

目次	ページ
第 1 章. ゲームのアウトライン	1
第 2 章. カードの情報	2
第 3 章. ゲームの基礎用語	5
第 4 章. ゲームの領域	8
第 5 章. ゲームの準備	11
第 6 章. ゲームの進行	12
第 7 章. アタックとバトル	15
第 8 章. カードや能力のプレイと解決	19
第 9 章. ルール処理	25
第 10 章. 特定行動	27
第 11 章. キーワード能力	36
第 12 章. その他	42

総合ルール本文

第1章. ゲームのアウトライン

1.1. ゲーム人数

- 1.1.1. このゲームは原則2名のファイターにより対戦を行うゲームです。それ以外の人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、自身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(2.163.5.)で、そのファイターはルール処理(第9章)によりゲームに敗北します。
 - 1.2.2.1. ゲーム中、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. ゲーム中、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。
- 1.2.3. すべてのファイターが同時に敗北している場合、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することができます。投了をしたファイターはただ

ちにゲームから退場し、チェックタイミングを待たずに敗北し、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はありません。

- 1.2.5. なんらかのカードの効果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ことがあります。この場合、チェックタイミングを待たず、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回、あるいはマイナス回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はありません。
 - 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。
- 1.3.3. 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身の選択を行います。
- 1.3.5. カードやルールによりなんらかの数を選ぶ場合、特に指定がない限り、0以上の整数を選ぶ必要があります。

す。1未満の端数を含む数やマイナスの数は選べません。

第2章. カードの情報



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

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カード名です。

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。

2.2.1.1. クランはドライブチェック(7.6.1.2)やダメージチェック(9.6.4)の際に参照されます。

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です。

2.2.4. 「～は《クラン》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を追加する効果です。

2.2.5. 《クレイエレメンタル》に属するカードは、すべてのクランと国家に属します。

2.3. 種族

2.3.1. このカードの種族を表す情報です。

2.3.1.1. 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。

2.3.1.2. テキストの中で〈〉(山括弧)に囲まれている文章は種族です。

2.4. グレード

2.4.1. このカードをノーマルライドする時とノーマルコールする時に参照する数値です。ライドとコールに関しては「カードや能力のプレイ及び解決」(第8章 8.5.)を参照して下さい。

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ります。詳しくは「カードや能力のプレイ及び解決」(第8章 8.5.)を参照してください。

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。詳しくは「アタックとバトル」(第7章)を参照してください。

2.5.2. パワーはカード内で👊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。ルール上の意味を持ちません。

2.5.4. ユニットのパワーが現在の値より大きくなる場合、パワーは「増加」し、現在の値より小さくなる場合、パワーは「減少」します。

2.5.4.1. パワーの増減の値が0であった場合、増減そのものが行なわれません。

2.5.4.2. なんらかの値を参照したパワーの増加で、参照する値が負の値だった場合、パワーは減少します。

2.6. シールド

2.6.1. このカードのガーディアン(2.163.11)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れます。詳しくは「アタックとバトル」(第7章)を参照してください。

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. このカードがヴァンガード(3.9.)に与えるダメージの基準値を表す数値です。詳しくは「アタックとバトル」(第7章)を参照してください。

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. ドライブチェック、またはダメージチェックでこのカードがトリガーゾーンに置かれた場合に、そのカードの効果として行う行動を示すアイコンです。詳しくは「アタックとバトル」(第7章)およびダメージ処理(9.6.)を参照してください。

2.8.1.1. トリガーアイコンには以下の種類が存在し、それぞれに対応する行動があります。

2.8.1.1.1. アイコンなし: 何も発生しません。

2.8.1.1.2.  (クリティカルトリガー): あなたは自分のユニットを1枚選び、そのターン中、クリティカルを+1します。あなたは自分のユニットを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(2.8.3)を行います。この効果は、それぞれ別々のユニットを選ぶことができます。

2.8.1.1.2.1. 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。

2.8.1.1.3.  (ドロートリガー): あなたはカードを1枚引きます。あなたは自分のユニットを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(2.8.3)を行います。

2.8.1.1.3.1. ドロートリガーはテキスト中ではまたはで表されます。

2.8.1.1.4.  (スタンドトリガー): あなたは自分のユニットを1枚選び、それがリアガードならスタンドします。あなたは自分のユニットを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(2.8.3)を行います。この効果は、それぞれ別々のユニットを選ぶことができます。

2.8.1.1.4.1. スタンドトリガーはテキスト中ではで表されます。

2.8.1.1.5.  (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、回復します。あなたは自分のユニットを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(2.8.3)を行います。

2.8.1.1.5.1. ヒールトリガーはテキスト中ではまたはで表されます。

2.8.1.1.6.  (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(2.8.3)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います。

2.8.1.1.6.1. フロントトリガーはテキスト中ではで表わされます。

2.8.1.1.7. 上記の各アイコンによる処理やそれにより発生する継続効果を「トリガー効果」と呼びます。

2.8.1.1.7.1. 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。

2.8.2. トリガーアイコンに複数の行動が書かれている場合、それは任意の順番で実行することができます。

2.8.3. トリガーアイコン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。

2.9. タイプ

2.9.1. このカードの持つタイプを表します。タイプは、カード名の左側に表記されます。

2.9.2. タイプにはGユニット、トリガーユニット、ノーマルユニット、トークンユニットがあります。

2.9.3. 一部のカードや疑似カード(12.13)は特殊タイプを持つことがあります。

- 2.9.3.1. 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。
- 2.9.3.2. 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。

2.10. スキルアイコン

- 2.10.1. 多くのカードが共通して持っている能力を表します。能力の内容は書かれているアイコンによって違います。
- 2.10.1.1. はそのカードが『ツインドライブ!!』(第10章 11.2.)を持つことを表します。
- 2.10.1.2. はそのカードが『インターセプト』(第10章 11.3.)を持つことを表します。
- 2.10.1.3. はそのカードが『ブースト』(第10章 11.4.)を持つことを表します。
- 2.10.1.4. はそのカードが『トリプルドライブ!!!』(第10章 11.2.4)を持つことを表します。

2.11. テキスト枠

- 2.11.1. このカードが持つ能力などが書かれている枠です。この枠内の文章またはその一部をテキストと呼びます。
- 2.11.2. 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. テキストの中には、() (丸括弧) でくられた、キーワードやキーワード能力やカードの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の目的のみの意味を持ち、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、情報ではなくゲーム上は特に意味を持ちません。

2.13. イラスト

- 2.13.1. カードの内容をイメージしたイラストです。
- 2.13.2. イラストは、情報ではなくゲーム上は特に意味を持ちません。

2.14. 下端情報

- 2.14.1. このカードのコレクション ID、レア度、イラストレーター名などを表記する場所です。
- 2.14.2. 下端情報は、情報ではなくゲーム上は特に意味を持ちません。

2.15. 国家

- 2.15.1. このカードが属する国家を表す情報です。
- 2.15.2. 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。
- 2.15.3. 国家は以下の6つがあり、それぞれに対応した国家アイコンで示されます。

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	

- 2.15.3.1. 上記6種類以外のアイコンを持っているカードは、特定の国家に属しておらず、国家情報を持ちません。
- 2.15.3.2. 国家アイコンがないカードがあります。それらのカードは以下のクランに属している場合、対応した国家に属しています。
- 2.15.3.3. 国家アイコンを持たず、また以下の表のクランおよび《クレイエレメンタル》のいずれにも属していないカードは、特定の国家に属しておらず、国家情報を持ちません。

2.15.3.4. 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、
 以下の表でそのカードが持つ国家アイコンに対応し
 たクランすべてに属しています。

ロイヤルパラディン	ユナイテッドサンクチュアリ
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	
かげろう	ドラゴンエンパイア
ぬばたま	
たちかぜ	
むらくも	
なるかみ	
ノヴァグラップラー	スターゲート
ディメンジョンボリス	
エトランジェ	
リンクジョーカー	
スパイクブラザーズ	ダークゾーン
ダークイレギュラーズ	
ペイルムーン	
ギアクロニクル	
グランブルー	メガラニカ
バミュダ△	
アクアフォース	
メガコロニー	ズー
グレートネイチャー	
ネオネクタール	

2.16. イマジナリーギフトアイコン

2.16.1. カードがこ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(10.6.3)を持ちます。

2.16.2. アイコンの種類に応じて、このカードは以下のク
 ランタイプ(12.16.1.1)のイマジナリーギフトを持ちます。

2.16.2.1. を持つ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。

2.16.2.2. を持つ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。

2.16.2.3. を持つ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。

2.17. ドライブ

2.17.1. このカードがヴァンガード、双闘状態ならばレギオ
 ンリーダー、として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
 カードの基本値は1です。それにツインドライブ!!等の
 能力や効果による追加や、修正がかかります。

第3章. ゲームの基礎用語

3.1. 能力と効果

3.1.1. 能力とは、カードのテキストや、なんらかの効果に
 より発生した命令のことを指します。

3.1.1.1. 能力は永続能力、起動能力、自動能力の3種
 類に分けられます。詳しくは「カードや能力のプレイ
 と解決」(第8章)を参照してください。

3.1.1.2. 【 】(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。領域に関しては「ゲームの領域」(第4章)
 を参照してください。

3.1.1.2.1. と書かれている能力は、原則として
 そのカードがヴァンガードサークルに置かれてい
 る場合にのみ有効です。

3.1.1.2.2. と書かれている能力は、原則として
 そのカードがリアガードサークルに置かれてい
 る場合にのみ有効です。

3.1.1.2.3. と書かれている能力は、原則として
 そのカードがガーディアンサークルに置かれて
 いる場合にのみ有効です。

3.1.1.2.4. 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。

3.1.1.3. 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
 かの領域にある時に有効であることを意味します。

3.1.1.4. [](角括弧)の中に何らかの行動が書かれて
 いるテキストは、コストです。コストに関しては「カー
 ドや能力のプレイと解決」(第8章)を参照してくださ
 い。

3.1.1.4.1. 複数の種類のコストをすべて同時に支払
 う場合、それぞれのコストは「,」(カンマ)によっ
 て分けられます。

3.1.1.5. 『』(二重鉤括弧)の中に何らかの文章が書か
 れている場合、それはその内容によって、意味が
 変わります。

3.1.1.5.1. 『』～与える、『』～失う、『』～得るとあ
 る場合、その『』の中に書かれている文章は能
 力です。

3.1.1.5.2. 『』～するとある場合、その『』に書かれ
 ている文章は一連の処理です。

3.1.2. 効果とは、能力により示された命令の内容自身を
 指します。

3.1.2.1. 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。詳しくは「カードや能力のプレイ
 と解決」(第8章)を参照してください。

3.2. ファイター

3.2.1. ファイターとはヴァンガードをプレイしているプレイヤーのことを指します。

3.3. オーナー

3.3.1. オーナーとは、カードの物理的な所有者を指します。

3.3.2. 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。

3.3.3. ゲームが終了した段階で、各ファイターは自身がオーナーであるカードをすべて取り戻します。

3.4. マスター

3.4.1. 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。

3.4.2. いずれかの領域(第4章)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。

3.4.3. 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。

3.4.4. 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。

3.4.5. 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。

3.4.6. 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。

3.5. チェックタイミング

3.5.1. 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9章)や自動能力(第8章8.6.)のプレイを行う時点を指します。

3.5.2. チェックタイミングにおいては、まずルール処理がすべて解決され、解決すべきルール処理が無くなってから、待機状態になっている自動能力のプレイと解決を行います。詳しくは「チェックタイミング/プレイタイミングと能力や効果」(第8章8.4.)を参照してください。

3.6. プレイタイミング

3.6.1. 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。

3.6.2. 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、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。

3.6.3. 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。

3.6.3.1. 何かを行った場合、その解決を終えた後に、特に指定が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。

3.6.3.2. 何もしないことを選択し、その間に新たなルール処理(第9章)や自動能力(第8章8.6)のプレイが行われていない場合、ゲームが進行します。

3.7. 情報と状態

3.7.1. 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。どのようなものが情報であるかは、前述「カードの情報」(第2章)を参照して下さい。

3.7.1.1. 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。

3.7.1.2. 「元々の」情報を参照する場合、カードに書かれている情報そのものを参照します。

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

3.7.2.1. 具体的には、カードのオーナーやマスター、カードの配置状態、カードの配置位置等が状態に当たります。

3.8. ユニット

3.8.1. フィールド(第4章4.5)に置かれている呪縛カードでないカードのことをユニットと呼びます。

3.8.1.1. カードの効果でタイプ(2.9)を参照する際、ユニットという表現が使われます。タイプにはGユニット、トリガーユニット、ノーマルユニット、トークンユニットがあり、これらと、その総称として「ユニット」が使われる場合があります。

3.8.2. ユニットはヴァンガード、リアガード、ガーディアン の3種類に分けられます。

3.9. ヴァンガード

3.9.1. ヴァンガードサークル(4.6.4.)に置かれているユニットをヴァンガードと呼びます。

3.9.1.1. ヴァンガードはユニットの中でも特別な存在で、ファイターごとに1体しか存在することができません。ただし、双闘している(10.24)場合、1つのヴァンガードサークル内にレギオンリーダーとレギ

オンメイトの計 2 体のヴァンガードが存在することが
できます。

3.9.2. 各ヴァンガードには、ヴァンガードダメージという数
値があります。これは、そのヴァンガードに与えられて
まだダメージ処理(9.6)を行われていないダメージの
点数を意味します。

