



サイバースフィア

CyberSphere™ EXTEND PACK

:リゲイン +アゲイン

+ **AGAIN**

ORIGINAL CARD GAME



さあ、あなたもこの舞台の上へ。

いろんな世界のいろんな人たちが集まる場所、「**サイバースフィア**」。

連日賑わうこの場所で、自慢の腕を競い合うイベントが開催されることに！

ある人は交流のため。ある人は腕試しに。

ある人はただただお祭り騒ぎが好きで。

またある人は、嫌々ながらも誘われて断りきれずに。

さまざまな思惑を胸に、会場に集まってきたキャラクターたち。

いま、老若男女どころか異世界が入り混じった、盛大な「お祭り」が始まる。

ゲームの目的

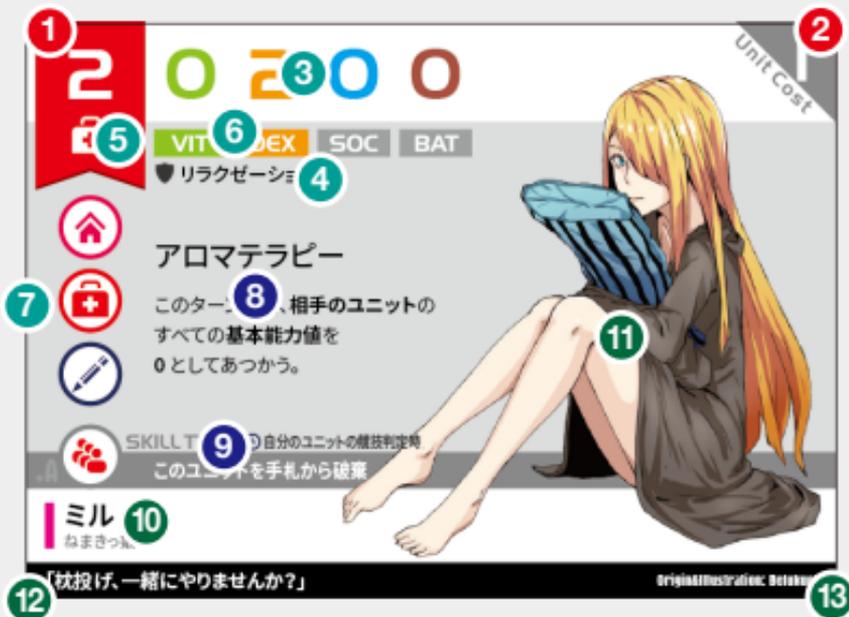
このゲームは、**カードで遊ぶ陣取りゲーム**です。

たくさんのキャラクターたちが、5つの土地を舞台に、
声援を掛け合ったり、さまざまな種目で競い合ったりしながら、
ポイントを稼いだり土地を独占したりして勝利を目指します。

プレイヤーは、チームを率いるリーダーとして、
キャラクターの持つ固有の能力を見極めながら、
チームを勝利に導いてください。



ユニットカードの説明



- 1 「声援ポイント」
- 2 「ユニットコスト」
- 3 「ステータス」
- 4 「得意な競技種目」
- 5 「競技種目の分野」
- 6 「競技に使うステータス」
- 7 「ユニットの適正分野」
- 8 「スキルの名前と効果」
- 9 「スキルのタイプと使用条件」
- 10 「ユニットの名前」
- 11 「ユニットのイラスト」
- 12 「ひとくちコメント」
- 13 「作者情報」

- ユニットの出場に関わる部分
- ユニットの競技判定に関わる部分
- ユニット固有のスキルに関わる部分
- ユニットの紹介部分

ユニットカードの情報は大きく分けると4種類。

これらの情報を用いて、ゲームを進めていきます。

【競技種目と適性の分野】



家庭



社交



芸術



学術



技術



肉体



野外



医療



戦闘



魔術

プレイに必要なもの

【必須】

- ・ユニットカード 60枚前後
(お好みで増減して構いません)
- ・サイコロ 2個

【あると便利なもの】

- ・多面体サイコロ(10面体など)
(ステータスの増減を表すのに最適)
- ・プレイマット
(または1~5の番号を書いた紙)

