

とらバト

～とらんぷで遊べるトレーディングカードゲームのようなバトルゲーム

ルールブック



概要

とらバト～とらんぷで遊べるトレーディングカードゲームのようなバトルゲームは、トランプを用いてTCG（トレーディングカードゲーム）っぽい遊びを楽しむ2人用対戦ゲームです。

プレイヤーは魔法使いとなり、どちらか一方が倒れるまで戦い続けます！

ゲーム名 : とらバト～とらんぷで遊べるトレーディングカードゲーム (TCG) のようなバトルゲーム

ジャンル : TCG風対戦ゲーム

人数 : 2人

所要時間 : 15分前後

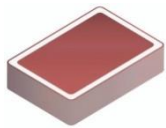
準備するもの

- ・トランプ一組
- ・ルールブック (本品)



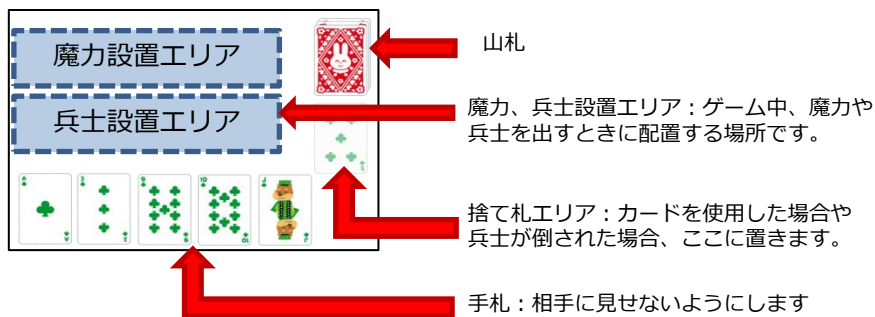
ゲームの準備

最初にプレイヤーAはトランプのスペードとクラブ、ジョーカー1枚、プレイヤーBはハートとダイヤ、ジョーカー1枚を受け取り、よくシャッフルしておきます。これを**山札**と呼びます。



各プレイヤーの山札は27枚ずつですね。

次に各プレイヤーは山札からカードを5枚引きます。ゲーム開始直後のイメージは以下の通りです。



トランプの各札は、兵士となって共に戦ってくれたり、魔法で相手にダメージを与えたりと様々です。

プレイヤーは兵士に攻撃されたり魔法でダメージを受けたらダメージ分、山札が削れていきます。**各エンドフェイズ（後述）で山札が0枚になっていたプレイヤーは敗北します。**引き分けもあるかも知れません！

最初に各プレイヤーは自分の山札からカードを5枚引き、これを手札とします。

ゲームは交互に手番を行い、相手を攻撃します。これを**ターン制**と呼びます。



各ターンには4つのフェイズがありそれらのフェイズを順番に解決していきます。

- ① 各種カードを回復させる **リカバリーフェイズ**
- ② 山札から1枚カードを引く **ドローフェイズ**
- ③ 様々な行動をする **メインフェイズ**
- ④ 相手にターンを交代する **エンドフェイズ**

