

# スーパートランプファイター

## 説明書

2人用 2~10分  
トランプ(別売)を使用した  
格闘ゲームです♪

リアルタイム ポーカーバトル!



### 内容物

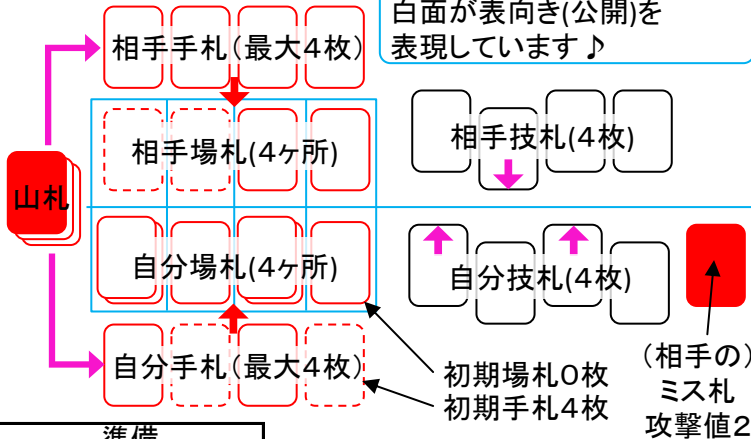
- 説明書(本紙): 2枚(2枚目裏に「キャラクター紹介」あり)
- 技札: 40枚(10キャラクター各4枚)
- トランプ: 52枚(別売)(ジョーカー不使用)  
(♠♣♦♥のマークを「スーツ」と呼びます。)  
(A→1、J→11、Q→12、K→13と扱います。)

### 物語

キャラクター紹介などを参考に自由に創作してください♪  
キャラクター達は出会い、そして闘います!  
敗者は戦闘不能となり、勝者はハッピーエンドになります♪

### プレイ風景

赤色はトランプ、黒色は技札、  
白面が表向き(公開)を  
表現しています♪



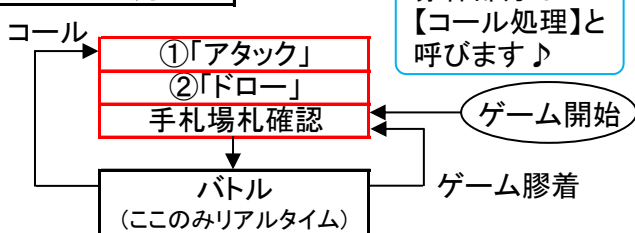
### 準備

- ①各人、好きなキャラクターを選びます。その後、選んだキャラクターの技札4枚を手元に横一列に並べます。(未使用の技札は片付けます。)
- ②各人、「ムーブ」(後述)で使用する「利き手」を宣言します。(右手または左手を宣言します。)
- ③トランプをシャッフルして山札を作ります。その後、各人、山札から初期手札4枚を受け取り手元に横一列に並べます。

### 勝利条件

「アタック」終了時の合計攻撃値10以上で「決着」、  
山札0枚で「タイムアップ」となり、ただちにゲーム終了です。  
その後、合計攻撃値が高い人が勝者となります♪  
(同数は引き分けです。)  
※「攻撃値」とは、相手に与えたダメージを意味します。

### ゲームの流れ



ゲーム開始後は、「手札場札確認」後、各人開始OKならば、  
「バトル!」と発声し、「バトル」を開始します♪  
「バトル」はリアルタイムで進行します。  
「バトル」中は、  
●「ムーブ」(後述)をいつでも何回でも行えます♪  
●「コール」(後述)をいつでも行えます♪

### ムーブ

「ムーブ」は、  
自分手札から1枚選び、「利き手」を使用して移動し、  
自分場札(4ヶ所)の好きな位置へ配置する事です。  
※自分場札で未配置(0枚)の所があれば、  
そのうち左側を優先して配置しなければいけません。  
※すでに配置済みの所へは、上に重ねて配置します。  
重ねられた下のトランプは無いものと扱います。  
※自分場札は「プレイ風景」のように横一列に並べます。

