ゲートルーラー 総合ルール Ver. 1.0.0

最終更新:2020 年 12 月 26 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 5
第 4 章 プレイヤーの情報 10
第 5 章 ゲームの準備 11
第 6 章 ターンの進行 12
第 7 章 メインフェイズの行動 13
第 8 章 アタックフェイズ 15
第 9 章 ゲート処理 17
第 10 章 ドライブ処理 18
第 11 章 システム処理 19
第 12 章 ルールエフェクト 19
第 13 章 ダメージ処理と軽減と回復 21
第 14 章 カードや能力の処理 24
第 15 章 ゲームアクション 31
第 16 章 キーワードとキーワードスキル 35
第 17 章 その他のルール 39
付録 A:ルーラー一覧 40

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、ゲームを実際に実行し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。

第2章 カードの情報

ルーラー

ユニット

エナジー

イベント

フィールド

① カード名
② 種類
③ 所属軍
④ 属性
⑤ ライフ
⑥ レベル
⑦ キーアイコン
⑧ レジェンドアイコン
⑨ ATK（アタック）
⑩ HP（ヒットポイント）
⑪ STK（ストライク）
⑫ テキスト
⑬ フレーバーテキスト
⑭ イラスト
⑮ 付記情報

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。

2-2. 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。

2-3. 種類

2-3a. このカードが属するカード群です。

2-3b. 種類は‘ルーラー’（表記は RULER）、‘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。

2-6. 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. このカードの強さの基準となる値です。

2-7b. 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. 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. 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。

2-9b. 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-1d）。

2-10. ATK（アタック）

2-10a. 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。

2-10b. 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. このユニットの耐久力を意味します。

2-11b. 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。

2-11c. 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（12-4a）。

2-12. STK（ストライク）

2-12a. 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。

2-12b. 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. このカードが持つ能力を意味します。

2-13b. 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、それぞれの段落が個別の能力等を意味します。

2-13c. 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。

2-13d. 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。

2-14. フレーバーテキスト

2-14a. このカードの背景等を説明する文章です。

2-14b. 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. カードのイメージを示す絵図です。

2-15b. 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. 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。

2-16b. 付記情報はゲーム上の意味を持ちません。

2-16b-1. 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。

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、場とゲートを除き、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. 場にはいくつかのゾーンが包含され、このゾーン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。

3-2c. 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ゾーンから場にある別なゾーンに移動する場合、それは同一カードとして移動します。それ以外の移動においては、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。
3-2d-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。
3-2d-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。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。

3-2e. カードがいずれかの領域に移動する場合に、特に移動先の領域が属するプレイヤーが指定されていないなら、それはそのカードの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。

3-2f. 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。
3-2f-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。

3-2g. 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。

3-2h. 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。

3-3. 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。

3-6c. 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:効果が‘ユニット’を参照する場合、それは場にある種類が‘ユニット’であるカード名を参照します。

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. 各プレイヤーのゾーンのうち、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、ユニットの破壊処理を実行するかの確認で参照されます（12-4a-1）。

3-7. ルーラーゾーン

3-7a. プレイヤーのルーラーを置く場所です。
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のみ置くことができます。

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。

3-8b. 攻撃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。

3-8c. 攻撃ゾーンにはユニット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. 守備ゾーンはすべてのプレイヤーに公開状態で、ユニットは常にレスト状態で置かれます。

3-9c. 守備ゾーンにはユニット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。

3-11. 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(10-2)を行うカードを一時的に置く領域です。

3-12b. ドライブ処理やダメージ処理が行われる場合、その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。

3-13. 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. ダメージゾーンはすべてのプレイヤーに対して公開状態です。ダメージゾーンのカードの順番は管理されません。

3-13c. 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。

3-14c. 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。
  3-14c-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。
  3-14c-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(12-6a)で墓地に置かれます。
  3-14c-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. 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。
  3-14d-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。

3-14d-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。

3-15. 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。

3-17. 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、15-13 を参照してください。

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。

5-2c. デッキは、ルーラー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-1c. 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. 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-1e. 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-1f. 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が変更されても、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。

