

目次	ページ
100. ゲームの概要.....	1
200. カードの情報.....	2
300. ゲームに関する情報.....	3
400. 領域.....	3
500. ルール表記.....	4
600. ゲームの準備.....	6
700. ゲームの進行.....	6
800. カードや能力のプレイと解決.....	7
900. ルール処理.....	9
1000. フォース能力.....	10
1100. その他.....	10

100.ゲームの概要

101. ゲームの基本

101.1. このゲームは原則 2 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、このルールでは対応しません。

101.2. このゲームにおいて、1 回のゲームは「レース」と呼ばれます。

102. ゲームの勝敗

102.1. いずれかのプレイヤーが勝利した、または敗北した場合、ゲームはその時点で終了します。対戦相手が敗北し、自分が敗北していないプレイヤーはゲームに勝利します。

102.2. すべてのプレイヤーが同時に敗北する場合、そのゲームは引き分けになります。

102.3. なんらかのカードにより、いずれかのプレイヤーが勝利したり敗北したりする効果が発生することがあります。この場合、ルールチェック(804.1.)を待たず、その効果の処理中にそのプレイヤーは勝利または敗北し、ゲームは終了します。

103. ゲームの大原則

103.1. カードに書かれているテキストの内容が総合ルールの内容に矛盾する場合、テキストの内容を優先します。

103.2. なんらかの理由によりプレイヤーが実行不可能なことを行うように求められた場合、それは単に行われません。同様に、効果により一定の量の行動を行うよう求められた場合、その一部のみ実行不可能な場合、可能な限りその行動を行います。

103.2a. すでにある状態にあるものを改めてその状態にするよう求められた場合、それは改めてその状態になるわけではなく、その行為自体が行われません。

103.2b. ある行動を実行する際の単位数や回数が 0 以下である場合、あるいは数値の加減算や比較を除き、0 以下の値を基準としてなんらかの行動を実行する場合、その行動はまったく行われません。マイ

ナスであっても逆の行動を求められることもありません。

103.2c. ある行動を要求する効果が複数発生し、そのすべての要求を満たすことが不可能である場合、そのような要求を可能な限り多く満たすような行動を選択し実行する必要があります。

103.2d. プレイヤーやカードが持つ数値情報は、特に上下限の指定があるものを除き、0 や負の値をとることが可能です。

103.3. あるカードの効果によりプレイヤーがなんらかの行動を行うよう指示された場合に、同時にその行動を禁止する効果が発生している場合、常に禁止する効果が優先され、その行動は実行されません。

103.4. 複数のプレイヤーが同時になんらかの選択を行うよう求められた場合、ターンプレイヤーから先に選択を行います。非ターンプレイヤーは、先に選択するプレイヤーの選択の内容を知ってから自分の選択を行います。

103.4a. ある効果が複数のプレイヤーに適用され、その効果が一連の複数の処理の実行を求める場合、その各処理のうち選択を伴わない処理は同時に実行し、選択を伴う処理はターンプレイヤーから実行します。

103.4b. 非公開領域のカードを同時に選択する場合、ターンプレイヤーがカードの内容を公開しないまま必要な枚数を選択し、その後に非ターンプレイヤーが必要な枚数を選択します。選択したカードを公開する場合は、両プレイヤーが選択を行った後に行います。

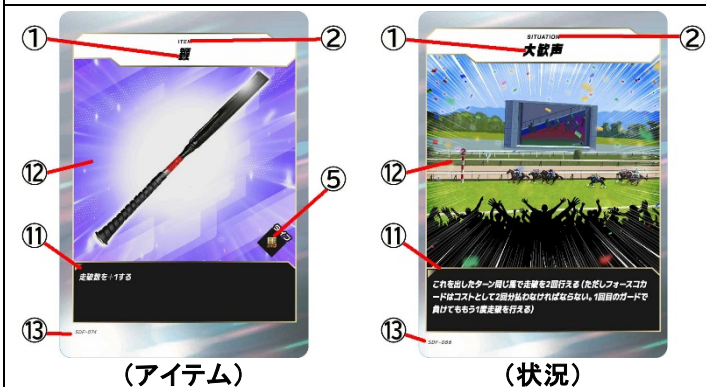
103.5. なんらかの数を選ぶ場合、0 以上の整数を選ぶ必要があります。1 未満の端数を含む数やマイナスの数は選べません。

103.5a. カードやルールにより「～まで」のように上限の数が定められている場合、特に下限の数の指定がないかぎり 0 を選ぶことができます。

200.カードの情報



馬カード



(アイテム)

(状況)

サポートカード



(ノーマルフォース)

フォースカード

- | | |
|---------|---------|
| ① カード名 | ⑧ 得意条件 |
| ② 種類/分類 | ⑨ 走破数 |
| ③ コスト | ⑩ ガード値 |
| ④ 適性馬場 | ⑪ テキスト |
| ⑤ タイプ | ⑫ イラスト |
| ⑥ 適正距離 | ⑬ カード番号 |
| ⑦ 脚質 | |

201. カード名

- 201.1. このカードの固有名称です。
- 201.2. カード名はデッキ構築の際に参照されます。

202. 種類/分類

- 202.1. カードの種類を表す情報です。
- 202.2. 種類は、「馬」「サポート」「フォース」のいずれかです。

202.2a. 種類が「馬」であるカードは、ゲーム中の走破(702.6)やガード(702.6d)を実行する段階で使用します。

202.2a-i. 種類表記が「HORSE」であるカードの種類は「馬」です。

202.2b. 種類が「サポート」であるカードは、ゲーム中に状況を変化させるためにプレイするカードです。

202.2b-i. 種類がサポートであるカードは種類表示の代わりに分類が表示されます。

202.2b-ii. 分類表記が「ITEM」か「JOCKEY」か「SITUATION」のカードは、種類が「サポート」で、分類がそれぞれ「アイテム」「ジョッキー」「状況」です。

