

戦略的弾幕配置TCG“Walpurgis” ルールブック Ver.2.01

1. ゲームの準備

ゲームを始めるのに必要なものを記載します。

1.1 プレイヤー

通常は1対1の対戦であるため、2人必要です。
⇒選択ルールで多人数戦ルールも検討中です。

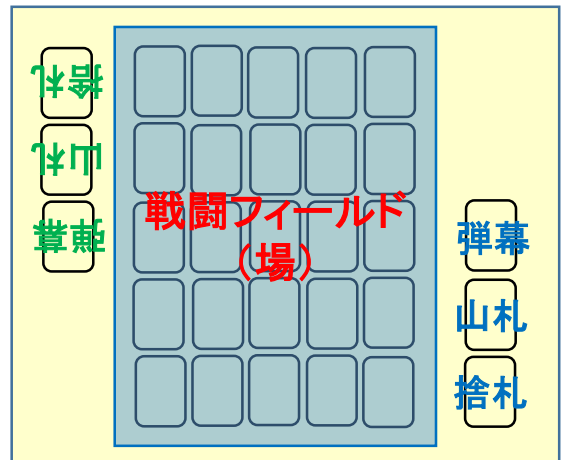
1.2 デッキ

1プレイヤーにつき1組のデッキを用意します。
デッキの枚数は**60枚以下**でなければなりません。
カード名が同じカードは**4枚まで**デッキに入れることができます。
⇒選択ルールでより厳しい枚数制限や枚数制限なしなども検討中です。

1.3 フィールド

専用プレイマット(別売)やプレイシート(スターター同梱)があれば使用します。
ない場合、最低限、下記のカードを置く場所を用意します。

- ・5マス×5マスの戦闘フィールド(場)
- ・各プレイヤーの山札置き場
- ・各プレイヤーの弾幕置き場
- ・各プレイヤーの捨て札置き場



1.4 その他(必須ではありません)

どちらのプレイヤーのターンかを示すターンマーカがあると便利です。
破壊処理を行うマスを指定する破壊マーカがあると便利です。

2. ゲームの勝敗

ゲームの勝敗を決める条件を記載します。

2.1 戦闘フィールドの全てのマスが陣で埋まった場合

連鎖が終了した時点で全てのマスが陣で埋まっている場合を指します。
所有している陣の枚数が多いプレイヤーの勝利とします。
同数の場合、表向きの陣の枚数が多いプレイヤーの勝利とします。
さらに同数の場合、山札の枚数が多いプレイヤーの勝利とします。

2.2 それ以外の敗北条件

2.2.1 ルールに定められた必須行動ができない場合

最初のターンの通常フェイズに通常弾が配置できなければ敗北します。
準備フェイズに山札からカードを引けなければ敗北します。

2.2.2 投了

投了はいつでも宣言でき、投了を宣言したプレイヤーは即座に敗北します。

3. カードの説明

カードは全て同じ形式で表現されています。

『通常弾(術者名)』となっているカードの総称として『通常弾』と呼びます。

カードの内容は下記になります。

- ①カード名
カードの名称です。
- ②術者
スペルや技の使用者を表します。
空欄の場合もあります。
- ③キャラクターアイコン
このカードが発動するためには、発動条件マス■にある陣が、このキャラクターアイコンを持つカードか、裏向きの陣である必要があります。
- ④アクションマトリクス
このカードの発動条件と効果(メインエフェクト)を表します。
■発動条件マス ■ 弹幕対象マス ■ 破壊対象マス
- ⑤サブアクションマトリクス
上に書かれているキーワード能力によって使用されるアクションマトリクスです。
- ⑥サブエフェクト
④または⑤で示された効果に加えて、ここに書かれた効果を得られます。
- ⑦イラストレーター名
イラストレーターの名前です。
- ⑧カードNo.
カードNo. を表します。
- ⑨チルノ

