

ファンタシースターオンライン2 トレーディングカードゲーム  
詳細ルール Ver1.8

目次

[1. ゲームの基礎](#)

- [100. デッキの構築](#)
- [101. プレイヤーとゲームの勝敗](#)
- [102. ゲームの準備](#)
- [103. ルールの原則](#)

[2. カードの詳細](#)

- [200. カードの種類](#)
- [201. プレイヤーカード](#)
- [202. キャラカード](#)
- [203. マグカード](#)
- [204. アクティブカード](#)
- [205. アイテムカード](#)
- [206. カード名](#)
- [207. 色](#)
- [208. クラス](#)
- [209. コスト](#)
- [210. 種別](#)
- [211. カードテキスト欄](#)
- [212. 攻撃力](#)
- [213. HP](#)
- [214. ダメージ](#)
- [215. カードの状態](#)

[3. カードの能力](#)

- [300. カード能力の分類](#)
- [301. 処理にあてられたキーワード](#)
- [302. キーワード能力](#)

[4. 領域](#)

- [400. 領域の詳細](#)
- [401. デッキ](#)
- [402. 手札](#)
- [403. 場](#)
- [404. PP](#)
- [405. 捨札](#)
- [406. 処理領域](#)

[5. ターンの進行](#)

- [500. 概要](#)
- [501. 開始フェイズ](#)
- [502. ドローフェイズ](#)
- [503. PP フェイズ](#)
- [504. メインフェイズ](#)
- [505. 終了フェイズ](#)
- [506. 戦闘フェイズ](#)

[用語集](#)

[協力レイドバトル](#)

## 1.ゲームの基礎

### 100.デッキの構築

- 100.1 プレイヤーはゲームに参加するために《プレイヤーカード》1枚、《マグカード》1枚、さらに自分のカードの束を用意する必要があります。このカードの束を「デッキ」と呼びます。
- 100.2 「デッキ」の枚数は選んだ《プレイヤーカード》の右下に記載されている数値になります。《プレイヤーカード》と《マグカード》はこの枚数に含まれません。
- 100.3 デッキには同一のカード名を持つカードを3枚まで入れることができます。
  - 100.3.1 同一のカード名とは、206.1 カード名 の定義を満たしているものです。
- 100.4 208.1 クラスを持つ《アクティブカード》をデッキに入れる場合、そのカードのクラスと《プレイヤーカード》のクラスが一致する必要があります。
- 100.5 クラスを持つ《アイテムカード》をデッキに入れる場合、そのカードのクラスとプレイヤーカードのクラスが一致する必要があります。
- 100.6 【ドロップ】を持つカードは合計9枚までデッキに入れることができます。

### 101.プレイヤーとゲームの勝敗

- 101.1 1回の対戦を「ゲーム」と呼びます。
- 101.2 このゲームに参加する人を「プレイヤー」と呼びます。この詳細ルールでは原則として、2人の「プレイヤー」を想定しています。またゲーム中は、《プレイヤーカード》が各「プレイヤー」を表します。
  - 101.2.1 このゲームに参加したあなた自身のことを「自分」と呼び、「自分」でないプレイヤーを、「対戦相手」と呼びます。
  - 101.2.2 カードの中には「味方」「相手」と書かれているものがあります。「味方」は、『自分のプレイヤーと自分の場のキャラ』を指します。「相手」は『相手のプレイヤーと相手の場のキャラ』を指します
- 101.3 いずれかのデッキが0枚になった時、効果やルールの解決中でなければ、そのデッキの持ち主のプレイヤーはゲームに敗北します。
  - 101.3.1 ゲーム中、デッキあるいはカードの持ち主は、通常はゲームに参加した時に使い始めたプレイヤーになります。
- 101.4 いずれかのプレイヤーが勝利あるいは敗北をしたとき、即座にゲームが終了します。
- 101.5 プレイヤーが敗北条件を満たした時点でそのプレイヤーはゲームから離脱し

ます。

- 101.6 プレイヤーはゲームのあらゆる時点で自分の意思で「投了」を宣言し、すぐに現在のゲームから離脱し、敗北することを選べます。
- 101.7 お互いのプレイヤーのデッキが同時に0枚になった時、そのターンを行っているターンプレイヤーがゲームに敗北します。

## 102. ゲームの準備

対戦の準備は以下の順で行います。

- 102.1 ランダムな方法（じゃんけんやダイスロールなど）で「先攻・後攻」を決定します。
- 102.2 各プレイヤーは自分のデッキをランダムになるようにシャッフルし、デッキ置き場に裏向きのまま置きます。
  - 102.2.1 この時、不正を疑わないようにするために、それぞれのプレイヤーが互いに、対戦相手のデッキのシャッフルを要求することができます。
- 102.3 《プレイヤーカード》と《マグカード》をそれぞれ決められた位置に表向きで置きます。
  - 102.3.1 この際、プレイヤーカードを先ほど決定した自分の手番の面（先攻・後攻の面）を表で置きます。
- 102.4 各プレイヤーは5枚ドローします。
  - 102.4.1 ドローとは、すべての場合においてデッキの一番上からカードを手札に加えることを意味します。複数枚をドローさせる効果は、1枚ドローすることを複数回行わせることとなります。
- 102.5 後攻となったプレイヤーは、デッキの一番上から1枚をPPに裏向きで置きます。

## 103. ルールの原則

### 103.1 矛盾

- 103.1.1 ルールによる指示とカードテキストに記述されている効果の指示が矛盾する場合、カードテキストに記述されている効果の指示を優先して実行します。ただし、101.6の投了については例外で、それを選択した時、すべての場合において優先して適用されます。
- 103.1.2 複数の反する指示がなされている場合、『《できない》効果>《しなければならない》効果>《する》効果>《してもよい》効果>ルール』の順で行動の指示を適用し、実行します。
- 103.1.3 実行不可能な効果が指示されている場合、その指示は無視され、可能

な部分のみ実行します。

## 103.2 アクション

103.2.1 「アクション」とはゲーム中で発生する様々な状態や行動、出来事のことを呼びます。

103.2.1.1 「ドローする」「キャラが場に出る」「起動能力を発動した」「ダメージを受ける」など、能力に限らずルール上の処理によるものもアクションになります。

