

目次

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 ..... 5  
5. ゲームの準備 ..... 6  
6. ゲームの進行 ..... 7  
7. バトルフェイズとカードの攻撃 ..... 7  
8. 効果テキストの発動と解決 ..... 8  
9. ルール処理 ..... 11  
10. 特定行動とキーワード効果 ..... 12  
11. その他 ..... 14

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、ゲームが終了します。対戦相手が敗北し、自分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。

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. 団長が戦闘不能である場合、そのプレイヤーはゲームの敗北条件を満たしています。

1-2-2-2. デッキエリアのカードが0枚以下の場合、そのプレイヤーは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条件を満たしている場合、そのゲームは引き分けとなります。

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できます。投了を宣言したプレイヤーはチェックポイントを待たずゲームから敗北し、ゲームは終了します。

1-2-4-1. 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。

1-2-5. 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、チェックポイントを待たず、その処理中に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。

1-3. ゲームの大原則

1-3-1. カードに書かれている効果テキストの内容が総合ルールの内容に矛盾する場合、効果テキストの内容を優先します。

1-3-1-1. 例外として、下記の内容に関しては総合ルールを優先します。

- ・ランクの制限とキャラ名の制限
- ・各領域に置くことのできるカードの枚数
- ・ジョブチェンジ、上限解放、カード毎の奥義の回数制限

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、それは行われません。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。

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、ある行動を0回以下の回数行うよう求める場合、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。

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後、選択を行います。

1-3-5. カードやルールにより、何らかの数を選択する場合、特に指定がない限り、0以上の整数を選択する必要があります。1未満の端数を含む数や負の整数は選ばれません。

1-3-6. カードの数値が何らかの効果によって、0未満になる場合、それらの計算は効果に従って行われ、負の数を指す場合があります。

2. カードの情報

カード画像 BO01-107 《ウェポンマスター (男)》



カード画像 BO01-001 《[千年を探す者] ユエル》<sup>⑪</sup>



カード画像 BO01-091 《イフリート》<sup>⑪</sup>



<sup>⑪</sup>

- ① カード名
- ② 属性
- ③ ジョブチェンジアイコン
- ④ ランク
- ⑤ 効果テキスト
- ⑥ 奥義
- ⑦ HP
- ⑧ ATK

- ⑨ カード種別/種族
- ⑩ カード No
- ⑪ カード種類

## 2-1. カード名

2-1-1. このカードの持つ固有名称です。

2-1-1-1. カード名の中で、いずれの括弧にも囲まれていない部分はキャラ名を表し、カード名の一部として扱います。

2-1-1-1-1. 効果テキスト中、情報種別の指定なく、「」(かぎ括弧)で指定されているものがあります。それは、そのキャラ名を持つカードを参照します

2-1-1-2. カード名に[] (大括弧)で囲まれた部分が含まれる場合がありますが、その部分は、そのカードの二つ名を表し、カード名の一部として扱います。

2-1-1-3. カード名に() (丸括弧)で囲まれた部分が含まれる場合がありますが、その部分は、そのカードのバージョンを表し、カード名の一部として扱います。

2-1-1-3-1. 団長カードの場合、() (丸括弧)で囲まれた部分は、そのカードの性別を表し、カード名の一部として扱います。

2-1-2. 効果テキスト中、情報種別の指定なく、《》(二重山括弧)で指定されているものがあります。それは、そのカード名を持つカードを参照します。

## 2-2. 属性

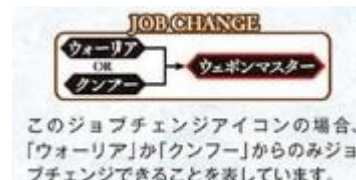
2-2-1. このカードの属性を表す情報です。これは、カードの効果で参照する場合があります。

2-2-1-1. 属性は、 属性アイコン6種の種類があります。

2-2-1-1-1. 属性が表記されていないカードは属性を持たず、属性を参照する効果を受けません。

## 2-3. ジョブチェンジアイコン

カード画像 BO01-107《ウェポンマスター(男)》のジョブチェンジアイコン



2-3-1. このカードがジョブチェンジする際の条件を示すアイコンです。

2-3-1-1. これはジョブチェンジにおいて参照します。詳細は後述の「10-3. ジョブチェンジ」を参照してください。

## 2-4. ランク

2-4-1. このカードが登場する際に参照する数値です。

2-4-2. 効果等でランクの元々の数値を参照する場合には、カードに表記されているランクの値を参照します。

2-4-3. 召喚石カードはランクを持たず、ランクを参照する効果を受けません。

## 2-5. 効果テキスト

2-5-1. このカードの持つ固有の効果を表す情報です。

2-5-2. 団長カードや団員カードの効果テキストは特に指示がない場合、団長エリアまたは団員エリアでのみ有効です。

2-5-3. 効果テキスト中、( ) (丸括弧) でキーワードやカードの効果の内容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ものです。注釈文は効果テキストの一部ですが、効果の解説を目的としたもので、ゲームに影響は与えません。

