

# 非協カレイドバトル用ダウンロードカード 「ドウドウ&モニカ」 デッキ

**ドウドウ&モニカ**



プレイヤー / ボス / 職員

①(ボス)のアクティブの効果によって自分の後列に裏向きの《武器》が戦初に3枚揃ったプレイヤーは、そのターンの終了時に勝利する。また、(ボス)を残すプレイヤーが残り1人になった場合は、そのプレイヤーの勝利となる。  
②このゲーム中、各プレイヤーは自分以外の全てのプレイヤーを「相手」として扱う。  
【無敵】このカードは、いかなるダメージも受けない。  
【戦闘時間】(ボス)の捨札に「BOSS 運動パネル:A~L」が揃っている間、ターンプレイヤーは「ドウドウ・サンドバッグ」の「ルール③」でプレイされるカードを確認した後、プレイせずに捨札に置き、もう一度だけサイコロを振る事ができる。

EX-Raid1-1 © SEGA HP 1

**ドウドウ・サンドバッグ**

ATK 0 HP 7

ルール:  
①ゲーム開始時、このカードを(ボス)の場の前列に5枚で置く。このカードは、この5枚の場を離れない。  
②「ドウドウ・サンドバッグ」の「ルール③」以外では、(ボス)はカードのプレイを行わない。  
③このカードの効果発動に連なる時、ターンプレイヤーは「サイコロ」を1回振る。サンドバッグの目の数が偶数の場合、そのカードを自分の場に置き、偶数の場合はこのカードをプレイする。④「ドウドウ・サンドバッグ」にダメージを与えられたカードの持ち主は、そのダメージを受ける。その後、「ドウドウ・サンドバッグ」のダメージを0にする。  
【キープ】(ボス) / (プレイヤー)

EX-Raid1-2 © SEGA

**ふっふっふ、何用かね?**



アクティブ / アイテムラボ

「ドウドウ・サンドバッグ」との戦闘が成立!  
このまま戦闘フェイズを続ける。この戦闘で《武器》を使用して「ドウドウ・サンドバッグ」にダメージを与えた場合、ダメージを与えたカードが装備している《武器》を1枚まで選び、持ち主の場の後列に裏向きで置く。  
BOSS 運動パネル:「A」

EX-Raid1-3 © SEGA

**ふっふっふ、何用かね?**



アクティブ / アイテムラボ

「ドウドウ・サンドバッグ」との戦闘が成立!  
このまま戦闘フェイズを続ける。この戦闘で《武器》を使用して「ドウドウ・サンドバッグ」にダメージを与えた場合、ダメージを与えたカードが装備している《武器》を1枚まで選び、持ち主の場の後列に裏向きで置く。  
BOSS 運動パネル:「A」

EX-Raid1-3 © SEGA

**ふっふっふ、何用かね?**



アクティブ / アイテムラボ

「ドウドウ・サンドバッグ」との戦闘が成立!  
このまま戦闘フェイズを続ける。この戦闘で《武器》を使用して「ドウドウ・サンドバッグ」にダメージを与えた場合、ダメージを与えたカードが装備している《武器》を1枚まで選び、持ち主の場の後列に裏向きで置く。  
BOSS 運動パネル:「A」

EX-Raid1-3 © SEGA

**が、が、がんばります。**



アクティブ / アイテムラボ

「ドウドウ・サンドバッグ」との戦闘が成立!  
このまま戦闘フェイズを続ける。この戦闘で《武器》を使用して「ドウドウ・サンドバッグ」にダメージを与えた場合、ダメージを与えたカードが装備している《武器》を1枚まで選び、持ち主の場の後列に裏向きで置く。  
BOSS 運動パネル:「B」

EX-Raid1-4 © SEGA

**が、が、がんばります。**



アクティブ / アイテムラボ

「ドウドウ・サンドバッグ」との戦闘が成立!  
このまま戦闘フェイズを続ける。この戦闘で《武器》を使用して「ドウドウ・サンドバッグ」にダメージを与えた場合、ダメージを与えたカードが装備している《武器》を1枚まで選び、持ち主の場の後列に裏向きで置く。  
BOSS 運動パネル:「B」

EX-Raid1-4 © SEGA

**が、が、がんばります。**



アクティブ / アイテムラボ

「ドウドウ・サンドバッグ」との戦闘が成立!  
このまま戦闘フェイズを続ける。この戦闘で《武器》を使用して「ドウドウ・サンドバッグ」にダメージを与えた場合、ダメージを与えたカードが装備している《武器》を1枚まで選び、持ち主の場の後列に裏向きで置く。  
BOSS 運動パネル:「B」

