

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 Ver3.0

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》、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。
  - 100.1.1 《プレイヤーカード》を黒のカードにする場合は《マグカード》は使用いたしません。
- 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。「デッキ」の枚数はこの数値ちょうどにする必要があります。
- 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。
  - 100.3.2 カードの中にはデッキに4枚以上入れられる能力を持つカードもあり、それは100.3の例外です。
- 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。
- 100.7 黒の《プレイヤーカード》を使用する場合はデッキに黒のカード及び【侵食】を持つカードのみを入れる事ができます。
- 100.8 黒以外の《プレイヤーカード》を使用する場合はそのカードに特別な記述が無い限り、デッキに黒のカードを入れる事ができません。

### 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。引き分けにはなりません。

## 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、可能な範囲の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 アクションはどのカードや誰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。

103.2.2.2 アクティブカードによって起きるアクションは原則としてプレイヤーカードが起こしたアクションとして記憶されます。

103.2.2.3 アイテムカードによって起きるアクションは原則としてプレイヤーカードが起こしたアクションとして記憶されますが、それがキャラに装備されたカードである場合、その装備先が起こしたアクションとして記憶されます。

103.2.3 複数のアクションが同時に発生する場合、それは1つのアクションが複数回起こった物として扱います。

例:キャラが同時に2体破壊される場合はキャラが破壊されるというアクションが2回起こった物として扱う。

例:手札を同時に2枚捨てる場合は手札を捨てるというアクションが2回起こった物として扱う。

## 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、処理領域にあるカードや能力を解決または効果にしておく手順のことか、あるいはルール of 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。

103.5.1.1 “対象を選ぶ”以外のタイミングで数値を指定する必要がある場合、その効果解決時に数値を指定する必要があります。

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計算を行います。

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」「終了フェイズのターン終了ステップ」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つしか持ってません。

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。

(例：自分のターンに自分が相手のHP4のキャラに「フォイエ」(4ダメージを与える)をプレイ  
し、それに対し相手が「バータ」(相手をフリーズさせ1枚ドローする)をこちらのキャ  
ラにプレイした。「バータ」が処理されたタイミングで、こちらは行動権を「パス」した  
が相手がさらに「フォイエ」の対象のキャラに「HPアップ」(HP+2)をプレイした。なの  
で「HPアップ」から処理され結果的に「フォイエ」のダメージに耐える事になった)

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

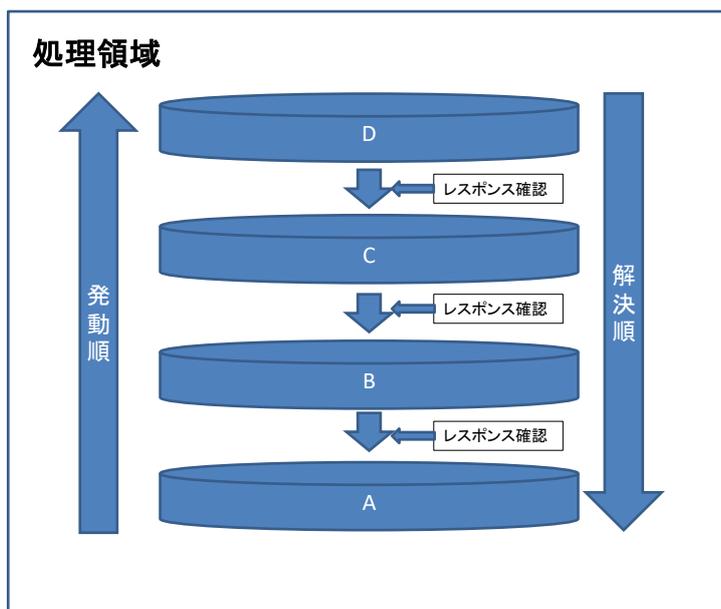
103.7.1 プレイヤーが何らかのカードのプレイや能力の起動を宣言し処理領域に加えた後に行動権を使い、自分の能力を新たに処理領域に加える行動を「レスポンス」と呼びます。

