

Trump Spirits

ルール説明書

1. 概要

プレイ人数：2人

使用するカード：トランプ（ジョーカーを除く） 2組

ゲームの流れ：

- (1) あらかじめ、各プレイヤーが、トランプ 1 セットから自分の使用するカード 40 枚を選んでおきます（この 40 枚をデッキとします）。
- (2) 先攻、後攻を決めます。決め方は自由です。
- (3) 各プレイヤーが、相手が使用するデッキをよく切ります。
- (4) 各プレイヤーが、自分の使用するデッキから 4 枚を（裏向きで）取り、手札とします。
- (5) 残り 36 枚のトランプは裏向きで置き、山札とします。山札は 10 枚×3、6 枚×1 の 4 組を作ります。山札を数えるときは、2 人で確認しながら行ってください。
- (6) 先攻からゲームを開始します。各プレイヤーのターンを構成するステップは下記の通りです。各ステップは上から順番に行い、前のステップに戻ることはできません。エンドステップが終わったら、相手のスタートステップに移ります。

ターンの構成（各ステップの詳細は後述）：

A. スタートステップ

ターンの開始を宣言します。

B. ドローステップ

山札から 1 枚引いて手札に加えます。

C. リフレッシュステップ

自分のフィールドにいるスピリットすべての疲労状態を回復します。

D. 召喚ステップ

スピリットの召喚ができます。

E. メインステップ

アタック、マジック、連携マジックの使用ができます。

ただし、先攻 1 ターン目のみ、メインステップはありません。

F. エンドステップ

ターンの終了を宣言します。

勝敗の決め方：

- (a) 山札で受けきれない(ライフがマイナスになる)ライフダメージを受けた時、あるいは、
- (b) ドローするときにカードが山札に残っていない時、そのプレイヤーの負けとなります。

2. チュートリアル

ここでは、ゲームの流れを実際の例で説明します。

ゲームの準備

1 章で説明した手順でトランプを配置し、あなたが先攻でゲームスタートになりました。

手札は4枚からスタートです(図1)。

40枚のトランプから4枚を手札にしましたので、あなたのライフ(山札の枚数)は、36から始まります。



図1 ゲームスタート直後の手札

1 ターン目(あなたのターン)

ここから、ゲームスタートです。まず、スタートステップであなたのターンが開始します。

ドローステップで、山札から1枚引いて、手札に加えます。この例では、図2のように、スペードのQが加わりました。1枚山札から引きましたので、ライフは35になります。



図2 ドロー後の手札

リフレッシュステップは、1ターン目はすることはありません。

召喚ステップで、自分の手札からフィールドにカードを出します。フィールドに出したカードは、スピリットと呼ばれます。また、スピリットをフィールドに出すことを「召喚する」と言います。スピリットを行動させることで、より多くのスピリットを召喚したり、相手に攻撃したりできます。

スピリットを召喚するには、召喚力が必要です。1ターン目の召喚ステップが始まった時点では、召喚力が2あります。召喚に必要なコスト(召喚力)は、スピリットによって決められています(4章の表の召喚コストの欄を参照)。スピリット5を召喚するには、召喚力が2必要ですので、ちょうど召喚力2を使って、図3のように召喚を行えます。召喚力が足りていれば、1ターンに複



図3 スピリット5を召喚

数のスピリットを召喚することも可能です。

メインステップでは、スピリットによるアタックなどが可能ですが、先攻 1 ターン目はメインステップがありません。

エンドステップで、あなたのターンの終了を宣言します。

2 ターン目（相手のターン）

引き続き、相手のターンが開始します。

この例では、相手も、あなたと同じように、スピリットを召喚しました。現在、相手のフィールドは、図 4 のようにスピリット 4 がいます。相手はアタックをせず、ターンを終了しました。

