

# § 1 概要

## § 1-1 概要

オールドビスは、1対1で対戦する2人でプレイするゲームであるが、2人以上でもプレイすることができます。(→《§ 5 パーティ用ルール》参照)以下、2人用ルールの概要を述べる。

ゲームを始める前にプレイヤー1人につき1つのデッキ(→《§ 3-1 デッキ》参照)を用意してプレイします。プレイヤーは、キャラクターを召喚することで行動を行います。対戦相手のパーティーにいるキャラクターを戦闘で攻撃し勝利することでプレイヤーにダメージを与えます。そして、ダメージを5ポイント与えたプレイヤーが勝ちとなります。もし、勝負が着く前に両方の山札がなくなった場合、後攻側のターンまでゲームを進め、ゲーム終了となります。この場合、ポイントが少ないプレイヤーが勝ちとなる。(→《§ 3-2 ゲーム終了(勝利)条件》参照)

## § 1-2 ルールとカード表記

カードによっては、ルールと矛盾している表記があります。この場合、カードの表記を優先します。

## § 1-3 プレイ図と基本用語

カードの置き方と基本用語です。

敵軍プレイヤー

自軍プレイヤー

ダメージ置き場

※捨て山

領土

パーティー



※ゲームから除外されたカード

※山札



コンボ状態

[応援]発動中 右向きにする



※パーティー用では全プレイヤーで1つ

### ・パーティー

キャラを配置する場所。配置できる数は **8キャラ** までとする。

### ・領土

地形を配置する場所。地形がないときのレベルは **8** とする。

### ・コンボ状態

2枚以上の特定のカードが同時に存在する状態。(→《§ 4-4 コンボ能力》参照)

### ・行動完了状態

行動完了状態になったキャラ及び[応援]は横向きに配置する。

このキャラは、「戦闘宣言」(→《§ 3-4 戦闘》参照)及び「消耗品」、「魔法」、「技」(→《§ 2-1 表記の説明》参照)以外の対抗を行うことができない。

#### ・ダメージ置き場

プレイヤーのダメージポイントを表す。

1キャラにつき1ポイントとする。(→《§3-2 ゲーム終了(勝利)条件》参照)

#### ・ゲームから除外されたカード

「ゲームから除外する」の効果を受けたカードはここに置く。

ここに置かれたカードは、ゲームが終了するまで復帰することができない。

#### ・召喚

キャラをパーティーに加える及び手札から戦闘に参加する行為を差す。

#### ・基本～

「基本 Lv.」「基本 AP」など。テキストに書かれている数字。(装備品などで増減されていない値)

#### ・通常攻撃

キャラの AP を使って攻撃すること。AP が 0 以下でも通常攻撃の宣言はできる。

その場合は「0ダメージ」として扱う。

#### ・XD

X 個の 6 面ダイスを振ること。

#### ・破棄

カードを捨て山に置くこと。

#### ・行動不能

直前の攻撃を無効にすること。

#### ・「その後、～する。」

効果が適用されなくても以降の効果进行处理する。

#### ・「この効果は重複しない」

同じカード名のキャラがパーティーに複数体存在しても効果は重複しない。

#### ・「攻撃及び対抗で使用できる」

条件を満たせば対抗中に何回でも使用できる。

## §1-4 ゲームの流れ

大まかなゲームの流れです。



1. ダイスを振り高い目の人が手番プレイヤーとなる。

2. 手札を6枚(基本手札枚数)引く。

1度だけ手札を引き直すことが出来る。この場合、山札に戻しシャッフルして引き直す。

3-1. 先攻のターン(→《§3-3 ターンの流れ》参照)

ゲーム終了条件(→《§3-2 ゲーム終了(勝利)条件》参照)を満たさなければ、3-2. 後攻のターンに移る。

3-2. 後攻のターン

ゲーム終了条件を満たさなければ、3-1. 先攻のターンに移る。