103.2.1.2 状態の変化が起こらないアクションは、そのアクションを実行したことになりません。

103.2.2 アクションはだれが起こしたものか記憶されます。このアクションを起こしたカードや能力、プレイヤーを「発生源」と呼びます。

103.2.2.1 ルール処理はいずれの発生源も持ちません。

## 103.3 能力

103.3.1 「能力」とは、カードテキスト欄内に書かれている行動の指示です。

103.3.2 能力の種類には「誘発能力」「起動能力」「常時能力」「アクティブ能力」があります。

## 103.4 処理

103.4.1 「処理」とは、処理領域にある能力を効果にしていく手順のことか、あるいはルールの指示を実行すること（ルール処理）のどちらかを指します。

103.4.2 能力は効果として解決するために、常時能力を除き、必ず処理領域に置かれます。

103.4.2.1 能力が処理領域から離れ処理された結果のことを、「効果」と呼びます。

103.4.2.2 効果の中には、一度なにか影響してすぐ終わる「単発効果」と一定の期間の間影響を与える「継続効果」があります。

103.4.2.3 「効果を解決する」とは、カードテキストに指示されている内容をはじめから順番に実行していくことを呼びます。

103.4.3 効果の中には、あるアクションが起きるかわりに、別のアクションに置きかえる効果を持つものがあります。これらを「置換効果」と呼びます。

103.4.3.1 置換効果を適用したアクションは実際に起きることはありません。置換効果によって置き換わったアクションのほうが起きることになります。

103. 4. 3. 2 複数の置換効果の影響がある場合、影響を受けるカードや能力の持ち主が適用するものの順番を決めます。

## 103. 5 数値

103. 5. 1 能力や効果によって数値を指定する必要がある場合、0 以上の整数のみを指定する必要があります。分数や無限を数値として指定することはできません。

103. 5. 2 ある数値に加算・減算・乗算・除算を同時に行う必要がある場合、加>減>乗>除の順で処理を行います。

103. 5. 2. 1 計算の結果、数値が整数にならない場合、端数を切り上げた数値を適用します。

103. 5. 3 計算の結果で0 や負の数になる場合、その数は0 として扱います。

103. 5. 4 ある数値に対してその数値を置換する効果と数値の計算が同時に発生する場合、先に数値の置換を行ってから加算を行います。

103. 5. 5 既に数値の計算が行われた後に数値の置換が行われる場合は、そのまま置換されます。

## 103. 6 行動権

103. 6. 1 「行動権」とは、なにかゲーム中のアクションをしたいとき、誰が何をするかの順番を決定するために使われる概念です。

103. 6. 1. 1 行動権は、通常、各ターンの「メインフェイズの開始」「戦闘フェイズの各ステップ」「終了フェイズの終了ステップ」にターンプレイヤーが獲得します。

103. 6. 1. 2 通常、「開始フェイズ」「PP フェイズ」「ドローフェイズ」「終了フェイズのリフレッシュステップ」ではルール処理を行うだけですが、誘発能力によって処理領域に能力が置かれたとき、ターンプレイヤーが行動権を獲得します。

103. 6. 1. 3 効果の解決中でなく、解決すべきルール処理があるなら、それらがなくなるまで解決します。解決したあと、すぐに行動権を獲得します。

103. 6. 1. 4 行動権は各プレイヤー1 つしか持てません。

103. 6. 1. 5 行動権を使用しないことを選ぶことを「パス」と呼びます。

103. 6. 1. 5. 1 メインフェイズで処理領域に何もない状態では「パス」は行えません。

103. 6. 1. 6 行動権を使用し、処理領域にカードや能力を置いた時、あるいは使用しなかった時、対戦相手に行動権が移ります。

103.6.1.7 行動権を互いのプレイヤーが連続で「パス」するとき、処理領域の一番新しい能力を処理します。処理が終わったあと、再びターンプレイヤーが行動権を獲得します。

103.6.1.8 行動権を互いのプレイヤーが連続で「パス」するとき、処理領域にカードや能力がないなら、そのフェイズあるいはステップを終了します。

103.6.2 行動権を使用するアクションの多くは処理領域を用います。

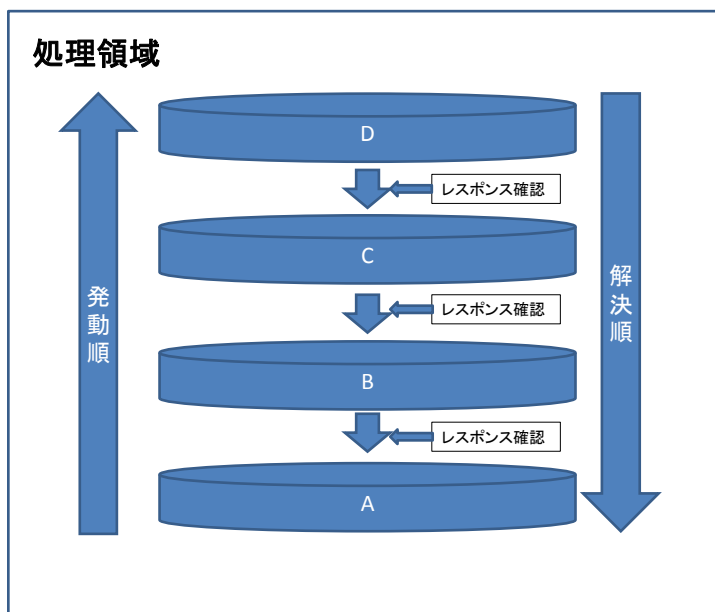
103.6.2.1 行動権を使用するアクションは、カードのプレイ、能力の起動、攻撃宣言、終了フェイズへの移行宣言です。

103.6.2.2 《キャラカード》《アイテムカード》のプレイ、攻撃宣言、終了フェイズへの移行宣言は、原則、自分のターンのメインフェイズの処理領域にカードや能力がない間のみに行えるアクションです。

### 103.7 レスポンス

103.7.1 プレイヤーが何らかのカードのプレイや能力の起動を宣言し処理領域に加えた後に行動権を使い、自分の能力を新たに処理領域に加える行動を「レスポンス」と呼びます。

### 103.7.2 レスポンスと処理領域の図解



## 2.カードの詳細

## 200. カードの種類

200.1 カードには《プレイヤーカード》《キャラカード》《マグカード》《アクティブカード》《アイテムカード》が存在します。これらを総称して「カードタイプ」と呼びます。

