



COLOSSEUM  
ALTER OF THE  
SUN

プレイガイド

コロセウム

アルター・オブ・ザ・サン

RIDDLE



# COLOSSEUM ALTER OF THE SUN

次代の王を定める戦い、"コロセウム"から5年。  
傀儡王ルーセントがもたらした"大変容"により、  
人類は絶滅の危機に瀕していた。  
王の手による滅びを受け入れる"教団"と、  
それに抗う民草、その代表たる英雄たち。  
次代千年の神を定める、"コロセウム"が始まる。

## ゲーム概要

対戦格闘ゲームの要素を色濃く落とし込んだ  
アナログゲーム「COLOSSEUM」の第二作です。  
基本的なルールはそのまま、新たなキャラクター  
によって広がる駆け引きをお楽しみください。

## 目次

- |          |       |                        |        |
|----------|-------|------------------------|--------|
| ■パッケージ内容 | 2 ページ | ■重要な例外規則と用語            | 11 ページ |
| ■カードの見方  | 3 ページ | ■キャラクター別インスト           | 14 ページ |
| ■ゲームの準備  | 5 ページ | ■前作と組み合わせて<br>遊ぶ場合の注意点 | 19 ページ |
| ■ゲームの流れ  | 7 ページ |                        |        |



# パッケージ内容

## カード

- ・キャラクターカード …… 10 枚
- ・アクションカード …… 16 枚
- ・オーバードライブカード …… 10 枚
- ・距離表示カード …… 3 枚



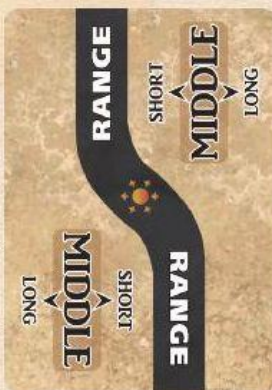
キャラクター



アクション



オーバードライブ



距離表示

## ダイス

- ・STR ダイス (赤) … 1 個
- ・DEX ダイス (緑) … 1 個
- ・INT ダイス (青) … 1 個

## その他

- ・プレイシート … 1 枚
- ・プレイガイド … 1 冊





# カードの見方



## ● キャラクターカード

- I** HP (体力)
- II** オープニングダイス (初期ダイス補正)  
ゲーム開始時に調整するダイスの数値
- III** 属性威力補正  
属性アクションのヒット時に加えるダメージ補正
- IV** 能力テキスト
  - ・TIDE AURA: ダイスに関わる能力
  - ・ABILITY: 条件発動能力
  - ・RULE: 常時発動能力



3

## ● アクションカード

- I** 属性  
・STR  / DEX  / INT 
- II** 基礎威力
- III** ダイスへの影響
- IV** 有効距離
- V** ダイス威力補正





## オーバードライブカード

### I 発動条件

### II 効果内容

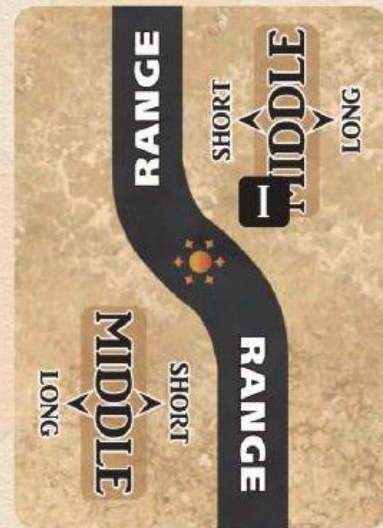
一部のカードはゲーム中の発動回数で効果が変化します。4回目以降のヒットでは、3回ヒット時の効果が発動します。