プレイの様子



- 1 「山札(本部)」
- 2 「自分の手札(控え席)」
- 3 「相手の手札(控え席)」
- 4 「自分の応援席」
- 5 「相手の応援席」
- 6 「自分の捨て札(外野)」
- 7 「相手の捨て札(外野)」
- 8 「場(プレイエリア)/土地」
- 9 「誰もいない土地」
- 10 「自分のユニットがいる土地」
- 11 「相手のユニットがいる土地」
- 12 「侵攻ユニット」
- 13 「土地レベルカード」

誰もいない土地

伏せて並べた2枚のカードで「誰もいない土地」を表現します。

スキルなどによってユニットがいた土地が「誰もいない土地」になった場合、山札から2枚を該当の土地に伏せて並べ、「誰もいない土地」を再現します。このとき、山札に1枚しかない場合は、1枚のみを伏せておきます。1枚しか伏せていない「誰もいない土地」をユニットが占領した場合、そのユニットのプレイヤーは自分の手札に加えるか、自分の応援席に加えるかを選ぶことができます。

応援席

対戦相手や本部(山札)から「声援」として送られてきたユニットの居場所です。自分の応援席のユニットは、自分の手札のユニットの**出場**や、相手への**声援**に使うポイントとして、自由に利用することができます。

ユニットの「出場」

手札からユニットが「場(プレイエリア)に出る」こと。「出場」するユニットは、他の自分のユニットから「声援」を受けなければいけません。出場するための一連の流れを**出場処理**と言います。

出場処理

- ①出場するユニットの「**ユニットコスト**」を確認する。
- ②要求されているユニットコスト以上の**声援ポイント**を用意するため、自分の手札や応援席からユニットを選ぶ。この時、自分の手札と応援席のユニットを組み合わせても良い。
- ③選んだユニットを**声援**として自分の捨て札に送り、出場するユニットを場に出す。

声援

いわゆる「**コストの支払い**」のこと。要求されている声援ポイントがぴったり支払えない場合などは、余分に声援を送ることもできますが、特にボーナスはつきませんし、おつりも出ません。自分のユニットへの声援は「**自分の捨て札**」へ。相手のユニットへの声援は「**相手の応援席**」へ。

場にいるユニットの「敗北」と「破棄」

場にいるユニットが取り除かれたときの原因が「**敗北**」の場合は「**相手の応援席**」に移動します。「**破棄**」された場合は、「**相手の捨て札(外野)**」に移動して、その土地を「**誰もいない土地**」とします。ユニットが破棄された土地の土地レベルカードは、そのままその土地に留まります。

土地のレベルアップ

土地のレベルを上げると、さまざまな面でメリットを得ることができます。

【土地防衛ボーナス】

防衛戦の時、防衛ユニットの**判定値ボーナス**が、その土地のレベルカードの枚数分だけ増えます。

【声援ボーナス】

相手のプレイヤーから貰う**声援ポイント**が、その土地のレベルカードの数に応じて増えます。

【総合ポイントボーナス】

自分の**総合ポイントの点数**が、自分の土地のレベルカードの枚数分だけ増えます。



勝利条件

- 〈山札がなくなった時〉総合ポイントをより多く獲得している
- 〈ターン終了時〉5つの土地すべてを自分のユニットで占領している

敗北条件

- 〈ターン終了時〉手札が1枚もない状態となっている
- 〈ターン終了時〉相手に送る「声援ポイント」が足りなかった

さあ、はじめよう。





スタートアップフェイズ

まず、ゲームを始める準備をしよう。



- ①各プレイヤーに手札を7枚ずつ配る。
- ②プレイをする場所に「誰もいない土地」を5つ作り、順番に番号を振る。
- ③サイコロを振りあい、先行と後攻を決める。



