Tri
-酔狂倶楽部カードゲーム-
のトリセツ

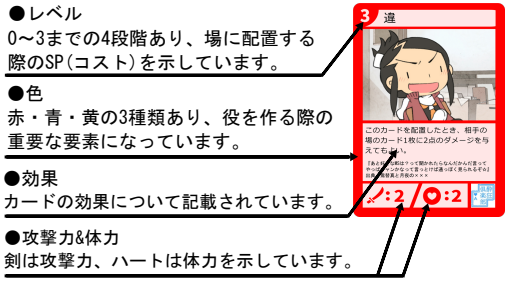
1.セット内容

●カード……40枚　●トリセツ(本紙) ……1部
●チップ(大)…10枚　●チップ(小) ……4枚
●WP・SPカウンター …2枚
※チップの色はランダムとなっております。
※チップ(大)はダメージ用、チップ(小)はWP・SP用です。

2.ゲームの概要

1デッキ共有型のカードゲームです。3枚のカードを場に揃えて役を作り、先に7点のWP(勝利点)を集めたプレイヤーの勝ちとなります。

3.カードの見方



●レベル
0～3までの4段階あり、場に配置する際のSP(コスト)を示しています。
●色
赤・青・黄の3種類あり、役を作る際の重要な要素になっています。
●効果
カードの効果について記載されています。
●攻撃力&体力
剣は攻撃力、ハートは体力を示しています。

4.ゲームの準備

①適当な方法で先攻後攻を決めます。

②40枚のカードをよくシャッフルし、山札とします。
プレイヤーは山札からカードを4枚引き、手札とします。
※プレイヤーは手札の入れ替えを1回だけ行えます。
手札から任意の枚数を山札の一番下に戻します。戻した枚数分だけ山札の一番上から引き直し、手札に加えます。両者の引き直しが完了したら、山札をシャッフルします。

③先攻はSPを5点、後攻はSPを6点とします。

④準備が終わると、下図のようになります。

5.ゲームの流れ

■勝利条件■
●先に7点のWP(勝利点)を集めたプレイヤーの勝ちとなります。
※7点を集める前に山札がなくなった場合、その時点で、より多くのWPを集めているプレイヤーの勝ちとなります。
※同点の場合、除外したカード枚数が少ない方が勝ちとなります。それでも同じ場合、後攻の勝ちとなります。

■手番の流れ■
先攻から交互に以下の手順でターンを繰り返します。
ただし両プレイヤーは一番最初の手番だけは開始フェイズを飛ばし、配置フェイズからのスタートとなります。

【手番の流れフローチャート】

①開始フェイズ
●山札の一番上からカードを2枚引き、SPを2点増やす。
※SPの上限は6点

▼

②配置フェイズ
●SPを消費して、カードを自分の場に配置する。
●1回の手番に手札から配置できるカードの上限は2枚。
●自分の場には最大3枚までカードを配置できる。

▼

③コンボフェイズ or バトルフェイズ
※どちらか一方のみ行える。

《コンボフェイズ》
●自分の場を確認し、役が揃っていればWPを獲得する。
※役の重ねがけができる。ただしその場合、コンボフェイズ終了時に自分の場のカード全てを捨て場に送る。

《バトルフェイズ》
●攻撃側は、どのカードで戦闘するかを宣言する。
(戦闘に参加できるカードの上限は2枚まで)
●戦闘の際、防御側がどのように防御するかを決める。
●複数に攻撃された場合、攻撃力が高い順に防御する。
●戦闘ダメージは蓄積する。

▼

④終了フェイズ
手札が7枚以上ならば、6枚以下になるように、捨て場にカードを送る。

▼

相手の手番へ

【アビリティ】
プレイヤーは自分の手番に手札または捨て場からカードを2枚除外することでアビリティ(特殊能力)を使用できる。
※自分の手番中であれば、いつでも使用できる。
※1回の手番に使用できるアビリティの上限は2回まで。
※相手より多くのWPを獲得している場合、アビリティを使用する為のコストは1回につき3枚の除外となる。

