



協カレイドバトル用ダウンロードカード 「ビッグヴァーダー」 デッキ

**火炎放射器**

キャラ / エネミー / 武器

ステージ2  
《ボス》のターン開始時：パーティーのプレイヤー全員はそれぞれの手札の枚数分のダメージを受ける。相手のカード全ては【回復】を失う。

Big-07  
© SEGA

HP 6

**本体機銃**

キャラ / エネミー / 武器

ステージ2  
《ボス》のターン開始時：OFFの相手のキャラ全てに2ダメージを与える。

Big-08  
© SEGA

HP 6

**本体アーム**

キャラ / エネミー / 武器

ステージ2  
このキャラが戦闘ダメージを受けた時：ダメージを与えてきた相手に2ダメージを与える。

Big-09  
© SEGA

ATK 6 HP 6

**本体アーム**

キャラ / エネミー / 武器

ステージ2  
このキャラが戦闘ダメージを受けた時：ダメージを与えてきた相手に2ダメージを与える。

Big-09  
© SEGA

ATK 6 HP 6

**本体ミサイルポッド**

キャラ / エネミー / 武器

ステージ3  
《ボス》のターン開始時：ターゲットプレイヤーのデッキの上から1枚を捨札に置き、そのカードの色が赤・青・黄だった場合、そのカードと同じ色を持つ相手全てに3ダメージを与える。他の色だった場合、全ての相手に3ダメージを与える。

Big-10  
© SEGA

HP 10

**本体ミサイルポッド**

キャラ / エネミー / 武器

ステージ3  
《ボス》のターン開始時：ターゲットプレイヤーのデッキの上から1枚を捨札に置き、そのカードの色が赤・青・黄だった場合、そのカードと同じ色を持つ相手全てに3ダメージを与える。他の色だった場合、全ての相手に3ダメージを与える。

Big-10  
© SEGA

HP 10

**本体レーザー砲**

キャラ / エネミー / 武器

ステージ3  
《ボス》のターン開始時：ターゲットプレイヤーは自分のコントロールするキャラまたはアイテムまたはアクティブを合計2枚まで選び、それを破壊する。この効果で2枚を破壊しなかった場合、ターゲットプレイヤーは8ダメージを受ける。

Big-11  
© SEGA

HP 10

**キンディッド**

キャラ / エネミー / トークン

このカードはデッキに入れず、トークンとして使用する。  
【奇襲】(このカードは 状態場で場に出る)  
《ボス》のターン開始時：《ボス》の場に他の「キンディッド」が2体以上いる場合、このキャラを破壊する。  
戦闘不能時：このカードを破壊したカードの持ち主に4ダメージを与える。このカードの効果によって破壊されていた場合、代わりにターゲットプレイヤーに与える。

Big-12  
© SEGA

ATK 4 HP 3

**キンディッド**

キャラ / エネミー / トークン

このカードはデッキに入れず、トークンとして使用する。  
【奇襲】(このカードは 状態場で場に出る)  
《ボス》のターン開始時：《ボス》の場に他の「キンディッド」が2体以上いる場合、このキャラを破壊する。  
戦闘不能時：このカードを破壊したカードの持ち主に4ダメージを与える。このカードの効果によって破壊されていた場合、代わりにターゲットプレイヤーに与える。

Big-12  
© SEGA

ATK 4 HP 3

協カレイドバトル用ダウンロードカード 「ビッグヴァーダー」 デッキ

**キンディッド** 



《キャラ/エネミー/トークン》

このカードはデッキに入れず、トークンとして使用する。  
**【奇襲】** (このカードは  状態で場に出る)  
**《ボス》のターン開始時:**《ボス》の場に他の「キンディッド」が2体以上いる場合、このキャラを破壊する。  
**戦闘不能時:**このカードを破壊したカードの持ち主に4ダメージを与える。このカードの効果によって破壊されていた場合、代わりにターゲットプレイヤーに与える。

Big-12  
© SEGA

ATK 4 HP 3

**キンディッド** 



《キャラ/エネミー/トークン》

このカードはデッキに入れず、トークンとして使用する。  
**【奇襲】** (このカードは  状態で場に出る)  
**《ボス》のターン開始時:**《ボス》の場に他の「キンディッド」が2体以上いる場合、このキャラを破壊する。  
**戦闘不能時:**このカードを破壊したカードの持ち主に4ダメージを与える。このカードの効果によって破壊されていた場合、代わりにターゲットプレイヤーに与える。

Big-12  
© SEGA

ATK 4 HP 3

**ターンの流れ**

**ステージチェック**  
 条件を満たしていたら次のステージに移行し、そのステージのカードを全て場に出します。

**ターゲットフェイス**  
 このターンのターゲットをランダムに決めます。

**開始フェイス**  
 ボスのカードを全て「ON」状態にします。

**戦闘フェイス**  
 攻撃可能なボスのカード全てでターゲットプレイヤーに攻撃します。

**終了フェイス**  
 ボスのターンを終了し、パーティー側の1人目のターンに移行します。