

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9.0版

もりくま 著

2026/04/13 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
1.4.1	用途別読み方	4
1.5	ルール指針	5
第 2 章	対戦レギュレーション	7
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
第 3 章	共通ルール: 基本	9
3.1	プレイ人数	9
3.2	用意するもの	9
3.3	使用できるトランプ	9
3.4	トランプの数字	10
3.5	領域 (ゾーン)	10
3.6	カードの配置	11
3.6.1	デッキとライフ	12
3.7	勝利条件	12
3.8	ダメージ	12
3.9	ゲームの始め方	12
3.9.1	共通手順: プリセット配置	12
3.9.2	共通手順: 先攻決定	13
3.9.3	共通手順: ゲーム開始	13
3.10	基礎概念	14
3.10.1	BlackPoker とは	14
3.10.2	スクリプト	15
第 4 章	共通ルール: コンポーネント	17
4.1	コンポーネントの概要	17

4.1.1	用語の要点	17
4.1.2	コンポーネントスクリプトの共通・必須項目	18
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）	18
4.1.3.1	例：一般兵（キャラクター）	18
4.1.4	この先の読み方	18
4.1.4.1	補足：スクリプト一覧のない種別	19
4.1.4.1.1	共通原則	19
4.2	キャラクター	19
4.2.1	チャージとドライブ	19
4.2.2	スクリプト一覧	20
4.2.3	キャラクターの持つ項目	20
4.2.3.1	キャラクターのサイズ	20
4.3	フォグ	20
4.3.1	スクリプト一覧	20
4.3.2	フォグの持つ項目	20
4.4	切札	20
4.4.1	スクリプト一覧	21
4.4.2	切札の持つ項目	21
4.5	よくある質問	21
第5章	共通ルール: アクション	23
5.1	アクションが持つ項目	23
5.1.1	トリガー、スピード、タイミングの表記	24
5.1.2	記載されていないアクションの項目	24
5.2	コストの種類	25
5.3	アクションの起こし方（リクエスト）	25
5.4	アクションの解決	25
5.4.1	通常の場合	27
5.4.2	即時の場合	28
5.4.3	対象条件を確認	28
5.4.4	効果を発揮	29
5.4.5	解決は墓地移動までを含む	29
5.4.6	ステージ上で効果を発揮	30
5.4.7	キーカードを墓地に移す	30
5.5	勝敗判定	30
5.6	誘発チェック	30
5.6.1	パターン1: フェイズ系	30
5.6.2	パターン2: 世代交代	31
5.7	よくある質問	31
第6章	共通ルール: その他	33
6.1	公開レベル	33

6.2	デッキのシャッフルについて	34
6.3	防壁の置き方	34
6.4	フォグの置き方	34
6.5	ステージの置き方	34
6.6	よくある質問	35
第7章	フォーマット	37
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
7.3.1.1	基本	39
7.3.1.1.1	エンド (基本) @直接-通常-メイン	39
7.3.1.1.2	チャージ (基本) @誘発-即時-メイン	39
7.3.1.1.3	ドロウ (基本) @誘発-通常-メイン	40
7.3.1.1.4	アタック (基本) @直接-通常-メイン	40
7.3.1.1.5	ブロック (基本) @誘発-通常-メイン	41
7.3.1.1.6	ダメージ判定 (基本) @誘発-通常-メイン	41
7.3.1.1.7	世代交代 (誘発魔法) @誘発-即時-クイック	42
7.3.1.2	召喚	42
7.3.1.2.1	防壁設置 (召喚) @直接-即時-メイン \$ L	42
7.3.1.2.2	兵士召喚 (召喚) @直接-通常-メイン \$ BL	42
7.3.1.2.3	英雄召喚 (召喚) @直接-通常-メイン \$ BBL	43
7.3.1.2.4	エース召喚 (召喚) @直接-通常-メイン \$ L	43
7.3.1.2.5	クイック召喚 (召喚) @直接-通常-クイック \$ D	44
7.3.1.2.6	魔術士召喚 (召喚) @直接-通常-メイン \$ BD	44
7.3.1.2.7	装備 (召喚) @直接-通常-メイン \$ BL	44
7.3.1.3	基礎魔法	45
7.3.1.3.1	アップ (魔法) @直接-通常-クイック \$ D	45
7.3.1.3.2	ダウン (魔法) @直接-通常-クイック \$ D	45
7.3.1.3.3	ツイスト (魔法) @直接-通常-クイック \$ D	46
7.3.1.3.4	カウンター (魔法) @直接-通常-クイック \$ D	46
7.3.1.4	中級魔法	46
7.3.1.4.1	防壁破壊 (魔法) @直接-通常-メイン	46
7.3.1.4.2	投擲 (魔法) @直接-通常-メイン	47
7.3.1.4.3	死の槍 (魔法) @直接-通常-メイン	47
7.3.1.4.4	防壁補充 (魔法) @直接-通常-メイン	48
7.3.1.4.5	リアニメイト (魔法) @直接-通常-メイン	48
7.3.1.4.6	ハンデス (魔法) @直接-通常-メイン	49
7.3.1.4.7	キル (魔法) @直接-通常-クイック	49
7.3.1.4.8	再会 (魔法) @直接-通常-クイック	49
7.3.1.4.9	停戦 (魔法) @直接-通常-クイック	50

	7.3.1.4.10	対象変更 (魔法) @直接-通常-クイック	50
	7.3.1.4.11	サーチ (魔法) @直接-即時-クイック	50
	7.3.1.4.12	リバース (魔法) @直接-通常-クイック	51
	7.3.1.4.13	帰還 (魔法) @直接-通常-クイック \$ B	51
7.3.1.5	上級魔法		51
	7.3.1.5.1	剣の雨 (魔法) @直接-通常-メイン \$ BB	51
	7.3.1.5.2	フォース (魔法) @直接-通常-メイン \$ BB	52
	7.3.1.5.3	徴募 (魔法) @直接-通常-メイン \$ BB	52
	7.3.1.5.4	奇襲 (魔法) @直接-通常-メイン \$ BB	53
	7.3.1.5.5	B・J (魔法) @直接-通常-クイック	53
	7.3.1.5.6	R・S・F (魔法) @直接-通常-クイック \$ BB	54
7.3.2	キャラクターリスト		54
	7.3.2.1	兵士	54
	7.3.2.1.1	一般兵 (兵士)	54
	7.3.2.1.2	英雄 (兵士)	55
	7.3.2.1.3	エース (兵士)	55
	7.3.2.1.4	魔術士 (兵士)	55
	7.3.2.1.5	装備兵 (兵士)	56
	7.3.2.2	防壁	56
	7.3.2.2.1	防壁 (防壁)	56
7.3.3	フォグリスト		56
	7.3.3.1	滞留魔法	57
	7.3.3.1.1	アップ (滞留魔法)	57
	7.3.3.1.2	ダウン (滞留魔法)	57
	7.3.3.1.3	フォース (滞留魔法)	57
第 8 章	フレーム		59
8.1	フレームとは		59
8.2	定義項目		59
8.3	フレーム定義		60
8.3.1	公式フレーム		60
	8.3.1.1	エントリー 16	60
	8.3.1.2	バック	61
	8.3.1.3	リアバック	62
	8.3.1.4	ストラテジー	63
	8.3.1.5	エクストラ	65
8.3.2	フレームアクションリスト		66
	8.3.2.1	バック操作	69
	8.3.2.1.1	バック開封 (バック操作) @直接-即時-クイック	69
	8.3.2.2	リアカード操作	69
	8.3.2.2.1	リアドロー (リアカード操作) @直接-即時-クイック	69
	8.3.2.2.2	リア召喚 (召喚) @直接-通常-クイック \$ S	69

	8.3.2.2.3	<small>おなカウンター</small> 貫カウンター (レアカード操作) @直接-即時-クイック .	70
8.3.2.3		切札操作 .	70
	8.3.2.3.1	クイックオープン (切札操作) @直接-即時-クイック \$ DD .	70
	8.3.2.3.2	メインオープン (切札操作) @直接-即時-メイン \$ BBL	70
	8.3.2.3.3	クローズ (切札操作) @直接-通常-クイック \$ D	71
	8.3.2.3.4	<small>きりよだはかい</small> 切札破壊 (切札操作) @直接-通常-クイック \$ B	71
8.3.2.4		切札 ♠ A 革命	71
	8.3.2.4.1	<small>かくめいドロウ</small> 革命ドロウ (誘発魔法) @誘発-即時-クイック	71
8.3.2.5		切札 ♠ 2 スラッシュ	71
	8.3.2.5.1	スラッシュ (兵士起因) @直接-即時-クイック \$ C	71
	8.3.2.5.2	<small>クイックへいししょうかんスベード</small> クイック兵士召喚 ♠ (召喚) @直接-通常-クイック \$ D	72
8.3.2.6		切札 ♠ 3 ドレイン	72
	8.3.2.6.1	ドレイン (魔法) @直接-通常-メイン	72
8.3.2.7		切札 ♠ 4 威圧	73
	8.3.2.7.1	<small>いあつ</small> 威圧 (魔法) @直接-通常-メイン \$ L	73
	8.3.2.7.2	<small>クイックいあつ</small> クイック威圧 (魔法) @直接-通常-クイック \$ L	73
8.3.2.8		切札 ♠ 5 蘇生	73
	8.3.2.8.1	<small>そせい</small> 蘇生 (魔法) @直接-通常-メイン \$ BL	73
8.3.2.9		切札 ♠ 7 瞬殺	74
	8.3.2.9.1	<small>しゅんさつ</small> 瞬殺 (魔法) @直接-即時-クイック	74
8.3.2.10		切札 ♠ J リアニメーター	74
	8.3.2.10.1	<small>リアニメーターしょうかん</small> リアニメーター召喚 (召喚) @直接-通常-メイン \$ BL .	74
	8.3.2.10.2	<small>クイックリアニメーターしょうかん</small> クイックリアニメーター召喚 (召喚) @直接-通常-クイック \$ D	74
	8.3.2.10.3	<small>てんせいしょうかん</small> 転生召喚 (兵士起因) @直接-通常-メイン \$ C	75
	8.3.2.10.4	<small>リアニメーターさいせい</small> リアニメーター再生 (切札操作) @誘発-即時-クイック .	75
8.3.2.11		切札 ♠ K 魔王	75
	8.3.2.11.1	<small>まおうしょうかん</small> 魔王召喚 (召喚) @直接-通常-メイン \$ SS	75
	8.3.2.11.2	<small>まおうのさきやき</small> 魔王の囁き (誘発魔法) @誘発-即時-クイック	76
8.3.2.12		切札 ♡ 2 援軍	76
	8.3.2.12.1	<small>えんぐん</small> 援軍 (魔法) @直接-通常-メイン \$ BL	76
8.3.2.13		切札 ♡ 3 誘惑	76
	8.3.2.13.1	誘惑 (兵士起因) @直接-即時-クイック \$ C	76
	8.3.2.13.2	<small>クイックへいししょうかんハート</small> クイック兵士召喚 ♡ (召喚) @直接-通常-クイック \$ D	77
8.3.2.14		切札 ♡ 4 休戦	77
	8.3.2.14.1	<small>きゅうせん</small> 休戦 (魔法) @直接-即時-クイック	77
8.3.2.15		切札 ♡ 5 追撃	78
	8.3.2.15.1	<small>ついげき</small> 追撃 (魔法) @直接-通常-メイン	78
8.3.2.16		切札 ♡ 7 ファントム	78
	8.3.2.16.1	ファントムリバーズ (魔法) @直接-通常-メイン \$ C .	78
	8.3.2.16.2	<small>げんえい</small> 幻影 (誘発魔法) @誘発-通常-クイック	78

8.3.2.17	切札 ♡ 8 救済	79
8.3.2.17.1	救済 (魔法) @直接-通常-クイック	79
8.3.2.18	切札 ♡ J 破砕士	79
8.3.2.18.1	破砕士召喚 (召喚) @直接-通常-メイン \$ BL	79
8.3.2.18.2	クイック破砕士召喚 (召喚) @直接-通常-クイック \$ D	80
8.3.2.18.3	粉碎 (兵士起因) @直接-通常-メイン \$ C	80
8.3.2.18.4	破砕士再生 (切札操作) @誘発-即時-クイック	80
8.3.2.19	切札 ♡ K 巨人	81
8.3.2.19.1	巨人召喚 (召喚) @直接-通常-メイン \$ SS	81
8.3.2.20	切札 ◇ A 防壁追加	81
8.3.2.20.1	防壁追加 (魔法) @直接-即時-メイン \$ L	81
8.3.2.20.2	クイック防壁設置 (召喚) @直接-即時-クイック \$ DL	82
8.3.2.21	切札 ◇ 3 交渉	82
8.3.2.21.1	交渉 (兵士起因) @直接-即時-クイック \$ C	82
8.3.2.21.2	クイック兵士召喚 ◇ (召喚) @直接-通常-クイック \$ D	82
8.3.2.22	切札 ◇ 4 相殺	83
8.3.2.22.1	相殺 (魔法) @直接-即時-クイック \$ D	83
8.3.2.23	切札 ◇ 5 喪失	83
8.3.2.23.1	虚脱 (魔法) @直接-通常-クイック	83
8.3.2.24	切札 ◇ 8 修繕	83
8.3.2.24.1	修繕 (魔法) @直接-即時-メイン \$ L	83
8.3.2.25	切札 ◇ 9 充足	84
8.3.2.25.1	休息 (魔法) @直接-通常-メイン \$ B	84
8.3.2.25.2	充足 (誘発魔法) @誘発-通常-クイック	84
8.3.2.26	切札 ◇ J 策士	85
8.3.2.26.1	策士召喚 (召喚) @直接-通常-メイン \$ BL	85
8.3.2.26.2	クイック策士召喚 (召喚) @直接-通常-クイック \$ D	85
8.3.2.26.3	カウンター策士召喚 (召喚) @直接-通常-クイック \$ D	85
8.3.2.26.4	先読み (兵士起因) @直接-即時-クイック \$ C	86
8.3.2.26.5	策士再生 (切札操作) @誘発-即時-クイック	86
8.3.2.27	切札 ♣ 4 スイッチ	86
8.3.2.27.1	スイッチ (兵士起因) @直接-即時-クイック \$ C	86
8.3.2.27.2	クイック兵士召喚 ♣ (召喚) @直接-通常-クイック \$ D	87
8.3.2.28	切札 ♣ 5 内乱	87
8.3.2.28.1	内乱 (魔法) @直接-通常-メイン \$ B	87
8.3.2.28.2	暴動 (誘発魔法) @誘発-即時-クイック	88
8.3.2.29	切札 ♣ 7 手札補充	88
8.3.2.29.1	手札補充 (誘発魔法) @誘発-通常-クイック	88
8.3.2.30	切札 ♣ 8 リセット	88
8.3.2.30.1	リセット (魔法) @直接-即時-クイック \$ L	88
8.3.2.31	切札 ♣ 9 要塞	89
8.3.2.31.1	反撃 (誘発魔法) @誘発-即時-クイック	89

8.3.2.32	切札 ♣ 10 悪あがき	89
8.3.2.32.1	悪あがき (魔法) @直接-即時-クイック	89
8.3.2.33	切札 ♣ J 騎士	89
8.3.2.33.1	騎士召喚 (召喚) @直接-通常-メイン \$ BL	89
8.3.2.33.2	クイック騎士召喚 (召喚) @直接-通常-クイック \$ D	90
8.3.2.33.3	雑払 (兵士起因) @直接-即時-クイック \$ C	90
8.3.2.33.4	騎士再生 (切札操作) @誘発-即時-クイック	90
8.3.3	フレームキャラクターリスト	91
8.3.3.1	切札 ♠ J リアニメーター	91
8.3.3.1.1	リアニメーター (兵士)	91
8.3.3.2	切札 ♠ K 魔王	92
8.3.3.2.1	魔王 (兵士)	92
8.3.3.3	切札 ♥ J 破碎士	92
8.3.3.3.1	破碎士 (兵士)	92
8.3.3.4	切札 ♥ K 巨人	93
8.3.3.4.1	巨人 (兵士)	93
8.3.3.5	切札 ◇ J 策士	93
8.3.3.5.1	策士 (兵士)	93
8.3.3.6	切札 ♣ J 騎士	94
8.3.3.6.1	騎士 (兵士)	94
8.3.4	フレームフォグリスト	94
8.3.4.1	滞留魔法	94
8.3.4.1.1	クローズ (滞留魔法)	94
8.3.5	フレーム切札リスト	95
8.3.5.1	切札 ♠ A 革命	97
8.3.5.1.1	革命 (表切札)	97
8.3.5.2	切札 ♠ 2 スラッシュ	98
8.3.5.2.1	スラッシュ (表切札)	98
8.3.5.3	切札 ♠ 3 ドレイン	99
8.3.5.3.1	ドレイン (表切札)	99
8.3.5.4	切札 ♠ 4 威圧	99
8.3.5.4.1	威圧 (表切札)	99
8.3.5.5	切札 ♠ 5 蘇生	100
8.3.5.5.1	蘇生 (表切札)	100
8.3.5.6	切札 ♠ 7 瞬殺	101
8.3.5.6.1	瞬殺 (表切札)	101
8.3.5.7	切札 ♠ J リアニメーター	101
8.3.5.7.1	リアニメーター (表切札)	101
8.3.5.8	切札 ♠ K 魔王	102
8.3.5.8.1	魔王 (表切札)	102
8.3.5.9	切札 ♥ 2 援軍	103
8.3.5.9.1	援軍 (表切札)	103

8.3.5.10	切札 ♡ 3 誘惑	104
	8.3.5.10.1 誘惑 (表切札)	104
8.3.5.11	切札 ♡ 4 休戦	104
	8.3.5.11.1 休戦 (表切札)	104
8.3.5.12	切札 ♡ 5 追撃	105
	8.3.5.12.1 追撃 (表切札)	105
8.3.5.13	切札 ♡ 7 ファントム	106
	8.3.5.13.1 ファントム (表切札)	106
8.3.5.14	切札 ♡ 8 救済	106
	8.3.5.14.1 救済 (表切札)	106
8.3.5.15	切札 ♡ J 破砕士	107
	8.3.5.15.1 破砕士 (表切札)	107
8.3.5.16	切札 ♡ K 巨人	108
	8.3.5.16.1 巨人 (表切札)	108
8.3.5.17	切札 ◇ A 防壁追加	109
	8.3.5.17.1 防壁追加 (表切札)	109
8.3.5.18	切札 ◇ 3 交渉	109
	8.3.5.18.1 交渉 (表切札)	109
8.3.5.19	切札 ◇ 4 相殺	110
	8.3.5.19.1 相殺 (表切札)	110
8.3.5.20	切札 ◇ 5 喪失	111
	8.3.5.20.1 喪失 (表切札)	111
8.3.5.21	切札 ◇ 8 修繕	111
	8.3.5.21.1 修繕 (表切札)	111
8.3.5.22	切札 ◇ 9 充足	112
	8.3.5.22.1 充足 (表切札)	112
8.3.5.23	切札 ◇ J 策士	113
	8.3.5.23.1 策士 (表切札)	113
8.3.5.24	切札 ♣ 4 スイッチ	113
	8.3.5.24.1 スイッチ (表切札)	113
8.3.5.25	切札 ♣ 5 内乱	114
	8.3.5.25.1 内乱 (表切札)	114
8.3.5.26	切札 ♣ 7 手札補充	115
	8.3.5.26.1 手札補充 (表切札)	115
8.3.5.27	切札 ♣ 8 リセット	116
	8.3.5.27.1 リセット (表切札)	116
8.3.5.28	切札 ♣ 9 要塞	116
	8.3.5.28.1 要塞 (表切札)	116
8.3.5.29	切札 ♣ 10 悪あがき	117
	8.3.5.29.1 悪あがき (表切札)	117
8.3.5.30	切札 ♣ J 騎士	118
	8.3.5.30.1 騎士 (表切札)	118

8.3.5.31	裏切札	118
8.3.5.31.1	<small>うらきりふだ</small> 裏切札 (裏切札)	118
第 9 章	コアルール	119
9.1	基礎概念	119
9.1.1	ターン	120
9.1.2	アクション	120
9.1.3	リクエスト	120
9.1.4	解決	120
9.1.5	チャンス	120
9.1.6	パス	120
9.1.7	ステージ	120
9.1.8	コンポーネント	120
9.1.9	ユニット	120
9.1.10	コアフロー (ルールシステム)	121
9.2	詳細	121
9.2.1	アクションの定義項目	122
9.2.1.1	オーナー	122
9.2.1.2	トリガー	122
9.2.1.3	スピード	122
9.2.1.4	タイミング	122
9.2.1.5	起動条件	123
9.2.1.6	誘発条件	123
9.2.1.7	効果	123
9.2.2	リクエストの定義項目	123
9.2.3	コンポーネントの定義項目	124
9.2.4	ユニットの定義項目	124
9.3	能力	125
9.4	コアフロー	125
9.4.1	誘発チェック	128
9.4.1.1	誘発アクション処理	130
9.4.2	能力の適用順	131
9.4.2.1	考え方の原則	132
9.4.2.2	能力の適用ルール	132
9.4.2.3	運用上の注意	132
9.5	まとめ	133
第 10 章	付録 A: PDF 版ルール・リスト	135
10.1	PDF 版ルール	135
10.2	アクションリスト	135
10.2.1	ライト	135
10.2.2	マスター	135