## 2-6. 奥義

2-6-1. このカードの持つ固有の奥義を表す情報です。

2-6-1-1. 奥義は、<奥義 N 奥義名:X> で表記されます。

2-6-1-1-1. このカードの攻撃時、奥義ゲージに表向きで置かれているカードを N 枚裏向きにすることで奥義が発動し、X の内容を実行します。

2-6-1-1-2. 奥義で HP や ATK が上昇する場合、その奥義を発動したターン中、特に指定がない限りこのカードの HP や ATK を上昇します。

2-6-1-1-3. 同じカードの奥義は1ターンに1回までしか発動できません。

2-6-2. 団長カードや団員カードの奥義は特に指示がない場合、団長エリアまたは団員エリアでのみ有効です。

## 2-7. HP

2-7-1. このカードがどれだけのダメージに耐えられるかの基準値を表す情報です。詳細は後述の「9-2-1. ダメージの処理」を参照してください。

2-7-2. 効果等で HP の元々の数値を参照する場合には、カードに表記されている HP の値を参照します。

## 2-8. ATK

2-8-1. このカードがバトルで与えるダメージの基準値を表す情報です。詳細は後述の「7. バトルフェイズとカードの攻撃」を参照してください。

2-8-2. 効果等で ATK の元々の数値を参照する場合には、カードに表記されている ATK の値を参照します。

## 2-9. カード種別/種族

2-9-1. このカードの種族の名前や種別を表す情報です。

2-9-2. これは、ルール上特に意味を持たない情報ですが、カードの効果で参照する場合があります。

## 2-10. カード No

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をします。

2-10-3. ゲームの準備において、団長デッキとメインデッキの中に同じカード番号のカードは4枚以下である必要があります。

## 2-10-4. レアリティ

2-10-4-1. カード No 末尾の「G」「M」「UC」「C」は、このカードのレアリティです。

2-10-4-2. これは、ゲーム上特に意味を持ちません。

## 2-11. カード種類

2-11-1. このカードのカード種類を表す情報です。

2-11-2. カード種類は「団長」「団員」「召喚石」の3種類です。

2-11-2-1. カード種類「団長」であるカードは主に団長エリアに置かれるカードです。

2-11-2-1-1. 単に「団長」と表記される場合、それは自分の団長エリアに登場しているカード種類「団長」のカードを指します。

2-11-2-1-2. 「味方」と表記されている場合、それは自分の団長エリアに登場しているカード種類「団長」のカードと、自分の団員エリアに登場しているカード種類「団員」のカードを指します。

2-11-2-2. カード種類「団員」であるカードは主に団員エリアに置かれるカードです。

2-11-2-2-1. 単に「団員」と表記される場合、それは自分の団員エリアに登場しているカード種類「団員」のカードを指します。

2-11-2-3. カード種類「召喚石」であるカードは主に手札から奥義ゲージに置くことで発動するカードです。

2-11-2-3-1. 効果テキスト中、「召喚石」と表記されている場合、それはカード種類「召喚石」のカードを意味します。

## 3. ゲームの領域

### 3-1. 領域

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内容がすべてのプレイヤーに公開されている場合とされていない場合があります。公開されているカードを公開カード、されていないカードを非公開カードと呼びます。

3-1-4. カードが団員エリア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。効果による移動後の指示が無い限り、前の領域で適用されていた効果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.** 効果により公開カードが複数同時に移動し非公開カードとなり移動先の領域に置かれる場合、それらのカードを置く順番は効果のマスターが決定します。

**3-1-5-2.** 公開カードが複数同時に移動し非公開カードとなり移動先の領域に置かれる段階で、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。

### 3-2. デッキエリア

**3-2-1.** ゲーム開始時に自分のメインデッキを置く領域です。

**3-2-1-1.** 単に「デッキ」と表記される場合、この領域に置かれているメインデッキを指します。

**3-2-1-1-1.** 効果テキストにプレイヤーの指定がなく「デッキ」と表記されている場合、その効果テキストが示す対象のマスターのメインデッキを指し、対象を選ばない効果である場合、自分のメインデッキを指します。

**3-2-2.** デッキは非公開カードです。デッキはデッキエリアに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.** デッキエリア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。

**3-2-4.** デッキをシャッフルすることを求められた場合、そのデッキ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、そのデッキが属するプレイヤーが行います。

### 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。

**3-3-1-1.** 単に「手札」と表記される場合、この領域に置かれているカードを指します。

**3-3-1-1-1.** 効果テキストにプレイヤーの指定がなく「手札」と表記されている場合、その効果テキストが示す対象のマスターの手札を指し、対象を選ばない効果である場合、自分の手札を指します。

**3-3-2.** 手札は非公開カードですが、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.** 特に指示がない限り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。

### 3-4. 奥義ゲージ

**3-4-1.** 戦闘不能になった団員カードなどが置かれる領域です。

**3-4-1-1.** 奥義ゲージのカードは公開カードです。奥義ゲージ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。自分の奥義ゲージ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、それまでにあつたカードの上に置きます。

**3-4-1-2.** 奥義ゲージのカードは奥義や効果により裏向きで置かれている場合があります。奥義ゲージの裏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。

**3-4-1-3.** 効果テキスト中、単に「奥義ゲージ」と表記される場合があります。

**3-4-1-3-1.** 「奥義ゲージに置く」「奥義ゲージで」等、カードの移動先や領域として「奥義ゲージ」と表記される場合、この領域を指します。

**3-4-1-3-1-1.** 効果テキストにプレイヤーの指定がなく領域として「奥義ゲージ」と表記されている場合、その効果の対象が属するプレイヤーの奥義ゲージを指し、対象を選ばない効果である場合、自分の奥義ゲージを指します。

**3-4-1-3-2.** 「奥義ゲージX枚」等、枚数と共にカードとして「奥義ゲージ」と表記される場合、この領域に置かれているカードを指します。

### 3-5. 団長エリア

**3-5-1.** 自分の団長デッキを裏向きで置き、団長カード1枚を表向きで登場させる領域です。

**3-5-1-1.** この領域に団長カードが登場する場合、特に指示がなければアクティブ状態で置かれます。

**3-5-2.** 団長デッキの裏向きのカードは非公開カードですが、表向きのカードは公開カードであり、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。

**3-5-3.** 団長デッキは非公開カードですが、自分の団長デッキ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。

### 3-6. 団員エリア

**3-6-1.** 自分の団員カードを置く領域です。

**3-6-1-1.** この領域に新たにカードが置かれる場合、特に指示がなければアクティブ状態で置かれます。

**3-6-2.** 団員エリアのカードは公開カードです。この領域に登場するカー

ドは表向きで置かれます。

3-6-3. 団員エリアには団員を3枚まで登場できます。

3-6-3-1. 団員エリアにレベルカードとして裏向きでカードが置かれる場合があります。レベルカードは原則としてカードの情報が無効になり、団員エリアに置ける団員の枚数に含まれません。

