



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8.0版

もりくま 著

2025/3/31 発行

© 2013 BlackPoker

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
第 2 章	共通ルール	7
2.1	プレイ人数	7
2.2	用意するもの	7
2.3	使用できるトランプ	7
2.4	トランプの数字	8
2.5	カードの配置	8
2.6	勝利条件	9
2.7	ダメージ	10
2.8	キャラクター	10
2.9	ゲームの始め方	12
2.10	アクション	12
2.11	その他のルール	19
第 3 章	対戦レギュレーション	25
3.1	対戦レギュレーションとは	25
3.2	定義項目	25
3.3	対戦レギュレーションの決め方	26
第 4 章	フォーマット	27
4.1	フォーマットとは	27
4.2	定義項目	27
4.3	フォーマット定義	27
第 5 章	フレーム	61
5.1	フレームとは	61
5.2	定義項目	61

5.3	フレーム定義	62
第 6 章	コアルール	71
6.1	基礎概念	71
6.2	詳細	73
6.3	能力	78
6.4	コアフロー	79
6.5	まとめ	88
第 7 章	付録	89
7.1	PDF 版ルール	89
7.2	アクションリスト	89
第 8 章	変更履歴	91
8.1	第 8 版の主な変更点	91
8.2	第 7 版の主な変更点	94
索引		97

release: 2025/3/31

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 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

3 対戦レギュレーション

遊び方（ゲーム中にできることの範囲）を決める方法について説明

4 フォーマット

対戦レギュレーションを決める際に選択できるフォーマットを紹介

5 フレーム

対戦レギュレーションを決める際に選択できるフレームを紹介

6 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

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。

ゲームの流れを理解したい方

2 共通ルール から順に読んでください。6 コアルール は飛ばしても大丈夫です。

アクションの解決順で悩んでいる方

6 コアルール を熟読してください。

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える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

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。

2.1 プレイ人数

2 人です。

2.2 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。

2.3 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。

2.4 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 2.1)

Table 2.1 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

2.5 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. 2.1)

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。

フォグ

このターンのみ影響を与えるカードを置きます。



Fig. 2.1 プレイ中のカードの配置

2.5.1 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 [2.9 ゲームの始め方](#) で説明します。

2.6 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、ライフが 1 枚減ります。

2.7 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。

2.8 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。コアルールコンポー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. 2.2)



Fig. 2.2 キャラクターの例

2.8.1 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。

2.8.2 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。

2.8.3 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。

2.8.4 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. 2.3)

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. 2.3 チャージとドライブ

2.9 ゲームの始め方

デッキをよく切り、次の手順でゲームを始めます。

2.9.1 配置準備

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。

2.9.2 先攻決定

1. 両者ライフの一番上を表にする。
2. 大きい数字のプレイヤーが先攻。数字については、[Table 2.1](#) 参照。
3. 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。
4. 表にしたカードを墓地へ移す。

2.9.3 ゲーム開始

1. 先攻プレイヤーはライフより 1 枚引き手札に加える。
2. 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。

ゲームの始め方は対戦レギュレーションによって異なることがあります。対戦前に確認してください。

2.10 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: [6 コアルール](#)

2.10.1 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: [6.2.1 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: [6.2.1 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: [6.2.1 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 [2.10.2 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、その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

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。

2.10.2 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 2.2](#))

Table 2.2 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。

2.10.3 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。

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. 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。

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。

2.10.4 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 のスタック)

1. プレイヤー A がアクションを積む



Fig. 2.4 アクションの解決 1

2. プレイヤー B がアクションを積む



Fig. 2.5 アクションの解決 2

3. アクションを実行 (解決)



Fig. 2.6 アクションの解決3

大まかな流れは図の通りとなります。

更に厳密な処理は [6.4 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、[6.4 コアフロー](#) の [\[8\] リクエストの解決](#) で順に行われます。

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

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。

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. キーカードがある場合、墓地に移す

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。

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。

2.10.5 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、6.4 コアフロー の [9] 勝敗判定 で確認されます。

2.10.6 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、6.4 コアフロー を参照してください。

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。

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。

4.3.1 世代交代 (基本)

2.11 その他のルール

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。

2.11.1 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

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「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。

2.11.2 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、対戦相手を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。

2.11.3 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. 2.7)