103.7.1.1 何らかのカードのプレイや能力の起動に「レスポンス」できるのは、  
【Main】

と記載されていないアクティブカードや起動能力のみです。

103.7.1.1.1 これらの能力を「クイックアビリティ」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 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。
- 201.6 《プレイヤーカード》は <http://pso2-tcg.sega.jp/support/playercard> このページのデータを用いて自作することもできます。その際にカードのテキスト情報は変更できず、種族は《ヒューマン》《ニューマン》《キャスト》《デューマン》のいずれかのみ選択できます。自作する場合はゲーム開始時の時点でどの種族を選択しているか明確にしている必要があります。
- 201.7 カード名が「PLAYER」のカードはカード名に意味を持ちません。自作の際にカード名の部分を書き換える事ができますが、それによって意味をもつことはありません。

## 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。
- 203.3 《マグカード》は <http://pso2-tcg.sega.jp/support/magcard> このページのデータを用いて自作する事もできます。その際にカードのテキスト情報は変更できません。
- 203.4 《マグカード》の中には《マグ進化 LvX》を持つカードがあります。
- 203.4.1 これらのカードはゲーム開始時「マグ」の下に置きます。

- 203.4.2 これらのカードは公開情報です。
- 203.4.3 これらのカードは自分のターンのメインフェイズで処理領域に何もない状態ならばコストを支払う事で「マグ」の上に表向きで重ねて置く事ができます。その際、《マグ進化 LvX》を持つカードと同じ色のカードが自分のPPに1枚以上置かれている必要があります。
- 203.4.3.1 これを「マグ進化」と呼びます。
- 203.4.4 「マグ」は《マグ進化 LvX》のカードが重ねられることで《マグ進化 LvX》のカードの能力を追加で得る事ができます。
- 203.4.5 《マグ進化 LvX》を持つカードが「マグ」に重ねられている間、それらは重なっているカードも含めて1枚のカードとして扱い、【ON】【OFF】の状態などを共有します。

## 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、カードは処理領域におかれ、処理領域から離れた後に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。
- 204.2.2.2 「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。
- 204.2.2.2.1 「付与」を持つ《アクティブカード》をプレイする場合、「付与先」を指定してから処理領域に置きます。
- 204.2.2.2.2 「付与」を持つ《アクティブカード》が能力の処理前に、対象に選んでいた「付与先」が場を離れていた場合、この能力は処理領域から除外されます。
- 204.2.2.3 「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。
- 204.2.2.4 《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。
- 204.2.2.5 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を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。
- 205.4.8 装備先を選びアイテムをプレイした時に、それが場に出る前に装備先が場を離れたり、装備先が不適正になった場合、そのアイテムはそのまま捨札に置かれます。
- 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中の戦闘フェイズの交戦ステップ中

に OFF にすることで装備先の攻撃力に数値を加算させることができます。

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軽減することができます。

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。

206.1.1.1 カードによっては上部に記載される場合もございます。

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。(例:「探索者 アフィン」と「アフィン」はデッキを構築する際にそれぞれ別のカードとして扱います)

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」を含まないカード名の部分を参照します。

(例:「探索者 アフィン」では探索者が称号になり、ゲーム中に参照されるカード名は「アフィン」になります)

206.2.1 カード名が参照される場合はその“「カード名」”の部分が完全に一致する必要があります。(例:「ラクーナ」は「クーナ」としては扱わない)

206.3 “このカードは“「カード名」”としても扱う”と記載がある場合、そのカードは“「カード名」”の参照において、記載された“「カード名」”のカードとしても扱うことができます。

## 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」「黒」の4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



ブレイバー

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。）

208.1.3 クラスはテキスト内で“《クラス》”の表記で参照される場合があります。

## 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 カードを手札からプレイ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プレイ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。

209.1.2.1 コストが 0 のカードでもこの条件は満たす必要があります。

209.1.3 能力のコストは“:”や“⇒”の左に記載され、①等の場合、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。

