

ビルディバイド
総合ルール

Ver.6.10.0

更新日　2026年10月30日

ANIPLEX

ビルディバイド 総合ルール ver. 6.10.0
更新日:2026 年 10 月 30 日

100. ゲームの基本 4
101. 概略 4
102. 基礎用語 4
103. ゲームの勝敗 4
104. ゲームの大原則 4
200. ゲームの基本用語 5
201. 所有者 5
202. 支配者 5
203. 色 5
300. カードの情報 7
301. 概要 8
302. カードの呼称 8
303. カード名 8
304. カードタイプ 9
305. 属性 9
306. プレイコスト 9
307. プレイタイミング 9
308. 称号 10
309. トリガーアイコン 10
310. パワー 10
311. ヒット 10
312. カードテキスト 10
313. 能力アイコン 10
314. 識別名 10
315. フレーバー 11
316. イラスト 11
317. 作品名 11
318. 権利情報等 11
319. テリトリーカード 11
400. 領域 11
401. 領域の基本 11
402. カードの公開状態 12
403. カードの配置状態 12
404. テリトリーカードの開放状態 13
405. 手札 13
406. フィールド 13
407. ライフゾーン 13
408. 墓地/ドロップゾーン 14
409. エナジーゾーン 14
410. テリトリーゾーン 14
411. 山札 14
412. リムーブゾーン 15
413. 解決領域 15
414. D デッキゾーン 15
415. 伏せカード置き場 15
500. 特定表記 15
501. 概要 15
502. スタンドする/レストする/表にする/裏にする 15
503. 置く 15
504. リムーブする 16
505. シャッフルする 16
506. ～まで 16
507. 引く 16
508. 上から見る 16
509. 入れ替える 16
510. (コストを)払う 16
511. 開放する 17
512. プレイする 17
513. 起動する 17
514. 打ち消す 17
515. 登場する 17
516. ダメージ 17
517. 破壊する 18
518. スカウトする 18
519. 軽減する/増加する 18
520. コピーする 18
521. オーラ/つける 19
522. X000 20
523. 捨てる 20
524. 同じ能力を持つ/同じ数値を持つ 20
525. 等価交換 20
526. 2 倍にする 20
527. ドロップする/ドロップしない 20
528. スイッチする 21
529. (テリトリーを)閉じる 21
530. 予想/的中 21
531. エンドフェイズに移行する 21
532. ～ことで 22
533. スキル/スキル発動 22
534. ずっと追加ターンを行う 22
535. 伏せる 22
536. (トークンを)生成する/取り除く 22
537. アタックを中止する 23
538. もう1回行う 23
600. ゲームの準備 23
601. デッキの準備 23
602. ゲーム前の手順 23
700. ゲームの進行 24
701. 概要 24
702. スタンドフェイズ 25
703. ドローフェイズ 25
704. メインフェイズ 25
705. アタックフェイズ 25
706. エンドフェイズ 25
800. アタックとバトル 26
801. 概要 26
802. アタックステップ 26
803. ブロックステップ 27
804. バトル処理ステップ 27
805. ヒット処理ステップ 28
806. アタック終了ステップ 28
900. テリトリーの開放 29
901. 概要 29
902. テリトリーの開放 29

1000. プレイヤーに対するダメージ....29
1001. 概要....29
1002. ダメージパケット....29
1003. プレイヤーダメージ処理....30
1100. ウィンドウ....30
1101. 概要....30
1102. 優先権....30
1103. ウィンドウの進行手順....31
1104. プレイヤーダメージチェック....32
1200. カードや能力のプレイと解決....32
1201. 能力....32
1202. 効果の種別....32
1203. 有効な能力と無効な能力....33
1204. プレイと解決....33
1205. 自動能力の処理....35
1206. 回数制限....36
1207. 単発効果の処理....36
1208. 持続効果の処理....36
1209. 置換効果の処理....37
1210. 最終情報....37
1211. 発生源....37
1300. ルールによる処理....37
1301. 概要....37
1302. ルールによる処理の実行....37
1303. 強制処理....38
1304. 誘発している自動能力のプレイ....38
1400. キーワードとキーワード能力....38
1401. 概要....38
1402. デコイ....38
1403. ブリッツ....39
1404. ジャッジメント....39
1405. バーサーク....39
1406. アサルトテリトリー....39
1407. 名称ルール....40
1408. レガシー....40
1409. エヴォル....40
1410. ブライト....41
1411. 怪異....41
1412. 結束....41
1413. コスプレ....41
1414. 境界....42
1415. ログ....42
1416. マケイン....42
1417. 神衣/純潔/鮮血/極制服/着る....43
1418. 恋愛頭脳戦....43
1419. 卒業....43
1420. 夢を見ない....43
1421. マギア....43
1422. 保持称号解放中....44
1423. 相棒....44
1424. CAD....44
1425. 我駆力....44
1426. 特記事項....44
1427. INTERNET....44
1500. 能力アイコン....45
1600. その他のルール....46
1601. カウンター....46
1602. 永久循環....47
1603. ターンを追加する処理....47
1604. コマンドのユニット化....47
1605. トークン....47
1700. 特定のカードに関する規定....48
1701. 概要....48
1702. 第九層シバルバー/ORT....48
1703. ぽまえらに伝えたいこと 超絶最かわてんしちゃん 48
1800. タッグ戦の基本....49
1801. 概要....49
1802. 基礎用語....49
1803. ゲームの勝敗....49
1900. ゲームの基本用語....49
1901. 支配者....49
2000. 領域....49
2001. タッグ戦における領域....49
2002. ライフゾーン....50
2100. ゲームの準備....50
2101. デッキの準備....50
2102. デッキの準備に関する選択ルール....50
2103. ゲーム前の手順....50
2200. ゲームの進行....51
2201. 概要....51
2202. ドローフェイズ....51
2300. アタックとバトル....51
2301. 概要....51
2302. アタックステップ....51
2303. ブロックステップ....51
2400. プレイヤーに対するダメージ....51
2500. ウィンドウ....52
2501. 優先権....52
2502. ウィンドウの進行手順....52
2600. カードや能力のプレイと解決....53
2601. “相手”に関する処理....53
2700. ルールによる処理....53
2701. 誘発している自動能力のプレイ....53
付録:トークン一覧....54

100. ゲームの基本

101. 概略

101-1. この総合ルールは、カードゲーム「ビルディバイド」および「ビルディバイド ブライト」を対戦するための詳細な規定を定めたルールです。

101-2. ここの総合ルールで規定されるゲームは 2 名のプレイヤーによる対戦です。それ以外のプレイヤー数で行うゲームに関するルールのうち、2 人チーム同士の対戦に関するルールは、「付録 A. タッグチーム戦ルール」で規定を行います。

102. 基礎用語

102-1. このルールにおける“ゲーム”とは、このルールに定められた手順に基づいて実行された一連の行動により勝敗を決定する 1 回の対戦を意味します。

102-2. このルールにおける“プレイヤー”とは、ゲームを実際に対戦し、そのゲーム内での情報を管理する基準となるそれぞれの人物を指します。

102-3. このルールにおける“カード”とは、このルールで定める情報が記入された、ゲームで用いる用具を意味します。

102-3a. カードは情報のある面が“表”で、もう一方の側が“裏”です。

102-3a:i. 一部、カードの両面に情報のあるカードがあります。そのようなカードはその両面が表です。

103. ゲームの勝敗

103-1. いずれかのプレイヤーが敗北した場合、その時点で敗北していないプレイヤーがいる場合、その敗北していないプレイヤーが勝利し、ただちにゲームが終了します。

103-1a. すべてのプレイヤーが同時に敗北する場合、そのゲームは引き分けになります。

103-2. すべてのプレイヤーは、ゲーム中の任意の時点で“投了”を宣言し、自ら敗北することを選択できます。

103-2a. 投了の宣言による敗北は、敗北に適用される効果の適用を受けません。また、なんらかの効果によりプレイヤーに投了の宣言を強制することもできません。

103-3. なんらかの効果によりプレイヤーが勝利または敗北することがあります。その場合、そのプレイヤーの敗北または勝利でただちにゲームは終了します。

104. ゲームの大原則

104-1. カードのテキストや効果の内容がこのルールの内容と矛盾する場合、常にテキストや効果がルールよりも優先して適用されます。

104-2. なんらかの処理を実行する指示がある際に、その処理が実行不可能な場合、その不可能な処理は行われません。

104-2a. ある状態にある物を同一の状態にする指示がある場合、その指示は実行されず、その状態になったという条件も満たしません。

104-2b. なんらかの処理を一定数または一定回数実行する指示がある際に、その一部のみが実行可能な場合、可能なかぎりの最大数その処理を実行します。

104-2c. なんらかの理由で、ある行動が 0 回、あるいはマイナス回行われることを求める場合、その行動はまったく行われません。

104-3. あるカードの効果によりなん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、その行動は実行されません。

104-4. なんらかの理由で複数のプレイヤーが同時になん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内容を知ってから自分の選択を行います。

104-4a. 非公開領域のカードを同時に選択する場合、ターンプレイヤーがカードの内容を公開しないまま必要な枚数を明示的に選択し、その後に非ターンプレイヤーが必要な枚数を明示的に選択します。選択したカードを公開あるいは領域移動する場合は、この後に行います。

104-5. カードやルールによりなん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マイナスの数は選べません。

104-5a. カードやルールにより選ぶ数に‘～まで’のように上限の数が定められている場合、特に下限の数の指定がないかぎり 0 を選ぶことができます。

200. ゲームの基本用語

201. 所有者

201-1. 所有者とは、カードを物理的に所有しているプレイヤーを指します。

201-2. あるカードの所有者とは、そのカードを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。ゲームが終了した段階で、各プレイヤーは自分が所有者であるカードをすべて取り戻します。

202. 支配者

202-1. 支配者とは、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。

202-1a. いずれかの領域に置かれているカードの支配者とは、その領域が属しているプレイヤーを指します。

202-1a:i. 解決領域のカードや能力は、そのカードや能力をプレイしたプレイヤーが支配者です。

202-1b. 永続能力の支配者とは、その能力を有するカードやその能力を発生した効果の支配者を指します。

202-1c. 起動能力の支配者とは、それをプレイしたプレイヤーを指します。

202-1d. 自動能力の支配者とは、その能力を有するカードやその能力を発生した効果の支配者を指します。

202-1e. 効果の支配者とは、その効果を発生した能力の支配者を指します。

202-1e:i. ある効果により特にプレイヤーが指定されずになんらかの行動を行うよう指示されている場合、その効果の支配者がその指示を実行します。

202-2. カードや能力や効果が“あなた”を参照する場合、それはそのカードや能力や効果の支配者を参照します。

202-3. カードや能力や効果が“相手”を参照する場合、それは原則としてそのカードや能力や効果の支配者でないプレイヤーを参照します。

202-3a. “その相手”等、特定のプレイヤーに対する相手を指す場合は、そのプレイヤーでないプレイヤーを指します。

203. 色

203-1. このゲームには 4 種類の色が存在します。

203-1a. このゲームで用いられる色は、黒、青、白、赤です。

203-1b. カードはいずれかの色である場合があり、またいずれの色でもない場合があります。

203-1c. カードは複数の色である場合があります。

203-1c:i. 複数の色であるカードは、そのそれぞれの色でもあるものとみなします。

203-2. カードはプレイコストの総コストアイコン（306-2a）で示された色です。

203-2a. テリトリーカードの未開放面（320-2）はどの色でもありません。

203-2b. カードの総コストアイコン（306-2a）が複数の色を示している場合、そのカードはその指定の色のそれぞれである、複数の色であるカードです。

203-2c. カードの総コストアイコンが不特定コストアイコンである場合、そのカードはいずれの色でもありません。

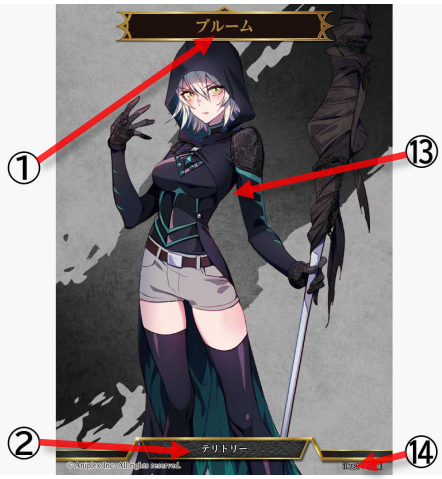
203-2d.

色	黒	青	白	赤	不特定コスト
アイコン凡例					
色	黒であり青	黒であり赤	青であり白	白であり赤	
アイコン凡例					

300. カードの情報

● ビルディバイド

【テリトリー】



（未開放面）





（開放面）

【ユニット】

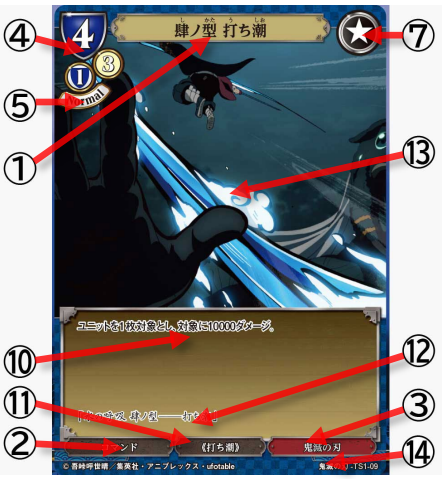






【コマンド】





① カード名
② カードタイプ
③ 属性
④ プレイコスト
⑤ プレイタイミング
⑥ 称号
⑦ トリガーアイコン
⑧ パワー
⑨ ヒット
⑩ カードテキスト
⑪ 識別名
⑫ フレーバー
⑬ イラスト
⑭ 権利表記等

● ビルディバイド ブライト

【テリトリー】

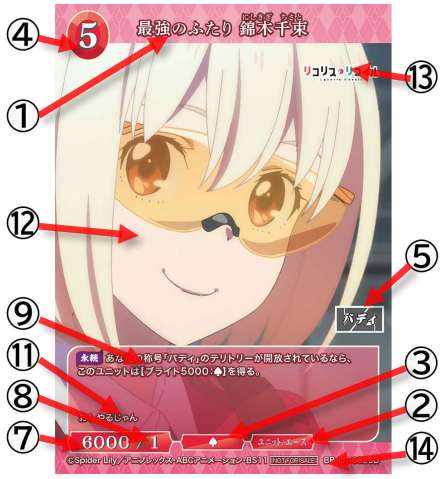


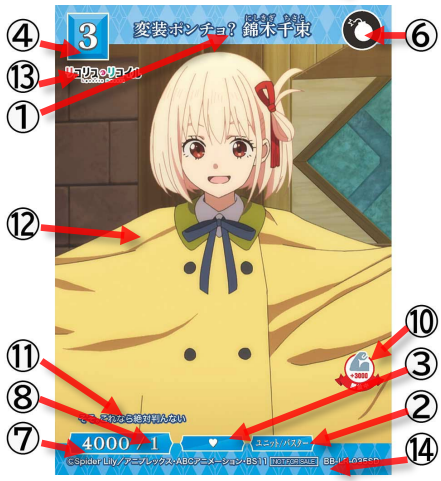
（未開放面）



（開放面）

【ユニット】





【コマンド】



① カード名
② カードタイプ
③ 属性
④ 総コスト
⑤ 称号
⑥ トリガーアイコン
⑦ パワー
⑧ ヒット
⑨ カードテキスト
⑩ 能力アイコン
⑪ フレーバー
⑫ イラスト
⑬ 作品名
⑭ 権利表記等

301. 概要

301-1. カードにはそのカードを定義する各種の情報が表記されています。

302. カードの呼称

302-1. ゲーム中、“（情報の内容）カード”や“（情報の内容）ユニット”等を参照する場合、それはその情報の内容を持つカードやユニットを参照します。

例：“ユニットカード”を参照する場合、カードタイプが“ユニット”であるカードを参照します。

303. カード名

303-1. このカードの持つ固有名称です。

303-2. カード名はデッキの作成（601-1b）や他の効果により参照されることがあります。

303-2a. テキスト中で「」（かぎ括弧）で囲んで名称を参照する場合、その文脈に応じて、それはその名称のカード名のカード、またはカード名の一部を参照します。

303-3. カード名はふりがなを持つことがあります。

303-3a. ふりがなはそのふりがながふられている単語に対応しています。

303-3b. ふりがながふられている単語の間にふりがながふられていないカード名の一部がある場合、そのそれぞれのふりがなは別個のふりがなです。
303-3c. ふりがなはカード名全体を参照する場合には参照されません（デッキ構築等）。
303-3d. ゲーム中にカード名の一部を参照する場合、それはカード名にその一部を持つカードを参照すると同時に、いずれかのふりがながその一部を持つカードも参照します。

304. カードタイプ

304-1. カードの種類を表す情報です。
304-2. カードタイプは、“ユニット”“コマンド”“テリトリー”の 3 種類です。
304-2a. ルールや能力や効果により、カードが上記以外のカードタイプを持つ場合があります。
304-2b. カードタイプの表記が“なし”の場合、そのカードはカードタイプを持ちません。
304-3. 一部のカードはカードタイプが“/”で区切られ、カードタイプと追加のサブタイプを持つことがあります。
304-3a. カードタイプが“/”で区切られている場合、区切られた 1 つ目の語句がカードタイプを、2 つ目以降の語句がそれぞれサブタイプを示します。

305. 属性

305-1. このカードが持つ様々な特徴を示す語句です。
305-2. 一部のカードは“/”で区切られた複数の属性を持つことがあります。
305-2a. 属性が“/”で区切られている場合、区切られたそれぞれの語句が各属性を意味し、そのカードはその各属性を持ちます。
305-2b. 属性が“（なし）”である場合、それは属性を持ちません。

