



# BlackPoker 公式ルール

トランプだけでトレーディングカードゲームみたいに遊ぶ方法

第8.2版

もりくま 著

2025/9/30 発行



# 目次

<b>第1章 はじめに</b>	<b>3</b>
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
1.4.1 用途別読み方 .....	5
1.5 ルール指針 .....	5
<b>第2章 対戦レギュレーション</b>	<b>7</b>
2.1 対戦レギュレーションとは .....	7
2.2 定義項目 .....	7
2.2.1 対戦レギュレーションの表記 .....	8
2.3 対戦レギュレーションの決め方 .....	8
<b>第3章 共通ルール: 基本</b>	<b>11</b>
3.1 プレイ人数 .....	11
3.2 用意するもの .....	11
3.3 使用できるトランプ .....	11
3.4 トランプの数字 .....	12
3.5 領域（ゾーン） .....	12
3.6 カードの配置 .....	13
3.6.1 デッキとライフ .....	14
3.7 勝利条件 .....	15
3.8 ダメージ .....	15
3.9 ゲームの始め方 .....	15
3.9.1 共通手順：プリセット配置 .....	15
3.9.2 共通手順：先攻決定 .....	15
3.9.3 共通手順：ゲーム開始 .....	16
3.10 基礎概念 .....	16
3.10.1 まず、BlackPoker とは .....	16
3.10.2 この後の読み方 .....	18
3.10.3 スクリプト .....	18

<b>第 4 章 共通ルール: コンポーネント</b>	19
4.1 コンポーネントの概要 . . . . .	19
4.1.1 用語の要点 . . . . .	19
4.1.2 コンポーネントスクリプトの共通・必須項目 . . . . .	20
4.1.3 ユニットとコンポーネントスクリプトの対応（共通原則） . . . . .	20
4.1.4 この先の読み方 . . . . .	20
4.2 キャラクター . . . . .	21
4.2.1 チャージとドライブ . . . . .	22
4.2.2 スクリプト一覧 . . . . .	22
4.2.3 キャラクターの持つ項目 . . . . .	22
4.2.4 キャラクターの注意点 . . . . .	23
4.3 フォグ . . . . .	23
4.3.1 スクリプト一覧 . . . . .	23
4.3.2 フォグの持つ項目 . . . . .	23
4.4 切札 . . . . .	24
4.4.1 スクリプト一覧 . . . . .	24
4.4.2 切札の持つ項目 . . . . .	24
<b>第 5 章 共通ルール: アクション</b>	25
5.1 アクションが持つ項目 . . . . .	26
5.1.1 記載されていないアクションの項目 . . . . .	27
5.2 コストの種類 . . . . .	27
5.3 アクションの起こし方（リクエスト） . . . . .	28
5.3.1 アクションを起こすときの注意点 . . . . .	28
5.4 アクションの解決 . . . . .	28
5.4.1 対象条件を確認 . . . . .	30
5.4.2 効果を発揮 . . . . .	30
5.4.3 解決は墓地移動までを含む . . . . .	31
5.4.4 ステージ上で効果を発揮 . . . . .	31
5.4.5 キーカードを墓地に移す . . . . .	31
5.5 勝敗判定 . . . . .	31
5.6 誘発チェック . . . . .	32
5.6.1 パターン 1: フェイズ系 . . . . .	32
5.6.2 パターン 2: 世代交代 . . . . .	32
<b>第 6 章 共通ルール: その他</b>	33
6.1 公開レベル . . . . .	33
6.1.1 残りライフを聞かれたらどうしたらいいの？ . . . . .	34
6.1.2 墓地の一番上のカードはいつ決まるのか？ . . . . .	34
6.2 デッキのシャッフルについて . . . . .	35
6.3 防壁の置き方 . . . . .	35

6.4	フォグの置き方	35
6.5	ステージの置き方	36
<b>第7章</b>	<b>フォーマット</b>	<b>37</b>
7.1	フォーマットとは	37
7.2	定義項目	37
7.3	フォーマット定義	37
7.3.1	アクションリスト	38
7.3.2	キャラクターリスト	66
7.3.3	フォグリスト	70
<b>第8章</b>	<b>フレーム</b>	<b>73</b>
8.1	フレームとは	73
8.2	定義項目	73
8.3	フレーム定義	74
8.3.1	公式フレーム	74
8.3.2	フレームアクションリスト	82
8.3.3	フレームキャラクターリスト	118
8.3.4	フレームフォグリスト	122
8.3.5	フレーム切札リスト	123
<b>第9章</b>	<b>コアルール</b>	<b>147</b>
9.1	基礎概念	147
9.1.1	ターン	148
9.1.2	アクション	148
9.1.3	リクエスト	148
9.1.4	解決	148
9.1.5	チャンス	148
9.1.6	ステージ	148
9.1.7	コンポーネント	149
9.1.8	ユニット	149
9.1.9	コアフロー(ルールシステム)	149
9.2	詳細	149
9.2.1	アクションの定義項目	150
9.2.2	リクエストの定義項目	152
9.2.3	コンポーネントの定義項目	153
9.2.4	ユニットの定義項目	153
9.3	能力	154
9.4	コアフロー	155
9.4.1	誘発チェック	157
9.4.2	能力の適応順	162
9.5	まとめ	164

<b>第 10 章 付録</b>	<b>165</b>
10.1 アクションリスト . . . . .	165
10.1.1 ライト . . . . .	165
10.1.2 マスター . . . . .	165
10.1.3 エクストラフレーム . . . . .	166
10.2 ガイドライン . . . . .	166
10.2.1 BlackPoker 二次創作ガイドライン . . . . .	166
10.2.2 BlackPoker アクション・ルールガイドライン . . . . .	169
<b>第 11 章 変更履歴</b>	<b>173</b>
11.1 第 8 版の主な変更点 . . . . .	173
11.1.1 アクションの定義の変更 . . . . .	173
11.1.2 能力の解釈を変更 . . . . .	173
11.1.3 フォグ領域追加 . . . . .	174
11.1.4 用語追加 . . . . .	174
11.1.5 オプション削除とフレームへの統合 . . . . .	175
11.1.6 エクストラをフレーム化 (8.1) . . . . .	175
11.1.7 曖昧なルールの明確化 . . . . .	175
11.1.8 ルール外変更点 . . . . .	176
11.2 第 7 版の主な変更点 . . . . .	176
11.2.1 リバースのクイック化 . . . . .	177
11.2.2 ゲーム中のデッキ名称をライフに変更 . . . . .	177
11.2.3 対戦レギュレーションの定義方法変更 . . . . .	177
11.2.4 コアフローをわかりやすく整理 . . . . .	177
11.2.5 B・J のクイック化 . . . . .	177
11.2.6 引き分け廃止 . . . . .	177
11.2.7 ルールの記載を微修正 . . . . .	177

release: 2025/9/30



# 第1章

## はじめに

この文書は、トランプゲーム「BlackPoker」の公式ルールをまとめたものです。

BlackPoker は、誰でも持っているトランプで遊べる、「トレーディングカードゲームのようなプレイ感」を目指した完全オリジナルのゲームです。

ルール文書には詳細な内容が含まれており、最初はその量に圧倒されるかもしれません。ゲームを始める際にすべてを暗記する必要はありませんが、ルールの仕組みや拡張性を深く知りたい方にはぜひ一度じっくり読み込んでいただくことをおすすめします。

### 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て遊ぶ、ターン制かつ割込み可能な独自ルールのカードゲームです。自分だけのオリジナルトランプを使って、友達と本格的なカードバトルを楽しむことができます。

プレイしているときのイメージは次のような感じです。(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出してもカードパワーが違って平等に遊べないし、コミュニティも狭い。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超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、戦いを通じてその魅力を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

各章は次のような内容を説明しています。

### 1はじめに

ルールの背景や構成、全体像を説明（この章）

### 2対戦レギュレーション

対戦前にプレイヤー間で取り決める「遊び方のルール」（対戦レギュレーション）の選び方を説明

### 3共通ルール：基本

BlackPoker の全ルールで共通して使う基本ルールを説明

### 7フォーマット

難易度に応じたルール制限（フォーマット）の詳細を説明

### 8フレーム

デッキ構成や初期配置など遊び方のパターン（フレーム）を説明

### 9コアルール

アクションの処理や割込み、ステージの仕組みなどのコアシステムを説明

## 1.4.1 用途別読み方

ルール文書はやや複雑な構成になっているため、用途に合わせて読むことをおすすめします。

### ゲームを始めたい方（初心者）

[2 対戦レギュレーション](#) → [3 共通ルール](#): 基本の順に読むのがおすすめです。

[9 コアルール](#)（高度なルール）は飛ばしても構いません。

### ゲーム中の処理で悩んでいる方

アクションの起こし方や割込み、解決順などを[9 コアルール](#)で確認してください。

## 1.5 ルール指針

BlackPoker のルールは、できるだけシンプルに、わかりやすくを基本方針としています。そのうえで、より多くの人が楽しめるよう、以下の指針に基づいてルールを設計・調整しています。

### 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え見た目で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。

## 第2章

# 対戦レギュレーション

### 2.1 対戦レギュレーションとは

BlackPoker では、ゲームを始める前に「どのようなルールで遊ぶか」をプレイヤー同士で決める必要があります。

この事前に決めるルールの組み合わせを **対戦レギュレーション** と呼びます。

BlackPoker は、標準的なトランプだけを使って遊ぶゲームです。カードは同じでも、ルール（対戦レギュレーション）を変えることで、初心者から上級者まで、さまざまなプレイヤーが自分に合った難易度・遊び方で楽しめるようになっています。

この章では、対戦レギュレーションの構成や決め方について説明します。

### 2.2 定義項目

対戦レギュレーションは、次の 2 つの要素を組み合わせて構成されます。

#### フォーマット

プレイヤーの熟練度に応じて、使える行動（アクション）や登場キャラクターなどを制限した難易度の設定です。

たとえば「ライト」は初心者向けに覚える行動を最小限に絞ったフォーマット、「スタンダード」は基本的な要素を一通り含んだ標準的なフォーマットです。

カードゲームでいう「カードプール」（どのカードを使ってよいか）に近い考え方です。

詳しくは [7 フォーマット](#) を参照してください。

#### フレーム

デッキの構成やカードの初期配置、場の使い方などを定めた、遊び方のパターンです。

たとえば「エントリー 20」は、決められた 20 枚のカードを使って手軽に遊べる入門向けフレームです。一方「パック」や「ストラテジー」では、構築や初期戦略の自由度が高く、プレイヤーの個性がより強く表れ

ます。

フォーマットは「どのくらい覚えるか」で選び、フレームは「どのように遊びたいか」で選ぶイメージです。

詳しくは [8 フレーム](#) を参照してください。

## 2.2.1 対戦ルギュレーションの表記

対戦ルギュレーションは、[フォーマット + フレーム](#) の形式で表記します。

**フォーマット + フレーム**

たとえば、次のように記述されます。

**ライト + エントリー**

これは「ライトフォーマットで、エントリーフレームを使用して対戦する」ことを意味します。

## 2.3 対戦ルギュレーションの決め方

以下の手順で、プレイヤー同士が合意して対戦ルギュレーションを決めてください。

一部の組み合わせは公式に対応していないため、必ず以下の手順に従って選択してください。

### 1. フォーマットを決める

「ライト」「スタンダード」「プロ」などのフォーマットから選びます。

フォーマットが変わると、使用可能なアクションの種類や難易度が大きく変わります。プレイヤーの経験や慣れ具合をもとに、無理のないフォーマットを選びましょう。

### 2. フレームを決める

フォーマットを決めたら、次に使用するフレームを選びます。

各フレームが対応しているフォーマットの一覧は以下の表をご覧ください。「○」と表記されている組み合わせが選択可能です。

Table 2.1 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
エントリー 20	○	×	×	×
パック	×	○	○	○
レアパック	×	○	○	○
ストラテジー	×	×	○	○
エクストラ	×	×	×	○

**補足：**初めての方には「ライト + エントリー 20」がおすすめです。決められた 20 枚のカードを使って、最も手軽に BlackPoker を体験できます。

このあと、**フォーマットやフレームに関係なく適用される「共通ルール」**を説明します。まずは次の 3 共通ルール: [基本](#)を読み進めてください。

フォーマットやフレームの詳細を知りたい方は、[3 共通ルール: 基本](#)を読んだあとに[7 フォーマット](#)および[8 フレーム](#)を参照するのがおすすめです。



## 第3章

# 共通ルール: 基本

この章では、BlackPoker のすべての対戦で共通して使用される共通ルールを説明します。フォーマットやフレームに関係なく、BlackPoker を遊ぶうえでの土台となるルールです。

プレイ人数、カードの種類、場の構成、アクションの処理など、ゲームの進行に必要な共通事項をまとめています。

※ フォーマットやフレームにより細かな違いがある場合は、フォーマットやフレーム側で補足されます。

### 3.1 プレイ人数

2人です。

### 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、対戦レギュレーションに応じてアクションリストやキャラクターリストなどがあると便利です。

### 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 領域（ゾーン）

BlackPoker には、「領域（ゾーン）」と呼ぶ、カードを置く場所がいくつかあります。各領域には配置可能なカード種類（コンポーネント）が定義されています。

ゲーム中に配置されたカードのまとまりを「ユニット」と呼びます。ユニットを構成する各カードを「ユニットカード」と呼びます。そのユニットがどのコンポーネント定義（コンポーネントスクリプト）に対応するかはスクリプト側の「ユニット条件」を参照してください。

領域ごとに存在するコンポーネントの一覧です。(Table 3.2)

Table 3.2 領域ごとに存在するコンポーネント一覧

領域名	存在するコンポーネント
ライフ	ライフ
墓地	墓地
手札	手札
場	キャラクター
フォグ	フォグ
パック	パック
レアカード	レアカード
切札	切札

※ 表中では「ライフ」「墓地」「手札」などと記載しますが、「ライフ領域」「墓地領域」「手札領域」と呼んでも構いません。

各コンポーネントの詳細な定義や項目については、[4 共通ルール: コンポーネント](#)で詳しく説明します。

ここまでで「どの領域に」「どんなコンポーネントが置かれるか」を整理しました。次節では、実際のプレイ中にそれらがどのように配置されるかを図示して解説します。

## 3.6 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)

※これらの領域は、フレームによって使用する領域が異なります。



Fig. 3.1 プレイ中のカードの配置

各領域で定義されたコンポーネントは、この配置図の対応する位置に置かれます。以下では主要な領域について説明します。

#### ライフ

山札。ゲームを始める時に自分のデッキを裏向きで置きます。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。

#### フォグ

このターンのみ影響を与えるフォグを置きます。

#### パック

一部のフレームで使用される領域です。デッキから一部のカードを取り分けて伏せて置きます。アクション（例：パック開封）によって順に使用されることがあります。

#### レアカード

特別な1枚を配置するための領域です。主にゲーム開始時に選ばれ、フレームによって使い方が異なります。特定のアクション（例：レアドロー、レア召喚）と組み合わせて使われます。

#### 切札

切札領域に配置するコンポーネントです。各カードに割り当てられた能力を活用でき、使用可能なフレームは個別に定義されます。

### 3.6.1 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）。フレームに応じて使用できるデッキの条件が異なります。

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。

## 3.7 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、ライフが 1 枚減ります。

## 3.8 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。

## 3.9 ゲームの始め方

BlackPoker では、選択した「フレーム」に応じてゲームの開始手順が異なります。各フレームでは、「デッキ構築」や「初期配置」、「防壁・兵士のプリセット状態」などが個別に定義されています。

そのため、ゲームを始める際は、まずフレームごとの「ゲームの始め方」に従って準備を行ってください。

各フレームに共通する手順を次に示します。ただし、エクストラではプリセット配置の手順が異なります。

### 3.9.1 共通手順：プリセット配置

1. ライフの一番上のカードを表向きにして「防壁」として場に出す。
2. 続けてライフの次のカードを表向きにして「兵士」として場に出す。

この手順は「プリセット」と呼ばれています。

### 3.9.2 共通手順：先攻決定

1. 両者ライフの一番上のカードを表にする。
2. 数字の大きいプレイヤーが先攻（数値は Table 3.1 を参照）。
3. 同じ数値の場合、さらにライフの一番上をめくって同様に比較。
4. 表にしたカードはすべて墓地に移す。

### 3.9.3 共通手順：ゲーム開始

1. 先攻プレイヤーはライフから 1 枚引いて手札に加える。
  2. 先攻プレイヤーがターンとチャンスを持ち、ゲームが開始される。
- 

**注釈:** ゲームの始め方の補足

- フレームによっては、上記の「プリセット」や「先攻決定」「ゲーム開始」に入る前に、特別な手順（例：ストラテジー選択や切札設定など）があります。
  - 必ず対戦前に、使用するフレームの内容を確認してください。
- 

## 3.10 基礎概念

ここまでで、BlackPoker を遊ぶための **土台**（人数・用具・トランプの条件と数字の扱い）、そして **どこに何を置くか** という場の構成（**領域（ゾーン）**）と **ゲーム開始手順** を確認しました。

この節では、その土台の上でゲームを動かすための **基本概念** を「次に読むべき章」へつながる形で紹介します。

### 3.10.1 まず、BlackPoker とは

BlackPoker は、標準的なトランプだけで遊べる、割込み可能なターン制の TCG 風ゲームです。プレイヤーはすること（アクション）を宣言し、盤面に存在するもの（コンポーネント／ユニット）が増減・移動・状態変化していきます。

#### アクション

プレイヤーが起こす行為の定義。実行したいときに **リクエスト** を積み上げ、**解決**された順で盤面に反映されます。詳しくは、[共通ルール: アクション](#)で説明します。

#### コンポーネント

盤面に存在しうる対象の総称。定義に合致する **ユニット**（実体）が場に現れます。詳しくは、[共通ルール: コンポーネント](#)で説明します。

要するに、アクションが盤面（コンポーネント／ユニット）を変え、盤面の状態が次のアクションの条件や対象を決める——この往復がゲームの心臓部です。この往復の全体像は Fig. 3.2 を参照してください。リクエスト処理の厳密な流れはコアルール（[コアルール](#)）を参照します。