5-3b. 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が無制限になります。各プレイヤーの召喚回数は 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、自身の攻撃ゾーンとルーラーゾーンの各カードをアクト状態にします。

6-2d. ‘スタートフェイズ開始時’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。

6-2g. 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 7 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。

6-5a-1. すでにこのエンドフェイズ中に誘発した‘ターン終了時’を誘発条件とする自動能力は、この誘発条件では誘発しません。

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や、まだこのエンドフェイズ内に誘発していない‘ターン終了時’を誘発条件とする自動能力がある場合、このエンドフェイズの先頭に戻ります。

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、この章で解説された行動が実行できます。

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、15-13 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(14-3)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。

7-6. 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(14-3)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(14-3)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(14-3)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(14-3)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、それ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。

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、アタック終了ステップの 4 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、自身のルーラーか自身の攻撃ゾーンのユニット 1 体
- 攻撃目標として、そのユニット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種類に応じて‘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. 攻撃カードは、支配者の攻撃ゾーン以外の領域に移動した場合、攻撃カードでなくなります。

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’誘発条件は、この時点で発生します。

8-4g. 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. 攻撃されている迎撃を持っているユニットは、自身の ATK に等しい点数のダメージを攻撃しているユニットに与えます。

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が存在しない場合、戦闘終了ステップに進みます。

8-6b. 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。

8-6b-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。

8-6b-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。

8-6b-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。

8-6c. 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、優先権処理を実行し、その後に 8-7b 戻ります。そうでない場合、戦闘終了処理を終了します。

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、その後に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. ゲート処理を実行する場合、まずゲート追加処理が行われ、その後ゲート解決処理が行われ、これをゲート処理が終了するまで繰り返します。

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（10-3d）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プレイする（14-4b）。

9-3e-3. 自分が支配するカードの、タイミングが通常でない起動能力を 1 つ選び、それをプレイする（14-8）。

9-3e-4. 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-4a. 自分のドライブゾーンのカードを公開する（7-2）

9-3e-4b. 自分のユニットカードをプレイする（15-187-3）。

9-3e-4c. 自分のフィールドカードをプレイする（7-4）。

9-3e-4d. 自分のセットできるカードをセットする（7-5）。

9-3e-4e. 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-4f. 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-4g. 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-4h. 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-4i. 自分のユニットを配置変更する（7-10）。

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、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、この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. 自ターン以外でのドライブ処理

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。

10-3b. 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、それらのうちセットできるカードを任意の枚数選択し、それ以外のカードをすべて公開します。

10-3c. 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。
10-3c-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。

10-3d. 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。
10-3d-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、以下を実行します。

10-4d-1. それが非公開状態のイベントカードである場合、そのカードをセットできます。それ以外の場合、そのカードや能力をプレイすることができます。

10-4d-1a. プレイのためのコストが存在する場合、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（14-3b-6a）が含まれます。

10-4d-2. カードやオーバードライブ能力を選んで、それをセットまたはプレイしなかった場合、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。その後、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. 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（14-4a）をすべてプレイします。

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と破壊ルールエフェクトが同時に行われる場合、破壊ルールエフェクトを先に実行します。

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. 破壊ルールエフェクト

12-4a. ユニットには破壊条件があります。
12-4a-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。
12-4a-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。
12-4a-3. 上記の条件を満たしている場合でも、すでにそのユニットに関連付けられたルールによる破壊処理がゲート上にある場合は、そのユニットは破壊条件を満たしません。

12-4b. ゲート上に、あるカードの破壊処理が置かれることがあります。
12-4b-1. 破壊処理は、常に 1 枚以上のカードに関連付けられます。
12-4b-2. 破壊処理は、ルールによる破壊か効果による破壊かのいずれかの破壊理由を持ちます。
12-4b-2a. 効果による‘破壊する’ゲームアクションがあった場合、その時点でそれにより指定された各カードに関連付けられた、効果による破壊処理がゲートに置かれます。
12-4b-2b. ルールエフェクト中に破壊条件を満たしているユニットがある場合、それらの各ユニットに関連付けられた、1 つのルールによる破壊の破壊処理がゲートに置かれます。
12-4b-3. 破壊処理がゲートに置かれた時点で、それに関連付けられたカードが‘破壊された’事象が発生します。
12-4b-3a. この事象は、そのカードが実際に他の領域に移動するかどうかには関係なくこの時点で発生します。