10.2.3	マスター+エクストラ	136
10.3	エクストラリスト	136
第 11 章	付録 B: 周年大会記録	137
第 12 章	付録 C: ガイドライン	139
12.1	BlackPoker 二次創作ガイドライン	139
12.1.1	はじめに	139
12.1.2	二次創作の範囲	139
12.1.3	創作の自由と制限	140
12.1.4	クレジット表記について	140
12.1.5	禁止事項	140
12.1.6	商用利用について	141
12.1.7	ガイドラインにないケースについて	141
12.2	BlackPoker アクション・ルールガイドライン	141
12.2.1	はじめに	141
12.2.2	アクションを追加する際のルール	142
12.2.2.1	アクションの対象は単対象 (必須)	142
12.2.2.2	キーカード条件なしの通常-クイックアクションを作らない (必須)	142
12.2.2.3	誘発アクションは即時 (推奨)	142
12.2.2.4	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)	142
12.2.2.5	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)	142
12.2.3	キャラクターを追加する際のルール	143
12.2.3.1	場のキャラクターは一目でわかるように定義 (必須)	143
12.3	BlackPoker 対戦進行上のショートカット指針	143
12.3.1	目的	143
12.3.2	本文ルールとの関係	143
12.3.3	用語の定義	143
12.3.4	ショートカットの原則	143
12.3.4.1	原則 1: 反応がなければパスとみなす	143
12.3.4.2	原則 2: 連続する手順をまとめて進行できる	144
12.3.4.3	原則 3: 割り込みの権利は常に保障される	144
12.3.4.4	原則 4: 認識のずれは巻き戻す	144
12.3.5	運用上の注意	144
12.3.6	標準ショートカット	144
12.3.6.1	メインアクションの実行	144
12.3.6.2	アタックの進行	145
12.3.6.3	ターンの受け渡し (エンド → チャージ → ドロー)	146
変更履歴		147
第 9.0 版	変更履歴	147
文書構成の変更		147
対戦レギュレーション・入門導線の変更		148

フレーム定義の変更	148
エントリー	148
共通ルールの変更	148
プリセット配置	148
ドロウ	149
攻撃・防御ラベル	149
パス	149
FAQ で明文化された点	149
アクションリスト・用語体系の変更	149
@ 記法の追加	149
魔法分類の再編	149
レアカード操作・切札操作の変更	150
罨カウンター	150
エクストラ全体の傾向	150
スペード系の変更	151
♠ 2 スラッシュ	151
♠ 4 威圧	151
♠ 5 蘇生	151
♠ J リアニメーター	151
ハート系の変更	151
♡ 3 激励 → ♡ 3 誘惑	151
♡ 5 追撃	152
♡ 8 救済	152
♡ J チャリオット → ♡ J 破碎士	152
ダイヤ系の変更	152
◇ A 防壁追加	152
◇ 3 交渉	152
◇ 4 相殺	153
◇ 5 喪失	153
◇ 8 修繕	153
◇ J 策士	153
クラブ系の変更	154
♣ 4 スイッチ	154
♣ 7 手札補充	154
♣ 8 リセット	154
♣ 9 要塞	154
プレイヤー向け確認チェックリスト	154

あとがき	155
第 9.0 版アップデートの要点	155
ロゴと名前の由来	155
さらなる楽しみ方	156

最後に	156
索引	157

release: 2026/04/13

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)

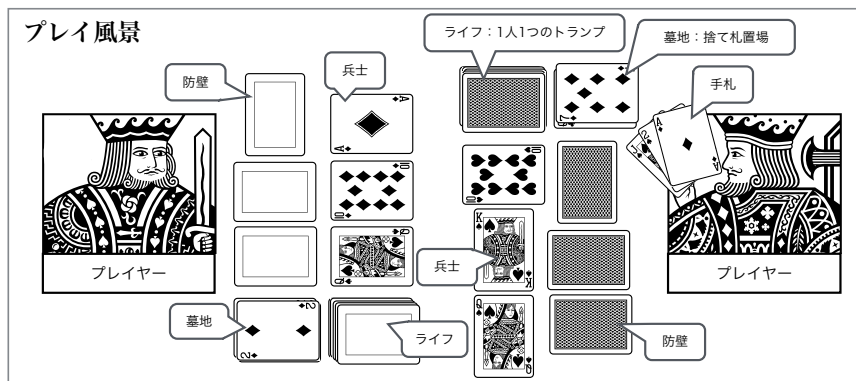


Fig. 1.1 プレイ風景

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、リアレーターとして、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たいかでしょうか。

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。

ゲーム中にアクションの定義などを確認したい方

10.2 アクションリスト でアクションやキャラクターの定義（スクリプト）を確認することができます。

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、より多くの人を楽しめるよう、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い易く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16」は、決められた16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「バック」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 対戦レギュレーションの表記

対戦レギュレーションは、**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 対戦レ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レ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。「×」は非対応です。

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 16	○	×	×	×
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 16」がおすすめです。決められた 16 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用することができます。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
バック	バック
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。

ここまですで「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。

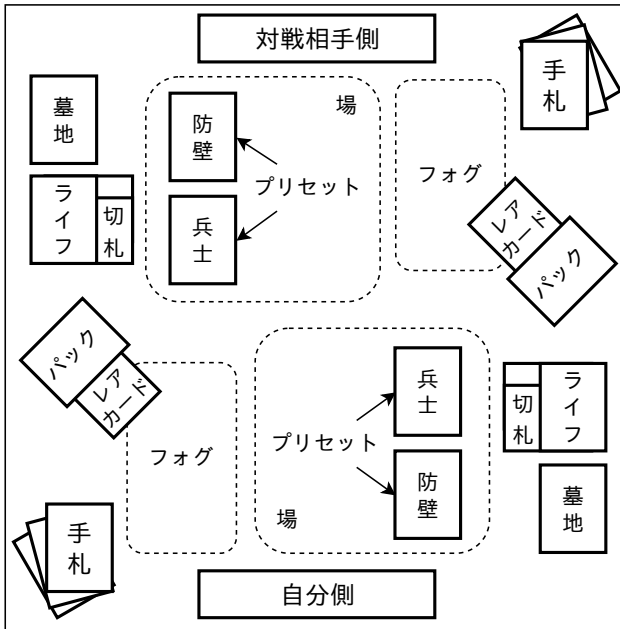


Fig. 3.1 プレイ中のカードの配置

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。

リアカード

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、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します。移す際は、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。
3. 2. のカードが、使用するフォーマット、フレームで兵士として定義されていないキャラクター（例：Joker 等）だった場合、次を行う。
 - a. そのカードを **表向きのまま墓地** に置く。
 - b. ライフの一番上からカードを 1 枚取り、表向きにして **兵士として場に出す**。
 - c. 兵士として定義されていないキャラクターだった場合、a. から繰り返す。
 - d. この処理により **ライフがなくなった場合、そのプレイヤーは敗北する**。

この手順は「プリセット」と呼ばれています。

フローチャートで示すと次のようになります。(Fig. 3.2)

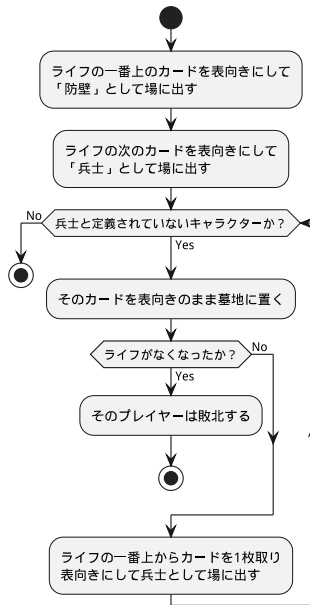


Fig. 3.2 プリセット配置のフロー

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向きにする。
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。

Tip: 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 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、それをルールシステムが盤面に反映していきます。これにより、**盤面に存在するもの（コンポーネント／ユニット）** が増えたり移動などしてゲームが進んでいきます。

重要な2つの概念は次のとおりです。

アクション

アクションとは、プレイヤーが起こす行為（すること）をプレイヤーが要求して盤面に反映するまでを扱う概念です。プレイヤーは数多くあるアクションの定義から、ルールシステムに対して実行したいことを要求します。ルールシステムはその要求を実行して盤面に反映します。アクションの定義を **アクションスクリプト** と呼び、処理される要求することを **リクエスト** と呼びます。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

コンポーネントとは、ゲーム盤面に配置されるキャラクターや切札などを扱う概念です。例えば、キャラクターの「一般兵」は場に複数体存在しますが、「一般兵」の定義は1つです。定義のことを **コンポーネントスクリプト**、定義に合致する実態を **ユニット** と呼びます。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、盤面の状態を見て次のアクションを起こす**——この往復がゲームの心臓部です。この往復の全体的なイメージは **Fig. 3.3** を参照してください。登場する用語は後ほど説明します。ここでは大まかに全体像を把握してください。

補足: 図の読み方

Fig. 3.3 の読み方を説明します。

詳しい説明は次の章以降で行いますが、ここでは全体像を把握するためにざっくりとした流れを説明します。

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** に積まれます。リクエストは後に積まれたものから順に処理されます。

[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つずつ盤面に反映されます。これを **解決** と呼びます。

[3] ユニットの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

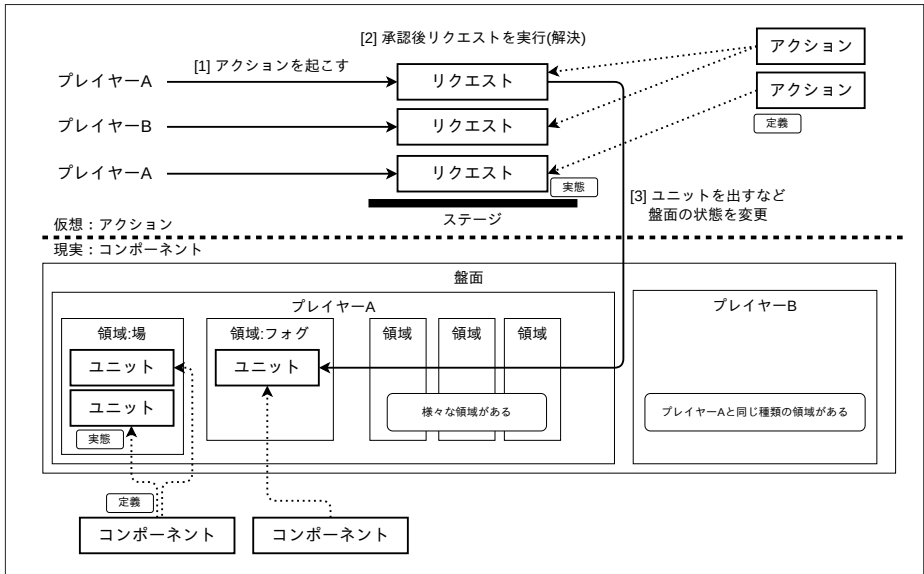


Fig. 3.3 基礎概念の全体像

コンポーネントと紐づいています。

この後の読み方

基礎概念を大まかに理解したうえで、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、アクション全般について説明します。

3.10.2 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。将棋の比喻で言えば、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。

4.1.3.1 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

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

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

種別（例：ライフ／墓地／手札／バック／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。

4.1.4.1 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。

4.1.4.1.1 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のことを指し、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）

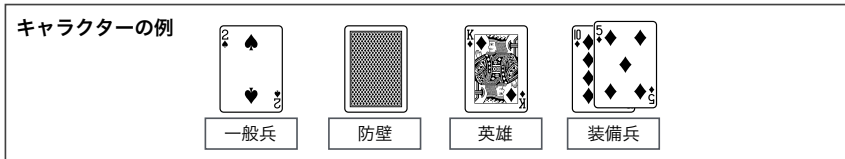


Fig. 4.1 キャラクターの例

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 <攻撃> 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。

4.2.3.1 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。

4.3 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。

4.5 よくある質問

1. 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。

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: 9.2.1.2 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。

即時

リクエストはステージに積まれず、すぐに解決されます。相手が割り込むことはできま

せん。

通常

リクエストはステージに積まれ、相手に割り込みの機会が与えられてから解決されます。

参考: 9.2.1.3 スピード

タイミング

アクションを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: 9.2.1.4 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ユニットを示します。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、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。

5.1.1 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

5.1.2 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。

フローチャートで示すと次のようになります。(Fig. 5.1)

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。

アクションのスピードによって解決の流れが異なります。主な違いは次の通りです。(Table 5.2)

Table 5.2 スピードによる解決フローの比較

スピード	ステージ (スタック)	割り込みの可否	解決のタイミング
通常	使用する (積まれる)	可能	全員がパスした後
即時	使用しない (積まれない)	不可	リクエストした直後

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)

アクションの起こし方 (リクエスト)

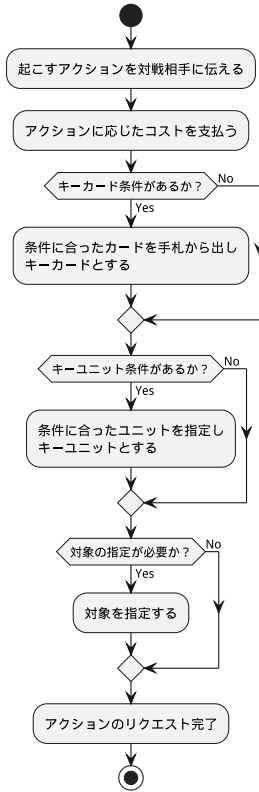


Fig. 5.1 アクションの起こし方のフロー

ターン

手番を示す印

ターンプレイヤー

ターンを持っているプレイヤー

ステージ

アクションが蓄積される場所 (他 TCG のスタック)

パス

チャンスを持っているプレイヤーがアクションをリクエストしないことを選択することです。全員がパスすると、ステージ上のリクエストの解決に進みます。

参考:

実際の対戦では、多くのチャンスが暗黙にパスされテンポよく進行します。この省略進行の指針については 12.3 BlackPoker 対戦進行上のショートカット指針 を参照してください。

5.4.1 通常の場合

スピードが「通常」のアクションは、ステージを経由して解決されます。リクエストはステージに積みまれ、相手に割り込みの機会が与えられます。

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。

1. プレイヤー A がアクションを積む

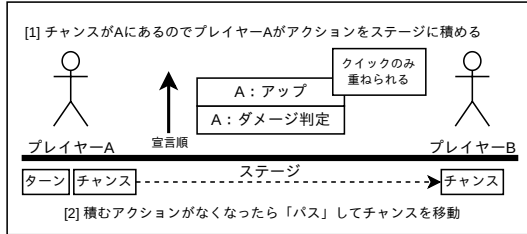


Fig. 5.2 アクションの解決 1

2. プレイヤー B がアクションを積む

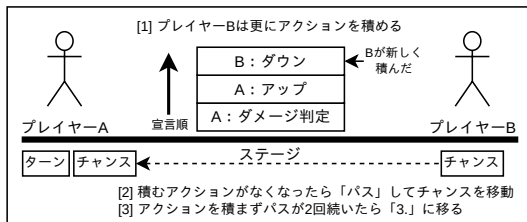


Fig. 5.3 アクションの解決 2

3. アクションを実行（解決）

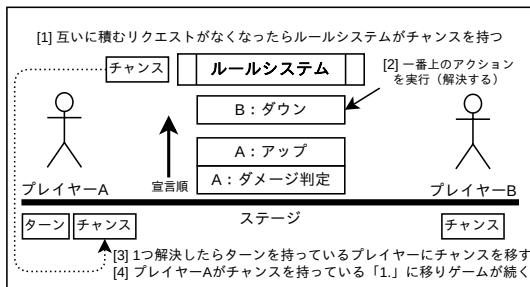


Fig. 5.4 アクションの解決 3

大まかな流れは図の通りとなります。

ステージにアクションを積んだ後、相手にチャンスが移動します。相手がさらにアクションを積むか、

アクションを積まずに **パス** するかを選択します。全員がパスすると、ステージの一番上にあるリクエストから順に解決されます。

5.4.2 即時の場合

スピードが「即時」のアクションは、ステージに積まれずにすぐに解決されます。相手に割り込みの機会はありません。

解決の流れを次の図に示します。(Fig. 5.5)

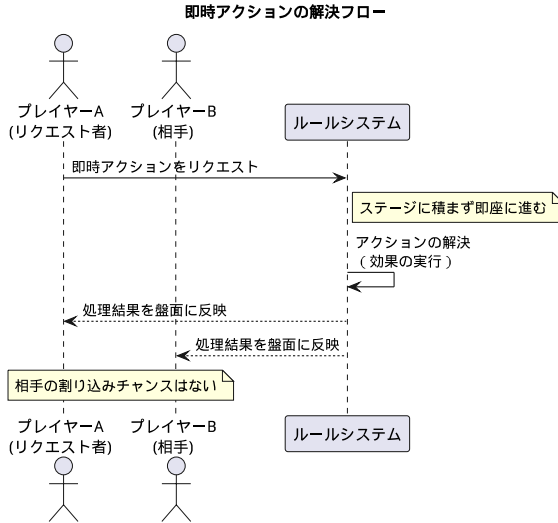


Fig. 5.5 即時アクションの解決フロー

即時の場合は、リクエストされた時点でルールシステムがすぐにアクションを解決し、全プレイヤーに結果が反映されます。相手はそのアクションに対して割り込む（カウンターなど）ことができません。更に厳密な処理は 9.4 コアフロー を参照してください。

参考:

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。

5.4.3 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。

5.4.4 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。

5.4.5 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. キーカードを墓地に移す

フローチャートで示すと次のようになります。(Fig. 5.6)

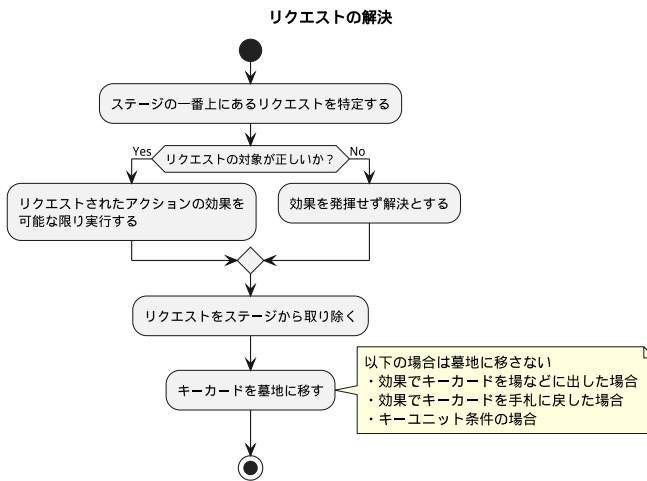


Fig. 5.6 リクエスト解決のフロー

5.4.6 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。

5.4.7 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。

7.3.1.1.7 ^{せだいこうたい}世代交代 (誘発魔法) @誘発-即時-クイック

5.7 よくある質問

1. 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。

2. 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。

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 Table 6.1 のとおりです。

Table 6.1 各カードの配置と公開・非公開の度合い

配置場所	完全公開	個人公開	非公開
ライフ	10枚未満のライフの枚数	ライフの枚数	ライフの中身
墓地	墓地の一番上のカード	墓地の中身	なし
場	表裏を変えずに見えるカード	伏せてあるカード(中身)	なし
手札	手札の枚数	手札の中身	なし
フォグ	表裏を変えずに見えるカード	なし	なし
バック	バックの枚数と状態(開封済み・未開封)	開封済みバックの中身	未開封バックの中身
レアカード	レアカードの枚数	レアカードの中身	なし
切札	表裏を変えずに見えるカード	伏せてある切札(中身)	なし

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。

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。

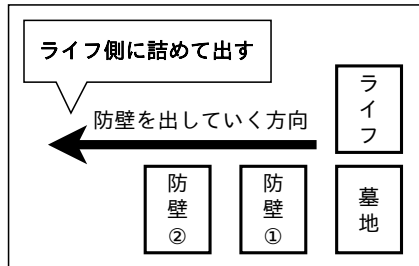


Fig. 6.1 防壁の置き方

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。

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。

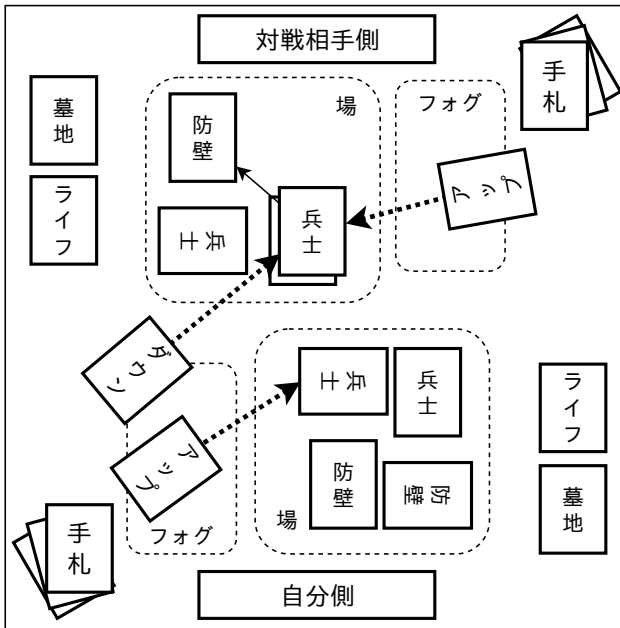


Fig. 6.2 フォグの置き方

6.6 よくある質問

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「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。