## 201. プレイヤーカード

201.1 《プレイヤーカード》はゲームのためのデッキ構築枚数と構築条件、HP の総数を決定するカードです。

201.1.1 ゲーム中、プレイヤー自身を表しています。プレイヤーを対象にとる時、このカードの情報を参照します。

201.2 《プレイヤーカード》はゲーム開始時から場のプレイヤーゾーンに置かれます。

201.3 ゲーム中、プレイヤーのHP はデッキの枚数と同じです。

201.3.1 全ての《アクティブカード》は、プレイヤーがプレイしたことになり、その能力はプレイヤーが発生源となります。

201.4 ゲーム中、プレイヤーがダメージを受けたとき、そのダメージと同じ枚数のカードをデッキの上からカードを捨て札に置きます。

201.5 《プレイヤーカード》は場を離れません。

## 202. キャラカード

202.1 《キャラカード》は様々なキャラのイラストが描かれた、ゲームの中心となるカードです。

202.2 《キャラカード》がなんらかの方法で場に置かれるとき、通常、自分の場の前列に OFF 状態で置かれます。

## 203. マグカード

203.1 《マグカード》はゲーム開始時から場の決められた位置に置かれている、プレイヤーの補助をするカードです。

203.2 《マグカード》は場を離れません。

## 204. アクティブカード

204.1 《アクティブカード》は、基本的に即時で影響を与える能力をもつカードです。

204.2 《アクティブカード》には通常の《アクティブカード》の他に、「付与」という能力を持つ《アクティブカード》があります。

204.2.1 通常の《アクティブカード》とは「付与」を持たない《アクティブカード》です。発動後、能力は処理領域におかれ、カードは捨札に置かれます。

204.2.2 「付与」を持つ《アクティブカード》は、決められたカードタイプに重ねられ

るようにして場に出て継続的に影響を与えるカードです。「付与」を持つ《アクティブカード》が対象として選べるカードタイプの種類は、能力によって規定されています。

- 204.2.2.1 「付与」を持つ《アクティブカード》が重ねられているカードを「付与先」と呼びます。
- 204.2.2.2 「付与先」が場を離れると、「付与」していた《アクティブカード》は捨札に置かれます。
- 204.2.2.3 《アクティブカード》が場に出る時は基本的に【ON】状態で場に出ます。
- 204.2.2.4 アクティブの能力の発生源はプレイヤーになります。

## 205 アイテムカード

- 205.1 《アイテムカード》は、場に置かれて即時的あるいは継続的に影響を与えるカードです。
- 205.2 《アイテムカード》には通常の《アイテムカード》と「武器・防具」の《アイテムカード》の2種類があります。
- 205.3 通常は場に置かれるとき後列にON状態で置かれます。
- 205.4 「武器・防具」の《アイテムカード》は、決められたカードタイプに重ねて場に出すカードです。この重ねるアクションを「装備」と呼びます。
  - 205.4.1 「装備」をされたカードを「装備先」と呼びます。
  - 205.4.2 「武器・防具」の《アイテムカード》はON状態で装備先と同じ領域に置かれます。
  - 205.4.3 「武器・防具」の《アイテムカード》が持つクラスと装備先は、同じクラスでなければ装備することができません。
  - 205.4.4 カードが「武器・防具」の《アイテムカード》をつけられる枚数に制限があります。これをカードの「装備枠」と呼びます。

「装備枠」は、カードにそれぞれ規定されています。  
「武器」が1枠、「防具」が3枠です。

    - 205.4.4.1 【装備枠 X】  
「防具」のカードには【装備枠 X】を持つカードが存在します。  
この能力を持つカードを装備する場合、Xの値と同じ数だけ装備枠を消費します。(X=2の場合、【装備枠 2】の防具1枚と、特に記述の無い防具1枚の合計2枚を装備できます。この状態で新たに特に記述の無い防具1枚を装備すると、装備枠の3を1超えてしまうので、3以内に収まるように、いずれかの防具を破壊し、捨札に置く必要があります)
  - 205.4.5 《装備枠》の上限を越えて装備をしようとするとき、元々装備していた



カードまたは新たに装備したカードのどちらかを選んで、破壊し捨札に置きます。

205.4.6 「武器・防具」の《アイテムカード》は、装備先が場を離れたとき、すぐに破壊され、捨札に置かれます。

205.4.7 装備されている「武器・防具」の能力の発生源は装備先となります。

## 205.5 「武器・防具」の機能

205.5.1 「武器」は、装備先のカードが戦闘フェイズ中に OFF にすることで装備先の攻撃力に数値を加算させてダメージを与えることができます。

205.5.1.1 「武器」が装備先の攻撃力に数値を加算する行動は、ルール処理です。能力ではなく、処理領域に置かれるアクションではありません。

205.5.2 「防具」は、装備先のカードがダメージを受けるとき、OFF にすることで防御力の分だけダメージを減少させます。

205.5.2.1 「防具」がダメージを減少させる行動は、ルール処理です。能力ではなく、処理領域に置かれるアクションではありません。

## 206.カード名

206.1 カード名はカード上部中央に書いてあります。

206.1.1 カード名の左側に色がついて文字が書かれていることがあります。これを「称号」と呼びます。

206.1.2 デッキを構築する条件において、カード名は「称号」も含めたものになります。

206.2 カードの能力によって“《カード名》”の参照がある場合、それは「称号」を含めていないそのカードの名前を参照します。

## 207.色

207.1 カードには色を持つものがあります。色は「赤」「青」「黄」の3色です。

207.2 色を持たない場合、それは「白」です。白自体は色ではありません。色を持たないことを表す指標です。

## 208.クラス

208.1 「クラス」とはカードに与えられた情報のひとつでカードの右上にアイコンで記載されて呼びます。

208.1.1 アイコンには以下の種類があります。



ハンター



レンジャー



フォース



ファイター



ガンナー



テクター



バウンサー



サモナー

208.1.2 クラスの部分に「ALL」と書かれているカードは全てのクラスアイコンを持つという意味です。

208.1.2.1 「ALL」のカードはクラス固有のカードとしては扱いません。

（「ALL」のカードは“《ハンター》のカードを〜”等の効果の対象にはできません。このような効果の対象にできるのは、「ALL」以外でそのクラスアイコンが記載されているカードのみです。）

## 209.コスト

209.1 「コスト」とは、カードや能力の使用に必要な条件のことです。

209.1.1 カードを手札から使用するコストはカード左上に書いてある数字です。

これは、そのカードを手札から使用するために OFF 状態にしなければならない PP の数になります。

209.1.2 色を持つカードを手札から使用するコストを支払う場合、その色と同じ色をもつカードが PP に 1 枚以上存在しなければ使用できません。

209.1.3 能力のコストはその数字と同じ数の PP を OFF にすることで支払うことができます。その際どの色のカードもコストに使用できます。

209.2 能力や効果がカードのコスト数を参照しようとしている場合、それはカードの左上に書かれているコストの数字を参照します。

209.3 支払うコストに X が含まれている場合、それは数値 103.5 に従い決定します。

209.3.1 カードのコスト数を参照するとき、処理領域では X を含んだすべてのコストの合計、処理領域以外では X は 0 として扱います。

## 210.種別

210.1 「種別」とはカードに与えられた情報のひとつです。

210.1.1 ヒューマンなどの種族やテクニックなどの「アクティブの種類」など様々な情報を持つものがあります。それ自体はゲーム上効果があるわけではありませんが、カードによっては参照する場合があります。