209.1.3.1 カードによってはコストに【ON⇒OFF】(ON 状態のこのカードを OFF にする)や“手札を 1 枚捨てる”等の条件が記載されています。これらは能力の発動を宣言した時点でコストとしてこれらを行う必要があります。

209.1.3.1.1 “手札を X 枚捨てる”や“手札を X 枚デッキに戻す”と指示された場合、“相手の”等の特別な記述が無い限り、それは自分の手札を移動させる必要があります。

209.1.3.2 誘発能力等にコストがある場合、その誘発タイミングでコストを支払うか決定します。コストを支払った場合のみそれは処理領域に加えられます。

209.1.3.3 能力のコストの①②等の数字に色がついている場合があります。これはそのコストを支払う際に、自分の PP にその色のカードが最低 1 枚は置いてある必要があるという意味です。この際、コストを支払う際に【OFF】にする PP は何色のカードでも問題ありません。

- 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。
- 209.4 カードのコスト数は能力によって変動する事があります。
- 209.4.1 カードの能力によって“プレイするためのコスト数”が変化する場合はそれをプレイする時のみコスト数が変化し、カード自体のコスト数は変化しません。
- 209.4.2 カードの能力によって“コスト数が±Xになる”場合、それはどの領域においてもコスト数が変化します。
- 209.4.3 カードの能力がそれ自身のコスト数を変化させる能力を持つ場合、その能力は全ての領域において有効になります。

## 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“《種別》”等の表記で参照する場合があります。
- 210.1.2 種族の一覧
- 「ヒューマン」「ニューマン」「キャスト」「超時空エネミー」「龍族」「リリーパ族」「ダーク」「ダークファルス」「造龍」「アンドロイド」「ヒューマノイド」「ビースト」「デューマン」「ハルコタンの神子」「地球人」「ハイ・キャスト」「シオン・コピー」「オメガ人」「トランスエネミー」「古代文明人」「フォトナー」「ウォパル原住民」「ウェポノイド」
- 210.1.2.1 カードが《種族》を指定する場合、210.1.2の《種族》を指定します。

## 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、プレーヤーテキストが含まれることがあります。
- 211.2 カードテキストは線で区切られている場合があります。
- 211.2.1 複数の能力を持ち、それぞれを分ける場合や、カード自体の発動条件が記載されることがあります。
- 211.2.2 アクティブ能力で処理時に効果になるカードテキストを複数持つ物がある場合は全て文頭から順に適用していきます。
- 211.3 () で記載される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。

211.4 フレーバーテキストはそのカードの背景などを説明する物で、ルール上の意味は持ちません。

## 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。

213.1.2 この数値はそのキャラまたはプレイヤーが耐えられる最大のダメージの値を示します。

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、ダメージを与えられた後に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。この判定はダメージを受けた直後にのみ行います。  
(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、ダメージを与えられた後に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。

この判定はダメージを受けた直後にのみ行います。

(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。)

213. 3. 3 戦闘不能ダメージが与えられることによってキャラが破壊された時、その最後のダメージを与えたプレイヤーまたはキャラがそれを破壊したことになります。

213. 4 HPがカードの効果によってその値が変化する場合、そのカードに記載された元々の値に対して増減をしていきます。

(HP2のキャラがHP+1の効果を受けるとHP3となる。これはそのキャラが既にダメージを受けている、後列にいる場合でも変わらない)

## 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にする」と呼びます。

215. 1. 3 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 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、ルールによって捨て札に置かれます。

