FINAL FANTASY®

ファイナルファンタジー

TRADING CARD GAME

FF-TCG 総合ルール ver.1.04

最終更新日 2018年 7月13日

©SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.
FINAL FANTASY is registered trademarks or trademarks of Square Enix Holdings Co., Ltd.

FF-TCG 総合ルール ver.1.04
最終更新日年月日 2018 年 7 月 13 日

目次

1. ゲームの人数 - 1 -
2. 基本原則 - 1 -
3. 終了要件 - 1 -
4. 数値 - 1 -
5. カード - 2 -
6. ゲームの定義 - 3 -
7. 領域 - 4 -
8. ゲームの準備 - 6 -
9. フェイズ - 6 -
10. アタックフェイズ - 8 -
11. カードやアビリティのプレイ - 10 -
12. ルールプロセス - 21 -
13. 無限ループ - 21 -
14. 不適正な処理 - 22 -
15. キーワード関連 - 22 -

1. ゲームの人数

1.1.このファイナルファンタジー・トレーディングカードゲーム（FF-TCG）の総合ルールは 2 人対戦専用のものとして書かれている。3 人以上で行われる多人数戦については現在の総合ルールでは対応していない。

2. 基本原則

2.1.カードのテキストと総合ルールが直接矛盾している時は、カードのテキストが優先される。このルールの例外として、テキストに関わらずプレイヤーはいつでも投了することができる。

2.2.あるルールまたはアビリティ、召喚獣によって何かができるとされる時に、同時に同じことができないとされている場合には、「できない」の方が優先される。

2.3.カードのテキストが実行不可能である場合、その部分は無視される。

3. 終了要件

3.1.ゲームは以下の要件を満たした時に、敗北したプレイヤーの相手プレイヤーの勝利で終了する。

3.1.1.構築戦ではいずれかのプレイヤーが 7 点のダメージを受ける、リミテッド戦の場合はプレイヤーが 6 点のダメージを受けるとゲームはそのプレイヤーの敗北で終了する。

3.1.2.カードが引けなくなったプレイヤーがいる場合、ゲームはそのプレイヤーの敗北で終了する。

3.1.3.デッキが 0 枚の時にダメージを受けたプレイヤーがいる場合、ゲームはそのプレイヤーの敗北で終了する。

3.2.あるゲームにおいて、あるプレイヤーが勝利条件と敗北条件を同時に満たした場合、そのプレイヤーはそのゲームに敗北する。

3.3.ゲームに残っていたプレイヤー全員が同時に敗北した場合、ゲームは引き分けとなる。

4. 数値

4.1.FF-TCG においては整数のみが使用される。分数や小数は使用しない。そして、原則として正の数と 0 のみが用いられる。プレイヤーが数値を決定する場合には、負の値を選ぶことはできない。

4.2.カードやアビリティによって、分数や小数が発生する場合、そのカードやアビリティによって決められていないならば、小数点以下を切り上げて使用する。

4.3.フォワードのパワーなど、ゲーム中に負の数が存在することはありうる。ゲーム中に負の数が現れた場合、その数値が変更される時には負の数として、それ以外の場合には 0 として扱う。その数値が変更される時には負の数をそのまま計算する。

4.4.定義できない数値は代わりに 0 として扱う。

4.5.カードの数値やコストにアルファベット(X・Y・Z など)が含まれる場合、それは変数を表す。カードによってはそのテキストの中で変

数が確定する場合がある。そうでない場合には、変数の値はそのコントローラーが決定する。

5. カード

5.1.ルールやテキストにカードと書かれていた場合、表面・裏面ともに適正な FF-TCG のカードのことを指す。

5.2.カードの表記と情報

5.2.1.コスト・属性

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

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

5.2.1.3.手札を捨てることにより捨てたカードの属性と同じ CP を 2 つ生み出すことができる。また、バックアップを 1 体ダルにすることにより、それと同じ属性の CP を 1 つ生み出すことができる。ただし、光属性と闇属性のカードは CP を生み出すためには手札から捨てることはできない。

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

5.2.2.カード名

5.2.2.1.カードの名称である。一般アイコンが付いているカードは何枚でも、付いていないカードは同名のもの 1 体まで出すことができる。EX バーストを持つカードは右上に EX と書かれている。