## 距離表示カード

### I 現在の距離

MOVE 属性のアクションカードを使用することで、距離が変化します。



4

## プレイシート

### I キャラクター置き場

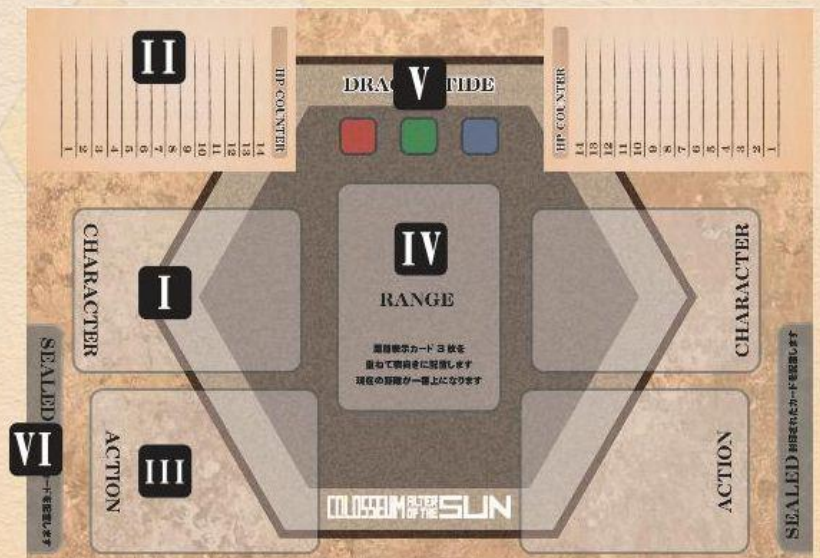
### II HP カウンター

### III アクションカード置き場

### IV 距離表示カード置き場

### V 龍脈ダイス置き場

### VI 封印カード置き場





# ゲームの準備

## 手順1

### 使用キャラクターの選択

※両プレイヤー1枚ずつ

キャラクターカードの中から1枚を選びます。選択方式については自由ですが、以下の選択方式のうちのいずれかをオススメします。選んだキャラクターはすぐに公開されます。

※聖女アンジェラには裏面が存在しないため、ランダム選択時には除外するか、スリーヴ等を活用してください。

#### I ランダム

10枚の中からランダムに振り分けます

#### II ランダムドラフト

両プレイヤーに5枚ずつランダムに配り、その中から自由に選択します。

#### III フリー

任意の方法で順番を決め、好きなキャラクターを選択します。

5

## 手順2

### オーバードライブの選択

※両プレイヤー1枚ずつ

オーバードライブカードの中から1枚を選びます。選択したオーバードライブは、相手に見えないよう手札に加えます。



手順3


距離表示カードを  
MIDDLE に設定

両プレイヤーが選択したキャラクターの間に  
3枚の距離表示カードを重ねて表向きに配置  
します。

その後、距離表示カードの一番上が MIDDLE  
になるように調整してください。

手順4

3色の龍脈ダイスを配置  
初期値を設定

距離表示カードの付近に、3色のダイスを  
出目が  の状態で配置します。

配置したら、各プレイヤーが選択したキャラ  
クターの「初期ダイス補正」に従って、出目  
を上下させてください。



手順5

手札 (アクションカード)  
の配布

8種類のアクションカードを両プレイヤーに  
配ります。同一のアクションカードが同じ  
プレイヤーに配られていないか注意しまし  
ょう。配られた8種類のアクションカード  
に選択したオーバードライブを合わせた  
9枚が両プレイヤーの手札となります。

