ヴァイスシュヴァルツブラウ 総合ルール ver. 1.15
最終更新日：2026 年 10 月 15 日

目次　　ページ

1. ゲームのアウトライン 1
2. カードの情報 1
3. ゲームの領域 3
4. ゲームの基礎用語 6
5. ゲームの準備 8
6. ゲームの進行 9
7. アタックとバトル 10
8. カードや能力のプレイと解決 12
9. ルール処理 16
10. キーワードとキーワード能力 17
11. その他 20

総合ルール本文

1. ゲームのアウトライン

1.1. ゲーム人数

1.1.1. このゲームは原則2名のプレイヤーにより対戦を行うゲームです。それ以外のプレイヤー数で行うゲームに関するルールは、現在の総合ルールでは対応していません。

1.2. ゲームの勝敗

1.2.1. いずれかのプレイヤーが敗北した場合、ゲームはその時点で終了します。対戦相手が敗北し、自身が敗北していないプレイヤーがゲームに勝利します。

1.2.2. いずれかのプレイヤーが敗北条件を満たしている場合、次にルール処理(9)を行う時点で、そのプレイヤーはルール処理によりゲームに敗北します。

1.2.2.1. ゲーム中、いずれかのプレイヤーのレベル置場にカードが4枚以上ある場合、そのプレイヤーは敗北条件を満たしています。

1.2.2.2. いずれかのプレイヤーの山札にも控え室にもカードが1枚も存在しない場合、そのプレイヤーはゲームの敗北条件を満たしています。

1.2.3. すべてのプレイヤーが同時に敗北している場合、そのゲームは引き分けになります。

1.2.4. 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から退場し、チェックタイミングを待たずに敗北し、ゲームは終了します。

1.2.4.1. 投了を行う行為は、いかなるカードの影響も受けません。また、カードの効果により投了を強制されることもなく、投了による敗北をなんらかの置換効果が置換することもありません。

1.2.5. なん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ことがあります。この場合、チェックタイミングを待たず、その効果の処理中にそのプレイヤーは勝利または敗北し、ゲームは終了します。

1.3. ゲームの大原則

1.3.1. カードに書かれているテキストの内容が総合ルールの内容に矛盾する場合、テキストの内容を優先します。

1.3.2. 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、それは単に行われません。同様に、何らかの理由により一定の量の行動を行うよう求められた場合、その一部のみ実行不可能な場合、可能な限りその行動を行います。

1.3.2.1. すでにある状態にあるものを改めてその状態にするよう求められた場合、それは改めてその状態になるわけではなく、その行為自体が行われません。

1.3.2.2. 何らかの理由で、ある行動が0回、あるいはマイナス回行われることを求める場合、その行動はまったく行われません。マイナスであっても逆の行動を求められることもありません。

1.3.3. あるカードの効果により何らかの行動を行うよう指示された場合に、同時にその行動を禁止する効果が発生している場合、常に禁止する効果が優先されます。

1.3.4. 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を行うよう求められた場合、ターンプレイヤーから先に選択を行います。非ターンプレイヤーは、ターンプレイヤーの選択の内容を知ってから自身の選択を行います。

1.3.5. 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マイナスの数は選べません。

2. カードの情報



キャラ　　イベント　　クライマックス

① カード名
② 種別
③ レベルコスト
④ コスト
⑤ アイコン
⑥ トリガーアイコン
⑦ テキスト
⑧ パワー
⑨ ソウル
⑩ 特徴
⑪ 色
⑫ 作品名
⑬ 付帯情報

2.1. カード名

2.1.1. このカードの持つ固有名称です。

2.1.2. テキスト中で特に情報種別の指定なく「」(かぎ括弧)でくくって指定されているものがある場合、そのカード名を持つカードを参照します。

2.1.2.1. 『カード名に「(名称)」を含む』と書かれている場合は、「」(かぎ括弧)でくくった部分はカード名の一部を示す語句を意味します。

2.1.2.2. 付帯情報(2.14)に含まれるふりがなは、カード名を参照する際は参照されません。

2.2. イラスト
2.2.1. カードの内容をイメージしたイラストです。
2.2.2. イラストは、ゲーム上は特に意味を持ちません。
2.2.3. テキストの上(テキストが無いカードの場合はカード名の上)に、ゲームとは関係の無い文章が書かれているものがあります。この文章はフレーバーと呼ばれ、イラストの一部であるとみなされます。

2.3. 種別
2.3.1. このカードの種別を表す情報です。
2.3.2. 種別は「キャラ」「イベント」「クライマックス」の3種類があります。カードの種別は、青地に白文字の略称で示されています。
2.3.2.1. 種別「キャラ」であるカードは、人物やキャラクターを意味します。
2.3.2.1.1. 種別キャラであるカードには、『CH』と書かれています。
2.3.2.1.2. カードのテキストに、領域を特に指定せずに『キャラ』と表記されている場合、それは『舞台に置かれている種別「キャラ」のカード』を意味します。
2.3.2.2. 種別「イベント」であるカードは、ゲーム中で起こる様々な出来事を意味します。
2.3.2.2.1. 種別イベントであるカードには、『EV』と書かれています。
2.3.2.3. 種別「クライマックス」であるカードは、ゲーム中で起こる様々な劇的な出来事を意味します。
2.3.2.3.1. 種別クライマックスであるカードには、『CX』と書かれています。
2.3.2.3.2. 種別「クライマックス」は、テキスト中では『CX』と表記されます。
2.3.2.3.3. カードのテキストに、領域を特に指定せずに『CX』と表記されている場合、それは『クライマックス置場に置かれている種別「クライマックス」のカード』を意味します。

2.4. 色
2.4.1. このカードが属する色を表わす情報です。
2.4.2. カードの色は、カードをプレイするための制限となりえます。詳しくは後述「カードのプレイ」を参照してください。
2.4.3. 色はトパーズ( )、エメラルド( )、ルビー( )、サファイア( )のいずれかです。

2.5. 特徴
2.5.1. このカードの持つ特徴を表す情報です。この情報は、種別「キャラ」を持つカードのみが有します。
2.5.2. 特徴はルール上特に意味を持たない情報ですが、他の能力や効果により参照されることがあります。
2.5.3. テキスト中で特に情報種別の指定なく≪≫(二重山括弧)でくくって指定されているものがある場合、その特徴を持つカードを参照します。

2.6. レベル
2.6.1. このカードをプレイするための必要レベルを表す情報です。この情報は、種別「キャラ」「イベント」を持つカードが有します。
2.6.2. レベルはこのカードをプレイするための制限となりえます。詳しくは後述「カードや能力のプレイと解決」を参照してください。

2.7. コスト
2.7.1. このカードをプレイするためのコストを表す情報です。この情報は、種別「キャラ」「イベント」を持つカードが有します。
2.7.1.1. 能力や効果により、このコストは特に「(このカードの種別)のコスト」あるいは「(このカードのカード名)のコスト」として参照されます。
2.7.2. このカードをプレイするためには、コストに示された数に等しい枚数のカードをストック置場から控え室に移動させる必要があります。詳しくは後述「カードや能力のプレイと解決」を参照してください。
2.7.3. コストは、カード上にテキスト(2.12)が表記されているカードは背景のアイコンが、表記されていないカードは背景のアイコンがで表記されます。

2.8. アイコン
2.8.1. ここには、カードの機能を説明するアイコンが描かれることがあります。
2.8.2. ここにカウンターアイコン( )が存在するカードは、相手ターン中のカウンターステップに使用できることを意味します。
2.8.2.1. 特に指定が無いかぎり、カウンターアイコンのあるカードを自分のターンに使うことが可能です。
2.8.3. ここにクロックアイコン( )が存在するカードは、クロック置場(3.8)にある場合に意味を持つ能力を持つカードです。

2.9. パワー
2.9.1. このカードのバトルにおける強さを表す情報です。詳しくは後述「アタックとバトル 」を参照してください。この情報は、種別「キャラ」を持つカードのみが有します。

2.10. ソウル
2.10.1. このカードがプレイヤーに与えるダメージの基準値を表す情報です。詳しくは後述「アタックとバトル」を参照してください。この情報は、種別「キャラ」を持つカードのみが有します。
2.10.2. ソウルの表記は数値ではなくソウルアイコン( )の数で表されます。

2.11. トリガーアイコン
2.11.1. アタックフェイズのトリガーステップでこのカードが公開された場合の効果を示すアイコンです。詳しくは後述「アタックとバトル」を参照してください。

2.12. テキスト
2.12.1. このカードが持つ固有の能力を表す情報です。
2.12.2. 特定種別のテキストは、特に指示がない場合、特定の領域でのみ有効です。

2.12.2.1. 種別「キャラ」のカードに書かれているテキストは、原則としてそのキャラが舞台に置かれている場合にのみ有効です。
2.12.2.2. 種別「クライマックス」に書かれているテキストは、原則としてそのカードがクライマックス置場に置かれている場合にのみ有効です。
2.12.2.3. ある領域で用いられることが前提である能力は、追加でその領域においてもその領域で有効です。
2.12.2.3.1. 舞台以外で有効な能力で、能力をその能力を持ったカード自身に付与する能力があります。その能力で得た能力は、能力を付与した能力が有効な領域においても有効であり、その領域から離れることで誘発する能力も有効です。
2.12.3. テキストの中には、()（丸括弧）でくくられた、キーワードやキーワード能力やカードの能力を詳しく説明したものが存在することがあります。これは注釈文と呼ばれるものです。注釈文はテキストの一部ですが、あくまで能力の解説の目的のみの意味を持ち、ゲームには影響しません。

2.13. 作品名
2.13.1. このカードの元となった作品名です。作品名は、原則として、キャラカードやイベントカードの場合カード名の右に、クライマックスカードの場合カードの右上に書かれています。
2.13.2. 作品名はルール上特に意味を持たない情報ですが、他の能力や効果により参照されることがあります。

2.14. 付帯情報
2.14.1. カードのコレクション ID、レア度、ふりがな、イラストレーター、著作権表記等が書かれる場所です。
2.14.2. 付帯情報は、ゲーム上は特に意味を持ちません。

2.15. 情報の参照
2.15.1. カードがある情報を持たず、なんらかのルールや効果がその情報を参照する場合、それが本来数値である場合は 0、そうでない場合は存在しない状態を参照します。
2.15.2. ある数値でない情報を比較する際に、その少なくともいずれか一方が存在しない状態の場合、それは同一であるとはみなしません。

2.16. 両面カード
2.16.1. 一部のカードは、カードの両面に情報が書かれています。このようなカードを両面カードと呼びます。
2.16.2. 両面カードにおいては、そのカードの完全な情報が書いてある面が表、その逆側の面が裏です。
2.16.3. 両面カードは、ゲーム中においては表の情報が見えるように、表が完全に透明、裏が不透明のスリーブに入れて使用する必要があります。

3. ゲームの領域

3.1. 領域の基本
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。
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. 領域によっては、そこに置かれているカード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存在します。カードの内容が公開されている領域を公開領域、されていない領域を非公開領域と呼びます。
3.1.4. カードが枠から枠以外の領域間の移動を行う場合、特に指示がないかぎり、それは新しい領域における新しいカードであるとみなされます。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。
3.1.5. 複数のカードがある領域に同時に置かれる場合、特に指定が無いかぎり、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. 複数のカードが同時に非公開領域へ移動する場合、または非公開領域で公開された複数のカードが再び非公開状態になる場合、カードのオーナーがそれらを置く順番を決定できるなら、そのうち公開されていたカードが置かれる順番はすべてのプレイヤーが知ることができます。
3.1.5.2. 公開されていない複数のカードが非公開領域から非公開領域に同時に置かれる場合、または非公開領域内で公開されていないカードの順番が変更される場合において、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なら、オーナー以外の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ができません。
3.1.5.3. 非公開領域の特定の位置にカードが置かれる場合、その位置に置かれたカードの枚数は、すべてのプレイヤーが知ることができます。
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、特に指定が無いかぎり、そのカードのオーナーに属する指定領域に移動します。

