

TCG ファイアーエムブレム0（サイファ） 総合ルール Ver. 1.35

最終更新日 2020/10/26

目次

1. ゲームとプレイヤー
2. ルールの基本原則
3. ゲームの勝敗
4. カードの内容
5. カードの情報とカードの状態
6. 領域
7. 自動処理チェックタイミング
8. クラスチェンジボーナス処理
9. ルール処理
10. 自動型スキル誘発処理
11. 割り込み処理
12. 遊ぶための準備
13. ゲームの進行
14. 出撃とレベルアップ（クラスチェンジ）
15. 戦場にユニットを出撃させる
16. 戦場にいるユニットをレベルアップ（クラスチェンジ）させる
17. 戦場にいる自分のユニットを移動させる
18. 戦場にいる自分のユニットで攻撃する
19. 起動型スキルを使用する
20. 射程
21. カードのスキル
22. 置換効果
23. キーワード効果
24. ループ処理
25. 用語

1. ゲームとプレイヤー

1.1. この“ゲーム”を遊ぶ人を“プレイヤー”と呼びます。

1.1.1. ゲームとは、「1 2.2. ゲームの準備」から「1 3. ゲームの進行」を実行して、「3. ゲームの勝敗」に定義されるゲームに敗北したプレイヤーが決まるまでの1回の対戦を指します。

1.2. このゲームは、2名のプレイヤーで対戦します。

2. ルールの基本原則

2.1. この総合ルールとカードのスキルの効果が矛盾する場合、効果を優先します。

2.2. この総合ルールやカードのスキルの効果によって、なにかができるとされていて、カードのスキルの効果によって、同時にそれができないとされている場合、できないとしている効果を優先します。

2.3. この総合ルールに書いてある手順や、カードのスキルの効果を実行する時、その一部を実行することができない場合は実行することができる部分のみをすべて実行します。

2.3.1. ただし、以下の場合は実行することができる部分についても、それを実行することはできません。

2.3.1.1. スキルの効果に「(A)時、(B)。」と書いてあるものは、(A)の事象が発生しなければ、(B)を実行することはできません。

2.3.1.1.1. スキルの効果に「(A)たび、(B)。」と書いてあるものは、(A)の事象が発生しなければ、(B)を実行することはできません。

2.3.1.2. スキルの効果に「(A)中、(B)。」と書いてあるものは、(A)の期間でなければ、(B)を実行することはできません。

2.3.1.3. スキルの効果に「コストを支払うなら、(A)。」と書いてあるものは、コストをすべて支払わなければ、(A)を実行することはできません。

2.3.1.4. スキルの効果に「(A)場合、(B)。」と書いてあるものは、(A)の条件をすべて満たしていなければ、(B)を実行することはできません。

2.3.1.5. スキルの効果に「(A)なら、(B)。」と書いてあるものは、(A)の条件をすべて満たしていなければ、(B)を実行することはできません。

2.3.1.6. スキルの効果に「(A)。そうしたなら、(B)。」と書いてあるものは、(A)の内容をすべて適用することができなかつた場合、(B)を実行することはできません。

2.3.1.7. スキルの効果に「(A)。このスキルは(B)有効にならない。」と書いてあるものは、(B)の条件をすべて満たしていなければ、(A)を実行することはできません。

2.3.1.8. スキルの効果に「(A)。このスキルは(B)使用できない。」と書いてあるものは、(B)の条件をすべて満たしていなければ、(A)を実行することはできません。

2.3.1.9. スキルの効果に「(A)。このスキルは(B)発動しない。」と書いてあるものは、(B)の条件をすべて満たしていなければ、(A)を実行することはできません。

- 2.4. カードのスキルの効果を実行する時、そのスキルの使用者が、カードの公開状況が非公開情報である自分のカードの中から、その効果で指定されるカードを選択しなければならない場合、それを選択しないことができます。
 - 2.4.1. 選択しなかった場合でも、選択しなかったことを相手に宣言したり、非公開情報である自分のカードをすべて公開して相手に確認させたりすることはありません。
- 2.5. この総合ルールに書いてある手順を実行する時や、カードのスキルの効果を実行する時に、その実行する内容において、数が指定される場合、その数をすべて実行することができないなら、できる限り多くの数を実行します。
- 2.6. カードのスキルの効果を実行する時、その実行する内容において、数を選択しなければならない場合、その指定される範囲の中で0以上の整数を選択します。（負の整数を選択することはできません）
- 2.7. この総合ルールに書いてある手順を実行する時や、カードのスキルの効果を実行する時に、それを適用することができない場合、またはその実行する内容において、数を選択する際に0を選択した場合、その効果は適用されたことにはなりません。
- 2.8. カードのスキルの効果やコストによって、その効果やコストの対象を複数選択する場合、同一の対象を重複して選択することはできません。
- 2.9. すでにある状態にあるものを、あらたにその状態にすることを求められる場合、それは適用されず、その状態になったことにはなりません。
- 2.10. この総合ルールに書いてある手順や、1つのカードのスキルの効果によって、プレイヤー両名が、同時になんらかの選択をしなければならない場合、ターンプレイヤーから先にすべて選択します。
 - 2.10.1. プレイヤー両名が選択したことは、すべて同時に選択されたものとして扱います。
- 2.11. この総合ルールに書いてある手順や、1つのカードのスキルの効果によって、プレイヤー両名が同時になんらかの実行をしなければならない場合、ターンプレイヤーから先にすべて実行します。
 - 2.11.1. プレイヤー両名が実行したことは、すべて同時に実行されたものとして扱います。
- 2.12. ある数値を指定の数値に修正するスキルの効果と、その数値に指定の数値を加算する、または減算するスキルの効果を同時に適用しなければならない場合、まず、指定の数値に修正する効果を適用して、その後、加算、または減算する効果を適用します。
 - 2.12.1. 「2.12.」を除き、プレイヤー両名のそれぞれのカードのスキルの効果を同時に適用しなければならない場合、それらの効果を同時に適用することができないなら、ターンプレイヤーのスキルから先にすべて実行します。
 - 2.12.1.1. プレイヤー両名のスキルの効果は、すべて同時に実行されたものとして扱います。

3. ゲームの勝敗

3.1. ゲーム中の自動処理チェックタイミングに、一方のプレイヤーがこのゲームに敗北して
いて、もう一方のプレイヤーがこのゲームに敗北していない場合、敗北していないプレ
イヤーがこのゲームに勝利して、ただちにゲームを終了します。

3.1.1. 主人公ユニットのカードが戦場に1枚も配置されていないプレイヤーはこのゲームに
敗北します。

3.1.2. デッキ（置場）と退避エリアの両方にカードが1枚も配置されていないプレイヤーは
このゲームに敗北します。

3.2. ゲーム中の自動処理チェックタイミングに、プレイヤー両名が同時にゲームに敗北して
いる場合、そのゲームは引き分けとなり、ただちにゲームを終了します。

4. カードの内容

4.1. カードには表と裏があります。

4.1.1. ファイアーエムブレム0（サイファ）のロゴが書いてある面が裏、もう一方の面が
表です。



出撃コスト

クラスチェンジコスト

シンボル
性別
武器

タイプ

スキル

支援型スキル

支援力
ユニット名

兵種
称号
射程
戦闘力











4.2. 出撃コスト

- 4.2.1. 出撃コストは、このカードを出撃フェイズに出撃させる時、戦場にユニットとして配置されているカードをこのカードにレベルアップさせる時などに参照する“カードの記述”です。
- 4.2.2. 出撃コストは、ゲーム中以外にも、デッキの準備（「12.1.1.1.」）において、プレイヤーがデッキ（カード）を用意する際に参照します。
- 4.2.3. 出撃コストにXと書いてあるカードもあります。Xの出撃コストは0です。



4.3. クラスチェンジコスト

- 4.3.1. クラスチェンジコストは、出撃フェイズに戦場にユニットとして配置されているカードを、このカードにクラスチェンジさせる時などに参照する“カードの記述”です。
- 4.3.2. クラスチェンジコストが書かれていないカードもあります。
- 4.3.3. クラスチェンジコストにXと書いてあるカードもあります。Xのクラスチェンジコストは0です。











4.4. シンボル

- 4.4.1. シンボルは、このカードのキャラクターが属する勢力を示す“カードの記述”で、アイコンを用いて書かれています。出撃フェイズに、このカードを出撃させたり、このカードにレベルアップ（クラスチェンジ）させたりする時などに参照します。
- 4.4.2. シンボルのアイコンが書かれていないカードもあります。
- 4.4.3. シンボルのアイコンが2つ書いてあるカードもあります。
- 4.4.4. シンボルのアイコンは以下の8種類あります。
 - ・ (光の剣) ・ (聖痕) ・ (白夜) ・ (暗夜)
 - ・ (メダリオン) ・ (神器) ・ (聖戦旗) ・ (女神紋)

4.5. 性別

- 4.5.1. 性別は、このカードのキャラクターの性別を示す“カードの記述”で、アイコンを用いて書かれています。カードのスキルなどで参照します。
- 4.5.2. 性別のアイコンが書かれていないカードもあります。
- 4.5.3. 性別のアイコンは以下の2種類あります。
 - ・ (男性) ・ (女性)

4.6. 武器

- 4.6.1. 武器は、このカードのキャラクターが持つ武器の種類を示す“カードの記述”で、アイコンを用いて書かれています。カードのスキルなどで参照します。
- 4.6.2. 武器のアイコンが書かれていないカードもあります。
- 4.6.3. 武器のアイコンは以下の10種類あります。
 - ・ (剣) ・ (槍) ・ (斧) ・ (弓) ・ (魔法) ・ (杖)
 - ・ (竜石) ・ (暗器) ・ (牙) ・ (拳)

4.7. タイプ

- 4.7.1. タイプは、このカードのキャラクターの特徴を示す“カードの記述”で、アイコンを用いて書かれています。カードのスキルなどで参照します。

4.7.2. タイプのアイコンが書かれていないカードもあります。

4.7.3. タイプのアイコンが複数書かれているカードもあります。

4.7.4. タイプのアイコンは以下の6種類あります。

- ・ (アーマー) ・ (獣馬) ・ (飛行) ・ (竜) ・ (幻影)
- ・ (魔物)

4.8. セリフ

4.8.1. このカードのキャラクターのセリフです。

4.8.2. セリフは“カードの記述”ではなく、ゲーム中では使用しません。

4.9. スキル

4.9.1. スキルは、このカードのキャラクターが持つ特別な能力を示す“カードの記述”です。

4.9.2. スキルが書かれていないカードもあります。

4.9.3. 2つ以上のスキルが書かれているカードもあります。

4.10. 支援型スキル

4.10.1. 支援型スキルは、このカードのキャラクターが持つ特別な能力を示す“カードの記述”です。

4.10.2. 支援型スキルが書かれていないカードもあります。

4.10.3. 支援型スキルが2つ以上書かれているカードもあります。

4.11. 戦闘力

4.11.1. 戦闘力は、戦場にユニットとして配置されているこのカードの強さを示す“カードの記述”です。戦闘などで参照します。

4.11.2. 戦場にユニットとして配置されているカードの戦闘力は、カードのスキルの効果によって、0や負の整数になる場合があります。

4.11.2.1. 戦闘力が0や0よりも小さい負の整数になった場合でも、そのカードは撃破されたり、退避エリアに置かれたりすることはありません。そのまま戦場に配置しておきます。

4.11.3. 戦闘力にXと書いてあるカードもあります。Xの戦闘力は0です。

4.12. 称号

4.12.1. 称号は、このカードのキャラクターをあらわす呼び名を示す“カードの記述”です。

4.13. ユニット名

4.13.1. ユニット名は、このカードのキャラクターの名前を示す“カードの記述”です。

4.14. カード名

4.14.1. このカードの称号とユニット名を合わせたものがカード名です。

4.14.2. カード名は、ゲーム中以外にも、ゲームの準備（「12.1.1.2.」）でプレイヤーがデッキ（カード）を用意する時などに参照します。

4.15. 射程

4.15.1. 射程は、戦場にユニットとして配置されているこのカードが攻撃を実行することができる範囲を示す“カードの記述”です。

4.16. 兵種

4.16.1. 兵種は、このカードのキャラクターのクラスと職業を示す“カードの記述”です。カードのスキルなどで参照します。

4.16.1.1. 兵種の左側に書いてある方がクラス、右側が職業を示します。

4.17. 支援力

4.17.1. 支援力は、支援エリアに配置されているこのカードの強さを示す“カードの記述”です。戦闘中に参照します。

4.17.2. 支援力にXと書いてあるカードもあります。Xの支援力は0です。

4.18. カードナンバー (カード No.)

4.18.1. カードナンバー (カード No.) は、このカードの個別番号です。

4.18.2. カードナンバー (カード No.) は“カードの記述”ではありません。ゲーム中では使用しません。

4.19. レアリティ

4.19.1. レアリティは、このカードの希少性や入手難度を示します。

4.19.2. レアリティは“カードの記述”ではありません。ゲーム中では使用しません。

4.20. Illust:

4.20.1. 「Illust:」にはこのカードのイラストを描いた人の名前が書いてあります。

4.20.2. 「Illust:」は、“カードの記述”ではありません。ゲーム中では使用しません。

4.21. イラスト

4.21.1. イラストにはこのカードのキャラクターが描かれています。

4.21.2. イラストは、“カードの記述”ではありません。ゲーム中では使用しません。

4.22. シーズンアイコン

4.22.1. シーズンアイコンはこのカードが発売、配布された大まかな時期を示します。

4.22.2. シーズンアイコンは、“カードの記述”ではありません。ゲーム中では使用しません。

5. カードの情報と状態

5.1. プレイヤーは、“カードの情報”と“カードの状態”を参照して、ゲームを進行します。

5.1.1. “カードの情報”には、“カードの記述”、“レベルアップとクラスチェンジ”、“成長”、“使用回数制限”の4種類あります。

5.1.1.1. “カードの記述”とは、カードに書いてある数字や文字、アイコンなどゲーム中に参照する情報です。

5.1.1.2. “レベルアップとクラスチェンジ”とは、戦場にユニットとして配置されているカードが、そのターン中に、レベルアップしたかどうか、クラスチェンジしたかどうか、ゲーム中に参照する情報です。

5.1.1.3. “成長”とは、戦場にユニットとして配置されているカードが、そのターン中に成長したかどうか、ゲーム中に参照する情報です。

- 5.1.1.4. “使用回数制限”とは、戦場にユニットとして配置されているカードか、絆エリアに表向きで配置されているカードの使用回数制限のアイコンが書いてあるスキルが、そのターン中に使用されたかどうか、ゲーム中に参照する情報です。
- 5.1.1.5. “カードの情報”は、総合ルールに書いてある手順を実行したり、カードのスキルの効果を適用したりすることによって、修正されたり、追加されたりする場合があります。
- 5.1.2. “カードの状態”には、“カードの所有者と使用者”、“カードの配置領域”、“カードの表裏”、“カードの公開状況”、“主人公状況”、“ユニットの行動状況”、“ユニットの被撃破状況”の7種類あります。
 - 5.1.2.1. “カードの所有者と使用者”とは、そのカードを、どちらのプレイヤーが所有しているか、どちらのプレイヤーが使用しているかを示します。
 - 5.1.2.1.1. 所有者とは、そのカードを所有するプレイヤーを示します。
 - 5.1.2.1.1.1. 「12.1.」において、プレイヤー両名が用意した自分のデッキは、そのゲーム中、そのプレイヤーが所有者になります。
 - 5.1.2.1.2. 使用者とは、そのカードを使用しているプレイヤーを示します。
 - 5.1.2.1.2.1. いずれかの領域に配置されているカードは、その領域を所有しているプレイヤーが使用者になります。
 - 5.1.2.1.2.2. カードのスキルに、そのスキルの使用者が書かれていない場合、そのスキルの使用者はそのカードの使用者です。
 - 5.1.2.1.2.3. カードのスキルに、「あなたは」と書いてある場合、それはそのカードの使用者を指します。
 - 5.1.2.1.2.4. カードのスキルに、「自分の(A)」と書いてある場合、(A)はそのカードの使用者のものを指します。
 - 5.1.2.1.2.5. カードのスキルに、「相手の(A)」と書いてある場合、(A)はそのカードの使用者ではないプレイヤーのものを指します。
 - 5.1.2.1.2.6. カードのスキルに、「相手は自分の(A)」と書いてある場合、(A)はそのカードの使用者ではないプレイヤーのものを指します。
 - 5.1.2.1.2.7. カードのスキルに、「相手はあなたの(A)」と書いてある場合、(A)はそのカードの使用者のものを指します。
 - 5.1.2.2. “カードの配置領域”とは、そのカードが配置されている領域を示します。
 - 5.1.2.3. “カードの表裏”とは、いずれかの領域に配置されているカードが表向きか、裏向きかを示します。
 - 5.1.2.4. “カードの公開状況”とは、いずれかの領域に配置されているカードが、公開情報か、非公開情報かを示します。
 - 5.1.2.5. “主人公状況”とは、戦場にユニットとして配置されているカードが、主人公ユニットか、そうではないかを示します。
 - 5.1.2.5.1. 「12.2.1.1.」において、プレイヤー両名が選んだそれぞれのカードが主人公ユニットになります。

