

ブレイン★バトル 公式ルールブック (2012年6月版)

2012年5月31日

1. ゲームの基本となるルール.....	ページ 2
2. バトルの準備.....	3
3. バトルの進め方.....	4
4. サポート効果の判定.....	7
5. 得点・持ち点の計算.....	7
6. 審判.....	7
7. 訂正等.....	7
8. 適用.....	8

1. ゲームの基本となるルール

1.1 原則

- 1.1.1 通常のゲームは本ルールを用いて行う。
- 1.1.2 本ゲームの発行者である市進総合研究所が公式サイトにて回答したQ&Aは本ルールと同等の効力を持つものとして扱う。
- 1.1.3 本ルールとQ&Aが矛盾した場合、一時的にQ&Aが正しいものとして扱う。
- 1.1.4 大会等において主催者が事前に告知している場合、一部のルールを変更することが認められる。ただし、本項を適用する場合、事前に市進総合研究所に許可を得なければならない。
- 1.1.5 特に指定が無い場合、本ルールに適用されている順序に優先順位としての意味はない。ただし、手順を示す項目については記載の順序に従う。

1.2 ゲームの用語

- 1.2.1 市進総合研究所発行のカードゲーム『ブレイン★バトル』において、ゲームの進行にかかわるものの名称を次のように定める。なお、「 」に囲んだものは、本ルール内において正式名称として断りなく用いる。
- 1.2.2 「バトル」とは本ルールにおいては他のプレイヤー(チーム対戦を含む)と対戦することという。
 - 1.2.2.a 1回の「バトル」は原則として5回戦で行われる。
 - 1.2.2.b 「1回戦」とは問題を1問出し合い、解き、得点を確定させる一連の流れをいう。
- 1.2.3 「カード」とは問題カードとサポートカードのことを指す。
 - 1.2.3.a 「問題カード」とは表に問題、裏に解答が記載されたカードを指し、国語・算数・理科・社会の4教科がある。
 - 1.2.3.b 「サポートカード」とは表の中央部にひゃくてんしが描かれ、裏にサポート効果が記載されたカードを指し、アタックとディフェンスの2種類がある。
- 1.2.4 「デッキ」とは別途定められたルールに則して組まれた25枚のカードの束のことをいう。
 - 1.2.4.a 「デッキ」は問題カード各教科5枚ずつとサポートカード5枚で作る。
- 1.2.5 「バトルシート」とは各カードの置き場が示され、バトルの際に使用するシートを指す。
 - 1.2.5.a 「バトルエリア」とはバトルシート上部の、バトルの際に問題カードとサポートカードを出す部分を指す。
 - 1.2.5.b 「マイエリア」とはバトルシート下部の、デッキをセットする部分を指す。
- 1.2.6 「思考時間」とは問題カードを解く際に定められた制限時間のことを指す。
 - 1.2.6.a 算数の「思考時間」は問題ごとに設定されており、問題カードの表に記載されている。

- 1.2.6.b 算数以外の科目の「思考時間」はすべて1分とする。カードに記載はない。
- 1.2.7 「アタックポイント」とは問題正解時に獲得できる点数のことを指し、問題カードの裏に記載されている。
- 1.2.8 「サポート効果」とはサポートカードを用いることにより発生する効果のことを指す。
 - 1.2.8.a 「サポートカードのアタック」とは相手の得点を入りにくくすることを中心に効果を発生させるサポートカードのことを指し、「アタックカード」と称することもある。
 - 1.2.8.b 「サポートカードのディフェンス」とは自分の得点を入りやすくすることを中心に効果を発生させるサポートカードのことを指し、「ディフェンスカード」と称することもある。
 - 1.2.8.c 「発動条件」とはサポート効果が有効となる条件のことを指し、主に基本効果の判定に用いる。
 - 1.2.8.d 「基本効果」とは主に得点を変動させる効果のことを指し、有効となる場合は獲得したアタックポイントを増減させることになる。
 - 1.2.8.e 「○」「◎」とは基本効果の種類を示しており、カードに記載された条件で選択される。
 - 1.2.8.f 「◎」の場合、相手のサポート効果を無効にすることができるが、「基本効果」より優先順位は劣る。
 - 1.2.8.g 「追加効果」とは基本効果に加える効果のことを指す。
 - 1.2.8.h 思考時間を増減させる「追加効果」は発動条件に関わりなく有効となる。
- 1.2.9 「プレイヤーA」「プレイヤーB」とはバトル開始時にサイコロを振ることにより決定されるプレイヤーの呼称であり、プレイヤーAは1回戦の科目決めを行う。
- 1.2.10 「得点」とは獲得したアタックポイントにサポート効果による増減を反映させた、その回戦で得られる最終得点を指す。
- 1.2.11 「持ち点」とは前回戦までの得点の合計を指す。回戦終了時の持ち点は“前回までの持ち点+今回の得点”で計算される。

