

目次

1. ゲームのアウトライン	1
2. カードの情報	1
3. ゲームの領域	3
4. ゲームの基礎用語	4
5. ゲームの準備	5
6. ゲームの進行	6
7. バトルフェイズとカードの攻撃	6
8. カードの能力のプレイと解決	8
9. ルール処理	11
10. キーワードとキーワード能力	11
11. その他	12

総合ルール本文

1 ゲームのアウトライン

1-1. ゲーム人数

- 1-1-1. 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、現在の総合ルールでは対応していません。

1-2. ゲームの勝敗

- 1-2-1. いずれかのプレイヤーが敗北した場合、ゲームが終了します。対戦相手が敗北し、自身が敗北していないプレイヤーがそのゲームに勝利します。
- 1-2-2. いずれかのプレイヤーが敗北条件を満たしている場合、次にルール処理を行う時点で、そのプレイヤーはルール処理によりゲームに敗北します。
- 1-2-2-1. ゲーム中、いずれかのプレイヤーのライフエリアのカードが0枚以下の場合、そのプレイヤーは敗北条件を満たしていません。
- 1-2-2-2. ゲーム中、いずれかのプレイヤーのデッキエリアのカードが0枚以下の場合、そのプレイヤーは敗北条件を満たしていません。
- 1-2-3. すべてのプレイヤーが同時に敗北条件を満たしている場合、そのゲームは引き分けとなります。
- 1-2-4. すべてのプレイヤーは、ゲーム中の任意の時点で投了を宣言することができます。投了を宣言したプレイヤーはチェックポイント

を待たずゲームから敗北し、ゲームは終了します。

- 1-2-4-1. 投了は、いかなるカードの影響も受けません。また、カードの効果により、投了を強制されることはなく、投了による敗北は何らかの置換効果が置換することはありません。

- 1-2-1. 何らかのカードの効果により、いずれかのプレイヤーが勝利したり、敗北したりする場合があります。そうした場合、チェックポイントを待たず、その処理中にそのプレイヤーは勝利または敗北し、ゲームが終了します。

1-3. ゲームの大原則

- 1-3-1. 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。
- 1-3-2. 何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。
- 1-3-2-1. 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。
- 1-3-2-2. 何らかの理由で、ある行動を0回以下の回数行うよう求める場合、その行動は行われません。マイナスであっても逆の行動を行いません。
- 1-3-3. あるカードの効果により何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ます。
- 1-3-4. 何らかの理由で複数のプレイヤーが同時に何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、ターンプレイヤーの選択の後、選択を行います。
- 1-3-5. カードやルールにより、何らかの数を選ぶ場合、特に指定がない限り、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負の整数は選ばれません。
- 1-3-6. カードの数値が何らかの効果によって、0以下になる場合、それらの計算は行われていますが、最終数値は0として扱います。

2. カードの情報

2-1. カード名

- 2-1-1. このカードの持つ固有名称です。
- 2-1-1-1. カード名にそのカードの読み方を示すふりがながふられることがあります。これはカード名の一部ではありません。
- 2-1-2. テキスト中、情報種別の指定なく、《》(二重山括弧)で指定され

ているものがあります。それは、そのカード名を持つカードを参照します。

2-2. イラスト

2-2-1. カードの内容をイメージしたイラストです。

2-2-2. イラストは、ゲーム上は特に意味を持ちません。

2-3. カード種類

2-3-1. このカードのカード種類を表す情報です。

2-3-2. カード種類は「リーダー」「バトル」「エクストラ」の3種類です。

2-3-2-1. カード種類「リーダー」であるカードはリーダーエリアに置かれるカードです。

2-3-2-1-1. カードのテキストに、「リーダー」または「リーダーカード」と表記されている場合、それはリーダーエリアに置かれているカード種類「リーダー」のカードを意味します。

2-3-2-1-2. リーダーカードには表面と裏面の両方に記述があり、プレイにおいては、表向きで視認できる側のみ有効で、反対側の記述はすべて失われているものとします。

(例: カード裏面が表向きの場合、裏面に記述されているすべての記述は有効ですが、表面の記述はすべて失われています。)

2-3-2-2. カード種類「バトル」であるカードは主にバトルエリア、乱戦エリアに置かれるカードです。

2-3-2-2-1. カードのテキストに「バトルカード」と表記されている場合、それはカード種類「バトル」のカードを意味します。

2-3-2-3. カード種類「エクストラ」であるカードは手札からドロップエリアに置くことで【起動発動】を発動できるカードです。

2-4. 色

2-4-1. このカードの色を表す情報です。これは、カードのテキストで参照する場合があります。

2-5. キャラクター名

2-5-1. このカードのキャラクターの名前を表す情報です。

2-5-2. これは、ルール上特に意味を持たない情報ですが、カードのテキストで参照する場合があります。

2-5-3. テキスト中で情報種別の指定なく、「」(かぎ括弧)で指定されているものがあります。それは、そのキャラクター名を持つカードを参照します。

2-5-4. キャラクター名はリーダーカードとバトルカードのみが持ちます。

2-6. 特徴

2-6-1. このカードの持つ特徴を表す情報です。

2-6-2. これは、ルール上特に意味を持たない情報ですが、カードのテキストで参照する場合があります。

2-6-3. テキスト中で情報種別の指定なく、< >(山括弧)で指定されているものがあります。それは、その特徴を持つカードを参照します。

2-6-4. 特徴に< 共闘 >を持つカードが存在します。それらはテキスト中では共闘カードと表記されます。

2-6-5. テキスト中で情報種別の指定なく、< >(山括弧)で指定されているものがあります。それは、その特徴を持つカードを参照します。

2-6-6. 特徴はリーダーカードとバトルカードのみが持ちます。

2-7. エイジ

2-7-1. このキャラクターが登場した作品、年代を表す情報です。

2-7-1-1. 「スペシャル」と指定された、例外カードも存在します。

2-7-2. これは、ルール上特に意味を持たない情報ですが、カードのテキストで参照する場合があります。

2-7-3. テキスト中で情報種別の指定なく、{ }(中括弧)で指定されているものがあります。それは、そのエイジを持つカードを参照します。

2-7-4. エイジはリーダーカードとバトルカードのみが持ちます。

2-8. パワー

2-8-1. このカードのバトルにおける強さを表す情報です。詳しくは「7. バトルフェイズとカードの攻撃」を参照してください。

2-8-2. パワーはリーダーカードとバトルカードのみが持ちます。

2-9. ストライク

2-9-1. このカードがライフに与えるダメージの基準値を表す情報です。詳しくは「バトルフェイズとカードの攻撃」を参照してください。

2-9-2. ストライクはリーダーカードとバトルカードのみが持ちます。

2-10. レベル

2-10-1. このカードを手札からプレイする際に必要なコストの数値です。

2-10-1-1. バトルカードを手札からプレイして、バトルエリアや乱戦エリアに出す場合、まず、プレイしたいカードを公開し、エネルギーエリアにあるカードをプレイしたいカードのレベルと同じ枚数選び、ドロップエリアに置きます。

