

目次	ページ
1. ゲームの概要	1
2. カードの情報	2
3. プレイヤーに関する情報	3
4. 領域	4
5. 特定表記	5
6. ゲームの準備	7
7. ゲームの進行	8
8. メインフェイズに実行できる処理	9
9. 特殊なカード類に関する処理	9
10. カードや能力のプレイと解決	10
11. ルール処理	13
12. キーワードとキーワード能力	14
13. クラス別の情報やキーワード	15
14. タイトル別の情報やキーワード	16
15. その他	16
付録 A: トークン一覧	18

総合ルール本文

1. ゲームの概要

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。それ以外のプレイヤー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. ゲームの勝敗

- 1.2.1. いずれかのプレイヤーが敗北した場合、ゲームはその時点で終了します。対戦相手が敗北し、自身は敗北していないプレイヤーがゲームに勝利します。
 - 1.2.1.1. いずれかのプレイヤーのリーダーの体力が 0 以下の場合、そのプレイヤーは敗北条件を満たします。
 - 1.2.1.2. いずれかのプレイヤーのデッキが 0 枚のときにそのプレイヤーがカードを引いた場合、そのプレイヤーは敗北条件を満たします。
- 1.2.2. すべてのプレイヤーが同時に敗北する場合、そのゲームは引き分けになります。
- 1.2.3. すべてのプレイヤーは、ゲーム中の任意の時点で投了を宣言することができます。投了を宣言したプレイヤーはチェックタイミング(10.5.1)を待たずにただちに敗北し、ゲームは終了します。
 - 1.2.3.1. 投了を行う行為は、いかなるカードの影響も受けません。また、カードの効果により投了を強制されることもなく、投了による敗北をなんらかの置換効果が置換することもあります。
- 1.2.4. なんらかのカードにより、いずれかのプレイヤーが勝利したり敗北したりする効果が発生することがあります。この場合、チェックタイミング(10.5.1)を待たず、その効果の処理中にそのプレイヤーは勝利または敗北し、ゲームは終了します。

1.3. ゲームの大原則

- 1.3.1. カードに表記さ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. なんらかの理由によりプレイヤーが実行不可能なことを行うように求められた場合、それは単に行われません。同様に、効果により一定の量の行動を行うよう求められた場合、その一部のみ実行不可能な場合、可能な限りその行動を行います。
 - 1.3.2.1. 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。
 - 1.3.2.2. 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、あるいはマイナスの値を基準として数値の加減算以外のなんらかの行動を実行する場合、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もありません。
 - 1.3.2.2.1. 値がマイナスである情報を基準として加減算以外のなんらかの行動を行う必要がある場合、その値が 0 であるものとしてその行動を実行します。

例: なんらかの効果でコストがマイナスの値になっているカードをプレイする場合、コストが 0 であるものとしてプレイを行います。
 - 1.3.2.3. ある行動を要求する効果が複数発生し、そのすべての要求を満たすことが不可能である場合、そのような要求を可能な限り多く満たすような行動を選択し実行する必要があります。
- 1.3.3. あるカードの効果によりプレイヤーがなんらかの行動を行うよう指示された場合に、同時にその行動を禁止する効果が発生している場合、常に禁止する効果が優先されます。
- 1.3.4. 複数のプレイヤーが同時になんらかの選択を行うよう求められた場合、ターンプレイヤーから先に選択を行います。非ターンプレイヤーは、ターンプレイヤーの選択の内容を知ってから自分の選択を行います。
 - 1.3.4.1. 非公開領域のカードを同時に選択する場合、ターンプレイヤーがカードの内容を公開しないまま必要な枚数を選択し、その後非ターンプレイヤーが必要な枚数を選択します。選択したカードを公開する場合は、この後に行います。
- 1.3.5. プレイヤーがカードやルールによりなんらかの数を選ぶ場合、特に指定がない限り、0 以上の整数を選ぶ必要があります。1 未満の端数を含む数や負の数は選ばれません。
 - 1.3.5.1. カードやルールにより「～まで」のように上限の数が定められている場合、特に下限の数の指定がない限り 0 を選ぶことができます。

2. カードの情報



- ① カード名
- ② クラス
- ③ 種類
- ④ タイプ
- ⑤ コスト
- ⑥ テキスト
- ⑦ 攻撃力
- ⑧ 体力
- ⑨ トークン情報
- ⑩ イラスト
- ⑪ フレーバー
- ⑫ レアリティ
- ⑬ 付帯条項
- ⑭ コラボ名
- ⑮ タイトル

2.1. カード名

- 2.1.1. このカードが持つ固有の名称です。
- 2.1.2. ルールやテキストで『(名称)』という表記がある場合、それは文脈に従い、そのカード名がその(名称)であるカード、またはその(名称)をカード名の一部に含むカードを意味します。

2.2. クラス



- 2.2.1. このカードが属するクラスです。
- 2.2.2. クラスはアイコンで表記されます。

 ニュートラル	 エルフ	 ロイヤル	 ウィッチ
	 ドラゴン	 ナイトメア	 ビショップ

- 2.2.3. クラスはデッキ構築やカードにより参照されることがあります。

2.3. 種類

- 2.3.1. このカードの種類を示す情報です。
- 2.3.2. 種類は、‘リーダー’、‘フォロワー’、‘アミュレット’、‘スペル’のいずれかです。
 - 2.3.2.1. リーダーはカード上では‘Leader’と表記されます。
 - 2.3.2.2. フォロワーはカード上では‘Follower’と表記されます。
 - 2.3.2.3. アミュレットはカード上では‘Amulet’と表記されます。
 - 2.3.2.4. スペルはカード上では‘Spell’と表記されます。
- 2.3.3. 一部のカードは特殊な種類を持ちます。
 - 2.3.3.1. 特殊な種類‘エボルヴ’はカード上では‘EVOLVE’と表記されます。

- 2.3.4. ルールや能力や効果が単に種類の名称のみを参照する場合、それはその種類を持つカードを参照します。
- 2.4. タイプ
- 2.4.1. このカードが持つ特徴を示す語です。
- 2.4.2. タイプはルール上の意味を持ちませんが、他のカードにより参照されることがあります。
- 2.5. コスト
- 2.5.1. このカードをプレイする際に支払う必要のある PP の数です(10.4.3)。
- 2.6. カードテキスト
- 2.6.1. このカードが持つ固有の処理を示す情報です。
- 2.6.2. テキストの中に、() (丸括弧) で囲まれた、能力を詳しく説明したものが存在することがあります。これは注釈文と呼ばれるものです。注釈文はテキストの一部ですが、あくまで能力の解説を目的とした意味を持つだけで、ゲームには影響しません。
- 2.7. 攻撃力
- 2.7.1. このカードが攻撃した際に与えるダメージの基準となる値です。
- 2.7.1.1. テキストでは、‘攻撃力’はのアイコンで示されることがあります。
- 2.8. 体力
- 2.8.1. このカードをダメージにより破壊するために与える必要のあるダメージ数です。
- 2.8.1.1. テキストでは、‘体力’はのアイコンで示されることがあります。
- 2.8.2. フォロワーやリーダーがダメージを受けた場合、そのカードの体力の値が減少します(5.13.1)。
- 2.8.3. リーダーには表記はありませんが、リーダーも体力を持ちます。
- 2.8.3.1. 特に表記がない限り、リーダーの体力は 20 です。
- 2.9. トークン情報
- 2.9.1. このカードの効果により参照されるトークンの情報です。
- 2.9.2. これはプレイヤーがトークンの情報を参照する目的で表記されており、ルール上は意味を持ちません。
- 2.10. イラスト
- 2.10.1. このカードの内容をイメージしたイラストです。
- 2.10.2. イラストは、ゲーム上は特に意味を持ちません。
- 2.11. フレーバー
- 2.11.1. このカードの内容をイメージした文章です。フレーバーは、カード名の上の線で区切られた部分に表記されています。
- 2.11.2. フレーバーは、ゲーム上は特に意味を持ちません。
- 2.12. レアリティ
- 2.12.1. このカードの稀少度を意味します。
- 2.12.2. レアリティは、ゲーム上は特に意味を持ちません。
- 2.13. 付帯条項
- 2.13.1. このカードのコレクター番号、タイトル、カードの著作権表記等、これまでに示された内容以外の表記をまとめて‘付帯条項’と呼びます。
- 2.13.2. タイトルはデッキ構築の際に参照されることがあります。
- 2.13.3. 付帯条項は、タイトルを除きゲーム上は特に意味を持ちません。
- 2.14. コラボ名
- 2.14.1. 一部のカードは、通常のカード名に加えて別名であるコラボ名を持ちます。
- 2.14.2. 能力や効果がいずれかのカードのコラボ名を参照する場合、それはそのコラボ名を持つカードのカード名を参照します。
3. プレイヤーに関する情報
- 3.1. オーナーとマスター
- 3.1.1. オーナーとは、カードの物理的な所有者を指します。あるカードのオーナーとは、そのカードをデッキに入れてゲームを開始したプレイヤーを指します。ゲームが終了した段階で、各プレイヤーは自分がオーナーであるカードをすべて取り戻します。
- 3.1.2. マスターとは、カードや能力や効果等を現在使用しているプレイヤーを意味します。いずれかの領域に置かれているカードのマスターとは、その領域が属しているプレイヤーを指します。
- 3.1.2.1. 永続能力のマスターとは、その能力を有するカードやその能力を発生した効果のマスターを指します。
- 3.1.2.2. 起動能力のマスターとは、それをプレイしたプレイヤーを指します。
- 3.1.2.3. 自動能力のマスターとは、その能力を有するカードやその能力を発生した効果のマスターを指します。
- 3.1.2.4. 効果のマスターとは、その効果を発生した能力のマスターを指します。
- 3.1.2.4.1. ある効果により特にプレイヤーが指定されずになんらかの行動を行うよう指示されている場合、その効果のマスターがその指示を実行します。
- 3.2. PP と EP
- 3.2.1. PP(プレイポイント)とPP 最大値とEP(エボルヴポイント)は、それぞれのプレイヤーが持つ数値情報です。
- 3.2.2. PP は、プレイヤーがカードをプレイしたり進化を行ったりするためのコストとして消費する数値です(10.4.3)。
- 3.2.3. PP 最大値は、プレイヤーがターンの最初に受け取る PP の値です。
- 3.2.4. PP と PP 最大値には上限があります。ゲーム中に PP や PP 最大値がこの上限を超える場合、それはその超えた値ではなく上限の値になります。
- 3.2.4.1. PP と PP 最大値の上限は 10 です。
- 3.2.5. EP は、プレイヤーが進化能力(12.2)をプレイする際に、PP の代わりに消費することができる数値です(12.2.2)。