2. バトルの準備

2.1 用意するもの

- 2.1.1 バトルをするにあたり各プレイヤーは、自分のデッキ、バトルシート、サイコロ、ストップウォッチ(秒単位で計測できる時計でも可)、筆記用具、ノートを用意する必要がある。
- 2.1.2 デッキはバトル開始前に準備をし、カードの種類ごとに表を上にして重ねておく。
- 2.1.3 ノートは、問題を解き、解答を記すことと得点を記録するために用いる。
 - 2.1.3.a 公式サイトより得点表をダウンロードし使用してもよい。

2.1.3.b 公式サイトより解答用紙をダウンロードし使用してもよい。

2.2 デッキのセット

2.2.1 デッキの問題カードをバトルシートのマイエリアに、科目ごと表を上にして置く。

2.2.2 デッキのサポートカードをバトルシートのマイエリアに、種類ごと表を上にして置く。

2.2.2.a サポートカード 5 枚のうち、アタック・ディフェンスの内訳は任意で決定してよい。いずれか一方の種類を使用しないことも可能。(全部ディフェンスなども可)

3. バトルの進め方

3.1 プレイヤーA Bの決定

3.1.1 対戦する両者(複数人でチームを組んで行う場合はその代表者)がそれぞれサイコロを振り、出た目の大きい方のプレイヤーをプレイヤーA、小さい方のプレイヤーをプレイヤーBとする。

3.1.1.a 出た目が同数の場合は、再度両者がサイコロを振り出た目に差がつくまで続ける。

3.2 各回戦の科目決め

3.2.1 1回戦はプレイヤーAがサイコロを振り決定する。2回戦はプレイヤーB、3回戦はプレイヤーAというように交互に担当していく。

3.2.2 科目はサイコロの目によって決定される。

3.2.2.a サイコロの目が1の場合、算数の問題カードを用いる。

3.2.2.b サイコロの目が2の場合、国語の問題カードを用いる。

3.2.2.c サイコロの目が3の場合、理科の問題カードを用いる。

3.2.2.d サイコロの目が4の場合、社会の問題カードを用いる。

3.2.2.e サイコロの目が5の場合、プレイヤーAが好きな科目を指定する。

3.2.2.f サイコロの目が6の場合、プレイヤーBが好きな科目を指定する。

3.3 カードセット

3.3.1 科目が決定したら、マイエリアに置いてあるその科目のカードの一番上から1枚取り、相手のバトルシートのバトルエリアに、問題が読めるように置く。

3.3.2 マイエリアに置いてあるサポートカードのうちアタックかディフェンスのいずれか1枚を一番上から取り、自分のバトルシートのバトルエリアに置く。

3.3.2.a サポートカードは出さないことも可能。ただし、出さないと決めた場合はその回戦が終了するまで出すことはできない。次回戦から可能となる。

3.4 サポート効果確認1

3.4.1 問題を解く前にお互いのサポート効果を確認する。

【関連項目】 → 4.1

3.5 時間設定

- 3.5.1 決められた思考時間に合わせてストップウォッチを設定する。
- 3.5.2 算数の思考時間増減効果がある場合は、ここで忘れずに増減を反映させる。

3.6 問題を解く

- 3.6.1 “バトルスタート”の合図と同時にストップウォッチでの計測を開始し、問題を解きはじめる。
 - 3.6.1.a 複数人のチームで対戦する場合、全員が同じ問題を解いてもよいが、解答はひとつに決めることとする。
- 3.6.2 問題を解くにあたり、必要な式や図、考え方などはノートもしくは解答用紙に書く。
- 3.6.3 解答はノートもしくは解答用紙の所定欄に明記する。
- 3.6.4 思考時間内に解答を記入し、その解答で確定させる場合は、自分でストップウォッチを止める。ストップウォッチを止めた後での解答変更はできない。