2-10-1-2. エクストラカードを手札からプレイする場合、まず、プレイしたいカードを公開し、エネルギーエリアにあるカードをプレイしたいカードのレベルと同じ枚数選び、ドロップエリアに置きます。

2-10-2. レベルはバトルカードとエクストラカードのみが持ちます。

2-11. スキル(カードテキスト)

2-11-1. このカードの持つ固有の能力を表す情報です。

2-11-2. リーダーカードとバトルカードが持つスキル(カードテキスト)は特

に指示がない場合、リーダーエリアまたはバトルエリアでのみ有効です。

2-11-3. エクストラカードが持つスキル(カードテキスト)は特に指示がない場合、手札でのみ有効です。

2-11-4. スキル(カードテキスト)を持たないカードのことをゲーム中で「ノンスキル」または「ノンスキルのカード」と呼ぶことがあります。

2-11-5. テキスト中、() (丸括弧)でキーワード能力やカードの能力を詳しく説明したものが存在する場合があります。これは注釈文と呼ばれるものです。注釈文はテキストの一部ですが、能力の解説を目的としたもので、ゲームに影響は与えません。

2-12. 共闘アイコン

2-12-1. このカードが共闘カードであることを表す情報です。

2-12-2. これは、ルール上特に意味を持たない情報ですが、カードのテキストで参照する場合があります。

2-13. 乱戦アイコン

2-13-1. このカードが乱戦スキルを持つカードであることを表す情報です。

2-13-2. これは、ルール上特に意味を持たない情報ですが、カードのテキストで参照する場合があります。

2-14. 著作権表記

2-14-1. このカードの著作権表記です。

2-14-2. これは、ゲーム上特に意味を持ちません。

2-15. レアリティ

2-15-1. このカードのレアリティです。

2-15-2. これは、ゲーム上特に意味を持ちません。

2-16. カード番号

2-16-1. このカードのカード番号です。

2-16-2. これは、ゲームの準備において参照をします。

2-16-2-1. ゲームの準備において、デッキの中に同じカード番号のカードは3枚以下である必要があります。

3. ゲームの領域

3-1. 領域

3-1-1. 各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。

3-1-2. 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に公開されており、いつでも確認することができます。

3-1-3. 領域によって、そこに置かれているカードの内容がすべてのプレイヤーに公開されている領域とされていない領域があります。カードの公開されている領域を公開領域、されていない領域を非公開領域と呼びます。

3-1-4. カードがバトルエリアから乱戦エリア以外の別の領域への移動を行う場合、特に指定がない限り、それは新しい領域における新しいカードであるとみなされます。前の領域で適用されていた効果がそのまま適用されることはありません。

3-1-5. カードが乱戦エリアからバトルエリア以外の別の領域への移動を行う場合、特に指定がない限り、それは新しい領域における新しいカードであるとみなされます。前の領域で適用されていた効果がそのまま適用されることはありません。

3-1-6. 複数のカードが、ある領域に同時に置かれる場合、特に指定がない限り、新しい領域に置く順番はそのカードのオーナーが決定します。

3-1-6-1. 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オーナーが決定できる場合、オーナー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はできません。

3-1-7. あるカードが、属するプレイヤーが指定されていない領域に移動することを指示されている場合、特に指定がない限り、そのカードのオーナーに属する指定領域に移動します。

3-2. デッキエリア

3-2-1. ゲーム開始時に自分のデッキを置く領域です。

3-2-2. デッキエリアは非公開領域です。この領域のカードは裏向きに重ねて置かれ、いずれのプレイヤーもその内容や順番を見ることはできず、その順番を変更することはできません。

3-2-3. デッキのカードが複数枚同時に移動する場合、1枚ずつ移動を実行します。

3-2-4. デッキをシャッフルすることを求められた場合、そのデッキのカードの順番を無作為に変更します。これはその指示を行った効果のマスターに関係なく、そのデッキが属するプレイヤーが行います。

3-3. 手札

3-3-1. 各プレイヤーがデッキから引いたカードを置く領域です。

3-3-2. 手札は非公開領域ですが、自身の手札のカードは自由に見ることができ、カードの順番は自身が自由に変えて構いません。

3-3-3. 他のプレイヤーの手札のカードの内容は見ることはできません。

3-4. ドロップエリア

3-4-1. エネルギーエリアからコストとして支払われたカードなどが置かれる領域です。テキスト中でドロップと指定された場合、それはドロップエリアを指します。

3-4-2. ドロップエリアは公開領域です。この領域のカードは表向きに重ねて置かれ、いずれのプレイヤーも自由に内容を見ることができます。自身のドロップエリアのカードの順番は自身が自由に

変えて構いません。この領域にカードを置く場合、それまでにあったカードの上に置きます。

3-5. リーダーエリア

3-5-1. ゲームの開始時に自身のリーダーカードの表面を表向きに置く領域です。

3-5-2. リーダーエリアは公開領域です。

3-6. バトルエリア

3-6-1. メインフェイズに自身のバトルカードを置く領域です。

3-6-2. バトルエリアは公開領域です。この領域のカードは表向きで置かれます。

3-6-3. バトルエリアにはバトルカードを4枚まで置けます。それを超えた場合、ルール処理によって、制限内の枚数になるようバトルカードをドロップエリアに置きます。詳しくは、「9-3.バトルエリア制限処理」を参照してください。

