

Phantom Magic Vision 総合ルール

Version 2.05

目次

0	要旨	1	3	領域の定義	15
1	ゲームの基本となるルール	1	3.1	原則	15
1.1	原則	1	3.2	デッキ	15
1.2	ゲームの準備	1	3.3	冥界	16
1.3	全ての処理において共通のルール	2	3.4	場	16
1.4	プレイヤー	2	3.5	ノードエリア	16
1.5	ゲームの勝敗	3	3.6	手札	17
1.6	数と変数	4	3.7	除外エリア	17
1.7	カード	4	3.8	プレイエリア	17
1.8	ノードとコスト	5	3.9	サイドボード	17
1.9	ライフポイント	6	4	ターンとフェイズ	18
1.10	ダメージ	6	4.1	原則	18
1.11	手札に加えることとドロー	8	4.2	ターンの進行と構造	18
1.12	優先権と干渉	8	4.3	ターン開始時の処理	18
2	カードの定義	10	4.4	アクティブフェイズ	18
2.1	原則	10	4.5	メンテナンスフェイズ	18
2.2	カードの種類	10	4.6	ドローフェイズ	19
2.3	カード名称	10	4.7	メインフェイズ	19
2.4	必要ノードとコスト	10	4.8	ディスカードフェイズ	19
2.5	術者	10	4.9	ターン終了時の処理	19
2.6	種族	11	4.10	ターン及びフェイズの進行に関わる効果 ..	20
2.7	代替レース	11	5	カードのプレイとカードの種類	21
2.8	グレイズ	12	5.1	原則	21
2.9	効果範囲と発動期間	12	5.2	カードのプレイ	21
2.10	攻撃力・攻撃力修正	12	5.3	「プレイしたものとして (カードの効果) 解	
2.11	耐久力・耐久力修正	12		決する」という効果	22
2.12	戦闘力と戦闘修正	13	5.4	キャラクターカード	23
2.13	テキスト	13	5.5	スペルカード	23
2.14	フレーバーテキスト	13	5.6	コマンドカード	23
2.15	イラスト	13	5.7	裏向きのカード	24
2.16	カード No.	13			
2.17	変身状態の記述	13			
2.18	その他の表記	14			

6	キャラクターと戦闘.....	25	10	戦術と特殊効果.....	39
6.1	キャラクター.....	25	10.1	原則.....	39
6.2	戦闘.....	26	10.2	速攻.....	39
6.3	攻撃.....	27	10.3	奇襲.....	39
6.4	防御.....	28	10.4	先制.....	39
6.5	グレイズ.....	29	10.5	貫通.....	39
7	カードのテキストと効果.....	30	10.6	隠密.....	40
7.1	原則.....	30	10.7	警戒.....	40
7.2	プレイしたカードの効果.....	31	10.8	即死.....	40
7.3	起動効果.....	31	10.9	人形.....	40
7.4	自動効果.....	32	10.10	伝説.....	40
7.5	「使用したものとして（カードの効果を）解決する」という効果.....	32	10.11	耐性A.....	40
7.6	既に発生している効果.....	33	10.12	マナチャージ（X）.....	40
7.7	特定のタイミングで解決される効果.....	33	10.13	装備.....	41
7.8	待機中の効果.....	33	10.14	呪符.....	41
8	対象と目標.....	34	10.15	装備／場.....	41
8.1	対象.....	34	10.16	幻想生物.....	41
8.2	目標.....	34	10.17	世界呪符.....	41
9	取り除く効果.....	36	10.18	壱符.....	42
9.1	原則.....	36	10.19	弐符.....	42
9.2	決死状態.....	36	10.20	連結（「A」＋「B」＋「C」・・・）.....	42
9.3	破棄状態.....	37	10.21	ターン1枚制限.....	42
9.4	除外状態.....	38	10.22	自分ターン制限.....	42
			10.23	相手ターン制限.....	42
			10.24	デッキ1枚制限.....	43
			10.25	神器.....	43
			10.26	抵抗（X）.....	43
			10.27	維持コスト（X）.....	43
			10.28	変身.....	43
			10.29	加護（X）.....	44
			10.30	ラストスペル.....	44
			10.31	封術.....	44
			10.32	ラストワード.....	44
			10.33	オーバードライブ.....	45
			10.34	リーダー.....	45

11	その他の処理.....	46
11.1	原則.....	46
11.2	置く.....	46
11.3	移すとセット、戻す.....	46
11.4	抜き出す.....	47
11.5	アクティブ状態にするとスリープ状態にする.....	48
11.6	公開する.....	48
11.7	見る.....	48
11.8	シャッフル.....	48
11.9	無作為に選ぶ.....	48
11.10	グループに分ける.....	48
12	その他のルール.....	49
12.1	宣言.....	49
12.2	発生源.....	49
12.3	名称の参照.....	49
12.4	無効に出来ない記述 (【 】).....	49
12.5	情報を定義する効果.....	49
12.6	可能な限り.....	49
12.7	投了.....	49
12.8	不正な処理.....	49
12.9	処理の省略.....	50
12.10	ループが発生した場合.....	50
付録		
	改訂履歴.....	51

Phantom Magic Vision 総合ルール

Version 2.05

0 要旨

Phantom Magic Vision 総合ルール（以降、本ルールとする）は Phantom Magic Vision の基本的な遊び方を理解した人が、より厳密なルールの解釈を求められた際に参照することを前提とした文章である。そのため、初めてゲームをプレイする人や基本的な遊び方を理解していない人は本ルールを読み込む前に、本ルールの要約である基本ルールの理解を優先すべきである。

本ルールは公開後も必要に応じて更新される場合がある。なお、本ルールの最新版は M.I.W の公式サイトに掲載される。

1 ゲームの基本となるルール

1.1 原則

- 1.1.1 通常のゲームは本ルールを用いて行う。
- 1.1.2 本ルールの要約版として基本ルールが存在する。基本ルールは本ルールからゲームに必要な最低限の部分を抜き出し、編集したものである。本ルールと基本ルールが矛盾した場合、必ず本ルールを正しいルールとして扱う。
- 1.1.3 M.I.W が公式サイトに掲載している Q&A（以後、Q&A とする）及び、公式ブログや Twitter で回答した内容（以後、公式回答とする）は、本ルールと同等の効力を持つものとして扱う。
 - 1.1.3.a 本ルールと Q&A が矛盾した場合、一時的に Q&A が正しいものとして扱う。
 - 1.1.3.b 本ルールと Q&A は極力矛盾がないように努力されるが、必ずしも矛盾が発生しないとは限らない。矛盾を発見した場合は M.I.W 公式サイトサポートから連絡するとよい。
 - 1.1.3.c 本ルールと公式回答が矛盾した場合、本ルールが正しいものとして扱う。
 - 1.1.3.d 公式回答は回答した時点での本ルールの補足事項とし、将来的に本ルールの関連部分が変わった場合や、その公式回答が訂正された場合は無効となる。無効となった過去の公式回答は、あくまで過去の情報であり、修正や削除は行われないので注意すること。
- 1.1.4 大会等において主催者が事前に告知している場合、一部のルールを変更することが認められる。但し、本項を適用する場合、事前に M.I.W に許可を得なければならない。
- 1.1.5 特に指定がない場合、本ルールに記載されている順に優先順位としての意味はない。但し、手順を示す項目は記載の順序に従う。

1.2 ゲームの準備

- 1.2.1 ゲームをするにあたり各プレイヤーは、自分のデッキ、及び、ライフポイントを記録する用具を用意する必要がある。
- 1.2.2 デッキは以下の要件に従って構築する。
 - 1.2.2.a 過不足なく 50 枚のカードを組み込む。
 - 1.2.2.b 同名のカードは 3 枚まで組み込むことが出来る。
 - 1.2.2.c デッキ構築時に影響を及ぼす効果を持つカードを組み込む場合、その効果を満足しなければならない。
- 1.2.3 ドラフト戦（一定量のカードを全プレイヤーで共有し、一定のルールに則り分配するゲーム）、及びそれに類するゲームにおいては以下の要件に従ったデッキを構築する。
 - 1.2.3.a 対戦に用いるデッキは過不足無く 50 枚のカードを組み込む。

- 1.2.3.b 最初に定めた一定量のカードのなかで構築される場合、同名のカードは何枚でもデッキに組み込むことができる。
- 1.2.3.c デッキ構築時に影響を及ぼす効果を満足している必要は無い。
- 1.2.4 各プレイヤーは望むのであればデッキの他にゲームとゲームの間にデッキのカードと入れ替えてデッキを調整することを目的とするサイドボードを用意することが出来る。
- 1.2.5 サイドボードは以下の要件に従って構築する。
 - 1.2.5.a 過不足無く 10 枚のカードを組み込む。
 - 1.2.5.b 同名のカードはデッキと合わせて 3 枚まで組み込むことが出来る。
 - 1.2.5.c デッキ構築時に影響を及ぼす効果を持つカードを組み込む場合、デッキと合わせてその効果を満足しなければならない。
- 1.2.6 ドラフト戦及びそれに類するゲームにおいては、各プレイヤーに分配されたがデッキには組み込まれなかったカード全てが、そのプレイヤーのサイドボードとなる。
- 1.2.7 ゲームの開始の手順は以下の順番で行う。
 - 1.2.7.a 全てのプレイヤーは自分のデッキをシャッフルする。その後、相手プレイヤーのデッキをシャッフルすることが出来る。
 - 1.2.7.b 公平な方法で最初にターンを開始するプレイヤー（以降、開始プレイヤーとする）を決定する。
 - 1.2.7.c それぞれのプレイヤーは手札が 7 枚になるようにカードをドローする。
 - 1.2.7.d 各プレイヤーはそれぞれライフポイントを 25 点にする。
 - 1.2.7.e 開始プレイヤーのターンを始める。
- 1.2.8 開始プレイヤーの最初のターンに限りドローフェイズの規定の効果は解決されない。

1.3 全ての処理において共通のルール

- 1.3.1 カードの効果がルールに直接矛盾する場合、カードのテキストを優先する。カードの効果はその内容により適用されるルールだけを無視する。但し、「カードの効果に優先する」と断定されているルールに限り、例外的にカードの効果よりも優先される。
- 1.3.2 何かをしても良い、何かをする、何かを得るという効果と、何かを出来ない、何かを失うという効果が同じ項目に対して同時に適用されている場合、出来ないという効果が優先される。
- 1.3.3 複数のプレイヤーが同時に何らかの選択を行う場合、ターンプレイヤーから順番に選択する。
 - 1.3.3.a 選択すべき項目が複数ある場合、その全てを選択してから次のプレイヤーに選択の順番が移る。
 - 1.3.3.b 3 人以上のプレイヤーが関与する場合、ターンプレイヤーを起点とし、ターン進行順に沿って選択の順番が移る。
 - 1.3.3.c どの選択肢を選んだかは選択した時点で全てのプレイヤーに対して明らかにしなければならない、非公開情報に対する選択は全てのプレイヤーに対して明らかになるように裏向きのまま明示しなければならない。
- 1.3.4 各手順、各処理（本項においてのみ合わせて処理という）の各項において別の処理が必要となる場合、今処理している項を処理し終えた後、次の項に進む前に必要な処理へ移行し、その処理をする。その処理が終わった場合、本来進むべきだった次の項へ移行する。但し、この処理に他の処理は割り込まない、とされている処理、および、処理されるタイミングが明記されている場合については、その指示に従う。

1.4 プレイヤー

- 1.4.1 プレイヤーとはそのゲームに直接参加している人物を指す。
- 1.4.2 ターンプレイヤーとは現在のターンを進行させているプレイヤーを指す。

- 1.4.3 非ターンプレイヤーとはターンプレイヤー以外の全てのプレイヤーを指す。
- 1.4.4 プレイヤーを指す用語として「あなた」が用いられる。「あなた」とは、その記述を含む効果を持つカードから見て、その効果を解決するプレイヤー、あるいはそのカードが置かれている領域を持つプレイヤーを指す。この2つが異なる場合、効果を解決するプレイヤーを「あなた」として扱う。
- 1.4.5 プレイヤーを指す用語として「相手プレイヤー」が用いられる。「相手プレイヤー」とは、その記述を含む効果を持つカードからみて、その効果を解決するプレイヤーに敵対するプレイヤー全て、あるいはそのカードが置かれている領域を持つプレイヤーに敵対するプレイヤー全てを指す。この2つが異なる場合、効果を解決するプレイヤーに敵対するプレイヤー全てを「相手プレイヤー」として扱う。
- 1.4.6 単に「相手プレイヤー」とだけあり、人数や全てと指定されていない場合、該当するプレイヤーが複数存在する場合にはその効果の解決に際し、該当するプレイヤーから一人を選択する。
- 1.4.6.a 常に適用され続ける効果の場合、その効果が適用される最も早い段階で該当するプレイヤーを選択し、以降、そのプレイヤーのみが指定され続ける。効果が無効になり再度有効になった場合には再度プレイヤーを選択する。

1.5 ゲームの勝敗

- 1.5.1 ゲームの勝敗はいずれかのプレイヤーが勝利条件を満たした場合に決定する。いずれの条件においてもターンプレイヤー、非ターンプレイヤー間に優先はなく、同時に発生しえる。
- 1.5.2 以下のいずれかの条件を満たしたプレイヤーはその時点でゲームに勝利する。その場合、全ての相手プレイヤーは敗北する。
- 1.5.2.a ゲームに勝利する、という効果が正しく適用された。
- 1.5.2.b 全ての相手プレイヤーが敗北した。
- 1.5.3 以下のいずれかの条件を満たしたプレイヤーはその時点で敗北する。
- 1.5.3.a ライフポイントが0点以下の状態で、いずれかのプレイヤーが優先権を得た。
- 1.5.3.b ドローしなくてはならないときにデッキのカードがドローすべき枚数未満であった。
- 1.5.3.c ゲームに敗北する、という効果が正しく適用された。
- 1.5.3.d 投了を宣言した。
- 1.5.3.e プレイヤーの選択により回避することができない無限ループが発生したが、そのループを構成する要素が全てそのプレイヤーのカードであった。
- 1.5.4 以下のいずれかの条件を満たした場合、引き分けとなる。
- 1.5.4.a ゲームに残っている全てのプレイヤーが同時にゲームに勝利した、あるいは敗北した。
- 1.5.4.b プレイヤーの選択により回避することができない無限ループが発生した。但し、1.5.3.eに該当する場合はこの限りではない。
- 1.5.5 3人以上のプレイヤーが全て敵対して参加している場合、いずれかのプレイヤーが一人だけが勝利する、あるいは敗北していない状態になるまでゲームを続行する。敗北したプレイヤーは随時ゲームから居なくなったものとして扱う。
- 1.5.6 3人以上のプレイヤーが複数のチームに別れて参加している場合、いずれかのチームの一人以上が勝利する、あるいは他のチームが居なくなる状態になるまでゲームを続行する。敗北したプレイヤーは随時ゲームから居なくなったものとして扱い、メンバーが全員敗北したチームはゲームから居なくなったものとして扱う。
- 1.5.7 ゲームから居なくなったプレイヤーのカードは、プレイヤーと共にゲームから完全に取り除かれる。
- 1.5.7.a その際には一切の効果は発生せず、解決もされない。

1.6 数と変数

1.6.1 ゲーム中には整数のみを用いる。

1.6.1.a 原則として整数しか存在しない。

1.6.1.b 「- (ハイフン)」は数値ではない。但し、数値を問われた場合は0として扱う。

1.6.2 数値が変数である場合、表記として変数文字Xを用いる。複数の変数が存在する場合、Y、Zも用いられる。

1.6.2.a 変数の値はその効果の中で指定されている求め方に従う。

1.6.2.b そのカードの持つ特定の変数の値を指定する効果が正しく適用される場合、変数はその効果で指示された値になる。

1.6.2.c 変数の値の求め方が指示されていない場合、その効果を持つカードのコストあるいはその効果のコストが変数となっている。この場合、最初に定まった値を全ての同じ変数文字にその値を代入する。

1.6.2.d コストの支払いなど変数を任意の値に出来る場合、0以上の整数でなければならない。

1.6.2.e 変数の本来の値は0である。変数が定義されずに参照される場合、その変数は0として扱う。

1.6.2.f 変数を定義している効果が無効になった場合、無効になった時点で変数は未定義になる。

1.6.2.g 変数を定義する効果で、どの時点の値で変数を定義するか指定されていない場合、その変数は常に変動する。

1.6.3 効果により、プレイヤーが任意の数を選択する場合、0以上の整数でなければならない。

1.6.4 効果により、特定の数として扱うと言う効果が適用された場合、元の数値は一切考慮されず、効果により指定された数としてのみ扱う。

1.6.5 XはY以下にならない、という補足がある場合、XがY以下になった場合、下回った値を経ずに直接Yにもっとも近い整数（通常、Y + 1の値）に変動したものと扱う。例えば、Xが0以下にならない、という場合にXの計算結果が-1になったとする。この場合、Xが1度-1になったとは扱わず、計算結果として1になったものとして扱う。

1.6.5.a Xを変動させる効果が最低値Yを下回らせようとしたとしても、その効果は適切に解決されたものとして扱う。

1.6.6 名称や種族など数値でない情報が変数として参照される場合がある。その場合は表記として変数文字Aを用いる。変数が複数存在する場合、B、Cも用いられる。

1.6.6.a 変数の値はその効果の中で指定されている求め方に従う。

1.6.6.b そのカードの持つ特定の変数の値を指定する効果が正しく適用される場合、変数はその効果で指示された値になる。

1.6.6.c 変数が定義されずに参照される場合、その変数はなんら情報を持たないものとして扱う。また、変数の本来の値は存在しないものとして扱う。

1.7 カード

1.7.1 カードに記載されている情報はM.I.WのPhantom Magic Visionカードデータベース（以降、カードデータベースとする）の情報に準ずる。カードデータベースの情報と実際のカードの情報が異なった場合、常にカードデータベースの情報が正しいものとする。

1.7.2 カードの本来のプレイヤーとはゲーム開始時にそのカードをデッキに組み込んでいたプレイヤーを指す。

1.7.2.a 本来のプレイヤーはカードの効果に優先し、決して変更されない。

1.7.2.b 法律的な所有権は考慮されない。

1.7.3 カードの持つ情報については別項「2 カードの定義」を参照。

1.8 ノードとコスト

1.8.1 ノードとはノードエリアにあるカードのことである。

1.8.1.a ノードエリアにあるカードの取り扱いについては別項「3.5 ノードエリア」を参照。

1.8.2 ノードのセット（以降、ノードセットとする）の宣言は、以下の条件を満たしているターンプレイヤーが行うことが出来る。

1.8.2.a メインフェイズであり、優先権を持っている。

1.8.2.b 干渉が開始されていない。

1.8.2.c このターン中にノードセットが解決されていない。

1.8.2.d ノードにセットするカードを手札から抜き出すことが出来る。

1.8.3 ノードセットは以下の手順で行う。この手順を「直接ノードをセットすること」という場合がある。

1.8.3.a ノードセットを行うことを宣言する。

1.8.3.b ノードにセットするカードを手札から抜き出し、裏向きでノードエリアにアクティブ状態でセットする。優先権は移らない。

1.8.4 効果によりカードがノードエリアにセットされる場合、その効果に従う。

1.8.4.a 「ノードに加える」とは「ノードエリアにセットする」と同義である。

1.8.5 カードがノードエリアにセットされる場合、本来の状態に関わらず裏向きにする。

1.8.6 コストとはカードのプレイ、起動効果の使用、自動効果の解決、効果の解決の場合に求められる処理や支払いである。

1.8.7 ノードから支払うコストとして、カード右上のコスト欄、あるいはテキスト中にある丸囲みの数値が存在する。支払いを求められた場合、以下の条件に従って支払う。

