

# ゲートルーラー 総合ルール Ver. 1.7.0

最終更新:2023 年 10 月 27 日 ルール適用:即日

目次:

第1章 ゲームの概要	1
第2章 カードの情報	3
第3章 領域	7
第4章 プレイヤーの情報	14
第5章 ゲームの準備	15
第6章 ターンの進行	16
第7章 メインフェイズの行動	17
第8章 アタックフェイズ	20
第9章 ゲート処理	22
第10章 ドライブ処理	23
第11章 システム処理	24
第12章 ルールエフェクト	25
第13章 ダメージ処理と軽減と回復	26
第14章 カードや能力の処理	29
第15章 ゲームアクション	41
第16章 キーワードとキーワードスキル	51
第17章 その他のルール	59
更新履歴	60

## 第1章 ゲームの概要

### 1-1. 概要

1-1a. この文書は、ゲートルーラーのルールの詳細を解説したものです。

### 1-2. プレイヤー人数

1-2a. ゲートルーラーは2人のプレイヤーによる対戦カードゲームです。それ以外の人数による対戦は、現在の総合ルールでは対応していません。

### 1-3. 総合ルールの基礎用語

1-3a. この総合ルールにおける‘ゲーム’とは、これ以降で規定する規則に従って進められ、最終的に勝敗をもって決着し終了する1回の対戦を指します。

1-3b. この総合ルールにおける‘プレイヤー’とは、ゲームを実際に行い対戦する人物を指します。

1-3c. この総合ルールにおける‘カード’とは、このゲームで使用する各種の情報が書かれた特定のゲーム用具を指します。

### 1-4. ゲームの勝利条件

1-4a. ゲーム中、敗北したプレイヤーはゲームから退場します。

1-4b. 現在ゲームに残っているプレイヤーが1名のみである場合、そのプレイヤーはゲームに勝利し、ゲームは終了します。

1-4b-1. ゲームに残っているプレイヤーがいない場合、ゲームは引き分けで終了します。

1-4c. 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。

1-4c-1. 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に投了を求めるまたは投了が求められることはありません。

## 1-5. ゲームの原則

1-5a. 総合ルールとカード上のテキストが示す行動が矛盾する場合、テキストの内容を優先します。

1-5b. 何らかの行動を指示される場合において、指示された行動の一部が実行不能な場合、それ以外の実行可能な部分は実行します。

1-5b-1. 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すべて実行できないなら、可能な限りの個数や回数を実行します。

1-5b-2. 行動を実行する際に個数や回数が指示されている場合、その個数や回数が0以下であったなら、その行動はまったく実行されません。

1-5c. 何らかの事物が現在の状態と同一の状態になることを指示された場合、その指示によってその事物がその状態になったとはみなされません。

1-5d. ルールや効果により何らかの行動を実行する指示が行われた際、同時にその行動を禁止する効果が存在していた場合、その行動は実行されません。

1-5e. ゲーム中に数値の選択を求められた場合、0以上の整数のみが選択できます。

1-5f. ある事物が‘(条件)である’とは、その事物がその条件を満たす情報や状態を少なくとも1つ満たしていることを意味します。同様に、ある事物が‘(条件)でない’とは、その事物がその条件を満たす情報や状態をまったく持っていないことを意味します。

例:あるユニットが‘大地’と‘ビースト’の両方の属性を持っている場合、このユニットはビーストの属性を持っていても‘大地である’という条件を満たし、大地という属性を持っていても‘ビーストでない’という条件は満たしません。

1-5g. 何かの情報を求める際に、その情報自体が存在しない場合、それが数値であれば0、数値以外であれば情報が無いことが与えられます。

例:あるプレイヤーの手札の枚数を求める必要がある状況で、そのプレイヤーが手札の存在しないルーラーを使っている場合、手札の枚数は0です。

例:あるプレイヤーのエナジーカードの所属軍を求める必要がある場合、所属軍はありません。

1-5h. 両方のプレイヤーが何らかの選択を行う際、その一方の選択がもう一方の選択に影響を与える情報を含む場合、ターンプレイヤーが先に選択を行います。そうでない場合、両プレイヤーが同時にその選択を行います。

## 第2章 カードの情報

ルーラー	ユニット	エナジー	ゲッシュ
			
イベント	フィールド	フォース	
			<ul style="list-style-type: none"> <li>① カード名</li> <li>② カードタイプ</li> <li>③ 所属軍</li> <li>④ 属性</li> <li>⑤ ライフ</li> <li>⑥ レベル</li> <li>⑦ キーアイコン</li> <li>⑧ レジェンドアイコン</li> <li>⑨ ATK (アタック)</li> <li>⑩ HP (ヒットポイント)</li> <li>⑪ STK (ストライク)</li> <li>⑫ テキスト</li> <li>⑬ フレーバーテキスト</li> <li>⑭ イラスト</li> <li>⑮ 付記情報</li> </ul>

### 2-1. 概要

2-1a. ゲームで使用するカードには各種の情報が書かれています。

2-1b. ゲーム中に‘(情報)カード’を参照する場合、あるいは単に‘(情報)’のみが表記される場合、その内容の情報を持つカードを意味します。

例: ‘ユニットカード’とは、‘ユニット’を情報として持つカードを参照します。

例: ‘ワイルドフォースが攻撃した’とは、‘ワイルドフォース’を情報として持つカードが攻撃したことを意味します。

2-1b-1. ゲーム中に特に領域を指定せずに‘(情報)カード’や‘(情報)’を参照する場合、場の該当するカードを参照します。

例: 特に領域をしていない‘君の(ドラゴン)’とは、場にある君が支配者である、属性に(ドラゴン)を含むカードを意味します。

2-1c. あるカードの元々の情報を参照する場合、そのカード自身に記載されている情報を参照します。

### 2-2. カード名

2-2a. このカードの固有の名称です。

2-2b. カード名はデッキを構築する際の制限において参照されます(5-2c-1b)。

2-2c. 効果において“(名称)”(二重引用符)で名称を参照する場合、それは文脈に応じて‘そのカード名がその名称であるカード’または‘カード名の一部の語句’を意味します。

例:テキストに“鎌鼬のジョー”と記載されている場合は、「鎌鼬のジョー」がカード名に含まれるカードが該当するので、「鎌鼬のジョー」と「鎌鼬のジョー in ニューヨーク」のどちらも該当します。

2-2d. 効果において《(名称)》(二重山括弧)で名称を参照する場合、‘そのカード名が完全にその名称と一致するカード’を意味します。

例:テキストに《鎌鼬のジョー》と記載されている場合は、「鎌鼬のジョー」は該当しますが、「鎌鼬のジョー in ニューヨーク」は該当しません。

2-2e. なんらかの効果がカード名を選択する事を求める場合、ゲートルーラーの現在発行されているいずれかのカードが持つカード名を選択します。

2-2e-1. その際、お互いのプレイヤー、またはジャッジが特定の1枚を認識可能なカード情報を提示する事で、カード名の代わりとする事ができます。

### 2-3. カードタイプ

2-3a. このカードが属するカード群です。

2-3b. カードタイプは‘ルーラー’(表記はRULER)、『ゲッシュ(GEIS)』、『ユニット’(UNIT)』、『イベント’(EVENT)』、『フィールド’(FIELD)』、『エナジー’(ENERGY)』のいずれかです。

### 2-4. 所属軍

2-4a. このカードが所属する軍です。

2-4b. 所属軍は以下のいずれかです。カードによっては、記載されている本来の所属軍とは別の所属軍として扱えるカードも存在します。

1.  ウォルナー

2.  アトラス

3.  東妖

4.  マジカルユニバース

5.  侵略次元

2-4c. 所属軍はデッキ構築やカードや能力や効果により参照されることがあります。

### 2-5. 属性

2-5a. このカードが持つ特徴です。

2-5b. 属性はカードや効果や能力により参照されることがあります。

2-5c. なんらかの効果が属性を選択することを求める場合、ゲートルーラーの現在発行されているいずれかのカードが持つ属性を選択します。

2-5d. 効果において〈(名称)〉(山括弧)で名称を参照する場合、それは‘その名称の属性を含む(カード)’を意味します。

2-5d-1. 複数の属性を指定する場合、‘〈属性1・属性2〉’のように‘・’(中黒)で属性を区切って表記します。これは‘〈属性1〉または〈属性2〉のうち最低1つの属性を含む(カード)’を意味します。

## 2-6. ライフ

2-6a. ルーラーが持つ、プレイヤーの耐久力を意味します。

2-6b. プレイヤーは自身のルーラーのライフに等しいダメージを受けて回復できない場合、ゲームに敗北します(12-2a-1)。

2-6c. ゲーム中にルーラーの現在のライフを参照する場合、そのルーラーのライフの値からそのルーラーの支配者のダメージゾーンのカードの枚数を引いた値を参照します。

2-6c-1. プレイヤーの現在のライフを参照する場合、そのプレイヤーが支配者であるルーラーの現在のライフを参照します。

## 2-7. レベル

2-7a-1. このカードの強さの基準となる値です。

2-7a-2. レベルはプレイ時のコストを支払う際に参照します。

## 2-8. キーアイコン

2-8a-1. このカードがオーバードライブ能力(16-2)やタッチダウン能力(16-3)やカウンター能力(16-4)を持つ場合に、それを持っていることを示すアイコンです。

## 2-9. レジェンドアイコン

2-9a-1. このカードが強力なカードであることを示すアイコンです。

2-9a-2. このアイコンがあるカードは‘レジェンドカード’と呼ばれ、デッキ構築の際に参照されます(5-2c-1e)。

## 2-10. ATK(アタック)

2-10a-1. このルーラーやユニットの、ユニットへの攻撃力を意味します。

2-10a-2. ルーラーやユニットが他のユニットに攻撃してダメージを与える場合、自身のATKに等しいダメージを与えます。

## 2-11. HP(ヒットポイント)

2-11a-1. このユニットの耐久力を意味します。

2-11a-2. ユニットがルーラーや他のユニットの攻撃を受けた場合、そのユニットは負っているダメージ(3-6g)がその点数分増加します。HPがダメージにより減少することはありません。

2-11a-3. ユニットは自身が負っているダメージが自身のHP以上になった場合、または自身のHPが0以下になった場合に破壊されます(15-12)。

## 2-12. STK(ストライク)

2-12a-1. このルーラーやユニットの、ルーラーへの攻撃力を意味します。

2-12a-2. ルーラーやユニットが他のルーラーに攻撃してダメージを与える場合、自身のSTKに等しいダメージを与えます。

## 2-13. テキスト

2-13a-1. このカードが持つ能力や効果を意味します。

2-13a-2. カードテキストが背景の違う枠や行先頭の「■」により複数の段落に別れている場合、それぞれの段落が独立した能力や効果を意味します。

2-13a-3. カードがカウンター能力(16-4)を持つ場合、それは背景が異なる別枠で表記されます。

2-13a-4. カードテキストの一部に、カッコ書きで能力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、テキストの一部とはみなしません。

2-13a-5. ルーラーによりカードのテキストが無くなる指示がある場合、そのカードのテキストの内容を全て無視し、テキストは無いものとして扱います。

## 2-14. フレーバーテキスト

2-14a-1. このカードの背景等を説明する文章です。

2-14a-2. フレーバーテキストはゲーム上の意味を持ちません。

## 2-15. イラスト

2-15a-1. カードのイメージを示す絵図です。

2-15a-2. イラストはゲーム上の意味を持ちません。

## 2-16. 付記情報

2-16a-1. コレクター番号、レア度、権利表記、イラストレーター名等の情報です。

2-16a-2. 付記情報はゲーム上の意味を持ちません。

2-16a-2a. 一部ルーラーは、デッキの構築に際し付記情報を参照する事があります。

## 2-17. カードの分類

2-17a-1. カードはその情報により、以下の分類に属する場合があります。

2-17a-2. カードタイプがユニットかフィールドかフォースである、または使用タイミングが通常であるイベントカードは、「通常プレイカード」と呼ばれます。

2-17a-3. セットゾーンに置くことのできるカードは「セットできる」カードと呼ばれ、以下のカードが該当します。

- ・使用タイミングが【オープンカード】(16-15)でないイベントカード
- ・なんらかの効果によりセットできることが明示されているカード

## 第3章 領域

### 3-1. 概要

3-1a. 領域とは、ゲーム中にカードや能力等が置かれる場所です。

### 3-2. 基本原則

3-2a. ゲーム中、カードは領域と呼ばれるいずれかの場所に置かれます。各領域はゲートを除き、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。

3-2a-1. 場はいくつかの領域が包含する空間の概念で、この各領域は各プレイヤーが自分に属するものを有しています。

3-2b. 各領域のカードは、それぞれ特定のプレイヤーに対して‘公開状態’か‘非公開状態’のいずれかになります。

3-2b-1. あるプレイヤーは、自分に対して公開状態であるカードの情報をいつでも確認することができます。

3-2b-2. あるプレイヤーは、自分に対して非公開状態であるカードの情報を確認できません。

3-2b-3. 公開か非公開かに関係なく、プレイヤーはある領域にあるカードの枚数をいつでも知ることができます。

3-2b-4. いずれかのプレイヤーに対して非公開である領域にあるカードは、特定の情報を持つまたは持たないことが保証されません。

3-2b-5. いずれかのプレイヤーに対して非公開である領域にあるカードを選択する際に、そのカードが特定の情報を持つことが選択の条件である場合、そのカードを選択した上で、すべてのプレイヤーに公開します。

3-2b-5a. いずれかのプレイヤーに対して非公開である領域にある‘セットできる’(2-17c)カードであるカードを選択する際、それ以外にそのカードを選択するための条件となる情報がないのであれば、そのカードを選択後にセットゾーンに置くかぎりにおいて、そのカードを公開する必要はありません。

**3-2b-6. いずれかのプレイヤーに対して非公開である領域にあるカードを選択する際に、そのカードが特定の情報を持つことが選択の条件である場合、その領域内にそのカードがあっても選ばないことが可能です。**

3-2c. 一部の領域において、カードの順番が管理されることがあります。

3-2c-1. カードの順番が管理される領域においては、各カードがどの順番で置かれているかを明示する必要があり、原則としてカードを重ねることでその順番を明示します。

3-2c-2. カードの順番が管理される領域においては、特に認められないかぎり、ルールや効果によらずにその順番を変更することはできません。

3-2d. カードが場にあるいずれかの領域から場にある別な領域に移動する場合、それは同一カードとして移動します。

3-2d-1. そのカードのアクト/レスト状態は可能な限り維持されます。

3-2e. カードが3-2dでない移動を行う場合、それは新しい領域での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ません。

3-2e-1. あるカードが現在の領域から別な領域に移動する際に、その移動を行った効果が明示的にそのカードを追跡している場合、そのカードはその移動による新たな領域で参照されます。

3-2e-2. 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所有者が決めます。

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。

3-2f. カードが場に属さない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所有者に属する領域に移動します。同様に、カードや能力や効果が特に属するプレイヤーを指定せずに領域を参照している場合、それがカードを選択する範囲を参照するものでないかぎり、それはそのカードや能力や効果の支配者に属する領域を参照します。

3-2g. ルーラーにより、あるプレイヤーの特定の領域の数が変更される、または存在しなくなる場合があります。

3-2g-1. カードが存在しない領域に移動しようとする場合、その移動は実行されず、カードは現在の領域にとどまります。

3-2h. ある領域の複数枚のカードに対して処理を行う際に、‘(枚数)まで’等の表記でその枚数を選択できる場合、実際に処理を行う枚数を指定した上で、その枚数の処理を実行します。

3-2i. ある領域に、本来その領域に置くことのできないカードが移動しようとする場合、そのカードは移動しません。

3-2j. ある領域のカードやある条件下の一連のカード群に対し、特に枚数を指定せずに何かの処理を行う指示がある場合、それはその領域にある、あるいは条件を満たすすべてのカード群に対して処理を行います。

例: ‘このソウルを墓地に置く’指示は、特に枚数を指定しない指示であるため、このカードに関連付けられたソウルを全て墓地に置きます。

3-2j-1. これによるカード群の処理が実際に行われたかどうかは、これにより1枚以上のカードに対してその処理が実際に行われたことを基準とします(1-5b-2)。

例: ‘このソウルを墓地に置く’をコストとする能力は、このソウルが0枚だった場合は実際の処理ができないため、支払うことができません。

3-2k. 手札または場から、デッキの一番上以外の手札でも場でもない領域にカードが移動する際、その移動先においてそのカードがいずれかのプレイヤーに非公開であるなら、そのカードをすべてのプレイヤーに公開した後にそのカードを移動します。

3-2l. 効果において複数の領域を指定する場合、それぞれの領域名を・(中黒)で区切って表記します。

例: ‘君の墓地・ダメージゾーン’と記載されている場合、‘自分の墓地および自分のダメージゾーン’を意味します。

3-2l-1. このテキストにより1枚のカードを選んだり、処理を実行したりする場合には、特に指定がない限り、・で区切られているいずれかの1つの領域から1枚のカードを選んだり、処理を実行したりします。(区切られた全ての領域からカードをそれぞれ選んだり、処理を実行したりするわけではありません。)

3-2l-2. このテキストにより複数枚のカードを選んだり、処理を実行したりする場合には、特に指定がない限り、・で区切られている各領域から任意の組み合わせでカードを選んだり、処理を実行したりします。(区切られた全ての領域からカードをそれぞれ選んだり、処理を実行したりする事も可能です。また、いずれか1つの領域からカードをそれぞれ選んだり、処理を実行したりする事も可能です。)

### 3-3. 配置状態

3-3a. 一部の領域において、カードはアクト状態かレスト状態かのいずれかの配置状態を持ちます。アクト状態のカードはプレイヤーから見て縦向き(短辺が手前)に置くことでそれを示

し、レスト状態のカードはプレイヤーから見て横向き(長辺が手前)に置くことでそれを示します。

3-3a-1. カードがアクト状態やレスト状態の配置状態を持つ領域にカードを置く際、特に指定が無いかぎり、アクト状態でカードを置きます。

3-3a-2. カードはアクト状態かレスト状態のいずれか一方の配置状態のみ持ちます。カードはアクト状態になった場合はレスト状態ではなくなり、逆も同様です。

3-3b. 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。

3-3b-1. あるカードを領域に置く際、特に指定が無いかぎり、すべてのプレイヤーに対して公開であるカードはその領域に表向きに、そうでないカードはその領域に裏向きに置かれます。

3-3b-2. カードは表向きか裏向きかのいずれか一方の配置状態のみ持ちます。表向きになった場合は裏向きではなくなり、逆も同様です。

3-3b-3. カードが裏向きであっても、その領域が特定のプレイヤーに対して公開状態である場合、そのプレイヤーはそのカードの情報を知ることができます。

### 3-4. デッキ置場

3-4a. プレイヤーが用意したデッキを置く領域です。

3-4a-1. ルールや能力や効果がゲーム中に‘デッキ’を参照する場合、それはデッキ置場のカードを意味します。

3-4b. デッキ置場はすべてのプレイヤーに対し非公開状態で、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。

3-4c. デッキ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。

### 3-5. 手札

3-5a. プレイヤーが引いたカードを置く領域です。

3-5b. 手札はそれが属するプレイヤーに対して公開状態で、それ以外のプレイヤーに対して非公開状態です。手札のカードの順番は管理されません。

3-5c. 手札に置けるカードの枚数には制限はありません。

### 3-6. 場

3-6a. ゲーム中にユニットやイベントやフィールドを展開する空間です。

3-6b. 場はルーラーゾーン、攻撃ゾーン、守備ゾーン、セットゾーン、フィールドゾーンを包含します。

3-6b-1. 場のカードの公開/非公開、配置状態の有無、順番の管理は、それぞれのゾーンの規定に従います。

3-6b-2. 場を参照する際、自分に属する領域は‘君の場’、同様に相手に属する領域は‘相手の場’となり、特に指定が無ければお互いの場を参照します。

3-6c. ゲーム中に特に領域を指定せずに、何らかのカードの情報のみでカードを参照する場合、それは場にあるその情報を持つカードを参照します(例外:ドライブゾーンのユニットカードのオーバードライブ能力(16-2c))。