202.2c. 種類が「フォース」であるカードは、馬カードのプレイ等のコストを支払うために使用します。

202.2c-i. 種類表記が「FORCE」であるカードの種類は「フォース」です。

202.2c-ii. 種類が「フォース」でカード名が「フォース」であるカードは、特に「ノーマルフォース」であるものとします。

203. コスト

203.1. この馬カードをプレイするために必要なフォース数(805.2c-i)です。

204. 適正馬場

204.1. この馬カードがレースにおいて有利になる馬場(302.2b)です。

205. タイプ

205.1. このサポートカードをプレイできるタイミングを示す情報です。

205.1a. この表記が「馬」である場合、走破中(702.6g)にプレイが可能です。

205.1b. この表記が「エリア」や「状況」である場合、走破中を除いてプレイが可能です。

206. 適性距離

206.1. この馬が走破(702.6)やガード(702.6d)においてになる距離(302.2c)です。

206.1a. 適正距離が複数表記されている場合、そのすべてが適正距離です。

206.1b. 適正距離が「万能」である場合、すべての距離が適正距離です。

207. 脚質

207.1. この馬カードが走破(702.6)において有利になる距離エリア(403)です。

208. 得意条件

208.1. この馬カードが走破(702.6)において有利になる競馬場(302.2a)や馬場状態(302.2d)です。

208.1a. 得意条件のうち、黒地白文字は競馬場を示します。

208.1b. 得意条件のうち、赤地白文字は馬場状態を示します。

209. 走破数

209.1. この馬カードが走破(702.6)において進むことのできる値です。

210. ガード値

- 210.1. この馬カードをガード(702.6d)に使用した際、相手の走破を減らす値です。

211. テキスト

- 211.1. このカードが持つ能力をしめす文章です。
211.2. 一部のカッコ書きによるルールを捕捉する文章は注釈文と呼ばれ、テキストの一部としては扱いません。

212. 写真/イラスト

- 212.1. このカードのイメージを示す写真やイラストです。
212.1a. 写真やイラストには著作権者が付記される場合があります。
212.2. この情報はゲームに特に影響を与えません。

213. カード番号

- 213.1. このカードの識別番号です。
213.2. カード番号はゲームに特に影響を与えません。

214. 特殊カード

- 214.1. レース情報(302)を決定したり示したりするためのカードです。
214.2. 特殊カードは「競馬場カード」「距離カード」「馬場状態カード」のいずれかです。
214.2a. 距離カードは馬場情報(302.2d)と距離(302.2c)の両方を表わします。
214.3. 特殊カードはゲーム中のカードとしては扱いません。
214.4. 特殊カードの内容は、このルール巻末の付録Aを参照してください。

300.ゲームに関する情報

301. 所有者と使用者

- 301.1. 所有者とは、カードの物理的な所有者を指します。
あるカードの所有者とは、そのカードをデッキに入れてゲームを開始したプレイヤーを指します。ゲームが終了した段階で、各プレイヤーは自分が所有者であるカードをすべて取り戻します。
301.2. 使用者とは、カードや能力や効果などを現在使用しているプレイヤーを意味します。いずれかの領域に置かれているカードの使用者とは、その領域が属しているプレイヤーを指します。
301.2a. 常時能力の使用者とは、その能力を有するカードやその能力を発生した効果の使用者を指します。
301.2b. 起動能力の使用者とは、それをプレイしたプレイヤーを指します。
301.2c. 自動能力の使用者とは、その能力を有するカードやその能力を発生した効果の使用者を指します。
301.2d. 効果の使用者とは、その効果を発生した能力の使用者を指します。
301.2d-i. ある効果により特にプレイヤーが指定されずになんらかの行動を行うよう指示されている場合、その効果の使用者がその指示を実行します。
301.3. 能力や効果が特にどの使用者がその処理を実行するかを示していない場合、その能力や効果の使用者がその処理を実行します。

302. レース情報

- 302.1. レースにはいくつかのレース固有の情報が 있습니다。これは両プレイヤー共通です。
302.2. レース情報は「競馬場」「馬場」「距離」「馬場状態」に別れます。
302.2a. 「競馬場」は、「札幌」「函館」「福島」「中山」「東京」「新潟」「中京」「京都」「阪神」「小倉」のいずれかです。
302.2b. 「馬場」は「芝」「ダート」のいずれかです。
302.2c. 「距離」は「短距離」「マイル」「中距離」「長距離」のいずれかです。
302.2d. 「馬場状態」は「良」「稍重」「重」「不良」のいずれかで、それぞれが以下の馬場状態番号を持ちます。
1: 良
2: 稍重
3: 重
4: 不良

303. 脚質

- 303.1. 脚質はレースの進行を示す情報です。
303.2. 脚質は「逃げ」「先攻」「差し」「追い込み」のいずれかで、それぞれが以下の脚質番号を持ちます。
1: 逃げ
2: 先攻
3: 差し
4: 追い込み

400.領域

401. 領域の基本

- 401.1. 領域は、特に指定がない限り、各プレイヤーがそれぞれ1つずつ異なるものを有します。
401.2. 領域によっては、そこに置かれているカードの内容や情報をすべてのプレイヤーが見ることができる領域と、指定のプレイヤーが情報を見ることができない領域が存在します。すべてのプレイヤーがカードの内容を見ることができる領域を「公開領域」、特定のプレイヤーが内容を見ることができない領域を「非公開領域」と呼びます。
401.2a. 公開領域にカードが置かれる場合、そのカードは公開状態(402.2)で置かれます。非公開領域にカードが置かれる場合、そのカードは非公開状態(402.3)で置かれます。
401.2b. 領域が公開であるか非公開であるかにかかわらず、それぞれの領域にあるカードの枚数は、すべてのプレイヤーがいつでも確認することができます。
401.2c. 非公開領域においては、その領域のカードがなんらかのルールや効果によりすべてのプレイヤーに対して公開されているのでないかぎり、その領域に特定の条件を満たすカードが存在することは保証されません。その領域が公開されているプレイヤーは、その条件を満たすカードがあっても、そのようなカードが存在しないものとして扱うことができます。
401.3. 領域によっては、そこに置かれるカードの順番が管理されます。順番が管理される領域においては、プレイ