3-7. 宝晶石エリア

3-7-1. コストの支払いなどに使うカードが置かれる領域です。

3-7-1-1. この領域に新たにカードが置かれる場合、特に指示がなければアクティブ状態で置かれます。

3-7-1-2. 単に「宝晶石」と表記される場合、この領域に置かれているカードを指します。

3-7-1-2-1. 効果テキストにプレイヤーの指定がなく「宝晶石」と表記されている場合、自分の宝晶石を指します。

3-7-2. 宝晶石エリアのカードは公開カードです。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。自分の宝晶石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。

3-8. アーマーエリア

3-8-1. 自分の団長のアーマーが置かれる領域です。

3-8-1-1. 効果テキストにプレイヤーの指定がなく「アーマー」と表記されている場合、自分のアーマーを指します。

3-8-2. アーマーは非公開カードです。この領域のカードは裏向きで置かれ、いずれのプレイヤーも自由に内容を見ることができず、その順番を変更することはできません。

## 4. ゲームの基礎用語

4-1. 効果テキストと効果

4-1-1. 効果テキストとは、効果名やコストを含む、カードに表記されている効果の情報を指します。

4-1-1-1. 効果テキストの種類は【起動効果】、【永続効果】、【自動効果】の3種類に分類できます。

4-1-2. 効果とは効果テキストにより発生した命令と、それにより実行される内容を指します。

4-1-2-1. 効果の内容は即時効果、継続効果、置換効果の3種類に分類できます。

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、そのカードを団長デッキ、あるいはメイン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、各プレイヤーは自分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、カードや効果などを現在使用しているプレイヤーを指します。

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. 効果テキストのマスターとは、それを発動したプレイヤーを指します。

4-3-3-1. 【起動効果】のマスターとは、その効果テキストを発動したプレイヤーを指します。

4-3-3-2. 【永続効果】のマスターとは、その効果テキストを有するカードのマスターを指します。

4-3-3-3. 【自動効果】のマスターとは、その効果テキストを有するカードのマスターを指します。

4-4. ターンプレイヤーと非ターンプレイヤー

4-4-1. ターンプレイヤーとは、現在進行中のターンを進行しているプレイヤーを指します。

4-4-2. 非ターンプレイヤーとは、現在進行しているターンを進行していないプレイヤーを指します。

4-5. チェックポイント

4-5-1. チェックポイントとは、ゲーム中で発生したルール処理や【自動効果】の発動を行う時点を指します。

4-5-2. チェックポイントにおいては、まずルール処理が解決され、解決すべきルール処理が無くなってから誘発条件を満たした【自動効果】の発動と解決を行います。詳細は後述の「効果テキストの発動と解決」を参照してください。

4-6. フリータイミング

4-6-1. 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を行うことができる時点を指します。

4-6-2. いずれかのプレイヤーにフリータイミングが与えられる場合、実際の行動の選択を行う前に、チェックポイントが発生します。そのチェックポイントで解決すべきルール処理や【自動効果】が存在しなくなった後に、実際にそのプレイヤーにフリータイミングが与えられます。

4-6-3. フリー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。

4-6-3-1. 何かを行った場合、その解決を終えた後に、特に指定がない限り、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。

4-6-3-2. 何もしないことを選択した場合、チェックポイントが発生します。そのチェックポイントで解決すべきルール処理や【自動効果】が存在しなくなった後に、ゲームが進行します。

#### 4-7. カードの表示形式

- 4-7-1. 団長エリア、団員エリア、宝晶石エリアの表向きカードは、以下の2つのうちいずれかの表示形式を有し、新たにカードが置かれる場合、特に指示がなければアクティブ状態で置かれます。
  - 4-7-1-1. アクティブ状態: カードを自分から見て縦向きに置いた状態。
    - 4-7-1-1-1. 効果テキスト中、「アクティブの」と書かれている場合は、アクティブ状態のカードを指します。
  - 4-7-1-2. レスト状態: カードを自分から見て横向きに置いた状態。
    - 4-7-1-2-1. 効果テキスト中、「レストの」と書かれている場合は、レスト状態のカードを指します。

#### 4-8. カードを引く

- 4-8-1. 「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1つです。
- 4-8-2. 「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分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分の手札に移動します。
- 4-8-3. 「N枚を引く」と指示がある場合、Nが0の場合、何も起こりません。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。
- 4-8-4. 「N枚までを引く」と指示がある場合、Nが0の場合、何も起こりません。Nが1以上の場合、指定されたプレイヤーは、以下の行動を行います。
  - 4-8-4-1. 指定されたプレイヤーはこの行動を終了できます。
  - 4-8-4-2. 指定されたプレイヤーは1枚引きます。
  - 4-8-4-3. 一連の行動で 4-8-4-2. で実行した回数がN回に達した場合、この行動を終了します。そうでない場合、4-8-4. に戻ります。

#### 4-9. ダメージの発生源

- 4-9-1. 何らかの効果で、ダメージがどこから与えられたかを求める場合があります。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。
  - 4-9-1-1. バトルフェイズのダメージステップにルールによりアタックしているカードがアタックされているカードに与えるダメージは、そのアタックしているカードが発生源となります。
  - 4-9-1-2. カードの持つ効果が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。

### 5. ゲームの準備

#### 5-1. 団長デッキとメインデッキの準備

- 5-1-1. 各プレイヤーはゲームの開始前に自分のカードによる団長デッキならびにメインデッキを用意します。
- 5-1-2. 団長デッキは最大で5枚までです。

5-1-2-1. 同一のカード **No** のカードは、団長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. 団長デッキのカードは性別がすべて同じである必要があります。

5-1-2-3. 団長デッキは最低1枚がランク0の団長カードである必要があります。

5-1-3. メインデッキは50枚ちょうどである必要があります。

5-1-3-1. 同一のカード **No** のカードは、メインデッキ内にそれぞれ4枚以下である必要があります。

5-1-3-2. 召喚石カードは、メインデッキ内に合計で8枚以下である必要があります。

5-1-3-3. デッキの構築条件に関する【永続効果】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。

#### 5-2. ゲーム前の手順

5-2-1. 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。

5-2-1-1. このゲームで使用する団長デッキならびにメインデッキを提示します。これらのデッキは、この時点でのみ 5-1. で指定されたデッキ構築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、団長デッキを裏向きのまま、団長エリアに重ねて置きます。

