DRAGON BALL SUPER CARD GAME
Fusion World 総合ルール

ver.1.02

最終更新日: 6/20/2024

目次

0. はじめに 5

0-1. DRAGONBALL SUPER CARD GAME Fusion World とは 5
0-2. 基本原則（ルール・ゼロ） 5
0-3. ルール用語の定義 6

1. ゲームの基礎用語 8

1-1. エナジー 8
1-2. コスト 8
1-3. スキル 8
1-4. スキルコスト 9
1-5. 効果 10
1-6. 色 10
1-7. カードの表面と裏面 10
1-8. カードの表示形式／アクティブとレスト 11
1-9. ライフ 11
1-10. ダメージ 11
1-11. エナジーマーカー 11

2. カードの詳細内容 12

2-1. カード種類 12
2-2. 色 12
2-3. カード名 13
2-4. テキストボックス 13
2-5. コスト 13
2-6. パワー 13
2-7. コンボパワー 13
2-8. 特徴 13
2-9. イラスト 13
2-10. カード番号 13
2-11. レアリティ 13
2-12. バンドリング番号 14

2-13. **著作権表記** 14

3. 領域 14

3-1. **領域と領域間の移動** 14
3-2. **デッキエリア** 15
3-3. **手札** 15
3-4. **ドロップエリア** 15
3-5. **リーダーエリア** 15
3-6. **バトルエリア** 16
3-7. **コンボエリア** 16
3-8. **エナジーエリア** 16
3-9. **ライフエリア** 16

4. 行動を宣言できる機会 17

4-1. **フリータイミング** 17
4-2. **チェックポイント** 17

5. 基本行動 18

5-1. **カードを引く** 18
5-2. **選ぶ** 18
5-3. **コストを支払う** 18
5-4. **カードを使用する** 19
5-5. **登場する** 19
5-6. **コンボする** 19
5-7. **発動する** 20
5-8. **ダメージを与える／ダメージを受ける** 20
5-9. **シャッフルする** 20
5-10. **KO する** 20
5-11. **エナジーマーカーを置く** 20

6. ゲームの準備 21

6-1. **リーダーカード、デッキ、エナジーマーカーの準備** 21
6-2. **ゲーム前の手順** 21

7. ゲームの進行 22

7-1. **ターン** 22
7-2. **チャージフェイズ** 22
7-3. **メインフェイズ** 23
7-4. **エンドフェイズ** 23

8. カードのアタックと戦闘 24

8-1. アタックと戦闘の発生 24
8-2. オフェンスステップ 25
8-3. ディフェンスステップ 25
8-4. ダメージステップ 25
8-5. 戦闘終了ステップ 26

9. カードやスキルの発動と効果の解決 26

9-1. スキルの有効と無効 26
9-2. 発動の共通ルール 26
9-3. スキルと発動した効果 27
9-4. 【起動】の発動 27
9-5. 【永続】の扱い 27
9-6. 【自動】の発動 27
9-7. 即時効果の解決 29
9-8. 継続効果の解決 29
9-9. 置換効果の解決 29
9-10. カードの最終情報 29

10. リーダーカードの特性 30

10-1. リーダーカードの基準 30

11. バトルカードの特性 30

11-1. バトルカードの基準 30

12. エクストラカードの特性 30

12-1. エクストラカードの基準 30
12-2. エクストラカードのスキルの発動の手順 30
12-3. エクストラカードのスキルの発動の失敗 31

13. 定型表記 31

13-1. 表記の省略や簡略化 31
13-2. 以下から N 選ぶ 31
13-3. 元々の 31
13-4. スキルの影響を受けない 31
13-5. スキル中の X(まだ決定されていない数) 31
13-6. 合計 N 枚 31
13-7. 捨てる 32
13-8. コントロールを得る 32
13-9. ゲームから取り除く 32
13-10. 公開する 32
13-11. 非公開領域を見る 32

13-12. ターンを飛ばす／フェイズを飛ばす／ステップを飛ばす 32
13-13. （行動 A）する際、（行動 B）しなければ（行動 A）できない。 32
13-14. そうした場合 33
13-15. そうしなかった場合 33
13-16. “”（スキル内で、別のスキルを表記するための表記） 33
13-17. 戦闘で KO されない 33

14. ルール処理 33

14-1. ルール処理の基本 33
14-2. 敗北判定処理 33
14-3. ダメージ処理 33
14-4. 不正コンボ処理 34
14-5. 特定のカードの上に置かれた場合の処理 34
14-6. バトルカードのパワーが 0 以下になった場合の処理 34
14-7. リーダーカードの表向きの面を変更した場合の処理 34
14-8. カードやスキルのマスターが変わった場合の処理 34
14-9. バトルカードが KO された場合の処理 34

15. キーワードスキルとキーワード 35

15-1. キーワードスキルとキーワードの基準 35
15-2. 【覚醒】 35
15-3. 【フィールド】 35
15-4. 【ブロッカー】 35
15-5. 【クリティカル】 35
15-6. 【ストライク】 35
15-7. 【ターン 1 回】 36
15-8. 【スーパーコンボ】 36
15-9. 【自分のターン中】 36
15-10. 【相手のターン中】 36
15-11. 【バリア】 36

16. その他 36

16-1. 永久循環 36
16-2. 下に置かれているカード 37
16-3. 発生源 37

0. はじめに

この文章は DRAGONBALL SUPER CARD GAME Fusion World の競技的な遊び方において、その基盤となるものです。ルールは細分化されて記載されており、それぞれ番号が振られています。ルールではない具体的な例示は斜体で記載されています。

この文章は適宜、追加・変更されます。

0-1. DRAGONBALL SUPER CARD GAME Fusion World とは

0-1-1. 世界観

コミック「ドラゴンボール」を原作とした TV アニメ、映画、ゲームなどに展開する様々な作品の世界観や設定を基にし、それらのキャラクターを駆使して遊ぶ、対戦型カードゲームです。

0-1-2. プレイ人数

このゲームは原則 2 名のプレイヤー（0-3-2）による 1 対 1 での対戦を行うゲームです。それ以外のプレイヤー数で行うゲームに関するルールは、現在の総合ルールでは対応していません。

0-1-3. ゲームの勝敗と終了

いずれかのプレイヤーが敗北した場合、ゲームが終了します。対戦相手が敗北し、自身が敗北していないプレイヤーがそのゲームに勝利します。

0-1-3-1. いずれかのプレイヤーが敗北条件を満たしている場合、そのプレイヤーはただちにゲームに敗北します。（14-2）

0-1-3-2. 敗北条件は以下の 2 つです。

・自分のライフエリアのカードが 0 枚

・自分のデッキエリアのカードが 0 枚

0-1-3-3. すべてのプレイヤーが同時に敗北条件を満たしている場合、そのゲームは引き分けとなり、ゲームが終了します。

0-1-3-4. すべてのプレイヤーは、ゲーム中の任意の時点で投了を宣言することができます。投了を宣言したプレイヤーはただちにゲームに敗北し、ゲームが終了します。（0-2-2-1）

0-1-3-5. 何らかのカードの効果により、いずれかのプレイヤーが勝利したり、敗北したりする場合があります。そうした場合、その効果の「勝利する」や「敗北する」という指示を実行した時点でそのプレイヤーは勝利または敗北し、ゲームが終了します。（14-2）

0-1-3-6. ゲームが終了した段階で、各プレイヤーは自身がオーナーであるカードをすべて取り戻します。

0-2. 基本原則（ルール・ゼロ）

0-2-1. これらの基本原則は、他のあらゆるルール、および効果などに優先します。

0-2-2. カードに表記されているテキストの内容が本総合ルールの「0-2.基本原則」以外のルールの内容に矛盾する場合、原則としてテキストの内容を優先します。

0-2-2-1. ただし、投了はいかなるカードの影響も受けません。また、カードの効果により、投了を強制されることはなく、投了による敗北は何らかの置換効果が置換することはありません。

0-2-2-2. ただし、下記の項目番号のルールは、カードの効果に優先します。

・3-1-6-1. ・3-5-3. ・5-6-2-1 ・14-6-2

0-2-3. 特に指定のない限り、カードテキストの表記によって指示される内容はカードテキストに表記されている順序で実行されます。

0-2-4. 何らかの理由によりプレイヤーが実行不可能なことを行うように求められた場合、それは行われません。そうした場合、同様に、効果により一定の量の行動を行うよう求められた場合、その一部のみ実行不可能な場合、可能な限りその行動を行います。

0-2-4-1. すでにある状態にあるものを改めてその状態にするよう求められた場合、それは改めてその状態になるわけではなく、その行動自体が実行されません。また、「その状態にする」や「その状態になった時」といった条件も満たしません。

0-2-4-2. 何らかの理由で、ある行動を 0 回あるいはマイナス回行われることを求める場合、その行動は行われません。マイナスであっても逆の行動を行いません。

0-2-5. あるカードのテキストにより何らかの行動を行うよう指示する効果と、同時にその行動を禁止する効果が発生している場合、常に禁止する効果が優先されます。

0-2-6. あるカードのテキストにより、同時にレスト(1-8-1-2)にする効果とアクティブ(1-8-1-1)にする効果が発生している場合、常にレストにする効果が優先されます。

0-2-7. 何らかの理由で複数のプレイヤーが同時に何らかの選択や解決を行うよう求められた場合、ターンプレイヤーから先に行います。

0-2-8. カードやルールにより、何らかの数を選ぶ場合、特に指定がない限り、0 以上の整数を選ぶ必要があります。1 未満の端数を含む数や負の整数は選べません。

0-2-8-1. カードやルールにより「～まで」のように上限の数が定められている場合、特に下限の数の指定がないかぎり 0 を選ぶことができます。

0-2-9. あるカードの効果によりカードの情報に修正が加えられる場合、特に指定がない、あるいはルール上で定義されていないかぎり、情報の数値が 1 未満の端数を含む数にはなりません。パワー以外がマイナスの数値になる場合は、その情報に数値を加減する場合を除き、0 として扱います。

0-2-10. 何らかの理由で、ルールにより定められていない複数の行動を同時に行うよう求められた場合、それらは同時に行われます。それらの行動の間、手順において時間差があるものとして扱われず、すべての行動が終わるまでその間の状況は変化していないものとして扱います。

0-3. ルール用語の定義

0-3-1. このルールの中で用いられる言葉の意味を、それぞれ下記のように規定します。

0-3-2. プレイヤー

このルールにおけるプレイヤーとは、ゲームを実際に対戦し、そのゲーム内での情報を管理するそれぞれの人物を指します。

0-3-2-1. ターンを進行中のプレイヤーをターンプレイヤー、他のプレイヤーを非ターンプレイヤーと呼びます。

0-3-2-2. カードテキストの表記において、「自分」とはそのスキルを解決するプレイヤー、「相手」とは自分以外のプレイヤーを指します。

0-3-3. オーナー

オーナーとは、カードのデッキ構築時の所有者を指します。

0-3-3-1. あるカードのオーナーとは、そのカードをリーダーカードとしてゲームを開始したプレイヤー、あるいはデッキに入れてゲームを開始したプレイヤーを指します。

0-3-4. マスター

マスターとは、カードやスキルや効果などを現在操作しているプレイヤーを指します。

0-3-4-1. いずれかの領域に置かれているカードのマスターとは、その領域が属しているプレイヤーを指します。

0-3-4-2.【起動】のマスターとは、そのスキルを有するカードやそのスキルで発生した効果のマスターを指します。

0-3-4-3.【永続】のマスターとは、そのスキルを有するカードやそのスキルで発生した効果のマスターを指します。

0-3-4-4.【自動】のマスターとは、そのスキルを有するカードやそのスキルで発生した効果のマスターを指します。

0-3-5. 領域

領域とは、ゲーム内で参照される、主にカードが置かれる場所を指します。

0-3-6. 誘発条件

【自動】などに表記された、そのスキルの発動を宣言できる条件となる事象を指します。誘発条件となる事象には、「プレイヤーが特定の行動をした時」や「特定のフェイズやステップの開始時(または終了時)」「ルールの処理によって特定の事象が発生した時」などがあります。

0-3-7. 待機状態

主に【自動】が誘発条件を満たしていること(9-6)を指します。

0-3-8. 解決

解決とは、スキルの効果の指示を実行することです。(9)

0-3-9. 処理

ルールによる指示などを実行することを指します。

0-3-10. 行動

プレイヤーがゲームを進行するために取る行為を指します。

0-3-11. 情報

情報という単語には、カードの詳細内容（2）、カードの置かれている領域（3）がどこか、適用されている継続効果（9-8）、公開／非公開（0-3-12）、アクティブ／レスト（1-8）、特定の領域に置かれているカードの枚数などが含まれます。

0-3-12. 公開と非公開

公開とはすべてのプレイヤーがその情報を見ることができることを指し、非公開とは公開ではないことを指します。

0-3-13. 対象

対象とは、ルールやスキルにおいて指定される、カードやプレイヤーや領域や行動などを指します。

0-3-14. 無視する

対象の事象や情報が無いものとしてゲームを進行することを指します。

0-3-15. 影響を受けない

その対象を無視してゲームを進行することを指します。

0-3-16. 失敗

失敗とは、ルールの処理や効果の解決などが、実行できなくなることを指します。対象の事象が別の事象に置換される場合、その事象は実行されないため、失敗としては扱いません。（1-5-2-3）

1. ゲームの基礎用語

1-1. エナジー

1-1-1. エナジーとは、エナジーエリア(3-8)やそこに置かれたカードを指します。

1-1-2. エナジーは、主にコストやスキルコストを支払う際に用いられます。

1-2. コスト

1-2-1. 手札からバトルカードを使用し登場させる宣言をする際や、手札からエクストラカードを使用しスキルの発動を宣言する際に必要なエナジーの数値です。コストには合計コストと指定コストがあります。

