

FINAL FANTASY[®]

ファイナルファンタジー

TRADING CARD GAME

SaGa COMPILATION

サガコンピレーション

TRADING CARD GAME



スクウェア・エニックス トレーディングカードゲームシステム
総合ルール

最終更新日 2014 年 7 月 15 日

目次

1. ゲームの人数	- 1 -
2. 基本原則	- 1 -
3. 終了要件	- 1 -
4. 数値.....	- 1 -
5. カード	- 2 -
6. ゲームの定義	- 3 -
7. 領域.....	- 5 -
8. ゲームの準備	- 7 -
9. フェイズ	- 7 -
10. アタックフェイズ.....	- 9 -
11. カードやアビリティのプレイ	- 11 -
12. ルールプロセス	- 24 -
13. 無限ループ	- 25 -
14. キーワード関連	- 25 -

1. ゲームの人数

- 1.1.このスクウェア・エニックス トレーディングカードゲーム システムの総合ルールは 2 人対戦専用のものとして書かれている。3 人以上で行われる多人数戦については現在の総合ルールでは対応していない。

2. 基本原則

- 2.1.カードのテキストと総合ルールが直接矛盾している時は、カードのテキストが優先される。このルールの例外として、テキストに関わらずプレイヤーはいつでも投了することができる。
- 2.2.あるルールまたは効果によって何かができるとされる時に、同時に同じことができないとされている場合には、「できない」の方が優先される。

- 2.3.カードのテキストが実行不可能である場合、その部分は無視される。

3. 終了要件

- 3.1.ゲームは以下の要件を満たした時に、敗北したプレイヤーの相手プレイヤーの勝利で終了する。
- 3.1.1.いずれかのプレイヤーが 7 点のダメージを受けるとゲームはそのプレイヤーの敗北で終了する。
- 3.1.2.カードが引けなくなったプレイヤーがいる場合、ゲームはそのプレイヤーの敗北で終了する。
- 3.1.3.デッキが 0 枚の時にダメージを受けたプレイヤーがいる場合、ゲームはそのプレイヤーの敗北で終了する。
- 3.2.あるゲームにおいて、あるプレイヤーが勝利条件と敗北条件を同時に満たした場合、そのプレイヤーはそのゲームに敗北する。
- 3.3.ゲームに残っていたプレイヤー全員が同時に敗北した場合、ゲームは引き分けとなる。

4. 数値

- 4.1.スクウェア・エニックス トレーディングカードゲーム システムにおいては整数のみが使用される。分数や小数は使用しない。そして、原則として正の数と 0 のみが用いられる。プレイヤーが数値を決定する場合には、負の値を選ぶことはできない。
- 4.2.カードやアビリティによって、分数や小数が発生する場合、そのカードやアビリティによって決められていないならば、小数点以下を切り上げて使用する。
- 4.3.フォワードのパワーなど、ゲーム中に負の数が存在することはありうる。ゲーム中に負の数が見れた場合、その数値が変更される時には負の数として、それ以外の場合には 0 として扱う。その数値が変更される時には負の数をそのまま計算する。
- 4.4.定義できない数値は代わりに 0 として扱う。

4.5.カードの数値やコストにアルファベット(X・Y・Zなど)が含まれる場合、それは変数を表す。カードによってはそのテキストの中で変数が確定する場合がある。そうでない場合には、変数の値はそのコントローラーが決定する。

5. カード

5.1.ルールやテキストにカードと書かれていた場合、表面・裏面ともに適正なスクウェア・エニックス トレーディングカードゲーム システムのカードのことを指す。

5.1.1.ファイナルファンタジー トレーディングカードゲーム (FF-TCG) のカードはスクウェア・エニックス トレーディングカードゲーム システムのカードである。

5.1.2.サガコンピレーション トレーディングカードゲーム (SaGa-TCG) のカードはスクウェア・エニックス トレーディングカードゲーム システムのカードである。

5.2.カードの表記と情報

5.2.1.コスト・属性

5.2.1.1.カード左上に書かれているクリスタルの色は属性を表す。カードは火(赤)・氷(薄い青)・風(緑)・土(黄)・雷(紫)・水(青)・光(白)・闇(黒)のどれかの属性を持つ。

5.2.1.2.カードはコストとして書かれている分の CP を支払って使用する。

5.2.1.2.1.CP を支払う際は原則として余剰の CP を生み出すことはできないが、手札を捨てて CP を生み出す場合のみ、コストに対して 1CP の余剰が認められる。

5.2.2.カード名

5.2.2.1.カードの名称である。一般アイコンが付いているカードは何枚でも、付いていないカードは同名のもの

1 体まで出すことができる。EX バーストを持つカードは右上に EX と書かれている。

5.2.3.カードの種類

5.2.3.1.カードには、キャラクター、召喚獣、アイテム、陣形の 4 つのグループタイプがある。

5.2.3.1.1.フォワード、バックアップ、モンスターのいずれかのカードタイプを持つカードはキャラクターである。

5.2.3.1.1.1.キャラクターはフィールドに置かれるカードである。

5.2.3.1.1.2.フォワードはアタックやブロックをすることができる。

5.2.3.1.1.3.バックアップはコストを支払う際にダルにすることによって、1CP を生み出すことができる。

5.2.3.1.1.4.モンスターはモンスターとしての固有の特徴は無いが、多くの場合は何らかのアビリティを持つ。

5.2.3.1.1.5.キャラクターはほとんどの場合、ジョブを持つ。

5.2.3.1.2.召喚獣のカードタイプを持つカードは召喚獣である。

5.2.3.1.2.1.召喚獣は使い捨てのカードであり、フィールドに置かれることはない。

5.2.3.1.3.武器、防具、アクセサリのいずれかのカードタイプを持つカードはアイテムである。

5.2.3.1.3.1.アイテムはフィールドにいる自分のコントロールしているキャラクターに装備する(15.1.1.11)カードである。

5.2.3.1.3.2.そのアイテムを装備できるカードタイプはテキスト欄に「アイテム (フォワード)」のように記載されている。

5.2.3.1.3.3.アイテムは対戦相手のキャラクターには装備できない。

5.2.3.1.3.4.アイテムには武器、防具、アクセサリの 3 つのカードタイプがある。1 体のキャラクターにはそれぞれのカードタイプから 1 枚ずつしか装備させることはできない。もし、単一のキャラクターに同一のカードタイプのアイテムが複数装備された場合、それらは全てルールプロセスによってブレイクゾーンに置かれる。

5.2.3.1.3.5.アイテムはほとんどの場合、サブタイプを持つ。サブタイプはジョブではない。

5.2.3.1.3.6.アイテムは装備しているキャラクターが、適正に装備できない状況になった場合、ブレイクゾーンに置

かれる。これはルールプロセスである。

5.2.3.1.4.陣形

5.2.3.1.4.1.陣形のカードタイプを持つカードは陣形である。

5.2.3.1.4.2.陣形はジョブやサブタイプを持たない。

5.2.3.1.4.3.陣形は一度出たらフィールドに残り続けるカードである。

5.2.4.テキスト

5.2.4.1.カードの効果が書かれているテキスト欄である。この欄にカード名が書かれている場合、それはそのカード自身のことを指す。

5.2.5.カード番号

5.2.5.1.レアリティとカード番号である。同じカードとは同一のカード番号のカードのことを指す。同じカード番号のカードは 3 枚までしかデッキに入れることができない。

5.2.5.1.1.カード番号を複数持つカードは、どちらかの番号が同じであれば同じカードとして扱う。

5.2.6.パワー

5.2.6.1.フォワードにのみ存在する値で、戦闘において相手のフォワードに対してこの値だけのダメージを与えることができる。また、戦闘に限らず数値以上のダメージを受けたフォワードはブレイクゾーンに置かれる。

6. ゲームの定義

6.1.プレイヤー

6.1.1.プレイヤーとはそのゲームで対戦している各々を指す。

6.1.2.あるプレイヤーにとって、他のプレイヤーは対戦相手である。

6.1.3.ターンを行なっているプレイヤーを
ターンプレイヤー、そうでない側のプ
レイヤーを非ターンプレイヤーと呼
ぶ。

6.1.4.複数のプレイヤーが同時に行動する
場合、ターンプレイヤーが必要な選択
をすべて行い、次に非ターンプレイ
ヤーが必要な選択を行う。ただし、こ
れらの行動はすべて同時に処理され
る。

6.2.オーナーとコントローラー

6.2.1.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始めたプレ
イヤーのことを指す。

6.2.2.カードやアビリティによって、ゲーム
の外部にあるカードがゲームに含ま
れる場合、そのオーナーは 6.2.1 に
よって定められる。

6.2.3.スタック上のカードのコントロー
ラーとは、通常それをプレイしたプレ
イヤーを指す。

6.2.4.効果によってカードがフィールドに
出る場合、特に記載が無ければそれは
そのプレイヤーのコントロール下で
フィールドに出る。

6.2.5.フィールドに出ているカードのコン
トローラーは通常、それをコントロ
ール下でフィールドに出したプレイ
ヤーである。

6.3.カードの状態

6.3.1.カードを縦向きに置いた状態をアク
ティブ状態、横向きに置いた状態をダ
ル状態と呼ぶ。カードをアクティブ状
態にすることを「アクティブにする」、
ダル状態にすることを「ダルにする」
と呼ぶ。

6.3.1.1.アクティブ状態のカードをアク
ティブにすることや、ダル状態の
カードをダルにすることもできる。

6.4.発生源

6.4.1.原則としてアビリティの発生源とは
それを生み出したカードのことを指
す。ただし、遅延型のオートアビリ
ティの場合そうでない場合がある。

6.4.1.1.カードが遅延型のオートアビリ
ティを生み出した場合、その発生
源はそのカードであり、コント
ローラーはそのカードの解決時の
コントローラーである。

6.4.1.2.オートアビリティ・アクションア
ビリティ・EX バーストが遅延型の
オートアビリティを生み出した場
合、その発生源はそのアビリティ
であり、コントローラーはそのア
ビリティの解決時のコントロー
ラーである。

6.4.1.3.フィールドアビリティによる置換
効果が遅延型のオートアビリティ
を生み出した場合、その発生源は
そのフィールドアビリティを持つ
カードであり、コントローラーは
置換効果を適用した時点でのその
カードのコントローラーである。