5-2-1-3. 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、自分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。

5-2-1-4. 各プレイヤーは無作為にどちらのプレイヤーが先攻プレイヤーであるかを決定します。

5-2-1-4-1. 先攻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。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の選択はできません。

5-2-1-5. 各プレイヤーは自分のデッキからカード5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、引き直しを行います。

5-2-1-5-1. 任意の枚数の手札をデッキの下に任意の順番で戻します。

5-2-1-5-2. デッキに戻した枚数に等しい枚数のカードを引きます。

5-2-1-6. 各プレイヤーは自分のデッキの上から5枚を裏向きのまま、アーマーエリアに重ねて置きます。

5-2-1-7. 各プレイヤーは団長デッキからランク0の団長カードを1枚選択し、表向きアクティブ状態で団長エリアの一番上に登場します。

5-2-1-8. 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. ターンの流れ

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従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. スタートフェイズ

- 6-2-1. 「自分のターンが始まるまで」を期限とする効果が消失します。
- 6-2-2. 「ターン開始時」で記されている誘発条件が発生し、その後、チェックポイントが発生します。
- 6-2-3. ターンプレイヤーは自分の団長エリアと団員エリアと宝晶石エリアのカードすべてをアクティブにします。
- 6-2-4. チェックポイントが発生します。
- 6-2-5. ターンプレイヤーはカードを2枚引きます。この時、先攻の1ターンの場合、カードは引けません。
- 6-2-6. チェックポイントが発生します。
- 6-2-7. デッキの上から1枚を宝晶石エリアに置きます。
- 6-2-8. チェックポイントが発生します。このチェックポイントで解決す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。

### 6-3. メインフェイズ

- 6-3-1. 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。
  - 6-3-1-1. 「メインフェイズ開始時」で記されている誘発条件が発生し、その後、チェックポイントが発生します。
  - 6-3-1-2. ターンプレイヤーにフリータイミングが与えられます。また、行動に合わせたチェックポイントが発生します。このフリータイミングでは下記に示すメインフェイズで選択可能な行動のいずれかを実行可能です。
    - 6-3-1-2-1. ターンプレイヤーは手札にある団員カードを団員エリアに登場できます。
    - 6-3-1-2-2. ターンプレイヤーは【起動効果】を発動できます。
    - 6-3-1-2-3. ターンプレイヤーは手札にある召喚石カードを発動できます。
      - 6-3-1-2-3-1. このとき、発動するカードは、(あるならば)条件を満たしている必要があります。満たしていない場合は発動できません。
      - 6-3-1-2-3-2. 発動する召喚石カードは奥義ゲージに置かれ、効果を解決します。
    - 6-3-1-2-4. ターンプレイヤーは、ターン中1回まで、自分の団長デッ

キにある裏向きの団長カードを、団長エリアの一番上に登場している団長の上に重ねてジョブチェンジできます。詳細は後述の「10-3. ジョブチェンジ」を参照してください。

6-3-1-2-5. ターンプレイヤーは、ターン中1回まで、手札にある団員カードを、団員エリアに置かれている同じキャラ名の団員の上に重ねて上限解放できます。詳細は後述の「10-4. 上限解放」を参照してください。

6-3-1-3. ターンプレイヤーが何もしないことを選択した場合、バトルフェイズに進みます。

### 6-4. バトルフェイズ

6-4-1. ターンプレイヤーは自分がマスターであるカードで、相手のカードに対してアタックできます。詳細は後述の「7. バトルフェイズとカードのアタック」を参照してください。

### 6-5. パーストフェイズ

- 6-5-1. 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。パーストフェイズは以下の手順で実行します。
  - 6-5-1-1. 「パーストフェイズ開始時」で記されている誘発条件が発生し、その後、チェックポイントが発生します。
  - 6-5-1-2. ターンプレイヤーは自分の奥義ゲージに裏向きのカードが置かれている場合、6-5-1-2-1.に進みチェインパーストを行います。裏向きのカードが置かれていない場合、6-5-1-3.に進みます。

#### 6-5-1-2-1. チェインパースト

6-5-1-2-1-1. チェインパーストの対象を選択します。この時、選択できるカードは相手の団員エリアに登場しているカードです。相手の団員エリアにカードが置かれていない場合、相手の団長エリアに登場しているカードを選択します。

6-5-1-2-1-2. 選択したカードに自分の奥義ゲージの裏向きのカードの枚数に等しいダメージを与えます。

6-5-1-2-1-3. チェックポイントが発生します。

6-5-1-2-1-4. 自分の奥義ゲージに置かれている裏向きのカードすべてを任意の順番でデッキの下に置きます。

6-5-1-3. 「ターン終了時」で示されている誘発条件が発生します。その後、チェックポイントが発生し、このチェックポイントで行うべき処理がすべて終了した後、「ターン中」を期限とする効果が消失します。

6-5-1-4. 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、次のターンのスタートフェイズに進み、このターンは終了します。

## 7. バトルフェイズとカードのアタック

7-1. バトルフェイズにおいて、ターンプレイヤーは自分の团长エリアまたは団員エリアに登場しているアクティブのカードで相手のカードに対してアタックできます。バトルフェイズはアタックステップから始まる一連のステップを実行し、進行します。アタックステップにアタックを行ってから、ダメージステップを終了するか、アタックカードかバトル相手が不在になるまでの実行をバトルと呼びます。

## 7-2. アタックステップ

7-2-1. ターンプレイヤーが様々な行動を行うステップです。このステップは以下の手順で進行します。

7-2-1-1. 「アタックステップ開始時」で示される誘発条件が発生し、これがこのターンの最初のアタックステップである場合、「バトルフェイズ開始時」で示されている誘発条件が発生します。

7-2-1-2. チェックポイントが発生します。

7-2-1-3. ターンプレイヤーにフリータイミングが与えられます。また、行動に合わせたチェックポイントが発生します。このフリータイミングでは下記に示すアタックステップで選択可能な行動のいずれかを実行可能です。