4. フィールドの説明

4.1 戦闘フィールド

5マス×5マスで構成されます。『場』とも呼びます。

場に斜め向き(時計回り推奨)に置かれたカードを『弹幕』と呼びます。

場に縦向き、もしくは横向きに置かれたカードを『陣』と呼びます。

場に置かれたカードは下記の5つの状態があります。

①弹幕



※斜め向きなら表でも弹幕

②裏向き、縦向きの陣



③裏向き、横向きの陣



④表向き、縦向きの陣



⑤表向き、横向きの陣



4.1.1 弾幕

場に斜め向きに置かれたカードは表向きでも裏向きでも弾幕です。弾幕状態のカードはあらゆる効果を持たないものとして扱います。裏向きであれば自分も対戦相手も表を確認できません。弾幕は既に弾幕や陣が置かれているマスにも配置できます。弾幕のみが置かれているマスには陣を配置することができます。通常、弾幕処理タイミングや終了フェイズに処理されます。

4.1.2 裏向き、縦向きの陣

裏向き、縦向きの陣を『活動状態の陣』とも呼びます。全てのキャラクターアイコンを持ち、術者などは全て空欄として扱います。自分の所有する活動状態の陣はいつでも表を見ることができます。対戦相手の活動状態の陣の表を見ることはできません。条件を満たせば表向き、横向きにしてこのカードを発動させることができます。通常、既に陣が置かれているマスには陣は配置できません。

4.1.3 裏向き、横向きの陣

裏向き、横向きの陣を『休眠状態の陣』とも呼びます。全てのキャラクターアイコンを持ち、術者などは全て空欄として扱います。休眠状態の陣は、自分も対戦相手も表を見ることができません。通常、この状態からこのカードを発動させることはできません。通常、既に陣が置かれているマスには陣は配置できません。

4.1.4 表向き、縦向きの陣

カードのキャラクターアイコン、術者、サブエフェクトは有効です。表向きの陣である場合に効果するサブエフェクトが適用されます。通常、この状態からこのカードを発動させることはできません。通常、既に陣が置かれているマスには陣は配置できません。

4.1.5 表向き、横向きの陣

表向き、横向きの陣を『発動中の陣』とも呼びます。カードのキャラクターアイコン、術者、サブエフェクトは有効です。表向きの陣である場合に効果するサブエフェクトが適用されます。表向き、発動中の陣である場合に効果するサブエフェクトが適用されます。通常、この状態からこのカードをさらに発動させることはできません。通常、A効果適用タイミングや終了フェイズに縦向きになります。通常、既に陣が置かれているマスには陣は配置できません。

4.1.6 空白のマス

弾幕も陣も置かれていないマスを『空白のマス』と呼びます。

4.2 山札置き場

デッキを裏向きにして置く場所を『山札置き場』と呼びます。山札は、自分も対戦相手も表を見ることができません。山札は、自由に順番を変えることはできません。自分の山札の上からn枚カードを引くことを、『n枚ドロウする』と呼びます。

4.3 捨て札置き場

捨て札を表向きにして置く場所を『捨て札置き場』と呼びます。捨て札は、自分も対戦相手も内容を確認することができます。捨て札は、自由に順番を変えることはできません。

4.4 弾幕置き場

弾幕が弾幕処理の結果、裏向きに置かれる場所を『弾幕置き場』と呼ぶ。
弾幕置き場のカードは、自分も対戦相手も表を見ることができません。
弾幕置き場のカードは、自由に順番を変えることはできません。

5. ゲームの開始前

ゲームの開始前に、各プレイヤーは下記の手順を上から順に1回ずつ行います。

- ①デッキから通常弾を1枚取り出し、自分の前に置きます。
- ②デッキをシャッフルし、山札置き場に裏向きに置きます。
⇒お互いの対戦相手のデッキをカット(簡単なシャッフル)することを推奨します。
- ③ターンの順番(先攻、後攻)を決めます。
⇒じゃんけんでもダイスでも構いません。
- ④5枚ドロウします。
- ⑤1度だけ、任意の枚数を山札の下に置き、その枚数ドロウすることができます。
⇒この行為をマリガンとも呼びます。
- ⑥自分の前に置いた通常弾を手札に加え、初期手札は6枚となります。

6. 初期配置

ゲームを開始したら、まず各プレイヤーは初期配置を行います。

6.1 先攻プレイヤーの初期配置

先攻プレイヤーは、手札から通常弾を選び、表向きで任意のマスに配置します。
⇒大会ルールで配置できる場所に制限を設ける場合があります。

6.2 後攻プレイヤーの初期配置

先攻プレイヤーの初期配置が終わったら、後攻プレイヤーは1ドロウした後、手札から通常弾を選び、任意の空白のマスに配置します。
後攻プレイヤーの初期配置が終わったら、先攻プレイヤーの1ターン目が始まります。