### コール

「コール」とは、バトル中に「ハイッ!」と発声する事です。  
「コール」後はバトルを一時中断し【コール処理】を行います。  
(コール時、移動中のトランプがあれば手札側に戻します。)  
「コール」は以下の条件のどちらかを満たせば行えます♪  
●自分手札が1枚以下  
●自分が「攻撃成功」(後述)できる  
後述の①「アタック」②「ドロー」の順番で処理が終了したら、  
「手札場札確認」後、各人開始OKならば、  
「バトル!」と発声し、「バトル」を再開します♪

### ①「アタック」

各人、自分手札の「攻撃条件」を確認し、「攻撃成功」なら  
「技名」を発声し、技札を少し上方向にズラして表示します♪  
(一度に複数「攻撃成功」にできます♪)  
(各技札はゲーム中1回だけ「攻撃成功」にできます!)  
「攻撃成功」の技札の攻撃値を合計したものが  
「合計攻撃値」となり勝利条件に影響します♪

### ②「ドロー」

各人、手札が4枚になるまで山札から補充します。

### 【技札の見方】

※反転文字は全て相手確認用です♪  
「攻撃値」「技名」「(キャラクター名)」



5  
絵&セリフ(ゲームに無関係)

### 「攻撃条件」

- が相手場札枚数(例: 2枚)
- が自分場札枚数(例: 3枚)

好きな位置の上記の場札を参照し  
「役」(例: 5ストレート)を達成すれば、  
「攻撃成功」となります♪

### 【役の説明】

- ストレート: 連番○枚 (場札枚数を使い切らずに達成する場合があります♪)
  - カード: 同じ数字○枚
  - スート: 同じスート○枚
  - 赤: 赤色のスート○枚(○黒も同様)
  - ♠: ♠○枚(○は1の時、省略される)(♣♦♥も同様)
  - ナンバー(△): □枚の数字の合計が△
  - ハイ(△↑): △以上の数字○枚
  - ロウ(△↓): △以下の数字○枚
  - 奇数: 奇数○枚(○偶数も同様)
- 役の「○枚」は  
○枚以上も  
役達成と  
見なします♪

### 【記述説明】

- 複数の役: 複数の「役」を全て達成して「攻撃成功」です!  
(例: 5スート5ストレート)
- &: 複数の「攻撃条件」を全て満たせば「攻撃成功」です!  
(場札は各技札の「攻撃条件」1つで参照できます。  
つまり1枚の技札に複数の「攻撃条件」がある場合、  
1枚の場札をそれぞれで参照する事はできません!)
- or: 複数の「攻撃条件」のうち、  
どれか1つを満たせば「攻撃成功」です♪
- ↑↓: 参照する場札2枚は矢印方向に  
隣り合わなければいけません!

## ミスコール

コールができない状況なのに間違っただけでコールした場合、山札から裏向きで1枚引いて、相手技札の隣に並べます。これは「ミス札」と呼び、相手の攻撃値2(攻撃成功状態)と扱います！これにより正常にコールした扱いとなります♪

## 最速ルール

●「バトル！」の発声と同時に1回「ムーブ」を行う。  
●「バトル！」の発声の代わりに「コール」を行う。  
これらを行った「ムーブ」「コール」は「最速」と扱われます♪  
(素早さで極端な有利不利を生まないためのルールです♪)  
(「最速」どうしは後述の「同時」と扱われます。)

## 序盤ルール

ゲーム膠着が起きた時、場札3枚以下で、場札枚数が相手より少ない人は、「ムーブ」をしなければいけません。

## 打開ルール

ゲーム膠着が起きた時、序盤ルールが適用される人がいない場合のルールです♪  
●お互いの手札が1枚以下の場合  
ただちに「コール」してください。  
●それ以外の場合  
バトルを一時中断し「手札場札確認」の処理に進みます。  
そして手札2枚以上の人は、次の「バトル！」の発声と同時に必ず1回「ムーブ」を行わなければいけません！

