

# トランプデュエル

2 Players

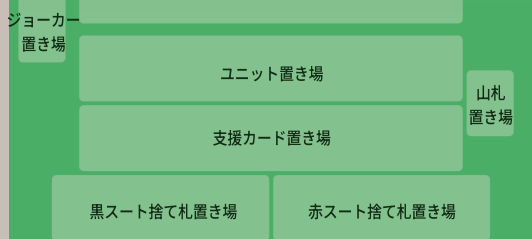
15~60 min

Age 9+

遊びかた

※このカード群は基本的にカッコいいトランプなため、普通のトランプとして遊んでいただくことができます。

## ◆カードの配置について◆



だいたいこの配置になっていればOK! 捨て札は数字順に並べましょう。  
この図は自分の場のみのために対面する相手もジョーカー置き場以外同じ配置にしてください。

## ゲームを始める準備

- ◆カードをスート（マーク）ごとに分けます。  
自分と相手でスペードとクラブから1つ、ハートとダイヤから1つの束を取ります。
- ◆ハートまたはダイヤの束はよくシャッフルして裏向きに山札置き場に置きます。  
スペードまたはクラブの束はそのまま全てを初期手札にします。
- ◆ジョーカーを1枚、中央の端の方に用意しておきます。  
(両プレイヤーが取れる位置に置いてください。)

## 先攻後攻を決める

準備ができたなら「デュエル!!」の掛け声とともに山札の一番上のカードをユニット置き場にユニット（戦闘を仕掛けるためのカード）として場に出します。  
この時、攻撃力（カードの左上の数値）の高いプレイヤーが先攻か後攻を決めます。  
同じ数値の場合は、2枚目、3枚目と差が出るまで繰り返してください。  
全てが同じだった場合はハート、ダイヤのカードをシャッフルして山札にしてやり直してください。  
ここで場に出したカードはそのままの状態です。

## ゲームの流れ

ターンは以下の5つのフェイズに分かれています。  
それに従ってゲームを進めてください。

### 1 スタンドフェイズ

レスト状態（横向き）のユニットが存在する場合、スタンド状態（縦向き）に変更します。  
※捨て札のカードはスタンド状態にはしません。

### 2 ドローフェイズ

山札の一番上のカードを1枚引き、手札に加えます。  
山札がなくカードを山札から引くことができない場合はジョーカー置き場にあるジョーカーを手札に加えます。

### 3 召喚フェイズ

1ターンに1枚まで手札からユニットとしてユニット置き場にカードを召喚（場に出すこと）ができます。

### 4 戦闘フェイズ

ユニット置き場に出ているユニットを使って戦闘を行うことができます。  
戦闘に関しては右を参照してください。

### 5 エンドフェイズ

自分のターンの終了を宣言し、相手のスタンドフェイズに移行します。

勝敗がつくまでこれを繰り返します。

カードに関しては裏面を見てください

## 遊べるルール

- ◆スタンダードルール（プレイ時間 45 ~ 60 分程度）  
各スートA~Kの13枚 + ジョーカーの全53枚を使った基本のルール
- ◆コンパクトルール（プレイ時間 15 ~ 20 分程度）  
各スートのA、3、5、7、9、J、Kの7枚 + ジョーカーの全29枚を使ったルール  
最初はジョーカー以外の効果はなしにしてこのルールで遊ぶのがおススメ
- ◆エキスパートルール（プレイ時間 20 ~ 30 分程度）  
各スートA~Kの13枚 + ジョーカーの全53枚を使用するが各プレイヤーは黒スートから5枚、赤スートから5枚を捨て札にした状態からゲームを開始するルール  
捨て札にするカードはゲーム開始時に同時に公開する。