6.3 マスの名称

下から1~5、左からa~eを振り、交差した部分のマスとそのマスの名称とします。
2d、3cのように表現するとします。

	a	b	c	d	e
5					
4					
3			①		
2				②	
1					

マスの名称

例
①3c
②2d

初期配置

先攻プレイヤーの初期配置

25マスの中から任意の場所に通常弾を配置
※大会ルールで3c(中央)は配置できないなどの制限あり

後攻プレイヤーの初期配置

1ドロウし、先攻プレイヤーが配置しなかった残り24マスの中から任意の場所に通常弾を配置

7. ゲームの流れ

各プレイヤーは交互に下記のフェイズを上から順に繰り返します。

- ①準備(プリペア)フェイズ
- ②通常(メイン)フェイズ
- ③終了(エンド)フェイズ

7.1 準備(プリペア)フェイズ

下記の行動を上から順に1回ずつ行います。

- ①陣の活性化
- ②山札回復
- ③ドロー

7.1.1 陣の活性化

休眠状態の自分の陣がある場合、1枚選んで活動状態にします。
ない場合はスキップします。

7.1.2 山札回復

自分の弾幕置き場の上からカードを1枚、山札置き場の下に置きます。
弾幕置き場にカードが1枚もない場合はスキップします。

7.1.3 ドロー

山札から1枚ドローします。
山札にカードがない場合、敗北します。

7.2 通常(メイン)フェイズ

下記の行動を任意の順番で1回ずつ行います。

- ①陣の配置
- ②陣の発動

これらの行動は行わないこと(パス)を選択できます。

どちらの行動も行わなかった場合、自分の山札から2ドローします。

⇒大会ルールで、先攻プレイヤーの最初のターンの行動に制限を設ける場合があります。

7.2.1 陣の配置

自分の手札から1枚選び、場の任意のマスに裏向きか表向きに配置できます。
通常、既に陣が置かれているマスには手札から配置できません。

⇒通常弾など、カードの能力で配置できる場合もあります。

裏向きに配置する場合、特に条件はありません。

表向きに配置する場合、発動条件(後述)を満たしている必要があります。

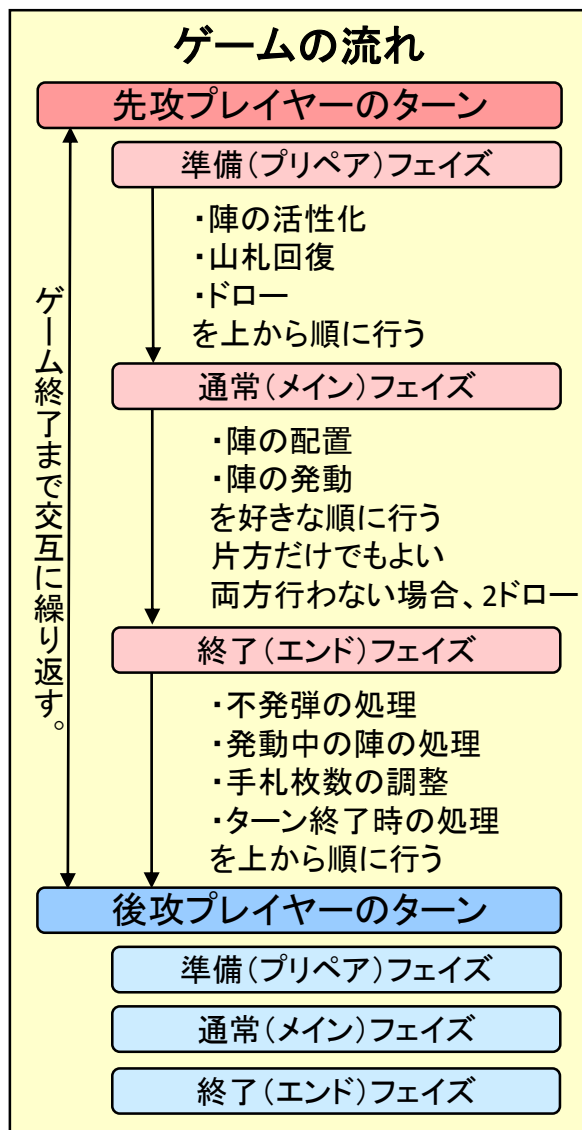
表向きに配置した場合、発動判定(後述)が行われます。

7.2.2 陣の発動

自分の活動状態の陣を1枚選び、表向きにして発動させることができます。

ただし、発動条件(後述)を満たしている必要があります。

発動させた場合、発動判定(後述)が行われます。



7.2.3 山札から2ドロー

陣の配置、陣の発動をどちらも行わない場合は山札から2ドローします。
山札がなくなってドローできなくてもゲームは続行します。

7.3 終了(エンド)フェイズ

下記の処理を上から順に1回ずつ行います。

①不発弾の処理

②発動中の陣の処理

③手札枚数の調整

④ターン終了時の処理

7.3.1 不発弾の処理