3-6-4. テキスト中で「ブレイクする」と表記される場合、特に指示が無ければバトルエリアのバトルカードを選んでエネルギーエリアに置きます。

3-7. 乱戦エリア

3-7-1. バトルフェイズに自身のバトルカードを置く領域です。

3-7-2. 乱戦エリアは公開領域です。この領域のカードは表向きで置かれます。

3-7-3. この領域のカードのテキストは原則として無効になります。

3-8. エネルギーエリア

3-8-1. ゲームに使用するコストが置かれる領域です。

3-8-2. エネルギーエリアは公開領域です。この領域のカードは表向き逆向きで置かれ、いずれのプレイヤーも自由に内容を見ることが出来ます。自身のエネルギーエリアのカードの順番は、自身が自由に変えて構いません。コストを支払う際、好きなカードを選択することができます。

3-9. ライフエリア

3-9-1. 自身のリーダーのライフが置かれる領域です。

3-9-2. ライフエリアは非公開領域です。この領域のカードは裏向きで置かれ、いずれのプレイヤーも自由に内容を見ることができず、その順番を変更することはできません。ライフエリアのカードが領域を移動する場合、好きなカードを選択することができます。

4. ゲームの基礎用語

4-1. 能力と効果

4-1-1. 能力とはカードのテキストや何らかの効果により発生した命令を指します。

4-1-1-1. 能力は【起動発動】、【永続発動】、【自動発動】の3種類に分

類できます。

4-1-2. 効果とは能力により示された命令の内容を指します。

4-1-2-1. 効果は即時効果、継続効果、置換効果の3種類に分類できます。

4-2. オーナー

4-2-1. オーナーとは、カードの物理的な所有者を指します。

4-2-2. あるカードのオーナーとは、そのカードをリーダーカードとして、あるいは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。

4-2-3. ゲームが終了した段階で、各プレイヤーは自身がオーナーであるカードをすべて取り戻します。

4-3. マスター

4-3-1. マスターとは、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指します。

4-3-2. いずれかの領域に置かれているカードのマスターとは、その領域が属しているプレイヤーを指します。

4-3-3. 効果のマスターとは、それをプレイしたプレイヤーを指します。

4-3-4. 【起動発動】のマスターとは、それをプレイしたプレイヤーを指します。

4-3-5. 【永続発動】のマスターとは、その能力を有するカードやその能力を発生した効果のマスターを指します。

4-3-6. 【自動発動】のマスターとは、その能力を有するカードやその能力を発生した効果のマスターを指します。

4-4. ターンプレイヤーと非ターンプレイヤー

4-4-1. ターンプレイヤーとは、現在進行中のターンを進行しているプレイヤーを指します。

4-4-2. 非ターンプレイヤーとは、現在進行しているターンを進行していないプレイヤーを指します。

4-5. チェックポイント

4-5-1. チェックポイントとは、ゲーム中で発生したルール処理や【自動発動】のプレイを行う時点を指します。

4-5-2. チェックポイントにおいては、まずルール処理が解決され、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【自動発動】のプレイと解決を行います。

4-6. フリータイミング

4-6-1. フリータイミングとは、指定されたプレイヤーが能動的に行動を行うことができる時点を指します。

4-6-2. いずれかのプレイヤーにフリータイミングが与えられる場合、実際の行動の選択を行う前に、チェックポイントが発生します。そのチェックポイントで解決すべきルール処理や【自動発動】が存在しなくなった後に、実際にそのプレイヤーにフリータイミング

が与えられます。

4-6-3. フリータイミングが与えられたプレイヤーは、その時点で可能な行動を1つ選択して実行するか、何もしないことを選択します。

4-6-3-1. 何かを行った場合、その解決を終えた後に、特に指定がない限り、そのプレイヤーに再びフリータイミングが与えられます。

4-6-3-2. 何もしないことを選択した場合、ゲームが進行します。

4-7. カードの配置状態

4-7-1. リーダーエリアとバトルエリアのカードは、以下の2つのうちいずれかの配置状態を有します。

4-7-1-1. アクティブ: カードを自身から見て縦向きに置いた状態。

4-7-1-2. レスト: カードを自身から見て横向きに置いた状態。

4-8. カードを引く

4-8-1. 「カードを引く」とはデッキのカードを手札に移動する行動のひとつです。

4-8-2. 「1枚を引く」と指示がある場合、指示されたプレイヤーは自身のデッキの一番上のカード1枚を、他のプレイヤーに公開せずに自身の手札に移動します。

4-8-3. 「N枚を引く」と指示がある場合、Nが0の場合、何もありません。Nが1以上の場合、指定されたプレイヤーは「1枚引く」をN回繰り返します。

4-8-4. 「N枚までを引く」と指示がある場合、Nが0の場合、何もありません。Nが1以上の場合、指定されたプレイヤーは、以下の行動を行います。

4-8-4-1. 指定されたプレイヤーはこの行動を終了できます。

4-8-4-2. 指定されたプレイヤーは1枚引きます。

4-8-4-3. 一連の行動で 4-7-4-2. で実行した回数がN回に達した場合、この行動を終了します。そうでない場合、4-7-4 に戻ります。

4-9. ダメージ処理

4-9-1. 「(相手に)ダメージを与える」という行動を行うことをダメージ処理といいます。

4-9-1-1. アタックカードがバトル判定ステップでダメージを与えた場合、以下の手順に従います。

4-9-1-1-1. ダメージを受けたプレイヤーはライフエリアのカードをアタックしたカードのストライクの数値分の枚数選び、エネルギーエリアに移動します。

4-9-1-2. カードの効果でダメージを与えた場合、以下の手順に従います。

4-9-1-2-1. ダメージを受けたプレイヤーはライフエリアのカードをダメージの数値分の枚数選び、エネルギーエリアに移動します。

4-10. ダメージの発生源

4-10-1. 何らかの効果で、ダメージがどこからプレイヤーに与えられたかを求める場合があります。これをダメージの発生源と呼び、以下のように定義されます。

4-10-1-1. バトルフェイズのバトル判定ステップにルールによりアタックカードがリーダーに与えるダメージは、そのアタックカードが発生源となります。

4-10-1-2. カードの持つ能力がプレイヤーにダメージを与える場合、特に指定がない限り、そのカード自身が発生源となります。

5. ゲームの準備

5-1. リーダーカードとデッキの準備

5-1-1. 各プレイヤーはゲームの開始前に自身のカードによるリーダーカードならびにデッキを用意します。

5-1-2. リーダーカードは1枚必要です。

5-1-3. バトルカードとエクストラカードから40枚ちょうどで構成された構築デッキが必要です。

5-1-3-1. 同一のカードナンバーのカードは、デッキ内にそれぞれ3枚以下である必要があります。

5-1-3-2. デッキの構築条件に関する【永続発動】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。

