



# 軌跡 TRADING CARD GAME 総合ルール ver.1.0.3

最新更新:2024年12月17日

発効:2024年10月18日

100.	ゲームの概要.....	3	1200.	カードや能力やプレイヤーの行動の処理..	23
101.	概要.....	3	1201.	能力と効果.....	23
102.	プレイヤー人数.....	3	1202.	有効な能力.....	23
103.	ゲームの勝利条件.....	3	1203.	コストを支払う.....	24
104.	ゲームの大原則.....	3	1204.	カードや能力のプレイ.....	24
105.	ゲームの基礎用語.....	3	1205.	カードや能力の解決.....	26
200.	カードの情報.....	5	1206.	UNIT カードのプレイ.....	26
201.	カード名.....	6	1207.	ITEM カードのプレイ.....	27
202.	サブ名.....	6	1208.	EVENT カードのプレイ.....	27
203.	種類.....	6	1209.	BASE カードのプレイ.....	27
204.	CPコスト.....	6	1210.	起動クラフトのプレイ.....	27
205.	EPコスト.....	6	1211.	誘発クラフトの扱い.....	27
206.	創設レベル.....	6	1212.	常時クラフトの扱い.....	29
207.	テキスト.....	6	1213.	アーツ能力のプレイ.....	29
208.	アーツ.....	6	1214.	即時効果.....	29
209.	STR.....	7	1215.	持続効果.....	29
210.	DEF.....	7	1216.	置換効果.....	30
211.	組織.....	7	1217.	EPの獲得.....	31
212.	イラスト.....	7	1218.	スクラムサポート.....	31
213.	付記情報.....	7	1219.	スクラムサポートの実行.....	31
300.	CPとEP.....	8	1220.	スクラムサポートの解決.....	32
301.	概要.....	8	1221.	直前情報.....	32
302.	基本原則.....	8	1222.	発生源.....	32
400.	属性と状態.....	9	1300.	ゲーム上の用語.....	33
401.	属性.....	9	1301.	概要.....	33
402.	状態.....	9	1302.	名称.....	33
500.	領域.....	10	1303.	+ (数値)/- (数値).....	33
501.	概要.....	10	1304.	増やす/減らす.....	33
502.	基本原則.....	10	1305.	不定数.....	33
503.	配置状態.....	10	1306.	スタンする.....	34
504.	デッキ置き場.....	11	1307.	スタンダメージを受けない.....	34
505.	手札.....	11	1308.	回復する.....	34
506.	場.....	11	1309.	サポートを得る/失う.....	34
507.	拠点.....	12	1310.	リンクする.....	35
508.	軌跡.....	12	1311.	公開する.....	35
509.	発動待機領域.....	12	1312.	選ぶ/探す.....	35
510.	除外領域.....	12	1313.	引く.....	35
600.	ゲームの準備.....	13	1314.	捨てる.....	36
601.	概要.....	13	1315.	レディする/アクションする.....	36
602.	デッキの構築.....	13	1316.	表向きにする/裏向きにする.....	36
603.	ゲームの準備.....	13	1317.	即死/破壊.....	36
700.	ターンの進行.....	14	1318.	CP支払う/EP支払う.....	36
701.	概要.....	14	1319.	オーバーキルしない.....	36
702.	基本原則.....	14	1320.	場に出す.....	36
703.	準備フェイズ.....	14	1321.	 .....	37
704.	戦闘フェイズ.....	14	1322.	 .....	37
705.	回復フェイズ.....	15	1323.	計画(数値).....	37
800.	戦闘フェイズの処理.....	16	1324.	無効にする.....	37
801.	概要.....	16	1325.	適用されている効果を無効化する.....	37
802.	戦闘フェイズ.....	16	1326.	攻撃.....	37
803.	攻撃対象選択ステップ.....	16	1327.	応戦.....	38
804.	戦闘解決ステップ.....	17	1328.	いるなら/あるなら.....	38
900.	優先権処理.....	20	1329.	いるものとする.....	38
901.	概要.....	20	1330.	ゲームから除外する.....	38
902.	優先権処理の実行.....	20	1331.	得る.....	38
1000.	ルールチェック.....	21	1332.	持つ.....	38
1001.	概要.....	21	1333.	失う.....	39
1002.	ルールチェックの内容.....	21	1334.	再構築.....	39
1100.	ルール処理.....	22	1400.	アイコンクラフト.....	40
1101.	概要.....	22	1401.	概要.....	40
1102.	敗北処理.....	22	1402.	【暗躍】.....	40

1403.	【援軍】	.....	40	1500.	その他のルール	.....	41
1404.	【帰属】	.....	40	1501.	ループ	.....	41
1405.	【派遣】	.....	40	1502.	同時処理の実行	.....	41
1406.	【武術】	.....	40				
1407.	【ヘイト】	.....	40				

## 100. ゲームの概要

### 101. 概要

101.1. この文書は、軌跡 TRADING CARD GAME(以下、軌跡 TCG)のルールの詳細を解説したものです。

### 102. プレイヤー人数

102.1. このゲームは 2 人のプレイヤーによる対戦ゲームです。

### 103. ゲームの勝利条件

103.1. ゲーム中、敗北条件を満たしたプレイヤーはゲームに敗北します。

103.2. 自身が敗北条件を満たさず、相手が敗北条件を満たしているプレイヤーはゲームに勝利します。

103.3. 両方のプレイヤーが同時に敗北条件を満たしている場合、非プライマリープレイヤーはゲームに勝利します。

103.4. ゲーム中、プレイヤーは投了を宣言し、ゲームから退場することができます。その場合、そのプレイヤーの相手がゲームに勝利します。投了は効果によって置換されず、効果によってプレイヤーが投了を強制されることもありません。

### 104. ゲームの大原則

104.1. 総合ルールとカードテキストが示す行動が矛盾する場合、カードテキストを優先します。

104.2. 何らかの行動を指示される場合、指示する結果の部分が一部実行不能な場合でもそれ以外の実行可能なものを実行します。行動を実行する際に個数や回数が指示されている場合、指示された個数や回数を実行できない場合、可能な限りの個数や回数を実行します。何かを実行する回数や量が 0 または負の値である場合、それは実行されません。

104.3. プレイヤーやカードが現在と同一の状態になることを指示された場合、改めてその状態になったとはみなされません。

104.4. 何らかの行動を指示された場合、他の効果でその行動が禁止されている場合、それは実行されません。

104.5. ゲーム中に数値の選択を求められた場合、0 以上の整数のみ選択できます。

104.6. ある値が何らかの理由で別の値になった場合、それが元の値よりも大きいなら、その値は増加しているものと見なします。同様に、それが元の値よりも小さいなら、その値は減少しているものと見なします。これは特定の値にする場合や、他の値と値を入れ替える場合にも適用されます。

### 105. ゲームの基礎用語

105.1. **プレイヤー**: ゲームに参加している人です。

105.2. **持ち主**: ゲームの開始時点で、あるプレイヤーがこのゲームのために準備したカードは、そのプレイヤーが持ち主です。

105.3. **支配と支配者**: ゲーム中、各カードやクラフト等はいずれかのプレイヤーが支配し、そのプレイヤーのことをそのカードやクラフトの支配者と呼びます。カードやクラフトが‘自分’を参照する場合、それはそのカードやクラフトの支配者を参照します。また、カードやクラフトが‘相手’を参照する場合、それはそのカードやクラフトの支配者の対戦相手を参照します。何らかの支配を変更する効果によらないかぎり、各カードやクラフト等の支配者は以下の通りに定めます。

105.3a. カードの支配者は、そのカードの持ち主です。

105.3b. クラフトの支配者は、そのクラフトを持つカードの支配者です。

105.3c. 効果の支配者は、その効果を発生させたクラフトの支配者です。

## 200. カードの情報



UNIT



ITEM



EVENT



BASE

- ① カード名
- ② サブ名
- ③ 種類
- ④ CPコスト
- ⑤ EPコスト
- ⑥ 創設レベル
- ⑦ テキスト
- ⑧ アーツ

- ⑨ STR
- ⑩ DEF
- ⑪ 組織
- ⑫ イラスト
- ⑬ カードナンバー
- ⑭ レアリティ

## 201. カード名

201.1. このカードの固有の名称です。

## 202. サブ名

202.1. このカードの固有のサブ名です。

## 203. 種類

203.1. このカードが属するカード群です。

203.2. 種類は UNIT、ITEM、EVENT、BASE のいずれかです。

203.3. UNIT や ITEM を特に領域を定めずに種類の名称で参照する場合、それは場にあるその種類を持つカードを参照します。

203.4. EVENT や BASE を特に領域を定めずに種類の名称で参照する場合、それは拠点にあるその種類を持つカードを参照します。

203.5. ある領域にある「種類」が参照される場合、それはその領域にあるその種類を持つカードを参照します。

## 204. CP コスト

204.1. このカードの CP コストです。

## 205. EP コスト

205.1. このカードまたはアーツの EP コストです。

## 206. 創設レベル

206.1. このカードの創設レベルです。

## 207. テキスト

207.1. カードが持つクラフトや効果や、アーツが持つ効果です。

207.2. 文章の先頭に「」が記載されている文章は、そのカードが持つクラフトです。

207.3. 文章の先頭に「」が記載されていない文章は、そのカードやそのアーツが持つ効果です。

207.4. テキストが複数の段落に分かれている場合、それぞれが個別のクラフト等を意味します。

207.5. テキストの一部に、カッコ()書きで能力や効果の説明文が書かれることがあります。これは注釈文と呼ばれ、ルールを解説するための文章であり、テキストの一部とはみなしません。

207.6. テキストの一部に、「(アーツの名称)」の形式でアーツの名称が書かれることがあります。これはアーツ名と呼ばれ、テキストの一部とはみなしません。

207.7. テキストの一部に、教科書体で「(分類名)―」の形式でクラフトや効果の分類名が書かれることがあります。これはキーワードと呼ばれ、テキストの一部とはみなさず、同様の機能を持った能力を分類するための語です。

## 208. アーツ

208.1. カードが持つアーツ能力(1201.1c.)です。アーツは EP コストとテキストを持ちます。

## 209. STR

209.1.この UNIT の STR の数値です。

## 210. DEF

210.1.この UNIT の DEF の数値です。

## 211. 組織

211.1.この UNIT が持つ組織です。

211.2.カードを特に領域を定めずに組織の名称で参照する場合、それは場にあるその組織を持つカードを参照します。ある領域にある‘(組織)’が参照される場合、それはその領域にあるその組織を持つカードを参照します。