3.2. 山札
3.2.1. ゲーム開始時に自身のデッキを置く領域です。
3.2.2. 山札は非公開領域です。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. 指定プレイヤーが山札のカードの一番上または一番下から指定枚数のカードに対して処理を行う行動を実行する場合、山札の一番上または一番下から 1 枚ずつ順番にその処理を実行します。
3.2.3.1. 指定枚数が「～枚まで」で指定されている場合、次のカードへの処理を開始する前に、その処理を行わないことを宣言し、行動を終了することができます。

3.2.3.1.1. この場合、1 枚目の処理を実行する前に行動の終了を宣言し、その処理をまったく行わないことを選択できます。

3.2.3.2. この行動の実行中に山札のカードが無くなった場合、その時点でいったん行動を中断し、リフレッシュ処理（9.2）を実行した後、その続きを行います。

3.2.3.3. この行動の実行中、指定枚数より山札に残っているカードの枚数が少なく、なおかつ山札に残っていたカードの枚数の回数に等しい処理を行った後に山札にまだカードがある場合、この行動を終了します。

例：「山札の一番上から 5 枚のカードを見る」という行動を指示され、その時点で山札に 3 枚しかカードがない場合、その 3 枚のカードを上から 1 枚ずつ見て、この行動を終了します。

3.2.4. 山札のカードをシャッフルすることを求められた場合、その山札のカードの順番を無作為に変更します。これはその指示を行った効果のマスターに関係なく、その山札が属するプレイヤーが行います。

3.2.5. 山札のカードをめくる指示がある場合、その指定されたカードを公開し、解決領域（3.13）に移動します。

3.3. 手札

3.3.1. 各プレイヤーが山札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、自身の手札のカードの内容は自由に見ることができます。他のプレイヤーの手札のカードの内容を見ることはできません。自身の手札のカードの順番は、自身が自由に変えてかまいません。

3.3.3. ターンプレイヤーの手札にあるカードの枚数が、ターンプレイヤーのエンドフェイズ（6.8）に手札の枚数上限（3.3.3.1）を超えている場合、そのプレイヤーの手札の枚数上限になるまで手札のカードを控え室におく必要があります（6.8.1.2）。

3.3.3.1. 特に何の効果も適用されていない場合、プレイヤーの手札の枚数上限は7枚です。

3.4. 控え室

3.4.1. 原則として、特に方法を指定せずに舞台上から取り除かれたキャラ、使用済みのイベントやクライマックス、コストとして支払われたカード等が置かれる領域です。

3.4.2. 控え室は公開領域です。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。自身の控え室のカードの順番は、自身が自由に変えてかまいません。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。

3.5. 舞台

3.5.1. 自身のキャラを配置する領域です。

3.5.2. この領域内には5つの枠が存在します。各枠に置かれているカードは、同時に属する舞台に置かれています。

3.5.3. 舞台は公開領域です。

3.6. 枠

3.6.1. 自身のキャラを実際に配置する領域です。プレイヤー1人につき5つの枠があります。

3.6.2. 枠は公開領域です。この領域のカードは表向きに置かれ、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。原則として、この領域にはカードは1枚しか置かれません。

3.6.3. 枠以外から枠にカードを置く場合、そのカードはスタンド状態（4.6.1.1）で置かれます。枠から他の枠にカードを移動する場合、そのカードの配置状態（4.6.1）は変更しません。

3.6.4. 各枠は、「前列」である3つの枠と、「後列」である2つの枠に分かれます。前列の枠はそれぞれ左から順に「左」「中央」「右」で並んでおり、後列の枠は左から順にそれぞれ「左」「右」で並んでいます。

3.6.5. 後列左と前列左、後列左と前列中央、後列右と前列中央、後列右と前列右の各枠は、それぞれ前後関係にあります。後列特定の枠から見て前後関係にある前列の枠およびそこにあるカードを「前の」、前列特定の枠から見て前後関係にある後列の枠およびそこにあるカードを「後ろの」と称します。

3.6.6. 自身の前列左と相手の前列右、自身の前列中央と相手の前列中央、自身の前列右と相手の前列左の各枠は、それぞれ正面関係にあります。ある枠から見て正面関係にある枠およびそこにあるカードを「正面の」と称します。

3.6.7. 枠に種別がキャラでないカードが存在する場合、そのカードはルール処理によりオーナーの控え室に置かれます（9.6.1）。

3.7. マーカー置場

3.7.1. ゲーム中に発生する特定の効果によりカードが置かれる領域です。プレイヤー1人につき5つのマーカー置場があり、そのプレイヤーの5つの枠と一対一で対応しています。

3.7.1.1. 各マーカー置場は、それが対応している枠と同様に「前列」「後列」「左」「中央」「右」「前の」「後ろの」「正面の」等を有します。

3.7.1.2. マーカー置場は枠と対応関係にありますが、その枠が属している舞台内には存在せず、独立した領域になります。

3.7.2. マーカー置場は非公開領域です。この領域のカードは原則として裏向きに重ねて置かれ、いずれのプレイヤーもその内容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。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。マーカー置場にあるカードを取り除く場合、一番上から順番に取り除きます。

3.7.2.1. 効果により、マーカーとなるカードを表向きに置く指示がある場合があります。その場合、そのマーカーはマーカー置場に表向きに置かれ、どのプレイヤーもその内容を見ることができます。

3.7.2.1.1. マーカー置場のカードと舞台のカードを入れ替える指示があり、その両方のカードが表向きである場合、移動後のそれらのカード

はどちらも移動先の領域に表向きに置かれます。

3.7.2.2. 効果により複数のカードが同時にマーカー置場に置かれる場合、それらをすでに存在しているマーカーの上に、任意の順番で置きます。

3.7.3. いずれかの枠に置かれているカードが他の領域に移動する場合、その枠に対応しているマーカー置場にカードがある場合、そのカードと同時に特定の領域に移動します。

3.7.3.1. 枠に置かれているカードが同じマスターの他の枠に置かれる場合、同時に移動元の枠に対応しているマーカー置場のカードはすべて移動先の枠に対応しているマーカー置場に置かれます。このとき、移動先のマーカー置場にすでにカードが置かれている場合、それらのカードはすべてそれぞれのカードのオーナーの控え室に置かれます。

3.7.3.2. 枠に置かれているカードが同じマスターの他の枠以外の領域に置かれる場合、同時に移動元の枠に対応しているマーカー置場のカードはすべてそれぞれのカードのオーナーの控え室に置かれます。

3.7.4. ある枠にキャラがあり、その枠に対応したマーカー置場にカードがある場合、そのキャラは「マーカーを持つ」ものとみなされます。

3.8. クロック置場

3.8.1. ゲームの進行に応じてカードが置かれていく領域です。主に自身のクロックフェイズや、何らかの理由でプレイヤーがダメージを受けた時点でカードが置かれます。

3.8.2. クロック置場は公開領域です。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その内容や順番を見ることができますが、その順番を変更することはできません。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。

3.8.3. 自身のこの領域に置かれているカードが7枚以上である場合、ルール処理により、そのプレイヤーは下から7枚のカードのうち1枚をレベル置場に置き、残りのカードを控え室に好きな順番で置きます。後述「ルール処理」を参照してください。

3.9. レベル置場

3.9.1. ゲームの進行に応じてカードが置かれていく領域です。主に、自身のクロック置場にカードが7枚置かれるたびに、そのうちの1枚のカードがここに置かれます。

3.9.2. レベル置場は公開領域ですが、一部のカードに例外があります。

3.9.2.1. 特に指示がないかぎり、レベル置場に置かれるカードは表向きです。レベル置場の表向きのカードは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。

3.9.2.2. 自身のレベル置場の裏向きのカードの内容は、その効果により特に指示されていないかぎり、自由に内容を見ることができます。他のプレイヤーのレベル置場にある裏向きのカードの内容を見ることはできません。

3.9.2.2.1. レベル置場に置かれている裏向きのカードは、あらゆる情報を持たない空白のカードとして扱います。

3.9.2.2.2. レベル置場の裏向きのカードが他の領域に移動する場合、移動先の領域で表向きになるか裏向きのままかは移動先の領域に従います。移動先が非公開領域の場合、移動時に裏向きのカードの内容を公開することはありません。

3.9.3. レベル置場のカードの順番を変更することはできません。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。自身のこの領域のカードが4枚以上である場合、そのプレイヤーはゲームの敗北条件を満たしています。

3.10. ストック置場

3.10.1. ゲームの進行に応じてカードが置かれていく領域です。主に自身のキャラが攻撃したときにトリガーチェック（後述）を行ったカードがここに置かれます。

3.10.2. ストック置場は非公開領域です。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。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。ストック置場にあるカードを取り除く場合、一番上から順番に取り除きます。

3.11. クライマックス置場

3.11.1. ゲームの進行中に自身がプレイしたクライマックスカードを置く領域です。

3.11.2. クライマックス置場は公開領域です。この領域のカードは表向きに置かれます。原則として、この領域にはカードは1枚しか置かれません。

3.11.3. クライマックス置場に種別がクライマックスでないカードが存在する場合、そのカードはルール処理によりオーナーの控え室に置かれます（9.6.1）。

3.11.4. 「クライマックス置場」は、テキスト中では『CX 置場』と表記されることがあります。

3.12. 思い出置場

3.12.1. ゲームの進行中に、特に指示がある場合にカードが置かれる領域です。カードをこの領域に置くことを特に「思い出にする」と言います。

3.12.2. 思い出置場は公開領域ですが、一部のカードに例外があります。

3.12.2.1. 特に指示がないかぎり、思い出置場に置かれるカードは表向きです。思い出置場の表向きのカードはいずれのプレイヤーも自由に内容を見ることができ、自身の思い出置場の表向きのカードは自身が自由に並べ替えてかまいません。

3.12.2.2. 自身の思い出置場の裏向きのカードの内容は、その効果により特に指示されていないかぎり、自由に内容を見ることができます。他のプレイヤーの思い出置場にある裏向きのカードの内容を見ることはできません。思い出

置場に複数の裏向きのカードがある場合、裏向きのカードがどの効果によってどの順序で置かれたかが分かるようにする必要があります。

3.12.2.2.1. 思い出置場に置かれている裏向きのカードは、あらゆる情報を持たない空白のカードとして扱います。ただし、そのカードの持つ能力が特に思い出置場で裏向きでも機能することが明示されている場合、その能力が有効であるものとして扱います。

3.12.2.2.2. 思い出置場の裏向きのカードが他の領域に移動する場合、移動先の領域で表向きになるか裏向きのままかは移動先の領域に従います。移動先が非公開領域の場合、移動時に裏向きのカードの内容を公開することはありません。

3.12.2.2.3. ある効果内で、手札以外の非公開領域から思い出置場に裏向きにカードが置かれた、または思い出置場の裏向きのカードをシャッフルした場合、特にその内容を見てよいこと、あるいはそのカードを公開することが明示されていないかぎり、その効果内ではそのシャッフルしたカードの内容は、どのプレイヤーも見ることができません。

3.12.3. この領域に置かれているカードのことを、テキストやルール等で「思い出」と表記することがあります。

3.13. 解決領域

3.13.1. ゲームの進行中に、効果やダメージの解決中のカードが一時的に置かれる領域です。

3.13.1.1. プレイされたイベントカードは解決領域に置かれ、効果を発生した後にオーナーの控え室に置かれます。

3.13.1.2. トリガーチェックによって山札から公開されたカードは解決領域に置かれ、アイコンによる効果を発生した後にオーナーのストック置場に置かれます。

3.13.1.3. ダメージ処理によって山札から公開されたカードは解決領域に置かれていき、ダメージキャンセルが発生した場合はオーナーの控え室に、発生しなかった場合にはオーナーのクロック置場に置かれます。

3.13.1.3.1. これにより複数のカードが同時にクロック置場に移動する場合、その全てのカードを、解決領域に置かれている順番を変更せずに、クロック置場の一番上に同時に置きます。

3.13.1.4. 集中能力（10.7 参照）により山札のカードを移動する場合、それらのカードは一時的に解決領域に置かれ、その後オーナーの控え室に置かれます。

3.13.2. 解決領域は公開領域です。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その内容や順番を見ることができますが、その順番を変更することはできません。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。