EX-Raid1-4 © SEGA

**ふむ、成功のようだね。**



アクティブ / アイテムラボ

「ドウドウ・サンドバッグ」との戦闘が成立!  
このまま戦闘フェイズを続ける。この戦闘で《武器》を使用して「ドウドウ・サンドバッグ」にダメージを与えた場合、ダメージを与えたカードが装備している《武器》を1枚まで選び、持ち主の場の後列に裏向きで置く。この効果で《武器》を置いた場合、自分のデッキから《武器》を1枚までサーチする。  
BOSS 運動パネル:「C」

EX-Raid1-5 © SEGA

# 非協カレイドバトル用ダウンロードカード 「ドウドウ&モニカ」 デッキ

**承む、成功のようだね。**

アクティブ / アイテムラボ

「ドウドウ・サンドバッグ」との戦闘が成立！

このまま戦闘フェイズを続ける。この戦闘で《武器》を使用して「ドウドウ・サンドバッグ」にダメージを与えた場合、ダメージを与えたカードが装備している《武器》を1枚まで選び、持ち主の場の後列に裏向きで置く。この効果で《武器》を置いた場合、自分のデッキから《武器》を1枚までサーチする。

BOSS 連動パネル：「C」

EX-Raid1-5 © SEGA

**承む、成功のようだね。**

アクティブ / アイテムラボ

「ドウドウ・サンドバッグ」との戦闘が成立！

このまま戦闘フェイズを続ける。この戦闘で《武器》を使用して「ドウドウ・サンドバッグ」にダメージを与えた場合、ダメージを与えたカードが装備している《武器》を1枚まで選び、持ち主の場の後列に裏向きで置く。この効果で《武器》を置いた場合、自分のデッキから《武器》を1枚までサーチする。

BOSS 連動パネル：「C」

EX-Raid1-5 © SEGA

**成功しましたよ。はあ～、よかった。**

アクティブ / アイテムラボ

「ドウドウ・サンドバッグ」との戦闘が成立！

このまま戦闘フェイズを続ける。この戦闘で《武器》を使用して「ドウドウ・サンドバッグ」にダメージを与えた場合、ダメージを与えたカードが装備している《武器》を1枚まで選び、持ち主の場の後列に裏向きで置く。この効果で《武器》を置いた場合、自分のデッキから《武器》を1枚までサーチする。

BOSS 連動パネル：「D」

EX-Raid1-6 © SEGA

**成功しましたよ。はあ～、よかった。**

アクティブ / アイテムラボ

「ドウドウ・サンドバッグ」との戦闘が成立！

このまま戦闘フェイズを続ける。この戦闘で《武器》を使用して「ドウドウ・サンドバッグ」にダメージを与えた場合、ダメージを与えたカードが装備している《武器》を1枚まで選び、持ち主の場の後列に裏向きで置く。この効果で《武器》を置いた場合、自分のデッキから《武器》を1枚までサーチする。

BOSS 連動パネル：「D」

EX-Raid1-6 © SEGA

**成功しましたよ。はあ～、よかった。**

アクティブ / アイテムラボ

「ドウドウ・サンドバッグ」との戦闘が成立！

このまま戦闘フェイズを続ける。この戦闘で《武器》を使用して「ドウドウ・サンドバッグ」にダメージを与えた場合、ダメージを与えたカードが装備している《武器》を1枚まで選び、持ち主の場の後列に裏向きで置く。この効果で《武器》を置いた場合、自分のデッキから《武器》を1枚までサーチする。