12-4c. 破壊処理の解決時に、以下を実行します。

12-4c-1. それがルールによる破壊である場合、関連付けられている各ユニットのうち、この時点で 12-4a-1 も 12-4a-2 も満たしていないユニットは、その関連付けを失います。

12-4c-2. その破壊処理に関連付けられた各カードをそれぞれの所有者の墓地に置きます。

12-5. 重複カードエフェクト

12-5a. 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。

12-6. 不正ソウルルールエフェクト

12-6a. 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。

12-6a-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。

12-6b. 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。

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. ダメージの発生とダメージ実行処理

13-2a. カードや効果や戦闘ダメージ(8-6b)によりダメージが与えられた場合、ゲートにダメージ実行処理が置かれます。

13-2a-1. ダメージ実行処理は、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(14-15)や情報(戦闘ダメージか否か等)を情報として持ちます。

13-2a-2. 複数の発生源が同時にダメージを与える場合、そのそれぞれにつき個別のダメージ実行処理をゲートに置きます。その際、順番はそのダメージの発生源の支配者が決定します。

13-2a-2a. 複数のプレイヤーの発生源が同時にダメージを発生する場合、ターンプレイヤーの発生源によるダメージ実行処理を先にゲートに置き、その後非ターンプレイヤーの発生源によるダメージ実行処理をゲートに置きます。

13-2a-3. 1 つの発生源が複数の事物に同時にダメージを与える場合、1 つのダメージ実行処理の中に複数の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作成されます。

13-2a-4. 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。

13-2a-5. ダメージ数が可変の値を持つ効果である、あるいはそのダメージ数を変更する効果がある場合、このダメージ実行処理をゲートに置く時点でそのダメージの値

を決定します。それ以降はその値を決定する方法や内容が変化しても、このダメージ実行処理の値は変更されません。

13-2b. ゲートのダメージ実行処理が解決されたら、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. 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特定の値に下げる効果を含む)は、ゲート上のダメージ実行処理に対して、その数値を変更する直接効果です。

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は、そのダメージ実行処理が実際に発生した時に誘発する遅発自動能力(14-9f)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発生した時、そのダメージを 0 にする’という遅発自動能力として扱います。

13-3b. ダメージ実行処理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解決処理を指定します。

13-3c-1. ‘次の’ダメージを軽減する場合、ゲートのダメージ解決処理の中で最も上にある(他に条件があればその条件を満たすものの中で最も上にある)ダメージ解決処理を指定します。

13-3d. そのダメージ解決処理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‘0 にする’場合、そのダメージの点数の情報を 0 にします。

13-3d-2. ダメージ解決処理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、そのダメージ解決処理に対し‘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‘0 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 0 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、そのダメージ解決処理に対し‘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。

13-4. 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 14-5 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(14-3b-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と回復

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。

13-7b. ユニットに与えられたダメージを回復する場合、そのユニットが負っているダメージをその回復した点数に等しい値減少します。
13-7b-1. あるユニットに与えられた特定の条件のダメージを回復する指示がある場合、そのユニットにそのダメージを与えたダメージ実行処理の内容を参照します。その際、特に‘すべてのダメージを回復する’指示がないかぎり、現在のフェイズ中に

与えられたいずれかのダメージ実行処理 1 つにより与えられたダメージのみが回復できます。

例：あるユニットが同じフェイズ中に 2 ダメージと 3 ダメージの 2 回ダメージを与えられ、同じフェイズ中にそのユニットに対し《そんなダメージは気のせいだ！》をプレイした場合、その 2 ダメージか 3 ダメージのいずれかに等しい点数のダメージを回復します。

