

Vividz 総合ルール Ver. 1.1.0

最終更新日 2022/11/17

目次

100 ゲームの基礎	1
200 優先権と優先権前処理	1
300 カードのパラメーター	2
400 デッキ構築	4
500 ゾーン	4
600 ゲームの準備	6
700 ゲームの進行	6
800 アタックとバトル	8
900 カードと能力の処理	9
1000 ルールエフェクト	14
1100 キーワード行為	14
1200 キーワード能力	16
1300 その他のルール	16

100 ゲームの基礎

101 プレイヤー数と勝敗

- 101.1 このゲームは2人のプレイヤーで行うゲームです。
- 101.2 ゲーム中のあらゆる時点で、一方のプレイヤーが敗北し、もう一方のプレイヤーが敗北していない場合、敗北していないプレイヤーがこのゲームに勝利し、ただちにゲームが終了します。
- 101.3 ゲームのいずれかの時点で、両方のプレイヤーが敗北している場合、このゲームは引き分けになり、ゲームが終了します。
- 101.4 プレイヤーは、ゲーム中の任意の時点で、自分の意思で投了を宣言し、現在のゲームを敗北することができます。これは、そのプレイヤーが優先権を持たない時点を含む、ゲーム中のあらゆる時点で実行することができます。
- 101.5 投了はいかなる効果によっても強制されることはなく、いかなる効果も投了を置換しません。

102 ゲームにおける原則

- 102.1 この総合ルールにおいて“プレイヤー”を参照する場合、原則としてそれは実際にゲームを実行している人を指します。
- 102.2 この総合ルールとカードの持つテキストによる指示が矛盾する場合、テキストの内容を優先して適用します。
- 102.3 何らかの行動を実行する指示がある場合

に、その指示の一部を実行することが不可能である場合、それ以外の実行可能部分のみを実行します。

102.4 プレイヤーが所有者であるカードがゾーンに置かれる場合、そのカードがそのプレイヤーが有するゾーンに置かれます。

102.5 行動の実行において回数または個数が指定される場合に、その回数または個数を実行することが不可能である場合、可能な限り多くの回数または個数を実行します。また、ある行動を0回行うことが求められる場合、または実行不可能な行動のためその行動が0回行われた場合、その行動は行われたことになりません。同様に、値や回数が数値として未定義である場合、その値や回数を参照する行動は実行されません。

102.6 プレイヤーやカードがある状態にあるときに、そのプレイヤーやカードが現在と同じ状態になることを求められた場合、それが改めてその状態になったとはみなされません。

102.7 カードの効果により何らかの行動が「できない」状態で、その行動を実行する処理を行おうとする場合、つねに「できない」ことが優先されます。

102.8 何らかの理由で、両方のプレイヤーが何らかの選択を同時に実行する場合、現在のターンプレイヤーが先にその選択を行い、その後非ターンプレイヤーがその選択を行います。

102.9 選択が非公開ゾーンのカードを含む場合、選択したカードの内容は他のプレイヤーに公開されません。複数のプレイヤーが同時に非公開ゾーンのカードを選択して公開ゾーンに移動する場合、各プレイヤーが非公開のまま選択を行い、同時にカードを移動します。

102.10 選択が特定のパラメーターを持つ非公開ゾーンのカードを含み、非公開ゾーンに選択できる公開されていないカードがある場合、そのカードの選択を行わないことができます。

102.11 ゲーム中、なんらかの数値を選択する場合、0以上の整数のみを選ぶことができます。負の数や非整数を選ぶことはできません。

102.12 ターン中に何らかの行動や事象、それらの回数が求められる場合、そのターンに行った行動や発生した事象、及びそれらの回数を参照します。

200 優先権と優先権前処理

201 優先権

- 201.1 ゲーム中、いずれかのプレイヤーに優先権が与えられることがあります。
- 201.2 いずれかのプレイヤーに優先権が与えら

れる場合、まず優先権前処理を実行し、その後そのプレイヤーに優先権が与えられます。

201.3 優先権を与えられたプレイヤーは、その時点でプレイできるカードや起動能力をプレイするか、ルール上認められた行動を実行するか、パスを行います。

202 優先権前処理

202.1 優先権前処理とは、ゲームによって強制的に実行される各種の処理の実行手順です。これは、ゲーム中の特定時点や、いずれかのプレイヤーに優先権が与えられる時点で、それに先だって行われます。

202.2 優先権前処理は以下の手順で実行します。

202.2a ルールエフェクトをチェックし、実行します。これは、処理すべきルールエフェクトが無くなるまで繰り返されます。

202.2b 誘発している自動能力がある場合、それらのうち1つをプレイし、解決し、その後202.2aに戻ります。そうでない場合、優先権前処理を終了します。

300 カードのパラメーター

・アカウント	・ミッション
・キャラ	・イベント

- ① カード名
- ② カード種類
- ③ コスト
- ④ 能力
- ⑤ パワー
- ⑥ ミッション情報
- ⑦ 特徴

- ④ 能力
- ⑧ アカウント情報

301 カード名

301.1 このカードの名前です。

301.2 カード名は、デッキ構築の際に、デッキ内の同一カードの枚数制限の基準となります。

301.3 カードのテキスト内で“**「**”（カギ括弧）でくられた名称がある場合、それはそのテキストの文脈に応じて、“そのカード名を持つカード”または“カード名”または“カード名の一部”を意味します。

302 カードの種類

302.1 このカードの種類表記です。この表記内容により、カードの種類が決定されます。

302.2 カードは「アカウント」「ミッション」「キャラ」「イベント」のいずれかの種類を持ちます。

303 コスト

303.1 このカードをプレイするためのコストです。

303.2 コストは数値で表され、カードのプレイの際にトラッシュに置くエネルギーの枚数を決定します。

304 能力

304.1 カードの持つ能力を意味します。

304.1a 種類がアカウント、キャラであるカードの持つテキストは、そのカードが**有効**で示されたゾーンにある場合にのみその能力をプレイまたはその効果を発生させることができます。

304.1b 種類がミッションであるカードの持つテキストは、そのカードがミッションゾーンに表向きである場合にのみその能力をプレイまたはその効果を発生させることができます。

304.1c 種類がイベントであるカードは、特に明示されていない限り、それがプレイされてテンポラリーで解決される場合にのみ、その効果を発生させることができます。

304.2 テキストの内容が複数の段落に別れていて、その段落の先頭に能力アイコンがある場合、それらは別々の能力です。

304.3 テキストの一部に、“**()**”（丸カッコ）でくられた、効果の内容を解説するための文章がある場合があります。これは解説文と呼ばれます。これはあくまで効果を解説するための補助の文章であり、独立した効果ではありません。

304.4 テキストの一部に「有効」「コスト」「誘発」

「効果」のアイコンがある場合があります。

304.4a 「有効」はその能力が有効であるゾーンを表します。

304.4b 「コスト」はその能力をプレイするために必要な代償を表します。

304.4c 「誘発」はその能力の誘発するための事象を表します。

304.4d 「効果」はその能力が持つ効果を表します。

304.5 キャラであるカードがテキストを持たない場合、それは「能力を持たないキャラ」になります。

304.6 ミッションのテキストの一部に「チェック」

「クリア」「条件」①①のアイコンがある場合があります。

304.6a 「チェック」はそのミッションをチェックするために必要な内容を表します。

304.6b 「クリア」はそのミッションをクリアするために必要な内容を表します。

304.6c 「条件」はそのミッションをチェックまたはクリアするために必要な行為を表します。

304.6d ①はそのミッションをチェックする「条件」の数を表します。①はそのミッションをクリアする「条件」の数を表します。複数の「条件」がある場合、そのすべてを満たさなければ、そのミッションをチェックまたはクリアすることはできません。