5.1.2.6. “ユニットの行動状況”とは、戦場にユニットとして配置されているカードが未行動か、行動済みかを示します。

5.1.2.6.1. 未行動のカードは縦向きに、行動済みのカードは横向きに配置されます。

5.1.2.7. “ユニットの被撃破状況”とは、戦場にユニットとして配置されているカードが、撃破されている状態か、そうではないかを示します。

5.1.2.7.1. 撃破されている状態を“被撃破状態”と呼びます。

5.1.2.8. “カードの状態”は、この総合ルールに書いてある手順を実行したり、カードのスキルの効果を適用したりすることによって、変更される場合があります。

5.1.3. カードのスキルの効果が、“カードの情報”や“カードの状態”を参照する場合、スキル、必殺攻撃、神速回避のコストを支払うことにより、参照する“カードの情報”が修正されたり、“カードの状態”が変更されたりするなら、それはコストを支払った後のものを参照します。

6. 領域

6.1. 領域とは、ゲーム中に使用するカードを配置しておく場所です。

6.2. 領域には“デッキ（置場）”、“手札”、“支援エリア”、“退避エリア”、“オーブエリア”、“絆エリア”、“前衛エリア”、“後衛エリア”、“無限エリア”の9種類あります。

6.2.1. デッキ（置場）は、ゲームの準備（「1 2.1.」）で用意したデッキ（カードの束）を配置する領域です。

6.2.1.1. デッキ（置場）に配置されるカードは、裏向きに重ねて配置します。

6.2.1.2. デッキ（置場）に配置されているカードの順番を変更することはできません。

6.2.2. 手札は、デッキから引いたカードなどを配置する領域です。通常、手札に配置されるカードは、プレイヤー両名がそれぞれ自分の手に持ち、保持しておきます。

6.2.2.1. 自分の手札に配置されているカードは、相手に表が見えないようにします。

6.2.3. 支援エリアは、戦闘時にカードを配置する領域です。

6.2.4. 退避エリアは撃破されたカード、支援が終わったカードなどを配置する領域です。

6.2.4.1. 退避エリアに配置されるカードは、表向きに重ねて配置します。

6.2.5. 絆エリアは、出撃フェイズに戦場にユニットとしてカードを配置する場合に参照したり、カードのスキルのコストを支払ったりするためのカードを配置する領域です。

6.2.6. 前衛エリアと後衛エリアは、戦闘を行うユニットなどのカードを配置する領域です。

6.2.7. オーブエリアは、撃破された主人公ユニットの身代わりとして破壊されるオーブのカードを配置する領域です。

6.2.8. 無限エリアは、カードのスキルの効果やコストによって、カードを配置する領域です。

6.2.8.1. 無限エリアに配置されているカードは、カードのスキルの効果によって参照される場合にのみ、ゲーム中で使用します。

6.3. 9種類の領域は、プレイヤー両名がそれぞれ1つずつ所有します。

6.3.1. プレイヤー両名の前衛エリアと後衛エリアのすべてを合わせて“戦場”と呼びます。

- 6.4. いずれかの領域に配置されているカードは、公開情報か非公開情報のどちらかの公開状況になります。
- 6.4.1. 公開情報であるカードは、一部の例外を除き、“カードの記述”を参照します。
- 6.4.2. 非公開情報であるカードは、一部の例外を除き、“カードの記述”を参照することはできません。
- 6.4.2.1. 非公開情報であるカードの表を見て、その内容を確認しているプレイヤーは、そのカードの“カードの記述”を参照します。
- 6.4.3. 支援エリア、退避エリア、絆エリア、前衛エリア、後衛エリア、無限エリアに、あらたに配置されるカードの“カードの表裏”は表向き、配置されているカードの“カードの公開状況”は公開情報になります。
- 6.4.3.1. カードのスキルのコストや効果によって、“カードの表裏”が裏向きになることがあります。
- 6.4.4. プレイヤー兩名は、いつでも、自分と相手の公開情報であるすべてのカードの表を見て、その内容を確認することができます。
- 6.4.4.1. 絆エリアに配置されている裏向きのカードも、そのカードの表を見て、その内容を確認することができます。
- 6.4.4.2. 絆エリアに裏向きで配置されている絆カードは、“カードの記述”を参照することはできません。
- 6.4.4.3. 戦場にユニットとして配置されていて、2枚以上のカードが重ねられているカードの束は、そのすべてのカードの表を見て、その内容を確認することができます。
- 6.4.5. デッキ（置場）、手札、オーブエリアに、あらたに配置されるカードの“カードの表裏”は裏向き、配置されているカードの“カードの公開状況”は非公開情報になります。
- 6.4.5.1. カードのスキルのコストや効果によって、“カードの表裏”が表向きになることがあります。
- 6.4.6. どちらのプレイヤーも、それぞれ自分の手札を除き、非公開情報であるカードの表を見て、その内容を確認することはできません。
- 6.4.6.1. 手札に配置されているカードは非公開情報ですが、自分の手札に配置されているカードのみ、そのカードの表を見て、その内容を確認することができます。
- 6.4.6.2. オーブエリアに表向きで配置されているカードは、公開情報であるカードとなり、そのカードの表を見て、その内容を確認することができます。
- 6.4.7. 公開情報であるカードが、非公開情報になる領域に配置される場合、プレイヤー兩名がそのカードの表を見て、その内容を確認してから配置されます。
- 6.4.8. 非公開情報であるカードが、公開情報になる領域に配置される場合、プレイヤー兩名がそのカードの表を見て、その内容を確認してから配置されます。
- 6.4.9. 非公開情報であるカードが、非公開情報になる領域に配置される場合、どちらのプレイヤーも、そのカードの表を見て、その内容を確認することはできません。
- 6.5. いずれかの領域に配置されているカードが、別の領域に配置される場合、それが戦場から戦場への領域の変更でないならば、そのカードはその領域にあらたに配置されるカードとして扱い、以前の領域で修正されていた“カードの情報”はすべて元に戻して、“カードの状態”はあらたに配置される領域に合わせて変更します。

6.5.1. 被撃破状態にあるカードが、戦場ではない別の領域に配置される場合、撃破されていない状態に変更します。

6.5.2. “カードの状態”が公開情報である領域に配置されているカードの自動型スキルや特殊型スキルが誘発状態になった場合、自動処理チェックタイミングの自動型スキル誘発処理において、そのスキルが選択されるよりも前に、そのスキルが誘発状態になった領域から、そのカードが別の領域に配置されたとしても、次回以降の自動型スキル誘発処理において、誘発状態になったスキルの使用者は、そのスキルを選択して、実行します。

6.6. デッキ（置場）から別の領域へカードを配置する場合、1枚ずつ配置します。

6.6.1. 1つのスキルの効果によってデッキ（置場）から戦場に2枚以上のカードを配置する場合、それらのカードは1枚ずつ戦場に配置しますが、それらのカードは同時に出撃したものと扱います。

7. 自動処理チェックタイミング

7.1. 自動処理チェックタイミングでは、特定の条件を満たした事象があるかを確認して、その条件を満たした事象がある場合、ルールによって自動で処理を適用します。

7.2. 自動処理チェックタイミングは以下の順番で処理を実行します。

7.2.1. クラスチェンジボーナス処理（詳細は「8.」を確認してください）

7.2.2. ルール処理（詳細は「9.」を確認してください）

7.2.3. 自動型スキル誘発処理（詳細は「10.」を確認してください）

7.2.3.1. 「7.2.3.」において自動型スキルか特殊型スキルを1つでも選択して実行した場合、「7.2.3.」を終了した後、再度、「7.2.1.」に戻り、クラスチェンジボーナス処理から自動処理チェックタイミングを実行します。

8. クラスチェンジボーナス処理

8.1. 戦場にユニットとして配置されているカードに、クラスチェンジボーナスが誘発されているものがある場合、その使用者は以下の順番で処理を適用します。

8.1.1. クラスチェンジボーナスが誘発しているカード1枚につき、カードを1枚引く。

8.1.2. すべてのカードのクラスチェンジボーナスの誘発状態を取り除きます。

9. ルール処理

9.1. ルール処理は、“同名処理”、“撃破処理”、“敗北処理”、“配置処理”、“進軍処理”の5種類あり、この順番の通りに実行して、特定の条件を満たしているものがあれば、その処理を適用します。

9.1.1. 敗北処理をのぞくいずれかの処理を適用した場合、進軍処理までを終えてから、再度、ルール処理を同名処理から実行します。

9.2. 同名処理は、戦場にユニットとして配置されているカードの中に、同じユニット名のカードが2枚以上あり、かつそれらのカードの使用者が同一の人物のものでもあるかを確認します。

- 9.2.1. 2枚以上配置されている場合、それらの使用者はそこからカードを1枚選択して、選択しなかったすべてのカードをそれらの所有者の退避エリアに配置します。
- 9.2.1.1. 「9.2.1.」を実行する際、その中に主人公ユニットのカードがあるなら、その主人公ユニットのカードを選択しなければなりません。
- 9.3. 撃破処理は、戦場にユニットとして配置されているカードの“被撃破状況”を確認します。
- 9.3.1. 戦場に被撃破状態にあるカードが配置されている場合、そのカードをその所有者の退避エリアに配置します。
- 9.3.1.1. 退避エリアに配置したカードは、“被撃破状況”を撃破されていない状態に変更します。
- 9.3.1.1.1. 置換効果によって、被撃破状態にあるカードを退避エリアに配置せず、戦場に配置したままにする場合も、そのカードの“被撃破状況”を撃破されていない状態に変更します。なお、そのカードのその他の“カードの状態”はすべて変更されず、スキルの効果によって修正されていたそのカードの“カードの情報”もすべて引き継いだまま、ゲームを進行します。
- 9.3.1.1.2. 置換効果によって、被撃破状態にあるカードを退避エリアに配置せず、戦場ではない別の領域に配置する場合も、そのカードの“被撃破状況”を撃破されていない状態に変更します。なお、そのカードのその他の“カードの状態”は新たに配置されるその領域に合わせて変更します。
- 9.3.1.2. 主人公ユニットのカードが被撃破状態である場合、その使用者のオーブエリアにカードが1枚以上配置されているなら、その使用者は、主人公ユニットのカードを退避エリアに置かず、自分のオーブエリアに配置されているカードを1枚選択して、それを自分の手札に配置します。
- 9.3.1.2.1. オーブエリアにカードが1枚も配置されていない場合、主人公ユニットのカードを退避エリアに配置します。
- 9.3.1.2.2. オーブエリアに配置されているカードを手札に配置した場合、主人公ユニットのカードを撃破されていない状態に変更します。
- 9.3.1.2.2.1. 主人公ユニットのカードのその他の“カードの状態”はすべて変更されず、スキルの効果によって修正されていた主人公のユニットのカードの“カードの情報”もすべて引き継いだまま、ゲームを進行します。
- 9.3.1.2.3. 「18.5.1.2.」において、防御ユニットである主人公ユニットのカードが被撃破状態になった場合、攻撃ユニットに「攻撃で破壊するオーブは2つになる。」、「攻撃で破壊するオーブは2つになり、」、「攻撃で破壊するオーブは3つになる。」、「破壊するオーブは(A)つ多くなる」と書いてあるスキルの効果が適用されているなら、その主人公ユニットの使用者は、「9.3.1.2.」において、それらのスキルの効果が適用された結果の枚数を、自分のオーブエリアに配置されているカードから1枚ずつ自分の手札に配置します。
- 9.3.1.2.3.1. オーブエリアに配置されているカードが、それらのスキルの効果が適用された結果の枚数以下しかない場合、そのオーブエリアにあるすべてのカードを手札に配置して、「9.3.1.2.2.」を実行します。
- 9.3.1.3. 「9.3.1.」において、被撃破状態にあるカードが2枚以上配置されている場合、それらすべてを同時にそれらの所有者の退避エリアに配置します。

9.3.1.3.1. 「9.3.1.1.」と「9.3.1.2.」は同時に実行します。

9.3.1.3.1.1. 主人公ユニットのカードとツインスキルの効果が適用されているカードが同時に2枚以上被撃破状態にある使用者は、それらの被撃破状態にあるカードの枚数が、自分のオーブエリアに配置されているカードの枚数より多い場合、そのオーブエリアに配置されているカードの枚数まで戦場に残すカードを選択して、選択したカード1枚につき、オーブエリアに配置されているカードを1枚選択して、手札に加え、選んだ被撃破状態にあるカードを撃破されていない状態に変更します。選ばなかった被撃破状態にあるすべてのカードを退避エリアに配置します。

9.3.1.3.1.1.1. 「9.3.1.3.1.1.」を実行する場合、主人公ユニットのカードを選択することができるなら、それを選択しなければなりません。

9.3.1.3.1.1.2. 「9.3.1.3.1.1.」に記載されている手順の通りに、オーブを1枚ずつ手札に配置して、被撃破状態にあるカードを退避エリアに配置しますが、それらはすべて同時に実行されたものとして扱います。

9.3.1.3.1.1.3. 戦場に残したカードのその他の“カードの状態”はすべて変更されず、スキルの効果によって修正されていたそのカードの“カードの情報”もすべて引き継いだまま、ゲームを進行します。

9.4. 敗北処理は、このゲームに敗北しているプレイヤーがいるかを確認して、敗北しているプレイヤーがいる場合、そのプレイヤーはこのゲームに敗北します。（詳細は「3. ゲームの勝敗」を確認してください）

9.5. 配置処理は、いずれかの領域に配置されているカードの中に、そのカードをその領域に配置することができないカードがあるかを確認します。

9.5.1. その領域に配置することができないカードがある場合、そのカードをその所有者の退避エリアに配置します。

9.5.1.1. その領域に配置することができないカードが複数枚数配置されている場合、それらすべてを同時にそれらの所有者の退避エリアに配置します。

9.6. 進軍処理は、非ターンプレイヤーの前衛エリアに、ユニットとして配置されているカードがあるかを確認します。

9.6.1. カードが1枚も配置されていない場合、非ターンプレイヤーの後衛エリアに、ユニットとして配置されているすべてのカードを、“カードの情報”と“カードの配置領域”を除いた“カードの状態”はそのままに、そのプレイヤーの前衛エリアに配置します。

9.6.1.1. 「9.6.1.」を適用した場合、後衛エリアに配置されているカードが前衛エリアに配置されますが、これはユニットの移動ではありません。カードのスキルに「～移動した時」、「～移動するたび、」と書いてある自動型スキルは誘発状態になりません。

10. 自動型スキル誘発処理

10.1. 自動型スキル誘発処理では誘発状態のスキルを選択します。スキルが誘発状態になる状況については、以下の通りです。

10.1.1. 戦場にユニットとして配置されているカードの自動型スキル、絆エリアに表向きで配置されている絆カードの絆型スキル、“カードの情報”を参照することができる状態にあるカードの特殊型スキルに書いてある「～時、」か「～たび、」までに書いてある事象が発生した場合、そのスキルは1回分誘発状態になります。

10.1.1.1. 「～時、」、「～たび、」までに書いてある事象が複数回発生した場合、そのスキルはその回数分、誘発状態になります。

10.1.1.1.1. そのスキルの効果に「このスキルは（A）発動しない。」と書いてある場合、（A）に書いてある条件をすべて満たしていなければ、このスキルは誘発状態になりません。

