Bump Clash バンプクラッシュ ／ キャラクター・スキル一覧

ゲーム概要：4〜8人で遊ぶオンライン・パーティーカードゲーム。プレイヤーは全員、伏せた動物カードを1枚だけ持ちます。自分の番には誰かに勝負を仕掛ける（1対1）、仲間を募って集団攻撃する、パスやカード交換をする、などを選びます。勝負は攻撃力（A）の高い方が勝ち、負けた側のカードを獲得し、カードの得点（P）がスコアになります。ゲーム終了時の得点で順位を決めます。

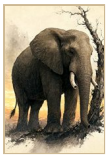
表の見方：A＝攻撃力、P＝得点。全37種類のうち24種類に固有スキルがあります。「死骸カード」は捨てたカードなどが変わる −1点のカードです。

※ カード画像は大人向け（水墨画風）アートです。子ども向けのフラットなイラスト版もあります。スキル説明はゲーム内の表示（現在は簡体字中国語のみ）を日本語に訳したもので、数値は現行のルール設定（8人卓）に基づきます。

カード	名前	A	P	スキル	説明
	**ウサギ** Rabbit	1	3	—	専用スキルなし。戦闘では攻撃力を比べます。
	**スズメ** Sparrow	1	3	—	専用スキルなし。戦闘では攻撃力を比べます。
	**ネズミ** Mouse	1	2	**ネズミはゾウに勝つ**	1対1の勝負では、攻撃側・防御側を問わずゾウに勝ちます。
	**アリ** Ant	1	1	**アリの集団攻撃**	集団攻撃（アリの集団攻撃）を最初のラウンドから仕掛けられ、ばい菌・錦鯉以外は誰でも参加できます。攻撃側でカードに書かれた攻撃力が1のカード（アリ自身を含む）は、この戦闘では基礎攻撃力2として計算し、さらに他の加算を重ねます。これらの参加者は集団攻撃の人数枠に数えません。6人以上の卓では発起人を除き最大4人まで先着順で参加でき、4・5人卓は制限なし。勝利後はカードをめくって獲得カードの受け取り手を決め、同点はランダム、めくるカードが足りない時はじゃんけんで決めます。
	**ノミ** Flea	0	-2	—	専用スキルなし。戦闘では攻撃力を比べます。
	**カ** Mosquito	0	0	**敗北後のカード獲得**	戦闘に負けた後、勝者から得点カードを1枚取ります。集団攻撃で負けた場合は発起人から取ります。
	**ヘビ** Snake	2	1	—	専用スキルなし。戦闘では攻撃力を比べます。

カード	名前	A	P	スキル	説明
	**毒ヘビ** Viper	**2**	**1**	**毒牙**	1対1でも集団攻撃でも毒を与えます。自分が攻撃する時（参加者として加わる時も）は相手を、攻撃された時は発起人を毒にします。集団攻撃を受けた時に毒になるのは発起人だけで、参加者には効きません。毒1回ごとに相手のこの戦闘での攻撃力が2下がり、複数の毒ヘビで重ねがけでき、攻撃力は0未満にもなります。密猟者に無効化されている時は効きません。戦闘後、毒ヘビを捨ててカードを1枚補充します。
	**ナマケモノ** Sloth	**2**	**2**	**ためて選ぶ**	力をためてパスした後、次の自分の番に山札を3枚見て、1枚を選んで手札と交換できます。交換するとその番の行動を使います。選択時間が切れた場合はランダムに1枚を残します。
	**狂犬コウモリ** Rabid Bat	**2**	**2**	**狂乱の連戦**	クマ・キツネ・ヒョウ・ライオン・狂犬コウモリ・トラ・イタチ・白虎・オオカミ・オオカミの王に1対1で負けた時（攻撃側・防御側どちらでも）、第三者を指名して勝者ともう一戦させます。それ以外では発動しません。自分からばい菌に1対1を仕掛けると即勝利。二戦目はカードに書かれた攻撃力だけで比べます。勝者が再び勝てば第三者のカードは勝者に、勝者の元のカードはあなたの獲得カードになります。第三者が勝てば元の勝者のカードを取り、あなたは何も得ません。
	**ヒル** Leech	**1**	**1**	**待つほど強く**	自分がパスするたび、持っている間の攻撃力が+2ずつ成長し、最大+4まで。時間切れや自動操作によるパスでも成長します。
	**キツネ** Fox	**3**	**3**	**全員の手札を見る**	自分の番にキツネを公開して捨て、全員の手札を見られます。その後カードを1枚補充してターン終了。
	**カラス** Crow	**3**	**3**	**賭け札チェック・獲得カード隠し**	集団攻撃に誘われた時、賭け札に書かれた得点の合計を自分だけがこっそり確認できます。また、自分の獲得カードを1枚隠してパスすることもできます（死骸カードは不可）。一度隠すと、もう一度カラスを引くまで隠すカードを変えられません。
	**イタチ** Weasel	**3**	**2**	**死んだふり・復讐**	攻撃された時に死んだふりができます。イタチを捨ててカードを補充し、その戦闘を取り消します。死んだふりの後、次の自分の番に元の発起人へ復讐でき、攻撃力+1。
	**イノシシ** Wild Boar	**4**	**3**	—	専用スキルなし。戦闘では攻撃力を比べます。
	**シカ** Deer	**4**	**1**	—	専用スキルなし。戦闘では攻撃力を比べます。

