よくある質問
-FAQ-

Q 1〜3人で遊ぶ時はキャラクターが減るのですか？
A キャラクターは常に4人です。1人なら4キャラを担当し、2人なら2キャラずつ担当します。3人の時は誰か1人が2キャラ担当します。

Q 【非戦闘】系キャラクターは1人では絶対戦えませんか？
A 【戦闘】系キャラクターと一緒に戦うならOKです。アイテム「仲間を呼ぶ」で【戦闘】系キャラクターを呼ぶ方法もあります。六花はグリッドナイトを召喚して戦えます。

Q 内海、ボラーの振り直し能力は他のキャラクターのダイスでもOKですか？
A OKです。

Q 内海、ボラーがアシストウェポンカードを使う時、振り直し能力は使えますか？
A アシストウェポンカードを使うと元の能力は使えません。

Q グリッドマン自身はアシストウェポンカードを使えますか？
A 使えます。

Q イベントカードが連続したら全て実行するのですか？
A 順番に全て実行します。ゼッガー、アレクシス戦の条件が整っていても、未解決のイベントを先に実行します。

Q イベントカード「電車で居眠り」「裕太の正体がバレそう」で山札の中に【ジャンク】が無かったら？
A 捨て札から探してください。それでも無ければ入手できません。

Q 裕太が自分からアカネのいるマスに止まってもHP-1しますか？
A しません。アカネの手番の時のみです。

Q HPが0になったらどうなりますか？
A アレクシス戦だったらその時点でゲームから離脱し、以後何もできません。
それ以外では手番を一度休み、さらに次の手番からゲームに復帰します。その間は何もできません。復帰するときはHPチップを1枚だけ手元に戻します。

Q 戦闘で勝てなかったらどうなりますか？
A ゼッガー、アレクシス以外の怪獣はそのマスに残るので再戦できます。ゼッガーはゲームからいなくなります。アレクシスはキャラクター全員がHP0になるか、アレクシスのHPが0になるまで戦闘が続きます。

Q ゼッガー戦、アレクシス戦でアイテムの受け渡しはできますか？
A 同じマスにいる扱いですのでOKです。

Q ⚅が出たらどうなりますか？
A 戦闘の時はアレクシスのHPが増えます。
アレクシス戦の時はダイスを振った人がHP-1します。イベントの時は何も発生しません。

Q 意外と簡単に勝てるゲームですね。
A キャラクターの組み合わせを上級（六花、内海、キャリバー）にしたり、「2回攻撃」を抜いたりすると、よりハードになります。

SSSS.GRIDMAN
盤上決戦
説明書

プレイヤー人数：1〜4人
プレイ時間：20〜30分
対象年齢：10歳以上

内容物
-COMPONENTS-

キャラクターカード 7枚

アレクシス
カード

ゼッガー
カード

アカネの手番
カード

街カード 48枚（アイテム 24枚 / イベント 5枚 /
アシストウェポン 10枚 / 怪獣 9枚）

怪獣出現カード 9枚

アレクシスボード

説明書 1冊

アレクシス戦
サマリーカード

手番サマリー
カード 4枚

HPチップ 21個

消失チップ 10個

キューブ
赤/青/黒 各1個

キャラクター駒 8枚

台座 5個

白ダイス 9個

赤ダイス 4個

ゲームデザイン：フクダヒロシ
SDキャライラスト：GUNP
デザイン：カキヌマジュンヤ、フクダヒロシ
制作：XiSize
発売：Caracol
Mail：info@xisize.games

