

目次	ページ
第1章. ゲームのアウトライン.....	1
第2章. カードの情報.....	2
第3章. カード・プレイヤー・デッキ・ダイス.....	6
第4章. ゲームの基礎用語.....	7
第5章. 場.....	11
第6章. ゲームの準備.....	13
第7章. ターンの手順.....	14
第8章. 戦闘.....	16
第9章. 攻撃.....	20
第10章. 能力と効果.....	20
第11章. ルール処理.....	29
第12章. 特定行動.....	30
第13章. 常備能力.....	34
第14章. 特殊能力.....	37
第15章. キーワード.....	41
第16章. その他のルール.....	43
第17章. アイコン.....	44

総合ルール本文

第1章. ゲームのアウトライン

1.1. ゲーム人数

1.1.1. このゲームは原則2名のプレイヤーにより対戦を行うゲームです。それ以外の人数で行うゲームに関するルールは、現在の総合ルールでは対応していません。

1.2. ゲームの終了条件

1.2.1. 「本陣の陥落」「山札切れ判定」「千日手判定」「プレイヤーの投了」「時間切れ判定」のいずれかの終了条件が満たされた場合、ゲームが終了します。各終了条件に応じて、プレイヤーの勝敗あるいは引き分けが決定します。

1.2.2. 本陣の陥落

1.2.2.1. 対戦相手の本陣への進軍に成功したプレイヤーが勝利し、その対戦相手は敗北となります。この終了条件を「本陣の陥落」といいます。

1.2.2.2. 「山札切れ」、「千日手」が発生した後、勝利判定を行う前に「本陣の陥落」が満たされた場合、「本陣の陥落」を

優先します。

1.2.3. 山札切れ判定

1.2.3.1. すべてのプレイヤーの山札が尽きた場合、最後の山札が無くなったターンの次のターンの終了時にゲームが終了し、勝利判定(1.2.6)を行います。この終了条件を「山札切れ判定」といいます。

1.2.3.1.1. 双方の山札が尽きてから再び山札が存在する状態になった場合、「山札切れ判定」は満たされなくなると判断し、ゲームを続行します。

1.2.4. 千日手判定

1.2.4.1. 「同じ局面」が6ターン続けて起きた場合、その6ターン目の終了時にゲームが終了し、勝利判定(1.2.6)を行います。この終了条件を「千日手判定」といいます。

1.2.4.1.1. ターン数はそれぞれのプレイヤーのターン数を数えてのことなので、各プレイヤーが自分のターンを3回ずつ行った時に判定を適用します。

1.2.4.1.2. 「同じ局面」とは一方の手札・山札・捨て山のカードおよびゲームから除外したカードの内容が変化しない場合を指します。自分のターンの行動が「ユニットを自軍支配地形へ進軍する」「装備品の持ち替えをする」のみの場合にも「同じ局面」として扱います。

1.2.5. 投了

1.2.5.1. 各プレイヤーは「双方の山札が無くなったとき以降」を除き、いつでも投了を宣言できます。投了が宣言された場合、どんな場合でも投了を宣言したプレイヤーの敗北でゲームを終了します。この終了条件を「プレイヤーの投了」といいます。

1.2.6. 「山札切れ判定」、「千日手判定」のいずれかによってゲームが終了する場合、ゲームの勝敗は「勝利判定」によって決定します。「勝利判定」ではそれぞれのプレイヤーの「敵軍領土内に存在している自軍ユニットの数」を比較し、多い方が勝利します。同じユニット数ならば引き分けです。

1.3. ゲームの大原則

- 1.3.1.カードに書かれているテキストの内容が総合ルールの内容に矛盾する場合、テキストの内容を優先します。
- 1.3.2.カードのテキストで、プレイヤーが任意に決定できる数値「n」が存在する場合、決定するnは1以上の整数でなければなりません。
- 1.3.3.双方のプレイヤーが同時に何らかの選択をせまられた場合、進軍側が先に、その選択の内容を決定しなければなりません。なんらかの理由で複数のプレイヤーが同時になんらかの選択を行うよう求められた場合、守備側は進軍側の選択の内容を知ってから自身の選択を行います。
- 1.3.4.すでにある状態にあるものを改めてその状態にするよう求められた場合、それは改めてその状態になるわけではなく、その行為自体が行われません。
- 1.3.5.なんらかの理由で、ある行動が0回、あるいはマイナス回行われることを求める場合、その行動はまったく行われません。マイナスであっても逆の行動を求められることはありません。
- 1.3.6.「ランダム」とは、「無作為」かつカードの内容および「カードが置かれているゾーン(5.1.1)」を考慮しないことを表します。何らかの効果によって、非公開情報のカードの一部が公開されている状況でランダムに選ぶ場合があります。この場合、その公開されているカードは公開情報のままにして、ランダムに選びます。
- 1.3.7.自分のターンを進行しているプレイヤーを「進軍側」、そうでないプレイヤーを「守備側」といいます。

- ⑨レベル(ユニット)(2.1.12)
- ⑩属性(2.1.12.3)
- ⑪英雄アイコン(ユニット)(2.1.14)
- ⑫攻撃力(ユニット)(2.1.15)
- ⑫追加攻撃力(アイテム)(2.1.16)
- ⑬防御力(ユニット)(2.1.17)
- ⑬追加防御力(アイテム)(2.1.18)
- ⑭進軍タイプ(ユニット)(2.1.19)
- ⑮カード種類(2.1.6)
- ⑯装備コスト(アイテム)(2.1.25)
- ⑰分類(アイテム)(2.1.24)
- ⑱リミット(地形)(2.1.26)
- ⑲勢力(2.1.27)



第2章.カードの情報

2.1.カードの情報

- ①カード名(2.1.5)
- ②イラスト(2.1.7)
- ③常備能力(ユニット)(2.1.20)
- ③追加常備能力(アイテム)(2.1.21)
- ④種族(ユニット)(2.1.22)
- ④タイプ(ユニット以外)(2.1.23)
- ⑤テキスト欄(2.1.8)
- ⑥出現頻度(2.1.9)
- ⑦ブロックシンボル(2.1.10)
- ⑧整理番号(2.1.11)



2.1.1. ユニットカード

2.1.1.1. 「ユニットカード」とは、カード種類に「ユニット」と表記されているカードです。ユニットカードは戦場へ召喚されることで、「ユニット」になります。

2.1.1.2. 「ユニット」は、他のゾーン(5.1.1)へ移動させる効果を適用されるか、ゾーン移動させられる処理を実行されない限り、戦場に存在し続けます。

2.1.2. アイテムカード

2.1.2.1. 「アイテムカード」は、カード種類に「アイテム」と表記されているカードです。アイテムカードは、「アイテムカード(消耗品)」と「アイテムカード(装備品)」の2つの分類に分けられます。

2.1.2.1.1. 「アイテムカード(消耗品)」は、分類に「消耗品」と表記されているカードです。「アイテムカード(消耗品)」は、エフェクトゾーンに置かれている間、「消耗品」として扱います。

2.1.2.1.2. 「アイテムカード(装備品)」は、分類に「装備品」と表記されているカードです。「アイテムカード(装備品)」は、召喚されることで「装備品」になります。

2.1.2.1.2.1. 「ユニットが装備品を持つこと」を「装備品を装備」と表記します。ユニットカードと「アイテムカード(装備品)」を重ねることで、

「ユニットが装備品を装備している」ことを表します。

2.1.2.1.2.2.「装備品」は、他のゾーン(5.1.1)へ移動させる効果を適用されるか、ゾーン移動させられる処理を実行されない限り、戦場に存在し続けます。また、装備品を装備しているユニットが他のゾーンへ移動させる効果を適用されるか、ゾーン移動させられる処理を実行されると、装備品はユニットのゾーン移動と同時に破棄(12.4)されます。

2.1.2.1.2.3.「装備品」は戦場に存在し続ける限り追加常備能力、追加攻撃力、追加防御力をその「装備品」を装備しているユニットに追加します。

2.1.3.戦闘スペルカード

2.1.3.1.「戦闘スペルカード」とは、カード種類に「戦闘スペル」と表記されているカードです。「戦闘スペルカード」は、エフェクトゾーンに置かれている間、「戦闘スペル」として扱います。

2.1.4.地形カード

2.1.4.1.「地形カード」は、カード種類に「地形」と表記されているカードです。地形カードは「戦場」へ配置されることで、「地形」になります。

2.1.4.1.1.「地形」は、他のゾーン(5.1.1)へ移動させる効果を適用されるか、ゾーン移動させられる処理を実行されない限り、戦場に存在し続けます。

2.1.5.カード名

2.1.5.1.「カード名」はカードの名称を表します。

2.1.6.カード種類

2.1.6.1.「カード種類」は、カードの種類を表します。カード種類は4つに分けられます。それぞれカード種類の欄に、「ユニット」と表記されていれば「ユニットカード」、「アイテム」と表記されていれば「アイテムカード」、「戦闘スペル」と表記されていれば「戦闘スペルカード」、「地形」と表記されていれば「地形カード」、であることを表しています。

2.1.7.イラスト

2.1.7.1.カードの内容をイメージしたイラストです。

2.1.7.2.「イラスト」はゲームに影響を与えません。

2.1.8.テキスト欄

2.1.8.1.「テキスト欄」にはカードの特殊能力、構築ルール、追加ルール、フレーバー・テキストが記されています。

2.1.8.2.斜体の表記が「フレーバー・テキスト」です。フレーバー・テキストはゲームに影響を与えません。

2.1.8.3.「テキスト欄」の文中で能力を参照する場合、タイミング表記が無くなる場合があります。

2.1.8.4.丸括弧()は以下の際に用いられます。

2.1.8.4.1.コストの指定

【例】◎[普通/対抗]竜鳴印

〈コスト:手札1枚破棄(「種族:ドラゴン」のカード)/対象:このユニット〉

対象に「防御力:+2」を付与する。

2.1.8.4.2.条件の指定

【例】●[自軍ターン]竜鳴の谷

〈発揮:進軍宣言時/対象:この地形に存在する自軍ユニットすべて〉

対象が「種族:ドラゴン or レプタイル」の場合、対象は「代理地形」または「誰もいない地形(敵軍本陣を除く)」へ進軍してもよい。

2.1.8.4.3.数値の指定

【例】●[戦闘]災いの風

〈発揮:イニシアチブ決定タイミング開始時/対象:ユニットすべて〉

対象に「弱点:禁呪(+2 ダメージ)」を付与する。

2.1.8.4.4.ダイスの選択肢

【例】□溶解泡[普通]

〈対象:ユニット1体〉対象を「防御力:-2Dして高い目1つ」する。

2.1.8.4.5.テキストの注釈

【例】【専用】「種族:錬金生物」(装備ユニットがこの種族でなければ装備できない)

2.1.8.5.丸括弧()内に斜体で文字が書かれている場合、それはテキストの注釈です。テキストの注釈はゲーム上の意味を持ちません。

2.1.9.出現頻度

2.1.9.1.このカードの、パックからの登場頻度です。

2.1.9.2.「出現頻度」はゲームに影響を与えません。

2.1.10.ブロックシンボル

2.1.10.1.このカードが属するブロックを示すものです。

2.1.10.2.「ブロックシンボル」はゲームに影響を与えません。

2.1.11.整理番号

2.1.11.1.このカードのカードナンバーです。

2.1.11.2.「整理番号」はゲームに影響を与えません。

2.1.12.レベル

2.1.12.1.「レベル」はユニットのレベルを表します。

2.1.12.2.「レベル」が黒地に白抜き文字で表記されていた場合、そのユニットカードは即時召喚ができます。「レベル:即時召喚可能」として扱います。

2.1.12.3.「レベル」が白地に黒抜き文字で表記されていた場合、そのユニットカードは「レベル:即時召喚不可」として扱います。

2.1.13.属性

2.1.13.1.「属性」は、カードの属性を表します。

2.1.13.2.属性には「火」、「水」、「土」、「風」、「聖」、「魔」、「喰」、「獣」、「荒」、「機」が存在します。

2.1.13.3.複数の「属性」を持つカードは、そのすべてであるものとして扱います。

2.1.14.英雄アイコン

2.1.14.1.「英雄アイコン」を持つユニットカードは、「英雄」(15.1)です。英雄ではないユニットカードには、この項目が存在しません。

2.1.14.2.「英雄アイコン」の中に表記された数値を「英雄点」といいます。

2.1.15.攻撃力

2.1.15.1.「攻撃力」とは、そのユニットが攻撃したときに、どれだけの攻撃ダメージを発生するかを表す数値です。

2.1.16.追加攻撃力

2.1.16.1.「追加攻撃力」とは、ユニットが装備している間、装備品がユニットに追

加する攻撃力の値を表します。

2.1.16.2.追加攻撃力は、ユニットが装備品を装備している限り、戦闘時でも非戦闘時でも有効です。

2.1.17.防御力

2.1.17.1.「防御力」とは、そのユニットがどれだけのダメージを受けると死亡(11.3.3)するかを表す数値です。

2.1.17.2.防御力以上のダメージを受けたユニットは、死亡します。死亡したユニットは破棄(12.4)します。

2.1.17.3.「防御力:0 以下」になったユニットは、破棄(12.4)します。

2.1.18.追加防御力

2.1.18.1.「追加防御力」とは、ユニットが装備している間、装備品がユニットに追加する防御力の値を表します。

2.1.18.2.追加防御力は、ユニットが装備品を装備している限り、戦闘時でも非戦闘時でも有効です。

2.1.19.進軍タイプ

2.1.19.1.「進軍タイプ」はそのユニットの進軍範囲を表します。進軍タイプには「歩行」、「飛行」、「長距離飛行」が存在します。

2.1.19.2.各進軍タイプの進軍範囲は、次の図のとおりです。

【歩行タイプ】



【飛行タイプ】



【長距離飛行タイプ】



このような移動の時、
※は空き地でも良い

2.1.19.3.複数の「進軍タイプ」を持つカードは、そのすべてであるものとして扱います。

2.1.20.常備能力

2.1.20.1.「常備能力」には、ユニットが持つ常備能力(第13章)が表記されています。

2.1.21.追加常備能力

2.1.21.1.「追加常備能力」とは、ユニットが装備している間、装備品がユニットに追加する常備能力を表します。

2.1.21.2.追加常備能力は、ユニットが装備

品を装備している限り、戦闘時でも非戦闘時でも有効です。

2.1.22.種族

2.1.22.1.「種族」は、そのカードの種族を表します。

2.1.22.2.複数の「種族」を持つカードは、そのすべてであるものとして扱います。

2.1.23.タイプ

2.1.23.1.「タイプ」は、そのカードのタイプを表します。

2.1.23.2.複数の「タイプ」を持つカードは、そのすべてであるものとして扱います。

2.1.24.分類

2.1.24.1.「分類」は、そのカードの分類を表します。

2.1.24.2.アイテムカードの分類には「装備品」と「消耗品」が存在します。

2.1.24.3.地形カードの分類には「儀式」が存在します。「儀式」ではない地形カードには、この項目が存在しません。

2.1.25.装備コスト

2.1.25.1.装備品のアイテムカードには、「装備コスト」が存在します。装備品を装備するユニットは、この装備コストに等しい「アイテム:x」を消費しなければなりません。

2.1.26.リミット

2.1.26.1.「リミット」は、その地形カードのリミットを表します。「リミット」とは、その地形に存在できるユニットのレベル合計の上限を表します。

2.1.27.勢力

2.1.27.1.このカードが属する集団を示します。

2.1.27.2.カードによっては「勢力」が設定されていないものもあります。

第3章.カード・プレイヤー・デッキ・ダイス

3.1.カード

3.1.1.カード名が書かれている側がカードの表です。共通面が描かれている側がカードの裏です。

3.2.プレイヤー

3.2.1.ゲームをするプレイヤーにとって、そのプレイヤー自身のことを「自軍プレイヤー」といいます。自軍プレイヤーの対戦相手のことを「敵軍プレイヤー」といいます。

3.2.1.1.本ルールとカードの表記にある「自分」とは、「自軍プレイヤー」を指します。

3.2.1.2.カードの「所有者」とは、「そのカードをデッキに組み込んでいるプレイヤー」を指します。カード表記にある「自軍プレイヤー」とは、「所有者」のことを指します。「自軍プレイヤーが所有者であるユニット」のことを「自軍ユニット」、「敵軍プレイヤーが所有者であるユニット」のことを「敵軍ユニット」といいます。

3.2.1.3.効果の「所有者」とは、その効果を発生した能力の「所有者」を指します。

3.2.1.4.起動型能力の「所有者」とは、それを使用したプレイヤーを指します。

3.2.1.5.誘発型能力の「所有者」とは、その能力を有するカードやその能力を発生した効果の「所有者」を指します。

3.2.1.6.永続型能力の「所有者」とは、その能力を有するカードやその能力を発生した効果の「所有者」を指します。

3.2.1.7.地形カードには、「支配プレイヤー」と「支配ユニット」という表記があります。地形の「支配プレイヤー」とは、「その地形を自軍支配地形にしているプレイヤー」を指します。地形の「支配ユニット」とは、「その地形に存在する支配プレイヤーのユニット」を指します。

3.2.2.「何の効果も受けていない状態のカード」の情報は、「基本」の情報として扱います。【例】「基本攻撃力」という表記は、カードに記されている攻撃力の値を指します。「攻撃力」という表記は、「基本攻撃力」に現在適用されている効果を加えた値を指します。

3.2.3.戦闘のとき、同じ見かけで同じカード名のユニットが2体以上並んだ場合、どちらが即時召喚されたユニットなのか、どちらがどの地形から進軍してきたか、判断できない場合があります。この場合、そのユニットの所有者が、どちらがどういったユニットであるか、隊列変更タイミングの終了時に宣言します。宣言しなかった場合、対戦相手がその内容を決定できます。

3.2.4.ユニットには、「未行動」と「行動完了」という2つの状態があります。ユニットがどちらの状態であるかを示すため、未行動のユ

ユニットはカードを縦向きに、行動完了のユニットはカードを横向きにします。

3.3. デック

3.3.1. 「デック」とは、ゲームに参加するプレイヤーが、自ら使用するカードをひとまとめにした、カードの束です。

3.3.2. 構築戦用デック

3.3.2.1. デックの枚数は50枚です。50枚より多くても少なくてもいけません。

3.3.2.2. 同じカード名のカードはデックに3枚まで入れられます。

3.3.2.3. 「構築ルール」(15.5)の記載のあるカードをデックに組み込む際には、上記のデック構築条件を置換する置換処理として適用されます。

3.4. ダイス

3.4.1. 「ダイス」とは、1から6までの自然数を同じ確率でランダムに発生させる装置を指します。本ルールを用いる大会では、正六面体のダイスを使用することを推奨します。

3.4.2. 「 nD 」および「 nD する」とは、「 n 個のダイスを同時に振ること」、または「 n 個のダイスを振った合計値」を意味します。

3.4.3. 「 $nD+a(nD-a)$ 」とは、「 n 個のダイスを振った合計値に a を加えた値(引いた値)」を指します。

【例】「 $2D+1$ 」とあった場合、「2 個のダイスを同時に振って得た値に 1 を加える」ことを示します。

3.4.4. 「 nD して高い目 1 つ(低い目 1 つ)」とは、「 n 個のダイスを振り、それぞれの値を比較して最も高い値(または低い値)を採用すること」を指します。

3.4.5. ダイスを使用して求めた値を、「ダイス結果」といいます。

3.4.6. 「ダイスを振ることを含む効果」を使用する場合、効果の使用宣言時にダイスを振ります。使用宣言の後、対抗の手順でどのような処理が発生したとしても、巻き戻って「 nD 」の n が増減することはありません。

【例】「対象に【 nD 】ダメージを与える。 n は自軍ユニットの数」という効果があります。この効果の使用を宣言したときに自軍ユニットが3体ならば、使用宣言時に3個のダイスを振り、「 $3D$ 」のダイス結果を求めます。その後、もし対抗連鎖(10.2)で自軍

ユニットの数が1体になったとしても、巻き戻って降ったダイスの個数が1個にはなりません。振ったダイスの個数が3個であることは変動しませんが、この「 $3D$ 」のダイス結果の数値に対し、「ダイス結果の数値を変動させる効果」は有効です。