準備ができれば先攻、後攻を決定します。

お互い手札からカードを1枚同時に場に出し、数値の低いプレイヤーが先攻です。同じ場合は更に1枚場に出します。なお、Aは1、ジョーカーは0とします。

出した手札は戻ってきます。

全ての手札が同じだった場合、再度手札を配りなおします。

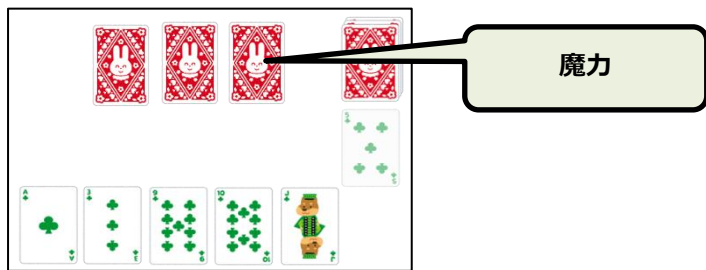


相手に手札を見られるから、意図的に一番数字の小さいカードを出さない。という戦略もアリ。

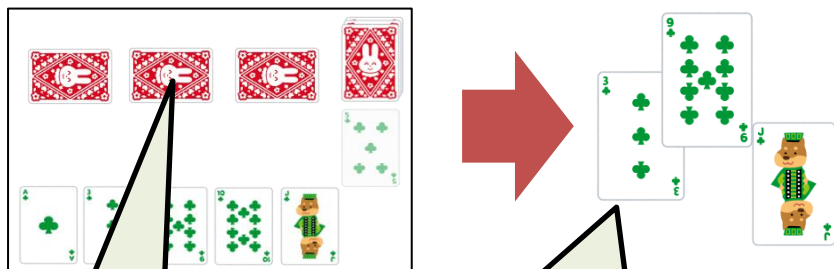


プレイの基礎知識 (イメージ)

メインフェイズで魔力を場に設置して



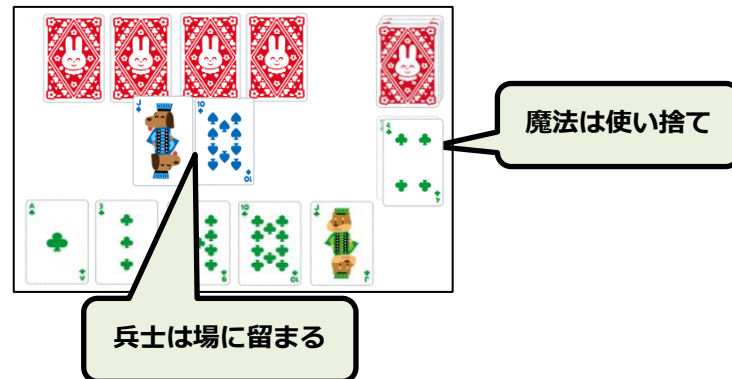
魔力を「使用済み」にすれば魔力を引き出せるのでそれに応じた魔法を唱えることができます。



魔力カードを3枚横にして使用済みにし、3魔力！
実際は魔法使用や兵士召喚と同時に、必要数だけ使用済みにしてください。

1 魔力コストの呪文を3回、
1と2魔力を1回ずつ、
3魔力を1回など
自由な組み合わせで
唱えることができます。

2～9は魔法カードで A、10、J、Q、Kは兵士カードです。
(カードの詳細は巻末の「カードリスト」参照)
魔法カードは1回使ったら捨て札エリアに置かなければいけません、兵士カードは場に留まります。



「兵士」は攻撃力と体力を持っています。左の数値が攻撃力、右が体力です。攻撃力が相手に与えるダメージ量、体力がダメージに耐えられる量で、ダメージを受けると減少します。体力は「リカバリーフェイズ」で全快しますが0になった時点で戦闘不能となり、捨て札の山に置かなければいけません。また、J以外の兵士は場に出ている時に一定の魔力を使うことで特殊能力を発揮します。詳細はカードリストで。



Jは1/1。
攻撃力が1で体力も1です。
特殊能力で捨て札にこのカードがあるとき、3魔力を支払うことで手札に移動することができます。



10は0/2。
攻撃力が0ですが体力が2で、2魔力支払う毎に1ターンだけ体力を+1することができます。
お手軽な防御役として活躍できるほか、トランプの8を使えば相手にダメージを与えることも……。