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。

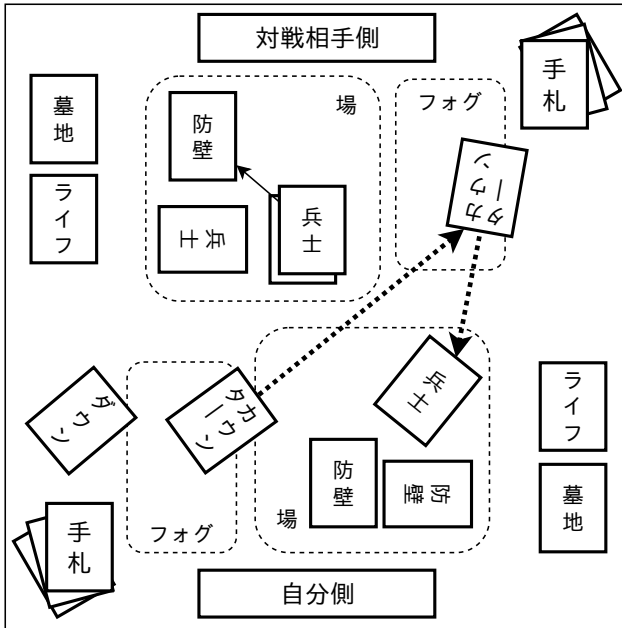


Fig. 6.3 ステージの置き方

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

注釈: 表記について

- アクションは **名前(タイプ)@トリガー-スピード-タイミング|\$コスト** の形式で集約表示しています。
- @ はトリガー-スピード-タイミングの短縮表記です。(例: @直接-通常-クイック)
- 各項目の次に記載されている表は、対応するフォーマットや、フレームでの対応状況を示しています。

ライト	スタンダード	プロ	マスター
○	○	○	○

目次

- 基本
 - エンド (基本) @直接-通常-メイン
 - チャージ (基本) @誘発-即時-メイン
 - ドロー (基本) @誘発-通常-メイン
 - アタック (基本) @直接-通常-メイン
 - ブロック (基本) @誘発-通常-メイン
 - ダメージ判定 (基本) @誘発-通常-メイン
 - 世代交代 (誘発魔法) @誘発-即時-クイック
- 召喚
 - 防壁設置 (召喚) @直接-即時-メイン | \$ L
 - 兵士召喚 (召喚) @直接-通常-メイン | \$ BL
 - 英雄召喚 (召喚) @直接-通常-メイン | \$ BBL
 - エース召喚 (召喚) @直接-通常-メイン | \$ L
 - クイック召喚 (召喚) @直接-通常-クイック | \$ D
 - 魔術士召喚 (召喚) @直接-通常-メイン | \$ BD
 - 装備 (召喚) @直接-通常-メイン | \$ BL
- 基礎魔法
 - アップ (魔法) @直接-通常-クイック | \$ D
 - ダウン (魔法) @直接-通常-クイック | \$ D
 - ツイスト (魔法) @直接-通常-クイック | \$ D
 - カウンター (魔法) @直接-通常-クイック | \$ D
- 中級魔法
 - 防壁破壊 (魔法) @直接-通常-メイン
 - 投擲 (魔法) @直接-通常-メイン
 - 死の槍 (魔法) @直接-通常-メイン

- 防壁補充 (魔法) @直接-通常-メイン
- リアニメイト (魔法) @直接-通常-メイン
- ハンデス (魔法) @直接-通常-メイン
- キル (魔法) @直接-通常-クイック
- 再会 (魔法) @直接-通常-クイック
- 停戦 (魔法) @直接-通常-クイック
- 対象変更 (魔法) @直接-通常-クイック
- サーチ (魔法) @直接-即時-クイック
- リバース (魔法) @直接-通常-クイック
- 帰還 (魔法) @直接-通常-クイック | \$ B

• 上級魔法

- 剣の雨 (魔法) @直接-通常-メイン | \$ BB
- フォース (魔法) @直接-通常-メイン | \$ BB
- 徴募 (魔法) @直接-通常-メイン | \$ BB
- 奇襲 (魔法) @直接-通常-メイン | \$ BB
- B・J (魔法) @直接-通常-クイック
- R・S・F (魔法) @直接-通常-クイック | \$ BB

7.3.1.1 基本

7.3.1.1.1 エンド (基本) @直接-通常-メイン

ライト	スタンダード	プロ	マスター
○	○	○	○

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

7.3.1.1.2 チャージ (基本) @誘発-即時-メイン

ライト	スタンダード	プロ	マスター
○	○	○	○

誘発条件:

ターンプレイヤーであり、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

補足:

第3版以前は、チャージ&ドロウという名称でターンの構成に含まれていましたが、第4版からアクションに分離

7.3.1.1.3 ドロウ (基本) @誘発-通常-メイン

ライト	スタンダード	プロ	マスター
○	○	○	○

誘発条件:

ターンプレイヤーであり、かつ、チャージアクションが解決した時に誘発する。

効果:

ライフの一番上からカードを2枚引き、手札に加える。

ただし、ライフが2以下の場合はカードを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, v9.0

補足:

v9.0: ライフが2以下の場合はカードを1枚引くように修正

7.3.1.1.4 アタック (基本) @直接-通常-メイン

ライト	スタンダード	プロ	マスター
○	○	○	○

起動条件:

プレイヤーは、1ターンの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<攻撃>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。ドライブ状態のキャラクターは指定できない。
- ・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, v9.0

補足:

v9.0: <アタッカー>を<攻撃>に変更。関連するキャラクターのラベルも変更。

7.3.1.1.5 ブロック (基本) @誘発-通常-メイン

ライト	スタンダード	プロ	マスター
○	○	○	○

誘発条件:

ターンプレイヤーであり、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<防御>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,v9.0

補足:

v9.0: <ブロッカー>を<防御>に変更。関連するキャラクターのラベルも変更。

7.3.1.1.6 ^{ダメージはんてい}ダメージ判定 (基本) @誘発-通常-メイン

ライト	スタンダード	プロ	マスター
○	○	○	○

誘発条件:

ターンプレイヤーであり、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の数字を比較し、小さい方を墓地に移す。数字が同じ場合は両方を墓地に移す。1体のアタッカーに対して複数の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

7.3.1.1.7 せだいこうたい 世代交代 (誘発魔法) @誘発-即時-クイック

ライト	スタンダード	プロ	マスター
○	○	○	○

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

7.3.1.2 召喚

7.3.1.2.1 ぼうえきせっち 防壁設置 (召喚) @直接-即時-メイン | \$ L

ライト	スタンダード	プロ	マスター
○	○	○	○

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: v0.1

更新バージョン: v8.0

7.3.1.2.2 へいししょうかん 兵士召喚 (召喚) @直接-通常-メイン | \$ BL

ライト	スタンダード	プロ	マスター
○	○	○	○

キーカード条件: 2~10

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

補足:

v0.1 では召喚アクションしかなかったが、3.0 から各キャラクターに分割された

7.3.1.2.3 えいゆうしょうかん 英雄召喚 (召喚) @直接-通常-メイン | \$ BBL

ライト	スタンダード	プロ	マスター
○	○	○	○

キーカード条件: J~K

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: v3.0

更新バージョン: v8.0

7.3.1.2.4 エースしょうかん エース召喚 (召喚) @直接-通常-メイン | \$ L

ライト	スタンダード	プロ	マスター
○	○	○	○

キーカード条件: A

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

7.3.1.2.5 クイックしょうかん クイック召喚 (召喚) @直接-通常-クイック | \$ D

ライト	スタンダード	プロ	マスター
×	×	○	○

キーカード条件: A

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

7.3.1.2.6 まじゅつししょうかん 魔術士召喚 (召喚) @直接-通常-メイン | \$ BD

ライト	スタンダード	プロ	マスター
×	○	○	○

キーカード条件: Joker

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

7.3.1.2.7 そうび 装備 (召喚) @直接-通常-メイン | \$ BL

ライト	スタンダード	プロ	マスター
○	○	○	○

キーカード条件: A~K

対象: キーカードとスーツ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

7.3.1.3 基礎魔法

7.3.1.3.1 アップ (魔法) @直接-通常-クイック | \$ D

ライト	スタンダード	プロ	マスター
○	○	○	○

キーカード条件: ♡ A～10

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

7.3.1.3.2 ダウン (魔法) @直接-通常-クイック | \$ D

ライト	スタンダード	プロ	マスター
○	○	○	○

キーカード条件: ♠ A～10

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

7.3.1.3.3 ツイスト (魔法) @直接-通常-クイック | \$ D

ライト	スタンダード	プロ	マスター
○	○	○	○

キーカード条件: ◇ A~10

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

補足:

v0.1 でドライブという名称だったが、0.2 からツイストとなった

7.3.1.3.4 カウンター (魔法) @直接-通常-クイック | \$ D

ライト	スタンダード	プロ	マスター
○	○	○	○

キーカード条件: ♣ A~10

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

7.3.1.4 中級魔法

7.3.1.4.1 防壁破壊 (魔法) @直接-通常-メイン

ライト	スタンダード	プロ	マスター
○	○	○	○

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: v0.2

更新バージョン: v8.0,v8.1

補足:

v0.1 ではアクション名が誤記で投擲となっていたため、0.2 から登場

7.3.1.4.2 ^{とつぎ}投擲 (魔法) @直接-通常-メイン

ライト	スタンダード	プロ	マスター
○	○	○	○

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せることができますでしょう。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

7.3.1.4.3 ^{しのやり}死の槍 (魔法) @直接-通常-メイン

ライト	スタンダード	プロ	マスター
×	○	○	○

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 以外であり、かつ、キーカードの ◇ カードの数字で割り切れる場合、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

7.3.1.4.4 防壁補充 (魔法) @直接-通常-メイン

ライト	スタンダード	プロ	マスター
×	○	○	○

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

7.3.1.4.5 リアニメイト (魔法) @直接-通常-メイン

ライト	スタンダード	プロ	マスター
×	○	○	○

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

7.3.1.4.6 ハンデス (魔法) @直接-通常-メイン

ライト	スタンダード	プロ	マスター
×	○	○	○

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

7.3.1.4.7 キル (魔法) @直接-通常-クイック

ライト	スタンダード	プロ	マスター
×	×	○	○

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

7.3.1.4.8 ^{さいかい}再会 (魔法) @直接-通常-クイック

ライト	スタンダード	プロ	マスター
×	×	○	○

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！ありがちよねえ。」

~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

7.3.1.4.9 ^{ていせん} 停戦 (魔法) @直接-通常-クイック

ライト	スタンダード	プロ	マスター
×	×	○	○

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し、対象のリクエストをステージから取り除く。

導入バージョン: v1.0

更新バージョン: v8.0,v8.1

7.3.1.4.10 ^{たいしょうへんこう} 対象変更 (魔法) @直接-通常-クイック

ライト	スタンダード	プロ	マスター
×	×	○	○

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

7.3.1.4.11 ^{サーチ} サーチ (魔法) @直接-即時-クイック

ライト	スタンダード	プロ	マスター
○	○	○	○

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。その後ライフをシャッフルする。

導入バージョン: v0.1

更新バージョン: v8.0

7.3.1.4.12 リバース (魔法) @直接-通常-クイック

ライト	スタンダード	プロ	マスター
×	×	○	○

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:

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、能力はなくなる。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、能力はなくなる。このターン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: v0.1

更新バージョン: v8.0,v8.1

7.3.1.4.13 帰還 (魔法) @直接-通常-クイック | \$ B

ライト	スタンダード	プロ	マスター
×	○	○	○

キーカード条件: 同じスーツを 2 枚

対象: 自分のキャラクター 1 体

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: v1.0

更新バージョン: v8.0,v8.1

7.3.1.5 上級魔法

7.3.1.5.1 剣の雨 (魔法) @直接-通常-メイン | \$ BB

ライト	スタンダード	プロ	マスター
×	×	×	○

キーカード条件: ♠ A~10 を 2 枚

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

7.3.1.5.2 フォース (魔法) @直接-通常-メイン | \$ BB

ライト	スタンダード	プロ	マスター
×	×	×	○

キーカード条件: ♡ A~10 を 2 枚

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

7.3.1.5.3 徴募 (魔法) @直接-通常-メイン | \$ BB

ライト	スタンダード	プロ	マスター
×	×	×	○

キーカード条件: ◇ A~10 を 2 枚

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。金がなければ誰も来やしねえ」

~ 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

7.3.1.5.4 ^{まじゅう}奇襲 (魔法) @直接-通常-メイン | \$ BB

ライト	スタンダード	プロ	マスター
×	×	×	○

キーカード条件: ♣ A~10 を 2 枚

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

7.3.1.5.5 ^{ビージェー}B・J (魔法) @直接-通常-クイック

ライト	スタンダード	プロ	マスター
×	×	×	○

キーカード条件: A と J

効果:

1. 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。
2. 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。
3. 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。
4. 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: v1.0

更新バージョン: v8.0,v8.1

補足:

v8.1 で効果の内容を大きく変更した。今までライフから 2 枚持ってくる効果となっていたが、利用率が低いため、ブラックジャックを意識しつつ、使いやすい効果に変更となった。

7.3.1.5.6 アールエスエフ R・S・F (魔法) @直接-通常-クイック | \$ BB

ライト	スタンダード	プロ	マスター
×	×	×	○

キーカード条件: 同じスートの A,10~K を 5 枚

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

7.3.2 キャラクターリスト

注釈: 表記について

- 各項目の次に記載されている表は、対応するフォーマットや、フレームでの対応状況を示しています。

ライト	スタンダード	プロ	マスター
○	○	○	○

目次

- 兵士
 - いっばんへい 一般兵 (兵士)
 - えいゆう 英雄 (兵士)
 - エース (兵士)
 - まじゆつし 魔術士 (兵士)
 - そうびへい 装備兵 (兵士)
- 防壁
 - ぼうへき 防壁 (防壁)

7.3.2.1 兵士

7.3.2.1.1 いっばんへい 一般兵 (兵士)

ライト	スタンダード	プロ	マスター
○	○	○	○

ユニット条件: 2~10

サイズ: ユニットカードの数字

ラベル: 攻撃, 防御

導入バージョン: v1.0

更新バージョン: v8.0

補足:

CharacterList が 1.0 から追加となった。

7.3.2.1.2 ^{えいゆう}英雄 (兵士)

ライト	スタンダード	プロ	マスター
○	○	○	○

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: 攻撃, 防御

導入バージョン: v1.0

更新バージョン: v8.0

7.3.2.1.3 エース (兵士)

ライト	スタンダード	プロ	マスター
○	○	○	○

ユニット条件: A

サイズ: 1

ラベル: 攻撃, 防御, 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、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

7.3.2.1.4 ^{まじゅつし}魔術士 (兵士)

ライト	スタンダード	プロ	マスター
×	○	○	○

ユニット条件: Joker

サイズ: 0

ラベル: 攻撃, 防御, 速攻

能力:

・魔力増加 (このキャラクターが場にいる間、タイプが「魔法」かつ、タイミングが「クイック」のアクションのコスト D を無しとする。)

導入バージョン: v3.0

更新バージョン: v8.0

7.3.2.1.5 そうびへい 装備兵 (兵士)

ライト	スタンダード	プロ	マスター
○	○	○	○

ユニット条件: 同じスーツを 2 枚以上

サイズ: ユニットカードの数字の合計

ラベル: 攻撃, 防御, 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

7.3.2.2 防壁

7.3.2.2.1 ぼろへき 防壁 (防壁)

ライト	スタンダード	プロ	マスター
○	○	○	○

ユニット条件: 全て (裏向き)

ラベル: 防御

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

注釈: 表記について

- ・各項目の次に記載されている表は、対応するフォーマットや、フレームでの対応状況を示しています。

ライト	スタンダード	プロ	マスター
○	○	○	○

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)

7.3.3.1 滞留魔法

7.3.3.1.1 アップ (滞留魔法)

ライト	スタンダード	プロ	マスター
○	○	○	○

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

7.3.3.1.2 ダウン (滞留魔法)

ライト	スタンダード	プロ	マスター
○	○	○	○

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

7.3.3.1.3 フォース (滞留魔法)

ライト	スタンダード	プロ	マスター
×	×	×	○

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。

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 16
- パック
- レアパック
- ストラテジー
- エクストラ

8.3.1.1 エントリー 16

配置図:

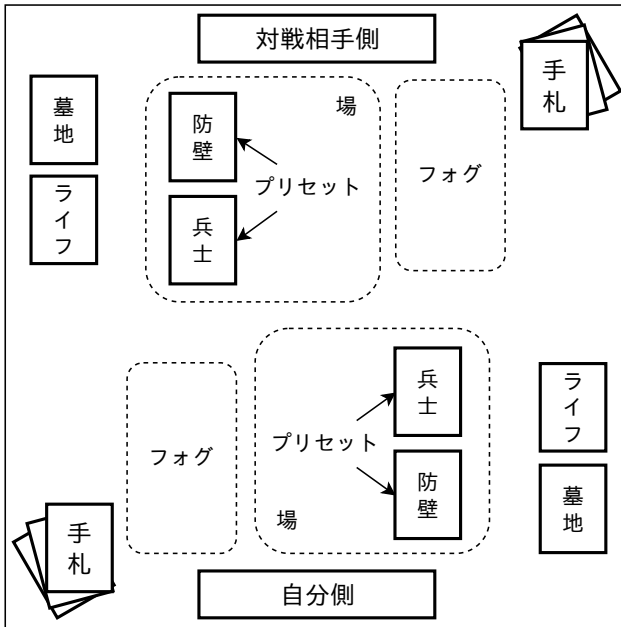


Fig. 8.1 配置図-エントリー 16

フォーマット:

ライト	スタンダード	プロ	マスター
○	×	×	×

デッキ条件:

次のカードのみで構成された 16 枚のデッキを使う

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

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。

公開レベル:

配置場所ごとの詳細な公開レベルについては、共通ルールの Table 6.1 を参照してください。

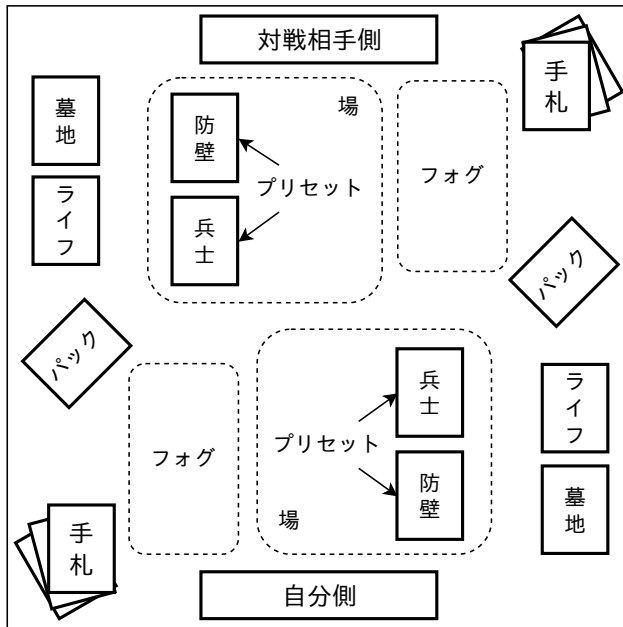
8.3.1.2 バック**配置図:**

Fig. 8.2 配置図-バック

フォーマット:

ライト	スタンダード	プロ	マスター
○	○	○	○

デッキ条件:

40 枚以上

ゲームの始め方:

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:

配置場所ごとの詳細な公開レベルについては、共通ルールの Table 6.1 を参照してください。

8.3.1.3 レアパック

配置図:

フォーマット:

ライト	スタンダード	プロ	マスター
×	○	○	○

デッキ条件:

40 枚以上

ゲームの始め方:

1. 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。
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。

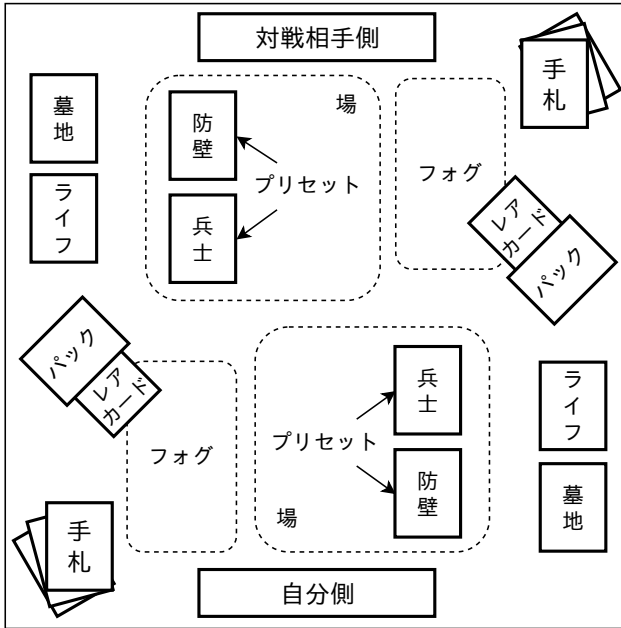


Fig. 8.3 配置図-レアパック

- 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:

配置場所ごとの詳細な公開レベルについては、共通ルールの Table 6.1 を参照してください。

8.3.1.4 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
×	×	○	○

デッキ条件:

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。

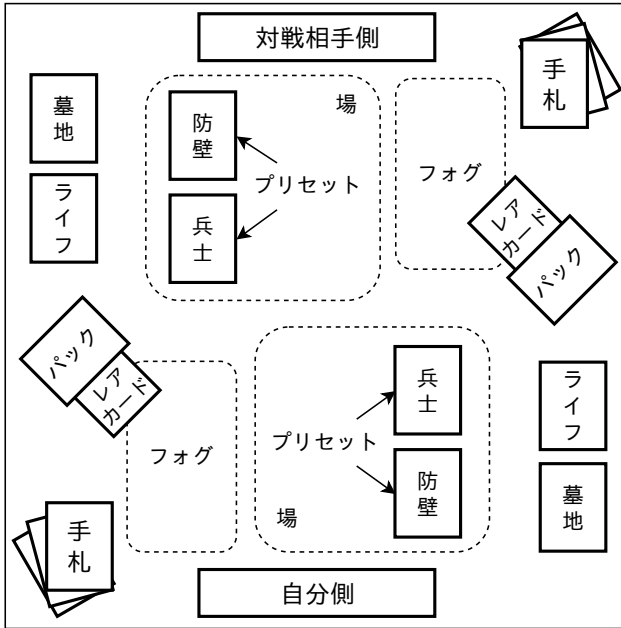


Fig. 8.4 配置図-ストラテジー

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:

配置場所ごとの詳細な公開レベルについては、共通ルールの Table 6.1 を参照してください。

8.3.1.5 エクストラ

配置図:

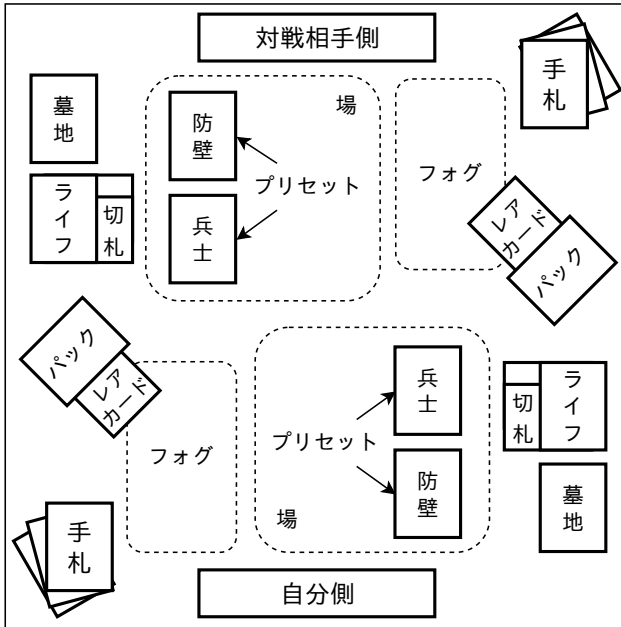


Fig. 8.5 配置図-エクストラ

フォーマット:

ライト	スタンダード	プロ	マスター
×	×	×	○

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 枚を取り除いてバックとし、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:

配置場所ごとの詳細な公開レベルについては、共通ルールの Table 6.1 を参照してください。

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

注釈: 表記について

- アクションは **名前 (タイプ) @トリガー-スピード-タイミング | \$ コスト** の形式で集約表示しています。
- @ はトリガー-スピード-タイミングの短縮表記です。(例: @直接-通常-クイック)
- 各項目の次に記載されている表は、対応するフォーマットや、フレームでの対応状況を示しています。

ライト	スタンダード	プロ	マスター
○	○	○	○

目次

- **パック操作**
 - バックかいふう **バック開封 (パック操作) @直接-即時-クイック**
- **レアカード操作**
 - **レアドロウ (レアカード操作) @直接-即時-クイック**
 - レアしょうかん **レア召喚 (召喚) @直接-通常-クイック | \$ S**
 - おなカウンター **罨カウンター (レアカード操作) @直接-即時-クイック**
- **切札操作**
 - **クイックオープン (切札操作) @直接-即時-クイック | \$ DD**

- メインオープン (切札操作) @直接-即時-メイン | \$ BBL
- クローズ (切札操作) @直接-通常-クイック | \$ D
- 切札破壊 (切札操作) @直接-通常-クイック | \$ B
- 切札 ♠ A 革命
 - 革命ドロロー (誘発魔法) @誘発-即時-クイック
- 切札 ♠ 2 スラッシュ
 - スラッシュ (兵士起因) @直接-即時-クイック | \$ C
 - クイック兵士召喚 (召喚) @直接-通常-クイック | \$ D
- 切札 ♠ 3 ドレイン
 - ドレイン (魔法) @直接-通常-メイン
- 切札 ♠ 4 威圧
 - 威圧 (魔法) @直接-通常-メイン | \$ L
 - クイック威圧 (魔法) @直接-通常-クイック | \$ L
- 切札 ♠ 5 蘇生
 - 蘇生 (魔法) @直接-通常-メイン | \$ BL
- 切札 ♠ 7 瞬殺
 - 瞬殺 (魔法) @直接-即時-クイック
- 切札 ♠ J リアニメーター
 - リアニメーター召喚 (召喚) @直接-通常-メイン | \$ BL
 - クイックリアニメーター召喚 (召喚) @直接-通常-クイック | \$ D
 - 転生召喚 (兵士起因) @直接-通常-メイン | \$ C
 - リアニメーター再生 (切札操作) @誘発-即時-クイック
- 切札 ♠ K 魔王
 - 魔王召喚 (召喚) @直接-通常-メイン | \$ SS
 - 魔王の囁き (誘発魔法) @誘発-即時-クイック
- 切札 ♡ 2 援軍
 - 援軍 (魔法) @直接-通常-メイン | \$ BL
- 切札 ♡ 3 誘惑
 - 誘惑 (兵士起因) @直接-即時-クイック | \$ C
 - クイック兵士召喚 ♡ (召喚) @直接-通常-クイック | \$ D
- 切札 ♡ 4 休戦
 - 休戦 (魔法) @直接-即時-クイック
- 切札 ♡ 5 追撃
 - 追撃 (魔法) @直接-通常-メイン
- 切札 ♡ 7 ファントム
 - ファントムリバーズ (魔法) @直接-通常-メイン | \$ C
 - 幻影 (誘発魔法) @誘発-通常-クイック
- 切札 ♡ 8 救済
 - 救済 (魔法) @直接-通常-クイック
- 切札 ♡ J 破砕士

- 破砕士召喚 (召喚) @直接-通常-メイン | \$ BL
- クイック破砕士召喚 (召喚) @直接-通常-クイック | \$ D
- 粉碎 (兵士起因) @直接-通常-メイン | \$ C
- 破砕士再生 (切札操作) @誘発-即時-クイック
- 切札 ♡ K 巨人
 - 巨人召喚 (召喚) @直接-通常-メイン | \$ SS
- 切札 ◇ A 防壁追加
 - 防壁追加 (魔法) @直接-即時-メイン | \$ L
 - クイック防壁設置 (召喚) @直接-即時-クイック | \$ DL
- 切札 ◇ 3 交渉
 - 交渉 (兵士起因) @直接-即時-クイック | \$ C
 - クイック兵士召喚 ◇ (召喚) @直接-通常-クイック | \$ D
- 切札 ◇ 4 相殺
 - 相殺 (魔法) @直接-即時-クイック | \$ D
- 切札 ◇ 5 喪失
 - 虚脱 (魔法) @直接-通常-クイック
- 切札 ◇ 8 修繕
 - 修繕 (魔法) @直接-即時-メイン | \$ L
- 切札 ◇ 9 充足
 - 休息 (魔法) @直接-通常-メイン | \$ B
 - 充足 (誘発魔法) @誘発-通常-クイック
- 切札 ◇ J 策士
 - 策士召喚 (召喚) @直接-通常-メイン | \$ BL
 - クイック策士召喚 (召喚) @直接-通常-クイック | \$ D
 - カウンター策士召喚 (召喚) @直接-通常-クイック | \$ D
 - 先読み (兵士起因) @直接-即時-クイック | \$ C
 - 策士再生 (切札操作) @誘発-即時-クイック
- 切札 ♣ 4 スイッチ
 - スイッチ (兵士起因) @直接-即時-クイック | \$ C
 - クイック兵士召喚 ♣ (召喚) @直接-通常-クイック | \$ D
- 切札 ♣ 5 内乱
 - 内乱 (魔法) @直接-通常-メイン | \$ B
 - 暴動 (誘発魔法) @誘発-即時-クイック
- 切札 ♣ 7 手札補充
 - 手札補充 (誘発魔法) @誘発-通常-クイック
- 切札 ♣ 8 リセット
 - リセット (魔法) @直接-即時-クイック | \$ L
- 切札 ♣ 9 要塞
 - 反撃 (誘発魔法) @誘発-即時-クイック
- 切札 ♣ 10 悪あがき

- わるあがき悪あがき (魔法) @直接-即時-クイック
- 切札 しししょうかん♣ノ騎士
 - しししょうかん騎士召喚 (召喚) @直接-通常-メイン | \$ BL
 - クイックしししょうかんクイック騎士召喚 (召喚) @直接-通常-クイック | \$ D
 - なぞはらい雑払 (兵士起因) @直接-即時-クイック | \$ C
 - ししさいせい騎士再生 (切札操作) @誘発-即時-クイック

8.3.2.1 バック操作

8.3.2.1.1 バックかいふうバック開封 (バック操作) @直接-即時-クイック

エントリー 16	バック	レアパック	ストラテジー	エクストラ
×	○	○	○	○

起動条件:

バ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:

- バ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。
- バックを表向きにし、開封済みとする。

8.3.2.2 レアカード操作

8.3.2.2.1 レアドロー (レアカード操作) @直接-即時-クイック

エントリー 16	バック	レアパック	ストラテジー	エクストラ
×	○	○	○	○

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。

8.3.2.2.2 レアししょうかんレア召喚 (召喚) @直接-通常-クイック | \$ S

エントリー 16	バック	レアパック	ストラテジー	エクストラ
×	○	○	○	○

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。

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:

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。

8.3.2.2.3 ^{わなカウンター} 罠カウンター (レアカード操作) @直接-即時-クイック

エントリー 16	パック	レアパック	ストラテジー	エクストラ
×	○	○	○	○

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。

導入バージョン: v8.0

更新バージョン: v9.0

補足:

罠カウンターをカウンターできていたので v9.0 で即時化

8.3.2.3 切札操作

8.3.2.3.1 クイックオープン (切札操作) @直接-即時-クイック | \$ DD

エントリー 16	パック	レアパック	ストラテジー	エクストラ
×	×	×	×	○

効果:

自分の裏切札を 1 枚表にし表切札とする。

8.3.2.3.2 メインオープン (切札操作) @直接-即時-メイン | \$ BBL

エントリー 16	パック	レアパック	ストラテジー	エクストラ
×	×	×	×	○

効果:

自分の裏切札を 1 枚表にし表切札とする。

8.3.2.3.3 クローズ (切札操作) @直接-通常-クイック | \$ D

エントリー 16	パック	レアパック	ストラテジー	エクストラ
×	×	×	×	○

キーカード条件: Q

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。

8.3.2.3.4 きりふだはかい 切札破壊 (切札操作) @直接-通常-クイック | \$ B

エントリー 16	パック	レアパック	ストラテジー	エクストラ
×	×	×	×	○

キーカード条件: A~K

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。

8.3.2.4 切札 ♠ A 革命

8.3.2.4.1 かくめいドロウ 革命ドロウ (誘発魔法) @誘発-即時-クイック

エントリー 16	パック	レアパック	ストラテジー	エクストラ
×	×	×	×	○

誘発条件:

自分の表切札に「革命」があり、かつ、自分の <革命ドロウ> を持つ兵士がアタッカーであり、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

8.3.2.5 切札 ♠ 2 スラッシュ

8.3.2.5.1 スラッシュ (兵士起因) @直接-即時-クイック | \$ C

エントリー 16	パック	レアパック	ストラテジー	エクストラ
×	×	×	×	○

キーユニット条件: <スラッシュ> を持つ兵士 1 体

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, v9.0

補足:

v9.0: コストを軽減し使いやすく修正。

8.3.2.5.2 クイックへいししょうかんスベード **クイック兵士召喚 ♠ (召喚) @直接-通常-クイック | \$ D**

エントリー 16	パック	レアパック	ストラテジー	エクストラ
×	×	×	×	○

キーカード条件: ♠ 2~10

起動条件:

自分の表切札に「スラッシュ」がある

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。

導入バージョン: v9.0

補足:

v9.0: 新規追加。

8.3.2.6 **切札 ♠ 3 ドレイン**

8.3.2.6.1 **ドレイン (魔法) @直接-通常-メイン**

エントリー 16	パック	レアパック	ストラテジー	エクストラ
×	×	×	×	○

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

8.3.2.7 切札 ♠ 4 威圧

8.3.2.7.1 威^{いあつ}圧 (魔法) @直接-通常-メイン | \$ L

エントリー 16	パック	レアパック	ストラテジー	エクストラ
×	×	×	×	○

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

8.3.2.7.2 クイ^{クイック}威^{いあつ}圧 (魔法) @直接-通常-クイック | \$ L

エントリー 16	パック	レアパック	ストラテジー	エクストラ
×	×	×	×	○

キーカード条件: ♠ A~10

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: v9.0

補足:

v9.0: 新規追加。

8.3.2.8 切札 ♠ 5 蘇生

8.3.2.8.1 蘇^{そせい}生 (魔法) @直接-通常-メイン | \$ BL

エントリー 16	パック	レアパック	ストラテジー	エクストラ
×	×	×	×	○

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 ♠ 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, v9.0

補足:

v9.0: 墓地から選ぶカードの条件を緩和し使いやすく修正。

8.3.2.9 切札 ♠ 7 瞬殺

8.3.2.9.1 ^{しせんさつ} 瞬殺 (魔法) @直接-即時-クイック

エントリー 16	パック	レアパック	ストラテジー	エクストラ
×	×	×	×	○

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

8.3.2.10 切札 ♠ J リアニメーター

8.3.2.10.1 ^{リアニメーターしょうかん} リアニメーター召喚 (召喚) @直接-通常-メイン | \$ BL

エントリー 16	パック	レアパック	ストラテジー	エクストラ
×	×	×	×	○

キーカード条件: ♡ 2~10

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。

1. 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。
2. 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

8.3.2.10.2 ^{クイックリアニメーターしょうかん} クイックリアニメーター召喚 (召喚) @直接-通常-クイック | \$ D

エントリー 16	パック	レアパック	ストラテジー	エクストラ
×	×	×	×	○

キーカード条件: ♡ 2~10

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

8.3.2.10.3 ^{てんせいしょうかん} 転生召喚 (兵士起因) @直接-通常-メイン | \$ C

エントリー 16	パック	レアパック	ストラテジー	エクストラ
×	×	×	×	○

キーユニット条件: 「リアニメーター」1体

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,v9.0

補足:

v9.0: 「リアニメーターリアニメイト」から「転生召喚」に名称変更。

8.3.2.10.4 ^{リアニメーターさいせい} リアニメーター再生 (切札操作) @誘発-即時-クイック

エントリー 16	パック	レアパック	ストラテジー	エクストラ
×	×	×	×	○

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。

8.3.2.11 切札 ♠ K 魔王

8.3.2.11.1 ^{まおうしょうかん} 魔王召喚 (召喚) @直接-通常-メイン | \$ SS

エントリー 16	パック	レアパック	ストラテジー	エクストラ
×	×	×	×	○

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

補足:

v8.2: キーカードを廃止

8.3.2.11.2 まおうのささやき 魔王の囁き (誘発魔法) @誘発-即時-クイック

エントリー 16	パック	レアパック	ストラテジー	エクストラ
×	×	×	×	○

誘発条件:

自分の場に「魔王」がいるかつ、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: v8.2

8.3.2.12 切札 ♡ 2 援軍

8.3.2.12.1 えんぐん 援軍 (魔法) @直接-通常-メイン | \$ BL

エントリー 16	パック	レアパック	ストラテジー	エクストラ
×	×	×	×	○

起動条件:

自分の表切札に「援軍」がある

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

8.3.2.13 切札 ♡ 3 誘惑

8.3.2.13.1 誘惑 (兵士起因) @直接-即時-クイック | \$ C

エントリー 16	パック	レアパック	ストラテジー	エクストラ
×	×	×	×	○

キーユニット条件: <誘惑> を持つ兵士 1 体

起動条件:

自分の表切札に「誘惑」がある

対象: 兵士 1 体

効果:

対象の兵士をオーナー手札に戻す。

導入バージョン: ex3.4.0

更新バージョン: v8.1, v9.0

補足:

v9.0: 効果を変更したので名前を「激励」から「誘惑」に変更。激励の効果はフォグを用いておらず、可視化に問題があったため修正。

8.3.2.13.2 クイックへいししょうかんハート クイック兵士召喚 ♡ (召喚) @直接-通常-クイック | \$ D

エントリー 16	パック	レアパック	ストラテジー	エクストラ
×	×	×	×	○

キーカード条件: ♡ 2~10

起動条件:

自分の表切札に「誘惑」がある

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。

導入バージョン: v9.0

補足:

v9.0: 新規追加。

8.3.2.14 切札 ♡ 4 休戦

8.3.2.14.1 きゅうせん 休戦 (魔法) @直接-即時-クイック

エントリー 16	パック	レアパック	ストラテジー	エクストラ
×	×	×	×	○

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

8.3.2.15 切札♡5 追撃

8.3.2.15.1 ^{ついき}追撃 (魔法) @直接-通常-メイン

エントリー 16	パック	レアパック	ストラテジー	エクストラ
×	×	×	×	○

起動条件:

自分の表切札に「追撃」がある

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。
3. 自分の切札にある♡5を裏向きにする。

導入バージョン: ex5.30.0

更新バージョン: v8.2, v9.0

補足:

v9.0: コストを軽減し使いやすく修正。

8.3.2.16 切札♡7 ファントム

8.3.2.16.1 ファントムリバース (魔法) @直接-通常-メイン | \$ C

エントリー 16	パック	レアパック	ストラテジー	エクストラ
×	×	×	×	○

キーユニット条件: <ファントム>を持つ防壁 1 体

起動条件:

自分の表切札に「ファントム」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

8.3.2.16.2 ^{げんえい}幻影 (誘発魔法) @誘発-通常-クイック

エントリー 16	パック	レアパック	ストラテジー	エクストラ
×	×	×	×	○

誘発条件:

自分の表切札に「ファントム」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もよい。

導入バージョン: ex5.30.0

更新バージョン: v8.2

8.3.2.17 切札 ♡ 8 救済

8.3.2.17.1 救済 (魔法) @直接-通常-クイック

エントリー 16	パック	レアパック	ストラテジー	エクストラ
×	×	×	×	○

キーカード条件: ♡ A~K

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, v9.0

補足:

v9.0: タイミングをメインからクイックに修正。コストもなしとし使いやすく修正。

8.3.2.18 切札 ♡ J 破砕士

8.3.2.18.1 破砕士召喚 (召喚) @直接-通常-メイン | \$ BL

エントリー 16	パック	レアパック	ストラテジー	エクストラ
×	×	×	×	○

キーカード条件: ◇ 2~10

起動条件:

自分の表切札に「破砕士」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 をあわせて破砕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, v9.0

補足:

v9.0: チャリオットから破砕士に名称変更。

8.3.2.18.2 クイックはさいししょうかん クイック破砕士召喚 (召喚) @直接-通常-クイック | \$ D

エントリー 16	パック	レアパック	ストラテジー	エクストラ
×	×	×	×	○

キーカード条件: ◇ 2~10

起動条件:

自分の表切札に「破砕士」がある

効果:

効果の内容は「破砕士召喚」を参照。

導入バージョン: ex4.22.0

更新バージョン: v8.2, v9.0

補足:

v9.0: チャリオットから破砕士に名称変更。

8.3.2.18.3 ふんさい 粉碎 (兵士起因) @直接-通常-メイン | \$ C

エントリー 16	パック	レアパック	ストラテジー	エクストラ
×	×	×	×	○

キーユニット条件: 「破砕士」1 体

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, v9.0

補足:

v9.0: チャリオット防壁破壊から粉碎に名称変更。

8.3.2.18.4 はさいしさいせい 破砕士再生 (切札操作) @誘発-即時-クイック

エントリー 16	パック	レアパック	ストラテジー	エクストラ
×	×	×	×	○

誘発条件:

自分の「破砕士」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。

更新バージョン: v8.2, v9.0

補足:

v9.0: チャリオットから破砕士に名称変更。

8.3.2.19 切札 ♡ K 巨人**8.3.2.19.1 巨人召喚 (召喚) @直接-通常-メイン | \$ SS**

エントリー 16	パック	レアパック	ストラテジー	エクストラ
×	×	×	×	○

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

補足:

v8.2: キーカードを廃止

8.3.2.20 切札 ◇ A 防壁追加**8.3.2.20.1 防壁追加 (魔法) @直接-即時-メイン | \$ L**

エントリー 16	パック	レアパック	ストラテジー	エクストラ
×	×	×	×	○

起動条件:

自分の表切札に「防壁追加」があり、かつ、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:

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, v9.0

補足:

v9.0: 防壁枚数の比較条件を削除し使いやすく修正。

8.3.2.20.2 クイックほうへきせつち クイック防壁設置 (召喚) @直接-即時-クイック | \$ DL

エントリー 16	パック	レアパック	ストラテジー	エクストラ
×	×	×	×	○

起動条件:

自分の表切札に「防壁追加」がある

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。

導入バージョン: v9.0

補足:

v9.0: 新規追加。

8.3.2.21 切札 ♠ 3 交渉

8.3.2.21.1 こうしやう 交渉 (兵士起因) @直接-即時-クイック | \$ C

エントリー 16	パック	レアパック	ストラテジー	エクストラ
×	×	×	×	○

キーユニット条件: <交渉> を持つ兵士 1 体

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

8.3.2.21.2 クイックへいししやうかんダイヤ クイック兵士召喚 ♠ (召喚) @直接-通常-クイック | \$ D

エントリー 16	パック	レアパック	ストラテジー	エクストラ
×	×	×	×	○

キーカード条件: ♠ 2~10

起動条件:

自分の表切札に「交渉」がある

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。

導入バージョン: v9.0

補足:

v9.0: 新規追加。

8.3.2.22 切札 ◇ 4 相殺**8.3.2.22.1 相殺 (魔法) @直接-即時-クイック | \$ D**

エントリー 16	パック	レアパック	ストラテジー	エクストラ
×	×	×	×	○

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分ダメージを受ける。
- 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, v9.0

補足:

v9.0: 効果の条件を緩和し、使いやすく修正。

8.3.2.23 切札 ◇ 5 喪失**8.3.2.23.1 虚脱 (魔法) @直接-通常-クイック**

エントリー 16	パック	レアパック	ストラテジー	エクストラ
×	×	×	×	○

キーカード条件: ◇ A~K

起動条件:

自分の表切札に「喪失」がある

対象: ドライブ状態のキャラクター 1 体

効果:

対象のキャラクターを墓地に移す。

導入バージョン: v9.0

補足:

v9.0: 新規追加。

8.3.2.24 切札 ◇ 8 修繕**8.3.2.24.1 修繕 (魔法) @直接-即時-メイン | \$ L**

エントリー 16	パック	レアパック	ストラテジー	エクストラ
×	×	×	×	○

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. 対象とした兵士と同じスーツのカードを自分の墓地から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, v9.0

補足:

v9.0: 対象、効果を緩和し使いやすく修正。

8.3.2.25 切札 ◇ 9 充足

8.3.2.25.1 休息 (魔法) @直接-通常-メイン | \$ B

エントリー 16	パック	レアパック	ストラテジー	エクストラ
×	×	×	×	○

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

8.3.2.25.2 充足 (誘発魔法) @誘発-通常-クイック

エントリー 16	パック	レアパック	ストラテジー	エクストラ
×	×	×	×	○

誘発条件:

自分の表切札に「充足」があり、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

8.3.2.26 切札 ◇ J 策士**8.3.2.26.1 策士召喚 (召喚) @直接-通常-メイン | \$ BL**

エントリー 16	パック	レアパック	ストラテジー	エクストラ
×	×	×	×	○

キーカード条件: ♣ 2~10

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. 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。
2. 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: ex4.22.0

更新バージョン: v8.2, v9.0

補足:

v9.0: 召喚成功時にライフから 1 枚ドロウする効果を追加。

8.3.2.26.2 クイック策士召喚 (召喚) @直接-通常-クイック | \$ D

エントリー 16	パック	レアパック	ストラテジー	エクストラ
×	×	×	×	○

キーカード条件: ♣ 2~10

起動条件:

自分の表切札に「策士」がある

効果:

効果の内容は「策士召喚」を参照。

導入バージョン: v9.0

補足:

v9.0: 新規追加。

8.3.2.26.3 カウンター策士召喚 (召喚) @直接-通常-クイック | \$ D

エントリー 16	パック	レアパック	ストラテジー	エクストラ
×	×	×	×	○

キーカード条件: ♣ 2~10

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, v9.0

補足:

v9.0: クイック策士召喚から名称を変更。

8.3.2.26.4 ^{さきよみ}先読み (兵士起因) @直接-即時-クイック | \$ C

エントリー 16	パック	レアパック	ストラテジー	エクストラ
×	×	×	×	○

キーユニット条件: 「策士」1体

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

8.3.2.26.5 ^{さくしさいせい}策士再生 (切札操作) @誘発-即時-クイック

エントリー 16	パック	レアパック	ストラテジー	エクストラ
×	×	×	×	○

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。

導入バージョン: ex4.22.0

更新バージョン: v8.2

8.3.2.27 切札 ♣ 4 スイッチ

8.3.2.27.1 スイッチ (兵士起因) @直接-即時-クイック | \$ C

エントリー 16	パック	レアパック	ストラテジー	エクストラ
×	×	×	×	○

キーユニット条件: <スイッチ>を持つ兵士1体

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

8.3.2.27.2 クイックへいししょうかんクラブ クイック兵士召喚♣ (召喚) @直接-通常-クイック | \$ D

エントリー 16	パック	レアパック	ストラテジー	エクストラ
×	×	×	×	○

キーカード条件: ♣ 2~10

起動条件:

自分の表切札に「スイッチ」がある

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。

導入バージョン: v9.0

補足:

v9.0: 新規追加。

8.3.2.28 切札♣ 5 内乱

8.3.2.28.1 ないらん 内乱 (魔法) @直接-通常-メイン | \$ B

エントリー 16	パック	レアパック	ストラテジー	エクストラ
×	×	×	×	○

キーカード条件: ♣ A~K

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

8.3.2.28.2 ^{ほうどう}暴動 (誘発魔法) @誘発-即時-クイック

エントリー 16	パック	レアパック	ストラテジー	エクストラ
×	×	×	×	○

誘発条件:

自分の表切札に「内乱」があり、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

8.3.2.29 切札 ♣7 手札補充

8.3.2.29.1 ^{てみだほじゅう}手札補充 (誘発魔法) @誘発-通常-クイック

エントリー 16	パック	レアパック	ストラテジー	エクストラ
×	×	×	×	○

誘発条件:

自分の表切札に「手札補充」があり、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カードを2枚引き、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, v9.0

補足:

v9.0: 条件を緩和し、2枚固定ドローに変更。

8.3.2.30 切札 ♣8 リセット

8.3.2.30.1 リセット (魔法) @直接-即時-クイック |\$ L

エントリー 16	パック	レアパック	ストラテジー	エクストラ
×	×	×	×	○

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。
3. 対戦相手は手札を2枚捨ててもよい。2枚捨てた場合、あなたの裏切札にある ♣8 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, v9.0

補足:

v9.0: タイミングをメインからクイックに変更。キーカードを廃止し使いやすく修正。

8.3.2.31 切札 ♣ 9 要塞

8.3.2.31.1 反撃 (誘発魔法) @誘発-即時-クイック

エントリー 16	パック	レアパック	ストラテジー	エクストラ
×	×	×	×	○

誘発条件:

自分の表切札に「要塞」があり、かつ、自分の防壁が「ダメージ判定」にてブロッカーとして墓地に移った時に誘発する。

効果:

アタッカーのオーナーに2点のダメージを与える。

導入バージョン: v9.0

補足:

v9.0: 新規追加。

8.3.2.32 切札 ♣ 10 悪あがき

8.3.2.32.1 悪あがき (魔法) @直接-即時-クイック

エントリー 16	パック	レアパック	ストラテジー	エクストラ
×	×	×	×	○

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:

- 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。
- 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

8.3.2.33 切札 ♣ J 騎士

8.3.2.33.1 騎士召喚 (召喚) @直接-通常-メイン | \$ BL

エントリー 16	パック	レアパック	ストラテジー	エクストラ
×	×	×	×	○

キーカード条件: ♠ 2~10

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

8.3.2.33.2 クイック きししょうかん クイック騎士召喚 (召喚) @直接-通常-クイック | \$ D

エントリー 16	パック	レアパック	ストラテジー	エクストラ
×	×	×	×	○

キーカード条件: ♠ 2~10

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

8.3.2.33.3 なぎはらい 薙払 (兵士起因) @直接-即時-クイック | \$ C

エントリー 16	パック	レアパック	ストラテジー	エクストラ
×	×	×	×	○

キーユニット条件: 「騎士」1 体

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

8.3.2.33.4 きしさいせい 騎士再生 (切札操作) @誘発-即時-クイック

エントリー 16	パック	レアパック	ストラテジー	エクストラ
×	×	×	×	○

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

注釈: 表記について

- 各項目の次に記載されている表は、対応するフォーマットや、フレームでの対応状況を示しています。

ライト	スタンダード	プロ	マスター
○	○	○	○

目次

- 切札 ♠ J リアニメーター
- リアニメーター (兵士)
- 切札 ♠ K 魔王
- 魔王 (兵士)
- 切札 ♡ J 破砕士
- 破砕士 (兵士)
- 切札 ♡ K 巨人
- 巨人 (兵士)
- 切札 ♢ J 策士
- 策士 (兵士)
- 切札 ♣ J 騎士
- 騎士 (兵士)

8.3.3.1 切札 ♠ J リアニメーター

8.3.3.1.1 リアニメーター (兵士)

エントリー 16	パック	レアパック	ストラテジー	エクストラ
×	×	×	×	○

ユニット条件: ♠ J と ♡ 2~10

サイズ: 11

ラベル: 攻撃, 防御

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

8.3.3.2 切札 ♠ K 魔王

8.3.3.2.1 ^{まおう}魔王 (兵士)

エントリー 16	パック	レアパック	ストラテジー	エクストラ
×	×	×	×	○

ユニット条件: ♠ K と ♣ K

サイズ: 26

ラベル: 攻撃, 防御

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

補足:

・2枚で1体の兵士として扱い、墓地や手札など別の場所に移る場合2枚一緒に移す。防壁になる場合2体の防壁になる。

8.3.3.3 切札 ♥ J 破砕士

8.3.3.3.1 ^{はさいし}破砕士 (兵士)

エントリー 16	パック	レアパック	ストラテジー	エクストラ
×	×	×	×	○

ユニット条件: ♥ J と ◇ 2~10

サイズ: 11

ラベル: 攻撃, 防御

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, v9.0

補足:

v9.0: チャリオットから破砕士に名称変更。

8.3.3.4 切札 ♡ K 巨人

8.3.3.4.1 巨人^{きょじん} (兵士)

エントリー 16	パック	レアパック	ストラテジー	エクストラ
×	×	×	×	○

ユニット条件: ♡ K と ◇ K

サイズ: 26

ラベル: 攻撃, 防御

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

補足:

- ・2枚で1体の兵士として扱い、墓地や手札など別の場所に移る場合2枚一緒に移す。防壁になる場合2体の防壁になる。

8.3.3.5 切札 ◇ J 策士

8.3.3.5.1 策士^{さくし} (兵士)

エントリー 16	パック	レアパック	ストラテジー	エクストラ
×	×	×	×	○

ユニット条件: ◇ J と ♣ 2~10

サイズ: 11

ラベル: 攻撃, 防御

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

8.3.3.6 切札 ♣ J 騎士

8.3.3.6.1 騎士 (兵士)

エントリー 16	パック	レアパック	ストラテジー	エクストラ
×	×	×	×	○

ユニット条件: ♣ J と ♠ 2~10

サイズ: 11

ラベル: 攻撃, 防御

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

注釈: 表記について

- ・ 各項目の次に記載されている表は、対応するフォーマットや、フレームでの対応状況を示しています。

ライト	スタンダード	プロ	マスター
○	○	○	○

目次

- ・ 滞留魔法
 - クローズ (滞留魔法)

8.3.4.1 滞留魔法

8.3.4.1.1 クローズ (滞留魔法)

エントリー 16	パック	レアパック	ストラテジー	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ツ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採り入れ、ビジュアル面からも覚えやすさを追求しています。

補足:

過去の切札のバージョンと名称:

- 第三版 (ex3.4.0 ~ ex3.10.0)
 - ex3.4.0 第一弾「立ち上がる兵」(♠2:スラッシュ、♡3:激励、◇3:交渉、♣4:スイッチ)
 - ex3.10.0 第二弾「巨人と魔王」(♠5:蘇生、♡2:援軍、◇A:防壁追加、♣7:手札補充、♠K:魔王、♡K:巨人)
- 第四版 (ex4.14.0 ~ ex4.22.0)
 - ex4.14.0 第三弾「弱者の反撃」(♠A:革命、♡8:救済、◇8:修繕、♣5:内乱)
 - ex4.18.0 第四弾「自衛的戦術」(♠4:威圧、♡7:ファントム、◇9:充足、♣9:要塞)
 - ex4.22.0 第五弾「for Jack」(♠J:リアニメーター、♡J:チャリオット、◇J:策士、♣J:騎士)
- 第五版 (ex5.30.0 ~)
 - ex5.30.0 第六弾「苦渋の選択」(♠3:ドレイン、♠7:瞬殺、♡4:休戦、♡5:追撃、◇4:相殺、◇5:喪失、♣8:リセット、♣10:悪あがき)

再集録・移植履歴:

- v8.1: 第一弾「立ち上がる兵」を再集録
- v8.2: 過去の全切札を移植

注釈: 表記について

- 各項目の次に記載されている表は、対応するフォーマットや、フレームでの対応状況を示しています。

ライト	スタンダード	プロ	マスター
○	○	○	○

目次

- 切札 かぐめい ♠A 革命
 - 革命 (表切札)
- 切札 ♠2 スラッシュ
 - スラッシュ (表切札)
- 切札 ♠3 ドレイン
 - ドレイン (表切札)
- 切札 ♠4 威圧

- 威^い庄^{あつ} (表切札)
- 切札 ♠ 5 蘇^そ生^{せい}
 - 蘇^そ生^{せい} (表切札)
- 切札 ♠ 7 瞬^{しゅん}殺^{ころ}
 - 瞬^{しゅん}殺^{ころ} (表切札)
- 切札 ♠ J リア^リア^アニメーター
 - リア^リア^アニメーター (表切札)
- 切札 ♠ K 魔^ま王^{おう}
 - 魔^ま王^{おう} (表切札)
- 切札 ♡ 2 援^{えん}軍^{ぐん}
 - 援^{えん}軍^{ぐん} (表切札)
- 切札 ♡ 3 誘^{ゆう}惑^{かく}
 - 誘^{ゆう}惑^{かく} (表切札)
- 切札 ♡ 4 休^{きゅう}戦^{せん}
 - 休^{きゅう}戦^{せん} (表切札)
- 切札 ♡ 5 追^{つい}撃^{げき}
 - 追^{つい}撃^{げき} (表切札)
- 切札 ♡ 7 ファ^フン^ント^トム
 - ファ^フン^ント^トム (表切札)
- 切札 ♡ 8 救^{きゅう}済^{さい}
 - 救^{きゅう}済^{さい} (表切札)
- 切札 ♡ J 破^は碎^{さい}士^し
 - 破^は碎^{さい}士^し (表切札)
- 切札 ♡ K 巨^{きょ}人^{じん}
 - 巨^{きょ}人^{じん} (表切札)
- 切札 ♢ A 防^{ぼう}壁^{へき}追^{つい}加^か
 - 防^{ぼう}壁^{へき}追^{つい}加^か (表切札)
- 切札 ♢ 3 交^{こう}渉^{しょう}
 - 交^{こう}渉^{しょう} (表切札)
- 切札 ♢ 4 相^{そう}殺^{さい}
 - 相^{そう}殺^{さい} (表切札)
- 切札 ♢ 5 喪^{そう}失^{しつ}
 - 喪^{そう}失^{しつ} (表切札)
- 切札 ♢ 8 修^{しゅう}繕^{ぜん}
 - 修^{しゅう}繕^{ぜん} (表切札)
- 切札 ♢ 9 充^{じゅう}足^{そく}
 - 充^{じゅう}足^{そく} (表切札)
- 切札 ♢ J 策^{さく}士^し
 - 策^{さく}士^し (表切札)
- 切札 ♣ 4 スイ^スツ^ツチ

- スイッチ (表切札)
- 切札 ♣⁵ 内乱
 - 内乱^{ないらん} (表切札)
- 切札 ♣⁷ 手札補充
 - 手札補充^{てみだほじゅう} (表切札)
- 切札 ♣⁸ リセット
 - リセット (表切札)
- 切札 ♣⁹ 要塞
 - 要塞^{ようさい} (表切札)
- 切札 ♣¹⁰ 悪あがき
 - 悪あがき^{わるあがき} (表切札)
- 切札 ♣¹ 騎士
 - 騎士^{きし} (表切札)
- 裏切札
 - 裏切札^{うらきりふだ} (裏切札)

8.3.5.1 切札 ♠ A 革命

8.3.5.1.1 革命 (表切札)

エントリー 16	パック	レアパック	ストラテジー	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。
 - この能力が有効な場合、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の数字を比較し、大きい方を墓地に移す。数字が同じ場合は両方を墓地に移す。数字の差分のダメージを、兵士を墓地に移した側のプレイヤーに与える。1 体のアタッカーに対して複数の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。

関連:

アクション

- 革命ドロー

導入バージョン: ex4.14.0

更新バージョン: v8.2

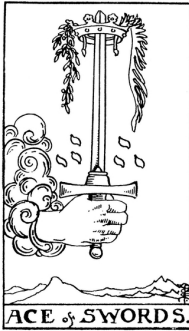


Fig. 8.6 革命のイメージ

補足:

「弱者の反撃」で追加された。

8.3.5.2 切札 ♠ 2 スラッシュ

8.3.5.2.1 スラッシュ (表切札)

エントリー 16	パック	レアパック	ストラテジー	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。

関連:

アクション

- スラッシュ
- クイック兵士召喚 ♠

導入バージョン: ex3.4.0

更新バージョン: v8.1



Fig. 8.7 スラッシュのイメージ

補足:

「立ち上がる兵」で追加された。

8.3.5.3 切札 ♠ 3 ドレイン

8.3.5.3.1 ドレイン (表切札)

エントリー 16	パック	レアパック	ストラテジー	エクストラ
×	×	×	×	○

ユニット条件: ♠ 3

能力:

なし

関連:

アクション

- [ドレイン](#)

導入バージョン: ex5.30.0

更新バージョン: v8.2

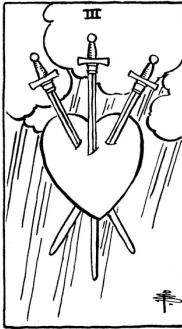


Fig. 8.8 ドレインのイメージ

補足:

「苦渋の選択」で追加された。

8.3.5.4 切札 ♠ 4 威圧

8.3.5.4.1 威圧 (表切札)

エントリー 16	パック	レアパック	ストラテジー	エクストラ
×	×	×	×	○

ユニット条件: ♠ 4

能力:

なし

関連:

アクション

- [威圧](#)
- [クイック威圧](#)

導入バージョン: ex4.18.0

更新バージョン: v8.2

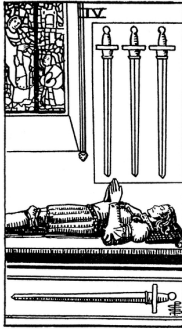


Fig. 8.9 威圧のイメージ

補足:

「自衛的戦術」で追加された。

8.3.5.5 切札 ♠ 5 蘇生

8.3.5.5.1 蘇生 (表切札)

エントリー 16	パック	レアパック	ストラテジー	エクストラ
×	×	×	×	○

ユニット条件: ♠ 5

能力:

なし

関連:

アクション

- ・ 蘇生

導入バージョン: ex3.10.0

更新バージョン: v8.2



Fig. 8.10 蘇生のイメージ

補足:

「巨人と魔王」で追加された。

8.3.5.6 切札 ♠ 7 瞬殺

8.3.5.6.1 瞬殺 (表切札)

エントリー 16	パック	レアパック	ストラテジー	エクストラ
×	×	×	×	○

ユニット条件: ♠ 7

能力:

なし

関連:

アクション

- 瞬殺

導入バージョン: ex5.30.0

更新バージョン: v8.2



Fig. 8.11 瞬殺のイメージ

補足:

「苦渋の選択」で追加された。

8.3.5.7 切札 ♠ J リアニメーター

8.3.5.7.1 リアニメーター (表切札)

エントリー 16	パック	レアパック	ストラテジー	エクストラ
×	×	×	×	○

ユニット条件: ♠ J

能力:

なし

関連:

アクション

- リアニメーター召喚
- クイックリアニメーター召喚
- 転生召喚
- リアニメーター再生

キャラクター

- リアニメーター

導入バージョン: ex4.22.0

更新バージョン: v8.2



補足:

「for Jack」で追加された。

Fig. 8.12 リアニメーターのイメージ

8.3.5.8 切札 ♠ K 魔王

8.3.5.8.1 ^{まおう}魔王 (表切札)

エントリー 16	パック	レアパック	ストラテジー	エクストラ
×	×	×	×	○

ユニット条件: ♠ K

能力:

なし

関連:

アクション

- 魔王召喚
- 魔王の囁き

キャラクター

- 魔王

導入バージョン: ex3.10.0

更新バージョン: v8.2



Fig. 8.13 魔王のイメージ

補足:

「巨人と魔王」で追加された。

8.3.5.9 切札 ♡2 援軍

8.3.5.9.1 援軍 (表切札)

エントリー 16	パック	レアパック	ストラテジー	エクストラ
×	×	×	×	○

ユニット条件: ♡2

能力:

なし

関連:

アクション

- 援軍

導入バージョン: ex3.10.0

更新バージョン: v8.2



Fig. 8.14 援軍のイメージ

補足:

「巨人と魔王」で追加された。

8.3.5.10 切札 ♡ 3 誘惑

8.3.5.10.1 誘惑 (表切札)

エントリー 16	パック	レアパック	ストラテジー	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 <誘惑> を持つ。

関連:

アクション

- 誘惑
- クイック兵士召喚 ♡

導入バージョン: ex3.4.0

更新バージョン: v8.1, v9.0



Fig. 8.15 誘惑のイメージ

補足:

ex3.4.0: 「立ち上がる兵」で追加された。

v9.0: 効果を変更したので名前を「激励」から「誘惑」に変更

8.3.5.11 切札 ♡ 4 休戦

8.3.5.11.1 休戦 (表切札)

エントリー 16	パック	レアパック	ストラテジー	エクストラ
×	×	×	×	○

ユニット条件: ♡ 4

能力:

なし

関連:

アクション

- 休戦

導入バージョン: ex5.30.0

更新バージョン: v8.2



Fig. 8.16 休戦のイメージ

補足:

「苦渋の選択」で追加された。

8.3.5.12 切札♡5 追撃

8.3.5.12.1 ^{つげき}追撃 (表切札)

エントリー 16	パック	レアパック	ストラテジー	エクストラ
×	×	×	×	○

ユニット条件: ♡5

能力:

なし

関連:

アクション

- 追撃

導入バージョン: ex5.30.0

更新バージョン: v8.2



Fig. 8.17 追撃のイメージ

補足:

「苦渋の選択」で追加された。

8.3.5.13 切札 ♡7 ファントム

8.3.5.13.1 ファントム (表切札)

エントリー 16	パック	レアパック	ストラテジー	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。

関連:

アクション

- ・ ファントムリバース
- ・ 幻影

導入バージョン: ex4.18.0

更新バージョン: v8.2



補足:

「自衛的戦術」で追加された。

Fig. 8.18 ファントムのイメージ

8.3.5.14 切札 ♡8 救済

8.3.5.14.1 救済 (表切札)

エントリー 16	パック	レアパック	ストラテジー	エクストラ
×	×	×	×	○

ユニット条件: ♡8

能力:

なし

関連:

アクション

- ・ 救済

導入バージョン: ex4.14.0

更新バージョン: v8.2



Fig. 8.19 救済のイメージ

補足:

ex4.14.0: 「弱者の反撃」で追加された。

8.3.5.15 切札 ♡ J 破砕士

8.3.5.15.1 ^{はさいし}破砕士 (表切札)

エントリー 16	パック	レアパック	ストラテジー	エクストラ
×	×	×	×	○

ユニット条件: ♡ J

能力:

なし

関連:

アクション

- 破砕士召喚
- クイック破砕士召喚
- 粉碎
- 破砕士再生

キャラクター

- 破砕士

導入バージョン: ex4.22.0

更新バージョン: v8.2, v9.0



補足:

「for Jack」で追加された。

Fig. 8.20 破砕士のイメージ

v9.0: チャリオットから破砕士に名称変更。

8.3.5.16 切札 ♡ K 巨人

8.3.5.16.1 ^{きょじん}巨人 (表切札)

エントリー 16	パック	レアパック	ストラテジー	エクストラ
×	×	×	×	○

ユニット条件: ♡ K

能力:

なし

関連:

アクション

- 巨人召喚

キャラクター

- 巨人

導入バージョン: ex3.10.0

更新バージョン: v8.2



補足:

「巨人と魔王」で追加された。

Fig. 8.21 巨人のイメージ

8.3.5.17 切札 \diamond A 防壁追加8.3.5.17.1 ^{ぼうへきつい加}防壁追加 (表切札)

エントリー 16	パック	レアパック	ストラテジー	エクストラ
×	×	×	×	○

ユニット条件: \diamond A

能力:

なし

関連:

アクション

- 防壁追加
- クイック防壁設置

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

補足:

「巨人と魔王」で追加された。

8.3.5.18 切札 \diamond 3 交渉8.3.5.18.1 ^{こうしやう}交渉 (表切札)

エントリー 16	パック	レアパック	ストラテジー	エクストラ
×	×	×	×	○

ユニット条件: \diamond 3

能力:

自分の場にいる \diamond の兵士は <交渉> を持つ。

関連:

アクション

- 交渉
- クイック兵士召喚 \diamond

導入バージョン: ex3.4.0

更新バージョン: v8.1



Fig. 8.23 交渉のイメージ

補足:

「立ち上がる兵」で追加された。

8.3.5.19 切札 ◇ 4 相殺

8.3.5.19.1 ^{そうさい}相殺 (表切札)

エントリー 16	パック	レアパック	ストラテジー	エクストラ
×	×	×	×	○

ユニット条件: ◇ 4

能力:

なし

関連:

アクション

- 相殺

導入バージョン: ex5.30.0

更新バージョン: v8.2



Fig. 8.24 相殺のイメージ

補足:

「苦渋の選択」で追加された。

8.3.5.20 切札 ◇ 5 喪失

8.3.5.20.1 喪失 (表切札)

エントリー 16	パック	レアパック	ストラテジー	エクストラ
×	×	×	×	○

ユニット条件: ◇ 5

能力:

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。

関連:

アクション

- ・ 虚脱

導入バージョン: ex5.30.0

更新バージョン: v8.2, v9.0



Fig. 8.25 喪失のイメージ

補足:

ex5.30.0: 「苦渋の選択」で追加された。

v9.0: 複雑で使いづらいため、能力の条件緩和と疲弊アクションの廃止。

8.3.5.21 切札 ◇ 8 修繕

8.3.5.21.1 修繕 (表切札)

エントリー 16	パック	レアパック	ストラテジー	エクストラ
×	×	×	×	○

ユニット条件: ◇ 8

能力:

なし

関連:

アクション

- ・ 修繕

導入バージョン: ex4.14.0

更新バージョン: v8.2



Fig. 8.26 修繕のイメージ

補足:

「弱者の反撃」で追加された。

8.3.5.22 切札 $\diamond 9$ 充足

8.3.5.22.1 充足 (表切札)

エントリー 16	パック	レアパック	ストラテジー	エクストラ
×	×	×	×	○

ユニット条件: $\diamond 9$

能力:

なし

関連:

アクション

- 休息
- 充足

導入バージョン: ex4.18.0

更新バージョン: v8.2



Fig. 8.27 充足のイメージ

補足:

「自衛的戦術」で追加された。

8.3.5.23 切札 ◇ J 策士

8.3.5.23.1 策士 (表切札)

エントリー 16	パック	レアパック	ストラテジー	エクストラ
×	×	×	×	○

ユニット条件: ◇ J

能力:

なし

関連:

アクション

- 策士召喚
- クイック策士召喚
- カウンター策士召喚
- 先読み
- 策士再生

キャラクター

- 策士

導入バージョン: ex4.22.0

更新バージョン: v8.2

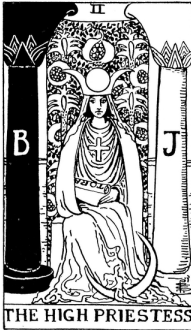


Fig. 8.28 策士のイメージ

補足:

「for Jack」で追加された。

8.3.5.24 切札 ♣ 4 スイッチ

8.3.5.24.1 スイッチ (表切札)

エントリー 16	パック	レアパック	ストラテジー	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。

関連:

アクション

- スイッチ
- クイック兵士召喚 ♣

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

補足:

「立ち上がる兵」で追加された。

8.3.5.25 切札 ♣ 5 内乱

8.3.5.25.1 内乱 (表切札) ないらん

エントリー 16	パック	レアパック	ストラテジー	エクストラ
×	×	×	×	○

ユニット条件: ♣ 5

能力:

なし

関連:

アクション

- 内乱
- 暴動

導入バージョン: ex4.14.0

更新バージョン: v8.2



Fig. 8.30 内乱のイメージ

補足:

「弱者の反撃」で追加された。

8.3.5.26 切札 ♣ 7 手札補充

8.3.5.26.1 手札補充 (表切札)

エントリー 16	パック	レアパック	ストラテジー	エクストラ
×	×	×	×	○

ユニット条件: ♣ 7

能力:

なし

関連:

アクション

- 手札補充

導入バージョン: ex3.10.0

更新バージョン: v8.2



Fig. 8.31 手札補充のイメージ

補足:

「巨人と魔王」で追加された。

8.3.5.27 切札 ♣8 リセット

8.3.5.27.1 リセット (表切札)

エントリー 16	パック	レアパック	ストラテジー	エクストラ
×	×	×	×	○

ユニット条件: ♣8

能力:

なし

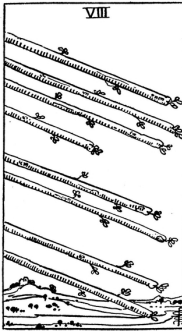
関連:

アクション

- ・ リセット

導入バージョン: ex5.30.0

更新バージョン: v8.2



補足:

「苦渋の選択」で追加された。

Fig. 8.32 リセットのイメージ

8.3.5.28 切札 ♣9 要塞

8.3.5.28.1 要塞 (表切札)

エントリー 16	パック	レアパック	ストラテジー	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。

関連:

アクション

- ・ 反撃

導入バージョン: ex4.18.0

更新バージョン: v8.2



Fig. 8.33 要塞のイメージ

補足:

「自衛的戦術」で追加された。

8.3.5.29 切札 ♣ 10 悪あがき

8.3.5.29.1 ^{わるあがき}悪あがき (表切札)

エントリー 16	パック	レアパック	ストラテジー	エクストラ
×	×	×	×	○

ユニット条件: ♣ 10

能力:

なし

関連:

アクション

- 悪あがき

導入バージョン: ex5.30.0

更新バージョン: v8.2

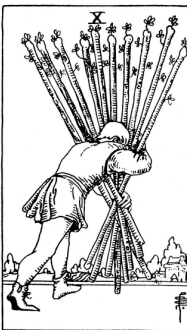


Fig. 8.34 悪あがきのイメージ

補足:

「苦渋の選択」で追加された。

8.3.5.30 切札 ♣ J 騎士

8.3.5.30.1 騎士 (表切札)

エントリー 16	パック	レアパック	ストラテジー	エクストラ
×	×	×	×	○

ユニット条件: ♣ J

能力:

なし

関連:

アクション

- 騎士召喚
- クイック騎士召喚
- 薙払
- 騎士再生

キャラクター

- 騎士

導入バージョン: ex4.22.0

更新バージョン: v8.2



Fig. 8.35 騎士のイメージ

補足:

「for Jack」で追加された。

8.3.5.31 裏切札

8.3.5.31.1 裏切札 (裏切札)

エントリー 16	パック	レアパック	ストラテジー	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。

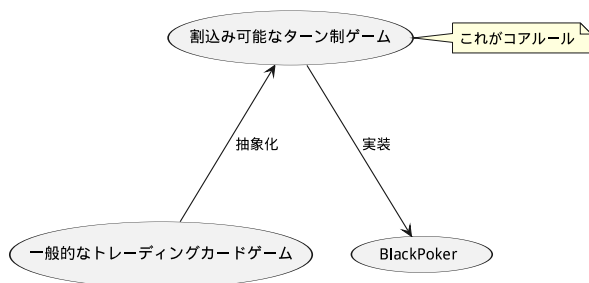


Fig. 9.1 コアルールのイメージ

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、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。

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 パス

チャンスを持っているプレイヤーがアクションをリクエストしないことを選択することです。パスをするとチャンスが次のプレイヤーに移動します。全てのプレイヤーが連続してパスをすると、ステージ上のリクエストの解決に進みます。

9.1.7 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。

9.1.8 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。

9.1.9 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。

9.1.10 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なります。(Fig. 9.2)

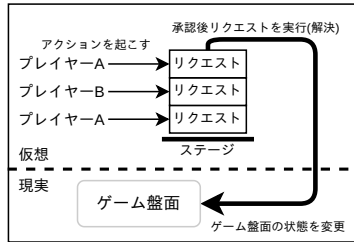


Fig. 9.2 割り込み可能なターン制ゲーム

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り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)

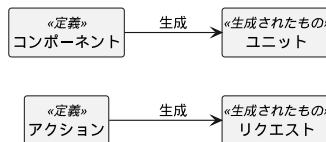


Fig. 9.3 リクエストとユニットの関係

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

9.2.1.1 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。

9.2.1.2 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。

9.2.1.3 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。

9.2.1.4 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

重要: 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。

9.2.1.5 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。

9.2.1.6 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。

9.2.1.7 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

コンポーネントの所有者。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)

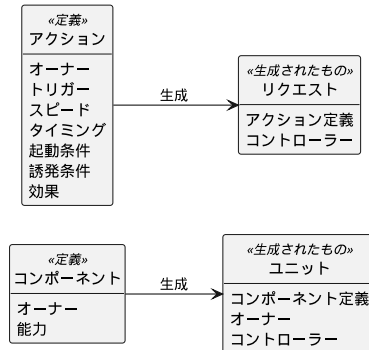


Fig. 9.4 コントローラー属性

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. 9.5)

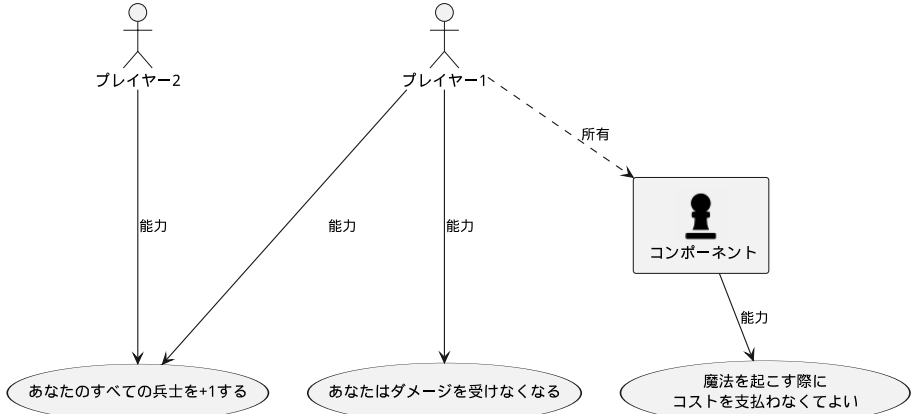


Fig. 9.5 能力のイメージ

第8版での仕様変更（ルールの整理）

第7版以前は、「能力」の中に「誘発能力」と「常在型能力」が分類されていました。第8版からは、ルール構成をより明確にするため、**誘発型能力およびアクションを起こせる能力**を「アクション」の定義側へと整理・統合しました。現在の「能力」は、これらを除いた純粋な**常在型能力**（常時発揮される効果）のみを指す定義となっています。

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。

[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。

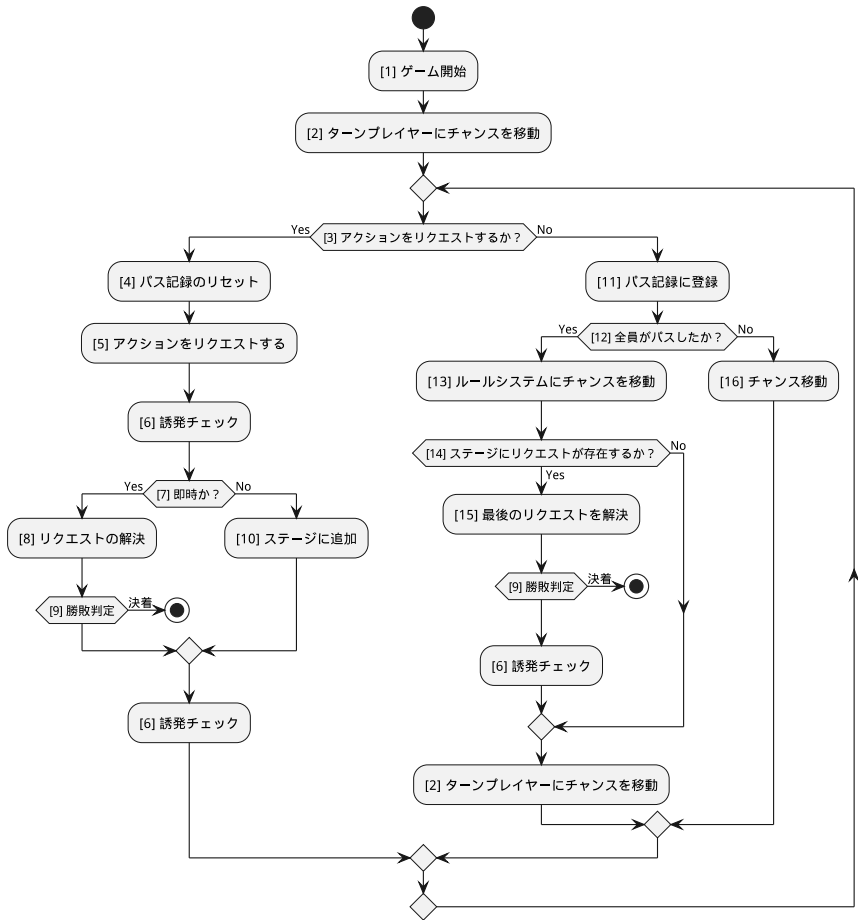


Fig. 9.6 コアフロー

[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。アクションを起こさない場合は **パス** となります。

[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 能力の適用順

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 能力の適用順](#) を参照してください。

[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](#) を参照してください。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。

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。正式名称はリクエストバッファです。

[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] バッファにスピード=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] 該当プレイヤーにスピード=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。

[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 9.4.1.1 誘発アクション処理 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 9.4.1.1 誘発アクション処理 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] バッファにスピード=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] 該当プレイヤーにスピード=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「通常」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 9.4.1.1 誘発アクション処理 をタイミング=メインとして参照してください。

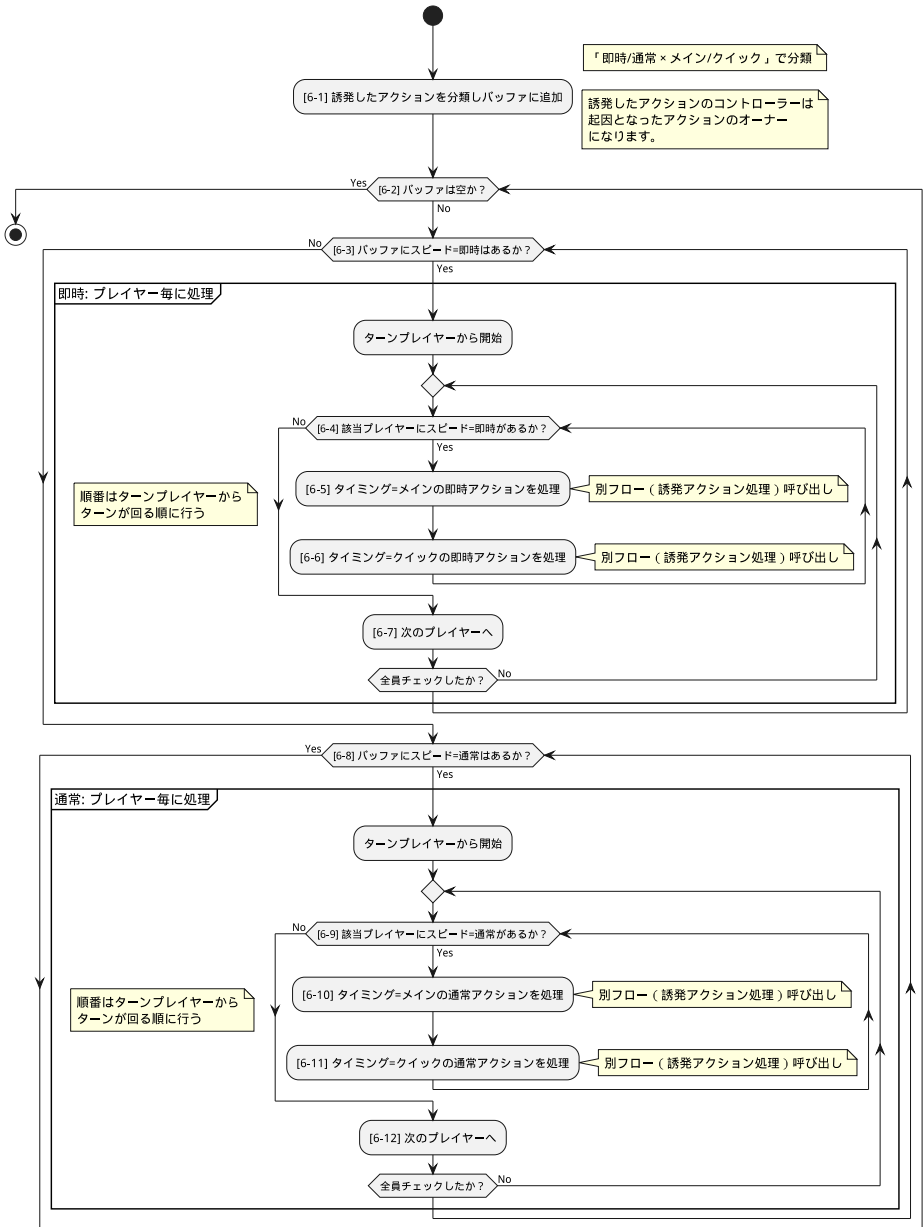


Fig. 9.7 誘発チェック

[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 9.4.1.1 誘発アクション処理 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。

重要: 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リクエストが存在する限り繰り返されます。

9.4.1.1 誘発アクション処理

誘発チェックで誘発したリクエストをスピードに応じて処理します。呼び出し元で指定されたプレイヤー、タイミング、およびスピードに基づいてバッファを絞り込み、該当するリクエストを処理します。誘発アクション処理は次の図のように行います。(Fig. 9.8)

