

TENKA

CYBERPUNK
SENGOKU

電 腦 戦 国

A 2-PLAYER COMPETITIVE TCG
25-35 MIN • 60-CARD DECK • ONE KI, THREE CHOICES

続べよ、
電脳戦国。
天下は一つ。

—— 目次 / TABLE OF CONTENTS

この一冊で、十分に戦える。

ルールの核

CORE RULES

- 03 勝利条件はただ一つ
- 04 すべては三択に集約される
- 05 ドメインを育てるか、前線を築くか
- 06 召集 — 安く前線に出す保管庫
- 09 Kiは相手ターンに持ち越せる
- 10 ターンは5フェーズで進む

カードと戦闘

CARDS & COMBAT

- 07 カードは三種類だけ
- 08 ユニットカードを読み解く
- 14 暁・陽・宵 — 三相のバリエーション
- 11 戦闘は1体ずつ順次解決
- 12 複数で狩り、超過は【貫通】で貫く
- 13 攻撃宣言の直後に割り込め

構築と五大クラン

BUILD & CLANS

- 15 2つのフォーマット
- 16 デッキは60枚、リーダーは1人
- 17 レアリティと封入率
- 18– 五大クラン — 黒鉄・霞網・孤剣・余典・機典
22
- 23 用語集 — この一枚で十分
- 24 5ステップで開戦

—— ゲームの目的

勝利条件は ただ一つ。

— Reduce the Honor of the opposing leader to zero.



クランリーダーのHonor（体力）を0にした方が勝者。リーダー自身は戦わない。だが、ドメインと前線で築き上げた全ての戦力が、ただ一つの目標に向かう。

最重要メカニクス

すべては**三択**に集約される。

— One card. Three futures. Decide every turn.



投入 PITCH ・ 即時KI 1/TURN

手札から捨て、Pitch値分のKiを即時獲得。今すぐKiが欲しい時の手段——だが捨てるカードを選ぶ覚悟がいる。

配置 INSTALL ・ ドメインへ 1/TURN

コスト0でドメインに置き、毎ターンKiを産出し続けるエンジンを育てる。

展開 DEPLOY ・ 前線へ UNLIMITED

Kiを消費して前線に出し、戦闘に参加させる。能力も発動する。Ki次第で何枚でも。

今Kiが欲しいか、エンジンを育てるか、今すぐ戦力にするか。— この判断がゲームの全てだ。

—— 2つの陣地

ドメインを育てるか、前線を築くか。



DOMAIN

後方の経営基盤。戦闘に参加しないが、毎ターンKiを生み出し続ける。最大5体。

FRONTLINE

戦闘エリア。攻撃と防御を担う。最大5体。前線にユニットがいれば、相手はリーダーを直接狙えない。

緊張の核

ドメインは、 安く前線に出す保管庫。

— Every unit in your domain has a cheaper second-entry cost printed on it.

2つの前線投入ルート / TWO ROUTES TO FRONTLINE

ROUTE A ・ 直接DEPLOY

5 Ki

手札 → 前線
能力発動・即攻撃可
(Hasteなら)

ROUTE B ・ INSTALL→召集

3 Ki + Ki産出済み

ドメイン → 前線
そのターン行動済み
(攻撃は次ターンから)

