Re バース for you 総合ルール ver. 1.05
最終更新日:2020 年 6 月 17 日

目次　　ページ

1. ゲームの概要 1
2. カードの情報 2
3. オーナーとマスター 3
4. 領域 3
5. 特定行動 5
6. ゲームの準備 6
7. ゲームの進行 7
8. アタックとバトル 7
9. カードや能力のプレイと解決 8
10. ルール処理 11
11. キーワードとキーワード能力 12
12. その他 13

総合ルール本文

1. ゲームの概要

1.1. ゲーム人数

1.1.1. 以下のルールは 2 名のプレイヤーにより対戦を行うゲームに対応したものです。それ以外の人数によるゲームでの本ルールの修正補足事項は、後述の多人数戦ルール(12)を参照してください。

1.2. ゲームの勝敗

1.2.1. ゲームはいずれかのプレイヤーが勝利するか、すべてのプレイヤーが敗北した時点で終了します。

1.2.1.1. いずれかのプレイヤーが勝利した場合、勝利していないすべてのプレイヤーは敗北します。

1.2.2. いずれかのプレイヤーが敗北した場合、そのプレイヤーはゲームから退場し、ゲームに存在しない状態になります。

1.2.2.1. 敗北処理中(10.6)、いずれかのプレイヤーのリタイア置場にカードが 7 枚以上ある場合、そのプレイヤーはゲームに敗北します。

1.2.2.2. いずれかのプレイヤーのリフレッシュ処理(10.2)を行う時点で、そのプレイヤーのデッキにも控え室にもカードが無い場合、そのプレイヤーはゲームに敗北します。

1.2.3. ゲーム中、いずれか 1 人のプレイヤーのみがゲームに残っている場合、そのプレイヤーがただちにゲームに勝利します。

1.2.3.1. ゲーム中、すべてのプレイヤーがゲームから退場している場合、そのゲームでは誰も勝利しません。

1.2.4. すべてのプレイヤーは、ゲーム中の任意の時点で投了を宣言することができます。投了を宣言したプレイヤーは敗北処理(10.6)を待たずにただちに敗北します。

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

1.2.5. なんらかのカードにより、いずれかのプレイヤーが勝利したり敗北したりする効果が発生することがあります。この場合、敗北処理(10.6)を待たず、その効果の処理中にそのプレイヤーは勝利または敗北します。

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プレイヤ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もありません。

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プレイヤーが同時になんらかの選択を行うよう求められた場合、ターンプレイヤーから先に選択を行います。非ターンプレイヤーは、ターンプレイヤーの選択の内容を知ってから自分の選択を行います。

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

1.3.5. カードやルールによりなんらかの数を選ぶ場合、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。1 未満の端数を含む数やマイナスの数は選べません。

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

キャラカード

パートナーカード

Re バースカード

2. カードの情報

2.1. カード名 ①

2.1.1. このカードの持つ固有名称です。

2.1.2. テキスト内で（★）のアイコンに重なって表記されている、または《》（二重山括弧）に囲まれている語句は、テキストの内容に応じ、カード名またはカード名の一部、またはカード名やカード名の一部にその語句を持つカードを指します。

2.2. 種別 ②

2.2.1. カードの種類を表す情報です。

2.2.2. カードの種類は、‘キャラ’、‘Re バース’、‘パートナー’のいずれかです。

2.2.2.1. 表記が‘CH’のカードの種類はキャラです。

2.2.2.2. 表記が‘RE’のカードの種類は Re バースです。

2.2.2.3. 表記が‘PA’のカードの種類はパートナーです。

2.2.3. テキスト内でカードの種類のみが表記されている場合、それはその種類を持つカードを意味します。

2.2.3.1. 特に領域を指定せずに‘キャラ’を参照する場合、それは原則としてエントリー領域（4.4）またはメンバー領域（4.5）にいる種別‘キャラ’を持つカードを指します。

2.3. コスト ③

2.3.1. このカードをプレイするための基準となる数値です。

2.4. カードテキスト ④

2.4.1. このカードが持つ固有の能力を示す情報です。

2.4.2. テキストの中に、()（丸括弧）で囲まれた、能力を詳しく説明したものが存在することがあります。これは注釈文と呼ばれるものです。注釈分はテキストの一部ですが、あくまで能力の解説を目的とした意味を持つだけで、ゲームには影響しません。

2.5. 属性 ⑤

2.5.1. このカードの特徴を表す語句情報です。

2.5.2. カードは属性を複数持つことがあります。

2.5.3. テキスト内で（■）のアイコンに重なって表記されている語句は、テキストの内容に応じ、属性またはその属性を持つカードを指します。

2.6. ATK ⑥

2.6.1. このカードが持つ攻撃力の数値です。

2.6.2. このキャラがアタックを行った場合、ATK に等しいダメージを相手キャラに与えます（8.4.3）。

2.7. DEF ⑦

2.7.1. このカードが持つ耐久力の数値です。

2.7.2. このキャラが DEF 以上のダメージを負っている場合、それはリタイア置場に置かれます（10.3.5）。

2.8. 作品名 ⑧

2.8.1. このカードが属する原作作品の名称です。

2.8.2. 作品名は他の能力や効果により参照されることがあります。

2.9. イラスト ⑨

2.9.1. カードの内容をイメージしたイラストです。

2.9.2. イラストは、ゲーム上は特に意味を持ちません。

2.10. フレイバー ⑩

2.10.1. カードの内容をイメージした文章です。フレイバーは、カード名の上の線で区切られた部分に書かれています。

2.10.2. フレイバーは、ゲーム上は特に意味を持ちません。

2.11. 付帯条項 ⑪

2.11.1. カードのコレクター番号、イラストレーター表記、カードの著作権表記等、これまでに示された内容以外のゲームに直接無関係な表記をまとめて‘付帯条項’と呼びます。

2.11.2. 付帯条項は、ゲーム上は特に意味を持ちません。

3. オーナーとマスター

3.1. オーナーとマスター

3.1.1. オーナーとは、カードの物理的な所有者を指します。あるカードのオーナーとは、そのカードをメインデッキに入れてゲームを開始したプレイヤーを指します。ゲームが終了した段階で、各プレイヤーは自分がオーナーであるカードをすべて取り戻します。

3.1.2. マスターとは、カードや能力や効果などを現在使用しているプレイヤーを意味します。いずれかの領域に置かれているカードのマスターとは、その領域が属しているプレイヤーを指します。

3.1.2.1. 永続能力のマスターとは、その能力を有するカードやその能力を発生した効果のマスターを指します。

3.1.2.2. 起動能力のマスターとは、それをプレイしたプレイヤーを指します。

3.1.2.3. 自動能力のマスターとは、その能力を有するカードやその能力を発生した効果のマスターを指します。

3.1.2.4. 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。

3.1.2.4.1. ある効果により特にプレイヤーが指定されずになんらかの行動を行うよう指示されている場合、その効果のマスターがその指示を実行します。

4. 領域

4.1. 領域の基本

4.1.1. 領域は、各プレイヤーがそれぞれ 1 つずつ異なるものを有します。

4.1.1.1. カードがそのオーナーと異なるプレイヤーが有する領域に移動しようとする場合、その移動は実行されません。

4.1.1.2. あるプレイヤーが行う処理が特定の領域にカードに関わる際に、その領域がどちらのプレイヤーが有するものかが指定されていない場合、それはそのプレイヤーが有する指定の領域を意味します。

4.1.1.3. カードが単に特定の領域に移動するよう求められている場合、そのカードのオーナーが有する指定領域に移動します。

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

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

4.1.2.2. 領域が公開であるか非公開であるかにかかわらず、それぞれの領域にあるカードの枚数は、すべてのプレイヤーが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、そこに置かれるカードの順番が管理されます。順番が管理される場合、カードの順番はカードを重ねることによる上下関係により管理します。順番が管理される領域においては、プレイヤーは特に指示がないかぎり、その順番を変更できません。