BOSS 連動パネル：「D」

EX-Raid1-6 © SEGA

**承む、失敗じゃないかな。**

アクティブ / アイテムラボ

「ドウドウ・サンドバッグ」との戦闘が不成立！

戦闘フェイズを終了し、攻撃を宣言したカードが装備している全ての《武器》を持ち主のデッキに戻しシャッフルする。その後、ターンプレイヤーのメインフェイズに戻る。

BOSS 連動パネル：「E」

EX-Raid1-7 © SEGA

**承む、失敗じゃないかな。**

アクティブ / アイテムラボ

「ドウドウ・サンドバッグ」との戦闘が不成立！

戦闘フェイズを終了し、攻撃を宣言したカードが装備している全ての《武器》を持ち主のデッキに戻しシャッフルする。その後、ターンプレイヤーのメインフェイズに戻る。

BOSS 連動パネル：「E」

EX-Raid1-7 © SEGA

**承む、失敗じゃないかな。**

アクティブ / アイテムラボ

「ドウドウ・サンドバッグ」との戦闘が不成立！

戦闘フェイズを終了し、攻撃を宣言したカードが装備している全ての《武器》を持ち主のデッキに戻しシャッフルする。その後、ターンプレイヤーのメインフェイズに戻る。

BOSS 連動パネル：「E」

EX-Raid1-7 © SEGA

**うう……、力不足です。ごめんださい。**

アクティブ / アイテムラボ

「ドウドウ・サンドバッグ」との戦闘が不成立！

戦闘フェイズを終了し、攻撃を宣言したカードが装備している全ての《武器》を持ち主のデッキに戻しシャッフルする。その後、ターンプレイヤーのメインフェイズに戻る。

BOSS 連動パネル：「F」

EX-Raid1-8 © SEGA

# 非協カレイドバトル用ダウンロードカード 「ドウドウ&モニカ」 デッキ

うら……、力不足です。ごめんなさい。

アクティブ / アイテムラボ

「ドウドウ・サンドバッグ」との戦闘が不成立！  
 戦闘フェイズを終了し、攻撃を宣言したカードが装備している全ての《武器》を持ち主のデッキに戻しシャッフルする。その後、ターンプレイヤーのメインフェイズに戻る。  
 BOSS 連動パネル：「F」

EX-Raid1-8 © SEGA

うら……、力不足です。ごめんなさい。

アクティブ / アイテムラボ

「ドウドウ・サンドバッグ」との戦闘が不成立！  
 戦闘フェイズを終了し、攻撃を宣言したカードが装備している全ての《武器》を持ち主のデッキに戻しシャッフルする。その後、ターンプレイヤーのメインフェイズに戻る。  
 BOSS 連動パネル：「F」

EX-Raid1-8 © SEGA

素晴らしい運がいいな、キミは。

アクティブ / アイテムラボ

「ドウドウ・サンドバッグ」との戦闘が成立！  
 このまま戦闘フェイズを続ける。この戦闘で《武器》を使用して「ドウドウ・サンドバッグ」にダメージを与えた場合、ダメージを与えたカードが装備している《武器》を1枚まで選び、持ち主の場の後列に裏向きで置く。この効果で《武器》を置いた場合、自分の手札または捨札から《武器》を1枚まで選び、それを味方に装備する。  
 BOSS 連動パネル：「G」

EX-Raid1-9 © SEGA

素晴らしい運がいいな、キミは。

アクティブ / アイテムラボ

「ドウドウ・サンドバッグ」との戦闘が成立！  
 このまま戦闘フェイズを続ける。この戦闘で《武器》を使用して「ドウドウ・サンドバッグ」にダメージを与えた場合、ダメージを与えたカードが装備している《武器》を1枚まで選び、持ち主の場の後列に裏向きで置く。この効果で《武器》を置いた場合、自分の手札または捨札から《武器》を1枚まで選び、それを味方に装備する。  
 BOSS 連動パネル：「G」

EX-Raid1-9 © SEGA

や、やりました！ 大成功です、大成功！

アクティブ / アイテムラボ

「ドウドウ・サンドバッグ」との戦闘が成立！  
 このまま戦闘フェイズを続ける。この戦闘で《武器》を使用して「ドウドウ・サンドバッグ」にダメージを与えた場合、ダメージを与えたカードが装備している《武器》を1枚まで選び、持ち主の場の後列に裏向きで置く。この効果で《武器》を置いた場合、自分の手札または捨札から《武器》を1枚まで選び、それを味方に装備する。  
 BOSS 連動パネル：「H」

EX-Raid1-10 © SEGA

や、やりました！ 大成功です、大成功！

アクティブ / アイテムラボ

「ドウドウ・サンドバッグ」との戦闘が成立！  
 このまま戦闘フェイズを続ける。この戦闘で《武器》を使用して「ドウドウ・サンドバッグ」にダメージを与えた場合、ダメージを与えたカードが装備している《武器》を1枚まで選び、持ち主の場の後列に裏向きで置く。この効果で《武器》を置いた場合、自分の手札または捨札から《武器》を1枚まで選び、それを味方に装備する。  
 BOSS 連動パネル：「H」