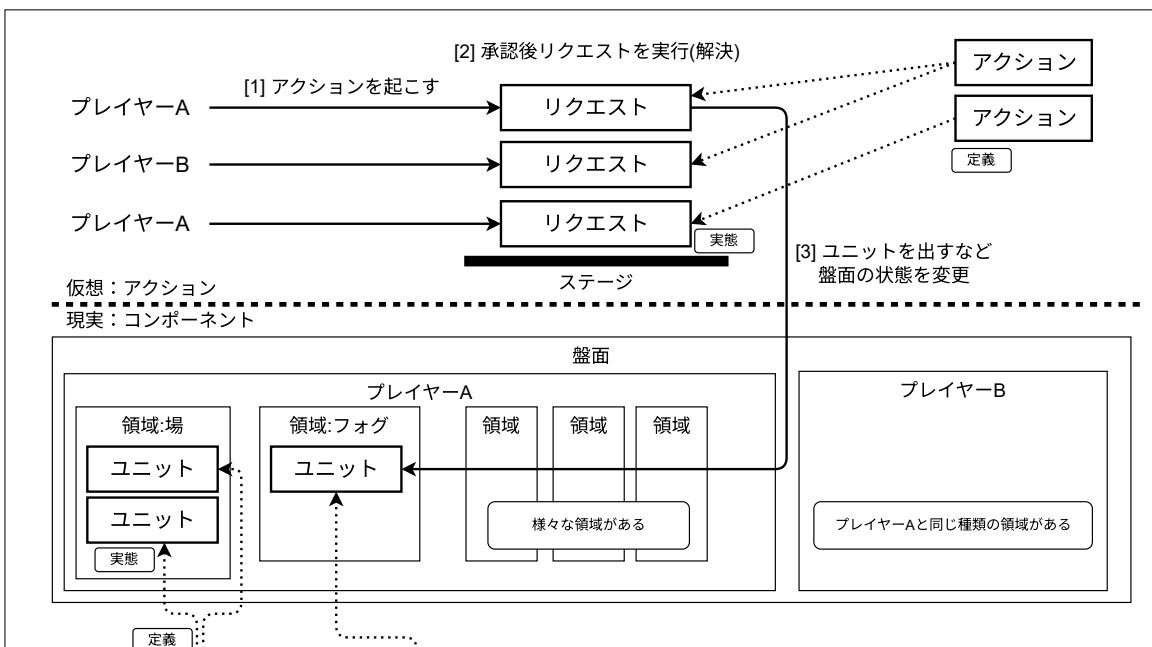


Fig. 3.2 基礎概念の全体像

## 図の読み方

Fig. 3.2 の読み方を説明します。

図は大きく 2 つに分かれています。

- ・ 上半分 仮想: アクション : アクションとリクエストの流れ
- ・ 下半分 現実: コンポーネント : コンポーネントとユニットの関係

この点を踏まえて、図中の数字を順に見ていきましょう。

### [1] アクションを起こす

アクションを起こすと リクエスト が ステージ に積されます。割込みが可能で、後入れ先出し で解決します。

### [2] 承認後リクエストを実行 (解決)

ステージ上にある各リクエストは、1 つずつ 可能な部分だけ 処理します。対象喪失などは 不発 で解決されます。

### [3] ユニットを出すなど盤面の状態を変更

解決結果が盤面に反映され、ユニット の状態や有無が更新されます。各ユニットはいずれかのコンポーネントと紐づいています。

### 3.10.2 この後の読み方

基礎概念を理解したうえで、次の章を読むことをお勧めします。

- **共通ルール: コンポーネント** コンポーネントについて具体的にどのような種類があるか、どのようにユニットとコンポーネントを対応させるかを説明します。
- **共通ルール: アクション** アクションの起こし方（リクエスト）／割込み／解決 の処理系を扱います。コスト・タイミング・対象 の見方、解決時の不発・実行可能部分の扱いなど、プレイの運用面はここでまとまっています。

### 3.10.3 スクリプト

アクションやコンポーネントの定義は **スクリプト** と呼ばれます。

次のように分類されます。

- **アクションスクリプト** : アクションの定義
- **コンポーネントスクリプト** : コンポーネントの定義

アクション、コンポーネントは広い概念です。場合によっては、アクションスクリプト、コンポーネントスクリプトを指しているが、単に「アクション」や「コンポーネント」と呼ぶことがあります。

次の章以降でもスクリプトという言葉が出てきますが、基本的にはアクションスクリプト、コンポーネントスクリプトのいずれかを指しています。

## 第4章

# 共通ルール: コンポーネント

この章では、各コンポーネントの詳細な構造や振る舞いについて説明します。

各コンポーネントは、配置先の「領域（ゾーン）」に置かれて使用されます。詳細は共通ルール 3.5 領域（ゾーン）を参照してください。

### 4.1 コンポーネントの概要

コンポーネントは、各領域（ゾーン）に「何が置かれ、どう扱うか」を決める **対象の種類** の総称です。将棋の比喩で言えば、盤上に歩が何枚あっても“歩という定義は1つ”であるのと同じで、BlackPokerでも **定義** (= コンポーネントスクリプト) があり、その定義に合致する **ユニット**（盤面の実体）が複数存在し得ます。

#### 4.1.1 用語の要点

##### コンポーネント種別

各ゾーンに置かれる要素の“種類”を表す分類です。ゾーンと1対1で対応し（対応表は 3.5 領域（ゾーン）の Table 3.2）、その種別の中に個々の **コンポーネントスクリプト**（定義）が並びます。

例：場 - キャラクター、フォグ領域 - フォグ、切札領域 - 切札、ライフ領域 - ライフなど。

##### コンポーネントスクリプト (= 定義)

種別の中にある個別の定義です。

例：キャラクター種別の中の《一般兵》《防壁》など

##### ユニット

盤面に存在する **実体**（1体 = 1枚以上のカードのまとまり）。ユニットがスクリプトの **ユニット条件** に合致すると、そのユニットは当該 **コンポーネント** として扱われます。

要するに、ゾーンが置き場を決め、そこで扱う要素の種類が **コンポーネント種別**、その中の個別の定義が **コンポーネントスクリプト**、盤面に現れる実体が **ユニット** です。

#### 4.1.2 コンポーネントスクリプトの共通・必須項目

すべてのコンポーネントスクリプトは、次の 2 項目を 必ず 持ちます。

- **領域 (ゾーン)** このスクリプトが属する置き場 (例：場／フォグ領域／切札領域)。ゾーンの一覧は 3.5 領域 (ゾーン) を参照。
- **ユニット条件** 盤面上のどのユニットをこのスクリプトの コンポーネントとして扱うか を定める条件。例：キャラクター《一般兵》なら「数字 2~10」。

#### 4.1.3 ユニットとコンポーネントスクリプトの対応（共通原則）

ユニットとスクリプトの 対応が決まる仕組み を説明します。

##### 対応の判定（常時・自動）

ルールは盤面上の全 **ユニット** について、各スクリプトの **ゾーン** と **ユニット条件** を常時評価します。ゾーンが一致し、かつ **ユニット条件** を満たしたユニットは、そのスクリプトの **コンポーネント**として扱います。どちらかを満たさないユニットは、そのスクリプトとしては扱いません。

##### 再評価のタイミング

アクションの 解決 によりユニットの 生成／移動／分割・合体／数値や状態の変更 が起こるたび、対応は自動で再評価されます。条件を満たせば「なる」、満たさなくなれば「外れる」——手動の付け替えは不要です。

##### 例：一般兵（キャラクター）

- ゾーン : 場
- コンポーネントスクリプト名 : 一般兵
- **ユニット条件** : 数字 2~10
- **解釈** : 盤面のユニットが数字 2~10 のとき、そのユニットは「一般兵（種別：キャラクター）」として扱われ、アクションや能力で「一般兵」を参照する際の対象になります。

#### 4.1.4 この先の読み方

この先は、スクリプト一覧を持つ コンポーネント種別 のみを個別節で詳しく説明します。一方、スクリプト一覧を持たない種別は、本節末の 補足：スクリプト一覧のない種別 にて、公開レベルや移動規則などの要点のみをまとめ、そこで説明を完結させます。

- ゾーン - コンポーネント種別 は 1 対 1 で対応します（対応表は 3.5 領域 (ゾーン) の Table 3.2 を参照）。

- スクリプト一覧：あり の種別（例：キャラクター／フォグ／切札）は、共通項目（ゾーン / ユニット条件）に加えて、種別の 固有項目 と スクリプト一覧 を示します。
- スクリプト一覧：なし の種別（例：ライフ／墓地／手札／パック／レアカード）は、公開レベルや移動規則などの枠組みのみをルール化し、スクリプト一覧は持ちません。

それでは、各 スクリプト一覧：あり の コンポーネント種別 を順に見ていきます。

#### 補足：スクリプト一覧のない種別

次の種別には、スクリプト定義がありません。

- ライフ
- 墓地
- 手札
- パック
- レアカード

ここでは、スクリプト一覧を持たないコンポーネント種別の運用だけを簡潔にまとめます。各ゾーンの役割は共通ルールの 領域（ゾーン）(3.5 領域（ゾーン）)を、公開／非公開の扱いは(6.1 公開レベル)を参照してください。

#### 共通原則

- これらの種別には個別のコンポーネントスクリプト（定義）は存在しません。したがって ユニット条件 による一致・不一致の概念は適用されません。

## 4.2 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などを指し、TCG でいう「クリーチャー」や「モンスター」に相当します。

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. 4.1)

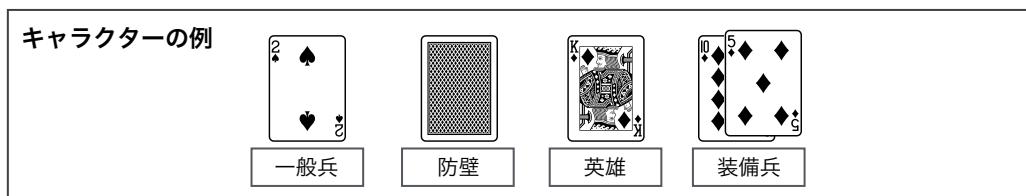


Fig. 4.1 キャラクターの例

#### 4.2.1 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. 4.2)

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. 4.2 チャージとドライブ

「場」領域に置かれるコンポーネントです。兵士や防壁を表します。

#### 4.2.2 スクリプト一覧

次のリストで定義されています。

- 7.3.2 キャラクターリスト

#### 4.2.3 キャラクターの持つ項目

キャラクターの持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。

##### ラベル

キャラクターに付与された属性を示します。<速攻>や<アッッカーチ>など様々なラベルがあります。ラベルは<>で括り記載されます。

##### 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。

## キャラクターのサイズ

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に準じますが、魔法などのアクションを使うことで加算や減算されることがあります。

### 4.2.4 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できます。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。

## 4.3 フォグ

フォグは、フォグ領域に一時的に置かれるコンポーネントです。ターン中のみ効果を発揮する一時的な魔法のような存在です。

- 置かれるカードとタイミングは、アクションによって定義されます。
- 効果はターン終了時に自然に失われます。

### 4.3.1 スクリプト一覧

次のリストで定義されています。

- 7.3.3 フォグリスト

### 4.3.2 フォグの持つ項目

フォグの持つ項目について説明します。

#### 能力

フォグが持っている能力を記載しています。

## 4.4 切札

切札は、切札領域に置かれたカードを示します。各切札には固有の能力が割り当てられており、表にするとその能力が発動します。一度表になった切札は、裏返すか破壊されるまで能力が持続します。

### 4.4.1 スクリプト一覧

次のリストで定義されています。

- 8.3.5 フレーム切札リスト

### 4.4.2 切札の持つ項目

切札の持つ項目について説明します。

#### ラベル

切札に付与された属性を示します。

#### 能力

切札が表になった際に発揮する特殊効果を記載します。能力の内容や発動条件は、エクストラリスト（切札リスト）に定義されています。

## 第5章

### 共通ルール: アクション

BlackPoker は割込み可能なターン制ゲームです。

例えば次の状況をイメージしてください。

- Aくん:「この兵士アップします。」
- Bさん:「その前にこの兵士ダウンします。」
- Aくん:「じゃあそのダウンをカウンターします。」
- Bさん:「それをさらにカウンターします。」
- Aくん:「・・・(泣)」
- Bさん:「(どやっ!)」

このやり取りの中で「アップします」や「ダウンします」などの1行1行がアクションになります。

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。

このアクションを実行したいとルールシステムに要求(リクエスト)し、相手に許可を得てリクエストが実行されます。もちろん相手はリクエストに対して割り込んでリクエストすることもできます。

アクションには、プレイヤーのすべての行動を定義しており、従来のTCGでいう「魔法」や「ターン制御」が含まれています。

参考: 9コアルール

## 5.1 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: [9.2.1 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: [9.2.1 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: [9.2.1 タイミング](#)

### キーカード条件

アクションの核となるカードを示します。手札から選びます。キーカード条件は★で表記します。

### キーユニット条件

アクションの核となるカードを示します。場にいる兵士などユニットを指定します。キーユニット条件はキーカード条件と同じく★で表記します。

### 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[5.2 コストの種類](#)で説明します。

### 特記事項

特記事項は※を使って表記し、他の項目では書き表せない条件を示します。

### 起動条件

起動するための条件を示します。

### 誘発条件

誘発する条件を示します。

**対象**

効果の対象を示します。

**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

### 5.1.1 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。

## 5.2 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 5.1)

Table 5.1 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
C (CharacterDrive)	キーユニットのキャラクターをドライブする

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。

## 5.3 アクションの起こし方(リクエスト)

BlackPoker は実行したいアクションを要求(リクエスト)し、進める形式のゲームです。

アクションを要求することを「アクションを起こす」または「アクションをリクエストする」といいます。

個別のアクション定義をアクションスクリプトと呼びます。

次の手順でアクションをリクエストすることができます。

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. アクションにキーカード条件があれば、条件に合ったカードを手札から出し、キーカードとする。
4. アクションにキーユニット条件があれば、条件に合ったユニットを指定し、キーユニットとする。
5. 対象の指定が必要な場合、対象を指定する。

### 5.3.1 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？

「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。

## 5.4 アクションの解決

リクエストされたアクションを実行済みにすることを「アクションを解決する」といいます。

実際にアクションが解決される流れを見ていきましょう。

### 用語

登場する用語を説明します。

#### チャンス

アクションをリクエストする(ステージに積む)権利(他 TCG の優先権)

## ターン

手番を示す印

## ステージ

アクションが蓄積される場所（他 TCG のスタッツ）

- プレイヤー A がアクションを積む



Fig. 5.1 アクションの解決 1

- プレイヤー B がアクションを積む



Fig. 5.2 アクションの解決 2

- アクションを実行（解決）

大まかな流れは図の通りとなります。

更に厳密な処理は [9.4 コアフロー](#) を参照してください。

次に細かな部分を説明します。

補足ですが次に説明する部分は、[9.4 コアフロー の \[8\] リクエストの解決](#)で順に行われます。



Fig. 5.3 アクションの解決 3

#### 5.4.1 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。

「リバース」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「リバース」アクションを起こしたとします。この場合、「リバース」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。

#### 5.4.2 効果を発揮

リクエストが解決する際に、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。

### 5.4.3 解決は墓地移動までを含む

「リクエストを解決する」という文言には、キーカードを墓地に移動し終えるまでが含まれています。

「リクエストを解決する」をまとめると次のようにになります。

1. ステージの一番上にあるリクエストを特定する
2. リクエストの対象が正しいか確認する
3. 正しい場合、リクエストされたアクションの効果を可能な限り実行する
4. リクエストをステージから取り除く
5. キーカードを墓地に移す

### 5.4.4 ステージ上で効果を発揮

アクションの効果を実行する際にリクエストはまだステージ上にあります。

効果の実行が完了した後、ステージ上から取り除かれます。

### 5.4.5 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、次の場合はキーカードを墓地に移しません。

- 効果の中でキーカードを場などのゾーンに出した場合
- 効果の中でキーカードを手札に戻した場合

※アクションの項目が **キーカード条件** ではなく **キーユニット条件** の場合、指定されたものは **キーユニット** となり、キーカードではないため、墓地に移しません。

## 5.5 勝敗判定

アクションを解決するたびに勝敗判定が行われます。

勝敗はライフを確認し 0 枚の場合そのプレイヤーは敗北となります。

勝敗判定はターンプレイヤーから行われます。もし、両プレイヤーのライフが 0 枚の場合、ターンプレイヤーの負けとなります。

補足ですがこの勝敗判定は、9.4 コアフロー の [9] 勝敗判定 で確認されます。

## 5.6 誘発チェック

アクションが解決された際に、アクションの誘発条件に該当するとアクションが誘発されることがあります。

誘発とは、自動的にアクションがリクエストされることです。

BlackPoker の基本的なルールでは、次の 2 つの誘発パターンがほとんどです。

それ以外の場合は、[9.4 コアフロー](#) を参照してください。

### 5.6.1 パターン 1: フェイズ系

アタックアクションでは対象のアクションが解決すると次のアクションが誘発します。

1. アタック
2. ブロック
3. ダメージ判定

アタックアクションが解決すると、ブロックアクションが誘発します。

ブロックアクションが解決するとダメージ判定アクションが誘発します。

BlackPoker では一般的な TCG ではフェイズとして扱われるものも全てアクションとして定義されています。

同様に、エンド、チャージ、ドローアクションも定義されています。

### 5.6.2 パターン 2: 世代交代

BlackPoker では、Joker,A,J,Q,K のカードが場から墓地に移った場合、世代交代というアクションが誘発します。

効果の内容はアクションリストを参照してください。

#### 7.3.1 世代交代 (誘発魔法)

## 第6章

# 共通ルール：その他

この章では、公開レベル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。

### 6.1 公開レベル

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

## フォグ

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

### 6.1.1 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 10 枚まで数えます。10 枚未満であれば枚数を答え、10 枚以上の場合は「10 枚以上です」と答えて下さい。10 枚以上の場合は、正確な枚数を答える必要はありません。

### 6.1.2 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。

## 6.2 デッキのシャッフルについて

BlackPoker ではコンセプトの一つに「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。

ただし、シャッフルしてほしい場合は、対戦相手に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。

## 6.3 防壁の置き方

防壁を場に出す際は、次のルールに従って配置してください。(Fig. 6.1)