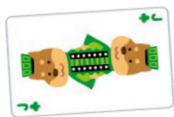
ゲームの流れ

①リカバリーフェイズ

魔力を使う、攻撃するなど、場に出ている魔力や兵士カードは使用済みを表すため倒れた状態になっています。それを回復するためのフェイズです。

あなたが持つ全ての魔力と兵士を立ち上げ、使用可能状態にしてください。

また、リカバリーフェイズで各プレイヤーの兵士の体力は全て回復します。



使用済み状態



使用可能状態

②ドローフェイズ

山札からカードを1枚引きます。**あなたが先攻の場合、最初のターンだけドローフェイズを飛ばします。**



③メインフェイズ

様々な行動を行います。以下の行動を好きな順番で行ってください。

- ・攻撃（1回だけ）
 - ・魔力設置（1回だけ）
 - ・魔法を使う、兵士召喚（魔力が尽きるまで何回でも）
- 詳しくは次のページで。

攻撃

魔力
設置

魔法を使う
兵士召喚

④エンドフェイズ

ターンの終了宣言をして、相手ターンへ交代します。対戦相手はこのタイミングでも魔法や兵士の特殊能力を使うことが可能ですし、各プレイヤーはその魔法に対応して魔法を使うことも可能です。例) ダメージを与える魔法に対応してダメージを軽減する魔法を唱えるなど

重要！：「相手ターンで使用不可」と書かれていない魔法や兵士の特殊能力は、相手のターン、全フェイズで使用可能です。攻撃してくる相手の兵士を魔法で倒したり、ダメージを0にする呪文で防御したりと様々な使用方法があります。巧く使って戦いを有利にしよう！

「相手ターンで使用不可」と書かれた魔法と兵士召喚は、自分のターンでのみ使用可能です。



メインフェイズの解説 1

① 攻撃（1ターン1回だけ）

プレイヤーは兵士を使って相手プレイヤーを攻撃することができます。但し、**そのターンに出した兵士は攻撃や特殊能力を使うことができません。**

攻撃は全部で4つのフェイズに分かれています。各フェイズで全プレイヤーは魔法や兵士の特殊能力を使うことができます。

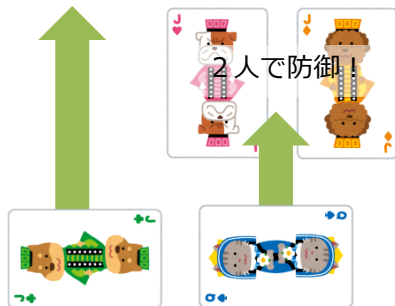
各フェイズ、お互いがこれ以上魔法、特殊能力を使わないことを確認後、次のフェイズに移行します。

① **攻撃宣言フェイズ**：最初に攻撃を宣言します。

② **攻撃実行フェイズ**：攻撃者は、攻撃に使う兵士を使用済み状態にします。



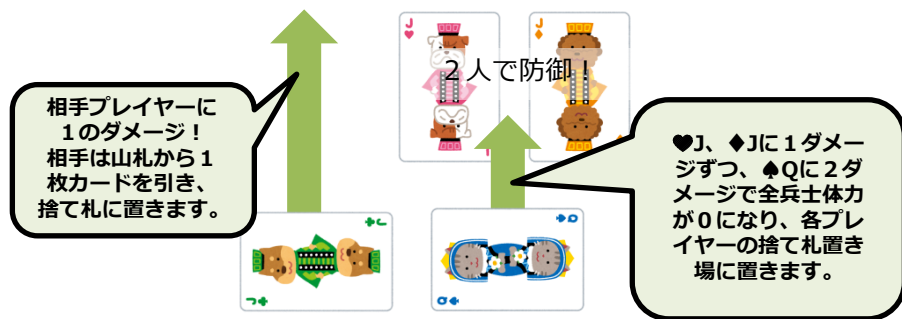
③ **防御フェイズ**：攻撃されたプレイヤーは、使用済みでない兵士がいれば防御に割り当てることが可能です。1つの兵士に対して2人以上で防御することも可能です。



防御が割り当てられた後にQの特殊能力を使っても無意味なので注意！

④ **ダメージ割り当てフェイズ**：戦闘ダメージを計算します。防御されなかった攻撃兵士は、相手魔法使いにダメージを与えます！与えたダメージ分、相手の山札を捨て札に置いて下さい。

防御した兵士がいた場合、兵士同士でダメージを与えあいます。1つの攻撃兵士に対して防御兵士が複数いる場合、攻撃側が自由にダメージを割り振ります。体力が0になった兵士は捨て札の山に置きます。