10.1.1.1.2. “カードの情報”にそのスキルの“使用回数制限”が追加されている場合、そのスキルは誘発状態になりません。

10.1.1.1.3. 絆エリアに裏向きで配置されている絆カードを除き、公開情報であるカードのスキルが誘発状態になった場合、その誘発状態がすべて取り除かれるまで、そのスキルが誘発状態となった時に配置されていた領域から、そのカードが“カードの情報”を参照することができない別の領域に配置されたとしても、次回以降の自動型スキル誘発処理において、選択して、実行します。

10.1.1.1.3.1. 手札に配置されているカードの特殊型スキルが誘発状態になった場合、そのスキルが自動型スキル誘発処理において選択されるよりも前に、そのカードが、手札から“カードの情報”を参照することができない領域に配置されるなら、その特殊型スキルの誘発状態はすべて取り除かれます。

10.1.1.1.3.2. 手札に配置されているカードの特殊型スキルが誘発状態になった場合、そのスキルが自動型スキル誘発処理において選択されるよりも前に、そのカードが手札から“カードの情報”を参照することができる領域に配置されるなら、その特殊型スキルの誘発状態は取り除かれず、次回以降の自動型スキル誘発処理において、選択して、実行します。

10.1.1.1.4. 自動処理チェックタイミングのクラスチェンジボーナス処理において、手札に配置したカードに、味方がクラスチェンジした時に誘発する特殊型スキルが書いてある場合、その特殊型スキルはすでに誘発状態であったものとして扱います。

10.1.1.1.5. 自動処理チェックタイミングを実行していない時に、いずれかの領域から手札に配置されるカードに特殊型スキルが書いてあり、その特殊型スキルが直前の自動処理チェックタイミングを終了してから手札に配置されるまでの間に起こった事象によって誘発状態になるなら、その特殊型スキルはすでに誘発状態であったものとして扱い、直後の自動処理チェックタイミングの自動型スキル誘発処理において、その特殊型スキルを選択します。

10.2. 自動型スキル誘発処理は以下の手順で実行します。

10.2.1. ターンプレイヤーは、自分の誘発状態の自動型スキルか特殊型スキルを1つ選択します。ターンプレイヤーが選択することができるスキルが1つもない場合、非ターンプレイヤーは、自分の誘発状態のスキルを1つ選択します。どちらのプレイヤーにも選択することができる誘発状態のスキルが1つもない場合、自動型スキル誘発処理を終了して、ゲームを進行します。

10.2.1.1. 「10.2.1.」において選択したスキルに「(A) 場合、」と書いてある場合、(A)に書いてある条件をすべて満たしていないなら、このスキルの効果は適用されず、このスキルの誘発状態を1回分取り除き、自動型スキル誘発処理を終了して、ゲームを進行します。

10.2.1.1.1. 「(A) 場合、(B) なら、」と書いてある場合、(A)と(B)の条件をすべて満たしていないなら、このスキルの効果は適用されず、この自動型スキルの誘発状態を1回分取り除き、自動型スキル誘発処理を終了して、ゲームを進行します

10.2.1.1.2. 「10.2.1.1.」と「10.2.1.1.1.」において、このスキルに使用回数制限のアイコンが書いてある場合でも、このカードの“カードの情報”にこのスキルの“使用回数制限”は追加されません。

10.2.1.2. 選択したスキルに「コストを支払うなら、」と書いてある場合、その使用者はそのコストをすべて支払ってから効果を実行するか、コストを支払わずに効果を実行しないかを選択します。

10.2.1.2.1. コストを支払わないことを選択した場合、そのスキルの誘発状態を1回分取り除き、自動型スキル誘発処理を終了して、ゲームを進行します。

10.2.1.2.1.1. そのスキルに使用回数制限のアイコンが書いてある場合でも、このカードの“カードの情報”にこの自動型スキルの“使用回数制限”は追加されません。

10.2.1.2.2. コストをすべて支払うことができなかった場合、このスキルを選択する直前の状況にすべて戻し、このスキルの誘発状態を1回分取り除いてから、自動型スキル誘発処理を終了して、ゲームを進行します。

- 10.2.1.3. 手札に配置されているカードの特殊型スキルが誘発状態の場合、その特殊型スキルの使用者は、「10.2.1.」において選択することができる誘発状態のスキルが、その特殊型スキルだけしかない場合、それを選択しないことができます。選択しない場合、そのスキルの誘発状態をすべて取り除いてから、自動型スキル誘発処理を終了して、ゲームを進行します。
 - 10.2.1.3.1. 選択しない場合、それを相手に宣言したり、そのカードを公開したりせずにゲームを進行します。
- 10.2.2. 選択したスキルの効果を実行します。
 - 10.2.2.1. このスキルの効果に「(A)してもよい。」と書いてある場合、(A)を適用しないことを選択することができます。
 - 10.2.2.1.1. 適用しないことを選択した場合、このスキルの誘発状態を1回分取り除いてから、自動型スキル誘発処理を終了して、ゲームを進行します。
 - 10.2.2.1.1.1. このスキルに使用回数制限のアイコンが書いてあっても、このカードの“カードの情報”に、このスキルの“使用回数制限”は追加されません。
 - 10.2.2.1.1.2. このスキルの効果に「(A)してもよい。そうしなかったなら(B)。」と書いてある場合、(A)を適用できないなら、または(A)適用しないことを選択したなら、(B)を実行します。
 - 10.2.2.1.1.2.1. (B)を適用できなかった場合、このスキルに使用回数制限のアイコンが書いてあっても、このカードの“カードの情報”に、このスキルの“使用回数制限”は追加されません。
 - 10.2.2.2. 「10.2.2.」において、自分の手札に配置されているカードの特殊型スキルを実行して、そのカードの“カードの公開状況”が公開情報となる領域に配置されないなら、このスキルは実行されなかったこととして、このスキルを選択する直前の状況にすべて戻して、このスキルの誘発状態を1回分取り除いてから、自動型スキル誘発処理を終了して、ゲームを進行します。
 - 10.2.3. 効果を実行したスキルの誘発状態を1回分取り除いてから、自動型スキル誘発処理を終了して、ゲームを進行します。
 - 10.2.3.1. 「10.2.2.」において、その効果をすべて適用した場合、そのスキルの誘発状態を1回分取り除いてから、自動型スキル誘発処理を終了して、ゲームを進行します。
 - 10.2.3.1.1. このスキルに使用回数制限のアイコンが書いてある場合、このカードの“カードの情報”に、このスキルの“使用回数制限”を追加して、このスキルの誘発状態をすべて取り除きます。
 - 10.2.3.2. 「10.2.2.」において、その効果を一部しか適用しなかった場合でも、そのスキルの誘発状態を1回分取り除いてから、自動型スキル誘発処理を終了して、ゲームを進行します。

- 10.2.3.2.1. このスキルに使用回数制限のアイコンが書いてある場合、このカードの"カードの情報"に、このスキルの"使用回数制限"を追加して、このスキルの誘発状態をすべて取り除きます。
- 10.2.3.3. 「10.2.2.」において、その効果をすべて適用しなかった場合でも、そのスキルの誘発状態を1回分取り除いてから、自動型スキル誘発処理を終了して、ゲームを進行します。
 - 10.2.3.3.1. このスキルのコストを支払っている場合、このスキルに使用回数制限のアイコンが書いてあるなら、このカードの"カードの情報"に、このスキルの"使用回数制限"を追加して、このスキルの誘発状態をすべて取り除きます。
 - 10.2.3.3.2. このスキルのコストを支払っていない場合、このスキルに使用回数制限のアイコンが書いてあったとしても、このカードの"カードの情報"に、このスキルの"使用回数制限"は追加されません。
- 10.2.3.4. 自動型スキル誘発処理を実行している最中に、あらたにスキルが誘発状態になった場合、この「10.2.1.」において選択されなかったスキルよりも先に、あらたに誘発状態になったそのスキルが、次の「10.2.1.」において選択されなければなりません。
 - 10.2.3.4.1. あらたに誘発状態になったスキルが複数ある場合、それらのスキルがすべて選択されるまで、それらのスキルよりも前に誘発状態にあったスキルを選択することはできません。
 - 10.2.3.4.1.1. ターンプレイヤーと非ターンプレイヤーのスキルが、それぞれあらたに誘発状態になった場合、ターンプレイヤー、非ターンプレイヤーの順番でそれらのスキルを選択します。
 - 10.2.3.4.2. あらたに誘発状態になったスキルが非ターンプレイヤーのスキルのみであったとしても、そのスキルがすべて選択されるまで、そのスキルよりも前に誘発状態にあったターンプレイヤーのスキルは選択できません。
- 10.2.3.5. 自動型スキル誘発処理を含む一連の自動処理チェックタイミングを実行している最中に、いずれかの領域に配置されていたカードが手札に配置され、そのカードの特殊型スキルが、この自動処理チェックタイミングにおいて、すでに選択されたスキルや、まだ選択されていない誘発状態であるスキルと同じ事象によって誘発状態になる場合、その特殊型スキルを「10.2.1.」においてまだ選択することができるタイミングがあるなら、その特殊型スキルはすでに誘発状態であったものとして扱い、次回以降の「10.2.1.」において、選択することができます。
 - 10.2.3.5.1. 「10.2.1.」において選択する前に、手札から"カードの情報"を参照することができない領域に配置されるなら、その特殊型スキルの誘発状態はすべて取り除かれます。
 - 10.2.3.5.2. 「10.2.1.」において選択する前に、手札から"カードの情報"を参照することができる領域に配置されるなら、その特殊型スキルの誘発状態は取り除かれず、選択することができます。

1 1. 割り込み処理

- 1 1. 1. 割り込み処理とは、ゲーム中、特定の条件を満たした場合、ルールによって自動で適用される処理です。
- 1 1. 2. 割り込み処理は、ゲーム中、つねに割り込み処理の条件を満たしたものがあるかを確認して、条件を満たした場合、即座に、実行中のすべての処理を一旦停止して、割り込み処理を適用します。割り込み処理の適用後、停止していた処理を再開します。
- 1 1. 3. 割り込み処理は、デッキ補充処理の1種類のみあります。
 - 1 1. 3. 1. デッキ補充処理は、デッキ（置場）にカードが1枚も配置されていないプレイヤーがいる場合、そのプレイヤーの退避エリアにカードが1枚以上配置されているなら、その退避エリアにあるすべてのカードをシャッフルして、それを自分のデッキ（置場）に置きます。
 - 1 1. 3. 1. 1. デッキ（置場）と退避エリアのどちらにもカードが1枚もない場合、デッキ補充処理は実行されず、そのままゲームを進行します。

1 2. 遊ぶための準備

1 2. 1. デッキの準備

- 1 2. 1. 1. プレイヤー両名はそれぞれ自分のカードを50枚以上用意します。この50枚以上のカードの束を“デッキ”と呼びます。
 - 1 2. 1. 1. 1. デッキには、出撃コストが1のカードを、1枚以上使用します。
 - 1 2. 1. 1. 2. デッキには、同じカード名のカードを、4枚までしか使用することができません。
 - 1 2. 1. 1. 3. デッキには、マーカーカードを使用することはできません。
 - 1 2. 1. 1. 3. 1. マーカーカードは、主人公マーカーカード、スペシャルマーカーカード、ホロマーカーカード、バックバトル用主人公マーカーカードを指します。

1 2. 2. ゲームの準備

- 1 2. 2. 1. ゲームの準備は以下の順番で実行します。
 - 1 2. 2. 1. 1. プレイヤー両名は、それぞれ自分のデッキから出撃コストが1のカードを1枚選択して、それを自分の主人公ユニットとして、自分の前衛エリアに裏向きに配置します。
 - 1 2. 2. 1. 1. 1. 「1 2. 2. 1. 1.」において、スキルの効果によって出撃コストが1になっているカードを選択することはできません。
 - 1 2. 2. 1. 1. 2. マーカーカードを使用する場合、それらは主人公ユニットがどのカードかを明確にするための目印としてだけに使用して、スキルの効果などでは参照されず、主人公ユニットのカードに重ねられているカードとしても数えません。
 - 1 2. 2. 1. 2. プレイヤー両名は、それぞれ自分のデッキをシャッフルして、それを自分のデッキ（置場）に、裏向きのまま配置します。
 - 1 2. 2. 1. 3. 無作為な方法で、どちらかのプレイヤーを先攻、もう一方のプレイヤーを後攻に決めます。

- 1 2.2.1.4. プレイヤー両名は、それぞれ自分のデッキの1番上からカードを、6枚引き、それを自分の手札とします。
- 1 2.2.1.5. 先攻のプレイヤーは、手札の引き直しをするか、しないかを選択します。その後、後攻のプレイヤーは、手札の引き直しをするか、しないかを選択します。
 - 1 2.2.1.5.1. 手札の引き直しをするを選択したプレイヤーは、自分の手札をすべて自分のデッキに戻して、それをシャッフルします。そのデッキを裏向きのまま自分のデッキ（置場）に置き、自分のデッキの1番上からカードを6枚引いて、それを新しい自分の手札とします。
 - 1 2.2.1.5.1.1. 手札の引き直しは、1回のゲームにつき1度しかできません。
- 1 2.2.1.6. プレイヤー両名は、それぞれ自分のデッキの1番上から、カードを5枚裏向きのまま、自分のオーブエリアに配置します。
- 1 2.2.1.7. プレイヤー両名は、それぞれ自分の主人公ユニットのカードを表向きにします。先行のプレイヤーをターンプレイヤーとして、ゲームを開始します。
 - 1 2.2.1.7.1. ターンを進行しているプレイヤーを“ターンプレイヤー”、もう一方のプレイヤーを“非ターンプレイヤー”と呼びます。

1 3. ゲームの進行

1 3.1. ターン

- 1 3.1.1. このゲームはプレイヤー両名が、交互に自分のターンを進行します。
- 1 3.1.2. ターンは以下の5つのフェイズから構成され、この順番通りに進行します。
 - ・開始フェイズ
 - ・絆フェイズ
 - ・出撃フェイズ
 - ・行動フェイズ
 - ・終了フェイズ

1 3.2. 開始フェイズ

- 1 3.2.1. 開始フェイズは、以下の手順で実行します。
 - 1 3.2.1.1. ターンプレイヤーのターンを開始します。
 - 1 3.2.1.1.1. 『～ターン中、』と期間が指定されるスキルの効果を実行します。
 - 1 3.2.1.1.2. 『～ターン開始時、』と書いてある自動型スキル、特殊型スキルは「1 3.2.1.1.1.」において誘発状態になります。
 - 1 3.2.1.2. 自動処理チェックタイミング
 - 1 3.2.1.3. ターンプレイヤーは、戦場にユニットとして配置されている自分の行動済みのカードをすべて未行動にします。
 - 1 3.2.1.4. 自動処理チェックタイミング
 - 1 3.2.1.5. ターンプレイヤーは、カードを1枚引く。
 - 1 3.2.1.5.1. これが先攻のプレイヤーの最初のターンの場合、「1 3.2.1.5.1.」は実行されず、「1 3.2.1.6.」に進みます。

1 3.2.1.6. 自動処理チェックタイミング

1 3.3. 絆フェイズ

1 3.3.1. 絆フェイズは、以下の手順で実行します。

1 3.3.1.1. 自動処理チェックタイミング

1 3.3.1.2. ターンプレイヤーは、自分の手札を1枚選択して、それを自分の絆エリアに配置することができます。

1 3.3.1.2.1. 配置しなくてもかまいません。

1 3.3.1.3. 自動処理チェックタイミング

1 3.4. 出撃フェイズ

1 3.4.1. 出撃フェイズは、以下の手順で実行します。

1 3.4.1.1. 自動処理チェックタイミング

1 3.4.1.2. ターンプレイヤーは、以下の2つの行動を実行が可能な場合、好きな順番で、好きな回数を実行することができます。

(詳細は「1 4.」も参照してください)

- ・戦場にユニットを出撃させる

(詳細は「1 5.」を確認してください)

- ・戦場にいるユニットをレベルアップ(クラスチェンジ)させる

(詳細は「1 6.」を確認してください)