215. 4 キャラのカードは前列または後列に置かれます。

215. 5 カードの上に他のカードが重なることが有ります。特別な指示が無い限り、元のカードが領域を移動すると、それに重ねられていたカードは破壊され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」がその条件を満たした場合は、必ずその能力が発動し、処理領域にすぐさま加えられます。ただし、その誘発能力が条件に加えてコストを持つ場合はコストを支払わなければ処理領域に加わることはありません。
- 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。(登場時や戦闘不能時等)
- 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。これは400.6の例外です。
- 300.2.3 「誘発能力」には、効果によって後で能力を誘発させる能力があります。それらを「後発誘発能力」と呼びます。
- 300.2.3.1 後発誘発能力はその誘発条件を満たした時に、新たにその能力が処理領域に置かれます。
- 300.2.3.2 これは“Aする時、Bする”のように記載されます。
- 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、能力の効果を機能し続けます。
- 300.4.2 能力には、効果によって「常時能力」を発動させる能力があります。それらを「後発常時能力」と呼びます。
- 300.4.2.1 後発常時能力はその発動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。
- 300.5 「アクティブ能力」とは、《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。

- 300.6 能力は処理領域に置いたプレイヤーがその能力の持ち主になります。
- 300.7 カードの能力によってカードが能力を失う場合があります。
- 300.7.1 能力を失う場合、それが既に受けている効果を失うわけではありません。  
ただし、受けている効果が“能力を得る”という効果だった場合は、その効果によって得た能力を失います。
- 300.7.2 “+1/+1を得る”や“攻撃力+1を得る”等の修整は能力ではありません。  
ただし、それが常時能力によって得られている場合は、その能力を失う事で結果的に修整を失う場合もあります。
- 300.8 カードによっては能力の発動に制限がある場合があります。
- 300.8.1 “1ターンに1度”等のカードの能力の発動の制限は基本的にそのカードのみに対してかかり、そのカードが手札に戻り再度場に出た時等は制限されません。
- 300.8.2 “「カード名」のこの能力は1ターンに1度しか発動できない”等のように「カード名」に対して発動の制限がある場合は、その能力を発動したカード以外で同じ「カード名」のカードに対しても制限がかかります。また、“自分は”などの記述が無い限り、全てのプレイヤーに対して同じ制限がかかります。

### 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、場にあるカードが破壊され捨札に置かれることです。
- 301.5 「破壊する」とは、場にあるカードを捨札に置くことです。
- 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》等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」のことを指しますが、

場合によっては対戦相手を示す場合もあります。

## 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。

302.1.1 この能力の発動に対してこの能力を持つカードが破壊されても、能力は発動し、攻撃対象が居なくなる扱いになります。

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。

302.3.1 この能力はこのカードをコントロールしていたプレイヤーが発動します。

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、通常の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。
- 302.9 『回復X』とは、「自分の捨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てシャッフルする。または味方のキャラを1体選び、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」を表すキーワード能力で、カードの能力により『回復X』を行うことを指示されることがあります。
- 302.10 『侵食』とは、「このキャラは相手のプレイヤーしか攻撃対象にできない」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は相手を攻撃対象に選ぶ際に、相手のプレイヤーしか攻撃対象に選択する事ができません。
- 302.11 『増殖』とは、「このカードはデッキに9枚まで入れる事ができる」を表す能力で、ゲーム中に影響はしませんが、デッキ構築段階で通常の同一カードは3枚までの制限を無視する事ができます。
- 302.12 『A「専用」』とは、「このカードは「A」以外に装備できない」を表す能力で、主にアイテムが持ち、装備先を指定する際に、決められた対象以外を指定する事ができないことを表します。

## 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 「プレイヤー」(領域)は《プレイヤーカード》とそれに付与または装備されたカードのみ置かれます。
- 400.2.2 「マグ」(領域)は《マグカード》のみ置かれます。
- 400.2.3 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。

400.2.4 カードを除外すると指示された場合はこのいずれの領域でもない場所に置かれることとなります。

400.2.2.1 除外されたカードは公開情報で互いにかかるようにまとめて置いておく必要があります。

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。

400.6 領域を移動したカードはその以前の記憶を失い、以前の状態と関係のない新たなカードとなります。ただし、領域移動誘発は例外となります。

#### 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。

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は上限枚数はありません。

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】になると、すぐさま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。