3.10. リアガード

3.10.1. リアガードサークル(第 4 章 4.6.6)に置かれている
ユニットをリアガードと呼びます。

3.10.1.1. リアガードはファイターごとにそれぞれのサー
クルに1体ずつ存在することができます。

3.11. ガーディアン

3.11.1.1. ガーディアンサークル(4.6.5)に置かれている
ユニットをガーディアンと呼びます。

3.11.1.2. シールドの値を持たないユニットをガーディ
アンサークルに置く場合、シールドの値は0として扱
います。

3.11.1.3. 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、アタックされているユニ
ットは、自身を選択しているユニットのシールドの合計
値だけパワーが増えます(7.5.1.2)。

3.11.1.4. ガーディアンは何体でも存在することができ
ます。

3.12. カードを引く/カードを移動する

3.12.1. 「(カードを)引く」とは、山札のカードを手札に移動
する行動の一つです。

3.12.2. 「1枚引く」と指示がある場合、指定されたファイ
ターは自身の山札の一番上のカード1枚を、他のファイ
ターに公開せずに自身の手札に移動します。

3.12.3. 「N 枚引く」と指示がある場合、N が0の場合は何
もしません。N が1以上の場合、指定されたファイ
ターは、「1枚引く」を N 回繰り返します。

3.12.4. 「N 枚まで引く」と指示がある場合、N が0の場合
は何もしません。N が1以上の場合、指定された
ファイターは、以下の行動を行います。

3.12.4.1. 指定されたファイターは、この行動を終了する
ことができます。

3.12.4.2. 指定されたファイターは1枚引きます。

3.12.4.3. 一連の行動内で 3.12.4.2 を実行した回数が N
回に達した場合、この行動を終了します。そうでな
い場合、3.12.4.1 に戻ります。

3.12.5. 山札の上のカードを「ドロップゾーンに置く」「バイ
ンドする」等の領域移動についても、特に記載がない
限り同様の処理を行います。

3.13. 山札を見る

3.13.1. 「山札の上から見る」とは、山札にあるカードの情
報を確認する行動の一つです。

3.13.2. 「山札の上から N 枚見る」と指示がある場合、N
が0の場合は何もしません。N が1以上の場合、指
定されたファイターは、指定されたファイターの山札の
一番上から N 枚のカードの情報を確認します。

3.13.3. 「山札の上から N 枚まで見る」と指示がある場合、
N が0の場合は何もしません。N が1以上の場合、
指定されたファイターは、以下の行動を行います。

3.13.3.1. 指定されたファイターは、この行動を終了する
ことができます。

3.13.3.2. 指定されたファイターは、指定されたファイ
ターの山札の上から、一連の行動内で 3.13.3.3. に
到達した回数に1を加えた枚数見ます。

3.13.3.3. 一連の行動内で 3.13.3.2 を実行した回数が N
回に達した場合、この行動を終了します。そうでな
い場合、3.13.3.1 に戻ります。

3.13.4. 永続能力により特定の時点指定せずに山札の
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。

3.13.4.1. 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。

3.14. 発生源

3.14.1. 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。

3.14.1.1. 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。

3.14.1.2. ルール処理(第 9 章)は効果ではなく、発生
源を持ちません。

3.14.2. 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。

3.14.2.1. 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。

3.14.2.2. 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。

3.14.2.2.1. 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。

3.14.3. 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。

3.14.3.1. 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。

3.14.3.2. あるユニットを発生源とした効果が時限誘発(8.6.6)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。

3.15. ランダム

3.15.1. 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。

3.15.2. 「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。

3.16. カードの配置状態

3.16.1. フィールド(4.5.)のユニットは、以下の2つのうちのいずれかの配置状態を有します。

3.16.1.1. スタンド状態: カードを自身から見て正常な縦向きに置いた状態。カードをスタンド状態にすることを特に「スタンドする」と呼びます。

3.16.1.1.1. テキストにおいて、スタンドは  のアイコンで表記されることがあります。

3.16.1.2. レスト状態: カードを横向きに置いた状態。カードをレスト状態にすることを特に「レストする」と呼びます。

3.16.1.2.1. テキストにおいて、レストは  のアイコンで表記されることがあります。

3.16.2. スタンドのカードをスタンドしたり、レストのカードをレストにするような行為が求められた場合、その行為自体が行われません。

3.16.3. フィールド、ダメージゾーン、Gゾーンのカードは以下の2つのうちのいずれかの配置状態を有します。

3.16.3.1. 表向き状態: カードを、カードイラストの書かれている面が見えるように置いた状態。カードを表向き状態にすることを「表にする」といいます。

3.16.3.2. 裏向き状態: カードを、カードイラストの書かれている面が見えないように置いた状態。カードを裏向き状態にすることを「裏にする」といいます。

3.16.4. 表向きのカードを表にしたり、裏向きのカードを裏にするような行為が求められた場合、その行為自体が行われません。

3.17. サークルの属性

3.17.1. 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」の4つのうちのいずれか一つを有します。

3.17.2. 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。

第4章. ゲームの領域

4.1. 領域の基本

4.1.1. 各領域は、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. 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に公開されており、いつでも確認することができます。

4.1.3. 領域によっては、そこに置かれているカードの内容がすべてのファイターに公開されている領域とされていない領域が存在します。カードの内容が公開されている領域を公開領域、されていない領域を非公開領域と呼びます。

4.1.4. カードが「サークルからサークル」以外の領域間の移動を行う場合、特に指示がない限り、それは新しい領域における新しいカードであるとみなされます。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。

4.1.5. 複数のカードがある領域に同時に置かれる場合、特に指定が無い限り、新しい領域に置く際の並び順をそのカードのオーナーが決定し、それらはすべて同時に移動先の領域に置かれます。

4.1.5.1. 非公開領域に複数のカードが同時に置かれる、または非公開領域内でカードの順番が変更される際に、それらのカードを置く順番をカードのオーナー、または何らかの効果による移動においてはその効果のマスターが決定できる場合、そのファイ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。

4.1.5.1.1. 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。

4.1.6. あるカードが、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

い限り、その移動するカードのオーナーに属する指定領域に移動します。

- 4.1.7. 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。
- 4.1.8. 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、その能力は移動させたカードを追跡し、処理を行います。
- 4.1.9. 非公開領域のカードを他の領域に移動しようとした際に、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が禁止される場合、そのカードの情報を明示します。
- 4.1.10. 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、その移動は行われません。



- ①山札
- ②手札
- ③ドロップゾーン
- ④フィールド
- ⑤サークル
- ⑥ソウル
- ⑦ダメージゾーン
- ⑧バインドゾーン

⑨トリガーゾーン

Gゾーン

ゲージゾーン

4.2. 山札

- 4.2.1. ゲーム開始時に自身のメインデッキを置く領域です。
- 4.2.2. 山札は非公開領域です。この領域のカードは裏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はできず、その順番を変更することはできません。
- 4.2.3. 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。

4.3. 手札

- 4.3.1. 各ファイターが山札から引いたカードを入れる領域です。
- 4.3.2. 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、自身が自由に変えてかまいません。

4.4. ドロップゾーン

- 4.4.1. 原則として、特に方法を指定せずにフィールド上からいなくなったカード、手札から捨てたカード等が置かれる領域です。
- 4.4.2. 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。自身のドロップゾーンのカードの順番は、自身が自由に変えてかまいません。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。

4.5. フィールド

- 4.5.1. 自身のユニットを配置する領域です。
- 4.5.2. 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。
- 4.5.3. フィールドは公開領域です。

4.6. サークル

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

- 4.6.2.1. 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。
- 4.6.3. 前列のすべてのサークル、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。
- 4.6.3.1. 前列のサークル同士、あるいは後列のサークル同士は、それぞれ同じ横列のサークルです。
- 4.6.4. 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。
- 4.6.4.1. リアガードサークルを含む他の領域からヴァンガードサークルに超越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。
- 4.6.5. 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。
- 4.6.5.1. 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。
- 4.6.6. 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。
- 4.6.6.1. ヴァンガードサークルを含む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。
- 4.6.6.2. 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。
- 4.6.7. 呪縛カードが置かれているサークルの属性は呪縛属性です。
- 4.6.8. 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。
- 4.6.8.1. 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。
- 4.6.8.2. 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が、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。
- 4.6.9. 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。

4.7. ソウル

- 4.7.1. 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。
- 4.7.2. ソウルに置かれるカードはヴァンガード(双闘している(10.24)場合はレギオンリーダー)の下に重ねられている状態でソウルに置かれます。
- 4.7.3. 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、自身が自由に変えてかまいません。

4.8. ダメージゾーン

- 4.8.1. ゲームの進行に応じてカードが置かれていく領域です。主になんらかの理由でヴァンガードがダメージを受けた時点でカードが置かれます。
- 4.8.2. 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。自身のダメージゾーンのカードは順番を変更することができます。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。
- 4.8.2.1. 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。
- 4.8.2.2. 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。
- 4.8.3. 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。「ルール処理」(第9章)を参照してください。

4.9. バインドゾーン

- 4.9.1. 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。
- 4.9.2. バインドゾーンは公開領域です。表向きで置かれているカードは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。
- 4.9.2.1. 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。

- 4.9.2.2. 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。
- 4.9.3. バインドされたカードや、それを参照するカードがゲームに影響をおよぼすことがあります。そのため、バインドゾーンのカードは、どの効果によってバインドゾーンに置かれたのか区別できるよう、バインドさせたカードごとに一つの束にして置きます。自身のバインドゾーンのカードは、束内で順番を自由に変更することができます。
- 4.10. トリガーゾーン
- 4.10.1. ゲームの進行中に、カードが一時的に置かれる領域です。
- 4.10.2. ドライブチェック(7.6.1.2.6)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。
- 4.10.3. ダメージチェック(9.6.3)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。
- 4.10.4. 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が、その順番を変更することはできません。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。
- 4.11. Gゾーン
- 4.11.1. ゲーム開始時に自身のGデッキを置く領域です。
- 4.11.2. 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と順番を自由に見たり変更したりすることができます。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。
- 4.11.3. 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。
- 4.11.4. 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。
- 4.12. ゲージゾーン
- 4.12.1. 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。
- 4.12.2. 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。
- 4.12.2.1. 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。
- 4.12.3. ゲージゾーンに置かれているカードの中には、いずれかのカードに関連付けられているものがあります。
- 4.12.3.1. あるカードの「ゲージ」を参照する場合、それはそのカード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。
- 4.12.3.2. 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。
- 4.12.3.3. 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(10.21)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(9.9.1)。
- 4.12.3.3.1. 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(8.8)として参照することができます。
- 4.12.3.3.2. 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。
- 4.12.4. ゲージゾーンのカードは名称を持つことがあります。
- 4.12.4.1. 「(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。
- 4.12.4.2. 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。

第5章. ゲームの準備

5.1. デッキの準備

- 5.1.1. 各ファイターは、ゲームの開始前に自身のカードによるメインデッキ1つとGデッキ1つまでを用意します。
- 5.1.2. メインデッキと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(「カードや能力のプレイと解決」(第8章)参照)。

5.2. メインデッキの準備

5.2.1. 各ファイターは、ゲームの開始前に自身のカードによるメインデッキを用意します。

5.2.2. 構築戦メインデッキ

5.2.2.1. メインデッキは、50枚ちょうどのカードで構成されている必要があります。

5.2.2.2. 同一のカード名のカードは、各デッキ内にそれぞれ4枚以下である必要があります。メインデッキとGデッキそれぞれに対して、4枚まで入れることができます。

5.2.2.2.1. 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、合計4枚までしかメインデッキ内に入れることはできません。

5.2.2.3. トリガーを持つカードは、メインデッキ内のあらゆるカード名のカードを合計して16枚ちょうどの必要があります。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。

5.2.2.4.  または  トリガーを持つカードは、メイン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。

5.2.2.5. 守護者を持つカードは、メイン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。

5.2.2.6. メインデッキはノーマルユニットとトリガーユニットで構成されている必要があります。

5.3. Gデッキの準備

5.3.1. 各ファイターは、ゲームの開始前に自身のカードによるGデッキを用意します。

5.3.2. Gデッキは0枚から16枚までのカードで構成されている必要があります。

5.3.2.1. 同一のカード名のカードは、各デッキ内にそれぞれ4枚以下である必要があります。メインデッキとGデッキそれぞれに対して、4枚まで入れることができます。

5.3.3. GデッキはGユニットのみで構成されている必要があります。

5.4. ゲーム前の準備

5.4.1. 各ゲームの開始前に、各ファイターは以下の手順に従い準備を行います。

5.4.2. このゲームで使用する自分のメインデッキ、Gデッキを提示します。これらは、この時点でのみ前述 5.1.1 と 5.3 で指定されたメインデッキ、Gデッキに関するルールを満たしている必要があります。

5.4.3. 自分のメインデッキから、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。

5.4.3.1. 各ファイターは、自分のGデッキを裏向きのまますべてGゾーンに重ねて置き、自分のメインデッキを十分にシャッフルします。その後、各ファイターは相手のメインデッキをシャッフルすることができます。その後各ファイターは、自身のメインデッキを裏向きのまますべて山札に重ねて置きます。

5.4.3.2. 各ファイターは、無作為にどちらのファイターが先攻ファイターであるかを決定します。

5.4.3.2.1. 先攻ファイターの決定に、なんらかの意思が介入することは認められません。無作為を含むなんらかの方法で決定した一方のファイターが先攻か後攻かを選択することは認められません。

5.4.3.3. 各ヴァンガードのヴァンガードダメージを0にします。

5.4.3.4. 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。

第6章. ゲームの進行

6.1. スタンドアップ

6.1.1. ゲーム開始時、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ます。これをスタンドアップと呼びます。