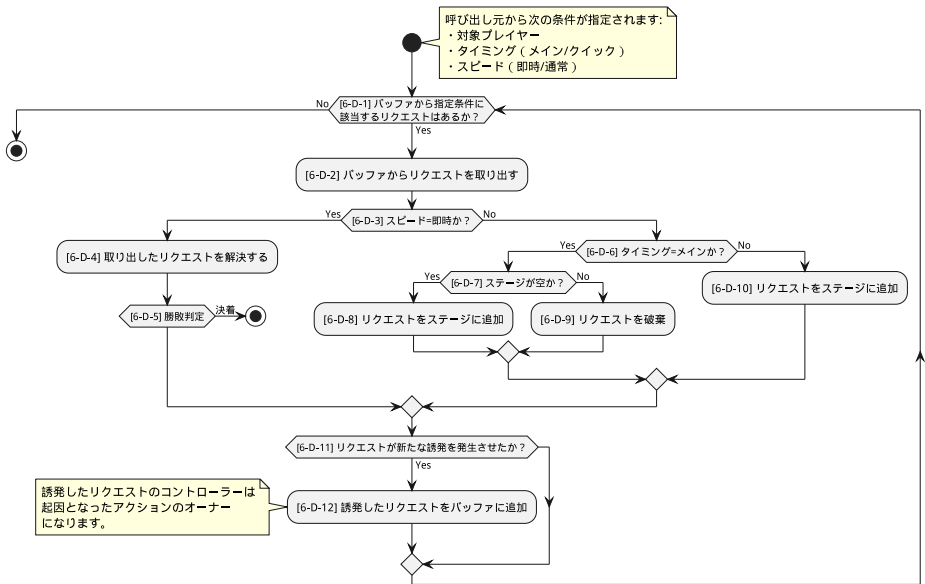


Fig. 9.8 誘発アクション処理

[6-D-1] バッファから指定条件に該当するリクエストはあるか？

呼び出し元で指定された対象プレイヤー、タイミング、およびスピードの条件に合致するリクエストがバッファ内に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-D-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、以降の処理の対象となります。

[6-D-3] スピード=即時か？

呼び出し元で指定されたスピードに基づいて、処理方法を分岐します。スピードが「即時」の場合はリクエストを即座に解決し、「通常」の場合はステージへの追加処理へ進みます。

[6-D-4] 取り出したリクエストを解決する

スピードが「即時」の場合、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-D-5] 勝敗判定

勝敗を判定します。詳しくは [\[9\] 勝敗判定](#) 参照。

[6-D-6] タイミング=メインか？

スピードが「通常」の場合、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-D-7] ステージが空か？

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-D-8] 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-D-9] 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-D-10] 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-D-11] リクエストが新たな誘発を発生させたか？

リクエストの解決またはステージへの追加の後、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、後続の処理でバッファへの追加が行われます。

[6-D-12] 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、該当するリクエスト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。

9.4.2 能力の適用順

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 [9.4.2.2 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。

9.4.2.1 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。

9.4.2.2 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.[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.[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.[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。

9.4.2.3 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]」の順でまったく状態から再計算

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 つの効果と同時に有効なとき、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 A: PDF 版ルール・リスト

10.1 PDF 版ルール

通常版

<https://blackpoker.github.io/BlackPoker/9th/blackpoker.pdf>

中綴じ印刷用

https://blackpoker.github.io/BlackPoker/9th/blackpoker_a5-booklet.pdf

10.2 アクションリスト

BlackPoker で使用するアクション、キャラクター、フォグ、切札を定義するスクリプトの一覧を見ることができます。URL (HTML 版) では、フォーマット、フレーム、カテゴリで絞って表示させることができます。

10.2.1 ライト

URL

<https://blackpoker.github.io/BlackPoker/9th/actionlist/html/all.html?format=%E3%83%A9%E3%82%A4%E3%83%88>

PDF

<https://blackpoker.github.io/BlackPoker/9th/actionlist/pdf/blackpoker-lite.pdf>

<https://blackpoker.github.io/BlackPoker/9th/actionlist/pdf/blackpoker-lite-2up.pdf>

10.2.2 マスター

URL

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

PDF

<https://blackpoker.github.io/BlackPoker/9th/actionlist/pdf/blackpoker-mast.pdf>

<https://blackpoker.github.io/BlackPoker/9th/actionlist/pdf/blackpoker-mast-2up.pdf>

10.2.3 マスター + エクストラ

マスター + エクストラ は BlackPoker のすべてのスクリプト（アクション、キャラクター、フォグ、切札の定義）を含んでいます。フォーマット、フレーム、カテゴリで絞って表示させることができます。

URL

<https://blackpoker.github.io/BlackPoker/9th/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>

10.3 エクストラリスト

エクストラでのみ使われるアクションおよび切札の情報を抽出した専用のリストです。（※マスター等の共通定義は含まれていません）

URL

<https://blackpoker.github.io/BlackPoker/9th/actionlist/html/extra.html>

PDF

<https://blackpoker.github.io/BlackPoker/9th/actionlist/pdf/blackpoker-extra.pdf>
<https://blackpoker.github.io/BlackPoker/9th/actionlist/pdf/blackpoker-extra-2up.pdf>

第 11 章

付録 B: 周年大会記録

BlackPoker の周年を記念して開催された大会の優勝者記録です。

1 周年（2014 年）から数えて、13 年ごとに称号のスイート（♠ ♡ ◇ ♣）がローテーションします。周年大会は 10 周年から開催されています。

Table 11.1 周年大会優勝者一覧

周年	開催年	称号	優勝者
10	2023	♠ 10	T チーフ
11	2024	♠ J	もりくま
12	2025	♠ Q	もりくま

第 12 章

付録 C: 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。

12.1 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

12.1.1 はじめに

BlackPoker の制作チームでは、ファンの皆さま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！

12.1.2 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 に関連する創作であれば、基本的に自由にチャレンジしていただけます。

12.1.3 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っても **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権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。

12.1.4 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わかりやすくなります。

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。

12.1.5 禁止事項

BlackPoker の二次創作を楽しんでいただくにあたり、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。

12.1.6 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、常識の範囲内で楽しみください。

12.1.7 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！

12.2 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-クイ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 / 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)

12.2.1 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。

12.2.2 アクションを追加する際のルール

12.2.2.1 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。

12.2.2.2 キーカード条件なしの通常-クイ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-クイックアクションは、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。

12.2.2.3 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「クイック」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そう設計しています。新たにオリジナルで誘発アクションを追加する場合は、@誘発-即時-クイック にすることを推奨します。

12.2.2.4 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。

12.2.2.5 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「チャージ」「ドロー」「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。

12.2.3 キャラクターを追加する際のルール

12.2.3.1 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、スーツ、数字、枚数、裏表などを考慮して一意になるよう定義します。

理由

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。

12.3 BlackPoker 対戦進行上のショートカット指針

12.3.1 目的

BlackPoker は、相手の行動に対して割り込めるターン制ゲームです。ルール上、あらゆるアクションの前後で「チャンス」が発生し、プレイヤーには割り込みの機会が与えられます。

しかし、実際の対戦で毎回「何かありますか?」「パスします」とやり取りしては、ゲームのテンポが損なわれます。そこで、多くの対戦では **暗黙の了解** によって一部のチャンスが自然に省略され、スムーズに進行しています。

本指針は、こうしたプレイヤー間で自然に育まれてきたプレイ文化を「ショートカット」として言語化し、テンポよく、かつ公平に対戦を進めるための共通認識を示すものです。

12.3.2 本文ルールとの関係

本指針は、BlackPoker を円滑に進行するための推奨運用を示すものです。本指針の記述が、総合ルール (コアフロー等) の記述と矛盾する場合は、総合ルールの記述を優先して適用します。

12.3.3 用語の定義

本指針では、解説を明確にするため、以下の呼称を使用します。

- ・ **ターンプレイヤー (TP)** : 現在自身のターンを進行しているプレイヤー。
- ・ **非ターンプレイヤー (NTP)** : 現在ターンを行っていない側の (相手のターン中の) プレイヤー。

12.3.4 ショートカットの原則

ショートカットは、以下の原則に基づいて成立します。個別に列挙されていない場面であっても、この原則に従って省略が行われます。

12.3.4.1 原則 1 : 反応がなければパスとみなす

プレイヤーがアクションを宣言した後、相手が特に反応を示さなければ、相手はその時点のチャンスを **パスした** ものとみなします。

これはコアフローにおける「チャンス」と「パス」の仕組みに基づいています。コアフローでは、全員がパスするとステージ上のリクエストが解決されます。実際の対戦では、この「全員のパス」が暗黙に行われることで、宣言されたアクションが自然に解決へと進みます。

12.3.4.2 原則 2：連続する手順をまとめて進行できる

プレイヤーは、互いに関連する一連の手順をまとめて進行することを暗黙に提案できます。相手がその進行を止めなければ、提案された手順がすべて完了したものと扱います。

たとえば、あるアクションの解決後に誘発するアクションが明らかな場合、いちいち確認せずにまとめて処理を進めることができます。

12.3.4.3 原則 3：割り込みの権利は常に保障される

ショートカットによって省略されるのは「特に何もしない」という確認のやり取りであり、割り込みの権利そのものが失われるわけではありません。

相手がショートカットで先に進もうとしたとしても、プレイヤーはいつでも「対応して」「待ってください」などと宣言して進行を止めることができます。

注釈： 割り込みの宣言に特別なコール（掛け声）は強要しませんが、相手に「進行を止めたい」という意思が明確に伝わる言葉を用いることを推奨します。

12.3.4.4 原則 4：認識のずれは巻き戻す

ショートカットによる省略が原因で、両者の認識にずれが生じた場合は、直前の明確な地点まで巻き戻して確認・処理を行ってください。

12.3.5 運用上の注意

- ・ショートカットは、両者の認識が一致している範囲でのみ有効です。不明な点があれば、遠慮なく確認してください。
- ・リクエストの宣言と同時にいきなりカードを出す・ドライブするなど、相手の応答機会を奪う進行は避けてください。
- ・割り込みたいプレイヤーも、相手が次の処理に進む前に明確な宣言を行うよう心がけてください。
- ・本指針は全てのショートカットを網羅するものではありません。ここに記載されていない場面でも、原則に基づきプレイヤー間の合意で省略は成立します。

12.3.6 標準ショートカット

原則に基づいて自然に成立するショートカットのうち、特に頻出するものを以下に示します。

これらはいくまで代表的な例です。原則に基づけば、ここに記載されていない場面でも省略は成立します。

12.3.6.1 メインアクションの実行

多くのメインアクション（兵士召喚、装備など）は、TP が宣言し、NTP が黙認することで解決に進みます。

TP: 「兵士召喚します」

NTP: （特に反応なし）

→ リクエストが解決される

NTP が割り込みたい場合は、解決前に宣言します。

TP: 「兵士召喚します」

NTP: 「対応して、ダウンを使います」

- **ルール上の効果:** TP の宣言に対して NTP が反応しない場合、NTP はチャンスをパスしたものとみなされ、リクエストが解決されます（原則 1）。

12.3.6.2 アタックの進行

アタックからダメージ判定までは、誘発によって「アタック → ブロック → ダメージ判定」と連続して進行します。この区間にはチャンスが複数回発生しますが、実際の対戦では多くが暗黙にパスされます。

以下に、段階ごとの流れと省略のされ方を示します。

1. アタックの宣言

TP: 「アタックします」

NTP: 「どうぞ」

- **ルール上の効果:** NTP の「どうぞ」は、アタック リクエスト に対してチャンスをパスする意思表示です（原則 1）。NTP にはこの時点でクイックアクション（ツイストやダウンなど）で割り込む権利がありますが、それを行わないことを示しています。両者がパスするとアタックが解決され、TP がアタッカーを指定します。

NTP がアタック解決前に割り込みたい場合：

TP: 「アタックします」

NTP: 「対応して、〇〇を使います」

2. ブロッカーの指定

アタックが解決されアタッカーが指定されると、ブロックアクションが誘発します。

NTP: 「♠ 10 を ♠ 2 でブロック」

- **ルール上の効果:** NTP はブロックアクションの効果として、アタッカーに対するブロッカーを指定しています。ブロッカー指定の前に TP にチャンスがありますが、TP が動きたい場合はかさず「対応して」と宣言するのが通例で、何も言わなければパスとみなされます（原則 1）。同様に、NTP がブロッカーを指定する前に自ら割り込みたい場合は、先にその旨を宣言します。

3. ダメージ判定

ブロックが解決されると、ダメージ判定アクションが誘発します。

TP: 「ダメージ判定に入ります」

NTP: （特に反応なし）

→ ダメージ判定が解決される

- **ルール上の効果:** ダメージ判定が解決される前に、TP・NTP の双方にチャンスがあります。TP が「何もありません」「パス」と言ったり、あるいは暗黙にパスした後、NTP にもチャンスが移ります。NTP も何もなければ、ダメージ判定が解決されます。どちらかが割り込みたい場合は「対応して」と宣言します（原則 3）。

ブロックしない場合の省略

NTPがブロッカーを指定せず、ダメージ判定まで一括して進行を認める場合もあります。

TP: 「アタックします」
NTP: 「受けます」
TP: 「では、×ダメージで」

- **ルール上の効果:** NTPの「受けます」は、アタック解決の了承に加えて、**ブロッカーを指定せず、ダメージ判定まで進行を認める**という意思表示として扱います。アタック解決後のチャンス、ブロッカー指定、ダメージ判定前のチャンスを一括でパスしたものとみなされます(原則2)。

12.3.6.3 ターンの受け渡し(エンド → チャージ → ドロー)

ターンの受け渡しでは、エンド・チャージ・ドローの一連のアクションが誘発チェーンで連続します。
何も無い場合

TP: 「エンド」
→ チャージ(即時解決) → ドローへ自動進行
NTP(=新TP): 「ドロー」

- **ルール上の効果:** TPの「エンド」宣言に対してNTPが反応しなければ、エンドが解決されます。エンドの効果でターンが切り替わり、旧NTPが新TPとなります。チャージはスピード「即時」のため割り込みの余地なく自動的に解決されます。その後、ドロー(スピード「通常」)がステージに積まれます。ドローがステージに積まれた時点で新NTP(旧TP)にチャンスがありますが、ここで割り込むケースは稀で、何もなければそのままドローが解決されます。新TPが「ドロー」と発声することは、ターンの受け渡しからドローまでの進行を了承したことを示すショートカットです(原則2)。

エンドに対応する場合

NTPがエンドに対してアクションを行いたい場合は、エンド解決前に宣言します。

TP: 「エンド」
NTP: 「エンドの前に(または、エンドに対応して)、OOします」

- **ルール上の効果:** NTPはエンド解決前のチャンスで割り込みを宣言しています(原則3)。エンドはステージに積まれた状態で一時停止し、NTPのアクションから先に処理します。

ドローに対応する場合

ドローがステージに積まれた時点で割り込みたい場合は、新NTP(旧TP)側から声掛けします。

TP: 「エンド」
→ エンド解決(ターン切り替わり) → チャージ(即時解決)
新NTP(旧TP): 「ドローに対応して、OOします」

- **ルール上の効果:** チャージまでは自動進行しますが、ドローはスピード「通常」のためステージに積まれます。新NTP(旧TP)はこの時点のチャンスで割り込みを宣言しています(原則3)。

変更履歴

第 9.0 版 変更履歴

注釈: 本文は、第 8.2 版 PDF と第 9.0 版 PDF の本文・目次・付録構成を比較して整理したものです。第 9.0 版 PDF の末尾にすでに収録されている **変更履歴** と **あとがき** は今回の比較対象から外し、主に本文・付録 A～C の差分を対象にしています。プレイヤーが旧版感覚のまま誤認しやすい箇所を優先して、実戦向けに細かく整理しています。

文書構成の変更

- 付録構成が再編されました。
 - 旧版は **付録** の中に **アクションリスト** と **ガイドライン** を持つ構成でした。
 - 第 9.0 版では **付録 A: PDF 版ルール・リスト**、**付録 B: 周年大会記録**、**付録 C: ガイドライン** の構成になりました。
 - **付録 A** に **PDF 版ルール** と **エクストラリスト** が追加されました。
- **付録 C** に **BlackPoker 対戦進行上のショートカット指針** が追加されました。
 - 実戦での省略進行、反応がない場合の扱い、アタック進行のまとめ方、エンド → チャージ → ドローの受け渡し例が追加されています。
 - 第 9 版では本文側に **パス** が定義されたため、この付録も旧版より読みやすくなっています。
- 第 3 章 **基礎概念** の見出し構成が整理されました。
 - 旧: 3.10.2 この後の読み方、3.10.3 スクリプト
 - 新: 3.10.2 スクリプト
 - 旧 **この後の読み方** の内容そのものは残っていますが、独立見出しではなくなりました。
- 第 4 章 **共通ルール: コンポーネント** が増補されました。
 - 4.1.3.1 例: 一般兵 (キャラクター) が追加されました。
 - 4.1.4.1 補足: スクリプト一覧のない種別 と 4.1.4.1.1 共通原則 が追加されました。
 - 旧 4.2.4 **キャラクターの注意点** は見出しとしてはなくなり、代わりに 4.5 **よくある質問** が追加されました。
- 第 5 章 **共通ルール: アクション** が整理・増補されました。
 - 5.1.1 **トリガー**、**スピード**、**タイミングの表記** が追加されました。
 - 5.4 **アクションの解決** が **通常の場合** と **即時の場合** に分かれました。
 - 5.7 **よくある質問** が追加されました。
- 第 6 章 **共通ルール: その他** に 6.6 **よくある質問** が追加されました。

- 第9章 コアルール の基礎概念に **パス** が独立項目として追加されました。
- 能力の**適応順** は **能力の適用順** に表記修正されました。

対戦レギュレーション・入門導線の変更

- 初心者向け入門フレームが **ライト + エントリー 20** から **ライト + エントリー 16** に変更されました。
- フレーム対応表が変更されました。
 - 旧 **エントリー 20** はライト専用でした。
 - 新 **エントリー 16** もライト専用です。
 - 旧版では **バック** はライト非対応でしたが、第9版では **バック** がライト対応になりました。
- 初心者向け推奨文も更新されました。
 - 旧: **ライト + エントリー 20**
 - 新: **ライト + エントリー 16**

フレーム定義の変更

エントリー

- 入門フレームが **エントリー 20** から **エントリー 16** に変更されました。
 - 旧デッキ条件: 次のカードのみで構成された 20 枚
 - * ♠ A, 2, 3, 4, 5
 - * ♥ A, 8, 9, 10, J
 - * ◇ A, 3, 7, 10, Q
 - * ♣ A, 5, 6, 10, K
 - 新デッキ条件: 次のカードのみで構成された 16 枚
 - * ♠ A, 2, 3, K
 - * ♥ 4, 7, J, Q
 - * ◇ 5, 8, 10, Q
 - * ♣ A, 6, 9, K
- 第9版で入門戦をする場合、旧 **エントリー 20** 前提の配布物・説明はそのままでは使えません。
- 初心者向け体験会や動画説明を作る場合は、使用カード一覧を必ず差し替えてください。

共通ルールの変更

プリセット配置

- 3.9.1 **共通手順**: **プリセット配置** に、兵士プリセット失敗時の再処理が明文化されました。
 - ライフ上から防壁を出したあと、兵士として出したカードがそのフォーマット・フレームで兵士として定義されていない場合、そのカードを表向きで墓地に置きます。
 - その後、ライフの一番上から 1 枚取り直して兵士として出し、適格になるまで繰り返します。
 - この処理でライフがなくなった場合は敗北することが明記されました。
- 旧版でも運用に近い判断はできましたが、第9版では手順として明示されました。
- Joker など兵士不適格カードを含むフレームでは、ゲーム開始時の処理認識を必ず揃えてください。

ドロウ

- **ドロウ** の効果が変わりました。
 - 旧: 1 枚引き、必要であればさらに 1 枚引く。
 - 新: 2 枚引く。ただしライフが 2 以下の場合は 1 枚引く。
- 第 9 版では通常時の手札回転が旧版より明確に速くなります。
- 旧版感覚で **まず 1 枚、その後必要ならもう 1 枚** と進めないよう注意してください。

攻撃・防御ラベル

- **アタック** と **ブロック** が参照するラベル名が変更されました。
 - 旧: <アタッカー>/<ブロッカー>
 - 新: <攻撃>/<防御>
- 参照先ラベルが変わっただけなので、役割そのものは読み替えて追えます。
- 旧版のサマリー、早見表、口頭説明で **アタッカー持ち ブロッカー持ち** と言っている箇所は修正してください。

パス

- **パス** が本文用語として独立して定義されました。
 - チャンスを持つプレイヤーがアクションをリクエストしないことを **パス** とします。
 - 全員が連続してパスすると、ステージ上のリクエストの解決へ進みます。
- 第 9 版ではショートカット進行を説明しやすくなっています。
- 実戦では **何も言わなければそのチャンスをパスした** という理解を、付録 C のショートカット指針と合わせて共有してください。

FAQ で明文化された点

- **対象** 項目があるアクションは、適法な対象を指定できなければ起こせないことが明文化されました。
- アクションを対象とするアクションは、自分自身を対象にできないことが明文化されました。

アクションリスト・用語体系の変更

@ 記法の追加

- アクションリストに @ 記法が追加されました。
 - 例: @直接-通常-メイン
 - これにより、旧版では本文で別々に確認していた **トリガー スピード タイミング** を一覧上で読みやすくなりました。