## 212. イラスト

212.1.カードのイメージを示す絵図です。

212.2.イラストはゲーム上の意味を持ちません。

## 213. 付記情報

213.1.カードナンバー、レアリティ等の情報です。

213.2.付記情報は通常、ゲーム上の意味を持ちません。

## 300. CPとEP

### 301. 概要

301.1. CPとEPは軌跡TCGにおける基本的なリソースです。プレイヤーはCPやEPを消費してカードや能力をプレイする際に要求されるコストを支払います。

### 302. 基本原則

302.1. プレイヤーはルールや効果によってCPやEPを得ます。プレイヤーが得たCPやEPはそのプレイヤーのCP・EPプールに置かれます。

302.1a. プレイヤーはいつでもCP・EPプールに置かれたCPやEPを消費してカードや能力や効果のコストを支払うことができます。

302.1b. CP・EPプールに置かれたCPやEPは各フェイズ終了時や各ステップ終了時に消滅します。



## 400. 属性と状態

### 401. 属性

401.1. カードはルールや効果により、特定の名称の属性を得ることがあります。

401.2. カードの属性は、ルールや効果から参照されることがあります。

### 402. 状態

402.1. カードはルールや効果により、特定の(名称)状態になることがあります。

402.2. カードの状態は、ルールや効果から参照されることがあります。

## 500. 領域

### 501. 概要

501.1. 領域とは、ゲーム中にカードや能力等が置かれる場所を意味します。

### 502. 基本原則

502.1. ゲーム中、カードは領域と呼ばれるいくつかの場所のいずれかに置かれます。各領域は、特に指定がない限り、各プレイヤーが自分に属するものを1つずつ有しています。

502.2. 領域は‘公開領域’か‘非公開領域’のいずれかに分類されます。公開領域にあるカードは、どのプレイヤーもそこにあるカードの情報を見ることができます。非公開領域にあるカードは、特に指定されたプレイヤー以外はそこにあるカードの情報を見ることができません。

502.2a. 公開領域か非公開領域かに関わらず、どのプレイヤーもその領域にあるカードの枚数を知ることができます。

502.2b. 非公開領域においては、その領域のカードがなんらかの効果によりすべてのプレイヤーに対して公開されているのでないかぎり、その領域に特定の条件を満たすカードが存在することは保証されません。その領域が公開されているプレイヤーは、その条件を満たすカードがあっても、そのようなカードが存在しないものとして扱うことができます。

502.3. カードがある領域から別な領域に移動する場合、それが場から場に移動するなら、それは同一カードと見なされたまま移動します。そうでないなら、それは新しい領域において新しいカードであるとみなされます。前の領域で適用されていた効果は特に明示されていないかぎり新たな領域では適用されず、特に明示されていないかぎり効果は新たな領域のカードを追跡しません。

502.3a. カードが向きを表す配置状態を持つ領域から別の向きを表す配置状態を持つ領域に移動する場合、そのカードの配置状態、そのカードに適用されている持続効果を維持したまま移動します。

502.4. 同時に複数のカードが同一の領域に移動する場合に、その移動先の領域がカードの順番を管理している場合、それらのカードの移動先での順番はその持ち主が決めます。その際に、その移動先が非公開領域である場合、その領域が属するプレイヤー以外のプレイヤーはそれらのカードの順番を知ることはできません。

502.5. カードがいずれかの領域に移動する場合に、特に移動先の領域が属するプレイヤーが指定されていないなら、それはそのカードの持ち主が属する領域に移動します。

### 503. 配置状態

503.1. 一部の領域において、カードはレディ状態かアクション状態かの向きを表す配置状態を持ちます。レディ状態のカードはプレイヤーから見て縦向きに置くことでそれを示し、アクション状態のカードはプレイヤーから見て横向きに置くことでそれを示します。

503.1a. カードがレディ状態やアクション状態の配置状態を持つ領域に置かれる場合、特に指定が無い限り、レディ状態でカードを置きます。

503.1b. カードはレディ状態かアクション状態のいずれか一方の配置状態のみ持ちます。カードはレディ状態になった場合はアクション状態ではなくなり、逆も同様です。

503.2. 一部の領域において、カードは表向きか裏向きかの表示面を表す配置状態を持ちます。表向きのカードはすべてのプレイヤーにカードの情報が見えるように置くことでそれを示し、裏向きのカードはすべてのプレイヤーにカードの情報が見えないように置くことでそれを示します。

503.2a. カードが表向きや裏向きの配置状態を持つ領域に置かれる場合、特に指定がない限り、表向きでカードを置きます。

503.2b. カードは表向きか裏向きのいずれか一方の配置状態のみ持ちます。カードは表向きになった場合は裏向きではなくなり、逆も同様です

## 504. デッキ置き場

504.1. プレイヤーが用意したデッキを置く領域です。

504.2. デッキ置き場は非公開領域で、カードの順番が管理されます。カードの順番は、カードを重ねることによる上下関係で管理します。

504.3. デッキから複数のカードが他の領域に移動する場合、特に指示がないかぎり、一番上のカードを1枚ずつ移動することを指定枚数だけ繰り返します。

504.4. ルールや効果が‘デッキ’を参照する場合、それはデッキ置き場にあるカードを参照します。

## 505. 手札

505.1. プレイヤーが引いたカードを置く領域です。

505.2. 手札はカードの順番が管理されません。

505.3. 手札は非公開領域ですが、その領域が属するプレイヤーに対して、そこにあるカードは公開状態です。

505.4. ルールや効果が‘手札’を参照する場合、それは手札にあるカードを参照します。

505.5. 手札には上限が存在しません。

## 506. 場

506.1. UNIT カードや ITEM カードを置く領域です。

506.2. 場は公開領域で、カードの順番が管理されません。

506.3. 場のカードは、向きと表示面を表す配置状態を持ちます。

506.4. 場のカードは、その支配者の場に置かれます。場のカードの支配者が何らかの効果で変更された時、それを変更された支配者の場に移動します。

506.5. テキストが領域を指定せずにカードの情報を参照する場合、それは場にあるカードの情報を参照します。同様に、テキストが領域を指定せずに組織を参照する場合、それは戦場にあるその組織を持つ事物を参照します。

506.5a. テキストが領域を指定せずに、特定の情報を持つカードの枚数を数える場合、それは原則として場にある、その情報を持つカードの枚数を参照します。

## 507. 拠点

507.1. ゲーム中にコスト等で使用するカードを置く領域です。

507.2. 拠点は公開領域で、カードの順番が管理されません。

507.3. 拠点のカードは、向きと表示面を表す配置状態を持ちます。

507.4. 拠点の裏向きのカードは非公開状態ですが、その支配者に対して公開状態です。

## 508. 軌跡

508.1. 各プレイヤーの使用済みのカードが置かれる領域です。

508.2. 軌跡は公開領域で、カードの順番が管理されません。

## 509. 発動待機領域

509.1. プレイされたカードやクラフトが解決されるまで置かれる領域です。

509.2. 発動待機領域はゲームに1つだけ存在し、公開領域で、カードやクラフトの順番が管理されます。

## 510. 除外領域

510.1. ゲームから取り除かれたカードを置く領域です。

510.2. 除外領域は公開領域で、カードの順番は管理されません。

## 600. ゲームの準備

### 601. 概要

601.1. ゲームを開始する前に、各プレイヤーは自分のデッキを構築し、開始前の作業を行います。

### 602. デッキの構築

602.1. デッキは、UNIT や ITEM や EVENT や BASE によって構成されたカードの束です。

602.2. 各プレイヤーは、イベント等の指示に応じて、以下のルールで自分のデッキを準備します。

#### 602.3. ブリッツシールド戦

602.3a. デッキは軌跡 TCG のブースターパックを 5 つ開封し、その中に封入された 40 枚のカードのみで構成されている必要があります。

602.3b. デッキには、同じカード名かつ同じサブ名のカードが何枚入っていてもかまいません。

#### 602.4. ストラテジー戦

602.4a. デッキは 50 枚ちょうどで構成されている必要があります。

602.4b. デッキには、同じカード名かつ同じサブ名のカードを各 4 枚まで入れることができます。

602.4b-1 サブ名が”一般”のカードは例外として、何枚でも入れることができます。

### 603. ゲームの準備

603.1. ゲームの開始前に、各プレイヤーは以下の手順を実行します。

603.1a. 無作為な方法でいずれかのプレイヤーを選択し、そのプレイヤーは最初のターンのインシアチブプレイヤーを決定します。

603.1b. 各プレイヤーは自分のデッキをシャッフルします。その後、各プレイヤーは対戦相手のデッキをシャッフルすることができます。その後、各プレイヤーは自分のデッキをデッキ置き場に裏向きで置きます。

603.1c. 各プレイヤーは自分のデッキの一番上から 4 枚のカードを自分の手札に移動します。

603.1d. 最初のターンのインシアチブプレイヤーは手札の入れ替えを行うことができます。この時、行わないことも選べます。手札の入れ替えとは、自分の手札を任意の枚数選び、それらを自分のデッキの下に置き、置いた枚数と同じ枚数自分のデッキの一番上からカードを自分の手札に移動することです。その後、最初のターンの非インシアチブプレイヤーも同様に手札の入れ替えを行うことができます。

603.1e. 603.1a. で決定したプレイヤーをインシアチブプレイヤーとして、ターンを開始します。

## 700. ターンの進行

### 701. 概要

701.1. ゲームは各プレイヤーが各ターンを実行することで進行します。各ターンは、準備、戦闘、回復の3つのフェイズをこの順番に行うことで進行します。

### 702. 基本原則

702.1. プレイヤーは各ターンのフェイズを共有します。

702.2. 各プレイヤーは各ステップのあるフェイズ内で自分のステップを持ちます。プレイヤーはステップを共有しません。

702.3. ステップを進行中のプレイヤーはプライマリープレイヤーになります。ステップを進行していない場合、イニシアチブプレイヤーがプライマリープレイヤーになります。

### 703. 準備フェイズ

703.1. ‘ターン開始時’の誘発条件が発生します。

703.2. 優先権処理を実行します。

703.3. ‘準備フェイズ開始時’の誘発条件が発生します。

703.4. 優先権処理を実行します。

703.5. イニシアチブプレイヤーが以下のステップをこの順番で実行します。その後、非イニシアチブプレイヤーが以下のステップをこの順番で実行します。

#### 703.6. ドローステップ

703.6a. プライマリープレイヤーはカードを2枚引きます。

703.6b. ‘ドローステップ開始時’の誘発条件が発生します。

703.6c. 優先権処理を実行します。

#### 703.7. 拠点ステップ

703.7a. プライマリープレイヤーは自分の手札のカードを1枚まで拠点に裏向きで置くことができます。この時、置かないことも選べます。

703.7b. ‘拠点ステップ開始時’の誘発条件が発生します。

703.7c. 優先権処理を実行します。

#### 703.8. 配備ステップ

703.8a. プライマリープレイヤーは自分の拠点にあるカード1枚につきCPを1つ得ます。

703.8b. ‘配備ステップ開始時’の誘発条件が発生します。

703.8c. 優先権処理を実行します。

703.8c-1 配備フェイズにのみ、プライマリープレイヤーはカードや能力が発動待機領域に置かれていない場合、UNITカードもしくはITEMカードをプレイできます。(902.4h.)