6.4.2.起動、誘発したアビリティはその発生
源とは独立してスタックに置かれる。
一度スタックに置かれてしまったア
ビリティは、その発生源を除去する
ことで中断させることはできない。ア
ビリティをスタックに乗せる際に必要
な情報はその時に参照される。それ以
外の場合にはアビリティの解決時に
参照される。参照される時点でアビ
リティの発生源が元の領域にいない場
合、そのアビリティの発生源の元の領
域を離れる直前の情報を用いる。

6.5.ダメージ処理

6.5.1.「プレイヤーにN点のダメージを与え
る」という行動を行うことをダメージ
処理と呼ぶ。

6.5.2.ダメージを受けたプレイヤーはデッキの一番上のカードを表向きにダメージゾーンに置く。

6.5.2.1.その時、EX バーストを持つカードがめくれ、それを使用した場合、そのカードが発生する効果またはオートアビリティを実行するが、その場合オートアビリティはすべて条件を満たすものとして扱う。2回以上のダメージが与えられる場合、すべてのダメージを与え終えてからめくれた分の EX バーストを解決する。複数の EX バーストを解決する場合、その順番は自由に決めることができる。

6.5.3.今回のダメージ処理によりダメージゾーンにカードを置いたのがN回目になった時、ダメージ処理は終了する。そうでない場合は、6.5.2に戻る。

6.6. タイプ

6.6.1.タイプとはカードの種類のことである。

6.6.2.タイプにはグループタイプ、カードタイプ、ジョブ、サブタイプがある。

6.6.3.ジョブはキャラクターのみが持つ。

6.6.4.サブタイプはアイテムのみが持つ。

6.6.5.グループタイプにはキャラクター、召喚獣、アイテムがある。

6.6.6.カードタイプにはフォワード、バックアップ、モンスター、武器、防具、アクセサリがある。

7. 領域

7.1.領域とはカードがゲーム中に存在し得る場所のことを指す。通常、「フィールド」、「ダメージゾーン」、「デッキ」、「ブレイクゾーン」、「手札」、「スタック」の 6 つの領域が存在する。スタック以外の全ての領域はプレイヤーごとに存在する。スタックはそれぞれのプレイヤーで共通のものが存在する。

7.2.スタック以外の領域はそれぞれのプレイヤーが個別のものを持つ。

7.3.カードが、オーナー以外のデッキ、ブレイクゾーン、手札に移動する場合、オーナーの該当する領域に移動する。

7.4.カードが領域間の移動を行う場合、原則としてそれは新しい領域の新しいカードであるとみなされる。

7.5.そのゲームの領域のいずれにも存在しないカードはゲームの外部にある。ゲームの外部は領域ではない。

7.6.ゲームの外部にあるカードをゲーム内に持ち込む効果が存在する。それらのカードは、原則としてゲーム終了までゲーム内に残る。

7.7.公開情報と非公開情報

7.7.1.全てのプレイヤーがカードの表を見ることができない領域を非公開領域と呼ぶ。デッキ、手札のカードはその領域にあるカードがすべて公開されているとしても、非公開領域である。

7.7.2.ルールや効果などによって裏向きにされているもの以外のカードの表面をすべてのプレイヤーが見ることができる領域を公開領域と呼ぶ。

7.8.フィールド

7.8.1.フィールドとは自身のキャラクターを出す領域である。

7.8.2.フィールドにはフォワード、バックアップ、モンスター、陣形の 4 つの領域が存在する。属するコントローラーのフォワード、バックアップ、モンスターあるいは陣形に置かれているカードは同時に属するコントローラーのフィールドにも置かれている。

7.8.3.フィールドは公開領域である。この領域に置かれているカードはどちらのプレイヤーも見ることができる。

7.9.フォワード

7.9.1.フォワードのキャラクターを配置する領域である。

7.9.2.フォワードには、一般兵アイコン（カード名にあるカードが 3 つ重なったアイコン）を持つカードは何枚でも出せるが、そうでないカードは同名 1 枚までしか出すことができない。そもそもそれを超えて出そうとする行動をとることができないが、もしも、それを超えて該当するフォワードが出てしまった場合、ルールプロセスによって両方のフォワードがブレイクゾーンに置かれる。

7.10.バックアップ

7.10.1.バックアップのキャラクターを配置する領域である。

7.10.2.バックアップには、一般兵アイコン（カード名にあるカードが 3 つ重なったアイコン）を持つカードは何枚でも出せるが、そうでないカードは同名 1 枚までしか出すことができない。そもそもそれを超えて出そうとする行動をとることができないが、もしも、それを超えて該当するバックアップが出てしまった場合、ルールプロセスによって両方のバックアップがブレイクゾーンに置かれる。

7.10.3.バックアップには 5 枚までしかカードが置けない。6 枚目はそもそもプレイすることができない。もしも、それを超えてバックアップが 6 体以上出てしまった場合、そのコントローラーは 5 体になるように余剰のバックアップを選んでブレイクゾーンに置く。

7.10.4.バックアップはダル状態でフィールドに置かれる。

7.11.モンスター

7.11.1.モンスターのキャラクターを配置する領域である。

7.11.2.モンスターには、一般兵アイコン（カード名にあるカードが 3 つ重なったアイコン）を持つカードは何枚

でも出せるが、そうでないカードは同名 1 枚までしか出すことができない。そもそもそれを超えて出そうとする行動をとることができないが、もしも、それを超えて該当するモンスターが出てしまった場合、ルールプロセスによって両方のモンスターがブレイクゾーンに置かれる。

7.12.陣形

7.12.1.陣形を配置する領域である。

7.12.2.陣形は各プレイヤーごとに 1 枚しかフィールドに存在することができない。もしも、それを超えて陣形が存在する場合、ルールプロセスによって両方の陣形がブレイクゾーンに置かれる。

7.12.3.陣形には陣形条件が存在する。陣形条件を満たさない陣形をプレイすることはできない。

7.12.4.陣形がフィールドに存在する場合でも、陣形をプレイすることはできる。その場合、新たな陣形を手札から出し、フィールドに元々あった陣形を手札に戻す。この行動はスタックに乗らない。

7.13.ダメージゾーン

7.13.1.ゲームの進行に応じてカードが置かれていく領域である。

7.13.2.プレイヤーがダメージを受けると、1 ダメージにつき 1 枚、ダメージゾーンにカードが置かれていく。置かれたカードが 7 枚になったプレイヤーはルールプロセスにより敗北する。

7.13.3.ダメージゾーンは公開領域である。この領域に置かれているカードはどちらのプレイヤーも見ることができるが、順番を変えることはできない。

7.14.デッキ

7.14.1.ゲーム開始時に自分の山札を裏向きにして置いておく領域である。

7.14.2.デッキは非公開領域である。この領域にあるカードはどちらのプレイヤーも見ることはいできないし、順番を変えることもできない。

7.15.ブレイクゾーン

7.15.1.ダメージやアビリティでブレイクされたカードや、手札から捨てたカード、召喚した召喚獣などが置かれる領域である。

7.15.2.ブレイクゾーンは公開領域である。この領域に置かれているカードはどちらのプレイヤーも見ることができる。

7.16.手札

7.16.1.デッキから引いたカードを入れる領域である。

7.16.2.手札は非公開領域だが、該当するプレイヤーは表を見ることができる。また、その順番は好きなように入れ替えてよい。

7.17.スタック

7.17.1.使用中の召喚獣やアビリティが積まれる領域である。

7.17.2.スタックは公開領域である。この領域にあるカードやアビリティはどちらのプレイヤーも見ることができる。

7.17.3.スタックは使用された召喚獣やアビリティの順番を記憶している。新しくスタックに召喚獣やアビリティが積まれる場合、それは今まであったものの上に積まれる。

7.18.除外

7.18.1.何らかの効果によって除外されたカードが置かれる領域である。

7.18.2.除外は公開領域である。この領域に置かれているカードはどちらのプレイヤーも見ることができる。また、その順番は好きなように入れ替えてよい。

8. ゲームの準備

8.1.デッキと構築要件

8.1.1.プレイヤーはそれぞれ自分のカードによって構成されたデッキを準備しなくてはならない。

8.1.1.1.デッキは、50 枚ちょうどのカードで構成されている必要がある。

8.1.1.2.同一のカードナンバーのカードは、デッキ内にそれぞれ 3 枚以下である必要がある。

8.1.2.デッキの構築条件に関するフィールドアビリティは、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る。

8.2.ゲームの始め方

8.2.1.各ゲームの開始時に各プレイヤーは以下の手順に従う。

8.2.1.1.デッキをランダムになるようにシャッフルする。その後、対戦相手はそのデッキをシャッフルすることができる。

8.2.1.2.ランダムな方法でどちらが先攻後攻を選ぶかを決める。

8.2.1.3.どちらのプレイヤーも、デッキの一番上からカードを 5 枚引く。

8.2.1.4.最初に引いた 5 枚が気に入らない場合、先攻のプレイヤーはそれらの 5 枚のカードをすべて一番下に好きな順番で置き、5 枚のカードを山札の上から引くことを選んでも良い。その次に後攻のプレイヤーも同様な手順による手札の入れ替えを行うことができる。

8.2.1.5.先攻のプレイヤーをターンプレイヤーとして、ゲームを開始する。先攻第 1 ターン目は、ドローフェイズに 1 枚しかカードが引けない。

9. フェイズ

9.1.ゲームはそれぞれのフェイズとステップを行う事で進行していく。以下にそのフェイズと

ステップを記す。フェイズをまとめてターンと呼び、それぞれのターンにはターンプレイヤーが存在する。

9.2. アクティブフェイズ

9.2.1. 主として、ターンプレイヤーのキャラクターをアクティブにするフェイズである。このフェイズは以下に従って進行する。

9.2.1.1. タターンプレイヤーは、自分がコントロールするすべてのダル状態のフィールドにあるカードをアクティブにする。この特別な行動はスタックを使用しない。

9.2.1.2. アクティブフェイズ中にはプレイヤーは優先権を得ない。このフェイズ中に誘発したアビリティなどは次に優先権を得る時に処理される。

9.3. ドローフェイズ

9.3.1. 主としてターンプレイヤーがカードを引くフェイズである。このフェイズは以下に従って進行する。

9.3.1.1. タターンプレイヤーは最初に、カードを2枚引く。この特別な行動はスタックを使用しない。

9.3.1.2. ドローフェイズ中にはプレイヤーは優先権を得ない。このフェイズ中に誘発したアビリティなどは次に優先権を得る時に処理される。

9.3.1.3. 先攻第1ターン目のターンプレイヤーはカード1枚だけを引く。

9.4. メインフェイズ

9.4.1. さまざまなかけひきを行うことができるフェイズである。このフェイズは以下に従って進行する。

9.4.1.1. 各ターンには第1メインフェイズと第2メインフェイズの2つのメインフェイズが存在する。第1メインフェイズは、アタックフェイズの前に存在するメインフェイズで、第2メインフェイズはアタッ