4. 領域

4.1. 領域の基本

- 4.1.1. 領域は、特に指定がない限り、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。
- 4.1.2. 領域によっては、そこに置かれているカードの内容や情報をすべてのプレイヤーが見ることができる領域とできない領域が存在します。カードの内容を見ることができる領域を‘公開領域’、できない領域を‘非公開領域’と呼びます。
 - 4.1.2.1. 領域が公開であるか非公開であるかにかかわらず、それぞれの領域にあるカードの枚数は、すべてのプレイヤーがいつでも確認することができます。
 - 4.1.2.2. 非公開領域においては、その領域のカードがなんらかの効果によりすべてのプレイヤーに対して公開されているのでないかぎり、その領域に特定の条件を満たすカードが存在することは保証されません。その領域が公開されているプレイヤーは、その条件を満たすカードがあっても、そのようなカードが存在しないものとして扱うことができます。
- 4.1.3. 領域によっては、そこに置かれているカードの順番が管理されます。順番が管理される場合、カードの順番はカードを重ねることによる上下関係により管理します。順番が管理される領域においては、プレイヤーは特に指示がない限り、その順番を変更できません。
- 4.1.4. カードが領域間の移動を行う場合、特に指示がないかぎり、それは新しい領域における新しいカードであるとみなされます。特に指定がないかぎり、前の領域で適用されていた効果がそのまま適用されることはありません。
- 4.1.5. 複数のカードをある領域に同時に置く場合、特に指定がない限り、新しい領域に置く順番は、その領域が属するプレイヤーが決定します。
 - 4.1.5.1. 公開領域から非公開領域に複数のカードを同時に置く段階で、それらのカードを置く順番をカードのマスターが決定できる場合、マスター以外のプレイヤーはそれらのカードを置く順番を知ることができません。
- 4.1.6. あるカードが、属するプレイヤーが指定されていない領域に移動することを指示されている場合、特に指定がない限り、そのカードのオーナーに属する指定領域に移動します。

4.2. カードの配置状態

- 4.2.1. 一部の領域において、カードの配置状態が指定される場合があります。配置状態には、向きを示す状態と、表示面を示す状態があります。
- 4.2.2. 向きを示す状態は、‘スタンド状態’、‘アクト状態’のいずれかです。あるカードの向きを示す状態はこのうち1つのみを持ち、同時に複数の状態を持つたり、どの状態も持たなかったりすることはありません。
 - 4.2.2.1. スタンド状態のカードは、そのカードのマスターから見て縦向き正位置になるように置きます。

4.2.2.2. アクト状態のカードは、そのカードのマスターから見て横向きになるように置きます。‘

4.2.2.3. 配置状態が指定される領域にカードを置く場合、特に指定がない限りスタンド状態で置きます。

4.2.3. 表示面を示す状態は、‘表向き’、‘裏向き’、のいずれかです。あるカードの表示面を示す状態はこのうち1つのみを持ち、同時に複数の状態を持つたり、どの状態も持たなかったりすることはありません。

4.2.3.1. 表向き状態のカードは、そのカードの情報が見えるように置きます。

4.2.3.2. 裏向き状態のカードは、そのカードの情報が見えないように置きます。

4.2.3.3. 原則として、公開領域にカードを置く場合は表向きに、非公開領域にカードを置く場合は裏向きで置きます。

4.3. リーダーエリア

- 4.3.1. 各プレイヤーがリーダーを置く領域です。
- 4.3.2. リーダーエリアは公開領域で、カードの順番は管理されません。
- 4.3.3. ルールや能力や効果が領域を指定せずに単に‘リーダー’を参照する場合、それはリーダーエリアにあるリーダーを参照します。

4.4. 場

- 4.4.1. 各プレイヤーがフォロワーやアミュレットを置く領域です。
- 4.4.2. 場は公開領域で、カードの順番は管理されず、配置状態を持ちます。
- 4.4.3. ルールや能力や効果が領域を指定せずに単に‘フォロワー’や‘アミュレット’や‘カード’を参照する場合、それは場にあるフォロワーやアミュレットやカードを参照します。
- 4.4.4. 場にはプレイヤー毎に上限の数が指定されていて、ゲーム中に参照されることがあります。
 - 4.4.4.1. ゲームの開始時点での各プレイヤーの場の上限は5枚です。
 - 4.4.4.2. 場にカードを移動または作成する処理において、その結果場のカードの枚数が上限を超える場合、その移動または作成するカードの中から、その場の上限からその場にあるカードの枚数を引いた数のカードを選択し、それらのカードのみを移動または作成します。それ以外のカードは移動せず作成されません。

4.5. デッキ置き場

- 4.5.1. 各プレイヤーがゲーム開始時に自分のメインデッキ(6.1.1.2)を置く領域です。
- 4.5.2. デッキ置き場は非公開領域で、カードの順番が管理されます。プレイヤーは効果やルールによる指示がある場合にのみ、デッキ置き場のカードの順番を変更したり、そのカードの情報を知ったりすることができます。
- 4.5.3. ルールや能力や効果が単に‘デッキ’を参照する場合、それはデッキ置き場のカードを参照します。

4.6. エボルヴデッキ置き場

- 4.6.1. 各プレイヤーがゲーム開始時に自分のエボルヴデッキ(6.1.1.3)を置く領域です。

- 4.6.2. エボルヴデッキ置き場は非公開領域ですが、自分のエボルヴデッキ置き場のカードは自分のみが自由に見ることができます。他のプレイヤーのエボルヴデッキ置き場のカードの内容を見ることはできません。エボルヴデッキ置き場のカードの順番は管理されません。
- 4.6.3. エボルヴデッキ置き場にカードを表向きで置くことがあります。その場合、特にこの領域の表向きのカードを参照することが示されていない限り、このカードはエボルヴデッキ内にあるカードとはみなされません。
- 4.7. 手札
- 4.7.1. 各プレイヤーが未使用のカードを相手に見せずに置く領域です。
- 4.7.2. 手札は非公開領域ですが、自分の手札のカードは自分のみが自由に確認することができます。他のプレイヤーの手札のカードの内容を確認することはできません。手札のカードの順番は管理されません。
- 4.7.3. 手札にはプレイヤー毎に上限の数が指定されていて、ゲーム中に参照されることがあります。
- 4.7.3.1. ゲームの開始時点での各プレイヤーの手札の上限は7枚です。
- 4.8. EX エリア
- 4.8.1. 各プレイヤーが未使用のカードを相手に公開して置く領域です。
- 4.8.2. EX エリアは公開領域です。EX エリアのカードの順番は管理されません。
- 4.8.3. EX エリアにはプレイヤー毎に上限の数が指定されていて、ゲーム中に参照されることがあります。
- 4.8.3.1. ゲームの開始時点での各プレイヤーのEX エリアの上限は5枚です。
- 4.8.3.2. EX エリアにカードを移動または作成する処理において、その結果EX エリアのカードの枚数が上限を超える場合、その移動または作成するカードの中から、そのEX エリアの上限からそのEX エリアにあるカードの枚数を引いた数のカードを選択し、それらのカードのみを移動または作成します。それ以外のカードは移動または作成しません。
- 4.8.3.3. EX エリアのカードになんらかの効果が適用されている状態で、そのカードがEX エリアから直接場に出る場合、場に置かれたカードにも同じ効果が適用されます。
- 4.9. 墓場
- 4.9.1. 各プレイヤーの使用済みのカードを置く領域です。
- 4.9.2. 墓場は公開領域です。この領域のカードは表向きで置き、いずれのプレイヤーも自由に内容を見ることができます。墓場のカードの順番は管理されません。
- 4.10. 消滅領域
- 4.10.1. 各プレイヤーの消滅したカードを置く領域です。
- 4.10.2. 消滅領域は原則として公開領域で、この領域のカードは表示面の状態を持ちます。特に指示がない限り、消滅したカードは表向きで置きます。消滅領域のカードの順番は管理されません。
- 4.11. 解決領域
- 4.11.1. ゲームの進行中に、カードや能力を一時的に置く領域です。解決領域は両プレイヤーが共有して使用する領域が1つだけ存在します。
- 4.11.2. 解決領域は公開領域で、カードの順番が管理されます。この領域にカードを置く場合、これまでに置かれているカードの上に置きます。
- 4.12. 進化領域
- 4.12.1. 各プレイヤーが進化(5.15.1)に使用したエボルヴカードを置く領域です。
- 4.12.2. 進化領域は公開領域で、カードの順番は管理されません。
- 4.13. 出走領域
- 4.13.1. 各プレイヤーが食事(14.2.1)に使用した『にんじん』を置く領域です。
- 4.13.2. 出走領域は公開領域で、カードの順番は管理されません。
5. 特定表記
- 5.1. 概要
- 5.1.1. 特定表記とは、このゲームを行う際に特別な意味を持つ行動の指示または状態、またはテキスト上の表記を意味します。
- 5.2. PP
- 5.2.1. **テキスト中に緑色の丸●で表記されるものは、その表記の値のPP(3.2.2)を意味します。**
- 5.2.1.1. **表記が数値である場合、その数値に等しい値のPPを意味します。**
- 5.2.1.2. **表記が数でなくXである場合、そのXの値がそのテキスト内で定義されることを意味します。**
- 5.2.1.2.1. **Xの値がテキスト内でプレイヤーの意図を問わずに特定の値として決定される場合、Xの値はその値となります。**
- 5.2.1.2.2. **Xの値がプレイヤーの意図を問わずに特定の値として決定されるものでない場合、Xの値はそのカードや能力のプレイ時に決定します(10.6.2.2.2)。**
- 5.3. スタンドする/アクトする
- 5.3.1. カードを‘スタンドする’または‘アクトする’指示がある場合、指定されたカードの向きをその指示に応じて、スタンド状態かアクト状態にします。
- 5.4. 置く/出す
- 5.4.1. カードを指定領域に‘置く’あるいは‘出す’指示がある場合、そのカードをその領域に移動します。
- 5.4.2. ‘『(トークン名称)』(数値)枚を(領域)に置く’指示がある場合、その名称のトークンを自分の指定の領域に指定数作成します(9.1.2)。
- 5.4.2.1. ‘『(トークン名称)』を(指定数)出す’指示は‘『(トークン名称)』を自分の場に置く’を意味します。
- 5.4.3. カードが‘(領域)から場に出る’ことを参照する場合、それはそのカードがその領域から直接場に出ること、およびそのカードがその領域からプレイされた後解決領域で解決されて場に出ることの両方を参

