



トランプ対戦カードゲーム:『THE DECKS』完全版ルールブック

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。
- **SP**(スタイルポイント): 合計**4SP**まで、後述の「採用型ルール」を選択して開始する。
- 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(**1AP**): 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。同数値(タイ)の場合は以下の通り。アンタップ兵士にも攻撃できる。
 - 同色タイ: 両者破壊。相手に1ダメージ。
 - 異色: 数値に関わらず相手を破壊。0ダメージ。
- ダメージの処理:
 - 同色で勝利、相手兵士を破壊: + 1ダメージ。
 - 直接攻撃: 兵士がいない場合のみ可能。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。

採用型ルールリスト(**SP総量:4**)

対局開始前にお互い**4SP**以内で好きなだけチェックを入れてください。

【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を撤退させることで、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 | 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 | 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 | 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 |

| | | | | |
|---|---------------|----|----------------------------------|---|
| □ | ナインパンチ | 9 | 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 |
| □ | 十の重圧 | 10 | 10が場にいる限り、相手の協力戦は追加で1AP必要になる。 | 2 |
| □ | 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 |
| □ | 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2ダメージ。 | 1 |
| □ | 王の威圧 | K | 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 |
|------|-------|-----|-------------------------------|----|
| □ | 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。 | 2 |
| □ | 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 |
| □ | 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 |