6.2. ターン進行

6.2.1. ゲーム中は、いずれかのファイター1人をターンファイターとしてゲームを進行します。ターンファイターは、以下に示された順にしたがってフェイズを実行します。この一連のフェイズをまとめてターンと呼びます。

6.2.2. 通常、フェイズと各フェイズ内のステップは以下の順で進行します。

▶ スタンドフェイズ

- ▶ ドローフェイズ
 - ▷ ドローステップ
 - ▷ Gアシストステップ
- ▶ ライドフェイズ
 - ▷ ライドステップ
 - ▷ ストライドステップ
- ▶ メインフェイズ
- ▶ バトルフェイズ
 - ▷ (任意の回数の)アタックサブフェイズ
 - ・ スタートステップ
 - ・ アタックステップ
 - ・ ガードステップ
 - ・ ドライブステップ
 - ・ ダメージステップ
 - ・ クローズステップ
- ▶ エンドフェイズ

6.3. スタンドフェイズ

- 6.3.1. ターンファイターが、自分がマスターであるユニットをスタンドするフェイズです。このフェイズは以下の手順に従って進行します。
- 6.3.1.1. 「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。
- 6.3.1.2. ターンファイターは、自分のフィールドにあるすべてのユニットをスタンド状態にします。
- 6.3.1.3. 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。

6.4. ドローフェイズ

- 6.4.1. ターンファイターが自分の山札からカードを引くフェイズです。このフェイズは以下の手順に従って進行します。
- 6.4.1.1. ドローステップ
- 6.4.1.1.1. 「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。
- 6.4.1.1.2. ターンファイターはカードを1枚引きます。
- 6.4.1.1.3. 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。
- 6.4.1.2. Gアシストステップ
- 6.4.1.2.1. ターンファイターが、自分の山札からカードを探すステップです。

6.4.1.2.1.1. 発動タイミングが「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。

6.4.1.2.1.2. ターンファイターは、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。

6.4.1.2.1.3. 山札からカードを探さない場合は、そのまま 6.4.1.3 に進みます。

6.4.1.2.2. 自分の山札からカードを探す場合は、以下の2つの条件を満たす必要があります。

6.4.1.2.2.1. 自分のグレード3以上のヴァンガードがない。

6.4.1.2.2.2. 自分の手札に自分のヴァンガードのグレードより1大きいカードがない。

6.4.1.2.3. 上記のうち1つでも条件を満たしていない場合は、そのまま 6.4.1.3 に進みます。

6.4.1.2.4. ターンファイターは、自分の手札を公開し、6.4.1.2.2 の条件を満たしていることを相手を確認後、公開している手札を元に戻します。

6.4.1.2.5. 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高いカードを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。

6.4.1.3. 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。

6.5. ライドフェイズ

6.5.1. ターンファイターがヴァンガードをノーマルライド(8.5.1.1.)やノーマル超越(8.5.1.3)することができるフェイズです。このフェイズは以下の手順に従って進行します。

6.5.1.1. ライドステップ

6.5.1.1.1. 「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。

6.5.1.1.2. 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や双闘しているヴァンガードに、手札のカードをライドすることができます。これはノーマルライド(8.5.1.1.)です。この行動は、各ターンに1回しか実行できません。

6.5.1.1.2.1. ライドステップにカードをプレイできるのはヴァンガードサークルのみです。

6.5.1.1.3. 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。

6.5.1.2. ストライドステップ

6.5.1.2.1. 「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。

6.5.1.2.2. 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ユニットをノーマル超越(8.5.1.3.)することができます。この行動は、各ターンに1回しか実行できません。

6.5.1.2.3. ストライドステップにカードをプレイできるのはヴァンガードサークルのみです。

6.5.1.3. 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。

6.6. メインフェイズ

6.6.1. ターンファイターが、様々な行動を行うことのできるフェイズです。メインフェイズは以下の手順に従って進行します。

6.6.1.1. 「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。

6.6.1.2. 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。

6.6.1.2.1. ターンファイターは、手札のカードを、自身のいずれかのリアガードサークルを指定してコールすることができます。これはノーマルコール(8.5.1.2.)です。ノーマルコールされたカードは、指定されたサークルに置かれます。

6.6.1.2.1.1. メインフェイズにカードをプレイできるのはリアガードサークルのみです。

6.6.1.2.2. ターンファイターは、自身のカードの持つ起動能力(第8章8.5.)をプレイすることができます。

6.6.1.2.3. ターンファイターは、自身の同じ縦列の前後がリアガードサークルである場合、それらのサークルを2つ選択し、そこに置かれているカードを交換することができます。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。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。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。

6.6.1.3. 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。

6.7. バトルフェイズ

6.7.1. 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7章)を参照してください。

6.8. エンドフェイズ

6.8.1. ターン終了段階での様々な処理を実行するフェイズです。エンドフェイズは以下の手順に従って進行します。

6.8.1.1. ターンファイターは以下の処理をこの順番に行います。

6.8.1.1.1. 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すべてのGユニットをGゾーンに表向きに置きます。

6.8.1.1.2. 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。

6.8.1.2. 「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。

6.8.1.3. 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。

6.8.1.4. 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、すべての「そのターン中」を期限とする効果が消滅します。

6.8.1.5. 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9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、6.8.1.2 から処理を実行しなおします。

第7章. アタックとバトル

7.1. 基本

7.1.1. 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。

7.1.2. 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。7.4.1.1 から 7.8.1.4 までの間の一連の手順をバトルと呼びます。

7.1.2.1. 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。

7.1.2.2. バトルは、7.3.1.4 で選択されている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(している)バトル」「ヴァンガードがアタックされた(されている)バトル」として扱われます。選択されている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(している)バトル」「リアガードがアタックされた(されている)バトル」として扱われます。

7.1.2.3. 7.3.1.4.以降に何らかの効果で「ヴァンガードにアタックした(している)バトル」「ヴァンガードがアタックされた(されている)バトル」で「アタックされているユニット」がヴァンガードからリアガードにすべて変更された場合、そのバトルは「ヴァンガードにアタックした(している)バトル」「ヴァンガードがアタックされた(されている)バトル」ではなく、「リアガードにアタックした(している)バトル」「リアガードがアタックされた(されている)バトル」になります。同様に「リアガードにアタックした(している)バトル」「リアガードがアタックされた(されている)バトル」で「アタックされているユニット」がリアガードからヴァンガードにすべて変更された場合、そのバトルは「リアガードにアタックした(している)バトル」「リア

ガードがアタックされた(されている)バトル」ではなく、「ヴァンガードにアタックした(している)バトル」「ヴァンガードがアタックされた(されている)バトル」になります。バトルは、7.3.1.4 で選択されている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、「ヴァンガードがアタックされているバトル」として扱われます。選択されている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、「リアガードがアタックされているバトル」として扱われます。

7.1.2.4. 7.3.1.4 以降に何らかの効果で「ヴァンガードがアタックされているバトル」で「アタックされているユニット」がヴァンガードからリアガードにすべて変更された場合、そのバトルは「ヴァンガードがアタックされているバトル」ではなく、「リアガードがアタックされているバトル」になります。同様に「リアガードがアタックされているバトル」で「アタックされているユニット」がリアガードからヴァンガードにすべて変更された場合、そのバトルは「リアガードがアタックされているバトル」ではなく、「ヴァンガードがアタックされているバトル」になります。

7.2. アタック処理

7.2.1. 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」(10.33)によって参照されます。

7.2.2. 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。

7.2.2.1. 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。

7.3. スタートステップ

7.3.1. 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。

7.3.1.1. 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、「スタートステップ開始時」および「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。その後チェックタイミングが発生します。

7.3.1.2. 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。

7.3.1.2.1. 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。

7.3.1.2.2. 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。

7.3.1.3. 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。

7.4. アタックステップ

7.4.1. ターン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。

7.4.1.1. バトルが始まります。

7.4.1.2. 「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。

7.4.1.3. 指定アタックユニットが未指定の場合、ターンファイターは、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(10.24)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。

7.4.1.4. 指定アタックユニットが適正であることを確認します。

7.4.1.4.1. 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ある、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。

7.4.1.5. 指定アタックユニットをレストします。

7.4.1.5.1. 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を「アタックしているユニット」と呼びます。

7.4.1.5.2. 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、そのバトルは中断することなく続行されます。

7.4.1.6. 指定被アタックユニットが未指定の場合、ターン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、相手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。

7.4.1.7. 指定被アタックユニットが適正であることを確認します。

7.4.1.7.1. 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。

7.4.1.8. 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を「アタックされているユニット」と呼びます。

7.4.1.8.1. 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。

7.4.1.8.2. 「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」はそれぞれ現在のサークルに置かれている間、「アタックしている」ユニットと「アタックされている」ユニットであり続けます。「アタックしている」ユニットが現在置かれているサークルから移動した場合、「アタックしている」ユニットではなくなり、「アタックされている」ユニットが現在置かれているサークルから移動した場合、「アタックされている」ユニットではなくなります。

7.4.1.8.2.1. 「アタックしている/されている」ユニットでなくなっても、それらはそのアタックサブフェイズ中、「アタックした/された」ユニットです。

7.4.1.8.3. 「アタックしているユニット」として「アタックされているユニット」は「バトル相手のユニット」です。同様に「アタックされているユニット」として「アタックしているユニット」は「バトル相手のユニット」です。

7.4.1.8.4. 「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。

7.4.1.8.5. 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。

7.4.1.8.6. レギオンメイトは効果によってアタックを強制されません。

7.4.1.9. 7.3.1.3 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。

7.4.1.10. ターン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自分の[↑]を持つリアガード1枚を選択し、レストすることで、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。

7.4.1.10.1. 選択されてからクローズステップ終了までの間、今回ブーストしたユニットを「ブーストしているユニット」、同様に今回指定されたアタックしているユニットを「ブーストされているユニット」と呼びます。

7.4.1.10.1.1. これらは両方のユニットがそれぞれ現在のサークルに置かれている間、「ブーストしている」ユニットと「ブーストされている」ユニットであり続けます。片方が置かれているサークルから移動した場合、残ったユニットは「ブーストしている」ユニットと「ブーストされている」ユニットではなくなります。

7.4.1.11. クローズステップ終了までの間、それぞれのユニットが「ブーストしている」または「ブーストされている」限り、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」限り、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。

7.4.1.12. チェックタイミングが発生します。「アタックした時」や「ブーストした時」の能力はここで解決されます。

7.4.1.13. 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、ガードステップに進みます。

7.5. ガードステップ

7.5.1. 非ターンファイターがガーディアンを置くことで相手の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。

7.5.1.1. 「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。

7.5.1.2. 非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 7.5.1.2.1 から 7.4.1.2.4 の 4 つの行動のいずれかを行います。

7.5.1.2.1. 非ターン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。

7.5.1.2.1.1. コールすることも、インターセプトすること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、非ターンファイターは自動的にパスを選択したことになります。

7.5.1.2.2. 非ターンファイターは手札のカードを 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。これはノーマルコール(8.5.1.2)です。その際、どのアタックされているユニットをガードするか選択します。

7.5.1.2.3. 非ターンファイターは、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。その際、どのアタックされているユニットをガードするか選択します。

7.5.1.2.4. 非ターンファイターは自分の前列にいる  を持つこのバトルでアタックされているものではないリアガードを 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。その際、どのアタックされているユニットをインターセプトするか選択します。

7.5.1.2.4.1. 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。

7.5.1.3. 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、7.5.1.2 に戻ります。

7.6. ドライブステップ

7.6.1. 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。

- 7.6.1.1. 「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。その後チェックタイミングが発生します。
- 7.6.1.2. ターンファイターは、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 7.6.1.2.1 から 7.6.1.3 で示される手順をドライブチェックと呼びます。
- 7.6.1.2.1. 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。
- 7.6.1.2.2. ドライブユニットのドライブが0以下である場合、7.6.1.4 へ進みます。そうでない場合、7.6.1.2.3 へ進みます。
- 7.6.1.2.3. ターンファイターは、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。
- 7.6.1.2.4. ターンファイターの、ヴァンガードサークルからリアガードサークルに、トリガーゾーンにあるユニットと同じクランのユニットがいるならば、トリガーアイコンの示す行動を実行します。
- 7.6.1.2.5. チェックタイミングが発生します。
- 7.6.1.2.6. 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、トリガーの有無に関わらず自身の手札に加えます。
- 7.6.1.3. 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、7.6.1.2 に進み、等しい場合、7.6.1.4 へ進みます。
- 7.6.1.4. 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。

7.7. ダメージステップ

- 7.7.1. 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。
- 7.7.1.1. 「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。その後チェックタイミングが発生します。
- 7.7.1.2. アタックしているユニット（双闘している(10.24)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せん。

- 7.7.1.3. なんらかの理由で、アタックしているユニットが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。
- 7.7.1.4. 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 7.7.1.7 で発生します。
- 7.7.1.5. 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(10.24)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与えます。
- 7.7.1.5.1. 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(10.24)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。“0点（あるいはマイナス点）のダメージを与える”ということはありません。
- 7.7.1.5.2. 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。
- 7.7.1.6. チェックタイミングが発生します。
- 7.7.1.7. ユニットに対するアタックが「ヒットした」または「ヒットしていない」事象は、この時点で発生します。
- 7.7.1.7.1. **アタックしているユニットが「(特定のユニット)にヒットしている」事象は、この時点でその特定のユニットがアタックされているユニットで、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。**
- 7.7.1.7.2. **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、7.4.1.8 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。**
- 7.7.1.7.3. 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。