306. プレイコスト

306-1. このカードを通常の手段でプレイする際に参照するコストです。
306-2. カードのプレイコストには、“総コスト”“色指定コスト”“不特定コスト”の 3 つの情報が示されています。
306-2a. 総コストとは、このカードをプレイするために必要なコストの合計点数です。
306-2a:i. 原則として、総コストは同カードの色指定コストと不特定コストの各点数の合計です。
306-2b. 色指定コストとは、このカードをプレイするために必要なコストのうち、特定の色での支払いを求められる点数です。
306-2c. 不特定コストとは、このカードをプレイするために必要なコストのうち、特に色を特定せずに支払いを求められる点数です。
306-2d. カードに総コストのみが表記され、色指定コストや不特定コストが表記されていない場合、そのカードの色指定コストは色が総コストと同色で点数が 1、不特定コストは総コストの点数から 1 を引いた値です。
306-2e. テリトリーはプレイコストを持ちません。
306-3. テキストが単にあるカードの“コスト”を参照する場合、それはそのカードの総コストを参照します。

307. プレイタイミング

307-1. このカードをプレイすることのできるタイミングを示す語句です。
307-1a. プレイタイミング表記が

のカードは、プレイタイミングがノーマルです。
307-1b. プレイタイミング表記が

のカードは、プレイタイミングがクイックです。
307-2. プレイタイミング表記がないカードのプレイタイミングはノーマルです。

308. 称号

308-1. このカードが持つ称号です。原則として、サブタイプが“エース”であるユニットのみが称号を持ちます。

308-2. 称号はテリトリーの開放(900)において参照されます。

308-3. 一部カードは、複数の称号を持つことがあります。

308-4. ある称号を“称号「(名称)」”(かぎ括弧で名称)で参照する場合、それはその名称が表記された称号アイコンと同一のものであるとみなします。

308-4a. テキスト中で“称号「名称」”で囲んで複数持つ、または参照する場合、その文脈に応じてそれぞれの称号アイコンと同一のものであるとみなします。

309. トリガーアイコン

309-1. プレイヤーダメージ処理中(1003)にライフゾーンから公開されたカードがトリガーアイコンを持つ場合、そのアイコンに対応した処理が行われます。詳細は 1003-2c、1003-2d を参照してください。

310. パワー

310-1. このユニットのバトル(804)における強さを示す数値です。

310-2. ユニットはバトルにおいてパワーに等しいダメージを相手に与え、自身が負っているダメージがパワーに等しい値になると破壊されます(1303-2)。

310-3. カードテキストにおいて、パワーの増減値がやや等のアイコンで表記されることがあります。

310-3a. これらの表記のうち、紫色のアイコンは“このユニットのパワーを指定数増減する。”を意味します。

311. ヒット

311-1. ユニットがアタックによりプレイヤーにダメージを与える際のダメージの点数となる数値です。

311-2. ユニットのアタックがプレイヤーをアタック目標としてヒット処理ステップ(805)まで進んだ場合、自身のヒットに等しいダメージをプレイヤーに与えます(805-1)。

312. カードテキスト

312-1. このカードが持つ固有の能力を示す情報です。

312-2. テキストの中に、“()”(丸括弧)で囲まれた、能力を詳しく説明したものが存在することがあります。これは注釈文と呼ばれるものです。注釈分はテキストの一部ですが、あくまで能力の解説を目的とした意味を持つだけで、ゲームには影響しません。

312-3. カードの能力のうち、テキストの先頭に覚醒アイコン()を持つ能力は、そのカードの支配者のテリトリーカードが未開放状態である間は無効です(1203)。

312-3a. この能力が“(称号名) - (能力)”の表記になっている場合、これはこの称号を持つテリトリーが開放状態になっている場合のみ有効です。

313. 能力アイコン

313-1. カードが持つ能力を図表した情報です。

313-1a. 能力アイコンの詳細は 1500 を参照してください。

314. 識別名

314-1. このカードが属する特定の名称を示す情報です。

314-2. 識別名は“《》”(二重山括弧)で囲まれた形で表記されます。

314-3. 識別名は“キャラ名”と表記されることがあります。

315. フレーバー

315-1. カードの内容をイメージした文章です。

315-2. フレーバーは、ゲーム上は特に意味を持ちません。

316. イラスト

316-1. カードの内容をイメージしたイラストです。

316-2. イラストは、ゲーム上は特に意味を持ちません。

317. 作品名

317-1. このカードの原作となった作品のロゴです。

317-2. 作品名はゲーム上は特に意味を持ちませんが、一部大会におけるデッキ構築ルール等で参照されることがあります。

318. 権利情報等

318-1. カードのコレクター番号、イラストレーター表記、カードの著作権表記等、これまでに示された内容以外のゲームに直接無関係な表記をまとめて“権利情報等”と呼びます。

318-2. 権利情報等は、ゲーム上は特に意味を持ちません。

319. テリトリーカード

319-1. カードタイプがテリトリーであるカードは、情報がカードの両面に印刷されています。

319-2. テリトリーカードは片面にのみプレイコストを持ちます。このプレイコストを持つ面を“開放面”、持たない方の面を“未開放面”と言います。

319-3. テリトリーカードの情報を参照する場合、それがテリトリーゾーン(410)またはフィールド(406)にある間は、現在表になっている面の情報を参照します。それ以外の領域では、未開放面の情報を参照します。

319-3a. D デッキにあるテリトリーカードの色情報と総コストを参照する場合は、開放面の情報を参照します。

400. 領域

401. 領域の基本

401-1. 領域は、フィールドと解決領域を除き、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。

401-2. すべてのプレイヤーは、各領域にあるカードの枚数を常に知ることができます。

401-2a. ある領域の枚数を参照する場合、その領域にあるカードの枚数を参照します。

401-3. 各領域は、通常その領域がいずれのプレイヤーに可視であるか否かが規定されています。

401-3a. ある領域がすべてのプレイヤーに対して可視である場合、その領域に新たに置かれるカードは公開状態(402-1a)で置かれます。

401-3b. ある領域がいずれかのプレイヤーに対して可視でない場合、その領域に新たに置かれるカードは非公開状態(402-1b)で置かれます。

401-3c. 領域が可視であるかとは別に、特に効果により、特定のカードが公開または非公開になることがあります。その場合、領域が可視であるかどうかとは別に、そのカードは効果により指定されたプレイヤーに対して公開または非公開状態になります。

401-3c:i. 効果によりカードが公開または非公開になる場合、特に指定がないかぎり、そのカードは置かれている領域がいずれかのプレイヤーに対して可視であるか否かに関係なく、すべてのプレイヤーに対して公開または非公開になります。

401-4. 各領域は、そこに置かれるカードに順番があるか否かが規定されています。

401-4a. 順番がある領域において、そのカードの順番はカードを重ねることで示します。

401-4a:i. 順番がある領域に特に位置を指定せずにカードを加える場合、その一番上に加えます。

401-4b. 順番がある領域において、プレイヤーは特に指示がないかぎりその領域のカードの順番を変えることはできません。

401-4c. 順番がある領域に複数のカードを同時に移動する場合、特に指定が無いかぎり、新しい領域に置く順番はその領域を有するプレイヤーが決定します。

401-4c:i. 順番があるいずれかのプレイヤーに対して可視でない領域に複数のカードを移動する場合、その領域が可視でないプレイヤーはその移動したカードの順番を確認することができません。

401-5. カードがある領域から別な領域に移動する場合、それは新しい領域における異なるカードとして扱われます。

401-5a. ある効果において、領域を移動するカード自身を特に指定して参照する場合、それは新たな領域における移動したその指定カードを参照します。

401-6. あるカードが、属するプレイヤーが指定されていない、フィールドでも解決領域でもない領域に移動することを指示されている場合、そのカードの所有者に属する指定領域に移動します。

401-7. 能力やカードが領域を指定せずに“ユニット”を参照する場合、それはフィールドにあるカードタイプがユニットであるカードを参照します。

401-8. 能力やカードが領域を指定せずに“テリトリー”を参照する場合、それはフィールドかテリトリーゾーンにある、カードタイプがテリトリーであるカードを参照します。

401-9. 能力やカードが領域を指定せずに“《》”で囲まれた識別名を参照する場合、それはフィールドにあるその識別名を持つカードを参照します。

401-9a. 特に領域が指定されている場合は、その領域にあるその識別名を持つカードを参照します。

402. カードの公開状態

402-1. 領域内にあるカードは、公開か非公開かのいずれかの状態を持ちます。

402-1a. 公開状態とは、カードの内容や情報をすべてのプレイヤーが見ることのできる状態です。通常は、カードを表にすることでこれを示します。

402-1b. 非公開状態とは、一部のプレイヤーがカードの内容や情報を見ることができない状態です。通常は、カードを裏にすることでこれを示します。

402-1b:i. カードの両面に情報のあるカードは非公開状態にできません。

403. カードの配置状態

403-1. 一部の領域において、カードの向きを表わす配置状態や表示面を表わす配置状態が指定される場合があります。

403-2. 向きを表す状態は“スタンド”か“レスト”のいずれかです。あるカードの向きを表す状態はこのうち 1 つのみを持ち、同時に複数の状態を持ったり、どの状態も持たなかったりすることはありません。

403-2a. スタンド状態のカードは、そのカードの支配者から見て縦向き正位置になるように置きます。

403-2b. レスト状態のカードは、そのカードの支配者から見て横向きになるように置きます。

403-2c. 配置状態が指定される領域にカードが置かれる場合、特に指定がないかぎりスタンド状態で置かれます。

403-3. 表示面を表す状態は“表”か“裏”のいずれかです。あるカードの表示面を表す状態はこのうち 1 つのみを持ち、同時に複数の状態を持ったり、どの状態も持たなかったりすることはありません。

403-3a. 表状態のカードは、そのカードの情報が書かれている面が見えるように置きます。

403-3b. 裏状態のカードは、そのカードの情報が書かれている面が見えないように置きます。

403-3b:i. カードの両面に情報のあるカードは裏にできません。

403-4. 配置状態が指定される領域にカードが置かれる場合、特に指定がないかぎりスタンド状態で置かれます。

404. テリトリーカードの開放状態

404-1. テリトリーカードは、それがテリトリーゾーン(410)またはフィールド(406)で開放面(320-2)を表にして置かれている場合、開放状態であるとみなされます。それ以外では、テリトリーカードは未開放状態であるとみなされます。

405. 手札

405-1. 各プレイヤーが未使用のカードを相手に見せずに置く領域です。

405-2. 手札はそれが属するプレイヤーに対してのみ可視で、それ以外のプレイヤーに対しては可視ではありません。

405-3. 手札のカードには順番はありません。

405-4. 手札にはプレイヤー毎に上限の数が指定されていて、ゲーム中に参照されることがあります。

405-4a. ゲームの開始時点での各プレイヤーの手札の上限は 5 枚です。

405-5. テキストが単に“手札”を参照する場合、それは手札領域にあるカードを参照します。

406. フィールド

406-1. ユニット等を実際に展開し使用する領域です。

406-2. フィールドは 1 つのみ存在し、両プレイヤーが共有して使用します。

406-3. フィールドはすべてのプレイヤーに対して可視です。

406-4. フィールドのカードには順番はありません。

406-5. フィールドのカードは向きの配置状態を持ちます。

406-6. フィールドに置かれているユニットは、“負っているダメージ”という情報を持ちます。

406-6a. 負っているダメージは数値情報です。

406-6b. 新たにフィールドに置かれたユニットは、負っているダメージが 0 になります。

406-6c. ユニットにダメージが与えられた場合、そのユニットの負っているダメージに、その与えられたダメージの点数に等しい値が加算されます。

407. ライフゾーン

407-1. 各プレイヤーがゲーム中にダメージを受けた場合のダメージ処理を行うためのカードを置く領域です。

407-2. ライフゾーンはすべてのプレイヤーに対して可視ではありません。

407-3. ライフゾーンのカードには順番があります。

407-3a. ライフゾーンにカードを追加する場合、それまでのカードの上に追加します。

407-3b. あるライフゾーンの“先頭”のカードを参照する場合、それはそのライフゾーンの一番上のカードを参照します。

407-3c. あるライフゾーンの“前”を参照する場合、それはそのライフゾーンの上を参照します。同様に、あるライフゾーンの“後”を参照する場合、それはそのライフゾーンの下を参照します。

407-4. ライフゾーンにはプレイヤー毎にレッドゾーン枚数が指定されていて、ゲーム中に参照されることがあります。

407-4a. ゲームの開始時点での各プレイヤーのレッドゾーン枚数は 5 枚です。

407-4b. あるプレイヤーが“イエローゾーン”であることを参照する場合、それはそのプレイヤーのライフゾーンのカードがレッドゾーン枚数よりも多いことを参照します。

407-4c. あるプレイヤーが“レッドゾーン”であることを参照する場合、それはそのプレイヤーのライフゾーンのカードがレッドゾーン枚数以下であることを参照します。

407-4c:i. あるプレイヤーが“レッドゾーンになる”ことを参照する場合、それはそのプレイヤーがレッドゾーンではない状態からレッドゾーンである状態になることを参照します。これには、レッドゾーンである状態からレッドゾーンではない状態になり、再びレッドゾーンである状態になった場合を含みます。

408. 墓地/ドロップゾーン

408-1. 各プレイヤーの使用済みのカードが置かれる領域です。

408-2. この領域はカードにより“墓地”あるいは“ドロップゾーン”として参照されます。

408-2a. このルールにおいては、原則として墓地と表記します。

408-3. 墓地はすべてのプレイヤーに対して可視です。

408-4. 墓地のカードには順番はありません。

409. エナジーゾーン

409-1. 各プレイヤーがゲームにおいてコスト等で使用するエナジーとなるカードを置く領域です。

409-2. エナジーゾーンはすべてのプレイヤーに対して可視です。

409-3. エナジーゾーンのカードには順番はありません。

409-4. エナジーゾーンのカードは向きと表示面の配置状態を持ちます。

409-4a. 表示面が裏であるエナジーゾーンのカードは、色を含むカード自身が持つすべての情報が存在しないものとして扱います。

410. テリトリーゾーン

410-1. 各プレイヤーのテリトリーカードを置く領域です。

410-2. テリトリーゾーンはすべてのプレイヤーに対して可視です。

410-2a. テリトリーゾーンに置かれているテリトリーカードの裏側になっている面は、そのテリトリーゾーンの支配者にのみ可視です。そのプレイヤーはいつでも裏側になっている面の情報をいつでも見ることができます。

410-3. テリトリーゾーンのカードには順番はありません。

411. 山札

411-1. ゲーム開始時に自分のデッキを置く領域です。

411-2. 山札はすべてのプレイヤーに対して可視ではありません。

411-3. 山札のカードには順番があります。

411-3a. 山札にカードを追加する場合、その指示の中でどの部分に追加されるかが指定されます。

412. リムーブゾーン

412-1. ゲームから取り除かれたカードを置く領域です。

412-2. リムーブゾーンはすべてのプレイヤーに対して可視です。

412-3. リムーブゾーンのカードには順番はありません。

413. 解決領域

413-1. ゲームの進行中に、プレイされたカードや能力が一時的に置かれる領域です。

413-2. 解決領域は 1 つのみ存在し、両プレイヤーが共有して使用します。

413-3. 解決領域はすべてのプレイヤーに対して可視です。

413-4. 解決領域のカードや能力には順番があります。

413-4a. 解決領域にカードや能力を追加する場合、それまでのカードや能力の上に追加します。これを「連鎖する」と言う場合があります。

414. D デッキゾーン

414-1. ゲーム開始時に自分の D デッキのカードを置く領域です。

414-2. D デッキゾーンのカードはそれが属するプレイヤーに対してのみ可視で、それ以外のプレイヤーに対しては可視ではありません。

414-3. D デッキゾーンのカードには順番はありません。

415. 伏せカード置き場

415-1. ゲーム中に“伏せる”(535)指示によりカードが置かれる場所です。

415-1a. 伏せカード置き場はフィールドに含まれますが、特に記載されていない限りは伏せカードはフィールドで有効となる能力は有効にならず、またそれはユニットカードであってもユニットではありません。

415-2. 伏せカード置き場のカードはそれが属するプレイヤーに対してのみ可視で、それ以外のプレイヤーに対しては可視ではありません。

415-3. あるカードがフィールドから伏せカード置き場に移動する、または伏せカード置き場からフィールドに移動する場合、領域移動をした新たなカードとして扱います。

415-4. 伏せカード置き場のカードは、エンドフェイズ中にプレイできる場合があります(706-2a)。

415-5. 能力や効果が“伏せカード”を参照する場合、伏せカード置き場のカードを参照します。

500. 特定表記

501. 概要

501-1. 特定表記とは、このゲームを行う際に特別な意味を持つ行動の指示または状態またはテキスト表記を意味します。

502. スタンドする/レストする/表にする/裏にする

502-1. カードを“スタンドする”または“レストする”指示がある場合、指定されたカードの向きをその指示に応じて、スタンド状態かレスト状態にします。

502-2. カードを“表にする”または“裏にする”指示がある場合、指定されたカードの表示面をその指示に応じて、表か裏にします。

503. 置く

503-1. カードを指定領域に“置く”指示がある場合、そのカードをその領域に移動します。

504. リムーブする

504-1. カードを”リムーブする”指示がある場合、そのカードをリムーブゾーンに移動します。

505. シャッフルする

505-1. ある一連のカード群を“シャッフルする”指示がある場合、そのカード群を無作為の順番に並べ、いずれのプレイヤーもその順番がわからない状態にします。

505-1a. カード群のカードが 0 枚または 1 枚の場合でも、そのシャッフルは実行されたものとみなされます。

505-2. ある領域を“シャッフルする”指示がある場合、その領域のすべてのカードをカード群としてシャッフルします。

506. ～まで

506-1. いずれかのプレイヤーに可視でなく、かつ順番が管理される領域において、いずれかのプレイヤーがその領域のカードを“(数値)枚まで(処理)する”指示がある場合、その処理を実行するにあたり、そのプレイヤーはその(数値)以下の数を決定し、その後その数に従って(処理)を実行します。