6.フェイズの詳細

①開始フェイズ
山札の一番上からカードを2枚引き、SP(配置する際に使用するコスト)を2点増やします。
※SPの上限は6点までとなっています。
※一番最初の手番は開始フェイズを行いません。

②配置フェイズ
●SPを使用して、カードを自分の場に配置します。
●1回の手番に手札から配置できるカードの上限は2枚となっています。
●自分の場には最大3枚までカードを配置できます。
※すでに3枚配置している場合は追加で配置できません。

③コンボフェイズ
バトルフェイズと選択制でどちらか一方のみ行えます。
●自分の場を確認し、役が揃っていればWP(勝利点)を獲得します。

■役の一覧■
《基本役》
トライ：自分の場にカードが3枚あるならば、WPを1点獲得します。

《特殊役》
イッショク：自分の場に同色のカードが3枚あるならばWPを1点獲得します。
サンショク：自分の場に赤、青、黄のカードが各1枚ずつあるならば、WPを1点獲得します。
カイダン：自分の場のカードのレベルが連番(0,1,2,3)となっていれば、WPを1点獲得します。
ゾロメ：自分の場のカードのレベルが同じならばWPを1点獲得します(ただしレベル2以上)

●任意で基本役に特殊役を組み合わせることができます。ただしその場合、コンボフェイズ終了時に自分の場のカード全てを捨て場に送ります。

【コンボの例】

まず、自分の場にカードが3枚あるので、『トライ』が成立しています。また『サンショク』『カイダン』の条件も満たしているので、最大3点を獲得することができます。ただし特殊役を組み合わせる場合、自分の場のカード全てを捨て場に送ることになるので、あえて『トライ』のみで特殊役を組み合わせなくてもOKです。

③バトルフェイズ
※コンボフェイズと選択制でどちらか一方のみ行えます。
●カードは、配置された手番から戦闘に参加することができます。
●攻撃側は、どのカードで戦闘するかを宣言します。
(戦闘に参加できるカードの上限は2枚まで)
●戦闘の際、防御側がどのように防御するかを決めます。
●複数に攻撃された場合、攻撃力が高い順に防御します。
●攻撃側は⚔の数値分、防御側の♥を減らします。
♥が0になったカードは持ち主の捨て場に送られます。

【戦闘の例】

攻撃側は、⚔2、⚔1のカードで攻撃を宣言しました。
【防御パターン①】
防御側は、Aで、まず⚔2を防御して♥3→1となります。続けてAで⚔1を防御して♥1→0となった為、Aを捨て場へ送ります。

【防御パターン②】
防御側は、Aで、まず⚔2を防御して♥3→1となります。続けてBで⚔1を防御して♥2→1となります。

※どのように戦闘をするかは戦況に応じて防御側が自由に選択してください。

④終了フェイズ
手札が7枚以上ならば、6枚以下になるように、あなたの捨て場にカードを送ります。

6.アビリティ

自分の手番に手札または捨て場からカードを合計2枚、除外することでアビリティ(特殊能力)を1回使用できます。
※手札と捨て場を組み合わせてカードを除外してもOKです。
※自分の手番中であれば、好きなタイミングに使用できます。
※1回の手番に使用できるアビリティの上限は2回までです。
※相手より多くのWPを獲得している場合、アビリティを使用する為のコストは1回につき3枚の除外となります。

■アビリティ一覧■
チャージ：SPを1点増やします。
ワンドロー：山札の一番上からカードを1枚引きます。
ロックオン：手番終了時まで自分の場のカード1枚は、好きなカードに攻撃できます。
リムーブ：自分の場のカード1枚を除外します。
フルチャージ：SPを6点まで増やします。
※開始フェイズにしか使用できません。
※使用した手番はバトル・コンボフェイズを行えません。
サーチ：相手の手札からランダムにカードを2枚引き手札に加え、その後手札からカードを2枚選び、相手に返します。
ラッシュ：手番終了時まで、戦闘に参加できるカードの上限は3枚になります。