

ディメンション・ゼロ 総合ルール

Version19.00

ルール適用開始日：2005年11月25日

最終改訂日：2011年2月24日

本書は、ファンタジートレーディングカードゲーム「ディメンション・ゼロ」の詳細なルールを記した「総合ルール」です。

「総合ルール」は、ストラクチャー・デッキに同封されている基本的なルールを理解している上級者向けのためのルールです。初心者には不必要なほど詳細なルールですから、ゲームを始める前に全てを理解し、覚える必要はありません。大会などで詳細なルールの裁定が必要になった場合や、ルールの処理に困った場合に参照してください。DPAの認定する大会は最新の「総合ルール」に従って裁定が行われます。

本書は以下の構成からなります。

序文 総合ルールの意義	1
1. 総合ルールの目的	1
2. 総合ルールの適用	2
3. 総合ルールと併用されるルール	2
4. 総合ルールの更新	2
第1部 デュエルの原則	2
第1章 ディメンション・ゼロの基本原則	2
第2章 数値とシンボル	2
第2部 デュエルの定義	3
第1章 デュエルの定義に関する原則	3
第2章 カードの表記とデータ	3
第3章 カード名	3
第4章 使用コストと色	3
第5章 移動コスト	4
第6章 分類	4
第7章 イラスト	4
第8章 種族または属性	4
第9章 タイミング	4
第10章 テキスト	4
第11章 プレーヤー	5
第12章 パワー	5
第13章 スマッシュ	5
第14章 エクspansion番号	5
第15章 レアリティ	5
第16章 カード番号	5
第17章 権利表記	5
第18章 イラストレーター表記	5
第19章 禁呪	5
第20章 分類の詳細	5
第21章 スペル	6
第22章 ステータス	6
第23章 ゾーン	6
第24章 ゾーン以外の場所	8
第25章 公開情報と非公開情報	9
第26章 カードの状態	9
第27章 発生源	9
第3部 デュエルの進行	9
第1章 デュエルの準備	9
第2章 デュエルの開始	10
第3章 デュエルの終了	10
第4章 デュエルの進行に関する原則	10
第5章 リリースフェイズ	10

第6章	ドローフェイズ	11
第7章	エネルギーフェイズ	11
第8章	メインフェイズ	11
第9章	スマッシュフェイズ	11
第10章	リカバリーフェイズ	11
第11章	バトル	12
第12章	第1バトルステップ	13
第13章	第2バトルステップ	13
第14章	バトル終了ステップ	14
第4部	デュエルの処理	14
第1章	スタック上のスペル	14
第2章	能力	14
第3章	起動型能力	15
第4章	誘発型能力	15
第5章	常在型能力	15
第6章	優先権	16
第7章	スペルのプレイと起動型能力の起動	16
第8章	誘発型能力の誘発	17
第9章	スペル、起動型能力、誘発型能力の解決	18
第10章	スペル、起動型能力、誘発型能力の無効化	19
第11章	対象をとるスペルや能力	20
第12章	効果	20
第13章	単発効果	20
第14章	継続効果	20
第15章	置換効果	21
第16章	ルールエフェクト	22
第17章	直前の情報	23
第18章	無限ループ	23
第19章	不適正な行動の取り消し	23
第5部	キーワード能力	23
第1章	速攻	23
第2章	即死	23
第3章	召集	23
第4章	加速	23
第5章	支援	24
第6章	団結	24
第7章	ゾーン効果	24
第8章	隊列召喚	24
第9章	挟撃	25
第10章	呼声	25
第11章	進撃	25
第12章	連動	25
第13章	共鳴	25
第14章	閃光	26
第15章	補給	26
第16章	急襲	26
第17章	耐性	26
第6部	その他のルール	26
第1章	闘気カードに関するルール	26
第2章	「意図的に決定された」カードに関するルール	26
第3章	データの参照に関するルール	27
第4章	合成に関するルール	27
第5章	対象の移し変えに関するルール	27
第6章	結合に関するルール	27
第7章	マーカーに関するルール	28
序文	総合ルールの意義	
1.	総合ルールの目的	
	総合ルールとは、DPA (Dimension0 Players'Association=ディメンション・ゼロ プレイヤー組織) が定めた、ディメンション・ゼロのルールをより詳しく記載したものです。	

総合ルールは競技としての細やかな判断基準の明記が目的で作られており、いたずらにゲームを複雑にするためのものではありません。

プレイヤーは必ずしも総合ルールをすべて理解する必要はありません。ただし、総合ルールが存在することを理解し、総合ルールによる結果を遵守しなければなりません。

ジャッジは、正しい裁定を下すことができるよう、総合ルールを理解しなければなりません。

2. 総合ルールの適用

総合ルールはDPAの認定する大会に適用されます。

DPAに認定されていない大会や友達同士での対戦などで用いる場合は、主催者、及びプレイヤー同士で、どのルールを採用するか事前に確認してください。

3. 総合ルールと併用されるルール

DPAが認定するディメンション・ゼロの大会には、「総合ルール」の他に大会のためのルールとして、最新の「ディメンション・ゼロ フロアルール」が適用されます。

4. 総合ルールの更新

DPAは総合ルールの修正・明確化・その他の変更を予告無く行う場合があります。

第1部 デュエルの原則

第1章 ディメンション・ゼロの基本原則

1. カードのテキストと総合ルールが矛盾している場合は、カードのテキストが優先されます。カードのテキストは、その特定の状況に適用されるルールだけを変更します。ただし、注釈文やプレーヤーはテキストの一部ではないためルールを変更することはなく、矛盾する記載があっても総合ルールが優先されます。また、このルールの例外として、プレイヤーはカードのテキストに関わらず、いつでも投了することができます。

【例】プレイされてスクエアに置かれるユニットは、通常フリーズ状態でスクエアに置かれます。しかし、「速攻」という能力がテキストに書かれたユニットは、その能力がルールよりも優先され、リリース状態で置かれます。

2. 何かが「できる」という効果と、それが「できない」という効果が同時に存在して矛盾する場合、「できない」という効果が優先されます。

【例】あなたは、「あなたはカードを引くことができない。」という能力を持つユニットをバトルスペースのスクエアに出しています。あなたは、「益々繁盛」をプレイしても、カードを引くことができません。

3. カードのテキストが不可能な行動を要求していた場合、その行動は実行されません。

【例】あなたの墓地が空の時に、あなたの「真夜中の狩人ミュラー」（このカードがスクエアから墓地に置かれた時、あなたは自分の墓地にある対象の使用コスト3以下のユニットを1枚選び、持ち主の手札に加える。ただし、種族「ヴァンパイア」のユニットは選べない。）がスクエアから墓地に置かれました。この能力が要求する行動は不可能であるため、その行動は実行されません。

4. 両方のプレイヤーが同時に行動する場合、まず、そのターンのプレイヤー（以下、アクティブプレイヤーと呼びます）が必要な選択をすべて行い、次に、非アクティブプレイヤーが必要な選択をすべて行い、最後に、同時に行動が行われます。

【例】アクティブプレイヤーであるあなたが、「それぞれのプレイヤーは自分のユニットを1枚選び、持ち主の墓地に置く」という効果のストラテジーをプレイしました。まず、あなたがあなたの支配するユニットを1枚選び、次に（その選択を確認した後）、相手が相手の支配するユニットを1枚選び、最後に、その2枚のユニットが同時に持ち主の墓地に置かれます。

5. 優先権

スペルのプレイや能力の起動をすることのできる選択権です。優先権を持たないプレイヤーはスペルのプレイや能力の起動を行えません。優先権はスタックへスペルや能力が積まれた時、スタックが解決された時、フェイズとステップが始まった際にアクティブプレイヤーに発生します。アクティブプレイヤーが優先権を放棄してはじめて非アクティブプレイヤーが優先権を得ます。プレイヤーが連続して優先権を放棄するとスタックの一番上を解決します。スタックが空の時にプレイヤーが連続して優先権を放棄するとフェイズやステップを終了します。またプレイヤーが優先権を得る時にルールエフェクトをチェックして解決し、それから誘発型能力がスタックへ乗せられます。

第2章 数値とシンボル

1. ディメンション・ゼロのデュエルでは、整数だけを使用します。分数や小数は使用しません。プレイヤーが数値を決定する場合、整数を選ばなければなりません。スペルや能力によって分数や小数が発生する場合、そのスペルや能力に規定がなければ、小数点以下を切り上げて使用します。

2. ユニットのパワーやスマッシュ、ダメージの総量などがマイナスの数値になった場合、その数値が変更される時以外は0として扱います。その数値が変更される時には、マイナスになった数値を元に計算します。定義することができない変数は0として扱います。

【例】「小さな刃マキリ」（スマッシュ1）の置かれているエリアに、「平和条約」がプレイされ、スマッシュが-2されました。そのターンに「小さな刃マキリ」がスマッシュしても、スマッシュは0として扱われ、相手の山札からスマッシュゾーンにカードは移動しません。もちろん、-1として扱われて、スマッシュゾーンから山札にカードが移動するような無茶も起こりません。ただし、そのターンに「小さな刃マキリ」のスマッシュを変更して3にするためには、スマッシュを+4する効果が必要になります。

【例】あなたはバトルスペースにユニットを出していません。あなたが、「あなたは、自分のユニットのスマッシュのうち1番高い数と同じ枚数カードを引く。」というストラテジーをプレイしました。この数字は定義できませんから、0として扱います。

3. ディメンション・ゼロには、<赤>・<黒>・<青>・<白>・<緑>・<無色>の6つのエネルギー・シンボルが存在します。<赤>・<黒>・<青>・<白>・<緑>は、色付きのエネルギー・シンボルです。<無色>は、無色のエネルギー・シンボルです。

3-1. 使用コストや移動コストなどに、コストとして書かれている色付きのエネルギー・シンボルとそれに付された数字は、支払うべき色付きのエネルギーの量を表します。色付きのエネルギーは、シンボルの色と同じ色のリリース状態のエネルギーゾーンにあるカードを、シンボルに付して書かれている数字と同じ枚数フリーズすることで、支払うことができます。<赤>は赤、<黒>は黒、<青>は青、<白>は白、<緑>は緑を意味します。限定戦などで、スマッシュゾーンにあるカードがあらゆる色のエネルギーとして支払うことができるルールを採用している場合に限り、色付きのエネルギーは、シンボルの色と同じ色のリリース状態のエネルギーゾーンまたはスマッシュゾーンにあるカードを、シンボルに付して書かれている数字と同じ枚数フリーズすることで、支払うこ

とができます。

3-2. コストとして書かれている無色のエネルギー・シンボルとそれに付された数字は、支払うべき無色のエネルギーの量を表します。無色のエネルギーは、任意の色のリリース状態のエネルギーゾーンまたはスマッシュゾーンにあるカードを、シンボルに付して書かれている数字と同じ枚数フリーズすることで、支払うことができます。

3-3. エネルギー・シンボルに付して書かれているアルファベット (X、Y、Z など) は変数を意味します。スペルや起動型能力のコストに変数が含まれている場合、カードによってはその変数の値を決定する能力や効果が存在します。それ以外の場合には、その支配者がその変数の値を決定します。

【例】あなたが「メテオ・ブラスター」をプレイする時には、あなたは無色のエネルギー・シンボルの横に付された X の値を決定し、エネルギーゾーンにある赤いカードを 1 枚と、決定した数値と同じ枚数のスマッシュゾーンまたはエネルギーゾーンにある任意の色のリリース状態のカードをフリーズしてコストを支払います。

あなたが赤のエネルギー・シンボルの横に X と付された使用コストを持つカードをプレイする時には、あなたが決定した数値と同じ枚数の、エネルギーゾーンにある赤いリリース状態のカードをフリーズしてコストを支払います。

【例】「蒼覇星ティアブレイク」の能力によって「メテオ・ブラスター」を取り除きました。使用コストが[無 0]になるので、その「メテオ・ブラスター」をプレイする際には X = 0 としてプレイされます。

3-4. エネルギー・シンボルに付して書かれている 0 は、0 エネルギーを意味します。コストを必要としないスペルや起動型能力のコストとして書かれます。コストを必要としないスペルや起動型能力は、誘発型能力のように自動的に誘発されるわけではなく、あくまで通常のスペルや起動型能力と同様にプレイまたは起動されます。

4. 禁呪

<禁呪>はデッキに入れることのできる枚数制限を意味する禁呪を表すシンボルです。このシンボルに付して書かれている数字の合計が 10 以下になるようにしかデッキに入れることができません。

第2部 デュエルの定義

第1章 デュエルの定義に関する原則

1. ルールやカードのテキストに「カード」と書かれている場合、表・裏ともに正常な正式なディメンション・ゼロのカードを指します。

【例】裏面がディメンション・ゼロのカードと同じ名刺は、カードではありません。

【例】デッキに入るカードは全て裏から見て区別のつかない状態でなければなりません。箔押しや磨耗などによって裏から見て他と判別の付くカードは、裏から見分けの付かない不透明のスリーブに入れて使用して下さい。

1-1. カードの「持ち主」は、デッキにそのカードを入れてゲームを始めたプレイヤーです。

2. カードのテキストは、最新の「ディメンション・ゼロ 公式カードリスト」のテキストを使用します。

3. 「プレイヤー」とは、デュエルをしている 2 人を指します。「相手」とは、プレイヤーの対戦相手のプレイヤーを指します。「アクティブプレイヤー」とは、進行中のターンを進めているプレイヤーを指します。「非アクティブプレイヤー」とは、「アクティブプレイヤー」の「相手」を指します。

4. 「スペル」とは、スタック上にあるユニット、ベース、ストラテジーを指します。

4-1. スペルの「持ち主」はそのカードの持ち主です。スペルの「支配者」はそれをプレイしたプレイヤーです。

5. 「能力」とは、スタック上にある起動型能力および誘発型能力を指します。また、カードに書かれているテキストも「能力」と呼びます。

5-1. スタック上にある能力の「持ち主」は、その能力がプレイされた時、または誘発した時にその能力の発生源を支配していたプレイヤーです。スタック上にある能力の「支配者」は、その能力を起動したプレイヤー、またはその能力が誘発したときにその能力の発生源を支配していたプレイヤーです。

第2章 カードの表記とデータ

1. カードには、カード名、使用コスト、移動コスト、分類、イラスト、種族または属性、タイミング、テキスト、フレーバー、パワー、スマッシュ、禁呪、エクспанション番号、レアリティ、カード番号、権利表記、イラストレーター表記が書かれています。

2. カードの「データ」とは、カード名、使用コスト、移動コスト、分類、色、種族または属性、タイミング、テキスト、パワー、スマッシュ、禁呪を指します。それ以外の情報はデータではありません。

【例】「小さな刃マキリ」がフリーズしているかリリースしているかは、「小さな刃マキリ」のデータではありません。

3. 「本来のデータ」とはカード上に書かれているデータの事を指します。

第3章 カード名

1-1. ユニットのカード名は、カード上部中央に書かれています。ベースやストラテジーのカード名は、カード上部右に書かれています。

1-2. 日本語版のカード名が同じならば、カードに記されている内容が違っていても同じカードとして扱います。

第4章 使用コストと色

1. カードの使用コストはカードの左上隅に記されているエネルギー・シンボルで表されます。

2. カードの色は、使用コストに含まれるエネルギー・シンボルの色と同じです。カードの背景や枠の色には関係ありません。

2-1. 使用コストに色付きのエネルギー・シンボルを含まないカードは無色です。

2-2. 使用コストに、2色以上のエネルギー・シンボルが含まれているカードは、そのすべての色を持ちます。

【例】使用コストが<赤 2>のカードは赤です。使用コストが<無色

2>のカードは無色です。使用コストが<赤1><黒1><無色2>のカードは赤でも黒でもあるカードです。

2-3. ディメンション・ゼロの色とは、赤、黒、青、白、緑の5色を指します。

2-4. プレイヤーが色を選ぶ場合、上記の5色の中から選ばなければなりません。

3. 色を指定せずにカードのコストの数値を参照する場合、すべてのエネルギー・シンボルに付された数字の合計値を参照します。

【例】「ディメンション・ロード」（あなたはバトルスペースのスクエアにある対象の使用コスト4以下のユニットを1枚選び、持ち主の手札に加える。）は、使用コストが<青2><無色2>の「宝石商人ファルコン・ケン」を対象にしてプレイすることができます。

4. 使用コストが1番大きいカードが複数ある場合、その全てが使用コストが1番大きいカードになります。

5. 使用コストが1番小さいカードが複数ある場合、その全てが使用コストが1番小さいカードになります。

第5章 移動コスト

1. ユニットの移動コストはカードの右上隅に記されているエネルギー・シンボルで表されます。

第6章 分類

1. カードの分類はイラストの左上、セカンド・センチュリー以降はイラストの左下に書かれています。

2. カードの分類には、ユニット、ベース、ストラテジーがあります。

3. ユニット、ベース、ストラテジーの各語を用いて「(いずれかのカード)を(分類を指し示す単語)にする」、「(いずれかのカード)は(分類を指し示す単語)ではなくなる。」と表記される効果は、常にそのカードの分類を変更します。

第7章 イラスト

1. イラストはデュエルを盛り上げるための要素であり、ルール上の意味を持ちません。

第8章 種族または属性

1. カードの種族または属性は、イラストの左下に、セカンド・センチュリー以降はイラストの中央下に書かれています。ユニットは種族を、ベースやストラテジーは属性を持ちます。

2. カードは複数の種族または属性を持つことがあります。複数の種族または属性が書かれている場合、それぞれの種族または属性の間がスラッシュ(/)で区切られています。

【例】種族が「ドラゴン/サラマンダー」であるユニットは、ドラゴンとサラマンダーというふたつの種族を持っています。

3. カードの種族または属性が変更になったとき、それまで持っていた種族または属性は失われます。カードの種族または属性を変更する効果の中には、それまで持っていた種族または属性が残ると明記されているものがあります。この場合は、それまで持っていた種族または属性はすべて残ります。

4. 種族または属性を選ぶ効果があった場合、必ず、存在するものの中から1つだけ選ばなければなりません。(存在する種族または属性を確認するためには、最新の「ディメンション・ゼロ 公式カードリスト」を参照してください)。