1.8.7.a 自分のアクティブ状態のノード1枚をスリープ状態にすることで1コストを支払うことが出来る。

1.8.7.b 自分のスリープ状態のノード1枚を破棄することで1コストを支払うことが出来る。

1.8.7.c a 項及びb 項の組み合わせにより支払うことが出来る。

1.8.7.d 1度のコストの支払いに対して、1つのノードから2以上のコストを発生させることは出来ない。

1.8.7.e 自分のノードからであれば、どのノードから支払ってもよい。

1.8.7.f コストは数値の分だけ1度に支払いを求められる。

1.8.7.g 分割して支払うことや、少なくあるいは多く支払うことは出来ない。

1.8.7.h 求められたコストが変数であり、かつ、まだ未定義の場合には、プレイヤーが任意の数のコストを支払うことができる。この場合、変数は実際にノードから支払ったコストに等しい。

1.8.7.i コストの支払いによって取り除く効果が適用される場合、その取り除く効果の解決は解決せず、支払う時点で直接、取り除く先の領域へ移動させる。

1.8.7.j コストの下限値は0である。コストが0未満になる場合、0として扱う。但し、計算の結果としては本来の値を保持する。

1.8.7.k コストを±する効果が発生している場合に、変数であるコストを支払う場合、変数に代入されるのは実際にノードから支払った値に等しい。

1.8.8 カードをアクティブ状態からスリープ状態にさせることにより支払うコストとして、カードのテキスト中にスリープアイコン（）が存在する。支払いを求められた場合、以下の条件に従って支払う。

1.8.8.a 支払いが求められたスリープアイコンを含むテキストを所持しているカードをアクテ

ィブ状態からスリープ状態にすることで支払うことが出来る。

1.8.8.b 関係のないカードによって支払うことは出来ない。

1.8.8.c 本来のテキストではなく、どのカードがそのコストを求める効果を使用したのかが問われる。

1.8.9 コストの支払いと処理は以下に従う。

1.8.9.a 効果の適用により支払いを求められた場合、可能な限り必ず支払わなければならない。

1.8.9.b コストが支払えない場合、支払えない場合の記述が存在する場合はその記述が適用される。

1.8.9.c 支払いが任意であると記述されている場合に限り、支払いを求められた時点で支払うかどうかを決定することが出来る。

1.8.9.d カードのプレイ及び効果を使用する際に求められる場合、その時点で即座に支払う。

1.8.9.e 求められるコストが支払えないことが明らかである場合、その効果の使用を試みることは出来ない。

1.8.9.f 1度に複数の種類のコストを求められる場合、その全てを満足出来ない限り、いずれも支払うことは出来ない。

1.8.9.g 効果の解決により支払いが求められる場合、求められた時点で即座に支払う。

1.8.9.h 1度に別々の発生源から同時に支払いを求められる場合、個別に支払いを行う。

1.8.9.i 同じコストを求める別々の発生源に対し、1度の支払いでその全てを支払ったことには出来ない。

1.8.9.j 支払いの際にはどのコストに対する支払いかを明確にして行わなければならない。

1.8.9.k 求められていないコストを支払うことは出来ない。

1.8.9.l 「- (ハイフン)」というコストを支払うことは出来ない。但し、数値を問われた場合、特に指定が無い限り 0 として扱う。

1.9 ライフポイント

1.9.1 各プレイヤーのゲーム開始時点でのライフポイントは 25 点である。

1.9.2 ライフポイントが 0 点以下の状態で、いずれかのプレイヤーが優先権を得た場合、そのプレイヤーはゲームに敗北する。

1.9.3 プレイヤーがダメージを受けた場合、そのダメージに等しいだけのライフポイントを減少させる。

1.9.4 ライフポイントを支払うという効果が適用された場合、その値に等しいだけのライフポイントを減少させる。

1.9.4.a 支払う値が指定されている場合、現在のライフポイントを上回っている場合でも支払うことは出来る。

1.9.4.b 支払う値を選択出来る場合、負の値を選択することは出来ない。また、現在のライフポイントを超えて支払うことを選択することは出来ない。

1.9.5 ライフポイントを得るという効果が適用された場合、その効果で指示された値に等しいだけのライフポイントを増加させる。

1.9.6 ライフポイントに上限と下限はない。

1.9.7 ライフポイントを特定の値に変更する効果が適用された場合、指定された値と現在のライフポイントの差を得たり失ったりしたものとしては扱わない。

1.10 ダメージ

1.10.1 ダメージはカードの効果及び、キャラクターの戦闘により発生する。

1.10.2 1つのダメージの発生源は、そのダメージを直接発生させたカード 1 枚である。

- 1.10.3 複数のダメージが同時に発生する場合、そのダメージは全て同時に適用される。
- 1.10.4 ダメージには戦闘ダメージと効果ダメージの2種類がある。
- 1.10.5 戦闘ダメージとは、戦闘の処理に従って発生したダメージのみを指す。
 - 1.10.5.a 戦闘の処理を行うことによりカードの効果が適用されダメージが発生する場合、それは効果ダメージである。
- 1.10.6 効果ダメージとは、カードの効果によって発生したダメージのみを指す。
 - 1.10.6.a 戦闘ダメージは効果ダメージではない。
- 1.10.7 単にダメージとのみ記述される場合、それは戦闘ダメージと効果ダメージの両方を指す。
- 1.10.8 単にダメージとのみ記述される場合であっても、ダメージを与える場合には必ず戦闘ダメージと効果ダメージのどちらかになる。
- 1.10.9 ダメージは、ダメージを与えると言う処理、または、効果が適用される場合、その時点で即座に処理される。
- 1.10.10 ダメージはプレイヤー及び、キャラクター以外には適用されない。
 - 1.10.10.a プレイヤー及び、キャラクター以外にダメージが適用される場合、そのダメージは無効であり、ダメージに関するあらゆる処理が発生しない。
- 1.10.11 ダメージは与えられた側がプレイヤーかキャラクターかで適用方法が異なる。
 - 1.10.11.a プレイヤーに与えられたダメージは、そのプレイヤーのライフポイントをダメージの数値だけ減少させる。
 - 1.10.11.b キャラクターに与えられたダメージは、そのキャラクターに蓄積される。
- 1.10.12 ダメージが発生した場合、以下の手順に従って処理する。
 - 1.10.12.a ダメージを与える場合の効果を解決する。この時、ダメージを与える場合が条件の「自動γ」も解決する。
 - 1.10.12.b ダメージを受ける場合の効果を解決する。この時、ダメージを受ける場合が条件の「自動γ」も解決する。
 - 1.10.12.c ダメージを適用する。
 - 1.10.12.d ダメージを与えた場合の効果を解決する。この時、ダメージを与えた場合が条件の「自動γ」も解決する。
 - 1.10.12.e ダメージを受けた場合の効果を解決する。この時、ダメージを受けた場合が条件の「自動γ」も解決する。
 - 1.10.12.f キャラクターの蓄積ダメージが耐久力以上となった場合、決死状態となる。この時、そのキャラクターを決死状態にしたのは、この処理を直接発生させたダメージの発生源であるものとする。
- 1.10.13 キャラクターが受けたダメージは以下の状況になった場合にリセットされる。
 - 1.10.13.a 決死状態が無効になった場合、リセットされる。
 - 1.10.13.b ダメージを受けた、あるいは耐久力の変動により、蓄積ダメージが耐久力以上になった時、決死状態にならない場合、リセットされる。
 - 1.10.13.c キャラクターがキャラクターで無くなる場合、キャラクターで無くなった時点でリセットされる。
 - 1.10.13.d 戦闘ダメージは、戦闘の解決で指定されているタイミングでリセットされる。
 - 1.10.13.e 効果ダメージは、ターン開始時とターン終了時の処理で指定されているタイミングでリセットされる。
- 1.10.14 0点、あるいは負の値のダメージは発生せず、それはダメージとして扱われない。従ってダメージに関係する処理は発生しない。

1.10.15 ダメージが無効になる場合、その時点でダメージの処理を終了する。ダメージの処理において処理する効果が残っていた場合、その効果は全て無効になる。

1.10.16 ダメージを受けない、という効果が適用されている場合、ダメージが蓄積されず、ダメージの処理が発生しない。

1.11 手札に加えることとドロー

1.11.1 手札に加えるとは、指示されたカードを指示された領域から指示されたプレイヤーの手札に移すことである。

1.11.2 ドローとは、手札に加えることのうち、指示されたプレイヤーが自分のデッキのカードを上から指定枚数分だけ手札に加えることである。

1.11.2.a 通常、ドローは「Xドローする」と表記される。この場合、Xがドローする枚数の指定である。

1.11.3 ドローは手札に加えることに含まれるが、手札に加えることがドローとは限らない。

1.11.4 複数枚のカードを手札に加えることを指示された場合、指示された枚数を1度に手札に加える。

1.11.5 複数のプレイヤーが同時にカードを手札に加える場合、ターンプレイヤーが最初に手札に加え、ターン進行順で1人ずつ手札に加えていく。

1.11.6 手札に加える場合、指示されたカード、または、指示された領域にあるカードの枚数が指示されている枚数に対して不足している場合、手札に加えることは出来ない。

1.11.7 ドローする場合、デッキの枚数が指示された枚数未満の場合、その時点でゲームに敗北する。この時、複数のプレイヤーが同時にドローしデッキの枚数が指示された枚数未満の場合、実際にドローする順や枚数に関係なく同時に敗北する。

1.12 優先権と干渉

1.12.1 優先権とは、あるプレイヤーがカードのプレイや効果の使用など優先権を必要とする行動を行う権利のことである。

1.12.2 優先権を必要とする行動には以下のものがある。

1.12.2.a ノードのセット

1.12.2.b カードのプレイ

1.12.2.c 起動効果の使用

1.12.2.d 一部の自動効果の使用

1.12.2.e 攻撃

1.12.2.f 防御

1.12.3 優先権を必要とする行動を行った場合、その行動に伴う処理の後、優先権がターン進行順の次のプレイヤーに移る場合と、再びその優先権を行使したプレイヤーに優先権が戻る場合がある。

1.12.4 優先権を持っているプレイヤーは、それを放棄することができる。放棄した場合、優先権はターン進行順の次のプレイヤーに移る。

1.12.5 干渉とは、あるプレイヤーの優先権の行使に対して、優先権を行使して割り込むことや、その一連の処理のことである。

1.12.6 干渉が開始されていない時に以下の行動で優先権を行使すると、干渉が開始される。

1.12.6.a カードのプレイ

1.12.6.b 起動効果の使用

1.12.6.c 攻撃

1.12.7 カードの効果により攻撃が発生した場合、新たな干渉が開始され、優先権が攻撃を受けるプ

レイヤーに移る。

1.12.8 干渉の解決は以下の手順で行う。

- 1.12.8.a 最後にプレイされたあるいは使用された効果から逆順に解決する。
- 1.12.8.b 攻撃から始まる干渉の場合は戦闘の解決を行う。別項「6.2 戦闘」を参照。
- 1.12.8.c 干渉の間が条件の効果の適用を終了する。
- 1.12.8.d 干渉終了時がタイミングの効果を解決する。
- 1.12.8.e 干渉を終了し、ターンプレイヤーが優先権を得る。

1.12.9 全てのプレイヤーが連続して優先権を放棄した場合、以下のように処理する。

- 1.12.9.a 干渉が開始されている場合、その干渉の解決を開始する。
- 1.12.9.b 干渉が開始されていない場合、現在のフェイズを終了する。

1.12.10 干渉の途中で、干渉に関わった効果が無効になった場合でも、その干渉は継続し、他の効果は全て解決される。

1.12.11 干渉の解決中、ターンやフェイズの移行中、及び解決すべき効果または処理がある間はいずれのプレイヤーも優先権を持たない。この間の優先権は保留され、処理の終了後に優先権を得る。

2 カードの定義

2.1 原則

2.1.1 カードに記載されている情報は全て「本来の」記述であり、効果によって変更されたとしても本来の記述としては変更されない。

2.1.1.a テキスト、または、効果が無効になる場合、そのテキスト、または、効果は発生しなくなるが、記述の有無を問われた場合は、記述はあるものとして扱う。

2.1.2 情報が記載されていない場合、そのカードはその情報を持たない。

2.1.3 記載されていない情報が効果により付与されることはあり得る。その場合、与えられた情報を持つ。

2.1.4 記載としては存在しないが、必要に応じて持ち得る情報として、以下のものがある。

2.1.4.a キャラクター（別項「6.1 キャラクター」参照）

2.1.4.b カードがプレイされたかどうかと、その時期

2.1.5 各情報を持つ、という指定は、テキスト文中ではなく、独立した情報として所持していることを指す。

2.2 カードの種類

2.2.1 カードの種類はカードの一番上に記載されている。

2.2.2 カードには以下の種類が存在する。

2.2.2.a キャラクターカードとは **Character Card** と記載されているカードである。

2.2.2.b スペルカードとは **Spell Card** と記載されているカードである。

2.2.2.c コマンドカードとは **Command Card** と記載されているカードである。

2.2.3 1枚のカードが複数のカードの種類に分類されることはない。

2.3 カード名称

2.3.1 カード名称はカードのイラストとテキスト欄の間、キャラクターカードの場合は種族の左側に記載されている。

2.3.2 カード名称は1つのカードにつき1つである。

2.3.3 「名称」とは、カード名称の他に、キャラクターが持つ名称や、効果で指定された名称も含まれる。

2.3.4 「名称」を宣言する場合、カードの名称の他に、ゲームの中で名称として発生しえる名称も宣言することが出来る。

2.3.5 カード名称と「名称」は必ずしも一致しない場合がある。

2.3.6 カード名称の上に記載されている英字はカード名称に含まれない。この英字はゲームに一切関わらず、影響を持たない。

2.4 必要ノードとコスト

2.4.1 必要ノードとはカードの右上に記載されている、**NODE** の右側に書かれた数値である。

2.4.2 (カードの) コストとはカードの右上に記載されている **COST** の右側に書かれた数値である。

2.4.3 コストが「- (ハイフン)」であるカードはプレイすることが出来ず、解決されない。このルールはカードの効果に優先する。

2.4.4 必要ノードとコストに **Nullity** と記載されている場合、そのカードの必要ノードとコストはいずれも0である。

2.5 術者

2.5.1 術者はカードの右上、**spiritualist** の上側に記載されている。

2.5.2 術者が記載されていないカードの術者が問われた場合、ないものとして扱われる。

2.6 種族

2.6.1 種族とは、カードのイラストとテキスト欄の間、カード名称の右側に記載されているアイコンである。

2.6.2 種族は以下のアイコンで記載される。

- | | | |
|---------|---|------|
| 2.6.2.a |  | 人間 |
| 2.6.2.b |  | 妖怪 |
| 2.6.2.c |  | 妖精 |
| 2.6.2.d |  | 魔法使い |
| 2.6.2.e |  | 河童 |
| 2.6.2.f |  | 吸血鬼 |
| 2.6.2.g |  | 魔界人 |
| 2.6.2.h |  | 幽霊 |
| 2.6.2.i |  | 天狗 |
| 2.6.2.j |  | 死神 |
| 2.6.2.k |  | 閻魔 |
| 2.6.2.l |  | 神 |
| 2.6.2.m |  | 獣 |
| 2.6.2.n |  | 鬼 |
| 2.6.2.o |  | 天人 |
| 2.6.2.p |  | 龍 |
| 2.6.2.q |  | 仙人 |
| 2.6.2.r |  | 小人 |

2.6.3 いずれのアイコンも持たないカードは「なし」という種族として扱われる。

2.6.4 1つのカードが複数の種族を持つ場合、それぞれの種族を別個に持つものとして扱う。

2.6.5 種族を宣言する場合、アイコンとして指定されている種族の他に「なし」も宣言することが出来る。

2.6.6 同じ種族を持つとは、複数の種族を持つ場合、そのうち1つ以上共通の種族を持つことである。

2.7 代替レース

2.7.1 代替レースとはカードの右上、solidarity の上側に記載されているアイコンである。

2.7.2 代替レースは種族と同じアイコンを用いて記載される。アイコンの種類が種族を表し、アイコンの数が枚数を表す。

2.7.3 代替レースが記載されていないカードの代替レースが問われた場合、ないものとして扱われる。

2.8 グレイズ

2.8.1 グレイズとはカードの左上に記載されている、**GRAZE** の下側に書かれた数値である。

2.8.2 効果範囲と発動期間を持つ場合、グレイズは記載されない。

2.8.3 グレイズが記載されていないカードのグレイズの値が問われた場合、0として扱われる。

2.9 効果範囲と発動期間

2.9.1 効果範囲とはカードの左上に記載されている、発動期間の左側に書かれているアイコンである。

2.9.2 発動期間とはカードの左上に記載されている、効果範囲の右側に書かれているアイコンである。

2.9.3 グレイズを持つ場合、効果範囲と発動期間は記載されない。

2.9.4 効果範囲は以下のアイコンで記載される。

- 2.9.4.a  目標のカードに及ぶ効果
- 2.9.4.b  目標を取らず、複数のカードに及ぶ効果
- 2.9.4.c  プレイヤー、手札、デッキ、冥界に及ぶ効果
- 2.9.4.d  複数の効果を持つカード
- 2.9.4.e  その他

2.9.5 発動期間は以下のアイコンで記載される。

- 2.9.5.a  瞬間
- 2.9.5.b  持続
- 2.9.5.c  装備、装備／場
- 2.9.5.d  呪符
- 2.9.5.e  世界呪符

2.9.6 効果範囲と発動期間はカードの効果からいずれかの分類に割り当てられる。

2.9.6.a アイコンはカードの効果から独立しており、カードの効果と必ずしも一致しない場合がある。

2.9.6.b カードの効果とアイコンが一致しない場合でも、カードの効果とアイコンが相互に影響を与えることはない。

2.9.7 効果範囲または発動期間が記載されていないカードの効果範囲または発動期間が問われた場合、ないものとして扱われる。

2.10 攻撃力・攻撃力修正

2.10.1 攻撃力とはカード右下に記載されている「／」の左側の数値である。

2.10.2 攻撃力の数値の前に「+」あるいは「-（マイナス）」が記載されている場合、それは攻撃力修正である。

2.10.3 攻撃力の数値が「-（ハイフン）」である場合、そのカードは攻撃力と攻撃力修正を持たない。

2.11 耐久力・耐久力修正

2.11.1 耐久力とはカード右下に記載されている「／」の右側の数値である。

2.11.2 耐久力の数値の前に「+」あるいは「-（マイナス）」が記載されている場合、それは耐久力修正である。

2.11.3 耐久力の数値が「-（ハイフン）」である場合、そのカードは耐久力と耐久力修正を持たない。

2.12 戦闘力と戦闘修正

2.12.1 攻撃力と耐久力の両方をまとめて指す場合、戦闘力という。

2.12.2 攻撃力修正と耐久力修正の両方をまとめて指す場合、戦闘修正という。

2.13 テキスト

2.13.1 テキストはカード名称の下に記載されている。

2.13.2 テキストが書かれていない場合、そのカードはテキストを持たない。

2.13.3 テキストが無効になった場合、【 】に囲まれた記述を除き、テキストが持つ全ての効果は発生せず、解決されない。

2.13.4 テキストの上に人気の枚数に対応したテキストが記載されている場合がある。このテキストは効果によって参照され、本来のテキストとして扱われず、テキストの全体に含まれない。

2.13.5 人気の枚数に対応したテキストは以下の欄が存在する。

2.13.5.a 人気爆発。POPULARITY EXPLOSION の下に記載されている。「人気」が4枚以上セットされていることが条件のテキスト。

2.13.5.b 人気者ボーナス。POPULARITY BONUS の下に記載されている。「人気」が2枚以上セットされていることが条件のテキスト。

2.13.5.c 通常時。NORMAL の下に記載されている。「人気」が1枚以上セットされていることが条件のテキスト。

2.13.5.d 不人気者ペナルティ。UNPOPULARITY PENALTY の下に記載されている。「人気」がセットされていない時のテキスト。

2.14 フレーバーテキスト

2.14.1 フレーバーテキストはテキスト欄の下部、戦闘力の左側に記載されている。

2.14.2 フレーバーテキストはゲームに一切関わらず、影響を持たない。

2.15 イラスト

2.15.1 イラストとは、カードの中央、または、中央から下部にかけて記載されている絵である。

2.15.2 イラストはゲームに一切関わらず、影響を持たない。

2.16 カードNo.

