

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	6
6. ゲームの準備	10
7. ゲームの進行	10
8. メインフェイズに実行できる処理	11
9. 特殊なカード類に関する処理	12
10. カードや能力のプレイと解決	12
11. ルール処理	17
12. キーワードとキーワード能力	17
13. クラス別の情報やキーワード	19
14. タイトル別の情報やキーワード	20
15. その他	22
付録 A: トークン一覧	23
付録 B: 特殊フォーマットルール	26
付録 C: 更新項目	27

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はありません。
- 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

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、ある行動を実行する際の単位数や回数が 0 以下である場合、あるいは 0 以下の値を基準として数値の加減算や比較を除く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。

例: 0 点のダメージを与える処理を実行する指示がある場合、そのダメージは与えられません。

 - 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。
 - 1.3.2.4. プレイヤーやカードが持つ数値情報は、特に上下限の指定があるものを除き、0 や負の値をとることが可能です。
 - 1.3.2.4.1. ルールや効果によりある数値をその上下限を超える値に変更する場合、その値はその対応する上下限の値になります。
 - 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伴う処理を行うよう求められた場合、それがゲームの開始前であれば先攻プレイヤーから、それがゲーム中であればターンプレイヤーから先に処理を行います。非ターンプレイヤーは、ターンプレイヤーの処理の内容を知ってから自分の選択を行います。
 - 1.3.4.1. ある効果が複数のプレイヤーに適用され、その効果が一連の複数の処理の実行を求める場合、その各処理のうち選択を伴わない処理は同時に実行し、選択を伴う処理はターンプレイヤーから実行します。

例: 「各プレイヤーは、カードを 1 枚引き、手札からフォロワー 1 枚を場に出してよい」という効果が適用される場合、「両方のプレイヤーがカードを 1 枚引く」「ターン

プレイヤーは手札のフォロワー1枚を場に出してよい」
「非ターンプレイヤーは手札のフォロワー1枚を場に出してよい」の順で効果を実行します。

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
数は選べません。

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

 <p>② ③ ⑤ ⑥ ① ③ ⑦ ⑬</p> <p>⑩ ⑪ ④ ⑧ ⑫</p> <p>フォロワー</p>	 <p>② ③ ⑤ ⑥ ① ③ ⑦ ⑬</p> <p>⑩ ⑨ ④ ⑧ ⑫</p> <p>(エボルヴフォロワー)</p>	<p>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 プレーヤー ⑫ レアリティ ⑬ 付帯条項 ⑭ コラボ名 ⑮ タイトル</p>
 <p>② ③ ⑤ ⑥ ① ③ ⑦ ⑬</p> <p>⑩ ⑭ ④ ⑧ ⑫</p> <p>(コラボ名のあるフォロワー)</p>	 <p>② ③ ⑤ ⑥ ① ③ ⑦ ⑬</p> <p>⑩ ⑮ ④ ⑧ ⑫</p> <p>(タイトルのあるカード)</p>	
 <p>② ③ ⑤ ⑥ ① ③ ⑦ ⑬</p> <p>⑩ ④ ⑧ ⑫</p> <p>スペル</p>	 <p>② ③ ⑤ ⑥ ① ③ ⑦ ⑬</p> <p>⑩ ④ ⑧ ⑫</p> <p>アミュレット</p>	 <p>② ③ ⑤ ⑥ ① ③ ⑦ ⑬</p> <p>⑩ ④ ⑧ ⑫</p> <p>リーダー</p>

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。
- 2.1.2.1. これによりカード名の一部を参照する場合、コラボ名(2.14)の一部が参照されることはありません。

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。
 - 2.3.3.2. 特殊な種類‘アドバンス’はカード上では‘ADVANCE’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. 付帯情報は、以下の例外を除き、ゲーム上は特に意味を持ちません。
 - 2.13.2.1. 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。
 - 2.13.2.2. コレクター番号は、両面カード(2.15)の第1面と第2面を区別する際に参照されることがあります。

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その完全なカード名で参照する場合、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。

2.15. 両面カード

- 2.15.1. 一部のカードは、カードの両面に情報を持ちます。このようなカードを‘両面カード’と言います。
- 2.15.2. 両面カードの各面は、コレクター番号がある面を第1面、もう一方の面を第2面と呼びます。
 - 2.15.2.1. 場(4.4)や進化領域(4.12)やエボルヴデッキ置き場(4.6)以外の領域にある両面カードは、その第1面の情報を持つものとして扱います。
 - 2.15.3. 場や進化領域に両面カード(2.15)を置く際は、ルールや効果により指定された面がプレイヤーに見えるように置きます。
 - 2.15.3.1. 場や進化領域にある両面カードの情報を参照する場合、実際にプレイヤーに見える面の情報を参照します。

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 最大値には下限と上限があります。ゲーム中にPP やPP 最大値がこの上限を上回るか下限を下回る場合、それはその超過した値ではなく上限や下限の値になります。
 - 3.2.4.1. PP 最大値の下限は0で、上限は10です。
 - 3.2.4.2. PP の下限は0で、上限は現在のPP 最大値です。
- 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)。
 - 3.2.5.1. EP の下限は0です。

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そうでない領域が存在します。すべてのプレイヤーがカードの内容を見ることができる領域を‘公開領域’、そうでない領域を‘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。

- 4.1.2.3. 非公開領域にある両面カード(2.15)は、他のカードと同様にその領域のカードの内容を見ることができないプレイヤーは見ることができません。
 - 4.1.2.3.1. 実際のゲームで非公開領域に両面カードを置く際は、スリーブ等でその内容を隠すことが認められます。
- 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。
 - 4.1.3.1. 順番が管理される領域において、その領域内の特定位置にカードを移動する指示があり、かつその領域内のカードの枚数が不足するためその特定位置にカードを移動することができない場合、そのカードはその領域内の、その特定位置を指定する基準となる位置から最も遠い位置に移動します。