1-2-2. 合計コストとは、指定コストを含めたコストを支払う総数になります。

1-2-2-1. 合計コストが指定コスト未満の場合、指定コストの合計の数のことを表します。

1-2-3. 指定コストとは、コストを支払う際に支払うカードの中に含めなければならない、指定の色のカードの数になります。

1-2-3-1. あるカードの効果によって指定コストが追加される場合は、合計コストも同じ数だけ追加されます。

1-2-3-2. あるカードの効果によって指定コストが減少される場合、合計コストも同じ数だけ減少されます。

1-2-3-2-1. 指定コストが減少される場合は、指定コストの数までしか減少されず、0 未満の端数を含む数にはなりません。

1-2-3-2-2. スキルにおいて「指定コストの色を無視する」と表記されている場合、それらのカードの指定コストが無くなりますが、合計コストは減少されません。

1-2-3-2-3. スキルにおいて指定コストを色のついた◯の記号で指示されるものもあります。この場合、この記号は、この記号 1 つにつき◯の色と同じ色の指定コスト 1 つを意味します。

1-2-4. スキルにおいてコストと表記されている場合、バトルカードとエクストラカードのコストを指し示します。

1-2-5. スキルにおいて何らかのカードのコストの情報を参照する場合、以下のように情報を求めます。

1-2-5-1. そのカードの指定コストが合計コスト以下の場合、合計コストのことを表します。

1-2-5-2. バトルエリアのカードの合計コストが指定コスト未満の場合、合計コストのことを表します。

1-2-5-3. バトルエリア以外のカードの合計コストが指定コスト未満の場合、指定コストの合計の数のことを表します。

1-2-6. ある行動のコストの支払いの途中で、何らかの効果により支払いに失敗した場合、その行動は失敗します。

1-3. スキル

1-3-1. スキルとは、テキストボックス(2-4)に表記された何らかの指示を示すテキストです。

1-3-2. 1つのスキルは、文頭にスキルの分類を持つテキストか、キーワードスキル(15-1-1)で表されます。

1-3-3. スキルは、【起動】、【永続】、【自動】の 3 種類に分類されます。

1-3-4. 【起動】(9-4)

【起動】とは、フリータイミング(4-1)が与えられたプレイヤーが、スキルコスト(1-4)と条件を満たすことで能動的に発動を宣言できるスキルです。

1-3-4-1. 【起動】には、【起動 メイン】、【起動 戦闘中】、【起動 メイン/戦闘中】の 3 種類があります。

1-3-4-1-1. ターンプレイヤーは、メインフェイズ(7-3)に【起動 メイン】や【起動 メイン/戦闘中】の発動を宣言できます。

1-3-4-1-2. ターンプレイヤーは、オフェンスステップ(8-2)に【起動 戦闘中】や【起動 メイン/戦闘中】の発動を宣言できます。

1-3-4-1-3. 非ターンプレイヤーは、ディフェンスステップ(8-3)に【起動 戦闘中】や【起動 メイン/戦闘中】の発動を宣言できます。

1-3-4-2. 【起動】はカード上で「【起動 メイン】スキルコスト:(効果)」または「【起動 戦闘中】スキルコスト:(効果)」または「【起動 メイン/戦闘中】スキルコスト:(効果)」と表記されている場合があります。

1-3-4-3. スキルコストを持たない【起動】はカード上で「【起動 メイン】(効果)」または「【起動 戦闘中】(効果)」または「【起動 メイン/戦闘中】(効果)」と表記されています。

1-3-5. 【永続】(9-5)

【永続】とは、スキルが有効な期間、常に何らかの効果を発生し続けているスキルです。

1-3-5-1. 【永続】はカード上で「【永続】(効果)」と表記されています。

1-3-6. 【自動】(9-6)

【自動】とは、そのスキルに表記された特定の誘発条件(0-3-6)が満たされた時に待機状態となり、チェックポイント(4-2)で発動し解決するスキルです。スキルコストがある場合、スキルコストを満たすことで発動し、解決します。

1-3-6-1. 【自動】は、カード上で「【自動】スキルコスト:(効果)」と表記されている場合があります。

1-3-6-2. 【自動】の効果は、「 (誘発条件)時、(効果)する。」と表記されています。

1-3-6-3. 【自動】はその誘発条件によって省略表記されることがあります。

1-3-6-3-1. 【登場時】は「【自動】このカードが登場した時、」の省略表記です。

1-3-6-3-2. 【アタック時】は「【自動】このカードがアタックした時、」の省略表記です。

1-3-6-3-3. 【KO 時】は「【自動】このカードが KO された時、」の省略表記です。

1-3-6-3-4. 【ブロック時】は「【自動】このカードの【ブロッカー】を発動した時、」の省略表記です。

1-3-6-3-5. 【自分のターン終了時】は「【自動】自分のターン終了時、」の省略表記です。

1-3-6-3-6. 【相手のターン終了時】は「【自動】相手のターン終了時、」の省略表記です。

1-3-6-4. チェックポイント中以外で【自動】が誘発条件を満たした場合、それはその後に発生したチェックポイントで発動し解決します。

1-3-6-5. チェックポイント中に【自動】が誘発条件を満たした場合、それはそのチェックポイント中に発動し解決します。

1-3-7. 特に指示がない場合、リーダーカードが持つスキルはリーダーエリアでのみ、バトルカードが持つスキルはバトルエリアでのみ有効です。

1-3-8. スキルにおいて、( )でキーワードスキルやカードのスキルを詳しく説明したものが存在する場合があります。これは注釈文と呼ばれるスキルの解説を目的としたテキストです。

1-3-8-1. 例外として( )内にスキルの一部をわかりやすく表記する場合があります。

1-4. スキルコスト

1-4-1. スキルコストとは【起動】と【自動】のスキルを発動するために必要となる行動のことです。

1-4-1-1. スキルコストは原則として必要な行動を「:」以前に表記します。

1-4-2. 「スキルコストを支払う」とは「スキルコストで示された行動を実行する」を意味します。

1-4-3. 1 つのスキルコストに複数の行動がある場合、スキルの先頭に近い方から順に実行します。

1-4-4. 別の効果によってスキルコストを追加されている場合、元々のスキルコストがある場合はそれを実行した後、それらのスキルコストを追加した効果が解決された順に実行します。

1-4-5. スキルコストには以下のように表記されるものがあります。

1-4-5-1. スキルコストには①などの記号で指示されるものもあります。この記号はその記号内の数字と同じ枚数の自分のエナジーを選び、レストにすることを指示しています。

1-4-5-2. スキルコストには色のついた◯の記号で指示されるものもあります。この場合、この記号は、この記号 1 つにつき◯の色と同じ色の自分のエナジー1枚を選び、レストにすることを指示しています。

1-4-5-3. スキルコストにはキーワード(15-1-2)で指示されるものもあります。

1-4-6. スキルコストのうち一部または全部を支払うことが不可能である場合、このスキルの発動のためのスキルコストはまったく支払うことはできません。

1-4-6-1. スキルコストには「/」や「(スキルコスト A)または(スキルコスト B)」などの表記で、スキルコストの支払い方を選択できるものがあります。この場合、スキルコストのうちに挙げられている選択肢のどれか 1 つを実行することで、スキルコストを完全に支払ったものとみなします。

1-4-7. 何らかの効果でスキルコストの支払いの途中で支払いに失敗した場合、そのスキルは発動に失敗します。発動に失敗したスキルは発動せず、効果を

解決しません。

1-5. 効果

1-5-1. 効果とは、スキルのうち、スキルコストを除いた部分の指示の内容を指します。

1-5-2. 効果は即時効果、継続効果、置換効果の 3 種類に分類されます。

1-5-2-1. 即時効果(9-7)

「即時効果」とは、原則として効果の解決中にその指示を実行し、それで効果が終了するものを指します。「カード 1 枚を引く」「このカードをドロップエリアに置く」などのスキルがある場合、そのスキルにより発生する効果は「即時効果」です。

1-5-2-1-1. 即時効果には、発動したタイミングとは別に、発生した効果が指定されているタイミングに従って指示を実行する、「遅延型効果」の即時効果があります。

例:【起動 メイン】において「ターン終了時」や「相手のバトルカードがアタックした時」と記載される効果など、発動し発生した効果が、指定されるタイミングで解決される効果は遅延型即時効果です。

1-5-2-2. 継続効果(9-8)

「継続効果」とは、一定の期限の間(期間が特に指定されていない、すなわち「このゲーム中」であるものを含みます)、その効果が有効であるものを指します。「その戦闘中、このカードのパワー+5000」などのスキルがある場合、そのスキルにより発生する効果は「継続効果」です。一定の期限の間を指示する効果は、原則としてそのスキル内の読点「。」まで適用されます。

1-5-2-2-1. 継続効果には、発動したタイミングとは別に、発生した効果が指定されているタイミングに従って指示を実行する、「遅延型効果」の継続効果があります。

例:【起動 メイン】において「次の戦闘中」や「相手のチャージフェイズ中」と記載される効果など、発動し発生した効果が、指定されるタイミングで解決される効果は遅延型継続効果です。

1-5-2-3. 置換効果(9-9)

「置換効果」とは、ゲーム中にある事象が発生する場合、それを実行するのではなく別な事象を実行するものを指します。スキルに「(A)する場合、代わりに(B)する」と表記されている場合、そのスキルにより発生する効果は「置換効果」です。

1-6. 色

1-6-1. このゲームには、「赤」「青」「緑」「黄」「黒」の 5 種類の色があります。

1-6-2. スキルやキーワードスキルのルールにおいて「同じ色」と表記されている場合、参照しているカードそれぞれが、同じ色を持ち、かつ、それ以外の色を持たないことを意味します。

1-7. カードの表面と裏面

1-7-1. カードには表面と裏面があります。

1-7-1-1. リーダーカードの場合、カードに「FRONT」と表記されている側が表面であり、リーダーカード以外のカードの場合、カード番号(2-10)が表記されている側が表面です。

1-7-1-2. リーダーカードの場合、カードに「BACK」と表記されている側が裏面であり、リーダーカード以外のカードの場合、表面でない側が裏面です。

リーダーカード

リーダーカード以外のカード

1-8. カードの表示形式／アクティブとレスト

1-8-1. リーダーエリアとバトルエリアとエナジーエリアのカードは、以下の 2 つのうちいずれかの表示形式を有します。

1-8-1-1. アクティブはカードを自身から見て縦向きに置いた状態です。

1-8-1-1-1. カードデザインが元々横向きのカードの場合、アクティブはカードを自身から見て横向きに置いた状態です。

1-8-1-1-2. 例外として、エナジーエリアにあるカードは逆さ向き縦向きの状態をアクティブと呼びます。

1-8-1-2. レストはカードを自身から見て横向きに置いた状態です。

1-8-1-2-1. カードデザインが元々横向きのカードの場合、レストはカードを自身から見て逆さ向き横向きに置いた状態です。

1-9. ライフ

1-9-1. ライフとは、ライフエリア(3-9)に置かれているカードを指します。

1-10. ダメージ

1-10-1. ダメージとは、主にアタックやスキルによって、プレイヤーのライフを減らすことを指します。(5-8)

1-10-2. ダメージとは、「ダメージを与える」や「ダメージを受ける」と表記されている効果か、「ダメージを与える」と記載されているルールかのいずれかによるライフの減少だけを指します。「自分のライフ 1 枚を手札に加える」など、ダメージと表記されていない効果によるライフの減少は、ダメージではありません。

1-11. エナジーマーカー

1-11-1. エナジーマーカーとは、エナジーを支払う際、エナジーの代わりになるものを指します。

1-11-2. 自分がエナジーを支払う際、エナジーマーカー1 つをゲームから取り除くことで、自分のリーダーが持つ色のどれか 1 つと同じ色のエナジー1 枚をレストにしたものとすることができます。

1-11-3. エナジーマーカーはエナジーエリアに置かれますが、カードとしてもエナジーとしても扱いません。(3-8)

2. カードの詳細内容

リーダーカード

バトルカード

エクストラカード

①カード種類（2-1）②色（2-2）③カード名（2-3）④テキストボックス（2-4）⑤コスト（2-5）⑥パワー（2-6）⑦コンボパワー（2-7）⑧特徴（2-8）⑨イラスト（2-9）⑩カード番号（2-10）⑪レアリティ（2-11）⑫バンドリング番号（2-12）⑬著作権表記（2-13）

2-1. カード種類

2-1-1. このカードのカード種類を表す情報です。

2-1-2. カード種類は「リーダー」(10)「バトル」(11)「エクストラ」(12)の 3 種類です。

2-2. 色

2-2-1. このカードの色を表す情報です。これは、カードのスキルやコスト(5-3)の支払いで参照する場合があります。

2-3. カード名

2-3-1. このカードの持つ固有名称です。

2-3-1-1. カード名に何らかの同一の文字列が含まれる場合でも、文字列が完全に一致しない限り、それぞれ異なるカード名として扱います。

例:「フリーザ」と「ゴールデンフリーザ」は別のカード名です。

2-3-2. スキルにおいて、特に指定なく、「」で指定されているものがあります。それは、原則としてそのカード名を持つカードを参照します。

2-3-3. カード名のうち、「人造人間 17 号/人造人間 18 号」など、"/"で区切られているものがあります。スキルにおいて、「人造人間 17 号」など、「」で指定されたカード名を参照する場合は、"/"で区切られたそれぞれの部分に対しても参照します。

2-4. テキストボックス

2-4-1. このカードの持つ固有のスキル(1-3)を表記する欄です。

2-4-2. テキストボックスが視覚化されておらずスキルが表記されているデザインのカードもあります。

2-5. コスト

2-5-1. このカードのコストを表す情報です。(1-2)

2-6. パワー

2-6-1. このカードのバトルにおける強さを表す情報です。(8-4)

2-6-2. パワーは効果などにより加減された場合、マイナスの数値になります。

2-7. コンボパワー

2-7-1. このカードがコンボによってパワーに加算する数値を表す情報です。(5-6)