XiSize https://xisize.games/
Caracol https://caracol.jp/

©円谷プロ ©2018 TRIGGER・雨宮哲／「GRIDMAN」製作委員会

概要
-SUMMARY-

街に現れた怪獣を倒す協力型ダイスゲーム

プレイヤーはグリッドマン同盟の一員となり、**街に現れた怪獣を倒すことが目的**です。怪獣を倒すには
ダイスを振って戦います。

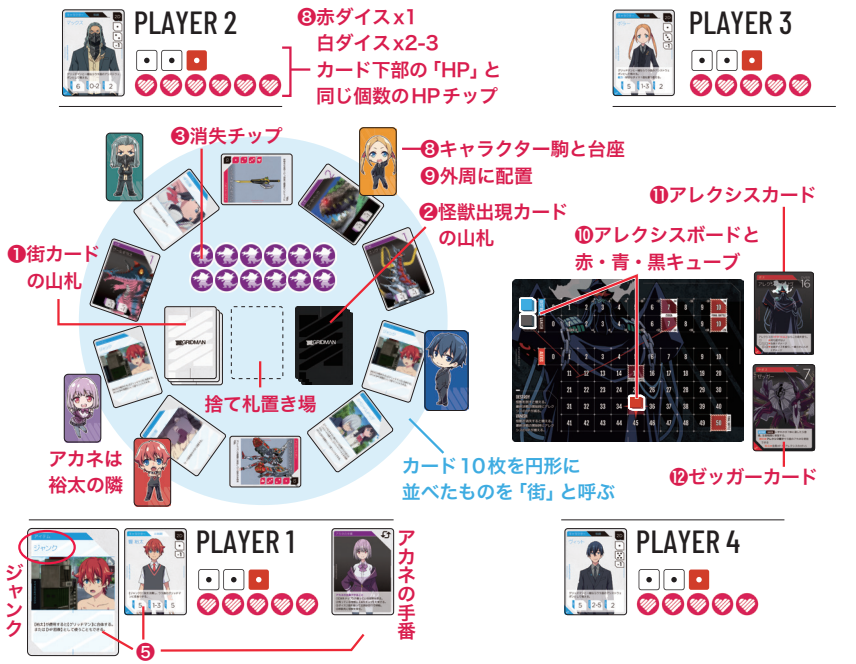
仲間と協力して戦う！

強い敵には1人では勝てません。仲間と協力しましょう。一緒に戦えばダイスの数が増えますし、**有効ダイス目が増えて攻撃が成功しやすくなります**。

最後はアレクシスと決戦！

怪獣を10体倒すなどの条件を満たすと最後の敵・アレクシスが出現
します。**アレクシスを倒せば全員の勝利**です。

準備
-SET UP-



❶【街カード】から【ジャンク】を1枚抜いてシャッフルし、**場に円を描くように10枚オモテ向きで並べます。**これを【街】と呼びます。(上図参照) のこりは街の中央に山札として伏せて置きます。この時**【イベントカード】が出たら山札に戻して**シャッフルし、引き直してください。

❷【怪獣出現カード】をシャッフルし、街の中央に伏せて置きます。

❸【消失チップ】を全て街の中央に置きます。

❹最近怪獣を倒した人がスタートプレイヤーになります。もし怪獣を倒した人がいなければジャンケンなど適当な方法で決めてください。

❺スタートプレイヤーはキャラクターカード【響 裕太】と【アカネの手番】を受け取り、裕太を手元左に、アカネを手元右に置きます。また**「ジャンク」カード**1枚を受け取り手札にします。

❻それ以外の**キャラクターを3枚**選びます。ランダムでもOKですが、下記組み合わせがオススメです。残りは箱に戻します。

Check!

初級 ➡ ボラー、マックス、ヴィット

上級 ➡ 内海、六花、キャリバー

❼【裕太】以外のキャラクターカードを各プレイヤーに配ります。担当キャラは相談でもランダムでもOKです。**1人プレイなら全てのキャラ、2人プレイなら2キャラずつ、3人プレイなら誰かひとりが2キャラを担当します。**受け取ったら**白いダイスが描かれた面**を上にして手元に置きます。

❽各キャラクター毎にそれぞれ下記のものを受け取ります。
【赤ダイス】1個、【白ダイス】2個 (キャリバーだけは3個)
【キャラクター駒】と【台座】(受け取ったら駒が自立するように組み合わせる)
【HPチップ】カード下部の「HP」に書かれた数字の分
余った分は箱に戻します。

❾各【キャラクター駒】を**街の外周**に置きます (左図参照)。**場所は自由ですが、各キャラの間が1マス以上空くように**してください (アイテムカードの隣がおすすめです)。