7.7.1.7.4. 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(7.7.1.7.1、
7.7.1.7.2)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。

7.7.1.8. チェックタイミングが発生します。

7.7.1.9. すべての**ガーディアン**が退却し、その後すべての
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。

7.7.1.10. 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。

7.8. クローズステップ

7.8.1. 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。

7.8.1.1. 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。

7.8.1.2. 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。

7.8.1.3. この時点で、待機状態の自動能力が存在せ
ず、実行する必要があるルール処理(第9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、7.8.1.4に進みます。そうでない場
合、7.8.1.1から処理を実行しなします。

7.8.1.4. アタックしているユニットはアタックしているユ
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。

7.8.1.5. 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8章. カードや能力のプレイと解決

8.1. 能力の種別

8.1.1. 能力は、起動能力、自動能力、永続能力の3種類
に分けられます。

8.1.1.1. 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。

8.1.1.1.1. 起動能力は、カード上では「**起**【(領域)】:
(条件) [(コスト)] (効果)」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。

8.1.1.1.2. 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。

8.1.1.1.2.1. 「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。

8.1.1.1.2.1.1. 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。

8.1.1.1.2.2. 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。

8.1.1.1.2.3. 「～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。

8.1.1.1.2.4. 「～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。

- 8.1.1.1.2.5. 「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。
- 8.1.1.1.2.6. 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。
- 8.1.1.1.2.6.1. 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。
- 8.1.1.2. 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。
- 8.1.1.2.1. 自動能力は、カード上では「【(領域)】:(条件)時、(効果)」または「【(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「:(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。
- 8.1.1.2.1.1. 非公開領域で誘発した自動能力は、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。
- 8.1.1.2.2. 自動能力の中には「 (テキスト)」のかわりに「 [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。
- 8.1.1.2.3. 自動能力の中には「【(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。
- 8.1.1.2.3.1. 「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。
- 8.1.1.2.3.1.1. 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。

8.1.1.2.3.2. 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。

8.1.1.2.3.3. 「～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。

8.1.1.2.3.4. 「～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。

8.1.1.2.3.5. 「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。

8.1.1.2.3.5.1. 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。

8.1.1.3. 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が発生している能力を指します。

8.1.1.3.1. 永続能力は、カード上では「【(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「:(効果)」と表記されています。

8.2. 効果の種別

8.2.1. 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。

8.2.1.1. 「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。

8.2.1.2. 「継続効果」とは、一定の期限の間(期間が特に指定されていない、すなわち「このゲーム中」である物を含みます)、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。

8.2.1.2.1. 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。

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

8.2.1.3.1. 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。

8.2.1.3.2. 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。

8.2.1.3.3. 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。

8.3. 有効な能力と無効な能力

8.3.1. 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。

8.3.2. 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、効果が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。

8.3.3. 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。

8.4. チェックタイミング/プレイタイミングと能力や効果

8.4.1. 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。

8.4.1.1. 現在処理を行うべきルール処理(第9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。

8.4.1.2. 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(12.16)を実行し、その後前述 8.4.1.1 に戻ります。

8.4.1.3. 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(12.16)を実行し、その後前述 8.4.1.1 に戻ります。

8.4.1.4. 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 8.4.1.1 に戻ります。

8.4.1.5. 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 8.4.1.1 に戻ります。

8.4.1.6. チェックタイミングを終了します。

8.4.2. いずれかのファイターにプレイタイミングが発生した場合、ゲームは以下の手順で進行します。

8.4.2.1. チェックタイミングが発生します。チェックタイミングの処理を実行します。

8.4.2.2. プレイタイミングが実際にそのファイターに与えられます。そのファイターは、その時点で可能ななんらかの行動を実行するか、何もしないかの選択を行います。行動が行われた場合、特に指定が無い限り、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。

8.4.2.3. プレイタイミングを与えられたファイターが何もしないことを選んだ場合、プレイタイミングが終了し、フェイズやステップが進行します。

8.5. カードや能力のプレイ及び解決

8.5.1. 起動能力や自動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、効果が発生します。永続能力はプレイされることはなく、常に効果が発生し続けています。

8.5.1.1. カードをヴァンガードサークルにプレイすることをノーマルライドと呼びます。

8.5.1.1.1. ライドされたヴァンガードはそれ以前のヴァンガードの状態には依存せず、スタンド状態でヴァンガードサークルに置かれます。

8.5.1.2. カードをリアガードサークルやガーディアンサークルにプレイすることをノーマルコールと呼びます。

8.5.1.3. Gユニットをヴァンガードサークルにプレイすることをノーマル超越と呼びます。

8.5.1.3.1. 超越でGユニットがヴァンガードサークルに置かれる際、超越されたユニットのスタンド、レスト状態のみ同じ状態で置かれます。他の状態は引き継ぎません。

8.5.2. 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。

8.5.2.1. プレイするのがカードである場合、自身の**適正な**サークルを1箇所選択します。

8.5.2.1.1. **ライドを行う場合、自身のヴァンガードサークルを1つ指定します。**

8.5.2.1.2. **コールを行う場合、それがリアガードのコールであれば、自身のリアガードサークルを**

1つ指定し、ガーディアンのコールであればガーディアンサークルを指定します。

8.5.2.1.3. プレイするのがGゾーンのカードである場合、自身の超越であれば**前列中央**のヴァンガードサークルを選択し、Gガーディアンであればガーディアンサークルを選択します。

8.5.2.2. プレイする能力や手札のカードを指定します。
プレイするのが手札のカードである場合、そのグレード条件を満たすもののみがプレイ可能であり、これにより公開することができます。それがGゾーンのカードである場合、その条件を満たすもののみがプレイ可能であり、これにより公開することができます。

8.5.2.2.1. グレード条件は、ノーマルライドする時とノーマルコールする時とノーマル超越する時で違います。

8.5.2.2.1.1. ノーマルライドする時にはノーマルライドするカードのグレードが**ライドされるヴァンガード**の、**そのライドされるヴァンガード**が双闘している場合は**その**レギオンリーダーのグレードと同じかそれより1つ大きい必要があります。

8.5.2.2.1.2. リアガードサークルにノーマルコールする時にはノーマルコールするカードのグレードが、自身のヴァンガードのグレード以下である必要があります。ガーディアンサークルにノーマルコールするときにはグレード条件はありません。

8.5.2.2.1.2.1. 何らかの状況によってヴァンガードがいない状態になっているファイターはノーマルコールを行えません。

8.5.2.2.1.3. ノーマル超越する時にはお互いのヴァンガードのグレードが3以上であるか、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以上である必要があります。

8.5.2.2.2. 究極超越スキルによる超越のプレイである場合、以下の条件を満たしている必要があります。

8.5.2.2.2.1. その究極超越スキルを持つカードとそのマスターのヴァンガードサークルにあるユニットの国家が同じである必要があります。

8.5.2.2.2.1.1. ヴァンガードサークルにあるユニットが国家情報を持っていない場合、《クレイエレメンタル》にのみ究極超越を行うことができます。

8.5.2.2.2.2. それがギーゼカード(12.11)でないカードの究極超越スキル(11.42)によるものである場合、超越はそのスキルのマスターのGゾーンに表向きのカードが3枚以上ある場合にのみ行うことができます。

8.5.2.2.2.3. それがギーゼカードの究極超越スキルによるものである場合、超越はそのスキルのマスターのヴァンガードがグレード3以上であり、バインドゾーンに《ゼロスドラゴン》が5種類以上ある場合にのみ行うことができます。

8.5.2.3. プレイするのが超越によるGゾーンのカード以外の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。

8.5.2.3.1. 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。

8.5.2.4. プレイするのが超越によるGゾーンのカードである場合、その超越コストをすべて決定し、それらがすべて支払えるのであれば超越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ず、カードのプレイは取り消されます。

8.5.2.5. 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。

8.5.3. カードや能力の解決を行います。

8.5.3.1. ライドした場合、ライドの処理(10.6)を実行します。

8.5.3.2. リアガードサークルに置かれるカードをコールした場合、そのユニットが選択されたサークルにスタンド状態で置かれます。

8.5.3.3. ガーディアンサークルに置かれるカードをコールした場合、そのユニットがガーディアンサークルにレスト状態で置かれます。

8.5.3.4. 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。

8.5.3.4.1. 効果は常に表記順に実行します。

8.5.3.4.2. 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。

8.5.3.4.2.1. 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。

8.5.3.4.3. 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。

8.5.4. カードや能力に「～選び」や「～選ぶ」と書かれている場合、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。

8.5.4.1. 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。選ぶことのできる場合に、選ばないことを選択することはできません。

8.5.4.1.1. 選ぶ数が「～まで選び」や「～まで選ぶ」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。

8.5.4.1.2. 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。

8.5.4.1.3. 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。

8.5.4.1.4. 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。

8.5.5. 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。

8.5.5.1. 効果が何らかの行動を実行することを求めている、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。

8.5.5.2. 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る、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。

8.5.5.3. 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る、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。

8.6. 自動能力の処理

8.6.1. 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。

8.6.2. 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。

8.6.2.1. 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。

8.6.3. 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。

8.6.3.1. 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ぶことは可能です。

8.6.4. 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。

8.6.4.1. 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 8.1.1.2.3.1. 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。

8.6.4.1.1. 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。

8.6.4.2. 「[コスト]すること、」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。

8.6.5. 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。

8.6.5.1. 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を求める場合があります。その場合、以下に従ってその情報を調べます。

8.6.5.1.1. 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。

8.6.5.1.2. 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。

8.6.5.1.3. 上記 8.6.5.1.2. 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。

8.6.5.1.4. 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。

8.6.5.1.5. 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。

8.6.6. 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。

8.6.6.1. 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。

8.6.7. 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。

8.6.7.1. 状態誘発は、その状態が発生したとき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。

8.6.8. 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。

8.7. 継続効果の処理

8.7.1. 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。

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

8.7.1.2. 次に、効果によらない、ブースト(7.4.1.10.1)とガーディアン(3.11.1.3)を除く、ルールによる情報の修正をすべて適用します。

8.7.1.3. 次に、能力を得るまたは失うものをすべて適用します。

8.7.1.4. 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。

8.7.1.5. 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。

8.7.1.6. ブースト(7.4.1.10.1)とガーディアン(3.11.1.3)によるパワーの修正を行います。

8.7.1.7. 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。

8.7.2. 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。

8.7.3. この時点でも適用順の前後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。

8.7.3.1. 以上の 8.7.1.1-8.7.1.5 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。

8.7.3.1.1. 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。

8.7.3.1.1.1. それ以外の能力の場合は、それがプレイされた時点を順番の基準とします。

8.7.3.1.1.2. 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プレイヤ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。

8.7.4. 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。

8.7.4.1. 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。この値はその降下の期限中、変更されません。

8.7.5. 永続能力以外で発生している8.7.4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。

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

8.7.7. 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。

8.7.8. 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。

8.7.8.1. 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。

8.8. 最終情報

8.8.1. ある効果が特定のカードの情報や配置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9章. ルール処理

9.1. ルール処理の基本

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

9.1.2. ルール処理は、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。

9.1.3. 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。

9.2. 敗北処理

9.2.1. いずれかのファイターがゲーム中に特定の条件を満たしている場合、それ以降に行われるルール処理で、そのファイターはゲームに敗北します。

9.2.2. 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。

9.2.3. 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。

9.2.4. 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。

9.3. ユニットの重複処理

9.3.1. 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。

9.3.2. 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枚を選び、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。

9.3.2.1. 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。

9.3.3. 9.3.1-9.3.2 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。

9.3.4. 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。

9.3.4.1. 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。

9.3.5. いずれかの  にユニットが合計で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ユニットをそれぞれのオーナーのドロップゾーンに置きます。

9.3.6. なんらかの理由で、ある  に最も後で置かれたユニットが複数ある場合、好きなもの1枚を除くすべてをそれぞれのオーナーのドロップゾーンに置きます。

9.4. 不正ガーディアン処理

9.4.1. なんらかの理由で、バトルフェイズ以外に  に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。

9.5. ヴァンガードがいなくなった時の処理

9.5.1. 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。

9.5.1.1. ヴァンガードが1枚も置かれておらず、ソウルにもカードが1枚もないファイターは、ルール処理により敗北します。

9.6. ダメージ適用処理

9.6.1. いずれかのヴァンガード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。

9.6.1.1. 複数のヴァンガード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。

9.6.2. そのヴァンガードのヴァンガードダメージを1減らします。

9.6.3. 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(4.10)に移動します。

9.6.4. そのヴァンガードのマスターの、ヴァンガードサークルからリアガードサークルに、これによりトリガーゾーンに置かれたカードと同じクランのユニットがいるならば、そのトリガーゾーンに置かれたカードのトリガーアイコンの示す行動(2.8.1.1)を実行します。これを「ダメージチェック」と言います。

9.7. ダメージ解決処理

9.7.1. 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。

9.7.2. 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。

9.8. 疑似カードの消去処理

9.8.1. ある疑似カード(12.13)が、何らかの理由で自身の消去領域(12.13.1.4.2)にある場合、その疑似カードを消去します(12.13.1.3)。

9.9. 不正ゲージ処理

9.9.1. 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(4.12.3)、そのカードBが存在しないかカード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(8.6.2)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。

9.9.2. ゲージゾーンにあるカードが複数のカード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

カードを1体選び、それ以外のユニットとの関連付けを取り消します。

9.10. 不正トリガー処理

- 9.10.1. ドライブチェック(7.6.1.3)やダメージチェック(9.6.3)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。