2-8. 特徴

2-8-1. このカードの持つ特徴を表す情報です。

2-8-1-1. 特徴に何らかの同一の文字列が含まれる場合でも、文字列が完全に一致しない限り、それぞれ異なる特徴として扱います。

例:「フリーザ一族」と「フリーザ軍」は別の特徴です。

2-8-2. これはスキルによって参照する場合があります。

2-8-3. 1枚のカードが特徴を複数持つ場合があります。特徴を複数持つ場合、それぞれの特徴は/で区切られています。

2-8-4. スキルにおいて、特に指定なく、《》で指定されているものがあります。それは、原則としてその特徴を持つカードを参照します。

2-8-5. 例外としてスキルによって特徴を得る【永続】を持つカードがあります。それはそのカードが本来持つように扱い、デッキ構築時や非公開領域にある場合でも有効です。

2-9. イラスト

2-9-1. カードの内容をイメージしたイラストです。

2-9-2. イラストは、ゲーム上は特に意味を持ちません。

2-10. カード番号

2-10-1. このカードのカード番号です。

2-10-2. これはゲームの準備において参照します。(6-1-4-1)

2-11. レアリティ

2-11-1. このカードのレアリティです。

2-11-2. これは、ゲーム上特に意味を持ちません。

2-12. バンドリング番号

2-12-1. このカードの属する括りが表記されたものです。

2-12-2. これはゲーム上特に意味を持ちません。

2-13. 著作権表記

2-13-1. このカードの著作権表記です。

2-13-2. これはゲーム上特に意味を持ちません。

3. 領域

領域には「デッキエリア」「手札」「ドロップエリア」「リーダーエリア」「バトルエリア」「コンボエリア」「エナジーエリア」「ライフエリア」の、8 の領域があります。

3-1. 領域と領域間の移動

3-1-1. 各領域は特に指定がない限り、各プレイヤーがそれぞれ 1 つずつ異なるものを有します。マスターの異なる同じ名前の領域は、それぞれ別の領域として扱います。

3-1-2. それぞれの領域にあるカードの枚数はすべてのプレイヤーに公開されており、いつでも確認することができます。

3-1-3. 領域によって、そこに置かれているカードの表面の内容がすべてのプレイヤーに公開されている領域とされていない領域があります。すべてのプレイヤーにカードの表面の内容が公開されている領域を公開領域、そうでない領域を非公開領域と呼びます。

3-1-4. 原則として、下記の例外を除き、カードがある領域から別の領域への移動を行う場合、特に指定がない限り、それは新しい領域における新しいカードであるとみなされます。前の領域で適用されていた効果がそのまま適用されることはありません。

3-1-4-1. カードがバトルエリアから、バトルエリアかコンボエリアへの移動を行う場合、特に指定がない限り、前の領域で適用されていた効果がそのまま適用されます。

3-1-4-2. カードがコンボエリアからバトルエリアへの移動を行う場合、特に指定がない限り、前の領域で適用されていた効果がそのまま適用されます。

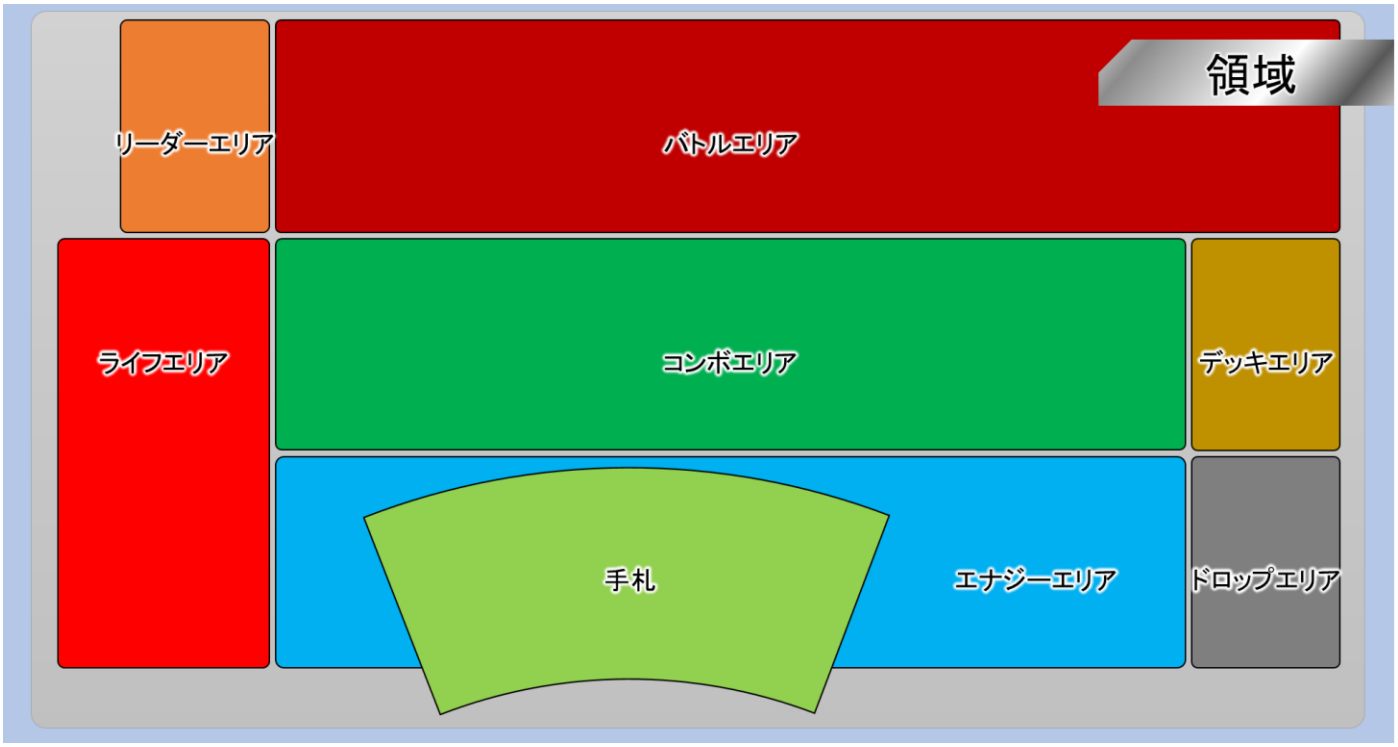
3-1-5. 複数のカードが、ある領域に同時に置かれる場合、特に指定がない限り、新しい領域に置く順番はそのカードのオーナーが決定します。

3-1-5-1. 公開領域から非公開領域に複数のカードが同時に置かれる段階で、それらのカードを置く順番をカードのオーナーが決定できる場合、オーナーでないプレイヤーはそれらのカードが置かれる順番を知ることはできません。

3-1-6. あるカードが、属するプレイヤーが指定されていない領域に移動することを指示されている場合、特に指定がない限り、そのカードのオーナーに属する指定領域に移動します。

3-1-6-1. あるカードが、リーダーエリア、バトルエリア、コンボエリア以外の属するプレイヤーが指定されている領域に移動することを指示されている場合、そのカードはそのカードのオーナーに属する指定されている領域に移動します。（0-2-2-2）

3-1-7.「デッキから「孫悟空」を手札に加える」のように、非公開領域から非公開領域に指定された条件に該当するカードを移動する場合、公開する指示がない場合でも、移動するカードは必ず公開されます。（13-11）



3-2. デッキエリア

3-2-1. ゲーム開始時に自分のデッキを置く領域です。

3-2-2. デッキエリアは非公開領域です。この領域のカードは裏向きに重ねて置かれ、いずれのプレイヤーもその内容や順番を見ることはできず、その順番を変更することはできません。

3-2-3. デッキのカードが複数枚同時に移動する場合、1 枚ずつ移動を実行します。

3-3. 手札

3-3-1. 各プレイヤーがデッキから引いたカードを置く領域です。

3-3-2. 手札は非公開領域ですが、自分の手札のカードは自由に見ることができ、カードの順番は自分が自由に変えて構いません。

3-3-3. 他のプレイヤーの手札のカードの内容は見ることはできません。

3-3-4. 手札にはカードを何枚でも置けます。

3-4. ドロップエリア

3-4-1. KO されたバトルカードや、手札からスキルを発動したエクストラカードなどが置かれる領域です。

3-4-2. スキルにおいてドロップと指定された場合、それはドロップエリアを指します。

3-4-3. ドロップエリアは公開領域です。この領域のカードは表向きに重ねて置かれ、いずれのプレイヤーも自由に内容を見ることができます。自分のドロップエリアのカードの順番は自分が自由に変えて構いません。この領域にカードを置く場合、それまでにあったカードの上に置きます。

3-4-4. ドロップエリアにはカードを何枚でも置けます。

3-5. リーダーエリア

3-5-1. 自分のリーダーカードを置く領域です。

3-5-2. リーダーエリアは公開領域です。

3-5-3. カード種類がリーダーであるカードは、カードの効果やルールによってリーダーエリアから移動せず、リーダーエリアに残り続けます。(0-2-2-2)

3-6. バトルエリア

3-6-1. 自分のバトルカードや一部のエクストラカードを置く領域です。

3-6-2. バトルエリアは公開領域です。この領域のカードは表向きで置かれます。

3-6-3. バトルエリアにカードを置く場合、特に指示がなければアクティブで置きます。

3-6-4. バトルエリアにはバトルカードを何枚でも置けます。

3-7. コンボエリア

3-7-1. コンボする自分のバトルカードを置く領域です。

3-7-2. コンボエリアは公開領域です。この領域のカードは表向きで置かれます。

3-7-3. コンボエリアにはバトルカードを何枚でも置けます。

3-8. エナジーエリア

3-8-1. エナジーやエナジーマーカーが置かれる領域です。（1-11）

3-8-2. エナジーエリアは公開領域です。この領域のカードは表向きで置かれ、いずれのプレイヤーも自由に内容を見ることができます。自分のエナジーエリアのカードの順番は、自分が自由に変えて構いません。コストを支払う際、好きなカードを選択することができます。

3-8-3. エナジーエリアにカードが置かれる場合、特に指示がない場合、表向きでかつ、アクティブで置かれます。

3-8-4. エナジーエリアにはカードを何枚でも置けます。

3-9. ライフエリア

3-9-1. 自分のリーダーのライフが置かれる領域です。

3-9-2. ライフエリアは非公開領域です。この領域のカードは特に指定が無い限り裏向きでその枚数と順番がわかるように重なって置かれ、いずれのプレイヤーも自由に内容を見ることができず、その順番を変更することはできません。

3-9-2-1. カードのスキルによって表向きで置かれたライフか、表向きになったライフは、公開領域のカードとして扱います。

3-9-3. ライフエリアのカードが領域を移動する場合、特に指定が無い限り一番上のカードを移動します。

3-9-4. いずれかの領域のカードがライフエリアに移動する場合、特に指定が無い限りライフの一番上に移動します。

4. 行動を宣言できる機会

プレイヤーが能動的に行動を宣言できる機会には、フリータイミング、チェックポイントの 2 つがあります。また、それらの機会以外でも、ゲームの進行をするために、ルールによって受動的に行動を宣言する場合があります。

4-1. フリータイミング

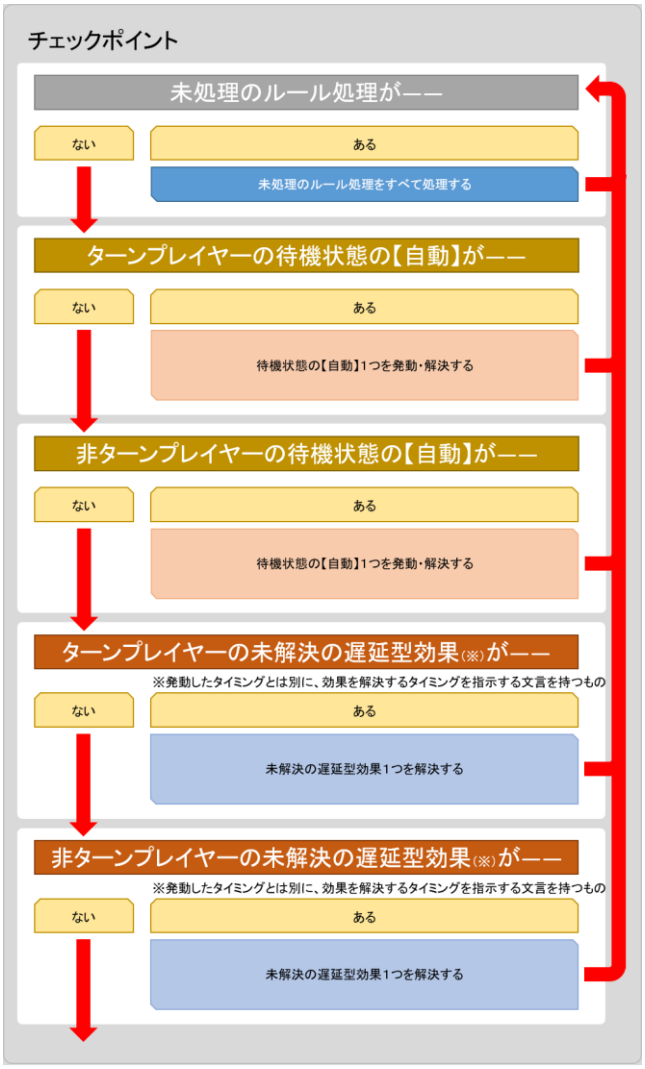
4-1-1. フリータイミングとは、指定されたプレイヤーが能動的に行動できる時点を指します。(7-3-4) (8-2-4) (8-3-4)

4-1-2. いずれかのプレイヤーにフリータイミングが発生した場合、ゲームは以下の手順で進行します。

4-1-2-1. フリータイミングを与えられたプレイヤーは、その時点で可能な何らかの行動を実行するか、何もしないかの選択を行います。行動が行われた場合、特に指定が無いかぎり、そのプレイヤーに再びフリータイミングが与えられます。

4-1-2-2. フリータイミングを与えられたプレイヤーが何もしないことを選んだ場合、フリータイミングが終了し、フェイズやステップが進みます。

4-2. チェックポイント



4-2-1. チェックポイントとは、ゲーム中で発生したルール処理(14-1-2-2)の実行や【自動】(9-6)の発動の宣言とその解決や未解決の遅延型効果の解決を行う時点を指します。