4. ゲームの基礎用語

4.1. 能力と効果

4.1.1. 能力とは、カードのテキストや、何らかの効果により発生した命令のことを指します。

4.1.1.1. 能力は永続能力、起動能力、自動能力の3種類に分けられます。詳しくは後述「能力のプレイと解決」を参照してください。

4.1.2. 効果とは、能力により示された命令の内容自身を指します。

4.1.2.1. 効果は単発効果、継続効果、置換効果の3種類に分けられます。詳しくは後述「能力のプレイと解決」を参照してください。

4.2. オーナー

4.2.1. オーナーとは、カードの物理的な所有者を指します。

4.2.2. あるカードのオーナーとは、そのカードをデッキに入れてゲームを開始したプレイヤーを指します。

4.2.3. 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。

4.3. マスター

4.3.1. マスターとは、カードや能力や効果などを現在使用しているプレイヤーを意味します。

4.3.2. 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。

4.3.3. 効果のマスターとは、その効果を発生した能力のマスターを指します。

4.3.4. 起動能力のマスターとは、それをプレイしたプレイヤーを指します。

4.3.5. 自動能力のマスターとは、その能力を有するカードやその能力を発生した効果のマスターを指します。

4.3.6. 永続能力のマスターとは、その能力を有するカードやその能力を発生した効果のマスターを指します。

4.4. チェックタイミング

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

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

4.5. プレイタイミング

4.5.1. プレイタイミングとは、指定されたプレイヤーが能動的に行動を行うことのできる時点を指します。

4.5.2. いずれかのプレイヤーにプレイタイミングが与えられる場合、実際に行動の選択を行う前に必ずチェックタイミングが発生します。そのチェックタイミングに解決すべきルール処理や自動能力が存在しなくなった後に、実際にそのプレイヤーにプレイタイミングが与えられます。

4.5.3. プレイタイミングが与えられたプレイヤーは、その時点で可能な行動を1つ選択して実行するか、何

もしないことを選択します。
4.5.3.1. 何かを行った場合、その解決を終えた後に、特に指定が無いかぎりそのプレイヤーに再びプレイタイミングが与えられます。
4.5.3.2. 何もしないことを選択した場合、ゲームが進行します。

4.6. カードの配置状態
4.6.1. 舞台のキャラは、以下の3つのうちのいずれかの配置状態を有します。
4.6.1.1. スタンド状態：カードを自身から見て正常な縦向きに置いた状態。カードをスタンド状態にすることを特に「スタンドする」と呼びます。
4.6.1.1.1. テキストにおいて、“スタンド”という単語はのアイコンで表記されることがあります。
4.6.1.2. レスト状態：カードを横向きに置いた状態。カードをレスト状態にすることを特に「レストする」と呼びます。
4.6.1.2.1. テキストにおいて、“レスト”という単語はのアイコンで表記されることがあります。
4.6.1.3. リバース状態：カードを自身から見て逆さまの縦向きに置いた状態。カードをリバース状態にすることを特に「リバースする」と呼びます。
4.6.1.4. テキストにおいて、“リバース”という単語はのアイコンで表記されることがあります。

4.7. カードを引く
4.7.1. 「（カードを）引く」指示がある場合、山札の一番上のカードを手札に移動します。

4.8. 山札を見る
4.8.1. 「山札（の指定のカード）を見る」指示がある場合、山札の指定のカードの情報を確認します。

4.9. 山札を公開する
4.9.1. 「山札（の指定のカード）を公開する」指示がある場合、山札の指定のカードの情報を開示します。

4.10. コストを～回まで支払う/～回まで次の行動を行う
4.10.1. 「コストを支払う」または「次の行動を行う」という処理を「（回数）まで」実行する指示がある場合、以下に従って実行します。
4.10.1.1. この回数が 0 回以下の場合、何もせずにこの指示を終えます。
4.10.1.2. この指示を終えることを選択できます。
4.10.1.3. その処理を 1 回実行します。
4.10.1.4. この指示で 4.10.1.3 を実行した回数がその指示による回数に達した場合、この指示を終了します。そうでない場合、4.10.1.2 に戻ります。

4.11. コストを好きな回数支払う/行動を好きな回数繰り返す
4.11.1. 「コストを支払う」または「その行動を行う」ある処理を「好きな回数」繰り返すことができるという指示がある場合、以下に従って実行します。
4.11.1.1. この指示を終えることを選択できます。
4.11.1.2. その処理を 1 回実行します。
4.11.1.3. 4.11.1.1 に戻ります。

4.12. ダメージ処理
4.12.1. 「（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いいます。これは以下の手順に従います。
4.12.1.1. ダメージを受けたプレイヤーは、自身の山札の一番上のカードを、表向きに自身の解決領域に移動します。
4.12.1.2. これにより移動したカードがクライマックスカードであった場合、今回のダメージ処理で解決領域に移動したカードをすべて自身の控え室に移動し、ダメージ処理を終了します。これを「ダメージキャンセル」と呼びます。
4.12.1.2.1. ダメージキャンセルが発生することを、カード上で「ダメージがキャンセルされる」と表記します。
4.12.1.3. 今回のダメージ処理により解決領域に移動したカードが N 枚になった場合、それらのカードの順番を変えずに自身のクロック置場に置きダメージ処理を終了します。そうでない場合、再び 4.12.1.1 に戻ります。
4.12.2. 「ダメージを与える」という指定によらずにいずれかの領域のカードをクロック置場におく場合、それはダメージ処理ではありません。したがって、それによりダメージキャンセルが発生することはありません。
4.12.3. ある効果が効果により公開されたまたは特定の領域に置かれたカードを参照する際、ダメージ処理中に、公開されたまたはいずれかの領域に置かれたカードはそのカードに含みません。一方である効果がダメージにより公開されたまたは移動したカードを参照することを明示している場合、その効果はそのカードを参照します。

4.13. 発生源
4.13.1. 何らかのカードや能力や効果が、何らかの能力や効果が何により発生したかを求めることがあります。これを能力や効果の発生源と呼びます。
4.13.1.1. ある能力の発生源とは、その能力を持つカードです。
4.13.1.1.1. ある効果により作成された時限誘発の自動能力の発生源は、その自動能力を発生した効果の発生源です。
4.13.1.2. ある効果の発生源とは、その効果を発生させた能力の発生源、またはその効果がイベントカードにより発生した場合はそのカード自身です。
4.13.1.2.1. あるカードが、トリガーステップ（7.3.1.2）に自身が持つトリガーアイコンによる行動（4.14.2）を実行する場合、それによる効果の発生源はそのカードです。
4.13.1.2.2. ある効果が、特に特定のカードがその効果を実行することを指定している場合、その効果の発生源はその指定されたカードです。
4.13.2. 何らかの効果が、ダメージが何からプレイヤーに与えられたかを求めることがあります。これをダメージの発生源と呼び、以下のように定義されます。

4.13.2.1. アタックフェイズのダメージステップ中に、ルールにより攻撃キャラがプレイヤーに与えるダメージ(7.5.1.2参照)では、その攻撃キャラが発生源となります。
4.13.2.2. イベントカードや他のカードの効果がプレイヤーにダメージを与える場合、そのカード自身が発生源となります。
4.13.2.2.1. このとき、ダメージの発生源がプレイヤーである場合、かわりにそのダメージの発生源はそのプレイヤーがダメージを与えることを指示しているカード自身となります。

4.14. トリガー
4.14.1. カードに表記されているトリガーアイコンには、そのアイコンに対応した行動があります。通常、これはトリガーステップ(7.3)でターンプレイヤーが実行しますが、それ以外にも効果の「(トリガーアイコン)の効果を行う」という指示により、その効果のマスターが対応した行動を実行する場合もあります。
4.14.2. 各アイコンに対応する行動は以下の通りです。
4.14.2.1. アイコンなし:何も実行しません。
4.14.2.2. ソウルアイコン():このターン中、現在の攻撃キャラのソウルを+1します。これは強制です。
4.14.2.3. リターンアイコン():実行するプレイヤーは相手のキャラを1枚選び、それをオーナーの手札に戻すことができます。
4.14.2.4. プールアイコン():実行するプレイヤーは自身の山札の一番上のカードを、自身のストック置場に移動することができます。
4.14.2.5. カムバックアイコン():実行するプレイヤーは、自身の控え室にあるキャラカードを1枚選び、それを自身の手札に移動することができます。
4.14.2.6. ドローアイコン():実行するプレイヤーはカードを1枚引くことができます。
4.14.2.7. ショットアイコン():「自動 このターン中、現在の攻撃キャラが次に与えるダメージがキャンセルされた時、相手に1ダメージを与える。」という自動能力が発生します。
4.14.2.7.1. このトリガーによる自動能力が発生した後、攻撃キャラがダメージステップにダメージを与える(7.5.1.2)よりも前に、何らかの理由でダメージを与える場合、そのダメージがキャンセルされた時に、この自動能力は誘発します。一方で、そのダメージがキャンセルされなかった場合、ダメージステップに攻撃キャラが与えるダメージがキャンセルされても、この自動能力は誘発しません。
4.14.2.7.2. この自動能力は、相手に与えるダメージに限定されません。自身に与えるダメージがキャンセルされても誘発します。
4.14.2.7.3. 何らかの理由で、次に自身のキャラが複数のプレイヤーに同時にダメージを与える場合、そのいずれかのプレイヤーへのダメージがキャンセルされた場合、この自動能力は誘発します。また、複数のプレイヤーへのダメージが複数のプレイヤーにキャンセルされた場合、この自動能力は一度だけ誘発します。
4.14.2.8. トレジャーアイコン():このアイコンを持つカード自身をオーナーの手札に戻します。その後、自身の山札の一番上のカードを、自身のストック置場に移動することができます。
4.14.2.8.1. このアイコンを持つカード自身を手札に戻すことは強制です。これにより、このカードの領域が変わるため、その後にこのカードを自身のストック置場に移動する行為は実行されません。
4.14.2.9. ゲートアイコン():実行するプレイヤーは自身の控え室にあるクライマックスカードを1枚選び、それを自身の手札に移動することができます。
4.14.2.10. スタンバイアイコン():実行するプレイヤーは、自身の控え室にあるキャラのうち、そのレベルが現在の自身のレベル+1以下のキャラを選び、それを自身の舞台の好きな枠にレスト状態で置くことができます。
4.14.2.10.1. 望むのであれば、選んだキャラをすでにキャラの置かれている枠に置くこともできます。その場合、そこに置かれていたキャラはキャラの重複処理(9.6)により控え室に置かれます。
4.14.2.11. チョイスアイコン():実行するプレイヤーは、自身の控え室のカードのうち、トリガーアイコンにソウルアイコン()があるキャラを1枚選び、自身の手札か自身のストック置場に移動させることができます。
4.14.2.12. チャンスアイコン():実行するプレイヤーは、このカードを控え室に置き、自身の山札の上から2枚までカードを公開し、そのうち1枚を自身のストックに移動し、その後公開したカードのうちこれによりストックに加えなかったカードを手札に移動します。
4.14.2.12.1. このアイコンを持つカード自身を控え室に置くことは強制です。これにより、このカードの領域が変わるため、その後にこのカードを自身のストック置場に移動する行為は実行されません。
4.14.2.13. ディスカバリーアイコン():実行するプレイヤーは、自身の山札を上から3枚まで公開し、その中からキャラを1枚まで選んで手札に加え、公開したそれ以外のカードを自身の控え室に置きます。
4.14.2.13.1. これにより山札のすべてのカードを公開した場合でも、この実行中はこれらのカードは山札にあるため、実行中に山札をリフレッシュ(9.2)することはありません。すべての実行を終えた後、山札のカードが無くなっている場合は、その時点でリフレッシュを実行します。

5. ゲームの準備

5.1. デッキの準備
5.1.1. 各プレイヤーは、ゲームの開始前に自身のカードによるデッキを用意します。

5.1.2. 構築戦デッキ
5.1.2.1. 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ります。
5.1.2.2. 同一のカード名のカードは、デッキ内にそれぞれ4枚以下である必要があります。
5.1.2.2.1. カード名以外の情報が異なるカードであっても、カード名が同一であれば同一のカード名のカードとみなされ、合計4枚までしかデッキ内に入れることはできません。
5.1.2.3. クライマックスカードは、デッキ内のあらゆるカード名のものを合計して8枚以下である必要があります。さらに、上記「同一カード名のカードは4枚以下」のルールに従う必要があります。
5.1.2.4. デッキの構築条件に関する永続能力は、上記のデッキ構築条件を置換する置換効果として適用されます（後述「8.カードや能力のプレイと解決」参照）。