場に弾幕が残っている場合、(陣にはならず)全て弾幕置き場に置きます。

7.3.2 発動中の陣の処理

場に発動中の陣が残っている場合、縦向きにします。

この際、A効果を適用することができます。

複数ある場合、ターンプレイヤーから交互に1枚ずつ処理します。

7.3.3 手札枚数の調整

ターンプレイヤーの手札が7枚以上ある場合、6枚になるように調整します。

余分なカードは捨て札置き場に置きます。

7.3.4 ターン終了時の処理

ターン終了時に得られる効果を得ます。

ターン終了時までと書かれた効果を失います。

場の脇に置かれたカードを捨て札置き場に置きます。

8. 陣の発動

陣の発動条件、発動判定、連鎖について記載します。

8.1 発動条件

陣の発動には、以下の2つの条件を満たす必要があります。

手札から表向きに配置、活動状態から表向きにするには、この条件を満たしている必要があります。

①アクションマトリクスの発動条件マス■全てに自分の陣がある。

⇒絶対位置ではなく、相対位置です。

②それらの陣は全て、発動させる陣と同じキャラクターアイコンを持つ。

⇒裏向きの陣は、全てのキャラクターアイコンを持つものとして扱います。

⇒キーワード能力『サポート』を持つ陣も同様です。

8.2 発動判定

下記の場合に、発動判定を行います。

①発動条件を満たすマスに手札から表向きに配置した

②発動条件を満たすマスに置かれている活動状態の陣を表向きにした

発動判定では、(配置、又は表向きにした)カードが実際に発動できるかどうかを再度確認します。

発動条件を満たしている上で、さらに下記のような条件が必要です。

①サブエフェクト欄に条件が書かれている場合、それを満たしている。

②迎撃での発動の場合、迎撃条件(後述)を満たしている。

発動判定で条件が満たされていない場合、そのカードは発動できず、元の状態(手札から配置したなら手札に、活動状態から表向きにしたなら活動状態に)に戻します。

発動判定で条件が満たされていた場合、そのカードを横向き(発動中の陣)にし連鎖(次項)を開始します。

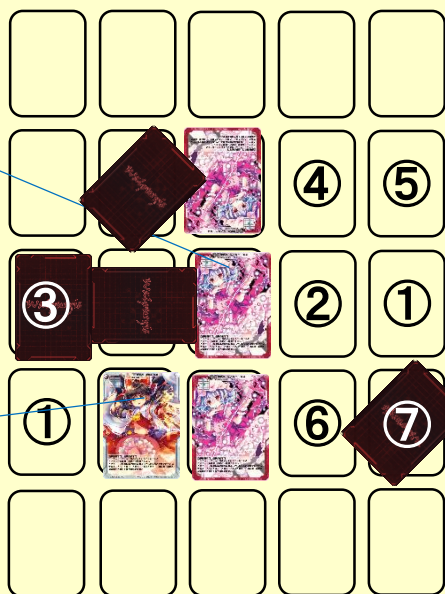
発動条件について



通常弾(レミリア)



通常弾(霊夢)



このカードを手札から表向きに配置する場合

①には配置して、発動できます。

発動条件は相対位置です。一つ離れたマスにキャラクターアイコンが同じ自分の陣があるので、これらのマスに配置して、発動できます。

②には配置して、発動できます。

一つ離れたマスに裏向き(縦でも横でも可)の自分の陣があるので、このマスに配置して、発動できます。

③には配置できません。

既に陣が置かれているマスには、発動できるマスであっても配置できません。

③に既に置かれている陣がこのカードなら、表向きにして発動できます。③に置かれている陣が横向き(休眠状態)だった場合、表向きにできず、発動もできません(表を見ることもできません)。