例:あるカードをデッキ置き場の上から3枚目に移動する指示があり、その実行時にデッキ置き場にカードが1枚しかない場合、その移動するカードはデッキ置き場の上から最も遠い位置である一番下に移動します。
 - 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。
 - 4.1.4.1. あるカードによる効果内で、その効果が移動後の領域における移動したカード自身を明確に参照している場合、その移動先のカードをそのカード自身として参照することができます。
 - 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ったり、どの状態も持たなかつ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。
 - 4.2.3.2.1. 裏向き状態の両面カード(2.15)は、スリーブ等を用いて情報が見えないようにします。
 - 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。
 - 4.5.2.1. デッキ置き場のカードの順番は、カードを重ねることで管理します。その際、重なっている上方を‘上’と表記し、下方を‘下’と表記します。
 - 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。
 - 4.6.3.1. エボルヴデッキ置き場に両面カード(2.15)を表向きに置く場合、任意の面の情報が見えるように置きます。
 - 4.6.4. 進化能力のコストの一部(12.2.2)または進化する処理の一部(5.15.1.1)としてエボルヴデッキ置き場のカードを公開する際、エボルヴデッキ置き場の両面カードのいずれか一方の面がその公開するカードとして適正である場合、そのカードを選択し、その面を公開することができます。
- 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。

4.14. ドライブ領域

- 4.14.1. 各プレイヤーが憑依能力(14.4.8)でコストとして支払った『ドライブポイント』を置く領域です。
- 4.14.2. ドライブ領域は公開領域で、カードの順番は管理されません。

4.15. トリガー領域

- 4.15.1. 各プレイヤーがドライブチェック(14.4.4)に使用したカードを一時的に置く領域です。
- 4.15.2. トリガー領域は公開領域で、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(10.6.2.2.3)。
 - 5.2.1.2.3. 『X』のように複数の X PP のアイコンが表記されている場合、X で決定される値とアイコンの数の積の値の PP を意味します。

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。
 - 5.4.2.2. ある特定名称のカードを置く指示があり、その名称がいずれかのトークンの名称と同じである場合、その指示ではその名称のトークンを置きます。
- 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か、見つけたカードを移動しないことを選んだか、カードを見つけない後、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。
- 5.13.1.2. フォロワーでもリーダーでもないカードに対してダメージを与える指示がある場合、それは与えられません。
- 5.13.2. ‘ダメージ+(数値)’等のダメージを修正する効果は、そのダメージを与える代わりに、そのダメージの値に修正を加えた値のダメージを与える置換効果として適用されます。
- 5.13.3. ダメージはその表記により、参照する内容が異なります。
- 5.13.3.1. 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。
- 5.13.3.2. 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。
- 5.13.3.3. 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。
- 5.13.3.4. テキストが特にその種別を指定せず単に‘ダメージ’を参照する場合、それは攻撃ダメージと交戦ダメージと能力ダメージのすべてを参照します。
- 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. ある場のカードを‘進化する’指示がある場合、そのカード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、それをその場のカードに関連付けます。

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適正なカードを1枚選択し、それを公開して指定します。

5.15.1.1.1. 特に効果による変更や指定がないかぎり、適正なカードとはそのカードと同じカード名のカードです。

5.15.1.2. これ以降、場のカードに進化領域のカードが関連付けられている間、そのカードの情報は、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)。

5.15.1.2.1. これにより進化前と進化後でカードの種類が異なる場合、そのカードの種類に記載されている情報(10.9.1.1)が進化後の種類になります。他に種類を変更する効果が適用されていない場合、これによりそのカードの種類を進化後の種類にします(5.24)。

5.15.1.3. この処理を実行することにより、このカードが‘進化した’事象が発生します。

5.15.1.4. ゲーム上はこの関連付けは、元のカードに進化領域のカードを重ねることで示します。

5.15.2. カードが進化した場合においても、そのカードは引き続きそれ以前と同一のカードであるとみなされず、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。

5.15.2.1. 進化前のカードの攻撃力や体力が、進化前のカードの元の攻撃力や体力と異なっている場合、その差分に等しい値を、進化後のカードの表記の攻撃力や体力から加減します。

5.15.2.2. **進化前のカードに表記されていた能力はすべて失われたものとして扱い、進化後のカードに表記されている能力はすべて得たものとして扱います。**

5.15.2.2.1. **進化前のカードと進化後のカードに表記が同一の能力がある場合でも、進化前のその能力は失われ、進化後のその能力を得ます。**

5.15.3. 場のカード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。

5.17.2. チョイスで指定された個数により、以下のルールが適用されます。

5.17.2.1. ‘(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。

5.17.2.2. チョイスの個数が0である場合、その一連の指示はまったく実行しません。

5.17.2.3. チョイスの個数が選択肢の数を超える場合、その個数は選択肢の数に等しいものとして扱います。

5.17.3. チョイスする行動でどの選択肢を採用するかを決定する処理は、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、チョイスする行動による選択はプレイの段階で行う義務があります。

5.17.3.1. チョイスする行動で採用する選択肢の数を決定するためになんらかの条件を参照する場合、それはプレイを開始する時点でのその値や条件を参照します。

5.17.3.1.1. スペルチェイン(13.3.1)やネクロチャージ(13.5.1)等、本来は効果の解決時に決定される数値をチョイスする行動で選択する選択肢の数を決定する目的で参照する場合、その目的でのみ、それはプレイの開始時点での値を参照します。

5.17.3.1.2. 選択する選択肢は、適正にプレイできるものである必要があります。その選択肢を選んだ場合になんらかの理由でその選択肢部分が適正にプレイできない場合、その選択肢を選択することはできません。

5.17.4. カードや能力のプレイに際し、チョイスする行動での採用する選択肢を選んだ後、その選択肢以外の選択肢は存在しないものとして扱います。

5.17.4.1. 存在しないものとして扱われた選択肢内では、‘選ぶ’処理による目標を選択することはなく、そのカードや能力のプレイに際してその適正な目標が存在していなくてもプレイが可能です。

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/渡す

- 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。
- 5.21.2. 自分の場のカードを‘渡す’指示がある場合、そのカードを相手の場に移動します。移動した場合、そのカードのマスターは相手になります。
- 5.21.3. 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。
- 5.21.4. 奪ったまたは渡したカードは新たに場に出たカードではなく、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。
- 5.21.5. 奪ったまたは渡し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。