5.2. ゲーム前の手順
5.2.1. 各ゲームの開始前に、各プレイヤーは以下の手順に従います。
5.2.1.1. このゲームで使用する自分のデッキを提示します。このデッキは、この時点でのみ 5.1で指定されたデッキに関するルールを満たしている必要があります。
5.2.1.2. 各プレイヤーは、自分のデッキを十分にシャッフルします。その後、各プレイヤーは相手のデッキをシャッフルすることができます。その後各プレイヤーは、自身のデッキを裏向きのまますべて山札に重ねて置きます。
5.2.1.3. 各プレイヤーは、無作為にどちらのプレイヤーが先攻プレイヤーであるかを決定します。
5.2.1.3.1. 先攻プレイヤーの決定に、何らかの意思が介在することは認められません。無作為を含む何らかの方法で決定した一方のプレイヤーが先攻か後攻かを選択することは認められません。
5.2.1.4. 各プレイヤーは、自身の山札からカードを5枚引き、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1度ずつ、自身の手札から任意の枚数のカードを控え室に置き、その枚数に等しい枚数のカードを引きます。
5.2.1.5. 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. ゲームの進行

6.1. ターン進行
6.1.1. ゲーム中は、いずれかのプレイヤー1人をターンプレイヤー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したがってフェイズを実行します。この一連のフェイズをまとめてターンと呼びます。

6.2. スタンドフェイズ
6.2.1. ターンプレイヤーが、自分がマスターであるキャラをスタンドするフェイズです。このフェイズは以下の手順に従って進行します。
6.2.1.1. 「ターンの始めに」及び「スタンドフェイズの始めに」で示されている誘発条件が発生し、その後にチェックタイミングが発生します。
6.2.1.2. ターンプレイヤーは、自分の舞台にあるすべてのキャラをスタンド状態にします。
6.2.1.3. チェックタイミングが発生します。このチェックタイミングで行うべき処理がすべて終了したら、ドローフェイズに進みます。

6.3. ドローフェイズ
6.3.1. ターンプレイヤーが自分の山札からカードを引くフェイズです。このフェイズは以下の手順に従って進行します。
6.3.1.1. 「ドローフェイズの始めに」で示されている誘発条件が発生し、その後にチェックタイミングが発生します。
6.3.1.2. ターンプレイヤーはカードを1枚引きます。
6.3.1.3. チェックタイミングが発生します。このチェックタイミングで行うべき処理がすべて終了したら、クロックフェイズに進みます。

6.4. クロックフェイズ
6.4.1. ターンプレイヤーが自分のクロック置場にカードを追加することのできるフェイズです。このフェイズは以下の手順に従って進行します。
6.4.1.1. 「クロックフェイズの始めに」で示されている誘発条件が発生し、その後にチェックタイミングが発生します。
6.4.1.2. ターンプレイヤーは、自分の手札のカードを1枚選び、それを自分のクロック置場に置くことができます。そうした場合、ターンプレイヤーはカードを2枚引きます。
6.4.1.3. チェックタイミングが発生します。このチェックタイミングで行うべき処理がすべて終了したら、メインフェイズに進みます。

6.5. メインフェイズ
6.5.1. ターンプレイヤーが、様々な行動を行うことのできるフェイズです。メインフェイズは以下の手順に従って進行します。
6.5.1.1. 「メインフェイズの始めに」で示されている誘発条件が発生します。
6.5.1.2. ターンプレイヤーにプレイタイミング（およびそれに先んじたチェックタイミング）が与えられます。このプレイタイミングでは、以下に示すメインフェイズでの選択可能な行動のいずれかが実行可能です。
6.5.1.2.1. ターンプレイヤーは、手札にあるキャラカードを、自身のいずれかの枠を指定してプレイすることができます。プレイされたキャラカードは、指定された枠に置かれます。
6.5.1.2.2. ターンプレイヤーは、手札にあるイベントカードをプレイすることができます。プレイされたイベントカードは、自身の解決領域に置かれ、効果を発生した後にオーナーの控え室に置かれます。

6.5.1.2.3. ターンプレイヤーは、自身の有効である起動能力をプレイすることができます。
6.5.1.2.4. ターンプレイヤーは、自身の枠を2つ選択し、そこに置かれているカードを交換することができます。両方の枠にカードが置かれている場合、それぞれに置かれているカードをもう一方の枠に同時に置きます。一方の枠にカードが置かれていない場合、もう一方の枠に置かれているカードをその枠に置きます。両方の枠にキャラが置かれていない場合、何も起こりません。
6.5.1.3. ターンプレイヤーが、自分のプレイタイミングで何も行わないことを選択した場合、クライマックスフェイズに進みます。

6.6. クライマックスフェイズ
6.6.1. ターンプレイヤーが自分のクライマックス置場にカードを置くことのできるフェイズです。このフェイズは以下の手順に従って進行します。
6.6.1.1. 「クライマックスフェイズの始めに」で示されている誘発条件が発生します。
6.6.1.2. ターンプレイヤーにプレイタイミング（およびそれに先んじたチェックタイミング）が与えられます。
6.6.1.2.1. この時点でターンプレイヤーがプレイできるのは、手札にあるクライマックスカードのみだけです。
6.6.1.2.2. このプレイタイミングでターンプレイヤーが何らかの行動を行った場合、そのプレイヤーに再びプレイタイミングが与えられることはありません。そのプレイヤーがこのステップでプレイを行うことのできるクライマックスカードは1枚だけです。
6.6.1.3. チェックタイミングが発生します。このチェックタイミングで行うべき処理がすべて終了したら、アタックフェイズに進みます。
6.6.2. 「クライマックスフェイズ」は、テキスト中では『CXフェイズ』と表記されることがあります。

6.7. アタックフェイズ
6.7.1. ターンプレイヤーは、自分がマスターであるキャラで、相手プレイヤーを攻撃することができます。このフェイズに関する詳細は、後述「アタックとバトル」を参照してください。

6.8. エンドフェイズ
6.8.1. 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に従って進行します。
6.8.1.1. 「ターンの終わりに」で示されている誘発条件のうち、このエンドフェイズ中にまだその誘発条件を満たしていなかった自動能力の誘発条件が発生し、その後にチェックタイミングが発生します。
6.8.1.2. ターンプレイヤーは、自身の手札のカードが手札の枚数上限を超えている場合、超過分の枚数に等しい数の手札のカードを選び、それらを自身の控え室に置きます。
6.8.1.3. ターンプレイヤーは、自身のクライマックス置場にカードが置かれている場合、それを自身の控え室に置きます。
6.8.1.4. チェックタイミングが発生します。このチェックタイミングで行うべき処理がすべて終了したら、すべての「ターンの終わりまで」を期限とする効果や「そのターン中」を期限とする効果が消滅します。
6.8.1.5. この時点で、手札のカードの枚数が手札の枚数上限を超えておらず、6.8.1.4のチェックタイミングで自動能力やルール処理が解決されておらず、「ターンの終わりに」で示されている誘発条件のうちこのターン中にまだ誘発条件を満たしていなかった自動能力の誘発条件やその他の自動能力の誘発条件が存在しない場合、現在のターンプレイヤーの対戦相手がターンプレイヤーとなり、次のターンのスタンドフェイズに進みます。このターンは終了します。そうでない場合、再びエンドフェイズを最初から実行しなおします。

7. アタックとバトル

7.1. 基本
7.1.1. アタックフェイズにおいて、ターンプレイヤーは自身の前列の枠にいるスタンド状態のキャラで、相手プレイヤーに対しアタックを行うことができます。アタックフェイズは、アタック宣言ステップから始まる一連のステップを実行することで進めていきます。
7.1.2. アタック宣言ステップからバトルステップまで（バトルステップが実行されない場合はダメージステップまで）が1回ずつ実行される一連のステップを、まとめてアタックサブフェイズと呼びます。

7.2. アタック宣言ステップ
7.2.1. ターンプレイヤーがどのキャラで攻撃を行うかを宣言するステップです。このステップは以下の手順に従って進行します。
7.2.1.1. これがこのターン最初のアタック宣言ステップである場合、「アタックフェイズの始めに」で示されている誘発条件が発生し、その後にチェックタイミングが発生します。
7.2.1.2. 「アタック宣言ステップの始めに」で示されている誘発条件が発生し、その後にチェックタイミングが発生します。
7.2.1.3. ターンプレイヤーは、以下のいずれかを行います。
7.2.1.3.1. アタック可能なキャラを 1 枚選択し、今回アタックを行うキャラとします。
7.2.1.3.1.1. 特にアタック可能なキャラを変更する効果がないかぎり、これにより選択できるキャラは、自身の前列の枠にいるスタンド状態のキャラです。
7.2.1.3.1.2. 現在が先攻プレイヤーの第1ターンであり、ターンプレイヤーがこのアタックフェイズにおいて現在のアタックサブフェイズではないアタックサブフェイズを実行していた場合、ターンプレイヤーはアタック可能なキャラを選択することは

できません。
7.2.1.3.1.3. 何らかの理由でアタック可能なキャラが選択できない場合、ターンプレイヤーはこの行動を選ぶことができません。
7.2.1.3.2. アタックの終了を選択します。このアタックサブフェイズを終了し、ただちにアンコールステップ(7.7)に移ります。
7.2.1.4. ターンプレイヤーは、選択したキャラによる攻撃方法を選択します。
7.2.1.4.1. ダイレクトアタック:選択したキャラの枠の正面に対戦相手のキャラが存在しない場合、攻撃方法は自動的にダイレクトアタックになります。このターン中、選択したキャラのソウルを＋1します。
7.2.1.4.2. フロントアタック/サイドアタック:選択したキャラの枠の正面に対戦相手のキャラが存在する場合、ターンプレイヤーはフロントアタックかサイドアタックかのどちらかを攻撃方法として選択します。サイドアタックを選択して、正面の枠のキャラのレベルが0より大きい場合、このターン中、レベル1につき選択したキャラのソウルを－1します。
7.2.1.4.3. 攻撃方法を選択後に、正面の枠に置かれているキャラが変化した場合でも、攻撃方法やそれに伴うソウルの増減はそのまま適用されます。例えば、キャラがサイドアタックを宣言した後、何らかの理由で正面の枠のキャラがオーナーの手札に戻った場合でも、アタックはサイドアタックのままですし、ソウルも減少したままです。
7.2.1.5. これ以降、このアタックサブフェイズの間、選択したキャラが現在いる枠から他の領域に移動しないかぎり、そのキャラは攻撃キャラとなり、「アタックした」状態となり、「アタック(ダイレクトアタック/フロントアタック/サイドアタック)しているキャラ」と表記されます。
7.2.1.5.1. フロントアタックを選択している場合、攻撃キャラの正面のキャラは、このアタックサブフェイズの間、そのキャラが現在いる枠から他の領域に移動しないかぎり、防御キャラとなり、「フロントアタックされているキャラ」と表記されます。攻撃キャラと防御キャラは、このアタックサブフェイズの間、「バトルしているキャラ」、または「バトル中のキャラ」と呼ばれます。攻撃キャラにおける防御キャラ、および防御キャラにおける攻撃キャラのことを、それぞれのキャラの「バトル相手」と呼びます。
7.2.1.5.2. フロントアタックかサイドアタックを選択している場合、攻撃キャラの正面のキャラは、このアタックサブフェイズの間、そのキャラが現在いる枠から他の領域に移動しないかぎり、「アタックされた」状態となります。
7.2.1.5.3. 選択したキャラをレスト状態にします。
7.2.1.6. チェックタイミングが発生します。このチェックタイミングで行うべき処理がすべて終了したら、トリガーステップに進みます。