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(14-13)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。

14-1b. 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。

14-3. カードや能力のプレイ

14-3a. 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。

14-3b. カードや能力は以下に従ってプレイします。

14-3b-1. 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。

14-3b-1a. 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。

14-3b-1b. 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。

14-3b-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。

14-3b-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。

14-3b-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、攻撃ゾーンか守備ゾーンを 1 つ指定します。

14-3b-4. そのカードや能力も‘(対象条件)を(対象数)選び、’という表記がある場合、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。

14-3b-4a. 対象数が 0 以下である場合、対象は選択しません。

14-3b-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。

14-3b-4c. 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。

14-3b-4d. 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す。

14-3b-4e. 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。

14-3b-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。

14-3b-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。

14-3b-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。

14-3b-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。

14-3b-6a. カードをプレイする場合、そのカードのレベルが 1 以上であるなら、そのレベルに等しい数のエナジーを支払う(15-15)必要があります。起動能力をプレイする場合、その起動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。

14-3b-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。
14-3b-6c. 行動の内容や数量を増加する効果を適用します。
14-3b-6d. 行動の内容や数量を減少する効果を適用します。
14-3b-6e. 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。
14-3b-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。
14-3b-8. コストとしての行動を実行します。その行動が一部でも実行できない場合、そのカードや能力はプレイできません。ただし、これによる行動の実行が他の置換効果によって置換された場合でも、その行動は行った物とみなされます。
14-3b-8a. 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。
14-3b-9. 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。

14-3c. カードや能力は、以下に従って解決します。
14-3c-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。

14-3c-2. それがカードである場合、カードの種類に応じた処理を行います。
14-3c-2a. 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。
14-3c-2b. 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。
14-3c-2c. 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。
14-3c-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。
14-3c-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。

14-4. セットゾーンのカードのプレイと解決

14-4a. セットゾーンのカードのうち、使用タイミングが‘セットして、(条件)した時に使える’であるカードは、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(14-9c)。

14-4b. セットゾーンのカードのうち、使用タイミングが‘セットして、(条件)している時に使える’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(9-3c)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。
14-4b-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(8-6b)を参照します。

14-4c. 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-4 の条件が満たされる場合にのみプレイできます。

14-4d. 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(9-3c)としてプレイできます。

14-4d-1. 使用タイミングが‘(ユニットやルーラー)にダメージが与えられる時に使える’である場合、これは使用タイミングが‘即時’であるものとして扱います。

14-4e. セットゾーンのカードをプレイする場合、14-3b-6a の‘レベルに等しいコスト’を支払います。

14-5. 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

14-5a. 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。

14-5b. 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。

14-5c. その能力がそれを持つカード自身をプレイすることを指示している場合、そのカード自身をプレイします。

14-5c-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ナジーの支払い(14-3b-6a)は行いません。

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

14-6. プレイ制限回数

14-6a. 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。

14-6a-1. この表記が能力名の「」の中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。

14-6a-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。

14-6a-2. この表記が能力名の「」の中以外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。同じ能力名あるいは能力名を持たない同一内容の他の能力には影響しません。

14-6a-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。

14-6b. 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。

14-6c. 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。

14-7. 常時能力

14-7a. 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。

14-7b. 常時能力のうち、そのカード自身のカードの種類、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。

14-8. 起動能力

14-8a. 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。

14-8b. 起動能力のプレイは能力のプレイに従います。

14-9. 自動能力

14-9a. ‘(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、優先権処理中に自動的にプレイされます。

14-9b. 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。

14-9b-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。

14-9b-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。

14-9b-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。

14-9b-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。

14-9c. 優先権処理中、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。

14-9c-1. いずれかのプレイヤーが自動能力をプレイした場合、優先権処理を再び最初から実行します。いずれのプレイヤーも自動能力をプレイしない場合、優先権保有時の行動を実行します。

14-9d. 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。

14-9e. 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。

14-9e-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。
14-9e-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。
14-9e-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。

14-9f. 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。
14-9f-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。
14-9f-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。

