

将棋カード大戦

日本変則将棋振興会 考案

基本ルール

- ・各対局者は歩兵 9 枚、香車 2 枚、桂馬 2 枚、銀将 2 枚、金将 2 枚、角行 1 枚、飛車 1 枚、玉将 1 枚の計 20 枚のカードで構成されたデッキを持つ。
- ・各対局者の初期ライフは 20。
- ・いずれかの対局者のライフが 0 以下になった時、その対局者は敗北する。
また、いずれかの対局者がカードの残っていないデッキからカードを引こうとした時、その対局者は敗北する。
- ・また、いずれかの対局者が 1 手番に 2 枚以上の歩兵をプレイした時、その対局者は敗北する。
- ・各対局者の場にはデッキ、墓地(捨て札)、モンスターエリア、罨エリアがある。
- ・墓地には死んだモンスター、使用済みの魔法、発動済みの罨が置かれる。
- ・モンスターエリアにはモンスターと装備品が置かれる。モンスターはプレイした時縦向きに出すが、その手番でプレイしたものとそれ以外を区別して置いておくこと。装備品がモンスターに装備してある場合、分かりやすいように装備先のモンスターと装備品を半分程度重ねて置くと良い。装備品をプレイする(モンスターエリアに置く)のにはコストがかかるが、装備品をモンスターに装備するためのコストはかからない。また、装備対象のモンスターが死亡した時も、装備品はモンスターエリアに残る。また、装備品のモンスターへの装備は、自分の手番のメインフェイズとメイン 2 フェイズでのみ行える。
- ・罨エリアにはプレイした罨が裏向きに置かれる。罨カードをプレイするときは 1 マナを支払い、罨エリアに裏向きにしてセットする。罨カードを発動するときに表向きにする。発動時には新たにコストはかからない。発動できるタイミングは、香車は自分の手番メインフェイズとメイン 2 フェイズ、相手の手番の戦闘フェイズ(下記 3-b)。桂馬は相手がカードをプレイした時。
- ・魔法カードは、効果を適用したら即座に墓地に置かれる。
- ・手番の人の残りマナ、両対局者の残りライフ、墓地の全カード、手札の枚数、デッキの残り枚数は公開情報であり、いつでも確認することが出来る。

カードの効果

- ・歩兵 1 マナ モンスター 攻撃力 2/HP2 1 ターンに 1 枚しか使用できない
 - ・香車 1 マナ 罠 3 ダメージを敵 1 体に与える(相手プレイヤーを選んでも良い)
 - ・桂馬 1 マナ 罠 相手のカード 1 枚を打ち消す
 - ・銀将 2 マナ 装備品 装備しているモンスターは攻撃力が 1 上がる
 - ・金将 2 マナ 魔法 次から 1 つ自分が選ぶ。「相手は手札を 2 枚、相手が選んで捨てる」「相手のデッキを上から 4 枚捨てる」
 - ・角行 2 マナ 魔法 自分のデッキからカードを 3 枚引く
 - ・飛車 3 マナ 魔法 敵 1 体を選び 1 ダメージを与える。これを 4 回行う(相手プレイヤーを選んでも良い)
 - ・玉将 3 マナ 魔法 自分の墓地からカードを 1 枚拾い、それを即座にプレイする
- ※銀将以上のカードは、コストは据え置きで、代わりに攻撃力 3/HP3 のモンスターとして出すことも出来る。その場合、カードの表を相手に見せた上で、裏向きにしてモンスターエリアに置く。

カードの代替方法

トランプを 1 組用意し、黒と赤に分ける。ジョーカーは使用しないので取り除いて良い。以下のように、将棋カード大戦とトランプのカードを対応させる。

カード名	トランプのカード	備考
玉将	K(キング)	1 枚のみ使用
飛車	Q(クイーン)	1 枚のみ使用
角行	J(ジャック)	1 枚のみ使用
金将	10	
銀将	9	
桂馬	8	
香車	7	
歩兵	A(エース), 2, 3, 4, 5	5 は 1 枚のみ

先手が黒、後手が赤のカードを用い、1 枚しか使用しないものは、先手はスペード、後手はハートを使うなどすると良いだろう。

ゲームの流れ

・ゲーム開始時に、各対局者はデッキをシャッフルし、カードを 5 枚引く。
手札に不満があった場合、1 回だけ手札とデッキをシャッフルし直し、カードを 5 枚引くことができる。

・各対局者が交互に手番を行う。自分の手番の進行は以下。

1. 開始フェイズ

横向きになっている自分のモンスターを縦向きに直す。この手番でのみ使用できる 3 マナを与えられる。デッキからカードを 1 枚引く。ただし、先手の 1 ターン目は引けない。

2. メインフェイズ

所定のコストを支払い、手札からカードを自由にプレイできる。ただし、「歩兵」は 1 ターンに合計 1 枚までしかプレイできない。相手プレイヤーは「桂馬」で無効化することができる。

3. 戦闘フェイズ

3-a. 攻撃に使うモンスターを選び、全て横向きにする。攻撃は全て相手のプレイヤーに行う。この手番でプレイしたばかりのモンスターは参加できない。

3-b. 対戦相手は、防御側の縦向きのモンスターを選び、それぞれ攻撃側のどのモンスターをブロックするか決める。また、対戦相手は罨エリアの「香車」があれば、それをどのモンスターに発動するか選択する。発動しないことを選んでも良い。発動対象になったモンスターは HP が 0 以下になるため、死亡して墓地に置かれる。

3-c. ブロックされた攻撃側のモンスターと、ブロックした防御側のモンスターは、その攻撃力に等しいダメージカウンターを相手モンスターに与える。ダメージカウンターの数が HP に達したモンスターは、死亡して墓地に置かれる。

3-d. ブロックされなかった攻撃側のモンスターは防御側のプレイヤーに攻撃力分のダメージを与える。

4. メイン 2 フェイズ。

2と同様に所定のコストを支払い、手札からカードを自由にプレイできる。このフェイズが終わったら手番を終了し、相手の手番となる。