## 211. カードテキスト欄

- 211.1 「カードテキスト欄」とはイラストの下にあります。テキスト欄には、カードテキスト、注釈文が含まれることがあります。
- 211.2 一つのカードテキストは点線で区切られています。また1つのカードテキストの中で、複数の文がある場合は全て文頭から順に適用していきます。
- 211.4 注釈文は能力ではありません。ルール上の意味は持ちませんが、能力の理解を助けるために記述されています。

## 212. 攻撃力

- 212.1 「攻撃力」とは《キャラカード》あるいは「武器」の《アイテムカード》の左下部に書かれている数値です。
  - 212.1.1 数字が書かれていない場合、それは0として扱います。《プレイヤーカード》の場合も同様です。
  - 212.2 キャラあるいはプレイヤーが、キャラあるいはプレイヤーと戦闘した場合、それぞれお互いにこの数値のダメージを与えます。

## 213. HP

- 213.1 「HP」とは《キャラカード》あるいは《プレイヤーカード》の右下部に書かれている数値です。
  - 213.1.1 数字が書かれていない場合、それは0として扱います。
- 213.2 キャラに与えられる HP の最大値以上の数値のダメージを「戦闘不能ダメージ」と呼びます。
- 213.3 場にいるキャラは、「戦闘不能ダメージ」を受けている場合、すぐさま戦闘不能になり、破壊され捨札に置かれます。(HP2のキャラに1ダメージを3回与える効果が発動した場合、2回目のダメージでそのキャラは破壊されるため、3回目のダメージは与えられません)
  - 213.3.1 各ターン中、キャラが前列にいる時に受けたダメージが、効果の解決後やルール処理後にHPの最大値の半分以上のダメージなら、そのキャラは後列に移動します。(例：HP5のキャラは3ダメージを受け、後列に移動する。)
  - 213.3.2 各ターン中、キャラが後列にいる時に受けたダメージが、効果の解決後やルール処理後にHPの最大値の半分以上のダメージなら、そのキャラは戦闘不能ダメージを受けたという扱いになり、戦闘不能になり捨札に置かれます。(後列にいるHP4のキャラが2ダメージを受けると戦闘不能になる。HP5のキャラが前列で3ダメージを受けて、後列で1ダメージを受けても、受けた列が違うので戦闘不能にはならない。)

## 214.ダメージ

- 214.1 「ダメージ」とはHPに与えられる変化のひとつです。原則、キャラかプレイヤーにのみ与えられます。
- 214.2 プレイヤーにダメージが与えられるとき、与えられたダメージと同じ枚数のカードをデッキの上から同時に捨て札に置きます。
  - 214.2.1 捨て札に置かれるダメージには順序はありません。
- 214.3 キャラがダメージを受けている場合、それはカードに書かれているHPが変わるわけではありません。

## 215 カードの状態

- 215.1 自分の場に置かれたカード及びPPに置かれたカードには「ON」状態と「OFF」状態の2種類の状態が存在します。
  - 215.1.1 カードが縦向きで置かれていることをON状態と呼びます。
  - 215.1.2 カードがON状態から約90°の横向きで置かれていることをOFF状態と呼びます。
  - 215.1.3 キャラカードが場に出る時、OFF状態で場に出ます。
  - 215.1.4 攻撃を行ったカードや使用したPP、使用した武器や防具はOFF状態になります。
- 215.2 キャラあるいはプレイヤーが攻撃できるかどうかは、攻撃宣言を行える状態であるかどうかで決定します。それらがON状態であれば攻撃宣言ができます。
- 215.3 カードの効果には、+X/+Yや-X/-Yなど、攻撃力やHPの数値に変化を与えるものがあります。これらは「数値の修整」と呼びます。
  - 215.3.1 プレイヤーでないキャラが、数値の修整の結果でHPが0あるいはマイナスになったとき、そのキャラは戦闘不能になり、捨て札に置かれます。

## 3.カードの能力

### 300.カードの能力の分類

- 300.1 能力には、能力の定義103.3.2により「誘発能力」「起動能力」「常時能力」「アクティブ能力」が存在します。
- 300.2 「誘発能力」とは表記されている条件のアクションが起きた時に発動する能力です。「(条件) : (効果)」のように書かれています。
  - 300.2.1 「誘発能力」には、ある領域からある領域へ移動することで誘発する能力があります。それらを「領域移動誘発」と呼びます。

- 300.2.2 領域移動誘発は、カードの移動前の領域の情報と、直後の移動先の領域の情報を参照します。
- 300.3 「起動能力」とは「コスト⇒能力」と書かれている能力です。コストを支払うことで能力を発動させます。
- 300.4 「常時能力」とは通常の文で書かれている能力です。条件を満たし続ける限り能力の効果は機能し続けていますが、条件を満たさなくなったときはすぐに機能をなくします。
- 300.4.1 特別な指定が無い限り、「常時能力」は基本的には場に出ている間、能力の効果は機能し続けます。
- 300.5 「アクティブ能力」とは、《アクティブカード》がプレイされ処理領域に置かれている能力、あるいは《アクティブカード》の能力のことです。通常の《アクティブカード》のほか、付与される《アクティブカード》の能力も含まれます。

### 301.処理にあてられたキーワード

- 301.1 いくつかの処理について、カードテキストが長くわかりにくくなるのを避けるため、特別な用語にしてあるものがあります。これを「キーワード処理」と呼びます。その単語が書かれているなら、それらはそれぞれの定義に従って、共通の処理をします。
- 301.2 「サーチ」とは、能力の持ち主であるプレイヤーのデッキを見て、指示されたカードと枚数分を探し公開し、手札に加え、デッキをシャッフルすることです。
- 301.3 「フリーズ」とは、そのカードが攻撃宣言できなくなることです。
- 301.4 「戦闘不能」とは、場にあるキャラが破壊され捨札に置かれることです。
- 301.5 「破壊」とは、場にあるカードが捨札に置かれることです。
- 301.6 「発動」とは、能力が処理領域に置かれることです。
- 301.7 「装備」とは、「武器・防具」の《アイテムカード》をカードに重ねるアクションのことです。
- 301.8 「付与」とは、《アクティブカード》をカードに重ねるアクションのことです。
- 301.9 「味方」とは、「自分のプレイヤーと自分の場のキャラ」のことです。
- 301.10 「相手」とは、「相手のプレイヤーと相手の場のキャラ」のことです。