507. 引く

507-1. ”1 枚引く”指示がある場合、指定プレイヤーの山札の一番上のカードを、指定プレイヤーの手札に移動します。

507-1a. 指定プレイヤーの山札にカードが存在しない場合、山札ではなく指定プレイヤーのライフゾーンの一番上のカードを指定プレイヤーの手札に移動します。

507-1b. 指定プレイヤーの山札にもライフゾーンにもカードが存在しない場合、指定プレイヤーは敗北します。

507-2. ”(数値)枚引く”指示がある場合、指定プレイヤーはカードを 1 枚引く行動を(数値)回繰り返します。

508. 上から見る

508-1. “山札を上から(数値)枚見る”指示がある場合、指定プレイヤーはその山札の一番上から(数値)枚のカードの情報を知ることができます。

509. 入れ替える

509-1. あるカードと別なカードを”入れ替える”指示がある場合、その前者のカードを後者のカードのある領域へ、後者のカードを前者のカードのある領域へ同時に移動します。

509-2. 何らかの理由で、入れ替える指示の実行時にいずれかのカードがもう一方の領域へ移動できない場合、その指示は実行されません。

509-3. “入れ替える”の指示でカードが移動した場合、それらは該当する領域移動の事象が実行されたとみなします。フィールドのユニットと墓地のユニットカードを入れ替えた場合、前者は“破壊”され、後者は“墓地から登場”します。これは他の領域も同様です。

510. (コストを)払う

510-1. “(コスト)を払う”指示がある場合、その(コスト)で示された内容の処理を実行します。

510-1a. コストを払う場合、そのコストで示された内容の処理をすべて実行する必要があります。その一部または全部が実行できない場合、そのコストを払うことはできません。

510-2. “(エナジー表記)を払う”指示がある場合、自分のスタンド状態のエナジーを、エナジー表記で指定された枚数レストします。

510-2a. エナジー表記は、色のついた丸つき数字と、不特定エナジー表記（①等）で表わされます。色のついた丸付き数字は、その色のエナジーをその数字の枚数レストすることを意味し、不特定エナジー表記は、裏向きのカードを含む任意のエナジーをその枚数レストすることを意味します。

510-2b. エナジーでコストを払う際、“不特定エナジー”を指定数払う指示がある場合、その枚数の任意のエナジーをレストします。

510-2b:i. 色のついた丸付き数字が、“どの色でも払える”または“複数の色でも払える”場合には、そのうちの一部あるいはすべてを、“複数の色”ならそのいずれかを満たす色のエナジーを、“どの色でも”なら裏向きのカードを含む任意のエナジーをレストできます。

511. 開放する

511-1. テリトリーを“開放する”ことを参照する場合、それはテリトリーゾーンのそのテリトリーカードが未開放状態から開放状態になることを意味します。

512. プレイする

512-1. カードを“プレイする”指示がある場合、そのカードを通常のコストを支払ってプレイします（1204-2）。

512-2. カードを“コストを払わずプレイする”指示がある場合、そのカードをプレイする際のコストの支払い（1204-2i）を実行せずにプレイします。

補足：この”コストを払わずプレイする”は特に表記されていない限り、そのプレイするカードのプレイタイミングを無視してプレイできます。プレイする際のコストを減少させる等で「0」になった場合、それはこの項目の“コストを払わずプレイする”には該当しません。

513. 起動する

513-1. 起動能力を“起動する”指示がある場合、その能力を通常のコストを支払ってプレイします（1204-2）。

514. 打ち消す

514-1. 解決領域のカードを“打ち消して墓地に置く”指示がある場合、そのカードを解決領域から取り除き、所有者の墓地に置きます。

514-1a.「打ち消されない」カードを打ち消そうとし、打ち消しが実行されなかった場合、その直後にそのカードを移動させる指示部分も実行されません。

514-2. 解決領域の能力を“打ち消す”指示がある場合、その能力を解決領域から消去します。

514-3. カードや能力が打ち消された場合、それが解決されることはありません。

515. 登場する

515-1. あるユニットが“登場する”ことを参照する場合、そのユニットがフィールドでない領域からフィールドに置かれることを参照します。

515-1a. ある領域からユニットであるカードがプレイされ、解決領域で解決されてフィールドに置かれた場合、そのユニットはそれがプレイされる前にあった領域から登場したものとみなされます。

515-2. ある効果中であるカードをユニットとして“登場させる”指示がある場合、そのカードをユニットとして、その効果の支配者が支配者である状態でフィールドに置きます。

516. ダメージ

516-1. あるプレイヤーに能力による効果で“（数値）ダメージ”という指示がある場合、そのプレイヤーに対して、ダメージ源がその能力の発生源（1211）で、ダメージ数が（数値）であるダメージパケットが作成されます。

516-2. あるフィールドのユニットに“(数値)ダメージ”という指示がある場合、そのユニットが負っているダメージの値に(数値)を加算します。

516-2a. ダメージ数が 0 以下の値である場合、そのダメージは与えられません。

516-3. ユニット A とユニット B が“互いにダメージを与え合う”という指示がある場合、ユニット A を発生源としてユニット B に指定点数のダメージ(516-2)を行い、同時にユニット B を発生源としてユニット A に指定点数のダメージ(516-2)を行います。

516-3a. ユニット A とユニット B が “互いにダメージを与え合う”処理の実行時点で、ユニット A またはユニット B が、適正に選択されていないまたはフィールドに存在しない場合、いずれのユニットもこれによりダメージを与えたり受けたりしません。

517. 破壊する

517-1. あるフィールドのカードを“破壊する”指示がある場合、そのカードをフィールドから所有者の墓地に移動します。

518. スカウトする

518-1. あるプレイヤーが“スカウト(数値)する”指示がある場合、そのプレイヤーは、自分の山札を上から(数値)枚見て、それらのカードのうち、任意の枚数のカードを望む順番で山札の一番下に置き、残りのカードを望む順番で山札の一番上に置きます。

518-1a. この数値がそのプレイヤーの山札の残りカード枚数を超えている場合、そのプレイヤーは山札のすべてのカードを見て、以降の処理を実行します。

518-1b. この数値が 0 以下である場合、この指示は何もしません。

518-2. ある“スカウトする”処理に対してその“数”を修正する効果は、そのスカウトする処理に該当する“スカウト(数値)する”指示を“スカウト(数値＋修正)する”指示に置換する置換効果です。

519. 軽減する/増加する

519-1. あるユニットに対する“次のダメージは(数値)軽減される”指示がある場合、その指示が適用されている期間中、“次にそのユニットにダメージが与えられる場合、代わりにそのダメージから(数値)点引いた値のダメージを与える”という持続効果を発生します。

519-1a. あるユニットに対する“次のダメージを全て軽減する”指示がある場合、その指示が適用されている期間中、“次にそのユニットにダメージが与えられる場合、代わりにそのダメージを与えない”という持続効果を発生します。

519-2. あるユニットに対する“ダメージが増加する”指示がある場合、その指示が適用されている期間中、そのユニットにダメージが与えられる場合、代わりにそのダメージは(数値)点加えた値のダメージが与えられます。

519-2a. ダメージの軽減と増加の両方が適用される場合、本来のダメージにまず増加を適用し、その値から軽減を適用します。

520. コピーする

520-1. コマンドカードを“コピーする”指示がある場合、以下の処理を行います。

520-1a. 解決領域のコマンドカードをコピーする場合、解決領域にそのコマンドカードと同じ情報を持つ擬似的なカードを作成します。その際、コピーの元となったコマンドカードが行った選択がある場合、作成された疑似カードはそれと同じ選択を行ったものとみなされます。ただし、そのコピーの元となったコマンドカードに頭点による選択肢(1204-2f)や対象選択(1204-2g)がある場合、そのコピーを作成する際にその選択肢や対象を適正な他のものに変更することができます。

520-1b. 解決領域以外のコマンドカードをコピーする場合、解決領域にそのコマンドカードと同じ情報を持つ擬似的なカードを作成し、その後その疑似カードを、それをプレイしたかのように 1204-2e から 1204-2g までの処理を行います。

520-2. コマンドカードのコピーを解決する場合、そのコピーをコマンドカードと同様に解決します。解決の終了を含め、そのコピーが解決領域以外に移動する場合、そのコピーを解決領域から消去します。

520-3. コマンドカードをコピーすることは、コピーの元となったコマンドカードが解決領域にあったか否かに関係なく、コマンドをプレイしたとはみなしません。

520-3a. これにより作成された解決領域の疑似カードは、プレイ中のコマンドであるものとみなされます。

521. オーラ/つける

521-1. あるカードを特定のユニットやテリトリーに“(オーラ情報)オーラとしてつける”指示がある場合、以下の処理を行います。

521-1a. その処理の実行時、そのユニットやテリトリーが存在していない場合、この処理を終了します。

521-1a:i. この処理において、そのユニットやテリトリーがフィールドとテリトリーゾーンの間でのみ移動を行っている場合、この処理においてはそのユニットやテリトリーは同一カードとみなします。これは 401-5 の例外です。

521-1b. そのカードをそのユニットやテリトリーのある領域に置き、カードタイプ“オーラ”を与えます。

521-1b:i. そのカードは、裏向きに置くことを明示されている場合はすべてのプレイヤーに対して可視ではありません。そうでない場合は可視です。

521-1b:ii. あるカードがカードタイプ“オーラ”を持つ間、それは他のカードタイプを持たないものとして扱います。

521-1c. そのカードはオーラ情報として、この処理で指定された“(オーラ情報)”を持ちます。

521-1c:i. オーラ情報は、カードタイプが“オーラ”であるカードが持つカードの情報です。

521-1c:ii. オーラ情報は数値または数値表記でない名称です。

521-1c:iii. オーラ情報は、このカードがカードタイプ“オーラ”を持つ間のみ持ちます。

521-1d. そのカードを、そのユニットやテリトリーに、そのユニットやテリトリーがそのカードを“オーラとして持つ”ものとして関連付けます。

521-1e. そのユニットやテリトリーにそのカードが“(オーラとして)ついた”事象が発生します。

521-2. あるユニットやテリトリーがある数値のオーラ情報を持つカードをオーラとして持つ間、そのオーラはそのユニットやテリトリーの情報を変更する持続効果を持ちます。

521-2a. この持続効果では、そのカードをオーラをとして持つユニットのパワーにそのオーラ情報の値を加算します。

521-2b. この持続効果の発生の時点(1208-1g)を参照する必要がある場合、それはこのカードがカードタイプ“オーラ”を得た時点を参照します。

521-3. カードタイプが“オーラ”であるカードのカード自身が持つ能力は無効(1203)です。

521-4. オーラを持つユニットやテリトリーがフィールドとテリトリーゾーンの間を移動する場合、そのカードに関連付けられているカードタイプ“オーラ”を持つカードは、そのユニットやテリトリーと同時にその移動先の領域に、関連付けられた状態のまま移動します。

521-4a. そのユニットやテリトリーがそれ以外の領域に移動する場合、そのカードタイプ“オーラ”を持つカードは現在の領域に留まり、その後強制処理(1303-4)により墓地に置かれます。

521-5. 何らかのものを“つける”という指示があり、その指示が“オーラとしてつける”でない場合、以下の処理を実行します。

521-5a. それが“ログとして”つける指示である場合、それによってつけるカードを、裏向きに名称がログであるオーラ情報を持つオーラとして、指定されたカードにつけます。

521-5b. それが“クラスカードを”つける指示である場合、それによりつけるカードが特定されている場合はそのカードを、そうでない場合または“クラスカードを生成してつける”指示がある場合はそれがつけられる領域にトークン“クラスカード”を生成して(1605)そのトークンを、オーラとして指定されたカードにつけます。

521-5c. それがコマンドカードで自身を“重ねて”つける指示である場合、そのコマンドカード自身をそれがつけられる領域に移動し、カードタイプをオーラとして、指定されたカードにつけます。それ以降のテキストは、そのオーラが持つテキストとして扱います。

522. X000

522-1. テキスト中に‘X000’という表記がある場合、これは‘(同テキスト中で指定されるその)X の値の 1000 倍’を意味します。

523. 捨てる

523-1. 特に領域やカードを指定せずに“(指定枚数またはすべて)捨てる”、または“手札を(指定枚数またはすべて)捨てる”指示がある場合、指定プレイヤーは手札のカードを(指定枚数またはすべて)選択し、それらを指定プレイヤーの墓地に移動します。

523-2. “(指定カードから)オーラを(指定枚数またはすべて)捨てる”指示がある場合、指定プレイヤーは(指定カード)がオーラとして持つカードを(指定枚数またはすべて)選択し、それらを指定プレイヤーの墓地に移動します。

524. 同じ能力を持つ/同じ数値を持つ

524-1. カード A がカード B と“同じ能力を持つ”指示がある場合、カード A は現在の能力をすべて失い、カード B が持つ能力をすべて得ます。

524-2. カード A がカード B と“同じ数値を持つ”指示がある場合、カード A は自身のプレイコストと色とパワーとヒットを失い、そのそれぞれについてカード B の該当する情報を得ます。

525. 等価交換

525-1. “【等価交換(数値)】”は“あなたの錬成カウンターが(数値)個以上ある場合、あなたの墓地にある、適正にコピーできる総コストが(数値)以下でのコマンドカード 1 枚をリムーブしてよい、そうした場合、あなたの錬成カウンターを(数値)個取り除き、それをコピーする。”を意味する特定表記です。

525-2. この特定表記でリムーブされるコマンドカードは対象(1204-2g)ではなく、この処理の実行時に選択します。

525-3. この特定表記で選択しようとしたコマンドカードのコピー(520-1b)が、対象の不適正等の理由で適正にコピーできない場合、その選択は行えません。

525-4. リムーブしたコマンドカードの総コストにかかわらず、あなたの錬成カウンターは指定された(数値)個取り除かれます。

526. 2 倍にする

526-1. ある情報の値を“2 倍にする”は、その情報の値を“この効果を最初に適用した時点でのこの情報の値に等しい値増加する” を意味します。

526-1a. “3 倍”などについても同様です。

527. ドロップする/ドロップしない

527-1. カードを“ドロップする”指示がある場合、指定されたカードを所有者の墓地に移動します。

527-2. カードが“ドロップした”とは、そのカードが墓地に移動したことを意味します。
527-2a. “バトルでドロップした”とは、バトル中のそのユニットが、フィールドから墓地に移動したことを意味します。
527-3. ユニットがフィールドからドロップした場合、それは同時に“破壊された”ものとみなします。
527-4. 手札からカードをドロップした場合、それは同時に“捨てられた”ものとみなします。
527-5. あるカードに“いかなる方法でもドロップしない”効果が適用されている場合、そのカードには以下を適用します。
527-5a. そのカードを‘破壊する’または‘ドロップする’処理は実行されません。
527-5a:i. あるカードを ‘破壊する’または‘ドロップする’ことをコストとして求めている能力がある場合、そのためのコストとしてこのカードを破壊またはドロップすることは認められません(1204-2i)。
527-5b. そのカードがユニットである場合、そのユニットに対する強制処理のうち、パワー以上のダメージを負っていることを条件とする処理(1303-2)やパワーが 0 以下であることを条件とする処理(1303-3)は、このカードにおいて常にその条件を満たしていないものとして扱います。

528. スイッチする

528-1. フィールドにあるカードを“スイッチする”指示がある場合、そのカードの支配者は自分の手札にある、総コストが 4 以下でそのカードと共通の属性を持つユニットカードを 1 枚公開することができ、公開した場合、そのフィールドのカードと手札のカードを入れ替えます。
528-1a. 特にカードを指定せずに“スイッチする”指示がある場合、その指示を含む効果を発生した能力を持つカードをスイッチします。
528-2. スイッチすることで新たにフィールドに置かれたカードは、スタンド状態でフィールドに置かれます。これは新たなカードであり、スイッチすることにより手札に戻ったカードの状態や効果は引き継ぎません。
528-3. スイッチする指示の実行時点で、手札に該当するカードがあっても公開しないことを選択できます。その場合、フィールドのカードは現状のまま変わらず、手札に移動することもありません。

529. (テリトリーを)閉じる

529-1. あるテリトリーを“閉じる”指示がある場合、開放状態のテリトリーカードを、未開放面を表にします。
529-1a. そのテリトリーカードがテリトリーゾーン以外にある場合、テリトリーゾーンに移動した後に、未開放面を表にします。

530. 予想/的中

530-1. “(一連の選択肢を)予想”する指示がある場合、その一連の選択肢の中から 1 つを選択します。
530-2. “的中” しているとは、そのテキスト内の、この“的中”の表記より前で最も近い“予想”で選択した選択肢の条件が満たされていることを意味します。
530-2a. その選択肢の条件が満たされたか否かが判定できない場合、その条件は満たされていません。

531. エンドフェイズに移行する

531-1. “エンドフェイズに移行する”指示がある場合、以下の処理を順に実行します。

531-1a. 解決領域(413)に残っている、すべてのカードをリムーブし、すべての能力を解決領域から取り除きます。
531-1b. ダメージパケット(1002)がある場合、すべてのダメージパケットを消滅させます。
531-1c. 誘発した自動能力(1205-2)がある場合、その自動能力はすべて誘発していない状態になります。
531-1d. 作成されているウィンドウ(1100)がある場合、すべてのウィンドウを終了します。
531-1e. 現在のフェイズを終了し、現在のターンのエンドフェイズを開始します。

531-2. エンドフェイズに移行する指示を実行する時点で現在がエンドフェイズ中である場合、エンドフェイズに移行する指示は特に何もしません。

532. ～ことで

532-1. あるプレイヤーが"(行動)することで、(効果)"という指示がある場合、そのプレイヤーはその(行動)を実行するか実行しないかを選びます。
532-1a. (行動)を実行することを選んだ場合、その行動を実際に行ない、その後(効果)を適用します。
532-1a:i. 指定の(行動)を実際に完全に実行できない場合、その(行動)を実行することを選べません。
532-1b. (行動)を実行しないことを選んだ場合、何もしません。