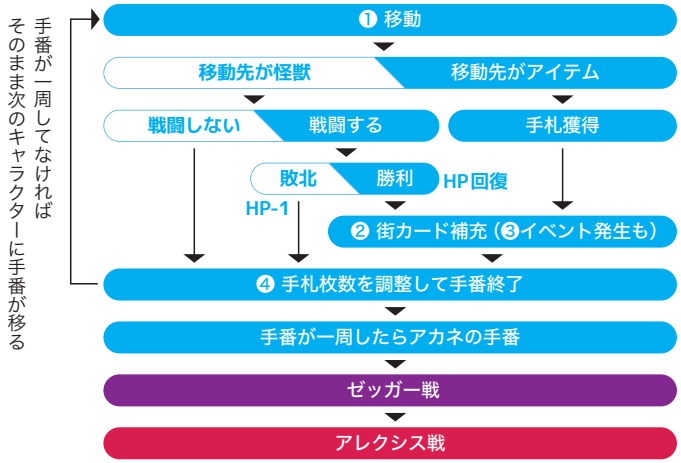
【アカネ駒】を**裕太の左右どちらかの隣のマス**に置きます。

❿【アレクシスボード】を街の近くに置きます。【赤キューブ】をボードの35の上に、【青キューブ】を DESTROY の「0」に、【黒キューブ】を VANISH の「0」に置きます。それぞれアレクシスのHP、怪獣討伐数、怪獣消失数を表します。

⓫【アレクシスカード】を**「16」と書かれた面を上**にして【アレクシスボード】の横に置きます。

⓬【ゼッガー/アカネカード】を**「ゼッガー」を上**にして【アレクシスカード】の横に置きます。

ゲームの流れ
-GAME FLOW-



ゼッガー戦 怪獣の討伐or消失数が「7」になったら発生する。

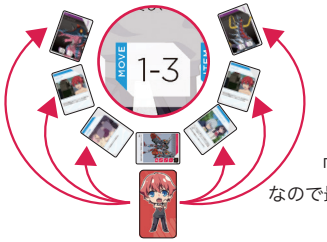
アレクシス戦 VANISH か DESTROY が「10」になるか、アレクシスHPが「50」になるか、街にカードを補充できなくなる、いずれかで発生する。

ゲーム開始
-STARTING THE GAME-

【響 裕太】から順に時計回りで手番を進めます。

① 移動

キャラクターを**必ず移動**させます。キャラクターカードの下、**【MOVE】**に移動可能な歩数が書かれています。**左右好きな方向**に移動できます。



裕太は「MOVE 1-3」なので最大3歩まで移動できる。

Example

【宝多六花】は「MOVE：1-3」なので1歩、2歩、3歩のいずれかの歩数を移動できます。
【マックス】は「MOVE：0-2」なので、0歩移動（移動しないのと同じ）も行えます。

1-1. 移動先が「アイテム」か「アシストウェポン」だったら

移動先が**【アイテム】**か**【アシストウェポン】**だったら即座に取り、手札にします。

1-2. 移動先が「怪獣」だったら→P7参照

戦闘する、しないを選択します。戦いを挑むなら**「戦闘」**を行います。ただし**【非戦闘】系キャラクターは1人では戦えません**（詳細はP7参照）。戦闘しないなら何もせず手番を終了します。

「非戦闘」系キャラは一人では戦えない。

② 山札から【街】に補充

カードの獲得や怪獣の討伐をしたら、**【街カード】**の山札から空いたマスにカードを補充します。
この時に怪獣やアイテムが出ても戦闘をしたり取ることはできません。
もし山札がなくなったら、**強制的にアレクシス戦に移行**します。

③ イベント発生

【街】にカードを補充する際、【即時発生イベント】が出たら**すぐに処理を行います**。カードの指示に従い、全員がダイスを振ってその結果を適用させます。その後、イベントカードは捨て札置き場に送り、再度カードを【街】に補充します（連続でイベントが出ても同様に処理します）。

④ 手札枚数を調整して手番終了

手番の最後に手札の調整をします。キャラクターカードの下、**【ITEM】に書かれた数より多く所持していたら**アイテムを使うか、捨てるなどして枚数を調整します。その後、**時計回りで隣のキャラクター**に手番が移ります。ただし**全員が手番を終えて一周したら【アカネの手番】**を行います（詳細はP12参照）。