第4章. ゲームの基礎用語

4.1. 効果の発揮と適用

4.1.1. 能力とは、カードのテキストや、なんらかの理由により発生した命令のことを指します。

4.1.2. 特殊能力には完了型特殊能力、自爆型特殊能力、宣言型特殊能力、常動型特殊能力、手札型特殊能力、自動型特殊能力、反転型特殊能力が存在します。

4.1.3. 常備能力のうち「イニシアチブ: x 」「チャージ: x 」「ディフェンダー: x 」「耐性: x 」「弱点: x 」は能力です。

4.1.4. 能力は大きく分けて、起動型能力、誘発型能力、永続型能力に分かれます。

4.1.5. 起動型能力とは、プレイタイミングが与えられたプレイヤーが、使用の手順(10.1)に従い、コストを支払うことによって能動的に実行する能力を指します。

4.1.5.1. 完了型特殊能力、自爆型特殊能力、宣言型特殊能力、手札型特殊能力、反転型特殊能力は起動型能力に分類されます。

4.1.6. 誘発型能力とは、その能力に示された事象がゲーム中で発生することにより、自動的にプレイされる能力を指します。

4.1.6.1. 「～た場合」と「～時に」で示される一部の常動型特殊能力と自動型特殊能力は誘発型能力に分類されません。

4.1.7. 永続型能力とは、その能力が有効な期間、常になんらかの効果が発生している能力を指します。

4.1.7.1. 一部の常動型特殊能力と「イニシアチブ: x 」「チャージ: x 」「ディフェンダー: x 」「耐性: x 」「弱点: x 」は永続型能力に分類されます。

4.1.8. 能力がゲームに与える影響のことを「効果」といいます。能力の使用が適正に解決され、効果が発現することを「効果の発揮」といいます。

4.1.9.効果は、単発効果、継続効果、置換効果の3種類に分けられます。

4.1.10.「効果が発揮され、ゲームに影響を与える」ことを「効果の適用」といいます。

【例】「ドラグーン・エナジー」(対象が「種族:ドラゴンorレプタイル」の場合、対象に「攻撃力+3」&「防御力+3」を付与する。)を「種族:アンデッド」のユニットに使用した場合、「効果の発揮」は行われますが、ゲームに影響を与えないため「効果の適用」は行われません。

4.1.11.「Aする。効果適用後、Bする。」という表記のカードは、Aの内容が適用されない場合、Bの内容は発揮されません。また、Aの内容が一部分でも適用されれば、Bの内容は発揮します。Aの効果によって発揮される効果は、Bの発揮前に発揮されます。Aが適用され、Bが発揮する前に、その効果を使用したユニットが戦場から離れた場合には、Bの効果は発揮しません。

4.1.12.矛盾する効果が適用される場合、「しない、できない、ならない」といった「否定や不可能を意味する表記」を優先します。

4.1.13.「効果が適用されるかどうかの判定」などにおいて、条件に「そのカードについては定義されていない事項」が含まれている場合があります。このような「定義されていない事項を問う条件」は常に「偽」(なりたない)として扱います。

4.1.14.何らかの理由で使用宣言時と効果発揮時で、カードの数値・属性・種族・進軍タイプ・タイプが変化する場合、常に「効果発揮時の情報を適用する」として扱います。

4.1.15.「効果が適用されない状況」は以下の通りです。

カードをゾーン移動させる効果が発揮した結果、カードが1枚もゾーン移動しなかった場合。

既に行動完了のユニットを行動完了にする場合。

既に未行動のユニットを未行動にする場合。

既に消費済みの「スペル:x」または「アイテム:x」を消費済みにする場合。

既に未消費の「スペル:x」または「アイテム:x」を未消費にする場合。

既に消失した能力または効果を消失させ

る場合。

代理地形を改めて代理地形にする場合。数値を±0する場合。

「属性x」を「全てが同一である属性x」に変更する場合。

「種族x」を「全てが同一である種族x」に変更する場合。

「進軍タイプx」を「全てが同一である進軍タイプx」に変更する場合。

既にユニットが持っている「属性x」または「種族x」または「進軍タイプx」を付与する場合。

効果を適用する条件が満たされない場合。

重複しない効果の2つ目以降が適用されようとする場合。

4.2.チェックステップ

4.2.1.チェックステップとは、ゲーム中で発生したルール処理(第11章)や誘発型能力(10.5)のプレイを行う時点を指します。

4.2.2.チェックステップにおいては、まずルール処理がすべて解決され、解決するべきルール処理が無くなってから、待機状態になっている誘発型能力のプレイと解決を行います。

4.3.プレイステップ

4.3.1.プレイステップとは、指定されたプレイヤーが能動的に行動を行うことのできる時点を指します。

4.3.2.いずれかのプレイヤーにプレイステップが与えられる場合、実際に行動の選択を行う前に必ずチェックステップが発生します。そのチェックステップに解決すべきルール処理や自動能力が存在しなくなった後に、実際にそのプレイヤーにプレイステップが与えられます。

4.3.3.プレイステップには通常プレイステップと戦闘プレイステップが存在します。通常プレイステップはメインフェイズの戦闘が行われていない時に、戦闘プレイステップは戦闘が行われている時に与えられます。

4.3.4.プレイステップが与えられたプレイヤーは、その時点で可能な行動を1つ選択して実行するか、何もしないことを選択します。

4.3.5.何かを行った場合、特に指定が無い限り、通常プレイステップ、即時召喚タイミング、隊列変更タイミング、イニシアチブ決

定タイミングの戦闘プレイステップでは進軍側に、対抗連鎖中の戦闘プレイステップではそのプレイヤーの対戦相手にプレイステップが与えられます。

4.3.6.対抗連鎖(10.2)においては双方のプレイヤーが戦闘プレイステップをパスした時、逆順処理(10.3)で特殊能力が解決されませぬ。

4.3.7.通常プレイステップでは進軍側、戦闘プレイステップでは双方が何もしないことを選択し、その間に新たな効果の発揮が行われていない場合、ゲームが進行します。

4.4.パーティ

4.4.1.同一の地形に存在する、1人のプレイヤーの自軍ユニットすべてのことを「パーティ」といいます。

4.4.1.1.該当するユニットが、「1体」でも「2体以上」でも、パーティです。

4.4.1.2.自軍プレイヤーのパーティを「自軍パーティ」、敵軍プレイヤーのパーティを「敵軍パーティ」といいます。

4.4.1.3.ユニットが0体の場合、パーティは存在しないものとして扱います。

4.5.ダメージ

4.5.1.「ダメージ」とは、攻撃が実行されるか、カード表記に「【n】ダメージ」とある効果が発揮されると発生します。攻撃することで発生するダメージは、「攻撃ダメージ」といいます。

4.5.2.防御力以上のダメージを与えられたユニットは死亡します。

4.5.3.「0以下の値のダメージ」は、「0ダメージ」として扱います。効果が「0ダメージ」を与える場合、その効果は適用され「0ダメージを与える」として扱います。攻撃力が0以下であるユニットが攻撃した場合、そのユニットは「0点の攻撃ダメージを与える」として扱います。

4.5.4.ダメージとユニットを死亡させる効果には「ダメージ属性」があります。ダメージ属性は【 】内に記され、「火炎／混沌／地震／石化／精神／閃光／竜巻／津波／電撃／吹雪／猛毒／浄化／禁呪／渴望／火／神／雷／氷」などが存在します。これらのダメージ属性が1つも記されていないダメージのことは、「無属性ダメージ」といいます。また、「戦闘スペルのダメージ」

や「攻撃ダメージ」などのダメージの発生源が問われる場合もありますが、これらはダメージ属性としては扱いません。

4.6.数値の基本

4.6.1.正の値が負の値になった場合、負の値は、そのまま負の数値として扱います。

4.6.2.レベルが負の値になった場合、そのユニットは負のレベルを持つとして扱います。ただし、リミット調整(11.3.2)を行う際には、負のレベルは「レベル:0」であるものとして扱います。

4.6.3.攻撃力が負の値になった場合、そのユニットは「0点の攻撃ダメージを与える」として扱います。

4.6.4.「数値を変更する効果」が適用された場合、「変更する前の数値±n=変更した後の数値」として扱います。つまり「数値を変更する効果」は、「数値を±nする効果」です。

4.6.5.「2つ以上の数値の入れ替えを行う効果」が適用された場合、「入れ替える前の数値±n=入れ替えた後の数値」として扱います。つまり「数値を入れ替える効果」は、「数値を±nする効果」です。

4.6.6.「数値を±nする効果」が消失した場合、その数値を「±n」差し引きます。

4.6.7.「数値を±0する効果」が発揮された場合、その効果は適用されませぬ。

4.6.8.「数値の入れ替え」「数値の変更」「数値の増減」を行う効果の適用と消失が複数行われた場合、効果が適用と消失された順番に数値を演算します。

【例】「攻撃力:2/防御力:2」のユニットがいます。このユニットに対して、『「防御力:+2」を付与する。』という効果が適用されると「攻撃力:2/防御力:4」になります。同じユニットに『対象を「攻撃力:対象の防御力」&「防御力:対象の攻撃力」に変更する。』という効果が適用されると、「攻撃力:+2」&「防御力:-2」という「数値の変更」が適用され、「攻撃力:4/防御力:2」になります。その後、最初に適用されていた『「防御力:+2」を付与する。』という効果を消失させると、そのユニットは「防御力:-2」され、「攻撃力:4/防御力:0」となり、破棄(12.4)します。

4.6.9.戦闘中に適用された「数値の入れ替え」

「数値の変更」「数値の増減」の効果は、戦闘終了時まで持続します。非戦闘時に適用された「数値の入れ替え」「数値の変更」「数値の増減」の効果は、適用されたフェイズの終了時まで持続します。

4.7.表記の基本

4.7.1.行動を宣言するのはプレイヤーです。しかし、ユニットがカードや能力を使用する場合や、プレイヤーがユニットを進軍させる場合に、「ユニットが使用する」「ユニットが進軍する」という表記がなされることもあります。

4.7.2.«この～»という表記は、その表記がなされたカード1枚を指す表記です。装備品の場合のみ«このユニット»という表記は、その装備品を装備しているユニットを指す表記です。

4.7.3.«好きな～»という表記のカードは、「プレイヤーが選んだ任意の～」という意味です。「任意の～」という表記も同義です。いずれの場合も、「～の要素を複数選べる」という意図が示されていない限り、プレイヤーは「～」の要素を1つしか選べません。

4.7.3.1.«任意の種族»を宣言する際は、カードに実在しない種族を宣言することができます。

4.7.3.2.«任意のダメージ属性»を宣言する際には、カードに実在しないダメージ属性を宣言することはできません。

【例】「対象を「種族:好きな種族」に変更する。」という効果では、選べる種族は1つだけです。

4.7.4.«～フェイズの前に／～の開始時に／～の最初に」と「～フェイズの終了時に／～フェイズの最後に」という表記は、それぞれ同じタイミングを表しています。これらは「～フェイズ」が存在しなければ効果を発揮しません。

4.7.5.«or»は、条件付けに使われる表記です。「AorBの場合、～する」という条件が示されている場合、AかBのいずれか一方にでも該当すれば条件に合っているものとして扱い、「～する」という効果を適用します。

4.7.6.«&»は、同時に効果を発揮する際に使われる表記です。「A&B」という表記は、「A」と「B」の効果が同時に発揮することを表しています。

4.7.7.«かつ»は条件付けに使われる表記です。「AかつBの場合、～する」という条件が示されている場合、AとBの両方に該当している場合に限り、「～する」という効果が適用されます。

4.8.発生源

4.8.1.なんらかの効果により、ある効果が何により発生したかを求めることがあります。これを効果の発生源と呼び、以下のように定義されます。

4.8.2.あるカードの能力により効果が発生している場合、その能力を持つカードが効果の発生源です。

4.9.ダメージの発生源

4.9.1.なんらかの効果が、ダメージが何からユニットに与えられたかを求めることがあります。これをダメージの発生源と呼び、以下のように定義されます。

4.9.2.戦闘中に、ルールの手順でユニットがユニットに与えるダメージのことを攻撃ダメージと呼びます。攻撃ダメージにおいては、そのカードが発生源となります。

4.9.3.カードの能力によって発生する効果が与えるダメージをエフェクトダメージと呼びます。エフェクトダメージを与える場合、特にその効果に発生源が定義されていない限り、その効果の発生源がダメージの発生源です。

4.10.カードの配置状態

4.10.1.戦場(5.1.2)のユニットは、以下の2つのうちのいずれかの配置状態を有します。

4.10.1.1.未行動状態:カードを自身から見て正常な縦向きに置いた状態です。

4.10.1.2.行動完了状態:カードを横向きに置いた状態です。

4.11.カードの可視状態

4.11.1.各領域のカードは、以下の2つのうちのいずれかの可視状態を有します。

4.11.1.1.公開状態:カードの内容や情報をすべてのプレイヤーが見ることのできる状態。この状態にあるカードの情報を公開情報と呼びます。

4.11.1.2.非公開状態:一部または全部のプレイヤーがカードの内容や情報を見ることができない状態。この状態にあるカードの情報を非公開情報と呼びます。

第5章.場

5.1.「場」とは、ゲームをするためのプレイヤーとゾーンをまとめた呼称です。

5.1.1.ゾーン

5.1.1.1.ゲーム中にカードが存在できる場所を、「ゾーン」といいます。ゾーンには、「戦場」「山札」「手札」「捨て山」「除外ゾーン」「エフェクトゾーン」があります。

5.1.1.2.「戦場」は、自軍プレイヤーと敵軍プレイヤーにとって、共通のゾーンです。「山札」「手札」「捨て山」「除外ゾーン」「エフェクトゾーン」は、各プレイヤーがそれぞれ1つずつ異なるものを有します。

5.1.1.3.ゾーンにあるカードの枚数は、自軍プレイヤーと敵軍プレイヤーを問わず、すべてのプレイヤーがいつでも確認できる、公開情報です。

5.1.1.4.カードが、プレイヤーの指定されていないゾーンへ移動することを指示されている場合、そのカードの所有者にとっての指定ゾーンに移動します。

5.1.1.5.ゾーンによっては、そこに置かれているカードの内容がすべてのプレイヤーに公開されているゾーンとされていないゾーンが存在します。カードの内容が公開されているゾーンを公開領域、されていないゾーンを非公開領域と呼びます。

5.1.1.6.複数のカードがあるゾーンに同時に置かれる場合、特に指定が無い限り、新しいゾーンに置く順番は、そのカードの所有者が決定します。

5.1.1.7.公開領域から非公開領域に複数のカードが同時に置かれる段階で、それらのカードを置く順番をカードの所有者が決定できる場合、所有者以外のプレイヤーはそれらのカードが置かれる順番を知ることができません。

5.1.1.8.カードが異なるゾーンへ移動することを、「ゾーン移動」といいます。カードがゾーン移動した場合、その移動したカードは、移動後のゾーンにとって追加された新しいカードであるとみなされず。ゾーン移動したカードは、移動前のゾーンで適用されていた効果は、移動

後のゾーンでは失われています。

5.1.2.戦場

5.1.2.1.「戦場」はゾーンです。

5.1.2.2.戦場は、自軍プレイヤーと敵軍プレイヤーに共通するゾーンです。

5.1.2.3.戦場に配置するカードは、本陣と代理地形のカード内容を除き、すべてのプレイヤーにとっての公開情報です。

5.1.2.4.戦場は、3列(縦ライン)×4行(横ライン)の、12カ所からなる「エリア」で構成されています。「エリア」とは、プレイヤーが地形を配置できる場所のことを表します。1つのエリアには、地形を1つだけ配置できます。

5.1.2.5.「同じエリア」とは、「戦場の同じ位置のエリア」のことを表します。

5.1.2.6.戦場にカードを配置する場合、自分の座っている位置から見てカード名が適切に読めるように縦向きに配置します。ただし本陣と代理地形は、どちらのカードか見分けが付かない場合には、後手のプレイヤーのカードを横向きにして配置することが推奨されます。

5.1.2.7.「地形が配置されていないエリア」を「空き地」といいます。

5.1.2.8.ゲーム開始時に配置される地形が、「本陣」です。「自軍プレイヤーが配置した本陣」を「自軍本陣」、「敵軍プレイヤーが配置した本陣」を「敵軍本陣」といいます。

5.1.2.9.本陣の基本リミットは10です。プレイヤーは自軍本陣に、ユニットを普通召喚(12.2.7)できます。

5.1.2.10.本陣のカードは裏向きのまま配置され、ゲーム終了まですべてのプレイヤーにとっての非公開情報です。本陣の配置されているエリアには、他の地形を配置できません。

5.1.2.11.「自軍支配地形」とは、「自軍ユニットだけが存在する地形」のことです。戦闘中の場合、戦闘している地形のことは、守備側にとっての自軍支配地形として扱います。

5.1.2.12.「敵軍支配地形」とは、「敵軍ユニットだけが存在する地形」のことです。戦闘中の場合、戦闘している地形のことは、進軍側にとっての敵軍支配地形

として扱います。

5.1.2.13.「誰もいない地形」とは、ユニットが存在しない地形のことです。

5.1.2.14.「自軍配置地形」とは、自軍本陣と、自軍プレイヤーが配置した地形のことです。

5.1.2.15.「敵軍配置地形」とは、敵軍本陣と、敵軍プレイヤーが配置した地形のことです。

5.1.2.16.戦場の、自軍プレイヤー側の3列×2行の6エリアを、「自軍領土」といいます。

5.1.2.17.戦場の、敵軍プレイヤー側の3列×2行の6エリアを、「敵軍領土」といいます。

5.1.2.18.「隣接した場所」や「隣接したエリア」という表記は、縦方向と横方向に接している地形および空き地を指します。斜め方向に接している地形や空き地は、隣接した場所に含まれません。

5.1.2.19.「同じ地形であるかどうか」を問われた場合、その「地形となるカード」が、同じエリアに、同じ状態で配置され続けているかどうかを判定します。

【例1】「地形となるカード」を、同じプレイヤーが同名の別のカードに配置しなおした場合、「異なる地形」として扱います。

【例2】「自軍配置地形の代理地形」に対し、改めて代理地形を配置しなおした場合、「異なる地形」として扱います。

5.1.2.20.代理地形

5.1.2.20.1.「代理地形」とは、「山札の1番上のカード」を、カード内容をすべてのプレイヤーに対して非公開情報のまま「地形カード1枚」として扱い、配置した地形のことです。

5.1.2.20.2.「代理地形」は「基本リミット：8」です。

5.1.2.20.3.「代理地形」は、自軍山札の残り枚数が0枚のときには配置できません。

5.1.2.20.4.「代理地形」は、一度のメインフェイズに1つしか配置を宣言できません。また、「代理地形の配置」を宣言したターンには、手札から地形

カードを配置できません。また、地形カードの配置を宣言したターンには、代理地形を配置できません。

5.1.2.20.5.「代理地形」のカード内容は非公開情報です。しかし、代理地形は地形として配置されるため、代理地形がどのエリアに配置されているのかは公開情報です。

5.1.2.20.6.「本陣」は代理地形ではありません。

5.1.3.山札

5.1.3.1.「山札」はゾーンです。

5.1.3.2.ゲームの開始時、各プレイヤーのデッキがそのプレイヤーの山札となります。

5.1.3.3.山札はランダムな順序で一まとまりに重ね、その内容を公開せずにカードの裏側が上になるようにして、他のゾーンとは異なる場所に配置します。

5.1.3.4.自軍プレイヤーにとっての山札を「自軍山札」、敵軍プレイヤーにとっての山札を「敵軍山札」といいます。

5.1.3.5.カード表記で、「自軍山札」と「敵軍山札」との区別が明記されていない場合、その「山札」という表記は、「自軍山札」を指します。

5.1.3.6.山札のカード枚数は、すべてのプレイヤーにとって公開情報です。山札の「カードの内容」と「並び順」は、すべてのプレイヤーにとっての非公開情報です。

5.1.3.7.プレイヤーは山札の内容を見たり、山札のカードの並び順を変更したりできません。

5.1.3.8.山札のカードが複数枚同時に移動する場合、1枚ずつ移動を実行します。

5.1.3.9.山札のカードが1枚しか存在しない場合、そのカードは「山札の1番上のカード」かつ「1番下のカード」です。

5.1.4.手札

5.1.4.1.「手札」はゾーンです。

5.1.4.2.各プレイヤーが山札から補充したカードを入れるゾーンが手札です。

5.1.4.3.手札のカード枚数は、すべてのプレイヤーにとっての公開情報です。「自軍手札」の内容は、自軍プレイヤーにとつ

ては公開情報で、敵軍プレイヤーにとっては非公開情報です。

5.1.4.4.自軍手札のカードの並び順は、自由に変えて構いません。

5.1.4.5.自軍プレイヤーにとっての手札を「自軍手札」、敵軍プレイヤーにとっての手札を「敵軍手札」といいます。

5.1.4.6.カード表記で「自軍手札」と「敵軍手札」との区別が明記されていない場合、その「手札」という表記は、「自軍手札」を指します。

5.1.4.7.「手札上限枚数」とは、手札調整フェイズの終了時に手札として保持できるカードの最大枚数です。特に何らかの理由により変動していない限りは、手札上限枚数は6枚です。