305 パワー

305.1 このカードの耐久力とバトル時のダメージ数の基準値です。このパラメーターは種類がキャラであるカードのみが持ちます。

305.2 優先権前処理の時点で、このカードが受けているダメージが自身のパワー以上である、またはこのカードのパワーが0以下である場合、このカードはルールエフェクトにより退場します。

305.3 バトル時、このカードがアタックによるダメージをキャラに与える場合、自身のパワーに等しい点数のダメージを与えます。

306 ミッション情報

306.1 ミッション情報はカードの属性を表します。

デッキを構築する際に参照するパラメーターです。

307 特徴

307.1 特徴はカードの属性を表します。デッキを構築する際に参照するパラメーターです。

308 アカウント情報

308.1 アカウント情報はカードの属性を表します。デッキを構築する際に参照するパラメーターです。

309 フレーバー

309.1 このカードの世界観や背景を表す短い文章です。

309.2 フレーバーはゲーム上の意味を持ちません。

310 レアリティ

310.1 このカードの入手頻度を表します。レアリティは下記の基本レアリティと下記以外の特殊レアリティがあります。

アルファベット	レアリティ
β	ベータ
C	コモン
UC	アンコモン
R	レア
SR	スーパーレア
SEC	シークレット

310.2 レアリティはゲーム上の意味を持ちません。

311 コレクター番号

311.1 コレクター番号はゲーム上の意味を持ちません。

312 下端表記

312.1 このカードの各種の付帯情報です。

312.2 下端表記は以下の内容を持ちます。

312.2a 権利表記: このカードの内容に関する著作権表記です。

312.2b イラストレーター名: このカードのイラストのイラストレーター名です。

312.2c 読み仮名: このカードのカード名の読み仮名です。

400 デッキ構築

401 デッキ構築

401.1 ゲームを開始する前に、各プレイヤーはゲームで使用するための一定枚数のカードを用意する必要があります。このカードをまとめた物をデッキと呼びます。

401.2 デッキはアカウント、ミッション、メインデッキの3つで構成されます。

401.3 アカウントはカードの種類がアカウントのカードを1枚選びます。

401.4 ミッションはカードの種類がミッションのカードを3枚選びます。

401.4a ミッションには、同じカード名のカードを入れることはできません。

401.5 メインデッキはカードの種類がキャラ、イベントのカードを入れることができます。

401.5a メインデッキのカードの枚数は50枚～70枚です。それより多いことも少ないことも認められません。

401.5b メインデッキには、同じカード名のカードをそれぞれ4枚まで入れることができます。

401.5c メインデッキにはデッキ内のミッションカードが持つミッション情報、特徴、アカウント情報と内容が一致しているカード、もしくはミッション情報が「☆」のカードしか入れることができません。

500 ゾーン

501 ゾーンの基礎

501.1 ゾーンとは、ゲーム中にカードを置くことのできる領域を意味します。

501.2 ゾーンは、アカウントゾーン、デッキゾーン、トラッシュゾーン、ミッションゾーン、エネルギーゾーン、エリアゾーン、手札、テンポラリー、スカウトゾーン、リムーブゾーン、キープゾーン、EXPゾーン、レーンがあります。

501.2a レーン、テンポラリー、スカウトゾーンは両プレイヤーに共通です。

501.2b アカウントゾーン、デッキゾーン、トラッシュゾーン、ミッションゾーン、エネルギーゾーン、エリアゾーン、手札、リムーブゾーン、キープゾーン、EXPゾーンは各プレイヤーがそれぞれ有します。

501.3 ゾーンには、公開ゾーンと非公開ゾーンがあります。

501.3a 公開ゾーンに置かれている表向きのカードは、どちらのプレイヤーもいつでもその内容を見ることができます。

501.3b 公開ゾーンに置かれている裏向きのカードは、そのカードを置いたプレイヤーはいつでもその内容を見ることができます。

501.3c 非公開ゾーンに置かれているカードは、特に指定されていない限り、どちらのプレイヤーも見ることができません

501.3d 公開か非公開かに関わらず、すべてのプレイヤーはすべてのゾーンにおいて、そのゾーンにあるカードの枚数を知ることができます。

501.4 カードがいずれかのゾーンから別なゾーンに移動する場合、そのカードは新たなカードであるとみなされ、それまでのゾーンにおけるカードに対する効果は適用されません。

501.5 デッキゾーン以外のゾーンから複数枚のカードが別のゾーンに移動する場合、その複数枚のカードは別のゾーンに同時に置かれます。

501.6 キャラがエリアゾーンから別のゾーンに移動する場合、そのキャラに関連づいているカードがあるならば、そのカードは移動するキャラと同じゾーンに移動します。

502 カードの情報や状態

502.1 すべてのゾーンにおいて、それぞれのカードは所有者と支配者の情報を持ちます。

502.1a ゲーム開始時に、プレイヤーのデッキに入っていたカード(アカウント、ミッション、メインデッキ)は、そのプレイヤーが所有者です。

502.1b 特に指定がないかぎり、あるカードの支配者は、そのカードの所有者です。

502.1c 特に指定がないかぎり、ある能力の支配者は、その能力を持っているカードの支配者です。

502.1d 特に指定がないかぎり、ある効果の支配者は、その効果が発生した能力の支配者です。

502.1e ルールやカードのテキストが“あなた”を参照する場合、それはそのカードの支配者を参照します。同様に、ルールやカードのテキストが“相手”を参照する場合、それはそのカードの支配者でないプレイヤーを参照します。

502.2 ミッションゾーン、エリアゾーン、アカウントゾーンにおいて、カードはリポートかスリープのいずれかの状態を持ちます。



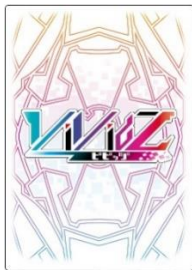
▲リポート



▲スリープ

502.3 各ゾーンにおいて、カードは表向きまたは裏向きの状態で置かれます。

502.4 カードの裏とはカードの共通面がある面を指し、表とはカードの共通面の逆の面を指します。



※カードの共通面



▲表向き



▲裏向き

502.4a カードが表向きである場合、そのカードの情報がすべてのプレイヤーに見えるように置きます。カードが裏向きである場合、そのカードの情報がすべてのプレイヤーに見えないように置きます。

502.4b 公開ゾーンのカードは原則として表向きに置かれます。非公開ゾーンのカードは原則として裏向きに置かれます。

502.4c 能力やルールによりカードが、各プレイヤーがそれぞれ所有するゾーンに移動する場合、そのカードはそのカードの所有者が有する該当するゾーンに移動します。

503 エリアゾーン

503.1 種類がキャラであるカードを置くゾーンです。

503.2 エリアゾーンは 3 つのエリアで構成されており、中央のエリアを「センター」、それ以外のエリアを「サイド」と呼びます。

503.3 カードがエリアゾーン以外からエリアゾーンに置かれる場合、それはリポート状態で置かれます。

504 デッキゾーン

504.1 プレイヤーが用意したデッキのメインデッキを置くゾーンです。

504.2 デッキゾーンは非公開ゾーンです。デッキゾーンに置かれているカードの順番は変更ができません。

504.3 デッキゾーンの指定された位置から他のゾーンに複数枚のカードを同時に移動する場合、その位置から1枚のカードを移動する行動を指定枚数になるまで繰り返します。