EX-Raid1-10 © SEGA

素晴らしい運がないな、キミは。

アクティブ / アイテムラボ

「ドウドウ・サンドバッグ」との戦闘が不成立！  
 戦闘フェイズを終了する。攻撃を宣言したカードが装備している全ての《武器》と、そのカードの持ち主の場にあるPPをすべてデッキに戻し、シャッフルする。その後、ターンプレイヤーのメインフェイズに戻る。  
 BOSS 連動パネル：「I」

EX-Raid1-11 © SEGA

素晴らしい運がないな、キミは。

アクティブ / アイテムラボ

「ドウドウ・サンドバッグ」との戦闘が不成立！  
 戦闘フェイズを終了する。攻撃を宣言したカードが装備している全ての《武器》と、そのカードの持ち主の場にあるPPをすべてデッキに戻し、シャッフルする。その後、ターンプレイヤーのメインフェイズに戻る。  
 BOSS 連動パネル：「I」

EX-Raid1-11 © SEGA

わる～……。な、なんてお詫びしたらいいが……。

アクティブ / アイテムラボ

「ドウドウ・サンドバッグ」との戦闘が不成立！  
 戦闘フェイズを終了する。攻撃を宣言したカードが装備している全ての《武器》と、そのカードの持ち主の場にあるPPをすべてデッキに戻し、シャッフルする。その後、ターンプレイヤーのメインフェイズに戻る。  
 BOSS 連動パネル：「J」

EX-Raid1-12 © SEGA

# 非協カレイドバトル用ダウンロードカード 「ドウドウ&モニカ」 デッキ

わあ～……。な、なんてお詫びしたいかが……。



アクティブ / アイテムラボ

「ドウドウ・サンドバッグ」との戦闘が不成立！  
 戦闘フェイズを終了する。攻撃を宣言したカードが装備している全ての《武器》と、そのカードの持ち主の場にあるPPをすべてデッキに戻し、シャッフルする。その後、ターンプレイヤーのメインフェイズに戻る。

BOSS 連動パネル：「J」

EX-Raid1-12  
© SEGA

また来たまえ。



アクティブ / アイテムラボ

「ドウドウ・サンドバッグ」との戦闘が不成立！  
 戦闘フェイズを終了し、ターンプレイヤーの場の全てのキャラを持ち主の手札に戻す。その後、ターンプレイヤーのメインフェイズに戻る。

BOSS 連動パネル：「K」

EX-Raid1-13  
© SEGA

また来たまえ。



アクティブ / アイテムラボ

「ドウドウ・サンドバッグ」との戦闘が不成立！  
 戦闘フェイズを終了し、ターンプレイヤーの場の全てのキャラを持ち主の手札に戻す。その後、ターンプレイヤーのメインフェイズに戻る。

BOSS 連動パネル：「K」

EX-Raid1-13  
© SEGA

また来たまえ。



アクティブ / アイテムラボ

「ドウドウ・サンドバッグ」との戦闘が不成立！  
 戦闘フェイズを終了し、ターンプレイヤーの場の全てのキャラを持ち主の手札に戻す。その後、ターンプレイヤーのメインフェイズに戻る。

BOSS 連動パネル：「K」

EX-Raid1-13  
© SEGA

ま、また来てくれます、よね……？



アクティブ / アイテムラボ

「ドウドウ・サンドバッグ」との戦闘が不成立！  
 戦闘フェイズを終了し、ターンプレイヤーの場の全てのキャラを持ち主の手札に戻す。その後、ターンプレイヤーのメインフェイズに戻る。

BOSS 連動パネル：「L」

EX-Raid1-14  
© SEGA

ま、また来てくれます、よね……？



アクティブ / アイテムラボ

「ドウドウ・サンドバッグ」との戦闘が不成立！  
 戦闘フェイズを終了し、ターンプレイヤーの場の全てのキャラを持ち主の手札に戻す。その後、ターンプレイヤーのメインフェイズに戻る。

BOSS 連動パネル：「L」

EX-Raid1-14  
© SEGA

ま、また来てくれます、よね……？



アクティブ / アイテムラボ

「ドウドウ・サンドバッグ」との戦闘が不成立！  
 戦闘フェイズを終了し、ターンプレイヤーの場の全てのキャラを持ち主の手札に戻す。その後、ターンプレイヤーのメインフェイズに戻る。

BOSS 連動パネル：「L」

EX-Raid1-14  
© SEGA