召集コストはカードごとに記載。Deployコストより必ず安く設計され、ドメインで産んだKiもまるごと利益。Ki産出はそのターンのみ消滅。

設計の意図

相手は常に意識する。

「あのドメインのユニット、いつ召集される？」

ドメインは **経営基盤** であり同時に **予備戦力の倉庫**。

すべてのドメイン枠が、Ki産出と奇襲展開の二重の脅威として相手に圧をかけ続ける。

構成要素

カードは三種類だけ。 役割は明確に分かれる。

UNIT ユニット



三択すべてを担う、ゲームの主役。
Pitch・Install・Deployで使い分ける。

EQUIPMENT 装備



前線ユニットを強化する。
装備先が場を離れれば一緒に消える。

TECHNIQUE 技法



即時発動する効果カード。
「反応」を持つものは戦闘に割り込める。

—— カードの読み方

一枚に、**戦況のすべて**が書いてある。

暁 ユニット **義体斬士** PROSTHETIC SLAYER R



5 COST 2 SUM 6 POWER 2 INST 1 PITCH 刀

◆【Deploy時】
自分の墓地から装備カード1枚を選び、このユニットに装備する（コスト不要）。

◆【攻撃時】
この攻撃で相手ユニットを倒した場合、カードを1枚引く。

「肉体は壊れた。刃は残った。それで十分だ。」

COST · コスト

Deployに必要なKi。5を払えば前線へ。

POWER · 戦闘力

前線でのみ使用。6は重級。

INSTALL · 産出量

毎ターンのKi。+2=堅実エンジン。

PITCH · 即時KI

このカードを捨てた時に得られる即時Ki。

SUM · 召集コスト

ドメインから前線へ召集するKi。手札から出すコストよりは低いのが標準。

TAGS · 流派

刀。デッキへの採用条件。複数記載の場合は全て満たす必要がある。

ABILITIES · 能力

Deploy時：墓地から装備。
攻撃時：倒してドロウ。

VARIANT · バリエーション

右上の暁はバリエーション表示。陽・宵版も存在し、相ごとに数値が異なる。（詳細はp14）

—— 唯一のリソース

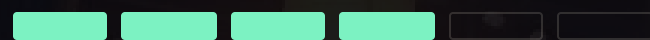
Kiは使い切らず、相手ターンへ構えろ。

— Ki resets at your Refresh. Whatever you don't spend carries into the opponent's turn for Reactions — or a bluff.

01 · 自分のターン

刷新

REFRESH



まず0にリセット。次にドメインの各ユニットがKiを産出する。

02 · 自分のターン

行動・戦闘

ACTION & BATTLE



Deploy・召集・装備・技法で消費。Pitchすればその場で追加獲得。

03 · ターン終了

余Kiは保持

CARRY OVER



使い切らなかったKiは消えずに残る。ここが判断の分かれ目。

04 · 相手のターン

反応 or ブラフ

OPPONENT'S TURN

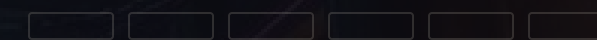


残Kiで反応カードを発動。構えるだけで圧にもなる。

05 · 次の自分

再び刷新

RESET AGAIN



持ち越せるのは1ラウンドだけ。複数ターンの蓄積は不可。

ACQUIRE · KIの入手

① 刷新フェーズにドメインが産出（ターンが進むほど増える：T1 約1~3 → T5 約5~11） / ② 行動中にPitchで即時獲得（1ターン1枚）

RULE · 性質

毎ターンの上限は Pitch・Install 各1枚、Deployは何枚でも。Kiはマイナスにならず、持ち越しは次の自分の刷新で消える。

—— ターンの流れ

ターンは5フェーズで進む。

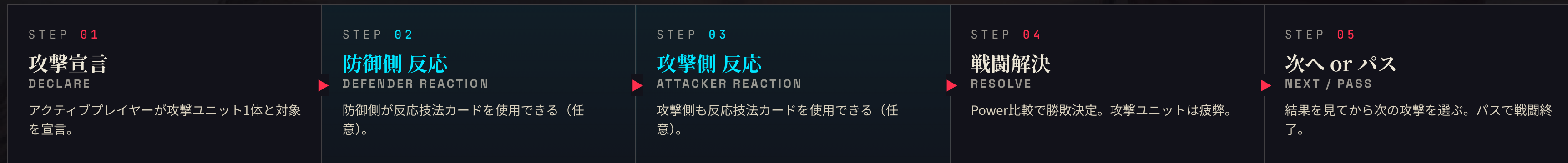
<p>PHASE 01</p> <h2>刷新</h2> <p>REFRESH</p> <p>ドメインのユニットがKiを産出。前線の疲弊が回復。リーダー親和を確認。</p>	<p>PHASE 02</p> <h2>補充</h2> <p>DRAW</p> <p>手札が4枚になるまで引く。すでに4枚以上なら引かない。</p>	<p>PHASE 03</p> <h2>行動</h2> <p>ACTION</p> <p>Pitch / Install / Deploy / 召集 / 装備 / 技法を自由な順番で何度でも実行。</p>	<p>PHASE 04</p> <h2>戦闘</h2> <p>BATTLE</p> <p>疲弊していない前線ユニットで攻撃宣言。1対1で個別解決。先攻Turn1はスキップ。</p>	<p>PHASE 05</p> <h2>終了</h2> <p>END</p> <p>手札上限6枚。超過分は捨てる。余Kiは反应用到に保持。相手のターンへ。</p>
---	--	--	--	---

