カードファイト!! ヴァンガード 総合ルール ver. 4.65
最終更新日：2026 年 10 月 23 日

目次 ページ

第 1 章 ゲームの概要 1
第 2 章 カードの情報 3
第 3 章 オーナーとマスター 5
第 4 章 領域 6
第 5 章 情報と状態 9
第 6 章 ユニットと登場 10
第 7 章 特定行動 15
第 8 章 ゲームの準備 23
第 9 章 ゲームの進行 23
第 10 章 アタックとバトル 25
第 11 章 カードや能力のプレイと解決 29
第 12 章 効果の処理に関する用語 36
第 13 章 ルール処理 37
第 14 章 キーワードとキーワード能力 38
第 15 章 マーカーと疑似カード 45
第 16 章 イマジナリーギフトと処理 47
第 17 章 セット固有ルール 49
第 18 章 その他 57

総合ルール本文

第1章 ゲームの概要

1.1. ゲーム人数

1.1.1. このゲームは原則 2 名のファイターにより対戦を行うゲームです。それ以外のファイター数で行うゲームに関するルールは、現在の総合ルールでは対応していません。

1.2. ゲームの勝敗

1.2.1. いずれかのファイターが敗北した場合、ゲームはその時点で終了します。対戦相手が敗北し、自分が敗北していないファイターがゲームに勝利します。

1.2.2. いずれかのファイターが敗北条件を満たしている場合、チェックタイミング（11.6.1）で、そのファイターはルール処理（第 13 章）によりゲームに敗北します。

1.2.2.1. いずれかのファイターのダメージゾーンにカードが 6 枚以上ある場合、そのファイターは敗北条件を満たしています。

1.2.2.2. いずれかのファイターの山札にカードが 1 枚も存在しない場合、そのファイターはゲームの敗北条件を満たしています。

1.2.2.3. いずれかのファイターのヴァンガードサークルにヴァンガードが 1 枚も存在せず、そのファイターのソウルにもカードが 1 枚も存在しない場合、そのファイターは敗北条件を満たしています。

1.2.3. すべてのファイターが同時に敗北する場合、そのゲームは引き分けになります。

1.2.4. すべてのファイターは、ゲーム中の任意の時点で投了を宣言することができます。投了を宣言したファイターはチェックタイミング（11.6.1）を待たずにただちに敗北し、ゲームは終了します。

1.2.4.1. 投了を行う行為は、いかなるカードの影響も受けません。また、カードの効果により投了を強制されることもなく、投了による敗北をなんらかの置換効果が置換することもありません。

1.2.5. なんらかのカードにより、いずれかのファイターが勝利したり敗北したりする効果が発生することがあります。この場合、チェックタイミング（11.6.1）を待たず、その効果の処理中にそのファイターは勝利または敗北し、ゲームは終了します。

1.3. ゲームの大原則

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

1.3.2. なんらかの理由によりファイターが実行不可能なことを行うように求められた場合、それは単に行われません。同様に、効果により一定の量の行動を行うよう求められた場合、その一部のみ実行不可能な場合、可能な限りその行動を行います。

1.3.2.1. すでにある状態にあるものを改めてその状態にするよう求められた場合、それは改めてその状態になるわけではなく、その行為自体が行われません。

1.3.2.2. なんらかの理由で、ある行動が 0 単位、あるいはマイナス単位行われることを求める場合、その行動はまったく行われません。マイナスであっても逆の行動を求められることもありません。

1.3.2.3. カードや能力や効果中のコストとして行う行動が、なんらかの理由で 0 回あるいはマイナス回行う事になった場合、その行動をコストとして行うことを選択でき、結果として何も実行せずにその分のコストは実行したことになります。

1.3.2.4. ある行動を実行する際に、その行動の中で‘可能な限り’指定数の処理を実行する指示がある場合、その処理を実行するファイターは、その処理を行う回数が可能な限り指定数に近づくように、その指定数の事物を選択する義務があります。

1.3.2.4.1. 効果により‘可能な限り’指定数の処理を実行する指示があり、それを指定数実行することがいずれかのファイターに公開されていないカードの情報が理由で不可能である場合、そのカードの情報をすべてのファイターに公開する必要があります。

例：‘あなたの手札を 1 枚可能な限りリアガードサークルにコールする’という効果を実行する指示があり、あなたの手札にリアガードサークルにコールできるカードとコールできないカードがある場合、あなたはコールできるカードを選択する義務があります。一方で、手札のすべてのカードがコールできないカードである場合、それらを公開する義務があります。

1.3.3. あるカードの効果によりなんらかの行動を行うよう指示された場合に、同時にその行動を禁止する効果が発生している場合、常に禁止する効果が優先されます。

1.3.4. なんらかの理由で複数のファイターが同時になんらかの選択を行うよう求められた場合、ターンファイターから先に選択を行います。非ターンファイター

は、ターンファイターの選択の内容を知ってから自分の選択を行います。

1.3.4.1. 非公開領域のカードを同時に選択する場合、ターンファイターがカードの内容を公開しないまま必要な枚数を選択し、その後に非ターンファイターが必要な枚数を選択します。選択したカードを公開する場合は、この後に行います。

1.3.5. カードやルールによりなんらかの数を選択する場合、特に指定がない限り、0 以上の整数を選択する必要があります。1 未満の端数を含む数やマイナスの数は選べません。

1.3.5.1. カードやルールにより‘～まで’のように上限の数が定められている場合、特に下限の数の指定がないかぎり 0 を選択することができます。

1.3.6. ルールや効果により、ある数値が現在の数値よりも上の値に変更された場合、その値は増加したものとみなされます。同様に、ある数値が現在の数値よりも下の値に変更された場合、その値は減少したものとみなされます。

1.3.6.1. 値を‘増加’する指示があり、その指示を適用した結果その数値が効果適用前よりも小さくなった場合、その値は増加ではなく減少したものとみなされ、逆も同様です。

1.3.7. ファイターやカード等のある事物がある行動を開始した場合、その内容に従い以下の事象が発生します。

1.3.7.1. ある事物 A が単発である行動 X を実行した場合、それにより‘A が X した’事象が発生します。

1.3.7.2. ある事物 A が継続的に実行される行動 X を開始した場合、それにより‘A が X した’事象が発生し、その X が行われている間、‘A は X している’状態になります。

例:リアガードがアタックを行った場合、‘リアガードがアタックした’事象が発生し、そのバトル中、‘リアガードがアタックしている’状態になります。

1.3.7.3. ある事物 A がある事物 B に継続的に実行される行動 X を開始した場合、それにより‘A が B に X した’事象と‘B が A に X された’事象が発生し、その X が行われている間、‘A は B に X している’状態であり‘B は A に X されている’状態になります。

例:ヴァンガードがリアガードにアタックを行った場合、‘ヴァンガードがリアガードにアタックした’事象と‘リアガードがヴァンガードにアタックされた’事象が発生し、そのバトル中、‘ヴァンガードがリアガードにアタックしている’状態であり‘リアガードがヴァンガードにアタックされている’状態になります。

1.3.7.4. 1.3.7.2 や 1.3.7.3 において、その継続的に実行される行動が終了した場合でも、開始時点で発生した‘～した’事象は取り消されません。

例:後列のリアガードが前列のヴァンガードをブーストし、その後そのバトル中にそのリアガードがサークルを移動することでブーストしていない状態になったとしても、このユニットがブーストした事象は取り消されません。



① カード名
② クラン
③ 種族
④ グレード
⑤ パワー
⑥ シールド
⑦ クリティカル
⑧ トリガーアイコン
⑨ タイプ
⑩ スキルアイコン
⑪ テキスト
⑫ フレーバー
⑬ 特殊アイコン
⑭ 国家
⑮ イラスト
⑯ 下端情報

第2章 カードの情報

2.1. カード名
2.1.1. このカードの持つ固有名称を表す情報です。
2.1.1.1. カード名に、そのカードの読み方を示す振り仮名が振られることがありますが、これはカード名の一部ではなく、ルール上は無視されます。
2.1.1.2. テキストの中で「　」(鉤括弧)に囲まれている文章は、その文脈に応じてカード名またはカード名の一部を意味します。
2.1.2. 一部カードは、領域を指定しない永続能力として‘このカードは「カード名」としても扱う’という能力を持ちます。この能力はすべての領域において有効(11.4)で、デッキ構築の際にもそれぞれの名称のカードとして参照されます(8.1.5.2)。

2.2. クラン
2.2.1. このカードが属するクランを表す情報です。
2.2.2. クランは、他の能力や効果により参照されることがあります。
2.2.3. テキストの中で《　》(二重山括弧)に囲まれている文章はクランまたは国家(2.14)です。
2.2.3.1. ‘～は《(名称)》にも属する’というテキストは、該当するカードに対して《》に囲まれているクランまたは国家を追加する効果です。
2.2.4. クランが《クレイエレメンタル》であるカードは、すべてのクランと国家に属します。
2.2.5. クランと国家の表記がないオーダーカードは、すべてのクランと国家に属します。
2.2.6. 一部のカードは、そのカードの元々のクランを意味するクランアイコンを持つことがあります。

2.3. 種族
2.3.1. このカードの種族を表す情報です。
2.3.2. 種族は他の能力や効果により参照されることがあります。
2.3.3. テキストの中で〈　〉(山括弧)に囲まれている文章は、その文脈に応じて種族または種族の名称の一部を意味します。
2.3.4. カードは複数の種族を持つことがあります。その場合、各種族の名称は‘/’で区切られます。

2.4. グレード
2.4.1. カードのライド時やコール時に参照する数値です。
2.4.2. グレードはこのカードをプレイするための制限となることがあります。

2.5. パワー
2.5.1. このカードの戦闘力を表す数値です。高いほどバトルで有利になります。
2.5.2. ‘パワー’という語句は、テキストにおいてのアイコンで示される場合があります。
2.5.3. この欄にあるパワー数値の直後に‘＋’が書かれている場合があります。これはルール上の意味を持ちません。

2.6. シールド
2.6.1. このカードのガーディアン(10.5.1.2.2)としての戦闘力を表す数値です。高いほど相手のアタックから味方のユニットを守る効率が高くなります。
2.6.2. シールドはカード内でのアイコンで示される場合があります。
2.6.3. ユニットの中にはシールドを持たないものも存在します。

2.7. クリティカル
2.7.1. このカードがバトルにおいて相手ヴァンガードに与えるダメージの基準値を表す数値です。
2.7.2. クリティカルはカード内でのアイコンで示される場合があります。

2.8. トリガーアイコン
2.8.1. ゲーム中、カードがルールの指示によりトリガーゾーンに置かれた場合にプレイされるトリガー能力(11.10.1)を示すアイコンです。

2.9. タイプ
2.9.1. カードの種類を表わす情報です。
2.9.2. カードのタイプは、メインタイプ、サブタイプ、特殊タイプの 3 つからなります。
2.9.2.1. すべてのカードは原則としてメインタイプとサブタイプを持ちます。
2.9.2.2. 一部の疑似カード(15.1.2.4)は特殊タイプを持つことがあります。
2.9.3. カードは‘ユニット’か‘オーダー’か‘ハーツ’か‘ドレス元’か‘クレスト’か‘ライドデッキクレスト’か‘成長元’か‘必殺技’のいずれか 1 つのメインタイプを持ちます。
2.9.3.1. ‘ユニット’はフィールドに登場し、相手とのバトルを行ったりその補助をしたりするカードの総称です。
2.9.3.1.1. ルールや能力や効果が特に領域を指定せずに‘ユニット’を参照する場合、それはフィールド(4.8)にある、メインタイプが‘ユニット’のカードを指します。
2.9.3.2. ‘オーダー’はユニットやファイターを補助する能力のみを持つカードの総称です。
2.9.3.3. ‘ハーツ’はハーツ状態のカード(6.5.2.2)が持つメインタイプです。
2.9.3.4. ‘ドレス元’はドレス元状態のカード(6.7.2.1)が持つメインタイプです。
2.9.3.5. ‘クレスト’は疑似カード‘クレスト’(15.7)が持つカードタイプです。
2.9.3.6. ‘ライドデッキクレスト’は構築時にライドデッキ(8.1.2)に加えるカードの総称です。
2.9.3.7. ‘成長元’は成長元状態のカード(17.16.6.2)が持つメインタイプです。
2.9.3.8. ‘必殺技’は構築時に必殺技デッキ(17.18.217.18.2)に加えるカードの総称です。
2.9.4. カードはそのメインタイプに応じたサブタイプを持つ場合があります。
2.9.4.1. メインタイプが‘ハーツ’や‘ドレス元’のカードは、そのカードの元々のサブタイプを維持します。
2.9.5. 一部のカードや疑似カード(15.1.2.4)は特殊タイプを持つことがあります。
2.9.5.1. 特殊タイプはタイプとは異なり、独立しています。タイプを追加する、失う、変更する効果は特殊タイプに影響せず、逆も同様です。
2.9.5.2. 一部の特殊タイプは、その特殊タイプに付随するルールを持ちます。
2.9.6. カードのタイプは、サブタイプとメインタイプを併記する形で表記します。
例:メインタイプが‘ユニット’、サブタイプが‘トリガー’のカードのタイプは‘トリガーユニット’と表記します。

2.10. スキルアイコン
2.10.1. そのカードが持つ能力のうち 1 つをアイコンで表記したものです。
2.10.1.1. のアイコンがあるカードは‘ブースト’(14.5)を持ちます。
2.10.1.2. のアイコンがあるカードは‘インターセプト’(14.4)を持ちます。
2.10.1.3. のアイコンがあるカードは‘ツインドライブ!!’(14.3.3)を持ちます。
2.10.1.4. のアイコンがあるカードは‘トリプルドライブ!!!’(14.3.4)を持ちます。

2.11. カードテキスト
2.11.1. このカードが持つ固有の能力を示す情報です。
2.11.1.1. この部分に書かれた文章またはその一部を‘テキスト’と呼びます。
2.11.2. カードテキスト枠内で特定の文字列を強調するため、テキストが黒でない色で表記されることがあります。テキストの色はルール上の意味を持ちません。
2.11.3. テキストの中に、( )(丸括弧)で囲まれた、能力を詳しく説明したものが存在することがあります。これは注釈文と呼ばれるものです。注釈分はテキストの一部ですが、あくまで能力の解説を目的とした意味を持つだけで、ゲームには影響しません。

2.12. フレーバー
2.12.1. カードの内容をイメージした文章です
2.12.2. フレーバーは、ゲーム上は特に意味を持ちません。

2.13. 特殊アイコン
2.13.1. この位置に特定のアイコンを持つカードは、そのアイコンに対応した能力等を持ちます。
2.13.2. 以下のアイコンを持つ場合、このカードはイマジナリーギフト(16.1)を持ちます。
2.13.2.1. アイコンに応じて、このカードは以下のクランタイプ(16.2.1.1)のイマジナリーギフトを持ちます。
2.13.2.2. アイコンが右図であるカードはクランタイプ‘フォース’のイマジナリーギフトを持ちます。


2.13.2.3. アイコンが右図であるカードはクランタイプ‘アクセル’のイマジナリーギフトを持ちます。


2.13.2.4. アイコンが右図であるカードはクランタイプ‘プロテクト’のイマジナリーギフトを持ちます。


2.13.3. 右図のアイコンを持つ場合、このカードはペルソナライド(6.3.8)を実行できることを意味します。


2.14. 国家
2.14.1. このカードが属する国家を表す情報です。
2.14.2. 国家は、他の能力や効果により参照されることがあります。

2.14.3. 国家は国家名や国家アイコンで示されます。
2.14.3.1. 国家が国家アイコンのみで示される場合、以下を意味します。


ユナイテッドサンクチュアリ


ドラゴンエンパイア


スターゲート


ダークゾーン


メガラニカ


ズー

2.14.4. 一部特定国家は、別の特定の国家としても扱います。また、国家名や国家アイコンを持ち、カードの情報に特定のクランに属していることが書かれていないカードは、その国家に対応する特定のクランすべてであるものとして扱います。
2.14.4.1. 国家とクランの対応に関しては、巻末付録 C を参照してください。
2.14.5. テキストの中で国家の名称を《(国家名)》で参照する事があります(2.2.3)

2.15. イラスト
2.15.1. カードの内容をイメージしたイラストです。
2.15.2. イラストは、ゲーム上は特に意味を持ちません。

2.16. 付帯条項
2.16.1. カードのコレクター番号、イラストレーター表記、カードの著作権表記等、これまでに示された内容以外のゲームに直接無関係な表記をまとめて‘付帯条項’と呼びます。
2.16.2. 付帯条項は情報ではなく、原則としてゲーム上は特に意味を持ちません。
2.16.2.1. コレクション番号は、デッキ構築の際に一部の効果が参照することがあります(8.1.8)。

2.17. ドライブ
2.17.1. このカードがアタックしているバトルでドライブチェックを行う回数の基準値を表す数値です。
2.17.2. この情報はカードに記載されておらず、すべてのカードの元々の値として 1 を持ちます。
2.17.2.1. ‘ツインドライブ‼’ や ‘トリプルドライブ‼‼’ のスキルアイコンを持つカードは、その能力に応じてドライブの値が変わります。

2.18. ファイターアイコン
2.18.1. 一部のカードはカード左下にファイターアイコンを持ちます(右図参照)。



2.18.2. ファイターアイコンとして使用されるアイコンは、それぞれ以下の名称を持ちます。

	アイコン名称
	アイチアイコン
	櫂アイコン
	クロノアイコン
	新右衛門アイコン
	レンアイコン

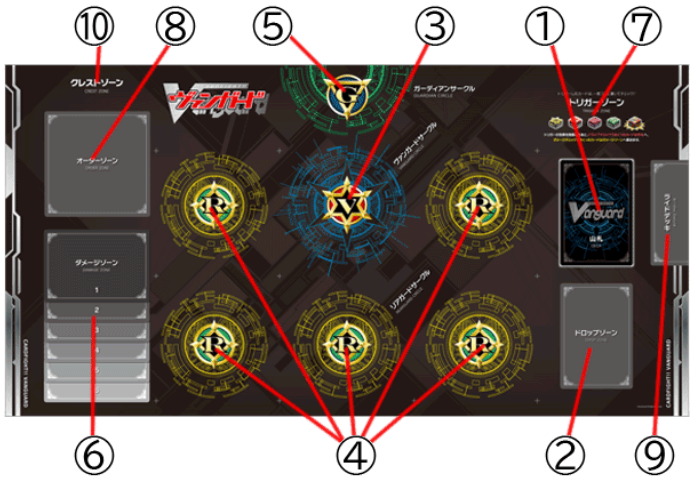
2.18.3. 能力や効果において、あるカードが‘(アイコン名称)を持つ’ことを参照する場合、それはそのカードにそのアイコン名称のファイターアイコンがあることを意味します。

第3章 オーナーとマスター

3.1. ファイター
3.1.1. ファイターとは、このゲームを実際に進行しているプレイヤーのことを指します。
3.1.2. 各ファイターは、自身のヴァンガードがダメージを受けたことにより負う‘ヴァンガードダメージ’という数値を有します。
3.1.3. 各ファイターは、一部カードにより参照する‘エネルギー’という数値を有します。
3.1.3.1. エネルギーの下限の値は 0 です。エネルギーの値には通常は上限がありませんが、効果により上限が規定される場合があります。

3.2. オーナーとマスター
3.2.1. オーナーとは、カードの物理的な所有者を指します。あるカードのオーナーとは、そのカードをデッキに入れてゲームを開始したファイターを指します。ゲームが終了した段階で、各ファイターは自分がオーナーであるカードをすべて取り戻します。
3.2.2. マスターとは、カードや能力や効果などを現在使用しているファイターを意味します。いずれかの領域に置かれているカードのマスターとは、その領域が属しているファイターを指します。
3.2.2.1. 永続能力のマスターとは、その能力を有するカードやその能力を発生した効果のマスターを指します。
3.2.2.2. 起動能力のマスターとは、それをプレイしたファイターを指します。
3.2.2.3. 自動能力のマスターとは、その能力を有するカードやその能力を発生した効果のマスターを指します。
3.2.2.4. オーダー能力のマスターとは、その能力を有するオーダーカードのマスターを指します。
3.2.2.5. 効果のマスターとは、その効果を発生した能力のマスターを指します。
3.2.2.5.1. ある効果により特にファイターが指定されずになんらかの行動を行うよう指示されている場合、その効果のマスターがその指示を実行します。

第4章 領域



① 山札	⑥ ダメージゾーン
② ドロップゾーン	⑦ トリガーゾーン
③ ヴァンガードサークル	⑧ オーダーゾーン
④ リアガードサークル	⑨ ライドデッキ置場
⑤ ガーディアンサークル	⑩ クレストゾーン

4.1. 領域の基本

4.1.1. 領域は、特に指定がない限り、各ファイターがそれぞれ 1 つずつ異なるものを有します。

4.1.2. 領域によっては、そこに置かれているカードの内容や情報をすべてのファイターが見ることのできる領域とできない領域が存在します。カードの内容を見ることができる領域を‘公開領域’、できない領域を‘非公開領域’と呼びます。

4.1.3. 公開領域にカードが置かれる場合、そのカードは公開状態（4.2.2）で置かれます。非公開領域にカードが置かれる場合、そのカードは非公開状態（4.2.3）で置かれます。

4.1.4. 領域が公開であるか非公開であるかにかかわらず、それぞれの領域にあるカードの枚数は、すべてのファイターがいつでも確認することができます。

4.1.5. 公開領域のカードがルールやカードの効果により裏向きになっている場合でも原則としてそのカードの内容をすべてのファイターが見ることができます。非公開領域のカードがルールやカードの効果により表向きになっている場合、原則としてそのカードの内容はすべてのファイターが見ることができます。

4.1.6. 非公開領域のカードを他の領域に移動しようとした、またはその領域内で別な状態にしようとした際に、何らかの効果により、そのカード自身が持つ情報のためにそのカードの移動や状態の変更が禁止される場合、そのカードを明示します。

4.1.7. 領域によっては、そこに置かれるカードの順番が管理されます。順番が管理される場合、カードの順番はカードを重ねることによる上下関係により管理します。順番が管理される領域においては、ファイターは特に指示がないかぎり、その順番を変更できません。

4.1.7.1. 順番が管理されない領域にカードを移動する場合、そのカードをその領域に移動することを明示した後、その領域の任意の位置にそのカードを移動することができます。

4.1.8. カードがサークルから他のサークルへの移動を行う場合、それは元のカードと同一のカードであるとみなされ、元のカードに適用されていた効果が適用され続けます。一方、サークルからサークルへの移動でない領域間の移動を行う場合、特に指示がないかぎり、それは新しい領域における新しいカードであるとみなされます。前の領域で適用されていた効果がそのまま適用されることはありません。

4.1.8.1. ひとつのカードの効果によってカードの領域移動を行い、移動させた先のカードに対して何らかの処理を行う場合、その効果は移動させたカードを追跡し、処理を行います。

4.1.9. 複数のカードがある領域に同時に置かれる場合、特に指定が無いかぎり、新しい領域に置く順番は、その領域が属するファイターが決定します。

4.1.10. 公開領域から非公開領域に複数のカードが同時に置かれる段階で、それらのカードを置く順番をカードのマスターが決定できる場合、マスター以外のファイターはそれらのカードが置かれる順番を知ることができません。

4.1.11. 非公開領域の特定の位置にカードが置かれる場合、その位置に置かれたカードの枚数は、すべてのファイターが知ることができます。

4.1.12. あるカードが、属するファイターが指定されていない領域に移動することを指示されている場合、特に指定が無いかぎり、そのカードのオーナーに属する指定領域に移動します。

4.1.13. あるカードがそのカードのオーナーと異なるファイターに属する領域に移動しようとする場合、特にルールや効果による指定が無いかぎり、その移動は行われません。

4.2. 領域の可視状態

4.2.1. 領域内にあるカードは、公開状態か非公開状態かのいずれかの状態を持ちます。

4.2.2. 公開状態とは、カードの内容や情報をすべてのファイターが見ることのできる状態です。

4.2.3. 非公開状態とは、一部または全部のファイターがカードの内容や情報を見ることができない状態です

4.3. カードの配置状態

4.3.1. 一部の領域において、カードの配置状態が指定される場合があります。配置状態には、向きを表わす状態と、表示面を表す状態があります。

4.3.2. 向きを表す状態は、‘スタンド状態’か‘レスト状態’、のいずれかです。あるカードの向きを表す状態はこのうち 1 つのみを持ち、同時に複数の状態を持ったり、どの状態も持たなかったりすることはありません。

4.3.2.1. スタンド状態のカードは、そのカードのグレードアイコンやスキルアイコンがそのカードのマスターから見て縦向き正位置になるように置きます。テキストにおいて、‘スタンド’という単語は▲のアイコンで表記されることがあります。

4.3.2.2. レスト状態のカードは、そのカードのグレードアイコンやスキルアイコンがそのカードのマスターから見て横向きになるように置きます。‘レスト’という単語は▶のアイコンで表記されることがあります。

4.3.2.3. 配置状態が指定される領域にカードが置かれる場合、特に指定がないかぎりスタンド状態で置かれます。

4.3.3. 表示面を表す状態は、‘表向き’か‘裏向き’のいずれかです。あるカードの表示面はこのうち 1 つのみを持ち、同時に複数の状態を持ったり、どの状態も持たなかったりすることはありません。

4.3.3.1. 表向き状態のカードは、カードの情報が書かれている面が見えるように置きます。原則として、表向きのカードの情報はすべてのファイターが見ることができます。

4.3.3.2. 裏向き状態のカードは、カードの情報が書かれている面が見えないように置きます。原則として、裏向きのカードの情報はどのファイターも見ることができません。

4.3.3.3. 原則として、表向きに置かれたカードは公開状態であり、公開状態で置かれるカードは表向きに置かれます。同様に、裏向きに置かれたカードは非公開状態であり、非公開状態で置かれるカードは裏向きに置かれます。

4.4. カードタイプと領域の移動

4.4.1. 特定のメインタイプやサブタイプを持つカードは、特定の領域への移動に対し、固有のルールを持ちます。

4.4.2. G ゾーン以外にあるサブタイプが‘G’であるカードが、超越（6.5.1）による移動、またはリアガードサークルやヴァンガードサークルからリアガードサークルへの移動のどちらでもない領域間の移動を行う場合、そのカードは以下に従って G ゾーンに移動します。

4.4.2.1. そのカードがヴァンガードである場合、他の領域に移動しようとする際、その移動を行うのではなく G ゾーンに表向きで置かれます。

4.4.2.2. そのカードがリアガードである場合、その移動を実行した後、チェックタイミングを待たずにただちにその移動先の領域から G ゾーンに表向きで置かれます。

4.4.3. メインタイプが‘オーダー’であるカードがいずれかのサークルに移動しようとする場合、それはその移動を行うのではなくドロップゾーンに置かれます。

4.5. 山札

4.5.1. ゲーム開始時に自分のデッキを置く領域です。

4.5.2. 山札は非公開領域で、カードの順番が管理されます。ファイターは効果やルールによる指示がある場合にのみ、山札のカードの順番を変更したり、そのカードの情報を知ったりすることができます。

4.5.3. 山札のカードが複数枚同時に移動する場合、1 枚ずつ移動を実行します。

4.6. 手札

4.6.1. 各ファイターが未使用のカードを相手に見せずに置く領域です。

4.6.2. 手札は非公開領域ですが、自身の手札のカードの内容は自由に見ることができます。他のファイターの手札のカードの内容を見ることはできません。自身の手札のカードの順番は管理されません。

4.6.3. ‘手札にあるカードを（数値）枚’は、カードテキストにおいて単に‘手札を（数値）枚’と表記されます。

4.7. ドロップゾーン

4.7.1. 各ファイターの使用済みのカード等が置かれる領域です。

4.7.2. ドロップゾーンは公開領域です。この領域のカードは表向きに置かれ、いずれのファイターも自由に内容を見ることができます。ドロップゾーンのカードの順番は管理されません。

4.7.3. テキストが‘ドロップ’を参照する場合、それはドロップゾーンを参照します。

4.8. フィールド

4.8.1. 自身のユニットを配置する領域です。

4.8.2. この領域内には原則として 7 つのサークルが存在します。各サークルに置かれているカードは、同時に属するフィールドに置かれています。

4.8.3. フィールドは公開領域です。

4.9. サークル

4.9.1. 自身のカードを実際に配置する領域です。ファイター1 人につき前列左、前列中央、前列右、後列左、後列中央、後列右、最前列中央の 7 つのサークルがあります。

4.9.1.1. 前列左と後列左、前列中央と後列中央、前列右と後列右それぞれをまとめて縦列と呼びます。

4.9.1.2. 自分の縦列と向かい合う相手の縦列は同じ縦列です。具体的には、自身の左と相手の右、自身の中央と相手の中央、自身の右と相手の左の各サークルは、それぞれ同じ縦列になります。

4.9.1.3. 1 人のファイターの前列のすべてのサークル、または 1 人のファイターの後列のすべてのサークルそれぞれをまとめて横列と呼びます。

4.9.2. フィールドのサークルは‘ヴァンガード’‘リアガード’‘ガーディアン’‘呪縛’‘星域’‘ステージ’のいずれか 1 つまたは複数の属性を有します。

4.9.2.1. ある属性を持つサークルは、‘（その属性名）サークル’の名称を持ちます。

例：ヴァンガードの属性を持つサークルは、‘ヴァンガードサークル’の名称を持ちます。

4.9.2.2. サークルに置かれるカードは、向きを表わす状態を持ちます。

4.9.2.3. 前列中央のサークルのゲーム開始時の属性はヴァンガード属性です。

4.9.2.3.1. リアガードサークルを除く他の領域からヴァンガードサークルに超越（6.5.1）以外でカードが置かれる場合、それはスタンド状態で置かれます。リアガードサークルからヴァンガードサークルにカードが置かれる場合、それはリアガードサークルにあった際の配置状態を維持します。

4.9.2.4. 最前列中央のサークルのゲーム開始時の属性はガーディアン属性です。

4.9.2.4.1. 特に指示がないかぎり、この領域にカードが置かれる場合、それはレスト状態で置かれます。

4.9.2.5. 前列中央と最前列中央以外のサークルのゲーム開始時の属性はリアガード属性です。以降、カードが置かれていないサークル、または表向きのカードが置かれているサークルはリアガード属性です。

4.9.2.5.1. ヴァンガードサークルを除く他の領域からリアガードサークルにカードが置かれる場合、それはスタンド状態で置かれます。ヴァンガードサークルからリアガードサークルにカードが置かれる場合、それはヴァンガードサークルにあった際の配置状態を維持します。

4.9.2.5.2. リアガードサークルからリアガードサークルにカードが置かれる場合は、元の配置状態で置かれます。

4.9.2.6. ルールやテキストが‘ヴァンガード’や‘リアガード’や‘ガーディアン’を参照する場合、それはその語に対応する属性であるサークルに置かれているユニットを指します。

4.9.2.7. 呪縛カード(7.30.1)が置かれているサークルの属性は呪縛属性です。

4.9.3. サークルは公開領域です。サークルのカードは表向きに置かれ、いずれのファイターも自由に内容を見ることができます。

4.9.3.1. なんらかの効果やコストによって、サークルにカードを裏向きに置かれていても、そのカードは公開領域にあります。双方のファイターはその内容を確認することができます。

4.9.4. 原則として、ヴァンガードサークルとリアガードサークルと呪縛サークルにはカードは 1 枚しか置かれません。ガーディアンサークルには複数枚のカードが置かれることがあります。

4.9.5. G ゾーン以外にある G ユニットが、リアガードサークルからリアガードサークルへの移動以外で他の領域に移動する場合、移動した直後、または一連の移動を完了した直後にその G ユニットのオーナーの G ゾーンに表向きに置かれます。

4.9.6. サークルは、他の属性に加えて星域属性(17.3)を持つことがあります。

4.10. ソウル

4.10.1. ゲーム中において一部のカードが置かれる場所です。ソウルはフィールドには含まれません。

4.10.1.1. ソウルに置かれているカードは、ヴァンガードの下に重ねることでソウルにあることを示します。

4.10.2. ソウルは公開領域です。この領域のカードは表向きに重ねて置かれ、いずれのファイターも自由に内容を見ることができます。自身のソウルのカードの順番は管理されません。

4.11. ダメージゾーン

4.11.1. ゲームの進行中、ヴァンガードが実際に受けたダメージを表わすカードが置かれていく領域です。

4.11.2. ダメージゾーンは公開領域です。この領域のカードは表向きに重ねて置かれ、いずれのファイターもその内容や順番を見ることができます。ダメージゾーンのカードの順番は管理されません。

4.11.2.1. なんらかの効果やコストによって、ダメージゾーンにカードを裏向きに置くよう指示された場合でもそのカードは公開領域にあります。双方のファイターはその内容を確認することができます。

4.11.3. ダメージゾーンに裏向きで置かれているカードはカードの情報を持たず、追加することができません。

4.11.4. 自身のこの領域に置かれているカードが 6 枚以上である場合、ルール処理により、そのファイターは敗北します(13.2.2)。

4.12. バインドゾーン

4.12.1. ゲームの進行中に、バインドされたカードがある場合にカードが置かれる領域です。

4.12.2. バインドゾーンのカードの順番は管理されませんが、バインドされたカードが他のカードや能力や効果に参照されたり操作されたりする場合があります。そのようなカードがある場合、それが明確になるように他のカードと区別してバインドゾーンに置きます。

4.12.3. バインドゾーンは公開領域です。この領域に移動するカードは特に指示がないかぎり表向きに置かれ、いずれのファイターもその内容や順番を見ることができます。

4.12.3.1. バインドゾーンのカードが表向きから裏向きに変化したり、別の領域から裏向きで置かれたりする場合があります。バインドゾーンの裏向きのカードはそのカードのオーナーは表を見ることができます。オーナー以外のファイターはそのカードの表を見ることができません。

4.12.3.2. バインドゾーンに裏向きで置かれているカードはカードの情報を持たず、追加することができません。

4.13. トリガーゾーン

4.13.1. ゲームの進行中に、カードが一時的に置かれる領域です。

4.13.1.1. ドライブチェック(10.6.1.2)によって山札から公開されたカードはトリガーゾーンに置かれ、アイコンによる効果を発生した後にオーナーの手札に入ります。

4.13.1.2. ダメージチェック(13.6.4)によって山札から公開されたカードはトリガーゾーンに置かれ、アイコンによる効果を発生した後にオーナーのダメージゾーンに置かれます。

4.13.2. トリガーゾーンは公開領域です。この領域のカードは表向きに重ねて置かれ、いずれのファイターもその内容や順番を見ることができます。トリガーゾーンのカードの順番は管理されます。この領域にカードを置く場合、それまでにあったカードの上に置きます。

4.13.3. ドライブチェックによりトリガーゾーンに置かれたカードがトリガーゾーンからコール(6.2)される場合、そのカードは山札(4.5)からコールされたものともみなします。

4.14. G ゾーン

4.14.1. ゲーム開始時に自身の G デッキを置く領域です。

4.14.2. G ゾーンは非公開領域ですが、自身の G ゾーンのカードの内容は自由に見ることができます。この領域の裏向きのカードは重ねて置かれ、他のファイターの G ゾーンの裏向きのカードの内容を見ることはできません。G ゾーンのカードの順番は管理されません。
4.14.3. ゲーム開始時に、G ゾーンに置く G デッキのカードはすべて裏向きにし、非公開状態で置かれます。
4.14.4. この領域のカードが表向きになった場合、裏向きのカードとは分け、表向きのカードだけで重ねて置きます。いずれかのファイターは G ゾーンの表向きのカードの内容と順番を自由に見たり変更したりすることができます。
4.14.5. ゲーム中、なんらかの処理により G ゾーン以外から G ゾーンにカードを置く場合、特に指示がないかぎり、そのカードは表向きに置かれます。

4.15. ゲージゾーン
4.15.1. ゲーム中、ゲージとして置くという指示があったカードを置く領域です。
4.15.2. ゲージゾーンは非公開領域ですが、自身のゲージゾーンのカードの内容は自由に見ることができます。他のファイターのゲージゾーンのカードの内容を見ることはできません。自身のゲージゾーンのカードの順番は、関連しているカードとの対応が明確である限り、順番を自由に変更することができます。
4.15.2.1. 非公開領域のカードをゲージゾーンに置く場合、そのゲージゾーンが属するファイターは、ゲージゾーンに一連のカードを移動した後にその内容を見ることができます。
4.15.3. ゲージゾーンに置かれているカードの中には、いずれかのカードまたはプレイヤーに関連付けられているものがあります。
4.15.3.1. あるカードやプレイヤーの ‘ゲージ’ を参照する場合、それはそのカードやプレイヤーに関連付けられている、ゲージゾーンに置かれているカードを参照します。
4.15.3.2. あるユニットがサークルから他のサークルに移動した場合、そのユニットに関連付けられているゲージゾーンのカードはその関連付けを維持します。
4.15.3.3. あるユニットがサークルからサークルでない領域に移動した場合、またはあるユニットが呪縛された(7.30)場合、そのユニットに関連付けられているゲージゾーンのカードはルール処理によりドロップゾーンに置かれます(13.9.1)。
4.15.3.4. あるユニットに関連付けられていたゲージゾーンのカードは、それがゲージゾーンにある間、そのユニットに関連付けられていた事実を最終情報(11.13)として参照することができます。
4.15.3.5. すでにあるユニット A に関連付けられているゲージゾーンのカードが別なユニット B に関連付けられる場合、ユニット A との関連付けは取り消されます。
4.15.4. ゲージゾーンのカードは名称を持つことがあります。
4.15.4.1. ‘(名称)ゲージ’ を参照する場合、それは名称として(名称)をもつ、ゲージゾーンのカードを参照します。
4.15.4.2. 特に名称をもつことが明示されていないゲージゾーンのカードは名称を持ちません。

4.16. オーダー領域
4.16.1. プレイ中のオーダーカードを置く領域です(11.8.2.1.1)。
4.16.2. オーダー領域は公開領域です。この領域のカードは表向きに置かれ、いずれのファイターもその内容や順番を見ることができます。

4.17. オーダーゾーン
4.17.1. セットオーダー(11.8.3.3)を置く領域です。
4.17.2. オーダーゾーンは公開領域で、いずれのファイターもその内容を見ることができます。
4.17.3. オーダーゾーンに置かれるカードは、向きと表示面を表わす状態を持ちます。
4.17.3.1. オーダーゾーンに裏向きに置かれているカードは、特に指定されている場合を除き、その表面が持つ情報を持たないものとして扱います。

4.18. ライドデッキ置場
4.18.1. ファイターがライドデッキのカードを置く領域です。
4.18.2. この領域の裏向きのカードは重ねて置かれ、他のファイターのライドデッキ置場の裏向きのカードの内容を見ることはできません。ライドデッキ置場のカードの順番は管理されません。
4.18.3. ゲーム開始時に、ライドデッキ置場に置くライドデッキのカードはすべて裏向きにし、非公開状態で置かれます。
4.18.4. ゲーム開始時にライドデッキ置場にあったカードが山札に移動する場合、そのカードは山札ではなく、ライドデッキ置場に表向きに置かれます。
4.18.5. この領域の表向きのカードは裏向きのカードとは分け、表向きのカードだけで重ねて置きます。いずれかのファイターは自身のライドデッキ置場の表向きのカードの内容と順番を自由に見たり変更したりすることができます。

4.19. クレストゾーン
4.19.1. ゲーム中に作成されたクレストマーカー等を置く領域です。
4.19.2. クレストゾーンは公開領域です。この領域のカードは表向きに置かれ、いずれのファイターもその内容を見ることができます。クレストゾーンのカードの順番は管理されません。

第5章 情報と状態

5.1. 情報
5.1.1. カードが所有し、ゲーム上意味を持つか参照される可能性のある各種の値や文字列やアイコンを情報と呼びます。情報は効果により修正されることがあります。
5.1.2. 情報は効果によって修正されることがあります。カードの持つ能力以外の情報は、同一のものを複数持っていても無視されます。
例:クランがロイヤルパラディンであるユニットに対して、

‘このカードは《ロイヤルパラディン》にも属する’という効果による情報の修正をした場合、同一のものを 2 つ持つので 1 つを除いては無視されます。

5.1.3. ‘元々の’情報を参照する場合、カードに書かれている情報に‘元々の’値を修正する効果を適用した後の情報を参照します（11.11.1.2、11.11.1.3）。

5.1.3.1. ‘元々の’情報を参照する物が疑似カード（15.1.2.4）である場合、その疑似カードを作成した効果またはルールに規定されている情報を基準とします。

5.2. 状態

5.2.1. 情報以外に、カードに対してゲーム中に参照されうる内容を状態と呼びます。

例：カードがレストしていることはそのカードが持つ情報ではなく、‘レスト状態’という状態です。

5.2.2. カードの効果により、一部のカードが特定の‘（名称）状態’になることがあります。

5.2.2.1. 以下の名称の状態は、この効果により指定されたカード名を持つカードが、すべての領域において‘（名称）状態’になります。

- 超・獣神祭排出対象
- 激・獣神祭排出対象
- 天下五剣
- 天界の守護者
- 爆絶−変革の推定者−
- 轟絶−異形なる感情−
- 轟絶−異形なる分断者−

5.2.2.2. それ以外の名称の状態は、この効果により指定されたカードのみが‘（名称）状態’になります。

5.2.2.3. この状態になっていることは、他の能力や効果により参照されることがあります。

第6章 ユニットと登場

6.1. 概要

6.1.1. ゲーム中、様々な方法によってサークルにユニットが登場したり特殊な状態になったりします。この項目では、ユニットの登場に関する特定行動（第 7 章）用語と、各状態のユニットに関するルールの定義を行います。