3.7 答え合わせ

- 3.7.1 両者が思考時間内に解答を終えるか、両者の思考時間が終了したら答え合わせをする。
- 3.7.2 “オープン”の合図で問題カードを裏返し、正解を確認する。
- 3.7.3 以下の場合是不正解とする。
 - 3.7.3.a 思考時間内に解答が記入されていない場合は、不正解とする。
 - 3.7.3.b 解答が不明瞭、判読できないという場合は、不正解とする。
 - 3.7.3.c 特に指定が無いかぎり、漢字の誤りは不正解とする。
- 3.7.4 正解の場合は、問題カード裏に記載されたアタックポイントを自分の得点表の「獲得アタックポイントらん」に記入する。不正解の場合は0と記入する。

3.8 サポート効果確認2

- 3.8.1 バトルシートにセットされたサポートカードの効果を確認し、得点表に反映させる。

【関連項目】 → 4.1

- 3.8.1.a 自分にディフェンス効果があるかどうかを確認し、得点表の「自分のディフェンス効果らん」に増加した得点等を記入する。効果が無い場合は0と記入する。
- 3.8.1.b 相手からのアタック効果があるかどうかを確認し、得点表の「相手のアタック効果らん」に減少した得点等を記入する。効果が無い場合は0と記入する。
- 3.8.1.c 持ち点変更の効果が有効となる場合は、前回の持ち点に変更を加え、得点表の「サポート効果による持ち点変更らん」に変更後の持ち点を記入する。
- 3.8.2 得点を減少させる場合の記入方法は-(マイナス)を用いる。例えば 50 点減らす場合は-50と記入する。
- 3.8.3 得点を増加させる場合の記入方法は+(プラス)を用いる。例えば 100 点増やす場合は+100と記入する。

- 3.8.4 得点を2倍させるというような場合の記入方法は、それによって増加する点を該当らんに記入する。例えば獲得アタックポイントが200点で得点2倍の効果がある場合は、自分のディフェンス効果らんに+200と記入する。

3.9 得点集計

【関連項目】→ 5.1

- 3.9.1 サポート効果による増減を得点表に記入したら、獲得アタックポイント+自分のディフェンス効果+相手のアタック効果を計算し、得点表の「得点らん」にその合計を記入する。
- 3.9.2 得点が確定したら、前回の持ち点と今回の得点を合計し、得点表の「持ち点らん」にその点を記入する。

3.10 回戦終了後の処理

- 3.10.1 バトルエリアに置かれた自分のカードを回収し、スタートセットパッケージの上ぶたに入れておく（上ぶたを裏返して回収場所とする）
- 3.10.2 ストップウォッチを初期状態に戻す。（1分0秒に設定しておく）と便利）

