

# DEMON BRAVE

## ルールマニュアル ver1.1

### ●主な変更点

「**スピード対戦ルール**」を追加いたしました。  
また、対戦ルールの追加に伴い、ver1.0の対戦ルールを  
「**スタンダード対戦ルール**」として新規名称を追加いたしました。

### ●スピード対戦ルールについて

スターターデッキ1つ（ルールカード14種セット、トランプ全種54枚）  
で手軽に「Demon Brave」の対戦を体験できるルールです！

ライフ点数、デッキ枚数をコンパクトにしているため、  
まずはルールを体験してみたい方におすすめの対戦ルールです。



**DEMON  
BRAVE**

**ルールマニュアル  
ver1.1**

## 「スピード対戦ルール」の概要

手札の枚数、フェイズの流れ、バトルルール、  
ルールカードの効果テキストなど、  
基本的なルールはすべて  
「スタンダード対戦ルール」と同一ですが、  
以下の3点の変更があります。

**プレイヤーライフは3点**

**自分・相手ともにルールカードの編成はランダム**

**デッキ枚数は、お互いに27枚**

「ランダム化されたリソース割当の中で、いかに攻略するか」が、  
対戦の鍵となります！



# DEMON BRAVE

## ルールマニュアル ver1.1

### ●対戦の準備 … ルールカードのふりわけ

最初に、<3>~<Joker>までのルールカード  
14種類セットを裏向きにして、シャッフルします。  
これを自分・相手プレイヤーで交互にドロース、  
お互いのルールカード取得が5枚になるまで  
繰り返します。

14種類のルールカードを  
裏向きでシャッフル



自分・相手が交互に1枚ずつ  
裏向きでドロースしていく





# DEMON BRAVE

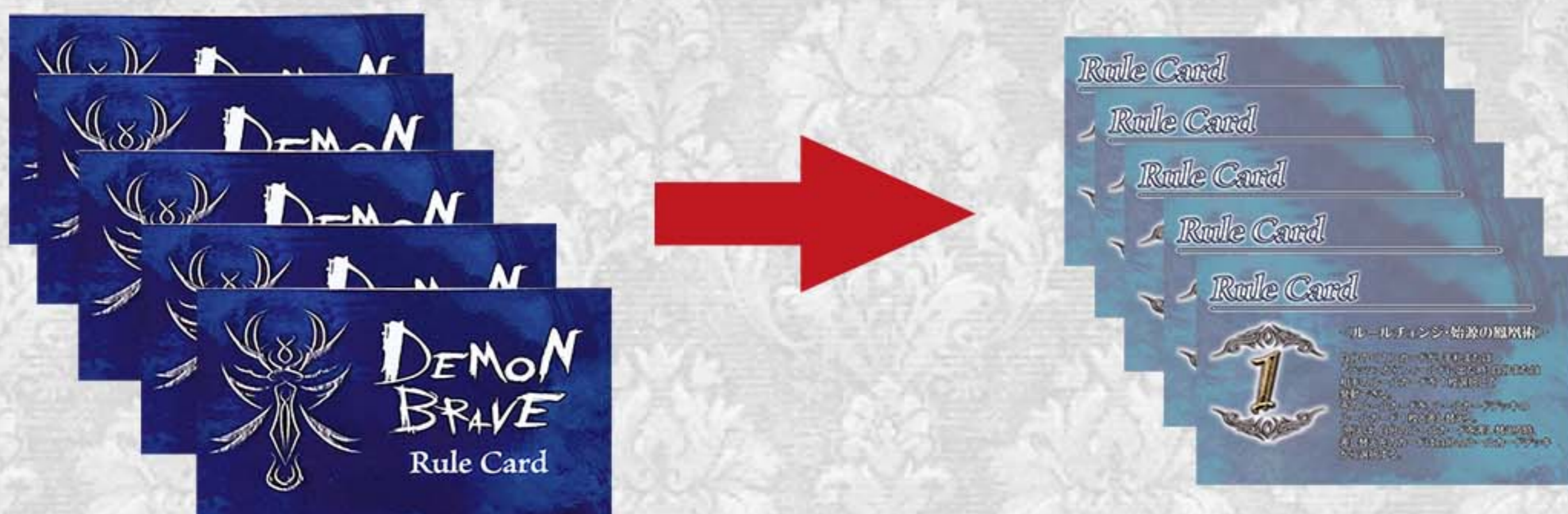
# ルールマニュアル ver1.1

お互いのルールカードが5枚揃ったら、  
それぞれの持つ5枚のルールカードをすべて表向きにして  
公開します。

残ったルールカードは裏向きのまま、  
共通ルールカードデッキとして配置します。

特定のルールカード効果により、  
ルールカードデッキを参照する場合は、この共通  
ルールカードデッキの中から選択します。

自分・相手それぞれが持つ  
5枚のルールカードを公開



残ったルールカードは  
共通ルールカードデッキとして置く





# DEMON BRAVE

## ルールマニュアル ver1.1

### ●対戦の準備 … デッキのふりわけ

<Joker>を含むトランプ54種類をシャッフルし、裏向きのまま、自分・相手プレイヤーにカードをランダムに振り分けます。それぞれのデッキが27枚になれば、対戦準備は完了です。

#### 27枚デッキ(自分)

54枚トランプを  
裏向きで振り分け



#### 27枚デッキ(相手)





# DEMON BRAVE

# ルールマニュアル ver1.1

## ●対戦の準備 … その他のルール

各フェイズの流れ、バトルの処理、ルールカードの処理は、すべて「スタンダード対戦ルール」と同じです。  
これらのルールの詳細については、マニュアルをご覧ください。

「スタンダード対戦ルール」マニュアル

[https://image.gamemarket.jp/20211105\\_230608\\_DemonBrave\\_ver1.0Rule.pdf](https://image.gamemarket.jp/20211105_230608_DemonBrave_ver1.0Rule.pdf)

ver1.0「スタンダード対戦ルール」配布ページ





## ●Q&A

### 【Q】

ルールカード<サーチカード・七渡し>を発動し、手札の<7>をトラッシュに送り、デッキを確認しました。このとき、効果対象となる<3><4><5><6>いずれもデッキの中に存在しない場合、効果処理はどうなりますか？

### 【A】

**<サーチカード・七渡し>の効果処理は無効となります。**  
デッキの中をお互いに公開し、<3><4><5><6>いずれも存在しないことを確認し、トラッシュに送った<7>を手札に戻します。

その後のゲームにおいても、効果対象が存在しないルールカードの効果も、空打ちとして発動することはできません。



# DEMON BRAVE

## ルールマニュアル ver1.1

### ●Q&A

#### 【Q】

相手よりも先にデッキのカードがなくなり、次のターンで  
ドロウすることができません。  
この場合、ゲーム進行はどうなりますか？

#### 【A】

デッキの残り枚数が無くなる「ライブラリーアウト」となった場合、  
**ドロウフェイズ時にデッキからカードをドロウできなくなった  
プレイヤーは対戦に敗北**します。

「スピード対戦ルール」においては、「スタンダード対戦ルール」  
よりもデッキ枚数が少ないため、ライブラリーアウトを起こさない  
カードマネジメントが必要になってきます。