ディヴァインクロス TCG 総合ルール ver.1.0.18

最新更新:2026 年 10 月 28 日　　発効:2023 年 12 月 04 日

100. ゲームの概要 2
101. 概要 2
102. プレイヤー人数 2
103. ゲームの勝利条件 2
104. ゲームの大原則 2
105. ゲームの基礎用語 2
106. ウィニングチケット 3
200. カードの情報 4
201. 種類 4
202. 名前 4
203. HP 4
204. 属性 5
205. 有利 5
206. 退却コスト 5
207. カードテキスト 5
208. スキル 5
209. スキルコスト 5
210. スキルダメージ 5
211. スキル効果 5
212. EX パワー 5
213. イラスト 6
214. 下端情報 6
300. 領域 7
301. 概要 7
302. 基本原則 7
303. 配置状態 7
304. デッキ置き場 8
305. 手札 8
306. エリア 8
307. メイン・エリア 9
308. スタンバイ・エリア 9
309. KO 置き場 9
310. 捨て場 9
311. 解決領域 9
400. ゲームの準備 10
401. 概要 10
402. デッキの構築 10
403. ゲームの準備 10
500. ターンの進行 12
501. 概要 12
502. ドローフェイズ 12
503. メインフェイズ 12
504. バトルフェイズ 12
505. エンドフェイズ 12
600. メインフェイズの処理 14
601. 概要 14
602. チャージ 14
603. ユニットを出す 14
604. コマンドをプレイ 14
605. メイン・ユニットを退却 14
606. 起動能力である EX パワーをプレイ 14
607. メインフェイズを終了 14
700. バトルフェイズの処理 15
701. 概要 15
702. バトルフェイズ開始ステップ 15
703. スキルステップ 15
704. ダメージステップ 15
705. バトルフェイズ終了ステップ 16
800. カードや能力の処理 17
801. 能力と効果 17
802. 有効な能力 17
803. 回数制限 18
804. カードや能力のプレイ 18
805. 常時能力 18
806. 起動能力 18
807. 誘発能力 19
808. 即時効果 20
809. 持続効果 20
810. 置換効果 21
811. ルールチェック 21
812. 直前情報 22
813. 発生源 22
900. ゲーム上の用語 23
901. 概要 23
902. 名称 23
903. 公開する 23
904. デッキを引く 23
905. カードを付ける 23
906. (ユニットに)チャージする 24
907. マーカー 24
908. KO する 24
909. 選ぶ/探す 24
910. 捨てる 25
911. シャッフルする 25
912. 入れ替える 25
913. 退却 25
914. ダメージ 25
915. 回復する 26
916. じゃんけん 26
917. (スキルの)成否判定 27
918. 気絶 27
919. 増やす/減らす 27
920. KO 置き場に置く 28
921. HP 28
922. このスキルは気絶していても使える 28
923. スキルのダメージを受けた時 28
924. スキルダメージを受けない 29
925. そうしたなら/そうしなかったなら 29
926. ウィニングチケットを授かる 29
927. 使う 29
1000. ルール処理 30
1001. 概要 30
1002. 敗北処理 30
1003. KO 処理 30
1004. 交代処理 30
1005. 不正カード処理 30
1100. その他のルール 31
1101. ループ 31
1102. ドローダメージ処理 31
1103. カードの文章 31

100. ゲームの概要

101. 概要

101.1. この文書は、ディヴァインクロス TCG のルールの詳細を解説したものです。

102. プレイヤー人数

102.1. このゲームは 2 人のプレイヤーによる対戦ゲームです。

103. ゲームの勝利条件

103.1. ゲーム中、敗北条件を満たしたプレイヤーはゲームに敗北します。

103.2. 自身が敗北条件を満たさず、相手が敗北条件を満たしているプレイヤーはゲームに勝利します。

103.3. 両方のプレイヤーが同時に敗北条件を満たしている場合、非ターンプレイヤーはゲームに勝利します。

103.4. ゲーム中、プレイヤーは投了を宣言し、ゲームから退場することができます。その場合、そのプレイヤーの相手がゲームに勝利します。投了は効果によって置換されず、効果によってプレイヤーが投了を強制されることもありません。

104. ゲームの大原則

104.1. 総合ルールとカードテキストが示す行動が矛盾する場合、カードテキストを優先します。

104.2. 何らかの行動を指示される場合、指示する結果の部分が一部実行不能な場合でもそれ以外の実行可能なものを実行します。行動を実行する際に個数や回数が指示されている場合、指示された個数や回数を実行できない場合、可能な限りの個数や回数を実行します。何かを実行する回数や量が 0 または負の値である場合、それは実行されません。

104.3. プレイヤーやカードが現在と同一の状態になることを指示された場合、改めてその状態になったとはみなされません。

104.4. 何らかの行動を指示された場合、他の効果でその行動が禁止されている場合、それは実行されません。

104.5. ゲーム中に数値の選択を求められた場合、0 以上の整数のみ選択できます。

104.6. ある値が何らかの理由で別の値になった場合、それが元の値よりも大きいなら、その値は増加しているものと見なします。同様に、それが元の値よりも小さいなら、その値は減少しているものと見なします。これは特定の値にする場合や、他の値と値を入れ替える場合にも適用されます。

105. ゲームの基礎用語

105.1. **プレイヤー**：ゲームに参加している人です。各ターンの間、現在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。

105.2. **持ち主**：ゲームの開始時点で、あるプレイヤーがこのゲームのために準備したカードは、そのプレイヤーが持ち主です。

105.3. **支配と支配者**：ゲーム中、各カードや能力等はいずれかのプレイヤーが支配し、そのプレイヤーのことをそのカードや能力の支配者と呼びます。カードや能力が‘自分’を参照する場合、それはそのカードや能力の支配者を参照します。また、カードや能力が‘相手’を参照する場合、それはそのカードや能力の支配者の対戦相手を参照します。何らかの支配を変更する効果によらないかぎり、各カードや能力等の支配者は以下の通りに定めます。

105.3a. カードの支配者は、そのカードの持ち主です。

105.3b. 能力の支配者は、その能力を持つカードの支配者です。

105.3c. 効果の支配者は、その効果を発生させた能力の支配者です。

106. ウィニングチケット

106.1. ゲーム中、プレイヤーはカードの効果により、ウィニングチケットを得ることがあります。

106.2. ウィニングチケットはすべてのプレイヤーの中で 1 人のみ持つことができます。

106.2a. いずれかのプレイヤーがウィニングチケットを得る際、他のプレイヤーがウィニングチケットを持っている場合そのプレイヤーは持っているウィニングチケットを失います。

106.3. 1 人のプレイヤーが複数のウィニングチケットを得ることはできません。

200.　カードの情報

<table>
<tr>
<td>

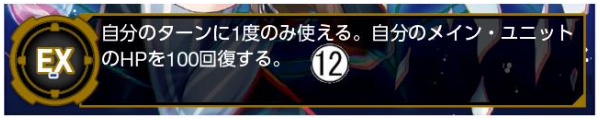
ユニット</td>
<td>

コマンド（イベント）</td>
<td>

コマンド（アクション）</td>
<td>

コマンド（アシスト）</td>
</tr>
<tr>
<td rowspan="2">

スキル



EX パワー</td>
<td rowspan="2">① 種類
② 名前
③ HP
④ 属性
⑤ 有利
⑥ 退却コスト
⑦ カードテキスト
⑧ スキル
⑨ EX パワー</td>
<td rowspan="2">⑩ スキルコスト
⑪ スキルダメージ
⑫ スキル効果
⑬ イラスト
⑭ 下端情報</td>
</tr>
</table>

201.　種類

201.1. このカードが属するカード群です。

201.2. 種類はユニット、コマンドのいずれかです。

201.2a. カード上では、ユニットは「UNIT」、コマンドは「COMMAND」で記されます。

201.2b. コマンドにはさらに、イベント(EVENT)、アクション(ACTION)、アシスト(ASSIST)の分類があります。

201.3. カードを特に領域を定めずに種類の名称で参照する場合、それはエリアにあるその種類を持つカードを参照します。ある領域にある‘(種類)カード’が参照される場合、それはその領域にあるその種類を持つカードを参照します。また、種類がコマンドの分類で指定される場合、それぞれ、イベントはコマンド（イベント）、アクションはコマンド（アクション）、アシストはコマンド（アシスト）であるカードを参照します。