7.3. トリガーステップ
7.3.1. 攻撃キャラの攻撃における追加効果をチェックするステップです。このステップは以下の手順に従って進行します。
7.3.1.1. 「トリガーステップの始めに」で示されている誘発条件が発生し、その後にチェックタイミングが発生します。
7.3.1.2. ターンプレイヤーは、自身の山札の一番上のカードを、表向きに自身の解決領域に置き、この時点でそのカードが持つトリガーアイコンの示す行動(4.12)を実行します。
7.3.1.2.1. このカードが複数のトリガーアイコンを持つ場合、それぞれの行動を任意の順で実行します。
7.3.1.2.2. このカードを解決領域に置いた時点よりも後にこのカードのトリガーアイコンが増減した場合でも、実際に実行するのは、このカードを解決領域に置いた時点でこのカードが持っていたトリガーアイコンのみです。このカードを解決領域に置いた時点よりも後に新たに追加されたアイコンの示す行動は実行しません。このカードを解決領域に置いた時点で持っていたアイコンがこのカードを解決領域に置いた時点よりも後に失われてもそのアイコンが示す行動は実行します。
7.3.1.2.3. その解決領域に置いたカードを裏向きに自身のストック置場に置きます。このカードを解決領域に置いてからストック置場に置くまでの一連の行動を「トリガーチェック」と呼びます。
7.3.1.2.3.1. 能力や効果が「このカードのトリガーチェック」を参照する場合、それは「このカードのアタック中に実行されるトリガーチェック」を参照します。同様に「あなたのキャラのトリガーチェック」を参照する場合、それは「あなたのキャラのアタック中に実行されるトリガーチェック」を参照します。
7.3.1.3. チェックタイミングが発生します。このチェックタイミングで行うべき処理がすべて終了したら、攻撃方法がフロントアタックである場合はカウンターステップに、それ以外ならダメージステップに進みます。

7.4. カウンターステップ
7.4.1. ターンプレイヤーの対戦相手がターンプレイヤーのフロントアタックに対して行動を行うステップです。このステップは以下の手順に従って進行します。
7.4.1.1. 「カウンターステップの始めに」で示されている誘発条件が発生します。
7.4.1.2. ターンプレイヤーの対戦相手にプレイタイミング(およびそれに先んじたチェックタイミング)が与えられます。
7.4.1.2.1. この時点でターンプレイヤーの対戦相手がプレイできるのは、カウンターアイコン()のついている、イベントやキャラの起動能力だけです。

7.4.1.2.2. このプレイタイミングでターンプレイヤーの対戦相手が何らかの行動を行った場合、そのプレイヤーに再びプレイタイミングが与えられることはありません。そのプレイヤーがこのステップでプレイを行うことのできるカードや起動能力は1つだけです。

7.4.1.3. チェックタイミングが発生します。このチェックタイミングで行うべき処理がすべて終了したら、ダメージステップに進みます。

7.5. ダメージステップ

7.5.1. ターンプレイヤーの対戦相手が攻撃キャラによるダメージを受けるステップです。このステップは以下の手順に従って進行します。

7.5.1.1. 「ダメージステップの始めに」で示されている誘発条件が発生し、その後にチェックタイミングが発生します。

7.5.1.2. 攻撃キャラが存在する場合、そのキャラはターンプレイヤーの対戦相手に、その攻撃キャラのソウルの数に等しい点数のダメージを与えます。

7.5.1.2.1. 何らかの理由で攻撃キャラのソウルが0以下になっている場合、その攻撃キャラはダメージを与えません。“0点（あるいはマイナス点）のダメージを与える”ということはありません。

7.5.1.2.2. 何らかの理由で、攻撃キャラが存在しなくなったり、キャラのマスターが変更になったりした場合、その攻撃キャラはダメージを与えません。

7.5.1.3. チェックタイミングが発生します。このチェックタイミングで行うべき処理がすべて終了したら、攻撃方法がフロントアタックである場合はバトルステップに進みます。そうでない場合、次に進みます。

7.5.1.4. 「アタックの終わりに」で示されている誘発条件が発生し、その後にチェックタイミングが発生します。その後、このアタックサブフェイズを終了し、アタック宣言ステップに戻ります。

7.6. バトルステップ

7.6.1. フロントアタックを行った攻撃キャラと防御キャラとのバトルを解決するステップです。このステップは以下の手順に従って進行します。

7.6.1.1. 「バトルステップの始めに」で示されている誘発条件が発生し、その後にチェックタイミングが発生します。

7.6.1.2. この時点で攻撃キャラと防御キャラの両方のキャラが存在する場合、その両方のキャラのパワーを比較し、パワーが低い方のキャラをリバース状態にします。両方のパワーが等しい場合、両方のキャラをリバース状態にします。

7.6.1.3. 何らかの理由で、攻撃キャラか防御キャラが存在しなくなったり、いずれかのキャラのマスターが変更になったりした場合、パワーの比較は行われず、いずれのキャラもリバース状態にはなりません。

7.6.1.4. チェックタイミングが発生します。このチェックタイミングで行うべき処理がすべて終了したら、次に進みます。

7.6.1.5. 「アタックの終わりに」で示されている誘発条件が発生し、その後にチェックタイミングが発生します。このチェックタイミングで行うべき処理がすべて終了したら、このアタックサブフェイズを終了し、アタック宣言ステップに戻ります。

7.7. アンコールステップ

7.7.1. このフェイズでリバース状態になったキャラを控え室に置くステップです。このステップは以下の手順に従って進行します。

7.7.1.1. 「アンコールステップの始めに」で示されている誘発条件が発生し、その後にチェックタイミングが発生します。

7.7.1.2. ターンプレイヤーの舞台にリバース状態のキャラがいる場合、ターンプレイヤーはそのうち1枚を選んでオーナーの控え室に置きます。そうした場合、チェックタイミングが発生し、その処理がすべて終わった後に再び 7.7.1.2 を実行します。

7.7.1.3. 非ターンプレイヤーの舞台にリバース状態のキャラがいる場合、非ターンプレイヤーはそのうち1枚を選んでオーナーの控え室に置きます。そうした場合、チェックタイミングが発生し、その処理がすべて終わった後に再び 7.7.1.2 を実行します。

7.7.1.4. チェックタイミングが発生します。このチェックタイミングの処理がすべて終わった後に、いずれかの舞台にリバース状態のキャラがいる場合、7.7.1.2 へ戻ります。リバース状態のキャラがいない場合、エンドフェイズに進みます。

8. カードや能力のプレイと解決

8.1. 能力の種別

8.1.1. 能力は、起動能力、自動能力、永続能力の3種類に分けられます。

8.1.1.1. 起動能力とは、プレイタイミングが与えられたプレイヤーが、コスト（8.4）を支払うことによって能動的に実行する能力を指します。

8.1.1.1.1. 起動能力は、カード上では「起動（コスト）（効果）」と表記されています。コスト表記（**エラー! 参照元が見つかりません。**）に続くテキストが、その起動能力を解決することで発生する効果を指します。

8.1.1.1.2. 『起動能力を使った』とは、『起動能力のコストの支払いを終えた』を意味します。

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

8.1.1.2.1. 自動能力は、カード上では「自動（条件）した時、（効果）する」または「自動（フェイズやステップ）の始めに、（効果）する」「（フェイズやステップ）の終わりに、（効果）する」と表記されています。（条件）や（フェイズやステップ）の時点で示された事象を「誘発条件」と言い、自動能力の誘発条件が満たされていること

を、「(その自動能力が)誘発している」または「(その自動能力が)発動する」と言います。

8.1.1.2.2. 自動能力の中には「自動(テキスト)」のかわりに「自動(コスト)(テキスト)」と書かれているものがあります。これは、この自動能力を解決する際に、テキストの指示に従ってそのコストを支払うことができることを示します(8.7.3)。

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

8.1.1.3.1. 永続能力は、カード上では「永続(効果)」と表記されています。

8.1.1.4. 能力の種類を現す起動 自動 永続のアイコンを「能力種類アイコン」と呼びます。

8.2. 効果の種別

8.2.1. 効果は「単発効果」「継続効果」「置換効果」の3種類に分けられます。

8.2.1.1. 「単発効果」とは、解決中にその指示を実行し、それで効果が終了するものを指します。「あなたは1枚引く」「このキャラを控え室に置く」等の能力がある場合、その能力により発生する効果は単発効果です。

8.2.1.2. 「継続効果」とは、一定の期限の間(期間が特に指定されていない、すなわち「このゲーム中」であるものを含みます)、その効果が有効であるものを指します。「このカードの前のあなたのキャラすべてに、パワーを＋500」「そのターン中、このカードのソウルを＋1」等の能力がある場合、その能力により発生する効果は継続効果です。

8.2.1.3. 「置換効果」とは、ゲーム中にある事象が発生する場合、それを実行するのではなく別な事象を実行するものを指します。

8.2.1.3.1. 能力に「(行動 A)する時、かわりに(行動 B)する」と書かれている場合、その能力により発生する効果は置換効果です。

8.2.1.3.2. 能力に「(行動 A)する時、かわりに[選択]してよい。そうしたら、(行動 B)する」と書かれている場合、その能力により発生する効果は選択型置換効果です。

8.3. 有効な能力と無効な能力

8.3.1. 何らかの効果により、特定の効果が“有効”であったり“無効”であったりすることがあります。この場合、以下に従った処理を行います。

8.3.2. 何らかの効果の一部あるいは全部が特定の条件下で無効であると表記されている場合、その条件下で、その部分は能力としては存在しますが、効果を発生することはありません。その効果が本来何らかの選択を求める場合、その選択は行いません。

8.3.3. 何らかの効果の一部あるいは全部が特定の条件下で有効であると表記されている場合、その条件が満たされていない状態では、その部分は無効です。

8.4. コストと支払い

8.4.1. テキスト中にコストのアイコンに続いて青地白文字で表記された行動が指示される場合があり、このそれぞれの枠はコスト欄と呼ばれ、一連のコスト欄をまとめてその能力や効果のコストと呼ばれます。

8.4.1.1. 起動能力や自動能力の先頭のコストは、特に「その能力のコスト」として参照されます。

8.4.1.2. 能力の先頭以外に表記されるコストは、特に「その効果のコスト」として参照されます。

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

8.4.2.1. コストに複数の行動がある場合、テキストの先頭に近い方から順に実行します。ただし、能力のコストの支払いの開始から完了までの間は、リフレッシュ処理(9.2.)やレベルアップ処理(9.3.)を行いません。

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

8.4.2.2.1. コストを支払うことが可能であるかどうかは、そのコストの内容が決定した時点で確認を行います。その際、複数の処理が求められる場合、それぞれを個別に実行できる必要があります。その時点でそのコストの一部または全部を支払うことができない状況である場合、そのコストは支払うことができません。

8.4.2.2.2. コストを実際に支払う段階において、すべてのコストの支払いを実行できるかぎり、8.4.2.2.1 でコストを支払うことが可能であるかを判断した際の手段と異なる手段でコストを支払うことができます。

8.4.3. カードの能力のコストやテキストでコスト欄として[ストック(数値)]と表記されている場合、それは「このカードや能力のマスターは、自身のストック置場のカードを、数字で示された枚数だけ自身の控え室に置く」を意味します。同様に、テキスト中にコスト欄として[ストック(数値)]と表記されている場合、それは「指定されたプレイヤーは、自身のストック置場のカードを、数字で示された枚数だけ自身の控え室に置く」を意味します。

8.5. チェックタイミング/プレイタイミングと能力や効果

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

8.5.1.1. 現在処理を行うべきルール処理すべてを同時に実行します。その結果新たに行うべきルール処理が発生している場合、この手順を行うべきルール処理が残っている間繰り返します。

8.5.1.2. ターンプレイヤーがマスターであるいずれかの自動能力が待機状態になっている場合、ターンプレイヤーはそのうち1つを選び、プレイと解決を行い、その後 8.5.1.1に戻ります。

8.5.1.3. 非ターンプレイヤーがマスターであるいずれかの自動能力が待機状態になっている場合、非ターンプレイヤーはそのうち1つを選び、プレイと解決を行い、その後 8.5.1.1に戻ります。