クフェイズの後に存在するメインフェイズである。ターンの最初に来るメインフェイズのみが第1メインフェイズであり、それ以外のメインフェイズは(例え何らかの効果によってメインフェイズが増えていたとしても)第2メインフェイズである。

9.4.1.2. スタックが空の時に両方のプレイヤーが優先権を放棄すると、メインフェイズが終了する。

9.4.1.3. 「メインフェイズ開始時」を誘発条件とするオートアビリティと、それまでに誘発していたオートアビリティを同時にスタックに置く。

9.4.1.4. その後、ターンプレイヤーが優先権を得る。

9.4.1.5. タターンプレイヤーはスタックが空で優先権を持っている時に、キャラクターカードをフィールドに出すことができる。これは特別な行動であり、スタックを使用しない。

9.4.1.6. それぞれのプレイヤーは優先権を持っている時に、召喚獣を召喚することができる。召喚獣を召喚することができるのは、メインフェイズとアタックフェイズのみである。

9.4.1.7. それぞれのプレイヤーは優先権を持っている時に、アクションアビリティまたはスペシャルアビリティを使用することができる。アクションアビリティまたはスペシャルアビリティを使用できるのは、メインフェイズとアタックフェイズのみである。

9.5. アタックフェイズ

9.5.1. タターンプレイヤーがコントロールしているキャラクターで対戦相手を攻撃することができるフェイズである。

詳しくは後述「アタックフェイズ」を見ること。

9.6.エンドフェイズ

9.6.1.ターン終了時の様々な処理を行うフェイズである。このフェイズは以下に従って進行する。

9.6.1.1.すべての「エンドフェイズ開始時」、「ターン終了時」に誘発するオートアビリティが誘発し、スタックに積まれる。次にアクティブプレイヤーが優先権を獲得する。ただし、メインフェイズでもアタックフェイズでもないので、召喚獣を使用したりアクションアビリティやスペシャルアビリティを使用したりすることはできない。

9.6.1.2.アクティブプレイヤーの手札がその上限枚数(通常は 5 枚)を超えている場合、そのプレイヤーは上限枚数になるまで、手札を捨てる。この特別な行動はスタックを使用しない。

9.6.1.3.次に、以下の処理が同時に行われる。

9.6.1.3.1.フィールドのカードが負っているすべてのダメージが取り除かれる。この特別な行動はスタックを使用しない。

9.6.1.3.2.すべての「ターン終了時まで」の効果を終了する。この特別な行動はスタックを使用しない。

9.6.1.4.この時点で発生するルールプロセスがあるか、スタックに積まれているのを待っているオートアビリティが存在するかどうかを確認し、もし存在したならばルールプロセスをすべて処理した後、オートアビリティをスタックに乗せ、ターンプレイヤーに優先権が発生する。

ただし、メインフェイズでもアタックフェイズでもないので、召喚獣を使用したりアクションアビリティやスペシャルアビリティを使用したりすることはできない。双方のプレイヤーが続けて優先権を放棄した場合、9.6.1.3.1 に戻る。

9.6.1.5.この時点で処理すべきルールプロセスもスタックに積むべきオートアビリティも無くなったら、対戦相手をターンプレイヤーとして、次のターンを始める。

10. アタックフェイズ

10.1.ターンプレイヤーが自分のコントロールするキャラクターで相手プレイヤーを攻撃することができるフェイズである。このフェイズは以下に従って進行する。

10.1.1.アタック準備ステップ

10.1.1.1.そのアタック準備ステップの開始時に誘発するアビリティすべてをスタックに積む。

10.1.1.2.その後、ターンプレイヤーが優先権を得る。召喚獣やアクションアビリティ、スペシャルアビリティを使用することができる。

10.1.2.アタック指定ステップ

10.1.2.1.ターンプレイヤーはアタックするフォワードを 1 体指定するか、パーティーを組むかを宣言する。パーティーを組む場合は、すべて同じ属性のフォワードを選択しなければならない。ただしパーティーアイコンを持つフォワード同士は属性が違っていてもパーティーを組むことができる。選択できるフォワードは以下の条件を満たすものに限られる。

10.1.2.1.1.選択できるフォワードは、アクティブ状態で、ヘイストを持っているか、あるい

はそのターンの開始時から
ターンプレイヤーが継続し
てコントロールしているも
のに限られる。

10.1.2.1.2.アタックするフォワード
は、既にアタックしている、
またはアタックできないな
どの制限に違反していない
フォワードでなければならない。

10.1.2.1.3.アタックしなければなら
ないなど、何らかの強制を
持つフォワードがいる場合、
制限に違反しない限り最大
限にそれを選択しなければ
ならない。

10.1.2.2.宣言したのが、条件を満たすフォ
ワードである場合、それをダル状
態にする。ただし、そのフォワー
ドがブレイブを持っているならば、
それはダル状態にはならない。

10.1.2.3.攻撃することでコストの支払い
を求められるフォワードがいる場
合、ターンプレイヤーはそれがど
れだけあるのかを確認し、宣言す
る。これ以降にコストが変動した
としても、この時点でコストが固
定されているため、支払うコスト
に変わりはない。CP を支払う際は
原則として余剰の CP を支払うこ
とはできないが、手札を捨てて CP
を生み出す場合のみ、コストに対
して 1CP の余剰が認められる。

10.1.2.4.選ばれたフォワードがなおター
ンプレイヤーによってコントロ
ールされている場合、それはアタ
ック中のフォワードとなる。

10.1.2.5.次に、アタックするフォワードが
指定されたことによって誘発する
アビリティがスタックに積まれる。

10.1.2.6.その後、ターンプレイヤーが優先
権を得る。

10.1.2.7.アタックするフォワードが指定
されなかった場合、ブロック指定
ステップとダメージ解決ステップ
は飛ばされる。

10.1.3.ブロック指定ステップ

10.1.3.1.非ターンプレイヤーはブロック
するフォワードを 1 体指定する。
あるいは、ブロックしないことを
選択する。ブロックするフォワー
ドは以下の条件を満たさなくては
ならない。

10.1.3.1.1.ブロックするフォワード
はアクティブ状態でなければ
ならない。

10.1.3.1.2.ブロックするフォワード
に何らかの制限がある場合、
それを満たさないフォワー
ドではブロックできない。

10.1.3.1.3.ブロックするフォワード
に何らかの強制がある場合、
その強制が制限を上回らな
い限りで最大限になるよう
にしなければならない。

10.1.3.1.4.ブロックに参加するため
にコストの支払いが必要な
フォワードがいる場合、非
ターンプレイヤーはそれが
どれだけあるのかを確認し、
宣言する。これ以降にコス
トが変動したとしても、こ
の時点でコストが固定され
ているため、支払うコスト
に変わりはない。CP を支払
う際は原則として余剰の
CP を支払うことはできな
いが、手札を捨てて CP を生
み出す場合のみ、コストに
対して 1CP の余剰が認めら
れる。

- 10.1.3.2.選ばれたフォワードがなお非ターンプレイヤーによってコントロールされている場合、選ばれたフォワードはブロック中のフォワードとなる。
- 10.1.3.3.ブロック指定ステップの間、ブロックしているフォワードが戦闘から取り除かれた場合、そのブロック中のフォワードはダメージを受けない。また、アタックしているフォワードが戦闘から取り除かれた場合、アタックしているフォワードはダメージを受けない。
- 10.1.3.4.アタックしているキャラクターがパーティーを組んでいる場合、それらは1体のキャラクターであるかのようにブロックされる。
- 10.1.3.5.ブロックしているフォワードが指定されたことによって誘発するオートアビリティをすべて同時にスタックに積む。
- 10.1.3.6.その後、ターンプレイヤーが優先権を得る。
- 10.1.4.ダメージ解決ステップ
- 10.1.4.1.アタックしたフォワードがブロックされなければ、対戦相手に1ダメージを与える。
- 10.1.4.2.アタックしたフォワードがブロックされていた場合には、それぞれのフォワードは自分のパワーに等しいダメージを与えあう。
- 10.1.4.2.1.アタックしているキャラクターがパーティーを組んでいる場合、ブロックしているキャラクターは、アタックしているキャラクターに好きなようにパワー分のダメージを割り振る。
- 10.1.4.3.その後、「プレイヤーにダメージを与えたとき」のオートアビリ

ティが誘発し、スタックに積まれる。

- 10.1.4.4.ターンプレイヤーが優先権を得る。

- 10.1.4.5.パーティーを組んでいた場合、この時点でそれは解消される。

- 10.1.4.6.まだアタックをしたい場合は10.1.1に戻り、そうでない場合はメインフェイズに移る。

11. カードやアビリティのプレイ

11.1.優先権

- 11.1.1.優先権を持つプレイヤーは、カードをプレイしたりアビリティを起動したり特別な行動を行うことができる。

- 11.1.2.ターンプレイヤーはフェイズやステップの開始時に誘発するアビリティがスタックに乗せられた後で、優先権を獲得する。

- 11.1.3.ルールプロセスはいずれかのプレイヤーが優先権を獲得する直前に発生する。処理すべきルールプロセスはすべて同時に処理され、それにより新たにルールプロセスが発生した場合、あらためてその時点で処理すべきルールプロセスを同時に処理する。

- 11.1.4.いずれかのプレイヤーが優先権を獲得する時に、誘発しているオートアビリティはスタックに乗せられる。新しいルールプロセスやオートアビリティが発生しなくなるまで、この手順を繰り返した後、優先権を獲得したプレイヤーは、カードやアビリティをプレイするか、特別な行動を行うか、優先権を放棄することかできる。