4-2-2. チェックポイントが発生した場合、ゲームは以下の手順で進行します。

4-2-2-1. 現在処理を行うべきルール処理すべてを同時に処理します。その結果新たに処理を行うべきルール処理が発生している場合、この手順を行うべ

きルール処理が残っている間繰り返します。

4-2-2-2. ターンプレイヤーをマスターとするいずれかの【自動】が待機状態になっている場合、ターンプレイヤーはそのうち1つを選び、発動と解決を行い、その後 4-2-2-1 に戻ります。

4-2-2-3. 非ターンプレイヤーをマスターとするいずれかの【自動】が待機状態になっている場合、非ターンプレイヤーはそのうち1つを選び、発動と解決を行い、その後 4-2-2-1 に戻ります。

4-2-2-4. ターンプレイヤーをマスターとする、「(条件)時」と表記されているいずれかの未解決の遅延型効果がある場合、ターンプレイヤーはそのうち1つを選び、解決を行い、その後 4-2-2-1 に戻ります。

4-2-2-5. 非ターンプレイヤーをマスターとする、「(条件)時」と表記されているいずれかの未解決の遅延型効果がある場合、非ターンプレイヤーはそのうち1つを選び、解決を行い、その後 4-2-2-1 に戻ります。

4-2-2-6. チェックポイントを終了します。

5. 基本行動

基本行動とは、ルールで指示されて行う処理や、スキルの効果などによって指示される代表的な行動を指します。

5-1. カードを引く

5-1-1. 「カードを引く」とはデッキのカードを手札に移動する行動のひとつです。

5-1-2. 「1 枚を引く」と指示がある場合、指示されたプレイヤーは自身のデッキの一番上のカード 1 枚を、他のプレイヤーに公開せずに自身の手札に移動します。

5-1-3. 「N 枚を引く」と指示がある場合、N が 0 の場合、何もおこりません。N が 1 以上の場合、指定されたプレイヤーは「1 枚引く」を N 回繰り返します。

5-2. 選ぶ

5-2-1. スキルにおいて、何らかの対象を選ぶことを指示される場合、以下のルールに従います。

5-2-2. スキルに「～選び」や「～選ぶ」と表記されている場合、実行の際に、その指示があった段階でそこで示された選ぶべき対象を選択します。

5-2-3. 選ぶ数が指定されている場合、それが可能なかぎりその数になるまで対象を選ぶ義務があります。選ぶことのできる場合に、選ばないことを選択できません。

5-2-4. 選ぶ数が「～まで選び」や「～まで選ぶ」と書かれている場合、0 から指定された数までの間で任意の数の対象を選択できます。

5-2-5. 選ぶ数が指定されている場合に、指定された数のうち一部を選ぶことが不可能である場合、可能なかぎりの対象を選び、それらに対して指定された効果を解決します。

5-2-6. 選ぶ数が指定されている場合に、対象を 1 つも選べない場合、その対象は選ばれません。その対象のかかわる効果はすべて無視されます。

5-2-7. 選ぶものが、公開されていない非公開領域のカードであり、かつ選ぶための条件としてカードの情報を必要としている場合、非公開領域のカードがその情報を持つことは保障されません。選ぶプレイヤーは、その領域に条件を満たすカードがあったとしても、そのカードを選ばないことを選択できます。

5-2-8. デッキからカードを選ぶ場合、デッキの表面を確認し、その中から指定されたカードを選びます。

5-3. コストを支払う

5-3-1. コストを支払うとは、エナジーエリアにあるカードをコスト(1-2)で要求される合計コストと同じ枚数選び、レストにすることを指します。コストに指定コストがある場合、レストにするエナジーエリアのカードの中に、指定コストで指定された数だけ指定の色のカードが含まれる必要があります。この際レストにするカード 1 枚につき、代わりにエナジーマーカー1 つをゲームから取り除くこともできます。(1-11)

5-3-1-1. 指定コストの数が合計コストの数より多い場合、指定コストで指定された色と同じ色のエナジーエリアのカードを指定コストの数と同じ枚数選び、レストにします。(1-2-2-1)

5-3-2. コストが 0 のカードは、「0 コストを支払って」ではなく「コストを支払わずに」登場や発動を宣言できることを表しています。

5-3-3. コストの支払いが必要な行動の宣言に際して、自分のエナジーエリアにコストで要求されるだけのアクティブのエナジー(1-1)やその代わりとなるエナジーマーカー(1-11)がない場合、その行動を宣言することはできません。

5-3-3-1. ただし、発生している効果においてコストの支払いが何らかの行為や事象に置換されていて、置換された行為の実行や事象を満たすことが可能な場合を除きます。また、同様に、発生している効果においてコストの支払いに何らかの修正が加えられていて、修正されたコストを支払える場合も除きます。

5-4. カードを使用する

5-4-1. カードを使用するとは、手札から公開したバトルカードとエクストラカードのコストを支払い宣言することを指します。

5-4-1-1. 使用したバトルカードはバトルエリアに登場します。

5-4-1-2. 使用したエクストラカードはドロップに置かれ、スキルを発動します。

5-5. 登場する

5-5-1. 登場とは、バトルカードをバトルエリアに置くことを指します。ルールによって手札からバトルカードを使用して登場する場合と、何らかのカードの効果によって登場する場合があります。カードの効果によって登場する場合、手札以外の領域から登場する場合があります。

5-5-2. ターンプレイヤーはメインフェイズ(7-3-4-1)に、手札にあるバトルカードをバトルエリアに置き、登場を行えます。これをバトルカードの使用と呼び、この行動は以下の手順で進行します。

5-5-2-1. 手札から使用するバトルカードを公開し、そのカードのコストを支払い、登場を宣言します。コストを支払えない場合は登場の宣言ができません。

5-5-2-2. バトルカードが登場します。

5-5-3. スキルによってバトルカードを登場させる場合、特に指示のない限り、コストを支払わず、バトルエリアに登場させます。この行動は以下の手順で進行します。

5-5-3-1. バトルカードを登場させるスキルを指定します。

5-5-3-2. 発動するためのスキルコストがある場合、そのスキルコストを決定し、すべてのスキルコストを支払います。(1-4)

5-5-3-3. スキルが発動します。

5-5-3-4. バトルカードが登場します。

5-5-4. 何らかの効果で、登場するカードが登場に失敗した場合、原則としてそのカードはドロップエリアに置かれます。

5-6. コンボする

5-6-1. コンボエリアにバトルカードを置くことをコンボと呼びます。コンボすることで、戦闘中の自身のカードのパワー(2-6)に、自身の他のカードのコンボパワー(2-7)を加算することができます。

5-6-2. コンボは 0 以上のコンボパワーを持つカードのみ行えます。

5-6-2-1. コンボパワーを持たないカードを、コンボエリアに置くことはできません。(0-2-2-2)

5-6-3. オフェンスステップにおけるコンボ(8-2-4-1)

5-6-3-1. ターンプレイヤーはコンボできます。コンボは 1 回に 1 枚ずつ実行され、ターンプレイヤーが望む回数行うことができます。

5-6-3-1-1. ターンプレイヤーは自身のバトルエリアのアタックカード以外のアクティブのバトルカード 1 枚を指定し、コンボを宣言します。

5-6-3-1-2. ターンプレイヤーは手札にあるバトルカード 1 枚を公開して指定し、コンボを宣言します。

5-6-3-2. 指定したバトルカードをコンボエリアに置きます。

5-6-3-3. チェックポイントが発生します。

5-6-3-4. ターンプレイヤーがコンボを続ける場合、5-6-3-1 に戻ります。

5-6-4. ディフェンスステップにおけるコンボ(8-3-4-1)

5-6-4-1. 非ターンプレイヤーはコンボできます。コンボは1回に 1 枚ずつ実行され、非ターンプレイヤーが望む回数行うことができます。

5-6-4-1-1. 非ターンプレイヤーは自身のバトルエリアのガードカード以外のアクティブのバトルカード 1 枚を指定し、コンボを宣言します。

5-6-4-1-2. 非ターンプレイヤーは手札にあるバトルカード 1 枚を公開して指定し、コンボを宣言します。

5-6-4-2. 指定したバトルカードをコンボエリアに置きます。

5-6-4-3. チェックポイントが発生します。

5-6-4-4. 非ターンプレイヤーがコンボを続ける場合、5-6-4-1 に戻ります。

5-6-5. 何らかの効果でコンボするカードがコンボに失敗した場合、原則としてそのカードはドロップエリアに置かれます。

5-7. 発動する

5-7-1. 発動するとは、スキルがその効果を解決するために、発動という処理を実行することを指します。スキルコストによる指示を実行することは発動には含まれません。(9)

5-7-2. ルールやスキルに表記される「スキルの発動を宣言する」とは、そのスキルの効果を解決するために必要な工程を行う意思を表すことを意味します。

5-8. ダメージを与える／ダメージを受ける

5-8-1. 「ダメージを与える」とは、ルールやカードの効果によって、「あるプレイヤーに N ダメージを与える」や「あるプレイヤーのライフに N ダメージを与える」という指示を実行することによって、ライフエリアのカードを減少させることを指します。(1-10)

5-8-2. 「ダメージを受ける」とは、「ダメージを与えられる」ことを指します。

5-8-3. プレイヤーにダメージが与えられた場合、ダメージ処理を行います。(14-3)

5-9. シャッフルする

5-9-1. シャッフルするとは、対象のカード群を無作為の順番に並べ、いずれのプレイヤーもその順番がわからない状態にすることを指します。

5-9-2. 特定の領域をシャッフルする指示がある場合、その領域のカードすべてをカード群としてシャッフルします。

5-9-2-1. 複数の領域のカード群をシャッフルする指示がある場合、原則としてそれぞれの領域のカード群を別々にシャッフルします。

5-9-3. シャッフルは、それを指示した効果のマスターに関係なく、対象のカード群が置かれている領域が属するプレイヤーが行います。

5-10. **KO** する

5-10-1. KO するとは、バトルカードをバトルエリアからそのカードのオーナーのドロップエリアに置くことを指します。

5-10-2. KO とは、「KO する」と表記されている効果か、「KO する」と記載されているルールかのいずれかによる場合だけを指します。それ以外の方法でオーナーのドロップエリアに置かれたバトルカードは「KO」されたわけではありません。

5-11. エナジーマーカーを置く

5-11-1. エナジーマーカーを置くとは、指定されたプレイヤーが指定された数のエナジーマーカーを自身のエナジーエリアに置くことを指します。

6. ゲームの準備

6-1. リーダーカード、デッキ、エナジーマーカーの準備

6-1-1. 各プレイヤーはゲームの開始前に自身のカードによるリーダーカード、デッキ、エナジーマーカーを用意します。

6-1-2. リーダーカードは 1 枚ちょうど必要です。

6-1-3. バトルカードとエクストラカードから、50 枚から 60 枚の任意の枚数で構成された構築デッキが必要です。

6-1-4. デッキは以下の条件を満たして、構築されている必要があります。

6-1-4-1. リーダーが持たない色のカードをデッキに入れる事はできません。

6-1-4-2. 同一のカード番号のカードは、デッキ内にそれぞれ 4 枚以下である必要があります。

6-1-4-3. デッキの構築条件に関する【永続】は、上記のデッキ構築条件を置換する置換効果として適用されます。

6-1-4-3-1. デッキ構築に関する【永続】とは、「デッキに（指定枚数）入れることができる」や「デッキに（指定枚数）しか入れることができない」または、「デッキに（指定のカード）を入れることができない」「デッキに（指定のカード）しか入れることができない」と表記されている【永続】などを指します。

6-1-4-3-2. 「すべての領域のこのカードは《特徴》を得る」といった、色、特徴などを得る【永続】は、デッキ構築時から有効です。

6-1-5. エナジーマーカーは 1 つ必要です。

6-2. ゲーム前の手順

6-2-1. ゲームの開始前に、各プレイヤーは以下の手順に従います。

6-2-1-1. お互いのリーダーカードとデッキを提示します。このデッキは、この時点でのみ 6-1 のデッキ構築に関するルールで指定される諸条件を満たしている必要があります。

6-2-1-2. 各プレイヤーは自身のリーダーカードの表面を上にしてリーダーエリアに置きます。

6-2-1-3. 「このカードをリーダーエリアに置いた時」のスキルが待機状態になります。

6-2-1-4. 各プレイヤーは無作為に、どちらのプレイヤーが 先攻か後攻を選べるプレイヤーであるかを決定します。

6-2-1-4-1. 先攻か後攻を選べるプレイヤーの決定に、何らかの意思の介入は認められません。

6-2-1-5. 先攻か後攻を選べるプレイヤーは、先攻か後攻を選び、宣言します。

6-2-1-6. チェックポイントが発生します。

6-2-1-7. 各プレイヤーは自身のデッキを十分にシャッフルします。その後、各プレイヤーは自身のデッキを裏向きのまま、デッキエリアに重ねて置きます。

6-2-1-8. 各プレイヤーは自身のデッキからカード 6 枚を引き、それを最初の手札とします。その後、先攻プレイヤーから順に各プレイヤーは 1 度ずつ、以下の手順に従って、引き直しを行えます。