8.5.1.4. チェックタイミングを終了します。
8.5.2. いずれかのプレイヤーにプレイ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。
8.5.2.1. チェックタイミングが発生します。チェックタイミングの処理を実行します。
8.5.2.2. プレイタイミングが実際にそのプレイヤーに与えられます。そのプレイヤーは、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プレイタイミングが与えられます。
8.5.2.3. プレイ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、プレイタイミングが終了し、フェイズやステップが進行します。

8.6. プレイと解決
8.6.1. 起動能力や自動能力や手札のカードは、プレイすることによって解決され、効果を発生します。永続能力はプレイされることはなく、常に効果を発生し続けています。
8.6.2. カードや能力をプレイする場合は、以下の手順に従います。
8.6.2.1. プレイする能力や手札のカードを指定します。プレイするのが手札のカードである場合、そのカードの色条件とレベル条件を満たすもののみがプレイ可能であり、これにより公開することができます。
8.6.2.1.1. 色条件とは、プレイするカードの色が、自身のレベル置場か自身のクロック置場にあるいずれかのカードと一致していることを意味します。この条件が満たせないカードはプレイできません。
8.6.2.1.1.1. レベル0のキャラとレベル0のイベントのプレイには色条件を満たす必要がありません。
8.6.2.1.2. レベル条件とは、プレイするカードのレベルの値が、自身のレベル置場に置かれているカードの枚数以下であることを意味します。この条件が満たせないカードはプレイできません。
8.6.2.1.2.1. クライマックスカードのプレイにおいては、レベル条件は参照されません。
8.6.2.2. カードや能力に何らかの選択が必要である場合、その選択を行います。
8.6.2.2.1. プレイするのが手札のキャラカードである場合、自身の枠を1箇所選択します。
8.6.2.3. プレイするためのコストがある場合、そのコストを決定し、すべてのコストを支払います。
8.6.2.3.1. プレイするのがカードや起動能力である場合、それにより示されたコストを支払います。
8.6.2.3.2. すべてのコストを支払うことができない場合、そのカードや能力はプレイできません。コストを一部のみ支払うことはできません。
8.6.2.4. この時点で、このカードや能力を“プレイした”事象が発生します。
8.6.2.5. カードや能力の解決を行います。
8.6.2.5.1. プレイしたのがキャラカードである場合、そのキャラが選択された枠に置かれます。その枠にすでに他のキャラが置かれている場合、置かれていたキャラは次に行われるルール処理で控え室に置かれます。
8.6.2.5.2. プレイしたのがイベントカードである場合、そのイベントカードを自身の解決領域に置き、効果を実行した後に、オーナーの控え室に置きます。
8.6.2.5.3. プレイしたのがクライマックスカードである場合、そのクライマックスカードが自身のクライマックス置場に置かれます。
8.6.2.5.4. プレイしたのが起動能力や自動能力である場合、その能力に示された効果を実行します。
8.6.3. カードや能力に「～選び」や「～選ぶ」と書かれている場合、解決の際に、その指示があった段階でそこで示された選ぶべきカードやプレイヤー等（以下“目標”と表記）を選択します。
8.6.3.1. 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目標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することはできません。
8.6.3.1.1. 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目標を選ぶことができます。
8.6.3.1.2. 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、可能なかぎりの目標を選び、それらに対して指定された効果を与えます。
8.6.3.1.3. 選ぶ数が指定されている場合に、目標を1つも選べない場合、その目標は選ばれません。その目標のかかわる効果はすべて無視されます。
8.6.3.1.4. 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ができます。
8.6.4. ある効果内で「（処理 A）してよい。（処理 A）したら、（処理 B）する。（処理 A）しなかったら、（処理 C）する」とある場合、後段の「（処理 A）しなかったら、（処理 C）する」部分は、処理 A を実行するかの選択時に処理 A を実行できなかったまたは実行できるがしないことを選んだ場合にのみ実行されます。
8.6.4.1. 「（処理 A）したら」や「（処理 A）しなかったら」は、それぞれ「そうしたら」や「そうしなかったら」と表記されることがあります。
8.6.5. カードや効果のプレイ時や実行時、そこに示された処理を誰が実行するかが明記されていない場合、そのカードや能力や効果のマスターが実行します。
8.6.6. 効果によりいずれかのプレイヤーがあるカードの情報を見たり、あるカードが公開されたりする場

合、そのカードは、その効果の解決が終了した時点で、見る場合はそのカードを見る前の状態に戻し、公開する場合はそのカードの公開を終えます。

8.6.6.1. この効果の解決の終了よりも前にそのカードが他の領域に移動した場合や、その領域の元々あった位置に留める選択をした場合や、シャッフルなどして順番が変わった場合、そのカードのみ元の領域での見る処理や公開する処理は終了します。

8.7. 自動能力の処理

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

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

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

8.7.3. チェックタイミングが発生した段階で、自動能力のプレイを求められているプレイヤーは、自身がマスターである自動能力のうち待機状態のものを1つ選び、それをプレイします。プレイされた能力の解決後、その自動能力の待機状態が1回取り消されます。

8.7.3.1. 待機状態の自動能力のプレイは、その待機状態が取り消されないかぎり強制で、プレイしないことを選択することはできません。ただし、自身がマスターである自動能力が複数待機している場合、そのうちのどれを先にプレイするかを選ぶことは可能です。

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

8.7.3.2.1. 自動能力の解決中に任意でコストを支払うことができる場合に、それを支払わないことを選択した場合であっても、その自動能力はプレイされたものであり、通常通りに待機状態が 1 回取り消されます。

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

8.7.4.1. 領域移動誘発による自動能力が、その能力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。

8.7.4.1.1. カードが公開領域から非公開領域、あるいは非公開領域から公開領域に移動することによって誘発する自動能力がカードの情報を求める場合、そのカードが公開領域にある状態での情報を用います。

8.7.4.1.2. カードが舞台からそれ以外の領域に移動することによって誘発する自動能力、あるいはマスターが変わる領域移動を伴う自動能力がカードの情報を求める場合、そのカードが舞台にある状態での情報を用います。

8.7.4.1.3. 上記 8.7.4.1.2に示された以外の、公開領域から公開領域へ移動することによって誘発する自動能力がカードの情報を求める場合、そのカードが移動後の領域にある状態での情報を用います。

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

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

8.7.5.2. 時限誘発の能力やその効果の発生源を参照する場合、その時限誘発の能力を作成した効果の発生源を発生源とします。

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

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

8.7.7. 待機状態の自動能力のプレイ時に、その自動能力を有していたカードの領域が変わっていた場合、それでもその自動能力はプレイ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、その自動能力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。

8.8. 単発効果の処理

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

8.9. 継続効果の処理

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

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

8.9.1.2. 次に、継続効果のうちパワーやソウルの値を変更するものでないものをすべて適用します。

8.9.1.3. 次に、継続効果のうちパワーやソウルの値を変更するものをすべて適用します。

例:キャラA(パワーが 3000)の後ろに「永応援 このカードの前のあなたのキャラすべてに、そのキャラのパワーが3000 以下なら、パワーを＋500。」の能力を持つキャラがいる場合、キャラAのパワーは 3500 になります。これでこの効果の適用は終わります。

8.9.1.4. 以上の 8.9.1.1−8.9.1.3で適用順の前後が決定されない継続効果Aと継続効果Bが存在している状態で、効果Aを先に適用するか否かによって効果Bが何に対して適用されるか、またどのように適用されるかが変わる場合、効果Bは効果Aに依存しているものとします。いずれかの効果に依存している効果は、依存されている効果よりも常に後に処理されます。

例:前列中央のキャラAの後ろに「永続 応援 このカードの前のあなたのキャラすべてに、≪愛≫を与える。」と「永続 応援 このカードの前のあなたの≪愛≫のキャラすべてに、『自動 アンコール[手札のキャラを 1 枚控え室に置く]』という能力を与える。」の能力を持つキャラがいる場合、それ

らのキャラが枠に置かれた順番に関係なく、キャラAは応援によって付加されるアンコール能力を持ちます。

8.9.1.5. 以上の 8.9.1.1−8.9.1.4で適用順の前後が決定されない複数の継続効果が存在する場合、それらの継続効果は、効果が発生した順に従って順番に適用します。

8.9.1.5.1. 継続効果が永続能力により発生している場合は、その能力を持つカードが現在の領域に置かれた時点を順番の基準とします。ただし、枠に置かれているキャラの永続能力の継続効果は、そのキャラが枠以外の領域から枠に置かれた時点を順番の基準とします。

8.9.1.5.2. それ以外の能力の場合は、それがプレイされた時点を順番の基準とします。

例:キャラA(パワーが 3000)の後ろに「永続 応援 このカードの前のあなたのキャラすべてに、パワーを＋500。」の能力を持つキャラがいる場合、キャラAのパワーは 3500 になります。この状況で「あなたはキャラを1枚選び、そのターン中、パワーを0にする。」というテキストのイベントでキャラAを選んでプレイした場合、そのターン中は、キャラAのパワーは0になります。

8.9.2. 永続能力以外で発生している継続効果は、その能力がプレイされた時点よりも後に枠から枠以外の領域移動を行ったカードに対しては適用されません。

例:あなたが「あなたのキャラすべてに、そのターン中、パワーを＋1000。」のイベントをプレイした後に、あなたの手札からパワーが 3000 のキャラをプレイして枠に出した場合、そのキャラのパワーは 3000 のままです。

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

8.9.3.1. 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能力は、その領域に適用されている継続効果を適用した後の情報を参照します。

8.10. 置換効果の処理

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

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

8.10.2. 同一の事象に対し複数の置換効果が発生している場合、どの置換効果を先に適用するかは、それにより影響を受けるプレイヤーが決定します。

8.10.2.1. 影響を受ける事象がカードや能力である場合、そのマスターが決定します。

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

8.10.2.3. 同一の事象に対しては、各置換効果は最大1回しか適用できません。

8.10.2.4. 攻撃方法(7.2.1.4)を置換する効果が複数ある場合、常にターンプレイヤーがマスターである置換効果を非ターンプレイヤーがマスターである置換効果よりも先に適用します。

例:ターンプレイヤーのキャラが「永続 このカードがアタックする時、あなたはかわりに相手の後列のキャラを 1 枚選び、このカードはそのキャラを防御キャラとしてフロントアタックしてよい。」という能力を持ち、相手の舞台の中央の枠に大活躍(「永続 このキャラがあなたの前列中央の枠にリバースしていない状態であるかぎり、あなたの対戦相手がマスターであるいずれかのキャラがアタックを行う時、かわりにアタックを行うキャラはこのキャラを防御キャラとしてフロントアタックを行う。」)を持つキャラがいる場合、ターンプレイヤーのキャラの置換効果が先に適用され、その後に非ターンプレイヤーの大活躍の置換効果が適用されるため、このキャラのアタックは大活躍を持つキャラへのフロントアタックになる。

8.10.3. 置換効果が選択型置換効果(「〜する時、かわりに〜してよい。そうしたら、〜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。

8.11. 最終情報

8.11.1. ある効果が特定のカードの情報や配置状態を参照している場合、その効果の実行時にそのカードがその領域から、枠から枠以外の移動を行っていた場合、その効果は、そのカードが最後にその領域にあったときの情報や配置状態を参照します。

8.11.2. バトル中のキャラが、自動能力の誘発後、その効果の解決前に枠から枠への移動を含む領域の移動を行っていた場合、その効果の解決前時点での互いがバトル相手であることは、その効果の最終情報として参照されます。

8.12. CX コンボアイコン

8.12.1. 能力の種別を表すアイコン(起動 自動 永続)の直後に、CX コンボアイコン(CX コンボ)が表記されることがあります。これは、その能力内で特定のカード名のクライマックスと関連する能力であることを示すアイコンです。ルール上は、このアイコンには特に意味はありません。

9. ルール処理

9.1. ルール処理の基本

9.1.1. 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。

9.1.2. 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に分かれます。

9.1.2.1. 割り込み型ルール処理に分類されるルール処理は、ゲーム中にその処理が実行される条件が満たされた場合、どの時点であっても現在実行している行動を中断し、直ちにそのルール処理を実行します。そのルール処理の解決が終了した後に、それまで実行されていた行動の続きを行います。

9.1.2.1.1. 割り込み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、以下に従って処理する順番を決定します。

