



ビルディバイド
タッグチーム戦ルール

Tag Team Battle Rules

Ver. 1.2.0

Last Update October 11, 2022.

タッグチーム戦ルール 目次

100.	タッグ戦の基本	1
101.	概要	1
102.	基礎用語	1
103.	ゲームの勝敗	1
200.	ゲームの基本用語	1
201.	支配者	1
300.	領域	2
301.	タッグ戦における領域	2
302.	ライフゾーン	2
400.	ゲームの準備	2
401.	デッキの準備	2
402.	デッキの準備に関する選択ルール	3
403.	ゲーム前の手順	3
500.	ゲームの進行	3
501.	概要	3
502.	ドローフェイズ	3
600.	アタックとバトル	4
601.	概要	4
602.	アタックステップ	4
603.	ブロックステップ	4
700.	プレイヤーに対するダメージ	4
701.		4
800.	ウィンドウ	5
801.	優先権	5
802.	ウィンドウの進行手順	5
900.	カードや能力のプレイと解決	6
901.	“相手”に関する処理	6
1000.	ルールによる処理	6
1001.	誘発している自動能力のプレイ	6

100. タッグ戦の基本

Tag Game Basics

101. 概要

- 101-1. このルールは、2人チーム同士の対戦を定義するものです。
- 101-2. このルール下のゲームにおいても、原則として総合ルールのルールには従いますが、チーム戦独自の環境により一部のルールが変更になります。
 - 101-2a. タッグ戦のルールが総合ルールと矛盾する場合、タッグ戦においては当ルールを優先します。

102 基礎用語

- 102-1. このルールにおける“チーム”とは、タッグ戦において共同してゲームを行う2人のプレイヤーからなるグループを指します。
- 102-2. このルールにおける“プレイヤー”とは、ゲームを実際に対戦し、そのゲーム内での情報を管理する基準となるそれぞれの人物を指します。

103 ゲームの勝敗

- 103-1. いずれかのプレイヤーがゲーム中になんらかの効果で勝利した場合、そのプレイヤーのいるチームが勝利します。同様に、いずれかのプレイヤーがゲーム中になんらかの効果で敗北した場合、そのプレイヤーのいるチームが敗北します。
- 103-2. 投了はチーム内の両プレイヤーが同意した場合に宣言できます。

200. ゲームの基本用語

Game Basics Terms

201. 支配者

- 201-1. いずれかのカードの能力や効果が“あなた”を参照する場合、それはチームメイトを含みません。
- 201-2. いずれかのカードの能力や効果が“味方”を参照する場合、それはそのカードや能力や効果の支配者または支配者のチームメイトを指します。
- 201-3. このルールにおいてあるプレイヤーの“相手チーム”を参照する場合、それはそのプレイヤーのチームでないチームを参照します。
- 201-4. いずれかのカードの能力や効果が“相手”を参照する場合、それはそのカードや能力や効果の支配者の相手チームのプレイヤーを指します。
 - 201-4a. 実際にこの“相手”が個別のプレイヤーを参照するのかすべての相手を参照するのかは、効果の内容によって異なります。

300. 領域

Region

301. タッグ戦における領域

- 301-1. ライフゾーンはチームで1つのみ持ちます。
- 301-2. フィールドと解決領域とライフゾーンを除き、各プレイヤーは自身の領域を持ちます。
 - 301-2a. フィールドと解決領域は、タッグ戦においてもそれぞれ1つです。
- 301-3. チームメイトのいずれかに対して可視であるカードや領域は、そのチームの両方のプレイヤーに対して可視です。

302 ライフゾーン

- 302-1. ライフゾーンはチームで1つのみ存在し、両プレイヤーが共有します。
- 302-2. ライフゾーンのレッドゾーン枚数はチーム単位で管理します。
 - 302-2a. ゲーム開始時の各チームのレッドゾーン枚数は8枚です。
 - 302-2b. あるプレイヤーが“イエローゾーン”であることを参照する場合、それはそのプレイヤーのチームのライフゾーンのカードの枚数がレッドゾーン枚数よりも多いことを参照します。
 - 302-2c. あるプレイヤーが“レッドゾーン”であることを参照する場合、それはそのプレイヤーのチームのライフゾーンのカードの枚数がレッドゾーン枚数以下であることを参照します。
- 302-3. いずれかのプレイヤーが自身のライフゾーンのカードを他の領域に移動する指示がある場合、その移動先に応じて以下の処理を行います。
 - 302-3a. それを解決領域またはフィールドに移動する場合、特にそのカードの支配者が示されていないのであれば、そのカードの所有者を支配者としてその領域に移動します。
 - 302-3b. それを解決領域でもフィールドでもない領域に移動する場合、そのカードの所有者に属するその領域に移動します。
 - 302-3b.-1. そのカードを山札に戻した上で山札をシャッフルする指示がある場合、その指示により1枚でもそのカードが自分の属する山札に移動した各プレイヤーは、その山札をシャッフルする指示で自身の山札をシャッフルします。