アイテムカードには所持上限がある。

アイテム
-ITEM-

アイテムを使用する<手番中はいつでも実行可能>

アイテムカードは**手番中のどのタイミングでも使用可能**です。また、**使用枚数も制限はありません**（ただし**【アシストウェポン】を使えるのは戦闘時の手番ごとに1枚のみ**です。詳細はP9を参照）。使用後はカードを捨て札置き場に送ります。

他のキャラクターと受け渡しする<手番中はいつでも実行可能>

同じマスにいるキャラクターとアイテムカードの受け渡しができます。ただし相手が所持しているカード枚数が上限に達していたら渡せません。手番プレイヤーは所持上限になっても受け取れますが、手番の最後に所持上限以下になるよう枚数を調整します。

戦闘
-BATTLE-

戦闘が可能な条件

【非戦闘】系キャラクターは1人では戦えませんが、同じマスにいる**【戦闘】系キャラクターと一緒なら戦えます**。

非戦闘系キャラクター ➡ 響 裕太、宝多六花、内海 将
戦闘系キャラクター ➡ グリッドマン、グリッドナイト、キャリバー、ボラー、マックス、ヴィット

裕太はグリッドマンに変身すれば戦闘系キャラクターになる▲

キャラクターの能力

キャラクターによっては特殊能力があります。**1回の戦闘に1度だけ**使えます。

響 裕太　手札の【ジャンク】1枚を消費し、**グリッドマンに変身**することで【戦闘】系キャラクターに変化します（キャラクターカードをウラ面にする）。

宝多六花　怪獣カードの【アンチ】がすでに倒されている状態で手札の【スペシャルドッグ】1枚を消費し、**【グリッドナイト】を召喚**。【戦闘】系キャラクターに変化します（キャラクターカードをウラ面にする）。

内海 将　好きな**ダイス1個を振り直せます**。

ボラー　好きな**ダイス1個を振り直せます**。

新世紀中学生（キャリバー、ボラー、マックス、ヴィット）
グリッドマンと一緒に戦うなら
ウラ面の合体状態で戦えます。

アンチ

ダイスを振って攻撃判定

基本的に白ダイスを使います。全員がダイスを振り、攻撃力の合計値が怪獣のHPを上回るかで勝敗を判定します。もし**倒せなかった場合、怪獣のHPは元に戻ります。**
赤ダイスを使うのは下記3パターンです。
①グリッドマンと一緒に戦う時の新世紀中学生
②グリッドマンと一緒に戦う時のアシストウェポンカード使用
③六花のグリッドナイト召喚

白ダイスを使った攻撃

キャラクターカードの右上に【2D】と書かれていたら2個、【3D】なら3個振ります。ダイスを振った結果、キャラクターの**【有効ダイス目】**と**同じ出目があればダイス1個ごとに攻撃力が1ずつ増えます。**一緒に戦う仲間がいる時に**仲間の有効ダイス目を使えます。**

赤ダイスを使った攻撃

赤ダイス1個を振ります。**【有効ダイス目】**と同じ出目があればその**下に書かれた数字が攻撃力**になります。

白ダイスを使うカード

❶ダイス個数
❷有効ダイス目
❸攻撃力

❶2個振る（個数はキャラクターごとに異なる）。❷振ったダイスのうち⚀だけが攻撃として有効。❸⚀があるごとに攻撃力が1加算される。

赤ダイスを使うカード

❶ダイス個数
❷有効ダイス目
❸攻撃力
❹コスト

❶1個だけ振る。❷⚀⚁⚂のいずれかがあれば攻撃成功。❸攻撃成功なら攻撃力12。❹使用コストが必要なものもある。この例ではアシストウェポンを2枚捨てる。

Example
ボラーがダイスを振った結果

⚂は攻撃失敗。
⚁は攻撃成功。結果は攻撃力1。

仲間と一緒に戦う

同じマスに他のキャラクターがいたら「一緒に戦ってくれるか？」と聞いて、OKなら一緒に戦えます（**強制参加ではありません**）。**一緒に戦うメンバー全員でダイスを同時に振ります。複数人で戦う時は仲間の有効ダイス目も使える**ので（白ダイスのみ）、攻撃のしやすさが格段にアップします。