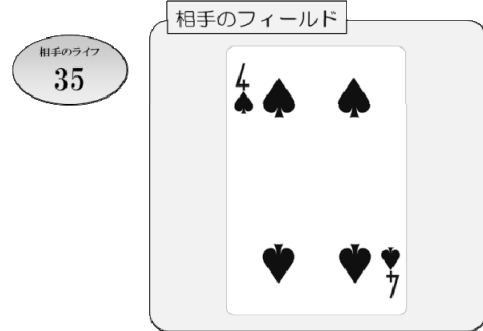


図 4 相手のフィールド

3 ターン目（あなたのターン）

引き続き、あなたのターンです。

ドローステップで 1 枚ドロし、手札にクラブの A が加わりました (図 5)。

リフレッシュステップでは、前のターンまでに行動済み(疲労状態:フィールドに横

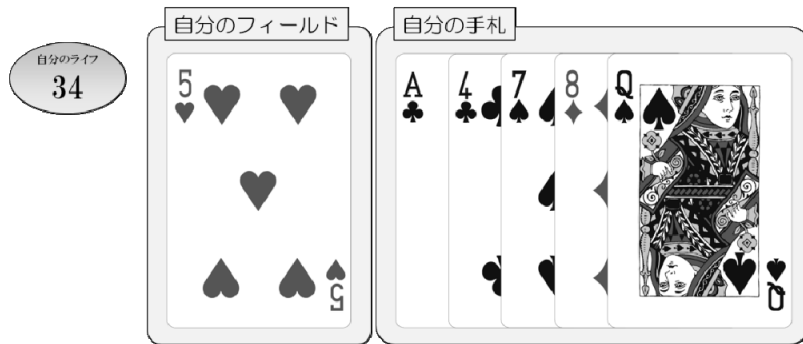


図 5 3 ターン目ドロ後

向きに置く) になった自分のスピリットを回復させます (縦向きに戻す)。この例では、疲労状態のスピリットがないので、何もする必要がありません。

召喚ステップでは、先ほどと同じように初めは召喚力が 2 あります。ここでは、スピリット 5 を使って、召喚力をプラスしてみます。

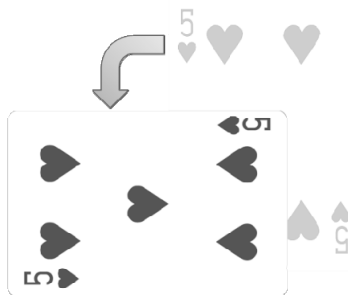


図 6 使用したスピリットは疲労状態にする

スピリット 5 を横向きにして、召喚コストを支払います (図 6)。これで、召喚力 2 を上乗せできます。上乗せされる召喚力は 4 章の表にある召喚力の値 (この例では、スピリット 5 なので、2) です。これで、召喚力の合計は、2+2 で 4 になります。

召喚力が 4 ありますので、手札から、A (召喚コスト 1)、4 (召喚コスト 2)、7 (召喚コスト 3)、8 (召喚コスト 3) を召喚することがで

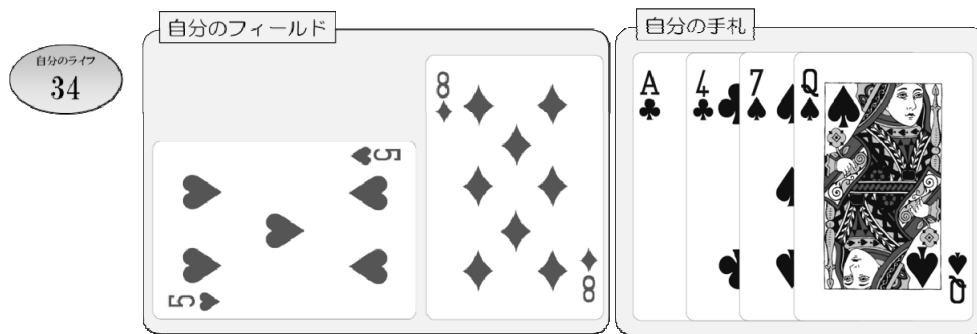


図7 スピリット8を召喚

きます。ここでは、スピリット8を召喚してみます(図7)。召喚力が1残りますので、Aも召喚することができますが、ここでは召喚せずに召喚ステップを終了することにします。