1 3.4.1.2.1. 2つの行動のどちらか1つを実行する、または2つの行動のすべてを実行しなくてもかまいません。

1 3.4.1.3. 自動処理チェックタイミング

1 3.5. 行動フェイズ

1 3.5.1. 行動フェイズは以下の手順で実行します。

1 3.5.1.1. 『～行動フェイズ開始時、』と書いてある自動型スキル、特殊型スキルが誘発状態になります。

1 3.5.1.2. 自動処理チェックタイミング

1 3.5.1.3. ターンプレイヤーは、以下の3つの行動を実行が可能な場合、好きな順番で、好きな回数を実行することができます。

- ・戦場にいるユニットの移動を行う

(詳細は「1 7.」を確認してください)

- ・戦場にいるユニットで攻撃を行う

(詳細は「1 8.」を確認してください)

- ・戦場にいるユニットか絆カード、または手札にあるカードの起動型スキルを使用する

(詳細は「1 9.」を確認してください)

1 3.5.1.3.1. 3つの行動のうち1つか、2つを実行する、または3つの行動のすべてを実行しなくてもかまいません。

1 3.5.1.3.2. 先攻プレイヤーの最初のターンは、「戦場にいる自分のユニットで攻撃を行う」を実行することはできません。

1 3.5.1.4. 自動処理チェックタイミング

1 3.6. 終了フェイズ

1 3.6.1. 終了フェイズは以下の手順で実行します。

1 3.6.1.1. ターンプレイヤーの終了フェイズを開始します。

1 3.6.1.1.1. 『～ターン終了時、』と書いてある自動型スキル、特殊型スキルは「1 3.6.1.1.」において誘発状態になります。

1 3.6.1.2. 自動処理チェックタイミング

1 3.6.1.3. 『～ターン中、』、『～ターンの終了まで、』と期間が指定されていたスキルの効果、“レベルアップとクラスチェンジ”、“使用回数制限”の“カードの情報”をすべて元に戻します。

1 3.6.1.4. ターンプレイヤーのターンを終了します。非ターンプレイヤーをあらたなターンプレイヤーとして、次のターンを開始します。

1 4. 出撃とレベルアップ（クラスチェンジ）

1 4.1. 出撃規定

1 4.1.1. すでにユニットとして戦場に配置されている自分のカードとユニット名が異なる自分のカードを、あらたにユニットとして戦場に配置することを“出撃”と呼びます。

1 4.1.1.1. スキルの効果に『このカードは味方に（A）がいても出撃させることができ、』と書いてある場合、戦場に配置されている自分のカードとユニット名が同じカードをあらたにユニットとして戦場に配置することができます。この場合も“出撃”と呼びます。

1 4.1.2. 出撃させるカードは、自分の前衛エリアか後衛エリアの好きな方に未行動の状態に配置します。

1 4.1.3. スキルの効果によって、自分のカードを2枚以上選び、同時に出撃させる場合、選ぶカードのユニット名が特に指定されていないなら、すべて異なるユニット名のカードを選ばなければなりません。

1 4.2. レベルアップ（クラスチェンジ）規定

1 4.2.1. 戦場にユニットとして配置されているカードの1番上に、カードを1枚重ねて配置することを“レベルアップ”と呼びます。

1 4.2.1.1. 戦場にユニットとして配置されているカードと、その上に重ねて配置するカードの使用者は同じプレイヤーでなければなりません。

1 4.2.1.2. 「1 3.4.1.2.」において、戦場にユニットとして配置されているカードと、その上に重ねて配置するカードのユニット名は同じでなければなりません。

1 4.2.2. レベルアップさせる場合、戦場にユニットとして配置されているカードの“カードの状態”は、そのまますべて引き継がれます。

1 4.2.2.1. 主人公ユニットのカードをレベルアップさせる場合、そのカードの“主人公状況”も引き継がれます。

- 1 4 . 2 . 3 . レベルアップさせる場合、戦場にユニットとして配置されているカードの“カードの情報”が修正されていたり、追加されていたりするなら、それらをすべて元に戻します。レベルアップさせた後は、1番上に配置されているカードの“カードの情報”を参照します。
- 1 4 . 2 . 4 . レベルアップさせた場合、戦場にユニットとして配置されているそのカードにこのターンの終了まで、レベルアップの“カードの情報”を追加します。
- 1 4 . 2 . 5 . レベルアップさせる場合、1番上に重ねるカードにクラスチェンジコストが書いてあるなら、それは“クラスチェンジ”とも呼びます。
 - 1 4 . 2 . 5 . 1 . クラスチェンジさせた場合、戦場にユニットとして配置されているこのカードに、このターンの終了まで、クラスチェンジの“カードの情報”を追加します。
 - 1 4 . 2 . 5 . 2 . クラスチェンジさせた場合、そのカードはクラスチェンジボーナスが1回分誘発状態になります。
 - 1 4 . 2 . 5 . 3 . 「1 3 . 4 . 1 . 2 .」において、上に重ねるカードにクラスチェンジコストが書いてある場合、それはクラスチェンジとして扱わなければなりません。
(クラスチェンジボーナスを誘発させないことはできません)
- 1 4 . 2 . 6 . 戦場にユニットとして配置されているカードに、2枚以上のカードが重ねられている場合、それはレベルアップしているユニットとして扱います。
 - 1 4 . 2 . 6 . 1 . 「1 4 . 2 . 6 .」において、1番上のカードにクラスチェンジコストが書いてある場合、それはクラスチェンジしているユニットとしても扱います。
- 1 4 . 2 . 7 . 戦場にユニットとして配置されている2枚以上のカードが重ねられたカードの束は、それが戦場にユニットとして配置されている場合にだけ1枚のカードとして扱います。
 - 1 4 . 2 . 7 . 1 . 1枚のカードとして扱っているカードの束は、1番上に重ねられているカードのみ、その重ねられているカードの順番を変更することはできません。
 - 1 4 . 2 . 7 . 2 . 1枚のカードとして扱っているカードの束を、戦場以外の別の領域にあらたに配置する場合、カードの所有者がそれらのカードの順番を自由に変更することができます。

15. 戦場にユニットを出撃させる

15.1. 「13.4.1.2.」において、戦場にユニットとしてカードを配置する場合、以下の手順で実行します。

15.1.1. 自動処理チェックタイミング

15.1.2. ターンプレイヤーは、自分の手札から、以下の条件をすべて満たすカードを1枚選択して、それを出撃させます。

(出撃については「14.」も参照してください)

- ・そのカードに書いてあるすべてのシンボルのアイコンと同じものが自分の絆エリアに配置されている表向きのカードに存在する。
- ・そのカードの出撃コストが1以上なら、その出撃コストとこの出撃フェイズの「15.」において出撃させたカードの出撃コスト、「16.」においてレベルアップに使用したカードの出撃コスト(クラスチェンジの場合はクラスチェンジコスト)の合計が、自分の絆エリアにあるカードの枚数以下となる。

(出撃コストが0の場合、この条件を満たす必要はありません)

15.1.2.1. 合計の際に参照する数値は、それぞれのカードが手札に配置されていた間のものを用います。

15.1.3. 自動処理チェックタイミング

16. 戦場にいるユニットをレベルアップ(クラスチェンジ)させる

16.1. 「13.4.1.2.」において戦場にユニットとして配置されているカードをレベルアップさせる(クラスチェンジさせる)場合、以下の手順で実行します。

16.1.1. 自動処理チェックタイミング

16.1.2. ターンプレイヤーは、自分の手札から以下の条件をすべて満たすカードを1枚選択して、それを戦場にユニットとして配置されている自分のカードの1番上に重ねて、レベルアップ(クラスチェンジ)させます。

(レベルアップやクラスチェンジについては「14.」も参照してください)

- ・そのカードに書いてあるすべてのシンボルのアイコンと同じものが自分の絆エリアに配置されている表向きのカードに存在する。
- ・そのカードの出撃コスト(クラスチェンジの場合はそのカードのクラスチェンジコスト)が1以上の場合、その出撃コスト(クラスチェンジコスト)とこの出撃フェイズの「15.」において出撃させたカードの出撃コスト、「16.」においてレベルアップに使用したカードの出撃コスト(クラスチェンジの場合はクラスチェンジコスト)の合計が自分の絆エリアにあるカードの枚数以下となる。

(出撃コストやクラスチェンジコストが0の場合、この条件を満たす必要はありません)

16.1.2.1. 合計の際に参照する数値は、それぞれのカードが手札に配置されていた間のものを用います。

16.1.3. 自動処理チェックタイミング

17. 戦場にいるユニットの移動を行う

17.1. 「13.5.1.3.」において、戦場にユニットとして配置されているカードを移動させる場合、以下の手順で実行します。

17.1.1. 自動処理チェックタイミング

17.1.2. ターンプレイヤーは、自分の前衛エリアか後衛エリアにユニットとして配置されている未行動のカードを1枚選択して、それを戦場のもう一方の自分のエリアに配置します。

17.1.2.1. カードを戦場のもう一方のエリアに配置したなら、そのカードを行動済みにします。

17.1.3. 自動処理チェックタイミング

18. 戦場にいるユニットで攻撃を行う

18.1. 「13.5.1.3.」において、戦場にユニットとして配置されている自分のカードで攻撃を行う場合、攻撃は以下の5つのステップから構成され、この順番通りに進行します。

- ・攻撃指定ステップ
- ・支援ステップ
- ・必殺攻撃・神速回避ステップ
- ・判定ステップ
- ・戦闘終了ステップ

18.2. 攻撃指定ステップ

18.2.1. 攻撃指定ステップは以下の手順で実行します。

18.2.1.1. 自動処理チェックタイミング

18.2.1.2. ターンプレイヤーは、自分の前衛エリアか後衛エリアに、ユニットとして配置されている未行動のカードを1枚選択して、それを行動済みになります。

18.2.1.2.1. 「18.2.1.2.」において、射程-のみを持つカードを選択することはできません。

18.2.1.3. ターンプレイヤーは「18.2.1.2.」において行動済みにしたカードの射程を参照して、攻撃対象となる戦場にユニットとして配置されている相手のカードを1枚選択します。（詳細は「20.」を確認してください）

18.2.1.3.1. 攻撃対象として選択することができる相手のカードが1枚もない場合、「18.」は実行されなかったこととして、すべてを「18.」を行う直前の状況に戻して、ゲームを進行します。

18.2.1.3.2. 攻撃の対象となる相手のカードを1枚選んだなら、戦闘の開始となります。

18.2.1.3.2.1. 「18.2.1.2.」において選択したカードは攻撃ユニット、戦闘ユニットになり、「18.2.1.3.」において選択したカードは防御ユニット、戦闘ユニットになります。

- 18.2.1.3.2.1.1. 防御ユニットが、その使用者のプレイヤーの戦場以外の領域に配置される場合、それは防御ユニット、戦闘ユニットではなくなります。
- 18.2.1.3.3. この戦闘中、戦闘ユニットが、その使用者の戦場のもう一方のエリアに配置された場合でも、戦闘は終了せず、そのまま進行します。
 - 18.2.1.3.3.1. この戦闘中、攻撃ユニットの射程が変更されたとしても、戦闘は終了せず、そのまま進行します。
- 18.2.1.3.4. 『攻撃した時、』と書いてある自動型スキル、特殊型スキルが誘発状態になります。
- 18.2.1.3.5. 『攻撃された時、』と書いてある自動型スキル、特殊型スキルが誘発状態になります。
- 18.2.1.4. 自動処理チェックタイミング
- 18.2.1.5. 「18.2.1.3.2.1.」において防御ユニットとなったカードが戦場以外の領域に配置されている場合、『戦闘終了まで、』と期限が書いてあるカードのスキルが適用されていた対象から、その効果をすべて取り除き、元に戻してから、この「18.」を終了します。
 - 18.2.1.5.1. 『～攻撃終了時、(A)』と書いてある自動型スキルは誘発状態になりません。
- 18.3. 支援ステップ
 - 18.3.1. 支援ステップは以下の手順で実行します。
 - 18.3.1.1. 自動処理チェックタイミング
 - 18.3.1.2. プレイヤー兩名は、それぞれ自分のデッキの1番上のカードを自分の支援エリアに配置します。
 - 18.3.1.2.1. 『支援エリアにカードが置かれた時』と書いてある自動型スキル、特殊型スキルが誘発状態になります。
 - 18.3.1.3. 自動処理チェックタイミング
 - 18.3.1.4. プレイヤー兩名は、それぞれ自分の戦闘ユニットと自分の支援エリアに配置されているカードのユニット名を確認して、支援が成功したか、失敗したかを確認します。
 - 18.3.1.4.1. 同じユニット名の場合か、支援エリアにカードが配置されていない場合、それは支援に失敗したことになります。支援に失敗しなかった場合、それは支援に成功したことになります。
 - 18.3.1.4.1.1. 支援に失敗したプレイヤーは、自分の支援エリアに配置されているカードを自分の退避エリアに配置します。
 - 18.3.1.4.2. 『支援された時、』、または『支援が成功した時、』と書いてある自動型スキルと特殊型スキルは「18.3.1.4.」において、誘発状態になります。
 - 18.3.1.4.3. 「18.3.1.4.」において、支援に失敗した場合、『支援に失敗した時、』と書いてある自動型スキルと特殊型スキルは誘発状態になります。
 - 18.3.1.4.4. 起動型スキル、または自動型スキルの効果によって、支援を失敗させる場合、「18.3.1.4.」において、その効果を適用します。

- 18.3.1.4.4.1. 適用した場合、「18.3.1.4.」において、『支援に失敗した時、』と書いてある自動型スキルと特殊型スキルは誘発状態になります。
- 18.3.1.5. 自動処理チェックタイミング
- 18.3.1.6. プレイヤー両名の支援型スキルを実行します（「21.3.1.7.2.」も参照してください）
 - 18.3.1.6.1. ターンプレイヤー、非ターンプレイヤーの順番で支援スキルを実行します。
 - 18.3.1.6.1.1. ターンプレイヤーの支援スキルから先に実行した場合でも、ターンプレイヤーと非ターンプレイヤーの支援スキルは、すべて同時に実行されたものとして扱います。
 - 18.3.1.6.2. 実行する支援型スキルに「【 】」で示されるコストが書いてある場合、そのスキルの効果を実行する前に、そのコストを支払います。
 - 18.3.1.6.2.1. コストを支払わない場合、またはコストを支払えない場合は、支援型スキルの効果は実行されません。
 - 18.3.1.6.3. 支援エリアにカードが配置されていないプレイヤーは、支援型スキルを実行することはできません。
 - 18.3.1.6.4. 『支援スキルは2回発動する』と書いてある常時型スキルの効果を適用する場合、その支援型スキルを1回実行した後、もう1回実行します。
 - 18.3.1.6.4.1. それがターンプレイヤーの場合、非ターンプレイヤーの支援型スキルを実行する前に、ターンプレイヤーの支援型スキルを2回実行します。
 - 18.3.1.6.4.2. 実行する支援型スキルに「【 】」で示されるコストが書いてある場合、そのスキルを2回実行したいなら、そのコストは1回実行するたびに支払います。
 - 18.3.1.6.5. 1枚の支援カードに2つ以上の支援型スキルが書いてある場合、そのカードの使用者であるプレイヤーは、支援型スキルを1つずつ選択して、実行します。
 - 18.3.1.6.5.1. それがターンプレイヤーの場合、非ターンプレイヤーの支援型スキルを実行する前に、ターンプレイヤーの支援型スキルをすべて実行します。
 - 18.3.1.6.6. 支援スキルの効果によって支援を失敗させた場合、「18.3.1.6.」において、『支援に失敗した時、』と書いてある自動型スキルと特殊型スキルは誘発状態になります。
- 18.3.1.7. 自動処理チェックタイミング
- 18.3.1.8. プレイヤー両名は、それぞれ自分の戦闘ユニットの戦闘力に、自分の支援エリアに配置されているカードの支援力を加算します。
 - 18.3.1.8.1. 戦闘ユニットの戦闘力は、支援カードの支援力を加算した数値になります。
- 18.3.1.9. 自動処理チェックタイミング
- 18.4. 必殺攻撃・神速回避ステップ

