
BlackPoker

リリース 2025/3/x

BlackPoker

2025 年 02 月 25 日

目次

第 1 章	はじめに	3
1.1	BlackPoker とは	3
1.2	きっかけ	4
1.3	ゲームのストーリー	4
1.4	読み方	4
1.5	ルール指針	5
1.6	ルールの構成	6
第 2 章	コアルール	7
2.1	基礎概念	7
2.2	詳細	9
2.3	能力	14
2.4	コアフロー	14
2.5	まとめ	21
第 3 章	共通ルール	23
3.1	プレイ人数	23
3.2	用意するもの	23
3.3	使用できるトランプ	23
3.4	トランプの数字	24
3.5	カードの配置	24
3.6	勝利条件	25
3.7	ダメージ	25
3.8	キャラクター	26
3.9	ゲームの始め方	27
3.10	アクション	28
3.11	エクストラ	33
3.12	その他のルール	35
第 4 章	フォーマット	39
4.1	フォーマットとは	39
4.2	定義項目	39
4.3	フォーマット定義	40

第 5 章	対戦レギュレーション	69
5.1	対戦レギュレーションとは	69
5.2	定義項目	69
5.3	フレーム定義	70
5.4	オプション定義	72
5.5	対戦レギュレーションの決め方	73
第 6 章	付録	77
6.1	PDF 版ルール	77
6.2	アクションリスト	77
6.3	エクストラリスト	78

release: 2025/3/x

第 1 章

はじめに

この文章はトランプゲーム「BlackPoker」の全てのルールをまとめた文章です。

詳細なルールが記載されており、初心者の方は文章の量に圧倒されます。ゲームをプレイする際に全てを熟読する必要はありませんが、ルールについて深く知りたい、または新しいルールに触れたい方はぜひ熟読してください。

1.1 BlackPoker とは

当サークルが考案した 1 人 1 セットのトランプを使ったターン制のトレーディングカードゲームのようなトランプゲームです。自分だけのオリジナルトランプを使って友達と遊べます。プレイしている時のイメージは図のような感じです。(Fig. 1.1)



Fig. 1.1 プレイ風景

1.2 きっかけ

「また昔みたいに友達とカードゲームがしたい」

けど、仕事に追われ時間もなく、お金もかけられないのでカード資産も抱えられない。昔のデッキを引っ張りだしてもカードパワーが違って平等に遊べないし、コミュニティが狭い。そんな悩みを解消しようと誰でも持っているトランプでカードゲーム風のルールを作ろうと思いました。

1.3 ゲームのストーリー

あなたのトランプはただのトランプではありません。かつて大地を支配していた偉大な国々や強固な絆で結ばれた組織の魂が宿る遺産です。

これらのカードには、世界の歴史を彩る多彩な物語が織り込まれており、その物語たちはまるで時間を越えたタペストリーのように絡み合っています。

プレイヤーは歴史の再現者、リアニメーターとしてデッキに宿る過去の栄光を再現し、その国や組織がいかに素晴らしかったかを戦いを通して対戦相手に示してください。

え？そんな国知らない？でしたらあなたのカードから創造してみてはいかがでしょうか。

1.4 読み方

各章は次のことを説明しています。

1 はじめに

ルールの指針や全体像を説明

2 コアルール

BlackPoker のコアであるターン制ゲームのルールを説明

3 共通ルール

ゲームの開始方法など全体的なゲームの流れを説明

4 フォーマット

ゲーム内で使えるアクションの定義方法を説明

5 対戦レギュレーション

ゲーム開始時に決定する規則について説明

1.4.1 用途別読み方

文章が複雑であるため、用途に合わせて読むことをおすすめします。

ざっくりゲームの流れを理解したい方

3 共通ルール から読み、部分的に参照されている 2 コアルール を読む

アクションの解決順で悩んでいる方

2 コアルール を熟読する

BlackPoker とは何か理解した方

2 コアルール を軽く目を通し、3 共通ルール、4 フォーマット と読み進める

1.5 ルール指針

ルールを作成・修正するための指針を示します。

誰とでも戦える ~目指すは老若男女~

ルールを知りトランプを持っていれば誰とでも遊べるゲームを目指します。

個性が出せる ~オリジナルトランプ・デッキ構築~

さまざまなトランプが使い易く個性を出せるのはもちろんのこと、デッキ構築の面でも自分のしたい戦い方が表現できることを目指します。

短く終わる ~1 戦 15 分~

時間をかけずさっと遊べることを目指します。

ずっと使えるデッキ

愛着のあるカードがずっと使えるようなルールとします。

必要な物は最小限 ~トランプのみ~

用意するものはトランプのみ。それ以外の道具は必要ないルールとします。

プレイング重視 ~5 : 3 : 2 = 技 : 運 : 構築~

運やデッキ構築より技量を重視したルールを目指します。

ベースルールはトレーディングカードゲーム

カードゲームプレイヤーが覚えやすいルールを目指します。

カスタマイズ可能 ~基本と拡張の分離~

基本ルールと拡張ルールを分離し、大富豪のようにローカルルールが作成できることを目指します。

ルールの更新 ~飽き防止 & 不備改善~

新たなルールを度々公開し、飽きを防止します。またルールに不備がある場合、随時改善します。

相手のカードに触らない

盗難防止とネット対戦対応に努めます。

1.6 ルールの構成

ルールの構成は次のようになっています。ルールを階層化し、ルール指針を具体化しています。(Fig. 1.2)

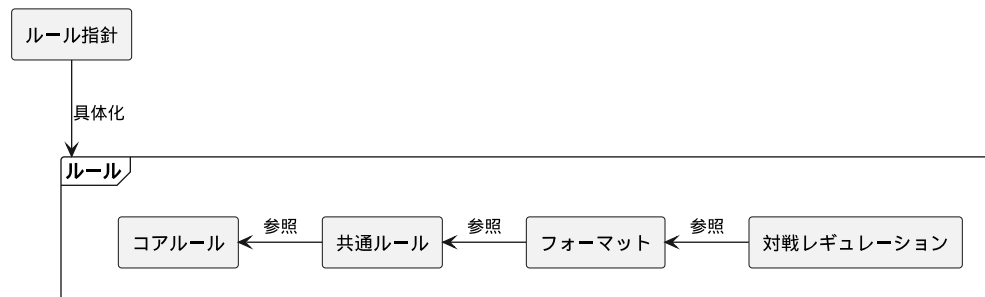


Fig. 1.2 ルール構成

更にルールを詳しく記載すると次のようになります。専門的な表現になるので、理解出来なくても構いません。(Fig. 1.3)



Fig. 1.3 ルール構成 (詳細)

第2章

コアルール

トランプのみでトレーディングカードゲームのように遊ぶためには、一般的なトレーディングカードゲームを抽象化し、トランプのみで遊べるように再構築しました。

コアルールは、割込みが可能なターン制ゲームの開始から勝敗が決まるまでを定義します。(Fig. 2.1)

BlackPoker はコアルールを実装しているため、ルールを変更する場合は、コアルールに従う必要があります。

このルールは、割込みが可能なターン制ゲームの標準化したモデルとして構築されており、他のゲームへの応用も可能です。



Fig. 2.1 コアルールのイメージ

2.1 基礎概念

割込み可能なターン制ゲームでは、現実のゲーム盤面に影響を与える前に、どの行動を先に行うかを決める仮想的な場所があります。

割込み可能なターン制ゲームは、見方を変えると“許可制のゲーム”とも表現できます。

つまり、プレイヤーは相手に許可を得て、自分の行動を実行できるかどうか確認しながら進める形式のゲームです。

いくつかの基礎概念を紹介します。その後、それらを組み合わせたイメージを説明します。

2.1.1 ターン

このルールでは、プレイヤーはターンを“持つ”ことができます。ターンを持っているプレイヤーは先に行動できます。ターンを持っているプレイヤーをターンプレイヤーといいます。

2.1.2 アクション

アクションとは、プレイヤーの行動を示す定義です。ターン制のゲームでは、プレイヤーは様々な行動を行います。チェスであればコマを進めたり、ババ抜きであれば隣の人からカードを引くなどがあります。それらをアクションと定義します。

2.1.3 チャンス

アクションを起こすことができる機会をチャンスといいます。チャンスを持っている間は何度でもアクションを起こすことができます。正式名称はアクションチャンスです。

2.1.4 ステージ

アクションの解決順を整理するために使う領域です。後入れ先出し方式で、最後に積まれたアクションから順に解決されます。正確には、ステージにはアクションではなく、後述するリクエストが蓄積されます。

2.1.5 リクエスト

アクションを実行すると、ゲームシステム（コアフロー）に対してどのようなアクションを実行するかを要求します。この要求をリクエストと呼びます。正式名称はアクションリクエストです。

リクエストの種類によっては、ステージに蓄積されず、すぐに実行 (解決) されるものもあります。

2.1.6 コンポーネント

コンポーネントとは、ゲーム盤面に配置されるモンスターや駒の定義を指します。例えば、将棋の「歩」は駒としては複数存在しますが、「歩」の定義は1つです。この定義をコンポーネントといいます。

2.1.7 コンポーネントインスタンス

コンポーネントの定義からインスタンス化されたものをコンポーネントインスタンスといいます。例えば、将棋の「歩」はコンポーネントとして定義されていますが、実際の盤面に配置される「歩」は、コンポーネント定義という設計図から作られたコンポーネントインスタンスとなります。

2.1.8 コアフロー (ルールシステム)

リクエストはコアフロー (ルールシステム) によって整理され、処理されます。リクエストを即時解決するものと、ステージに蓄積されるものに分類され、順番に処理されます。

ゲームによって具体的に行う内容は異なりますが、処理する順番の制御順はコアフローが担います。

コアフローはゲームの開始から勝敗が決まるまで動作し続けます。

2.2 詳細

基礎概念を図で表すと次のようになります。(Fig. 2.2)

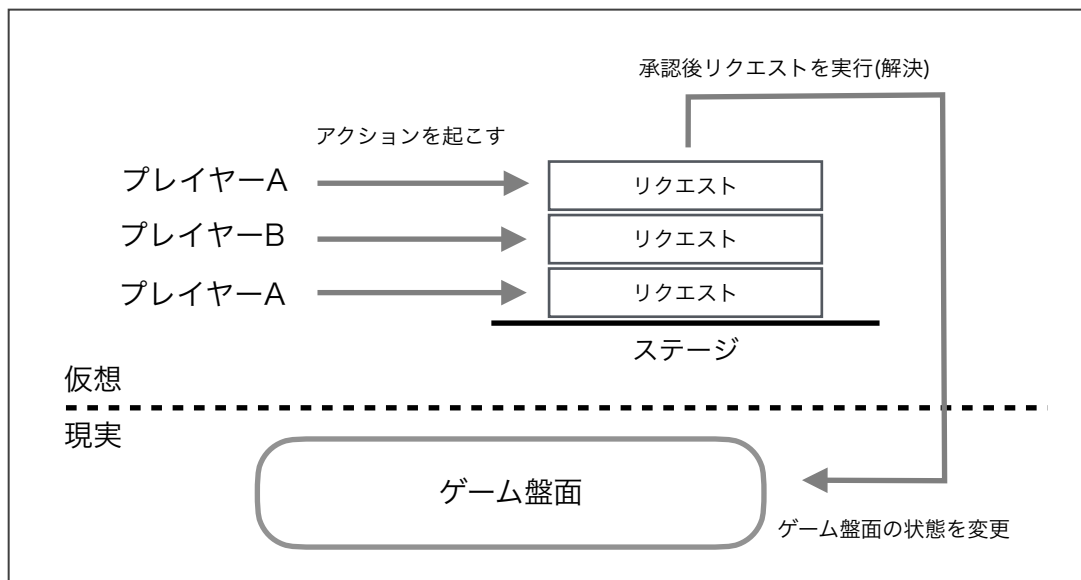


Fig. 2.2 割込み可能なターン制ゲーム

仮想的な場所でリクエストを整理し、現実のゲーム盤面に承認された順で変更を反映します。

リクエストを整理することで割込みを実現しています。どのようにリクエストを処理するかは、コアフローに従います。

さらに、アクションとリクエスト、コンポーネントとコンポーネントインスタンスの関係は次のようになります。(Fig. 2.3)