404.5.2 裏向きで置かれているPPはプレイヤーと同じ色を持つカードとして扱います。

404.6 PPに置かれたカードは特別な記述が無い限り、そのカードの色以外の情報を失います。

#### 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カードや能力の上に重なっていきます。

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、公開領域のカードや能力を選ぶ時、それは「対象を選ぶ」と呼びます。

406.2.2.1 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. 2. 2 対象を選ぶ必要があるカードや能力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. 2. 3 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 カードや能力を処理する時、処理領域にあるもっとも新しい（一番上にある）能力やカードから処理していきます。
  - 406. 4. 1 カードや能力を処理する時、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、カードや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取り除かれます。
    - 406. 4. 1. 1 複数の対象を選ぶものはその全ての対象が不適正な場合のみ処理領域から取り除かれます。
    - 406. 4. 1. 2 処理領域から取り除かれたカードはそのまま捨札に置かれます。

対象が不適正の例：「対象に選ばれない状態になった」「対象がいなくなった」  
「前列のキャラを対象にする能力で選んでいたが、処理前に後列に移動した」  
「OFFのキャラを対象にする能力で選んでいたが、処理前にONになった」

## 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状態になっているプレイヤー、キャラ、アイテム、アクティブ、**マダ**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ればプレイできます。
  - 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

の物が無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れば起動できます。

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無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 カードの能力によって「交戦する」と指示された場合はこのステップから戦闘を行います。その際、「交戦する」と指示されたカード同士が「交戦状態」になります。
- 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や交戦状態になった事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。
- 506.5.3 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 武器を使用していた場合、その武器の攻撃力が装備先の攻撃力に交戦状態

の間、加算されます。

506.6.1.2 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。

506.6.1.3 防具による軽減はルール処理です。

506.6.1.4 ここで与えられるダメージを戦闘ダメージと呼びます。

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 ダメージを与えあつた後、誘発した能力を処理領域に置きます。  
その後「交戦状態」が終了し攻撃側は「攻撃中」ではなくなり、  
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。

相手 : “相手を1体選び”のように記され、相手のプレイヤーまたはキャラのどちらでも対象に選べる事を指します。

“相手のデッキ”のように所有者を表す場合もあります。

与える : カードにダメージを割り振ることです。

選ぶ：カードや能力を指定する事です。この際“選ばれない”状態のカードを選ぶことはできません。選ぶ先の事は「対象」と呼びます。

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。

重ねる：カードの能力等によってカードの上に別のカードが置かれている状態です。  
これらのカードは重なっている元のカードと同じ領域にある物として扱い、基本的には重なっている元のカードが場を離れると破壊され、捨札に置かれます。

代わりに：これは直前の文の能力が起こらず、代わりに以降の文の能力が解決されるという意味です。

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。“0にする”のような数値の変更は軽減としては扱いません。

公開：相手にも見えるようにする事です。この際、領域は移動しません。

効果を受けない：その能力を発動したカードが能力の効果を受けなくなる事です。  
これはその状態になる前に受けていた効果も受けなくなり、  
この状態である限り、それは無効化されます。

攻撃：相手に対して味方で攻撃宣言をする事です。効果によってダメージを与えるアクションは攻撃ではありません。

交戦する：選ばれたキャラ同士で戦闘を行うことです。交戦すると指示された場合、交戦ステップに移行し、それらのキャラで戦闘を行います。この際、攻撃側などは設定されず、交戦中のキャラが場を離れるなどした時点で元のフェイズに戻ります。

コントロール：《プレイヤーカード》と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。場のカードのコントロールを得る場合、そのカードの全ての状態を引き継ぎ、ON・OFF 前列・後列 付与・装備カードも全てそのまま自分の場に移します。コントロールを得ていたカードが、コントロールを失う前に領域を移動する場合、移動する先に対応した持ち主の領域に移動します。例：捨札に置かれる場合は持ち主の捨札に置かれる。