行動フェーズが本体。三択判断の連続が、毎ターンここで起きる。

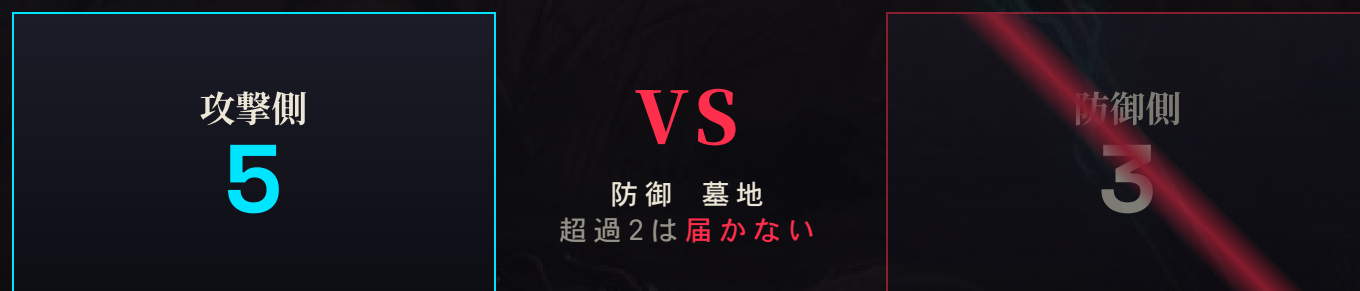
—— 戦闘フェーズ

戦闘は1体ずつ順次解決される。

— Declare. React. Resolve. Decide the next attack with full information.



🕒 結果を見てから次の攻撃を決められる。 順次解決の妙。



DEFENDER 墓地 超過 → 消滅 ただし【貫通】持ちなら → +2 HONOR

戦闘ルール

RULES

攻撃 > 防御 → 防御墓地・超過は消滅

【貫通】で貫く

攻撃 = 防御

両者墓地

攻撃 < 防御

攻撃側墓地

【貫通】持ちのみ超過がHonorへ

KEYWORD

リーダー：前線0体 / 全員疲弊

OPEN

—— 戦闘システム ・ DAMAGE STACKING

複数体で1体を狩る。残HPはターン中持続。

— Attackers gang up. Damage stacks within the turn. Overflow is wasted unless the unit has 【貫通】. Reset on end of turn.

<p>ATTACK 01</p> <p>P:3 → 大妖 P:8 大妖 残HP 5</p> <p>3<8 → 攻撃①墓地。大妖はP5扱いでターン中持続。</p>	<p>ATTACK 02</p> <p>P:3 → 大妖 P:5 大妖 残HP 2</p> <p>3<5 → 攻撃②墓地。大妖はP2扱いへさらに削られる。</p>	<p>ATTACK 03</p> <p>P:3 → 大妖 P:2 撃破 + 超過 1</p> <p>3>2 → 大妖墓地、攻撃③生存。超過1は消滅（【貫通】なし）。</p>
---	--	---

🔄 ターン終了で残HPはリセット。ダメージは次ターンへ持ち越せない。

ルール ① 全員疲弊で開放
前線が存在していても、全員疲弊ならリーダーへ直接攻撃可。順次疲弊で道を作れ。

ルール ② 超過は基本届かない
超過ダメージはリーダーに届かない。ユニットが【貫通】を持つ場合のみ超過がHonorへ。(主に孤剣衆)

ルール ③ ダメージ蓄積
同ターン内なら複数体で同一防御へ集中可。残HPはターン終了でリセット。

—— 反応技法カード

攻撃宣言の直後に、割り込め。

— Reaction techniques fire between declare and resolve. Read the attack, then answer.