- 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. 2.7 防壁の置き方

2.11.4 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. 2.8)

- 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. 2.8 フォグの置き方

2.11.5 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. 2.9)

- 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. 2.9 ステージの置き方

第3章

対戦レギュレーション

3.1 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。

3.2 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。

フォーマットとは、使用できるアクションなどをまとめたセット。いくつか種類があり、プレイヤーの熟練度に合わせて選ぶことができる。

詳しくは [4 フォーマット](#) 参照

フレーム

使用するフレーム。

フレームとは、フォーマットとは異なる角度から使えるアクションや領域をまとめたセット。フォーマットは熟練度で選び、フレームは遊び方で選ぶイメージです。

詳しくは [5 フレーム](#) 参照

3.2.1 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

例えば、次のように表記します。

ライト + エントリー

3.3 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。

フォーマットが変わると覚えるアクションなどの量が大きく変わるので、プレイヤー同士の熟練度をもとに決定しましょう。

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 3.1)

Table 3.1 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	○	x	x	x
バック	x	○	○	○
レアバック	x	○	○	○
ストラテジー	x	x	○	○

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。

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

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

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。

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。

4.3.1 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 (基本)
- 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)
- 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)
- サーチ (速攻魔法)
- $B \cdot J$ (速攻魔法)
- $R \cdot S \cdot F$ (速攻魔法)
- リバーズ (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)
 - 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)

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: 0.2

更新バージョン: 8.0

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: 4.0

更新バージョン: 8.0

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: 4.0

更新バージョン: 8.0

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。

導入バージョン: 0.2

更新バージョン: 8.0

ブロック (基本)

フォーマット:

ライト	スタンダード	プロ	マスター
○	○	○	○

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。

- ・ブロッカーはラベルに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: 0.2

更新バージョン: 8.0

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
○	○	○	○

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: 0.2

更新バージョン: 8.0

世代交代 (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: クイック

誘発条件:

Joker,A,J,Q,K のカードがあなたの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。

導入バージョン: 1.0

更新バージョン: 8.0

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、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: 0.1

更新バージョン: 8.0

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
○	○	○	○

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: 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～

導入バージョン: 3.0

更新バージョン: 8.0

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
○	○	○	○

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: 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～

導入バージョン: 3.0

更新バージョン: 8.0

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
○	○	○	○

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

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: 3.0

更新バージョン: 8.0

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	○	○

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

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: 6.0

更新バージョン: 8.0

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: 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: 3.0

更新バージョン: 8.0

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: A～K

コスト: BL

対象:

自分の場にいるキーカードと同じスートの兵士 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～

導入バージョン: 0.1

更新バージョン: 8.0

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: ♡ A~10

コスト: D

対象:

兵士 1 体を対象とする。

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: 0.1

更新バージョン: 8.0

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: ♠ A~10

コスト: D

対象:

兵士 1 体を対象とする。

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: 0.1

更新バージョン: 8.0

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

キーカード: ◇ A~10

コスト: D

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。

導入バージョン: 0.2

更新バージョン: 8.0

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

キーカード: ♣ A~10

コスト: D

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

導入バージョン: 0.1

更新バージョン: 8.0

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～

導入バージョン: 1.0

更新バージョン: 8.0

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。

導入バージョン: 1.0

更新バージョン: 8.0

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: ◇ 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。

導入バージョン: 1.0

更新バージョン: 8.0

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。

導入バージョン: 1.0

更新バージョン: 8.0

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 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: 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: 0.1

更新バージョン: 8.0

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: 同じスートの A と J

コスト: SS

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 ~

導入バージョン: 1.0

更新バージョン: 8.0

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: 同じスートの A,10~K を 5 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。

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。

導入バージョン: 1.0

更新バージョン: 8.0

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: 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。

導入バージョン: 0.1

更新バージョン: 8.0

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: 同じスートを 2 枚

コスト: B

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。

導入バージョン: 1.0

更新バージョン: 8.0

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
○	○	○	○

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～

導入バージョン: 0.2

更新バージョン: 8.0

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～

導入バージョン: 0.1

更新バージョン: 8.0

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～

導入バージョン: 2.0

更新バージョン: 3.0,8.0

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～

導入バージョン: 3.0

更新バージョン: 8.0

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: ♠ 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。

導入バージョン: 3.0

更新バージョン: 8.0

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: ◇ 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。