### 302.キーワード能力

- 302.1 能力の一部には、そのまま表記すると長すぎてわかりにくくなるものがあります。それらを同一の処理とするために特別に用語を当てられているものがあります。これを「キーワード能力」と言います。

- 302.1 『ウォークライ』とは、「【ON】⇒【OFF】⇒攻撃の対象をこのカードに移す。この能力は味方が攻撃された時のみ発動できる」を表す「起動能力」に分類されるキーワード能力です。「攻撃の対象をこのカードに移す」とは、攻撃中の相手の攻撃の対象になっている味方にかわり、このカードを攻撃の対象にさせるということです。攻撃の対象がなんらかの能力で複数になっている場合、すべての攻撃の対象をこの能力をアクションした味方に変更します。
- 302.2 『登場時』とは、「このカードが場に出た時」を表す「誘発能力」のキーワード能力です。
- 302.3 『戦闘不能時』とは、「このカードが場から破壊され、捨札に置かれた時に誘発する」を表す「誘発能力」のキーワード能力です。捨札に置かれた時、能力が発動します。捨札以外に置かれたなら、発動はしません。
- 302.4 『ドロップ』とは、「相手ターン中、デッキからこのカードが捨札に置かれた時」を表す「誘発能力」のキーワード能力です。
- 302.5 『連撃』とは、「このカードが相手のプレイヤーを攻撃した時：1ターンに1度だけ【ON】になる」を表す「誘発能力」のキーワード能力です。
- 302.5.1 これを持つカードが攻撃をし、相手のプレイヤーとの交戦状態になった時に誘発します。
- 302.6 『奇襲』とは、「このカードはON状態で場に出る」を表す「常時能力」のキーワード能力です。この能力は通常、キャラが場に出る時にはOFF状態で場に出るというルールを変更し、ON状態で場にでることを意味します。
- 302.7 『連続射撃』とは、「このカードは攻撃対象を2つ同時に選択できる。戦闘は同時に解決する。」を表す「常時能力」のキーワード能力です。この能力を持つカードが攻撃宣言をし、攻撃の対象を選ぶとき、通常1つの対象ではなくかわりに2つの対象にすることができます。また、ここで行われた戦闘は1度だけですが、『連続射撃』を持つカードが受けるダメージは2つの発生源から受けます。
- 302.8 『狙撃』とは、「このカードは攻撃中戦闘ダメージを受けない」を表す「常時能力」のキーワード能力です。戦闘ダメージとは戦闘によって発生したキャラやプレイヤーからのダメージのことです。

## 4.領域

### 400. 領域の詳細

- 400.1 「領域」とはゲーム中にカードや能力が置かれる場所のことを指します。
- 400.2 領域は、「プレイヤー」「マグ」「デッキ」「手札」「場」「PP」「捨札」「処理領域」が存在します。
  - 400.2.1 領域は公開領域と非公開領域があります。公開領域のカードの情報はすべてのプレイヤーに共有されます。非公開領域は、すべてあるいは一部のプレイヤーが表面の情報を知ることができない領域です。
- 400.3 あらゆる領域のカードの枚数は、すべてのプレイヤーが知ることができます。
- 400.4 「プレイヤー」「マグ」「場」「PP」「捨札」「処理領域」は公開領域です。
- 400.5 「デッキ」「手札」はすべてあるいは一部のプレイヤーに非公開領域です。

### 401. デッキ

- 401.1 「デッキ」は、ゲーム中、デッキとして自分のカードを裏向きで置く領域です。
  - 401.1.1 すべてのプレイヤーは互いにデッキのカードの表の情報を、カードの効果以外でゲーム開始時の順番を変更することや、確認することはできません。

### 402. 手札

- 402.1 「手札」は領域のひとつです。
- 402.2 ドローするとは、デッキの上を手札に加える行動を意味します。
  - 402.2.1 手札は、その領域の持ち主であるプレイヤーだけがカードの表面を見て、その内容を確認することができます。
- 402.3 手札には7枚の上限枚数があります。
  - 402.3.1 自分のターンのリフレッシュステップ時、上限枚数を上回る枚数のカードが手札にある場合、上限枚数になるように任意のカードを手札から捨札に捨てます。
- 402.4 自分の手札のカードの順番は自由に変えることができます。

### 403. 場

- 403.1 「場」とは、「前列」と「後列」の2つを含む、キャラやアイテム、一部の付与するアクティブなどを表向きで置く領域です。
  - 403.1.1 通常は、自分が持ち主のカードを置く場所を、「自分の場」と呼びます。
  - 403.1.2 相手が持ち主のカードを置いている場所を、「相手の場」と呼びます。
  - 403.1.3 持ち主を指定しない「場」は自分の場と相手の場をともに含みます。
  - 403.1.4 前列と後列はそれぞれ同一の領域ですが、持っている性質や記憶が異なります。

す。

403.2 「付与」した《アクティブカード》や装備されたアイテムは、それらをつけられたカードの持ち主の場に置かれます。

403.3 場に置けるカード枚数に上限はありません。

#### 404. PP

404.1 「PP」とはPPとして扱うカードを表向きで置く領域です。

404.2 PPは表向きで置きます。

404.2.1 後列のカードと混ざることのないように上下反転して置いても構いません。

404.3 PPは上限枚数がありません。

404.4 確認しやすくするためなど、順番を変更しても構いません。

404.5 PPに裏向きで置かれているカードは、OFFになった時にデッキの下に置かれます。

404.5.1 裏向きになっている「PP」のカードのオモテ面は見ることはできません。

#### 405. 捨札

405.1 「捨札」は戦闘不能になったキャラやアイテム、アクティブやプレイヤーが受けたダメージなどを表向きで置く領域です。

405.2 捨札は公開領域です。

405.3 確認しやすくするためなど、順番を変更しても構いません。

#### 406. 処理領域

406.1 「処理領域」とはカードのプレイや能力が発動した時、それらが処理されるまで置かれる領域です。この領域は視覚的には存在しませんが、ゲーム上の処理をわかりやすくするための仮想領域として存在しています。

406.2 処理領域は順序があります。新しくカードや能力が置かれる時、それまでに置かれた能力の上に能力が重なっていきます。

406.2.1 複数の能力が同時に発動した場合、まずターンプレイヤーが持ち主の能力を全てターンプレイヤーが好きな順で処理領域に置き、その後非ターンプレイヤーが持ち主の能力を非ターンプレイヤーの好きな順で処理領域に置きます。

