



# ルールマニュアル Ver1.0

## 【ゲームの開始】

このゲームでは、トランプカードと、「DemonBrave」ルールカードを用意して、二人対戦カードゲームを行います。お互いに、**トランプカード (JOKERを含む全種類54枚) の「デッキ」と、ルールカードをまとめた「ルールカードデッキ」**を用意します。

対戦の前に、**この対戦で使用するルールカードを5枚選択し、デッキの横に効果テキスト面を表にして並べます。**

お互いのプレイヤーの前に、**カードを出す「フィールド」**の場所を用意します。

お互いのデッキのすぐそばに、**捨札となったカードを置く「トラッシュ」**の場所を用意します。

**プレイヤーライフポイントは、お互いに5点ずつ与えられます。先に相手のライフを0にしたプレイヤーが勝者です!**

対戦は、じゃんけんやコイントスで先攻・後攻を決めてスタートします。

お互いにカードをデッキから5枚ドロース、**先攻プレイヤーのドロフェイズをスキップ**してメインフェイズから対戦を始めます。

## 【ドロフェイズ】

デッキからカードをドロースします。

この時、

●手札が4枚以下であれば、5枚になるように複数枚ドロース

●手札が5枚以上であれば、1枚だけドロース

というように、手札の枚数によってドロース枚数が変化します。

ターン毎に、手札のカードをフィールドに出し切るようにすれば、毎ターン多くのカードをドロースできます。

ただし、ルールカードによって適用される効果の中には、「手札からフィールドに出た時」などのタイミングを指定するものもあるため、どのようなカードを手札に温存するかも戦略のキーとなります。



## 【エンドフェイズ】

バトルフェイズが終了した後、エンドフェイズの処理を行い、エンドフェイズ処理が完了すれば、相手プレイヤーのドロフェイズに移行します。

この流れを、プレイヤーどちらかのライフが0になるまで繰り返します。

エンドフェイズでは、主にルールカードの効果によって決められた、カード効果の終了タイミングを確認します。

(例)

<J>ルールカードによって、強さが逆転した状態は、ターンプレイヤーのエンドフェイズで終了し、相手プレイヤーのドロフェイズ以降前に、それぞれのカードの元の強さに戻る。

## 【メインフェイズ】

このフェイズでは、ターンプレイヤーは以下の行動を行います。

●手札からフィールドにカードを出す。(何枚でも可)

●フィールドに出ているカードで、ペアを組む

前のターンからフィールドに出ているカードと組むこともできます。ただし、一度ペアを組むと、解除することはできません。

●ルールカードによって決められたカードの効果を発動する

また、相手プレイヤーはターンプレイヤー行動中、以下の行動が行えます。

●ルールカードによって、相手ターンでも使用できる効果を発動できる

これにより、プレイヤーへの妨害ができます。

お互いのプレイヤーは、任意のタイミング(カードが出た時、カードの効果を発動した時など)で、発動条件を満たしたルールカード効果を発動できます。

例えば、相手のルールカード効果(1)に対して自分のルールカード効果(2)を発動し、更に相手がルールカード効果(3)と発動することができ、この場合は(3)→(2)→(1)の順番で効果処理を行います。



## 【バトルフェイズ】

このゲームの最も重要なフェイズです。トランプカードの強さの序列、およびルールカードの効果を受けたカードで、カード同士のバトルとプレイヤーへのアタックを行います。

詳細なフローと処理は、裏面を参照してください。



# 【バトルフェイズの詳しい流れ】

バトルフェイズでは、**カードへのアタック**と、**プレイヤーへのアタック**を行います。  
ターンプレイヤーは、自分フィールドに出ているカード・ペアの中から、アタックを行うものを選択し、相手フィールドのカード、または相手プレイヤーへのアタックを宣言します。

**ゲームの先行プレイヤーは、最初のターンにバトルフェイズを行うことはできません。**  
アタックできるカード・ペアがある時でも、**アタックせずにバトルフェイズを終了することができます。**  
一度アタックを宣言した単体カード・ペアカードは、そのターンのエンドフェイズまでアタックできません。

## ●カード単体でアタックする時

ペアではないカードは、相手プレイヤーへのアタックはできず、ダメージを与えられません。  
相手フィールドのカードやペアにアタックし、相手のカードを減らしていくことが主な役割となります。

