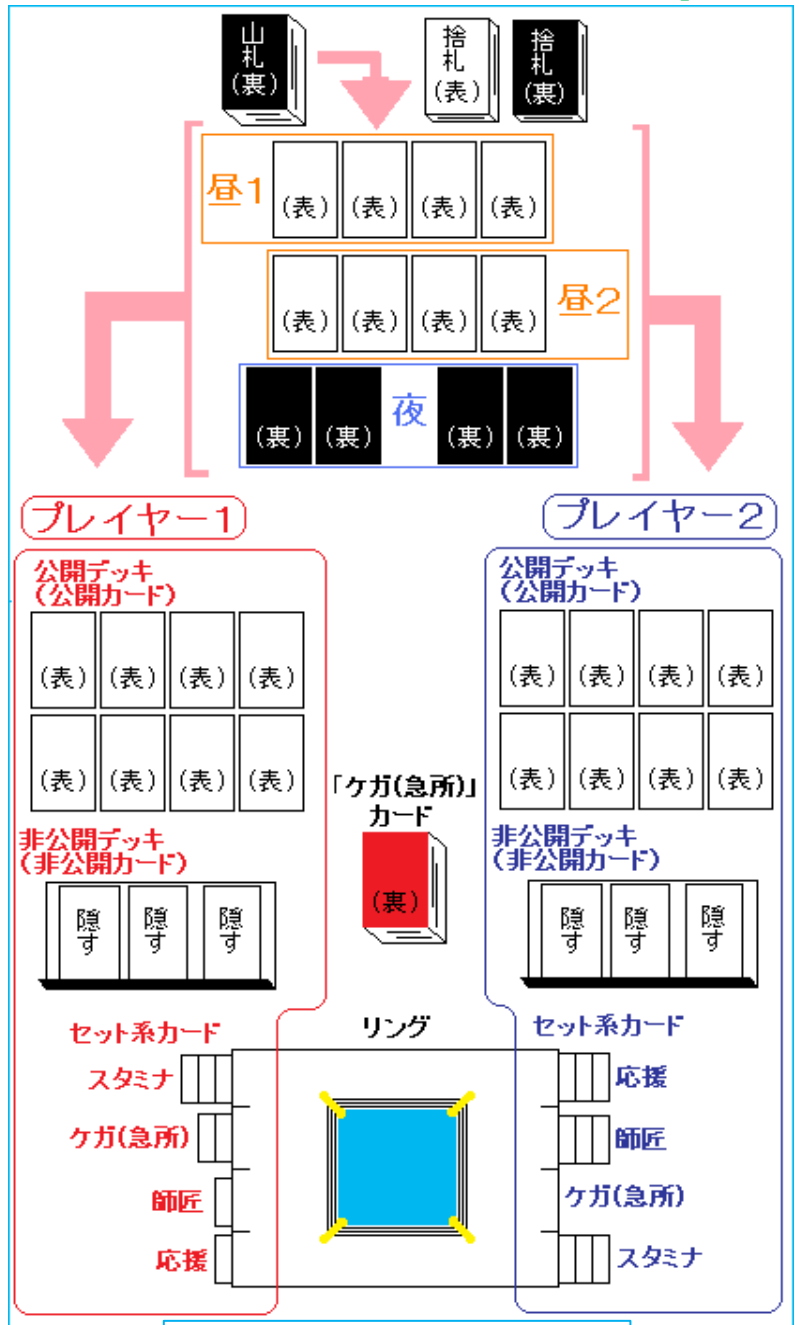


図1:「トレーニング期間」の説明図

「トレーニング期間」では、
 「ルチャドールの駒」「スタミナ(基本値)」は使いません。
 また非公開カードが山札用カードホルダーに載りきらない場合は、
 テーブルにカードを伏せて置いて構いません。