④には配置できません。

弾幕では発動条件を満たしません。

⑤には配置できません。

対戦相手の陣も発動条件を満たしません。

⑥には配置できません。

霊夢は違うキャラクターアイコンを持つため、自分の陣であっても発動条件を満たしません。

⑦には配置して、発動できます。

弾幕(自分、対戦相手関わらず)が配置されていても、陣が配置されていないマスには配置できます。

8.3 連鎖

カードが発動した場合、連鎖を開始します。

連鎖は下記の手順を上から順に行います。

- ①速射の解決
- ②B効果の解決
- ③弾幕の配置
- ④迎撃の確認

迎撃するなら発動に戻ります。

- ⑤D効果の解決
- ⑥弾幕処理
- ⑦破壊処理
- ⑧A効果の解決
- ⑨連鎖終了

8.3.1 速射の解決

キーワード能力『速射』を持ったカードを発動した場合、『速射』の下にあるサブアクションマトリクスの効果を実用します。

任意の数の弾幕対象マス■に裏向きの弾幕を1枚ずつ配置します。配置はしなくてもいいです。

破壊対象マス■は⑦破壊処理タイミングに解決します。

8.3.2 B効果の解決

サブエフェクト欄に『B:』から始まるテキストがある場合、B:以下の効果を適用します。

8.3.3 弾幕の配置

任意の数の弾幕対象マス■に裏向きの弾幕を1枚ずつ配置します。

配置はしなくてもいいです。

⇒弾幕を配置しなかったマスは迎撃対象(後述)にならないので、あえて置かないという戦術も有効です。

8.3.4 迎撃の確認

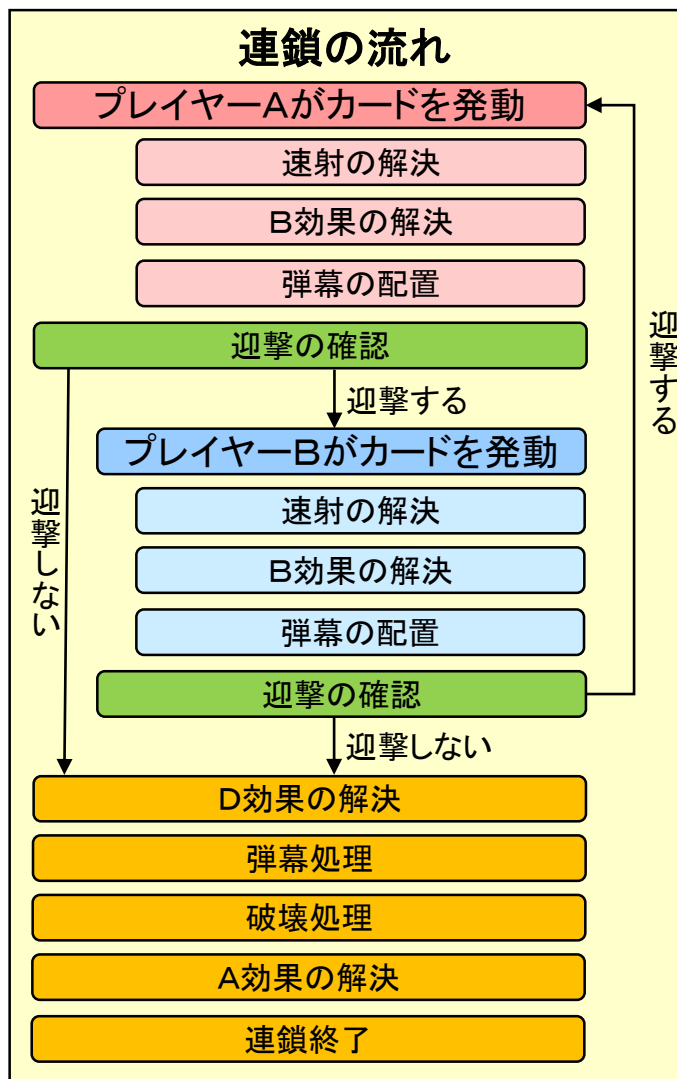
カードを発動したプレイヤーとは別のプレイヤーが、発動されたカードに対して、迎撃を行うかどうかを選択します。

