

開運コロシウム 多人数制 総合ルール

ver.1.0

最終更新日: 2024/12/5

目次

多人数制 総合ルール本文	1
1. ゲームの概要	1
2. カードの情報	1
3. ゲームの領域	1
4. ゲームの基礎用語	1
5. ゲームの準備	1
6. ゲームの進行	2
7. カードのバトル	2
8. 効果の発動と解決	3
9. ルール処理	3
10. キーワード効果とキーワード	3
11. その他	3

多人数制 総合ルール本文

1. ゲームの概要

1-1. ゲーム人数

1-1-1. このゲームは原則 3~5 名のプレイヤーにより対戦を行うゲームです。それ以外のプレイヤー数で行うゲームに関するルールは、現在の総合ルールでは対応していません。

1-1-1-1. プレイヤーは”親”か”子”のいずれかの立場でゲームを進行します。

1-2. ゲームの勝敗

1-2-1. 1 人以外のすべてのプレイヤーが敗北した場合、ゲームが終了します。1 人以外のすべてのプレイヤーが敗北し、自身が敗北していないプレイヤーがそのゲームに勝利します。

1-2-1-1. 各プレイヤーの敗北条件は以下の 2 つです。

1-2-1-1-1. 自分のバリアが 0 枚の状況でバトルに敗北する。

1-2-1-1-2. 自分のバリアが 0 枚の状況でリフレッシュを行う。

1-2-2. いずれかのプレイヤーが敗北条件を満たしている場合、次にルール処理を行う時点で、そのプレイヤーはルール処理によりゲームに敗北します。

1-2-2-1. ゲーム中、いずれかのプレイヤーが、バリアが 0 枚の状況でバトルに敗北し、勝敗結果の処理を行った場合、そのプレイヤーは敗北条件を満たしています。

1-2-2-2. ゲーム中、いずれかのプレイヤーが、バリアが 0 枚の状況でリフレッシュを行った場合、そのプレイヤーは敗北条件を満たしています。

1-2-3. ゲーム中のすべてのプレイヤーが同時に敗北条件を満たしている場合、ジャンケンを行い、ジャンケンに勝利したプレイヤーがゲームに勝利します。

1-2-4. すべてのプレイヤーは、ゲーム中の任意の時点で投了を宣言することができます。投了を宣言したプレイヤーは次の処理を待たずゲームから敗北し、ゲームは終了します。

1-2-5. 投了は、いかなるカードの影響も受けません。また、カードの効果により、投了を強制されることはなく、投了による敗北は何らかの置換効果が置換することはありません。

1-2-6. 何らかのカードの効果により、いずれかのプレイヤーが勝利したり、敗北したりする場合があります。そうした場合、次の処理を待たず、その処理中にそのプレイヤーは勝利または敗北します。

1-3. ゲームの大原則

開運コロシウム 総合ルールを参照

2. カードの情報

開運コロシウム 総合ルールを参照

3. ゲームの領域

開運コロシウム 総合ルールを参照

4. ゲームの基礎用語

開運コロシウム 総合ルールを参照

5. ゲームの準備

5-1. デッキの準備

開運コロシウム 総合ルールを参照

5-2. ゲーム前の手順

5-2-1. ゲームの開始前に、各プレイヤーは以下の手順に従います。

5-2-1-1. このゲームで使用するデッキを提示します。このデッキは、この時点でのみ [5-1-2](#) で指定されたデッキ構築に関するルールを満たしている必要があります。

5-2-1-2. 各プレイヤーは自身のデッキを十分にシャッフルしま

す。その後、各プレイヤーは自分のデッキを裏向きのまま、デッキの領域に重ねて置きます。

5-2-1-3. 各プレイヤーは自身のデッキの上から 5 枚をバリアに裏向きで置きます。

※デッキの一番上にあったカードがバリアの一番下(左)になる順番で1枚ずつ横並びに置きます。

5-2-1-4. すべてのプレイヤーでジャンケンを行い、ジャンケンに勝利した 1 人を最初の親とします。

5-2-1-5. ゲームを開始します。

6. ゲームの進行

6-1. ターンの流れ

6-1-1. ターンとは、「ドローフェイズ」「セットフェイズ」「オープンフェイズ」「バトルフェイズ」「コストフェイズ」これら一連の流れをまとめてターンと呼びます。

6-2. ドローフェイズ

6-2-1. すべてのプレイヤーはカード 1 枚を引きます。

6-2-2. セットフェイズに進みます。

6-3. セットフェイズ

6-3-1. セットフェイズは親から行い、親の行動が終了した後に子が行います。

6-3-1-1. 親の、バトルエリアに表向きのカードが無いプレイヤーは、手札からカード 1 枚をバトルエリアに裏向きで置きます。

6-3-1-2. 親の、バトルエリアに表向きのカードがあるプレイヤーは、何もしないか、表向きのカードをトラッシュに置き手札からカード 1 枚をバトルエリアに裏向きで置くかを選択し、実行します。