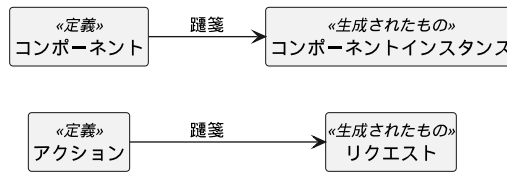


Fig. 2.3 リクエストとコンポーネントインスタンスの関係

ゲーム盤面には複数のコンポーネントインスタンスが生成されます。

リクエストが解決されるたびに、コンポーネントインスタンスが生成されたり、既存のコンポーネントインスタンスの状態が変化したりします。

ここからは、アクションとコンポーネントの各項目について説明します。

2.2.1 アクションの定義項目

アクションを定義する際には、次の項目を設定する必要があります。その他の項目は、具体的なアクションに応じて追加してください。

- トリガー
- スピード
- タイミング
- 起動条件
- 誘発条件
- 効果

トリガー

アクションが要求される方法は、大きく分けて次の2種類に分類されます。

直接

プレイヤーがコストを支払うなどの手続きを経て実行するアクション。

誘発

条件が満たされた場合、自動で発動するアクション。

トリガー項目には「直接」または「誘発」のいずれかが設定されます。

スピード

リクエストが処理される速度は次の 2 種類に分類されます。

即時

リクエストはステージを用いず解決されます。

通常

リクエストはステージを経由して解決されます。

スピード項目には「即時」または「通常」のいずれかが設定されます。

タイミング

タイミングとは、アクションを実行できるタイミングを示します。タイミングには次の 2 種類があります。

メイン

ターンプレイヤーかつステージが空のときに起こせるアクション。実行条件：- チャンスを持っている- 自分のターンである- ステージが空である

クイック

いつでも起こすことができ、アクションをステージに積み重ねることが可能。実行条件：- チャンスを持っている

注釈: エンドアクションの定義

最低 1 つはターンを別のプレイヤーに渡すアクションを定義してください。これがないと、ターンが進行せずゲームが停止する可能性があります。

注釈: アクションのコントローラー

アクションを実行したプレイヤーを **アクションのコントローラー** と呼びます。効果の解釈は、このコントローラーの視点で行われます。

起動条件

アクションを起こすための条件を示します。

トリガーが「直接」の場合、起動条件が定義されます。コストの支払いや対象の指定など、様々な条件がアクションごとに設定されます。

BlackPoker では、コストの支払いや対象の指定の記述が冗長にならないよう、省略されることが多いです。

誘発条件

アクションが誘発される条件を示します。条件が満たされると、アクションからリクエストが生成され、コアフローに渡されます。

トリガーが「誘発」の場合、この項目が定義されます。

例：- ダメージを受けたとき- カードが墓地に移動したとき

これらの状況で誘発するアクションが設定されることがあります。

効果

効果とは、アクションが解決された際に実行される処理を指します。

2.2.2 リクエストの定義項目

アクション定義

リクエストが解決された際に実行されるアクションの内容。

スピード

アクション定義のスピードとなります。

タイミング

アクション定義のタイミングとなります。

コントローラー

アクションを実行したプレイヤーがリクエストのコントローラーとなります。

2.2.3 コンポーネントの定義項目

コンポーネントには、次の項目が定義されます。必要に応じて、ゲームに合わせた追加設定をしてください。

能力

能力の詳細については、後述のセクションを参照してください。(2.3 能力)

2.2.4 コンポーネントインスタンスの定義項目

コンポーネントインスタンスには、次の項目が設定されます。必要に応じて、ゲームに合わせた追加設定をしてください。

コンポーネント定義

どのコンポーネント定義から生成されたのかを保持します。

オーナー

コンポーネントインスタンスの所有者。一般的なトランプゲームでは無視されることが多いですが、TCGのようにデッキを個人所有するゲームでは必要な情報です。

コントローラー

現在、そのコンポーネントインスタンスを操作しているプレイヤー。通常はオーナーとコントローラーは同じですが、コントロールを奪うアクションがある場合、異なることがあります。

注釈: コンポーネントインスタンスとリクエストのコントローラー

コントローラーは制御している人という意味になるため、コンポーネントインスタンスとリクエストのコントローラーは制御する対象が異なります。コンポーネントインスタンスとリクエストの属性を次の図に示します。(Fig. 2.4)



Fig. 2.4 コントローラー属性

2.3 能力

アクション、コンポーネントの定義項目を見てきました。これらとは別の概念である **能力** について説明します。

能力とはアクションの効果とは異なる概念で、アクションを起こす際や効果を解釈する際に参照されます。

能力は解釈される際にコストは支払われず、ステージに置かれません。

能力を持つことができるのは、プレイヤーの他に駒やカードなどのゲームに登場するコンポーネントも含まれます。(Fig. 2.5)

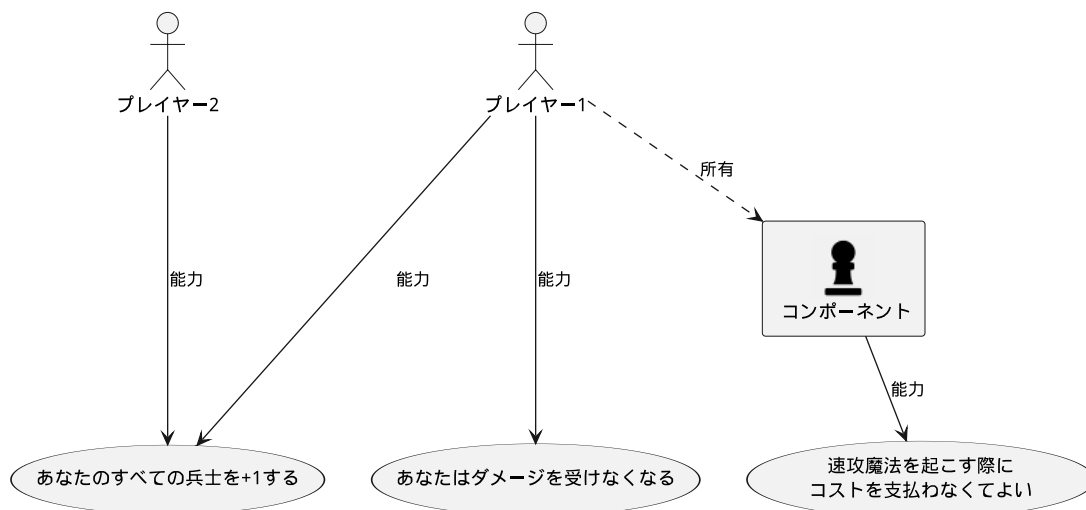


Fig. 2.5 能力のイメージ

注釈: 7 版までは、能力に誘発能力と常在型能力がありました。8 版からは、誘発型能力とアクションを起こせる能力をアクションの定義側に移動しました。能力はそれ以外の常在型能力を示すものになりました。

2.4 コアフロー

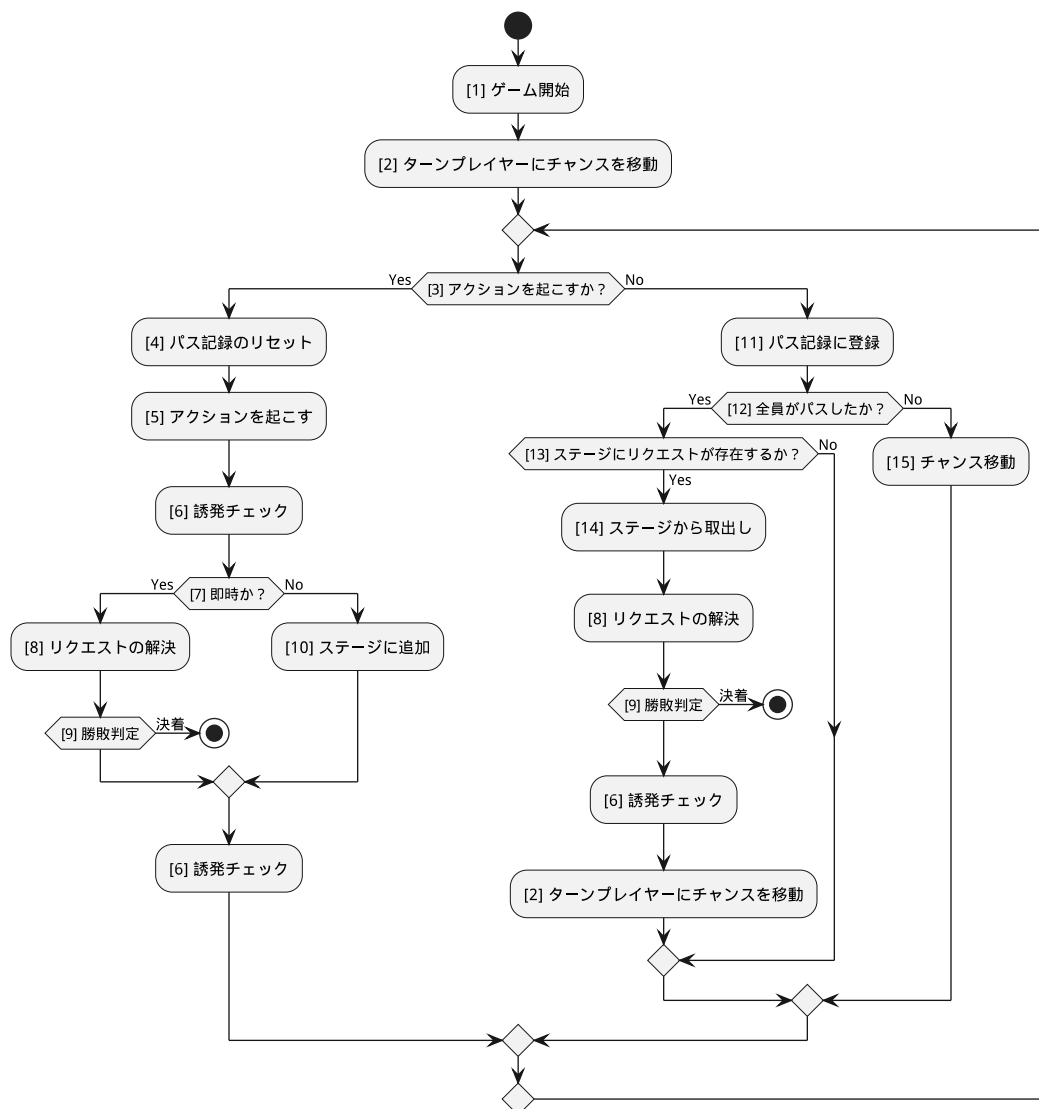
今まで説明してきた概念を用いて **コアフローの具体的な処理** を説明します。この図は **ゲームの開始から勝敗が決まるまでの流れ (コアフロー)** を示しています。(Fig. 2.6)

BlackPoker はこのコアフローに則りリクエストが処理されます。

アナログゲーム用に作成したコアフローであるため、なるべく記憶する容量を減らすように設計しています。デジタルゲームに応用する場合は、細部をゲームに合わせて変更してください。

[1] ゲーム開始

先攻を決め、ゲームを始める準備を行います。



ります。

[6] 誘発チェック

ここに至るまでに誘発したアクションがないかチェックします。誘発した場合、効果を解決するかスタックに追加します。詳しいフローは [2.4.1 誘発チェック](#) を参照してください。

[7] 即時か？

リクエストのスピードが即時か判定します。

[8] リクエストの解決

アクションの効果に定義されている内容を実行します。その他にコンポーネントを捨て山に移動するなどゲームによって決まった処理があれば行います。アクションの解決の中でも効果に定義されている内容を実行することのみを指す場合「効果を発揮する」と言います。