手順6

HP カウンターの配置

今回のゲームでは使用しないカードを裏向き  
にして、プレイシート上で、現在のHPを表す  
メーターとして活用しましょう。

準備完了



# ゲームの流れ

## ● 勝利条件

相手キャラクターの HP を 0 以下にすれば勝利です。

※例外 「聖女アンジェラ」の HP が 0 以下になった時

ABILITY の効果によってキャラクターカードを反転させ、体力を初期値である 6 に戻します。



7

## ● ゲームの手順

このゲームは、2つのフェイズを繰り返すことで進行します。  
2つのフェイズをまとめて「ラウンド」と呼びます。

1  
ラ  
ウ  
ン  
ド

**I** セットフェイズ

手札からカードを 1 枚選択し、相手に見えないように裏向きに置きます。

**II** バトルフェイズ

カードを同時に公開します。戦闘処理を行い、次ラウンドに移行します。

※戦闘処理の詳細は次ページ



## ● バトルフェイズの処理

カードを同時に公開

NO

属性「MOVE」のカードがある？

YES

距離の変更

MOVE 属性のカードに書かれた効果を発動し、距離表示カードを変更します。

オーバードライブがある？

NO

YES

オーバードライブの確認

発動条件を満たしているなら効果を発動します。オーバードライブが発動した場合、相手の属性アクションは無効になります。

有効距離と属性の確認

お互いが出したカードの有効距離と属性相性を確認します。距離が適正、かつ相性で勝ったカードは**ヒット**します。

発動に成功した？

NO

YES

※相性と「ヒット」の詳細は次ページ

次のラウンドへ移行



## ● 「ヒット」とは

バトルフェイズ時、使用したアクションの発動条件をすべて満たし、かつ一方的に効果が発動することを「ヒット」と呼びます。

※条件は以下の順で確認します。

## ■ 有効距離と相性確認の手順

### 有効距離の確認

現在の距離が、使用したアクションカードの有効距離であるかどうかを確認します。お互いがどのアクションカードを使用したかによって、処理の方法が異なります。

9

**A** お互いが有効なアクションを使用していた場合

属性相性で有利な側がヒットします。



**B** 片方だけが有効なアクションを使用していた場合

有効なアクションがヒットします。

**C** お互いが有効ではないアクションを使用していた場合

どちらのアクションもヒットしません。



## ● ヒット時の処理

アクションがヒットした場合、以下の式に従って与えるダメージを計算し、ダイスに変更を加えます。

## ■ ダメージ計算とダイス値の変更

### I ダメージ算出

ヒットしたアクションカードに書かれた基礎威力、ダイス威力補正、使用キャラクターの属性威力補正等をすべて加算し、最終的に与えるダメージを算出します。

基礎威力  + ダイス威力補正  + 属性威力補正 

※アクションカード左上 ※アクションカード下部 ※キャラクターカードテキスト右上

### II ダイス値の変更

ダメージを与えた後、アクションカードの右上に書かれた数値までダイスの値を変更できます。  
(±2を±1や±0に留めることもできます)

変更可能な値



※変更可能なダイスは、ヒットしたアクションと同じ属性のダイスです。

### ■ MOVEによるダイスの変更

MOVEの効果によって、相手の使用したアクションが不発に終わった場合、MOVEカードがヒットしたことになります。この場合、変更するダイスは任意で選ぶことができます。






# 重要な例外規則と用語

## I 「あいこ」の処理

バトルフェイズ時、お互いのカードが同属性だった場合の処理です

### ■アクションカードの属性が同じ場合

STR  / DEX  / INT  の場合、お互いにダメージ計算を行い、低いダメージを出した側のキャラクターが、超過された分だけダメージを受けることになります。このダメージはヒットによるものではないため、ダイス値の変更は行えません。

MOVE でのあいこの場合、お互いの MOVE を同時に解決します。

例えば、距離が LONG の状態で両者が前進を使用した場合、距離は SHORT まで変更されることになります。

11

## II オーバードライブ関連の処理

### ■お互いに有効なオーバードライブを使用した場合

どちらの効果も発動せず、ラウンドを終了します。発動回数のカウントは、発動した場合と同様に1つ進みます。

### ■「オラクル・ショウダウン」について

オラクル・ショウダウンは、他のオーバードライブに対して使用した時のみ、発動条件を一方的に満たし、ヒットします。使用された側のオーバードライブは発動しません。





### III テキストの名称

ゲーム中に用いられるカードの分類と名称です。

#### ■アクション











オーバードライブを含め、使用できる全てのカードはアクションです。

- ・属性アクション：STR  / DEX  / INT  の属性を持つ  
6種のアクションカードを指します。
- ・MOVE（アクション）：前進と後退の2種を指します。