2.16.1 カードNo.とは、カードの最下部中央に記載されている数値である。

2.16.2 カードNo.が同じであるカードはイラスト及びその他の情報以外の情報について、同じ情報持つものとして扱われる。

2.16.3 カードNo.の接頭文字が「PR.」、または、「SP-」の場合、ゲームに影響を及ぼさない情報以外の情報が同じであるカードと同じカードNo.であると扱われる。

2.17 変身状態の記述

2.17.1 変身状態の記述は、テキストの下部に区切られ、通常と上下逆の向きに記載されている。

2.17.2 変身状態の記述には以下の情報が記述される。

2.17.2.a 名称

2.17.2.b 種族

2.17.2.c グレイズ

2.17.2.d 攻撃力

2.17.2.e 耐久力

2.17.2.f テキスト

2.17.3 変身状態の記述は本来の記述としては扱わず、変身状態である時のみ、本来の記述として扱われる。この時、カード本来の記述と変身状態の記述が異なる場合、変身状態の記述を本来の記述として参照する。

2.18 その他の表記

2.18.1 その他の表記として以下が存在する。

2.18.1.a エキスパンションシンボルとは、カードの最下部中央、カード No.の右側に記載されているアイコンである。

2.18.1.b コピーライトとはカードの最下部左下に記載されている権利の表記である。

2.18.1.c イラストレーターとはカード最下部右下に記載されているイラストの執筆者表記である。

2.18.2 その他の表記はゲームには一切関わらず、影響を及ぼさない。

3 領域の定義

3.1 原則

- 3.1.1 領域には「デッキ」、「冥界」、「場」、「ノードエリア」、「手札」、「除外エリア」、「プレイエリア」そして「サイドボード」がある。
- 3.1.2 上記のいずれにも属さないカードはゲームに一切影響しない。
- 3.1.3 「場」以外の領域は各プレイヤーがそれぞれ1つずつ所有し、管理する。
- 3.1.4 「場」は全てのプレイヤーに共通だが、その中に各プレイヤーが所有し管理する領域が存在する。
- 3.1.5 それぞれの領域は公開の領域と非公開の領域のいずれかに分類される。
 - 3.1.5.a 公開の領域とは原則としてカードの表側が全てのプレイヤーに対して公開情報の領域である。カードが公開の領域に移動する場合、原則としてそのカードは表向きにする。
 - 3.1.5.b 非公開の領域とは原則としてカードの表側が全てのプレイヤーに対して非公情報の領域である。カードが非公開の領域に移動する場合、原則としてそのカードは裏向きにする。
 - 3.1.5.c いずれの領域であっても、特定のプレイヤーに対してのみ公開あるいは非公開とされる場合や、全てのプレイヤーに対して公開あるいは非公開となる場合もある。
 - 3.1.5.d カードの表裏の向きがその領域の公開の状態と異なる場合、その領域へ移動した時点で表裏の向きを変更する。但し、裏向きのカードが表裏の向きを指定されずに「場」に移る場合、いずれのプレイヤーもカードの表側を確認できない状態であれば、裏向きのまま移動する。
 - 3.1.5.e 効果により非公開情報に含まれる情報の参照が必要になる場合、一時的にそのカードの表側を公開し、必要な情報を参照する。なお、この公開はカードの効果による公開としては扱わない。
- 3.1.6 カードが「デッキ」、「冥界」、「ノードエリア」、「手札」、「除外エリア」、または、「サイドボード」に移る場合、本来の持ち主のプレイヤーの該当する領域に移る。このルールはカードの効果に優先する。
- 3.1.7 カードが領域を移った場合、以下の例外を除き、移る以前にカードに与えられていた情報は全て失われる。
 - 3.1.7.a 移った先の領域で適用される効果が適用されている場合。
 - 3.1.7.b 場から場への移動である場合。この場合、カードの状態は移動前の状態を引き継ぐ。
 - 3.1.7.c 移ったカードが移る前の情報を参照する場合。
- 3.1.8 領域の上のカードX枚、または、下のカードX枚、とは、その領域の一番上のカードから順番にX枚、または、一番下のカードから順番にX枚、を指す。

3.2 デッキ

- 3.2.1 デッキとはゲーム開始時に用意した50枚のカードを置く領域である。また、この領域に置かれているカードの束もデッキという。
- 3.2.2 デッキはゲーム開始時にシャッフルした後、向きを揃えて1束にまとめ、裏向きにして置く。
- 3.2.3 デッキは非公開の領域である。
- 3.2.4 デッキの順番を入れ替えることは出来ない。
- 3.2.5 デッキの非公開情報を効果によって全て公開、あるいは全て見た時、効果でシャッフルを指示されなかった場合、効果の解決終了時、または、他の効果でデッキのカードをドローする等、操作する場合、その直前にデッキをシャッフルする。
 - 3.2.5.a 公開、あるいは見たのが一部である場合、デッキのシャッフルは行わない。

- 3.2.5.b 直接全てを公開、あるいは見た場合に限らず、枚数を指定しない効果によって結果的にデッキの全てを公開、または見た場合もシャッフルする。但し、枚数を指定する効果によって結果的にデッキの全てを公開、または見た場合はシャッフルしない。
- 3.2.6 カードの効果で、領域の持ち主を指定せずに単に「デッキ」とある場合、その効果进行处理するプレイヤーのデッキのみを指す。但し、移動先の領域としてデッキが指定されている場合はこの限りではない。

3.3 冥界

- 3.3.1 冥界とは、破棄されたカードを置く領域である。
- 3.3.2 冥界に置かれるカードは後から置かれるカードを表向きで重ね、1束にして置く。
- 3.3.3 冥界は公開の領域である。
- 3.3.4 冥界のカードの順番を入れ替えることは出来ない。
- 3.3.5 複数のカードが同時に冥界に置かれる場合、順番は存在しないが、冥界に置かれた順序を問われる場合は便宜的に同時に冥界に置かれた中で、下から上へ数えるものとして扱う。
- 3.3.6 カードの効果により、冥界が地獄に変更される場合がある。冥界が地獄に変更された場合、冥界のカードはそのままの状態在地獄のカードとなり、この効果が適用されている間、以下のルールに従う。
 - 3.3.6.a 本項を除くルール上で「冥界」と記述されている箇所は「地獄」と読み替える。このルールはカードの効果に優先する。
 - 3.3.6.b 冥界は存在しない物として扱う。
 - 3.3.6.c この効果の適用が終了した時点で、地獄のカードはそのままの状態で冥界のカードとなる。

3.4 場

- 3.4.1 場とは、キャラクター、世界呪符、装備／場、装備カード、呪符カードを置く領域である。
- 3.4.2 場に置かれるカードは、カードの状態が全てのプレイヤーから明らかであるように置く。
 - 3.4.2.a 場におかれるカードに順序はない。
- 3.4.3 場は公開の領域である。
 - 3.4.3.a 場の裏向きのカードは非公開情報である。
- 3.4.4 カードの効果は、特定のカードや領域を指定していない場合、場にあるカードだけに影響を及ぼす。
- 3.4.5 各プレイヤーはそれぞれ「自分の場」を所有し、管理する。単に「場」とだけある場合、どのプレイヤーの場であるかを考慮せず、全ての場を指す。
- 3.4.6 場のカードにセットされるカードも場のカードである。

3.5 ノードエリア

- 3.5.1 ノードエリアとは、ノード及びコストの支払いに使用するカードを置く領域である。
- 3.5.2 ノードエリアに置かれるカードは、カードの状態が全てのプレイヤーから明らかであるように置く。
 - 3.5.2.a ノードエリアに置かれるカードに順序はない。
 - 3.5.2.b 全てのプレイヤーは自分のノードエリアの物理的な場所を自由に設定できる。但し、全てのプレイヤーからノードエリアでありカードの枚数と状態が明確でなければならない。
 - 3.5.2.c ノードエリアのカードを束ねるなど、枚数が不明確な状態にしてはならない。複数のカードをまとめる場合はゲームの邪魔にならない範囲で少しずつずらして置く。
- 3.5.3 ノードエリアは非公開の領域である。

3.6 手札

- 3.6.1 手札とは、プレイヤーが手札に加えたカードを所有し、管理する領域である。また、この領域にあるカード自体も手札という。
- 3.6.2 手札は全てのプレイヤーに枚数が明らかであり、かつ、他のプレイヤーからカードの表側が見えないように保持する。
 - 3.6.2.a 手札に順序はない。自分の所有する手札は好きなように並び替えることが出来る。
- 3.6.3 手札は非公開の領域である。
 - 3.6.3.a 領域の持ち主はカードの表を確認出来る。
- 3.6.4 手札には上限枚数が存在する。通常の場合、手札の上限枚数は7枚である。上限枚数を超えた場合、ディスカードフェイズの規定の効果で上限枚数に収まるように破棄する。
- 3.6.5 手札の中の特定のカードに何らかの効果が適用される場合、最初に手札から公開される、そのカードと同じカード名称でカードNo.を持つカードがその効果を持つ。
- 3.6.6 カードの効果で、領域の持ち主を指定せずに単に「手札」とある場合、その効果进行处理するプレイヤーの手札のみを指す。但し、移動先の領域として手札が指定されている場合はこの限りではない。

3.7 除外エリア

- 3.7.1 除外エリアとは、ゲームから除外されたカードを置く領域である。
- 3.7.2 除外エリアのカードは表向きで、一束にまとめて置く。
 - 3.7.2.a 除外エリアに順序はない。自分の所有する除外エリアのカードは好きなように並び替えることが出来る。
- 3.7.3 除外エリアは公開の領域である。
- 3.7.4 除外エリアにあるカードは効果で指定されてない限り、ゲームに影響を及ぼさない。

3.8 プレイエリア

- 3.8.1 プレイエリアとは、プレイされたカードが解決までの間に一時的に管理される領域である。
- 3.8.2 プレイエリアにあるカードは、プレイされた（した）カードとして扱われる。
- 3.8.3 プレイエリアのカードは表向きで管理する。
 - 3.8.3.a プレイエリアに順序はない。自分の所有するプレイエリアのカードは好きなように並び替えることが出来る。
- 3.8.4 プレイエリアは公開の領域である。
- 3.8.5 プレイエリアのカードは、そのカードの解決の時点で効果が解決されない場合、破棄される。

3.9 サイドボード

- 3.9.1 サイドボードとは、ゲームの開始時にサイドボードを用意した場合、それを置く領域である。
- 3.9.2 サイドボードに置かれるカードは、カードの状態が全てのプレイヤーから明らかであるように置く。
- 3.9.3 サイドボードは非公開の領域である。
 - 3.9.3.a 領域の持ち主はカードの表を確認出来る。
 - 3.9.3.b サイドボードの表向きのカードは公開情報である。
- 3.9.4 サイドボードにあるカードは効果で指定されてない限りゲームに影響を及ぼさない。

4 ターンとフェイズ

4.1 原則

4.1.1 ターンは「アクティブフェイズ」、「メンテナンスフェイズ」、「ドローフェイズ」、「メインフェイズ」、そして「ディスカードフェイズ」によって構成される。また、フェイズに属さない処理としてターン開始時とターン終了時の処理がそれぞれ存在する。

4.1.2 フェイズはフェイズ規定の効果、フェイズ開始時の処理、優先権を行使するタイミング、そしてフェイズ終了時の処理によって構成される。

4.2 ターンの進行と構造

4.2.1 ターンとフェイズの進行は以下の通りである。

4.2.1.a ターン開始

4.2.1.b アクティブフェイズ

4.2.1.c メンテナンスフェイズ

4.2.1.d ドローフェイズ

4.2.1.e メインフェイズ

4.2.1.f ディスカードフェイズ

4.2.1.g ターン終了

4.2.2 ターン及びフェイズの進行は一方的であり、前のターンやフェイズに戻ることは出来ない。

4.2.3 それぞれのフェイズは、干渉が開始されていない状態で全てのプレイヤーが連続して優先権を放棄することにより終了する。

4.2.3.a ターン開始時とターン終了時の処理では優先権は発生せず、そのまま次の処理に移行する。

4.3 ターン開始時の処理

4.3.1 ターン開始時の処理は以下の手順で行う。

4.3.1.a 全てのキャラクターに蓄積されているダメージをリセットする。

4.3.1.b ターンの間が条件の効果の適用を開始する。

4.3.1.c ターン開始時がタイミングの効果を解決する。この時、ターン開始時が適用のタイミングである「自動γ」も解決する。

4.3.1.d アクティブフェイズへ移行する。

4.4 アクティブフェイズ

4.4.1 アクティブフェイズ開始時の処理は以下の手順で行う。

4.4.1.a ターンプレイヤーの場のカードを全てアクティブ状態にする。これはアクティブフェイズの規定の効果である。

4.4.1.b アクティブフェイズ開始時がタイミングの効果を解決する。この時、アクティブフェイズ開始時が適用のタイミングである「自動γ」も解決する。

4.4.1.c ターンプレイヤーが優先権を得る。

4.4.2 アクティブフェイズ終了時の処理は以下の手順で行う。

4.4.2.a アクティブフェイズ終了時がタイミングの効果を解決する。この時、アクティブフェイズ終了時が適用のタイミングである「自動γ」も解決する。

4.4.2.b メンテナンスフェイズへ移行する。

4.5 メンテナンスフェイズ

4.5.1 メンテナンスフェイズ開始時の処理は以下の手順で行う。

4.5.1.a ターンプレイヤーの場に「維持コスト」を持つカードが存在する場合、「維持コスト」

の効果を解決する。これはメンテナンスフェイズの規定の効果である。

4.5.1.b メンテナンスフェイズ開始時がタイミングの効果を解決する。この時、メンテナンスフェイズ開始時が適用のタイミングである「自動γ」も解決する。

4.5.1.c ターンプレイヤーが優先権を得る。

4.5.2 メンテナンスフェイズ終了時の処理は以下の手順で行う。

4.5.2.a メンテナンスフェイズ終了時がタイミングの効果を解決する。この時、メンテナンスフェイズ終了時が適用のタイミングである「自動γ」も解決する。

4.5.2.b ドローフェイズに移行する。

4.6 ドローフェイズ

4.6.1 ドローフェイズ開始時の処理は以下の手順で行う。

4.6.1.a ターンプレイヤーは1 ドローする。これはドローフェイズの規定の効果である。

4.6.1.b ドローフェイズ開始時がタイミングの効果を解決する。この時、ドローフェイズ開始時が適用のタイミングである「自動γ」も解決する。

4.6.1.c ターンプレイヤーが優先権を得る。

4.6.2 ドローフェイズ終了時の処理は以下の手順で行う。

4.6.2.a ドローフェイズ終了時がタイミングの効果を解決する。この時、ドローフェイズ終了時が適用のタイミングである「自動γ」も解決する。

4.6.2.b メインフェイズに移行する。

4.6.3 開始プレイヤーの最初のターンに限りドローフェイズの規定の効果は解決されない。

4.7 メインフェイズ

4.7.1 メインフェイズ開始時の処理は以下の手順で行う。

4.7.1.a メインフェイズ開始時がタイミングの効果を解決する。この時、メインフェイズ開始時が適用のタイミングである「自動γ」も解決する。

4.7.1.b ターンプレイヤーが優先権を得る。

4.7.2 メインフェイズ終了時の処理は以下の手順で行う。

4.7.2.a メインフェイズ終了時がタイミングの効果を解決する。この時、メインフェイズ終了時が適用のタイミングである「自動γ」も解決する。

4.7.2.b ディスカードフェイズに移行する。

4.7.3 メインフェイズの規定の効果は存在しない。

4.8 ディスカードフェイズ

4.8.1 ディスカードフェイズ開始時の処理は以下の手順で行う。

4.8.1.a ターンプレイヤーの手札が上限枚数を超えていた場合、上限枚数になるように手札を選んで破棄する。これはディスカードフェイズの規定の効果である。

4.8.1.b ディスカードフェイズ開始時がタイミングの効果を解決する。この時、ディスカードフェイズ開始時が適用のタイミングである「自動γ」も解決する。

4.8.1.c ターンプレイヤーが優先権を得る。

4.8.2 ディスカードフェイズ終了時の処理は以下の手順で行う。

4.8.2.a ディスカードフェイズ終了時がタイミングの効果を解決する。この時、ディスカードフェイズ終了時が適用のタイミングである「自動γ」も解決する。

4.8.2.b ターン終了時の処理へ移行する。

4.9 ターン終了時の処理

4.9.1 ターン終了時の処理は以下の手順で行う。

- 4.9.1.a 全てのキャラクターに蓄積されているダメージをリセットする。
- 4.9.1.b ターン終了時までの効果の適用を終了する。次の行動に影響を及ぼす効果が使用されていない場合もこの時点で終了する。
- 4.9.1.c ターン終了時がタイミングの効果为解决する。この時、ターン終了時が適用のタイミングである「自動」も解决する。
- 4.9.1.d ターンの間が条件の効果の適用を終了する。
- 4.9.1.e 次のプレイヤーのターンへ移行する。