魔法分類の再編

- 魔法分類が、旧 **速攻魔法 / 通常魔法** から、**基礎魔法 / 中級魔法 / 上級魔法** に再編されました。
- 第 9 版の主な分類は次の通りです。
 - **基礎魔法**
 - * アップ
 - * ダウン
 - * ツイスト
 - * カウンター
 - **中級魔法**

- * 防壁破壊
- * 投擲
- * 死の槍
- * 防壁補充
- * リアニメイト
- * ハンデス
- * キル
- * 再会
- * 停戦
- * 対象変更
- * サーチ
- * リバース
- * 帰還
- 上級魔法
 - * 剣の雨
 - * フォース
 - * 徴募
 - * 奇襲
 - * B・J
 - * R・S・F

- 旧版では **キル** や **再会** などを **速攻魔法** の並びで見っていた人は、第9版では **中級魔法** を確認してください。
- 旧 **通常魔法** のすべてが **中級魔法** に残ったわけではなく、**剣の雨** などは **上級魔法** へ移っています。

レアカード操作・切札操作の変更

罌カウンター

- 罌カウンター が即時化されました。
 - 第9版の表記は @直接-即時-クイック です。
 - 補足でも 罌カウンターをカウンターできていたので v9.0 で即時化と説明されています。
- 旧版感覚で 罌カウンターにさらに対応する 前提で進めないようにしてください。

エクストラ全体の傾向

- 第9版エクストラは、旧版より **相手ターン中の差し込み** と **クイック展開** が強くなっています。
- とくに追加された新規行動は次の通りです。
 - クイック兵士召喚 ♠
 - クイック兵士召喚 ♥
 - クイック兵士召喚 ♦
 - クイック兵士召喚 ♣
 - クイック防壁設置
 - クイック威圧

- クイック策士召喚
- カウンター策士召喚
- 反撃
- 旧版の表切札の能力だけ見ていけばよい感覚では受け漏らしやすくなっています。
- 相手の表切札を見たら、その切札に紐づくクイック行動が増えていないかを必ず確認してください。

スペード系の変更

♠ 2 スラッシュ

- クイック兵士召喚 ♠ が新規追加されました。
- スラッシュ 自体も第9版補足でコスト軽減と説明されています。
- 表切札がスラッシュの相手は、除去だけでなくクイック展開もある前提で見る必要があります。

♠ 4 威圧

- クイック威圧が新規追加されました。
- 旧版では主にメインの一扫札として見ていた相手に対し、第9版では相手ターン中の一扫も警戒が必要です。

♠ 5 蘇生

- 蘇生対象が広がりました。
 - 旧: 自分の墓地にある ♠ 2~10 のカードを 1 枚選ぶ
 - 新: 自分の墓地にある ♠ のカードを 1 枚選ぶ
- 第9版では A/J/Q/K を含む ♠ も蘇生対象になります。
- 旧版より高位札の再利用まで視野に入れてください。

♠ J リアニメーター

- リアニメーターリアニメイトが転生召喚に名称変更されました。
- 効果参照先は引き続きリアニメイトです。
- 主眼は名称整理ですが、旧名で覚えていると対戦中に引っかけやすいので読み替えが必要です。

ハート系の変更

♡ 3 激励 → ♡ 3 誘惑

- 表切札名が激励から誘惑に変更されました。
- 兵士起因アクションの役割も変わりました。
 - 旧 激励: 兵士のサイズ上昇系
 - 新 誘惑: 対象の兵士をオーナー手札に戻す
- 第9版では、旧版の強化札ではなく、バウンス札として扱ってください。
- クイック兵士召喚 ♡ も新規追加されました。

♡ 5 追撃

- 追撃の性格が変わりました。
 - 旧: コスト BDDがあり、さらに1ターンの1回までの制限がありました。
 - 新: その代わりに効果の最後に自分の切札にある♡5を裏向きにするが追加されました。
- 効果本体は引き続き兵士を全てチャージしてアタックをリクエストですが、第9版では使ったら閉じる押し込み札として読む方が実戦感覚に近いです。

♡ 8 救済

- 起動しやすくなりました。
 - 旧: メイン/コスト B
 - 新: クイック/コスト記載なし
- 効果そのものは引き続きキーカード数字以上の兵士をライフ上へ戻すです。
- 第9版では相手ターン中の退避・切り返しまで考慮してください。

♡ J チャリオット → ♡ J 破砕士

- 名称が次のように一括変更されました。
 - チャリオット → 破砕士
 - チャリオット召喚 → 破砕士召喚
 - クイックチャリオット召喚 → クイック破砕士召喚
 - チャリオット防壁破壊 → 粉碎
 - チャリオット再生 → 破砕士再生
- 効果の参照先は引き続き防壁破壊系です。
- 主には名称整理ですが、旧称のままだと第9版のリスト検索で見落としやすいです。

ダイヤ系の変更

◇ A 防壁追加

- 起動条件が緩和されました。
 - 旧: 自分の表切札に「防壁追加」があるかつ相手の防壁数が自分以上かつ1ターンの1回まで
 - 新: 自分の表切札に「防壁追加」があるかつ1ターンの1回まで
- クイック防壁設置が新規追加されました。
- 第9版では、防壁枚数で劣っていても追加防壁を置けます。

◇ 3 交渉

- クイック兵士召喚◇が新規追加されました。
- 旧版ではドライブ干渉札として見る場面が多かったですが、第9版ではクイック展開元としても見てください。

◇ 4 相殺

- 使用条件が緩和されました。
 - 旧: 対象リクエストのキーカード数字合計が 5 以上 の場合のみ有効
 - 新: 上記条件が削除
- 第 9 版では小さい数字のリクエストにも相殺できます。
- 旧版感覚で **小さい札だから通る** と判断しないように注意してください。

◇ 5 喪失

- 関連アクションが大きく変わりました。
 - 旧関連アクション: **疲弊**
 - 新関連アクション: **虚脱**
- **疲弊** は、エンド時に **喪失** を裏切札にするか、2 点ダメージを受ける誘発型でした。
- **虚脱** は、◇ A~K をキーカードにして **ドライブ状態のキャラクター 1 体を墓地に移す** クイック除去です。
- 第 9 版の切札説明側でも **疲弊アクションの廃止** が明記されています。

◇ 8 修繕

- 対象条件と素材条件が緩和されました。
 - 旧対象: 自分の場にいる ◇ 2~10 のカードを含んだ兵士 1 体
 - 新対象: 自分の場にいる兵士 1 体
 - 旧素材: 自分の墓地から ◇ J~K を 1 枚選ぶ
 - 新素材: 対象とした兵士と同じスーツのカードを自分の墓地から 1 枚選ぶ
- 旧版のダイヤ専用に近い修復札から、同スーツ兵士全般の装備支援札へ広がりしました。

◇ J 策士

- **策士召喚** にドローが追加されました。
 - 新: キーカードと切札の ◇ J をあわせて策士として場に出す の後、ライフの一番上から 1 枚引いて手札に加える
- 旧 **クイック策士召喚** が持っていたカウンター型の内容は、第 9 版で **カウンター策士召喚** に名称変更されました。
- そのうえで、第 9 版では新しく **クイック策士召喚** が追加され、通常の **策士召喚** をクイックで行う札になりました。
- 第 9 版では策士まわりを次の 3 つで区別する必要があります。
 - **策士召喚**: メイン召喚 + 1 ドロー
 - **クイック策士召喚**: 通常の策士召喚参照
 - **カウンター策士召喚**: 旧クイック策士召喚のカウンター型

クラブ系の変更

♣ 4 スイッチ

- クイック兵士召喚 ♣ が新規追加されました。

♣ 7 手札補充

- ドロー条件が緩和されました。
 - 旧: 手札 2 枚以下なら 2 枚、3 枚なら 1 枚
 - 新: ライフの一番上からカードを 2 枚引く
- 第 9 版では常に 2 枚補充できます。
- 旧版より終盤でも安定して手札を戻しやすくなっています。

♣ 8 リセット

- 性質が大きく変わりました。
 - 旧: 通常 / メイン / キーカード条件 ♣ A~K / コスト L
 - 新: 即時 / クイック / キーカード条件なし / コスト L
- 効果も追加されています。
 - 旧: 全ての防壁と兵士を墓地に移す、全ての切札を裏切札にする
 - 新: 上記に加えて 対戦相手は手札を 2 枚捨ててもよい。2 枚捨てた場合、あなたの裏切札にある ♣ 8 を墓地に移す
- 第 9 版では 相手ターンに差し込める全体リセット になった一方、相手に軽減手段も増えています。

♣ 9 要塞

- 反撃 が新規追加されました。
 - 誘発条件: 自分の表切札に 要塞 があり、自分の防壁が ダメージ判定 にてブロッカーとして墓地に移った時
 - 効果: アタッカーのオーナーに 2 点ダメージ
- 第 9 版では 防壁を割れば安全 ではなくになりました。
- 要塞が見えている相手に対しては、防壁突破そのものが反撃ダメージのリスクになります。

プレイヤー向け確認チェックリスト

1. 入門戦では エントリー 20 ではなく エントリー 16 を使う。
2. ライトでも バック を選べることを共有する。
3. ドロー は基本 2 枚、ライフ 2 以下だけ 1 枚。
4. <アタッカー> / <ブロッカー> を <攻撃> / <防御> に読み替える。
5. アクションリストの @直接-通常-メイン 記法に慣れる。
6. 速攻魔法 / 通常魔法 ではなく、基礎魔法 / 中級魔法 / 上級魔法 を見る。
7. パス が本文用語として明文化された前提で進行認識を合わせる。
8. 罷カウンター は即時化されている前提で扱う。
9. エクストラでは切札の調整が入っているため、旧版の感覚で使わないように注意する。

あとがき

「BlackPoker 公式ルール」をお読みいただき、ありがとうございます。ついに第9版を迎え、活動としても13年目に入ることができました。

第9.0版のアップデートでは、対戦の健全さと戦略の幅を広げることを意識して、次のポイントを中心に調整を進めました。

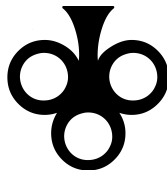
第9.0版アップデートの要点

- 「ライト」における Joker の扱いの改善
ライトフォーマットには「魔術士」がいません。昨今の BlackPoker は「プリセット」による配置が基本となっていますが、プリセットされた兵士が Joker であった場合の挙動には課題がありました。そのため、第8.2版まではライトでは「エントリー 20」以外のフレームを選べない状況にありました。今回、プリセットのルールを見直したことでこの部分が改善され、ライトフォーマットでも他のフレームを選んで遊べるようになりました。
- 切札バランスの見直し
これまで「ファントム」や「悪あがき」といった一部の切札が圧倒的に強い環境が長く続いていました。第8.0版での一旦の整理、第8.2版での従来切札の「エクストラ用フレーム」への移植を経て、この第9.0版では「カードゲーム本来の楽しさであるデッキ構築」をメインテーマに、徹底したバランス調整を行いました。

この他にも、以前好評だった「エクストラリスト」の復活やガイドラインの追加など、多くのアップデートを加えました。一歩ずつですが、着実に良いものになってきている実感があります。少しでも皆様に楽しんでいただければ幸いです。

2026年は、YouTubeにて「BlackPokerTV 2nd Season」を毎週配信しています。今回、第9.0版で切札のバランス調整を徹底したのは、2026年の周年大会にて「デッキ構築戦」を実現したいという強い思いがあったからです。動画としての発信を通じて対戦環境を盛り上げつつ、皆様と共に最高の大会を作り上げたいと考えています。ぜひ、奮ってご参加ください。

ロゴと名前の由来



- ロゴの意味（逆さクラブに穴3つ）
BlackPoker は対戦相手にとっても依存するゲームで、相手がいなくても何も始まりません。「クラブ」は知恵を意味するため、逆さになったクラブは対戦相手との知恵比べを表現しています。また、そこにある3つの穴は、完璧な知恵を持っている対戦

相手にも必ず勝てる「抜け道」があることを意味しています。

- **名前の由来** BlackJack と Poker を合わせた名前にしました。覚えやすく、ありそうでないパランスを目指しています。お父さんが「BlackPoker で優勝したぞ！」と家族に言っても違和感のない、硬派な感じを目指しました。現状のルールでは、BlackJack 要素も Poker 要素もあまり含まれていませんが、コンセプトに反しない程度に今後も取り入れていきたいと考えています。

さらなる楽しみ方

- **YouTube チャンネル「BlackPokerTV」** YouTube チャンネルにて、プレイ動画や解説動画を配信しています。2026 年は「2nd Season」として毎週の継続配信を行っています。文章だけではわかりづらいルールや、開発秘話などを発信しています。
 - <https://www.youtube.com/@BlackPoker000>
- **公式ウェブサイト・X (旧 Twitter)** 最新情報は公式サイトや SNS をご確認ください。ルール等の質問も随時受け付けています。
 - 公式サイト: <https://sites.google.com/site/blackpoker000>
 - X (Twitter): <https://x.com/BlackPoker000>
- **イベント (オンライン・オフライン)** BlackPoker では定期的にイベントを開催しています。
 - **朝 BlackPoker (オンライン)** 毎週土曜日の朝 8:00~10:00、Discord にて対戦・観戦会を行っています。オンラインで手軽に遊ぶことができます。
 - **交流会 (オフライン)** 概ね毎月、東京都内を中心に開催しています。

最後に

BlackPoker は少数運営のサークルとして活動しています。そのため、イベントでの不手際や、メール・Twitter (X) への返信が遅れてしまうことがあります。その点について、ご了承いただければ幸いです。

今後も「お金をかけずに、多くの方と楽しく遊べる環境」を整えるべく、日々頑張っていきます。もし興味を持っていただけましたら、ぜひ一度イベントにお越しください。皆様と直接盤を囲める日を、楽しみにお待ちしております！

2026.3 もりくま

索引

- B・J (アクション) , 53
- R・S・F (アクション) , 53
- アクション, 21
 アクション(コア), 120
 アクション名, 23
 アタック(アクション) , 40
 アップ(アクション) , 45
 アップ(フォグ) , 57
 い|威圧(アクション) , 73
 い|威圧(切札) , 99
 い|一般兵(キャラクター) , 54
 う|裏切札(切札) , 118
 え|英雄(キャラクター) , 55
 え|英雄召喚(アクション) , 43
 え|援軍(アクション) , 76
 え|援軍(切札) , 103
 エース(キャラクター) , 55
 エース召喚(アクション) , 43
 エンド(アクション) , 39
 オーナー, 124
- か|革命(切札) , 97
 か|革命ドロー(アクション) , 71
 カウンター(アクション) , 46
 カウンター策士召喚(アクション) , 85
 き|帰還(アクション) , 51
 き|騎士(キャラクター) , 94
 き|騎士(切札) , 118
 き|騎士再生(アクション) , 90
 き|騎士召喚(アクション) , 89
 き|奇襲(アクション) , 52
 き|起動条件, 24
 き|起動条件(コア), 123
 き|救済(アクション) , 79
 き|救済(切札) , 106
 き|休戦(アクション) , 77
 き|休戦(切札) , 104
 き|休息(アクション) , 84
 き|巨人(キャラクター) , 93
 き|巨人(切札) , 108
 き|巨人召喚(アクション) , 81
 き|虚脱(アクション) , 83
 き|切札, 12, 20
 き|切札破壊(アクション) , 71
 キーカード条件, 24
 キーユニット条件, 24
 キャラクター, 19
 キャラクター名, 20
 キル(アクション) , 49
 クイック, 122
- クイック兵士召喚♣(アクション) , 87
 クイック兵士召喚◇(アクション) , 82
 クイック兵士召喚♥(アクション) , 77
 クイック兵士召喚♠(アクション) , 72
 クイック威圧(アクション) , 73
 クイックオープン(アクション) , 70
 クイック騎士召喚(アクション) , 90
 クイック策士召喚(アクション) , 85
 クイック召喚(アクション) , 43
 クイック破砕士召喚(アクション) , 79
 クイック防壁設置(アクション) , 81
 クイックリアニメーター召喚(アクション) , 74
 クローズ(アクション) , 70
 クローズ(フォグ) , 94
 げ|幻影(アクション) , 78
 こ|効果, 24
 こ|効果(コア), 123
 こ|交渉(アクション) , 82
 こ|交渉(切札) , 109
 コアフロア, 125
 コスト, 24
 コントローラー, 124
 コンポーネント, 17, 120
 コンポーネントスクリプト, 17
- さ|再会(アクション) , 49
 さ|先読み(アクション) , 86
 さ|策士(キャラクター) , 93
 さ|策士(切札) , 113
 さ|策士再生(アクション) , 86
 さ|策士召喚(アクション) , 85
 サーチ(アクション) , 50
 サイズ, 20
 し|死の槍(アクション) , 47
 し|修繕(アクション) , 83
 し|修繕(切札) , 111
 じ|充足(アクション) , 84
 じ|充足(切札) , 112
 し|隣殺(アクション) , 74
 し|隣殺(切札) , 101
 スイッチ(アクション) , 86
 スイッチ(切札) , 113
 ステージ, 26, 120
 スピード, 23
 スピード(コア), 122
 スラッシュ(アクション) , 71
 スラッシュ(切札) , 98
 せ|世代交代(アクション) , 41
 そ|相殺(アクション) , 83
 そ|相殺(切札) , 110
 そ|喪失(切札) , 111
 そ|装備(アクション) , 44

そ|装備兵 (キャラクター), 56
 そ|蘇生 (アクション), 73
 そ|蘇生 (切札), 100
 ゾーン, 10, 17

た|対象, 24
 た|対象変更 (アクション), 50
 た|対戦レギュレーション, 7
 ターン, 25
 ターン (コア), 119
 ターンプレイヤー, 26
 ターンプレイヤー (コア), 119
 タイプ (アクション), 23
 タイプ (キャラクター), 20
 タイミング, 24
 タイミング (コア), 122
 ダウン (アクション), 45
 ダウン (フォグ), 57
 ダメージ, 12
 ダメージ判定 (アクション), 41
 ち|徴募 (アクション), 52
 チャージ, 19
 チャージ (アクション), 39
 チャンス, 25, 120
 つ|追撃 (アクション), 78
 つ|追撃 (切札), 105
 つ|剣の雨 (アクション), 51
 ツイスト (アクション), 45
 て|停戦 (アクション), 49
 て|手札, 11
 て|手札補充 (アクション), 88
 て|手札補充 (切札), 115
 て|転生召喚 (アクション), 75
 デッキ, 12
 と|投擲 (アクション), 47
 と|特記事項, 24
 ドライブ, 19
 トリガー, 23
 トリガー (アクション), 122
 トリガー (コア), 122
 ドレイン (アクション), 72
 ドレイン (切札), 99
 ドロー (アクション), 40

な|内乱 (アクション), 87
 な|内乱 (切札), 114
 な|難払 (アクション), 90
 の|能力 (キャラクター), 20
 の|能力 (切札), 21
 の|能力 (コア), 124
 の|能力 (フォグ), 20

ば|場, 11
 は|破砕士 (キャラクター), 92
 は|破砕士 (切札), 107
 は|破砕士再生 (アクション), 80
 は|破砕士召喚 (アクション), 79
 は|反撃 (アクション), 89
 パス, 26
 パス (コア), 120
 バック, 11

バック開封 (アクション), 69
 ハンデス (アクション), 48
 ふ|粉碎 (アクション), 80
 ファントム (切札), 106
 ファントムリバーズ (アクション), 78
 フォース (アクション), 52
 フォース (フォグ), 57
 フォーマット, 37
 フォーマット (対戦レギュレーション), 7
 フォグ, 11, 20
 フレーム, 59
 フレーム (対戦レギュレーション), 7
 ブロック (アクション), 40
 へ|兵士召喚 (アクション), 42
 ほ|暴動 (アクション), 87
 ほ|防壁 (キャラクター), 56
 ほ|防壁設置 (アクション), 42
 ほ|防壁追加 (アクション), 81
 ほ|防壁追加 (切札), 109
 ほ|防壁破壊 (アクション), 46
 ほ|防壁補充 (アクション), 48
 ほ|墓地, 11

ま|魔王 (キャラクター), 92
 ま|魔王 (切札), 102
 ま|魔王召喚 (アクション), 75
 ま|魔王の囁き (アクション), 76
 ま|魔術士 (キャラクター), 55
 ま|魔術士召喚 (アクション), 44
 メイン, 122
 メインオープン (アクション), 70

ゆ|誘発条件, 24
 ゆ|誘発条件 (コア), 123
 誘惑 (アクション), 76
 誘惑 (切札), 104
 ユニット, 10, 17, 120
 ユニットカード, 10
 ユニット条件, 10, 17
 よ|要塞 (切札), 116

ライフ, 11
 ラベル (キャラクター), 20
 ラベル (切札), 21
 り|領域, 10
 リアニメイト (アクション), 48
 リアニメーター (キャラクター), 91
 リアニメーター (切札), 101
 リアニメーター再生 (アクション), 75
 リアニメーター召喚 (アクション), 74
 リクエスト, 120
 リセット (アクション), 88
 リセット (切札), 116
 リバーズ (アクション), 50
 レアカード, 11
 レア召喚 (アクション), 69
 レアドロー (アクション), 69

わ|畏カウンター (アクション), 70
 わ|悪あがき (アクション), 89
 わ|悪あがき (切札), 117

BlackPoker 公式ルール 第 9.0 版

発行日 2026/04/13

著 者 もりくま

発行者 もりくま

© 2013 BlackPoker

本書の無断転載・複製を禁じます。