ヤーは特に指示がないかぎり、その順番を変更できません。

401.3a. 順番を管理する領域のカードの順番は、カードをその順番で重ねることで管理します。

401.4. 複数のカードがある領域に同時に置かれる場合、特に指定が無いかぎり、新しい領域に置く順番は、その領域が属するプレイヤーが決定します。

401.4a. 公開領域から非公開領域に複数のカードが同時に置かれる段階で、それらのカードを置く順番をカードの使用者が決定できる場合、使用者以外のプレイヤーはそれらのカードが置かれる順番を知ることができません。

401.5. あるカードが持つテキストや能力や効果において、その中でなんらかの領域を参照していて、その領域が属するプレイヤーが特に指名されていない場合、そのカードの使用者に属する領域を参照します。

402. 領域の可視状態

402.1. 領域内にあるカードは、公開状態か非公開状態かのいずれかの状態を持ちます。

402.2. 公開状態とは、カードの内容や情報をすべてのプレイヤーが見ることのできる状態です。

402.3. 非公開状態とは、一部または全部のプレイヤーがカードの内容や情報を見ることができない状態です。

403. 距離エリア

403.1. プレイヤーのゲームの進行度合いを管理するカードを置く領域です。

403.2. 距離エリアは各プレイヤー4つあり、それぞれのエリアが4つの脚質(303)に対応しています。

403.2a. 距離エリアはそれぞれ横並びに置かれ、左から順に脚質(303)の「逃げ」「先攻」「差し」「追い込み」に対応し、それぞれの脚質番号(303.2)を自身の距離番号とします。

403.3. 距離エリアはすべてのプレイヤーに対して非公開領域で、カードの順番が管理されます。

403.4. あるプレイヤーの現在の「エリア」を参照する場合、そのプレイヤーの距離エリアのうち、カードがある最も距離番号が小さいエリアの脚質を参照します。

403.4a. ある馬カードの現在の「エリア」を参照する場合、その使用者の現在のエリアを参照します。

404. 状況エリア

404.1. プレイしたタイプが状況のサポートカードを置く領域です。

404.2. 状況エリアは公開領域で、カードの順番は管理されません。

405. 走破エリア

405.1. 走破フェイズに馬カードやフォースカードを置く領域です。

405.2. 走破エリアは公開領域で、カードの順番は管理されません。

406. ファーム

406.1. 使用したカードを置く領域です。

406.2. ファームは公開領域ですが、一部のカードがすべてのプレイヤーに対し非公開状態で置かれることがあります。カードの順番は管理されません。

407. 手札

407.1. 各プレイヤーが未使用のカードを相手に見せずに置く領域です。

407.2. 手札はその領域の使用者以外に対して非公開領域で、カードの順番は管理されません。

408. 解決エリア

408.1. プレイするカードや能力を一時的に置く領域です。

408.2. 解決エリアは全プレイヤー合わせて1つのみ存在します。

408.3. 解決エリアは公開領域で、カードの順番は管理されません。

409. 除外エリア

409.1. ゲームから取り除いたカードを置く領域です。

409.2. 除外エリアは公開領域で、カードの順番は管理されません。

500. ルール表記

501. 概要

501.1. ルール表記とは、このゲームを行う際に特別な意味を持つ単語や行動のことです。

502. 引く

502.1. プレイヤーが特に領域を指定せず「カードを1枚引く」ことを指示された場合、そのプレイヤーの現在のエリア(403.4)の一番上のカードを、そのプレイヤーの手札に移動します。

502.2. プレイヤーが特に距離を指定せずに「カードを[数値]枚引く」ことを指示された場合、そのプレイヤーはカードを1枚引くことを[数値]回繰り返します。

503. フォースを支払う

503.1. プレイヤーが指定点数のフォースを支払うよう指示された場合、以下を実行します。

503.2. 手札のフォースカードを望む枚数解決エリアに移動します。

503.3. これらのフォースカードが条件を満たしているかを確認します。

503.3a. タイプがノーマルのフォースカードは、フォース1つに数えます。タイプが特殊のフォースカードは、カードに表記の条件を満たしている場合に指定点数のフォースに数えます。

503.3b. 移動したカードのフォース数が指定の点数以上で、なおかつ今回移動したどのフォースカードを1枚取り除いてもその指定の点数を満たすことができない場合、そのフォースの支払いは適正で、支払いが行われたものとみなされます。そうでない場合、そのフォースの支払いは不適正で、そのフォースの支払いを求められた処理の最初までゲームの状況が巻き戻ります。

504. シャッフルする

504.1. いくつかのカード群を「シャッフルする」指示がある場合、そのカード群の順番をランダムな順番に変更します。

504.1a. いくつかの領域のみを指定して「シャッフルする」指示がある場合、その領域のすべてのカードをシャッフルします。

504.2. いくつかのプレイヤーのファームを「裏向きにシャッフルして、上から(数値)枚」のカードを参照する場合、そのファームのカードのうちランダムに選んだ(数値)枚のカードを参照します。

504.2a. そのファームにあるカードの枚数が(数値)枚未満である場合、そのすべてのカードを参照します。

505. 使用する

505.1. あるカードや能力を「使用する」とは、そのカードや能力を「プレイする」ことを意味します。

505.2. あるプレイヤーが状況カードを「使用している」ことを参照する場合、それはそのプレイヤーの状況エリアにカードがあることを参照します。

506. 出す

506.1. カードをある領域に「出す」とは、そのカードをその領域に移動することを意味します。

506.1a. ある領域 A にあるカードがプレイされ、その結果としてそのカードが領域 B に置かれた場合、そのカードは領域 A から領域 B に「出された」ものとして扱います。