4.10 ターン及びフェイズの進行に関わる効果

4.10.1 ターンを終了する、という効果が適用された場合、以下に従って処理する。

- 4.10.1.a 干渉の途中、または干渉終了後のタイミングで適用された場合、その干渉は通常通り最後まで解决し、他の干渉終了後の効果があればそれらを全て解决する。
- 4.10.1.b いずれかのフェイズの進行中に適用された場合、そのフェイズを終了する。他のフェイズはスキップされ、スキップされたフェイズの処理は行わない。
- 4.10.1.c ターン終了時の処理を行う。
- 4.10.1.d ターンが移行するまでにターンを終了する効果が複数回適用されている場合、終了するのは現在のターンだけであり、以降のターンへ持ち越されることはない。

4.10.2 フェイズを終了する、という効果が適用された場合、以下に従って処理する。

- 4.10.2.a 干渉の途中、または干渉終了後のタイミングで適用された場合、その干渉は通常通り最後まで解决し、他の干渉終了後の効果があればそれらを全て解决する。
- 4.10.2.b そのフェイズ終了時の処理を行う。その後、次のフェイズ（ディスカードフェイズの場合はターンの終了時の処理）へ移行する。
- 4.10.2.c フェイズが終了するまでにフェイズを終了する効果が複数回適用されている場合、終了するのは現在のフェイズだけであり、以降のフェイズへ持ち越されることはない。
- 4.10.2.d フェイズが終了するまでにターンを終了する効果が適用されている場合、ターンを終了する効果の処理に従う。

4.10.3 追加のフェイズを得る、という効果が適用された場合、以下に従って処理する。

- 4.10.3.a 本来のフェイズの移行に従わず、指定されたフェイズへ移行する。
- 4.10.3.b 追加のフェイズが終了した場合、本来移行するべきだったフェイズへ移行する。

4.10.4 フェイズが移行するまでにフェイズを追加する効果が複数回適用されている場合、追加されるフェイズは1度だけである。

4.10.5 ターン、または、フェイズをスキップする、という効果が適用された場合、指定されたターン、フェイズは発生せず、その次のターン、フェイズへ移行する。

- 4.10.5.a 任意で特定のフェイズをスキップできる効果が適用される場合、そのフェイズの直前のフェイズが終了した時点で選択する。この時、既にスキップすることが確定している場合、選択することは出来ない。

5 カードのプレイとカードの種類

5.1 原則

5.1.1 カードの状態には以下のものがある。

- 5.1.1.a 表向きと裏向き。この状態を指す場合、表裏の状態、という場合がある。
- 5.1.1.b アクティブ状態とスリープ状態。この状態を指す場合、縦横の状態、という場合がある。
- 5.1.1.c 決死状態と破棄状態と除外状態。この状態を指す場合、取り除かれる状態という場合がある。なお、取り除かれる状態は別項「9 取り除く効果」が適用されている状態である。そのため、取り除かれる状態はその必要が生じた時にだけカードの状態として発生し、普段は状態として存在しない。

5.1.2 縦横の状態には以下の種類がある。

- 5.1.2.a アクティブ状態とは、カードが縦向きの状態であることを指す。
- 5.1.2.b スリープ状態とは、カードが横向きの状態であることを指す。

5.2 カードのプレイ

5.2.1 カードのプレイとは、手札をカードのプレイの手順に従って使用することである。

- 5.2.1.a ノードのセットやカードの効果によって手札が使用されることはプレイではない。

5.2.2 カードのプレイは、以下の条件を満たしているプレイヤーが行うことが出来る。これをカードのプレイを行う条件という。

- 5.2.2.a 優先権を持っている。
- 5.2.2.b プレイするカードにテキストや効果によるプレイする条件、または、制限がある場合、それらを満たしている。
- 5.2.2.c 自分のノードエリアにあるノードの枚数が、プレイするカードの必要ノード以上である。
- 5.2.2.d プレイするカードのコストを支払うことが出来る。
- 5.2.2.e 目標の指定が必要な場合、適切な目標が存在する。
- 5.2.2.f カードの種類毎に定められた条件を満たしている。
- 5.2.2.g プレイするカードをプレイエリアに移動することが出来る。
- 5.2.2.h プレイするカードに影響する効果が存在する場合、および、プレイする場合がタイミングの効果が存在する場合、その効果を適用した上で、本項以外の条件を満たしている。但し、任意に適用できる効果の場合、適用した結果、本項以外の条件を満たせない事が明らかな場合、適用を試みる事は出来ない。

5.2.3 カードのプレイは以下の手順に従う。この手順を処理している間はいかなる効果、処理も適用されない。それぞれの処理において解決されるべき効果、処理が発生した場合、この手順を終了した後、条件を満たした順に解決する。

- 5.2.3.a カードをプレイすることを宣言する。
- 5.2.3.b プレイするカードを手札から抜き出し、プレイエリアに表向きで置く。
- 5.2.3.c プレイするカードが複数の効果を持つ場合、どの効果を解決するかを選択する。
- 5.2.3.d 目標の指定が必要な場合、適切な目標を指定する。
- 5.2.3.e 宣言を求められる場合、その宣言を行う。
- 5.2.3.f プレイするカードのコストを支払う。
- 5.2.3.g 干渉が開始され、優先権がターン進行順の次のプレイヤーに移る。

5.2.4 カードのプレイの解決は以下の手順に従う。

- 5.2.4.a プレイされたカードが解決される場合がタイミングの効果を解決する。この時、プレイされたカードの効果が解決される場合がタイミングである「自動γ」も解決する。

- 5.2.4.b カードがプレイエリアにある場合、そのカードの効果を解決する。
- 5.2.4.c 前項が適切に解決されていた場合、プレイされたカードの効果が解決された場合がタイミングの効果を解決する。この時、プレイされたカードの効果が解決された場合がタイミングである「自動」も解決する。
- 5.2.4.d 解決したカードがプレイエリアに置かれたままの場合、そのカードを冥界の一番上に置く。
- 5.2.5 カードのプレイが無効になった場合、そのプレイはプレイした回数、および、枚数として数えない。
- 5.2.6 カードをプレイする時に必要ノードやコストに変更や修正が適用された場合、その変更や修正がプレイされたカードの解決が完了するまで、または、プレイもしくは解決が無効となるまで適用される。

5.3 「プレイしたものとして（カードの効果を）解決する」という効果

- 5.3.1 この効果が適用された場合、実際にはプレイしていないが、そのカードはプレイされたカードとして扱い、効果を解決する。
 - 5.3.1.a この効果によって条件、または、制限が指示されている場合、それを満たしていなければ解決に失敗する。
 - 5.3.1.b 解決されるカードにカードの種類ごとのタイミング以外のテキストや効果によるプレイする条件、または、制限がある場合、この効果がプレイまたは使用された時点で、それらを満たしていなかった場合、この効果の解決時に効果の解決に失敗する。
 - 5.3.1.c 解決されるカードのコストは支払うことができない。支払ったコストが参照される場合は0である。
 - 5.3.1.d 適切な目標を指定出来ない場合は、この効果の解決に失敗する。
 - 5.3.1.e タイミングが正しくないカードはプレイできないという指示がある場合、この効果がプレイまたは使用された時点で、カードの種類ごとのタイミングを満たしていなかった場合、この効果の解決時に効果の解決に失敗する。
- 5.3.2 この効果の解決は以下の手順に従う。この手順の d 項までを処理している間はいかなる効果、処理も適用されない。それぞれの処理において解決されるべき効果、処理が発生した場合、d 項を終了した後、条件を満たした順に解決する。この手順は効果を発生させたプレイヤー、または、効果で指定されたプレイヤーが処理する。
 - 5.3.2.a 解決されるカードをプレイエリアに表向きで置く。
 - 5.3.2.b 解決されるカードが複数の効果を持つ場合、どの効果を解決するかを選択する。
 - 5.3.2.c 目標の指定が必要な場合、適切な目標を指定する。
 - 5.3.2.d 宣言を求められる場合、その宣言を行う。
 - 5.3.2.e カードがプレイエリアにある場合、そのカードの効果を解決する。
 - 5.3.2.f 前項が適切に解決されていた場合、プレイされたカードの効果が解決された場合がタイミングの効果を解決する。この時、プレイされたカードの効果が解決された場合がタイミングである「自動」も解決する。
 - 5.3.2.g 解決したカードがプレイエリアに置かれたままの場合、そのカードを冥界の一番上に置く。
- 5.3.3 解決されるカードの効果の解決まで適切に解決した場合、この効果の解決に成功したものとして扱う。
- 5.3.4 この効果で解決されるカードの効果の発生源は、解決されるカードである。
- 5.3.5 解決されるカードが裏向きのカードの場合や、テキストが変更されている場合でも、プレイエリアに置かれた時点で全ての情報を失い、本来のテキストを持つカードとして解決される。但

し、プレイエリアに置かれている状態でも有効な変更を受けている場合はこの限りではない。

5.4 キャラクターカード

5.4.1 キャラクターカードのプレイは、以下の条件を満たしているプレイヤーが行うことが出来る。

5.4.1.a ターンプレイヤーである。

5.4.1.b メインフェイズであり、優先権を持っている。

5.4.1.c 干渉が開始されていない。

5.4.1.d プレイするカードが「人形」を持たない場合、このターン中にターンプレイヤーの「奇襲」または「人形」を持たないキャラクターカードのプレイが解決されていない。

5.4.1.e プレイするカードが「人形」を持つ場合、このターン中にターンプレイヤーの「人形」を持つキャラクターカードのプレイが解決されていない。

5.4.2 キャラクターカードのプレイの解決は、効果を解決する代わりにキャラクターカードを表向きのスリープ状態でプレイしたプレイヤーの場にセットする。

5.4.3 キャラクターカードが他のカードにセットされず表向きで場に出る場合、キャラクターとして扱われる。

5.4.4 キャラクターカードが他のカードにセットされている場合、効果で指定されていない限り、テキストは無効になる。

5.4.5 キャラクターカードのプレイができる条件を満たしている時のことを、キャラクターカードのタイミングという。

5.5 スペルカード

5.5.1 スペルカードのプレイは、以下の条件を満たしているプレイヤーが行うことが出来る。

5.5.1.a ターンプレイヤーである。

5.5.1.b メインフェイズであり、優先権を持っている。

5.5.1.c 干渉が開始されていない。

5.5.1.d プレイするカードが「世界呪符」を持つ場合、このターン中にターンプレイヤーの「世界呪符」を持つスペルカードのプレイがされておらず、解決されていない。

5.5.2 スペルカードのプレイができる条件を満たしている時のことを、スペルカードのタイミングという。

5.5.3 「幻想生物」または「世界呪符」を持たないスペルカードが他のカードにセットされずに場にセットされている場合、効果で指定されていない限り、テキストは無効になる。

5.5.4 「装備」または「呪符」を持たないスペルカードが他のカードにセットされている場合、効果で指定されていない限り、テキストは無効になる。

5.5.5 「装備」または「呪符」を持つスペルカードがキャラクター以外にセットされている場合、効果で指定されていない限り、テキストは無効になる。

5.5.6 スペルカードの術者を名称に含むキャラクターが自分の場にいる場合、そのスペルカードのプレイに際して、必要ノードの確認とコストの確認、コストの支払いの項目を無視できる。無視する場合、これら全てを一括して無視する。

5.5.7 術者がいる、いないとは、スペルカードの術者を名称に含むキャラクターがそのスペルカードのプレイヤーの場にいる、いない、を参照する。

5.6 コマンドカード

5.6.1 コマンドカードのプレイは、以下の条件を満たしているプレイヤーが行うことが出来る。

5.6.1.a 優先権を持っている。

5.6.2 「装備／場」を持たないコマンドカードが他のカードにセットされずに場にセットされている場合、効果で指定されていない限り、テキストは無効になる。

- 5.6.3 「装備」または「呪符」を持たないコマンドカードが他のカードにセットされている場合、効果で指定されていない限り、テキストは無効になる。
- 5.6.4 「装備」または「呪符」を持つコマンドカードがキャラクター以外にセットされている場合、効果で指定されていない限り、テキストは無効になる。
- 5.6.5 コマンドカードのプレイができる条件を満たしている時のことを、コマンドカードのタイミングという。
- 5.6.6 コマンドカードの代替レースに指定された種族と同じ種族を持つキャラクターが指定された枚数以上自分の場にいる場合、そのコマンドカードのプレイに際して、必要ノードの確認とコストの確認、コストの支払いの項目を無視できる。無視する場合、これら全てを一括して無視する。

5.7 裏向きのカード

- 5.7.1 裏向きのカードが場に出る場合、効果で指定されていない限り、何の情報も持たない。
- 5.7.2 カードが裏向きになる場合、または、カードが表向きになる場合、以下の手順で処理する。
 - 5.7.2.a キャラクターだった場合、そのキャラクターは消失する。
 - 5.7.2.b カードの表と裏を変更する。縦横の状態はそのまま維持される。
 - 5.7.2.c 改めてそのカードが場に出るものとして扱う。カードがセットされていた場合、そのカードはセットされ続ける。
- 5.7.3 カードを表向きにする、及び、カードを裏向きにする、とは絶対的な向きを変更する処理である。カードが既に指示された状態であった場合も、適切に処理されたものとして扱う。
 - 5.7.3.a 但し、「表向きのカードを裏向きにする」というように、変更前の状態が指定されている場合、指定された状態でなければ効果を適用できない。
- 5.7.4 場の裏向きのカードの表側のテキストは無効である。
- 5.7.5 そのカード自身の効果でカードが裏向きになっている場合に限り、テキストの確認の為にそのカードの表側を参照することが出来る。

6 キャラクターと戦闘

6.1 キャラクター

6.1.1 キャラクターとは、特定のカードが他のカードにセットされずに場に出る場合に、そのカードに発生する情報である。

6.1.1.a (場に) いる、いないとは、キャラクターの情報を持つカードとして場に出ている、いない、を参照する。

6.1.2 キャラクターはカードの情報の1つであるため、1つのキャラクターは1枚のカードと1対1で対応する。そのため、キャラクターは「枚」で数えられる。

6.1.3 キャラクターは以下の情報をカードと共有する。

6.1.3.a 名称

6.1.3.b 必要ノードとコスト

6.1.3.c 術者

6.1.3.d 種族

6.1.3.e 代替レース

6.1.3.f グレイズ

6.1.3.g 戦闘力

6.1.3.h テキスト

6.1.4 キャラクターは、通常そのキャラクターが対応しているカードの情報をそのまま持つ。但し、名称はカード名称を参照する。

6.1.5 効果によりキャラクターに別の情報が与えられる場合は、与えられた情報で上書きされる。但し、1枚のキャラクターが複数の名称を持つ場合もある。

6.1.6 効果により表向きのカードがキャラクターとなった場合、必要ノードとコストを除き、その効果で指定された以外の情報は一切持たず、本来のテキストは失われる。

6.1.7 効果により裏向きのカードがキャラクターとなった場合、その効果で指定された以外の情報は一切持たない。特に指定の無い場合、必要ノードとコストは0として扱う。

6.1.8 キャラクターの情報はカードが以下の条件のいずれかを満たした場合に発生する。

6.1.8.a キャラクターカードが場に移る場合、場に移る場合の効果の解決を行う時点からキャラクターとして扱われる。

6.1.8.b 幻想生物が場に移る場合、場に移った場合の効果の解決を行う時点からキャラクターとして扱われる。

6.1.8.c キャラクターとして扱う、という効果を受けた場合、カードを移す、または、場にセットする処理を終えた後、キャラクターとして扱われる。

6.1.9 以下の場合、キャラクターとしての情報を失う。

6.1.9.a 他のカードにセットされる場合

6.1.9.b 既にキャラクターとして扱われているカードに、新たにキャラクターとして扱う、という効果が適用された場合

6.1.9.c 場以外の領域に移った場合

6.1.9.d カードの表裏の状態が変更になる場合

6.1.10 キャラクターの戦闘力に修正が与えられる場合、以下の順序に従って処理する。この処理は戦闘力への修正に何らかの変更がある度に行う。戦闘力に変数がある場合、この処理の前にその変数の値を確定する。また、単に戦闘力、攻撃力、耐久力という場合、この処理を適用した後の値を指す。

6.1.10.a 変更

- 6.1.10.b 入れ替え
- 6.1.10.c 加減算
- 6.1.10.d 常に、と指定された変動
- 6.1.11 戦闘力の修正に複数の変更、あるいは、常に、と指定された変動が競合して適用される場合、最後に適用される変動で指示された値になる。
 - 6.1.11.a 複数の適用されるが、その適用が競合しない場合、それぞれが適用される。例えば、攻撃力を変更する効果と、耐久力を変更される効果がそれぞれ適用された場合、それぞれは攻撃力と耐久力に限定された変更であるため、競合しない。一方、攻撃力を変更する効果と、戦闘力を変更する効果の場合、攻撃力が競合するため、後から適用されたいずれかの変更で指示された値になる。
- 6.1.12 戦闘力の下限値は0である。戦闘力が0未満になる場合、0として扱う。但し、計算の結果としては本来の値を保持する。なお、戦闘力への修正を処理している最中に耐久力が0以下になった場合、その時点では決死状態にならない。最終的な耐久力が0以下になった場合、決死状態になる。
- 6.1.13 キャラクターの情報を持つカードに装備カード、または、呪符カードがセットされている場合、そのカードの「装備」、「呪符」、および、「神器」以外の全てのテキストと戦闘修正はセット先のカードのキャラクターが持つ。そのため、装備カード、呪符カードがキャラクターの情報を持つカードにセットされた後の「このカード」とは、セット先のカードを指す。
- 6.1.14 戦闘修正の攻撃力及び耐久力の±0は、それぞれ攻撃力修正あるいは耐久力修正として扱わずに存在しないものとして扱う。例えば「戦闘修正：+1／±0」の場合、耐久力修正は存在しない。また、どちらも±0の場合は戦闘修正として存在しないものとして扱う。