6.2. コール

6.2.1. ユニットがコールによって登場する場合、そのユニットは指定されたリアガードサークルまたはガーディアンサークルに登場します。

6.2.1.1. ユニットを‘コールする’とは、そのユニットをコールによって指定のリアガードサークルまたはガーディアンサークルに置くことを示す特定行動です。

6.2.1.2. 原則として、ユニットがリアガードサークルまたはガーディアンサークルに置かれた場合、それがオーバードレス（6.7.1）によるものでないかぎり、そのユニットは‘コールされた’ものとして扱います。

6.2.2. コールは‘ノーマルコール’と‘スペリオルコール’に分かれます。

6.2.2.1. ノーマルコールとは、ターンファイターが効果によらずにルールによって指定された手段で、効果によるコストの修正を受けずに手札のユニットをプレイしていずれかのリアガードサークルまたはガーディアンサークルに置くことを意味します。

6.2.2.2. スペリオルコールとは、ノーマルコールのいずれかの条件を満たさずにユニットをリアガードサークルまたはガーディアンサークルに置くことを意味します。

6.2.3. カードをコールする場合、以下の手順に従います。

6.2.3.1. コールするカードを指定されている枚数選択します。

6.2.3.1.1. コールするカードが非公開領域のカードである場合、そのカードの情報を明示します。

6.2.3.2. コールするカードそれぞれに対して、そのカードを置くサークルを選びます。

6.2.3.2.1. 何らかの効果により複数のカードを同時にコールする場合、その効果やコールされるカードの持つ条件に矛盾しないように、カードと置くサークルを選びます。その際、複数のカードのコール先として同一のリアガードサークルを選択することはできません。それぞれ別々のサークルにコールする必要があります。

6.2.3.2.1.1. なんらかの理由でコールするサークルが不足する場合、可能な限り多くのカードがコールできるようにユニットとサークルの組み合わせを決定します。これによりその組み合わせに含めることのできないカードはコールされず、元の領域に残ります。

6.2.3.3. コールするカードをすべて同時にサークルに置きます。

6.2.3.3.1. 特に指示がないかぎり、コールしたカードは、リアガードサークルであればスタンド状態で、ガーディアンサークルであればレスト状態で置かれます。

6.2.3.4. コールしたユニットのいるサークルがリアガードサークルで、そのサークルにコールしたカード以外にユニットがいる場合、コールしたユニット以外のそのサークルのユニットを退却させます。

6.2.4. ガーディアンサークルにユニットをコールする場合、そのユニットのマスターのいずれかのユニットがアタックされているなら、そのファイターはそのコールしたガーディアンサークルの各ユニットに対し、アタックされているユニット 1 体を対応させます。

6.2.4.1. ガーディアンのユニットがガーディアンサークルに置かれている間、そのガーディアンに対応するアタックされているユニットは、そのガーディアンのシールドの値だけパワーが増えます。

6.2.5. コールされたカードは、その領域における新しいカードであるとみなされます。これには他のサークルからコールされた場合が含まれ、4.1.8 の例外となります。

6.3. ライド

6.3.1. ユニットがライドによって登場する場合、そのユニットを指定のヴァンガードサークルに置きます。

6.3.2. ライドは‘ノーマルライド’と‘スペリオルライド’に分かれます。

6.3.2.1. ノーマルライドとは、ターンファイターが効果によらずにルールによって指定された手段で、効果によるコストの修正を受けずに手札またはライドデッキ置場のユニットをプレイしてヴァンガードサークルに置くことを意味します。

6.3.2.2. スペリオルライドとは、ノーマルライドのいずれかの条件を満たさずにユニットをライドによりヴァンガードサークルに置くことを意味します。

6.3.3. カードをライドする場合、以下の手順に従います。

6.3.3.1. ライドするカードがフィールドか G ゾーンにある場合、そのライドは実行されず、ライドの処理は終了します。

6.3.3.1.1. 6.3.3.1.の例外として、カードの能力によってあるユニットをリアガードサークルからヴァンガードサークルにユニットとして‘置く’(7.4.1.1)場合、そのライドは実行されます。

6.3.3.2. ライドするカードを指定されている枚数選択します。

6.3.3.2.1. ライドするカードが非公開領域のカードである場合、そのカードの情報を明示します。

6.3.3.2.2. ライドするカードがライドデッキ置場のカードである場合、そのカードを明示します。その後、このライドがカードの効果によるものでない場合、自身の手札のカードを 1 枚選んで捨てる必要があります。

6.3.3.3. ライドするヴァンガードサークルを指定します。

6.3.3.3.1. 特に指定がないかぎり、このサークルはライドするカードのオーナーのヴァンガードサークルです。

6.3.3.4. ライドするカードを指定のヴァンガードサークルに置きます。このユニットは、まだヴァンガードとしては扱いません。

6.3.3.4.1. 特に指示がないかぎり、ライドするユニットは表向きで置かれます。

6.3.3.4.2. なんらかの効果がこのライドにおける‘登場したヴァンガード’の情報を参照する場合、この時点でのこのライドするユニットの情報を参照します。

6.3.3.5. ヴァンガードサークルにライドしたユニット以外にユニットがいる場合、ライドしたユニット以外のそのサークルのユニットをソウルに置き、それと同時にライドしたユニットをヴァンガードとします。ヴァンガードサークルにライドしたユニット以外のユニットがいない場合、ライドしたユニットをヴァンガードとします。

6.3.3.5.1. これによりソウルに置かれるカードには、ハーツ状態のカード(6.5.2.2)や双闘状態(6.4)のレギオンリーダーやレギオンメイトのカードが含まれます。

6.3.4. ライドしたカードは、その領域における新しいカードであるとみなされます。これには他のサークルからライドした場合が含まれ、4.1.8 の例外となります。

6.3.5. ‘ライドされた時’を誘発条件とする自動能力は、そのユニットがヴァンガードの状況で他のカードがライドによりそのヴァンガードサークルに登場した場合に条件を満たします。

6.3.5.1. ‘ライドされた時’の自動能力を持つユニットが、ライドされた直後に他の公開領域に移動するか移動した領域で公開状態になっている場合、その移動先でのみそのユニットを参照します。

例:ヴァンガードが‘ライドされた時、このユニットをリアガードサークルにコールする’という自動能力を持っている。このユニットがライドされ、この自動能力を解決する前に、このカードがソウルからドロップゾーンに置かれた場合、ドロップゾーンはライド直後の領域ではないため、このユニットをドロップゾーンからコールすることはできない。

6.3.6. マスターが同一である複数のカードを同時にライドする場合、そのマスターはそれらのカードの順番を指定し、その順に従って 1 枚ずつライドを実行します。

6.3.7. あるカードがライドする際、そのライドするカードがイマジナリーギフトアイコン(2.13)を持つ場合、次のチェックタイミングでそのアイコンで指定されるクランタイプのイマジナリーギフト処理(16.3)を実行します。

6.3.8. あるカードが手札からノーマルライドする際、現在ヴァンガードサークルに置かれているカードとライドによりそのサークルに置かれたカードが同名で、その両方がペルソナライドアイコン(2.13.3)を持つ場合、そのライドはペルソナライドであるとみなされ、そのライド後にライド処理の一部としてただちにペルソナライドを発動します(7.15.1.4)。

6.4. 双闘/ D-双闘

6.4.1. あるカードと他のカードを‘双闘する/D-双闘する’指示がある場合、以下の手順に従います。

6.4.1.1. そのカードがすでに双闘状態である場合、その‘双闘する/D-双闘する’指示は実行されず、終了します。

6.4.1.2. 指定された領域の指定されたカードを、双闘する/D-双闘するカードとして明示します。

6.4.1.3. そのカードを、現在のカードと同じ配置状態で同じ領域に置きます。

6.4.1.3.1. D-双闘する場合、その双闘した各ユニットがペルソナライドアイコンを持っている場合、それらが D-双闘する時点から D-双闘状態でなくなるまでの間、それらはペルソナライドアイコンを失います。

6.4.1.3.2. この段階で、元からいたカードと新たに置かれたカードは、互いのカードに関連付けられた‘双闘状態’という状態が与えられます。D-双闘する場合はさらに‘D-双闘状態’という状態が与えられます。

6.4.1.3.2.1. 関連付けられた双闘状態/D-双闘状態である 2 体のユニットのうちいずれか一方のみが他の領域に移動したりハーツ状態(6.5.2.2)になったりした場

合、その 2 体の双闘状態/D-双闘状態は終了します。

6.4.1.3.2.2. 双闘/D-双闘の処理により新たにヴァンガードサークルにカードが置かれることはライド(6.3)ではありません。

6.4.2. 双闘/D-双闘に関する条件は以下のように定義します。

6.4.2.1. '双闘した/D-双闘した時'とは、双闘状態でない状況から双闘状態/D-双闘状態になった時を意味します。

6.4.2.2. '双闘している/D-双闘しているなら'とは、現在双闘状態/D-双闘状態である場合を意味します。

6.4.2.3. 'そのターン中に双闘した/D-双闘したなら'とは、そのターン中に双闘状態/D-双闘状態でないユニットが双闘状態/D-双闘状態になったことを意味します。

6.4.3. 2 枚のカードが双闘状態/D-双闘状態のヴァンガードである間、いずれか一方を 'レギオンリーダー'、もう一方を新たに置いたユニットを 'レギオンメイト'と呼びます。

6.4.3.1. どちらがレギオンリーダーでどちらがレギオンメイトであるかは、双闘/D-双闘を実行した処理により決定されます。

6.4.3.1.1. 特にどちらがレギオンリーダーであるかが明示されていない場合、自身のシークメイト能力(14.11)にもう一方のカード名のカードを持つカードがレギオンリーダー、もう一方がレギオンメイトです。

6.4.3.2. レギオンリーダーとレギオンメイトはどちらもヴァンガードです。

6.4.3.2.1. ライドステップのノーマルライドの条件としてヴァンガードのグレードを参照する場合、レギオンリーダーのグレードを参照します。

6.4.3.2.2. 双闘状態/D-双闘状態のヴァンガードにアタックする場合、レギオンリーダーにのみアタックします。レギオンメイトにはアタックできず、レギオンメイトへのアタックを指示したり強制したりする効果は実行されません。

6.4.4. 双闘状態/D-双闘状態の一方のユニットがスタンドかレストする場合、その両方のユニットが同じ配置状態に変更されます。

6.4.4.1. 双闘状態/D-双闘状態の一方のユニットが配置状態の変更を禁止された場合、その両方のユニットが、指定の配置状態への変更が禁止されます。

6.4.5. ヴァンガードサークルのユニットが双闘状態/D-双闘状態のプレイヤーのヴァンガードのグレードがなんらかの条件を満たすか否かを判定する場合、そのレギオンリーダーかレギオンメイトの少なくともいずれかのグレードがその条件を満たす場合、その条件を満たします。

例:あなたのヴァンガードが双闘状態の場合、'あなたのヴァンガードのグレードが相手のヴァンガードより低いなら'という条件は、あなたのレギオンリーダーかレギオンメイトの少なくともどちらか一方のグレードが相手のヴァンガードより低い場合、その条件を満たします。

6.4.6. ヴァンガードサークルのユニットが双闘状態/D-双闘状態のプレイヤーのヴァンガードのグレードの値が参照される場合、レギオンリーダーとレギオンメイトのどちらを参照するか決め、その後グレードの値が参照されます。

例:あなたのヴァンガードが双闘状態の場合、'あなたの山札を上から5枚見て、あなたのヴァンガードのグレード以下を1枚選び、(R)にコールする。'という能力は、カードを選ぶ際にレギオンリーダーかレギオンメイトのどちらの値を参照するかを決め、そのユニットのグレード以下のユニットカードを選ぶことができます。

6.4.7. X につき Y する能力(12.7.)によってヴァンガードサークルのユニットが双闘状態/D-双闘状態のプレイヤーのヴァンガードのグレードの値が参照される場合、そのレギオンリーダーとレギオンメイトのグレードの合計の値が参照されます。

例:あなたのヴァンガードが双闘状態の場合、'あなたのヴァンガードのグレード1につき、このユニットのパワー+5000'という条件は、あなたのレギオンリーダーとレギオンメイトのグレードを合計した値 1 につき、パワーを+5000 します。

6.5. 超越とハーツ化

6.5.1. G ユニットを '超越する' 指示がある場合、以下の手順に従います。

6.5.1.1. 指定された G ユニットのカードを、前列中央のヴァンガードサークルに、現在のヴァンガードと同一の向きを表わす状態(4.3.2)で置きます。

6.5.1.1.1. 超越の処理により新たにヴァンガードサークルに G ユニットが置かれることはライド(6.3)ではありません。

6.5.1.2. それまで前列中央に置かれていたヴァンガードをすべてハーツ化し(6.5.2)、その G ユニットに関連付けます。

6.5.1.2.1. これによりハーツ化したユニットが G ユニットで、それに関連付けられているハーツカードがある場合、その関連付けは維持され、さらにその関連付けられていたハーツカードは新たにヴァンガードサークルに置かれたユニットにも関連付けられます。同様に、ハーツ状態のカードに関連付けられている他のハーツ状態のカードがそのサークルで G ユニットになった場合、そのカードに関連付けられていたハーツ状態のカードは引き続きその G ユニットに関連付けられます。

6.5.1.3. その G ユニットに関連付けられているハーツ状態のカードのうち、サブタイプが 'G' でないものを 1 枚指定します。その G ユニットがヴァンガードであり、かつその指定したカードがこのサークルでハーツ状態である間、その G ユニットはその指定したカードのカード名を追加で持ち、自身のパワーにその指定したカードのパワーを加算します。

6.5.1.4. 超越の処理のうち、究極超越でない超越スキルによる超越を 'ノーマル超越' と呼びます。

6.5.2. ユニットを 'ハーツ化' する指示がある場合、以下の手順に従います。

6.5.2.1. 指定されたユニットを表向きスタンド状態にします。

6.5.2.2. そのユニットには‘ハーツ状態’という状態が与えられます。
6.5.2.2.1. ユニットが‘ハーツ状態’である間、そのカードは‘ハーツカード’であるとして扱われます。
6.5.2.2.2. ハーツ状態であるカードは、メインタイプ‘ユニット’を失い、メインタイプ‘ハーツ’を得ます。
6.5.2.2.2.1. ユニットに与えられる効果は、特にハーツ状態のカードに適用されることが明示されている物を除き、適用されません。
6.5.2.2.3. ハーツ状態のカードは引き続きそのサークルに置かれ、パワーとカード名のみを保持します。その他の情報は、他のカードによりその情報の内容を参照する場合のみ参照されます。
6.5.2.2.4. 双闘状態(6.4.1.3.2)のユニットがハーツ化した場合、それらは双闘状態を維持したままハーツ化します。同様に、互いに関連した双闘状態である 2 枚のハーツ状態のカードが同時にハーツ状態を終了する場合、それらは双闘状態を維持したままハーツ状態を終了し、ユニットに戻ります。
6.5.2.2.4.1. この際、いずれかのカードのシークメイト能力(14.11)の指定ユニット情報をもう一方のカードが満たしている場合、そのシークメイト能力を持つカードがレギオンリーダー、もう一方のカードがレギオンメイトとなります。
6.5.2.2.4.1.1 両方のカードのシークメイト能力の指定ユニット情報をもう一方のカードが満たしている場合、それらのうち一方を指定し、そのカードをレギオンリーダー、もう一方をレギオンメイトとします。
6.5.2.2.4.1.2 両方のカードが、シークメイト能力を持たないまたはもう一方のカードがシークメイト能力の指定ユニット情報を満たさない場合、その 2 枚の互いに関連する双闘状態は終了します。
6.5.3. ハーツ状態のカードがあるサークルのヴァンガードがライド(6.3)された場合、すべてのハーツ状態のカードはソウルに置かれます。
6.5.4. ハーツ状態のカード A と、そのカードがハーツ化した際にそのカードに関連付けられたカード B が存在する状況で、それぞれのカードが領域移動を行った場合、その内容に応じて以下の処理を実行します。
6.5.4.1. カード B が他の領域に移動する場合、カード A が他のユニットやカードに関連付けられていないなら、カード A のハーツ状態を終了してカード B と同じ配置状態にし、カード B との関連付けを終了した後、カード B の領域移動を実行します。
6.5.4.1.1. カード B に関連付けられたハーツ状態のカードが複数ある場合、その中にサブタイプが G であるカードがあるならそのうち 1 枚を、ないならそのうちの任意の 1 枚を選び、そのカードを 6.5.4.1 におけるカード A として処理を行います。
6.5.4.2. カード A が他の領域に移動した場合、そのカードがカード B が超越した際に 6.5.1.3 で指定したカードであるなら、ただちにそのサークルのサブタイプが‘G’でないいずれかのハーツ状態のカードの中から 1 枚を指定し、6.5.1.3 で指定したカードとして扱います。その際、そのハーツ状態のカードがカード B に関連付けられていない場合、そのハーツ状態のカードをカード B に関連付けます。

6.6. 超越スキルのプレイと解決
6.6.1. サブタイプが G であるカードは、超越スキルを持つことがあります(14.12)。
6.6.2. 究極超越でない超越スキルを持つ裏向きの G ゾーンのカードは、現在がその超越スキルに指定されたタイミングであり、両ファイターにグレード 3 以上のヴァンガードがいるか自分のターンの開始時点で自分のヴァンガードがグレード 3 以上である場合、以下の手順でプレイし解決する事ができます。
6.6.2.1. その G ゾーンのカードの情報を明示します。
6.6.2.2. その超越スキルで指定されたコストを払います。
6.6.2.3. そのカードを、自身の前列中央のヴァンガードに超越します(6.5.1)。
6.6.3. G ゾーンの究極超越スキル(14.13)を持つ、裏向きのカードまたはギーゼカード(17.1)は、現在がその究極超越スキルに指定されたタイミングであり、前列中央のヴァンガードの国家(2.14)と共通する国家をその G ゾーンのカードが持つ場合、以下の例外を除き、超越スキルのプレイと同様にプレイし解決する事ができます。
6.6.3.1. 前列中央のヴァンガードが国家情報を持っていない場合、種族が〈クレイエレメンタル〉であるユニットのみが究極超越によりプレイ可能です。
6.6.3.2. プレイするのがギーゼカード(17.1)でない場合、プレイするためには自身の G ゾーンに表向きのカードが 3 枚以上ある必要があります。
6.6.3.3. プレイするのがギーゼカード(17.1)である場合、プレイするためには、自身のいずれかのヴァンガードがグレード 3 以上であり、自身のバインドゾーンに〈ゼロスドラゴン〉が 5 種類以上ある必要があります。
6.6.3.4. 究極超越スキルは超越スキル(14.12)であるとみなされますが、超越のためのコストを修正する効果は、究極超越のコストには適用されません。
6.6.3.5. 究極超越による超越でヴァンガードサークルに置かれた G ユニットが G ゾーンに戻る場合、G ゾーンに戻した上で、G ゾーンにあるすべてのカードを除外します。

6.7. オーバードレス
6.7.1. オーバードレスはユニットをリアガードサークルに置く行動の一種です。

6.7.1.1. オーバードレスによりユニットをリアガードサークルに置く行動はコールではありません。

6.7.2. カード A をリアガードサークルのユニット B に‘オーバードレスする’指示がある場合、以下の処理を実行します。

6.7.2.1. ユニット B のメインタイプを‘ドレス元’に変更します。

6.7.2.2. カード A をそのリアガードサークルに置き、ドレス元 B をユニット A に関連付けます。

6.7.2.2.1. ドレス元 B に関連付けられているドレス元カードがある場合、その関連付けられているすべてのカードとドレス元 B の関連付けを取り消し、ユニット A に関連付けます。

6.7.3. オーバードレスによりリアガードサークルに置かれたユニットは、関連付けられているドレス元があるかぎり、オーバードレス状態であるとみなされます。

6.7.4. あるユニットとドレス元が関連付けられている間、そのドレス元にとってそのユニットは‘ドレス先’であるとみなします。

6.7.5. ドレス元であるカードが持つ能力は、そのカードがドレス元である状態で有効であることが明示されていないかぎり、そのカードがドレス元である間無効です。

6.7.6. いずれかのドレス元カードに関連付けられているカードが領域を移動する場合、そのカードに関連付けられているすべてのドレス元カードは同時にその領域に移動します。

6.7.6.1. いずれかのドレス元カードに関連付けられているカードがフィールド以外の領域に移動する場合、そのカードに関連付けられているすべてのドレス元カードは関連付けが取り消され、メインタイプがユニットになります。

6.7.6.2. いずれかのドレス元カードに関連付けられているカードが山札に移動する際、そのカード自身かドレス元カードのいずれかがゲーム開始時にライドデッキ置場にあった場合、そのライドデッキ置場にあったカードは山札ではなく、ライドデッキ置場に表向きに置かれます（4.18.4）。

6.8. クロスオーバードレス

6.8.1. クロスオーバードレスは、ユニットをリアガードサークルに置く行動の一種です。

6.8.1.1. クロスオーバードレスによりユニットをリアガードサークルに置く行動はコールではありません。

6.8.2. クロスオーバードレスでは、クロスオーバードレスによりリアガードサークルにユニットとしておかれるカードと、そのドレス元となる一連のリアガードが指定されます。

6.8.3. 指定の条件を持つカードをドレス元として、あるカード A を指定のリアガードサークルにクロスオーバードレスする指示がある場合、以下の処理を実行します。

6.8.3.1. 自分のリアガードの中から、ドレス元となる条件満たす必要な数のリアガードを指定します。

6.8.3.2. 指定のリアガードサークルに、6.8.3.1 により指定のリアガードをすべて置き、それらのメインタイプを‘ドレス元’に変更します。

6.8.3.3. カード A をそのリアガードサークルに置き、6.8.3.2 によりドレス元となったカードをすべてカード A に関連付けます。

6.8.3.4. ここまでの処理の後、このサークルにカード A でもそれに関連付けられているドレス元でもないユニットがいる場合、そのユニットは次のルール処理でドロップゾーンに置かれます（13.3）。

6.8.3.5. このユニット A、および関連付けられているドレス元のすべてのカードは、オーバードレスにより関連付けられているユニットとドレス元に関するルールに従います（6.7.3、6.7.6）。

6.8.4. クロスオーバードレスによりリアガードサークルに置かれたユニットは、関連付けられているドレス元が 1 枚以上あるかぎり、クロスオーバードレス状態であるとみなされます。

6.8.5. クロスオーバードレスにより登場することはオーバードレスにより登場することではありません。同様に、クロスオーバードレス状態のユニットはオーバードレス状態のユニットではありません。

6.9. 着装

6.9.1. 着装は、リアガードをヴァンガードサークルに置き、特殊タイプ‘着装’を与える処理です。

6.9.2. ‘（ユニット A）を（ユニット B）に着装する’指示がある場合、以下の処理を行ないます。

6.9.2.1. ユニット A がリアガードではない、またはユニット B がヴァンガードではない場合、この処理は何もしません。

6.9.2.2. ユニット A をユニット B のいるサークルにスタンド状態で移動し、ユニット A は特殊タイプ‘着装’を得ます。

6.9.2.3. ユニット A をユニット B に関連付けます。

6.9.3. あるユニットが特殊タイプ‘着装’を持つ間、それには以下の処理が適用されます。

6.9.3.1. 着装であるユニットは、ヴァンガードサークルにいてもヴァンガードであるとはみなしません。リアガードやガーディアンでもありません。

6.9.3.2. 着装であるユニットはアタックできず、アタックされるユニットとなることもできません。

6.9.3.3. 着装であるユニットが持つ能力はすべて無効です。

6.9.3.4. 着装であるユニットを関連付けているヴァンガードは、その着装であるユニットが持つ能力をすべて得ます。

6.9.3.4.1. この修正は、効果によらないルールによる情報の修正（11.11.1.4）です。

6.9.3.5. 着装であるユニットを関連付けているヴァンガードは、自身のパワーがその着装であるユニットのパワーに等しい値上昇します（11.11.1.8）。

6.9.4. 着装であるカードには、状況により不正着装ユニットのルール処理（13.12）が適用されることがあります。

6.9.5. 着装であるカードは、エンドフェイズに任意のリアガードサークルにレスト状態で移動します。

6.10. 魔獣合成

6.10.1. 魔獣合成は、一連のユニットを 1 つのユニット扱いするカードの束とする処理です。

6.10.2. '(指定の一連のユニット)を魔獣合成する' という指示がある場合、それらのユニットを 1 つの束として重ね、それらを 1 つのユニットであるかのように扱います。

6.10.2.1. 魔獣合成する指示がある場合、その指示が行われる効果において一連のユニットの中の〈魔獣合成体〉であるトークンユニット 1 体のカードの下に、指定された一連のユニットの中のそのユニット以外のすべてのユニットを任意の順で重ねます。

6.10.2.1.1. そのようなトークンユニットが存在しない場合、その魔獣合成は行われません。

6.10.2.2. なんらかの理由で魔獣合成を行うよう指定されたユニット数が 1 体以下だった場合、その魔獣合成は行われません。

6.10.3. 魔獣合成する指示により重ねられたカードの束を '魔獣合成ユニット' と呼びます。

6.10.3.1. 魔獣合成ユニットの情報を参照する場合、その束の一番上のカードの情報を参照します。

6.10.3.1.1. 魔獣合成ユニットの束の一番上のカード以外のカードの能力は、その能力が '魔獣合成された' ことを条件とする自動能力(6.10.7)であるか、特にその状況で有効であることが明記されていないかぎり無効です(11.4.2)。

6.10.3.2. 魔獣合成ユニットを移動したり状態を変化させたりする指示がある場合、それがその魔獣合成ユニットを構成する束の特定のカードを指定するものでないかぎり、その束のカードを重ねたまま移動したり状態を変化させたりします。

6.10.3.2.1. これにより魔獣合成ユニットがサークル以外の領域に移動する場合、それらは魔獣合成ユニットではなくなり、単にその移動先での複数のカードになります。

6.10.3.2.1.1. 魔獣合成ユニットがなんらかの効果によりサークル以外の領域に移動し、その移動先でその効果がそのユニットだったカードを参照する場合、その効果はその魔獣合成ユニットが移動する前の領域で一番上だったカードのみを参照します。

6.10.3.2.1.2. 魔獣合成ユニットがなんらかの効果によりいずれかの領域に移動し、それがユニットではない形でなんらかのカードに関連付けられる場合、そのユニットの中のすべてのカードが関連付けられます。

6.10.3.3. なんらかの理由で魔獣合成ユニットのカードの束のカードの枚数が 1 枚のみになった場合、それは魔獣合成ユニットではなくなります。

6.10.4. 魔獣合成ユニットが呪縛される場合、その一番上のトークンであるカードを消去し、魔獣合成ユニットを形成するそれ以外のカードをオーナーのドロップゾーンに置きます。

6.10.5. 'あなたが魔獣合成した' は 'あなたが魔獣合成を行った' を意味します。

6.10.5.1. なんらかの理由で魔獣合成の処理が実際に行われなかった場合(6.10.2.2 等)、その魔獣合成は行ったことにはなりません。

6.10.6. 'このユニットが魔獣合成した' は、'このユニットを含む一連のユニットを魔獣合成し、その結果このカードがその魔獣合成のカードの束の一番上だった' を意味します。

6.10.6.1. 'このユニットが魔獣合成されている' は、'このユニットが魔獣合成ユニットのカードの束の一番上である' を意味します。

6.10.7. 'このユニットが魔獣合成された' は、'このユニットを含む一連のユニットを魔獣合成し、その結果このカードがその魔獣合成のカードの束の一番上以外だった' を意味します。

第7章 特定行動

7.1. 概要

7.1.1. 特定行動とは、このゲームを行う際に特別な意味を持つ行動の指示または状態を意味します。

7.2. スタンドする/レストする

7.2.1. カードを 'スタンドする' または 'レストする' 指示がある場合、指定されたカードの向きをその指示に応じて、スタンド状態かレスト状態にします。

7.3. 表にする/裏にする

7.3.1. カードを '表にする' または '裏にする' 指示がある場合、指定されたカードの表示面をその指示に応じて、表向きか裏向きにします。

7.4. 置く

7.4.1. カードを指定領域に '置く' 指示がある場合、そのカードをその領域に移動します。

7.4.1.1. カードの能力によってあるユニットをリアガードサークルからヴァンガードサークルにユニットとして '置く' 指示がある場合、それはライド(6.3)を行ったものとみなします。

7.4.2. あるサークルに '(名称)マーカーを置く' 指示がある場合、そのサークルに名称として(名称)を持つマーカーを作成します。

7.5. シャッフルする

7.5.1. 山札を 'シャッフルする' 指示がある場合、その山札が属するファイターは、その山札にあるカードの順番を無作為に変更します。

7.5.1.1. 山札が 0 枚または 1 枚の状態のときにその山札をシャッフルする指示がある場合、そこにあるカードの順番は変更されませんが、シャッフルは行われたものとして扱います。

7.6. 山札のカードを移動する/引く

7.6.1. 山札のカードを 1 枚移動する指示がある場合、指定ファイターは山札の一番上のカードを指定領域に移動します。

7.6.2. 山札のカードを‘（数値）枚移動する’指示がある場合、指定ファイターはカードを 1 枚移動する行動をその数値回繰り返します。
7.6.3. カードを‘（数値）枚まで移動する’指示がある場合、指定ファイターは以下を実行します。
7.6.3.1. 数値が 0 以下の場合は何もせず、この指示を終了します。
7.6.3.2. 指定ファイターはこの指示を終了することができます。
7.6.3.3. 指定ファイターはカードを 1 枚移動します。
7.6.3.4. この指示により 7.6.3.3 を実行した回数が数値回に達していた場合、この指示を終了します。そうでない場合、7.6.3.2 に戻ります。
7.6.4. カードを‘引く’指示がある場合、それは山札から手札への移動として上記の処理を行います。
7.6.4.1. ‘カードの能力でカードを引く’とは、通常のドローフェイズ中にカードを引く処理（9.4.2）以外でカードを引く行動すべてを指します。
7.6.4.1.1. トリガー効果（11.10.4）やアクセルⅡ（16.3.1.5.4）やペルソナライド（7.15.1.4.1）によるカードを引く処理は‘カードの能力でカードを引く’に含まれます。

7.7. 山札を見る
7.7.1. ‘山札を上から（数値）枚見る’指示がある場合、指定ファイターはその山札の一番上から数値枚の情報を知ることができます。
7.7.2. ‘山札を上から（数値）枚まで見る’指示がある場合、以下を実行します。
7.7.2.1. 数値が 0 以下の場合は何もせず、この指示を終了します。
7.7.2.2. 枚数として 1 を指定します。
7.7.2.3. 指定ファイターはこの指示を終了することができます。
7.7.2.4. 指定ファイターは、山札の一番上から指定枚数枚目のカードの情報を知ることができます。
7.7.2.5. この指示により 7.7.2.4 を実行した回数数値回に達していた場合、この指示を終了します。そうでない場合、枚数に 1 を加えて 7.7.2.3 に戻ります。
7.7.3. 永続能力により特定の時点を指定せずに山札の一部のカードを見ることが認められている場合、そのカードの情報は任意の時点で確認が行えます。
7.7.3.1. これに該当する能力でカードの情報を確認した場合、そのカードの山札内での位置が変更されていない間、その情報を確認した回数に関係なく、‘見る’行動は 1 回のみ行われたことになります。
7.7.4. 山札のカードを見ることを誘発条件とする自動能力は、1 つの効果の中で複数回山札のカードを見た場合、最初に山札を見た行為でのみ待機状態になり、その同一効果内で 2 回目以降の山札のカードを見る行為では待機状態になりません。

7.8. 入れ替える
7.8.1. あるカードと別なカードを‘入れ替える’指示がある場合、その前者のカードを後者のカードのある領域へ、後者のカードを前者のカードのある領域へ同時に移動します。
7.8.2. 何らかの理由で、入れ替える指示の実行時にいずれかのカードがもう一方の領域へ移動できない場合、その指示は実行されません。
7.8.3. テキストにより領域 A と領域 B を‘入れ替える’とある場合、領域 A にあるカードと領域 B にあるカードの領域を、それぞれ同時に互いの領域へ移動させます。

7.9. 捨てる
7.9.1. ‘捨てる’とはオーナーの山札か手札かゲージゾーンからそのファイターのドロップゾーンにカードを移動させるという特定行動です。
7.9.2. カードが山札か手札かゲージゾーンからドロップゾーンに置かれた場合、そのカードは捨てられたものとして扱います。

7.10. 公開する/見せる
7.10.1. ‘公開する’とは、一時的にすべてのファイターにカードを開示するという特定行動です。
7.10.1.1. 効果により‘見せる’という処理が指示されている場合、それは‘公開する’を意味します。
7.10.2. コストとして公開する場合には、コストを決定し、すべてのコストを同時に支払う段階（11.7.1）で該当するカードを開示します。
7.10.3. 効果として ‘公開する’場合には、該当する効果の該当するカードに関する部分が終わるまで開示します。
7.10.3.1. 開示する期間が終わったカードは元に戻します。
7.10.4. カードを公開することは、そのカードの領域を変更しません。

7.11. 探す
7.11.1. ‘探す’とは該当する領域や指定範囲内にあるカードをすべて見て、該当するカードを見つけ出すという特定行動です。
7.11.2. ‘探す’領域が非公開領域である場合、該当するカードがたとえ存在していたとしても見つけ出さないことを選択してもかまいません。
7.11.3. ‘探す’領域が公開領域である場合、該当するカードが存在していた場合には見つける義務があります。
7.11.4. ‘（領域 A）か（領域 B）から探す’指示がある場合、その両方の領域から探すことができます。

7.12. シャッフルする
7.12.1. ‘シャッフルする’とは該当する非公開領域のカードをどのファイターにも分からないように無作為化するという特定行動です。
7.12.2. ‘シャッフルする’が‘探す’に続く場合、特に指示が無い限り探したカードは無作為化せず、他のカードのみを無作為化します。
7.12.3. シャッフルを行なう際、なんらかの効果によって該当する非公開領域のカードが公開状態であったり、いずれかのファイターが見ることができる状態であったりしても、シャッフル中はそのすべてのカードが非公開状態にあり、どのファイターも見ることは行いません。

7.13. 宣言する
7.13.1. ‘宣言する’とは、カードの持つ特定の情報を指定するという特定行動です。
7.13.2. 情報を宣言する場合には、情報として適正なものを指定しなければなりません。
例:カード名を‘宣言する’場合には、現存するカードを指定しなければならず、どのカードを指定しているのかが一意に特定できるようにしなければなりません。

7.14. 与える/失う/得る
7.14.1. 能力を‘与える’または‘得る’とは、指定された期間、該当する能力を示すスキルアイコンやテキストが該当するカードにあるかのように扱うという特定行動です。
7.14.2. 能力を‘失う’とは、指定された期間、該当する能力を示すスキルアイコンやテキストが該当するカードにないかのように扱うという特定行動です。
7.14.3. ファイターが‘(特定のクランタイプのイマジナリーギフト)を得る’場合、指定のクランタイプのイマジナリーギフトのイマジナリーギフト処理を行います(16.3)。
7.14.3.1. この処理はチェックタイミングを待たず、ただちに実行されます。
7.14.3.2. イマジナリーギフトを得る処理において、何がそのイマジナリーギフトを得るかが明示されていない場合、その効果のマスターであるファイターが得ます。
7.14.4. ある数値情報を持つカード A が同種の数値情報を持つカード B のその数値情報を‘得る’場合、カード A のその数値情報にカード B のその数値情報の値が加えられます。
7.14.5. あるカードが数値でない情報を‘得る’場合、そのカードはこれまでの情報に追加してその情報を持った状態になります。
7.14.6. ファイターが‘(特定の)クレストを得る’場合、そのファイターに属するクレストゾーンに、指定のクレストを 1 つ作成します。

7.15. 発動する
7.15.1. カードテキストに能力が発動すると書かれている場合、それは能力の種別により意味が異なります。
7.15.1.1. 永続能力が発動するとは、その永続能力が有効であることを意味します。
7.15.1.2. 起動能力を発動するとは、その起動能力をプレイし解決することを意味します。
7.15.1.3. 自動能力が発動するとは、その自動能力が誘発条件を満たして待機状態になることを意味します。
7.15.1.3.1. ‘(特定の)自動能力は(数値)回発動する’とは、その自動能力をプレイする時点で、その自動能力をその待機状態によりプレイする回数が(数値)回未満である場合、その待機状態を取り消さないことを意味します(11.9.4)。
7.15.1.3.2. 特定の状況に対して‘(自動)能力が発動しない’とは、その特定の状況を誘発条件とする自動能力は、その状況を理由として待機状態にならないことを意味します。
7.15.1.4. ‘ペルソナライドを発動する’とは、その処理で指定されたファイターが以下の処理を実行することを意味します。
7.15.1.4.1. そのファイターはカードを 1 枚引きます。
7.15.1.4.2. このターン中、そのファイターのユニットは、それがそのファイターに属する前列のサークルにいる間、パワーが＋10000 されます。
7.15.1.4.3. そのファイターが‘ペルソナライドした’事象が発生します。
7.15.1.5. これら以外の何らかの処理を発動するとは、その処理を実行することを意味します。

7.16. (トリガーユニットが)出る
7.16.1. ‘(トリガーユニットが)出る’とは、そのトリガーユニットのカードがドライブチェック(10.6.1.2)やダメージチェック(13.6.4)でトリガーゾーンに置かれることを意味します。

7.17. 登場する
7.17.1. ‘登場する’とはユニットをサークル以外からサークルに置くという特定行動です。
7.17.2. ユニットはプレイされたかを問わず、サークル以外からサークルに置かれた時、またはコールかライドによりサークルに置かれた場合に‘登場した’ものとみなされます。

7.18. 退却する
7.18.1. ‘退却する’とはフィールドからオーナーのドロップゾーンにカードを移動させるという特定行動です。
7.18.2. ユニットがフィールドからドロップゾーンに置かれた場合、そのユニットは退却したものとして扱います。

7.19. 除外する
7.19.1. テキストにより、あるカードを‘除外する’とある場合、そのカードをゲーム外に取り除き、ゲーム内に存在しない状態にします。
7.19.2. 除外されたカードの情報は公開情報です。

7.20. 回復する
7.20.1. ‘回復する’とはダメージゾーンからドロップゾーンにカードを移動するという特定行動です。

7.21. コストをなくす
7.21.1. コストを‘なくす’とは、指定された期間、該当する能力のコストを支払うにあたって、そのコストで示される行動を行わないという特定行動です。

7.22. ドライブチェック(を行う)
7.22.1. ドライブチェックとは、ドライブステップ(10.6)における一連の作業を示す特定行動です(10.6.1.2.3)。

7.23. ダメージチェック(を行う)
7.23.1. ダメージチェックとは、ヴァンガードダメージが 1 以上である場合に実行される一連の作業を示す特定行動です(13.6.3)。

7.24. カウンターブラスト
7.24.1. ダメージゾーンの表向きのカードを指定された枚数選んで裏向きにするという特定行動です。これはやのアイコンで表されます。

7.24.2. [(カウンターブラストアイコン)(〇付き数字)]という表記がされている場合、ダメージゾーンの表のカードを指定された枚数選んで裏向きにします。
7.24.2.1. [(カウンターブラストアイコン)(〇付き数字)-(条件)]という表記がされている場合、ダメージゾーンの表のカードのうち'-'以降の文章で書かれている条件を満たしたカードを指定された枚数選んで裏向きにします
7.24.3. コストではなく効果の一部で'(カウンターブラストアイコン)(〇付き数字)を払う'指示がある場合、その効果で指定されたファイターまたは指定されたカードのマスターは、自分のダメージゾーンにある表向きのカードを数字に等しい枚数選び、それらを裏向きにします。表向きのカードを指定枚数選べない場合、その指示は実行できません。
7.24.4. 'カウンターブラストする'とは、カウンターブラストによりダメージゾーンの表向きのカードを裏向きにすることを意味します。
7.24.4.1. '(数値)枚カウンターブラストする'とは、カウンターブラストによりダメージゾーンの表向きのカードをその数値の枚数裏向きにすることを意味します。

7.25. ソウルブラスト
7.25.1. ソウルのカードを指定された枚数選んでドロップゾーンに置くという特定行動です。これはやのアイコンで表されます。
7.25.2. [(ソウルブラストアイコン)(〇付き数字)]という表記がされている場合、ソウルのカードを指定された枚数選んでドロップゾーンに置きます。
7.25.2.1. [(ソウルブラストアイコン)(〇付き数字)-(条件)]という表記がされている場合、ソウルのカードのうち'-'以降の文章で書かれている条件を満たしたカードを指定された枚数選んでドロップゾーンに置きます
7.25.3. コストではなく効果の一部で'(ソウルブラストアイコン)(〇付き数字)を払う'指示がある場合、その効果で指定されたファイターまたは指定されたカードのマスターは、自分のソウルにあるカードを数字に等しい枚数選び、それらをドロップゾーンに置きます。表向きのカードを指定枚数選べない場合、その指示は実行できません。
7.25.4. 'ソウルブラストする'とは、ソウルブラストによりソウルのカードをドロップゾーンに置くことを意味します。
7.25.4.1. '(数値)枚ソウルブラストする'とは、ソウルブラストによりソウルのカードをその数値の枚数ドロップゾーンに置くことを意味します。