第10章. 特定行動

10.1. いくつかの行動は特定行動として定義されています。

10.2. 引く

- 10.2.1. 「引く」とは山札から手札にカードを移動させるという特定行動です。詳しくは、2.163.12.を参照してください。
- 10.2.2. 「カードの能力でカードを引く」とは、通常のドロフェイズ中にカードを引く処理(6.4.1.1.2)以外でカードを引く行動すべてを指します。
- 10.2.2.1. ドロートリガー(2.8.1.1.3)やアクセルⅡ(12.16.2.4.3)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。

10.3. 捨てる

- 10.3.1. 「捨てる」とはオーナーの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。
- 10.3.1.1. 「捨てる」行動はコストとして行われる場合と効果として発生する場合があります。
- 10.3.1.2. 「捨てる」行動は「捨てる」カードをオーナー自身が選択する場合と、対戦相手であるファイターが「捨てる」カードを選択する場合と、ランダムに「捨てる」カードを選択する場合があります。
- 10.3.2. カードが手札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。

10.4. 退却する

- 10.4.1. 「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。
- 10.4.2. 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のものと扱います。

10.5. 登場する

- 10.5.1. 「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。
- 10.5.1.1. 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、「登場します」。

10.6. ライドする

10.6.1. 「ライドする」とはユニットをGゾーンとフィールド以外からヴァンガードサークルに置くという特定行動です。

10.6.1.1. ライドフェイズのプレイタイミング(6.5.1.1.2)でプレイされてライドすることをノーマルライド、それ以外の方法でライドすることをスペリアルライドと呼びます。詳しくは第8章 8.5.1.1を参照してください。

10.6.1.2. ユニットがライドした場合、そのユニットがヴァンガードサークルに置かれた後、それまでのヴァンガードがソウルに置かれます。

10.6.1.2.1. ユニットが「ライドした時」および「ライドされた時」の誘発条件は、ライドにより新たなユニットがヴァンガードサークルに置かれた時点で満たされます。

10.6.1.2.1.1. ライドされた時を誘発条件とする自動能力は、それにより参照されるユニットがライドの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。

10.6.1.3. ユニットが双闘している時にライドした場合、レギオンリーダーとレギオンメイトだったカードはソウルに置かれます。

10.6.1.4. ユニットがGユニットの時にライドした場合、Gユニットはソウルに置かれず、Gゾーンに戻ります。

10.6.1.5. ユニットがヴァンガードサークルにハーツカードがある時にライドした場合、ハーツカードはソウルに置かれます。

10.6.1.6. 双闘によって[☆]にレギオンメイトが置かれることはライドではありません。

10.6.2. 何らかの理由で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枚ずつライドを行います。

10.6.3. 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(2.16)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(12.16)を実行します。

10.7. コールする

10.7.1. 「コールする」とはユニットをフィールド以外から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という特定行動です。

10.7.1.1. コールする際には以下の手順に従います。

10.7.1.1.1. コールするユニットを指定されている枚数選びます。

10.7.1.1.1.1. コールするユニットがトークンユニットである場合、この時点ではユニットを選びません。

10.7.1.1.2. そのそれぞれに対してそのユニットを置くサークルを選びます。

10.7.1.1.2.1. コールするユニットがトークンユニットである場合、コールする各トークンユニットを置くサークルを選びます。

10.7.1.1.2.2. 何らかの効果により複数のユニットを同時にコールする場合、その効果やコールされるユニットの持つ条件に矛盾しないように、また 1.3.2 に基づきコールされるユニットを選びます。

10.7.1.1.2.2.1. 何らかの効果で複数のユニットを同時にリアガードサークルにコールする場合、同一のサークルを選ぶことはできません。それぞれ別々のサークルにコールする必要があります。

10.7.1.1.3. コールするユニットをすべて同時にサークルに置きます。

10.7.1.1.3.1. コールするユニットがトークンユニットである場合、その各サークルに指定のトークンユニットを作成します(12.13.3.3)。

10.7.1.1.4. **コールされたユニットのいるサークルに他のガーディアンではないユニットがいる場合、それを退却させます。**

10.7.1.2. メインフェイズのプレイタイミング(6.6.1.2.1)またはバトルフェイズ中のガードステップのプレイタイミング(7.5.1.2.2)で行うことができるコールをノーマルコールと呼びます。

10.7.1.2.1. ノーマルコールはメインフェイズに行われるコールと、バトルフェイズ中のガードステップに行われるガーディアンのコールに別れます。

10.7.1.3. ノーマルコール以外のコールをスペリオールコールと呼びます。

10.7.1.3.1. にスペリオールコールされるユニットは、必ずレスト状態でコールされます。その際、どのアタックされているユニットを選択するか

コールしたカード1枚につきユニット1枚ずつを決定します。

10.7.1.4. コールされるカードは、効果などによって指定されていない限り、表向きでコールされます。また、そのカードが持つ情報はコールする段階で明示化されます。

例:「山札の上から1枚をにコールする」や「手札からランダムに1枚選び、にコールする」場合、コールを行うファイターはそのカードの情報を知った上で、どのにコールするかを決めることができます。

10.8. 回復する

10.8.1. 「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。

10.9. 見せる/公開する

10.9.1. 「見せる」または「公開する」とはしばらくの間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。

10.9.1.1. コストとして「見せる」(または「公開する」)場合には、コストを決定し、すべてのコストを同時に支払う段階(第8章 8.5.2.3)で該当するカードを開示します。

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

10.9.1.2.1. 開示する期間が終わったカードは元に戻します。

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

10.10. 探す

10.10.1. 「探す」とは該当する領域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。

10.10.1.1. 「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。

10.10.1.2. 「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必ず見つけ出さなければなりません。

10.11. シャッフルする

10.11.1. 「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らないように無作為化するという特定行動です。

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

10.11.1.2. 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ても、カードの情報を公開したり、見たりしながらシャッフルすることはできません。

10.12. スタンドする/レストする

10.12.1. カードの配置状態の変更のうち、スタンド状態にすることをスタンドする、レスト状態にすることをレストするといいます。詳しくは 2.163.16. を参照してください。これらはそれぞれが特定行動です。

10.13. 表にする/裏にする

10.13.1. カードの配置状態の変更のうち、表向き状態にすることを表にする、裏向き状態にすることを裏にするといいます。これらはそれぞれ特定行動です。

10.14. ドライブチェック

10.14.1. ドライブステップにおけるトリガーのチェックを行う特定行動です。詳しくは「ゲームの基礎用語」(第3章)を参照してください。

10.15. カウンターブラスト

10.15.1. 能力を発動するために、ダメージゾーンの表向きの好きなカードを指定された枚数選んで、裏向きにするというコストの支払い方をカウンターブラストと呼び、 や  のアイコンで表されます。これはコストを支払うという特定行動です。

10.15.1.1. [(カウンターブラストアイコン) ○付き数字-条件]という表記がされている場合、「-」以降の文章で書かれている条件を満たした表のカードを、ダメージゾーンから指定された枚数選んで、裏向きにすることでコストの支払いを行います。

10.15.1.2. 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)  (○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、それらを裏向きにすることを指します。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。

10.15.2. 「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。

10.15.2.1. 「(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。

10.16. ソウルブラスト

10.16.1. 能力を発動するために、ソウルの好きな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コストの支払い方をソウルブラストと呼び、 や  のアイコンで表されます。これはコストを支払うという特定行動です。

10.16.1.1. [(ソウルブラストアイコン)  ○付き数字-条件]という表記がされている場合、「-」以降の文章で書かれている条件を満たしたカードをソウルから指定された枚数選んで、ドロップゾーンに置くことでコストの支払いを行います。

10.16.2. 「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。

10.16.2.1. 「(数値)枚ソウルブラストする」とは、ソウルブラストによりその数値の枚数のカードをソウルからドロップゾーンに置くことを意味します。

10.17. ソウルチャージ

10.17.1. ソウルチャージは「 ①」や「 ①」などの形で表されます。山札の上から○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。

10.17.2. 「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。

10.17.2.1. 「(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。

10.18. バインドする

10.18.1. 「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。

10.19. バトルする

10.19.1. 「バトルする」とは、7.4.1.6 でアタックされるユニットを変更する処理を示す特定行動です。

10.20. 与える/失う/得る

10.20.1. 能力を「与える」とは、指定された期間、該当する能力を示すテキストが該当するカードのテキスト枠にあるかのように扱うという特定行動です。

10.20.2. 能力を「失う」とは、指定された期間、該当する能力を示すテキストが該当するカードのテキスト枠にないかのように扱うという特定行動です。

10.20.3. 能力を「得る」とは、指定された期間、該当する能力を示すテキストが該当するカードのテキスト枠にあるかのように扱うという特定行動です。

10.20.4. 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(12.16)。

10.20.4.1. 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。

10.20.4.2. イマジナリーギフトを得る処理において、何か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。

10.21. 呪縛する

10.21.1. 「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。

10.21.2. 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。

10.21.3. 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。

10.21.4. 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。

10.21.5. 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(10.23)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。

10.21.6. サークルは呪縛カードが置かれている間、呪縛属性です。

10.21.7. 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。

10.21.8. 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。

10.21.9. 「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。

10.21.9.1. 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。

10.21.9.2. ユニットかカードが置かれている  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、その  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。

10.21.10. 呪縛状態のカードは他のカードを参照しません。

10.22. 宣言する

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

10.22.2. 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。

10.23. 解呪する

10.23.1. 「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。

10.23.2. 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。

10.23.3. 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。

10.23.4. カードが解呪されるのは登場ではありません。

10.24. 双闘する

10.24.1. 「双闘する」とは、シークメイトを持つ双闘状態でないヴァンガードのいるヴァンガードサークルに、そのユニットのシークメイトで指定されているカードをそのヴァンガードと同じ配置状態で置き、それらを双闘状態にすることを指す特定行動です。

10.24.1.1. テキストにおいて、双闘は  のアイコンで表記されることがあります。

10.24.1.2. 何らかの理由で、すでに双闘状態であるヴァンガードやシークメイトを持たないヴァンガードが双闘することを求められた場合、それは実行されません。

10.24.2. 双闘状態であるかぎり、シークメイトアイコンを持つユニットをレギオンリーダー、レギオンリーダーのシークメイトアイコンで指定されているユニットをレギオンメイトとし、それらの2枚のカードは互いに関連付けられます。いずれか1枚でも領域を移動した場合、それらは双闘状態ではなくなります。

- 10.24.3. レギオンリーダーとレギオンメイトは両方がヴァンガードです。
- 10.24.4. レギオンリーダーとレギオンメイトはそれぞれ別のカードとして扱われます。カードの情報はそれぞれが個別に持ちます。
- 10.24.5. 双闘しているユニットがアタックを行う場合、レギオンリーダーとレギオンメイトの両方をレストし、それらがアタックし、アタックしているユニットになります。いずれか単独ではアタックできず、効果によってアタックを強制することもできません。
- 10.24.5.1. 双闘している一方のユニットが効果により特定のユニットに対してアタックを禁止されている場合、レギオンリーダーとレギオンメイトの両方がそのユニットに対してアタックが行えません。
- 10.24.5.2. 双闘している一方のユニットが効果により特定のユニットに対してアタックを認められている場合、もう一方のユニットが効果によりそのユニットに対してアタックを禁止されていないかぎり、レギオンリーダーとレギオンメイトの両方がそのユニットに対してアタックが行えます。
- 10.24.6. アタック中の双闘しているレギオンリーダーのパワーは、レギオンリーダーとレギオンメイトのパワーの合計です。パワー合計が相手のパワー以上であった場合にも、ヒットは1回しか行われず、ヒットした場合には、レギオンリーダーのクリティカルの数だけダメージを与えられます。
- 10.24.6.1. なんらかの理由で、アタックしているレギオンリーダーかレギオンメイトがダメージを与えない状態になっている場合、そのユニットと関連付けられているレギオンリーダーかレギオンメイトもダメージを与えません。
- 10.24.7. なんらかの理由で、双闘しているユニットにダメージを与えられた場合、ヴァンガードダメージを与えられたダメージと同じ値増えます。
- 10.24.8. 双闘しているユニットがアタックされた場合、レギオンリーダーのパワーを参照します。
- 10.24.9. ライドステップで双闘しているユニットにノーマルライドできるのは、レギオンリーダーとグレードが同じかそれより1つ大きいカードのみです。
- 10.24.10. レギオンリーダーかレギオンメイトが、スタンドかレストすると、そのユニットと関連付けられているレギオンリーダーかレギオンメイトが同じ配置状態に変更されます。
- 10.24.11. レギオンメイトかレギオンリーダーが配置状態の変更を禁止された場合、そのユニットと関連付けられているレギオンリーダーかレギオンメイトの配置状態の変更も禁止されます。
- 10.24.12. 「双闘した時」とは非双闘状態から双闘状態になった時を意味します。
- 10.24.13. 「双闘しているなら」とは現在双闘状態である場合を意味します。
- 10.24.14. 「そのターン中に双闘したなら」とは同一ターン中に非双闘状態から双闘状態になったならを意味します。
- 10.24.15. レギオンメイトにアタックすることはできず、何らかの効果で強制することもできません。
- 10.24.16. レギオンメイトであるヴァンガードは、自身の持つ双闘能力をプレイすることはできません。レギオンメイトであるヴァンガードをレギオンリーダーとして双闘する指示は実行されません。
- 10.24.17. カード A と「双闘できるカード」を参照する場合、カード A を自身のシークメイトで指定しているカード、またはカード A がシークメイトを持つ場合は、そのシークメイトで指定されたカードのいずれかを参照します。
- 10.24.18. ハーツ状態(10.26)のカード A を、それと双闘できる他のカード B と双闘化する指示がある場合、以下に従います。カード A がシークメイトを持ち、そのシークメイトでカード B が指定されているなら、カード A をレギオンリーダー、カード B をレギオンメイトとして双闘状態にし、その両方のカードを現在のレギオンメイトでないヴァンガードに関連づけます。そうでないなら、カード B をレギオンリーダー、カード A をレギオンメイトとして双闘状態にし、その両方のカードを現在のレギオンメイトでないヴァンガードに関連づけます。
- 10.24.18.1. カード A がすでに双闘状態である場合、それは他のカードと双闘化されません。
- 10.25. デリートする
- 10.25.1. 「デリートする」とはユニットの状態を変更する特定行動です。デリートすることによって、ユニットはデリート状態になります。
- 10.25.2. 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。
- 10.25.3. 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、パワーがカードに表記されたパワー分減り、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。