ファーストピリオド

「自分のターン」は、ここからはじまる。



ターンボーナス

山札から**自分の手札**と**応援席**に1枚ずつ加える(ターンボーナス)。

山札が残り1枚の場合は、自分の手札と応援席のどちらかに1枚加える。

※先攻プレイヤーは、最初のターンのみ、このピリオドを無視する。



エントリーピリオド

僕たちの向かう先は、サイコロの目次第。



行動先判定

行動先判定を行い、どの土地にアクションを起こすかを定める。



行動先判定

サイコロを振って、出た目の数と同じ番号の土地が、このターンの舞台となる。

※サイコロの目が6の場合、好きな土地を選べる。



メインピリオド

この土地で、なにをしようか。



誰もいない
土地

可能なアクション



自分のユニットが
いる土地

可能なアクション



相手のユニットが
いる土地

可能なアクション



エントリーピリオドで決まった土地に対してアクションを起こします。

「誰もいない土地」「自分のユニットがいる土地」「相手のユニットがいる土地」で、
行うことができるアクションが違います。



メインピリオド

「誰もいない土地」の場合

とりあえず、占領しとく？



占領する

手札のユニットを**出場**させ、
その土地を占領します。



なにもしない

なにもしません。

【新規占領ボーナス】〈誰もいない土地を占領した時〉

土地に伏せている2枚のカードを、自分の手札と応援席に1枚ずつ加える。

もしその土地に(スキルの効果の結果などで)土地レベルカードが残っていた場合は、その占領したユニットの土地のレベルとして使用する。



メインピリオド

「自分のユニットがいる土地」の場合

環境を整えてあげようか、ほかの子に交代させようか。



ユニット入替

手札のユニットを出場させ、
土地にいたユニットと
交代する。



土地のLv.UP

手札から1枚を裏返し、
その土地にいる
ユニットの下に敷く。



なにもしない

なにもしません。

ユニット入替の場合、土地にいたユニットは**自分の応援席**に移動します。

土地のレベルアップを行うことで、その土地にいるユニットは

【土地防衛ボーナス】【声援ボーナス】【総合ポイントボーナス】を受けることができます。



メインピリオド

「相手のユニットがいる土地」の場合

健闘を讃えて声援を送ろうか、その土地を奪い取ろうか。



声援を送る

「土地にいるユニットの声援ポイント
×土地にあるカードの枚数」分の
声援を、相手の応援席に送る



侵攻する

相手のユニットの競技種目の分野と
同じ適性を持つユニットを出場させ、
「競技判定」を行う

侵攻して勝利すると、その土地を奪い取って、侵攻したユニットの土地として占領することができます。なお、競技判定を仕掛けた側を「侵攻ユニット（侵攻戦）」、仕掛けられた側を「防衛ユニット（防衛戦）」と表現することがあります。



メンテナンス期間

自分のターンは、いつか終わりが来る。



勝利条件確認



手札確認



山札確認



ターン交代

- ①勝利条件、敗北条件を満たしていないかを確認する。
- ②手札が7枚を超えるようなら、7枚以下になるように手札を捨てる。
- ③山札がまだ残っているなら、ターンを終了して攻守を交代する。
山札がもう残っていないなら、ゲームエンドフェイズへと進む。



ゲームエンドフェイズ

ドキドキの結果発表。



総合ポイント



応援席



自分の土地



土地レベル

①手札をすべて捨てる。

②「**総合ポイント**」を数える。総合ポイントは、「**自分の応援席**」と「**自分のユニットの土地**」にいるユニットの声援ポイント、そして、**自分のユニットの土地の土地レベル**として扱われているカードの枚数(1枚につき1ポイント)を合計した数。

③**総合ポイント**を比べ、より**ポイント**を多く持っているプレイヤーの勝ち。



競技判定

あなたの得意分野で、うでくらべしましょ。

競技判定は、どれだけその競技種目を上手に達成できたかを競う判定です。

判定に使うステータスの数値を「**基本値**」、お互いにサイコロを振って出た目を「**達成値**」、スキルや環境によって増減する「**判定値ボーナス(ペナルティ)**」として、**それらの数値の合計(判定値)**を比べて勝敗を決めます。

- ①防衛ユニットの「**得意な種目の分野**」と「**競技に使うステータス**」を確認する。
 (「競技に使うステータス」が複数ある場合は、侵攻ユニットも防衛ユニットも、その指定の中からどのステータスを判定に使うか、自由に選んで構わない)
- ②防衛ユニットの得意な種目の分野と同じ「**適正分野**」を持つユニットを**侵攻**させる。
- ③スキルによって増減する**判定値ボーナス(ペナルティ)**を確定させる。
- ④プレイヤーはお互いにサイコロを振り、出た目を**達成値**とする。
- ⑤「**基本値**」+「**判定値ボーナス**」+「**達成値**」の合計(**判定値**)を比べ、勝敗を決める。



判定値



基本値
(ステータス)



達成値
(サイコロ)