7-2-1-3-1. バトル中でない場合、ターンプレイヤーは团长エリアまたは団員エリアに登場しているアクティブの团长か団員1枚を選択しアタックできます。

7-2-1-3-1-1. 選択したカードをレストにします。選択したカードをこのアタックにより発生したバトルが終了するまでアタックカードと呼びます。

7-2-1-3-1-2. アタックする対象を選択します。この時、選択できるカードは団員エリアに登場しているカードです。相手の団員エリアのカードが選択できない場合、相手の团长エリアに登場しているカードを選択します。選択したカードをこのアタックにより発生したバトルが終了するまでバトル相手と呼びます。

7-2-1-3-1-3. 以後、ダメージステップを終了するか、アタックカードかバトル相手が不在になるまでバトル中となります。

7-2-1-3-1-4. チェックポイントが発生します。このタイミングで、アタックカードの【奥義】を、誘発条件を満たしている【自動効果】と同様に発動できます。

7-2-1-3-2. バトル中の場合、ターンプレイヤーは团长エリアまたは団員エリアに登場しているアクティブの团长か団員1枚を選択し、相手のバトル相手に追撃を行うことができます。

7-2-1-3-2-1. 選択したカードをレストにします。追撃はアタックとしても扱い、選択したカードをその1回のバトルが終了するまでアタックカードと呼びます。

7-2-1-3-2-2. チェックポイントが発生します。このタイミングで、選

択したカードの【奥義】を、誘発条件を満たしている【自動効果】と同様に発動できます。

7-2-1-3-3. ターンプレイヤーは【起動効果】を発動できます。

7-2-1-3-4. ターンプレイヤーは手札にある召喚石カードを発動できます。

7-2-1-4. ターンプレイヤーが何もしないことを選択した時、非ターンプレイヤーはカウンターステップを行うかの選択ができます、行うことを選択した場合はカウンターステップに、行わないことを選択した場合はバトル中ならダメージステップに、バトル中ではないならバーストフェイズにそれぞれ進みます。

## 7-3. カウンターステップ

7-3-1. 非ターンプレイヤーが様々な行動を行うステップです。このステップは以下の手順で進行します。

7-3-1-1. 「カウンターステップ開始時」で示されている誘発条件が発生し、チェックポイントが発生します。

7-3-1-2. 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。また、行動に合わせたチェックポイントが発生します。このフリータイミングでは下記に示すカウンターステップで選択可能な行動のいずれかを実行可能です。

7-3-1-2-1. 非ターンプレイヤーは【起動効果】を発動できます。

7-3-1-2-2. 非ターンプレイヤーは手札にある召喚石カードを発動できます。

7-3-1-3. 非ターンプレイヤーが何もしないことを選択した時、アタックステップに戻ります。

## 7-4. ダメージステップ

7-4-1. 1回のバトルを解決するステップです。このステップでは以下の手順で解決します。

7-4-1-1. 「ダメージステップ開始時」で示された誘発条件が発生し、チェックポイントが発生します。

7-4-1-2. バトル相手に、アタックカードすべての ATK の合計分のダメージを与えます。詳細は後述の「9-2-1. ダメージの処理」を参照してください。

7-4-1-3. チェックポイントが発生します。このチェックポイントで解決すべき処理がすべて終了したら、バトルが終了しアタックステップに戻ります。

## 8. 効果テキストの発動と解決

### 8-1. 効果テキストの種別

8-1-1. 効果テキストは、【起動効果】、【永続効果】、【自動効果】の3つに分類されます。

8-1-2. 【起動効果】とはフリータイミングが与えられたプレイヤーが、コス



トを支払うことで能動的に実行できる効果テキストを指します。

8-1-2-1. 【起動効果】はカード上で「効果名:[コスト]効果」と表記されています。

8-1-3. 【永続効果】とは、有効である期間中、常に何らかの効果が発生し続けている効果テキストを指します。

8-1-3-1. 【永続効果】はカード上で「効果名:効果」と表記されています。

8-1-4. 【自動効果】とは、その誘発条件として示された事象がゲーム中に発生することにより、自動的に発動される効果テキストを指します。

8-1-4-1. 【自動効果】は、カード上で「効果名:(誘発条件)時、(効果)」または「効果名:[コスト] (誘発条件)時、(効果)」と表記されています。

## 8-2. 効果の内容

8-2-1. 効果の内容には「即時効果」「継続効果」「置換効果」の3種類があります。

8-2-1-1. 「即時効果」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。例:「カード1枚を引く」等

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。例:「このターン中、このカードの ATK に+1する」等

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. 効果に「(A)場合、かわりに(B)する」と表記されている場合、その効果は「置換効果」です。

## 8-3. 効果の有効と無効

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、その部分は効果として存在しないものとして扱います。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. 効果のコスト

8-4-1. 【起動効果】や【自動効果】の効果テキストで、[]で囲まれた行動が指示されることがあります。これはその効果のコストと呼ばれ

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[火(火属性レストアイコン)]等の属性を示すアイコンが指定されている場合、そのアイコン1つにつき同じ属性の宝晶石1枚をレストにすることで支払えます。

8-4-2-2. コストに[①(レストアイコン)]等の枚数を示すアイコンが指定されている場合、属性を問わずそのアイコンに示される枚数の宝晶石をレストにすることで支払えます。

8-4-2-2-1. [(0)(レストアイコン)]で示されるコストは、効果テキストの発動を宣言することで支払えます。

8-4-2-2-2. 属性を示すアイコンと枚数を示すアイコンが複合する場合、それら両方を満たせるように宝晶石をレストにすることで支払えます。例:[火火②]の場合、火属性の宝晶石2枚と、属性を問わず宝晶石2枚の合計4枚をレストにすることで支払えます。

8-4-2-3. コストに複数の行動がある場合、効果テキストの先頭に近い方から順に実行します。

8-4-2-4. 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、この発動のためのコストはまったく支払うことはできません。