5.2.2.2.全てのカードにはカテゴリがある。複数のカテゴリを持つ場合、そのカードはそのどちらのカテゴリにも属する。

5.2.3.カードの種類

5.2.3.1.カードには、キャラクターと召喚獣の 2 つのグループタイプがある。

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

5.2.3.1.1.1.キャラクターはフィールドに置かれるカードである。

5.2.3.1.1.2.フォワードはアタックやブロックをすることができる。

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

5.2.3.1.1.4.キャラクターはほとんどの場合、ジョブを持つ。

5.2.3.1.2.召喚獣のカードタイプを持つカードは召喚獣である。

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

5.2.4.テキスト

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

5.2.5.カード番号

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

5.2.6.パワー

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

6. ゲームの定義

6.1.プレイヤー

6.1.1.プレイヤーとはそのゲームで対戦している各々を指す。

6.1.2.あるプレイヤーにとって、他のプレイヤーは対戦相手である。

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

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

6.2.オーナーとコントローラー

6.2.1.カードのオーナーとは、そのカードをデッキに入れてゲームを始めたプレイヤーのことを指す。

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

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

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

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

6.2.6.なんらかの効果によってフィールドに出ているカードのコントロールがほかのプレイヤーに移動する場合がある。その場合、コントローラーは変更されるがオーナーは変更されない。

6.2.6.1.フィールドに出ているカードのコントローラーが変更された場合、それは新たにフィールドに出たことにはならない。フィールドに出たことによるオートアビリティは発動しない。

6.2.6.2.新たにフィールドに出るわけではないので、すでに同名のカードをコントロールしている場合、または光属性/闇属性のカードをすでにコントロールしつつ光属性/闇属性のカードのコントロールが移動する場合でも、プレイヤーはコントロールを得ることができる。ただし、12.4.6、12.4.7 のとおり、ただちにそれらすべてがルールプロセスによってスタックに積まれずにブレイクゾーンに置かれる。

6.3.カードの状態

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

6.4.発生源

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

6.4.1.1.カードが遅延型のオートアビリティを生み出した場合、その発生

源はそのカードであり、コントローラーはそのカードの解決時のコントローラーである。

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

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

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

6.5.ダメージ処理

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

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

6.5.2.1.その時、EXバーストを持つカードがめくれ、それを使用した場合、そのカードが発生する効果またはオートアビリティを実行する。2回以上のダメージが与えられる場合、EXバーストを持つカードがめくれてもすべてのダメージを先に解決する。その後、EXバーストを解決する。複数の EX バーストを持つカードがめくれたら、めくれた順番に解決する。

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

6.6.タイプ

6.6.1.タイプとはカードの種類のことである。

6.6.2.タイプにはカードタイプ、ジョブがある。

6.6.3.ジョブはキャラクターのみが持つ。

6.6.4.カードタイプにはフォワード、バックアップ、召喚獣、モンスターがある。

7. 領域

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

7.2.スタック以外の領域はそれぞれのプレイヤーが個別のものを持つ。

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

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

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

7.6.公開情報と非公開情報

7.6.1.全てのプレイヤーがカードの表を見ることができない領域を非公開領域

と呼ぶ。デッキ、手札のカードはその領域にあるカードがすべて公開されているとしても、非公開領域である。

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

7.7.フィールド

7.7.1.フィールドとは自身のキャラクターを出す領域である。

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

7.7.3.フィールドには一般アイコン（カード名にあるカードが 3 つ重なったアイコン）を持つキャラクターは何枚でも出せるが、そうでないカードは同名 1 枚までしか出すことができない。そもそもそれを超えて出そうとする行動をとることができないが、もしも、それを超えて該当するキャラクターが出てしまった場合、ルールプロセスによって両方のキャラクターがブレイクゾーンに置かれる。

7.8.ダメージゾーン

7.8.1.ゲームの進行に応じてカードが置かれていく領域である。

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

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

7.9.デッキ

7.9.1.ゲーム開始時に自分の山札を裏向きにして置いておく領域である。

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

7.10.ブレイクゾーン

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

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

7.11.手札

7.11.1.デッキから引いたカードを入れる領域である。

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

7.12.スタック

7.12.1.使用中の召喚獣やアビリティが積まれる領域である。

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

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

7.13.除外

7.13.1.何らかの効果によって除外されたカードが置かれる領域である。

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

8. ゲームの準備

8.1.デッキと構築要件

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

8.1.1.1.デッキは、構築戦の場合 50 枚ちょうど、リミテッド戦の場合 40 枚以上のカードで構成されている必要がある。

8.1.1.2.同一のカードナンバーのカードは、デッキ内にそれぞれ 3 枚以下である必要があるが、リミテッド戦において、上限は存在しない。

8.1.2.デッキの構築条件に関するフィールドアビリティは、上記のデッキ構築条件を置換する置換効果として適用される。

8.2.ゲームの始め方

8.2.1.各ゲームの開始時に各プレイヤーは以下の手順に従う。

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

8.2.1.2.ランダムな方法でどちらが先攻後攻を選ぶかを決める。

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

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

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

9. フェイズ

ゲームはそれぞれのフェイズとステップを行う事で進行していく。以下にそのフェイズとステップを記す。フェイズをまとめてターンと呼び、それぞれのターンにはターンプレイヤーが存在する。