判定値
ボーナス

侵攻ユニットが勝利

〈競技判定で勝利〉

〈防衛側が「防衛戦不可」〉

相手の防衛ユニットを、
自分の応援席に加える。

土地レベルとして

敷かれていたカードは、
すべて自分の手札に加える。

侵攻した自分のユニットは、
その土地を占領する。

防衛ユニットが勝利

〈競技判定で敗北〉

侵攻した自分のユニットを、
相手の応援席に移動させる。

引き分け

〈競技判定で同値〉

侵攻した自分のユニットは、
自分の手札に戻る。
相手の防衛ユニットは、
そのまま土地を占領し続ける。

防衛戦不可のユニットが占領している土地へ侵攻した場合、
防衛していたユニットは強制的に敗北したことになります。



ユニットのスキル

支援、技術、特徴。みんなの個性。

それぞれのユニットが持つスキルは、指示されている条件を満たした直後にスキルの使用を宣言することで、その効果を発動することができます。

サポート(支援)系

他のユニットや
プレイヤーを助けます



条件を満たした直後に
使用を宣言することで、
スキルを使うことができます。

テクニック(技術)系

そのユニット自身に
効果を及ぼします



条件を満たした直後に
使用を宣言することで、
スキルを使うことができます。

アビリティ(特徴)系

周りを巻き込むような
影響を与えます



場に出ている間、
スキルの効果がいつでも
発動している状態になります。

スキルの使い方



- ①スキルを使うための**条件を満たす**。
(指示されているタイミングの中で「このユニットを手札から破棄」など)
- ②直後にスキルの**使用を宣言**する。
- ③スキルの説明文の内容に沿って、効果を反映させる。



- ①条件を満たした時点で、**宣言なし**で効果が発動します。

*「スキルを宣言した後、スキルを使用するための条件を満たす」ではなく、「スキルを使用する条件を満たしていれば、スキルの使用を宣言しても良い」ということに注意してください。

***サポートスキル**と**テクニックスキル**は、使用宣言をした直後に効果が反映されます。

スキルの説明文の中に特に優先順位等が記載されていない場合は、「**使用宣言**」→「**即時発動(反映・解決)**」となります。なお、連続してスキルを使用する場合は、次のスキルを使う前にその効果を反映・解決させてください。**お互いのプレイヤーが同時のタイミングでスキル使用の宣言を行った場合は、サイコロを振ってどちらのスキルを先に処理するかを決めてください。**

***アビリティスキル**は、宣言することなく「**常時その効果が発動している**」=「(そのユニットがいる間は)そういうゲームルールになっている」と解釈してください。

サイバースフィア:リゲイン+アゲイン

オリジナルカードゲーム / システムバージョン 2.00



[企画制作]

[デザイン]



STARBOTTLE

スターボトル あづまなお <http://starbottle.info>

[参加作家]

あづまなお / 帽子屋 / おかゆ / HIROSI / 神夜みゆん / ゆみる / 有山佑祐 / 穂積 / アルペリ / てゆの / りすな / 蜜雪 / かるなぼる / 七季 / mkbt / 四川哀 / 懸巢 / buynowforsale / はし / しじま / 蟻の住む木 / ユマニテン / 朝都はと子 / 池永マサモト / ベルクエル / スカイブルー / 遼 / イチボシ / 葉沼一郎 / Nollety / 虹のうらがわ製作チーム / 畝傍 / 須川ショウ / 潮留 / 姫宮フィーネ / 玄ノ糸 (黒乃月猫) / 一魔 / Wiz★ / にせ / 壬袖 / ハクラビ / Team 仙〇総合鉄道部 / 狼牙改 / 朝倉うきは / くーげるしゅれいばー / かつらうみひと / 飛鷹真

「CyberSphere」は、オリジナル作品向けのクロスオーバーシステムです。異なる創作作品の世界に接点をもたせたり、それらの作品に登場するキャラクターたちを同じ世界に登場させるなど、創作作品どうしのクロスオーバー企画をかんたんに実現させる手助けをしています。



CyberSphere:Regain ORIGINAL CARD GAME Ver.2.00

CyberSphere Project / © 1999-2015 STARBOTTLE

FOR SALE IN JAPAN ONLY MADE IN JAPAN

ICON DESIGN: "DefaultIcon ver 2.0" by INTERACTIVEMANIA