506.2. 馬カードを「出す」とは、走破フェイズ中にそのカードを走破エリアに出すことを意味します。

506.3. 馬カードを「走破するために出す」とは、ターンプレイヤーが走破フェイズ中にそのカードを走破エリアに出すことを意味します。

506.4. 馬カードを「ガードをするために出す」や「ガードのために出す」とは、非ターンプレイヤーが走破フェイズ中にそのカードを走破エリアに出すことを意味します。

506.5. 相手が「ガード馬を出す」とは、非ターンプレイヤーが走破フェイズ中にそのカードを走破エリアに出すことを意味します。

507. デッキ/距離デッキ

507.1. 特に脚質区分(303.2)を指定せずにあるプレイヤーの「デッキ」や「距離デッキ」に対し処理を行う指示がある場合、そのプレイヤーの現在のエリア(403.4)の距離デッキに対してその処理を実行します。

508. 得意

508.1. ある馬カードが現在のレースにおいて「得意馬場」であるとは、その馬カードの適正馬場(204)に現在のレース情報の馬場(302.2b)が含まれることを意味します。

508.2. ある馬カードが現在のレースにおいて「得意距離」であるとは、その馬カードの適正距離(206)に現在のレース情報の距離(302.2c)が含まれることを意味します。

508.3. ある馬カードが現在「得意脚質エリア」であるとは、その馬カードの使用者の現在のエリア(403.4)がその馬カードの脚質(207)に含まれていることを意味します。

508.4. ある馬カードが「得意競馬場」や「得意馬場状態」であるとは、その馬カードの得意条件(208)にその情報が含まれることを意味します。

508.5. ある能力や効果に特にどのカードかを参照せずに何か「得意」であることを参照する場合、その能力を持つ馬カード自身がそれが「得意」であることを参照します。

508.6. ある馬カードの「距離脚質があっている」とは、その馬カードが現在のレースに対して得意距離であり、かつその馬カードが現在得意脚質エリアであることを意味します。

509. エリアで走破する

509.1. ある馬カードが「(エリア)で走破する」ことを参照する場合、それはその馬カードを走破のために出したプレイヤーの現在のエリア(403.4)が(エリア)であることを参照します。

510. 必要とさせる

510.1. ある処理に対し、その処理を実行するとき何かの行動を「必要とさせる」効果が発生している場合、その処理を実行する直前に、その必要とさせる行動を実行することが求められます。

510.2. その必要とさせる行動がすべて実行できない場合、その行動はまったく実行できません。

510.3. その処理の使用者は、その必要とさせる行動が実行できる場合でも、それを実行しないことを宣言して指定の処理を実行しないことを選べます。

511. 馬場状態を良くする/悪くする

511.1. 馬場状態を「(数値)段階良くする」指示がある場合、現在のレースの馬場状態を、馬場番号が1つ小さい値の馬場状態に変更します。

511.1a. 現在の馬場状態が良である場合、馬場状態は良のままです。

511.2. 馬場状態を「(数値)段階悪くする」指示がある場合、現在のレースの馬場状態を、馬場番号が1つ大きい値の馬場状態に変更します。

511.2a. 現在の馬場状態が不良である場合、馬場状態は不良のままです。

512. 追加で走破する

512.1. あるプレイヤーが「追加で馬を(数値)体走破させる」指示がある場合、そのプレイヤーの走破回数(702.6a)に(数値)を加えます。

513. (手札に)残す

513.1. 走破成功時の処理中に「手札に(数値)枚残す」と書かれている場合、それは702.6k-iiiで走破距離から1を引いた枚数のカードを手札からファームに置く代わりに、(数値)を引いた枚数のカードを置くことを意味します。

514. 距離エリアが前/後

514.1. プレイヤー1の距離エリアがプレイヤー2の距離エリアより「前」であるとは、プレイヤー1の現在のエリア(403.4)の距離番号(403.2a)が、プレイヤー2のエリアの距離番号よりも大きいことを意味します。

514.2. プレイヤー1 の距離エリアがプレイヤー2 の距離エリアより‘後’であるとは、プレイヤー1 の現在のエリア(403.4)の距離番号(403.2a)が、プレイヤー2 のエリアの距離番号よりも小さいことを意味します。

514.3. 2 人のプレイヤーの距離番号が同じ場合、いずれのプレイヤーももう一方のプレイヤーよりも距離エリアが前や後ではありません。

515. 同じ数字

515.1. 2 つの数値の情報が‘同じ数字’であるとは、その2 つの情報の値が等しいことを意味します。

600.ゲームの準備

601. レース情報の決定

601.1. ゲームの開始前にレース情報(302)を決定します。

601.2. レース情報は、大会やプレイヤー間によりあらかじめ決定する場合と、ランダムに決定する場合があります。

601.2a. あらかじめ決定する場合は、そのレース情報に該当する特殊カード(214)を用意し、各プレイヤーが確認できる場所に置きます。

601.2b. ランダムに決定する場合、「競馬場カード」「距離カード」「馬場状態カード」から各 1 枚をランダムに選び、その内容に対応した各情報をレース情報とします。

602. デッキの準備

602.1. 各プレイヤーは、ゲームの開始前に自身のカードによるデッキを用意します。

602.1a. デッキのカードの枚数はこのレースの距離が長距離である場合 80 枚ちょうど、そうでない場合は 60 枚ちょうどです。

602.1b. デッキには特殊カード(214)を入れることはできません。

602.1c. デッキ内の同名カードはそれぞれ最大 3 枚まで含むことができます。

602.1c-i. ノーマルフォース(202.2c-ii)は、デッキ内に望む枚数入れることができます。

602.2. デッキの構築条件に関する常時能力は、上記のデッキ構築条件を置換する置換効果として適用されます。ゲームの開始以降はその能力は無効(803.2)になります。