【用語説明1】

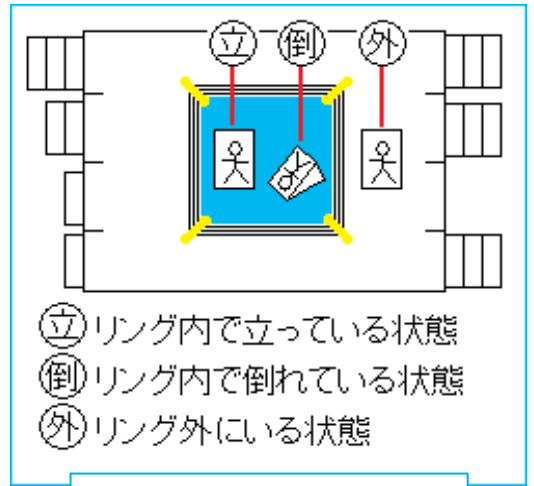
- 「ランダム〇枚」→→ 片方のプレイヤーが対象となるカードの束を伏せ状態でシャッフルし、
 もう片方のプレイヤーが「ストップ」と言うまでシャッフルを続けます。
 その後、シャッフルされたカードの束の一番上から指定枚数を取ります。
 (指定枚数分無い場合は、そこで終了となります。)
- 「ランダムケガ」→→ 「ケガ(急所)」カードをランダム1枚引くの意味になります。
 (「ランダムケガ2枚」なら2枚引きます。)

【トレーニング期間でのセット系カード増減】

- 「ケガ(急所)」カードを引いた場合→→→ 図1のようにリング下のカテゴリーの場所にセットします。(セット系カードとして扱います。)
 (なお、同一箇所のケガは、「ケガ(急所)」カードを受け取らず返却してOKです。ラッキー♪)
- 「ケガ回復」になった場合→→→ セットされている「ケガ(急所)」カードのうち好きな1枚を返却できます。
- 「師匠-1人」になった場合→→→ セットされている「師匠」カードは「捨札(表)」へ捨てます。
- 「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(表)」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。)

【試合準備】

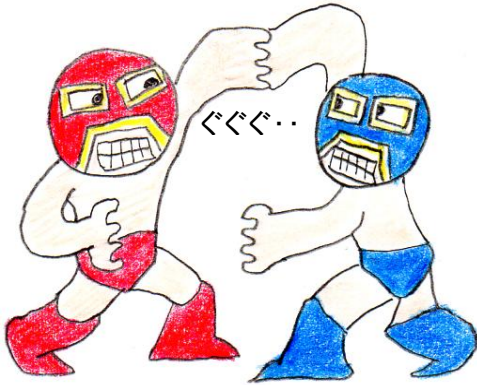
- (1)「トレーニング期間」での「捨札(表)」の束を裏返し、「捨札(裏)」の上に載せます。
この「捨札(表)」+「捨札(裏)」は、以後「排除カード」と呼び「試合」で使いません。
('排除カード'の確認は出来ないなので、色々謎を残しつつ、「試合」に進みます。)
- (2)自分のルチャドール駒を(立)状態でリング内に立てます。(図2参照)
(ルチャドール駒は図2のように3つの状態を表現しており、非常に重要です。)
- (3)「トレーニング期間」で編成した「公開デッキ」と「非公開デッキ」をよく混ぜてシャッフルし、各プレイヤーの「デッキ山札」とします。
この「デッキ山札」より、4枚手札にドローし、「初期手札」とします。
- (4)図3のように配置して試合準備終了となります。
ただし初期状態なので、「デッキ捨札」「伏せカード」はありません。
また、「スタミナ(基本値)」カードはセットせず、
スタミナ1, 1, 2, 3, 4, 5の6枚を各プレイヤーの手元に置きます。



- 立) リング内で立っている状態
- 倒) リング内で倒れている状態
- 外) リング外にいる状態

図2:ルチャドール駒の状態

【試合開始&力比べで先手決め】



さあ試合開始です！
各プレイヤーは「初期手札4枚」を確認後、
手元の「スタミナ(基本値)」カード1~5の
どれか1枚を選択し同時出します。
ここで数値が大きければ、「力比べで勝った」と見なされ
「先手」が得られます。
(同数の場合「じゃんけん」で「先手」を決めます。)

↓
選択した「スタミナ(基本値)」カードは、
「力比べで消耗した」として、
図3の「ダメージ分」の場所へ置かれます。
選択しなかった残りの「スタミナ(基本値)」カードは、
全てセット系カードにセットします。

↓
ページ:4の【ターン説明】に続く

【用語説明2】

各プレイヤーの「デッキ山札」「デッキ捨札」は、
「試合」中においては、単に「山札」「捨札」と表現されます。
この説明文においても、これ以降は「山札」「捨札」と
表現しますので、ご注意くださいませ。