202.　名前

202.1. このカードの固有の名称です。

203.　HP

203.1. ユニットが持つ情報です。

203.2. HP は‘HP’の後に続く数値で、エリアにあるこのカードにこの数値以上のダメージマーカーが置かれた場合、このカードは KO されます。

204. 属性

204.1. このカードが持つ小分類に関する情報です。

204.2. カードは、その属性の位置に示された属性アイコンに対応する属性を持ちます。
: 赤 : 緑 : 青 : 無

204.2a. 属性の位置に記された属性アイコンが の場合、カードは赤と緑と青の属性を持ちます。

205. 有利

205.1. このカードが持つ有利に関する情報です。

205.2. 有利に’－’が記載されている場合、そのカードは有利を持ちません。

205.3. 有利の位置に記された属性アイコンが の場合、そのカードはとととを有利として持ちます。

206. 退却コスト

206.1. 退却コストは、退却に必要なエネルギーの枚数です。

207. カードテキスト

207.1. カードが持つスキルや効果などを示します。

207.2. 一部のスキルはスキル名を持ちます。スキル名は、「」(カギ括弧)に囲まれる形で、そのスキルの頭に表記されます。

207.3. カードテキストの一部に、()に囲まれる形でスキルや効果の説明文が書かれることがあります。これは注釈文と呼ばれ、ルールを解説するための文章であり、カードテキストの一部とはみなしません。

208. スキル

208.1. ユニットやアシストが持つスキルです。

208.2. アシストが付けられているユニットは、そのアシストが持つすべてのスキルを持ちます。

209. スキルコスト

209.1. ユニットのスキルを使用する際に参照する情報です。

209.2. スキルを使用するためには、スキルコストで指定された数字以上のエネルギーがそのユニットについている必要があります。

210. スキルダメージ

210.1. そのスキルが与えるダメージです。

211. スキル効果

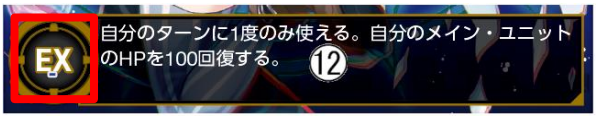
211.1. そのスキルや EX パワーが持つ能力や効果を示します。

212. EX パワー

212.1. 一部のユニットが持つ特殊能力です。

212.2. 常に効果を発揮するものや、メインフェイズに使用を宣言して効果を発揮するものがあります。

212.3. EX パワーの下記箇所の文字が「FX」「BC」「X」の場合でも、それは EX パワーです。



213. イラスト

213.1. カードのイメージを示す絵図です。

213.2. イラストはゲーム上の意味を持ちません。

214. 下端情報

214.1. カードナンバー、レアリティ、権利表記、イラストレーター名等の情報です。

214.2. 下端情報は通常、ゲーム上の意味を持ちません。

300. 領域

301. 概要

301.1. 領域とは、ゲーム中にカードや能力等が置かれる場所を意味します。

302. 基本原則

302.1. ゲーム中、カードは領域と呼ばれるいくつかの場所のいずれかに置かれます。各領域は、特に指定がない限り、各プレイヤーが自分に属するものを 1 つずつ有しています。

302.2. 領域は‘公開領域’か‘非公開領域’のいずれかに分類されます。公開領域にあるカードは、どのプレイヤーもそこにあるカードの情報を見ることができます。非公開領域にあるカードは、特に指定されたプレイヤー以外はそこにあるカードの情報を見ることができません。

302.2a. 公開領域か非公開領域かに関わらず、どのプレイヤーもその領域にあるカードの枚数を知ることができます。

302.2b. 非公開領域においては、その領域のカードがなんらかの効果によりすべてのプレイヤーに対して公開されているのでないかぎり、その領域に特定の条件を満たすカードが存在することは保証されません。その領域が公開されているプレイヤーは、その条件を満たすカードがあっても、そのようなカードが存在しないものとして扱うことができます。

302.3. カードがある領域から別な領域に移動する場合、それがエリアからエリアに移動するなら、それは同一カードと見なされたまま移動します。そうでないなら、それは新しい領域において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は特に明示されていないかぎり新たな領域では適用されず、特に明示されていないかぎり効果は新たな領域のカードを追跡しません。

302.3a. ユニットがエリアからエリアに移動する場合、それにつけられたアシストやエネルギー、ダメージマーカーを維持したまま移動します。そのエリアからエリアの移動が、メイン・エリアからスタンバイ・エリアへの移動の場合、そのユニットが状態異常の場合、そのユニットのダメージマーカー以外のマーカーをすべて取り除きます。

302.3b. メイン・ユニットがメイン・エリアからスタンバイ・エリアに移動する場合、そのユニットに適用されている、常時能力によらない持続効果の適用を終了します。

302.4. 同時に複数のカードが同一の領域に移動する場合に、その移動先の領域がカードの順番を管理している場合、それらのカードの移動先での順番はその持ち主が決めます。その際に、その移動先が非公開領域である場合、その領域が属するプレイヤー以外のプレイヤーはそれらのカードの順番を知ることはできません。

302.5. カードがいずれかの領域に移動する場合に、特に移動先の領域が属するプレイヤーが指定されていないなら、それはそのカードの持ち主が属する領域に移動します。

303. 配置状態

303.1. 一部の領域において、カードは表向きか裏向きかのいずれかの配置状態を持ちます。表向きのカードはすべてのプレイヤーにカードの情報が見えるように置くことでそれを示し、裏向きのカードはすべてのプレイヤーにカードの情報が見えない

ように置くことでそれを示します。特に指定がない場合、公開領域にカードを置く場合は表向きで、非公開領域にカードを置く場合は裏向きで置きます。

303.2. 一部の領域において、カードは公開状態か非公開状態かのいずれかの配置状態を持ちます。公開状態のカードは、表向きですべてのプレイヤーにカードの情報が見えるように置くことでそれを示し、非公開状態のカードは、裏向きですべてのプレイヤーにカードの情報が見えないように置くことでそれを示します。

303.2a. 特に指定がない場合、公開領域にカードを置く場合は公開状態で、非公開領域にカードを置く場合は非公開状態で置きます。

303.2b. 非公開状態のカードは、ルールや効果により一部のプレイヤーに公開状態となることがあります。カードが公開状態となったプレイヤーはそのカードの表面の情報を見ることができます。

304. デッキ置き場

304.1. プレイヤーが用意したデッキを置く領域です。

304.2. デッキ置き場は非公開領域で、カードの順番が管理されます。カードの順番は、カードを重ねることによる上下関係で管理します。

304.3. デッキ置き場から複数のカードが他の領域に移動する場合、特に指示がないかぎり、一番上のカードを1枚ずつ移動することを指定枚数だけ繰り返します。

304.4. ルールや効果が‘デッキ’を参照する場合、それはデッキ置き場にあるカードを参照します。

305. 手札

305.1. プレイヤーが引いたカードを相手に見えないように置く領域です。

305.2. 手札はカードの順番が管理されません。

305.3. 手札は非公開領域ですが、その領域が属するプレイヤーに対して、そこにあるカードは公開状態です。

305.4. ルールや効果が‘手札’を参照する場合、それは手札にあるカードを参照します。

305.5. 手札には上限が存在しません。

306. エリア

306.1. ユニットやアシストカード、エネルギーなどを置く領域です。

306.2. 各プレイヤーのメイン・エリアとスタンバイ・エリアをまとめてエリアと呼びます。

306.3. エリアは公開領域で、カードの順番が管理されません。

306.4. テキストが特に領域を指定せずにカードの情報を参照する場合、それはエリアにあるカードの情報を参照します。同様に、テキストが領域を指定せずに種類を参照する場合、それはエリアにあるその種類を持つカードを参照します。

306.5. テキストが領域を指定せずに、特定の情報を持つカードの枚数を数える場合、それは原則としてエリアにある、その情報を持つカードの枚数を参照します。

306.6. エリアにエネルギーとしてカードを置く場合、それは非公開状態で置かれますが、その支配者に対して公開状態です。

306.6a. エネルギーとして置かれたカードは情報を持たず、追加することができません。

306.7. あるプレイヤーのエリアに置かれているカードは、そのプレイヤーが支配している状態で指定されたエリアに置かれます。

307. メイン・エリア

307.1. メイン・エリアは公開領域で、カードの順番が管理されません。

307.2. ルールや効果が、‘メイン・ユニット’を参照する場合、メイン・エリアに置かれたユニットを参照します。

308. スタンバイ・エリア

308.1. スタンバイ・エリアは各プレイヤーが 3 つずつ自分に属するものを有し、公開領域で、カードの順番が管理されません。

308.2. ルールや効果が、‘スタンバイ・ユニット’を参照する場合、スタンバイ・エリアに置かれたユニットを参照します。

309. KO 置き場

309.1. KO 置き場は、ユニットの KO や効果によりカードが置かれる領域です。

309.2. KO 置き場は公開領域で、カードの順番は管理されません。

309.3. ルールや効果が‘KO されたユニット’を参照する場合、KO 置き場のユニットカードを参照します。

310. 捨て場

310.1. 各プレイヤーの使用済みのカードが置かれる領域です。

310.2. 捨て場は公開領域で、カードの順番が管理されます。置かれた順番がより新しいカードが、捨て場では上に置かれます。イベントで主催者が禁止しないなら、捨て場のカードを並び替えてもかまいません。