一部の技法カードは「**反応**」キーワードを持ち、相手の攻撃宣言直後（戦闘サイクルのStep 02 / 03）に使用できる。

使用タイミング

行動フェーズでは使えない。戦闘の間にだけ差し込める割り込みカード。

通常の技法との違い

反応キーワードを持たない技法は、これまで通り行動フェーズのみ使用可能。

2

迎撃

INTERCEPT · REACTION

攻撃ユニット1体のPowerを
このターン-2。

反応

3

守護結界

AEGIS · REACTION

前線ユニット1体を
このターンの戦闘から
除外。

反応

4

電腦妨害

NET JAM · REACTION

この攻撃を
無効にする。

反応

CARD VARIANT SYSTEM

同名カードに、三相あり。

— Every card exists in three variants. Pick how many of each, and your deck has a personality.

暁 AKATSUKI • DAWN

高コスト・高火力・Pitch弱い

Cost +1 / Power +1 / Pitch -1 / Install 標準。

積みば展開は派手だがKiが枯渇する。勝負所の決定打。

陽 YOU • DAY

バランス型（スターター標準）

すべて基準値。スターターデッキはすべて陽版で構成。

まず陽だけで戦ってからバリエントを混ぜていけ。

宵 YOI • DUSK

低コスト・低火力・Pitch / Install優秀

Cost -1 / Power -1 / Pitch +1 / Install +1。

Deploy戦力は弱い但し資源として優秀。陽Power1は宵Power0。

デッキ構築の核心

同名カードはバリエントごとに3枚（合計最大9枚）。暁を何枚 / 宵を何枚入れるかで、デッキの呼吸が変わる。

POWER 0 の宵版

Power1の陽版は宵版でPower0。欠陥ではなく設計。Pitch3Ki資源・ドメインKiエンジン・Deploy能力ブロッカーとして機能する。

—— プロトタイプの遊び方

まず陽だけで覚え、次に三相を混ぜろ。

FORMAT 01

STARTER

スターターデッキ版

RECOMMENDED ・ 初回プレイ

各クラン構築済み60枚をそのまま使用

READY

全カードが陽版のみ

標準

バリエントを意識せずプレイ

BASIC

ゲームの基本を学ぶ標準フォーマット

LEARN

FORMAT 02

VARIANT MIX

バリエント混合版

RECOMMENDED ・ 2回目以降

ブースターから入手した暁／宵を投入

EXPAND

同名カード：バリエントごと3枚

×3

同名カード合計上限

9枚

Pitch値の分散バランスが構築の核心

BREW

構築例 ・ BREW SAMPLE

流浪の剣士・暁 ×2 (安く展開したいターン用)

流浪の剣士・陽 ×1 (バランス用)

流浪の剣士・宵 ×0 (孤剣衆には不要)

競技フォーマット：Standard (直近2セット) / Eternal (全セット) / Clan Wars (4人多人数) / Draft (8人ブースター)