14-9g. 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。
14-9g-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。

14-9h. 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。

14-10. 直接効果

14-10a. 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。

14-11. 継続効果

14-11a. 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。
14-11a-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。
14-11a-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。
14-11a-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。

14-11b. ある領域のカードに適用され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。

14-12. 継続効果の適用順

14-12a. 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。
14-12a-1. そのカードに書かれている情報自身および基準能力（14-7b）による効果を適用の基準とします。
14-12a-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。
14-12a-3. 種類、所属軍、属性を与えるまたは失う効果を適用します。

14-12a-4. 能力を与えるまたは失う効果を適用します。
14-12a-5. 14-12a-3 や 14-12a-4 を除く数値以外の情報を変更する継続効果を適用します。
14-12a-6. 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。

14-12b. 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。

14-12c. 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。
14-12c-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。
14-12c-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。
14-12c-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。
14-12c-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。

14-12d. 自動能力や起動能力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。

14-12e. 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。

14-13. 置換効果

14-13a. 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。

14-13b. 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。

14-13c. 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。
14-13c-1. ダメージを与える事象に対して適用される置換効果が複数ある場合は、そのダメージを与える効果の支配者がそのうち 1 つを選んで適用します。ダメージを受ける事象に対して適用される置換効果が複数ある場合、そのダメージを与えられるルーラーまたはユニットの支配者がそのうち 1 つを選んで適用します。

14-13d. すべての置換効果は、置換すべき事象がある限り、あらゆる置換効果を適用する前のその事象 1 回につき 1 回のみ適用されます。置換することを選択できることが明確になっていない限り、置換効果を適用しないことはできません。

14-13e. 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。
14-13e-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。
14-13e-2. ダメージを軽減する置換効果は、それが作成されたフェイズの終了時までを期限とします。

14-13f. 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能力を持つカードに表記されている値を変更します。

14-14. 直前情報

14-14a. 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。

14-14a-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。

14-15. 発生源

14-15a. 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。

14-15b. 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。

14-15c. 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。

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(14-13f)。

15-3. 置く/出る/加える/移動する

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. 移動するべき領域が(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. 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でない領域からその領域に移動することを参照します。

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。

15-5. 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)選ぶ

15-6a. デッキ内の指定条件のカードを指定枚数‘選ぶ’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。その後、選択した以外のデッキのカードをシャッフルします。

15-6a-1. 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-2. 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は保証されません。デッキ内のそのカードがあっても選ばないことが可能です。

15-6b. デッキからカードを‘選び、’という表記がある場合、これは対象選択の表記(14-3b-4)ではありません。実際のカードは効果の解決時にデッキから選びます。

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. すでにアクト状態や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(1-5c)。

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、その能力をプレイする段階で、その割り振りの内容を決定します(14-3b-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. 効果によりユニットを‘破壊する’指示がある場合、そのユニットに対する破壊処理(12-4b)を実行します。

15-12b. 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かを参照します。

- カード A がカード B に、カード A のアタックによる戦闘ダメージ(8-6b-3)かカード A が発生源(14-15)である効果ダメージ(15-20c)を与え、直後のルールエフェクト(第 12 章)でそのカード B に関連づけられたルールによる破壊処理(12-4b-2b)がゲートに置かれた。
- カード A の能力の効果による‘破壊する’ゲームアクションによる破壊処理(12-4b-2a)がゲートに置かれた。

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ゾーンに移動します。

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。

15-14b. 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、その後カード B をソウルゾーンに移動し、カード B とカード 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。

15-14c. 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(14-3b-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’カードはプレイができません。

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(14-3)。

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。

15-16b. 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。

15-17. 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(7-2)である場合、ターンプレイヤーは自身の手札かドライブのユニットカードをプレイできます。

15-17a-2. 自身のこのターンの召喚回数が召喚権の回数以上である場合、召喚権を必要とする通常召喚は行えません。

15-17a-2a. 召喚権が無制限である場合、この召喚回数と召喚権の比較は行いません。

15-17a-2b. ‘召喚権を使わず’通常召喚する指示による通常召喚では、この召喚回数と召喚権の比較は行いません。

15-17a-3. 通常召喚を行った後、このターンの自身の召喚数を 1 回増やします。

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。

15-19. 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に対するダメージ実行処理(13-2a)を作成します。