迎撃に使用するカードは、発動条件を満たしている上に、迎撃条件(後述)も満たしている必要があります。

迎撃が行われた場合、迎撃で発動したカードについて、①速射の解決から順に行っていきます。

迎撃が行われなかった場合、⑤D効果の解決に移ります。

⇒迎撃は交互に行われ、どちらかが迎撃しない時点で⑤に移ります。



8.3.5 D効果の解決

場に残っている発動中の陣の中で、サブエフェクト欄に『D:』から始まるテキストのあるカードがある場合、D:以下の効果を適用します。

複数ある場合は、ターンプレイヤーから交互に、1枚ずつ選んで効果を適用していきます。

⇒発動した順番は関係ありません。

8.3.6 弾幕処理

1つのマスに2枚以上のカードがある場合、各マスについて、弾幕処理を行います。

各マスそれぞれ処理していきますが、同時に処理されたとして扱いますので、どの順に行っても構いません。

⇒弾幕処理タイミング中に弾幕置き場や捨て札置き場に置かれるカードの順番は、マスの処理の順番に関係なく、任意の順番にしてもいいです。

弾幕処理は、場合により下記の処理を行います。

①そのマスに片方のプレイヤーのカードしかない場合

②そのマスに複数のプレイヤーのカードがある場合
















8.3.6.1 そのマスに片方のプレイヤーのカードしかない場合

そのプレイヤーは場に残すカードを1枚だけ選びます。

そのカードが陣ならそのまま、裏向き弾幕なら休眠状態の陣とし、表向きの弾幕なら表向き、縦向きの陣とします。

そのカード以外のカードは、陣なら捨て札置き場に、弾幕なら弾幕置き場に置きます。

例：活動状態の陣が1枚、裏向きの弾幕が1枚、表向きの弾幕が1枚の場合










	⇒		を選ぶ	⇒		そのまま残る		弾幕置き場へ		弾幕置き場へ
	⇒		を選ぶ	⇒		休眠状態の陣に		捨て札置き場へ		弾幕置き場へ
	⇒		を選ぶ	⇒		表向きの陣に		捨て札置き場へ		弾幕置き場へ

8.3.6.2 そのマスに複数のプレイヤーのカードがある場合

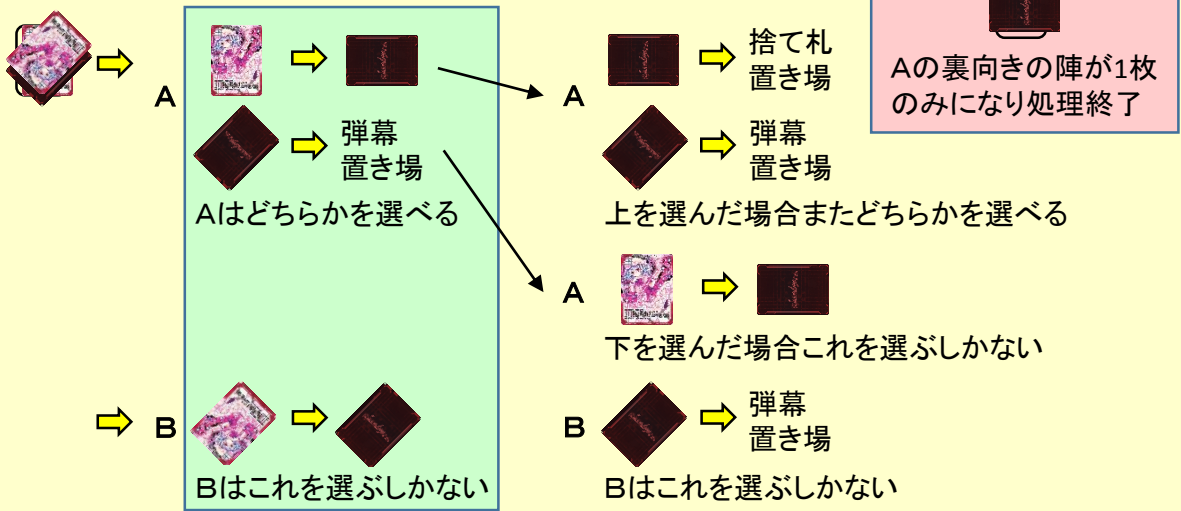
双方のプレイヤーはそのマスにある自分のカードに対して、下記の処理の内、どれかを選んで同時に行っていきます。