第9章 タイミング

1. カードのタイミングは、イラストの右下に書かれています。

2. カードのタイミングには、ノーマル、クイック、バトルがあります。

3. セカンド・センチュリー以降はイラストの左上にそれぞれのタイミングに応じたアイコン(N、Q、B)が書かれています。

第10章 テキスト

1. テキストは、イラストの下の文章欄の上部に記されています。テキストは、そのカードの能力を定義します。

2. テキストには()でくくられた注釈文が含まれる場合があります。注釈文は、カードの理解を手助けするための省略された解説文であり、テキストの一部とはみなしません。そのため、注釈文が総合ルールと矛盾することがあった場合、総合ルールを優先します。

3. ユニットやベースのテキストは、通常、スクエアに置かれている間有効になります。ただしカードテキストにスクエア以外の特定のゾーンにある時に有効となることが書かれていた場合はこれに限りません。

【例】《マスター千手ブレード》のテキストはプランゾーンにある時のみ有効となります。バトルスペースのスクエアに置かれている間は意味を成しません。

3-1. ストラテジーのテキストは、通常、解決された時に効果を発揮します。ただしカードテキストにスクエア以外の特定のゾーンにある時に有効となることが書かれていた場合はこれに限りません。

3-2. カード自身を手札またはプランゾーン以外のゾーンからプレイすることを認めるテキストは、そのカードが該当するゾーンにある間有効になります。

3-3. カード自身のプレイのルールを変更するテキストは、そのカードがプレイできるゾーンにある間有効になります。

3-4. カード自身の使用コストの増加、減少、代替などを行うテキストは、そのカードがプレイできるゾーンにある間有効になります。

3-5. 「テキストのない」カードとはテキストに何も書かれていないカードを指します。

3-6. 「テキストのない」カードが能力を付与される場合、それはテキストを有するカードとなります。

3-7. 「テキストのない」カードがキーワード能力を持つ場合、それはテキストを有するカードとなります。

4. 新しいエクспанションと古いエクспанションで、同名のカードが異なるテキストを用いている場合、それらはすべて、より新しいエクспанションのテキストと同様に扱います。

第11章 フレーバー

1. フレーバーは、イラストの下の文章欄の下部にテキストよりも小さな文字で記されている場合があります。フレーバーはデュエルを盛り上げるための要素であり、ルール上の意味を持ちません。

第12章 パワー

1. ユニットのパワーは、カードの左下隅に書かれている数字です。
2. パワーを参照する時に、最も大きなパワーを持つユニットが複数存在している場合、その全てが最も大きなパワーを持つユニットになります。
3. パワーを参照する時に、最も小さいパワーを持つユニットが複数存在している場合、その全てが最も小さいパワーを持つユニットになります。

第13章 スマッシュ

1. ユニットのスマッシュは、カードの右下隅に書かれている数字です。

第14章 エクспанション番号

1. カードのエクспанション番号は、カードの下中央の文字列の先頭に「ローマ数字 - アラビア数字」の形式で書かれています。デュエルには影響を与えません。

第15章 レアリティ

1. カードのレアリティは、カードの下中央の文字列のエクспанション番号の次に、アルファベット1文字で書かれています。デュエルには影響を与えません。

第16章 カード番号

1. カード番号は、カードの下中央の文字列のレアリティの次に、「数字/数字」の形式で書かれています。デュエルには影響を与えません。

第17章 権利表記

1. カードの権利表記は、カードの下中央の文字列のカード番号の次に書かれています。デュエルには影響を与えません。

第18章 イラストレーター表記

1. イラストを描いたイラストレーター名の表記は、カードの下中央の文字列の下段に記されています。デュエルには影響を与えません。

第19章 禁呪

1. 禁呪はデッキに入れることのできる枚数制限を意味するデータです。禁呪を示すシンボルはイラストの左下に書かれています。このシンボルに付して書かれている数字の合計が10以下になるようにしかデッキに入れることができません。

第20章 分類の詳細

1. ユニット

1-1. プレイヤーは、バトル中以外の自分のメインフェイズの間、スタックが空で優先権を持っている時に、タイミングがノーマル

のユニットを手札からプレイすることができます。プレイヤーは、バトル中以外の自分または相手のメインフェイズの間、優先権を持っている時に、タイミングがクイックのユニットを手札からプレイすることができます。プレイヤーは、自分または相手のメインフェイズの間、優先権を持っている時に、タイミングがバトルのユニットを手札からプレイすることができます。プレイヤーは、バトル中以外の自分のメインフェイズの間、スタックが空で優先権を持っている時に、タイミングがノーマルまたはクイックまたはバトルのユニットをプランゾーンからプレイすることができます。

1-2. ユニットのプレイヤーは、使用コストを支払い、自分のユニットのない自軍エリアまたは中央エリアのスクエアを指定します。ユニットをスペルとしてプレイする場合、スタックを使用します。

1-3. スペルとしてプレイされたユニットが解決されたら、そのスペルの支配者はそのユニットを自分の支配下で、指定したスクエアにフリーズ状態で置きます。

1-4. 「スペル」の効果またはカードの「能力」によってスクエア以外のゾーンから指定したバトルスペースのスクエアに置かれたユニットはその「スペル」または「能力」の「支配者」の支配下で置かれます。

【例】「冥界の門」（あなたは自分の墓地にある対象の使用コストX以下のユニットを1枚選び、自分のユニットのない自軍エリアのスクエアにリリース状態で置く。）で墓地から指定したバトルスペースのスクエアに置かれたユニットは「冥界の門」の「支配者」の支配下でスクエアに置かれます。

1-5. 「スペル」の効果またはカードの「能力」によってスクエア以外のゾーンから指定したバトルスペースのスクエアに置かれたユニットは、その「スペル」の効果またはカードの「能力」によってバトルスペースのスクエアに置くプレイヤーが指定されている場合、そのユニットは指定されたプレイヤーの支配下でスクエアに置かれます。

【例】「老衰遺伝子」（あなたはバトルスペースのスクエアにある対象のユニットを1枚選び、持ち主のエネルギーゾーンにリリース状態で置く。あなたは、そのエネルギーゾーンにある使用コストがこの効果でエネルギーゾーンに置かれたユニットの使用コスト以下のユニットを1枚選び、そのユニットの持ち主は、そのユニットをこの効果でエネルギーゾーンに置かれたユニットがあったスクエアに、フリーズ状態で置く。）の効果でエネルギーゾーンからバトルスペースの指定されたスクエアに置かれるユニットは「老衰遺伝子」の効果によって指定された「そのユニットの持ち主」の支配下でスクエアに置かれます。

1-6. 指定したスクエアが中央エリアのスクエアだった場合、プレイされたユニットがスクエアに置かれた時、バトルが発生しなかったならば、そのユニットはルールエフェクトによって破壊されます。指定したスクエアが中央エリアのスクエアだった場合、プレイされたユニットがスクエアに置かれた時、バトルが発生したならば、そのユニットはそのバトル終了時にルールエフェクトによって破壊されます。

1-7. ユニットのバトルスペースのスクエアに置かれている時、書かれているテキストが有効になります。ただし、それがゾーン効果などの特定のゾーンにある時に有効な能力を持つ場合、そのゾーンでもテキストは有効になります。

【例】《銃弾に乗るフェアリー》の能力は《銃弾に乗るフェアリー》がバトルスペースのスクエアに置かれていた時のみ有効です。プランゾーンや墓地に置かれていても意味を成しません。

1-8. 同時にユニットがスクエアに置かれる場合、置かれた順番はアクティブプレイヤーが決定します。

2. ベース

2-1. プレイヤーは、バトル中以外の自分のメインフェイズの間、スタックが空で優先権を持っている時に、タイミングがノーマルのベースを手札からプレイすることができます。プレイヤーは、バトル中以外の自分または相手のメインフェイズの間、優先権を持っている時に、タイミングがクイックのベースを手札からプレイすることができます。プレイヤーは、自分または相手のメインフェイズの間、優先権を持っている時に、タイミングがバトルのベースを手札からプレイすることができます。プレイヤーは、バトル中以外の自分のメインフェイズの間、スタックが空で優先権を持っている時に、タイミングがノーマルまたはクイックまたはバトルのベースをプランゾーンからプレイすることができます。

2-2. ベースをプレイするプレイヤーは、使用コストを支払い、自分のベースのない自分のベースゾーンのスクエアを指定します。ベースをスペルとしてプレイする場合、スタックを使用します。

2-3. スペルとしてプレイされたベースが解決されたら、そのスペルの支配者はそのベースを自分の支配下で、指定したスクエアにリリース状態で置きます。

2-4. 「スペル」の効果またはカードの「能力」によってスクエア以外のゾーンから指定したベーススペースのスクエアに置かれたベースはその「スペル」または「能力」の「支配者」の支配下で置かれます。

【例】「新たなる支配者」（あなたは対象のラインを1つ選び、そのラインにあるすべてのベースを、持ち主の墓地に置く。あなたは自分の手札かプランゾーンにあるベースを1枚選び、そのラインの自分のベーススペースのスクエアに置いてよい。）で手札から指定したベーススペースのスクエアに置かれたベースは「新たなる支配者」の「支配者」の支配下でスクエアに置かれます。

2-5. ベースはベーススペースのスクエアに置かれている時、書かれているテキストが有効になります。ただし、それがゾーン効果などの特定のゾーンにある時に有効な能力を持つ場合、そのゾーンでもテキストは有効になります。

2-6. 同時にベースがスクエアに置かれる場合、置かれた順番はアクティブプレイヤーが決定します。

3. ストラテジー

3-1. プレイヤーは、バトル中以外の自分のメインフェイズの間、スタックが空で優先権を持っている時に、タイミングがノーマルのストラテジーを手札からプレイすることができます。プレイヤーは、バトル中以外の自分または相手のメインフェイズの間、優先権を持っている時に、タイミングがクイックのストラテジーを手札からプレイすることができます。プレイヤーは、自分または相手のメインフェイズの間、優先権を持っている時に、タイミングがバトルのストラテジーを手札からプレイすることができます。プレイヤーは、バトル中以外の自分のメインフェイズの間、スタックが空で優先権を持っている時に、タイミングがノーマルまたはクイックまたはバトルのストラテジーをプランゾーンからプレイすることができます。

3-2. ストラテジーをプレイするプレイヤーは、使用コストを支払います。ストラテジーをスペルとしてプレイする場合、スタックを使用します。

3-3. スペルとしてプレイされたストラテジーが解決されたら、テキストに書かれている効果が実行された後、持ち主の墓地に置かれます。ただし、属性「リンク」を持つストラテジーは解決後結合しているユニットと同じスクエアに置かれます。

第21章 スペル

1. 全てのカードは、プレイされている間とスタックにある間はスペルになります。その後、解決されるか無効化された時にスペルではなくなります。

2. スペルの分類、種族または属性は、それぞれそのカードの分類、種族または属性と同じです。スペルには、ユニット・ベース・ストラテジーの3つの分類があります。

3. スペルの「持ち主」はそのカードの持ち主です。スペルの「支配者」はそれをプレイしたプレイヤーです。

第22章 ステータス

1. ステータスはバトルスペースとベーススペースのスクエア・エネルギーゾーン・スマッシュゾーンに置かれているカードのみが持つ物で、カードの物理的な状態の事を指します。具体的には、カードがどのスクエアに置かれているか、リリースかフリーズのどちらの状態であるか、表向きか裏向きかを指します。

第23章 ゾーン

1. 「ゾーン」とは、カードがデュエル中に存在することができる場所を指します。基本的なゾーンには、山札、プランゾーン、手札、墓地、エネルギーゾーン、スマッシュゾーン、バトルスペースのスクエア、ベーススペースのスクエア、スタック、リムーブゾーンの10種類が存在します。山札、プランゾーン、手札、墓地、エネルギーゾーン、スマッシュゾーン、ベーススペースのスクエア、リムーブゾーンはプレイヤーごとに存在するゾーンです。バトルスペースのスクエア、スタックは両方のプレイヤーが共有するゾーンです。

スクエアはそれぞれが単独のゾーンです。ベーススペース、バトルスペース、ライン、左ライン、中央ライン、右ライン、エリア、自軍エリア、中央エリア、敵軍エリアは、いくつかのスクエアをまとめてグループとしてとらえた場所の呼び方であり、ゾーンではありません。

1-1. カードが、持ち主以外の山札、プランゾーン、手札、墓地、エネルギーゾーン、スマッシュゾーンに動かされる場合、その代わりに持ち主の該当するゾーンに動かされます。

1-2. 山札、プランゾーン、墓地にあるカードの順番は、効果またはルールによらない限り、並べ替えることはできません。スタックにあるカードや能力、バトルダメージの応酬の順番は、効果またはルールによらない限り、並べ替えることはできません。それ以外のゾーンにあるカードは、その持ち主が望む通りに並べ替えることができますが、リリースしているかフリーズしているか、またその総数などデュエルに必要な情報が明確になるようにしなければなりません。

1-3. 「スクエアからスクエア」以外のゾーン移動をしたカードは、新しいカードとして扱われます。そのため、以前のゾーンに関連した効果は失われます。

【例】「ルビー・ソウル」によってパワーが+3000され、1000のダメージを受けた「自走戦鬼大砲蜘蛛」が、隣のスクエアに移動しました。移動した後も、パワーは+3000されダメージを1000

受けたままです。

【例】「ルビー・ソウル」によってパワーが+3000 され、1000 のダメージを受けた「自走戦鬼大砲蜘蛛」が、「ケイオス・ハンド」によってエネルギーゾーンに置かれました。パワーが+3000 された効果やダメージは失われます。

1-4. 特定のゾーン移動を以下のように表現する場合があります。「自分の山札の1番上(上からX枚)のカードを持ち主の手札に加える」ことを「カードを1枚(X枚)引く」と表現する場合があります。「スクエア・エネルギーゾーン・スマッシュゾーンにあるカードまたは闘気カードを持ち主の墓地に置く」ことを「破壊する」と表現する場合があります。「コストとして、スクエア・エネルギーゾーン・スマッシュゾーンにある自分が支配するカードまたは闘気カードを持ち主の墓地に置く」ことを「廃棄する」と表現する場合があります。同様にゲームから取り除くことを「除外する」と表現する場合があります。

1-5. 複数枚のカードを引く場合、それは1枚ずつその枚数回カードを引くことを表します。

1-6. 「カードをX枚まで引く」とあった場合、1枚引くごとに次のカードを引くかどうかを選ぶことができます。

2. 山札

2-1. デュエル開始時に、各プレイヤーのデッキはそのプレイヤーの山札になります。

2-2. それぞれの山札は、1つにまとめられ裏向きに重ねて置かれます。プレイヤーは山札のカードの内容を見たり、その順序を変化させたりしてはいけません。

2-3. プレイヤーはいつでも、それぞれのプレイヤーの山札の枚数を数えることができます。

2-4. 同時に複数枚のカードを同じ山札の上または下に置く場合、それらのカードの持ち主が置く順番を決めます。そのプレイヤーは、置いた順番を相手に教える必要はありません。

3. ブランゾーン

3-1. 山札の1番上のカードが表向きの場合、それをブランゾーンと呼びます。ブランゾーンにあるカードは、同時に山札の1番上にあるカードとしても扱われます。山札の1番上のカードが裏向きの場合、ブランゾーンは空です。デュエル開始時には、各プレイヤーのブランゾーンは空です。

3-2. ブランゾーンにあるカードが他のゾーンに動かされた場合、ブランゾーンは空になり、次に現れる山札の1番上のカードは裏向きのままになります。

【例】ブランゾーンにカードがある状態でカードを1枚引く場合、ブランゾーンにあるカードを手札に加え、次に現れる山札の1番上のカードは裏向きのままになります。

【例】ブランゾーンにカードがある状態でスマッシュ2を受けた場合、ブランゾーンにあるカードを含めて山札の上から2枚のカードを、持ち主のスマッシュゾーンに裏向きのリリース状態で置き、次に現れる山札の1番上のカードは裏向きのままになります。

3-3. ブランゾーンにカードがある状態で、そのブランゾーンのある山札の上に別のカードが置かれる場合、まず、すでにブランゾーンにあるカードを裏向きにし、その後、新しく置かれるカードを山札の上に裏向きで置きます。ブランゾーンにカードがある

状態で、そのブランゾーンに別のカードが置かれる場合、まず、すでにブランゾーンにあるカードを裏向きにし、その後、新しく置かれるカードを山札の上にブランゾーンとして表向きで置きます。

3-4. ブランゾーンにカードがある状態で、そのブランゾーンのある山札を見てカードを選択する場合、ブランゾーンにあるカードを裏向きにした後、山札を見ます。

3-5. ブランゾーンにカードがある状態で、そのブランゾーンのある山札をシャッフルする場合、ブランゾーンにあるカードを裏向きにした後、山札をシャッフルします。シャッフルした後は、ブランゾーンは空になり、山札の1番上のカードは裏向きのままです。

3-6. ブランゾーンにカードがある状態で、ブランゾーンを作成する事はできません。

4. 手札

4-1. 手札は、プレイヤーが引いてまだプレイしていないカードを持つ場所です。デュエルの開始時に、それぞれのプレイヤーは5枚の手札を引きます。

4-2. 手札の枚数に上限はありません。

4-3. プレイヤーは自分の手札を便利のように並べ、見るることができます。自分の手札を置く場合には、スマッシュゾーンにあるカードなど他のゾーンのカードと明確に区別ができるようにしなければなりません。相手の手札を見ることはできませんが、いつでも相手の手札の枚数を数えることができます。

5. 墓地

5-1. 破壊されたり廃棄されたりしたスクエアにあるカードや、無効化されたスタックにあるカード、解決が終わったスタックにあるストラテジーは持ち主の墓地の一番上に置かれます。デュエル開始時には、それぞれのプレイヤーの墓地は空です。

5-2. それぞれの墓地は、1つにまとめられ表向きに重ねて置かれなければなりません。プレイヤーは、すべての墓地のカードをいつでも見るすることができます。プレイヤーは、墓地にあるカードの順番を変えることはできません。

5-3. 同時に複数枚のカードを墓地に置く場合、それらのカードの持ち主が置く順番を決めます。

6. エネルギーゾーン

6-1. プレイヤーがコストを支払うために使用するエネルギーを生み出すカードを置くゾーンをエネルギーゾーンと呼びます。デュエルの開始時には、それぞれのプレイヤーのエネルギーゾーンは空です。