導入バージョン: 3.0

更新バージョン: 8.0

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: ♥ 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: 3.0

更新バージョン: 8.0

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: ♠ 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:

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: 3.0

更新バージョン: 8.0

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: ◇ 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。金がなけれりゃ誰も来やしねえ」

~ 孤独な徴募兵より ~

導入バージョン: 3.0

更新バージョン: 8.0

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: ♣ 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: 3.0

更新バージョン: 8.0

4.3.2 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
○	○	○	○

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, ブロッカー

導入バージョン: 1.0

更新バージョン: 8.0

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"/>

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, ブロッカー

導入バージョン: 1.0

更新バージョン: 8.0

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"/>

キーカード: 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: 1.0

更新バージョン: 8.0

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	○	○	○

キーカード: 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: 3.0

更新バージョン: 8.0

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
○	○	○	○

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, 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: 5.0

更新バージョン: 8.0

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"/>

キーカード: 全て (裏向き)

ラベル: ブロッカー

導入バージョン: 1.0

更新バージョン: 8.0

4.3.3 フォグリスト

目次

- 速攻魔法
 - アップ (速攻魔法)
 - ダウン (速攻魔法)
- 通常魔法
 - フォース (通常魔法)

速攻魔法

アップ (速攻魔法)

キーカード: ♡ 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: 8.0

ダウン (速攻魔法)

キーカード: ♠ 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: 8.0

通常魔法

フォース (通常魔法)

キーカード: ♡ 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: 8.0

第 5 章

フレーム

5.1 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。

5.2 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が必要な場合、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。

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。

5.3 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。

5.3.1 フレームリスト

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

エントリー 20

配置図:



Fig. 5.1 配置図-エントリー 20

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

ゲームの始め方:

- デッキをライフとし配置図の場所に伏せておく。
- ライフの一番上のカードを防壁として場に出し、次のカードを兵士として場に出す。(プリセット)

以降は、[2.9.1 配置準備](#) 以降に沿ってゲームを開始します。

パック

配置図:



Fig. 5.2 配置図-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:

なし

ゲームの始め方:

- 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。
- 残りのデッキをライフとし配置図の場所に伏せておく。
- ライフの一番上のカードを防壁として場に出し、次のカードを兵士として場に出す。(プリセット)
- フォーマットがライトの場合、プリセットされた兵士カードが Joker ならばそれを墓地に移し、次のカードを兵士として場に出す。(ライトに兵士「魔術士」がないため。)

以降は、[2.9.2 先攻決定](#) 以降に沿ってゲームを開始します。

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。

- パック開封

詳細は次を参照してください。

[5.3.2 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

レアパック

配置図:



Fig. 5.3 配置図-レアパック

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:

なし

ゲームの始め方:

- 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。
- デッキをシャッフルする。
- 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。
- 残りのデッキをライフとし配置図の場所に伏せておく。
- ライフの一番上のカードを防壁として場に出し、次のカードを兵士として場に出す。(プリセット)

以降は、[2.9.2 先攻決定](#) 以降に沿ってゲームを開始します。

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。

- パック開封
- レアドロー
- レア召喚
- 罠カウンター

詳細は次を参照してください。

5.3.2 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:

なし

ゲームの始め方:

- 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)



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

各フレームで追加で使えるアクションについては次を参照してください。

5.3.2 フレームアクションリスト

目次

- パック
 - パック開封 (パック)
 - レアドロー (パック)
 - レア召喚 (パック)
 - 罠カウンター (パック)

パック

パック開封 (パック)

フレーム:

- パック
- レアパック
- ストラテジー

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。
-

レアドロ (パック)

フレーム:

- ・レアパック
- ・ストラテジー

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 (パック)

フレーム:

- ・レアパック
- ・ストラテジー

トリガー: 直接

スピード: 通常

タイミング: クイック

コスト: 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 (パック)

フレーム:

- ・レアパック
- ・ストラテジー

トリガー: 誘発

スピード: 通常

タイミング: クイック

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 枚のアクションを対象とする。

効果:

対象アクション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。

第 6 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. 6.1)

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. 6.1 コアルールのイメージ

6.1 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。

6.1.1 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。

6.1.2 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、パ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。

