

Fokeys ルール説明

このゲームは大きく分けて「**買い物フェイズ**」と「**食事フェイズ**」に分かれている。

「**買い物フェイズ**」では「**ドロー**」か「**ギフト**」を選択することができる。

「**ドロー**」の場合、0~3枚のカードを選択して手札に加えることができる。

「**ギフト**」の場合、ゲーム開始前に選択したギフトから好きなギフトを使用できる。
またギフトを使用したことは相手に公開される。

「**食事フェイズ**」では「**寄付**」か「**行動**」を選択できる。

「**寄付**」の場合選択したカードをフードバンクへ寄付する代わりに1枚につき貢献度+5をする。

「**行動**」の場合、カードを選択して使用できる。

- 使用したカードごとに設定されている満腹度が自身の満腹度に加算される。
- 自身の満腹度が最大満腹度を超えてしまう場合、カードは使用できない。
- 自身の満腹度の低い方から先に行動する。
- フェイズ終了時に満腹度を-40、すべてのカードの消費期限を-1する。
- 消費期限が0のカードを所持していた場合、そのカードは腐ったカードになる。
- 腐ったカード1枚につき、最大満腹度を-20する。

カードには「**消費期限**」、「**満腹度**」、「**マッスル**」、「**テクニク**」、「**シールド**」、「**スピード**」、「**特殊効果**」の6つのステータスがある。

- 「**消費期限**」はカードが腐るまでの残りターン数。

- 「マッスル」は火力を出しやすいがガードされる。
- 「テクニック」は火力を出しにくいがガードされない。
- 「シールド」はマッスルダメージをシールドの耐久力の値だけ軽減する。
- 「スピード」はメインフェイズの攻撃時にスピードの大きい方が先に行動できる。
これは満腹合計度の行動判定より優先される。ラウンド終了時に0にする。
- 「特殊効果」はカードを使用したときに発動するカードごとに異なる特殊効果。

「ミッション」とはお互いのプレイヤーが共有する目標のこと。

ミッションを達成することでギフトを使用するために必要な貢献度を手に入れることができる。入手できる貢献度はミッションごとで異なる。

ミッションは1ラウンド目の買い物フェイズのみランダムに3つ配られる。
そして4ラウンドごとに新しいミッションに入れ替わる。

ゲーム勝利条件

- 相手のHPをゼロにする
- 相手の手札上限枚数すべてのカードを腐らせる