406.2.2 能力が、カードや能力を選ぶ時、それは「対象を選ぶ」と呼びます。

406.2.3 能力の文頭にて「対象を選ぶ」ことを指示されている場合、その能力の発動を宣言し、「処理領域」に加える時に「対象を選ぶ」必要があります。

406.2.4 対象を選ぶ必要があるカードは対象を選ぶことができない場合、その能力を発動させることはできません。

406.2.5 能力の文頭以外にて「対象を選ぶ」ことを指示されている場合、その効果の解決中、指示されたタイミングで「対象を選ぶ」必要があります。この時に



対象を選ぶことができなくても構いません。

- 406. 2. 3 能力が対象を選ぶものは、その時点で条件に反しない適正なものを選ぶ必要があります。
- 406. 3 能力の文頭にて「以下のいずれかの能力を選んで発動する」ことを指示されている場合、その能力の発動を宣言し、「処理領域」に加える時に「能力を選ぶ」必要があります。
- 406. 4 能力を処理する時、処理領域にあるもっとも新しい（一番上にある）能力から処理していきます。
  - 406. 4. 1 アクティブ能力を処理する時、対象が不適正でないかどうかチェックします。不適正になっていた場合、カードに書かれている能力は全て処理されず、効果になりません。その後、すぐに処理領域から除外されます。
  - 406. 4. 1 「誘発能力」や「起動能力」を処理する時、対象が不適正でないかどうかチェックします。不適正になっていた場合、その能力は処理されず、効果になりません。その後、すぐに処理領域から除外されます。

## 5. ターンの進行

### 500. 概要

- 500. 1 プレイヤーは先攻プレイヤーから交互にターンを実行します。
- 500. 2 ターンを進行しているプレイヤーは「ターンプレイヤー」と呼ばれます。ターンを進行していないプレイヤーは「非ターンプレイヤー」と呼ばれます。
- 500. 3 ターンは順に開始フェイズ、ドローフェイズ、PPフェイズ、メインフェイズ、終了フェイズの5つのフェイズを基本とし進行されます。メインフェイズ中に味方で攻撃を宣言すると、戦闘フェイズがその都度追加されます。

### 501. 開始フェイズ

- 501. 1 開始フェイズは以下の行動が順に行われます。
  - 501. 1. 1 ターンプレイヤーはOFF状態になっているPPを全てON状態にします。
  - 501. 1. 2 同様に、OFF状態になっている味方とアイテム全てをON状態にします。
  - 501. 1. 3 「自分のターン中」などと書かれた常時型能力が有効になります。
  - 501. 1. 4 「自分のターンの開始時」などと書かれた能力や上記のルール処理によって誘発した効果を処理領域に置きます。
  - 501. 1. 5 ドローフェイズへ移行します。

## 502. ドローフェイズ

502.1 ドローフェイズは以下の行動が順に行われます。

502.1.1 ターンプレイヤーは自分のデッキの上から1枚ドロウします。ただし先攻プレイヤーの1ターン目ではドロウすることはできません。

502.1.2 PPフェイズへ移行します。

## 503. PP フェイズ

503.1 PPフェイズはPPにカードを置くことができるフェイズです。以下の行動が順に行われます。

503.1.1 ターンプレイヤーは手札にあるカード1枚を選び、PPに置くことができます。置かなくても構いません。

503.1.2 PPにカードを置いた時、ドロウすることができます。

503.1.3 メインフェイズへ移行します。

## 504. メインフェイズ

504.1 メインフェイズでは以下の行動を好きな回数、好きな順番で、可能な限り行うことができます。

504.1.1 《キャラカード》のプレイ。(ターンプレイヤーのみ)

504.1.1.1 《キャラカード》のプレイは原則として処理領域に未処理の物がない場合のみプレイできます。

504.1.2 《アイテムカード》のプレイ。(ターンプレイヤーのみ)

504.1.2.1 《アイテムカード》のプレイは原則として処理領域に未処理の物がない場合のみプレイできます。

504.1.3 《アクティブカード》のプレイ。

504.1.3.1 【MAIN】の記述がある《アクティブカード》のプレイは原則として処理領域に未処理の物がない場合のみプレイできます。

504.1.3.2 【MAIN】の記述がない《アクティブカード》は自分が行動権を持っているならばプレイできます。

504.1.4 起動能力を起動させる。

504.1.4.1 【MAIN】の記述がある起動能力の起動は原則として処理領域に未処理の物がない場合のみ起動できます。

504.1.4.2 【MAIN】の記述がない起動能力の起動は自分が行動権を持っているならば起動できます。

504.1.5 ON状態の味方で攻撃宣言をする。(ターンプレイヤーのみ)

504.1.5.1 味方で攻撃を宣言した場合、戦闘フェイズに移行します。

504.1.6 終了フェイズへの移行宣言。(ターンプレイヤーのみ)

504.1.6.1 終了フェイズへの移行宣言は処理領域に未処理の物がない場合の

み宣言できます。

504. 1. 6. 2 終了フェイズへの移行を宣言した場合、ただちにメインフェイズを終了し、終了フェイズが開始されます。

504. 2 手札からコストを支払い処理領域に加える事をプレイと呼びます。  
対象を指定する必要がある《アクティブカード》と装備先を指定する必要がある《アイテムカード》はその対象や装備先を指定できる場合のみ、プレイすることができます。

## 505. 終了フェイズ

505. 1 終了フェイズは以下の行動が順に行われます。

505. 1. 1 「ターン終了ステップ」と「リフレッシュステップ」の2つのステップから成ります。

505. 1. 2 「ターン終了ステップ」では、『ターン終了時』とある能力が誘発します。  
それらの誘発が全て処理領域にのせられたあと、ターンプレイヤーに行動権が与えられます。

505. 2 「リフレッシュステップ」では、  
はじめに場にいるキャラが受けている全てのダメージが取り除かれます。  
その後“このターン中”等の効果が終了します。  
そしてターンプレイヤーの手札が8枚以上ある場合、7枚になるように手札を捨てます。その後、ターンが相手に移ります。

## 506. 戦闘フェイズ

506. 1 戦闘フェイズは以下の行動が順に行われます。

506. 2 戦闘フェイズはメインフェイズで味方が攻撃を宣言した場合にのみ移行するフェイズです。

506. 2. 1 戦闘フェイズは順に、戦闘開始ステップ、攻撃参加ステップ、交戦ステップ、ダメージ解決ステップの4つのステップで構成されます。ダメージ解決ステップ後、メインフェイズに戻ります。

### 506. 3 戦闘開始ステップ

506. 3. 1 戦闘開始ステップでは、まず攻撃の対象になる適正な相手を選択します。これにより能力の発動がある場合、処理領域においたあと、ターンプレイヤーが行動権を獲得します。