## 勝利条件

このゲームでは山札も手札もない相手に直接攻撃を決めることが勝利条件です。

### ◆特殊勝利（ストレートフラッシュ）

捨て札が連続した赤スートのカード5枚のみになった場合、その時点で勝利です。  
例) ♥10、♥J、♥Q、♥K、♥A ※同時に起こった場合は引き分けです。

## 戦闘について

戦闘フェイズでは自分のユニットをレスト状態（横向き）にすることで、相手プレイヤーへ直接攻撃、または相手のユニットへ攻撃ができます。

### ◆直接攻撃

相手プレイヤーへの直接攻撃をした場合、そのダメージの処理として山札の一番上のカード（山札がない場合はランダムに手札のカード）を1枚ユニットとして強制的に召喚させます。  
山札も手札もなくこの処理ができない相手に直接攻撃をすることで勝利となります。

### ◆ユニット同士の戦闘

ユニットへの攻撃を行う場合、ユニットをレスト状態にしながら攻撃するプレイヤーは対象となる相手のユニットを選択します。  
ユニット同士の戦闘では基本的には攻撃力を競い合い、大きい方が相手のユニットを撃破します。（撃破されたユニットは捨て札になります。）  
数値が同じ場合は相打ちとなりお互いに撃破されます。  
ユニット同士の戦闘ではお互い「支援カード」を出してユニットの攻撃力にそのカードの支援値分の数値を加算することができます。

### ◆支援カードのルール

・支援カードを出すかどうかは

ターンプレイヤー

↓

非ターンプレイヤー

↓

ターンプレイヤー

の順に確認を行い、確認したあと裏向きのカードがあれば同時に表にし、加算後の攻撃力で戦闘の勝敗を決めます。

- ・支援カードは勝敗に関わらず、その戦闘が終われば捨て札になります。
- ・支援カードは1度の戦闘でお互い1枚まで出すことができます。
- ・支援カードは手札または山札の一番上のカードを裏向きで出すことができます。
- ・黒スート（スペードまたはクラブ）を支援カードとして使用する場合は、逆さの縦向きに置きます。
- ・赤スート（ハートまたはダイヤ）を支援カードとして使用する場合は横向きに置きます。
- ・手札から置く場合は表向き、または裏向きで置くことができます。
- ・支援カードを後出しする場合は手札からは表向きにしか出すことは出来ません。
- さらに、先に表向きに出されている場合はその数値以上の支援値のカードしか出すことが出来ません。
- 山札から出す場合は数値に関わらず裏の横向きで置くことができます。



## 必勝攻撃

支援を受けているユニットと支援カードの数字が同じ場合、「必勝攻撃」となり数値に関わらずその戦闘は勝利となります。

(必勝攻撃同士の戦闘は相打ちとなりお互いに撃破されます。)

## 危襲

山札の一番上のカードで支援した戦闘で相手のユニットを撃破した場合、その支援カードは捨て札せず、ユニットとしてスタンド状態で召喚することができます。

# ◆カードの見方



攻撃力：  
ユニットとして使用する  
場合に参照する数値です。

カード名：  
使用する際には名前を  
読んであげてください。

ランク  
スート

イラストを描いた作家名

支援値：  
支援カードとして使用する  
場合に参照する数値です。

※支援カードとして使用する際は  
このアイコンが支援するユニット  
へ向くようにカードを置いてください。

## 参加作家一覧（五十音順）

- ◆ えきゅ (X:@equ\_5es)
- ◆ オリフザキ (X:@orifuzaki)
- ◆ かのトマト (X:@kano\_tomato)
- ◆ 巫部 優 (X:@U\_Nagi8888)
- ◆ 牛蒡れたす (X:@Goboreta)
- ◆ ちかまる。 (X:@cabosu\_cc)
- ◆ 寅猫空 (X:@toranecosora)
- ◆ 新稲 になは (X:@ninahanoe)
- ◆ 冬雪みさと (X:@nekonoki3310)
- ◆ ふよしん (Bluesky:@fuyoshin.bsky.social)
- ◆ マガシ
- ◆ まぐろのきりみ (X:@mogumogu\_096)
- ◆ 的場 郁 (X:@mato\_mare)
- ◆ MΔWΔTΔ (X:@maware\_grgr8109)
- ◆ 守口くん