- 防壁を置く際は、ライフ側に寄せて配置してください。
- 防壁の左右の入れ替えは行わないでください。



Fig. 6.1 防壁の置き方

## 6.4 フォグの置き方

フォグにアップなどのカードを置く場合は、次のルールに従って配置してください。(Fig. 6.2)

- 対象の向きにカードを傾けて置いてください。
- ダウンなど対戦相手のカードを対象とする場合も同様に置いてください。
- フォースなど対象を取らない場合は、対象がないため、傾ける必要はありません。
- フォグのカードは、場のカードと重ならないように間隔を空けて配置してください。



Fig. 6.2 フォグの置き方

## 6.5 ステージの置き方

ステージ上にあるリクエストのキーカードは、場のカードと区別できるように、次のルールに従って配置してください。(Fig. 6.3)

- ステージ上にあるリクエストのキーカードは傾けて置いてください。
- フォグと区別できるように置いてください。
- 対象がある場合は、その方向に傾けることを推奨します。



Fig. 6.3 ステージの置き方

## 第7章

# フォーマット

### 7.1 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。

### 7.2 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

リクエスト可能なアクションの一覧

#### キャラクターリスト

場に登場可能なキャラクターの一覧

#### フォグリスト

アクションなどによってフォグに置かれるコンポーネントの一覧

### 7.3 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。

#### ライト

初心者向けフォーマット。覚えるアクションを最小限にしています。

#### スタンダード

中級者向けフォーマット。ライトより幅広い戦略が楽しめます。

## プロ

上級者向けフォーマット。高度なアクションが多数含まれています。

## マスター

達人向けフォーマット。全てのアクションが含まれています。

各フォーマットの詳細は次の公式フォーマットを参照してください。

### 7.3.1 アクションリスト

#### 目次

- 基本
  - エンド (基本)
  - チャージ (基本)
  - ドロー (基本)
  - アタック (基本)
  - ブロック (基本)
  - ダメージ判定 (基本)
  - 世代交代 (誘発魔法)
- 召喚
  - 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)
- 速攻魔法
  - 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)
  - キル (速攻魔法)
  - 再会 (速攻魔法)
  - 停戦 (速攻魔法)
  - 対象変更 (速攻魔法)
  - 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)
  - 帰還 (速攻魔法)
- 通常魔法
    - 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)
    - 剣の雨 (通常魔法)
    - フォース (通常魔法)
    - 徴募 (通常魔法)
    - 奇襲 (通常魔法)

基本

エンド (基本)

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

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. 自分のフォグにあるカードを全て墓地に移す。
3. 自分のターンを終了し、対戦相手にターンを渡す。

導入バージョン: v0.2

更新バージョン: v8.0

---

チャージ (基本)

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: 誘発

スピード: 即時

タイミング: メイン

誘発条件:

ターンプレイヤーかつ、エンド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の場にいるキャラクターを全てチャージ状態にする。

導入バージョン: v4.0

更新バージョン: v8.0

---

### ドロー (基本)

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: 誘発

スピード: 通常

タイミング: メイン

誘発条件:

ターンプレイヤーかつ、チャージアクションが解決した時に誘発する。

効果:

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。

導入バージョン: v4.0

更新バージョン: v8.0

---

### アタック (基本)

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

起動条件:

プレイヤーは、1ターンに1回までこのアクションを起こすことができる。

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 <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 <速攻> があるキャラクターは指定できる。

導入バージョン: v0.2

更新バージョン: v8.0,v8.1

---

## ロック (基本)

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: 誘発

スピード: 通常

タイミング: メイン

誘発条件:

ターンプレイヤーかつ、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。

- ・ブロッカーは <ブロッカー> を持っているキャラクターを指定できる。
- ・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。

導入バージョン: v0.2

---

更新バージョン: v8.0,v8.1

---

### ダメージ判定 (基本)

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 checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

トリガー: 誘発

スピード: 通常

タイミング: メイン

誘発条件:

ターンプレイヤーかつ、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。

導入バージョン: v0.2

更新バージョン: v8.0

---

### 世代交代 (誘発魔法)

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: 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 のカードが自分の場から墓地に移るたびに 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。

導入バージョン: v1.0

更新バージョン: v8.0

---

### 召喚

#### 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
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

トリガー: 直接

スピード: 即時

タイミング: メイン

コスト: L

起動条件:

プレイヤーは、1 ターンに 1 回までこのアクションを起こすことができる。

**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。自国を守るために、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 ~

導入バージョン: v0.1

更新バージョン: v8.0

---

**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
<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

キーカード条件: 2~10

コスト: BL

**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。

**ストーリー:**

兵士をいきない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 ~

導入バージョン: v3.0

更新バージョン: v8.0

---

### 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
<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

キーカード条件: J~K

コスト: BBL

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。

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。防壁による厳重な警護。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や。粗相のないようしっかりやれよ。」

~ 古参兵より ~

導入バージョン: v3.0

更新バージョン: v8.0

---

### 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
<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

キーカード条件: A

コスト: L

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。

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 ~

導入バージョン: v3.0

更新バージョン: v8.0

---

### 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	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

トリガー: 直接

スピード: 通常

**タイミング:** クイック

**キーカード条件:** A

**コスト:** D

**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。

防壁の置き方は「防壁の置き方」参照。

**導入バージョン:** v6.0

**更新バージョン:** v8.0

---

### 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

**キーカード条件:** Joker

**コスト:** BD

**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 ~

**導入バージョン:** v3.0

**更新バージョン:** v8.0

---

**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

**キーカード条件:** A～K

**コスト:** BL

**対象:**

キーカードとスートが等しい自分の兵士 1 体

**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 ~

**導入バージョン:** v0.1

**更新バージョン:** v8.0,v8.1

---

### 速攻魔法

#### 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
<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: クイック

キーカード条件: ♦ A~10

コスト: D

対象:

兵士 1 体

効果:

対象とした兵士のサイズは、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。その印としてフォグにキーカードを置き、アップとする。

導入バージョン: v0.1

更新バージョン: v8.0,v8.1

---

#### 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
<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: クイック

**キーカード条件:** ♠ A~10

**コスト:** D

**対象:**

兵士 1 体

**効果:**

対象とした兵士のサイズは、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。

もし対象のサイズが 0 以下となった場合、対象を墓地に移す。

もし対象のサイズが 0 以下とならなかった場合、その印としてフォグにキーカードを置き、ダウンとする。

**導入バージョン:** v0.1

**更新バージョン:** v8.0,v8.1

---

### 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
<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:** クイック

**キーカード条件:** ◇ A~10

**コスト:** D

**対象:**

キャラクター 1 体

**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。

**導入バージョン:** v0.2

**更新バージョン:** v8.0,v8.1

---

### 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
<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: クイック

キーカード条件: ♣ A~10

コスト: D

対象:

キーカードが 1 枚または 2 枚のリクエスト

効果:

次のいずれかの場合、対象のリクエストを無効にする。その場合、対象リクエストをステージから取り除き、対象リクエストのキーカードを墓地に移す。

- ・対象リクエストのキーカードが 1 枚かつこのリクエストのキーカードの数字が対象リクエストのキーカードの数字以上

- ・対象リクエストのキーカードが 2 枚

導入バージョン: v0.1

更新バージョン: v8.0,v8.1

---

### 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	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

トリガー: 直接

スピード: 通常

**タイミング:** クイック

**キーカード条件:** ♠ A～10 を 2 枚

**対象:**

兵士 1 体

**効果:**

対象とした兵士を墓地に移す。

**導入バージョン:** v1.0

**更新バージョン:** v8.0,v8.1

---

### 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

**キーカード条件:** ♦ 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！ありがとうねえ。」

～ネタバレ娘より～

**導入バージョン:** v1.0

更新バージョン: v8.0

---

### 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

キーカード条件: ◇ A~10 を 2 枚

対象:

ダメージ判定アクションのリクエスト

効果:

対象のリクエストを無効にする。対象のリクエストをステージから取り除き、対象のリクエストのキーカードを墓地に移す。

導入バージョン: v1.0

更新バージョン: v8.0,v8.1

---

### 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

**キーカード条件:** ♣ A~10 を 2 枚

**対象:**

対象が指定されているリクエスト

**効果:**

対象のリクエスト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。リクエスト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。

**導入バージョン:** v1.0

**更新バージョン:** v8.0,v8.1

---

**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
<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

**トリガー:** 直接

**スピード:** 即時

**タイミング:** クイック

**キーカード条件:** 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。

**導入バージョン:** v0.1

**更新バージョン:** v8.0

---

### 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

キーカード条件: A と J

効果:

- 合計点を 0 とし、自分のライフの山札から 1 枚めくり表向きにする。公開したカードをまとめて 公開カード と呼ぶ。
- めくったカードの点数を合計点に加える。
  - A は 11 点として扱う。ただし合計点が 22 点以上になる場合は 1 点として扱う。
  - J,Q,K は 10 点、Joker は 0 点、2~10 は数字どおりとして扱う。
- 合計点が 22 点以上になった場合、公開カードをすべて墓地に置き、効果を終了する。
- 合計点が 21 点以下の場合、ヒットもしくは、スタンドを行う。
  - ヒット: さらに 1 枚めくり、手順 2 に戻る。
  - スタンド: 公開カードすべてを手札に加え、効果を終了する。

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。自国の體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~

導入バージョン: v1.0

更新バージョン: v8.0,v8.1

---

**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

キーカード条件: 同じスートの A,10~K を 5 枚

コスト: BB

対象:

プレイヤー 1 人

効果:

対象のプレイヤーに 40 点のダメージを与える。

導入バージョン: v1.0

更新バージョン: v8.0,v8.1

---

**リバース (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

キーカード条件: 同じ数字を 2 枚

対象:

キャラクター 1 体

効果:

- 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。
- 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
- 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。
- 対象がアッカーモリもしくは、ブロッカーの場合、それを解除する。

導入バージョン: v0.1

更新バージョン: v8.0,v8.1

---

### 帰還 (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	○	○	○

トリガー: 直接

スピード: 通常

タイミング: クイック

キーカード条件: 同じストートを 2 枚

コスト: B

対象:

自分のキャラクター 1 体

効果:

- 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。
- キーカードを手札に戻す。

導入バージョン: v1.0

更新バージョン: v8.0,v8.1

---

通常魔法

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
<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

キーカード条件: ♦ A~K と ♦ A~K

対象:

防壁 1 体

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？ いつの間にかなくなってるよ？」

～かくれんぼしていた子供より～

導入バージョン: v0.2

更新バージョン: v8.0,v8.1

---

### 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
<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

キーカード条件: ♠ A~K と ♣ A~K

対象:

対戦相手 1 人

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 ~

導入バージョン: v0.1

更新バージョン: v8.0,v8.1

---

### 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	<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

**キーカード条件:** ♠ A~K と ◇ A~K

**対象:**

兵士 1 体

**効果:**

対象の兵士のサイズが 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～

**導入バージョン:** v2.0

**更新バージョン:** v3.0, 8.0, v8.1

### 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

**キーカード条件:** ♦ 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 ~

導入バージョン: v3.0

更新バージョン: v8.0

---

**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

キーカード条件: ♠ A～K と ♦ A～K

**対象:**

自分のキャラクター 1 体

**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。

導入バージョン: v3.0

更新バージョン: v8.0,v8.1

### ハンデス (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	○	○	○

トリガー: 直接

スピード: 通常

タイミング: メイン

キーカード条件: ♦ A~K と ♣ A~K

対象:

対戦相手 1 人

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。

導入バージョン: v3.0

更新バージョン: v8.0,v8.1

### 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

キーカード条件: ♠ A~10 を 2 枚

コスト: BB

**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:**

サイズが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 ~

**導入バージョン:** v3.0

**更新バージョン:** v8.0

---

### 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

**キーカード条件:** ♦ A～10 を 2 枚

**コスト:** BB

**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。

その印としてフォグにキーカードを置き、フォースとする。

**導入バージョン:** v3.0

**更新バージョン:** v8.0

---

**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**キーカード条件:** ◇ A~10 を 2 枚**コスト:** BB**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。金がなけれりや誰も来やしねえ」

～孤独な徴募兵より～

**導入バージョン:** v3.0**更新バージョン:** v8.0

### 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

キーカード条件: ♣ A~10 を 2 枚

コスト: BB

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。

導入バージョン: v3.0

更新バージョン: v8.0

### 7.3.2 キャラクターリスト

#### 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"/>

ユニット条件: 2~10

サイズ: ユニットカードの数字

ラベル: アタッカー, ブロッカー

導入バージョン: v1.0

更新バージョン: v8.0

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"/>

ユニット条件: J~K

サイズ: ユニットカードが J なら 11, Q なら 12, K なら 13

ラベル: アタッカー, ブロッカー

導入バージョン: v1.0

更新バージョン: v8.0

### 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"/>

ユニット条件: A

サイズ: 1

ラベル: アタッカー, ブロッカー, 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~

導入バージョン: v1.0

更新バージョン: v8.0

---

### 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	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

ユニット条件: Joker

サイズ: 0

ラベル: アタッカー, ブロッカー, 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 D が無しになる。）

導入バージョン: v3.0

更新バージョン: v8.0

---

### 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
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

ユニット条件: 同じスートを 2 枚以上

サイズ: ユニットカードの数字の合計

ラベル: アタッカー, ブロッカー, 速攻 (キーカードに A が含まれる場合のみ)

導入バージョン: v5.0

更新バージョン: v8.0

---

### 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
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

ユニット条件: 全て (裏向き)

ラベル: ブロッカー

導入バージョン: v1.0

更新バージョン: v8.0

### 7.3.3 フォグリスト

#### 目次

- 滞留魔法
  - アップ (滞留魔法)
  - ダウン (滞留魔法)
  - フォース (滞留魔法)

#### 滯留魔法

##### アップ (滞留魔法)

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 checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

ユニット条件: ♦ A~10

能力:

対象とした兵士のサイズは、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。

導入バージョン: v8.0

---

##### ダウン (滞留魔法)

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 checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

ユニット条件: ♠ A~10

能力:

対象とした兵士のサイズは、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。

導入バージョン: v8.0

---

### フォース (滞留魔法)

フォーマット:

ライト	スタンダード	プロ	マスター
x	x	x	○

ユニット条件: ♦ A~10 を 2 枚

能力:

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。

導入バージョン: v8.0



## 第8章

# フレーム

### 8.1 フレームとは

フレームとはフォーマットとは違った角度で対戦方法を決める枠組みです。

フレームはフォーマットと異なり、アクション以外にも領域(ゾーン)、ゲームの始め方などについても定義しています。

### 8.2 定義項目

フレームには次の項目が定義されています。

#### 配置図

共通ルールにて定義されていない領域を使う場合やゲームの始め方の補足説明で必要な場合、定義されます。共通ルールで定義された領域：ライフ、墓地、場、手札、フォグ

#### フォーマット

対応しているフォーマット

#### デッキ条件

デッキのカード構成が54枚(2枚のJokerを含む)でない場合、定義されます。

#### ゲームの始め方

共通ルールに記載されているゲームの始め方(カードの初期配置)を変更する場合、定義されます。

#### フレームアクションリスト

追加で起こせるアクション(フレーム依存アクション)がある場合、定義されます。

#### フレームフォグリスト

追加で起こせるフォグ(フレーム依存フォグ)がある場合、定義されます。

## フレーム切札リスト

追加で起こせる切札（フレーム依存切札）がある場合、定義されます。

## 8.3 フレーム定義

各フレームの詳細は次の公式フレームを参照してください。

### 8.3.1 公式フレーム

本ドキュメントでは、BlackPoker のすべてのフレームについて記載します。

#### 目次

- エントリー 20
- パック
- レアパック
- ストラテジー
- エクストラ

#### エントリー 20

配置図:

フォーマット:

ライト	スタンダード	プロ	マスター
○	x	x	x

デッキ条件:

次のカードのみで構成された 20 枚のデッキを使う

- ♠ A, 2, 3, 4, 5
- ♥ A, 8, 9, 10, J
- ♦ A, 3, 7, 10, Q
- ♣ A, 5, 6, 10, K

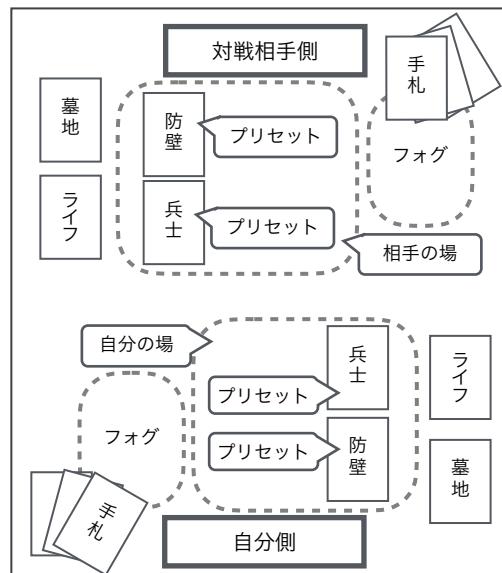


Fig. 8.1 配置図-エントリー 20

**ゲームの始め方:**

1. デッキをシャッフルする。
2. デッキをライフとし、配置図の場所に伏せておく。
3. ライフの一番上のカード 7 枚引き手札とする。
4. 3.9.1 共通手順：プリセット配置 に従ってプリセットする。
5. 3.9.2 共通手順：先攻決定 に従って先攻プレイヤーを決定する。
6. 3.9.3 共通手順：ゲーム開始 に従ってゲームを開始する。

**パック****配置図:****フォーマット:**

ライト	スタンダード	プロ	マスター
x	○	○	○

**デッキ条件:**

40 枚以上

**ゲームの始め方:**



Fig. 8.2 配置図-パック

1. デッキをシャッフルする。
2. デッキの上から 14 枚を取り除いてパックとし、配置図の場所に伏せておく。
3. 残りのデッキをライフとし配置図の場所に伏せておく。
4. ライフの一番上のカード 7 枚引き手札とする。
5. 3.9.1 共通手順：プリセット配置 に従ってプリセットする。
6. 3.9.2 共通手順：先攻決定 に従って先攻プレイヤーを決定する。
7. 3.9.3 共通手順：ゲーム開始 に従ってゲームを開始する。