504.4 デッキゾーンから複数枚のカードを他のゾーンに移動させる指示がある際に、その枚数が「～枚まで」と表記されている場合、以下のどちらかの行動を行います。

504.4a カードの移動を行わない。

504.4b 1枚のカードを移動させる。この行動を「～枚まで」で指示された枚数分、繰り返して行うことができる(途中でやめることもできる)。

505 トラッシュゾーン

505.1 使用済みのカードを置くゾーンです。

505.2 トラッシュは公開ゾーンです。トラッシュのカードの順番は、任意に変更が可能です。

506 エネルギーゾーン

506.1 退場したキャラとその **EXP** を置くゾーンです。

506.2 エネルギーゾーンに置かれたカードはそのカード本来の情報以外にエネルギーとして扱われます。

506.3 エネルギーをエネルギーゾーン以外のゾーンに置く指示がある場合、エネルギーゾーンにあるカードから任意のカードを選び、エネルギーゾーン以外のゾーンに置きます。

506.4 エネルギーゾーンは公開ゾーンです。自分のエネルギーのカードの順番は、任意に変更が可能です。

507 ミッションゾーン

507.1 デッキのミッションを置くゾーンです。

507.2 ミッションゾーンは公開ゾーンです。ミッションゾーンにあるカードが裏向きになっている場合でも、そのカードの所有者はいつでもカード

の内容を確認することができます。

507.3 デッキのミッションをどのミッションゾーンに置くかは所有者であるプレイヤーが任意で決めることができます。一度置かれたミッションの場所はそのゲーム中変更できません。

508 キープゾーン

508.1 手札のカードを置くゾーンです。

508.2 キープゾーンにあるカードは手札のカードをプレイできる時にプレイすることができます。

508.3 手札のカードをコストとする指示がある場合、キープゾーンのカードはそのコストの支払いに使用できません。

509 手札

509.1 プレイヤーがデッキゾーンから引いたカードを保持するゾーンです。

509.2 手札には上限が存在しません。

509.3 手札は非公開ゾーンですが、自分の手札にあるカードは自由に見ることができます。自分の手札のカードの順番は、任意に変更が可能です。

510 テンポラリー

510.1 プレイするカードや能力を一時的に置くゾーンです。

510.2 テンポラリーは両プレイヤーに共通です。

510.3 テンポラリーは公開ゾーンです。

511 スカウトゾーン

511.1 スカウトしたカードを一時的に置くゾーンです。

511.2 スカウトゾーンは両プレイヤーに共通です。

511.3 スカウトゾーンは公開ゾーンです。

512 リムーブゾーン

512.1 ゲーム中にリムーブゾーンに置く指示があったカードが置かれるゾーンです。

512.2 リムーブゾーンは公開ゾーンです。リムーブゾーンのカードの順番は、任意に変更が可能です。

513 EXP ゾーン

513.1 ゲーム中に **EXP** になったカードが置かれるゾーンです。

513.2 EXP ゾーンは公開ゾーンです。EXP ゾーンのカードの順番は任意に変更が可能です。

513.3 EXP ゾーンに置かれているカード (**EXP**) は、エリアにあるキャラカードと関連づけられま

す。EXP ゾーンに置かれているカードは、ゲーム中では関連づけられたキャラカードの下に重ねて置くことで、その関連を示します。

513.3a “このカードの **EXP**” と表記される場合、その **EXP** は“このカード”に関連付けられた **EXP** を指します。

513.3b エリアにあるキャラカードが他のゾーンに移動する際、そのキャラカードに関連付けられている **EXP** も同じゾーンに移動します。エリア以外のゾーンに置かれた場合、関連付けは解除されます。

600 ゲームの準備

601 ゲーム前の手順

601.1 各プレイヤーは、ゲームの開始前に以下の手順を実行します。

601.1a 自分のデッキからアカウントカードを自分のアカウントゾーンにリポートで表向きに置きます。

601.1b 自分のデッキからミッションカードをミッションゾーンにリポートで裏向きに置きます。ミッションカードをどのミッションゾーンに置くかは所有者であるプレイヤーが決定できます。

601.1c メインデッキのカードをシャッフルし、裏向きにデッキゾーンに置きます。

601.1d プレイヤーはお互い自分のメインデッキの 1 番上のカードを公開します。公開したカードのコストを比較し、大きいコストのカードの所有者を先攻プレイヤーとします。公開したカードはお互いのエネルギーゾーンに置きます。コストが同じ場合はこの動作を繰り返します。

601.1e 自分のデッキゾーンが一番上から5枚のカードを、自分の手札に移動します。その後、後攻プレイヤーは手札からカードを2枚選び、エネルギーゾーンに置きます。

601.1f プレイヤーはお互いミッションゾーンにある裏向きのカードをすべて表向きにします。

601.1g 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 ターン

701.1 ゲームは、各プレイヤーが交互に自分のターンを実行することで進められます。

701.2 各ターンにおいて、そのターンが自分のターンであるプレイヤーをターンプレイヤー、そ

うでないプレイヤーを非ターンプレイヤーと呼びます。

701.3 各ターンは、以下のフェイズをこの順番に行うことで進行します。

- スタートドローフェイズ
- メインフェイズ
- ミッションフェイズ
- チャージフェイズ
- エンドドローフェイズ

702 スタートドローフェイズ

702.1 「スタートドローフェイズ開始時」および、これがゲームの最初のターンである場合「ゲーム開始時」の自動事象が発生します。

702.2 優先権前処理を実行します。

702.3 ターンプレイヤーは、自分が支配者であるスリープ状態のアカウントカードをリポートします。

702.4 ターンプレイヤーは手札が5枚以上ある場合はカードを1枚引き、手札が4枚以下の場合には5枚になるようにカードを引きます。

702.4a 現在が先攻プレイヤーの最初のターンである場合、そのプレイヤーはこれによるカードを引けません。

702.5 優先権前処理を実行します。これが終了したら、メインフェイズに進みます。

703 メインフェイズ

703.1 「メインフェイズ開始時」の自動事象が発生します。

703.2 **ターンプレイヤーに優先権が与えられます。** ターンプレイヤーは以下のいずれかを実行します。このとき、適正に実行できないものは選択できません。

- 手札のカードをプレイし、解決する。
- カードの起動能力をプレイし、解決する。
- アタックを宣言し、実行する。
- ミッションのチェックを行う

703.2a 現在が先攻プレイヤーの最初のターンである場合、そのプレイヤーはイベントカードをプレイすることはできず、アタックを宣言することもできません。

703.3 優先権前処理を実行します。

703.3a ターンプレイヤーが何も実行しない場合、ミッションフェイズに進みます。そうでない場合、703.2に戻ります。

704 ミッションフェイズ

704.1 「ミッションフェイズ開始時」の自動事象が発生します。

704.2 優先権前処理を実行します。

704.3 ターンプレイヤーはミッションゾーンにあるチェックされスリープ状態のミッションカードが**クリア**の**条件**が満たされているかを確認します。

704.3a スリープ状態で**クリア**の**条件**を満たしているミッションカードすべてをクリア(裏向き)します。

704.3b スリープ状態で**クリア**の**条件**を満たしていないミッションカードすべてを**↑**します。

704.4 優先権前処理を実行します。

704.5 「ミッションフェイズ終了時」の自動事象が発生します。ただし、「ミッションフェイズ終了時」を自動事象とする自動能力のうち、すでにこのターンに誘発しているものは、再び誘発しません。