7.26. カウンターチャージ
7.26.1. カウンターチャージは''や''などの形で表されます。ダメージゾーンの裏向きの好きなカードを〇付き数字の枚数選んで、表向きにすると言う特定行動です。
7.26.2. 'カウンターチャージする'とは、カウンターチャージによりダメージゾーンの裏向きのカードを表向きにすることを意味します。
7.26.2.1. '(数値)枚カウンターチャージする'とは、カウンターチャージによりダメージゾーンの裏向きのカードをその数値の枚数表向きにすることを意味します。

7.27. ソウルチャージ
7.27.1. ソウルチャージは''や''などの形で表され、山札の上から〇付き数字の枚数のカードをソウルに置くと言う特定行動を表します。
7.27.2. 'ソウルチャージする'とは、ソウルチャージにより山札の上のカードをソウルに置くことを意味します。
7.27.2.1. '(数値)枚ソウルチャージする'とは、ソウルチャージによりその数値の枚数のカードを山札の上からソウルに置くことを意味します。

7.28. 増える/減る
7.28.1. カウンターブラスト等の、アイコンで規定されるものの数値が'増える'または'減る'とは、そのアイコンで示される行動が参照する数値を、指定の値だけ増やすまたは減らすことを意味します。
7.28.2. ある処理により、何らかの処理の'次の'数値が増えるまたは減る場合、それは実際に次にその処理を実行する段階でその値を増やすまたは減らします。その処理を行うまでの間に他の処理が含まれるかどうかは関係がありません。
7.28.2.1. 同一の処理の'次の'数値を増やすまたは減らす処理が複数ある場合、それらは加算されます。

7.29. バインドする
7.29.1. 'バインドする'とは指定された領域からオーナーのバインドゾーンにカードを移動させるという特定行動です。

7.30. 呪縛する
7.30.1. '呪縛する'とはカードの状態を変更する特定行動です。呪縛することによって、カードは呪縛状態になります。
7.30.1.1. カードが呪縛状態になった時、裏向きにし、その後スタンド状態にします。このカードは元のカードと同じものとしては扱いません。
7.30.1.2. 呪縛状態になったカードは'呪縛カード'になります。呪縛カードはカードの一種ですが、表面に書かれた/与えられた/得たすべての情報を持ちません。
7.30.1.3. 呪縛カードがスタンド状態やレスト状態であるかを参照する場合、それはスタンド状態でもレスト状態でもなく、参照されません。
7.30.2. 呪縛されているカードをそうでない状態に変更する場合、それは表になります。同様に、呪縛されているカードが何らかの理由で表になった場合、それは呪縛状態ではなくなり、解呪(7.31)されたものとみなします。いずれの場合も、そのカードのある呪縛属性のサークルは元の属性のサークルに戻ります。
7.30.3. サークルは呪縛カードが置かれている間、呪縛属性です。
7.30.3.1. サークルが呪縛属性でなくなった場合、明記が無ければそのサークルは元の属性に戻ります。
7.30.4. リアガードサークルの G ユニットが呪縛される場合、そのカードを裏向きにして呪縛状態にした直後

に、そのカードをオーナーの Ｇゾーンに表向きに置きます。

7.30.5. ‘呪縛カードとして置く’と指示されている場合、そのカードは置かれる時点でユニットではない裏向きの呪縛カードとして置かれます。

7.30.5.1. 山札等、非公開領域から‘呪縛カードとして置く’場合、効果などによって指示がされていないなら、そのカードのオーナーはカードの情報を確認したうえで置くサークルを決定します。

7.30.5.2. ユニットかカードが置かれているリアガードサークルが‘呪縛カードとして置く’等により呪縛サークルとなった場合、そこに置かれていたユニットとカードはチェックタイミングを待たず直ちにそれぞれオーナーのドロップゾーンに置かれます。

7.30.5.3. 複数の呪縛カードを同時にサークルに置く場合、その条件に矛盾しないように置くサークルを選びます。その際、複数の呪縛カードを置くサークルとして同一のサークルを選択することはできません。それぞれを別々のサークルに置く必要があります。

7.30.6. 呪縛状態のカードは他のカードを参照しません。

7.30.7. あるユニットが呪縛される際、そのユニットに関連付けられていたドレス元カード（6.7.2.2）や成長元カード（17.16.6.2）がある場合、そのドレス元カードはその呪縛されたカードに関連付けられます。同様に、ある呪縛状態のカードがそうでない状態になる際、その呪縛状態のカードに関連付けられていたドレス元カードがある場合、そのドレス元カードはその呪縛された状態でなくなったカードに関連付けられます。

7.31. 解呪する

7.31.1. ‘解呪する’とはカードの状態を変更する特定行動です。解呪することによって、それが呪縛状態であるなら、カードは呪縛状態から表になります。

7.31.1.1. 解呪されたカードは元のカードと同じものとしては扱いません。

7.31.2. 解呪される際、カードはスタンド状態です。それはレスト状態からスタンド状態になったものとみなされず、スタンド状態になったことを条件とする能力や効果の適用を受けません。

7.31.3. なんらかの理由で呪縛されているカードが表向きにする場合、それは解呪するものとして扱います。

7.31.4. カードが解呪されるのは登場ではありません。

7.32. デリートする

7.32.1. ユニットがデリート状態になった時、配置状態を維持したまま、裏向きにします。このユニットは元のユニットと同じものとして扱います。

7.32.2. デリート状態になったユニットは‘デリートされているユニット’になります。デリートされているユニットはユニットの一種ですが、パワーがそのユニットの元々のパワー分減り、表面に書かれたテキストのみを失います。スキルアイコン等、その他のカードの情報は維持されます。

例:「スターライト・ユニコーン」の能力でパワー+2000されたヴァンガードの‘騎士王アルフレッド’がデリートされた場合、パワーは 2000 です。また、テキストは無いのでブーストが行えます。

7.32.3. デリートされているユニットにはスタンド/レスト状態は存在し、そうでないユニットと同様にバトルが行えます。

7.32.4. デリートされているユニットをそうでない状態に変更する場合、それは表になります。同様に、デリートされているユニットが何らかの理由で表になった場合、それはデリート状態ではなくなります。

7.32.5. デリートされているユニットはすべてのファイターが表を参照することができます。

7.32.6. デリートされているユニットが能力を与えられた/得た場合、それは通常通り与えられ/得ます。同様に、デリートされているユニットがその後パワーを増減される場合、それは通常通り増減されます。

7.32.6.1. デリートされているユニットが何らかの継続効果によって情報を修正され、その継続効果の期間中にデリート状態ではなくなった場合、その修正は引き継がれます。

7.32.7. 双闘状態のユニットのいずれか一方がデリートされる場合、その双闘状態である両方のユニットがデリートされます。

7.32.7.1. その両方のユニットが双闘状態であることは維持されます。

7.32.8. デリートされているユニットがライドされた場合、その時点でのそのサークルのヴァンガードはすべて表向きでソウルに置かれます。

7.33. タイムリープ（する）

7.33.1. タイムリープとは、以下の処理を実行する特定行動です。

7.33.1.1. タイムリープする際、リアガードを選ぶ場合は選んだリアガード、そのユニット自身の場合はそのユニット自身をバインドします。バインドしたら、バインドされた各カードにつき、山札からそのカードのグレード＋1 のグレードのカードを探して関連付け、それらを関連付けられているバインドされたカードとそれぞれ関連付けて同時にコールし、山札をシャッフルします。そのターンの終了時、そのコールしたユニットをオーナーの山札の下に置きます。置いたら、タイムリープによってそのユニットに関連付けられていたバインドされているカードをそのカードのオーナーがコールします。

7.34. 移動する/（ユニットを）置く

7.34.1. テキスト上で‘移動する’または‘（すでにユニットであるカードを特定のサークルに）置く’とある場合、フィールド内に置かれているユニットが、フィールド内の別のサークルへ置かれることを指します。

7.34.1.1. インターセプトや、サークルに置かれているカードの位置の交換を行った場合も、それらのカードはテキストにおける移動を行っています。

7.34.2. ライドやコールはユニットのテキストにおける移動ではありません。

7.35. ダメージを与える

7.35.1. ルールやテキストにより、あるヴァンガードに指定数の‘ダメージを与える’とある場合、そのヴァン

ガードのマスターであるファイターのヴァンガードダメージをその指定数だけ増やします。

7.35.2. テキストに、あるヴァンガードに対し‘（数値）ダメージ。’と書かれている場合、それはそのヴァンガードに‘（数値）ダメージを与える。’ことを意味します。

7.35.2.1. 特にヴァンガードの数を指定せずにヴァンガードにダメージを与えることが指示されている場合に、ヴァンガードが複数いるなら、そのそれぞれのヴァンガードに指定のダメージが与えられます。

7.35.2.2. これにより与えられたダメージに対する実際のダメージの解決はルール処理内で実行されます（13.6）。

7.36. アタックする

7.36.1. テキスト中、‘（ユニット A）は（ユニット B）にアタックする’指示がある場合、現在実行している効果の終了後に、ルールにより指定されたチェックタイミングを実行した後、以下の処理を行います。

7.36.1.1. ユニット A で指定されているユニットのうち、効果により攻撃が禁止されていないスタンド状態のユニット 1 体を指定アタックユニットとし、ユニット B で指定されているユニットのうち、効果によりこの指定アタックユニットによる攻撃が禁止されていないユニット 1 体を指定被アタックユニットとします。この組み合わせが指定できない場合、アタックする特定行動を終了します。

7.36.1.2. アタック処理（10.2）を実行します。このアタック処理ではブーストを指定すること（10.4.1.12）はできません。

7.36.1.2.1. このアタック処理において、このアタックする指示を持つ効果のマスターが攻撃指定ファイター、ユニット B のマスターが防御指定ファイターになります（10.1.6）。

7.36.1.3. アタック処理を実行した後、ユニット A が支配されていない状態で、かつこのアタック処理中にユニット A がスタンドしていた場合、アタックする特定行動を終了します。そうでない場合、7.36.1.1 に戻ります。

7.36.2. バトルが開始された後、そのバトル中にテキストによって‘アタックする’指示があった場合、進行中のバトルが終了した後、‘アタックする’の処理を行ないます。

7.36.3. 複数のユニットによるアタックする指示がある場合、その中にターンファイターがマスターであるユニットがいるならターンファイターは自身がマスターであるそれらのユニットのうち 1 体を選択し、そうでないなら非ターンファイターは自身がマスターであるそれらユニットのうち 1 体を選択し、そのユニットによるアタックする指示を実行し、これをアタックする指示があるユニットが無くなるまで繰り返します。

7.36.4. アタックする指示に続いて‘そのアタック’を参照する処理がある場合、それはそのアタックする指示により実行されるアタック処理によるバトルを参照します。

7.37. バトルする

7.37.1. ‘バトルする’とは、アタックされるユニットを変更する処理（10.4.1.8）を示す特定行動です。

7.38. （アタック先を）変更する

7.38.1. あるアタックしているユニットの‘アタック先を（特定のユニット）に変更する’指示がある場合、そのアタックしているユニットの指定被アタックユニット（10.2.2）をその特定のユニットにします。

7.38.1.1. なんらかの効果により複数のユニットに対しアタックしているユニットのアタック先を特定のユニットに変更した場合、そのアタックしているユニットの指定被アタックユニットはその特定のユニットのみになります。

7.39. 支配する

7.39.1. テキストにより、あるユニットを‘支配する’とある場合、そのテキストを持つ効果のマスターが、一時的にそのユニットのマスターであるかのようにそのユニットを扱うことができるようになります。

7.39.1.1. これによりマスターが変更されているように扱われている間、そのユニットはその効果のマスターによる‘支配状態’であり、そのマスターはそのユニットの‘支配ファイター’として扱います。支配状態になる前のそのユニットのマスターは‘元のマスター’と表記します。

7.39.1.1.1. 支配状態である間、元のマスターは、支配状態のユニットを自身がマスターであるユニットとして参照しません。

7.39.1.1.2. 支配状態であるユニットがさらに支配状態になることはありません。

7.39.1.2. 特に支配する期間が示されていない場合、その‘支配する’行動を含む効果を解決している間のみ、そのカードは支配状態になります。

7.39.1.2.1. 特定のカードを支配してガーディアンサークルに置く場合、そのバトル中、そのカードは支配状態になります。

7.39.1.3. 支配状態のユニットが、そのマスターの現在以降の特定の時点を参照する場合、そのユニットは継続して自身のマスターがその時点を迎えたかを確認し、参照します。その結果、支配ファイターと異なるファイターがその時点でマスターとして参照されることがあります。

例：支配状態のリアガードに‘あなたの次のスタンドフェイズにスタンドしない’効果が適用され、その後そのターン中にそれが支配状態でなくなった場合、そのリアガードは元のマスターの次のスタンドフェイズにスタンドしません。

7.39.1.4. 双闘状態のレギオンリーダーかレギオンメイトのいずれかが支配状態である場合、それに関連づけられているユニットも支配状態になります。

7.39.2. 支配ファイターがマスターであるユニットを参照する場合、支配状態のユニットを含みます。同様に、支配状態のユニットがそのマスターであるファイターやその情報を参照する場合、支配ファイターやその情報を参照します。

7.39.2.1. 支配ファイターがマスターであるユニットの数を参照する場合、支配状態のユニットを含みます。

7.39.2.2. 支配ファイターがマスターであるユニットに適用される効果は、支配状態のユニットに適用されます。
7.39.2.3. 支配ファイターは、支配状態のユニットの持つ能力を、自身がマスターであるかのようにプレイできます。
7.39.2.3.1. 支配状態のユニットが時限誘発の自動能力を作成した場合（11.9.7）、その誘発条件を満たしたら、その自動能力を作成した時点での支配ファイターがその能力をプレイします。
7.39.2.4. 支配状態のユニットが呪縛された場合、それは支配状態ではなくなります。
7.39.2.5. ある効果により支配ファイターがマスターであるユニットがその支配ファイターの山札と異なる山札に移動した後に、その効果の中で支配ファイターの山札をシャッフルするよう指示がある場合、すべてのファイターは自分の山札をシャッフルします。
7.39.3. 支配状態のユニットの位置は、支配ファイターを基準とします。
7.39.3.1. 相手の右列のリアガードを支配した場合、それは支配ファイターにとって左列のリアガードとなり、その支配ファイターの左列の他のリアガードと同じ列にいるものとみなされます。相手の左列も同様です。
7.39.3.2. マスターの異なるサークル同士では、同じ列のサークルであっても、互いにもう一方の前列や後列にあるものとはみなしません。
7.39.3.3. 支配ファイターが‘あなたの前列のユニット’や‘あなたの後列のユニット’を参照する場合、それは支配ユニットを含みません。同様に、元のマスターが‘あなたの前列のユニット’や‘あなたの後列のユニット’を参照する場合、それは支配ユニットを含みません。
7.39.4. 支配状態のユニットがルールや効果により他の領域に移動する場合、以下のルールに従います。
7.39.4.1. それがサークルでない領域に移動する場合、それはそのカードのオーナーの指定された領域に移動します。
7.39.4.2. それが他のリアガードサークルやヴァンガードサークルに移動する場合、そのサークルのマスターがそのユニットのオーナーと異なるなら、その移動は実行されません。
7.39.4.3. 上記以外の条件の場合、その移動は通常のルールに従って処理されます。
7.39.5. 支配状態のユニットのいるサークルのマスターは変更されません。
7.39.5.1. 支配状態のユニットのいるサークルに、そのサークルのマスターと異なるオーナーのリアガードをコールやライドする場合、それは実行しません。
7.39.6. 支配状態のリアガードは、ブーストすることもインターセプトすることもできません。
7.39.7. 支配状態のヴァンガードがアタックしている場合、ドライブステップでのドライブチェックは支配ファイターの山札のカードを支配ファイターのトリガーゾーンに置くことによって実行します。
7.39.8. 支配状態のユニットのいるサークルがいずれかのイマジナリーギフト処理で指定されたものである場合、そのサークルに適用される修正は適用されません。

7.40. ゲージとして置く/プラントゲージとして置く/ゲージを移動する
7.40.1. テキストによりあるカードを‘ゲージとして置く’とある場合、そのカードをオーナーのゲージゾーン（4.15）に移動します。
7.40.2. カードAをカードBの‘ゲージとして置く’とある場合、カードAをゲージとして置いた上で、そのカードをカードBに関連付けます（4.15.3）。
7.40.2.1. カードAとカードBのオーナーまたはマスターが互いに異なる場合、その‘ゲージとして置く’行動は実行されません。
7.40.3. テキストによりあるカードを‘（名称）ゲージとして置く’とある場合、そのカードをゲージとして置いた上で、そのカードの名称として（名称）を与えます（4.15.4）。
7.40.4. 一つの処理で複数枚のゲージを置く場合、枚数選択がある場合は何枚置くかを選択したのち、指定された枚数または選択した枚数のカードをゲージゾーンに移動します。
例：一つの処理で‘山札を上から3枚までゲージとして置く’効果を‘2枚’で解決する際、‘2枚’を決定してから2枚のカードを山札から移動します。1枚目の内容を見てから2枚目を置くかどうかの決定はできません。
7.40.5. あるトークンを‘プラントゲージとして置く’指示がある場合、そのトークンの有効領域（15.2.4.1）にゲージゾーンを加え、そのトークンの消去領域（15.2.4.2）からゲージゾーンを取り除いた上で、そのトークンをゲージとして表で置きます。
7.40.6. あるゲージであるカードに対して‘ゲージを移動する’とある場合、そのカードが現在関連付けられているカードとの関連付けを取り消し、移動先として指示されたカードに対して関連付けを行います。
7.40.6.1. ゲージを移動する処理により、ゲージであるカードの領域が変わる事はありません。
7.40.6.2. 移動先として指示されたカードと移動するゲージであるカードのオーナーまたはマスターが互いに異なる場合、その‘ゲージを移動する’行動は実行されません。
7.40.7. あるカードをあるプレイヤーのゲージとして置く指示がある場合、以下の処理を行います。
7.40.7.1. そのゲージを持つことができる効果がそのプレイヤーに適用されていない場合、この処理は何もしません。
7.40.7.2. そのゲージを持つことができる効果がそのプレイヤーに適用されている場合、そのカードをゲージとして置いた上で、そのカードをそのプレイヤーに関連付けます（4.15.3）。

7.41. ステージにする
7.41.1. テキストによりあるサークルを‘ステージにする’指示がある場合、以下を実行します。
7.41.1.1. そのサークルが‘ステージ’属性を持たない場合、それは追加で‘ステージ’属性を持ちます。

7.41.1.2. そのサークル以外のサークルにクランタイプが‘アクセル’であるギフトマーカーがある場合、それらをすべてそのサークルに移動します。

7.41.1.2.1. これにより移動するギフトマーカーが置かれていたサークルは消滅します（16.3.1.5.2.1）。

7.41.2. ‘ステージ’であるサークルが存在する状態で、クランタイプが‘アクセル’であるイマジナリーギフト処理が行われる場合、新しいサークルは作成されず、その処理によるギフトマーカーは‘ステージ’であるサークルに置かれます（16.3.1.5.2）。

7.42. “一気呵勢”/“一気爆勢”になる

7.42.1. いずれかのファイターが‘“一気呵勢”になる’または“一気爆勢”になる指示がある場合、そのファイターはその指定された期間の間“一気呵勢” または“一気爆勢”になるであるとみなされます。

7.42.1.1. “一気爆勢”であるファイターは、同時に“一気呵勢”でもあります。

7.42.2. “一気呵勢”や“一気爆勢”であることは、ルール上は特に意味を持ちませんが、他の効果で参照されることがあります。

7.43. 世界/黒夜になる/深闇黒夜になる

7.43.1. 各ファイターは‘世界’という情報を持ちます。

7.43.1.1. ファイターの世界は、特にその世界の内容を決定する効果が存在しない間、情報がない状態（空白）です。

7.43.2. 世界の内容は‘（世界名称）になる’効果で変更されます。

7.43.2.1. 現在のルールでなりえる世界名称は以下の通りです。

- 黒夜
- 深淵黒夜
- 真宵楽園

7.43.2.2. ファイターの世界が特定の世界名称になった場合、それまでなっていた世界名称は失われ、新たな世界名称のみになります。

7.43.3. 世界の内容はルール上は特に意味を持ちませんが、他の効果で参照されることがあります。

7.44. 魔合成する

7.44.1. オーダーカードAにオーダーカードBを‘魔合成する’指示がある場合、以下の処理を行ないます。

7.44.1.1. オーダーカードAをプレイするための処理として、オーダー領域に移動します（11.8.2.1.1）。

7.44.1.2. オーダーカードBを指定します。

7.44.1.3. オーダーAとオーダーBにプレイするための元々のプレイ時に支払うコストや確認する要件（11.8.2.4.2）が存在する場合、オーダーAをオーダーAの元々のそのコストや要件の直後に、オーダーBの元々のそのコストや要件を追加し、オーダーAのそれ以外のテキストの直後にオーダーカードBのそれ以外のテキストを追加します。

7.44.1.4. オーダーカードAをプレイするための処理の続きを実行します。

7.44.2. オーダーBがなんらかの永続能力や自動能力を持つ場合、オーダーAはその能力を得ます。

7.45. スタンドアップする

7.45.1. ファイターが‘スタンドアップする’とは、そのファイターがゲームの準備時に、自身のファーストヴァンガードを表向きにすることを意味します（8.2.1.9）。

7.46. （ツイン）ドライブを行う

7.46.1. あるユニットに対し、あるバトル中に‘ツインドライブを行う’効果が適用されている場合、そのユニットのそのバトルでのアタックにおけるドライブステップ（10.6）で、以下が適用されます。

7.46.1.1. そのユニットは、リアガードであってもドライブチェックを行います（10.6.1.2）。

7.46.1.2. そのユニットがドライブチェックを行う際、そのユニット自身のドライブ（2.17）の値に関係なく、ドライブの値が2であるかのようにドライブチェックを行います。

7.47. ブーストする

7.47.1. ユニットAがユニットBを‘ブーストする’指示がある場合、以下の処理を行います。

7.47.1.1. ユニットAがレスト状態である、またはユニットBがアタックを行っているのでない場合、何もしません。

7.47.1.2. ユニットAがスタンド状態でユニットBがアタックを行っている場合、ユニットAをレストします。以降クローズステップ終了までの間、ユニットAとユニットBが現在のサークルにいるかぎり、ユニットAはユニットBをブーストしている状態になります

7.47.1.2.1. このユニットAとユニットBの組み合わせ1組につき、ブーストが1回実行されたものとみなされます。

7.48. エネルギーチャージ

7.48.1. 指定プレイヤーのエネルギーの値を〇付き数字の数増やすと言う特定行動です。これは‘ Eチャージ❶ ’などの形で表されます。

7.48.1.1. 特にプレイヤーの指定が無い場合、その効果のマスターのエネルギーを増やします。

7.48.2. 指定のエネルギーチャージを行なった場合に、増えた後のエネルギーの値がそのプレイヤーのエネルギーの上限を上回る場合、そのエネルギーチャージではエネルギーは上限までしか増えません。

7.48.2.1. これによりそのエネルギーの値が増えなかった場合、エネルギーチャージは行なわれなかったことになります。

7.49. エネルギーブラスト

7.49.1. 指定プレイヤーのエネルギーの値を〇付き数字の数減らすと言う特定行動です。これは‘ Eブラスト❶ ’などの形で表されます。

7.49.1.1. 特にプレイヤーの指定が無い場合、その効果のマスターのエネルギーを減らします。

7.49.2. エネルギーブラストの実行時に、そのプレイヤーのエネルギーの値がそのエネルギーブラストで指定された〇付き数字の数未満である場合、そのエネルギーブラストは実行できません。

7.50. 選ぶ/選べない
7.50.1. コストや効果で一定数の事物を‘選ぶ’指示がある場合、指定数の事物を選択します。
7.50.1.1. 数を指定した事物に対する処理が指定されている場合、その事物を‘選ぶ’表記がない場合でも、それはその数の事物を‘選ぶ’指示を含むものとして扱います。
例：‘そのターン中、あなたのユニット 2 枚のパワー＋3000’という起動能力がある場合、これは‘あなたのユニットを 2 枚選び、そのターン中、パワー＋3000’であるものとして扱います。
7.50.1.2. ‘すべて’等、特に数を指定しない事物に対する処理では、それらの事物を‘選ぶ’ものとしては扱いません。
7.50.2. 何かを‘選べない’効果がある場合、それは‘選ぶ’指示により選択することができません。

第8章 ゲームの準備

8.1. デッキの準備
8.1.1. 各ファイターは、ゲームの開始前に自身のカードによるデッキを用意します。
8.1.2. 各ファイターは、ゲームの開始前に自身のカードによるメインデッキ 1 つとライドデッキ1つまでと G デッキ 1 つまでを用意します。
8.1.3. メインデッキやライドデッキや G デッキの構築条件に関する永続能力は、下記のメインデッキと G デッキの構築条件を置換する置換効果として適用されます。ゲームの開始以降はその能力は無効(11.4.2)になります。
8.1.4. デッキにはカード構成の条件があります。
8.1.4.1. メインデッキは、タイプがライドデッキクレストでなく、サブタイプが G でない 50 枚ちょうどのカードで構成されます。
8.1.4.2. ライドデッキは、ライドデッキ構築の条件(付録 D)に従った 4 枚以上のカードで構成されます。
8.1.4.3. G デッキは、サブタイプが‘G’である 16 枚以下のカードで構成されます。
8.1.5. 同一のカード名のカードはそれぞれ、メインデッキとライドデッキを合わせて 4 枚以下で、それとは別にGデッキで 4 枚以下である必要があります。
8.1.5.1. カード名以外の情報が異なるカードであっても、カード名が同一であれば同一のカード名のカードとみなされます。
8.1.5.2. 複数のカード名を持つカード(2.1.2)は、そのそれぞれのカード名において、同一カード名の枚数制限を適用します。
8.1.6. トリガーを持つカードは、メインデッキとライドデッキ内のあらゆるカード名のカードを合計して 16 枚ちょうどである必要があります。さらに、上記‘同一カード名のカードは 4 枚以下’のルールに従う必要があります。
8.1.6.1. ヒールトリガー(11.10.2.6)を持つカードは、あらゆるカード名のカードを合計して 4 枚以下である必要があります。
8.1.6.2. オーバートリガー(11.10.2.9)を持つカードは、あらゆるカード名のカードを合計して 1 枚以下である必要があります。
8.1.7. 守護者(14.10)を持つカードは、メインデッキとライドデッキ内のあらゆるカード名のカードを合計して 4 枚以下である必要があります。
8.1.8. レガリスピース(14.51)を持つカードは、メインデッキとライドデッキ内のあらゆるカード名のカードを合計して 1 枚以下である必要があります。
8.1.9. サブタイプが‘赫月’であるカードは、メインデッキとライドデッキ内のあらゆるカード名のカードを合計して 4 枚以下である必要があります。
8.1.10. デッキの構築条件を置換する効果が‘このカード’を参照する場合、それはそのカードのコレクション番号と同一のコレクション番号を持つカードを参照します。

8.2. ゲーム前の手順
8.2.1. ゲームの開始前に、各ファイターは以下の手順を実行します。
8.2.1.1. このゲームで使用する自身の各デッキを提示します。
8.2.1.2. 自分のライドデッキがある場合はライドデッキから、無い場合はメインデッキから、グレード 0 のユニットを 1 枚選び、裏向きで自分のヴァンガードサークルに置きます。このカードの内容は、実際にゲームを開始する直前まで公開されません。このユニットをファーストヴァンガードと呼びます。
8.2.1.3. 各ファイターは自身のメインデッキを自身の山札に置き、それをシャッフルします。その後、各ファイターは相手の山札をシャッフルすることができます。
8.2.1.4. 各ファイターは、自分のライドデッキがある場合、ライドデッキのカードを自身のライドデッキ置場に置きます。
8.2.1.5. 各ファイターは、自分の G デッキがある場合、それを裏向きのまますべて G ゾーンに重ねて置きます。
8.2.1.6. 無作為な方法でいずれかのファイターを 1 人選び、そのファイターはどちらのファイターが先攻ファイターであるかを選択します。
8.2.1.7. 各ファイターのヴァンガードダメージを 0 にします。
8.2.1.8. 各ファイターは、自身の山札からカードを 5 枚引き、それを最初の手札とします。その後、先攻ファイターから順に各ファイターともに一度ずつ、自身の手札から任意の枚数のカードを山札の一番下に置き、置いた枚数に等しい枚数のカードを引き、これにより 1 枚以上のカードを置いたファイターは山札をシャッフルします。
8.2.1.9. 各ファイターは、自分のファーストヴァンガードを表向きにし、先攻ファイターをターンファイターとしてゲームを開始します。

第9章 ゲームの進行

9.1. 概要
9.1.1. ゲームは‘ターン’と呼ばれる手順を繰り返すことで進められます。あるターン中は、いずれかのファイ

ターがターンファイターとなり、そうでないファイターは非ターンファイターとなります。

9.1.2. ターンファイターは、9.2 から 9.11 で示された順に従って各フェイズを実行します。

9.2. スタンドフェイズ

9.2.1. ‘スタンドアップした時’を条件とする自動能力が待機状態である場合、この時点でチェックタイミングが発生します。

9.2.2. ‘ターン開始時’及び‘スタンドフェイズ開始時’で示されている誘発条件を持つ有効な自動能力が待機状態になります。その後にチェックタイミングが発生します。

9.2.3. ターンファイターは、自分のフィールドとオーダーゾーンにあるすべてのカードをスタンド状態にします。

9.2.4. チェックタイミングが発生します。このチェックタイミングで行うべき処理がすべて終了したら、次のフェイズに進みます。

9.3. ドローフェイズ

9.3.1. ドローフェイズでは、ドローステップと G アシストステップをこの順で実行します。

9.4. ドローステップ

9.4.1. ‘ドローフェイズ開始時’で示されている誘発条件を持つ有効な自動能力が待機状態になります。その後にチェックタイミングが発生します。

9.4.2. ターンファイターはカードを 1 枚引きます。

9.4.3. チェックタイミングが発生します。このチェックタイミングで行うべき処理がすべて終了したら、G アシストステップに進みます。

9.5. G アシストステップ

9.5.1. ライドデッキがあるプレイヤーは、このステップを飛ばします。

9.5.2. ‘G アシストステップ開始時’で示されている誘発条件を持つ有効な自動能力が待機状態になります。その後にチェックタイミングが発生します。

9.5.3. ターンファイターは、自身のヴァンガードがグレード 3 以上でなく、自分の手札に自分のヴァンガードのグレードより 1 大きい、メインタイプがユニットであるカードがない場合、自分の山札からカードを探すことができます。これを G アシストと呼び、以下の手順に従います。

9.5.3.1. ターンファイターは、自分の手札を公開します。

9.5.3.2. ターンファイターは、自分の山札の上から 5 枚見て、自分のヴァンガードのグレードより 1 大きい、メインタイプがユニットであるカードを 1 枚まで選び、相手に見せてから、手札に加えます。手札に加えた場合、自分の手札から 2 枚選び、除外します。手札に加えた場合も加えなかった場合も山札をシャッフルします。

9.5.4. チェックタイミングが発生します。このチェックタイミングで行うべき処理がすべて終了したら、次のフェイズに進みます。

9.6. ライドフェイズ

9.6.1. ライドフェイズでは、ライドステップとストライドステップをこの順で実行します。

9.7. ライドステップ

9.7.1. ‘ライドフェイズ開始時’で示されている誘発条件を持つ有効な自動能力が待機状態になります。その後にチェックタイミングが発生します。

9.7.2. ターンファイターは、自分がマスターであるレギオンメイトでないいずれかのヴァンガードに、そのヴァンガードとグレードが同じか 1 大きい手札のユニット 1 枚か、そのヴァンガードよりグレードが 1 大きいライドデッキ置場の裏向きのユニット 1 枚(6.3.3.2.2)をライドすることができます。

9.7.2.1. このライドは、効果により追加のコスト等の変更が発生していないかぎりノーマルライドです。

9.7.3. チェックタイミングが発生します。このチェックタイミングで行うべき処理がすべて終了したら、ストライドステップに進みます。

9.8. ストライドステップ

9.8.1. ‘ストライドステップ開始時’で示されている誘発条件を持つ有効な自動能力が待機状態になります。その後にチェックタイミングが発生します。

9.8.2. ターンファイターは、自分がマスターであるヴァンガード(双闘しているものも含む)にストライド条件が‘ストライドステップ’の G ユニットの超越スキルをプレイすることができます(6.6)。

9.8.3. チェックタイミングが発生します。このチェックタイミングで行うべき処理がすべて終了したら、次のフェイズに進みます。

9.9. メインフェイズ

9.9.1. ‘メインフェイズ開始時’で示されている誘発条件を持つ有効な自動能力が待機状態になります。

9.9.2. ターンファイターにプレイタイミングが与えられます。このプレイタイミングでは以下に示すメインフェイズでの選択可能な行動のいずれかを、好きな順番で好きな回数実行可能です。

9.9.2.1. ターンファイターは、自分のいずれかのリアガードサークル 1 つに、自身のレギオンメイトでないいずれかのヴァンガードとグレードが同じかそれ以下のユニットカードを 1 枚コールすることができます(6.2)。

9.9.2.1.1. このコールは、効果により追加のコスト等の変更が発生していないかぎりノーマルコールです。

9.9.2.1.2. 何らかの状況によって自身のヴァンガードがいないまたは参照できない状態になっているファイターは、この行動を実行できません。

9.9.2.2. ターンファイターは、自身のある縦列の前後のサークルがリアガードサークルである場合、それらのサークルに置かれているカードを交換することができます。

9.9.2.2.1. 両方のサークルにカードが置かれている場合、それぞれに置かれているカードをもう一方のサークルに同時に置きます。

9.9.2.2.2. 一方のサークルにカードが置かれていない場合、もう一方のサークルに置かれているカードをそのサークルに置きます。

9.9.2.2.3. 両方のサークルにカードが置かれていない場合、何も起こりません。
9.9.2.3. ターンファイターは、このターン中に自身がプレイしたオーダーカードの枚数が自身のオーダー上限未満の場合、自身のヴァンガードのグレード以下のグレードの手札のブリッツでないオーダーを 1 枚プレイすることができます。
9.9.2.3.1. 特に指定がないかぎり、各ファイターのオーダー上限は 1 です。
9.9.2.4. ターンファイターは、自身がマスターである有効な起動能力を 1 つプレイすることができます。
9.9.2.5. ターンファイターは、自身の手札にあるオーバードレス能力を持つユニットのうち、そのグレードが自身のヴァンガードのグレード以下のものを、そのオーバードレス能力で指定されたユニット情報を持つ自分のいずれかのリアガードにオーバードレスさせることができます（14.42.2）。
9.9.3. ターンファイターが、自分のプレイタイミングで何もプレイしないことを選択した場合、次のフェイズに進みます。

9.10. バトルフェイズ
9.10.1. ターンファイターは、自分がマスターであるユニットで、相手のユニットを攻撃することができます。このフェイズに関する詳細は、‘アタックとバトル’（第 10 章）を参照してください。

9.11. エンドフェイズ
9.11.1. ヴァンガードサークルやリアガードサークルに存在するハーツ状態でないすべての G ユニットを G ゾーンに表向きに置きます。
9.11.1.1. この処理は、ヴァンガードサークルやリアガードサークルに G ユニットが存在するかぎり繰り返します。
9.11.2. なんらかの理由でこの時点でハーツ状態の G ユニットがある場合、そのすべてを G ゾーンに表向きに置きます。
9.11.3. 自分のフィールドにあるすべての呪縛状態やデリート状態のカードを、それぞれ呪縛状態でない状態やデリート状態でない状態にし、表向きにします。
9.11.4. いずれかのサークルに楽曲オーダー（17.3）がある場合、そのカードをドロップゾーンに置きます。
9.11.5. 属性が星域であるサークルにユニットがいる場合、そのユニットをオーナーの山札の一番下に置きます。
9.11.6. あるユニットに関連付けられている着装であるユニットがいる場合、それは着装を失い、着装による関連付けを取り消されます。その後、その着装であるユニットのマスターは、その着装であるユニットを自分に属する任意のリアガードサークルに移動します。
9.11.7. ‘解呪した時’と‘表にした時’、‘G ゾーンに置かれた時’で示される誘発条件を持つ自動能力が待機状態になります。その後、チェックタイミングが発生します。
9.11.8. このエンドフェイズ中に待機状態になったことがない、‘エンドフェイズ開始時’及び‘ターンの終了時’で示されている誘発条件を持つ自動能力が待機状態になります。
9.11.9. チェックタイミングが発生します。このチェックタイミングで行うべき処理がすべて終了したら、すべての‘そのターン中’を期限とする効果が消滅します。
9.11.10. この時点で、待機状態の自動能力が存在せず、実行する必要のあるルール処理（第 13 章）も存在せず、このエンドフェイズ中に待機状態になったことがない、公開領域、または双方のファイターが内容を確認できる状態にある非公開領域のカードが持つ‘エンドフェイズ開始時’及び‘ターン終了時’で示されている誘発条件を持つ有効な自動能力が無い場合、現在のターンファイターの対戦相手がターンファイターとなり、次のターンのスタンドフェイズに進みます。このターンは終了します。そうでない場合、9.11.8 から処理を実行しなおします。

第10章 アタックとバトル

10.1. 基本
10.1.1. バトルフェイズにおいて、ターンファイターは自身の前列のサークルにいるスタンド状態のユニットで、相手ユニットに対しアタックを行うことができます。バトルフェイズは、スタートステップから始まる一連のステップを実行することで進めていきます。
10.1.2. スタートステップからクローズステップまでを 1 回ずつ実行させる一連のステップを、まとめてアタックサブフェイズと呼びます。10.4.1.1 から 10.8.1.4 までの間の一連の手順をバトルと呼びます。
10.1.3. バトルは、バトルが開始した時点で 1 回行ったものとして数え、以降に処理が途中で中断し、クローズステップに進行しても、1 回のバトルとして数えます。
10.1.4. バトルは、指定被アタックユニットにヴァンガードが含まれる場合、クローズステップが終了するまで、ヴァンガードにアタックしたことになります。同様に、指定被アタックユニットにリアガードが含まれる場合、クローズステップが終了するまで、リアガードにアタックしたことになります。
10.1.5. 10.4.1.8 以降に何らかの効果でユニットのアタックがヴァンガードからリアガードに、あるいはリアガードからヴァンガードに変更された場合、それまでのユニットにアタックしている事象は、新たなユニットにアタックしている事象に変更されます。
10.1.6. バトルにおいては、いずれかのファイターがアタックする側の選択を行なう攻撃指定ファイター、いずれかのファイターがアタックされる側の選択を行なう防御指定ファイターになります。

10.2. アタック処理
10.2.1. アタックステップからクローズステップまでの一連の処理を行うことをアタック処理といい、特定行動‘アタックする’（7.36）によって参照されます。
10.2.2. アタックにおいては、指定アタックユニットと指定被アタックユニットがあり、これらは特定のユニットであるか、未指定であるかのいずれかです。
10.2.3. 何らかの効果により指定被アタックユニットに指定できないユニットがある場合、そのユニットはバトルできません。逆も同様です。

10.3. スタートステップ

10.3.1. ターンファイターがアタックを行うかどうかを選択するステップです。このステップは以下の手順に従って進行します。

10.3.1.1. 'スタートステップ開始時'、およびこのステップがこのバトルフェイズにおいて最初のスタートステップであった場合、'バトルフェイズ開始時"で示されている誘発条件を持つ有効な自動能力が待機状態になります。その後にチェックタイミングが発生します。

10.3.1.2. ターンファイターが攻撃指定ファイター、非ターンファイターが防御指定ファイターとなります。

10.3.1.3. ターンファイターはアタックするかしないかを選びます。

10.3.1.4. アタックすることを選んだ場合、チェックタイミングが発生します。このチェックタイミングで行うべき処理がすべて終了したら、指定アタックユニットと指定被アタックユニットを未指定にし、アタックステップに進みます。

10.3.1.5. アタックしないことを選んだ場合、次のフェイズに進みます。

10.3.2. 先攻の第 1 ターン、またはアタックできないユニットやアタックされないユニットがある、もしくはそれらの組み合わせにより結果としてアタックがまったく行えない場合、アタックすることができません。自動的にアタックしないことが選ばれます。

10.4. アタックステップ

10.4.1. 攻撃指定ファイターがどのユニットでアタックを行うかを選択するステップです。このステップは以下の手順に従って進行します。

10.4.1.1. バトルが開始します。

10.4.1.2. 'アタックステップ開始時' で示されている誘発条件を持つ有効な自動能力が待機状態になります。その後にチェックタイミングが発生します。

10.4.1.3. 指定アタックユニットが未指定の場合、攻撃指定ファイターは、自身の前列のヴァンガードサークルまたはリアガードサークルにいる、ルールまたは効果によりアタックが禁止されていないスタンド状態のユニットを 1 体(または双闘している(6.4.2)ヴァンガードの場合はその両方)を選択し、指定アタックユニットをそのユニットにします。

10.4.1.3.1. なんらかの理由で、この時点で適正に指定アタックユニットとして選択できるユニットが存在しない場合、バトルを終了し、このアタックステップを終了し、次のフェイズに進みます。