4.1.4. カードが領域間の移動を行う場合、特に指示がないかぎり、それは新しい領域における新しいカードであるとみなされます。前の領域で適用されていた効果がそのまま適用されることはありません。

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

4.1.5.1. 公開領域から非公開領域に複数のカードが同時に置かれる段階で、それらのカードを置く順番をカードのマスターが決定できる場合、マスター以外のプレイヤ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。

4.1.6. あるカードが、属するプレイヤーが指定されていない領域に移動することを指示されている場合、特に指定が無いかぎり、そのカードのマスターに属する指定領域に移動します。

4.2. 領域の可視状態

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

4.2.2. 公開状態とは、カードの内容や情報をすべてのプレイヤーが見ることのできる状態です。

4.2.2.1. 公開状態のカードはカードの情報が書かれている面が見える状態で置かれます。

4.2.3. 非公開状態とは、一部または全部のプレイヤーがカードの内容や情報を見ることができない状態です

4.2.3.1. 非公開状態のカードはカードの情報が書かれている面が見えない状態で置かれます。

4.3. カードの配置状態

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

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

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

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

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

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

4.3.3.1. 表向き状態のカードは、カードの情報が書かれている面が見えるように置きます。表向きのカードの情報はすべてのプレイヤーが見ることができます。

4.3.3.2. 裏向き状態のカードは、カードの情報が書かれている面が見えないように置きます。特に指示が無いかぎり、裏向きのカードの情報はどのプレイヤーも見ることができません。

4.4. エントリー領域

4.4.1. 相手キャラへのアタックを行うキャラが置かれる領域です。

4.4.2. エントリーは公開領域で、配置状態を持ち、この領域に置かれるカードは表向きで置かれます。

4.4.3. テキストが単に‘エントリー’を参照する場合、それは文脈に応じてエントリー領域またはエントリー領域に置かれているキャラを参照します。

4.4.4. エントリーに置かれているキャラは、‘負っているダメージ’という情報を持ちます。

4.4.4.1. エントリーに新たにキャラが置かれた場合、そのキャラの負っているダメージは 0 です。

4.5. メンバー領域

4.5.1. エントリーのキャラを支援するキャラを置く領域です。

4.5.2. メンバー領域は公開領域で、カードの順番は管理されず、配置状態を持ち、この領域に置かれるカードは表向きで置かれます。

4.5.3. メンバー領域には‘メンバー枠’と呼ばれる配置位置が指定数存在します。キャラカードをメンバー領域に置く際は、このいずれかの‘メンバー枠’を指定し、そこに配置します。

4.5.3.1. ゲームの開始時点で、各プレイヤーは 3 つずつのメンバー枠を持ちます。

4.5.3.2. ‘空席’とは、キャラが置かれていないメンバー枠を意味します。

4.5.3.2.1. ‘空席のメンバー’の値を参照する場合、空席の数を参照します。

4.5.3.3. 特に‘空席’に置くことを明記せずにキャラをメンバー領域に置く際に、すでにメンバーのいるメンバー枠にキャラを置く場合、そこにキャラを置いた後、それまでにそこにいたキャラを控え室に置きます。

4.5.4. テキストが単に‘メンバー’を参照する場合、それは文脈に応じてメンバー領域またはメンバー領域に置かれているキャラを参照します。

4.5.5. 効果により、メンバー領域に裏向きのカードがキャラとして置かれることがあります。

4.5.5.1. 裏向きに置かれたカードがどのような情報を持つかは、そのカードを置いた効果により指定されます。この指定情報は、そのカードが裏向きである間、そのカード自身に表記されている情報（9.10.1.1）として扱います。

4.5.5.2. 裏向きのメンバーに適用されていた効果は、そのカードが表向きになっている場合は適用されません。同様に、表向きのメンバーに適用されていた効果は、そのカードが裏向きになっている場合には適用されません。

4.6. エネルギー置場

4.6.1. パートナーカードやエネルギーとなるカードを置く領域です。

4.6.2. エネルギー置場は公開領域で、向きと配置面の情報を持ち、カードの順番は管理されません。この領域にカードを置く場合、パートナーカードは表向きで、それ以外のカードは裏向きで置かれます。

4.6.2.1. エネルギー置場の裏向きのカードは、そのマスターは情報を見ることができます。

4.6.3. テキストが単に‘エネルギー’を参照する場合、それは文脈に応じてエネルギー置場またはエネルギー置場に置かれているパートナーでないカードを参照します。

4.6.4. テキストが単に‘パートナー’を参照する場合、それはエネルギー置場に置かれているパートナーカードを参照します。

4.7. Re バース置場

4.7.1. ゲーム中に Re バースカードを置く領域です。

4.7.2. Re バース置場は表示面の配置状態のみを持ちます。この領域に置かれるカードは表向きで置かれます。

4.7.3. Re バース置場は公開領域で、カードの順番は管理されません。

4.7.4. テキストが単に‘Re バース’を参照する場合、それは文脈に応じて Re バース置場または Re バース置場に置かれている種別が Re バースのカードを参照します。

4.8. リタイア置場

4.8.1. リタイアしたカードが置かれる領域です。

4.8.2. リタイア置場は表示面の配置状態のみを持ちます。この領域に置かれるカードは表向きで置かれます。

4.8.3. リタイア置場は公開領域で、カードの順番は管理されません。

4.8.4. テキストが単に‘リタイア’を参照する場合、それは文脈に応じてリタイア置場またはリタイア置場に置かれているキャラを参照します。

4.9. デッキ置場

4.9.1. ゲーム開始時に自分のメインデッキを置く領域です。

4.9.2. デッキ置場は非公開領域で、カードの順番が管理されます。プレイヤーは効果やルールによる指示がある場合にのみ、デッキ置場のカードの順番を変更したり、そのカードの情報を知ったりすることができます。

4.9.3. デッキ置場のカードを特定位置から複数枚いずれかの領域に移動する指示がある場合、デッキ置場のその特定位置のカードから次順側に 1 枚ずつその領域に移動する行動をその枚数回実行します。
4.9.4. テキストが単に‘デッキ’を参照する場合、それがゲーム中の領域を参照する場合はデッキ置場を意味します。

4.10. 手札
4.10.1. 各プレイヤーが未使用のカードを相手に見せずに置く領域です。
4.10.2. 手札は非公開領域ですが、自分の手札のカードは自分のみが自由に確認することができます。他のプレイヤーの手札のカードの内容を見ることはできません。手札のカードの順番は管理されません。
4.10.3. ‘手札にあるカードを（数値）枚’は、カードテキストにおいて単に‘手札を（数値）枚’と表記されます。
4.10.4. 手札領域に種別がパートナーのカードとそうでないカードが混在している場合、そのカードが非公開状態であったとしても、すべてのプレイヤーはそれらのカードの種別がパートナーであるか否かを知ることができます。

4.11. 控え室
4.11.1. 各プレイヤーの使用済みのカードが置かれる領域です。
4.11.2. 控え室は公開領域で、カードの順番は管理されません。この領域のカードは表向きに置かれます。

4.12. 思い出置場
4.12.1. ゲームから取り除かれたカードを置く領域です。
4.12.2. 除外領域は原則として公開領域で、カードの順番は管理されません。この領域のカードは表示面の状態を持ちます。特に指示がないかぎり、取り除かれたカードは表向きに置かれます。
4.12.3. テキストが単に‘思い出’を参照する場合、それは文脈に応じて思い出置場または思い出置場に置かれているキャラを参照します。

5. 特定行動

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

5.2. 置く/戻す
5.2.1. カードを特定の領域に‘置く’または‘戻す’指示がある場合、そのカードをその領域に移動します。

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

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

5.5. 登場する
5.5.1. あるキャラが‘登場する’とは、そのキャラがエントリー領域やメンバー領域以外から、エントリー領域やメンバー領域に置かれることを意味します。
5.5.1.1. メンバー領域からエントリー領域へ、またはエントリー領域からメンバー領域へのキャラカードの移動は、そのキャラの登場ではありません。