704.6 優先権前処理を実行します。

704.7 この時点で、実行すべきルールエフェクトや、このターンにまだ誘発していない「ターン終了時」を自動事象とする自動能力がある場合、704.5に戻ります。

704.8 記録された**条件**の回数、**アタック成功**が無くなり、すべてのキャラは、自身が受けているダメージが0になります。

704.9 「ミッションフェイズ終了時まで」を期限とする継続効果が消滅します。

704.10 この時点で、実行すべきルールエフェクトや、誘発状態の自動能力、このターンにまだ誘発していない「ミッションフェイズ終了時」を自動事象とする自動能力がある場合、704.5に戻ります。

704.11 優先権前処理を実行します。これが終了したら、チャージフェイズに進みます

705 チャージフェイズ

705.1 「チャージフェイズ開始時」の自動事象が発生します。

705.2 ターンプレイヤーは手札のカードを1枚キープゾーンに置くことができます。既にキープゾーンにカードが置かれている場合、そのカードをトラッシュに置きます。

705.3 手札にあるカードを任意の枚数選択し、選択したカードをエネルギーゾーンに好きな順番で表向きに置きます。

705.4 優先権前処理を実行します。これが終了したら、エンドローフェイズに進みます

706 エンドローフェイズ

706.1 「エンドローフェイズ開始時」の自動事象が発生します。

706.2 優先権前処理を実行します。

706.3 ターンプレイヤーは、自分が支配者であるスリープ状態のアカウントカードをリポートします。

706.4 ターンプレイヤーは手札が5枚以上ある場合はカードを1枚引き、手札が4枚以下の場合は5枚になるようにカードを引きます。

706.5 優先権前処理を実行します。これが終了したら、このターンを終了します。現在のターンプレイヤーの対戦相手をターンプレイヤーとし、新たなターンを開始します。


800 アタックとバトル

801 アタックにおけるステップ

801.1 メインフェイズ中にアタックが宣言される場合、以下のステップを順番に実行します。

802 アタックステップ

802.1 ターンプレイヤーは、メインフェイズ中、アタックを宣言することができます。アタックの宣言は以下の手順で実行します。

802.1a アタックキャラを1枚選択します。これは、いずれかのエリアにある、ターンプレイヤーが支配者であるリポート状態のキャラである必要があります。その際に  アイコンを持つキャラを選ぶことはできません。

802.1b アタックキャラをスリープします。

802.1c 「アタック時」の自動事象が発生します。同時に、アタックキャラが「アタックした時」の自動事象が発生します。

802.1d 優先権前処理を実行します。

802.1e ブロックステップへ進みます。

803 ブロックステップ

803.1 非ターンプレイヤーは以下のいずれかを1つ実行することができます。

- カードの起動能力をプレイし、解決する。
- 手札のカードを2枚トラッシュに置き、エリアにあるキャラをスライドさせます。
- パスをする。

803.2 優先権前処理を実行します。


803.3 アタックキャラがエリアにある場合、スカウ



トステップへ進みます。アタックキャラがエリアにない場合、アタック終了ステップに進みます。

804 スカウトステップ

804.1 優先権前処理を実行します。

804.2 プレイヤーは以下に従ってスカウトを実行します。

804.2a アタックキャラと同じレーンに相手キャラがない場合、ターンプレイヤーはスカウトを実行し、自分のデッキゾーンが一番上のカードを公開し、公開したカードをスカウトゾーンに置きます。“スカウトゾーンに置かれたカードが  を持つ場合、そのカードのコストを支払わずにただちにプレイする”か“スカウトゾーンにある自分のカードをエネルギーに置く”かを選択します。優先権前処理を実行します。

804.2b アタックキャラと同じレーンに相手キャラがある場合、お互いのプレイヤーがスカウトを同時に実行し、お互いに自分のデッキゾーンが一番上のカードを公開し、公開したカードをスカウトゾーンに置きます。スカウトゾーンに同時にカードが置かれた場合、ターンプレイヤーから、“スカウトゾーンにある自分のカードが  を持つ場合、そのカードのコストを支払わずにただちにプレイする”か“スカウトゾーンにある自分のカードをエネルギーに置く”かを選択します。優先権前処理を実行します。非ターンプレイヤーは、“スカウトゾーンにある自分のカードが  を持つ場合、そのカードのコストを支払わずにただちにプレイする”か“スカウトゾーンにある自分のカードをエネルギーに置く”かを選択します。優先権前処理を実行します。

804.3 バトルステップへ進みます。

805 バトルステップ

805.1 優先権前処理を実行します。

805.2 この時点で、アタックキャラがエリアにない場合、もしくはアタックキャラと同じレーンに相手キャラがない場合、何も起こりません。アタック終了ステップへ進みます。

805.3 アタックキャラは同じレーンにある相手キャラに自身のパワーの値に等しいダメージを与えます。

805.4 アタック終了ステップへ進みます。

806 アタック終了ステップ

806.1 優先権前処理を実行します。

806.2 この時点で、アタックキャラがエリアにいる場合、そのアタックは **アタック成功** になります。

す。

806.3 **アタック成功** を自動事象とする自動事象が発生します。ただし、**アタック成功** を自動事象とする自動能力のうち、すでにこのバトル中に誘発しているものは、再び誘発しません。

806.4 優先権前処理を実行します。

806.5 この時点で、実行すべきルールエフェクトや、このバトル中にまだ誘発していない「バトル終了時」を自動事象とする自動能力がある場合、806.3に戻ります。

806.6 “アタック終了時”を期限とする継続効果が消滅します。

806.7 この時点で、実行すべきルールエフェクトや、このバトル中にまだ誘発していない「バトル終了時」を自動事象とする自動能力がある場合、806.2に戻ります。そうでない場合、このバトルが終了します。

900 カードと能力の処理

901 能力とその種別

901.1 能力とは、カードのテキストにより行われる行動の指示です。

901.2 能力は、起動能力、自動能力、常在能力、イベント能力に分けられます。

901.2a 起動能力とは、プレイヤーが優先権を有している時点で、能動的にプレイされる能力です。起動能力であることは、テキストの「**起**」のアイコンで示されます。

901.2b 自動能力とは、特定の事象の発生を条件として、優先権前処理に強制的にプレイされる能力です。自動能力であることは、テキストの「**自**」のアイコンで示されます。

901.2c 常在能力とは、常にその内容を発生し続けている能力です。常在能力であることは、テキストの「**常**」のアイコンで示されます。常在能力はプレイされることはなく、常に継続効果や置換効果が発生します。

901.2d イベント能力とは、イベントカードをプレイすることで実行される能力です。イベント能力であることは、テキストの「**イ**」のアイコンで示されます。

902 効果とその種別

902.1 効果とは、能力の**効果**により示された指示自身です。

902.2 効果は単発効果、継続効果、置換効果に分けられます。

902.2a 単発効果とは、指示にしたがって効果を実行し、それで完全に終了する効果です。

902.2b 継続効果とは、指定された期間の間、または期間を指定されていない場合は無期限に、その効果が実行され続けるものです。

902.2c 置換効果とは、指定された事象が発生する場合に、その事象を発生させずに別な事象を発生させる効果です。テキストに「かわりに」の表記がある場合、特に指定がないかぎりその効果は置換効果です。