310.3. 効果やルールによって複数のカードが同時に捨て場に置かれるとき、それらのカードの持ち主がその順番を決めます。

311. 解決領域

311.1. ゲームの進行中に、未処理のカードや能力を一時的に置く領域です。

311.2. 解決領域は両プレイヤーが共有して使用する領域が 1 つだけ存在します。

311.3. 解決領域は公開領域で、カードの順番が管理されます。この領域にカードを置く場合、これまでに置かれているカードの上に置きます。

400. ゲームの準備

401. 概要

401.1. ゲームを開始する前に、各プレイヤーは自分のデッキを構築し、開始前の作業を行います。

402. デッキの構築

402.1. デッキは、ユニットやコマンドによって構成されたカードの束です。

402.2. 各プレイヤーは、開催されているイベント等の指示に応じて、以下のルールで自分のデッキを準備します。

402.2a. ブリッツシールド戦

402.2a-1 デッキは DIVINE CROSS のブースターパックを 5 つ開封し、その中に封入された 30 枚のユニットカード、コマンドカードのみで構成されている必要があります。

402.2a-2 デッキに同じカードナンバーのカードが何枚入っていてもかまいません。

402.2b. 構築戦

402.2b-1 デッキは、裏面が同じカードのみで構成されている必要があります。

402.2b-2 デッキは 30 枚ちょうどで構成されている必要があります。

402.2b-3 デッキには、同じ名前かつ同じ種類のカードを各 2 枚まで入れることができます。

402.2b-4 デッキには、ユニットカードが 1 枚以上含まれている必要があります。

402.2b-5 デッキはカードナンバーの先頭 4 文字がすべて同じカードでのみ構築されている必要があります。

402.3. デッキの構築に関するルールを置換する効果はこの時点でのみ適用されます。ゲーム開始以降に何らかの理由でその効果を発生する能力を失った場合でも、デッキは適正です。

403. ゲームの準備

403.1. ゲームの開始前に、各プレイヤーは自分のデッキをシャッフルし、それを自分のデッキ置き場に置きます。

403.2. 各プレイヤーは自分のデッキの一番上から 5 枚のカードを自分の手札に移動します。

403.3. 各プレイヤーは、自分の手札からユニットカードを 1 枚、裏向きでメイン・エリアに置きます。

403.3a. この時点で自身の手札にユニットカードがないプレイヤーは、相手に手札にユニットカードがないことを伝えます。

403.3a-1 1 人のプレイヤーだけ手札にユニットカードがない場合、そのプレイヤーは相手プレイヤーに自身の手札を公開します。その後、相手プレイヤーは自分のデッキを 1 枚引くことができます。この時、引かないことも選べます。その後、手札にユニットカードがないプレイヤーは手札をデッキに戻してそのプレイヤーだけ 403.1 からやり直します。

403.3a-2 すべてのプレイヤーの手札にユニットカードがない場合、各プレイヤーは相手プレイヤーに自身の手札を公開します。その後、各プレイヤーは手札をデッキに戻して 403.1 からやり直します。

403.4. 無作為な方法でいずれかのプレイヤーを選択し、そのプレイヤーが先攻になります。

403.5. 各プレイヤーは、自分のメイン・エリアの裏向きのユニットを表向きにします。

403.6. 先攻プレイヤーをターンプレイヤーとして、ターンを開始します。

500. ターンの進行

501. 概要

501.1. 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行します。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。

502. ドローフェイズ

502.1. ターンプレイヤーはデッキを 1 枚引きます。

502.2. ‘ドローフェイズ開始時’ および ‘ターン開始時’ の誘発条件が発生します。また、これがゲームの最初のターンである場合 ‘ゲーム開始時’ の誘発条件が発生します。

502.3. ルールチェックを実行します。この時点で行うべき処理がすべて終了したら次のフェイズに移行します。

503. メインフェイズ

503.1. ‘メインフェイズ開始時’ の誘発条件が発生します。

503.2. ルールチェックを実行します。

503.3. ターンプレイヤーは以下の行動の実行ができます。各処理の詳細はメインフェイズの処理(600)に則って実行します。

503.3a. チャージ

503.3b. ユニットを出す

503.3c. コマンドをプレイ

503.3d. メイン・ユニットを退却

503.3e. EX パワーをプレイ

503.3f. メインフェイズを終了

503.4. 503.3 でメインフェイズの終了を選択した場合、次のフェイズに移行します。それ以外の場合、503.2 に戻ります。

504. バトルフェイズ

504.1. バトルフェイズの処理(700)に則って処理を実行します。ただし、これがゲームの最初のターンである場合、ターンプレイヤーはこのフェイズを行いません。

505. エンドフェイズ

505.1. ‘ターン終了時’ の誘発条件が発生します。

505.2. ルールチェックを実行します。

505.3. ターンの最終処理として、以下をこの順に実行します。

505.3a. ターン終了時までを期限とする持続効果が終了します。

505.3b. ターンプレイヤーのメイン・ユニットが気絶状態の場合、そのユニットの気絶マーカーを取り除きます。

505.3c. この時点で実行すべきルールエフェクトや発生している誘発条件がある場合、505.2 に戻ります。

505.4. 現在の非ターンプレイヤーがターンプレイヤーとなり、新たなターンを開始します。

600. メインフェイズの処理

601. 概要

601.1. ターンプレイヤーは各種の行動から 1 つを選んで実行します。以下はその各行動の詳細です。

601.2. 各行動は、ルールや効果により指定がない限り、1 ターンの間に何度でも実行できます。

602. チャージ

602.1. ターンプレイヤーは、自分のエリアのユニットに手札を 1 枚エネルギーとしてつけます。その後、デッキを 1 枚引きます。

602.2. この処理は、1 ターンに 1 度のみ実行できます。

603. ユニットを出す

603.1. ターンプレイヤーは、自分のスタンバイ・エリアに空きがある場合、手札のユニットカードを 1 枚そのエリアに置きます。

603.2. この処理は、スタンバイ・エリアに空きがある限り、1 ターンに何度でも実行できます。

604. コマンドをプレイ

604.1. ターンプレイヤーは自分の手札にあるコマンドカード 1 枚をプレイします。

604.2. カードのプレイや解決は、カードや能力のプレイ(804)に従って実行します。

604.3. 分類がイベントであるコマンドは、1 ターンに 1 枚しかプレイできません。(803.2)

605. メイン・ユニットを退却

605.1. ターンプレイヤーは、自分のメイン・ユニットの退却コスト(206)で指定された枚数分、そのユニットのエネルギーを捨てることで、自分のスタンバイ・ユニットを 1 体選び、メイン・ユニットと入れ替えます。(913)

605.2. この処理は、1 ターンに 1 度のみ実行できます。

605.3. この処理は退却コストが支払えない、または自分のスタンバイ・ユニットがいない場合は実行できません。

606. 起動能力である EX パワーをプレイ

606.1. 自分のユニットの、起動能力である EX パワーを1つプレイします。

607. メインフェイズを終了

607.1. 何も実行しない、または行いたい行動をすべて実行した場合、メインフェイズを終了し、次のフェイズへ移行します。

700. バトルフェイズの処理

701. 概要

701.1. バトルフェイズでは、以下のステップをこの順番に実行します。

702. バトルフェイズ開始ステップ

702.1. ‘バトルフェイズ開始時’の誘発条件が発生します。

702.2. ルールチェックを実行します。この時点で行うべき処理がすべて終了したら次のステップに移行します。

703. スキルステップ

703.1. ターンプレイヤーは自分のメイン・ユニットが使用するスキルを宣言します。スキルを使用しない場合は、スキルを使用しないことを宣言し、バトルフェイズ終了ステップ(705)へ移行します。

703.1a. 宣言できるスキルは以下を満たす必要があります。

703.1a-1 スキルを使用するユニット、またはそれについているアシストが持っているスキル

703.1a-2 スキルを使用するユニットのエネルギーの枚数以下のコストを持つスキル

703.1a-3 使用がルールや効果により禁止されていないスキル

703.1b. スキルを使用するユニットが気絶状態の場合、スキルを宣言できません。

703.2. 703.1 で使用するスキルを宣言した場合、スキルの成否判定を行います。

703.2a. スキルが成功した場合、ダメージステップ(704)へ移行します。

703.2b. スキルが失敗した場合、バトルフェイズ終了ステップ(705)へ移行します。

704. ダメージステップ

704.1. ターンプレイヤーの‘スキルを使う時’誘発条件が発生します。

704.2. 非ターンプレイヤーの‘スキルを使う時’誘発条件が発生します。

704.3. ルールチェックを実行します。

704.4. 宣言したスキルに、‘ダメージを与える前に’の効果がある場合、その効果を処理します。

704.5. ルールチェックを実行します。

704.6. 以下に従って、相手のユニットに与えるダメージを計算します。

704.6a. 宣言したスキルのスキルダメージを相手のメイン・ユニットに与えるダメージの基準とします。

704.6a-1 スキルダメージが「(数値) × 」で示される場合、スキルの効果テキストに従って、与えるダメージの基準を決定します。この時点でスキルダメージが 0 の場合、704.7 へ移行します。