6-2. エネルギーゾーンのカードは常に表向きで、完全に重ねず常に何枚あるか全てのプレイヤーがわかるように並べて置かれなければなりません。プレイヤーは両方のエネルギーゾーンにあるカードを見ることができます。エネルギーゾーンにカードが置かれる時、通常はリリース状態で置かれます。

6-3. プレイヤーは自分のエネルギーゾーンにあるカードを便利のように並べ替えることができます。ただし、他のプレイヤーに何色のカードが何枚あり、それぞれがフリーズ状態なのかリリース状態なのかなど、デュエルに必要な情報がはっきりわかるようにしなければなりません。また、他のゾーンにあるカードとは

つきり区別できるように置かなければなりません。

6-4. プレイヤーはコストを支払う時に、エネルギーゾーンのカードをフリーズすることができます。コストを支払う時以外に、エネルギーゾーンのカードをフリーズしてエネルギーを出しておいたり、先払いしたりすることはできません。

7. スマッシュゾーン

7-1. プレイヤーがスマッシュされた時に山札からカードを移動するゾーンをスマッシュゾーンと呼びます。デュエルの開始時には、それぞれのプレイヤーのスマッシュゾーンは空です。

7-2. スマッシュゾーンのカードは常に裏向きで、完全に重ねず常に何枚あるか全てのプレイヤーがわかるように並べて置かれなければなりません。プレイヤーどちらのスマッシュゾーンのカードであれ表側を見ることはできません。プレイヤーはいつでも、両方のスマッシュゾーンにあるカードの枚数を数えることができます。スマッシュゾーンにカードが置かれる時、通常はリリース状態で置かれます。

7-3. プレイヤーは自分のスマッシュゾーンにあるカードを便利に並べ変えることができます。ただし、他のプレイヤーにカードが何枚あり、それぞれがフリーズ状態なのかリリース状態なのかなど、デュエルに必要な情報がはっきりわかるようにしなければなりません。また、他のゾーンにあるカードとはつきり区別できるように置かなければなりません。

7-4. プレイヤーは無色のコストを支払う時に、スマッシュゾーンのカードをフリーズすることができます。コストを支払う時以外に、スマッシュゾーンのカードをフリーズしてエネルギーを出しておいたり、先払いしたりすることはできません。

8. バトルスペースのスクエア／ベーススペースのスクエア

8-1. デュエルの主要なかけひきの舞台になるゾーンです。両方のプレイヤーが共有するバトルスペースの9つのスクエアと、それぞれのプレイヤーが3つつつ持つベーススペースのスクエアがあります。バトルスペースのスクエアのことを「バトルスクエア」、ベーススペースのスクエアのことを「ベーススクエア」と呼ぶ場合があります。デュエルの開始時には、すべてのスクエアは空です。ユニットはバトルスペースのスクエアに置かれ、ベースはベーススペースのスクエアに置かれます。

8-2. あるプレイヤーの自軍エリアとそのプレイヤーのベーススペースのスクエアはそれぞれのラインごとに隣接しています。

8-3. カードに特別な記載がない限り、スペルや能力はスクエアとスクエアにあるカードにだけ影響を与えます。

8-4. 「スクエアからスクエア」以外のゾーン移動をしたカードは、新しいカードとして扱われます。そのため、以前のゾーンに関連した効果は失われます。しかし、「スクエアからスクエア」へのゾーン移動をしたカードは、引き続き同じカードとして扱われます。

9. スタック

9-1. スペルがプレイされたら、そのカードがスタックに積まれます。能力が起動されたら、その能力がスタックに積まれます。また、バトルダメージの応酬もスタックに乗ります。

9-2. スタックは、スタックに積まれたスペルや能力、バトルダメージの応酬の順番を記録しています。新しくスペルや能力、バトルダメージの応酬がスタックに積まれた時、それらはすでに積

まれているすべてのスペルや能力、バトルダメージの応酬の上に積まれます。

9-3. 両方のプレイヤーが優先権を放棄したとき、スタックの一番上の（最新の）スペルや能力、バトルダメージの応酬が解決されます。両方のプレイヤーが優先権を放棄したときにスタックが空で、それが第1バトルステップや第2バトルステップのバトルダメージの応酬がスタックに乗る前ならばバトルダメージの応酬をスタックに乗せます。それ以外ならばフェイズやステップを終了します。

10. リムーブゾーン

10-1. 何らかの効果によって、カードがゲームから取り除かれることがあります。それらのカードはリムーブゾーンに置かれます。

10-2. リムーブゾーンにあるカードは通常は表向きで置かれます。それは墓地と同様に1つにまとめられ表向きに重ねて置かれなければなりません。プレイヤーはいつでも、表向きでリムーブゾーンに置かれた全てのカードを見ることができます。

【例】《ブロンズキッド・ドラゴン》でゲームから取り除かれたユニットは常に表向きで1つにまとめられ、全てのプレイヤーは見ることができます。

10-3. サイドボードやコレクションのカードはゲーム外にあるカードであって、リムーブゾーンにあるカードではありません。

第24章 ゾーン以外の場所

1. いくつかのスクエアをグループとしてとらえた場所を、以下のように表現することがあります。ベーススペース、バトルスペース、ライン、右ライン、中央ライン、左ライン、エリア、自軍エリア、中央エリア、敵軍エリア。これらの場所はゾーンではありません。

2. ベーススペースとは、ベースを置くことができるスクエアの集まりを指します。ベーススペースは、プレイヤーごとに存在し、それぞれ3つのスクエアで構成されています。

3. バトルスペースとは、ユニットを置くことができるスクエアの集まりを指します。バトルスペースは両方のプレイヤーで共有され、9つのスクエアで構成されています。

4. ラインとは、プレイヤーから見て縦1列のスクエアの集まりを指します。ラインは、バトルスペースのスクエア3つとベーススペースのスクエア2つで構成されています。

5. あるプレイヤーから見て、右側のラインを右のライン、左側のラインを左ライン、中央のラインを中央ラインと呼びます。あるプレイヤーの右ラインは、相手の左ラインとなります。同様に、あるプレイヤーの左ラインは、相手の右ラインになります。

5-1. ルールが右ライン、中央ライン、左ラインを指定する場合、そのルールに従って行動するプレイヤーから見てそのラインを判断します。

6. エリアとは、プレイヤーから見て横1列のバトルスペースのスクエアの集まりを指します。バトルスペースのスクエア3つで構成されています。

7. あるプレイヤーから見て、1番手前のエリアを自軍エリア、中央のエリアを中央エリア、1番遠いエリアを敵軍エリアと呼びます。あるプレイヤーの自軍エリアは、相手の敵軍エリアとなりま

す。同様に、あるプレイヤーの敵軍エリアは、相手の自軍エリアになります。

7-1. ルールが自軍エリア、中央エリア、敵軍エリアを指定する場合、そのルールに従って行動するプレイヤーから見てそのエリアを判断します。

【例】あなたが自軍エリアにユニットをプレイしようとしています。その場合の自軍エリアとは、あなたから見た自軍エリアになります。

7-2. カードのテキストが自軍エリア、中央エリア、敵軍エリアを指定する場合、そのカードの支配者から見てそのエリアを判断します。

【例】あなたが「チャレンジャー・ソウル」（あなたは敵軍エリアのスクエアにある対象のユニットを1枚選び、ターン終了時まで、パワーを+4000する。）をプレイしようとしています。「チャレンジャー・ソウル」の支配者であるあなたから見て、敵軍エリアにあるユニットを対象に選ぶことができます。

【例】《硝煙を吹くフェアリー》の能力は中央エリアおよび、このユニットの支配者から見た敵軍エリアのことを指しています。

第25章 公開情報と非公開情報

1. 公開情報

1-1. ゲーム中の情報で、全てのプレイヤーにわかるようになっている情報を公開情報と言います。例えばスクエアやスタック、エネルギーゾーン、ブロンゾーン、リムーブゾーンにあるカードは公開情報です。墓地のカードは1つにまとめられ表向きに重ねて置かれなければならないが公開情報です。またプレイヤーの手札や山札、墓地の枚数は公開情報です。相手プレイヤーに公開情報を尋ねられた時にそれを偽ってはなりません。

2. 非公開情報

2-1. ゲーム中の情報で、全てのプレイヤーにはわからないようになっている情報を非公開情報と言います。例えば手札や山札、スマッシュゾーンのカードは非公開情報です。なんらかの効果で非公開情報のカードが公開された場合、それは公開されている間は公開情報になります。

3. なんらかの効果で非公開情報の特定の部分を公開情報にするように求めている時、その効果の支配者は非公開情報の中からその特定の部分を見つけられなかったことを選ぶことができます。

【例】手札が0枚の時、《月夜の海の魔女》が自身の能力で手札に戻りました。手札には《月夜の海の魔女》がありますが、それは非公開情報なので見つからなかったことを選ぶスクエアへ出さないことを選べます。

4. 何らかの効果で非公開情報を「全てのプレイヤーにわかっている情報」にしている場合、その間はその非公開情報は公開情報になります。

【例】あなたが「あなたは相手の手札にあるユニットを1枚選び、持ち主の墓地に置く。」という効果のストラテジーをプレイした場合、その解決中は相手の手札は公開情報となります。そのため、あなたはユニットが見つからなかったことにして、捨てないことを選択することはできません。

第26章 カードの状態

1. バトルスペースのスクエア、ベーススペースのスクエア、エネルギーゾーン、スマッシュゾーンの各カードは、リリース状態かフリーズ状態かのいずれかです。リリース状態のカードは縦向きに置くことで、フリーズ状態のカードは横向きに置くことで示します。リリース状態のカードをフリーズ状態にすることを「フリーズする」と呼び、フリーズ状態のカードをリリース状態にすることを「リリースする」と呼びます。

1-1. リリース状態のカードをリリースしたり、フリーズ状態のカードをフリーズしたりすることはできません。

1-2. カードに特別な記載がない限り、「向き」とはリリース状態/フリーズ状態を指します。

第27章 発生源

何らかの能力やダメージが何により発生したかが求められる場合があります。

能力やダメージがあるカードによって発生している場合、それがその効果やダメージの発生源です。

一度スタックに置かれた能力はその発生源とは独立して存在します。能力がスタックに置かれたら、その後その発生源を他のゾーンに移動させたりしても、その能力がスタックから離れることはありません。

能力をスタックに乗せる際に必要な情報は、能力をスタックに乗せるその時に参照します。それ以外の場合には、能力の解決時にその情報が参照されます。

【例】耐性一青のカードに対して発生源が青かどうかを参照するのは、その能力がスタックに乗る際に参照されます。

【例】「海の守り手アトゥイ」（耐性一青）に対して、赤のカードである「シャイニング・ハンター」（●このカードがブロンゾーンからスクエアに置かれた時、あなたはバトルスペースの対象のユニットを1枚まで選び、4000のダメージを与える。）の能力を対象にしました。その解決前に「シャイニング・ハンター」の色が「スプレーアートの聖地」によって青になりました。この場合、「海の守り手アトゥイ」はダメージを受けません。

第3部 デュエルの進行

第1章 デュエルの準備

1. 事前に自分のデッキを構築し、それを使用するデュエルを構築戦と呼びます。構築戦で使用するデッキは、40枚で構成されます。また、サイドボードを使用する構築戦では、サイドボードは10枚または0枚で構成されます。構築戦で使用するデッキ及びサイドボードには、同じ日本語版のカード名を持つカードは、3枚までしか入れることができません。ただし、団結を持つカードは、デッキ及びサイドボードに枚数制限なしに入れることができます。

2. 決められた数の未開封のブースター・パックやストラクチャー・デッキを開封し、それらの中に含まれているカードでデッキを構築し、それを使用するデュエルを限定戦と呼びます。限定戦で使用するデッキは、40枚で構成されます。また、メインデッキで使用しなかったすべてのカードがサイドボードとして扱われます。限定戦で使用するデッキ及びサイドボードには、同じ日本語版のカード名を持つカードを、枚数制限なしに入れることができます。

3. デュエルを始める時、それぞれのプレイヤーは自分のデッキをシャッフルし、カードが不規則な順番になるようにします。（カー

ドの順番を自分の思い通りに並べてはいけません。)その後、相手のデッキをシャッフルすることができます。このデッキは、ゲームの間「山札」として扱われます。

4. デッキをシャッフルした後、ランダムな方法で先攻・後攻を決定します。例えば、じゃんけんで勝った方が先手と決めてから、じゃんけんをするのが代表的な方法です。(じゃんけんで勝った方が先攻・後攻を決める方法は、プレイヤーの意志が介入しているため不適切です。)複数のデュエルで勝敗を決定するマッチの2本目以降のデュエルでは、直前のデュエルで負けたプレイヤーが先攻・後攻を決定します。直前のデュエルが引き分けだった場合は、直前のデュエルと同じ先攻・後攻になります。

第2章 デュエルの開始

1. ジャッジか主催者の合図により試合を開始します。
 2. 先攻・後攻が決まった後、それぞれのプレイヤーは5枚の手札を引きます。
 3. 他に規定されるルールによって、カードの引きなおしが認められる場合があります。
- 3-1. カードの引きなおしが許可されたデュエルに於いて、後攻のプレイヤーは「その5枚の手札を山札の一番下に好きな順番で加えて、新たにカードを5枚引き直す」という行為を一度だけ行うことができます。

4. 先攻のプレイヤーは、第1ターンのドローフェイズを飛ばします。

第3章 デュエルの終了

1. プレイヤーのスマッシュゾーンにあるカードが7枚以上になったら、そのプレイヤーは次に優先権が発生したときに、ルールエフェクトとしてデュエルに敗北し、相手プレイヤーが勝利します。
2. プレイヤーの山札にあるカードが0枚以下になったら、そのプレイヤーは次に優先権が発生したときに、ルールエフェクトとしてデュエルに敗北し、相手プレイヤーが勝利します。
3. プレイヤーが勝利または敗北した場合や、デュエルが引き分けになった場合、そのデュエルは即座に終了します。
4. 両方のプレイヤーが同時に敗北した場合や、同時に勝利した場合は、デュエルは引き分けになります。
5. プレイヤーが勝利と敗北の条件を同時に満たした場合は、そのプレイヤーは敗北します。
6. デュエル中、ある行為が無限に繰り返されてゲームが進まなくなるループが発生し、それを止める方法がない場合、デュエルは引き分けになります。プレイヤーの選択によってループを止めることができる場合は、ゲームは引き分けになりません。
7. プレイヤーはいつでも投了することができます。投了したプレイヤーは敗北し、相手プレイヤーが勝利します。投了はルールエフェクトではありません。投了はいかなる場合にもただちに効果を発揮し、デュエルは終了します。
8. スイスドロー戦にてマッチに制限時間がある場合、ジャッジか主催者の合図により制限時間を終了します。さらに追加1ターン制を適用されている場合は制限時間終了の合図のあったターンと次のターンを行い、勝利や敗北の条件が満たされなかった場合そ

のデュエルは引き分けになります。

9. スイスドロー戦にてマッチに制限時間がある場合、ジャッジか主催者の合図により制限時間を終了します。デュエルとデュエルとの間に制限時間終了の合図がされた場合、次のデュエルは行われません。

10. シングルエリミネーション戦にてマッチに制限時間がある場合、ジャッジか主催者の合図により制限時間を終了します。さらに追加1ターン制を適用されている場合は制限時間終了の合図のあったターンと次のターンを行い、勝利や敗北の条件が満たされなかった場合お互いのスマッシュゾーンにあるカードの枚数を数え、少ない方が勝ち、多い方が負けになります。スマッシュゾーンにあるカードの枚数が等しい場合はさらに追加の1ターンを行い、スマッシュゾーンに置かれているカード数に差異が付いた時点でその数の少ない方がそのデュエルの勝利、多い方は敗北となります。

11. シングルエリミネーション戦にてマッチに制限時間がある場合、ジャッジか主催者の合図により制限時間を終了します。デュエルとデュエルの間に制限時間終了の合図がされた場合、現在のスコアで勝敗を決定します。さらにスコアが引き分けとなっている場合は次のデュエルを行い、スマッシュゾーンに置かれているカードの枚数に差異が付いた時点でその数の少ない方がそのデュエルの勝利、多い方は敗北となります。

第4章 デュエルの進行に関する原則

1. デュエルは、先攻のプレイヤーから交互に、自分のターンを行うことで進行します。アクティブプレイヤーのターンが終了したら、アクティブプレイヤーが交代して次のターンに移ります。
2. ターンは、リリースフェイズ、ドローフェイズ、エネルギーフェイズ、メインフェイズ、スマッシュフェイズ、リカバリーフェイズという6つの連続するフェイズで構成されます。それぞれのフェイズは、何も起こらない場合でも存在します。メインフェイズ中に支配者の異なる複数のユニットが同じスクエアに置かれた時、バトルという複数のステップで構成される特別な処理が発生します。
3. スタックが空で、両方のプレイヤーが連続して優先権を放棄した時に、それがバトル中でなければ、進行中のフェイズが終了します。スタックが空で、両方のプレイヤーが連続して優先権を放棄した時に、それがバトル中の第1バトルステップや第2バトルステップのバトルダメージの応酬をスタックに乗せる前ならば、バトルダメージの応酬をスタックに乗せ、バトル中のそれ以外の状況ならば、進行中のステップが終了します。
4. ルールや効果によって、ターン、フェイズ、ステップがとばされた場合、そのターン、フェイズ、ステップが存在しないものとしてデュエルを進めます。
5. すべてのフェイズが終了したら、そのターンは終了し、アクティブプレイヤーが交代して次のターンに移ります。全てのステップが終了したら、そのバトルは終了します。

第5章 リリースフェイズ

1. まず、アクティブプレイヤーは、自分が支配するすべてのフリーズ状態の、スクエアにあるカード、エネルギーゾーンにあるカード、スマッシュゾーンにあるカードをリリースします。この特別な行動はスタックを使用しません。その後、「ターン開始時」に誘発する能力と、「リリースフェイズ開始時」に誘発する能力をすべてスタックに乗せます。