3.11 2回戦以降

- 3.11.1 3.2の科目決めから3.10までをくり返し実施し、5回戦を行う。

3.12 勝敗の決定

- 3.12.1 5回戦終了時点での持ち点大きいプレイヤーをバトルの勝者とする。
- 3.12.2 5回戦終了時点での持ち点同点の場合は延長戦となる。

3.13 延長戦

- 3.13.1 延長戦に入る前に3.10.1で回収した使用済みカードの中から、サポートカードを取り出し、マイエリアにセットしておく。この際、カードの順番は任意で決定してよいが、特別な指定が無い限り、バトル開始時のデッキ以外からのカード使用は認められない。
- 3.13.1.a 延長戦開始時もしくは延長戦中にマイエリアにある問題カードが0枚となった科目については、次回戦開始前に3.10.1で回収した使用済みカードの中から、その科目のカードを取り出し、マイエリアにセットする。この際カードの順番は任意で決定してよいが、特別な指定が無い限りバトル開始時のデッキ以外からのカード使用は認められない。
- 3.13.2 3.2の科目決めから始める（6回戦目となるのでプレイヤーBが科目決めをする）
- 3.13.3 延長1回戦終了時点での持ち点に差がつけば、その時点で持ち点大きいプレイヤーを勝者とし、バトルは終了する。
- 3.13.4 延長1回戦でもなお持ち点同点の場合は、延長2回戦を行う。以降、持ち点の差がつくまで続け、勝者を決定する。

4. サポート効果の判定

4.1 基本原則

- 4.1.1 基本効果と思考時間増減以外の追加効果は基本効果が優先される。思考時間増減の追加効果は発動条件にかかわらず有効となる。
- 4.1.2 基本効果と「◎」の効果は基本効果が優先される。
- 4.1.3 ひとりのプレイヤーに2つの基本効果が重なる場合は、それぞれが発動条件を満たしていれば2つとも有効となる。
- 4.1.4 両プレイヤーの基本効果が重なる場合は、それぞれが発動条件を満たしていればいずれも有効となる。例えば「相手のアタック効果無効」と「相手のディフェンス効果無効」が重なる場合は、双方とも有効としてサポート効果なしでの判定となる。

4.2 判定不能の場合

- 4.2.1 バトル中にサポート効果の判定において判定が困難なケースとなった場合、その回戦を科目決めからやり直すこととする。5回戦でカードが不足する場合は、3.13.1の規定を適用しカードを補充する。
- 4.2.2 判定不能のケースについては、公式サイトのお問い合わせメールフォームから問い合わせることができるものとする。この場合、発行者はその内容を検討して速やかに回答するものとし、必要に応じてサイト上での周知を行うこととする。

5. 得点・持ち点の計算

5.1 基本原則

- 5.1.1 得点・持ち点の下限は0点とし、サポート効果によって得点・持ち点が0点未満となる場合は、0点とする。例えば、持ち点50点で「持ち点-100点」の効果が有効となった場合は、持ち点を-50点とするのではなく、0点とする。
- 5.1.2 得点・持ち点の計算をする際の最小単位は0以上の整数とし、小数第一位は四捨五入する。

6. 審判

- 6.1 バトルにおける審判を行う者は、本ルールに則って公平な判定を下すこととする。
- 6.2 審判を行う者は、発行者等が主催する大会においてはその主催者が適任者を選定し、その任を委ねることとする。また、大会以外でのプレイについてはプレイヤー双方の同意をもとに選任し、その審判の判定には原則として従うものとする。

7. 訂正等

7.1 カード表記の訂正

- 7.1.1 現在発行のカードに訂正の必要が生じた場合、発行者はその内容とルール上の運用

について公式サイトおよび公式ルールブックへの追記を行うことにより周知するものとする。

7.2 ルールの訂正

- 7.2.1 本ルールの訂正は発行者が行い、その内容については公式サイトおよび公式ルールブックへの追記を行うことにより周知するものとする。

8. 適用

- 8.1 本ルールは、市進総合研究所により公式的に発行されたすべてのカードを用いて行われる、すべてのゲームに適用される。
- 8.1.1 本ルールは、プレイヤー同士がそれぞれに行っておりローカルルールに対し、優位を持つ。ローカルルールでのプレイにおいてプレイヤーの間で、基づくルールに乖離がある場合、その両プレイヤーの主張にかかわらず、本ルールが適用される。
- 8.1.2 本ルールによって定められていない事象が発生した場合、両プレイヤーの相談によって解決することは可能だが、公式サイトを通じて発行者に問い合わせをすることにより、その事象についての正式な解決方法を確認することができる。この場合、発行者は速やかに公式サイト上にて正式な解決方法を周知するものとする。
- 8.2 本ルールおよびその修正・加筆については、発行者が公式サイトまたは紙等の保存可能な媒体を通して公表した時点から有効となる。発行者はその公表日時を明記する義務を負う。