902.3 効果によって複数のカードを選択する場合、それぞれ別のものを選択する必要があります。

902.4 効果によって参照するパラメーターが複数ある場合、1枚のカードで複数のパラメーターを参照できるならば、その1枚のカードで複数のパラメーターを参照することができます。

903 有効な能力と無効な能力

903.1 能力は有効である場合にのみプレイが可能であり、その効果を適用します。

903.1a 種類がアカウントであるカードの能力はそれがアカウントゾーンにある場合にのみ有効です。

903.1b 種類がミッションであるカードの能力はそれがミッションゾーンにある場合にのみ有効です。ただし、それが裏向きである場合、その能力は無効になります。

903.1c 種類がキャラカードであるカードの能力は、それが**有効**で記されたゾーンにある場合にのみ有効です。

903.1d 種類がイベントカードであるカードのイベント能力は特に指示がないかぎり、そのイベントがプレイされて解決されるまでの間有効です。

903.2 有効でない能力は無効であるとみなされ、起動能力である場合プレイを開始することができず、自動能力である場合誘発状態にならず、常在能力である場合その効果が適用されません。

903.2a 能力に、その能力自身がなんらかの条件下で有効であることが書かれている場合、その条件を満たさない場合はその能力全体が無効になります。

903.2b 能力が無効であっても、その能力は存在しますが、プレイはできず、その効果を適用しません。

903.2c 有効な自動能力が誘発状態になった後にプレイ前に無効になった場合でも、その自動能力はプレイされます。その自動能力を有していたカードがプレイ時にそれが

あったゾーンに存在していなかった場合、そのカードの最終情報としてその能力をプレイします。そのカードがそのゾーンに存在していて、何らかの理由でその能力自身が存在しなくなっていた場合、そのカード上に存在していた最後の時点でのその能力を参照します。

903.3 有効である能力のプレイを開始した場合、そのプレイのための行動中にその能力が無効になったり失われたりプレイが禁止されたりした場合でも、その能力のプレイのための行動は最後まで行い、結果としてその能力はプレイされます。同様に、その能力が解決よりも前に無効になった場合でも、そのプレイされた能力はそのまま解決されます。

904 プレイと解決

904.1 カードや起動能力や自動能力は、その効果を生じさせるために、それをプレイし解決する必要があります。

904.2 カードや能力をプレイする場合、以下に示す行動を実行します。

904.2a プレイが開始されます。

904.2b プレイするカードか能力を1つ選び、それが非公開ゾーンにあるカードである場合それを公開し、それが非公開ゾーンにあるカードが持つ能力である場合その能力を持つカードを公開します。

904.2c そのカードや能力をプレイするための代償を決定するためになんらかの選択が必要である場合、その選択を行います。なんらかの効果により支払うべき代償が複数から選択できる場合、そのうち一つを選択します。

904.2d そのカードや能力をプレイするための代償がある場合、それを決定します。これ以降、その代償を支払う前に代償が変更される状況になった場合でも、この段階で決定した代償は変更されません。

904.2e そのカードや能力をテンポラリーに移動します。

904.2f そのカードや能力をプレイするために必要な代償を支払います。複数の種類の代償を支払う場合、それぞれの代償を支払う順番は任意に選べます。その際、特に明示されていないかぎり、自分が支配者である領域のカードまたは自分が支配者であるカードのみ、代償の支払いのために操作しまたは領域間を移動できます。この段階で、何らかの理由で指定された代償を支払うことができない場合、そのカードや能力はプレイできず、ゲームの状況をそのプレイが開始される直前まで戻します。

904.2g そのカードや能力をプレイするために必要な代償以外に実行しなければならない指示がある場合、それを実行します。この段階で、何らかの理由で指示を実行できない場合、そのカードや能力はプレイできず、ゲームの状況をそのプレイが開始される直前まで戻します。

904.2h プレイのための行動を終了します。能力やカードは、この時点でプレイされたものとみなされます。

904.3 プレイしたカードや能力は、以下に従って解決します。

904.3a その能力により指定された効果を実行します。効果により複数の行動を求められる場合、その能力に表記された順番に従って行動を行います。効果を実行するプレイヤーが特に示されていない場合、その効果の支配者がそれを実行します。

904.3b 効果により複数のカード等を選択し、それらに対し一定量の処理を割り振るよう求められている場合、選択したそれぞれに対し、少なくとも1単位以上の処理を割り振る必要があります。

904.3c プレイされたものが能力である場合、それをテンポラリーから取り除きます。カードである場合、カードの種類による指示に従います。

904.4 カードや能力のプレイ時の代償の支払いは、以下の条件に従っている必要があります。

904.4a カードをある状態にすることを代償とする場合、すでにその状態にあるカード、またはその状態にすることを禁止されているカードをその代償として選択することはできません。

904.4b カードをある領域から別な領域に移動することを代償として求められている場合、その移動が禁止されている場合は、そのカードをその代償として選択することはできません。一方で、カードをある領域から別な領域に移動することを代償として求められている場合に、なんらかの置換効果により、そのカードが他の領域に移動する場合、最終的に移動する領域が異なっているととしても、そのカードをその代償のために選択することができます。

904.4c 複数の代償を選択する場合、その代償はそれぞれ別のものを選択する必要があります。

905 エネルギーコストと支払い

905.1 カードや能力のプレイまたはテキスト内での処理により、エネルギーゾーンにあるカードをトラッシュに置くことを代償として求めること



があります。この代償をエネルギーコストといいます。

905.2 エネルギーコストは、その情報として必ず点数を持ちます。

905.2a カードをプレイするためのコストは、点数としてそのカードのコストの値を持ちます。

905.2b 能力により指示されるエネルギーコストは、**コスト**の形式で表記されます。

905.2c カードや能力をプレイするためのコストの増減が数値で指定されている場合、それはそのカードや能力をプレイするためのエネルギーコストの点数を増減します。複数の効果により増加と減少が同時に適用される場合、まず増加を先に適用し、その後減少を適用します。そのカードや能力をプレイするためのエネルギーコストが存在しない場合、それは点数が0のエネルギーコストを有する物として増減の計算を行います。また、コストの減少によりエネルギーコストの点数が0を下回ることはありません。

905.2d を持つキャラをプレイする場合、そのキャラを登場させるエリアにあるキャラのコストが を持つキャラのコストより小さい場合、そのエリアにあるキャラとそのキャラの **EXP** の枚数分、プレイに必要なエネルギーコストが減少します。それによってエネルギーコストの点数が0を下回ることはありません。

905.3 エネルギーコストを代償として支払う場合、その代償を支払うプレイヤーは以下を実行します。

905.3a そのプレイヤーのエネルギーゾーンにあるカードから、そのエネルギーコストの点数に等しい枚数のカードを選びます。

905.3b 905.3a で指定された枚数のカードを選べない場合、その代償を支払うことはできず、そのエネルギーコストの支払いを求める処理は実行できません。

905.3c 905.3a で選ばれたカードをすべてトラッシュに置き、コストの支払いを完了します。

906 カードのプレイ


906.1 いずれかのゾーンにあるカードをプレイし解決する場合、904.2 に従って、そのカードをプレイします。その際、カードの種類によって以下の指示に従います。

906.1a プレイするカードの種類がキャラである場合、自分のエリアを1つ選ぶ必要があります。これが選べない場合、そのキャラはプレイできません。また、そのカードが