5.23. 元の

- 5.23.1. あるカードの‘元の’情報を参照する場合、それはそのカード自身に表記されている情報を参照します。

5.24. (種類)にする

- 5.24.1. あるカードを‘(種類)にする’指示がある場合、そのカードの種類は、それまで持っていた種類を失い、新たに指定された種類になります。
- 5.24.2. カードの種類が変更された場合でも、そのカードが持っていた種類以外の情報はそのまま保持されますが、その種類が本来持たない情報を参照しようとした場合、それは参照されません。
 - 5.24.2.1. フォロワーでないカードは、攻撃力や体力を参照できません。
- 5.24.3. カードの種類が変更された場合でも、そのカードが持つ能力は変更されません。
 - 5.24.3.1. あるカードの能力に‘この(種類)~’と表記されていて、そのカードの現在の種類がその指定された種類でないなら、それ以降の効果は適用されません。
 - 5.24.3.2. フォロワー以外のカードが進化する(5.15)ことも可能です。

5.25. ターンをスキップする

- 5.25.1. あるターンを‘スキップする’指示がある場合、そのターンを開始する時点で、そのターンを開始するのではなく、そのターンの次に来るターンを開始します。
- 5.25.2. ‘次の(プレイヤー)のターンをスキップする’指示がある場合、そのプレイヤーが次に自分のターンを開始する時点で、そのターンを1回スキップします。

5.25.2.1. ‘次の(プレイヤー)のターンをスキップする’指示が複数ある場合、ターンを1回スキップすることで、それらの指示のうち最も後から作成された指示のみを実行したものとみなします。

5.26. +する/-する

- 5.26.1. ある情報を‘+した’とは、その情報の数値が現在の値からより大きい値に変化したことを意味します。同様に、ある情報を‘-した’とは、その情報の数値が現在の値からより小さい値に変化したことを意味します。
- 5.26.2. ある情報を特定の値を指定して変更した場合、その新たな値がその直前の値よりも大きいなら、その値を‘+した’、小さいなら‘-した’ものとして扱います。

5.27. 追加ターンを行う

- 5.27.1. あるプレイヤーが特定の時点での‘追加ターンを行う’指示がある場合、その時点で本来実行するターンの直前に、そのプレイヤーのターンを1回実行します。
 - 5.27.1.1. ‘追加ターンを行う’指示が複数ある場合、その中で最も後から適用されたものを1つ適用します。これを、すべての‘追加ターンを行う’指示を実行し終えるまで、本来実行するターンの直前で繰り返します。

5.28. ~につき

- 5.28.1. ある処理において、ある行動を‘(単位数)につき(数値)’実行する場合、その処理では、その単位数と数値により決定された値を基準としたその行動を1回だけ実行します。その数値を基準としたその行動を単位数により決定した回数だけ繰り返すわけではありません。

例: 自分の墓場にカードが12枚ある状態で、‘自分の墓場のカード5枚につき相手のリーダーに1ダメージ’という処理を実行する場合、2ダメージを与える処理を1回実行します。1ダメージを与える処理を2回与えるわけではありません。また、墓場のカードの端数2枚は数に数えられません。

5.29. 半分

- 5.29.1. いずれかの数値の‘半分’を参照する場合、その数値が奇数であるなら、端数は切り上げます。
- 5.29.2. いずれかの領域にあるカードの‘半分’を参照する場合、その領域にあるカードの枚数のうち、全体の枚数の半分の枚数のカードを参照します。
 - 5.29.2.1. ある領域のカードの‘上半分’や‘下半分’を参照する場合、その領域の‘上’や‘下’で管理される方向の1枚目から‘半分’で規定される枚数のカードまでのカードを意味します。

5.30. 箱詰め

- 5.30.1. カードは【箱詰め】状態になることがあります。
- 5.30.2. 【箱詰め】状態になったカードは、【箱詰め】状態である間、そのカードが持つ能力、および【箱詰め】状態になった時点でそのカードが得ていたすべての能力を失います。
 - 5.30.2.1. 【箱詰め】状態になったカードが後に能力を得る場合、その能力は得ます。

5.30.3. 【箱詰め】状態のカードは、そのプレイヤーのスタートフェイズ中、ルールによるスタンド(7.2.3)を実行しません。

5.30.3.1. スタートフェイズ中を含め、【箱詰め】状態のカードがなんらかの効果によりスタンドする場合、そのカードはスタンドします。

5.31. 操縦する

5.31.1. あるアミュレットを‘操縦する’指示がある場合、そのアミュレットがカードに表記の攻撃力と体力を持つなら、そのターンの間、そのアミュレットはフォローになり、攻撃力と体力はその値になります。

5.31.1.1. そのアミュレットがカードに表記されている攻撃力または体力を持たない場合、‘操縦する’処理は何もしません。

5.32. カード名を指定する

5.32.1. ‘カード名を指定する’指示がある場合、Shadowverse EVOLVE に実際に存在するカードまたはトークンのカード名を指定する必要があります。

5.32.1.1. カードの名の指定において、コラボ名(2.14)を指定することはできません。

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アドバンス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やアドバンス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。

6.1.1.4.1. 両面カード(2.15)は、その第 1 面のカード名を基準とします。

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、すべて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。

6.1.1.5.2.1. 一部のタイトルを基準としたデッキの構築において、そのタイトル独自の構築条件を持つ物があります。詳細は「14 タイトル別の情報やキーワード」

の各タイトルを参照してください。

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. 各プレイヤーは、自分のデッキ内や場のカードに‘ゲーム開始時点、引き直しの実行後に’処理する能力を持つカードがある場合、この時点で処理を行います。

6.2.1.13. 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. ‘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. チェックタイミングが発生します。
- 7.4.5. 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。
- 7.4.6. 7.4.5 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 7.4.5 に戻ります。
- 7.4.7. 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、その後にチェックタイミングが発生し、再び 7.4.7 に戻ります。
- 7.4.8. 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。
- 7.4.9. 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カードの起動能力を 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)や進化相当能力(8.3.2.1)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。
 - 8.3.2.1. 一部の起動能力はルールにより‘進化相当能力’であるものとして扱われます。これは進化能力と合わせて 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ド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。
 - 8.4.3.2.1. なんらかの効果により、その攻撃フォロワーが‘相手を攻撃できない’状態である場合、攻撃目標は選択できません。
- 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. トークンが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。