9.1.2.1.1.1. それらのルール処理に関わるカードや領域のマスターが複数存在する場合、ターンプレイヤーが先に自身のカードや領域に関する割り込み型ルール処理を実行し、その後に非ターンプレイヤーが自身のカードや領域に

関する割り込み型ルール処理を実行します。

9.1.2.1.1.2. 同一のプレイヤーが、自身がマスターであるカードや領域に関する割り込み型ルール処理が複数ある場合、そのプレイヤーはそれらをどの順番で実行するかを選択し実行します。

9.1.2.2. チェック型ルール処理に分類されるルール処理は、チェックタイミングにおいてのみ条件を満たしているかを確認し、満たされている場合に実行されます。他の行動の実行中に条件を満たしていても、チェックタイミングの段階でその条件が満たされていない場合、このルール処理は行われません。

9.1.2.2.1. 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。

9.2. リフレッシュ処理

9.2.1. リフレッシュ処理は、いずれかのプレイヤーの山札にカードが存在しない場合に実行されます。これは割り込み型ルール処理です。

9.2.2. 山札にカードが存在しないプレイヤーは、ただちに自分の控え室のカードをすべて山札に移動し、それをシャッフルします。その後、そのプレイヤーは自分の山札の一番上のカードを 1 枚、自分のクロックに置きます。

9.2.2.1. 山札にカードがなくなった時点で、そのプレイヤーの控え室にカードが1枚もない場合、そのプレイヤーが現在ダメージ処理を行っている最中であり、なおかつ解決領域にクライマックスカードが無いなら、かわりにそのプレイヤーはただちにこのゲームに敗北します。そうでないなら、かわりにこのリフレッシュ処理の実行を終了します。この場合、再び山札にカードが無く控え室にカードがある状態になるまで、新たなリフレッシュ処理は行いません。

9.2.3. 能力のコスト(8.4.1)の支払いの開始から完了までの間は、リフレッシュ処理を行いません。

9.2.4. リフレッシュ処理を実行することを、テキストやルール等で「リフレッシュする」と言います。

9.3. レベルアップ処理

9.3.1. レベルアップ処理は、いずれかのプレイヤーのクロック置場にカードが7枚以上ある場合に実行されます。これは割り込み型ルール処理です。

9.3.2. クロック置場にカードが7枚以上あるプレイヤーは、自身のクロック置場のカードの下から7枚のうち1枚を選びます。選ばれた1枚を自身のレベル置場に移動し、残りの6枚を自身の控え室に望む順番で移動します。

9.3.3. 能力のコスト(8.4.1)の支払いの開始から完了までの間は、レベルアップ処理を行いません。

9.4. 敗北判定処理

9.4.1. 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。これはチェック型ルール処理です。

9.4.1.1. いずれかのプレイヤーのレベル置場に4枚以上のカードがある場合、そのプレイヤーはゲームの敗北条件を満たしています。

9.4.1.2. いずれかのプレイヤーの山札にも控え室にもカードが1枚も存在しない場合、そのプレイヤーはゲームの敗北条件を満たしています。

9.5. キャラのパワー不足処理

9.5.1. いずれかのキャラのパワーが0以下である場合、そのキャラはそのキャラのオーナーの控え室に移動します。これはチェック型ルール処理です。

9.6. 領域の不正カード処理

9.6.1. 枠にキャラでないカードが存在する場合、あるいはクライマックス置場にクライマックスでないカードが存在する場合、それをオーナーの控え室に置きます。これはチェック型ルール処理です。

9.6.2. いずれかの枠に複数のキャラが置かれている場合、あるいはいずれかのクライマックス置場に複数のクライマックスが置かれている場合、それらのカードのうち最も後で置かれたものを除くその領域のすべてのカードをそれぞれのオーナーの控え室に置きます。これはチェック型ルール処理です。

9.6.2.1. 何らかの理由で、それらのカードのうち最も後で置かれたものが複数ある場合、そのすべてをそれぞれのオーナーの控え室に置きます。

9.7. 無所属マーカー処理

9.7.1. 何らかの理由で、あるマーカー置場にカードが置かれていて、そのマーカー置場に対応している枠にキャラが置かれていない状態になっている場合、そのマーカー置場のカードをすべて、それぞれのオーナーの控え室に置きます。これはチェック型ルール処理です。

10. キーワードとキーワード能力

10.1. アラーム

10.1.1. アラームとは、効果の中で「このカードがクロック置場の一番上にある場合、特定の能力を有する、または特定の効果を発生する」という一連の能力を示すキーワードです。この語自身は能力ではなく、効果上の意味はありません。

10.1.2. 『(能力種類アイコン) アラーム (文章)』で示される能力は、すべてキーワード「アラーム」を持つ能力です。

10.2. アンコール

10.2.1. アンコールとは、舞台から控え室に置かれることを誘発条件とする自動能力です。

10.2.2. 『アンコール [(コスト)]』とは『[(コスト)] このキャラが舞台から控え室に置かれたとき、あなたは(コスト)を支払ってもよい。そうしたら、このカードをそれが直前に置かれていた枠にレスト状態で置く』を意味します。

10.2.3. すべてのキャラは、特に指定が無いかぎり『自動 アンコール コスト ストック3』の能力を持ちます。

10.2.4.『アンコールを使った時』とは、『アンコール能力の効果により（指定のキャラ）が控え室から舞台に置かれた時』を意味します。

10.3. 応援

10.3.1. 応援とは、それを持つキャラが後列に置かれることで効果を発生する永続能力です。

10.3.2.『応援（文章）』とは、『このキャラが後列の枠に置かれているかぎり、（文章）の効果が有効である』を意味します。

10.4. 絆

10.4.1. 絆とは、そのカードが、手札から舞台またはプレイされて舞台に置かれた時、コストを支払うことで特定のキャラカードを控え室から手札に戻すことのできる自動能力です。

10.4.2.『絆／「（カード名）」コスト[（コスト）]』とは『このキャラが手札から舞台またはプレイされて舞台に置かれた時、あなたは（コスト）を支払ってもよい。そうしたら、あなたは自身の控え室にあるカード名が「（カード名）」であるカードを１枚選び、自身の手札に移動する。』を意味します。

10.4.2.1. カード名の部分が『「（カード名 A）」「（カード名 B）」』のように複数のカード名が書かれている場合、自身の控え室にあるカード名がこれらのカード名がいずれかに一致するカードを 1 枚選んで手札に移動します。

10.5. 助太刀

10.5.1. 助太刀とは、ターンプレイヤーの対戦相手のいずれかのキャラがフロントアタックされ、そのプレイヤーの手札にこの能力を持つカードがある場合に、そのアタックサブフェイズのカウンターステップでプレイすることのできる起動能力です。

10.5.2.『助太刀（X）レベル（Y）コスト[（コスト）]』とは、『コスト[（コスト）] あなたがマスターであるフロントアタックされたキャラを１枚選ぶ。このターン中、そのキャラのパワーを＋X。この能力は、あなたの対戦相手のカウンターステップにのみ、あなたのレベルが（Y）以上である場合にのみプレイすることができる。』を意味します。

10.5.3.『『助太刀』を使った』とは、『『助太刀』能力のコストの支払いを終えた』を意味します。

10.6. 大活躍

10.6.1. 大活躍とは、それを持つキャラが特定の枠にある場合、対戦相手のアタックを制限する永続能力です。

10.6.2.『大活躍』とは『このキャラがあなたの前列中央の枠にリバースしていない状態であるかぎり、あなたの対戦相手がマスターであるいずれかのキャラがアタックを行う時、かわりにアタックを行うキャラはこのキャラを防御キャラとしてフロントアタックを行う。』を意味します。

10.7. 集中

10.7.1. 集中とは、効果の中で「自分の山札を一番上から指定枚数をめくり、その後それらのカードを自分の控え室に置き、それらのカードの内容を参照する」という行動の実行を伴う一連のイベントまたは能力を示すキーワードです。この語自身は能力ではなく、効果上の意味はありません。

10.7.2.『集中（効果）』で示されるイベントの効果、または『（能力種類アイコン）集中（文章）』で示される能力は、すべてキーワード「集中」を持ちます。

10.7.3. キーワード『集中』を持つカードの効果であなたの山札からカードを控え室に移動する場合、一度指定された枚数のカードを解決領域に移動した後、そのすべてのカードを同時に控え室に移動します。

10.7.4.『『集中』を使った』とは、『キーワード『集中』を持つイベントの効果または起動能力の解決中、集中の処理でめくったカードを控え室に置いた』を意味します。

10.8. チェンジ

10.8.1. チェンジとは、効果の中で「この能力を持つキャラを特定の領域に置き、舞台以外の指定の領域の特定のキャラを元のキャラのいた領域に置く」または「この能力を持つキャラを、特定の領域にある特定のキャラカードと入れ替える」行動の実行を伴う一連の能力を示すキーワードです。この語自身は能力ではなく、効果上の意味はありません。

10.8.2.『（能力種類アイコン）チェンジ（文章）』で示される能力は、すべてキーワード「チェンジ」を持つ能力です。

10.8.3. チェンジによってこの能力を持つキャラを特定の領域にある特定のキャラカードと入れ替える場合、この能力の解決時に、この能力を持つキャラが枠から枠以外への領域移動を行っていたり、指定された領域に指定されたキャラカードが存在していなかったりした場合、キャラカードの入れ替えは実行されません。

10.8.4.『このカードが『チェンジ』で舞台に置かれた時』とは、『あなたがキーワード『チェンジ』を持つ自動能力をプレイし、その効果でこのカードが舞台以外の領域から舞台に置かれた時』を意味します。

10.8.5.『『チェンジ』を使った』とは『『チェンジ』の効果によりキャラがいずれかの領域から舞台に置かれた』を意味します。

10.9. 記憶

10.9.1. 記憶とは、効果の中で思い出置場のカードの枚数等を参照して処理を行う一連の能力を示すキーワード、またはカード自身が思い出置場に存在することにより持つ能力を示すキーワードです。この語自身は能力ではなく、効果上の意味はありません。

10.9.2.『（能力種類アイコン）記憶（文章）』で示される能力、または『記憶（文章）』で示されるイベントカードの能力は、すべてキーワード「記憶」を持つ能力です。

10.10. 経験

10.10.1. 経験とは、効果の中でレベル置場のカードの枚数等を参照して処理を行う一連の能力を示すキーワード、またはそのカード自身がレベル置場に存在することにより持つ能力を示すキーワード

です。この語自身は能力ではなく、効果上の意味はありません。

10.10.2.『（能力種類アイコン） 経験 （文章）』で示される能力、または『経験 （文章）』で示されるイベントカードの能力は、すべてキーワード「経験」を持つ能力です。

10.11. シフト

10.11.1. シフトとは、メインフェイズの始めに、クロック置場にあるカードと手札のカードを入れ替えることのできる自動能力です。

10.11.2.『シフト レベル（数値）』とは、『あなたのメインフェイズの始めに、このカードがあなたのクロック置場にあり、あなたのレベルが（数値）以上なら、あなたはこのカードとあなたの手札にあるこのカードと同じ色のカード1枚を選び、それらを入れ替えてよい。』を意味します。

10.11.3. シフトによりカードを入れ替える場合、その能力を持つカードと手札のカードの2枚を適正に選ぶ必要があります。

10.11.3.1. シフトの解決時に、何らかの理由でその能力を持つカードを選ぶことができない場合、カードを入れ替えることを選択できません。

10.11.3.2. シフトの解決時に、あなたの手札にこのカードと同じ色のカードが無い場合、カードを入れ替えることを選択できません。

10.11.4.『『シフト』を使った』とは、『『シフト』の効果によりクロック置場にあるカードと手札のカードを入れ替えた』を意味します。

10.12. 加速

10.12.1. 加速とは、コストの中で「自分のクロック置場にカードを置く」という行動の実行を伴う一連の能力を示すキーワードです。この語自身は能力ではなく、効果上の意味はありません。