キャラである場合、プレイするための代償として、エネルギーコストが必要です。

906.1b プレイするカードの種類がイベントである場合、プレイするための代償として、エネルギーコストが必要です。

906.2 プレイしたカードは以下に従って解決します。


906.2a プレイしたカードがキャラである場合、そのカードを選んだエリアに  で置きます。

906.2b プレイしたカードがイベントである場合、そのイベント能力の効果を解決し、その後そのカードをそのカードの所有者のトラッシュゾーンに置きます。

907 起動能力のプレイ

907.1 カードの起動能力をプレイし解決する場合、以下の指示に従います。

907.1a 起動能力は「**起有効**」**コスト**～**効果**～」という表記で示されます。

コストは起動能力をプレイするために必要な代償を表し、905.3a の表記で示されるエネルギーコストやその他の追加の行動が含まれます。代償に  がある場合、その起動能力を持つカードをスリープすることが代償となります。この場合に、このカードがすでにスリープである場合は代償を支払えません。

907.1b 904.2 に従って、その起動能力をプレイします。その能力をプレイするための代償として、**コスト**で示されたエネルギーコストの支払いや追加の行動を実行します。

908 自動能力の処理

908.1 いずれかのカードの自動能力に指定された事象が発生した場合、その自動能力は誘発状態になります。

908.1a 自動能力により指定された事象とは、「**誘発**」～」で示された事象を指します。

908.1b そのような事象が複数回発生した場合、その自動能力はその回数分誘発状態になります。

908.2 優先権前処理の段階で誘発状態の自動能力が存在している場合、その自動能力の支配者は、その自動能力を904.2 に従ってプレイします。これは強制であり、特に指定がないかぎり、プレイしないことを選択できません。その自動能力のプレイ後、その自動能力の誘発状態が1回取り消されます。

908.2a 複数の自動能力が誘発状態である場合、ターンプレイヤーがそれらから1つを選

び、その能力の支配者がそれをプレイします。それがなんらかの理由でプレイできない場合、その誘発状態は1回取り消されます。

908.3 あるカードがいずれかのゾーンから別なゾーンに移動する事象によって誘発する自動能力が存在します。これは以下のルールに従います。

908.3a この自動能力がそのカードのパラメーターを求める場合、それが公開ゾーンから非公開ゾーンへ、または非公開ゾーンから公開ゾーンへ移動した場合、公開ゾーンのパラメーターを参照します。そうでない場合、それがいずれかのエリアからエリアでないゾーンに移動した場合は、移動前のエリアにあった時点でのパラメーターを参照します。そうでない場合、移動先のゾーンでのパラメーターを参照します。

908.3b 複数のカードが同時にいずれかのゾーンに移動する場合、そのいずれかのカードが他のカードがそのゾーンに移動することを事象とする自動能力を持っている場合、その能力は同時にそのゾーンに移動した他のカードの移動を事象として誘発します。

908.3c 複数のカードが同時にいずれかのゾーンに移動する場合、そのゾーンに移動することを事象とする自動能力があるならば、その能力は同時にそのゾーンに移動したカードの枚数分誘発します。

908.3d キャラの退場を事象とする自動能力は、退場によりそのキャラがエリアから他のゾーンに移動することを条件とする自動能力です。カードのその能力を持つかまたはカードのその能力が有効であるかを判定する、またはその能力を持つカードまたは退場したカードの情報を参照する場合には、そのカードがエリアにある時点での状態を参照します。それ以外のカードの情報は、能力の解決時の状態を参照します。

908.4 何らかの効果により、以降の特定の時点自動事象とする自動能力が作成されることがあります。このような自動能力を、時限型自動能力と呼びます。

908.4a 時限型自動能力は、特に指定がないかぎり、その指定された時点でのみ1回だけ誘発状態になります。

908.5 自動能力の中に、特定の事象の実行ではなく、特定の条件が満たされていることを指定事象とするものがあります。このような自動能力を、状態型自動能力と呼びます。

908.5a 状態型自動能力は、そのような状態が満たされている時点で、自身が誘発状態に

なっていない場合にのみ誘発状態になります。すでに自身が誘発状態になっている場合は、再び誘発状態になることはありません。自身の誘発状態が取り消された後、さらにその条件が満たされている場合は、再び誘発状態になります。

908.6 誘発状態になった自動能力が、そのプレイの段階で、その自動能力を持っていたカードが事象発生時点でのゾーンにない、またはそのカードがその自動能力を失っている場合があります。このような場合でも、その自動能力はプレイされ、解決されます。その自動能力の内容を参照する場合、そのカードが事象発生時点でのゾーンにあった最終情報、またはそのカードがその能力を失う直前でのその能力を参照します。

909 イベント能力の処理

909.1 イベント能力は、その能力を持つカードの解決時に実行されます。

909.2 1枚のイベントカードが複数のイベント能力を持つ場合、テキストに表記されている上から順番に処理を行います。

910 単発効果の処理

910.1 単発効果を実行する場合、そこに指示された内容を1度だけ実行します。

911 継続効果の処理

911.1 複数の継続効果が存在する状況であるカードのパラメーターを参照する場合、以下の順番に従って継続効果を適用し、その結果のパラメーターを参照します。

911.1a カードの表記されているパラメーターを基準とします。

911.1b 数値でないパラメーターを変更する効果を適用します。

911.1c 数値のパラメーターを変更する効果を適用します。

911.2 継続効果の適用順番が決定されない効果 A と効果 B がある状況で、効果 A を先に適用することによって、それを適用しない状況と比較して、効果 B が何に適用されるか、または効果 B がどのように適用されるかが変化する場合、効果 B は効果 A に依存しているとみなされます。ある効果に依存している効果は、つねに依存されている効果よりも後に適用されます。

911.3 継続効果の適用順が決定されない、または2つの効果が相互に依存し依存される関係にある場合、それらの継続効果は、それぞれの基準時点の早い物から先に適用されます。

911.3a 常在能力による継続効果は、その常在能力を持つカードが現在のゾーンに置か

れた時点を基準時点とします。ただし、そのカードがいずれかのエリアに置かれている場合、そのカードが最も後にエリア以外の場所からエリアに置かれた時点を基準時点とします。

911.3b 何らかのカードや能力をプレイすることにより発生した継続効果は、そのカードや能力の解決が終わった時点を基準時点とします。

911.3c 複数の継続効果の基準時点が同一である場合、それらの継続効果が発生した時点でのターンプレイヤーが支配者である継続効果の基準時点が先になります。支配者も同一である場合、その支配者がそれらの基準時点の順番を決定します。

911.4 常在能力によらない継続効果が公開ゾーンのカードに適用される場合、その効果の適用後にそのゾーン以外からそのゾーンへの移動を行ったカードに対しては、その効果は適用されません。非公開ゾーンのカードに適用される継続効果の場合、そのゾーンのカードには常に適用され続けます。

911.5 あるゾーンのカードが別のゾーンに移動する場合に、移動後のゾーンのカードに対する継続効果が存在する場合、そのカードはその継続効果を適用された状態でそのゾーンに移動します。

911.6 継続効果により、カードのあるパラメーターの内容が別の内容になる場合、特に指示がないかぎり、それはそれまで持っていたパラメーターの内容を失い、新たなパラメーターの内容になります。また、そのカードがそのパラメーターを持たない場合、そのカードにはその継続効果は適用されません。