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が記載されているカード自体のことを表して呼びます。

自分：“自分のデッキ”のように所有者を表します。

除外する：これはいずれの領域にも属さない場所にカードを置く事です。

捨てる：カードを捨札に移動することを指します。“主に手札を1枚捨てる。”の様記載されます。“相手は～”等の特別な記述が無い限り捨てるのは自分です。

“A”する事でBできる：Aの部分を行った場合、Bを行う事ができます。この際、Aを行わない事も選択できます。

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。

戦闘ダメージ：キャラやプレイヤーが戦闘フェイズのダメージ解決ステップで与えるカード効果でのダメージ以外のダメージのことです。

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。

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。

“A”した場合、“B”：カードの能力の中には“Aした場合、B”と記載されている物があります。これはAが完全に実行された場合のみB以降を行うということ表します。

その後：カードの能力の中には“A。その後、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、実行されなかったに関わらずB以降を行うということ表します。

それ：その文の直前で選んだ対象や参照していたカードのことです。

それぞれ：直前の2つ以上の参照先に対して別々に直後の内容を参照することです。“AとBをそれぞれ1枚まで手札に加える”等の記載のされ方をします。

対象：能力や戦闘で指定する先のカードや能力のことです。

対象を選ぶ：“相手を1体選び～”等の自分の意志で特定の対象を選ぶことです。

ダイス：カードの中にはダイスを使用する物が有ります。特別な記述が無い限り、それは1～6の目を持つ6面のダイスを使用します。

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。

ドロー：デッキの一番上のカードを手札に加える事です。複数枚ドローすることが指示される場合は、このドローのアクションを複数回行う事になります。

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。

トークン：何らかの効果によって場に出されるキャラです。デッキ外から登場し、場を離れると離れた後にすぐさま消滅します。(白・2/2)のように色と攻撃力/HP等の情報が指定され場に出ます。コストは0として扱い、特別な記述が無ければ能力や種別は持ちません。

トークンを利用する場合は、カード以外の物で代用しても構いません。

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。

破壊：“破壊する”と指示されたカードは破壊状態になります。破壊状態になったカードはすぐさま捨札に送られます。

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。アクティブ以外のカードを付与する場合があります。

プレイ：カードを使用し、それを処理領域に加える事です。カードの能力の発動や効果によってキャラを場に出すことはプレイではありません。

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。

枚数制限：カードの中には“「A」は1体に1枚までしか付与できない”といった枚数の制限に関する記載がある場合があります。この状態で「A」が既に付与されている対象に新たに「A」が付与されると、ただちにどちらかを破壊し、捨札に置く必要があります。その際“登場時”等の能力は発動します。

または：“AまたはB”で書かれ、Aの要素を満たす物、Bの要素を満たす物を指す場合※1とAを実行するかBを実行する。これのどちらかを選ぶ事を指す場合※2があります。

※1 例：《レンジャー》または《ガンナー》を1体選ぶ。

※2 例：自分の手札から「ティア」を1枚まで自分の場に出す。または自分のデッキから「ティア」を1枚までサーチする。

※1の場合において“「AまたはB”の中から2つを選ぶ”等記載される場合はAとBそれぞれを複数選ぶことができます。(AとA、AとBなど)

※1の場合において“「AまたはB”のどちらかの中から2つを選ぶ”等記載される場合はAまたはBの片方しか選択できなくなります。(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。

味方：“味方を1体選び”のように記され、自分のプレイヤーまたはキャラのどちらでも対象に選べる事を指します。

“味方のキャラ”等の細かい指定が入る場合があります。

無効(カードや能力の無効)：無効とは処理領域に置かれたまだ処理されていないカードや能力を処理領域から取り除く事です。取り除かれたカードはすぐさま捨札に置かれます。

無敵：無敵とはこのカードが他のカードの効果を受けなくなりダメージも受けなくなるという能力です。既に受けている効果は無敵が適用されている間は効かなくなり、新たな効果も受けなくなります。また、既に付与されていたアクティブは無敵になっ

た時点で全て破壊されます。ただし、攻撃対象の選択に能力が影響する【ウォークライ】は無敵状態のカードの攻撃に対しても攻撃対象を変更できます。

【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な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。この記載が無いアクティブカードや起動能力はクイックアビリティと呼びます。