Example

マックスの出目

キャリバーの出目

仲間と一緒に戦えば有効ダイス目が増える！

▸**マックスの判定**
⚃はマックスの有効ダイスではないですが、**キャリバーの有効ダイス**が⚃なので攻撃がヒットします。
▸**キャリバーの判定**
⚀は本来は無効ですが、**マックスの有効ダイス**が⚀⚃なので攻撃がヒットします。
最終的な攻撃力は「4」です。

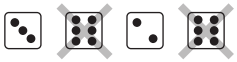
アシストウェポンカードを使う

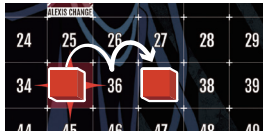
グリッドマンと一緒に戦う時のみアシストウェポンカードが使えます。戦闘開始時に使用を宣言し、**キャラクターカードの上に被せます。**ダイスは**赤ダイス1個**を使います。
次ページの使用例を参考にしてください。

Check!
アシストウェポンカードを使うと、元のキャラクターが持っている**能力は使えなくなります。**

ダイスで「6」が出てしまったら

ダイスを振って「6」の出目が出てしまったら、**「6」のダイスの個数分アレクシスボードのHPが増えます。**もしHPが「50」に達したら、**手番終了後に「アレクシス戦」に移行**します（詳細はP13参照）。ボラーや内海の能力で振り直して「6」以外になれば回避できます





2人でダイスを振ったら⚅が2個あったので、アレクシスのHPが2増える。

Example

裕太はジャンクを消費して
グリッドマンに変身。戦闘可能に

グリッドマンと一緒なので
内海はアシストウェポンを使用

ジャンクは捨て札に

手札から出した
「バスターグリッドマン」

グリッドマン（裕太）の出目

バスターグリッドマン（内海）の出目

グリッドマン（裕太）の判定

⚁⚃とも有効ダイス目ではなく、さらに内海の有効ダイス目⚁は**バスターグリッドマンの使用により無効**になっています。よって**攻撃失敗**です。さらに⚃があるので、**アレクシスのHPが1増えます。**

バスターグリッドマン（内海）の判定

⚃は有効ダイス目ではなく、そして赤ダイスなのでグリッドマンの有効ダイス目⚀⚂は使えず、さらに**バスターグリッドマンの使用により「振り直し能力」が使えず**、結果として**攻撃は失敗**に終わりました。

仲間と戦う時は組み合わせをよく考える

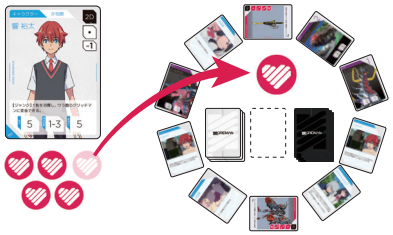
Check!

戦闘のコツ

❶怪獣のHPが3以上なら仲間と戦った方がいい。
❷怪獣のHPが1ならキャラ1人でもOK。
❸仲間が多すぎると逆に⚃の出る確率がアップするので危険。
❹負けたら参加メンバーのHPが減ることも考慮する。

戦闘に敗北

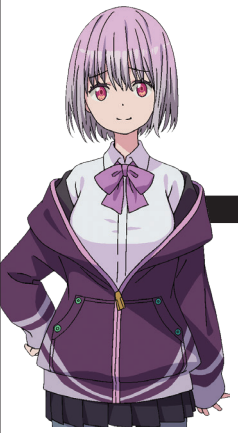
怪獣カードは街に残ります（その場から動きません）。与えたダメージは蓄積されず、次の戦闘時には元に戻ります。
戦いに参加したメンバーのHPが1減ります。
【HPチップ】1個を**街の中央に置いて**ください。
HPが0になったキャラクターは次の手番をお休みして、さらに次の手番からゲームに復帰します。復帰時は**HP1**の状態になります。