[9] 勝敗判定

ゲームの勝敗を判定します。決着した場合ゲームが終了します。判定の方法はゲームにより異なります。

[10] ステージに追加

リクエストをステージに追加します。

[11] パス記録に登録

パスしたプレイヤーを記録します。パス記録がリセットされるため、同じプレイヤー名は2回登録されません。

[12] 全員がパスしたか？

パス記録に全てのプレイヤー名が記録されているか判定します。

[13] ステージにリクエストが存在するか？

ステージにリクエストが存在するか判定します。

[14] ステージから取出し

最後にステージに追加されたリクエストをステージから取出します。

[15] チャンス移動

チャンスを持っているプレイヤーからチャンスを持っていないプレイヤーにチャンスを移動します。チャンスを移動するルールはゲームによって異なります。

2.4.1 誘発チェック

アクションの中には誘発条件を持っているアクションがあります。誘発条件に該当した場合、アクションからリクエストが誘発されます。

誘発チェックでは、誘発したリクエストを解決またはステージに追加します。誘発したリクエストのコントローラーは起因となったアクションのオーナーがコントローラーとなります。誘発チェックは次の図のように行います。(Fig. 2.7)

注釈: バッファ

誘発したリクエストを一時的に溜めておくバッファという領域があります。正式名称はアクションバッファです。

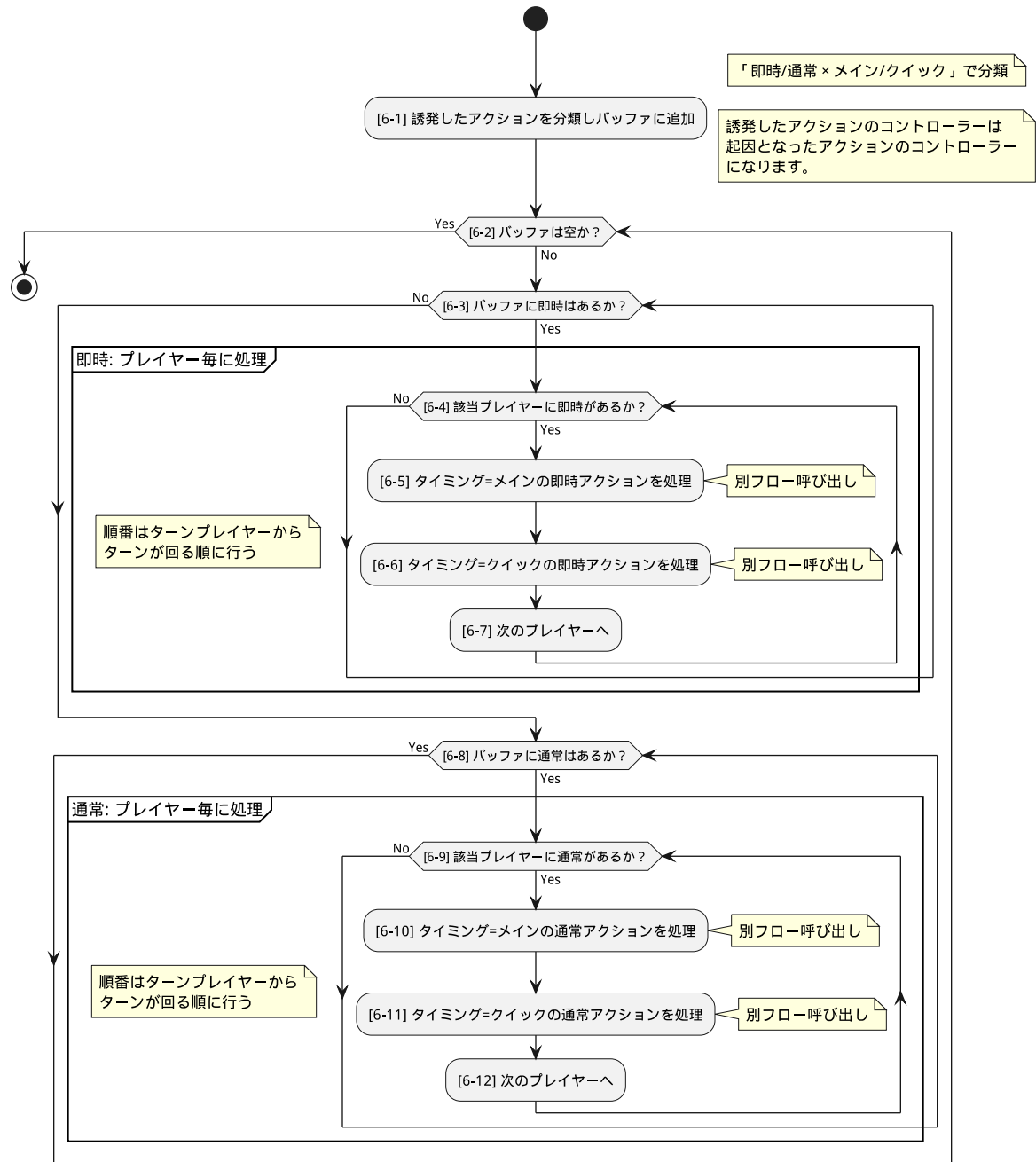


Fig. 2.7 誘発チェック

[6-1] 誘発したリクエストを分類しバッファに追加

各プレイヤーが誘発させたリクエストを、スピードおよびタイミングに基づいて分類し、一旦バッファに追

加します。

[6-2] バッファは空か？

バッファが空であるかどうかを判定します。未処理のリクエストが残っている場合は、以降の処理ループを継続します。

[6-3] バッファに即時はあるか？

バッファ内にスピードが即時のリクエストが存在するかを判定します。存在する場合、ターンプレイヤーから順に即時の処理グループへ進みます。

[6-4] 該当プレイヤーに即時があるか？

現在処理対象となっているプレイヤーがコントローラーとなっているリクエストがバッファにあるかを確認します。スピードが即時のリクエストが存在するかを判定し、存在しない場合は、そのプレイヤーでの処理を終了し、次のプレイヤーへ移行します。

[6-5] タイミング=メインの即時アクションを処理

該当プレイヤーについて、タイミングが「メイン」、スピードが「即時」のアクションを実行します。詳細は [2.4.1 誘発即時解決](#) をタイミング=メインとして参照してください。

[6-6] タイミング=クイックの即時アクションを処理

同じプレイヤーについて、タイミングが「クイック」、スピードが「即時」のアクションを実行します。詳細は [2.4.1 誘発即時解決](#) をタイミング=クイックとして参照してください。

[6-7] 次のプレイヤーへ

現在のプレイヤーでの処理が完了した後、ターン順に次のプレイヤーへ処理を移行します。

[6-8] バッファに通常はあるか？

バッファ内にスピードが通常のリクエストが存在するかを判定します。存在する場合、ターンプレイヤーから順に即時の処理グループへ進みます。

[6-9] 該当プレイヤーに通常があるか？

現在処理対象となっているプレイヤーがコントローラーとなっているリクエストがバッファにあるかを確認します。スピードが即時のリクエストが存在するかを判定し、存在しない場合は、そのプレイヤーでの処理を終了し、次のプレイヤーへ移行します。

[6-10] タイミング=メインの通常アクションを処理

該当プレイヤーについて、タイミングが「メイン」、スピードが「通常」のアクションを実行します。詳細は [2.4.1 通常：アクション毎に処理](#) をタイミング=メインとして参照してください。

[6-11] タイミング=クイックの通常アクションを処理

同じプレイヤーについて、タイミングが「クイック」、スピードが「通常」のアクションを実行します。詳細は [2.4.1 通常：アクション毎に処理](#) をタイミング=クイックとして参照してください。

[6-12] 次のプレイヤーへ

現在のプレイヤーでの処理が完了した後、ターン順に次のプレイヤーへ処理を移行します。

注釈: 各処理グループ内では、必ずターンプレイヤーから始まり、ターンが回る順に全プレイヤーに対して確認およびアクションの処理を実施します。また、ループはバッファに未処理のアクションが存在する限り繰り返されます。

誘発即時解決

誘発チェックで誘発したスピードが即時のリクエストを処理します。呼び出し元で指定されたプレイヤーおよびタイミングに基づいて処理します。誘発チェックは次の図のように行います。(Fig. 2.8)



Fig. 2.8 誘発チェック-即時処理

[6-5-1] バッファから該当の即時はあるか？

バッファから対象プレイヤーかつ、該当するタイミングかつ、スピードが即時のリクエストが存在するかを判定します。存在する場合、以降の処理へ進み、存在しなくなるまでこのループを継続します。

[6-5-2] バッファからリクエストを取り出す

条件を満たしたリクエストを、バッファから1つ取り出します。どのリクエストを取り出すかは対象プレイヤーが決定します。取り出されたリクエストは、解決処理の対象となります。

[6-5-3] 取り出したリクエストを解決する

取り出されたリクエストの効果を実行し、解決します。詳しくは [\[8\] リクエストの解決](#) 参照してください。

[6-5-4] 勝敗判定

勝敗を判定します。詳しくは [\[9\] 勝敗判定](#) 参照。

[6-5-5] リクエストが新たな誘発を発生させたか？

効果の解決後、それが起因となり新たな誘発を発生させたかどうかを確認します。発生している場合は、そ

の誘発アクションを再度バッファに追加する必要があります。

[6-5-6] 誘発したリクエストをバッファに追加

新たに誘発されたリクエストが存在する場合、該当アクションをバッファに追加します。これにより、再帰的なアクション処理が可能となり、次のループで該当するリクエストの取り出し処理が実行されます。

通常：アクション毎に処理

誘発チェックで誘発したスピードが通常のリクエストを処理します。呼び出し元で指定されたプレイヤーおよびタイミングに基づいて処理します。誘発チェックは次の図のように行います。(Fig. 2.9)

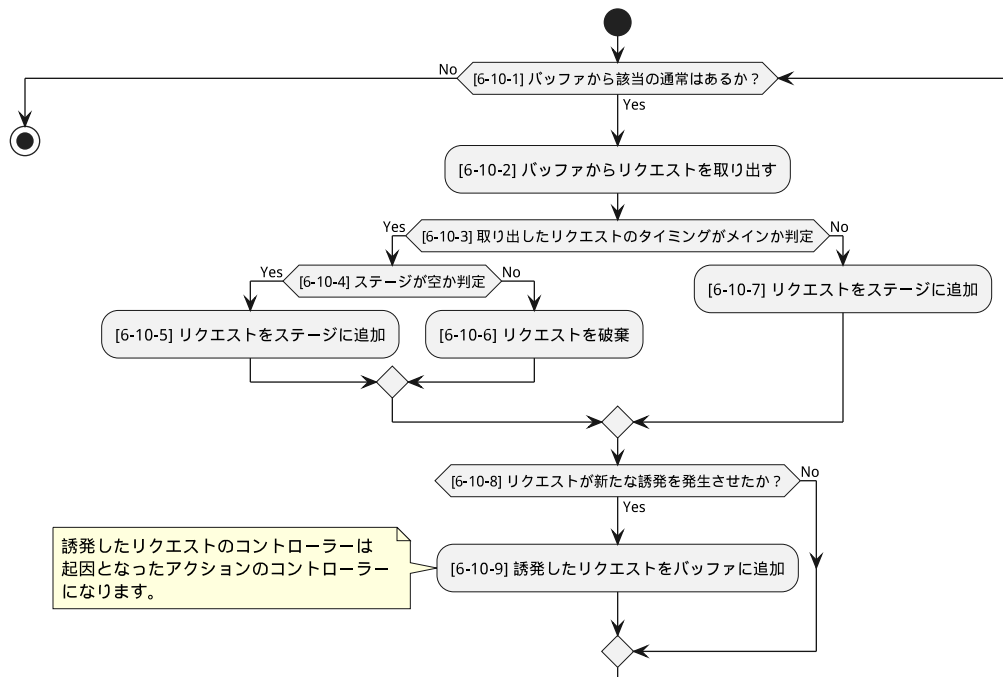


Fig. 2.9 誘発チェック-通常処理

[6-10-1] バッファから該当の通常はあるか？

バッファから対象プレイヤーかつ、該当するタイミングかつ、スピードが通常のリクエストが存在するかを判定します。存在する場合、以降の処理へ進み、存在しなくなるまでこのループを継続します。

