

● 目的

プロレスのリングで戦い、メインイベントの勝者となることを目指す。

● 準備

1. 試合カード(左上がデジタル数字)からプレイヤー人数に対応した4枚を抜き出し、時計回りに輪になるように並べる。残りの試合カードは使わない。
2. 賞品カード(Prize)をシャッフルし、裏向きに試合カードの輪の中央に置いて賞品の山札とする。
3. ファイトカード(色と数字)をシャッフルして脇に置いておく。
4. ランダムに選んだプレイヤーが「レフェリーの機嫌(Ref's Favor)」カードを前に置く。

● ゲーム進行

ゲームはラウンド単位で進行し、各ラウンドは「トレーニング」と「ファイトナイト」の2つのパートに分かれている。

最初の3ラウンドは予選で、プレイヤーは賞品を目指して試合を戦う。最後の4ラウンド目はメインイベントで、予選で得た賞品を利用して試合を争う。

○ トレーニング

ラウンドの開始時、各プレイヤーはファイトカードの山札からカードを8枚ずつ引いて手札とし、以下を実行する。

1. 各プレイヤーは手札からカードを1枚選んで裏向きに自分の前に置く。このカードはいつでも見てよい。
2. 全員がカードを選んだら、「レフェリーの機嫌」を持つプレイヤーから時計回り順に、各プレイヤーは自分の手札のカードを1枚、4つある試合カードのいずれかの脇に表向きに置く。他のプレイヤーと同じ試合を選んでも構わない。
3. 各プレイヤーは残りの手札を左隣に渡す。

この1-3を手札が無くなるまで繰り返す。

○ ファイトナイト

第1試合(First Blood Match)から順に、各試合の切り札を確認する。そこに置かれているカードのうち、最も枚数の多い色がその試合の切り札になる。同点の場合は、その色の中で最も大きい数字のカードがある色が切り札になる。それも同点なら切り札は無し。切り札の色のカードを試合の脇に残し、他のカードを捨てる(切り札無しなら全部捨てる)。

その後各プレイヤーは、自分の前に置いた4枚のカードを、そのカードをプレイする試合番号順に左から裏向きに並べる。各試合にはカードは1枚のみプレイできる。

全員の準備ができたなら、第1試合から順に解決を行う。各プレイヤーは左から1枚目のカードを公開し、その試合の勝者を決める。その試合に対応した切り札を出したプレイヤーがいるなら、その中で最も高い数字のプレイヤーが試合の勝者。切り札を出したプレイヤーがいなければ、最も高い数字のプレイヤーが勝者。同点なら「レフェリーの機嫌」

カードを持っているプレイヤーがその中から勝者を決める。勝者はカードを表のまま残して「レフェリーの機嫌」カードを手に入れる。それ以外は表にしたカードを裏に戻す。

これを、第2試合は左から2枚目、第3試合は左から3枚目、第4試合は左から4枚目と同様に進めていく。ただし、第2試合では7以上は0扱い。第3試合では数字が小さい方が勝つ(切り札が優先されるのは変わらない)。第4試合は第1試合と同様に数字が大きい方が勝つ。

すべての試合が終わったら、第1試合の勝者から順に、その試合の試合カードの左下のカップアイコンの数に等しい枚数の賞品カードを引く。この賞品カードは自分の脇にまとめておく。

これでラウンドが終了する。すべてのファイトカードを山札に戻してシャッフルしておくこと。

## ● メインイベント

第4ラウンドはメインイベントになる。トレーニングは通常通りに進めるが、ファイトナイトの進行が異なる。

試合のカードが公開された後、プレイヤーは賞品カードで自分のカードを修正できる。各プレイヤーは自分がこれまでに獲得した賞品カードを裏向きに出すことができる。全員が賞品を出した後、各プレイヤーは同時にそのカードを公開するか公開せずに下げる。+や-の数字のカードは自分のファイトカードの値をそれに応じて変更し、色つきの顔カードは自分のファイトカードをその色に変更する。この手順を、全員がカードを公開せずに下げるまで繰り返す。勝者が決まったら表向きにした賞品カードは自分の脇に表向きに重ねておく(以降使用できない)。

メインイベントでは、試合が同点に終わった場合は勝者はいない。その場合は全員がカードを裏向きにする。

## ● ゲームの勝利

メインイベントの4試合が終わった後、最も多い枚数のファイトカードを表向きにしているプレイヤーが最終的な勝者となる。枚数が同点の場合、その中で第4ラウンドでより後の試合に勝利したプレイヤーが勝者となる。それも同点の場合、その中で第3ラウンドまでで獲得した賞品の枚数が多いプレイヤーが勝者となる。それも同点の場合、「レフェリーの機嫌」を持っているプレイヤーがその中から勝者を決める。