8-4-2-5. コストを支払わない限り、その効果テキストは発動自体が行われません。

## 8-5. チェックポイントとフリータイミング

8-5-1. 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。

8-5-1-1. 現在処理を行うべきルール処理1つを実行します。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【自動効果】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つを選択し、発動と解決を行い、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【自動効果】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つを選択し、発動と解決を行い、その後 8-5-1-1.に戻ります。

8-5-1-4. チェックポイントを終了します。

8-5-2. 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。

8-5-2-1. チェックポイントが発生します。チェックポイントの処理を実行します。

8-5-2-2. フリー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フリータイミンが与えられます。

8-5-2-3. フリータイミン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、フリータイミンが終了し、フェイズやステップが進行します。

## 8-6. 発動と解決

8-6-1. 【起動効果】や【自動効果】は、発動することによって解決します。【永続効果】は常に発動し続けています。

8-6-2. 効果テキストを発動する場合は、以下の手順で行います。

8-6-2-1. 発動する効果テキストを指定します。発動するのが手札のカードの効果テキストである場合、そのカードを公開します。

8-6-2-2. 効果に何らかの選択が必要である場合、その選択を行います。

8-6-2-3. 発動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。

8-6-2-4. 効果の解決を行います。

8-6-2-4-1. 発動した【起動効果】や【自動効果】に示された内容を実行します。

8-6-3. 効果テキストに「～選び」や「～選ぶ」と書かれている場合、効果の解決の際に、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“対象”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。

8-6-3-2. 選ぶ数が「～まで」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。

8-6-3-3. 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。

8-6-3-4. 選ぶ数が指定されている場合に、対象を1つも選ばない場合、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。

8-6-3-5. 選ぶものが、公開されていない非公開カードであり、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。

## 8-7. 【自動効果】の解決

8-7-1. 【自動効果】とは、特定の誘発条件が発生したときに、その後に

発生したチェックポイントで自動的に発動される効果テキストを指します。

8-7-2. 何らかの【自動効果】の誘発条件が満たされた場合、その【自動効果】は待機状態になります。

8-7-2-1. 【自動効果】の誘発条件が複数回満たされた場合、その【自動効果】はその回数分待機状態になります。

8-7-2-2. 誘発条件に主語を含まない場合、その【自動効果】を持つカードが誘発条件を満たした場合に待機状態になります。例：「登場時」「上限解放時」「ジョブチェンジした時」

8-7-3. チェックポイントが発生した段階で、【自動効果】の発動を求められているプレイヤーは、自分がマスターである【自動効果】のうち待機状態のものを1つ選択し、それを発動します。発動された【自動効果】の効果の解決後、その【自動効果】の待機状態が1回取り消されます。

8-7-3-1. 何らかの理由で、選んだ待機状態の【自動効果】を発動できない場合、その待機状態は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【自動効果】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【自動効果】が、その効果テキスト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【自動効果】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. カードが団員エリアからそれ以外の公開領域に移動することによって誘発する【自動効果】、あるいはマスターが変わる領域移動を伴う【自動効果】がカードの情報を求める場合、そのカードが団員エリア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【自動効果】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. 【自動効果】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。

8-7-5-1. 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【自動効果】が発動した後、再びその【自動効果】の誘発条件が満たされている場合、その【自動効果】は再度待機状態になります。

8-7-6. 待機状態の【自動効果】の発動時に、その【自動効果】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【自動効果】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【自動効果】の内容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. 即時効果の処理

8-8-1. 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。

## 8-9. 継続効果の処理

8-9-1. 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。

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。

8-9-1-3. 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。

8-9-2. 【永続効果】以外で発生している継続効果は、その効果が解決された時点よりも後に団長エリアまたは団員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。

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せん。

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【自動効果】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時に、それを置換効果で示された別の事象に置き換えます。

8-10-1-1. ダメージや対象の数値を置き換える場合、適用対象である事象の数値のみを置き換えます。

8-10-1-2. 8-10-1-1.以外の置換効果では、置換された元の事象はまったく発生しなかったこととなります。

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効果である場合、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。

8-10-3. 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。

## 8-11. カードの最終情報

8-11-1. 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、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表示形式を参照します。

## 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の2つに分類されます。

9-2. 割り込み型ルール処理は他の行動の実行中であっても、それが発生した時点で即座に解決を行います。

### 9-2-1. ダメージの処理

9-2-1-1. ダメージの処理は割り込み型ルール処理です。

9-2-1-2. 効果やバトルでカードに1以上のダメージを与えられる場合、ダメージの処理が発生します。

9-2-1-3. ダメージの処理は以下の手順に従って実行します。

9-2-1-3-1. ダメージの値をチェックします。この時、ダメージの値が0以下の場合、以降のダメージの処理は実行されません。

9-2-1-3-2. 何らかの効果でダメージが加算される場合、この時点ですべての加算する効果を適用します。

9-2-1-3-3. 何らかの効果でダメージが減算される場合、この時点ですべての減算する効果を適用します。

9-2-1-3-4. ダメージを受けるカードに、この時点でのダメージの値に等しいダメージを与えます。

9-2-1-3-5. 団員がHP以上のダメージを受けた場合、その団員は戦闘不能になります。詳細は後述の「団員の戦闘不能処理」を参照してください。

9-2-1-3-6. 団長がHP以上のダメージを受けた場合、アーマーがあるならアーマーが破壊され、アーマーがないならその団長は戦闘不能になります。詳細は後述の「アーマーの破壊処

理」「敗北判定処理」を参照してください。

## 9-2-2. 団員の戦闘不能処理

9-2-2-1. 団員の戦闘不能処理は割り込み型ルール処理です。

9-2-2-1-1. 複数の団員の戦闘不能処理が条件を満たした場合、ターンプレイヤーの団員の戦闘不能処理をすべて実行した後、非ターンプレイヤーの団員の戦闘不能処理をすべて実行します。

