



トランプ対戦カードゲーム:『THE DECKS』ルール

1. ゲームの準備

- 使用するもの: トランプ54枚(各プレイヤー27枚の専用デッキを使用)
 - プレイヤー1: ♠(黒)・♥(赤)のA~K + ジョーカー1枚
 - プレイヤー2: ♣(黒)・♦(赤)のA~K + ジョーカー1枚
- 初期状態: 山札をシャッフルし、手札を3枚引く。
- 盤面上限: 兵士は自分の場に最大4体まで。
- 手札上限: なし。

2. 勝利条件

- 自分のターン開始時に山札からカードが引けなくなったプレイヤーの敗北。

3. ターンの流れ

1. ドローフェイズ: 山札からカードを2枚引く。すべての兵士をアンタップ(縦向き)に戻す。
2. AP(アクションポイント)フェイズ: その時点の手札枚数と同じ数値のAPになる。AP上限は10。
3. メインフェイズ: APを消費して以下の行動を自由な順で行う。
 - 招集(1AP): 兵士を1体出す。
 - 攻撃(1AP): 兵士をタップ(横向き)して攻撃。1枚につき1ターン1回。
 - スペル(1AP + コスト): 手札のカードをスペルとして使用。
 - コスト: 数字の合計がそのカードの数字-1になるように、手札またはアンタップ状態の場の兵士から捨てる。※(コストとするカードの合計数値) ≥ (使用するスペルカードの数値)-1、Aはコスト0。
 - 黒(♠♣): 相手兵士を1体破壊。
 - 赤(♥♦): 1枚ドロー、またはトラッシュから1枚回収。
 - ジョーカー: コスト0。赤・黒両方の効果から選択して発動。
 - 撤退(アンタップ状態なら1AP、タップ状態なら2AP): 自分の兵士1体を山札の底に戻す(回復)。
4. エンドフェイズ

4. 戦闘とダメージ

- 基本判定: 数値の大きい方が勝ち。召喚酔いなし。アンタップ兵士にも攻撃できる。
- ダメージの処理:
 - 同色で数値勝利: 相手兵士を破壊、相手に1ダメージ。
 - 同色タイ: 両者破壊。相手に1ダメージ。
 - 同色で数値敗北: 自分兵士のみ破壊、両者0ダメージ。
 - 異色: 数値に関わらず相手を破壊。両者0ダメージ。
 - 直接攻撃: 兵士がいない場合のみ可能。相手に2ダメージ。
 - ジョーカー(兵士): 数値14・無色。破壊はできるが常に0ダメージ。
- ダメージの受け方: 山札から指定枚数(1枚または2枚)を引き、手札に加える。
- 協力戦: 1AP消費。同色の兵士のみ合算して相手兵士1体に攻撃可能。

5. Q&A

Q, 墓地が参照できません。

A, はい。どのカードを使用したのかは記憶を頼りにプレイしてください。オフラインでプレイする場合、墓地は裏返しでおいてください。ただし、オンライン版にはログがあるため見返すことが可能です。

Q, 「戻る」でドローしたカードを山札に戻せてしまいます。

A, 現状このルールを試行しています。ドローカードを見てから3回のみの戻るを使うのかまで含めて戦略としてください。(このルールは変更する可能性が高いです。)

採用型ルールリスト (SP総量: 4)

- **SP**(スタイルポイント): 合計**4SP**まで、以下の「採用型ルール」を選択して開始する。

【ランク別スタイル: 1~13】

チェック	スタイル名	対象	効果内容	SP
<input type="checkbox"/>	エースショット	A	兵士のAで破壊することで、相手に 3ダメージ を与える。	1
<input type="checkbox"/>	ぶっこみツー	2	兵士の2で敵を破壊した際、APを1回復する。	1
<input type="checkbox"/>	スパイスリー	3	兵士の3で攻撃した際、相手の手札をすべて確認する。	1
<input type="checkbox"/>	盾の四	4	兵士の4が場にいる限り、相手は4以外の兵士を攻撃できない。	1
<input type="checkbox"/>	5の結束	5	場に兵士の5が2体以上いる場合、それらの数値を「10」として扱う。	1
<input type="checkbox"/>	バリカタシックス	6	兵士の6は同色戦闘・ジョーカー戦闘・黒スペル以外では破壊されない。	1
<input type="checkbox"/>	ラッキーセブン	7	兵士の7を含む攻撃宣言時、トラッシュから1枚を山札の底に戻す。	1
<input type="checkbox"/>	ノーコスエイト	8	スペルとしての8をコスト0で発動できる(発動に1AP必要)。	1
<input type="checkbox"/>	ナインパンチ	9	兵士の9の招集時、追加1APで相手兵士1体をバウンス(手札戻し)する。	1
<input type="checkbox"/>	十の重圧	10	兵士の10が場にいる限り、相手の協力戦は追加で1AP必要になる。	1
<input type="checkbox"/>	アサシンジャック	J	Jは0APで攻撃宣言ができる(タップは必要)。	1
<input type="checkbox"/>	クイーンズオーダー	Q	スペルとしてのQを使用した場合、さらに相手に21ダメージ。	1
<input type="checkbox"/>	王の威圧	K	兵士のKが場にいる限り、相手の招集コストは2APになる。	3

【共通/特殊スタイル】

チェック	スタイル名	分類	効果内容	SP
<input type="checkbox"/>	スート連携	共通	場の兵士がすべて同じスートなら、全員の数値を+2する。	1
<input type="checkbox"/>	黒の呪い	黒魔法	黒スペルで兵士を破壊した際、相手に1ダメージ。	3
<input type="checkbox"/>	赤の癒し	赤魔法	赤スペル使用時、追加でトラッシュから1枚を山札の底に戻す。	3

問い合わせ・バグ報告フォーム

不具合の報告やバランス調整、ルールに関するご質問は以下のフォームより受け付けております。

URL:<https://forms.gle/2gP8gdKGfgeMm2hK6>