#### アクションリスト:

次のアクションが追加で利用可能です。

- パック操作アクション

詳細は次を参照してください。

#### 8.3.2 フレームアクションリスト

#### 公開レベル:

このフレームで定義されている領域の公開レベルは次の通りです。

#### パック

完全公開：開封済み・未開封

個人公開：開封後のパックの中身

非公開：未開封のパックの中身

### リアパック

配置図：

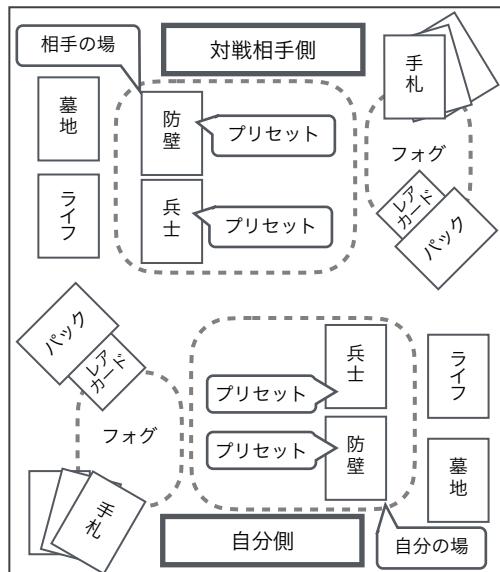


Fig. 8.3 配置図-リアパック

フォーマット:

ライト	スタンダード	プロ	マスター
x	○	○	○

デッキ条件:

40枚以上

ゲームの始め方:

1. デッキからリアカード1枚を選び配置図の場所に伏せておく。
2. デッキをシャッフルする。
3. デッキの上から14枚を取り除いてパックとし、配置図の場所に伏せておく。
4. 残りのデッキをライフとし配置図の場所に伏せておく。
5. ライフの一番上のカード7枚引き手札とする。

6. 3.9.1 共通手順：プリセット配置 に従ってプリセットする。
7. 3.9.2 共通手順：先攻決定 に従って先攻プレイヤーを決定する。
8. 3.9.3 共通手順：ゲーム開始 に従ってゲームを開始する。

**アクションリスト:**

次のアクションが追加で利用可能です。

- パック操作アクション
- レアカード操作アクション

詳細は次を参照してください。

**8.3.2 フレームアクションリスト**

**公開レベル:**

このフレームで定義されている領域の公開レベルは次の通りです。

**パック**

完全公開：開封済み・未開封

個人公開：開封後のパックの中身

非公開：未開封のパックの中身

**レアカード**

完全公開：レアカードの枚数

個人公開：レアカードの中身

非公開：なし

---

**ストラテジー**

**配置図:**

**フォーマット:**

ライト	スタンダード	プロ	マスター
x	x	○	○

**デッキ条件:**



Fig. 8.4 配置図-ストラテジー

40 枚以上

#### ゲームの始め方:

1. デッキから最初の手札に入れる 3 枚を選ぶ。(ストラテジー)
2. デッキからレアカード 1 枚を選び配置図の場所に伏せておく。
3. デッキをシャッフルする。
4. デッキの上から 14 枚を取り除いてパックとし、配置図の場所に伏せておく。
5. 残りのデッキをライフとし配置図の場所に伏せておく。
6. ライフの一番上のカードを 4 枚引いて手札を 7 枚とする。
7. 3.9.1 共通手順：プリセット配置 に従ってプリセットする。
8. 3.9.2 共通手順：先攻決定 に従って先攻プレイヤーを決定する。
9. 3.9.3 共通手順：ゲーム開始 に従ってゲームを開始する。

#### アクションリスト:

次のアクションが追加で利用可能です。

- パック操作アクション
- レアカード操作アクション

詳細は次を参照してください。

### 8.3.2 フレームアクションリスト

#### 公開レベル:

このフレームで定義されている領域の公開レベルは次の通りです。

#### パック

完全公開：開封済み・未開封

個人公開：開封後のパックの中身

非公開：未開封のパックの中身

#### レアカード

完全公開：レアカードの枚数

個人公開：レアカードの中身

非公開：なし

#### エクストラ

#### 配置図:

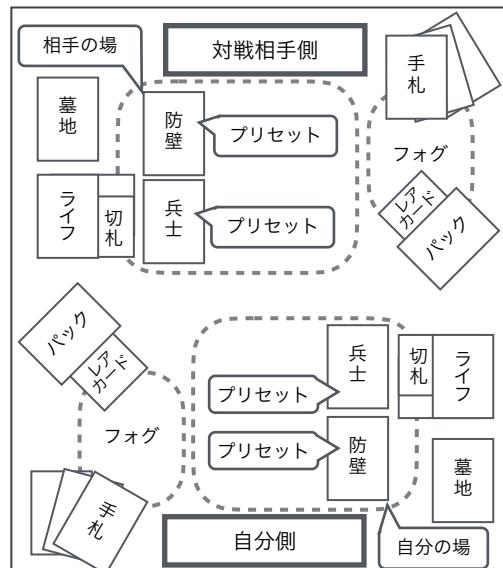


Fig. 8.5 配置図-エクストラ

#### フォーマット:

ライト	スタンダード	プロ	マスター
X	X	X	○

**デッキ条件:**

40 枚以上

**ゲームの始め方:**

1. デッキから 2 枚を切札として選び、2 枚とも配置図の切札の場所に伏せておく。
2. デッキから最初の手札に入れる 3 枚を選ぶ。(ストラテジー)
3. デッキからレアカード 1 枚を選び配置図の場所に伏せておく。
4. 残りのデッキをシャッフルし、上から 14 枚を取り除いてパックとし、配置図の場所に伏せておく。
5. 残りのデッキをライフとし配置図の場所に伏せておく。
6. ライフの一番上のカードを 4 枚引いて手札を 7 枚とする。
7. ライフの一番上のカードを防壁として場に出し、次のカードを兵士の場所に裏向きで出す。(プリセット)
8. 対戦相手も手札を 7 枚用意でき、準備ができてから [3.9.2 共通手順：先攻決定](#) に従って先攻プレイヤーを決定する。
9. 先攻プレイヤーは、プリセットで兵士の場所に裏向きで出したカードを表にし、切札の場所の 2 枚のうち 1 枚を表向きにする。
10. 後攻プレイヤーも、プリセットで兵士の場所に裏向きで出したカードを表にし、切札の場所の 2 枚のうち 1 枚を表向きにする。
11. [3.9.3 共通手順：ゲーム開始](#) に従ってゲームを開始する。

**アクションリスト:**

次のアクションが追加で利用可能です。

- パック操作アクション
- レアカード操作アクション
- 切札操作アクション
- 切札関連のアクション

詳細は次を参照してください。

[8.3.2 フレームアクションリスト](#)**公開レベル:**

このフレームで定義されている領域の公開レベルは次の通りです。

### パック

完全公開：開封済み・未開封

個人公開：開封後のパックの中身

非公開：未開封のパックの中身

### レアカード

完全公開：レアカードの枚数

個人公開：レアカードの中身

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

各フレームで追加で使えるアクション、フォグ、切札については次を参照してください。

### 8.3.2 フレームアクションリスト

#### 目次

- パック操作
  - パック開封 (パック操作)
- レアカード操作
  - レアドロー (レアカード操作)
  - レア召喚 (召喚)
  - 罰カウンター (レアカード操作)
- 切札操作
  - クイックオープン (切札操作)

- メインオープン (切札操作)
- クローズ (切札操作)
- 切札破壊 (切札操作)
- 切札 ♠ A
  - 革命ドロー (誘発魔法)
- 切札 ♠ 2
  - スラッシュ (兵士起因)
- 切札 ♠ 3
  - ドレイン (通常魔法)
- 切札 ♠ 4
  - 威圧 (通常魔法)
- 切札 ♠ 5
  - 蘇生 (通常魔法)
- 切札 ♠ 7
  - 瞬殺 (速攻魔法)
- 切札 ♠ J
  - リアニメーター召喚 (召喚)
  - クイックリアニメーター召喚 (召喚)
  - リアニメーターーリアニメイト (兵士起因)
  - リアニメーター再生 (切札操作)
- 切札 ♠ K
  - 魔王召喚 (召喚)
  - 魔王の囁き (誘発魔法)
- 切札 ♥ 2
  - 援軍 (通常魔法)
- 切札 ♥ 3
  - 激励 (兵士起因)

- 切札 ♡ 4
  - 休戦 (速攻魔法)
- 切札 ♡ 5
  - 追撃 (通常魔法)
- 切札 ♡ 7
  - ファントムリバース (通常魔法)
  - 幻影 (誘発魔法)
- 切札 ♡ 8
  - 救済 (通常魔法)
- 切札 ♡ J
  - チャリオット召喚 (召喚)
  - クイックチャリオット召喚 (召喚)
  - チャリオット防壁破壊 (兵士起因)
  - チャリオット再生 (切札操作)
- 切札 ♡ K
  - 巨人召喚 (召喚)
- 切札 ◇ A
  - 防壁追加 (通常魔法)
- 切札 ◇ 3
  - 交渉 (兵士起因)
- 切札 ◇ 4
  - 相殺 (速攻魔法)
- 切札 ◇ 5
  - 疲弊 (誘発魔法)
- 切札 ◇ 8
  - 修繕 (通常魔法)
- 切札 ◇ 9

- 休息 (通常魔法)
- 充足 (誘発魔法)
- 切札 ♦ J
  - 策士召喚 (召喚)
  - クイック策士召喚 (召喚)
  - 先読み (兵士起因)
  - 策士再生 (切札操作)
- 切札 ♣ 4
  - スイッチ (兵士起因)
- 切札 ♣ 5
  - 内乱 (通常魔法)
  - 暴動 (誘発魔法)
- 切札 ♣ 7
  - 手札補充 (誘発魔法)
- 切札 ♣ 8
  - リセット (通常魔法)
- 切札 ♣ 10
  - 悪あがき (速攻魔法)
- 切札 ♣ J
  - 騎士召喚 (召喚)
  - クイック騎士召喚 (召喚)
  - 薙払 (兵士起因)
  - 騎士再生 (切札操作)

### パック操作

パック開封 (パック操作)

#### フレーム:

- ・パック
- ・レアパック
- ・ストラテジー
- ・エクストラ

トリガー: 直接

スピード: 即時

タイミング: クイック

#### 起動条件:

パックが開封済みでない場合のみこのアクションを起こすことができる。

#### 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。レアカードがある場合、代わりにそれを対戦相手に見せ手札に加えてもよい。
  2. パックを表向きにし、開封済みとする。
- 

### レアカード操作

レアドロー (レアカード操作)

#### フレーム:

- ・レアパック
- ・ストラテジー
- ・エクストラ

トリガー: 直接

スピード: 即時

タイミング: クイック

**起動条件:**

プレイヤーのライフが 9 以下の場合にしかこのアクションを起こすことができない。

**効果:**

レアカードを 1 枚手札に加える。

---

**レア召喚 (召喚)**

**フレーム:**

- ・ レアパック
- ・ ストラテジー
- ・ エクストラ

**トリガー:** 直接

**スピード:** 通常

**タイミング:** クイック

**キーカード条件:** レアカード 1 枚

**コスト:** S

**特記事項:** ※このアクションが起こされた時、キーカード (レアカード) はステージ上に置かれ完全公開となる。

**効果:**

キー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。

---

**罠カウンター (レアカード操作)**

**フレーム:**

- ・ レアパック
- ・ ストラテジー
- ・ エクストラ

**トリガー:** 直接

**スピード:** 通常

タイミング: クイック

キーカード条件: レアカード 1 枚

特記事項: ※このアクションが起こされた時、キーカード(レアカード)はステージ上に置かれ完全公開となる。

対象:

キーカードが 1 枚または 2 枚のリクエスト

効果:

対象リクエストのキーカードのいずれかがこのアクションのキーカードと同じ場合、対象リクエストをステージから取り除き、対象リクエストのキーカードを墓地に移す。

---

切札操作

[クイックオーブン\(切札操作\)](#)

フレーム:

- ・エクストラ

トリガー: 直接

スピード: 即時

タイミング: クイック

コスト: DD

効果:

自分の裏切札を 1 枚表にし表切札とする。

---

[メインオーブン\(切札操作\)](#)

フレーム:

- ・エクストラ

トリガー: 直接

スピード: 即時

タイミング: メイン

コスト: BBL

効果:

自分の裏切札を 1 枚表にし表切札とする。

---

### クローズ (切札操作)

フレーム:

- ・エクストラ

トリガー: 直接

スピード: 通常

タイミング: クイック

キーカード条件: Q

コスト: D

対象:

表切札 1 枚

効果:

対象の表切札を裏向きにする。このターンが終わるまで、それは表切札にならない。その印としてフォグにキー カードを置く。

---

### 切札破壊 (切札操作)

フレーム:

- ・エクストラ

トリガー: 直接

スピード: 通常

タイミング: クイック

キーカード条件: A～K

コスト: B

対象:

表切札 1 枚

効果:

対象の表切札とキーカードのスートと数字が同じ場合、対象の表切札を墓地に移す。

---

切札 ♠ A

革命ドロー (誘発魔法)

フレーム:

- ・エクストラ

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:

自分の表切札に「革命」があるかつ、自分の <革命ドロー> を持つ兵士がアタッカーかつ、ダメージ判定アクションにてブロックされていない時に誘発する。

効果:

ライフの一番上からカードを 1 枚引き手札に加える。

導入バージョン: ex4.14.0

更新バージョン: v8.2

---

切札 ♠ 2

スラッシュ (兵士起因)

フレーム:

- ・エクストラ

トリガー: 直接

スピード: 即時

タイミング: メイン

**キーユニット条件:** <スラッシュ>を持つ兵士 1 体

**コスト:** C

**起動条件:**

自分の表切札に「スラッシュ」がある

**対象:**

兵士 1 体

**効果:**

対象の兵士のサイズが X 以下なら、その兵士を墓地に移す。X はキーカードのサイズに等しい。

**導入バージョン:** ex3.4.0

**更新バージョン:** v8.1

---

**切札 ♠ 3**

**ドレイン (通常魔法)**

**フレーム:**

・エクストラ

**トリガー:** 直接

**スピード:** 通常

**タイミング:** メイン

**起動条件:**

自分の表切札に「ドレイン」がある

**対象:**

対戦相手 1 人

**効果:**

自分の場にいるキャラクター 1 体をライフの一番下に移す。移せた場合、対象の対戦相手に 2 点のダメージを与える。

**導入バージョン:** ex5.30.0

**更新バージョン:** v8.2

---

切札 ♠ 4

威圧 (通常魔法)

フレーム:

- ・エクストラ

トリガー: 直接

スピード: 通常

タイミング: メイン

コスト: L

起動条件:

自分の表切札に「威圧」がある

効果:

サイズが 10 以下の兵士を全て墓地に移す。

導入バージョン: ex4.18.0

更新バージョン: v8.2

---

切札 ♠ 5

蘇生 (通常魔法)

フレーム:

- ・エクストラ

トリガー: 直接

スピード: 通常

タイミング: メイン

コスト: BL

起動条件:

自分の表切札に「蘇生」がある

**効果:**

自分の墓地にある ♠ 2~10 のカードを 1 枚選ぶ。選んだカードを兵士としてチャージ状態で場に出す。

導入バージョン: ex3.10.0

更新バージョン: v8.2

---

切札 ♠ 7

瞬殺 (速攻魔法)

**フレーム:**

- エクストラ

トリガー: 直接

スピード: 即時

タイミング: クイック

**起動条件:**

自分の表切札に「瞬殺」がある

**対象:**

兵士 1 体

**効果:**

自分の場にいる兵士を 1 体以上任意の数だけ墓地に移す。この方法で墓地に移した兵士のサイズの合計値が対象の兵士のサイズ以上の場合、対象の兵士を墓地に移す。

導入バージョン: ex5.30.0

更新バージョン: v8.2

---

切札 ♠ J

リアニメーター召喚 (召喚)

フレーム:

- ・エクストラ

トリガー: 直接

スピード: 通常

タイミング: メイン

キーカード条件: ♦ 2~10

コスト: BL

起動条件:

自分の表切札に「リアニメーター」がある

効果:

切札の ♠ J が表の場合、次を行う。

- 墓地にあるカードを 1 枚選び、兵士として表向きかつチャージ状態で場に出す。
- キーカードと切札の ♠ J をあわせてリアニメーターとしてチャージ状態で場に出す。

導入バージョン: ex4.22.0

更新バージョン: v8.2

---

クイックリアニメーター召喚 (召喚)

フレーム:

- ・エクストラ

トリガー: 直接

スピード: 通常

タイミング: クイック

キーカード条件: ♦ 2~10

コスト: D

**起動条件:**

自分の表切札に「リアニメーター」がある

**効果:**

効果の内容は「リアニメーター召喚」を参照。

導入バージョン: ex4.22.0

更新バージョン: v8.2

---

**リアニメーター リアニメイト (兵士起因)**

**フレーム:**

- ・エクストラ

**トリガー:** 直接

**スピード:** 通常

**タイミング:** メイン

**キーユニット条件:** 「リアニメーター」1体

**コスト:** C

**対象:**

自分のキャラクター1体

**効果:**

効果の内容は「リアニメイト」を参照。

導入バージョン: ex4.22.0

更新バージョン: v8.2

---

### リアニメーター再生 (切札操作)

フレーム:

- ・エクストラ

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:

自分の「リアニメーター」が場から墓地に移った時に誘発する。

効果:

墓地から ♠ J を1枚選び、自分の表切札として置く。

---

### 切札 ♠ K

### 魔王召喚 (召喚)

フレーム:

- ・エクストラ

トリガー: 直接

スピード: 通常

タイミング: メイン

コスト: SS

起動条件:

自分の表切札に「魔王」がある

効果:

切札の ♠ K が表の場合、次を行う。

1. 全ての兵士を墓地に移す。
2. 自分の全ての領域から ♣ K を探す。非公開の領域を見た場合、その領域をシャッフルする。
3. ♣ K を見つけた場合、切札の ♠ K と ♣ K を合わせて魔王としてチャージ状態で場に出す。

4. ♣ K が無い場合、切札の ♠ K を墓地に移す。

導入バージョン: ex3.10.0

更新バージョン: v8.2

---

### 魔王の囁き (誘発魔法)

フレーム:

- ・エクストラ

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:

自分の表切札に「魔王」があるかつ、エンドアクションをリクエストした時に誘発する。

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。

導入バージョン: ex3.10.0

更新バージョン: v8.2

---

### 切札 ♡ 2

### 援軍 (通常魔法)

フレーム:

- ・エクストラ

トリガー: 直接

スピード: 通常

タイミング: メイン

コスト: BL

起動条件:

・自分の表切札に「援軍」がある・プレイヤーは、1ターンに1回までこのアクションを起こすことができる。

**効果:**

ライフの一番上から2枚カードをめくり1枚を兵士としてチャージ状態で場に出し、もう1枚をライフの一番下に移す。

導入バージョン: ex3.10.0

更新バージョン: v8.2

---

切札 ♡ 3

激励 (兵士起因)

**フレーム:**

・エクストラ

トリガー: 直接

スピード: 即時

タイミング: クイック

キーユニット条件: <激励> を持つ兵士 1 体

コスト: C

**起動条件:**

自分の表切札に「激励」がある

**対象:**

兵士 1 体

**効果:**

対象の兵士のサイズをこのターンが終わるまで X 加算する。X はキーカードのサイズに等しい。

導入バージョン: ex3.4.0

更新バージョン: v8.1

---

切札 ♡ 4

休戦 (速攻魔法)

フレーム:

- ・エクストラ

トリガー: 直接

スピード: 即時

タイミング: クイック

起動条件:

自分の表切札に「休戦」がある

対象:

アタックアクションのリクエスト

効果:

1. 対象のリクエストを無効にしステージから取り除く。
2. 自分の切札にある ♡ 4 を裏向きにする。
3. 自分の場にいるキャラクターを全てチャージ状態にする。

導入バージョン: ex5.30.0

更新バージョン: v8.2

---

切札 ♡ 5

追撃 (通常魔法)

フレーム:

- ・エクストラ

トリガー: 直接

スピード: 通常

タイミング: メイン

コスト: BDD

**起動条件:**

- ・自分の表切札に「追撃」がある・プレイヤーは、1ターンに1回までこのアクションを起こすことができる。

**効果:**

1. 自分の場にいる兵士を全てチャージ状態にする。
2. アタックアクションをリクエストする。

導入バージョン: ex5.30.0

更新バージョン: v8.2

---

切札 ♡ 7

ファンтомリバース (通常魔法)

**フレーム:**

- ・エクストラ

トリガー: 直接

スピード: 通常

タイミング: メイン

キーユニット条件: <ファンтом> を持つ防壁 1 体

コスト: C

**起動条件:**

自分の表切札に「ファンтом」がある

**効果:**

キーカードの防壁をチャージ状態の兵士にする。

導入バージョン: ex5.30.0

更新バージョン: v8.2

---

### 幻影 (誘発魔法)

フレーム:

- ・エクストラ

トリガー: 誘発

スピード: 通常

タイミング: クイック

誘発条件:

自分の表切札に「ファンтом」があるかつ、自分のエンドアクションのリクエストがステージに追加された時に誘発する。

効果:

1. 自分の場にいる兵士を好きな数だけ選び、チャージ状態の防壁にする。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。
2. 自分の場にいる防壁の順番を任意の順番に並び替えてよい。

導入バージョン: ex5.30.0

更新バージョン: v8.2

---

切札 ♡ 8

### 救済 (通常魔法)

フレーム:

- ・エクストラ

トリガー: 直接

スピード: 通常

タイミング: メイン

キーカード条件: ♡ A～K

コスト: B

起動条件:

自分の表切札に「救済」がある

**効果:**

キーカードの数字以上の全ての兵士をオーナーのライフの一番上にオーナーの好きな順で移す。

導入バージョン: ex5.30.0

更新バージョン: v8.2

---

**切札 ♠ J**

チャリオット召喚 (召喚)

**フレーム:**

・エクストラ

トリガー: 直接

スピード: 通常

タイミング: メイン

キーカード条件: ♦ 2~10

コスト: BL

**起動条件:**

自分の表切札に「チャリオット」がある

**効果:**

切札の ♠ J が表の場合、次を行う。

1. 防壁 1 体を選び墓地に移す。
2. キーカードと切札の ♠ J をあわせてチャリオットとしてチャージ状態で場に出す。

導入バージョン: ex4.22.0

更新バージョン: v8.2

---

### クイックチャリオット召喚 (召喚)

フレーム:

- ・エクストラ

トリガー: 直接

スピード: 通常

タイミング: クイック

キーカード条件: ◇ 2~10

コスト: D

起動条件:

自分の表切札に「チャリオット」がある

効果:

効果の内容は「チャリオット召喚」を参照。

導入バージョン: ex4.22.0

更新バージョン: v8.2

---

### チャリオット防壁破壊 (兵士起因)

フレーム:

- ・エクストラ

トリガー: 直接

スピード: 通常

タイミング: メイン

キーユニット条件: 「チャリオット」1 体

コスト: C

対象:

防壁 1 体

効果:

効果の内容は「防壁破壊」を参照。

**導入バージョン:** ex4.22.0

**更新バージョン:** v8.2

---

### チャリオット再生 (切札操作)

**フレーム:**

- ・エクストラ

**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:**

自分の「チャリオット」が場から墓地に移った時に誘発する。

**効果:**

墓地から ♦J を 1 枚選び、自分の表切札として置く。

---

### 切札 ♦K

#### 巨人召喚 (召喚)

**フレーム:**

- ・エクストラ

**トリガー:** 直接

**スピード:** 通常

**タイミング:** メイン

**コスト:** SS

**起動条件:**

自分の表切札に「巨人」がある

**効果:**

切札の ♠ K が表の場合、次を行う。

1. 全ての防壁を墓地に移す。
2. 自分の全ての領域から ♦ K を探す。非公開の領域を見た場合、その領域をシャッフルする。
3. ♦ K を見つけた場合、切札の ♠ K と ♦ K を合わせて巨人としてチャージ状態で場に出す。
4. ♦ K が無い場合、切札の ♠ K を墓地に移す。

導入バージョン: ex3.10.0

更新バージョン: v8.2

---

### 切札 ♦ A

防壁追加 (通常魔法)

フレーム:

- ・エクストラ

トリガー: 直接

スピード: 即時

タイミング: メイン

コスト: L

起動条件:

- ・自分の表切札に「防壁追加」がある・プレイヤーは、1ターンに1回までこのアクションを起こすことができる。

効果:

対戦相手の場にいる防壁の数が自分の場にいる防壁の数以上の場合、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。

導入バージョン: ex3.10.0

更新バージョン: v8.2

---

切札 ◇ 3

交渉 (兵士起因)

フレーム:

- ・エクストラ

トリガー: 直接

スピード: 即時

タイミング: クイック

キーユニット条件: <交渉> を持つ兵士 1 体

コスト: C

起動条件:

自分の表切札に「交渉」がある

対象:

キャラクター 1 体

効果:

対象のキャラクターをドライブする。

導入バージョン: ex3.4.0

更新バージョン: v8.1

---

切札 ◇ 4

相殺 (速攻魔法)

フレーム:

- ・エクストラ

トリガー: 直接

スピード: 即時

タイミング: クイック

コスト: D

**起動条件:**

自分の表切札に「相殺」がある

**対象:**

キーカードがあるリクエスト

**効果:**

対象リクエストのキーカードの数字の合計値が 5 以上の場合、次を行う。

1. 対象リクエストのキーカードの数字の合計値分ダメージを受ける。
2. 対象リクエストをステージから取り除き、対象リクエストのキーカードを墓地に移す。

**導入バージョン:** ex5.30.0

**更新バージョン:** v8.2

---

**切札 ◇ 5**

**疲弊 (誘発魔法)**

**フレーム:**

- ・エクストラ

**トリガー:** 誘発

**スピード:** 通常

**タイミング:** クイック

**起動条件:**

自分の表切札に「喪失」があるかつ、エンドアクションをリクエストした時に誘発する。

**効果:**

自分の表切札にある「喪失」を裏切札にする。そうしたくない場合、2 点のダメージを受ける。

**導入バージョン:** ex5.30.0

**更新バージョン:** v8.2

---

切札 ◇ 8

修繕 (通常魔法)

フレーム:

- ・エクストラ

トリガー: 直接

スピード: 即時

タイミング: メイン

コスト: L

起動条件:

自分の表切札に「修繕」がある

対象:

自分の場にいる ◇ 2~10 のカードを含んだ兵士 1 体

効果:

対象の兵士が装備アクションの対象にできる場合、次を行う。

1. 自分の墓地から ◇ J~K を 1 枚選ぶ。
2. 選べた場合、「装備」アクションをコストを支払わずにリクエストする。対象は対象の兵士、キーカードは選んだカードとする。
3. 選べなかった場合、対象の兵士を墓地に移す。

導入バージョン: ex4.14.0

更新バージョン: v8.2

---

切札 ◇ 9

休息 (通常魔法)

フレーム:

- ・エクストラ

トリガー: 直接

スピード: 通常

タイミング: メイン

コスト: B

起動条件:

自分の表切札に「充足」がある

効果:

自分の場にいる全ての兵士をチャージ状態にする。

導入バージョン: ex4.18.0

更新バージョン: v8.2

---

### 充足 (誘発魔法)

フレーム:

- ・エクストラ

トリガー: 誘発

スピード: 通常

タイミング: クイック

誘発条件:

自分の表切札に「充足」があるかつ、エンドアクションをリクエストした時に誘発する。

効果:

自分の場にいる全てのキャラクターをチャージ状態にする。

導入バージョン: ex4.18.0

更新バージョン: v8.2

---

切札 ♦ J

策士召喚 (召喚)

フレーム:

- ・エクストラ

トリガー: 直接

スピード: 通常

タイミング: メイン

キーカード条件: ♣ 2~10

コスト: BL

起動条件:

自分の表切札に「策士」がある

効果:

切札の ♦ J が表の場合、キーカードと切札の ♦ J をあわせて策士としてチャージ状態で場に出す。

導入バージョン: ex4.22.0

更新バージョン: v8.2

---

クイック策士召喚 (召喚)

フレーム:

- ・エクストラ

トリガー: 直接

スピード: 通常

タイミング: クイック

キーカード条件: ♣ 2~10

コスト: D

起動条件:

自分の表切札に「策士」がある

**効果:**

切札の ♦ J が表の場合、次を行う。

1. ステージ上にあるリクエストを 1 つ選び無効化しステージから取り除く。そのリクエストは次のいずれかに該当するものとする。X はこのリクエストのキーカードの数字とする。
  - ・キーカードが 1 枚かつそのキーカードの数字が X 以下
  - ・キーカードが 2 枚
2. キーカードと切札の ♦ J をあわせて策士としてチャージ状態で場に出す。

導入バージョン: ex4.22.0

更新バージョン: v8.2

---

**先読み (兵士起因)****フレーム:**

- ・エクストラ

トリガー: 直接

スピード: 即時

タイミング: クイック

キーユニット条件: 「策士」 1 体

コスト: C

**効果:**

1. ライフの一番上からカードを 2 枚引き手札に加える。
2. 手札から 1 枚選びライフの一番上もしくは一番下に移す。

導入バージョン: ex4.22.0

更新バージョン: v8.2

---

### 策士再生 (切札操作)

フレーム:

- ・エクストラ

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:

自分の「策士」が場から墓地に移った時に誘発する。

効果:

墓地から ♦ J を 1 枚選び、自分の表切札として置く。

---

### 切札 ♣ 4

### スイッチ (兵士起因)

フレーム:

- ・エクストラ

トリガー: 直接

スピード: 即時

タイミング: クイック

キーユニット条件: <スイッチ>を持つ兵士 1 体

コスト: C

起動条件:

自分の表切札に「スイッチ」がある

効果:

1. 手札からカードを 1 枚選び、兵士としてチャージ状態で場に出す。
2. キーカードを手札に戻す。

導入バージョン: ex3.4.0

更新バージョン: v8.1

---

切札 ♣ 5

内乱 (通常魔法)

フレーム:

- ・エクストラ

トリガー: 直接

スピード: 通常

タイミング: メイン

キーカード条件: ♣ A～K

コスト: B

起動条件:

自分の表切札に「内乱」がある

対象:

対戦相手 1 人

効果:

対象の対戦相手の手札の枚数が自分の手札の枚数以上の場合、次を行う。

- ・対象の対戦相手は手札を 2 枚捨てる。

導入バージョン: ex4.14.0

更新バージョン: v8.2

---

### 暴動 (誘発魔法)

フレーム:

- ・エクストラ

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:

自分の表切札に「内乱」があるかつ、対戦相手が手札を捨てた時に誘発する。

効果:

このアクションを誘発した時に捨てられた手札の枚数×2点のダメージを、手札を捨てたプレイヤーに与える。

導入バージョン: ex4.14.0

更新バージョン: v8.2

---

### 切札 ♣ 7

### 手札補充 (誘発魔法)

フレーム:

- ・エクストラ

トリガー: 誘発

スピード: 通常

タイミング: クイック

誘発条件:

自分の表切札に「手札補充」があるかつ、エンドアクションをリクエストした時に誘発する。

効果:

自分の手札が2枚以下の場合、2枚カードを引き、3枚の場合1枚カードを引く。

導入バージョン: ex3.10.0

更新バージョン: v8.2

---

### 切札 ♣ 8

リセット (通常魔法)

フレーム:

- ・エクストラ

トリガー: 直接

スピード: 通常

タイミング: メイン

キーカード条件: ♣ A～K

コスト: L

起動条件:

自分の表切札に「リセット」がある

効果:

1. 全ての防壁と兵士を墓地に移す。
2. 全ての切札を裏切札にする。

導入バージョン: ex5.30.0

更新バージョン: v8.2

---

### 切札 ♣ 10

悪あがき (速攻魔法)

フレーム:

- ・エクストラ

トリガー: 直接

スピード: 即時

タイミング: クイック

**起動条件:**

自分の表切札に「悪あがき」がある

**対象:**

キーカードがあるリクエストを対象とする。

**効果:**

1. 対象リクエストをステージから取り除き、対象リクエストのキーカードを墓地に移す。
2. 手札を全て捨てる。手札がない場合、自分の切札 ♣ 10 を墓地に移す。

**導入バージョン:** ex5.30.0

**更新バージョン:** v8.2

---

**切札 ♣ J**

騎士召喚 (召喚)

**フレーム:**

- ・エクストラ

**トリガー:** 直接

**スピード:** 通常

**タイミング:** メイン

**キーカード条件:** ♠ 2~10

**コスト:** BL

**起動条件:**

自分の表切札に「騎士」がある

**効果:**

切札の ♣ J が表の場合、次を行う。

1. 対戦相手は自分の場にある兵士を 1 枚選び墓地に移す。
2. キーカードと切札の ♣ J をあわせて騎士としてチャージ状態で場に出す。

導入バージョン: ex4.22.0

更新バージョン: v8.2

---

### クイック騎士召喚 (召喚)

フレーム:

- ・エクストラ

トリガー: 直接

スピード: 通常

タイミング: クイック

キーカード条件: ♠ 2~10

コスト: D

起動条件:

自分の表切札に「騎士」がある

効果:

効果の内容は「騎士召喚」を参照。

導入バージョン: ex4.22.0

更新バージョン: v8.2

---

### 薙払 (兵士起因)

フレーム:

- ・エクストラ

トリガー: 直接

スピード: 即時

タイミング: クイック

キーユニット条件: 「騎士」1体

コスト: C

対象:

対戦相手 1 人

効果:

対象の対戦相手は自分の場にいるキャラクターを 1 体墓地に移す。

導入バージョン: ex4.22.0

更新バージョン: v8.2

---

### 騎士再生 (切札操作)

フレーム:

- ・エクストラ

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:

自分の「騎士」が場から墓地に移った時に誘発する。

効果:

墓地から ♣ J を 1 枚選び、自分の表切札として置く。

### 8.3.3 フレームキャラクターリスト

#### 目次

- 切札 ♣ J
  - リアニメーター (兵士)
- 切札 ♠ K
  - 魔王 (兵士)
- 切札 ♥ J

- チャリオット (兵士)
  - 切札 ♡ K
  - 巨人 (兵士)
- 切札 ◇ J
  - 策士 (兵士)
- 切札 ♣ J
  - 騎士 (兵士)

切札 ♠ J

リアニメーター (兵士)

フレーム:

- エクストラ

ユニット条件: ♠ J と ♡ 2~10

サイズ: 11

ラベル: アタッカー, ブロッカー

能力:

- 装備アクションの対象にできない。
- ♠ 兵士としても ♡ 兵士としても扱う。

導入バージョン: ex4.22.0

更新バージョン: v8.2

切札 ♠ K

魔王 (兵士)

フレーム:

- ・エクストラ

ユニット条件: ♠ K と ♣ K

サイズ: 26

ラベル: アタッカー, ブロッカー

能力:

- ・アクションの対象にできない。
- ・♠ 兵士としても ♣ 兵士としても扱う。

導入バージョン: ex3.10.0

更新バージョン: v8.2

---

切札 ♥ J

チャリオット (兵士)

フレーム:

- ・エクストラ

ユニット条件: ♥ J と ♦ 2~10

サイズ: 11

ラベル: アタッカー, ブロッカー

能力:

- ・装備アクションの対象にできない。
- ・♥ 兵士としても ♦ 兵士としても扱う。

導入バージョン: ex4.22.0

更新バージョン: v8.2

---

切札 ♦ K

巨人 (兵士)

フレーム:

- エクストラ

ユニット条件: ♦ K と ♦ K

サイズ: 26

ラベル: アタッカー, ブロッカー

能力:

- アクションの対象にできない。
- ♦ 兵士としても ♦ 兵士としても扱う。
- 自分のターンに可能な限りアタックアクションをリクエストし、巨人がチャージ状態の場合、アタッカーに指定する。
- 「ダメージ判定」にてブロッカーが防壁の場合、条件に該当してもこの巨人は墓地に移されない。

導入バージョン: ex3.10.0

更新バージョン: v8.2

---

切札 ♦ J

策士 (兵士)

フレーム:

- エクストラ

ユニット条件: ♦ J と ♣ 2~10

サイズ: 11

ラベル: アタッカー, ブロッカー

能力:

- 装備アクションの対象にできない。
- ♦ 兵士としても ♣ 兵士としても扱う。

導入バージョン: ex4.22.0

更新バージョン: v8.2

---

切札 ♣ J

騎士 (兵士)

フレーム:

- エクストラ

ユニット条件: ♣ J と ♠ 2~10

サイズ: 11

ラベル: アタッカー, ブロッカー

能力:

- 装備アクションの対象にできない。
- ♣ 兵士としても ♠ 兵士としても扱う。

導入バージョン: ex4.22.0

更新バージョン: v8.2

#### 8.3.4 フレームフォグリスト

##### 目次

- 滯留魔法
  - クローズ (滯留魔法)

## 滞留魔法

クローズ (滞留魔法)

### フレーム:

- エクストラ

ユニット条件: Q

### 能力:

対象とした切札はこのターンが終わるまで表向きにできない。

導入バージョン: v8.1

## 8.3.5 フレーム切札リスト

切札は、ゲームにさらなる戦略性と構築の自由度をもたらす拡張要素です。

それぞれの切札にはスートと数字に応じた固有の能力が設定されており、多彩なコンボや戦術を可能にします。

また、トランプとの関連性が深いタロットの象徴イメージを取り入れ、ビジュアル面からも覚えやすさを追求しています。

### 目次

- ♠ スペード
  - 革命 (表切札)
  - スラッシュ (表切札)
  - ドレイン (表切札)
  - 威圧 (表切札)
  - 蘇生 (表切札)
  - 瞬殺 (表切札)
  - リアニメーター (表切札)
  - 魔王 (表切札)
- ♡ ハート
  - 援軍 (表切札)

- 激励 (表切札)
- 休戦 (表切札)
- 追撃 (表切札)
- ファントム (表切札)
- 救済 (表切札)
- チャリオット (表切札)
- 巨人 (表切札)
- ♦ ダイヤ
  - 防壁追加 (表切札)
  - 交渉 (表切札)
  - 相殺 (表切札)
  - 喪失 (表切札)
  - 修繕 (表切札)
  - 充足 (表切札)
  - 策士 (表切札)
- ♣ クラブ
  - スイッチ (表切札)
  - 内乱 (表切札)
  - 手札補充 (表切札)
  - リセット (表切札)
  - 要塞 (表切札)
  - 悪あがき (表切札)
  - 騎士 (表切札)
- 裏切札
  - 裏切札 (裏切札)

♠ スペード

革命 (表切札)

フレーム:

- エクストラ

ユニット条件: ♠ A

能力:

- 自分の兵士は <革命ドロー> を持つ。
- この能力が有効で場合、対戦相手も含めた全てのダメージ判定アクションの「1. 兵士（アタッカー）と兵士（ブロッカー）の場合」を以下のように変更する。

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、大きい方を墓地に移動する。同じ場合は両方を墓地に移動する。アタッカーとブロッカーを比較した数字の差をダメージとして兵士を墓地に移した方のプレイヤーに与える。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。

イメージ: 革命のイメージ (Fig. 8.6)

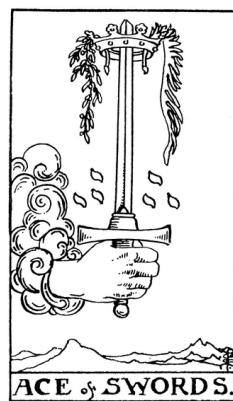


Fig. 8.6 革命のイメージ

導入バージョン: ex4.14.0

更新バージョン: v8.2

### スラッシュ (表切札)

フレーム:

- ・エクストラ

ユニット条件: ♠ 2

能力:

自分の場にいる ♠ の兵士は <スラッシュ> を持つ。

イメージ: スラッシュのイメージ (Fig. 8.7)



Fig. 8.7 スラッシュのイメージ

導入バージョン: ex3.4.0

更新バージョン: v8.1

---

### ドレイン (表切札)

フレーム:

- ・エクストラ

ユニット条件: ♠ 3

能力:

なし

イメージ: ドレインのイメージ (Fig. 8.8)

導入バージョン: ex5.30.0

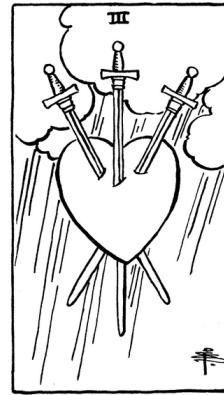


Fig. 8.8 ドレインのイメージ

更新バージョン: v8.2

### 威圧 (表切札)

フレーム:

- エクストラ

ユニット条件: ♠ 4

能力:

なし

イメージ: 威圧のイメージ (Fig. 8.9)

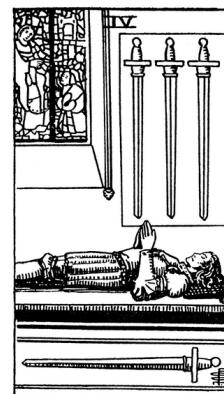


Fig. 8.9 威圧のイメージ

導入バージョン: ex4.18.0

更新バージョン: v8.2

### 蘇生 (表切札)

フレーム:

- エクストラ

ユニット条件: ♠ 5

能力:

なし

イメージ: 蘇生のイメージ (Fig. 8.10)



Fig. 8.10 蘇生のイメージ

導入バージョン: ex3.10.0

更新バージョン: v8.2

---

### 瞬殺 (表切札)

フレーム:

- エクストラ

ユニット条件: ♠ 7

能力:

なし

イメージ: 瞬殺のイメージ (Fig. 8.11)



Fig. 8.11 瞬殺のイメージ

導入バージョン: ex5.30.0

更新バージョン: v8.2

---

リアニメーター (表切札)

フレーム:

- エクストラ

ユニット条件: ♠ J

能力:

なし

イメージ: リアニメーターのイメージ (Fig. 8.12)



Fig. 8.12 リアニメーターのイメージ

導入バージョン: ex4.22.0

更新バージョン: v8.2

---

魔王 (表切札)

フレーム:

- ・エクストラ

ユニット条件: ♠ K

能力:

なし

イメージ: 魔王のイメージ (Fig. 8.13)



Fig. 8.13 魔王のイメージ

導入バージョン: ex3.10.0

更新バージョン: v8.2

---

♡ ハート

援軍 (表切札)

フレーム:

- ・エクストラ

ユニット条件: ♡ 2

能力:

なし

イメージ: 援軍のイメージ (Fig. 8.14)



Fig. 8.14 援軍のイメージ

導入バージョン: ex3.10.0

更新バージョン: v8.2

---

激励 (表切札)

フレーム:

- エクストラ

ユニット条件: ♦ 3

能力:

自分の場にいる ♦ の兵士は <激励> を持つ。

イメージ: 激励のイメージ (Fig. 8.15)

導入バージョン: ex3.4.0

更新バージョン: v8.1

---



Fig. 8.15 激励のイメージ

### 休戦 (表切札)

フレーム:

- エクストラ

ユニット条件: ♡ 4

能力:

なし

イメージ: 休戦のイメージ (Fig. 8.16)



Fig. 8.16 休戦のイメージ

導入バージョン: ex5.30.0

更新バージョン: v8.2

---

### 追撃 (表切札)

フレーム:

- ・エクストラ

ユニット条件: ♡ 5

能力:

なし

イメージ: 追撃のイメージ (Fig. 8.17)



Fig. 8.17 追撃のイメージ

導入バージョン: ex5.30.0

更新バージョン: v8.2

---

### ファントム (表切札)

フレーム:

- ・エクストラ

ユニット条件: ♡ 7

能力:

自分の場にいる防壁は <ファントム> を持つ。

イメージ: ファントムのイメージ (Fig. 8.18)

導入バージョン: ex4.18.0



Fig. 8.18 ファントムのイメージ

更新バージョン: v8.2

救済 (表切札)

フレーム:

- ・エクストラ

ユニット条件: ☽ 8

能力:

なし

イメージ: 救済のイメージ (Fig. 8.19)



Fig. 8.19 救済のイメージ

導入バージョン: ex4.14.0

更新バージョン: v8.2

### チャリオット (表切札)

フレーム:

- エクストラ

ユニット条件: ♦ J

能力:

なし

イメージ: チャリオットのイメージ (Fig. 8.20)



Fig. 8.20 チャリオットのイメージ

導入バージョン: ex4.22.0

更新バージョン: v8.2

---

### 巨人 (表切札)

フレーム:

- エクストラ

ユニット条件: ♦ K

能力:

なし

イメージ: 巨人のイメージ (Fig. 8.21)



Fig. 8.21 巨人のイメージ

導入バージョン: ex3.10.0

更新バージョン: v8.2

---

◇ ダイヤ

防壁追加 (表切札)

フレーム:

- ・エクストラ

ユニット条件: ◇ A

能力:

なし

イメージ: 防壁追加のイメージ (Fig. 8.22)

導入バージョン: ex3.10.0

更新バージョン: v8.2

---



Fig. 8.22 防壁追加のイメージ

交渉 (表切札)

フレーム:

- ・エクストラ

ユニット条件: ◇ 3

能力:

自分の場にいる ◇ の兵士は <交渉> を持つ。

イメージ: 交渉のイメージ (Fig. 8.23)



Fig. 8.23 交渉のイメージ

導入バージョン: ex3.4.0

更新バージョン: v8.1

### 相殺 (表切札)

フレーム:

- ・エクストラ

ユニット条件:  $\diamondsuit$  4

能力:

なし

イメージ: 相殺のイメージ (Fig. 8.24)



Fig. 8.24 相殺のイメージ

導入バージョン: ex5.30.0

更新バージョン: v8.2

---

### 喪失 (表切札)

フレーム:

- ・エクストラ

ユニット条件:  $\diamondsuit$  5

能力:

あなたの場にチャージ状態の防壁が 2 体以上存在する場合、全てのプレイヤーはチャージアクションの効果でキャラクターをチャージ状態にすることができない。

イメージ: 喪失のイメージ (Fig. 8.25)

導入バージョン: ex5.30.0



Fig. 8.25 喪失のイメージ

更新バージョン: v8.2

修繕 (表切札)

フレーム:

- エクストラ

ユニット条件: ◇ 8

能力:

なし

イメージ: 修繕のイメージ (Fig. 8.26)



Fig. 8.26 修繕のイメージ

導入バージョン: ex4.14.0

更新バージョン: v8.2

### 充足 (表切札)

フレーム:

- エクストラ

ユニット条件:  $\diamond 9$

能力:

なし

イメージ: 充足のイメージ (Fig. 8.27)



Fig. 8.27 充足のイメージ

導入バージョン: ex4.18.0

更新バージョン: v8.2

---

### 策士 (表切札)

フレーム:

- エクストラ

ユニット条件:  $\diamond J$

能力:

なし

イメージ: 策士のイメージ (Fig. 8.28)



Fig. 8.28 策士のイメージ

導入バージョン: ex4.22.0

更新バージョン: v8.2

---

#### ♣ クラブ

スイッチ (表札)

フレーム:

- エクストラ

ユニット条件: ♣ 4

能力:

自分の場にいる ♣ の兵士は <スイッチ> を持つ。

イメージ: スイッチのイメージ (Fig. 8.29)

導入バージョン: ex3.4.0

更新バージョン: v8.1

---



Fig. 8.29 スイッチのイメージ

内乱 (表切札)

フレーム:

- エクストラ

ユニット条件: ♣ 5

能力:

なし

イメージ: 内乱のイメージ (Fig. 8.30)

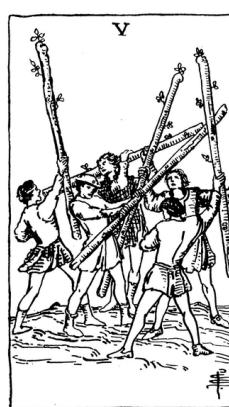


Fig. 8.30 内乱のイメージ

導入バージョン: ex4.14.0

更新バージョン: v8.2

---

## 手札補充 (表切札)

フレーム:

- ・エクストラ

ユニット条件: ♣ 7

能力:

なし

イメージ: 手札補充のイメージ (Fig. 8.31)



Fig. 8.31 手札補充のイメージ

導入バージョン: ex3.10.0

更新バージョン: v8.2

## リセット (表切札)

フレーム:

- ・エクストラ

ユニット条件: ♣ 8

能力:

なし

イメージ: リセットのイメージ (Fig. 8.32)

導入バージョン: ex5.30.0

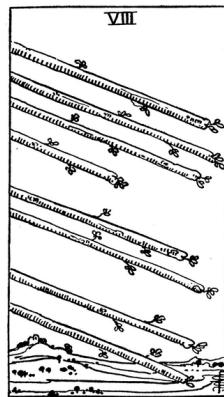


Fig. 8.32 リセットのイメージ

更新バージョン: v8.2

---

### 要塞 (表切札)

フレーム:

- エクストラ

ユニット条件: ♣ 9

能力:

対戦相手がキーカードに ♠ を含むアクションの効果を発揮する直前に自分の場にキャラクターがいる場合、その効果によってあなたはダメージを受けない。

イメージ: 要塞のイメージ (Fig. 8.33)



Fig. 8.33 要塞のイメージ

導入バージョン: ex4.18.0

---

更新バージョン: v8.2

---

悪あがき (表切札)

フレーム:

- ・エクストラ

ユニット条件: ♣ 10

能力:

なし

イメージ: 悪あがきのイメージ (Fig. 8.34)

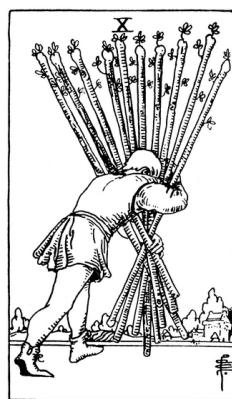


Fig. 8.34 悪あがきのイメージ

導入バージョン: ex5.30.0

---

更新バージョン: v8.2

---

騎士 (表切札)

フレーム:

- ・エクストラ

ユニット条件: ♣ J

能力:

なし



Fig. 8.35 騎士のイメージ

イメージ: 騎士のイメージ (Fig. 8.35)

導入バージョン: ex4.22.0

更新バージョン: v8.2

---

裏切札

裏切札 (裏札)

フレーム:

- ・エクストラ

ユニット条件: 全て (裏向き)

能力:

なし

導入バージョン: v8.1

## 第9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、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. 9.1)

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。

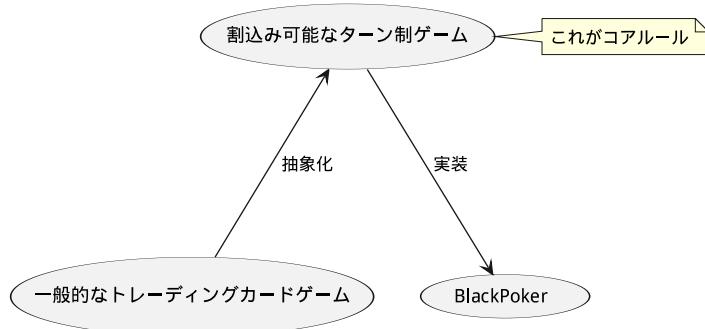


Fig. 9.1 コアルールのイメージ

### 9.1 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。

### 9.1.1 ターン

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。

### 9.1.2 アクション

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いたりします。また、ゲームのルールシステムが行う行動もあります。それらの行動をアクションと定義します。プレイヤーが行う行動を直接アクション、ルールシステムが行うアクションを誘発アクションといいます。

### 9.1.3 リクエスト

アクションを実行するために、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。

### 9.1.4 解決

リクエストを処理すること（要求されたアクションを実行すること）を解決と言います。

### 9.1.5 チャンス

プレイヤーがリクエスト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リクエストすることができます。正式名称はアクションチャンスです。

### 9.1.6 ステージ

ステージはリクエスト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、最後に積まれたリクエストから順に解決されます。リクエストの種類によっては、ステージに蓄積されず、すぐに解決されるものもあります。

### 9.1.7 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 や駒の定義です。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。

### 9.1.8 ユニット

コンポーネントとして定義されたものがゲーム盤面に配置されているとき、それをユニットといいます。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ユニットです。

### 9.1.9 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(解決)されます。リクエストは即時解決されるものと、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。

## 9.2 詳細

基礎概念を図で表すと次のようにになります。(Fig. 9.2)

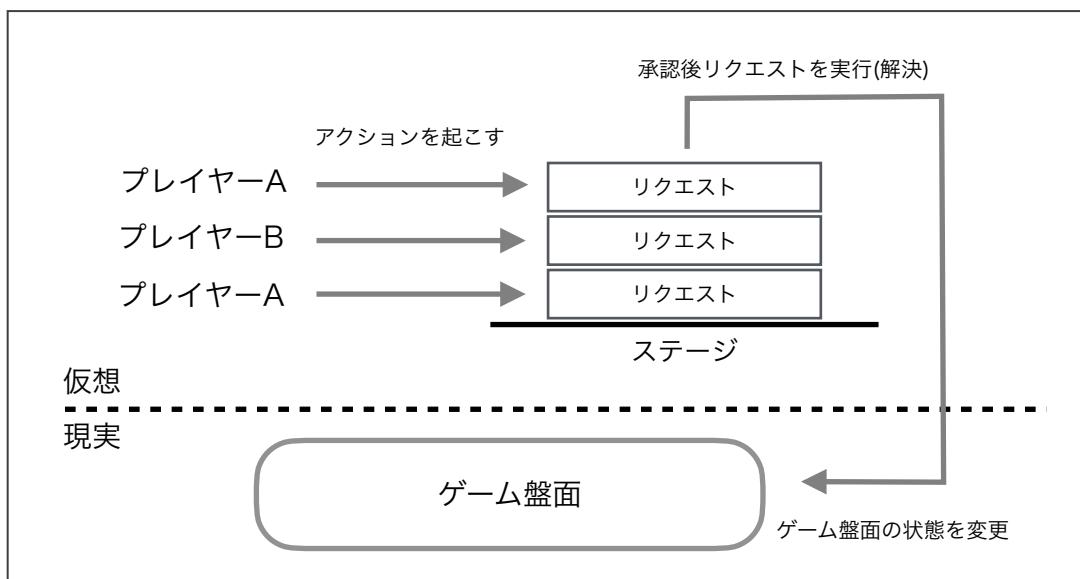


Fig. 9.2 割込み可能なターン制ゲーム

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、コンポーネントとユニットの関係は次のようにになります。(Fig. 9.3)