5-2. ゲーム前の手順

5-2-1. ゲームの開始前に、各プレイヤーは以下の手順に従います。

5-2-1-1. このゲームで使用するリーダーカードならびにデッキを提示します。このデッキは、この時点でのみ 5-1. で指定されたデッキ構築に関するルールを満たしている必要があります。

5-2-1-2. 各プレイヤーはリーダーカードを表面を上にしてリーダーエリアに置きます。

5-2-1-3. 各プレイヤーは自分のデッキを十分にシャッフルします。その後、各プレイヤーは、自分のデッキを裏向きのまま、デッキエリアに重ねて置きます。

5-2-1-4. 各プレイヤーは無作為にどちらのプレイヤーが先攻プレイヤーであるかを決定します。

5-2-1-3-1. 先攻プレイヤーの決定に、何らかの意思の介入は認められません。無作為を含む、何らかの方法で決定した一方のプレイヤーが先攻か後攻かの選択はできません。

5-2-1-5. 各プレイヤーは自身のデッキからカード3枚を引き、それを最初の手札とします。その後、先攻プレイヤーから順に各プレイヤーは1度ずつ、以下の手順に従って、引き直しを行えます。

5-2-1-3-1. 任意の枚数の手札をデッキに戻してシャッフルします。

5-2-1-3-2. デッキに戻した枚数に等しい枚数のカードを引きます。

5-2-1-6. 各プレイヤーは自分のデッキの上から7枚をライフエリアに重ねて置きます。

5-2-1-7. 先攻プレイヤーをターンプレイヤーとして、ゲームを開始します。

6. ゲームの進行

6-1. ターンの流れ

6-1-1. ゲーム中は、いずれかのプレイヤー1人をターンプレイヤーとしてゲームを進行します。ターンプレイヤーは、以下に示された順に従ってフェイズを実行します。この一連のフェイズをまとめてターンと呼びます。

6-2. チャージフェイズ

6-2-1. 「ターン開始時」および「チャージフェイズ開始時」で記されている誘発条件が発生し、その後、チェックポイントが発生します。

6-2-2. ターンプレイヤーがデッキからカードを1枚引きます。この時、先攻の1ターン目の場合、カードは引けません。

6-2-3. チェックポイントが発生します。

6-2-4. デッキの上から1枚をエネルギーエリアに置きます。

6-2-4-1. デッキの上からエネルギーエリアにカードを置くことをチャージと呼びます。

6-2-5. チェックポイントが発生します。このチェックポイントで解決すべき処理がすべて終了したら、メインフェイズに進みます。

6-3. メインフェイズ

6-3-1. ターンプレイヤーが様々な行動を行うフェイズです。メインフェイズは以下の手順で進行します。

6-3-1-1. 「メインフェイズ開始時」で記されている誘発条件が発生し、その後、チェックポイントが発生します。

6-3-1-2. ターンプレイヤーにフリータイミングが与えられます。また、プレイに合わせたチェックポイントが発生します。このフリータイミングでは下記に示すメインフェイズで選択可能な行動のいずれかを実行可能です。

6-3-1-2-1. ターンプレイヤーは手札にあるバトルカードをバトルエリアにプレイできます。

6-3-1-2-1-1. このとき、プレイしたカードのレベル分のエネルギーをドロップエリアに置く必要があります。置けない場合はプレイの宣言ができません。

6-3-1-2-2. ターンプレイヤーは自身のリーダーカードもしくはバトル

カードが持つ【起動発動:メイン】と、【起動発動:メイン】を持つエクストラカードをプレイできます。

6-3-1-2-3. ターンプレイヤーは自身のリーダーカードが持つ【覚醒】をプレイできます。

6-3-1-3. ターンプレイヤーが何もしないことを選択した場合、バトルフェイズに進みます。

6-4. バトルフェイズ

6-4-1. ターンプレイヤーは自身がマスターであるカードで、相手のカードに対してアタックできます。このフェイズに関する詳細は、後述の「バトルフェイズとカードのアタック」を参照してください。

6-5. エンドフェイズ

6-5-1. ターン終了段階での様々な処理を実行するフェイズです。エンドフェイズは以下の手順で実行します。

6-5-1-1. 「ターン終了時」で示されている誘発条件のうち、このターン中にまだ誘発条件を満たしていなかった【自動発動】の誘発条件が発生します。

6-5-1-2. ターンプレイヤーは自分のリーダーエリアとバトルエリアのカードすべてをアクティブにします。

6-5-1-3. チェックポイントが発生します。このチェックポイントで行うべき処理がすべて終了した後、「そのターン中」を期限とする効果が消失します。

6-5-1-4. この時点で 6-5-1-2. のチェックポイントで【自動発動】やルール処理が解決されておらず、「ターン終了時」で示されている誘発条件のうち、このターン中にまだ誘発条件のうちこのターン中にまだ誘発条件を満たしていなかった【自動発動】の誘発条件やその他の【自動発動】の誘発条件が存在しない場合、現在のターンプレイヤーの対戦相手がターンプレイヤーとなり、次のターンのチャージフェイズに進み、このターンは終了します。そうでない場合、再びエンドフェイズを最初から実行しなおします。

7. バトルフェイズとカードのアタック

7-1. バトルフェイズにおいて、ターンプレイヤーは自分のリーダーエリアまたはバトルエリアにいるアクティブ状態のカードで相手のカードに対してアタックできます。バトルフェイズはアタックステップから始まる一連のステップを実行し、進行します。1度の実行をバトルと呼びます。