#### ■距離

- ・距離：SHORT / MIDDLE / LONG で表される現在のキャラクター間の距離を指す言葉です。

#### ■アイコンと数値

- ・  ：指定した色のダイスを示すアイコンです。
- ・ ~ ：特定の出目を示すアイコンです。
- ・ ~ ：指定した色のダイスと、その出目を示すアイコンです。
- ・ $\pm X / \pm X / \pm X$ ：基礎威力補正を加算する表記です。左側から順に属性  /  /  に修正が入ります。

#### ■封印

キャラクターの能力によって、カードが「封印」されることがあります。「封印」されたカードは、能力によって定められたタイミ  
ングまで「封印エリア」で公開された状態になり、使用することができません。





# キャラクター別インスト

## 傀儡王

圧倒的なパワー！ 主人公ってかラスボス！

全キャラ中最強の属性威力補正を持つ、パワータイプの主人公です。ゲーム開始直後から発揮される高火力を「あいこ上等」で振り回し、属性アクションを軸にダメージを狙っていきます。

また「ダイス値が低いほど有利になる」という稀有な特性を持つため、相手のTA(TIDE AURA)発動を阻害しつつ、自身の火力を維持することが可能です。優勢である限り、タフさも持ち合わせます。

「ダイスを取り除く」という他に類を見ないアビリティによって、逆転の芽を摘むことができれば勝利は目前でしょう。

自身が1のダイスに触れれば発動可能なので、OD(OVER DRIVE)のうち、「天地人」の3種類とは相性が良いと言えます。

14

## 王の盾 オルカデス

前陣速攻！ 近距離戦の鬼

高い属性威力補正と条件の緩いTAを駆使し、一息に攻め切ることを得意とした速攻型のキャラクターです。MOVEをヒットさせることで、どの地点からでもダイス値の合計を「3の倍数」へと到達させることができます。

その際「前進」はオルカデスにとって特に有力な選択肢です。

ヒットすれば優位を取れることはもちろん、接近さえしてしまえばMOVEによる回避を許さない「SHORTでのクリーヴ」を繰り出すことができます。加えて、接近を嫌う相手が後退を選択していたとしてもダメージを与えながら、SHORTに引きずり込むことができます。

SHORTでの戦闘がメインとなるため「地のマルクト」が天敵ですが、「オラクル・ショウダウン」を採用すれば対策できます。





# ペイルライダー

守りを捨てたオールレンジ攻撃！

非常に攻撃的な能力を持つ、短期決戦向きのオールラウンダーです。条件なしに高い属性威力補正を持つ上、自身のTAを発動させるために、ダイスの値をガンガン上昇させていきます。

アビリティの効果も加われば、基礎威力が1のアクションでも4以上のダメージを叩き出すようになるため、多くの場合、3~4回の攻撃で勝負を決してしまふことが可能です。

さらにTAが発動すれば、相手の弱気なMOVEも封じてしまいます。

一方、全てのダイスを高い値に保つことで、相手の上俵で戦う可能性も高まります。全キャラ中でも最低のHPを持つペイルライダーは、3度目の被ダメージを耐えられるかどうか怪しい、ということをお腹に銘じておきましょう。



# 太陽の御子

決める！ 『“新世界の裁定(アルター・オブ・ザ・サン)”』！

均等な属性威力補正を持ち、属性の得手不得手がありません。

特筆すべきはTAの能力で、このゲームで唯一「相性を無視する」効果を持ちます。これは、例え相手が有効なODを使用したとしても、一方的に押し潰すことが可能です。

TAが発動しているなら「基礎威力が2のアクション」のダメージは6点にもなります。相手はもちろん、これらの属性アクションの有効距離から逃げようとするでしょう。しかし、これを読み当てることができれば、アビリティによって相手のMOVEを封印し、状況によっては「新世界の裁定」を確定ヒットさせることができます。