5.6. （Re バースカードを）セットする
5.6.1. プレイヤーが、種別が Re バースであるカードを‘セットする’指示がある場合、そのカードを Re バース置場に置きます。

5.7. 思い出にする
5.7.1. カードを‘思い出にする’指示がある場合、そのカードを思い出領域に移動します。

5.8. シャッフルする
5.8.1. 特定の一連のカードを‘シャッフルする’指示がある場合、その一連のカードが存在する領域が属するプレイヤーは、その一連のカードの順番を無作為に変更します。
5.8.1.1. デッキを‘シャッフルする’指示がある場合、そのデッキ置場のカードすべてを一連のカードとしてシャッフルします。
5.8.1.2. カード群が 0 枚または 1 枚の状態のときにその一連のカードをシャッフルする指示がある場合、そこにあるカードの順番は変更されませんが、シャッフルは行われたものとして扱います。
5.8.2. 公開状態の一連のカードをシャッフルして非公開状態にするまたは非公開領域に移動する指示がある場合、その一連のカードは非公開状態でシャッフルを行い、その順番を確認することはできません。

5.9. 引く
5.9.1. カードを‘1 枚引く’指示がある場合、指定プレイヤーのデッキ置場の一番上のカードを、指定プレイヤーの手札に移動します。
5.9.2. カードを‘（枚数）枚引く’指示がある場合、指定プレイヤーはカードを 1 枚引く行動をその枚数回繰り返します。
5.9.3. カードを‘（枚数）枚まで引く’指示がある場合、指定プレイヤーは以下を実行します。
5.9.3.1. 指定プレイヤーはこの指示を終了することができます。
5.9.3.2. 指定プレイヤーはカードを 1 枚引きます。
5.9.3.3. この指示により 5.9.3.2 を実行した回数がその枚数回に達していた場合、この指示を終了します。そうでない場合、5.9.3.1 に戻ります。

5.10. 見る
5.10.1. いずれかのカードを‘見る’指示がある場合、そのカードの情報を確認します。
5.10.1.1. そのカードが非公開領域にある場合、そのカードは非公開状態のままそのカードの情報を確認します。
5.10.2. ‘デッキを上から（枚数）枚見る’指示がある場合、指定プレイヤーはそのデッキ置場の一番上からその枚数枚の情報を知ることができます。

5.10.3. ‘デッキを上から(枚数)枚まで見る’指示がある場合、以下を実行します。
5.10.3.1. 枚数として 1 を指定します。
5.10.3.2. 指定プレイヤーはこの指示を終了することができます。
5.10.3.3. 指定プレイヤーは、デッキ置場の一番上から指定枚数枚目のカードの情報を知ることができます。
5.10.3.4. この指示により 5.11.3.3.を実行した回数がその枚数回に達していた場合、この指示を終了します。そうでない場合、5.11.3.2.に戻ります。

5.11. すてる
5.11.1. 手札のカードを‘すてる’指示がある場合、そのカードをオーナーの控え室に移動します。

5.12. 入れ替える
5.12.1. あるカードと別なカードを‘入れ替える’指示がある場合、その前者のカードを後者のカードのある領域へ、後者のカードを前者のカードのある領域へ同時に移動します。
5.12.2. 何らかの理由で、入れ替える指示の実行時にいずれかのカードがもう一方の領域へ移動できない場合、その指示は実行されません。

5.13. キャンセルする
5.13.1. あるプレイされた能力を‘キャンセルする’指示がある場合、その能力のプレイを終了し、効果を解決しません(9.7.3.3)。

5.14. エネルギーを支払う
5.14.1. プレイヤーが指定数の‘エネルギーを支払う’指示がある場合、自分のエネルギー置場のスタンド状態のカードを合計で指定数選択し、それらを同時にレスト状態にします。
5.14.1.1. 指定数のスタンド状態のカードを選択できない場合、そのエネルギーを支払う行動は実行できません。
5.14.2. テキスト中に エネ▶1 等のアイコンがある場合、それは、‘このアイコンの右側の数値で示された点数のエネルギーを支払う’を意味します。
5.14.2.1. このアイコンが エネ▶無 である場合、それは右側の数値が 0 であるものとして扱います。

5.15. リタイアさせる
5.15.1. あるキャラを‘リタイアさせる’指示がある場合、そのキャラをリタイア置場に移動します。
5.15.2. キャラ A がキャラ B を‘リタイアさせた’とは、キャラ A のアタックまたはキャラ A の能力によりキャラ B がダメージを負うかパートナーアタックを受け、その直後のリカバリー処理でそのキャラ B がリタイアすることを意味します。

5.16. 回復する
5.16.1. プレイヤーがダメージを‘(数値)点回復する’指示がある場合、そのプレイヤーはリタイア置場のカードを(数値)枚選択し、それらを控え室に置きます。

5.17. (修正)/(修正)する。
5.17.1. あるキャラを‘(修正 A)/(修正 B)’する指示がある場合、そのキャラの ATK に(修正 A)を加算し、そのキャラの DEF に(修正 B)を加算します。

5.18. アタックする/サポートする/ブロックする
5.18.1. これらの用語はアタックフェイズにおける特定の処理を参照します(8.2.4.3、8.3.3.1)。

5.19. 取り消す
5.19.1. プレイ中のカードを‘取り消す’指示がある場合、そのプレイ中のカードを控え室に置きます。本来そのカードの解決の際に実行される処理は行われません。
5.19.2. プレイ中の能力を‘取り消す’指示がある場合、その能力の解決の際に実行される処理は行われません。
5.19.2.1. 提示され処理が行われる前のキャンセル能力が取り消された場合、そのキャンセル能力の処理は実行されません。

5.20. 除外する
5.20.1. カードを‘除外する’指示がある場合、そのカードを現状の領域から取り除き、ゲーム中のどの領域にも存在しない状態にします。

6. ゲームの準備

6.1. メインデッキとパートナーカードの準備
6.1.1. 各プレイヤーは、ゲームの開始前に自身のカードによるメインデッキとパートナーカードを用意します。
6.1.1.1. メインデッキのカードの枚数は 50 枚ちょうどである必要があります。
6.1.1.2. メインデッキ内の同名カードは、それぞれ 4 枚までです。
6.1.1.3. メインデッキ内の Re バースカードは合計で 8 枚までです。
6.1.1.4. メインデッキにパートナーカードを入れることはできません。
6.1.1.5. パートナーカードはメインデッキとは別に 3 枚ちょうど準備する必要があります。
6.1.2. テキストが‘デッキ’を参照する場合、それがゲーム準備における構築条件を参照する場合、それはメインデッキを意味します。
6.1.2.1. メインデッキの構築条件に関する永続能力は、デッキ構築条件を置換する置換効果として適用されます。ゲームの開始以降はその能力は無効(9.4)になります。

6.2. ゲーム前の手順
6.2.1. ゲームの開始前に、各プレイヤーは以下の手順を実行します。
6.2.1.1. このゲームで使用する自身のメインデッキを提示し、さらにパートナーカード 3 枚を裏向きに提示します。
6.2.1.2. 自身のメインデッキからコストが 2 以下のカード 1 枚選び、自分のエントリーに裏向きに置きます。
6.2.1.3. 各プレイヤーは自身のメインデッキをデッキ置場に置き、それをシャッフルします。

6.2.1.4. 各プレイヤーは無作為にどちらのプレイヤーが先攻であるかを決定します。
6.2.1.4.1. 先攻プレイヤーの決定には意思の介在は認められません。無作為の決定を行った後、いずれかのプレイヤーが先攻プレイヤーを選択することはありません。
6.2.1.5. 各プレイヤーは自身のデッキ置場の一番上から 3 枚を手札に加え、さらに自身の準備したパートナーカード 3 枚を手札に加えます。
6.2.1.6. 後攻プレイヤーは手札のパートナーカードを 1 枚選び、表向きにエネルギー置場に置きます。
6.2.1.7. 先攻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。