- 11.1.5.カードやアビリティが解決したら、ターンプレイヤーが優先権を獲得する。

- 11.1.6.プレイヤーが優先権を持っていて何もしない(優先権を放棄する)ことを

選んだ場合、その対戦相手が優先権を獲得する。

- 11.1.7.両方のプレイヤーが続けて優先権を放棄し、スタックが空でない場合、スタックの一番上にあるカードやアビリティが解決される。スタックが空の場合にはフェイズやステップが進行する。

11.2. 召喚獣の召喚

- 11.2.1. 召喚獣を召喚するとは、効果が発生するように召喚獣を手札から移動し、スタックに置き、コストを支払うことである。召喚獣を召喚する途中のどこかの時点でプレイヤーが手順を実行できなくなったら、その召喚は不正であり、ゲームは召喚獣を召喚する前まで巻き戻る。一旦なされた宣言や支払いを変更することはできない。

- 11.2.2. プレイヤーは召喚する召喚獣を宣言する。手札にある召喚獣を公開する。そのカードが元の領域からスタックへと動かされ、スタックの一番上にあるカードになる。これはそのカードの持つ特性すべてを持ち、そのプレイヤーがコントローラーである。召喚獣は解決されるか、あるいは効果によって他の領域に動かされるまでスタックに留まる。

- 11.2.3. 召喚獣が効果の選択を求める場合、どの効果を使用するかを宣言する。

- 11.2.4. 召喚獣がコストにカードの情報を参照する場合、そのコストは参照された値に決定される。召喚獣が選択可能な追加コストや代替コストなどを持っている場合、プレイヤーはそのどれをどの方法で支払うかを選択する。召喚獣が変数を含む使用コストを持っている場合、プレイヤーは変数の値を決定する。

- 11.2.5. ある領域において召喚獣のコストが変更される場合、その召喚獣をその領

域からプレイしてスタックに移動しても支払われるべきコストは変更した状況で適用される。

- 11.2.6. 召喚獣が複数のカードやプレイヤーに異なった影響を与える効果を持つ場合、プレイヤーはそれぞれのカードにどのような影響を与えるかを宣言する。複数のカードやプレイヤーに数値を割り振る場合、それぞれのカードに最低でも 1 以上の数値を割り振らなければならない。

- 11.2.7. 召喚獣の支払うべきコストを確定する。この後、効果によって変動したとしても、それは影響しない。

- 11.2.7.1.1. プレイヤーは選択したすべてのコストを同時に支払う。一部だけを支払うことはできない。CP を支払う際は原則として余剰の CP を支払うことはできないが、手札を捨てて CP を生み出す場合のみ、コストに対して 1CP の余剰が認められる。

- 11.2.8. ここまでの手順が終了して、召喚獣が召喚されたことになる。召喚獣が召喚されたことによるオートアビリティは、この時点で誘発する。その召喚獣を召喚したプレイヤーがそれを召喚する前に優先権を持っていた場合、そのプレイヤーは優先権を得る。

- 11.2.9. **ルールや能力、効果などによって召喚することができないとされる召喚獣は、そもそも召喚し始めることができない。**

11.3. キャラクターをプレイする

- 11.3.1. 優先権を持つターンプレイヤーは、メインフェイズでスタックが空の間、キャラクターをフィールドにプレイすることができる。キャラクターをプレイすることは特別な行動であり、スタックを使用しない。また、召喚獣や

アビリティで対応することはできない。

11.3.2.プレイするキャラクターを宣言する。

手札にあるキャラクターカードを公開する。

11.3.3.キャラクターが効果の選択を求める場合、どの効果を使用するかを宣言する。

11.3.4.キャラクターがコストにカードの情報を参照する場合、そのコストは参照された値に決定される。キャラクターが選択可能な追加コストや代替コストなどを持っている場合、プレイヤーはそのどれをどの方法で支払うかを選択する。キャラクターが変数を含む使用コストを持っている場合、プレイヤーは変数の値を決定する。

11.3.5.キャラクターが複数のカードやプレイヤーに異なった影響を与える効果を持つ場合、プレイヤーはそれぞれのカードにどのような影響を与えるかを宣言する。複数のカードやプレイヤーに数値を割り振る場合、それぞれのカードに最低でも 1000 以上の 1000 区切りでの数値を割り振らなければならない。

11.3.6.キャラクターのコストを確定する。 この後、効果によってコストが変動したとしても、それは影響しない。

11.3.6.1.1.カード左上にある色と数字はコストであり、そのカードをプレイするために必要な CP を示す。その色と同じ色を持つ手札のカードを 1 枚捨てるごとに 2CP、同じ色のバックアップをダル状態にするごとに 1CP を得ることができる。ただし、光属性と闇属性のカードはコストの支払いのために捨てることはできない。その

カードと同じ属性の CP1 つを含む、そのカードに書かれた数字だけの CP を支払うことでプレイすることができる。ただし、光属性と闇属性のカードに関しては、属性は関係なくそのカードに書かれた数字だけの CP を支払うことでプレイすることができる。CP を支払う際は原則として余剰の CP を支払うことはできないが、手札を捨てて CP を生み出す場合のみ、コストに対して 1CP の余剰が認められる。

11.3.7.プレイヤーは選択したすべてのコストを同時に支払う。一部だけを支払うことはできない。

11.3.8.ここまでの手順が終了して、キャラクターがフィールドにプレイされる。キャラクターがフィールドに出たことによるオートアビリティは、この時点で誘発する。ターンプレイヤーは優先権を得る。

11.3.9.ルールや能力、効果などによってプレイすることができないとされるキャラクターは、そもそもプレイし始めることができない。

11.4.アイテムをプレイする

11.4.1.優先権を持つターンプレイヤーは、メインフェイズでスタックが空の間、アイテムをフィールドにプレイすることができる。アイテムをプレイすることは特別な行動であり、スタックを使用しない。また、召喚獣やアビリティで対応することはできない。

11.4.2.プレイするアイテムを宣言する。手札にあるアイテムカードを公開する。

11.4.3.アイテムが効果の選択を求める場合、どの効果を使用するかを宣言する。

- 11.4.4.アイテムがコストにカードの情報を参照する場合、そのコストは参照された値に決定される。アイテムが選択可能な追加コストや代替コストなどを持っている場合、プレイヤーはそのどれをどの方法で支払うかを選択する。キャラクターが変数を含む使用コストを持っている場合、プレイヤーは変数の値を決定する。
- 11.4.5.アイテムを装備するキャラクターを指定する。効果によって選ばれないキャラクターも指定することができる。
- 11.4.6.アイテムが複数のカードやプレイヤーに異なった影響を与える効果を持つ場合、プレイヤーはそれぞれのカードにどのような影響を与えるかを宣言する。複数のカードやプレイヤーに数値を割り振る場合、それぞれのカードに最低でも 1000 以上の 1000 区切りでの数値を割り振らなければならない。
- 11.4.7.アイテムのコストを確定する。この後、効果によってコストが変動したとしても、それは影響しない。
- 11.4.7.1.カード左上にある色と数字はコストであり、そのカードをプレイするために必要な CP を示す。その色と同じ色を持つ手札のカードを 1 枚捨てるごとに 2CP、同じ色のバックアップをダル状態にするごとに 1CP を得ることができる。ただし、光属性と闇属性のカードはコストの支払いのために捨てることはできない。そのカードと同じ属性の CP1 つを含む、そのカードに書かれた数字だけの CP を支払うことでプレイすることができる。ただし、光属性と闇属性のカードに関しては、属性は関係なくそのカードに書かれた数字だけの

CP を支払うことでプレイすることができる。CP を支払う際は原則として余剰の CP を支払うことはできないが、手札を捨てて CP を生み出す場合のみ、コストに対して 1CP の余剰が認められる。

- 11.4.8.プレイヤーは選択したすべてのコストを同時に支払う。一部だけを支払うことはできない。
- 11.4.9.ここまでの手順が終了して、アイテムがフィールドにプレイされる。アイテムがフィールドに出たことによるオートアビリティは、この時点で誘発する。ターンプレイヤーは優先権を得る。
- 11.4.10.ルールや能力、効果などによってプレイすることができないとされるアイテムは、そもそもプレイし始めることができない。

11.5.陣形をプレイする

- 11.5.1.優先権を持つターンプレイヤーは、メインフェイズでスタックが空の間、陣形をフィールドにプレイすることができる。陣形をプレイすることは特別な行動であり、スタックを使用しない。また、召喚獣やアビリティで対応することはできない。
- 11.5.2.プレイする陣形を宣言する。手札にある陣形カードを公開する。
- 11.5.3.陣形が効果の選択を求める場合、どの効果を使用するかを宣言する。
- 11.5.4.陣形がコストにカードの情報を参照する場合、そのコストは参照された値に決定される。陣形が選択可能な追加コストや代替コストなどを持っている場合、プレイヤーはそのどれをどの方法で支払うかを選択する。陣形が変数を含む使用コストを持っている場合、プレイヤーは変数の値を決定する。
- 11.5.5.陣形が複数のカードやプレイヤーに異なった影響を与える効果を持つ場

合、プレイヤーはそれぞれのカードにどのような影響を与えるかを宣言する。複数のカードやプレイヤーに数値を割り振る場合、それぞれのカードに最低でも 1000 以上の 1000 区切りでの数値を割り振らなければならない。

11.5.6.陣形のコストを確定する。この後、効果によってコストが変動したとしても、それは影響しない。

11.5.6.1.1.カード左上にある色と数字はコストであり、そのカードをプレイするために必要な CP を示す。その色と同じ色を持つ手札のカードを 1 枚捨てるごとに 2CP、同じ色のバックアップをダル状態にするごとに 1CP を得ることができる。ただし、光属性と闇属性のカードはコストの支払いのために捨てることはできない。そのカードと同じ属性の CP1 つを含む、そのカードに書かれた数字だけの CP を支払うことでプレイすることができる。ただし、光属性と闇属性のカードに関しては、属性は関係なくそのカードに書かれた数字だけの CP を支払うことでプレイすることができる。CP を支払う際は原則として余剰の CP を支払うことはできないが、手札を捨てて CP を生み出す場合のみ、コストに対して 1CP の余剰が認められる。

11.5.7.プレイヤーは選択したすべてのコストを同時に支払う。一部だけを支払うことはできない。

11.5.8.フィールドに既に陣形がある場合、プレイヤーは元々置かれていた陣形を手札に戻す。

11.5.9.ここまでの手順が終了して、陣形がフィールドにプレイされる。陣形がフィールドに出たことによるオートアビリティは、この時点で誘発する。ターンプレイヤーは優先権を得る。