引き続き、メインステップです。今召喚したスピリット8でアタックをしてみましょう。アタックするときは、そのスピリットを横向き(疲労状態)にします。

相手は、アタックをスピリットで受けるか、ライフで受けるか選択します。スピリットで受ける場合、ここではスピリット4しかフィールドにいませんから、スピリット4で受けることになります。スピリット4とスピリット8のBP(それぞれ、4と8です)を比較して、値が小さいほうが破壊されますので、スピリット4は破壊されます(図8)。ライフで受ける場合は、アタックしたスピリットのライフダメージの値(ここでは、スピリット8ですから3)だけ、ライフ(山札)を減らします(図9)。破壊されたスピリットや、ライフダメージを受けて破棄する山札は、トラッシュに表向きに置きます。

このゲームは、ライフがマイナスになれば負けですから、アタックすることで相手のライフを削れば優勢になります。また、フィールドにいるスピリットを倒せば、相手は攻撃や防御ができなくなりますので、やはり優勢になります。ただし、自分のフィールドのスピリットがすべてアタックなどで疲労状態になると、今度は相手からの反撃を防御するスピリットがいなくなりますので、注意しましょう。

スピリットを行動させることで特殊な効果を発揮する「マジック」などもあります。それらの効果については、4章で説明します。

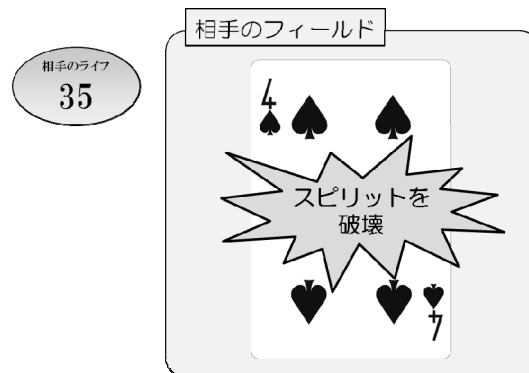


図8 相手のスピリットを破壊



図9 相手にライフダメージ

このようにゲームを進め、自分か相手どちらかのライフがマイナスになれば、ゲーム終了です。

3. 用語

スピリット：フィールド（各プレイヤーがそれぞれのフィールドを1つずつ持つ）に出ているカードのことです。表向きに置きます。各プレイヤーのフィールドには、6体のスピリットまで出すことができます。フィールドに出ているスピリットは、アタック、ブロック、マジックの使用、連携マジックの使用ができます。また、フィールドに出ているだけで特殊な効果を発揮するスピリットも存在します。

手札：自分の手に持っているカード。ゲーム開始時は4枚です。

山札：裏向きにして置いておくカード。初期は36枚。10枚の山×3、6枚の山×1で置いておきます。カードをドロースるときは、必ず、一番枚数が少ない山から引きます。

トラッシュ：死に札（ガードマジックとして使用したカードや破壊されたスピリットなど）の置き場所。トラッシュのカードは表向きで置きます。

ライフ：残りの山札の枚数。

ライフダメージ：アタックやマジック等によってライフが減ること、または減るライフの値。ライフダメージ1なら、ライフが1枚減ります。ライフダメージを受けた時は、山札からダメージ分の枚数をトラッシュに移動させます。

召喚：手札から場札（スピリット）を出すこと。召喚するスピリットに応じて、必要なコストを支払う必要があります。

ドロース：山札から手札にカードを加えること。

疲労：召喚コストの支払いやアタック、ブロックなどの行動が終わったスピリットは疲労状態となり、横向きにします。疲労状態のスピリットは、召喚コストの支払いやアタック、マジックや連携マジックの使用、ブロックなどの行動ができません。

回復：スピリットの疲労状態を解除する（縦向きに戻す）こと。通常、疲労したスピリットはリフレッシュステップで回復状態（縦向き）に戻ります。また、スピリット8のガードマジックも回復と呼びます。

アタック：フィールドにいるスピリットが相手を攻撃すること。ただし、マジックや連携マジックの使用はアタックではありません。

ブロック：相手のスピリットにアタックされたときに、自分のフィールドにいるスピリットでそのアタックを受けること。

マジック：フィールドにいるスピリットを行動させることで使用できる特殊な効果。（詳細は4章を参照）。複数のスピリットを同時に行動させることで使用できる連携マジックもあります。