7. ゲームの進行

7.1. 概要

7.1.1. ゲームは‘ターン’と呼ばれる手順を繰り返すことで進められます。あるターン中は、いずれかのプレイヤーがターンプレイヤーとなり、そうでないプレイヤーは非ターンプレイヤーとなります。
7.1.2. ターンプレイヤーは、7.2 から 7.6 で示された順に従って各フェイズを実行します。

7.2. スタンバイフェイズ

7.2.1. ターンプレイヤーは、以下の処理を同時に実行します。
7.2.1.1. ターンプレイヤーは自身がマスターであるエントリー領域とメンバー領域とエネルギー置場にあるカードをすべてスタンドします。
7.2.1.2. ターンプレイヤーはカードを 1 枚引きます。
7.2.2. ‘ターン開始時’および‘スタンバイフェイズ開始時’の誘発条件が発生します。また、これがゲームにおける最初のターンである場合、‘ゲーム開始時’の誘発条件が発生します。
7.2.3. 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、エネルギーフェイズに進みます。

7.3. エネルギーフェイズ

7.3.1. ‘エネルギーフェイズ開始時’の誘発条件が発生し、チェックタイミングが発生します。
7.3.2. ターンプレイヤーは以下の処理を同時に実行します。
7.3.2.1. 手札の種別がパートナーのカードを 1 枚まで選び、それをエネルギー置場に移動します。
7.3.2.2. 手札の種別がパートナーでないカードを 1 枚まで選び、それを裏向きにエネルギー置場に移動します。
7.3.3. 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、メインフェイズに進みます。

7.4. メインフェイズ

7.4.1. ‘メインフェイズ開始時’の誘発条件が発生し、チェックタイミングが発生します。
7.4.2. ターンプレイヤーには以下のいずれかを実行します。
7.4.2.1. 手札の種別がキャラであるカードを、エントリーかメンバーにプレイします（9.7.2）。
7.4.2.2. 自分のメンバーに空席（4.5.3.2）がある場合、エントリーのキャラのコストに等しいエネルギーを支払って、そのキャラをメンバー領域の空席（4.5.3.2）に移動します。
7.4.2.3. いずれかのカードの有効な起動能力をプレイします。
7.4.2.4. 手札の Re バースカードを 1 枚セットする（5.6）ことで、カードを 1 枚引きます。
7.4.2.5. アタックフェイズへの移行を宣言します。
7.4.3. チェックタイミングが発生します。このチェックタイミングで行うべき処理がすべて終了したら、アタックフェイズへの移行を宣言しているのであればアタックフェイズに、そうでない場合は 7.4.2 に進みます。

7.5. アタックフェイズ

7.5.1. ターンプレイヤーはアタックを行います。詳細は後述‘アタックフェイズの詳細’を参照してください。

7.6. エンドフェイズ

7.6.1. ‘ターンの終わりに’で示されている誘発条件のうち、このターン中にまだ誘発条件を満たしていなかった自動能力の誘発条件が発生します。
7.6.2. チェックタイミングが発生します。
7.6.3. エントリーのキャラが負っているダメージが 0 になります。
7.6.4. すべての‘ターンの終わりまで’を期限とする効果や‘そのターン中’期限とする効果が消滅します。
7.6.5. ターンプレイヤーは、Re バース置場にカードがある場合、それらをすべて控え室に置きます。
7.6.6. この時点で、7.6.2 のチェックタイミングで自動能力やリカバリー処理が解決されておらず、‘ターンの終わりに’で示されている誘発条件のうちこのターン中にまだ誘発条件を満たしていなかった自動能力の誘発条件やその他の自動能力の誘発条件が存在しない場合、このターンを終了し、現在のターンプレイヤーの対戦相手がターンプレイヤーである次のターンを開始します。そうでない場合、再びエンドフェイズを最初から実行しなおします。

8. アタックフェイズの詳細

8.1. 概要

8.1.1. アタックフェイズはいくつかのステップに分かれて、これをターンプレイヤーが順番に実行し、これを望む回数繰り返すことでアタックフェイズを実行します。

8.2. スタートステップ

8.2.1. ‘スタートステップ開始時’の誘発条件が発生します。また、これがこのターンにおける最初のスタートステップである場合、‘アタックフェイズ開始時’の誘発条件が発生します。
8.2.2. チェックタイミングが発生します。
8.2.3. ターンプレイヤーはアタックの終了を宣言できます。その場合、アタックフェイズを終了し、エンドフェイズに進みます。

8.2.3.1. 現在が先攻プレイヤーの第 1 ターンである場合は、アタックの終了を宣言する義務があります。

8.2.3.2. なんらかの理由でターンプレイヤーが適切なアタックを宣言できない場合、アタックの終了を宣言する義務があります。

8.2.4. ターンプレイヤーはスタンド状態のメンバーを 1 人選択し、そのメンバーをレストします。

8.2.4.1. スタンド状態のメンバーを選択できない場合、アタックは宣言できません。

8.2.4.2. この処理を行うことで、エントリーのキャラは‘アタックする’ことになり、レストしたメンバーはそのアタックしたキャラを‘サポートする’こととなります。

8.2.4.3. これ以降、ターンプレイヤーのエントリーのキャラは‘アタックしている’ キャラ、非ターンプレイヤーのエントリーのキャラは‘アタックされている’ キャラ、このアタックのためにレストしたメンバーは‘サポートしている’ キャラと呼びます。

8.2.4.4. アタックの宣言時、特にパートナーアタックを禁止されていないかぎり、追加でエネルギー置場のスタンド状態のパートナー3 枚をレスト状態にすることで、このアタックはさらに‘パートナーアタック’になります。

8.2.4.4.1. なんらかの効果によりこのアタックが‘パートナーアタックにならない’場合、パートナー3 枚をレストすることは可能ですが、そうした場合でもこのアタックはパートナーアタックになりません。

8.2.4.4.2. このアタックがパートナーアタックになった場合、‘アタックしている’ キャラと‘アタックされている’ キャラは、さらに‘パートナーアタックしている’ キャラと‘パートナーアタックされている’ キャラになります。

8.2.5. 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、ブロックステップに進みます。

8.3. ブロックステップ

8.3.1. ‘ブロックステップ開始時’の誘発条件が発生します。

8.3.2. チェックタイミングが発生します。

8.3.3. 非ターンプレイヤーは、有効であるブロッカー（11.6）を持つカードを手札から 1 枚すてることができます。

8.3.3.1. この処理を実際に実行することを‘ブロックする’と呼びます。

8.3.3.2. ブロックした場合、これ以降、現在の‘アタックされている’ キャラは、さらに‘ブロックされている’ キャラと呼びます。

8.3.4. 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。

8.4. ダメージステップ

8.4.1. ‘ダメージステップ開始時’の誘発条件が発生します。

8.4.2. チェックタイミングが発生します。

8.4.3. アタックされているキャラは、そのキャラが現在負っているダメージに、アタックしているキャラの ATK に等しい数を加算します。

8.4.3.1. 現在のアタックされているキャラがブロックされているなら、ATK を加算する代わりに 0 を加算します。

8.4.3.2. 現在のアタックがパートナーアタックであるなら、アタックされているキャラは‘パートナーアタックを受けた’状態になります。

8.4.4. 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、クローズステップに進みます。

8.5. クローズステップ

8.5.1. 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‘このアタックの終了時’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。

8.5.2. チェックタイミングが発生します。このチェックタイミングで行うべき処理がすべて終了したら、すべての‘このアタック中’を期限とする効果が消滅します。

8.5.3. この時点で、待機状態の自動能力が存在するか、実行する必要のあるルール処理（10）が存在するか、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‘このアタックの終了時’で示されている誘発条件を持つ有効な自動能力がある場合、このクローズステップを最初から実行します。