5.1.5.捨て山

5.1.5.1.「捨て山」はゾーンです。

5.1.5.2.破棄(12.4)したカードを置くゾーンが捨て山です。

5.1.5.3.捨て山はカードの表側が見えるようにして、一まとめに重ね、他のゾーンとは異なる場所に配置します。

5.1.5.4.自軍プレイヤーにとっての捨て山を「自軍捨て山」、敵軍プレイヤーにとっての捨て山を「敵軍捨て山」といいます。

5.1.5.5.カード表記で「自軍捨て山」と「敵軍捨て山」との区別が明記されていない場合、その「捨て山」という表記は、「自軍捨て山」を指します。

5.1.5.6.捨て山の内容は、すべてのプレイヤーにとっての公開情報です。

5.1.5.7.捨て山のカードの並び順は、自由に変えて構いません。

5.1.6.除外ゾーン

5.1.6.1.「除外ゾーン」はゾーンです。

5.1.6.2.「ゲームから除外されたカード」または「コストとして(ゲームから)除外されたカード」を置くゾーンが除外ゾーンです。

5.1.6.3.除外ゾーンはカードの表側が見えるようにして、一まとめに重ね、他のゾーンとは異なる場所に配置します。

5.1.6.4.自軍プレイヤーにとっての除外ゾーンを「自軍除外ゾーン」、敵軍プレイヤーにとっての除外ゾーンを「敵軍除外ゾーン」といいます。

5.1.6.5.除外ゾーンの内容は、すべてのプレイヤーにとっての公開情報です。

5.1.6.6.除外ゾーンの並び順は、自由に変えて構いません。

5.1.7.エフェクトゾーン

5.1.7.1.「エフェクトゾーン」はゾーンです。

5.1.7.2.使用した「消耗品のアイテムカード」と「戦闘スペルカード」、コストとして「手札」「山札」「捨て山」から支払われるカードが、「使用の宣言～使用の解決(10.1)」の間、置かれるゾーンがエフェクトゾーンです。

5.1.7.3.自軍プレイヤーにとってのエフェクトゾーンを「自軍エフェクトゾーン」、敵軍プレイヤーにとってのエフェクトゾーンを「敵軍エフェクトゾーン」といいます。

5.1.7.4.エフェクトゾーンの内容は、すべてのプレイヤーにとっての公開情報です。

第6章.ゲームの準備

6.1.ゲーム前の準備

6.1.1.ゲーム開始時の手順は、次の「6.1.1.1～6.1.1.8」の手順で行います。

6.1.1.1.このゲームで使用する自分のデッキを提示します。このデッキは、この時点でのみ前述3.3.2で指定されたデッキに関するルールを満たしている必要があります。

6.1.1.2.各プレイヤーは自分のデッキが充分に無作為化されるようにシャッフルを行います。

6.1.1.3.各プレイヤーは相手のデッキが充分に無作為化されるようにシャッフルを行うことができます。

6.1.1.4.各プレイヤーは自分のデッキを山札とします。

6.1.1.5.各プレイヤーは、自軍山札の一番上のカードを1枚、自軍領土の手前の行の真ん中のエリアに、自軍本陣として配置します。

6.1.1.6.自軍山札から、自軍手札が手札上限枚数(6枚)になるように、手札を補充します。

6.1.1.7.「6.1.1.6」の手順を行った後、自軍手札にユニットカードが1枚もなかったプレイヤーは、敵軍プレイヤーに手札をすべて公開することでユニットカードを

持っていないことを示すことができます。そうした場合、手札・山札・本陣のカードを一まとめにした後、「6.1.1.2～6.1.1.6」の手順をやり直すことができます。この「6.1.1.2～6.1.1.6」の手順のやり直しは一度しか行えず、再びユニットカードが1枚もなかった場合には、ユニットカードがないまま「6.1.1.8」の手順に移ります。

6.1.1.8.各プレイヤーは、1Dします。高いダイス結果を出したプレイヤーが「先手」、低いダイス結果を出したプレイヤーが「後手」になります。「先手」を「進軍側」、「後手」を「守備側」として、ゲームの第1ターンを開始します。1Dが同じダイス結果の場合、異なるダイス結果になるまで、各プレイヤーが1Dを振りなおします。

第7章.ターンの手順

7.1.ターンの概要

7.1.1.«ターン」とは、ゲームの手順です。一度のターンは、どちらかのプレイヤーが進軍側、その対戦相手が守備側になり、次に示す「a.～e.」のフェイズの順で進行します。一度のターンが終了すると、次のターンに続きます。ゲームが終了するまで、ターンを繰り返します。

- a.第1手札調整フェイズ(7.2)
- b.メインフェイズ(7.3)
- c.普通召喚フェイズ(7.4)
- d.第2手札調整フェイズ(7.5)
- e.終了宣言フェイズ(7.6)

7.1.2.ターン進行

7.1.2.1.各プレイヤーはゲーム進行中、「進軍側」か「守備側」の、どちらかの立場です。一度のターンが終了し、次のターンに移るたびに、進軍側と守備側の立場が入れ替わります。

7.2.第1手札調整フェイズ

7.2.1.進軍側が手札を補充するフェイズです。このフェイズは以下の手順に従って進行します。

7.2.2.発揮時期が「第1手札調整フェイズ開始時」または「手札調整フェイズ開始時」の誘発条件が発生します。その後、チェックステップが発生します。

7.2.3.進軍側の自軍手札が手札上限枚数を超過している場合、進軍側は手札上限枚数になるまで、自軍手札を1枚ずつ選んで破棄(12.4)します。

7.2.4.進軍側は、自軍手札のカードを1枚選び、破棄できます。この手順は、任意の回数だけ繰り返すことが可能です。

7.2.5.進軍側の自軍手札が手札上限枚数よりも少ない場合、進軍側は手札上限枚数になるまで、1枚ずつ手札を補充します。この手順の途中で山札が尽きた場合、その時点で自動的にこの手順が終了します。

7.2.6.«第1手札調整フェイズ終了時」または「手札調整フェイズ終了時」で示されている誘発条件が発生します。

7.2.7.チェックステップが発生します。このチェックステップで行うべき処理がすべて終了したら、第1手札調整フェイズを終了します。このフェイズの間に発揮された、「～付与する」または「～変更する」という効果が失われます。

7.2.8.先手の第1ターンのみ、「第1手札調整フェイズ」が存在しません。

7.3.メインフェイズ

7.3.1.進軍側が、様々な行動を行うことのできるフェイズです。メインフェイズは以下の手順に従って進行します。

7.3.2.«メインフェイズ開始時」で示されている誘発条件が発生します。

7.3.3.進軍側に通常プレイステップが与えられます。この通常プレイステップでは以下に示すメインフェイズでの選択可能な行動のいずれかを、好きな順番で好きな回数実行可能です。

a.地形配置(12.1.1)の手順に従い、戦場に地形を配置できます。

b.進軍(12.2)の手順に従い、進軍を実行できます。

c.使用(10.1)の手順に従い、[メイン]特殊能力を使用できます。

d.装備品の持ち替え(12.2.6)の手順に従い、装備品の持ち替えを実行できます。

7.3.4.進軍の実行を行った結果、守備側のユニットがいる地形に進軍した場合、通常プレイステップはパスされます。戦闘終了後に再び通常プレイステップを得ます。

- 7.3.5.進軍側が通常プレイステップをパスすることで、「メインフェイズ終了時」の誘発条件が発生します。
- 7.3.6.チェックステップが発生します。このチェックステップで行うべき処理がすべて終了したら、メインフェイズを終了します。このフェイズの間に発揮された、「～付与する」または「～変更する」という効果が失われます。
- 7.3.7.先手の第1ターンのみ、「メインフェイズ」が存在しません
- 7.4.普通召喚フェイズ
- 7.4.1.«普通召喚フェイズ」では、進軍側が「普通召喚」を行います。「普通召喚フェイズ」は、以下の手順で行います。
- 7.4.2.«普通召喚フェイズ開始時」で示されている誘発条件が発生します。
- 7.4.3.進軍側に通常プレイステップが与えられません。このプレイステップでは、進軍側は、自軍ユニットの装備している装備品を1つ選んで破棄(12.4)できます。破棄する装備品は戦場のどこに存在していても構いません。また、装備のために使用されていた「アイテム:x」の枠は、装備品を破棄したときに未消費に戻ります。この手順は任意の回数だけ繰り返せます。
- 7.4.4.進軍側に通常プレイステップが与えられません。このプレイステップでは以下に示す選択可能な行動のいずれかを、好きな順番で好きな回数実行可能です。
- a.召喚(12.2.7)の手順に従い、「自軍手札のユニットカード」1枚と、「自軍本陣」または「普通召喚可能な地形」を1つ選び、普通召喚できます。
- b.召喚(12.2.7)の手順に従い、「自軍手札にある装備品のアイテムカード」1枚を選び、自軍ユニットに装備できます。このとき、装備品を装備させるユニットは、戦場のどこに存在していても構いません。
- c.装備品の持ち替え(12.2.6)の手順に従い、同じ地形に存在する自軍ユニット同士で、装備品の持ち替えを実行できます。
- 7.4.5.ユニットの普通召喚は、自軍本陣と普通召喚可能な地形にのみ行えます。「装備品の破棄」と「装備品の装備」は、進軍側の自軍ユニットがどこに存在していても実行できます。
- 7.4.6.進軍側がプレイステップを放棄したら、「普通召喚フェイズ終了時」の誘発条件が発生します。
- 7.4.7.チェックステップが発生します。このチェックステップで行うべき処理がすべて終了したら、普通召喚フェイズを終了します。このフェイズの間に発揮された、「～付与する」または「～変更する」という効果が失われます。
- 7.5.第2手札調整フェイズ
- 7.5.1.進軍側が手札を補充するフェイズです。このフェイズは以下の手順に従って進行します。
- 7.5.2.発揮時期が「第2手札調整フェイズ開始時」または「手札調整フェイズ開始時」の誘発条件が発生します。その後、チェックステップが発生します。
- 7.5.3.進軍側の自軍手札が手札上限枚数を超過している場合、進軍側は手札上限枚数になるまで、自軍手札を1枚ずつ選んで破棄(12.4)します。
- 7.5.4.進軍側は、自軍手札のカードを1枚選び、破棄できます。この手順は、任意の回数だけ繰り返すことが可能です。
- 7.5.5.進軍側の自軍手札が手札上限枚数よりも少ない場合、進軍側は手札上限枚数になるまで、1枚ずつ手札を補充します。この手順の途中で山札が尽きた場合、その時点で自動的にこの手順が終了します。
- 7.5.6.発揮時期が「第2手札調整フェイズ終了時」または「手札調整フェイズ終了時」の誘発条件が発生します。
- 7.5.7.チェックステップが発生します。このチェックステップで行うべき処理がすべて終了したら、第2手札調整フェイズを終了します。このフェイズの間に発揮された、「～付与する」または「～変更する」という効果が失われます。
- 7.6.終了宣言フェイズ
- 7.6.1.«終了宣言フェイズ」では、ターン終了の処理を行います。「終了宣言フェイズ」は、以下の手順に従って行います。
- 7.6.2.«終了宣言フェイズ終了時」で示されている誘発条件が発生します。また、ターン終了時に発揮される効果がある場合、この

段階で誘発します。

- 7.6.3.チェックステップが発生します。このチェックステップで行うべき処理がすべて終了したら、このフェイズの間に発揮された、「～付与する」または「～変更する」という効果が失われます。また、そのターンに発揮された[メイン]の効果がある場合、この段階で失われます。
- 7.6.4.進軍側と守備側を問わず、すべての「行動完了」のユニットが「未行動」になります。
- 7.6.5.終了宣言フェイズを終了し、次のターンに移ります。

第8章 戦闘

8.1. 戦闘の発生

- 8.1.1.進軍側のユニットが、「守備側の自軍支配地形」へ進軍したとき、戦闘が発生します。
- 8.1.2.戦闘が開始された時点では、戦闘に参加するすべてのユニットは未行動です。

8.2. 戦闘の概要

- 8.2.1.戦闘は、次に示す「a.～h.」の手順で行います。ただし、「e.先攻普通タイミング」と「f.後攻普通タイミング」が発生した場合、「g.同時攻撃タイミング」は発生しません。また、「g.同時攻撃タイミング」が発生した場合、「e.先攻普通タイミング」と「f.後攻普通タイミング」は発生しません。

- a.戦闘の開始(8.3.1)
- b.即時召喚タイミング(8.3.2)
- c.隊列変更タイミング(8.3.3)
- d.イニシアチブ決定タイミング(8.3.4)
- e.先攻普通タイミング(8.3.5)
- f.後攻普通タイミング(8.3.6)
- g.同時攻撃タイミング(8.3.7)
- h.戦闘終了タイミング(8.3.8)

- 8.2.2.戦闘中に使用できるカードやカードの持つ能力は「戦闘が発生した地形」または「手札」に存在する必要があります。
- 8.2.3.戦闘中に効果を発揮する「○(常動型)特殊能力」と「●(自動型)特殊能力」は、「戦闘が発生した地形そのもの」または「戦闘が発生した地形に存在するユニットと装備品」が持つ必要があります。
- 8.2.4.戦闘中に対象にできるのは、「戦闘が発生した地形そのもの」または「戦闘が発生

した地形に存在するユニットと装備品」または「各プレイヤー」だけです。

- 8.2.5.戦闘中に使用するカードの条件や効果で「他のカード」や「特定の状況」を参照する場合、特に記載が無ければ、それは「戦闘が発生した地形そのもの」または「戦闘が発生した地形に存在するユニットと装備品」または「各プレイヤー」しか参照しません。
- 8.2.6.戦闘中に何らかの理由で片方のユニットがいなくなった場合でも、それ以後のタイミングは戦闘終了タイミングまで存在します。

8.3. 戦闘の手順

8.3.1. 戦闘の開始

- 8.3.1.1.戦闘中の地形に存在する、タイミング表記が[戦闘]の「○(常動型)特殊能力」が全て同時に効果を発揮し始めます。

8.3.2. 即時召喚タイミング

- 8.3.2.1.«即時召喚タイミング»は、次の「8.3.2.2～8.3.2.11」の手順で行います。
- 8.3.2.2.«即時召喚タイミング開始時»で示される誘発条件が発生します。
- 8.3.2.3.チェックステップが発生します。
- 8.3.2.4.進軍側が、「即時召喚の手順」を実行します。
- 8.3.2.5.守備側が「即時召喚の手順」を実行します。
- 8.3.2.6.«即時召喚の手順»は以下の手順で行います。
- 8.3.2.7.戦闘が発生している地形に存在する、自軍ユニットが装備している装備品を1つ選び、破棄(12.4)できます。破棄した場合、装備のために消費されていた「アイテム:x」の枠は、このときに未消費に戻ります。この手順は、任意の回数だけ繰り返せます。
- 8.3.2.8.自軍手札にある「即時召喚可能なユニットカード」を1枚選び、戦闘が発生している地形に即時召喚できます。ユニットカードの即時召喚は、召喚(12.2.7)の手順に従います。「即時召喚可能なユニットカード」とは、レベルが黒地に白抜き文字で表記されているユニットカードまたは、何らかの効果によ

って即時召喚が可能なユニットカードを指します。「即時召喚可能なユニットカード」ではないユニットカードは、即時召喚できません。発揮時期が「即時召喚宣言時」である効果は、ユニットカードの即時召喚を宣言する度に発揮されます。この手順と「8.3.2.9」は、可能な限り何度でも、任意の順序で実行できます。

8.3.2.9.自軍手札にある「装備品のアイテムカード」1枚を選び、戦闘が発生している地形に存在する、自軍ユニットに装備品を装備することができます。ユニットに対する「装備品の装備」も、「即時召喚」として扱います。「装備品のアイテムカード」の即時召喚は、召喚(12.2.7)の手順に従います。発揮時期が「即時召喚宣言時」である効果は、「装備品のアイテムカード」の即時召喚を宣言する度に発揮されます。この手順と「8.3.2.8」は、可能な限り何度でも、任意の順序で実行できます

8.3.2.10.«即時召喚タイミング終了時」で示されている誘発条件が発生します。

8.3.2.11.チェックステップが発生します。このチェックステップで行うべき処理がすべて終了したら、即時召喚タイミングを終了し、隊列変更タイミングに移ります。

8.3.3.隊列変更タイミング

8.3.3.1.«隊列」とは、「戦闘中のパーティの並びかた」を表すものです。1つのパーティのユニットは、「上に置かれているカードは下に置かれているカードより前列にいる。下に置かれているカードは上に置かれているカードより後列にいる」として扱い、カードを重ねて隊列を表します。

8.3.3.2.隊列の最も前列であることを「最前列」、隊列の最も後列であることを「最後列」といいます。

8.3.3.3.パーティのユニットが1体だけの場合、そのユニットは「最前列」かつ「最後列」です。

8.3.3.4.«隊列変更タイミング」は、次の「8.3.3.5～8.3.3.16」の手順で行います。

8.3.3.5.«隊列変更タイミング開始時」で示さ

れる誘発条件が発生します。

8.3.3.6.チェックステップが発生します。

8.3.3.7.進軍側が自軍パーティの隊列を決定します。

8.3.3.8.進軍側が装備品の持ち替えの手順(12.2.6)に従い、戦闘が発生している地形に存在する自軍ユニット同士で、装備品の持ち替えを実行できます。

8.3.3.9.装備品の持ち替えは、任意の回数だけ実行できます。

8.3.3.10.守備側が自軍パーティの隊列を決定します。

8.3.3.11.守備側が装備品の持ち替えの手順(12.2.6)に従い、戦闘が発生している地形に存在する自軍ユニット同士で、装備品の持ち替えを実行できます。

8.3.3.12.装備品の持ち替えは、任意の回数だけ実行できます。

8.3.3.13.«隊列変更タイミング終了時」で示される誘発条件が発生します。

8.3.3.14.チェックステップが発生します。

8.3.3.15.装備している以外の「アイテム:x」と「スペル:x」が未消費になります。

8.3.3.16.このチェックステップで行うべき処理がすべて終了したら、隊列変更タイミングを終了し、イニシアチブ決定タイミングに移ります。

8.3.4.イニシアチブ決定タイミング

8.3.4.1.«イニシアチブ決定タイミング」では、進軍側と守備側の立場が先攻と後攻に分かれる「先攻普通タイミング～後攻普通タイミング」の手順が発生するのか、あるいは「同時攻撃タイミング」が発生するのかを決定します。

8.3.4.2.«イニシアチブ決定タイミング」は、次の「8.3.4.3～8.3.4.12」の手順で行います。

8.3.4.3.«イニシアチブ決定タイミング開始時」で示される誘発条件が発生します。

8.3.4.4.チェックステップが発生します。

8.3.4.5.進軍側と守備側の両方のプレイヤーが同時に1Dします。この手順で振るダイスを「イニシアチブ決定のダイス」といいます。

8.3.4.6.進軍側に戦闘プレイステップが与えられます。進軍側が戦闘プレイステップをパスした場合、守備側に戦闘プレイ

ステップが与えられます。このプレイステップで使用できるのは、タイミング表記に[イニシアチブ]が含まれる特殊能力のみです。双方のプレイヤーが続けてプレイステップをパスし、対抗連鎖が発生していなかった場合、次の手順に移ります。