ガードマジック：相手がアタックしてきたときに防御のために使用できる特殊な効果。マジックとは異なり、手札からガードマジックカードを出すことで使用できます。

ガードタイミング：アタックが行われた時、そのアタックを解決する（BP を比較し、負けた方を破壊する）前のタイミングのことです。このタイミングに、防御側プレイヤーはガードマジックを使用することができます。マジックや連携マジックの使用時にはガードタイミングは存在しません。

BP：各スピリットが持つ強さ。通常のアタックでは、アタックを仕掛けたスピリットとブロックするスピリットのBP を比べ、値が小さい方が破壊されます。

破棄：手札や山札をトラッシュに移動させること。

破壊：フィールドに出ているスピリットをトラッシュに移動させること。またはスピリットKのアタック時効果を意味します。

自壊：召喚ステップに、フィールドに出ているスピリットを自分でトラッシュに移すこと。通常、すでにフィールドに6体のスピリットがいるときに、新しくスピリットを召喚するために行います。

4. カードの能力

各カードの基本能力

	召喚 コスト	召喚力	ライフ ダメージ	BP	召喚時 効果	アタック 時効果	常時効果	破壊時 効果	メイン マジック	ガード マジック
A	1	0※	1	1					倍加	倍加
2	1	1	1	2						神速
3	2	1	2	3	DD1				DD1	
4	2	2	2	4		呪殺				
5	2	2	2	5					激突	
6	3	3	3	6	DD1				WD2	
7	3	3	3	7			強化 2			沈黙
8	3	4	3	8				不死		回復
9	4	4	4	9	ドロ-1		VD1			
10	5	5	5	10			貫通 1			
J	8	5	5	11		指定				
Q	10	6	5	12	再召喚[6]	復活 1			復活 1	回帰
K	15 転召[J]	6	5	13		破壊[10]			暴風[10]	滅殺

※自分のフィールドにスピリット A しかない場合は召喚力 2 とします。

各欄の説明

召喚コスト：そのスピリットを召喚するために必要な召喚力です。

召喚力：召喚ステップに、そのスピリットを疲労させることで加算することができる召喚力です。

ライフダメージ：そのスピリットのアタックを相手がライフで受けた場合に、この値の分だけ相手のライフを減らすことができます。

BP：そのスピリットが相手のスピリットと戦うときの強さです。

召喚時効果：そのスピリットを召喚したときに発揮される効果です。

アタック時効果：そのスピリットがアタックしたときに発揮される効果です。

常時効果：そのスピリットが自分のフィールドにいるときに発揮される効果です。

破壊時効果：そのスピリットが破壊されたときに発揮される効果です。

メインマジック：自分のターンのメインステップに、自分のフィールドにいるそのスピリットを疲労させることで使える効果です。

ガードマジック：相手からアタックを受けたとき、ガードタイミングに、そのカードを手札から出すことで使える効果です。

各効果の説明

各効果の説明中の「指定された数・枚数・値」は、各カードの基本能力の表中で効果の名前の後ろに付いている数字のことです。

転召：スピリットKは、召喚時、自分のフィールドにいる絵札スピリットを1体トラッシュに移したうえで、召喚コストを支払って召喚します。召喚コストの支払いには転召によりトラッシュに移されるスピリットも使用することができます。

ドロ：自分の山札から指定された枚数のカードを引き、手札に加えます。

DD：ディスポーサルドロ。指定された枚数、自分の手札を破棄することで、破棄した枚数と同じ枚数自分の山札からドロします。

再召喚：自分のトラッシュにある指定された数以下のカード1枚をコストを支払わずに召喚できます。ただし、この効果で召喚されたスピリットの召喚時効果は発揮されません。

呪殺：この能力を持つスピリットのアタック終了時、そのアタックをブロックしたスピリットは勝敗の如何に関わらず破壊されます。

指定：アタック時に、アタック対象を攻撃側プレイヤーが指定できます。ただし、ライフや自分のスピリットは指定できません。

復活（アタック時効果）：自分のトラッシュにあるガードマジックを持たないカードを指定された枚数手札に戻します。この効果発揮後、通常のアタック処理を行います。

破壊：指定された数以下の相手のスピリットを1体破壊した後、通常のアタック処理を行います。破壊対象のスピリットは、攻撃側プレイヤーが指定します。

強化：自分のフィールドにいるスピリットすべてのBPを指定された数アップさせます。

VD：ヴィクティムドロ。自分のスピリットが破壊されたとき、自分は破壊された1体につき指定された枚数までドロできます。ただし、この効果によるドロは1ターンにつき5枚を上限とします。