8.5.4. アタックやパートナーアタックやサポートしているキャラや、アタックやパートナーアタックされているキャラは、それぞれその状態ではなくなります。

8.5.5. スタートステップに戻ります。

9. カードや能力のプレイと解決

9.1. 能力の種別

9.1.1. 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。

9.1.1.1. 起動能力とは、プレイタイミングが与えられたプレイヤーが、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。

9.1.1.1.1. 起動能力は、カード上では‘起 [(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するためのコストで、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。

9.1.1.2. 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。

9.1.1.2.1. 自動能力は、カード上では‘自 (条件)した時、(効果)する’または‘自 (フェイズやステップ)開始時、(効果)する’や‘(フェイズやステップ)の終わりに、(効果)する’と表記されています。(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’または’(その自動能力が)発動する’と言います。

9.1.1.3. 永続能力とは、その能力が有効な期間、常になんらかの効果を発生している能力を指します。

9.1.1.3.1. 永続能力は、カード上では’永(効果)’と表記されています。

9.1.1.4. キャンセル能力とは、特定のカードや能力のプレイに対し、その能力の解決になんらかの形で介入する能力を指します。

9.1.1.4.1. キャンセル能力は‘⊗キャンセル:(対象)’と表記されています。

9.1.1.4.2. キャンセル能力は、その効果の中で、その効果が影響を与えるプレイ中のカードまたは能力の種類が指定されています。これをそのキャンセル能力の対象と呼びます。

9.1.2. 上記の能力の種類を意味するアイコンを、このルール内では‘能力アイコン’と呼びます

9.2. 制限アイコン

9.2.1. 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。

9.2.2. ターン1回は使用制限アイコンです。

9.2.2.1. このアイコンが、各能力の先頭にある自や起の直後、または【(領域)】の直後にある場合、これらの能力をプレイすることで、このターン中はこの同一の能力を再びプレイできなくなります。

9.2.2.1.1. これらの能力がプレイ後にキャンセルされた場合でも、プレイは行われているため、このターン中は同一の能力を再びプレイできません。

9.2.2.2. 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。

9.3. 効果の種別

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

9.3.1.1. ‘単発効果’とは、解決中にその指示を実行し、それで効果が終了するものを指します。’あなたは 1 枚引く’’このキャラを控え室に置く’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。

9.3.1.2. ‘継続効果’とは、一定の期限の間(期間が特に指定されていない、すなわち’このゲーム中’であるものを含みます)、その効果が有効であるものを指します。

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

9.3.1.3.1. 能力に’(行動 A)する時、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。

9.3.1.3.2. 能力に’(行動 A)する時、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の置換効果です。

9.4. 有効な能力と無効な能力

9.4.1. 何らかの効果により、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。

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

9.4.3. 何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。

9.4.4. カードの能力の戦闘が‘(能力アイコン)【(領域名)】’である場合、その能力はその領域でのみ有効です。

9.4.4.1. 領域名指定は、領域名がエントリー領域である場合はエントリーのアイコンで表記されることがあります。同様に、メンバー領域はメンバーで、エネルギー置場はエネルギーで、控え室は控え室で表記されることがあります。

9.5. コストと支払い

9.5.1. 起動能力や自動能力の先頭に、□で囲まれた行動が指示されることがあります。これはその能力のコストと呼ばれます。

9.5.2. ‘コストを支払う’とは‘コストで示された行動を実行する’を意味します。

9.5.2.1. コストに複数の行動がある場合、テキストの先頭に近い方から順に実行します。

9.5.2.2. 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ません。

9.6. チェックタイミングとプレイタイミング

9.6.1. チェックタイミングとは、ゲーム中で発生したルール処理や自動能力のプレイを行う時点を指します。

9.6.1.1. 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、解決するべきルール処理が無くなってから、誘発条件を満たした自動能力のプレイと解決を行います。

9.6.2. 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。

9.6.2.1. リカバリー処理(10.3)を実行します。いずれかリカバリー処理が実行された場合、再びチェックタイミングを先頭から実行します。

9.6.2.2. 自動能力処理(10.4)を実行します。いずれかの自動能力の待機状態がプレイされた場合、再びチェックタイミングを先頭から実行します。

9.6.2.3. エントリー処理(10.5)を実行します。エントリー処理があった場合、再びチェックタイミングを先頭から実行します。

9.6.2.4. 敗北処理(10.6)を実行します。いずれかの敗北処理が実行された後、まだなんらかの理

由でゲームが続いている場合、再びチェックタイミングを先頭から実行します。

9.6.2.5. チェックタイミングを終了します。

9.7. プレイと解決

9.7.1. 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、効果を発生します。永続能力はプレイされることはなく、常に効果を発生し続けています。

9.7.2. いずれかのプレイヤーが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。

9.7.2.1. 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、それを公開します。

9.7.2.1.1. プレイされたのがキャラカードである場合、エントリーかメンバー枠を 1 つ指定します。

9.7.3. 対抗処理が行われます。

9.7.3.1. この時点で、いずれかのプレイヤーは有効なキャンセル能力を 1 つ提示し、そのコストを支払うことができます。

9.7.3.2. キャンセル能力の提示が行われた場合、この対抗処理を再び最初から実行します。

9.7.3.3. どのプレイヤーもこれ以上のキャンセル能力を提示しなかった場合、提示された各々のキャンセル能力の処理を、提示された順の逆順に解決します。

9.7.4. カードや能力の解決を行います。

9.7.4.1. プレイしたのがカードである場合、そのカードを指定の領域に置きます。

9.7.4.2. 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。

9.7.4.2.1. 何らかの理由でその能力を持っていたカードが元の領域に無かった場合でも、その能力は解決します。

9.7.4.3. 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の中にその情報を持つカードがあることは保障されません。選ぶプレイヤーは、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。

9.8. 自動能力の処理

9.8.1. 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。

9.8.2. 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。

9.8.2.1. 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。

9.8.3. 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プレイヤーは、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、それをプレイします。プレイされた能力の解決後、その自動能力の待機状態が 1 回取り消されます。

9.8.3.1. 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。

9.8.3.1.1. 自動能力が任意でコストを支払うことによってプレイすることを選択できる場合、それを支払わないことを選択し、プレイしないことを選ぶことができます。

9.8.3.2. なんらかの理由で、選んだ待機状態の自動能力をプレイできない場合、その待機状態は 1 回取り消されます。

9.8.3.2.1. 自動能力が任意でコストを支払うことによってプレイすることを選択できる場合に、それを支払わないことを選択し、プレイしないことを選んだ場合、その待機状態は 1 回取り消されます。

9.8.4. 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。

9.8.4.1. 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。

9.8.4.1.1. 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。

9.8.4.1.2. カードが舞台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、あるいはマスターが変わる領域移動を伴う自動能力がカードの情報を求める場合、そのカードが舞台にある状態での情報を用います。

9.8.4.1.3. 上記 8.6.4.1.2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。

9.8.4.2. あるカードが領域移動誘発能力を持ち、そのカードがその能力が有効になる領域に入るのと同時にいずれかのカードがその領域移動誘発能力の誘発条件を満たす領域移動を行った場合、その誘発条件は満たされたものとします。

9.8.5. 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。

9.8.5.1. 時限誘発は、特に期限が示されていないかぎり、一度だけ誘発条件を満たします。

9.8.6. 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。

9.8.6.1. 状態誘発は、その状態が発生したときに 1 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

条件が満たされている場合、その能力は再度待機状態になります。

9.8.7. 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場合でも、その自動能力はプレイする義務があります。

9.9. 単発効果の処理

9.9.1. 単発効果を実行するよう求められた場合、そこに指示された行動を 1 度だけ実行します。

9.10. 継続効果の処理

9.10.1. なんらかの継続効果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。

9.10.1.1. 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。

9.10.1.2. 次に、能力を与える/失わせる/有効にする/無効にする効果を適用します。

9.10.1.3. 次に、継続効果のうち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。

9.10.1.4. 次に、継続効果のうち情報の数値を変更するものをすべて適用します。

9.10.1.5. 以上の 9.10.1.2-9.10.1.4 で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。