8.3.4.7.「イニシアチブ決定のダイス」のダイス結果を確定します。自軍の「イニシアチブ決定のダイス」のダイス結果に、自軍パーティのユニットが持つ常備能力「イニシアチブ:x」の「xの合計値」を加えます。この値を「イニシアチブ結果」といいます。なお、イニシアチブ結果は負の値になることもあります。

8.3.4.8.イニシアチブ結果を比較した結果、異なる値の場合には、高い側のプレイヤーが「先攻側」、低い側のプレイヤーが「後攻側」になります。先攻普通タイミング(8.3.5)に移ります。

8.3.4.9.イニシアチブ結果が同じ場合には、先攻側と後攻側は決まらず、同時攻撃タイミング(8.3.7)に移ります。

8.3.4.10.「イニシアチブ決定タイミング終了時」で示される誘発条件が発生します。

8.3.4.11.チェックステップが発生します。

8.3.4.12.このチェックステップで行うべき処理がすべて終了したら、イニシアチブ決定タイミングを終了します。「8.3.4.8」で決定した手順に移ります。

8.3.5.先攻普通タイミング

8.3.5.1.先攻普通タイミングでは、先攻プレイヤーがタイミング表記[普通]の能力を使用したり、攻撃を宣言したりします。先攻普通タイミングは、次の「8.3.5.2～8.3.5.11」の手順で行います。

8.3.5.2.「先攻普通タイミング開始時」で示される誘発条件が発生します。

8.3.5.3.チェックステップが発生します。

8.3.5.4.先攻側に戦闘プレイステップが与えられます。この戦闘プレイステップで使用できるのはタイミング表記が[普通]の特殊能力のみです。その後、対抗連鎖の手順が発生します。

8.3.5.5.「8.3.5.4」は任意の回数繰り返すことができます。

8.3.5.6.双方のプレイヤーが続けてプレイステップをパスし、対抗連鎖が発生しておらず、未行動のユニットが先攻側に存在する場合、先攻側のすべての未行動のユニットが「攻撃(第9章)」を宣言します。「先攻側の自軍ユニットすべてが行動完了」または「敵軍パーティが存在しない」場合を除き、先攻側は攻撃を宣言しなければなりません。その後、対抗連鎖の手順が発生します。

8.3.5.7.先攻側に再び戦闘プレイステップが与えられます。この戦闘プレイステップで使用できるのはタイミング表記が[普通]の特殊能力のみです。その後、対抗連鎖の手順が発生します。

8.3.5.8.「8.3.5.7」は任意の回数繰り返すことができます。

8.3.5.9.双方のプレイヤーが続けてプレイステップをパスし、対抗連鎖が発生していない場合、先攻普通タイミングが終了します。この手順で未行動の先攻側の自軍ユニットがいれば、行動完了にします。

8.3.5.10.「先攻普通タイミング終了時」で示される誘発条件が発生します。

8.3.5.11.チェックステップが発生します。このチェックステップで行うべき処理がすべて終了したら、先攻普通タイミングを終了し、後攻普通タイミングに移ります。

8.3.6.後攻普通タイミング

8.3.6.1.後攻普通タイミングでは、後攻プレイヤーがタイミング表記[普通]の能力を使用したり、攻撃を宣言したりします。後攻普通タイミングは、次の「8.3.6.2～8.3.6.11」の手順で行います。

8.3.6.2.「後攻普通タイミング開始時」で示される誘発条件が発生します。

8.3.6.3.チェックステップが発生します。

8.3.6.4.後攻側に戦闘プレイステップが与えられます。このプレイステップで使用できるのはタイミング表記が[普通]の特殊能力のみです。その後、対抗連鎖の手順が発生します。

8.3.6.5.「8.3.6.4」は任意の回数繰り返すことができます。

8.3.6.6.双方のプレイヤーが続けてプレイステップをパスし、対抗連鎖が発生して

おらず、未行動のユニットが後攻側に存在する場合、後攻側のすべての未行動のユニットが「攻撃(第9章)」を宣言します。「後攻側の自軍ユニットすべてが行動完了」または「敵軍パーティが存在しない」場合を除き、後攻側は攻撃を宣言しなければなりません。その後、対抗連鎖の手順が発生します。

8.3.6.7.後攻側に再び戦闘プレイステップが与えられます。この戦闘プレイステップで使用できるのはタイミング表記が[普通]の特殊能力のみです。その後、対抗連鎖の手順が発生します。

8.3.6.8.«8.3.6.7»は任意の回数繰り返すことができます。

8.3.6.9.双方のプレイヤーが続けてプレイステップをパスし、対抗連鎖が発生していない場合、後攻普通タイミングが終了します。この手順で未行動の後攻側の自軍ユニットがいれば、行動完了にします。

8.3.6.10.«後攻普通タイミング終了時»で示される誘発条件が発生します。

8.3.6.11.チェックステップが発生します。このチェックステップで行うべき処理がすべて終了したら、後攻普通タイミングを終了し、戦闘終了タイミングに移ります。

8.3.7.同時攻撃タイミング

8.3.7.1.両プレイヤーのイニシアチブ結果が同じだった時に発生するタイミングで、双方のプレイヤーのユニット同士が攻撃し合います。同時攻撃タイミングは、次の「8.3.7.2~8.3.7.7」の手順で行います。

8.3.7.2.すべてのプレイヤーは手順「8.3.7.5」まで、カードやカードの持つ能力の使用を宣言できなくなります。

8.3.7.3.«戦闘に参加しているユニット」と「戦闘を行っている地形」と「すべてのプレイヤー」は、適用されていたすべての「常備能力」と「特殊能力」の効果と、「追加攻撃力」と「追加防御力」と「追加常備能力」を、手順「(8.3.7.5)」まで失います。ただし、基本常備能力「アイテム:x」で装備した装備品は破棄されません(破棄されずに装備されているだけで、効果は発揮せず、追加攻撃力・

追加防御力・追加常備能力も失いません)。

8.3.7.4.この時点で未行動のユニットは、すべて「攻撃(第9章)」を実行します。「自軍ユニットすべてが行動完了」か「敵軍パーティが存在しない」場合を除き、必ず攻撃を実行しなければなりません。

8.3.7.5.手順「8.3.7.3」で失ったすべての「常備能力」と「特殊能力」の効果と、「追加攻撃力」と「追加防御力」と「追加常備能力」が、その発揮の条件を満たしている場合、再度発揮します。

8.3.7.6.この手順で未行動のユニットがいれば、行動完了にします。その後、手順「8.3.7.2」で使用の宣言を禁止されたすべてのカードの使用が再び宣言可能な状態になります。

8.3.7.7.同時攻撃タイミングを終了し、戦闘終了タイミングに移ります。

8.3.8.戦闘終了タイミング

8.3.8.1.戦闘終了タイミングは次の「8.3.8.2~8.3.8.6」の手順で行います。

8.3.8.2.«戦闘終了タイミング開始時»で示される誘発条件が発生します。

8.3.8.3.チェックステップが発生します。

8.3.8.4.すべての「チャージ」と「ディフェンダー」の効果、すべての「□(完了型)特殊能力」「×(自爆型)特殊能力」「◎(宣言型)特殊能力」「◇手札型特殊能力」の効果と、タイミング表記が[戦闘]の「○(常動型)特殊能力」および「●(自動型)特殊能力」の効果及びが、すべて同時に失われます。

8.3.8.5.装備している以外の「アイテム:x」と「スペル:x」が未消費になります。

8.3.8.6.戦闘が終了します。戦闘終了後の処理に移ります。

8.4.戦闘終了後の処理

8.4.1.戦闘終了後、戦闘が発生した地形の状況により、次の「8.4.2~8.4.8」のいずれかの処理を実行します。

8.4.2.戦闘の結果、地形に進軍側の自軍ユニットだけが存在する場合、「進軍は成功した」こととなります。戦闘が発生した地形は、進軍側の自軍支配地形になります。

8.4.3.戦闘の結果、地形に守備側の自軍ユニットだけが存在する場合、「進軍は失敗した」

こととなります。戦闘が発生した地形は、守備側の自軍支配地形のままです。

- 8.4.4. 戦闘の結果、進軍側と守備側の双方のユニットが地形に存在する場合、「進軍は失敗した」こととなります。戦闘が発生した地形は守備側の自軍支配地形のままです。守備側の自軍ユニットはそのまま地形に存在し続けます。進軍側は次の「8.4.5～8.4.7」の手順に従い、自軍ユニットを「進軍を開始した地形」に戻します。
- 8.4.5. 戦闘開始時から存在していたユニットの「進軍を開始した地形」すべてを確認します。その後、戦闘開始時から存在していたユニットを「進軍を開始した地形」へ戻すことを確定します。
- 8.4.6. 戦闘中に召喚したユニットを1体選び、手順「8.4.5」で確認した地形から、そのユニットを戻す地形1つを確定します。戦闘中に召喚したユニットの移動先をすべて確定するまで、この手順を繰り返します。
- 8.4.7. 「進軍を開始した地形」を1つ選び、手順「8.4.5」および「8.4.6」で、その地形に戻すことを確定したユニットを移動させます。これによりリミット調整(11.3.2)が発生した場合、「8.4.6」のユニットを優先して破棄します。
- 8.4.8. 戦闘の結果、どちらのユニットも地形に存在しない場合、「進軍は失敗した」こととなります。戦闘が発生した地形は「誰もいない地形」になります。その後、その「誰もいない地形」が「本陣」を除く地形である場合、進軍側は同じターン中にその「誰もいない地形」へ進軍できます。

第9章. 攻撃

- 9.1. 「攻撃」とは、「タイミング表記が[普通]」かつ「コスト:すべての未行動の自軍ユニットを行動完了にすること」かつ「対象:敵軍パーティ」かつ「効果:対象に攻撃ダメージを与える」という、ルール上の行動です。
- 9.2. 「攻撃力が0以下」のユニットも、未行動であれば攻撃に参加しなければなりません。「攻撃力が0以下」のユニットが攻撃する場合、そのユニットは「0点の攻撃ダメージを与える」として扱います。
- 9.3. 「攻撃ダメージ」とは、攻撃に参加したユニットの攻撃力をすべて合計した数値で、敵軍ユ

ニットに与えられるダメージのことです。攻撃ダメージは、攻撃された側の最前列のユニットから1体ごとに、かつすべてのユニットに同時に与えられます。攻撃された側のユニットが受ける攻撃ダメージは、次の式で決定します。

[攻撃ダメージ合計] > [ユニットAより前列のユニットすべての防御力合計] の場合 → [攻撃ダメージ合計] - [ユニットAより前列のユニットすべての防御力合計]

[攻撃ダメージ合計] ≤ [ユニットAより前列のユニットすべての防御力合計] の場合 → 0

- 9.4. 同時攻撃タイミングの場合、攻撃ダメージは双方のパーティに同時に与えられます。
- 9.5. 「敵軍ユニットや自軍ユニットが0体の場合」、または「すべての自軍ユニットが行動完了の場合」には、攻撃を宣言できません。

第10章. 能力と効果

10.1. 使用の手順

- 10.1.1. 「使用」とは、カードや起動型能力の効果が発現させる手順のことです。
- 10.1.2. 「自分が所有者」で、「自分にとって公開情報」であるカードは、適切な時期に「使用」できます。自分にとって非公開情報のカードは、使用できません。
- 10.1.3. 使用は「10.1.4～10.1.15」の手順で行います。「10.1.4～10.1.9」を「使用の宣言」、「10.1.13～10.1.14」を「使用の解決」といいます。
- 10.1.4. 使用するカード1枚の能力1つの内容について、「タイミング」と「対象」と「コスト」のすべてが適切であるかどうかを確認します。「発動条件」または「発揮時期」が存在する場合、それらも適切であるかどうかを確認します。どれか1つでも適切でない場合、これ以降の手順を実行できません。
- 10.1.5. 「10.1.4」で確認したカード1枚の能力1つを指定し、使用を宣言します。対象が存在する場合、この段階で対象も宣言します。使用するカードの情報が非公開情報の場合、その内容を公開します。
- 10.1.6. 使用にともなうコストの支払いを宣言します。コストが非公開情報のゾーン(手札・山札など)から支払われる場合、そのコストを公開します。宣言されたコストは、以降「10.1.15」が終了するまで、他の「使用の

宣言」のコストにはできません。使用された「戦闘スペルカード」や「消耗品のアイテムカード」と、コストとして「手札」や「山札」や「捨て山」から支払われたカードは、エフェクトゾーンに置きます。

10.1.7.効果や適用条件に選択肢がある場合には、この時点で任意の効果や適用条件を選びます。効果や適用条件に選択肢がある場合とは、「～を選び～する」や「m～n枚破棄する」や「～、または～」などを指します。ただし、「～できる」や「～してもよい」という表記、及び効果の中で「手札からカードを選ぶ」場合に限り、その選択はこの手順では行いません。

10.1.8.効果や適用条件でダイス結果を求める内容がある場合には、この手順で、すべてのダイスを振ります。選択肢の中にダイス結果を求める内容がある場合、選択した内容でダイス結果を求める必要があるぶんだけ、ダイスを振ります。

10.1.9.使用するカードが「戦闘スペルカード」または「消耗品のアイテムカード」である場合、それぞれのカードはエフェクトゾーンに置かれている限り、「戦闘スペル」および「消耗品」となります。使用を宣言したユニットは「～を使用中のユニット(=～を使用したユニット)」となります。「攻撃」の宣言にともない、ユニットが「攻撃中のユニット(=攻撃に参加しているユニット)」として扱われることは、「攻撃を使用中のユニット(=攻撃を使用したユニット)」という概念を表す表記です。

10.1.10.«10.1.4～10.1.9»の「使用の宣言」を行ったプレイヤーの対戦相手に戦闘プレイステップが与えられます。この戦闘プレイステップでは、タイミング表記が[対抗]の特殊能力のみが使用できます。

10.1.11.«10.1.5»でカードの使用を宣言しているプレイヤーに戦闘プレイステップが与えられます。この戦闘プレイステップでは、タイミング表記が[対抗]のカードや特殊能力のみが使用できます。

10.1.12.双方のプレイヤーが続けて戦闘プレイステップをパスするまで、「10.1.10～10.1.11」を繰り返します。双方のプレイヤーが続けて戦闘プレイステップをパスした場合、逆順処理(10.3)によって特殊能

力が解決されます。

10.1.13.«10.1.6»で宣言したコストをすべて実行します。エフェクトゾーンに置かれていたカードは、効果によって指定がなければ捨て山に移動します。コストとしてカードをゲームから除外する効果については、コストとなったカードを捨て山ではなく除外ゾーンに移動します。宣言時のコストの「一部を実行できない」あるいは「すべてを実行できない」場合でも、残りのコストをすべて実行します。

10.1.14.«10.1.13»で、「10.1.6」と同じコストを実行できた上で、効果の対象が適切であり、使用した特殊能力が失われておらず、その他効果を発揮する条件が満たされていれば、効果を発揮します。「～できる」や「～してもよい」という表記がある場合、その効果を発揮するかはこの手順で選択します。また、効果の中で「手札からカードを選ぶ」場合、この手順でカードを選びます。『「10.1.13»で、「10.1.6」と同じコストを実行できない』または「効果の対象が適切でない」または「使用した特殊能力が失われている」または「効果を発揮する条件が満たされていない」場合は効果を発揮しません。

10.1.15.«使用の手順»を終了します。

10.2.対抗連鎖

10.2.1.«[イニシアチブ]の能力」または「[普通]の能力」または「攻撃」を起点として発生する、「起点および起点に対する[対抗]の能力」の「使用宣言から効果適用までの処理」のことを「対抗連鎖」といいます。起点となる「[イニシアチブ]の能力」または「[普通]の能力」または「攻撃」の宣言が行われた場合、それに対して[対抗]の能力の使用が宣言されなくても、[対抗]の能力の使用の有無が確認されるため、対抗連鎖として扱います。

10.2.2.対抗連鎖では、宣言された効果は「逆順処理(10.3)」で、発揮します。

10.2.3.1つの特殊能力が解決されるたびに、チェックステップが発生します。「効果を発揮した場合」で示される誘発条件はこのタイミングで誘発します。

10.3.逆順処理

10.3.1.プレイヤーは、[普通][対抗][イニシアチブ]

ブ]タイミングの能力の「使用の宣言」、および「攻撃」の宣言に対して、さらに[対抗]タイミングの能力の「使用の宣言」を実行できます。この場合、お互いのプレイヤーの「使用の宣言」がすべて終わってから、後から宣言された効果のほうが先に発揮されることとなります。このように複数の[対抗]タイミングの宣言がおこなわれた場合、最後におこなわれた宣言から、宣言とは逆順にひとつずつ解決していく手順のことを「逆順処理」といいます。逆順処理は、「対抗連鎖」でのみ発生します。

10.4.発動

10.4.1.誘発型能力が発動するとは、その誘発型能力が誘発条件を満たして待機状態になっていることを意味します。

10.4.2.永続型能力が発動するとは、その永続型能力が有効であることを意味します。

10.5.誘発型能力の誘発とプレイ

10.5.1.誘発型能力とは、特定の誘発条件が発生したときに、その後に発生したチェックステップでプレイされる能力を指します。

10.5.2.なんらかの誘発型能力の誘発条件が満たされた場合、その誘発型能力は待機状態になります。

10.5.2.1.誘発型能力の誘発条件が複数回満たされた場合、その誘発型能力はその回数分待機状態になります。

10.5.3.チェックステップが発生した段階で、誘発型能力のプレイを求められているプレイヤーは、自身が所有者である誘発型能力のうち待機状態のものを1つ選び、それをプレイします。プレイされた能力の解決後、その誘発型能力の待機状態が1回取り消されます。

10.5.3.1.待機状態の誘発型能力のプレイは強制で、プレイしないことを選択することはできません。ただし、自身が所有者である誘発型能力が複数待機している場合、そのうちのどれを先にプレイするかを選ぶことは可能です。

10.5.4.あるカードがゾーンを移動することを誘発条件とする誘発型能力が存在します。これを領域移動誘発と呼びます。

10.5.4.1.領域移動誘発による誘発型能力が、その能力を誘発させたカードの情報を求める場合があります。その場合、

以下に従ってその情報を調べます。

10.5.4.1.1.カードが公開領域から非公開領域、あるいは非公開領域から公開領域に移動することによって誘発する誘発型能力がカードの情報を求める場合、そのカードが公開領域にある状態での情報を用います。

10.5.4.1.2.カードが戦場からそれ以外のゾーンに移動することによって誘発する誘発型能力がカードの情報を求める場合、そのカードが戦場にある状態での情報を用います。

10.5.4.1.3.上記(10.5.4.1.2)に示された以外の、公開領域から公開領域へ移動することによって誘発する誘発型能力がカードの情報を求める場合、そのカードが移動後のゾーンにある状態での情報を用います。

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

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

10.5.5.誘発型能力が、特定の事項が発生したことではなく、特定の条件が満たされていることを誘発条件としている場合があります(「あなたの手札にカードがない時、～」等)。これを状態誘発と呼びます。

10.5.5.1.状態誘発は、その状態が発生したときに一度だけ待機状態になります。この誘発型能力が解決された後、再びその誘発型能力の誘発条件が満たされている場合、その能力は再度待機状態になります。

10.5.6.待機状態の誘発型能力の発動時に、その誘発型能力を有していたカードのゾーンが変わっていた場合、それでもその誘発型能力は発動しなければいけません。ただし、そのカードが、ゾーンが変わっているために、その誘発型能力の効果が実行不可能になる場合、その効果は解決に失敗します。