506. 3. 2 この時点でなんらかの理由で、攻撃をする味方あるいはその対象となった相手が場を離れる時、または攻撃側あるいは攻撃対象が途中で不適正になった時、その時点でただちにこのステップを終了します。メインフェイズに戻ります。

#### 506.4 攻撃参加ステップ

506.4.1 攻撃側がOFF状態になり、「攻撃中」になります。これによる能力の発動を処理領域においたあと、ターンプレイヤーが行動権を獲得します。

506.4.1.1 「攻撃中」はこの戦闘フェイズが終了し、メインフェイズに戻るまでの間継続します。

506.4.2 【ウォークライ】などを使用し、攻撃対象を変更できるのはこのステップまでです。

506.4.3 この時点でなんらかの理由で、攻撃側あるいは攻撃の対象が場を離れた場合、その時点でただちにこのステップを終了し、メインフェイズに戻ります。

#### 506.5 交戦ステップ

506.5.1 この時点で攻撃側と攻撃の対象が戦闘をすることが確定します。

この時それぞれの攻撃側と攻撃の対象は「交戦状態」と呼びます。

506.5.2 交戦状態のカードが武器を装備している場合は、ターンプレイヤーから武器の使用を宣言していきます。お互いの宣言が終了したら、それによる能力の発動を処理領域においたあと、ターンプレイヤーが行動権を獲得します。

506.5.2 この時点で、攻撃側あるいは攻撃の対象が場を離れた場合、その時点でただちにこのステップと「交戦状態」を終了し、メインフェイズに戻ります。

#### 506.6 ダメージ解決ステップ

506.6.1 交戦ステップで戦闘することが確定したカード同士でダメージを与え合います。

506.6.1.1 ダメージを受ける時に、防具を装備しているカードは、防具を使用し受けるダメージを軽減することができます。

506.6.1.2 防具による軽減は置換効果です。

506.6.2 置換効果などをすべて適用したダメージを交戦状態のカードにそれぞれ割り振ります。

506.6.3 ダメージを与えあった後、誘発した能力を処理領域に置きます。

その後「交戦状態」が終了し、ターンプレイヤーが行動権を獲得します。

506.6.4 メインフェイズに戻ります。

#### 用語集

“『(A) : (B)』”：これは「誘発能力」の書式です。(A) が条件、(B) が効果を表しています。

“『(A) ⇒ (B)』”：これは「起動能力」の書式です。(A) はコスト、(B) が効果を表しています。

“X”：これはカードのテキストやコストにおいて可変の数値であることを表しています。  
自分で指定する必要がある場合は、0または任意の正の整数を指定する必要があります。

“『(A)/(B):(C)』”：これは複数の条件を持つ能力の書式です。(A)、(B)が条件またはコスト、(C)が効果を表しています。

“±X/±X”：これはXの値の数に等しい数±攻撃力と±HPを行うことを表しています。

⊗：これはカードの能力や「起動能力」や「誘発能力」に書かれています。Xの値に等しい数のコストを支払うことを表して呼びます。通常、色を求めることはありません。

【ON】⇒【OFF】：【ON】状態のカードを【OFF】状態にすることを表しています。

与える：カードにダメージを割り振ることです。

置かれる：能力やカードがある領域へ移動することを指します。通常、ある領域から捨札に移動することを指します。

カードタイプ：カードタイプはカードの種類の大枠を示すもので《プレイヤー》《マグ》《キャラ》《アイテム》《アクティブ》が存在します。

解決：能力が処理領域を離れ、効果となって実行されることです。

回復X：これは捨て札から【回復】を持たないカードをX枚まで選び、それらをデッキに加えシャッフルすること。または味方のキャラ1体を選び、それが受けているダメージを取り除き、後列にいるなら前列に移動させることです。  
この効果を持つカードにはアイコンが記載されます。

貫通X：この能力を持つカードが攻撃によってキャラを破壊した時にコントローラーのHPにXのダメージを与えることです。攻撃側がその戦闘で破壊されてしまっても発動します。

加える：これは「特定の領域から特定の領域にカードを移動する」を表します。  
通常、ある領域から手札かデッキにカードを移動することを指します。  
手札に加える場合はドローではないため、それらに関連する能力などを発動することはできません。

クラス：クラスはプレイヤーやキャラが持つ種別の1種です。現在、「ハンター」「ファイター」「レンジャー」「ガンナー」「フォース」「テクター」「ブレイバー」「バウンサー」「サモナー」が存在します。

軽減：ダメージが、本来与えるダメージから減少していることを指します。

コントロール：場のカードは全ていずれかのプレイヤーによってコントロールされています。基本的にはそのカードの持ち主がコントロールしています。また、コントロールしているプレイヤーのことをコントローラーと呼びます。

サーチ：特定のカードをデッキから探し、それを公開してから手札に加えることです。デッキ内を見てから加えないこともできます。加えた・加えなかったに関わらずその後デッキをシャッフルします。

さらに：カードの能力の中には“A。さらに、B”と記載されている物があります。これはAに加えBを実行するというを表して呼びます。Aが実行されていなくてもBは実行されます。

自身：これはこのテキストに記載されているカード自体のことを表して呼びます。

捨てる：カードを手札から捨て札に移動することを指します。

先攻/後攻：先攻はゲームの開始から数えた第1ターンを行ったプレイヤーのことを指します。

後攻は先攻でないすべてのプレイヤーのことを指します。

前列/後列：場ではありますがもつ性質が違います。能力の指示などでその範囲を対象もしくは影響する能力や効果などがあります。

そうした場合：カードの能力の中には“A。そうした場合、B”と記載されている物があります。これはAが実行された場合のみBを行うということを表して呼びます。

対象：能力や戦闘で選ぶことを指します。

デッキを見る：これはテキストに指示された枚数あるいは全部デッキを見る行為です。

枚数の指示がない場合、デッキの全部を見ます。

デッキを見る行為の間、必要な指示の実行のため物理的にはカードが場から離れることがあります。ゲーム上の領域はデッキ置き場にあるままです。

戦闘不能時：これを持つカードが破壊され場から捨札に置かれた時に発動する能力です。

ドロップ：デッキから捨札に置かれた時に発動することを表す能力です。

この効果を持つカードにはアイコンが記載されます。

登場時：「このカードが場に出した時」を表します。

場：キャラやアイテムなどが置かれる領域です。前列と後列があります。

発動：「能力を誘発あるいは起動」することを表します。能力が処理され効果になったことは指しません。

付与/付与先：《アクティブカード》を対象のカードに重ねておくことを指し、そのカードを付与先とよびます。付与するカードは付与先の領域に移動します。

他の：これは《このカード以外の》を表します。指定された効果範囲の中で、このカード以外に影響するということです。

または：“AまたはB”で書かれ、AかBのいずれかということを表します。対象を複数選ぶ場合、特別な指示がなければAとBをそれぞれを複数選ぶことができます。(AとA、BとBなど)