[6-10-2] バッファからリクエストを取り出す

条件を満たしたリクエストを、バッファから1つ取り出します。どのリクエストを取り出すかは対象プレイヤーが決定します。取り出されたリクエストは、解決処理の対象となります。

[6-10-3] 取り出したリクエストのタイミングがメインか判定

取り出したリクエストのタイミングが「メイン」であるかどうかを判定します。「Yes」と判定された場合は、ステージへの追加前に空き状況の確認へ進みます。「No」の場合は、クイックタイミングとして処理を行います。

[6-10-4] ステージが空か判定

タイミングがメインの場合、そのリクエストをステージに追加できるかどうか、すなわちステージに空きがあるかを判定します。

[6-10-5] リクエストをステージに追加

ステージが空いている場合、取り出したリクエストをステージに追加します。

[6-10-6] リクエストを破棄

ステージが埋まっている場合、取り出したタイミングがメインのリクエストを破棄します。

[6-10-7] リクエストをステージに追加

取り出したリクエストのタイミングが「クイック」である場合、ステージの空き状況にかかわらず無条件でリクエストをステージに追加します。

[6-10-8] リクエストが新たな誘発を発生させたか？

リクエストをステージに追加した後、それが起因となり新たな誘発を発生させたかどうかを確認します。誘発が発生している場合は、後続の処理でアクションバッファへの追加が行われます。

[6-10-9] 誘発したリクエストをバッファに追加

新たに誘発されたリクエストが存在する場合、該当アクションをバッファに追加します。これにより、誘発処理の再実行が可能となります。

2.5 まとめ

コアルールについて説明しました。すでにあるターン制のゲームからアクションを洗い出し、能力を整理することで割込処理を可能としゲームの新しい遊び方が見つけられます。また、新しく作成するゲームに関してもコアルールを意識して作成することで、ルール追加がしやすいゲームが考えやすいと思います。

第 3 章

共通ルール

BlackPoker には様々な対戦方法があります。個別の違いは対戦レギュレーションで定義されています。

この章では、BlackPoker の共通的なルールを説明します。

3.1 プレイ人数

フォーマット、対戦レギュレーションに定義されていない場合、2 人です。プレイする際に確認してください。

3.2 用意するもの

- 1 人 1 セットのトランプが必要です。
- 覚えていない場合、フォーマットに応じてアクションリスト、エクストラリストがあると便利です。

3.3 使用できるトランプ

BlackPoker では次の条件を満たしたトランプを使うことができます。一般的なトランプなら満たす条件となっています。

- スートと数字が分かる
- スートの ♠ ♥ ♦ ♣ が判断できる
- 数字の A-K (1-13) が判断できる
- スートと数字の組合せが重複していない
- 裏から表がわからない
- 縦向き横向きが判断できる

- Joker は 2 枚まで入れられる
- 54 枚無くてもよい

対戦レギュレーションにより使用できるトランプの枚数など異なる場合があるため、対戦する際に、対戦レギュレーション、フォーマットを確認してください。

3.4 トランプの数字

ゲーム全体を通してトランプの数字は次のような数値として扱います。(Table 3.1)

Table 3.1 トランプの数字

カード	数字
A	1
2～10	表記どおり
J	11
Q	12
K	13
Joker	0

3.5 カードの配置

カードの配置には次のような場所があります。(Fig. 3.1)

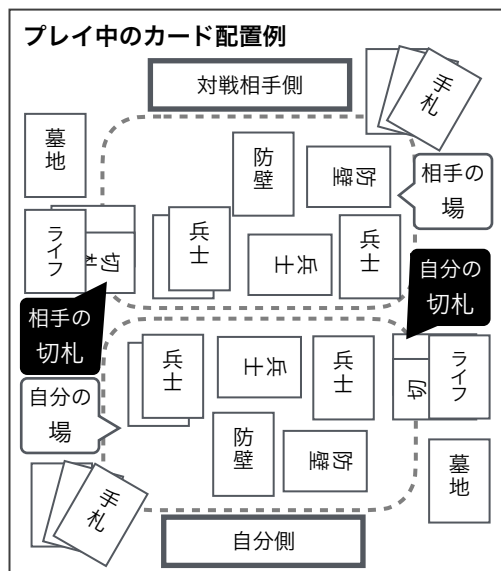


Fig. 3.1 プレイ中のカードの配置

ライフ

山札。ゲームを始める時に自分のトランプを裏向きに置く場所です。ダメージを受けるとライフの一番上から墓地にカードを移します。

墓地

捨て札置き場。ダメージを受けた時などに表向きでカードを重ねて置きます。

場

兵士や防壁などのキャラクターを置きます。

手札

ライフから引いたカードを持っておく場所です。相手から見えないようにしましょう。

切札

能力が割り当てられたカードを置きます。エクストラフォーマットのみで使します。エクストラのルールについては、[3.11 エクストラ](#) で説明します。

3.5.1 デッキとライフ

対戦レギュレーションなどでデッキという表現が出てきます。

デッキ

ゲーム開始前にゲームで使用するカードの束（カード構成）

ゲームの始め方を経てデッキはライフとなります。詳細は [3.9 ゲームの始め方](#) で説明します。

3.6 勝利条件

プレイヤーは順に対戦相手に対し攻撃を行い、ダメージを与え先に相手のライフを 0 枚にした方が勝ちです。ダメージは 1 点につき 1 枚ライフが減ります。

3.7 ダメージ

プレイヤーがダメージを受けた場合、ライフの一番上から受けた点数分墓地にカードを表向きで移動します。移動する際は、カードの表を対戦相手に見せる必要はありません。

3.8 キャラクター

キャラクターとは、場に存在する兵士や防壁のことを指します。コアルールのコンプォネントにあたります。

キャラクターは1枚のカードで1体を表すこともあれば、複数枚で1体を表すこともあります。(Fig. 3.2)

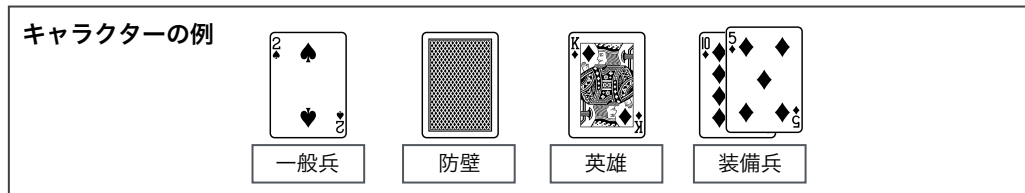


Fig. 3.2 キャラクターの例

3.8.1 キャラクターのもつ項目

キャラクターのもつ項目について説明します。

キャラクター名

キャラクターの名称を示します。

タイプ

キャラクターのタイプを示します。タイプは兵士と防壁の2種類が存在します。

キーカード

キャラクターを示すカードが記載されています。複数のカードで1体のキャラクターを示す場合もあります。

ラベル

キャラクターもつ属性を示します。「速攻」や「アタッカー」など様々なラベルがあります。

サイズ

兵士の持つ大きさを示します。

能力

キャラクターが持っている能力を記載しています。

3.8.2 キャラクターの数字

トランプの数字は、キャラクターの強さを示します。基本はカードに記載された数字を示しますが、魔法などのアクションを使うことで加算したり減算されたりします。

3.8.3 キャラクターの注意点

複数枚で1体となるキャラクターが防壁になったら？

アクションの効果で兵士を防壁にすることがあります。防壁は1枚で1体のキャラクターであるため、複数枚からなるキャラクターが防壁となった場合、複数体の防壁となります。

なお、複数枚からなるキャラクターが墓地や手札に移った場合、1体のキャラクターとして扱うため複数枚合わせて移します。チャージ状態、ドライブ状態となった場合も同様に1体のキャラクターとして扱います。

3.8.4 チャージとドライブ

キャラクターには、チャージ状態とドライブ状態が存在します。チャージ状態は未使用状態を示し、ドライブ状態は使用済み状態を示しています。また、キャラクターを横向きにすることを「ドライブ」、縦向きにすることを「チャージ」と言います。(Fig. 3.3)

チャージ状態	チャージ	ドライブ状態	ドライブ
縦向きのカード	縦向きにする	横向きのカード	横向きにする
			
チャージ状態	チャージ	ドライブ状態	ドライブ

Fig. 3.3 チャージとドライブ

3.9 ゲームの始め方

次の手順でゲームを始めます。

1. デッキをよく切る。
2. デッキより7枚引き手札にする。
3. デッキをライフの場所に置き、ライフとする。
4. 両者ライフの一番上を表にする。
5. 大きい数字のプレイヤーが先攻。数字については、Table 3.1 参照。

6. 数字が同じ場合、さらにライフの一番上を表にし同様のルールで比べる。
7. 表にしたカードを墓地へ移す。
8. 先攻プレイヤーはライフより 1 枚引き手札に加える。
9. 先攻プレイヤーがターンとチャンスをもちゲームを開始する。

この行動が 2.4 コアフロー の [1] **ゲーム開始** に該当します。この後は 2.4 コアフロー に準じアクションを起こしてゲームを進行します。

ゲーム内で起こせるアクションは対戦レギュレーション、フォーマットより異なります。対戦前に確認してください。

3.10 アクション

3.10.1 アクションが持つ項目

アクションが持つ項目について説明します。

アクション名

アクションの名称を示します。

タイプ

アクションの種類を表します。アクション名の後に括弧書きで記載します。

トリガー

アクションには自分で起こせるアクションと誘発するアクションがあります。トリガー項目では「直接」か「誘発」が設定されています。

参考: 2.2.1 トリガー

スピード

アクションはすぐに効果が解決されるものとそうでないものがあります。スピード項目では「即時」か「通常」が設定されています。

参考: 2.2.1 スピード

タイミング

アクションは起こせるタイミングが 2 種類あります。「メイン」は自分のターンかつステージが空のときに起こせます。「クイック」はいつでも起こすことができます。

参考: 2.2.1 タイミング

キーカード

アクションの核となるカードを示します。キーカードは★を使って表記します。凡例の場合、手札からコストとは別に ♡ A~10 に該当するカードを 1 枚キーカードとして使用します。

コスト

アクションを起こすのに必要な対価です。コストは\$を使って表記し、コストの支払いはアクションを起こすプレイヤーが行います。コストの種類は [3.10.2 コストの種類](#) で説明します。

対象

効果の対象を示します。

特記事項

特記事項は※を使って表記し、その他の項目では書き表せない条件を示します。

効果

効果の内容を示します。

注釈: トリガー, スピード, タイミングの表記

トリガー, スピード, タイミングは@を使って次のように表記されます。

@[トリガー]-[スピード]-[タイミング]

例えば次のようになります。

@誘発-即時-クイック

記載されていないアクションの項目

アクションによっては記載されていない項目もあります。記載されていない項目は無視して構いません。たとえばコスト項目がなければコストを支払う必要はありません。

3.10.2 コストの種類

アクションによって支払うコストが異なります。コストには次の種類があり、それぞれ支払い方が異なります。
([Table 3.2](#))

Table 3.2 コストの種類

表記 (名称)	対価
B (Bulwark)	防壁をドライブする
L (Life)	1 点ダメージを受ける
D (Discard)	手札を 1 枚捨てる
S (Sacrifice)	キャラクター 1 体を墓地に移す