704.6a-2 宣言したスキルがスキルダメージを持たない場合、704.7 へ移行します。

704.6b. 宣言したスキルや付いているアシスト等による、ダメージを変更する効果を適用します。

704.6b-1 自分の効果による、メイン・ユニットへのダメージを変更する効果を適用します。

704.6b-2 相手の効果による、メイン・ユニットへのダメージを変更する効果を適用します。

704.6b-3 ダメージを変更する効果が複数ある場合、自分の効果と相手の効果それぞれについて、ターンプレイヤーが任意の順番で適用します。

704.6c. ユニットの有利を確認します。

704.6c-1 相手のメイン・ユニットの属性が、宣言したスキルを持つユニットの有利(205)に記載された属性なら、相手のメイン・ユニットへのダメージを 2 倍にします。

704.6d. 決定したダメージを相手のメイン・ユニットに与えます。

704.7. 宣言したスキルに、ユニットにダメージを与える効果がある場合、その効果を処理します。

704.8. 宣言したスキルの、ダメージを与える効果および、与えるダメージを変更する効果以外の効果を適用します。

704.9. ルールチェックを実行します。この時点で行うべき処理がすべて終了したら次のステップに移行します。

704.10. ターンプレイヤーの ‘スキルを使った時’ 誘発条件が発生します。

704.11. 非ターンプレイヤーの ‘スキルを使った時’ 誘発条件が発生します。

704.12. ルールチェックを実行します。この時点で行うべき処理がすべて終了したら次のステップに移行します。

705. バトルフェイズ終了ステップ

705.1. ‘バトルフェイズ終了時’ の誘発条件が発生します。

705.2. ルールチェックを実行します。この時点で行うべき処理がすべて終了したら次のフェイズに移行します。

800. カードや能力の処理

801. 能力と効果

801.1. 能力とは、何らかの処理を示すカードが持つ文章です。能力は、その処理方法に基づいて、‘常時能力’、‘起動能力’、‘誘発能力’、‘コマンド能力’、‘スキル能力’に分けられます。

801.1a. 起動能力は‘自分のターンに(回数)使える。(効果)’の形で表記され、自分のターンのメインフェイズに使用を宣言してプレイします。

801.1b. 誘発能力はその誘発条件が満たされた時点から見て次のルールチェックでその能力をプレイします。

801.1c. 常時能力は、その能力が有効である間、常に効果を適用し続ける能力です。

801.1d. コマンド能力は、イベントやアクションが持つカードテキストです。

801.1e. スキル能力は、ユニットが持つスキルのテキスト情報です。

801.1f. EX パワーは、そのテキストに応じて、起動能力、誘発能力、常時能力に分けられます。

801.1g. ルールや効果により‘(情報)の能力’が参照される場合、それは‘(情報)であるカードの持つテキストにより処理される能力’を参照します。

801.1g-1 エリアにあるユニットのスキルや EX パワーを参照する場合、それに付いているアシストが持つスキルや EX パワーも、そのユニットが持つスキルや EX パワーとして参照します。

801.2. 効果とは、カードテキストやスキル効果により示された処理そのものです。効果は、その処理方法に基づいて、‘即時効果’、‘持続効果’、‘置換効果’に分けられます。

801.2a. 即時効果とは、何らかの行動を実行し、それにより処理を終了する効果です。

801.2b. 持続効果とは、一定の期間あるいは期間を指定しない場合はそのゲーム中、何らかの処理を適用し続ける効果です。

801.2c. 置換効果とは持続効果の一種で、ある指定の行動が行われようとしている場合に、その行動を行わず、代わりにこの効果で指定された行動を行う効果です。

801.2d. ルールや効果により‘(情報)の効果’が参照される場合、それは‘(情報)であるカードの持つテキストにより処理される効果’を参照します。

802. 有効な能力

802.1. 各カードが持つ能力は、それが有効である場合にのみプレイできまたは効果を発揮しえます。カードは特に指定がないかぎり、エリアにおいてその能力が有効であるものとみなされます。

802.2. ユニットやアシストの能力は原則として、エリアにある間有効です。

802.2a. エリアにあるユニットが気絶状態の場合、そのユニットの起動能力は無効です。

802.3. カードの能力が、特に指定された領域においてのみ意味を持つような内容である場合、その能力はその領域において有効です。

803. 回数制限

803.1. カードや能力は、ルールや効果によりプレイできる回数が制限される場合があります。

803.2. イベントは、1 ターンの間に 1 枚のみプレイできます。

804. カードや能力のプレイ

804.1. カードはプレイすることによって指定された領域に置かれます。起動能力や誘発能力はプレイすることによってその効果が処理されます。

804.2. カードや能力は以下に従ってプレイ・解決します。

804.2a. プレイするのがカードである場合、そのカードを、能力である場合その能力自身を擬似的なカードとして、解決領域に移動します。

804.2a-1 なんらかの持続効果が適用されているカードをプレイする場合、そのカードが解決領域を離れるまでの間、その持続効果はその解決領域のカードにも同様に適用されます。

804.2b. プレイするのがアシストである場合、目標として以下の条件を満たすユニットを 1 体選びます。条件を満たすユニットを選べない場合、そのプレイは不正となり、ゲームはこのカードや能力をプレイする前の状態まで巻き戻されます。

804.2b-1 自身のエリアの、アシストが付けられていないユニット

804.2c. プレイしたカードや能力を、その種類に応じて解決します。

804.2c-1 それがイベントまたはアクションの場合、そのコマンド効果を解決した後、それを捨て場に置きます。

804.2c-2 それがアシストの場合、それを目標のユニットに付けます。

804.2c-3 それが能力の場合、その効果を適用し、その後その能力を解決領域から取り除きます。

804.2c-31 その発生源がスキルなら、効果を適用する前にスキルの成否判定を行います。判定によりスキルが失敗した場合、その効果を適用せずにその能力を解決領域から取り除き、解決を終了します。

805. 常時能力

805.1. 常時能力は、その能力が有効である間、常にその効果を適用し続けます。原則として常時能力の効果は持続効果です。

805.2. 常時能力のうち、そのカード自身のカードの属性、種類を条件無しに定義しているものは、基準能力と呼ばれ、任意の領域で機能します。

806. 起動能力

806.1. 起動能力は、その能力を持つカードの支配者が、その能力のプレイを認められている場合にプレイすることができる能力です。

806.2. 起動能力は、以下に従ってプレイします。

806.2a. 非公開領域にあるカードが持つ起動能力をプレイする場合、その能力を持つカードを相手に公開します。以降、その能力が解決領域を離れるまでそのカードを公開し続けます。

806.2b. その起動能力がスキルである場合、スキルの成否判定を行います。

806.2c. 以降の手順は能力のプレイ(804.2)に従います。

807. 誘発能力

807.1. ‘（条件）、（効果）’で表記される能力は誘発能力です。誘発能力は常にゲームの状況を監視し、一定の条件が満たされた場合に、次のルールチェック中に自動的にプレイされます。（条件）は、原則として「～した時」の形で記述されます。

807.2. 誘発能力には、それをプレイするための条件となる事象が指定されています。この事象を誘発条件と呼びます。ある誘発能力に指定されている誘発条件が 1 回発生した場合、その誘発能力の誘発回数は 1 回増えます。誘発回数が 1 以上である誘発能力は‘誘発済みである’ものとみなします。ある EX パワーが「累積しない」ことが指定されている場合、そのスキル名の EX パワーの誘発回数が 1 以上であるなら、その誘発回数を増やしません。

807.3. ルールチェック中、ルール処理がすべて終わった後、ターンプレイヤーは自分が支配者であるカードのいずれかの誘発能力の誘発回数が 1 以上であるかどうかを調べます。誘発回数が 1 以上の誘発能力がある場合、そのような誘発能力のうち 1 つを選んでプレイし、その誘発能力の誘発回数を 1 回減らします。ターンプレイヤーにそのような誘発能力が無い場合、非ターンプレイヤーが同様に、誘発回数が 1 以上の誘発能力があるかを調べ、あるならそのうち1つをプレイし、その誘発能力の誘発回数を 1 回減らします。いずれかのプレイヤーが誘発能力をプレイした場合、ルールチェックを再び最初から実行します。いずれのプレイヤーも誘発能力をプレイしない場合、ルールチェックを終了します。