6.2 戦闘

- 6.2.1 戦闘とは、キャラクターがプレイヤー、または、キャラクターに戦闘ダメージを与える処理である。
- 6.2.2 戦闘は攻撃による干渉が発生した場合、その干渉の解決の最後に処理される。
- 6.2.3 攻撃は以下のいずれかを満たした場合に発生する。
 - 6.2.3.a プレイヤーがキャラクターに攻撃を行わせることを宣言する。
 - 6.2.3.b 「攻撃を行う」という効果がキャラクターに適用される。
 - 6.2.3.c 「攻撃を行わせる」という効果がプレイヤーに適用される。
- 6.2.4 戦闘は以下の手順で解決される。
 - 6.2.4.a 攻撃、および、防御以外の干渉を全て解決する。
 - 6.2.4.b 戦闘開始時が条件の効果を解決する。この時、戦闘開始時が条件の「自動γ」も解決する。また、戦闘を行う場合が条件で特定のタイミングを指定しない効果も解決する。
 - 6.2.4.c 戦闘ダメージを与える相手が確定する。
 - 6.2.4.d 先制を持つキャラクターの戦闘ダメージを解決する。これを先制のタイミングという。
 - 6.2.4.e 先制を持たないキャラクターの戦闘ダメージを解決する。これを通常のタイミングという。
 - 6.2.4.f 解決されていない、戦闘に関する効果があれば解決する。この時、まだ解決されていない戦闘に関する「自動γ」も解決する。
 - 6.2.4.g グレイズを解決する。
 - 6.2.4.h キャラクターが受けた戦闘ダメージをリセットする。
 - 6.2.4.i 戦闘終了時までの効果の適用を終了する。
 - 6.2.4.j 戦闘終了時が条件の効果を解決する。この時、戦闘終了時が条件の「自動γ」も解決す

る。

6.2.5 戦闘は必ず攻撃キャラクター1枚と、プレイヤー1人、または、防御キャラクター1枚の1対1で行われる。このルールはカードの効果に優先する。

6.2.5.a 攻撃を行うキャラクターは2枚以上発生しない。既に攻撃を行うキャラクターが存在する場合、攻撃を行う効果は適用されず、プレイヤーが攻撃を行わせることもできない。

6.2.5.b 防御を行うキャラクターは2枚以上発生しない。既に防御を行うキャラクターが存在する場合、防御を行う効果は適用されず、プレイヤーが防御を行わせることもできない。

6.2.6 戦闘ダメージを与える相手は以下の条件に従って確定する。

6.2.6.a 防御を行うキャラクターが存在しない場合、戦闘ダメージは攻撃されたプレイヤーに与えられる。

6.2.6.b 防御を行うキャラクターが存在する場合、戦闘ダメージは防御キャラクターに与えられる。

6.3 攻撃

6.3.1 攻撃はプレイヤーが自分の場のキャラクターに行わせる行動である。

6.3.2 攻撃は、以下の条件を満たしているプレイヤーが行うことが出来る。

6.3.2.a ターンプレイヤーである。

6.3.2.b メインフェイズであり、優先権を持っている。

6.3.2.c 干渉が開始されていない。

6.3.2.d 攻撃を行わせることが出来るキャラクターが存在する。

6.3.2.e キャラクターに攻撃を行わせることが出来ない、という効果が適用されていない。

6.3.3 攻撃を行わせることが出来るキャラクターとは、以下の条件を満たしているキャラクターである。

6.3.3.a ターンプレイヤーの場のキャラクターである。

6.3.3.b アクティブ状態である。

6.3.3.c 攻撃を行えない、という効果が適用されていない。

6.3.4 攻撃を行う場合、以下の手順に従う。

6.3.4.a 攻撃を行うことを宣言する。

6.3.4.b 攻撃を行わせることが出来るキャラクターを1枚指定し、スリープ状態にする。

6.3.4.c 干渉が開始される。

6.3.4.d 攻撃を行う場合の効果を解決する。この時、攻撃を行う場合が条件の「自動γ」も解決する。

6.3.4.e 攻撃を行うキャラクターが、攻撃を行っているキャラクターとして扱われるようになる。

6.3.4.f 攻撃を行った場合の効果を解決する。この時、攻撃を行った場合が条件の「自動γ」も解決する。

6.3.4.g 優先権がターン進行順の次のプレイヤーに移る。

6.3.5 キャラクターに、攻撃を行う、という効果が適用された場合、指定されたタイミングで以下の処理を行う。

6.3.5.a 干渉が開始される。(干渉の最中に発生した場合、新たな干渉が割り込む)

6.3.5.b 攻撃を行う場合の効果を解決する。この時、攻撃を行う場合が条件の「自動γ」も解決する。

6.3.5.c 攻撃を行うキャラクターが、攻撃を行っているキャラクターとして扱われるようになる。

6.3.5.d 攻撃を行った場合の効果を解決する。この時、攻撃を行った場合が条件の「自動γ」も

解決する。

6.3.5.e 優先権がターン進行順の次のプレイヤーに移る。

6.3.6 攻撃は以下のいずれかを満たした場合に取り消される。干渉の途中で攻撃が取り消された場合、その干渉は続行するが、解決時に戦闘の解決は行わない。

6.3.6.a 攻撃を取り消すという効果が適用された。

6.3.6.b 攻撃を行っているキャラクターが場を離れた。

6.3.6.c 攻撃を行っているキャラクターが他のプレイヤーの場に移った。

6.3.7 戦闘の解決中、6.2.4.b から 6.2.4.f までの間に、攻撃が取り消された場合、解決中の項を処理した直後に、以下の手順で戦闘を終了する。

6.3.7.a キャラクターが受けた戦闘ダメージをリセットする。

6.3.7.b 戦闘終了時までの効果の適用を終了する。

6.3.7.c 戦闘終了時が条件の効果を解決する。この時、戦闘終了時が条件の「自動γ」も解決する。

6.3.8 プレイヤーに、攻撃を行わせることが出来ない、という効果が適用されている場合でも、キャラクターに、攻撃を行う、という効果が適用されることは適正であり、攻撃は行われる。

6.4 防御

6.4.1 防御はプレイヤーが自分の場のキャラクターに行わせる行動である。

6.4.2 防御は、以下の条件を満たしているプレイヤーが行うことが出来る。

6.4.2.a 攻撃の処理により移った優先権を持っている。

6.4.2.b 攻撃を行っているキャラクターが存在する。

6.4.2.c 防御を行わせることが出来るキャラクターが存在する。

6.4.2.d キャラクターに防御を行わせることが出来ない、という効果が適用されていない。

6.4.3 防御を行わせることが出来るキャラクターとは、以下の条件を満たしているキャラクターである。

6.4.3.a 攻撃の処理により移った優先権を持っているプレイヤーの場のキャラクターである。

6.4.3.b アクティブ状態である。

6.4.3.c 攻撃を行っていない。

6.4.3.d 防御を行えない、という効果が適用されていない。

6.4.4 防御を行う場合、以下の手順に従う。

6.4.4.a 防御を行うことを宣言する。

6.4.4.b 防御を行わせることが出来るキャラクターを1枚指定し、スリープ状態にする。

6.4.4.c 防御を行う場合の効果を解決する。この時、防御を行う場合が条件の「自動γ」も解決する。

6.4.4.d 防御を行うキャラクターが、防御を行っているキャラクターとして扱われるようになる。

6.4.4.e 防御を行った場合の効果を解決する。この時、防御を行った場合が条件の「自動γ」も解決する。

6.4.4.f 優先権がターン進行順の次のプレイヤーに移る。

6.4.5 キャラクターに、防御を行う、という効果が適用された場合、指定されたタイミングで以下の処理を行う。また、奇襲と速攻を持つキャラクターカードが防御を兼ねてプレイされた場合、キャラクターを場に出す処理の後に以下の処理を行う。

6.4.5.a 防御を行う場合の効果を解決する。この時、防御を行う場合が条件の「自動γ」も解決する。

- 6.4.5.b 防御を行うキャラクターが、防御を行っているキャラクターとして扱われるようになる。
- 6.4.5.c 防御を行った場合の効果を解決する。この時、防御を行った場合が条件の「自動γ」も解決する。

6.4.6 攻撃が行われていない、あるいは、行われていた攻撃が取り消された場合、防御は行うことが出来ず、防御していた場合は即座に取り消される。

6.4.7 防御が取り消された場合、干渉および戦闘の解決は続行する。

6.4.8 プレイヤーに、防御を行わせることが出来ない、という効果が適用されている場合でも、キャラクターに、防御を行う、という効果が適用されることは適正であり、防御は行われる。

6.5 グレイズ

6.5.1 グレイズとは、攻撃により戦闘ダメージを受けたプレイヤーが行うことが出来る処理である。

6.5.2 グレイズは以下の条件を満たしたプレイヤーが、戦闘の解決で指定されたタイミングで処理する。

- 6.5.2.a 相手プレイヤーの場のキャラクターから1以上の戦闘ダメージを受けた。

- 6.5.2.b 貫通のダメージではない。

6.5.3 グレイズは以下の手順に従って処理する。

- 6.5.3.a グレイズを行うかどうか選択する。行わない場合、グレイズの処理を終了する。

- 6.5.3.b 自分のデッキの上からX枚をスリープ状態で自分のノードに加える。Xは戦闘ダメージを発生させた相手キャラクターのグレイズの値に等しい。

7 カードのテキストと効果

7.1 原則

- 7.1.1 カードのテキストには、カードのプレイが解決される時に適用されるテキストと、それ以外の「起動効果」、「自動効果」を記述したテキストの2種類が存在する。
- 7.1.2 カードのプレイが解決される時に適用されるテキストは、全てのテキストから「起動効果」、「自動効果」、及びそれらと同じ記述を持つ戦術と特殊効果を除いた記述である。
- 7.1.3 「起動効果」とは、(常時)、(自分ターン)、あるいは(相手ターン) から始まる記述である。
- 7.1.4 「自動効果」とは、(自動 α)、(自動 β)、あるいは(自動 γ) から始まる記述である。
- 7.1.5 カードの効果には、「プレイしたカードの効果」、「起動効果」、そして「自動効果」の3種類が存在する。
 - 7.1.5.a カードの効果は必ずいずれかの分類に別けられる。
 - 7.1.5.b 発生させたカードの種類が問われる場合、そのカードの種類をそのまま参照する。
- 7.1.6 効果は1つずつ順番に解決する。複数の効果が1度にまとめて解決されることはない。
 - 7.1.6.a 同じタイミングで解決される効果が複数ある場合、その解決順序はその効果を発生させたプレイヤーが決定する。複数のプレイヤーが関係する場合、最初にターンプレイヤーが自分の発生させた効果を解決する順序を全て選択する。その後、ターン進行順の次のプレイヤーが解決する順序を選択する。
- 7.1.7 複数の効果は重複する。
- 7.1.8 効果の使用とは、常時効果や能動的に使用できる自動効果を使うことを手順に従って宣言することである。
 - 7.1.8.a 効果を使用することが出来ない効果が適用されている場合は、この宣言を試みることが出来ない。
- 7.1.9 効果は、その効果を記述するテキスト全てで1つの効果である。句読点などの区切りは文章上の区切り以上の意味は無い。効果は解決の際、文章の頭から順に適用していく。
- 7.1.10 効果の解決時、効果が適用されたことにより他の処理が発生する場合、解決を中断し、発生した処理を行う。発生した処理が終わった後、解決を再開する。
- 7.1.11 効果が文章の頭から最後まで正しく適用された場合、効果の解決に成功したものとして扱う。
- 7.1.12 効果の一部が指示通りに正しく適用されない場合、その部分以降の文章は適用されない。
 - 7.1.12.a 正しく適用されない場合の処理が特に記載されていない場合、その効果全体の解決に失敗したものとして扱う。既に適用された部分が遡って無効になることはない。
 - 7.1.12.b 正しく適用されない場合の処理が指示されている場合、その処理を適用する。指示された処理が最後まで正しく適用された場合、効果の解決に成功したものとして扱う。
 - 7.1.12.c 効果の適用中にその効果が無効になったことでその効果が消失する場合、以降の効果は適用されない。この場合、効果の解決に失敗したものとして扱う。
 - 7.1.12.d 効果の適用中にその効果のテキストが無効になった場合、または、テキストが変更になった場合でも、その効果の解決は続行する。この効果の発生源が問われる場合は、無効になったテキストを所持していたカードが発生源である。変更の場合、変更後の効果はその時点では解決されない。
 - 7.1.12.e 「全て」に対して効果が適用される場合、その「全て」の一部に効果が正しく適用されない場合でも、効果の解決に成功したものとして扱う。
- 7.1.13 1つの効果が複数の対象に適用される場合、複数の対象に同時に効果が適用される。
- 7.1.14 この効果、とは通常その効果自身のみを指す。但し、この効果は重複しない、という場合、全く同一の記述の効果全てを指し、その効果は1つだけしか適用されない。

- 7.1.15 複数の効果から解決する効果を選ぶ場合、選ばなかった効果は一切解決されず、対象も指定しない。
- 7.1.16 解決された効果はカードから独立する。一定の期間影響を及ぼす効果は、解決後に発生源のカードが領域を移動した場合でもその効果は無効にならない。
- 7.1.17 優先順位に規定のない複数の効果が同時に解決または適用される場合、その解決または適用順序はその効果のプレイヤーが決定する。複数のプレイヤーが関係する場合、最初にターンプレイヤーが自分の効果の順序を全て選択する。その後、ターン進行順の次のプレイヤーが順序を選択する。

7.2 プレイしたカードの効果

- 7.2.1 プレイしたカードの効果とは、カードをプレイすることにより解決される効果のことである。
 - 7.2.1.a カードのプレイが解決される時に適用されるテキストの効果のみを指し、そのカードに付随する場に出る場合や場に出た場合などの自動効果は含まない。
 - 7.2.1.b これにより適用された効果のうち、条件を満たした場合に適用される効果は、その状況を満たし次第、他のカードの効果の解決中であっても直ちに割り込んで適用される。
 - 7.2.1.c 特定のカードに適用される効果でも、そのカードがその効果を持つとしては扱わない。

7.3 起動効果

- 7.3.1 起動効果とは、効果のうち、優先権を行使することで使用することが出来る、場のカードの効果である。
 - 7.3.1.a 場以外にあるカードは起動効果を使用出来ない。
 - 7.3.1.b 効果を使用したカードが解決前に場を離れた場合やそのテキストが無効になった場合、起動効果は無効になる。
- 7.3.2 起動効果は「(タイミング) コスト：効果」という構文で記述される。
- 7.3.3 起動効果の使用は、以下の条件を満たしているプレイヤーが行うことが出来る。
 - 7.3.3.a 優先権を持っている。
 - 7.3.3.b その起動効果を持つカードが自分の場に存在しており、そのテキストが有効である。
 - 7.3.3.c 起動効果を使用する条件または制限がある場合、それらを満たしている。
 - 7.3.3.d 使用する起動効果のコストを支払うことが出来る。
 - 7.3.3.e 目標の指定が必要な場合、適切な目標が存在する。
 - 7.3.3.f タイミングが自分ターンである場合、ターンプレイヤーである。
 - 7.3.3.g タイミングが相手ターンである場合、相手プレイヤーがターンプレイヤーである。
- 7.3.4 起動効果の使用は以下の手順に従う。この手順を処理している間はいかなる効果、処理も適用されない。それぞれの処理において解決されるべき効果、処理が発生した場合、この手順を終了した後、条件を満たした順に解決する。
 - 7.3.4.a 効果を使用することを宣言する。
 - 7.3.4.b 使用する効果が複数の効果を持つ場合、どの効果を解決するかを選択する。
 - 7.3.4.c 目標の指定が必要な場合、適切な目標を指定する。
 - 7.3.4.d 宣言を求められる場合、その宣言を行う。
 - 7.3.4.e 使用する効果のコストを支払う。
 - 7.3.4.f 干渉が開始され、優先権がターン進行順の次のプレイヤーに移る。
- 7.3.5 起動効果の解決は以下の手順で行う。
 - 7.3.5.a 使用タイミングが正しいことを確認する。タイミングが正しくない場合は効果の解決に失敗する。
 - 7.3.5.b 効果を解決する。

7.3.6 1つのカードの持つ1つの起動効果は1度の干渉内で1度しか使用出来ない。

7.3.7 起動効果を使用出来ない、という効果が適用されている場合、起動効果の使用を試みることが出来ない。

7.3.7.a 起動効果を使用した後、起動効果を使用出来ない、という効果が適用されたとしても、その起動効果は解決される。

7.4 自動効果

7.4.1 自動効果とは、効果のうち、条件を満たした場合に適用される効果である。

7.4.2 自動効果は「(自動効果の分類) 効果」という構文で記述される。

7.4.3 自動効果は以下に分類される。

7.4.3.a 自動 α

7.4.3.b 自動 β

7.4.3.c 自動 γ

7.4.4 他のカードの効果によらず、してもよい、と任意で適用できる自動効果は、そのタイミングで優先権を持っており、干渉が発生していない場合にのみ適用することが出来る。この場合、優先権は移らず、優先権を行使したプレイヤーは効果の適用後に再び優先権を得る。

7.4.5 自動 α の適用は以下の条件に従う。

7.4.5.a 効果を持つカードが場に出ている。

7.4.5.b 適用の条件がある場合、その条件を満たしている。

7.4.5.c 適用の条件を満たした場合、その時点で他の効果の解決中であっても適用される。

7.4.5.d 適用の条件を満たさなくなった場合、その時点で他の効果の解決中であっても適用されなくなる。

7.4.5.e 同じタイミングで複数の自動 α が適用される場合、先に場に出ていたカードの自動 α から順番に適用される。

7.4.5.f 条件を満たした場合に自動 α を適用するかどうか選択出来る場合、条件を満たした時点で行った選択は、次にその条件を満たすまで変更することは出来ない。

7.4.6 自動 β の適用は以下の条件に従う。

7.4.6.a どの領域にあっても適用される。

7.4.6.b 適用の条件がある場合、その条件を満たしている。

7.4.6.c 適用の条件を満たした場合、その時点で他の効果の解決中であっても適用される。

7.4.6.d 適用の条件を満たさなくなった場合、その時点で他の効果の解決中であっても適用されなくなる。

7.4.7 自動 γ の適用は以下の条件に従う。

7.4.7.a 効果を持つカードが場に出ている。

7.4.7.b 適用の条件がある場合、その条件を満たしている。

7.4.7.c 適用の条件を満たした場合、効果の解決中でなければ即時、効果の解決中であればその効果が終了した後に適用される。但し、ルール上で「自動 γ 」を解決する、とされている処理が発生した場合、その処理のタイミングで解決する。

7.4.7.d 自動 γ が解決される前に適用の条件を満たさなくなった場合や、自動 γ をもつカードが場を離れていた場合、解決は行われない。

7.5 「使用したものとして（カードの効果を）解決する」という効果

7.5.1 この効果が適用された場合、実際には使用していないが、その効果は使用された効果として扱う。

7.5.1.a この効果によって条件または制限が指示されている場合、それを満たしていなければ解

決に失敗する。

- 7.5.1.b 解決される効果にタイミング以外のテキストや効果による使用する条件、または、制限がある場合、この効果がプレイまたは使用された時点で、それらを満たしていなかった場合、この効果の解決時に効果の解決に失敗する。
- 7.5.1.c 解決される効果のコストは支払うことができない。支払ったコストが参照される場合は0である。
- 7.5.1.d 適切な目標を指定出来ない場合は、この効果の解決に失敗する。
- 7.5.2 この効果の解決は、以下の手順に従う。この手順のc項までを処理している間はいかなる効果、処理も適用されない。それぞれの処理において解決されるべき効果、処理が発生した場合、c項を終了した後、条件を満たした順に解決する。この手順は効果が発生させたプレイヤー、または、効果で指定されたプレイヤーが処理する。
 - 7.5.2.a 使用する効果が複数の効果を持つ場合、どの効果を解決するかを選択する。
 - 7.5.2.b 目標の指定が必要な場合、適切な目標を指定する。
 - 7.5.2.c 宣言を求められる場合、その宣言を行う。
 - 7.5.2.d 通常の効果の解決手段に従い、効果を解決する。
 - 7.5.2.e 効果が解決された場合がタイミングの効果を解決する。この時、効果が解決された場合がタイミングである「自動」も解決する。
- 7.5.3 解決される効果の解決まで適切に解決した場合、この効果の解決に成功したものとして扱う。
- 7.5.4 この効果で解決される効果の発生源は、解決される効果を持つカードである。