10.4.1.4. 指定アタックユニットが適正であるかを確認します。

10.4.1.4.1. 指定アタックユニットが未指定である、または指定アタックユニットがレスト状態で特に攻撃が認められている状況でない、または指定アタックユニットが何らかの効果によりアタックできない場合、ただちにクローズステップに進みます。

10.4.1.5. 指定アタックユニットをレストし、アタックを行います。

10.4.1.5.1. これ以降クローズステップ終了までの間、指定アタックユニットが現在のサークルにいるかぎり、指定アタックユニットはアタックを行っている状態になります。

10.4.1.5.2. これ以降、バトル終了までの間に、そのユニットがアタックできなくなった場合でも、そのバトルは中断することなく続行されます。

10.4.1.5.3. アタックを行っているユニットが、アタックされているユニットを特定する条件を持たない 'アタックした' 事象はこの時点で発生します。

10.4.1.6. 指定被アタックユニットが未指定の場合、攻撃指定ファイターは今回のバトルでアタックされるユニットとして、防御指定ファイターの前列のヴァンガードサークルのレギオンメイトでないユニット、またはリアガードサークルにいる、ルールまたは効果により指定アタックユニットからのアタックが禁止されていないユニットを 1 体選択し、指定被アタックユニットをそのユニットにします。

10.4.1.7. 指定被アタックユニットが適正であるかを確認します。

10.4.1.7.1. 指定被アタックユニットが未指定である、または指定アタックユニットが何らかのルールにより指定被アタックユニットへのアタックを認められず効果により特に指定被アタックユニットへの攻撃が認められていない、または効果により指定被アタックユニットをアタックできない場合、ただちにクローズステップに進みます。

10.4.1.8. 'バトルする' 等の効果によってアタックされるユニットの、指定数の増加や指定方法の変更効果がある場合、それが適用されます。その際、特に効果により禁止されていないかぎり、条件を満たすすべてのユニットが新たにアタックされるユニットとなります。

例:'このユニットは後列からリアガードにアタックできる' 効果を受けているユニットが相手リアガードにアタックを行ない、効果により'相手の前列のユニットすべてとバトルする' 場合、相手のヴァンガードへの攻撃は効果により禁止されていない(ルールによってのみ禁止されている)状態であるため、相手のヴァンガードも含めたすべてのユニットへアタックします。

10.4.1.9. これ以降クローズステップ終了までの間、指定被アタックユニットが現在のサークルにいるかぎり、指定被アタックユニットはアタックしているユニットにアタックされています。

10.4.1.9.1. バトルの途中でアタックされているユニットが変更されたり、フィールドに存在しなくなったりした場合、そのバトルは中断することなく続行されます。

10.4.1.9.2. 'アタックしているユニット' と 'アタックされているユニット' は互いに 'バトル相手のユニット' です。

10.4.1.9.3. アタックされるユニットが複数の場合、それらのユニットはすべて 'アタックされて

いるユニット’としてそのアタックサブフェイズを進行し、処理が行われます。

10.4.1.9.4. この時点で、このバトル中にアタックされているユニットに‘アタックされた’事象が発生していなかった場合、その事象が発生します。

10.4.1.9.5. この時点で、このバトル中にアタックしているユニットがいずれかのアタックされているユニットに‘アタックした’事象が発生していなかった場合、そのアタックしているユニットがそのアタックされているユニットに‘アタックした’事象、および、そのアタックしてされているユニットがアタックしているユニットに‘アタックされた’事象が発生していなかった場合、それぞれの事象が発生します。

10.4.1.10. これ以降、ガーディアンサークルに防御指定ファイターがマスターであるユニットが置かれる場合、アタックされているユニットを 1 体選択します。そのガーディアンはその選択したユニットをガードします。

10.4.1.10.1. アタックされているユニットが 1 体しか存在しない場合、そのユニットは自動的にその 1 体のユニットをガードします。

10.4.1.11. 10.4.1.8 からクローズステップまでの間にアタックしているユニットがあるサークルに他のユニットが置かれた場合、そのユニットは、アタックしているユニットではありません。

10.4.1.12. このバトル中に攻撃指定ファイターがブーストする機会を得ていない場合、ブーストする機会を得ます。攻撃指定ファイターはアタックしているユニットと同じ縦列の後列にいるブースト(14.5)を持つ自分のリアガード 1 枚を選択し、そのユニットでアタックしているユニット(ヴァンガードが双闘している場合はそのどちらか)をブーストすることができます(7.47.1)。

10.4.1.12.1. クローズステップ終了までの間、選択されたユニットがブーストしているかぎり、ブーストしているユニットのパワー分だけブーストされているユニットのパワーが増え続けます。同時に、双闘しているヴァンガードがアタックしているかぎり、レギオンメイトのパワー分だけレギオンリーダーのパワーが増え続けます。(11.11.1.8)

10.4.1.12.2. ブーストを行っているユニットが‘ブーストした’事象とアタックを行っているユニットが‘ブーストされた’事象はこの時点で発生します。

10.4.1.13. チェックタイミングが発生します。

10.4.1.14. この時点で、このチェックタイミングの処理前と比較して、アタックされるユニットの指定数の増加や指定方法が変わっている場合、10.4.1.8 に移動します。そうでない場合、ガードステップに進みます。

10.5. ガードステップ

10.5.1. 防御指定ファイターがガーディアンを置くことで攻撃を防ぐことができるステップです。このステップは以下の手順に従って進行します。

10.5.1.1. ‘ガードステップ開始時’で示されている誘発条件を持つ有効な自動能力が待機状態になります。

10.5.1.2. 防御指定ファイターにプレイタイミングが与えられます。このプレイタイミングでは以下のいずれかが実行可能です。

10.5.1.2.1. 防御指定ファイターはパスを選択することができます。パスを選択した場合、ドライブチェックを行うユニットがアタックしている場合はドライブステップに、リアガードがアタックしている場合はダメージステップに進みます。

10.5.1.2.1.1. コールもインターセプトもブリッツオーダーのプレイも禁止されている場合、またはアタックされているユニットが存在しない場合、防御指定ファイターは自動的にパスを選択したことになります。

10.5.1.2.2. 防御指定ファイターは手札のユニットカードを 1 枚以上選び、ガーディアンサークルにコールすることができます。

10.5.1.2.2.1. このコールは、効果により追加のコスト等の変更が発生していないかぎりノーマルコールです。

10.5.1.2.2.2. このコールは自身のヴァンガードが存在していなくても実行可能です。また、自身のヴァンガードのグレードは参照されません。

10.5.1.2.3. 防御指定ファイターは、お互いのヴァンガードがグレード 3 以上で、かつ自分の G ゾーンにある表向きの G ガーディアン(14.16)を持つカードが 3 枚以下で、かつ自分の G ゾーンに裏向きに置かれているカードの中に G ガーディアンを持つカードがある場合、その裏向きのカードの中から 1 枚以上を選んで表向きにし、それの G ガーディアン能力で指定されたコストを支払って、それを表向きにしてガーディアンサークルにスペリオルコールすることができます。

10.5.1.2.4. 防御指定ファイターは自分の前列にいるインターセプト(14.4)を持つ、このバトルでアタックされているものでないリアガードを 1 枚以上選び、レスト状態でガーディアンサークルに置くことを選択することができます。

10.5.1.2.4.1. ユニットが‘インターセプトした時’を条件とする自動能力は、そのユニットがインターセプトを行うことを選択した時点で待機状態になりますが、そのユニットが何らかの理由でガーディアンサークルに移動しなかった場合は待機状態が取り消されます。

10.5.1.2.5. 防御指定ファイターは、このターン中に自身がプレイしたオーダーカードの枚数

が自身のオーダー上限未満の場合、自身のヴァンガードのグレード以下のグレードの手札のブリッツオーダーを 1 枚プレイすることができます。

10.5.1.2.5.1. 特に指定がないかぎり、各ファイターのオーダー上限は 1 です。

10.5.2. チェックタイミングが発生します。このチェックタイミングで行うべき処理がすべて終了したら、10.5.1.2 に戻ります。

10.6. ドライブステップ

10.6.1. アタックしているユニットのアタックにおける追加効果をチェックするステップです。このステップは以下の手順に従って進行します。

10.6.1.1. ‘ドライブステップ開始時’ で示されている誘発条件を持つ有効な自動能力が待機状態になります。その後にチェックタイミングが発生します。

10.6.1.2. アタックしているユニットのマスターは、アタックしているヴァンガードがいる場合、または何らかの効果によりドライブチェックを行うリアガードがいる場合、攻撃による追加効果を判定します。この 10.6.1.2.1 から 10.6.1.3 で示される一連の手順をドライブチェックと呼びます。

10.6.1.2.1. アタックしているヴァンガード、またはそれが双闘しているならレギオンリーダー、または効果によりこのステップでドライブチェックを行うユニットを、このステップ中はドライブユニットと呼びます。

10.6.1.2.2. ドライブユニットのドライブが 0 以下である場合、10.6.1.4 へ進みます。そうでない場合、10.6.1.2.3 へ進みます。

10.6.1.2.3. ドライブユニットのマスターは、自身の山札の一番上のカードを、表向きに自身のトリガーゾーンに置きます。

10.6.1.2.4. トリガーゾーンのカードにトリガーアイコンがあるなら、そのトリガーアイコンによるトリガー能力のプレイ(11.10.3)を実行します。

10.6.1.2.5. チェックタイミングが発生します。

10.6.1.2.6. 今回のドライブチェックによりトリガーゾーンに置いたカードがまだトリガーゾーンに置かれている場合、それを自身の手札に加えます。

10.6.1.3. チェックタイミングが発生します。このバトルのドライブステップ中に行ったドライブチェックの回数が、ドライブユニットのドライブ未満の場合は 10.6.1.2 に進み、それ以上の場合は 10.6.1.4 へ進みます。

10.6.1.4. チェックタイミングが発生します。このチェックタイミングで行うべき処理がすべて終了したら、ダメージステップに進みます。

10.7. ダメージステップ

10.7.1. アタックされているユニットへのダメージを解決するステップです。このステップは以下の手順に従って進行します。

10.7.1.1. ‘ダメージステップ開始時’ で示されている誘発条件を持つ有効な自動能力が待機状態になります。その後にチェックタイミングが発生します。

10.7.1.2. アタックしているユニット(双闘している(6.4.1.3.2)ヴァンガードの場合それらのパワーの合計)とアタックされているユニットのパワーを比較します。アタックしているユニットのパワー以下のパワーを持つアタックされているユニットは、すべてヒットされます。

10.7.1.2.1. なんらかの理由で、アタックしているユニットかアタックされているユニットがフィールドに存在しなくなったり、いずれかのユニットのマスターが変更になったり、いずれかのユニットが別のサークルに移動したりした場合、パワーの比較は行われず、ヒットしません。

10.7.1.3. チェックタイミングが発生します。この時点では ‘ヒットした時’ ‘ヒットしなかった時’ 事象は発生しません。それらの能力は 10.7.1.6 以降で発生します。

10.7.1.4. ヒットしたユニットは、アタックされているユニットがヴァンガードである場合、自身(双闘している(6.4.1.3.2)場合はレギオンリーダー)のクリティカルに等しい値のダメージをそのアタックされているヴァンガードに与えます。

10.7.1.4.1. なんらかの理由でアタックしているユニット(双闘している(6.4.1.3.2)場合はレギオンリーダー)のクリティカルが 0 以下になっている場合、そのアタックしているユニットはダメージを与えません。

10.7.1.4.2. なんらかの理由で、アタックしているユニットがフィールドに存在しなくなったり、ユニットのマスターが変更になったり、ユニットが別のサークルに移動したりした場合、そのアタックしているユニットはダメージを与えません。

10.7.1.5. チェックタイミングが発生します。

10.7.1.6. アタックしているユニットが ‘ヒットしている’ 事象は、この時点で発生します。

10.7.1.6.1. アタックしているユニットが ‘(特定のユニット)にアタックしてヒットしている’ 事象は、この時点で 10.4.1.8 での指定被アタックユニットがその特定のユニットで、なおかつこのアタックがヒットしている場合に発生します。

10.7.1.7. アタックしているユニットがヒットしなかった場合、そのユニットの ‘ヒットしていない’ 事象が発生します。これには、アタックしたユニットが何らかの理由でバトル中にアタックしたユニットでなくなった場合を含みます。

10.7.1.8. このバトルにおいて ‘『ヒットした時』の効果を、ヒットしていなくても発動する’ 効果が存在する場合、この時点で、現在のバトルでアタックしたユニットがヒットしている事象(10.7.1.6)の発生を誘発条件とする自動能力が有効であるなら、その自動能力が 1 回待機状態になります。

10.7.1.9. チェックタイミングが発生します。

10.7.1.10. すべての G ガーディアンが退却し、その後すべてのガーディアンが退却し、その後ヒットされたリアガードが退却します。
10.7.1.11. チェックタイミングが発生します。このチェックタイミングで行うべき処理がすべて終了したら、クローズステップに進みます。

10.8. クローズステップ
10.8.1. アタック終了時の処理を実行するためのステップです。このステップは、以下の手順に従って進行します。
10.8.1.1. このクローズステップ中に待機状態になったことがない、‘クローズステップ開始時’ 及び ‘バトルの終了時’ で示されている誘発条件を持つ有効な自動能力が待機状態になります。
10.8.1.2. チェックタイミングが発生します。このチェックタイミングで行うべき処理がすべて終了したら、バトルが終了し、すべての ‘バトル中’ および ‘そのバトル中’ を期限とする効果が消滅します。同時に、アタックおよびブーストしているユニットはアタックおよびブーストしているユニットでなくなり、アタックされているユニットはアタックされているユニットでなくなります。
10.8.1.3. この時点で、待機状態の自動能力が存在せず、実行する必要のあるルール処理（第 13 章）も存在せず、このクローズステップ中に待機状態になったことがない、公開領域、または双方のファイターが内容を確認できる状態にある非公開領域のカードが持つ ‘クローズステップ開始時’ 及び ‘バトル終了時’ で示されている誘発条件を持つ有効な自動能力が無い場合、10.8.1.4 に進みます。そうでない場合、10.8.1.1 から処理を実行しなおします。
10.8.1.4. これが ‘アタックする’ 特定行動の実行中である場合、このアタック処理が終了します。そうでない場合、その後、スタートステップに戻ります。

第11章 カードや能力のプレイと解決

11.1. 能力の種別
11.1.1. 能力は、起動能力、自動能力、永続能力、オーダー能力、トリガー能力に分けられます。
11.1.1.1. 起動能力とは、プレイタイミングが与えられたファイターが、コストを支払うことによって能動的に実行する能力を指します。
11.1.1.1.1. 起動能力は、カード上では ‘起【（領域）】:（条件）[（コスト）]（効果）’ またはと表記されています。【】で囲まれた内側がその起動能力をプレイできる領域、（条件）はその起動能力をプレイするために必要な条件、（コスト）がその起動能力をプレイするためのコスト、それに続くテキストが、その起動能力を解決することで発生する効果を指します。
11.1.1.1.2. コストのない起動能力はプレイすることを宣言するだけでプレイされます。
11.1.1.1.2.1. コストのない起動能力は自動的にプレイされるわけではありません。
11.1.1.2. 自動能力とは、その能力に示された事象がゲーム中で発生することにより、自動的にプレイされる能力を指します。
11.1.1.2.1. 自動能力は、カード上では ‘自【（領域）】:（条件）時、（効果）’ または ‘自【（領域）】:（フェイズやステップ）開始時、（効果）’ と表記されるか、自身が領域を移動する自動能力の場合は ‘自:（条件）時、（効果）’ と表記されます。（条件）や（フェイズやステップ）の時点で示された事象を ‘誘発条件’ と言い、自動能力の誘発条件が満たされていることを、‘（その自動能力が）誘発している’ と言います。
11.1.1.2.1.1. 非公開領域で誘発した非公開状態のカードが持つ自動能力は、そのマスターがそれを明示することで待機状態となります。明示しない場合、待機状態にはなりません。
11.1.1.2.2. 自動能力の中には ‘自（テキスト）’ のかわりに ‘自 [コスト]（テキスト）’ と書かれているものがあります。この場合の[コスト]は、この自動能力を解決する際に、その解決中に ‘コスト’ という表記で参照され支払われるコストを意味します。
11.1.1.3. 永続能力とは、その能力が有効な期間、常になんらかの効果を発生している能力を指します。
11.1.1.3.1. 永続能力は、カード上では ‘永【（領域）】:（効果）’ と表記されるか、すべての領域で発動する永続能力の場合は ‘永:（効果）’ と表記されています。
11.1.1.4. オーダー能力とは、オーダーカードのテキストに書かれている、起自永のアイコンを持たない能力です。
11.1.1.5. トリガー能力とは、トリガーアイコンにより表記される能力です。

11.2. 能力の要件
11.2.1. 起動能力や自動能力やオーダー能力の中には、解決において要件を確認するものがあります。
11.2.1.1. 起動能力の中には ‘（要件）なら、’ で示される、効果に要件を持つカードが存在します。
11.2.1.1.1. ‘そのターン中、この能力は使えなくなる。’ ‘そのゲーム中、この能力は使えなくなる。’ という効果は、その効果のコストを支払うか、その効果の解決後にゲームの状態が変化していた場合、要件が満たされなくとも解決されます。
11.2.1.1.2. コストがない、もしくは何らかの効果によってコストが本来そのコストの支払いによって領域移動させるべきカードまたは状態を変化させるべきカードがないコストに変更されている場合には、‘そのターン中、この能力は使えなくなる。’ ‘そのゲーム中、この能力は使えなくなる。’ という効果は、要件が満たされなくとも解決されます。
11.2.1.2. 自動能力の中には ‘自【（領域）】（条件）時、（要件）なら’ で示される効果に要件を持つ

カードが存在します。これらのカードは（条件）を満たしていれば、（要件）が満たされなくとも、能力が誘発します。

11.2.1.2.1. ‘そのターン中、この能力は使えなくなる。’ ‘そのゲーム中、この能力は使えなくなる。’ という効果および ターン1回 は、その効果の解決後にゲームの状態が変化していた場合、要件が満たされなくとも解決されます。

11.2.1.2.1.1. これらの記述がある自動能力が待機状態である場合、その能力のマスターは自動能力のプレイ時にこの自動能力を選び、それをプレイせずに待機状態を1回減らすことができます。

11.2.1.3. オーダー能力の中には‘（要件）なら、’で示される、効果に要件を持つカードが存在します。

11.2.2. 要件を持つ文章において、その要件の判定が成立したことによって実行されるのは、直後の‘。’までで区切られる一文内の処理のみです。

11.2.3. ‘～なら、’や‘～たら、’で示される要件を判定する基準として以前の文章が参照されることがあります。

11.2.4. ‘～なら’や‘～たら’等の要件を表す文章を区切っている‘。’の直後の文章が‘～なら、’や‘～たら、’で始まる文章があります。それらの文章の要件が前文の結果を参照する場合、前文が要件を満たさない限り、解決されません。

11.2.5. ‘さらに’で始まる文章があります。その文章は必ず前文が存在します。その前文に要件が存在する場合、前文が要件を満たさない限り、‘さらに’で始まる文章は解決されません。

11.2.5.1. 自動能力において、前文がコストの支払いを含む場合、そのコストを支払うことが前文の要件となります。

11.3. 効果の種別

11.3.1. 効果は‘単発効果’‘継続効果’‘置換効果’の3種類に分けられます。

11.3.1.1. ‘単発効果’とは、解決中にその指示を実行し、それで効果が終了するものを指します。‘1枚引く’‘相手のグレード1以下のリアガードを1枚選び、退却させる。’等の能力がある場合、その能力により発生する効果は単発効果です。

11.3.1.2. ‘継続効果’とは、一定の期限の間（期間が特に指定されていない、すなわち‘このゲーム中’である物を含みます）、その効果が有効であるものを指します。’そのバトル中、このユニットの＋2000’‘そのターン中、このユニットの＋1’等の能力がある場合、その能力により発生する効果は継続効果です。

11.3.1.2.1. ある期限の継続効果が作成されるとき、その期限が現在のゲームの状況と矛盾する場合、その継続効果は作成されません。

例：メインフェイズ中に‘そのバトル中’を期限とする継続効果が作成された場合、現在はバトル中ではないため、その効果は作成されません。

11.3.1.3. ‘置換効果’とは、ゲーム中にある事象が発生する場合、それを実行するのではなく別な事象を実行するものを指します。

11.3.1.3.1. 能力に‘[行動 A]する際、かわりに[行動 B]する’と書かれている場合、その能力により発生する効果は置換効果です。

11.3.1.3.2. 能力に‘[行動 A]する際、かわりに[選択]してよい。そうしたら、[行動 B]する’と書かれている場合、その能力により発生する効果は選択型置換効果です。

11.3.1.3.3. ある情報を修正する効果の修正内容を変更する効果は置換効果です。

11.3.1.3.4. 現在以降に発生する処理の内容を変更する効果は置換効果です。

11.3.1.3.5. 能力に‘[テキスト A]ではなく[テキスト B]’と書かれている場合、これはこの能力内で[テキスト A]部分を解決する際、その[テキスト A]を[テキスト B]に置換する置換効果です。

11.4. 有効な能力と無効な能力

11.4.1. なんらかの効果により、特定の効果が“有効”であったり“無効”であったりすることがあります。この場合、以下に従った処理を行います。

11.4.2. なんらかの効果の一部あるいは全部が特定の条件下で無効であると表記されている場合、その条件下で、その部分は能力としては存在しますが、効果を発生することはありません。その効果が本来なんらかの選択を求める場合、その選択は行いません。

11.4.3. なんらかの効果の一部あるいは全部が特定の条件下で有効であると表記されている場合、その条件が満たされていない状態では、その部分は無効です。

11.4.4.【 】（隅付き括弧）の中に領域が書かれている能力は、【 】の中に記載されている領域でのみ有効です。

11.4.4.1. 領域が指定されていない能力は、原則としてそのカードがどの領域にあっても有効です。

11.4.4.1.1. クレスト（15.7）やライドデッキクレスト（2.9.3.6）の領域が指定されていない能力は、それがクレストゾーン（4.19）にある場合にのみ有効です。

11.4.4.2. 能力の中には【/】のような形で書かれている場合もあります。これは書かれているどちらかの領域にある時に有効であることを意味します。

11.5. 発生源

11.5.1. なんらかの効果により、ある効果が何により発生したかを求めることがあります。これを効果の発生源と呼び、以下のように定義されます。

11.5.1.1. あるカードの能力により効果が発生している場合、その能力を持つカードが効果の発生源です。

11.5.1.2. ルール処理（第13章）は効果ではなく、発生源を持ちません。

11.5.2. なんらかの効果が、ダメージが何からユニットに与えられたかを求めることがあります。これをダメージの発生源と呼び、以下のように定義されます。
11.5.2.1. ダメージステップ中に、ルールの手順でユニットがユニットに与えるダメージのことをバトルダメージと呼びます。バトルダメージにおいては、そのカードが発生源となります。
11.5.2.2. カードの能力によって発生する効果が与えるダメージをスキルダメージと呼びます。スキルダメージを与える場合、特にその効果に発生源が定義されていない限り、その効果の発生源がダメージの発生源です。
11.5.2.2.1. このとき、ダメージの発生源がファイターであるように読める場合でも、そのダメージの発生源はカード自身となります。
11.5.3. 何らかの処理により、効果がどのユニットにより発生しているかを求めることがあります。これを効果の発生源と呼び、以下のように定義されます。
11.5.3.1. ユニットが持つ能力により発生した効果は、そのユニットを効果の発生源とします。
11.5.3.2. あるユニットを発生源とした効果が時限誘発(11.9.7)を作成する場合、その時限誘発による効果はその時限誘発を作成した効果の発生源を発生源とします。

11.6. チェックタイミングとプレイタイミング
11.6.1. チェックタイミングとは、ゲーム中で発生したルール処理(第 13 章)や自動能力(11.1.1.2) のプレイを行う時点を指します。チェックタイミングが発生した場合、ゲームは以下の手順で進行します。
11.6.1.1. 現在処理を行うべきルール処理(第 13 章)すべてを同時に実行します。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。
11.6.1.2. ターンファイターがいずれかのイマジナリーギフトを獲得する場合、ターンファイターはそのうち 1 つを選び、そのイマジナリーギフト処理(16.3)を実行し、その後前述 11.6.1.1 に戻ります。
11.6.1.3. 非ターンファイターがいずれかのイマジナリーギフトを獲得する場合、非ターンファイターはそのうち 1 つを選び、そのイマジナリーギフト処理(16.3)を実行し、その後前述 11.6.1.1 に戻ります。
11.6.1.4. ターンファイターがマスターであるいずれかの自動能力が待機状態になっている場合、ターンファイターはそのうち 1 つを選び、プレイと解決を行い、その後前述 11.6.1.1 に戻ります。
11.6.1.5. 非ターンファイターがマスターであるいずれかの自動能力が待機状態になっている場合、非ターンファイターはそのうち 1 つを選び、プレイと解決を行い、その後前述 11.6.1.1 に戻ります。
11.6.1.6. チェックタイミングを終了します。
11.6.2. プレイタイミングとは、指定されたファイターが能動的に行動を行うことのできる時点を指します。いずれかのファイターにプレイタイミングが与えられる場合、以下の処理を実行します。
11.6.2.1. 実際に行動の選択を行う前に必ずチェックタイミングが発生します。そのチェックタイミングに解決すべきルール処理や自動能力が存在しなくなった後に、実際にそのファイターにプレイタイミングが与えられます。
11.6.2.2. プレイタイミングが与えられたファイターは、その時点で可能な行動を 1 つ選択して実行するか、何もしないことを選択します。
11.6.2.2.1. 何かを行った場合、その解決を終えた後に、特に指定が無い限りそのファイターに再びプレイタイミングが与えられます。
11.6.2.3. 何もしないことを選択し、その間に新たなルール処理(第 13 章)や自動能力(11.1.1.2)のプレイが行われていない場合、ゲームが進行します。

11.7. コストの支払い
11.7.1. カードや起動能力のプレイ時または効果の解決中にコストの支払いを求められる場合、そのコストは、すべてを同時に、かつその能力のマスターが、自身がマスターであるものでコストを支払う必要があります。
11.7.1.1. この場合のコストには、テキスト上で[ ]によって明示されているコスト、あるいは‘(特定の行動)でもコールできる’というコールの代替コストが含まれます。
11.7.2. 何らかの効果によってコストがなくなった、または事実上なくなっている場合は、宣言のみで支払うことができます。
11.7.3. コストで‘すべて’と指定されている場合、その‘すべて’が事実上 0 の状態であってもコストを支払えます。
例:‘手札をすべて捨てる’というコストは、手札が 0 枚の時も支払うことができます。

11.8. カードや能力のプレイ及び解決
11.8.1. 起動能力や自動能力やトリガー能力や手札のカードは、プレイすることによって解決され、効果を発生します。永続能力はプレイされることはなく、常に効果を発生し続けています。
11.8.2. カードや能力をプレイする場合は、以下の手順に従います。
11.8.2.1. プレイする能力や手札のカードを指定します。
11.8.2.1.1. プレイするのがオーダーカードであり、このターン中に自身がプレイしたオーダーカードの枚数が、自身のオーダー上限未満の場合、そのカードをオーダー領域に移動します。このターン中に自身がプレイしたオーダーカードの枚数が、自身のオーダー上限以上の場合、そのカードのプレイは取り消され、そのカードは元の領域に残ります。
11.8.2.1.1.1. 特に指定がない限り、各ファイターのオーダー上限は1です。
11.8.2.2. プレイするのがカードや起動能力である場合、プレイするためのコストがあるなら、それら

のコストをすべて決定し、すべてのコストを同時に支払います。コストのうち一部、または全部を支払うことが不可能である場合、このプレイのためのコストはまったく支払うことはできず、カードや起動能力のプレイは取り消されます。

11.8.2.2.1. プレイする起動能力の発生源が非公開領域からであり、かつそのコストにその能力を持つカード自体の公開を含んでいない場合、その起動能力の発生源が該当する非公開領域にあることを明示しなければなりません。この場合、そのカードを公開することで明示できます。

11.8.2.3. プレイするのが起動能力である場合、そのコストを支払います。

11.8.2.4. プレイするのがオーダーカードである場合、[コスト]で表記された要件を確認し、コストを支払います。

11.8.2.4.1. オーダーカードにおいて、[コスト][(コスト内容)]という表記で書かれたその(コスト内容)は、そのオーダー能力のコストまたは要件です。

11.8.2.4.2. オーダー能力のコストや要件のうち、そのテキストの最初に、他の効果とは別に[コスト]で表記されたコストや要件がある場合、そのコストはオーダーのプレイ時に支払い、その要件を満たしていない場合はそのオーダーはプレイできません。

11.8.2.4.3. オーダーカードのコスト表記が、他の効果の文中に '[コスト][(コスト内容)]することで' という表記で存在する場合、その(コスト内容)はそのオーダーの解決中に支払うことを選べます。

11.8.3. カードや能力の解決を行います。

11.8.3.1. プレイしたのが起動能力や自動能力である場合、その能力に示された効果を実行します。プレイしたのがオーダーカードである場合、そのオーダーカードのオーダー能力に示された効果を実行します。

11.8.3.1.1. 効果は常に表記順に実行します。

11.8.3.1.2. 効果の一部が箇条書きになっている場合、そのうち効果内の条件を満たす内容を上から順番に実行します。

11.8.3.1.2.1. 箇条書きになっている項目のいずれを実行するかを決定する場合、その条件が箇条書きの部分よりも前に規定されているなら、その規定を解決する時点でその箇条書きの部分を実行するかが固定されます。箇条書き部分の実行中にその条件が変わっても、それによりどの箇条書きの部分を実行するかは変更されません。

11.8.3.1.2.2. 箇条書きになっている項目のうち複数を実行する場合、そのうちいずれかがその効果内の条件等により実行されない場合であっても、他の実行されるべき項目は、それ以前の項目が実行されたか否かとは無関係に実行されます。

11.8.3.1.3. 効果中のいくつかの処理が '/' で区切られている場合、その前後をすべて実行することを意味します。

11.8.3.2. プレイしたのがセットでないオーダーカードである場合、そのオーダー能力の効果をすべて処理した後、そのオーダーカードをドロップゾーンに置きます。

11.8.3.3. プレイしたのがセットであるオーダーカードである場合、そのオーダーカードをオーダーゾーンに置きます。

11.8.3.3.1. 11.8.2.4.3 で示されるコストを支払わなかった場合、その 'することで、' 以降の処理は実行しません。

11.8.4. カードや能力によりなんらかのカードやファイターを選ぶ必要がある場合、解決の際に、その指示があった段階でそこで示された選ぶべきカードやファイター等(以下"目標"と表記)を選択します。

11.8.4.1. 選ぶ数が指定されている場合、それが可能な限りその数になるまで目標を選ぶ義務があります。選ぶことのできる状況で選択しないことはできません。

11.8.4.1.1. 選ぶ数が '(数値)～まで' と書かれている場合、0 から指定された数までの間で任意の数の目標を選ぶことができます。0 を選択した場合、目標はまったく選ばれません。

11.8.4.1.2. 選ぶ数が指定されている場合に、指定された数のうち一部を選ぶことが不可能である場合、可能な限り多くの目標を選び、それらに対して指定された効果を与えます。

11.8.4.1.3. 選ぶ数が指定されている場合に、目標を 1 つも選べない場合、その目標は選ばれません。その目標のかかわる効果はすべて無視されます。

11.8.4.1.4. 選ぶものが公開されていない非公開領域のカードであり、かつ選ぶための条件としてカードの情報を必要としている場合、非公開領域のカードがその情報を持つことは保障されません。選ぶファイターは、その領域に条件を満たすカードがあったとしても、そのカードを選ばないことができます。

11.8.5. 能力や効果の一部で、ファイターやユニットが省略されることがあります。

11.8.5.1. 効果が何らかの行動を実行することを求めていて、その行動を実行するファイターが明示的に指定されていない場合、その効果のマスターがその行動を実行します。

例:ファイターを指定せず '1 枚引く' という効果がある場合、この効果のマスターがカードを 1 枚引きます。

11.8.5.2. 効果があるカードを指定の領域に移動することを求めていて、その領域がどのファイターに属するかが明示的に指定されていない場合、そのカードのオーナーに属する領域に移動します。

例:領域を指定せず 'このユニットをドロップゾーンに置く' という効果がある場合、そのユニットをそのオーナーのドロップゾーンに置きます。

11.8.5.3. 能力や効果がなんらかのユニットの情報や状態、あるいはそのユニットに対する処理や行動を求めていて、そのユニットが明示的に指定されていない場合、その能力またはその効果を発生した能力を持つユニット自身の情報や状態を参照し、あるいはそのユニットに対し処理や行動を実行します。

例：‘選ぶ’などのユニット指定をせず‘登場時、パワー＋10000’という処理を行う指示がある場合、これは‘このユニットが登場した時、このユニットのパワー＋10000’を意味します。

11.8.6. ある効果の特定の条件を持つカードの情報を参照する処理において、その条件を持つカードが複数ある場合、その効果のマスターはそのそれぞれのカードに対し、任意の順番でその情報を参照してその処理を実行します。

例：‘このユニットはあなたのリアガードのカード名を得る’という処理において、あなたのリアガードが複数存在する場合、あなたはそのリアガードの順番を決め、このユニットはその順番でそのそれぞれのリアガードのカード名を得ます。

例：あなたのヴァンガードがパワー10000 のユニット A とパワー20000 のユニット B の 2 体いる状況で、あるリアガードの‘このユニットのパワーはあなたのヴァンガードのパワーと同じになるまで増減する’という効果を解決する場合、あなたはユニット A とユニット B の処理順を決め、そのそれぞれの値を参照してこのユニットのパワーをそのヴァンガードのパワーと同じ値になるまで増減する。その結果、後から処理したヴァンガードのパワーに等しい値までこのユニットの現在のパワーが増減する。

11.9. 自動能力に関する処理

11.9.1. 自動能力とは、特定の誘発条件が発生したときに、その後に発生したチェックタイミングでプレイされる能力を指します。

11.9.2. なんらかの自動能力の誘発条件が満たされた場合、その自動能力は待機状態になります。

11.9.3. 自動能力の誘発条件が複数回満たされた場合、その自動能力はその回数分待機状態になります。

11.9.4. チェックタイミングが発生した段階で、自動能力のプレイを求められているファイターは、自身がマスターである自動能力のうち待機状態のものを 1 つ選び、‘使えない’(12.2)状態でない限り、それをプレイし、解決します。その後、選ばれた自動能力の待機状態が 1 回取り消されます。

11.9.4.1. 待機状態の自動能力のプレイは強制で、プレイしないことを選択することはできません。ただし、自身がマスターである自動能力が複数待機している場合、そのうちのどれを先にプレイするかを選択することは可能です。

11.9.4.2. 待機状態の自動能力を持つカードが、その自動能力のプレイの時点でマスターが変わっている場合、その自動能力はそれが待機状態になった時点でのマスターの自動能力としてプレイされます。

11.9.5. 自動能力の解決時にコストを支払うことを求められる場合、[コスト]で示されているコストを元に、決定されたすべてのコストを同時に支払います。コストのうち一部、または全部を支払うことが不可能である場合、このコストはまったく支払うことはできません。

11.9.5.1. コストが含まれる自動能力は、その解決中にコストで示される行動をしない場合、‘コストを払ってよい。払ったら～’または‘[コスト]することで、’以降の行動は、コスト支払い以前の条件による分岐および 11.2.1.2.1 で示されている使用制限を除き、その自動能力は見た目上何も起こしません。

11.9.5.1.1. 何らかの選択肢を持つ自動能力において、その選択肢が‘同じ効果は発動できない’という処理で選択することを禁止されている場合、その選択肢の内容を実行していなかったとしても、その選択肢を再び選択することはできません。

11.9.5.2. ‘[コスト]することで、’という表記によってコストを支払うことを求められている場合、このコストは支払わないことを選択できます。

11.9.6. あるカードが領域を移動することを誘発条件とする自動能力が存在します。これを領域移動誘発と呼びます。

11.9.6.1. 領域移動誘発による自動能力が、その能力を誘発させたカードの情報や、その能力が有効であるか否かを求める場合があります。その場合、以下に従ってその情報や能力を調べます。

11.9.6.1.1. カードが公開領域から非公開領域、あるいは非公開領域から公開領域に移動することによって誘発する自動能力がカードの情報を求める場合、そのカードが公開領域にある状態での情報を用います。

11.9.6.1.2. カードがフィールドからそれ以外の領域に移動することによって誘発する自動能力がカードの情報を求める場合、そのカードがフィールドにある状態での情報を用います。

11.9.6.1.2.1. カードがフィールドからオーダーゾーンでのオーダーカードとなる移動を行った場合、それはオーダーゾーンにオーダーカードが置かれた条件を満たし、それを誘発条件とする自動能力においてはオーダーゾーンにおけるそのカードの情報や状態を参照します。

11.9.6.1.3. 上記 11.9.6.1.2.に示された以外の、公開領域から公開領域へ移動することによって誘発する自動能力がカードの情報を求める場合、そのカードが移動後の領域にある状態での情報を用います。

11.9.6.1.4. 他のユニットがライドしたことによって、ソウルへ移動することを誘発条件とする自動能力は、その自動能力の終了時まで、ソウルにある状態でユニットとしてのテキストを持つものとして扱います。

11.9.6.1.5. 他のユニットが超越したことを誘発条件とする自動能力と、自身がハーツ状態になることを誘発条件とする自動能力は、その自動能力の終了時まで、ハーツ状態であってもユニットとしてのテキストを持つものとして扱います。

11.9.7. なんらかの効果により、以降の特定の時点で誘発条件が発生する自動能力が作成されることがあります。これを時限誘発と呼びます。
11.9.7.1. 時限誘発は、特に期限が示されていない限り、一度だけ誘発条件を満たします。
11.9.8. 自動能力が、特定の事項が発生したことではなく、特定の条件が満たされていることを誘発条件としている場合があります（‘あなたの手札にカードがない時、～’等）。これを状態誘発と呼びます。
11.9.8.1. 状態誘発は、その状態が発生していて自身が待機状態でない場合に一度だけ待機状態になります。この自動能力が解決された後、再びその自動能力の誘発条件が満たされた場合、その能力は再度待機状態になります。
11.9.9. 待機状態の自動能力のプレイ時に、その自動能力を有していたカードの領域が変わっていたり、その自動能力が無効または存在しなくなったりしている場合でも、その自動能力はプレイしなければいけません。

11.10. トリガー能力の処理
11.10.1. トリガー能力は、ドライブチェック（10.6.1.2）やダメージチェック（13.6.4）でトリガーゾーンに置かれたカードが持つアイコンにより表記される能力です。
11.10.2. トリガーアイコンは、そのアイコンにより対応するトリガー能力を持ち、1 つのトリガー能力はいくつかのトリガーサブ能力を持ちます。
11.10.2.1. アイコンなし：このカードはトリガー能力を持ちません。
11.10.2.1.1. アイコンなしは、アイコンの種類数としては数に数えません。
11.10.2.2. （クリティカルトリガー）：‘自分のユニットを 1 枚選び、そのターン中、クリティカルを＋1 する’と‘自分のユニットを 1 枚選び、そのターン中、トリガーアイコンによるパワー修正（11.10.5）を行う’の 2 つのトリガーサブ能力を持ちます。
11.10.2.2.1. クリティカルトリガーはテキスト中ではまたはで表されます
11.10.2.3. （ドロートリガー）：‘カードを 1 枚引く’と‘自分のユニットを 1 枚選び、そのターン中、トリガーアイコンによるパワー修正（11.10.5）を行う’の 2 つのトリガーサブ能力を持ちます。
11.10.2.4. ドロートリガーはテキスト中ではまたはで表されます。
11.10.2.5. （スタンドトリガー）：‘自分のユニットを 1 枚選び、それがリアガードなら、スタンドし、そのターンの次のバトル以降、そのユニットではドライブチェック（10.6.1.2）を行えない’と‘自分のユニットを 1 枚選び、そのターン中、トリガーアイコンによるパワー修正（11.10.5）を行う’の 2 つのトリガーサブ能力を持ちます。
11.10.2.5.1. スタンドトリガーはテキスト中ではで表されます
11.10.2.6. （ヒールトリガー）：‘あなたのダメージゾーンのカードの枚数が相手のダメージゾーンのカードの枚数以上なら、あなたは自分のダメージゾーンのカードを 1 枚選び、回復する’と‘自分のユニットを 1 枚選び、そのターン中、トリガーアイコンによるパワー修正（11.10.5）を行う’の 2 つのトリガーサブ能力を持ちます。
11.10.2.7. ヒールトリガーはテキスト中ではまたはで表されます。
11.10.2.8. （フロントトリガー）：‘そのターン中、トリガーアイコンによるパワー修正（11.10.5）を、あなたの前列にあるサークルにいるすべてのユニットに行う’のトリガーサブ能力を持ちます。
11.10.2.8.1. フロントトリガーはテキスト中ではで表わされます。
11.10.2.9. （オーバートリガー）：‘トリガーゾーンのこのカードを除外する’と‘カードを 1 枚引く’と‘自分のユニットを 1 枚選び、そのターン中、パワー＋100000000’と‘これがドライブチェックによる処理である場合、テキストにより特に規定された行動を実行する’ の 4 つのトリガーサブ能力を持ちます。
11.10.2.9.1. オーバートリガーはテキスト中ではで表わされます。
11.10.3. あるトリガーアイコンのトリガー能力をプレイする場合、以下の処理を行います。
11.10.3.1. そのトリガーアイコンのトリガー能力のトリガーサブ能力のうち、まだこのトリガー能力のプレイでプレイしていないものを 1 つ選び、それをプレイします。
11.10.3.2. まだそのトリガー能力のうちプレイしていないトリガーサブ能力がある場合、11.10.3.1 に戻ります。そうでない場合、このトリガー能力のプレイを終わります。
11.10.4. トリガー能力のトリガーサブ能力のプレイによる効果を‘トリガー効果’と呼びます。
11.10.4.1. 何らかの効果により、あるユニットに与えられるトリガー効果が他のユニットに与えられた場合、その効果もトリガー効果です。
11.10.4.2. ‘トリガーの効果を無効にする’能力が有効である場合、ドライブチェックやダメージチェックによってトリガーゾーンに置かれたカードのトリガー能力はプレイしません。
11.10.4.2.1. ‘トリガーの効果を無効にする’能力が有効であっても、その効果が有効になるまでにプレイされたトリガーサブ能力よる効果の適用が取り消されることはありません。
11.10.5. トリガーサブ能力の効果によるパワー修正を行う場合、指定されたユニットは、トリガーアイコンの下部に表記されている値だけパワーが増えます。
例：トリガーアイコンがである場合、アイコン下部の表記は‘＋10000’なので、指定のユニットのパワーは＋10000 されます。
11.10.6. なんらかの理由で複数のトリガーアイコンのトリガー能力のプレイを同時にプレイすることが求められる場合、各トリガーアイコンのトリガー能力を任意の順番で実行します。