11.5.10.ルールや能力、効果などによってプレイすることができないとされる陣形は、そもそもプレイし始めることができない。

11.6.アビリティ

11.6.1.アビリティとは、カードのテキストによって決められた命令を指す。

11.6.2.アビリティは大きく分けて、4 つある。フィールドアビリティ、オートアビリティ、アクションアビリティ、スペシャルアビリティである。

11.6.3.カードは複数のアビリティを持つ場合がある。テキストが改行されている場合、それは違うアビリティとして扱う。

11.6.4.テキストに書かれているコストはカードのアビリティの一部である。

11.6.5.スタックに乗ったアビリティは、元のカードとは独立して存在する。一度スタックに乗ってしまったら、元のカードが領域を移動してもアビリティが中断されることはない。

11.6.6.アビリティがスタックに乗る、または解決される時に特定の領域にあるカードの情報を参照する場合、そのカードが既に領域の移動を行っていたならば、そのカードの領域を移動する前の情報を参照する。

11.7.アクションアビリティ

11.7.1.アクションアビリティとはコストを支払うことで効果を発揮するアビリティのことを指す。

11.7.2.アクションアビリティはコストと効果を持ち、「コスト：効果。」という書式で書かれている。

11.7.2.1.1.コロン(:)の前に書かれているものすべてが起動コストである。アビリティを起動するプレイヤーは、その起動コストすべてを支払わなければならない。CPを支払う際は原則として余剰のCPを支払うことはできないが、手札を捨ててCPを生み出す場合のみ、コストに対して1CPの余剰が認められる。コストに複数の属性を要求される場合、手札を捨ててCPを生み出す場合のみ、それぞれの属性1つにつき1CPの余剰が認められる。

11.7.2.1.2.ダルアイコンを含むアビリティを使う場合、フォワードとバックアップはヘイストを持たない限り、ターンの最初からコントロールしていないと使えない。モンスターはヘイストを持っていなくても使用できる。

11.7.2.1.3.起動コストにキャラクターをダルにすることやブレイクゾーンに置くことなどが指定されている場合、それはそのプレイヤーのコントロールしているものしか使用することができない。

11.7.2.1.4.起動コストにキャラクターを除外したり手札に戻したりする行為が含まれている場合、除外できないものや手札に戻せないものを

コストにすることはできない。

11.7.3.アクションアビリティを起動すると、効果が発生するようアクションアビリティをスタックに置き、コストを支払うことである。アクションアビリティを起動する途中のどこかの時点でプレイヤーが手順を実行できなくなったら、その起動は不正であり、ゲームはアクションアビリティを起動する前まで巻き戻る。一旦なされた宣言や支払いを変更することはできない。

11.7.4.プレイヤーはアクションアビリティを起動することを宣言する。アクションアビリティが非公開領域から起動される場合、そのアビリティを持つカードを公開する。コストに非公開領域からそのカードを公開することを要求されている場合、その非公開領域にそのカードがある場合にしか起動できない。そのアクションアビリティがスタックの一番上にあるアビリティとなる。スタック上のアビリティは、そのアビリティを生成したアクションアビリティの文章を持ち、他の特性を持たない。そのアクションアビリティを起動したプレイヤーがコントローラーである。アクションアビリティは解決されるか、あるいは効果によって他の領域に動かされるまでスタックに留まる。

11.7.5.アクションアビリティが効果の選択を求める場合、どの効果を使用するかを宣言する。

11.7.6.アクションアビリティがコストにカードの情報を参照する場合、そのコストは参照された値に決定される。アクションアビリティが選択可能な追加コストや代替コストなどを持っている場合、プレイヤーはそのどれをど

の方法で支払うかを選択する。アクションアビリティが変数を含むコストを持っている場合、プレイヤーは変数の値を決定する。

11.7.7.アクションアビリティが複数のカードやプレイヤーに異なった影響を与える効果を持つ場合、プレイヤーはそれぞれのカードにどのような影響を与えるかを宣言する。複数のカードやプレイヤーに数値を割り振る場合、それぞれのカードやプレイヤーに最低でも 1000 以上の 1000 区切りでの数値を割り振らなければならない。

11.7.8.アクションアビリティのコストを確定する。この後、効果によってコストが変動したとしても、それは影響しない。

11.7.9.プレイヤーは選択したすべてのコストを同時に支払う。一部だけを支払うことはできない。

11.7.10.ここまでの手順が終了して、アクションアビリティが起動されたことになる。アクションアビリティが起動されたことによるオートアビリティは、この時点で誘発する。そのアクションアビリティを起動したプレイヤーがそれを起動する前に優先権を持っていた場合、そのプレイヤーは優先権を得る。

11.7.11.ルールや能力、効果などによってプレイすることができないとされるアクションアビリティは、そもそも起動し始めることができない。

11.8.スペシャルアビリティ

11.8.1.スペシャルアビリティはアクションアビリティと同じようにコストを支払い、効果を発揮するが、書かれているコストの他に、同名のカード 1 枚を手札から捨てる必要がある。ただし、召喚獣やアイテムカードは同名で

あってもこれによって捨てることはできない。

11.8.2.スペシャルアビリティはコストと効果を持ち、「コスト：効果。」という書式で書かれている。

11.8.2.1.1.コロン(:)の前に書かれているものすべてが起動コストである。アビリティを起動するプレイヤーは、その起動コストすべてを支払わなければならない。CP を支払う際は原則として余剰の CP を支払うことはできないが、手札を捨てて CP を生み出す場合のみ、求められているコストの属性それぞれに対して 1CP の余剰が認められる。コストに複数の属性を要求される場合、手札を捨てて CP を生み出す場合のみ、それぞれの属性 1 つにつき 1 CP の余剰が認められる。

11.8.2.1.2.ダルアイコンを含むアビリティを使う場合、フォワードとバックアップはヘイストを持たない限り、ターンの最初からコントロールしていないと使えない。モンスターはヘイストを持っていなくても使用できる。

11.8.2.1.3.起動コストにキャラクターをダルにすることやブレイクゾーンに置くことなどが指定されている場合、それはそのプレイヤーのコントロールしているものしか使用することができない。

11.8.2.1.4.起動コストにキャラクターを除外したり手札に戻

したりする行為が含まれている場合、除外できないものや手札に戻せないものをコストにすることはできない。

11.8.3.スペシャルアビリティを起動するとは、効果が発生するようスペシャルアビリティをスタックに置き、コストを支払うことである。スペシャルアビリティを起動する途中のどこかの時点でプレイヤーが手順を実行できなくなったら、その起動は不正であり、ゲームはスペシャルアビリティを起動する前まで巻き戻る。一旦なされた宣言や支払いを変更することはできない。

11.8.4.プレイヤーはスペシャルアビリティを起動することを宣言する。スペシャルアビリティが非公開領域から起動される場合、そのアビリティを持つカードを公開する。そのスペシャルアビリティがスタックの一番上にあるアビリティとなる。スタック上のアビリティは、そのアビリティを生成したスペシャルアビリティの文章を持ち、他の特性を持たない。そのスペシャルアビリティを起動したプレイヤーがコントローラーである。スペシャルアビリティは解決されるか、あるいは効果によって他の領域に動かされるまでスタックに留まる。

11.8.5.スペシャルアビリティが効果の選択を求める場合、どの効果を使用するかを宣言する。

11.8.6.スペシャルアビリティがコストにカードの情報を参照する場合、そのコストは参照された値に決定される。アクションアビリティが選択可能な追加コストや代替コストなどを持っている場合、プレイヤーはそのどれをどの方法で支払うかを選択する。スペ

シャルアビリティが変数を含むコストを持っている場合、プレイヤーは変数の値を決定する。

11.8.7.スペシャルアビリティが複数のカードやプレイヤーに異なった影響を与える効果を持つ場合、プレイヤーはそれぞれのカードにどのような影響を与えるかを宣言する。複数のカードやプレイヤーに数値を割り振る場合、それぞれのカードやプレイヤーに最低でも 1000 以上の 1000 区切りでの数値を割り振らなければならない。

11.8.8.スペシャルアビリティのコストを確定する。この後、効果によってコストが変動したとしても、それは影響しない。

11.8.9.プレイヤーは選択したすべてのコストを同時に支払う。一部だけを支払うことはできない。

11.8.10.ここまでの手順が終了して、スペシャルアビリティが起動されたことになる。スペシャルアビリティが起動されたことによるオートアビリティは、この時点で誘発する。そのスペシャルアビリティを起動したプレイヤーがそれを起動する前に優先権を持っていた場合、そのプレイヤーは優先権を得る。

11.8.11.ルールや能力、効果などによってプレイすることができないとされるスペシャルアビリティは、そもそも起動し始めることができない。

11.9.オートアビリティ

11.9.1.オートアビリティとは誘発イベントが満たされた時に自動的に発生するアビリティのことを指す。

11.9.2.オートアビリティは誘発条件と効果を持ち、「[誘発条件]、[効果]。」の形で表される。(例：「～とき、……。」「～時に、……。」「～たび、……。」「～開始時に……」)

