



あそびかたクイックマニュアル

「ラプカ」の最新ルールを知りたい方や大会に参加してみたい方は、
ラプライブ！シリーズ オフィシャルカードゲーム 公式サイトをチェック！
https://llofficial-cardgame.com/



※本マニュアルの内容は2025年8月9日時点のものです。

「ラプライブ！シリーズ オフィシャルカードゲーム」(通称「ラプカ」)は好きなメンバーを集めて遊べる1対1の対戦カードゲームです。
メンバーの力を合わせて誰よりも早くライブで3回勝利しよう！

カードの種類と見方



デッキの作り方

★ **メインデッキ 60枚**
「メンバーカード」48枚＋「ライブカード」12枚

- カードコード(カード番号の数字までの部分)が同じカードは合わせて4枚まで入れられます。
(例)カード番号が「LL-bp1-001-R+」の場合、「LL-bp1-001」の部分がカードコードです。
(例)「PL!N-bp1-002-R+」と「PL!N-bp1-002-P」は合わせて5枚以上入れることはできません。
- メンバーカードとライブカードの枚数は固定です。
(例)50枚＋10枚などの組み合わせにはできません。
- スリーブは60枚すべて同じもので統一してください。

★ **エネルギーデッキ 12枚**
「エネルギーカード」12枚

- 同じカードを12枚でも自由に組み合わせてもOKです。
- メインデッキと同じスリーブは使えません。
- 異なるスリーブを組み合わせず使えます。

よくある質問①

Q. ステージやライブカード置き場に同じカードを2枚以上置くことはできますか？
A. はい、できます。

Q. ステージのメンバーカードをプレイヤーの任意で別のエリアに移動したり、控え室に移動したりすることはできますか？
A. いいえ、できません。

ゲームの準備

- ① **デッキの準備**
メインデッキをシャッフルします。
- ② **先攻・後攻の決定**
じゃんけんで勝ったプレイヤーが先攻・後攻を決めます。
- ③ **手札の準備**
メインデッキから6枚引いて最初の手札にします。
- ④ **手札の入れ替え**
手札から好きな枚数を選び、裏向きにしてプレイマットの空いているスペースに手札やメインデッキと混ざらないように置きます。
1枚以上置いたら、置いた枚数と同じ枚数を引いて、置いたカードをメインデッキに混ぜてシャッフルします。
※先攻・後攻の順番で1回ずつ行います。
- ⑤ **エネルギーの準備**
エネルギーデッキから3枚を表向きにしてエネルギー置き場に置きます。
- ⑥ **ゲーム開始！**
「ラプカ!ミュージックスタート!」の掛け声でゲーム開始！

Q. ターン1回である能力を持つ同じメンバーがステージに2枚あります。それぞれの能力を1回ずつ使うことができますか？
A. はい、同じターンに、それぞれ1回ずつ使うことができます。

Q. 「ライブ中のカード」とはどのようなカードですか？
A. ライブカード置き場に表向きに置かれているライブカードです。

ゲームの流れ

通常フェイズ ライブ成功に向けての準備をしよう！

先攻通常フェイズ 先攻プレイヤーが手番となり、通常フェイズを行います。

- アクティブフェイズ** ステージとエネルギー置き場にあるカードすべてを、ウェイト状態(横向き状態)からアクティブ状態(縦向き)にします。
- エネルギーフェイズ** エネルギーデッキのカードを1枚、表向きにしてアクティブ状態でエネルギー置き場に置きます。
- ドローフェイズ** メインデッキからカードを1枚引きます。(1ターンの先攻プレイヤーも引きます)
- メインフェイズ** 次の行動を好きな順番で好きな回数行うことができます。
①手札のメンバーカードを1枚通んで登場・バトンタッチする。
②ステージのメンバーカードが持っている **【起動】** を1つ選んで使う。
これ以上行わない場合、手番が終了します。

後攻通常フェイズ 同様に、後攻プレイヤーが手番となり、通常フェイズを行います。手番が終了したら、ライブフェイズに進みます。

ライブフェイズ 勝利に向けてライブを成功させよう！

ライブカードセットフェイズ 手札のカードを3枚まで選んで裏向きでライブカード置き場に置き、置いた枚数と同じ枚数を引きます。
※先攻・後攻の順番で1回ずつ行います。

パフォーマンスフェイズ

先攻パフォーマンスフェイズ 先攻プレイヤーが手番となり、パフォーマンスフェイズを行います。

- カードの公開** ライブカード置き場のカードすべてを表向きにし、その中からライブカードではないカードすべてを控え室に置きます。
ライブカード置き場にカードが無い場合、ここで手番が終了します。
- ライブ開始!** **ライブを開始できた場合、【ライブ開始時】の自動能力が発動します!**
- エールを実施** ステージのメンバーすべてのブレードの数と同じ枚数だけ、メインデッキのカードを上からめくります。
- ライブの成功判定** 今回のライブが成功したか失敗したかをチェックします。失敗した場合、ライブカード置き場のカードすべてを控え室に置きます。チェックが終わったら、手番が終了します。

後攻パフォーマンスフェイズ 同様に、後攻プレイヤーが手番となり、パフォーマンスフェイズを行います。手番が終了したら、ライブ勝敗判定フェイズに進みます。

ライブ勝敗判定フェイズ

- ライブ成功!** **ライブ成功!ライブに成功している場合、【ライブ成功時】の自動能力が発動します!**
(お互いの自動能力が発動した場合、先攻プレイヤーが能力を使い終わったら、後攻プレイヤーが能力を使います。)
- ライブの勝敗判定** お互いのライブのスコアを確認します。ライブに勝利したプレイヤーは、ライブカード置き場のカードを1枚選び、成功ライブカード置き場に置きます。**成功ライブカード置き場にカードを3枚置いたプレイヤーがゲームに勝利します!**
- ライブ終了** ライブカード置き場に残っているカード、エールによって公開したカードを、控え室に置きます。
- 先攻後攻の確認** 一方のプレイヤーのみが成功ライブカード置き場にカードを置いた場合、そのプレイヤーが先攻になります。それ以外の場合、先攻後攻は変わりません。
- ターン終了** このターンが終了して、次のターンの通常フェイズに進みます。