807.4. 誘発済みの誘発能力は、何らかのルールや効果によりプレイが禁止されていないかぎり必ずプレイされます。プレイしないことは選択できません。プレイすることを選択した誘発能力が何らかの効果によりプレイできない場合、その誘発能力はプレイせず、その誘発能力の誘発回数を 1 回減らします。

807.5. カードが領域から別な領域に移動することを誘発条件とする誘発能力があります。このような誘発能力がその移動したカード自身や、同時に移動する他のカードの情報や状態を参照する場合、以下に従ってその情報や状態を参照します。

807.5a. そのカードが公開領域から非公開領域へ、あるいは非公開領域から公開領域へ移動した場合、公開領域にある時点でのカードを参照します。

807.5b. そのカードがエリアからエリアでない領域へ移動した、あるいはエリアでない領域からエリアへ移動した場合、エリアにある時点でのカードを参照します。

807.5c. それ以外の領域間の移動の場合、移動先の領域にある時点でのカードを参照します。

807.6. 何らかの効果により、後の特定の事象を誘発条件とする誘発能力が作成されることがあります。このような誘発能力を遅発誘発能力と呼びます。遅発誘発能力は、特にその効果により指定がない限り、その指定された事象 1 回に対してのみ誘発済みとなります。それ以降の同一の事象に対しては誘発済みとなりません。遅発誘発能力を持つカードを参照する場合、その遅発誘発能力を作成した効果を持つ能力を持つカードを参照します。

807.7. 誘発能力の中には、ゲーム中の特定の事象の実行ではなく、特定の事象の条件が満たされていることを誘発条件とするものがあります。このような誘発能力を条

件誘発能力と呼びます。条件誘発能力は、それが誘発済みでない状況でその誘発条件が発生している場合にのみ誘発済みになります。

807.8. 何らかの理由で、誘発済みになった誘発能力をプレイする段階で、その能力を持つカードが誘発済みになった時点と異なる領域にあったり、そのカードがその誘発能力を失っていたり、その誘発能力が有効でなくなっていたりすることがあります。その場合でもその誘発能力はプレイされ処理されます。

808. 即時効果

808.1. 即時効果は、その処理時にその内容を 1 度だけ実行し、それで終了します。

809. 持続効果

809.1. 複数の持続効果がカードに適用される場合、それは以下の優先順位に従って適用を行います。

809.1a. そのカードに書かれている情報自身および基準能力による効果を適用の基準とします。

809.1b. 種類、名前、属性、有利を与えるまたは失う効果を適用します。

809.1c. 能力を与えるまたは失う効果を適用します。

809.1d. 数値以外の情報を変更する持続効果を適用します。

809.1e. 数値の情報を変更する持続効果を適用します。

809.2. 1 つの持続効果が上記の優先順位の複数にまたがる処理を求めている場合、そのそれぞれの処理を個別の優先順位に従って適用します。

809.3. 適用の優先順位が同一である持続効果が複数ある場合、以下に従ってその適用順を決めます。

809.3a. 持続効果 A と持続効果 B があり、持続効果 A を B より先に適用する場合と後に適用する場合で、効果 B が適用される範囲や内容が変化する場合、効果 B は効果 A に依存しているとみなされます。ある持続効果が別な持続効果に依存し、逆が依存していない場合、依存している効果は常に後に適用されます。

809.3b. 依存関係でも適用順が決まらない場合、それぞれの効果が最初に発生した時点が先の効果を先に適用します。何らかの理由でその時点が同一である場合、それらが発生した時点でのターンプレイヤーがそれらの適用順を決めます。

809.3b-1 常時能力の持続効果はその常時能力が有効になった時点を基準とします。

809.3b-2 誘発能力や起動能力により持続効果はそれらの能力をプレイし解決した時点を基準とします。

809.3b-3 誘発能力や起動能力やコマンドによって持続効果が発生している場合、それが特定のカードを指定せずに、いずれかの条件を満たすカード全体に適用される効果であるなら、その効果はその発生後に適用条件を満たされるようになったカードにも適用され、同様に発生後に適用条件を満たさなくなった場合は適用されなくなります。その場合、適用条件は持続効果に含まれます。その効果の作成時に適用条件を満たすかを確認したり、条件を満たさない場合にその効果の発生を行わなかったりするものではありません。

809.4. カードが領域を移動する場合に、移動先の領域にそのカードに適用されるべき持続効果がある場合、そのカードはその効果を適用された状態でその領域に置かれます。

809.5. 持続効果によりカードの情報が別な特定の情報に変更される場合、それは元の情報を失います。

809.6. あるカードの‘表記の’情報を参照する場合、そのカードに適用される持続効果を全て適用しない状態でのそのカードの情報を参照します。

809.7. あるカードの起動能力や誘発能力が、期限が‘(このカード自身の情報や状態を参照する条件)であるかぎり’で示される持続効果を発生する場合、そのプレイ後、それを解決するよりも前にその条件が満たされない状態が発生していた場合、解決時にその持続効果は発生しません。

809.8. あるカードの起動能力や誘発能力が、期限が‘(特定の)ターン、’で示される持続効果を発生する場合、その解決後、指定されたターンの開始時に適用が開始され、‘そのターンの終了時まで’効果が適用されます。指定された期限が‘このターン’の場合、それはその解決後から‘そのターンの終了時まで’を期限とします。

810. 置換効果

810.1. ある事象の発生に対する置換効果がある場合、その元の事象は発生せず、置換後の事象のみが発生します。

810.2. 同一の事象に対する置換効果が複数ある場合、その事象が本来適用されるプレイヤーまたはカードの支配者が、そのうちいずれかの置換効果を 1 つ選んで適用します。

810.3. すべての置換効果は、置換すべき事象がある限り、あらゆる置換効果を適用する前のその事象 1 回につき 1 回のみ適用されます。置換することを選択できることが明確になっていない限り、置換効果を適用しないことはできません。

811. ルールチェック

811.1. ルールチェックとは、ゲーム中で発生したルール処理や自動能力のプレイを行う時点を指します。

811.2. ルールチェックが発生した場合、ゲームは以下の手順で進行します。

811.2a. 現在処理を行うべきルール処理をすべて同時に実行します。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。

811.2b. ターンプレイヤーは自分が支配者であり、誘発回数が 1 以上の、いずれかの誘発能力のうち 1 つを選び、プレイと解決を行い、その後 811.2a に戻ります。

811.2c. 非ターンプレイヤーは自分が支配者であり、誘発回数が 1 以上の、いずれかの誘発能力のうち 1 つを選び、プレイと解決を行い、その後 811.2a に戻ります。

811.2d. ルールチェックを終了します。

812. 直前情報

812.1. 何らかの理由でカードの情報や状態を参照すべき場合に、そのカードが参照されるべき領域から別な領域に移動していた場合、そのカードが移動前の領域にあった最後の時点での情報を参照します。このような情報を直前情報と呼びます。

813. 発生源

813.1. 効果の発生源はその効果を発生した能力です。

813.2. 能力の発生源はその能力を持つカードです。

813.3. ある能力がスキルによるものであるかどうかを参照する場合、そのスキル能力が作成した遅発誘発能力は、スキルが発生源であるものとみなします。

813.4. スキルによりダメージが与えられる場合、そのスキルに何がそのダメージを与えるかが明記されていないかぎり、そのダメージの発生源は、そのスキルを持つユニット、そのスキルを持つアシストが付けられたユニットです。

813.5. あるカードや効果があるユニットを ‘KO した’ ことを参照する場合、以下のいずれかの条件が満したことを参照します。

813.5a. A がそのユニットに、A が発生源であるダメージを与え、直後のルール処理でそのユニットが KO された。

813.5b. A が発生源である ‘KO する’ 効果によって、そのユニットが KO された。

900. ゲーム上の用語

901. 概要

901.1. 能力や効果で指定された行動の中に、このゲーム内での特別な行為を行うものがあります。以下の用語はそれぞれ指定された処理を行います。

902. 名称

902.1. 効果において「」(カギ括弧)で名称を参照する場合、それは‘スキル名がその名称であるスキル’を意味します。

902.1a. 同一のスキル名を持つスキルは同一のものであるとみなされます。同様に、テキスト中であるスキル名が参照される場合、それはそのスキル名を持つスキルを参照します。

902.2. 効果において『』(二重カギ括弧)で名称を参照する場合、それは‘その名称を含む名前を持つカード’を意味します。

902.3. 同一のスキル名を持つスキルや EX パワーは同一のものであるとみなされます。同様に、テキスト中であるスキル名が参照される場合、それはそのスキル名を持つスキルや EX パワーを参照します。