照します。同様に、カードが‘(領域)以外から場に出る’ことを参照する場合、それはそのカードがその領域でも解決領域でもない領域から直接場に出ること、およびそのカードがその領域以外の領域からプレイされた後解決領域で解決されて場に出ることの両方を参照します。

5.5. 破壊する

5.5.1. 場のカードを‘破壊する’指示がある場合、そのカードをオーナーの墓場に移動します。

5.6. 消滅する

5.6.1. カードを‘消滅する’指示がある場合、そのカードをオーナーの消滅領域に移動します。

5.7. 探す

5.7.1. デッキから特定条件のカードを‘探す’指示がある場合、デッキの内容を自分のみが確認し、該当するカードを見つけます。

5.7.1.1. 特定条件が枚数のみの場合、その枚数のカードを見つける義務があります。見つけないことは選択できません。

5.7.1.2. 特定条件に枚数以外の条件がある場合、それを見つけた後に、そのカードが条件を満たすことを相手に示します。

5.7.2. デッキからカードを探し、その見つけたカードを指定の領域に移動した、またはカードを見つけなかった後、そのデッキをシャッフルします。

5.8. シャッフルする

5.8.1. デッキを‘シャッフルする’指示がある場合、そのデッキ置き場が属するプレイヤーは、そのデッキ置き場にあるカードの順番を無作為に変更します。

5.8.1.1. デッキ置き場が0枚または1枚の状態のときにそのデッキ置き場をシャッフルする指示がある場合、そこにあるカードの順番は変更されませんが、シャッフルは行われたものとして扱います。

5.9. 引く

5.9.1. カードを‘1枚引く’指示がある場合、指定プレイヤーのデッキ置き場の一番上のカードを、指定プレイヤーの手札に移動します。

5.9.1.1. この指示の実行の際に、そのプレイヤーのデッキ置き場にカードがない場合、そのプレイヤーは次のルール処理でゲームに敗北します(11.2.2)。

5.9.2. カードを‘N枚引く’指示がある場合、指定プレイヤーはカードを1枚引く行動をN回繰り返します。

5.9.3. カードを‘N枚まで引く’指示がある場合、指定プレイヤーは以下を実行します。

5.9.3.1. 指定プレイヤーはこの指示を終了することができます。

5.9.3.2. 指定プレイヤーはカードを1枚引きます。

5.9.3.3. この指示により5.9.3.2を実行した回数がN回に達していた場合、この指示を終了します。そうでない場合、5.9.3.1に戻ります。

5.10. 上から見る

5.10.1. ‘デッキを上からN枚見る’指示がある場合、指定プレイヤーはそのデッキ置き場の一番上からN枚の情報を知ることができます。

5.10.2. ‘デッキを上からN枚まで見る’指示がある場合、以下を実行します。

5.10.2.1. 枚数として1を指定します。

5.10.2.2. 指定プレイヤーはこの指示を終了することができます。

5.10.2.3. 指定プレイヤーは、デッキ置き場の一番上から指定枚数枚目のカードの情報を知ることができます。

5.10.2.4. この指示により5.10.2.3を実行した回数がN回に達していた場合、この指示を終了します。そうでない場合、枚数を1増やして5.10.2.2に戻ります。

5.11. 捨てる

5.11.1. カードを‘捨てる’指示がある場合、指定のプレイヤーは自分の手札のカードを指定枚数選択し、それを自分の墓場に移動します。

5.12. 入れ替える

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

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

5.13. ダメージ

5.13.1. フォロワーやリーダーに‘(数値)ダメージ’または‘(数値)ダメージを与える’指示がある場合、そのフォロワーやリーダーの体力を(数値)に等しい値減少させます。

5.13.1.1. これにより、体力は負の値になることがあります。

5.13.2. テキストが‘攻撃ダメージ’を参照する場合、攻撃フォロワーが8.4.9により攻撃目標に与えるダメージを参照します。

5.13.3. テキストが‘交戦ダメージ’を参照する場合、交戦状態(8.4.5.1)である状況で、攻撃フォロワーと攻撃目標が8.4.9により互いに与えるダメージを参照します。

5.13.4. テキストが‘能力ダメージ’や‘能力によるダメージ’を参照する場合、8.4.9により与えられるダメージを除くあらゆるダメージを参照します。

5.14. (PPを)回復する

5.14.1. あるプレイヤーのPPをある値‘回復する’指示がある場合、そのプレイヤーの現在のPPにその値を加算します。

5.14.1.1. これによりそのプレイヤーのPPがそのプレイヤーのPP最大値を超える場合、そのPPはPPにその値を加算するのではなくそのPPをそのPP最大値にします。

5.15. 進化する

5.15.1. あるフォロワーを‘進化する’指示がある場合、そのフォロワーのマスターのエボルヴデッキ置き場の

カードのうち1枚を指定し、そのカードをそのマスターの進化領域に置いた上で、それをその場のフォロワーに関連付けます。

5.15.1.1. この‘進化する’処理が進化能力(12.2)によるものである場合、そのコストとして公開したカードを指定するカードとします。そうでない場合、エボルヴデッキ置き場の裏向きのカードの中から進化するフォロワーと同名のカードを1枚選択し、それを公開して指定します。

5.15.1.2. この処理を実行することにより、このフォロワーが‘進化した’事象が発生します。

5.15.1.3. ゲーム上はこの関連付けは、元のフォロワーに進化領域のフォロワーを重ねることで示します。

5.15.2. これ以降、場のフォロワーに進化領域のカードが関連付けられている間、そのフォロワーのカードの情報は、コストを除きその進化領域のカードの情報を持つものとして扱います(10.9.1.1.1)。

5.15.3. フォロワーが進化した場合においても、そのフォロワーは引き続きそれ以前と同一のフォロワーであるとみなされます。そのカードのスタンド/アクト状態は変わらず、それに適用されていた効果も引き続き適用され続けます。それがダメージ等により元の体力から失った体力は、進化後も同じ値が失われています。

5.15.4. 場のフォロワーが場以外に移動する場合、その移動直後にそのカードに関連付けられている進化領域とのカードとの関連付けを失います。

5.16. 変身する

5.16.1. あるカードを『(トークン名)』に変身する’指示がある場合、そのカードを消滅し、新たにその領域に(トークン名)のトークンを、消滅したカードの枚数と同じ数作成します。

5.17. チョイスする

5.17.1. テキストに‘チョイスする’指示がある場合、その後の選択肢からそのチョイスで指定された個数の選択肢を選択し、その内容を実行します。

5.17.1.1. 選択肢は‘【(数値)】(テキスト)’という形で表記され、次の数値表記の直前まで、またはその能力のテキストの最後までがその数値に対応する選択肢です。

5.17.1.2. この処理によりある選択肢を選択した場合、その処理においてはそれ以外の選択肢は存在しないものとして扱います。

5.17.2. ‘(数値)までチョイスする’指示がある場合、1以上(数値)までの値を選択し、その個数の選択肢を選択して実行します。

5.17.3. チョイスの選択肢を選ぶ処理は、プレイのための前提となる選択肢(10.6.2.2)です。そのため、チョイスによる選択はプレイの段階で行う義務がありません。

5.18. ランダム

5.18.1. テキストに‘(カード群または領域)をランダムに(数値)枚’という表記がある場合、そのカード群またはその領域内のすべてのカードの中からなんらか

の手段により無作為に選択した(数値)枚のカードを参照します。

5.19. サイコロをふる

5.19.1. テキストに‘サイコロをふる’指示がある場合、一般的な6面ダイスを1個ふり、その出た目を基準として、以降の処理を実行します。

5.20. 公開する

5.20.1. カードを‘公開する’指示がある場合、そのカードを現在の領域にある状態で、その情報をすべてのプレイヤーに見えるようにします。

5.20.1.1. これにより公開されたカードが非公開領域にある場合、そのカードが他の非公開領域または同じ非公開領域の他の位置に移動するか、そのカードを公開させた処理を含む効果の解決が終了した時点で、そのカードは非公開に戻ります。