400. ゲームの準備

Game Preparation

401. デッキの準備

- 401-1. チーム内の各プレイヤーは、それぞれ自身の未開放面のテリトリーカードのカード名が異なるものを準備する必要があります。
- 401-2. チーム内でデッキ内のカード枚数を同一にする必要はありません。

402 デッキの準備に関する選択ルール

402-1. 両チームが合意した場合、あるいは大会等の規定により指定する場合、以下のいずれかのルールを追加で採用することができます。

402-1a. 選択ルール 1：各プレイヤーはエースカードを1種選択し、デッキ内のカード名が同一の各カードは、選択したエースカードは4枚まで、それ以外のカードは2枚まで入れることができます。

403. ゲーム前の手順

403-1. 同一チームはゲームを行う場所の一方に並んで、相手チームの正面に着席します。

403-1a. チーム内の各プレイヤーのうち、相手に向かって左側に着席しているプレイヤーを“左プレイヤー”、右側に着席しているプレイヤーを“右プレイヤー”と呼びます。

403-1b. あるチームの左プレイヤーはその相手チームの右プレイヤーの“正面のプレイヤー”です。同様に、あるチームの右プレイヤーはその相手チームの左プレイヤーの“正面のプレイヤー”です。

403-2. 2人ゲームにおいて先攻プレイヤーを決定する時点で、両チームのすべてのプレイヤーの中から無作為に1名のプレイヤーを選択し、開始プレイヤーとします。

403-3. 2人ゲームにおいてライフゾーンにカードを置く時点で、各チームはいずれか一方のプレイヤーを選択し、そのプレイヤーは自分の山札の一番上から指定枚数のカードを自分のチームのライフゾーンに置き、その後そのプレイヤーのチームメイトが自分の山札の一番上から指定枚数のカードを自分のチームのライフゾーンに置きます。

403-3a. 指定枚数は、そのプレイヤーのテリトリーにゲーム開始時のライフの値が指定されている場合、その値から2を引いた枚数、そうでない場合は8枚です。

500. ゲームの進行

Game Progress

501. 概要

501-1. ゲームは各プレイヤーのターンを順番に実行することで進めます。

501-2. プレイヤーのターン順は、開始プレイヤーによって異なります。

501-2a. 開始プレイヤーがチームの左プレイヤーである場合、ターン順は時計回り（先攻チームの左プレイヤー→後攻チームの右プレイヤー→後攻チームの左プレイヤー→先行チームの右プレイヤー）順に進み、以降これを繰り返します。

501-2b. 開始プレイヤーがチームの右プレイヤーである場合、ターン順は反時計回り（先攻チームの右プレイヤー→後攻チームの左プレイヤー→後攻チームの右プレイヤー→先行チームの左プレイヤー）順に進み、以降これを繰り返します。

502. ドローフェイズ

502-1. 開始プレイヤーは、ゲームの最初のターンにおいてはドローフェイズをとばします。

600. アタックとバトル

Attack and Battle

601. 概要

601-1. タッグ戦においては、チームは1つのフィールド上でアタックやブロックを行います。

602. アタックステップ

602-1. アタック目標は、以下を満たす場合に適正です。

602-1a. アタック目標が、自身の正面のプレイヤーか、いずれかの相手プレイヤーが支配者であるレスト状態のユニットである。

603. ブロックステップ

603-1. ブロックの宣言は、ターンプレイヤーの相手チームのいずれか一方のプレイヤーのみが、自身が支配者であるユニットによって行うことができます。

603-1a. ブロックは、アタック目標のプレイヤーやアタック目標のユニットの支配者やそのチームメイトが、自身が支配者であるユニットで行うことが可能です。

700. プレイヤーに対するダメージ

Damage to the Player

701-1. いずれかのプレイヤーに対してプレイヤーダメージ処理が行われる際のトリガーチェックでは、そのプレイヤーのライフゾーンの一番上のカードを公開するのではなく、そのプレイヤーが属するチームのライフゾーンの一番上のカードを公開します。

701-1a. この時点でそのチームのライフゾーンにカードが存在しない場合、そのチームは敗北します。

701-1b. そのカードがバスターアイコン (☠) を持つ場合、そのプレイヤーダメージ処理が行われているプレイヤーに対し、ダメージ源がバスターアイコンでダメージ数が1のダメージが与えられます。その後、このカードを所有者の墓地に置きます。

701-1c. そのカードがショットアイコン (★) を持つ場合、そのプレイヤーダメージ処理が行われているプレイヤーに関係なく、そのカードの所有者はそれをただちにコストを払わずにプレイする (511-2) ことができます。

800. ウィンドウ

Play and resolve Cards and abilities

801. 優先権

- 801-1.** 優先権はウィンドウ中にいずれか一方のチームのみが持ちます。いずれかのチームが優先権を持つ指示がある場合、もう一方のチームは優先権を持たない状態になります。

