

Rules of フルパンプ!

FULL PUMP!

フルパンプ!とは...

フルパンプ!は12枚のカードを「デッキ」にしてバトルするカードゲームです。各カードの攻撃力、防御力を駆使し、1対1で戦い相手のライフを先に0枚にした方が勝ちとなります。

★スターターデッキ収録内容★

- デッキ12枚【キャラカード8枚/マジックカード4枚】
- ライフカード12枚
- ルールシート
- プレイマット

CARD

カード説明



属性マーク
○○○○○の5種類が存在します。
※スターターデッキでは属性マークは使用しません。

攻撃力

パンプステータス

このカードをパンプとして使用した際にメインキャラに加算される攻撃力

防御力

パンプステータス

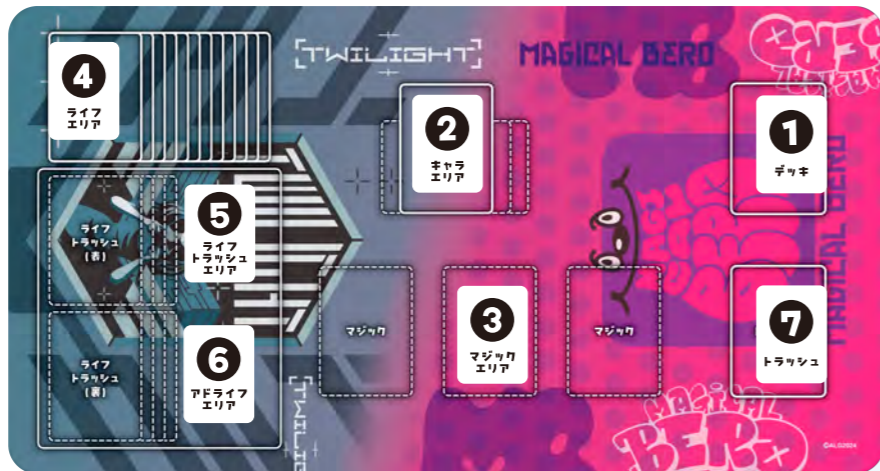
このカードをパンプとして使用した際にメインキャラに加算される防御力

カード効果シリアル

※同じカード効果シリアルを持つカードはデッキに2枚までです。

AREA

エリアの説明と使い方



- 1... **デッキ** 12枚のキャラカードとマジックカードを置く場所です。シャッフルして置きます。この時相手にもシャッフルしてもらいます。
- 2... **キャラエリア** キャラカードを召喚する場所です。
- 3... **マジックエリア** マジックカードを発動する際に置く場所です。3枚分のエリアが埋まるまで発動できます。
- 4... **ライフエリア** 12枚のライフカードを置く場所です。
- 5... **ライフトラッシュエリア** バトルでダメージを受けた際、ライフカードをここに移動します。
- 6... **アドライフエリア** トラッシュエリアのライフカードを使用した後にカードを裏返して置く場所です。
⑥にたまったライフは3枚使用で、デッキからカードを1枚引けます。その行為を「アドライフ」といいます。
- 7... **トラッシュ** 使い終わったキャラカードを置く場所です。
ここにカードを置くことを「トラッシュする」といい、カードはオモテを上にして置きます。
お互いのプレイヤーは対戦中、いつでも自分や相手のトラッシュの内容や枚数を確認することができます。

GAME

ゲームの流れ

ゲームの準備

お互いに自分のデッキをよく切って、デッキエリアにウラにして置きます。じゃんけんなどで先攻後攻を決めます。デッキの上から5枚引き、手札にします。

ターンの進行

スタートフェイズ

ドロウする。(デッキの上からカードを1枚引き手札に加える)

※2ターン目からはキャラ・マジックカードゾーンにカードがある場合はドロウより先にリフレッシュする。(場のカードを全てトラッシュする) ※先攻1ターン目はドロウ無しです。