- 11.9.3.オートアビリティは誘発イベントが満たされた時に自動的に誘発する。そのため、オートアビリティはキャラクターを出したり、召喚獣を召喚したり、アクションアビリティを起動したりすることができなくても誘発する場合がある。
- 11.9.4.何かを選ぶオートアビリティは、選ぶものがない場合も誘発するが即座にスタックから除外される。これに何らかの効果をスタックすることはできない。
- 11.9.5.オートアビリティのコントローラーは、その発生源をコントロールしているプレイヤーである。
- 11.9.6.オートアビリティは、該当する誘発イベントが発生するたびに、一度だけ誘発する。しかし、そのイベントが複数の出来事を含んでいる場合、複数回誘発することもある。
- 11.9.7.オートアビリティが誘発した時には何も起こらない。誘発して次にどちらかのプレイヤーが優先権を得る時に、すべてのルールプロセスを解決した後、新しいルールプロセスの発生もオートアビリティの誘発もなくなるまで、ルールプロセスの解決と、オートアビリティの誘発を繰り返した後、誘発していたオートアビリティを、ターンプレイヤーのコントロールするものすべてをそのコントローラーの好きな順番でスタックに積み、それから非ターンプレイヤーのコントロールするものすべてをそのコントローラーの好きな順番でスタックに積む。それから、実際に優先権が発生する。
- 11.9.8.オートアビリティがコストにカードの情報を参照する場合、そのコストは参照された値に決定される。
- 11.9.9.オートアビリティが選択可能な追加コストや代替コストなどを持っている場合、プレイヤーはそのどれをどの方法で支払うかを選択する。
- 11.9.10.オートアビリティが変数を含むコストを持っている場合、プレイヤーは変数の値を決定する。
- 11.9.11.オートアビリティが複数のカードやプレイヤーに異なった影響を与える効果を持つ場合、プレイヤーはそれぞれのカードやプレイヤーにどのような影響を与えるかを宣言する。複数のカードやプレイヤーに数値を割り振る場合、それぞれのカードやプレイヤーに最低でも 1 以上の数値を割り振らなければならない。
- 11.9.12.オートアビリティのコストを確定する。この後、効果によってコストが変動したとしても、それは影響しない。
- 11.9.12.1.1.プレイヤーは選択したすべてのコストを同時に支払う。一部だけを支払うことはできない。CP を支払う際は原則として余剰の CP を支払うことはできないが、手札を捨てて CP を生み出す場合のみ、求められているコストの属性それぞれに対して 1CP の余剰が認められる。コストに複数の属性を要求される場合、手札を捨てて CP を生み出す場合のみ、それぞれの属性 1 つにつき 1 CP の余剰が認められる。
- 11.9.13.「[誘発イベント]とき／たび／時に、[条件]場合、[効果]。」という形で条件を持つオートアビリティが存在する。これを条件付きオートアビリティと呼ぶ。条件付きオートアビリティは、誘発条件の一部としてその条件が満

たされているかどうかをチェックする。条件が満たされていない場合、アビリティは誘発しない。また解決時にも再び条件をチェックし、条件が満たされなくなっていた場合には、アビリティは何もしない。

11.9.14.「～とき、・・・よい。」というような、行動するかどうかを選択できるオートアビリティは、その選択をするか否かに関わりなく、一度スタックに置かれる。その選択はアビリティの解決時に行われる。

11.9.15.オートアビリティは実際に誘発イベントが満たされた場合にのみ誘発する。誘発イベントが置換効果で別の事象に置換される場合、誘発しない。

11.9.16.カードが領域を移動することを含む誘発条件を、領域移動誘発と呼ぶ。領域移動誘発を持つオートアビリティの多くは、領域が変わった後にそのカードに何かをしようとする。

11.9.16.1.そのようなアビリティの解決中には、移動先の領域でそのカードを探し、もしもそのカードがみつからなかった場合、そのカードに対して何かをする効果は失敗する。

11.9.16.2.また、その様な領域移動誘発を持つカードの検索は、検索すべきカードがその領域に入らなかった場合、または検索すべきカードの移動先の領域が非公開情報である場合には失敗する。領域移動誘発の最も一般的な例としては、フィールドに出た時に誘発するアビリティがある。

11.9.16.2.1.フィールドに出た時のアビリティは、カードがフィールドに出た時に誘発する。これらは「[このカード]がフィールドに出たとき」、あるいは「[ジョブ]の

フォワード(あるいはバックアップ)がフィールドに出たとき」などと表記される。1つ以上のカードをフィールドに出すイベントのたび、今出たものも含むフィールドに出ているすべてのカードは、そのイベントに合致する、フィールドに出た時の誘発条件をチェックする。

11.9.17.効果によって、後で何かを行う、遅延型のオートアビリティが生成されることがある。遅延型のオートアビリティは、「～とき、・・・」「～時、・・・」のいずれかを含む。

11.9.17.1.遅延型のオートアビリティは、カードや他のアビリティの解決によって、または置換効果を適用した結果、生成される。生成されるまでの間に誘発イベントが起こっていたとしても、実際に生成されるまでは誘発しない。

11.9.17.2.遅延型のオートアビリティは、「このターンの間」のような記された期限がない限り、次に誘発イベントが起こった時に一度だけ誘発する。

11.9.17.3.あるカードに影響する遅延型のオートアビリティは、そのカードの特性が変化したとしても変わらず影響する。しかし、そのカードがその領域を離れていた場合には影響しない。

11.9.17.4.召喚獣が遅延型のオートアビリティを生成した場合、その遅延型のオートアビリティの発生源はその召喚獣であり、コントローラーはその召喚獣の解決時のコントローラーである。

11.9.17.5.アクションアビリティまたはオートアビリティが遅延型のオー

トアビリティを生成する場合、その遅延型のオートアビリティの発生源は、その生成するアビリティの発生源と同じである。コントローラーは生成するアビリティの解決時の発生源と同じである。

11.9.17.6.フィールドアビリティによる置換効果が遅延型のオートアビリティを生成した場合、その遅延型のオートアビリティの発生源は、そのフィールドアビリティを持つカードである。コントローラーは置換効果を適した時点でのそのカードのコントローラーである。

11.9.18.オートアビリティの中には誘発イベントを待たず、ゲームの状況を見て誘発するものがある。これらのアビリティはゲームがその状況を満たしたら即座に誘発し、次の機会にスタックに乗せられる。これらのアビリティはそのアビリティがスタックから取り除かれるまでは再び誘発することはないが、その後にそのアビリティを持つカードがまだ誘発するゾーンに残っていて、誘発条件を満たす場合には再び誘発する。

11.10.フィールドアビリティ

11.10.1.カードの持つフィールドアビリティは、テキストに書かれている継続効果を常に発生させ続ける。これらの効果は、特別な記載が無い限りはカードがフィールドにいる時にだけ有効である。そうでない場合にはテキストに書かれている領域のみで有効である。

11.10.2.フィールドアビリティのうちそのカードのカード名を追加するもののみ、ゲームから除外されている場合も含みどのゾーンにあっても効果を発揮する。これは『カード名は〇〇でもある』のように記載される。

11.10.3.フィールドに出ているカードの特性を変える継続効果は、カードがフィールドに出る瞬間にすぐに適用され、そのカードが本来の特性でフィールドに出ることはない。

11.10.4.フィールドアビリティはスタックを使用しない。

11.11.EX バースト

11.11.1.EX バーストは一部の召喚獣の効果、または一部のキャラクターカードが持っているアビリティである。

11.11.2.プレイヤーがダメージを受け、デッキの一番上のカードがダメージゾーンに置かれたとき、EX バーストを持つカードがめくれると、そのカードが持つ効果を即座に発動することができる。EX バーストを使うかどうかは任意なので、EX バーストを持つカードがめくれたとしても使わないという選択をすることもできる。EX バーストには割りこむことはできない。

11.11.3.召喚獣にはそのテキストに書かれているすべての効果が適用される。オートアビリティの場合はその条件を満たしたことによる効果の部分だけが解決される。

11.12.召喚獣、アクションアビリティ、オートアビリティの解決

11.12.1.両方のプレイヤーが連続して優先権を放棄した時、スタックの1番上に乗せられている召喚獣、アクションアビリティ、オートアビリティが解決される。

11.12.2.解決されるのが条件付きオートアビリティである場合、その条件がまだ満たされているかを確認する。満たされていないければ、そのアビリティはスタックから取り除かれ、何もしない。

11.12.3.スタックに乗せられている召喚獣やアビリティの発生源が領域を移動しており、そのカードの情報が必要に

なった場合には、そのカードが領域を移動する前の情報を使用する。

11.12.4.スタックに乗せられている召喚獣やアビリティのコントローラーは、そのテキストに書かれている順序のまま、その命令に従う。ただし、置換効果によって命令の内容が書き換わることがある。場合によってはカードのテキストで後に書かれた文章が前の文章の意味を修整することがあったりもする。

11.12.4.1.スタックに乗せられている召喚獣やアビリティの効果は、召喚獣やアビリティをプレイする際に宣言していない選択を必要とする場合、テキストが指定したプレイヤーは、スタックに乗せられている召喚獣やアビリティの解決時にその宣言を行う。

11.12.4.1.1.この時、選ぶと書かれている効果に「選ばなければならない」ものを必ず含むように選び、「選ばれない」ものを選んでではない。

11.12.5.スタックに乗せられている召喚獣やアビリティのテキストが、両方のプレイヤーに同時に選択や行動をすることを要求することがある。その場合、まずターンプレイヤーがすべての選択や行動を任意の順番で宣言し、その内容を知った上で非ターンプレイヤーがすべての選択や行動を任意の順番で宣言し、最後にそれらすべての宣言した行動が同時に実行される。

11.12.6.スタックに乗せられているアビリティや召喚獣のコントローラー以外のプレイヤーがカードやキャラクターを選ばなければならない場合、選ぶのはそのプレイヤーでも効果のコントローラーはアビリティや召喚獣のコントローラーである。

11.12.7.スタックに乗せられている召喚獣やアビリティの解決時に特定の領域にあるカードの情報を必要としていて、そのカードが領域を移動していた場合、領域を移動する直前の情報を使用する。

11.12.8.カードが何かをすると書かれているアビリティの場合、実際にその行動を行うのはそのカード自体であって、アビリティではない。

11.12.9.スタックに乗せられている召喚獣やアビリティのテキストが、変数を含む効果を発生させる場合、その値は解決時に 1 度だけ決定され、その後変化することはない。

11.12.10.召喚獣はその解決の最後にスタックからオーナーのブレイクゾーンに置かれる。アビリティはその解決の最後にスタックから消滅する。

11.13.効果

11.13.1.効果とは召喚獣またはアビリティによって生み出された命令の内容自身を指す。

11.13.2.効果は単発効果、継続効果、置換効果の 3 つに分けられる。

11.13.3.単発効果

11.13.3.1.単発効果は何かを 1 度だけ起こして、その時点で終了する。

11.13.4.継続効果

11.13.4.1.継続効果はそのカードが示す期間中あるいはゲーム終了までの間影響を及ぼし続ける。

11.13.4.2.召喚獣やアビリティがカードの情報やコントローラーを変更する継続効果を生み出すことがある。そのような効果は、それが発生した時点で影響を受けたカードにのみ影響を与える。

11.13.4.3.召喚獣やアビリティが変数を含む継続効果を生み出す場合、その値は解決時に一度だけ決定される。

11.13.4.4.フィールドアビリティが継続効果を生み出すことがある。そのような効果は、そのフィールドアビリティを持つカードがそのアビリティを発揮するために必要な領域に置かれている間ずっと継続して発揮される。