例:効果が‘ユニット’を参照する場合、それは場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。

- 3-6d. 各プレイヤーの攻撃ゾーンと守備ゾーンは‘前列’であるとみなされます。
- 3-6e. 各プレイヤーの場の領域のうち、同じ縦列に並んでいるとみなされる一連のゾーンを‘ライン’と呼びます。
  - 3-6e-1. 守備ゾーンとルーラーゾーンは同一ラインにあり、このラインを‘中央ライン’と呼びます。
  - 3-6e-2. 攻撃ゾーンは、それぞれが異なったラインにあります。また、各攻撃ゾーンと守備ゾーンは異なったラインにあります。
  - 3-6e-3. 同一ラインのゾーンには前後関係があります。
    - 3-6e-3a. 中央ラインでは、守備ゾーンはルーラーゾーンよりも前にあります。
    - 3-6e-3b. あるラインにおいて、そのラインのあるユニットやルーラーがそのラインの他のすべてのユニットやルーラーよりも前にある場合、そのユニットやルーラーはそのラインにおける‘最前’であるとみなされます。
- 3-6f. 場にあるルーラーは、それぞれ‘負っているルーラーダメージ’の数値情報を持ちます。
  - 3-6f-1. ゲーム開始時の各ルーラーの負っているルーラーダメージは0です。
  - 3-6f-2. 負っているルーラーダメージは、そのプレイヤーのルーラーダメージ処理(13-5)で参照されます。
- 3-6g. 場にあるユニットは、それぞれ‘負っているダメージ’の数値情報を持ちます。
  - 3-6g-1. 新たに場に置かれたユニットカードの負っているダメージは0です。
  - 3-6g-2. 負っているダメージは、ユニットを‘破壊する’ゲームアクション(15-12)で参照されます。

### 3-7. ルーラーゾーン

- 3-7a. プレイヤーのルーラーとゲッシュを置く場所です。
  - 3-7a-1. ルーラーゾーンは常に1つのみ存在します。
  - 3-7a-2. ゲーム中に単に‘カード’を参照する場合、ルーラーゾーンのルーラーカードはその参照に含まれません。
- 3-7b. ルーラーゾーンはすべてのプレイヤーに公開状態で、アクト/レストの配置状態を持ちます。
- 3-7c. ルーラーゾーンにはルーラーカードとゲッシュのみ置くことができます。
- 3-7d. ゲーム中ルーラーゾーンのゲッシュはカードとして扱わず、参照されません。
- 3-7e. ルーラーカードは場を離れません。
  - 3-7e-1. 【装着】(16-24)以外の何らかの理由でルーラーカードを移動させる指示がある場合、それは行いません。

### 3-8. 攻撃ゾーン

- 3-8a. 相手に攻撃を行うことのできるユニットを置く場所です。
  - 3-8a-1. 攻撃ゾーンの個数は、プレイヤーが使用するルーラーによって規定されます。
  - 3-8a-2. 特に指定が無い場合、ルーラーに近い左右の攻撃ゾーンを使用します。
- 3-8b. 攻撃ゾーンの表向きのカードはすべてのプレイヤーに公開状態です。裏向きのカードはそれが属するプレイヤーに対して公開状態で、それ以外のプレイヤーに対して非公開状態です。
- 3-8c. 攻撃ゾーンはアクト/レストの配置状態を持ちます。

3-8d. 攻撃ゾーンにはユニットとして扱うカードのみ置くことができます。

### 3-9. 守備ゾーン

3-9a. 自分のルーラーを守るユニットを置く場所です。

3-9a-1. 守備ゾーンの個数は、プレイヤーが使用するルーラーによって規定されます。

3-9b. 守備ゾーンの表向きのカードはすべてのプレイヤーに公開状態です。裏向きのカードはそれが属するプレイヤーに対して公開状態で、それ以外のプレイヤーに対して非公開状態です。

3-9c. 守備ゾーンのユニットは常にレスト状態で置かれます。ただし、守備ゾーンでもアクト状態が認められているカードはアクト状態で置かれます。

3-9d. 守備ゾーンにはユニット、または装着状態のカードのみ置くことができます。

### 3-10. セットゾーン

3-10a. 自分のイベントカードを置くゾーンです。

3-10a-1. セットゾーンの個数は、プレイヤーが使用するルーラーによって規定されます。

3-10a-2. 複数のセットゾーンがある場合、そのいずれかに置いたカードを、効果などによる指定無しで他のセットゾーンに移動することはできません。

3-10b. セットゾーンはそれが属するプレイヤーに対して公開状態で、それ以外のプレイヤーに対して非公開状態です。セットゾーンのカードの順番は管理されません。

3-10c. セットゾーンにはセットできるカードのみ置くことができます。

3-10d. セットゾーンにいずれかのプレイヤーに非公開状態で置かれているカードが他のセットゾーンでない領域に移動する場合、そのカードはセットゾーンで公開した後に移動します。

3-10e. カードや能力や効果が‘セットカード’を参照する場合、それは‘セットゾーンに置かれているカード’を参照します。

3-10f. セットゾーンのカードはソウルを得る事は出来ません。

3-10g. セットされているイベントカードは、その使用タイミングを満たしている場合にプレイすることができます。

### 3-11. フィールドゾーン

3-11a. 自分のフィールドカードを置くゾーンです。

3-11a-1. フィールドゾーンは常に1つのみ存在します。

3-11b. フィールドゾーンはすべてのプレイヤーに対して公開状態です。フィールドゾーンのカードの順番は管理されません。

3-11c. フィールドゾーンにはフィールドカードのみ置くことができます。

### 3-12. ドライブゾーン

3-12a. ドライブ処理(第10章)を行うカードを一時的に置く領域です。

3-12b. ドライブ処理が行われる場合、ドライブされたカードは一時的にこの領域に置かれ、規定の処理を行った上で他の領域に移動します。

3-12c. ドライブゾーンはそれが属するプレイヤーに対して公開状態で、それ以外のプレイヤーに対して非公開状態です。ドライブゾーンのカードの順番は管理されません。

### 3-13. ダメージゾーン

- 3-13a. ルーラーが受けたダメージによるカードを置く領域です。
- 3-13b. ダメージゾーンのカードは、表向きまたは裏向きの配置状態を持ちます。
  - 3-13b-1. ダメージゾーンにカードを置く場合、特に指定がないかぎり、表向きにカードを置きます。
- 3-13c. ダメージゾーンのカードは、表向きである場合はすべてのプレイヤーに対して公開状態で、裏向きである場合はそれが属するプレイヤーに対して公開状態で、それ以外のプレイヤーに対して非公開状態です。ダメージゾーンのカードの順番は管理されません。
  - 3-13c-1. ダメージゾーンの裏向きのカードは、そのカードが本来持つ情報を持たず、他の効果により情報を追加される場合は追加されません。
  - 3-13c-2. ダメージゾーンの裏向きのカードをプレイしようとする場合、それはプレイされません。
- 3-13d. ダメージゾーンのカードの枚数が、それが属するプレイヤーのルーラーのライフ以上である場合、そのプレイヤーはゲームに敗北します(12-2a-1)。

### 3-14. ソウルゾーン

- 3-14a. ソウルとして扱われるカードが置かれる領域です。
- 3-14b. ソウルゾーンのカードは、表向きまたは裏向きの配置状態を持ちます。
  - 3-14b-1. ソウルゾーンにカードを置く場合、特に指定がないかぎり、表向きにカードを置きます。
- 3-14c. ソウルゾーンのカードは、表向きである場合はすべてのプレイヤーに対して公開状態で、裏向きである場合はすべてのプレイヤーに対して非公開状態です。ソウルゾーンのカードの順番は管理されません。
- 3-14d. この領域のカードは、通常いずれかのカードに関連付けられています。
  - 3-14d-1. あるカードの「ソウル」とは、そのカードに関連付けられているソウルゾーンのカードを意味します。
  - 3-14d-2. この領域に、どのカードにも関連付けられていないカードが存在する場合、それはルールエフェクト(12-5a)で墓地に置かれます。
  - 3-14d-3. 関連付けを明確にするために、通常はこの領域のカードは関連付けられているカードの下に重ねて置かれます。
  - 3-14d-4. 「(あるプレイヤー)のカードのソウル」を参照する場合、それはそのプレイヤーが支配者である場にあるカードのソウルを参照します。
    - 3-14d-4a. 相手のカードを自分のカードのソウルに入れる場合、その相手のカードの支配者を自分に変更します。
    - 3-14d-4b. あるカードが特に条件を指定せずにソウルを参照する場合、そのカードに関連付けられているソウルを参照します。
  - 3-14d-5. ドライブゾーン・ゲート・公開されている手札のカード・場のユニットとフィールド、以外のカードにこの領域のカードを関連付けることはできません。
- 3-14e. この領域のカードAが他のカードBに関連付けられていて、そのカードBが場に属する領域間の移動でない移動を行った場合、以下の例外を除き、カードAのカードBに対する関連付けは取り消されます。
  - 3-14e-1. ドライブゾーンにあるカードに関連付けられているソウルは、そのドライブゾーンのカードがプレイされた場合、ゲートに移動したそのカードに引き続き関連付けられます。

3-14e-2. ゲートにあるカードに関連付けられているソウルは、そのゲートのカードが解決されて場に出る場合、場に移動したそのカードに引き続き関連付けられます。

3-14e-3. 【合成召喚】のルール(16-31d)

### 3-15. 墓地

3-15a. 破壊されたカードや使用済みのカードなどが置かれる領域です。

3-15b. 墓地のカードはすべてのプレイヤーに対して公開状態で、順番は管理されません。

### 3-16. エナジーゾーン

3-16a. プレイヤーのエナジーカードを置く領域です。

3-16b. エナジーゾーンのカードは、表向き/裏向き及びアクト/レストの配置状態を持ちます。

3-16b-1. エナジーゾーンにカードを置く場合、特に指定がないかぎり、表向きにカードを置きます。

3-16c. エナジーゾーンのカードは、表向きである場合はすべてのプレイヤーに対して公開状態で、裏向きである場合はすべてのプレイヤーに対して非公開状態です。エナジーゾーンの表向きのカードの順番は管理されず、裏向きのカードは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。

3-16d. エナジーゾーンの裏向きのカードを見ずに(15-5)指定する場合、特に指定がないかぎり、一番上のカードを指定します。

3-16d-1. 複数のカードを指定する場合、特に指定がないかぎり、一番上から順に指定枚数のカードを指定します。

3-16e. エナジーゾーンの裏向きのカードが他の領域に移動する場合、特に指定がないかぎり、一番上のカードを移動します。

3-16e-1. 複数のカードが他の領域に移動する場合、特に指定がないかぎり、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。

3-16e-2. 表向きのカードと裏向きのカードが移動する場合、それらは1枚ずつ移動し、表向きのカードは任意の順で移動します。

### 3-17. 除外エリア

3-17a. ゲーム中に除外されたカードが置かれる領域です。

3-17b. 除外エリアのカードはすべてのプレイヤーに対して公開状態で、順番は管理されません。

### 3-18. ゲート

3-18a. プレイされたカードや能力が解決されるまで置かれる領域です。

3-18b. ゲートはゲームに1つだけ存在し、すべてのプレイヤーに対して公開状態で、カードや能力の順番が管理されます。

### 3-19. カウンターゾーン

3-19a. ルーラーに与えられたダメージの処理を行うために、一時的にカードが置かれるゾーンです。

- 3-19b. カウンターゾーンのカードはすべてのプレイヤーに対して公開状態で、順番は管理されません。

## 第4章 プレイヤーの情報

### 4-1. 概要

- 4-1a. ゲーム中、プレイヤーは自身やカードとの関係において様々な情報を持ちます。

### 4-2. プレイヤーの参照

- 4-2a. ゲーム中、カードや能力や効果により‘君’が参照される場合、それはそのカードや能力や効果の支配者を参照します。
- 4-2b. ゲーム中、カードや能力や効果により‘自分’が参照される場合、それはその表記よりも前で最も近いプレイヤー自身を参照します。同様に、カードや能力や効果により‘相手’が参照される場合、それはその表記よりも前で最も近いプレイヤーでないプレイヤーを参照します。
- 4-2b-1. このそれぞれの用語よりも前に基準となるプレイヤーを参照する用語が無い場合、それは基準となるプレイヤーとしてそのカードや能力や効果の支配者を参照します。
- 4-2c. ダメージを受ける事物として‘君’や‘相手’が参照される場合、それはそのプレイヤーが支配者であるルーラーカードを参照します。
- 4-2d. カードや能力や効果により‘味方の’という表記がある場合、それは‘君が支配者の’を意味します。同様に、‘敵の’という表記がある場合、それは‘君の相手が支配者の’を意味します。

### 4-3. プレイヤーの固有情報

- 4-3a. 各プレイヤーは‘召喚権’と‘召喚回数’という数値を持ちます。
- 4-3a-1. 召喚権とは、そのプレイヤーが自身のターン中に通常召喚を行う回数の上限です。
- 4-3a-1a. 自ターン中、自身の召喚権は、ルーラーにより規定された回数になります。
- 4-3a-1b. 他のプレイヤーのターン中は、自身の召喚権は無制限になります。
- 4-3a-2. プレイヤーは各ターンの開始時点で、自身の召喚回数が0になります。
- 4-3a-3. 召喚権や召喚回数や通常召喚に関する詳細なルールは、15-17を参照してください。
- 4-3b. 各プレイヤーは‘セット権’と‘セット回数’という数値を持ちます。
- 4-3b-1. セット権とは、そのプレイヤーが自身のターン中に7-5によるカードのセットを行う回数の上限です。
- 4-3b-1a. ルーラーによりセット権の規定が無い場合、そのルーラーのセット権は無制限になります。
- 4-3b-1b. 自ターン中、自身のセット権は、ルーラーにより規定された回数になります。
- 4-3b-1c. 他のプレイヤーのターン中は、自身のセット権は無制限になります。
- 4-3b-2. プレイヤーは各ターンの開始時点で、自身のセット回数が0になります。

#### 4-4. 所有者

4-4a. あるカードの所有者とは、そのカードをこのゲームに持ち込んだプレイヤーを意味します。

4-4a-1. カードの所有者はゲーム中に変更されません。

4-4b. ゲームの終了後、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。

#### 4-5. 支配者

4-5a. あるカードや能力や効果の支配者とは、そのカードや能力や効果のプレイや使用や解決において選択や処理を実行するプレイヤーを意味します。

4-5a-1. ゲーム中、何らかの処理により支配者が変わる事があります。

4-5b. カードは常に所有者が支配者である状態でゲームを開始します。また、カードがゲートにある間、それはそのカードをプレイしたまたはゲートに置いたプレイヤーがそのカードの支配者です。

4-5c. 能力の支配者は、その能力を有するカードの支配者、またはその能力がゲートに存在する場合はその能力をプレイしたプレイヤーです。

4-5d. 効果の支配者は、その効果を発生した能力の支配者です。

## 第5章 ゲームの準備

### 5-1. 概要

5-1a. 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。

### 5-2. デッキの構築

5-2a. 各プレイヤーは、自分のルーラーとデッキを準備します。

5-2b. ルーラーはちょうど1枚のみ準備します。

5-2b-1. 5-2aで準備したルーラーに対応するゲッシュを1枚準備する事が出来ます。

5-2b-2. ゲッシュを準備した場合、ゲッシュの内容に従い、該当するルーラーのルール及びテキスト、ライフ・ATK・STKを変更・追加します。

5-2c. デッキは、ルーラーまたはゲッシュでないカードによって構成されたカードの束です。

5-2c-1. 5-2bで選んだルーラーにより、デッキを構築する際の各種の制限が指定されます。

5-2c-1a. デッキ枚数: デッキで使用するカードの枚数。デッキ内のカードの枚数はこの値ちょうどである必要があります。

5-2c-1b. 所属軍上限: デッキ内に入れることができる所属軍の種類数。デッキ内の全カードを通しての所属軍の種類数は、この値を超えることはできません。

5-2c-1b-1 ルーラーによっては、「ユニットカードの所属軍上限」「ユニットカード以外の所属軍上限」など、特定のカードタイプに対して所属軍上限が設定される場合があります。

5-2c-1c. 属性制限: デッキ内に入れることができる属性に関する指定です。

5-2c-1c-1 ルーラーによっては、「ユニットカードの属性制限」「ユニット

カード以外の属性制限」など、特定のカードタイプに対して属性制限が設定される場合があります。

5-2c-1d. 同名カード上限: デッキ内の同名カードの枚数の上限。デッキ内の同じカード名を持つカードの枚数は、各カード名につきこの値以下である必要があります。

5-2c-1d-1 ‘このカードはデッキに(数値)枚まで入れる事ができる’などの指示がある場合、そのカードはルーラーの同名カード上限を無視し、この指示による同名カード上限を優先して適用します。

5-2c-1e. レジェンドカード上限: デッキ内のレジェンドカード(2-9b)の枚数の上限。デッキ内のレジェンドカードの合計枚数はこの値以下である必要があります。

5-2c-1f. デッキレベル上限: デッキ内のカードのレベル(2-7)の合計の上限。デッキ内のすべてのカードのレベルの合計はこの値以下である必要があります。

5-2c-1g. カウンター上限: デッキ内のカウンター(16-4)を持つカードの枚数の上限。デッキ内のカウンターを持つカードの合計枚数はこの値以下である必要があります。

5-2c-2. 選んだルーラーに関係なく、デッキ内の同じカード名を持つレジェンドカードの枚数は1枚以下である必要があります。

5-2d. 何らかの理由でゲーム中にデッキ構築に関する効果に変更されても、ゲーム内で用いられるデッキが不適正となることはありません。

### 5-3. ゲームの準備

5-3a. ゲームの開始前に、各プレイヤーは自分のルーラーをルーラーゾーンに置き、自分のデッキをデッキ置場に置いてシャッフルします。

5-3a-1. ゲッシュを使用する場合、ゲッシュを全てのプレイヤーに公開し、自分のルーラーの下に重ねて置きます。

5-3b. 各プレイヤーは、自分のルーラーに指定されたゲーム開始時の処理を行います。

5-3c. 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プレイヤーとなります。そのプレイヤーをターンプレイヤーとしてゲームのターンを開始します。

## 第6章 ターンの進行

### 6-1. 概要

6-1a. 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。

### 6-2. スタートフェイズ

6-2a. ターンプレイヤーの召喚権とセット権が自身のルーラーにより規定される回数になり、非ターンプレイヤーの召喚権とセット権が無制限になります。各プレイヤーの召喚回数とセット回数は0になります。

6-2b. 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、その後ゲート処理を開始します。

6-2c. **ターンプレイヤーは、自身のアクト可能なユニットとルーラーを全てアクト状態にします。**

- 6-2d. ターン開始時までを期限とする継続効果が終了し、‘ターン開始時’の誘発条件が発生します。
  - 6-2e. ゲート処理を行います。
  - 6-2f. ターンプレイヤーのルーラーによって規定された‘ターン開始時の行動’を実行します。
    - 6-2f-1. ターン開始時にカードを引くルーラーは、そのプレイヤーが先攻である場合、1ターン目に引くカードの枚数が1枚減ります。
    - 6-2f-2. ルーラーによって規定された‘ターン開始時の行動’は能力のプレイではないので、ゲートを発生させずに実行します。
  - 6-2g. ゲート処理を行います。
- 6-3.     **メインフェイズ**
- 6-3a. ‘メインフェイズ開始時’の誘発条件が発生します。
  - 6-3b. ゲート処理を行います。
  - 6-3c. ターンプレイヤーのドライブゾーンにあるカードがすべて所有者の墓地に置かれ、ターンプレイヤーのドライブゾーンにある能力はすべて取り除かれます。
    - 6-3c-1. これにより誘発した自動能力は、アタックフェイズの開始時にプレイされます。
- 6-4.     **アタックフェイズ**
- 6-4a. ターンプレイヤーは自身のユニットやルーラーにより攻撃を行います。詳細は第8章を参照してください。
- 6-5.     **エンドフェイズ**
- 6-5a. ‘ターン終了時’の誘発条件が発生します。
  - 6-5b. ゲート処理を行います。
  - 6-5c. 以下をこの順に実行します。
    - 6-5c-1. 各ユニットが負っているダメージを0にします。
    - 6-5c-2. ターン終了時までを期限とする継続効果が終了します。
  - 6-5d. この時点で処理すべきルールエフェクトや誘発している自動能力がある場合、6-5bに戻ります。
  - 6-5e. 現在の非ターンプレイヤーがターンプレイヤーとなり、エンドフェイズを終了し、新たなターンを開始します。