- 10.25.4. 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。
- 10.25.5. 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。
- 10.25.6. 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。
- 10.25.7. 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。
- 10.25.8. デリート状態になった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。
- 10.25.9. 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。
- 10.25.10. 双闘しているユニットはデリートされている、されていないに関わらず、双闘状態を維持します。
- 10.25.11. デリートされているユニットがライドされた場合、そのユニット(と存在するならばそのユニットに関連付けられたレギオンメイト)は表向きでソウルに置かれます。

10.26. ハーツ化する

- 10.26.1. ハーツ化するとはヴァンガードサークルにあるカードの状態を変更する特定行動です。ハーツ化することによって、カードはハーツ状態になります。カードがハーツ状態になっても領域は移動しません。
- 10.26.2. ハーツ状態になったカードは配置状態を引き継がず、表向きスタンド状態になりますが、双闘状態は引き継がれます
- 10.26.3. ハーツ状態にあるカードは「ハーツカード」になります。ハーツカードはカードの一種ですが、ユニットではなく、カード名とパワーのみを持ちます。ただし、カードとして参照する際はすべての表面に書かれた/与えられた/得た情報を参照することができます。
- 10.26.4. 双闘状態のカードがハーツ状態になった場合、それらは両方ともハーツカードになります。ハーツカードであったそれらのカードがハーツ状態でなくなった場合、双闘状態でヴァンガードになります。ただし、それらは双闘したものとしては扱いません。
- 10.26.5. ハーツ状態になったカードは、新たにヴァンガードになったレギオンメイトでないヴァンガードに関連付けられます。

- 10.26.5.1. 関連付けられているハーツ状態になったカードのうちGユニットでないカードがあれば 1 枚を選びます。ヴァンガードには、その選ばれたカードのカード名が追加され、選ばれたカードに書かれているパワーがヴァンガードのパワーに足されます。
- 10.26.5.2. 関連付けられているハーツ状態のカードがヴァンガードサークルから移動した場合、それが 10.26.5.1 および 10.27.2.2 によって選ばれていたカードであるなら、ヴァンガードが得たそのカードのカード名とパワーは失われます。その後、他にハーツ状態のGユニットではないカードがあるならば、その中から新たに 1 枚選び、ヴァンガードにそのカードのカード名が追加され、そのカードに書かれているパワーがヴァンガードのパワーに足されます。また、そのカードがGユニットに関連付けられていないのであれば関連付けられます。

10.26.6. ハーツ状態のカードがそうでない状態のカードになることは登場ではありません。

10.26.7. ハーツ状態のカードがヴァンガードサークル以外に移動した場合、それはハーツ状態でなくなり、ヴァンガードとの関連付けを失います。

10.27. 超越する

10.27.1. 「超越する」とは自身のGゾーンから裏向きのGユニットをヴァンガードサークルに置く特定行動です。テキスト内では、「超越する」と書かれることがあります。

10.27.2. 超越は以下の手順で行われます。

10.27.2.1. その超越を行うGゾーンにあるGユニットを、ヴァンガードとして**前列中央**のヴァンガードサークルに置きます。

10.27.2.1.1. 超越で G ユニットがヴァンガードサークルに置かれる際、超越されたユニットのスタンド、レスト状態のみ同じ状態で置かれます。他の状態を引き継ぎません。

10.27.2.2. 元々置かれていたヴァンガードはすべてハーツ化されます。そのハーツ状態になったカードは、新たにヴァンガードになったGユニットに関連付けられます。

10.27.2.3. 関連付けられているハーツ状態になったカードのうちGユニットでない 1 枚を選びます。ヴァンガードサークルに置かれたGユニットには、その選ばれたカードのカード名が追加され、選ばれたカードに書かれているパワーがヴァンガードサークルに置かれたGユニットのパワーに足されます。

- 10.27.3. GユニットをGゾーンに置くに際し、それに関連付けられていたハーツ状態のカードはすべて、G ユニットと同じ状態で、非ハーツ状態に変更し、その後GユニットがGゾーンに置かれます。
- 10.27.4. 超越することはライドでもコールでもありません。
- 10.27.5. 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。
- 10.28. コストをなくす
- 10.28.1. 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。
- 10.29. カウンターチャージ
- 10.29.1. カウンターチャージは「①」や「チャージ①」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○付き数字の枚数選んで、表向きにするという特定行動を表します。
- 10.29.2. 「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。
- 10.29.2.1. 「(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。
- 10.30. タイムリープ
- 10.30.1. タイムリープは特定行動です。
- 10.30.2. タイムリープは、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、山札からバインドしたカードのグレード+1のグレードのカードをバインドしたカードと同じ枚数までコールし、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バインドしたカードを**そのカードのオーナー**がコールします。
- 10.31. 移動
- 10.31.1. テキスト上で「移動する」または「ユニット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。
- 10.31.2. 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。
- 10.31.3. 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。
- 10.31.4. Gユニットがいるヴァンガードサークルに他のユニットが移動を行なった場合、元いた G ユニットはソウルに置かれず、G ゾーンに戻ります。
- 10.32. ダメージを与える
- 10.32.1. 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ヴァンガードダメージをその指定数だけ増やします。
- 10.32.2. 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。
- 10.32.3. 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処理は、ルール処理内のダメージ処理(9.6)で実行されます。
- 10.33. アタックする
- 10.33.1. 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。
- 10.33.1.1. 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。
- 10.33.1.2. アタック処理(7.2)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(7.4.1.10)はできません。その後、10.33.1.1 に戻ります。
- 10.33.1.3. 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。
- 10.33.2. 複数のユニットによるアタックする指示がある場合、それらのユニットのマスターがそのうち 1 体を選んで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。
- 10.33.3. 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。

10.34. 支配する

10.34.1. 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。

10.34.1.1. 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。

10.34.1.1.1. 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リアガードとして参照しません。

10.34.1.1.2. 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。

10.34.1.2. 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。

10.34.1.3. 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。

10.34.1.4. 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。

10.34.2. 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。

10.34.2.1. 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。

10.34.2.2. 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。

10.34.2.3. 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。

10.34.2.3.1. 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(8.6.6)、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。

10.34.2.4. 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。

10.34.2.5. 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。

10.34.3. 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。

10.34.3.1. 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。

10.34.3.2. 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。

10.34.4. 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。

10.34.4.1. 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。

10.34.4.2. 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。

10.34.4.3. 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。

10.34.5. 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。

10.34.5.1. 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。

10.34.6. 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。

10.34.7. 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。

10.34.8. 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。

10.35. 除外する

10.35.1. 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ます。

10.35.1.1. 除外されたカードの情報は公開情報です。

10.36. 裏返す

10.36.1. テキストにより、あるギーズカード(12.10.1)を「裏返す」とある場合、そのギーズカードの適用面(12.11.3)を、現在の適用面でない側の面にします。

10.36.2. 裏返す行動は裏にする行動(10.13)とは異なります。

10.36.3. 何らかの理由でギーズ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。

10.37. 入れ替える

10.37.1. テキストによりカード A とカード B を「入れ替える」とある場合、カード A をカード B のある領域に移動し、同時にカード B をカード A のある領域に移動します。

10.37.1.1. 何らかの理由で、この効果の解決時にいずれか一方のカードが指定の領域に存在しない、またはその領域から出ることができない場合、その入れ替える行動は実行されません。

10.37.2. 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。

10.38. ゲージとして置く/ゲージを移動する

10.38.1. 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(4.12)に移動します。

10.38.1.1. 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(4.12.3)。

10.38.1.1.1. 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。

10.38.1.2. 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(4.12.4)。

10.38.1.3. 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。

10.38.2. 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。

10.38.2.1. 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。

10.38.2.2. 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。

10.39. 増える/減る

10.39.1. 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。

10.39.2. 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。

10.39.2.1. 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。

10.40. 発動する

10.40.1. 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。

10.40.1.1. 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。

10.40.1.2. 起動能力を発動するとは、その起動能力をプレイすることを意味します。

10.40.1.3. 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っていることを意味します。

10.40.1.3.1. 「(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(8.6.3)。

10.40.1.4. 能力ではない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。

10.40.1.5. 特定の状況に対して「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。

10.41. (トリガーユニットが) 出る

10.41.1. 「(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(7.6.1.2)やダメージチェック(9.6.3)でトリガーゾーンに置かれることを意味します。

第11章. キーワード能力

11.1. いくつかの能力はキーワード能力として定義されています。

11.2. ドライブ能力

11.2.1. 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能力の総称です。

11.2.2. 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。

11.2.3. ツインドライブ!! (🔥)

11.2.3.1. 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。

11.2.4. トリプルドライブ!!! (🔥🔥)

11.2.4.1. 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。

11.3. インターセプト(🛡️)

11.3.1. インターセプトは能力です。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。

11.4. ブースト(👊)

11.4.1. ブーストはユニットが持つ能力です。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つユニット1枚をレストすることで、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。詳しくは7.4.1.10を参照してください。

11.5. 拘束

11.5.1. 拘束は能力です。拘束を持つユニットはアタックスアップでアタックするユニットに選ぶことができません。

11.6. リミットブレイク

11.6.1. リミットブレイクは、各能力の先頭にある、, , , の直後、制限アイコンの直後、または、【(領域)】の直後に、リミットブレイクアイコンを含む能力の総称です。リミットブレイクアイコンはカード上では、, などの形で表されています。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になると、リミットブレイクで示される能力が有効になります。

11.6.2. 11.6.1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「を持つ」または「を持つ」とされます。

11.6.3. リミットブレイクは能力の種類によって、以下の3つに分類されます。

11.6.3.1. 表記が「 リミットブレイクアイコン(数字):」である場合、「 あなたのダメージゾーンが(数字)枚以上なら、～。」を表します。

11.6.3.1.1. 永続能力のリミットブレイクは、常にダメージゾーンのカードの枚数をチェックします。

11.6.3.2. 表記が「 リミットブレイクアイコン(数字):」である場合、「 ～。この能力はあなたのダメージゾーンが(数字)枚以上なら、発動する。」を表します。

11.6.3.2.1. 誘発条件が満たされる時にダメージゾーンのカードの枚数が規定値になっていない場合には、誘発しません。一度誘発したならば、解決までにダメージの枚数が変わったとしても、自動能力はそのまま解決されます。

11.6.3.3. 表記が「 リミットブレイクアイコン(数字):」である場合、「 ～。あなたのダメージゾーンが(数字)枚以上なら、発動できる。」を表します。

11.6.3.3.1. プレイ時にダメージゾーンのカードの枚数をチェックします。解決までにダメージの枚数が変わったとしても、起動能力はそのまま解決されます。

11.7. 先駆

11.7.1. 先駆は自動能力です。

11.7.2. 「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。

11.8. 盟主

11.8.1. 盟主は能力です。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に選ぶことができません。

11.9. 守護者(センチネル)

11.9.1. 守護者は能力です。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。

11.9.2. 守護者を持つカードは「守護者」と参照されます。

11.10. シークメイト

11.10.1. 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能力の総称です。シークメイトアイコンはカード上では、、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で表記しています。

11.10.1.1. 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。

11.10.2. [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、『』: [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]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、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。

11.10.2.1. 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、シークメイトで探す事ができます。

例: 「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」いずれか1枚をシークメイトで探せ、双闘できます。

11.11. 超越スキル

11.11.1. 超越スキルはが文頭にある能力の総称です。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。

11.11.2. 超越スキルはテキスト上では「 (お互いのヴァンガードがグレード3以上で解放！)-タイミング-[コスト]裏のこのカードを にする。」と書かれます。

11.11.3. Gユニットが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()でくくった文章で超越を簡易的に説明しています。

11.11.3.1. 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。

11.12. ジェネレーションブレイク

11.12.1. ジェネレーションブレイクは、各能力の先頭にある、、、の直後、制限アイコンの直後、または、【(領域)】の直後に、ジェネレーションブレイクアイコンを含む能力の総称です。ジェネレーションブレイクアイコンはカード上では、、などの形で表されています。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になると、ジェネレーションブレイクで示される能力が有効になります。

11.12.2. 11.12.1 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。

11.12.3. ジェネレーションブレイクは能力の種類によって、以下の3つに分類されます。

11.12.3.1. 表記が「 ジェネレーションブレイクアイコン(数字):」である場合、「 あなたのとGゾーンの表のGユニットが(数字)枚以上なら、~。」を表します。

11.12.3.1.1. 永続能力のジェネレーションブレイクは、常にとGゾーンの表のGユニットの枚数をチェックします。

11.12.3.2. 表記が「 ジェネレーションブレイクアイコン(数字):」である場合、「 ~。この能力はあなたのとGゾーンの表のGユニットが(数字)枚以上なら、発動する。」を表します。