9-2-2-2. いずれかの団員エリアの団員が、HP 以上のダメージか戦闘不能にする効果を受けている場合、団員の戦闘不能処理が発生します。

9-2-2-3. 団員の戦闘不能処理は以下の手順に従って実行します。

9-2-2-3-1. 戦闘不能になった団員カードを奥義ゲージに置きます。

## 9-2-3. レベルカードによる移動の置換

9-2-3-1. レベルカードによる移動の置換は割り込み型ルール処理です。

9-2-3-2. 団員が団員エリア以外に移動する際、その団員がレベルカードを持つ場合、その団員が持つレベルカード 1 枚を選んで奥義ゲージに置くことで、その団員は団員エリアに残ります。

9-3. 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。

9-4. 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、以下の順番で実行します。

### 9-4-1. 敗北判定処理

9-4-1-1. 敗北判定処理はチェック型ルール処理です。

9-4-1-2. 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。

9-4-1-3. 団長が戦闘不能である場合、そのプレイヤーはゲームの敗北条件を満たしています。

9-4-1-3-1. アーマーエリアにカードが無いプレイヤーの団長が HP 以上のダメージを受けるか、戦闘不能にする効果を受けた場合、団長は戦闘不能になります。

9-4-1-4. デッキエリアのカードが0枚以下の場合、そのプレイヤーはゲームの敗北条件を満たしています。

### 9-4-2. アーマーの破壊処理

9-4-2-1. アーマーの破壊処理はチェック型ルール処理です。

9-4-2-1-1. 複数のアーマーの破壊処理が条件を満たした場合、ターンプレイヤーのアーマーの破壊処理を実行した後、非タ

ーンプレイヤーのアーマーの破壊処理を実行します。

9-4-2-2. いずれかの団長エリアの団長が、アーマーがある状態で HP 以上のダメージを受けるか、アーマーを破壊する効果を受けた場合、アーマーの破壊処理が発生します。

9-4-2-3. アーマーの破壊処理は以下の手順に従って実行します。

9-4-2-3-1. アーマーを破壊されるプレイヤーは、自分のアーマーエリアのカードを1枚選択し、表向きにします。

9-4-2-3-1-1. 効果により破壊するアーマーが指定されている場合は、指定されたアーマーを表向きにします。

9-4-2-3-2. 表向きにしたカードが団員カードの場合は 9-4-2-3-2-1. に進み、召喚石カードの場合は 9-4-2-3-2-2. に進みます。

9-4-2-3-2-1. 表向きになった団員カードがランクの条件とキャラ名の条件を満たしているなら、団員エリアにレストで登場させることができます。登場しない場合、手札に加えます。

9-4-2-3-2-2. 表向きになった召喚石カードを奥義ゲージに置くことで、トリガー発動できます。発動しない場合、手札に加えます。

### 9-4-3. 団員の補充処理

9-4-3-1. 団員の補充処理はチェック型ルール処理です。

9-4-3-1-1. 複数の団員の補充処理が条件を満たした場合、ターンプレイヤーの団員の補充処理をターンプレイヤーの任意の順番ですべて実行した後、非ターンプレイヤーの団員の補充処理を非ターンプレイヤーの任意の順番ですべて実行します。

9-4-3-2. いずれかの団員が団員の戦闘不能処理により団員エリアから奥義ゲージに置かれるか、アーマーの破壊処理で召喚石カードが表向きになった場合、団員の補充処理が発生します。