603. ゲーム前の手順

603.1. ゲームの開始前に、各プレイヤーは以下の手順を実行します。

603.1a. このゲームで使用する自身のデッキを提示します。

603.1b. 各プレイヤーは自身のデッキからランダムに7枚のカードを手札に移動します。

603.1c. 各プレイヤーは望むなら、手札のカードをすべてデッキに戻し、新たに自身のデッキからランダムに7枚のカードを手札に移動します。

603.1c-i. この処理を実行するか否かは同時に決定します。各プレイヤーは同時にこの処理を実行するか否かを表明し(握り拳を出し、合図と共に実行しないプレ

イヤーは親指を立てる等)、実行を表明した各プレイヤーはこの処理を同時に実行します。

603.1d. このレースの距離に応じて、各プレイヤーはデッキからランダムに以下の枚数のカードを裏向きのまま取り分けます。

1200m - 29 枚

1400m - 25 枚

1600m - 21 枚

1800m - 17 枚

2000m - 13 枚

2400m - 5 枚

2500m - 3 枚

3000m - 13 枚

3200m - 9 枚

603.1e. 各プレイヤーは取り分けたカードの一番上のカードをファームエリアに表向きに移動します。その互いのカードが、一方が馬カードでもう一方が馬カードでなかった場合、馬カードだったプレイヤーが先攻プレイヤーとなり、両プレイヤーは取り分けた残りのカードを表向きにファームに置きます。これを、いずれかのプレイヤーが先攻プレイヤーになるか、取り分けたすべてのカードをファームに置くまで繰り返します。

603.1e-i. 取り分けたすべてのカードをファームに置いてなお先攻プレイヤーが決まらない場合、ランダムにいずれか一方のプレイヤーを先攻プレイヤーとします。

603.1f. 準備エリアの残りのすべてのカードを、4 つの距離エリアに同枚数になるように割り振ります。

603.1f-i. 距離が 2500m の場合、逃げと追い込みの各距離エリアに 12 枚ずつ、先攻と差しの各距離エリアに 13 枚ずつ割り振ります。

603.1g. 先攻プレイヤーがターンプレイヤーとなり、ターンを開始します。

700.ゲームの進行

701. 概要

701.1. ゲームは「ターン」と呼ばれる手順を繰り返すことで進められます。あるターン中は、いずれかのプレイヤーがターンプレイヤーとなり、そうでないプレイヤーは非プレイヤーとなります。

702. ターンの進行

702.1. ターンは 702.2~702.7 の手順で進行します。

702.2. 「ターン開始時」の事象が発生し、ルールチェック(804)を実行します。

702.3. ターンプレイヤーは、カードを 1 枚引きます(502)。

702.4. ルールチェックを実行します。

702.5. ターンプレイヤーはタイプがエリアか状況のサポートカードを望む枚数プレイできます(805)。

702.5a. 各カードをプレイした後、ルールチェックを実行します。

702.5b. ターンプレイヤーがこれ以上サポートカードをプレイしないことを選んだ時点で、次に進みます。

702.6. 以下の一連の処理を実行します。これを‘走破処理’と呼びます。

702.6a. この走破処理中、ターンプレイヤーは走破回数という数値情報を持ちます。

702.6a-i. 走破処理の開始時点で、走破回数は1になります。

702.6b. ターンプレイヤーは手札の馬カードを1枚、走破馬としてプレイすることができます(805.2c-i)。

702.6b-i. ターンプレイヤーが馬カードをプレイしなかった場合、702.6nに進みます。

702.6c. ルールチェックを実行します。

702.6d. 非ターンプレイヤーは手札の馬カードを1枚、ガード馬としてプレイすることができます(805.2c)。

702.6d-i. プレイする各ガード馬は、このレースの距離を適性距離として持つ必要があります。

702.6d-ii. ガード馬をプレイしなかった場合、走破馬が「ガードされなかった」事象が発生します。

702.6e. ルールチェックを実行します。

702.6f. ターンプレイヤーが優先プレイヤーになります。

702.6g. 優先プレイヤーはタイプが馬のサポートカードを望む枚数プレイできます(805.2)。

702.6g-i. 各カードをプレイした後、ルールチェックを実行します。

702.6h. 優先プレイヤーがこれ以上サポートカードをプレイしない場合、もう一方のプレイヤーは優先プレイヤーになるか、パスするかを選択します。優先プレイヤーになった場合、702.6gに戻ります。そうでない場合、先に進みます。

702.6i. 走破回数を1回減らします。この時点で走破回数が1以上である場合、702.6bに戻ります。

702.6j. この時点で、走破馬の走破数と、ガード馬のガード値を比較します。

702.6j-i. ガード馬がない場合、ガード値は0であるものとします。

702.6j-ii. いずれかの馬の走破数やガード値が0未満である場合、その走破数やガード値は0であるものとして扱います。

702.6k. 走破馬の走破数が1以上でガード馬のガード値よりも大きい場合、以下を実行します。

702.6k-i. 走破馬が「走破に成功した」事象が発生し、ルールチェックを実行します。

702.6k-ii. 走破馬の走破数からガード馬のガード値を引きます。この値が走破距離です。

702.6k-iii. ターンプレイヤーは走破距離に等しい枚数カードを引き、その後、走破距離から1を引いた枚数のカードを手札からファームに置きます。この際、引いたカード以外の手札のカードをファームに置いてかまいません。

702.6k-iv. ルールチェックを実行します。

702.6l. 走破馬の走破数が0以下であるかガード馬のガード値以下だった場合、以下を実行します。

702.6l-i. 走破馬が「走破に失敗した」事象が発生します。

702.6l-ii. ガード値が1以上である場合、ガード馬が「ガードに勝った」事象が発生します。

702.6l-iii. ルールチェックを実行します。

702.6m. 両プレイヤーの走破エリアのすべてのカードを自身のファームに置きます。

702.6n. ルールチェックを実行します。

702.7. 非ターンプレイヤーがターンプレイヤーとなり、新たなターンを開始します。

800.カードや能力のプレイと解決

801. 能力の種別

801.1. 能力は、自動能力、常時能力の2種類に分けられます。

801.1a. 自動能力とは、その能力に示された事象がゲーム中で発生することにより、自動的にプレイされる能力を指します。

801.1a-i. 自動能力は、テキスト上では「(条件)した時、(効果)」または「(特定時点)時」と表記されます。この(条件)や(特定時点)で示された事象を誘発条件と言い、自動能力の誘発条件が満たされていることを、「(その自動能力が)誘発している」または「(その自動能力が)発動する」と言います。