ODをヒットさせてもアビリティの発動条件を満たすため、成立しやすく、ダイスにタッチできる「天地人」が好相性です。





## 鉄血のロムウェル

ダイスを上げて物理で殴れ！

STR 極振りの威力補正と、高い HP がウリのパワーファイターです。さらにTAの発動によって脳筋ぶりに拍車がかかり、なんと全ての属性アクションがSTR属性になってしまいます。これは属性相性、ダメージ計算はもちろん、ヒット時のダイス操作まで、全てが「STR属性であるかのように」行われます。

当然、INT属性のアクションに対しては手も足もでませんので、アビリティを発動させて相手の行動を制限する必要があります。その上で「あいこ上等」「最強のゲー」をぶつけていきましょう。

ODは、ヒットしやすい「天地人」でアビリティを誘発する他、高HPを活かした「エラント・カウンター」もオススメです。



## 教皇キャサリン

シンプルで強力！ 初心者におすすめ！

アビリティを持たない代わりに2つのTAを持つ特殊なキャラです。「異界のダアト」は、条件の緩さに比べて獲得できる補正値が高く、これを常に満たしつつ、INT属性で攻めることが基本になります。

「真なるネツ阿克」はゲームで唯一、ダメージの軽減効果を獲得することができます。このTAの発動条件を満たすようなダイス状況であれば、ほとんどのダメージを0に抑えることができるでしょう。

強さをダイス値に依存する特性上、ODはダイスにタッチできる「天地人」のいずれかがオススメです。





# 聖女アンジェラ

## 掟破りのリンカネーション！

ゲーム中一度だけ、蘇生するばかりか「反転する」という、極めて特殊なキャラクターです。「反転」することによってHPは初期値に戻り、TAは強化され、蘇生に代わるアビリティを獲得します。

「反転」後のTAは二段階の発動条件を持ち、最終的には +3/+3/+1 という、凶悪な属性威力補正を獲得します。

アビリティも打って変わって攻撃的なものになるため、この状態になったなら、迅速に攻め立てて勝利をもぎ取りましょう。

「反転」前の状態で大ダメージを受けたとしても、超過したダメージを無視してHP6で復活できるため、「反転」前、低HPの状態で使用する「エラント・カウンター」は非常に強力です。



# ザヴィアーの狂信者

## 溜めて放出、ちゃぶ台返し！

高いHPと長期戦で有効な能力を併せ持ったキャラクターです。

TA発動中は +3/+1/+3 という強力な属性威力補正を獲得しますが、それと引き換えに「使用したカードが手札に戻ってこない」というペナルティを背負うことになります。

アビリティを発動すれば、このペナルティを回復しつつ、相手に大ダメージを与えることが可能ですが、封印カードが4枚になるより前にTAが途切れてしまうと、再びTAを発動するまで非常に不利なジャンケンを強制されることになってしまいます。

一方でこのアビリティの存在は、カードを封印してくる効果に対して、強力なメタ性能を発揮します。

有効なODの使用によって1ラウンド凌げることを考えると、発動条件を満たしやすい「天地人」のいずれかがオススメです。





## 執行者ルイゼット

斬れば斬るほど強くなる！

発動回数に応じて成長するアビリティを備えた攻撃的キャラクターです。シンプルなTAによって得意な属性アクションの威力を上げつつ、アビリティで攻めきりましょう。なお、アビリティは最初に発動した際にも、1の追加ダメージを与えることができます。

長期戦になればTAやダイス値の補正に頼らずとも十分なダメージを出すことが可能になるため、一貫して相手のTAを阻害する狙いで行動できるのも、このキャラクターが得意とするプレイングです。各ODとの相性も均等であるため、相手に手の内を読まれにくいという利点もあるかも知れません。