第6章 ドローフェイズ

1-1. まず、アクティブプレイヤーはカードを1枚引きます。この特別な行動はスタックを使用しません。その後、「ドローフェイズの開始時」に誘発する能力と、「カードを引いた時」に誘発する能力をすべてスタックに乗せます。

1-2. 先攻プレイヤーの第1ターンは、このフェイズをとばします。

第7章 エネルギーフェイズ

1. まず、「エネルギーフェイズの開始時」に誘発する能力をすべてスタックに乗せます。それらを解決した後、アクティブプレイヤーは、スタックが空で、優先権を持っている時に、自分の手札を1枚選んで、持ち主のエネルギーゾーンに表向きにリリース状態で置くことができます。この特別な行動はスタックを使用しません。

第8章 メインフェイズ

1. まず、「メインフェイズの開始時」に誘発する能力をすべてスタックに乗せます。その後、アクティブプレイヤーが優先権を獲得し、優先権を持つプレイヤーがスペルや能力をプレイまたは起動をできるようになります。通常、スペルのプレイや能力の起動はメインフェイズにしか行うことができません。

2. プレイヤーは、バトル中以外の自分のメインフェイズの間、スタックが空で優先権を持っている時に、後述する1項～6項のタイミングがノーマルの行動を行うことができます。これらの行動はスタックを使用します。

2-1. プレイヤーは、タイミングがノーマルの行動として、使用コストを支払って、自分の手札にあるタイミングがノーマルと書かれたカードをプレイできます。

2-2. プレイヤーは、タイミングがノーマルの行動として、起動コストを支払って、タイミングがノーマルと書かれたカードの起動型能力を起動できます。

2-3. プレイヤーは、タイミングがノーマルの行動として、無色1のエネルギーコストを支払って、自分の山札の1番上のカードを表向きにすることができます。この行動を「プランゾーンを作成する」と呼びます。プランゾーンの作成はルールが定める起動型能力です。

この能力の起動時にプレイヤーはこの行為が「プランゾーンを作成する」ことであることを宣言します。

2-4. プレイヤーは、タイミングがノーマルの行動として、無色1のエネルギーコストを支払って、自分のプランゾーンにあるカードを持ち主の墓地に置く。そうしたならば次の山札の1番上にあるカードを表向きにすることができます。この行動を「プランゾーンを更新する」と呼びます。プランゾーンの更新はルールが定める起動型能力です。

この能力の起動時にプレイヤーはこの行為が「プランゾーンを更新する」ことであることを宣言します。

2-5. プレイヤーは、タイミングがノーマルの行動として、使用コストを支払って、自分のプランゾーンにあるカードをプレイできます。カードに記されているタイミングがバトルやクイックであっても、プランゾーンからプレイする場合は、タイミングがノーマルの行動になります。

2-6. プレイヤーは、タイミングがノーマルの行動として、移動コストを支払って、バトルスペースのスクエアにあるリリース状態

の自分の支配するユニットを、自分の支配するユニットのない隣接するバトルスペースのスクエアに置くことができます。この行動を「ユニットを移動する」と呼びます。隣接するスクエアとは、移動する前にユニットがあったスクエアの上下左右のスクエアを指します。斜めに移動することはできません。ユニットの移動はルールが定める起動型能力です。

※Q&Aや雑誌の記事などの文章で、ユニットが移動能力以外の効果によってスクエアからスクエアへ置かれることを便宜的に「移動する」と表現されることがあります。しかしそれは移動能力を起動したわけではないので、移動能力の起動によって誘発する能力や効果の影響を受けないことに注意して下さい。

3. プレイヤーは、バトル中以外の自分または相手のメインフェイズの間、優先権を持っている時に、後述の1項～2項のタイミングがクイックの行動を行うことができます。これらの行動はスタックを使用します。

3-1. プレイヤーは、タイミングがクイックの行動として、使用コストを支払って、自分の手札にあるタイミングがクイックと書かれたカードをプレイできます。

3-2. プレイヤーは、タイミングがクイックの行動として、起動コストを支払って、タイミングがクイックと書かれたカードの起動型能力を起動できます。

4. プレイヤーは、自分または相手のメインフェイズの間、優先権を持っている時に、後述の1項～2項のタイミングがバトルの行動を行うことができます。これらの行動はスタックを使用します。

4-1. プレイヤーは、タイミングがバトルの行動として、使用コストを支払って、自分の手札にあるタイミングがバトルと書かれたカードをプレイできます。

4-2. プレイヤーは、タイミングがバトルの行動として、使用コストを支払って、タイミングがバトルと書かれたカードの起動型能力を起動できます。

第9章 スマッシュフェイズ

1. まず、「スマッシュフェイズの開始時」に誘発する能力をすべてスタックに乗せます。それらを解決した後、アクティブプレイヤーは、スタックが空で、優先権を持っている時に、以下の(1)～(2)の行動を好きな順番で好きな回数行うことができます。(1)～(2)の行動をスマッシュすると言います。これらの特別な行動はスタックを使用しません。

(1) アクティブプレイヤーは、中央エリアにある自分のスマッシュできるユニットを1枚選んでフリーズできます。そうした場合、非アクティブプレイヤーは、自分の山札の上からそのユニットのスマッシュと同じ枚数のカードを、裏向きのリリース状態で自分のスマッシュゾーンに置きます。

(2) アクティブプレイヤーは、敵軍エリアにある自分のスマッシュできるユニットを1枚選んでフリーズできます。そうした場合、非アクティブプレイヤーは、自分の山札の上からそのユニットのスマッシュ+1の枚数のカードを、裏向きのリリース状態で自分のスマッシュゾーンに置きます。

第10章 リカバリーフェイズ

1. まず、全てのカードに与えられているダメージが取り除かれ、同時に「ターン終了時まで」の効果と「このターンの間」の効果は終了します。この特別な行動はスタックを使用しません。次に、「リカバリーフェイズの開始時」に誘発する能力をすべてスタックに乗せます。

2. その後、スタックが空でプレイヤーが互いに連続して優先権を放棄した時に「ターン終了時」に誘発する能力をすべてスタックに乗せません。

3. その後、スタックが空でプレイヤーが互いに連続して優先権を放棄した時に、1～3の間に何らかの誘発イベントやルールエフェクトが発生していた場合、再び1からの手順を繰り返します。誘発イベントやルールエフェクトが発生していない場合、リカバリーフェイズは終了します。

第11章 バトル

1. 支配者の異なる2つのユニットが同一のスクエアに置かれた場合、バトルが発生します。バトルの発生はルールエフェクトであり、スタックを使用しません。

1-1. バトルの発生以外のルールエフェクトは、バトル発生以外のルールエフェクトに優先して解決されます。バトル発生以外のルールエフェクトによって、バトルを発生させるユニットの一方あるいは両方がそのスクエアから別のゾーンに移動する場合には、バトル発生以外のルールエフェクトは解決されず、バトルは発生しません。

【例】「瘴気の溪谷」(このカードと同じラインのスクエアにあるすべての相手のユニットのパワーを-1000する)と同じラインのスクエアに、あなたのユニットが置かれています。相手がそのユニットがあるスクエアに、パワー1000のユニットをプレイしました。相手のユニットがスクエアに置かれた時、「バトルの発生」と「パワーが0以下のユニットが持ち主の墓地に置かれる」という2つのルールエフェクトが同時に条件を満たします。この場合、バトルは発生しません。

1-2. バトルが発生した時にそのスクエアに置かれていたユニットはバトル終了時まで「バトルをしているユニット」と呼ばれます。バトルが発生した後、バトルが終了する前にそのスクエアに置かれたユニットもバトル終了時まで「バトルをしているユニット」となります。「バトルをしているユニット」はバトル終了時まで、「バトル中」になります。ただし、「バトルをしているユニット」がバトル終了時までスクエアからスクエア以外のゾーン移動をした場合、それは「バトルをしているユニット」でも「バトル中」でもなくなります。

1-3. バトルの間に新しいバトルが発生した場合、そのユニットは元々のバトルでの「バトルをしているユニット」であると同時に、新しいバトルでの「バトルをしているユニット」になります。そのユニットは該当するバトルの終了時にそのバトルでの「バトルをしているユニット」ではなくなります。それは元々発生していた他のバトルに於いての「バトルをしているユニット」でなくなる事を表す訳ではありません。

【例】あなたは「ブル・ショット」(このカードがスクエア以外からスクエアに置かれた時相手ベースがスクエアから墓地に置かれた時、バトルスペースのスクエアにこのカードがあるならば、あなたはバトルスペースのスクエアにある対象の相手のユニットを1枚まで選び、このカードのあるスクエアにリリース/フリーズ状態を変更せずに置く。)を支配しています。その状態で、他のスクエアであなたの「ウンバ・ウンバ」と対戦相手の「アングリー・アント」とのバトルが発生しました。そのバトル中にあなたは相手のベースを墓地に置くことで、「アングリー・アント」を「ブル・ショット」のいるスクエアに置きました。この「アングリー・アント」は「ウンバ・ウンバ」とのバトルに於ける「バトルをしているユニット」であると同時に、「ブル・ショット」とのバトルに於ける「バトルをしているユニット」となります。この「アングリー・アント」が「ブル・ショット」とのバトルに勝ってそのバ

トルが終了した場合、その「アングリー・アント」は「ブル・ショット」とのバトルにおける「バトルをしているユニット」ではなくなります。また、「ウンバ・ウンバ」とのバトルはまだ続けているため、「ウンバ・ウンバ」とのバトルに於ける「バトルをしているユニット」のままとなります。

1-4. 何らかの理由で複数のスクエアで同時にバトルが発生する事があります。この場合、複数のスクエアでのバトルに於いて同時にステップが進行します。

2. スタックに何か積まれている状態や、能力が誘発してスタックに乗ることが予約されている状態でバトルが発生した場合、そのスタック(及びスタックに乗ることが予約されている能力)は「待機中のスタック(及びスタックに乗ることが予約されている能力)」となり、待機中のスタック(及びスタックに乗ることが予約されている能力)を解決する前にそのバトルを開始します。スタックを待機させたバトルが終了するまで、待機中のスタック(及びスタックに乗ることが予約されている能力)は存在しないものとして扱い、解決することもその上にスタックを積むこともできなくなります。バトル中にプレイされたスペルや能力は、別の新しいスタックによって解決されます。スタックを待機させたバトルが終了した後、待機中のスタック(及びスタックに乗ることが予約されている能力)は通常のスタックに戻って解決されます。

【例】あなたは「益々繁盛」をプレイし、スタックに積みました。そのスタックが解決する前に、相手は「グレン・リベット」をあなたの「スパイ・スパイダー」の置かれているスクエアにプレイし、バトルが発生しました。スタックに置かれている「益々繁盛」は待機状態になります。バトルが終了した時点で、「益々繁盛」が乗せられたスタックが通常の状態に戻り、解決されます。

3. バトルが発生している状態で新たにバトルが発生した場合、そのバトルは「待機中のバトル」となり、待機中のバトルを解決する前に新しいバトルを開始します。バトルを待機させたバトルが終了するまで、待機中のバトルは存在しないものとして扱い、解決することができなくなります。バトルを待機させたバトルが終了した後、待機中のバトルは通常の状態に戻って解決されます。

【例】あなたは左ラインの中央エリアのスクエアに「待ち受ける獅子」、中央ラインの中央エリアのスクエアに「ミッドナイト・カウボーイ」を支配しています。相手は中央ラインの敵軍エリア(相手の自軍エリア)のスクエアに「ソーサーレグ・ペガサス」を支配しています。あなたは「ミッドナイト・カウボーイ」を「ソーサーレグ・ペガサス」のいるスクエアに移動させ、バトルを発生させました。それに対して、相手は「ソーサーレグ・ペガサス」の能力を起動させ、左ラインの敵軍エリア(相手の右ラインの自軍エリア)のスクエアに「ソーサーレグ・ペガサス」をリリース状態で置きました。これにより「待ち受ける獅子」の能力が誘発し、「待ち受ける獅子」は「ソーサーレグ・ペガサス」の置かれたスクエアにリリース状態で置かれ、新たなバトルが発生しました。バトルを行っていた「ミッドナイト・カウボーイ」と「ソーサーレグ・ペガサス」のバトルは待機状態となります。「待ち受ける獅子」と「ソーサーレグ・ペガサス」のバトルが終了した時点で「ミッドナイト・カウボーイ」と「ソーサーレグ・ペガサス」のバトルが通常の状態に戻り、解決されます。

4. バトルは、第1バトルステップ、第2バトルステップ、バトル終了ステップという3つの連続するステップで構成されます。それぞれのステップは、何も起こらない場合でも存在します。

5. バトルの間、バトルが発生したスクエアに後から置かれたユニットを「攻撃したユニット」と言い、バトルが発生したスクエアに先に置かれていたユニットを「攻撃されたユニット」と言います。それらのユニット両方とも「バトルをしているユニット」でもあります。「攻撃したユニット」「攻撃されたユニット」がバト

ル終了時までにはスクエアからスクエア以外のゾーン移動をした場合、それは「攻撃したユニット」「攻撃されたユニット」ではありません。

【例】あなたは相手の「聖騎士ホーリー・アロー」（このカードが攻撃された時、ターン終了時まで、このカードのパワーを+3000する。）の置かれているスクエアに、「ライトニング・スナイパー」（このカードが攻撃した時、ターン終了時まで、このカードのパワーを+3000する。）をプレイし、バトルが発生しました。後から置かれた「ライトニング・スナイパー」が攻撃したユニット、先に置かれていた「聖騎士ホーリー・アロー」が攻撃されたユニットになり、どちらの能力も誘発します。

5-1. 支配者の異なる2つのユニットが同時に同一のスクエアに置かれた場合、両方のユニットが「攻撃したユニット」になり、また「攻撃されたユニット」にもなります。

5-2. バトルの間に新しいバトルが発生した場合、あるユニットが「攻撃したユニット」であり「攻撃されたユニット」であることがあります。

【例】あなたの「ドガン・バゴーン」が攻撃されました。このバトルが終わるまで、この「ドガン・バゴーン」は攻撃されたユニットになります。この「ドガン・バゴーン」がこのバトルに勝利し、バトル終了時に隣接する敵ユニットのいるバトルスクエアに移動して、新たなバトルが発生しました。このバトルではこの「ドガン・バゴーン」が攻撃したユニットになりますが、直前のバトルがまだ完全に終了していないため、同時に攻撃されたユニットでもあります。

第12章 第1バトルステップ

1. まず、「バトル開始時」または「第1バトルステップ開始時」に誘発する能力をすべてスタックに乗せます。その後、アクティブプレイヤーが優先権を獲得し、優先権を持つプレイヤーが、タイミングがバトルのスペルのプレイや能力の起動を行うことができるようになります。「攻撃された時」と「攻撃した時」と書かれた能力はここで誘発してスタックへ乗せられます。

【例】あなたは同じラインに「瘴気の溪谷」と「聖騎士ホーリー・アロー」を支配しています。相手はその「聖騎士ホーリー・アロー」に手札から「ライトニング・スナイパー」をプレイしました。そこで「第11章バトルの1-1」によりバトルが発生しなかったため、どちらのユニットも能力が誘発することはありません。

2. スタックが空で、両方のプレイヤーが連続して優先権を放棄した時に、支配者の異なる2つのユニットが同一のスクエアにあるならば、「能力『加速』を持つユニットのこの時点でのパワーと同じ数字のダメージが、この時点で同じスクエアに置かれている相手のユニットに与えられる」という効果がスタックに乗ります。この効果によって与えられるダメージを「バトルダメージ」と呼びます。また、この効果を「バトルダメージの応酬」と呼びます。この時、バトルを発生させたユニットの一方あるいは両方が、そのスクエアから別のゾーンに移動していた場合は、「バトルダメージの応酬」はスタックに乗らず、第1バトルステップが終了します。

【例】あなたの「オーロラウイング・ペガサス」の置かれているスクエアに、相手が「ボマー・メイデン」をプレイし、バトルが発生しました。バトルダメージの応酬がスタックに乗る前に、あなたは「オーロラウイング・ペガサス」の能力を使用して、「オーロラウイング・ペガサス」を隣接するスクエアに動かししました。その後、スタックが空になり、両方のプレイヤーが優先権を放棄しました。この時点でユニットは「ボマー・メイデン」しかスクエアに存在しないため、バトルダメージの応酬はスタックに乗ら

ず、第1バトルステップが終了します。

3. バトルダメージの応酬がスタックに乗った後、アクティブプレイヤーが優先権を獲得し、優先権を持つプレイヤーが、タイミングがバトルのスペルのプレイや能力の起動を行うことができるようになります。

4. バトルダメージの応酬は、ひとかたまりの効果として解決されます。両方のユニットが能力「加速」を持っている場合、両方のダメージが同時に与えられます。バトルダメージの応酬の解決が終わった後、アクティブプレイヤーは優先権を獲得します。その後、スタックが空で、両方のプレイヤーが連続して優先権を放棄した時に、第1バトルステップが終了します。

4-1. バトルダメージは、バトルダメージの応酬がスタックに乗った時点で固定されます。バトルダメージの応酬がスタックに乗った後、バトルダメージの応酬が解決される前に、ダメージを与えるユニットがそのスクエアを離れていたか、パワーが変化したりしていても、バトルダメージの応酬がスタックに乗った時点で固定されたダメージが与えられます。

【例】相手の「自走戦鬼大砲蜘蛛」（パワー2000）とあなたの「スパイ・スパイダー」（パワー2000）がバトルをしています。ダメージの応酬がスタックに乗り、両者の与えるダメージが2000に固定されました。その後、あなたは「サファイア・ソウル」をプレイして、自分の「スパイ・スパイダー」のパワーを5000に上げました。その後、ダメージの応酬が解決され、両者ともに2000のダメージを受け、パワーが5000になっている「スパイ・スパイダー」だけが生き残ります。

4-2. バトルダメージの応酬がスタックに乗った後、バトルダメージの応酬が解決される前に、ダメージを受けるユニットが「スクエアからスクエア」以外のゾーン移動をした場合、そのユニットに与えられるはずだったダメージは与えられません。「スクエアからスクエア」へのゾーン移動をした場合には、通常通りダメージが与えられます。