11.11. 継続効果の処理
11.11.1. なんらかの継続効果やルールによる情報の修正が存在する状態でカードの情報が求められる場

合、以下の順でその情報に対する継続効果を適用します。

11.11.1.1. カード自身に表記されている情報が、常に基準の値となります。

11.11.1.2. 次に、‘元々の’情報を与えるまたは変更することを明記している修正を適用します。

11.11.1.3. 次に、‘元々の’情報を失わせることを明記している修正を適用します。

11.11.1.4. 次に、効果によらないルールによる情報の修正のうち、11.11.1.8 で適用される修正によらないものをすべて適用します。

11.11.1.5. 次に、能力を得るまたは失うもの、または能力を有効にするまたは無効にするものをすべて適用します。

11.11.1.6. 次に、情報の数値を変更するものでないものをすべて適用します。

11.11.1.7. 次に、情報の数値を特定の値だけ増減するものをすべて適用します。

11.11.1.8. ブースト(10.4.1.12.1)、ガーディアン(6.2.4.1)、双闘状態(10.4.1.12.1)、着装(6.9.3.4)、連携攻撃(17.17.11)によるパワーの修正を行います。

11.11.1.9. 次に、情報の数値を常に特定の値にするものをすべて適用します。

11.11.2. 以上で適用順の前後が決定されない複数の継続効果があり、そのいずれかが何らかの情報を‘常に(情報)にする’効果を持つ場合、それはもう一方よりも後に適用されます。

11.11.3. この時点でも適用順が決定されない継続効果 A と継続効果 B が存在している状態で、効果 A を先に適用するか否かによって効果 B が何に対して適用されるか、またどのように適用されるかが変わる場合、効果 B は効果 A に依存しているものとします。いずれかの効果に依存していて、その逆は依存していない場合、依存している効果は依存されている効果よりも常に後に処理されます。

11.11.3.1. 以上の 11.11.1.1-11.11.1.7 で適用順の前後が決定されない複数の継続効果が存在する場合、それらの継続効果は、効果が発生した順に従って順番に適用します。

11.11.3.1.1. 継続効果の発生源が永続能力である場合は、その能力を持つカードが現在の領域に置かれた時点を順番の基準とします。ただし、フィールドに置かれているユニットの永続能力の継続効果は、そのユニットがフィールド以外の領域からフィールドに置かれた時点を順番の基準とします。

11.11.3.1.1.1. それ以外の能力の場合は、その継続効果が発生した時点を順番の基準とします。

11.11.3.1.1.2. なんらかの理由で複数の継続効果が同時に発生する場合、それらのマスターが異なる場合はターンファイターの効果が先に発生したものと見なし、それらのマスターが同一の場合はそのマスターがそれらの発生した順番を発生時点で決定します。

11.11.4. 永続能力以外で発生しているカードの情報を変更する継続効果は、その継続効果が発生した時点でどのカードやファイターに対して適用されるかが決定され、それ以降は変更されません。同様に、その継続効果が特定の何かの数や値を参照する場合、その数や値は解決時点で決定され、それ以降は変化しません。

例:起動能力により‘このターン、あなたの前列のリアガードすべてのパワーに＋5000。’という継続効果が発生した場合、その能力の解決時点で前列にいたリアガードのパワーが修正されます。そのターン中にそのリアガードが後列に移動しても修正は適用され、この能力の解決後に前列に登場したリアガードには適用されません。

例:自動能力により‘このターン、あなたのヴァンガードのパワーは、あなたのリアガード 1 体につき＋1000。’という継続効果が発生した場合、そのリアガードの数は効果の解決時に決定し、それ以降にリアガードの数が変わっても変化しません。

11.11.4.1. 特定の情報を‘(数値情報)まで増減する’効果は、その解決の時点での現在の情報との差分により増減値が決定され、それ以降は変化しません。

例:ユニット A のパワーが 10000 で、相手のヴァンガードのパワーが 15000 である状況で、‘このユニットのパワーを、相手のヴァンガード 1 枚のパワーと同じになるまで増減する’という処理が解決された場合、差分であるパワーを＋5000 する継続効果が作成されます。この値はその効果の期限中、変更されません。

11.11.4.1.1. 特定の情報が‘2 倍になる’効果は、その解決時点でのその情報の値を増加分とする効果として処理します。

11.11.5. 永続能力以外で発生している 11.11.4 以外の継続効果は、ゲームのルールを変更する継続効果です。それらの継続効果は、その能力がプレイされた時点よりも後にフィールドからフィールドへの移動以外の領域移動を行ったカードに対しても適用されます。

11.11.6. 特定の領域におけるカードの情報を変更するルールや継続効果は、該当するカードがその領域に入ると同時にその情報に適用されます。

11.11.7. 特定の情報を持つカードが領域に入ることを条件とする自動能力は、その領域に適用されている継続効果を適用した後の情報を参照します。

11.11.8. 自動能力により既に発生した継続効果を‘無効にする’効果が存在します。‘無効にする’効果により、無効にされた継続効果の期間がその時点で終了します。

11.11.8.1. 継続効果を‘無効にする’効果が実行された場合、その無効にされた継続効果すべてが終了します。無効にされた効果の一部が終了することはありません。

11.12. 置換効果の処理

11.12.1. 置換効果が発生している場合、その置換効果の適用対象である事象が発生する場合、それを発生させず、置換効果で示された別の事象に置き換えます。

11.12.1.1. これにより、置換された元の事象はまったく発生しなかったことになります。

11.12.2. 同一の事象に対し複数の置換効果が発生している場合、どの置換効果を先に適用するかは、それにより影響を受けるファイターが決定します。
11.12.2.1. 影響を受ける事象がカードや能力である場合、そのマスターが決定します。
11.12.2.2. 影響を受ける事象がゲーム中の行動である場合、その行動を実行するファイター、またはその行動が適用されるカードのマスターが決定します。
11.12.2.3. 同一の事象に対しては、各置換効果は最大 1 回しか適用できません。
11.12.3. 置換効果が選択型置換効果（‘～する時、かわりに～してよい。そうしたら、～する’）である場合、その選択を実行できないのであれば、この置換効果は適用できません。

11.13. 最終情報
11.13.1. ある効果が特定のカードの情報や状態やそのカードが存在しているサークルやそのカードに関連付けられているものに関する情報や状態や値を参照している場合、その効果の実行時にそのカードがその領域から、サークルからサークル以外の移動を行っていた場合、その効果は、そのカードが最後にその領域にあったときの状況を参照します。

第12章 効果の処理に関する用語

12.1. 基本
12.1.1. 能力のファイター効果の処理における一部用語には、その用語に付随する特別なルールが存在することがあります。

12.2. 使えない
12.2.1. ある能力が‘使えない’状態にある場合、以下の制限や処理が行われます。
12.2.1.1. 起動能力が‘使えない’状態にある場合、該当する起動能力をプレイできません。
12.2.1.2. 自動能力が‘使えない’状態にある場合、以下の処理が適用されます。
12.2.1.2.1. 該当する自動能力は、条件を満たしても、誘発しません。
12.2.1.2.2. すでに誘発し、待機状態にある自動能力が‘使えない’状態になった場合、該当する自動能力の待機状態は取り消されます。

12.3. 制限アイコン
12.3.1. 制限アイコンは能力の使える回数など能力使用に関する制限を指定するためのアイコンです。
12.3.2. 以下のアイコンは期間制限アイコンです。
12.3.2.1.1. ターン1回は、指定条件が‘このターン中’です。
12.3.2.1.2. ファイト1回は、指定条件が‘このゲーム中’です。
12.3.2.1.3. ディヴァインスキル DivineSkill は、指定条件が‘このゲーム中’です。
12.3.2.2. 期間制限アイコンが各能力の先頭にある自や起の直後、または【（領域）】の直後にあり、その効果の解決後にゲームの状態が変化していた場合、‘その指定期間中、この能力は使えなくなる。’を実行します。
12.3.3. ディヴァインスキル DivineSkill は、ディヴァインスキル制限アイコンです。
12.3.3.1. このアイコンは、各能力の先頭にある自や起の直前に表記されます。
12.3.3.2. このアイコンがある効果の解決後にゲームの状態が変化していた場合、追加で‘このゲーム中、この効果のマスターであるプレイヤーは、ディヴァインスキル DivineSkill のアイコンを持つ能力は使えなくなる。’を実行します。
12.3.4. ユニークスキル は、ユニークスキル制限アイコンです。
12.3.4.1. このアイコンは、各能力の先頭にある自や起の直前に表記されます。
12.3.4.2. このアイコンがある効果の解決後にゲームの状態が変化していた場合、追加で‘このゲーム中、この効果のマスターであるプレイヤーは、ユニークスキル のアイコンを持つ能力は使えなくなる。’を実行します。
12.3.5. 制限アイコンがある自動能力が待機状態である場合、その能力のマスターは自動能力のプレイ時にこの自動能力を選び、それをプレイせずに待機状態を1回減らすことができます。

12.4. ランダム
12.4.1. ランダムとは、複数の事項に対して無作為かつ、各出現確率が均等である状態を意味します。
12.4.2. ‘ランダムに選ぶ’と指示がある場合、該当する一連のカードや能力の中から、無作為に指定数を選びます。

12.5. 影響を受けない
12.5.1. あるカードに特定の条件の‘影響を受けない’効果が適用されている場合、その条件の効果を適用する際、そのカードに対してその条件の効果は適用されません。その条件の効果によりそのカードは選ばれず、そのカードの情報の修正は行われず、その条件の効果がそのカードの領域や状態を変更しようとする場合、それは実行されません。また、その条件の能力や効果のコストとすることもできません。
12.5.2. あるユニットを発生源とする効果があり、そのユニットがいずれかの条件の影響を受けない場合、その効果もその条件の影響を受けません。

12.6. 同名/別名のカード
12.6.1. 同名のカードとは、比較される複数のカードにおいて、それらが同一のカード名を持っていることを指します。同様に、別名のカードとは、比較される複数のカードにおいて、それらが同一のカード名を持っていないことを指します。
12.6.2. カードは超越や‘同名のカードとしても扱う’等の効果により、複数のカード名を持つことがあります。
12.6.2.1. カード名 A であり、カード名 B と同名のカードとしても扱う場合、そのカードのカード名は A と B の 2 つを並列して持ちます。カード名 A に B が繋がるなど、カード名が変更される訳ではありません。

12.6.2.2. あるカードが複数のカード名を持つ場合、それを他のカードと比較する際、互いに共通するカード名を 1 つでも持つ場合、それらは同名のカードです。互いに共通するカードがまったく無い場合、それらは別名のカードです。

12.6.2.2.1. ‘それぞれ別名’とは、比較されるカードの中に他とカード名が一致するカードが 1 枚もないことを指します。

12.7. Xにつきyする

12.7.1. Xにつきyするとある場合、yをX回実行します。

12.7.1.1. この場合の‘y する’は、原則として‘につき’の次から‘。’の前までを指します。

12.7.2. Xの値は、yの実行を開始する前に決定され、その後すべてのyが解決されるまで変動することがありません。

12.7.3. yをX回実行している間に、yの中に何かを選ぶ指示がある場合、X回全ての指示が終わるまで、同一の物を選ぶことはできません。

第13章 ルール処理

13.1. ルール処理の基本

13.1.1. ルール処理とは、ゲームにおいて特定の事象が発生した、あるいは発生している場合に、ルールにより自動的に実行される処理の総称です。

13.1.2. ルール処理は、チェックタイミングにおいてのみ条件を満たしているかを確認し、満たされている場合に実行されます。他の行動の実行中に条件を満たしていても、チェックタイミングの段階でその条件が満たされていない場合、そのルール処理は行われません。

13.1.3. ルール処理が複数同時に実行を求められる場合、それらをすべて同時に実行します。

13.2. 敗北処理

13.2.1. いずれかのファイターがゲーム中に特定の条件を 1 つ以上満たしている場合、そのファイターは 1 回ゲームに敗北します。

13.2.2. いずれかのファイターのダメージゾーンに 6 枚以上のカードがある場合、そのファイターはゲームの敗北条件を満たしています。

13.2.3. いずれかのファイターの山札にカードが 1 枚も存在しない場合、そのファイターはゲームの敗北条件を満たしています。

13.2.4. いずれかのファイターのヴァンガードサークルにヴァンガードが 1 枚も存在せず、そのファイターのソウルにもカードが 1 枚も存在しない場合、そのファイターは敗北条件を満たしています。

13.3. ユニットの重複処理

13.3.1. いずれかのに関連付けられているレギオンリーダーがいなくなったレギオンメイトがいる場合、そのユニットをソウルに置きます。

13.3.2. なんらかの理由で、に双闘しているユニットと双闘していないハーツ状態でないユニットが置かれている場合、最も後で置かれたもの 1 枚選び、選んだものを除きそのサークルのすべてのユニットをソウルに置きます。

13.3.2.1. なんらかの理由で、に最も後で置かれた双闘しているのではないハーツ状態でないユニットが複数ある場合、そのサークルにあるユニットの中から 1 枚を選択し、それを除くすべてをソウルに置きます。

13.3.3. 13.3.1-13.3.2 の処理が行われていない状況で、いずれかのに双闘しているのではないハーツ状態でない複数のユニットが置かれている場合、最も後で置かれたものを除くそのサークルのすべてのユニットをソウルに置きます。

13.3.4. いずれかのに複数のレギオンメイトが置かれている場合、最も後で置かれたものを除くそのサークルのすべてのレギオンメイトをソウルに置きます。

13.3.4.1. なんらかの理由で、に最も後で置かれたレギオンメイトが複数ある場合、そのサークルにあるレギオンメイトの中から 1 枚を選択し、それを除くすべてをソウルに置きます。

13.3.5. いずれかのにドレス元（6.7.2.1）でも成長元（17.16.6.2）でもバディソウル（17.17.7.1）でないカードが合計で 2 枚以上置かれている場合、最も後で置かれたものを除くそのサークルのすべてのカードをドロップゾーンに置きます。

13.3.5.1. 最も後で置かれたカードが複数ある場合、そのうちの任意の 1 枚を選択し、それ以外のすべてのカードをドロップゾーンに置きます。

13.4. 不正ガーディアン処理

13.4.1. なんらかの理由でに、アタックされているユニットがいない状態でユニットが置かれている、またはアタックしているユニットとマスターが同一であるユニットが置かれている場合、そのユニットをオーナーのドロップゾーンに置きます。

13.5. ヴァンガードがいなくなった時の処理

13.5.1. なんらかの理由で、ヴァンガードサークルにヴァンガードが 1 枚も置かれていない状態となった場合、そのファイターは自身のソウルに置かれているカードの中から 1 枚を選択し、それにライドします。

13.5.1.1. ヴァンガードが 1 枚も置かれておらず、ソウルにライド可能なカードが 1 枚もないファイターは、ルール処理により敗北します。

13.5.1.2. ハーツ状態のカードがある場合には、それをハーツ状態でなくし、その中から 1 枚をヴァンガードとします。

13.6. ダメージ適用処理

13.6.1. いずれかのファイターのヴァンガードダメージが 1 以上で、いずれのトリガーゾーンにもカードが存在せず、現在他に処理すべきルール処理がない場合、そのヴァンガードに対するダメージ適用処理を実行します。

13.6.1.1. 複数のファイターのヴァンガードダメージが 1 以上である場合、ターンファイターのヴァンガードに対するダメージ適用処理のみを実行します。

13.6.2. そのファイターのヴァンガードダメージを 1 減らします。

13.6.3. そのヴァンガードのマスターは、自身の山札の一番上のカードを、表向きに自身のトリガーゾーン（4.13）に移動します。
13.6.4. トリガーゾーンに置かれたカードがトリガーアイコンを持つなら、そのトリガーアイコンによるトリガー能力のプレイ（11.10.3）を実行します。これを‘ダメージチェック’と言います。

13.7. ダメージ解決処理
13.7.1. ダメージ適用処理によりトリガーゾーンに置かれたカードがそのトリガーゾーンに存在し、現在他に処理すべきルール処理がなく、現在待機中の自動能力も存在しない場合、ダメージ解決処理を実行します。
13.7.2. そのトリガーゾーンのカードを、そのトリガーゾーンのマスターのダメージゾーンに置きます。

13.8. 疑似カードの消去処理
13.8.1. ある疑似カード（15.1.2.4）が、何らかの理由で自身の消去領域（15.2.4.2）にある場合、その疑似カードを消去します（15.2.3）。

13.9. 不正ゲージ処理
13.9.1. ゲージゾーンにカード A があり、それがいずれかのカード B に関連付けられていて（7.40.1）、そのカード B が存在しないか、カード B がユニットでないか、カード B がユニットでかつ呪縛状態である状態で、不正ゲージ処理やダメージ処理以外の処理すべきルール処理がなく、待機中の自動能力（11.9.2）もない場合、カード A をオーナーのドロップゾーンに置きます。
13.9.2. ゲージゾーンにカードがあり、それがいずれかのプレイヤーに関連付けられていて（7.40.1）、そのゲージを持つことができる効果がそのプレイヤーに適用されていない場合、そのカードをオーナーのドロップゾーンに置きます。
13.9.3. ゲージゾーンにあるカードが複数のカードやプレイヤーに関連付けられている場合、そのうち最後に関連付けられたカードやプレイヤーを 1 体または 1 人選び、それ以外のユニットやプレイヤーとの関連付けを取り消します。

13.10. 不正トリガー処理
13.10.1. ドライブチェック（10.6.1.3）やダメージチェック（13.6.3）の処理中を除き、トリガーゾーンにカードが残っている場合、そのカードをオーナーのドロップゾーンに置きます。

13.11. 不正オーダー処理
13.11.1. プレイ中または解決中でないオーダーカードがオーダー領域にある場合、そのオーダーカードはルール処理でドロップゾーンに置かれます。
13.11.2. オーダー領域にオーダーでないカードがある場合、そのカードはルール処理でドロップゾーンに置かれます。
13.11.3. 表向きのオーダーカードがいずれかのサークルにある場合、そのカードはルール処理でドロップゾーンに置かれます。

13.12. 不正着装処理
13.12.1. 着装であるユニットがいて、そのユニットに関連付けられているユニットが、存在しないか自身と異なるサークルにいるかヴァンガードでない場合、その着装状態であるユニットは、着装を失い、自身と関連付けられているユニットとの関連付けを取り消され、そのユニットがリアガードサークル以外のサークルにいる場合、そのユニットのマスターはそのユニットを自分に属するいずれかのリアガードサークルに移動します。
13.12.2. あるユニットに着装により関連付けられた呪縛状態のカードがある場合、その呪縛状態のカードを退却します。

13.13. エネルギー超過処理
13.13.1. いずれかのプレイヤーのエネルギー（3.1.3）の値に上限があり、そのプレイヤーの現在のエネルギーの値がそのエネルギーの上限を超えている場合、そのプレイヤーのエネルギーの値をその上限の値にします。

13.14. 不正バディファイト関連処理
13.14.1. いずれかのヴァンガードがバディソウル（17.17.7.1）を持っている場合、それらをすべてオーナーのドロップゾーンに置きます。
13.14.2. いずれかのリアガードがバディソウルでないソウルを持っている場合、それらをすべてオーナーのドロップゾーンに置きます。
13.14.3. いずれかのユニットに複数のバディファイト関連カードの装備（17.17.10）が装備されている状態になっている場合、それらのうち最も後に装備された状態になったもの 1 枚を選び、それ以外をオーナーのドロップゾーンに置きます。

第14章 キーワードとキーワード能力

14.1. 概要
14.1.1. キーワードとは、特定の処理を行う能力を簡略表記する際に使用する語を指します。特定のキーワードで示される能力をキーワード能力と呼びます。
14.1.2. 特定のキーワード能力を有効にする/有効になるとある場合、その有効になるべき能力が複数のキーワード能力を持っている場合、該当するキーワード能力部分のみが有効になります。

14.2. 有効条件キーワード
14.2.1. 一部キーワード能力は、特定の有効条件を満たしている場合に、その能力により示された能力が有効になる永続能力を意味します。これを‘有効条件キーワード’と呼びます。
14.2.2. 有効条件キーワードは、各能力の先頭にある能力種別アイコン（永、自、起）の前後等にそのキーワードがあることで、その能力が有効条件キーワードで指定された能力であることを示します。
14.2.2.1. 各有効条件キーワードの実際の書式は、それぞれのキーワードの定義内で指定されます。
14.2.2.2. 有効条件で指定された能力の種別は、そこに表記されている能力種別アイコンに従います。
14.2.3. 有効条件キーワードが実際にどのように機能するかは、以下の 3 つに分類されます。

14.2.3.1. 有効条件キーワードで指定された能力が永続能力である場合、それは‘永 指定の有効条件を満たしているなら、～。’を表します。
14.2.3.1.1. この能力は、常にその有効条件を満たしているかをチェックし続けます。
14.2.3.2. 有効条件キーワードで指定された能力が自動能力である場合、‘自 ～。この能力は有効条件を満たしているなら、発動する。’を表します。
14.2.3.2.1. 誘発条件が満たされる時に有効条件を満たしていない場合には、この能力は誘発しません。一度誘発したならば、解決までに有効条件を満たさなくなっても、その自動能力はそのまま解決されます。
14.2.3.3. 有効条件キーワードで指定された能力が起動能力である場合、‘起 ～。有効条件を満たしているなら、発動できる。’を表します。
14.2.3.3.1. この能力は、プレイ時に有効条件を満たしているかをチェックします。解決までに有効条件が満たされなくなったとしても、起動能力はそのまま解決されます。

14.3. ドライブ能力
14.3.1. スキルアイコンで示されるユニットのドライブを増加する永続能力の総称です。
14.3.2. ユニットがドライブ能力を複数持つ場合、所有するドライブ能力の中で最も修正値が大きいドライブ能力だけが有効になります。最も修正値が大きいドライブ能力が複数ある場合、その中で最も後に得たドライブ能力だけが有効になります。
14.3.3. ツインドライブ!!（ ）
14.3.3.1. ツインドライブ!!はドライブ能力です。ツインドライブ!!はこの能力を持つユニットのドライブを＋1 修正する能力です。
14.3.4. トリプルドライブ!!!（ ）
14.3.4.1. トリプルドライブ!!!はドライブ能力です。トリプルドライブ!!!はこの能力を持つユニットのドライブを＋2 修正する能力です。

14.4. インターセプト（ ）
14.4.1. インターセプトは、この能力を持つユニットがインターセプトを行うことができることを示す永続能力です。
14.4.2. インターセプトを持つユニットがあなたの前列のリアガードサークルにいる場合、相手のバトルフェイズのガードステップに、自身がアタックされておらず、他のあなたのユニットがアタックされているなら、あなたはインターセプトを持つユニットをリアガードサークルからガーディアンサークルに移動できます。インターセプトは、それを持つユニットがレストしていても有効です。

14.5. ブースト（ ）
14.5.1. ブーストは、この能力を持つユニットがブーストを行うことができることを示す永続能力です。
14.5.2. あなたのユニットがバトルフェイズでアタックする場合、あなたはそのユニットと同じ縦列の後列にいる、ブーストを持ち、スタンド状態のユニット 1 枚選択し、アタックしているユニットをブーストすることができます。ブーストしたユニットはレストされ、ブーストされたユニットのパワーは、そのバトル中、ブーストしているユニットのパワーに等しい値だけ増加します。

14.6. 拘束
14.6.1. 拘束は永続能力です。
14.6.2. 拘束を持つユニットは、攻撃が禁止されます。
14.6.2.1. 拘束を持つユニットは、アタックステップでアタックするユニットとして選択することができません（10.4.1.3）。
14.6.2.2. 拘束を持つユニットは、アタックする処理において、指定アタックユニットとして選択できません（7.36.1.1）。

14.7. リミットブレイク
14.7.1. リミットブレイクは、ダメージゾーンのカードの枚数を参照する有効条件キーワード（14.2）です。
14.7.2. リミットブレイクの有効条件は、各能力の先頭にある、永、自、起、の直後、制限アイコンの直後、または、【（領域）】の直後のリミットブレイクアイコンで示されます。リミットブレイクアイコンはカード上では、LB4 、LB5 などの形でダメージゾーンのカードの数を参照し、指定された枚数以上のカードがあることを有効条件とします。
14.7.3. 14.7.2 で定義されるリミットブレイクアイコンを含む能力を持つユニットは‘LB4 を持つ’または‘LB5 を持つ’とされます。

14.8. 先駆
14.8.1. 先駆は自動能力です。
14.8.2. ‘先駆’は‘このユニットが自身と同じクランのユニットにライドされた時、このカードをリアガードサークルにコールしてよい。’を意味します。

14.9. 盟主
14.9.1. 盟主は永続能力です。
14.9.2. 盟主を持つユニットとマスターが同じである共通するクランがないユニットがフィールドに存在している場合、盟主を持つユニットはアタックステップでアタックするユニットとして選択することができません。

14.10. 守護者（センチネル）
14.10.1. 守護者は永続能力です。
14.10.2. 守護者を持つカードは、デッキ内のあらゆるカード名のカードを合計して 4 枚以下である必要があります。
14.10.3. 守護者を持つカードは‘守護者’と参照されます。

14.11. シークメイト/D-シークメイト
14.11.1. シークメイトや D-シークメイトは、各能力の‘:’の直後にシークメイトアイコンを含む起動能力の総称です。
14.11.1.1. シークメイトアイコンはカード上では、双闘20000、双闘21000などのように‘双闘’の文字と数字の組み合わせの形で表され、その直後に[カードの情報]が単数、もしくは複数記載されています。シークメイトアイコンは種類がありますが、本総合ルール内ではすべて双闘20000で表記しています。

14.11.1.2. D-シークメイトアイコンはカード上では、D-双闘で表わされ、その直後に[カードの情報]があります。

14.11.1.3. シークメイトアイコンや D-シークメイトアイコンの直後に書かれている[カードの情報]は、そのシークメイトアイコンを持つユニットと双闘できるカードのカード名、および、そのシークメイトで探せるカードを限定しています。

14.11.2. 起【】:[シークメイトアイコン/D-シークメイトアイコン][カードの情報]は、‘このユニットが双闘状態になったことがなく、相手のグレード 3 以上のヴァンガードがいるなら、『起【】:[(コスト)]あなたの山札から[カードの情報]に合致するカードを 1 枚まで探し、このユニットをレギオンリーダー、その探したカードをレギオンメイトとして(双闘/D-双闘)し、あなたの山札をシャッフルする。そのゲーム中、この能力は使えなくなる。』’を意味します。

14.11.2.1. シークメイト能力においては、コストは‘あなたのドロップゾーンから 4 枚選び、山札の上に好きな順番で置く’で、ユニットは双闘します。

14.11.2.2. D-シークメイト能力においては、コストは‘あなたのドロップゾーンから、と以外のトリガーユニットを2枚までとトリガーユニット以外のカードを合計4枚選び、山札に戻す’で、ユニットは D-双闘します。

14.11.2.3. シークメイトアイコンや D-シークメイトアイコンの直後に‘[カードの情報]か[カードの情報]’のように、[カードの情報]が‘か’を用いて複数記載されている場合があります。記載されている[カードの情報]のうち、一つ以上合致するカード 1 枚とのみ、双闘でき、シークメイトや D-シークメイトで探す事ができます。

例:双闘20000「ブラスター・ブレード」か「ブラスター・ブレード・探索者」とある場合、「ブラスター・ブレード」もしくは「ブラスター・ブレード・探索者」のいずれか 1 枚をシークメイトで探せ、双闘できます。

14.12. 超越スキル

14.12.1. 超越スキルは超越が文頭にある永続能力の総称です。この能力は、そのカードのノーマル超越のタイミングとコストとを示すとともに、超越の挙動を簡易に説明しています。

14.12.2. 超越スキルはテキスト上では‘超越-(タイミング)-[コスト]裏のこのカードをに超越する。’と書かれます。

14.12.3. ノーマル超越を実行可能なタイミングとその際に支払うコストを示し、テキストと注釈文で超越を簡易的に説明しています。

14.12.3.1. 超越スキルにタイミングとコストが示されていない場合、タイミングは‘ストライドステップ’、コストは‘あなたの手札からグレードの合計が 3 以上になるように 1 枚以上選び、捨てる’です。

14.13. 究極超越スキル

14.13.1. 究極超越スキルは究極超越が文頭にある能力の総称です。

14.13.2. 究極超越スキルの表記は、通常のカードとギーゼカード(17.1)で異なります。

14.13.2.1. 通常のカードの究極超越スキルは、テキスト上では‘究極超越-(タイミング)-[(コスト)]裏のこのカードをに超越する。’と書かれます。

14.13.2.2. ギーゼカードの究極超越スキルは、テキスト上では‘究極超越-(このカードの破壊の竜神 ギーゼ面のカード名)-(タイミング)-[(コスト)]他の G ゾーンとサークルとソウルのカードすべてを除外し、このカードを裏返し、に超越する。’と書かれます。

14.13.2.2.1. ギーゼカードの究極超越スキルを解決する際は、テキストの表記に従い、まず G ゾーンとサークルとソウルのカードすべてを除外した後に、超越を実行します。

14.14. ジェネレーションブレイク

14.14.1. ジェネレーションブレイクは、と G ゾーンに表向きで置かれている G ユニットの数を参照する有効条件キーワード(14.2)です。

14.14.2. ジェネレーションブレイクの有効条件は、各能力の先頭にある、永、自、起、の直後、制限アイコンの直後、または、【(領域)】の直後のジェネレーションブレイクアイコンで示されます。

14.14.3. ジェネレーションブレイクアイコンはカード上では、、などの形でと G ゾーンに表向きで置かれている G ユニットの数を参照し、指定された枚数以上のカードがあることを有効条件とします。

14.14.4. 14.14.3 で定義されるジェネレーションブレイクアイコンを含む能力を持つユニットは‘を持つ’または‘を持つ’とされます。

14.15. 抵抗(レジスト)

14.15.1. 抵抗は能力です。相手は抵抗を持つカードをカードの効果で選ぶことができません(7.50.2)。

14.16. G ガーディアン

14.16.1. G ガーディアンは、この能力を持つカードを一定の条件下でガーディアンサークルにコールすることを可能にする永続能力です。この能力は‘Gガーディアン-相手ターンのガードステップ-[(コスト)]裏のこのカードをにコールする。’と表記されます。

14.16.2. 非ターンファイターは、ガードステップ中、10.5.1.2.3 で示される条件を満たしている場合、G ゾーンにある裏向きのGガーディアンを持つカードを、[(コスト)]で示されるその能力のコストを支払ってガーディアンサークルにコールすることができます。

14.17. 勇敢(ブレイブ)

14.17.1. 勇敢は、手札のカードの枚数を参照する有効条件キーワード(14.2)です。

14.17.2. 勇敢は‘(能力種別アイコン) 勇敢:(能力)’で表記されます。

14.17.3. 勇敢の有効条件は、あなたの手札が 3 枚以下であることです。

14.18. 神託（しんたく）
14.18.1. 神託は、手札のカードの枚数を参照する有効条件キーワード（14.2）です。
14.18.2. 神託は‘（能力種別アイコン） 神託：（能力）’で表記されます。
14.18.3. 神託の有効条件は、あなたの手札が 5 枚以上あることです。

14.19. 救援（レスキュー）
14.19.1. 救援は、‘あなたのダメージを回復し、あなたのヴァンガードにダメージを与える’という効果を持つ一部の能力を示すキーワードです。
14.19.1.1. ‘救援（数値）’をキーワードとして持つ能力は、その効果の一部に‘あなたのダメージゾーンからカードを（数値）枚選び、それを回復し、あなたのヴァンガードを 1 枚選び、（数値）ダメージ’という効果を持ちます。
14.19.1.2. ‘救援（数値）’というキーワードを持つ能力は、‘救援’をキーワードとして持つものとみなします。

14.20. 儀式（リチュアル）
14.20.1. 儀式は、ドロップゾーンのグレード 1 のカードの枚数を参照する有効条件キーワード（14.2）、または一部のオーダーカードが持つ永続能力です。
14.20.2. 有効条件キーワードの儀式は以下のルールに従います。
14.20.2.1. 有効条件キーワードの儀式は ‘（能力種別アイコン） 儀式（数値）：（能力）’で表記されます。
14.20.2.2. 儀式の有効条件は、あなたのドロップゾーンのグレード 1 のカードの枚数が（数値）枚以上であることです。
14.20.2.3. 儀式の自動能力がフィールドからあなたのドロップゾーンにカードが置かれることを誘発条件とする場合に、その儀式能力はドロップゾーンに置かれたカードの枚数も儀式の数値に加えます。
14.20.2.4. この能力の解決時にドロップゾーンのグレード 1 のカードの枚数が指定枚数に達していない状態になった場合でも、その能力は解決され実行されます。
14.20.3. オーダーカードが持つ儀式能力は以下のルールに従います。
14.20.3.1. オーダーカードの永続能力の儀式は‘儀式（数値）：（テキスト）’で表記され、‘（テキスト）、この能力はあなたのドロップゾーンのグレード 1 のカードの枚数が（数値）枚以上である場合にのみ有効’を意味します。

14.21. 結束（ユナイト）
14.21.1. 結束は、このターン中にこの能力を持つカードのマスターがリアガードサークルかガーディアンサークルにコールしたカードの枚数を参照する有効条件キーワード（14.2）です。
14.21.2. 結束は‘（能力種別アイコン） 結束：（能力）’で表記されます。
14.21.3. 結束の有効条件は、このターン中にあなたがリアガードサークルかガーディアンサークルにコールしたカードの枚数が 2 枚以上であることです。

14.22. 天啓（てんけい）
14.22.1. 天啓は、ユニットが登場した時に誘発する自動能力です。
14.22.2. ‘天啓−（サークル）’は‘このユニットが（サークル）に登場した時、山札の一番上のカードを見る。そのカードをあなたのソウルに置いてよい。置いた場合、あなたのスタンド状態のリアガードを 1 枚選び、レストする。’を意味します。
14.22.2.1. 何らかの理由で、天啓の解決時点ですべてのリアガードがレスト状態である場合、天啓能力のリアガードをレストする部分の処理は単に行われません。
14.22.3. 天啓能力の解決中に、その処理によって山札の一番上からソウルに置かれたカードは’天啓の効果で置かれた’カードです。

14.23. 竜炎（ブレイズ）
14.23.1. 竜炎は‘あなたの各アタックステップの開始時に、あなたがマスターであるリアガードの数が相手がマスターであるリアガードの数より多い場合、そのターン中、あなたのヴァンガードを竜炎状態にする’という自動能力です。
14.23.1.1. あなたのヴァンガードが双闘状態である場合に竜炎能力が解決された場合、あなたのレギオンリーダーとレギオンメイトの両方が竜炎状態になります。

14.24. 残影（ザンエイ）
14.24.1. 残影は‘バインドゾーンのカードが相手の手札に加えられた時、あなたの手札が 6 枚以下なら、このユニットを手札に戻してよい。’という自動能力です。

14.25. 支配（しはい）
14.25.1. 支配は能力語です。カードテキスト上で参照される場合があります。

14.26. 暴喰（ぼうしょく）
14.26.1. 暴喰は‘このユニットがアタックした時、他のあなたのリアガードを 1 枚以上選び、退却させてよい。1 枚以上退却させたら、そのターン中、このユニットは暴喰状態になる。’という自動能力です。
14.26.2. 暴喰による退却は効果です。コストの支払いを変更する能力等は、暴喰による退却に影響を与えません。

14.27. 影縫（カゲヌイ）
14.27.1. 影縫は‘ヴァンガードへのアタックがヒットしなかった’事象に関する誘発条件を持つおよび解決の条件を持つ一連の能力を示すキーワードです。

14.28. 雷激（らいげき）
14.28.1. 雷激は、相手のバインドゾーンのカードの枚数を参照する有効条件キーワード（14.2）です。
14.28.2. 雷激は‘（能力種別アイコン） 雷激（数値）：（能力）’で表記されます。
14.28.3. 雷激の有効条件は、相手のバインドゾーンのカードの枚数が（数値）枚以上であることです。

14.29. 闘魂（ラッシュ）
14.29.1. 闘魂は‘あなたのカードの効果で、このユニットがスタンドした時’に誘発する自動能力です。

14.30. 超爆（バースト）
14.30.1. 超爆は、特定のユニットのパワーが一定以上あるかを参照する効果を持つ一部の能力を示すキーワードです。

14.31. 突撃（チャージ!!）
14.31.1. 突撃は‘このユニットが効果で  に登場した時、そのターン中、このユニットを突撃状態にしてよい。’という自動能力です。
14.31.2. 突撃状態のユニットは、そのユニットが参加したバトルの終了時、山札の下に置かれます。

14.32. 深闇（ダークネス）
14.32.1. 深闇は、このターンにそのマスターのソウルにライド以外でカードが置かれていたかを参照する有効条件キーワード（14.2）です。
14.32.2. 深闇は‘（能力種別アイコン） 深闇：（能力）’で表記されます。
14.32.3. 深闇の有効条件は、このターン中にあなたのソウルにライド以外でカードが置かれていたことです。
14.32.4. 深闇能力における‘ライド以外でソウルにカードが置かれていた’とは、ソウルにカードが置かれたことのうち、‘ライドによりそのサークルに置かれていたユニットがソウルに置かれた（6.3.3.5）’場合、および’ライド時にハーツカードが存在したために、そのハーツカードがソウルに置かれた（6.3.3.5.1）’場合を除いたものです。

14.33. 奇術（マギア）
14.33.1. 奇術は‘ソウルからユニットをコールし、そのターンの終了時、この効果でコールされたユニットをソウルに置く’ことを含む一連の能力を示すキーワードです。

14.34. 時翔（タイムリープ）
14.34.1. 時翔はその能力の中で特定行動であるタイムリープすることを含む能力であることを示すキーワードです。タイムリープの挙動については、特定行動‘タイムリープ’（7.33）を参照してください。

14.35. 亡霊（ホロウ）
14.35.1. 亡霊は‘このユニットが  に登場した時、このユニットを亡霊状態にしてよい。そうしたなら、ターン終了時、亡霊状態のユニットをすべて退却させる’という自動能力です。

14.36. ♪♪（ハーモニー）
14.36.1. ♪♪は‘他のあなたのユニットが同じ縦列に登場した時、そのターン中、このユニットとその登場したユニットが同一のマスターでフィールドにいる限り、それらを関連付けられた♪♪状態にする’という自動能力です。
14.36.1.1. 上記 14.36.1 の解決前に関連付けられるべきユニットの片方がフィールドからいなくなってしまった場合、♪♪状態にはなりません。
14.36.1.2. 関連付けられた♪♪状態であるユニットの片方が他の縦列に移動した場合でも、それらのユニットは関連付けられた♪♪状態のユニットであり続けます。
14.36.1.2.1. ♪♪状態であるユニット A が他の縦列に移動し、その後その♪♪を持つユニット A と同じ縦列に別のユニットが登場した場合などにより、複数の関連付けが行なわれる事があります。その場合、♪♪を持つユニット A は関連ユニットすべてがフィールドから離れない限り♪♪状態は維持されます。
14.36.1.3. ‘♪♪状態になった時’で示される待機状態の自動能力の解決前に関連付けられた♪♪状態になったユニットがいなくなっていた場合でも、その自動能力は解決されます。
14.36.1.3.1. すでに♪♪状態であるユニットがさらに別のユニットと関連付けられても、‘♪♪状態になった時’で示される能力は誘発しません。

14.37. 連波（ウェーブ）
14.37.1. 連波は‘各ターンの指定されたバトルでのみ有効になる’自動能力です。
14.37.2. 連波が有効になるバトルは‘・N 回目・n 回目のみ・n 回目以降・n～m 回目’のいずれかまたは組み合わせで指定されます。

14.38. 暗躍（あんやく）
14.38.1. 暗躍は、その能力を持つユニットと同じ縦列の相手のユニットを参照する有効条件キーワード（14.2）です。
14.38.2. 暗躍は‘（能力種別アイコン） 暗躍：（能力）’で表記されます。
14.38.3. 暗躍の有効条件は、この能力を持つユニットと同じ縦列にスタンドしている相手のユニットがいないことです。