6-2-1-8-1. 現在の手札すべてをデッキに戻してシャッフルします。その後、新たにカード 6 枚を引きます。

6-2-1-9. 各プレイヤーは自身のデッキの上のカードから順番に 1 枚ずつ重ねていき、8 枚をライフエリアに裏向きで置きます。

6-2-1-10. 後攻プレイヤーはエナジーマーカー1 つをエナジーエリアに置きます。（1-11）

6-2-1-11. 先攻プレイヤーをターンプレイヤーとして、ゲームを開始します。

6-2-2. ゲーム開始前に関する【永続】は、上記のゲーム前の手順の、ライフや手札の枚数などの指定された項目を置換する置換効果として適用されます。

6-2-2-1. ゲーム開始前に関する【永続】とは、「自分はライフ N 枚でゲームを開始する」と表記されている【永続】などを指します。

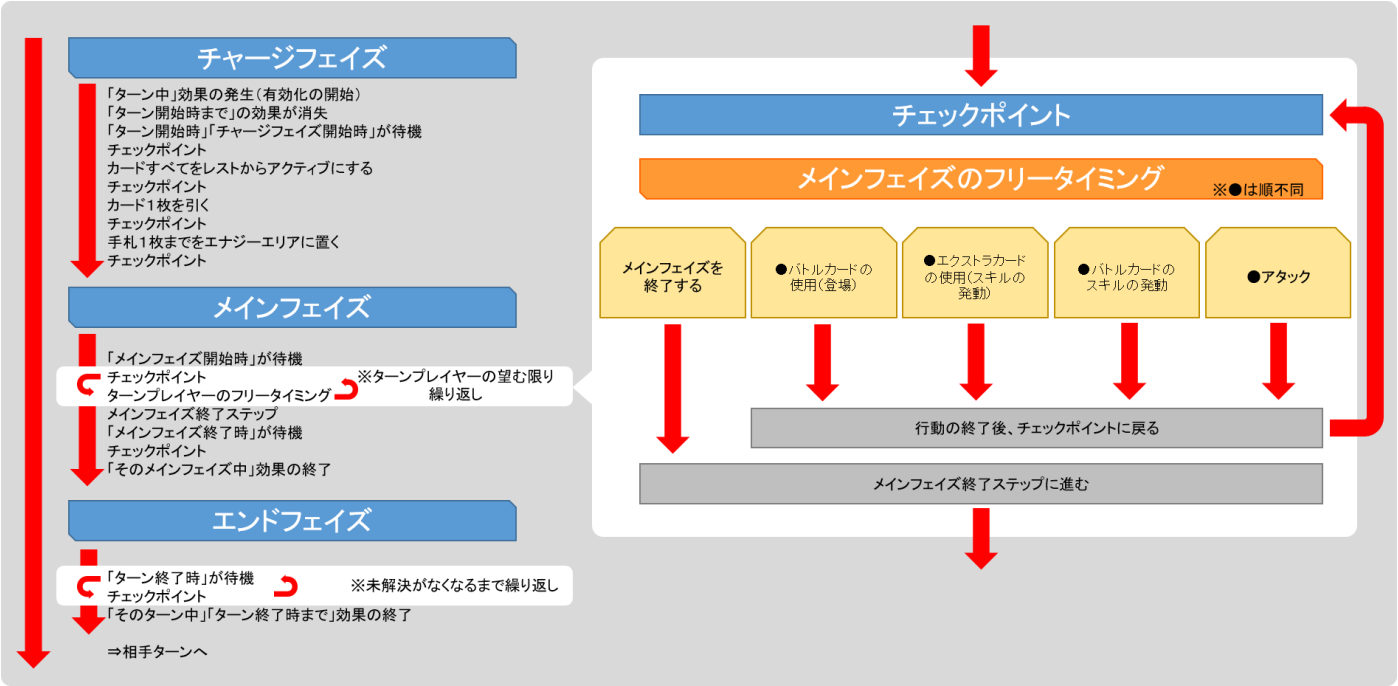
7. ゲームの進行

7-1. ターン

7-1-1. 1 ターンは以下の 3 つのフェイズで構成されます。またフェイズより小さい単位としてステップが存在します。それぞれのフェイズやステップは、何も起こることが無くても存在します。

7-1-2. ゲームは、いずれかのプレイヤー1 人をターンプレイヤー(0-3-2-1)としてゲームを進行します。ターンプレイヤーは、以下に示された順に従ってフェイズやステップを実行します。

7-1-2-1. 何らかの効果でフェイズまたはステップが消滅する場合や飛ばされる場合、その中の誘発条件となる事象やチェックポイントは発生せず、プレイヤーは何も行動できず、次のフェイズまたはステップに進みます。



7-2. チャージフェイズ

7-2-1. ターン開始段階での様々な処理を実行するフェイズです。チャージフェイズは以下の手順で進行します。

7-2-2. 「ターン中」を期限とするターンプレイヤーの効果が発生します。

7-2-3. 「ターン中」を期限とする非ターンプレイヤーの効果が発生します。

7-2-4. 「(相手の)ターン開始時まで」を期限とする継続効果が消失します。

7-2-5. 「ターン開始時」および「チャージフェイズ開始時」で表記されているスキルが待機状態になります。

7-2-6. チェックポイントが発生します。

7-2-7. 自分のリーダーエリア、バトルエリア、エナジーエリアに置かれているレストのカードをすべてアクティブにします。

7-2-8. チェックポイントが発生します。

7-2-9. ターンプレイヤーがデッキからカードを 1 枚引きます。

7-2-10. チェックポイントが発生します。

7-2-11. 手札から 1 枚までをエナジーエリアに置きます。

7-2-12. チェックポイントが発生します。

7-2-13. メインフェイズに進みます。

7-3. メインフェイズ

7-3-1. ターンプレイヤーが様々な行動を行うフェイズです。メインフェイズは以下の手順で進行します。

7-3-2. 「メインフェイズ開始時」で表記されているスキルが待機状態になります。

7-3-3. チェックポイントが発生します。

7-3-4. ターンプレイヤーにフリータイミング(4-1)が与えられます。このフリータイミングでは下記に示す行動のいずれかを宣言できます。

7-3-4-1. 「バトルカードの使用」(5-4)(5-5)

7-3-4-1-1. 行動の終了後、7-3-3に戻ります。

7-3-4-2. 「【起動 メイン】や【起動 メイン/戦闘中】の発動」(9-4)(12-2)

7-3-4-2-1. 行動の終了後、7-3-3に戻ります。

7-3-4-3. 「アタック」(8-1)

7-3-4-3-1. 先攻の1ターン目の場合、アタックできません。

7-3-4-3-2. 行動の終了後、7-3-3に戻ります。

7-3-4-4. 「メインフェイズを終了する」

7-3-4-4-1. ターンプレイヤーはメインフェイズを終了できます。メインフェイズ終了ステップに進みます。

7-3-5. メインフェイズ終了ステップ

7-3-5-1. そのターンのメインフェイズを終了するステップです。このステップは以下の手順で進行します。

7-3-5-1-1. 「メインフェイズ終了時」で表記されているスキルが待機状態になります。

7-3-5-1-2. チェックポイントが発生します。

7-3-5-1-3. 「そのメインフェイズ中」を期限とするターンプレイヤーの効果が消失します。

7-3-5-1-4. 「そのメインフェイズ中」を期限とする非ターンプレイヤーの効果が消失します。

7-3-5-1-5. エンドフェイズに進みます。

7-4. エンドフェイズ

7-4-1. ターン終了段階での様々な処理を実行するフェイズです。エンドフェイズは以下の手順で進行します。

7-4-2. 「ターン終了時」で表記されているスキルが待機状態になります。ただし、このターン中に1度でも待機状態になった【自動】は待機状態になりません。

7-4-3. チェックポイントが発生します。

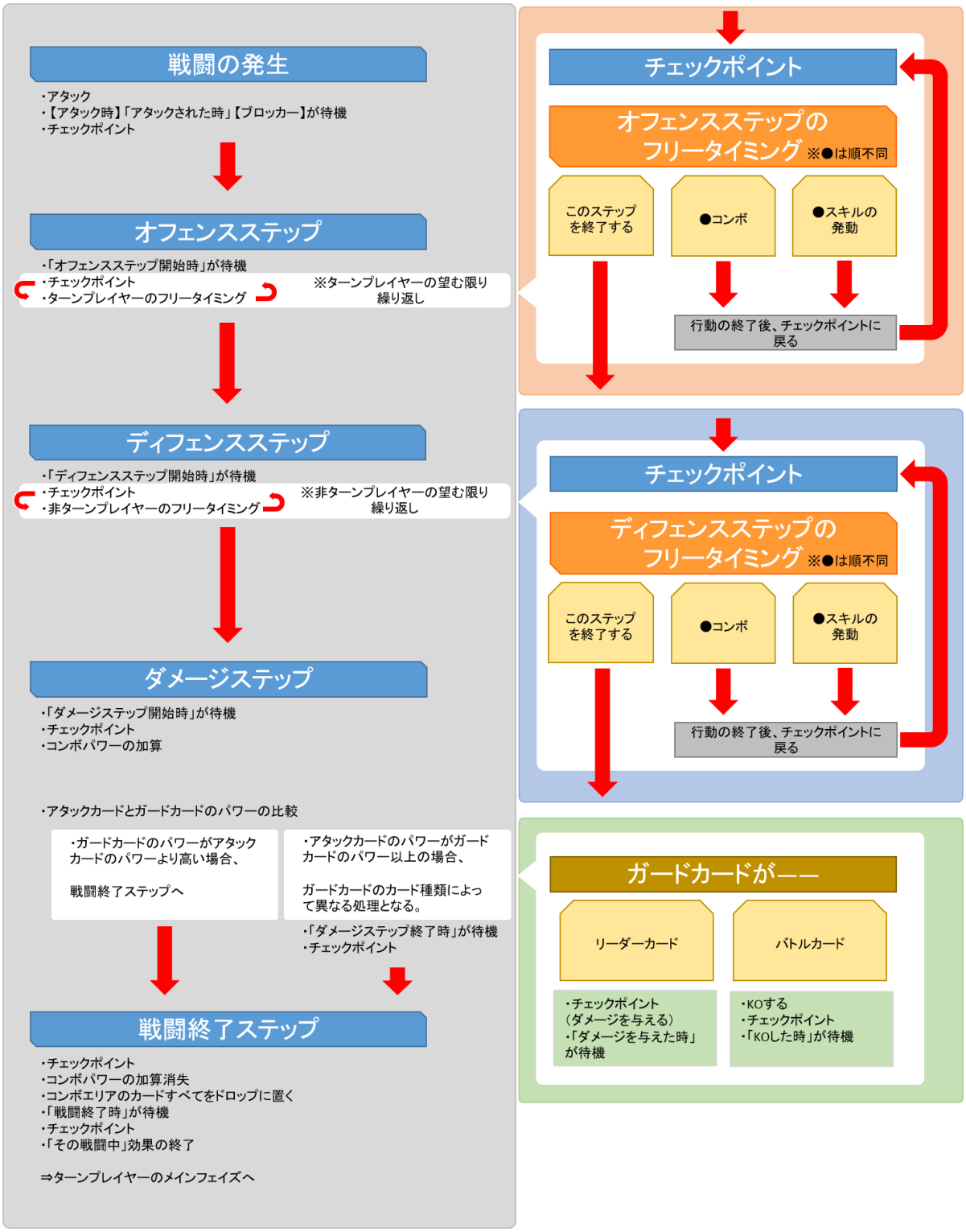
7-4-4. 「ターン終了時」で表記されている誘発条件を持つスキルのうち、このターン中にまだ待機状態になっていない【自動】が存在する場合、再びエンドフェイズを最初から実行しなおします。そうでない場合、7-4-5に進みます。

7-4-5. 「そのターン中」や「ターン終了時まで」を期限とするターンプレイヤーの効果が消失します。

7-4-6. 「そのターン中」や「ターン終了時まで」を期限とする非ターンプレイヤーの効果が消失します。

7-4-7. このターンを終了します。現在の非ターンプレイヤーをターンプレイヤーとして、次のターンのチャージフェイズに進みます。

8. カードのアタックと戦闘



戦闘は以下の手順で進行します。

8-1. アタックと戦闘の発生

8-1-1. メインフェイズにおいて、ターンプレイヤーは自分のリーダーエリアのアクティブのリーダーカードまたは自分のバトルエリアのアクティブのバトルカード 1 枚をレストにすることで、相手のリーダーエリアのリーダーカードか相手のバトルエリアのレストのバトルカード 1 枚を対象にしてアタックを宣言できます。アタックは 1 回に 1 枚ずつ実行され、1 ターン中にターンプレイヤーが望む回数行うことができます。

8-1-2. カードがアタックした場合、戦闘が発生します。

8-1-2-1. アタックが無効になるか戦闘が終了するまで、アタックしたカードはアタックカードになり、アタックされたカードはガードカードになります。

8-1-2-2. スキルにおいて「アタック中」や「戦闘中」と表記されている場合、8-1-2 でアタックしてから 8-5-9 で戦闘が終了するまでを指します。

8-1-3. 「アタックした時」または「アタックされた時」で表記されているスキルや【ブロッカー】が待機状態になります。

8-1-4. チェックポイントが発生します。

8-1-5. この時点でアタックが無効になっていない場合、オフェンスステップ（8-2）に進みます。

8-1-5-1. アタックが無効になっている場合、戦闘終了ステップ（8-5）に進みます。

8-1-6. 8-1-4 以降、戦闘中に何らかの効果でアタックカードやガードカードのいずれかが 0 枚になった場合、戦闘終了ステップ（8-5）に進みます。

8-1-6-1. アタックカードやガードカードに重ねてバトルカードが登場した場合、そのバトルカードは新たなアタックカードやガードカードとして扱います。（14-5-2）

8-1-6-2. 8-1-6 以降に、何らかの効果で、アタックカードやガードカードが変更された場合、「アタックした時」または「アタックされた時」で表記されているスキルは待機状態になりません。