5.21. 奪う

5.21.1. 相手の場のカードを‘奪う’指示がある場合、そのカードを自分の場に移動します。移動した場合、そのカードのマスターは自分になります。

5.21.1.1. カードのマスターが変更された場合でも、カードのオーナーは変更されません。

5.21.2. 奪ったカードは新たに場に出たカードでは無く、それまでそのカードが持っていた情報や状態をすべて引き続き持ちます。

5.21.3. 奪ったカードが場以外の領域に移動する場合、そのカードのオーナーの領域に移動します。

5.22. バトルに勝利する/敗北する

5.22.1. **指定されたプレイヤーが効果により‘バトルに勝利する’指示がある場合、そのプレイヤーを除くすべてのプレイヤーはこのゲームに敗北します。**

6. ゲームの準備

6.1. カードの準備

6.1.1. 各プレイヤーは、ゲームの開始前に自身のカードによるリーダーカードとメインデッキとエボルヴデッキを用意します。

6.1.1.1. リーダーカードは1枚のみ用意します。

6.1.1.2. メインデッキは40枚以上50枚以下のカードで構成します。メインデッキ内にはリーダーカードや特殊な種類がエボルヴやトークンであるカードは入れられません。

6.1.1.3. エボルヴデッキは0枚以上10枚以下のカードで構成します。エボルヴデッキ内には特殊な種類がエボルヴであるカードのみが入れられます。

6.1.1.4. 同一のカード名のカードは、メインデッキとエボルヴデッキにそれぞれ3枚ずつ(計6枚)まで入れることができます。

6.1.1.5. リーダーカードやメインデッキやエボルヴデッキのカードは、クラスまたはタイトルの少なくともいずれか一方を基準とする必要があります。

6.1.1.5.1. クラスを基準とする場合、メインデッキとエボルヴデッキの各カードのクラスは、すべ

でリーダーカードと同一のクラスかニュートラルである必要があります。

6.1.1.5.2. タイトルを基準とする場合、リーダーカード、およびメインデッキとエボルヴデッキの各カードのタイトルは、すべてタイトルが存在し、かつすべて同一のタイトルである必要があります。

6.1.2. デッキの構築条件に関する永続能力は、上記のデッキ構築条件を置換する置換効果として適用されます。ゲームの開始以降はその能力は無効(10.3.2)になります。

6.2. ゲーム前の手順

6.2.1. ゲームの開始前に、各プレイヤーは以下の手順を実行します。

6.2.1.1. このゲームで使用する自身のリーダーカードとメインデッキとエボルヴデッキを提示します。

6.2.1.1.1. エボルヴデッキのカードが0枚である場合は、エボルヴデッキがないことを提示します。

6.2.1.2. 各プレイヤーはリーダーカードをリーダーエリアに置きます。

6.2.1.3. リーダーカードがクラスとタイトルを両方とも持つ場合、現在のデッキがクラスとタイトルのどちらを基準としているのか(6.1.1.5)を宣言します。

6.2.1.4. 各プレイヤーはメインデッキを自身のデッキ置き場に置き、それをシャッフルします。

6.2.1.5. エボルヴデッキのある各プレイヤーはエボルヴデッキをエボルヴデッキ置き場に置きます。

6.2.1.6. 無作為にいずれか1人のプレイヤーを決定し、そのプレイヤーは自分が先攻か後攻かを選択します。

6.2.1.7. 各プレイヤーは自分のデッキの一番上から4枚のカードを自分の手札に移動します。

6.2.1.8. 先攻プレイヤーから順に各プレイヤーは、望むのであれば自分の手札のカードを任意の順で自分のメインデッキの一番下に移動し、自分のデッキの一番上から4枚のカードを自分の手札に移動することができます。これは各プレイヤーが1回ずつのみ実行できます。

6.2.1.9. 各プレイヤーのPPとPP最大値を0にします。

6.2.1.10. 先攻プレイヤーのEPを0に、後攻プレイヤーのEPを3にします。

6.2.1.11. 各リーダーの体力を20にします。

6.2.1.12. 先攻プレイヤーをターンプレイヤーとして、ゲームを開始します。

7. ゲームの進行

7.1. 概要

7.1.1. ゲームは‘ターン’と呼ばれる手順を繰り返すことで進められます。あるターン中は、いずれかのプレイヤーがターンプレイヤーとなり、そうでないプレイヤーは非ターンプレイヤーとなります。

7.1.2. ターンプレイヤーは、7.2から7.4で示された順に従って各フェイズを実行します。

7.2. スタートフェイズ

7.2.1. ターンプレイヤーは、自身のPP最大値が10未満である場合はPP最大値を+1します。

7.2.2. ターンプレイヤーは、自身のPPを自身のPP最大値に等しい値にします。

7.2.3. ターンプレイヤーは、自身の場にあるカードをすべてスタンドします。

7.2.4. ターンプレイヤーは、カードを1枚引きます。

7.2.4.1. 先攻プレイヤーは、自身の最初のターンではカードを引けません。

7.2.5. チェックタイミングが発生します。このチェックタイミングで行うべき処理がすべて終了したら、メインフェイズに進みます。

7.3. メインフェイズ

7.3.1. ‘自分のメインフェイズが来たとき’の誘発条件が発生します。

7.3.2. チェックタイミングが発生します。

7.3.3. ターンプレイヤーは以下のいずれかを実行します。

* 手札かEXエリアのカードを1枚プレイする

(8.2)。

* 自分がマスターであるカードの起動能力を1つプレイする(8.3)。

* 自分がマスターであるフォロワー1体による攻撃を行う(8.4)。

* メインフェイズを終了する。

7.3.4. 7.3.3でメインフェイズの終了を選択した場合、エンドフェイズに進みます。それ以外を選択した場合、チェックタイミングが発生し、その後再び7.3.3に戻ります。

7.4. エンドフェイズ

7.4.1. ‘エンドフェイズが来たとき’で示されている誘発条件が発生します。

7.4.2. チェックタイミングが発生します。

7.4.3. ターンプレイヤーは、自分のフォロワーのうち【守護】を持っているものを望む数選択し、それらをアクトします。

7.4.4. 非ターンプレイヤーは、以下のいずれかを実行します。

* 手札かEXエリアの【クイック】を持つカードを1枚プレイする(10.6)。

* 【クイック】を持つ起動能力を1つプレイする。

* 何もしない。

7.4.5. 7.4.4でカードまたは能力をプレイした場合、チェックタイミングが発生し、その後再び7.4.4に戻ります。

7.4.6. ターンプレイヤーは、自身の手札のカードの枚数が手札の上限を超えている場合、超過分の枚数に等しい枚数のカードを捨てます。これによりカードを捨てた場合、その後チェックタイミングが発生し、再び7.4.6に戻ります。

7.4.7. すべての‘ターンの終わりまで’を期限とする効果や‘そのターン中’期限とする効果が取り除かれます。

7.4.8. このターンを終えます。その後、このターンの非ターンプレイヤーをターンプレイヤーとして新たなターンを開始します。

8. メインフェイズに実行できる処理

8.1. 概要

- 8.1.1. 以下はターンプレイヤーが自分のメインフェイズ中に行うことができる処理の詳細です。
- 8.1.2. 原則として、各項目の指定の内容を一部でも実行できない場合、その処理の実行は選択できません。

8.2. 手札か EX エリアのカードのプレイ

- 8.2.1. ターンプレイヤーは自分の手札か EX エリアにあるカードを 1 枚指定し、そのカードのコストの値と同じ値の PP をコストとして支払うことでプレイすることができます(10.6)。

8.3. 起動能力のプレイ

- 8.3.1. ターンプレイヤーは自分がマスターであるフォロワーかアミュレットの起動能力を 1 つ指定し、それをプレイすることができます(10.6)。
- 8.3.2. これによりいずれかの進化能力(12.2)や食事能力(14.2.2)を指定することは、これらをすべて合わせて 1 ターンに 1 回のみ実行できます。

8.4. フォロワーによる攻撃

- 8.4.1. ターンプレイヤーは自分がマスターであるフォロワーで、相手のフォロワーやリーダーを攻撃することができます。その場合、以下の手順に従います。
- 8.4.2. 攻撃フォロワーとして、自分がマスターであるスタン状態のフォロワーを 1 体選択します。
 - 8.4.2.1. 攻撃フォロワーとして選択できるのは、以下のいずれかです。
 - * このターンの最初から連続して自分がマスターであるフォロワー(このターンに進化したものを含む)
 - * このターンに進化したフォロワー
- 8.4.3. 攻撃目標を選択します。
 - 8.4.3.1. 攻撃目標として選択できるのは、以下のいずれかです。
 - * 非ターンプレイヤーがマスターであるアクト状態のフォロワー 1 体
 - * 攻撃フォロワーがこのターンの最初から連続して自分がマスターである場合、非ターンプレイヤーのリーダー
 - 8.4.3.2. なんらかの理由で攻撃目標を選択できない場合、このフォロワーによる攻撃は不正となり、ゲームはフォロワーによる攻撃を選択する前まで戻されます。
- 8.4.4. 攻撃フォロワーをアクトします。
- 8.4.5. 攻撃フォロワーが‘攻撃した’事象が発生します。
 - 8.4.5.1. 攻撃目標がフォロワーである場合、これ以降、攻撃フォロワーと攻撃目標の両方が場にある限り、‘交戦’状態であるとみなします。
- 8.4.6. チェックタイミングが発生します。
- 8.4.7. 非ターンプレイヤーは、以下のいずれかを実行します。
 - * 手札か EX エリアの【クイック】を持つカードを 1 枚プレイする(10.6)。
 - * 【クイック】を持つ起動能力を 1 つプレイする。
 - * 何もしない。
- 8.4.8. 8.4.7 でカードまたは能力をプレイした場合、チェックタイミングが発生し、その後再び 8.4.7 に戻ります。