構築ルール

デッキは**60枚**。リーダーは**1人**。

絶対ルール

HARD

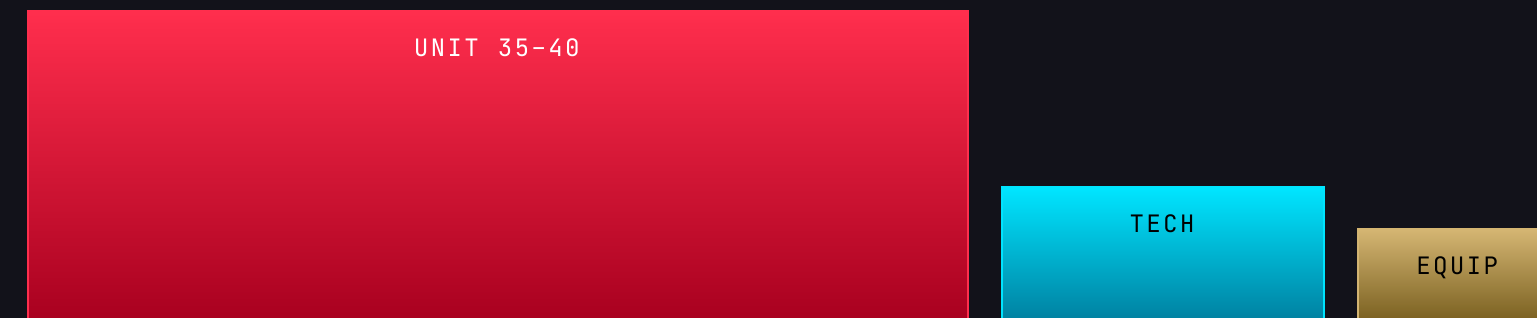
60

枚ちょうど

リーダーカード (デッキ外)	1
同名カード (バリエーションごと)	3
同名カード (合計上限)	9 = 暁×3 陽×3 宵×3
Legendary (バリエーションごと)	1
初期手札 / マリガン	5 / 1回
採用条件	リーダーが全タグを持つ

推奨構成比

SOFT



ユニット	35-40枚
技法	10-15枚
装備	5-10枚

フォーマット：Standard (直近2セット) / Eternal (全セット) / Clan Wars (4人多人数) / Draft (8人ブースター)

—— レアリティと封入

5段階のレアリティ。Legendaryだけは特別。

記号	レアリティ	役割	採用上限
C	コモン	デッキの骨格。Pitchにも使う。	3 × 3相 = 9
U	アンコモン	コンボパーツ・サポート役。	3 × 3相 = 9
R	レア	強力な効果・デッキの中心。	3 × 3相 = 9
M	マジェスティック	ゲームを定義する効果。	3 × 3相 = 9
L	レジェンダリー	クランのアイコン。コレクター価値。	1 × 3相 = 3

BOOSTER PACK・第1弾 10枚入り

- ×7 C/U枠 - CとUが混在。Uはやや出にくい
 - ×1 R確定枠
 - ×2 R/M枠 - R 約75% / M 約25%
- LEGENDARY:** LカードはR/M枠のいずれかに極稀に差し込まれる(約1/96パック)。

封入期待値 / 1 BOX = 24 PACKS

C	各C 3-4セット
U	各U 1-2枚
R	約42枚 (1.75/pack)
M	5-7枚 (約1/4 pack)
L	4ボックスに1枚 (約1/96 pack)