801.1b. 常時能力とは、その能力が有効な期間、常になんらかの効果を発生している能力を指します。

801.1b-i. 自動能力でない能力は常時能力です。

802. 効果の種別

802.1. 効果は「単発効果」「継続効果」「置換効果」の3種類に分けられます。

802.1a. 「単発効果」とは、解決中にその指示を実行し、それで効果が終了するものを指します。「カードを1枚引く」「この馬をファームに置く」等の能力がある場合、その能力により発生する効果は単発効果です。

802.1b. 「継続効果」とは、一定の期限の間(期間が特に指定されていない、すなわち「このゲーム中」であるものを含みます)、その効果が有効であるものを指します。

802.1c. 「置換効果」とは、ゲーム中にある事象が発生する場合、それを実行するのではなく別な事象を実行するものを指します。

802.1c-i. 能力に「(行動A)する時、かわりに(行動B)する」と書かれている場合、その能力により発生する効果は置換効果です。

802.1c-ii. 能力に「(行動A)する時、かわりに[選択]してよい。そうしたら、(行動B)する」と書かれている場合、その能力により発生する効果は選択型の置換効果です。

803. 有効な能力と無効な能力

803.1. 何らかの効果により、特定の効果が「有効」であったり「無効」であったりすることがあります。この場合、以下に従った処理を行います。

803.2. 何らかの効果の一部あるいは全部が特定の条件下で無効であると表記されている場合、その条件下で、その部分は能力としては存在しますが、効果を発生することはありません。その効果が本来何らかの選択を求める場合、その選択は行いません。

803.3. 何らかの効果の一部あるいは全部が特定の条件下で有効であると表記されている場合、その条件が満たされていない状態では、その部分は無効です。

803.4. 能力は原則として以下の条件で有効になります。

803.4a. 特定の領域や特定の状況でのプレイまたは参照が明白である能力は、その領域や状況で有効です。

803.4a-i. あるカードのプレイ時やそのカードを特定領域に置く際に参照する事が明白である能力は、その状況において有効です。

803.4b. 種類が馬であるカードの能力は、そのカードが走破エリアにある間有効です。

803.4c. 種類がサポートでタイプが状況であるカードの能力は、そのカードが状況エリアにある間有効です。

803.4d. 種類がフォースであるカードは、そのカードが解決エリアにある間有効です。

804. ルールチェック

804.1. ルールチェックとは、ゲーム中で発生したルール処理や自動能力のプレイを行う時点を指します。

804.1a. ルールチェックにおいては、まずルール処理がすべて解決され、解決すべきルール処理が無くなってから、誘発条件を満たした自動能力のプレイと解決を行います。詳しくは 901 を参照してください。

804.2. ルールチェックを実行した場合、ゲームは以下の手順で進行します。

804.2a. 現在処理を行うべきルール処理すべてを同時に実行します。その結果新たに行うべきルール処理が発生している場合、この手順を行うべきルール処理が残っている間繰り返します。

804.2b. プレイヤーが使用者であるいずれかの自動能力が待機状態になっている場合、ターンプレイヤーはそのうち 1 つを選び、プレイと解決を行い、その後 804.2a に戻ります。

804.2c. 非ターンプレイヤーが使用者であるいずれかの自動能力が待機状態になっている場合、非ターンプレイヤーはそのうち 1 つを選び、プレイと解決を行い、その後 804.2a に戻ります。

804.2d. ルールチェックを終了します。

805. プレイと解決

805.1. 自動能力や手札のカードは、プレイすることによって解決され、効果が発生します。常時能力はプレイされることはなく、常に効果が発生し続けています。

805.2. カードや能力をプレイする場合は、以下の手順に従います。

805.2a. プレイする能力や手札のカードを指定します。

805.2a-i. プレイするのがカードである場合、それが非公開領域にあるなら公開し、解決領域に移動します。

805.2b. カードや能力に何らかの選択が必要である場合、その選択を行います。

805.2c. プレイするためのコストがある場合、そのコストを決定し、すべてのコストを支払います。

805.2c-i. 走破馬としてプレイするカードは、コストとしてそのカードのコストに等しい点数のフォースを支払う必要があります。

805.2d. カードや能力の解決を行います。

805.2d-i. プレイしたのが走破馬としてプレイした馬カードである場合、そのカードと、そのプレイのために支払って解決領域にあるフォースカードを走破エリアに置きます。

805.2d-ii. プレイしたのがガード馬としてプレイした馬カードである場合、そのカードを走破エリアに置きます。

805.2d-iii. プレイしたのがサポートカードでそのタイプが状況である場合、そのカードを状況エリアに置きます。

805.2d-iv. プレイしたのがサポートカードでそのタイプが馬のアイテムかジョッキーである場合、そのテキストの

内容を実行し、走破エリアに置かれます。走破の処理が完了したら、ファームに置きます。(702.16.)