- 8.4.9. この時点で攻撃フォロワーが場に存在する場合、攻撃フォロワーはその攻撃力に等しいダメージを攻撃目標に与えます。
 - 8.4.9.1. 攻撃目標がフォロワーである場合、攻撃フォロワーが上記ダメージを与えるのと同時に、攻撃目標はその攻撃力に等しいダメージを攻撃フォロワーに与えます。
 - 8.4.9.2. この時点で攻撃フォロワーと攻撃目標が交戦状態である場合、攻撃フォロワーと攻撃目標が互いに‘交戦した’事象が発生します。
- 8.4.10. チェックタイミングが発生します。
- 8.4.11. これによりこの攻撃が終了し、攻撃フォロワーと攻撃目標が交戦状態である場合、交戦状態が終了します。

9. 特殊なカード類に関する処理

9.1. トークン


- 9.1.1. ゲーム中、いずれかの領域にカードと同様の扱いをする‘トークン’が作成されることがあります。
 - 9.1.1.1. トークンはカードではありませんが、カードと同様に扱い、それが存在する領域でのカードの枚数に数え、カードに適用される効果の適用を受けます。
- 9.1.2. ある領域にトークンを‘作成する’とは、その領域に指定のトークンが存在する状態にすることを意味します。
 - 9.1.2.1. 作成されたトークンのオーナーやマスターは、そのトークンが作成された領域が属するプレイヤーです。
 - 9.1.2.2. トークンをある領域に作成した場合、そのトークンはその領域に置いたものとみなされます。
 - 9.1.2.3. そのトークンがどのような情報を持つかは、そのトークンのカード名により決定します。情報の詳細は巻末の付録を参照してください。
- 9.1.3. あるトークンを‘消去する’とは、そのトークンを現在ある領域から取り除き、そこに存在しない状態にすることを意味します。
 - 9.1.3.1. トークンがある領域で消去された場合、その領域を離れたものとみなされます。
- 9.1.4. トークンは存在できる領域が制限されます。
 - 9.1.4.1. 種類がフォロワーやアミュレットであるトークンは、EX エリアか場か解決領域でのみ存在できます。
 - 9.1.4.2. 種類がスペルであるトークンは、EX エリアか解決領域でのみ存在できます。
 - 9.1.4.3. あるトークンが存在できる領域以外の領域に移動した場合、その移動を行った直後に、その領域で消去されます。この処理はチェックタイミングを待たず、なんらかの効果の途中で移動を行った場合は、その移動の続きを行うよりも前に実行されます。
- 9.1.5. ゲーム中でトークンを使用する場合、両プレイヤーの合意の上で、両プレイヤーが明示的に理解でき、他の通常のカードとは区別できるカード状のものを使用してください。

10. カードや能力のプレイと解決

10.1. 能力の種別

10.1.1. 能力は、起動能力、自動能力、永続能力、スペル能力の4種類に分けられます。

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

10.1.1.1.1. 起動能力は、カード上では「 (コスト): (効果)」と表記されています。(コスト)部分がプレイするためのコストで、それに続くテキストが、その起動能力を解決することで発生する効果を指します。

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

10.1.1.2.1. 自動能力は、カード上では原則として「(条件)とき、(効果)」と表記されています。

10.1.1.2.1.1. この表記における(条件)で示された事象を‘誘発条件’と言い、自動能力の誘発条件が満たされていることを、「(その自動能力が)誘発している」と言います。

10.1.1.2.2. 自動能力の一部は、「(条件)とき、(コスト): (効果)」と表記されています。この場合、この自動能力をプレイするためには(コスト)で示されたコストの支払いが必要です。

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

10.1.1.3.1. 起動能力や自動能力の表記に該当しない能力は、原則として永続能力です。

10.1.1.4. スペル能力とは、スペルカード自身のテキストです。

10.2. 効果の種別

10.2.1. 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。

10.2.1.1. 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。

10.2.1.2. 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」であるものを含みます)、その効果が有効であるものを指します。

10.2.1.3. 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。

10.2.1.3.1. 能力に「(行動 A)する代わりに(行動 B)する」と表記されている場合、その能力により発生する効果は置換効果です。

10.2.1.3.2. 与えるまたは受けるダメージの点数を増減する効果は置換効果です。

10.2.1.3.3. カードや能力を‘プレイする際’の処理を変更する効果は置換効果です。

10.3. 有効な能力と無効な能力

10.3.1. 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。

10.3.2. 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。

10.3.3. 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。

10.3.4. 特定の領域で処理することが明確である効果は、その領域で有効です。

10.3.5. フォロワーやアミュレットのカードが持つ能力は、特に指示がない限り、そのカードが場にある間のみ有効です。

10.4. コストと支払い

10.4.1. カードや能力のコストとして、特定の行動が指示される場合があります。

10.4.2. ‘コストを支払う’とは‘コストで示された行動を実行する’を意味します。


10.4.2.1. コストに複数の行動がある場合、テキストの先頭に近い方から順に実行します。

10.4.2.2. コストのうち一部または全部を支払うことが不可能である場合、このコストはまったく支払うことはできません。

10.4.3. コストのうち、その中で領域やカードやなんらかのプレイヤーに属するもの(PP等)を指定し、かつそれが具体的に特定プレイヤーを指定していない場合、それはそのコストを要求するカードや能力のマスターがそのプレイヤーであるものとします。

10.4.4. コストのうち、PP(5.2)で表記されるものは‘(数値)以上ある自分のPPを(数値)減少する’を意味します。

10.4.5. コストのうち、ある数値を指定の値減少させるものは、その指定の値以上あるその数値を指定の値減少させることを意味します。

10.4.6. コストのうち、は‘場のスタンド状態のこのカードをアクトする’を意味します。

10.4.6.1. このコストは、このコストをもつカードが場に出たターンであっても実行する事が可能です。

10.4.7. 起動能力のコスト表記以外でテキスト中に‘(コスト): (効果)’と書かれている場合、それはプレイ時または解決時に任意で支払うことのできるコストとそのコストを支払った場合の効果の意味します。

10.4.7.1. このコストを支払った場合にのみ適用される効果は、その文章の段落終わりまでか、チョイスにおける選択肢区切り(5.17.1.1)までです。

10.4.7.2. 何らかのカードや能力を‘プレイする際、(処理): (効果)’と書かれている場合、これはそのカードや能力をプレイする際にコストとしてその処理を実行することでその効果を適用することを選択できる選択肢(10.6.2.2)を意味します。

10.4.7.3. なんらかの自動能力において‘～とき、(処理):(効果)’と書かれている場合、これはその自動能力を解決する際にその処理を実行することで、その効果を適用することを選択することができます。

10.4.7.4. 上記以外でカードや能力に‘(処理):(効果)’と書かれている場合、そのカードや能力の解決する際にその処理を実行することで、その効果を適用することを選択することができます。

10.5. チェックタイミング

10.5.1. チェックタイミングとは、ゲーム中で発生したルール処理や自動能力のプレイを行う時点を指します。

10.5.1.1. チェックタイミングにおいては、まずルール処理がすべて解決され、解決すべきルール処理がなくなってから、誘発条件を満たした自動能力のプレイと解決を行います。詳しくは 10.5.2 を参照してください。

10.5.2. チェックタイミングが発生した場合、ゲームは以下の手順で進行します。

10.5.2.1. 現在処理を行うべきルール処理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ます。

10.5.2.2. ターンプレイヤーがマスターであるいずれかの自動能力が待機状態になっている場合、ターンプレイヤーはそのうち 1 つを選び、プレイと解決を行い、その後 10.5.2.1 に戻ります。

10.5.2.3. 非ターンプレイヤーがマスターであるいずれかの自動能力が待機状態になっている場合、非ターンプレイヤーはそのうち 1 つを選び、プレイと解決を行い、その後 10.5.2.1 に戻ります。

10.5.2.4. チェックタイミングを終了します。

10.6. プレイと解決

10.6.1. 起動能力や自動能力や手札のカードは、プレイすることによって解決され、効果を発生します。永続能力はプレイされることはなく、常に効果を発生し続けています。

10.6.2. カードや能力をプレイする場合は、以下の手順に従います。

10.6.2.1. プレイするカードや能力を指定します。プレイするのがカードである場合、それを公開し、解決領域に移動します。

10.6.2.1.1. そのカードや能力が、目標の選択(10.6.2.3)やコストの支払い(10.6.2.5)等により適切にプレイできない場合、そのカードや能力を指定することはできません。

10.6.2.1.2. プレイするのが EX エリアのカードで、そのカードになんらかの効果が適用されている場合、移動した解決領域のそのカードにも同じ効果が適用されます。

10.6.2.2. カードや能力に、プレイのための前提となる選択肢がある場合、それを選択します。

10.6.2.2.1. これには‘任意である追加コストの支払いを行うか否か’が含まれます。

10.6.2.2.2. そのカードや能力内に、プレイヤーが決定する X の値(5.2.1.2.2)が存在する場合、その X の値を指定します。

10.6.2.3. そのカードや能力が非公開領域のカード以外のなんらかの事物を‘選ぶ’場合、それ(以下‘目標’)を選びます。

10.6.2.3.1. 選ぶ数が指定されている場合、それが可能な限りその数になるまで目標を選ぶ義務があります。選ぶことができる場合に、選ばないことを選択することはできません。