7-2. スタンバイステップ

7-2-1. ターンプレイヤーがアタックするカードの選択の前に何らかの行動ができるステップです。このステップは以下の手順で進行します。

7-2-1-1. これがこのターンの最初のスタンバイステップである場合、「バトルフェイズ開始時」で示されている誘発条件が発生し、チェックポイントが発生します。

7-2-1-2. ターンプレイヤーにフリータイミングが与えられます。また、プレイに合わせたチェックポイントが発生します。このフリータイミングでは下記に示すバトルフェイズで選択可能な行動のいずれかを実行可能です。

7-2-1-2-1. ターンプレイヤーは、自身のリーダーエリアまたはバトルエリアにアクティブのカードがある場合、アタックの宣言ができます。アタックの宣言を行った時、アタックステップに進みます。

7-2-1-2-2. ターンプレイヤーは自身のリーダーカードもしくはバトルカードが持つ【起動発動:バトル】と、【起動発動:バトル】を持つエクストラカードをプレイできます。

7-2-1-2-2-1. 【覚醒】とは【起動発動】の1種です。このタイミングでプレイできます。

7-2-1-3. ターンプレイヤーが何もしないことを選択した時、バトルフェイズ終了ステップに進みます。

7-3. アタックステップ

7-3-1. ターンプレイヤーがどのカードでアタックを行うか宣言するステップです。このステップは以下の手順で進行します。

7-3-1-1. 「アタックステップ開始時」で示された誘発条件が発生し、チェックポイントが発生します。

7-3-1-2. ターンプレイヤーはリーダーエリアまたはバトルエリアにいるアクティブのカードをアタックするカードとして選択できます。それらのカードを選択できない場合、もしくは選択しない場合、ただちにバトルフェイズ終了ステップに移ります。

7-3-1-3. 選択したカードをレストにします。このカードをその1回のバトルが終了するまでアタックカードと呼びます。

7-3-1-4. アタックする対象を選択します。この時、選択できるカードは相手のリーダーエリアもしくはバトルエリアにいるカードです。選択したカードをその1回のバトルが終了するまでガードカードと呼びます。

7-3-1-5. チェックポイントが発生します。

7-3-1-6. ターンプレイヤーにフリータイミングが与えられます。また、プレイに合わせたチェックポイントが発生します。このフリータイミングでは下記に示すバトルフェイズで選択可能な行動のいずれかを実行可能です。

7-3-1-6-1. ターンプレイヤーは自身のバトルエリアのアクティブのカードを乱戦エリアに移動できます。

7-3-1-6-2. ターンプレイヤーは手札にあるバトルカードを乱戦エリア

にプレイできます。

7-3-1-6-2-1. このとき、プレイしたカードのレベル分のエネルギーをドロップエリアに置く必要があります。置けない場合はプレイの宣言ができません。

7-3-1-6-3. ターンプレイヤーは自身のリーダーカードもしくはバトルカードが持つ【起動発動:バトル】と、【起動発動:バトル】を持つエクストラカードをプレイできます。

7-3-1-6-3-1. 【覚醒】と【乱戦】は【起動発動】の1種です。このタイミングでプレイできます。

7-3-1-7. ターンプレイヤーが何もしないことを選択した時、7-3-1-5.で選択したカードがリーダーエリアのカードの場合、ガードステップに、バトルエリアのカードの場合、バトル判定ステップにそれぞれ進みます。

7-4. ガードステップ

7-4-1. 非ターンプレイヤーのリーダーカードがアタックされている時に発生するステップです。このステップは以下の手順で進行します。

7-4-1-1. 「ガードステップ開始時」で示された誘発条件が発生し、チェックポイントが発生します。

7-4-1-2. 非ターンプレイヤーにフリータイミングが与えられます。また、プレイに合わせたチェックポイントが発生します。このフリータイミングでは下記に示すバトルフェイズで選択可能な行動のいずれかを実行可能です。

7-4-1-2-1. 非ターンプレイヤーは自身のバトルエリアのアクティブのカードを乱戦エリアに移動できます。

7-4-1-2-2. 非ターンプレイヤーは手札にあるバトルカードを乱戦エリアにプレイできます。

7-4-1-2-2-1. このとき、プレイしたカードのレベル分のエネルギーをドロップエリアに置く必要があります。置けない場合はプレイの宣言ができません。

7-4-1-2-3. 非ターンプレイヤーは自身のリーダーカードもしくはバトルカードが持つ【起動発動:バトル】と、【起動発動:バトル】を持つエクストラカードをプレイできます。

7-4-1-2-3-1. 【覚醒】と【共闘】は【起動発動】の1種です。このタイミングでプレイできます。

7-4-1-3. 非ターンプレイヤーが何もしないことを選択した場合、バトル判定ステップに進みます。

7-5. バトル判定ステップ

7-5-1. 1回のバトルを解決するステップです。このステップでは以下の手順で解決します。

7-5-1-1. 「バトル判定ステップ開始時」で示された誘発条件が発生し、

チェックポイントが発生します。

7-5-1-2. アタックカードのパワーとターンプレイヤーの乱戦エリアのカードすべてのパワーを合計します。

7-5-1-2-1. 何らかの効果でアタックカードがバトルエリアから別の領域へ移動していた場合、パワー0のアタックカードがアタックしている扱いになります。

7-5-1-3. ガードカードのパワーと非ターンプレイヤーの乱戦エリアのカードすべてのパワーを合計します。

7-5-1-3-1. 何らかの効果でガードカードがバトルエリアから別の領域へ移動していた場合、パワー0のガードカードがガードをしている扱いになります。

7-5-1-4. 7-5-1-2.と 7-5-1-3.のパワーを比較し、アタックカード側のパワーがガードカード側のパワー以上の場合、以下の手順で解決します。それ以外の場合、7-5-1-5.に進みます。

7-5-1-4-1. ガードカードがリーダーカードの場合、アタックカードは非ターンプレイヤーにダメージを与えます。この時、ライフエリアにあるカードをアタックカードのストライクと同じ数値分、エネルギーエリアに移動します。

7-5-1-4-1-1. 何らかの効果によって、アタックカードがバトルエリアから別の領域に移動していた場合、ストライク0のカードがアタックをしている扱いになります。