9.2. アドバンスカード

- 9.2.1. 特殊な種類が‘アドバンス’であるカードは、領域移動に関して以下のルールに従います。
- 9.2.1.1. 以下では、特殊な種類が‘アドバンス’であるカードを‘アドバンスカード’と呼びます。
- 9.2.2. なんらかの処理を行う際に、アドバンスカードが、エボルヴデッキ置き場や場や EX エリアや解決領域以外の領域に移動する場合、その移動直後、その処理の続きを行う前に、そのアドバンスカードをその移動先の領域からエボルヴデッキに表向きに置きます。

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能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が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、効果が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、その領域でのみ有効です。
- 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。
 - 10.4.4.1. カードをプレイする際のコストの数値を変更する効果は、このカードのコストの情報の値を変更するのではなく、そのコストのために減少する PP の点数を変更します。

- 10.4.5. コストのうち、カードのコスト以外のある数値を指定の値増加または減少させるものは、その指定の値以上あるその数値を指定の値増加または減少させることを意味します。

- 10.4.5.1. その増加または減少を実行することで、その値がルールで指定されたその値の上限より大きくなったり、その値の下限より小さくなったり、その値が 0 未満になったりする場合、その処理はコストとして実行できません。

- 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、解決する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続けます。

- 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カードは、プレイすることによって解決され、効果が発生します。永続能力はプレイされることはなく、常に効果が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. その能力が非公開領域のカードが持つものである場合、そのカードをすべてのプレイヤーに公開します。このカードは、この効果の解決が終わるまで公開されたままです。

10.6.2.1.2. 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)等により適正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。

10.6.2.1.3. 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で、チョイスする行動の選択肢の数およびどの選択肢を採用するかを決定する必要がある場合、その数と選択肢を決定します(5.17)。

10.6.2.2.3. 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の任意の数を実際に選ぶ数として指定します。

10.6.2.3.3. 選ぶ数として指定された数が1以上で、かつその数の目標を選ぶことが不可能である場合、このカードや能力のプレイは不正で、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. 目標として選んだ数が0である等、割り振る先が存在しない場合、割り振りは行わず、割り振って行われるべき処理は実行されません。

10.6.2.4.2. 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。

10.6.2.4.2.1. 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。

10.6.2.4.3. 割り振る値やその割り振り先を置換する効果がある場合、この時点で適用した上で割り振りを実行します。

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、その後すべてのコストを支払います。

10.6.2.5.1. コストを決定する際は、以下の手順で実行します。

10.6.2.5.1.1. カードや能力によりコストとして決定される処理をコストの基準とします(10.4)。

10.6.2.5.1.2. コストの一部に対し‘(特定のコストの行動)をするのではなく(他のコストの行動)をしてよい’とある場合、コスト内で指定されたその特定のコストの行動は、指定された他のコストの行動に置き換えられます。

10.6.2.5.1.3. コストを特定の値にする効果(10.4.4.1)を適用します。

10.6.2.5.1.4. コストとして追加される行動がある場合、それをコストに追加します。

10.6.2.5.2. 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。

10.6.2.5.3. 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ず(1.3.2.2)。

10.6.2.5.4. 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. この時点で、そのカードや能力が‘プレイされた’事象が発生します。

10.6.2.8. カードや能力の解決を行います。

10.6.2.8.1. 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。

10.6.2.8.1.1. 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せん。

10.6.2.8.2. 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。

10.6.2.8.2.1. 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。

10.6.2.8.2.2. チョイスする(5.17)処理により複数の選択肢を選んだ場合、各選択肢はテキストに表記の順で実行します。

10.6.2.8.3. 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。

10.7.2.2. ‘ターンごとに(数値)回’という表記を持つ自動能力が誘発条件を満たした場合、この自動能力は最大で、(数値)からこのターン中にこの自動能力が待機状態になった回数を引いた回数まで待機状態になります。その際、同時に満たした条件のうちどの誘発条件によるものを実際に待機状態にするかは、その自動能力のマスターが選びます。

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、あるいはその時点ででのゲームの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時点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時点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時点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またはその領域から出る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. そのカードが場にあり、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、そのカードの表記の情報は、コストを除きその進化領域のカードの情報になります(5.15.1.2)。

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。

10.10.2.5. 置換効果のうち、カードや能力の解決の際に、そのカードや能力内に存在する自身の処理のいずれかの部分を置換するものを自己置換効果と呼びます。

10.10.2.5.1. 置換効果を適用する際、その中に自己置換効果が存在する場合、自己置換であるものを先に適用します。

10.10.3. 置換効果が場やEXエリアに移動するカードに対して適用される場合、その効果は場やEXエリアでそのカードに適用される継続効果が適用された状態(10.9.3)でのそのカードの情報を参照して適用されます。

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。

10.12. 発生源

10.12.1. ある効果が何により発生したかを求めることができます。これを効果の発生源と呼び、以下のように定義されます。

10.12.1.1. 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。

10.12.1.2. ルール処理(11章)は効果ではなく、発生源を持ちません。

10.12.1.3. あるカードを発生源とした効果が時限誘発(10.7.5)を作成する場合、その時限誘発による効果はその時限誘発を作成した効果の発生源が発生源です。

10.12.2. なんらかの効果が、ダメージが何から与えられたかを求めることができます。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。

10.12.2.1. フォロワーによる攻撃(8.4)中に、ルールの手順でフォロワーが与えるダメージ(8.4.9)の発生源は、そのフォロワーです。

10.12.2.2. カードの能力によって発生する効果が与えるダメージの発生源は、特にその効果に特定のダメージの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。

- 10.12.2.3. 何かを与えるダメージを修正する効果は、その何かを発生源とするダメージを修正します。

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。
- 11.3.2. 直前のルール処理より後に、いずれかのフォロワーが必殺(12.14)を持つフォロワーと交戦していた場合、そのフォロワーは破壊されます。
- 11.3.2.1. なんらかの効果が‘能力による破壊’を参照する場合、11.3.2 による破壊は必殺能力による破壊とみなします。

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その中で最も最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その中で最も最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。