## 第7章     **メインフェイズの行動**

### 7-1.     **概要**

- 7-1a. プレイヤーは自身がターンプレイヤーであるターンのメインフェイズ中で、ゲートにカードや能力が置かれていない場合にのみ、この章で解説された行動が実行できます。
  - 7-1a-1. ここに表記されていない、使用タイミングが即時のカードや能力等は、条件が満たされている時、あるいは自身が優先権を有しているゲート処理中であればプレイできます(9-3e-2、9-3e-3)。

- 7-1b. ターンプレイヤーがカードをプレイする場合、特にプレイするカードのある領域の表記がない場合は、自身の手札またはドライブゾーンにあるカードのみプレイができます。
- 7-1b-1. ドライブゾーンにあるカードは、それに関連付けられたオーバードライブ能力がドライブゾーンにない場合にのみプレイができます。

## 7-2. ドライブゾーンのカードの公開

- 7-2a. ターンプレイヤーはドライブゾーンにある裏向きのカードを公開することができます。
- 7-2a-1. これにより公開できるカードは、ユニットかフィールド、または使用タイミングが通常であるイベントカードのみです。
- 7-2a-2. 公開したカードがオーバードライブ能力(16-2)を持つ場合、そのオーバードライブ能力が擬似的なカードとしてドライブゾーンに置かれ、その公開したカードに関連付けられます。
- 7-2a-2a. このオーバードライブ能力がドライブゾーンにある間、その公開したカードをドライブゾーンからプレイすることはできません。
- 7-2b. ドライブゾーンのカードを公開する行動はゲートを使用せず、ただちに実行されます。

## 7-3. ユニットカードのプレイ

- 7-3a. ターンプレイヤーはドライブゾーンで公開されているか手札にあるユニットカードを1枚、通常召喚としてプレイできます。
- 7-3a-1. 通常召喚に関する詳細は、15-17を参照してください。

## 7-4. フィールドカードのプレイ

- 7-4a. ターンプレイヤーはドライブゾーンで公開されているか手札にあるフィールドカードを1枚、通常のカードのプレイのルール(14-4)に従ってプレイできます。

## 7-5. セットできるカードのセット

- 7-5a. ターンプレイヤーは手札のセットできるカードまたはドライブゾーンで裏向きのセットできるカードを1枚選び、自身のいずれかのセットゾーンに置きます。
- 7-5a-1. イベントカードは、その使用タイミングが【オープンカード】(16-15)でないかぎり、セットできます。
- 7-5a-2. イベントでないカードは、その能力や効果によりセットできることがあります。
- 7-5b. セットできるカードのセットはゲートを使用せず、ただちに実行されます。
- 7-5c. カードのセットを実行した後、このターンの自身のセット権を1減少し、セット回数を1増やします。
- 7-5d. ルーラーによってセット権が指定されていて、自身のセット権が0の場合、7-5によるカードのセットをする事は出来ません。

## 7-6. 通常タイミングのイベントカードの直接プレイ

- 7-6a. ターンプレイヤーは使用タイミングが通常である、ドライブゾーンで公開されているか手札にあるイベントカードを1枚、通常のカードのプレイのルール(14-4)に従ってプレイできます。
- 7-6a-1. これはプレイであるため、イベントカードはセットゾーンを介さずに直接ゲートに置かれます。

## 7-7. 通常タイミングの起動能力のプレイ

7-7a. ターンプレイヤーは自分が支配者である起動能力を1つ、通常の能力のプレイのルール(14-4)に従ってプレイできます。

## 7-8. セットゾーンの通常タイミングのイベントカードのプレイ

7-8a. ターンプレイヤーは自分のセットゾーンに裏向きに置かれているイベントカードのうち、使用タイミングが通常であるカードを1枚、通常のカードのプレイのルール(14-4)に従ってプレイできます。

## 7-9. ドライブゾーンのオーバードライブ能力の処理

7-9a. ターンプレイヤーは自分のドライブゾーンにあるオーバードライブ能力を1つ、通常の能力のプレイのルール(14-4)に従ってプレイするか、プレイせずにドライブゾーンから取り除くことを選べます。

7-9b. ドライブゾーンからオーバードライブ能力を取り除く場合、その行動はゲートを使用せず、ただちに実行されます。

## 7-10. ユニットの配置変更

7-10a. ターンプレイヤーは自分のメインフェイズ中にユニットの配置変更が行えます。

7-10b. ターンプレイヤーは自身が支配者である攻撃ゾーンや守備ゾーンを2つ指定し、以下を実行します。

7-10b-1. その一方の領域にのみユニットがいる場合、そのユニットをもう一方の領域に移動します。

7-10b-2. その両方の領域にユニットがいる場合、その両方を同時にもう一方の領域に移動します。

7-10b-3. これにより攻撃ゾーンと守備ゾーンの間を移動したユニットは、アクト/レスト状態が変わることがあります(15-3a-2)。

7-10c. ユニットの配置変更はゲートを使用せず、ただちに実行されます。

## 7-11. 装着のプレイ

7-11a. ターンプレイヤーは自分が支配者であり条件を満たしている装着能力を1つ、装着のプレイのルール(14-18)に従ってプレイできます。

## 7-12. フォースカードの配置

7-12a. ターンプレイヤーは手札またはドライブゾーンのフォースカードを1枚選び、自身のエナジーゾーンに置きます。

7-12b. この行動はゲートを使用せず、ただちに実行されます。

## 第8章 アタックフェイズ

### 8-1. 概要

8-1a. アタックフェイズにおいて、ターンプレイヤーのユニットやルーラーは相手プレイヤーのユニットやルーラーを攻撃できます。

### 8-2. アタックサブフェイズ

8-2a. アタックフェイズでは、指定回数のアタックサブフェイズを実行します。

8-2a-1. アタックサブフェイズとは、アタック開始ステップ、攻撃指定ステップ、迎撃ステップ、ダメージステップ、戦闘終了ステップの最大5つのステップからなる一連の処理を指します。

8-2a-2. 先攻プレイヤーの最初のターンでは、アタックサブフェイズは1回のみ実行します。それ以外では、可能な限り望む回数のアタックサブフェイズを実行できます。

### 8-3. アタック開始ステップ

8-3a. ‘アタック開始時’の誘発条件が発生します。また、これがこのターンの最初のアタック開始ステップである場合、‘アタックフェイズ開始時’の誘発条件が発生します。

8-3b. ゲート処理を行います。

### 8-4. 攻撃宣言ステップ

8-4a. ‘攻撃宣言ステップ開始時’の誘発条件が発生します。

8-4b. ゲート処理を行います。

8-4c. ターンプレイヤーは、以下をそれぞれ選択するか、攻撃終了を選択します。

- 攻撃カードとして、攻撃が禁止されていないアクト状態の、自身のルーラーかユニット1体
- 攻撃目標として、その攻撃カードによる攻撃が認められる相手のユニットかルーラー1体か、ユニットの存在しないライン(3-6e)

8-4c-1. 特に効果により認められていないかぎり、攻撃目標は各ラインの最前のカードかユニットの存在しないラインのみです。

8-4c-2. 適正な攻撃カードと攻撃目標を選択できない、または攻撃終了を選択した場合、以下を実行します。

8-4c-2a. ‘アタックフェイズ終了時’の誘発条件が発生します。

8-4c-2b. ゲート処理を行います。

8-4c-2c. このアタックサブフェイズとアタックフェイズを終了します。

8-4d. その攻撃カードをレストします。攻撃を行うために他の行動を必要とする効果がある場合、ここで実行します。

8-4d-1. ここで行うべき行動がすべて実行できない場合、この攻撃は選択できません。

8-4e. これ以降、このアタックサブフェイズの間、この攻撃カードをそのカードタイプに応じて‘攻撃ユニット’または‘攻撃ルーラー’と呼びます。

8-4e-1. このアタックサブフェイズ中、この攻撃カードはその攻撃目標があったライン上の最前のカード(3-6e)を‘攻撃している’状態であるとみなされ、同様にそのライン上の最前のカードは‘攻撃されている’状態であるとみなされます。

8-4e-2. ‘攻撃している’カードが、ターンプレイヤーの場以外の領域に移動した場合、‘攻撃している’カードではなくなります。

8-4f. 攻撃カードが‘攻撃した’あるいは‘(攻撃目標を)攻撃した’あるいは攻撃目標が‘攻撃された’誘発条件と‘ダメージが与えられる時’の誘発条件は、この時点で発生します。

8-4g. システム処理(第11章)を実行します。

8-4h. カードが‘攻撃する際’で指定された能力がゲートに置かれます。  
8-4h-1. これはこの能力のプレイではなく、直接ゲートに置かれます。

8-4i. ゲート処理を行います。

## 8-5. 迎撃ステップ

8-5a. この時点で、攻撃されているユニットが迎撃(16-7)を持っている場合、このステップを実行します。

8-5a-1. 攻撃しているカードがルーラーである、または攻撃されているユニットが迎撃を持っていない、または攻撃しているカードが存在しない場合、このステップは実行せず、直接ダメージステップに進みます。

8-5b. 【迎撃】の誘発条件が発生します。

8-5c. ゲート処理を行います。

## 8-6. ダメージステップ

8-6a. この時点で攻撃しているカード、または攻撃されているカードが存在しない場合、戦闘終了ステップに進みます。

8-6b. ‘ダメージステップ開始時’の誘発条件が発生します。

8-6c. ゲート処理を行います。

8-6d. 攻撃しているカードは、攻撃されているカードにダメージを与えます。

8-6d-1. 攻撃されているカードがルーラーである場合、攻撃しているカードは攻撃されているルーラーに、自身のSTKに等しいダメージを与えます。

8-6d-2. 攻撃されているカードがユニットである場合、攻撃しているカードは攻撃されているユニットに、自身のATKに等しいダメージを与えます。

8-6d-3. 何らかの能力や効果が‘戦闘ダメージ’を参照する場合、これにより与えたダメージを参照します。

8-6d-4. この時点で攻撃しているカード、または攻撃されているカードが存在しない場合、この項目は行わず、8-6eに進みます。

8-6e. ゲート処理を行います。

8-6f. ‘ダメージステップ終了時’の誘発条件が発生します。

8-6g. ゲート処理を行います。

## 8-7. 戦闘終了ステップ

8-7a. ‘戦闘終了時’の誘発条件が発生します。

8-7b. ゲート処理を行います。

8-7c. 戦闘終了処理として、以下を実行します。

8-7c-1. 戦闘中または戦闘終了時までを期限とする継続効果が終了します。

8-7c-2. 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、ゲート処理を実行し、その後8-7bに戻ります。そうでない場合、戦闘終了ステップを終了します。

## 第9章 ゲート処理

### 9-1. 概要

9-1a. ゲーム中、プレイヤーがプレイしたカードや能力は一時的にゲート領域に置かれ、その後各プレイヤーが対応する機会を得た上で解決されます。この章ではその処理を具体的に解説します。

### 9-2. ゲート処理

9-2a. ゲート処理は以下の手順で実行されます。

9-2b. ゲート追加処理を実行します。

9-2c. ゲート解決処理を実行します。

9-2d. 9-4bによりゲート処理が終了したのでないかぎり、9-2bに戻ります。

### 9-3. ゲート追加処理

9-3a. ゲート追加処理は、以下の手順で実行します。

9-3b. ターンプレイヤーが優先権を得ます。

9-3c. システム処理(第11章)を実行します。

9-3d. この時点でゲートの一番上がドライブ解決処理(10-4)かルーラーダメージ処理(13-5b)である場合、ゲート追加処理を終了します。

9-3e. 優先権を持っているプレイヤーは、以下のいずれかを実行できます。これをゲートアクションといいます。

9-3e-1. 優先権を放棄する。

9-3e-2. 自分のセットゾーンにセットされているカードのうち、使用タイミングが‘通常’でない、自動能力として扱わないカードを1枚プレイする(14-5)。

9-3e-3. 自分が支配するカードの、タイミングが即時の起動能力を1つプレイする(14-8)。

9-3e-4. なんらかの効果により、‘即時タイミングで’実行できるカードや能力をプレイする。

9-3e-5. 優先権を持っているプレイヤーがターンプレイヤーで、メインフェイズ中で、ゲートにカードや能力が置かれていない場合、以下のいずれかを実行できます。

9-3e-5a. 自分のドライブゾーンのカードを公開する(7-2)

9-3e-5b. 自分のユニットカードをプレイする(7-3)。

9-3e-5c. 自分のフィールドカードをプレイする(7-4)。

9-3e-5d. 自分のセットできるカードをセットする(7-5)。

9-3e-5e. 自分の使用タイミングが通常であるイベントカードを(セットせずに)プレイする(7-6)。

9-3e-5f. タイミングが通常である起動能力をプレイする(7-7)。

9-3e-5g. 自分のセットゾーンにセットされているカードのうち、使用タイミングが‘通常’であるイベントカードをプレイする(7-8)。

9-3e-5h. 自分のドライブゾーンのオーバードライブ能力を処理する(7-9)。

9-3e-5i. 自分のユニットを配置変更する(7-10)。

9-3e-5j. 条件を満たしている装着をプレイする(7-11)。

- 9-3f. 優先権を持っているプレイヤーが優先権を放棄する(9-3e-1)以外の行動を実行した場合、そのプレイヤーは引き続き優先権を持ち、9-3cに戻ります。
- 9-3g. 優先権を持っているプレイヤーが優先権を放棄した場合、その際の条件によって以下の処理を実行します。
  - 9-3g-1. このゲート追加処理で両方のプレイヤーがカードや能力をプレイせずに連続して優先権を放棄した場合、現在誘発している自動能力は、すべて誘発回数が0の状態になり、このゲート追加処理を終了します。
  - 9-3g-2. 上記以外の場合、現在優先権を持っているプレイヤーの相手が優先権を持ち、9-3cに戻ります。
- 9-4. ゲート解決処理
  - 9-4a. ゲート解決処理は、以下の手順で実行します。
  - 9-4b. ゲートが空である場合、ゲート解決処理を終了し、ゲート処理を終了します。
  - 9-4c. ゲートの一番上のカードや能力や処理を1つ解決します。
  - 9-4d. システム処理(第11章)を実行します。
  - 9-4e. この時点でゲートが空である場合、このゲート解決処理を終了します。
  - 9-4f. 9-4c以降に新たにゲートに置かれたカードや能力や処理が無い場合、9-4cに戻ります。そうでない場合、このゲート解決処理を終了します。

## 第10章 ドライブ処理

- 10-1. 概要
  - 10-1a. ドライブ処理とは、デッキからドライブゾーンにカードを移動してプレイする処理です。
  - 10-1b. ドライブ処理は、それを実行するプレイヤーのターンのメインフェイズ中に行われるものとそれ以外の時点で行われるもので、実行内容が異なります。
  - 10-1c. オーバードライブ能力のプレイに関しては14-5を参照してください。
- 10-2. 自ターン中の通常時のドライブ処理
  - 10-2a. ターンプレイヤーが自分のスタートフェイズ中またはメインフェイズ中にカードを‘ドライブする’ゲームアクションを指示された場合、‘ドライブする’行動により指示されたカードを、ドライブゾーンに裏向きに移動します。
- 10-3. 通常時以外のドライブ処理
  - 10-3a. 10-2以外のタイミングでプレイヤーがカードを‘ドライブする’ゲームアクションを指示された場合、以下を実行します。
    - 10-3a-1. 指定されたプレイヤーは、その‘ドライブする’行動により指示されたカードを、ドライブゾーンに裏向きに移動します。その後、それらのうち通常プレイカード(2-17b)でないセットできるカード(2-17c)すべてと、通常プレイカードであるセットできるカードを任意の枚数選択し、それ以外をすべて公開します。
  - 10-3b. これにより公開されたカードがオーバードライブ能力を持つ場合、そのオーバードライブ能力自身を擬似的なカードとしてドライブゾーンに置きます。

10-3b-1. これによりドライブゾーンに置かれたオーバードライブ能力は、それを持っていたカードと関連付けられています。

10-3c. このドライブ処理でドライブゾーンに置かれたカードや能力に関連付けられたドライブ解決処理をゲートに置きます。

10-3c-1. このドライブ解決処理は、このドライブ処理を実行するプレイヤーが支配します。

#### 10-4. ドライブ解決処理の実行

10-4a. ゲート上のドライブ解決処理を実行する場合、以下を実行します。

10-4b. このドライブ処理に関連付けられたカードやオーバードライブ能力がドライブゾーンに残っていない場合、このドライブ解決処理をゲートから取り除き、解決を終了します。

10-4c. このドライブ解決処理を支配するプレイヤーは、以下のいずれかを選択します。

- ドライブゾーンにある、自身が支配者であるカードのうち、関連付けられているオーバードライブ能力がドライブゾーンにもゲートにも存在しないもの1枚。
- ドライブゾーンにある、自身が支配者であるオーバードライブ能力1つ。

10-4d. そのプレイヤーはその選択したものに対し、以下のいずれかを実行します。

- それがユニットのカードである場合、それを通常召喚できます。
- それがユニットでない通常プレイカード(2-17b)である場合、それをプレイできます。
- それがセットできるカード(2-17c)である場合、そのカードをセットできます。
- それがオーバードライブ能力である場合、その能力をプレイできます。
- それが装着できるカードであり、そのカードの装着の条件を満たしている場合、そのカードの装着を、装着のプレイのルール(14-18)に従ってプレイできます。
- **それがフォースカードである場合、そのカードを自身のエナジーゾーンに置けます。**
- **それがカードであれば所有者の墓地に置き、それがオーバードライブ能力ならドライブゾーンから取り除きます。**

10-4d-1. プレイのためのコストが存在する場合、プレイに際しそのコストは支払う必要があります。これにはカードをプレイする際のレベルに等しいエナジーの支払い(14-4b-6a)が含まれます。

10-4d-2. これによりユニットをプレイする場合、コストや召喚権(15-17a-2)を必要とします。

10-4e. このドライブ解決処理を10-4bから再び繰り返します。

## 第11章 システム処理

### 11-1. 概要

11-1a. ゲーム中、ゲート処理やその他のゲーム中の処理において、ルールエフェクトや自動能力のプレイを行うタイミングが存在します。そのようなタイミングに行われる処理を‘システム処理’と言います。

### 11-2. システム処理の内容

11-2a. システム処理を行う場合、以下を実行します。

11-2a-1. ルールエフェクトを実行します。これはルールエフェクト内で実行すべき内容が無くなるまで繰り返します。

- 11-2a-2. 【オープンカード】や誘発している自動能力や条件を満たして公開されたイベントカード(14-5a)をすべてプレイします(14-10c)。  
11-2a-2a. それらが複数ある場合、ターンプレイヤーから任意の順番でプレイします。
- 11-2a-3. この時点で行うべきルールエフェクトやプレイすべき【オープンカード】や自動能力がある場合、このシステム処理を最初からやり直します。

## 第12章 ルールエフェクト

### 12-1. 概要

- 12-1a. ルールエフェクトとは、ゲーム中に特定の状況が発生した場合、ゲーム上のルールにより実行される処理です。
- 12-1b. 行うべきルールエフェクトが複数存在する場合、それらを同時にすべて実行します。  
12-1b-1. 敗北ルールエフェクトやルーラーダメージエフェクトが同時に行われる場合、ルーラーダメージエフェクト、敗北ルールエフェクトの順に実行します。  
12-1b-2. 重複カードエフェクトやレベルオーバーエフェクトが同時に行われる場合、重複カードエフェクト、レベルオーバーエフェクトの順に実行します。

### 12-2. 敗北ルールエフェクト

- 12-2a. プレイヤーには敗北条件があります。  
12-2a-1. プレイヤーは、自分のダメージゾーンの枚数が自分のルーラーのライフ以上である場合、敗北条件を満たしています。  
12-2a-2. プレイヤーは、自分のデッキにカードがない場合、敗北条件を満たしています。
- 12-2b. ゲート上に、あるプレイヤーの敗北処理が置かれることがあります。  
12-2b-1. 敗北処理は、常に1人以上のプレイヤーに関連付けられます。
- 12-2c. いずれかのプレイヤーが敗北条件を満たしていて、そのプレイヤーに関連付けられた敗北処理がゲート上にない場合、ルールエフェクトとして、そのプレイヤーに関連付けられた敗北処理がゲートに置かれます。  
12-2c-1. 同時に複数のプレイヤーが敗北条件を満たしている場合、そのそれぞれのプレイヤーに同時に関連付けられた敗北処理1つがゲートに置かれます。
- 12-2d. 敗北処理の解決時に、以下を実行します。  
12-2d-1. その敗北処理に関連付けられているいずれかのプレイヤーがこの時点で敗北条件を満たしている場合、そのプレイヤーはこのゲームに敗北します。