6-3-1-3. 子の、バトルエリアに表向きのカードが無いプレイヤーは、手札からカード 1 枚をバトルエリアに裏向きで置きます。

6-3-1-4. 子の、バトルエリアに表向きのカードがあるプレイヤーは、何もしないか、表向きのカードをトラッシュに置き手札からカード 1 枚をバトルエリアに裏向きで置くかを選択し、実行します。

6-3-2. オープンフェイズに進みます。

6-4. オープンフェイズ

6-4-1. バトルエリアの裏向きのカードを表向きにします。

6-4-2. バトルフェイズに進みます。

6-5. バトルフェイズ

6-5-1. バトルに関する詳細は、後述の [「7. カードのバトル」](#)を参

照してください。

6-5-2. コストフェイズに進みます。

6-6. コストフェイズ

6-6-1. すべてのプレイヤーが同時に、自分のバトルエリアのカードに記載されているコストの枚数分、自分のデッキの上からカードをコストエリアに「横向き・表向き」で置きます。

6-6-1-1. コストを支払っている途中でデッキが 0 枚になり、リフレッシュを挟んだ場合、リフレッシュ後に残りの枚数分のコストを支払います。

6-6-1-1-1. お互いのプレイヤーが、バリアが 0 枚の状況でコストフェイズ中にリフレッシュを挟んだ場合、同時に敗北条件を満たします。

6-6-2. すべてのプレイヤーが支払ったコストを確認した後、コストエリアにあるカードすべてをトラッシュに移動させます。

6-6-3. 子の、[「6-5. バトルフェイズ」](#)でバトルに敗北または引き分けになったカードはトラッシュに移動します。

6-6-4. 親はバトルの勝敗に関わらず、バトルエリアに表側で残ります。

6-6-5. 「このターンの終了時」と表記される効果を発動します。

6-6-5-1. 「このターンの終了時」と表記される効果は、1 度だけ発動と解決が行えます。

6-6-6. 「このターン中」と表記される効果の適応が終了します。

6-6-7. このターンが終了し、親の左隣のプレイヤーが次のターンの親となり、次のターンのドローフェイズに進みます。

7. カードのバトル

7-1. 親は、親の左隣から時計回りにすべての子とバトルを行います。

7-2. [7-3.](#)をすべての子と 1 回ずつバトルを終えるまで繰り返します。

7-3. バトルは以下の手順で進みます。

7-3-1. **【開運時】**で記されている効果を発動します。

7-3-2. バトルエリアにあるカードのジャンケンを比べます。(ジャンケンの勝敗は [2-2-3.](#)参照)

7-3-2-1. ジャンケンに勝利したカードは運値(カチ)を参照します。

7-3-2-2. ジャンケンに敗北またはあいこになったカードは運値(アイコ・マケ)を参照します。

7-3-3. お互いの運値を比べます。

7-3-3-1. 自分の運値が相手の運値よりも高い場合、このバトルに勝利します。

7-3-3-2. 自分の運値が相手の運値よりも低い場合、このバトルに敗北します。

7-3-3-3. 自分の運値と相手の運値が同じ場合、このバトルは引き分けになります。

7-3-4. バトルに勝利したカードの【バトル勝利時】で表記されている効果を発動します。

※引き分けの場合は発動できません。

7-3-5. バトルに敗北したカードの【バトル敗北時】で表記されている効果を発動します。

※引き分けの場合は発動できません。

7-3-6. 勝敗結果の処理を行います。

7-3-6-1. 【バトル敗北時】効果による、「このバトルの結果で」と表記される、バトルの勝敗結果の処理に適用する効果を適用します。

7-3-6-2. このバトルで敗北したプレイヤーのバリアが 0 枚の場合、そのプレイヤーは、このゲームに敗北します。

7-3-6-2-1. 親が敗北した場合、[7-4](#)までは行い、すべての子とバトルを終えた後にゲームから離脱します。

7-3-6-3. 【バトル勝利時】効果による、「このバトルの結果で」と表記される、バトルの勝敗結果の処理に適用する効果を適用します。

7-3-6-4. このバトルで敗北したプレイヤーのバリアが 1 枚以上ある場合、そのプレイヤーは、自分のバリアの上(右)から 1 枚を手札に加えます。

7-3-6-4-1. 「バリア N 枚を手札に加える」効果は、手札に加えるバリアが 0 枚になった時点でその処理を終了します。

7-3-6-5. 「このバトル中」と表記される効果の適用が終了します。

7-3-6-6. 効果による運値の変動をリセットします。

7-4. バトルが終了し、[6-5-2](#)に進みます。

11-1. カードの公開

開運コロシウム 総合ルールを参照

11-2. 非公開領域を見る

開運コロシウム 総合ルールを参照

11-3. 問題の解決

開運コロシウム 総合ルールを参照

11-4. 効果による処理

11-4-1. 「公開する」処理や効果の場合、すべてのプレイヤーに公開します。

11-4-2. 永続効果で「相手」を指定する効果の場合、発動したプレイヤーが親ならば「相手」はすべての子を指定し、発動したプレイヤーが子ならば「相手」は親を指定します。

8. 効果の発動と解決

開運コロシウム 総合ルールを参照

9. ルール処理

開運コロシウム 総合ルールを参照

10. キーワード効果とキーワード

開運コロシウム 総合ルールを参照

11. その他