10.5.7.誘発型能力の発生源が「○特殊能力」である場合に限り、誘発型能力の発動時にその誘発型能力を有していたカードの

ゾーンが変わっていた、またはその「○特殊能力」が消失していた場合、その誘発型能力は待機状態が取り消され、発動しません。

10.6.単発効果の処理

10.6.1.「単発効果」とは、解決中にその指示を実行し、それで効果が終了するものを指します。

10.6.2.単発効果を実行するよう求められた場合、そこに指示された行動を1度だけ実行します。

10.7.継続効果の処理

10.7.1.「継続効果」とは、一定の期限の間(期間が特に指定されていない、すなわち「このゲーム中」である物を含みます)、その効果が有効であるものを指します。

10.7.2.なんらかの継続効果が存在する状態でカードの情報が求められる場合、以下の順でその情報に対する継続効果を適用します。

10.7.2.1.カード自身に表記されている情報が、常に基準の値となります。

10.7.2.2.継続効果を、効果が発生した順に従って順番に適用します。

10.7.2.2.1.継続効果の発生源が永続型能力である場合は、その能力が発揮された時点を順番の基準とします。ただし、戦場に置かれているユニットの永続型能力の継続効果は、そのユニットが戦場以外のゾーンから戦場に置かれた時点を順番の基準とします。

10.7.2.2.2.それ以外の能力の場合は、その効果が発揮された時点を順番の基準とします。

10.7.2.3.以上の10.7.2.2で効果Aを先に適用するか否かによって効果Bが何に対して適用されるか、またどのように適用されるかが変わる場合、効果Bは効果Aに依存しているものとします。いずれかの効果に依存している効果は、依存されている効果よりも常に後に処理されます。

10.7.3.永続型能力以外で発生している継続効果は、その能力が使用またはプレイされた時点よりも後にゾーン移動を行ったカードに対しては適用されません。

10.7.4.特定のゾーンにおけるカードの情報を変更する継続効果は、該当するカードがそのゾーンに入ると同時にその情報に適用されます。

10.7.5.特定の情報を持つカードがゾーンに入ることを条件とする誘発型能力は、そのゾーンに適用されている継続効果を適用した後の情報を参照します。

10.8.置換効果の処理

10.8.1.「置換効果」とは、ゲーム中にある事象が発生する場合、それを実行するのではなく別な事象を実行するものを指します。

10.8.2.能力に「～場合、代わりに」と書かれている場合、その能力により発生する効果は置換効果です。

10.8.3.置換効果が発生している場合、その置換効果の適用対象である事象が発生する場合、それを発生させず、置換効果で示された別の事象に置き換えます。

10.8.3.1.これにより、置換された元の事象はまったく発生しなかったこととなります。

10.8.4.同一の事象に対し複数の置換効果が発生している場合、どの置換効果を先に適用するかは、それにより影響を受けるプレイヤーが決定します。

10.8.4.1.影響を受ける事象がカードや能力である場合、その所有者が決定します。

10.8.4.2.影響を受ける事象がゲーム中の行動である場合、その行動を実行するプレイヤー、またはその行動が適用されるカードの所有者が決定します。

10.8.4.3.同一の事象に対しては、各置換効果は最大1回しか適用できません。

10.8.5.置換効果が選択型置換効果である場合、その選択を実行できないのであれば、この置換効果は適用できません。

10.9.タイミング表記

10.9.1.「タイミング表記」とは、戦闘中またはメインフェイズ中に特定の行動の宣言を行うときに、宣言を行うフェイズまたはタイミングを規定するものです。タイミング表記は、カードには[]に囲まれて表記されています。戦闘中のタイミング表記のある特殊能力は、戦闘中にしか効果を発揮せず、プレイヤー、戦闘を行っている地形、その

地形に存在するユニット、その地形に存在するユニットが使用中のアイテムと戦闘スペル及び装備している装備品にしか、効果を発揮しません。タイミング表記のある特殊能力を発動または使用するにはタイミング表記が示す、適切なタイミングでなければなりません。

10.9.2.適切なタイミングが必要とされるのは、「特殊能力の使用宣言」、「○(常動型)特殊能力の発揮」、「●(自動型)特殊能力の発揮」、「攻撃の宣言」の4つに対してのみです。

10.9.3.タイミング表記には、「[普通](10.9.4)」、「[対抗](10.9.5)」、「[イニシアチブ](10.9.7)」、「[戦闘](10.9.8)」、「[メイン](10.9.9)」、「[自軍ターン](10.9.10)」の6種が存在します。タイミング表記が複数表記されているカードは、表記されているすべてのタイミング表記で使用を宣言できます。

10.9.4.[普通]という表記の能力は、先攻側なら「先攻普通タイミング」、後攻側なら「後攻普通タイミング」にだけ使用を宣言できます。

10.9.5.[対抗]という表記の能力は、戦闘中の「イニシアチブ決定タイミング」「先攻普通タイミング」「後攻普通タイミング」にだけ使用を宣言できます。ただし、[対抗]の能力は単独では使用できず、これらのタイミングにおいて「攻撃・特殊能力の使用のいずれかの宣言が行われた際」にのみ使用を宣言できます(「対抗連鎖」参照)。

10.9.6.[対抗:~限定]タイミングとは、特定の効果に対してしか使用できない[対抗]タイミングのことです。[対抗:~限定]は、「~の宣言がおこなわれた対抗連鎖の間」にしか使用できません。[対抗:~限定]には[対抗:攻撃限定][対抗:消耗品限定][対抗:戦闘スペル限定][対抗:◎(宣言型)特殊能力限定][対抗:□(完了型)特殊能力限定][対抗:×(自爆型)特殊能力限定]があり、条件となる宣言を含む対抗連鎖の間にしか使用できません。ただし、限定されている条件が適切であれば、対抗連鎖中である限り、[対抗]するのは宣言の直後でなくても構いません。複数の[対抗:~限定]が組み合わされて表示さ

れる場合もあります。

10.9.7.[イニシアチブ]と表記された能力は、戦闘中の「イニシアチブ決定タイミング」にだけ使用を宣言できます。イニシアチブ決定タイミングに[イニシアチブ]を含む能力から始まった対抗連鎖が解決されるとイニシアチブ結果が確定し、「先攻と後攻」または「同時攻撃タイミング」が確定します。このため、イニシアチブ決定タイミングでは、一度しか対抗連鎖が発生しません。

10.9.8.[戦闘]は、「◇(手札型)特殊能力」と「●(自動型)特殊能力」と「○(常動型)特殊能力」に用いられるタイミング表記です。「◇特殊能力」の場合、「戦闘の開始」から「戦闘終了タイミング」までの間、発揮時期やカードテキストで示されている発揮する条件を満たすことで、効果を発揮できることを表します。「●特殊能力」の場合、「戦闘の開始」から「戦闘終了タイミング」までの間、「発揮時期」を満たせば、効果を発揮することを表します。「○特殊能力」の場合、「戦闘の開始」から「戦闘終了タイミング」までの間、効果を発揮し続けていることを表すタイミング表記です。

10.9.9.[メイン]は、[メイン]という表記の特殊能力を、「メインフェイズの行動」の1つとして使用できることを表すタイミング表記です。

10.9.9.1.[メイン]の特殊能力は戦闘中は使用できません。

10.9.10.[自軍ターン]は、「◇(手札型)特殊能力」と「●(自動型)特殊能力」に用いられるタイミング表記です。[自軍ターン]の能力は、進軍側のときだけ効果が発揮され、守備側のときには効果は発揮されません。「◇特殊能力」の場合、進軍側の「第1手札調整フェイズ」から「終了宣言フェイズ」までの間、発揮時期やカードテキストで示されている発揮する条件を満たすことで、効果を発揮できることを表します。「●特殊能力」の場合、進軍側の「第1手札調整フェイズ」から「終了宣言フェイズ」までの間、「発揮時期」を満たせば、効果を発揮することを表します。

10.9.11.[タイミング表記のない能力]は、場にカードが存在する限り、発揮時期やカードテキストで示されている発揮する条件を満たせば常に効果を発揮します。タイミング表

記のない能力の中でも、発揮時期やカードテキストで示されている発揮する条件が存在しない場合、常に効果を発揮し続けています。「発揮する条件」は、「～の場合」または「～の対象に」で表現され、効果の前に表記されています。

10.10.対象

10.10.1.「対象」とは、カードの効果を使用する際、「使用の手順」で「使用を宣言」するときに指定するものです。効果の対象は、テキスト欄の〈対象：～〉の「～」で表されます。

10.10.2.「適切な対象」とは、「〈対象：～〉の「～」に示された条件」および「カードがもつ「追加ルール」を満たした対象」で、かつ「10.10.4～10.10.9」の条件を満たしているもののことです。

10.10.3.プレイヤーは「適切な対象」にしか使用を宣言できません。また、効果が発揮された際に「適切な対象」でなければ、効果が適用されることはありません。

10.10.4.発揮された効果のカードテキストに「対象に含まれていないもの」へ影響を与える内容が含まれている場合に限り、そのカードテキスト内に示されている「対象に含まれていないもの」への効果が適用されます。

10.10.5.〈対象：～〉の「～」を対象に効果を宣言した後で、その効果が発揮されるときに対象が「～」でなくなっていた、または対象が存在しない場合、対象は適切ではなくなっているため、その効果は発揮されません。

10.10.6.タイミング表記が[普通][対抗][イニシアチブ][対抗：～限定][戦闘]の能力、つまり戦闘中に使用される能力は、「戦闘が行われている地形と、そこに存在するユニットとアイテム」と「戦闘が行われている地形に存在するユニットが使用中の戦闘スペル、消耗品」「戦闘に参加しているプレイヤー」しか対象にできません。

10.10.7.タイミング表記が[メイン]と[自軍ターン]の能力は、地形そのもの、地形に存在するユニットか装備品、そしてプレイヤーのいずれかしか対象にできません。

10.10.8.対抗連鎖が発生し、その対抗連鎖中に[対抗]の能力を使用する場合、通常に加えて「適切な対象」であるための条件

が存在します。次の「10.10.8.1～

10.10.8.2」の手順で、[対抗]の能力を使用する際の対象が適切であるかどうかを判定します。

10.10.8.1.その対抗連鎖で行われたすべての宣言について、「宣言を行ったユニット」と「宣言に使用されたカード」と「その能力の対象」を確認します。

10.10.8.2.これから行う[対抗]宣言の能力の対象をすべて調べます。各対象の中に『手順「10.10.8.1」で調べたものに含まれるもの』が1つでも存在していれば、その対象は「適切である」とみなします。『手順「10.10.8.1」で調べたものに含まれるもの』の中に、装備品を装備したユニットが存在した場合、そのユニットが装備した装備品も「適切な対象」に含まれます。また、「戦闘に参加しているプレイヤー」は、常に「適切な対象」に含まれます。

10.10.9.タイミング表記に[イニシアチブ]を含む場合、「イニシアチブ決定タイミング」に限り「対抗連鎖での適切な対象」のルール(10.10.3)を無視して、常に「対象が適切である」とみなします。

10.10.10.複数(または「nまで～」)の対象を持つ能力を使用した場合、使用の宣言時の対象と、効果発揮時の対象とで、数が異なる場合があります。「使用の宣言時の対象」と「効果発揮時の対象」とで、対象の数が異なった場合は、対象が1つ以上存在していれば「対象は適切である」と判断し、可能な限り最大限に効果を発揮します。対象が1つも存在していなければ「対象は適切ではない」と判断し、効果は発揮されません。

【例1】〈対象：敵軍パーティ〉で、対象を指定した際には敵軍ユニットが3体いたが、効果発揮時には敵軍ユニットが1体になっていた場合、「敵軍ユニット1体」を適切な対象として、効果を発揮します。

【例2】〈対象：敵軍パーティ〉で、対象を指定した際には敵軍ユニットが3体いたが、効果発揮時には敵軍ユニットが1体も存在しなくなっていた場合、対象が1つも存在しなくなっているため、「適切な対象が存在しない」ものとして扱い、一切の効果が発揮されません。

10.10.11.対象に「～すべて」「すべての～」という

表記があった場合、宣言時に「～」に該当するカードが存在しない場合、「適切な対象が存在しない」として扱います。

- 10.10.12.「ユニット0体の集合」はパーティではないため、〈対象：～パーティ〉という能力は、「～」に該当するユニットが存在しない場合、その能力は使用できません。

10.11.コスト

- 10.11.1.「コスト」とは、「実行することができなければ宣言が行えず、効果が発揮されない条件」のことです。要求されたコストを実行できる状態でなければ、宣言を行うことはできません。また、要求されたコストを実行できない宣言は、発揮されません。

- 10.11.2.「使用の手順(10.1)」を行う際に要求されるコストは、「10.1.6」の手順で宣言されます。コストの宣言はすべて、この手順で一括して行い、以降の手順でそれを変更することはできません。実行できないコストは宣言できません。

- 10.11.3.使用を宣言する際に要求されるコストは、「使用の手順(10.1)」の「10.1.13」の手順で実行されます。「コストの宣言」で宣言されたコストがすべて実行できた場合のみ、効果を発揮します。すべてのコストはこの手順で一括して実行します。コストの一部しか実行できない場合、そのコストをともなう宣言は効果を発揮しません。また、コストの一部しか実行できない場合でも、実行可能なすべてのコストは、必ず実行しなければなりません。

- 10.11.4.コストとして戦場に存在するユニットをゾーン移動させる能力で、効果が攻撃力や「**「種族：～」の数**」などの情報を参照する場合があります。この場合、それは直前に置かれていたゾーンにあった時のものを参照します。また、その数を数える場合、その能力のコストとして破棄されたユニットも含まれます。

- 10.11.5.コストとして宣言されたカード、「アイテム：x」、「スペル：x」は別のコストとして宣言することはできません。

- 10.11.6.〈コスト：～〉と書かれているカードがあります。このようなカードは通常のコストを満たした上で、さらに「～」というコストが追加されます。カードの使用を宣言する際に「～」という追加のコストを実行することが

できなければ、宣言が行えず、効果が発揮されません。

- 10.11.7.戦場に存在するカードをゾーン移動させることがコストになっているカードは、「10.1.6」でコストの宣言を行っても、実際にゾーン移動されるのは「10.1.13」です。コストとしてゾーン移動されるユニットは、それ以降そのユニットが持っている「アイテム：x」と「スペル：x」を消費できず、「□(完了型)特殊能力」「×(自爆型)特殊能力」「◎(宣言型)特殊能力」を使用できません。ただし、装備している装備品は装備されたままです。「×(自爆型)特殊能力」はカードを破棄することがコストである宣言に該当します。

- 10.11.8.〈コスト：手札n枚破棄〉という指定で支払うコストは、エフェクトゾーンに置き、カード内容を対戦相手に公開しなければなりません。エフェクトゾーンに置かれたコストは、「10.1.13」でコストを実行する手順で捨て山に置かれます。また、コストとして破棄することを宣言したカードは、他のコストや効果で破棄**するまたはゲームから除外**することはできません。

- 10.11.9.複数(または「nまで～」)のコストを持つ能力を使用した場合、コストの宣言時とコストの実行時に数が異なる場合があります。コストの宣言時とコストの実行時にコストの数が異なる場合は、「コストは実行できなかった」と判定し、効果は発揮されません。しかしこの場合でも、コストの支払いの宣言時に宣言したコストは可能な限り最大限に実行しなければなりません。

- 10.11.10.「手札n枚破棄」または「山札n枚破棄」というコストに対して、手札または山札にはn枚未満しかカードがないという状況では、その宣言を実行できません。「カードをn枚補充する」というコストに対して、山札にはn枚未満しかカードがないという状況の時には、その宣言を実行できません。

- 10.11.11.〈コスト：捨て山n枚除外〉とは、「捨て山の任意のカードn枚をゲームから除外すること」をコストとしていることを表します。「**捨て山n枚除外**」というコストに対して、**捨て山にn枚未満しかカードがないという状況では、その宣言を実行できません。**

- 10.11.12.〈コスト：手札n枚破棄(～)〉、〈コスト：

山札n枚破棄(～)、〈コスト:捨て山n枚除外(～)〉というように、コストとするカード枚数の他に、「(～)」という表記がなされている場合があります。この場合、コストのカードは「(～)」に該当するものでなければ、宣言を実行できません。

10.11.13.〈コスト:手札n枚除外〉または〈コスト:捨て山n枚除外〉という指定で支払うコストは、エフェクトゾーンに置き、カード内容を対戦相手に公開しなければなりません。エフェクトゾーンに置かれたコストは、「10.1.13」でコストを実行する手順で除外ゾーンに置かれます。また、コストとしてゲームから除外することを宣言したカードは、他のコストや効果で破棄したりゲームから除外できません。

10.12.条件

10.12.1.能力には「条件」が存在するものがあります。「条件」は、「～の場合」または「～の対象に」で示され、「効果」の前に記載されます。

10.12.2.能力は「条件」が満たされなければ、「効果」は適用されません。

10.13.「～中のユニット／～したユニット」という表記

10.13.1.「～中のユニット(=～したユニット)」とは「10.1.4～10.1.5」で「～」を宣言したユニットです。

10.13.2.「～中のユニット(=～したユニット)」であるかどうかを問われるのは「対抗連鎖」の処理中です。「～中のユニット(=～したユニット)」は、対抗連鎖の処理中でコストが実行できなくなったり、使用したカードが「破棄された」または「効果が消失した」としても、対抗連鎖の処理中は「～中のユニット(=～したユニット)」として扱います。

10.14.「対象に～を付与する」という表記

10.14.1.「対象に～を付与する」という表記は、『対象に対して、持続時間を持つ「特定の特性」または「常備能力」または「数値の変動」のいずれかを追加すること』を指します。

10.14.2.カードに『「特定の特性」を付与する』という効果が適用された場合、そのカードが持つ「特性」が増えます。ここで言う「特性」とは「属性」「種族」「タイプ」「進軍タイプ」を指します。

【例】「種族:ドラゴン」のユニットに対して『対象に「種族:レプタイル」を付与する』という効果が適用された場合、そのユニットは「種族:ドラゴン」と「種族:レプタイル」の両方を持ちます。

10.14.3.『「ユニットが持つ特性と同一の特性」を付与する』という効果が発揮された場合、その効果は適用されません。ここで言う「特性」とは、「属性」「種族」「タイプ」「進軍タイプ」を指します。

【例】「種族:ドラゴン」のユニットに対して『対象に「種族:ドラゴン」を付与する』という効果が発揮されても、「種族:ドラゴン」を付与する効果は適用されません。

【例】「種族:ドラゴン」のユニットに対して『対象に「種族:ドラゴン」と「種族:レプタイル」を付与する』という効果が発揮された場合、効果は適用され、ユニットは「種族:ドラゴン」と「種族:レプタイル」を持つようになります。

10.14.4.カードに『「耐性:x」を付与する』という効果が適用された場合、そのカードが持つ「耐性:x」が増えます。既に「耐性:x」を持つユニットに同一の「耐性:x」を付与する効果が発揮された場合、その効果は適用されません。

10.14.5.数値の変動とは、「攻撃力:±n」や「防御力:±n」や「手札上限枚数:±n枚」や「レベル:±n」を付与すると書かれている効果のことを指します。これらの効果が適用された場合、示されている値だけ該当する数値が増減します。

10.14.6.戦闘中に「付与」された効果は、戦闘終了まで持続します。非戦闘時に「付与」された効果は、「付与」されたフェイズの終了時まで持続します。

10.15.効果を打ち消す表記

10.15.1.「～を消失させる」という表記には、「カードの効果を発揮させないこと」と「付与したものを無効化する」の2通りの場合があります。

10.15.1.1.「対象が使用中の～の効果を1つ選んで消失させる」という表記は、「カードの効果を発揮させないこと」を意味します。効果が消失した場合、その効果は発揮されません。

10.15.1.2.「～」。対抗連鎖終了後、この効果

を消失させる。」という表記は、対抗連鎖(10.2)が終了した時点で、「～」で付与された効果を無効化することを意味します。

10.15.2.「～を失う」という表記には、「～を失うこと」と「付与したものを無効化する」の2通りの場合があります。

10.15.2.1.「～を失う」の「～」が特殊能力または常備能力である場合、「～」が存在しないものとして扱います。「～対抗連鎖が終了した場合、対象はこの効果を失う」という表記は、対抗連鎖(10.2)が終了した時点で、効果を無効化することを意味します。

10.15.3.「対象が使用している～を1つ選び、破棄する」という表記は、「エフェクトゾーン(5.1.7)に置かれた、～を破棄する」ことを意味します。これによって破棄された戦闘スペルやアイテム(消耗品)は効果を発揮しません。

10.16.「～に変更する」という表記

10.16.1.「数値を変更する効果」ではない「～に変更する」という表記の効果がある項目について適用された場合、その項目の内容はすべて失われ、「～」に記載されている内容を獲得します。