### 704. 戦闘フェイズ

704.1. 戦闘フェイズの処理(800)に則って処理を実行します。

## 705. 回復フェイズ

- 705.1. ‘回復フェイズ開始時’の誘発条件が発生します。
- 705.2. 優先権処理を実行します。
- 705.3. ‘ターン終了時’の誘発条件が発生します。
- 705.4. 優先権処理を実行します。
- 705.5. 絆が0点以下のプレイヤーはゲームに敗北します。もし各プレイヤーの絆が0点以下の場合、各プレイヤーの絆を比較し、代わりに絆が少ないプレイヤーがゲームに敗北します。各プレイヤーの絆が0点以下かつ各プレイヤーの絆が同じ場合、代わりにイニシアチブプレイヤーがゲームに敗北します。
- 705.6. イニシアチブプレイヤーはスタン状態のUNITを1つ選ぶことができます。この時、選ばないこともできます。その後、非イニシアチブプレイヤーも同様にスタン状態のUNITを1つ選ぶことができます。その後、各プレイヤーは選んだUNITを同時に回復します。その後、各プレイヤーは同時に自分のスタン状態のUNITをすべて軌跡に置きます。UNITを軌跡に置けない場合、そのUNITはスタン状態のまま場に残ります。
- 705.7. ターンの最終処理として、以下をこの順番に実行します。
  - 705.7a. ‘このターン中’を期限とする持続効果が終了します。
  - 705.7b. この時点で実行すべきルール処理や発生している誘発条件がある場合、705.7a.に戻ります。
- 705.8. 各プレイヤーは同時に自分の場と拠点のカードをすべてレディします。
- 705.9. 現在の非イニシアチブプレイヤーがイニシアチブプレイヤーとなり、新たなターンを開始します。

## 800. 戦闘フェイズの処理

### 801. 概要

801.1. 戦闘フェイズでは、以下のステップをこの順番に実行します。

### 802. 戦闘フェイズ

802.1. ‘戦闘フェイズ開始時’の誘発条件が発生します。

802.2. 優先権処理を実行します。

802.3. イニシアチブプレイヤーが戦闘サブステップを実行します。

802.3a. 戦闘サブステップとは、攻撃対象選択ステップの 2 つのステップで構成され、それぞれのステップを攻撃対象選択ステップ、戦闘解決ステップの順番で実行します。

802.4. ‘戦闘フェイズ終了時’の誘発条件が発生します。

802.5. 優先権処理を実行します。

### 803. 攻撃対象選択ステップ

803.1. ‘攻撃対象選択ステップ開始時’の誘発条件が発生します。

803.2. 優先権処理を実行します。

803.3. プライマリープレイヤー(702.3.)は攻撃する自分の UNIT を 1 つ以上選択します。攻撃しない場合は、パスを宣言します。

803.3a. 選択する UNIT は以下を満たす必要があります。

803.3a-1 レディ状態の UNIT。

803.3a-2 攻撃がルールや効果により禁止されていない UNIT。

803.3b. UNIT を 2 つ以上選択する場合、選択する UNIT は共通する組織を 1 つ以上持つ必要があります。

803.4. プライマリープレイヤーがパスを宣言した場合、以下の処理を実行します。

803.4a. プライマリープレイヤーが宣言したパスが両方のプレイヤーによる連続したパスでない場合、非プライマリープレイヤーが次の戦闘サブステップを実行します。

803.4b. プライマリープレイヤーが宣言したパスが両方のプレイヤーによる連続したパスである場合、802.4.に移行します。

803.5. プライマリープレイヤーは相手の UNIT を 1 つ攻撃対象として選択します。

803.5a. 選択する UNIT は以下を満たす必要があります。

803.5a-1 スタン状態でない UNIT。

803.5a-2 攻撃対象に選ぶことがルールや効果により禁止されていない UNIT。

803.5b. 攻撃する UNIT が攻撃対象として選択できる UNIT がいない場合、代わりに相手を攻撃対象として選択します。

803.6. この時点で攻撃の正当性を確認します。各攻撃する UNIT と攻撃対象は以下をすべて満たす必要があります。1 つ以上の UNIT が以下をすべて満たさない場合、こ



の攻撃は正当性を満たしていません。攻撃の正当性を満たさない場合、再び 803.3.に戻ります。

803.6a. 攻撃するカードの種類が UNIT であること。

803.6b. 攻撃する UNIT がレディ状態であること。

803.6c. 攻撃する UNIT の攻撃がルールや効果により禁止されていないこと。

803.6d. 攻撃する UNIT が 2 つ以上の場合、攻撃する UNIT はすべて共通する組織を 1 つ以上持つこと。

803.6e. 攻撃する UNIT の攻撃対象への攻撃がルールや効果により禁止されていないこと。

803.6f. 攻撃対象がカードの場合、攻撃対象のカードの種類が UNIT であること。

803.6g. 攻撃対象が UNIT の場合、攻撃対象の UNIT がスタン状態でないこと。

803.6h. 攻撃対象がプレイヤーの場合、攻撃する UNIT が攻撃対象として選択できる攻撃対象のプレイヤーが支配者の UNIT がいないこと。

*例:【暗躍】と持つ攻撃 UNIT1 つが相手を攻撃対象として選択した時、相手の場に【暗躍】を持つ UNIT がいる場合、それは攻撃の正当性を満たしていません。*

*例: 攻撃 UNIT1 つが相手を攻撃対象として選択した時、相手プレイヤーが支配者の UNIT が「これは攻撃されない。」を持つ UNIT のみの場合、それは攻撃の正当性を満たしています。*

803.7. 優先権処理を実行します。

## 804. 戦闘解決ステップ

804.1. この時点で再度攻撃の正当性(803.6)をチェックします。攻撃する UNIT または攻撃対象の UNIT が攻撃の正当性を満たさない場合、その UNIT は攻撃する UNIT または攻撃対象の UNIT でなくなります。

804.1a. この時点で 803.3.で選択した攻撃する UNIT の内 1 つ以上が現在の領域から別の領域に移動していた場合、この攻撃の正当性は満たされません。

804.2. この時点で攻撃する UNIT または攻撃対象の UNIT または攻撃対象のプレイヤーがいない場合、この攻撃は行えず、再び 803.3.に戻ります。

804.3. 攻撃を行うために必要な行動がある場合、ここで実行します。それが実行できない場合、この攻撃は行えず、再び 803.3.に戻ります。

804.4. 攻撃する UNIT をすべてアクションします。

804.5. これ以降、この戦闘解決ステップが終了するまですべての攻撃する UNIT は攻撃 UNIT になり、'攻撃中' かつ '戦闘中' の UNIT になります。攻撃 UNIT が 2 つ以上いる場合、この攻撃はスクラム攻撃になり攻撃 UNIT は'攻撃中' かつ 'スクラム攻撃中' かつ '戦闘中' の UNIT になります。

804.5a. 攻撃 UNIT が攻撃 UNIT でなくなった場合、その UNIT は'攻撃中' の UNIT や'スクラム攻撃中' や'戦闘中' の UNIT ではなくなります。

804.5b. スクラム攻撃中、1 つ以上の UNIT が攻撃 UNIT でなくなり、攻撃 UNIT が 1 つになった場合も、その攻撃はスクラム攻撃です。

804.6. 攻撃対象が UNIT の場合、これ以降、この戦闘解決ステップが終了するまで攻撃対象の UNIT は応戦 UNIT になり、'応戦中' かつ '戦闘中' の UNIT になります。

804.6a. 応戦 UNIT が応戦 UNIT でなくなった場合、その UNIT は'応戦中' や'戦闘中' の UNIT ではなくなります。

804.7. これ以降、攻撃 UNIT や応戦 UNIT が現在の領域から別の領域に移動した場合、またはスタン状態になった場合、または UNIT でなくなった場合、それは攻撃 UNIT ではなくなり、応戦 UNIT ではなくなります。

804.8. ‘攻撃した時’ スクラム攻撃した時’ 攻撃された時’ スクラム攻撃された時’ の誘発条件が発生します。

804.9. 優先権処理を実行します。

804.10. この時点で攻撃 UNIT または応戦 UNIT または攻撃対象のプレイヤーがいない場合、再び 803.3.に戻ります。攻撃 UNIT が 1 つ以上いて、応戦 UNIT または攻撃対象のプレイヤーがいない場合、代わりに攻撃 UNIT をすべてレディし、再び 803.3.に戻ります。

804.11. 攻撃 UNIT は、攻撃対象と戦闘をします。

804.11a. 攻撃対象が UNIT の場合、以下の処理を行います。

804.11a-1 応戦 UNIT の支配者のプレイヤーは攻撃 UNIT の中から応戦対象の UNIT を 1 つ選択します。この時点で攻撃 UNIT の中にルールや効果により応戦対象としてそれを選択することが禁止されている UNIT があるなら、それを応戦対象として選択することはできません。

804.11a-2 攻撃 UNIT の STR が応戦 UNIT の DEF 以上の場合、応戦 UNIT をスタンします。攻撃がスクラム攻撃の場合、攻撃 UNIT の STR の合計が応戦 UNIT の DEF 以上なら、応戦 UNIT をスタンします。(1306.)

804.11a-3 攻撃 UNIT の STR が応戦 UNIT の DEF を超えている場合、オーバーキルが発生します。オーバーキルが発生した場合、攻撃対象の UNIT の支配者のプレイヤーは攻撃 UNIT の STR と応戦 UNIT の DEF の差に等しい絆を失います。これをオーバーキルダメージと呼びます。攻撃がスクラム攻撃の場合、オーバーキルは発生しません。

804.11a-4 応戦 UNIT の STR が応戦対象の UNIT の DEF 以上の場合、応戦対象の UNIT をスタンします。(1306.)