- 18.4.1. 必殺攻撃・神速回避ステップは以下の手順で実行します。
 - 18.4.1.1. 自動処理チェックタイミング
 - 18.4.1.2. ターンプレイヤーは、必殺攻撃を実行するか、実行しないかを選択します。
 - 18.4.1.2.1. 必殺攻撃を実行する場合、必殺攻撃のコストとして、自分の手札から、攻撃ユニットと同じユニット名のカードを1枚選択して、それを自分の退避エリアに配置します。
 - 18.4.1.2.1.1. 配置した場合、必殺攻撃の効果によって、攻撃ユニットのこの時点の戦闘力を、攻撃ユニットの現在の戦闘力に加算します。
 - 18.4.1.2.1.1.1. 攻撃ユニットの戦闘力が、ターンプレイヤーの手札の枚数に参照する常時型スキルによって修正される場合、それはカードを退避エリアに配置した後、常時型スキルの効果によって修正された戦闘力を、この時点の戦闘力とします。
 - 18.4.1.2.1.2. 配置した場合、「18.4.1.2.」において、『必殺攻撃した時、』、または、『必殺攻撃された時、』と書いてある自動型スキル、特殊型スキルは誘発状態になります。
 - 18.4.1.2.1.3. 攻撃ユニットの戦闘力が0以下の場合、必殺攻撃を実行することはできません。
 - 18.4.1.3. 自動処理チェックタイミング
 - 18.4.1.4. 非ターンプレイヤーは、神速回避を実行するか、実行しないかを選択します。
 - 18.4.1.4.1. 非ターンプレイヤーは、神速回避を実行する場合、神速回避のコストとして、自分の手札から防御ユニットと同じユニット名のカードを1枚選択して、それを自分の退避エリアに配置します。
 - 18.4.1.4.1.1. 配置した場合、神速回避の効果によって、防御ユニットはこの戦闘の「18.5.1.2.」において被撃破状態になりません。
 - 18.4.1.4.1.2. 配置した場合、『神速回避した時、』、または『神速回避された時、』と書いてある自動型スキル、特殊型スキルは誘発状態になります。
 - 18.4.1.5. 自動処理チェックタイミング
 - 18.4.1.5.1. 戦闘ユニットとなったいずれかのカードが戦場以外の領域に配置された場合でも、このままこの「18.」を進行します。
 - 18.5. 判定ステップ
 - 18.5.1. 判定ステップは以下の手順で実行します。
 - 18.5.1.1. 自動処理チェックタイミング
 - 18.5.1.2. プレイヤー両名の戦闘ユニットの戦闘力を比較して、攻撃ユニットの戦闘力が、防御ユニットの戦闘力と同じか、それよりも大きい場合、防御ユニットを被撃破状態に変更します。
 - 18.5.1.2.1. 被撃破状態に変更された場合、攻撃ユニットの攻撃で、防御ユニットが撃破されたことになります。『撃破した時、』、または『撃破された時、』と書いてある自動型スキルと特殊型スキルが誘発状態になります。

18.5.1.2.2. 被撃破状態に変更されなかった場合、『撃破されなかった時、』、
または『撃破できなかった時、』と書いてある自動型スキルと特殊型
スキルが誘発状態になります。

18.5.1.3. 自動処理チェックタイミング

18.6. 戦闘終了ステップ

18.6.1. 戦闘終了ステップは以下の手順で実行します。

18.6.1.1. 自動処理チェックタイミング

18.6.1.2. プレイヤー両名の支援エリアにあるカードを、それぞれの退避エリアに
配置します。

18.6.1.2.1. 『～戦闘終了時、このカードを退避エリアに置く代わりに (A) 』と
書いてある実行された支援型スキルの (A) を適用します。

18.6.1.3. 自動処理チェックタイミング

18.6.1.4. 『戦闘終了時、 (B) 』と書いてある支援型スキルを実行します。

18.6.1.4.1. 支援スキルに『 (A) 戦闘終了時、 (B) 』と書いてある場合、
『18.6.1.4.』の時点において、(A) の条件を満たしていない場合、
(B) を実行することはできません。

18.6.1.4.2. 『～攻撃終了時、 (A) 』と書いてある自動型スキルが誘発状態になり
ます。

18.6.1.5. 自動処理チェックタイミング

18.6.1.6. 必殺攻撃によって加算した攻撃ユニットの戦闘力、支援力が加算されていた
戦闘ユニットの戦闘力の数値を元に戻し、『戦闘終了まで、』と期限が書いて
あるカードのスキルと支援型スキルの効果が適用されていた対象から、その
効果をすべて取り除き、元に戻します。

18.6.1.7. 攻撃指定ステップにおいて選択したカードは戦闘ユニット（攻撃ユニットと
防御ユニット）ではなくなり、この戦闘を終了します。

19. 起動型スキルを使用する

19.1. 「13.5.1.3.」において、起動型スキルを使用する場合、以下の手順で実行します。

19.1.1. 自動処理チェックタイミング

19.1.2. ターンプレイヤーは、使用者が自分である戦場にユニットとして配置されている
カードの起動型スキルか、絆エリアに配置されているカードの起動型スキルが
併記されている絆型スキル、または手札に配置されているカードの起動型スキルが
併記されている手札型スキルを1つ選択します。

19.1.2.1. そのスキルに“使用回数制限”の“カードの情報”が追加されている場合、
そのスキルを選択することはできません。

19.1.2.2. そのスキルの文章に「このスキルは (A) 使用できない。」と書いてある
場合、(A) に書いてある条件をすべて満たしていなければ、そのスキルを
選択することはできません。

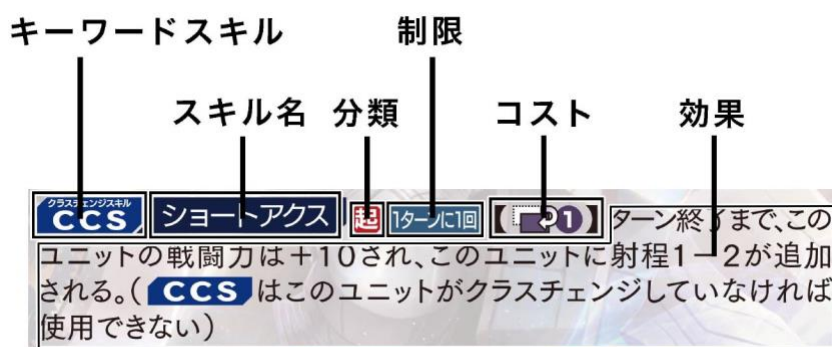
- 19.1.2.3. そのスキルを選択することができない場合、この「19.」は実行されなかったこととして、そのスキルを選択する直前の状況にすべて戻して、ゲームを進行します。
- 19.1.2.4. 手札に配置されているカードの起動型スキルが併記されている手札型スキルを選択する場合、そのカードを手札から公開して、そのスキルを選択することを対戦相手に宣言します。
- 19.1.3. 選択したスキルに「【 】」で示されるコストが書いてある場合、そのコストを支払います。
 - 19.1.3.1. そのコストをすべて支払うことができない場合、この「19.」は実行されなかったこととして、このスキルを選択する直前の状況にすべて戻して、ゲームを進行します。
- 19.1.4. 選択したスキルの効果を実行します。
 - 19.1.4.1. そのスキルの効果を適用した場合、その効果を一部しか適用できなかったとしても、このスキルに使用回数制限のアイコンが書いてあるなら、このカードの“カードの情報”に、この起動型スキルの“使用回数制限”を追加します。
 - 19.1.4.1.1. そのスキルの効果を一切適用することができなかったとしても、このスキルのコストを支払っている場合、このカードの“カードの情報”に、このスキルの“使用回数制限”を追加します。
 - 19.1.4.2. そのスキルの効果を一切適用できなかった場合、このスキルにコストがないなら、このスキルを使用したことにはなりません。
 - 19.1.4.3. そのスキルの効果を一切適用することができなかった場合でも、このスキルのコストを支払っているなら、このスキルを使用したこととなります。
- 19.1.5. 自動処理チェックタイミング

20. 射程

- 20.1. ターンプレイヤーは「18.2.1.3.」において、自分の攻撃ユニットの射程を参照して、攻撃対象となる相手のカードを1枚選択します。
- 20.2. 攻撃ユニットが前衛エリアに配置されている場合は以下の中から選択します。
 - 20.2.1. 攻撃ユニットが射程1を持つ場合、相手の前衛エリアにユニットとして配置されているカードの中から選択することができます。
 - 20.2.2. 攻撃ユニットが射程2を持つ場合、相手の後衛エリアにユニットとして配置されているカードの中から選択することができます。
 - 20.2.3. 攻撃ユニットが射程3のみを持つ場合、どのカードも選択することができません。
 - 20.2.4. 攻撃ユニットが射程1-2を持つ場合、相手の前衛エリアと後衛エリアにユニットとして配置されているカードの中から、どれでも選択することができます。
 - 20.2.5. 攻撃ユニットが射程1-3を持つ場合、相手の前衛エリアと後衛エリアにユニットとして配置されているカードの中から、どれでも選択することができます。
 - 20.2.6. 攻撃ユニットが射程2-3を持つ場合、相手の後衛エリアにユニットとして配置されているカードの中から選択することができます。

- 20.3. 攻撃ユニットが後衛エリアに配置されている場合は以下の中から選択します。
- 20.3.1. 攻撃ユニットが射程1のみを持つ場合、どのカードも選択することができません。
 - 20.3.2. 攻撃ユニットが射程2を持つ場合、相手の前衛エリアにユニットとして配置されているカードの中から選択することができます。
 - 20.3.3. 攻撃ユニットが射程3を持つ場合、相手の後衛エリアにユニットとして配置されているカードの中から選択することができます。
 - 20.3.4. 攻撃ユニットが射程1-2を持つ場合、相手の前衛エリアに配置されているカードの中から選択することができます。
 - 20.3.5. 攻撃ユニットが射程1-3を持つ場合、相手の前衛エリアと後衛エリアに配置されているカードの中から、どれでも選択することができます。
 - 20.3.6. 攻撃ユニットが射程2-3を持つ場合、相手の前衛エリアと後衛エリアに配置されているカードの中から、どれでも選択することができます。

2 1. カードのスキル



2 1. 1. 効果

2 1. 1. 1. 効果には実行される内容が書いてあります。

2 1. 1. 1. 1. 効果には、それを実行するための条件が書いてある場合があります。

2 1. 1. 1. 1. 1. 効果に「このスキルは (A) 使用できない。」、「このスキルは (A) 発動しない。」、「このスキルは (A) 有効にならない。」と書いてある場合、この部分はスキルの効果ではなく、このスキルを実行するための条件をあらわします。

2 1. 1. 1. 2. 条件を除き、効果は書いてある順番の通りに実行します。





















2 1. 1. 1. 2. 1. 効果に「(A)。ただし、(B)。」と書いてある場合、(A) は (B) を前提条件とします。

2 1. 1. 1. 3. カード名やユニット名を除き、効果の末尾にある「()」の中に書いてあることは、効果ではなく、ゲーム中に参照する“カードの情報”ではありません。このスキルの内容を補足する説明が書いてあります。

2 1. 2. キーワードスキル

2 1. 2. 1. キーワードスキルは特定の特徴を持つスキルに書いてあります。

2 1. 2. 2. キーワードスキルにはフォーメーションスキル、クラスチェンジスキル、レベルアップスキル、ユニオンスキル、カルネージフォーム、ボンドスキル、竜脈、ヒーロースキル、ツインスキル、インクリーズスキル、アウェイクニングスキル、ドラゴンブラッド、レジェンドリーアイテムスキル、クレストパワーの14種類あり、以下のアイコンで示します。

- ・   (フォーメーションスキル)
- ・   (クラスチェンジスキル)
- ・   (レベルアップスキル)
- ・   (ユニオンスキル)
- ・   (カルネージフォーム)
- ・   (ボンドスキル)
- ・   (竜脈)
- ・   (ヒーロースキル)
- ・   (ツインスキル)
- ・   (インクリーズスキル)
- ・   (アウェイクニングスキル)
- ・   (ドラゴンブラッド)
- ・   (レジェンドリーアイテムスキル)
- ・   (クレストパワー)

2 1. 2. 2. 1. フォーメーションスキルのアイコンが書いてあるスキルは、このスキルを使用するためのコストとして、戦場にユニットとして配置されている指定されたユニット名のカード2枚を行動済みにしなければなりません。

2 1. 2. 2. 2. クラスチェンジスキルのアイコンが書いてあるスキルは、このスキルが書いてあるカードが戦場にユニットとして配置されていて、クラスチェンジしているユニットでなければ、そのスキルの効果を実行することはできません。

2 1. 2. 2. 2. 1. クラスチェンジしているユニットについては、「14.2.6.」、
「14.2.6.1.」において定義します。

2 1. 2. 2. 2. 2. 常時型スキルにクラスチェンジスキルのアイコンが書いてある場合、戦場にユニットとして配置されているそのカードがクラスチェンジしているユニットでなければ、そのスキルは有効になりません。

2 1. 2. 2. 2. 3. 起動型スキルにクラスチェンジスキルのアイコンが書いてある場合、戦場にユニットとして配置されているそのカードがクラスチェンジしているユニットでなければ、「19.1.2.」において、そのスキルを選択することはできません。

- 2 1.2.2.2.4. 自動型スキルにクラスチェンジスキルのアイコンが書いてある場合、戦場にユニットとして配置されているそのカードがクラスチェンジしているユニットでなければ、そのスキルは誘発状態になりません。
- 2 1.2.2.3. レベルアップスキルのアイコンが書いてあるスキルは、このスキルが書いてあるカードが戦場にユニットとして配置されていて、レベルアップしているユニットでなければならず、かつ、そのユニットの1番下から1番上まで重ねられているカードの合計枚数が指定される枚数以上でなければ、そのスキルの効果を実行することはできません。
 - 2 1.2.2.3.1. レベルアップしているユニットについては、「1 4.2.6.」において定義します。
 - 2 1.2.2.3.2. 指定枚数は、アイコン内の白い円の中に緑の数字で書いてあります。
 - 2 1.2.2.3.3. 常時型スキルにレベルアップスキルのアイコンが書いてある場合、戦場にユニットとして配置されているそのカードがレベルアップしているユニットでなければならず、かつ、そのユニットの1番下から1番上まで重ねられているカードの合計枚数が指定される枚数以上でなければ、そのスキルは有効になりません。
 - 2 1.2.2.3.4. 起動型スキルにレベルアップスキルのアイコンが書いてある場合、戦場にユニットとして配置されているそのカードがレベルアップしているユニットでなければならず、かつ、そのユニットの1番下から1番上まで重ねられているカードの合計枚数が指定される枚数以上でなければ、「1 9.1.2.」において、そのスキルを選択することはできません。
 - 2 1.2.2.3.5. 自動型スキルにレベルアップスキルのアイコンが書いてある場合、戦場にユニットとして配置されているそのカードがレベルアップしているユニットでなければならず、かつ、そのユニットの1番下から1番上まで重ねられているカードの合計枚数が指定される枚数以上でなければ、そのスキルは誘発状態になりません。
- 2 1.2.2.4. ユニオンスキルのアイコンが書いてあるスキルは、そのスキルで指定されるシンボルを持つカードが、指定される枚数以上、絆エリアになれば、実行できません。
 - 2 1.2.2.4.1. 常時型スキルにユニオンスキルのアイコンが書いてある場合、そのスキルで指定されるシンボルを持つカードが、指定される枚数以上、絆エリアになれば、そのスキルは有効になりません。
 - 2 1.2.2.4.2. 起動型スキルにユニオンスキルのアイコンが書いてある場合、そのスキルで指定されるシンボルを持つカードが、指定される枚数以上、絆エリアになれば、「1 9.1.2.」において、そのスキルを選択することはできません。
 - 2 1.2.2.4.3. 特殊型スキルにユニオンスキルのアイコンが書いてある場合、そのスキルで指定されるシンボルを持つカードが、指定される枚数以上、絆エリアになれば、そのスキルの効果を適用することはできません。
- 2 1.2.2.5. カルネージフォームのアイコンが書いてあるスキルは、そのスキルが書いてあるカードと、そのスキルで指定されるユニット名のカードが、戦場の同じエリアに、ユニットとして配置されていなければ有効になりません。