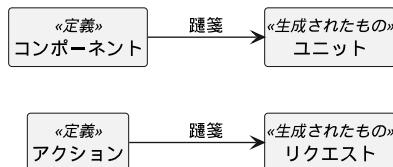


Fig. 9.3 リクエストとユニットの関係

ゲーム盤面には複数のユニットが生成されます。

リクエストが解決されるたびに、ユニットが生成されたり、既存のユニット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。

### 9.2.1 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。

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

## オーナー

アクションの所有者。アクションの定義はプレイヤー毎に保持するため、同じ内容のアクションでもオーナーが異なります。

## 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リクエストされるアクション。

### 誘発

条件が満たされた場合、自動でリクエストされるアクション。

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、アクションがリクエストされ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（リクエストする）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自動的にリクエストされます。

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。

### **9.2.2 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。

### 9.2.3 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。

#### オーナー

コンポーネンの所有者。コンポーネントの定義はプレイヤー毎に保持するため、同じ内容のコンポーネントでもオーナーが異なります。

#### 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。(9.3 能力)

### 9.2.4 ユニットの定義項目

ユニットには、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

ユニットの所有者。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、そのユニット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: ユニット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、ユニット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。ユニットとリクエストの属性を次の図に示します。(Fig. 9.4)

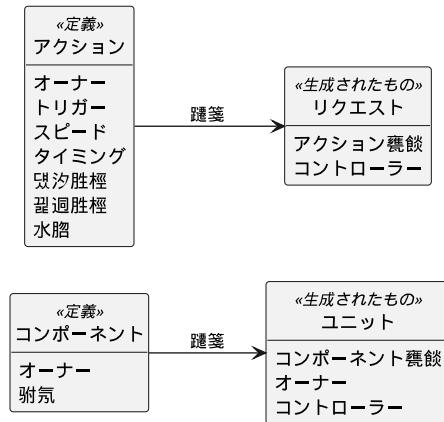


Fig. 9.4 コントローラー属性

### 9.3 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に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. 9.5)

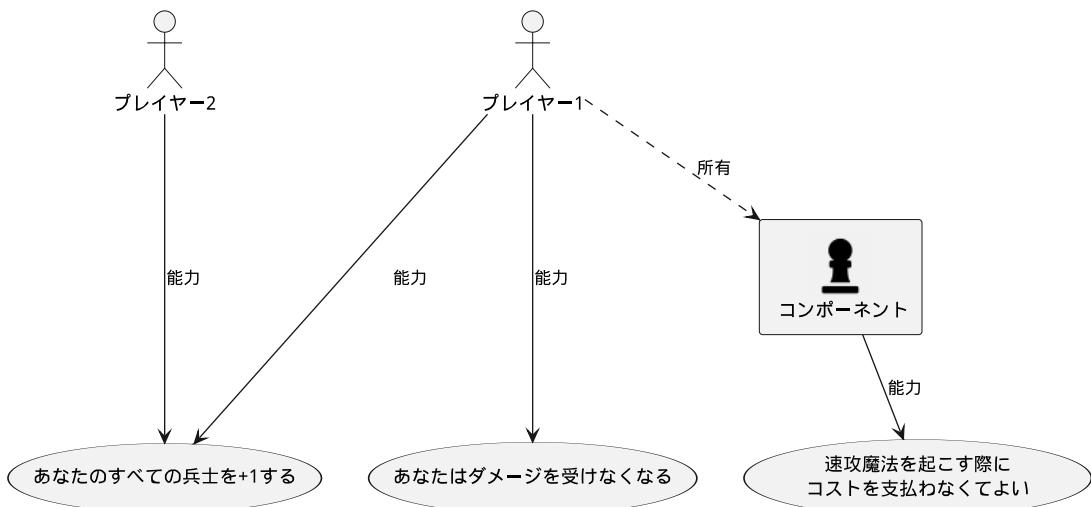


Fig. 9.5 能力のイメージ

注記: 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。

## 9.4 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. 9.6)

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。

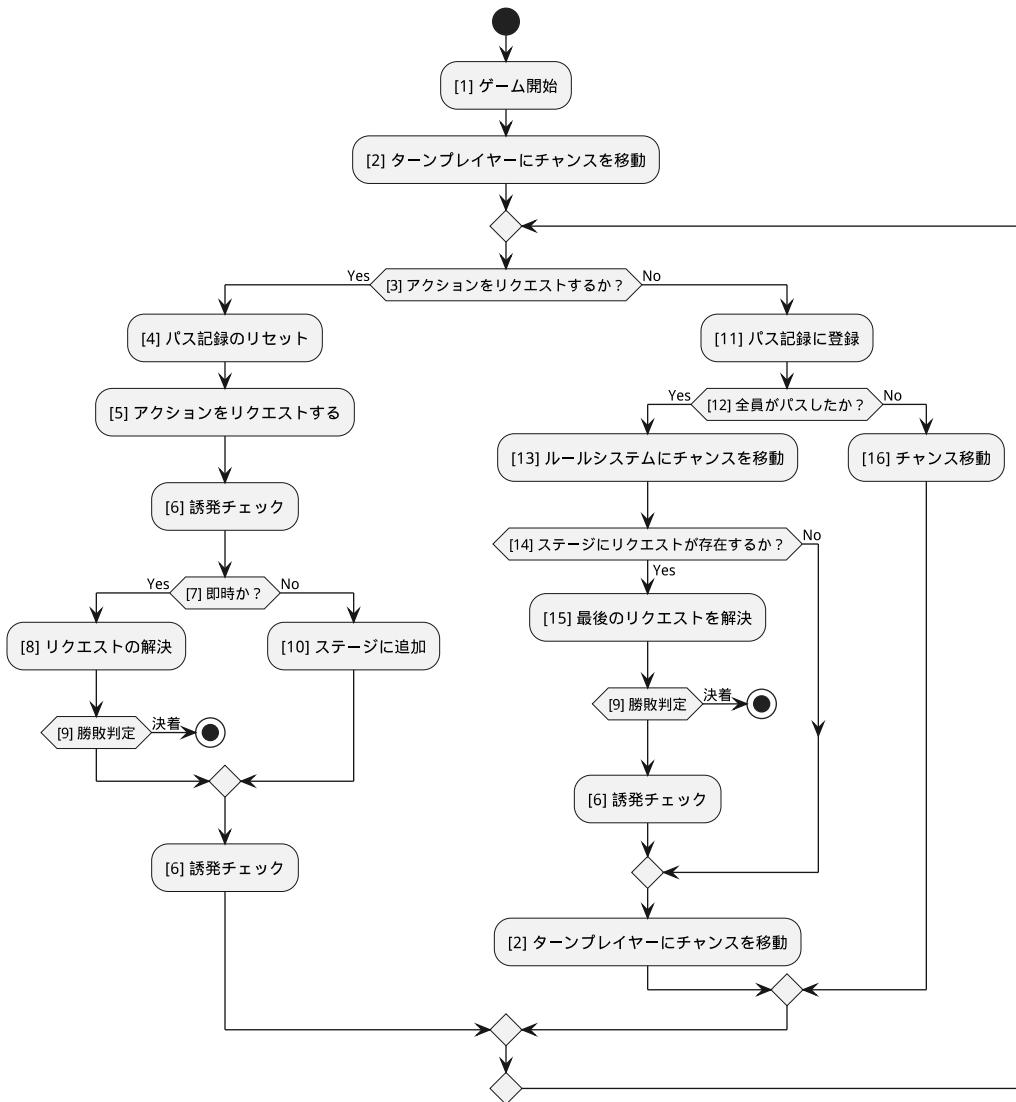


Fig. 9.6 コアフロー

### [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。

### [2] ターンプレイヤーにチャンスを移動

ターンを持っているプレイヤーにチャンスを移動します。

**[3] アクションをリクエストするか？**

チャンスを持っているプレイヤーはアクションを起こすかを判断します。

**[4] パス記録のリセット**

パスしたプレイヤーの記録をリセットします。

**[5] アクションをリクエストする**

アクションをリクエストし、これからプレイヤーが行うことを宣言します。ゲームによってアクションをリクエストする方法は異なります。BlackPoker ではアクション名を言い、コストの支払や対象を指定しアクションをリクエストします。一方ババ抜きでは、隣のプレイヤーからカードを引く際に宣言せず暗黙にアクションがリクエストされている場合もあります。

このときに有効になっている能力を考慮します。能力の適用順については [9.4.2 能力の適応順](#) 参照してください。

**[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、対象のアクションをリクエストします。詳しいフローは [9.4.1 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。

このときに有効になっている能力を考慮します。能力の適用順については [9.4.2 能力の適応順](#) 参照してください。

**[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] ルールシステムにチャンスを移動**

ルールシステムにチャンスを移動します。

**[14] 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。

**[15] 最後のリクエストを解決**

最後にステージに追加されたリクエストを解決します。解決方法は [\[8\] リクエストの解決](#) 参照してください。ステージ上のリクエストを解決する場合、[\[8\] リクエストの解決](#) を行った後、次の内容も合わせて行います。

- リクエストをステージから取り除く

**[16] 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。

### 9.4.1 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. 9.7)

**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。

**[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。

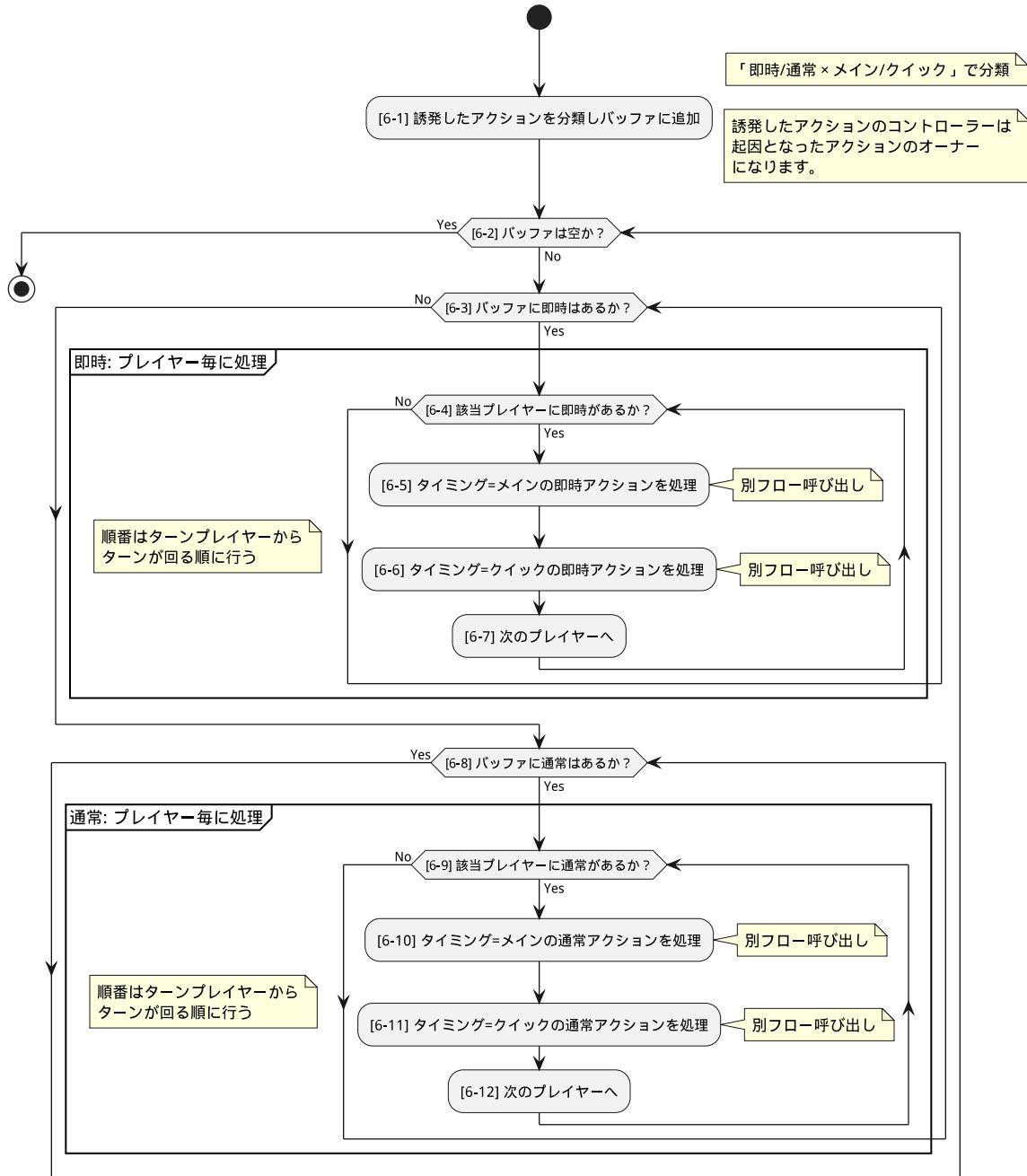


Fig. 9.7 誘発チェック

**[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  
[9.4.1 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 [9.4.1 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  
[9.4.1 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 [9.4.1 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. 9.8)

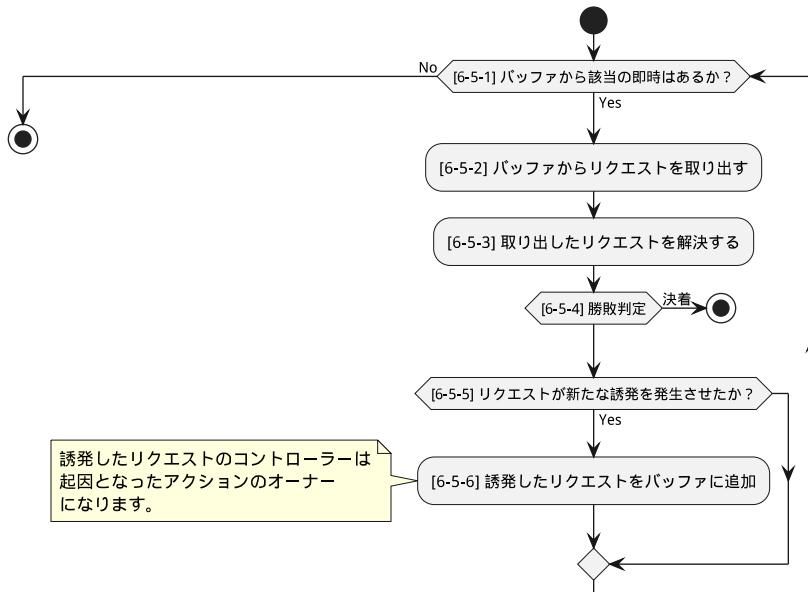


Fig. 9.8 誘発チェック-即時処理

### [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. 9.9)

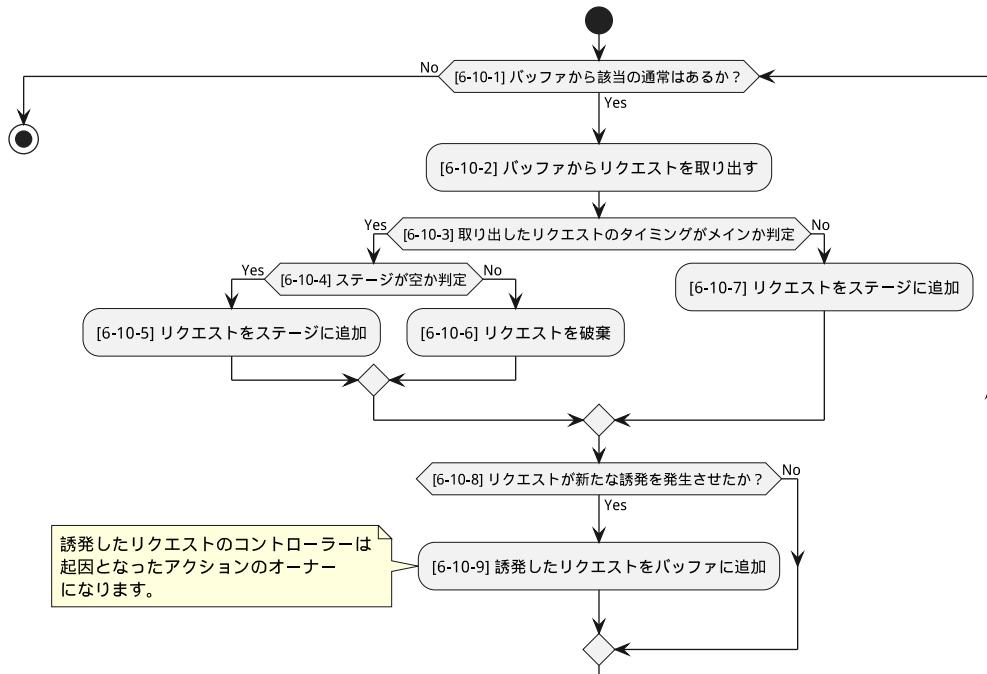


Fig. 9.9 誘発チェック-通常処理

#### [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、クリ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。

## 9.4.2 能力の適応順

複数の能力が同時に有効になった場合、効果の内容によっては矛盾を引き起こす可能性があります。その場合は、次の 9.4.2 能力の適用ルール に沿って能力を解釈してください。

なお、ゲームによって細部の裁定が異なる場合があります。ここでは BlackPoker を例に説明します。

### 考え方の原則

影響範囲が広い能力ほど優先順位を低く扱い、影響範囲が狭い（個別の対象を限定する）能力ほど優先順位を高く扱います。つまり、「広く浅く影響する能力」は先に適用し、「狭く深く影響する能力」は後から適用します。

### 能力の適用ルール

1. 能力を分類する各能力を「影響範囲」に注目して、次の 3 つに分類します。

#### [1] 全ての (all)

- ゲームの場全体、または全プレイヤーなど「すべて」を有効範囲に含む能力です。
- 例: 「全ての ♠ の兵士はサイズを 1 加算する」など。

#### [2] あなたの (your)

- あなたの場や、あなたがコントロールしているコンポーネントだけを有効範囲にする能力です。
- 例: 「あなたの兵士はドライブ状態でも攻撃できる」など。

### [3] この (this)

- 対象のユニット 1 つを有効範囲にします。
  - 例: 「この兵士はサイズを 3 加算する」「対象の兵士のサイズを 2 減算する」など。
2. 能力を適用する上記で分類した番号の小さい順、すなわち [1] → [2] → [3] の順で能力を適用します。