804.11b. 攻撃対象がプレイヤーの場合、オーバーキルが発生します。オーバーキルが発生した場合、攻撃対象のプレイヤーは攻撃中の UNIT の STR に等しい絆を失います。これをオーバーキルダメージと呼びます。攻撃がスクラム攻撃の場合、攻撃 UNIT ごとにオーバーキルが発生します。

*例: STR が 3 の UNIT と STR が 4 かつ「これはこのターン中オーバーキルしない。」効果を得ている UNIT で相手をスクラム攻撃した時、STR が 3 の UNIT のオーバーキルのみ発生するので、相手は絆を 3 点失う。*

804.12. 優先権処理を実行します。

804.13. 戦闘終了処理として、以下を実行します。

804.13a. ‘この戦闘中’ ‘この攻撃中’ ‘この応戦中’ を期限とする持続効果が終了します。

804.13b. 攻撃 UNIT は ‘攻撃中’ の UNIT や ‘スクラム攻撃中’ の UNIT ではなくなります。

804.13c. 応戦 UNIT は攻撃対象の UNIT ではなくなり、‘応戦中’ の UNIT ではなくなります。

804.13d. ‘戦闘中’ の UNIT は ‘戦闘中’ の UNIT ではなくなります。

804.13e. 攻撃対象のプレイヤーは攻撃対象のプレイヤーではなくなります。

804.13f. この時点で実行すべきルール処理や発生している誘発条件がある場合、804.12 に戻ります。そうでない場合、戦闘終了処理を終了します。

804.14. 非プライマリープレイヤーが次の戦闘サブステップを実行します。

## 900. 優先権処理

### 901. 概要

901.1. ゲーム中、プレイヤーに優先権が与えられ、優先権処理が実行されることがあります。優先権を持つプレイヤーは、その時点で実行可能な行動を実行できます。

### 902. 優先権処理の実行

902.1. 優先権処理が実行される場合、以下に従って処理をします。

902.2. プライマリープレイヤー(702.3.)が優先権を得ます。

902.3. ルールチェック(1000.)を実行します。

902.4. 優先権を持つプレイヤーは、以下のいずれかを実行できます。

902.4a. パスをする。

902.4b. 自分の EVENT カードを 1 枚プレイする(1208.)。

902.4c. 自分の BASE カードを 1 枚プレイする(1209.)。

902.4d. 自分が支配者であるカードの、起動クラフトを 1 つプレイする(1210.)。

902.4e. 自分が支配者であるカードの、アーツ能力を 1 つプレイする(1213.)。

902.4f. EP の獲得を 1 回実行する。(1217.)

902.4g. スクラムサポートを 1 回実行する。(1218.)。

902.4h. 優先権を持つプレイヤーがプライマリープレイヤーで、配備ステップ中で、発動待機領域にカードやクラフトが置かれていない場合、以下のいずれかを実行できます。

902.4h-1 自分の UNIT カードを 1 枚プレイする(1206.)。

902.4h-2 自分の ITEM カードを 1 枚プレイする(1207.)。

902.5. 優先権を持つプレイヤーが実行した行動により、以下の処理を実行します。

902.5a. 優先権を持つプレイヤーがパスをする(902.4a.)以外を実行した場合、そのプレイヤーは引き続き優先権を得ます。

902.5b. 優先権を持つプレイヤーがパスをする(902.4a.)を実行し、それが両方のプレイヤーによる連続したパスでない場合、現在優先権を持つプレイヤーの対戦相手が優先権を得ます。

902.5c. 優先権を持つプレイヤーがパスをする(902.4a.)を実行し、それが両方のプレイヤーによる連続したパスである場合、発動待機領域にカードや能力がないなら、優先権処理を完了します。そうでないなら、発動待機領域のカードやクラフトの内最も後から発動待機領域に置かれたものを 1 つ解決し、その後プライマリープレイヤーが優先権を得ます。

902.6. 優先権処理が完了していない場合、902.3.に戻ります。

## 1000. ルールチェック

### 1001. 概要

1001.1. ルールチェックとは、ゲーム中で発生したルール処理や誘発クラフトのプレイを行う時点を指します。

### 1002. ルールチェックの内容

1002.1. ルールチェックが発生した場合、ゲームは以下の手順で進行します。

1002.1a. 現在処理を行うべきルール処理をすべて同時に実行します。その結果新たに行うべきルール処理が発生している場合、この手順を行うべきルール処理が残っている間繰り返します。

1002.1b. プライマリープレイヤーは自分が支配者であり、誘発回数が1以上の誘発クラフトが1つ以上あるなら、いずれかのうち1つを選び、プレイを行い、その後1002.1a.に戻ります。

1002.1c. 非プライマリープレイヤーは自分が支配者であり、誘発回数が1以上の誘発クラフトが1つ以上あるなら、いずれかのうち1つを選び、プレイを行い、その後1002.1a.に戻ります。

1002.1d. ルールチェックを終了します。

## 1100. ルール処理

### 1101. 概要

1101.1. ゲーム中、特定の条件が発生している場合に、ルールにより行動が実行されることがあります。これをルール処理と呼びます。

1101.2. ルール処理は、以下の処理を上から順番に実行します。

### 1102. 敗北処理

1102.1. 前回のルール処理以降に、デッキにカードが1枚もない状態でカードを引こうとした場合、そのプレイヤーはルール処理により敗北します。

## 1200. カードや能力やプレイヤーの行動の処理

### 1201. 能力と効果

1201.1. 能力とは、何らかの処理を示すカードが持つ文章です。能力は'クラフト' 'EVENT 能力' 'アーツ能力' に分けられます。

1201.1a. クラフトは、その処理方法に基づいて、'起動クラフト'、'誘発クラフト'、'常時クラフト' に分けられます。ルールや文章に「クラフト」と記載されていた場合、それは起動クラフト、誘発クラフト、常時クラフトのことを指します。

1201.1a-1 起動クラフトとは、コストと効果を持ち、起動クラフトを持つカードの支配者が優先権を持つなら、コストを支払うことでいつでもプレイできる能力です。起動クラフトとは、'・(コスト):(効果)' の形で表記されます。

1201.1a-2 誘発クラフトとは、誘発条件と効果を持ち、誘発条件が満たした時点から見て、直後のルールチェック処理でプレイされる能力です。誘発クラフトは'・(誘発条件)した時、(効果)' '・(誘発条件)てた時、(効果)'' '・(誘発条件)開始時、(効果)'' '・(誘発条件)終了時、(効果)' の形式で表記されます。

1201.1a-3 常時クラフトとは、そのクラフトが有効である間、常に効果を適用し続ける能力です。常時クラフトは'・(効果)' の形式で表記されます。

1201.1b. EVENT 能力とは、プレイされた EVENT カードが解決される際に処理される指示のことです。EVENT カードのテキストに記載されている、先頭に'・'が記載されていない文章は、EVENT 能力です。

1201.1c. アーツ能力とは、EP コストと効果を持ち、アーツ能力を持つカードの支配者が優先権を持つなら、EP コストを支払うことでいつでもプレイできる能力です。UNIT カードのアーツに記載されている EP コストとテキストは、アーツ能力です。ルールや文章に「アーツ」と記載されていた場合、それはアーツ能力のことを指します。

1201.2. 効果とは、能力により示された処理そのものです。効果は、その処理方法に基づいて、'即時効果'、'持続効果'、'置換効果' に分けられます。

1201.2a. 即時効果とは、何らかの行動を実行し、それにより処理を終了する効果です。

1201.2b. 持続効果とは、一定の期間あるいは期間を指定しない場合はそのゲーム中、何らかの処理を適用し続ける効果です。

1201.2c. 置換効果とは持続効果の一種で、ある指定の行動が行われようとしている場合に、その行動を行わず、代わりにこの効果で指定された行動を行う効果です。

### 1202. 有効な能力

1202.1. 各カードが持つ能力は、それが有効である場合にのみプレイ、または効果を発揮しえます。カードは特に指定がないかぎり、以下の領域においてその能力が有効であるものとみなされます。

1202.2. UNIT カードのクラフトは原則として、場にある間有効です。

1202.2a. スタン状態(1306.2.)の UNIT が持つクラフトはすべて無効です。

- 1202.3. UNIT カードのアーツ能力は原則として、手札にある間か拠点に裏向きである間有効です。
- 1202.4. BASE カードの能力は原則として、拠点に表向きである間有効です。
- 1202.5. カードの能力が、特に指定された領域においてのみ意味を持つような内容である場合、その能力はその領域において有効です。

### 1203.コストを支払う

- 1203.1. ‘コストを支払う’とは、カードのプレイや能力のプレイ時に、‘コストとして’求められた行動を実行することです。
- 1203.2. コストとして求められた行動は、その行動が置換効果の適用を無視して一部でも実行できない場合、実行できません。
- 1203.3. コストとして実行した行動の一部が置換効果により別な行動に置換された場合でも、そのコストとして実行した行動は実行したものとみなされます。
- 1203.4. コストとして求められた行動が複数ある場合、それらを表記されている順番に実行する義務があります。
- 1203.5. コストとして求められた行動を実行する際、その行動の数値が 0 以下になった場合、それは実行したものと見なされます。
- 1203.6. カードや能力の中に‘(ある行動)でもよい。そうしたなら、(効果)’と記載されている場合、(ある行動)はコストであり、(ある行動)を求められたプレイヤーはそのカードや能力の解決時にそのコストを支払い(効果)を実行するかを選択できます。コストを支払わないことを選択した場合、その(効果)は実行されません。
- 1203.6a. 特にプレイヤーの指定がない場合、それはそのカードや能力の支配者が行います。

### 1204.カードや能力のプレイ

- 1204.1. カードやアーツ能力を持つカードはそのカードやアーツ能力をプレイすることによって指定された領域に置かれます。起動クラフトや誘発クラフトはプレイすることによってその効果が処理されます。
- 1204.2. カードや能力は以下に従ってプレイします。
- 1204.2a. そのカードやアーツ能力が拠点からプレイされている場合、そのカードやそのアーツ能力を持つカードを表向きにします。これが実行できない場合、このカードや能力はプレイできません。
- 1204.2b. そのカードや能力を持つカードがいずれかのプレイヤーに対して非公開である場合、そのカードを公開します。
- 1204.2c. カードや能力のテキストに、不定数がある場合、その値を決定します。  
(1305.)
- 1204.2d. そのカードや能力に‘(対象条件)を(対象数)対象とし、’等‘対象’と言う語による表記がある場合、プレイヤーはその条件と数を満たす適正な対象を選択します。適正な対象をすべて選択できない場合、そのカードやクラフトはプレイできません。
- 1204.2d-1 対象数が 0 以下である場合、対象は選択しません。
- 1204.2d-2 対象数が 2 以上である場合、その対象の選択において同一の事物を 2 回以上対象として選択することはできません。