11.9. PP 超過処理

- 11.9.1. あるプレイヤーの現在の PP の値がそのプレイヤーの PP 最大値を超えている場合、そのプレイヤーの PP はその PP 最大値になります。





11.10. 不正ドライブポイント処理

- 11.10.1. ドライブ領域の『ドライブポイント』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、カード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、その能力を持つカードのマスターのエボルヴデッキ置き場の適正なカード(5.15.1.1.1)1 枚を公開します
- 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 **Quick** 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 **Q** 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(7.4.5)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。
- 12.3.6. 特定の条件下でカードや起動能力自身が **Quick** を持つ'効果を持つ永続能力は、そのカードや起動能力のプレイが認められる領域において有効です(10.3.4)。
- 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 **F** 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 **L** 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、カード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、'このカードが進化したとき、(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 'これがフォロワーである場合、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永続能力です。
- 12.14.2. '【必殺】' は 'このフォロワーと交戦したフォロワーは、次のルール処理で破壊される' 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。

12.15. 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。

12.16. アドバンス起動

- 12.16.1. アドバンス起動は、特殊な起動能力です。
- 12.16.2. テキストにおいてアドバンス起動能力はアイコンで表記されます。
- 12.16.3. ‘ (効果)’は、‘ (効果) これをプレイする際、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る。これは進化相当能力である。’ (8.3.2.1)を意味します。

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、原則として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。
 - 13.3.1.4.1. チョイス(5.17.3.1)で選択する選択肢の数を決定するために墓場のスペルの枚数を参照する場合、それはその能力のプレイの開始時点での枚数を参照します。

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+(数値)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(数値)個置く’を意味します。
- 13.3.2.5. テキストに‘【スタック】を(数値)取っていたなら’とある場合、それは‘【スタック】を持つカードからスタックカウンターを取り除いた個数の合計が(数値)なら’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生ずる永続能力です。
- 13.3.3.2. ‘【土の秘術 (数値)】(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(数値)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ていたら、(テキスト)’を意味します。
 - 13.3.3.2.1. ‘【土の秘術】(テキスト)’と表記されている場合、この数値が 1 であることを意味します。

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が、

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、原則として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。

13.5.1.3.2.1. チョイス(5.17.3.1)で選択する選択肢の数を決定するために墓場のカードの枚数を参照する場合、それはその能力のプレイの開始時点での枚数を参照します。

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. あるカードが'(指定回数)食事する'指示がある場合、そのカードに関連付けられたカードが出走領域にないなら、そのカード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』をそのカードに関連付けます。

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カード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. 場のカード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。

14.2.2.5. 食事能力は進化相当能力(8.3.2.1)です。

14.2.3. 特定表記: 出走

14.2.3.1. あるカードを'(指定回数)出走する'指示がある場合、これ以降そのカードは、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、このカードが'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、カード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、'このカードが出走したとき、(テキスト)'を意味します。

14.3. アイドルマスター シンデレラガールズ

14.3.1. 魔法のアイテム

14.3.1.1. 『魔法のアイテム』トークンはコラボ名(2.14)を持ちます。

14.3.1.2. ゲームの準備中、自身のデッキが'アイドルマスター シンデレラガールズ'のタイトルを基準としたデッキ(6.1.1.5.2)であるプレイヤーは、先攻プレイヤーの決定(6.2.1.6)の直前に、自身のEXエリアに『魔法のアイテム』トークンを5つ置きます。