9.1.アクティブフェイズ

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

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

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

9.2.ドローフェイズ

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

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

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

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

9.3.メインフェイズ

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

9.3.1.1.各ターンには第 1 メインフェイズと第 2 メインフェイズの 2 つのメインフェイズが存在する。第 1 メ

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

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

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

9.3.1.4.その後、ターンプレイヤーが優先権を得る。

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

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

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

9.4.アタックフェイズ

9.4.1.ターンプレイヤーがコントロールしているフォワードで対戦相手を攻撃することができるフェイズである。詳しくは 10.「アタックフェイズ」を見ること。

9.5.エンドフェイズ

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

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

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

9.5.1.3.次に、以下の処理が同時に行われる。

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

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

9.5.1.4.この時点で発生するルールプロセスがあるか、スタックに積まれているのを待っているオートアビリティが存在するかどうかを確認し、

もし存在したならばルールプロセスをすべて処理した後、オートアビリティをスタックに乗せ、ターンプレイヤーに優先権が発生する。ただし、メインフェイズでもアタックフェイズでもないので、召喚獣を使用したりアクションアビリティやスペシャルアビリティを使用したりすることはできない。双方のプレイヤーが続けて優先権を放棄した場合、9.5.1.3.1 に戻る。

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

10. アタックフェイズ

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

10.1.1.アタック準備ステップ

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

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

10.1.2.アタック指定ステップ

10.1.2.1.ターンプレイヤーはアタックするフォワードを 1 体指定するか、パーティーを組むかを宣言する。パーティーを組む場合は、すべて同じ属性のフォワードを選択しなければならない。選択できるフォワードは以下の条件を満たすものに限られる。

10.1.2.1.1.選択できるフォワードは、アクティブ状態で、ヘイストを持っているか、あるいはそのターンの開始時からターンプレイヤーが継続してコントロールしているものに限られる。

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

10.1.2.1.3.アタックしなければならないなど、何らかの強制を持つフォワードがいる場合、それらのフォワードがアタックしない限り、アタックフェイズを終えることはできない。

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

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

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

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

10.1.2.6.その後、ターンプレイヤーが優先権を得る。

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

10.1.3.ブロック指定ステップ

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

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

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

10.1.3.1.3.ブロックするフォワードに何らかの強制がある場合、その強制が制限を上回らない限りで最大限になるようにしなければならない。ブロックに参加するためにコストの支払いが必要なフォワードがいる場合、非ターンプレイヤーはそれがどれだけあるのかを確認し、宣言する。これ以降にコストが変動したとしても、この時点でコストが固定されているため、支払うコストに変わりはない。CP を支払う際は原則として余剰の CP を支払うことはできないが、手札を捨てて CP を生み出す場合のみ、コストに対して 1CP の余剰が認められる。

10.1.3.2.選ばれたフォワードがなお非ターンプレイヤーによってコントロールされている場合、選ばれたフォワードはブロック中のフォワードとなる。

10.1.3.2.1.アタックしているフォワードとブロックしているフォワードは戦闘している状態になる。アタックしてる、もしくはブロックしているフォワードがいなくなった場合、それらは戦闘中ではなくなる。

10.1.3.3.ブロック指定ステップの間、ブロックしているフォワードが戦闘から取り除かれた場合、そのブロック中のフォワードはダメージを受けない。また、アタックしているフォワードが戦闘から取り除かれた場合、アタックしているフォワードはダメージを受けない。

10.1.3.4.アタックしているキャラクターがパーティーを組んでいる場合、それらは 1 体のキャラクターであるかのようにブロックされる。

10.1.3.5.ブロックしているフォワードが指定されたことによって誘発するオートアビリティをすべて同時にスタックに積む。

10.1.3.6.その後、ターンプレイヤーが優先権を得る。

10.1.4.ダメージ解決ステップ

10.1.4.1.アタックしたフォワードがブロックされなければ、対戦相手に 1 ダメージを与える。

10.1.4.2.アタックしたフォワードがブロックされていた場合には、それぞれのフォワードは自分のパワーに等しいダメージを与えあう。

10.1.4.2.1.アタックしているキャラクターがパーティーを組んでいる場合、ブロックしているキャラクターは、アタックしているキャラクターに好きなようにパワー分のダメージを割り振る。その際、1000 点単位で振り分ける必要がある。