903. 公開する

903.1. 非公開領域のカードを公開することが求められる場合、そのカードの情報をすべてのプレイヤーが確認できるようにします。これは、公開することを求めた効果の解決が終わるか、そのカードが他の領域に移動するまで継続されます。

903.2. なんらかの理由ですでに公開されている非公開領域のカードを再び公開する行為は行われません。

904. デッキを引く

904.1. プレイヤーがデッキを 1 枚引くことが求められる場合、デッキの一番上のカードを 1 枚そのプレイヤーの手札に移動します。

904.2. プレイヤーがデッキを複数枚引くことが求められる場合、1 枚引く行動を指定枚数回だけ繰り返します。

904.3. プレイヤーがデッキを手札が指定枚数になるように引くことが求められる場合、1 枚引く行動を指定枚数からデッキを引くことが求められた時点での手札の枚数を引いた枚数回だけ繰り返します。

905. カードを付ける

905.1. ユニットにカードを‘付ける’ことが求められる場合、そのユニットに紐づけた状態でそのユニットがいるエリアに置きます。

905.2. ユニットにカードをエネルギーとして付ける場合、そのカードを裏向きでそのユニットに付けます。ルールや効果がユニットの‘エネルギー’を参照する場合、そのユニットにエネルギーとして付けられたカードを参照します。

905.3. ユニットにアシストを‘付ける’ことが求められる場合、そのアシストを表向きでそのユニットに付けます。ルールや効果がユニットの‘アシスト’を参照する場合、そのユニットに付けられたアシストを参照します。

906. （ユニットに）チャージする

906.1. ユニットに‘チャージする’ことが求められる場合、そのプレイヤーは自分の手札からカードを 1 枚エネルギーとしてユニットにつけ、デッキを 1 枚引きます。

907. マーカー

907.1. ゲーム中、カードにマーカーが置かれる場合があります。

907.2. 現在、使用されるマーカーは以下のものがあります。

907.2a. ダメージマーカー

907.2b. 気絶マーカー

907.3. カードに‘（名称）マーカーを置く’指示がある場合、そのカードにその名称を持つマーカーを置きます。

907.3a. マーカーは、カード以外のゲームを阻害しない小物を使用します。

907.3b. 同一の名称を持つマーカーは、特に指示がない限り、それを得たまたは置かれた効果に関係なく同一のマーカーであるとみなされます。

907.3c. マーカーは、異なるマーカー同士で混同しない小物が推奨されます。

907.4. ‘（カード）のマーカー’を参照する場合、‘（カード）の上に置かれているマーカー’を参照します。

907.5. カードの‘（名称）マーカーを取り除く’指示がある場合、そのカードに置かれている（名称）マーカーの数を減らします。

907.6. カードが、エリアからエリア以外の領域への移動を行った場合、そのカードに置かれているマーカーはすべて取り除かれます。

907.7. カードが、メイン・エリアからスタンバイ・エリアへの移動を行った場合、そのカードに置かれているダメージマーカー以外のマーカーはすべて取り除かれます。

907.8. ‘状態異常’であることを参照する場合、それはダメージマーカー以外のマーカーが乗っているかどうかを参照します。また、カードにダメージマーカー以外の（名称）マーカーが乗っている場合、それは状態異常であると同時に‘（名称）状態’であるものとして扱います。

908. KO する

908.1. ルールや効果によりユニットを KO することが求められる場合、そのユニットを KO 置き場に移動します。

909. 選ぶ/探す

909.1. 公開領域のカードや能力やプレイヤーを選ぶことが求められる場合、特に指示がないかぎり、それを求められたプレイヤーが適正な選択肢の中から指定数を選ぶ義務があります。

909.2. いずれかの非公開領域のカードをいずれかのプレイヤーが選ぶまたは探すことが求められる場合、特に指示がないかぎり、そのプレイヤーはその領域のカードの情報を見ることができます。その際、その領域のカードをすべてのプレイヤーが見ることができる場合、公開領域と同様に選ぶことを実行します。その領域のカードを見ることのできないプレイヤーがいる状態で、特定の情報を持つカードを選ぶよう指示されている場合、その情報を持つカードがその領域にあることは保証されま

せん。選ぶプレイヤーは、その情報を持つカードがその領域にあっても選ばないことができます。

910. 捨てる

910.1. カードを‘捨てる’とは、そのカードを指定されたプレイヤーの手札やエリアからそのプレイヤーの捨て場に移動することを意味します。

910.2. 特にカードや枚数を指定せず、またはすべての‘手札を捨てる’指示がある場合、そのプレイヤーの手札にあるすべてのカードをそのプレイヤーの捨て場に移動します。手札にカードが無い状態でこの指示を実行した場合でも、手札は捨てたものとみなされます。

911. シャッフルする

911.1. 何らかのカードの集合を‘シャッフルする’指示がある場合、そのカードの集合が置かれている領域の支配者は、それらの順番を無作為に変更します。

911.1a. 領域をシャッフルする指示がある場合、その領域にあるカードすべての集合をシャッフルします。

911.2. シャッフルするカードの集合の一部を見ることができるまたは公開する効果がある場合、シャッフルの開始から終了までは、それらの効果は無視します。

911.2a. ある効果の解決中、カードの集合のシャッフルの直後に、その集合に含まれるカードの一部を指定位置に移動する処理がある場合、それはシャッフルの一部とみなされ、その処理が終わるまでは見るまたは公開する効果は無視します。

912. 入れ替える

912.1. ルールや効果により、ユニットを‘入れ替える’場合、指定されたスタンバイ・ユニットをメイン・エリアに移動し、メイン・ユニットをそのスタンバイ・ユニットがいたエリアに移動します。

913. 退却

913.1. 自分のメイン・ユニットを退却させる場合、以下の手順に従って実行します。

913.1a. 自分のメイン・ユニットを 1 体と、スタンバイ・ユニットを 1 体選びます。

913.1b. そのメイン・ユニットの退却コスト(206)で指定された枚数分、そのメイン・ユニットについているエネルギーを捨てます。

913.1c. そのメイン・ユニットとスタンバイ・ユニットを入れ替えます。

913.1d. 上記、すべてが完全に処理できない場合、退却は実行できません。

914. ダメージ

914.1. ダメージにはスキルダメージ、効果によるダメージ、ルールによるダメージの 3 種類があります。

914.1a. スキルダメージとは、スキルのスキルダメージによって発生するダメージのことを指します。

914.1b. 効果によるダメージとは、スキルや EX パワーの効果で発生するダメージのことを指します。

914.1c. ルールによるダメージとは、ルール処理（1000）の処理で発生するダメージのことを指します。

914.2. ユニットにダメージを与えることが求められる場合、そのユニットの上に指定点数分のダメージマーカーを置きます。

914.3. 与えるダメージをアップする場合、その与えるダメージの点数を指定点数分増やします。同様に与えるダメージをダウンする場合、その与えるダメージの点数を指定点数分減らします。

914.4. ある‘ユニットのダメージ’や‘ユニットのダメージマーカー’を参照する場合、そのユニットの上に置かれているダメージマーカーやその合計点数を参照します。

914.5. あるカードや能力により1つのカードにダメージが与えられる場合、原則としてそれは1回で与えられます。

914.5a. ダメージの点数の計算に、何らかの物が‘1つにつき[基準点数]ダメージを与える’等の表記が用いられている場合、それは単なるダメージの計算手順であり、それは最終的に与える点数を1回で与えます。基準点数のダメージを複数回に分けて与えるわけではありません。

例：あなたのメイン・ユニットのエネルギーが 3 つついている状況で‘このユニットのエネルギー1つにつき 200 ダメージを与える’スキルを使用した場合、それは 600 点のダメージを与えます。200 点のダメージを 3 回与えるわけではありません。

914.6. 何らかの理由により、HP を持たないカードにダメージが与えられる場合、それは何も行いません。

915. 回復する

915.1. ユニットの HP を回復する場合、そのユニットのダメージマーカーを指定点数分取り除きます。

915.1a. HP を回復する際、そのユニットのダメージマーカーの合計点数が回復する HP より少ない場合、そのユニットのダメージマーカーをすべて取り除きます。

915.1b. HP を回復する際、そのユニットにダメージマーカーが置かれていない場合、それは実行されません。

915.2. ユニットの HP をすべて回復する場合、そのユニットのダメージマーカーをすべて取り除きます。

915.2a. HP を回復する際、そのユニットにダメージマーカーが置かれていない場合、それは実行されません。

915.3. あるカードや能力で HP を回復するユニットを選ぶ場合、ダメージマーカーが置かれていないユニットを選ぶことはできません。

916. じゃんけん

916.1. プレイヤー同士が‘じゃんけんする’指示がある場合、そのプレイヤー同士でじゃんけんを行い、勝敗を決めます。

916.1a. ウィニングチケットを持つプレイヤーが他のプレイヤーとじゃんけんする場合、そのじゃんけんは行わず、代わりにウィニングチケットを持つプレイヤーがじゃんけんに勝ったとみなし、ウィニングチケットを失います。