10.6.2.3.2. 選ぶ数が「～まで」や「好きな枚数」と表記されている場合、0 から指定された数までの間で任意の数の目標を選ぶことができます。

10.6.2.3.2.1. このカードや能力でなんらかの値を割り振る場合(10.6.2.4)、1 から適切な割り振りの上限までの値を指定する必要があります。

10.6.2.3.3. 選ぶ数が指定されている場合に、指定された数のうち一部を選ぶことが不可能である場合、可能な限りの目標を選び、それらに対して指定された効果を与えます。

10.6.2.3.4. 1 以上の選ぶ数が指定されている場合に、目標を 1 つも選ばない場合、このカードや能力はプレイできません。このカードや能力のプレイは取り消され、ゲームはこのカードや能力をプレイすることを選択する前まで戻されます。

10.6.2.4. このカードや能力がなんらかの値を割り振る場合、その割り振りを決定します。

10.6.2.4.1. 値の割り振りを決定する際、そのために 10.6.2.3.1 で割り振る先として目標を選んでいる場合、その各目標に対して 1 単位以上の割り振りを行う義務があります。これが行えない場合、その目標の選び方は不正で、ゲームはこの目標を選ぶ前の状態まで巻き戻されます。

10.6.2.4.1.1. なんらかの理由でこれにより適正に目標を選ぶことができない場合、このカードや能力のプレイは不正で、ゲームはこのカードや能力をプレイする前の状態まで巻き戻されます。

10.6.2.5. プレイするためのコストがある場合、そのコストを決定し、すべてのコストを支払います。

10.6.2.5.1. コストとして行われる処理の一部が置換効果により他の処理になった場合でも、その元となった処理は実行されたものとみなされます。

10.6.2.5.2. コストとして実行する内容のうち、その内容を 0 単位実行するものは、何も実行せずにその内容を実行したものとみなされます(1.3.2.2)。

10.6.2.5.3. なんらかの理由でこの時点でこのコストを支払うことができない場合、このカードや能力のプレイは取り消され、ゲームはこのカードや能力をプレイすることを選択する前まで戻されます。

10.6.2.6. プレイするカードがフォロワーかアミュレットである場合、この時点で自分の場のカードが上限枚数以上でないかを確認します。上限枚数以上である場合、このフォロワーやアミュレットのプレイは認められず、ゲームはこのカードをプレイする前の状態まで巻き戻されます。

10.6.2.7. カードや能力の解決を行います。

10.6.2.7.1. プレイしたカードがフォロワーやアミュレットであり、自分の場のカードの枚数がその上限未満である場合、それを自分の場に移動します。

10.6.2.7.1.1. 解決領域のカードになんらかの効果が適用されている場合、場に置かれたカードにも同じ効果が適用されます。

10.6.2.7.2. プレイしたのがスペルや起動能力や自動能力である場合、そのテキストや能力に示された効果を、表記の順に従って実行します。

10.6.2.7.2.1. なんらかの理由でその起動能力や自動能力を持っていたカードが元の領域になかった場合でも、その能力は解決します。

10.6.2.7.3. この時点で解決領域にカードや能力が残っている場合、それがカードならオーナーの墓場に移動し、それが能力なら解決領域から取り除きます。

10.7. 自動能力の処理

10.7.1. 自動能力とは、特定の誘発条件が発生したときに、その後に発生したチェックタイミングでプレイされる能力を指します。

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

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

10.7.3. チェックタイミングが発生した段階で、自動能力のプレイを求められているプレイヤーは、自身がマスターである自動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、その自動能力の待機状態が1回取り消されます。

10.7.3.1. 待機状態の自動能力のプレイは強制で、プレイしないことを選択することはできません。ただし、自身がマスターである自動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。

10.7.3.2. なんらかの理由で、選んだ待機状態の自動能力がプレイできない場合、その待機状態は1回取り消されます。

10.7.4. あるカードが領域を移動することを誘発条件とする自動能力が存在します。これを領域移動誘発と呼びます。

10.7.4.1. 領域移動誘発による自動能力が、その自動能力が有効であるか、あるいはその能力を誘発させたカードの情報や状態を求める場合

があります。その場合、以下に従ってその情報を調べます。

10.7.4.1.1. 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自動能力がカードの情報を求める場合、そのカードが公開領域にある状態での情報を用います。

10.7.4.1.2. カードが場からそれ以外の領域に移動することによって誘発する自動能力がカードの情報を求める場合、そのカードが場にある状態での情報を用います。

10.7.4.1.3. 上記 10.7.4.1.2 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自動能力がカードの情報を求める場合、そのカードが移動後の領域にある状態での情報を用います。

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

10.7.4.3. 場からもう一方のプレイヤーの場への移動は、その場に‘出た’あるいは‘置かれた’こととして扱わず、場に置かれたことを条件とする誘発条件を満たしません。

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

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

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

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

10.7.7. 待機状態の自動能力のプレイ時に、その自動能力を有していたカードの領域が変わっていた場合でも、その自動能力はプレイする義務があります。

10.8. 単発効果の処理

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

10.9. 継続効果の処理

10.9.1. 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。

10.9.1.1. 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。

10.9.1.1.1. そのカードが場のフォロワーで、そのカードに関連付けられている進化領域のカードがある場合、そのフォロワーの表記の情報は、コストを除きその進化領域のカードの情報になります(5.15.2)。

- 10.9.1.2. 次に、能力を与える/失わせる/有効にする/無効にする効果を適用します。
 - 10.9.1.3. 次に、継続効果のうち情報の数値を変更するものでないものをすべて適用します。
 - 10.9.1.4. 次に、継続効果のうち情報の数値を変更するものをすべて適用します。
 - 10.9.1.5. 以上の 10.9.1.2-10.9.1.4 で適用順の前後が決定されない継続効果 A と継続効果 B が存在している状態で、効果 A を先に適用するか否かによって効果 B が何に対して適用されるか、またどのように適用されるかが変わる場合、効果 B は効果 A に依存しているものとします。いずれかの効果に依存している効果は、依存されている効果よりも常に後に処理されます。
 - 10.9.1.6. 以上の 10.9.1.2-10.9.1.5 で適用順の前後が決定されない複数の継続効果が存在する場合、それらの継続効果は、効果が発生した順に従って順番に適用します。
 - 10.9.1.6.1. 継続効果の発生源が永続能力である場合は、その能力を持つカードを現在の領域に置いた時点を順番の基準とします。
 - 10.9.1.6.2. それ以外の能力の場合は、それがプレイされた時点を順番の基準とします。
 - 10.9.2. 永続能力以外で発生している継続効果は、その能力がプレイされた時点よりも後に場から場への移動以外の移動を行ったカードに対しては適用されません。
 - 10.9.3. 特定の領域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領域に入ると同時にその情報に適用されます。
 - 10.9.3.1. 特定の情報を持つカードが領域に入ること条件とする自動能力は、その領域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。
- 10.10. 置換効果の処理
- 10.10.1. 置換効果が発生している場合、その置換効果の適用対象である事象が発生する場合、それを発生させず、置換効果で示された別の事象に置き換えます。
 - 10.10.1.1. 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。
 - 10.10.2. 同一の事象に対し複数の置換効果が発生している場合、どの置換効果を先に適用するかは、それにより影響を受けるプレイヤーが決定します。
 - 10.10.2.1. 影響を受ける事象がカードや能力である場合、そのマスターが決定します。
 - 10.10.2.2. 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マスターが決定します。
 - 10.10.2.3. 同一の事象に対しては、各置換効果は最大 1 回しか適用しません。
 - 10.10.2.4. カードや能力をプレイする際のコストを変更する置換効果(10.2.1.3.3)では、コストを特定の値に変更する効果は、コストを増減する効果よりも先に適用します。
- 10.11. 最終情報
- 10.11.1. ある効果が特定のカードの情報や配置状態を参照している場合、その効果の実行時にそのカードがその領域から、場から場への移動以外の移動を行っていた場合、その効果は、そのカードが最後にその領域にあったときの情報や配置状態を参照します。
11. 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、チェックタイミング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、チェックタイミングの段階でその条件が満たされていない場合、そのルール処理は行われません。
 - 11.1.3. 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. 敗北処理
- 11.2.1. 自身のリーダーの体力が 0 以下であるプレイヤーがいる場合、そのプレイヤーはこのゲームに敗北します。
 - 11.2.2. 直前のルール処理より後にいずれかのプレイヤーがカードを引くことを求められ、その際にデッキ置き場にカードがなかった場合、そのプレイヤーはこのゲームに敗北します。
- 11.3. フォロワー破壊処理
- 11.3.1. あるフォロワーの体力が 0 以下である場合、そのフォロワーは破壊されます。
- 11.4. 場の超過処理
- 11.4.1. いずれかの場に、その場の上限を超える枚数のカードが存在する場合、その中からその場の上限の枚数のカードを選択し、それ以外のカードをオーナーの墓場に移動します。
- 11.5. EX エリアの超過処理
- 11.5.1. いずれかの EX エリアに、その EX エリアの上限を超える枚数のカードが存在する場合、その中からその EX エリアの上限の枚数のカードを選択し、それ以外のカードをオーナーの墓場に移動します。
- 11.6. 不正進化処理
- 11.6.1. 進化領域のカードが場のいずれのカードとも関連付けされていない場合、そのカードをエボルヴデッキ置き場に表向きで移動します。
 - 11.6.2. 場の 1 枚のカードに進化領域のカードが複数枚関連付けられている場合、その場のカードのマスターは其中で最も後に関連付けられたカードのうち 1 枚を選択し、その場のカードとその選択した以外の進化領域のカードとの関連付けは失われます。
 - 11.6.3. 1 枚の進化領域のカードが複数枚の場のカードに関連付けられている場合、その進化領域のカードのマスターは其中で最も後に関連付けられたカードのうち 1 枚を選択し、その進化領域のカードとその