- 1204.2d-3 発動待機領域上のカードや能力は、そのカードや能力自身を対象にできません。何らかの効果によりそのカードや能力自身を対象にしようとする場合、それは行われません。
- 1204.2d-4 対象の条件として何らかの情報を持つことを求められる場合、その情報がすべてのプレイヤーに明示的に示されているもののみを対象として選択できます。
- 1204.2d-5 対象の数はこの時点で固定されます。これ以降、対象の数を決定する手段や参照する値が変更されても、このカードや能力の対象の数は変更されません。
- 1204.2e. そのカードや能力による効果が複数の対象に適用され、その適用される内容が均等でない場合、どの対象にどのような内容を適用するかを決定します。
- 1204.2e-1 これによる適用内容の決定はこの時点で固定されます。これ以降、適用される内容を決定する手段や参照する値が変更されても、このカードやクラフトが適用する内容は変更されません。
- 1204.2f. そのカードや能力をプレイするためのコストとして必要な行動がある場合、その行動の内容と数量を以下の順で決定します。
- 1204.2f-1 UNIT カード、ITEM カードをプレイする場合、そのカードの CP コストに等しい数の CP を支払う(1318.)必要があります。
- 1204.2f-2 EVENT カードをプレイする場合、そのカードやアーツ能力の EP コストに等しい数の EP を支払う(1318.)必要があります。
- 1204.2f-3 BASE カードをプレイする場合、コストの支払いとしてそのカードの創設レベルが自分の拠点にあるカードの枚数以下である必要があります。
- 1204.2f-4 起動クラフトをプレイする場合、そのクラフトのコストを支払う必要があります。
- 1204.2f-5 アーツ能力をプレイする場合、そのカードやアーツ能力の EP コストに等しい数の EP を支払う(1318.)必要があります。そのアーツ能力を拠点以外の領域からプレイする場合、コストの支払いとしてそのアーツ能力を持つカードをその支配者の軌跡に置きます。
- 1204.2f-6 行動の内容や数量を増減ではなく他の内容に変更する効果が存在する場合それをまず適用します。
- 1204.2f-7 行動の内容や数量を増加する効果を適用します。
- 1204.2f-8 行動の内容や数量を減少する効果を適用します。
- 1204.2g. コストとしての行動が決定されます。これ以降、実際にその行動が実行されるまで、その内容や数量は固定されます。
- 1204.2h. 決定されたコストの支払い(1203.)を実行します。これが実行できない場合、このカードや能力はプレイできません。その場合、このカードや能力をプレイする直前までゲームの状態が戻されます。
- 1204.2i. 拠点以外の領域からカードをプレイする場合、そのカードを、拠点からカードをプレイする場合、そのカードの疑似的なカードを、発動待機領域に移動します。UNIT カードや ITEM カードをルールや効果で拠点からプレイする場合、例外として、そのカードを発動待機領域に移動します。

- 1204.2i-1 手札または拠点において何らかの持続効果が適用されているカードをプレイする場合、その持続効果はその発動待機領域に移動したカードにも同様に適用されます。
- 1204.2j. 能力をプレイする場合、その能力を疑似的なカードとして、発動待機領域に移動します。
- 1204.2k. この時点でプレイのために必要な処理は終了し、このカードや能力はプレイされたものとみなされます。
- 1204.2l. なんらかの理由で、カードがプレイを開始した後、プレイのために必要な処理を適正に処理することができなくなった場合、そのプレイは行われなかったことになり、プレイの開始時点までゲームの状態を戻します。

## 1205.カードや能力の解決

- 1205.1. カードや能力は、以下に従って解決します。
  - 1205.1a. そのカードや能力が対象を必要とする場合、そのプレイ時に選択した対象がこの時点で適正であるかを確認します。適正でない場合、その対象となったものに関する処理は実行されません。そのカードや能力のすべての対象が適正でない場合でも、対象に関わらない処理は実行されます。  
*例:「CPコストが3以下のUNITを1つ対象とし、それはこのターン中-0/-3を得る。その後、あなたは絆を3点得る。」というアーツ能力の解決時にそのUNITが対象として適正でない場合、それが-0/-3を得る処理は実行されませんが、プレイヤーは絆を3点得ます。*
  - 1205.1b. プレイ時に決定されていない不定数がある場合、その不定数はこの時点で決定します。(1305.)
  - 1205.1c. それがカードである場合、カードの種類に応じて以下を実行します。
    - 1205.1c-1 それがUNITカードである場合、そのカードをその支配者の場に置きます。
    - 1205.1c-2 それがEVENTカードである場合、その効果を実行します。その後、そのカードをその支配者の軌跡に置きます。そのカードが疑似的なカードである場合、代わりにそのカードを発動待機領域から取り除きます。
    - 1205.1c-3 それがBASEカードかつそのカードが疑似的なカードである場合、そのカードを発動待機領域から取り除きます。
    - 1205.1c-4 発動待機領域において何らかの持続効果が適用されているカードが解決されて場や拠点に出る場合、そのカードはその持続効果が適用された状態で場に出ます。
  - 1205.1d. それが能力である場合、その効果を実行します。その後、その能力を発動待機領域から取り除きます。
    - 1205.1d-1 能力の解決時、その能力の発生源が存在しないまたは有効でなかったとしても、その能力は解決されます。

## 1206.UNITカードのプレイ

- 1206.1. 優先権を持つプレイヤーは、自分の配備ステップ(703.8.)で、発動待機領域にカードやクラフトが置かれていない場合のみ、手札からUNITカードをプレイできます。
- 1206.2. UNITカードのプレイはカードのプレイに従います。

## 1207.ITEM カードのプレイ

1207.1. 優先権を持つプレイヤーは、自分の配備ステップ(703.8.)で、発動待機領域にカードやクラフトが置かれていない場合のみ、手札から ITEM カードをプレイできます。

1207.2. ITEM カードのプレイはカードのプレイに従います。

## 1208.EVENT カードのプレイ

1208.1. 優先権を持つプレイヤーは、手札またはそれが拠点に裏向きであるなら拠点から EVENT カードをプレイできます。

1208.1a. プレイヤーは拠点に表向きである EVENT カードをプレイできません。

1208.2. EVENT カードのプレイはカードのプレイに従います。

## 1209.BASE カードのプレイ

1209.1. 優先権を持つプレイヤーは、それが拠点に裏向きであるなら拠点から BASE カードをプレイできます。

1209.1a. プレイヤーは拠点に表向きである BASE カードをプレイできません。

1209.2. BASE カードのプレイはカードのプレイに従います。

## 1210.起動クラフトのプレイ

1210.1. 起動クラフトはコストと効果を持ち、‘(コスト):(効果)’の形で表記されます。

1210.2. 優先権を持つプレイヤーは、その起動クラフトのプレイを認められている場合に、その起動クラフトをプレイできます。

1210.3. 起動クラフトのプレイは能力のプレイに従います。

## 1211.誘発クラフトの扱い

1211.1. 誘発クラフトは誘発条件と効果を持ち、‘(誘発条件)した時、(効果)’ ‘(誘発条件)てた時、(効果)’ ‘(誘発条件)開始時、(効果)’ ‘(誘発条件)終了時、(効果)’の形式で表記されます。

1211.2. 誘発クラフトは常にゲームの状況を監視し、一定の条件が満たされた場合に、ルールチェック(1000.)中で自動的にプレイされます。

1211.3. 誘発クラフトには、それをプレイするための条件となる事象が指定されています。この事象を誘発条件と呼びます。ある誘発クラフトに指定されている誘発条件が1回発生した場合、その誘発クラフトの誘発回数は1回増えます。誘発回数が1以上である誘発クラフトは‘誘発している’ものとみなします。

1211.3a. いずれかのプレイヤーに非公開であるカードが持つ有効な誘発クラフトは、その誘発条件が1回発生した時点でそのカードを公開することによって誘発回数が1回増えます。非公開カードの公開は、誘発条件の発生1回につき1回のみ行えます。

1211.3b. 非公開であるカードが持つ誘発クラフトは、誘発条件を満たした場合であっても、非公開状態を維持することによってその誘発クラフトの誘発回数を増やさないことを選択できます。

1211.3c. これにより公開されたカードは、その誘発クラフトがプレイされて解決または発動待機領域から取り除かれる、またはプレイされないことが決定するまで公開されたままです。

1211.4. ルールチェック(1000.)中、ルール処理がすべて終わった後、プライマリープレイヤーは自分が支配者であるカードのいずれかの誘発クラフトの誘発回数が1以上であるかどうかを調べます。誘発回数が1以上の誘発クラフトがある場合、そのような誘発クラフトのうち1つを選んでプレイし、その誘発クラフトの誘発回数を1回減らします。プライマリープレイヤーにそのような誘発クラフトが無い場合、非プライマリープレイヤーが同様に、誘発回数が1以上の誘発クラフトがあるかを調べ、あるならそのうち1つをプレイし、その誘発クラフトの誘発回数を1回減らします。いずれかのプレイヤーが誘発クラフトをプレイした場合、ルールチェックを再び最初から実行します。いずれのプレイヤーも誘発クラフトをプレイしない場合、ルールチェックを終了します。

1211.5. 誘発済みの誘発クラフトは、何らかのルールや効果によりプレイが禁止されていないかぎり必ずプレイされます。プレイしないことは選択できません。プレイすることを選択した誘発クラフトが何らかの効果によりプレイできない場合、その誘発クラフトはプレイせず、その誘発クラフトの誘発回数を1回減らします。

1211.6. カードが領域から別な領域に移動することを誘発条件とする誘発クラフトがあります。このような誘発クラフトがその移動したカード自身や、同時に移動する他のカードの情報や状態を参照する場合、以下に従ってその情報や状態を参照します。

1211.6a. そのカードが公開領域から非公開領域へ、あるいは非公開領域から公開領域へ移動した場合、公開領域にある時点でのカードを参照します。

1211.6b. そのカードが場から場でない領域へ移動した、あるいは場でない領域から場へ移動した場合、場にある時点でのカードを参照します。

1211.6c. それ以外の領域間の移動の場合、移動先の領域にある時点でのカードを参照します。

1211.7. UNIT が'1つ' 攻撃したことを誘発条件とする誘発クラフトがあります。このような誘発クラフトは攻撃した UNIT 1 つにつき 1 回誘発条件が発生します。

*例: 自分の「あなたの他の UNIT が 1 つ攻撃した時、これはこのターン中+1/+1 を得る。」誘発クラフトを持つ UNIT がいる場合、自分の他の UNIT 2 つでスクラム攻撃した時、その誘発クラフトは 2 回誘発します。*