“ルール：”：これは能力としては扱わず、記載されているカードに関するルールの補足や特別なテキストが記載されています。これを失わせるといったことはできません。

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。

「」：これはカード名を指定しています。これには称号部分は含めません。

《》：これは種別を指定しています。《クラス》《種族》のように記載される場合もあります。

## 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。

「イージー」：パーティー側が先攻（パーティー側のプレイヤー全員が先攻の面をオモテ面にし、ゲームを行います。レイドバトルでのみ先攻プレイヤーの1ターン目にもドローフェイズでドローします）

この「イージー」の難易度ではパーティー側で最初にデッキが0になったプレイヤーはその時点で自分の捨札をシャッフルし、それを新たなデッキとしてゲームに復帰できます。これを「ハーフドールの使用」と呼びます。

「ノーマル」：パーティー側が先攻

「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「イージー」という難易度が最も簡単になります。

「PS02 TCG」を始めたばかりという方はこちらの難易度を選択すると良いでしょう。  
既に「PS02 TCG」をある程度プレイしているという方は最初「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(通常の対戦)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。

「ライフ」はゲーム中、「HP」と表記される事もあります。

・《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。
- ターン終了時に誘発する能力があれば発動します。
  - 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。
  - 場のキャラ全てが受けているダメージを回復します。
  - このターン中のみ有効な効果が終了します。
  - 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になります。
- ・《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。この際、その脱落したプレイヤーのターン中だった場合、即座に終了フェイズに移行します。

- 《ボス》のカードは原則としてプレイヤー側の能力でコントロールを変更したりゲームから除外するといったことはできません。
- 【EX】のアイコンが記載されているカードは、ゲーム開始時はデッキに含めず、何らかの効果によって場に出たり、ゲーム開始時から場に置かれていたりするカードです。これらのカードは特別な指示が無い限り、場を離れると、またゲーム外に戻ります。

## 更新履歴

### Ver3.0

色のある①等のコストについて追加しました。

### Ver2.9.2

- ・開始フェイズで【ON】にするカードにマグが抜けていたので追記しました。

### Ver2.9.1

- ・武器を使用した場合の攻撃力の上昇するタイミングと期間を明確にしました。

### Ver2.9.0

- ・種族を更新しました。
- ・用語集に追記・修正しました。

### Ver2.8

- ・複数の能力を持つカードの説明に追記・修正を行いました。
- ・誘発能力がコストを持つ場合の処理を加筆しました。
- ・対象を選ぶについて追記しました。

### Ver2.7

- ・専用について記載しました。
- ・用語集に追記・修正しました。

### Ver2.6

- ・フレーバーテキストについて記載しました。
- ・マグ進化について記載しました。
- ・カードのコスト数を変化させるカードについて補足しました。
- ・カードの能力の発動制限について補足しました。

### Ver2.5

- ・除外について記載しました。
- ・能力を失うについて補足しました。
- ・同時にアクションが起きた際の補足をしました。

### Ver2.4

- ・協力レイドバトルに難易度「イージー」を追加しました。
- ・自作カードについて追記しました。
- ・数値を指定するタイミングを明確化しました。
- ・領域移動に関するルールを明確化しました。

### Ver2.3

- ・「交戦する」に関して補足しました。
- ・アクティブの処理の仕方をわかりやすく変更しました。

### Ver2.2

- ・種族の一覧を追加しました。

- ・トークンについて記載しました。
- ・対象に選ぶ際に不適正になるパターンを追加しました。
- ・能力の分類を追加しました。

Ver2.1

- ・誤字を修正致しました。

Ver2.0 (2018/11/1)

- ・Vol.1-3に関するルールの追加を行いました。

Ver1.9 (2018/10/9)

- ・【Main】と書かれていない能力の呼び方を「クイックアビリティ」としました。

Ver1.8 (2018/9/5)

- ・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