9.10.1.6. 以上の 9.10.1.2-9.10.1.5 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。

9.10.1.6.1. 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。

9.10.1.6.2. 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。

9.10.2. 永続能力以外で発生している継続効果は、その能力がプレイされた時点よりも後に枠から枠以外の領域移動を行ったカードに対しては適用されません。

9.10.3. 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。

9.10.3.1. 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。

9.10.4. ある数値情報を指定の値にする継続効果を作成する場合、その作成時点でその情報に適用されているすべての効果を適用した現在のその情報の数値と指定の値の差を確認し、その情報にその差を加える修正を作成します。

例:あるユニットの'ATK を 1 にする'継続効果を作成する場合、そのユニットの ATK が現在 0 である場合、'ATK を+1 する'継続効果が作成されます。同様に、そのユニットの ATK が現在 3 である場合、'ATK を-2 する'継続効果が作成されます。

9.11. 置換効果の処理

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

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

9.11.2. 同一の事象に対し複数の置換効果が発生している場合、どの置換効果を先に適用するかは、それにより影響を受けるプレイヤーが決定します。

9.11.2.1. 影響を受ける事象がカードや能力である場合、そのマスターが決定します。

9.11.2.2. 影響を受ける事象がゲーム中の行動である場合、その行動を実行するプレイヤー、またはその行動が適用されるカードのマスターが決定します。

9.11.2.3. 同一の事象に対しては、各置換効果は最大 1 回しか適用できません。

9.11.3. 置換効果が選択型置換効果('～する時、かわりに～してよい。そうしたら、～する')である場合、その選択を実行できないのであれば、この置換効果は適用できません。

9.12. 最終情報

9.12.1. ある効果が特定のカードの情報や配置状態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、枠から枠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情報や配置状態を参照します。

9.13. 発生源

9.13.1. 能力や効果により、ある効果やダメージの発生源を求めることがあります。

9.13.2. 能力の発生源とは、その能力を持つカード、または次元誘発能力の場合はその次元誘発能力を発生させた能力を持つカードを指します。

9.13.3. ダメージの発生源とは、そのダメージが効果により物である場合、その効果を発生させた能力の発生源であるカードを指し、そのダメージがバトルによるものである場合、そのダメージを与えたカードを指します。

10. ルール処理

10.1. ルール処理の基本

10.1.1. 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。

10.1.2. リフレッシュ処理以外のルール処理は、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。

10.1.3. 特定の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。

10.2. リフレッシュ処理

10.2.1. ゲーム中のいずれかの時点で、あるプレイヤーのデッキ置場にカードが存在しない状態になった場合、ゲームの進行を一旦停止し、控え室のカードをすべてデッキ置場に移動し、その後にそのデッキ置場のカードをすべてシャッフルし、その後にゲームを続行します。

10.2.1.1. いずれかのプレイヤーがこの処理を行うことを求められ、その時点で控え室にカードが無い場合、そのプレイヤーはただちにこのゲームに敗北します。

10.3. リカバリー処理

10.3.1. カード等が不正な状態にある場合に実行される処理です。

10.3.1.1. 以下に指定する処理のいずれかが実際に行われた場合、リカバリー処理が実行されたものとみなします。

10.3.1.2. 以下の処理の条件が複数満たされている場合、それらを同時に処理します。

10.3.2. いずれかのプレイヤーの Re バース置場に種別が Re バースでないカードが置かれている場合、そのカードを控え室に置きます。

10.3.3. いずれかのプレイヤーのエントリーに複数のカードが置かれている場合、その領域が属するプレイヤーは、その領域に最も後から置かれたカードを 1 枚選択し、それ以外のカードをすべて控え室に置きます。

10.3.4. いずれかのメンバー枠に複数のキャラが置かれている場合、そのメンバー枠のあるメンバー領域が属するプレイヤーは、それらのキャラの中からそのメンバー枠に最も後から置かれたキャラを 1 体選択し、それ以外のカードをすべて控え室に置きます。

10.3.5. いずれかのキャラの負っているダメージがそのキャラの DEF 以上である場合、そのキャラをリタイア置場に置きます。

10.3.6. いずれかのキャラが‘パートナーアタックを受けた’状態(8.4.3.2)である場合、そのキャラをリタイア置場に置きます。

10.3.7. 手札かエネルギー置場以外のいずれかの領域にパートナーカードが存在する場合、そのパートナーカードを除外します。

10.4. 自動能力処理

10.4.1. ターンプレイヤ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て、解決領域にカードも能力もない場合、ターンプレイヤーはそのうち 1 つを選択し、それをプレイします。

10.4.2. 非ターンプレイヤ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て、解決領域にカードも能力もない場合、非ターンプレイヤーはそのうち 1 つを選択し、それをプレイします。

10.4.3. なんらかの理由で選択した自動能力がプレイできない場合、その自動能力の待機状態を 1 回減らします。

10.5. エントリー処理

10.5.1. エントリー処理では、以下の条件を順に確認し、処理が実行された場合はその処理後にエントリー処理を終了します。

10.5.1.1. ターンプレイヤーのエントリーに種別が Re バースのカードが置かれている場合、それを Re バース置場に移動します。

10.5.1.2. 非ターンプレイヤーのエントリーに種別が Re バースのカードが置かれている場合、それを Re バース置場に移動します。

10.5.1.3. ターンプレイヤーのエントリーにカードが置かれていない場合、デッキ置場の一番上のカードをエントリーに移動します。

10.5.1.4. 非ターンプレイヤーのエントリーにカードが置かれていない場合、デッキ置場の一番上のカードをエントリーに移動します。

10.6. 敗北処理

10.6.1. いずれかのプレイヤーが以下のいずれかの条件を満たしている場合、そのプレイヤーは敗北します。

10.6.1.1. 複数のプレイヤーが同時に以下の条件を満たしている場合、その全員が敗北します。

10.6.2. リタイア置場のカードが 7 枚以上であるプレイヤーは敗北します。

11. キーワードとキーワード能力

11.1. 概要

11.1.1. キーワードとは、特定の処理を行う能力を簡略表記する際に使用する語を指します。特定のキーワードで示される能力をキーワード能力と呼びます。

11.2. 条件キーワード

11.2.1. 条件キーワードとは、そのキーワードにより規定される特定の条件を満たしている場合にのみ処理が実行されるキーワードを意味します。

11.2.2. 条件キーワードは‘(能力アイコン) (条件キーワード):(効果)’の形で表記されます。

11.2.3. 条件キーワードの条件が満たされていない場合の処理は、その条件キーワードを持つ能力により異なります。

11.2.3.1. その能力が永続能力である場合、その条件キーワードの条件が満たされていない間、その永続能力は無効(9.4.2)です。

11.2.3.2. その能力が起動能力である場合、条件キーワードが満たされていない起動能力はプレイできません。また、プレイされた起動能力が解決の開始時点でその条件キーワードの条件が満たされていない場合、その能力の解決は行われません。

11.2.3.3. その能力が自動能力である場合、プレイされた自動能力が解決の開始時点でその条件キーワードの条件が満たされていない場合、その能力の解決は行われません。

11.2.3.4. その能力がキャンセル能力である場合、条件キーワードが満たされていないキャンセル能力は提示できません。また、提示されたキャンセル能力が処理の開始時点でその条件キーワードの条件が満たされていない場合、その能力の処理は行われません。