15-20b. プレイヤーやルーラーやユニットがダメージを‘受ける’とは、そのプレイヤーや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。

15-21. 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(13-7b)。
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はなく、ルーラーが負っているダメージが減少することもありません。

15-22. 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

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’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。

15-24d. 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。

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。

16-2. 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。

16-3. 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も誘発します。

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ドライブ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。

16-4b. 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。

16-5. 貫通

16-5a. キーワードスキル '貫通' は、攻撃により守備ゾーンのユニットを破壊した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 'このユニットが戦闘ダメージにより守備ゾーンのユニットを破壊した時、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。
16-5a-2. 貫通は守備ゾーンのユニットに対する破壊処理がゲートに置かれた時点で誘発します(12-4b-3)。

16-5b. 貫通によるダメージは戦闘ダメージではありません。

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ターン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常時能力です。

16-7b. 迎撃能力に関するルールは 8-5 を参照してください。

16-8. 反撃

16-8a. キーワードスキル‘反撃’は、戦闘ダメージを受け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‘このユニットが戦闘ダメージを受けた時、このユニットが場にいるなら、自身の ATK に等しいダメージを、その戦闘ダメージを与えたユニットに与える。’を意味します。

16-8b. 反撃を持つユニットが戦闘ダメージにより破壊され、それが墓地に置かれず場に残った場合、そのユニットは反撃によるダメージを与えます。

16-9. 2 回攻撃

16-9a. 2 回攻撃は、ユニットが 1 ターンに 2 回の攻撃を行うことができる自動能力です。

16-9a-1. ‘【2 回攻撃】’は、‘このユニットがこのターンの 1 回目の攻撃を行った戦闘終了時、このユニットをアクトする。’を意味します。

16-9b. 2 回攻撃を持つユニットが 1 回目の攻撃を行ってその終了時にアクトした場合でも、そのユニットは 2 回目の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‘このカードは墓地からエナジ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起動能力です。

16-12a-1. ‘ソウルガード’は‘即時 [このユニットのソウルを 1 枚墓地に置く] このフェイズ中、このユニットが次にこの領域から場でない領域へ移動する場合、代わりにそのユニットは現在の領域から移動しない。’を意味します。

16-12b. ソウルガードによる置換効果が実際に実行された場合、以下が行われます。

16-12b-1. そのユニットが負っているダメージは 0 になります。

16-12b-2. そのユニットに、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。

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、‘（素材処理）。そうしたら（特定のユニットカード）を特殊召喚する。’という表記で示されます。

16-13b-1. 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-1a. 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-2. 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-2a. 素材処理で指定された行動を一部のみ実行することはできません。完全に実行することができない場合、それをすべて実行しないことのみを選択できます。

16-13b-3. 特定のユニットカードがデッキ内のカードである場合、そのカードを特殊召喚した直後にそのデッキをシャッフルします。

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が持つキーワードです。

16-14a-1. 深淵召喚は‘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。

16-14a-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。

16-14a-2a.【アビスシンフォニア】で指定された行動を一部のみ実行することはできません。完全に実行することができない場合、それをすべて実行しないことのみを選択できます。

16-14a-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。

16-14b. 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。

16-14b-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。

16-14b-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。

16-14c. 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。

16-14d. ‘【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にある場合、そのカードの支配者は、現在がゲート処理中でなければゲート処理の開始時点で、現在がゲート処理中ならただちに、このカードを手札からプレイしたかのように直接ゲートに置きます。その際、通常この時点でこのカードをプレイするために必要なコスト(14-3b-6)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. これにより決定された行動をすべて実行できない場合でも、このカードがゲートに置かれることは取り消されません。

16-15b-1b. 何らかの理由でこのカードのために支払ったコストを参照する場合、これにより実行された行動を参照します。

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ゲートに置く必要がある場合、ターンプレイヤーが先に置きます。