802. ウィンドウの進行手順

- 802-1.** プレイウィンドウやダメージウィンドウを作成する指示がある場合、以下の手順に従って実行します。
- 802-2.** ターンプレイヤーのいるチームが優先権を持ちます。
- 802-3.** ルールによる処理を実行します。
- 802-4.** これがダメージウィンドウである場合、指定されたダメージパケットについて、プレイヤーダメージ処理を実行します。
- 802-5.** プレイヤーダメージチェックを行います。
- 802-6.** 優先権を持つチームは、以下のいずれかを実行します。
- パスする。
 - そのチームのいずれかのプレイヤーの手札にある、プレイタイミングがクイックであるカードを1枚プレイする。
 - そのチームのいずれかのプレイヤーが支配者である、タイミングがクイックである起動能力を1つプレイする。
 - 現在がメインフェイズ中で、ターンプレイヤーが優先権を持ち、現在解決領域にカードや能力が存在せず、ダメージパケットも存在しない場合、ターンプレイヤーは以下のいずれかを実行する。
 - ▶ 自分手札にあるカードを1枚エナジーゾーンに置く。
 - ▶ 自分手札にある、プレイタイミングがノーマルであるカードを1枚プレイする。
 - ▶ 自分が支配者である、タイミングがノーマルである起動能力を1つプレイする。
- 802-7.** 優先権を持つチームがパスを実行し、これにより両方のチームが連続してパスを実行することになり、解決領域にカードや能力が存在せず、プレイヤーダメージも存在しないなら、プレイウィンドウを終了します。
- 802-8.** 優先権を持つチームがパスを実行し、これにより両方のチームが連続してパスを実行することになり、解決領域にカードや能力が存在するなら、そのうち最も後からプレイされたもの1つを解決します。その後、プレイヤーダメージチェックを行い、702-2に戻ります。
- 802-9.** 優先権を持つチームがパスを実行し、これにより両方のチームが連続してパスを実行したのではない場合、現在優先権を持っていないチームが優先権を持ち、その後702-3に戻ります。
- 802-10.** 優先権を持つプレイヤーがパスをする以外の行動を実行した場合、プレイヤーダメージチェックを行い、その後702-3に戻ります。

900. カードや能力のプレイと解決

Play and resolve Cards and abilities

901. “相手”に関する処理

- 901-1.** コマンドや能力のプレイ時、そのコマンドや能力がプレイヤー以外の特定のカードや能力を対象とせずに単に“相手”を参照する場合、そのプレイの際、対象を選択するのと同じ時点で、そのカードや能力や効果の支配者は相手チームのいずれか一方のプレイヤーを選択し、そのカードや能力においてはその“相手”はそのプレイヤーを参照します。

例:「相手は手札を2枚捨てる」というコマンドは、プレイ時にその相手としていずれか一方の相手プレイヤーを選び、解決時にそのプレイヤーは手札を2枚捨てます。

例:「このユニットが登場したとき、そのターン中、相手のユニット全ては-5000」という自動能力は、プレイ時にその相手としていずれか一方の相手プレイヤーを選び、解決時にそのプレイヤーのすべてのユニットに-5000の修正を与えます。

- 901-2.** コマンドや能力のプレイ時や解決時、それが特定のプレイヤーを指定せずに単に“相手”の支配するカードや能力を選択する場合、それはそのコマンドや能力の支配者の相手チームのいずれかのプレイヤーが支配するカードや能力を選択します。

- 901-2a.** そのようなカードや能力を複数選択する場合、支配者である相手プレイヤーが異なるカードや能力を同時に選ぶことができます。

例:「相手のユニット2体を対象とし、それを破壊する」というテキストにおいては、相手が異なるユニットを1体ずつ対象として選べます。

- 901-3.** 永続能力による持続効果が特定のプレイヤーを指定せずに単に“相手”に対して適用される場合、それはその効果の支配者の相手チームの両方のプレイヤーに対して適用されます。

例:「相手の手札の上限は-1枚」という永続能力がある場合、各相手はそれぞれ手札の上限が1枚減ります。

- 901-3a.** 永続能力による持続効果が、特定のプレイヤーを指定せずに単に“相手”が特定の条件を満たすか否かを参照する場合、いずれか一方の相手はその条件を満たす場合に、その条件を満たすものとみなします。

例:「相手の手札が0枚なら、このユニットのパワー+1000」という永続能力による持続効果は、相手のいずれか一方のプレイヤーの手札が0枚の間、パワーが+1000されます。

1000. ルールによる処理

Processing by Rules

1001. 誘発している自動能力のプレイ

- 1001-1.** 誘発している自動能力のうちに支配者の異なる自動能力がそれぞれ存在する場合、ターンプレイヤーのチームのいずれかのプレイヤーの自動能力を先に解決領域に置きます。
- 1001-2.** 誘発している自動能力のうちに支配者が同一のチームのプレイヤーである自動能力が複数存在する場合、そのチームがそれらを任意の順番ですべて解決領域に置きます。