18

## 王の弓 ハイネ

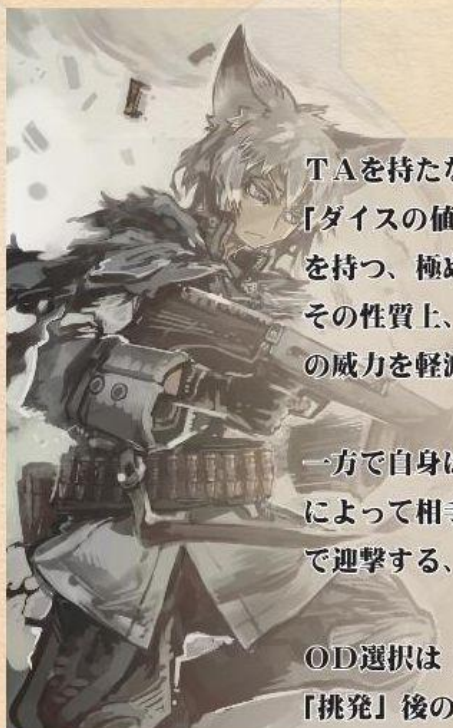
抜きな、臆病者！

TAを持たない代わりに2つのアビリティを持ち、さらに「ダイスの値がアクションの威力に影響しない」という原則（ルール）を持つ、極めて特殊なキャラクターです。

その性質上、ダイス操作は相手のTAを阻害したり、属性アクションの威力を軽減するためだけに行うことになります。

一方で自身は、何をヒットさせても発動可能な「挑発」のアビリティによって相手を勝負へと引き込み、大きく威力の向上したアクションで迎撃する、というスタイルで攻めます。

OD選択は「挑発」の発動しやすさを重視するなら「天地人」ですが「挑発」後の「エラント・カウンター」は高確率でヒットするため、不足しがちな火力を補う、詰めの一手として有効です。





## 前作と組み合わせて遊ぶ場合の注意点



前作「COLOSSEUM」のキャラクターや OVER DRIVE を併用して遊ぶ場合、いくつかの注意点があります。

### I 属性アクションについて

前作と今作では、属性アクションの有効距離が一部異なります。そのため、属性アクションは必ず「前作の6種セット」か「今作の6種セット」を選択して使用してください。

### II OVER DRIVE について

前作と今作では「カードの裏面デザイン」が異なります。そのため OVER DRIVE は「前作の属性アクション+前作の OVER DRIVE」か「今作の属性アクション+今作の OVER DRIVE」を選択して使用してください。