533. スキル/スキル発動

533-1. カードテキスト内の"【スキル】(処理)"という段落は、他の能力で参照する特定の処理を示します。これをこのカードのスキルコスト処理と呼びます。
533-1a. この処理自体は能力ではなく、能力に適用される効果が適用されません。

533-2. "【スキル】を発動することで、(処理)"または"【スキル】発動で、(処理)"その指示を実行する効果を発生した能力を持つカードのスキルコスト処理を実行するかしないかを選択でき、実行した場合に(処理)を実行することを意味します。

533-3. "スキルが発動した"とは、"能力の解決の際に、スキルコスト処理を実行した"ことを意味します。

534. ずっと追加ターンを行う

534-1. "このゲーム中、ずっと(特定プレイヤー)の追加ターンを行う"という指示がある場合、それは"各ターン終了時、(特定プレイヤー)は追加ターンを得る"(1603)という、時限誘発(1205-5)の自動能力を作成します。

535. 伏せる

535-1. あるカードを"伏せる"指示がある場合、そのカードをそのカードの所有者に属する伏せカード置き場(415)に裏向きに置きます。
535-1a. これにより伏せるカードは、伏せた状態からプレイできる条件(706-2a)を持たないカードである必要はありません。

536. (トークンを)生成する/取り除く

536-1. ある領域にあるトークン(1605)を"生成する"指示がある場合、その指示により指定されたカード名のトークンをその領域に、その領域が属するプレイヤーが支配者であるものとして置きます。その領域が属するプレイヤーがいない領域の場合、その"生成する"指示を含む効果の支配者が支配者であるものとして置きます。
536-1a. その領域がいずれかのプレイヤーに可視でない(401-3b)場合、そのトークンは生成されません。

536-1b. 生成されるトークンが持つ情報は、その生成する指示により指定されたトークンの名称により決定します。

536-1b:i. 指定されたカード名のトークンがどのような情報を持つかは、このルール巻末の付録で定義します。

536-2. あるトークンを“取り除く”指示がある場合、そのトークンを現在ある領域から取り除き、どこにもない状態にします。

537. アタックを中止する

537-1. “アタックを中止する”指示がある場合、以下を実行します。

537-1a. 現在がアタックフェイズ（705）でない場合、何もしません。

537-1b. 現在がアタックフェイズである場合、ただちにアタック終了ステップ（806）に移ります。

538. もう1回行う

538-1. “もう1回行う”指示がある場合、以下を実行します。

538-1a. その“もう1回行う”以前の効果と同じ情報を持つ擬似的な効果を作成し、その後その疑似効果を、それをプレイしたかのように 1204-2e から 1204-2g までの処理を行います。この疑似効果を作成しプレイする際、その元になる効果が対象を指定するものである場合、対象を適正な他のものに変更することができます。

補足：これは “もう1回行う”の指示「以前」のテキスト部分のみを疑似効果として作成するため、ここで作成される疑似効果は“もう1回行う”部分を持っていません。またこれがコマンドであった場合、この疑似効果はコマンドのプレイ及びコピーには該当しません。

600. ゲームの準備

601. デッキの準備

601-1. 各プレイヤーは、ゲームの開始前に自身のカードによるメインデッキを 1 つと D デッキを 1 つ用意します。

601-1a. メインデッキはカード 40 枚以上、50 枚以下で構成されます。D デッキのカードはカード 0 枚以上 12 枚以下で構成されます。それぞれ、指定の上限より多いまたは下限より少ない枚数は認められません。

601-1b. カード名が同一の各カードは、メインデッキと D デッキの両方を合わせて 4 枚まで入れることができます。

601-1c. メインデッキ内にはバスターアイコン（または）を持つカードはちょうど 12 枚入れる義務があります。これは D デッキのカードには適用されません。

601-1d. メインデッキ内にはショットアイコン（または）を持つカードは 12 枚まで入れることができます。これは D デッキのカードには適用されません。

601-1e. メインデッキ内にはテリトリーカードを入れることはできません。D デッキ内にテリトリーカードを入れることは可能で、開始時に提示するテリトリーと合わせて開放面のカード名が同一のカードは 4 枚まで入れることができます。

601-2. メインデッキや D デッキの構築条件に関する永続能力は、デッキの指定上限を含め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。ゲームの開始以降はその能力は無効（1203-3）になります。

601-2a. 効果が単に「デッキ」の構築条件を指定している場合、それはメインデッキの構築条件を意味します。

602. ゲーム前の手順

602-1. ゲームの開始前に、各プレイヤーは以下の手順を実行します。

602-1a. このゲームで使用する自身のメインデッキ 1 つとテリトリーカード 1 枚を提示します。さらに、D デッキのカードが 1 枚以上ある場合は D デッキ 1 つを提示します。
602-1b. 各プレイヤーは自身のメインデッキを自身の山札に置き、それをシャッフルします。
602-1c. 各プレイヤーは自分のテリトリーカードをテリトリーゾーンに未開放状態（404-1）で置きます。
602-1d. D デッキに 1 枚以上のカードがある各プレイヤーは、自分の D デッキを自身の D デッキゾーンに置きます。
602-1e. 各プレイヤーは無作為にどちらのプレイヤーが先攻であるかを決定します。
602-1e:i. 無作為で選ばれたプレイヤーが、いずれのプレイヤーが先攻であるかを決定するわけではありません。無作為で選ばれた一方のプレイヤーが強制的に先攻です。
602-1f. 先攻プレイヤーから順に、自身の山札内に、“ゲーム開始時”に自身をデッキ外の特定の領域に移動する能力を持つカードがある場合、それらを任意の順で指定の領域に移動します。
補足：ここで山札内から特定の領域にカードを移動させる能力を持つカードを移動させる際、ゲーム進行上の適正な省略として 602-1a の時点で移動させてかまいません。そうしない、またはそれができない能力である場合は山札からそれを提示し、能力を実行したのちにその山札をシャッフルすることでこの時点での山札の無作為化を行ないます
602-1g. 各プレイヤーは自分の山札の一番上から 5 枚のカードを自分の手札に移動します。
602-1h. 各プレイヤーは、望むなら手札の引き直しを実行できます。引き直しを実行する場合、現在の手札を山札とは別な場所に裏向きに置き、新たに自分の山札の一番上から 5 枚のカードを自分の手札に移動し、その後裏向きに置いた以前の手札を山札に置き、山札をシャッフルします。
602-1h:i. 引き直しを行うか否かは、先攻プレイヤーが先に決定します。
602-1h:ii. 引き直しの実行は、各ゲームにつき各プレイヤー1 回のみ行えます。引き直しを行った結果の新たな手札に対し、再び引き直しを行うことはできません。
602-1i. 各プレイヤーは、自分の山札の一番上から 10 枚のカードを、自分のライフゾーンに置きます。
602-1j. 各プレイヤーは、自分の山札の一番上から 2 枚のカードを、自分のエナジーゾーンに置きます。
602-1k. この時点でテリトリーゾーンかフィールドのいずれかのカードが“ゲーム開始時”に実行する能力を持つ場合、それらの効果を実行します。
602-1k:i. このような能力を持つカードが複数ある場合、まず先攻プレイヤーが自身が支配者である能力の効果を任意の順番ですべて実行し、その後後攻プレイヤーが自身が支配者である能力の効果を任意の順番ですべて実行します。
602-1k:ii. これを実行したことにより何らかの自動能力が誘発した場合、それらはゲームの最初のターンのスタンドフェイズのプレイウィンドウでプレイし解決します（702-3）。
602-1l. 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。

700. ゲームの進行

701. 概要

701-1. ゲームは”ターン”と呼ばれる手順を繰り返すことで進められます。あるターン中は、いずれかのプレイヤーがターンプレイヤーとなり、そうでないプレイヤーは非ターンプレイヤーとなります。
701-2. 各ターンでは、702 から 706 で示された順に従って各フェイズを実行します。各フェイズ内では、そのフェイズで指示された処理をその順番で実行します。

702. スタンドフェイズ

702-1. ターンプレイヤーは、自身が支配者である、テリトリーゾーンとフィールドとエナジーゾーンにあるカードをすべてスタンドします。

702-2. “ターンの始めに”および”スタンドフェイズの始めに”の誘発条件が発生します。

702-3. プレイウィンドウ(1103)が発生します。その後、ドローフェイズに進みます。

703. ドローフェイズ

703-1. “ドローフェイズの開始時”の誘発条件が発生します。

703-2. プレイウィンドウ(1103)が発生します。

703-3. ターンプレイヤーはカードを 1 枚引きます。

703-3a. 先攻プレイヤーの第一ターンでは、これは実行されません。

703-4. プレイウィンドウ(1103)が発生します。その後、メインフェイズに進みます。

704. メインフェイズ

704-1. “メインフェイズの開始時”の誘発条件が発生します。

704-2. プレイウィンドウ(1103)が発生します。その後、アタックフェイズに進みます。

705. アタックフェイズ

705-1. ターンプレイヤーはアタックを行います。詳細は後述“アタックとバトル”を参照してください。

706. エンドフェイズ

706-1. “ターン終了時”および“エンドフェイズ開始時”の誘発条件が発生します。

706-1a. これより後に、なんらかの理由により新たな“ターン終了時”を誘発条件とする新たな自動能力が有効になった場合、それはこのエンドフェイズ中は誘発状態になりません。それは、その後も有効であるなら、次のターンのエンドフェイズに誘発します。

706-2. プレイウィンドウ(1103)が発生します。

706-2a. このプレイウィンドウ中、プレイヤーは自身に優先権があり解決領域が空の状態の時点で、自身の伏せカード置き場(415)にあるカードのうち、特にそのカードの“伏せられたこのカードをプレイできる”条件を満たしているカードをプレイできます。

706-3. すべてのユニットが負っているダメージ(406-6)が 0 になります。

706-4. 現在のターンを期限とする持続効果のうち、カードに対して適用されているものが終了し、存在しない状態になります。

706-5. ターンプレイヤーは、自身の手札のカードの枚数が手札の上限(405-4)を超えている場合、超過分の枚数に等しい数の手札のカードを選び、それらを捨て(自身の墓地に置き)ます。

706-6. ターンプレイヤーは、自身のテリトリーゾーンと、自身が支配者としてフィールドに置かれているテリトリーを合計し、それが複数枚ある場合、そのうち１枚を選び、リムーブします。これを該当テリトリーが１枚になるまで繰り返します。

706-7. 現在のターンを期限とするすべての持続効果が終了し、存在しない状態になります。

706-8. この時点で、処理すべき強制処理(1303)や誘発している自動能力(1205-2)が存在している場合、706-2 に戻ります。そうでない場合、このターンを終了し、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。

800. アタックとバトル

801. 概要

801-1. ターンプレイヤーはアタックフェイズ中、自身が支配者であるスタンド状態のユニットでアタックを行うことができます。アタックは 1 枚ずつ実行され、これはターンプレイヤーがアタックが可能である間、望む回数実行することができます。

801-2. 各アタックフェイズでは、802 から 806 で示された順に従って各ステップを実行します。各ステップ内では、そのステップで指示された処理をその順番で実行します。

802. アタックステップ

802-1. これがこのターンにおける最初のアタックステップである場合、“アタックフェイズの開始時”の誘発条件が発生し、その後プレイウィンドウ(1103)が発生します。

802-2. “アタックステップの開始時”の誘発条件が発生します。

802-3. プレイウィンドウ(1103)が発生します。

802-4. ターンプレイヤーはアタックの宣言を行います。

802-4a. アタックの宣言は “適正な、アタックするユニットとアタック目標を選択する”または“アタックを終了する”のいずれかです。

802-4b. アタックするユニットとアタック目標は、以下を満たす場合に適正です。

802-4b:i. アタックするユニットの支配者が自分で、スタンド状態である。

802-4b:ii. アタック目標が、相手プレイヤーか、相手プレイヤーが支配者であるレスト状態のユニットである。

802-4b:iii. この組み合わせが、他の効果により不適正なものとなっていない。

802-4b:iv. この組み合わせによるアタックを行うにあたりなんらかの効果により要求されているコストの支払い等追加の行動の実行(以下“アタックコスト”)が存在し、それを実行することが可能である。

802-4c. アタックを終了する選択は、以下の条件を満たす場合に適正です。

802-4c:i. アタックを行う義務があるユニットが存在しない。

802-4c:ii. なんらかの効果によりアタックを行う義務があるユニットが存在するが、そのすべてのユニットが、このターン中にそのユニットがすでにアタックを行っているか、アタックコストを要求されているか、802-4b の条件を適正に満たすアタックするユニットとなれない。

802-5. プレイウィンドウ(1103)が発生します。

802-6. 現在のアタックの宣言が、802-4b や 802-4c において適正であるかをチェックします。これが適正でない場合、802-4 に戻って再びアタックの宣言を行います。

802-7. この時点で、802-5 のプレイウィンドウで非ターンプレイヤーがカードや能力をプレイしている場合、“アタックの宣言がユニットによるアタックで、それに対するアタックコストが要求されている”か“アタックの宣言がアタック終了である”なら、ターンプレイヤーはこのアタック宣言を取り消すことができます。その場合、802-4 に戻って再びアタックの宣言を行います。

802-8. アタックの宣言がアタックを終了するものであった場合、アタックフェイズを終了します。

802-9. アタックするユニットをレストし、その後このアタックに対するアタックコストがあればそれを実行します。

802-9a. これにより、このユニットが“アタックした”事象が発生します。

802-9b. これ以降、このユニットがフィールドに存在し、ターンプレイヤーが支配者であるかぎり、このユニットは“アタックしている”ユニットになります。

補足:アタックを実行したこの時点では、そのアタック先がユニットであっても、まだバトルは成立していません。ユニット同士のバトルが成立するのは 803-8 です。

802-10. プレイウィンドウ(1103)が発生します。その後、ブロックステップに進みます。

803. ブロックステップ

803-1. “ブロックステップの開始時”の誘発条件が発生します。

803-2. プレイウィンドウ(1103)が発生します。

803-3. この時点でアタックしているユニットが存在していない場合、アタック終了ステップ(806)に進みます。

803-4. 非ターンプレイヤーは、ブロック宣言を行います。

803-4a. ブロックの宣言は“適正な、ブロックするユニットを選択する”または“ブロックしない”のいずれかです。

803-4b. ブロックするユニットは、以下を満たす場合に適正です。

803-4b:i. ブロックするユニットの支配者が自分で、スタンド状態である。

803-4b:ii. アタック目標がそのユニットではない。

803-4b:iii. 他の効果により、このユニットによるそのアタックしているユニットへのブロックが不適正なものとなっていない。

803-4c. ブロックしない選択は、以下の条件を満たす場合に適正です。

803-4c:i. なんらかの効果によりブロックを行う義務があるユニットがいるが、802-4b の条件を適正に満たすブロックするユニットとなれない。

803-5. プレイウィンドウ(1103)が発生します。

803-6. 現在のブロックの宣言が、803-4b や 803-4c において適正であるかをチェックします。これが適正でない場合、803-4 に戻って再びブロックの宣言を行います。

803-7. ブロックするユニットを選択している場合、そのユニットをレスト状態にします。

803-7a. これにより、このユニットが“ブロックした”事象が発生します。

803-7b. これ以降、このユニットがフィールドに存在し、非ターンプレイヤーが支配者であるかぎり、このユニットは“ブロックしている”ユニットになります。

803-7c. 現在アタックしているユニットのアタック目標は、ブロックしているユニットに変更されます。

803-8. この時点で、アタックしているユニットのアタック目標がユニットである場合、そのアタックしているユニットとアタック目標であるユニットは、互いに“バトルしている”ユニットになり、自身から見てもう一方のユニットは“バトル相手”のユニットになります。また、バトルしている互いのユニットは、バトルしている間は‘バトル中’であるとみなされます。

803-8a. これによりユニットが“バトルしている”状態になった場合、これらのユニットの“バトル開始時”および“バトルする時”の誘発条件が発生します。

803-8b. 能力や効果が‘このユニットがバトル中に’または‘このユニットがバトルで’なんらかの処理を行う表記になっている場合、これは‘このユニット自身がバトル中である間’にその処理を行うことを意味します。

803-9. この時点で、アタックしているユニットが存在してそのアタック目標がプレイヤーであり、かつブロックしているユニットが存在していない場合、“ユニットがプレイヤーにアタックしてブロックされなかった”事象が発生します。

803-10. プレイウィンドウ(1103)が発生します。

803-11. アタック目標がユニットであるならバトル処理ステップに、アタック目標がプレイヤーであるならヒット処理ステップに進みます。

804. バトル処理ステップ

804-1. アタックしているユニットが存在しない、またはアタック目標が存在しない場合、804-5 に進みます。

804-2. アタックしているユニットやアタック目標のユニットのうち、ブリッツ能力(1403)を持つユニットは、自身のパワーに等しい点数のダメージを、バトル相手のユニットに与えます。

804-3. アタックしているユニットやアタック目標のユニットのいずれかがブリッツ能力を持つ場合、プレイウィンドウ(1103)が発生します。その後、アタックしているユニットが存在しない、またはアタック目標が存在しない場合、804-5 に進みます。

804-4. アタックしているユニットやアタック目標のユニットのうち、804-2 の時点でブリッツを持っていなかったユニットは、自身のパワーに等しい点数のダメージを、バトル相手のユニットに与えます。

804-5. プレイウィンドウ(1103)が発生します。

804-6. バトルの勝敗判定を行います。

804-6a. バトルしている一方のユニットがフィールドに残り、もう一方のユニットがフィールドを離れている場合、フィールドに残っているユニットはバトルに勝利したユニットとなり、フィールドから離れたユニットはバトルに敗北したユニットとなります。

804-6b. バトルしている両方のユニットがフィールドに残っている、または両方がフィールドを離れた場合は、両方のユニットはバトルに引き分けたユニットになります。