7-5-1-4-2. ガードカードがバトルカードの場合、ガードカードをエネルギーエリアに移動します。

7-5-1-4-2-1. バトルカードがバトルや何らかの効果によってエネルギーエリアに移動することをカードテキスト上で「ブレイクする」と表記する場合があります。

7-5-1-5. チェックポイントが発生します。このチェックポイントで解決すべき処理がすべて終了したら、バトル完了ステップに進みます。

7-6. バトル完了ステップ

7-6-1. その1回のバトルが終了し、次のバトルに進むステップです。このステップは以下の手順で進行します。

7-6-1-1. 「バトル完了ステップ開始時」で示されている誘発条件が発生し、チェックポイントが発生します。

7-6-1-2. 乱戦エリアに置かれているバトルカードをすべてそれぞれのマスターのエネルギーエリアに置きます。

7-6-1-3. 「そのバトル中」と記されている効果が消失します。

7-6-1-4. スタンバイステップに進みます。

7-7. バトルフェイズ終了ステップ

7-7-1. そのターンのバトルフェイズを終了するステップです。このステップは以下の手順で進行します。

7-7-1-1. 「バトルフェイズ終了時」で示されている誘発条件のうち、このターン中にまだ誘発条件を満たしていなかった【自動発動】の誘発条件が発生します。

7-7-1-2. チェックポイントが発生します。このチェックポイントで行うべき処理がすべて終了した後、「そのバトルフェイズ中」を期限とする効果が消失します。

7-7-1-3. エンドフェイズに進みます。

8. カードの能力のプレイと解決

8-1. 能力の種別

8-1-1. 能力は、【起動発動】、【永続発動】、【自動発動】の3つに分類されます。

8-1-2. 【起動発動】とはフリータイミングが与えられたプレイヤーが、コストと条件を満たすことで能動的に実行することができる能力を指します。

8-1-2-1. 【起動発動】はカード上で「【起動発動:メイン】[コスト]効果」または「【起動発動:バトル】[コスト]効果」と記述されています。[]で囲まれた内側がその【起動発動】をプレイするためのコストで、それに続くテキストがその【起動発動】の効果です。

8-1-2-1-1. エクストラカードが持つ【起動発動】には、コストを持たないものがあります。コストを持たない【起動発動】はカード上で「【起動発動:メイン】効果」または「【起動発動:バトル】効果」と記述されています。

8-1-3. 【永続発動】とは能力が有効な期間、常に何らかの効果を生じ続けている能力を指します。

8-1-3-1. 【永続発動】はカード上で「【永続発動】効果」と記述されています。

8-1-4. 【自動発動】とはその能力に示された事象がゲーム中に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。

8-1-4-1. 【自動発動】は、カード上で「【自動発動】(条件)した時、(効果)する。」または「【自動発動】(フェイズやステップ)開始時、(効果)する。」「【自動発動】(フェイズやステップ)終了時、(効果)する。」と記述されています。(条件)や(フェイズやステップ)の部分を「誘発条件」と言います。

8-2. 効果の種別

8-2-1. 効果は「即時効果」「継続効果」「置換効果」の3つに分類されます。

8-2-1-1. 「即時効果」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1枚を引く」「このカードをドロップエリアに置く」等の能力がある場合、その能力により発生する効果は「即時効果」です。

8-2-1-2. 「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。「そのバトル中、このカードのパワーを+5000」「このカードのストライク+1」等の能力がある場合、その能力により発生する効果は「継続効果」です。

8-2-1-3. 「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。

8-2-1-3-1. 能力に「(A)する時、かわりに(B)する」と記述されている場合、その能力により発生する効果は「置換効果」です。

8-3. 能力の有効と無効

8-3-1. 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。

8-3-2. 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。

8-3-3. 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。

8-4. 能力とコスト

8-4-1. 【起動発動】のテキストで、[]で囲まれた行動が指示されることがあります。これはその能力のコストと呼ばれます。

8-4-2. 「コストを支払う」とは「コストで示された行動を実行する」を意味します。

8-4-2-1. コストに複数の行動がある場合、テキストの先頭に近い方から順に実行します。

8-4-2-2. コストのうち一部または全部を支払うことが不可能である場合、このプレイのためのコストはまったく支払うことはできません。

8-5. チェックポイントとフリータイミング

8-5-1. チェックポイントが発生した場合、ゲームは以下の手順で進行します。

8-5-1-1. 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。

8-5-1-2. ターンプレイヤーがマスターであるいずれかの【自動発動】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 8-5-1-1.に戻ります。

8-5-1-3. 非ターンプレイヤーがマスターであるいずれかの【自動発動】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 8-5-1-1.に戻ります。

8-5-1-4. チェックポイントを終了します。

8-5-2. いずれかのプレイヤーにフリータイミングが発生した場合、ゲームは以下の手順で進行します。

8-5-2-1. チェックポイントが発生します。チェックポイントの処理を実行します。

8-5-2-2. フリータイミングが実際にそのプレイヤーに与えられます。そのプレイヤーは、その時点で可能な何らかの行動を実行するか、何もしないかの選択を行います。行動が行われた場合、特に指定が無い限り、そのプレイヤーに再びフリータイミングが与えられます。

8-5-2-3. フリータイミングを与えられたプレイヤーが何もしないことを選んだ場合、フリータイミングが終了し、フェイズやステップが進行します。

8-6. プレイと解決

8-6-1. 【起動発動】や【自動発動】や【覚醒】、手札のカードは、プレイすることによって解決され、効果を発生します。【永続発動】はプレイされることはなく、常に効果を発生し続けています。