【例】「種族：エルフ／プラント」のユニットに対して『対象を「種族：インセクト」に変更する』という効果が適用された場合、そのユニットは「種族：インセクト」だけになり、「種族：エルフ／プラント」を失います。

10.16.2.ある項目について、「同一の内容に変更する」という効果が発揮された場合、その効果は適用されません。

【例】「種族：ドラゴン」のユニットに対して『対象を「種族：ドラゴン」に変更する』という効果が発揮されても、それは適用されません。

10.16.3.戦闘中に適用された「～に変更する」という表記の効果は、戦闘終了時まで持続します。非戦闘時に適用された「～に変更する」という表記の効果は、適用されたフェイズの終了時まで持続します。

10.17.数を問う効果

10.17.1.『「特定の特性」の数』を問うカード効果について、その「特定の特性」のいずれか1つだけを満たしている場合、あるいは特

性を複数満たしている場合、「1つ」と数えます。

【例】「対象に【自軍パーティに存在する「種族：インセクトorプラント」のユニット数】ダメージ。」という効果が存在し、このとき自軍パーティに「種族：インセクト／プラント」という両方の種族を持つユニットが存在した場合、このユニットは両方の条件を満たしているものの、効果としては「ユニット1体分」として数えます。

10.17.2.『(すべてが)同じ「特定の特性」だけ』で構成されているかどうかを問う効果について、複数の「特定の特性」を持つカードは、そのすべての「特定の特性」が一致していない限り、『同じ「特定の特性」だけで構成されている』とはみなしません。

10.18.「行動完了にする」という表記

10.18.1.「行動完了にする」という表記は、「未行動のユニットを行動完了にすること」を指します。行動完了のユニットに対しては、「行動完了にする」という効果が適用されません。

【例】すでに行動完了のユニットに対して「対象を行動完了にする。効果適用後、対象に【津波：20】ダメージ。」という効果が発揮されても、行動完了にならず、したがって【津波：20】ダメージも適用されません。

10.19.有効な能力と無効な能力

10.19.1.なんらかの効果により、特定の効果が“有効”であったり“無効”であったりすることがあります。この場合、以下に従った処理を行います。

10.19.2.なんらかの効果の一部あるいは全部が特定の条件下で無効であると表記されている場合、その条件下で、その部分は能力としては存在しますが、効果を発生することはありません。その効果が本来なんらかの選択を求める場合、その選択は行いません。

10.19.3.なんらかの効果の一部あるいは全部が特定の条件下で有効であると表記されている場合、その条件が満たされていない状態では、その部分は無効です。

10.20.チェックステップ/プレイステップと能力や効果

10.20.1.チェックステップが発生した場合、ゲー

ムは以下の手順で進行します。

10.20.1.1.現在処理を行うべきルール処理(第11章)すべてを同時に実行します。その結果新たに行うべきルール処理が発生している場合、この手順を行うべきルール処理が残っている間繰り返し続けます。

10.20.1.1.1.進軍側が所有者であるいずれかの誘発型能力が待機状態になっている場合、進軍側の任意の順番で1つずつ発動します。

10.20.1.1.2.守備側が所有者であるいずれかの誘発型能力が待機状態になっている場合、守備側の任意の順番で1つずつ発動し、その後前述10.20.1.1に戻ります。

10.20.1.1.3.チェックステップを終了します。

10.20.1.2.いずれかのプレイヤーにプレイステップが発生した場合、ゲームは以下の手順で進行します。

10.20.1.2.1.チェックステップが発生します

10.20.1.2.2.チェックステップの処理を実行します。

10.20.1.2.3.プレイステップが実際にそのプレイヤーに与えられます。そのプレイヤーは、その時点で可能ななんらかの行動を実行するか、何もしないかの選択を行います。行動が行われた場合、メインフェイズの通常プレイステップ、即時召喚タイミング、隊列変更タイミング、イニシアチブ決定タイミングの戦闘プレイステップでは進軍側に、対抗連鎖中の戦闘プレイステップではそのプレイヤーの対戦相手に与えられます。

10.20.1.2.4.双方のプレイヤーが続けてプレイステップをパスした時、フェイズやタイミングが進行します。

チェック型ルール処理に分かれます。

11.1.2.1.割り込み型ルール処理に分類されるルール処理は、ゲーム中にその処理が実行される条件が満たされた場合、どの時点であっても現在実行している行動を中断し、直ちにそのルール処理を実行します。そのルール処理の解決が終了した後に、それまで実行されていた行動の続きを行います。

11.1.2.2.割り込み型ルール処理に分類されるルール処理が複数同時に実行を求められる場合、そのルール処理を行うべきカードやゾーンの所有者が、どのルール処理から実行するかを選択します。

11.1.2.3.割り込み型ルール処理に分類されるルール処理が複数同時に実行を求められる場合、進軍側が先に全ての割り込み型ルール処理を行い、その後に守備側が全ての割り込み型ルール処理を行います。

11.1.2.4.チェック型ルール処理に分類されるルール処理は、チェックステップにおいてのみ条件を満たしているかを確認し、満たされている場合に実行されます。他の行動の実行中に条件を満たしていても、チェックステップの段階でその条件が満たされていない場合、このルール処理は行われません。

11.1.2.5.チェック型ルール処理に分類されるルール処理が複数同時に実行を求められる場合、それらをすべて同時に実行します。

11.2.敗北判定処理

11.2.1.いずれかのプレイヤーが敗北条件を満たしている場合、敗北条件を満たしているすべてのプレイヤーはゲームに敗北します。これはチェック型ルール処理です。

11.2.1.1.何れかのプレイヤーが対戦相手の本陣への進軍に成功した場合、戦闘終了後のチェックステップにゲームが終了します。

11.2.1.2.すべてのプレイヤーの山札が尽きて、最後の山札が無くなったターンの次のターンの終了時にゲームが終了します。

11.2.1.3.«同じ局面»が6ターン続けて起き

第11章.ルール処理

11.1.ルール処理の基本

11.1.1.ルール処理とは、ゲームにおいて特定の事象が発生した、あるいは発生している場合に、ルールにより自動的に実行される処理の総称です。

11.1.2.ルール処理は、割り込み型ルール処理と、

た場合、その 6 ターン目の終了時にゲームが終了します。

11.3. ユニットのゾーン移動処理

11.3.1.1. ユニットの防御力不足処理

11.3.1.1.1. いずれかのユニットの防御力が 0 以下である場合、そのユニットは破棄されます。これは割り込み型ルール処理です。

11.3.1.2. 耐久ダメージ処理

11.3.1.2.1. あるユニットが、自身の防御力以上のダメージを受けている場合、ルール処理により、そのユニットは死亡します。これは割り込み型ルール処理です。

11.3.1.3. ユニットの死亡させる効果による死亡処理

11.3.1.3.1. あるユニットが自身を死亡させる効果を受けた場合、そのユニットはルール処理により死亡します。これは割り込み型ルール処理です。

11.3.2. リミット調整

11.3.2.1. 「リミット調整」とは、何らかの事情により地形のリミットよりも自軍パーティの合計レベルの方が高くなってしまった場合に、自軍ユニットを 1 体選んで破棄する手順のことです。

11.3.2.2. リミット調整は、「地形のリミット \geq 自軍パーティの合計レベル」になるまで繰り返します。このとき、破棄されるユニットは「同一ターン内に即時召喚されたユニット」から順番に破棄します。進軍側と守備側が同時にリミット調整を行わなければならない場合、進軍側のリミット調整をすべて終えてから、守備側のリミット調整を行います。

11.3.2.3. リミット調整は割り込み型ルール処理です。

11.3.3. 死亡効果

11.3.3.1. 死亡効果を適用されたユニットは死亡します。死亡効果は効果ではありません。

11.3.3.2. 「死亡効果が適用された場合～、代わりに」というテキストは死亡効果を置換します。

11.3.3.3. 1 つの能力の中に複数の死亡効果が含まれる場合、そのすべてを置換しなければ死亡効果を適用されたユ

ニットは死亡します。

11.3.4. 不正な装備品の処理

11.3.4.1. 不適正なユニットが装備している装備品が戦場にある場合、それは破棄されます。これは割り込み型ルール処理です。

第 12 章. 特定行動

12.1. いくつかの行動はキーワード化されています。以下にそれらを示します。

12.1.1. 地形配置

12.1.1.1. 「地形配置」とは、「地形カード 1 枚」を「地形 1 つ」として戦場のエリアに配置することです。メインフェイズの行動としての地形配置を「通常の地形配置」といいます。

12.1.1.2. 「地形配置」は、次の「12.1.1.2.2～12.1.1.2.7」の手順で行います。

12.1.1.2.1. 地形を配置することを宣言します。

12.1.1.2.2. 地形として配置するカード 1 枚を指定します。進軍側のプレイヤーは以下の「a～b」のいずれかに該当するカード 1 枚を指定できます。「a」によって地形配置を行う場合、地形として配置するカードを公開します。

- a. 自軍手札の地形カード 1 枚
- b. 「代理地形として配置する山札の 1 番上のカード」

12.1.1.2.2.1. このターン中、すでに「a」による地形配置を行っていた場合、「b」は選択できません。

12.1.1.2.10 に進みます。

12.1.1.2.2.2. このターン中、すでに「b」による地形配置を行っていた場合、「a～b」のいずれも選択できません。「a」により配置しようとしていたカードを非公開にして、

12.1.1.2.10 に進みます。

12.1.1.2.10 に進みます。

12.1.1.2.3. 「地形配置宣言時」で示されている誘発条件が発生します。

12.1.1.2.4. チェックステップが発生します。

12.1.1.2.5. 進軍側のプレイヤーは、次の「a～d」のいずれかに該当するエリア 1 つを指定します。ただし、「本陣」の

存在するエリアを指定することはできません。

- a.「自軍支配地形」。
- b.「自軍支配地形」に隣接し、かつ「誰もいない地形」または「空き地」。
- c.「誰もいない地形」かつ「自軍配置地形」。
- d.「誰もいない地形」かつ「自軍配置地形」に隣接し、かつ「誰もいない地形」または「空き地」。

12.1.1.2.6.「a～d」のいずれも選択できない場合、地形の配置は行えません。公開していた手札の地形カードがあるならばそれを非公開にして12.1.1.2.10に進みます。

12.1.1.2.7.「12.1.1.2.5」で指定したエリアが「空き地」であれば、そのまま「12.1.1.2.2」で指定したカードを配置します。「12.1.1.2.5」で指定したエリアにすでに地形がある場合、その地形を破棄して、同じ場所に「12.1.1.2.2」で指定したカードを配置します。この手順の結果、地形のリミットが変化した場合、「リミット調整」が発生します

12.1.1.2.8.「この地形配置時」で示されている誘発条件が発生します。

12.1.1.2.9.チェックステップが発生します。

12.1.1.2.10.地形の配置を終了します。「12.1.1.2.1～12.1.1.2.9」で発揮した効果が消失します。

12.2.進軍

12.2.1.「進軍」とは、進軍側が、自軍ユニットのある地形から別の地形へ移動させることです。「進軍」は、進軍側が自軍ユニットに対してだけ実行できる、メインフェイズの行動です。

12.2.2.進軍範囲

12.2.2.1.「進軍範囲」とは、ユニットが進軍可能な地形の場所を表すものです。進軍範囲はユニットがもつ「進軍タイプ」によって規定されます。

12.2.2.2.ユニットは進軍範囲に存在する地形にしか、進軍できません。「空き地」および「ユニットが、進軍を宣言する際に存在している地形」は、進軍範囲に

はなりません。

12.2.3.進軍の制限

12.2.3.1.未行動の自軍ユニットに対しては、進軍を宣言できません。行動完了の自軍ユニットに対しては、進軍ユニットの指定、エリアの指定ができません。

12.2.3.2.進軍を行った結果として、「進軍先の地形に存在する自軍パーティの合計レベル」と「進軍するユニットの合計レベル」の合計が、「進軍先の地形のリミット以下」になるようにしか、進軍ユニットの指定、エリアの指定ができません。

12.2.3.3.複数の自軍ユニットを同時に進軍させることができます。このとき、各ユニットの「進軍先の地形」や「進軍元の地形」が異なっても構いません。ただし、「敵軍支配地形」への進軍を宣言する場合には、「敵軍支配地形 1つを進軍先とする進軍」しか、進軍ユニットの指定、エリアの指定ができません

12.2.4.戦闘を伴う進軍

12.2.4.1.敵軍支配地形への進軍を「戦闘を伴う進軍」といいます。

12.2.4.2.「戦闘を伴う進軍」を試みて進軍に失敗した場合、そのメインフェイズ中に「同じエリアに配置された地形」に対しては、再び「戦闘を伴う進軍」を宣言できません。ただし、進軍に失敗した地形が「誰もいない地形」になった場合、その「誰もいない地形」が「本陣」を除く地形であるならば、そのメインフェイズ中に、その地形へ進軍できます。

12.2.5.進軍の手順

12.2.5.1.進軍は、次の「12.2.5.1.1～12.2.5.1.8」の手順で行います。

12.2.5.1.1.進軍することを宣言します。

「進軍宣言時」で示されている誘発条件が発生します。チェックステップが発生します。

12.2.5.1.2.進軍させる自軍ユニットを選択します。

12.2.5.1.3.「12.2.5.1.2」で選択したすべてのユニットについて、そのユニットの「進軍範囲」からエリアを1つずつ選び、進軍先を確定します。

12.2.5.1.4.「進軍先確定時」で示されて

いる誘発条件が発生します。チェックステップが発生します。

12.2.5.1.5.「12.2.5.1.2」で選択したユニットが、「12.2.5.1.3」で確定した進軍先に進軍を実行します。

12.2.5.1.6.チェックステップが発生します。

12.2.5.1.7.その後、進軍先の地形に、進軍側と守備側のユニットがそれぞれ1体以上存在した場合、戦闘を行います。

12.2.5.1.8.進軍を終了します。「進軍終了時」で示されている誘発条件が発生します。チェックステップが発生します。

12.2.5.1.9.「12.2.5.1.1～12.2.5.1.8」で発揮した効果が消失します。

12.2.5.2.進軍の成功／進軍の失敗

12.2.5.2.1.進軍を宣言し、その結果、進軍先の地形に「進軍側ユニットのみが1体以上」存在した場合は、「進軍が成功した」こととなります。それ以外の場合は「進軍が失敗した」こととなります。

12.2.5.2.2.進軍の成功・失敗に関わらず、「12.2.5.1.2」で選んだ進軍側の自軍ユニットのうち、未行動のユニットを行動完了にします。進軍側が「戦闘を伴う進軍」を行い、戦闘中にユニットを召喚していた場合、その進軍側が即時召喚したユニットも行動完了になります。

12.2.6.装備品の持ち替え

12.2.6.1.「装備品の持ち替え」とは、自軍ユニットの装備している装備品を、別のユニットに装備させることです。「装備品の持ち替え」を実行できるのは、「進軍側が、メインフェイズの行動として」と「進軍側と守備側が、戦闘の隊列変更タイミングの行動として」と「進軍側が、普通召喚フェイズの行動として」の、3つの手順においてです。

12.2.6.2.「装備品の持ち替え」を行うプレイヤーは、次の「12.2.6.2.1～12.2.6.2.2」の手順で行います。

12.2.6.2.1.「装備品の持ち替え」を宣言し、「同じ地形に存在している自軍

ユニット2体」を選びます。選ぶユニットは、それぞれ「アイテム:x」を持っているか「装備品を装備できる効果が適用されている」必要があり、なおかつ、2体あわせて1つ以上の装備品を装備していなければなりません。

12.2.6.2.2.「12.2.6.2.1」で選んだユニット2体で「装備品1つを選び、もう一方のユニットに移す」か、「それぞれが装備している装備品を1つずつ選び、同時に双方の装備品を交換する」という行動をとります。前者の「装備品を1つ選び、もう一方のユニットに移す」の場合、「アイテム:x」のうち未消費である「i」の数または「適用されている効果で規定される数」を上回る装備品の移動は行えません。後者の「それぞれが装備する装備品を1つずつ選び、同時に双方の装備品を交換する」の場合、「アイテム:x」の「i」の数または「適用されている効果で規定される数」を上回る装備品の移動は行えません。装備しているユニットから装備していないユニットへと装備品を移し替えた場合、「新たに装備品を装備したユニット」の「アイテム:X」の「i」を装備コストと同じ数だけ消費し、「装備品を装備した状態から、装備品を装備していない状態になったユニット」のアイテム枠は未消費に戻ります。

【例】ユニットAとユニットBを選び、ユニットAからユニットAへの装備品の持ち替えを行うことはできません。

12.2.7.召喚

12.2.7.1.手札から、「地形上にユニットカードを配置すること」と「ユニットに、分類が装備品であるアイテムカードを装備させること」を、「召喚」といいます。

12.2.7.2.「自軍パーティの合計レベル」が「地形のリミット」を超える召喚は、宣言できません。ユニットを召喚する場合、「召喚するユニットカードの基本レベル」と「召喚する地形に存在する自軍ユニ

- ットのレベル」を合計して、「地形のリミット」を超えていなければ、召喚後に何らかの効果により地形のリミットを超える場合でも、召喚の宣言ができます。
- 12.2.7.3. 装備品の召喚は、「12.2.7.2」で示した地形のリミットによる制限を受けません。
- 12.2.7.4. ユニットの召喚は、次の「12.2.7.4.1～12.2.7.4.11」の手順で行います。
- 12.2.7.4.1. 召喚することを宣言します。
普通召喚フェイズである場合、「普通召喚宣言時」で示されている誘発条件が発生します。即時召喚タイミングである場合、「即時召喚宣言時」で示されている誘発条件が発生します。
- 12.2.7.4.2. チェックステップが発生します。
- 12.2.7.4.3. 自軍手札から召喚するユニットカード1枚の内容について「宣言を行うタイミング」「コスト」「召喚する地形」「召喚条件」のすべてが適切であるかどうかを確認します。どれか1つでも適切でない場合、「12.2.7.4.4」以降の宣言を行うことができません。「召喚する地形が適切である」とは、召喚するユニットカードの基本レベルと、その地形に存在する自軍ユニットのレベルを合計して、地形のリミットを超えていないことを意味します。「召喚条件」とは、「召喚するタイミングにおいて発揮している効果」および、「同名の英雄の自軍ユニットが戦場に存在しないこと」または「英雄のユニットカードを召喚する場合、同名の自軍ユニットが戦場に存在しないこと」を指します。また、即時召喚タイミングである場合、「即時召喚可能なユニット」であることも「召喚条件」に含まれます。「◇(手札型)特殊能力」を使用してユニットを召喚する場合、効果に表記されているフェイズやタイミングや発揮時期も適切であるか確認します。
- 12.2.7.4.4. 「12.2.7.4.3」で確認したユニットカード1枚を指定し、その内容を公開します。同時に、「12.2.7.4.3」で確認した、召喚する地形を指定します。
- 12.2.7.4.5. 召喚に伴うコストの支払いを宣言します。英雄のユニットカードを召喚する場合、この手順で英雄点ぶんのカードを自軍山札の上からコストとして破棄します。追加コストがない限り、召喚にはコストを伴いません。宣言されたコストは、以降この召喚の手順が終了するまで、他の「使用の宣言」のコストにはなりません。
- 12.2.7.4.6. チェックステップが発生します。
- 12.2.7.4.7. 「12.2.7.4.5」で宣言したコストをすべて実行します。宣言時のコストの一部あるいはすべてを実行できない場合でも、残りのコストをすべて実行します。
- 12.2.7.4.8. 「12.2.7.4.7」で正しいコストを実行できた場合、ユニットカードが地形に配置されます。「12.2.7.4.7」で正しいコストを実行できなかった場合には、ユニットカードは地形に配置されず、手札に戻ります。
- 12.2.7.4.9. ユニットカードが地形に存在することが確定され、ユニットになります。召喚されたユニットは「未行動」かつ「アイテム枠とスペル枠が未消費」の状態です。ユニットを対象とする効果はそのユニットに対して発揮するようになります。
- 12.2.7.4.10. チェックステップが発生します。
- 12.2.7.4.11. ユニットの召喚を終了します。
- 12.2.8. 「装備品の装備」は、次の「12.2.8.1～12.2.8.10」の手順で行います。
- 12.2.8.1. 召喚することを宣言します。普通召喚フェイズである場合、「普通召喚宣言時」で示されている誘発条件が発生します。即時召喚タイミングである場合、「即時召喚宣言時」で示されている誘発条件が発生します。
- 12.2.8.2. チェックステップが発生します。
- 12.2.8.3. 召喚する「分類が装備品のアイテムカード1枚」の内容について、「宣言