804-6c. ユニットがバトルに勝利したまたは敗北したまたは引き分けた場合、その支配者も同様にバトルに勝利しまたは敗北しまたは引き分けます。

804-6d. バトルに敗北した事象を発生したユニットが、敗北した事象を参照する自動能力等を持つ場合、そのユニットの最終情報を参照し、その情報を持っていたユニットが敗北した事象が発生したものとして誘発等の処理を実行します。

804-7. バトルに勝利したユニットに対する “バトルに勝利した”事象が発生します。

804-8. プレイウィンドウ(1103)が発生します。

804-9. バトルに勝利したプレイヤーに対する“バトルに勝利した”事象が発生します。

804-10. プレイウィンドウ(1103)が発生します。

804-11. バトルに引き分けたユニットに対する “バトルに引き分けた”事象が発生します。

804-12. プレイウィンドウ(1103)が発生します。

804-13. バトルに引き分けたプレイヤーに対する“バトルに引き分けた”事象が発生します。

804-14. プレイウィンドウ(1103)が発生します。

804-15. バトルに敗北したユニットに対する “バトルに敗北した”事象が発生します。

804-16. プレイウィンドウ(1103)が発生します。

804-17. バトルに敗北したプレイヤーに対する“バトルに敗北した”事象が発生します。

804-18. プレイウィンドウ(1103)が発生します。

804-19. アタック終了ステップ(806)に進みます。

805. ヒット処理ステップ

805-1. アタック目標であるプレイヤーに対して、ダメージ源がアタックしているユニットで、ダメージ数がアタックしているユニットのヒットに等しい値のダメージパケットを作成します。

805-2. 805-1 で作成されたダメージパケットを指定するダメージウィンドウ(1103)が発生します。その後、アタック終了ステップ(806)に進みます。

806. アタック終了ステップ

806-1. この時点で“アタックしている”ユニットが存在する場合、“アタック終了時”の誘発条件が発生します。また、“バトルしている”ユニットが存在する場合、“バトル終了時” の誘発条件が発生します。

806-2. この時点で、各ユニットの“アタックしている”“ブロックしている”“バトルしている”状態が終了します。

806-3. アタックステップ(802)に戻ります。

900. テリトリーの開放

901. 概要

901-1. ゲーム中、エースであるユニットが登場する際に、自身のテリトリーゾーンのテリトリーの開放を行うことができます。テリトリーは開放することによりカードの情報が変化します。

902. テリトリーの開放

902-1. ゲーム中、手札のカードがプレイされ、そのカードがユニットとしてフィールドに登場する際、そのユニットがサブタイプ“エース”を持つ場合、そのユニットの支配者は自身のテリトリーゾーンのテリトリーを1枚選択し、開放することができます。

902-1a. テリトリーの開放は、サブタイプがエースであるユニットの登場の処理の一部として、そのユニットをフィールドに置いた直後に他の処理を挟まずに実行します。

902-2. 登場したエースの支配者は、そのエースをフィールドに置く際に、自身のテリトリーゾーンのテリトリーカードが未開放状態で、そのエースの称号(複数ある場合はそのいずれか)が自身のテリトリーゾーンのテリトリーカードの開放面を参照しそれが持つ称号のいずれかと一致する場合、そのエースをフィールドに置いた直後に開放コストを支払うことでテリトリーを開放することができます。

902-2a. テリトリーカードを開放した場合、そのカードの開放面を表にします。

902-3. テリトリーカードの開放コストは、テリトリーカードの開放面の総コストから登場したエースカードの総コストを引いた値で、この値 1 につき、不特定エナジー1 点を支払います。

902-3a. テリトリーカードの総コストがエースカードの総コスト以下である場合、開放コストは 0 です。

902-3b. 開放コストの支払いは常に任意です。開放コストが 0 であってもコストを支払わずに開放しないことを選択できます。

902-4. テリトリーの開放はエースの登場の際にのみ実行できます。エースが登場して開放を行わなかった場合、次に新たなエースが登場するまではテリトリーの開放は行えません。

902-5. 「テリトリーを開放する」や「テリトリーを閉じる」という効果を実行する場合、特に指定がない限り開放する、または閉じるテリトリーは1枚です。

1000. プレイヤーに対するダメージ

1001. 概要

1001-1. プレイヤーに対するダメージは、ダメージパケット(1002)という単位で管理され、ダメージウィンドウ(1103-1)中にプレイヤーダメージ処理(1003)を行うことで解決します。

1002. ダメージパケット

1002-1. プレイヤーに与えられるダメージには、ダメージ源とダメージ数と与ダメージ数がダメージ情報として付帯されます。これらの情報をセットとしてまとめたものを ‘ダメージパケット’ と呼びます。

1002-2. プレイヤーに対してなんらかのダメージが与えられた場合、そのダメージのダメージ源とダメージ数を持つダメージパケットが 1 つ作成されます。

1002-2a. ダメージパケット作成時の与ダメージ数は 0 です。

1002-2b. ダメージ源がアタックしているユニットによる場合、そのダメージ数は常に現在のそのユニットのヒットに等しい値になります。ダメージパケットの作成後にそのユニットのヒットが変化した場合、その時点でこのダメージパケットのダメージ数もそのヒットと同じ値になります。

1002-2b:i. そのユニットがフィールドに存在しない状態になった場合、そのダメージパケットのダメージ数は 0 になります。

1002-2c. 複数のプレイヤーに同時にダメージを与えるダメージパケットが作成される場合、各プレイヤーにつき 1 つ、そのダメージ源と同じダメージ源で、そのプレイヤーに与えられるダメージ数のダメージを持つダメージパケットが作成されます。

1003. プレイヤーダメージ処理

1003-1. 指定のダメージパケットに対するプレイヤーダメージ処理は、以下の手順で実行します。

1003-2. 指定のダメージパケットのダメージを受けるプレイヤーは、自身のライフゾーンの一番上のカードを公開します。この一連の処理を‘トリガーチェック’と言います。

1003-2a. この時点でそのプレイヤーのライフゾーンにカードが存在しない場合、そのプレイヤーは敗北します。

1003-2b. そのカードがトリガーアイコンを持たない場合、それを所有者の墓地に置きます。

1003-2c. そのカードがバスターアイコン(または)を持つ場合、そのカードの所有者に、ダメージ源がバスターアイコンでダメージ数が 1 のダメージが与えられます。その後、このカードを所有者の墓地に置きます。

1003-2c:i. このバスターアイコンのダメージは、それがアタックしているユニットのヒット処理(805-1.)またはこの項目(1003-2c:i)によって与えられる場合、そのダメージ源はバスターアイコンであるとともにアタックしているユニットがダメージ源であるとみなされます。

1003-2d. そのカードがショットアイコン(または)を持つ場合、そのカードの所有者はそれをただちにコストを払わずにプレイする(512-2)ことができます。

1003-2d:i. なんらかの理由でこのカードがプレイできない、またはプレイすることを選ばなかった場合、そのカードは所有者の墓地に置きます。

1003-3. そのダメージパケットの与ダメージ数を 1 増やし、プレイヤーダメージ処理を終了します。

1100. ウィンドウ

1101. 概要

1101-1. ゲーム中、様々なゲーム上の処理を行ったり、プレイヤーがカードや能力をプレイしたりする時点が設定されます。そのような時点をこのルール上では“ウィンドウ”と言います。

1101-2. ウィンドウは、通常の状況で作成される“プレイウィンドウ”と、プレイヤーにダメージが与えられた時点で作成される“ダメージウィンドウ”があります。

1102. 優先権

1102-1. ウィンドウ中、いずれかのプレイヤーが“優先権”を持つ指示があります。この優先権とは、実際にカードや能力をプレイする権利を持つことを意味します。

1102-1a. 特に効果中などで特定のカードや能力をプレイする指示がないかぎり、ウィンドウ中にカードや能力をプレイすることができるのは優先権を持つプレイヤーのみです。

1102-1b. 優先権を持たないプレイヤーであっても、ルールや効果による処理が指示された場合はそれを実行します。

1102-2. 優先権はウィンドウ中にいずれか 1 人のプレイヤーのみが持ちます。いずれかのプレイヤーが優先権を持つ指示がある場合、もう一方のプレイヤーは優先権を持たない状態になります。

1103. ウィンドウの進行手順

1103-1. プレイウィンドウやダメージウィンドウを作成する指示がある場合、以下の手順に従って実行します。

1103-1a. ダメージウィンドウを作成する指示がある場合、そのダメージウィンドウ内で処理されるダメージパケット(1002)が指定されます。

1103-2. ターンプレイヤーが優先権を持ちます。

1103-3. ルールによる処理(1300)を実行します。

1103-4. これがダメージウィンドウである場合、指定されたダメージパケットについて、プレイヤーダメージ処理(1003)を実行します。

1103-5. プレイヤーダメージチェック(1104)を行います。

1103-6. ルールによる処理(1300)を実行します。

1103-7. 優先権を持つプレイヤーは、以下のいずれかを実行します。

- パスする。
- 自分の手札にある、プレイタイミングがクイックであるカードを 1 枚プレイする。
- 自分が支配者である、タイミングがクイックである起動能力を 1 つプレイする。
- 現在がメインフェイズ中で、ターンプレイヤーが優先権を持ち、現在解決領域にカードや能力が存在せず、ダメージパケット(1002)も存在しない場合、以下のいずれかを実行する。
  - 自分の手札にあるカードを 1 枚エナジーゾーンに置く。
  - 自分の手札にある、プレイタイミングがノーマルであるカードを 1 枚プレイする。
  - 自分が支配者である、タイミングがノーマルである起動能力を 1 つプレイする。

1103-7a. “手札のカードを 1 枚エナジーゾーンに置く”行動は、ターン中にそのプレイヤーのエナジー配置の上限の回数まで実行することができます。また、この行動は解決領域を使用せず、ただちに実行されます。

1103-7a:i. ゲーム開始時の各プレイヤーのエナジー配置の上限は 1 です。

1103-8. 優先権を持つプレイヤーがパスを実行し、これにより両方のプレイヤーが連続してパスを実行することになり、解決領域にカードや能力が存在しない場合、以下を実行します。

1103-8a. これがダメージウィンドウで、そのダメージパケットの与ダメージ数がそのダメージパケットのダメージ数未満である場合、1103-2 に戻ります。

1103-8b. これがダメージウィンドウなら、指定されたダメージパケットを消滅させます。

1103-8c. このウィンドウを終了します。

1103-9. 優先権を持つプレイヤーがパスを実行し、これにより両方のプレイヤーが連続してパスを実行することになり、解決領域にカードや能力が存在するなら、以下を実行します。

1103-9a. 解決領域に存在するカードや能力のうち最も後からプレイされたもの 1 つを解決します

1103-9b. ターンプレイヤーが優先権を持ち、1103-5 に戻ります。

1103-10. 優先権を持つプレイヤーがパスを実行し、これにより両方のプレイヤーが連続してパスを実行したのでない場合、現在優先権を持っていないプレイヤーが優先権を持ち、その後 1103-6 に戻ります。

1103-11. 優先権を持つプレイヤーがパスをする以外の行動を実行した場合、1103-5 に戻ります。

1104. プレイヤーダメージチェック

1104-1. ゲーム中、いずれかのプレイヤーにダメージが与えられたかを確認し、与えられていた場合に新たなダメージウィンドウを開く処理が行われます。この一連の処理を“プレイヤーダメージチェック”と呼びます。これは以下の手順で行われます。

1104-2. 新たなプレイヤーへのダメージが発生しているかを確認します。これはそのプレイヤーダメージチェックが行われているプレイウィンドウやダメージウィンドウが作成された時点を基準とし、それ以降作成されたダメージパケットが存在するかを確認します。

1104-2a. 新たなダメージパケットが作成されていない場合、この時点でこのプレイヤーダメージチェックを終了します。

1104-3. 新たに作成されたダメージパケットを指定するダメージウィンドウ(1103-1)を作成します。

1104-3a. この時点で新たなダメージパケットが複数存在する場合、そのダメージ源が“バスターアイコン”“効果による発生源”“バトルによるユニット”の順で、それぞれのダメージパケットを指定するダメージウィンドウを順番に作成します。

1104-3b. 1104-3a で同一の優先順位に属するダメージパケットが複数存在する場合、そのダメージを受けるプレイヤーがそのうち 1 つを選択し、そのダメージパケットを指定するダメージウィンドウを作成し、これを該当するダメージパケットが無くなるまで繰り返します。

1200. カードや能力のプレイと解決

1201. 能力

1201-1. 能力とは、カードに示されたなんらかの処理を示す文章です。

1201-1a. コマンドカードのテキストは能力ではありません。

1201-2. 能力は、起動能力、自動能力、永続能力の3種類に分けられます。

1201-3. 起動能力とは、プレイタイミングが与えられたプレイヤーが、コストを支払うことによって能動的に実行する能力を指します。

1201-3a. 起動能力は、カード上では“起動〔(タイミング)/(コスト)〕:(効果)”と表記されています。(タイミング)はこの起動能力がプレイ可能な時点を(1103-7)、(コスト)はこの起動能力をプレイするためのコストを、(効果)はその起動能力を解決することで発生する効果を意味します。

1201-4. 自動能力とは、その能力に示された事象がゲーム中で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。

1201-4a. 自動能力は、カード上では「自動 (条件)時、(効果)」と表記されています。(条件)で示された事象を“誘発条件”と言い、自動能力の誘発条件が満たされていることを、“(その自動能力が)誘発している”と言います。

1201-4a:i. 一部の自動能力は「(条件 1)時と(条件 2)時、」のような複数の誘発条件を持ちます。この場合、いずれかの条件が満たされた場合に、この能力が誘発します。

1201-5. 永続能力とは、その能力が有効な期間、常になんらかの効果を発生している能力を指します。

1201-5a. カード上では「永続 (効果)」と表記されています。

1201-5a:i. 一部カードのプレイに関する永続能力は、永続の記号を持たないことがあります。

1201-5a:ii. 一部カードのデッキ構築に関する永続能力は、永続の記号を持たないことがあります。

1202. 効果の種別

1202-1. 効果とは、能力により示された処理自身です。

1202-2. 効果は、単発効果、持続効果、置換効果の3種類に分けられます。

1202-2a. 単発効果とは、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。“対象を破壊する”“1枚引く”等の効果は単発効果です。

1202-2b. 持続効果とは、一定の期限の間、その効果が適用され続けるものを指します。

1202-2b:i. 特に期限が定められていない持続効果は、その効果が存在するかぎり無期限に適用され続けます。

1202-2c. 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。

1202-2c:i. 能力に“～、代わりに～”と書かれている場合、その能力により発生する効果は置換効果です。

1203. 有効な能力と無効な能力

1203-1. ルールまたは効果により、能力は有効または無効になります。

1203-2. ある能力が有効である場合、その能力はプレイが可能であるか、処理が実行されます。

1203-3. ある能力が無効である場合、その能力は存在しますが、その能力はプレイができず、処理は実行されません。

1203-4. ユニットが持つ能力は、特に領域の指定がない場合、そのユニットがフィールドにある場合にのみ有効です。

例：ユニットカードが持つ“〔クイック/このユニットをレストする〕：カードを1枚引く。”という能力は、このカードがフィールドにある場合にのみ有効です。このカードがエナジーゾーン等の他の領域にある場合、この能力はプレイできません。

1203-5. テリトリーカードの能力は、そのカードがテリトリーゾーンかフィールドにあり、現在プレイヤーに見えている面にある場合に有効です。

1203-6. あるカードの能力の効果が、特定の領域で処理されることが明確である場合、その能力はその領域で有効です。

例：“このカードをあなたの墓地から手札に戻す”という効果を持つ能力は、あなたの墓地で処理されることが明確なので、この能力はあなたの墓地で有効です。

1204. プレイと解決

1204-1. 起動能力や自動能力やカードはプレイすることによって解決領域に置かれ、解決することで処理が実行されます。

1204-1a. 永続能力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。

1204-2. カードや能力をプレイする場合、以下の手順に従います。

1204-2a. プレイするのが起動能力やカードである場合、それを指定します。

1204-2a:i. プレイするのが非公開領域のカードまたは非公開領域のカードが持つ起動能力である場合、それを公開します。

1204-2a:ii. なんらかの効果により特定の起動能力やカードがプレイできない場合、それはこのルールにより指定することができません。

1204-2a:iii. カードがカードタイプを持たない（304-2b）場合、そのカードは指定できません。

1204-2b. プレイするのがカードである場合、そのカードのプレイコストを確認します。

1204-2c. 指定したカードや能力を解決領域に追加または移動します。プレイするのが自動能力である場合、それはすでに解決領域に存在しています（1304-2）。

1204-2d. プレイするのがカードである場合、そのカードが解決領域にある間、そのカードのプレイコストは 1204-2b で確認されたプレイコストであるものとして扱います。

1204-2e. プレイされたカードや能力のテキスト中に“その後”の表記がある場合、このプレイ中には、“その後”およびそれ以降のテキストが存在しないものとして扱います。

1204-2f. そのカードや能力に頭点で羅列された選択肢がある場合、その中のどの選択肢を採用するかを選びます。

1204-2f:i. ここで選ばなかった選択肢は、これ以降のプレイや解決において存在しないものとして扱います。

1204-2f:ii. 複数の選択肢から複数を採用する場合、特に記載がない限りは同一の選択肢を採用することはできません。

1204-2g. そのカードがコマンドカードや能力であり、その能力が対象を必要とする場合、それを選択します。

1204-2g:i. 選択すべき対象の条件は、テキスト内で“(対象条件)を対象とし、”という表記で指定されます。

1204-2g:ii. 対象が“適正である”とは、指定されたものが対象条件を満たしていることを意味します。

1204-2g:iii. そのカードや能力が選択すべき対象の中に、適正に選択できない対象が存在するまたは指定された数の適正な対象を選択できない場合、そのコマンドカードや能力はプレイできません。そのプレイしようとしたカードや能力はプレイできず、ゲームの状態はそのカードや能力をプレイする直前に戻ります。