たとえばコストが「\$BL」の場合、自分の場にいるチャージ状態の防壁を 1 体ドライブし、1 点ダメージを受けることでコストが支払われたことになります。

3.10.3 アクションの起こし方

次の手順でアクションを起こします。

1. 起こすアクションを対戦相手に伝える。
2. アクションに応じたコストを支払う。
3. 必要なら手札からキーカードを出す。
4. 対象の指定が必要な場合、対象を指定する。

「サンプル」アクションを起こす例を見てみましょう。(Fig. 3.4)

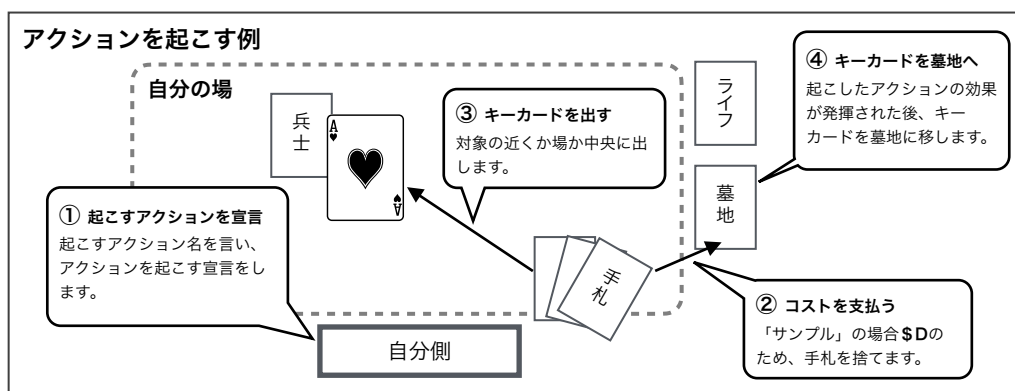


Fig. 3.4 アクションを起こす例

アクションを起こすときの注意点

対象を指定しないでアクションを起こせるか？

「サンプル」アクションのように対象を指定するアクションがあります。「対象」項目がある場合、記載された条件を満たした対象を指定できなければ、そのアクションを起こすことはできません。

アクションを対象とするアクションは自身を対象にできるか？

アクションは、自分自身を対象とすることはできません。そのため、「カウンター」アクションのようにアクションを対象とするアクションは自身を対象とすることはできません。

3.10.4 アクションの解決

2.4 コアフロー の [8] リクエストの解決 に行うことを順に示します。

対象条件を確認

対象を指定するアクションが効果を発揮しようとした時に次の条件に該当する場合、効果を発揮する対象を失うため効果が発揮されずアクションが解決されます。

- 対象が存在していない場合
- 対象が分裂した場合

たとえば兵士に対して「アップ」アクションを起こし、対応して「ダウン」アクションを起こされました。「ダウン」の方が先に解決されるため、「アップ」を解決する時には兵士が墓地に移っていたとします。その場合、「アップ」アクションは効果を発揮せず解決されます。

「リバーズ」による対象分裂も同様です。たとえば装備兵に対して「ツイスト」アクションを起こし、対応して「リバーズ」アクションを起こしたとします。この場合、「リバーズ」が先に解決され、装備兵が分裂します。その場合、「ツイスト」は対象を失いアクションの効果を発揮せず解決されます。

効果を発揮

アクションの効果に定義されている内容を実行します。効果の中に実行不可能な部分がある場合、可能な部分のみ実行します。

たとえば、ライフの枚数が残 1 枚の時に 5 点のダメージを受けたとします。ライフは 1 枚しかないので 5 点ダメージを受けることはできませんが、1 点までなら受けることが可能なため、この場合 1 点のダメージを受けることになります。

キーカードを墓地に移す

効果を発揮した後、そのアクションをステージから取り除き、キーカードを墓地に移します。ただし効果によってキーカードを場に出した場合や手札に戻した場合、そのカードを移す先が明確になっているため、墓地には移しません。

3.10.5 勝敗判定

[9] **勝敗判定** で確認する内容は次になります。

ライフを確認し 0 枚の場合そのプレイヤーは敗北となります。両プレイヤーのライフが 0 枚の場合、引き分けとなります。

3.10.6 その他補足事項

防壁の置き方

防壁を場に出すときは次のルールにしたがって場に出して下さい。(Fig. 3.5)

- 防壁を置く時はライフ側に詰めて置いて下さい。
- 防壁の左右の入れ替えは行わないでください。

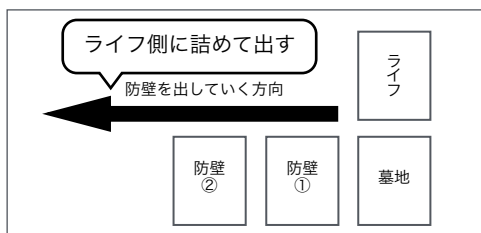


Fig. 3.5 防壁の置き方

1 ターンに 1 回制限

特記事項に「プレイヤーは 1 ターンに 1 回しかこのアクションを起こすことができない。」と記載されているアクションは、ターンを持っているプレイヤーが変わるまでの間に 1 回しか起こすことができません。

ターンを持っているプレイヤーが変わればまた起こすことができます。

直接起こせないアクション

特記事項に「プレイヤーはこのアクションを直接起こすことが出来ない。」と記載されているアクションは、プレイヤーがチャンスを持っていてもアクションを起こすことができません。また、この特記事項が記載されたアクションが何らかの起因で起きても、プレイヤーが起こした訳ではないためパスは自動的に発生せず、チャンスは移りません。

3.11 エクストラ

エクストラではアクションに加え切札の能力を使うことができます。使用できるアクション、切札は対戦レギュレーションを確認してください。

3.11.1 切札

切札とは、切札領域に置かれたカードを示します。具体的な切札の置き場所については、[Fig. 3.1](#)を参照して下さい。切札には各々能力が割り当てられており、表にするとその能力が有効になります。切札を操作するアクションは、「エクストラリスト」を参照して下さい。

3.11.2 バージョン

エクストラには、バージョンが存在します。対戦を開始する前に対戦相手とバージョンの確認をしましょう。

版数との関係

版数毎に使える切札の種類が異なります。たとえば、第一版、第二版ではエクストラで遊ぶことはできません。第三版以降は、次版が出るまでの間に公開された切札であれば使用できます。

バージョンは以下のような命名規則になっています。

`ex{版数}.{切札枚数}.{更新回数}`

各々は次の意味になります。

版数

対応する版数

切札枚数

定義されている切札の枚数

更新回数

定義されてから時点から更新された回数。0 始まりで、版数が更新されるたびにリセットされます。

例えば、次のように表記されています。

ex5.30.2

3.11.3 ゲームのはじめ方

エクストラでは、切札を置いてからゲームを始めます。切札を置くルールは次のようになっています。(Fig. 3.6)

- 対戦前に裏向きで2枚まで切札を置くことができる。
- 切札はライフと角度を変えて交わるようにライフの下に置く。
- 切札を表にするときはスートと数字が見えるようにし、対応する能力の名称を言う。
- ライフが0枚になった場合、切札が残っていても敗北する。
- 能力が割り当てられていないカードも切札にできるが、表になっても能力が有効にならない。

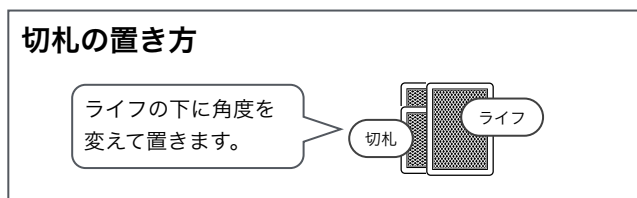


Fig. 3.6 切札の置き方

これ以降は、通常のゲームの始め方と同様です。

3.11.4 切札の能力

エクストラでは切札を使って能力を得ることができます。切札1枚毎に異なった能力が割り当てられており、表にすることで能力が有効になります。割り当てられている能力については、「エクストラリスト」を参照して下さい。

能力を有効にする

切札に割り当てられた能力は「オープン」アクションを起こし表にすることで有効になります。(Fig. 3.7) 「オープン」アクションの詳細は、6.3 エクストラリストを参照して下さい。切札が表でいる限り、その切札の能力は持続的に有効になります。また切札を表にする時は、対戦相手に有効となった能力が分かるように、能力の名称を言いスートと数字が見えるようにしましょう。

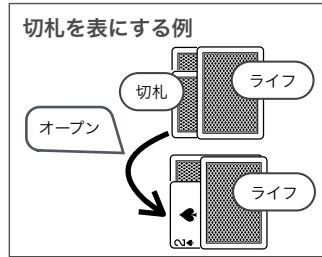


Fig. 3.7 切札を表にする例

能力を無効する

切札は裏向きもしくは、墓地に移されると能力が無効になります。切札を無効化するためには、「クローズ」アクションを用い切札を裏向きにするか、「切札破壊」アクションを用いて切札を破壊しましょう。「クローズ」アクション、「切札破壊」アクションの詳細は、[6.3 エクストラリスト](#)を参照して下さい。

3.11.5 エクストラ注意事項

1 ターンに 1 回制限のアクションについて

切札がもたらすアクションの中には「プレイヤーは 1 ターンに 1 回しかこのアクションを起こすことができない。」と特記事項に記載されているものがあります。このアクションは 1 ターンに 1 回しか起こすことができないため、切札が無効化され再度オープンし有効となっても、そのターンを通して 1 回しか起こすことができません。

3.12 その他のルール

この章では、公開・非公開情報やシャッフルの仕方といった細かな決まりごとを説明します。

3.12.1 公開・非公開情報

配置されているカードには、アクションの効果を使わなくても中身や枚数を知れるものがあります。知れる度合いには次の種類があります。

完全公開

全てのプレイヤーが知ることができ、聞かれたプレイヤーは正しく答える必要がある

個人公開

ライフの持ち主のみ知ることができる

非公開

全てのプレイヤーは知ることができない

完全公開の情報であれば、ゲーム中いつでも対戦相手に聞くことができます。各カードの配置と公開・非公開の度合いは次のとおりです。

ライフ

完全公開：10枚未満のライフ枚数

個人公開：ライフの枚数

非公開：ライフの中身

墓地

完全公開：墓地の一番上のカード

個人公開：墓地の中身

非公開：なし

場

完全公開：表裏を変えずに見えるカード

個人公開：伏せてあるカード

非公開：なし

手札

完全公開：手札の枚数

個人公開：手札の中身

非公開：なし

切札

完全公開：表裏を変えずに見えるカード

個人公開：伏せてあるカード

非公開：なし

残りライフを聞かれたらどうしたらいいの？

対戦相手から残りのライフを聞かれた場合、自分のライフの枚数を上から 10 枚まで数え、相手に数えたカードの枚数が分かるように裏向きで見せます。10 枚未満であれば枚数を答え、10 枚以上の場合「10 枚以上です」と答えて下さい。10 枚以上の場合、正確な枚数を答える必要はありません。

墓地の一番上のカードはいつ決まるのか？

カードを墓地に移す際に移すカードの中から 1 枚を公開してください。すでに墓地にあるカードを改めて公開しないでください。

3.12.2 デッキのシャッフルについて

BlackPoker ではコンセプトの 1 つに”相手のカードに触らない”があるため、対戦相手にデッキのシャッフルをお願いする必要はありません。

ただシャッフルしてほしいのであれば、お願いしても構いません。逆に、対戦相手があまりシャッフルしていない場合は、さらにシャッフルをお願いできます。

第 4 章

フォーマット

4.1 フォーマットとは

BlackPoker にはいくつかのフォーマットがあり、フォーマットによりゲーム内でできる行動が異なります。同じトランプでもフォーマットを変えることで様々な遊び方ができます。

BlackPoker はアクションという行動を起こし、兵士などのキャラクターを出してターンを進めていくゲームです。アクション、キャラクターの種類は、ライト < スタンダード < プロ < マスター < エクストラの順に増えていきます。カードゲームでいうところのカードの種類が増えていくイメージです。覚える量が多いほど難易度が高いため、初心者はライトから始めることをお勧めします。