11.12.3.2.1. 誘発条件が満たされる時にとGゾーンの表のGユニットの枚数が規定値になっていない場合には、誘発しません。一度誘発したなら

ば、解決までに^⑤とGゾーンの表のGユニットの枚数が変わったとしても、自動能力はそのまま解決されます。

11.12.3.3. 表記が「 起 ジェネレーションブレイクアイコン(数字):」である場合、「 ～。あなたの^⑤とGゾーンの表のGユニットの枚数が(数字)枚以上なら、発動できる。」を表します。

11.12.3.3.1. プレイ時に^⑤とGゾーンの表のGユニットの枚数をチェックします。解決までに^⑤とGゾーンの表のGユニットの枚数が変わったとしても、起動能力はそのまま解決されます。

11.13. 抵抗(レジスト)

11.13.1. 抵抗は能力です。抵抗を持つカードは、相手のカードの「選ぶ」とある効果によって選ぶことはできません。

11.14. Gガーディアン

11.14.1. 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^⑤にコールする。」と表記されます。

11.14.2. 非ターンファイターは、ガードステップ中、7.4.1.2.2 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。

11.15. 勇敢(ブレイブ)

11.15.1. 勇敢は能力です。勇敢を持つ能力はそのマスターターの手札のカードの数を参照し、3枚以下になると勇敢で示される能力の種類に応じた処理を行います。勇敢は能力の種類によって、以下の3つに分類されます。

11.15.2. 表記が「 永 勇敢:」である場合、「 あなたの手札が3枚以下なら、～。」を表します。

11.15.2.1. 永続能力の勇敢は、常に手札の枚数をチェックします。

11.15.3. 表記が「 自 勇敢:」である場合、「 ～。この能力はあなたの手札が3枚以下なら、発動する。」を表します。

11.15.3.1. 誘発条件が満たされる時に手札の枚数が規定値になっていない場合には、誘発しません。一度誘発したならば、解決までに手札の枚数が変わったとしても、自動能力はそのまま解決されます。

11.15.4. 表記が「 起 勇敢:」である場合、「 ～。あなたの手札の枚数が3枚以下なら、発動できる。」を表します。

11.15.4.1. プレイ時に手札の枚数をチェックします。解決までに手札の枚数が変わったとしても、起動能力はそのまま解決されます。

11.16. 神託(しんたく)

11.16.1. 神託は能力です。神託を持つ能力はそのマスターターの手札のカードの数を参照し、5枚以上になると神託で示される能力の種類に応じた処理を行います。神託は能力の種類によって、以下の3つに分類されます。

11.16.2. 表記が「 永 神託:」である場合、「 あなたの手札が5枚以上なら、～。」を表します。

11.16.2.1. 永続能力の神託は、常に手札の枚数をチェックします。

11.16.3. 表記が「 自 神託:」である場合、「 ～。この能力はあなたの手札が5枚以上なら、発動する。」を表します。

11.16.3.1. 誘発条件が満たされる時に手札の枚数が規定値になっていない場合には、誘発しません。一度誘発したならば、解決までに手札の枚数が変わったとしても、自動能力はそのまま解決されます。

11.16.4. 表記が「 起 神託:」である場合、「 ～。あなたの手札の枚数が5枚以上なら、発動できる。」を表します。

11.16.4.1. プレイ時に手札の枚数をチェックします。解決までに手札の枚数が変わったとしても、起動能力はそのまま解決されます。

11.17. 救援(レスキュー)

11.17.1. 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。

11.17.1.1. 「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。

11.17.1.2. 「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。

11.18. 儀式(リチュアル)

- 11.18.1. 儀式は能力です。儀式を持つ能力は、自分のドロップゾーンのグレード1のカードの枚数を参照し、儀式で示される能力の種類に応じた処理を行います。儀式は能力の種類によって、以下の3つに分類されます。
- 11.18.2. 表記が「**永** 儀式(数値):~」である場合、「**永** あなたのドロップゾーンにあるグレード1のカードの枚数が(数値)枚以上であるなら、~。」を表します。
- 11.18.3. 表記が「**自** 儀式:~」である場合、「**自** ~。あなたのドロップゾーンにあるグレード1のカードの枚数が(数値)枚以上であるなら、発動する。」を表します。
 - 11.18.3.1. 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。
 - 11.18.3.2. 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。
- 11.18.4. 表記が「**起** 儀式:~」である場合、「**起** ~。あなたのドロップゾーンにあるグレード1のカードの枚数が(数値)枚以上であるなら、発動できる。」を表します。
 - 11.18.4.1. 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。

11.19. 結束(ユナイト)

- 11.19.1. 結束は能力です。この能力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し、その能力の種類によって、以下の3つに分類されます。
 - 11.19.1.1. 表記が「**永** 結束:~」である場合、「**永** このターン中、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カードを合計2枚以上コールしているなら、~。」を表します。
 - 11.19.1.1.1. 永続能力の結束は、常にコールされたカードの枚数をチェックします。
 - 11.19.1.2. 表記が「**自** 結束:~」である場合、「**自** ~。この能力は、このターン中、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カードを2枚以上コールしているなら、発動する。」を表します。
 - 11.19.1.3. 表記が「**起** 結束:~」である場合、「**起** ~。このターン中、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カードを2枚以上コールしているなら、発動できる。」を表します。

11.20. 天啓(てんけい)

- 11.20.1. 天啓は、ユニットが登場した時に誘発する自動能力です。
- 11.20.2. 「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。
 - 11.20.2.1. 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。
- 11.20.3. 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。

11.21. 竜炎(ブレイズ)

- 11.21.1. 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。
 - 11.21.1.1. 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。

11.22. 残影(ザンエイ)

- 11.22.1. 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。

11.23. 支配(しはい)

- 11.23.1. 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。

11.24. 暴喰(ぼうしょく)

- 11.24.1. 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。
- 11.24.2. 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。

11.25. 影縫(カゲヌイ)

- 11.25.1. 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。

11.26. 雷激(らいげき)

- 11.26.1. 雷激は、能力です。雷激は「雷激(数字)」の形で示されます。雷激を持つ能力はその対戦相手のバインドゾーンに置かれているカードの数を参照し、指定された枚数以上になると雷激で示される能力の種類に応じた処理を行います。雷激は能力の種類によって、以下の3つに分類されます。
- 11.26.1.1. 表記が「 雷激:」である場合、「 相手のバインドゾーンのカードが(数字)枚以上なら、～。」を表します。
- 11.26.1.1.1. 永続能力の雷激は、常にバインドゾーンの枚数をチェックします。
- 11.26.1.2. 表記が「 雷激:」である場合、「 ～。この能力は相手のバインドゾーンのカードが(数字)枚以上なら、発動する。」を表します。
- 11.26.1.2.1. 誘発条件が満たされる時にバインドゾーンの枚数が規定値になっていない場合には、誘発しません。一度誘発したならば、解決までにバインドゾーンの枚数が変わったとしても、自動能力はそのまま解決されます。
- 11.26.1.3. 表記が「 雷激:」である場合、「 ～。相手のバインドゾーンのカードが(数字)枚以上なら、発動できる。」を表します。
- 11.26.1.3.1. プレイ時にバインドゾーンの枚数をチェックします。解決までにバインドゾーンの枚数が変わったとしても、起動能力はそのまま解決されます。

11.27. 闘魂(ラッシュ)

- 11.27.1. 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。

11.28. 超爆(バースト)

- 11.28.1. 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。

11.29. 突撃(チャージ!!)

- 11.29.1. 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。
- 11.29.2. 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。

11.30. 深闇(ダークネス)

- 11.30.1. 深闇は能力です。深闇を持つ能力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し、置かれていた場合に深闇で示される能力の種類に応じた処理を行います。深闇は能力の種類によって、以下の3つに分類されます。
- 11.30.1.1. 表記が「 深闇:～」である場合、「 このターン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なら、～。」を表します。
- 11.30.1.2. 表記が「 深闇:～」である場合、「 ～。この能力はこのターン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なら、発動する。」を表します。
- 11.30.1.3. 表記が「 深闇:～」である場合、「 ～。このターン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なら、発動できる。」を表します。
- 11.30.2. 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(8.5.3.1)」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(10.6)」場合を除いたものです。

11.31. 奇術(マジア)

- 11.31.1. 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。

11.32. 時翔(タイムリープ)

- 11.32.1. 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、「10.30 タイムリープ」を参照してください。

11.33. 亡霊(ホロウ)

- 11.33.1. 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。」という自動能力です。
- 11.33.2. ターンの終了時に、亡霊状態のユニットがいる場合、それらをオーナーのドロップゾーンに移動します。この移動を行った場合、それは退却を行ったものとみなします。

11.34. ♪♪(ハーモニー)

- 11.34.1. ♪♪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

らに関連付けられた ♪ ♪ 状態にする」という自動能力です。

11.34.1.1. 上記 11.34.1 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う場合、♪ ♪ 状態にはなりません。

11.34.1.2. 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。

11.34.1.2.1. ♪ ♪ 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。

11.34.1.3. 「♪ ♪ 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。

11.34.1.3.1. 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。

11.35. 連波(ウェーブ)

11.35.1. 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。

11.35.2. 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。

11.36. 暗躍(あんやく)

11.36.1. 暗躍は能力です。暗躍を持つ能力は、その能力を持つカードと同じ縦列にいる相手のユニットの状態を参照し、暗躍で示される能力の種類に応じた処理を行います。暗躍は能力の種類によって、以下の3つに分類されます。

11.36.1.1. 表記が「 暗躍:～」である場合、「 この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ければ、～。」を表します。

11.36.1.2. 表記が「 暗躍:～」である場合、「 ～。この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ければ、発動する。」を表します。

11.36.1.3. 表記が「 暗躍:～」である場合、「 ～。この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ければ、発動できる。」を表します。

11.37. 達成(サクセス)

11.37.1. 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。

11.37.2. 「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。

11.37.3. 達成は状態誘発(8.6.7)であり、そのルールに従います。

11.37.4. 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。

11.38. 開花(ブルーム)

11.38.1. 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。

11.39. 真剣必殺(しんけんひっさつ)

11.39.1. 真剣必殺は能力です。この能力はダメージゾーンのカードの数を参照し、その能力の種類によって、以下の3つに分類されます。

11.39.1.1. 表記が「 真剣必殺:」である場合、「 あなたのダメージゾーンが3枚以上なら、～。」を表します。

11.39.1.1.1. 永続能力の真剣必殺は、常にダメージゾーンのカードの枚数をチェックします。

11.39.1.2. 表記が「 真剣必殺:」である場合、「 ～。この能力はあなたのダメージゾーンが3枚以上なら、発動する。」を表します。

11.39.1.2.1. 誘発条件が満たされる時にダメージゾーンのカードの枚数が3枚になっていない場合には、誘発しません。一度誘発したならば、解決までにダメージの枚数が変わったとしても、自動能力はそのまま解決されます。

11.39.1.3. 表記が「 真剣必殺:」である場合、「 ～。あなたのダメージゾーンが3枚以上なら、発動できる。」を表します。

11.39.1.3.1. プレイ時にダメージゾーンのカードの枚数をチェックします。解決までにダメージの枚数が変わったとしても、起動能力はそのまま解決されます。

11.39.2. 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。

11.40. 誉(ほまれ)

11.40.1. 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。

11.40.2. 誉能力を持つカードは「誉の能力を持つ」と参照されます。

11.41. 二刀開眼(にとうかいがん)

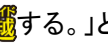
11.41.1. 二刀開眼は「このユニットが特定のユニットをブーストした時」と「このユニットが特定のユニットにブーストされた時」を誘発条件とする、一連の自動能力を持つキーワードです。

11.41.1.1. 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。

11.42. 究極超越スキル

11.42.1. 究極超越スキルは  が文頭にある能力の総称です。

11.42.2. 究極超越スキルの表記は、通常のカードとギーズカード(12.10.1)で異なります。

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

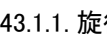
11.42.2.2. ギーズカードの究極超越スキルは、テキスト上では「 (このカードの破壊の竜神 ギーズ面のカード名)- (タイミング)-[(コスト)]他の G ゾーンとサークルとソウルのカードすべてを除外し、このカードを裏返し、 に  する。」と書かれます。

11.42.2.2.1. ギーズ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、超越を実行します。

11.42.3. 究極超越スキルは超越スキル(11.11)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。

11.43. 旋律(メロディ)

11.43.1. 旋律は、能力を共有する永続能力です。

11.43.1.1. 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。

11.43.2. 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。

第12章. その他

12.1. 永久循環

12.1.1. 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。

12.1.1.1. 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。

12.1.1.2. 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。

12.1.1.3. 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。

12.1.1.4. 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。

12.1.1.5. 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。

12.2. 能力が「使えない」こと

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、該当する待機状態の自動能力は取り消されます。

12.3. トリガーの効果を無効にする

12.3.1. 「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アイコンによる効果は発生しません。

12.3.2. 「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処理された、トリガーゾーンに置かれたカードのアイコンによる効果の適用が取り消されることはありません。

12.4. テキストが無効なカード

12.4.1. 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

12.5. 追加のターン

12.5.1. 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。

12.5.2. 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。

12.6. 制限アイコン

12.6.1. 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。

12.6.1.1. **ターン1回** は使用制限アイコンです。

12.6.1.1.1. このアイコンが、各能力の先頭にある**目**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、「そのターン中、この能力は使えなくなる。」を実行します。