### 12-3. ルーラーダメージエフェクト

- 12-3a. いずれかのルーラー負っているダメージが1以上である場合、ルーラーダメージ処理(13-5)を実行します。

### 12-4. 重複カードエフェクト

- 12-4a. ルールエフェクト中、いずれか1つの攻撃ゾーンか守備ゾーンかセットゾーンに重ねる指示を除いて複数のカードが存在する場合、そのゾーンが属するプレイヤーはそこに最も後に置かれたカードのうち1枚を選び、それ以外のカードを所有者の墓地に置きます。

## 12-5. 不正ソウルルールエフェクト

12-5a. ルールエフェクト中、ソウル置場にいずれかのカードに関連付けられている状態でないカードがある場合、そのソウルのカードを所有者の墓地に置きます。

12-5a-1. あるソウルに関連付けられている場のカードが場以外に移動し、それにより誘発した自動能力がそのカードに関連付けられているソウルを参照する場合、その自動能力がプレイされ解決等でゲートから取り除かれるか、その自動能力がプレイされないことになるまで、このルールエフェクトは適用せず、そのソウルはソウル置場に残ります。

12-5b. ルールエフェクト中、ソウル置場のいずれかのカードが複数のカードに関連付けられている場合、そのカードの所有者は最も後にそのカードに関連付けられたカードを1枚選び、それ以外のカードとの関連付けを取り消します。

## 12-6. レベルオーバーエフェクト

12-6a. ルーラーによって場のユニットの合計レベルに上限が設定されている事があります。

12-6a-1. ルールエフェクト中、ユニットの合計レベルの上限を超えている場合、以下を実行します。

12-6b. ユニットが場に出た事で、そのルーラーの場のユニットのレベルの合計が上限を越えている場合、そのルーラーの支配者は、自身の場のユニットから、最も後に場に出たユニット以外のレベル1以上のユニットを1枚選び、所有者の墓地に置きます。

12-6b-1. 最も後に場に出たユニットが1体、または複数あり、そのユニットのみで合計レベルの上限を超えている場合、そのユニットを含むレベル1以上の自身のユニットを1枚選び、所有者の墓地に置きます。

12-6c. ユニットが場に出た事以外で、そのルーラーの場のユニットのレベルの合計が上限を越えている場合、そのルーラーの支配者は、自身の場のユニットから、レベル1以上のユニットを1枚選び、所有者の墓地に置きます。

12-6d. 12-6bと12-6b-1、12-6cは、自身の場のユニットのレベルの合計が上限以下になるまで繰り返します。

# 第13章 ダメージ処理と軽減と回復

## 13-1. 概要

13-1a. プレイヤーやユニットに対してダメージが与えられる場合、その内容に応じて規定の処理を実行します。

## 13-2. ダメージの発生

13-2a. ダメージは、ダメージを与える事物とダメージの点数とダメージの発生源(14-16)や情報(戦闘ダメージか否か等)を情報として持ちます。

13-2b. ダメージを与える場合、以下を実行します。

13-2b-1. ダメージを与える事物がルーラーである場合、そのルーラーが負っているダメージをそのダメージの点数に等しい値増加します。

13-2b-2. ダメージを与える事物がユニットである場合、そのユニットが負っているダメージをそのダメージの点数に等しい値増加します

13-2b-3. 与えるダメージの点数を変更する置換効果はこの時点で適用されます。

13-2c. これにより与えたダメージが1以上である場合、ダメージの発生源がダメージを‘与えた時’やダメージを与える事物がダメージを‘受けた時’の事象が発生します。

### 13-3. ダメージの軽減処理

13-3a. ダメージを軽減する効果(ダメージ数を現在の数値からそれより低い特定の値に下げる効果を含む)は、与えられる数値を変更する置換効果です。

13-3a-1. 現状より先の時点で発生することが明示されているダメージを軽減する効果や、任意の‘受ける’あるいは‘与えられる’ダメージを軽減する継続効果は、そのダメージで与えられる数値を変更する置換効果(14-14)として処理します。

例:使用タイミングが‘君が攻撃された時に使える’で、効果が‘その戦闘ダメージを0にする’効果は、‘その戦闘ダメージが与えられる時、代わりにそのダメージを0にする’という置換効果として扱います。

例:‘君が受けるダメージを1にする’継続効果は、‘君へのダメージが与えられる時、代わりにそのダメージを1にする’という置換効果として扱います。

13-3b. ダメージに対して解決する軽減効果は、以下に従って実行します。

13-3c. そのダメージ軽減が指定するダメージの条件に合うダメージを受けるカードを指定します。

13-3c-1. ‘次の’ダメージを参照する場合、このターン中、次に指定されたダメージが与えられる時、そのダメージに対して適用される置換効果として処理します。

13-3d. そのダメージの点数の情報の値から、軽減する点数の値を引きます。

13-3d-1. ダメージを‘(数値)にする’場合、そのダメージの点数の情報を(数値)にします。

13-3d-1a. ダメージの点数が0で、そのダメージの点数を1以上にしようとする場合、それは行いません。

13-3d-2. ダメージの中にダメージを与える事物とダメージの点数の組み合わせが複数ある場合、そのダメージを受けるカードの支配者は、その組み合わせの中の任意の値(複数可)から、引く値の合計が軽減する点数になるように点数を引きます。

例:《ZAPZAPZAP!》で2体のユニットに3点ずつのダメージを与え、そのダメージに対し‘ダメージを1点軽減する’効果が適用された場合、そのユニットの支配者がどちらのユニットに対するダメージを軽減するかを選びます。

13-3d-2a. ダメージを与えるカードが複数あり、それらの支配者が複数いる場合、ダメージの発生源のプレイヤーの相手がどの値を軽減するかを決めます。

13-3d-2b. そのようなダメージを‘(数値)にする’場合、そのすべての組み合わせのダメージの点数の情報を(数値)にします。

例:《ZAPZAPZAP!》で2体のユニットに3点ずつのダメージを与え、そのダメージに対し‘ダメージを0にする’効果が適用された場合、2体のユニットに与えられるダメージはどちらも0になります。

13-3e. これらは14-13dの例外です。

### 13-4. ルーラーへのダメージと回復

13-4a. ルーラーにダメージが与えられる場合、そのルーラーが負っているダメージをそのダメージの点数に等しい値増加します。

13-4b. ルーラーに与えられたダメージを回復する場合、そのルーラーの支配者のダメージゾーンのカードを、その回復した点数に等しい枚数墓地に移動します。

13-4b-1. そのルーラーが負っているダメージは回復により減少しません。

### 13-5. ルーラーダメージ処理

13-5a. ルーラーダメージエフェクト(12-3)中にいずれかのルーラーがダメージを負っている場合、以下を実行します。

- 13-5b. ゲートにルーラーが負っているダメージの数に等しい数のルーラーダメージ処理を置きます。
- 13-5b-1. このルーラーダメージ処理の支配者は、対応するダメージを負っているルーラーの支配者です。
- 13-5b-2. この時点で複数のルーラーがダメージを負っている場合、ターンプレイヤーが支配者であるルーラーに関するルーラーダメージ処理を先にすべてゲートに置き、その後非ターンプレイヤーが支配者であるルーラーに関するルーラーダメージ処理をすべてゲートに置きます。
- 13-5c. すべてのルーラーが負っているダメージを0にします。

### 13-6. ルーラーダメージ処理の解決

- 13-6a. ゲート上のルーラーダメージ処理を解決する場合、以下を実行します。
- 13-6b. このルーラーダメージの支配者は、自分のデッキの一番上のカードをカウンターゾーンに移動して公開します。
- 13-6c. そのカードがカウンター能力(16-4)を持たない場合、そのカードを所有者のダメージゾーンに移動し、このダメージ処理の解決を終了します。
- 13-6c-1. このダメージ処理を発生させたダメージが‘このダメージでは【CNT】できない’ものである場合、そのカードは常にカウンター能力を持たないかのように扱います。
- 13-6d. そのカードがカウンター能力を持つ場合、そのカウンター能力をプレイします。
- 13-6d-1. カウンター能力のプレイは義務です。それをプレイしないことは認められません。カウンター能力のプレイに関しては14-6を参照してください。
- 13-6d-2. プレイすべきカウンター能力が対象不適正(14-4b-4)によりプレイできない場合、それはプレイせず、そのカウンター能力を持つカードをカウンターゾーンから所有者の墓地に置きます。
- 13-6d-3. これによりプレイされたカウンター能力がゲートから取り除かれた直後、そのカウンター能力を持つカードがまだカウンターゾーンに残っている場合、そのカードを所有者の墓地に置きます。
- 13-6e. このルーラーダメージ処理をゲートから取り除きます。

### 13-7. ユニットへのダメージ

- 13-7a. ユニットにダメージが与えられる場合、そのユニットが負っているダメージがそのダメージの点数に等しい値増加します。

### 13-8. その他へのダメージ

- 13-8a. 何らかの理由でルーラーでもユニットでもないカードにダメージが与えられる場合、そのダメージは与えられません。

## 第14章 カードや能力の処理

### 14-1. 能力と効果

14-1a. 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’、‘自動能力’に分けられます。

14-1a-1. 起動能力は‘(タイミング)[コスト](効果)’で表記され、この能力を使用することを認められた時点で、この能力を持つカードの支配者がコストを実行することでプレイする能力です。

14-1a-1a. 一部の起動能力は‘(タイミング):(効果)’で表記されます。この場合、プレイ時に実行するコストはありません。

14-1a-2. 自動能力は‘(誘発条件)時、(効果)’で表記される能力のうち、置換効果を意味する能力(14-14)ではない能力です。これはその誘発条件が満たされた時点から見て次のシステム処理でその能力をプレイします。

14-1a-3. 常時能力は、起動能力でも自動能力でもない‘(効果)’で表記される能力です。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。

14-1a-4. 能力の一部は能力名を有します。能力名を持つ能力は‘「(名称)」「能力)’で示されます。

14-1a-4a. テキストにおいて‘『(文章)』’(二重カギ括弧)で文章を参照する場合、それは‘その文章を能力名やテキスト内に含む能力’を意味します。

14-1a-5. 能力のレベルを参照する場合、その能力がテキストに記されているカードのレベルを参照します。

14-1b. 効果とは、能力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、‘直接効果’、‘継続効果’、‘置換効果’に分けられます。

14-1b-1. 直接効果とは、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。

14-1b-2. 継続効果とは、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。

14-1b-3. 置換効果とは継続効果の一種で、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。

### 14-2. 有効な能力

14-2a. 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、以下の領域においてその能力が有効であるものとみなされます。

14-2a-1. ルーラーやユニットやフィールドの能力は、それが場にある間有効です。

14-2a-2. セットゾーンに裏向きに置かれているカードは、その使用タイミングのみ有効です。

14-2b. 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。

14-2c. ある能力 A が二重カギ括弧で特定の能力名やテキストを含む能力 B を参照している場合(14-1a-4a)、能力 A はその能力 B のプレイや解決や効果においてのみ、すべての領域において有効です。

### 14-3. コストの支払い

14-3a. カードや能力のプレイ、または能力の解決時に、‘コストとして’一定の行動を実行することが求められる場合があります。

- 14-3b. コストとして求められた行動は、その行動が置換効果の適用を無視して一部でも実行できない場合、まったく実行できません。
- 14-3c. コストとして実行した行動の一部が置換効果により別な行動に置換された場合でも、そのコストとしての行動は行ったものとみなされます。
- 14-3d. コストとしての行動が複数ある場合、それらを表記されている順番に実行する義務があります。
- 14-3e. コストとして求められた行動の数値が何らかの理由で0以下になった場合、コストを支払う際、それは行ったものと見なされます。
- 14-3f. コストを支払う際、プレイされるカードはコストとして参照する事が出来ません。

#### 14-4. カードや能力のプレイ

- 14-4a. 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。起動能力や自動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。
- 14-4b. カードや能力は以下に従ってプレイします。
- 14-4b-1. そのカードやその能力を持っているカードがいずれかのプレイヤーに対して非公開である場合、そのカードを公開します。
- 14-4b-1a. ドライブゾーンのカードを、それに関連したオーバードライブ能力がドライブゾーンまたはゲートにある間にプレイしようとする場合、それはプレイされません。
- 14-4b-1b. **これにより公開されたカードは、そのカードや能力がプレイされて解決またはゲートから取り除かれる、またはプレイされないことが決定するまで公開されたままです。**
- 14-4b-2. そのカードや能力に‘以下のどちらかを行う’等の実行内容の選択肢がある場合、そのうち指定数を選びます。この時点で選ばれなかった選択肢は存在しない物として扱います。
- 14-4b-2a. カードに‘使用タイミング’が無い場合、選択肢の‘使用タイミング’を適用します。適切な選択肢が選べない場合、このカードや能力はプレイできません。その場合、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。
- 14-4b-2b. カードの効果により‘プレイする’(15-16)場合、14-4b-2aは行いません。
- 14-4b-3. そのカードに固有の、何らかの選択を必要とする物がある場合、それを選びます。
- 14-4b-3a. ユニットカードをプレイする場合、そのユニットカードの支配者に属する、そのユニットを置くことができる攻撃ゾーンか守備ゾーンを1つ指定します。
- 14-4b-4. そのカードや能力に‘(対象条件)を(対象数)選び、’等‘選ぶ’と言う語による表記がある場合、このカードや能力はその条件と数を満たす適正な対象を選択します。適正な対象がすべて選択できない場合、そのカードや能力はプレイできません。
- 14-4b-4a. 対象数が0以下である場合、対象は選択しません。
- 14-4b-4b. その対象数が2以上である場合、その対象の選択において同一の事物を2回以上対象として選択することはできません。
- 14-4b-4c. ‘その後’や‘そうしたら’の後に(対象条件)を(対象数)選び、’等‘選ぶ’と言う語による表記がある場合、カードや能力の解決中(9-4c)に選択し、14-4b-4で選べない場合でもそのカードや能力はプレイできます。ただし、‘そうしたら’がプレイするためのコストを支払うことを意味している場合、この限りではありません。

- 14-4b-4d. ゲート上のカードや能力は、そのカードや能力自身を対象にできません。何らかの効果によりそのカードや能力自身を対象にしようとする場合、それは行われません。
- 14-4b-4e. 対象の条件として何らかの情報を持つことを求められる場合、その情報がすべてのプレイヤーに明示的に示されているもののみを対象として選択できません。
- 14-4b-4f. 対象の数はこの時点で固定されます。これ以降、対象の数を決定する手段や参照する値が変更されても、このカードや能力の対象の数は変更されません。
- 14-4b-5. そのカードや能力による効果が複数の対象に適用され、その適用される内容が均等でない場合、どの対象にどのような内容を適用するかを決定します。
- 14-4b-5a. 対象に何らかの数を‘割り振る’場合はこれに含まれます。その際、すべての対象に少なくとも割り振る数の1単位以上を割り振る必要があります。
- 14-4b-5b. これによる適用内容の決定はこの時点で固定されます。これ以降、適用される内容を決定する手段や参照する値が変更されても、このカードや能力が適用する内容は変更されません。
- 14-4b-6. そのカードや能力をプレイするためのコストとして必要な行動がある場合、その行動の内容と数量を以下の順で決定します。
- 14-4b-6a. カードをプレイする場合、そのレベルに等しい数のエネルギーを支払う(15-15)必要があります。能力をプレイする場合、その能力のコストを意味する□(角括弧)内に表記された行動を実行する必要があります。
- 14-4b-6b. 行動の内容や数量を増減ではなく他の内容に変更する効果が存在する場合それをまず適用します。
- 14-4b-6c. 行動の内容や数量を増加する効果を適用します。
- 14-4b-6d. 行動の内容や数量を減少する効果を適用します。
- 14-4b-6e. ルーラーにより支払うエネルギー数が指定されている場合、それを適用します。
- 14-4b-6f. ルーラーの能力等により、レベル分のエネルギーの支払いが求められない場合、支払うエネルギーの数値を0にします。
- 14-4b-6g. 何らかの効果により‘コストを支払わずにプレイする’場合、その行動から、この項目で規定される行動をすべて取り除きます。
- 14-4b-7. コストとしての行動が決定されます。これ以降、実際にその行動が実行されるまで、その内容や数量は固定されます。
- 14-4b-8. 決定された行動をコストとして(14-3)実行します。これが実行できない場合、このカードや能力はプレイできません。その場合、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。
- 14-4b-8a. 何らかの効果により‘コストを支払わずにプレイする’場合、14-4b-8は行わずに14-4b-9を行います。
- 14-4b-9. 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、ゲートに移動します。
- 14-4b-9a. ドライブゾーンまたは手札において何らかの継続効果が適用されているカードをプレイする場合、その継続効果はそのゲートに移動したカードにも同様に適用されます。
- 14-4b-10. この時点でプレイのために必要な処理は終了し、このカードや能力はプレイされたものとみなされます。
- 14-4b-11. なんらかの理由で、カードがプレイを開始した後、プレイのために必要な処理を適正に処理することができなくなった場合、そのプレイは行われなかったことになり、プレイの開始時点までゲームの状態を戻します。

例:「守備ゾーンに置けない」ユニットを守備ゾーンにプレイしようとした場合、解決時にそのユニットを指定ゾーンに置けないため、そのプレイは巻き戻されます。

#### 14-4c. カードや能力は、以下に従って解決します。

- 14-4c-1. そのカードや能力が対象を必要とする場合、そのプレイ時に選択した対象がこの時点で適正であるかを確認します。適正でない場合、その対象となったものに関する処理は実行されません。そのカードや能力のすべての対象が適正でない場合でも、対象に関わらない処理は実行されます。

例:「ユニット1体を選び、それに2ダメージを与える。カードを1枚引く。」という能力の解決時にそのユニットが対象として適正でない場合、2ダメージ与える処理は実行されませんが、カードは1枚引きます。

- 14-4c-2. それがカードである場合、カードタイプに応じた処理を行います。

14-4c-2a. ゲートにおいて何らかの継続効果が適用されているカードが解決されて場に出る場合、そのカードはその継続効果が適用された状態で場に出ます。

14-4c-2b. ユニットカードである場合、そのカードをそのカードを14-3b-3aで指定した攻撃ゾーンか守備ゾーンに置きます。

14-4c-2c. フィールドカードである場合、そのカードをそのカードの支配者のフィールドゾーンに置きます。

14-4c-2d. イベントカードである場合、そのカードの効果を実行し、その後所有者の墓地に置きます。

- 14-4c-3. それが能力である場合、その効果を適用し、その後その能力をゲートから取り除きます。

14-4c-3a. 能力の解決時、その能力が存在しないまたは有効でなかったとしても、その能力は解決されます。

#### 14-5. セットゾーンのカードのプレイと解決

- 14-5a. セットゾーンのカードのうち、使用タイミングに「(特定条件が発生した)時に使える」とあるカードは、その条件が発生した時点でこのカードを公開し、自動能力であるかのようにこのカードをプレイします(14-10c)。

- 14-5b. セットゾーンのカードのうち、使用タイミングと「(特定条件が現在満たされている状態である)時に使える」とあるカードは、ゲート処理中の優先権がある状態での行動(9-3c)として、その条件が満たされている場合にプレイできます。

14-5b-1. 使用タイミングが何らかの攻撃ユニットを参照していて、その効果が「その戦闘ダメージ」を参照している場合、これはその攻撃ユニットがダメージステップで与えるダメージ(8-6d)を参照します。

- 14-5c. セットゾーンのカードのうち、使用タイミングが「通常」であるカードは、ゲート処理中の優先権がある状態での行動として、9-3e-5の条件が満たされる場合にのみプレイできます。

- 14-5d. セットゾーンのカードのうち、使用タイミングが「即時」であるカードは、ゲート処理中の優先権がある状態での行動(9-3b)として、セットゾーンからプレイできます。