フレーバーテキスト

イタリック体で記載される世界観テキスト。ルール上は無視する。カードの強さや効果に影響しない。

—— 第1クラン ・ 黒鉄財閥 / KUROGANE CORP

重・意志・崩れない前線

クランリーダー 黒鉄の将軍 玄鉄
GENTETSU, THE IRON GENERAL



40 HONOR 黒鉄財閥 刀

◆ 【常時】
自分の前線にユニットが3体以上いる場合、
毎ターン+3Ki産出かつ自前線ユニット全
体Power+1

◆ 【起動：4Ki】
ドメインのユニット1体を即時召集（Haste、
そのターン攻撃可能）

「押せ。理由はいらない。」

「鉄は折れない。折れたなら鉄ではなかった。」

— 玄鉄 / Gentetsu, The Iron General

PHILOSOPHY ・ 鉄の意志

力を信じる。情報でも速さでもない、物理的な重さ・崩れない前線。組織の規律が個人の弱さを補う。

STYLE ・ 前線圧力型

前線3体以上で[黒鉄財閥]ユニット全体にPower+1。起動4Kiでドメインから奇襲召集、即攻撃。

TAG ・ クラン × 流派

[黒鉄財閥] × [刀] — 物理戦闘・前線・重装備の流派。孤剣衆と共有。

第2クラン ・ 霞網 / KASUMI NETWORK

情報・流動・浸透

クランリーダー 霞の術者 水無月
MINAZUKI, THE DRIFTING MASTER



40 HONOR

霞網 電腦

◆ 【常時】
ドメインの各ユニットが+1Ki産出（各ユニットごとに増加。ドメイン5体で+5Ki）

◆ 【起動：2Ki】
手札からユニット1体をコスト0でInstall
（通常Installとは別枠。1ターン1Install制限とは独立）

◆ 【ドメイン親和：5体以上】
毎ターン追加で1枚ドロウ
「霧は消えない。ただ見えなくなるだけ。」

「それは… 興味深い質問ですね。」

— 水無月 / Minazuki, The Drifting Master

PHILOSOPHY ・ 見えない者が動かす

力でも速さでもなく、情報を持つ者が勝つ。中立を装い、複数のクランと同時に取引する。最も信用できず、最も必要とされる。

STYLE ・ ドメイン特化型

リーダー起動で1ターン2 Install 可。T3-4でエンジン完成。前線を反応カードで凌げば、Kiで圧倒する。

TAG ・ クラン × 流派

[霞網] × [電腦] — サイバー・ドメイン・情報戦の流派。霞網リーダー専用。

第3クラン ・ 孤剣衆 / KOKEN-SHU

個・速度・瞬発

クランリーダー 浪人大将 烈

RETSU, THE LONE GENERAL



40 HONOR

孤剣衆 刀

◆ 【常時】

自分のユニットがDeployしたターンに攻撃する際、Power+1を得る（Haste攻撃が一回り強くなる）

◆ 【起動：2Ki】

手札のユニット1体にこのターンのみHasteを付与する（1ターン1回。既にHasteを持つユニットには効果なし）

「天下？ おもしろそうじゃないか。」

「考えてたら 終わってたな。」

— 烈 / Retsu, The Lone General

PHILOSOPHY ・ 今この瞬間

戦略でも情報でもなく、即座の行動。「俺はここにいる、俺は強い」という各自の宣言。組織が嫌いな強者の連合。

STYLE ・ 速攻型

Deployターン攻撃時 Power+1。起動で1体にHaste付与（1ターン1回）。【貫通】持ちが多く、超過ダメージでリーダーを直接削る。

TAG ・ クラン × 流派

[孤剣衆] × [刀] — 黒鉄財閥と同じ刀流派。同じ刀を持っても、振り方は違う。

第4クラン ・ 余典衆 / YOTEN-SHU

帰還・晩成・天機の末裔

クランリーダー 余典衆の薫
KAORU, THE LAST KEEPER



40 HONOR 余典衆 零体

◆ 【常時】
自分のドメインに3体以上いる場合、相手のDeployコスト全体+1Kiになる

◆ 【起動：3Ki】
相手の前線ユニット1体を手札に戻す（帰還）。コスト3以上のユニットのみ対象（1ターン1回）

「理解せずに持つことは、爆薬を理解せずに持ち歩くことだ。」

「理解せずに持つことは、爆薬を理解せずに持ち歩くことだ。」

— 薫 / Kaoru, The Last Keeper

PHILOSOPHY ・ 帰還と継承

天機院の末裔。失われたものを呼び戻す。墓地は終わりではなく素材。長期戦を恐れず、相手の高コストを何度でも追い返す。

STYLE ・ 晩成コントロール

ドメイン3体以上で相手Deployコスト全体+1Ki。起動3Kiでコスト3以上の前線ユニットを手札へ帰還（1ターン1回）。

TAG ・ クラン × 流派

[余典衆] × [零体] — 零体との関係。機典社と[零体]を共有するが、使い方は真逆。

第5クラン ・ 機典社 / KITEN-SHA

消費・電腦・分裂の機構

クランリーダー 機典社の宗麟
SORIN, THE CORPORATE BLADE



40 HONOR 機典社 電腦 零体

◆ 【常時】
自分の[電腦]タグユニットのDeployコストを-1Ki (共有カードも含む)

◆ 【起動：1Ki】
自分のドメインまたは前線の[零体]タグユニット1体を除外する：手札の[電腦]ユニット1体にこのターンHasteを付与する (1ターン1回)