14.3.2. 特定表記: レッスン

14.3.2.1. 【レッスン(数値)】は、EXエリアの『魔法のアイテム』を(数値)枚消滅させることを意味する特定表記です。

14.4. カードファイト!! ヴァンガード

14.4.1. カードアイコン: トリガーアイコン

14.4.1.1. このタイトルのカードの一部は、カード右上に以下のアイコンを持ち、これらを'トリガーアイコン'と呼びます。



クリティカルトリガー



ドロートリガー








スタンドトリガー




ヒールトリガー

14.4.1.2. ルールやテキストで'トリガーを持つ'カードを参照する場合、それは'トリガーアイコンを持つカード'を意味します。

- 14.4.2. デッキ構築条件
- 14.4.2.1. このタイトルを基準としてデッキを構築する場合、以下の条件を満たす義務があります。
- 14.4.2.1.1. そのデッキ内に【スタートアミュレット】能力を持つカードを1枚以上入れる義務があります。
- 14.4.2.1.2. トリガーを持つカード(14.4.1)を入れる場合、そのカードのクラスはリーダーのクラスと一致している義務があります。
- 14.4.3. ゲーム開始手順の変更
- 14.4.3.1. このタイトルを基準としてデッキを構築する場合、ゲーム前の手順(6.2)において、自身のメインデッキをデッキ置き場に置く(6.2.1.4)直前に、各プレイヤーは自身のデッキから【スタートアミュレット】能力を持つカードを1枚裏向きで場に出す必要があります。
- 14.4.3.2. ゲーム開始時点、引き直しの実行後に、自身の場に【スタートアミュレット】能力を持つ裏向きのカードがある場合、それを表向きにします。
- 14.4.4. キーワード能力: スタートアミュレット
- 14.4.4.1. スタートアミュレットは、デッキ構築のルールを変更する永続能力です。
- 14.4.4.1.1. ‘【スタートアミュレット】’は‘あなたのメインデッキやエボルヴデッキに、【スタートアミュレット】能力を持つこのカードと異なるカード名のカードを入れることはできない’を意味します。
- 14.4.5. 特定表記: ドライブチェックを行う。
- 14.4.5.1. ルールやテキストで、いずれかのプレイヤーが‘ドライブチェックを行う’指示がある場合、以下を実行します。
- 14.4.5.1.1. そのプレイヤーのデッキの一番上のカードをそのプレイヤーのトリガー領域(4.15)に移動します。
- 14.4.5.1.2. そのプレイヤーのデッキがタイトル基準でない場合、そのプレイヤーはこれによりトリガー領域に移動したカードを自身のデッキの一番下に置き、ドライブチェックを行う処理を終了します。
- 14.4.5.1.3. そのカードがトリガーを持つ場合、そのプレイヤーはそのカードのトリガーアイコンに応じて以下の処理を任意で実行することができます。
- 14.4.5.1.3.1. そのアイコンがクリティカルトリガー()の場合、自分の場のフォロワー1体を指定し、そのフォロワーの攻撃力を+2します。
- 14.4.5.1.3.2. そのアイコンがドロートリガー()の場合、そのプレイヤーはカードを1枚引きます。
- 14.4.5.1.3.3. そのアイコンがスタンドトリガー()の場合、自分の場のフォロワーを1体指定し、それをスタンドします。このターン中、そのフォロワーは相手のリーダーを攻撃できません。
- 14.4.5.1.3.4. そのアイコンがヒールトリガー()の場合、そのプレイヤーのリーダーの体力を+3します。
- 14.4.5.1.4. 14.4.5.1.3により指定された処理を実行した場合、この時点でそのプレイヤーの‘トリガーしたとき’の誘発条件が満たされます。
- 14.4.5.1.5. この処理でトリガー領域に置いたカードがトリガーを持ち、プレイヤーが上記の処理を実行した場合、そのカードをそのプレイヤーの墓場に置きます。そのカードがトリガーを持たない、またはトリガーを持っているがそのプレイヤーがその処理を実行しないことを選んだ場合、そのカードをそのプレイヤーのデッキの一番下に置きます。
- 14.4.6. キーワード能力: シングルドライブ/ツインドライブ
- 14.4.6.1. シングルドライブやツインドライブは、攻撃時にドライブチェックを行う自動能力です。
- 14.4.6.2. ‘【シングルドライブ】’は‘【攻撃時】ドライブチェックを1回行う’を意味します。
- 14.4.6.3. ‘【ツインドライブ】’は‘【攻撃時】ドライブチェックを1回行い、その後ドライブチェックを1回行う’を意味します。
- 14.4.7. キーワード能力: ドライブ
- 14.4.7.1. ドライブは、フォロワーが特定の処理を行った際に得る永続能力です。
- 14.4.7.2. ドライブ能力自体は特に効果を持ちません。
- 14.4.7.3. いずれかのフォロワーがドライブ能力を得る指示がある場合、以下の処理を実行します。
- 14.4.7.3.1. この処理よりも前にこのフォロワーがドライブ能力を持っていたことがある場合、その後になんらかの理由でそのドライブ能力を失った場合を含め、この処理は何もせず終了します。
- 14.4.7.3.2. そのフォロワーはドライブ能力と【シングルドライブ】(14.4.6.2)と【突進】(12.10)を得ます。
- 14.4.8. キーワード能力: ドライブ獲得時
- 14.4.8.1. ドライブ獲得時は、カードがドライブを得たことを誘発条件とする自動能力です。
- 14.4.8.2. ‘【ドライブ獲得時】(テキスト)’は、‘このカードがドライブを得たとき、(テキスト)’を意味します。
- 14.4.9. キーワード能力: 憑依(ライド)
- 14.4.9.1. 憑依能力は、フォロワーにドライブを持たせる起動能力です。
- 14.4.9.2. ‘【憑依】(コスト): (テキスト)’は‘ (コスト) あなたのエボルヴデッキの『ドライブポイント』1枚をあなたのドライブ領域に置く: この能力をプレイするためのコストのPPのうち1点を、PPではなく1点のEPで支払ってよい。この能力のコストとしてドライブ領域に置いた『ドライブポイント』をこのカードに関連付ける。この能力は、このゲーム中にこのカードの【憑

依】能力をプレイしていない場合のみプレイできる。(テキスト)’を意味します。

- 14.4.9.3. カード上で、『憑依】が『』で表わされることがあります。
- 14.4.9.4. 場のカード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ドライブ領域の『ドライブポイント』との関連付けを失います。
- 14.4.9.5. 憑依能力は進化相当能力(8.3.2.1)です。

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、その後にその行動を実行する回数を示します。その後、非ターンプレイヤーは、その回数の行動を実行することを認めるか、その行動に含まれない行動をその循環行動内の特定の時点で行うことを宣言することで、それより少ない回数の行動を実行させることを選べます。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、その後に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

● 種類: フォロワー・トークン

カード名	クラス	タイプ	コスト	攻撃力	体力	テキスト
フェアリーウィスプ	エルフ	妖精	0	1	1	
フェアリー	エルフ	妖精	1	1	1	
乙姫お守り隊	ロイヤル	兵士	1	1	2	【守護】
ナイト	ロイヤル	兵士	1	1	1	
ヴァイキング	ロイヤル	盗賊	3	3	2	【疾走】
スティールナイト	ロイヤル	兵士	2	2	2	
攻撃型ゴーレム	ウィッチ	ゴーレム	2	3	2	【突進】
防御型ゴーレム	ウィッチ	ゴーレム	2	2	3	【守護】
ドラゴン	ドラゴン	竜族	4	5	5	
ゴースト	ナイトメア	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	ナイトメア	吸血鬼	1	1	1	
ホーリーファルコン	ビショップ	鳥族	3	2	2	【疾走】
ホーリータイガー	ビショップ	獣	4	4	4	【突進】
クリスタリア・イヴ	エルフ	クリスタリア	4	4	4	
シールドガーディアン	ロイヤル	兵士	1	1	1	【守護】
マジカルボーン	ウィッチ	チェス	1	2	1	
オルカ	ドラゴン	海洋	2	2	2	
ヘルフレイムドラゴン	ドラゴン	竜族	2	4	3	【突進】
ジャイアントゴースト	ナイトメア	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	ナイトメア	魔界	1	0	1	【必殺】
ゴブリンキング	ニュートラル	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。
操り人形	ニュートラル	人形	1	1	1	【突進】
エンシェントアーティファクト	ニュートラル	超克	1	3	1	【突進】
ミスティックアーティファクト	ニュートラル	超克	3	2	3	【守護】 《ファンファーレ》1枚引く。
天后	ウィッチ	式神	4	4	5	【オーラ】
形代	ウィッチ	式神	2	2	2	《ラストワード》1枚引く。自分の手札1枚を捨てる。
一ツ尾狐	ナイトメア	妖怪	2	1	3	【突進】【守護】
プロダクトマシーン	ニュートラル	機械	1	1	1	《起動》これを《アクト》場の機械・フォロワー3体を墓場に置く:相手の場のフォロワー1体を選ぶ。それに5ダメージ。
ロイド	エルフ	人形	0	2	4	これは場にいる限り、『操り人形』でもある。 【守護】 《ファンファーレ》自分のリーダーは《体力》+2する。
ヴィクトリア	エルフ	人形・キラー	0	4	1	これは場にいる限り、『操り人形』でもある。 【突進】【指定攻撃】 《ファンファーレ》1枚引く。
竜帝の近衛兵	ドラゴン	海洋	1	2	1	【突進】
ターミナルウェポン	ロイヤル	機械・兵士	2	6	6	【守護】 《ファンファーレ》相手の場のカード1枚を選ぶ。それを破壊する。 《ラストワード》相手のリーダーすべてに4ダメージ。
絆の覇竜	ドラゴン	竜族	5	6	6	【守護】 自分の場に『絆の竜剣士・アイラ』がいる限り、これは能力ダメージを受けない。
遮断の触手	ウィッチ	機械・超克	3	2	4	【守護】 《ラストワード》自分のリーダーは《体力》+4する。
蹂躞の触手	ウィッチ	機械・超克	3	4	2	【疾走】 《ラストワード》相手の場のフォロワー1体を選ぶ。それに4ダメージ。

