

[2] 承認後リクエストを実行(解決)

アクション

[1] アクションを起こす

アクション

定義

プレイヤーA

リクエスト

プレイヤーB

リクエスト

プレイヤーA

リクエスト

実態

ステージ

[3] ユニットを出すなど
盤面の状態を変更

仮想：アクション

現実：コンポーネント

盤面

プレイヤーA

領域:場

ユニット

ユニット

実態

領域:フォグ

ユニット

領域

領域

領域

様々な領域がある

プレイヤーB

プレイヤーAと同じ種類の領域がある

定義

コンポーネント

コンポーネント

コンポーネント

コンポーネント