重要！：各フェイズで各プレイヤーは魔法を使うことができます。①の攻撃宣言時に1/1の兵士に1ダメージを与えて倒しても良いですし、③の防御兵士が割り当てられた瞬間に兵士が+2/+2になる魔法をかけて逆転を狙っても良いでしょう。相手が+2/+2を唱えたタイミングに応じて「兵士を1体倒す」魔法をかけるのも有効です。相手の呪文に対応して呪文を唱える場合、後に出した呪文の効果から先に解決します。

例) プレイヤーAは1/1の兵士で攻撃します。プレイヤーBは兵士に対して「1のダメージを与える」魔法を唱えました。このままだと兵士が倒されてしまうのでプレイヤーAは「1つの兵士が呪文から受けるダメージを0にする」を唱えます。その結果兵士は無傷となり、戦闘は続行されます。

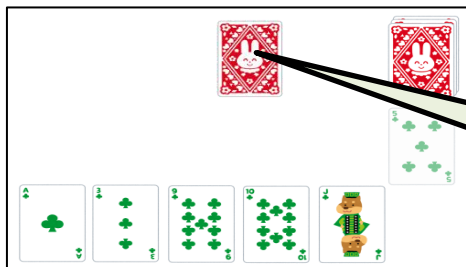


メインフェイズの解説 2

・魔力設置（1ターン1回だけ）

1ターンに1回、手札を1枚裏向きにして場に設置することができます。これが魔力となります。

どの手札を魔力として設置しても構いませんが、魔力として使ったカードは魔法や兵士カードとして使えなくなることに注意してください。（例外として「魔力として使ったカードを1枚手札に戻す」魔法が存在します）



魔力を設置！
すぐに魔力を引き出す
ことができます。

・魔法を使う、兵士召喚（魔力が尽きるまで何回も）

各プレイヤーは任意のタイミングで魔法を使うことができます。兵士以外の魔法は使い捨てで、使用后捨て札エリアに移動させてください。

兵士召喚と「相手ターンで使用不可」と書かれた魔法カードは自分のターンでのみ使用可能です。

カード毎に必要な魔力が設定されているので、唱える際は最初に場の魔力を数字分使用済みにしてください。

解説は以上です。

ゲーム中、判断に迷うことがあったときはプレイヤー同士で話し合って解決してください。

それでも解決できなかった場合は、お互い山札から1枚カードを引き、数字が少なかったプレイヤーの指示に従います。



カードリスト

数字	魔力コスト	効果
A	4	3/3兵士。5魔力コスト支払うと、捨て札からカードを1枚選んで手札に戻す
2	1	相手プレイヤーか兵士1体に1のダメージ。このカードが捨て札にある場合、自分のターンで3魔力コストを使い手札に加えても良い
3	4	相手プレイヤーか兵士1体に3のダメージ。このカードが捨て札にある場合、自分のターンで6魔力コストを使い手札に加えても良い
4	3	兵士を1体倒す。これはダメージではない
5	2	あなたは4魔力コストを得る。このカードのみ、場に出した瞬間効果を発揮する
6	3	カードを2枚引く。相手ターンで使用不可
7	1	1つの兵士か呪文から受けるダメージを0にする
8	1	兵士1体がこのターン+2/+2
9	2	使用、未使用問わず魔力として場に出しているあなたのカードを1枚手札に戻す。このカードが捨て札にある場合、自分のターンで2魔力コストを使い手札に加えても良い
10	1	0/2兵士。2魔力コストを支払う毎に、このターン+0/+1
J	1	1/1兵士。このカードが捨て札にある場合、自分のターンで3魔力コストを使い手札に加えても良い
Q	2	2/2兵士。2魔力コスト支払い自身を使用済み状態にすると、このターン兵士1体を使用済みにする
K	3	2/3兵士。4魔力コスト支払うと、このターン自身が相手兵士に防御されない
ジョーカー	5	敵味方すべての兵士を倒す。これはダメージではない。相手ターンで使用不可