- ・表向きの陣を休眠状態(裏向き、縦向き)の陣にする。
- ⇒『裏向きにならない』効果の陣を選ぶことも可能です。
- ・表向きの弾幕を裏向きの弾幕にする。
- ・裏向きの陣を捨て札置き場に置く。
- ・裏向きの弾幕を弾幕置き場に置く。

どちらか、もしくは双方がこの処理を行えなくなるまでこの処理を繰り返します。

	⇒	
	⇒	
	⇒	
	⇒	捨て札置き場
	⇒	捨て札置き場
	⇒	弾幕置き場

例:あるマスに、プレイヤーAが表向きの陣が1枚、裏向きの弾幕が1枚
プレイヤーBが表向きの弾幕が1枚の場合



8.3.7 破壊処理

場に残っている発動中の陣の破壊対象マス■にある対戦相手の陣を捨て札置き場に置きます。

⇒『自分のカードであっても破壊される』効果を持つカードもあります。

⇒発動判定が行われずに発動中になった陣は発動条件マス■、弾幕対象マス■、破壊対象マス■を持ちません。

8.3.8 A効果の解決

場に残っている発動中の陣を縦向きにします。複数ある場合は、ターンプレイヤーから交互に、1枚ずつ選んで縦向きにしていきます。

縦向きにする際、サブエフェクト欄に『A:』から始まるテキストがある場合、A:以下の効果を適用します。

縦向きにする陣を双方のプレイヤーが選べなくなるまで繰り返します。

⇒キーワード能力『持続』を持つ陣は、縦向きにしないことを選択できます。

8.3.9 連鎖終了

連鎖を終了し、連鎖終了時に発動する効果を適用します。

複数ある場合は、ターンプレイヤーから交互に、1枚ずつ選んで解決していきます。

8.4 迎撃条件

条件を満たしていれば、手札から表向きに陣を配置して発動させたり、活動状態で配置されている陣を表向きにして発動させることで、迎撃を行うことができます。

発動条件を満たしている以外に、下記の条件を満たしている必要があります。

・迎撃で発動させようとしているカードの発動条件マス■、弾幕対象マス■、破壊対象マス■のいずれかが、対戦相手が直前に発動させたカードの発動条件マス■、破壊対象マス■、又はそのカードの効果によって弾幕が配置されたマスのいずれかと重なっている。

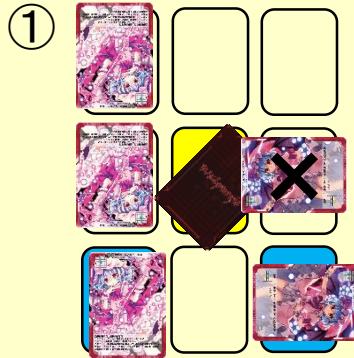
⇒いずれか1マスでも重なっていれば満たします。

⇒弾幕対象マス■のみが重なっていた場合でも、弾幕の配置は任意です。

迎撃条件



Aが発動
 弹幕対象マス■に
 弹幕を配置
 Bは■か■にマスに
 発動条件マス■か
 弹幕対象マス■か
 破壊対象マス■を
 持っていれば
 迎撃可能



直前にAが発動したカードの
 どのマスにも重ならないため
 ①に配置しての迎撃は不可



直前にAが弹幕を配置した
 マスが弹幕対象マス■に
 なっているため
 ②に配置して迎撃は可能



②の位置に元々
 このカードが活動状態の陣で
 配置してあった場合も
 表にして迎撃可能



双方のこのカードを使用



Bが迎撃
 弹幕対象マス■に
 弹幕を配置
 Aは■か■にマスに
 発動条件マス■か
 弹幕対象マス■か
 破壊対象マス■を
 持っていれば
 迎撃可能

9. キーワード能力

キーワード能力については、最新のキーワード能力一覧を参照してください。

10. 最新情報

最新の大会レギュレーションやエラッタなどはHP (<http://walpurgis.net/>) を参照してください。

戦略的弾幕配置TCG“Walpurgis” ルールブック Ver.2.00

2018.5.6