貫通：自分のフィールドにいるスピリットすべてに、「アタック宣言した時点で、相手に指定された値のライフダメージを与えます。その後、通常のアタック処理を行います。」という効果を与えます。

不死：相手のターンにこの能力を持つスピリットが破壊されたとき、このスピリット以外の自分のスピリット1体を疲労状態にすることで、このスピリットは回復状態でフィールドに戻ることができます。

倍加（メインマジック）：指定した自分のスピリット1体のBPを2倍にします。引き続き、そのスピリットでアタックします。効果はそのアタック処理が終了するまでです。

激突：自分のスピリット1体に、「相手は、フィールドにいるスピリットでブロックできる時は必ずブロックしなければならない」というアタック時効果を与えます。引き続き、その効果が付与されたスピリットでアタックします。効果はそのアタック処理が終了するまでです。

WD：ウィーカードロー。自分のフィールドと手札の合計枚数が、相手のフィールドと手札の合計枚数より少ない場合、指定された枚数ドロウできます。条件を満たさない場合は使用できません。

復活（メインマジック）：自分のトラッシュにあるガードマジックを持たないカードを指定された枚数手札に戻します。

暴風：指定された数以下の相手のスピリットすべてを疲労状態にします。

倍加（ガードマジック）：指定した自分のスピリット 1 体の BP を 2 倍にします。効果はそのアタック処理が終了するまでです。

神速：この能力を持つカードは、手札にある時、ガードタイミングにコストを支払わずに召喚できます。

沈黙：現在の相手のアタックを最後に、相手のメインステップを終了します。

回復：自分の疲労状態のスピリット 1 体を回復させます。

回帰：このガードマジックを使用してからこのターンが終了するまでの間に破壊された自分のスピリットすべては、トラッシュから手札に戻すことができます。

滅殺：現在の相手のアタックで自分のスピリットが BP を比べて破壊されるとき、そのスピリットのライフダメージと同じ値のライフダメージを相手に与えます。ただし、この効果は 1 ターンに 2 回までしか使えません。

連携マジック

自分のメインステップに、同時に 2 体以上のスピリットを行動させることで、下記の連携マジックを使用できます。

A+J: ハンズジャック

相手の手札の半分（小数点以下は切り捨て。ただし、最低 1 枚）を破棄します。対象札の選択は、攻撃側プレイヤーが裏向きで行います。相手の手札がない場合は使用できません。

A+Q: リヴァイヴドロー

自分のトラッシュから任意の 1 枚を手札に戻します。

A+K: ライフクラッシャー

相手にライフダメージ 6 を与えます。

A+A: ダブルダメージ

自分のフィールドのスピリット 1 体のライフダメージ値を 2 倍にします。引き続き、その効果が付与されたスピリットでアタックします。効果はそのアタック処理が終了するまでです。

3+3: オンデマンドディスポーサルドロー

自分の手札を好きなだけ破棄することで、破棄した枚数と同じ枚数自分の山札からドローします。破棄、ドローは 1 枚ずつ行ってもよいですが、元々の自分の手札の枚数を超える回数は行えません。

6+6: バウンス

相手のフィールドのスピリット 1 体を手札に戻します。

9+9: アンビュランス

自分のフィールドのスピリットを好きなだけ手札に戻すことができます（この連携マジックに使用したスピリット 9 自身も手札に戻せます）。この効果の発揮後、この連携マジックに使用したスピリット 9 は回復します。

5+5: バーニングストーム Lv1

自分と相手のフィールドの BP3 以下のスピリットをすべて破壊します。

8+8: バーニングストーム Lv2

自分と相手のフィールドの BP6 以下のスピリットをすべて破壊します。

J+J: バーニングストーム Lv3

自分と相手のフィールドの BP9 以下のスピリットをすべて破壊します。

Q+Q: リヴァイヴストーム

自分のトラッシュのカードから好きなだけ選んで、召喚コスト合計 12 相当まで、コストを支払わずに召喚できます。ただし、この効果で召喚されたスピリットの召喚時効果は発揮されません。