を行うタイミング」「対象」「コスト」「装備条件」のすべてが適切であるかどうかを確認します。どれか1つでも適切でない場合、手順「12.2.8.4」以降の宣言を行うことができません。「対象」とは装備の対象となるユニットであり、「コスト」は「対象」がもつ未消費のアイテム枠でのみ支払えます。「装備条件」とは「カードを使用するタイミングにおいて発揮している効果」および「対象が持つ追加ルール」のことを指します。

12.2.8.4.手札から手順「12.2.8.3」で確認した、「分類が装備品のアイテムカード1枚」を公開情報にし、「12.2.8.3」で確認したアイテム枠を持つユニットを1体、指定します。

12.2.8.5.装備品を召喚するためのコストとして、「装備品のアイテムカードが要求する、装備コスト」に等しいアイテム枠を、装備品を装備させるユニットから選び、宣言します。

12.2.8.6.「12.2.8.5」で宣言したコストをすべて実行します。宣言時のコストの一部あるいはすべてを実行できない場合でも、残りのコストをすべて実行します。

12.2.8.7.「装備品のアイテムカード」を、ユニットに装備します。「12.2.8.6」で正しいコストを実行できなかった場合には、「装備品のアイテムカード」はユニットに装備されず、手札に戻ります。

12.2.8.8.チェックステップが発生します。

12.2.8.9.装備したアイテムカードは「アイテム」であると同時に「装備品」になります。装備品を装備したユニットには、装備品の持つ「追加攻撃力」と「追加防御力」と「追加常備能力」と「装備品の持つ特殊能力」が与えられます。

12.2.8.10.装備品の装備を終了します。

12.3.補充

12.3.1.「自軍山札のカードを、上から順に1枚ずつ手札に移動すること」を手札の「補充」といいます。

12.3.1.1.「カードをn~m枚補充してもよい」という表記の効果が発揮された場合、山札からカードを補充する前に、n~mの範囲内の値で補充するカード枚数を宣言します。1枚も補充しないことも選

択できます。

12.3.1.2.「カードをn枚まで補充する」という表記の効果が発揮された場合、山札からカードを補充する前に、n以下の値で補充するカード枚数を宣言します。1枚も補充しないことも選択できます。

12.3.1.3.「カードをn枚補充する」という表記の効果が発揮された場合、効果を適用されるプレイヤーは、n枚のカードを補充しなければなりません。山札に存在するカードがn枚未満の場合、すべての山札のカードを手札に補充します。

12.3.1.4.「12.3.1.1~12.3.1.3」の効果によって、「1枚も補充しないことを選択した場合」と「1枚も補充できなかった場合」、その効果は適用されなかったものとして扱います。

12.4.破棄

12.4.1.「破棄」とは、「捨て山」ではないゾーンに存在するカードを、カードの所有者の「捨て山」へ移動することを表します。

12.4.2.「手札をn枚破棄する」または「山札をn枚破棄する」という効果が発揮されたが、手札または山札にはn枚未満しかカードがないという状況では、すべての手札または山札を破棄します。

12.5.ゲームから除外

12.5.1.「ゲームから除外」とは、「除外ゾーン」ではないゾーンに存在するカードを、カードの所有者の「除外ゾーン」へ移動することを表します。

12.6.死亡する

12.6.1.「死亡する」とは死亡効果によって戦場からユニットを破棄することを指します。

12.7.シャッフルする

12.7.1.「シャッフルする」とは該当する非公開領域のカードをどのプレイヤーにも分からないように無作為化するという特定行動です。

第13章.常備能力

13.1.一部の能力とコストは常備能力として定義されています。常備能力には永続型能力とコスト表記があります。

13.1.1.「イニシアチブ:x」

13.1.1.1.「イニシアチブ:x」とは、「先攻また

は後攻になりやすくする」永続型能力です。「x」には「+1」や「-2」といった数値が入ります。

13.1.1.1.1.各プレイヤーは「イニシアチブ決定タイミング」で、イニシアチブ結果を求める際に、自軍パーティの「イニシアチブ:x」の合計値を加えます。

13.1.1.1.2.複数の「イニシアチブ:x」を持つユニットは、複数の「イニシアチブ:x」を個別に持つのではなく、計算の上「x」を1つにまとめられます。その結果、「イニシアチブ:x」の「x」が0になった場合、そのユニットは「イニシアチブ:x」を持たないものとして扱います。

13.1.2.「アイテム:x」

13.1.2.1.「アイテム:x」とは、「この常備能力を持つユニットが、アイテムカードをどれだけ使用できるのか」を表すコスト表記です。「x」には「i」のアイコンが1つ以上入ります。カード表記では、「i」のことを「アイテム枠」と表記することもあります。

13.1.2.2.アイテムカードは消耗品と装備品の2つに分類され、「アイテム:x」を持つユニットはその両方を使用できます。「アイテム:x」を持たないユニットは、アイテムカードを使用できません。

13.1.2.3.複数の「アイテム:x」の「i」を持つユニットは、そのユニットの自軍プレイヤーが、どの「i」を消費するのかを宣言しなければなりません。

13.1.2.4.召喚されたばかりのユニットの持つ「アイテム:x」の「i」は、すべて「未消費」の状態です。ユニットが「アイテム:x」を得るときには、「未消費」の状態です。

13.1.2.5.「消費済み」の「i」は、進軍側か守備側かを問わず、「隊列変更タイミングの終了時」と「戦闘終了タイミングの終了時」に、「未消費」に戻ります。

13.1.2.6.装備品の装備コストとなる「i」は、装備品を装備している限り、「消費済み」として扱います。装備品の装備コストとなる「i」は、非戦闘時と「戦闘開始～隊列変更タイミング」の間であれば、

ユニットが装備品を装備していない状態になれば「未消費」に戻ります。もし戦闘中の「イニシアチブ決定タイミング」から「戦闘終了タイミング」の間に、カードの効果で装備品がゾーンを移動した場合には、装備品の装備コストとなっていた「i」は、「消費済み」として扱います。

13.1.2.7.「i」が何らかの理由で失われ、その後その「i」を再び得た場合、それは失う前と同じ状態の同じ「i」として戻ります。

13.1.2.8.ユニットが「i」を失ったとき、そのアイテム枠によって装備している装備品がある場合、その装備品はルール処理によって破棄されます。

13.1.3.「スペル:x」

13.1.3.1.「スペル:x」とは、「この常備能力を持つユニットが、戦闘スペルカードをどれだけ使用できるのか」を表すコスト表記です。「x」には「火、水、土、風、聖、魔、*」のいずれか1つ以上のアイコンが入ります。カード表記では、「火、水、土、風、聖、魔、*」のアイコンのことを、「スペル枠」と表記することもあります。スペル枠のアイコンは、一度の戦闘でどの属性のコストをどれだけ消費できるのかを表しています。「*」は、他の6種類のどの属性にも該当しませんが、コストとして消費するときに限り「他のいずれかの属性1つとして扱うこと」ができます。「スペル:x」を持たないユニットは、戦闘スペルカードを使用できません。

13.1.3.2.召喚されたばかりのユニットの持つ「スペル:x」のスペル枠は、すべて「未消費」の状態です。ユニットが「スペル:x」を得るときには、「未消費」の状態です。

13.1.3.3.「消費済み」のスペル枠は、進軍側か守備側かを問わず、「隊列変更タイミングの終了時」と「戦闘終了タイミングの終了時」に「未消費」に戻ります。

13.1.4.スペル枠が何らかの理由で失われ、その後そのアイコンを再び得た場合、それは失う前と同じ状態の同じスペル

ル枠として戻ります。

13.1.5.「チャージ:x」

13.1.5.1.「チャージ:x」とは、この常備能力を持つユニットが戦闘において先攻側パーティに属している場合、この常備能力を持つユニットに「攻撃力:x」を付与するという永続型能力です。「x」には「-2」や「+3」といった数値が入りません。

13.1.5.2.「チャージ:x」は「イニシアチブ決定タイミング」で先攻側・後攻側が決まったとき、「先攻普通タイミング」の開始時に有効になります。このとき、「チャージ:x」を持つユニットが先攻側パーティにいた場合、そのユニットに「攻撃力:x」が加算されます。

13.1.5.3.先攻普通タイミング、後攻普通タイミング、戦闘終了タイミングで先攻側ユニットに「チャージ:x」が与えられた場合、そのユニットは即座に「チャージ:x」の効果を受け、「攻撃力:x」が加算されます。

13.1.5.4.戦闘の途中で先攻側のユニットが「チャージ:x」を失った場合、その時点で「攻撃力:x」の効果は失われます。

13.1.5.5.「チャージ:x」の効果は戦闘終了タイミングまで続きます。

13.1.5.6.複数の「チャージ:x」を持つユニットは、複数の「チャージ:x」を個別に持つのではなく、計算の上「x」を1つにまとめられます。その結果、「チャージ:x」の「x」が0になった場合、そのユニットは「チャージ:x」を持たないものとして扱います。

13.1.6.「ディフェンダー:x」

13.1.6.1.「ディフェンダー:x」とは、この常備能力を持つユニットが戦闘において後攻側パーティに属している場合、この常備能力を持つユニットの「攻撃力:x」を付与する永続型能力のことです。「x」には「-4」や「+6」といった数値が入りません。

13.1.6.2.「ディフェンダー:x」は「イニシアチブ決定タイミング」で先攻側・後攻側が決まったとき、「先攻普通タイミング」の開始時に有効になります。このとき、「ディフェンダー:x」を持ったユニットが後攻

側パーティにいた場合、そのユニットに「攻撃力:x」が加算されます。

13.1.6.3.先攻普通タイミング、後攻普通タイミング、戦闘終了タイミングで後攻側ユニットに「ディフェンダー:x」が与えられた場合、そのユニットは即座に「ディフェンダー:x」の効果を受け、「攻撃力:x」が加算されます。

13.1.6.4.戦闘の途中で後攻側のユニットが「ディフェンダー:x」を失った場合、その時点で「攻撃力:x」の効果は失われます。

13.1.6.5.「ディフェンダー:x」の効果は戦闘終了タイミングまで続きます。

13.1.6.6.複数の「ディフェンダー:x」を持つユニットは、複数の「ディフェンダー:x」を個別に持つのではなく、計算の上「x」を1つにまとめられます。その結果、「ディフェンダー:x」の「x」が0になった場合、そのユニットは「ディフェンダー:x」を持たないものとして扱います。

13.1.7.「耐性:x」

13.1.7.1.「耐性:x」とは、それを持つユニットが「x」の自身を死亡させる効果やユニットを死亡させる量のダメージを受けた場合にも、死亡しないという永続型能力です。ユニットに適用される死亡効果を置換する能力ではなく、死亡効果をそもそも発生させない能力です。

13.1.7.2.「x」には、「火炎、混沌、地震、石化、閃光、竜巻、津波、電撃、吹雪、猛毒、精神、浄化、禁呪、渴望、火、神、雷、氷」などのダメージ属性のいずれか1つまたは複数や、「戦闘スペル」や「特殊能力」といったダメージ発生源の効果の種別が入ります。

13.1.7.3.「耐性:x」はユニットカードがユニットとして戦場に召喚されたときから有効です。

13.1.7.4.ユニットに「耐性:x」が与えられた場合、そのユニットは「耐性:x」の効果を受け、「x」の「ユニットを死亡させる量のダメージ」や「ユニットを死亡させる効果」では死亡しなくなります。

13.1.7.5.「耐性:x」を失った場合、そのユニットは「x」の「ユニットを死亡させる量のダメージ」や「ユニットを死亡させる効

果」で死亡するようになります。

13.1.7.6.ユニット 1 体が複数の「耐性:x」を持っており、その「x」に同一の「ダメージ属性」や「ダメージ発生源の種別」が含まれる場合でも、その複数持っている「x」の効果は変わりありません。

13.1.8.「弱点:x」

13.1.8.1.「弱点:x」とは、それを持つユニットが、1 点以上の「x」のダメージ属性を持つダメージを受ける場合、代わりに適用されるダメージが増加する置換効果を生じさせることをあらわす持続型能力です。「弱点:x」の「x」は、具体的な内容を指定する場合には「弱点:y (+nダメージ)」と表記されます。「y」には「火炎、混沌、地震、石化、閃光、竜巻、津波、電撃、吹雪、猛毒、精神、浄化、禁呪、渴望、火、神、雷、氷」などのダメージ属性のいずれか 1 つが表記され、「n」には増加するダメージ量が表記されます。

13.1.8.2.「弱点:y (+nダメージ)」はユニットカードがユニットとして戦場に召喚されたときから有効です。

13.1.8.3.ユニットに「弱点:y (+nダメージ)」が与えられた場合、そのユニットは「弱点:y (+nダメージ)」の効果を受け、1 点以上の「ダメージ属性:y」のダメージを割り振られた際には、適用されるダメージ量が「n」点増加します。

13.1.8.4.「弱点:y (+nダメージ)」を失った場合、そのユニットは「y」のダメージ属性を割り振られた値のまま適用されるようになります。

13.1.8.5.ユニット 1 体が複数の「弱点:y (+nダメージ)」を持ち、そのうち「弱点:y (n)」の「y」が同じものがある場合、「n」を加算して適用されるダメージを計算します。

第 14 章.特殊能力

14.1.特殊能力とはカードが持つ固有の能力のことを指します。

14.2.完了型特殊能力

14.2.1.「□(完了型)特殊能力」は、未行動のユニットを行動完了にすることをコストとして効果を発揮する起動型能力です。「□特

殊能力」を使用する際の手順は「使用の手順」に従います。

14.2.2.「□特殊能力」は、次の「a.」と「b.」の、いずれかのおり表記されます。

a.

□[“タイミング表記”]“効果名”
〈コスト:“追加コスト”／対象:“対象”〉
“条件、効果”

b.

□“効果名”[“タイミング表記”]
〈コスト:“追加コスト”／対象:“対象”〉
“条件、効果”

「コスト」と「条件」は存在しない場合があります。

14.2.3.「□特殊能力」は、〈コスト:未行動のこのユニットを行動完了にする〉の能力です。さらに追加のコストが必要な場合は、〈 〉内の“コスト”に記載されています。〈 〉内に“コスト”が存在しない場合、〈コスト:未行動のこのユニットを行動完了にする〉のみがコストです。

14.2.4.「□特殊能力」の「使用の宣言」を行う際には、使用するユニットが未行動でなければなりません。

14.3.自爆型特殊能力

14.3.1.「×(自爆型)特殊能力」は、戦場に存在するその特殊能力を使用するユニットを破棄することをコストとして効果を発揮する特殊能力です。「×特殊能力」を使用する際の手順は「使用の手順」に従います。

14.3.2.「×特殊能力」は、次の「a.」と「b.」の、いずれかのおり表記されます。

a.

×[“タイミング表記”]“効果名”
〈コスト:“追加コスト”／対象:“対象”〉
“条件、効果”

b.

×“効果名”[“タイミング表記”]
〈コスト:“追加コスト”／対象:“対象”〉
“条件、効果”

「コスト」と「条件」は存在しない場合があります。

14.3.3.「×特殊能力」は、〈コスト:このユニットを破棄すること〉です。さらに追加のコストが必要な場合は、〈 〉内の“コスト”に記載されています。〈 〉内に“コスト”が存在しない場合、〈コスト:このユニットを破棄する〉のみがコストです。

14.3.4.「×特殊能力」の使用の宣言を行う際には、使用するユニットが他の〈コスト:このユニットをゾーン移動させる〉のコストとして宣言されていない必要があります。

14.3.5.「×特殊能力」の使用を宣言すると、「×特殊能力」を使用するユニットは他の「〈コスト:このユニットをゾーン移動させる〉の効果」と、そのユニットの持つ「□(完了型)特殊能力」「×特殊能力」「◎特殊能力」を使用できず、「アイテム:x」「スペル:x」をコストにできません。

14.4.宣言型特殊能力

14.4.1.「◎(宣言型)特殊能力」は、指定されたコストを支払うことで効果を発揮する起動型能力です。「◎特殊能力」は指定されたコストを支払える限り何度でも使用することができます。「◎特殊能力」を使用する際の手順は「使用の手順」に従います。また、「◎特殊能力」が効果を発揮するためには、通常の場合に加えて「10.1.14」の手順で「◎特殊能力」を使用したユニットが戦場に存在する必要があります。

14.4.2.「◎特殊能力」は、次の「a.」と「b.」の、いずれかのおり表記されます。

a.
◎[“タイミング表記”]“効果名”
〈コスト:“追加コスト”／対象:“対象”〉
“条件、効果”

b.
◎“効果名”[“タイミング表記”]
〈コスト:“追加コスト”／対象:“対象”〉
“条件、効果”

「条件」は存在しない場合があります。

14.4.3.「◎特殊能力」は、〈 〉内の“コスト”に記載された内容のみがコストです。

14.5.常動型特殊能力

14.5.1.「○(常動型)特殊能力」は、タイミング、対象、条件を満たして戦場に存在していれば、常に効果を発揮する特殊能力です。

14.5.2.「○特殊能力」は、次の「a.」と「b.」の、いずれかのおり表記されます。

a.
○[“タイミング表記”]“効果名”
〈対象:“対象”〉
“条件、効果”

b.
○“効果名”[“タイミング表記”]
〈対象:“対象”〉
“条件、効果”

「タイミング」、「条件」は存在しない場合があります。

14.5.3.発生源が同一の「○特殊能力」は、同一の対象に対して効果が重複しません。

14.5.4.「○特殊能力」の「タイミング表記」は、[戦闘]か「タイミング表記が無い」かのいずれかです。

14.5.4.1.「○特殊能力」の「タイミング表記」が[戦闘]の場合、その「○特殊能力」を持つユニットが戦闘に参加していなければ、効果を発揮しません。「タイミング表記」が[戦闘]の「○特殊能力」は、「戦闘の開始(8.3.1)」に効果を発揮し始め、「○特殊能力」を持つユニットが戦闘に参加している限り、「戦闘終了タイミング(8.3.8)」まで効果を発揮し続けます。「戦闘の開始(8.3.1)」から「隊列変更タイミング(8.3.3)」が終了するまでの間にユニットおよび装備品の増減、隊列の変更、装備品の持ち替えが行われるたびに、条件を満たしていれば効果を発揮します。さらに、「タイミング表記」が[戦闘]の場合、「○特殊能力」の対象は戦闘が行われている地形に存在するものか、戦闘している地形そのものか、そしてプレイヤーかの、いず

れかにしか効果を発揮しません。

14.5.4.2.「タイミング表記」が無い場合、その「○特殊能力」は、「○特殊能力」を持つユニットが戦場に存在する間、常に効果を発揮します。

14.5.4.3.「○特殊能力」が効果を発揮するのに必要な「条件」や「対象」が満たされなくなった場合、その「○特殊能力」が発揮されていた対象に対して、その「○特殊能力」が発揮されなくなります。
【例】「豊穰姫グリングル」4/4(○響震[戦闘]<対象: 自軍パーティ>対象が「属性:土」の場合、「防御力:+2」する。)が「属性:水」に変更された場合、「防御力:4」になります。

【例】「禁樹竜ラードーン」0/8(○大樹の守護[戦闘]<対象:このユニット>対象が「イニシアチブ:x」を持つ場合、対象を「攻撃力:+このユニットの防御力」する。)が「イニシアチブ:x」を失った場合、「攻撃力:0」になります。

14.5.4.4.「○特殊能力」が消失した場合、その能力によって発揮した効果は全て失われます。ただし、「○特殊能力」の効果によってカードがゾーン移動を起こしていた場合、そのゾーン移動が巻き戻ることはありません。

14.5.4.5.「○特殊能力」の効果の発揮に対して、対抗連鎖は発生できません。

14.6.手札型特殊能力

14.6.1.「◇(手札型)特殊能力」は、「◇特殊能力」の記されたユニットカード、地形カード、戦闘スペルカード、消耗品カードが自軍手札にあるときにしか使用を宣言できない特殊能力です。「◇特殊能力」を使用する際の手順は「使用の手順」に従います。

14.6.2.「◇特殊能力」は、次の「a.」と「b.」の、いずれかのとおりに表記されます。

a.