1211.8. 何らかの効果により、後の特定の事象を誘発条件とする誘発クラフトが作成されることがあります。このような誘発クラフトを遅発誘発クラフトと呼びます。遅発誘発クラフトは、特にその効果により指定がない限り、その指定された事象 1 回に対してのみ誘発済みとなります。それ以降の同一の事象に対しては誘発済みとなりません。遅発誘発クラフトを持つカードを参照する場合、その遅発誘発クラフトを作成した効果を持つクラフトを持つカードを参照します。

1211.9. 誘発クラフトの中には、ゲーム中の特定の事象の実行ではなく、特定の事象の条件が満たされていることを誘発条件とするものがあります。このような誘発クラフトを条件誘発クラフトと呼びます。条件誘発クラフトは、それが誘発済みでない状況でその誘発条件が発生している場合にのみ誘発済みになります。

1211.10. 何らかの理由で、誘発済みになった誘発クラフトをプレイする段階で、そのクラフトを持つカードが誘発済みになった時点と異なる領域にあったり、そのカードがその誘発クラフトを失っていたり、その誘発クラフトが有効でなくなっていたりすることがあります。その場合でもその誘発クラフトはプレイされ処理されます。

例:「これが UNIT をスタンした時、それを即死させる。」誘発クラフトを持った UNIT が相手の UNIT を攻撃し、お互いの UNIT がスタンした時、この誘発クラフトは無効な能力になっていますが、誘発済みのため次のルールチェックでプレイされます。

例:「これがオーバーキルダメージを与えた時、相手の UNIT を 1 つ対象とし、それをスタンする。」誘発クラフトを持つ UNIT が相手の UNIT を攻撃し、お互いの UNIT がスタンした時、この誘発クラフトは無効な能力になっていますが、誘発済みのため次のルールチェックでプレイされます。

## 1212. 常時クラフトの扱い

1212.1. 常時クラフトは、その能力が有効である間、常にその効果を適用し続けます。原則として常時クラフトの効果は持続効果です。

1212.2. 常時クラフトのうち、そのカード自身の種類、組織、CP コスト、EP コスト、創設レベル、STR、DEF を条件無しに定義しているものは、基準クラフトと呼ばれ、任意の領域で機能します。

## 1213. アーツ能力のプレイ

1213.1. アーツ能力は EP コストと効果を持ちます。

1213.2. 優先権を持つプレイヤーは、アーツ能力を持つカードが手札またはそれが拠点に裏向きであるなら拠点からアーツ能力をプレイできます。

1213.2a. プレイヤーは拠点に表向きである UNIT カードのアーツ能力をプレイできません。

1213.3. アーツ能力のプレイは能力のプレイに従います。

## 1214. 即時効果

1214.1. 即時効果は、その処理時にその内容を 1 度だけ実行し、それで終了します。

## 1215. 持続効果

1215.1. 複数の持続効果がカードに適用される場合、それは以下の優先順位に従って適用を行います。

1215.1a. そのカードに書かれている情報自身および基準クラフトによる効果を適用の基準とします。

1215.1b. 組織を得る効果を適用します。

1215.1c. 能力を得る効果を適用します。

1215.1d. 数値以外の情報を変更する効果を適用します。

1215.1e. これまでカードに存在していなかった数値の項目の情報を追加する効果を適用します。

1215.1f. 数値の情報を変更する持続効果を適用します。

1215.2. 1 つの持続効果が上記の優先順位の複数にまたがる処理を求めている場合、そのそれぞれの処理を個別の優先順位に従って適用します。

1215.3. 適用の優先順位が同一である持続効果が複数ある場合、以下に従ってその適用順を決めます。

1215.3a. 持続効果 A と持続効果 B があり、持続効果 A を B より先に適用する場合と後に適用する場合で、効果 B が適用される範囲や内容が変化する場合、効果 B は効果 A に依存しているとみなされます。ある持続効果が別な持続

効果に依存し、逆が依存していない場合、依存している効果は常に後に適用されます。

1215.3b. 依存関係でも適用順が決まらない場合、それぞれの効果が最初に発生した時点が先の効果を先に適用します。何らかの理由でその時点が同一である場合、それらが発生した時点でのプライマリープレイヤーがそれらの適用順を決めます。

1215.3b-1 常時クラフトの持続効果はその常時クラフトが有効になった時点を基準とします。

1215.3b-2 誘発クラフトや起動クラフトや EVENT 能力やアーツ能力による持続効果はそれらのクラフトをプレイし解決した時点を基準とします。

1215.3b-3 常時クラフトによる持続効果は、その常時クラフトが有効である間適用され続けます。

1215.3b-4 常時クラフトによらない持続効果は、それが有効になった時点で期間が指定されます。

1215.4. カードが領域を移動する場合に、移動先の領域にそのカードに適用されるべき持続効果がある場合、そのカードはその効果を適用された状態でその領域に置かれます。

1215.5. 持続効果によりカードの情報が別な特定の情報に変更される場合、それは元の情報を失います。

1215.6. 誘発クラフトや起動クラフトや EVENT 能力やアーツ能力によって持続効果が発生している場合、解決時点で条件を満たしていた事物にのみ適用され、それ以降のその条件を満たさなくなった事物には適用されません。

1215.7. あるカードの起動クラフトや誘発クラフトの EVENT 能力やアーツ能力が、期限が「(特定の)ターン中、」で示される持続効果が発生する場合、その解決後、指定されたターンの開始時に適用が開始され、「(特定の)ターンの終了時まで」効果が適用されます。

1215.8. 持続効果の期限が指定されていない場合、それは以降のゲーム中を通じて適用されます。

1215.9. 持続効果の期限がゲーム中の特定の時点で、その効果の適用を開始する際にその時点をすでに経過している場合、その持続効果は適用を開始しません。

1215.10. ある領域のカードに適用される、常時クラフトによる持続効果が存在する状況で、その領域に新たにカードが置かれる場合、そのカードはその持続効果を受けている状態でその領域に置かれます。

## 1216. 置換効果

1216.1. ある事象の発生に対する置換効果がある場合、その元の事象は発生せず、置換後の事象のみが発生します。

1216.2. 同一の事象に対する置換効果が複数ある場合、その事象が本来適用されるプレイヤーまたはカードの支配者が、そのうちいずれかの置換効果を1つ選んで適用します。

1216.3. すべての置換効果は、置換すべき事象がある限り、あらゆる置換効果を適用する前のその事象1回につき1回のみ適用されます。置換することを選択できることが明確になっていない限り、置換効果を適用しないことはできません。

## 1217. EP の獲得

- 1217.1. EP の獲得とは、プレイヤーが実行できる行動です。
- 1217.2. EP の獲得とは、自分が支配者である拠点のカードを 1 つアクションすることで、自分が 1EP を得ることです。
- 1217.3. プレイヤーは、優先権を持つ場合や、カードや能力をプレイしている間に EP の支払いが必要になった時や、ルールや効果で EP の支払いが必要になった場合、いつでも EP の獲得を実行できます。
- 1217.4. EP の獲得は実行後、発動待機領域に移動せず、即座に解決されます。

## 1218. スクラムサポート

- 1218.1. スクラムサポートとは、プレイヤーが実行できる行動です。
- 1218.2. スクラムサポートとは、自分が支配者である UNIT を 1 つアクションし、自分が支配者である他の UNIT を 1 つ対象とすることで、それがサポートを得ることです。
  - 1218.2a. 対象とする UNIT とアクションする UNIT は共通する組織を 1 つ以上持つ必要があります。
  - 1218.2b. 対象とする UNIT が【暗躍】を持つ場合、アクションする UNIT も【暗躍】を持つ必要があります。
  - 1218.2c. 対象とする UNIT が【暗躍】を持たない場合、アクションする UNIT も【暗躍】を持たない必要があります。

## 1219. スクラムサポートの実行

- 1219.1. 優先権を持つプレイヤーは、スクラムサポートの実行が認められている時にスクラムサポートを実行できます。
- 1219.2. スクラムサポートは以下に従って実行します。
  - 1219.2a. プレイヤーは自分が支配者である UNIT を 1 つ対象として選択します。対象を選択できない場合、スクラムサポートは実行できません。
  - 1219.2b. プレイヤーは自分が支配者である UNIT を 1 つ選択し、それをアクションします。選択する UNIT は以下を満たす必要があります。これが実行できない場合、スクラムサポートは実行できません。
    - 1219.2b-1 それ対象のカードと異なるカードであること。
    - 1219.2b-2 それレディ状態であること。
    - 1219.2b-3 それ対象の UNIT と共通する組織を 1 つ以上持つこと。
    - 1219.2b-4 対象の UNIT が【暗躍】を持つ場合、それが【暗躍】を持つこと。
    - 1219.2b-5 対象の UNIT が【暗躍】を持たない場合、それが【暗躍】を持たないこと。
  - 1219.2c. この時点でプレイのために必要な処理は終了し、このスクラムサポートは実行されたものとみなされます。
  - 1219.2d. なんらかの理由で、スクラムサポートの実行を開始した後、実行のために必要な処理を適正に処理することができなくなった場合、その実行は行われなかったことになり、処理の開始時点までゲームの状態を戻します。

## 1220. スクラムサポートの解決

1220.1. スクラムサポートは、以下に従って解決します。

1220.1a. 実行時に選択した対象がこの時点で適正であるかを確認します。適正でない場合、その対象となったものに関する処理は実行されません。

1220.1b. 対象の UNIT はサポートを得ます。

## 1221. 直前情報

1221.1. 何らかの理由でカードの情報や状態を参照すべき場合に、そのカードが参照されるべき領域から別な領域に移動していた場合、そのカードが移動前の領域にあった最後の時点での情報を参照します。このような情報を直前情報と呼びます。

## 1222. 発生源

1222.1. 効果の発生源はその効果が発生した能力です。

1222.2. 能力の発生源はその能力を持つカードです。

1222.3. オーバーキルダメージの発生源は、そのオーバーキルが発生させた UNIT です。

1222.4. あるカードがある UNIT を‘スタン’することを参照する場合、以下のいずれかの条件が満たしたことを参照します。

1222.4a. そのカードがその UNIT を攻撃し、その UNIT がスタンした。

1222.4b. そのカードが発生源である‘スタン’する効果によって、その UNIT がスタンした。

1222.5. あるカードがあるプレイヤーによって指定の領域移動を行うことを参照する場合、以下のいずれかの条件を満たしたことを参照します。

1222.5a. そのプレイヤーが支配者であるカードや能力のコスト(1204.2h.)として、そのカードに指定の領域移動を行わせた。

1222.6. そのプレイヤーが支配者である効果により、そのカードが指定の領域移動を行った。



## 1300. ゲーム上の用語

### 1301. 概要

- 1301.1. クラフトや効果で指定された行動の中に、このゲーム内での特別な行為を行うものがあります。以下の用語はそれぞれ指定された処理を行います。

### 1302. 名称

- 1302.1. 効果において "" (二重引用符) で名称を参照する場合、それは 'そのカード名がその名称であるカード' を意味します。

例: 「あなたの場に「ヨシュア・ブライト」がいるなら、これは+1/+1 を得る。」クラフトを持つ UNIT は場にカード名が「ヨシュア・ブライト」であるカードが 1 つ以上いれば、+1/+1 を得ます。