- 2 1.2.2.6. ボンドスキルのアイコンが書いてあるスキルは、そのスキルが書いてあるカードが絆エリアに絆カードとして配置されていない場合は、そのスキルの効果を実行することはできません。
- 2 1.2.2.6.1. 常時型スキルにボンドスキルのアイコンが書いてある場合、そのスキルが書いてあるカードが絆エリアに絆カードとして配置されていない場合は、そのスキルは有効になりません。
- 2 1.2.2.6.2. 起動型スキルにボンドスキルのアイコンが書いてある場合、そのスキルが書いてあるカードが絆エリアに絆カードとして配置されていない場合は、「1 9.1.2.」において、そのスキルを選択することはできません。
- 2 1.2.2.6.3. 自動型スキルにボンドスキルのアイコンが書いてある場合、そのスキルが書いてあるカードが絆エリアに絆カードとして表向きで配置されていない場合は、そのスキルは誘発状態になりません。
- 2 1.2.2.7. 竜脈のアイコンが書いてあるスキルは、このスキルのコストとしてオーブを表向きにしなければなりません。
- 2 1.2.2.8. ヒーロースキルのアイコンが書いてあるスキルは、そのスキルに書いてある「(A) から (B) に主人公を交代する。」の (A) と (B) で指定される自分のカードが戦場にユニットとして配置されていない場合は、そのスキルの効果を適用することはできません。
- 2 1.2.2.9. ツインスキルのアイコンが書いてあるスキルは、そのスキルで指定されるユニット名のカードが、戦場に自分のユニットとして配置されていない場合は、そのスキルを適用することはできません。
- 2 1.2.2.10. インクリーズスキルのアイコンが書いてあるスキルの効果に「(A)。(B) するなら、そのたびにこのスキルをくり返し実行する。」とある場合、(A) を実行した後、(B) を実行しないことを選択するか、または (B) を適用できないなら、このスキルをくり返し実行することはできません。
- 2 1.2.2.10.1. (B) を適用するたび、このスキルをくり返して実行します。
- 2 1.2.2.11. アウェイクニングスキルのアイコンが書いてあるスキルは、戦場にユニットとして配置されているカードの上に、このスキルが書いてあるカードを重ねてクラスチェンジしなければ、このスキルの効果を実行することはできません。
- 2 1.2.2.12. スキルの効果がドラゴンブラッドのアイコンが書いてあるスキルを参照する場合、そのドラゴンブラッドのスキルを持つカードは戦場にユニットとして配置されていない場合はなりません。
- 2 1.2.2.12.1. 同じスキル名のドラゴンブラッドのアイコンが書いてあるスキルは、1 つまでしか持つことができません。
- 2 1.2.2.13. レジェンダリーアイテムスキルのアイコンが書いてあるスキルは、そのスキルを実行するために条件で指定される起動型スキルや自動型スキルをそのターンに指定回数以上使用していない場合は、使用することができません。
- 2 1.2.2.14. クレストパワーのアイコンが書いてあるスキルは、そのスキルが書いてあるカードが手札に配置されていない場合は、そのスキルを使用することができません。

2 1.2.2.1 4.1. 起動型スキルにクレストパワーのアイコンが書いてある場合、そのスキルが書いてあるカードが手札に配置されていなければ、「1 9.1.2.」において、そのスキルを選択することはできません。

2 1.2.2.1 4.1.1. スキルを実行する場合、そのカードを公開して、対戦相手にそのスキルを選択することを宣言してから、そのスキルを実行します。

2 1.3. 分類

2 1.3.1. 分類には絆型スキル、手札型スキル、常時型スキル、起動型スキル、自動型スキル、特殊型スキル、支援型スキルの7種類あります。

2 1.3.1.1. 絆型スキル

2 1.3.1.1.1. 絆型スキルには、スキル名の横に絆のアイコンが書いてあります。

2 1.3.1.1.2. 絆型スキルが書いてあるカードが、その使用者の絆エリアに配置されていなければ、そのスキルの効果を実行することはできません。

2 1.3.1.1.2.1. 絆型スキルの横に常時型スキルのアイコンが書いてある場合、「2 1.3.1.3.」を参照してください。

2 1.3.1.1.2.2. 絆型スキルの横に起動型スキルのアイコンが書いてある場合、「2 1.3.1.4.」を参照してください。

2 1.3.1.1.2.3. 絆型スキルの横に自動型スキルのアイコンが書いてある場合、「2 1.3.1.5.」を参照してください。

2 1.3.1.2. 手札型スキル

2 1.3.1.2.1. 手札型スキルには、スキル名の横に札のアイコンが書いてあります。

2 1.3.1.2.2. 手札型スキルが書いてあるカードが、その使用者の手札に配置されていなければ、そのスキルの効果を実行することはできません。

2 1.3.1.1.2.1. 手札型スキルの横に起動型スキルのアイコンが書いてある場合、「2 1.3.1.4.」を参照してください。

2 1.3.1.3. 常時型スキル







2 1.3.1.3.1. 常時型スキルには、スキル名の横か絆のアイコンの横に常のアイコンが書いてあります。

2 1.3.1.3.2. 常時型スキルが書いてあるカードが戦場にユニットとして配置されている場合か、絆型スキルと常時型スキルが併記されているカードが自分の絆エリアに表向きで配置されている場合、そのスキルの効果が実行されます。

2 1.3.1.3.2.1. そのスキルが実行されるための条件がすべて満たされていない場合、そのスキルの効果は実行されません。

2 1.3.1.3.2.2. そのスキルに「このスキルは（A）有効にならない。」と書いてある場合、（A）の条件をすべて満たしていないなら、そのスキルの効果は実行されません。

2 1.3.1.4. 起動型スキル

- 2 1.3.1.4.1. 起動型スキルには、スキル名の横か、もしくはのアイコンの横にのアイコンが書いてあります。
 - 2 1.3.1.4.2. ターンプレイヤーは、自分のターンの「1 9.1.2.」において、戦場にユニットとして配置されている自分のカードの起動型スキルか、自分の絆エリアに表向きで配置されている絆カードの絆型スキルと起動型スキルが併記されているスキル、または自分の手札に配置されているカードの手札型スキルと起動型スキルが併記されているスキルを1つ選択して、そのスキルの効果を実行します。
 - 2 1.3.1.4.2.1. そのスキルを使用するための条件をすべて満たしていない場合、そのスキルを選択することはできません。
 - 2 1.3.1.4.2.2. そのスキルに「このスキルは（A）使用できない。」と書いてある場合、（A）の条件をすべて満たしていない場合、そのスキルを選択することはできません。
 - 2 1.3.1.4.3. 起動型スキルの効果を実行するために、コストの支払いが必要なものもあります。
 - 2 1.3.1.4.4. 起動型スキルには、使用回数制限のアイコンが書いてあるものもあります。
- 2 1.3.1.5. 自動型スキル
- 2 1.3.1.5.1. 自動型スキルには、スキル名かのアイコンの横にのアイコンが書いてあります。
 - 2 1.3.1.5.1.1. 戦場にユニットとして配置されているカードの自動型スキルに書いてある事象が発生した場合か、自分の絆エリアに表向きで配置されている絆カードの絆型スキルと自動型スキルが併記されているスキルに書いてある事象が発生した場合、そのスキルは誘発状態となります。
 - 2 1.3.1.5.1.1.1. そのスキルに「このスキルは（A）発動しない。」と書いてある場合、そのスキルは（A）に書いてある条件をすべて満たしていなければ誘発状態になりません。
 - 2 1.3.1.5.1.2. 誘発状態の自動型スキルは、自動処理チェックタイミングで設定されているタイミングで必ず選択されます。
 - 2 1.3.1.5.1.3. 誘発状態の自動型スキルの効果を実行するためにコストの支払いが必要なものもあります。
 - 2 1.3.1.5.1.4. 自動型スキルには、使用回数制限のアイコンが書いてあるものもあります。
- 2 1.3.1.6. 特殊型スキル
- 2 1.3.1.6.1. 特殊型スキルには、スキル名の横にのアイコンが書いてあります。
 - 2 1.3.1.6.2. 特殊型スキルは、プレイヤーが、特殊型スキルが書いてあるカードの“カードの情報”を参照している場合に、有効になります。
 - 2 1.3.1.6.3. 誘発状態の特殊型スキルの効果を実行するためにコストの支払いが必要なものもあります。
- 2 1.3.1.7. 支援型スキル

- 2 1.3.1.7.1. 支援型スキルには、スキル名の横に支のアイコンが書いてあります。
- 2 1.3.1.7.2. 支援エリアに配置されているカードに、支援型スキルが書いてある場合、それがターンプレイヤーの支援エリアなら、アイコンが攻の攻撃型か攻防の攻防型、非ターンプレイヤーの支援エリアならアイコンが防の防御型か攻防の攻防型であれば、「1 8.3.1.6.」において、その支援型スキルを実行します。

2 1.4. 制限


- 2 1.4.1. カードのスキルには、そのスキルを使用することができる回数に制限のあるものがあります。
 - 2 1.4.1.1. その制限を回数制限と呼び、回数制限のあるスキルは分類の横に1ターンに回のアイコンが書いてあります。
 - 2 1.4.1.1.1. このアイコンを回数制限アイコンと呼びます。
- 2 1.4.2. 回数制限のあるスキルを実行した場合、そのスキルの“使用回数制限”を“カードの情報”に追加します。
 - 2 1.4.2.1. “カードの情報”に追加されたその“使用回数制限”は、追加されたそのターンの終了フェイズに取り除かれます。
- 2 1.4.3. “使用回数制限”が追加されているスキルは、実行することができず、誘発状態にもなりません。
 - 2 1.4.3.1. スキルの効果によって、回数制限のアイコンが失われた場合、追加されたその“使用回数制限”の“カードの情報”も取り除かれます。

2 1.5. コスト

- 2 1.5.1. カードのスキルにはコストが書いてあるものもあります。
 - 2 1.5.1.1. スキルの「【 】」の中に書いてある行動がコストとして示され、その行動を実行して、その行動が適用されることによって、そのスキルのコストを支払います。
 - 2 1.5.1.1.1. コストに示された行動を実行することを“コストを支払う”と呼びます。
 - 2 1.5.1.1.2. 複数種類の行動が書いてある場合もあります。それは「【 】」の中で「 , 」を用いて区切られます。
 - 2 1.5.1.1.2.1. 複数種類の行動が書いてある場合、そのスキルの使用者は、その行動の順番を自由に選択して、1つずつ実行します。
 - 2 1.5.1.1.3. コストに示された行動を実行する場合、その行動の対象となるカードは使用者が自分であるカードから選択します。
- 2 1.5.2. コストが書いてあるスキルは、「1 0.2.1.2.」や「1 9.1.3.」の指定されたタイミングでそのコストを支払います。
 - 2 1.5.2.1. コストをすべて支払うことができない場合、できなくなった場合、このスキルは実行されなかったこととして、すべてをこのスキルを選択する直前の状況に戻してゲームを進行します。この場合、そのスキルは実行されたことにはなりません。
 - 2 1.5.2.1.1. コストを支払う際に、そのコストに示された行動が適用できない場合、または適用されない場合、それはコストを支払ったことにはなりません。

2 1.5.2.1.2. 「1 0.2.1.2.」において、それが誘発状態のスキルの場合、そのスキルの誘発状態を1回分取り除いてから、ゲームを進行します。

2 1.5.3. コストにはアイコンによってその行動を示すものがあります。

2 1.5.3.1.  (アクションアイコン)

2 1.5.3.1.1. このアイコンは、戦場にユニットとして配置されている未行動の、このアイコンが書いてあるカードを行動済みにすることを示します。

2 1.5.3.2.  (リバースアイコン)

2 1.5.3.2.1. このアイコンは、使用者の絆エリアに配置されている表向きのカードを指定された枚数裏向きにすることを示します。

2 1.5.3.2.2. 裏向きにする枚数は紫の円の中に白い数字で書いてあります。

2 2. 置換効果

2 2.1. カードのスキルに「(A) 代わりに (B)。」と書いてある場合、(A) で示されている行動は実行されず、(B) を実行します。これを“置換効果”と呼びます。

2 2.1.1. (B) が実行できない場合、置換効果は実行されず、そのまま (A) を実行します。

2 3. キーワード効果

2 3.1. スキルの効果に書いてあるいくつかの行動はキーワード効果として定義されています。

2 3.1.1. 『カードを (A) 枚引く』 『カードを (A) 枚引き』 『(A) 枚になるまでカードを引く。』

2 3.1.1.1. デッキの1番上からカードを1枚ずつ、A枚になるまで対象のプレイヤーの手札に配置します。

2 3.1.1.1.1. プレイヤーが特に記載されていない場合、スキルの使用者がカードを引きます。

2 3.1.1.1.2. 「2 3.1.6.」とは違い、使用者がカードを引く枚数を任意に決めることはできません。

2 3.1.2. 『デッキをシャッフルする。』

2 3.1.2.1. どちらのプレイヤーにもカードの表を見せずに、デッキ置場にあるすべてのカードの順番を無作為に変更します。

2 3.1.2.2. 『(A) 。その後、デッキをシャッフルする』は、シャッフルは(A)を適用したデッキに対して、そのデッキの所有者がシャッフルを実行します。

2 3.1.3. 『撃破する』

2 3.1.3.1. 戦場にユニットとして配置されているカードの“カードの状態”を被撃破状態にします。

2 3.1.4. 『公開』

2 3.1.4.1. 公開するカードの表をどちらのプレイヤーにも確認させます。

2 3.1.4.2. 公開している間だけ、そのカードは公開情報として扱います。

- 2 3 . 1 . 4 . 3 . 公開するカードの配置領域は元の領域のまま、公開中も変更されることはありません。
- 2 3 . 1 . 4 . 3 . 1 . デッキのカードを公開している場合、そのカードのカードの領域は変更されていないため、デッキの補充処理は実行されません。
- 2 3 . 1 . 4 . 4 . 公開したカードの領域が変更されない場合、そのカードの“カードの公開状況”は元の状態に戻します。
- 2 3 . 1 . 5 . 『見る』 『見て』
 - 2 3 . 1 . 5 . 1 . 対象となるカードの表を、指定されたプレイヤーだけが確認します。
 - 2 3 . 1 . 5 . 2 . プレイヤーが特に指定されていない場合、スキルの使用者がカードの表を見ます。
- 2 3 . 1 . 6 . 『（A）枚まで』 『（A）体まで』
 - 2 3 . 1 . 6 . 1 . 0 から（A）までの範囲の中で選択することができる整数を選択します。
 - 2 3 . 1 . 6 . 2 . 同一のカードを重複して複数回数選択することはできません。
- 2 3 . 1 . 7 . 『好きな数だけ選び』 『好きな数だけ選ぶ』 『好きな枚数を選び』 『好きな枚数選び』
 - 2 3 . 1 . 7 . 1 . “0”から選択することができる正の整数を選択します。
 - 2 3 . 1 . 7 . 2 . 同一の対象を複数回選択することはできません。
- 2 3 . 1 . 8 . 『コピーになる』
 - 2 3 . 1 . 8 . 1 . 指定された“カードの情報”を、対象として選択したカードに書いてある“カードの情報”に修正します。“カードの状態”は変更しません。
 - 2 3 . 1 . 8 . 1 . 1 . 指定されたカードの“カードの情報”が、修正されていたり、追加されていたりする場合、それらはすべて無視します。
- 2 3 . 1 . 9 . 『ゲーム終了まで、すべての味方は（A）』
 - 2 3 . 1 . 9 . 1 . （A）は、このスキルを実行した以降に出撃した味方、レベルアップ（クラスチェンジ）した味方にも適用されます。
- 2 3 . 1 . 1 0 . 『戦闘力は2倍になる』 『戦闘力は2倍になり』
 - 2 3 . 1 . 1 0 . 1 . スキルの効果を実行する時点での戦闘力を、現在の戦闘力に加算します。
- 2 3 . 1 . 1 1 . 『戦闘力は3倍になる』 『戦闘力は3倍になり』
 - 2 3 . 1 . 1 1 . 1 . スキルの効果を実行する時点での戦闘力を、現在の戦闘力に2度加算します。
- 2 3 . 1 . 1 2 . 『撃破されない』
 - 2 3 . 1 . 1 2 . 1 . 戦場にユニットとして配置されているカードにこのスキルの効果が適用されている間、そのカードの“カードの状態”は被撃破状態になりません。

23.1.13. 『成長させる』

23.1.13.1. このスキルの効果の対象となった戦場にユニットとして配置されているカードと同じユニット名のカードを、その戦場のカードの下に重ねます。戦場にユニットとして配置されている2枚以上のカードが重ねられたカードの束は、それが戦場に配置されている場合にだけ、1枚のカードとして扱います。