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。

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得ます。このような行動をループと呼び、以下のルールに従います。

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。

付録 A:ルーラー一覧

A-1 アプレンティス

ライフ:12　　ATK:4　　STK:3

デッキ構築条件:

デッキ枚数:50
所属軍上限:2
同名カード上限:4
レジェンドカード上限:2
デッキレベル上限:50
カウンター上限:16

領域数:攻撃ゾーン 2、守備ゾーン 1、セットゾーン 3。手札領域は存在しない。

ゲーム開始時の処理:なし。

ターン開始時の処理:2 ドライブする。召喚権は無制限。

ゲーム中の能力:君がカードをプレイする際、その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(14-3b-6a)は求められない。

H-8 ハイランダー

ライフ:12　　ATK:4　　STK:3

デッキ構築条件:

デッキ枚数:50
所属軍上限:3
同名カード上限:1
レジェンドカード上限:2
デッキレベル上限:50
カウンター上限:50

領域数:攻撃ゾーン 2、守備ゾーン 1、セットゾーン 3。手札領域は存在しない。

ゲーム開始時の処理:なし。

ターン開始時の処理:2 ドライブする。召喚権は無制限。

ゲーム中の能力:君がカードをプレイする際、その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(14-3b-6a)は求められない。

K-11 ナイト

ライフ:11　　ATK:3　　STK:3

デッキ構築条件:

デッキ枚数:50
所属軍上限:2
同名カード上限:4
レジェンドカード上限:2
デッキレベル上限:無制限
カウンター上限:16

デッキとは別にエナジーカードを 3 枚用意する。

領域数:攻撃ゾーン 2、守備ゾーン 1、セットゾーン 3。

ゲーム開始時の処理:デッキとは別に準備したエナジーカード 3 枚をエナジーゾーンにアクト状態で置く。デッキからカードを 2 枚引く。

ターン開始時の処理:自身のエナジーゾーンのカードを 2 枚アクトする。自身が先攻で現在が 1 ターン目である場合、カードを 1 枚引き、そうでない場合カードを 2 枚引く。召喚権は 2。

ゲーム中の能力:なし。

ワールドマスターα2020

ライフ:11　　ATK:3　　STK:3

デッキ構築条件:

デッキ枚数:50
所属軍上限:無制限
同名カード上限:4
レジェンドカード上限:0
デッキレベル上限:40
カウンター上限:16

デッキに入れることができるのは、コレクター番号が「MD」または「2020」から始まるカードまたはその同名のカードのみ。

各所属軍につき、デッキ内のカードは合計最大 12 枚まで。

領域数:攻撃ゾーン 2、守備ゾーン 1、セットゾーン 3。手札領域は存在しない。

ゲーム開始時の処理:なし。

ターン開始時の処理:2 ドライブする。召喚権は無制限。

ゲーム中の能力:君がカードをプレイする際、その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(14-3b-6a)は求められない。

ワールドマスターβ2020

ライフ:9　　ATK:3　　STK:3

デッキ構築条件:

デッキ枚数:50
所属軍上限:無制限
同名カード上限:4
レジェンドカード上限:0
デッキレベル上限:無制限
カウンター上限:16

デッキに入れることができるのは、コレクター番号が「MD」または「2020」から始まるカードまたはその同名のカードのみ。

各所属軍につき、デッキ内のカードは合計最大 12 枚まで。

デッキとは別にエナジーカードを 3 枚用意する。

領域数:攻撃ゾーン 2、守備ゾーン 1、セットゾーン 3。

ゲーム開始時の処理:デッキとは別に準備したエナジーカード 3 枚をエナジーゾーンにアクト状態で置く。デッキからカードを 2 枚引く。

ターン開始時の処理:自身のエナジーゾーンのカードを 2 枚アクトする。自身が先攻で現在が 1 ターン目である場合、カードを 1 枚引き、そうでない場合カードを 2 枚引く。召喚権は 2。

ゲーム中の能力:なし。