例：ウィニングチケットを持つプレイヤーが「じゃんけんして勝てば、自分のメイン・ユニットの HP を 200 回復する。」テキストを持つアクションをプレイした時、そのプレイヤーはそのじゃんけんに勝ち、ウィニングチケットを失います。

例：ウィニングチケットを持つプレイヤーが「4 回じゃんけんして、勝った回数分自分のデッキを 1 枚引く。」テキストを持つイベントをプレイした時、そのプレイヤーは 1 回目のじゃんけんに勝ち、ウィニングチケットを失います。その後、残りの 3 回のじゃんけんを行います。

916.2. イベントで主催者が禁止しないなら、じゃんけん以外の、ランダムかつ公正な方法で勝敗を決めても構いません。

917. (スキルの)成否判定

917.1. プレイヤーがバトルフェイズにスキルの使用を宣言した、もしくはスキルによる能力をプレイした場合、その解決の前に以下に従って判定を行います。

917.1a. あるスキルが、特に条件なく単に“失敗する”効果がある場合、そのスキルは失敗します。

917.1b. あるスキルが特定の条件により“失敗する”効果がある場合、その条件を満たしているなら、そのスキルは失敗します。条件の判定に必要な処理がある場合、この時点で実行します。
例：“じゃんけんして勝てば、相手のスキルは失敗する”効果がある場合、この時点でじゃんけんを行います。

917.1c. それ以外の場合、そのスキルは成功します。

917.2. スキルが”失敗”した場合、そのスキルを実行することなく、処理を終了します。

917.2a. バトルフェイズの処理で宣言したスキルが失敗した場合、ダメージステップを行わず、バトル終了ステップへ移行します。(703.2)

917.2b. スキルによる能力が失敗した場合、それの効果を適用せず、解決の処理を終了します。(804.2c-31)

918. 気絶

918.1. ユニットを ‘気絶させる’ ことが求められる場合、そのユニットに気絶マーカーを乗せます。

919. 増やす/減らす

919.1. スキルのコストを(数値)増やすまたは減らす場合、そのスキルのスキルコストを(数値)分増減させます。

919.1a. あるスキルのコストを変更(増やすまたは減らす)効果が複数ある場合、そのうちいずれかがコストを増やすものである場合、そのうち 1 つを選んで適用します。それらの効果がすべてコストを減らすものである場合、そのうち 1 つを選んで適用します。これを適用すべき効果がなくなるまで繰り返します。

919.1b. スキルのコストを増やすまたは減らす効果は、適用すべき効果がある限り、それぞれの効果につき 1 回適用します。適用するかどうかを選択できることが明確になっていない限り、その効果を適用しないことはできません。

919.1c. スキルのコストを減らす効果により、スキルコストが 0 を下回ることはありません。

919.2. 退却コストを(数値)増やすまたは減らす場合、そのユニットの退却コストを(数値)分増減させます。

919.2a. ある退却コストを変更(増やすまたは減らす)効果が複数ある場合、そのうちいずれかが退却コストを増やすものである場合、そのうち 1 つを選んで適用します。それらの効果がすべて退却コストを減らすものである場合、そのう

ち 1 つを選んで適用します。これを適用すべき効果がなくなるまで繰り返します。

919.2b. 退却コストを増やすまたは減らす効果は、適用すべき効果がある限り、それぞれの効果につき 1 回適用します。適用するかどうかを選択できることが明確になっていない限り、その効果を適用しないことはできません。

919.2c. 退却コストを減らす効果により、退却コストが 0 を下回ることはありません。

919.3. HP を(数値)増やすまたは減らす場合、そのユニットの HP を(数値)分増減させます。

919.3a. HP を変更(増やすまたは減らす)効果が複数ある場合、そのうちいずれかが HP を増やすものである場合、そのうち 1 つを選んで適用します。それらの効果がすべて HP を減らすものである場合、そのうち 1 つを選んで適用します。これを適用すべき効果がなくなるまで繰り返します。

919.3b. HP を増やすまたは減らす効果は、適用すべき効果がある限り、それぞれの効果につき 1 回適用します。適用するかどうかを選択できることが明確になっていない限り、その効果を適用しないことはできません。

920. KO 置き場に置く

920.1. プレイヤーがいずれかの領域のカードを’KO 置き場に置く’ことが求められる場合、そのカードを KO 置き場に表向きで置きます。

920.2. プレイヤーがいずれかの領域のカードを指示された枚数’KO 置き場に置く’ことが求められる場合、指示された枚数を実行できない場合でも可能な限りの枚数を KO 置き場に置きます。その後実行できなかった枚数だけ、プレイヤーは自身のデッキの一番上のカードを KO 置き場に表向きで置きます。指示された枚数を実行できない場合でも可能な限りの枚数を KO 置き場に置きます。その後実行できなかった枚数だけ、プレイヤーは自身の手札からカードを選び、それを KO 置き場に表向きで置きます。指示された枚数を実行できない場合でも可能な限りの枚数を KO 置き場に置きます。その後実行できなかった枚数だけ、プレイヤーは自身の捨て場からカードを選び、それを KO 置き場に表向きで置きます。指示された枚数を実行できない場合でも可能な限りの枚数を KO 置き場に置きます。

921. HP

921.1. テキスト中でユニットの HP を参照する場合、それはユニットの HP から、受けているダメージを引いた数値を指します。

922. このスキルは気絶していても使える

922.1. ‘このスキルは気絶していても使える’スキルは、スキルを宣言するユニットが気絶状態でも使用することができます。

922.2. ‘このスキルは気絶していても使える’スキルは、スキルを宣言するユニットが気絶状態でない場合でも使用することができます。

923. スキルのダメージを受けた時

923.1. 100 以上のスキルダメージを受けた時のことを指します。0 以下のスキルダメージを受けた場合はダメージを受けたことになりません。

924. スキルダメージを受けない

924.1. この効果が適用されているユニットがスキルダメージを受ける場合、704.6d で受けるダメージが 0 になります。

925. そうしたなら/そうしなかったなら

925.1. コマンドや能力の中に’(ある行動)する。そうしたなら(効果)’と記載されている場合、(ある行動)を求められたプレイヤーはそのコマンドや能力の解決時に(ある行動)を実行し、(効果)を実行します。(ある行動)を実行できなかった場合、もしくは(ある行動)の一部を実行できなかった場合、(効果)は実行されません。
例:あなたの手札が 2 枚の状態で‘自分の手札を 3 枚捨てる。そうしたなら相手のスタンバイ・ユニットを 1 体選び、300 ダメージを与える。’スキルを使用した場合、あなたは手札を 2 枚捨てるがコストの一部が支払えなかったので、相手のスタンバイ・ユニットに 300 ダメージを与えることはできない。

925.2. コマンドや能力の中に’(ある行動)してもよい。そうしたなら(効果)’もしくは’(ある行動)してもよい。そうしなかったなら(効果)’と記載されている場合、(ある行動)を求められたプレイヤーはそのコマンドや能力の解決時に(ある行動)を実行するか選択できます。前者なら(ある行動)を実行した場合、後者なら(ある行動)を実行しなかった場合に(効果)を実行します。(ある行動)を実行できない場合、もしくは(ある行動)の一部を実行できない場合、 プレイヤーは(ある行動)を実行できません。

926. ウィニングチケットを授かる

926.1. プレイヤーが”ウィニングチケットを授かる”指示がある場合、そのプレイヤーはウィニングチケットを得ます。(106)

927. 使う

927.1. ユニットが”(スキル)をこのスキルとして使う”指示がある場合、703.1.に移行し、使うことが指示されたスキルを、そのユニットのスキルとして宣言します。この時、他のスキルを宣言することはできません。

927.1a. 特別な指示がない限り、選んだスキルを使うために必要なエネルギーが付いていなくても、そのスキルを使えます。

927.1b. 使用がルールや効果により禁止されているスキルは宣言できません。(703.1a-3)

927.2. コマンドや能力に「(コマンド)を使う」という指示がある場合、そのコマンドを通常のプレイ(804.2)にのっとってプレイします。

927.3. カードの能力で、指定されたターン中にコマンドを使ったことを参照する場合、そのターンの開始時から現在までの間に、アクション、イベント、アシストのいずれかのプレイ(804.2a、804.2b)が実行されているかを参照します。

927.4. カードの能力で、指定されたターン中にアクション、イベント、またはアシストを使ったことを参照する場合、そのターンの開始時から現在までの間に、指定された種類のカードのプレイ(804.2a、804.2b)が実行されているかを参照します。