【例】相手の「自走戦鬼大砲蜘蛛」（パワー2000）とあなたの「スパイ・スパイダー」（パワー2000）がバトルをしています。ダメージの応酬がスタックに乗り、両者の与えるダメージが2000に固定されました。その後、あなたは「エマージェンシー・コール」をプレイして、自分の「スパイ・スパイダー」を手札に戻しました。その後、ダメージの応酬が解決され、相手の「自走戦鬼大砲蜘蛛」は2000のダメージを受けて破壊されますが、手札に戻った「スパイ・スパイダー」にはダメージは与えられません。

第13章 第2バトルステップ

1. まず、「第2バトルステップ開始時」に誘発する能力をすべてスタックに乗せます。その後、アクティブプレイヤーが優先権を獲得し、優先権を持つプレイヤーが、タイミングがバトルのスペルや能力をプレイできるようになります。

2. スタックが空で、両方のプレイヤーが連続して優先権を放棄した時に、支配者の異なる2つのユニットが同一のスクエアにあるならば、「第1バトルステップでバトルダメージをスタックに乗せていないユニットのこの時点でのパワーと同じ数字のダメージが、この時点で同じスクエアに置かれている相手のユニットに与えられる」という効果がスタックに乗ります。この効果によって与えられるダメージを「バトルダメージ」と呼びます。また、この効果を「バトルダメージの応酬」と呼びます。この時、バトルを発生させたユニットの一方あるいは両方が、そのスクエアから別のゾーンに移動していた場合は、「バトルダメージの応酬」はスタックに乗らず、第2バトルステップが終了します。

3. バトルダメージの応酬がスタックに乗った後、アクティブプレイヤーが優先権を獲得し、優先権を持つプレイヤーが、タイミングがバトルのスペルのプレイや能力の起動を行うことができるようになります。

4. バトルダメージの応酬は、ひとかたまりの効果として解決されます。両方のユニットが第1バトルステップでバトルダメージをスタックに乗せていない場合、両方のダメージが同時に与えられます。バトルダメージの応酬の解決が終わった後、アクティブプレイヤーは優先権を獲得します。その後、スタックが空で、両方のプレイヤーが連続して優先権を放棄した時に、第2バトルステップが終了します。

第14章 バトル終了ステップ

1. まず、バトルの勝敗を判定し、バトルの勝敗によって誘発する能力と「バトル終了ステップの開始時」に誘発する能力をすべてスタックに乗せます。その後、アクティブプレイヤーが優先権を獲得し、優先権を持つプレイヤーが、タイミングがバトルのスペルのプレイや能力の起動を行うことができますようになります。その後、スタックが空で、両方のプレイヤーが連続して優先権を放棄した時に、誘発する能力やルールエフェクトがチェックされなければバトル終了ステップが終了します。

1-1. バトルの勝敗は以下のように判定します。バトル終了ステップの開始時に、いずれかひとつのユニットだけがバトルを行っているスクエアに置かれている場合、そのユニットがバトルの勝者となります。これはバトルを発生させたユニットである必要はありません。バトル終了ステップの開始時に、両方のユニットが、両方もそのスクエアに置かれている場合と、どちらもそのスクエアに置かれていない場合は、そのバトルは引き分けとなります。

【例】あなたの「シャイニングテイル・ドラゴン」（このカードがバトルに勝った時、あなたは相手の山札の1番上のカードを、持ち主のスマッシュゾーンにリリース状態で置く。）と相手の「カオスビースト・スキュラ」がバトルをしています。バトルダメージの応酬がスタックに乗る前に、あなたは「カオスビースト・スキュラ」に「ディメンション・ロード」をプレイし相手の手札に戻しました。バトル終了ステップには「シャイニングテイル・ドラゴン」だけが残っているため、「シャイニングテイル・ドラゴン」が勝者となり能力が誘発します。

【例】あなたは自軍エリアのスクエアにある相手の「ミッドナイト・カウボーイ」と同じスクエアに「金砂の魔女」（このカードがスクエアから墓地に置かれた時、あなたは自分の手札かプランゾーンにある使用コスト7以下のユニットを1枚選び、自軍エリアのユニットのない対象のスクエアに、フリーズ状態で置く。）をプレイしました。その結果として発生したバトル中、第2バトルステップのバトルダメージの応酬の結果、お互いが墓地に置かれました。そこで誘発した「金砂の魔女」の効果であなたは「シャイニングテイル・ドラゴン」をバトルが発生したスクエアに置きました。その後、バトル終了ステップの開始時を迎え、バトルが発生したスクエアには「シャイニングテイル・ドラゴン」だけが置かれている状況になったので、「シャイニングテイル・ドラゴン」はバトルの勝者となり、能力が誘発します。

2. バトルの勝敗が決定した後、スタックが空で両方のプレイヤーが連続して優先権を放棄した時に、両方のユニットがバトルの行われているスクエアに置かれていれば、このバトルにおける攻撃したユニットはルールエフェクトによって持ち主の墓地に置かれます。

2-1. バトルの勝敗が決定した後、スタックが空で両方のプレイヤーが連続して優先権を放棄した時に、中央エリアにプレイしたそのバトルでのバトル中のユニットがいずれかのスクエアに置か

れていれば、ルールエフェクトによって持ち主の墓地に置かれます。

2-2. バトルの勝敗が決定した後、スタックが空で両方のプレイヤーが連続して優先権を放棄した時に、上記2つのルールエフェクトを解決した後、「バトル終了時」と書かれた能力が誘発します。

3. その後でスタックが空で互いのプレイヤーが連続して優先権を放棄しバトル終了ステップは終了します。その終了と共に、「バトル終了時まで」の効果と「このバトルの間」の効果が終了します。この特別な行動はスタックを使用しません。

4. バトル終了ステップが終わった後、バトルが終了します。この時、「バトル中」のユニットは「バトル中」ではなくなり、同時に「攻撃したユニット」「攻撃されたユニット」はそれぞれ「攻撃したユニット」「攻撃されたユニット」ではなくなります。ただし、そのユニットが複数のバトルに同時に参加している場合は、該当するバトルが終了するだけとなります。全てのバトルが終了したら、待機中のスタック（及びスタックに乗ることが予約されている能力）は通常スタックに戻って処理されます。

第4部 デュエルの処理

第1章 スタック上のスペル

1. 「スペル」とは、スタック上にあるユニット、ベース、ストラテジーを指します。それらのカードは、プレイのはじめに、プレイされるゾーン（通常は手札またはプランゾーン）からスタックに乗せられ、スペルになります。

2. スペルは、解決した時、無効化された時、または効果やルールによってスタックを離れたときにスペルではなくなります。

3. スペルとしてプレイされたユニットとベース、属性「リンク」のストラテジーは、解決の最後に指定されたスクエアに置かれます。スペルとしてプレイされた属性「リンク」以外のストラテジーは、解決の最後に持ち主の墓地に置かれます。

4. スペルや能力によってスペルが無効化された場合、無効化するスペルや能力の解決の一環として、無効化されたカードは持ち主の墓地に置かれます。

5. ルールによってスペルが無効化された場合そのスペルは何も行わないまま持ち主の墓地へ置かれます。

【例】《エンジェル・ボイス》をプレイしました。その解決前に対象となったユニットが墓地へ置かれてしまい《エンジェル・ボイス》は対象を全て失った為に無効化されます。《エンジェル・ボイス》はエネルギーゾーンに置かれることなく墓地へ置かれます。

第2章 能力

1. 「能力」とは、テキストによって決められた、カードが行うことまたは行えることを指します。プレーヤーは能力ではありません。スペルまたは「能力」の指示によって生み出された結果を「効果」と呼びます。

2. 能力には大きくわけて、起動型能力、誘発型能力、常在型能力の3つがあります。効果には大きくわけて、単発効果、継続効果の2つがあります。

3. カードは複数の能力を持つことがあります。複数の能力を持つ場合、●によって一つ一つの能力が分かれています。また、V-1より前のカードについては、テキストが改行されている場合、その前後の能力はそれぞれ別の能力として扱います。

4. テキストに書かれているコストは、カードの能力の一部です。

5. スタックに乗った能力は、その能力が書かれているカードとは独立して存在します。そのため、能力が書かれているカードがゾーンを移動しても、スタックに乗った能力には影響を与えません。

【例】「地雷原の迷宮」と同じラインにある「狼王ロボ」に2000のダメージを与えられました。その結果、「地雷原の迷宮」の効果が誘発して、さらに「狼王ロボ」に2000のダメージを与える効果がスタックに乗りました。そのスタックが解決される前に、「地雷原の迷宮」を「神々の雷」で持ち主の墓地に置いたとしても、スタックに乗っている効果は問題なく解決され2000のダメージを与えます。

6. 能力がスタックに乗る時または解決される時に特定のゾーンにあるカードの情報を参照する場合、そのカードがすでに「スクエアからスクエア」以外のゾーンの移動を行っていたならば、そのカードのゾーンを移動する直前の情報を参照します。

【例】あなたは「ブラズマキッド・ドラゴン」（このカードがスクエアに置かれた時、同じラインのスクエアにあるすべてのユニットに1000のダメージを与える）を自軍エリアにプレイしました。能力が誘発し、スタックに乗った後、「ブラズマキッド・ドラゴン」に「エマージェンシー・コール」をプレイして手札に戻しました。能力を解決する時には、「ブラズマキッド・ドラゴン」はすでに「スクエアからスクエア」以外のゾーン移動をしているため、ゾーン移動する直前に「カードが置かれていた場所」を参照して、同じラインのスクエアを決定します。

第3章 起動型能力

1. カードの起動型能力は、テキストに「[コスト] 《タイミング》効果」という書式で書かれています。起動型能力をプレイするプレイヤーは、[] でくくられたコストをすべて支払わなければなりません。

【例】「ドレッド・ドラゴンフライ」（[青2無色1] 《ノーマル》あなたはこのカードを、このカードと同じラインのユニットのないバトルスペースの対象のスクエアに、リリース状態で置く。）の能力は、起動型能力です。

2. カードの起動型能力は、特にカードに記載がない限り、そのカードの支配者だけが起動することができます。

3. ルールによって認められた起動型能力として、プランゾーンの作成、プランゾーンの更新、ユニットの移動があります。

4. プレイヤーは、バトル中以外の自分のメインフェイズの間でスタックが空で優先権を持っている時に、タイミングがノーマルの起動型能力を起動できます。プレイヤーは、バトル中以外の自分または相手のメインフェイズの間、優先権を持っている時に、タイミングがクイックの起動型能力を起動できます。プレイヤーは、自分または相手のメインフェイズの間、優先権を持っている時に、タイミングがバトルの起動型能力を起動できます。

第4章 誘発型能力

1. カードの誘発型能力は、テキストに「～開始時」「～終了時」「～した時」という語句を含む文章で書かれています。これらの語句は、「誘発イベント」と呼ばれます。

【例】「ライトニング・スナイパー」（このカードが攻撃した時、ターン終了時まで、このカードのパワーを+3000する。）の能力は誘発型能力です。

2. カードの誘発型能力は、誘発イベントが満たされるたびに、誘発イベントの後に書かれている効果を発揮する能力を自動的に誘発します。誘発した能力は、誘発した時には何も起こらず、次にいずれかのプレイヤーが優先権を獲得した時に、スタックに乗せられます。

3. カードの誘発型能力には、テキストに「～時、～ならば、～する」、「～時、～場合、～する」「～時、なければ、～する」という表現で書かれた条件付誘発型能力があります。「～ならば」（または「～なければ」）という語句を誘発条件と呼びます。条件付誘発型能力は、誘発イベントが発生した時に、誘発条件を満たしている場合にのみ誘発します。また、条件付誘発型能力は、その解決時に、誘発条件を満たしていない場合には、無効化されます。

4. スペル、起動型能力、誘発型能力によって作成された誘発型能力は、特別に規定された期限がなければ、次に誘発イベントが起こった時に1度だけ誘発します。「リカバリーフェイズの開始時」及び「ターン終了時」に誘発する能力を除くスペル、起動型能力、誘発型能力によって作成された誘発型能力は、特別に規定された期限があれば、定められた期限まで、誘発イベントが起きるたびに何度でも誘発します。「リカバリーフェイズの開始時」及び「ターン終了時」に誘発する能力を除く常在型能力によって作成された誘発型能力は、常在型能力が存在する限り、誘発イベントが起きるたびに何度でも誘発します。「リカバリーフェイズの開始時」及び「ターン終了時」に誘発する能力は、そのターン中に1度だけ誘発します。

4-1. スペル、起動型能力、誘発型能力によって作成された誘発型能力のうち、特定のカードに影響を与える誘発型能力は、誘発型能力が作成された後、誘発イベントが満たされる前に、そのカードが「スクエアからスクエア」以外のゾーン移動をした場合、消滅します。

【例】あなたの「イビルアイ・シャーマン」（即死レベル3（このカードが使用コスト3以下のユニットにダメージを与えた時、そのバトル終了時に、そのユニットを持ち主の墓地に置く。）が相手の「シングル・モルト」にバトルダメージを与えました。即死レベル3という誘発型能力により、「そのバトル終了時に、そのユニットを持ち主の墓地に置く。」という誘発型能力が作成されました。その後、バトル終了時がくるまでに、「シングル・モルト」を「ディメンション・ロード」によって持ち主の手札に戻した場合、「そのバトル終了時に、そのユニットを持ち主の墓地に置く。」という誘発型効果は消滅します。

4-2. カードのテキストが「(誘発条件) 時、あなたは手札にあるこのカードを相手に見せ(行動)してよい。そうした場合、(効果)する。」または「(誘発条件) 時、あなたは手札にあるこのカードを相手に見せ(行動)してよい。そうしたならば、(効果)する。」と表記されている場合、この誘発型能力はそのカードが手札にあるかぎり有効な誘発型能力です。

第5章 常在型能力

1. カードの常在型能力は、テキストに書かれている継続効果を常に発生させ続けます。常在型効果は、カードに特別の記載がない限り、カードがスクエアに置かれている時のみ効果を発揮します。「第2部 第10章 第3節 第1項～第3項」に上げられた能力は、このルールの例外になります。

【例】「歴戦の城砦」（このカードと同じラインのスクエアにあるすべての赤のあなたのユニットのパワーを+2000する。）の能力は、常在型能力です。

2. また、常在型能力はスクエアに置かれているカードへ即座に適

用されます。これは、そのカードが「スクエアからスクエア」以外のゾーン移動をした際にも適用されます。そのカードが常在型能力の適用されるゾーンに、その適用前の状態で置かれることはありません。

3. 常在型能力はスタックを使用しません。

第6章 優先権

1. 「優先権」とは、プレイヤーがスペルをプレイしたり能力を起動したりする権利を指します。

2. アクティブプレイヤーは、フェイズやステップの開始時に、そのフェイズやステップの開始時に誘発する能力がスタックに乗せられた後で、優先権を獲得します。優先権を持つプレイヤーは、スペルのプレイや能力の起動を行うか、特別な行動を行うか、優先権を放棄することができます。スペルや能力をスタックへ乗せるか、特別な行動を行った場合、その後、アクティブプレイヤーが優先権を獲得します。優先権を放棄した場合、両方のプレイヤーが連続して優先権を放棄していなければ、相手が優先権を獲得します。両方のプレイヤーが連続して優先権を放棄した場合、スタックが空でなければ、スタックの1番上に乗せられているスペル、能力、バトルダメージの応酬を解決し、その後、アクティブプレイヤーが優先権を獲得します。両方のプレイヤーが連続して優先権を放棄した場合、スタックが空ならば、それが第1バトルステップや第2バトルステップでバトルダメージの応酬をスタックする前であればダメージの応酬をスタックにのせ、それ以外の時点であればそれぞれの誘発型能力を誘発します。誘発をしない場合はそのフェイズまたはステップを終了します。

3. どちらかのプレイヤーが優先権を獲得する場合、まず、すべてのルールエフェクトが同時に発生し解決されます。次にルールエフェクトの解決によって、新しいルールエフェクトが発生するならば、それらが同時に発生し解決されます。この手順をルールエフェクトが発生しなくなるまで繰り返します。その後、それまでに誘発していた誘発型能力がスタックに乗せられます。新しいルールエフェクトや誘発型能力が発生しなくなるまで、この手順を繰り返した後、優先権を獲得したプレイヤーは、スペルや能力をプレイするか、特別な行動を行うか、優先権を放棄することかできます。

第7章 スペルのプレイと起動型能力の起動

1. スペルのプレイはルールが定める行動の一つです。

2. スペルや起動型能力は、以下の手順に従って起動またはプレイされます。

2-1. プレイヤーは、プレイするスペルや起動する起動型能力を宣言します。それが手札などの非公開情報であるカードの場合、そのカードを公開します。

2-2. スペルや能力が効果の選択を求める場合、どの効果を使用するかを宣言します。

【例】「ピカレスク・ロマン」をプレイする場合、どの能力を使用するかはこの時点で決定します。

2-3. スペルや能力が、コストにカードのデータを参照する場合、そのコストは参照された値に決定されます。スペルや能力が、選択可能な追加コストや代替コストなどを持っている場合、プレイヤーはそのどれをどの方法で支払うかを選択します。スペルや能力が、変数を含む使用コストを持っている場合、プレイヤーは変数の値を決定します。その後、宣言したスペルや起動型能力は、スタックの1番上に乗せられます。

【例】「メテオ・ブラスター」をプレイする場合、この時点でXの値を選択します。

【例】「ノヴァ・コマンド」をプレイする場合、この時点でXの値を選択し、さらにどのユニットをフリーズするかを選択します。

【例】「真紅の衝撃」をプレイする場合、この時点で覚醒でプレイするかを選択し、それからXの値を選択します。

【例】「サイバー・ダイブ」の効果適用されている際にあなたが「新星の魔炎ノヴァ」を手札からプレイする場合、その使用コストは無色1に決定されます。

2-4. コストの中には本来のコスト支払いに追加して支払われるコストである追加コスト、本来のコストのかわりに支払われるコストである代替コストが存在します。カードをプレイする際の追加コストはテキストの1番上に「[追加コスト]」で表される事があります。代替コストは「支払うにあたり、そのコストを[代替コスト]にしてよい」で表される事があります。