10.1.4.3.その後、「プレイヤーにダメージを与えたとき」のオートアビリティが誘発し、スタックに積まれる。

10.1.4.4.ターンプレイヤーが優先権を得る。

10.1.4.5.パーティーを組んでいた場合、この時点でそれは解消される。

10.1.4.6.まだアタックをしたい場合は 10.1.2 に戻り、そうでない場合はメインフェイズに移る。

11. カードやアビリティのプレイ

11.1.優先権

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

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

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

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

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

11.1.6.プレイヤーが優先権を持っていて何もしない(優先権を放棄する)ことを選んだ場合、その対戦相手が優先権を獲得する。

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

11.2.コストの支払い

11.2.1.カードを使用したり、アビリティを使用する際には一般的にコストとして CP を支払う。

11.2.1.1.手札を捨てることにより捨てたカードの属性と同じ CP を 2 つ生み出すことができる。また、バックアップを 1 体ダルにすることにより、それと同じ属性の CP を 1 つ生み出すことができる。ただし、光属性と闇属性のカードは CP を生み出すためには手札から捨てることはできない。CP を支払う際は原則として余剰の CP を支払うことはできないが、手札を捨てて CP を生み出す場合のみ、コストに対して 1CP の余剰が認められる。

11.3.召喚獣の召喚

11.3.1.召喚獣を召喚するとは、効果が発生するように召喚獣を手札から移動し、スタックに置き、コストを支払うことである。召喚獣を召喚する途中のどこかの時点でプレイヤーが手順を実行

できなくなったら、その召喚は不正であり、ゲームは召喚獣を召喚する前まで巻き戻る。一旦なされた宣言や支払いを変更することはできない。

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

11.3.3.召喚獣が何かを「選ぶ」場合、適正に選ぶ先がなければ召喚獣を使用することができない。

11.3.4.召喚獣が複数の効果から選ばせる場合、どの効果を使用するかを宣言する。

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

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

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

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

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

11.3.9.召喚獣の効果が何かを選んでいる場合、解決時にそれらすべてが不適正な場合、召喚獣の効果はすべて無効になる。

11.3.10.召喚獣の効果がフォワードのパワーを特定の数値に変更する場合、それは修正されたパワーでなくカードに記載されている大元のパワーを変更する。その後、修正された値を適用する。

11.4.キャラクターをプレイする

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

11.4.2.プレイするキャラクターを宣言する。手札にあるキャラクターカードを公開する。

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

11.4.4.キャラクターがコストにカードの情報を参照する場合、そのコストは参照

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

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

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

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

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

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

11.5.アビリティ

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

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

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

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

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

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

11.5.7.アビリティの効果がフォワードのパワーを特定の数値に変更する場合、それは修正されたパワーでなくカード

に記載されている大元のパワーを変更する。その後、修正された値を適用する。

11.6.アクションアビリティ

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

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

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

11.6.2.2.ダルアイコンを含むアビリティを使う場合、フォワードとバックアップはヘイストを持たない限り、自身のターンの最初からコントロールしていないと使えない。

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

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

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

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

11.6.5.アクションアビリティが何かを「選ぶ」場合、適正に選ぶ先がなければアクションアビリティを使用することができない。

11.6.6.アクションアビリティが複数の効果から選ばせる場合、どの効果を使用するかを宣言する。

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

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

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

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

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

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

11.6.12.アクションアビリティの効果が何かを選んでいる場合、解決時にそれらすべてが不適正な場合、アクションアビリティの効果はすべて無効になる。

11.7.スペシャルアビリティ

11.7.1.スペシャルアビリティはアクションアビリティと同じようにコストを支払い、効果を発揮するが、書かれているコストの他に、同名のキャラクターカード 1 枚を手札から捨てる必要がある。スペシャルアビリティは必ずそのアビリティの固有の名前と S アイコンが記述されている。

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

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

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

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

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

11.7.3.スペシャルアビリティを起動するとは、効果が発生するようスペシャルアビリティをスタックに置き、コストを支払うことである。スペシャルアビリティを起動する途中のどこかの時点でプレイヤーが手順を実行できなく