- 14-5e. セットゾーンのカードをプレイする場合、14-4b-6aの「レベルに等しいコスト」を支払います。

#### 14-6. オーバードライブ/タッチダウン/カウンター能力のプレイ

- 14-6a. オーバードライブ能力(16-2)やタッチダウン能力(16-3)やカウンター能力(16-4)をプレイする場合、その内容に応じて以下を実行します。

- 14-6b. その能力が他の能力をプレイすることを指示している場合、その指示された能力自身をプレイします。

14-6c. その能力がそれを持つカード自身をプレイすることのみを指示している場合、その能力の代わりにカード自身をプレイします。

14-6c-1. カウンター能力によりカード自身がプレイされる場合、コストとしてのそのカードのレベル分のエネルギーの支払い(14-4b-6a)は行いません。

14-6d. 14-5bや14-5cに該当しない場合、能力自身をプレイします。

## 14-7. プレイ制限回数

14-7a. 一部の能力には「[ターン(数値)回]」や「[ゲーム(数値)回]」の表記があります。これはその能力が、1ターン中や1ゲーム中に(数値)回のみプレイできることを意味します。

14-7a-1. この表記が能力名を持つ能力のテキスト内に書かれている場合、その能力名を持つ能力は指定期間内に各プレイヤーは(数値)回のみプレイできます。

14-7a-1a. このような能力がプレイ後に支配者が変わった場合、その指定期間内中は新たな支配者はその能力および同名の能力を、相手のプレイ回数を含まず指定期間内中に(数値)回プレイできます。

14-7a-2. この表記が能力名を持たない能力のテキスト内に書かれている場合、その能力自身が指定期間内に(数値)回のみ使えます。同一内容の他の能力には影響しません。

14-7a-2a. このような能力がプレイ後に支配者が変わった場合、その指定期間内中は新たな支配者はその能力を、すでにプレイされた回数を含め(数値)回までプレイできます。

14-7b. これにより起動能力が使えない場合、その能力はプレイできません。

14-7c. これにより自動能力が使えない場合、その自動能力は誘発せず、誘発している自動能力はプレイできません。

14-7d. 任意置換効果(14-14c-1)を持つ常時能力がプレイ制限アイコンを持つ場合、その任意置換効果の処理を実行したなら、そのアイコンで指定された期間中はその任意置換効果の処理を再び実行することはできません。その任意置換効果の処理を実行しないことを選択した場合、その期間中に再び置換前の事象が発生した場合に、その処理を実行することを選択できます。

## 14-8. 常時能力

14-8a. 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継続効果です。

14-8b. 常時能力のうち、そのカード自身のカードタイプ、所属軍、属性、レベル、ATK、HP、STK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。

14-8c. 常時能力がカードの情報の内容を他の内容として「扱ってよい」ことを規定する場合、実際になんらかの理由でそのカードの情報を参照する時点でのみ、その常時能力の支配者が、その情報が実際にどの値であるかを決定します。

14-8c-1. 常時能力により情報の内容を特定の内容「として」扱う場合、その情報は元の値を持たず、新たな値のみを持っているものとします。一方、特定の内容「としても」扱う場合、その情報は元の値に追加して新たな値を持っているものとします。

## 14-9. 起動能力

14-9a. 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。

14-9b. 起動能力のプレイは能力のプレイに従います。

## 14-10. 自動能力

14-10a. ‘(誘発条件)した時、(効果)’で表記される能力のうち、効果が置換効果でないものは自動能力です。自動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、システム処理(第11章)中に自動的にプレイされます。

14-10b. 自動能力には、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。ある自動能力に指定されている誘発条件が1回発生した場合、その自動能力の誘発回数は1回増えます。誘発回数が1以上である自動能力は‘誘発している’ものとみなします。

14-10b-1.  いずれかのプレイヤーに非公開であるカードが持つ有効な自動能力は、その誘発条件が発生した時点でそのカードを公開することによって誘発回数が1回増えます。

14-10b-1a.  非公開であるカードが持つ自動能力は、誘発条件を満たした場合であっても、非公開状態を維持することによってその自動能力の誘発回数を増やさないことを選択できます。

14-10b-1b.  これにより非公開カードの公開は、誘発条件の発生1回につき1回のみ行えます。

14-10b-1c.  これにより公開されたカードは、その自動能力がプレイされて解決またはゲートから取り除かれる、またはプレイされないことが決定するまで公開されたままです。

14-10b-1d.  これにより公開されたカードがセットされたユニットカードの場合、その自動能力がプレイされて解決またはゲートから取り除かれる、またはプレイされないことが決定するまで、場のユニットとは扱いません。

14-10c. システム処理(第11章)中、ルールエフェクト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自動能力の誘発回数が1以上であるかどうかを調べます。誘発回数が1以上の自動能力がある場合、そのような自動能力のうち1つを選んでプレイし、その自動能力の誘発回数を1回減らします。ターンプレイヤーにそのような自動能力が無い場合、非ターンプレイヤーが同様に誘発回数が1以上の自動能力があるかを調べ、あるならそのうち1つをプレイし、その自動能力の誘発回数を1回減らします。

14-10c-1.  いずれかのプレイヤーが自動能力をプレイした場合、システム処理を再び最初から実行します。

14-10d. 誘発済みの自動能力は、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自動能力が何らかの効果または対象の不適正によりプレイできない場合、その自動能力はプレイせず、その自動能力の誘発回数を1回減らします。

14-10d-1.  誘発済みの自動能力にコストがあり、そのコストが支払えない場合、その自動能力はプレイせず、その自動能力の誘発回数を1回減らします。

14-10d-2.  誘発済みの自動能力にコストがあり、コストの支払いを行うかが任意で、その行動を行わない場合、その自動能力はプレイせず、その自動能力の誘発回数を1回減らします。

14-10e. 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自動能力があります。このような自動能力がその移動したカード自身や、その自動能力自身が有効であるか否か、同時に移動する他のカードの情報や状態等を参照する場合、以下に従ってその情報や状態を参照します。

14-10e-1.  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。

14-10e-2. そのカードが場から場でない領域へ移動した、あるいは場でない領域から場へ移動した場合、場にある時点でのカードを参照します。

14-10e-3. 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。

14-10e-4. **場のユニットやフィールド自身が場を離れる事を誘発条件とする自動能力がプレイされた場合、その自動能力はユニットやフィールドの能力として扱います。**

14-10f. 何らかの効果により、後の特定の事象を誘発条件とする自動能力が作成されることがあります。このような自動能力を遅発自動能力と呼びます。

14-10f-1. 遅発自動能力は、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。

14-10f-2. 遅発自動能力を持つカードを参照する場合、その遅発自動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。

14-10g. 自動能力の中には、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。このような自動能力を条件自動能力と呼びます。

14-10g-1. 条件自動能力は、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。

14-10h. 何らかの理由で、誘発済みになった自動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いたり、そのカードがその自動能力を失っていたり、その自動能力が有効でなくなっていたりすることがあります。その場合でもその自動能力はプレイされ処理されます。

## 14-11. 直接効果

14-11a. 直接効果は、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。

## 14-12. 継続効果

14-12a. 継続効果は、一定期間(またはゲーム中)、情報やルールを変更する効果です。

14-12a-1. 常時能力による継続効果は、その常時能力が有効である間適用され続けます。

14-12a-2. 常時能力によらない継続効果は、それが作製された時点で期間が指定されます。

14-12a-2a. 期間が指定されていない場合、それは以降のゲーム中を通じて適用されます。

14-12a-2b. 継続効果の期限がゲーム中の特定の時点で、その効果の適用を開始する際にその時点をすでに経過している場合、その継続効果は適用を開始しません。

例: ‘このターン、このユニットが初めて戦闘ダメージを与えるまで’を期限とする継続効果は、その適用の開始時点でそのユニットがすでに戦闘ダメージを与えている場合、適用を開始しません。

14-12b. ある領域のカードに適用される、常時能力による継続効果が存在する状況で、その領域に新たにカードが置かれる場合、そのカードはその継続効果を受けている状態でその領域に置かれます。

## 14-13. 継続効果の適用順

14-13a. 複数の情報を変更する継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。

- 14-13a-1. そのカードに書かれている情報自身および基準能力(14-8b)による効果を適用の基準とします。
  - 14-13a-2. これまでカードに存在していなかった数値以外の項目の情報を追加する効果を適用します。
  - 14-13a-3. カードタイプ、所属軍、属性を与える効果を適用します。
  - 14-13a-4. カードタイプ、所属軍、属性を失う効果を適用します。
  - 14-13a-5. 能力を与える効果を適用します。
  - 14-13a-6. 能力を失う効果を適用します。
  - 14-13a-7. 14-13a-3、14-13a-4、14-13a-5や14-13a-6を除く数値以外の情報を変更する効果を適用します。
  - 14-13a-8. これまでカードに存在していなかった数値の項目の情報を追加する効果を適用します。
  - 14-13a-9. 存在する数値の項目の情報を変更する効果を適用します。
- 14-13b. 1つの継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。
- 14-13c. 適用の優先順位が同一である継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。
- 14-13c-1. 継続効果Aと継続効果Bがあり、継続効果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。ある継続効果が別な継続効果に依存し、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。
  - 14-13c-2. 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。
    - 14-13c-2a. 常時能力の継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。
    - 14-13c-2b. 自動能力や起動能力により継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。
- 14-13d. 自動能力や起動能力、またはイベントによって特定の条件を持つ事物に対する継続効果が発生している場合、それはそのイベントや能力の解決時点で条件を満たしていた事物にのみ適用され、それ以降のその条件を満たすようになった事物には適用されません。(例外: ダメージの軽減処理(13-3))
- 14-13e. 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継続効果がある場合、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。

## 14-14. 置換効果

- 14-14a. 置換効果は‘～する時、代わりに～する’という効果で定義されます。
  - 14-14a-1. 一部置換効果は‘～する時、’ではなく‘～する際、’と表記されることもあります。
- 14-14b. 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。
- 14-14c. 同一の事象に対する置換効果が複数ある場合、その事象を実行す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。(例外: 14-14g)
  - 14-14c-1. 置換効果の一部は、‘(事象A)する時、(処理)しても良い。そうしたら代わりに(事象B)する。’と表記されます。これは任意置換効果で、その事象を実行するプレ

イヤーまたはカードの支配者が、事象Aの実行時点でこの処理を行うかを選択できます。それを行うことを選んだ場合、‘(事象A)’が‘(処理)を行い(事象B)を実行する’に置換されます。この処理を行わないことを選んだ場合、事象Aは置換されず、そのまま実行されます。

14-14c-1a. 実際にこの処理を行うことができない場合、その処理の実行は選択できません。

14-14d. 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(例外:14-14g)。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。

14-14e. 置換効果は継続効果の一種であり、期限を持つことがあります。

14-14e-1. ‘次’の事象に対する置換効果は、その置換効果が処理されるか、そのターンの終了時までを期限とします。

14-14f. ダメージを変更する置換効果のうち、‘ダメージの元の数値’を変更する効果は、そのダメージを与えるテキストを持つカードに表記されている、またはそのテキストにより定義される値を変更します。

14-14g. ‘ダメージの元の数値’の変更によらずに与えるダメージを変更する置換効果は、そのダメージを与える際の点数に適用されます。

14-14g-1. ‘ダメージを2倍にする’効果や‘ダメージを軽減する’効果はこれが適用されます。

14-14g-2. それらの効果が複数ある場合、‘倍にする’、‘軽減する’の順で行います。

14-14g-2a. 同じプレイヤーの、‘倍にする’や‘軽減する’が複数ある場合、そのプレイヤーの任意の順番で1つずつ適用します。

例:1人のプレイヤーが《アポカリプス》を2枚プレイしている場合、ダメージを2倍にした後、更に2倍にし、ダメージは4倍になります。

14-14g-3. これらは14-14cや14-14dの例外です。

## 14-15. 直前情報

14-15a. 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や状態を参照します。このような情報を直前情報と呼びます。

14-15a-1. この状態には、そのカードの支配者や配置状態、そのカードと他のゲーム上のものとの関連付け等が含まれます。

## 14-16. 発生源

14-16a. ある効果の発生源は、その効果を発生させたカード自身です。

14-16a-1. ある効果が別のカードの能力をプレイする事を指示している場合、その能力の発生源は、その能力を持つカードです。

14-16b. 効果によりダメージが与えられる場合、その効果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、その効果を発生した能力を持つカードです。

14-16c. イベントカードのテキストによるダメージの発生源はそのイベントカードです。

14-16d. 戦闘ダメージの発生源は、その戦闘ダメージを与えたユニットやルーラーです。

14-16e. カード A がカード B を‘破壊した’ことを参照する場合、以下のいずれかの条件が満たしたことを参照します。

- カードAがカードBに、カードAが発生源であるダメージを与え、そのダメージによってカードBを‘破壊する’ゲームアクション(15-12)を実行した。
- カードAが発生源である効果による‘破壊する’ゲームアクションによって、カードBの破壊を実行した。

14-16f. カードAがあるプレイヤーによって指定の領域移動を行うことを参照する場合、以下のいずれかの条件を満たしたことを参照します。

- そのプレイヤーが支配者であるカードや能力のコスト(14-4b-6)として、そのカードに指定の領域移動を行わせた。
- そのプレイヤーが支配者であるカードや効果により、カードAが指定の領域移動を行った。

14-16f-1. そのプレイヤーが支配者であるカードや効果によりカードAが破壊されて墓地に置かれた場合、カードAはそのプレイヤーにより場から墓地への領域移動を行ったものとみなします。

#### 14-17. プレイされたカードや能力の変更

14-17a. 効果により、ゲートのカードや能力の内容が変更されることがあります。

14-17b. カウンター能力によりプレイされた(13-6d)ゲート上のカードや能力が他の効果に置き換わる場合、以下の処理を実行します。

14-17b-1. 置き換えられるのがゲート上のカードである場合、そのカードをカウンターゾーンに移動し、置き換える効果を、そのカードのカウンター能力によりプレイされたカウンター能力であるものとして、ゲート上のそのカードがあった順番に置きます。

14-17b-2. 置き換えられるのがゲート上の能力である場合、その能力をゲートから取り除き、置き換える効果を、置き換えられた能力をプレイしたカウンター能力を持つカードのカウンター能力によりプレイされたカウンター能力であるものとして、ゲート上のその置き換えられた能力があった順番に置きます。

#### 14-18. 装着のプレイ

14-18a. 装着は、条件を満たした【装着】(16-24)を持つカードを、自身のルーラーの上に重ねる効果です。

14-18a-1. 【装着】によって、【装着】を持つカードを自身のルーラーの上に重ねている場合、それらのカードは‘装着状態’であるとみなされます。

14-18b. 装着状態の間、下記のルールが適用されます。

14-18b-1. 装着状態のユニットと重ねられたルーラーは守備ゾーンに置かれ、守備ゾーンに置かれていてもアクト状態になることができます。攻撃なども、攻撃ゾーンに置かれているユニットと同様に行えます。

14-18b-2. 装着状態のカードは他の攻撃ゾーンや守備ゾーン、ルーラーゾーンに移動する事はできず、それらの処理は実行されません。同時に、装着状態のカードが存在する守備ゾーンに別のカードを置く事もできません。

14-18b-3. 装着状態のユニットカードはルーラーとしても扱い、4-2c以外のルーラーを指定するカードや能力で参照され、装着状態のルーラーカードは4-2cや、ルーラーのATKとSTK以外の情報を参照する場合のみ、参照されます。

- 14-18b-3a. 装着状態のカードに効果ダメージ以外の効果が適用される場合、上に重ねられたユニットに適用されます。
- 14-18b-3b. 装着状態のカードがソウルを得る場合、上に重ねられたユニットに関連付けます。
- 14-18b-3c. ルーラーの装着状態が解除される場合、上に重ねられたユニットに適用されていた効果やソウルはルーラーカードには引き継がれません。
- 14-18b-4. 重ねられた装着状態のカードのATKおよびSTKは、上に重ねられたユニットの数値を適用し、‘攻撃している’と‘攻撃されている’およびアクト/レストの状態を共有します。
- 14-18b-5. 装着状態のカードに戦闘ダメージが与えられる場合、上に重ねられたユニットにダメージが与えられます。(ルーラーは戦闘ダメージを受けません。)
- 14-18b-5a. ユニットまたはルーラーからの戦闘ダメージの場合、その戦闘ダメージの発生源(14-16)のATKの数値分の戦闘ダメージを、上に重ねられたユニットに与えます。
- 14-18b-6. 装着状態のカードに効果ダメージが与えられる場合、下記のルールに従ってダメージを与えます。
- 14-18b-6a. それがユニットにダメージを与える効果であれば、上に重ねられたユニットにダメージを与えます(13-7)。(ルーラーは効果ダメージを受けません。)
- 14-18b-6b. それがルーラーにダメージを与える効果(4-2c)であれば、ルーラーカードへのダメージとして処理されます(13-5)。(ユニットは効果ダメージを受けません。)
- 14-18b-7. 装着状態のカードが場を離れる場合、上に重ねられたユニットカードが場を離れます。その時点で装着は解除され、下に重ねられていたルーラーカードはルーラーゾーンに置かれます。
- 14-18b-7a. この時のルーラーのアクト/レストは、装着が解除される直前の状態と同じ状態を引き継ぎます。
- 14-18b-7b. ‘攻撃している’状態で装着が解除される場合、ルーラーカードが‘攻撃している’状態を引き継ぎます。
- 14-18b-8. 装着中であっても、下に重ねられたルーラーの能力、および【君のターン開始時】や【ルール】に記載された処理は実行されます。  
例: 装着状態の《D-4 ドレッドノート》が攻撃する際にも、『■このルーラーが攻撃する際、君は1ドライブする。』処理は実行されます。
- 14-18b-9. ターンプレイヤーのスタートフェイズに、ユニットなどと同様に装着状態のカードもアクトされます。
- 14-18c. 特に指定がない限り、装着は手札やドライブゾーンから行えます。
- 14-18c-1. 何らかの効果により、手札やドライブゾーン以外から装着を実行する場合があります。その場合でも、その他のルールは通常の装着のルールに従います。
- 14-18d. 特に指定がない限り、装着は以下のタイミングで行えます。
- 14-18d-1. 自分のターンのメインフェイズ中で、ゲートにカードや能力が置かれていない場合。
- 14-18d-2. 14-18d-1以外で、カードをドライブした場合。
- 14-18d-2a. このタイミングで装着できるのは、そのドライブしたカードのみです。
- 14-18d-3. 自身を装着する効果や、他のカードを装着させる効果の処理の実行時。
- 14-18e. 装着は、装着状態でない自分のルーラーが存在する場合にのみ実行できません。(装着中に別のカードを装着する事はできません。)
- 14-18e-1. 【装着条件】(16-25)で条件が示されている場合、これらすべての条件を満たす必要があります。

- 14-18f. 装着を実行する場合、下記の手順で処理を実行します。
- 14-18f-1. 手札/ドライブゾーンの装着を持つユニットのプレイを宣言し、そのカードをゲートに置きます。この時、エネルギーは支払われず、召喚権は使用されません。
  - 14-18f-2. ゲートが解決され、引き続き装着の条件が満たされている場合、ルーラーを守備ゾーンに移動させます。
    - 14-18f-2a. この時、ルーラーのアクト/レスト状態は変更されません。
    - 14-18f-2b. ゲートが解決された時点で装着の条件を満たさなくなった場合は装着を行えず、そのカードは手札やドライブゾーンなど元々あった領域に残り、以降の処理も実行されません。
    - 14-18f-2c. 移動先の守備ゾーンに既にカードが存在する場合、そのカードを重複カードエフェクト(12-4)に従い墓地に置きます。
  - 14-18f-3. 守備ゾーンに移動させたルーラーの上に、プレイした装着を持つユニットを重ねて装着を完了します。
    - 14-18f-3a. この時、上に重ねたユニットのアクト/レストは、その下のルーラーのアクト/レストと同じ状態になります。

#### 14-19. 裏向きユニット

- 14-19a. 効果により、攻撃ゾーンや守備ゾーンに裏向きのカードがユニットとして置かれることがあります。
- 14-19b. 裏向きユニットの表側の情報は、そのカードをコントロールしているプレイヤーに対して公開状態で、それ以外のプレイヤーに対して非公開状態です。
- 14-19c. 裏向きユニットは通常ユニットと同様に攻撃したり移動したりできますが、カード名やカードタイプ・レベル・ATK・HP・STK・所属軍・属性・能力といったカードの表側に元々書かれていた内容は適用されず、裏向きにした効果によって指定された情報を適用します。
- 14-19d. 場以外のいずれかの領域から裏向きでカードを出す指示があった場合、そのカードの表側に元々書かれていた内容を適用しない状態で場に出します。