11.2.4. ある 1 つの能力が複数の条件キーワードを持つ場合、そのすべてを満たしている場合にのみその能力の処理が実行されます。

11.3. スパーク

11.3.1. スパークは自動能力で、この能力を持つカードがエントリー処理（10.5）でデッキ置場らエントリーに置かれた時に誘発する能力です。

11.3.2. ‘スパーク：（効果）’は‘【自】このカードがエントリー処理によりデッキ置場からエントリーに置かれた時、（効果）’を意味します。

11.4. キャンセル

11.4.1. キャンセルは永続能力で、他のカードや能力のプレイに対し対抗して処理を行えることを意味します。

11.4.1.1. キャンセルはキャンセルのアイコンで示されます。

11.4.2. ‘キャンセル：（対象）’は、‘このカードは（対象）を対象とするキャンセル能力を持つ’を意味します。

11.4.3. キャンセル能力の実行に関する詳細は、9.1.1.4 および 9.7.3 を参照してください。

11.5. Re コンボ

11.5.1. Re コンボは条件キーワードで、Re バース置場のカードが存在するかどうかを条件とします。

11.5.1.1. Re コンボは Reコンボ のアイコンで示されます。

11.5.2. Re コンボが名称を伴わず単独で表記されている場合、それは‘自分の Re バース置場に種別が Re バースであるカードが置かれている’を条件とします。

11.5.3. Re コンボが‘Reコンボ（名称）’で表記されている場合、それは‘自分の Re バース置場にその名称をカード名に持つ種別が Re バースであるカードが置かれている’を条件とします。

11.5.4. Re バース置き場に複数のカードがある場合、その内 1 枚以上が条件を満たしているなら、Re コンボは条件を満たします。

11.6. ブロッカー

11.6.1. ブロッカーは永続能力で、ブロックステップでこのカードでアタックをブロックできることを意味します。

11.6.1.1. ブロッカーはブロッカーのアイコンで示されます。

11.6.2. ブロッカーが属性を伴わず単独で表記されている場合、それは‘自分のキャラがアタックされている間、このブロッカー能力が有効である’を意味します。

11.6.3. ブロッカーが‘ブロッカー（属性）’で表記されている場合、それは‘自分の（属性）のキャラがアタックされている間、このブロッカー能力が有効である’ことを意味します。

11.6.4. ブロッカー能力自体は特に何も行いませんが、ブロックステップでその能力が有効であるかが参照されます（8.3.3）。

11.7. 本領発揮

11.7.1. 本領発揮は条件キーワードで、メンバーとリタイアの枚数を条件とします。

11.7.1.1. 本領発揮は 本領発揮 Lv.1 等のアイコンで表記され、その右側にレベルの値を持ちます。

11.7.2. 本領発揮が名称や属性を伴わずに単独で表記されている場合、それは‘自分の、メンバー置場とリタイア置場のカードの枚数の合計が、この本領発揮のレベル以上である’を条件とします。

11.7.3. 本領発揮が‘本領発揮 Lv.1（名称や属性）’等で表記されている場合、それは‘自分の、メンバー置場とリタイア置場のカードのうち、その名称をカード名に持つあるいはその属性を持つカードの合計が、この本領発揮のレベル以上である’を条件とします。

11.8. のびしろ

11.8.1. のびしろは永続能力です。

11.8.1.1. のびしろはのびしろのアイコンで示されます。

11.8.2. のびしろ能力自体は特に何も行いませんが、他の能力で参照されることがあります。

12. 多人数戦

12.1. 概要

12.1.1. このゲームは、通常の 2 人ゲーム以外にも、3 人以上でゲームを行うことができます。その場合、使用するフォーマットに応じて、以下の通りにルールを修正します。

12.1.1.1. フォーマットとは多人数戦の内容に対する名称で、現在のルールは‘ランブル’‘サークル’‘ダブルチーム’、‘トリプルチーム’に対応しています。

12.2. 優先順位

12.2.1. なんらかのルール上の処理が、ターンプレイヤーを先に非ターンプレイヤーを後に実行することを求めている場合、あるいはいずれかのプレイヤーがその処理を行うことができる場合、多人数戦におけるその処理は、ターンプレイヤーを最初に、それ以降に自分のターンを迎える順にその処理を実行します。

12.3. アタック制限

12.3.1. 多人数戦では、ターンプレイヤーは、このゲーム中にまだ自身のターンを実行していないプレイヤーに対してアタックをする事はできません。

12.4. プレイヤーの退場

12.4.1. 多人数戦でいずれかのプレイヤーが退場し、ゲームの勝者が決定していない場合、ゲームを一時中断し、以下の処理を行います。

12.4.2. そのプレイヤーがオーナーであるカードはすべてゲームに存在しない状態になります。

12.4.3. そのプレイヤーが有する領域はゲームに存在しない状態になります。

12.4.4. 現在そのプレイヤーがプレイしたカードや能力が解決中の場合、その解決を中断し、終了します。

12.4.5. そのプレイヤーがマスターである自動能力が待機状態になっている場合、その待機状態がすべて取り消されます。

12.4.6. 現在がそのプレイヤーのターン中である場合、そのターンは引き続き実行され、そのプレイヤーが本来行うべきだった処理はすべてとばされます。
12.4.7. これ以降にそのプレイヤーまたはそのプレイヤーがオーナーまたはマスターであるカードや能力に対する処理は実行されません。

12.5. チーム戦
12.5.1. 多人数ゲームにおいて、複数のプレイヤーがチームを組んでプレイする場合があります。
12.5.1.1. あるプレイヤーと同一チーム内の他の各プレイヤーを、互いの‘チームメイト’と呼びます。
12.5.2. 各プレイヤーの領域は、それぞれのプレイヤーが持ち、チームで共有しません。同様に、あるプレイヤーのカードや能力のコストの支払いをチームメイトが行うことはできません。
12.5.3. 能力をプレイする際に‘自分’を参照する場合、その能力のマスターのみを参照します。その能力のマスターのチームメイトは参照しません。
12.5.4. 能力をプレイする際に‘味方’を参照する場合、その能力のマスターまたはそのプレイヤーのチームメイトを参照します。
12.5.5. 能力をプレイする際に‘相手’を参照する場合、自分や自分のチームメイトを除くプレイヤーを 1 人指定し、そのプレイヤーを参照します。
12.5.5.1. 永続能力による継続効果が‘相手’を参照する場合、それは自分や自分のチームのプレイヤー以外のすべてのプレイヤーを参照します。
12.5.6. チーム内の各プレイヤーは、自分にしか見えない情報も含め、互いの情報をチームメイトに提示し、相談することができます。その際、相手にそれらの情報を提示する必要はありません。
12.5.7. チーム戦において、フォーマットによりチーム単位でターンが進行する場合があります。その場合、以下のルールに従います。
12.5.7.1. 先攻プレイヤーを決定する代わりに先攻チームを決定します。
12.5.7.1.1. 現在ターンを実行しているチームを‘ターンチーム’と呼びます。
12.5.7.2. ターンはチーム単位で進行し、各フェイズでは、ターンチームの各プレイヤーがそのターンの処理を実行します。
12.5.7.2.1. スタンバイフェイズでは、ターンチームの各プレイヤーが同時に自分のカードをスタンドし、カードを引きます。
12.5.7.2.2. エネルギーフェイズでは、ターンチームの各プレイヤーが同時にパートナーや手札をエネルギーに置きます。
12.5.7.2.3. メインフェイズでは、ターンチームの任意のプレイヤー1 人がメインフェイズで行える行動(7.4.2)を 1 つ実行し、これを任意の回数繰り返すことができます。
12.5.7.2.4. アタックフェイズでは、ターンチームの任意のプレイヤー1 人がアタック宣言を 1 回実行し、これを任意の回数繰り返すことができます。
12.5.7.2.4.1. アタックの目標とできるプレイヤーやガードを行えるプレイヤーは、フォーマットにより規定されます。
12.5.7.2.5. エンドフェイズでは、各プレイヤーが同時に処理を実行します。
12.5.7.3. 自動能力をプレイする場合、ターンチームのいずれかのプレイヤーがマスターである待機中の自動能力をターンチームが 1 つ選んでプレイし、それが無い場合は非ターンチームのいずれかのプレイヤーがマスターである待機中の自動能力を非ターンチームが 1 つ選んでプレイします。
12.5.8. チーム戦におけるチームの勝敗は、それぞれのチーム戦のフォーマットにより決定します。