【試合でのセット系カード増減】

- 「スタミナ+〇」になった場合→→→ 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。
(「スタミナ+〇(このカードをセットする。)」と記載がある場合は、そのカードをセットします。)
- ダメージを受けた場合→→→→ (スタミナ-〇)になった場合
(スタミナが足りない時は
ページ:4の【勝利条件】参照)
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。
失った「スタミナ(基本値)」カードは、「ダメージ分」の場所に置かれます。
失った「スタミナ(基本値)」以外のカードは、「排除カード」に捨てられます。(取り戻せません！)
(赤スタミナは回復可能、黒スタミナは回復不可能と覚えましょう！)
- 「ケガ(急所)」カードを引いた場合→→→ 図3のようにリング下のカテゴリーの場所にセットします。(セット系カードとして扱います。)
(なお、同一箇所ケガは、「ケガ(急所)」カードを受け取らず返却してOKですが、
「急所」に入ったとして、ダメージ+4増加と計算されます！)
- 「ケガ回復」になった場合→→→ セットされている「ケガ(急所)」カードのうち好きな1枚を返却できます。
- 「師匠-1人」になった場合→→→ セットされている「師匠」カードは「排除カード」へ捨てます。
- 「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。)

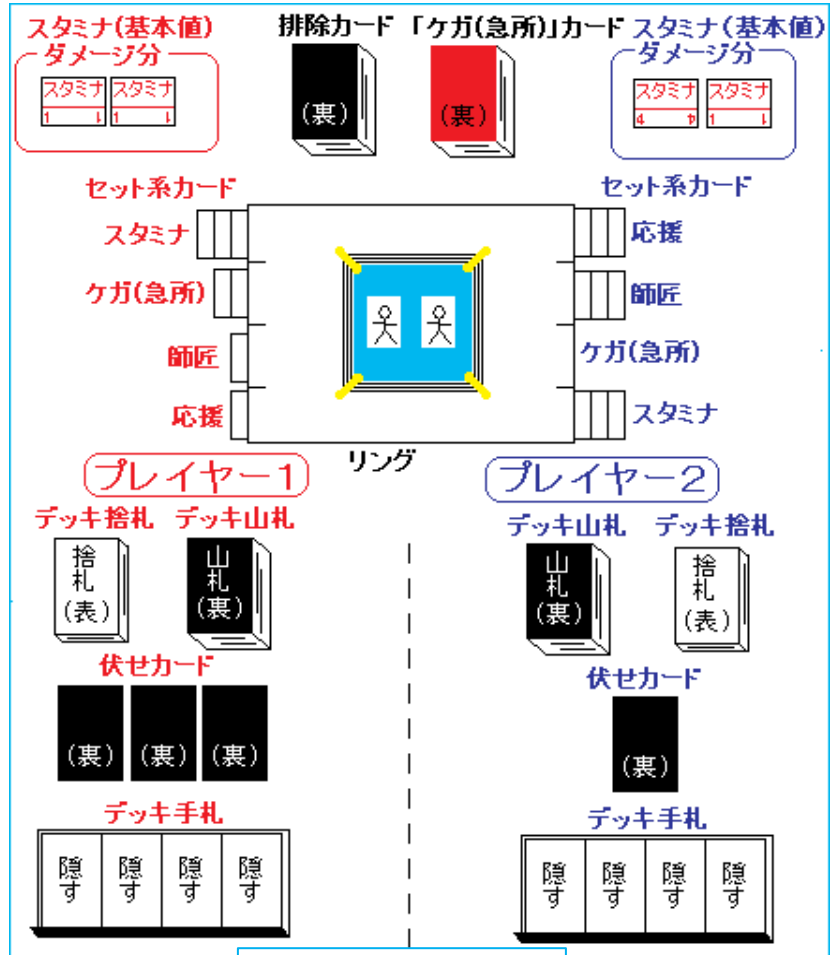


図3:「試合」の説明図



【用語説明3】

「ドロー+〇枚」→→ 「山札」から指定枚数引いて「手札」に加える行為です。
なお、「山札」が0枚になった場合、ただちに「捨札」を伏せてシャッフルして「山札」とします。
「山札」も「捨札」も0枚になったら、強制終了となります。

「バーストチェック」→→→ 「バーストチェック」を行うタイミングで「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となります！

「試合」中に使用した
全てのカードは、
セットされなければ
「捨札」に捨てます。

【ターン説明】

「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」
- (3)主行動1(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。
- (4)主行動2(主行動1と同じ)
- (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。
- (6)「手札」3枚以下ならドロー+1枚
- (7)「ターンエンド」宣言