8-6-2. カードや能力をプレイする場合は、以下の手順で行います。

8-6-2-1. プレイする能力や手札のカードを指定します。プレイするのが手札のカードである場合、そのカードを公開します。

8-6-2-2. 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。

8-6-2-3. 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。

8-6-2-3-1. エクストラカードをプレイする際、そのカードが持つ【起動発動】にコストがある場合、そのコストも同時に決定し、すべてのコストを支払います。

8-6-2-4. カードや能力の解決を行います。

8-6-2-4-1. プレイしたのがバトルカードである場合、原則としてそのカードをバトルエリアに置きます。

8-6-2-4-2. プレイしたのがエクストラカードである場合、そのカードをドロップエリアに置き、そのカードの【起動発動】に示された効果を実行します。

8-6-2-4-3. プレイしたのが【起動発動】や【自動発動】である場合、その能力に示された効果を実行します。

8-6-3. カードや能力に「～選び」や「～選ぶ」と書かれている場合、解決の際に、その指示があった段階でそこで示された選ぶべきカー

ドやプレイヤー等(以下“目標”と表記)を選択します。

8-6-3-1. 選ぶ数が指定されている場合、それが可能なかぎりその数になるまで目標を選ぶ義務があります。選ぶことのできる場合に、選ばないことを選択できません。

8-6-3-2. 選ぶ数が「～まで選び」や「～まで選ぶ」と書かれている場合、0から指定された数までの間で任意の数の目標を選択できます。

8-6-3-3. 選ぶ数が指定されている場合に、指定された数のうち一部を選ぶことが不可能である場合、可能なかぎりの目標を選び、それらに対して指定された効果を解決します。

8-6-3-4. 選ぶ数が指定されている場合に、目標を1つも選ばない場合、その目標は選ばれません。その目標のかかわる効果はすべて無視されます。

8-6-3-5. 選ぶものが、公開されていない非公開領域のカードであり、かつ選ぶための条件としてカードの情報を必要としている場合、非公開領域のカードがその情報を持つことは保障されません。選ぶプレイヤーは、その領域に条件を満たすカードがあったとしても、そのカードを選ばないことを選択できます。

8-6-3-6. テキスト中で特に目標の指示が無い場合、その効果がカードに対するものであれば、効果の発生源であるカードを指し、プレイヤーに対するものであれば、その効果のマスターを指します。

8-7. 【自動発動】の解決

8-7-1. 【自動発動】とは、特定の誘発条件が発生したときに、その後に発生したチェックポイントで自動的にプレイされる能力を指します。

8-7-2. 何らかの【自動発動】の誘発条件が満たされた場合、その【自動発動】は待機状態になります。

8-7-2-1. 【自動発動】の誘発条件が複数回満たされた場合、その【自動発動】はその回数分待機状態になります。

8-7-3. チェックポイントが発生した段階で、【自動発動】のプレイを求められているプレイヤーは、自身がマスターである【自動発動】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【自動発動】の待機状態が1回取り消されます。

8-7-3-1. 何らかの理由で、選んだ待機状態の【自動発動】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。

8-7-4. あるカードが領域を移動することを誘発条件とする【自動発動】が存在します。これを領域移動誘発と呼びます。

8-7-4-1. 領域移動誘発による【自動発動】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。

8-7-4-1-1. 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【自動発動】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。

8-7-4-1-2. カードがバトルエリアからそれ以外の領域に移動することによって誘発する【自動発動】、あるいはマスターが変わる領域移動を伴う【自動発動】がカードの情報を求める場合、そのカードがバトルエリアにある状態での情報を用います。

8-7-4-1-3. 上記、8-7-4-1-2.に示された以外の、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【自動発動】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。

8-7-5. 【自動発動】が、特定の事項が発生したことでなく、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。

8-7-5-1. 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【自動発動】が解決された後、再びその【自動発動】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。

8-7-6. 待機状態の【自動発動】のプレイ時に、その【自動発動】を有していたカードの領域が変わっていた場合、それでもその【自動発動】はプレイしなければいけません。ただし、そのカードの領域が変わっているために、その【自動発動】の効果が実行不可能になる場合、その効果は解決に失敗します。

8-8. 即時効果の処理

8-8-1. 即時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。

8-9. 継続効果の処理

8-9-1. 何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。

8-9-1-1. 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。

8-9-1-2. 次に、継続効果のうち情報の数値を変更するものでないものをすべて適用します。

8-9-1-3. 次に、継続効果のうち情報の数値を変更するものをすべて適用します。

8-9-1-4. 【永続発動】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リーダーエリアまたはバトルエリアからそれ以外の領域への領域移動を行ったカードに対しては適

用されません。

8-9-1-5. 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。

8-9-1-5-1. 特定の情報を持つカードが領域に入ること条件とする【自動発動】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。

8-10. 置換効果の処理

8-10-1. 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時に、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。

8-10-1-1. 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。

8-10-2. 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。

8-10-2-1. 影響を受ける事象がカードや能力である場合、そのマスターが決定します。

8-10-2-2. 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マスターが決定します。

8-10-2-3. 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。

8-10-3. 置換効果が選択型置換効果(「～する時、かわりに～してよい。その場合、～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。

8-11. カードの最終情報

8-11-1. 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、その効果の実行時にそのカードがその領域から、別の領域への移動を行っていた場合、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。

9. ルール処理

9-1. ルール処理の基本

9-1-1. 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。

9-1-2. ルール処理は、割り込み型ルール処理とチェック型ルール処理の2つに分類されます。

9-1-2-1. 割り込み型ルール処理は他の行動の実行中であっても、それが発生した時点で即座に解決を行います。

9-1-2-2. チェック型ルール処理はチェックポイント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せん。他の行動の実行中に条件を満たしていても、チェックポイントの段階でその条件が満たされていない場合、このルール処理は行われません。

9-1-2-3. チェック型ルール処理に分類される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。

9-2. 敗北判定処理

9-2-1. 敗北判定処理は割り込み型ルール処理です。

9-2-2. ルール処理の開始時点で、いずれかのプレイヤーが以下のいずれかの敗北条件を満たしている場合、敗北条件を満たしているすべてのプレイヤーはゲームに敗北します。

9-2-3. いずれかのプレイヤーのライフエリアのカードが0枚以下の場合、そのプレイヤーはゲームの敗北条件を満たしています。

9-2-4. いずれかのプレイヤーのデッキのカードが0枚以下の場合、そのプレイヤーはゲームの敗北条件を満たしています。

9-3. バトルエリア制限処理

9-3-1. バトルエリア制限処理はチェック型ルール処理です。

9-3-2. いずれかのバトルエリアに5体以上のバトルカードが置かれている場合、最後に置かれたカードを除き、場取るエリアのカードが4枚以下になるようにそのオーナーのドロップエリアに置きます。