## ●ペアカードでアタックする時

ペアカードは、相手フィールドのカード、相手プレイヤーへのライフどちらにもアタックできます。  
ただし、アタックは2枚以上のペアであってもターン中1度しか行えないため、相手のカードを減らすか、相手のライフを減らすか、優先度を考えてアタックする必要があります。

## ●プレイヤーライフにアタックされた時

自分のライフが相手プレイヤーのペアカードにアタックされた時、自分フィールドにあるカード・ペアを使って、ブロックすることができます。

このとき、ブロックしたカードがカード単体であれば、そのカードはトラッシュに送られ、ペアカードであればペアカードの強さランクによって処理を行います。

ブロックしなかった場合、またはブロックできるカードがない場合、プレイヤーはダメージを受け、1点のライフを失います。

## ●自分のカード単体がアタックされた時

相手のアタック宣言したカードが、自分のカードよりも強いカードであれば、弱いカードはトラッシュに送られます。  
(弱いカードから強いカードにアタックしても無効となり、強いカードをトラッシュに送ることはできません。)  
相手のペアから自分のカード単体がアタックされた場合は、数字の強さに関わらず自分のカードはトラッシュに送られます。**ただし、JOKERは例外的にトラッシュに送られません。**

## ●自分のペアがアタックされた時

自分のペアカードがアタックされた時、相手のカードの組み合わせによって、以下のように処理を行います。

### <1> 相手のカード単体でアタックされた時

アタック対象となった自分のペアに、相手のアタック宣言したカードよりも弱いカードがあれば、弱いカードはトラッシュに送られます。  
このとき、弱いカードが複数枚あれば、トラッシュに送るカードはアタックするプレイヤーが選択します。  
トラッシュした結果、ペアが維持できなくなった場合、ペアは解消されカード単体の状態に戻ります。

### <2> 相手のペアでアタックされた時

アタック対象となった自分のペアが、相手のアタック宣言したペアよりも弱いペアであれば、弱いペアはトラッシュに送られます。

# 【カードの強さランク】

このゲームでは、トランプのカードの強さの順を、トランプゲーム「大富豪」と同じ序列で決めています。



カード同士で戦う時、強いカードが弱いカードを打ち負かし、トラッシュに送ります。

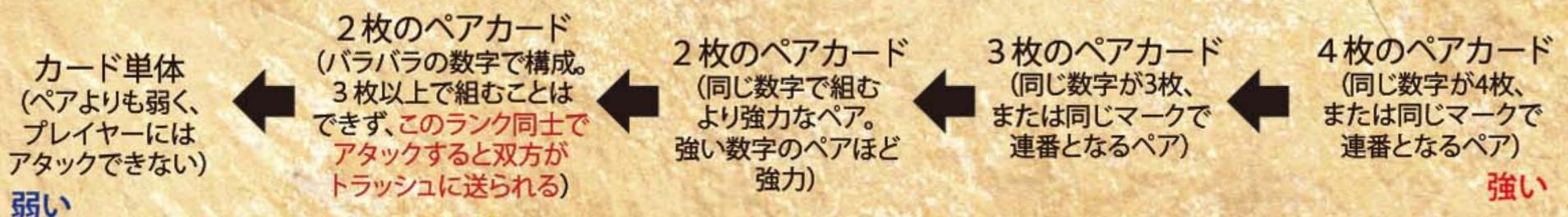
**同じ強さ同士のカードが戦うときは、お互いがトラッシュに送られます。**

**JOKERは、カード単体としては常に一番強いカードとして扱われます。序列が逆転しても一番強い単体カードです。**

また、このゲームでは任意のカードとペア(2枚以上のカードの組み合わせ)を組むことができ、これによってカードの強さを上げることができます。

ペアは、同じ数字同士のペア、同じマークの連番のペアなどであれば、更に強くなります。

カード単体での強さ、およびペアとしての強さを総合した、ゲーム全体でのカードの強さランクは以下のようになります。



**カード単体よりも、ランクが高いペアカードがアタックで勝つ。  
同じランク同士でカード・ペアが戦う時、数字の序列が強いカード・ペアが勝利する!**