● 種類: フォロワー・トークン (続き)

カード名	クラス	タイプ	コスト	攻撃力	体力	テキスト
メドゥシアナ	ナイトメア	魔界・ゴルゴーン	3	1	5	【突進】【指定攻撃】【必殺】 《ファンファーレ》自分のリーダーは《体力》+X する。X は「自分の場の魔界・フォロワーの数」である。 《ラストワード》相手プレイヤーすべては、自身の場のフォロワー1 体を墓場に置く。
アンの大英霊	ウィッチ	ゴーレム・魔法生物・学院	2	4	4	【突進】【守護】 自分のメインフェイズが来たとき、これは消滅する。 《ファンファーレ》自分のリーダーは《体力》+2 する。
エッジアーティファクト	ニュートラル	超克	5	3	4	【突進】【ドレイン】
旅籠煤	ロイヤル	宴楽	2	2	2	【守護】 《ラストワード》相手の場のフォロワー1 体を選ぶ。それに 2 ダメージ。
招来の狐	ビショップ	宴楽・狂信・獣	1	0	1	【守護】 《ファンファーレ》自分のリーダーは《体力》+1 する。

● 種類: アミュレット・トークン

カード名	クラス	タイプ	コスト	攻撃力	体力	テキスト
大地の魔片	ウィッチ	土の印	1			【スタック】
レオニダスの遺志	ロイヤル	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。
ドラゴウェボン	ドラゴン	武装	1			《起動》これを《アクト》墓場に置く: 自分の場の《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	ビショップ	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。
白き破壊のアーティファクト	ウィッチ	絶傑・アイドル	1			自分のメインフェイズが来たとき、自分のリーダーは《体力》+2 する。
黒き破壊のアーティファクト	ウィッチ	絶傑・アイドル	2			自分のメインフェイズが来たとき、相手のリーダーすべてに 2 ダメージ。
ナテラの大樹	ニュートラル	自然	1			これが場を離れたとき、1 枚引く。自分の手札 1 枚を捨てる。 《起動》《コスト 1》: これを墓場に置く。
遺されし電撃	ドラゴン	ドラゴニュート・武闘竜人	3			自分の場に武闘竜人・フォロワーが出たとき、これに雷カウンター1 個を置く。 《起動》これを《アクト》: 自分の場の《ドラゴン》フォロワー1 体を選ぶ。それは《攻撃力》+2 する。この能力はこれの雷カウンターが 5 個以上なら使える。 《起動》これを《アクト》: 相手の場のフォロワー1 体を選ぶ。それを破壊する。そのリーダーに 3 ダメージ。この能力はこれの雷カウンターが 10 個以上なら使える。
魔導四輪車・V	ロイヤル	荒野・乗物	2	3	3	《起動》場の『ファントムデュオ・バニー& Baron』1 体を《アクト》: これを操縦する。 《起動》《コスト 1》場のフォロワー2 体を《アクト》: これを操縦する。 【疾走】 【攻撃時】自分の場に他の荒野・フォロワーがいるなら、1 枚引く。
魔導列車	ナイトメア	荒野・乗物	5	4	5	《起動》《コスト 1》場のフォロワーを元のコストの合計が 5 以上になるように好きな枚数《アクト》: これを操縦する。 【突進】 【攻撃時】アクト状態の相手の場のフォロワー1 体を選ぶ。それを破壊する。自分のリーダーは《体力》+2 する。
従順な駿馬	ニュートラル	荒野・乗物・獣	1			《起動》これを墓場に置く: 自分の場のフォロワー1 体を選ぶ。それが荒野・フォロワーなら、それは《攻撃力》+1/《体力》+1 する。
機動二輪車	ニュートラル	荒野・乗物	1			《起動》これを墓場に置く: 自分の場のフォロワー1 体を選ぶ。それは【突進】を持つ。それが荒野・フォロワーなら、それは《攻撃力》+1 する。
魔導装甲車	ニュートラル	荒野・乗物	1			《起動》これを墓場に置く: 自分の場のフォロワー1 体を選ぶ。それは【守護】を持つ。それが荒野・フォロワーなら、それは《体力》+1 する。
炎将の二槍	ロイヤル	指揮官・星神	3			自分の場のフォロワーが進化したとき、相手の場のフォロワー1 体を選ぶ。それに 2 ダメージ。 《起動》《コスト 1》これを《アクト》墓場に置く: 自分の場の指揮官・フォロワー1 体を選ぶ。それは「【攻撃時】相手のリーダーすべてに 2 ダメージ」を持つ。