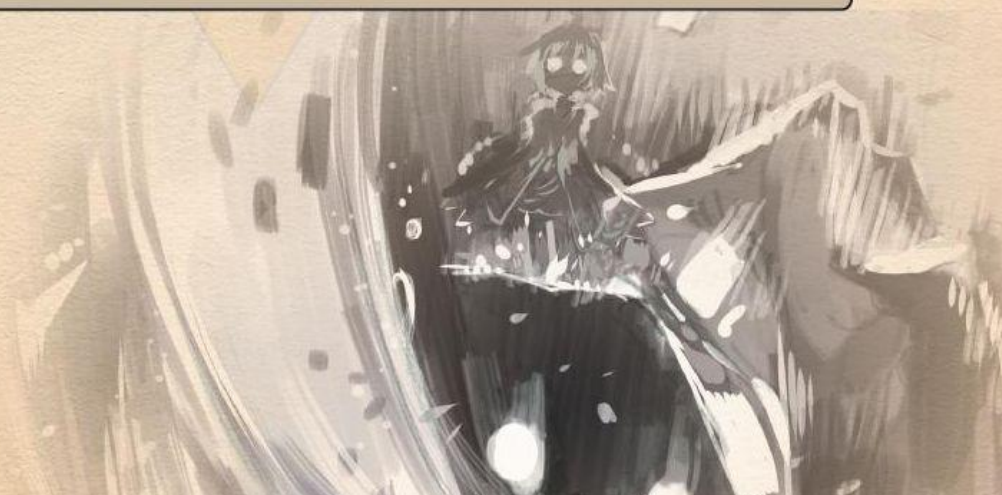
※スリーヴ等を用いれば併用することもできます。



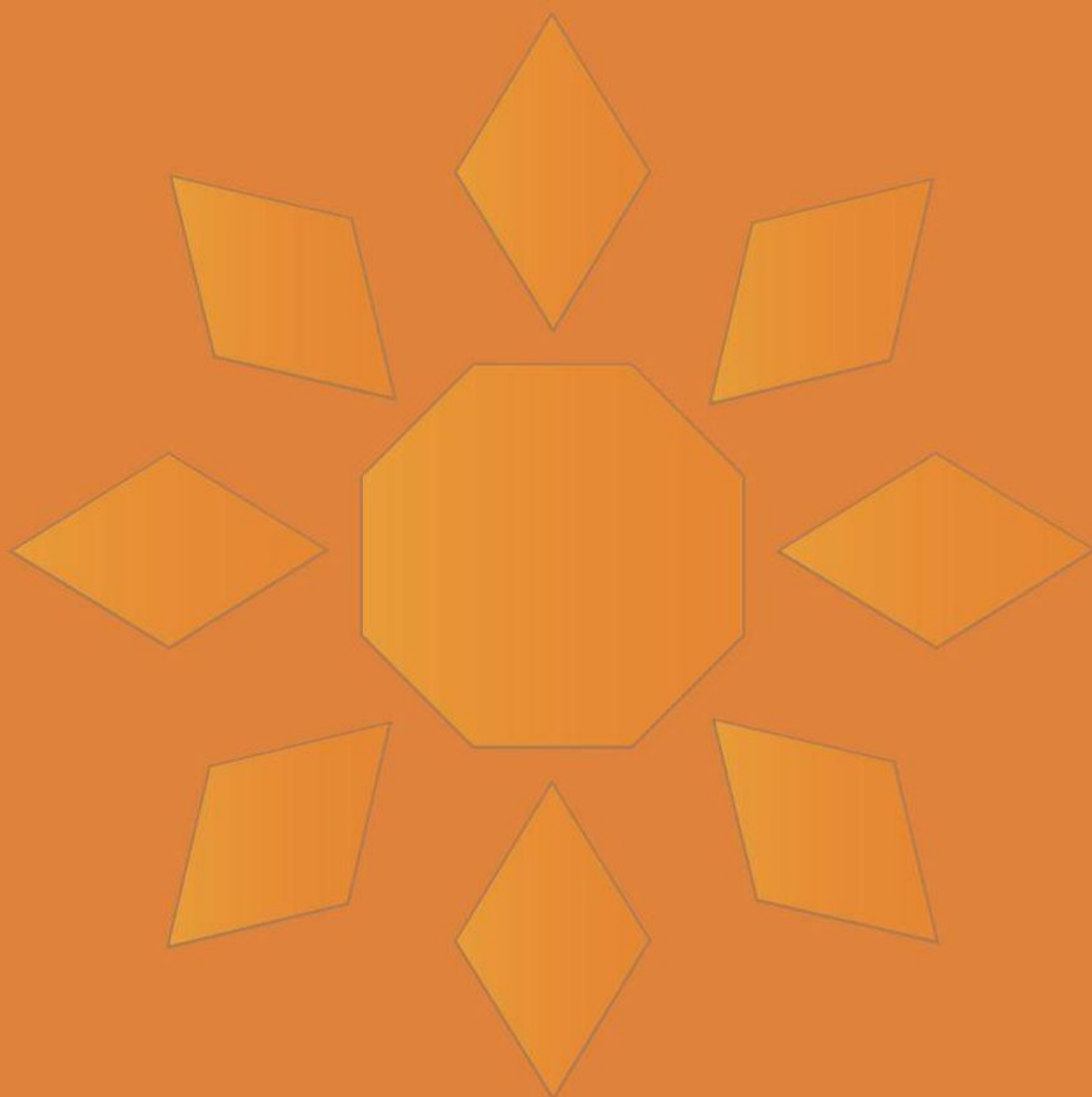
前作



今作







———— STAFF ————

**Design : 池田正人**

**illustration : 今野隼史**

**Twitter : @RDL\_Official**

**<http://riddle-games.com>**