アクションはアクションリストに記載されており、フォーマットによって参照するアクションリストが異なります。

4.1.1 対戦レギュレーションとの違い

フォーマットと対戦レギュレーションの違いは、フォーマットはゲーム内でできるアクション等のできる行動を定義しているのに対して、対戦レギュレーションはフォーマットを前提としてそれを加工している位置づけになります。

各々の関係性は [1.6 ルールの構成](#) を参照してください。

4.2 定義項目

フォーマットには次の項目が定義されています。

アクションリスト

起こせるアクション、キャラクターのリスト

エクストラリスト
切札のリスト

4.3 フォーマット定義

公式として次のフォーマットを定義しています。(Table 4.1)

Table 4.1 フォーマット一覧

フォーマット	アクションリスト	エクストラリスト
ライト	6.2.1 ライト	x
スタンダード	6.2.2 スタンダード	x
プロ	6.2.3 プロ	x
マスター	6.2.4 マスター	x
エクストラ	6.2.4 マスター	6.3 エクストラリスト

エクストラの始め方は 3.11.3 ゲームのはじめ方 参照。

4.3.1 BlackPoker アクションリスト

本ドキュメントでは、BlackPoker のすべてのアクションについて記載します。

目次

- 展開系
 - 防壁設置 (召喚)
 - 兵士召喚 (召喚)
 - 英雄召喚 (召喚)
 - エース召喚 (召喚)
 - クイック召喚 (召喚)
 - 魔術士召喚 (召喚)
 - 装備 (召喚)
 - 帰還 (召喚)
- ターン制御系

- エンド (ターン制御)
- チャージ (ターン制御)
- ドロー (ターン制御)
- 攻撃系
 - アタック (攻防)
 - ブロック (攻防)
 - ダメージ判定 (攻防)
- 魔法系
 - アップ (速攻魔法)
 - ダウン (速攻魔法)
 - ツイスト (速攻魔法)
 - カウンター (速攻魔法)
 - 再会 (速攻魔法)
 - キル (速攻魔法)
 - 停戦 (速攻魔法)
 - 対象変更 (速攻魔法)
 - 防壁破壊 (通常魔法)
 - 投擲 (通常魔法)
 - 死の槍 (通常魔法)
 - 防壁補充 (通常魔法)
 - リアニメイト (通常魔法)
 - ハンデス (通常魔法)
 - フォース (通常魔法)
 - 剣の雨 (通常魔法)
 - 徴募 (通常魔法)
 - 奇襲 (通常魔法)
 - サーチ (速攻魔法)

- *B・J* (速攻魔法)
- *R・S・F* (速攻魔法)
- リバース (速攻魔法)
- 誘発系
 - 世代交代 (誘発)

展開系

防壁設置 (召喚)

フォーマット:

ライト	スタンダード	プロ	マスター
○	○	○	○

トリガー: 直接

スピード: 即時

タイミング: メイン

コスト: L

特記事項: ※プレイヤーは1ターンの1回しかこのアクションを起こすことができない。

効果:

手札からカード1枚を防壁として裏向きかつチャージ状態で場に出す。防壁の能力はキャラクターリスト参照。防壁の置き方は「防壁の置き方」参照。

ストーリー:

どの国もいきなり攻撃はしません。自国を守るため、防衛拠点（防壁：bulwark）を作り、徐々に相手に攻め入ります。

フレーバー:

「まずは、防壁を出す。話はそれからだ。」

~再現の師より~

兵士召喚 (召喚)

フォーマット:

ライト	スタンダード	プロ	マスター
○	○	○	○

トリガー: 直接

スピード: 通常

タイミング: メイン

コスト: BL

キーカード: 2~10

効果:

キーカードを一般兵として表向きかつチャージ状態で場に出す。一般兵の能力は、キャラクターリスト参照。

ストーリー:

兵士をいきなり戦場に出すことはできません。防衛拠点に受け入れてもらい、休息をとってから戦場に出ます。当然民の支援も必要です。

フレーバー:

「防壁の次は兵士を出します。これが戦術の基本です。」

~ 再現者の心得第二章より ~

英雄召喚 (召喚)

フォーマット:

ライト	スタンダード	プロ	マスター
○	○	○	○

トリガー: 直接

スピード: 通常

タイミング: メイン

コスト: BBL

キーカード: J~K

効果:

キーカードを英雄として表向きかつチャージ状態で場に出す。英雄の能力は、キャラクターリスト参照。

ストーリー:

英雄の召喚には一般兵よりコストがかかります。防壁による嚴重な警護。十分な休息。そして民の支援です。

フレーバー:

「実力はわからんが一応英雄様の出陣じゃ。粗相のないようしっかりやれよ。」

~ 古参兵より ~

エース召喚 (召喚)

フォーマット:

ライト	スタンダード	プロ	マスター
○	○	○	○

トリガー: 直接

スピード: 通常

タイミング: メイン

コスト: L

キーカード: A

効果:

キーカードをエースとして表向きかつチャージ状態で場に出す。エースの能力は、キャラクターリスト参照。

ストーリー:

エースは素早く行動を起こします。いきなり戦場に登場し切り込んで行きます。

フレーバー:

「あいつ！何も持たずに飛び出して行きやがった！」

~ 親方より ~

クイック召喚 (召喚)

フォーマット:

ライト	スタンダード	プロ	マスター
x	x	○	○

トリガー: 直接

スピード: 通常

タイミング: クイック

コスト: D

キーカード: A

起動条件:

ターンを持っていない時しかこのアクションを起こすことができない。

効果:

キーカードをエースとして表向きかつチャージ状態で場に出す。

もしくは、キーカードを防壁として裏向きかつチャージ状態で場に出す。

エースの能力は、キャラクターリスト参照。

防壁の能力はキャラクターリスト参照。防壁の置き方は「防壁の置き方」参照。

魔術士召喚 (召喚)

フォーマット:

ライト	スタンダード	プロ	マスター
x	○	○	○

トリガー: 直接

スピード: 通常

タイミング: メイン

コスト: BD

キーカード: Joker

効果:

キーカードを魔術士として表向きかつチャージ状態で場に出す。魔術士の能力は、キャラクターリスト参照。

ストーリー:

魔法使いは戦場では魔術士として戦いに臨みます。コストとして民の支援より手元の予定を狂わせることを要求するあたり捻くれ者であることが伺えます。

フレーバー:

「場に出れば強いんだよなあ。場に出れば。」

~再現者見習いより~

装備 (召喚)

フォーマット:

ライト	スタンダード	プロ	マスター
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

トリガー: 直接

スピード: 通常

タイミング: メイン

コスト: BL

キーカード: A~K

対象:

自分の場にいるキーカードと同じスーツの兵士 1 体を対象とする。Joker は対象にできない。

効果:

対象とした兵士の上にキーカードを置き装備兵とする。装備兵の能力は、キャラクターリスト参照。

ストーリー:

兵士を強化することができます。強化した分強くなるのですが、弱点も増えるので要注意です。

フレーバー:

「こんなにゴテゴテしてなんになるつもりだ？結局一人だろ？」

～ ライフよりの防壁より ～

帰還 (召喚)

フォーマット:

ライト	スタンダード	プロ	マスター
x	○	○	○

トリガー: 直接

スピード: 通常

タイミング: クイック

コスト: B

キーカード: 同じスートを 2 枚

対象:

自分の場のキャラクター 1 体を対象とする。

効果:

1. 対象のキャラクターがチャージ状態の場合、対象のキャラクターを手札に戻す。
2. キーカードを手札に戻す。

ターン制御系

エンド (ターン制御)

フォーマット:

ライト	スタンダード	プロ	マスター
○	○	○	○

トリガー: 直接

スピード: 通常

タイミング: メイン

効果:

1. 手札が7枚を越えた場合、7枚になるよう手札を捨てる。
 2. 自分のターンを終了し、対戦相手にターンを渡す。
 3. チャージアクションを起こす。
-

チャージ (ターン制御)

フォーマット:

ライト	スタンダード	プロ	マスター
○	○	○	○

トリガー: 誘発

スピード: 即時

タイミング: メイン

誘発条件:

エンドアクションが解決した時に誘発する。

効果:

1. ターンを持っているプレイヤーの場にいるキャラクターを全てチャージ状態にする。
 2. ドローアクションを起こす。
-

ドロー (ターン制御)

フォーマット:

ライト	スタンダード	プロ	マスター
○	○	○	○

トリガー: 誘発

スピード: 通常

タイミング: メイン

誘発条件:

チャージアクションが解決した時に誘発する。

効果:

ターンを持っているプレイヤーは次を行う。

1. ライフの一番上からカードを 1 枚引き、手札に加える。
2. 必要であれば、更にライフの一番上からカードを 1 枚引き、手札に加える。

攻撃系

アタック (攻防)

フォーマット:

ライト	スタンダード	プロ	マスター
○	○	○	○

トリガー: 直接

スピード: 通常

タイミング: メイン

特記事項: ※プレイヤーは 1 ターンに 1 回しかこのアクションを起こすことができない。

効果:

対戦相手を攻撃するアタッカーをドライブして指定する。

- ・アタッカーはラベルにアタッカーを持っているキャラクターを指定できる。
- ・アタッカーは複数指定可能。ドライブ状態の兵士は指定できない。
- ・このターン場に出たキャラクターは指定できない、ただしラベルに速攻があるキャラクターは指定できる。

ブロック (攻防)

フォーマット:

ライト	スタンダード	プロ	マスター
○	○	○	○

トリガー: 誘発

スピード: 通常

タイミング: メイン

誘発条件:

アタックアクションが解決した時にアタッカーが1体以上いる場合、誘発する。

効果:

対戦相手はアタックアクションにて指定されたアタッカー毎にそれをブロックするキャラクター（ブロッカー）を指定する。

・兵士でブロックする場合、1 アタッカーに対して複数の兵士を指定できる。ドライブ状態のキャラクターは指定できない。

ダメージ判定 (攻防)

フォーマット:

ライト	スタンダード	プロ	マスター
○	○	○	○

トリガー: 誘発

スピード: 通常

タイミング: メイン

誘発条件:

ブロックアクションが解決した時に誘発する。

効果:

アタッカーとブロッカーを比較する

1. 兵士（アタッカー）と兵士（ブロッカー）の場合、アタッカーとブロッカーで数字を比較し、少ない方を墓地に移す。同じ場合は両方を墓地に移動する。1 アタッカーに対して複数ブロッカーがいる場合、ブロッカーの合計数字と比較する。
2. 兵士（アタッカー）と防壁（ブロッカー）の場合、次を行う。
 1. 防壁を表にし、防壁が次の条件に当てはまる場合、アタッカーを墓地に移す。
 - A. 防壁が Joker の場合
 - B. 防壁のカードに記載されている数字と同じ数字がアタッカーのカードに含まれている場合
 2. 防壁を墓地に移す。
3. アタッカーをブロックするブロッカーが場に存在しない場合、アタッカーの数字だけ対戦相手にダメージを与える。

魔法系

アップ (速攻魔法)

フォーマット:

ライト	スタンダード	プロ	マスター
○	○	○	○

トリガー: 直接

スピード: 通常

タイミング: クイック

コスト: D

キーカード: ♡ A～10

対象:

兵士 1 体を対象とする。

効果:

対象とした兵士の数字は、このターンが終わるまでキーカードの数字分加算される。

ダウン (速攻魔法)

フォーマット:

ライト	スタンダード	プロ	マスター
○	○	○	○

トリガー: 直接

スピード: 通常

タイミング: クイック

コスト: D

キーカード: ♠ A~10

対象:

兵士 1 体を対象とする。

効果:

対象とした兵士の数字は、このターンが終わるまでキーカードの数字分減算される。もし対象の数字が 0 以下となった場合、対象を墓地に移す。

ツイスト (速攻魔法)

フォーマット:

ライト	スタンダード	プロ	マスター
○	○	○	○

トリガー: 直接

スピード: 通常

タイミング: クイック

コスト: D

キーカード: ◇ A~10

対象:

キャラクター 1 体を対象とする。

効果:

対象のキャラクターをドライブ状態またはチャージ状態にする。

カウンター (速攻魔法)

フォーマット:

ライト	スタンダード	プロ	マスター
○	○	○	○

トリガー: 直接

スピード: 通常

タイミング: クイック

コスト: D

キーカード: ♣ A~10

対象:

キーカードが 1 枚または 2 枚のアクションを対象とする。

効果:

次のいずれかの場合、対象のアクションを無効にする。その場合、対象アクションをステージから取り除き、対象アクションのキーカードを墓地に移す。

- ・対象アクションのキーカードが 1 枚かつこのアクションのキーカードの数字が対象アクションのキーカードの数字以上
- ・対象アクションのキーカードが 2 枚

再会 (速攻魔法)

フォーマット:

ライト	スタンダード	プロ	マスター
x	x	○	○

トリガー: 直接

スピード: 通常

タイミング: クイック

キーカード: ♡ A～10 を 2 枚

効果:

自分の墓地からカードを 1 枚選び対戦相手に見せ手札に加える。

ストーリー:

親愛な仲間との再会を強く強く願った。どんな手段も厭わないその願いが今叶った。

フレーバー:

「ねえねえ知ってた。この後ヒロインの願いが届いて死んだはずの主人公が登場して、二人で敵を全員やっつけちゃうの！ありがちよねえ。」

～ ネタバレ娘より ～

キル (速攻魔法)

フォーマット:

ライト	スタンダード	プロ	マスター
x	x	○	○

トリガー: 直接

スピード: 通常

タイミング: クイック

キーカード: ♠ A～10 を 2 枚

対象:

兵士 1 体を対象とする。

効果:

対象とした兵士を墓地に移す。

停戦 (速攻魔法)

フォーマット:

ライト	スタンダード	プロ	マスター
x	x	○	○

トリガー: 直接

スピード: 通常

タイミング: クイック

キーカード: ◇ A~10 を 2 枚

対象:

ダメージ判定アクションを対象とする。

効果:

対象のアクションを無効にする。対象アクションをステージから取り除き、対象アクションのキーカードを墓地に移す。

対象変更 (速攻魔法)

フォーマット:

ライト	スタンダード	プロ	マスター
x	x	○	○

トリガー: 直接

スピード: 通常

タイミング: クイック

キーカード: ♣ A~10 を 2 枚

対象:

対象が指定されているアクションを対象とする。

効果:

対象のアクションで指定されている対象をそのアクションが指定できる範囲で変更する。アクションを対象とするアクションの対象を対象変更に変更することは可能、アクションの対象にできないものへの対象の変更は不可能とする。

防壁破壊 (通常魔法)

フォーマット:

ライト	スタンダード	プロ	マスター
○	○	○	○

トリガー: 直接

スピード: 通常

タイミング: メイン

キーカード: ♡ A～K と ◇ A～K

対象:

防壁 1 体を対象とする。

効果:

対象の防壁を場から墓地に移す。

ストーリー:

防壁はとても後ろ向きで心が弱い。愛 ♡ と金 ◇ に目移りして簡単に籠絡してしまうことも。

フレーバー:

「あれ？いつの間になくなってよ？」

～ かくれんぼしていた子供より ～

投擲 (通常魔法)

フォーマット:

ライト	スタンダード	プロ	マスター
○	○	○	○

トリガー: 直接

スピード: 通常

タイミング: メイン

キーカード: ♠ A~K と ♣ A~K

対象:

対戦相手 1 人を対象とする。

効果:

対象の対戦相手に X 点のダメージを与える。X はキーカードの ♠ カードの数字に等しい。

ストーリー:

知恵 ♣ と殺意 ♠ をもってすれば兵士を出さずとも飛び道具で相手にダメージを負わすことができるでしょう。とにかく投げればいいのです。

フレーバー:

「この戦法は戦い方を一変させた。なぜなら兵がいなくても勝てるからだ。」

~ 再現者の心得第十一章より ~

死の槍 (通常魔法)

フォーマット:

ライト	スタンダード	プロ	マスター
x	○	○	○

トリガー: 直接

スピード: 通常

タイミング: メイン

キーカード: ♠ A~K と ◇ A~K

対象:

兵士 1 体を対象とする。

効果:

対象の兵士の数字が 0 以外かつ、キーカードの ◇ カードの数字で割切れる場合、次を行う。

1. 対象の兵士をオーナーのライフの一番上に裏向きで移す。兵士が複数のカードから成る場合、任意の順でライフの一番上に裏向きで移す。
2. 対象の兵士のオーナーに X 点のダメージを与える。X はキーカードの ♠ カードの数字に等しい。

ストーリー:

死 ♠ の槍 ◇。そのままだな。

フレーバー:

「この槍は非常に厄介な槍だ。刺さったら急に自国に戻り力尽きるまで暴れ回る。迷惑にも程がある。」

~ 再現者の心得第十二章より ~

防壁補充 (通常魔法)

フォーマット:

ライト	スタンダード	プロ	マスター
x	○	○	○

トリガー: 直接

スピード: 通常

タイミング: メイン

キーカード: ♥ A~K と ♣ A~K

効果:

自分のライフの一番上から 1 枚を防壁として裏向きかつチャージ状態で場に出す。もしくは、自分のライフの一番上から 2 枚を防壁として裏向きかつドライブ状態で場に出す。防壁の能力はキャラクターリスト参照。

防壁の置き方は「防壁の置き方」参照

ストーリー:

愛する人 ♥ を守るため知恵 ♣ を絞った結果守りを固めることにした。

フレーバー:

「守れ！守れ！ひたすら守れ！防御は最大の防御？なり！」

~ 無能な指揮官より ~

リアニメイト (通常魔法)

フォーマット:

ライト	スタンダード	プロ	マスター
x	○	○	○

トリガー: 直接

スピード: 通常

タイミング: メイン

キーカード: ♠ A~K と ♥ A~K

対象:

自分の場のキャラクター 1 体を対象とする。

効果:

自分の墓地にあるカード 1 枚を選ぶ。対象のキャラクターを墓地に移せた場合、選んだカードを兵士として表向きかつチャージ状態で場に出す。移せない場合、選んだカードを墓地に戻す。

ハndes (通常魔法)

フォーマット:

ライト	スタンダード	プロ	マスター
x	○	○	○

トリガー: 直接

スピード: 通常

タイミング: メイン

キーカード: ◇ A~K と ♣ A~K

対象:

対戦相手 1 人を対象とする。

効果:

対戦相手の手札を見て 1 枚カードを指定する。対戦相手は指定されたカードを手札から捨てる。

フォース (通常魔法)

フォーマット:

ライト	スタンダード	プロ	マスター
x	x	x	○

トリガー: 直接

スピード: 通常

タイミング: メイン

コスト: BB

キーカード: ♥ A~10 を 2 枚

特記事項: ※このアクションはカウンターアクションの対象にならない。

効果:

このターンが終わるまで自分の兵士全ての数字は、キーカードの合計値分加算される。

剣の雨 (通常魔法)

フォーマット:

ライト	スタンダード	プロ	マスター
x	x	x	○

トリガー: 直接

スピード: 通常

タイミング: メイン

コスト: BB

キーカード: ♠ A~10 を 2 枚

特記事項: ※このアクションはカウンターアクションの対象にならない。

効果:

キーカードの合計値以下の全ての兵士を墓地に移す。

ストーリー:

死 ♠ と剣 ♠ が合わさり雨のように戦場に降り注いだ。

フレーバー:

「え！助かる訳ないじゃん！！」

～ 平和主義の ♣ 3 一般兵より ～

徴募 (通常魔法)**フォーマット:**

ライト	スタンダード	プロ	マスター
x	x	x	○

トリガー: 直接

スピード: 通常

タイミング: メイン

コスト: BB

キーカード: ◇ A～10 を 2 枚

特記事項: ※このアクションはカウンターアクションの対象にならない。

効果:

1. ライフの一番上から 4 枚めくり、キーカードの合計値以下のカードを兵士としてドライブ状態で場に出す。
2. 残りのカードをライフの一番下に好きな順で移す。

ストーリー:

金 ◇ が手元にたくさんあれば、戦力強化が定石だろう。

フレーバー:

「君はどう？兵士になる？... あっそう。」「君はどう？兵士になる？... あっそう。」「はあ。金がなければ誰も来やしねえ」

~ 孤独な徴募兵より ~

奇襲 (通常魔法)

フォーマット:

ライト	スタンダード	プロ	マスター
x	x	x	○

トリガー: 直接

スピード: 通常

タイミング: メイン

コスト: BB

キーカード: ♣ A~10 を 2 枚

特記事項: ※このアクションはカウンターアクションの対象にならない。

効果:

1. 自分の場にいる防壁を全て兵士にする。このターンに場に出た防壁を兵士にする場合、その兵士はこのターンに出た兵士と同様に扱う。
 2. 自分の場にいる全ての兵士をチャージ状態にする。
-

サーチ (速攻魔法)

フォーマット:

ライト	スタンダード	プロ	マスター
○	○	○	○

トリガー: 直接

スピード: 即時

タイミング: クイック

キーカード: Joker

効果:

ライフから好きなカードを 1 枚選び対戦相手に見せ手札に加える。その後ライフを切りなおす。

B・J (速攻魔法)

フォーマット:

ライト	スタンダード	プロ	マスター
x	x	x	○

トリガー: 直接

スピード: 通常

タイミング: クイック

コスト: SS

キーカード: 同じスートの A と J

特記事項: ※コストの支払によって誘発したアクションより先にアクションの解決を行う。

効果:

ライフから好きなカードを 2 枚まで選び対戦相手に見せ手札に加える。その後ライフを切りなおす。

ストーリー:

若きジャックはエースの力をかり革命的な行動を起こした。自国の膿を排除し新しい風を送り込んだ。

フレーバー:

「悪しき習慣を捨て去り、新しい風を吹き込む」

~ 革命者より ~

R・S・F (速攻魔法)

フォーマット:

ライト	スタンダード	プロ	マスター
x	x	x	○

トリガー: 直接

スピード: 通常

タイミング: クイック

コスト: BB

キーカード: 同じスートの A,10~K を 5 枚

特記事項: ※このアクションはカウンターアクションの対象にならない。

対象:

プレイヤー 1 人を対象とする。

効果:

対象のプレイヤーに 40 点のダメージを与える。

リバーズ (速攻魔法)

フォーマット:

ライト	スタンダード	プロ	マスター
x	x	○	○

トリガー: 直接

スピード: 通常

タイミング: クイック

キーカード: 同じ数字を 2 枚

対象:

キャラクター 1 体を対象とする。

効果:

1. 必要であれば、対象のキャラクターをチャージ状態またはドライブ状態にする。
2. 対象が兵士の場合、兵士を防壁にする。兵士の時に受けた効果、能力は無くなる。兵士が複数のカードから成る場合、1 枚ずつ防壁にする。防壁の置き方は「防壁の置き方」参照
3. 対象が防壁の場合、防壁を兵士にする。防壁の時に受けた効果、能力は無くなる。このターンに場に出た防壁を兵士にする場合、その兵士はこのターンに出た兵士と同様に扱う。

4. 対象がアタッカーもしくは、ブロッカーの場合、それを解除する。

誘発系

世代交代 (誘発)

フォーマット:

ライト	スタンダード	プロ	マスター
○	○	○	○

トリガー: 誘発

スピード: 即時

タイミング: クイック

誘発条件:

Joker,A,J,Q,K のカードが場から墓地に行くたびに 1 枚につき 1 回誘発する。

効果:

ライフの一番上から Joker,A,J,Q,K のいずれかが出るまで墓地にカードを移動し、出たら手札に加える。

4.3.2 BlackPoker キャラクターリスト

本ドキュメントでは、BlackPoker のすべてのキャラクターについて記載します。

目次

- 兵士
 - 一般兵 (兵士)
 - 英雄 (兵士)
 - エース (兵士)
 - 魔術士 (兵士)
 - 装備兵 (兵士)