1000. ルール処理

1001.概要

1001.1. ゲーム中、特定の条件が発生している場合に、ルールにより行動が実行されることがあります。これをルール処理と呼びます。

1001.2. ルール処理は、以下の処理を上から順番に実行します。

1002.敗北処理

1002.1. 自身の KO 置き場が、3 枚以上のプレイヤーがいる場合、そのプレイヤーはルール処理により敗北します。

1002.2. 直前のルール処理以降に、交代処理を実行することが求められ、そのいずれかを完全に実行することができなかったプレイヤーがいる場合、そのプレイヤーはルール処理により敗北します。

1003.KO 処理

1003.1. エリアにいるユニットの HP が 0 以下である場合、そのユニットはルール処理により KO されます。

1003.2. エリアにいるユニットのダメージがそれの HP 以上である場合、そのユニットはルール処理により KO されます。

1004.交代処理

1004.1. 自分のメイン・エリアにユニットがいないプレイヤーがいる場合、そのプレイヤーは自分のスタンバイ・ユニットを 1 体選び、メイン・エリアへ移動します。

1004.1a. 複数のプレイヤーが同時に交代処理を実行することが求められる場合、ターンプレイヤーから順に処理を実行します。

1005.不正カード処理

1005.1. いずれかのエリアにアシストがあり、それを付けられたユニットが、エリアに存在しない場合、そのアシストはルール処理により捨てられます。

1005.2. いずれかのエリアにエネルギーがあり、それを付けられたユニットが、エリアに存在しない場合、そのエネルギーはルール処理により捨てられます。

1100. その他のルール

1101.ループ

1101.1. ゲーム中に、ある一定の行動が望むだけ好きな回数連続して実行できる、あるいは一定の行動が無制限な回数連続して強制される場合があり得ます。このような行動をループと呼び、以下のルールに従います。

1101.1a. いずれか 1 人プレイヤーのみがそのループを繰り返すことを選択できる場合、そのプレイヤーはそのループを繰り返す回数を指定し、その回数だけそのループを実行します。その後はそのループ以外の行動を実行しない限り、再びそのループを実行できません。

1101.1b. 複数のプレイヤーがそのループを繰り返すことを選択できる場合、ターンプレイヤーがループを繰り返す回数を指定し、その後に非ターンプレイヤーがループを繰り返す回数を指定し、それらの回数のうち少ない回数だけループを実行します。その後はそのループ以外の行動を実行しない限り、再びそのループを実行できません。

1101.1c. いずれのプレイヤーもループを繰り返すことを停止できない場合、ゲームは引き分けで終了します。

1102.ドローダメージ処理

1102.1. プレイヤーがデッキを 1 枚以上引くことが求められ、それが実行できない場合、そのプレイヤーは可能な限りデッキを指定された枚数引き、引けなかった枚数 1 枚につきそのプレイヤーのメイン・ユニットに 100 点のダメージを与えます。

1102.1a. 引けなかった枚数 1 枚につきそのプレイヤーのメイン・ユニットに 100 点のダメージを与えることは、そのプレイヤーが引けなかった枚数分デッキを引くことと同じこととみなします。

例:ドローフェイズの処理でカードを 1 枚引く際にデッキが 0 枚の場合、そのプレイヤーのメイン・ユニットに 100 点のダメージを与えます。

例:カードの効果で 2 枚引く際、デッキが 0 枚の場合、そのプレイヤーのメイン・ユニットに 200 点のダメージを与えます。

1102.2. プレイヤーは指定された枚数デッキを引くことを選択する際、必要な枚数のカードが引けない場合でも、そのプレイヤーは指定された枚数デッキを引くことを選択することができます。

例:「自分のデッキを 15 枚引いてもよい。そうしたならダメージを 500 アップする。」のスキルを使用した際、そのプレイヤーのデッキが 10 枚の場合、そのプレイヤーは 15 枚引くことを選択できます。そうした場合そのプレイヤーはデッキを 10 枚引き、そのプレイヤーのメイン・ユニットに 500 ダメージを与えます。その後、スキルのダメージを 500 アップします。

例:「自分のデッキを 4 枚まで引き、その枚数 1 枚につきダメージを 100 アップする。」のスキルを使用した際、そのプレイヤーのデッキが 2 枚の場合、そのプレイヤーは 4 枚引くことを選択できます。そうした場合そのプレイヤーはデッキを 2 枚引き、そのプレイヤーのメイン・ユニットに 200 ダメージを与えます。その後、スキルのダメージを 400 アップします。

1103.カードの文章

1103.1. すべての言語のカードに置いてカードの文章を決定する際、そのカードと同じカードナンバーを持つ日本語版のカードの文章を参照します。

更新情報：

2026 年 10 月 28 日 Ver. 1.0.18
- ゲーム上の用語にて、使うの項目を更新いたしました。

2026 年 09 月 04 日 Ver. 1.0.17
- カードの情報のスキルの項目を更新しました。
- デッキの構築の項目を更新しました。
- ゲーム上の用語にて、使うの項目を追加いたしました。

2026 年 02 月 27 日 Ver. 1.0.16
- ゲームの概要にて、ウィニングチケットの項目を追加いたしました。
- ゲーム上の用語にて、ウィニングチケットを授かるの項目を追加いたしました。
- ゲーム上の用語にて、じゃんけんの項目を更新いたしました。

2025 年 12 月 02 日 Ver. 1.0.15
- ルール処理にて、交代処理の項目を更新いたしました。

2025 年 09 月 10 日 Ver. 1.0.14
- その他のルールにて、カードの文章の項目を追加いたしました。

2025 年 06 月 09 日 Ver. 1.0.13
- ゲーム上の用語にて、回復するの項目に情報を追加しました。

2025 年 06 月 05 日 Ver. 1.0.12
- カードの情報にて、EX パワーの項目に情報を追加しました。
- ルール処理にて、ドローダメージ処理の項目を削除しました。
- その他のルールにて、ドローダメージ処理の項目を追加しました。

2025 年 01 月 21 日 Ver. 1.0.11
- カードの情報にて、属性のについての項目を追加しました。
- カードの情報にて、有利のについての項目を追加しました。

2024 年 11 月 22 日 Ver. 1.0.10
- ゲームの準備の引き直しの項目を修正しました。

2024 年 09 月 25 日 Ver. 1.0.9
- ゲーム上の用語にて、「そうしたなら/そうしなかったなら」の項目を追加しました。
- ゲーム上の用語の「カードを引く」にて、手札が指定枚数になるようにデッキを引く処理の説明を追加しました。

2024 年 07 月 08 日 Ver. 1.0.8
- カードの情報にて、「有利」の項目の説明を変更しました。
- 「カードテキスト」の項目にて、スキルや効果の説明文についての記載を追加しました。
- 領域の「エリア」の項目にて、エネルギーとして置かれたカードが持つ情報の説明を追加しました。

2024 年 04 月 25 日 Ver. 1.0.7
- ゲーム上の用語にて、「スキルのダメージを受けた時」の項目を追加しました。
- ゲーム上の用語にて、「スキルダメージを受けない」の項目を追加しました。

2024 年 04 月 16 日 Ver. 1.0.6
- 「スキルステップ」の項目にて、メイン・ユニットが気絶状態である場合の処理を変更しました。
- 「スキルステップ」の項目にて、スキルを使用しない場合の処理を変更しました。
- 「ダメージステップ」の項目にて、‘スキルを使う時’ 誘発条件の処理を追加しました。
- 「ダメージステップ」の項目にて、‘スキルを使った時’ 誘発条件の処理を変更しました。
- ゲーム上の用語にて、「このスキルは気絶していても使える」の項目を追加しました。

2024 年 04 月 10 日 Ver. 1.0.5
- 「ダメージステップ」の項目にて、‘ダメージを与える前に’ の効果の処理を追加しました。
- 「ダメージステップ」の項目にて、ユニットの有利を確認する時の処理を変更しました。

2024 年 04 月 01 日 Ver. 1.0.4
- 「ダメージステップ」の項目にて、ダメージを与える効果の処理の一部表記を変更しました。

2024 年 04 月 01 日 Ver. 1.0.3
- ゲーム上の用語にて、「増やす/減らす」の項目を追加しました。
- ゲーム上の用語にて、「HP」の項目を追加しました。
- ゲーム上の用語にて、「スキルのコストを増やす/減らす」の項目を、「増やす/減らす」の項目に移動しました。

2024 年 03 月 22 日 Ver. 1.0.2
- ゲーム上の用語にて、「KO 置き場に置く」の項目を追加しました。

2024 年 01 月 26 日 Ver. 1.0.1
- ダメージステップにて、与えるダメージの基準決定後にスキルダメージが 0 の場合の処理を変更しました。
- 能力と効果にて、誘発能力の一部表記を変更しました。

2023 年 12 月 04 日 Ver. 1.0.0
- 総合ルールを作成