2-5. スペルや能力のテキストの中に「対象の～」という語句が含まれている場合、プレイヤーは対象を選択します。まず、選ばれる対象の数に変数の場合、プレイヤーはいくつの対象を選ぶかを宣言します。次に、対象になるものを宣言します。スペルや起動型能力は、テキストで指定された適正な対象を選べない場合、起動やプレイをすることができません。

【例】「経済戦争」は中央ラインの中央エリアのスクエアにユニットがない場合、プレイすることはできません。

【例】「黄泉返りの呪法」をプレイする場合、まず、何枚のユニットを対象にするかを宣言し、次に対象にするユニットを宣言します。この際、対象となるカードを0枚選択する事も可能です。

2-6. スペルや能力が、「ダメージを割り振って与える」など、複数の対象に異なった影響を与える効果を持つ場合、プレイヤーはそれぞれの対象にどのような影響を与えるかを宣言します。スペルや能力が、複数の対象に数値を割り振る場合、それぞれの対象に少なくとも1以上の数値を割り振らなければなりません。

【例】「ジェノサイド・カノン」を、対象を1枚以上選んでプレイする場合、対象に選んだユニットそれぞれに、いくつのダメージを割り振るかを宣言します。それぞれの対象に最低1のダメージを割り振る必要があります。

2-7. スペルや能力のコストを確定します。この後で、効果によってコストを変更しようとしても影響を与えることはできません。

2-8. プレイヤーは選択したすべてのコストを同時に支払います。

2-9. ここまでの手順が完了した時点で、スペルや能力が起動またはプレイされたこととなります。スペルや能力が起動またはプレイされた時に誘発する能力は、この時点で誘発します。その後、アクティブプレイヤーは優先権を獲得します。(解決に関しては「4部第9章スペル、起動型能力、誘発型能力の解決」を参照)

3. ユニットの移動は、以下の手順に従って行われ起動されます。

3-1. プレイヤーは、移動するユニットと、移動先のスクエアを指定して、ユニットの移動を宣言します。移動するユニットは、そのプレイヤーが支配するリリース状態のユニットでなければなりません。移動先のスクエアは、移動するユニットが置かれているスクエアに隣接するバトルスペースのスクエアで、同じプレイ

ヤーが支配している他のユニットのないスクエアでなければなりません。

3-2. ユニットの移動が、選択可能な追加コストや代替コストなどを持っている場合、プレイヤーはそのどれをどの方法で支払うかを選択します。ユニットの移動が、変数を含む使用コストを持っている場合、プレイヤーは変数の値を決定します。その後、宣言した移動は、スタックの1番上に乗せられます。

3-3. ユニットの移動のコストを確定します。この後で、効果によってコストを変更しようとしても影響を与えることはできません。

3-4. プレイヤーはすべてのコストを同時に支払います。

3-5. ここまでの手順が完了した時点で、ユニットの移動が起動されたこととなります。ユニットの移動が起動された時に誘発する能力は、この時点で誘発します。その後、アクティブプレイヤーは優先権を獲得します。(解決に関しては「4部第9章スペル、起動型能力、誘発型能力の解決」を参照)

第8章 誘発型能力の誘発

1. 誘発型能力は起動されず、誘発イベントが満たされた時に自動的に誘発します。そのため、スペルのプレイや起動型能力の起動できない時でも誘発することがあります。誘発型能力の支配者は、誘発型能力の発生源の支配者です。

2. 誘発型能力が誘発した時には何も起こりません。誘発型能力が誘発した後、次に、どちらかのプレイヤーが優先権を獲得した時に、まず、すべてのルールエフェクトをチェックして解決した後、(新しいルールエフェクトの発生も誘発型能力の誘発もなくなるまで、ルールエフェクトのチェックと解決、誘発型能力の誘発を繰り返した後)、誘発していた誘発型能力がすべて自動的にスタックに乗せられます。その後、(新しいルールエフェクトの発生も誘発型能力の誘発もなくなるまで、ルールエフェクトのチェックと解決から誘発型能力をスタックに乗せるまでの手順を繰り返した後)、アクティブプレイヤーが優先権を獲得します。

3. 複数の誘発型能力が誘発し、同時にスタックに乗せられる場合、まず、アクティブプレイヤーが支配する能力がそのプレイヤーが選んだ順序でスタックに乗せられ、次に、非アクティブプレイヤーが支配する能力がそのプレイヤーが選んだ順序でスタックに乗せられます。

【例】アクティブプレイヤーの「玩具商人ペンギン・ポー」(このカードがスクエアから墓地に置かれた時、あなたはカードを1枚引く。)と、非アクティブプレイヤーの「スパイク・ガールズ」(このカードがスクエアから墓地に置かれた時、あなたは相手の手札にあるカードをランダムに1枚選び、持ち主の墓地に置く。)がバトルをし、同時に墓地に置かれました。まず、「玩具商人ペンギン・ポー」の効果スタックに乗り、次に「スパイク・ガールズ」の効果スタックに乗ります。

4. 誘発型能力がスタックに乗せられた時、能力の支配者は以下の手順に従って必要な選択を行います。適正な選択ができない場合は、誘発型能力はスタックから取り除かれます。

4-1. 誘発型能力が、選択可能な追加コストや代替コストなどを持っている場合、プレイヤーはそのどれをどの方法で支払うかを選択します。誘発型能力が、変数を含む使用コストを持っている場合、プレイヤーは変数の値を決定します。

4-2. 誘発型能力のテキストの中に「対象の～」という語句が含まれている場合、プレイヤーは対象を選択します。まず、選ばれ

る対象の数が変数の場合、プレイヤーはいくつの対象を選ぶかを宣言します。次に、対象になるものを宣言します。誘発型能力は、テキストで指定された適正な対象を選べない場合、スタックから取り除かれます。誘発型能力の対象を選ぶ時に誘発型能力の発生源となるカードの情報が必要となる場合、そのカードが「スクエアからスクエア」以外のゾーン移動をしていたならば、そのカードがゾーン移動をする直前の情報を使用します。

【例】あなたは、「バトルフィールド・エンジェル」(このカードが手札からスクエアに置かれた時、このカードと同じラインのスクエアにある対象のユニットを1枚選び、ターン終了時まで、スマッシュを-1する。)を、ユニットのない中央エリアのスクエアに手札からプレイしました。まず、能力が誘発し、次に、ルールエフェクトによって「バトルフィールド・エンジェル」が破壊され、次に、能力がスタックに乗せられます。能力がスタックに乗せられる時には「バトルフィールド・エンジェル」は持ち主の墓地に置かれていますが、ゾーン移動をする直前に置かれていたスクエアをもとに「同じラインのスクエア」を決定し、対象を選ぶことができます。

4-3. 誘発型能力が、「ダメージを割り振って与える」など、複数の対象に異なった影響を与える効果を持つ場合、プレイヤーはそれぞれの対象にどのような影響を与えるかを宣言します。スペルや能力が、複数の対象に数値を割り振る場合、それぞれの対象に少なくとも1以上の数値を割り振らなければなりません。

4-4. 誘発型能力がコストを持っている場合、誘発型能力のコストを確定します。この後で、効果によってコストを変更しようとしても影響を与えることはできません。

4-5. 誘発型能力がコストを持っている場合、プレイヤーはすべてのコストを同時に支払います。

5. 「～した時、～してもよい」、「～した時、～してよい」というように行動をするかどうか選択できる誘発型効果が存在します。この誘発型能力が誘発した場合、能力の支配者が行動をする気があるかどうかに関係なく、自動的にスタックに乗せられます。行動をするかどうかの選択は、能力を解決する時に行います。

6. 誘発型能力は、誘発イベントが満たされるたびに、1度だけ誘発します。

【例】あなたの「天空のマーケット」(このカードと同じラインのスクエアにあるあなたのユニットが墓地に置かれた時、あなたはカードを1枚引く。)と同じラインの自軍エリアと中央エリアのスクエアに、それぞれあなたの「スパイ・スパイダー」が1枚ずつ置かれています。相手は同じラインのスクエアに「アースブラスト・ドラゴン」をプレイし、その能力によって、2枚の「スパイ・スパイダー」がまとめて破壊されました。「天空のマーケット」は2回誘発イベントを満たしているため、2回誘発します。

7. 誘発型能力は、誘発イベントが実際に満たされた場合のみ誘発します。置換効果によって誘発イベントが満たされなくなる場合には誘発しません。

【例】あなたの「大地の塔」(このカードと同じラインのスクエアにあるあなたのユニットが墓地に置かれる時、かわりに持ち主のエネルギーゾーンにリリース状態で置く。)と同じラインのスクエアにある、あなたの「玩具商人ペンギン・ポー」が墓地に置かれました。「大地の塔」の置換効果によって、「玩具商人ペンギン・ポー」の誘発イベントは満たされなくなるため、カードを引くことはできません。

8. 条件付誘発型能力(「～した時、～ならば」と書かれた誘発型能力)は、誘発イベントの一部として、誘発条件が満たされてい

るかどうかをチェックします。誘発条件が満たされていない場合、条件付誘発型能力は誘発しません。また、条件付誘発型能力は、解決時にも誘発条件が満たされているかどうかをチェックし、満たされていない場合、条件付誘発型能力は無効化されます。

9. 「スクエアに置かれた時」に誘発する能力は、スクエアから別のスクエアに置かれた時にも誘発します。「手札からスクエアに置かれた時」に誘発する能力は、手札からプレイされてスクエアに置かれた時にも誘発します。「プランゾーンからスクエアに置かれた時」に誘発する能力は、プランゾーンからプレイされてスクエアに置かれた時にも誘発します。

10. カードがゾーンを移動する事を含む誘発イベントは「ゾーン変更誘発」と呼ばれます。ゾーン変更誘発を持つ能力の多くはゾーンが変わった後でそのカードに何かをしようとします。その様な「ゾーン変更誘発」を持つ能力はそのカードを移動先のゾーンで探し、もしも移動先のゾーンでそのカードが見つからなかった場合、そのカードに対する効果は失敗します。また、その様な「ゾーン変更誘発」を持つ能力によるカードの探索は、探索すべきカードがそのゾーンに入らなかった場合、あるいは探索すべきカードの移動先のゾーンが非公開情報である場合には失敗します。「ゾーン変更誘発」の最も一般的な例としては、スクエア以外からスクエアにカードが置かれた時の能力があります。

10-1. スクエア以外からスクエアにカードが置かれるイベントの度に、スクエアに置かれている全てのカード（今置かれた物も含む）は、そのイベントに含まれているスクエア以外からスクエアにカードが置かれた時の誘発条件をチェックします。

【例】あなたは「水晶碧の魔女」を手札からプレイし、自軍エリアのスクエアに置きました。このカード自身が手札からスクエアに置かれたことによって、誘発イベントが発生したことになりますので、このカードのスクエアに置かれた時の能力は誘発します。

【例】隣接するスクエアにあなたの「妖魔の勇者」と相手のユニットが置かれています。この2体を対象とし、「パラドクス・ストーム」をプレイしました。解決後、相手のユニットが「妖魔の勇者」に隣接しているスクエアに置かれたこととなりますので、「妖魔の勇者」の能力は誘発することになります。

10-2. 公開のゾーンから非公開のゾーン、または非公開のゾーンから公開のゾーンへのゾーン変更誘発は、公開のゾーンの情報を参照して誘発します。

【例】「調律体ノゼ」(●プランゾーン効果(プランゾーンで有効になる。))『このカードがスマッシュゾーンに置かれた時、あなたはバトルスペースの自分のユニットを1枚選び、破壊してよい。そうしたならば、あなたはバトルスペースの対象の相手のユニットを1枚選び、破壊する。』の能力はスマッシュゾーンに置かれた後に誘発しますが、プランゾーンの情報を参照して誘発します。

11. カードが「スクエアからスクエア」以外のゾーン移動をした時に誘発する能力は、その誘発イベントが起きた時同時にその能力を持つカード自身がゾーン移動をした場合、ゾーン移動をする直前の情報を確認して誘発します。「ユニットやベースのテキストは、通常、スクエアに置かれている間有効になります。」というルールのために、誘発しなくなることはありません。

【例】あなたの「玩具商人ペンギン・ポー」がスクエアから墓地に置かれました。誘発イベントが満たされた時には、「玩具商人ペンギン・ポー」はスクエアに置かれていませんが、ゾーン移動をする直前の情報を確認して効果が誘発し、あなたはカードを1枚引きます。

するスクエアにあるあなたのユニットがスクエアから墓地に置かれた時、あなたはカードを1枚引く。)と、それに隣接するスクエアにあるあなたの「フリーガン・フライ」が同時にスクエアから墓地に置かれました。あなたはカードを1枚引きます。

11-2. 何らかの効果によりスクエアからスクエア以外のゾーンの移動を行ったカードの情報を参照する場合、それは以前にあったゾーンでの情報を参照します。公開情報のゾーンから非公開情報のゾーンにカードが移動した場合、それは公開情報のゾーンでの情報を参照します。

12. カードのテキストが「(誘発条件)時、あなたは手札にあるこのカードを相手に見せ(行動)してよい。そうした場合、(効果)する。」または「(誘発条件)時、あなたは手札にあるこのカードを相手に見せ(行動)してよい。そうしたならば、(効果)する。」と表記されているカードの誘発条件が発生した場合、この能力を持つカードの持ち主であるプレイヤーは、自分の手札にあるそのカードを公開することができます。以降このカードは、その能力が解決されるか打ち消されるか解決に失敗するまで、手札にある状態で公開されたままになります。

12-1. そのカードの持ち主がその後最初に優先権を得た時点で、そのカードが未だに手札にある場合、その能力がスタックに置かれます。

12-2. 誘発条件が発生した時点で、この能力を持つカードをそのカードの持ち主が手札から公開しなかった場合、この能力は誘発しません。

12-3. この能力を持つカードの持ち主が、誘発条件が満たされた後に自分が最初に優先権を得た段階でそのカードが自分の手札に無かった場合、この能力はスタックに置かれません。

12-4. この能力を持つカードの持ち主が、誘発条件が満たされた後に自分が最初に優先権を得た段階で(行動)を行なわなかった場合、この能力はスタックに置かれず、そのカードは非公開となります。

13. 誘発イベントではなくゲームの状況を見て誘発する誘発型能力が存在します。これらの能力はその能力がスタックから取り除かれるまでは再び誘発する事はありませんが、その後その能力を持つカードがまだ誘発するゾーンに残っていて、誘発条件を満たす場合には再び誘発します。

第9章 スペル、起動型能力、誘発型能力の解決

1. 両方のプレイヤーが連続して優先権を放棄した時、スタックの1番上に乗せられているスペル、起動型能力、誘発型能力、バトルダメージの応酬が解決されます。

2. スペル、カードの起動型能力、カードの誘発型能力は、以下の手順で解決されます。

2-1. スペルや能力が対象を選んでいる場合、その対象がまだ適切かどうかをチェックします。スペルや能力がスタックに乗った後、「スクエアからスクエア」以外のゾーン移動をした対象は、不適切な対象になります。スペルや能力がスタックに乗った後、スペルや能力のテキストで指定された対象の条件を満たさなくなった対象は、不適切な対象になります。スペルや能力のテキストに書かれているすべての対象が不適切になっている場合には、スペルや能力は無効化されます。スペルや能力に書かれている対象のうち一部の対象だけが不適切になっている場合、効果は適切な対象にのみ影響を与えます。不適切な対象には影響を与えられる事もなく、また与える事ありません。スペルや能力の元になったカードが「スクエアからスクエア」以外のゾーン移動をした時に、

そのカードの情報が必要になる事があります。この場合、そのカードがゾーン移動をする直前の情報を使用します。

【例】あなたは「ツイン・ヴォーテックス」（あなたはバトルスペースのスクエアにある対象の使用コスト2以下のユニットを2枚まで選び、持ち主の手札に加える）を2枚のユニットを対象を選んでプレイしました。「ツイン・ヴォーテックス」を解決するまでに、対象のユニットが両方とも墓地に置かれていた場合、「ツイン・ヴォーテックス」は無効化されます。「ツイン・ヴォーテックス」が解決されるまでに、対象のユニットのうち1枚だけが墓地に置かれていた場合、スクエアに残されているユニットだけを持ち主の手札に加えます。

【例】《バイオ・ブラスター》の能力を起動した後に、対象のスクエアからユニットが他のスクエアへ移動しました。一方の対象（エネルギーゾーンにある対象のユニット）は適正なのでこの効果は無効化されることはありませんが、影響を受けるもう一方（対象のスクエア）が不適正となっているのでユニットがスクエアに置かれることはありません。そのため、ターン終了時に、エネルギーゾーンにある対象となったユニットが墓地に置かれる効果だけが実行されます。

2-2. 対象が適正であるかを参照する場合、その対象条件の中に不適切な情報を持つ対象が存在している場合、それは不適切になります。

【例】「滅びの波動」を対象Aと同じエリアにある対象Bに対してプレイしました。この時、「滅びの波動」の解決前に対象Aがスクエアから離れてしまった場合、スペルが無効化され対象Bが墓地に置かれることはありません。

2-3. スペルや能力の支配者は、スペルや能力のテキストに書かれている順番の通りにその指示に従います。

2-4. スペルや能力のテキストが、スペルや能力をプレイする時に宣言していない選択を必要とする場合、テキストが指定したプレイヤーは、スペルや能力を解決する時に宣言を行います。プレイヤーは、テキストの指定に合わない選択や、不可能な選択を選ぶことはできません。

2-5. スペルや能力のテキストが、両方のプレイヤーに同時に選択や行動をすることを要求する場合、まず、アクティブプレイヤーがすべての選択や行動を任意の順番で宣言し、次にその内容を知った上で、非アクティブプレイヤーがすべての選択や行動を任意の順番で宣言し、最後に宣言した行動が同時に実行されます。スペルや能力のテキストが、いくつかの段落に分かれている場合、その段落ごとに選択や行動の宣言と実行を行います。

2-6. スペルや能力の解決時に特定のゾーンにあるカードの情報を必要とする場合、そのカードが「スクエアからスクエア」以外のゾーン移動をしていた場合、ゾーン移動をする直前の情報を使用します。