805.2d-v. プレイしたのがサポートカードでそのタイプがエリアのアイテムかジョッキーカードである場合、そのテキストの内容を実行し、そのカードをファームに置きます。

805.2d-vi. プレイしたのが能力である場合、その効果を実行し、その後解決エリアのその能力を消去します。

805.3. 状況でないサポートカードをプレイし、それを解決した場合にそのテキスト内容が結果としてまったく実行されない場合、そのサポートカードのプレイは不正です。そのカードのプレイは取り消され、ゲームはそのカードのプレイ前まで巻き戻されます。

806. 自動能力の処理

806.1. 自動能力とは、特定の誘発条件が発生したときに、その後に発生したルールチェックでプレイされる能力を指します。

806.2. なんらかの自動能力の誘発条件が満たされた場合、その自動能力は待機状態になります。

806.2a. 自動能力の誘発条件が複数回満たされた場合、その自動能力はその回数分待機状態になります。

806.3. ルールチェックを実行した段階で、自動能力のプレイを求められているプレイヤーは、自身が使用者である自動能力のうち待機状態のものを 1 つ選び、それをプレイします。プレイされた能力の解決後、その自動能力の待機状態が 1 回取り消されます。

806.3a. 待機状態の自動能力のプレイは強制で、プレイしないことを選択することはできません。ただし、自身が使用者である自動能力が複数待機している場合、そのうちのどれを先にプレイするかを選ぶことは可能です。

806.3a-i. 自動能力が任意でコストを支払うことによってプレイすることを選択できる場合、それを支払わないことを選択し、プレイしないことを選ぶことができます。

806.3b. 選んだ待機状態の自動能力をプレイできない場合、その待機状態は 1 回取り消されます。

806.3b-i. 自動能力が任意でコストを支払うことによってプレイすることを選択できる場合に、それを支払わないことを選択し、プレイしないことを選んだ場合、その待機状態は 1 回取り消されます。

806.4. あるカードが領域を移動することを誘発条件とする自動能力が存在します。これを領域移動誘発と呼びます。

806.4a. 領域移動誘発による自動能力が、その能力を誘発させたカードの情報を求める場合があります。その場合、以下に従ってその情報を調べます。

806.4a-i. カードが公開領域から非公開領域、あるいは非公開領域から公開領域に移動することによって誘発する自動能力がカードの情報を求める場合、そのカードが公開領域にある状態での情報を用います。

806.4a-ii. カードが公開領域から公開領域へ移動することによって誘発する自動能力がカードの情報を求める場合、そのカードが移動後の領域にある状態での情報を用います。

806.4b. あるカードが領域移動誘発能力を持ち、そのカードがその能力が有効になる領域に入ると同時にいずれかのカードがその領域移動誘発能力の

誘発条件を満たす領域移動を行った場合、その誘発条件は満たされたものとします。

806.5. なんらかの効果により、以降の特定の時点で誘発条件が発生する自動能力が作成されることがあります。これを時限誘発と呼びます。

806.5a. 時限誘発は、特に期限が示されていないかぎり、一度だけ誘発条件を満たします。

806.6. 自動能力が、特定の事項が発生したことではなく、特定の条件が満たされていることを誘発条件としている場合があります（「あなたの手札にカードがない時、～」等）。これを状態誘発と呼びます。

806.6a. 状態誘発は、その状態が発生したときに1度だけ待機状態になります。この自動能力が解決された後、再びその自動能力の誘発条件が満たされている場合、その能力は再度待機状態になります。

806.7. 待機状態の自動能力のプレイ時に、その自動能力を有していたカードの領域が変わっていた場合でも、その自動能力はプレイする義務があります。

807. 単発効果の処理

807.1. 単発効果を実行するよう求められた場合、そこに指示された行動を1度だけ実行します。

808. 継続効果の処理

808.1. なんらかの継続効果が存在する状態でカードの情報が求められる場合、以下の順でその情報に対する継続効果を適用します。

808.1a. カード自身に表記されている情報が、常に基準の値となります。

808.1b. 次に、能力を与える/失わせる/有効にする/無効にする効果を適用します。

808.1c. 次に、数値でない情報を特定の内容にするものをすべて適用します。

808.1d. 次に、得意効果(1000)による修正を適用します。

808.1e. 次に、数値の情報を特定の値にするものをすべて適用します。

808.1f. 次に、情報を一定の値上下させるものをすべて適用します。

808.1f-i. 脚質や馬場状態など、順序のある情報を指定段階数上下させるものはここに含まれます。

808.1g. 以上の808.1b-808.1fで適用順の前後が決定されない継続効果Aと継続効果Bが存在している状態で、効果Aを先に適用するか否かによって効果Bが何に対して適用されるか、またどのように適用されるかが変わる場合、効果Bは効果Aに依存しているものとします。いずれかの効果に依存している効果は、依存されている効果よりも常に後に処理されます。

808.1h. 以上の808.1b-808.1gで適用順の前後が決定されない複数の継続効果が存在する場合、それらの継続効果は、効果が発生した順に従って順番に適用します。

808.1h-i. 継続効果の発生源が常時能力である場合は、その能力を持つカードが現在の領域に置かれた時点を基準とします。

808.1h-ii. それ以外の能力の場合は、それがプレイされた時点を基準とします。

808.2. 常時能力以外で発生している継続効果は、その能力がプレイされた時点よりも後に領域移動を行ったカードに対しては適用されません。

808.3. 特定の領域におけるカードの情報を変更する継続効果は、該当するカードがその領域に入ると同時にその情報に適用されます。

808.3a. 特定の情報を持つカードが領域に入ることを条件とする自動能力は、その領域に適用されている継続効果を適用した後の情報を参照します。

809. 置換効果の処理

809.1. 置換効果が発生している場合、その置換効果の適用対象である事象が発生する場合、それを発生させず、置換効果で示された別の事象に置き換えます。

809.1a. これにより、置換された元の事象はまったく発生しなかったこととなります。

809.2. 同一の事象に対し複数の置換効果が発生している場合、どの置換効果を先に適用するかは、それにより影響を受けるプレイヤーが決定します。

809.2a. 影響を受ける事象がカードや能力である場合、その使用者が決定します。

809.2b. 影響を受ける事象がゲーム中の行動である場合、その行動を実行するプレイヤー、またはその行動が適用されるカードの使用者が決定します。

809.2c. 同一の事象に対しては、各置換効果は最大1回しか適用できません。

809.3. 置換効果が選択型置換効果（「～する時、かわりに～してよい。そうしたら、～する」）である場合、その選択を実行できないのであれば、この置換効果は適用できません。