- 1302.1a. 効果に 'カード名に“(名称)”を含む' 等の表記がある場合、その(名称)はカード名の一部の語句を意味します。特にそのような表記がない場合、それはそのカード名を持つカードを意味します。

- 1302.1b. カードを特に領域を定めずにカード名の名称で参照する場合、それは場にあるその種類を持つカードを参照します。

- 1302.2. 効果においてサブ名 "" (二重引用符) で名称を参照する場合、それは 'そのサブ名がその名称であるカード' を意味します。

例: 「あなたが拠点からサブ名「レイヴン」をプレイした時、これはこのターン中+2/+0 を得る。」というクラフトを持つ UNIT は、あなたが拠点からサブ名「レイヴン」の UNIT をプレイした時、+2/+0 を得ます。

- 1302.2a. カードを特に領域を定めずにサブ名の名称で参照する場合、それは場にあるそのサブ名を持つカードを参照します。

- 1302.3. 効果において太字で名称を参照する場合、それは 'それが持つ組織がその名称であるカード' を意味します。

例: 「スタン状態の**遊撃士協会**を 1 つ対象とし、それを回復する。」というテキストを持つ EVENT の対象を選ぶ際、スタン状態の**遊撃士協会**の組織を持つ UNIT を選ぶことができ、スタン状態の**遊撃士協会**と身喰らう蛇の組織を持つ UNIT を選ぶことができます。

### 1303. +(数値)/-(数値)

- 1303.1. ある UNIT が '+ (数値 1)/+ (数値 2) を得る' 場合、その UNIT の STR を(数値 1)分増加させ、その UNIT の DEF を(数値 2)分増加させます。

- 1303.2. ある UNIT が '- (数値 1)/- (数値 2) を得る' 場合、その UNIT の STR を(数値 1)分減少させ、その UNIT の DEF を(数値 2)分減少させます。

### 1304. 増やす/減らす

- 1304.1. CP コストや EP コストや創設レベルを(数値)増やす指示がある場合、その CP コストや EP コストや創設レベルを(数値)分増加させます。

- 1304.2. CP コストや EP コストや創設レベルを(数値)減らす指示がある場合、その CP コストや EP コストや創設レベルを(数値)分減少させます。

### 1305. 不定数

- 1305.1. カードや能力のテキストで、不特定の数値を参照する際、'X' という文字を用いることがあります。

- 1305.2. 常時クラフト以外のカードや能力のテキストに不定数がある場合、そのカードや能力のプレイの際にその値を決定します。
- 1305.2a. ルールやテキスト内でその値を決定する方法が示されていない場合、プレイヤーがその値を任意に決定します。
- 1305.2b. X がルールやテキスト内で値を決定する方法が示されており、プレイに必要な情報(コスト、対象の数、対象の情報等)に含まれる場合、不定数の値はこの時点で決定します。
- 1305.2c. この時点で決定された不定数の値はそのカードや能力が発動待機領域を離れるまで変化しません。
- 1305.3. 不定数がテキスト内で値を決定する方法が示されており、そのカードや能力のプレイ時に決定されなかった場合、不定数の値はそれの解決時に決定します。
- 1305.4. 常時クラフトのテキストに不定数がある場合、それが有効な間、そのテキストで指定された方法に従い、常に値が変化し続けます。
- 1305.5. このルールは、‘Y’ や ‘Z’ など ‘X’ 以外の文字についても同様に扱います。

## 1306. スタンする

- 1306.1. ルールや効果で UNIT を‘スタンする’指示がある場合、その UNIT をスタン状態にします。
- 1306.2. スタン状態とは、カードの状態です。
- 1306.2a. スタン状態の UNIT は常に裏向きアクション状態になります。
- 1306.2b. スタン状態の UNIT はレディしません。
- 1306.2c. スタン状態の UNIT が持つ能力はすべて無効です。
- 1306.2d. スタン状態の UNIT はスタンしません。
- 1306.3. UNIT がスタンしたと同時に、その UNIT の支配者はその UNIT の CP コストに等しい絆を失います。これをスタンダメージと呼びます。  
*例: 自分の「CP コストが 2 以下の UNIT を 1 つ対象とし、それをスタンする。」をプレイして相手の CP コストが 2 の UNIT がスタンした時、相手は絆を 2 点失います。*  
*例: CP コストが 3 の UNIT の「これをスタンする: CP コストが 2 以下の UNIT を 1 つ対象とし、それをスタンする。」の起動クラフトのコストを支払った時、その UNIT はスタンするため、コストを支払ったプレイヤーは絆を 3 点失います。*
- 1306.4. UNIT がスタン状態でなくなったと同時に、その UNIT は表向きアクション状態になります。

## 1307. スタンダメージを受けない

- 1307.1. プレイヤーが‘スタンダメージを受けない’指示がある場合、そのプレイヤーはその期間 UNIT がスタンした時に絆を失いません。

## 1308. 回復する

- 1308.1. ルールや効果で UNIT を‘回復する’指示がある場合、その UNIT はスタン状態でなくなります。(1306.4.)

## 1309. サポートを得る/失う

- 1309.1. ルールや効果で UNIT が‘サポートを得る’指示がある場合、その UNIT はサポートの属性(401.)を得ます。

1309.1a. サポートを持つ UNIT が攻撃された時、その戦闘でオーバーキルが発生しません。(804.11a-2.、804.11a-3.)

1309.2. ルールや効果で UNIT が‘サポートを失う’指示がある場合、その UNIT はサポートの属性を失います。

## 1310. リンクする

1310.1. あるプレイヤーの 2 つ以上の組織を‘リンクする’指示がある場合、そのプレイヤーが持ち主であるかつリンクした組織を持つ UNIT カードはあらゆる領域でリンクした組織をすべて持ちます。

*例: 自分の聖杯騎士団と遊撃士協会がリンクしているなら、あらゆる領域の自分の聖杯騎士団の組織を持つ UNIT カードと遊撃士協会の組織を持つ UNIT カードはすべて聖杯騎士団と遊撃士協会の組織を持ちます。*

*例: 自分の聖杯騎士団と遊撃士協会がリンクし、自分の聖杯騎士団と身喰らう蛇がリンクしているなら、あらゆる領域の自分の聖杯騎士団の組織を持つ UNIT カードと遊撃士協会の組織を持つ UNIT カードと身喰らう蛇の組織を持つ UNIT カードはすべて聖杯騎士団と遊撃士協会と身喰らう蛇の組織を持ちます。*

## 1311. 公開する

1311.1. 非公開領域のカードを公開することが求められる場合、そのカードの情報をすべてのプレイヤーが確認できるようにします。これは、公開することを求めた効果の解決が終わるか、そのカードが他の領域に移動するまで継続されます。

1311.2. なんらかの理由ですでに公開されている非公開領域のカードを再び公開する行為は行われません。

## 1312. 選ぶ/探す

1312.1. 公開領域のカードや能力やプレイヤーを‘選ぶ’ことが求められる場合、特に指示がないかぎり、それを求められたプレイヤーが適正な選択肢の中から指定数を選ぶ義務があります。

1312.2. いずれかの非公開領域のカードをいずれかのプレイヤーが‘選ぶ’または‘探す’ことが求められる場合、特に指示がないかぎり、そのプレイヤーはその領域のカードの情報を見ることができます。その際、その領域のカードをすべてのプレイヤーが見ることができる場合、公開領域と同様に選択することを実行します。その領域のカードを見ることのできないプレイヤーがいる状態で、特定の情報を持つカードを‘選ぶ’または‘探す’よう指示されている場合、その情報を持つカードがその領域にあることは保証されません。選ぶプレイヤーは、その情報を持つカードがその領域にあっても選ばないことができます。

1312.3. デッキのカードを探す際に、その指定条件に枚数以外の情報による条件がある場合、そのカードを選択した際にすべてのプレイヤーに公開します。

1312.4. プレイヤーが場にある組織を‘選ぶ’指示がある場合、そのプレイヤーは場にある UNIT が持つ組織の中から組織を選びます。

## 1313. 引く

1313.1. プレイヤーがカードを 1 枚引くことが求められる場合、そのプレイヤーのデッキの一番上のカードを 1 枚そのプレイヤーの手札に移動します。

1313.1a. 特にプレイヤーの指定がない場合、それはその効果の支配者が行います。

- 1313.2. プレイヤーがカードを複数枚引くことが求められる場合、1枚ドロウする行動を指定枚数回だけ繰り返します。

#### 1314.捨てる

- 1314.1. カードを'捨てる'とは、そのカードを指定されたプレイヤーの領域から、そのプレイヤーの軌跡に移動することを意味します。
- 1314.2. 特にカードや枚数を指定せず、またはすべての'手札を捨てる'指示がある場合、そのプレイヤーの手札にあるすべてのカードをそのプレイヤーの軌跡に移動します。手札にカードが無い状態でこの指示を実行した場合でも、手札は捨てたものとみなされます。

#### 1315.レディする/アクションする

- 1315.1. あるカードを'レディする'指示がある場合、そのカードをレディ状態にします。すでにレディ状態であるカードを'レディする'ことはできません。
- 1315.2. あるカードを'アクションする'指示がある場合、そのカードをアクション状態にします。すでにアクション状態であるカードを'アクションする'ことはできません。

#### 1316.表向きにする/裏向きにする

- 1316.1. あるカードを'表向きにする'指示がある場合、そのカードを表向きにします。すでに表向きであるカードを'表向きにする'ことはできません。
- 1316.2. あるカードを'裏向きにする'指示がある場合、そのカードを裏向きにします。すでに裏向きであるカードを'裏向きにする'ことはできません。

#### 1317.即死/破壊

- 1317.1. ルールや効果により場の UNIT を即死させることが求められる場合、それを軌跡に置きます。
- 1317.1a. これらは'即死させる'指示が適用された時点で行います。
- 1317.2. ルールや効果により場や拠点のカードを破壊することが求められる場合、それを軌跡に置きます。
- 1317.2a. これらは'破壊する'指示が適用された時点で行います。

#### 1318.CP支払う/EP 支払う

- 1318.1. '(数値)CP 支払う'指示がある場合、その指示を実行するプレイヤーは指定された点数の CP を支払います。
- 1318.2. '(数値)EP 支払う'指示がある場合、その指示を実行するプレイヤーは指定された点数の EP を支払います。

#### 1319.オーバーキルしない

- 1319.1. UNIT が'オーバーキルしない'指示がある場合、その UNIT の攻撃ではオーバーキルが発生しません。(804.11a-2.、804.11a-3.)