2+2: ラストプレゼント

相手は 2 枚ドローします。

5. ターンの流れの詳細

ドローステップ

通常、ドローステップでは、自分の枚数が一番少ない山札の列から 1 枚ドロースます。すべての列の枚数が同じ場合、どこからドロースしても良いですが、あらかじめ順番を決めておいた方がわかりやすいでしょう。

召喚ステップ

(1) 召喚

召喚ステップでは、自分の手札からフィールドにスピリットを出す（召喚する）ことができます。フィールドに出せるスピリットの数、各プレイヤーとも、6 体までです。

毎ターンの召喚ステップの開始時には、初めは召喚力が 2 あります（ただし、2 ターン目の召喚力は 3 になります。また、後述する通り、現在のライフによって召喚力は変化します）。さらに、フィールドにいるスピリットを疲労状態にすることで、そのスピリットが持つ召喚力を上乗せできます。ただし、そのターンに召喚したばかりのスピリットは召喚コストの支払いに使用することはできません。

スピリットを召喚するときは、手札から召喚したいスピリットをフィールドに表向き・縦向きで出します。スピリットの召喚後、そのスピリットの召喚コストを現在の召喚力から引きます。召喚力がマイナスになる場合は召喚できません。召喚力が残っている場合、次の召喚で使用できます。ただし、ターンをまたいで召喚力を引き継ぐことはできません。

各ターン開始時の召喚力は、次のように現在の自分のライフに応じて増加します。

ライフ 40 以下→2 ライフ 30 以下→3

ライフ 20 以下→4 ライフ 10 以下→5

(例) ライフが 30、自分のフィールドにスピリット 3 がいて、手札に 8・9 がある場合：残りライフが 30 ですので、ターン開始時の召喚力は 3 です。

スピリット 3 で召喚コストを支払う場合、スピリット 3 を疲労状態にします。このとき、召喚力は 3+1 で 4 になりますので、スピリット 9（コスト 4）を 1 体召喚することができます。もちろん、スピリット 9 ではなく、スピリット 8（コスト 3）を召喚しても OK です。スピリット 3 で召喚コストを支払わない場合は、スピリット 8 のみ召喚できます。

(2) 自壊

すでにフィールドに出ているスピリットが不要になった場合、召喚ステップで、自分でトラッシュに移すことができます。自分のフィールドに、すでに 6 体のスピリットがいるときでも、スピリットを疲労させて召喚コストを支払い、たった今召喚コストの支払いに使用したそのスピリットを自壊させて、新しいスピリットを召喚することもできます。

メインステップ

メインステップでは、下記の行動が可能です。

(1) スピリットでアタック

アタックは下記の手順で行います。

(a) アタックスピリットの指定

自分のスピリット 1 体を選び、そのスピリットで相手を攻撃します。アタックを行う自分のスピリットを疲労状態にします。[貫通、復活、破壊の効果はこの時点で発揮されます。] 指定アタックの対象指定もこのとき行います。

(b) ガードタイミング

防御側のプレイヤーは、このタイミングで手札からガードマジックカードを出すことで、ガードマジックを使用できます。一度のガードタイミングで複数のガードマジックを使うこともできます。ガードマジックとして使用したカードは効果の発揮後、トラッシュに置きます。

(c) アタックの解決

防御側のプレイヤーは、攻撃をスピリットで受けるか、ライフで受けるかを決めます。ただし、指定や激突の場合は、その効果に従います。

攻撃をスピリットで受ける場合、防御側プレイヤーは、自分のスピリット 1 体を指定し、そのスピリットを疲労状態にします。攻撃側と防御側のスピリットの BP を比べ、低い方が破壊されます。BP が同じ場合、両方が破壊されます。[呪殺、不死、回帰、滅殺の効果は、スピリット破壊後に発揮されます。]