911.7 “(特定の)効果を受けない”とは、“(特定の)処理を行う継続的效果を適用しない”を意味します。

911.8 “パワーをマイナスする効果”が参照される場合、それは“その効果を適用することによって、適用する前よりパワーが下になる効果”を意味します。

911.9 同一のパラメーターに対して効果の下限を決める効果が複数存在する場合、下限が大きいものから適用します。

912 置換効果の処理

912.1 ある事象の発生に対する置換効果が存在する場合、その事象は発生せず、その置換効果を発生している能力の「かわりに」以降で示される事象が発生します。

912.2 同一の事象に対して複数の置換効果が適用される場合、どの置換効果から適用するかは、現在のターンプレイヤーが選択します。

913 最終情報の参照

913.1 なんらかの効果により特定のカードのパラメーターや状態が参照される場合、その効果の解決時点でそのカードが元のゾーンから他のゾーンに移動していた場合、その効果はそのカードが最後に元のゾーンにあった時点でのパラメーターや状態を参照します。

913.1a そのカードがあるエリアから他のエリアに移動していた場合は、例外として移動後のエリアでのパラメーターや状態を参照します。

913.2 何らかの効果によりカードを参照する場合に、何らかの理由でカードが特定できない場合、参照されるべき情報やパラメーターは未定義になり、参照できません。その情報やパラメーターを基準とする行動は実行されません。

914 発生源

914.1 カードやルールにより、効果やダメージの発生源が参照されることがあります。

914.2 効果の発生源とは、原則としてその効果を発生させた能力を持つカードを意味します。

914.2a 単発効果や継続効果の発生源は、その単発効果を発生させた能力を持つカードです。ただし、それが時限型自動能力によるものである場合、その時限型自動能力を作成した効果を発生させた能力を持つカードが発生源となります。

914.2b 置換効果は、特に指示がないかぎり、それにより置換された事象に関連する効果の発生源を変更しません。

914.3 ダメージの発生源とは、そのダメージがバトルによるものである場合はそのダメージを与えたキャラを、そのダメージが効果によるものである場合はその効果の発生源を意味します。

1000 ルールエフェクト

1001 ルールエフェクトの基本

1001.1 ルールエフェクトとは、ゲーム中に特定の事象が発生した場合に、ルールにより実行される処理です。

1001.2 ルールエフェクトは、**条件エフェクトを除き**、優先権前処理中にチェックされ、実行されます。

1001.2a 複数のエフェクトが同時に実行される場合、下記の順番で優先して実行されます。

1. LvUP エフェクト
2. 不正キャラエフェクト
3. 退場ダメージエフェクト
4. ミッションチェックエフェクト
5. 敗北エフェクト

1002 LvUP エフェクト

1002.1 いずれか**1つ**のエリアに、支配者が同一であるキャラが複数ある場合、その支配者は最も新しくそのエリアに置かれたキャラの中から**1つ**を選びます。そのキャラのコストがそのエリア内で**最も高く、同じコストを持つキャラがない場合**、それ以外のキャラと**EXP**を選ばれたキャラのEXPゾーンに移動させ、エリアにあるキャラは**LvUP** (レベルアップ) します。

1003 不正キャラエフェクト

1003.1 いずれか**1つ**のエリアに、支配者が同一であるキャラが複数ある場合、その支配者は最も新しくそのエリアに置かれたキャラの中から**1つ**を選びます。そのキャラのコストがそのエリア内で**最も高くない場合か、最も高く同じコストを持つキャラがある場合**、選ばれたキャラ以外のキャラと**EXP**を支配者のトラッシュに移動します

1004 退場ダメージエフェクト

1004.1 いずれかのエリアにある、自身のパワー以上のダメージを受けているキャラは退場します。

1004.2 いずれかのエリアにある、パワーが0以下であるキャラは退場します。

1005 条件エフェクト

1005.1 ターンプレイヤーは、メインフェイズのあらゆる時点で自分の表向きのミッションカードの**チェック**および**クリア**の**条件**に記載された行動が実行される度に、その回数を記録します。

1005.2 ミッションフェイズ終了時に記録した

条件の行動の回数は無くなります。

1006 ミッションチェックエフェクト

1006.1 ミッションカードの**チェック**に記載された**条件**すべてが満たされた場合、そのミッションカードをチェックしスリープします。

1007 敗北エフェクト

1007.1 ターンプレイヤーのミッションフェイズの優先権前処理で相手のミッションがすべて裏向きの場合、非ターンプレイヤーはゲームに敗北します。

1007.2 ターンプレイヤーがスタートドロフェイズの最初の優先権前処理か、エンドドロフェイズの最初の優先権前処理でデッキのカードが0枚の場合、ターンプレイヤーはゲームに敗北します。

1100 キーワード行為

1101 ダメージを与える

1101.1 キャラに“ダメージを与える”指示がある場合、そのキャラが受けているダメージは、与えられたダメージの点数だけ増加します。

1101.2 キャラに0点以下のダメージを与えることが求められる場合、そのダメージは与えられません。

1102 バトルによる退場

1102.1 あるキャラがバトルステップ中にダメージを受け、その直後の優先権前処理で退場ダメージエフェクトによって退場した場合、そのキャラは「バトルで退場した」とみなされます。

1102.2 あるキャラがバトルステップ中にダメージを受け、その直後の優先権前処理で退場ダメージエフェクトによって退場した場合、ダメージを与えたキャラは「バトルで退場させた」とみなされます。

1103 カードの効果による退場

1103.1 あるカードを発生源とする効果によりキャラが退場した場合、そのキャラはその発生源の効果により退場したとみなされます。

1103.2 ある効果に指定のキャラを「退場させる」キーワード処理がある場合、そのキーワード処理により退場したキャラは、その効果により退場したとみなされます。

1103.3 いずれかのキャラがいずれかの単発効果によりダメージを与えられたり新たに発生したいずれかの継続効果によりパワーを低下させられ、その単発効果の実行直後または継続効果の適用後の優先権前処理の最初のルールエフェクトの退場ダメージエフェクトによ

り退場した場合、そのキャラは、そのダメージを与えたまたはパワーを低下させた効果の発生源により退場したとみなされます。

1103.3a すでにいずれかの発生源によりダメージを受けているまたはパワーを低下させられているキャラが、他の発生源からの追加のダメージまたは新たに発生したパワーの低下により退場する場合、その最後の効果によって退場したものとみなします。それよりも前にそのキャラにダメージを与えたまたはパワーを下げた発生源の効果によって退場したものとみなしません。

1103.3b 優先権前処理の最初のルールエフェクトを処理したことにより、新たなルールエフェクトが発生し、それによっていずれかのダメージを受けているキャラが退場することとなった場合、そのキャラは、それ以前に発生した効果により退場したものとみなしません。

1104 リポートする/スリープする

1104.1 “(カードを)リポートする”指示がある場合、そのカードをリポートにします。

1104.2 “(カードを)スリープする”指示がある場合、そのカードをスリープにします。

1104.3 エリアゾーンでもアカウントゾーンでもないゾーンにあるカードをリポートしたりスリープしたりする指示は無視されます。

1105 シャッフルする

1105.1 “(デッキを)シャッフルする”指示がある場合、指示されたデッキのあるデッキゾーンを担当するプレイヤーは、自分のデッキゾーンにあるカードの順番を無作為に変更します。その際、自分を含むいずれのプレイヤーも、デッキゾーン内の個別のカードの位置や順番を知ることはできません。