8-2. オフェンスステップ

8-2-1. ターンプレイヤーが様々な行動を行うステップです。オフェンスステップは以下の手順で進行します。

8-2-2. 「オフェンスステップ開始時」で表記されているスキルが待機状態になります。

8-2-3. チェックポイントが発生します。

8-2-4. ターンプレイヤーにフリータイミングが与えられます。オフェンスステップに与えられるフリータイミングでは下記に示す行動のいずれかを宣言できます。

8-2-4-1. 「コンボ」（5-6-3）

8-2-4-1-1. 行動の終了後、8-2-3 に戻ります。

8-2-4-2. 「【起動　戦闘中】や【起動　メイン/戦闘中】の発動」（1-3-4-1-2）（9-4）（12-2）

8-2-4-2-1. 行動の終了後、8-2-3 に戻ります。

8-2-4-3. 「オフェンスステップの終了」

8-2-4-3-1. ターンプレイヤーが何もしないことを選択すると、ディフェンスステップ（8-3）に進みます。

8-3. ディフェンスステップ

8-3-1. 非ターンプレイヤーが様々な行動を行うステップです。ディフェンスステップは以下の手順で進行します。

8-3-2. 「ディフェンスステップ開始時」で表記されているスキルが待機状態になります。

8-3-3. チェックポイントが発生します。

8-3-4. 非ターンプレイヤーにフリータイミングが与えられます。ディフェンスステップに与えられるフリータイミングでは下記に示す行動のいずれかを宣言できます。

8-3-4-1. 「コンボ」（5-6-4）

8-3-4-1-1. 行動の終了後、8-3-3 に戻ります。

8-3-4-2. 「【起動　戦闘中】や【起動　メイン/戦闘中】の発動」（1-3-4-1-3）（9-4）（12-2）

8-3-4-2-1. 行動の終了後、8-3-3 に戻ります。

8-3-4-3. 「ディフェンスステップの終了」

8-3-4-3-1. 非ターンプレイヤーが何もしないことを選択した場合、ダメージステップ（8-4）に進みます。

8-4. ダメージステップ

8-4-1. 1 回の戦闘を処理するステップです。このステップでは以下の手順で進行します。

8-4-2. 「ダメージステップ開始時」で表記されているスキルが待機状態になります。

8-4-3. チェックポイントが発生します。

8-4-4. アタックカードのパワーにターンプレイヤーのコンボエリアのカードすべてのコンボパワーを加算します。

8-4-5. ガードカードのパワーに非ターンプレイヤーのコンボエリアのカードすべてのコンボパワーを加算します。

8-4-6. アタックカードのパワーとガードカードのパワーを比較し、アタックカードのパワーがガードカードのパワー以上の場合、以下の手順に従います。それ以外の場合、戦闘の結果による処理は何も起きず、8-4-7 に進みます。

8-4-6-1. ガードカードがリーダーカードの場合

8-4-6-1-1. チェックポイントが発生します。

8-4-6-1-1-1. アタックカードが非ターンプレイヤーに 1 ダメージ与えます。(5-8)(14-3)

8-4-6-1-2. 8-4-6-1-2-1 でダメージを与えた場合、「ダメージを与えた時」などで表記されているスキルが待機状態になります。

8-4-6-2. ガードカードがバトルカードの場合

8-4-6-2-1. ガードカードを KO(5-10)します。

8-4-6-2-2. チェックポイントが発生します。

8-4-6-2-3. 「KO した時」や「KO された時」などで表記されているスキルが待機状態になります。

8-4-7. 「ダメージステップ終了時」で表記されているスキルが待機状態になります。

8-4-8. チェックポイントが発生します。

8-4-9. 戦闘終了ステップに進みます。

8-5. 戦闘終了ステップ

8-5-1. チェックポイントが発生します。

8-5-2. アタックカード、ガードカードそれぞれのコンボによる加算が消失します。

8-5-3. チェックポイントが発生します。

8-5-4. コンボエリアに置かれているバトルカードをすべてそれぞれのオーナーのドロップエリアに置きます。

8-5-5. 「戦闘 (の)終了時」で表記されているスキルが待機状態になります。

8-5-6. チェックポイントが発生します。

8-5-6-1. 「このカードがコンボした戦闘 (の)終了時」で表記されているスキルを持つカードが 8-5-4 でコンボエリアからドロップエリアに置かれている場合、8-5-5 でそのスキルは待機状態になります。

8-5-7. 「その戦闘中」を期限とするターンプレイヤーの効果が消失します。

8-5-8. 「その戦闘中」を期限とする非ターンプレイヤーの効果が消失します。

8-5-9. 戦闘が終了し、7-3-3 に戻ります。

9. カードやスキルの発動と効果の解決

【起動】や【自動】、手札のカードは、発動することによって効果の指示を発生し、解決されます。【永続】は発動されることはなく、常に効果を発生し続けています。

9-1. スキルの有効と無効

9-1-1. 何らかの効果により、特定のスキルが有効であったり無効であったりすることがあります。この場合、以下のルールに従います。

9-1-2. 何らかのスキルの一部あるいは全部が無効である場合、その部分は発動を宣言することはできず、発動し効果を発生することはありません。そのスキルが本来何らかの選択を求める場合、その選択は行いません。

9-1-3. 何らかのスキルの一部あるいは全部が特定の条件下で有効であると指定されている場合、その条件が満たされていない状態では、その部分が効果を発生することはありません。その部分が本来何らかの選択を求める場合、その選択は行いません。

9-2. 発動の共通ルール

9-2-1. “手札のこのカードを登場させる”など、スキルコストや効果の表記に、そのカードの発動する領域が指定されている場合があります。この場合、そのスキルはその指定された領域でのみ発動することができ、他の領域にある場合、発動の宣言を行うことができず、発動できません。

9-2-2. 原則として、発動したスキルはただちに解決され、あるスキルの発動の宣言から効果の解決終了までの間に、別のスキルが割り込んで発動や解決しません。

9-2-2-1. 遅延型効果は発動から解決までの間に、別のスキルの発動や解決が実行される場合があります。（1-5-2-1-1）（1-5-2-2-1）

9-2-3. スキルやルールによって、あるスキルが発動できない場合、そのスキルのスキルコストを支払うことはできません。

9-2-4. スキルやルールによって、あるスキルが「スキルの発動を宣言できない」や「スキルコストを支払うことができない」や「コストを支払うことができない」のような場合、そのスキルは発動しません。

9-3. スキルと発動した効果

9-3-1. いったん発動し発生した効果の指示はその発生源とは独立しています。以降、その効果の発生源の置かれた領域が変化したりしても、その効果の解決には影響を及ぼしません。（16-3）

9-4.【起動】の発動

9-4-1.【起動】スキルを発動する場合は、以下の手順で進行します。エクストラカードのスキルの発動に関しては「12.エクストラカードの特性」を参照して下さい。

9-4-2. スキル 1 つを指定し、発動を宣言します。発動するのが手札のカードが持つスキルである場合、そのカードを公開します。

9-4-2-1. そのスキルにスキルコストがある場合、そのスキルコストを決定し、すべてのスキルコストを支払います。

9-4-2-1-1. バトルカードやリーダーカードが持つ【起動】には、スキルコストを持たないものがあります。それらはそのスキルの発動の宣言を行うことで発動できます。

9-4-3. スキルが発動します。

9-4-4. 効果の指示を実行します。

9-5.【永続】の扱い

9-5-1.【永続】には発動という過程はありません。【永続】は有効である間、常に効果を発生しています。

9-5-2. 何らかの効果により、ある対象が【永続】の適用対象外になった後に、同一ターン中に再度同一の【永続】の適用対象になった場合、その対象にその【永続】は適用されません。

9-5-3. デッキ構築に関する【永続】は、デッキを準備する際に効果を発生します。（6-1-4-3）

9-5-4. ゲーム開始前に関する【永続】は、ゲーム前の手順の際に効果を発生します。（6-2-2）

9-5-5. “手札のこのカードのコスト-1”など、そのスキルが有効である領域が指定されている場合があります。この場合、そのスキルはその指定された領域でのみ有効です。

9-6.【自動】の発動

9-6-1.【自動】のスキルを発動する場合は、以下の手順で進行します。エクストラカードのスキルの発動に関しては「12.エクストラカードの特性」を参照して下さい。

9-6-2. 何らかの【自動】の誘発条件が満たされた場合、その【自動】は待機状態になります。

9-6-2-1. スキル 1 つの【自動】の誘発条件が同時に複数回満たされた場合でも、その【自動】が待機状態になる回数は 1 回です。

9-6-3. チェックポイントにおいて、プレイヤーは自身をマスターとする【自動】のうち待機状態のスキル 1 つを指定して、それの発動を宣言し、そのスキルの待機状態がなくなります。

9-6-3-1. 発動するのが手札のカードが持つスキルである場合、そのカードを公開します。

9-6-3-1-1. 手札などの非公開領域で待機状態となっている【自動】は、そのスキルのマスターが発動を宣言せず、公開しないことを選ぶことができます。

この選択を対戦相手に伝える必要はありません。

9-6-3-2. 何らかの理由で、選んだ待機状態の【自動】を発動できない場合、その待機状態は取り消されます。

9-6-4. そのスキルにスキルコストがある場合、そのスキルコストを決定し、すべてのスキルコストを支払うか、支払わないかを選択します。

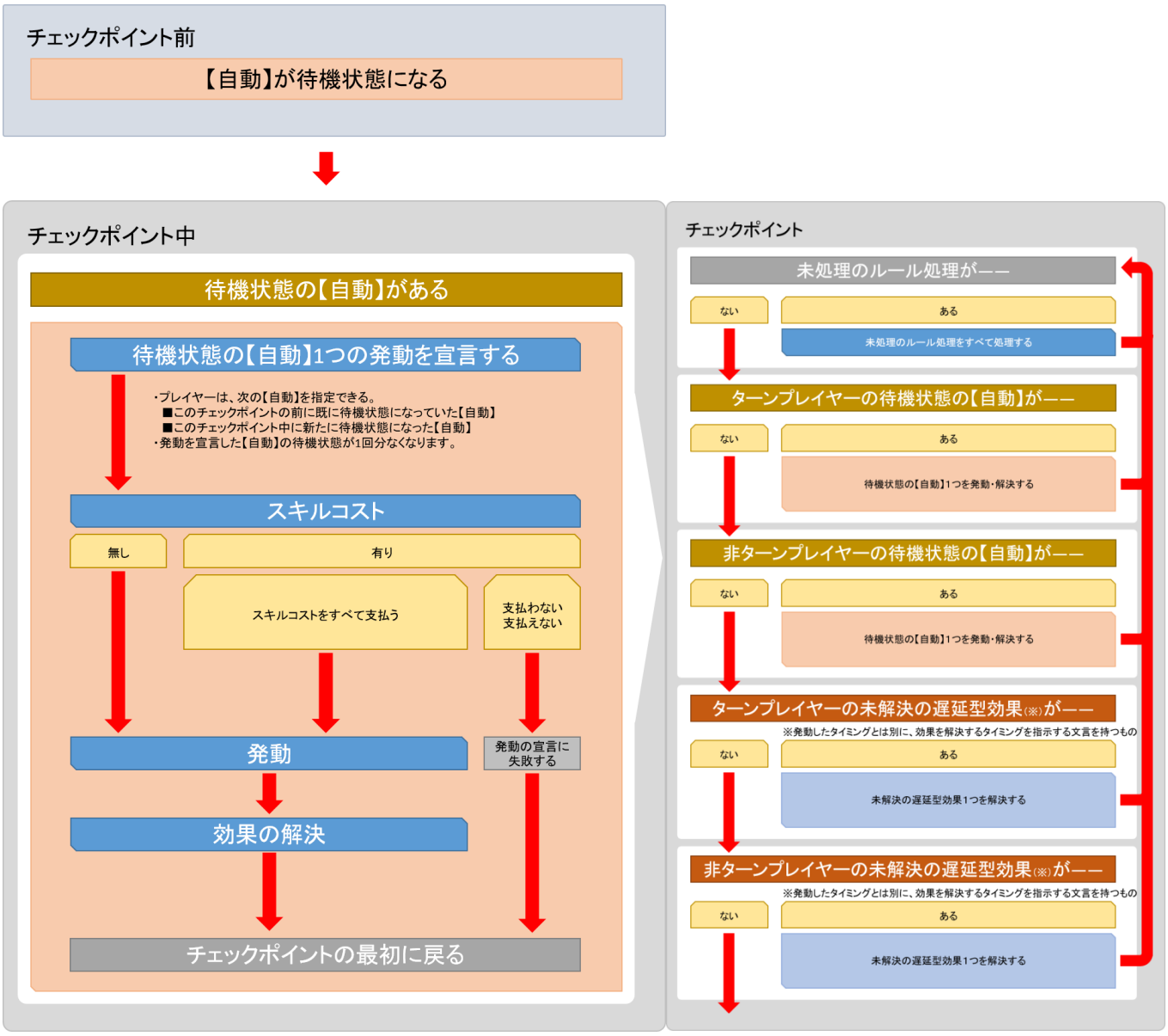
9-6-4-1. スキルコストを支払わない場合、その【自動】は発動せず、解決しません。

9-6-4-2. スキルコストを支払う場合、その【自動】は発動し、解決されます。

9-6-4-3. バトルカードやリーダーカードが持つ【自動】には、スキルコストを持たないものがあります。それらはそのスキルの発動の宣言を行うことで発動します。

9-6-5. スキルが発動します。

9-6-6. 効果の指示を実行します。



9-6-7. あるカードが領域を移動することを誘発条件とする【自動】が存在します。これを領域移動誘発と呼びます。また、「ゲームから取り除く」(13-9)ことを誘発条件とする【自動】も、領域移動誘発のルールに従います。

9-6-7-1. 領域移動誘発による【自動】が、そのスキルを誘発させたカードの情報を求める場合があります。その場合、以下に従ってその情報を調べます。

9-6-7-1-1. カードが公開領域から非公開領域、あるいは非公開領域から公開領域に移動することによって誘発する【自動】がカードの情報を求める場合、そのカードが公開領域にある状態での情報を用います。また、カードが公開領域から「ゲームから取り除かれる」ことによって誘発する【自動】がカードの情報を求める場合も、同様にそのカードが元の公開領域にある状態での情報を用います。

9-6-7-1-2. カードがバトルエリアからそれ以外の領域に移動することによって誘発する【自動】、あるいはマスターが変わる領域移動を伴う【自動】がカードの情報を求める場合、そのカードが元のバトルエリアにある状態での情報を用います。

9-6-7-1-3. 上記、9-6-7-1-2 に示された以外の、公開領域から公開領域へ移動することによって誘発する【自動】がカードの情報を求める場合、そのカードが移動後の領域にある状態での情報を用います。

9-6-7-2. 領域移動誘発の【自動】が何らかのスキルによって元の領域で無効になっていた場合、領域移動を行ったとしてもそのスキルは誘発しません。

9-6-7-3.「このカードが登場した時」と表記されている【自動】はそのカードがバトルエリア以外のいずれかの領域からバトルエリアに移動することで誘発する領域移動誘発の【自動】になります。