カード	名前	A	P	スキル	説明
	**オオカミ** Wolf	4	2	**群れ・王位争奪**	オオカミの王が防御中に遠吠えすると、カードを公開して王の味方に加わります。自分からオオカミの王に1対1を仕掛けた時は、カードを引いて王位を争えます（各プレイヤー1ゲーム1回）。勝てばオオカミの王と手札を交換します。
	**フクロウ** Owl	4	3	**夜の狩人**	自分から1対1を仕掛け、最後まで1対1だった場合、基礎攻撃力が2倍の8になります。それ以外は4です。
	**ヒョウ** Leopard	5	3	—	専用スキルなし。戦闘では攻撃力を比べます。
	**オオカミの王** Wolf King	5	2	**遠吠え**	攻撃された時に遠吠えすると、テーブルにいる普通のオオカミがカードを公開してあなたの味方に加わります。何度でも使えます。
	**ハゲワシ** Vulture	5	2	**ばい菌狩り**	自分からばい菌に1対1を仕掛けると即勝利します。
	**ライオン** Lion	6	3	—	専用スキルなし。戦闘では攻撃力を比べます。
	**ハヤブサ** Falcon	6	2	**偵察**	自分の番に、誰か1人の手札を見られます。ハヤブサを捨ててカードを補充した後も、そのまま行動を続けられます。見たカードはあなただけが知り、誰を見たかも他の人には分かりません。
	**クマ** Bear	7	3	—	専用スキルなし。戦闘では攻撃力を比べます。
	**トラ** Tiger	8	8	—	専用スキルなし。戦闘では攻撃力を比べます。
	**ワシ** Eagle	8	8	—	専用スキルなし。戦闘では攻撃力を比べます。
	**白虎** White Tiger	8	8	**反撃追撃**	防御側として1対1に勝った時、元の攻撃者が補充したばかりの新しいカードを追撃できます。追撃に失敗すると白虎のカードは追撃された相手に渡ります。対戦時間が切れた後は、相手の隠されていない得点カードからランダムに1枚を相手カードとして追撃できます。

カード	名前	A	P	スキル	説明
	**サイ** Rhinoceros	**9**	**9**	—	専用スキルなし。戦闘では攻撃力を比べます。
	**カバ** Hippopotamus	**9**	**9**	—	専用スキルなし。戦闘では攻撃力を比べます。
	**ゾウ** Elephant	**10**	**11**	—	1対1の勝負では、攻撃側・防御側を問わずネズミに負けます。
	**狩人** Hunter	**9**	**10**	**包囲対抗**	複数人の集団攻撃を受けた時、攻撃力は9＋攻撃側の人数になります。発起人だけで参加者がいない場合は加算しません。アリの集団攻撃では、カードに書かれた攻撃力が1の参加動物は人数に数えません。
	**ばい菌** Bacteria	**—（免疫）**	**0**	**免疫**	通常の攻撃を受けると、攻撃側が自動的に負けます。自分から攻撃することはできません。狂犬コウモリとハゲワシは自分から1対1を仕掛ければ勝てます。狂犬コウモリの二戦目で指名された時や、密猟者が自分から1対1を仕掛けた時は、それぞれのスキルに従います。捨てても死骸カードのペナルティを受けません。
	**密猟者** Poacher	**10**	**12**	**無効化・追加徴収**	自分から1対1を仕掛けた時、相手のスキルを無効にします（装備済みのマングースや成長済みの攻撃力加算は残り、ばい菌の免疫も有効）。あなたが倒された時は、元から持っている獲得カードも1枚取られます（狂犬コウモリのスキルなし二戦目を除く）。取られるのは戦利品をシャッフルした後です。
	**マングース** Mongoose	**2**	**2**	**見張りの援護**	引いた時はまず普通の手札として扱います（カードの表記はA2・P2）。自分の番に、スキル使用・攻撃・パス・捨てるのいずれかを選べます。使用すると全員に見せて装備し、カードを1枚補充してターン終了（攻撃できるのは次のラウンドから）。補充したカードもマングースなら、使えるのは次の自分の番です。装備したマングース1枚ごとに、自分から攻撃する時は攻撃力+1、攻撃された時は+2で、重ねがけできます。使わずに手札にあるマングースには加算がなく、捨てると－1点の死骸カードになります。装備済みのマングースは手札を捨てても残り、手札を奪われた時だけ一緒に相手へ渡ります。
	**錦鯉** Koi	**0**	**8**	**幸運の捨て札**	1対1で負けた時、集団攻撃で負けた時、または自分で捨てた時に得点が入り、さらに3枚を見て1枚を選びます。密猟者に自分から1対1を仕掛けられて負けた時は発動しません。選んだ後、左右どちら回りで続けるかを決めます。錦鯉は集団攻撃の発起・参加ができず、サルに交換された場合は発動しません。

カード	名前	A	P	スキル	説明
	**サル** Monkey	**3**	**3**	**いたずら交換**	自分の番にサルを公開し、他の1人と手札を交換します。交換したらターン終了。サルを誰に渡したかは全員に見えますが、あなたが受け取ったカードは相手と以前から知っていた人にしか見えません。錦鯉を交換しても錦鯉は発動しません。
	**ひよこ** Chick	**0**	**2.5**	**ひよこダンス**	自分の番にひよこダンスを発動できます。ひよこを捨ててカードを1枚補充し、ターン終了。次の自分の番に行動するまで、発動時にほかのプレイヤーが持っていたカードはすべて攻撃力2.5になります。その後に新しく手に入れたカードは元の攻撃力のままです。