810. 最終情報

810.1. ある効果が特定のカードの情報や状態を参照している場合、その効果はそのカードが最後にその領域にあったときの情報や配置状態を参照します。

811. 発生源

811.1. 能力や効果により、ある効果の発生源を求めることがあります。

811.2. 能力の発生源とは、その能力を持つカード、または時限誘発能力の場合はその時限誘発能力を発生させた能力を持つカードを指します。

900. ルール処理

901. ルール処理の基本

901.1. ルール処理とは、ゲームにおいて特定の事象が発生した、あるいは発生している場合に、ルールにより自動的に実行される処理の総称です。

901.2. ルール処理はルールチェックにおいてのみ条件を満たしているかを確認し、満たされている場合に実行されます。他の行動の実行中に条件を満たしていても、ルールチェックの段階でその条件が満たされていない場合、そのルール処理は行われません。

901.3. ルール処理が複数同時に実行を求められる場合、それらをすべて同時に実行します。

902. 勝利処理

- 902.1. いずれかのプレイヤーのすべての距離エリアにカードがない場合、ルール処理として、そのプレイヤーはこのゲームに勝利します。

903. 重複カード処理

- 903.1. いずれかのプレイヤーの状況エリアに状況カードが複数ある場合、そのプレイヤーはそのうち最も後から置かれたカードを1枚選択し、それ以外のカードをそれぞれの所有者のファームに置きます。
- 903.2. 両方のプレイヤーの状況エリアにそれぞれ状況カードがある場合、以下に従います。
- 903.2a. 各プレイヤーは自身の状況エリアで最も後から置かれたカードを1枚ずつ選択します。
- 903.2b. その一方がもう一方よりも後に状況エリアに置かれたカードである場合、すべての状況エリアの、その後から置かれた選ばれたカード以外のすべてのカードをそれぞれの所有者のファームに置きます。
- 903.2c. 選ばれたそれぞれのカードが状況エリアに置かれた時点が同時である場合、すべての状況エリアのすべてのカードを所有者のファームに置きます。

904. 不正カード処理

- 904.1. いずれかのプレイヤーの走破エリアに馬カードでもフォースカードでもないカードがある場合、ルール処理として、そのカードを所有者のファームに置きます。
- 904.2. 状況エリアにタイプが状況でないカードがある場合、そのカードを所有者のファームに置きます。

905. 不正解決領域処理

- 905.1. 解決領域に現在プレイを行っているまたは解決中であるカード、または現在プレイを行っているカードをプレイするためのコストとしてのフォースカード以外のカードが存在する場合、ルール処理として、そのカードを所有者のファームに置きます。

1000. 得意効果

1001. 概要

- 1001.1. すべての領域において、馬カードの走破数はその馬の各種情報が得意(508)であるかによって修正されます。

1002. 走破数の修正

- 1002.1. ある馬カードの走破値は、以下の条件を満たす場合に指定の修正を受けます。
- 1002.1a. その馬が得意馬場(508.1)でない場合、走破数に-1します。
- 1002.1b. その馬が得意距離(508.2)でない場合、走破数に-1します。
- 1002.1c. その馬が現在得意脚質エリア(508.3)である場合、走破数に+1します。
- 1002.2. この修正は、非公開領域を含めてすべての領域において適用します。

1100. フォース能力

1101. 概要

- 1101.1. 馬カードのテキストはフォース能力と呼ばれ、特別な表記を持ちます。

1102. フォース能力の定義

- 1102.1. フォース能力は「(状態)時、(効果)」であるものと「(行動)時、(効果)」であるものに別れます。
- 1102.1a. ここでの状態とは、特定のカードが特定の情報を持つ、あるいは特定の状態であることを意味します。
- 1102.1b. ここでの行動とは、特定の行動が実行されたことを意味します。
- 1102.2. 「(状態)時、(効果)」であるものは、「このカードが走破エリアに置かれた時、(状態)なら、(効果)」を意味する自動能力として扱います。
- 1102.3. 「(行動)時、(効果)」であるものは、そのテキストの自動能力であるものとして扱います。
- 1102.4. 「(条件 A)時、(効果 A)。(条件 B)時、(効果 B)」のように複数の条件を持つフォース能力は、その条件がそのカード上のそれ以前の能力内のテキストを参照するのでないかぎり、それぞれ独立したフォース能力として扱います。
- 1102.5. フォース能力により発生した継続効果は、そのフォース能力を持っている馬カードが走破エリアにある間適用されます。
- 1102.6. フォース能力が「使用できない」場合、そのフォース能力により定義される自動能力は、誘発条件を満たしても誘発しません。

1200. その他

1201. 永久循環

- 1201.1. 何らかの処理を行う際に、ある行動を永久に実行し続けることができる、あるいは永久に実行せざるを得なくなることがあります。これを永久循環と呼び、この場合は、以下に従います。
- 1201.1a. ターンプレイヤーは、その循環行動で実際に行われる一連の行動を示し、その後その行動を実行する回数を示します。その後、非ターンプレイヤーは、その回数の行動を実行することを認めるか、それより少ない回数の行動を実行させた上で、その行動に含まれない行動を行うかを選べます。その後、その選択に従ってそれらの行動を実行します。
- 1201.1b. ターンプレイヤーが何らかの行動を行い、その後そのターン中にゲームが完全に同一である状態が発生した場合、ターンプレイヤーはその際に行った行動を再び行うことはできません。
- 1201.1c. 何らかの理由により、どちらのプレイヤーにもその永久循環を止める方法がない場合、ゲームは引き分けで終了します。

付録 A. 特殊カードリスト

● 競馬場カード

札幌
函館
福島
新潟
東京
中山
中京
京都
阪神
小倉

● 距離カード

1200m(芝、短距離)
1400m(芝、短距離)
1600m(芝、マイル)
1800m(芝、マイル)
2000m(芝、中距離)
2200m(芝、中距離)
2400m(芝、中距離)
2500m(芝、中距離)
3000m(芝、長距離)
3200m(芝、長距離)

● 馬場状態カード

良
稍重
重
不良