1204-2g:iv. そのカードや能力が選択すべき対象数がなんらかのゲーム中のなんらかの状況や状態により決定される場合、その対象数はこの時点で決定し、固定されます。以降、このカードや能力の解決時点までにその状況や状態が変化した場合でも、その対象数は変更されません。

1204-2h. 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ます。

1204-2h:i. プレイするのがカードである場合、そのプレイコストをエナジーで払います(510-2)。プレイするのが起動能力である場合、その能力で指定されたコストを払います(510)。

1204-2h:ii. カードをプレイする際に、そのプレイコストを払う代わりに別な行動をコストとして払うことが可能な場合があります。その場合、この時点でその代替のコストを採用するかを決定し、採用する場合、プレイコストはその代替のコストで置き換えられます。

1204-2h:iii. カードや能力に追加のコストが必要な場合、それが追加されます。

1204-2h:iv. カードや能力のコストを増加する効果が存在する場合、指定分コストを増加します。その後、カードや能力のコストを減少する効果が存在する場合、指定分コストを減少します。

1204-2i. すべてのコストを払います。

1204-2i:i. コストとして複数の行動が求められている場合、それらは任意の順番で実行することができます。

1204-2i:ii. このコストとしての行動がなんらかの置換効果により他の行動に置換されたとしても、そのコストとしての行動は実行されたものとみなされます。

1204-2i:iii. この時点でなんらかの理由でコストをすべて実行することができない場合、このコストを払うことはできず、このカードや能力のプレイは取り消され、このカードや能力をプレイする直前までゲームの状態が戻されます。

1204-2j. 以上を完了した時点で、このカードや能力はプレイされたものとみなされます。

1204-2j:i. このカードや能力を“プレイした”事象はこの時点で発生します。

1204-3. カードや能力を解決する場合、以下の手順に従います。

1204-3a. プレイしたのがコマンドカードや起動能力や自動能力である場合、その能力に示された効果を実行します。

1204-3a:i. 効果は常にカードテキストの表記順に実行します。

1204-3a:ii. そのカードや能力が対象を必要とし、この時点で対象として選択していたものが適正な対象でなくなっている場合、その対象に対する処理は実行されず、その対象が何かを行うことはなく、その情報は参照されません。

1204-3a:iii. そのカードや能力が対象を必要とし、この時点で対象として選択していたものがすべて適正でなくなっている場合、そのカードや能力は打ち消されます。

1204-3a:iv. カードや能力の解決は、テキストに表記された順番に実行します。

1204-3a:v. そのカードや能力のテキスト中に“その後”の表記があり、その部分を実行する必要がある場合、その“その後”以降のテキストを、“これ以前のテキストが解決されたとき”を誘発条件とする自動能力としてプレイします。

1204-3b. 解決の際に、頭点で羅列された条件に応じた選択肢がある場合、そのうちの条件が満たされた選択肢を実行します。

1204-3c. プレイしたのがカードである場合は所有者の墓地に置き、能力である場合は解決領域から消滅します。プレイしたのがユニットカードの場合、そのユニットカードをそのカードの支配者が支配している状態でフィールドに置きます。

1204-4. カードや能力は、解決領域にある間は“プレイ中”であるものとみなされます。

1205. 自動能力の処理

1205-1. 自動能力とは、特定の誘発条件が発生したときに、その後に発生したウィンドウでプレイされる能力を指します。

1205-2. なんらかの自動能力の誘発条件が満たされた場合、その自動能力は誘発した状態になります。

1205-2a. 自動能力の誘発条件が複数回満たされた場合、その自動能力はその回数分誘発した状態になります。

1205-3. 誘発した自動能力はルールによる処理(1300)でプレイされます。

1205-3a. 誘発した状態の自動能力のプレイは強制で、プレイしないことを選択することはできません。

1205-3b. 誘発した自動能力は、そのプレイ時に能力が無効であったり、その能力を持っていたカードがその能力を失っているまたは元の領域に存在しない状態であったりしても、常にプレイされます。

1205-3b:i. 誘発した自動能力を持っていたカードがそのプレイ時に誘発した時点での領域に存在しない場合、そのカードがその領域に最後にあった時点でのその自動能力をプレイします。同様に、誘発した自動能力を持っていた能力がそのプレイ時にそのカード上に存在しない場合、そのカードがその能力を最後に持っていた時点でのその自動能力をプレイします。

1205-4. 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能力が存在します。これを領域移動誘発と呼びます。

1205-4a. 領域移動誘発による自動能力が、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。

1205-4a:i. 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能力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。

1205-4a:ii. カードがフィールド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能力、あるいは支配者が変わる領域移動を伴う自動能力がカードの情報を求める場合、そのカードがフィールドにある状態での情報を用います。

1205-4a:iii. 上記 1205-4a:ii 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能力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。

1205-4b. あるカードが領域移動誘発能力を持ち、そのカードがその能力が有効になる領域に入るのと同時にいずれかのカードがその領域移動誘発能力の誘発条件を満たす領域移動を行った場合、その誘発条件は満たされたものとします。

1205-5. なんらかの効果により、以降の特定の時点で誘発条件が発生する自動能力が作成されることがあります。これを時限誘発と呼びます。

1205-5a. 時限誘発は、特に期限が示されていないかぎり、一度だけ誘発条件を満たします。

1205-6. 自動能力が、特定の事項が発生したことではなく、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。

1205-6a. 状態誘発は、その状態が発生したときに1度だけ誘発した状態になります。この自動能力が解決された後、再びその自動能力の誘発条件が満たされている場合、その能力は再度誘発した状態になります。

1206. 回数制限

1206-1. 自動能力や起動能力が、1 つのターン中に指定の回数のみプレイできる制限が加えられることがあります。

1206-2. “この能力は(期間指定)に(指定回数)しか(発動/起動)できない”という表記を持つ能力は、その指定期間に指定回数のみプレイが可能です。すでにその期間中にその能力が指定回数以上プレイされている場合、その能力をそのターン中に再びプレイすることはできません。

1206-2a. この制限は、その能力自身にのみ適用されます。この制限を持つ能力と同一の他の能力が存在する場合、他の能力のプレイにはこの制限は適用されません。

1206-2a:i. これには、同一カード上に同一能力が複数ある場合や、同名の異なるカード上の同一の能力が含まれます。

1206-2b. この制限はプレイした事実を数えます。プレイした能力が打ち消された(514-2)場合であっても、プレイした回数には数えられます。

1206-2c. この制限はカードの能力自体をプレイした回数のみを参照し、それをどのプレイヤーがプレイしたかは問いません。いずれのプレイヤーがこの能力をプレイした場合、そのターン中にそのカードの支配者が変わった場合でも、そのプレイした回数は変化しません。

1206-2d. この制限が付記されている自動能力が誘発して解決領域に置かれた後、その能力の支配者はこの自動能力をプレイする時点(1304-3)でプレイしないことを選択し、単に解決領域から除外することができます。その場合、プレイした回数には数えません。

1207. 単発効果の処理

1207-1. 単発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。

1208. 持続効果の処理

1208-1. なんらかの持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持続効果を適用します。

1208-1a. 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。

1208-1b. 次に、能力を与える/有効にする効果を適用します。

1208-1c. 次に、能力を失わせる/無効にする効果を適用します。

1208-1d. 次に、持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。

1208-1e. 次に、持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。

1208-1f. 以上の 1208-1b-1208-1e で適用順の前後が決定されない持続効果Aと持続効果Bが存在している状態で、効果Aを先に適用するか否かによって効果Bが何に対して適用されるか、またどのように適用されるかが変わる場合、効果Bは効果Aに依存しているものとします。いずれかの効果に依存している効果は、依存されている効果よりも常に後に処理されます。

1208-1g. 以上の 1208-1b-1208-1f で適用順の前後が決定されない複数の持続効果が存在する場合、それらの持続効果は、効果が発生した順に従って順番に適用します。

1208-1g:i. 持続効果の発生源が永続能力である場合は、その能力を持つカードが現在の領域に置かれた時点を順番の基準とします。

1208-1g:ii. それ以外の能力の場合は、それがプレイされた時点を順番の基準とします。

1208-2. 永続能力以外で発生している持続効果は、その能力がプレイされた時点よりも後に領域移動を行ったカードに対しては適用されません。

1208-3. 特定の領域におけるカードの情報を変更する持続効果は、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。

1208-3a. 特定の情報を持つカードが領域に入ることを条件とする自動能力は、その領域に適用されている持続効果を適用した後の情報を参照します。

1209. 置換効果の処理

1209-1. 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場合、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。

1209-1a. 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になります。

1209-2. 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。

1209-2a. 影響を受ける事象がカードや能力である場合、その支配者が決定します。

1209-2b. 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支配者が決定します。

1209-2c. 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。

1209-2d. ダメージに適用される置換効果が複数ある場合、まず“与える”ダメージを置換する効果を適用し、その後に軽減以外の“受ける”ダメージを置換する効果を適用し、その後にダメージを“軽減する”効果を適用します。

1209-3. 置換効果が選択型置換効果(“代わりに～してよい。そうしたら、～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。

1210. 最終情報

1210-1. ある効果が特定のカードの情報や配置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。

1211. 発生源

1211-1. 能力や効果により、ある効果やダメージの発生源を求めることがあります。

1211-2. 能力の発生源とは、その能力を持つカード、または時限誘発能力の場合はその時限誘発能力を発生させた能力を持つカードを指します。

1211-3. ダメージの発生源とは、そのダメージが効果によるものである場合、その効果を発生させた能力の発生源であるカードを指し、そのダメージがバトルによるものである場合、そのダメージを与えたカードを指します。

1300. ルールによる処理

1301. 概要

1301-1. ゲーム中、特定の状況が発生している場合、ルールによりその状況に対してなんらかの処理が実行されることがあります。これを“ルールによる処理”と言います。

1301-2. ルールによる処理は、特にルールによる処理が実行されることが明記されている時点でのみ実行されます。

1302. ルールによる処理の実行

1302-1. ルールによる処理を実行する指示がある場合、以下の手順に従って実行します。

1302-2. 強制処理(1303)を同時に実行します。これは行うべき強制処理がなくなるまで繰り返されます。

1302-3. 誘発している自動能力のプレイ(1304)が行われます。これにより自動能力が 1 つ以上プレイされた場合、1302-2 に戻ります。

1302-4. ルールによる処理を終了します。

1303. 強制処理

1303-1. 強制処理では、以下の状況が発生している場合に、指定の処理が行われます。これらは順に実行されるのではなく、状況を満たしているものすべてに対し同時に実行されます。

1303-2. いずれかのユニットのパワーが 0 より大きく、かつ自身のパワー以上のダメージを負っている場合、そのユニットは破壊されます。

1303-3. いずれかのユニットのパワーが 0 以下の場合、そのユニットは破壊されます。

1303-4. フィールドにカードタイプがオーラでもユニットでもテリトリーでもないカードが存在する場合、それを所有者の墓地に置きます。

1303-5. フィールドにユニットでないテリトリーがあり、かつアサルトテリトリー能力が誘発していない場合、そのテリトリーカードを所有者のテリトリーゾーンに置きます。

1303-6. フィールドかテリトリーゾーンに、自身をオーラとして持つ状態で関連付けられているテリトリーやユニットが無い状態のカードタイプがオーラであるカードがある場合、そのカードを所有者の墓地に置きます。

1304. 誘発している自動能力のプレイ

1304-1. いずれかの自動能力が誘発している場合、ルールによる処理の中でそのすべてを以下の手順に従って可能な限りプレイする義務があります。

1304-1a. 誘発している自動能力がこの時点で有効でない場合でも、その自動能力はプレイされます。その際、その自動能力の情報を必要とする場合は、その自動能力が有効であった時点での最終情報(1210)を参照します。

1304-2. この時点で誘発しているすべての自動能力を解決領域に置きます。

1304-2a. 誘発している自動能力のうちに支配者の異なる自動能力がそれぞれ存在する場合、ターンプレイヤーの自動能力を先に解決領域に置きます。

1304-2b. 誘発している自動能力のうちに支配者が同一である自動能力が複数存在する場合、その自動能力の支配者がそれらを任意の順番ですべて解決領域に置きます。

1304-3. 1304-2 により解決領域に置かれた自動能力を、下から順番にその能力の支配者がプレイします。

1304-3a. この時点でそのプレイすべき自動能力がなんらかの理由でプレイできない、またはプレイしないことが選択できてプレイしない(1206-2d)場合、それはプレイされず、解決領域から取り除かれます。

1400. キーワードとキーワード能力

1401. 概要

1401-1. キーワードとは、特定の処理を行う能力を簡略表記する際に使用する語を指します。特定のキーワードで示される能力をキーワード能力と呼びます。

1402. デコイ

1402-1. デコイ能力は、アタックの目標を制限する永続能力です。

1402-2. 能力“【デコイ】”は“このユニットがレスト状態である場合、相手ユニットがアタックする際、可能な限りこのユニットをアタック目標に選択する。”を意味します。

1402-2a. デコイ能力を持つユニットが複数レスト状態である場合、相手はそのうち任意の 1 つをアタック目標に選択します。

1403. ブリッツ

1403-1. ブリッツ能力は、バトルにおいてブリッツ能力を持たないユニットよりも先にダメージを与える永続能力です。

1403-2. 能力“【ブリッツ】”を持つユニットは、アタックフェイズのバトル処理ステップにおいて、ブリッツ能力を持たないユニットよりも先にダメージを与えます（804-1）。

1404. ジャッジメント

1404-1. ジャッジメント能力は、相手プレイヤーが特定の事象を発生させた時に、この能力の支配者であるプレイヤーがカウンターを得る自動能力です。

1404-2. 能力“【ジャッジメント：（事象）】”は“相手プレイヤーが（事象）を発生させた時、あなたは断罪カウンターを 1 個得る”を意味します。

1404-2a. 断罪カウンター自身には特別なルールはありませんが、カードにより参照されることがあります。

1404-3. 事象は以下のように略されることがあります。

1404-3a. 事象が“ユニット”の場合、それは相手プレイヤーがユニットを登場させたことを意味します。

1405. バーサーク

1405-1. バーサーク能力は、ユニットのアタックを強制する永続能力です。

1405-1a. 能力“【バーサーク】”は“アタックステップ中、適正なアタックするユニットとしてこのユニットを選択することができ、かつこのユニットの適正なアタック目標を選択できる場合、アタックの宣言として“アタックを終了する”が選択できない”と“このユニットがアタックする際、可能な限りアタック目標としてプレイヤーを選択する”を意味します。（802-4c:i）

1405-2. アタックステップ中、このユニット以外に適正なアタックを宣言できない場合、このユニットによるアタックを宣言する義務があります。

1405-3. このユニットを適正なアタックユニットとして選択できる場合でも、他のユニットによる適正なアタックが可能であれば、そのユニットによるアタックを宣言できます。

1406. アサルトテリトリー

1406-1. アサルトテリトリーは、テリトリーカードがユニットになる永続能力と自動能力です。

1406-1a. 能力“【アサルトテリトリー】”は、“このカードを開放する際、代わりにこのカードをフィールドに移動して開放する”と“このカードがフィールドにあってユニットでない時、これがフィールドにある間、それはカードタイプに追加でユニットを得て、表記のパワーとヒットを得る。‘を意味します。

1406-1b. このカードがテリトリーにある間は、このカードはパワーとヒットを持ちません。

1406-2. アサルトテリトリーの効果によりユニットになっているテリトリーがフィールドを離れる際とオーラになる際、そのカードをその領域に置く代わりに、そのカードが負っているダメージを 0 にし、そのカードに対する永続能力によるものでない持続効果の適用を終了し、そのカードを未開放状態で所有者のテリトリーに移動します。

1406-3. 効果によって「【アサルトテリトリー】としてユニットにする」とある場合、そのテリトリーをフィールドに移動し、カードタイプに追加でユニットを得ます。この際、1406-2 も適用されます。

1406-4. 効果によって「【アサルトテリトリー】としてユニットにする」という指示で、特に枚数が指定されていない場合、テリトリー１枚がユニットになります。

1407. 名称ルール

1407-1. 名称ルールは、それを持つカードが追加のカード名を持つ永続能力です。

1407-1a. 能力“【名称ルール】「（名称）」”は“このカードはすべての領域で、追加で「（名称）」をカード名として持つ。”を意味します。

1407-2. 名称ルールはすべての領域で有効です。

1407-3. 名称ルールにより追加で得たカード名は、デッキ構築の際にも参照します。本来のカード名と名称ルールで指定されたカード名が同一、あるいは名称ルールで指定されたカード名どうしが同一のカードは、カード名が同一のカードとみなされます（601-1b）。

1408. レガシー

1408-1. レガシーは、コマンドカードを墓地からプレイすることを認める能力です。

1408-2. 能力“【レガシー】（コスト）”は、“あなたの墓地にあるこのカードを、（コスト）を支払うことでプレイしてよい。そのカードが解決領域を離れる場合、代わりにそのカードをリムーブする。この置換効果は、他の置換効果よりも先に適用する。”を意味します。

1409. エヴォル

1409-1. エヴォルは、カードを通常のプレイコストと異なるコストでプレイすることを認める能力です。

1409-2. 能力“【エヴォル〔（コスト）〕】” は、“このカードをプレイする際、通常のプレイコストではなく（コスト）を支払ってよい”を意味します（1204-2h:ii）。

1409-2a. エヴォル能力で指定されたコストでプレイした場合も、カード自身が持つ情報としてのプレイコストは変化しません。

1409-3. あるユニットが“エヴォルで登場する”とは、 “（そのユニットのカードを）エヴォル能力で指定されたコストでプレイし、解決することによって登場する”ことを意味します。

1409-4. コマンドカードの効果における“（これを）エヴォルする”とは、“（このコマンドカードを）エヴォル能力で指定されたコストでプレイする”を意味します。

1409-4a. 解決領域以外のコマンドカードをコピーする効果では、そのコピーのエヴォルコストを支払ってプレイすることはできません。

1409-4b. 解決領域にあるエヴォルコストを支払ってプレイされたコマンドカードをコピーした場合、それによるコピー自身はエヴォルコストを支払ってプレイされたコマンドではないため、“エヴォルした”ものとしては扱いません。