<ダブル回復ルール>
主行動1と主行動2で、
共にスタミナ+〇があった場合、
合計する事も可能です。
(例)主行動1:スタミナ+2、
主行動2:スタミナ+2なら、
合計してスタミナ+4として扱えます！

【勝利条件！】

このゲームでは、スタミナ0にしても
「フラフラと立っている状態」であり、勝利ではありません！！
以下のいずれかの条件で勝利となります！

- 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！)

↓
なお、ダメージ分のスタミナが支払えない場合、
(立) 状態ならば、(倒) 状態になります。
(【ホールド】しやすくなります♪)
(それ以外のペナルティーはありません！)

【カードの使用条件】

カードの左上に、(立)(倒)(外) が記載されている場合、
該当するルチャドールの駒が、その状態になっていないと
使用できません。
また口の中の数字は、技を使うのに必要な「応援」を表わしています。
(数字が記載されていない場合は、数字0と解釈してください。)
(口が存在しないカードは、そもそも「応援」なしで使用できます。)
「応援」が足りない技は使う事が出来ません。

【 [攻撃] カードの説明】

1枚のカードに複数の技が記載されているため、
どの技の使用が明確に分かるようにするため、
必ず技の名前を叫んで使用してください！
(例)「水平チョップ！！」
(技の名前がないカードも、カード名前を叫ぶ事を推奨します♪)

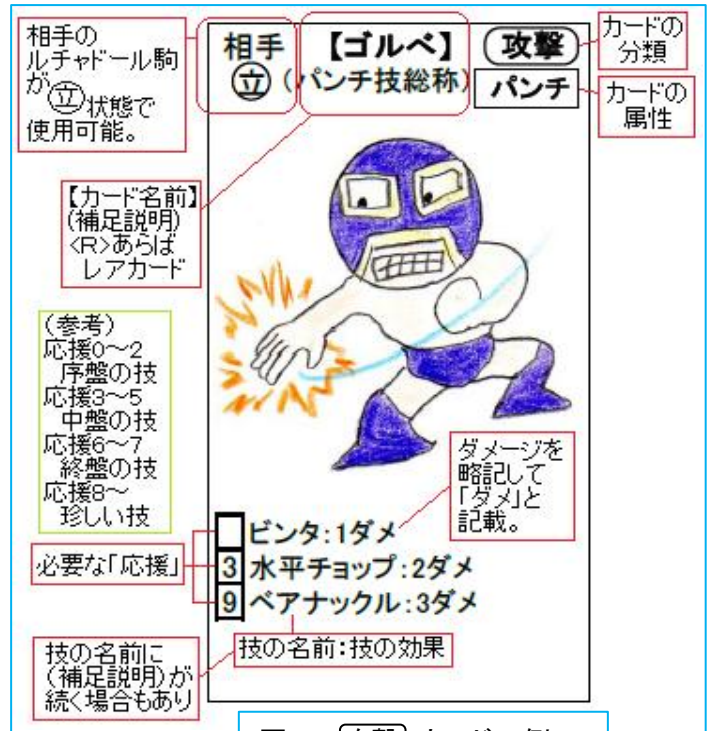


図4: [攻撃] カードの例

ちなみに、技の効果で、「自分〇ダメ」と記載があるカードは、
残りスタミナが0であっても使用可能です。(使用後に受けるダメージと解釈してください。)
ただし、スタミナが明らかに足りなくなるので、ページ: 4の【勝利条件】を参照してください。

技の効果に「A&B&C」のように記載がある場合は、前から順番にA→B→Cの順番で処理してください。
(ちなみに1度技を使用してしまえば、技の途中で「応援」が足りなくなっても、技の効果は全て発動します。)
また、A、B、Cは別物として扱うので、Aが防げても、B、Cのダメージは受けてしまいます。

【 **インスタント** **伏せ(インスタント)** カードの説明】

これらのカードは、自分のターンでは使用できず、相手のターンでのみ使用できます。なお、使用条件があれば、使用条件を満たす必要があります。(同時に何枚も出せます。)