「倫理はコストだ。コストは最適化する。」

「倫理はコストだ。
コストは最適化する。」

— 宗麟 / Sorin, The Corporate Blade

PHILOSOPHY ・ 分裂派の機構

天機院の分裂派・企業化集団。神聖な[零体]を燃料として消費する。余典衆と同じ[零体]を使いながら、真逆のゲームをする。

STYLE ・ 中速コンボ

[電腦]ユニットのDeployコスト-1Ki。起動1Kiで[零体]ユニットを除外し、[電腦]ユニット1体にこのターンHasteを付与。

TAG ・ クラン × 流派

[機典社] × [電腦][零体] — 2流派持ち。霞網と[電腦]、余典衆と[零体]を共有する蝶番。

用語集

この一枚で十分。

気 <small>KI</small> 唯一のリソース。自分の刷新フェーズで0にリセット（相手ターン中は持ち越し可）。	名誉 <small>HONOR</small> リーダーの体力。0になったら敗北。	ドメイン <small>DOMAIN</small> Installしたユニットが並ぶ後方エリア。Ki産出エンジン。最大5体。
前線 <small>FRONTLINE</small> Deployしたユニットが並ぶ戦闘エリア。最大5体。	投入 <small>PITCH</small> カードを捨てて即時Kiを獲得（1ターン1枚）。	配置 <small>INSTALL</small> カードをドメインに置く（コスト0/1ターン1枚）。
展開 <small>DEPLOY</small> Kiを払って前線にユニットを出す（枚数制限なし）。	召集 <small>SHOUSHUU</small> ドメインのユニットをカード記載の召集コスト（Deployより安い）で前線に移動。当ターン行動済み扱い。	疲弊 <small>EXHAUSTED</small> 行動済み状態。次の刷新フェーズまで攻撃不可。
疾駆 <small>HASTE</small> Deployしたターンも攻撃できる特殊能力。	反応 <small>REACTION</small> 攻撃宣言直後に使える割り込み技法のキーワード。	ドメイン親和 <small>AFFINITY</small> ドメイン数が一定以上で発動する追加効果。
戦闘力 <small>POWER</small> ユニットの戦闘強度。前線でのみ使用。	バリエーション <small>VARIANT</small> 同名カードに存在する3つの相暁・陽・宵。Cost/Power/Pitch/Installが相ごとに異なる。	耐久値 <small>DURABILITY</small> 一部装備がユニットに付与するポイント。戦闘ダメージをPowerでなく耐久値で吸収する。
不壊 <small>UNBREAKABLE</small> 装備ユニットが墓地に置かれた時、装備カードを墓地でなく手札に戻す。	超過ダメージ <small>OVERFLOW</small> 攻撃Powerが防御Powerを上回った差分。基本はリーダーに届かない。	貫通 <small>PENETRATE</small> このユニットが防御を撃破した時、超過ダメージがリーダーHonorへ届く。主に孤剣衆のクラン特性（MTGのTrample相当）。
使用不可 <small>LOCKED</small> 指定カードに付与される状態。手札に残るがDeploy・Install・Pitch・使用のいずれも不可。	零体 <small>ZERO-BODY</small> [零体]タグの存在。余典衆は帰還の素材に、機典社は消費する燃料として扱う。	マリガン <small>MULLIGAN</small> 初期手札を引き直す行為。1回のみ、全枚数を交換できる。

準備手順

5ステップで開戦。

STEP 01

リーダー選択

CHOOSE LEADER

リーダーカード1枚を表向きで場に置く。デッキには入れない。

STEP 02

デッキ準備

SHUFFLE

60枚のメインデッキをシャッフルし、裏向きで置く。

STEP 03

初期手札

OPENING HAND

5枚引く。マリガンは1回のみ、全枚数交換可。

STEP 04

先攻決定

COIN FLIP

コイントス等で先攻を決める。

STEP 05

最初のターン

FIRST TURN

先攻はドロースキップ・Pitch不可・戦闘フェーズもスキップ（攻撃不可）。先攻有利を抑える設計。

"電腦戦国時代。あなたはクランリーダーとして、ドメインを育て、前線を築き、敵を滅ぼせ。"

TENKA

CYBERPUNK
SENGOKU

電 腦 戦 国

— 開 戦 / BEGIN —

さあ、**天下**を獲れ。

One Ki. Three choices. One Tenka.

PITCH

INSTALL

DEPLOY