11.13.4.5.フィールドアビリティが生み出した継続効果は、それが発生した時点で影響を受けたカード以外にも影響を与える。

11.13.4.6.複数の継続効果が相互に作用する場合、以下の順番で適用する。

①カードのコントローラーを変更する継続効果、②カードのテキストを変更する継続効果、③カードタイプまたはジョブを変更する継続効果、④一般的な継続効果、⑤カードのパワーを変更する継続効果。

11.13.4.7.同じ種類に属する複数の継続効果を適用する場合、まずその効果を発生させるアビリティを持つカード自身の情報を変化させる効果を最初に適用し、次にそれ以外の効果を適用する。カードのパワーを変更する継続効果が相互に影響を与え合う場合、まずその効果を発生させるアビリティを持つカード自身の情報を変更する効果を最初に適用し、最後にそれ以外の効果を適用する。

11.13.4.8.フィールドアビリティによって作られた継続効果は、それを生み出したアビリティとそのアビリティを生成した効果の、遅い方と同じタイムスタンプを持つ。

11.13.4.9.召喚獣やアビリティの解決によって作られた継続効果は、生成された時点でのタイムスタンプを得る。

11.13.4.10.カードのタイムスタンプは、それが現在ある領域に入った時点でのタイムスタンプである。

11.13.4.11.複数のカードが同時にタイムスタンプを得る場合、その時点でターンプレイヤーがタイムスタンプの順番を決定する。

11.13.4.12.ある効果がその効果と同じ種類の効果を適用すると、効果が発生するか否かであるとか、効果の内容が変わってしまう場合、その効果は他方に依存していると呼ばれる。そうでない場合、その効果は独立していると呼ばれる

11.13.4.13.同じ種類に属する複数の継続効果が相互に影響しあう場合、その効果の一つが別の効果に依存しているならば、独立している効果を先に適用する。同じ種類の継続効果同士が相互に影響を与え合う場合、それぞれが独立しているならば、タイムスタンプ順に解決する。

11.13.5.置換効果

11.13.5.1.置換効果は継続効果の一部である。置換効果は置換イベントが発生する際に継続的に適用される。置換効果は発生する置換イベントを待ち、その効果の全部あるいは一部を他のイベントで置換する。

11.13.5.2.「代わりに」という語を用いる効果は置換効果である。

11.13.5.3.置換効果は置換イベントが発生するよりも前に存在していなければならない。既に起こったことを何かに置換することはできない。

11.13.5.4.置換効果が置換イベントを置き換えた場合、置き換えられた置換イベントは起きたことにならない。

11.13.5.5.置換効果の結果に同一の置換効果が再び適用されることはない。

11.13.5.6.召喚獣、アクションアビリティ、オートアビリティがそれ自身の解決時の効果の一部または、全部を置換する場合がある。この効果を自己置換効果と呼ぶ。置換効果を置換イベントに適用する場合には、最初に自己置換効果を適用し、それからそれ以外の置換効果を適用する。

11.13.5.7.複数の置換効果がカードまたはプレイヤーに影響を与えるひとつの置換イベントを置き換えようとする場合、まず、自己置換効果を適用する。それから、カードが誰のコントロール下でフィールドに出るかを修整する効果があれば、その中の一つを選ぶ。その後、影響を受けるカードのコントローラー(コントローラーがいなければオーナー)または影響を受けるプレイヤーが残りの置換効果を適用する順番を選択する。

12. ルールプロセス

12.1.ルールプロセスは特定の条件を満たした時に発生するゲーム上の処理のことを指す。

12.2.ルールプロセスはゲームの間にチェックされ、どのプレイヤーにもコントロールされない。

12.3.プレイヤーが優先権を得るたび、ゲームはすべてのルールプロセスの発生をチェックする。チェックの結果、該当するルールプロセスがあった場合、すべてのルールプロセスを同時に単一のイベントとして処理する。次に、ルールプロセスの発生もオートアビリティの誘発もしなくなるまで、ルールプロセスのチェックとオートアビリティの誘発を繰り返した後、誘発していたオートアビリティが自動的にスタックに積まれる。その後、新しいルールプロセスのチェックとオートアビ

リティの誘発を繰り返して、はじめて実際に優先権がプレイヤーに与えられる。

12.4.ルールプロセスには以下の物がある。

12.4.1.ダメージが 7 になったプレイヤーはゲームに敗北する。

12.4.2.前回のルールプロセスのチェック以降に空のデッキからカードを引こうとしたプレイヤーはゲームに敗北する。

12.4.3.デッキの枚数以上のダメージを受けたプレイヤーは敗北する。

12.4.4.パワーが 0 以下のキャラクターはオーナーのブレイクゾーンに置かれる。

12.4.5.パワーと同じかそれ以上のダメージを受けたキャラクターはブレイクされる。ダメージを受けた直後にこのルールプロセスによりフォワードがブレイクされた場合、ダメージの発生源がそのフォワードをブレイクしたとみなされる。それ以外の場合は、発生源は確認しない。

12.4.6.一般兵以外の同名の**キャラクター**を同一プレイヤーのコントロール下で**2 体以上**出していた場合、**すべて**オーナーのブレイクゾーンに置かれる。

12.4.7.光属性と闇属性のカードを 2 属性合わせて同一プレイヤーのコントロール下で 2 体以上出していた場合、**すべて**持ち主のブレイクゾーンに置かれる。

12.4.8.装備しているキャラクターの無いアイテムはブレイクゾーンに置かれる。

12.4.9.単一のキャラクターが同一のカードタイプを持つアイテムを 2 個以上装備していた場合、**すべて**持ち主のブレイクゾーンに置かれる。

12.4.10.**単一のプレイヤーのカードタイプが陣形であるカードが 2 枚以上フィールドに存在していた場合、すべてブレイクゾーンに置かれる。**

13. 無限ループ

13.1.無限ループとはある行為が無限に繰り返されて、ゲームが進まなくなること指す。無限ループが発生し、それを止める手立てがない場合、ゲームは引き分けとなる。プレイヤーの選択によりループを止める手立てがある場合には、以下に従う。

13.2.その行為の中に、一方のプレイヤーのみに無限ループを停止する選択肢が与えられている場合、そのプレイヤーはその無限ループを何回行うかを宣言し、その回数だけ無限ループを行う。その後ループを終了する。その後、オートアビリティなどにより強制される場合を除いては、同じ無限ループを選択することはできない。

13.3.無限ループを止める手立てを両方のプレイヤーが持つ場合、まずターンプレイヤーがループの回数を宣言し、それから非ターンプレイヤーがループの回数を宣言する。その後、両者の回数のうち、より小さい方の回数だけ無限ループを繰り返した後、該当するプレイヤーがそのループを止められるいずれかの選択を行った状態で無限ループを終了する。その後、この無限ループが開始された状況とまったく同一の状態(すべての領域のカードが同一)である状況下では、オートアビリティなどにより強制される場合を除いては、より大きい方の回数を選んだプレイヤーはこの無限ループを繰り返すことはできない。

14. 無限ループ

14.1.ある処理を行った後に、その処理が適正に行えないことが分かった場合、それは、その処理を行う前の時点まで巻き戻される。

14.2.すでに行われていた支払いは取り消される。コストを支払う処理を行っていた場合、支払っていたコストを取り消される。

14.3.不正な処理を行った結果や、不正な処理を巻き戻した結果を元として、アビリティや、効果が発生したりすることはない。

14.4.デッキへのカードの移動、デッキからスタック以外へのカードの移動、デッキのシャッフルを伴う行動を巻き戻すことはできない。

14.5.不正な処理を巻き戻した時に優先権を持っていたプレイヤーが再び優先権を得る。

15. キーワード関連

15.1.キーワード行動

15.1.1.いくつかの行動はキーワード化されている。以下にそれらの行動を示す。

15.1.1.1.アクティブにする

15.1.1.1.1.ダル状態のキャラクターをアクティブ状態にすることをアクティブにするという。

15.1.1.1.2.アクティブ状態のキャラクターをアクティブにすることもできる。

15.1.1.2.ダルにする

15.1.1.2.1.アクティブ状態のキャラクターをダル状態にすることをダルにするという。

15.1.1.2.2.ダル状態のキャラクターをダルにすることもできる。

15.1.1.3.ブレイクする

15.1.1.3.1.カードをブレイクするとはそれをフィールドからオーナーのブレイクゾーンに置くことである。

15.1.1.3.2.ブレイク以外にもコストの支払いや「ブレイクゾーンに置く」という効果、ルールプロセスなどでカードがフィールドからブレイクゾーンに置かれる場合があるが、「ブレイクする」と書かれていない限りそれはブレイクとは扱われない。

15.1.1.4.捨てる

15.1.1.4.1.カードを手札からプレイ
クゾーンに置くことを、
カードを捨てるという。

15.1.1.5.除外する

15.1.1.5.1.カードをどこかの領域か
らゲーム外に置くことを除
外するという。

15.1.1.6.シャッフルする

15.1.1.6.1.裏向きのカードをシャッ
フルするとは、その順番が
どちらのプレイヤーにも分
からないように無作為化す
るということである。

15.1.1.7.探す

15.1.1.7.1.カードを非公開の領域で
指定された枚数選び出すこ
とを探すという。

15.1.1.7.2.非公開領域で探す場合、条
件に合致するカードがあっ
たとしてもそれを選ばない
ことが可能である。

15.1.1.8.召喚する

15.1.1.8.1.通常手札にある召喚獣を、
スタックに置きコストを支
払うことを召喚するという。

15.1.1.9.サーチする

15.1.1.9.1.サーチするとは、デッキか
ら指定されたカードを探し
出して公開しそのカードを
脇に置く。その後にかかれた
ことを実行し、その後
デッキをシャッフルするこ
とを指す。

15.1.1.10.パーティーを組む

15.1.1.10.1.パーティーを組むとは複
数体のフォワードを1つの
フォワードであるかのように
アタックするというキー
ワード行動である。

15.1.1.10.2.パーティーを組むことが
できるのは同じ属性かパー
ティーアイコンを持つもの
同士だけである。

15.1.1.10.3.パーティーを組むことが
できるフォワードは、
10.1.2.1 の時点でアタック
できるもののみである。

15.1.1.10.4.パーティーを組むことが
できるフォワードの数に上
限はない。

15.1.1.10.5.パーティーを組んでいる
フォワードが何らかの理由
でフィールドから離れ、
フィールドに残っている
パーティーを組んでいる
フォワードが1体以下にな
った場合、パーティーは
解消される。