10.12.2.『（能力種類アイコン） 加速 （文章）』で示される能力は、すべてキーワード「加速」を持つ能力です。

10.12.3.『『加速』を使った』とは、『キーワード『加速』を持つ能力のコストの支払いを終えた』を意味します。

10.13. 共鳴

10.13.1. 共鳴とは、カードや能力のコストや効果の中で、「手札にある特定のカードを公開する」という行動の実行を伴う一連の能力を示すキーワードです。この語自身は能力ではなく、効果上の意味はありません。

10.13.2.『（能力種類アイコン） 共鳴 （文章）』で示される能力、および『共鳴 （文章）』をテキストに持つイベントカードは、すべてキーワード「共鳴」を持つものとみなします。

10.13.3.『『共鳴』を使った』とは、以下のいずれかの場合を指します。

10.13.3.1. それが共鳴を持つカードや能力で、かつ特定のカードを公開することをコストとしている場合、そのカードや能力のプレイにおいてそのコストを支払うことで『共鳴』を使ったとみなします。

10.13.3.2. それが共鳴を持つカードや能力で、かつ特定のカードを公開することをコストとしていない場合、そのカードや能力の解決中に、テキスト内で、先頭に「共鳴」が記載されている段落から見て最初に表記されている、『公開してよい』という処理で指定されている一連のカードを指定通りに公開することで『共鳴』を使ったとみなします。

10.14. フォース

10.14.1. フォースとは、「あなたのクライマックスフェイズの始めに、あなたはコストを払ってよい。そうしたら、特定の相手のキャラ 2 枚をスタンドして入れ替える」という行動の実行を伴う一連の能力を示すキーワードです。この語自身は能力ではなく、効果上の意味はありません。

10.14.2.『（能力種類アイコン） フォース （文章）』で示される能力は、すべてキーワード「フォース」を持つ能力です。

10.14.3.『『フォース』を使った時』とは『キーワード『フォース』を持つ能力のコストの支払いを終えた』を意味します。

10.15. 合体

10.15.1. 合体とは、その能力を持つキャラと他の特定のキャラをマーカーにして山札から特定のキャラを舞台に出す一連の起動能力を示すキーワードです。この語自体は能力ではなく、効果上の意味を持ちません。

10.15.1.1. 通常、この能力は『起動 コスト [あなたの舞台の（キャラ A）を 1 枚このカードの下にマーカーとして表向きに置く] あなたは自分の山札を見て（キャラ B）を 1 枚まで選び、このカードがいる枠に置き、このカードの下のマーカーすべてとこのカードをその（キャラ B）の下にマーカーとして好きな順番で表向きに置き、その山札をシャッフルする』を意味します。

10.15.1.1.1. なんらかの理由でキャラ B が舞台に置かれなかった場合、「キャラ B をこのカードがいる枠に置き、このカードの下のマーカーすべてとこのカードをそのキャラ B の下にマーカーとして好きな順番で表向きに置く」部分がすべて実行されないため、その合体能力を持つキャラにキャラ A がマーカーとして置かれた状態で効果の実行が終了します。その場合でも、山札はシャッフルします。

10.15.1.1.2. その合体能力を持つキャラにすでにマーカーが置かれている場合、そのマーカーもキャラ B のマーカーになります。

10.15.1.1.2.1. キャラ A にマーカーが置かれていた場合、それは合体能力のコストを支払った時点でオーナーの控え室に置かれます（3.7.3.2）。合体能力を持つカードやキャラ B のマーカーになることはありません。

10.15.2.『起動 合体 （文章）』で示される能力は、すべてキーワード「合体」を持つ能力です。

10.15.3. 『『合体』を使った』とは、『キーワード『合体』を持つ能力の効果によりキャラがいずれかの領域から舞台に置かれた時』を意味します。

10.16. 分離

10.16.1. 分離とは、キャラがアタックしたアタックの終わり(7.6.1.5)に、そのキャラのマーカーを新たなキャラとして舞台に置き、それまでのキャラをマーカーとする能力です。

10.16.2. 『分離／(カード名)[(コスト)]』とは、『アタックの終わりに、このカードがアタックキャラであるなら、あなたはコストを払ってよい。そうしたら、あなたはこのカードの下にあるマーカーのうち(カード名)を 1 枚と、あなたの枠を 1 つ選ぶ。その選んだカードを、このカードとこのカードのマーカーのうちこれにより選ばれなかったカードをマーカーとした状態で、選ばれた枠に置く。』を意味します。

10.16.3. 分離により枠に置かれたキャラは、分離を持つキャラとは別の新たなキャラです。それは分離を持つキャラに適用されていた効果や状態を引き継ぎません。

10.16.3.1. 特に効果による指定がないかぎり、分離により枠に置かれたキャラはスタンド状態で枠に置かれます。

10.16.4. コストを支払った時点で、分離を持つキャラの下に指定のカード名を持つマーカーが無い場合、分離の効果のそれ以降の処理は行いません。分離を持つキャラが選んだ枠に移動することもありません。

10.17. リンク

10.17.1. リンクとは、特定の名称を持つ永続能力です。

10.17.2. リンクは『リンク (名称)』と表記されます。

10.17.3. カード上のテキストでは、リンクの『リンク』という表記は🔗のアイコンで表わされます。

10.17.4. リンクは、それ自身は効果を持ちませんが、他の能力や効果により参照されます。

10.17.4.1. 『『🔗 (名称)』を持つ』とは、『名称が(名称)であるリンク能力を持つ』を意味します。

10.18. 継承

10.18.1. 継承とは、効果の中で「舞台に置かれた他のキャラに、自身や自身のマーカーをマーカーとして移動する」という行動の実行を伴う一連の能力を示すキーワードです。この語自身は能力ではなく、効果上の意味はありません。

10.19. ターン回数制限

10.19.1. ターン回数制限とは、ターン当たりのプレイ回数に制限がある能力が持つキーワードです。

10.19.2. ターン回数制限は『(能力種類アイコン) ターン (回数) (文章)』の表記で示されます。

10.19.2.1. 『ターン 1 回』の表記は ターン1 のアイコンで、『ターン 2 回』の表記は ターン2 のアイコンで表記されることがあり、他の回数のターン回数制限も同様のアイコンで表記されることがあります。

10.19.3. 起動能力や自動能力がターン回数制限を持ち、このターンにその能力をプレイした回数がターン回数制限で示された回数以上である場合、その能力はプレイできません。

10.19.4. 自動能力がターン回数制限を持ち、このターンにその能力をプレイした回数がターン回数制限で示された回数未満の場合、それをプレイするか、プレイせずに待機状態を 1 回取り消すかを選んで実行します。

11. その他

11.1. 永久循環

11.1.1. 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。

11.1.1.1. 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。

11.1.1.2. 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、自動能力などにより強制される場合を除き、この循環行動を再び選択することはできません。

11.1.1.3. 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、その後ターンプレイヤーの対戦相手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、自動能力などにより強制される場合を除き、より大きい方の回数を選んだプレイヤーはこの循環行動を再び選択することはできません。

11.2. 追加のターンを得る行動

11.2.1. 効果によりプレイヤーが追加のターンを得ることがあります。そのような効果がある場合、エンドフェイズに新たなターンに進む時点 6.8.1.5 で、現在のターンプレイヤーの対戦相手を新たなターンプレイヤーとするのではなく、指定のプレイヤーをターンプレイヤーとします。

11.2.2. 追加のターンを得る行動が複数ある場合、ターンプレイヤーはその中で最も後に発生した効果を 1 つ選んで適用します。それ以外の追加のターンを得る効果は次のターンに持ち越しになります。

11.3. リプレイ指示

11.3.1. カードの能力や効果において、リプレイ指示が表記されることがあります。

11.3.1.1. リプレイ指示とは、テキストの下部に緑枠で囲まれている、リプレイアイコン（リプレイ≫）から始まる一連の文章です。

11.3.1.2. リプレイ指示は『リプレイ≫（リプレイ行動）（リプレイ効果）』の形で表記されます。このうちリプレイ行動は赤字で表記されます。

11.3.1.3. リプレイ指示の内容は、11.3.2 で示される処理以外で実行されることはありません。

11.3.2. リプレイ指示を持つカードは、リプレイ指示外の効果内に赤字でリプレイ行動が表記されることがあります。その効果により「(リプレイ行動)」または「(リプレイ行動)する」または「(リプレイ行動)を～する」などの処理をする際は、その処理の代わりにそのカードのリプレイ指示のリプレイ効果を実行します。

例：あるカードが「自動 このカードが舞台に置かれた時、**ゲームをする**。」という能力を持ち、そのカードのリプレイ指示が「リプレイ≫ **ゲームをする** あなたは 1 枚引く。」である場合、このカードが舞台に置かれた時、あなたは山札からカードを 1 枚引きます。

11.4. フェイズやステップを直接移行する効果

11.4.1. カードや能力において、現在のフェイズやステップを中止し、特定のフェイズやステップに進む指示が行われることがあります。この場合、以下の処理を実行します。

11.4.1.1. 現在のフェイズやステップから進むフェイズやステップまでの間に期限が終了する継続効果が存在する場合、その継続効果が終了します。

11.4.1.2. 現在がその進むステップやフェイズでない場合、この指示を含む効果を解決し終わった時点で、チェックタイミングを経ずに直接進む先のステップやフェイズに移行します。その間のステップやフェイズは飛ばされ、その間に本来であれば実行される処理は実行されません。

11.4.1.3. 行うべきチェック型ルール処理や待機中の自動能力が存在する場合、それは移行先のステップやフェイズでのチェックタイミングで行うあるいはプレイされます。

更新履歴

2022 年 11 月 11 日 ver 1.01 適用開始
- テキストの有無によるコストアイコンの違いを明記しました。
- 枠にカードを置く場合はスタンドで置くことを明記しました。
- 「～したら、～。～しなかったら、～。」と言う表記に関するルールを明確化しました。

2023 年 1 月 17 日 ver 1.02 適用開始
- 継続効果の適用順の基準を「数値」から「パワーやソウル」に変更しました。

2023 年 3 月 20 日 ver 1.03 適用開始
- 両面カードの情報基準を厳密化しました。

2023 年 6 月 9 日 ver. 1.04 適用開始
- キーワード『継承』を定義しました。

2023 年 12 月 1 日 ver. 1.05 適用開始
- トリガーアイコン『チャンスアイコン』を定義しました。
- 舞台の表向きのカードとマーカー置場の表向きのカードを入れ替える場合、入れ替えた後でも両方のカードが表向きになることを定義しました。

2023 年 12 月 6 日 ver. 1.06 適用開始
- トリガーアイコン『チャンスアイコン』の表記を修正と明確化をしました。

2024 年 12 月 12 日 ver. 1.07 適用開始
- トリガーチェックにより実行するアイコンは、そのカードが解決領域に置かれた時点で有しているものに限定することを明記しました。

2025 年 4 月 17 日 ver. 1.08 適用開始
- 効果の実行者を明確にしました。
- 効果で見たり公開されたカードの期限を明確化しました。
- ターン回数制限アイコンを定義しました。
- 絆の誘発タイミングを変更しました。

2025 年 5 月 28 日 ver. 1.09 適用開始
- 効果で移動したカードとダメージで移動したカードの区別をすることを明確化しました。

2025 年 10 月 24 日 ver. 1.10 適用開始
- 舞台以外で有効になる能力で得た能力がその領域で有効であることを明確化しました。
- リプレイ指示の処理を明確化しました。

2025 年 11 月 19 日 ver. 1.11 適用開始
- ディスカバリーアイコンに関するルールを追加しました。

2026 年 4 月 20 日 ver. 1.12 適用開始
- 「～まで」「好きな回数」実行する効果に関する詳細を定義しました。
- 非公開領域に公開されているカードが移動する際のルールを変更しました。

2026 年 5 月 19 日 ver. 1.13 適用開始

- 「～のコスト」という表記の定義を行いました。
- チェンジのテキスト表記を明確化しました。

2026 年 8 月 24 日 ver. 1.14 適用開始

- 不可能な行動に関するルールを明確化しました。
- 発生源に関するルールを更新しました。
- エンドフェイズ中の自動能力に関するルールを明確化しました。
- 時限誘発の発生源の定義を行いました。

2026 年 10 月 15 日 ver. 1.15 適用開始

- 自動能力は待機状態が取り消されないかぎりプレイが強制であることを明記しました。