6.1.3 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。

6.1.4 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。

6.1.5 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。

6.1.6 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。

6.1.7 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。

6.1.8 コンポーネントインスタンス

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です。

6.1.9 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。

6.2 詳細

基礎概念を図で表すと次のようになります。(Fig. 6.2)



Fig. 6.2 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. 6.3)

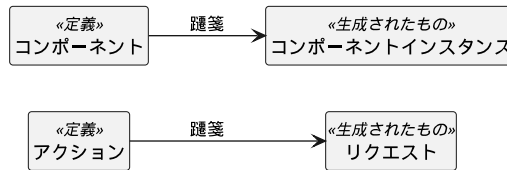


Fig. 6.3 リクエストとコンポーネントインスタンスの関係

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。

6.2.1 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事に保持するため、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。

6.2.2 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。

6.2.3 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

コンポーネントの所有者。コンポーネントの定義はプレイヤー事に保持するため、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。(6.3 能力)

6.2.4 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. 6.4)



Fig. 6.4 コントローラー属性

6.3 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. 6.5)



Fig. 6.5 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。

6.4 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. 6.6)

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。デジタルゲームに应用する場合は、細部をゲームに合わせて変更してください。



Fig. 6.6 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 [6.4.2 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 [6.4.1 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 [6.4.2 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移動

ルールシステムにチャンス移動します。

[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。チャンス移動するルールはゲームによって異なります。

6.4.1 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. 6.7)

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. 6.7 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 [6.4.1 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 [6.4.1 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 [6.4.1 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 [6.4.1 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. 6.8)



Fig. 6.8 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. 6.9)



Fig. 6.9 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。

6.4.2 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 6.4.2 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)

- 対象のコンポーネントインスタンス 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、どちらも基本的には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。

6.5 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 7 章

付録

7.1 PDF 版ルール

通常版

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

中綴じ印刷用

https://blackpoker.github.io/BlackPoker/master/blackpoker_a5-booklet.pdf

7.2 アクションリスト

7.2.1 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>

7.2.2 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>

7.2.3 全フォーマット&フレーム

URL

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

PDF

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

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

第 8 章

変更履歴

8.1 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。

8.1.1 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、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。

8.1.2 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」や「ダウン」など、ターン終了時まで効果が持続する要素を配置するためのもので、効果が視認しやすくなっています。また、領域追加に伴い、新たにフォグリストも導入しました。

8.1.3 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

8.1.4 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。

- エントリー 20
- パック
- レアパック
- ストラテジー

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。今後、エクストラをフレームとして復活させる予定です。

8.1.5 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
- 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

8.1.6 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

8.2 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。

8.2.1 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。

8.2.2 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。

8.2.3 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、決定事項が少なくてもルールが確定できるようになりました。

8.2.4 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。

8.2.5 BJ のクイック化

BJ がクイックタイミングで使用できるようになりました。

8.2.6 引き分け廃止

勝敗判定を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。

8.2.7 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。

索引

アクション, 12
アクション (コア), 72
アクション名, 13
オーナー, 77

き|切札 (場所), 8
き|起動条件, 14
き|起動条件 (コア), 76
キーカード, 10
キーカード (アクション), 13
キャラクター, 10
キャラクター名, 10
クイック, 75
こ|効果 (コア), 76
コアフロー, 78
コスト, 13
コントローラー, 77
コンポーネント, 72
コンポーネントインスタンス, 73

サイズ, 10
ステージ, 72
スピード, 13
スピード (コア), 75
そ|即時効果

つ|通常効果, 14

た|対象, 14
た|対戦レギュレーション, 25
ターン, 71
タイプ (アクション), 13
タイプ (キャラクター), 10
タイミング, 13

タイミング (コア), 75
ダメージ, 9
チャージ, 11
チャンス, 72
つ|通常効果

そ|即時効果, 14
て|手札, 8
デッキ, 9
と|特記事項, 14
ドライブ, 11
トリガー, 13
トリガー (アクション), 74
トリガー (コア), 75

の|能力 (キャラクター), 10
の|能力 (コア), 77

ば|場, 8
フォーマット, 27
フォーマット (対戦レギュレーション), 25
フレーム, 61
フレーム (対戦レギュレーション), 25
ば|墓地, 8

メイン, 75

ゆ|誘発条件, 14
ゆ|誘発条件 (コア), 76

ライフ, 8
ラベル, 10
リクエスト, 72