#### 1320.場に出す

- 1320.1. あるカードを'場に出す'指示がある場合、それを求められたプレイヤーは、そのカードを指定されたプレイヤーの場に置きます。


1320.1a. 特にプレイヤーの指定がない場合、そのカードは持ち主の場に置かれます。

1320.1b. 向きを表す配置状態を持つ領域の UNIT を'場に出す'指示がある場合、そのカードの配置状態、そのカードに適用されている持続効果を維持したまま移動します。(502.3a.)。

### 1321.

1321.1. テキストに  の記載がある場合、それは'レディ状態のこれをアクションする。'ことを意味します。

### 1322.

1322.1a. テキストに  の記載がある場合、それは'これが場に出た時、'を意味します。

### 1323. 計画(数値)

1323.1. '計画(数値)'の指示がある場合、そのプレイヤーは自分のデッキの上を(数値)枚見て、その中の任意の枚数を任意の順番でデッキの下に置き、残りを任意の順番でデッキの上に置きます。

### 1324. 無効にする

1324.1. 発動待機領域のカードや能力を'無効にする'指示がある場合、そのカードや能力を発動待機領域から取り除きます。それが疑似的なカードでないカードの場合、そのカードを持ち主の軌跡に置きます。

1324.2. 無効にされたカードや能力は解決されず、支払ったコストも巻き戻りません。

### 1325. 適用されている効果を無効化する

1325.1. あるカードの'適用されている効果を無効化する'指示がある場合、そのカードは適用されているすべての持続効果の影響を受けません。

1325.1a. 適用されているすべての持続効果とは、'適用されている効果を無効化する'効果が適用される前に適用されている効果を指します。(1215.3.)

1325.1b. '適用されている効果を無効化する'指示がある場合、そのそれぞれの処理を個別の優先順位に従って適用します。(1215.2.)

### 1326. 攻撃

1326.1. (対象)が'攻撃されない'指示がある場合、各プレイヤーは攻撃対象選択ステップで攻撃対象を選択(803.5.)する際、(対象)を攻撃対象として選択できません。

1326.2. プレイヤーが'可能な限り(対象)に攻撃する'指示がある場合、そのプレイヤーは攻撃対象選択ステップで攻撃対象を選択(803.5.)する際、場の UNIT が(対象)に攻撃できるなら、(対象)を攻撃対象として選択します。

1326.3. プレイヤーが'(対象)で攻撃する'指示がある場合、そのプレイヤーは攻撃対象選択ステップで攻撃する UNIT を選択する際、その攻撃がルールや効果で禁止されていない場合それを攻撃する UNIT として選択します。

1326.4. UNIT が攻撃した時や攻撃中、攻撃 UNIT が 1 つの場合、その UNIT は単独で攻撃した UNIT や単独で攻撃中の UNIT です。

## 1327. 応戦

- 1327.1. ある UNIT が '(複数の対象)に応戦する' 指示がある場合、そのプレイヤーは戦闘解決ステップで応戦対象を選択する際(804.11a-1.)、代わりに(複数の対象)の中から応戦 UNIT として選択することがルールや効果で禁止されていない UNIT をすべて応戦対象として選択します。
- 1327.2. プレイヤーが '可能な限り(対象)に応戦する' 指示がある場合、そのプレイヤーは戦闘解決ステップで応戦対象を選択する際(804.11a-1.)、(対象)を応戦 UNIT として選択することがルールや効果で禁止されていない場合、(対象)を応戦対象として選択します。

## 1328. いるなら/あるなら

- 1328.1. あるカードが場に(対象)がいることを参照する場合、それは場にある UNIT を参照します。
- 1328.2. あるカードが(領域)に(対象)があること参照する場合、それは(領域)にある(対象)のカードを参照します。

## 1329. いるものとする

- 1329.1. '場に(名称)がいるものとする' 指示がある場合、カード名が(名称)の UNIT が場に存在するものとして扱います。

## 1330. ゲームから除外する

- 1330.1. あるカードを 'ゲームから除外する' 指示がある場合、それを求められたプレイヤーは、そのカードをそのカードの持ち主のプレイヤーの除外領域に置きます。

## 1331. 得る

- 1331.1. あるカードが '(組織)を得る' 指示がある場合、そのカードはそれまで持っていた組織に加えて指定された(組織)を得ます。
- 1331.2. あるカードが '(クラフト)を得る' 指示がある場合、そのカードはそれまで持っていたクラフトに加えて、指定された(クラフト)を得ます。

## 1332. 持つ

- 1332.1. あるカードが '(組織)を持つ' 指示がある場合、そのカードは指定された(組織)を持つものとして扱います。
- 1332.2. あるカードが持つ(組織)を参照する場合、それはそのカードが持つ組織を参照します。
- 1332.3. あるカードが持つ(クラフト)を参照する場合、それはそのカードが持つクラフトを参照します。
- 1332.4. あるカードが持つ(アーツ)を参照する場合、それはそのカードが持つアーツ能力を参照します。
- 1332.5. あるカードが持つ(キーワード)を参照する場合、それはそのカードが持つ能力に分類されたキーワード(207.7.)を参照します。
- 1332.6. あるカードが持つ(属性)を参照する場合、それはそのカードが持つ属性を参照します。

### 1333. 失う

1333.1. あるカードが'(組織)を失う'指示がある場合、そのカードは指定された(組織)を失います。

1333.2. あるカードが'(クラフト)を失う'または'(アイコンクラフト)を失う'指示がある場合、特に個数の指定がない限り、そのカードは指定された(クラフト)または(アイコンクラフト)をすべて失います。

### 1334. 再構築

1334.1. ある拠点のカードを'再構築'する指示がある場合、そのカードの持ち主のプレイヤーはそのカードを軌跡に置き、自身のデッキの上を1枚拠点から裏向きのアクション状態で置きます。

## 1400. アイコンクラフト

### 1401. 概要

- 1401.1. アイコンクラフトとは、特定の語で定義された頻繁に使用されるクラフトのことを示します。テキスト上でアイコンクラフトを記載する際、クラフトの文章を記載する代わりに定義した語のみを記載します。

### 1402. 【暗躍】

- 1402.1. 【暗躍】は「これはプレイヤーと【暗躍】を持つ UNIT のみ攻撃でき、【暗躍】を持つ UNIT にのみ攻撃される。」常時クラフトのことを意味します。

### 1403. 【援軍】

- 1403.1. 【援軍】は「あなたの場にこれと同じ組織がないなら、これは UNIT としてプレイできない。」常時クラフトのことを意味します。

### 1404. 【帰属】

- 1404.1. 【帰属】は「あなたの UNIT がこのターン中初めて攻撃した時、これはこのターン中それらが持つ組織を得る。」誘発クラフトのことを意味します。

### 1405. 【派遣】

- 1405.1. 【派遣】は「これが拠点に裏向きであるなら、これは拠点からプレイできる。そうしたなら、あなたの手札を 1 枚拠点に裏向きのアクション状態で置いてよい。」常時クラフトのことを意味します。

### 1406. 【武術】

- 1406.1. 【武術】は「これは【武術】を持たない UNIT と戦闘中+1/+1 を得る。」常時クラフトのことを意味します。

*例:【武術】を持つ UNIT が【武術】を持たない UNIT3 体にスクラム攻撃されている場合、攻撃されている【武術】を持つ UNIT は+3/+3 を得ます。*

*例:【武術】を持つ UNIT が【武術】を持たない UNIT2 体と【武術】を持つ UNIT1 体にスクラム攻撃されている場合、攻撃されている【武術】を持つ UNIT は+2/+2 を得ます。*

### 1407. 【ヘイト】

- 1407.1. 【ヘイト】は「相手は攻撃する時、可能な限りこれに攻撃する。」常時クラフトのことを意味します。



## 1500. その他のルール

### 1501. ループ

1501.1. ゲーム中に、ある一定の行動が望むだけ好きな回数連続して実行できる、あるいは一定の行動が無制限な回数連続して強制される場合があります。このような行動をループと呼び、以下のルールに従います。

1501.1a. いずれか1つプレイヤーのみがそのループを繰り返すことを選択できる場合、そのプレイヤーはそのループを繰り返す回数を指定し、その回数だけそのループを実行します。その後はそのループ以外の行動を実行しない限り、再びそのループを実行できません。

1501.1b. 複数のプレイヤーがそのループを繰り返すことを選択できる場合、プライマリプレイヤーがループを繰り返す回数を指定し、その後に非プライマリプレイヤーがループを繰り返す回数を指定し、それらの回数のうち少ない回数だけループを実行します。その後はそのループ以外の行動を実行しない限り、再びそのループを実行できません。

1501.1c. いずれのプレイヤーもループを繰り返すことを停止できない場合、ゲームは引き分けで終了します。

### 1502. 同時処理の実行

1502.1. 効果またはルールにより各プレイヤーが同時に何らかを選択し処理を実行する指示がある場合、プライマリプレイヤー(702.3.)から選択を行い、次に非プライマリプレイヤーが選択を行います。その後、各プレイヤーが選択した処理を同時に実行します。

更新情報:

**2024 年 12 月 17 日 Ver. 1.0.3**

- 戦闘解決ステップの戦闘解決ステップにて、攻撃の正当性をチェックする際の処理を変更いたしました。
- 戦闘解決ステップの誤記を修正いたしました。
- ゲームの用語の失うにて、クラフト・アイコンクラフトを失う際の項目を変更いたしました。
- ゲームの用語にて、再構築の項目を追加いたしました。

**2024 年 12 月 09 日 Ver. 1.0.2**

- 戦闘フェイズの処理の戦闘解決ステップにて、攻撃する UNIT をすべてアクションした後ルールや効果で攻撃 UNIT が攻撃できなくなった場合や応戦 UNIT が攻撃されなくなった場合の処理を変更いたしました。
- アイコンクラフトの項目にて、【武術】の例を追加いたしました。

**2024 年 11 月 08 日 Ver. 1.0.1**

- 回復フェイズの処理を追記いたしました。

**2024 年 10 月 18 日 Ver. 1.0.0**

- 総合ルールを作成