メインフェイズ

アタックの前に自由に行えます。

・キャラゾーンにキャラを召喚する。キャラを召喚せずに「パス」をすることも可能です。※ただしその場合、相手の攻撃はライフで受けることになります。

・キャラにキャラを重ねてパンプ召喚する。※先攻1ターン目は、パンプを行うことはできません。※詳しくは下の「[詳細なルール説明](#)」を参照

・アドライフの使用 ※詳しくは下の「[詳細なルール説明](#)」を参照

・マジックの使用

※順番や何をするかは自由です。※マジックカードはエリアが埋まるまで発動できます。(基本3枚) ※デッキが0枚になった場合は、トラッシュのカードを全てシャッフルしてデッキに置きます。

アタックフェイズ

自分のキャラ(パンプ後は一番上のキャラ)でアタック宣言します。

防御側はアタックされた数値分、自分のキャラカードで攻撃を受け、受け切れないダメージはライフで受けます。

ライフの精算が終了したら、エンドフェイズに移行します。※詳しくは下の「[バトルの手順](#)」を参照

エンドフェイズ

ターンをエンドすることを宣言し、相手にターンを渡します。

相手のターンへ

ターン開始時、ドロウより先にエリアのリフレッシュをします。

詳細なルール説明

メインフェイズ中に以下の順番は自由に行えます。

・手札からキャラを1枚召喚してキャラゾーンに置く。

・キャラにキャラを重ねてパンプ召喚する。

パンプ召喚することで、下のキャラの「パンプステータス」を上乗せできる。

パンプは1ターンに2枚までできる。パンプで使うカードは横向きに置き上に重ねていく。

最後に出したカードがメインキャラカードとなり、それは縦向きに置く。

メインキャラカードにパンプしたカードのパンプステータスのそれぞれの攻撃力・防御力を加算する。

・マジックの使用

好きなタイミングでマジックカードを発動し効果を使う。1ターンに3枚まで発動できる。

・アドライフの使用

ライフトラッシュエリアにたまったライフは3枚使用で、1枚デッキからカードを引ける。使用した3枚のライフはウラにしてアドライフエリア置く。

アドライフは1ターンにつき何回でもできる。

バトルの手順

①お互いの合計攻撃力と合計防御力を計算

アタックフェイズ中、メインキャラ(パンプ後は一番上のキャラ)でアタック宣言します。

この時、パンプした全てのカードの「パンプステータスの攻撃力」を、メインキャラの「攻撃力」に足します。

受ける側は合計防御力を計算します。

パンプした全てのカードの「パンプステータスの防御力」を、メインキャラの「防御力」に足します。

受ける側のキャラゾーンにキャラカードがない場合、防御力は0になります。

②発生するダメージを計算

アタック側の合計攻撃力 - 受ける側の合計防御力 = 発生するダメージ

③ライフで精算する

アタックされたプレイヤーは、発生したダメージ分をライフで精算。受けたダメージ分の枚数をライフトラッシュに置きます。

これをお互いに繰り返し相手のライフを0にした方が勝利です。

WORD

用語集

- スターターセット — プレイするための最低限のカードが入っているセット。この商品だけですぐにバトルができる。
- デッキ — 対戦する時に使用するキャラカードとマジックカードの束のこと。規定枚数に従い、プレイヤーがオリジナルのデッキを作ってゲームに挑みます。
- 手札 — デッキから引いたキャラカードとマジックカード。相手プレイヤーに見られないように手に持っておく。
- 召喚 — キャラカードを場に出すこと。
- 発動 — マジックカードの効果を使用すること。
- ドロウ — デッキからカードを引くこと。
- トラッシュ — 使用済みのキャラカード、マジックカードを置く場所。
- リフレッシュ — 前のターンで使用したキャラカードとマジックカードをトラッシュに置くこと。
- ターン — 対戦プレイヤーに交互に与えられる手番のこと。先攻と後攻を決め、先行のターンが終わったら後攻のターンが始まり、それを繰り返していく。
- フェイズ — ターンの区切りのこと。
- パンプ — キャラカードを重ねて強くすること。最後に出したカードがメインキャラカードとなります。そのカードにパンプしたカードの「パンプステータス」を加算できる。
- アドライフ — ライフトラッシュエリアにたまったカード3枚を裏にすることでデッキからカードを1枚ドロウすること。
- プレイマット — 対戦する際のカードを置く位置を記載したマット。