選択した以外の場のカードとの関連付けは失われます。

11.7. スタック処理

11.7.1. スタック能力(13.3.2)を持つ場のいずれかのカードにスタックカウンターが置かれていない場合、そのカードをオーナーの墓場に移動します。

11.8. 不正出走処理





11.8.1. 出走領域のカードが場のいずれのカードとも関連付けされていない場合、そのカードをエボルヴデッキ置き場に表向きで移動します。

12. キーワードとキーワード能力

12.1. 概要

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

12.1.2. あるカードが自動能力のキーワードを複数持ち、それが同一の処理を持つ場合に、複数のアイコンやキーワードを連続表記した後にその処理を1回表記することで、カード上の表記を簡略化することができます。

例: カードのテキストに「  (処理)」と書かれている場合、これは「 (処理)」と「 (処理)」の2つの能力を意味します。

12.2. 進化

12.2.1. 進化は、フォロワーが進化することができる起動能力です。

12.2.1.1. テキストにおいて「 進化」はアイコンで表記されます。

12.2.2. 進化能力をプレイする際、コストとして、その能力を持つフォロワーのマスターのエボルヴデッキ置き場の**適正なカード1枚**を公開します


12.2.2.1. **特に指定がないかぎり、適正なカードとはそのフォロワーと同じカード名のカードです。**

12.2.3. 進化能力をプレイする際、そのコストに含まれるPPのうち1点を、PPではなく1点のEPで支払うことができます。


12.3. クイック

12.3.1. クイックは、カードまたは起動能力を持つキーワードです。

12.3.2. カードがクイックのキーワードを(他の能力に付随する形ではなく)単独で有する場合、それは永続能力であり、「このカードを相手ターン中の、ルールにより指定された特定のタイミングでプレイすることが可能である」を意味します。

12.3.2.1. この場合のクイックはアイコンで表記されます。

12.3.3. 起動能力の前に付随してクイックのキーワードがある場合、その能力は相手ターン中の特定のタイミングでプレイすることが可能です。


12.3.3.1. この場合にクイックはアイコンで表記されます。

12.3.4. クイックを持つカードや起動能力は、相手のフォロワーによる攻撃後(8.4.7)や相手ターンの終了時(7.4.4)にプレイすることができます。

12.3.5. クイックを持つカードや起動能力は、自分のターンのメインフェイズ中にプレイすることも可能です。

12.4. ファンファーレ


12.4.1. ファンファーレは、そのカードを新たに場に置いたことを誘発条件とする自動能力です。

12.4.2. テキストにおいてファンファーレ能力はアイコンで表記されます。

12.4.3. 「ファンファーレ (テキスト)」は、「このカードを場以外から場に置いたとき、(テキスト)」を意味します。

12.5. ラストワード

12.5.1. ラストワードは、そのカードを場から墓場に置いたことを誘発条件とする自動能力です。

12.5.2. テキストにおいてラストワード能力はアイコンで表記されます。

12.5.3. 「ラストワード (テキスト)」は、「このカードを場から墓場に置いたとき、(テキスト)」を意味します。

12.6. 進化時

12.6.1. 進化時は、フォロワーが進化したことを誘発条件とする自動能力です。

12.6.2. 「【進化時】(テキスト)」は、「このフォロワーが進化したとき、(テキスト)」を意味します。

12.7. 攻撃時

12.7.1. 攻撃時は、そのフォロワーが攻撃したことを誘発条件とする自動能力です。

12.7.2. 「【攻撃時】(テキスト)」は、「このフォロワーが攻撃したとき、(テキスト)」を意味します。

12.8. 守護

12.8.1. 守護は、相手のフォロワーの攻撃を制限する永続能力です。

12.8.2. 「【守護】」は「このフォロワーをスタンド状態で場に置く際、代わりにスタンド状態で場に置きアクトしてよい」と「このフォロワーはあなたのエンドフェイズにアクトすることができる」(7.4.3)と「相手が攻撃目標を選択する際、可能なら【守護】を持つアクト状態のあなたのフォロワーを攻撃目標として選択する」を意味します(8.4.3)。

12.9. 疾走

12.9.1. 疾走は、あるフォロワーのマスターが自分になったターンにただちに攻撃を行うことができる永続能力です。

12.9.2. 「【疾走】」は「このフォロワーは、このターンの最初から連続して自分がマスターであった状態でない場合でも、攻撃フォロワーとして選択できる」を意味します。

12.10. 突進

12.10.1. 突進は、あるフォロワーのマスターが自分になったターンにただちにフォロワーに対して攻撃を行うことができる永続能力です。

12.10.2. 「【突進】」は「このフォロワーは、このターンの最初から連続して自分がマスターであった状態でない場合でも、攻撃目標としてアクト状態のフォロワーを選ぶ場合にのみ攻撃フォロワーとして選択できる」を意味します。

12.11. 指定攻撃

- 12.11.1. 指定攻撃は、スタンド状態のフォロワーに対して攻撃を行うことができる永続能力です。
- 12.11.2. 『【指定攻撃】』は『このフォロワーは、相手のスタンド状態のフォロワーを、それがアクト状態であるかのように攻撃目標として選択できる』を意味します。

12.12. 威圧

- 12.12.1. 威圧は、相手の攻撃目標とならない永続能力です。
- 12.12.2. 『【威圧】』は『相手はこのフォロワーを攻撃目標として選択できない』を意味します。
 - 12.12.2.1. 威圧は相手が攻撃目標として選択することのみを禁止します。相手は威圧を持つフォロワーを能力やカードをプレイする際に選ぶことができます。

12.13. ドレイン

- 12.13.1. ドレインは、フォロワーが攻撃によりダメージを与えた際に、リーダーの体力を増加する自動能力です。
- 12.13.2. 『【ドレイン】』は『このフォロワーが攻撃によるダメージを与えたとき、あなたのリーダーの体力をそのダメージ数に等しい値増加する』を意味します。
 - 12.13.2.1. 『攻撃によるダメージ』とは、8.4.9で攻撃フォロワーが与えたダメージを意味します。
 - 12.13.2.2. ドレインを持つ攻撃目標のフォロワーが攻撃フォロワーにダメージを与えた場合、あるいはドレインを持つフォロワーが自身の能力によりダメージを与えた場合、ドレイン能力は誘発しません。
- 12.13.3. あるカードが複数のドレインを持つ状態になる場合、そのカードは複数のドレインではなく単一のドレインを持ちます。

12.14. 必殺

- 12.14.1. 必殺は、フォロワーが交戦したフォロワーを破壊する自動能力です。
- 12.14.2. 『【必殺】』は『このフォロワーが相手のフォロワーと交戦したとき、その相手のフォロワーを破壊する』を意味します。
 - 12.14.2.1. 交戦することのみを条件としているため、実際に(攻撃力が0等で)ダメージを与えていない場合でもフォロワーは破壊されます。
- 12.14.3. あるカードが複数の必殺を持つ状態になる場合、そのカードは複数の必殺ではなく単一の必殺を持ちます。

12.15. オーラ

- 12.15.1. オーラは、相手がマスターであるスペルや能力により選ばれない永続能力です。
- 12.15.2. 『【オーラ】』は『このカードは相手のカードや能力により選ばれない』を意味します。
 - 12.15.2.1. オーラはカードや能力をプレイする際に選ぶことのみを禁止します。相手はオーラを持つフォロワーを攻撃目標に選択することができます。

13. クラス別の情報やキーワード

13.1. 概要

- 13.1.1. 使用するリーダーのクラスにより、プレイヤーは追加で特定の情報を持つことがあります。また、一部クラスのカードにのみ存在する特定表記やキーワードが存在します。この項ではそれらの解説を行います。

13.2. エルフ

13.2.1. 特定表記:コンボ



- 13.2.1.1. コンボは、このターン中にプレイしていたカードの枚数を条件とする特定表記です。
- 13.2.1.2. 『【コンボ (数値)】(テキスト)』は『このターン、あなたがこのカードを含めて(数値)枚以上のカードをプレイしていた場合、(テキスト)』を意味します。
- 13.2.1.3. このプレイしていた枚数ではあらゆる領域からプレイされていたカードを、カードがトークンであるか否かに関係なく数えます。

13.3. ウィッチ

13.3.1. 特定表記:スペルチェイン

- 13.3.1.1. スペルチェインは、自分の墓場のスペルカードの枚数を条件とする特定表記です。
- 13.3.1.2. 『【スペルチェイン (数値)】(テキスト)』または『【SC (数値)】(テキスト)』は『あなたの墓場のスペルが(数値)枚以上である場合、(テキスト)』を意味します。
- 13.3.1.3. このカード自身の解決中はこのカードはまだ解決領域にあるため、このカードは自身の墓場のスペルの枚数に数えません。
- 13.3.1.4. スペルチェインが参照する墓場のスペルの枚数は、そのスペルチェインを含む効果の解決の開始時点で固定され、その解決中にカードの枚数が変わっても変更されません。

13.3.2. キーワード:スタック

- 13.3.2.1. スタックは、一部アミュレットが持つ永続能力と起動能力です。
- 13.3.2.2. 『【スタック】』は以下の3つの能力を意味します。
 - * このカードを場に置く場合、その上にスタックカウンターが1個置かれた状態で場に出る。
 - * このカードにスタックカウンターが置かれている状態でこのカードが場を離れる場合、代わりにこのカードのスタックカウンターを1個取り除き、このカードは場に残る。
 - *  : 自分の他の【スタック】を持つアミュレット1つを選ぶ。それにこれのスタックカウンターをすべて移す。
- 13.3.2.3. スタック能力を持つカードにスタックカウンターが置かれていない場合、ルール処理によりそのカードをオーナーの墓場に移動します(11.7)。
- 13.3.2.4. テキストに『【スタック】を+nする』とある場合、それは『【スタック】を持つカード1つにスタックカウンターをn個置く』を意味します。