12.6.1.1.2. この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。

12.7. 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。

12.7.2. 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。

12.8. 同名/別名のカード

12.8.1. 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。

12.8.2. 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。

12.8.2.1. 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。

12.8.2.2. 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。

12.8.2.2.1. 「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。

12.9. キーワード能力を有効にする

12.9.1.1. 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。

12.10. ブーストされた

- 12.10.1. アタックしたユニットをブーストしたユニットが領域移動を行い、7.4.1.10.1.1 によってお互いが「アタックしている」「ブーストしている」の関係でなくなった場合でも、そのアタックサブフェイズ中はアタックしたユニットの持つ「ブーストされた」の条件は有効となります。

12.11. ギーゼカード

- 12.11.1. 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。
 - 12.11.1.1. 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。
- 12.11.2. 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。
- 12.11.3. 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。
 - 12.11.3.1. 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。
 - 12.11.3.1.1. 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。
 - 12.11.3.2. 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。
 - 12.11.3.3. 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。
 - 12.11.3.4. 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。
 - 12.11.3.5. 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。
- 12.11.4. 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。
- 12.11.5. 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が見えるようにする」/「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。

12.12. 影響を受けない

- 12.12.1. 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。
- 12.12.2. 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。

12.13. 疑似カード

- 12.13.1. 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」が作成されることがあります。
 - 12.13.1.1. 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。
 - 12.13.1.1.1. 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。
 - 12.13.1.1.1.1. 疑似カードが非公開領域(4.1.3)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。
 - 12.13.1.2. 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。
 - 12.13.1.2.1. 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。
 - 12.13.1.2.2. 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(10.5)したものとみなされます。
 - 12.13.1.3. 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。
 - 12.13.1.3.1. 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。

- 12.13.1.3.2. 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。
- 12.13.1.4. 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。
- 12.13.1.4.1. 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。
- 12.13.1.4.1.1. 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。
- 12.13.1.4.2. 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。
- 12.13.1.4.2.1. 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。
- 12.13.1.4.2.2. 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。
- 12.13.1.4.3. ある疑似カードは、通常カードが持つ情報を持たないことがあります。
- 12.13.1.4.3.1. ある疑似カードを作成する場合、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。
- 12.13.1.4.3.2. 疑似カード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。
- 12.13.1.5. 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。
- 12.13.2. 疑似カード「プロテクト」は、以下の規定に従います。
- 12.13.2.1. 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。
- 12.13.2.2. 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。
- 12.13.2.2.1. グレード「プロテクト」は数値として増減しません。
- 12.13.2.3. 疑似カード「プロテクト」は、「:守護者」と「」: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。
- 12.13.2.4. 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。
- 12.13.2.4.1. 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。
- 12.13.2.5. 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。それ以外でこのカードをコールやライドする処理は実行されません。
- 12.13.2.6. 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。
- 12.13.2.7. 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。
- 12.13.3. 疑似カード「トークン」は、以下の規定に従います。
- 12.13.3.1. 疑似カード「トークン」は、カードタイプ、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、それ以外の情報を持ちません。
- 12.13.3.1.1. 疑似カード「トークン」のカードタイプはトークンユニットです。
- 12.13.3.1.2. 疑似カード「トークン」のカード名と種族は、そのトークンをコールする際に指定されます(12.13.3.3)。
- 12.13.3.1.3. 疑似カード「トークン」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「トークン」が持つ実際の情報は付録「トークン情報」を参照してください。
- 12.13.3.2. 疑似カード「トークン」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。
- 12.13.3.2.1. ソウルはフィールドではないため、疑似カード「トークン」がソウルに移動した場合、移動後に消去されます。

12.13.3.3. 「[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(10.7.1.1.3.1)で、カード名と種族が[名称]である疑似カード「トークン」を[サークル]に作成します。

12.13.3.4. 疑似カード「トークン」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。

12.14. コストの支払い

12.14.1. 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。

12.14.1.1. 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(3.1.1.4)、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。

12.14.1.2. 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。

12.14.1.3. 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。

12.15. カードの種類数

12.15.1. 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。

12.15.1.1. 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。

12.15.1.2. 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。

12.16. イマジナリーギフト処理

12.16.1. 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。

12.16.1.1. 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。

12.16.1.2. 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。

12.16.1.2.1. 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。

12.16.1.3. **イマジナリーギフトの解決時に、一部の処理を除きギフトマーカークが作成されます。**

12.16.1.3.1. **ギフトマーカークはイマジナリーギフト処理の結果を示すためにサークルに置かれる物体です。これはカードではなく、ユニットやカードが受ける効果を受けません。**

12.16.1.3.2. **各ギフトマーカーク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。**

12.16.1.3.2.1. **ギフトマーカークのテキストはルールによる修正として適用します(8.7.1.2)。これは能力による効果ではありません。**

12.16.1.3.3. **なんらかの理由でギフトマーカークを取り除く処理が行われる場合、そのギフトマーカークはどこにも存在しない状態になります。**

12.16.2. 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。

12.16.2.1. 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、「イマジナリーギフト:フォース」が失われることはありません。

12.16.2.2. このイマジナリーギフト処理が、そのライドしたユニットまたはその効果により指定されたファイターの、そのクランタイプにおける最初の処理である場合、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。そのファイターがすでにそのクランタイプにおいていずれかのギフト種別を選択している場合、ギフト種別はそれと同一のものを選択する義務があります。

12.16.2.3. 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。

12.16.2.3.1. **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クを置きます。**

12.16.2.3.1.1. **すでに他のクランタイプ「フォース」のギフトマーカーク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。

12.16.2.3.2. 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。

12.16.2.3.3. 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。

12.16.2.4. クラントタイプが「アクセル」である場合、以下の処理を行います。

12.16.2.4.1. リアガード属性を持つサークル(4.6.6)が1つ増えます。

12.16.2.4.1.1. そのサークルは前列であるものとみなされます。

12.16.2.4.1.2. 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。

12.16.2.4.1.2.1. 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。



12.16.2.4.1. その増えたサークルに、クラントタイプ「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。

12.16.2.4.1.1. なんらかの理由でクラントタイプ「アクセル」を持つマーカーがサークルから取り除かれた場合、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、その後そのサークルは消滅します。

12.16.2.4.2. 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。

12.16.2.4.3. 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。

12.16.2.5. クラントタイプが「プロテクト」である場合、以下の処理を行います。

12.16.2.5.1. 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」(12.13.2)を作成します。

12.16.2.5.2. 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、そこにクラントタイプ「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。

12.17. ターンを終了する処理

12.17.1. 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。

12.17.1.1. 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。

12.17.1.2. 現在がエンドフェイズでない場合、その効果の処理がすべて終了した後、チェックタイミングを実行せずに、ゲームがエンドフェイズに移行します。

12.17.2. 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(9.6)を実行します。

12.17.3. 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(8.6.3)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。

付録:トークン情報

トークン「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

更新履歴

2018 年 4 月 26 日 ver2.00 修正
トリガーアイコンについて追記しました。
イマジナリーギフトについて追記しました。
サークルへのコールについて追記しました。
ゲーム前の準備について追記しました。
Gアシストについて追記しました。
カードや能力のファイター解決について追記しました。
入れ替えるについて追記しました。
制限アイコンについて追記しました。

2018 年 5 月 15 日 ver2.01 修正
イマジナリーギフトについて追記しました。
コールのグレード条件について追記しました。

トークン「幻焰」



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。

2018 年 6 月 28 日 ver2.1 修正
特殊タイプを定義しました。
疑似カードを定義し、イマジナリーギフト:プロテクトに関するルールをそれに合わせて修正しました。
ゲージに関するルールを追加しました。

2018 年 7 月 26 日 ver2.11 修正
コストの支払いを明確化しました。
非公開領域の誘発能力について明記しました。
トリガーについて追記しました。
ユニットの重複処理について追記しました。
疑似カードについて追記しました。

2018 年 10 月 18 日 ver2.12 修正
トークン関連のルールを追加しました。

2018 年 11 月 16 日 ver2.13 修正
「トリガー効果」という語の定義を行いました。
「(何らかの処理を)発動する」という表記の定義を行いました。
「アタックできない」と「バトルできない」が同一であることを定義しました。
効果は表記順に処理することを定義しました。
箇条書きの効果に関するルールを定義しました。
継続効果の処理順を修正しました。
「常に～する」表記の定義を行いました。
永続能力でない継続効果の処理を厳密化しました。
「カウンタープラスとする」およびそれに類する表記の定義を行いました。

「ファイターがイマジナリーギフトを得る」表記の定義を行いました。
アイコンで規定される数値が増える/減る特定行動を定義しました。

2018 年 11 月 21 日 ver2.13.1 修正

入れ替える挙動について明確化しました。

2018 年 12 月 25 日 ver 2.14 修正

0 回行う行動でもコストは支払ったことになることを明記しました。

永続能力によりいつでも山札を見ることができる効果は、同じカードを複数回見た場合「見る」行動 1 回として扱うことを定義しました。

情報を修正する効果の修正内容を変更する効果が置換効果であることを明記しました。

双闘しているユニットの一方のユニットのみにアタック条件が適用されている場合の処理を明記しました。

「発動する」の定義を特定行動に移行しました。

「自動能力は(数値)回発動する」という表記の定義を行いました。

2019 年 2 月 19 日 ver 2.15 修正

効果の発生源を定義しました。

ガーディアンのコールに関するルールを修正しました。

「さらに」の表記に関する定義を厳密化しました。

継続効果の適用順に関するルールを更新しました。

ノーマルライド/コールとスペリオールライド/コールに関する定義を修正しました。

デリートユニットのパワー修正に関するルールを変更しました。

「アタックする」特定行動の定義を厳密化しました。

「ゲージを移動する」特定行動を定義しました。

オーナーやマスターが異なるゲージが置かれられない/移動しないことを定義しました。

「影響を受けない」効果の内容を厳密化しました。

「～でもコールできる」がコストであることを明記しました。

2019 年 3 月 29 日 ver 2.16 修正

「[コスト]することで、」という表記に関する明確化を行いました。

非公開領域のカードが移動できない場合の処理を定義しました。

「横列」という表記の定義を拡張しました。

ヒットしていない事象に関する明確化を行いました。

「『ヒットした時』の効果をも、ヒットしていなくても発動する」に関する処理を定義しました。

ヴァンガードのライドとそれまでのヴァンガードがソウルに置かれることが同時であることを明記しました。

効果中の「/」の処理を明記しました。

最終情報に、ユニットの存在していたサークルや関連付けられていたカードが含まれることを明記しました。

「ダメージチェック」という表記を厳密化しました。

「捨てる」と「退却する」の定義を明確化しました。

イマジナリーギフトを得る効果について追記しました。

旋律能力を定義しました。

影響を受けない場合、コストにもできないことを明記しました。

「それぞれ別名」について明確化しました。

2019 年 4 月 11 日 ver 2.16.1 修正

種類を数える効果について明確化しました。

「アタックする」特定行動について追記しました。

2019 年 5 月 1 日 ver 2.17 修正

非公開領域でのカード移動に関するルールを更新しました。
ドライブチェックを行うリアガードに関して、バトルフェイズの処理を修正しました。

「インターセプトした時」に関する定義を厳密化しました。

双闘に関する一部項目を厳密化しました。

能力が「発動しない」ことの定義を行いました。

イマジナリーギフトに関する項目を別項目にまとめ、新たなギフト種別に関する定義を行いました。

トークン「幻焰」を定義しました。

2019 年 5 月 16 日 ver 2.18 修正

期限が矛盾する継続効果が作成されないことを明記しました。

コストの支払いに関する項目を整理しました。

継続効果の処理順を修正しました。

特定の値まで増減する効果を厳密化しました。

ユニットの重複処理を修正しました。

ダメージチェック中にチェックタイミングを追加しました。

ルール処理に不正トリガー処理を追加しました。

ライドに関して、ライドとソウルへの移動が同時に行われるルール変更を撤回しました。

ライドされた時の自動能力の処理を厳密化しました。

ハーツ状態のカードが移動した際の処理を厳密化しました。

アタックする処理でのアタックを参照する効果を定義しました。

先駆能力を修正しました。

影縫能力を修正しました。

カードの種類数の数え方を厳密化しました。

ターンを終了する処理を定義しました。

その他微細な修正や付記、項目の整理を行いました。

2019 年 5 月 28 日 ver 2.181 修正

ダメージ処理を適切に実行するため、2 つの処理に分割しました。

ライドされた場合の処理を明確化し、例を付記しました。

ターンを終了する処理を一部修正しました。

2019 年 7 月 11 日 ver 2.19 修正

カードのオーナーと異なるファイターの領域にはカードが移動しないことを定義しました。

アタックしているユニットがヒットしているかの判定基準を明確化しました。

ライドの手順を明確化しました。

超越が前列中央のサークルにのみ行える事を明確化しました。

ノーマルライドのグレード制限の基準を明確化しました。

同時に発生した継続効果の処理順を明確化しました。

「ライドした時」の発生基準を明確化しました。

コールの手順を変更し、コールの時点でそのサークルにすでに置かれているユニットがあった場合、コール後にチェックタイミングを待たずに退却させるようにしました。

タイムリープ能力の処理手順を明確化しました。

「(特定の)自動能力は(数値)回発動する」という表記の処理手順を変更しました。

G ガーディアンの領域移動に関するルールを変更し、他の G ユニットと同様に領域移動後に G ゾーンに戻るようしました。

イマジナリーギフトにおける処理を変更し、ギフトマーカの定義を行いました。