7.6 既に発生している効果

- 7.6.1 既に発生している効果は、指定された期間の間であれば、解決後に後から条件を満たす対象が発生した場合、その対象にも効果が適用される。この時、複数の効果が同時に適用される場合は、効果の適用中にキャラクターが戦闘力の変動によって決死状態になる場合でもその時点では決死状態にならず、全ての効果を適用した後で決死状態になる条件を満たしている場合に決死状態になる。
- 7.6.2 効果を受けている対象が、後から対象として不適切になった場合、指定された期間の間でも、対象として不適切になった時点でその効果は適用されなくなる。

7.7 特定のタイミングで解決される効果

- 7.7.1 特定のタイミングで解決される効果とは、予め効果の解決を行わず、指定されたタイミングが来た時点で初めて解決される効果である。
- 7.7.2 特定のタイミングで処理される効果を処理した結果、そのタイミングで解決される効果が後から発生した場合、その効果もそのタイミング中に解決する。

7.8 待機中の効果

- 7.8.1 待機中の効果とは、効果の解決の時点では効果が適用されない、または、前提となる効果だけを解決し、後で指定された状況やタイミングが発生した場合に処理が適用される効果である。特に、後から指定された状況やタイミングで発生する処理を指して待機中の効果という。
- 7.8.2 前提となる部分が解決された場合、効果が発生させたカードが場を離れる場合や、効果が無効になった場合でも、待機中の効果は無効にならない。
- 7.8.3 待機中の効果が与えられたカードが、待機中の効果が処理されるまでに対象として不適切となった場合でも、待機中の効果は解決される。

8 対象と目標

8.1 対象

8.1.1 対象とは、カードの効果が直接的に影響を及ぼす範囲である。

8.1.1.a 対象以外にも効果の影響が及ぶことはあり得る。

8.1.2 対象はテキスト中の〔 〕で囲われた記述である。以下の条件を満たすものが適切な対象である。

8.1.2.a 〔 〕の記述に合致する。

8.1.2.b 〔～X枚〕のように、枚数が指定されている場合、その対象を過不足なく指定できる。

8.1.2.c 「全て」を対象とする場合、〔 〕の記述に合致する対象が存在しない（対象が0枚である）場合でも、対象として適切である。

8.1.3 対象は効果の解決時、実際に効果が適用されるタイミングで指定する。適切な対象を指定出来ない効果は適用できない。

8.1.3.a 従って、一部でも適切な対象を指定出来なかった効果はその効果全体が解決に失敗したものとして扱う。

8.1.3.b 例外的に事前に対象を指定する場合がある。これを目標という。目標については別項「8.2 目標」を参照。

8.1.4 対象にならない、という効果が適用されている場合、その効果の対象は別の効果の対象として指定することは出来ない。

8.1.4.a 「全て」を対象とする効果に対しては存在しないかのように扱う。

8.1.4.b 対象にならない、という効果はその効果自身には適用されない。

8.1.4.c 対象にならない、という効果を受けている対象が持つ、あるいは、セットカードや他のカードからテキストとして得ている効果には適用されない。

8.2 目標

8.2.1 目標とは、対象のうち、例外的に事前指定する対象である。

8.2.2 「目標の〔 〕」と記述されたテキストが目標である。この場合、〔 〕の中の記述が目標である。

8.2.3 目標は対象の一部であるため、「対象」を指す場合は「目標」も含まれる。

8.2.3.a 但し、「目標」を指す場合、「対象」は含まれない。

8.2.4 目標はカードのプレイ時、起動効果の使用時、あるいは自動効果の解決時に指定する。

8.2.4.a 適切な目標を指定出来ない効果は使用出来ない。

8.2.4.b 自動効果で目標を指定する場合、自動効果の解決開始時に指定する。

8.2.5 目標は以下のタイミングでも指定した目標が適切かどうかを確認する。目標が1つでも適切でない場合、その効果の解決に失敗する。

8.2.5.a その効果の解決開始時。

8.2.5.b 実際に効果が適用されるタイミング。

8.2.6 適切な目標とは以下の条件を満たすものである。

8.2.6.a 〔 〕の記述に合致する適切な対象である。

8.2.6.b 〔～X枚〕のように、枚数が指定されている場合、その目標を過不足なく指定できる。

8.2.6.c 「全て」を目標とする場合、プレイ時や使用時に目標になった対象と、確認、解決時の実際の目標が異なる場合でも、目標として適切であり、その時点での「全て」が目標である。

8.2.6.d デッキ、および、手札のカードを目標とする場合、個別のカードを目標とはせず、領域を目標とする。そのため、目標を指定した時点と、解決の時点でカードが異なっている

場合でも、領域のカードとして目標の要件を満たしていれば、目標として適切である。

8.2.7 目標にならない、という効果が適用されている場合、その効果の対象は別の効果の目標として指定することは出来ない。

8.2.7.a 「全て」を目標とする効果に対しては存在しないかのように扱う。

8.2.7.b 目標として指定した後、効果の適用前に目標として不適切になる場合がある。この場合、効果の解決に失敗する。

8.2.7.c 目標にならない、という効果はその効果自身には適用されない。

8.2.7.d 目標にならない、という効果を受けている対象が持つ、あるいは、セットカードや他のカードからテキストとして得ている効果には適用されない。

8.2.8 目標を変更する、という効果が適用される場合、変更後の目標は適切な目標かどうかに関係無く指定出来る。但し、変更する効果によって変更後の目標に制限が定められている場合、その制限にしたがう。また、既に解決されている効果の目標は変更することは出来ない。

9 取り除く効果

9.1 原則

9.1.1 取り除く効果とは、カードを元の領域から冥界、あるいは、除外エリアに移す効果である。

9.1.1.a 直接的に冥界、あるいは、除外エリアに移す効果のみを指し、効果の一部として取り除く効果を含む効果全体を指して取り除く効果ではない。

9.1.2 取り除く効果には以下の種類がある。

9.1.2.a 決死状態にする効果

9.1.2.b 破棄する効果

9.1.2.c ゲームから除外する効果

9.1.3 取り除く効果が適用された場合、その時点で効果の適用を中断し、取り除く効果の解決を処理する。取り除く効果の解決が終わった後、中断していた効果の適用を再開する。

9.1.3.a 取り除く効果が解決されたことによって中断していた効果の発生源が領域を移った場合やテキストが無効になった場合でも効果は無効にならず、中断していた効果の解決を行う。

9.1.4 複数の取り除く効果が同時に適用されている場合、適用された順序に関係無く、解決は以下の順序で行う。取り除く効果の解決中に新たに取り除く効果が適用された場合、その都度以下の順序を確認する。

9.1.4.a 決死状態にする効果

9.1.4.b 破棄する効果

9.1.4.c ゲームから除外する効果

9.1.5 複数のカードが同じ取り除く効果が適用された状態の場合、同じ状態のカードは全て同時に取り除く効果の解決を行う。

9.1.6 取り除く効果の解決は1枚ずつ行わない。

9.2 決死状態

9.2.1 決死状態とは、カードの状態の1つである。通常、破棄状態へ移行する。

9.2.2 以下のいずれかの条件を満たした場合、そのカードは決死状態となる。

9.2.2.a 耐久力以上のダメージが蓄積される。

9.2.2.b 耐久力が0以下になる。このルールはカードの効果に優先する。

9.2.2.c 決死状態にする、という効果が適用される。

9.2.3 決死状態の解決は以下の手順で行う。

9.2.3.a 決死状態にする場合の効果を解決する。この時、決死状態にする場合が条件の「自動 γ 」も解決する。

9.2.3.b 決死状態になる場合の効果を解決する。この時、決死状態になる場合が条件の「自動 γ 」も解決する。

9.2.3.c 決死状態にした場合の効果を解決する。この時、決死状態にした場合が条件の「自動 γ 」も解決する。

9.2.3.d 決死状態になった場合の効果を解決する。この時、決死状態になった場合が条件の「自動 γ 」も解決する。

9.2.3.e 破棄する、という効果がそのカードに適用されたものとして扱う。この時、効果によって決死状態になっていた場合、そのキャラクターを破棄したのは、そのカードを決死状態にした効果であるものとする。

9.2.4 決死状態を無効にする、という効果が適用された場合、以下に従って処理する。

9.2.4.a 適用された時点で決死状態の処理を終了する。決死状態の解決において適用される効果

が残っていた場合、その効果は全て無効になる。

9.2.4.b 蓄積ダメージはリセットされる。

9.2.5 耐久力が0以下の場合、決死状態を無効にすることは出来ない。このルールはカードの効果に優先し、決死状態にならないカードでも決死状態になる。

9.2.6 ダメージによって決死状態になる場合、以下のように扱われる。

9.2.6.a 決死状態にしたカードは、蓄積ダメージが耐久力以上になるダメージを与えたカードである。

9.2.6.b 効果ダメージによって蓄積ダメージが耐久力以上になる場合、カードの効果によって効果ダメージを与えただけでなく、カードの効果によって決死状態にしたものとして扱う。

9.2.6.c 既に決死状態のカードは、ダメージをリセットしただけでは、決死状態は無効にならない。

9.2.7 決死状態のカードに以下の効果は適用されない。

9.2.7.a ダメージを与える効果

9.2.7.b 決死状態にする効果

9.2.8 以下のカードには決死状態にならない。

9.2.8.a 冥界に置かれているカード

9.2.8.b 除外エリアにあるカード

9.2.8.c 決死状態にならない、という効果が適用されているカード

9.3 破棄状態

9.3.1 破棄状態とは、カードの状態の1つである。通常、解決後に冥界に置かれる。

9.3.2 破棄する、とは破棄状態にする、ということと同義である。

9.3.3 破棄する、という効果が適用された場合、そのカードは破棄状態となる。

9.3.4 破棄状態の解決は以下の手順で行う。

9.3.4.a 破棄する場合の効果を解決する。この時、破棄する場合が条件の「自動γ」も解決する。

9.3.4.b 破棄される場合の効果を解決する。この時、破棄される場合が条件の「自動γ」も解決する。

9.3.4.c 破棄した場合の効果を解決する。この時、破棄した場合が条件の「自動γ」も解決する。

9.3.4.d 破棄された場合の効果を解決する。この時、破棄された場合が条件の「自動γ」も解決する。

9.3.4.e セットカードに対して「破棄する」という効果を適用する。

9.3.4.f セットカードに対して手順 a～e を行う。セットカードにセットされたカードがある場合、その分だけ同様に繰り返す。

9.3.4.g カードおよびセットカードを、本来のプレイヤーの任意の順序で元の領域から冥界の上に置く。

9.3.5 破棄を無効にする、という効果が適用された場合、以下に従って処理する。

9.3.5.a 適用された時点で破棄状態の解決を終了する。破棄状態の解決において処理する効果が残っていた場合、その効果は全て無効になる。

9.3.5.b 蓄積ダメージはリセットされる。

9.3.6 耐久力が0以下の場合、破棄状態を無効にすることは出来ない。このルールはカードの効果に優先する。

9.3.7 破棄状態のカードに以下の効果は適用されない。

9.3.7.a ダメージを与える効果

- 9.3.7.b 決死状態にする、という効果
- 9.3.7.c 破棄する、という効果
- 9.3.8 以下のカードには破棄状態にならない。
 - 9.3.8.a 冥界に置かれているカード
 - 9.3.8.b 除外エリアにあるカード
 - 9.3.8.c 破棄されない、という効果が適用されているカード

9.4 除外状態

9.4.1 除外状態とは、カードの状態1つである。通常、解決後に除外エリアへ置かれる。

9.4.2 ゲームから除外する、とは除外状態にする、と同義である。

9.4.3 ゲームから除外する、という効果が適用された場合、そのカードは除外状態になる。

9.4.4 除外状態の解決は以下の手順で行う。

- 9.4.4.a 除外する場合の効果を解決する。この時、除外する場合が条件の「自動γ」も解決する。
- 9.4.4.b 除外される場合の効果を解決する。この時、除外される場合が条件の「自動γ」も解決する。
- 9.4.4.c 除外した場合の効果を解決する。この時、除外した場合が条件の「自動γ」も解決する。
- 9.4.4.d 除外された場合の効果を解決する。この時、除外された場合が条件の「自動γ」も解決する。
- 9.4.4.e セットカードに対して「破棄する」という効果を適用する。
- 9.4.4.f セットカードに対して破棄する場合の効果を解決する。この時、破棄する場合が条件の「自動γ」も解決する。
- 9.4.4.g セットカードに対して破棄される場合の効果を解決する。この時、破棄する場合が条件の「自動γ」も解決する。
- 9.4.4.h セットカードに対して破棄した場合の効果を解決する。この時、破棄した場合が条件の「自動γ」も解決する。
- 9.4.4.i セットカードに対して破棄された場合の効果を解決する。この時、破棄された場合が条件の「自動γ」も解決する。
- 9.4.4.j セットカードにセットされたカードに対して「破棄する」という効果を適用する。
- 9.4.4.k セットカードにセットされたカードがある場合、その分だけ同様に手順f～jを繰り返す。
- 9.4.4.l 除外状態のカードを元のエリアから除外エリアに置く。同時に、セットカードを任意の順序で冥界の上に置く。

9.4.5 除外状態のカードに以下の効果は適用されない。

- 9.4.5.a ダメージを与える効果
- 9.4.5.b 決死状態にする、という効果
- 9.4.5.c 破棄する、という効果
- 9.4.5.d ゲームから除外する、という効果

9.4.6 以下のカードは除外状態にならない。

- 9.4.6.a 除外エリアにあるカード
- 9.4.6.b 除外されない、という効果が適用されているカード

10 戦術と特殊効果

10.1 原則

- 10.1.1 戦術及び特殊効果とは、カードのテキストのうち、多くのカードが共通して持つテキストを特定の単語として省略したものである。
- 10.1.2 戦術及び特殊効果はテキストの先頭に、独立した単語として記述されている。
 - 10.1.2.a 戦術を持つ、あるいは特殊効果を持つ、という指定は、テキスト文中ではなく、独立した単語として記述されていることを指す。
- 10.1.3 同じ戦術及び特殊効果を複数持つことはあり得る。その場合、その戦術または特殊効果はそれぞれ独立しており、1つにまとめない。
- 10.1.4 戦術及び特殊効果は、本来のテキストが起動効果、自動効果に分類されている戦術及び特殊効果であっても、それは起動効果、自動効果に分類されない。
- 10.1.5 テキストまたは記述を参照する場合、戦術及び特殊効果は本来のテキストではなく、カードに記述された単語そのものを参照する。

10.2 速攻

- 10.2.1 速攻は戦術である。
- 10.2.2 速攻の本来のテキストは以下の通りである。
 - 10.2.2.a (自動β) [このキャラクター] がプレイされて場に出た場合、このキャラクターをアクティブ状態にする。
- 10.2.3 幻想生物など、場に出てからキャラクターとして扱われるカードが持つ場合、場に出てキャラクターになった時点で解決され、アクティブ状態になる。

10.3 奇襲

- 10.3.1 奇襲は戦術である。
- 10.3.2 奇襲の本来のテキストは以下の通りである。
 - 10.3.2.a (自動β) [手札にあるこのキャラクターカード] は、コマンドカードのタイミングでプレイすることが出来る。
 - 10.3.2.b (自動β) [手札にあるこのキャラクターカード] が「速攻」を持ち、相手キャラクターの攻撃に対する直接の干渉でプレイされる場合、プレイ時に、場に出るキャラクターにその攻撃を防御させることを選択出来る。
- 10.3.3 「キャラクターカードをプレイ出来ない」という制限が適用されている場合、奇襲を持っているカードでもプレイ出来ない。
- 10.3.4 速攻も持つキャラクターカードを防御を兼ねてプレイする場合、キャラクターカードをプレイすることを宣言する際に、その旨も宣言する。この場合、場に出たキャラクターは防御の成否に関わらず、スリープ状態のままである。

10.4 先制

- 10.4.1 先制は戦術である。
- 10.4.2 先制の本来のテキストは以下の通りである。
 - 10.4.2.a (自動α) [このキャラクター] の戦闘ダメージは「先制のタイミング」で解決される。

10.5 貫通

- 10.5.1 貫通は戦術である。
- 10.5.2 貫通の本来のテキストは以下の通りである。
 - 10.5.2.a (自動γ) 攻撃を行っているこのキャラクターが相手キャラクターに戦闘ダメージを与えた場合、相手プレイヤーにXダメージを与える。Xはこのキャラクターの攻撃力からその相手キャラクターの耐久力を引いた値に等しい。その相手キャラクターが既にダメ

ージを受けている場合、その蓄積ダメージの値をXに加算する。但し、Xが0以下になる場合、この効果は無効になる。このダメージは戦闘ダメージとして扱う。また、この効果ではグレイズは発生しない。この効果は重複しない。

10.6 隠密

10.6.1 隠密は戦術である。

10.6.2 隠密の本来のテキストは以下の通りである。

10.6.2.a (自動 γ) このキャラクターが攻撃を行った場合、戦闘開始時にこのキャラクターと戦闘している相手キャラクターの防御を取り消す。但し、防御を行った相手キャラクターがこのキャラクターと同じ種族を持つ場合、この効果は無効になる。

10.7 警戒

10.7.1 警戒は戦術である。

10.7.2 警戒の本来のテキストは以下の通りである。

10.7.2.a (自動 α) 相手プレイヤーのアクティブフェイズ開始時、[このキャラクター] をアクティブ状態にする。

10.8 即死

10.8.1 即死は戦術である。

10.8.2 即死の本来のテキストは以下の通りである。

10.8.2.a (自動 γ) このキャラクターが相手キャラクターに戦闘ダメージを与えた場合、戦闘ダメージを受けた相手キャラクターを決死状態にする。

10.8.3 耐久力を上回るダメージを与えた場合でも、ダメージの処理により、即死の効果によって決死状態にする。

10.9 人形

10.9.1 人形は戦術である。

10.9.2 人形の本来のテキストは以下の通りである。

10.9.2.a (自動 α) [このキャラクター] は攻撃を行うことが出来ない。

10.9.2.b (自動 β) [このカード] をプレイしたターン、[あなた] は人形を持つキャラクターカードをプレイすることは出来ない。

10.10 伝説

10.10.1 伝説は戦術である。

10.10.2 伝説の本来のテキストは存在しない。

10.11 耐性A

10.11.1 耐性Aは戦術である。

10.11.2 耐性Aの本来のテキストは以下の通りである。

10.11.2.a (自動 α) [このキャラクター] はAの種族を持つキャラクターから戦闘ダメージを受けない。

10.11.3 通常、Aは種族のアイコンで表される。

10.12 マナチャージ (X)