## FAQ

真剣勝負するなら必読！

Q1:「バトル！」詳細

A1: 各人開始OKの確認および「バトル！」の発声は、公式には以下のように行います♪  
Aさん「OK？」 Bさん「OK！」  
Aさん「せ～の」 Aさん&Bさん「バトル！」  
(「バトル！」の発声と同時に「ムーブ」をする場合、「せ～の」の段階でトランプを移動開始してOKです♪)

Q2: 遅延行為が問題になったら？

A2: 極度の長考はゲームのテンポが悪くなり良くないです。このため「10秒ルール」を適用してください。何もしない状態が継続していれば、「1、2、3、…、10」と10秒カウントを発声し、10秒後に強制的に処理を終了できます。

<具体例>

- ①「アタック」「攻撃成功」ごとにカウントリセット♪
- ②「ドロー」(1枚の補充ではカウントリセットしません！10秒以内に手札補充完了してください。相手補充妨害NG！相手補充手伝いOK♪)
- 各人開始OKの確認および「バトル！」の発声(10秒経過したら、相手の確認なしに、「バトル！」と発声できます♪)
- 「ゲーム膠着」をなかなか認めない場合(「ムーブ」「コール」ごとにカウントリセット♪10秒経過したら、「ゲーム膠着」と扱います。)(「ゲーム膠着」の確認は、公式には、Aさん「ゲーム膠着OK？」 Bさん「OK！」と行いますが、リアルタイム中であるため、確認中や10秒カウント中であっても、「ムーブ」「コール」が出来るので、ご注意ください。)

Q3:「攻撃成功」の勘違いが起きたら？

A3:「攻撃成功」の処理をしたけど、よく見たら「攻撃成功」では無かった場合、勘違いした「攻撃成功」の処理を無効化して元に戻し、「ミスコール」時と同様に「ミス札」(攻撃値2)1枚を相手技札の隣に並べます。  
なお、この勘違いにより「ミスコール」も起きた場合は、「ミスコール」側の「ミス札」は免除されます♪  
(あくまでミス1回分と扱うため)

Q4:「コール」「ムーブ」「バトル！」の厳密なタイミング

A4: ●「コール」は、「ハイッ！」を言い終わった時点で成立。  
●「ムーブ」は、場札の位置へトランプが配置された時点で成立。(手が触れていても「ムーブ」完了です♪)  
●「バトル！」の発声の期間は、誰かが言い終わるまでとします。(1秒間を目安にしてください。)

Q5:「ムーブ」詳細

A5: トランプを移動中状態でキープする事は反則です。(3秒以内を目安にしてください。)  
トランプを利き手で持ったら、すぐに配置してください♪

Q6:「ムーブ」「コール」が同時で、どちらが先か判断ができない場合

A6: 「同時」の場合は、「ムーブ」の後に「コール」した扱いとなります。ただし、「ミスコール」の確認時に救済措置を受けれます♪  
●「ミスコール」の確認時の救済措置  
相手の最後の「ムーブ」が無いものと扱ってもOK♪  
(自分の最後の「ムーブ」はあったものと扱います。)  
※ちなみに「コール」が同時になった場合は、各人「ミスコール」の確認を行います。  
※「同時」「同時でない」で判断が分かれた場合は、ジャンケンで決着してください。

Q7: 反則(ルール違反)が起きた場合

A7: ただちに反則した人の敗北となります。ただし、合意が成立すれば緩和してもOKです♪  
(例)「ミス札」1枚

## 最後に…

かなり激しいゲームですが、熱くなり過ぎず、楽しく遊んでいただければと思います♪  
(運要素も多い作品です♪)  
またキャラクターごとに戦略や対策が異なるので、色々なキャラクターで遊んでみてください♪  
(3人vs3人のチーム戦なども面白いかもしれません♪)

## ★免責事項

「ルール」に重大な欠陥が見つかった場合は、変更される可能性もあります。ご了承お願いいたします。

★ルール考案者: あんちっく

★イラスト: [ジュエルセイバーFREE](www.jewel-s.jp)

★製造メーカー: あんちっく(antic-main.com)