9-3-2-1. このとき、ドロップエリアに置くカードはそのカードのマスターが選択します。

9-4. 不正乱戦処理

9-4-1. 不正乱戦処理はチェック型ルール処理です。

9-4-2. バトルフェイズ以外でいずれかの乱戦エリアにバトルカードが置かれている場合、置かれているカードすべてをそのオーナーのドロップエリアに置きます。

10. キーワードとキーワード能力

10-1. プレイスキル

10-1-1. プレイスキルとは、「このカードがバトルエリアに出た時」を誘発条件とする【自動発動】です。

10-2. アタックスキル

10-2-1. アタックスキルとは、「このカードがアタックした時」を誘発条件とする【自動発動】です。

10-3. ストライクスキル

10-3-1. ストライクスキルとは、「このカードが相手のリーダーカードにダメージを与えた時」を誘発条件とする【自動発動】です。

10-4. ブレイクスキル

10-4-1. ブレイクスキルとは、「このカードが相手のバトルカードをブレイクした時」を誘発条件とする【自動発動】です。

10-5. プレッシャースキル

10-5-1. プレッシャースキルとは、条件を満たしている限り、特定の行動を阻害する【永続発動】です。

10-6. 乱戦スキル

10-6-1. 乱戦スキルとは、「このカードが乱戦エリアに出た時」を誘発条件とする【自動発動】です。

10-7. 覚醒

10-7-1. 覚醒とは、条件とコストを満たすことで発動できる【起動発動】です。

10-7-2. 覚醒は「【覚醒】[コスト](効果)」で記述されています。

10-7-3. 覚醒を行ったカードはカードが裏向きになりますが、表向きのカードと同一のカードとして扱い、受けている効果をすべて引き継ぎます。

10-7-3-1. 同一のカードとは、表面と裏面で異なるカードの情報を持つ1枚のカードであることを指します。

10-7-4. 覚醒により裏向きになっているカードが表向きになった場合、裏向きのカードと同一のカードとして扱い、受けている効果をすべて引き継ぎます。

10-7-4-1. 同一のカードとは、表面と裏面で異なるカードの情報を持つ1枚のカードであることを指します。

10-8. 共闘

10-8-1. 共闘とは、条件とコストを満たすことで発動できる【起動発動】です。

10-8-2. 共闘は「【共闘】[コスト](効果)」で記述されています。

10-8-3. 共闘を行ったカードはカードが裏向きになりますが、表向きのカードと同一のカードとして扱い、受けている効果をすべて引き継ぎます。

10-8-3-1. 同一のカードとは、表面と裏面で異なるカードの情報を持つ1枚のカードであることを指します。

10-8-4. 共闘により裏向きになっているカードが表向きになった場合、裏向きのカードと同一のカードとして扱い、受けている効果をすべて引き継ぎます。

10-8-4-1. 同一のカードとは、表面と裏面で異なるカードの情報を持つ1枚のカードであることを指します。

10-9. 鉄壁

10-9-1. 鉄壁とは、「ターン中1回、このカードが相手のスキルやバトルでブレイクされるかドロップに置かれる際、それを無効にする」という【永続発動】です。

10-10. 防衛

10-10-1. 防衛とは、「【防衛】を持つカードがバトルエリアにある時、相手は【防衛】を持つカードにしかアタックできない」という【永続発動】です。

10-11. 怒涛

10-11-1. 怒涛とは、「手札から乱戦エリアに出た時、バトル完了ステップにエネルギーエリアではなくバトルエリアに移動する」という【自動発動】です。

10-12. 充填

10-12-1. 充填とは、「このカードがアタックしたバトル終了時、自分のデッキの上から2枚をエネルギーエリアに置く」という【自動発動】です。

10-13. 速攻

10-13-1. 速攻とは、「相手のバトルエリアにカードがない時、手札のこのカードのレベル-2」という【永続発動】です。

10-14. 連携

10-14-1. 連携とは、「このカードが手札からバトルエリアに出た時、自分のデッキの上から1枚を公開する。公開したカードがこのカードのレベル以下のバトルカードの場合、バトルエリアに出す。それ以外の場合、そのカードをデッキの下に戻す」という【自動発動】です。

10-15. ターン1回

10-15-1. ターン1回とは、その【自動発動】あるいは【起動発動】がそのターン中に1度だけ発動できることを指します。

10-15-2. ターン1回は能力毎に個別に設定されており、同一の能力を持つカードが複数あったとしても、それぞれ1回ずつ発動できます。

10-15-3. ターン1回が設定されていない能力はコストや条件を満たす限り何度でも発動できます。

11. その他

11-1. 永久循環

11-1-1. 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場合があります。これを永久循環と呼び、永久循環の開始時点から元に戻るまでの一連の行動を循環行動と呼びます。この場合は、以下に従います。

11-1-1-1. その行動の中で、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。

11-1-1-2. その行動の中に、一方のプレイヤーにのみ永久循環を停止する選択肢が与えられている場合、そのプレイヤーはこの

循環行動を何回繰り返すかを宣言し、その回数だけ循環行動を実行し、そのプレイヤーがその循環行動を止めることのできるいずれかの選択を行った状態で循環行動を止めます。その後、この永久循環が開始された状態とまったく同一の状態(すべての領域のカードが同一)である状況下では、【自動発動】などにより強制される場合を除き、この循環行動を再び選択することはできません。

11-1-1-3. その行動の中に、両方のプレイヤーに永久循環を停止する選択肢が与えられている場合、まずターンプレイヤーがこの循環行動を何回繰り返すかを宣言し、その後ターンプレイヤーの対戦相手がこの循環行動を何回繰り返すかを宣言します。その後、両者の回数のうち、より小さい方の回数だけ循環行動を実行し、そのプレイヤーがその循環行動を止めることのできるいずれかの選択を行った状態で循環行動を止めます。その後、この永久循環が開始された状態とまったく同一の状態(すべての領域のカードが同一)である状況下では、【自動発動】などにより強制される場合を除き、より大きい方の回数を選んだプレイヤーはこの循環行動を再び選択することはできません。

更新履歴

2015/9/19 ver.1.00 適用

2015/10/3 ver.1.01 に更新：スタンバイステップ追加

2016/4/1 ver.2.00 に更新：共闘追加

2016/8/4 ver.3.00 に更新：エクストラカード追加、鉄壁追加、防衛追加、怒涛追加、充填追加、速攻追加、連携追加