1409-5. 一部のエヴォルは“【エヴォル-（名称 1）〔（コスト 1）〕】 / 【エヴォル-（名称 2）〔（コスト 2）〕】”と表記されます。これは“このカードをプレイする際、通常のプレイコストではなく（コスト 1）か（コスト 2）のいずれか一方を支払ってよい”を意味します。

1409-5a. 支払うことができるのはいずれか一方のコストのみです。両方を支払うことはできません。

1409-5b. このエヴォル能力における“エヴォルで登場する”あるいは“エヴォルする”では、“以下を行う”で指定された、支払ったコストに対応する効果のみが適用されます。

1409-5b:i. 各コストに対応する効果は一覧で表記されます。

1409-5b:ii. 一覧の各効果は、“・（名称）-（効果）”で表記されます。

1409-5b:iii. カードを（コスト 1）でプレイした場合は、一覧の中から（名称 1）を先頭に持つ効果のみを、（コスト 2）でプレイした場合は（名称 2）を先頭に持つ効果のみを適用します。

1410. ブライト

1410-1. ブライトは、ユニットのバトル時に、カードを捨てることでパワーを増加する能力です。

1410-2. 能力“【ブライト （属性） （修正値）】”は“このユニットがあなたのターンにバトルする時、手札から（属性）のうちいずれか 1 つ以上を持つカードを 1 枚捨ててよい。捨てたら、そのターン中、このユニットはパワー（修正値）”を意味します。

1410-3. あるユニットが“【ブライト】する”とは、“そのユニットのブライト能力の解決の際に、そのユニットがフィールドにあり、かつそのブライト能力の効果によりカードを捨てることを選んだ”ことを意味します。

1410-3a. あるユニットが単に“【ブライト】している”ことを参照する場合、それはそのユニットが“このバトル中に【ブライト】している”ことを参照します。

1411. 怪異

1411-1. 怪異は、特定のカードが墓地に置かれていたことを参照するキーワードです。

1411-2. テリトリーやユニットが能力“【怪異】（属性）（能力）”を持つ場合、それは“このターン、（属性）の属性を持つカードがいずれかの領域からあなたの墓地に置かれていた場合、（能力）が有効になる”を意味します。

1411-2a. あるカードが墓地以外で有効な怪異能力を持ち、そのカード自身が墓地に置かれることで怪異の属性条件を満たし、かつそれにより有効となった怪異能力で指定された能力がカードが墓地に置かれることを条件とする自動能力である場合、その自動能力は、そのカード自身、またはそのカードと同時に墓地に置かれたカードによって誘発条件を満たしません。

1411-3. コマンドがテキスト内に“【怪異】（属性）（テキスト）”の表記を持つ場合、そのテキストの内容は、このターン、（属性）の属性を持つカードがいずれかの領域からあなたの墓地に置かれていた場合にのみ実行します。

1412. 結束

1412-1. 結束は、登場時に特定の属性のユニットがこのターンに登場していた場合に誘発する自動能力です。

1412-2. “【結束 （属性）】”は“このユニットが登場した時、このターン中、（属性）のユニットが登場していたら、あなたはカードを 1 枚引く”を意味します。

1412-2a. 結束能力を持つユニット自身が指定の属性を持っている場合、それによりその属性のユニットが登場していた条件を満たします。

1412-2b. 指定の属性を持つユニットは、この能力の支配者が支配者であるユニットに限りません。他のプレイヤーがこのターンに指定の属性を持つユニットを登場させていた場合、その属性のユニットが登場していた条件を満たします。

1412-3. “あなたが【結束】でカードを引いていた”ことを参照する場合、それは“あなたが支配者である【結束】能力の解決の際に、その効果によりあなたが 1 枚以上のカードを引いていた”ことを参照します。

1412-3a. なんらかの効果等で結束能力の効果によるカードを引く処理が実行されなかったかカードを引く処理以外に置換された場合、この条件は満たしません。

1413. コスプレ

1413-1. コスプレは、ユニットの支配者のエンドフェイズに、ユニットと手札を入れ替えることのできる自動能力です。

1413-2. “【コスプレ（数値）】”は“あなたのテリトリーが開放されているあなたのエンドフェイズ開始時、あなたの手札にある、このユニットと共通する属性を持つユニットカードを 1 枚公開してよい。そうしたなら、このユニットを所有者の手札に戻し、その手札のカードをフィールドに置く”を意味します。

1413-3. この能力によるカードの公開は、この自動能力の解決時に実行します。

1413-3a. この能力の支配者は、解決時に手札を公開しないことを選ぶことができます。そうした場合、この能力は何もしません。

1413-4. 特定のユニットが“【コスプレ】で（事象）した”ことを参照する場合、それはそのユニットが“【コスプレ】能力の解決の際の効果により（事象）した”ことを参照します。

1414. 境界

1414-1. 境界は、エナジーの色が特定の条件を満たしている場合に能力が有効になる永続能力です。

1414-2. “【境界-(色 A)(色 B)】（能力）”は“（能力） この能力は、あなたのエナジーゾーンに（色 A）のカードが 2 枚以上あり、かつ（色 B）のカードが 2 枚以上ある場合に有効。”を意味します。

1414-2a. あるカードが色 A と色 B の 2 色の両方を持つ場合、それは色 A の枚数と色 B の枚数の両方で 1 枚に数えます。

1414-3. “【境界-「 」】（能力）”は“（能力） この能力は、あなたのエナジーゾーンにあるカードの色が、すべて合わせて色が 2 種類ちょうどである場合に有効。”を意味します。

1414-3a. 色が 1 色以下、あるいは 3 色以上である場合、この能力は無効です。

1414-4. 境界能力が持つ能力が自動能力である場合、以下のルールに従います。

1414-4a. 境界能力の色条件を満たしている間にこの自動能力が条件を満たして誘発し、その後に自動能力のプレイ前に色条件を満たさなくなった場合、この能力はプレイされません（1304-3a）。

1414-4b. 境界能力の色条件を満たしている間にこの自動能力がプレイされ、その後に自動能力の解決前に色条件を満たさなくなった場合、この能力を解決する時点でこれは解決されず、何も効果を適用しないまま解決領域から取り除きます。

1415. ログ

1415-1. ログはテリトリーにログとなるオーラをつける自動能力です。

1415-2. “【ログ】”は“登場時、あなたの山札のカードを上から 1 枚、裏向きに名称がログであるオーラ情報を持つオーラとして、あなたのテリトリーにつけてよい。”を意味します。

1415-2a. これによりつけられたオーラはすべてのプレイヤーに対して可視状態ではなく、どのプレイヤーもその内容を見ることはできません。

1415-3. テキストが （特定プレイヤーが）つけた“ログ”の枚数を参照する場合、それはそのプレイヤーのテリトリーにつけられている、オーラ情報がログであるカードの枚数を参照します。

1416. マケイン

1416-1. マケインはユニットがフィールドを離れてバトルに敗北することを条件とする自動能力です。

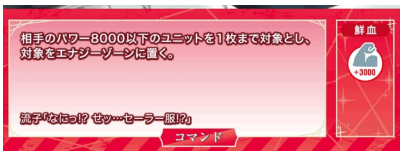
1416-2. “【マケイン】（効果）”は、“このユニットがバトル中にフィールドを離れた時、このバトルであなたが敗北した時、（効果）”を意味します。

1416-3. マケイン能力が自身の情報を参照する場合、それは自身がフィールドにあった際の最終情報を参照します（804-6d）。

1417. 神衣/純潔/鮮血/極制服/着る

1417-1. 神衣は特定のコマンドの解決の際に、そのコマンドをオーラとしてつけることができることができることを示す永続能力です。

1417-2. “【神衣-(キーワード)】”は、“あなたが支配者である(キーワード)を持つコマンドの解決が終了してそのコマンドをいずれかの墓地に置く際、代わりに解決領域にあるそのカードを名称が服であるオーラ情報を持つオーラとしてこのユニットにつけてよい(521)”を意味します。



1417-3. 純潔/鮮血/極制服は、その能力を持つコマンドが名称が服であるオーラ情報を持つオーラとしてユニットにつけられている間、特定の修正を与える効果を持つ永続能力です。

1417-3a. 純潔/鮮血/極制服能力は、コマンドカードのテキスト枠の左側に、追加の枠として能力アイコンの効果部(1501-4)と共に表記されます(右上図参照)。

1417-3a:i. この能力の枠はカードテキスト(312)とは異なる枠で表記されていますが、カードテキストの一部であるとみなされます。

1417-4. 純潔/鮮血/極制服能力は、“このカードが名称が服であるオーラ情報を持つオーラとしてつけられている間、(能力アイコンの効果部で指定された修正)”を意味します。その際、効果部の“このユニット”は“このオーラがつけられているユニット”と読み替えます。

1417-5. “着る”は純潔/鮮血/極制服能力を持つカードに関する特定表記(500)です。

1417-5a. あるユニットにカードを“着せる”指示がある場合、そのカードをそのユニットに名称が服であるオーラ情報を持つオーラとしてつけます(521)。

1417-5b. あるユニットが“【(純潔/鮮血/極制服)】を着ている”とは、そのユニットが(純潔/鮮血/極制服)能力を持つカードを名称が服であるオーラ情報を持つオーラとしてつけていることを意味します。

1418. 恋愛頭脳戦

1418-1. 恋愛頭脳戦は、ユニットの登場時に手札のカードを伏せることができることを意味する自動能力です。

1418-2. “【恋愛頭脳戦】”は、“このユニットが登場したとき、手札のカードを 1 枚伏せてよい”を意味します。

1419. 卒業

1419-1. 卒業は、アタック終了時にアタックユニットをリムーブすることができる能力を意味します。

1419-2. “【卒業】”は“アタック終了時、このユニットがアタックしているユニットなら、このユニットをリムーブしてよい”を意味します。

1419-2a. これによりこのユニットをリムーブした場合、このユニットは“卒業した”ものとして扱われます。

1420. 夢を見ない

1420-1. 夢を見ないは、アタック時に山札の上のカードを公開して効果を適用させることができる能力を意味します。

1420-2. “【夢を見ない】〔(条件)〕(効果)”は“このユニットがアタックした時、あなたの山札の上のカードを公開してもよい。公開したなら、そのカードをドロップし、その公開したカードが(条件)を満たしていた場合、(効果)”を意味します。

1421. マギア

1421-1. マギアはユニットのアタック時にエナジーを裏にすることで効果を発揮する自動能力です。

1421-2. “【マギア】（効果）”は、“このユニットがアタックした時、あなたの表のエナジーを 2 枚裏にしてよい。そうしたなら、（効果）”を意味します。

1422. 保持称号解放中

1422-1. 保持称号解放中は、特定テリトリーが解放されていることを条件として有効になる能力が持つキーワードです。

1422-2. “保持称号解放中 （能力）”は“（能力） この能力は、このカードが持ついずれかの称号と同一の称号を持つテリトリーが開放状態である場合にのみ有効である”を意味します。

1422-3. “保持称号解放中”の単語は保持称号開放中のアイコンで表記される場合があります。

1423. 相棒

1423-1. 相棒は、特定の情報を持つ自身が支配者である他のユニットがいることを条件として有効になる能力が持つキーワードです。

1423-2. “【相棒】（情報）（能力）”は“（能力） この能力は、（情報）を持つあなたの他のユニットがいる場合にのみ有効である”を意味します。

1424. CAD

1424-1. CAD はユニットのアタック時に特定のカードのプレイを認める自動能力です。

1424-2. “【CAD】（条件）”は“このユニットがアタックした時、あなたの手札にあるサブタイプ（304-3）が魔法であり（条件）を満たすカード 1 枚を、そのコストを支払わずにプレイ（512-2）してよい”を意味します。

1425. 我駆力

1425-1. 我駆力は、いずれかのプレイヤーがダメージを受けていたことを参照するキーワードです。

1425-2. ユニットが能力“【我駆力】（能力）”を持つ場合、それは“このターン、いずれかのプレイヤーが1以上のプレイヤーダメージ（1003）を受けていた場合、（能力）が有効になる”を意味します。

補足：ライフゾーンにカードがない状態でもプレイヤーダメージは受けます。通常ではそのプレイヤーダメージで敗北しますが、敗北しない効果などで敗北処理が行われなかった場合、与ダメージ数（1003-3）が増加します。

1426. 特記事項

1426-1. 特記事項は、自身のドロップゾーンに指定枚数のコマンドカードがあることを参照するキーワードです。

1426-2. 能力“【特記事項 （数値）】（能力）”は“あなたのドロップゾーンにコマンドカードが（数値）以上ある場合、（能力）が有効になる”を意味します。

1426-2a. 特記事項の自動能力が有効な状態で誘発条件を満たした場合、そのプレイ時、またはその解決時にその能力が無効であっても、その能力はプレイされ解決されます（1205-3b）。

1427. INTERNET

1427-1. INTERNET は、自身のエナジーのレスト状態のカードの色の種類数を参照するキーワードです。

1427-2. 能力“【INTERNET （数値）.0】（能力）”は“あなたのエナジーゾーのレスト状態のカードが持つ色の種類数が（数値）以上ある場合、（能力）が有効になる”を意味します。

1427-3. INTERNET の自動能力が有効な状態で誘発条件を満たした場合、そのプレイ時、またはその解決時にその能力が無効であっても、その能力はプレイされ解決されます（1205-3b）。

1500. 能力アイコン



1501-1. 一部カードはテキストの代わりに能力アイコンで示された能力を持ちます。

1501-1a. ルールやテキストで“アイコン能力”を参照する場合、この章で定義する一連の能力アイコンにより示される能力を参照します。

1501-1a:i. テキストとして能力アイコンと同じ能力を持っていたとしても、それは“アイコン能力を持つ”とはみなされません。

1501-1a:ii. アイコン能力の有無および個数を参照する場合、該当する能力アイコンの効果部と条件部を合わせたもの1組を「1つ」として、参照します。この参照では、条件部の条件を満たしている必要はありません。

1501-2. 能力アイコンは、効果を意味する効果部と、条件を意味する条件部に分かれ、その両方を合わせることで 1 つの能力を意味します。

1501-2a. 能力アイコンは“（条件部に対応するテキスト）（効果部に対応するテキスト）”という能力を意味します。

1501-3. 条件部のアイコンは以下のテキストに対応します。

レッドゾーン	[永]あなたのライフがレッドゾーンなら、
開放中	[永]あなたのテリトリーが開放されているなら、
登場時	[自]このユニットが登場した時、
ドロップ時	[自]このユニットがフィールドからドロップした時、
バトル時	[自]このユニットがバトルする時、
自ターン	[永]あなたのターンなら、
相手ターン	[永]相手のターンなら、
	[永]（無条件で常時）
	（属性表記、複数ある場合は羅列） [永]（無条件で常時、【ブライト】能力で使用）

1501-4. 効果部のアイコンは以下のテキストに対応します。

	（条件部が自動なら） このターン中、	このユニットは【デコイ】を得る。
		このユニットは【ブリッツ】を得る。
		このユニットは【バーサーク】を得る。
-BRIGHT- +3000		このユニットは「【ブライト（条件部の属性）＋3000】」を得る。
-BRIGHT- +5000		このユニットは「【ブライト（条件部の属性）＋5000】」を得る。

		このユニットのパワーを＋3000。
		このユニットのパワーを＋5000。
		このユニットのヒットを＋1。
		このユニットのヒットを＋2。
	あなたは1枚引く。	
	あなたは2枚引く。	
	スカウト1する。	
	スカウト2する。	
	あなたの山札をシャッフルし、山札の上から1枚をライフの先頭に置く。	

1501-5. 能力アイコンで表記された能力は、そのカードが持つテキストの一部であるものとして扱います。

1501-6. 無条件で常時のアイコンで、かつキーワード能力を得る組み合わせである場合、そのキーワード能力を常に持つカードとして扱います。

1600. その他のルール

1601. カウンター

1601-1. 特定のプレイヤーやカードがカウンターを得たり取り除いたりすることがあります。

1601-1a. ゲーム上ではカウンターはなんらかの小物等で存在することを示します。

1601-1b. プレイヤーがカウンターを得た場合、そのプレイヤーが所有していることが明確である場所にそのカウンターを置きます。

1601-1c. カードがカウンターを得た場合、ゲームに支障が無い範囲で、そのカードの上またはそのカードの近くにそのカウンターを置きます。

1601-1d. カウンターを取り除く場合、指定のカウンターを指定の場所から取り除いてゲーム内に存在しない状態にします。

1601-2. カウンターは名称を持ちます。

1601-2a. “(名称)カウンター”は、その名称を持つカウンターを意味します。

1601-2b. 同じ名称を持つカウンターは、そのカウンターを置いた効果に関係なく、すべて同等に扱います。

1602. 永久循環

1602-1. 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ことがありえます。これを永久循環と呼び、この場合は、以下に従います。

1602-1a. 両プレイヤーにその永久循環を停止する選択肢が存在する場合、ターンプレイヤーは、その循環行動で実際に行われる一連の行動を示し、その後にその行動を実行する回数を示します。その後、非ターンプレイヤーは、その回数の行動を実行することを認めるか、それより少ない回数の行動を実行させた上で、その行動に含まれない行動を行うかを選べます。その後、その選択に従ってそれらの行動を実行します。

1602-1b. 一方のプレイヤーにのみその永久循環を停止する選択肢が存在する場合、そのプレイヤーは、その循環行動で実際に行われる一連の行動を示し、その後にその行動を実行する回数を示し、それらの行動を実行します。

1602-1c. 永久循環の処理を行なった後、再びその永久循環の処理を行なう前と完全に同一のゲーム状態になった場合、その永久循環を再び実行することはできません。

1602-1d. 何らかの理由により、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。

1603. ターンを追加する処理

1603-1. なんらかの効果により、通常のターン進行に追加して特定のプレイヤーがターンを得る事があります。

1603-2. 追加のターンを得た場合、そのターンは現在のターンを完全に終えた後、次のターンを行うプレイヤーがターンを得る前に、その追加ターンを得たプレイヤーをターンプレイヤーとする追加のターンが実行されます。