例:裏向きユニットを場に出す場合、テキストに記載された【召喚条件】や【コスト軽減】は実行できず、『これが場に出た時』などの能力も使用できません。また、カードタイプも無視されるため、特に指定がない限り、ユニットカード以外のカードタイプを持つカードも場に出せます。
- 14-19e. 裏向きユニットが表向きになった場合、その時点でカード名やレベル・所属軍・属性・能力といったカードの表側に元々書かれていた内容が適用されます。
  - 14-19e-1. 裏向きから表向きになったカードがユニットとして扱うことができない場合、そのカードは表向きになった時点でただちに墓地に置かれます。
- 14-19f. 裏向きユニットが表向きになる場合、その行動は場に出る扱いにはなりません。

例:裏向きから表向きになったユニットの【召喚条件】は実行されませんが、同時に『これが場に出た時』などの能力も使用できません。

#### 14-20. (領域)からもプレイできる

- 14-20a. テキストに‘このカード(または能力)は(領域)からもプレイできる’等が示されている場合、その領域からプレイする事が可能になります。

14-20a-1. このテキストは、プレイできるタイミングを変更するものや、効果によりプレイするものではありません。あくまで使用タイミング等で示された領域と同様に、その領域からプレイできることを意味します。

#### 14-21. 能力を持たないカード

14-21a. テキスト(2-13)が無いカードは能力を持たないカードとして扱います。

14-21b. 能力を持たないカードに能力を与える効果が適用されている場合、そのカードは能力を持たないカードとしては扱いません。

14-21c. テキストがあるカードに能力を失う効果が適用されている場合でも、そのカードは能力を持たないカードとしては扱いません。

14-21d. 効果により能力を持たないカードとして扱う場合、能力を与える効果や能力を失う効果が適用されていても能力を持たないカードとして扱います。

#### 14-22. フォースカード

14-22a. フォースカードはエナジーゾーンでエナジーカードとしても扱うカードです。

14-22b. フォースカードはメインフェイズの行動(7-12)やドライブ処理(10-4b)やカードの効果でエナジーゾーンに置けます。

14-22c. 何らかの効果によりフォースカードをプレイする指示がある場合、プレイする代わりにそのフォースカードを自身のエナジーゾーンに置きます。

## 第15章 ゲームアクション

### 15-1. 概要

15-1a. 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。これをゲームアクションと呼び、以下でそれぞれの用語の解説を行います。

### 15-2. +(数値)/-(数値)

15-2a. ‘(情報項目)+(数値)’や‘(情報項目)-(数値)’する指示がある場合、その情報項目の数値を指定の数値だけ増減します。

例:‘そのユニットをATK+1する’指示がある場合、その指定されたユニットのATKの数値を+1します。

15-2b. ‘(ダメージ)の、元の数値を+(数値)’する指示がある場合、そのカードに表記された数値を変更します(14-14f)。

15-2c. 召喚権を+(数値)する指示がある場合、適用時のルーラーの召喚権の数値を指定の数値だけ増やします。

15-2c-1. 召喚権が無制限の場合、召喚権の増減は行いません。

15-2c-2. 常時能力により召喚権を+(数値)していて、常時能力が適用されなくなった場合、適用されていたルーラーの召喚権の数値を増やしていた数値と同じ数値減らします。

15-2c-2a. この時、召喚権の数値が0未満になる場合、召喚権の数値は0になります。

### 15-3. 置く/出る/加える/移動する/離れる

15-3a. あるカードをある領域に‘置く’か‘出す’か‘加える’か‘移動する’指示がある場合、そのカードをその領域に移動します。

15-3a-1. 移動すべき領域が(ルーラーの規定等で)存在しない場合、そのカードはその領域に移動しません。

15-3a-2. 守備ゾーンから攻撃ゾーンに置かれたユニットはアクトされます。

15-3b. ユニットの‘ゾーン’に置くまたは移動する指示がある場合、その‘ゾーン’は‘攻撃ゾーン’か‘防御ゾーン’を意味します。

15-3b-1. すでに場にあるユニットを‘ゾーン’に移動する指示がある場合、それが支配者の変更を明示していないのであれば、そのユニットは現在の支配者に属する攻撃ゾーンや防御ゾーンに移動します。

15-3c. あるカードがある領域に‘出る’ことを参照する場合、それはそのカードがその領域以外からその領域に移動することを参照します。同様に、あるカードがある領域を‘離れる’ことを参照する場合、それはそのカードがその領域からその領域以外に移動することを参照します。

15-3c-1. ‘場に出る’‘場を離れる’もこの表記に準じます。

15-3d. あるカードがプレイされて場に出た場合、それはそのカードがプレイされる直前にあった領域から場に出たものとして扱います。

例:手札から通常召喚されて場に出たユニットは‘手札から場に出た’ものとして扱います。

例:《シュレディンガーの猫》によりダメージゾーンのユニットをプレイし、それが場に出た場合、そのユニットは‘ダメージゾーンから場に出た’ものとして扱います。

### 15-4. セットする

15-4a. ‘(カードを)セットする’指示がある場合、そのカードを自分のいずれかのセットゾーンに裏向きに置き、自身のセット回数を1増やします。

15-4b. ‘セットされているカード’とは、‘セットゾーンに裏向きに置かれているカード’を意味します。

15-4c. メインフェイズの行動(7-5)以外でセットした場合、セット権は減少しません。

### 15-5. 見る/見せる/公開する

15-5a. あるプレイヤーに対して非公開状態のカードを、そのプレイヤーが‘見る’あるいはそのプレイヤーに‘見せる’指示がある場合、その指示の実行中、そのカードはそのプレイヤーに対して公開状態であるものとして扱います。

15-5b. あるカードを‘公開する’指示がある場合、その指示の実行中、そのカードはすべてのプレイヤーに対して公開状態であるものとして扱います。

### 15-6. デッキから/手札から(選ぶ)、デッキの/手札の

15-6a. デッキ内の指定条件のカードを、デッキの上や下などの指定がない状態で処理する指示がある場合、そのデッキ内のカードをすべて見て、その中から指定条件に一致するカードを指定枚数選択し、選択したカードを明示的にデッキの他のカードと分けて置きます。

15-6a-1. デッキ全体からカードを選択した場合、カードを選択した後に、それ以外のデッキはシャッフルします。

15-6a-2. デッキのカードを選ぶ際に、その指定条件が存在せず枚数のみ指定されている場合、その指定枚数を選ぶ義務があります。

15-6a-3. デッキのカードを選ぶ際に、その指定条件に枚数以外の条件がある場合、デッキ内にその条件を持つカードがあることやないことは保証されません。デッキ内にそのカードがあっても選ばないことが可能です。

15-6a-4. デッキのカードを選ぶ際に、その指定条件に枚数以外の情報による条件がある場合、そのカードを選んだ際にすべてのプレイヤーに公開します。

15-6b. デッキや手札からカードを‘選び、’という表記がある場合、これは対象選択の表記(14-4b-4)ではありません。実際のカードは効果の解決時に選びます。

## 15-7. アクトする/レストする

15-7a. カードを‘アクトする’指示がある場合、そのカードをアクト状態にします。

15-7b. カードを‘レストする’指示がある場合、そのカードをレスト状態にします。

15-7c. すでにアクト状態であるカードを同じ状態にする指示では、置換効果が適用される場合を除き、その行動は実行されません。

15-7d. すでにレスト状態であるカードを同じ状態にする指示では、その行動は実行されません。

## 15-8. 引く

15-8a. プレイヤーがカードを‘1枚引く’指示がある場合、そのプレイヤーは自身のデッキの一番上のカードを自身の手札に移動します。

15-8b. プレイヤーがカードを‘(指定枚数)引く’指示がある場合、そのプレイヤーはカードを1枚引く行動を指定枚数の回数繰り返します。

## 15-9. 捨てる

15-9a. プレイヤーが手札のカードを‘捨てる’指示がある場合、そのカードを所有者の墓地に置きます。

## 15-10. 割り振る

15-10a. 能力に‘(数値)(単位)を割り振る’指示がある場合、その能力の対象を選ぶ段階で、その割り振りの内容を決定します(14-4b-5a)。

15-10a-1. ‘(数値)ダメージを割り振る’指示がある場合、これは‘(数値)ダメージを割り振って与える’を意味します。

## 15-11. 入れ替える

15-11a. カードAとカードBを‘入れ替える’指示がある場合、カードAをカードBがある領域に、カードBをカードAがある領域に、それぞれ同時に移動します。

15-11b. 何らかの理由でいずれかのカードがもう一方のカードのある領域に移動できない場合、入れ替える行動は実行されません。

## 15-12. 破壊する

15-12a. 効果によりカードを‘破壊する’指示がある場合、そのカードを墓地に置きます。

15-12b. ユニットには破壊条件があります。

15-12b-1. ユニットは、自身が負っているダメージが自身のHP以上である場合、破壊条件を満たしています。

15-12b-2. ユニットは、自身のHPが0以下である場合、破壊条件を満たしています。

- 15-12b-3. 破壊条件を満たしているユニットは、墓地に置かれます。
- 15-12c. これらは‘破壊する’指示が適用された、または破壊条件を満たした時点で行います。
- 15-12d. これらが置換効果により別な行動に置換された場合でも、このゲームアクションは行ったものとみなされます。
- 15-13. 除外する
- 15-13a. カードを‘除外する’指示がある場合、そのカードを所有者の除外エリアに移動します。
- 15-14. ソウルに入れる/下に置く/上に置く/上にある
- 15-14a. カードAをカードBの‘ソウルに入れる’または‘下に置く’指示がある場合、カードAをソウルゾーンに移動し、カードBに関連付けます。
- 15-14a-1. 何らかの理由でカードAをカードBに関連付けられない場合、カードAをソウルゾーンに移動する行動は実行されません。
- 15-14b. カードAを場のカードBの‘上に置く’指示がある場合、カードAをカードBが置かれている領域に移動し、そうしたら、カードBをソウルゾーンに移動し、カードB、およびカードBに関連付けられているすべてのソウルをカードAに関連付けます。
- 15-14b-1. カードAをカードBが置かれていた領域に置く際、カードBがアクト/レストの配置状態を持っている場合、カードAはカードBと同じアクト/レスト状態でその領域に置かれます。
- 15-14b-2. カードBがカードAを上に乗けた直前に攻撃していた場合、カードAはカードBが攻撃していたラインと同じラインを攻撃している状態で場に置かれます。
- 15-14b-3. カードAはカードBとは異なるカードです。カードBが負っているダメージやカードBに適用されていた常時能力でない継続効果は、カードAには適用されません。カードBを対象としていたゲート上のカードや能力は、カードAを対象としません。
- 15-14c. カードAをカードBの上に置くか下に置く指示があった後に‘上にある’カードを参照する場合、上に置く/下に置く指示の開始時点でカードBがあった領域に現在あるカードを参照します。
- 15-15. エナジーを支払う
- 15-15a. ‘(数値)エナジーを支払う’指示がある場合、その指示を実行するプレイヤーのエナジーゾーンのアクト状態のカードを、(数値)枚レスト状態にします。
- 15-15b. ある効果やルールがあるカードを‘エナジーを支払うことでのみプレイする’指示がある場合、レベルが1以上のカードはコストとしてレベルに等しいエナジーを払う行動(14-4b-6a)を行った場合にのみプレイができます。
- 15-15b-1. ルーラーの能力等により、コストとして求められるカードのレベル分のエナジーの支払いは求められない状況でカードをプレイする場合、‘エナジーを支払うことでのみプレイする’カードはプレイできません。
- 15-16. 使う/プレイする
- 15-16a. カードや能力を‘プレイする’とは、そのカードや能力を通常のプレイのルールに従ってゲートに置くことを意味します(14-4)。
- 15-16a-1. 特にコストを支払わないことが明記されていないかぎり、必要なコストは支払う義務があります。

15-16a-2. ‘(数値)コストでプレイする’とは、そのカードをプレイするためのコストとして、通常のコストの処理(14-4b-6)を実行するのではなく、アクト状態の自分のエナジーゾーンのカードを(数値)枚レストすることを実行することを意味します。

15-16a-3. 効果により‘プレイする’カードを選ぶ際、そのカードをプレイする際にコストが支払えない場合や、対象不適正となる場合、または何らかの理由で適正にプレイできない場合、そのカードは‘プレイする’カードとしては参照されません。

15-16b. 能力を‘使用する’とは、その能力をプレイすることを意味します。

15-16c. ‘プレイする’行動を行うカードや能力を解決する際、プレイされる事物のコストが支払えない場合や、対象を選べない場合、または何らかの理由で適正にプレイできない場合、そのカードや能力を‘プレイする’行動は行いません。

例:《金鱗の聖剣士》の「無限戦技」で墓地の《黄金剣》を選んだ解決時、コストが支払えない場合や、《黄金剣》の対象を選べない場合、《黄金剣》はプレイせず、墓地に置いたまま「無限戦技」の処理を終了します。

15-16d. ‘プレイする’行動を行うカードや能力をプレイする際、‘プレイされる’カードや能力のコストが支払えない、または対象を選べない、または何らかの理由で‘プレイする’のために必要な処理を適正に処理することができない場合、‘プレイする’行動を行うカードや能力はプレイできません。

## 15-17. 通常召喚

15-17a. ユニットカードを‘通常召喚する’指示がある場合、そのプレイヤーはそのユニットカードをプレイします。

15-17a-1. これがメインフェイズ中の行動としての通常召喚(7-3)である場合、ターンプレイヤーは自身の手札からドライブのユニットカードをプレイできます。

15-17a-2. 通常召喚においては、指定数の召喚権を必要とします。

15-17a-2a. 特に指示がないかぎり、召喚権は1必要です。

15-17a-3. 自身のこのターンの召喚権の数値が0未満になる場合、通常召喚は行えません。

15-17a-3a. 召喚権が無制限である場合、召喚権は使用しません。

15-17a-3b. ‘召喚権を使用せず’通常召喚する指示による通常召喚では、召喚権の数値は変動しません。

15-17a-3c. ‘召喚権を使用せず’通常召喚する指示による通常召喚の場合、召喚権の数値が0でも通常召喚する事ができます。

15-17a-4. 通常召喚するユニットをゲートに置いた後、このターンの自身の召喚権の数値を、この通常召喚で必要とする召喚権の数値分減らします。

15-17a-5. 通常召喚を行うカードや能力をプレイする際、その通常召喚でエナジーや召喚権を使用し、解決時にエナジーや召喚権が不足する場合、または何らかの理由で通常召喚が適正に行えない場合、そのカードや能力はプレイできません。

例:《シークレット・ガーデン》をプレイする際、エナジーを支払える組み合わせの対象を選べない場合、《シークレット・ガーデン》はプレイできません。

例:場に《灯籠流し》がある場合、通常召喚するカードをゲートに置けないので《太陽系バックパッカー》の能力は使えません。

15-17a-6. カードの効果や能力で通常召喚を行う際、その通常召喚に必要なエナジーや召喚権が不足する場合、または何らかの理由で通常召喚が適正に行えない場合、その通常召喚は行いません。

15-17b. ‘通常召喚された’ユニットとは、‘通常召喚によりプレイされ、ゲートで自身が解決されることによって場に出た’ユニットを意味します。

## 15-18. 特殊召喚

15-18a. ユニットカードを‘特殊召喚する’指示がある場合、そのカードの支配者は、そのカードを自身の攻撃ゾーンか守備ゾーンに置きます。

15-18a-1. 特殊召喚ではユニットカードはゲートを介さずに直接現在の領域から場に置かれます。

15-18b. 指定のカードを特定のデッキから‘特殊召喚する’指示がある場合、そのカードをそのデッキから選んで(15-6)特殊召喚します。

15-18c. ユニットが、自身がゲート上で解決されて場に出る以外の手段で場でない領域から場に置かれる場合、それはそのユニットが特殊召喚されるものとみなされます。

15-18d. カウンター以外の常時能力や置換効果により特殊召喚を行う場合、ゲートを使用せず、ただちに実行されます。

## 15-19. ドライブする

15-19a. カードを‘ドライブする’指示がある場合、ドライブ処理を実行します(10-2)。

15-19b. 特にカードを指定せず単に‘ドライブする’指示がある場合、デッキの一番上のカードをドライブします。

15-19c. 特にカードを指定せず‘(数値)ドライブする’指示がある場合、デッキの一番上から(数値)枚のカードをドライブします。

## 15-20. ダメージを与える/受ける

15-20a. ルーラーやユニットにダメージを‘与える’指示がある場合、そのルーラーやユニットが負っているダメージをそのダメージの点数に等しい値増加します。(第13章)

15-20b. ルーラーやユニットがダメージを‘受ける’とは、そのルーラーやユニットにそのダメージを‘与える’ことを意味します。

15-20c. ダメージは、アタックフェイズのダメージステップ中にルールにより与えられるもの、あるいはルールにより戦闘ダメージと見なすことが規定されているダメージを‘戦闘ダメージ’、それ以外のものを‘効果ダメージ’と呼びます。

15-20d. 相手が攻撃した時(8-4f)と自分のルーラーやユニットにダメージを与えるカードや能力がプレイされた時、‘ダメージが与えられる時’の誘発条件を満たします。

15-20e. ‘使用タイミング: ~にダメージが与えられる時に使える’はダメージを与えるカードや能力がプレイされた時に自動能力であるかのようにカードや能力をプレイします。(14-5a)

15-20e-1. 攻撃直後のゲート処理(8-4i)~ダメージが与えられる直前のゲート処理(8-6c)の間は‘使用タイミング: 即時’のようにもプレイできます。

15-20e-2. その間でも15-20eにより自動能力であるかのようにプレイすることもできます。

15-20e-3. ‘そのダメージ’を参照する場合、そのカードや能力の誘発条件を満たした発生源が与えるダメージを参照します。

15-20e-3a. 8-4i~8-6cに即時タイミングでプレイした場合はその攻撃の戦闘ダメージを‘そのダメージ’として参照します。

15-20e-3b. 自動能力であるかのようにプレイした時、誘発条件を満たした発生源が複数ある場合、その内の1つを‘そのダメージ’として指定します。

15-20f. 与えるダメージの点数が0でもこの行動は行います。これは1-5b-2の例外です。

## 15-21. 回復する

15-21a. ユニットのダメージを‘回復する’指示がある場合、そのユニットが負っているダメージ(3-6g)を減少します。

15-21b. プレイヤーのダメージを‘回復する’指示がある場合、そのプレイヤーのダメージゾーンのカードを指定枚数任意に選択し、所有者の墓地に移動します。

15-21b-1. ルーラーのダメージを‘回復する’指示がある場合、そのルーラーが属するプレイヤーのダメージを回復します。

15-21c. プレイヤーやルーラーへのダメージの回復はダメージの軽減と異なり置換効果ではありません。回復によりまだ与えられていないダメージを減少することではなく、ルーラーが負っているダメージが減少することはありません。

15-21d. 単に‘(数値)回復する’と表記されている場合、それはプレイヤーのダメージをその数値分回復します。

## 15-22. (ダメージを)軽減する

15-22a. ダメージを‘(数値)軽減する’指示がある場合、与えられるダメージが減少します。

15-22a-1. 軽減の実行に関する詳細は13-3を参照してください。

## 15-23. コントロールを得る/コントロールする

15-23a. あるプレイヤーがあるカードの‘コントロールを得る’または‘コントロールする’指示がある場合、そのカードを現在の領域から、それがユニットカードであるならそのプレイヤーに属する攻撃ゾーンか守備ゾーンに、それがフィールドカードであるならそのプレイヤーに属するフィールドゾーンに移動し、そのカードと、そのカードのソウルの支配者になります。

15-23a-1. 相手のユニットを自分の攻撃ゾーンに移動する場合、そのユニットはアクト状態になります。

15-23b. これにより場以外の領域からユニットのコントロールを得る場合、そのユニットは特殊召喚されるものとみなされます(15-18c)。

15-23b-1. 場以外からコントロールを得たカードが場に出せない場合、そのカードを持ち主の墓地に置きます。

## 15-24. ターンを終了する

15-24a. ‘ターンを終了する’指示がある場合、以下を順に実行します。

15-24b. 現在誘発している自動能力は、すべて誘発回数が0の状態になります。

15-24c. ゲートに置かれている各カードや能力について、カードは所有者の墓地に置き、能力や処理はゲートから取り除きます。

15-24c-1. 現在解決中のカードや能力もこれにより墓地に置かれたりゲートから取り除かれたりします。

15-24c-2. 現在解決中のカードや能力は、この処理以降に残っている処理があっても実行しません。

15-24c-3. 実行中のゲート処理は終了します。

- 15-24d. ドライブゾーンにあるカードをすべて所有者の墓地に置き、ドライブゾーンにあるオーバードライブ能力をすべて取り除きます。
- 15-24e. カウンターゾーンにあるカードをすべて所有者の墓地に置きます。
- 15-24f. いずれかのルーラーが負っているダメージがある場合、そのダメージは0になります。
- 15-24g. 現在のフェイズやステップが終了します。  
15-24g-1. 現在がアタックフェイズ中である場合、戦闘中または戦闘終了時までを期限とする継続効果が終了します。
- 15-24h. エンドフェイズの先頭(6-5a)に移動します。  
15-24h-1. この処理中に発生した、処理すべきルールエフェクトや誘発した自動能力は、このエンドフェイズで処理されます。

