

「J」モード 基本的なルール 2人用

顧客ポイント(体力) 4000pts.
所持シール制限(トータルで) 30枚
 シール別制限 運転神10枚まで、守護神20枚まで、問題魔20枚まで、EX1枚のみ
 同種シール制限 運転神1種、守護神2種、問題魔3種、EX1種
※シールによっては枚数制限されたものもあります。

プレイヤーは対戦の中で相手の顧客(こきやく)ポイントを減らし、ゼロにすることができれば勝利です。お互いにシールを現場(フィールド)に出し、ジャンケンマークで勝負、下に表示された数字(機動力)の差がダメージになります。対戦に使用するシールには枚数制限があり、それを超えるとルール違反となりますので注意しましょう。枚数は少なくとも問題ありませんが、攻撃ターンでは問題魔、防御ターンでは運転神もしくは守護神シールが必要となります。各ターンでシールが出せないと大ダメージになってしまいますのでバランス良くシールを用意しましょう。また、手持ちのシールが全てなくなってしまった場合も負けになってしまうので気をつけましょう。

※シールの種類には運転神、守護神、問題魔に加え、Exceptional(エグゼブショナル)シールという特別なものが存在します。EXシールと呼ばれるプリズム仕様のこのシールは、通常のものよりも強力なアイテムなため、手札に1枚のみ入れることが許されています。

ジャンケン



下に表示された数値が機動力。ジャンケンで勝つと2倍になる!!

一般的なジャンケンルールに従います。ジャンケンに勝つと、機動力が倍になり相手に大ダメージを与えることができます。同じ手だった場合はお互いに機動力変化はなく、機動力数値が高い方が勝ちになります。一種だけ全てに勝つ事のできる“オールラウンダー”があり、これは無条件※(1)に機動力2倍にアップします。また特殊な状況でジャンケンが発生しない場合※(2)もあり、その時は通常機動力のまま戦うことになります。

※(1)相手がオールラウンダーがシール効果によって2倍化無効にされた場合は通常機動力で戦います。 ※(2)現場にジャンケン相手不在の場合、守護神のみ出撃時や問題魔や運転神不在など。

フィールド



[現場とバース]

ゲームが展開されるフィールドを“現場”、そしてプレイヤーの手札を“バース”と呼びます。

[バトルフィールド]

プレイヤーは最初にバトルフィールドにシールを出すことになります。

このバトルフィールドに出されたシールは全て裏面に記載された効果が発動できます。

[サポートフィールド]

バトルフィールドに配置されたシールの効果によって現場への配置要請があったシールはこのサポートフィールドに配置されます。ここに配置されたシールには効果発動権限がなくプレイヤー合計機動力の手助けとして使用されることになります。

[休憩所]

戦闘が終了したシールたちは休憩所に送られてゲームで使用できなくなります。

ただし、シールの効果発動によって現場への出動要請やバースへの帰還要請があった場合休憩所から移動することができます。

※シールの効果により“現場から排除”とあった場合は休憩所へ送られます。

※シールの効果により“ゲームから取り除く”とあった場合は休憩所ではなく完全にゲームに使用できません。

「J」モード 対戦の流れ

ゲームにはフェーズとターンがあり、先攻・後攻に分かれ「出撃」→先攻の「攻撃ターン」と後攻の「防御ターン」、そして「戦闘」が行われると1フェーズ完了となり攻守が入れ替わります。再びフェーズの最初に戻り、一連の流れを繰り返しながら相手の顧客ポイントをゼロにできた側の勝利になります。



ゲーム開始前にプレイヤーはフェーズスタート時の先攻と後攻を決めておきます。

1stインパクト: [出撃]先攻は問題魔、後攻は運転神シールを現場(バトルフィールド内)に同時に配置します。この時後攻は守護神シールも合わせて出すことができます。また後攻側は運転神シールが手札が手持ちに無い場合は守護神シールのみでもバトルフィールドに配置可能です。ここでお互いのジャンケンの手を確認、勝った場合は機動力が2倍になります。ただし、後攻側が守護神のみ配置の場合ジャンケンは発生しないため、機動力は2倍になりません。この時点でお互いそれぞれの機動力を一旦合計します。※効果はまだ発動しません。

2ndインパクト: [攻撃ターン]自分の戦況、後攻側の効果などを考慮して自身のシール裏面に記載された効果発動の有無を選択して宣言します(あえて発動しないというのOK)。効果を発動した場合、その効果に則した指示に従って行動してください。
 [防御ターン]先攻側の動きを見て自身のシールの効果発動の有無を決定し宣言してください。この時守護神シールのみが配置された場合でも効果の発動は可能です。
 ※それぞれターン内でサポート効果として呼べるシールは必ずサポートフィールドに配置。ここに配置されたシールは効果が発動せず、あくまでも機動力の手助けとして使えます。

3rdインパクト: 改めて現場に配置されたそれぞれの機動力を合計します。トータル機動力が上回っているプレイヤーが戦闘の勝利になり、その差分が相手へのダメージとして計算されます。ダメージを受けたプレイヤーは顧客ポイントがその分マイナスされます。また現場に1枚もシールが配置されていない場合“ダイレクトアタック”となり、ダメージは機動力分そのまま顧客ポイントをマイナスすることができます。

フェーズの終了: ここまでが1フェーズです。戦闘に使用したシールは休憩所へ移動します(特殊な効果条件を持ったシールはバースに戻ることもあります)。この後、先攻と後攻が入れ替わり次のフェーズが開始されます。これを繰り返し最終的に顧客ポイントが無くなった側がゲーム敗北です。