まで：カードには“X枚まで～”といった記載があります。これは0～指示された数値まで、好きな数を選択できるという事です。

【MAIN】：これはこの能力が自分のターンのメインフェイズで処理領域に何も無い状況でのみ使用可能な能力であることを表しています。

連続射撃：戦闘を行う時、最初に攻撃対象1体を選びますが、この能力を持つ場合、代わりに2体選ぶことができます。

## 協力レイドバトル

### ゲームの準備

- ・協力レイドバトルでは複数のプレイヤーが協力して《ボス》に勝利することが目的になります。このプレイヤー側の事をまとめて「パーティー」と呼びます。
- ・協力レイドバトルで遊ぶには、各プレイヤーそれぞれのデッキとボスデッキが必要になります。

### ゲームの流れ

- ・まず、プレイの難易度（パーティーと《ボス》のどちらが先攻になるか）を決定します。協力レイドバトルの難易度は次の通りです。

「ノーマル」：パーティー側が先攻（パーティー側の先攻1ターン目にもドローフェイズでドローします）

「ハード」：《ボス》側が先攻

「ベリーハード」：《ボス》側が先攻

《ボス》側がメインフェイズ時にプレイするカードの枚数を  
「パーティー側の人数+1枚」に変更

基本的にはパーティー側が先攻の「ノーマル」という難易度が最も簡単になります。最初は「ノーマル」でプレイし、慣れてきたら「ハード」・「ベリーハード」でプレイするのが良いでしょう。

- ・パーティー側はプレイしやすいように最初のターンを行うプレイヤーから時計回りになるように着席し、最後のターンを行うプレイヤーの次にボスデッキを置くと良いでしょう。
- ・各プレイヤーのターンは対人戦(通常)と同様のルールで進行します。ただし、《ボス》にダメージを与える場合のみ、対人戦時と異なり、デッキを捨札に置くのではなく、《ボス》それぞれの右下に書かれた数値の「ライフ」を減らします。この際、メモ等に記載するかライフカウンター等を使用すると良いでしょう。
- ・《ボス》のライフが0になった時、パーティーの勝利となり、パーティーのプレイヤー全員のデッキが0になった時、パーティーの敗北となります。
- ・ゲーム中、デッキが0になったプレイヤーはゲームから脱落し、そのプレイヤーのカードは全てゲームから取り除かれます。



## 《ボス》のターン

・《ボス》のターンは以下の流れで進行します。

- ①ターゲットフェイズ このターンのターゲットプレイヤーを決定します。  
ランダムに決定いたしますので、ダイスやジャンケンなどを利用すると良いでしょう。
- ②開始フェイズ 《ボス》の場のカード全てを【ON】にします。  
その後、《ボス》のターン開始時に誘発する能力があれば解決します。
- ③メインフェイズ 《ボス》のデッキの上からゲームに参加したプレイヤーの数と同じ枚数を順にプレイしていきます。キャラであれば通常と同様前列に【OFF】で置かれ、アクティブであればすぐさまその能力が発動します。  
キャラを置く際には場に出た順番がわかるように左端から順に置くと良いでしょう。
- ④戦闘フェイズ 《ボス》側の攻撃を順に行っていきます。特別な記述が無い限り、攻撃対象はターゲットプレイヤーになります。また、攻撃は「《ボス》⇒前列に置かれたキャラが場に出た順に攻撃⇒後列に置かれたキャラが後列に置かれた順に攻撃」という順番で行います。
- ⑤終了フェイズ 対人戦と同様に進行します。
  - a. ターン終了時に誘発する能力があれば発動します。
  - b. パーティー側がこのタイミングで使用可能な能力があれば発動できます。
  - c. 場のキャラ全てが受けているダメージを回復します。
  - d. このターン中のみ有効な効果が終了します。
  - e. パーティー側の最初のプレイヤーのターンに移行します。

## 特別なルール

協力レイドバトルでは対人戦と異なる点が多いため、特別なルールを設定しています。

- ・【ウォークライ】はパーティーの味方が攻撃対象になった際にも使用する事ができます。
- ・【回復】の対象にパーティーの味方を選ぶこともできます。プレイヤーが回復する際にはそのプレイヤーの捨札からデッキにカードを加えることとなります。
- ・《ボス》のカードを手札に戻す場合、その代わりにデッキの上に戻します。
- ・《ボス》にカードをドローさせる効果が発動した場合、その代わりにデッキの上からドローする枚数分をプレイします。
- ・《ボス》の手札を捨てさせる効果が発動した場合、何も起こりません。
- ・《ボス》の手札は常に0枚として扱います。
- ・《ボス》のカードでコストが記載されていない物は0コストのカードとして扱います。

- ・《ボス》のデッキが0枚になった場合、すぐさま《ボス》側の捨札を全てシャッフルし、新たなデッキとします。
- ・パーティーの他のプレイヤーやキャラは自分のカードの“味方”としては扱いません。
- ・《ボス》のデッキのカードの中には“相手の場の最もコストの低いキャラを攻撃する”といったカードが存在しますが、《ボス》に対して複数の選択肢が存在する場合は、パーティー側が好きなように《ボス》側の当該カードの対象を選択することができます。
- ・ゲーム中、デッキが0になったプレイヤーはゲームから脱落し、そのプレイヤーのカードは全てゲームから取り除かれます。ただし、《ボス》側がメインフェイズ時にプレイするカードの枚数には、脱落したプレイヤーの数も含まれます。

## 更新履歴

### Ver1.8 (2018/9/)

- ・HPに関するルールを修正・追記いたしました。

### Ver1.7 (2018/08/23)

- ・クラスアイコンのルールを追加いたしました。

### Ver1.6 (2018/08/09)

- ・両者のデッキが同時に0枚になった時の処理を追加
- ・「対象を選ぶ」「能力を選ぶ」タイミングの明確化
- ・【装備枠】の項目を追加

### Ver1.5 (2018/06/14)

- ・協力レイドバトルのルールの修正

### Ver1.4 (2018/05/30)

- ・脱字の修正
- ・連撃の発動タイミングの明確化
- ・アクティブ・装備アイテムの能力の発生源の明確化
- ・協力レイドバトルの項目を追加