12.6. ランブル
12.6.1. 3 人以上で行う個人戦で、全プレイヤーが他のプレイヤーを自由にアタックできるフォーマットです。
12.6.2. ゲームの開始前に、参加する各プレイヤーはターンを実行する順番を決定し、最初にターンを迎えるプレイヤーのターンでゲームを開始し、以降はその順番で各プレイヤーのターンを実行します。
12.6.3. ランブルでは‘1 人脱落’ルールを採用することができます。
12.6.3.1. このルールを採用する場合、いずれかのプレイヤーが敗北して退場した場合、自身のリタイア置場のカードの枚数が単独で最も少ないプレイヤーがいるなら、その時点でゲームが終了し、そのプレイヤーが勝利します。
12.6.3.2. いずれかのプレイヤーが退場した時点で複数のプレイヤーのリタイア置場のカードの枚数が最少で同数の場合、ゲームは続行され、いずれかのプレイヤーのリタイア置場のカードの枚数が単独で最も少なくなった時点で、ただちにそのプレイヤーの勝利でゲームが終了します。
12.6.4. 能力や効果が‘相手’を参照する場合、それは自分以外のプレイヤーを参照します。同様に、能力や効果が‘プレイヤー’を参照する場合、それは自分を含むすべてのプレイヤーを参照します。
12.6.5. カードや能力に対するキャンセル能力は、どのプレイヤーでも実行できます。
12.6.6. アタックの宣言時、メンバーをレストする前に、そのアタックの目標となる相手を 1 人指定します。そのアタックは、その相手のエントリー領域のキャラに対して実行できます。
12.6.6.1. そのアタックをガードできるのは、その相手プレイヤーのみです。

12.7. サークル
12.7.1. 3 人以上で行う個人戦で、各プレイヤーは特定のプレイヤーのみをアタックできるフォーマットです。
12.7.2. ゲームの開始前に、参加する各プレイヤーはターンを実行する順番を決定し、最初にターンを迎えるプレイヤーのターンでゲームを開始し、以降はその順番で各プレイヤーのターンを実行します。
12.7.3. サークルでは‘1 人脱落’ルールを採用することができます。

12.7.3.1. このルールを採用する場合、いずれかのプレイヤーが敗北して退場した場合、その時点でゲームが終了し、ターン順でそのプレイヤーの直前のプレイヤーが勝利します。

12.7.3.2. 複数のプレイヤーが同時に敗北して退場した場合、その時点で退場していないプレイヤーの中で、ターン順で自分の直後のプレイヤーが退場しているプレイヤーが勝利します。

12.7.3.2.1. そのようなプレイヤーが複数いる場合、そのすべてが勝利します。

12.7.4. 能力や効果が‘相手’を参照する場合、それはターン順で自分の直前か直後のプレイヤーを参照します。同様に、能力や効果が‘プレイヤー’を参照する場合、それは自分または前述の‘相手’を参照します。

12.7.5. カードや能力に対するキャンセル能力は、そのカードや能力のマスターに対して、ターン順が直前か直後のプレイヤーのみが実行できます。

12.7.6. アタックの宣言は、ターン順が自分の直後のプレイヤーのエントリー領域のキャラに対してのみ実行できます。

12.7.6.1. そのアタックをガードできるのは、その相手プレイヤーのみです。

12.7.7. いずれかのプレイヤーが退場し、まだゲームが続いている場合(12.4)、そのターンが終了するまではターン順は変更せず、そのプレイヤーのターン順は一時空きになります。その後、このターンが終了した後、そのプレイヤーのターン順を取り除き、残っているプレイヤーのターン順が現在のターン順の若い方から順番にふりなおされます。

12.7.7.1. あるプレイヤーのターン中に、ターン順がそのプレイヤーの次のプレイヤーが退場した場合でも、同じターン中にターン順がその先のプレイヤーをアタックする事はできず、その辞典でターン順が自分の前後でないプレイヤーを能力や効果が参照することもありません。

12.8. ダブルチーム

12.8.1. 2 人 1 チームの 2 チームが対戦するチーム戦のフォーマットです。

12.8.2. ゲームの開始時、各プレイヤーはチームメイトと横並びで、相手チームと対面するように着席します。

12.8.2.1. あるチームの右側のプレイヤーと、もう一方のチームの左側のプレイヤーは互いに‘正面’のプレイヤーです。

12.8.3. いずれか 1 人のプレイヤーが敗北して退場した場合、そのチームが敗北し、相手チームの勝利になります。

12.8.4. ターンはチーム単位で進行します(12.5.7)。

12.8.5. アタックの目標とできるのは、アタックを行うプレイヤーの正面のプレイヤーのみです。

12.8.5.1. アタックに対するガードは、そのアタックされたキャラのマスターかそのチームメイトが行えます。

12.9. トリプルチーム

12.9.1. 3 人 1 チームの 2 チームが対戦するチーム戦のフォーマットです。

12.9.2. ゲームの開始時、各プレイヤーはチームメイトと横並びで、相手チームと対面するように着席します。

12.9.2.1. あるチームの右側のプレイヤーと、もう一方のチームの左側のプレイヤーは互いに‘正面’のプレイヤーです。同様に、あるチームの中央のプレイヤーは、もう一方のチームの中央のプレイヤーは互いに‘正面’のプレイヤーです。

12.9.3. トリプルチームでは、チームポイントという情報を参照し、勝敗を決定します。

12.9.3.1. ゲーム開始時のチームポイントは 0 です。

12.9.3.2. ゲーム中、いずれかのチームのチームポイントが 2 以上になった場合、そのチームの勝利でゲームはただちに終了します。

12.9.3.3. ゲーム中、いずれかのプレイヤーが敗北して退場した場合、その正面のプレイヤーが退場していないなら、その退場していないプレイヤーのいるチームはチームポイントを 1 得ます。その後、その退場していないプレイヤーは退場し、いずれのチームのチームポイントも 2 以上になっていない場合は残っているプレイヤーでゲームを続行します。

12.9.3.3.1. なんらかの理由ですべてのプレイヤーが退場し、いずれのチームのチームポイントも 2 以上になっていない場合、その時点でチームポイントの多い方のチームが勝利します。

12.9.4. ターンはチーム単位で進行します(12.5.7)。

12.9.5. アタックの目標とできるのは、アタックを行うプレイヤーの正面のプレイヤーのみです。

12.9.5.1. アタックに対するガードは、そのアタックされたキャラのマスターかそのチームメイトが行えます。

13. その他

13.1. 永久循環

13.1.1. 何らかの処理を行う際に、ある行動を永久に実行し続けることができる、あるいは永久に実行せざるを得なくなることがありえます。これを永久循環と呼び、この場合は、以下に従います。

13.1.1.1. ターンプレイヤーは、その循環行動で実際に行われる一連の行動を示し、その後にその行動を実行する回数を示します。その後、非ターンプレイヤーは、その回数の行動を実行することを認めるか、それより少ない回数の行動を実行させた上で、その行動に含まれない行動を行うかを選べます。その後、その選択に従ってそれらの行動を実行します。

13.1.1.2. ターンプレイヤーが何らかの行動を行い、その後にゲームが完全に同一である状態が発生した場合、ターンプレイヤーはその際に行った行動を再び行うことはできません。

13.1.1.3. 何らかの理由により、どちらのプレイヤ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。

更新内容

2020 年 6 月 17 日　ver. 1.05

- メンバー領域の定義を変更し、メンバー枠を定義しました。
- メンバー領域に裏向きに置かれるカードのルールを定義しました。
- エネルギー置場や控え室で有効な能力のアイコンの定義を行いました。
- 数値情報を特定の値にする継続効果の定義を行いました。
- 多人数戦のチーム戦のルールを拡張し、トリプルチームのルールを定義しました。