9-4-3-3. 団員の補充処理は以下の手順に従って実行します。

9-4-3-3-1. 手札からランクの条件とキャラ名の条件を満たしている団員カード 1 枚を選択し、団員エリアにレストで登場させることができます。

## 10. 特定行動とキーワード効果

10-1. いくつかの行動は特定行動として定義されています。以下にそれらを示します。

### 10-2. 登場

10-2-1. 「登場」とは、カードを団長エリアの一番上や団員エリア以外から、団長エリアの一番上や団員エリアに置くという特定行動です。

10-2-1-1. 団長エリアや団員エリアの、一番上に置かれている表向き

のカードは登場しているカードです。

10-2-2. カードはジョブチェンジと上限解放以外の方法で、团长エリアや団員エリア以外から团长エリアや団員エリアに置かれた時、「登場」します。

10-2-3. 登場するカードは以下の制限を満たす必要があります。

10-2-3-1. ランクの制限

10-2-3-1-1. カードが新たに团长エリアや団員エリアに置かれることで、そのエリアのランクの合計が宝晶石の枚数を超えてはいけません。

10-2-3-2. キャラ名の制限

10-2-3-2-1. 既に登場している団員と同じキャラ名のカードを、新たに団員エリアに登場させることはできません。

10-3. ジョブチェンジ

10-3-1. 「ジョブチェンジ」とは、登場している团长の上に別の团长カードを重ねて置くという特定行動です。

10-3-2. ジョブチェンジはプレイヤー毎に1ターンに1回のみ実行可能です。

10-3-3. ジョブチェンジは以下の手順に従って実行します。

10-3-3-1. 裏向きの团长デッキから、ランクの制限を満たし、(あるならば)ジョブチェンジアイコンの条件を満たしている团长カードを1枚選びます。

10-3-3-2. 選んだ团长カードを团长デッキの一番上に表向きで重ねて置きます。

10-3-3-3. それまで登場していた团长カードは、表向きのまま、团长デッキのカードになります。

10-3-3-3-1. ジョブチェンジしたカードは、それまで登場していた团长カードの状態と、受けていた効果や修正を引き継ぎます。

10-4. 上限解放

10-4-1. 「上限解放」とは、登場している団員の上に、同じキャラ名を持つ団員カードを重ねて置くという特定行動です。

10-4-2. 上限解放はプレイヤー毎に1ターンに1回のみ実行可能です。

10-4-3. 上限解放は以下の手順に従って実行します。

10-4-3-1. 手札から、ランクの制限を満たし、登場している団員と同じキャラ名を持つ団員カードを1枚選びます。

10-4-3-2. 選んだ団員カードを、登場している同じキャラ名の団員の上に表向きで重ねて置きます。

10-4-3-3. それまで登場していた団員カードを裏向きにし、レベルカードにします。

10-4-3-3-1. レベルカードを持つ団員は上限解放状態になり、そのカードが持つレベルカード1枚につき、HPとATKが常に+2されます。

10-4-3-3-2. 上限解放したカードは、それまで登場していた団員カードの状態と、受けていた効果や修正を引き継ぎます。

10-4-3-3-3. 上限解放状態の団員が別の領域に移動する場合、レベルカードを奥義ゲージに置き、団員エリアに留まります。

10-5. ターン1回

10-5-1. ターン1回とは、その【自動効果】あるいは【起動効果】がそのターン中に1度だけ発動できることを指します。

10-5-2. ターン1回は効果テキスト毎に個別に設定されており、同一の効果テキストを持つカードが複数あったとしても、それぞれ1回ずつ発動できます。

10-5-3. ターン1回が設定されていない効果テキストはコストや条件を満たす限り何度でも発動できます。

10-6. 見せる／公開する

10-6-1. 「見せる」または「公開する」とはしばらくの間すべてのプレイヤーにカードを開示するという特定行動です。

10-6-1-1. コストとして「見せる」(または「公開する」)場合には、コストを決定し、コストを実際に支払う段階で該当するカードを開示します。

10-6-1-2. 効果として「見せる」(または「公開する」)場合には、該当する効果の該当するカードに関する部分が終わるまで開示します。

10-6-1-3. 開示する期間が終わったカードは元に戻します。

10-6-1-3-1. 「見せる」(または「公開する」)ことは領域を変更しません。

10-7. シャッフルする

10-7-1. 「シャッフルする」とは該当する非公開領域のカードをど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特定行動です。

10-7-1-1. 「シャッフルする」が「探す」に続く場合、特に指示が無い限り探したカードは無作為化せず、他のカードのみを無作為化します。

10-7-1-2. シャッフルを行う際、なんらかの効果によって該当する非公開領域のカードが公開状態であったり、いずれかのプレイヤーが見ることができる状態であっても、カードの情報を公開したり、見たりしながらシャッフルすることはできません。

10-8. アクティブにする／レストにする

10-8-1. カードの表示形式の変更のうち、アクティブ状態にすることをアクティブにする、レスト状態にすることをレストにするといいます。これらはそれぞれが特定行動です。

10-9. 表向きにする／裏向きにする

10-9-1. カードの表示形式の変更のうち、表向き状態にすることを表向きにする、裏向き状態にすることを裏向きにするといいます。こ

れらはそれぞれが特定行動です。

#### 10-10. 与える／無効にする／得る

10-10-1. 「(効果や奥義を) 与える」とは、指定された期間、該当する効果テキストや奥義が該当するカードの情報にあるかのように扱うという特定行動です。

10-10-2. 「(効果や奥義を) 無効にする」とは、指定された期間、該当する効果テキストや奥義を示す情報が該当するカードの情報にないかのように扱うという特定行動です。

10-10-2-1. 「受けている効果を無効にする」とは、該当するカードが、既に解決した効果によって受けている作用を無効化する特定行動です。

10-10-3. 「(効果や奥義を) 得る」とは、指定された期間、該当する効果テキストや奥義が該当するカードの情報にあるかのように扱うという特定行動です。

#### 10-11. 宣言する

10-11-1. 「宣言する」とは、カードの持つ特定の情報を指定するという特定行動です。

10-11-2. 情報を宣言する場合には、情報として適正なものを指定しなければなりません。

#### 10-12. 宝晶石にする

10-12-1. 「宝晶石にする」とは、宝晶石エリア以外のカードを宝晶石エリアに置くという特定行動です。

#### 10-13. 割り振って与える

10-13-1. 「(ダメージを) 割り振って与える」とは、指定されたダメージをそれぞれの対象に自由に分割し、個別に与えるという特定行動です。

10-13-2. 割り振って与えるダメージは、それぞれの対象に1以上与える必要があります。

#### 10-14. 無作為に選ぶ

10-14-1. 「無作為に選ぶ」とは、指定された領域の中から、ランダムに対象を選択するという特定行動です。

#### 10-15. 元々の数値に戻す。

10-15-1. 「元々の数値に戻す」とは、団長や団員が効果によって受けている、指定された数値の修正を全て無効化し、カードに書かれている数値に戻す特定行動です。

10-15-1-1. 数値に戻す際、レベルカードによる修正は無効化されません。

#### 10-16. チップ

10-16-1. 「チップ」とは、効果によってカードの上や領域に置かれる印です。

10-16-1-1. チップとして使用する物は、グランブルーファンタジー

TCG のカード以外である必要があります。

10-16-1-2. チップが上に置かれているカードが領域を移動する場合、上に置かれているチップは取り除かれます。

10-16-1-3. チップが上に置かれているカードがジョブチェンジや上限解放する場合、上に置かれているチップは、ジョブチェンジ後、上限解放後のカードに引き継がれます。

10-16-2. 「チップを置く」とは、効果の目印としてカードの上や領域にチップを置くという特定行動です。

10-16-3. 「チップを消費する」とは、既に置かれているチップを取り除くという特定行動です。

10-16-4. チップには、カードに修正を与えるものがあります。

10-16-4-1. 「HP+X(-X)チップ」「ATK+X(-X)チップ」「ランク+X(-X)チップ」は、それぞれのチップが置かれているカードの対応した数値に X の修正を与えます。

#### 10-17. トリガー発動

10-17-1. トリガー発動とは、召喚石カードを、以下の状況において条件を無視して発動するキーワード効果です。

10-17-1-1. 召喚石カードがデッキから宝晶石エリアに置かれた時、奥義ゲージに置くことなく、その召喚石カードの効果をトリガー発動します。

10-17-1-2. 召喚石カードがアーマーの破壊により表向きになった時、その召喚石カードを奥義ゲージに置くことでトリガー発動できます。

#### 10-18. アシスト

10-18-1. アシストとは、手札でのみ発動できる起動効果を指すキーワード効果です。

10-18-2. アシストの効果は、その効果を持つ団員カードが手札にある時のみ発動できます。

## 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、【自動効果】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、【自動効果】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。

## 更新履歴

2016/8/12 ver.1.00 適用

2016/11/18 ver.1.10 適用