なったら、その起動は不正であり、ゲームはスペシャルアビリティを起動する前まで巻き戻る。一旦なされた宣言や支払いを変更することはできない。

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

11.7.5.スペシャルアビリティが何かを「選ぶ」場合、適正に選ぶ先がなければスペシャルアビリティを使用することができない。

11.7.6.スペシャルアビリティが複数の効果から選ばせる場合、どの効果を使用するかを宣言する。

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

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

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

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

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

11.7.12.スペシャルアビリティの効果が何かを選んでいる場合、解決時にそれらすべてが不適正な場合、スペシャルアビリティの効果はすべて無効になる。

11.8.オートアビリティ

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

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

11.8.3.オートアビリティは誘発イベントが満たされた時に自動的に誘発する。そのため、オートアビリティはキャラクターを出したり、召喚獣を召喚したり、アクションアビリティを起動したりすることができなくても誘発する場合がある。

11.8.4.何かを選ぶオートアビリティは、選ぶものがない場合も誘発するが即座にスタックから除外される。これに何らかの効果をスタックすることはできない。

11.8.5.オートアビリティのコントローラーは、その発生源をコントロールしているプレイヤーである。

11.8.6.オートアビリティは、該当する誘発イベントが発生するたびに、一度だけ誘発する。しかし、そのイベントが複数の出来事を含んでいる場合、複数回誘発することもある。

11.8.7.オートアビリティが誘発した時には何も起こらない。誘発して次にどちらかのプレイヤーが優先権を得る時に、すべてのルールプロセスを解決した後に、新しいルールプロセスの発生もオートアビリティの誘発もなくなるまで、ルールプロセスの解決と、オートアビリティの誘発を繰り返した後、誘発していたオートアビリティを、ターンプレイヤーのコントロールするものすべてをそのコントローラーの好きな順番でスタックに積み、それから非ターンプレイヤーのコントロールするものすべてをそのコントローラーの好きな順番でスタックに積む。それから、実際に優先権が発生する。

11.8.8.オートアビリティがコストにカードの情報を参照する場合、そのコストは参照された値に決定される。

11.8.9.オートアビリティが何かを「選ぶ」場合、適正に選ぶ先がなければオートアビリティを使用することができない。

11.8.10.オートアビリティが複数の効果から選ばせる場合、どの効果を使用するかを宣言する。

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

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

11.8.13.「[誘発イベント]とき／たび／時に、[条件]場合、[効果]。」という形で条件を持つオートアビリティが存在する。これを条件付きオートアビリティと呼ぶ。条件付きオートアビリティは、誘発条件の一部としてその条件が満たされているかどうかをチェックする。条件が満たされていない場合、アビリティは誘発しない。また解決時にも再び条件をチェックし、条件が満たされなくなっていた場合には、アビリティは何もしない。

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

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

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

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

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

11.8.16.2.1.フィールドに出た時のアビリティは、カードがフィールドに出た時に誘発する。これらは「[このカード]がフィールドに出たとき」、あるいは「[ジョブ]のフォワード(あるいはバックアップ)がフィールドに出たとき」などと表記される。1つ以上のカードをフィールドに出すイベントのたび、今出たものも含むフィールドに出ているすべてのカードは、そのイベントに合致する、フィールドに出た時の誘発条件をチェックする。

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

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

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

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

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

11.8.17.5.アクションアビリティまたはオートアビリティが遅延型のオートアビリティを生成する場合、その遅延型のオートアビリティの発生源は、その生成するアビリティの発生源と同じである。コントローラーは生成するアビリティの解決時の発生源と同じである。

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

11.8.18.オートアビリティの中には誘発イベントを待たず、ゲームの状況を見て誘発するものがある。これらのアビリティはゲームがその状況を満たしたら即座に誘発し、次の機会にスタックに乗せられる。これらのアビリティは

そのアビリティがスタックから取り除かれるまでは再び誘発することはないが、その後にそのアビリティを持つカードがまだ誘発するゾーンに残っていて、誘発条件を満たす場合には再び誘発する。