戦闘に勝利

攻撃力が怪獣のHP以上なら討伐成功

❶怪獣カードを【捨て札置き場】に送ります。もし**怪獣カードの下にアイテムカードがあれば**（アカネの手番で発生します）、手番プレイヤーが獲得します。
❷街カードの山札から補充します。
❸戦いに参加したメンバーの**HPが減っていたら1回復**します。敗北時に置かれた【HPチップ】を1枚手元に戻します。**元々の【HP】の数より多くすることはできません。**
❹アレクシスボードの DESTROY の**青キューブを1マス進めます**。これは討伐数を表します。
❺もし DESTROY が「7」になったら「ゼッガー戦」に移行します（詳細はP13を参照）。
❻もし DESTROY が「10」になるか、街カードの山札が無くなったら「アレクシス戦」に移行します（詳細はP13を参照）。



アカネの手番
-AKANE-

全員の手番が終わって一周する毎にアカネの手番を行います。

怪獣の消失

❶ 街に**【消失チップ】**が乗ってる怪獣がいたら（最初は存在しません）、その数だけアレクシスボードの VANISH（怪獣の消失数）の**黒キューブを進めます。**

❷ 消失チップの乗ってる怪獣カードを捨て札置き場に送り、チップは街の中央に戻します。

❸ 街に残っている怪獣の上に**【消失チップ】**を１個ずつ置きます。

❹ ❷で**空きマスが発生していたら**街カードの山札から補充します。

❶消失チップが乗った怪獣の数だけ黒キューブを進める

怪獣の出現

❺ **ダイス２個**を振り、出目の合計分**アカネを反時計回りで移動**させます。

❻ **【怪獣出現カード】**の山札から１枚引いて、移動先のマスにオモテ向きに重ねます。ただし**移動先に怪獣か六花がいたら行いません。**

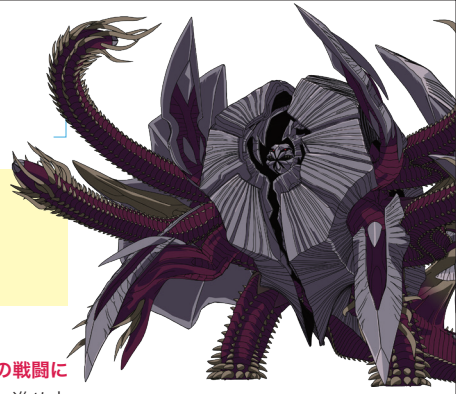
❼ 移動先に裕太がいたら**裕太のHPを-1**します。

❽ もし VANISH が「7」になっていたら「ゼッガー戦」に移行します（詳細はP13を参照）。

❾ もし VANISH が「10」になるか、街カードの山札が無くなったら「アレクシス戦」に移行します（詳細はP13を参照）。

❿ それ以外だったら裕太の手番を開始します。

ゼッガー戦
-ZEGGA PHASE-



Check!

下記条件のいずれかでゼッガーとの戦いが始まる

❶アレクシスボードの DESTROY が「7」に達した。

❷アレクシスボードの VANISH が「7」に達した。

条件成立した手番の終了後に開始します。

【ゼッガーカード】を街の中央に配置します。**全員がこの戦闘に参加します**が、キャラは移動せずその場所で行います。進め方は通常の戦闘と同様に全員でダイスを振って判定を行い、一度の戦闘で終了します。アイテムやアシストウェポンも使えます。

戦闘終了後に DESTROY VANISH の**キューブは移動しません。**

ゼッガーに勝利するとアレクシス戦でアカネの能力が使える。

戦闘に勝利

【ゼッガーカード】を裏返し、**アカネの面を上にして【アレクシスカード】の横に置いてください。アレクシス戦でアカネの能力を使用できます。**

戦闘に敗北

アレクシスのHPが「5」増えます。その後【ゼッガーカード】は箱に戻します。

アレクシス戦
-ALEXIS PHASE-

Check!