よくある質問②

Q. ライブ開始時やライブ成功時などの自動能力は、同じタイミングで何回でも使えますか？
A. いいえ、1回だけ使えます。ライブ開始時やライブ成功時になった時に1回だけ能力が発動するため、そのタイミングでは1回だけその能力を使うことができます。
複数の自動能力がある場合、それぞれの能力が発動するため、それぞれの能力を1回ずつ使います。
なお、複数の自動能力が同時に発動した場合、そのプレイヤーが使う能力の順番を選びます。

Q. 対戦中にメインデッキが0枚になりました。どうすればいいですか？

A. 「リフレッシュ」という処理を行います。メインデッキが0枚になった時点で解決中の効果や処理があれば中断して、控え室のカードすべてを裏向きにシャッフルして、新しいメインデッキとしてメインデッキ置き場に置き、その後、中断した解決中の効果や処理を再開します。

Q. 「〇〇をする」という効果を解決することになりましたが、その一部が解決できません。どうすればいいですか？
(例：手札が1枚の時に、「手札を2枚控え室に置く」という効果を解決する場合)

A. 効果は実行可能な限り解決します。例の場合、手札を1枚控え室に置きます。

POINT 1

『登場』の手順

- ①手札のメンバーカードを1枚公開して、登場させるステージのエリアを1つ指定します。
- ②公開したメンバーカードのコストと同じ枚数だけ、エネルギー置き場のエネルギーカードをアクティブ状態からウェイト状態にします。
- ③公開したメンバーカードを指定したステージのエリアに登場させます。

『バトンタッチ』の手順

- ①手札のメンバーカードを1枚公開して、登場させるステージのエリアを1つ指定します。
- ②指定したエリアにいるメンバーカードを控え室に置きます。
- ③公開したメンバーカードのコストから控え室に置いたメンバーカードのコストを引いた数と同じ枚数(※)だけ、エネルギー置き場のエネルギーカードをアクティブ状態からウェイト状態にします。(※0以下になる場合③はスキップ)
- ④公開したメンバーカードを指定したステージのエリアに登場させます。

『登場』『バトンタッチ』をする時の注意

現在のターン中に置かれたメンバーカードがあるエリアに、メンバーカードを『登場』『バトンタッチ』したり、何らかの効果でメンバーカードを置くことはできません。次のターンになれば置くことができます。

『起動能力』を使う手順

- ①ステージにいるメンバーカードが持っている **【起動】** を1つ指定します。
- ②能力の：以前に書かれているコストを支払います。
- ③能力の：以降に書かれている効果を解決します。
- ④ **③** は「エネルギー置き場のエネルギーを1枚アクティブ状態からウェイト状態にする」というコストです。

POINT 2

ライブの成功・失敗を判定する手順

- ①ステージのメンバーカードが持つハートとエールで出たブレードハートを合計して、所有ハートの種類と数を確認します。
- ②ライブカード置き場にあるライブカードの必要ハートを合計して、所有ハートで満たせるかどうかを確認します。
- ③必要ハートの合計を所有ハートで満たせる場合「ライブ成功」、満たせない場合「ライブ失敗」となります。
- ※ライブカードが2枚以上ある場合、1枚は成功・1枚は失敗、のような個別の判定はしません。
- ※ライブに成功して、所有ハートから必要ハートを満らして残ったハートのことを余剰ハートと呼びます。

特別なブレードハート(他のブレードハートと同様に、エールでめくったら効果を発揮します)

- ALL** [ALLブレード]ライブの成功判定をする時に、任意の色のハートとして扱います。
- ♡** [ドロー]エールをすべて行った後、カードを1枚引きます。
- ♪** [スコア]ライブの勝敗を判定する時に、スコアの合計を+1します。

POINT 3

ライブの勝敗を判定する手順

- ①両方のプレイヤーがライブに成功していない場合、両方のプレイヤーがライブに勝利しません。
- ②片方のプレイヤーだけがライブに成功している場合、そのプレイヤーがライブに勝利します。
※能力の効果などで合計スコアを比較する場合、勝利したプレイヤーの合計スコアが大きいものとして扱います。
- ③両方のプレイヤーがライブに成功している場合、合計スコアが大きいプレイヤーがライブに勝利します。
合計スコアが同じ場合、両方のプレイヤーがライブに勝利します。

「千秋楽」では単独勝利が必要!

成功ライブカード置き場にあと1枚置けばゲームに勝利できる状況のプレイヤーは、合計スコアが同点で勝利した場合にカードを置くことができません。
千秋楽では単独勝利を決めてゲームの勝利を掴み取りましょう!

ハーフデッキ特別ルール

ハーフデッキを使う場合、以下のルールを変更して遊んでください!

- ◆ **メインデッキが60枚→30枚になります。**
ハーフデッキは「メンバーカード」24枚＋「ライブカード」6枚です。
※エネルギーデッキの枚数は変わらず12枚です。
- ◆ **勝利条件がライブに3回勝利→2回勝利になります。**
成功ライブカード置き場にカードを2枚置いたプレイヤーがゲームに勝利します。
※2枚目を置くためには単独勝利が必要になります。