● 種類: スペル・トークン

カード名	クラス	タイプ	コスト	テキスト
薔薇の一撃	エルフ	植物族	2	相手のリーダー1 人や相手の場のフォロワー1 体を選ぶ。それに3 ダメージ。1 枚引く。
ミミ	ナイトメア	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	ナイトメア	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。
魔法のアイテム	ニュートラル	デレマス	4	自分のリーダーは《体力》+1 する。1 枚引く。
リペアモード	ニュートラル	機械	1	《クイック》 自分のリーダーは《体力》+1 する。
刹那の劇薬	ウィッチ	錬金術師・禁忌	2	相手の場のフォロワー1 体を選ぶ。それに4 ダメージ。そのリーダーに2 ダメージ。
久遠の秘薬	ウィッチ	錬金術師・禁忌	2	自分の墓場の元のコスト3 以下の《ウィッチ》フォロワー1 枚を選ぶ。それを場に出す。それは【突進】と「自分のエンドフェイズが来たとき、これを破壊する」を持つ。
マナリアの魔弾	ウィッチ	魔法使い・学院	2	相手の場のフォロワー1 体を選ぶ。それに3 ダメージ。自分の墓場の学院・カードが10 枚以上なら、そのリーダーに2 ダメージ。
カーバンクルの煌めき	エルフ	精霊・獣	2	下記から1 つチョイスする。【1】場のフォロワー1 体を選ぶ。それを手札に戻す。【2】自分のリーダーは《体力》+4 する。【3】2 枚引く。
トワイライトソード	ロイヤル	指揮官・兵士	5	これをプレイする際、追加コストとして場の『スカイセイバー・リーシャ』1 体と『黄昏の刃・ナノ』1 体をアクトする。 相手のリーダーすべてと相手の場のフォロワーすべてに10 ダメージ。
フェイタルバーン	ウィッチ	魔法使い・学院・プリンセス・キラー	1	下記から1 つチョイスする。【1】相手の場のフォロワー1 体を選ぶ。それに4 ダメージ。【2】相手の場のフォロワー2 体を選ぶ。自分の墓場の学院・カードが15 枚以上なら、それに4 ダメージ。
紅の牙	ナイトメア	荒野・吸血鬼	1	自分のリーダーに1 ダメージ。相手の場のフォロワーすべてに1 ダメージ。自分の場の『永劫の吸血鬼・アルザード』すべては《攻撃力》+1 して、【ドレイン】を持つ。自分のエボルヴデッキの表向き『永劫の吸血鬼・アルザード』が3 枚なら、さらに《攻撃力》+3/《体力》+3 する。
インモラルデザイナー	ナイトメア	死者・キラー	1	これをプレイする際、追加コストとして場のフォロワー2 体を墓場に置く。 相手のリーダーすべてに2 ダメージ。自分のリーダーは《体力》+2 する。
輝く金貨	ロイヤル	宴楽・盗賊・財宝	0	《起動》《コスト1》EX エリアのこれと『輝く金貨』2 枚を消滅:自分のリーダーは《体力》+1 する。1 枚引く。
波濤の暴圧	ドラゴン	宴楽・ドラゴニュート	2	相手の場のフォロワー1 体を選ぶ。それに4 ダメージ。【覚醒】状態なら、代わりに6 ダメージ。
幼狼奮闘	ナイトメア	宴楽・魔界・獣	0	相手の場のフォロワー1 体を選ぶ。それに1 ダメージ。自分の手札1 枚を捨ててよい。そうしたなら、自分のデッキの上1 枚を墓場に置く。”
水銀の断絶	ビショップ	信仰・超克	1	《クイック》 このターン、自分のリーダーが受けるダメージを-1 する。1 枚引く。

付録 B: 特殊フォーマットルール

B-1: 「シールド戦」関連ルール

「シールド戦」とは、未開封のパックを用いてその場でデッキを組み対戦を行うゲームの進め方です。これを採用する場合、デッキ構築ルール及びゲーム内のルールのうち、以下の部分が増加または変更になります。それ以外のルールは通常の総合ルールに従います。

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、自分用に用意された指定のブースターパックを開封し、そのパックに入っていたカードのみでメインデッキとエボルヴデッキを用意します。

6.1.1.1 「シールド戦」において、「オープン 8」では 8 パック、「ボックスバトル」では指定ボックス内のすべてのブースターパックを使用します。

6.1.1.1.1 「ボックスバトル」において、指定ボックス内にパック以外のプロモカード等がある場合、これは開封したカードには含まず、この「ボックスバトル」でのメインデッキやエボルヴデッキに入れることはできません。

6.1.1.2 リーダーカードを使用する義務はありません。

6.1.1.3 メインデッキは 30 枚以上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やアドバンスであるカードは入れられません。

6.1.1.4 エボルヴデッキは 0 枚以上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やアドバンスであるカードのみが入れられます。

6.1.1.5 同一のカード名のカードの枚数上限はありません。

6.1.1.6 メインデッキやエボルヴデッキのカードの構築において、各カードのクラスやタイトルが一致する必要はありません。

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。ただし、リーダーカードに関する部分は実行する義務はありません。

8 メインフェイズに実行できる処理

8.5 突進の付与

8.5.1 プレイヤーは、このターンのメインフェイズ中に実行できる行動として、このターン中に進化能力(12.2)も進化相当能力(8.3.2.1)も実行していない場合、1PP を支払いエボルヴデッキの裏向きのカードを 1 枚表向きにすることで、自分の場のフォロワー1 体に【突進】を持たせることがで

きます。これを行った場合、そのプレイヤーはこのターン、この行動や進化能力や食事能力を実行することができません。

8.5.1.1 これを実行するために支払う 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。

B-2: 「クロスオーバー」フォーマット 関連ルール

「クロスオーバー」フォーマットとは、複数のクラスによるデッキ構築を認めるルールです。これを採用する場合、デッキ構築ルールの以下の部分が増加または変更になります。それ以外のルールは通常の総合ルールに従います。

6 ゲームの準備

6.1 カードの準備

6.1.1.1 リーダーカードは互いにクラスが異なる 2 枚を用意します。

6.1.1.5 メインデッキやエボルヴデッキのカードは、クラスを基準とする必要がありません。タイトルを基準とする構築はできません。

6.1.1.5.1 メインデッキとエボルヴデッキの各カードのクラスは、すべていずれかの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 メインデッキには、2 枚の各リーダーのクラスのカードが 1 枚以上ずつ入っている必要があります。

付録 C: 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。)

2025年3月19日 ver 1.17.1

- ◆ 進化したカードは、進化前のカードの能力を失い、進化後のカードの能力を得た扱いになることを明記しました。