【例】あなたは「プラズマキッド・ドラゴン」（このカードがスクエアに置かれた時、同じラインのスクエアにあるすべてのユニットに1000のダメージを与える）を自軍エリアにプレイしました。能力が誘発し、スタックに乗った後、「プラズマキッド・ドラゴン」に「エマージェンシー・コール」をプレイして手札に戻しました。能力を解決する時には、「プラズマキッド・ドラゴン」はすでに「スクエアからスクエア」以外のゾーン移動をしているため、ゾーン移動する直前に「カードが置かれていた場所」を参照して、同じラインのスクエアを決定します。

2-7. スペルや能力によって変数を含む効果が発生する場合、その値は解決時に1度だけ決定され、その後変化することはありません。

2-8. ユニットやベースは、そのスペルの解決の最後に、スタックからそのスペルの支配下で指定されたスクエアに置かれます。ストラテジーは、そのスペルの解決の最後に、スタックから持ち主の墓地に置かれます。

【例】「エンジェル・ボイス」をプレイして解決されました。その解決時に「エンジェル・ボイス」は解決の一環としてエネルギーゾーンに置かれているので墓地に置かれることはありません。

2-9-1. カードのテキストが「(誘発条件)時、あなたは手札にあるこのカードを相手に見せ(行動)してよい。そうした場合、(効果)する。」「(誘発条件)時、あなたは手札にあるこのカードを相手に見せ(行動)してよい。そうしたならば、(効果)する。」と表記されている能力の解決の段階で、そのカードが未だに手札にある場合、その能力を解決し、効果を実行します。

2-9-2. この能力の解決時に、その能力を持つカードの持ち主の手札に無い場合、この能力は解決に失敗し、何も行いません。

3. ユニットの移動は、以下の手順で解決されます。

3-1. ユニットの移動が適切に行えるかどうかをチェックします。ユニットの移動が解決される時に、指定したユニットが、ユニットの移動を宣言した時に指定したユニットが置かれていたスクエアに置かれていない場合、ユニットの移動は不適切になります。ユニットの移動が不適切になった場合、ユニットの移動は無効化されます。ユニットの移動が解決される時に、ユニットがフリーズ状態になっている場合や、移動先のスクエアに同じプレイヤーの支配するユニットが置かれている場合は、ユニットの移動は適正です。

【例】あなたは「スパイ・スパイダー」の移動をプレイしました。その移動がスタックに乗り解決される前に、相手は「スパイ・スパイダー」に「マインド・コントロール」をプレイし、別のスクエアに動かししました。移動が解決される時には、「スパイ・スパイダー」が移動を宣言した時に置かれていたスクエアに置かれていないため、移動は不適切になって無効化されます。

【例】あなたは「スパイ・スパイダー」の移動をプレイしました。その移動がスタックに乗り解決される前に、何らかの効果によって「スパイ・スパイダー」がフリーズされました。移動は依然として適正なので、「スパイ・スパイダー」は指定されたスクエアに「リリース状態で」置かれます。

【例】あなたは「スパイ・スパイダー」の移動をプレイしました。その移動がスタックに乗り、解決される前に、相手はあなたの別のユニットに「マインド・コントロール」をプレイし、「スパイ・スパイダー」の移動先のスクエアに動かししました。移動は依然として適正なので、「スパイ・スパイダー」は指定されたスクエアに置かれ、同じプレイヤーの支配するユニットが同一のスクエアに置かれた場合に発生するルールエフェクトによって破壊されます。

3-2 指定されたユニットを、指定されたスクエアに、リリース状態で置きます。

4. スペルや起動型能力は、スペルや他の能力の解決中にはプレイできません。誘発型能力は、スペルや他の能力の解決中にも誘発しますが、解決が終了し、どちらかのプレイヤーが優先権を獲得するまでスタックに乗ることはありません。ルールエフェクトは、スペルや能力の解決中にはチェックされません。

第10章 スペル、起動型能力、誘発型能力の無効化

1. 無効化されたスペル、起動型能力、誘発型能力は解決されず、効果は発生しません。

2. 無効化されたスペルは、スタックから持ち主の墓地に置かれず。無効化された起動型能力、誘発型能力は、スタックから取り除かれます。

3. 無効化されたスペル、起動型能力、誘発型能力のために支払われたコストは、払い戻されません。

第11章 対象をとるスペルや能力

1. スペルとしてプレイされたストラテジー、起動型能力、誘発型能力は、テキストに「対象の～」という記載がある場合、対象を選ぶスペルや能力です。

2. 対象の数を選択できるスペルや能力は、1個以上を選択した時だけ、対象を選ぶスペルや能力になります。0個を選択した時には、対象を選ぶスペルや能力にはなりません。

3. 対象を選ぶスペルや起動型能力は、テキストで指定された適正な対象を選べない場合、プレイすることができません。対象を選ぶ誘発型能力がスタックに乗せられた時、テキストで指定された適正な対象を選べない場合、スタックから取り除かれます。対象を選ぶスペルや能力が解決される時、スペルや能力のテキストに書かれているすべての対象が不適切になっている場合、スペルや能力は無効化されます。

4. スタックにあるスペルや能力は、そのスペルや能力自身の対象には選べません。

5. スペルや能力のテキストの中で、ひとつの「対象の」という言葉によって複数の対象が選ばれる場合、同じカードやプレイヤーを複数回選ぶことはできません。

【例】「ジェノサイド・カノン」（あなたはバトルスペースのスクエアにある対象のユニットを3枚まで選び、6000のダメージを割り振って与える。）を、「地雷原の迷宮」（このカードと同じラインのスクエアにあるユニットにこのカード以外からダメージが与えられた時、そのユニットに2000のダメージを与える。）を3回誘発させる目的で、1枚のユニットを3回対象に選んでプレイすることはできません。

6. 対象を選ぶスペルや能力には、「～対象の・・・」または「対象の～の・・・」言う書き方をされる場合があります。この時、「～」は対象条件となります。解決時に対象条件を満たしていないスペルや能力は、無効化されます。

第12章 効果

1. スペルまたは能力の指示によって生み出された結果を「効果」と呼びます。スペル、起動型能力、誘発型能力は、1つ以上の単発効果や継続効果を生み出します。常在型能力は、1つ以上の継続効果を生み出します。また、ルールによって特別な効果が生み出される場合があります。これをルールエフェクトと呼びます。

2. 効果のすべてが不可能なことを要求している場合、その効果は実行されません。効果の一部が不可能なことを要求している場合、可能な部分をできるかぎり実行します。

【例】あなたは「絶望の暗闇」（相手は自分の手札にあるカードを2枚選び、持ち主の墓地に置く。）をプレイしました。相手の手札が1枚もなければ、この効果は実行されません。相手の手札が1枚だけならば、その1枚だけが持ち主の墓地に置かれます。

第13章 単発効果

1. 単発効果は、何らかの影響を1回だけ生み出して、その時点で終了します。

第14章 継続効果

1. 継続効果は、効果が終了するまで、何らかの影響を生み出し続けます。

2. 特定のゾーンにあるカードのデータを変える継続効果がある場合、指定されたゾーンに置かれるカードはデータを変更された状態でそのゾーンに置かれます。

【例】あなたは、自分の「歴戦の城砦」（このカードと同じラインのスクエアにあるすべての赤のあなたのユニットのパワーを+2000する。）と同じラインのスクエアに、「自走戦鬼大砲蜘蛛」（パワー2000の赤のユニット）をプレイしました。「自走戦鬼大砲蜘蛛」は、パワー4000のユニットとしてスクエアに置かれます。

【例】あなたは《弾幕を張るロザンナ》を支配しています。あなたのプレイした《夢見る人形エリザベス》は速攻を得ているパワー2000のユニットとしてスクエアへ置かれます。

3. スペル、起動型能力、誘発型能力による継続効果

3-1. スペル、起動型能力、誘発型能力が生み出した継続効果は、そのテキストが指定する期間継続します。テキストが期間を指定していない場合、そのデュエルが終わるまで継続します。

3-2. スペル、起動型能力、誘発型能力が生み出した、カードのデータや支配者を変更する継続効果は、その継続効果が発生した時点で影響を受けなかったカードには影響を与えません。スペル、起動型能力、誘発型能力が生み出した、カードのデータや支配者を変更しない継続効果は、その継続効果が発生した時点で影響を受けなかったカードにも影響を与えます。（常在型能力が生み出した継続効果は、効果の内容に関係なく、その継続効果が発生した時点で影響を受けなかったカードにも影響を与えます。）

【例】「天使の祝福」（あなたは対象のエリアを1つ選び、ターン終了時まで、そのエリアのスクエアにあるすべての自分のユニットのパワーを+2000する。）の効果は、カードのデータを変更するスペルが生み出す継続効果です。そのため、「天使の祝福」が解決した時点で、対象のエリアのスクエアにあるすべてのユニットに影響を与えます。「天使の祝福」が解決された後、そのエリアのスクエアに置かれたユニットには影響を与えません。

【例】「ターン終了時まで、バトルスペースのスクエアにあるすべてのユニットは移動できない」というストラテジーの効果は、カードのデータや支配者を変更していないスペルの生み出す継続効果です。そのため、このストラテジーの効果は、このストラテジーが解決された時点よりも後で、ターン終了時まで、スクエアに置かれたユニットにも影響を与えます。

3-3. スペルや能力によって変数を含む継続効果が発生する場合、その値は解決時に1度だけ決定され、その後変化することはありません。

4. 常在型能力による継続効果

4-1. 常在型能力の生み出す継続効果は、その効果を生み出す能力を持つカードが、その能力を発揮するために必要なゾーンに置かれている間ずっと継続します。

【例】「小さな刃マキリ」（このカードが中央エリアのスクエアに

ある場合、このカードのパワーを+1000する。このカードが敵軍エリアのスクエアにある場合、このカードのパワーを+2000する。)の能力は常在型能力です。このカードが中央エリアのスクエアに置かれている間ずっと、パワーが+1000され続けます。このカードが自軍エリアのスクエアに移動したら、その効果を失います。

4-2. 常在型能力が生み出した継続効果は、効果の内容に関係なく、その継続効果が発生した時点で影響を受けなかったカードにも影響を与えます。

【例】「慈愛の神殿」(このカードと同じラインのスクエアにあるすべての相手のユニットのスマッシュを-1する。)の効果は、常在型能力が生み出す継続効果です。そのため、この効果は、「慈愛の神殿」がスクエアに置かれこの効果が発生した後で、同じラインのスクエアに置かれた相手のユニットにも影響を与えます。

5. 継続効果の相互作用

5-1. 複数の継続効果が相互に影響を与え合う場合、以下のルールに従って処理します。

5-2. 継続効果には以下の種類が存在します。別の種類に属する複数の継続効果が相互に影響を与え合う場合、以下の種類順に適用します。

(1)カードの支配者を変更する継続効果、(2)カードのテキストを変更する継続効果、(3)カードの種族または属性を変更する継続効果、(4)一般的な継続効果、(5)カードのパワーやスマッシュを変更する継続効果。

【例】《弾幕を張るロザンナ》と、「あなたのユニットの種族に「ドール」を加える。」という継続効果が存在します。この2つがスクエアに置かれた順番に関係なく、両方の影響を受けるユニットは、まず種族に「ドール」を加え、次にパワーを+1000されます。

5-3. 同じ種類に属する複数の継続効果が相互に影響を与え合う場合、まず、その効果を発生させる能力を持つカード自身のデータを変化させる効果を最初に適用し、次に、それ以外の効果を適用します。カードのパワーやスマッシュを変更する継続効果が相互に影響を与え合う場合、まず、その効果を発生させる能力を持つカード自身のデータを変化させる効果を最初に適用し、次に、パワーやスマッシュを変更するカウンター効果を適用し、最後に、それ以外の効果を適用します。

5-4. 効果Aが、その効果と同じ種類の効果Bを適用すると、効果が発生するかどうかや効果の内容が変わってしまう場合、「効果Aは効果Bに依存している」と表現します。効果Aが効果Bに依存していない場合、「効果Aは効果Bから独立している」と表現します。同じ種類に属する複数の継続効果が相互に影響を与え合う場合、その効果のひとつが別の効果に依存しているならば、独立している効果を先に適用します。同じ種類に属する複数の継続効果が相互に影響を与え合う場合、効果が互いに依存しあっている効果が無ければ、あるいは、すべての効果が独立しているならば、効果が発生した順番に適用します。

5-5. スペル、起動型能力、誘発型能力によって生み出された継続効果は、それを生み出したスペルや能力が解決された時に発生します。常在型能力によって生み出された継続効果は、それを生み出したカードが、それを生み出すために必要なゾーンに置かれた時に発生します。

第15章 置換効果

1. 置換効果を生み出す能力のテキストは、「～する時、かわりに

～」、「～する時、～、そうしないならば、かわりに」または「～にあたり、～指定する」、「～際し、かわりに～」、「～あたり～。そうしたならば」または「～際し、～。そうできなければ」という語句を含む文章で書かれています。この「～する時」「～にあたり」「～際し」という語句は、「置換イベント」と呼ばれます。

2. 「～する時、かわりに～」で表される置換効果は、置換イベントが起きるまで待ち、置換イベントを「かわりに」の後に指定されている別のイベントに置き換えます。

2-1. 「～にあたり、～指定する」で表される置換効果は、「何もしない事」の代わりに「～指定する」と言うイベントに置き換えます。

2-2. 「～際し、かわりに～」で表される置換効果は、置換イベントが起こるまで待ち、置換イベントを「かわりに」の後に指定されている別のイベントに置き換えます。これは、「～際し、～。そうできなければ、かわりに～」「～。そうするに際し、～、かわりに～」などと書いた間に何らかの語句が挟まる場合にも同様です。

3. スペル、起動型能力、誘発型能力によって生み出された置換効果は、特別に規定された期限がなければ、次に置換イベントが起こる時に1度だけ置換します。スペル、起動型能力、誘発型能力によって生み出された置換効果は、特別に規定された期限があれば、定められた期限まで、置換イベントが起きるたびに何度でも置換します。常在型効果によって生み出された置換効果は、常在型効果が存在する限り、置換イベントが起きる度に何度でも置換します。

4. 置換効果が置換イベントを置き換えた場合、置き換えられた置換イベントは起きたことになりません。

【例】あなたの「大地の塔」(このカードと同じラインのスクエアにあるあなたのユニットが墓地に置かれる時、かわりに持ち主のエネルギーゾーンにリリース状態で置く。)と同じラインのスクエアにある、あなたの「玩具商人ペンギン・ポー」が墓地に置かれました。「大地の塔」の置換効果によって、「玩具商人ペンギン・ポー」の誘発イベントは満たされなくなるため、カードを引くことはできません。

5. スペル、起動型能力、誘発型能力のコストを支払おうとし、そのコストの支払いに含まれるイベントが置換効果によって置き換えられた場合も、そのスペル、起動型能力、誘発型能力のコストは支払われたこととなります。

【例】あなたの「大地の塔」と同じラインのスクエアにある、あなたの「微笑む人形マリアン」(〔<黒 1><無色 1>、このカードを廃棄する〕《クイック》あなたはこのカードと同じラインのスクエアにある対象の使用コスト6以下のユニットを1枚選び、持ち主の墓地に置く。)の能力をプレイしました。コストの支払いによって、「微笑む人形マリアン」は廃棄されますが、「大地の塔」の置換効果によって墓地に置かれるかわりにエネルギーゾーンに置かれます。この場合も、コストは支払ったこととなります。

5-1. スペルや能力が効果として何らかの行動をとる時、その行動が置換されたとしてもそれは行われたものとみなします。

【例】「悲哀の騎士ホーリー・スター」がプランの一番上にある時に、「変炎獣ゲルトロール」の効果によりスマッシュが置かれることになりました。この時、「悲哀の騎士ホーリー・スター」の能力によってそれを置換したとしても、「変炎獣ゲルトロール」はスマッシュを置かれたものとして、『このカードを前方のバトルスペースのスクエアに移動するコストを支払うにあたり、その移動コストを〔無0〕にする。』という能力は有効になります。

6. 置換効果は、自分自身を繰り返し置換することはありません。置換イベント1回につき、1回だけ置換します。

7. 選択肢を持つ置換効果において、不可能な事を含む選択肢を選択する事はできません。

【例】あなたのユニットとベース全てに闘気カードが置かれている場合、あなたは《ペガサス・ポニー》(このカードがスクエアから墓地に置かれる時、かわりにスクエアにある下に闘気カードのないあなたのカードの下に闘気カードとして裏向きに置いてよい。)を闘気カードとして裏向きに置く事を選択する事はできません。

8. 置換効果の相互作用

8-1. スペル、起動型能力、誘発型能力が、その解決時に、生み出した効果自身を置換することがあります。この効果を「自己置換効果」と呼びます。複数の置換効果がひとつの置換イベントを置き換えようとする場合、まず、自己置換効果を適用し、次に、それ以外の置換効果を適用します。

8-2. 複数の置換効果がカードまたはプレイヤーに影響を与えるひとつの置換イベントを置き換えようとする場合、まず、自己置換効果を適用し、次に、影響を受けるカードの支配者または影響を受けるプレイヤーが、残りの置換効果を適用する順番を選択します。なお、先に適用した置換効果によって、後に適用する置換効果が適用できなくなる場合があります。

第16章 ルールエフェクト

1. ルールエフェクトとは、後述する条件が満たされた時に、ルールによって発生する特殊な効果です。ルールエフェクトは、どちらのプレイヤーにも支配されません。

2. どちらかのプレイヤーが優先権を獲得した時に、まず、すべてのルールエフェクトをチェックして解決します。次に、(新しいルールエフェクトの発生も誘発型能力の誘発もなくなるまで、ルールエフェクトのチェックと解決、誘発型能力の誘発を繰り返した後)、誘発していた誘発型能力がすべて自動的にスタックに乗せられます。その後、(新しいルールエフェクトの発生も誘発型能力の誘発もなくなるまで、ルールエフェクトのチェックと解決から誘発型能力をスタックに乗せるまでの手順を繰り返した後)、アクティブプレイヤーが優先権を獲得します。