下記条件のいずれかで最終決戦が始まる

❶アレクシスボードの DESTROY が「10」に達した。

❷アレクシスボードの VANISH が「10」に達した。

❸アレクシスボードのHPが「50」に達した。

❹街の山札がなくなった。

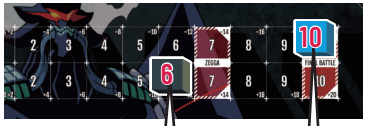
条件成立した手番の終了後に開始します。

全員が戦闘に参加します。全員の駒をアレクシスボードの前に集めてください。

【裕太】は強制的にグリッドマンになります。マックスほか新世紀中学生はウラ面の合体状態になることができます（オモテ面のまま戦ってもOKです）。

討伐した怪獣、消失した怪獣の数をチェック

アレクシスボードの DESTROY VANISH によってアレクシスのHPが変化します。**計算後、赤キューブを移動**してください。



(10 - 6) x 2 = 8

アレクシスのHPが8減る

Check!

アレクシスHP - {(討伐数 - 消失数) x 2}
= 最終的なHP

Example

現在のアレクシスHPは40。怪獣を10体倒し、6体が消失した
40 - {(10 - 6) x 2} = 32

計算後、赤キューブを移動

アレクシスと戦闘

通常の戦闘と違い、アレクシスのHPが「0」になるか、キャラクター全員のHPが「0」になるまで**繰り返し戦闘を行います。**

ダイスで「6」が出た

「6」を出したキャラクターのHPを「6」のダイスの数だけ減らします。

アカネの能力を使う

ゼッガーを倒していたらアカネの能力が使えます。キャラクターの**HPを1消費して**好きなダイスを1個振り直せます。

アレクシスのHPが1以上残っている

アレクシスの反撃があります（次の項を参照）。その後、次の戦闘を開始します。使用したアシストウェポンカードは捨て札になり、グリッドナイトは六花の面に戻ります。

アレクシスのHPが0以下になった

おめでとうございます！ アレクシスの討伐に成功、ゲームクリアとなります。

アレクシスの反撃

アレクシスのHPが16以上ならアレクシスカードはそのままにし、**15以下だったら「アレクシス第二形態」の面を上に**します。その後ダイス1個を振って判定を行います。

ダイスで「6」が出たキャラクターのHPが0になった

決戦フェイズ中にHPが「0」になったら、**以後戦闘に参加できません。全員のHPが「0」になったら敗北でゲーム終了**となります。
アイテムをそろえたり、キャラクターを変えるなどしてもう一度チャレンジしてみてください。

アイテム
-ITEM-

アイテムカード

HP回復

使用者のHPが1回復します。元のHPより増えることはありません。
このページで HP回復 と書かれたアイテムはHP回復としても使えます。HP回復で使うとカードに書かれていた元々の能力は使えません。どちらか片方です。

ジャンク HP回復

【裕太】がグリッドマンに変身するために必要なアイテムです。戦闘が終わった後は元の【裕太】に戻ります。アレクシス戦の時は強制的にグリッドマンに変身するのでHP回復として使うのがオススメです。

スペシャルドッグ HP回復

【六花】がグリッドナイトを召喚するために必要なアイテムです。使用条件として【アンチ】を倒しておく必要があります。戦闘が終わった後は元の【六花】に戻ります。

仲間を呼ぶ HP回復

別のマスにいるプレイヤーを自分のいるマスに移動させます。人数制限はありません。【非戦闘】キャラクターが戦闘をするために【戦闘】系キャラクターを呼ぶといった使い方が有効です。

移動歩数アップ HP回復

移動歩数を2歩まで増やせます。例えばキャリバーが使えば下記のように変化します。
移動可能歩数：1、2、5　→　1、2、3、4、5、6、7

ダイス振り直し

【内海】、【ボラー】と同じ能力です。自分、または他のキャラクターのダイス1を振り直せます。

2回攻撃

同じ攻撃方法でもう一度攻撃できます。【フルパワーグリッドマン】や【パワードゼノン】で使うと効果的です。ただし**有効ダイス目のうち一番小さい出目が使えなくなります。**使用タイミングは最初の攻撃が終わった後でOKです。
例：有効ダイス目が ⚀⚁⚂ の時に使うと、⚁⚂ のみが有効になります。