23.1.13.2. 成長させること自体はレベルアップ（クラスチェンジ）させることではないため、レベルアップ（クラスチェンジ）した時に誘発するスキルは誘発状態にならず、クラスチェンジボーナスも発生しません。ただし、戦場にユニットとして配置されているカードに、2枚以上のカードが重ねられている場合、それはレベルアップしているユニットとして扱います。

23.1.13.2.1. 1番上のカードにクラスチェンジコストが書いてある場合、それはクラスチェンジしているユニットとしても扱います。

23.1.14. 『オーブを1つ破壊する』 『オーブを1つ選び、破壊する』

23.1.14.1. オーブエリアにオーブとして配置されているカードを1枚選択して、それをそのオーブの使用者の手札に加えます。その際、オーブの表は公開されません。

23.1.15. 『失う』

23.1.15.1. このスキルの対象となった“カードの情報”は、そのカードが持たないこととして、カードの情報を修正します。

23.1.16. 『支援力は(A)になる』

23.1.16.1. 支援力は、このスキルを実行する時点での(A)の数値に修正します。

23.1.16.1.1. 「23.1.16.1.」を適用した後、(A)の数値が変化したとしても、「23.1.16.1.」において修正された支援力は変化しません。

23.1.17. 『発動しない』

23.1.17.1. 効果で指定される自動型スキルは誘発状態になりません。

23.1.18. 『このユニットの1番上に重ねられているこのカードを自分の退避エリアに置く』、『その主人公の1番上のカードを退避エリアに置かせる』

23.1.18.1. 1番上に重ねられているカードを退避エリアに置く前に、戦場にユニットとして配置されていたそのカードの“カードの情報”がスキルの効果によって修正されていたり、追加されていたりするなら、それらはすべて取り除き、元に戻します。カードを退避エリアに置いた後は、重ねたカードを取り除いて1番上に配置されていたカードの“カードの情報”を参照します。

23.1.18.2. 退避エリアにカードを置いた場合、戦場にユニットとして配置されているこのカードの“カードの状態”は、退避エリアにカードを置く前のものをそのまますべて引き継ぎます。

23.1.19. 『このカードは味方に(A)がいても(B)』

23.1.19.1. (A)が戦場にユニットとして配置されていないこととして(B)を実行します。

- 2 3 . 1 . 2 0 . 『このカードは絆エリアに置くことができない』
- 2 3 . 1 . 2 0 . 1 . このカードは“カードの情報”を参照することができる状態では絆エリアに配置することはできず、このカードの“カードの情報”を参照することができない状態から、このカードを絆エリアに配置することによって、“カードの情報”を参照することができる状態になる場合、このカードは絆エリアではなく、退避エリアに配置されます。
- 2 3 . 1 . 2 0 . 1 . 1 . 絆エリアと退避エリアにそれぞれカードを配置する場合、同時に配置します。
- 2 3 . 1 . 2 1 . 『攻撃で破壊するオーブは（A）つになる』『攻撃で破壊するオーブは（A）つになり』
- 2 3 . 1 . 2 1 . 1 . このスキルの対象となったユニットの攻撃で、相手の主人公ユニットを撃破した場合、相手は自分のオーブエリアに配置されたカードを（A）枚選び、1枚ずつ手札に配置します。
- 2 3 . 1 . 2 1 . 1 . 1 . オーブエリアにあるカードが（A）枚以下しかない場合、そのすべてのカードを1枚ずつ手札に配置します。
- 2 3 . 1 . 2 1 . 2 . 同一のユニットが複数回、このスキルの対象となった場合、最後に実行したスキルの効果のみ適用されます。
- 2 3 . 1 . 2 2 . 『（A）。その後、（B）。』
- 2 3 . 1 . 2 2 . 1 . （A）の内容を実行した場合、そのすべてを適用することができなかったとしても、必ず（B）を実行します。
- 2 3 . 1 . 2 3 . 『このユニットに主人公を交代する。』
- 2 3 . 1 . 2 3 . 1 . 戦場にユニットとして配置されているこのカードがあらたに自分の主人公となり、主人公であった以前のカードは主人公ではなくなります。
- 2 3 . 1 . 2 4 . 『このユニットが戦場を離れるまで、（A）。』
- 2 3 . 1 . 2 4 . 1 . 戦場にユニットとして配置されているこのカードの上に新たにカードを重ねてレベルアップ（クラスチェンジ）するか、このカードが戦場以外の領域に配置されるまで、（A）の効果を適用します。
- 2 3 . 1 . 2 4 . 1 . 1 . 戦場にユニットとして配置されているカードがレベルアップ（クラスチェンジ）している場合、スキルの効果によって、そのレベルアップしているカードの1番上にあるカードを戦場以外の領域に配置するなら、（A）の効果を取り除きます。（合わせて「2 3 . 1 . 1 8 .」もご確認ください）
- 2 3 . 1 . 2 5 . 『上に重ねて変化させる。』
- 2 3 . 1 . 2 5 . 1 . このスキルの効果の対象となるカードが戦場にユニットとして配置されている場合、そのカードの1番上に、スキルを実行したこのカードを重ねます。
- 2 3 . 1 . 2 5 . 2 . 変化させること自体はレベルアップ（クラスチェンジ）させることではないため、レベルアップ（クラスチェンジ）した時に誘発するスキルは誘発状態にならず、クラスチェンジボーナスも発生しません。ただし、戦場にユニットとして配置されているこのカードの下に、1枚以上のカードが重ねられている場合、それはレベルアップ（クラスチェンジ）しているユニットとして扱います。（レベルアップやクラスチェンジについては「1 4 . 2 . 6 .」と「1 4 . 2 . 7 .」も参照してください）

- 23.1.25.3. 変化させる場合、戦場にユニットとして配置されているカードの“カードの状態”は、そのまますべて引き継がれます。
 - 23.1.25.3.1. 主人公ユニットのカードを変化させる場合、そのカードは“主人公状況”も引き継がれます。
- 23.1.25.4. 変化させる場合、戦場にユニットとして配置されているカードの“カードの情報”が修正されていたり、追加されていたりするなら、それらを取り除き、すべて元に戻します。変化させた後は、1番上に配置されているカードの“カードの情報”を参照します。
- 23.1.25.5. 変化させたユニットの射程が変更されたとしても、戦闘は終了せず、そのまま進行します。
- 23.1.26. 『このターンの出撃フェイズの前に2回目の絆フェイズを追加する。』
 - 23.1.26.1. このスキルを実行した場合、自分のターンの通常の1回目の絆フェイズの終了後に、2回目の絆フェイズを行います。2回目の絆フェイズは、通常の絆フェイズと同じ「13.3.1.」以下の手順を再度実行します。
 - 23.1.26.2. 2回目の絆フェイズにおいて、「13.3.1.」以下の手順を実行して、手札から絆エリアにカードを配置する場合、それはスキルの効果によってカードを絆エリアに配置したことにはなりません。
- 23.1.27. 『支援に失敗する。』『支援に失敗して、』
 - 23.1.27.1. 支援エリアに配置されているカードがこのスキルの対象となる場合、そのカードは支援に失敗して、退避エリアに配置されます。
 - 23.1.27.2. このスキルの対象となったカードが、同時に『支援される』というスキルの対象となった場合、失敗するスキルの効果を優先します。
- 23.1.28. 『重ねられたカードの合計枚数』
 - 23.1.28.1. 戦場にユニットとして配置されている1体のユニットの重ねられたカードの合計枚数を指します。
 - 23.1.28.2. 1枚のカードしかない場合、重ねられたカードの合計枚数は1枚になります。
- 23.1.29. 『(A)。(B)するなら、このスキルをくり返し実行する。』
 - 23.1.29.1. このスキルの効果は(A)、(B)の順番通りに実行して、(B)を適用する場合、ふたたびこのスキルの効果を(A)、(B)の順番通りに実行します。
 - 23.1.29.1.1. このスキルは、(B)を適用するたび、何度でもくり返し実行することができます。
 - 23.1.29.2. (B)を適用しないか、適用できなくなるまで、くり返し実行したこのスキルの効果は、1回のスキルの効果になります。
- 23.1.30. 『あなたはゲームに勝利する。』
 - 23.1.30.1. このスキルの効果を適用した場合、即座にこのスキルの使用者がゲームに勝利して、ゲームを終了します。

- 2 3 . 1 . 3 1 . 『味方が持つすべての **LvS②** は有効になる。』 『その味方が持つ **LvS②** は有効になる。』 『味方が持つすべての **LvS② LvS③ LvS④ LvS⑥** は有効になる。』
- 2 3 . 1 . 3 1 . 1 . このスキルの効果を適用した場合、この効果の対象となったレベルアップスキルは、そのレベルアップスキルが書いてあるカードが戦場にユニットとして配置されていれば、レベルアップしているユニットでなくてもよく、そのユニットの1番下から1番上まで重ねられているカードの合計枚数が指定された枚数より少なくても、そのレベルアップスキルの効果を実行することができます。
- 2 3 . 1 . 3 2 . 『スキルの効果によって (A) が出撃した時、』
- 2 3 . 1 . 3 2 . 1 . あるスキルの効果の内容が、いずれかの領域に配置されているカードを戦場にユニットとして出撃させるように指示する場合、そのスキルの効果を適用したなら、このスキルは誘発状態になります。
- 2 3 . 1 . 3 3 . 『スキルの効果によって (A) できない。』
- 2 3 . 1 . 3 3 . 1 . このスキルの効果が適用されているなら、他のスキルの効果によって (A) の実行を指示されたとしても、それを適用することはできません。
- 2 3 . 1 . 3 3 . 1 . 1 . 『スキルの効果によってカードを出撃させることができない』
- 2 3 . 1 . 3 3 . 1 . 1 . 1 . このスキルの効果が適用されているなら、あるスキルの効果がいずれかの領域に配置されているカードを戦場にユニットとして出撃させるように指示する場合、その指示を適用することはできません。
- 2 3 . 1 . 3 3 . 1 . 2 . 『スキルの効果によってレベルアップすることができない』
- 2 3 . 1 . 3 3 . 1 . 2 . 1 . このスキルの効果が適用されているなら、あるスキルの効果がいずれかの領域に配置されているカードを戦場にユニットとして配置されているカードの上に重ねてレベルアップさせるように指示する場合、その指示を適用することはできません。
- 2 3 . 1 . 3 3 . 1 . 3 . 『スキルの効果によって自分の手札を絆エリアに置くことができない』
- 2 3 . 1 . 3 3 . 1 . 3 . 1 . このスキルの効果が適用されているなら、あるスキルの効果が手札に配置されているカードを絆エリアに配置するように指示する場合、その指示を適用することはできません。
- 2 3 . 1 . 3 4 . 『あなたの (A) は同時に2体まで戦場にいることができる』
- 2 3 . 1 . 3 4 . 1 . このスキルの効果が有効である場合、このスキルの使用者は (A) で指定されるユニット名の自分のカードが戦場にユニットとして2枚配置されていたとしても、同名処理の「9.2.1.」において、(A) を退避エリアに配置する必要はありません。
- 2 3 . 1 . 3 4 . 1 . 1 . (A) が3枚以上配置されている場合、それらの使用者はそれらの中から (A) を2枚選択して、選択しなかったすべての (A) を退避エリアに配置します。
- 2 3 . 1 . 3 4 . 1 . 1 . 1 . それらの中に主人公ユニットのカードがあるなら、その主人公ユニットのカードは選択しなければなりません。
- 2 3 . 1 . 3 5 . 『異なるカードを (A) 枚選び、(B) 。』

- 2 3 . 1 . 3 5 . 1 . このスキルの効果で指定される領域に、このスキルの効果で指定される条件を満たしたカードが (A) 枚以上配置されていない場合、その領域からカードを選択することはできず、(B) を適用することはできません。
- 2 3 . 1 . 3 6 . 『異なるカードを (A) 枚まで選び、(B) 』
 - 2 3 . 1 . 3 6 . 1 . このスキルの使用者が、このスキルの効果で指定される領域からカードを1枚だけ選択する場合、選択するカードはこのスキルの効果で指定される異なるという条件を満たす必要はなく、その1枚を対象として、(B) を実行します。
- 2 3 . 1 . 3 7 . 『自分のデッキから (A) 選び、』、『自分のデッキの中から (A) 選び、』
 - 2 3 . 1 . 3 7 . 1 . このスキルの使用者が、非公開領域である自分のデッキからカードを選択する場合、そのデッキのカードの表を見て、このスキルで指定される枚数のカードを選択することができます。
- 2 3 . 1 . 3 8 . 『スキルの効果によって戦闘力が + 1 0 以上されている (A) は (B) 』
『(A) の戦闘力がスキルの効果によって + 1 0 以上されている場合、(B) 』
 - 2 3 . 1 . 3 8 . 1 . ひとつ以上のスキルの効果によって (A) の戦闘力を加算すると同時に、ひとつ以上の別のスキルの効果によって (A) の戦闘力を減算した結果、(A) の戦闘力がカードに書いてある元の数値から変動しなかったか、または小さくなった場合でも (B) を実行します。
 - 2 3 . 1 . 3 8 . 2 . (A) に『このユニットの戦闘力は2倍になる。』というスキルの効果が適用されている場合でも (B) を実行します。
(詳細は「2 3 . 1 . 1 0 .」を確認してください)
 - 2 3 . 1 . 3 8 . 3 . (A) の『このユニットの戦闘力はこのユニットの重ねられたカードの合計枚数×10になる。』というスキルの効果が有効になっている場合、この効果は加算ではないため、(B) を実行することはできません。
- 2 3 . 1 . 3 9 . 『(A) は自分の手札にあるカードのように出撃させることができる』
 - 2 3 . 1 . 3 9 . 1 . ターンプレイヤーが手札からカードを出撃させるため、『1 4 . 1 . 出撃規定』と『1 5 . 戦場にユニットを出撃させる』において、手札にあるカードの“カードの記述”を参照するのと同様に、(A) に配置されているカードも“カードの記述”を参照して出撃させます。
 - 2 3 . 1 . 3 9 . 1 . 1 . (A) に配置されているカードを出撃させた場合、「1 5 . 1 . 2 .」において、合計の際に参照する数値は、そのカードが (A) に配置されていた間の出撃コストとなります。
 - 2 3 . 1 . 3 9 . 2 . (A) の領域に配置されているカードは、手札に配置されているカードではないため、手札として数えず、手札に配置されている場合に実行されるスキルの効果は適用されません。
- 2 3 . 1 . 4 0 . 『スキルの効果によって相手の絆エリアにカードが置かれた時、』 『このカードがスキルの効果によって自分の絆エリアに置かれた時、』
 - 2 3 . 1 . 4 0 . 1 . あるスキルの効果の内容が、いずれかの領域に配置されているカードをどちらかの絆エリアに配置するように指示する場合、そのスキルの効果を適用したなら、このスキルは誘発状態になります。

- 2 3.1.4 1. 『このカードが自分の無限エリアにある場合、相手の主人公はすべてのシンボルを失う。』
 - 2 3.1.4 1.1. このスキルの効果が適用されている相手の主人公はスキルの効果によって新たにシンボルを得ることはできません。シンボルを『得る』という効果よりも『失う』を優先します。
 - 2 3.1.4 2. 『このユニットは ♣ としてもあつかう。』『このユニットは ♠ としてもあつかう。』『このユニットは ♣ としてもあつかう。』『すべての ♣ の味方と自分の退避エリアにある ♣ のカードは ♠ としても扱う』
 - 2 3.1.4 2.1. このスキルの効果が適用されているユニットは、この効果が適用されている間、この効果によって指定されたシンボルを得ます。

2 4. ループ処理

- 2 4.1. なんらかの行動が無制限に繰り返し実行される状況、なんらかの行動を繰り返し無制限に実行できる状況を“ループ”と呼びます。
 - 2 4.1.1. ループの開始時点から、次の開始時点に戻るまでを“ループ単位”と呼びます。
- 2 4.2. どちらのプレイヤーにもループを止める選択が実行できない場合、ゲームは引き分けとなり、即座にゲームを終了します。
 - 2 4.2.1. 一方のプレイヤーだけがループを止めることができる場合、ループを止めることができるプレイヤーが何回ループ単位をくり返すかを選択して、それを実行します。それ以降、このゲーム中、そのプレイヤーは、このループを開始させる行動を選択することはできません。
- 2 4.3. プレイヤー両名のどちらにもループを止める選択が実行できる場合、ターンプレイヤーから何回ループ単位を実行したいか回数を選択します。次に非ターンプレイヤーが回数を選択します。回数の小さい方のループを実行して、小さい方を選択したプレイヤーが、ループを止めることができる行動を実行した状況でゲームを再開します。このゲーム中、大きい方を選択したプレイヤーはこのループを開始させる行動を選択することはできません。
 - 2 4.3.1. 非ターンプレイヤーは、ターンプレイヤーと同じ回数を選択することはできません。