14.39. 達成（サクセス）
14.39.1. 達成は、あなたのリアガードのパワーを参照して誘発する自動能力です。
14.39.2. ‘達成 （数値）’は‘あなたのターン中、このユニットが達成状態でなく、あなたがマスターであるいずれかのリアガードのパワーが（数値）以上である時、この能力の解決時にそのリアガードのパワーが（数値）以上であるなら、そのターン中、このユニットは達成状態になる。’を表わします。
14.39.3. 達成は状態誘発（11.9.8）であり、そのルールに従います。
14.39.4. 達成が誘発し、その解決時にこの能力が誘発する理由となったリアガードのパワーが指定の数値を下回っている場合、そのユニットは達成状態になりません。

14.40. 開花（ブルーム）
14.40.1. 開花は‘他のあなたの特定のユニットが指定した領域に登場した時’に誘発する自動能力です。

14.41. 旋律（メロディ）
14.41.1. 旋律は、能力を共有する永続能力です。
14.41.1.1. 旋律能力は‘ －（指定能力） これは  を持つあなたのユニットすべてが共有する。’と表記されます。

14.41.2. 1 つ以上の旋律を持つユニットは、そのユニットとマスターが同一である（自身を含む）各ユニットの旋律能力で示された指定能力を得ます。

14.42. オーバードレス

14.42.1. オーバードレスは、特定の条件でオーバードレスさせて登場させることができることを示す永続能力です。

14.42.1.1. オーバードレス能力は‘ オーバードレス O-Dress － （ユニット条件）’と表記されます。

14.42.2. オーバードレス能力を持つユニットは、そのマスターのメインフェイズ中に手札からオーバードレスしてリアガードサークルに出すことができます（9.9.2.5）。

14.43. 白翼/黒翼

14.43.1. 白翼や黒翼は、ヴァンガードの名称とバインドゾーンのカードの内容を参照する有効条件キーワード（14.2）およびキーワード能力です。

14.43.2. 白翼や黒翼は‘（白翼/黒翼）—（能力種別アイコン）（効果）’で表記されます。

14.43.2.1. 白翼の有効条件は、あなたのバインドゾーンにあるすべてのカードのグレードが奇数であることです。

14.43.2.2. 黒翼の有効条件は、あなたのバインドゾーンにあるすべてのカードのグレードが偶数であることです。

14.43.2.3. バインドゾーンにカードが無い場合、白翼と黒翼はどちらも有効条件を満たしません。

14.43.2.4. バインドゾーンの裏向きのカードは、白翼や黒翼の条件を判定する際には存在しないものとして扱います。

14.43.3. ‘（白翼/黒翼）—（能力種別アイコン）（効果）’は‘（能力種別アイコン）あなたのヴァンガードが「アレスティエル」を含むなら、（効果）’を表します。

14.44. ドレスブースト

14.44.1. ドレスブーストは、ブーストしたときに装備しているカードを参照する一部の自動能力が持つキーワードです。

14.44.2. ‘ドレスブースト’はカード上では ドレスブースト D-Boost アイコンで表記されます。

14.45. 全力（パワフル）

14.45.1. 全力は‘あなたのソウルが 0 枚なら’という条件を持つ一連の能力が持つキーワードです。

14.45.1.1. 全力能力を持つカードは‘全力能力を持つ’と参照されます。

14.46. フレンド

14.46.1. フレンドは‘永 このユニットと同じ縦列にあなたの他のユニットがいるなら、そのユニットとこのユニットは“友達”になる。’という永続能力が持つキーワードです。

14.46.1.1. フレンド能力を持つユニットと同じ縦列にあなたの他のユニットがいる間にかぎり、そのフレンド能力を持つユニットと、その同じ縦列にいるもう 1 体のユニットは、それぞれ友達状態になります。

14.46.2. ‘友達’とはカードが持つ状態で、他のカードにより参照されることがあります。

14.46.2.1. テキストが‘“友達”’を参照する場合、それは‘友達状態であるユニット’を参照します。

14.47. 煌求者（グリッター）

14.47.1. ‘煌求者’は、特定のユニットの存在を条件として能力が有効になるキーワードまたはキーワード能力です。

14.47.1.1. テキスト中で‘煌求者’は グリッター 煌求者 のアイコンで表記されることがあります。

14.47.2. 煌求者能力の表記が‘煌求者’のみである場合、これは特に効果を持たないキーワードです。

14.47.3. 煌求者能力の表記が‘煌求者 （名称）’である場合、これは自身のヴァンガードの情報を参照する有効条件キーワード（14.2）です。

14.47.3.1. この場合の煌求者能力は、この煌求者能力を含む枠囲みのテキストで表記されます。

14.47.3.1.1. 一部カードではこの枠が表示されない場合があります。その場合、煌求者キーワード以降のテキストをこの煌求者能力として扱います。

14.47.3.2. この煌求者の有効条件は、あなたのヴァンガードが煌求者を持ち、カード名に「（名称）」を含むことです。

14.47.3.2.1. 煌求者能力では、この枠内の煌求者自身を除くすべての能力が、この煌求者能力により指定された能力であるものとします。

14.47.3.2.2. 前述の条件を満たさない場合、煌求者自身を除く枠内の能力は無効です。

14.48. レヴォルドレス/ドラグドレス/オーバードライブ

14.48.1. レヴォルドレスやドラグドレスやオーバードライブは、ユニットの攻撃後に他の領域のユニットをそれにスタンド状態でライドさせる効果を持つ、一部の能力が持つキーワードです。

14.48.2. ‘レヴォルドレス’はカード上では レヴォルドレス で表記されます。

14.48.3. ‘ドラグドレス’はカード上では ドラグドレス で表記されます。

14.48.4. ‘オーバードライブ’はカード上では オーバードライブ で表されます。

14.49. クロスオーバードレス

14.49.1. クロスオーバードレスは、クロスオーバードレスによりリアガードサークルに出すことのできるカードが持つ永続能力です。

14.49.1.1. ‘クロスオーバードレス’はカード上では クロスオードレス X-O-Dress で表記されます。

14.49.2. ‘ クロスオードレス X-O-Dress － （指定のカード）’は、‘あなたのメインフェイズのプレイタイミングにおいて、手札にあるこのカードを、（指定のカード）をドレス元としてクロスオーバードレスしてよい’を意味します（6.8）。

14.50. 砲弾

14.50.1. 砲弾は、ヴァンガードに対するアタックを行うことを条件とする一部の自動能力が持つキーワードです。

14.51. レガリスピース
14.51.1. レガリスピースは、デッキ構築およびカードの解決時に制限を加える永続能力です。
14.51.2. レガリスピース能力を持つカードは、以下のルールが適用されます。
14.51.2.1. デッキ構築において、レガリスピース能力を持つカードは全カード合計で 1 枚のみ入れることができます(8.1.8)。
14.51.2.2. レガリスピース能力を持つカードやそのカードが持つ能力をプレイし解決する際、このゲーム中にそのカードのマスターが他のレガリスピースの能力を持つカードまたはそのカードが持つ能力を、そのプレイヤーのレガリスピースの解決上限以上の回数すでに解決していた場合、それがそのカードのプレイによりそのカード自身をオーダーゾーンに置くものでないかぎり、そのカードや能力は解決せず、それがカードならドロップゾーンに置き、それが能力ならそれを解決しません。
14.51.2.2.1. 特に指定がないかぎり、各プレイヤーのレガリスピースの解決上限は 1 です。

14.52. ドレスアップ
14.52.1. ドレスアップは、ゲーム中に追加のカード名を持つことを意味する永続能力です。
14.52.2. 'ドレスアップ －（名称）' は '永 ゲーム中、このカードは(名称)と同名のカードとしても扱う' を意味します(12.6.2)。
14.52.2.1. この能力は、すべての領域で有効です。

14.53. ユニゾンドレス
14.53.1. ユニゾンドレスは、特定のユニットをユニゾンドレス状態にする(5.2.2)効果を持つ、一部の能力が持つキーワードです。
14.53.2. 'ユニゾンドレス' はカード上では ユニゾンドレス のアイコンで表記されることがあります。

14.54. メイトユニット
14.54.1. メイトユニットは、特定のユニットがヴァンガードであることをコール条件とする永続能力です。
14.54.2. 'メイトユニット －（名称）' は '永 このカードでライドすることはできない' と '永 あなたのヴァンガードが(名称)を含まないかぎり、このカードはコールできない' を意味します。
14.54.3. 'メイトユニット' はカード上では メイトユニット のアイコンで表記されることがあります。

14.55. 過充填(オーバーチャージ)
14.55.1. オーバーチャージは、あるユニットがターン中に、そのユニットとマスターが同じであるヴァンガードの能力によって選ばれたことがあるかどうかを参照する、一連の能力が持つキーワードです。

14.56. 邪竜解放
14.56.1. 邪竜解放は、特定のユニットを邪竜解放状態にする(5.2.2)効果を持つ、一部の能力が持つキーワードです。
14.56.2. '邪竜解放' はカード上では じゃりゅうかいほう 邪竜解放 のアイコンで表記されることがあります。

14.57. エースユニット
14.57.1. エースユニットは、デッキ内に入れることのできるカードの枚数を制限する、デッキの構築条件に関する永続能力です。
14.57.2. 'エースユニット' は 'エースユニットを持つカードは、デッキ全体で最大 1 枚のみ入れることができる' を意味します。
14.57.2.1. エースユニットを持つカードは、カード名が同一か否かに関係なく、デッキ内に 1 枚のみ入れることができます。
14.57.3. エースユニットはカード上では エースユニット のアイコンで表記されることがあります。
14.57.3.1. エースユニットを持つユニットは、カード左上にエースユニットアイコン(右図)が表記されます。



14.58. リライト
14.58.1. リライトは、手札から直接ユニットをライドする効果を持つ、一部の起動能力が持つキーワードです。
14.58.2. 'リライト' はカード上では リライト のアイコンで表記されることがあります。

14.59. 精神汚染
14.59.1. 精神汚染は、特定のユニットを精神汚染状態にする(5.2.2)効果を持つ、一部の能力が持つキーワードです。
14.59.2. '精神汚染' はカード上では せいしんおせん 精神汚染 のアイコンで表記されることがあります。

14.60. ハッピー・トイズ
14.60.1. ハッピー・トイズは、一部のユニットが持つ永続能力です。
14.60.2. 能力 'ハッピー・トイズ' は特に効果を持ちません。
14.60.3. 'ハッピー・トイズ' はカード上では ハッピー・トイズ のアイコンで表記されることがあります。

14.61. SweetLink
14.61.1. SweetLink は、同名の他のカードがソウルにあることを条件としてカードを SweetLink 状態にする(5.2.2)効果を持つ、一部の能力が持つキーワードです。

14.62. 魔装合体
14.62.1. '魔装合体' は、一部の能力が持つキーワードです。
14.62.1.1. 魔装合体は '(能力種別アイコン) 魔装合体:(能力)' で表記されます。
14.62.2. '魔装合体' はカード上では 魔装合体 のアイコンで表記されることがあります。

14.63. ファントムスキル
14.63.1. 'ファントムスキル' は、一部の能力が持つキーワードです。
14.63.1.1. ファントムスキルは 'ファントムスキル—(能力)' で表記されます。
14.63.2. 'ファントムスキル' はカード上では ファントムスキル のアイコンで表記されることがあります。

14.64. 抜錨
14.64.1. ‘抜錨’は、‘抜錨した時’に誘発する自動能力が持つキーワード、及びその能力をプレイさせるための特定行動です。
14.64.2. 効果により特定カードを‘抜錨させる’指示がある場合、そのカードが‘抜錨した’事象が発生します。

14.65. 堕獄囚/罪能
14.65.1. ‘堕獄囚’は永続能力です。
14.65.1.1. ‘堕獄囚’自体は効果を持ちませんが、ルールやカードにより参照されることがあります。
14.65.1.2. あるカードが‘堕獄囚’であるとは、そのカードがキーワード能力‘堕獄囚’を持つことを意味します。
14.65.1.3. ‘堕獄囚’はカード上では  のアイコンで表記されることがあります。
14.65.2. ‘罪能’はキーワード‘堕獄囚’を持つカードが持つ、一部の能力が持つキーワードです。
14.65.2.1. ある効果により‘罪能を使う’指示がある場合、それにより指定された罪能能力をプレイし解決します。
14.65.2.1.1. このプレイした能力やそれにより発生した効果の発生源を参照する場合、その‘罪能を使う’効果の発生源を参照します。
14.65.2.2. 罪能能力による効果で、あるユニットが、そのユニットとマスターが同じである他のユニットにアタックする場合、そのアタックするユニットがその効果のマスターによって支配されている(7.39)かのように扱ってアタックを行います。

第15章 マーカーと疑似カード

15.1. マーカー
15.1.1. ゲーム中、いずれかの領域にマーカーと呼ばれる事物が置かれることがあります。
15.1.2. マーカーは‘疑似カード’と‘記録型’に分類されます。
15.1.2.1. マーカーは名称を持ちます。
15.1.2.1.1. ‘(名称)マーカー’や‘(名称)・マーカー’は、その名称を名称として持つマーカーを意味します。
15.1.2.1.2. マーカーはその名称により情報が規定されます。
15.1.2.2. テキストが単に‘マーカー’を参照する場合、それはトークンでもチケットでもないすべての疑似カードマーカーと記録型マーカーを参照します。
15.1.2.3. マーカーのうち疑似カードに分類されるものは、巻末付録の‘疑似カードマーカーの情報’に表記されます。
15.1.2.4. マーカーは、通常カードが持つ情報を持たない、あるいは通常カードが持たない特殊な情報を持つことがあります。
15.1.2.4.1. マーカーはルールや効果によりそれが持つことを明記されている情報以外の情報は持ちません。
例:疑似カード「プロテクト」は、カード名を持つことがルールや効果により明記されていないため、カード名を持ちません。
15.1.2.4.2. マーカーが持たない情報を参照する場合、それが本来数値である場合は 0 として扱い、それが本来数値でない場合は存在しないものとして扱います。

15.2. 疑似カード
15.2.1. ゲーム中、いずれかの領域にカードと同様の扱いをする‘疑似カード’であるマーカーが作成されることがあります。
15.2.1.1. 疑似カードはカードではありませんが、カードと同様に扱い、それが存在する領域でのカードの枚数に数え、カードに適用される効果の適用を受けます。
15.2.1.1.1. 疑似カードはカードではないため、それが存在する領域にある他のカードと明確に区別できる必要があります。
15.2.1.1.1.1. 疑似カードが非公開領域(4.1.2)にある場合、その疑似カードは他の公開されていないカードと区別され、いずれのファイターもそれがどのような情報を持つ疑似カードであるかを知ることができます。
15.2.2. ある領域に疑似カードを‘作成する’とは、その領域に指定の疑似カードが存在する状態にすることを意味します。
15.2.2.1. 作成された疑似カードのオーナーやマスターは、その疑似カードが作成された領域が属するファイターです。
15.2.2.2. 疑似カードをある領域に作成した場合、その疑似カードはその領域に置かれたものとみなされます。その領域がサークルである場合は、そのサークルに登場(7.17)したものとみなされます。
15.2.3. ある疑似カードを‘消去する’とは、その疑似カードを現在ある領域から取り除き、そこに存在しない状態にすることを意味します。
15.2.3.1. 疑似カードがある領域で消去された場合、その領域を離れたものとみなされます。
15.2.3.2. 疑似カードが除外される場合、その疑似カードは自身が現在ある領域で消去されます。
15.2.4. 疑似カードは存在できる領域が制限されることがあります。
15.2.4.1. ある疑似カードの‘有効領域’とは、その疑似カードが存在できる領域です。
15.2.4.1.1. ある疑似カードが自身の有効領域である領域に移動する場合、その疑似カードは通常のカードと同様にその領域に移動します。
15.2.4.2. ある疑似カードの‘消去領域’とは、その疑似カードがその領域に移動した後、その領域でその疑似カードを消去することが強制される領域です。
15.2.4.2.1. ある疑似カードが自身の消去領域に移動する場合、その移動を行った直後に、その移動先の領域で消去されます。この処理はチェックタイミングを待たず、何らかの

効果の途中で移動を行った場合は、その移動の続きを行うよりも前に実行されます。
例：‘疑似カードAを消去領域Xに移動し、その後カードを1枚引く’という効果を実行する場合、疑似カードAをXに移動した後、カードを引く前に、領域Xにあるその疑似カードAを消去します。

15.2.4.2.2. ある疑似カードが自身の消去領域に作成される場合、その作成は実行されません。

15.2.5. ゲーム中で疑似カードを使用する場合、両ファイターの合意の上で、両ファイターが明示的に理解でき、他の通常のカードとは区別できるカード状のものを使用してください。

15.3. 疑似カード‘プロテクト’

15.3.1. 疑似カード‘プロテクト’は、特殊タイプ’プロテクト’を持ち、タイプを持ちません。

15.3.2. 疑似カード‘プロテクト’は、グレード’プロテクト’を持ちます。

15.3.2.1. グレード‘プロテクト’は数値として増減しません。

15.3.3. 疑似カード‘プロテクト’は、‘永:守護者’と‘自【】:登場時、[手札を1枚捨てる]ことで、そのバトル中、あなたのユニット1枚はヒットされない。’の能力を持ちます。

15.3.4. 疑似カード‘プロテクト’は、自身のマスターに属する、手札とガーディアン属性のサークルが有効領域で、それ以外の領域が消去領域です。

15.3.4.1. この疑似カードは、ガーディアンサークルにある間はユニットとして扱います。

15.3.5. 疑似カード‘プロテクト’はユニットではありませんが、ユニットであるかのようにガーディアンサークルにコールができます。

15.3.6. なんらかの理由で疑似カード‘プロテクト’をリアガードサークルやヴァンガードサークルに移動しようとする場合、その移動を行うのではなく、ドロップゾーンに置かれ、消去されます。

15.3.7. 手札を呪縛する効果により疑似カード‘プロテクト’を呪縛する場合、サークルに置いた上で、そのサークルから消去します。

15.3.8. カードの効果が‘手札のイマジナリーギフト・プロテクト’を参照する場合、手札の疑似カード‘プロテクト’を参照します。

15.3.9. その他の事項では、疑似カード‘プロテクト’は手札にある間は手札のカードのルールに従います。

15.4. 疑似カード‘トークン’

15.4.1. 疑似カード‘トークン’には、‘トークンユニット’と‘トークンセットオーダー’があります。

15.4.2. 疑似カード‘トークン’の持つタイプとカード名以外の情報は、その疑似カードが作成された際のカード名により規定され、その疑似カードが作成される時点からその情報を持ちます。各疑似カード‘トークン’が持つ実際の情報は付録を参照してください。

15.4.3. 疑似カード‘トークンユニット’は、以下のルールに従います。

15.4.3.1. 疑似カード‘トークンユニット’は、タイプ、グレード、パワー、クリティカル、カード名、種族、スキルアイコン、テキストの各情報を持ちます。

15.4.3.1.1. 疑似カード‘トークンユニット’のメインタイプはユニットです。

15.4.3.1.2. 疑似カード‘トークンユニット’のカード名と種族は、そのトークンユニットをコールする際に指定されます（15.4.5　15.4.3.36.2.3.3）。

15.4.3.2. 疑似カード‘トークンユニット’は、フィールドが有効領域で、それ以外の領域が消去領域です。

15.4.3.2.1. ソウルはフィールドではないため、疑似カード‘トークンユニット’がソウルに移動した場合、移動後に消去されます。

15.4.3.3. 疑似カード‘トークンユニット’が呪縛される場合、そのユニットを呪縛した後、ただちにそのサークルから消去します。

15.4.3.4. その他の事項では、疑似カード‘トークンユニット’はユニットのルールに従います。

15.4.4. 疑似カード‘トークンセットオーダー’は、以下のルールに従います。

15.4.4.1. 疑似カード‘トークンセットオーダー’は、タイプ、グレード、カード名、テキストの各情報を持ちます。

15.4.4.1.1. 疑似カード‘トークンセットオーダー’のメインタイプはオーダー、サブタイプはセットです。

15.4.4.1.2. 疑似カード‘トークンセットオーダー’のカード名は、そのトークンを置く効果により指定されます（15.4.515.4.6.1）。

15.4.4.2. 疑似カード‘トークンセットオーダー’は、オーダーゾーンが有効領域で、それ以外の領域が消去領域です。

15.4.4.3. その他の事項では、疑似カード‘トークンセットオーダー’はオーダーのルールに従います。

15.4.5. トークンは、本来持ち得る情報の他に、追加でそれ以外の情報を持つことがあります。そのような情報は付録のトークンの情報に表記されます。

15.4.6. 能力や効果が‘[名称]・トークン’を参照する場合、それはカード名が[名称]であるトークンを参照します。

15.4.6.1. ‘[名称]・トークンを[サークル]にコールする’という処理によるコールを行う場合、ユニットをサークルに置く時点（6.2.3.3）で、そのカード名により規定される疑似カード‘トークンユニット’を[サークル]に作成します。

15.5. 疑似カード‘チケット’

15.5.1. 疑似カード‘チケット’は、タイプ、グレード、カード名、テキストの各情報を持ち、それ以外の情報を持ちません。

15.5.1.1. 疑似カード‘チケット’のメインタイプはオーダーで、特殊タイプ‘チケット’を持ちます。

15.5.1.2. 疑似カード‘チケット’のカード名は、そのチケットを作成する際に指定されます。

15.5.1.3. 疑似カード‘チケット’の持つその他の情報は、その疑似カードが作成された際のカード名により規定され、その疑似カードが作成される時点からその情報を持ちます。各疑似カード

‘チケット’が持つ実際の情報は付録を参照してください。

15.5.2. 疑似カード‘チケット’は、手札とオーダー領域が有効領域で、それ以外の領域が消去領域です。

15.5.3. 手札を呪縛する効果により疑似カード‘チケット’を呪縛する場合、サークルに置いた上で、そのサークルから消去します。

15.5.4. 能力や効果が‘[名称]・チケット’を参照する場合、それはカード名が[名称]である疑似カード‘チケット’を参照します。

15.5.5. その他の事項では、疑似カード‘チケット’はオーダーカードのルールに従います。

15.6. 疑似カード‘メーアの贈り物’

15.6.1. なんらかの理由で疑似カード‘メーアの贈り物’をリアガードサークルやヴァンガードサークルに移動しようとする場合、それはその移動を行うのではなくドロップゾーンに置かれ、消去されます。

15.6.2. 手札を呪縛する効果により疑似カード‘メーアの贈り物’を呪縛する場合、サークルに置いた上で、そのサークルから消去します。

15.6.3. その他の事項では、疑似カード‘メーアの贈り物’はマーカー(15.1)と疑似カード(15.2)のルールに従います。

15.7. 疑似カード‘クレスト’

15.7.1. 疑似カード‘クレスト’は、タイプ、カード名、テキストの各情報を持ち、それ以外の情報を持ちません。

15.7.1.1. 疑似カード‘クレスト’のメインタイプはクレストです。

15.7.1.2. 疑似カード‘クレスト’のカード名は、そのクレストを作成する際に指定されます。

15.7.1.3. 疑似カード‘クレスト’の持つその他の情報は、その疑似カードが作成された際のカード名により規定され、その疑似カードが作成される時点からその情報を持ちます。各疑似カード‘クレスト’が持つ実際の情報は付録を参照してください。

15.7.2. 疑似カード‘クレスト’は、クレストゾーンが有効領域で、それ以外の領域が消去領域です。

15.7.3. 疑似カード‘クレスト’が持つ能力は、クレストゾーンで有効です。

15.8. 記録型マーカー

15.8.1. サークルに記録型マーカーと呼ばれる物体が置かれることがあります。

15.8.1.1. 巻末付録の‘疑似カードマーカーの情報’に記載が無いマーカーは記録型マーカーです。

15.8.1.2. 記録型マーカーはカードや疑似カードではなく、カードやユニットに対する効果を適用されません。

15.8.2. 記録型マーカーには存在位置があります。

15.8.2.1. サークルを指定して置かれる記録型マーカーは、任意のサークルを存在位置とします。

15.8.2.2. ユニットを指定して置かれる記録型マーカーは、そのユニットを存在位置とします。

15.8.2.3. ‘(特定位置)にあるマーカー’や‘(特定位置)に置かれているマーカー’は、その特定位置を存在位置として置かれている記録型マーカーを含みます。

15.8.2.3.1. ユニットを存在位置として置かれる記録型マーカーが存在する領域を参照する場合、それが置かれているユニットが現在あるサークルを参照します。

15.8.3. 記録型マーカーを置く指示がある場合、それをそのマーカーの存在位置として適正な場所に置きます。

15.8.3.1. その記録型マーカーの存在位置として適正な場所に置くことが不可能な場合、そのマーカーは置かれません。

15.8.4. 記録型マーカーは、ルールや効果により消去されたり他の領域に移動したりすることがあります。

15.8.4.1. 記録型マーカーが消去される場合、そのマーカーをサークルから取り除き、ゲームに存在しない状態にします。

15.8.4.2. サークルを存在位置とする記録型マーカーがサークル以外の領域に移動する場合、そのマーカーは消去されます。

15.8.4.3. ユニットを存在位置とする記録型マーカーは常時そのユニット上に置かれ、そのユニットが他のサークルに移動した場合もそのユニット上に置かれたままになります。

15.8.4.4. ユニットを存在位置とする記録型マーカーは、そのユニットがサークル以外の領域に移動した場合や呪縛された場合やそれがユニットでなくなった場合、その直後に消去されます。

15.8.5. 記録型マーカーのオーナーやマスターを参照する場合、それはそのマーカーを作成した効果のオーナーやマスターを参照します。

15.8.6. 記録型マーカーにはその名称により、追加の情報を持ったり、特別なルールが定義されたりすることがあります。

15.8.6.1. ユニットを存在位置とする記録型マーカーが自身の能力により‘このユニット’を参照する場合、それはそのマーカーが置かれているユニットを参照します。

15.8.6.2. ユニットを存在位置とする記録型マーカーの能力は、そのマーカーが存在する間有効です。

第16章 イマジナリーギフトと処理

16.1. 概要

16.1.1. ゲーム中に、ファイターに対しイマジナリーギフト処理を実行するよう指示される場合があります。その場合、この章で解説される手順に従ってその処理を実行します。

16.2. イマジナリーギフト

16.2.1. イマジナリーギフトには、クランタイプとギフト種別が存在します。

16.2.1.1. イマジナリーギフトのクランタイプとは、イマジナリーギフトのアイコンや効果により指定される種類で、‘フォース’‘アクセル’‘プロテクト’のいずれか 1 つを持ちます。

16.2.1.2. イマジナリーギフトのギフト種別とは、各クランタイプに置けるイマジナリーギフト処理の内容で、1 または 2 の数値を持ちます。

16.2.1.2.1. このルールやテキストの表記において、この数値がローマ数字（Ⅰまたは Ⅱ）で表記されます。

16.2.1.3. イマジナリーギフトの解決時に、一部の処理を除き、名称が‘ギフト’であるマーカーが作成されます。

16.2.1.3.1. 各ギフトマーカーは情報としてクランタイプとギフト種別とテキストを持ちます。

16.2.1.3.1.1. ギフトマーカーのテキストはルールによる修正として適用します（11.11.1.4）。これは能力による効果ではありません。

16.3. イマジナリーギフト処理

16.3.1. ライドまたは効果によりイマジナリーギフト処理を行う場合、以下を実行します。

16.3.1.1. このイマジナリーギフト処理がユニットのライドによるイマジナリーギフトアイコンを要因として実行される場合、この時点より前にそのユニットのマスターがライドによるイマジナリーギフト処理が行ったことがあり、かつその処理が今回行う処理とクランタイプが異なる場合、そのイマジナリーギフト処理は実行されません。

例：‘イマジナリーギフト：フォース’を持つカードにライドしその処理を行った後に、‘イマジナリーギフト：アクセル’を持つユニットにライドしても、‘イマジナリーギフト：アクセル’の処理は行われません。またその際、‘フォース’のギフトマーカーが失われることもありません。

16.3.1.2. イマジナリーギフト処理において、名称が‘ギフト’である記録型マーカーが置かれることがあります。

16.3.1.2.1. ギフトマーカーは‘ギフト種別’と‘クランタイプ’の情報を持ちます。

16.3.1.3. このイマジナリーギフト処理でギフト種別が指定されている場合、そのギフト種別を選択したものとして扱います。

16.3.1.3.1. ギフト種別が指定されておらず、すでにこのゲーム中にそのファイターの当該クランタイプのイマジナリーギフト処理において単一のギフト種別が指定または選択されている場合、そのギフト種別を選択します。

16.3.1.3.2. ギフト種別が指定されておらず、このゲーム中にそのファイターの当該クランタイプのイマジナリーギフト処理において単一のギフト種別が指定または選択されていない場合、そのクランタイプで採用するギフト種別を 1 つ選択します。

16.3.1.4. クランタイプが‘フォース’である場合、以下の処理を行います。

16.3.1.4.1. 自分のヴァンガードサークルまたはリアガードサークル 1 つを指定し、そこにクランタイプ‘フォース’と選択したギフト種別を持つギフトマーカーを置きます。

16.3.1.4.1.1. すでに他のクランタイプ‘フォース’のギフトマーカーが置かれているサークルを指定することもできます。その場合、効果は累積します。

16.3.1.4.2. ギフト種別がⅠである場合、これにより置くギフトマーカーは‘あなたのターン中、このサークルにいるユニットはパワー＋10000。’のテキストを持ちます。

16.3.1.4.3. ギフト種別がⅡである場合、これにより置くギフトマーカーは‘このサークルにいるユニットの元々のクリティカルは 2 になる。’のテキストを持ちます。

16.3.1.5. クランタイプが‘アクセル’である場合、以下の処理を行います。

16.3.1.5.1. このイマジナリーギフト処理を行うファイターに属する属性が‘ステージ’であるサークルが無い場合、リアガード属性を持つサークル（4.9）が 1 つ増えます。

16.3.1.5.1.1. そのサークルは前列であるものとみなされます。

16.3.1.5.1.2. そのサークルは最初の 1 つは前列もっとも左のサークルの左側に隣接させる形で増えます。2 つ目は前列もっとも右のサークルの右側に隣接させる形で増えます。それ以降、同様に左、右の順に増えていきます。

16.3.1.5.1.2.1 両方のファイターが‘イマジナリーギフト：アクセル’によりサークルを増やす場合、一方のファイターの 1 つ目の追加サークルともう一方のファイターの 2 つ目の追加サークルは同じ縦列にあり、3 つ目と 4 つ目、5 つ目と 6 つ目、以降同様のサークルも同じ縦列にあります。



16.3.1.5.2. このイマジナリーギフト処理を行うファイターに属する属性が‘ステージ’であるサークルがある場合はそのサークルに、無い場合はその増えたサークルに、クランタイプ‘アクセル’と選択したギフト種別を持つギフトマーカーを置きます。

16.3.1.5.2.1. なんらかの理由でクランタイプ‘アクセル’を持つマーカーがサークルから他の領域に移動し、そのサークルにクランタイプ‘アクセル’のマーカーが存在しない状態になった場合、その直後にルール処理を待たずに、そこに置かれているユニットは退却し、そのサークルに置かれていたクランタイプ‘アクセル’でないギフトマーカーは消去され、そ

の後そのサークルは消滅します。
16.3.1.5.3. ギフト種別がⅠである場合、これにより置くギフトマーカーは‘あなたのターン中、このサークルにいるユニットはパワー＋10000。’のテキストを持ちます。
16.3.1.5.4. ギフト種別がⅡである場合、サークルを作製した直後にそのイマジナリーギフト処理を行うファイターはカードを 1 枚引きます。これにより置くギフトマーカーは‘あなたのターン中、このサークルにいるユニットはパワー＋5000。’のテキストを持ちます。
16.3.1.6. クランタイプが‘プロテクト’である場合、以下の処理を行います。
16.3.1.6.1. ギフト種別がⅠである場合、このイマジナリーギフト処理を行ったカードまたは能力のマスターの手札に疑似カード‘プロテクト’(15.3)を作成します。
16.3.1.6.2. ギフト種別がⅡである場合、自分のリアガードサークル 1 つを指定し、そこにクランタイプ‘プロテクト’とギフト種別Ⅱと‘このサークルにいるユニットはパワー＋5000 され、『【自】:このユニットがインターセプトした時、このユニットのシールド＋10000。』を持つ’のテキストを持つギフトマーカーを置きます。
16.3.2. 効果によるイマジナリーギフトにおいて複数のイマジナリーギフト処理を行う場合、その効果の表記順に従って 16.3.1 の処理を実行します。

第17章 セット固有ルール

17.1. 概要
17.1.1. この章では、特定のブースターパック等にのみ存在する、特別なルールを必要とするカードのルールを定義します。

17.2. ギーゼカード
17.2.1. 一部カードに、‘ギーゼカード’と呼ばれる、カードの表裏の両面に情報が書かれている物があります。
17.2.1.1. ギーゼカードをデッキ内のカードとして使用する際は、不透明スリーブを使用して他のカードと区別が付かないようにする必要があります。
17.2.2. ギーゼカードの両面はそれぞれ、ノーマルユニットである側を‘ネオンギーゼ面’、G ユニットである側を‘破壊の竜神 ギーゼ面’と呼びます。
17.2.3. ギーゼカードはすべての領域において、‘適用面’と呼ばれる状態を有します。この状態は‘ネオンギーゼ面’か‘破壊の竜神 ギーゼ面’かのいずれかになります。
17.2.3.1. ゲーム中、ルールや能力や効果が特定のギーゼカードの情報を参照する場合、それはそのギーゼカードの適用面に対応する面の情報を参照します。
17.2.3.1.1. 適用面でない面の情報は、それを特に指定して参照する場合を除き、常に存在しないものとして扱います。
17.2.3.2. ゲーム開始の時点では、すべてのギーゼカードの適用面はネオンギーゼ面です。
17.2.3.3. 何らかの理由でギーゼカードがサークルでも G ゾーンでもない領域に移動する場合、それの適用面はネオンギーゼ面になります。サークルや G ゾーンに移動する場合、カードの適用面は効果による指示がないかぎり維持されます。
17.2.3.4. 適用面が変更されても、それは同一のカードです。そのカードに適用されている効果や状態はそのまま維持されます。
17.2.3.5. カードの適用面は、ゲーム中ではスリーブ内でその適用面に対応する面が見えるようにすることで示します。
17.2.4. ギーゼカードは他のカードと同様に、表向き状態や裏向き状態の配置状態を持ちます。
17.2.5. 通常のカードとは異なり、ギーゼ状態の表向き状態や裏向き状態は、それぞれ‘適用面に対応する面を見えるようにする’/‘スリーブにより情報が隠されている側の面が見えるようにする’ことでそれを示します。
17.2.6. テキストにより、あるギーゼカード(17.1)を‘裏返す’とある場合、そのギーゼカードの適用面(17.2.3)を、現在の適用面でない側の面にします。
17.2.6.1. 裏返す行動は裏にする行動(7.3)とは異なります。
17.2.6.2. 何らかの理由でギーゼカードでないカードを裏返すよう指示される場合、その指示は何も行いません。

17.3. 星域属性のサークル
17.3.1. カードの効果により、特定のサークルが星域属性を追加で持つことがあります。星域属性を持つサークルには、以下のルールが適用されます。
17.3.1.1. 種族が〈星神〉でないユニットは、属性が星域であるサークルを指定してノーマルコールすることができません(9.9.2.1)。
17.3.1.2. このサークルを指定して種族が〈星神〉であるユニットをノーマルコールする場合、そのユニットはヴァンガードのグレードに関係なくコールできます(9.9.2.1)。
17.3.1.3. このサークルにいるユニットは、このサークルが後列であってもアタックすることができます。
17.3.1.4. このサークルにいるユニットがアタックを行う場合、このユニットはドライブチェックを行います。
17.3.1.4.1. このサークルのユニットが行うドライブチェックで、ルールによりトリガーゾーンのカードが手札に入る際、手札ではなくソウルに置かれます。これは置換効果ではなく、置換効果が適用される前に適用されます。
17.3.1.5. エンドフェイズの処理として、このサークルにいるユニットはオーナーの山札の一番下に置かれます(9.11.5)。
17.3.1.6. なんらかの理由でこのサークルに種族が〈星神〉でないユニットが存在する場合、そのユニットはルール処理で退却します(17.3.2.1)。

17.3.1.7. このサークルが呪縛属性になった場合、その呪縛カードはルール処理でドロップゾーンに置かれます（17.3.2.2）。

17.3.2. 星域サークルに不正なユニットがいる場合、ルール処理（第 13 章）として以下が実行されます。

17.3.2.1. サークルの属性が星域であるサークルに種族が〈星神〉でないユニットがいる場合、そのユニットはルール処理で退却します。

17.3.2.2. サークルの属性が星域であるサークルに呪縛カードがある場合、その呪縛カードはルール処理でドロップゾーンに置かれます。

17.4. 楽曲オーダー

17.4.1. オーダーカードのうち、サブタイプが‘楽曲’であるものは、以下に示す特殊な処理を行います。

17.4.2. 楽曲オーダーをプレイし解決した場合、そのカードをドロップゾーンに置くのではなく、中央後列のサークルに置きます。

17.4.2.1. 楽曲オーダーはサークルには横向きに置かれます。このカードは向きを表わす状態（4.3.2）を持たず、スタンド状態やレスト状態であるとはみなされません。

17.4.2.2. 楽曲オーダーをサークルに置く際、そのサークルにユニットがいた場合、そのユニットを退却した後に楽曲オーダーをサークルに置きます。そのサークルに楽曲オーダーがあった場合、サークルにある楽曲オーダーをドロップゾーンに置いた後に新たな楽曲オーダーをサークルに置きます。

17.4.2.2.1. 楽曲オーダーを置くサークルが呪縛状態である場合、その呪縛カードをドロップゾーンに置き、その後に楽曲オーダーをサークルに置きます。

17.4.2.3. 楽曲オーダーを置いたサークルが星域属性（17.3）である場合、その楽曲オーダーをそのサークルに置いた後、チェックタイミングを待たずにただちにドロップゾーンに置きます。

17.4.3. 楽曲オーダーはサークルに置かれますが、ユニットではなく、リアガードとして扱われません。

17.4.4. 楽曲オーダーのあるサークルにユニットが置かれる場合、そのユニットをそのサークルに置いた後、チェックタイミングを待たずにただちにその楽曲オーダーをドロップゾーンに置きます。

17.4.5. サークルに置かれている楽曲オーダーは、エンドフェイズ中にドロップゾーンに置かれます（9.11.4）。

17.5. 収容関連

17.5.1. あるカードを‘収容する’指示がある場合、以下の処理を実行します。

17.5.1.1. その指示の解決時、その指示を実行するファイターがマスターである、サブタイプが‘監獄’であるセットオーダーがオーダーゾーンにある場合、そのカードを収容状態のカードとして、その監獄があるオーダーゾーンに置きます。これは 4.1.13 の例外です。

17.5.1.2. いずれかのドレス元カード（6.7.2.1）に関連付けられているカードを収容する指示がある場合、同時のそのドレス元カードも収容されます。

17.5.2. 収容状態のカードは、以下のように扱われます。

17.5.2.1. カードは収容状態である間、すべてのカードの情報を保持しますが、フィールドに置かれているカードとしては参照されず、特に収容状態で有効であることが明確である物を除き、そのカードの能力は有効ではありません。

17.5.2.2. 収容状態のカードのマスターは、そのカードのオーナーです。

17.5.3. 収容状態のカードは、そのオーダーゾーンにサブタイプが‘監獄’である収容状態でないカードが 1 枚も無い場合、ルール処理（第 13 章）によりオーナーのドロップゾーンに置かれます。

17.6. モンスターストライク関連

17.6.1. ファイターは‘ストライカー’になることがあります。その際、以下の処理が行われます。

17.6.1.1. そのファイターは、自身のライドデッキの「ガチャリドラ」のカードを、自身のオーダーゾーンに置きます。

17.6.1.2. そのファイターは、自身に属する新たな領域‘モンスターBOX’を得ます。

17.6.1.2.1. モンスターBOX は公開領域です。この領域のカードは表向きに重ねて置かれ、いずれのファイターも自由に内容を見ることができます。自身のモンスターBOX のカードの順番は管理されません。

17.6.1.3. ファイターがストライカーであることは、特にゲームに影響を与えません。

17.6.2. ファイターがモンスターBOX 領域を持つ場合、メインフェイズ中の行動（9.9.2）として、各ターンにつき 1 回、自身の手札のユニットカードを 1 枚、自身のモンスターBOX の同じグレードのユニットカード 1 枚と入れ替えることができます。

17.6.3. キーワード能力‘ピックアップガチャ’や‘イベント’は一部のセットオーダーが持つキーワード能力です。

17.6.3.1. ピックアップガチャを持つカードが複数オーダーゾーンにある場合、ルール処理（第 13 章）により、その中で最も新しくオーダーゾーンに置かれたものを 1 枚選び、それ以外のピックアップガチャを持つオーダーゾーンのカードをオーナーのドロップゾーンに置きます。

17.6.3.2. イベントを持つカードが複数オーダーゾーンにある場合、ルール処理（第 13 章）により、その中で最も新しくオーダーゾーンに置かれたものを 1 枚選び、それ以外のイベントを持つオーダーゾーンのカードをオーナーのドロップゾーンに置きます。