1603-2a. 同一のターン中に複数のプレイヤーが追加のターンを得た場合、より後から追加のターンを得たプレイヤーのターンを先に実行します。

1603-2b. 何らかの理由で複数のプレイヤーが同時に追加のターンを得た場合、ターンプレイヤーが追加のターンを得る処理が先に行われたものとみなし、非ターンプレイヤーの追加ターンが先に実行されます。

1604. コマンドのユニット化

1604-1. なんらかの効果により、コマンドカードがユニットとしてフィールドに置かれることがあります。その場合、以下のルールに従います。

1604-2. そのカードはフィールドにある間、カードタイプ“コマンド”を失い“ユニット”を得ます。それ以外の情報は維持します。

1604-2a. そのカードが持つテキストは、特にユニットである間有効であることが明記されている物を除き、無効です。

1604-3. そのカードのユニット特有の情報（パワー、ヒット）は、そのカードをユニットとした効果によって定義されます。

1605. トークン

1605-1. ルールや効果により、カードと同様に扱う特殊な用具である“トークン”が生成されることがあります。

1605-2. トークンは生成する（536-1）ことによってゲーム内に置かれ、以降はカードとして扱いますが、以下が異なります。

1605-2a. トークンがいずれかのプレイヤーにとって可視でない（401-3）領域に移動した場合、その移動した直後にそれをその領域から取り除きます（536-2）。

1700. 特定のカードに関する規定

1701. 概要

1701-1. この章では、これまでのルールでの規定を越える個別のカードに関する、そのカード専用のルールを定義します。

1702. 第九層シバルバー/ORT

1702-1. カード「第九層シバルバー」は両面に情報があるカードです。

1702-1a. このカードは片面のカード名が「第九層シバルバー」で、もう片面のカード名が「ORT」です。このルールでは、カード名が「第九層シバルバー」である面を“シバルバー面”、カード名が「ORT」である面を“ユニット面”として参照します。

1702-1b. このカードがフィールドや解決領域以外の領域に置かれる場合、シバルバー面で置かれます。

1702-1c. このカードがフィールドや解決領域以外の領域にある場合、カードの情報としてはシバルバー面の情報を参照します。

1702-1d. 何らかの効果が、特定の領域にある「ORT」を参照する場合、それはその領域にある、カード名が「第九層シバルバー」であるカードも参照することができます。

1702-1d:i. これによりそのカードを「ORT」として他の領域に移動する場合、移動先の領域にそのカードをユニット面で置きます。

1702-2. テリトリーゾーンにあるシバルバー面の「第九層シバルバー」は、このカードが持つ永続条件による条件を満たしている場合、テリトリーゾーンから直接「ORT」としてプレイすることができます。

1702-2a. このルールにしたがってこのカードをプレイする場合、そのカードはユニット面の情報を持つものとしてプレイし、ユニット面で解決領域に移動します。

1702-2b. 解決領域での解決後、このカードをフィールドに移動する際は、ユニット面でフィールドに置きます。

1703. ぽまえらに伝えたいこと 超絶最かわてんしちゃん

1703-1. カード「ぽまえらに伝えたいこと 超絶最かわてんしちゃん」は、永続能力による勝利条件を持ちます。

1703-2. ルールによる処理（1300）が行われるかを確認する時点で、いずれかのプレイヤーの手札にこのカードが 5 枚以上ある間、そのカードの支配者は、自身の手札領域の可視状態をすべてのプレイヤーに対して可視であるようにすることを選べます。それを選んでいる状態で、このカードが手札に 5 枚以上ある場合、その支配者はこのゲームに勝利しているものとしてゲームが終了します（103-3）。

1703-2a. 複数のプレイヤーが同時にこの条件を満たしている場合、ゲームは引き分けで終了します。

付録 A. タッグチーム戦ルール

1800. タッグ戦の基本

1801. 概要

1801-1. このルールは、2 人チーム同士の対戦を定義するものです。

1801-2. このルール下のゲームにおいても、原則として総合ルールのルールには従いますが、チーム戦独自の環境により一部のルールが変更になります。

1801-2a. タッグ戦のルールが総合ルールと矛盾する場合、タッグ戦においては当ルールを優先します。

1802. 基礎用語

1802-1. このルールにおける“チーム”とは、タッグ戦において共同してゲームを行う 2 人のプレイヤーからなるグループを指します。

1802-2. このルールにおける“チームメイト”とは、タッグ戦においてあるプレイヤーと同一のチームにいるもう 1 人のプレイヤーを指します。

1803. ゲームの勝敗

1803-1. いずれかのプレイヤーがゲーム中になんらかの効果で勝利した場合、そのプレイヤーのいるチームが勝利します。同様に、いずれかのプレイヤーがゲーム中になんらかの効果で敗北した場合、そのプレイヤーのいるチームが敗北します。

1803-2. 投了はチーム内の両プレイヤーが同意した場合に宣言できます。

1900. ゲームの基本用語

1901. 支配者

1901-1. いずれかのカードの能力や効果が“あなた”を参照する場合、それはチームメイトを含みません。

1901-2. いずれかのカードの能力や効果が“味方”を参照する場合、それはそのカードや能力や効果の支配者または支配者のチームメイトを指します。

1901-3. このルールにおいてあるプレイヤーの“相手チーム”を参照する場合、それはそのプレイヤーのチームでないチームを参照します。

1901-4. いずれかのカードの能力や効果が“相手”を参照する場合、それはそのカードや能力や効果の支配者の相手チームのプレイヤーを指します。

1901-4a. 実際にこの“相手”が個別のプレイヤーを参照するのかすべての相手を参照するのかは、効果の内容によって異なります。

2000. 領域

2001. タッグ戦における領域

2001-1. ライフゾーンはチームで 1 つのみ持ちます。

2001-2. フィールドと解決領域とライフゾーンを除き、各プレイヤーは自身の領域を持ちます。

2001-2a. フィールドと解決領域は、タッグ戦においてもそれぞれ 1 つです。

2001-3. チームメイトのいずれかに対して可視であるカードや領域は、そのチームの両方のプレイヤーに対して可視です。

2002. ライフゾーン

2002-1. ライフゾーンはチームで 1 つのみ存在し、両プレイヤーが共有します。

2002-2. ライフゾーンのレッドゾーン枚数はチーム単位で管理します。

2002-2a. ゲーム開始時の各チームのレッドゾーン枚数は 8 枚です。

2002-2b. あるプレイヤーが“イエローゾーン”であることを参照する場合、それはそのプレイヤーのチームのライフゾーンのカードの枚数がレッドゾーン枚数よりも多いことを参照します。

2002-2c. あるプレイヤーが“レッドゾーン”であることを参照する場合、それはそのプレイヤーのチームのライフゾーンのカードの枚数がレッドゾーン枚数以下であることを参照します。

2002-3. いずれかのプレイヤーが自身のライフゾーンのカードを他の領域に移動する指示がある場合、その移動先に応じて以下の処理を行います。

2002-3a. それを解決領域またはフィールドに移動する場合、特にそのカードの支配者が示されていないのであれば、そのカードの所有者を支配者としてその領域に移動します。

2002-3b. それを解決領域でもフィールドでもない領域に移動する場合、そのカードの所有者に属するその領域に移動します。

2002-3b:i. そのカードを山札に戻した上で山札をシャッフルする指示がある場合、その指示により 1 枚でもそのカードが自分の属する山札に移動した各プレイヤーは、その山札をシャッフルする指示で自身の山札をシャッフルします。

2100. ゲームの準備

2101. デッキの準備

2101-1. チーム内の各プレイヤーは、それぞれ自身の未開放面のテリトリーカードのカード名が異なるものを準備する必要があります。

2101-2. チーム内でデッキ内のカード枚数を同一にする必要はありません。

2102. デッキの準備に関する選択ルール

2102-1. 両チームが合意した場合、あるいは大会等の規定により指定する場合、以下のいずれかのルールを追加で採用することができます。

2102-1a. 選択ルール 1:各プレイヤーはエースカードを 1 種選択し、メインデッキと D デッキを合わせたカード名が同一の各カードは、選択したエースカードは 4 枚まで、それ以外のカードは 2 枚まで入れることができます。

2103. ゲーム前の手順

2103-1. 同一チームはゲームを行う場所の一方に並んで、相手チームの正面に着席します。

2103-1a. チーム内の各プレイヤーのうち、相手に向かって左側に着席しているプレイヤーを“左プレイヤー”、右側に着席しているプレイヤーを“右プレイヤー”と呼びます。

2103-1b. あるチームの左プレイヤーはその相手チームの右プレイヤーの“正面のプレイヤー”です。同様に、あるチームの右プレイヤーはその相手チームの左プレイヤーの“正面のプレイヤー”です。

2103-2. 2 人ゲームにおいて先攻プレイヤーを決定する時点で、両チームのすべてのプレイヤーの中から無作為に 1 名のプレイヤーを選択し、開始プレイヤーとします。

2103-3. 2 人ゲームにおいてライフゾーンにカードを置く時点で、各チームはいずれか一方のプレイヤーを選択し、そのプレイヤーは自分の山札の一番上から指定枚数のカードを自分のチームのライフゾーンに置き、その後そのプレイヤーのチームメイトが自分の山札の一番上から指定枚数のカードを自分のチームのライフゾーンに置きます。

2103-3a. 指定枚数は、そのプレイヤーのテリトリーにゲーム開始時のライフの値が指定されている場合、その値から 2 を引いた枚数、そうでない場合は 8 枚です。

2200. ゲームの進行

2201. 概要

2201-1. ゲームは各プレイヤーのターンを順番に実行することで進めます。

2201-2. プレイヤーのターン順は、開始プレイヤーによって異なります。

2201-2a. 開始プレイヤーがチームの左プレイヤーである場合、ターン順は時計回り（先攻チームの左プレイヤー→後攻チームの右プレイヤー→後攻チームの左プレイヤー→先行チームの右プレイヤー）順に進み、以降これを繰り返します。

2201-2b. 開始プレイヤーがチームの右プレイヤーである場合、ターン順は反時計回り（先攻チームの右プレイヤー→後攻チームの左プレイヤー→後攻チームの右プレイヤー→先行チームの左プレイヤー）順に進み、以降これを繰り返します。

2202. ドローフェイズ

2202-1. 開始プレイヤーは、ゲームの最初のターンにおいてはドローフェイズをとばします。

2300. アタックとバトル

2301. 概要

2301-1. タッグ戦においては、チームは 1 つのフィールド上でアタックやブロックを行います。

2302. アタックステップ

2302-1. アタック目標は、以下を満たす場合に適正です。

2302-1a. アタック目標が、自身の正面のプレイヤーか、いずれかの相手プレイヤーが支配者であるレスト状態のユニットである。

2303. ブロックステップ

2303-1. ブロックの宣言は、ターンプレイヤーの相手チームのいずれか一方のプレイヤーのみが、自身が支配者であるユニットによって行うことができます。

2303-1a. ブロックは、アタック目標のプレイヤーやアタック目標のユニットの支配者やそのチームメイトが、自身が支配者であるユニットで行うことが可能です。

2400. プレイヤーに対するダメージ

2401-1. いずれかのプレイヤーに対してプレイヤーダメージ処理が行われる際のトリガーチェックでは、そのプレイヤーのライフゾーンの一番上のカードを公開するのではなく、そのプレイヤーが属するチームのライフゾーンの一番上のカードを公開します。

2401-1a. この時点でそのチームのライフゾーンにカードが存在しない場合、そのチームは敗北します。

2401-1b. そのカードがバスターアイコン()を持つ場合、そのプレイヤーダメージ処理が行われているプレイヤーに対し、ダメージ源がバスターアイコンでダメージ数が 1 のダメージが与えられます。その後、このカードを所有者の墓地に置きます。

2401-1c. そのカードがショットアイコン()を持つ場合、そのプレイヤーダメージ処理が行われているプレイヤーに関係なく、そのカードの所有者はそれをただちにコストを払わずにプレイする(512-2)ことができます。

2401-2. 能力や効果がなんらかの条件を持つ“ダメージを受けているプレイヤー”を参照する場合、いずれかのプレイヤーがその条件を持つダメージを受けているなら、そのプレイヤーのチームメイトもその条件を持つダメージを受けているものとみなされます。

2500. ウィンドウ

2501. 優先権

2501-1. 優先権はウィンドウ中にいずれか一方のチームのみが持ちます。いずれかのチームが優先権を持つ指示がある場合、もう一方のチームは優先権を持たない状態になります。

2502. ウィンドウの進行手順

2502-1. プレイウィンドウやダメージウィンドウを作成する指示がある場合、以下の手順に従って実行します。

2502-2. ターンプレイヤーのいるチームが優先権を持ちます。

2502-3. ルールによる処理を実行します。

2502-4. これがダメージウィンドウである場合、指定されたダメージパケットについて、プレイヤーダメージ処理を実行します。

2502-5. プレイヤーダメージチェックを行います。

2502-6. ルールによる処理を実行します。

2502-7. 優先権を持つチームは、以下のいずれかを実行します。

- パスする。
- そのチームのいずれかのプレイヤーの手札にある、プレイタイミングがクイックであるカードを 1 枚プレイする。
- そのチームのいずれかのプレイヤーが支配者である、タイミングがクイックである起動能力を 1 つプレイする。
- 現在がメインフェイズ中で、ターンプレイヤーが優先権を持ち、現在解決領域にカードや能力が存在せず、ダメージパケットも存在しない場合、ターンプレイヤーは以下のいずれかを実行する。
  - 自分の手札にあるカードを 1 枚エナジーゾーンに置く。
  - 自分の手札にある、プレイタイミングがノーマルであるカードを 1 枚プレイする。
  - 自分が支配者である、タイミングがノーマルである起動能力を 1 つプレイする。

2502-8. 優先権を持つチームがパスを実行し、これにより両方のチームが連続してパスを実行することになり、解決領域にカードや能力が存在しない場合、以下を実行します。

2502-8a. これがダメージウィンドウで、そのダメージパケットの与ダメージ数がそのダメージパケットのダメージ数未満である場合、1103-2 に戻ります。

2502-8b. これがダメージウィンドウなら、指定されたダメージパケットを消滅させます。

2502-8c. このウィンドウを終了します。

2502-9. 優先権を持つプレイヤーがパスを実行し、これにより両方のプレイヤーが連続してパスを実行することになり、解決領域にカードや能力が存在するなら、以下を実行します。

2502-9a. 解決領域に存在するカードや能力のうち最も後からプレイされたもの 1 つを解決します

2502-9b. ターンプレイヤーのいるチームが優先権を持ち、2502-5 に戻ります。

2502-10. 優先権を持つチームがパスを実行し、これにより両方のチームが連続してパスを実行したのでない場合、現在優先権を持っていないチームが優先権を持ち、その後 2502-6 に戻ります。

2502-11. 優先権を持つプレイヤーがパスをする以外の行動を実行した場合、2502-5 に戻ります。

2600. カードや能力のプレイと解決

2601. “相手”に関する処理

2601-1. コマンドや能力のプレイ時、そのコマンドや能力がプレイヤー以外の特定のカードや能力を対象とせずに単に“相手”を参照する場合、そのプレイの際、対象を選択するのと同じ時点で、そのカードや能力や効果の支配者は相手チームのいずれか一方のプレイヤーを選択し、そのカードや能力においてはその“相手”はそのプレイヤーを参照します。

例:「相手は手札を 2 枚捨てる」というコマンドは、プレイ時にその相手としていずれか一方の相手プレイヤーを選び、解決時にそのプレイヤーは手札を 2 枚捨てます。

例:「このユニットが登場したとき、そのターン中、相手のユニット全ては-5000」という自動能力は、プレイ時にその相手としていずれか一方の相手プレイヤーを選び、解決時にそのプレイヤーのすべてのユニットに－5000 の修正を与えます。

2601-2. コマンドや能力のプレイ時や解決時、それが特定のプレイヤーを指定せずに単に“相手”の支配するカードや能力を選択する場合、それはそのコマンドや能力の支配者の相手チームのいずれかのプレイヤーが支配するカードや能力を選択します。

2601-2a. そのようなカードや能力を複数選択する場合、支配者である相手プレイヤーが異なるカードや能力を同時に選ぶことができます。

例:「相手のユニット 2 体を対象とし、それを破壊する」というテキストにおいては、相手が異なるユニットを 1 体ずつ対象として選べます。

2601-3. 永続能力による持続効果が特定のプレイヤーを指定せずに単に“相手”に対して適用される場合、それはその効果の支配者の相手チームの両方のプレイヤーに対して適用されます。

例:「相手の手札の上限は－1 枚」という永続能力がある場合、各相手はそれぞれ手札の上限が 1 枚減ります。

2601-3a. 永続能力による持続効果が、特定のプレイヤーを指定せずに単に“相手”が特定の条件を満たすか否かを参照する場合、いずれか一方の相手がその条件を満たす場合に、その条件を満たすものとみなします。

例:「相手の手札が 0 枚なら、このユニットのパワー＋1000」という永続能力による持続効果は、相手のいずれか一方のプレイヤーの手札が 0 枚の間、パワーが＋1000 されます。

2700. ルールによる処理

2701. 誘発している自動能力のプレイ

2701-1. 誘発している自動能力のうちに支配者の異なる自動能力がそれぞれ存在する場合、ターンプレイヤーのチームのいずれかのプレイヤーの自動能力を先に解決領域に置きます。

2701-2. 誘発している自動能力のうちに支配者が同一のチームのプレイヤーである自動能力が複数存在する場合、そのチームがそれらを任意の順番ですべて解決領域に置きます。

付録:トークン一覧

カード名	テキスト	その他情報
クラスカード	（なし）	オーラ情報：＋1000