## 15-25. 打ち消す

- 15-25a. ゲート上のカードを‘打ち消す’指示がある場合、そのカードをゲートから所有者の墓地に移動します。
- 15-25b. ゲート上の能力を‘打ち消す’指示がある場合、その能力をゲートから取り除き、存在しない状態にします。

## 15-26. 攻撃する/攻撃される

- 15-26a. あるユニットが‘攻撃して’なんらかの条件を満たすことを参照する場合、それはそのユニットが攻撃ユニット(8-4e)である間に攻撃ユニットが発生源である物によって、その条件を満たすことを参照します。
- 15-26b. あるユニットが‘攻撃されない’とは、そのユニットを攻撃目標として攻撃宣言をする(8-4c)ことができないことを意味します。  
15-26b-1. 攻撃宣言後になんらかの効果で‘攻撃されない’ユニットが最前列であるラインに攻撃が変更された場合、それは攻撃宣言ではないため、‘攻撃されない’効果は意味を持ちません。

## 15-27. 効果を/ダメージを受けない

- 15-27a. あるカードやルーラーがなんらかの‘効果を受けない’場合、以下のルールが適用されます。  
15-27a-1. その効果はそのカードやルーラーに適用されません。  
15-27a-2. その効果による効果ダメージは、そのカードやルーラーにダメージを与えません。  
15-27a-3. その効果が直接効果の場合はその効果の内そのカードやルーラーに関する部分は処理されません。  
15-27a-4. その効果が継続効果の場合はその効果はそのカードやルーラーに適用されず、  
15-27a-5. その効果はそのユニットの関わる事象を置換する置換効果の場合は、その事象は置換されません。
- 15-27b. 効果を受けないユニットであっても、相手の戦闘ダメージは受けます。これには戦闘ダメージとして扱う能力によるダメージ(【迎撃】等)が含まれます。
- 15-27c. あるカードやルーラーがなんらかの‘ダメージを受けない’場合、以下のルールが適用されます。

15-27c-1. ‘ダメージを受けない’場合、そのカードやルーラーに戦闘ダメージや効果ダメージを与える行動は行いません。

15-27c-2. ‘戦闘ダメージを受けない’場合、そのカードやルーラーに、戦闘ダメージを与える行動は行いません。

15-27c-3. ‘効果ダメージを受けない’場合、そのカードやルーラーに、効果ダメージを与える行動は行いません。

15-27c-4. ‘次の’ダメージを受けない場合、このターン中、次にそのカードやルーラーに戦闘ダメージまたは効果ダメージを与える行動は行いません。

## 15-28. 置きなおす

15-28a. あるユニットを‘置きなおす’指示がある場合、それを現在の攻撃ゾーンまたは守備ゾーンから、攻撃ゾーンまたは守備ゾーンに移動します。

15-28a-1. 特に指示がないかぎり、置きなおす先の領域は空いている必要はなく、現在いるゾーンに置きなおすことも可能です。

15-28a-2. 置きなおした移動先が攻撃ゾーンである場合、そのユニットはアクト状態になります。

15-28a-3. 1体のユニットを置きなおす処理で、2つの領域のユニットを入れ替えることはできません。

15-28b. あるプレイヤーのユニットを‘全て置きなおす’指示がある場合、そのプレイヤーのすべてのユニットに対し、‘置きなおす’指示を望む回数実行します。

## 15-29. (能力を)失う

15-29a. あるカードに対して、ある能力を‘失う’指示がある場合、そのカードがその能力を複数持っているなら、そのすべてを失います。

15-29b. あるカードに対して、ある能力またはすべての能力を‘失わせて場に出す’指示がある場合、そのカードが持つその能力を失った状態で場に出します。

15-29b-1. これにより、『場に出す際』などの場に出る前に実行される能力を失った場合、その処理を実行せずに場に出します。

## 15-30. ダメージリバーズ

15-30a. ‘ダメージリバーズ’とは、ダメージゾーンにある表向きのカードを指定枚数裏向きにするゲームアクションです。

15-30b. ダメージリバーズは‘DR(数値)’または‘DR(数値)/(条件)’と表記されます。

15-30b-1. ダメージリバーズの表記が‘DR(数値)’のみの場合、これは‘君のダメージゾーンの表向きのカードを(数値)枚裏向きにする’を意味します。

15-30b-2. ダメージリバーズの表記が‘DR(数値)/(条件)’である場合、これは‘君のダメージゾーンの(条件)を満たす表向きのカードを(数値)枚裏向きにする’を意味します。

15-30b-2a. 条件が‘(条件1)・(条件2)’のように中黒で複数に分かれている場合、それらの条件のうち少なくとも1つを満たす表向きのカードを裏向きにします。

15-30c. ダメージリバーズを実行する際に、ダメージゾーンの表向きのカードが指定枚数未満である場合、そのダメージリバーズは実行できません。一部のみ裏向きにすることもしません。

## 15-31. オープンする

15-31a. あるカードが‘オープンされる’ことを参照する場合、それはそのカードが【オープンカード】の効果によってプレイされる’ことを意味します。

15-31a-1. そのカードが【オープンカード】の効果によらずにプレイされる場合、そのカードが【オープンカード】能力を持っていたとしても、それは‘オープンされる’とはみなされません。

15-31b. あるカードが‘オープンされて場に出る’ことを参照する場合、それはそのカードが【オープンカード】の効果によってプレイされ、自身が解決されることによって場に出る’を意味します。

## 15-32. 場に留まる

15-32a. 場にあるカードが‘場に留まる’指示がある場合、そのカードは現在の領域に残り、その後以下が実行されます。

15-32a-1. そのカードがユニットである場合、負っているダメージは0になります。

15-32a-2. そのカードに、常時能力によるものでない、期限が特に指定されている継続効果が適用されている場合、その適用が終了します。

## 15-33. 裏返す

15-33a. ある領域のカードを‘裏返す’指示がある場合、表向きのそのカードを裏向きにします。

15-33b. 裏向きのカードを‘裏返す’指示がある場合、何もしません。

## 15-34. 直接攻撃

15-34a. ユニットまたはルーラーに対し‘直接攻撃できる’指示がある場合、そのユニットまたはルーラーが中央ラインを攻撃する攻撃宣言ステップ(8-4c)にて、相手の守備ゾーン内のユニットの有無にかかわらず、そのユニットまたはルーラーによる攻撃が認められる相手のルーラーを攻撃目標として選択できます。

15-34a-1. 直接攻撃を行う場合、8-4e-1の代わりに15-34bを適用します。

15-34b. この攻撃のアタックサブフェイズ中、この攻撃カードはその攻撃目標のカードを‘攻撃している’状態であるとみなされ、同様にその攻撃目標のカードは‘攻撃されている’状態であるとみなされます。

## 15-35. 戦闘した

15-35a. 効果により「戦闘した」カードを参照する事があります。

15-35b. 「戦闘した」とは、戦闘ダメージが発生した際、その戦闘ダメージを与えるカードと受けるカードは「戦闘した」とみなされます。

15-35c. 戦闘ダメージの数値が0であっても8-6dや【迎撃】【反撃】を行った時点で、その戦闘ダメージを与えるカードと受けるカードは「戦闘した」とみなされます。

15-35d. 「戦闘した」カードにはルーラーとユニットが参照されます。

## 15-36. 移し替える

15-36a. ゲーム中‘移し替える’指示がある場合、その能力で指示された事物を指定された事物に変更します。

### 15-37. プレイできない

15-37a. ルーラーのルール(ゲーム中の能力)やカードの効果、対象不適正等により、カードや能力がプレイできない事があります。そのような状況で‘プレイする’指示がある場合、‘プレイできない’が優先されます。

15-37b. ‘プレイできない’状況で‘プレイする’指示がある場合、そのテキストによって以下の処理が適用されます。

15-37b-1. ‘プレイしてもよい’等、プレイする事が任意の場合、‘プレイする’を選ぶ事はできず、自動的に‘プレイしない’が選択されます。

15-37b-2. ‘プレイする’等、プレイしない事を選べない場合、それはプレイせず、そのカードや能力をゲートから取り除き、墓地に置きます。

15-37b-3. プレイするカードを選択する場合、カードを選択する際、プレイできないカードを選択する事は出来ません。

### 15-38. 場に出せない

15-38a. ゲーム中、効果により‘場に出せない’指示がある場合、その効果で指示されたカードを場に出すことはできません。

15-38a-1. ‘場に出せない’指示がある場合、その効果で指示されたカードはプレイできません。

15-38a-2. ‘場に出せない’指示がある状況で、その効果で指示されたカードを場に出す指示がある場合、その行動は行いません。

15-38a-3. プレイされたカードが、ゲートで自身を解決する事によって場に出る際、解決時に‘場に出せない’指示がある場合、場に出す代わりにゲートに置く直前の領域に移動します。

15-38a-3a. その際、コストや召喚権は使用したままになり、‘場に出る際’の行動は行いません。

## 第16章 キーワードとキーワードスキル

### 16-1. 概要

16-1a. キーワードとは、カードに表記されているシンボルアイコン(スキル名が白地黒文字アイコン)です。

16-1a-1. キーワードのうち、特定の内容の能力を意味するものをキーワードスキルと呼びます。

16-1a-2. キーワードスキルではないキーワードは能力ではありません。それは能力に影響する効果の影響を受けませんが、それを持っていることを他のカードや能力や効果が参照することがあります。

16-1b. 全て同じ内容のキーワードスキルをさらに得る場合、それは得ません。

例:【アビスシンフォニア】を持っているユニットが別の【アビスシンフォニア】を得る場合、その内容が全て同じなら、それは得ません。

### 16-2. オーバードライブ

16-2a. このキーワードスキルを持つカードがドライブ処理(10-2)によってドライブゾーンに置かれた時に使用できる常時能力です。

16-2a-1. ‘【OD】(効果)’は、‘(効果)。この能力はオーバードライブ能力である。’を意味します。

16-2b. オーバードライブ能力に関する処理は、第10章を参照してください。

16-2c. ドライブゾーンのユニットカードのオーバードライブ能力がプレイされた場合、その能力は‘ユニットの能力’であるとみなされます。これは‘ユニット’が本来‘場のユニット’を指すことの例外です(3-6c)。

### 16-3. タッチダウン

16-3a. このキーワードスキルを持つカードを手札からプレイし、それをゲートで解決して場に置かれた時に誘発条件を満たす自動能力です。

16-3a-1. ‘【TD】(効果)’は‘手札からプレイされたこのカードがゲートで解決されることによって場に出た時、(効果)’を意味します。

16-3b. タッチダウン能力は、通常召喚によらずに手札からプレイして解決されることで場に出た際は誘発しません。

### 16-4. カウンター

16-4a. ルーラーに対するダメージによりこのキーワードスキルを持つカードがカウンターゾーンに置かれた際に処理を実行する常時能力です。

16-4a-1. ‘【CNT】(効果)’は、‘(効果)。この能力はカウンター能力である。’を意味します。

16-4a-2. カウンター能力自身は常時能力ですが、その効果がカウンター能力としてプレイされることがあります。

16-4a-2a. その際、これは能力種別(自動や起動)を持たない、カウンター能力として扱います。

16-4b. カウンター能力に関する処理は、13-6dを参照してください。

16-4b-1. カウンター能力のプレイにより、その能力自身や他のカードや能力がプレイされる場合、それは‘【CNT】によりプレイされた’カードや能力であるとみなされます。

### 16-5. 貫通

16-5a. キーワードスキル‘貫通’は、守備ゾーンへの攻撃の後に守備ゾーンのユニットがいない状態の際に、さらにルーラーにダメージを与える自動能力です。

16-5a-1. ‘【貫通】’は‘ダメージステップの終了時、このユニットまたはルーラーが中央ラインを攻撃しているユニットまたはルーラーで、この攻撃でこれと戦闘した相手のカードが中央ラインになく、このユニットまたはルーラーがこの攻撃で相手ルーラーに戦闘ダメージを与えていないなら、このユニットまたはルーラーは自身の STK に等しい点数のダメージを相手ルーラーに与える。’を意味します。

16-5b. 貫通によるダメージは戦闘ダメージとして扱います。

### 16-6. 警戒

16-6a. キーワードスキル‘警戒’は、攻撃ゾーンにいたユニットがアタックフェイズ終了時に守備ゾーンに移動する自動能力です。

16-6a-1. ‘【警戒】’は‘君のアタックフェイズ終了時、このユニットを空いている守備ゾーンに移動してよい。’を意味します。

### 16-7. 迎撃

16-7a. キーワードスキル‘迎撃’は、ユニットによる攻撃を受けているユニットやルーラーが攻撃ユニットにダメージを与える自動能力です。

16-7b. 【迎撃】は‘迎撃ステップの開始時、このユニットまたはルーラーが攻撃されているなら、このカードは自身の ATK に等しいダメージを攻撃しているユニットに与える。’を意味します。

16-7c. 迎撃によるダメージは戦闘ダメージとして扱います。

16-7d. 迎撃能力に関するルールは8-5も参照してください。

## 16-8. 反撃

16-8a. キーワードスキル‘反撃’は、攻撃されて破壊されなかったユニットが、攻撃しているユニットに対してダメージを与える自動能力です。

16-8a-1. 【反撃】は‘ダメージステップの終了時、このユニットが攻撃されていて、このユニットが場にいるなら、このユニットは自身のATKに等しいダメージを、その攻撃しているユニットに与える。’を意味します。

16-8b. 反撃によるダメージは戦闘ダメージです。

## 16-9. 2回攻撃/3回攻撃

16-9a. 2回攻撃や3回攻撃等の複数回攻撃は、ユニットまたはルーラーが1ターンに複数回の攻撃を行うことができる自動能力です。

16-9a-1. 【(数値)回攻撃】は、‘このユニットまたはルーラーが攻撃した戦闘終了時、このユニットまたはルーラーのこのターンにおける攻撃の回数が(数値)未満なら、このユニットをアクトする。’を意味します。

16-9b. 複数回攻撃を持つユニットまたはルーラーが攻撃を行ってその終了時にアクトした場合でも、そのユニットまたはルーラーが再度攻撃を行う義務はありません。

## 16-10. ファミリア

16-10a. キーワードスキル‘ファミリア’は、自身に属性を追加する起動能力です。

16-10a-1. 【ファミリア】は‘通常:属性を1つ選ぶ。ターン終了時まで、このカードはその属性を得る。’を意味します。

16-10b. ファミリアにより得る属性は、そのカードがすでに持っている属性に追加して得ます。

## 16-11. 不死身

16-11a. キーワードスキル‘不死身’は、通常召喚を行うことのできる領域を拡大する常時能力です。

16-11a-1. 【不死身】は‘このカードが墓地にある間、エネルギーを支払うことでのみ通常召喚できる。’を意味します。

16-11a-2. この能力は、カードが通常召喚できるタイミングを変更するものではありません。あくまで手札やドライブゾーンと同様に墓地からこのカードを通常召喚できることを意味します。

## 16-12. ソウルガード

16-12a. キーワードスキル‘ソウルガード’は、ユニットが現在のゾーンから場以外の領域に移動する際に、その移動を実行しない置換効果を発生する常時能力です。

16-12a-1. 【ソウルガード】は‘このカードが、現在このカードが置かれている場の領域から場でない領域へ移動する際、このカードのソウルを1枚墓地に置いて良い。そうしたら代わりにこのカードは場に留まる(15-32)。’を意味します。

## 16-13. 創生召喚

- 16-13a. 創生召喚とは、一部のユニットを素材とすることで、他のユニットを特殊召喚する起動能力に付与されたキーワードです。
- 16-13b. 創生召喚の効果は、『【創生召喚】通常:(素材処理)。そうしたら(特定のユニットカード)を特殊召喚してもよい。』または『【創生召喚】素材:これと(素材指定)(特定のユニットカード)を特殊召喚してもよい。』という表記で示されます。
- 16-13b-1. ある能力が創生召喚であるかどうかは、その能力の先頭に処理を指示するものでない【創生召喚】のキーワードが存在するかどうかを基準とします。
- 16-13b-2. 素材処理においては、特定のカードを‘素材’として何らかの処理を実行することが示されます。
- 16-13b-2a. 特に指定がない限り、素材は場の自分のユニットから指定します。
- 16-13b-2b. 素材処理に関して特に指定がない場合、その素材は任意の順で所有者のデッキの下に置きます。
- 16-13b-2c. ある効果が、特定のカードが創生召喚の‘素材’とすることを参照する場合、それはそのカードをこの素材処理において領域を移動するカードに含むことを意味します。
- 16-13b-3. 素材処理で指定された行動は、まったく実行しないことを選択できます。その場合、それ以降の処理は実行されません。
- 16-13b-3a. 素材処理で指定された行動は、コストとして実行する行動(14-3)です。
- 16-13b-4. 特定のユニットカードがデッキ内のカードである場合、そのカードを選んだ直後にそのデッキをシャッフルします(15-6a)。
- 16-13c. あるユニットが‘【創生召喚】された’とは、そのユニットが創生召喚のキーワードを持つ能力によって特殊召喚されたことを指します。
- 16-13d. ‘【創生召喚】に成功した’とは、創生召喚のキーワードを持つ能力によっていずれかのユニットが実際に特殊召喚されたことを意味します。

## 16-14. 深淵召喚/アビスシンフォニア

- 16-14a. 深淵召喚は、墓地にあるアビスシンフォニアを持つユニットを特殊召喚する起動能力を持つキーワードです。
- 16-14b. 深淵召喚は『【深淵召喚】通常:(事前処理)君の墓地にある【アビスシンフォニア】を持つユニットを1体、その条件を満たす事で特殊召喚してもよい。』という表記で示されます。
- 16-14b-1. ある能力が深淵召喚であるかどうかは、その能力の先頭に処理を指示するものでない【深淵召喚】のキーワードが存在するかどうかを基準とします。
- 16-14b-2. 【アビスシンフォニア】で指定された行動は、まったく実行しないことを選択できます。その場合、それ以降の処理は実行されません。
- 16-14b-2a. 【アビスシンフォニア】で指定された行動は、コストとして実行する行動(14-3)です。
- 16-14b-2b. ある効果が特定のカードが深淵召喚の‘素材’を参照する場合、それはその深淵召喚により特殊召喚するユニットの【アビスシンフォニア】の処理内容において領域を移動するカードを意味します。
- 16-14c. キーワードスキル‘アビスシンフォニア’は、このカードを深淵召喚するために必要な条件を指定する常時能力です。
- 16-14c-1. ‘【アビスシンフォニア】条件:(内容)’は、‘このユニットを深淵召喚するための条件と処理は(内容)である。’を意味します。

- 16-14c-2. アビスシンフォニアの有無は、それを持つユニットの通常召喚に影響を与えません。
- 16-14d. 効果により『【深淵召喚】を行う』指示がある場合、その解決時に自分の墓地にある【アビスシンフォニア】を持つカードを1枚選択し、その【アビスシンフォニア】に指定された行動をコストとして実行する(14-3)ことで、そのカードを特殊召喚することを意味します。
- 16-14d-1. 【アビスシンフォニア】で指定された行動の実行に関しては、通常の【深淵召喚】能力の解決時の処理(16-14b)に従います。
- 16-14e. あるユニットが『【深淵召喚】された』とは、そのユニットが深淵召喚のキーワードを持つ能力によって特殊召喚されたことを指します。
- 16-14f. 『【深淵召喚】に成功した』とは、深淵召喚のキーワードを持つ能力によっていずれかのユニットが実際に特殊召喚されたことを意味します。