17.6.3.3. ‘ピックアップガチャ’‘イベント’はそれぞれ



で表わされることがあります。

17.6.4. キーワード‘ストライクショット’は、一部の能力が持つキーワードです。

17.6.4.1. キーワード‘ストライクショット’は特にルール上の意味を持ちませんが、他の効果で参照されることがあります。

17.6.4.2. ‘ストライクショット’はカード上では

で表わされることがあります。

17.7. 曲と歌う
17.7.1. セットオーダーの一部は、サブタイプとして‘曲’を持ちます。
17.7.1.1. ある効果が単に‘曲’を参照する場合、オーダーゾーンにあるサブタイプが曲であるカードを参照します。同様に、ある効果が‘曲カード’を参照する場合、オーダーゾーン以外にあるサブタイプが曲であるカードを参照します。
17.7.2. 特定行動として、オーダーゾーンの‘曲’のサブタイプを持つカードを‘歌う’処理が行われることがあります。
17.7.2.1. ある効果に‘(指定の‘曲’のサブタイプを持つセットオーダー)を歌う’という処理がある場合、そのセットオーダーが持つ‘歌われた時’の誘発条件が満たされます。
17.7.3. ある曲の、自身が‘歌われた時’を誘発条件として持つ自動能力を解決した場合、その効果の解決がすべて終わった直後に、その曲を裏向きにします。

17.8. 装備オーダー
17.8.1. オーダーカードの一部は、サブタイプとして‘装備’を持ちます。以下ではこのカードを‘装備オーダー’と呼びます。
17.8.2. 装備オーダーは、キーワード‘装備’を持つ能力を持ちます。
17.8.2.1. キーワード‘装備’を持つ能力は‘(名称)装備 – (カード名)’の形で表記されます。
17.8.3. 装備オーダーをプレイして解決する際、その装備能力で指定されたカード名のユニットが自身のいずれかのヴァンガードサークルにいる場合、そのオーダーの効果を解決してドロップゾーンに置くのではなく、その装備オーダーをそのユニットのいるヴァンガードサークルに置き、そのユニットに関連付けます。
17.8.3.1. 指定のカード名のユニットがいずれのヴァンガードサークルにもいない場合、その装備オーダーをドロップゾーンに置きます。
17.8.4. ある装備オーダーカードをあるヴァンガードに‘装備させる’指示がある場合、その装備オーダーをそのユニットのいるヴァンガードサークルに置き、そのユニットに関連付けます。
17.8.4.1. この処理の解決時に、そのヴァンガードがその装備オーダーで指定されたカード名を持たない場合、この処理は実行されません。
17.8.5. 17.8.3 や 17.8.4 の処理を行った場合、‘(その装備オーダーカード)を(そのユニット)に装備した’ものとして扱います。
17.8.6. あるユニットとある装備オーダーが関連付けられている間、そのユニットはその装備オーダーを‘装備している’、その装備オーダーはそのユニットに‘装備されている’状態となります。
17.8.7. 装備オーダーに関連付けられているヴァンガードが、その装備オーダーの装備能力で指定されているカード名を持つユニットに、ライドまたは超越する場合、その装備オーダーはそれまでの関連付けを失い、新たにライドまたは超越するユニットは、その装備オーダーに関連付けられた状態でそのサークルに置かれます。
17.8.8. 装備オーダーがサークルに置かれている間、ルール処理に関して以下のルールが適用されます。
17.8.8.1. サークルに置かれている装備オーダーには、サークルに置かれているオーダーカードに関する不正オーダー処理(13.11)は適用されません。
17.8.8.2. あるサークルに同一の名称を持つ装備オーダーが複数ある場合、ルール処理として、そのうち最も後から置かれたものを 1 枚選び、それ以外をドロップゾーンに置きます。
17.8.8.3. 関連付けられているユニットが、そのヴァンガードサークルを離れるか、ヴァンガードでなくなるか、その装備オーダーの装備能力で指定されたカード名を持たなくなった場合、ルール処理として以下を実行します。
17.8.8.3.1. そのヴァンガードサークルに現在いるいずれかのヴァンガードがその装備オーダーの装備能力で指定されたカード名を持つ場合、その装備オーダーはそれまでの関連付けを失い、新たにそのヴァンガードと関連付けられます。
17.8.8.3.2. 上記の条件を満たさない場合、その装備オーダーをドロップゾーンに置きます。

17.9. SHAMAN KING 関連
17.9.1. ‘オーバーソウル’は、特定のカードをソウルに置くことをコストとすることを含む一連の能力を示すキーワードです。
17.9.1.1. テキスト上では‘オーバーソウル’は‘【オーバーソウル】’アイコンで表記されます。
17.9.2. このセットのオーダーカードは、特定のユニット名称の一部をサブタイプとして持つことがあります。
17.9.2.1. このサブタイプは‘(通常サブタイプ+タイプ名称)/(セット固有サブタイプ)’の形で表記されます。
17.9.2.2. このサブタイプは、一部カードにより参照されることがあります。

17.10. 神器錬成(ヴェルンド)
17.10.1. ‘神器錬成’は、特定のユニットを装備オーダーとしてプレイし、他のユニットに装備させる能力に関するキーワードまたはキーワード能力です。
17.10.1.1. テキスト中で‘神器錬成’は

のアイコンで表記されることがあります。
17.10.2. 神器錬成能力の表記が‘神器錬成’のみである場合、これは特に効果を持たないキーワードです。
17.10.3. 神器錬成能力の表記が‘神器錬成 –「(カード名)」’である場合、これは永続能力であり、以下の効果を持ちます。
17.10.3.1. この能力を持つカードは、プレイ時にユニットとしてプレイするか、装備オーダーとしてプレイするかを選択します。
17.10.3.1.1. ユニットとしてプレイする場合は、通常のユニットのプレイに関するルールに従います。
17.10.3.1.2. 装備オーダーとしてプレイするためには、カード名が(カード名)である自分がマスターのヴァンガードを 1 体指定する義務があります。これが指定できない、あるいは

なんらかの効果によりそのユニットがこのカードを装備できない場合、この神器錬成能力を持つユニットを装備オーダーとしてはプレイできません。

17.10.3.2. 装備オーダーとしてプレイした場合、その解決時に、このカードはカードタイプがオーダー、サブタイプが装備であるカードとして、通常の装備オーダーと同様に指定のユニットのいるサークルに置き、そのユニットに関連付けます。

17.10.4. 神器錬成を持つユニットが装備オーダーとしてサークルに置かれている間、それはそのカードの永続能力で指定された能力を持ちます。それ以外は装備オーダーのルールに従います。

17.10.5. 神器錬成を持つユニットは、装備オーダーとしてサークルに置かれている間を除き、タイプはユニットであり、装備オーダーとしては扱いません。

17.11. スカウト/エンゲージ/格納

17.11.1. 'スカウトする' あるいは 'エンゲージする' あるいは '格納する' とは、指定のカードを、指定のサブタイプを持つカードに対してこの項目のルールで定められた処理をするよう指示する特定行動です。

17.11.1.1. このルールで定義される処理を 'ストレージ処理' と呼びます。

17.11.1.2. あるカードを '(基地に)スカウトする' 指示は、サブタイプ '基地' を持つカードに対して 'スカウトする' 処理を行うストレージ処理です。

17.11.1.3. あるカードを '(庭園に)エンゲージする' 指示は、サブタイプ '庭園' を持つカードに対して 'エンゲージする' 処理を行うストレージ処理です。

17.11.1.4. あるカードを '(トイハンガーに)格納する' 指示は、サブタイプ 'トイハンガー' を持つカードに対して '格納する' 処理を行うストレージ処理です。

17.11.2. あるカードを指定のサブタイプを持つカードに対して指定の処理を行うストレージ処理は、以下の手順で実行します。

17.11.2.1. その指示の解決時、その指示を実行するファイターがマスターである、サブタイプが指定のサブタイプであるセットオーダーがオーダーゾーンにある場合、ストレージ処理を行うカードを指定の処理されたカードとしてオーダーゾーンに置きます。

17.11.3. 指定の処理をされているカードは、そのオーダーゾーンにサブタイプが指定のサブタイプであるカードが 1 枚も無い場合、ルール処理(第 13 章)によりオーナーのドロップゾーンに置かれます。

17.12. プロダクトと稼働

17.12.1. 一部のセットオーダーは 'プロダクト' をサブタイプに持ち、'稼働する' という特定行動を行う場合があります。

17.12.2. あるカードを '稼働させる' 処理があった場合、その処理によりそのカードを '稼働させた' 事象と、そのカードが '稼働した' 事象が発生します。

17.12.2.1. 稼働したカードは、その事象により自動能力の条件を満たす以外に、特に行うべきゲーム上の処理はありません。

17.12.3. キーワード '稼働' は 'このカードが稼働した時' の誘発条件を持つ一連の自動能力が持つキーワードです。

17.13. ムシキング関連



① 必殺わざアイコン
② 超必殺わざ名
③ テクニック

17.13.1. 一部の種族が〈ムシ〉のカードは追加の情報を持つことがあります。

17.13.1.1. 必殺わざアイコン:この〈ムシ〉の必殺わざの情報の名称を表わすアイコンです。

		
ダゲキ	ハサミ	ナゲ

17.13.1.2. 超必殺わざ名:この〈ムシ〉が持つ超必殺わざの情報の名称です。

17.13.1.3. テクニック:この〈ムシ〉が持つテクニック情報の数値です。

17.13.2. 一部の自動能力は 'わざ' の能力語を持ちます。

17.13.2.1. テキストが 'わざカード' を参照する場合、それは 'わざである能力があるカード' を参照します。

17.13.2.2. あるカードの 'わざを使う' 指示がある場合、そのカードの 'わざ' である能力を1つ選択し、それを発動します。

17.14. 刀剣乱舞関連

17.14.1. '真剣必殺' は、ダメージゾーンのカードの枚数を参照する有効条件キーワード(14.2)です。

17.14.1.1. 真剣必殺は '(能力種別アイコン) 真剣必殺:(能力)' で表記されます。

17.14.1.2. 真剣必殺の有効条件は、あなたのダメージゾーンのカードの枚数が 3 枚以上であることです。

17.14.1.3. 真剣必殺能力を持つカードは '真剣必殺の能力を持つ' と参照されます。

17.14.2. '誉' は、誉を持つ能力全体において、そのコストを払う回数が制限されている能力です。各ターン、そのファイターがマスターであるいずれかの誉のコストを払った場合、同一ターンにはもうそのファイターは誉のコストを払うことはできません。

17.14.2.1. 誉能力を持つカードは '誉の能力を持つ' と参照されます。

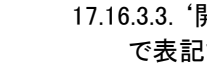
17.14.3. ‘二刀開眼’は‘このユニットが特定のユニットをブーストした時’と‘このユニットが特定のユニットにブーストされた時’を誘発条件とする、一連の自動能力が持つキーワードです。
17.14.3.1. 二刀開眼能力を持つカードは‘二刀開眼の能力を持つ’と参照されます。
17.14.4. あるカードを‘修行中にする’とは、そのカードを‘修行中’状態にし、その‘修行中にする’効果を発生した能力を持つカードと関連付けることを意味します。
17.14.5. あるカードの‘種族に応じたクレスト’を参照する場合、以下のカード名のクレストを参照します。

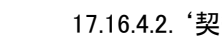
種族	クレストのカード名
刀剣男士-打刀	打刀の能力 極
刀剣男士-短刀	短刀の能力 極
刀剣男士-脇差	脇差の能力 極
刀剣男士-太刀	太刀の能力 極
刀剣男士-大太刀	大太刀の能力 極
刀剣男士-槍	槍の能力 極
刀剣男士-薙刀	薙刀の能力 極

17.15. 五等分の花嫁関連
17.15.1. カードの効果により、オーダーゾーンが‘思い出’としても扱われることがあります。
17.15.1.1. オーダーゾーンが‘思い出’として扱われることは、ルール上は特に意味を持ちませんが、他の効果で参照されることがあります。

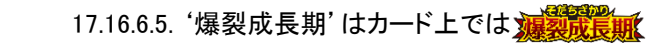
17.16. コロコロコミック関連
17.16.1. キーワード‘でんぢゃらすスキル’は、一部の能力が持つキーワードです。
17.16.1.1. キーワード‘でんぢゃらすスキル’は特にルール上の意味を持ちませんが、他の効果で参照されることがあります、
17.16.1.2. ‘でんぢゃらすスキル’はカード上では

アイコンで表記されることがあります。
17.16.2. キーワード能力‘リトライ’は、‘このカードはリトライできる’を意味する永続能力です。
17.16.2.1. ‘リトライ’はカード上では

アイコンで表記されることがあります。
17.16.2.2. あるユニットを'リトライさせる'とは、'そのユニットがリトライ能力を持つ場合、そのユニットをスタンドし、そのターン中、そのユニットをリトライさせることはできず、そのユニットをパワー＋5000 し、『【自】【(V)/(R)】:あなたの次のスタートステップ開始時、そのターン中、このユニットのクリティカルとドライブをそれぞれ1になるまで増減させ、この能力を失う。』を与える'を意味します。
17.16.3. ‘開眼’(バージョンアップ)は、ユニットやダメージが特定の条件を満たしているかを参照する有効条件キーワード(14.2)です。
17.16.3.1. 開眼は‘(能力種別アイコン)-開眼:(能力)’で表記されます。
17.16.3.2. 開眼の有効条件は、このキーワードを持つユニットがこのターン中にペルソナライド(7.15.1.4)しているか、このユニットのマスターのダメージゾーンのカードが 4 枚以上であるかのいずれか少なくとも一方を満たすことです。
17.16.3.3. ‘開眼’はカード上では

アイコンで表記されることがあります。
17.16.4. ‘契約’(ディール)は、ユニットを契約状態にする一連の能力が持つキーワードです。
17.16.4.1. 契約状態であることは特にルール上の意味を持ちませんが、他の効果により参照されることがあります。
17.16.4.2. ‘契約’はカード上では

アイコンで表記されることがあります。
17.16.5. キーワード‘デカ杉っ！’は、ユニットをデカ杉っ！状態にする一連の能力が持つキーワードです。
17.16.5.1. ‘デカ杉っ！’はカード上では

アイコンで表記されることがあります。
17.16.6. キーワード能力‘爆裂成長期’(そだちざかり)は、特別な方法でのコールを認める永続能力です。
17.16.6.1. 爆裂成長期は‘爆裂成長期-(ユニット条件)’で表記されます。
17.16.6.2. 爆裂成長期を持つユニットをコールする際、そのユニットをコールするサークルに(ユニット条件)を満たすユニットがいる場合、そのサークルにいたユニットを退却させる(6.2.3.4)代わりに、そのユニットのメインタイプを‘成長元’にし、ノーマルコールする爆裂成長期を持つユニットをその成長元に関連付け、そのノーマルコールするユニットを爆裂成長期状態にします。
17.16.6.2.1. 成長元になったカードに適用されていた効果は、そのカードが成長元である間も残りますが、ユニットでない間は適用されることはありません。
17.16.6.3. 爆裂成長期状態のユニットは、関連付けられている成長元があるかぎり、爆裂成長期状態であるとみなされます。
17.16.6.4. 爆裂成長期状態のユニットが領域を移動する場合、それが‘成長元を残して(特定領域)に戻す’処理でないかぎり、そのユニットに関連付けられている成長元のカードは同時にその領域に移動します。
17.16.6.5. ‘爆裂成長期’はカード上では

アイコンで表記されることがあります。
17.16.6.6. ある爆裂成長期を持つカードをフィールドのユニットに‘爆裂成長期させる’指示がある場合、その爆裂成長期を持つカードを、そのユニットのいるサークルにコールします。
17.16.6.7. ‘成長元をこのリアガードサークルに残して(特定ユニット)を(特定領域)に戻す’とは、‘(特定ユニット)を(特定領域)に移動し、それに関連付けられていた成長元のメインタイプをユニットにし、その関連付けを取り消す’を意味する特定行動です。
17.16.7. キーワード能力‘C＋P＝X’(フォーミュラエックス)は、特定の処理の回数を数える永続能力です。
17.16.7.1. プレイヤーは‘フォーミュラカウント’という数値情報を持ちます。

17.16.7.1.1. 各ターンのスタンドフェイズの始めに、ターンファイターのフォーミュラカウントは 0 になります。

17.16.7.2. ‘C＋P＝X’ は、‘あなたのメインフェイズ中、ユニットを 1 体コールするかオーダーを 1 つプレイする際、あなたのフォーミュラカウントを 1 増やす’ を意味します。

17.16.8. 特定のカードが ‘スカイライド’ 状態になることがあります（5.2.2）。

17.16.8.1. ‘スカイライド’ はカード上では スカイライド アイコンで表記されることがあります。

17.17. バディファイト関連

17.17.1. 国家表記が ‘バディファイト’ になっているカードは、バディファイト関連カードです。

17.17.2. バディファイト関連カードは、それぞれが属するワールドのアイコンを持つことがあります。

 ドラゴンワールド	 デンジャーワールド
 マジックワールド	 カタナワールド
 エンシェントワールド	 ダンジョンワールド
 レジェンドワールド	 ダークネスドラゴンワールド
 ヒーローワールド	 ドラゴン・アイン
 百鬼夜行	 ジェネリック

17.17.2.1. ワールドはテキスト中では ‘〈（ワールド名称）〉’ で参照されることがあります。

17.17.3. ‘フラッグ’ は、デッキに入れることのできる枚数を変更する永続能力です。

17.17.3.1. 能力 ‘フラッグ’ を持つカードは、デッキに 1 枚のみ入れることができます。

17.17.4. 効果により、ファイターは ‘バディファイター’ になることがあります。その際、以下の処理が行われます。

17.17.4.1. そのプレイヤーは自身のライドデッキからユニットであるカードを 1 枚選び、それをオーダーゾーンに置きます。

17.17.4.1.1. これによりオーダーゾーンに置いたカード名を持つカードは、このゲームの間そのプレイヤーにとっての ‘バディモンスター’ であるものとして扱われます。

17.17.4.2. ファイターがバディファイターであることは、特にゲームに影響を与えません。

17.17.5. クレストゾーンに置かれたカードにより、プレイヤーが ‘ゲージ’ を持つことがあります。

17.17.5.1. クレストゾーンに置かれている、プレイヤーが ‘ゲージ’ を持つことを認めるカードは ‘ゲージクレスト’ と呼びます。

17.17.5.2. バディファイト関連のカードが単に ‘ゲージ’ を参照する場合、それはそのプレイヤーがマスターであるゲージクレストと関連付けられているゲージゾーンのカードを意味します。

17.17.5.3. バディファイト関連のカードによりプレイヤーが何らかのカードを ‘ゲージ’ として得る場合、そのカードをゲージゾーンに移動し、そのプレイヤーがマスターであるゲージクレストと関連付けます。

17.17.5.4. バディファイト関連のカードによりプレイヤーが ‘ゲージ（数値）を払う’ 指示がある場合、そのプレイヤーがマスターであるゲージクレストに関連付けられているカードのうち、（数値）に等しい枚数のカードを自身のドロップゾーンに移動します。

17.17.6. プレイヤーは領域 ‘コールコストゾーン’ を持ちます。

17.17.6.1. コールコストゾーンは公開領域で、カードの順番は管理しません。

17.17.6.2. あるカードが領域 A からコールコストゾーンに入り、その後に領域 B に置かれた場合、そのカードは領域 A から領域 B に置かれたものとします。

17.17.7. バディファイト関連カードのリアガードやガーディアンやセットオーダーには、その下に1枚以上のカードが重なることがあります。

17.17.7.1. これらの重なっている一番上のカードを除くカードは‘バディソウル’であるものとして扱います。
17.17.7.1.1. リアガードサークルやガーディアンサークルで複数のカードが重なっている場合、その一番上に重なっているカードをそのサークルにあるユニットとして扱い、それ以外のカードはそのサークルのユニットの‘バディソウル’であるものとして扱います。
17.17.7.1.2. オーダーゾーンで複数のカードが重なっている場合、その一番上に重なっているカードをセットオーダーとして扱い、それ以外のカードはそのセットオーダーの‘バディソウル’であるものとして扱います。
17.17.7.2. サークルにあるバディソウルはそのサークルにあるユニットとしては扱わず、オーダーゾーンにあるバディソウルはセットオーダーとしては扱いません。
17.17.7.3. バディソウルを持つユニットが他のリアガードサークルに移動する場合、そのバディソウルも同時にその移動先に移動します。
17.17.7.3.1. バディソウルを持つユニットが他のリアガードのバディソウルになる形で移動する場合、その移動するリアガードは自身のバディソウルと共に新たなリアガードサークルにバディソウルとして移動し、その移動したリアガードのバディソウルだったカードは移動先のリアガードサークルからオーナーのドロップゾーンに移動します。
17.17.7.4. バディソウルを持つユニットがリアガードサークルやガーディアンサークル以外に移動したりガーディアンサークルから他の領域に移動したりする場合、またはバディソウルを持つセットオーダーがオーダーゾーン以外に移動する場合、そのバディソウルはすべてマスターのドロップゾーンに置きます。
17.17.7.5. バディソウルを持つユニットが呪縛される際、そのユニットのバディソウルはその呪縛されたカードに関連付けられた呪縛バディソウルとしてその呪縛サークルにある状態になります。同様に、ある呪縛状態のカードがそうでない状態になる際、その呪縛状態のカードに関連付けられた呪縛バディソウルがある場合、そのカードはその呪縛状態のカードがそうでない状態になるのと同時に、そのユニットのバディソウルになります。
17.17.8. 一部のカードは、カードをリアガードサークルにコールする際に実行する必要がある‘コールコスト’を持ちます。
17.17.8.1. コールコストは‘コールコスト:（コストの内容）’と表記されます。
17.17.8.2. コールしようとするユニットがコールコストを持つ場合、その内容によって、以下の処理を行えるか確認します。
17.17.8.2.1. そのコールするユニットをコールコストゾーンに移動します。
17.17.8.2.2. コールコストに特定のカードを‘バディソウルに置く’指示がある場合、それらのカードをコールコストゾーンに移動します。
17.17.8.2.3. 特定のユニットを退却させる指示がある場合、それを実行します。
17.17.8.2.4. 今回コールするカードを特定のユニットの‘上に置く’指示がある場合、その条件を満たす自分がマスターであるユニットを指定します。
17.17.8.2.5. ゲージを払う指示がある場合、その指示に従います（17.17.5.4）。
17.17.8.3. コールしようとするユニットのコールコストで示された処理の中に実行できない内容がある場合、そのユニットはコールされず、ドロップに置きます。
17.17.8.4. コールコストにより指示された処理（17.17.8.2）を実際に実行します。
17.17.8.4.1. このコールコストを持つユニットがなんらかの効果により山札の中からコールされる場合、そのユニットを山札からコールコストゾーンに移動した後、その効果を最後まで実行し、その上でそのコールコストの残りの処理を実行します。
17.17.8.5. そのユニットを実際にコールします。
17.17.8.5.1. コールコストに、このコールするカードを特定のユニットの‘上に置く’指示がある場合、コールコストゾーンのそのカードをそのユニットのあるサークルに置き、その後そのサークルにいたユニットとそのユニットのバディソウルを、新たにコールしたユニットのバディソウルとします。
17.17.8.5.2. コールコストに、特に‘上に置く’ことが示されていない場合、コールコストゾーンのコールするカードをコールするサークルに置きます。
17.17.8.5.3. コールコストに、特定のカードを‘バディソウルに置く’指示がある場合、その指示に該当するコールコストで示された処理（17.17.8.2.2）によりコールコストゾーンに置かれたカードを、今回コールするユニットをコールするサークルに置くのと同時に、そのユニットのバディソウルとしてそのユニットの下に重ねます。
17.17.8.6. あるユニットを‘コールコストを払わずにコールする’指示がある場合、そのユニットを、そのカードのコールコストが存在しないものとしてコールします。
17.17.9. キーワード能力‘ソウルガード’は、ユニットが他の領域に移動することを防ぐ置換効果を持つ永続能力です。
17.17.9.1. ‘ソウルガード’は‘このユニットがコストではない、バトルの結果や効果によりリアガードサークルやガーディアンサークル以外に移動する際、このユニットのバディソウルを 1 枚捨ててよい。そうした場合、そのユニットはその領域に移動する代わりに移動しない’を意味します。
17.17.9.2. ‘ソウルガード’はソウルガードのアイコンで表記されることがあります。

17.17.10. バディファイト関連カードが持つキーワード能力‘装備’は一部のオーダーカードが持つ永続能力です。
17.17.10.1. 装備能力は‘装備 ― (装備条件)’という表記を持ちます。
17.17.10.2. 装備能力を持つオーダーカードは装備オーダー(17.8)で、以降の例外を除き、装備オーダーのルールに従います。
17.17.10.3. 装備能力を持つカードは、ファイターがバディファイター(17.17.4)である場合にのみプレイできます。
17.17.10.4. 装備能力を持つカードは、装備条件を満たしているユニットにのみ装備できます。
17.17.10.5. 装備能力を持つカードが複数装備されている状態になった場合、それはルール処理により最新の物を残してドロップゾーンに置かれます。
17.17.10.6. 装備能力を持つカードを装備しているヴァンガードがライドした場合、そのカードは新たにライドしたヴァンガードが装備した状態になります。
17.17.11. バディファイト関連のカードの効果により、あるカードが‘連携攻撃状態’になることがあります。
17.17.11.1. 連携攻撃状態のユニットがいる間、バトルでアタックしているユニットのパワーは、その連携攻撃状態のユニットのパワーに等しい値増加します。
17.17.11.1.1. バトル中に連携攻撃状態のユニットのパワーが変化した場合、アタックしているユニットの値もそれに基づき変化します。(11.11.1.8)。
17.17.11.2. 連携攻撃状態であるユニットは、現在のバトルが終了した時点で、連携攻撃状態ではなくなります。
17.17.12. バディファイト関連のカードの効果により、特定の情報が∞になることがあります。
17.17.12.1. ある情報を‘∞にする’指示がある場合、その数値は 0 になり、その情報は∞状態になります。
17.17.12.1.1. ある情報を、∞状態である情報と同じ値にする指示がある場合、その情報は∞状態になり、その∞状態である情報が持つ数値と同じ数値になります。
17.17.12.2. ∞状態である情報に数値を加減算する場合、その情報の数値に加減算します。
17.17.12.3. ∞状態の情報を∞ではない特定の値にする指示がある場合、その情報は∞状態ではなくなり、その指定の数値になります。
17.17.12.4. ∞状態の情報を∞状態でない数値や情報を比較する場合、常に∞状態の情報の方が大きいものとして扱います。∞状態の情報同士を比較する場合、それらの数値情報を比較します。
17.17.13. 一部のオーダーカードは、自身のガードステップ中にトリガーユニットとしてガーディアンサークルにコールできる能力を持ちます。このようなカードは、特に領域の指示が無い場合、プレイヤーの手札からのみコールできます。
17.17.14. バディファイト関連カードでは、能力が以下のキーワードを持つことがあります。これらのキーワードは特にルール上の意味を持ちませんが、他の能力や効果により参照されることがあります。
- バディコール
- 俺のバディ！
- ジャックナイフ・ブレイブハート
- 大魔法 サタデーナイトデビルフィーバー
- 明鏡止水
- 【2 回攻撃】(2回攻撃(かいこうげき)のアイコンで表記)
- ドラゴンスローン 竜の玉座
- ″爆雷″
- 百鬼魔導 邪悪の波動
- 潜影
- 装甲再利用
- 終末の角笛 ギャラホルン
- 選ばれし者
- ルナティック
- アクセルエンド
- ジャッジメント・デイ
- 煉獄騎士よ、永遠なれ
- 霊撃

17.17.15. バディファイト関連のカードによる効果で、あるユニットが、そのユニットとマスターが同じである他のユニットにアタックする場合、そのアタックするユニットがその効果のマスターによって支配されている(7.39)かのように扱ってアタックを行います。

17.18. イナズマイレブン関連
17.18.1. 新たなメインタイプとして‘必殺技’を持つカードがあります。
17.18.1.1. 能力や効果が単に‘必殺技’を参照する場合、それはメインタイプが必殺技であるカードを参照します。サブタイプに‘必殺技’を持つ、ノーマルオーダーカードやトリガーオーダーカードは参照しません。
17.18.1.2. メインタイプが必殺技であるカードは、サブタイプとして‘シュート’または‘オフェンス’を持ちます。
17.18.1.2.1. 能力や効果が‘(サブタイプ)技’を参照する場合、それはメインタイプが必殺技であるカードのうち、‘サブタイプが(サブタイプ)である’ カードを参照します。
17.18.1.3. メインタイプが必殺技であるカードのテキストは‘必殺技能力’と呼ばれ、そのカードの能力として扱います。
17.18.2. ゲームの準備のデッキの準備(8.1)において、ファイターは必殺技デッキを用意する事ができます。
17.18.2.1. 必殺技デッキは、メインタイプが必殺技である 16 枚以下のカードで構成されます。
17.18.2.2. 必殺技デッキの同一のカード名のカードはそれぞれ 2 枚以下である必要があります。
17.18.3. 新たな領域として、各プレイヤーは必殺技ゾーンを持ちます。
17.18.3.1. 必殺技ゾーンは、自身の必殺技デッキのカードを置く領域です。
17.18.3.2. 必殺技ゾーンは非公開領域ですが、自身の必殺技ゾーンのカードの内容は自由に見る

ことができます。この領域の裏向きのカードは重ねて置かれ、他のファイターの必殺技ゾーンの裏向きのカードの内容を見ることはできません。必殺技ゾーンのカードの順番は管理されません。

17.18.3.3. ゲーム開始時に、必殺技ゾーンに置く必殺技デッキのカードはすべて裏向きにし、非公開状態で置かれます。

17.18.3.4. この領域のカードが表向きになった場合、裏向きのカードとは分け、表向きのカードだけで重ねて置きます。いずれかのファイターは必殺技ゾーンの表向きのカードの内容と順番を自由に見たり変更したりすることができます。

17.18.3.5. ゲーム中、なんらかの処理により必殺技ゾーン以外から必殺技ゾーンにカードを置く場合、特に指示がないかぎり、そのカードは表向きに置かれます。

17.18.3.6. あるファイターの‘裏の必殺技ゾーン’を参照する場合、そのファイターの必殺技ゾーンの裏向きのカード全体を参照します。

17.18.4. 必殺技ゾーンにカードがあるプレイヤーは、効果により自身の必殺技ゾーンのカードをプレイすることができます。

17.18.4.1. 必殺技ゾーンのカードを‘使う’指示がある場合、以下の処理を行います。

17.18.4.1.1. そのカードが裏向きである場合、表向きにします。

17.18.4.1.1.1. 必殺技ゾーンのカードを‘使う’ユニットが、その必殺技カードの使用条件を満たすユニットでない場合、その必殺技カードを表向きにする事はできません。必殺技カードを表向きにできない場合、その処理では必殺技が使われた事になりません。

17.18.4.1.2. そのカードを、通常のカードをプレイするルール(11.8.2)に従ってプレイします。

17.18.4.1.3. 必殺技カードを解決する場合、その必殺技能力の効果を実行します。

17.18.5. 国家が《イナズマイレブン》であるカードは、情報としてポジションを持つことがあります。

17.18.5.1. カードのポジションはテキストの位置に‘ポジション:(ポジション名称)’の形で表記され、その(ポジション名称)をポジション情報とします。

17.18.5.1.1. ポジションはテキストに表記されますが、これは能力ではなく、能力や効果を失わせたり無効にしたりするルールや効果の影響を受けません。

17.18.5.2. ポジション名称は
‘GK’‘DF’‘MF’‘FW’‘監督’のいずれかです。

17.18.5.3. 能力や効果が単にポジション名称を参照する場合、それはポジションがそのポジション名称であるカードを参照します。

17.19. ペルソナ関連

17.19.1. ペルソナ関連のカードは、アルカナマーカーと呼ばれるマーカーを使用します。

17.19.1.1. アルカナマーカーはカード名を持ちます。

17.19.1.2. アルカナマーカーはオーダーゾーンに存在できます。

17.19.1.3. ペルソナ関連のカードは、キーワード能力‘アルカナ’を持つことがあります。

17.19.1.3.1. キーワード能力‘アルカナ’は永続能力で、特に効果を持ちません。

17.19.1.3.2. キーワード能力‘アルカナ’は‘アルカナ:[アルカナ番号][カード名]’で表記されます。

17.19.1.3.2.1. アルカナ番号は0またはローマ数字で表記される数値情報ですが、ゲーム上は意味を持たず、存在しないものとして扱います。

17.19.1.4. 効果により‘アルカナマーカーを置く’という指示がある場合、指定の領域に該当するアルカナマーカーを作成します。

17.19.1.4.1. これにより置かれるアルカナマーカーは、特に指定がない限りはその効果を発生させたカードが持つアルカナ能力のカード名をカード名に持つアルカナマーカーです。

17.19.1.4.1.1. この参照の際、効果による指定も参照すべきアルカナ能力もない場合、アルカナマーカーは置かれません。

17.19.2. ペルソナ関連のカードは、ペルソナトークンと呼ばれるトークンを使用します。

17.19.2.1. ペルソナトークンは、ゲージゾーンにのみ存在できるトークンです。

17.19.2.2. カードの効果により‘ペルソナゲージとして置く’指示がある場合、それにより指示されたペルソナトークンをゲージゾーンに作成し、その効果により指示されたユニットに関連付けます。

17.19.2.2.1. 効果がユニットを指定していない場合、その効果の発生源のユニットに関連付けます。

17.19.2.3. ゲージゾーンにある、リアガードに関連付けられていたペルソナトークンが、関連付けられているリアガードが存在しなくなった、または関連付けられているカードがユニットでなくなっているか呪縛されている場合、そのペルソナトークンはルール処理により消去されます。

17.19.2.4. ゲージゾーンにある、ヴァンガードに関連付けられていたペルソナトークンが、その関連けられていたヴァンガードがいたヴァンガードサークルのユニットが他のユニットになった場合、そのペルソナトークンはその新たなヴァンガードに関連付けられます。

17.19.3. ペルソナ関連の能力はキーワード‘ペルソナ’を持つことがあり、そのような能力を‘ペルソナ能力’と呼びます。

17.19.3.1. ペルソナ能力は‘ペルソナ —(能力)’と表記され、特にルール的な意味は持ちませんが、ペルソナ能力として他から参照されることがあります。

17.19.4. ペルソナ関連が扱うトークンは、‘転生’する事があります。

17.19.4.1. ペルソナ関連のカードはキーワード能力‘転生’を持つことがあり、このような能力は‘転生能力’と呼ばれます。

17.19.4.1.1. キーワード能力‘転生’は永続能力で、特に効果を持ちません。

17.19.4.1.2. キーワード能力‘転生’は‘転生：[カード名]’で表記されます。

17.19.4.2. あるペルソナゲージは、転生能力を持ち、それが関連付けられているユニットに、自身の転生能力により指定されたカード名と同名のペルソナゲージが関連付けられている場合、自身は‘転生している’状態とみなされます。

17.19.4.3. あるペルソナゲージは、転生能力を持ち、自身が転生している状態でなく、それが関連付けられているユニットのアルカナ能力（17.19.1.3.2）のカード名と同名のアルカナマーカーが、自身のマスターのオーダーゾーンに指定数以上ある場合、‘転生可能である’とみなされます。

17.19.4.3.1. 特に指定が無いかぎり、この指定数は 3 です。

17.19.4.4. あるペルソナゲージを‘転生させる’指示がある場合、以下を実行します。

17.19.4.4.1. このペルソナゲージがすでに転生している状態か、転生可能でない場合、何も行いません。

17.19.4.4.2. ゲージゾーンにこの転生能力のカード名で指定されるカード名のペルソナトークンを、ペルソナゲージとして表向きに置き、その転生能力を持っているペルソナゲージが関連付けられているユニットに関連付けます。

17.19.5. ペルソナ関連のカードは、‘進化’する事があります。

17.19.5.1. ‘進化’は‘転生’と同様のルールが適用されます。17.19.4 の‘転生’の表記を‘進化’で読み替え、そのルールを適用してください。

17.19.6. ペルソナ関連のカードは、‘覚醒’することがあります。

17.19.6.1. ‘覚醒’は、アルカナマーカーの枚数条件（17.19.4.3）を除き、‘覚醒’と同様のルールが適用されます。17.19.4 の‘転生’の表記を‘覚醒’で読み替え、そのルールを適用してください。

17.19.6.1.1. 覚醒可能であるかの条件は、このカードが覚醒状態でないことのみで、オーダーゾーンのアルカナマーカーの枚数は参照しません。

17.19.7. ペルソナ関連のカードは‘〔スキル〕’と呼ばれるテキストを持つことがあります。

17.19.7.1. テキスト‘〔スキル〕’は‘〔スキル〕（文章）’の形で表記されます。

17.19.7.2. テキスト‘〔スキル〕’は能力ではなく、なんらかの効果を意味する文章そのものを持ちます。

17.19.7.3. 効果により‘〔スキル〕を使う’指示がある場合、その効果により指定された〔スキル〕の文章が、その‘〔スキル〕を使う。’の直後に追加されたかのように、その効果の続きを実行します。

第18章 その他

18.1. 永久循環

18.1.1. なんらかの処理を行う際に、ある行動を永久に実行し続けることができる、あるいは永久に実行せざるを得なくなることがありえます。これを永久循環と呼び、永久循環の開始時点から元に戻るまでの一連の行動を循環行動と呼びます。この場合は、以下に従います。

18.1.1.1. その行動の中で、どちらのファイターにもその永久循環を止める方法がない場合、ゲームは引き分けで終了します。

18.1.1.2. その行動の中に、一方のファイターにのみ永久循環を停止する選択肢が与えられている場合、この循環行動を何回繰り返すかを決定し、その回数だけ循環行動を実行し、そのファイターがその循環行動を止めることのできるいずれかの選択を行った状態で循環行動を止めます。その後、この永久循環が開始された状態とまったく同一の状態（すべての領域のカードが同一）である状況下では、自動能力などにより強制される場合を除き、この循環行動を再び選択することはできません。

18.1.1.3. その行動の中に、両方のファイターに永久循環を停止する選択肢が与えられている場合、まずターンファイターがこの循環行動を何回繰り返すかを決定し、その後ターンファイターの対戦相手がこの循環行動を何回繰り返すかを決定します。その後、両者の回数のうち、より小さい方の回数だけ循環行動を実行し、そのファイターがその循環行動を止めることのできるいずれかの選択を行った状態で循環行動を止めます。その後、この永久循環が開始された状態とまったく同一の状態（すべての領域のカードが同一）である状況下では、自動能力などにより強制される場合を除き、より大きい方の回数を選んだファイターはこの循環行動を再び選択することはできません。

18.1.1.4. 循環行動及び、それによって発生する処理は、一つ一つの行動を行うのではなく、すべてを行ったことによる処理を一度に適用し、各々の手順を省略します。ただし、手順の省略を行った場合でも省略された行動は行われているものとして扱います。

例：‘パワー+1000’という効果を繰り返す永久循環が発生しており、それを 200 回で止めた場合、その効果のマスターはパワーを+1000 する行動を 200 回実際に実行するのではなく処理され、最終的にパワーを+200000 されます。

18.1.1.5. 永久循環の認定、運用には大きな裁量の範囲が存在します。両方ファイターの同意、もしくはジャッジの判断で認定されます。

18.2. 追加のターン

18.2.1. ファイターが‘追加のターン’を得た場合、現在のターンの直後にそのファイターがターンファイターのターンを追加します。

18.2.2. 同一に 2 つ以上ターンが追加された場合、最も後に解決されたテキストによって追加されたターンから先に行われます。

例：ターンファイター→非ターンファイター→ターンファイターの順に、‘あなたは追加の 1 ターンを得る。’というテキストを解決しました。この場合、‘現在のターン→ターンファイターの追加のターン→非ターンファイターの追加のターン→ターンファイターの追加のターン→非ターンファイターのターン’の順番でターンが進行されます。

18.3. カードの種類数

18.3.1. カードの種類数を数える場合、特にどの情報の種類数であるかの指定がなければ、カード名の種類数を数えます。

18.3.1.1. カード名の種類数を数える場合、カードの枚数は参照しません。

例：あるファイターがマスターであるユニットが 1 体あり、それがカード名「ブラスター・ブレード」と「ブラスター・アロー」の両方を持つ場合、そのファイターの「ブラスター」を含むユニットは 2 種類です。

18.3.1.2. グレードなど、指定がある場合は指定されたもので決定します。

18.4. ターンを終了する処理

18.4.1. ゲーム中、何らかの理由でターンが終了する指示が行われた場合、以下の処理を実行します。

18.4.1.1. 現在発生している、’このターン中’や次のターン以降を期限とするものを除く、継続効果の期限が終了します。

18.4.1.2. 現在解決中のカードや能力は、その解決を終えます。能力にこの処理以降の処理が表記されている場合、それは実行されません。

18.4.1.3. 現在がエンドフェイズでない場合、ゲームがエンドフェイズに移行します。

18.4.2. ターンを終了する処理の後に 1 点以上のヴァンガードダメージが残っている場合、エンドフェイズのルール処理でダメージ処理（13.6）を実行します。

18.4.3. ターンを終了する処理の時点で待機状態の自動能力のプレイ（11.9.4）は、エンドフェイズのチェックタイミングで実行されます。

18.5. セットカードをユニットとしてサークルに置く処理

18.5.1. あるセットカードがユニットとしてサークルに置かれる事があります。その場合、以下のルールに従います。

18.5.2. セットカードをユニットとして扱う場合、そのカードはオーダーのメインタイプと、オーダーやセットであることにより持ち得る特殊タイプ（2.9.5）を失い、新たにユニットのメインタイプと、その処理により付与されるサブタイプや特殊タイプを得ます。