9-6-8.【自動】が、特定の事項が発生したことではなく、特定の条件が満たされていることを誘発条件としている場合があります(「あなたの手札にカードがない時、～」など)。これを状態誘発と呼びます。

9-6-8-1. 状態誘発は、その状態が発生した時に1度だけ待機状態になります。この【自動】が解決された後、再びその【自動】の誘発条件が満たされている場合、そのスキルは再度待機状態になります。

9-6-9. 誘発条件を満たした【自動】は、その【自動】を有していたカードの領域が変わっていた場合やそのカードのスキルが無効になっていた場合、それでもその【自動】は発動しなければいけません。ただし、そのカードの領域が変わっているために、その【自動】の効果が実行不可能になる場合、その効果は解決に失敗します。

9-7. 即時効果の解決

9-7-1. 即時効果を実行するよう求められた場合、そこに指示された行動を 1 度だけ実行します。

9-8. 継続効果の解決

9-8-1. 何らかの継続効果が存在する状態でカードの情報が求められる場合、以下の順でその情報に対する継続効果を適用します。

9-8-1-1. カード自身に表記されている情報が、常に基準の値となります。

9-8-1-2. 次に、継続効果のうち情報の数値を変更するものでないものをすべて適用します。

9-8-1-3. 次に、継続効果のうち情報の数値を変更するものをすべて適用します。

9-8-2.【永続】以外で発生している継続効果は、そのスキルが解決された時点よりも後にリーダーエリアまたはバトルエリアからそれ以外の領域への領域移動を行ったカードに対しては適用されません。(3-1-4)

9-8-3. 特定の領域におけるカードの情報を変更する継続効果は、該当するカードがその領域に入ると同時にその情報に適用されます。

9-8-3-1. 特定の情報を持つカードが領域に入ることを条件とする【自動】は、その領域に適用されている継続効果を適用した後の情報を参照します。

9-9. 置換効果の解決

9-9-1. 置換効果が発生している場合、その置換効果の適用対象である事象が発生する時に、それを発生させず、置換効果で示された別の事象に置き換えます。

9-9-1-1. これにより、置換された元の事象はまったく発生しなかったことになります。

9-9-2. 1 つの事象に対し複数の置換効果が発生している場合、どの置換効果を先に適用するかは、それにより影響を受けるプレイヤーが決定します。

9-9-2-1. 影響を受ける事象がカードやスキルである場合、そのマスターが決定します。

9-9-2-2. 影響を受ける事象がゲーム中の行動である場合、その行動を実行するプレイヤー、またはその行動が適用されるカードのマスターが決定します。

9-9-2-3. 1 つの事象に対しては、各置換効果は最大 1 回しか適用できません。

9-9-3. 置換効果が選択型置換効果(「～する時、代わりに～してよい。その場合、～する」)である場合、その選択を実行できないのであれば、この置換効果は適用できません。

9-10. カードの最終情報

9-10-1. ある効果が特定のカードの情報や状態を参照している場合、その効果の実行時にそのカードがその領域から、別の領域への移動を行っていた場合、

またはゲームから取り除かれていた場合、その効果は、そのカードが最後にその領域にあった時の情報や表示形式を参照します。

10. リーダーカードの特性

10-1. リーダーカードの基準

10-1-1. カード種類「リーダー」であるカードはリーダーエリア(3-5)に置かれるカードです。

10-1-2. スキルにおいて「リーダー」または「リーダーカード」と表記されている場合、それはリーダーエリアに置かれているカード種類「リーダー」のカードを意味します。

10-1-3. リーダーカードには表面と裏面の両方に表記があり、プレイにおいては、特に指定される場合を除いて、表向きで視認できる側の情報のみ有効です。

10-1-3-1. 表向きの面が変更された場合でも、表面と裏面で異なるカードの情報を持つ 1 枚のカードであるため、同一のカードとして扱います。

10-1-4. スキルなどでリーダーカードの表向きではない側の情報を参照する場合があります。

11. バトルカードの特性

11-1. バトルカードの基準

11-1-1. カード種類「バトル」であるカードは主にバトルエリア(3-6)、コンボエリア(3-7)に置かれるカードです。

12. エクストラカードの特性

12-1. エクストラカードの基準

12-1-1. カード種類「エクストラ」であるカードは手札から使用し(5-4)ドロップエリア(3-4)に置くことでスキルを発動できるカードです。(9)

12-2. エクストラカードのスキルの発動の手順

12-2-1. エクストラカードの発動には、ルールによって手札から使用しスキルを発動する場合と、カードの効果によって手札以外の領域でスキルを発動する場合があります。(5-4)

12-2-2. 手札のエクストラカードのスキルを発動する場合、これをエクストラカードの使用と呼び、この行動は以下の手順で進行します。

12-2-2-1. 手札のエクストラカードを公開し、発動させるスキル 1 つを指定し、発動を宣言します。

12-2-2-2. コストを決定し、コストを支払い、そのスキルを持つカードをドロップエリアに置きます。(5-3)

12-2-2-3. そのスキルにスキルコストがある場合、そのスキルコストを決定し、すべてのスキルコストを支払います。

12-2-2-3-1. スキルコストを持たない【自動】と【起動】は、スキルコストを支払う必要がありません。

12-2-2-4. スキルが発動します。

12-2-2-5. 効果の指示を実行します。

12-2-3. 手札以外の領域で発動できるエクストラカードのスキルを発動する場合、以下の手順で進行します。

12-2-3-1. スキル 1 つを指定し、発動を宣言します。

12-2-3-2. 手札以外の領域で発動を宣言するエクストラカードの【自動】と【起動】は、特に指示のない限り、コストを支払いません。スキルによって指示されている場合、コストを決定し、コストを支払います。(5-3)

12-2-3-3. そのスキルにスキルコストがある場合、そのスキルコストを決定し、すべてのスキルコストを支払います。

12-2-3-3-1. スキルコストを持たない【自動】と【起動】は、スキルコストを支払う必要がありません。

12-2-3-4. スキルが発動します。

12-2-3-5. 効果の指示を実行します。

12-3. エクストラカードのスキルの発動の失敗

12-3-1. 発動を宣言した手札のエクストラカードのスキルが何らかの効果で発動に失敗した場合、原則としてそのカードはドロップエリアに置かれます。

13. 定型表記

定型表記とは、スキルにおいて、多く用いられる文言や表記の形式を指します。

13-1. 表記の省略や簡略化

13-1-1. スキルにおいて特に対象の指示の表記が無い場合、その効果がカードに対するものであれば、その対象は効果の発生源であるカードを指し、プレイヤーに対するものであれば、その効果のマスターを指します。

13-1-2. スキルにおいて特に指示がなく、「バトルカード」と指示されている場合、バトルエリアのバトルカードを指します。

13-1-3. スキルにおいて「エナジー」と指示されている場合、エナジーエリアに置かれているカードを指します。

13-1-4. スキルにおいて「ライフ」と指示されている場合、ライフエリアに置かれているカードを指します。

13-1-5. スキルにおいて特に指示がなく、カード名か特徴が指示されている場合、リーダーエリアかバトルエリアに置かれているカードを指します。

13-1-6. バトルエリアで発動するスキルにおいて領域の指定がなく、「このカード」と指示されている場合、そのスキルを発動する領域のそのカードを指します。

13-2. 以下から N 選ぶ

13-2-1. 以下から N 選ぶ、とは、複数のテキストからいずれかのテキスト N 個を選び、解決することを指します。

13-2-2. 「以下から N 選ぶ。」の表記の後に ・ で区切られた複数のテキストの中から選択を行います。

13-2-3. N が 2 以上で複数のテキストを選択する場合、そのスキルを発動したプレイヤーがそれらのテキストを好きな順番で解決します。

13-2-3-1. 複数のテキストを選択する場合、1 つのテキストを N 回選択することはできません。

13-3. 元々の

13-3-1. 元々のとは、スキルによる修正が適用されていない、カードに表記された状態の情報であることを指します。

13-4. スキルの影響を受けない

13-4-1. 「スキルの影響を受けない」とは、その対象はスキルコストやスキルの効果によって選ばれず、スキルコストやスキルの効果の指示を実行する際、対象の存在を無視してゲームを進行する、ということです。

13-5. スキル中の X(まだ決定されていない数)

13-5-1. スキルにおいて X で表記されているものがあります。それはまだ決定されていない数を表します。

13-5-2. カードやスキルによって X の数を決定する際に、カードやスキルにおいて X の数が定義されていない場合、そのカードのマスターが X の数を決定します。

13-5-3. 1 つのスキルの中のすべての X は、スキルコストの支払いから効果の解決の終了まで、同じ数として決定されます。

13-6. 合計 N 枚

13-6-1. 「領域 A と領域 B のすべてのカードの中から指定のカードを合計 N 枚まで」などで用いられる表記です。好きな組み合わせで N 枚以下の枚数のカードを対象にすることを指示しています。

13-7. 捨てる

13-7-1. 捨てるとは、手札から対象のカードをそのカードのオーナーのドロップエリアに置くことを指します。

13-8. コントロールを得る

13-8-1. コントロールを得るとは、他のプレイヤーのカードを自分の領域に移動し、自分がそのカードのマスターになることを意味します。

13-8-2. コントロールを得た場合、コントロールを得る前の表示形式を引き継ぎます。また、コントロールを得たカードが移動する前に適用されていた継続効果は移動した後でも有効です。

13-9. ゲームから取り除く

13-9-1. ゲームから取り除くとは、指定されたカードをゲーム外に移動することを意味します。

13-9-2. ゲームから取り除かれたカードはどのエリアにも存在しません。

13-9-3. ゲームから取り除かれたカードは表向きであり、すべてのプレイヤーに公開されます。

13-9-4. ゲームから取り除くとは、そのカードが元の領域を離れていることも意味し、「ゲームから取り除かれた時」など以外にも、「特定の領域を離れる場合」「特定の領域を離れた時」などの条件にも該当します。

13-10. 公開する

13-10-1. 公開するとは非公開のカードの情報をすべてのプレイヤーが見ることができるようにすることを指します。

13-10-2. 非公開領域のカードがスキルによって公開される場合、原則としてそのスキルコストや効果の解決の終了時にそのカードを非公開にします。

13-10-2-1. ただし、スキルコストで公開したカードを効果でも参照する場合、効果の解決の終了時に公開したカードを非公開にします。

13-10-2-2. また、デッキのカードを公開した後デッキをシャッフルするなど、効果の実行の途中で非公開にすることを内包する指示がある場合、その時点で非公開にします。

13-11. 非公開領域を見る

13-11-1. スキルによって、非公開領域のカードを見る場合があります。それらのカードは特に指示がない場合、そのスキルのマスターのみが確認できます。

13-11-2. カードを見る行動を実行している最中、それらのカードは元々あった領域から移動はしていません。

13-11-3. ライフエリア以外の非公開領域のカードを見る行動を行った後、見たカードに対して領域の移動などの何らかの指示がスキルに無い場合、それらのカードを非公開にし、シャッフルなどでその領域のカードの無作為化を行う必要があります。

13-12. ターンを飛ばす／フェイズを飛ばす／ステップを飛ばす

13-12-1. 「(ターンやフェイズやステップを)飛ばす」と表記されている場合、そのターン、またはフェイズ、またはステップを行わず、次のターンやフェイズやステップからゲームの進行を続けることを指します。

13-12-2. そのターン、またはフェイズ、またはステップ内では何の事象も発生せず、「開始時」「終了時」などを誘発条件としている【自動】は誘発条件を満たしません。

13-12-3. そのターン、またはフェイズ、またはステップに属する行動は宣言できず、実行もされません。

13-12-4. そのターン、またはフェイズ、またはステップに属するチェックポイントは発生せず、実行もされません。

13-12-5. そのターン、またはフェイズ、またはステップ内に期限を迎える継続効果は、該当するターンやフェイズやステップを飛ばすことが実行された時、ただちに効果が消失します。

13-13. (行動 A)する際、(行動 B)しなければ(行動 A)できない。

13-13-1. このスキルによって行動を制限される場合、(行動 B)が実行された場合にのみ、(行動 A)を実行することができます。何らかのルールや効果によって、(行動 B)が実行されない場合、(行動 A)を宣言できず、実行できません。

13-14. そうした場合

13-14-1. 前の文章を条件として、「そうした場合」と表記されている場合、前の文章で指示される行動を不足無く実行していることを条件としていることを指します。

13-15. そうしなかった場合

13-15-1. 前の文章を条件として、「そうしなかった場合」と表記されている場合、前の文章で指示される行動を一部でも実行できなかったことを条件としていることを指します。

13-16. “”（スキル内で、別のスキルを表記するための表記）

13-16-1. スキルのうち、キーワードスキルやキーワードではないものを別のカードに付与する場合などに、“（スキル）”と表記されます。

13-17. 戦闘で KO されない

13-17-1. 「戦闘で KO されない」と表記されている場合、戦闘の結果に関わらず 8-4-6-2-1 の手順で KO されないということを指します。

13-17-1-1. その際、「KO した時」や「KO された時」と表記されているスキルは待機状態になりません。

13-17-2. 戦闘中に何らかのスキルで KO される場合、「戦闘で KO されない」と表記されていても KO されます。

14. ルール処理

14-1. ルール処理の基本

14-1-1. ルール処理とは、ゲームにおいて特定の事象が発生した、あるいは発生している場合に、ルールにより自動的に実行される処理の総称です。

14-1-2. ルール処理は、割り込み型ルール処理とチェック型ルール処理の 2 つに分類されます。

14-1-2-1. 割り込み型ルール処理は他の行動の実行中やスキルの指示の実行中であっても、該当する事象が発生した時点で即座に実行します。

14-1-2-1-1. 割り込み型ルール処理が同時に複数発生した場合、すべてを同時に処理します。

14-1-2-2. チェック型ルール処理はチェックポイントにおいてのみ条件を満たしているかを確認し、満たされている場合に実行されます。他の行動の実行中に条件を満たしていても、チェックポイントの段階でその条件が満たされていない場合、このルール処理は行われません。