2 5. 用語

2 5.1. デッキ

- 2 5.1.1. このゲームで遊ぶために用意するカードの束のこと。

2 5.2. ユニット

- 2 5.2.1. 戦場にユニットとして配置されているカードのこと。

2 5.3. 主人公

- 2 5.3.1. 主人公ユニットのカードのこと。（詳細は「1 2.2.1.」を参照）

2 5.4. 味方

- 2 5 . 4 . 1 . 自 分 の 前 衛 エ リ ア か 後 衛 エ リ ア に ユ ニ ッ ト と し て 配 置 さ れ て い る 使 用 者 が 自 分 の カ ー ド の こ と。
- 2 5 . 5 . 敵
 - 2 5 . 5 . 1 . 相 手 の 前 衛 エ リ ア か 後 衛 エ リ ア に ユ ニ ッ ト と し て 配 置 さ れ て い る 使 用 者 が 相 手 の カ ー ド の こ と。
- 2 5 . 6 . 攻 撃 ユ ニ ッ ト
 - 2 5 . 6 . 1 . 攻 撃 を 行 う ユ ニ ッ ト の こ と。（ 詳 細 は 「 1 8 . 2 . 」 を 参 照 ）
 - 2 5 . 6 . 1 . 1 . 攻 撃 ユ ニ ッ ト は、 そ の ユ ニ ッ ト が 「 攻 撃 し て い る 場 合、 (A) 」 と 書 い て あ る ス キ ル の 効 果 の 対 象 と な る 場 合、 (A) が 有 効 に な り ま す。
- 2 5 . 7 . 防 御 ユ ニ ッ ト
 - 2 5 . 7 . 1 . 攻 撃 を 受 け る ユ ニ ッ ト の こ と。（ 詳 細 は 「 1 8 . 2 . 」 を 参 照 ）
 - 2 5 . 7 . 1 . 1 . 防 御 ユ ニ ッ ト は、 そ の ユ ニ ッ ト が 「 攻 撃 さ れ て い る 場 合、 (A) 」 と 書 い て あ る ス キ ル の 効 果 の 対 象 と な る 場 合、 (A) が 有 効 に な り ま す。
- 2 5 . 8 . 戦 闘 ユ ニ ッ ト
 - 2 5 . 8 . 1 . 攻 撃 ユ ニ ッ ト と 防 御 ユ ニ ッ ト の こ と。（ 詳 細 は 「 1 8 . 2 . 」 を 参 照 ）
 - 2 5 . 8 . 1 . 1 . 攻 撃 ユ ニ ッ ト と 防 御 ユ ニ ッ ト は、 そ の ユ ニ ッ ト が 「 戦 闘 し て い る 場 合、 (A) 」 と 書 い て あ る ス キ ル の 効 果 の 対 象 と な る 場 合、 (A) が 有 効 に な り ま す。
- 2 5 . 9 . 前 衛
 - 2 5 . 9 . 1 . 前 衛 エ リ ア の こ と。
- 2 5 . 1 0 . 後 衛
 - 2 5 . 1 0 . 1 . 後 衛 エ リ ア の こ と。
- 2 5 . 1 1 . 戦 場
 - 2 5 . 1 1 . 1 . プ レ イ ヤ ー 両 名 の 前 衛 エ リ ア と 後 衛 エ リ ア を す べ て 合 わ せ て “ 戦 場 ” と 呼 ぶ。
- 2 5 . 1 2 . エ リ ア
 - 2 5 . 1 2 . 1 . カ ー ド の ス キ ル の 効 果 で 指 定 さ れ る 前 衛 エ リ ア か 後 衛 エ リ ア の こ と。
- 2 5 . 1 3 . 移 動
 - 2 5 . 1 3 . 1 . 前 衛 エ リ ア か 後 衛 エ リ ア に、 ユ ニ ッ ト と し て 配 置 さ れ て い る カ ー ド を、 そ の 使 用 者 の も う 一 方 の 戦 場 に 配 置 す る こ と。（ 自 分 の 前 衛 エ リ ア に 配 置 さ れ て い る カ ー ド を 自 分 の 後 衛 エ リ ア に、 自 分 の 後 衛 エ リ ア に 配 置 さ れ て い る カ ー ド を 自 分 の 前 衛 エ リ ア に 配 置 す る こ と）
- 2 5 . 1 4 . 絆 カ ー ド
 - 2 5 . 1 4 . 1 . 絆 エ リ ア に 配 置 さ れ て い る カ ー ド の こ と。
- 2 5 . 1 5 . 支 援 カ ー ド
 - 2 5 . 1 5 . 1 . 支 援 エ リ ア に 配 置 さ れ て い る カ ー ド の こ と。

25.16. オーブ

25.16.1. オーブエリアに配置されているカードのこと。

25.16.2. スキルの効果やコストを支払うためにオーブを破壊した場合、破壊されたオーブのカードはそのオーブの使用者の手札に加えます。

25.17. スキル

25.17.1. カードのスキルや支援型スキルに“スキル”とだけ記載されている場合、それはスキルと支援型スキルを示します。

履歴

2015年12月10日

- ・総合ルール Ver. 1.00 適用開始しました。

2015年12月28日

- ・誤字を修正しました。
- ・「2.3.」実行することができない場合を明確化しました。
- ・「6.13.」のオーブエリアを追加しました。
- ・「10. 自動型スキル誘発処理」に特殊型スキルの処理を追加しました。
- ・「24. キーワード効果」の内容を修正して、項目を追加しました。

2016年1月8日

- ・「13.5.1.2.2.」に先攻プレイヤーの最初のターンでは攻撃できないことを追加しました。

2016年3月8日

- ・表現を統一しました。
- ・誤字を修正しました。
- ・「4.4. シンボル」、「21.2. キーワードスキル」、「24. キーワード効果」の内容を追加しました。

2016年3月17日

- ・「14.2.1.2.」の条件を明確化しました。
- ・誤字を修正しました。

2016年4月12日

- ・誤字を修正しました。

2016年6月22日

- ・表現を統一しました。
- ・誤字を修正しました。
- ・「4.4. シンボル」、「13.5. 行動フェイズ」、「18. 戦場にいる自分のユニットで攻撃を行う」「19. 戦場にいる自分のユニットが自分の絆エリアにある絆カードの起動スキルを使用する」「21.2. キーワードスキル」、「21.3. 分類」、の内容を修正、追加しました。

2016年6月30日

- ・表現を統一しました。
- ・誤字を修正しました。

2016年9月28日

- ・表現を統一しました。
- ・誤字を修正しました。
- ・「2.11.」を追加しました。
- ・「カードの情報」に「成長」を追加しました。
- ・「18. 戦場にいるユニットで攻撃を行う」の自動処理チェックタイミグを増やしました。
- ・「コストを支払う」ことについて明確にしました。
- ・「キーワードスキル」に「竜脈」を追加しました。
- ・支援型スキルに「攻防型」を追加しました。

2016年10月26日

- ・表現を統一しました。
- ・誤字を修正しました。
- ・「20. 射程」の内容を修正、「18.1.2.1.」を追加して、「射程-」しかもたないユニットは攻撃ユニットとして選択できないように修正しました。
- ・「9.3.2.1.」を修正して、オーブが2つ同時に破壊された時に、破壊されたオーブのカード2枚を同時に手札に加えることを明確化しました。

2016年12月7日

- ・表現を統一しました。
- ・誤字を修正しました。
- ・「23. キーワード効果」の内容を追加しました。

2017年1月5日

- ・「10.6.」以降の処理を修正しました。

2017年3月15日

- ・表現を統一しました。
- ・誤字を修正しました。
- ・「4.7. タイプ」、「9. ルール処理」、「10. 自動型スキル誘発処理」、「23. キーワード効果」の内容を追加、修正しました。
- ・「14.2.7.2.」を追加しました。

2017年3月24日

- ・「18.1.21.」に『援護の紋章』が実行されるタイミングを追加しました。

2017年6月19日

- ・「2.3.1.7.」に記載されていた内容を「23.1.22.」へ移動しました。
- ・「2.3.1.7.」、「2.3.1.8.」、「2.3.1.9.」を追加しました。
- ・「4.4. シンボル」の内容を修正、追加しました。
- ・「6.5.2.」と「10.2.1.4.2.」を追加して、誘発状態となったスキルを持つカードの領域が変更された場合の手順を整理しました。
- ・「12. 遊ぶための準備」に記載されているマーカーカードの種類や記述を整理しました。
- ・「18.1.18.1.」の内容を追加しました。
- ・「20. 射程」に射程1-3の攻撃対象を追加しました。
- ・「21.1.1.3.」の内容を修正しました。
- ・「21.2.2.」、「21.2.2.8.」にヒーロースキルの内容を追加しました。
- ・「21.4. 制限」の内容を修正、追加しました。
- ・「23. キーワード効果」に「23.1.23.」、「23.1.24.」を追加しました。

2017年6月29日

- ・「2.12.」の内容を修正して、“カードの記述”である数値を修正する場合の優先順位を明確にしました。
- ・「6.6.1.」を追加して、デッキ（置場）から戦場にユニットとしてカードを2枚以上配置する場合の手順を記載しました。
- ・「18. 戦場にいるユニットで攻撃を行う」における誘発状態になるスキルのタイミングを整理しました。

2017年9月19日

- ・誤字を修正しました。
- ・「2.12.」の内容が対象とする範囲を拡大しました。
- ・「4.4.3.」の内容を「4.4.4.」に移して、新たに「4.4.3.」を追加しました。
- ・「9.3.2.1.」、「9.3.2.1.1.」の内容を修正しました。
- ・「12.2.1.1.1.」を追加して、主人公として選択することができるカードを明確にしました。
- ・「13.5.1.1.」を追加しました。
- ・「14.1.3.」を追加して、スキルの効果によって2枚以上のカードを出撃させる場合の条件を明確にしました。
- ・新たに追加された支援スキルに合うように、「18.1.21.」の内容を修正しました。
- ・「18.1.22.」を追加して、以降を繰り下げました。

2017年12月6日

- ・「2.4.1.」を追加して、非公開情報であるカードから選択しなかった場合に、それを公開して相手に確認させる必要がないことを明確にしました。
- ・「2.10.1.」、「2.11.1.」、「2.12.1.1.」を追加して、プレイヤー両名が同時に実行したことになることを明確にしました。
- ・「6.4.6.2.」を追加して表向きでオーブエリアに配置されているカードが公開情報であることを明確にしました。
- ・「9.3.1.」以下の内容を追加、修正して、撃破状態にあるカードの処理の手順を整理しました。
- ・「9.5.」に配置処理を追加して、以降を繰り下げました。
- ・「21.2.2.」、「21.2.2.9.」にツインスキルの内容を追加しました。
- ・「23.1.2.2.」を追加して、シャッフルを実行するデッキを明確にしました。
- ・「23.1.4.4.」を追加しました。

2018年3月20日

- ・誤字を修正しました。
- ・「4.11.3.」を追加しました。
- ・「10.2.2.1.」、「11.3.」、「14.2.3.」を修正しました。
- ・「18.1.7.1.」を修正して、支援エリアにカードが配置されていない場合、支援が失敗であることを明確にしました。
- ・「23.1.25.」、「23.1.26.」、「23.1.27.」「23.1.28.」を追加しました。

2018年4月9日

- ・表現を統一しました。
- ・「18.1.3.3.1.」「23.1.25.3.」、「23.1.25.4.」、「23.1.25.5.」を追加して、『上に重ねて変化させる。』というスキルの効果を実行した場合の処理の手順を明確にしました。

2018年6月27日

- ・表現を統一しました。
- ・「2.4.1.」を修正して、非公開領域にあるカードのスキルを選択しなかった際に相手に伝える必要がないことを明確にしました。
- ・「4.22.」を追加しました。
- ・無限エリアについて、「6.2.」、「6.4.3.」を修正、「6.14.」を追加しました。
- ・「10.2.4.」を修正しました。
- ・「18. 戦場にいるユニットで攻撃を行う」以下の進行に各種ステップを追加して、内容を修正しました。

- ・「20. 射程」に射程3の攻撃対象を追加しました。
- ・「21.2.2.」、 「21.2.2.10.」、 「23.1.29.」にインクリーズスキルの内容を追加しました。
- ・「23.1.30.」を追加しました。

2018年7月4日

- ・「5.1.1.4.」に絆エリアに配置されているカードを追加しました。

2018年9月26日

- ・表現を統一しました。
- ・「4.3.3.」を追加しました。
- ・「9.3.1.1.2.」を追加しました。
- ・「21.2.2.」、 「21.2.2.11.」、 「21.2.2.12.」、 「21.2.2.12.1.」にアウェイクニングスキルとドラゴンブラッドの内容を追加しました。
- ・「21.5.1.1.3.」を追加して、コストとして支払うことのできる対象は使用者が自分のカードであることを追加しました。
- ・「23.1.31.」を追加しました。
- ・「25.6.1.1.」、 「25.7.1.1.」、 「25.8.1.1.」を追加しました。

2018年12月12日

- ・表現を統一しました。
- ・「6. 領域」、 「10. 自動型スキル誘発処理」、 「18. 戦場にいるユニットで攻撃を行う」の内容を整理しました。
- ・「14.1.1.1.」、 「23.1.32.」、 「23.1.33.」を追加しました。
- ・「21.2.2.8.」、 を修正しました。

2019年3月21日

- ・「15.1.2.」、 「16.1.2.」の内容を修正しました。
- ・「18. 戦場にいるユニットで攻撃を行う」の判定ステップと戦闘終了ステップを整理しました。
- ・「21.2.2.」、 「21.2.2.13.」にレジェンダリーアイテムスキルの内容を追加しました。

2019年3月28日

- ・「15.1.2.」、 「16.1.2.」の内容を修正しました。
- ・「19.1.4.2.」、 「19.1.4.3.」を追加しました。

2019年6月26日

- ・「4.4. シンボル」の内容を追加しました。
- ・「18.3.1.6.」を修正して、合わせて以降の内容も修正しました。
- ・「23.1.34.」、「23.1.35.」を追加しました。

2019年8月26日

- ・「23.1.18.」と「23.1.24.1.」以下の内容を修正、追加しました。

2019年9月26日

- ・「4.6.3.」の内容を追加しました。
- ・手札型スキルの追加に合わせて「13.5.1.3.」、「19. 起動スキル」、「21.3. 分類」の内容を修正、追加を行いました。
- ・「20. 射程」に射程2 – 3の攻撃対象を追加しました。
- ・「21.2.2.」、「21.2.2.14.」にクレストパワーの内容を追加しました。
- ・「23.1.36.」を追加しました。

2019年10月24日

- ・表現を統一しました。
- ・「10.2.3.4.」以下の内容を修正、追加しました。

2019年12月11日

- ・「15.1.2.1.」、「16.1.2.1.」を追加しました。
- ・「23.1.37.」、「23.1.38.」を追加しました。

2020年3月18日

- ・「10.2.2.1.1.」以下の内容を修正しました。

2020年6月24日

- ・「10.1.1.1.5.」を追加しました。

2020年9月30日

- ・「4.2.3.」を追加しました。
- ・「4.14.2.」の内容を修正しました。
- ・「21.2.2.13.」の内容を修正しました。
- ・「22.1.1.」を追加しました。
- ・「23.1.32.1.」の内容を修正しました。

- ・「23.1.33.」の内容を「23.1.34.」に移して、以降を繰り下げ、「23.1.33.」の内容を追加しました。
- ・「23.1.38.」以下の内容を修正しました。
- ・「23.1.40.」を追加しました。

2020年10月7日

- ・「18.2.1.5.」、「18.2.1.5.1.」、「18.4.1.5.1.」を追加しました。

2020年10月26日

- ・「23.1.41.」、「23.1.41.1.」、「23.1.42.」、「23.1.42.1.」を追加しました。