15.1.1.10.6.パーティーを組んでいる
フォワードが条件付きでブ
ロックされないアビリティ
を持っている場合、どれか1
体でもブロックされるなら、
そのパーティーはブロック
される。(例：3 コスト以上
のフォワードにはブロック
されないものと4 コスト以
上のフォワードにはブロック
されないものがパー
ティーを組んでいる場合、3
コストのフォワードでブ
ロックすることができる。)

15.1.1.10.7.パーティーを組んでいる
すべてのフォワードが先制
攻撃を持っていない場合、
それらの先制攻撃は有効で
はないため、通常と同じタイ
ミングでダメージを与える。

15.1.1.10.8.パーティーを組んでいる
フォワードがブロックされ、
ブロックしているフォワード
にダメージを与える場合、
まずそれらがルール上ダ
メージを与えられるかを
チェックし、その後、与え
られるべきダメージが決定
される。そののちに決定し
たダメージが移しかえられ
たり軽減されたりする。そ
の結果、パーティーを組ん
でいるものの中で、ルール
上ダメージを与えないフォ
ワードがいたとしてもほか
のフォワードのダメージが
与え、ブロックしている
フォワードをブレイクした
場合、それはパーティーに
参加したすべてのフォワー
ドがブレイクしたることにな
る。

15.1.1.11.装備する

15.1.1.11.1.アイテムのコストを支払
いキャラクターにつけるこ
とを装備するという。

15.2.キーワードアビリティ

15.2.1.ブレイブ

15.2.1.1.ブレイブはアタック指定ステッ
プにおけるルールを修正する
フィールドアビリティである。

15.2.1.2.ブレイブを持つフォワードは、ア
タックに参加してもダルにならない。

15.2.2.ヘイスト

15.2.2.1.ヘイストはフィールドアビリ
ティである。

15.2.2.2.ヘイストを持つキャラクターは、
そのコントローラーの最新のター
ンの最初から継続してコントロー

ルされていない場合でも、アタッ
クすることができる。

15.2.2.3.ヘイストを持つキャラクターは、
そのコントローラーの最新のター
ンの最初から継続してコントロー
ルされていない場合でも、コスト
にダルにすることを含むアビリ
ティを起動することができる。

15.2.3.先制攻撃

15.2.3.1.先制攻撃は、ダメージ解決ステッ
プのルールを変更するフィールド
アビリティである。

15.2.3.2. 1 体以上のアタック中のまたは
ブロック中のフォワードが、ダ
メージ解決ステップの開始時に先
制攻撃を持っていた場合、持って
いないフォワードよりも先にダ
メージを与える。それが終わっ
てから先制攻撃を持っていないフォ
ワードがダメージを与える。

15.2.3.3.先制攻撃のダメージが解決され、
通常のダメージが解決される前に
優先権が発生する。ただし、召喚
獣を使用したりアクションアビリ
ティやスペシャルアビリティを使
用したりすることはできない。先
制攻撃のダメージ解決により発生
した効果はここではスタックに積
まれず、通常のダメージが解決さ
れたあとにスタックに積まれる。

15.2.3.4.パーティーを組んでアタックす
る場合、そのパーティーに参加し
ている全員が先制攻撃を持たない
限り、先制攻撃は有効にならない。

15.2.4.レベルアップ

15.2.4.1.レベルアップはオートアビリ
ティである。

15.2.4.2.レベルアップは「○○（このフォ
ワード自身）が対戦相手のコント
ロールするフォワードをブレイク
するかプレイヤーにダメージを与

えたとき、〇〇をブレイクゾーンに置いてよい。そうした場合、あなたはデッキから〇〇と同名のフォワードを1枚探し、それを公開してダル状態でフィールドに出す。あなたのデッキをシャッフルする。」を意味する。

15.2.4.3.これに対応してレベルアップを持つフォワードがフィールドから離れた場合、ブレイクゾーンに置こうとする行為ができないためレベルアップすることはできない。

15.2.5.リンク

15.2.5.1.リンクは、これを持つフォワードがフィールドに出たときに誘発するオートアビリティである。

15.2.5.2.リンクは、リンカー属性(コスト)と書かれている。書かれている属性の、()内の数字以下のコストのフォワードをフィールドに出すことができる。

15.2.5.3.この効果で出たフォワードがリンクを持っている場合、それが誘発してさらに新しいフォワードを出すことができる。

15.2.5.4.リンクに複数の属性が書かれている場合、そのうちのどれか1つを選び1体だけフィールドに出すことができる。

15.2.6.アシスト

15.2.6.1.アシストはオートアビリティである。

15.2.6.2.アシストは「〇〇(このバックアップ自身)がフィールドに出たとき、それをブレイクゾーンに置く。そうした場合記載されている効果を解決する。」を意味するオートアビリティである。

15.2.6.3.アシストを持つバックアップをフィールドに出す場合、そのコントローラーはアシストを使用する

かどうかを選択しなければならない。

15.2.6.4.アシストを使用しないことを選択した場合、そのバックアップがフィールドに出てもアシストは発動しない。これは効果が解決されないのではなく、スタックにも積まれない。

15.2.6.5.スタックに積まれたアシストに対応してこのバックアップがフィールドから離れた場合、ブレイクゾーンに置こうとする行為ができないためアシストの効果は無効になる。

15.2.7.軍神

15.2.7.1.軍神は召喚獣が持つフィールドアビリティである。

15.2.7.2.軍神を持つ召喚獣を召喚する際に、軍神を使うことを選択できる。

15.2.7.3.軍神を使うことを選択した場合、11.2.3の時点で、軍神の0内に記載されているジョブを持つキャラクター1体をブレイクゾーンに置く。これによりブレイクゾーンに置いたキャラクターのコスト分だけ召喚獣のコストが減る。

15.2.7.4.これにより減るコストは0以下にはならない。

15.2.7.5.軍神でブレイクゾーンにおけるキャラクターは1体だけである。

15.2.8.パーティーアイコン

15.2.8.1.カード名右にPマークのアイコンのあるフォワード同士は属性が違っていてもパーティーを組むことが可能である。

15.2.8.2.パーティーアイコンを持たないフォワードとは、パーティーを組んでいるキャラクターの属性が1体でも違う場合はパーティーを組めない。

15.2.9.オーバードライブ

15.2.9.1.オーバードライブは、キャラクターが持つフィールドアビリティである。

15.2.9.2.キャラクターをプレイする際に、オーバードライブを使うことを選択できる。

15.2.9.3.オーバードライブを持つキャラクターをプレイする際に、オーバードライブ(コスト)一で示される追加コストを支払うことによって、そのキャラクターは「一」の右側にあるオートアビリティを持ってフィールドに出る。

15.2.9.4.オーバードライブによる追加コストはキャラクターをプレイする際のコストと同時に支払われる。また、それらのコストは一括して支払われる(例：風の 3 コストのフォワードが《風》1 つと無色 2 つの合計 3 コストのオーバードライブを持っていた場合、風 2 コストと任意の 4 コストを支払えばオーバードライブを支払った状態でフィールドに出せる。)

15.2.10.覚醒

15.2.10.1.覚醒はアクションアビリティである。

15.2.10.2.覚醒(コスト)で示されるコストを支払うことで、デッキから同名のカードを 1 枚サーチし、フィールドに出すことができる。

15.2.10.3.覚醒は自分のターンにしかプレイできない。

15.2.11.青魔法

15.2.11.1.青魔法は、モンスターが持つアクションアビリティである。

15.2.11.2.青魔法一(コスト)で示されるコストを支払いその青魔法を持つカードを手札から捨てることによって、:より右の効果を発揮する。

15.2.11.3.青魔法は優先権のある時ならばいつでもプレイできる。

15.2.11.4.青魔法はそれを持つカードが手札にある時にしかプレイできない。

15.2.12.はずす

15.2.12.1.はずすは、アイテムが持つアクションアビリティである。

15.2.12.2.はずす一(コスト)で示されるコストを支払うことでそのアイテムを手札に戻すことができる。これはアクションアビリティである。

15.2.12.3.はずすは優先権のある時ならばいつでもプレイできる。

15.2.12.4.はずすはそれを持つカードがキャラクターに装備されている時にしかプレイできない。

15.2.13.ジョブチェンジ

15.2.13.1.ジョブチェンジはアクションアビリティである。

15.2.13.2.ジョブチェンジはジョブチェンジ(数字)一(コスト)と表示される。(コスト)を支払うことで(数字)以下のコストのバックアップ 1 枚を、手札からフィールドに出すことができる。

15.2.13.3.ジョブチェンジは自分のターンにしかプレイできない。

15.2.14.閃き

15.2.14.1.閃きはフォワードとバックアップが持つアクションアビリティである。

15.2.14.2.閃きは、(閃きアイコン)アビリティ名一(コスト):効果。の形で示される。また、アビリティ名は青文字で書かれている。

15.2.14.3.コストを支払いその閃きを持つカードを手札から捨てることによって、:より右の効果を発揮する。

15.2.14.4.閃きは優先権のある時ならばいつでもプレイできる。

15.2.14.5.関きはそれを持つカードが手札にある時にしかプレイできない。

15.2.15.ジャンクション

15.2.15.1.ジャンクションは、キャラクターが持つアクションアビリティである。

15.2.15.2.ジャンクションはコストを支払い、手札から召喚獣 1 枚をゲームから除外するというアビリティである。ジャンクションを使用したキャラクターは「ジャンクションされた状態」になる。

15.2.15.3.ジャンクションの効果によって除外された召喚獣が除外され続けている限り、キャラクターはジャンクションされた状態である。なんらかの効果によってその召喚獣が除外されていない状態になった場合、キャラクターはジャンクションされた状態ではなくなる。

15.2.15.4.ジャンクションされているキャラクターにさらにジャンクションすることはできない。ジャンクションのコストを支払うこと自体はできるが、召喚獣を除外することはできない。

15.2.16.凍結

15.2.16.1.凍結はフィールドアビリティである。

15.2.16.2.凍結したキャラクターはそのコントローラーの次のアクティブフェイズにアクティブにならない。