インスタント →→→「手札」から使用出来ます。

伏せ(インスタント) →→→「伏せカード」から使用出来ます。

使用後は、セットされなければ、「捨札」に捨てます。

【 **コンボ攻撃** **コンボストップ** カードの説明】

コンボ攻撃 のカードには、図5左のカードのように、次に出せるカードの **属性** が記載されています。

(具体的には「次の～」と記載されています。)これにより主行動1回で2枚以上のカードを使用して攻撃が可能になり、多くのダメージを与えられます。

しかし、相手側は、「手札」に **コンボストップ** のカードがあり、カードの使用条件を満たしていれば、使用が可能です。
コンボストップ のカードを使用すると、**コンボ攻撃** のカードを無効化(無かった事にする)が出来、さらに **コンボストップ** のカードに記載されている内容も使用できます。
使用後は、セットされなければ、「捨札」に捨てます。

図5で具体例を説明すると、

Aさん「ダブルロープアクション～ン！からの～」

(↑2枚同時出したので、「ダブル」と表現しています。)

(**コンボ攻撃** 後、次に出すカードがある場合は、「からの～」と言います。)

・Bさんが **コンボストップ** を使用する場合は、

Bさん「だがしか～し！パターダ・ボラド～ラ！」

・Bさんが **コンボストップ** を使用しない場合は、

Bさん「さあ来い！」


Aさん「ラ・ケブラ～ダ～！！」

(重要事項: 赤字部分は、確認用の言葉です。同じような意味ならばアレンジ自由です。

また、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！)

【ロープアクション】

コンボ攻撃
インスタント




ロープの反動を利用!

コンボ攻撃
次の
ラソ **キック** **空中技**
の相手ダメージ+1
(このカードは2枚まで同時に
出す事が可能で、その場合
相手ダメージ+3)

インスタント
外を防ぐ

相手 **【パターダ】** **攻撃**
立 **倒** (キック技総称) **キック**
自分 **立** **立** **コンボストップ**



1 パターダ:0ダメ
2 パターダ・コンヒーロ(ソバット):1ダメ
5 パターダ・ボラド～ラ (ドロップキック):3ダメ&外化

図5: **コンボ攻撃** **コンボストップ** カードの例



他のカードでも、こんな感じの雰囲気楽しんでやろう♪

さあ、楽しく遊んでね♪\(^-^)

★ずばり!!「エストレージャ デ ルチャリブレ!」の攻略方法!!



- (1)俺達ルチャドールの原動力は「応援」だ!「応援」を増やすカードは積極的にデッキに入れよう!
- (2)相手 **立** の状態にダメージを与えられるカードは必ずデッキに入れよう!
- (3)勝利するためのカードは必ずデッキに入れよう!勝てなくなるぞ~。
- (4)非公開カードもあり、運の要素もあるが、貪欲に勝利を目指すべし!!! (麻雀みたいなイメージ?)



- (5)デッキの枚数は多くても意味はない!多すぎるデッキはNGだ!(普通は12~25枚くらいかな? (デッキの枚数が多めなら【ホールド】【気合】【リフレッシュ】を入れるのがお薦め!)
- (6)【ガード】【ひざ】【ロープ】【受身】などの **属性** への対抗カードは、間違ってデッキに入れるとお荷物に!そもそも少し使いこなすのが難しいぞ!もし使うならば、【ホールド】【気合】などで枚数を増やすといい。
- (7)不必要な師匠を取ると、相手に【バランス調整】を使われて、必要な師匠を失いやすくなるぞ!
- (8)公開デッキと非公開デッキを上手く使って、相手を勘違いさせるテクニックもあるぞ!



- (9)「手札」の上限枚数がないので、デッキの全カードのうち、ほとんどを手札にして、使用したいカードだけをクルクル回すという戦法があるぞ!(「バーストチェック」に注意!)ひたすら回復を行う相手は、「応援」を上げて、この方法で倒すべし!
- (10)「トレーニング期間」の前半で「応援」集め、後半で **攻撃** 集めをすると、相手に対策時間を与えないし、カードの「応援」不足を防ぎやすいというメリットがあるぞ!
- (11)前半はひたすら「応援」を上げて、後半逆転が、このゲームの王道!(前半でやられないように、回復するカードをデッキに入れるべし!)
- (12)師匠に合わせたカードばかり取るというのは、読まれやすいが効果的な戦法だぞ!



- (13)王道あらば邪道もある!低い「応援」のまま試合終了させる戦法もあるぞ~!
- (14)各 **属性** は、バラバラの長所短所があるので、それを理解して使いこなすといいぞ!
- (15)「トレーニング期間」で「応援」「師匠」に大差あるなら、是非【バランス調整】を入れよう!
- (16)自分の得意戦法を見つけよう!「あんちつく」(<http://antic-main.com/>)の「掲示板」にもヒントあるかも?