18.5.3. セットカードがユニットになった場合、その処理により指定されたパワーとクリティカルとシールドを持ちます。

18.5.3.1. その処理によりこれらの数値が指定されない場合、それのパワーとクリティカルは 0 になり、シールドは持ちません。

18.5.4. これによりサークルに置かれたカードは指定されたユニットとしてサークルに置かれます。これは領域が変わったことで新たなカードとなり、それまでのセットカードに適用されていた効果は適用されません（4.1.8）。

18.6. 超越禁止ルール

18.6.1. 一部ファイターズルール等により、超越が禁止されることがあります。この場合、以下のルールに従います。

18.6.1.1. 超越が禁止されているゲームにおいても、ゲームの準備において G デッキを準備し、ゲーム前の手順で G デッキを G ゾーンに置くことができます。

18.6.1.2. 超越が禁止されているゲーム中、エンドフェイズやその他なんらかの理由で G ゾーン以外のカードを G ゾーンに移動するルールまたは効果がある場合、そのカードは通常のルールに従って G ゾーンに移動します（4.4.2）。

18.6.2. ルールにより超越が禁止されている場合であっても、なんらかの効果により‘超越できる’状態である場合、通常の超越のルールに従って超越を行なうことができます。

付録A1：疑似カードマーカーの情報

- トークンユニット

トークンユニット 「プラント」 	グレード：0 パワー：5000 クリティカル：1 スキルアイコン：ブースト テキスト：なし
トークンユニット 「幻焔」 	グレード：3 パワー：13000 クリティカル：1 スキルアイコン：ツインドライブ!! テキスト：【永】【(R)】：アタックしたバトルでは、ドライブチェックを行う。
トークンユニット 「妖魔変幻」 	グレード：0 パワー：0 クリティカル：1 シールド：5000 スキルアイコン：インターセプト テキスト：【永】【(R)】：アタックできず、後列からインターセプトできる。
トークンユニット 「支配の仮面」 	グレード：0 パワー：0 クリティカル：0 スキルアイコン：なし テキスト：なし
トークンユニット 「夜影兵」 	グレード：1 パワー：15000 クリティカル：1 スキルアイコン：ブースト テキスト：なし
トークンユニット 「ノブレスローズ」 	グレード：0 パワー：5000 クリティカル：1 スキルアイコン：ブースト テキスト： 【永】【(R)】：このユニットは他のサークルに移動できず、「グランフィア」を含むあなたのヴァンガードがいるなら、以下すべてが有効になる。 ・ あなたのプラント・トークンが(R)に登場する際、かわりにこのユニットのプラントゲージとして置く。 ・ このユニットのゲージ1枚につき、このユニットのパワー＋5000。 ・ あなたがコストでリアガードを退却させる際、それがプラント・トークンのリアガードを退却させることで払えるなら、プラントゲージを捨てることでも払える。
トークンユニット 「モモッケ」 	グレード：0 パワー：5000 クリティカル：1 スキルアイコン： ブースト テキスト： 【起】【(R)】【ターン 1 回】：【コスト】[他のリアガードを1枚以上、望む枚数退却させる]ことで、このコストで退却させたユニット1枚につき、そのターン中、このユニットのパワー＋5000。 【煌求者】-ロロワ（あなたのヴァンガードが「ロロワ」を含む【煌求者】なら有効） 【永】【(R)】：このユニットと同じ縦列に「ラディリナ」を含むあなたのユニットがいるなら、このユニットは後列からでもアタックできる。

トークンユニット
「骨の兵隊」



グレード：0
パワー：5000
クリティカル：1
スキルアイコン：　ブースト
テキスト：なし

トークンユニット
「アーシャの花妖精」



グレード：0
パワー：13000
クリティカル：1
スキルアイコン：なし
テキスト：
【永】【(R)】：「アーシャ」を含むあなたのヴァンガードと同名になる。
【自】【(R)】：アタックした時、「アーシャ」を含むあなたのヴァンガードを1枚選び、そのバトル中、このユニットのパワーとクリティカルをそのユニットと同じになるまで増減する。

トークンユニット
「舞羅主疾」



グレード：0
パワー：5000
クリティカル：1
スキルアイコン：ブースト
テキスト：
【永】【(R)】：このユニットは他のサークルに移動できず、あなたのヴァンガードが「エスタシオン」を含むなら、以下すべてを得る。
・【永】【(R)】：このユニットは相手のカードの影響を受けない。
・【起】【(R)】【ターン１回】：【他のリアガードを2枚以上、3枚まで、望む枚数このユニットのプラントゲージとして置く】ことで、1枚引く。
・【永】【(R)】：あなたのターン中、あなたのヴァンガードがグレード3以上なら、このユニットのゲージ3枚につき、あなたの前列のユニットすべてのパワー＋5000。

トークンユニット
「ノブレスローズ
“ローザロッサ”」



グレード：0
パワー：5000
クリティカル：1
スキルアイコン：ブースト
テキスト：
【永】【(R)】：このユニットは他のサークルに移動できず、あなたのヴァンガードが「グランフィア」を含むなら、このユニットは「ノブレスローズ」としても扱い、以下すべてが有効になる。
・あなたのプラント・トークンが(R)に登場する際、かわりにこのユニットのプラントゲージとして置く。（この効果は強制）
・このユニットのゲージ1枚につき、このユニットのパワー＋5000。
・あなたがコストでリアガードを退却させる際、それがプラント・トークンのリアガードを退却させることで払えるなら、プラントゲージを捨てることでも払える。
【自】【(R)】【ターン１回】：あなたのヴァンガードがアタックされた時、【コスト】[このユニットのプラントゲージを望む枚数捨てる]ことで、このコストで捨てられたプラントゲージ1枚につき、そのバトル中、あなたのヴァンガードのパワー＋5000。

トークンユニット
「魔獣合成体
ユーバーメンシュ」



グレード：1
パワー：0
クリティカル：1
スキルアイコン：ブースト
テキスト：
【永】【(R)】：あなたのヴァンガードのグレード1につき、このユニットのパワー＋5000。
【自】【(R)】【ターン1回】：このユニットが魔獣合成した時、このユニットを【スタンド】させる。このユニットが後列にいるなら、このユニットと同じ縦列の、ユニットのいない前列の(R)に移動させてよい。
【自】【(R)】：あなたのターン終了時、このユニットを退却させる。

トークンユニット 「泡沫の大魔法師　ゼーリス〝幻影〟」  	グレード：3 パワー：13000 クリティカル：1 スキルアイコン：ツインドライブ テキスト： 【自】【(R)】：あなたの他のユニットがアタックされた時、【コスト】[このユニットを退却させる]ことで、そのバトル中、そのユニットのパワー＋10000。 【自】【(R)】：相手のターン終了時、このユニットを退却させる。（この効果は強制）
トークンユニット 「魔狼　フェンリル」  	グレード：3 パワー：23000 クリティカル：2 スキルアイコン：ツインドライブ テキスト： 【コールコスト】[ゲージ5を払う] 【永】：このカードは「グレイプニル」のバディソウルにできる。 【永】【(R)】：あなたのヴァンガードが「キリ」を含むなら、このユニットは「グレイプニル」の影響を受けない。

● トークンセットオーダー

トークンセットオーダー 「龍樹開花・天地終焉」  	グレード：11 【自】【オーダーゾーン】：あなたのメインフェイズ開始時、『あなたの山札からトリガーユニットを1枚まで探し、ライドデッキに表で置き、山札をシャッフルする。置いたら、あなたのドロップから〈ヒュドラグルム〉を1枚選び、(R)にコールしてよい。』をしてよい。 【起】【オーダーゾーン】【ターン1回】：【コスト】[手札から「グリフォギィラ」を含むカードを1枚捨てる]ことで、1枚引き、あなたの(R)を1つ選び、龍樹マーカーを1つ置く。さらに【コスト】[山札を上から1枚ダメージゾーンに裏で置く]ことで、あなたのライドデッキから表の災厄カードを1枚選び、除外する。
トークンセットオーダー 「SYSTEM CODE:X-ceed」  	グレード：1 【永】【オーダーゾーン】：あなたは「インバルディオ」を含まないグレード3以上にライドできず、あなたは自己改修ゲージを持つ。 【自】【オーダーゾーン】：相手のターンにあなたのダメージゾーンにカードが置かれた時、あなたのドロップから1枚選び、あなたの自己改修ゲージとして置く。その後、あなたの自己改修ゲージが3枚以下で、あなたのトリガーユニット以外がこのダメージチェックで出ているなら、あなたのヴァンガードを1枚選び、そのターン中、パワー＋5000。あなたの自己改修ゲージが4枚以上なら、あなたのヴァンガードを1枚選び、そのターン中、パワー＋5000。

トークンセットオーダー
「時辰儀・宿命之翼（デスティンド・タイムピース）」



グレード：1
国家：ダークステイツ
【永】【オーダーゾーン】：あなたは「リィエル」を含まないグレード3以上にライドできず、あなたは時刻印ゲージを持てる。

トークンセットオーダー
「結成！ブレイブナイツ！！」



グレード：2
【永】【オーダーゾーン】：あなたのヴァンガードが「ブレイバーン」を含むなら、「“TS”」を含むあなたのユニットすべてのシールド＋5000。
【起】【オーダーゾーン】【ターン1回】：相手のヴァンガードがグレード2以上なら、【コスト】[【エネルギーブラスト】(3)]することで、あなたのドロップから「“TS”」を含むカードを1枚選び、(R)にコールする。

トークンセットオーダー
「魂奮わす鍔迫り合い」



グレード：2
【起】【オーダーゾーン】【ターン1回】：【コスト】[【エネルギーブラスト】(3)]することで、あなたのドロップから「未来のヒーロー　ルル」を1枚選び、(R)にコールする。
【自】【オーダーゾーン】：あなたのバトルフェイズ開始時、あなたのヴァンガードが「スペルビア」を含むグレード3以上なら、【コスト】[【ソウルブラスト】(1)]することで、相手の前列のリアガードを1枚選び、そのターン中、そのユニットはインターセプトできず、「スペルビア」を含むあなたのヴァンガードがアタックする際、追加でその選ばれたユニットとバトルする。

トークンセットオーダー
「忍び巻物」



グレード：1
【起】【オーダーゾーン】【ターン1回】：【コスト】[ゲージ1を払い、手札から1枚、このカードのバディソウルに裏で置く]ことで、1枚引く。
【起】【オーダーゾーン】【ターン1回】：このカードのバディソウルから〈忍法〉の、ブリッツではないオーダーを1枚選び、プレイする。（このプレイも、プレイ回数に含む）
【自】【オーダーゾーン】：あなたのターン終了時、あなたのヴァンガードが「斬夜」を含むグレード3以上で、あなたのオーダーゾーンに「秘剣　絶命陣」がないなら、【コスト】[ゲージ3を払い、ファイナルフェイズを宣言する]ことで、このカードのバディソウルから「秘剣　絶命陣」を1枚選び、オーダーゾーンに置く。
【自】【オーダーゾーン】ターン1回】：あなたのヴァンガードがアタックされた時、このカードのバディソウルから〈忍法〉のブリッツオーダーを1枚選び、プレイする。（このプレイも、プレイ回数に含む）

トークンセットオーダー
「鍛錬所」



グレード：1
【永】【オーダーゾーン】：「鍛錬所」の【起】能力は、各ターン合計1回だけ使える。
【起】【オーダーゾーン】【ターン1回】：【コスト】[ドロップから、【治】と【超】以外を1枚山札の下に置く]ことで、あなたの山札を上から、あなたのオーダーゾーンの「鍛錬所」と同じ枚数のノーマルユニットが公開されるまで公開し、公開されたノーマルユニットから1枚選び、(R)に【レスト】でコールする。そのコールされたユニットがあなたのヴァンガードのグレード以下なら、そのユニットを【スタンド】させ、この効果で公開された他のノーマルユニット1枚につき、そのターン中、パワー＋5000。山札をシャッフルする。

トークンセットオーダー
「くだらなくて楽しい旅」



グレード：1
【永】【オーダーゾーン】：あなたは、このカードと魔導書カード以外のセットオーダーをあなたのオーダーゾーンに置けない。
【自】【オーダーゾーン】【ターン１回】：このカードがオーダーゾーンに置かれた時か、「フリーレン」を含むあなたのヴァンガードが登場した時、あなたの、山札かドロップから魔導書カードを１枚まで探し、オーダーゾーンに置く。山札から探したなら、山札をシャッフルする。
【自】【オーダーゾーン】【ターン１回】：あなたのターンに〈葬送のフリーレン〉のあなたのノーマルユニットが(R)に登場した時、バトルフェイズ以外なら、あなたの、山札かドロップから魔導書カードを１枚まで探し、オーダーゾーンに置く。山札から探したなら、山札をシャッフルする。

トークンセットオーダー
「S.E.E.S.」



グレード：1
【永】【オーダーゾーン】：それぞれ同名のアルカナマーカーはあなたのオーダーゾーンに3つまで置くことができる。
【自】【オーダーゾーン】：「主人公」を含むあなたの〈P3〉が(V)に登場した時か、〈P3〉と〈コミュ〉を持つあなたのユニットが(R)に登場した時か、「山岸　風花」を含むあなたのユニットが(G)に置かれた時、あなたのオーダーゾーンにそのユニットのアルカナに応じたアルカナマーカーを1つ置く。
【起】【オーダーゾーン】【ターン１回】：あなたと相手の、ヴァンガードがグレード3以上なら、ペルソナゲージが1枚のあなたの〈P3〉のリアガードを1枚選び、【コスト】[ソウルかドロップから、そのユニットと同名のカードを1枚バインドする]ことで、そのユニットのペルソナゲージを覚醒させる。（対応した覚醒ペルソナトークンを同じユニットのペルソナゲージに置く）
【自】【オーダーゾーン】：あなたのペルソナゲージが置かれた時、このファイトでそれと同名のカードがこのカードの能力で覚醒しているなら、そのペルソナゲージを覚醒させる。

トークンセットオーダー
「自称特別捜査隊」



グレード：1
【永】【オーダーゾーン】：それぞれ同名のアルカナマーカーはあなたのオーダーゾーンに3つまで置くことができる。
【自】【オーダーゾーン】：「主人公」を含むあなたの〈P4〉が(V)に登場した時か、〈P4〉と〈コミュ〉を持つあなたのユニットが(R)に登場した時か、「久慈川　りせ」を含むあなたのユニットが(G)に置かれた時、あなたのオーダーゾーンにそのユニットのアルカナに応じたアルカナマーカーを1つ置く。
【自】【オーダーゾーン】：あなたのターン開始時か、あなたのアルカナマーカーが置かれた時か、あなたのペルソナゲージが置かれた時、相手のヴァンガードがグレード3以上なら、あなたの〈P4〉のユニットが持つ転生できるペルソナゲージすべてを転生させる。（対応した転生ペルソナトークンを同じユニットのペルソナゲージに置く）

トークンセットオーダー
「心の怪盗団」



グレード：1
【永】【オーダーゾーン】：それぞれ同名のアルカナマーカーはあなたのオーダーゾーンに3つまで置くことができる。
【自】【オーダーゾーン】：「主人公」を含むあなたの〈P5〉が(V)に登場した時か、〈P5〉と〈コープ〉を持つあなたのユニットが(R)に登場した時か、「佐倉　双葉」を含むあなたのユニットが(G)に置かれた時、あなたのオーダーゾーンにそのユニットのアルカナに応じたアルカナマーカーを1つ置く。
【自】【オーダーゾーン】：あなたのターン開始時か、あなたのアルカナマーカーが置かれた時か、あなたのペルソナゲージが置かれた時、相手のヴァンガードがグレード3以上なら、あなたの〈P5〉のユニットが持つ進化できるペルソナゲージすべてを進化させる。（対応した進化ペルソナトークンを同じユニットのペルソナゲージに置く）

トークンセットオーダー
「集い築くは理想の城塞」



グレード：1
【起】【オーダーゾーン】：あなたのヴァンガードが「アルカサル」を含むなら、【コスト】[このカードを【レスト】させる]ことで、以下を1つ行う。
・あなたのドロップからノーマルユニットを1枚選び、ソウルに置く。
・あなたの山札を上から7枚見て、1枚まで選び、ソウルに置き、山札をシャッフルする。このターンにこのカードがオーダーゾーンに置かれているなら、1枚ではなく2枚まで選ぶ。

トークンセットオーダー
「リグレイン
生命創成研究所」



グレード：1
【永】【オーダーゾーン】：あなたは「ゾルガ」を含まないグレード3以上にライドできない。
【起】【オーダーゾーン】【ターン1回】：【コスト】[このカードを【レスト】させる]ことで、魔獣合成体ユーバーメンシュ・トークンを1枚(R)にコールする。

トークンセットオーダー
「清逸なる光輝の庭園」



サブタイプ：庭園
グレード：0
【起】【オーダーゾーン】【ターン1回】：【コスト】[このカードを【レスト】させる]ことで、あなたの山札を上から7枚見て、「Bel-Fiore」を含むカードを2枚まで選び、あなたの庭園にエンゲージし、山札をシャッフルする。
【自】【オーダーゾーン】：あなたのライドフェイズ開始時、あなたのヴァンガードが「Bel-Fiore」を含むグレード3以上なら、【コスト】[手札から1枚捨てる]ことで、あなたのヴァンガードと同名の、エンゲージされているあなたのカードを1枚選び、【スタンド】でライドする。ライドしたなら、ペルソナライドを発動させ、そのターン中、あなたはライドできない。

トークンセットオーダー
「星刻舞台・響彗天球」



グレード：1
【起】【オーダーゾーン】【ターン1回】：あなたのヴァンガードが「星刻姫」を含むなら、【コスト】[(R)か手札から【クリティカル】を1枚オーダーゾーンに置く]ことで、以下を1つ行う。
・1枚引く。このコストで手札から置いたなら、1枚ではなく2枚引く。
・あなたの山札から赫月カードを1枚まで探し、公開して手札に加え、山札をシャッフルする。

トークンセットオーダー
「トイハンガー」



サブタイプ：トイハンガー
グレード：1
【自】【オーダーゾーン】：あなたのメインフェイズ開始時、あなたのヴァンガードが「特攻丸」を含むなら、以下を1つ行う。
・【コスト】[手札から「戦闘獣機」か「オーバードライブ」を含む、カードを1枚あなたのトイハンガーに格納する]ことで、1枚引く。
・あなたの山札を上から7枚見て、「戦闘獣機」か「オーバードライブ」を含む、カードを1枚まで選び、あなたのトイハンガーに格納し、山札をシャッフルする。

トークンセットオーダー
「泡沫結界・幻影侵蝕」



グレード：3
【永】【オーダーゾーン】：あなたは「赫月の大魔法師　ゼーリス“幻創”」以外のグレード3以上にライドできない。
【永】【オーダーゾーン】：「赫月の大魔法師　ゼーリス“幻創”」以外の、あなたの〈幻影〉のノーマルユニットすべては『インターセプト』と『ブースト』を得て、後列からでもインターセプトできる。
【永】【オーダーゾーン】：「幻影」を含むグレード3以上のあなたの〈幻影〉すべてのシールド＋10000。
【永】【オーダーゾーン】：あなたの赫月マーカーのある(R)にいる「幻影」を含むグレード3すべては、相手のカードの影響を受けず、パワー＋5000。

トークンセットオーダー 「月の門」 	グレード：3 【永】【オーダーゾーン】：あなたは「月の奇跡 レザエル・ヴェリタス」にのみライドできる。 【起】【オーダーゾーン】【ターン1回】：コスト[【ソウルブラスト】(2)か【エネルギーブラスト】(3)]することで、あなたの山札から「幻真獣」を含むカードを1枚まで探し、(R)にコールし、山札をシャッフルする。 【永】【オーダーゾーン】：あなたのターン中、このターンにあなたのカードの能力で登場した「幻真獣」を含むリアガードすべてのパワー＋5000。

● ペルソナトークン

ペルソナトークン 「オルフェウス（男性型）」 	【永】：あなたのターン中、このカードをペルソナゲージとして持つユニットに『【自】：このユニットがアタックした時、このユニットが持つペルソナゲージの〔スキル〕から1つ選び、使う。』を与える。 〔スキル〕アギー【コスト】[【エネルギーブラスト】(1)]することで、そのバトル中、このユニットのパワー＋5000。 〔スキル〕タルンダー【コスト】[【エネルギーブラスト】(2)]することで、相手のユニットを1枚選び、そのターン中、元々のパワーを8000にする。

上記は一例であり、ペルソナトークンについての情報はカードファイト!!ヴァンガード公式 HP 内のカードリストに準拠します。

● チケット

チケット 「クイックシールド」 	グレード：0 タイプ：ブリッツオーダー テキスト：アタックされているあなたのユニットを1枚選び、そのバトル中、パワー＋5000。
チケット 「ガーディアンシールド」 	グレード：0 タイプ：ブリッツオーダー テキスト：アタックされているあなたのユニットを1枚選び、そのバトル中、パワー＋20000。
チケット 「ペルソナシールド」 	グレード：0 タイプ：ブリッツオーダー テキスト：アタックされているあなたのユニットを1枚選び、そのバトル中、パワー＋10000 し、そのターン中、あなたはブリッツオーダーを2回までプレイできる。その後、相手のクレストゾーンに「エネルギージェネレーター」以外のカードがあるなら、さらにパワー+5000。 【永】【手札】：あなたのターン中、あなたは、ライドデッキからライドする際に捨てる際や、自分のカードの能力で手札を選ぶ際、このカードを選べず、捨てられない。

チケット
「ゴッドハンド」



グレード：1
タイプ：ブリッツオーダー
サブタイプ：必殺技/キーパー
テキスト：アタックされているユニットを１枚選び、あなたのダメージゾーン１枚につき、そのバトル中、パワー＋5000。

● マーカー

マーカー 「メーアの贈り物」  	（テキスト無し） 有効領域：手札 消去領域：それ以外の領域

● クレスト

クレスト
「クロノジェットドラゴン」



テキスト:
【永】:あなたは超越でき、「クロノジェット」を含まないグレード3以上にライドできない。
【永】:あなたの「クロノジェット」を含むグレード3の元々のパワーは 13000 になる。(ハーツカードも含む)
【永】:あなたのターン中、「クロノジェット」を含むグレード3以上のあなたのヴァンガードがいるなら、あなたの表の G ゾーン1枚につき、あなたの前列のユニットすべてのパワー＋5000。
【自】:あなたのバトルフェイズ開始時、グレード3以上のあなたのリアガードを1枚まで選び、グレードを0になるまで増減させる。

クレスト
「オルターエゴ・メサイア」



テキスト:
【永】:あなたは超越でき、「メサイア」を含まないグレード3以上にライドできない。
【永】:あなたの「メサイア」を含むグレード3の元々のパワーは 13000 になる。(ハーツカードも含む)
【永】:あなたのターン中、「メサイア」を含むグレード3以上のあなたのヴァンガードがいるなら、あなたの表の G ゾーン1枚につき、あなたの前列のユニットすべてのパワー＋5000。
【自】:あなたのターン終了時、相手の呪縛カードすべてを解呪し、そのユニットをバインドする。

クレスト
「甲虫王者 ムシキング 筐体」



テキスト:
【永】:あなたは、〈ムシ〉以外のカードにライドできず、セットオーダーをプレイできず、このクレストの能力以外でオーダーゾーンにセットオーダーを置けない。
【自】:このクレストを得た時、あなたの、山札か手札から、それぞれ異なるグレードの、ダゲキわざ、ハサミわざ、ナゲわざカードをそれぞれ1枚まで探し、オーダーゾーンに置き、山札から探したら、山札をシャッフルする。
【起】【ターン 1 回】【コスト】[【ソウルブラスト】(1)]することで、あなたの山札を上から5枚見て、〈ムシ〉かわざカードを1枚まで選び、公開して手札に加え、山札をシャッフルする。
【自】:あなたの〈ムシ〉がアタックした時、【コスト】[オーダーゾーンの、あなたのヴァンガードのグレード以下のわざカードを1枚レストさせる]ことで、そのカードのわざを使う。

クレスト
打刀の能力 極



テキスト:
【永】:あなたは自分のヴァンガードと別名のユニットにライドできない。
【永】:あなたのヴァンガードと同名のカードすべては、グレード3/パワー13000/クリティカル1で『ツインドライブ』と『ペルソナライド』と以下すべてを持つユニットになる。(元々のパワーやシールドや能力はすべて失う)
・【自】【(V)】:このユニットがアタックした時、【コスト】[【カウンターブラスト】(1)]することで、あなたのリアガードを1枚選び、スタンドさせ、そのバトル中、このユニットのパワー＋10000。
・【自】【(V)】【ターン 1 回】:あなたのリアガードがアタックされた時、【コスト】[【ソウルブラスト】(1)]することで、そのバトル中、あなたのリアガードすべてはヒットされても退却しない。

クレスト
短刀の能力 極



テキスト:
【永】:あなたは自分のヴァンガードと別名のユニットにライドできない。
【永】:あなたのヴァンガードと同名のカードすべては、グレード3/パワー13000/クリティカル1で『ツインドライブ』と『ペルソナライド』と以下すべてを持つユニットになる。(元々のパワーやシールドや能力はすべて失う)
・【自】【(V)】:このユニットがアタックした時、【コスト】[【カウンターブラスト】(1)]することで、そのバトル中、相手は手札からグレード1以上を(G)にコールできない。
・【永】【(V)】:相手のメインフェイズ中、あなたのリアガードすべては相手のカードの効果で選べない。

クレスト
脇差の能力 極



テキスト:
【永】:あなたは自分のヴァンガードと別名のユニットにライドできない。
【永】:あなたのヴァンガードと同名のカードすべては、グレード3/パワー13000/クリティカル1で『ツインドライブ』と『ペルソナライド』と以下すべてを持つユニットになる。(元々のパワーやシールドや能力はすべて失う)
・【自】【(V)】:あなたのバトルフェイズ開始時、そのターン中、あなたのリアガードすべてのパワー+5000。
・【自】【(V)】【ターン1回】:このユニットがアタックされた時、【コスト】[【カウンターブラスト】(1)]することで、あなたの山札を上から1枚公開し、手札に加え、そのバトル中、このユニットのパワーを、その公開されたカードの元々のシールド分、増やす。

クレスト
太刀の能力 極



テキスト:
【永】:あなたは自分のヴァンガードと別名のユニットにライドできない。
【永】:あなたのヴァンガードと同名のカードすべては、グレード3/パワー13000/クリティカル1で『ツインドライブ』と『ペルソナライド』と以下すべてを持つユニットになる。(元々のパワーやシールドや能力はすべて失う)
・【自】【(V)】:あなたのバトルフェイズ開始時、あなたの山札を上から1枚公開し、それがトリガーユニットなら相手のリアガードを1枚選んで退却させ、違うなら捨てる。
・【自】【(V)】【ターン1回】:このユニットがアタックしたバトル終了時、【コスト】[【カウンターブラスト】(2)]することで、このユニットをスタンドさせ、そのターン中、ドライブ−1。

クレスト
大太刀の能力 極



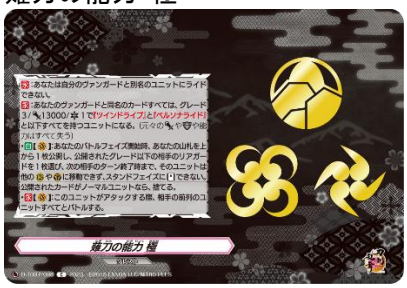
テキスト:
【永】:あなたは自分のヴァンガードと別名のユニットにライドできない。
【永】:あなたのヴァンガードと同名のカードすべては、グレード3/パワー13000/クリティカル1で『ツインドライブ』と『ペルソナライド』と以下すべてを持つユニットになる。(元々のパワーやシールドや能力はすべて失う)
・【自】【(V)】:このユニットがアタックした時、そのバトル中、このユニットのパワー+10000。さらに【コスト】[【カウンターブラスト】(1)]することで、グレード3のあなたのリアガードを1枚選び、スタンドさせる。
・【自】【(V)】:このユニットのアタックがヴァンガードにヒットした時、あなたの山札を上から1枚捨て、トリガーユニットが捨てられたら、相手のヴァンガードを1枚選び、1ダメージ。

クレスト
槍の能力 極



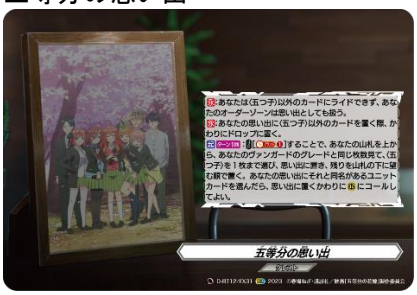
テキスト:
【永】:あなたは自分のヴァンガードと別名のユニットにライドできない。
【永】:あなたのヴァンガードと同名のカードすべては、グレード3/パワー13000/クリティカル1で『ツインドライブ』と『ペルソナライド』と以下すべてを持つユニットになる。(元々のパワーやシールドや能力はすべて失う)
・【永】【(V)】:このユニットがアタックする際、相手の、縦列1つのユニットすべてとバトルする。
・【自】【(V)】:このユニットがアタックした時、あなたの山札を上から1枚公開し、それがトリガーユニットなら、そのバトル中、このユニットのパワー+26000し、違うなら捨てる。

クレスト
薙刀の能力 極



テキスト:
【永】:あなたは自分のヴァンガードと別名のユニットにライドできない。
【永】:あなたのヴァンガードと同名のカードすべては、グレード3/パワー13000/クリティカル1で『ツインドライブ』と『ペルソナライド』と以下すべてを持つユニットになる。(元々のパワーやシールドや能力はすべて失う)
・【自】【(V)】:あなたのバトルフェイズ開始時、あなたの山札を上から1枚公開し、公開されたグレード以下の相手のリアガードを1枚選び、次の相手のターン終了時まで、そのユニットは他の(R)か(G)に移動できず、スタンドフェイズにスタンドできない。公開されたカードがノーマルユニットなら、捨てる。
・【永】【(V)】:このユニットがアタックする際、相手の前列のユニットすべてとバトルする。

クレスト
五等分の思い出



テキスト:
【永】:あなたは〈五つ子〉以外のカードにライドできず、あなたのオーダーゾーンは思い出としても扱う。
【永】:あなたの思い出に〈五つ子〉以外のカードを置く際、かわりにドロップに置く。
【起】【ターン 1 回】:【コスト】[【ソウルブラスト】(1)]することで、あなたの山札を上から、あなたのヴァンガードのグレードと同じ枚数見て、〈五つ子〉を1枚まで選び、思い出に置き、残りを山札の下に望む順で置く。あなたの思い出にそれと同名があるユニットカードを選んだら、思い出に置くかわりに(R)にコールしてよい。

クレスト
魔忍竜 シラヌイ“朧”



テキスト:
【永】:あなたは超越でき、「魔忍竜 シラヌイ」を含まないグレード3以上にライドできない。
【永】:あなたの「魔忍竜 シラヌイ」を含むグレード3の元々のパワーは 13000 になる。(ハーツカードも含む)
【永】:あなたのターン中、「魔忍竜 シラヌイ」を含むグレード3以上のあなたのヴァンガードがいるなら、あなたの表のGゾーン1枚につき、あなたの前列のユニットすべてのパワー+5000。
【永】:あなたのターン中、あなたに支配されているユニットと、このターンにあなたのカードの能力で登場した相手のユニットは、【永】能力と【自】能力すべてを失い、パワー+5000。

クレスト
覚醒を待つ竜　ルアード



テキスト:
【永】:あなたは超越でき、「ルアード」を含まないグレード3以上にライドできない。
【永】:あなたの「ルアード」を含むグレード3の元々のパワーは 13000 になる。(ハーツカードも含む)
【永】:あなたのターン中、「ルアード」を含むグレード3以上のあなたのヴァンガードがいるなら、あなたの表の G ゾーン1枚につき、あなたの前列のユニットすべてのパワー+5000。
【自】:あなたのターン終了時、このターンにあなたがコストを払わず超越しているなら、あなたのドロップからクリティカルトリガーを1枚まで選び、山札の下に置く。

クレスト
導きの宝石騎士　サロメ



テキスト:
【永】:あなたのハーツが【リミットブレイク】(4)能力を持つ「導きの宝石騎士　サロメ」なら、あなたの(V)の「全盛の宝石騎士爵　エヴェンジェリン」は、あなたのハーツが元々持つ能力すべてを得て、各ターンで最初にその得た能力のコストを払う際、そのコストは【カウンターブラスト(2)】減る。
【永】:【リミットブレイク】(4)能力を持つあなたのグレード3の元々のパワーは 13000 になる。(ハーツカードも含む)
【永】:あなたのヴァンガードの【リミットブレイク】(4)能力はあなたのダメージゾーンが3枚以下でも有効になる。

クレスト
撃退者　レイジングフォーム・ドラゴン



テキスト:
【永】:あなたのハーツが【リミットブレイク】(4)能力を持つ「撃退者　レイジングフォーム・ドラゴン」なら、あなたの(V)の「真・撃退者　レイジングラプト・ドラゴン」が持つ【リミットブレイク】(4)能力のコストを払う際、そのコストは『「撃退者」を含むリアガードを3枚退却させる』でも払える。
【永】:【リミットブレイク】(4)能力を持つあなたのグレード3の元々のパワーは 13000 になる。(ハーツカードも含む)
【永】:あなたのヴァンガードの【リミットブレイク】(4)能力はあなたのダメージゾーンが3枚以下でも有効になる。

クレスト
白百合の銃士　セシリア



テキスト:
【永】:あなたのハーツが【リミットブレイク】(4)能力を持つ「白百合の銃士　セシリア」なら、あなたの(V)の「乙女百合の銃士隊長　ヴァージナル・セシリア」は、あなたのハーツが元々持つ能力すべてと『【自】(V):あなたの「白百合の銃士　セシリア」が山札から(R)に登場した時、1枚引き、そのターン中、そのユニットのパワー+10000。』を得る。
【永】:【リミットブレイク】(4)能力を持つあなたのグレード3の元々のパワーは 13000 になる。(ハーツカードも含む)
【永】:あなたのヴァンガードの【リミットブレイク】(4)能力はあなたのダメージゾーンが3枚以下でも有効になる。

クレスト
仮面の奇術師　ハリー



テキスト:
【永】:あなたは超越でき、「ハリー」を含まないグレード３以上にライドできない。
【永】:「ハリー」を含むあなたのグレード3の元々のパワーは13000になる。(ハーツも含む)
【永】:あなたのターン中、あなたのヴァンガードが「ハリー」を含むグレード３以上なら、あなたの表のGゾーン１枚につき、あなたの前列のユニットすべてのパワー＋5000。
【自】【G ブレイク】(2):あなたのターン終了時、このターンのエンドフェイズにあなたのカードがソウルに２枚以上置かれているなら、１枚引いてよい。

クレスト
夜霧の吸血鬼　ナイトローゼ



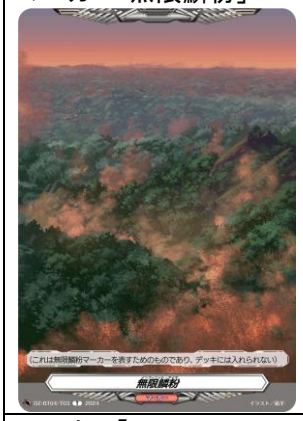
テキスト:
【永】:あなたは超越でき、「ナイトローゼ」を含まないグレード３以上にライドできない。
【永】:「ナイトローゼ」を含むあなたのグレード3の元々のパワーは 13000 になる。(ハーツも含む)
【永】:あなたのターン中、あなたのヴァンガードが「ナイトローゼ」を含むグレード３以上なら、あなたの表のGゾーン１枚につき、あなたの前列のユニットすべてのパワー＋5000。
【自】:あなたのカードが、あなたのヴァンガードの能力で3枚以上同時に山札から捨てられた時、その捨てられた中から１枚選び、山札の下に置いてよい。

クレスト
オシャレ魔女 ラブ and ベリー 筐体



テキスト:
【永】:あなたは、〈オシャレ魔女〉以外のカードにライドできない。
【自】:あなたのライドフェイズに、このクレストが置かれた時か、あなたのヴァンガードが登場した時、あなたのドロップからオシャレまほうカードを１枚まで選び、オーダーゾーンに置く。
【起】【ターン 1 回】:【コスト】[【エネルギーブラスト】(3)]することで、以下を1つ行う。
・あなたの山札を上から7枚見て、それぞれ異なるグレードのオシャレまほうカードを望む枚数選び、オーダーゾーンに置き、山札をシャッフルする。
・あなたのダメージゾーンから１枚選び、ドロップに置き、あなたの山札を上から１枚ダメージゾーンに裏で置く。この効果でドロップに置いたカードがオシャレまほうカードなら、そのカードをオーダーゾーンに置いてよい。
【自】:あなたのバトルフェイズ開始時、【コスト】[【ソウルブラスト】(2)]することで、あなたのドロップから、それぞれ別名の〈オシャレ魔女〉を２枚まで選び、それぞれ『あなたのオーダーゾーンに、そのカードに書かれているオシャレまほうカードが２種類以上あるなら、そのカードを(R)にコールする。』を行う。

付録 A2：記録型マーカーの情報

マーカー「暗黒繭」 	テキスト： 【永】このマーカーが置かれたユニットは、元々の能力を失い、パワーが元々のパワー分減り、インターセプトとブーストができない。 【自】このマーカーが置かれたユニットが退却した時、あなたの山札からそのユニットと同じグレードを1枚まで探し、公開して手札に加え、山札をシャッフルする。（暗黒繭マーカーを置いたファイターが探す）
マーカー「龍樹」 	テキスト： あなたのターン中、「龍樹」か「マスクス」を含むあなたのヴァンガードがいるなら、このサークルにいるユニットすべてのパワー＋5000。
マーカー「無限鱗粉」 	（テキスト無し）
マーカー「X-ceed NET」 	テキスト： あなたのヴァンガードが「インバルディオ」を含むなら、このマーカーのある(R)にいるユニットは以下すべてを得る。 ・【永】【(R)】：あなたのターン中、あなたの自己改修ゲージ2枚につき、このユニットのパワー＋5000。 ・【自】【(R)】：あなたのターン終了時、このユニットが「X-CeeDaNCe」を含むなら、【コスト】[エネルギーブラスト(2)]することで、このユニットを手札に戻す。

マーカー「無限水晶」 	テキスト： このマーカーが(R)に置かれた時、1枚引く。
マーカー「愚者」 ※ 	（テキスト無し） ※アルカナマーカーのカード名は作成時に指定されたものを持ちます。この画像では一例として「愚者」を記載しています。

付録B：能力が無効なカード
以下のカードのテキストに書かれた能力は無効であり、効果は発生しません。

- MB/010 「“男”」
- MB/011 「“操れない男” 田中終一」
- MB/012 雲井叶絵

付録 C:国家とクランの対応

- 下表 A 列の国家は、同時に対応する下表 B 列の国家すべてでもあるものとして扱います。
- 下表 A 列または B 列の国家は、そのカードにクラン情報が記載されていない場合、対応する C 列のクランすべてであるものとして扱います。

A	B	C
ケテルサンクチュアリ	ユナイテッドサンクチュアリ	ロイヤルパラディン
		オラクルシンクタンク
		エンジェルフェザー
		シャドウパラディン
		ゴールドパラディン
		ジェネシス
ドラゴンエンパイア		かげろう
		ぬばたま
		たちかぜ
		むらくも
		なるかみ
ブラントゲート	スターゲート	ノヴァグラップラー
		ディメンジョンポリス
		リンクジョーカー
	スターゲート	エトランジェ
ダークステイツ	ダークゾーン	スパイクブラザーズ
		ダークイレギュラーズ
		ペイルムーン
		ギアクロニクル
ストイケイア	ズー	メガコロニー
		グレートネイチャー
		ネオネクタール
	メガラニカ	グランブルー
		アクアフォース
リリカルモナステリオ	メガラニカ	バミューダ△
	刀剣乱舞	刀剣乱舞
	BanG Dream!	BanG Dream!
	モンスターストライク	モンスターストライク
	SHAMAN KING (注 1)	SHAMAN KING
	終末のワルキューレ	終末のワルキューレ
	ぶいすぽっ！	ぶいすぽっ！
	コロコロ (注 2)	コロコロ
	バディファイト	バディファイト
	イナズマイレブン	イナズマイレブン
	ペルソナシリーズ	ペルソナシリーズ

注 1:一部の国家表記が‘シャーマンキング’になっているカードは、国家が‘SHAMAN KING’であるものとして扱います。
注 2:国家がコロコロのカードは、同時にカードに表記の他の国家であることがあります。

付録 D:ライドデッキ構築条件

ライドデッキの構築条件についての情報は、カードファイト!!ヴァンガード公式 HP 内のファイターズルール（リンク）に移動しました。

更新記録

2026 年 10 月 23 日

- トリガーゾーンのカードをコールする際について明確化しました。
- アタック指定後のアタックステップにおいてアタック指定数等が変化した際の処理を明確化しました。
- ペルソナ関連のルールを定義しました。