• 防壁

– 防壁 (防壁)

兵士

一般兵 (兵士)

フォーマット:

ライト	スタンダード	プロ	マスター
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

キーカード: 2~10

サイズ: キーカードの数字

ラベル: アタッカー

英雄 (兵士)

フォーマット:

ライト	スタンダード	プロ	マスター
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

キーカード: J~K

サイズ: キーカードがJなら 11,Qなら 12,Kなら 13

ラベル: アタッカー

エース (兵士)

フォーマット:

ライト	スタンダード	プロ	マスター
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

キーカード: A

サイズ: 1

ラベル: アタッカー, 速攻

ストーリー:

エースは先駆者であり皆の先頭に立ち切り込んで行く力があります。一人では大きなダメージにはなりませんが、大きな力を持っています。あなたもエースがまさにエースであることに気づくでしょう。

フレーバー:

「俺には、ちびですばしっこいだけにしか見えませんが？」

~ 再現者見習いより ~

魔術士 (兵士)

フォーマット:

ライト	スタンダード	プロ	マスター
x	○	○	○

キーカード: Joker

サイズ: 0

ラベル: アタッカー, 速攻

能力:

・魔力増加（このキャラクターが場にいる間、タイプ：速攻魔法のコストが無しになる。）

装備兵 (兵士)

フォーマット:

ライト	スタンダード	プロ	マスター
○	○	○	○

キーカード: 同じスートを 2 枚以上

サイズ: キーカードの数字の合計

ラベル: アタッカー, 速攻 (キーカードに A が含まれる場合のみ)

防壁

防壁 (防壁)

フォーマット:

ライト	スタンダード	プロ	マスター
○	○	○	○

キーカード: 全て (裏向き)

ラベル: 相打ち

第 5 章

対戦レギュレーション

5.1 対戦レギュレーションとは

対戦レギュレーションとは、BlackPoker で対戦する前にプレイヤー間で決定する規則のことです。

BlackPoker はトランプだけで遊べるため、対戦する前にプレイヤー間でルールのすり合わせをする必要があります。

5.2 定義項目

対戦レギュレーションは次の各項目を決めることで決定します。

フォーマット

使用するフォーマット。詳しくは 4 フォーマット 参照

フレーム

デッキの構成方法、マッチ形式。

オプション

フレームとフォーマットで規定されていないルールを追加。複数指定することが出来ます。

5.2.1 対戦レギュレーションの表記

対戦レギュレーションは次のように表記します。

フォーマット + フレーム + オプション

例えば、次のように表記します。

マスター + ランダムハーフ + プリセット 2

オプションは複数指定することが出来ます。指定した例は次のようになります。

マスター + ランダム 40+ プリセット 2+ パック

5.2.2 対戦 (マッチ) とゲーム (試合)

対戦 (マッチ) とゲーム (試合) について説明します。

対戦 (マッチ)

プレイヤー間の一連のゲーム (試合) で構成される対戦全体を指します。

ゲーム (試合)

対戦の中で行われる個々の勝負のことを示します。各ゲームは対戦の結果に貢献し、ゲームの集合体が最終的に対戦の勝者を決定します。

例えば、3 回中 2 回先に勝った方を勝者とする場合、これ全体を対戦 (マッチ) と呼び、個々の回をゲームと呼びます。

5.3 フレーム定義

公式として次のフレームを定義しています。(Table 5.1)

Table 5.1 フレーム一覧

フレーム	構築タイプ	マッチ形式	デッキ構成方法	デッキ 1	デッキ 2
エントリー	固定	1 デッキマッチ	♠ A2345 ♡ A8910J ◇ A3710Q ♣ A5610K Joker の 21 枚	21 枚	x
ランダム 40	ランダム	1 デッキマッチ	54 枚からランダムに 14 枚のカードを抜く	40 枚	x
ランダム ハーフ	ランダム	3 デッキマッチ	54 枚をランダムに 2 つに分ける (27 枚ずつでなくてもよい)	n 枚	(54-n) 枚
構築ハーフ	構築	3 デッキマッチ	54 枚で 2 つのデッキを作る (カードを抜いてもよい)	n 枚	(54-n) 枚 以下
構築 40	構築	1 デッキマッチ	54 枚から 14 枚以上のカードを抜く	40 枚以下	x
レギュラー	構築	1 デッキマッチ	54 枚からカードを抜いてもよい	54 枚以下	x
フル	固定	1 デッキマッチ	54 枚すべて	54 枚	x

5.3.1 マッチ形式

1 デッキマッチ

- 各プレイヤーが 1 つのデッキを使って 1 ゲームを行い勝ったプレイヤーのマッチ勝利とする対戦形式

2 デッキマッチ

- 各プレイヤーが 2 つのデッキを使い、最大 3 ゲームを行って 2 ゲームに勝ったプレイヤーの対戦勝利とする対戦形式
- 各プレイヤーはゲームで使用するデッキを選択してよい
- ただし、一度ゲームに勝ったデッキはそれ以降使用できない
- デッキは非公開 (自分のデッキも見ることができない) とする
- ただし、ゲーム終了直後のみ、そのゲームで使用したデッキは個人公開 (自分だけ見てよい) となる

2 デッキマッチの手順

- 2 デッキマッチのゲームの進め方と対戦勝敗を決める手順

- 各プレイヤーは使用するデッキを選び、使用しないデッキを左上に裏向き横向きに置く
- 1 ゲーム目を行う
- 1 ゲーム目が終わったら一時的に 1 ゲーム目で使用した自分のデッキを見てよい（個人公開）
- 1 ゲーム目で勝ったプレイヤーは 1 ゲーム目で使用したデッキを左上に表向き横向きに置く
- 1 ゲーム目で勝ったプレイヤーは 2 ゲーム目以降はもう 1 つのデッキを使用する
- 1 ゲーム目で負けたプレイヤーは 2 ゲーム目で使用するデッキを選び、使用しないデッキを左上に裏向き横向きに置く
- 2 ゲーム目を行う
- 1 ゲーム目に勝ったプレイヤーが勝った場合は、そのプレイヤーの対戦勝利とする
- 1 ゲーム目に勝ったプレイヤーが負けた場合は、3 ゲーム目を行う
- 3 ゲーム目を行う前に一時的に 2 ゲーム目で使用した自分のデッキを見てよい（個人公開）
- 両プレイヤーはゲームに勝ったことのないデッキを使用して 3 ゲーム目を行う
- 使用しないデッキを左上に表向き横向きに置く
- 2 ゲーム勝ったプレイヤーの対戦勝利とする

5.4 オプション定義

公式として次のオプションを定義しています。

5.4.1 プリセット 2

各プレイヤーがゲーム開始時（切札配置後）にデッキからランダムにキャラクター 2 体を場に出すオプション
ルール

切札配置後のデッキをシャッフルし上から 1 枚を防壁、次の 1 枚を兵士として場に出す

5.4.2 プリセット 4

各プレイヤーがゲーム開始時（切札配置後）にデッキからランダムにキャラクター 4 体を場に出すオプションルール

切札配置後のデッキをシャッフルし上から 2 枚を防壁、次の 2 枚を兵士として場に出す

5.4.3 パック

ゲーム開始前にデッキに入らなかったカードをパックとして扱い、利用するオプションルール

パックはゲーム開始前に裏向きにして場の外に置く。

「パック開封」アクションの追加

【パック開封】<速攻魔法> @クイック

※プレイヤーは 1 ゲームに 1 回しかこのアクションを起こすことができない。

（即時効果）

1. パックの中から好きなカードを 1 枚選び対戦相手に見せ手札に加える。
2. パックを表向きにする。

注）キーカードなし、コストなしのアクション

5.5 対戦レギュレーションの決め方

対戦レギュレーションを決定する手順を記載します。

公式では対応していない組み合わせが存在するため、手順に従って対戦レギュレーションを決定してください。

1. フォーマットの決定

「ライト」「スタンダード」などフォーマットを決めます。

2. フレームの決定

手順 1 で選択したフォーマットをもとに次のフレーム対応一覧より、フレームを決めます。

「○」と表記されている組み合わせが選択出来ます。(Table 5.2)

Table 5.2 フレーム対応一覧

【フレーム】	ライト	スタンダード	プロ	マスター	エクストラ
エントリー	○	○	○	○	x
ランダム 40	○	○	○	○	x
ランダムハーフ	○	○	○	○	x
構築ハーフ	○	○	○	○	x
構築 40	○	○	○	○	x
レギュラー	○	○	○	○	○
フル	○	○	○	○	○

3. オプションの選択

手順 1,2 で決定したフォーマット、フレームをもとに次のオプション対応一覧より、オプションを決めます。

フォーマット、フレームの両方で「○」と表記されている組み合わせが選択出来ます。(Table 5.3)

条件を満たせば複数のオプションを選択することも可能です。また、オプションは選択しなくても構いません。

Table 5.3 オプション対応一覧

	プリセット 2	プリセット 4	パック
【フォーマット】			
ライト	x	x	○
スタンダード	○	○	○
プロ	○	○	○
マスター	○	○	○
エクストラ	○	○	x
【フレーム】			
エントリー	○	x	x
ランダム 40	○	○	○
ランダムハーフ	○	x	x
構築ハーフ	○	x	x
構築 40	○	○	○
レギュラー	○	○	x
フル	○	○	x

注釈: 対戦レギュレーション決定例

1. フォーマットを「スタンダード」に決めたとします。

2. Table 5.2 より「スタンダード」で選択できるフォーマットを選びます。今回は「ランダムハーフ」を選択します。
 3. Table 5.3 よりフォーマット「スタンダード」、フレーム「ランダムハーフ」として両方が○となる列を確認します。すると「プリセット 2」の列が該当しました。今回は「プリセット 2」を選択します。
 4. これまでの選択より対戦レギュレーションは「スタンダード+ランダムハーフ+プリセット 2」となります。
-

第 6 章

付録

6.1 PDF 版ルール

<https://blackpoker.github.io/BlackPoker/master/blackpoker.pdf>

6.2 アクションリスト

6.2.1 ライト

URL

<https://blackpoker.github.io/BlackPoker/master/actionlist/html/lite.html>

PDF

<https://blackpoker.github.io/BlackPoker/master/actionlist/pdf/blackpoker-lite.pdf>

<https://blackpoker.github.io/BlackPoker/master/actionlist/pdf/blackpoker-lite-2up.pdf>

6.2.2 スタンダード

URL

<https://blackpoker.github.io/BlackPoker/master/actionlist/html/std.html>

PDF

<https://blackpoker.github.io/BlackPoker/master/actionlist/pdf/blackpoker-std.pdf>

<https://blackpoker.github.io/BlackPoker/master/actionlist/pdf/blackpoker-std-2up.pdf>

6.2.3 プロ

URL

<https://blackpoker.github.io/BlackPoker/master/actionlist/html/pro.html>

PDF

<https://blackpoker.github.io/BlackPoker/master/actionlist/pdf/blackpoker-pro.pdf>

<https://blackpoker.github.io/BlackPoker/master/actionlist/pdf/blackpoker-pro-2up.pdf>

6.2.4 マスター

URL

<https://blackpoker.github.io/BlackPoker/master/actionlist/html/mast.html>

PDF

<https://blackpoker.github.io/BlackPoker/master/actionlist/pdf/blackpoker-mast.pdf>

<https://blackpoker.github.io/BlackPoker/master/actionlist/pdf/blackpoker-mast-2up.pdf>

6.3 エクストラリスト

URL

<https://blackpoker.github.io/BlackPoker/master/actionlist/html/ex.html>

PDF

<https://blackpoker.github.io/BlackPoker/master/actionlist/pdf/blackpoker-extra.pdf>

<https://blackpoker.github.io/BlackPoker/master/actionlist/pdf/blackpoker-extra-2up.pdf>