#### [1] 全ての (all)

まず「全ての ~」といった広範囲を対象とする能力を先に処理します。

#### [2] あなたの (your)

次に「あなたの ~」等、特定プレイヤーやその場を限定する能力を処理します。

#### [3] この (this)

最後に、個別のコンポーネント単位でより限定的な能力を処理し、必要に応じて上書きします。

同じ範囲で矛盾した能力がある場合それらの能力が発動（または有効化）された順番に応じて“タイムスタンプ”が古いものから適用し、新しいものが後から上書きする形で処理します。

このように、同時に有効な効果が互いに矛盾する場合でも、最終的により限定的な効果が優先されます。

## 運用上の注意

### 複数の「同じ範囲」の能力同士の扱い

たとえば「全ての兵士は攻撃できない」という能力と、「全ての兵士のサイズはこのターン中 1 加算される」という能力が同じ “[1] 全ての (all)” 範囲に当たる場合、どちらも基本的に同時に成立し共存します。ただし、まったく相反する内容で整合が取れない場合は、対戦ルールやジャッジの裁定に従ってください。

### 適用タイミング

能力の適用は、コアフロー内の特定のステップでまとめて行います。何度か再適用が行われる場面があっても、適用のたびに「[1] → [2] → [3]」の順でまっさらな状態から再計算します。そのため、兵士のサイズが重複して加算され続けるようなことはありません。

### 互いに矛盾しない場合

たとえば「全ての兵士のサイズを -1」「あなたの兵士はさらに +2」「この兵士はさらに +3」という 3 つの効果が同時に有効なとき、BlackPoker ではサイズ 0 以下でも兵士が場に存在し続けられるため、最終的にその兵士には合計 +5 の修正が加わります。特に抵触しないかぎりすべて重複適用されます。

### 互いに矛盾する場合

「全ての兵士は攻撃できない」と「この兵士は攻撃できる」というように真っ向から対立する効果が同時に発生した場合、最終的には範囲の狭い「この兵士は攻撃できる」の方が優先されます。

以上のルールが、複数の能力が同時に有効になった場合の処理基準となります。

## 9.5 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 10 章

### 付録

#### 10.1 アクションリスト

##### 10.1.1 ライト

###### URL

<https://blackpoker.github.io/BlackPoker/master/actionlist/html/all.html?format=%E3%83%A9%E3%82%A4%E3%83%88>

###### PDF

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

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

##### 10.1.2 マスター

###### URL

<https://blackpoker.github.io/BlackPoker/master/actionlist/html/all.html?format=%E3%83%9E%E3%82%B9%E3%82%BF%E3%83%BC>

###### PDF

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

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

### 10.1.3 エクストラフレーム

#### URL

<https://blackpoker.github.io/BlackPoker/master/actionlist/html/all.html?format=%E3%83%9E%E3%82%B9%E3%82%BF%E3%83%BC&frame=%E3%82%A8%E3%82%AF%E3%82%B9%E3%83%88%E3%83%A9>

## 10.2 ガイドライン

ガイドラインは、BlackPoker のアクションやルールを設計・記述する際の共通基準を示すものです。

### 10.2.1 BlackPoker 二次創作ガイドライン

#### 目次

- はじめに
- 二次創作の範囲
- 創作の自由と制限
- クレジット表記について
- 禁止事項
- 商用利用について
- ガイドラインにないケースについて

#### はじめに

BlackPoker の制作チームでは、ファンの皆さんによる創作活動を心から歓迎しています。BlackPoker を通じて生まれる新たなアイデアや作品は、私たちにとって大きな喜びであり、コミュニティをさらに盛り上げる原動力です。そこで、安心して二次創作を楽しんでいただけるように、本ガイドラインでは創作にあたってのルールとお願い事をまとめました。

このガイドラインを読むことで、BlackPoker という作品名に敬意を払いつつ、自由に新しい遊び方や作品を生み出せるようになることが目的です。皆さまの創造力で BlackPoker の世界がさらに豊かになることを、私たちはとても楽しみにしています。どうぞルールを守って、思う存分創作を楽しんでください！

## 二次創作の範囲

BlackPoker では、以下のようなジャンルの二次創作を行っていただけます。

- ゲームルール・バリエーション BlackPoker のルールをアレンジした新しい遊び方やオリジナルのルール追加
- イラスト・漫画 キャラクターや世界観を題材にしたイラストやマンガ
- 小説・ストーリー BlackPoker の設定や物語を膨らませた小説やショートストーリー
- 動画 ゲームのプレイ動画、解説動画、ファンによるアニメーションや MAD 動画など
- 音楽イメージソング、BGM のアレンジ、リミックスなどの音楽作品
- グッズ 手作りの同人グッズ（キーホルダー、カードケース、ファンアートグッズ等）

上記は一例です。この他にも常識の範囲内で BlackPoker に関する創作であれば、基本的に自由にチャレンジしていただけます。

## 創作の自由と制限

BlackPoker の二次創作は誰でも自由に行うことができます。本ガイドラインの範囲内であれば、事前に個別の許可を取る必要はありませんので、安心して創作活動を行ってください。ファンの皆さまが考案する新ルールや描いてくださるイラストなど、私たちも心から楽しみにしています。

ただし、二次創作を許可するといつても 著作権や公式の権利を放棄したわけではない 点にご注意ください。BlackPoker 自体の著作権・商標などの権利は引き続き制作元に帰属しており、原作の無断転載や権利者を偽る行為は認められません。Apache License 2.0 のように、作品の利用を許諾しても著作者はその権利を保持し続けるスタンスです。ガイドライン遵守のもとで、原作へのリスペクトを忘れずに創作をお楽しみください。

## クレジット表記について

創作した作品を公開する際は、「BlackPoker」の名前をクレジットに記載することを推奨します。必須ではありませんが、作品の説明文や動画のエンドロール、投稿時のコメント欄などに「これは BlackPoker の二次創作です」等の一文を入れていただけると幸いです。こうしたクレジット表記は原作への敬意を示すことになり、閲覧する方にもその作品が BlackPoker 由来のファン創作であると伝わりやすくなります。

---

**注釈:** 作品中に「公式」や「公認」などの紛らわしい表現を入れることはお控えください。あくまでファンによる非公式の創作物であることが分かる形で公開していただければと思います。

---

## 禁止事項

BlackPoker の二次創作を楽しんでいただけにあたり、以下のような行為・表現はご遠慮ください（禁止事項）。

- **公式作品と誤認させる表現の禁止**あたかも公式のコンテンツや公式発表であるかのような紛らわしい表現は禁止します。ファン創作であるにも関わらず公式と混同される恐れのある表現（公式ロゴの無断使用や、「公式が制作した」などの記載）は行わないでください。
- **公序良俗に反する内容の禁止**極端に暴力的・グロテスクな描写、過度な性的表現、差別的な言動やヘイト表現など、公序良俗に反する内容の作品は公開しないでください。見る人が不快になったり社会的に問題となり得る表現は避けてください。
- **第三者の権利を侵害する内容の禁止**他者の著作権を侵害する画像や音楽の無断使用、他人物のプライバシー侵害、誹謗中傷など、第三者の権利を侵害する内容は含めないでください。二次創作とはいえ、他の作品や人物の権利を尊重することが大切です。

以上の禁止事項に抵触する作品は、公開後であっても削除をお願いしたり、必要に応じて法的措置を検討する場合がありますのでご了承ください。

## 商用利用について

BlackPoker の二次創作物の利用や頒布は、**原則として非営利**で行ってくださいますようお願いいたします。ファン活動の範囲内（同人イベントでの頒布や、個人が少額の収益を得る程度の動画配信など）であれば収益が発生しても問題ありません。しかし、企業が関与する大規模な商用利用や、同人の範囲を超える大きな利益を伴う利用については、**事前に必ずご相談ください**。

例えば、BlackPoker の設定を用いた商品を大量生産して販売する、クラウドファンディングで多額の支援を募る、といったケースがこれに該当します。そのようなプロジェクトを計画されている場合は、事前に制作者までお問い合わせいただければ個別に協議させていただきます。ガイドラインの範囲内であれば同人活動は大歓迎ですので、常識の範囲内でお楽しみください。

## ガイドラインにないケースについて

本ガイドラインに記載されていないケースや、内容の解釈に迷う場合は、どうぞ遠慮なく**個別にお問い合わせください**。公式サイトや SNS 等の連絡先を通じてご質問をいただければ、可能な範囲で回答し対応いたします。皆さまに安心して創作を続けていただけるよう、私たちもできる限りサポートさせていただきます。

BlackPoker の世界は、ファンの皆さまのクリエイティブな発想によって無限に広がります。ガイドラインを守りつつ、自由なアイデアで BlackPoker をもっと一緒に盛り上げていきましょう！

## 10.2.2 BlackPoker アクション・ルールガイドライン

### 目次

- はじめに
  - アクションを追加する際のルール
- アクションの対象は単対象 (必須)
- キーカード条件なしの通常-クリックアクションを作らない (必須)
- 誘発アクションは即時 (推奨)
- 先行 1 ターン目に確実に勝利できる効果を作らない (必須)
- 誘発-メインは同時に 2 つ以上誘発しないように制限 (必須)
  - キャラクターを追加する際のルール
- 場のキャラクターは一目でわかるように定義 (必須)

### はじめに

本ガイドラインは、BlackPoker のアクションやルールを設計・記述する際の共通基準を示すものです。各章を参照しながら、項目ごとに「内容」と「理由」を理解したうえで適用してください。

各項目には守るべきレベルを記載しています。- 必須: すべてのアクションで必ず守る必要があります。- 推奨: 守ることを強く推奨しますが、必須ではありません。

### アクションを追加する際のルール

#### アクションの対象は単対象 (必須)

##### 内容

アクションの対象は必ず一つになるように設計する。

##### 理由

対象が複数存在すると同時解決や誘発判定の例外処理が膨大になり、ルール全体が煩雑化するからです。

### キーカード条件なしの通常-クリックアクションを作らない (必須)

#### 内容

ステージに残る通常-クリックアクションは、必ず明示的なキーカードを指定します。

#### 理由

キーカードがないと、ステージ上で解決する順番が不明瞭になりルール運用が不安定になるためです。

### 誘発アクションは即時 (推奨)

#### 内容

トリガーが「誘発」のアクションはスピードを「即時」、タイミングを「クリック」にする。

#### 理由

誘発アクションは、通常のアクションと異なり、特定の条件が満たされたときに即座に発動することが期待されます。そのため、即時に発動することで、プレイヤーの記憶領域を節約し、ゲームの進行がスムーズになります。すでに公式のフォーマットで「ブロック」など即時でない誘発アクションがありますが、それはターンの大きな流れを作るために総設計しています。新たにオリジナルで誘発アクションを追加する場合は、即時-クリックにすることを推奨します。

### 先行 1 ターン目に確実に勝利できる効果を作らない (必須)

#### 内容

先攻プレイヤーが 1 ターン目に確実な勝利や致命的アドバンテージを得ることを目的とするアクションは禁止する。

#### 理由

ゲームの展開が一方的となり、プレイヤー間の駆け引きや戦略性が失われ、楽しさが損なわれるためです。

### 誘発-メインは同時に 2 つ以上誘発しないように制限 (必須)

#### 内容

「誘発-通常-メイン」のアクションは、一度の解決で二重に誘発しないよう条件を設定します。

#### 理由

誘発-メインは、同時に 2 つ以上の誘発が起こると、解決順序が不明瞭になり、ゲームの整合性が損なわれるためです。公式のフォーマットでは「ブロック」「ダメージ判定」などターンの流れを作るアクションが誘発-メインで定義されています。これらのアクションは、必ずステージの一番下になる前提で設計されており、同時に 2 つ以上の誘発が起こることを想定していません。

## キャラクターを追加する際のルール

### 場のキャラクターは一目でわかるように定義(必須)

#### 内容

場に出るキャラクターは、スート、数字、枚数、裏表などを考慮して一意に定義します。

#### 理由

同じスート・数字や組み合わせでも能力や役割が異なる場合があるため、キャラクターを明確に特定できないと誤操作や解釈の混乱を招くためです。



## 第 11 章

# 変更履歴

### 11.1 第 8 版の主な変更点

次は BlackPoker 第 8 版における主要な変更点です。8.1 の変更点は (8.1) として記載しています。

#### 11.1.1 アクションの定義の変更

- B・J のコスト、効果を見直し
- クローズのコスト、効果、キーカードを見直し

#### 11.1.2 能力の解釈を変更

第 7 版では、能力は「常在型能力」と「誘発型能力」の 2 種類が定義されていました。

第 8 版では、能力の解釈を整理し、アクションに「起動条件」と「誘発条件」を追加することで、能力は常在型能力のみを指すものとしました。

この変更により、エクストラリストに大きな影響が生じたため、第 8.0 版ではエクストラは一旦非表示としています。なお、コアルール内において能力の影響範囲についての記載を追加しています。

第 8.1 版では、エクストラをフレーム化して切札を復活させました。(8.1)

### 11.1.3 フォグ領域追加

- 新たに「フォグ領域」を追加しました。この領域は「アップ」「ダウン」などターン終了時まで持続する効果を配置するためのもので、効果が視認しやすくなります。
- 領域追加に伴い、新たにフォグリストも導入しました。

### 11.1.4 用語追加

ルールの分かりやすさ向上を目的として、以下の用語を新たに導入しました。

#### 【キャラクター関連】

- ラベル
- サイズ

#### 【アクション関連】

- リクエスト
- トリガー
- スピード
- 起動条件
- 誘発条件

#### 【コンポーネント関連】 (8.1)

- コンポーネントキーカード → ユニットカード条件に変更 (8.2)
- ユニットカード
- キャラクターキーカード → ユニットカード条件に変更 (8.2)
- フォグキーカード → ユニットカード条件に変更 (8.2)
- 切札キーカード → ユニットカード条件に変更 (8.2)

### 11.1.5 オプション削除とフレームへの統合

第7版では対戦レギュレーションにオプションが存在していましたが、第8版ではオプションを削除し、各フレームに統合することで全体の遊び方の整理を図りました。

また、新たな構築要素として「ストラテジー」を導入しています。結果として、フレームは以下の4種類のみとし、その他は廃止しました(8.1でエクストラを追加)。

- エントリー 20
- パック
- レアパック
- ストラテジー
- エクストラ (8.1)

さらに、ハーフ系が廃止されたため、マッチに関する説明も削除しています。

### 11.1.6 エクストラをフレーム化 (8.1)

第8.0版で削除したエクストラ関連ルールを、第8.1版ではフレーム化し、切札を復活させました。ゲーム開始の流れがこれまでと異なり、よりスピーディーな展開を楽しめます。

8.1版では「立ち上がる兵」の切札のみ復活し、ほかの切札は順次追加予定です。

### 11.1.7 曖昧なルールの明確化

以下の点について、ルールの曖昧な部分を明確化しました。

- 能力の影響範囲をコアルールに明記
- 誘発チェックのフローを詳細化
- コアフロー内で能力を確認するタイミングを追加
- 共通ルールおよびコアルールにおいて、リクエストの解決が完了するまでリクエストがステージ上に残ることを明記
- フォグを配置する際のカードの向きを記載
- ステージ上にあるキーカードの配置方法を記載
- コンポーネントインスタンスの概念を導入。
- コンポーネントインスタンスをユニットに改名。(8.1)

- ・共通ルールに記載されていた引き分けの記述を修正し、引き分けとならないよう変更
- ・ゲームの始め方をフレーム単位で明確に記載できるよう修正 (8.1)
- ・パック、切札などフレームを含めた全てのコンポーネントを説明する章を追加 (8.1)
- ・デッキの構築条件を明確化 (8.1)
- ・キーカードという単語はアクションだけのものになるよう修正 (8.1)

### 11.1.8 ルール外変更点

ルール本体に直接関係しない部分について、以下の変更を実施しました。

- ・コアルールの章を後ろに配置し、最初から読めばルール全体が理解できる章構成に変更
- ・新たにフレームの章を設け、フォーマットや章内にアクションリストなどを含む構成に変更
- ・HTML 版のアクションリストで、フレーム依存のアクションも表示されるよう修正
- ・各アクション、キャラクター、フォグの導入バージョンなど、細かな情報を記載
- ・PDF 版に索引を追加
- ・PDF 版の表紙を、新ロゴをあしらった新デザインに変更
- ・アクションなどの yaml 定義に対して json スキーマを作成
- ・変更履歴を公式ルール内に記載
- ・中綴じ印刷用の PDF を追加
- ・対戦レギュレーションを第 2 章に移動し、ルール全体の流れを整理 (8.1)
- ・切札リストにイラストを追加 (8.1)

## 11.2 第 7 版の主な変更点

次は BlackPoker 第 7 版における主要な変更点です。

### 11.2.1 リバースのクイック化

- リバースがクイックタイミングで使用可能になりました。
- リバースはスタンダードではなく、プロ向けに提供されるようになりました。

### 11.2.2 ゲーム中のデッキ名称をライフに変更

対戦レギュレーションで示されるデッキと、実際のゲーム中に使用するデッキでは意味が異なります。

その違いを明確にするため、ゲーム中のデッキ名称を「ライフ」に変更しました。

### 11.2.3 対戦レギュレーションの定義方法変更

対戦レギュレーションは、フレーム、オプション、フォーマットの3要素の決定により定まるようになりました。

この修正により、対戦レギュレーションの種類が大幅に増加し、決定事項が少なくともルールが確定できるようになりました。

### 11.2.4 コアフローをわかりやすく整理

従来、複雑で分かりにくかったコアフローのフローチャートを整理し、より分かりやすいものに改訂しました。

### 11.2.5 B・J のクイック化

B・J がクイックタイミングで使用できるようになりました。

### 11.2.6 引き分け廃止

勝敗判定がターンプレイヤーから行う方式に変更されたため、引き分けが廃止されました。

### 11.2.7 ルールの記載を微修正

- 索引を追加しました。
- PDF版において、大きすぎる図のサイズを縮小しました。
- ストーリー部分を追加しました。
- エクストラの対応版数に関する記載を削除しました。