攻撃をライフで受ける場合、攻撃側スピリットのライフダメージ値の枚数だけ、山札をトラッシュに移動します。

(2) マジック・連携マジックの使用

自分のフィールドに出ている各スピリットが持つマジック、連携マジックを使用します。効果は 4 章を参照してください。マジック、連携マジックを使用したスピリットは疲労状態にします。

6. FAQ

ルール一般

・スピリットを召喚したターンに行動させることはできますか？

はい。アタック、マジック、連携マジックの使用はできます。ただし、召喚したターンには、召喚ステップにおける召喚コスト支払いには使えません。

・ガードマジックを使う場合、召喚コストの支払いは必要ですか？

いいえ。ガードマジックは手札からガードマジックカードを出すだけで使用できます。使用されたガードマジックカードは、効果の発揮後、トラッシュに置きます。ただし、神速の場合は、コストを支払わずに、そのままスピリット 2 をフィールドに召喚します。

・マジックを使われた時にガードしたいのですが？

できません。ガードタイミングはアタックされたときのみ発生します。

・破棄されたカードはどの順番でトラッシュに置けば良いのですか？

どのような順番でも構いません。

・プレイ中に、相手のトラッシュを見ても良いですか？

はい、構いません。ただし、あまりプレイが遅くならないように配慮しましょう。

・相手に自分のライフがどれだけ残っているか聞かれたとき、答える必要はありますか？

はい。ライフが少なくなってきたら、山札は数えやすい形で置いてあげましょう。なお、各プレイヤーがプレイ中に参照できる情報は以下の通りです：

自分の手札の内容、相手の手札の枚数、フィールドに出ているカードの内容、
自分と相手のトラッシュの内容、自分と相手のライフ

・プレイ中に、後からルール違反に気付きました。どうすれば良いですか？

ルール違反前の状態に戻せるのであれば、戻してから再開してください。戻せない場合、相手と相談して、違反したプレイヤーの負けとするか、ゲームを無効にするなどの対応をしてください。

各スピリットのマジックや効果に関して

・強化や倍加がかかっているスピリットのアタックをライフで受けた場合、通常より多くのライフダメージを受けるのですか？

いいえ。強化や倍加はBPをアップしますが、ライフダメージには影響しません。

・スピリット 10 による貫通効果がかかったアタックをライフで受けた場合でも、貫通の効果は発揮されますか？

はい、されます。

・自分のフィールドにスピリット 10 が 2 体いるとき、貫通の効果でライフダメージ 2 を

与えることができますか？

はい、できます。この場合、スピリット 10 で攻撃すれば、相手がブロックしなかった場合はライフダメージ 7 を与えることになります。

・スピリット J の指定アタックでは疲労状態のスピリットも指定できるのですか？

はい、できます。この場合、ブロックの処理は、疲労していないスピリットで受けた場合と同様に行います。

・フィールドにすでに 6 体のスピリットがいるときでもスピリット 2 を神速で召喚できますか？

いいえ、できません。

・1 度のガードタイミングで、2 体以上のスピリット 2 を神速召喚できるのですか？

はい、できます。

・ガードタイミングにスピリット 2 を神速召喚したとき、それとは別のスピリットでブロックすることはできますか？

はい、できます。必ずしも相手のアタックをそのスピリット 2 で受ける必要はありません。

・スピリット 3 を召喚したとき、DD は絶対に行わなければならないのですか？

いいえ。必ずしも行う必要はありません。効果の記述に「～することによって…」と書いてある場合、「～」は必ずしも行う必要はありません。「～」を行わない場合、「…」は行えません。