10.12.1 「マナチャージ (X)」は戦術である。

10.12.2 マナチャージ (X) の本来のテキストは以下の通りである。

10.12.2.a (自分ターン) S: [あなたのデッキの上のカードX枚] をスリープ状態でノードに加える。

10.13 装備

10.13.1 装備は特殊効果である。

10.13.2 装備の本来のテキストは以下の通りである。

10.13.2.a 「このカード」を、目標の「あなたの場のキャラクター1枚」にセットする。

10.13.3 特殊効果として「装備」を持つカードを「装備カード」という。また、「装備カード」として定義されたカードは「装備」を持つものとして扱う。

10.13.4 装備カードがセットされる場合、既にセット先のキャラクターに装備カードがセットされている場合、セットに失敗し、冥界に置かれる。

10.13.5 1枚のキャラクターに2枚以上の装備カードがセットされている状態になった場合、2枚以上になった時点で1枚になるようにそのカードが置かれた領域のプレイヤーが選んで冥界に置く。但し、セット出来る装備カードの上限が変動した場合、それに従う。

10.13.6 装備カードがセットされているキャラクターは、その装備カードの「装備」と「神器」以外のテキストと戦闘修正、及び変身状態の記述を得る。

10.14 呪符

10.14.1 呪符は特殊効果である。

10.14.2 呪符の本来のテキストは以下の通りである。

10.14.2.a 「このカード」を、目標の「キャラクター1枚」にセットする。

10.14.3 特殊効果として「呪符」を持つカードを「呪符カード」という。また、「呪符カード」として定義されたカードは「呪符」を持つものとして扱う。

10.14.4 呪符カードがセットされているキャラクターは、その呪符カードの「呪符」以外のテキストと戦闘修正、及び変身状態の記述を得る。

10.15 装備／場

10.15.1 装備／場は特殊効果である。

10.15.2 装備／場の本来のテキストは以下の通りである。

10.15.2.a 「このカード」を、あなたの場にアクティブ状態でセットする。

10.15.3 装備／場を持つカードがセットされる場合、既にそのプレイヤーの場に装備／場を持つカードがセットされている場合、セットに失敗し、冥界に置かれる。

10.15.4 同じプレイヤーの場に2枚以上の装備／場を持つカードがセットされている状態になった場合、2枚以上になった時点で1枚になるようにそのカードが置かれた領域のプレイヤーが選んで冥界に置く。但し、セット出来る装備／場を持つカードの上限が変動した場合、それに従う。

10.16 幻想生物

10.16.1 幻想生物は特殊効果である。

10.16.2 幻想生物の本来のテキストは以下の通りである。

10.16.2.a 「このカード」を、あなたの場にスリープ状態でセットする。

10.16.3 幻想生物を持つカードが他のカードにセットされずに表向きで場に出た場合、キャラクターとして扱われる。

10.17 世界呪符

10.17.1 世界呪符は特殊効果である。

10.17.2 世界呪符の本来のテキストは以下の通りである。

10.17.2.a 「このカード」はあなたがこのターン中に「世界呪符」を持つ他のスペルカードをプレイまたは解決している場合はプレイ出来ない。「このカード」を、あなたの場にアクティブ状態でセットする。

10.18 壱符

10.18.1 壱符は特殊効果である。

10.18.2 壱符の本来のテキストは以下の通りである。

10.18.2.a (自動 γ) [このキャラクター] が決死状態になった場合、[あなたのサイドボードにある、名称に「A」を含み「弐符」を持つキャラクターカード1枚] を、あなたの場にスリープ状態で出しても良い。場に出した場合、[このキャラクター] にセットされているカード全てをそのキャラクターに移しても良い。その後、[このキャラクター] を破棄する。Aはこのカードの名称である「符ノ壱 “B”」のBに等しい。

10.18.3 壱符の「自動 γ 」によって弐符を持つカードを場に出すことを「スペルブレイク」という。

10.19 弐符

10.19.1 弐符は特殊効果である。

10.19.2 弐符の本来のテキストは以下の通りである。

10.19.2.a (自動 β) [このキャラクター] が「壱符」の効果以外で場に出た場合、このキャラクターをゲームから除外する。この効果は他の場に出た場合の効果よりも先に解決する。

10.20 連結 (「A」 + 「B」 + 「C」 …)

10.20.1 連結は特殊効果である。

10.20.2 連結の本来のテキストは以下の通りである。

10.20.2.a (自動 α) [このキャラクター、または、キャラクターではないこのカード] の名称は「A」、「B」、および、「C」、…、としても扱う。但し、「A」、「B」、「C」、…、がカードの名称ではなく、「～X枚」のように条件で指定される場合は名称として扱わない。

10.20.2.b (自動 β) [このカード] のプレイが解決される場合、または、プレイされずに場に出る場合、あなたの場、手札、冥界のいずれかにある、名称に「A」を含むカード、「B」を含むカード、および、名称に「C」を含むカード、…、それぞれ1枚をゲームから除外しても良い。除外しない場合、このカードをゲームから除外する。但し、「A」、「B」、「C」、…、がカードの名称ではなく、「～X枚」のように条件で指定される場合はその条件に従う。

10.20.3 連結の「自動 β 」で指定されたカードを除外しなかった場合、この効果の解決時、直ちに除外の解決が行われ、このカードのプレイ、あるいはこのカードを場に出す効果は解決に失敗する。

10.21 ターン1枚制限

10.21.1 ターン1枚制限は特殊効果である。

10.21.2 ターン1枚制限の本来のテキストは以下の通りである。

10.21.2.a (自動 β) [このカード] をプレイした場合、またはプレイしたものとして解決した場合、ターン終了時まで[あなた]はこのカードと同名のカードをプレイする事は出来ない。但し、このカードのプレイが無効になった場合、この効果は無効になる。

10.21.3 自分ターン1枚制限、または、相手ターン1枚制限となっている場合も同等に扱う。

10.22 自分ターン制限

10.22.1 自分ターン制限は特殊効果である。

10.22.2 自分ターン制限の本来のテキストは以下の通りである。

10.22.2.a (自動 β) [このカード] はあなたのターンにしかプレイ出来ない。

10.22.3 自分ターン1枚制限となっている場合も同等に扱う。

10.23 相手ターン制限

10.23.1 相手ターン制限は特殊効果である。

10.23.2 相手ターン制限の本来のテキストは以下の通りである。

10.23.2.a (自動β) [このカード] は相手プレイヤーのターンにしかプレイ出来ない。

10.23.3 相手ターン1枚制限となっている場合も同等に扱う。

10.24 デッキ1枚制限

10.24.1 デッキ1枚制限は特殊効果である。

10.24.2 デッキ1枚制限の本来のテキストは以下の通りである。

10.24.2.a (自動β) [このカード] と同じカード No.で「デッキ1枚制限」を持つカードは、デッキに1枚しか組み込むことは出来ない。

10.24.3 デッキ1枚制限を持たない同名のカードがある場合、デッキ1枚制限を持つカードを1枚、持たないカードを2枚まで組み込むことが出来る。

10.25 神器

10.25.1 神器は特殊効果である。

10.25.2 神器の本来のテキストは以下の通りである。

10.25.2.a (自動β) [このカード] は、「伝説」を持たないキャラクターにセットすることは出来ない。また、このカードをプレイする場合、「伝説」を持たないキャラクターを目標にすることは出来ない。

10.26 抵抗 (X)

10.26.1 抵抗 (X) は特殊効果である。

10.26.2 抵抗 (X) の本来のテキストは以下の通りである。

10.26.2.a (自動β) [プレイされているこのカード] が相手プレイヤーのカードの効果の目標になった場合、相手プレイヤーはX支払っても良い。支払わない場合、その相手プレイヤーのカードの効果が無効とし、破棄する。

10.27 維持コスト (X)

10.27.1 維持コスト (X) は特殊効果である。

10.27.2 維持コスト (X) 本来のテキストは以下の通りである。

10.27.2.a (自動γ) あなたのメンテナンスフェイズの規定の効果の解決時に、[あなた] はX支払っても良い。支払わない場合、[このカード] を破棄する。但し、あなたの場に、名称にこのカードの術者が含まれているキャラクターがいる場合、または、代替レースに指定された種族を持つキャラクターが指定された枚数以上いる場合、この効果は無視することが出来る。

10.28 変身

10.28.1 変身は戦術である。

10.28.2 変身の本来のテキストは以下の通りである。

10.28.2.a (自動γ) [このキャラクター] が攻撃、または防御を行う場合、同時に次のあなたのターン開始時まで変身状態にしても良い。

10.28.2.b (常時) 0 : この効果の解決時にこのキャラクターがアクティブ状態の場合、次のあなたのターン開始時まで [このキャラクター] を変身状態にする。

10.28.3 変身状態とは、カードの上下を反転させ、変身状態の記述が正方向で読める向きにした状態である。原則的に、変身状態では本来の記述によるキャラクターではなく、変身状態の記述によるキャラクターとして扱われる。

10.28.3.a 変身状態でない状態のことを通常状態という。

10.28.4 既に変身状態であるカードを変身状態にする事は出来ない。

10.28.5 複数の変身状態を持つ場合、変身の解決時にどの変身状態にするのかを選択する。

10.28.6 変身状態にする場合、以下の手順で処理する。

10.28.6.a カードの上下を入れ替える。

10.28.6.b 変身状態の記述で指定されている情報を持つキャラクターとして扱う。

10.28.7 変身状態から通常状態に戻る場合、以下の手順で処理する。

10.28.7.a カードの上下を入れ替える。

10.28.7.b カード本来の記述を持つキャラクターとして扱う。

10.28.8 変身状態である場合、変身状態の記述が本来の記述として扱われる。

10.28.9 セットカードがセットされている場合、そのセットカードはセットされ続ける。セットカードからテキストを得ていた場合、変身状態になった後でもそのテキストは引き継がれる。

10.28.9.a セットカードから変身状態の記述を得て変身状態になっている場合、そのセットカードのテキストが無効になった時点で、通常状態に戻る。このルールはカードの効果に優先する。

10.28.10 変身状態のキャラクターは、そのカードが置かれている領域を持つプレイヤーのターン開始時に通常状態に戻る。

10.28.11 変身状態のキャラクターがキャラクターとしての情報を失う場合、同時に通常状態に戻る。このルールはカードの効果に優先する。

10.29 加護 (X)

10.29.1 加護 (X) は戦術である。

10.29.2 加護 (X) の本来のテキストは以下の通りである。

10.29.2.a (自動 α) [このキャラクター] が相手プレイヤーのコマンドカード、及びキャラクター効果の目標になった場合、相手プレイヤーはX支払っても良い。支払わない場合、その相手プレイヤーのカードの効果は無効とし、破棄する。

10.30 ラストスペル

10.30.1 ラストスペルは特殊効果である。

10.30.2 ラストスペルの本来のテキストは以下の通りである。

10.30.2.a (自動 β) あなたの場にこのカードの術者がいる場合、コマンドカードのタイミングでプレイしても良い。

10.31 封術

10.31.1 封術は戦術である。

10.31.2 封術の本来のテキストは以下の通りである。

10.31.2.a (自動 α) [このキャラクター] はスペルカードの術者として扱う事が出来ない。但し、あなたのノードが6枚以上の場合、この効果は無効になる。

10.31.3 術者を名称に含むキャラクターがいるかどうかを問われた場合、術者として扱う事が出来ないキャラクターは、術者を名称に含んでいないものとして扱う。

10.32 ラストワード

10.32.1 ラストワードは特殊効果である。

10.32.2 ラストワードの本来のテキストは以下の通りである。

10.32.2.a (自動 β) [このカード] はあなたの場にこのカードの術者がいない場合はプレイ出来ない。

10.32.2.b (自動 β) [このカード] がプレイされずに場に出る場合、このカードの術者のいない場に出る事は出来ず、破棄される。

10.32.2.c (自動 β) [プレイされているこのカード] が他のプレイされているカードの目標になった場合、そのカードのプレイを無効とし、破棄する。

10.33 オーバードライブ

10.33.1 オーバードライブは特殊効果である。

10.33.2 オーバードライブの本来のテキストは以下の通りである。

10.33.2.a (自動 β) [このカード] のプレイが解決される場合、または、プレイされずに場に出る場合、[あなたの冥界にある1枚以上の任意の枚数の、このカードの術者を名称に含むキャラクターカード、または術者がこのカードと同じスペルカード] をゲームから除外しても良い。除外しない場合、このカードをゲームから除外する。

10.33.3 オーバードライブの「自動 β 」で指定されたカードを除外しなかった場合、この効果の解決時、直ちに除外の解決が行われ、このカードのプレイ、あるいはこのカードを場に出す効果は解決に失敗する。

10.34 リーダー

10.34.1 リーダーは特殊効果である。

10.34.2 リーダーの本来のテキストは以下の通りである。

10.34.2.a (自動 α) [このキャラクター] は相手プレイヤーのコマンドカードの効果の目標にならず、セットされている「人気」の枚数により、対応した効果を得る。

10.34.2.b (自動 β) [このキャラクター] がプレイされて場に出た場合、あなたのデッキの上のカード1枚を[このキャラクター] にセットする。そのカードは以後、「人気」として扱う。

10.34.2.c (自動 γ) あなたのターン中に相手プレイヤーがダメージを受けた場合、あなたのデッキの上のカード1枚を[このキャラクター] にセットする。そのカードは以後、「人気」として扱う。この効果は1ターンに1度しか解決されない。

10.34.2.d (相手ターン) 0 : [このキャラクターにセットされている「人気」1枚] を破棄する。このターン、[あなた] が次にダメージを受ける場合、そのダメージを無効とする。

10.34.2.e (自動 γ) ターン終了時、このキャラクターに「人気」が4枚以上セットされている場合、1枚になるように破棄する。

10.34.3 リーダーを持つカードがセットされる場合、既にそのプレイヤーの場にリーダーを持つカードがセットされている場合、セットに失敗し、冥界に置かれる。

10.34.4 同じプレイヤーの場に2枚以上のリーダーを持つカードがセットされている状態になった場合、2枚以上になった時点で1枚になるようにそのカードが置かれた領域のプレイヤーが選んで冥界に置く。但し、セット出来るリーダーを持つカードの上限が変動した場合、それに従う。

11 その他の処理

11.1 原則

11.1.1 各処理は特に指示の無い限り、発生と同時に即座に処理される。

11.1.2 置く、移すなどのカードを異なる領域へ移動させる処理の手順は、移動させるカードが他の効果により別の異なる領域に移動した場合、その時点で処理を終了する。この時、既にカードの移動が行われていた場合は、その移動させる処理は成功したものとして扱う。

11.2 置く

11.2.1 置くとは、カードを指定された領域へ移動させる処理である。

11.2.2 置く場合、以下の手順で処理する。

11.2.2.a 置く（置かれる）代わりに、という効果がある場合、その効果を適用する。その効果によって当初指示された領域とは別の領域に移った場合、この置く処理を終了する。この場合、そのカードに与えられていた情報は全て失われる。

11.2.2.b この時点で、元の領域に属しなくなる。

11.2.2.c 指示された領域へカードを移動させる。

11.2.2.d 置かれた場合、という効果がある場合、その効果を適用する。

11.3 移すとセット、戻す

11.3.1 移すとは、カードを指定の領域に移動する、あるいは、セットカードを他のカードのセットカードにする、という処理である。

11.3.2 場から場、または、場以外から別の領域に移す場合、特に処理は発生せず、カードを移動させる。

11.3.3 場から場以外に移す場合、以下の手順に従って処理する。

11.3.3.a セットカードに対して「破棄する」という効果を適用する。

11.3.3.b セットカードに対して破棄する場合の効果を解決する。この時、破棄する場合が条件の「自動γ」も解決する。

11.3.3.c セットカードに対して破棄される場合の効果を解決する。この時、破棄される場合が条件の「自動γ」も解決する。

11.3.3.d セットカードに対して破棄した場合の効果を解決する。この時、破棄した場合が条件の「自動γ」も解決する。

11.3.3.e セットカードに対して破棄された場合の効果を解決する。この時、破棄された場合が条件の「自動γ」も解決する。

11.3.3.f セットカードにセットされたカードに対して「破棄する」という効果を適用する。

11.3.3.g セットカードにセットされたカードがある場合、その分だけ同様に手順 a～f を繰り返す。

11.3.3.h 移す効果を適用されたカードを指示された領域へ移動する。この時、カードの状態は移動先の領域の状態になる。同時に、セットカードを任意の順序で冥界の上に置く。

11.3.4 裏向きのカードが非公開の領域へ移る場合、その表は公開せず、裏向きのまま移す。

11.3.5 除外エリアにあるカードは、除外エリアから移すことが指示されていない限り、移すことは出来ない。

11.3.6 セットとは、「移す」のうち、特別な処理が発生する場合に用いられる用語である。

11.3.7 セットカードとは、移ったことにより他のカードに従属する立場になったカードを指す。

11.3.8 場に出す（場に出る）とは、場以外から場にカードをセットする、あるいは、場以外から場のカードにカードをセットすることを指す用語である。

11.3.8.a 特に指定の無い限り、場に出す効果を処理するプレイヤーの場に出る。

- 11.3.8.b 場のカードが場、または、場のカードにセットされる場合、それは改めて場に出るものとして扱わない。
- 11.3.9 場にセットする（他のカードにセットされずに場に出る）場合、以下の手順に従って処理する。
- 11.3.9.a キャラクターカードが単体で場に出る場合、この時点からキャラクターとして扱われる。
- 11.3.9.b 場に出る場合の効果为解决する。この時、場に出る場合が条件の「自動 γ 」も解决する。
- 11.3.9.c カードが元の領域から場に置かれる。この時点から適用条件を満たした自動 α と自動 γ が有効になる。この時、効果の適用中に戦闘力の変動によって決死状態になる場合でもその時点では決死状態にはならず、全ての効果を適用した後で決死状態になる条件を満たしている場合に決死状態になる。
- 11.3.9.d 場に出た場合の効果为解决する。この時、場に出た場合が条件の「自動 γ 」も解决する。
- 11.3.10 他のカードへのセットは、以下の手順に従って処理する。なお、場以外から場のカードへセットされる場合、各項で場に出る（場に出た）処理も同時に行う。
- 11.3.10.a セットする場合がタイミングの効果为解决する。この時、セットする場合が条件の「自動 γ 」も解决する。
- 11.3.10.b カードが元の領域から場のカードに置かれ、セットカードとして扱われるようになる。装備カードと呪符カードの場合、この時点からテキストはセット先のキャラクターがもつものとして扱われ、適用条件を満たした自動 α と自動 γ が有効になる。
- 11.3.10.c セットされた場合がタイミングの効果为解决する。この時、セットされた場合が条件の「自動 γ 」も解决する。
- 11.3.11 セットカードの扱いは以下に従う。
- 11.3.11.a 装備カード、呪符カードは装備、呪符の各項を参照。
- 11.3.11.b 装備カード、呪符カードでもないカードは一切のテキストが無効になる。
- 11.3.11.c セットカードは、セット先のカードと縦横の状態を共有する。セットする時点ではセット先の縦横の状態に合わせてセットされる。セットされた後は、セット先のカード、セットカードのいずれかの縦横の状態が変更になる場合、全てのカードがその変更に従う。
- 11.3.11.d セット先のカードが場から場へ移る場合、セットカードも一緒に移る。
- 11.3.12 セットカードから得たテキストは、セットカードの効果であると共に、セット先のカードの効果であるとしても扱われる。
- 11.3.13 セットすることが出来ない、という効果が適用されている場合、セットの処理自体が発生しない。効果によってセットすると指示されていた場合、その効果は解決に失敗したとして扱う。
- 11.3.14 戻すとは、「移す」と同義であり、「移す」と同じ処理を行う。
- 11.3.15 セットされた場合、という効果でセット先が指定されていない場合、セット先としてその効果を持つカードが指定されているものとして扱う。