11.8.19.オートアビリティの効果が何かを選んでいる場合、解決時にそれらすべてが不適正な場合、オートアビリティの効果はすべて無効になる。

11.9.フィールドアビリティ

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

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

11.9.3.フィールドアビリティはスタックを使用しない。

11.10.EX バースト

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

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

11.10.3.召喚獣にはそのテキストに書かれているすべての効果が適用される。

オートアビリティの場合はその条件を満たしたことによる効果の部分だけが解決される。

11.11.召喚獣、アクションアビリティ、スペシャルアビリティ、オートアビリティの解決

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

11.11.2.なにかを選ぶ場合、使用する際に参照したコストやパワー、ジョブ等が解決時に変化し選んだ先が不適正になっている場合、それの効果はすべて無効になる。

11.11.2.1.1.それらが何かを「選ぶ」場合、選んだものすべてが不適正にならない限り無効にはならない。1 つでも適正であれば適正なものに対して効果が解決される。

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

11.11.4.スタックに乗せられている召喚獣やアビリティの発生源が領域を移動しており、そのカードの情報が必要になった場合には、そのカードが領域を移動する前の情報を使用する。

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

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

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

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

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

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

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

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

11.12.効果

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

11.12.2.効果は単発効果、継続効果、置換効果の 3 つに分けられる。

11.12.3.単発効果

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

11.12.4.継続効果

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

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

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

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

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

11.12.4.6.複数の継続効果が相互に作用する場合、以下の順番で適用する。
①カードのコントローラーを変更する継続効果、②カードのテキストを変更する継続効果、③カードタイプまたはジョブを変更する継

続効果、④一般的な継続効果、⑤カードのパワーを変更する継続効果。

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

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

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

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

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

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

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

11.12.5.置換効果

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

11.12.5.2.「代わりに」という語を用いる効果は置換効果である。

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

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

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

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

11.12.5.7.複数の置換効果がカードまたはプレイヤーに影響を与えるひとつの置換イベントを置き換えようとする場合、まず、自己置換効果を適用する。それから、カードが誰のコントロール下でフィールドに出るかを修整する効果があれば、その中の一つを選ぶ。その後、影

響を受けるカードのコントローラー(コントローラーがいないならばオーナー)または影響を受けるプレイヤーが残りの置換効果を適用する順番を選択する。

12. ルールプロセス

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

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

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

12.4.ルールプロセスには以下の物がある。

12.4.1.ダメージが 7 になったプレイヤーはゲームに敗北する。

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

12.4.3.デッキの枚数以上のダメージを受けたプレイヤーは敗北する。

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

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

12.4.6.一般兵以外の同名のカードを同一プレイヤーのコントロール下で 2 体出していた場合、どちらもオーナーのブレイクゾーンに置かれる。

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

13. 無限ループ

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

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

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

大きい方の回数を選んだプレイヤーはこの無限ループを繰り返すことはできない。

14. 不適正な処理

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

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

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

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

15. キーワード関連

15.1.キーワード行動

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

15.1.1.1.アクティブにする

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

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

15.1.1.2.ダルにする

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

15.1.1.2.2.ダル状態のキャラクターをダルにすることもできる。

15.1.1.3.ブレイクする

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

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

15.1.1.4.捨てる

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

15.1.1.5.除外する

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

15.1.1.6.シャッフルする

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

15.1.1.7.召喚する

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

15.1.1.8.サーチする

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

15.1.1.9.パーティーを組む

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

15.1.1.9.2.パーティーを組むことができるのは同じ属性かパー

ティーアイコンを持つもの同士だけである。

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

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

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

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

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

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

15.1.1.9.9.パーティーはアタック側のプレイヤーがあった食準備ステップに戻るかアタックフェイズを終えることで解消される。

15.2.キーワードアビリティ

15.2.1.ブレイブ

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

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

15.2.2.ヘイスト

15.2.2.1.ヘイストはフィールドアビリティである。

15.2.2.2.ヘイストを持つキャラクターは、そのコントローラーの最新のターンの最初から継続してコントロールされていない場合でも、アタックすることができる。

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

15.2.3.先制攻撃

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

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

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

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

15.2.4.凍結

15.2.4.1.凍結はアクティブフェイズにおけるルールを修正するフィールドアビリティである。

15.2.4.2.凍結されたフォワードは次のコントローラーのアクティブフェイズにはアクティブにならない。

15.2.5.バックアタック

15.2.5.1.バックアタックはキャラクターが持つフィールドアビリティである。

15.2.5.2.バックアタックを持つキャラクターが手札にある場合、そのプレイヤーはすべてのメインフェイズとアタックフェイズにおいて優先権を持っている際に手札からそのカードを使用することができる。

15.2.5.3.優先権を持っていれば、何かの効果に対応して使用することができる。

15.2.5.4.バックアタック自体はスタックを使用しないので、バックアタックによってキャラクターがフィールドに出ることに対してアビリティや召喚獣で対応することはできない。