・スピリット 9 を召喚したとき、ドローは絶対に行わなければならないのですか？

はい。召喚時効果としてのドローは必ず行ってください。

・VD では、自分のスピリットが破壊されたときには必ずドローしなければならないのですか？

いいえ。ドローしなくても構いません。効果の記述に「～できます」と書いてある場合、必ずしも行う必要はありません。

・スピリット 9 が破壊されたとき、自身の VD の効果でドローできますか？

はい、できます。

・自分のフィールドにスピリット 9 が 2 体いるとき、自分のスピリットが破壊されれば、VD の効果で 2 枚ドローできますか？

はい、できます。

・召喚ステップにスピリットを自壊させたとき、VD の効果を使えますか？

いいえ。使えません。

・スピリット K を転召で召喚したとき、VD の効果を使えますか？

いいえ。使えません。

・自分のスピリットがバーニングストームで一度に3体破壊されたとき、VDの効果で3枚ドローできますか？

はい、できます。

・倍加や強化の効果は重ねがけできますか？

はい、できます。2体のスピリットAで倍加をかけるとBPは4倍になります。また、スピリット7が2体フィールドにいればBPは+4になります。

・倍加と強化が両方かかっている場合のBP計算方法は？

先に強化の加算を行います。例えば、フィールドにスピリット5とスピリット7がいて、ガードタイミングにスピリット5に倍加をかけると、BPは $(5+2) \times 2$ で14になります。

・激突や倍加の攻撃補助マジックを重ねがけできますか？

はい、できます。ただし、攻撃を補助するマジックと、その補助効果を使った攻撃の間には、関係のないスピリットの行動を挟まないようにしてください。

・相手が激突の効果がかかった攻撃をしたとき、手札に2がある場合は神速召喚してでも必ずブロックしなければならないのですか？

いいえ。激突の効果がかかった攻撃は、攻撃された時点で自分のフィールドに回復状態のスピリットがいる場合のみブロックする必要があります。もちろん、スピリット2を神速召喚してブロックしても構いません。

・スピリット7の強化は、バーニングストームからスピリットを守るために使えますか？

はい。例えば、自分のフィールドにスピリット7と8がいる場合、バーニングストームLv3の効果では、スピリット8はBPが10なので破壊されません。

・ガードマジックの回帰が有効な間にスピリット8が破壊された場合、不死の効果を使えますか？

はい。この場合、不死の効果を使ってフィールドに残すか、回帰の効果を使って手札に戻すかを選ぶことができます。

・スピリット8の不死やガードマジックの回帰の効果を使った場合でも、スピリット9のVDの効果によるドローはできますか？

はい、できます。

・スピリット8がバーニングストームLv3で破壊されたとき、スピリット8以下の自分のスピリットを疲労させることで、スピリット8をフィールドに戻すことはできますか？

いいえ。バーニングストームは、多数のスピリットを同時に破壊しますので、スピリット8が破壊されたときには、それ以下のスピリットも同時に破壊されており、効果を使用することができません。もちろん、バーニングストームにより破壊されないスピリットを疲労させれば、不死の効果を使うことはできます。

・リヴァイヴストーム使用時、自分のフィールドのスピリットを破壊して、好きなだけト
ラッシュから召喚してもよいのですか？

いいえ。あらかじめ召喚ステップで不要なスピリットを破壊しておいてください。

・相手のスピリットのアタックで、貫通の効果で自分のライフが 0 になりました。このと
き、ガードマジックの滅殺を使って相手のライフを 0 にすれば、どちらの勝ちになります
か？

お互いのライフが 0 のままあなたのターンになれば、ドローができないので、相手プレイ
ヤーの勝ちになります。

・相手のスピリットのアタックで、貫通の効果で自分のライフがマイナスになりました。
このとき、ガードマジックの滅殺を使って相手のライフをマイナスにすれば、どちらの勝
ちになりますか？

この場合、相手プレイヤーの勝ちになります。貫通の効果がアタック宣言時に発揮される
のに対して、滅殺の効果はアタック解決後に発揮されます。つまり、あなたのライフが先
にマイナスになっています。

・1 回のガードタイミングに 2 枚の K を出した場合、滅殺 1 回分と数えるのですか？

いいえ。出した K の枚数 1 枚につき 1 回と数えます。

7. その他

Trump Spirits は、プレイヤー同士の合意のもとで、自由にルールを変更して遊ぶことを
想定しています。プレイヤー 2 人が合意したのであれば、あえてゲームバランスを崩すよう
なマジックや効果を導入しても OK です。もちろん、2 人がより楽しいと思うルールはど
んどん取り入れてください。

このゲームは、Battle Spirits をはじめとするトレーディングカードゲーム等を参考にして作成されました。それらの
ゲームの開発に携わった方々にお礼申し上げます。

Copyright 2012 torasupi