13.3.3. キーワード: 土の秘術

13.3.3.1. 土の秘術は、スタックカウンターを取り除くことで効果を発生する永続能力です。

13.3.3.2. 『土の秘術』(テキスト)は『このカードまたは能力をプレイする際に、追加コストとして、【スタック】を持つあなたのいずれかのアミュレットに置かれているスタックカウンターを1個取り除いてよい。これによりそのアミュレットにスタックカウンターが置かれていない状態になった場合、そのアミュレットを墓場に置く。追加コストとしてスタックカウンターを取り除いたら、(テキスト)を意味します。

13.4. ドラゴン

13.4.1. 特定表記: 覚醒

13.4.1.1. 覚醒は、現在の自分のPP最大値を参照する特定表記です。

13.4.1.2. 『【覚醒】状態』とは『あなたの現在のPP最大値が7以上』を意味します。

13.5. ナイトメア

13.5.1. 特定表記: ネクロチャージ

13.5.1.1. ネクロチャージは、自分の墓場のカードの枚数を条件とする特定表記です。

13.5.1.2. 『【ネクロチャージ (数値)】(テキスト)』または『【NC (数値)】(テキスト)』は『あなたの墓場のカードが(数値)枚以上である場合、(テキスト)』を意味します。

13.5.1.3. カードや能力の解決の際に参照されるネクロチャージにおいては、以下のルールが適用されます。

13.5.1.3.1. そのカードの解決中はカード自身はまだ解決領域にあるため、そのカードは自身の墓場のカードの枚数に数えません。

13.5.1.3.2. そのカードや能力のネクロチャージが参照する墓場のカードの枚数は、そのネクロチャージを含む効果の解決の開始時点で固定され、その解決中にカードの枚数が変わっても変更されません。

13.5.2. 特定表記: 真紅

13.5.2.1. 真紅は、自分のターン中に自分のリーダーの体力が減少したことがあるかを参照する特定表記です。

13.5.2.2. 『【真紅】状態』とは『現在があなたのターン中で、このターン中にあなたのリーダーの体力が減少したことがあった』を意味します。

14. タイトル別の情報やキーワード

14.1. 概要

14.1.1. 使用するカードのタイトルにより、プレイヤーは追加で特定の情報を持つことがあります。また、一部タイトルのカードにのみ存在する特定表記やキーワードが存在します。この項ではそれらの解説を行います。

14.2. ウマ娘 プリティーダービー

14.2.1. 特定表記: 食事

14.2.1.1. あるフォロワーが『(指定回数)食事する』指示がある場合、そのフォロワーに関連付けられたカードが出走領域にないなら、そのフォロワーのマスターは自身のエボルヴデッキの『にんじん』を指定回数に等しい枚数自身の出走領域に置き、その『にんじん』をそのフォロワーに関連付けます。

14.2.1.1.1. 特に指定回数が指示されていない場合、指定回数は1回であるものとして処理します。

14.2.1.2. 食事する指示のあるフォロワーにすでに関連付けられているカードが出走領域にある場合、その食事する処理はなにもしません。


14.2.1.2.1. この場合、この食事する処理をコストとして実行することはできません。

14.2.1.3. 場のフォロワーが場以外に移動する場合、その移動直後にそのカードに関連付けられている出走領域とのカードとの関連付けを失います。

14.2.2. キーワード能力: 食事

14.2.2.1. 食事能力は、特定のコスト支払いを行う起動型能力です。

14.2.2.2. 🍎は食事能力を意味する起動能力アイコンです。

14.2.2.3. 『(ある個数の🍎アイコン) (コスト): (効果)』は『これは(その個数に等しい回数)食事する (コスト): (効果)』を意味します

14.2.2.4. 食事能力をプレイする際、そのコストに含まれるPPのうち1点を、PPではなく1点のEPで支払うことができます。

14.2.3. 特定表記: 出走

14.2.3.1. あるフォロワーを『(指定回数)出走する』指示がある場合、これ以降そのフォロワーは、自身に関連付けられたカードが出走領域にあるかぎり、『突進』を持ち、このフォロワーが『出走した』事象が指定回数発生します。

14.2.3.1.1. 特に指定回数が指示されていない場合、指定回数は1回であるものとして処理します。

14.2.4. キーワード能力: 出走時

14.2.4.1. 出走時は、フォロワーが出走したことを誘発条件とする自動能力です。

14.2.4.2. 『【出走時】(テキスト)』は、『このフォロワーが出走したとき、(テキスト)』を意味します。

15. その他

15.1. カウンター

15.1.1. ゲーム中、カード上に特定のカウンターを置いたり取り除いたりすることがあります。

15.1.2. カウンターは名称を持ちます。

15.1.2.1. 『(名称)カウンター』とは、その(名称)を名称として持つカウンターを意味します。

15.1.2.2. 同一名称のカウンターは、そのカウンターが置かれた理由によらず、互いに同じカウンターであるとみなします。

15.1.3. カードにカウンターを置く場合、そのカード上に明示的にわかる物品を置きます。

15.1.4. カードからカウンターを取り除く場合、そのカード上の指定のカウンターを取り除きます。

15.2. 永久循環

15.2.1. 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、この場合は、以下に従います。

15.2.1.1. ターンプレイヤーは、その循環行動で実際に行われる一連の行動を示し、その後その行動を実行する回数を示します。その後、非ターンプレイヤーは、その回数の行動を実行することを認めるか、それより少ない回数の行動を実行させた上で、その行動に含まれない行動を行うかを選べます。その後、その選択に従ってそれらの行動を実行します。

15.2.1.2. ターンプレイヤーがなんらかの行動を行い、その後ゲームが完全に同一である状態が発生した場合、ターンプレイヤーはその際に行った行動を再び行うことはできません。

15.2.1.3. なんらかの理由により、どちらのプレイヤーにもその永久循環を止める方法がない場合、ゲームは引き分けで終了します。

付録 A: トークン一覧

カード名	種類	タイプ	コスト	攻撃力	体力	テキスト
薔薇の一撃	スペル・トークン	植物族	2			相手のリーダー1 人か相手のフォロワー1 体を選ぶ。それに 3 ダメージ。1 枚引く。
フェアリーウィスプ	フォロワー・トークン	妖精	0	1	1	
フェアリー	フォロワー・トークン	妖精	1	1	1	
乙姫お守り隊	フォロワー・トークン	兵士	1	1	2	【守護】
ナイト	フォロワー・トークン	兵士	1	1	1	
ヴァイキング	フォロワー・トークン	盗賊	3	3	2	【疾走】
スティールナイト	フォロワー・トークン	兵士	2	2	2	
攻撃型ゴーレム	フォロワー・トークン	ゴーレム	2	3	2	【突進】
防御型ゴーレム	フォロワー・トークン	ゴーレム	2	2	3	【守護】
大地の魔片	アミュレット・トークン	土の印	1			【スタック】
ドラゴン	フォロワー・トークン	竜族	4	5	5	
ミミ	スペル・トークン	魔界	0			相手のフォロワー1 体を選ぶ。それに 2 ダメージ。
ココ	スペル・トークン	魔界	0			自分のフォロワー1 体を選ぶ。それは《攻撃力》+2 する。
ゴースト	フォロワー・トークン	死者	1	1	1	【疾走】 自分のエンドフェイズが来たとき、これは消滅する。
フォレストバット	フォロワー・トークン	吸血鬼	1	1	1	
ホーリーファルコン	フォロワー・トークン	鳥族	3	2	2	【疾走】
ホーリータイガー	フォロワー・トークン	獣	4	4	4	【突進】
クリスタリア・イヴ	フォロワー・トークン	クリスタリア	4	4	4	
シールドガーディアン	フォロワー・トークン	兵士	1	1	1	【守護】
レオニダスの遺志	アミュレット・トークン	指揮官	8			自分の場に《ロイヤル》フォロワーが出たとき、それは《攻撃力》+3/《体力》+3 して、 【突進】を持つ。
マジカルポーン	フォロワー・トークン	チェス	1	2	1	
オルカ	フォロワー・トークン	海洋	2	2	2	
ヘルフレイムドラゴン	フォロワー・トークン	竜族	2	4	3	【突進】
ドラゴウェポン	アミュレット・トークン	武装	1			《起動》これを《アクト》墓場に置く: 自分の《ドラゴン》フォロワー1 体を選ぶ。それは 《体力》+1 して、武装・タイプを持つ。
うたかたの月	アミュレット・トークン	信仰	3			これがある限り、自分のターン中、自分の『カグヤ』すべてはダメージを受けない。 自分のメインフェイズが来たとき、これは消滅する。
ジャイアントゴースト	フォロワー・トークン	死者	1	3	3	【守護】 自分のメインフェイズが来たとき、これは消滅する。
毒蛇	フォロワー・トークン	魔界	1	0	1	【必殺】
ゴブリンキング	フォロワー・トークン	ゴブリン	4	6	6	【守護】 《ファンファーレ》 自分の他のゴブリン・フォロワーすべては《攻撃力》+1/《体力》+1 する。

付録 B: 更新項目

(更新内容はルール上では赤字表記になっています。また、微細な誤字の修正等は特に表記していません。)

2023 年 02 月 20 日 ver 1.4.0

- ◆ PP やテキスト中の「X」表記について定義しました。
- ◆ 「バトルに勝利する」を定義しました。
- ◆ 進化能力に関する定義を厳密化しました。