14-1-2-2-1. チェック型ルール処理に分類されるルール処理が複数同時に実行を求められる場合、それらをすべて同時に実行します。

14-2. 敗北判定処理

14-2-1. この処理は割り込み型ルール処理です。

14-2-2. ルール処理の開始時点で、いずれかのプレイヤーが以下のいずれかの敗北条件を満たしている場合、敗北条件を満たしているすべてのプレイヤーはゲームに敗北します。（0-1-3）

14-2-2-1. いずれかのプレイヤーのライフエリアのカードが 0 枚の場合、そのプレイヤーはゲームの敗北条件を満たしています。

14-2-2-2. いずれかのプレイヤーのデッキのカードが 0 枚の場合、そのプレイヤーはゲームの敗北条件を満たしています。

14-3. ダメージ処理

14-3-1. この処理はチェック型ルール処理です。

14-3-2. 何らかの行動でプレイヤーにダメージを与えた場合、ダメージを受けたプレイヤーは以下の手順に従います。（5-8-3）

受けたダメージが N で、N が 0 の場合、ダメージ処理は実行されません。また、「ダメージを与える際」や「ダメージを与えた時」といった条件も満たしません。

N が 1 以上の場合、ダメージを受けたプレイヤーは「自身のライフエリアの一番上のカードを手札に移動する」を N 回繰り返します。

14-4. 不正コンボ処理

14-4-1. この処理はチェック型ルール処理です。

14-4-2. バトル中以外でいずれかのコンボエリアにバトルカードが置かれている場合、置かれているカードすべてをそのオーナーのドロップエリアに置きます。

14-5. 特定のカードの上に置かれた場合の処理

14-5-1. この処理は割り込み型ルール処理です。

14-5-2. バトルエリアかリーダーエリアに存在するカードの上に新たにカードが置かれる場合、元々その領域に置かれていたカードが持っているパワーの修正に関する継続効果と表示形式を得た状態で、既に置かれているカードの一番上に重ねて置かれます。そのほか、バトル中であるか否かという情報も引き継ぎます。

14-5-2-1. 新たに置かれたカードに引き継がれる継続効果のうち、パワーの修正以外に関する部分は無視されます。

14-6. バトルカードのパワーが 0 以下になった場合の処理

14-6-1. この処理はチェック型ルール処理です。

14-6-2. いずれかのバトルカードのパワーが 0 以下になった場合、そのカードをドロップエリアに置きます。（0-2-2-2）

14-7. リーダーカードの表向きの面を変更した場合の処理

14-7-1. この処理は割り込み型のルール処理です。

14-7-2. リーダーカードの表向きの面が変わる場合、面が変わる前の表示形式と、面が変わる前に適用されていたパワーの修正に関する継続効果を引き継ぎます。そのほか、バトル中であるか否かという情報も引き継ぎます。

14-7-2-1. リーダーカードの新たな表向きの面に引き継がれる継続効果のうち、パワーの修正以外に関する部分は無視されます。

14-8. カードやスキルのマスターが変わった場合の処理

14-8-1. この処理はチェック型ルール処理です。

14-9. バトルカードが KO された場合の処理

14-9-1. この処理は割り込み型ルール処理です。

14-9-2. バトルカードが KO された場合、そのバトルカードをドロップに置きます。（5-10）

15. キーワードスキルとキーワード

15-1. キーワードスキルとキーワードの基準

15-1-1. キーワードスキルとは、特定の指示（多くはテキストが長かったり、効果が複合的だったりするもの）を簡略的に表記したスキルを指します。キーワードスキルは、【起動】、【永続】、【自動】といったスキルの分類を持ちます。

15-1-2. キーワードとは、スキルの有効となる条件やスキルコストや発動の制限など、他のスキルに付随し、スキルの分類を持たない補助的な用語です。キーワードは、それ単体では1つのスキルとして扱われません。（1-3-2）

15-1-3.「キーワードスキルを無効にする」と表記される場合、キーワードには適用されません。

15-2.【覚醒】

15-2-1. このスキルはリーダーに関する【起動 メイン/戦闘中】のキーワードスキルです。

15-2-2.【覚醒】は「【覚醒】(条件)の場合、～し、その後、このカードを裏返す。」で表記されています。

15-2-3.【覚醒】は、条件を満たしている場合発動を宣言できます。条件を満たしていない場合、【覚醒】は発動を宣言できません。

15-3.【フィールド】

15-3-1. このスキルはエクストラカードに関する【起動 メイン】のキーワードスキルです。

15-3-2.【フィールド】の効果を解決する場合、「このスキルを発動したエクストラカードをバトルエリアにアクティブで置く」という指示を実行します。

15-3-3.【フィールド】を持つエクストラカードは【フィールド】以外にもスキルを持つ場合があります。そのスキルは原則としてバトルエリアに置かれている時のみ有効で、そのスキルを発動する場合、特に指示がない場合はドロップエリアに置かずに発動します。

15-3-4. バトルエリアに他の【フィールド】を持つエクストラカードを置く際、置くカード以外の自分のバトルエリアの【フィールド】を持つエクストラカードすべてをドロップエリアに置きます。

15-4.【ブロッカー】

15-4-1. このスキルはバトルに関する【自動】のキーワードスキルです。

15-4-2.【ブロッカー】は、このカード以外の自分のカードがアタックされた時に待機状態になり、スキルコストとしてこのスキルを持つカードをレストにすることで発動を宣言できます。（8-1-3）

15-4-3.【ブロッカー】の効果を解決する場合、「ガードカードをこのスキルを発動したカードに変更する。その後、その戦闘中、自分は【ブロッカー】の発動を宣言できない。」という指示を実行します。

15-4-3-1. 発動した【ブロッカー】によってガードカードをそのカードに変更した時、そのカードの持つ「アタックされた時」で表記されている【自動】が待機状態になります。（1-3-6-5）

15-5.【クリティカル】

15-5-1. このスキルはダメージに関する【永続】のキーワードスキルです。

15-5-2.【クリティカル】は、「このカードのアタックでライフにダメージを与える場合、ダメージ処理（14-3）の際に、ライフエリアのカードを手札に加える代わりにドロップエリアに置く」というスキルです。

15-6.【ストライク】

15-6-1. このスキルはダメージに関する【永続】のキーワードスキルです。

15-6-2.【ストライク】は、「このカードのアタックでライフにダメージを与える場合、そのダメージが N-1 以下の場合、ライフに与えるダメージは N になる」というス

キルです。

15-6-2-1.【ダブルストライク】は N が 2 の【ストライク】です。

15-6-2-2.【トリプルストライク】は N が 3 の【ストライク】です。

15-6-3. スキルにおいて【ストライク】と表記される場合、それには【ダブルストライク】【トリプルストライク】のスキルが含まれます。

15-7.【ターン 1 回】

15-7-1. これはスキルの発動に関するキーワードです。

15-7-2.【ターン 1 回】は、その【自動】あるいは【起動】がそのターン中に 1 度だけ発動を宣言し解決できることを指します。

15-7-3.【ターン 1 回】はスキル毎に個別に設定されており、同一のスキルを持つカードが複数あったとしても、それぞれ 1 回ずつ解決できます。

15-7-4.【ターン 1 回】を持つスキルが【自動】の場合、複数回同時に待機状態になる場合があります。その場合は、その中の 1 つを解決した後に、残りは発動に失敗します。

15-7-5.【ターン 1 回】のスキルが 1 度解決された後、そのターン中はコストや条件を満たせるとしても、発動もできず解決もされません。

15-8.【スーパーコンボ】

15-8-1. このスキルはデッキ構築条件に関する【永続】のキーワードスキルです。（6-1-4-3）

15-8-2.【スーパーコンボ】は、「デッキ構築の時に、【スーパーコンボ】を持つカードはデッキにあわせて 4 枚までしか入れることができない」というスキルです。

15-9.【自分のターン中】

15-9-1. これはスキルの有効性に関するキーワードです。

15-9-2.【自分のターン中】は、自分のターン中の場合のみ、そのスキルを発動、または効果を適用できることを指します。

15-9-3. 相手のターン中、【自分のターン中】を持つスキルは、コストや条件を満たせるとしても発動を宣言できず、効果も適用されません。

15-10.【相手のターン中】

15-10-1. これはスキルの有効性に関するキーワードです。

15-10-2.【相手のターン中】は、相手のターン中の場合のみ、そのスキルを発動、または効果を適用できることを指します。

15-10-3. 自分のターン中、【相手のターン中】を持つスキルは、コストや条件を満たせるとしても発動を宣言できず、効果も適用されません。

15-11.【バリア】

15-11-1. このスキルはスキルの対象に関する【永続】のキーワードスキルです。

15-11-2.【バリア】は、「このカードは相手がマスターであるスキルによって選ばれない」というスキルです。

16. その他

16-1. 永久循環

16-1-1. 何らかの処理を行う際に、ある行動を永久に実行し続けることができる、あるいは永久に実行せざるを得なくなることがありえます。これを永久循環と呼び、永久循環の開始時点から元に戻るまでの一連の行動を循環行動と呼びます。この場合は、以下に従います。

16-1-1-1. その行動の中で、どちらのプレイヤーにもその永久循環を止める方法がない場合、ゲームは引き分けで終了します。

16-1-1-2. その行動の中に、一方のプレイヤーにのみ永久循環を停止する選択肢が与えられている場合、そのプレイヤーはこの循環行動を何回繰り返すかを宣言し、その回数だけ循環行動を実行し、そのプレイヤーがその循環行動を止めることのできるいずれかの選択を行った状態で循環行動を止めます。その後、この永久循環が開始された状態とまったく同一の状態（すべての領域のカードが同一）である状況下では、【自動】などにより強制される場合を除き、そのターン中、この循環行動を再び選択することはできません。

16-1-1-3. その行動の中に、両方のプレイヤーに永久循環を停止する選択肢が与えられている場合、まずターンプレイヤーがこの循環行動を何回繰り返すかを宣言し、その後非ターンプレイヤーがこの循環行動を何回繰り返すかを宣言します。その後、両者の宣言した回数のうち、より小さい方の回数だけ循環行動を実行し、そのプレイヤーがその循環行動を止めることのできるいずれかの選択を行った状態で循環行動を止めます。その後、この永久循環が開始された状態とまったく同一の状態（すべての領域のカードが同一）である状況下では、【自動】などにより強制される場合を除き、より大きい回数を宣言したプレイヤーは、そのターン中、この循環行動を再び選択することはできません。

16-2. 下に置かれているカード

16-2-1. バトルエリア、コンボエリア、リーダーエリアに存在するカードは、スキルなどによって上にカードが重ねて置かれるまたは下にカードが置かれることがあります。

16-2-2. 特定のカードの下に置かれているカードは、スキルが無効になり、上に重ねられているカードと同じカードとして扱い、1 枚のカードとして扱います。

16-2-2-1. 重ねて置かれているカードの順番は、特にスキルの指示などが無い限り、変更することはできません。

16-2-2-2. 下に置かれているカードがどの領域に存在するのかという情報を参照する場合は、上に重ねられているカードと同じ領域として扱います。

16-2-2-3. 例外として、スキルなどで下に置かれているカードを参照する場合は、上に重ねられているカードとは別のカードとして扱います。

16-2-2-4. 例外として、「カードの下にある場合」、または、「カードの下に置かれた時」、「このカードの上にカードが置かれた時」、「このカードの上にカードが登場した時」と表記されているスキルは無効になりません。その場合、そのスキルのマスターは上に重ねられているカードのマスターと同じプレイヤーを指します。

16-2-3. 既に下にカードが置かれているカードが、別のカードの下に置かれる場合、カードの下に置かれるカードとそのカードの下のカードの順番を変更することはできません。

16-2-4. 既に下にカードが置かれているカードの下に新たにカードが置かれる場合、そのカードは一番下に置かれます。

16-2-5. カードがバトルエリアやコンボエリアから異なる名前の領域へ移動する場合、そのカードの下に置かれているカードはそのカードが元々存在していたエリアからドロップエリアに置かれます。この時、下に置かれているカードが持つ領域移動誘発による【自動】は発動しません。

16-2-5-1. 下に置かれているカードが領域移動する場合、その領域移動では、領域移動を参照する【自動】は発動しません。

16-2-6. 特定のカードが異なるプレイヤーに属する同じ名前の領域へ移動する場合、移動するカードの下に置かれているカードも同様に移動します。

16-2-7. 一番上に置かれているカード 1 枚のみが移動する場合、下に置かれているカードは一番上に重ねられたカードが移動する前に存在していたエリアから移動せず、一番上に重ねられていたカードに適用されていたパワーの修正に関する継続効果と表示形式を引き継ぎます。

16-2-7-1. 下に置かれていたカードに引き継がれる継続効果のうち、パワーの修正以外に関する部分は無視されます。

16-3. 発生源

16-3-1. 何らかの効果により、スキルコストや効果の指示の発生源やダメージの発生源を参照する場合があります。

16-3-2. スキルの発生源とは、そのスキルを持つカードを指します。

16-3-3. ダメージの発生源は以下のように定義されます。

16-3-3-1. ダメージステップ（8-4）にルール処理によりアタックカードがライフに与えるダメージは、そのアタックカードが発生源となります。

16-3-3-2. カードの持つスキルがライフにダメージを与える場合、特に指定がない限り、そのカード自身が発生源となります。

更新履歴

2024/01/19 ver.1.00 適用

2024/02/05

・9-1-3　修正

2024/05/10 ver.1.01 適用

・1-2-5-2　修正

・1-2-5-3　追加

・13-17～13-17-2　追加

・14-6-2-1　削除

・16-3-2　修正

・16-3-2-1　削除

2024/07/01 ver.1.02 適用

・1-6-1　修正

・5-11～5-11-1　追加

・6-1～6-1-1　修正

・6-1-5　追加

・6-2-1-4～6-2-1-5　修正

・7-2-9-1　削除

・15-11～15-11-2　追加