## ◆各カードの能力

※戦場効果：ユニットとして場ににいる時に発揮する効果です。

支援効果：支援カードとして支援している戦闘中に発揮する効果です。

発動タイミングの明記がないカードは手札から支援カードとして表向きに  
置いた時、または裏から表になった時に発動します。

### ♠♣2～10

攻撃力、支援値ともにそのカード本来の数値を参照します。  
その他特殊な能力は持ちません。

### ♠♣♥♦J、Q、K

J、Q、Kは手札からユニットとして召喚する場合や、表向きに支援する場合には捨て札のハートまたはダイヤのカードを2枚レスト状態（横向き）にする必要があります。

※ここでレスト状態にしたカードは、スタンドフェイズでもスタンド状態に戻しません。

攻撃力、支援値ともにそのカード本来の数値を参照し、特殊な能力は持ちません。

### Joker

ジョーカーはゲーム開始時に中央の端に1枚だけ用意し、ドローフェイズに山札がなくカードを引くことができない場合にジョーカー置き場から手札に加えます。  
攻撃力および支援値は「0」として扱います。（直接攻撃でプレイヤーへのダメージを入れることはできます）

#### 支援効果：

捨て札のカード1枚（レスト状態でも可能）とこのカードを入れ替えることができる。

### ♥♦2 攻撃力、支援値ともにそのカード本来の数値を参照します。

#### 支援効果：

戦闘中のユニット以外のユニット（自分でも相手でも可能）を選択する。この  
カードを捨て札に置くことで、そのユニットをこのカードの代わりに支援カー  
ドにすることができる。戦闘後、そのカードは捨て札になる。

### ♥♦4 攻撃力、支援値ともにそのカード本来の数値を参照します。

#### 支援効果：

このカードが支援した戦闘で相手のユニットを撃破した時、このカードを手札  
に戻す。

### ♥♦6 攻撃力、支援値ともにそのカード本来の数値を参照します。

#### 支援効果：

このカードと支援をしている対象のユニットを入れ替えることができる（この  
カードはレスト状態のユニットになり支援していたユニットはこのカードの支援  
カードになる）。この効果の対象が「9」だった場合この戦闘は「必勝攻撃」になる。

### ♥♦8 攻撃力、支援値ともにそのカード本来の数値を参照します。

#### 支援効果：

このカードで支援した場合の合計攻撃力は「∞」となる。

### ♥♦10 攻撃力、支援値ともにそのカード本来の数値を参照します。

#### 支援効果：

相手の支援カードを手札に戻すことができる。戻した場合その後、支援カード  
を出し直すことはできない。

### ♠♣♥♦A

ユニットとして使用する場合、攻撃力を「14」として扱います。  
支援カードとして使用する場合は支援値は「1」です。

### ♥♦3 攻撃力、支援値ともにそのカード本来の数値を参照します。

#### 戦場効果：

このカードの攻撃の対象にJ、Q、Kを選択した時、捨て札の「3」を支援カー  
ドとして使用できる。

### ♥♦5 攻撃力、支援値ともにそのカード本来の数値を参照します。

#### 戦場効果：

このカードが戦闘で相手のユニットを撃破した時、捨て札のカードを1枚手札  
に戻す。（この戦闘で使ったカードは選択できない）

### ♥♦7 攻撃力、支援値ともにそのカード本来の数値を参照します。

#### 戦場効果：

直接攻撃のダメージの処理によってこのカードがユニット置き場に召喚された  
時、相手のユニットを1体撃破することができる。

### ♥♦9 攻撃力、支援値ともにそのカード本来の数値を参照します。

#### 戦場効果：

相手が直接攻撃を行う時または自分の他のユニットを攻撃の対象に選択した時、  
このカードをレスト状態（横向き）にすることで攻撃対象はこのユニットにできる。

ルール動画



【トランプ DE デュエル】

制作：巫部 優 @ アニス

連絡先：hlar.u\_~u@leto.eonet.ne.jp

2026年10月初版