◇[“タイミング表記”]“効果名”
〈発揮:“発揮時期”/コスト:“追加コスト”
/対象:“対象”〉
“条件、効果”

b.

◇“効果名”
〈対象:“対象”〉

“条件、効果”

「a.」の場合、「追加コスト」、「発揮時期」、「条件」は存在しない場合があります。「b.」の場合、「条件」は存在しない場合があります。

14.6.3.「14.6.2」で「a.」の表記である「◇特殊能力」の場合、「◇特殊能力」を使用できる時期は、次の「14.6.3.1～14.6.3.3」のいずれかです。

14.6.3.1.「◇特殊能力」を持つカードが「消耗品のアイテムカード」か「戦闘スペルカード」の場合、「使用の手順」に従います。

14.6.3.2.「◇特殊能力」を持つカードが「発揮時期:普通召喚宣言時」または「発揮時期:即時召喚宣言時」の場合、その「◇特殊能力」を持つカードを普通召喚または即時召喚する効果です。その「◇特殊能力」の使用は「召喚」の手順に従います。「条件」が記されている場合は「召喚条件」として扱います。

14.6.3.3.「◇特殊能力」を持つカードが「発揮時期:地形配置宣言時」の場合、その「◇特殊能力」の使用は「地形配置」の手順に従います。地形として配置できる場所は通常のルールとは異なる場合があります。「◇特殊能力」による地形配置は「通常地形配置」の宣言を行ったものとして扱われます。

14.6.4.「14.6.2」で「b.」の表記である「◇特殊能力」の場合、「◇特殊能力」を使用できる時期は、次の「14.6.4.1」と「14.6.4.2」のいずれかです。

14.6.4.1.「◇特殊能力」を持つカードが〈対象:自軍プレイヤー〉のユニットカードの場合、その「◇特殊能力」を持つカードを「普通召喚」または「即時召喚」する効果です。カードに表記されているフェイズやタイミングにしか効果を発揮できません。この能力を使用する場合、「召喚」の手順に従います。効果に条件が表記されている場合、その条件は「召喚条件」として扱います。

14.6.4.2.〈対象:地形 1つ〉のカードの「◇特殊能力」の使用は「地形配置」の手

順に従います。地形として配置できる場所は通常のルールとは異なる場合があります。「◇特殊能力」による地形配置は「通常の地形配置」の宣言を行ったものとして扱われます。

14.7.自動型特殊能力

14.7.1.「●(自動型)特殊能力」はタイミング、発揮時期、対象、条件を満たして戦場に存在している時に、自動的に誘発する能力です。

14.7.2.「●特殊能力」は、次のとおり表記されます。

●[“タイミング表記”]“能力名”
〈発揮:“発揮時期”／対象:“対象”〉
“条件、効果”

「条件」は存在しない場合があります。

14.7.3.「●特殊能力」のタイミング表記は、[戦闘]か[自軍ターン]のいずれかです。

14.7.3.1.「タイミング」が[戦闘]の場合、その「●特殊能力」を持つユニットが戦闘に参加しているか、「●特殊能力」を持つ地形で戦闘が発生していなければ、誘発しません。

14.7.3.2.タイミング表記が[自軍ターン]の「●特殊能力」は、自軍の「第1手札調整フェイズ」から「終了宣言フェイズ」までの間に発揮時期が満たされたとき、誘発します。

14.7.3.3.「●特殊能力」の効果の発揮は、次に示す「付与の●特殊能力(14.7.3.4)」と『付与ではない「～開始時」／～終了時」の●特殊能力(14.7.3.5)』と『「～宣言時」の●特殊能力(14.7.3.6)』の、3つに分類されます。

14.7.3.4.効果に「付与する」という内容を含む「●特殊能力」の効果は、継続効果です。タイミング表記が[戦闘]の「●特殊能力」の場合、戦闘終了タイミングまで付与した効果が持続します。タイミング表記が[自軍ターン]の「●特殊能力」の場合、効果を発揮したフェイズが終了するまで付与した効果が持続します。

14.7.3.5.効果に「付与する」という内容を含

まない「●特殊能力」のうち、「発揮時期:～開始時」または「発揮時期:～終了時」の「●特殊能力」の効果は、発揮時期に誘発します。

14.7.3.6.効果に「付与する」という内容を含まない「●特殊能力」のうち、「発揮時期:～宣言時」の効果は、「～」の宣言を行うごとに誘発します。

14.7.3.7.「●特殊能力」の効果の誘発には、「発揮時期」が満たされている必要があります。

14.7.3.8.「発揮時期」が同じ「●特殊能力」が複数存在する場合、進軍側が先にすべての「●特殊能力」を好きな順番で解決し、それから守備側がすべての「●特殊能力」を好きな順番で解決します。

14.7.3.9.「●特殊能力」の効果の発揮に対して、対抗連鎖は発生できません。

14.7.3.10.「●特殊能力」の効果の中にはダイスを振る必要があるものが存在します。それらの「●特殊能力」に於いては、効果の解決時にダイスを振ります。

14.8.反転型特殊能力

14.8.1.「▽(反転型)特殊能力」は、タイミング、発動条件、対象を満たしていれば、この特殊能力を持つ地形を裏返して代理地形に変更することで効果を発揮する起動型特殊能力です。

14.8.2.「▽特殊能力」は、次のとおり表記されます。

a.
▽“効果名”[“タイミング表記”]
〈発動条件:“発動条件”／コスト:“コスト”
／対象:“対象”〉
“条件、効果”

b.
▽“効果名”[“タイミング表記”]
〈発動条件:“発動条件”／コスト:“コスト”
／対象:“対象”〉
“条件、効果”

「コスト」、「条件」は存在しない場合があります。

14.8.3.「▽特殊能力」は、〈コスト:このカードを裏返して代理地形にする〉です。さらに追加コストが必要な場合は“コスト”に表記されています。“コスト”が存在しない場合、〈コスト:このカードを裏返して代理地形にする〉のみがコストです。

第15章.キーワード

15.1.英雄

- 15.1.1.「英雄アイコン」を持つユニットカードを、「英雄のユニットカード」といいます。「英雄のユニットカード」を召喚すると、「英雄のユニット」になります。
- 15.1.2.「英雄アイコン」の中に記された数値を「英雄点」といいます。英雄点は「召喚に伴うコスト」であり、〈コスト:英雄点と同じ枚数のカードを山札の上から破棄すること〉を表します。
- 15.1.3.同じカード名の「英雄」の自軍ユニットは、戦場に1体しか存在できません。
- 15.1.4.すでに「同名の英雄の自軍ユニット」が戦場に存在している場合、自軍手札にある「同名のユニットカード」を召喚できません。
- 15.1.5.すでに「同名の自軍ユニット」が戦場に存在している場合、自軍手札にある「同名の英雄の自軍ユニット」を召喚できません。
- 15.1.6.「英雄」のユニットは他のカードと同じく、「構築ルール」が無い限り、デッキに3枚まで組み込めます。
- 15.1.7.戦場に「同名の英雄の自軍ユニット」が存在するにもかかわらず、カード効果など何らかの方法で「同名の自軍ユニット」が召喚される場合、その召喚されるはずだったユニットカードは、召喚されずに破棄されます。同様に、戦場に「同名の自軍ユニット」が存在するにもかかわらず、カード効果など何らかの方法で「同名の英雄の自軍ユニット」が召喚される場合、その召喚されるはずだったユニットカードは、召喚されずに破棄されます。
- 15.1.8.カード効果など何らかの方法で、「英雄の自軍ユニット」と「その英雄と同名の自軍ユニット」が2体以上同時に存在する状態になった場合、その所有者が戦場に残すユニットを1体選択し、それ以外のユ

ニットを全て破棄します。

15.2.チェイン

- 15.2.1.「チェイン」とは、能力に付随する、追加でカードの使用宣言を行う事ができるルールです。
- 15.2.2.チェインできるカードはタイミング表記欄に[(通常のタイミング表記)|チェイン]と表記されています。チェインできる能力は、「同じ効果名を持つ能力」かつ「タイミング表記にチェインと記されている能力」だけです。効果名が同じで、チェインと書かれているならば、違うカード名の能力同士でチェインを行うことができます。
- 15.2.3.チェインが付随する能力を使用する際、通常の「使用の宣言」の代わりに、次の「チェイン起点効果の宣言(15.2.4)~チェインの宣言(15.2.5)」の手順で使用を宣言します。
- 15.2.4.チェイン起点効果の宣言
 - 15.2.4.1.まず、起点となる[チェイン]と書かれた能力を1つ指定し、「使用の宣言」を行います。これを「チェイン起点効果」といいます。チェイン起点効果の宣言の際に、ダイスを振る必要があれば、チェイン起点効果の分のダイスを振ります。
- 15.2.5.チェインの宣言
 - 15.2.5.1.チェイン起点効果と同名の[チェイン]と書かれた能力の使用を宣言します。チェインの使用宣言の際に、ダイスを振る必要があれば、そのチェインの分のダイスを振ります。これを任意の回数繰り返します。これ以降の手順は、「10.1.6~10.1.15」の「使用の手順」に従います。
 - 15.2.5.2.「15.2.4」で宣言したチェイン起点効果が効果を発揮しなくなった場合、「15.2.5」で宣言したすべての「チェイン起点効果ではない、[チェイン]の効果」も発揮されません。
 - 15.2.5.3.「15.2.5」で宣言した一部のチェインが効果を発揮しなくなった場合、そのチェインの分だけチェイン起点効果によって与えられるダメージが減ります。
 - 15.2.5.4.[チェイン]と書かれた特殊能力・戦闘スペル・消耗品を使用したユニットは、「(特殊能力・戦闘スペル・消耗品)

を使用したユニット」となります。

15.2.5.5.チェーンで増加したダメージは、チェーン起点効果からのみ発生します。

15.2.5.6.チェーンを宣言したプレイヤーが、すべてのチェーンの宣言が終わるまで、相手プレイヤーは[対抗]の宣言を行えません。

15.2.5.7.チェーン起点効果を使用したユニットだけでなく、チェーンを使用したユニットも、対抗連鎖の適切な対象となります。

15.3.対抗不可

15.3.1.[通常のタイミング表記 | 対抗不可]という表記がある効果の宣言に対しては、[対抗]を宣言できません。

15.4.追加ルール

15.4.1.「追加ルール」は、カードの特殊能力や効果ではありません。

15.4.2.追加ルールを持つカードが、「いずれかのプレイヤー」または「すべてのプレイヤー」に対して公開情報になった際、その公開情報を知ることのできるプレイヤーに対して、追加ルールに表記された内容が有効になります。

15.4.3.専用

15.4.3.1.専用は追加ルールです。

15.4.3.2. **専用**の次に「カードの情報：○○」のような形で書かれます。専用を持つ装備品は、カードの情報が○○であるユニットでなければ装備することができません。

【例】専用「種族：錬金生物」である装備品は、種族が錬金生物であるユニットでなければ装備できません。

15.4.3.3.専用を持つ装備品を装備しているユニットの持つカードの情報が変わり適正でなくなった場合、その装備品は、ルール処理によって破棄されます。

15.4.4.装備制限

15.4.4.1.装備制限は追加ルールです。

15.4.4.2. **装備制限**を持つユニットは装備品を1つしか装備できません。

15.4.5.秘伝

15.4.5.1.秘伝は追加ルールです。

15.4.5.2. **秘伝**の次に「カードの情報：○○」

を持つカードは、「使用ユニットの中にカード情報が○○であるユニットが0体以下の場合、このカードは使用できない」を持ちます。

15.4.5.3.秘伝を持つカードは通常の使用の手順にのっとり使用されますが、10.1.14で「カードの情報：○○」が適正な条件であるかをチェックします。この時点で「カードの情報：○○」が適正でないのであれば、効果を発揮しません。

15.4.6.強制配置

15.4.6.1.強制配置は追加ルールです。

15.4.6.2. **強制配置**は、「〈発揮：地形配置宣言時／対象：自軍プレイヤー〉「地形（本陣を除く）」の存在するエリアに、対象はこのカードを配置してもよい。」という意味を持ちます。

15.4.7.普通召喚(アイコン)

15.4.7.1.普通召喚(アイコン)は追加ルールです。

15.4.7.2. **普通召喚**の次に「○○の地形」と書かれているカードは、「〈発揮：普通召喚宣言時／対象：自軍プレイヤー〉○○に合致する敵軍支配地形ではない地形に、対象は手札にあるこのカードを普通召喚してもよい。」という意味を持ちます。

15.4.8.即時召喚(アイコン)

15.4.8.1.即時召喚(アイコン)は追加ルールです。

15.4.8.2. **即時召喚**の次に「○○の地形」と書かれているカードは、「〈発揮：即時召喚宣言時／対象：自軍プレイヤー〉○○に合致する地形に、対象は手札にあるこのカードを即時召喚してもよい。」という意味を持ちます。

15.4.9.時の歯車

15.4.9.1.時の歯車は追加ルールです。

15.4.9.2. **時の歯車**の次に『プレイヤーすべて「ダイス：+1D』』と書かれているカー

ドは、『〈対象：プレイヤーすべて〉戦闘中に対象がダイス結果を求められる場合、代わりにダイス結果を「+1D」する。この追加ルールは重複しない。』と言う意味を持ちます。

15.4.10.特殊進軍

15.4.10.1.特殊進軍は追加ルールです。

15.4.10.2. **特殊進軍** の次に「○○の地形」と書かれているカードは、「〈発揮：進軍宣言時／対象：このユニット〉対象は○○に合致する敵軍本陣を除く地形に進軍してもよい。」と言う意味を持ちます。

15.4.11.装備禁止

15.4.11.1.装備禁止は追加ルールです。

15.4.11.2. **装備禁止** を持つユニットは**装備品を装備できません**。

15.5.構築ルール

15.5.1.「構築ルール」は、カードの特殊能力や効果ではありません。

15.5.2.構築ルールは、カードの所有者に対して適用されるルールです。カードの所有者が構築ルールのあるカードをデッキに組み込む際に、構築ルールに表記された内容が有効になります。構築ルールが適用されるカードは、「構築ルールの表記されたカードそのもの」と「構築ルールの表記されたカードと同名のカード」です。

【例】ユニットカード「ルビー・アイドル」には、「構築ルール：デッキに50枚まで組み込む。」と表記されています。「ルビー・アイドル」をデッキに組み込むプレイヤーは、カード名が同じ「ルビー・アイドル」のカードであれば、最大で50枚まで組み込むことができます。

15.5.3.枚数制限解除

15.5.3.1.枚数制限解除は、構築ルールです。

15.5.3.2. **枚数制限解除** を持つカードは「構築ルール：デッキに50枚まで組み込む。」を持つものとして扱います。

第16章.その他のルール

16.1.永久循環

16.1.1.なんらかの処理を行う際に、ある行動を

永久に実行し続けることができる、あるいは永久に実行せざるを得なくなることがあります。これを永久循環と呼び、永久循環の開始時点から元に戻るまでの一連の行動を循環行動と呼びます。この場合は、以下に従います。

16.1.1.1.その行動の中で、どちらのプレイヤーにもその永久循環を止める方法がない場合、ゲームは引き分けで終了します。

16.1.1.2.その行動の中に、一方のプレイヤーにのみ永久循環を停止する選択肢が与えられている場合、そのプレイヤーはこの循環行動を何回繰り返すかを宣言し、その回数だけ循環行動を実行し、そのプレイヤーがその循環行動を止めることのできるいずれかの選択を行った状態で循環行動を止めます。その後、この永久循環が開始された状態とまったく同一の状態(すべてのゾーンのカードが同一)である状況下では、自動能力などにより強制される場合を除き、この循環行動を再び選択することはできません。

16.1.1.3.その行動の中に、両方のプレイヤーに永久循環を停止する選択肢が与えられている場合、まず進軍側がこの循環行動を何回繰り返すかを宣言し、その後ターンプレイヤーの対戦相手がこの循環行動を何回繰り返すかを宣言します。その後、両者の回数のうち、より小さい方の回数だけ循環行動を実行し、そのプレイヤーがその循環行動を止めることのできるいずれかの選択を行った状態で循環行動を止めます。その後、この永久循環が開始された状態とまったく同一の状態(すべてのゾーンのカードが同一)である状況下では、自動能力などにより強制される場合を除き、より大きい方の回数を選んだプレイヤーはこの循環行動を再び選択することはできません。

16.2.重複しない

16.2.1.重複しないとは、その効果の〈対象：〜〉として指定されたことがある場合、その効果を適用しないということを示します。

16.2.2.重複しない効果はその効果の対象に

なったことがあるものを〈対象：～〉として指定する場合でも、その効果は誘発しますし、発揮されます。

- 16.2.3.〈対象：～〉として指定されたことがあるカードは、そのフェイズの終了時に〈対象：～〉として指定されたことがあるカードではなくなります。

第17章 アイコン

17.1.一部の要素は、カード表記ではアイコンで示されます。以下にそれを挙げます。

火属性 

水属性 

土属性 

風属性 

聖属性 


魔属性 


喰属性 


獣属性 


荒属性 


機属性 


マルチ(他の属性として扱えるスペル：x) 


アイテム 


完了型特殊能力 


自爆型特殊能力 

宣言型特殊能力 

常動型特殊能力 

手札型特殊能力 

自動型特殊能力 

反転型特殊能力 

更新履歴

2011年8月6日 Version1.00 適用開始

2011年9月2日 Version1.01 更新

- ・主な変更カ所は赤文字になっております。
- ・「Aする。効果適用後、Bする。」という効果の適用範囲を明確化しました。
- ・効果が適用されない状況を定義しました。
- ・ユニットが存在しなくなった場合の、戦闘の処理を明確化しました。
- ・誤表記や分かりにくい表現を修正しました。

2012年2月1日 Version2.00 更新

- ・主な変更カ所は赤文字になっております。
- ・弱点を追加しました。
- ・ゴッドイーターバーストの属性を追加しました。
- ・永続能力、誘発型能力、起動型能力を定義しました。
- ・単発効果、継続効果、置換効果を定義しました。
- ・チェックステップとプレイステップのルールを整備しました
- ・チェック型ルール処理と割り込み型ルール処理を定義しました。
- ・発生源を定義しました。
- ・永久循環のルールを整備しました。
- ・誤表記や分かりにくい表現を修正しました。

2012年4月24日 Version2.01 更新

- ・主な変更カ所は赤文字になっております。
- ・表記の基本を整備しました。
- ・進軍の制限を整備しました。
- ・耐性の定義を追加しました。
- ・弱点の定義を追加しました。
- ・誤表記や分かりにくい表現を修正しました。

2012年5月18日 Version2.02 更新

- ・誤表記を修正しました。

2012年10月5日 Version2.03 更新

- ・カード情報を整備しました。
- ・誤表記や分かりにくい表現を修正しました。
- ・「重複しない」を定義化しました。

2013年3月1日 Version2.04 更新

- ・不正な装備品の処理に関するルール処理を追加しました。

- ・「進軍先確定時」の誘発条件とチェックステップを追加しました。
- ・専用、装備制限、秘伝、強制配置、枚数制限解除について追加しました。
- ・誤表記を修正しました。

2013年7月25日 Version2.05 更新

- ・主な変更カ所は赤文字になっております。
- ・カード情報を整備しました。
- ・分かりにくい表現を修正しました。

2013年8月22日 Version2.06 更新

- ・普通召喚(アイコン)、即時召喚(アイコン)について追加しました。
- ・ダメージ属性を追加しました。

2013年10月04日 Version2.07 更新

- ・地形配置、進軍のルールを整備しました。

2013年12月19日 Version2.08 更新

- ・時の歯車、特殊進軍について追加しました。

2014年3月13日 Version2.09 更新

- ・カード情報を整備しました。
- ・装備禁止について追加しました。
- ・除外のルールについて整備しました。