11.4 抜き出す

- 11.4.1 抜き出すとは、指定されたカードを一時的に元の領域から取り出す処理である。
- 11.4.2 抜き出す場合、抜き出した効果で指示された処理を行うまで、元の領域の順序を変えることは出来ない。
- 11.4.3 抜き出したカードが他の領域への移動や元の領域内で移動しなかった場合、元の領域の元の場所に戻す。
- 11.4.4 抜き出したカードは、抜き出した効果で指示された処理を行えなかった場合、ゲームから除外する。
- 11.4.5 抜き出したカードは、元の領域がシャッフルされる場合、抜き出したままにし、シャッフルしない。

11.5 アクティブ状態にするとスリープ状態にする

- 11.5.1 アクティブ状態にするとは、カードの状態をスリープ状態からアクティブ状態にする処理である。
- 11.5.2 スリープ状態にするとは、カードの状態をアクティブ状態からスリープ状態にする処理である。
- 11.5.3 既にアクティブ状態のカードをアクティブ状態にすること、及びスリープ状態のカードをスリープ状態にすることはできず、効果は適用されない。

11.6 公開する

- 11.6.1 公開するとは、全てのプレイヤーに対して指示されたカードの表側を公開情報にする処理である。
- 11.6.2 公開されている間もカードは本来の領域に属する。
- 11.6.3 公開する効果が終了した時点で、再び本来の領域の本来の順番で非公開情報にする。
- 11.6.4 公開する効果は見る効果とは明確に区別される。何らかのカードが公開された場合でも、それは見た場合や見られた場合としては扱わない。

11.7 見る

- 11.7.1 見るとは、指示されたプレイヤーに対してのみ指示されたカードの表側を確認できる状態にする処理である。
- 11.7.2 見ている間もカードは本来の領域に属する。
- 11.7.3 見る効果が終了した時点で、再び本来の領域の本来の順番で非公開情報にする。
- 11.7.4 見る効果は公開する効果ではない。

11.8 シャッフル

- 11.8.1 シャッフルとは、カードの並び順を無作為にする処理である。
- 11.8.2 シャッフルの手法は自由である。但し、最低でもカットを3回以上行うことが推奨される。
- 11.8.3 意図的にカードを固める、または、ばらけさせることは出来ない。

11.9 無作為に選ぶ

- 11.9.1 無作為に選ぶとは、指示された範囲のカードの並び順を不特定にし、全てのプレイヤーに対して指示された範囲のカードの表側を不明にしてから選択する処理である。
- 11.9.2 カードの表側が公開情報であるかに関わらない。指示された範囲のカードの表側が公開情報である場合、一旦裏向きにしてシャッフルするなどし、意図的に特定のカードを指定出来ないようにする。

11.10 グループに分ける

- 11.10.1 グループに分けるとは、指示されたカードを指示された数のグループに分ける処理である。
- 11.10.2 特に指定がない場合、処理を行うプレイヤーの任意でそれぞれのグループに属するカードを選択する。
- 11.10.3 任意でグループに分ける場合、0枚のグループを作ることは出来ず、指示された数のグループに分けられない場合、効果は適用されない。
- 11.10.4 グループに分けた結果は全てのプレイヤーに対して明らかにしなければならない。
- 11.10.5 分けられたグループはその効果の解決に対してのみ有効であり、他のカードの効果には影響を及ぼさない。

12 その他のルール

12.1 宣言

- 12.1.1 宣言とは、プレイヤーが優先権を必要とする行動を行う意思を示すこと、および、カードの効果によって特定の指定を求められた場合に、その指定を明確にすることである。
- 12.1.2 カードの効果で「宣言した場合」とされている場合、カードの効果による宣言のみを指す。
- 12.1.3 名称を宣言する場合、カードの名称の他に、ゲームの中で名称として発生しえる名称も宣言することが出来る。
- 12.1.4 種族を宣言する場合、アイコンとして指定されている種族の他に「なし」も宣言することが出来る。

12.2 発生源

- 12.2.1 発生源とは、効果、または、処理を直接的に発生させたカードである。通常、1つの効果、1つの処理についてただ1つの発生源が存在する。
- 12.2.2 発生源としてプレイヤーが問われる場合、その発生源のカードから見て、その効果を解決するプレイヤー、あるいはそのカードが置かれている領域を持つプレイヤーを発生源とする。この2つが異なる場合、効果を解決するプレイヤーを発生源として扱う。
- 12.2.3 効果を無効とし、破棄する、という効果が適用された場合、その発生源のカードを破棄する。

12.3 名称の参照

- 12.3.1 効果により名称「A」を参照する場合、名称の一部に「A」を含んでいればよい。例えば、「博麗 霊夢」を参照する場合、No.178「符ノ壺 “博麗 霊夢”」を参照することは適切である。一方、No.143「博麗神社」は一部しか含んでいないため参照することは不適切である。
- 12.3.2 効果で、同じ名称のカードと指定された場合、名称が過不足無く一致するカード同士を指す。

12.4 無効に出来ない記述 (【 】)

- 12.4.1 【 】に囲まれた記述は無効に出来ない記述であり、記述を無効にする、という効果で無効にならない。但し、【 】に囲まれた記述も含み無効にする、という旨が記述される場合は無効になる。
- 12.4.2 テキスト全体を無効にする場合でも、無効に出来ない記述は無効にならない。
- 12.4.3 無効に出来ない記述から発生する効果が無効にならない、という効果ではない。そのため、無効に出来ない記述から発生する効果が無効になる場合がある。

12.5 情報を定義する効果

- 12.5.1 効果により「以後、～として扱う」として定義された情報とカードは、定義された時点からその効果から独立しており、効果が無効になったとしても、定義された情報は失われない。
- 12.5.2 情報を定義する効果に、カードを場にセットする、他のカードにセットする等の、カードを移動させる効果が付随する場合、その付随する処理を先に完了させる。完了した場合に情報を定義する効果が適用される。

12.6 可能な限り

- 12.6.1 可能な限り、とは、カードの効果によらず、プレイヤーの直接の行動のみで行える範囲の中で、ということである。

12.7 投了

- 12.7.1 投了は、プレイヤーが進行中のゲームにおける敗北を認め、自らを敗北させる行為である。
- 12.7.2 投了はカードの効果を含む、あらゆる処理に優先して宣言することが出来る。
- 12.7.3 投了は宣言した時点で必ず認められる。このルールはカードの効果に優先する。

12.8 不正な処理

- 12.8.1 ある処理を行っている途中で、その処理が本来適正ではないことが発覚した場合、その時点

で処理を止め、元の状態に巻き戻す。但し、公開情報の変化が伴う場合、巻き戻しを行うには対戦相手の合意を必要とする。合意が得られない場合、その処理は中止し巻き戻さない。不正に公開されたカードは全てゲームから取り除く。

12.8.2 中止された処理により発生するはずだった他の処理や効果は一切発生しない。

12.9 処理の省略

12.9.1 プレイヤーはゲーム中の何らかの処理を行う際に、他のプレイヤーが理解かつ、同意できる範囲で処理の省略を行ってもよい。但し、その処理がルール上適正であり、結果が不変でなければならない。

12.10 ループが発生した場合

12.10.1 プレイヤーの選択により回避することができない無限ループが発生した場合は、1.5.3.e および 1.5.4.b に従う。

12.10.2 一つの処理あるいは複数の処理からなり、プレイヤーの選択により回避できるループが発生した場合、以下の手順によりそのループを何回繰り返すかを決定する。

12.10.2.a ループに関連する処理の選択によりループを終了することができるプレイヤーの内、ターン進行順が最も早いプレイヤーは、その一連の処理の繰り返し回数と、どの時点で終了するかを指定する。

12.10.2.b ターン進行順の次のプレイヤーは、現在の回数と終了時点を承諾するか、中断して何からの処理を行うかを選択する。中断を選択した場合、現在の回数より少ない範囲で繰り返し回数と、どの時点で終了するかを指定する。

12.10.2.c 前項を繰り返し、全てのプレイヤーが選択を終えた時点で、最後に繰り返し回数を指定したプレイヤーの指定の通りに処理を行う。その後、最後に繰り返し回数を指定したプレイヤーは一連のループとは別の選択をしなければならない。

12.10.3 ループに関連しない効果でループを回避することは強制されない。

付録

改訂履歴

改訂日	Version	項目	更新内容
2011/03/13	1.00	-	新規作成
2011/03/29	1.10	6.3.4 / 6.3.5	攻撃を行った場合の処理を追加
		6.4.4 / 6.4.5	防御を行った場合の処理を追加
		9.3.4.g	削除
		11.2.1	a と b を入れ替え
2011/04/16	1.20	10	一部戦術と特殊効果のテキストを修正
2011/04/22	1.30	4.6.3	最初のターンに関する補足を追加
2011/07/01	1.50	1.8.9	表現を修正
		3.1.7	例外を追加
		3.2.5	シャッフルのタイミングを追記
		3.2.5.b	補足を追加
		5.2.4.b / 5.2.4.c	解決される条件などを修正
		5.3.2.e / 5.3.2.f	解決される条件などを修正
		6.1.8.a / 6.1.8.b	表現を修正
		7.1.12.c / 7.1.12.d	テキストが無効になった場合などを修正
		7.1.16	効果の独立についての補足を追加
		7.4.7.c	表現を修正
		9.1.1.a	取り除く効果の補足を追加
		9.1.3	取り除く効果が解決されるタイミングを変更
		9.1.3.a	中断されていた効果の扱いを追加
		10.20.3	解決時に修正
		11.2.2.a	情報を失うように追記
2011/07/30	1.51	-	誤字を修正
2011/08/13	1.52	5.2.2.g	プレイする場合に関する記述を追加
		5.7.5	裏向きのカードに関する補足を追加
		7.1.12.d	テキストが変更になる場合を追記
2011/12/16	1.53	2.6.2.p	龍を追加
		5.3.5	テキストが変更されているカードの扱いを修正
		10.13.5	2枚以上装備された場合の処理を修正
		11.3.15	セットされた場合の補則を追加
2011/12/31	1.60	2.6.2.q	仙人を追加
		2.16	変身テキストを追加
		7.1.17	複数の効果が同時に解決または適用される場合の処理を追加
		7.4.7.d	同時に解決される場合の処理を削除
		10.28	変身を追加
		10.29	加護を追加
2012/05/27	1.61	10.30	ラストスペルを追加

改訂日	Version	項目	更新内容
2012/07/16	1.70	1.5.3.e	敗北条件の追加
		1.5.4.b	無限ループに関する条件の追記
		4.6.3	脱字の修正
		5.2.2	誤字の修正
		5.3.1.e	タイミングが正しくないカードに関する補足の追加
		5.4.1.d / 5.4.1.e	条件の修正
		5.4.4	表現を修正
		5.4.5	タイミングに関する補足の追加
		5.5.3 ~ 5.5.5	表現を修正
		5.5.7	術者がいる（いない）の条件を追加
		5.6.2 ~ 5.6.4	表現を修正
		5.6.5	タイミングに関する補足の追加
		6.1.13	表現を修正
		7.1.12.e	全てに対する効果の処理を追加
		7.1.13	表現を修正
		8.2.8	既に解決されている効果に関する補足を追記
		9.4.4.d	誤字の修正
		10.13.6	表現を修正
		10.14.4	表現を修正
		10.15.4	装備／場が2枚以上置かれた場合の処理を修正
		10.29.2.a	加護のテキストを修正
		11.10	グループに分ける処理の追加
2012/09/03	1.71	1.10.13.b	ダメージのリセット条件を修正
		10.28.10	変身状態から戻る処理の追加
2012/11/23	1.72	2.12.3	テキストが無効になった場合の補足を修正
		3.2.5.b	枚数を指定する効果に関する補足を追記
		5.7.2	表現を修正
		6.1.6	本来のテキストに関する補足を追記
		8.2.6.b	表現を修正
		11.3.2	表現を修正
		12.4.2	無効に出来ない記述のルールを修正
2012/11/26	1.73	10.19.2.b	式符のテキストを修正
2012/12/30	1.74	6.1.14	戦闘修正の±0の定義を追加
		6.3.5 / 6.3.8	攻撃を行わせることが出来ない場合の補足を分離
		6.4.4.c / 6.4.5	奇襲と速攻を持つキャラクターカードに関する補足を修正
		6.4.5 / 6.4.8	防御を行わせることが出来ない場合の補足を分離
		7.3.5.a	表現を修正
		10.31	封術を追加
		11.3.1	脱字の修正

改訂日	Version	項目	更新内容
2013/02/15	1.75	1.10.13.d	表現を修正
		1.10.13.e / 4.3.1.a	ターン開始時に蓄積ダメージをリセットする処理を追加
		6.3.7	戦闘中に攻撃が取り消された場合の処理を追加
		10.31.3	表現を修正
		12.9	処理の省略を追加
		12.10	ループが発生した場合を追加
2013/04/03	1.76	5.3.1.b	プレイしたものとして解決する効果の修正
		7.5.1.b	使用したものとして解決する効果の修正
2013/05/03	1.77	5.2.2.b	補足を追記
		5.3.1.b	表現を修正
		5.5.7	表現を修正
		7.5.1.b	表現を修正
2013/08/12	1.78	2.5.1	表現を修正
		2.6.1 / 2.6.2	表現を修正
		2.7	代替レースを追加
		2.17	変身テキストの内容を修正（変身状態の記述に変更）
		2.17.2	旧 2.16.2 を削除し変身状態の記述の項目を追加
		5.6.6	代替レースを追加
		6.1.3.e	代替レースを追加
		10.13.6 / 10.14.4	変身状態の記述を追加
		10.27.2.a	代替レースに関する条件を追加
		10.28	表現を修正
2013/09/22	1.79	2.4.4	必要ノードとコストに Nullity と記載されている場合を追加
		5.2.6	必要ノードやコストに変更や修正が適用された場合の補足を追加
		10.32	ラストワードを追加
2013/12/02	1.80	2.6.2.r	小人を追加
		3.3.6	地獄に関する処理を追加
		7.6.1	新たに対象になったキャラクターに対する処理について追加
		9.2.3.e	決死状態により破棄する時の発生源についての補足を追加
		10.1.5	テキストを参照する場合の補足を追加
		10.30.2.a	ラストスペルの本来のテキストを変更
		10.32.2.b	ラストワードの本来のテキストを変更
		11.3.9.c	場に出たキャラクターに対する処理について追加
2014/05/11	1.81	10.33	オーバードライブを追加
		12.10.3	表現を修正
2014/08/16	1.82	9.2.3.e	表現を修正
		10.18.2	壱符の本来のテキストを変更
		10.18.3 / 10.19.3	スペルブレイクの定義を変更
		10.19.2	弐符の本来のテキストを変更

改訂日	Version	項目	更新内容
2014/11/28	1.83	2.2.4	非公開情報のカード種類について削除
		3.1.5.d	裏向きのまま移動する条件を修正
		3.4.3.a	裏向きのまま移動する条件を削除（3.1.5.d に統一）
		5.7.4	表現を修正
		6.3.6 / 6.3.7	攻撃の取消を定義
		7.4.4	表現を修正
		10.13.3 / 10.14.3	表現を修正
		10.28.11	変身状態から通常状態に戻る条件を追加
2015/03/15	1.84	1.12.11	処理中の優先権について追加
		6.4.5.d	不要な優先権の遷移を削除
		10.28.3.a	通常状態の定義を追加
		10.28.7	表現を修正
		10.28.9.a	表現を修正
		10.28.10	表現を修正
		10.28.11	表現を修正
2015/04/26	1.85	3.3.6.b	解決の失敗に関する補足を削除
		10.21.2.a	ターン 1 枚制限の本来のテキストを修正
2015/06/11	1.86	4.10.1.a / 4.10.2.a	ターンまたはフェイズを終了する処理のタイミングを修正
		4.10.2.d	ターンを終了する効果を優先するよう補足を追加
		10.24.2.a	デッキ 1 枚制限の本来テキストを修正
2015/08/14	2.00	2.3.6	リーダーを持つカードの名称について追加
		2.13.4 ~ 2.13.5	人気の枚数に対応したテキストについて追加
		5.4.1.d ~ 5.4.1.e	条件の修正
		5.5.1.d	条件の修正
		10.15.3	表現を修正
		10.31.2.a	封術の本来のテキストを修正
		10.34	リーダーを追加
2015/09/06	2.01	3.2.6 / 3.6.6	領域の持ち主が省略された場合について追加
		11.3.8.a	表現を修正
2015/12/29	2.02	6.3.2.d / 6.3.4.b	表現を修正
		6.3.3	表現を修正
		10.34.1	リーダーの定義を修正
		10.34.2.a	リーダーの本来のテキストを修正
		11.1.2	移動する処理に対する補足を追加
2016/05/12	2.03	5.5.1.d	世界呪符のプレイ条件について修正
		6.4.2.c / 6.4.4.b	表現を修正
		6.4.2.d	表現を修正
		6.4.3	表現を修正
		10.17.2.a	世界呪符の本来のテキストを変更

改訂日	Version	項目	更新内容
2016/08/13	2.04	1.1.3	Q&A 以外の公式回答について追加
		1.1.3.c / 1.1.3.d	公式回答の扱いについて追加
		3.9.2	サイドボードの管理方法について変更
		3.9.3.b	サイドボードの表向きのカードについて追加
2016/09/07	2.05	5.2.2.g / 5.2.2.h	プレイを行う条件を追加
		10.34.2.d	リーダーの本来のテキストを変更