1105.2 デッキゾーンに1枚しかカードがない状態でそのデッキのシャッフルを求められる場合、物理的にそのカードをシャッフルすることができませんが、そのデッキはシャッフルされたものとみなされます。

1105.3 “シャッフルする”という指示によらずに何らかの方法でデッキゾーンのカードの順番が変更された場合、それは“シャッフルする”行動を行ったものとはみなされません。

1106 引く

1106.1 “(カードを)1枚引く”指示がある場合、指示されたプレイヤーは、自分のデッキゾーンの1番上にあるカードを、自分の手札に移動します。

1106.2 複数枚のカードを引くよう指示された場

合、1枚引く行為を指定枚数分繰り返します。

1106.3 “引く”という指示によらずに何らかの方法でデッキゾーンのカードが手札に移動した場合、それは“引く”行動を行ったものとはみなされません。

1107 選ぶ/選び

1107.1 カードの能力や効果によって“選ぶ”もしくは“選び”という指示があり、それによって選択を行った場合、それはカードの能力や効果によって選んだことを意味します。

1107.2 何らかの能力や効果によって、“選ぶ”もしくは“選び”という指示がなく、なんらかの選択を行った場合、これはカードの能力や効果によって選んだものとはみなされません。

1108 公開する

1108.1 “(カードを)公開する”指示がある場合、そのカードのパラメーターを全てのプレイヤーに見せます。


1108.2 これによりそのカードのゾーンが変わることはありません。

1108.3 非公開ゾーンのカードがカードの効果によって公開された際、カードの効果が解決されてもカードが公開状態のままであり、そのカードの効果に非公開にする指示がない場合、公開されているカードを非公開にします。非公開ゾーンがデッキだった場合、非公開にした後でデッキをシャッフルします。


1109 登場する

1109.1 “(カードが)登場する”とは、キャラがエリア以外のゾーンからエリアに移動することを意味します。

1109.2 キャラがプレイされ、それが解決されてテンポラリーからエリアに移動した場合、そのカードはプレイされる前のゾーンから登場したとみなされます。

1109.3 キャラがエリアに登場した際、そのエリアにで置かれます。

1110 退場する

1110.1 “(カードを)退場する”指示がある場合、それがエリアにあるキャラである場合、そのカードの所有者のエネルギーゾーンに移動します。その際、キャラに関連付けられているもエネルギーゾーンに移動します。

1110.2 “退場する”という指示によらずに何らかの方法でエリアにあるキャラがエネルギーゾーンに置かれた場合、それは“退場する”行動を行ったものとはみなされません。

1111 除外する

1111.1 “(カードを)除外する”指示がある場合、そのカードをそのカードの所有者のリムーブゾーンに移動します。

1111.2 複数枚のカードを除外するよう指示された場合、1枚除外する行為を指定枚数分繰り返します。

1112 EXP になる/する

1112.1 “(カード A)をあるゾーンから(カード B)の[EXP]になる/する”指示がある場合、カード A を EXP ゾーンに移動し、カード B に関連づけます。

1112.1a 実際にこの指示を実行する際にカード B が存在しない場合、その指示は実行されません。

1113 チェックする



1113.1 ミッションカードの「**チェック** \ **条件** ~」で指示された内容を満たすことで、ミッションカードをチェックします。

1113.2 チェックされたカードはスリープされ、スリープしている間はチェックされたものとして扱われます。

1114 クリアする

1114.1 “クリアする”指示がある場合、指示されたプレイヤーは該当するミッションカードを裏向きにします。

1115 スカウト

1115.1 “スカウトする”指示がある場合、指示されたプレイヤーは自分のデッキゾーンが一番上のカードを公開し、**公開したカードをスカウトゾーンに置きます。スカウトゾーンに置かれたカードが****を持つ場合、指示されたプレイヤーはそのカードのコストを支払わずに、ただちにプレイすることができます。それをプレイしないか、それが****を持たない場合、それを自分のエネルギーゾーンに置きます。**

1116 スライド

1116.1 “スライドする”指示がある場合、指示されたプレイヤーはスライドさせるキャラをそのキャラに隣接する他のキャラがないエリアゾーンに移動させます。

1117 リロード

1117.1 “リロードする”指示がある場合、指示されたプレイヤーは自分のトラッシュゾーンにあるキャラカードをすべてデッキに戻し、シャッフルを行います。

1118 アタック成功

1118.1 アタック終了ステップ開始時にアタックしたキャラがエリアにある場合、そのアタックはミッションフェイズ終了時まで **アタック** **成功** になります。

1118.2 カードの能力によって **アタック** **成功** を参照する場合、特に指示がない限り、その能力を持つカードが **アタック** **成功** していることを参照します。

1119 同名

1119.1 “**同名**”とはそのテキストが書かれているカードのカード名と同じカード名を持つカードを表します。

1120 [数値]個得る / [数値]個消費する

1120.1 “「○○」カウンターを[数値]個得る”指示がある場合、指示されたプレイヤーは自分の持つカウンターに記されたアイコンを持つカウンターを点数分増やします。

1120.2 “「○○」カウンターを[数値]個消費する”指示がある場合、指示されたプレイヤーは自分の持つカウンターから記されたアイコンを持つカウンターを点数分減らします。

1200 キーワード能力

1201 アクセル

1201.1 アクセル能力はその能力を持つカードをスリープすることで使用できる起動能力です。

1201.2 アクセル能力はプレイされると自分のデッキゾーンの 1 番上を公開し、公開されたカードが能力で指示された特徴もしくはアカウント情報のいずれかを持つ場合、そのカードのコストを支払うことなくプレイすることができます。

1201.3 アクセル能力で公開されたカードをプレイしない場合、そのカードを自分のエネルギーゾーンに置きます。

1300 その他のルール

1301 カウンター

1301.1 ゲーム中、カードの能力によってカウンターが作成される場合があります。カウンターはカードとしては扱われません。

1301.2 各プレイヤーは自分のカウンターの数を記録します。これはそのプレイヤーが作成したカウンターとして扱われます。ゲーム開始時に各プレイヤーが持っているカウンターの数は 0 です。

1301.3 カウンターが作成される場合、プレイヤー

はカウンターの数記録するマーカーを対戦相手が数量を視認できるように配置します。

1301.4 プレイヤーがカウンターを消費する場合、カウンターを指示された点数を減らします。このとき、記録されたカウンターの数を 0 未満に減らすことはできません。

1301.5 カウンターが持つパラメーターは専用のマーカーによって表されます。

変更履歴

2022 年 8 月 11 日

- Ver.1.0.0 完成

2022 年 8 月 19 日

- 「EXP ゾーン」を更新しました。
- 「メインフェイズ」を更新しました。
- 「エネルギーコストと支払い」を更新しました。

2022 年 11 月 17 日

- 「スカウトゾーン」を定義しました。
- 「スカウト」に関連するルールを明確化しました。
- 「優先権」に関連するルールを明確化しました。
- 「ミッションフェイズ終了時」を明確化しました。
- 「LvUP エフェクト」を明確化しました。
- 「ミッション」に関連するルールを明確化しました。
- 「不正キャラエフェクト」を明確化しました。
- 「条件エフェクト」を定義しました。
- 「ミッションチェックエフェクト」を定義しました。
- 「アタック成功」を明確化しました。
- 「カウンター」に関連したルールを定義しました。
- 一部テキストの修正を行いました。