## 16-15. オープンカード

- 16-15a. オープンカードは、特殊な使用タイミングです。
- 16-15b. 使用タイミングが『【オープンカード】』であるカードは、以下のルールが適用されます。
- 16-15b-1. このカードが手札またはドライブゾーンにある場合、そのカードの支配者は次のシステム処理(第11章)でこのカードをプレイします。その際、このカードをプレイするために必要なコスト(14-4b-6)や召喚権(15-17a-2)が存在する場合、そのコストを通常と同様に決定した上で、そのために必要な行動を可能な限り多く実行します。
- 16-15b-1a. プレイされたカードがユニットである場合、それは通常召喚で、召喚権を使用します。
- 16-15b-1b. これにより決定された行動をすべて実行できない場合(召喚権が不足する場合を含む)でも、このカードはプレイされます。これは14-4b-8および15-17a-2の例外です。
- 16-15b-1c. 複数のプレイヤーが同時にオープンカードを持つカードをプレイする必要がある場合、ターンプレイヤーが先にプレイします。
- 16-15b-1d. 同一のプレイヤーが複数のオープンカードを持つカードをプレイする必要がある場合、そのプレイヤーはそれらをプレイする順番を選んですべてプレイします。
- 16-15b-2. このカードはセットゾーンに置くことができず、何らかの理由でセットゾーンに移動しようとする場合、その移動は実行されません。
- 16-15b-2a. このカードは『セットできる』カードであるとはみなされません。
- 16-15c. 効果によりオープンカードを持つカードを、コストや召喚権を使用してプレイする場合、そのコストや召喚権は16-15b-1~16-15b-1bと同様に決定されます。

## 16-16. 強化

- 16-16a. 強化は、ユニットが場に出る際に適用される置換効果を持つ常時能力です。
- 16-16b. 『【強化】(ユニット条件)』は、『これを場に出す際、君の(ユニット条件)を満たすユニット1体をソウルゾーンに移動してよい。そうしたら、代わりにこのユニットを、そのソウルゾーンに置かれたカードをソウルとして関連付けた状態で場に出す。』を意味します。
- 16-16b-1. ユニットが自身の強化能力の効果により関連付けられたソウルを持った状態で場に出る場合、そのユニットは『【強化】した』とみなされます。
- 16-16c. 【強化】を持つユニットが更に【強化】を得る場合、それらの(ユニット条件)を統合し、1つの【強化】として扱います。

## 16-17. エナジー能力

- 16-17a. エナジー能力は、一部の能力やテキストを持つキーワードで、その能力やそのテキストを持つイベントカードのプレイを制限します。
- 16-17b. 能力名に【エナジー能力】のキーワードを持つ能力は、エナジーゾーンにカードがあるプレイヤーのみがプレイできます。
- 16-17b-1. その能力が自動能力である場合、エナジーゾーンにカードが無いプレイヤーがその能力の支配者であるなら、その能力は誘発条件を満たしても誘発しません。
- 16-17c. テキストに【エナジー能力】を持つイベントカードは、エナジーゾーンにカードがあるプレイヤーのみがプレイできます。
- 16-17d. エナジー能力が参照するエナジーは、アクト状態かレスト状態かを問いません。エナジーゾーンにカードがあれば、エナジー能力を持つ能力やイベントカードをプレイできます。

## 16-18. 待機/強制待機

- 16-18a. 待機や強制待機能力は、その能力を持つイベントでないカードをセットゾーンに置き、セットゾーンからプレイすることを認める常時能力です。
- 16-18b. 【待機】は‘このカードはセットできるカードである’を意味します。
- 16-18c. 【強制待機】は‘このカードはセットできるカードである。セットゾーン以外からはプレイできない。このカードはセットゾーンからプレイして解決する事によるか、セットゾーンから特殊召喚することでのみ場に出る。’を意味します。
- 16-18d. 待機や強制待機を持つカードは、自身が持つ能力により規定されている時点でのみ、セットゾーンのイベントカードと同様にセットゾーンからプレイあるいは通常召喚することができます。
- 16-18d-1. これらの能力により単に‘セットゾーンから通常召喚できる’とある場合、それは手札からの通常召喚と同様に、自分のターンのメインフェイズ中でゲートが空の時点で行うことのできるゲートアクション(9-3e-5)としてセットゾーンのこのカードを通常召喚できます。

## 16-19. 不戦

- 16-19a. 不戦能力は、ユニットの攻撃を制限する常時能力です。
- 16-19b. 【不戦】は‘このカードは攻撃できない’を意味します。

## 16-20. コスト軽減

- 16-20a. コスト軽減能力は、カードをプレイする際のコストを変更する効果を持つ常時能力が持つキーワードです。
- 16-20b. 【コスト軽減】(プレイ時条件)[(コスト)]事で、(軽減結果)は‘このカードを(プレイ時条件)に従ってプレイする際、(コスト)を実行してよい。そうしたなら、レベル分のエナジーを支払うコスト(14-4b-6a)を(軽減結果)。’を意味します。
- 16-20b-1. コスト軽減能力のコスト部分の実行は任意で、常に実行しないことを選択できます。そうした場合、軽減結果は適用されません。
- 16-20b-2. コスト軽減能力のコスト部分で指定された行動は、コストとして実行する行動(14-3)です。

16-20c. 【コスト軽減】(軽減条件)、(軽減結果)は‘このカードをプレイする際、(軽減条件)を満たしているなら、レベル分のエネルギーを支払うコスト(14-4b-6a)を(軽減結果)。’を意味します。

## 16-21. 直衛召喚

16-21a. 直衛召喚は、ユニットカードをプレイするタイミングを変更する効果を持つ常時能力です。

16-21b. 【直衛召喚】は‘相手ターン中、あなたは手札にあるこのカードを即時タイミングで通常召喚してよい’を意味します。

16-21c. 直衛召喚によるユニットのプレイは通常召喚で、コストを支払う必要があります。ただし、相手ターン中の通常召喚には召喚権は必要ありません。

16-21d. 【直衛召喚】する’とは直衛召喚のキーワードを持つ能力によって通常召喚を行うことを指します。

16-21d-1. 【直衛召喚】を持っているカードであっても、直衛召喚のキーワードを持つ能力以外によって通常召喚を行う場合、【直衛召喚】する’とはみなしません。

16-21e. あるユニットが【直衛召喚】された’とは、そのユニットが直衛召喚のキーワードを持つ能力によって通常召喚を行い、場に出たことを指します。

16-21f. 【直衛召喚】に成功した’とは、直衛召喚のキーワードを持つ能力によっていずれかのユニットが実際に通常召喚を行い、場に出たことを意味します。

## 16-22. 接死

16-22a. 接死は、戦闘ダメージを与えたユニットを破壊する効果を持つ自動能力です。

16-22b. 【接死】は‘このユニットが戦闘ダメージを与えたダメージステップ終了時、戦闘ダメージを与えたユニットを破壊する’を意味します。

## 16-23. 召喚条件

16-23a. 召喚条件は、この能力を持つカードをユニットとして場に出す際、必ず実行しなければならない常時能力です。

16-23b. 召喚条件能力は【召喚条件】(プレイ時条件)[(コスト)]する。そうしなければ、(処理)’と表記され、これは‘このカードを(プレイ時条件)に従って場に出す際、(コスト)を実行してもよい。そうしたなら、このユニットを場に出す。そうしなかったら、場に出す代わりに(処理)を行う。’を意味します。

16-23c. 召喚条件能力は、この能力を持つカードをユニットとして場に出す直前に実行され、この処理で場に出そうとしたカードが場以外の領域に移動した場合、そのカードは場に出た扱いにはなりません。

## 16-24. 装着

16-24a. 装着は、この能力を持つカードが装着(14-18)を行えることを示す起動能力です。

16-24b. 【装着】「(名称)」は、‘このカードは装着できる’を意味します。

16-24c. 自分の守備ゾーンが無い場合、【装着】はプレイ出来ません。

## 16-25. 装着条件

- 16-25a. 装着条件は、この能力を持つカードの装着を実行する際に、追加で満たさなければならない条件を示す常時能力です。
- 16-25b. ‘【装着条件】(条件)’は、‘このカードを装着する場合、(条件)を満たさなければ装着することができない’を意味します。
- 16-25c. 既に装着している状態で【装着条件】を満たさなくなった場合、その装着が解除される事はありません。

例:『【装着条件】君のライフが5以下』が指定されているカードを装着している状態で、ライフが6以上になっても、その装着は解除されません。

## 16-26. 装着能力

- 16-26a. 装着能力は、この能力を持つカードを装着している間に装着状態のカードが追加で能力を得られる常時能力です。
- 16-26b. ‘【装着能力】(能力)’は、‘このカードが装着状態の間、このカードは(能力)を得る’を意味します。
- 16-26b-1. 装着能力では‘●’で区切られた複数の能力を同時に得る場合があります。

## 16-27. 展開

- 16-27a. 展開は、この能力を持つカードを通常召喚する際、召喚権を使用しない常時能力です。
- 16-27b. ‘【展開】’は‘このユニットを通常召喚する際、召喚権を使用せず通常召喚する。’を意味します。

## 16-28. コネクト

- 16-28a. コネクトは、この能力を持っているユニットを他のユニットのソウルに入れる起動能力です。
- 16-28b. ‘【コネクト】’は‘通常:これを【ソウルガード】を持たないユニットのソウルにいれてもよい。’を意味します。

## 16-29. ソウルエンハンス

- 16-29a. ソウルエンハンスは、この能力を持っているカードがユニットのソウルにある場合、そのユニットに能力を与える常時能力です。
- 16-29b. ソウルエンハンスは ‘【ソウルエンハンス】’ または ‘【ソウルエンハンス/条件<属性>】’ と表記され、これは ‘このカードをソウルに持つ条件<属性>ユニットは、以下の能力を得る。
- ・これは2枚以上ソウルを持っているなら【ソウルガード】を失う
  - ・カード個別の能力
- ’を意味します。
- 16-29c. 【ソウルエンハンス】は、ユニットのソウルではない、または【条件<属性>】を満たしていない場合、有効ではありません。

## 16-30. イグコレクト

- 16-30a. イグコレクトは、この能力を持っているユニットが攻撃で敵ユニットを破壊した時、そのユニットをソウルに入れる自動能力です。
- 16-30b. ‘【イグコレクト】’は‘これが攻撃して敵ユニットを破壊した時、破壊したユニットをこれのソウルに入れる。’を意味します。

## 16-31. 合成召喚

- 16-31a. 合成召喚は、ユニットを特殊召喚する効果を持つ能力に付与されたキーワードです。
- 16-31b. ‘【合成召喚】は(使用タイミング):[(数値)エネルギーを支払う、君の(領域)のカードを(コストの支払い)する]これを(領域)から特殊召喚する。’という表記で示されます。
- 16-31c. 【合成召喚】をプレイする際、それを持つカードが非公開状態なら公開状態にし、合成召喚の解決後にそのカードを特殊召喚していないなら非公開状態に戻します。
- 16-31d. 【合成召喚】によりユニットカードに関連付けたソウルは、そのユニットカードが特殊召喚される場合、場に移動したそのユニットカードに引き続き関連付けられます。
- 16-31d-1. そのユニットカードが16-31cで非公開状態に戻る場合、関連付けたソウルを墓地に置きます。
- 16-31e. ‘【合成召喚】する’とは合成召喚のキーワードを持つ能力をプレイすることを指します。
- 16-31f. あるユニットが‘【合成召喚】された’とは、そのユニットが合成召喚のキーワードを持つ能力によって特殊召喚され、場に出たことを指します。
- 16-31g. ‘【合成召喚】に成功した’とは、合成召喚のキーワードを持つ能力によっていずれかのユニットが特殊召喚され、場に出たことを意味します。

## 第17章 その他のルール

### 17-1. ループ

- 17-1a. 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。
- 17-1a-1. 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。
- 17-1a-2. 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、どちらのプレイヤーも再びそのループを実行できません。
- 17-1a-3. 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。

## 更新履歴

誤記訂正以外の修正項目は赤字で表記されています。

2021年10月22日 Ver. 1.2.0

- ▶ 両方のプレイヤーが選択を行う処理を明確化しました。
- ▶ カードの分類を明確化し、「通常プレイカード」を定義しました。
- ▶ 非公開領域のカードの選択に関するルールを明確化しました。
- ▶ 手札またはセットゾーンからそれ以外の非公開領域にカードが移動する際にカードを公開するルールを定義しました。
- ▶ ダメージゾーンとソウルゾーンの裏向きのカードを定義しました。
- ▶ 破壊に関する処理を修正しました。
- ▶ ダメージ軽減およびダメージ回復に関する処理を修正しました。
- ▶ 能力名を『』で参照するルールを定義しました。
- ▶ コストの支払いに関するルールを分離し明確化しました。
- ▶ 継続効果の適用期限に関する特例処理を追加しました。
- ▶ 任意置換効果がプレイ制限を持つ場合の処理を明確化しました。
- ▶ プレイされて場に出たカードは、プレイされる前にあった領域から場に出たものとして扱うことを明記しました。
- ▶ 召喚権が2以上のユニットに対応するため通常召喚のルールを修正しました。
- ▶ ゲームアクション「置きなおす」に追記し、「ダメージリバース」「オープンする」「場に留まる」「裏返す」を定義しました。
- ▶ 【貫通】【2回攻撃】のルールを修正し、【コスト軽減】【直衛召喚】【接死】のキーワードを定義しました。
- ▶ ルールルール部分を分離し、別ファイルにしました。
- ▶ その他微細な修正を行いました。

2021年10月29日 Ver 1.2.1

- ▶ 「攻撃する際」の能力をゲートに置くタイミングを明記しました。
- ▶ 「(デッキや手札から)選ぶ」ゲームアクションを修正しました。
- ▶ その他微細な修正を行いました。

2021年11月16日 Ver 1.2.2

「ユニットの能力」にドライブゾーンにおける【OD】が含まれることを追加しました。

2022年03月31日 Ver. 1.3.0

- ▶ 「(カードの)種類」の呼称を「カードタイプ」に変更しました。
- ▶ カード名の指定「《》」について追記しました。
- ▶ 所属軍の種類について明記しました。
- ▶ 属性の指定「〈〉」について追記しました。
- ▶ 非公開領域のカードの選択に関するルールを変更しました。
- ▶ 複数の領域の指定「・」について追記しました。
- ▶ 裏向きのユニットについての記載を追加しました。
- ▶ デッキの構築における「特定のカードの所属軍上限」を追記しました。
- ▶ デッキの構築における「(特定のカードの)属性制限」を追記しました。
- ▶ デッキの構築における「同名カード上限」について、上限枚数を変更するルールを追記しました。
- ▶ 装着およびそれに伴うルールについての記載を追加しました。

- ▶ 失わせて場に出すルールを追記しました。
- ▶ 直接攻撃に関するルールを追加しました。
- ▶ 【貫通】のルールにルーラーも含むよう修正しました。
- ▶ 【創生召喚】の素材についての指定を追記しました。
- ▶ 【召喚制限】、【装着】、【装着条件】、【装着能力】のキーワードを定義しました。
- ▶ その他微細な修正を行いました。

2022年11月24日 Ver. 1.4.0

- ▶ 「カードタイプ」にゲッシュを追記しました。
- ▶ ゲッシュのルールについて追記しました。
- ▶ ルーラーカードは【装着】以外でルーラーゾーンを離れない事を追記しました。
- ▶ セット権に関するルールを追記しました。
- ▶ セット回数に関するルールを追記しました。
- ▶ セットカードはソウルを得られない事を追記しました。
- ▶ 「攻撃している」「攻撃されている」に関するルールを修正しました。
- ▶ レベルオーバーエフェクトに関するルールを追記しました。
- ▶ コストを支払う際のルールを追記しました。
- ▶ 能力名の指定『』について追記しました。
- ▶ プレイしたカードや能力をゲートに置くタイミングを修正しました。
- ▶ 「与える」「失う」能力の適用タイミングを修正しました。
- ▶ 装着状態を定義するルールを追記しました。
- ▶ ソウルの移動に関するルールを追記しました。
- ▶ 直接攻撃に関するルールを修正しました。
- ▶ 戦闘したに関するルールを追記しました。
- ▶ 移し替えるに関するルールを追記しました。
- ▶ プレイできないに関するルールを追記しました。
- ▶ 【貫通】に関するルールを修正しました。
- ▶ 【迎撃】に関するルールを修正しました。
- ▶ 【2回攻撃】【3回攻撃】に関するルールを修正しました。
- ▶ 【接死】に関するルールを修正しました。
- ▶ 【装着】のプレイに関するルールを追記しました。
- ▶ 【展開】に関するルールを追記しました。
- ▶ 【コネクト】に関するルールを追記しました。
- ▶ 【ソウルエンハンス】に関するルールを追記しました。
- ▶ 【イグコレクト】に関するルールを追記しました。
- ▶ ルーラールールに各種ゲッシュのルールを追加しました。
- ▶ その他微細な修正を行いました。

2022年11月26日 Ver. 1.4.1

- ▶ 総合ルールの正しいバージョンナンバー及び更新日に変更しました。
- ▶ 一部内容が重複されていたのを削除して調整しました。
- ▶ コストを支払う際のルールを修正しました。
- ▶ 直接攻撃に関するルールを追記しました。
- ▶ その他微細な修正を行いました。

2023年1月25日 Ver. 1.5.0

- ▶ ダメージ実行処理に関するルールを削除しました。
- ▶ ダメージを与えるルールを変更しました。

- ▶ ダメージを軽減するルールを変更しました。
- ▶ ‘ダメージが与えられる時’のタイミングを定義しました。
- ▶ ‘ダメージを受けない’ルールを追記しました。
- ▶ 【オープンカード】のプレイタイミングの文章を変更しました。
- ▶ ‘プレイできない’ルールを追記しました。
- ▶ 場以外からコントロールを得る際のルールを追記しました。
- ▶ 支配者を変更するルールを追記しました。
- ▶ 【装着】に関するルールを変更・追記しました。
- ▶ 通常召喚に関するルールを変更・追記しました。
- ▶ カードをデッキの上に置く際のルールを変更しました。
- ▶ 継続効果に関するルールを追記しました。
- ▶ ‘割り振る’に関するルールを変更しました。
- ▶ プレイ時にカードを選ぶ際のルールを追記しました。
- ▶ 自動能力のコストに関するルールを追記しました。
- ▶ プレイヤーの場を定義しました。
- ▶ 召喚権を+する際のルールを追記しました。
- ▶ 能力のレベルを参照する際のルールを追記しました。
- ▶ ‘場に出せない’に関するルールを追記しました。
- ▶ プレイする際の選択肢に関するルールを追記しました。
- ▶ ‘攻撃している’カードの移動に関するルールを変更しました。
- ▶ 破壊ルールエフェクトを削除して、‘破壊する’ゲームアクションに追記しました。
- ▶ レベルオーバーエフェクトの文章を追記しました。
- ▶ ルーラーによって規定された‘ターン開始時の行動’に関するルールを追記しました。
- ▶ 同じキーワードスキルを得る際のルールを追記しました。
- ▶ 【反撃】の誘発タイミングを変更しました。
- ▶ ‘(領域)からもプレイできる。’テキストに関するルールを追記しました。
- ▶ その他微細な修正を行いました。

2023年5月9日 Ver. 1.6.0

- ▶ カード名を選択する効果に関するルールを追加しました。
- ▶ 使用する攻撃ゾーンを指定するルールを追記しました。
- ▶ エナジーゾーンに関するルールを変更しました。
- ▶ 「ターン終了時」に関するルールを変更しました。
- ▶ 【装着】に関するルールを追記・変更しました。
- ▶ ‘プレイ(使う) 及び ‘通常召喚’ を行うカードや能力に関するルールを追記・変更しました。
- ▶ 特殊召喚に関するルールを追記しました。
- ▶ 能力を持たないカードに関するルールを定義しました。
- ▶ 2回攻撃/3回攻撃のルールにルーラーも含むよう修正しました。
- ▶ 【直衛召喚】に関するルールを追記しました。
- ▶ その他微細な修正を行いました。

2023年10月27日 Ver. 1.7.0

- ▶ テキストが無くなる際のルールを追加しました。
- ▶ フォースカードのルールを追加しました。
- ▶ 非公開のカードを選ぶ際のルールを追加しました。
- ▶ ソウルに関するルールを追加しました。
- ▶ エナジーゾーンの裏向きのカードに関するルールを追加しました。
- ▶ ルーラーにより支払うエネルギーの数が決められている場合のルールを追加しました。
- ▶ 合成召喚に関するルールを追加しました。
- ▶ その他微細な修正を行いました。