3. ルールエフェクトは、スペル、起動型能力、誘発型能力の解決中に発生したことはチェックしません。

4. ルールエフェクトには、以下のものがあります。

4-1. スマッシュゾーンにあるカードが7枚以上のプレイヤーはデュエルに敗北します。

4-2. 山札にあるカードが0枚以下のプレイヤーはデュエルに敗北します。

4-3. コントローラーの異なる2つのユニットが同一のスクエアに置かれた時、バトルが発生します。

4-3-1. バトル発生のルールエフェクトは、他のルールエフェクトよりも後で処理されます。同時に他のルールエフェクトが発生している場合や、他のルールエフェクトを解決した結果新たなルールエフェクトが発生した場合、発生している他のすべてのルールエフェクトの解決が終わらないうちは、バトル発生のルールエフェクトの解決は行いません。

4-3-2. バトルの発生と同時に発生するルールエフェクトによって、バトルを発生させるユニットの一方あるいは両方がそのスクエアから別のゾーンに移動する場合には、バトルは発生しません(3部11章1-1を参照)。

4-4. バトルスペースのスクエアにあるパワーが0以下のユニットは持ち主の墓地に置かれます。

4-5. バトルスペースのスクエアにあるパワーと同じかそれ以上のダメージを受けたユニットは、持ち主の墓地に置かれます。

4-6. ユニットがあるバトルスペースのスクエアに、そのユニットと同じプレイヤーが支配しているユニットが置かれた時、そのスクエアに後から置かれたユニットはすべて持ち主の墓地に置かれます。ひとつのバトルスペースのスクエアに、同じプレイヤーが支配している複数のユニットが同時に置かれた時、それらのユニットはすべて持ち主の墓地に置かれます。

4-7. ベースがあるベーススペースのスクエアに、そのベースと同じプレイヤーがコントロールしているベースが置かれた時、そのスクエアに後から置かれたベースはすべて持ち主の墓地に置かれます。ひとつのベーススペースのスクエアに、同じプレイヤーがコントロールしている複数のベースが同時に置かれた時、それらのベースはすべて持ち主の墓地に置かれます。

4-8. 中央エリアのスクエアを指定してユニットがプレイされたスクエアに置かれた時、バトルが発生しない状態にあるならば、そのユニットは持ち主の墓地に置かれます。

4-9. 中央エリアのスクエアを指定してユニットがプレイされたスクエアに置かれた時、バトルが発生する状態にあるならば、そのバトル終了時に、そのユニットは持ち主の墓地に置かれます。

4-10. バトル終了時に、両方のユニットがスクエアにあるならば、そのバトルにおいて攻撃したユニット(そのスクエアに後から置かれたユニット)は持ち主の墓地に置かれます。

4-11. 制限時間試合制と追加ターン制を採用しているシングルエリミネーションで追加ターンを終えても勝負が付かなかった場合、スマッシュゾーンに置かれているカードの枚数の少ない方が勝ち、多い方が負けになります。

4-12. 制限時間試合制と追加ターン制を採用しているシングルエリミネーションで追加ターンを終えても勝負が付かず、スマッシュゾーンに置かれているカードの枚数が互いに等しい場合、その数に差が付いた時点で少ない方が勝ち、多い方が負けになります。

4-13. バトルスペースのスクエアにあるベースは持ち主の墓地に置かれます。

4-14. ベーススペースのスクエアにあるユニットは持ち主の墓地に置かれます。

4-15. スクエアにある闘気カードを除く、分類を持たないカードは持ち主の墓地に置かれます。

4-16. 下に闘気カードが置かれているカードに、同じプレイヤーがコントロールしている闘気カードが置かれた時、同じカードの下に後から置かれた闘気カードはすべて持ち主の墓地に置かれます。ひとつのカードの下に、同じプレイヤーがコントロールしている複数の闘気カードが同時に置かれた時、それらの闘気カードはすべて持ち主の墓地に置かれます。

第17章 直前の情報

カードやルールが直前の情報を参照する場合があります。その時、参照されるのはデータとステータスになります。

第18章 無限ループ

1. 「無限ループ」とは、ある行為が無限に繰り返されてゲームが進まなくなることを指します。無限ループが発生し、それを止める方法が無い場合、デュエルは引き分けになります。プレイヤーの選択によってループを止めることができる場合は、ゲームは引き分けにならず、以下の処理に従います。

2. 「無限ループ」が含む選択可能な行動をすべてのプレイヤーが支配している場合、そのプレイヤーがループの回数を選択します。選択された回数ループを繰り返した後、ループを終了し、ゲームを続行します。

3. 「無限ループ」が含む選択可能な行動を両方のプレイヤーが支配している場合、まず、アクティブプレイヤーがループの回数を選択します。次に、非アクティブプレイヤーが、アクティブプレイヤーが選んだ回数と同じかそれよりも少ない回数を選択します。同じ回数を選択した場合、選択した回数ループを繰り返した後、非アクティブプレイヤーの行動を最後にループが終了し、ゲームを続行します。少ない回数を選択した場合、非アクティブプレイヤーが選択した回数ループを繰り返した後、アクティブプレイヤーの行動を最後にループが終了し、ゲームを続行します。

第19章 不適正な行動の取り消し

1. ある行動を開始した後、その行動がルールや効果によって行うことができないことが判明した場合、その行動は行われなかったことになり、支払われたコストは払い戻されます。これを不適正な行動の取り消しと呼びます。不適正な行動の取り消しで、能力が誘発したり効果が発生したりすることはありません。

2. 不適正な行動を取り消すとデュエルに重大な影響を与える場合には、不適正な行動を取り消すことはできません。デュエルに重大な影響を与える場合の例としては、不適正な行動によって山札の順番が入れ替わってしまった場合、不適正な行動によって本来知ることができない情報を知ってしまった場合、不適正な行動の後巻き戻せないほどデュエルが進行している場合などがあげられます。不適正な行動が取り消せない場合、それが公式大会ならばフロアルールに従ってジャッジの判断によって処理を決定します。それが公式大会でないならば、両方のプレイヤーの合意によって処理を決定します。

3. 不適正な行動を取り消した場合、優先権を持っていたプレイヤーが再び優先権を獲得します。

第5部 キーワード能力

第1章 速攻

1. 速攻はユニットが持つ常在型能力です。

2. 速攻を持つユニットは、自身がプレイされてスクエアにフリーズ状態で置かれる時、かわりにリリース状態で置かれます。

2-1. 速攻を持つユニットが、自身のプレイ以外の方法でフリーズ状態でスクエアに置かれる場合、かわりにリリース状態になることはありません。

【例】《幻影王ドルフ》の能力であなたの墓地にある《爆砕の魔炎パーン》をスクエアにおく場合、それはフリーズ状態で置かれ

ます。

第2章 即死

1. 即死はユニットが持つ誘発型能力です。

2. 「即死」とは「このカードがユニットにバトルでダメージを与えた時、そのバトル終了時に、そのユニットを持ち主の墓地に置く。」を意味します。「即死レベル[数値]」または「即死ーレベル[数値]」とは「このカードが使用コスト[数値]以下のユニットにバトルでダメージを与えた時、そのバトル終了時に、そのユニットを持ち主の墓地に置く。」を意味します。

2-1. 即死を持つユニットが、バトルダメージの応酬がスタックに乗った後に、その解決前に「スクエアからスクエア」以外のゾーン移動を行った場合、即死は誘発しません。

第3章 召集

1. 召集は、ユニットの通常のプレイ方法を特殊なプレイ方法に変更する常在型能力です。

2. 召集は「召集ー[スクエア条件]」の形で記載されています。これは「あなたが[スクエア条件]を満たすユニットのないバトルスペースのスクエアにユニットをプレイする場合、それが召集による特殊なプレイならば、そこが自軍エリアであるかのようにユニットをプレイできる。」と「そのユニットがプレイされてスクエアに置かれる時、それが召集による特殊なプレイならば、フリーズ状態のかわりにリリース状態になる。」ということを表します。

2-1. あるカードの召集を使用してプレイしたユニットのプレイ後に、そのカードがスクエア条件を満たさなくなった場合、プレイされたユニットは通常通りフリーズ状態でスクエアに置かれます。

2-2. 召集の能力を用いてユニットをプレイする場合、それはユニットのプレイであるとみなされますが、ユニットの特殊なプレイとなります。特殊なプレイ方法は、他の特殊なプレイ方法と同時に適用することはできません。

【例】あなたは「真珠貝の褥の魔女」（召集ー同じライン）が中央エリアにある時、その後方に「チャイルド・スピリット」（隊列召喚ースモールアイ）をプレイしようと考えました。この場合、召集と隊列召喚は両方ともユニットの通常のプレイの方法を特殊なプレイ方法に変更する常在型能力ですので、両方を同時に適用することはできません。

第4章 加速

1. 加速はユニットが持つ常在型能力です。

1-1. 第1バトルステップにおいて、初めてスタックが空になり両方のプレイヤーが連続して優先権を放棄した時、双方のユニットがバトルが発生したスクエアに存在する場合、この時点で加速を持つユニットは、自身のバトルダメージの応酬がスタックに乗ります。この時点で加速を持たないユニットは、自身のバトルダメージの応酬がスタックに乗りにません。

1-2. 第2バトルステップにおいて、初めてスタックが空になり両方のプレイヤーが連続して優先権を放棄した時、双方のユニットがバトルが発生したスクエアに存在する場合、このバトルの第1バトルステップにおいて自身のバトルダメージの応酬がスタックに乗らなかったユニットは、自身のバトルダメージの応酬がスタックに乗ります。

2. 第1バトルステップにおいて自身のダメージの応酬がスタックに乗ったユニットは、第2バトルステップの前に加速を失っていたとしても、第2バトルステップにおいて再び自身のダメージの応酬がスタックに乗ることはありません。同様に、第1バトルステップにおいて自身のダメージの応酬がスタックに乗らなかったユニットは、第2バトルステップの前に加速を得たとしても、第2バトルステップにおいて自身のダメージの応酬がスタックに乗ります。

第5章 支援

1. 支援はカードが持つ常在型能力です。

2. 「支援—[範囲][数値]」とは「このカードを基準として[範囲]の位置にあるあなたのユニットのパワーに[数値]の修整を与える。」を意味します。

2-1. [範囲]が「同じライン」「同じエリア」等の場合、特に指定が無い限り自身が含まれます。

第6章 団結

1. 団結はカードが持つ常在型能力です。

2. 団結を持つカードは、「同名のカードはデッキに3枚まで」の制限が適用されず、デッキに何枚でも入れることができます。

2-1. デュエルの開始後、カードが何らかの理由で団結を失い、団結を持たないカードがデッキに4枚以上存在したとしても、そのデッキは不正なデッキとはなりません。

第7章 ゾーン効果

1. ゾーン効果は、[ゾーン]効果[テキスト]の形で表されます。これは、「このカードが[ゾーン]にある場合、[テキスト]が有効になる。」ということを表します。

1-2. ゾーン効果は、そのカードが該当するゾーン以外のゾーンにある場合も失われません。ただし該当するゾーンに無いカードのゾーン効果は機能しなくなります。

1-3. カードによっては「エネルギーゾーン効果/墓地効果」と言った記述がされる場合があります。この場合には、エネルギーゾーン効果と墓地効果の両方を持つ事表します。

2-1. 暴走はプランゾーン効果の一種で、「暴走[数値]—[効果]」の形で表されます。これは「このカードがプランゾーンで表向きになった時、そのプレイヤーのエネルギーゾーンにあるカードが[数値]枚以上ならば、[効果]を発揮する」ということを表します。[数値]が指定されていない場合は「このカードがプランゾーンで表向きになった時、[効果]を発揮する」ということを表します。

2-2. 暴走は山札の一番上をプランゾーンとして表向きにした際のみ誘発タイミングを迎える誘発型能力です。よって、カードの効果などによってプランゾーンにカードが単に表向きに置かれただけの時には誘発しません。

3-1. 覚醒はプランゾーン効果の一種で、「覚醒—[コスト]」または「覚醒—[コスト]か[コスト]」の形で表されます。覚醒は、「このカードを覚醒のコストでプレイしてよい」という、代替コストです。

3-2. 覚醒の条件を満たしていても、通常のコストでプレイする事が可能です。

第8章 隊列召喚

1. 隊列召喚はユニットの通常のプレイ方法を特殊なプレイ方法に変更する常在型能力です。

2. 隊列召喚は「隊列召喚—[定義][コスト]」の形で記載されています。これは「[定義]で指定された条件を満たし、かつ、あなたが[定義]で指定されたバトルスペースのスクエアにこのカードをプレイする場合、それが隊列召喚による特殊なプレイならば、あなたはこのカードを[定義]で指定されたバトルスペースのスクエアに、隊列召喚コスト[コスト]で、そこが自軍エリアであるかのようにプレイすることができる。」ということを表します。隊列召喚の中には「◎のすべてのスクエアにあなたのカードがあれば、このカードを隊列召喚のコストで★のスクエアに自軍エリアのようにプレイしてよい。」として、その配置をアイコンを用いて示している物があります。

2-1. [定義]が「ストレート」である場合、「左右のラインの中央エリアのすべてのスクエアにあなたのユニットがあり、かつ、あなたがこのカードを中央ラインの中央エリアのスクエアにプレイする場合、それが隊列召喚による特殊なプレイならば、あなたはこのカードを隊列召喚コストで中央ラインの中央エリアのスクエアに自軍エリアであるかのようにプレイできる。」という事を表します。アイコンでは以下の様に表されます。



2-2. [定義]が「トライアングル」である場合、「左右のラインの自軍エリアと中央ラインの敵軍エリアのすべてのスクエアにあなたのユニットがあり、かつ、あなたがこのカードを中央ラインの中央エリアのスクエアにプレイする場合、それが隊列召喚による特殊なプレイならば、あなたはこのカードを隊列召喚のコストで中央ラインの中央エリアのスクエアに自軍エリアであるかのようにプレイできる。」という事を表します。アイコンでは以下の様に表されます。

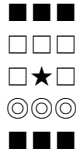


2-3. [定義]が「エックス」である場合、「左右のラインの自軍エリアと左右のラインの敵軍エリアのすべてのスクエアにあなたのユニットがあり、かつ、あなたがこのカードを中央ラインの中央エリアのスクエアにプレイする場合、それが隊列召喚による特殊なプレイならば、あなたはこのカードを隊列召喚のコストで中央ラインの中央エリアのスクエアに自軍エリアであるかのようにプレイできる。」という事を表します。アイコンでは以下の様に表されます。



2-4. [定義]が「アンダーバー」である場合、「全ての自軍エリアのスクエアにあなたのユニットがあり、かつ、あなたがこのカードを中央ラインの中央エリアのスクエアにプレイする場合、それが隊列召喚による特殊なプレイならば、あなたはこのカード

を隊列召喚のコストで中央ラインの中央エリアのスクエアに自軍エリアであるかのようにプレイできる。」という事を表します。アイコンでは以下の様に表されます。



2-5. [定義] が「スモールアイ」である場合、「あなたがこのカードを自分のユニットと同じラインの後方のバトルスペースのスクエアにプレイする場合、それが隊列召喚による特殊なプレイならば、あなたはこのカードを隊列召喚のコストで自分のユニットと同じラインの後方のバトルスペースのスクエアに自軍エリアであるかのようにプレイできる。」という事を表します。

2-6. [定義] が「ビッグアイ」である場合、「同じラインの自軍エリアと敵軍エリアのすべてのスクエアにあなたのユニットがあり、かつ、あなたがこのカードをそのラインの中央エリアのスクエアにプレイする場合、それが隊列召喚による特殊なプレイならば、あなたはこのカードを指定された使用コストでそのラインの中央エリアのスクエアに自軍エリアであるかのようにプレイできる。」という事を表します。

2-7. [定義] が「ビッグトライアングル」である場合、「自分のベーススペースの左右のラインと中央ラインの敵軍エリアのすべてのスクエアにあなたのカードがある場合、あなたはこのカードを隊列召喚のコストで中央ラインの中央エリアのスクエアに自軍エリアであるかのようにプレイできる。」という事を表します。アイコンでは以下の様に表されます。



2-8. [定義] が「ボトムバー」である場合、「自分のベーススペースのすべてのスクエアにあなたのカードがある場合、あなたはこのカードを隊列召喚のコストで中央ラインの中央エリアのスクエアに自軍エリアであるかのようにプレイできる。」という事を表します。アイコンでは以下の様に表されます。



3. 隊列召喚の能力を用いてユニットをプレイする場合、それはユニットのプレイであるとみなされますが、ユニットの特殊なプレイとなります。特殊なプレイ方法は、他の特殊なプレイ方法と同時に適用することはできません。

【例】あなたは「真珠貝の褥の魔女」(召集-同じライン)が中央エリアにある時、その後方に「チャイルド・スピリット」(隊列召喚-スモールアイ)をプレイしようと考えました。この場合、召集と隊列召喚は両方ともユニットの通常のプレイの方法を特殊なプレイ方法に変更する常在型能力ですので、両方を同時に適用することはできません。

第9章 挟撃

1. 挟撃とは「挟撃を持つユニットがスクエアに置かれた時、この

カードとあなたのユニットの間に相手のユニットが挟まれているならば、挟撃を持つカードと同じ支配者のユニットに挟まれているすべてのユニットに対して影響を及ぼす」能力を表すキーワード能力です。

2. 挟撃は誘発型能力です。

3. 挟撃を持つユニットと同じ支配者のユニットとの位置関係が斜めであっても挟撃は誘発します。

第10章 呼声

1. 呼声はユニットのプレイや移動に関する追加コストです。

2. プレイヤーはユニットのプレイや移動の際、追加コストとして該当する色の呼声を持つカードを望む枚数フリーズすることができます。そうした場合、その使用または移動の際に支払われる無色エネルギーをフリーズした枚数1枚につき-1します。

3. 呼声を使用することによってコストがマイナスになることはありえるが、その数値が変更される時以外は0として扱います。その数値が変更される時には、マイナスになった数値を元に計算します。

第11章 進撃

1. 進撃はユニットの移動に関する追加コストです。

2. 進撃は指定された追加コストを支払った移動が解決された時、固有の誘発型能力を誘発します。

【例】進撃の追加コストを支払って移動した「イビルアイ・アサルト」が対象を選ぶのは、移動先での事になります。

【例】進撃の追加コストを支払って移動を宣言されたユニットに対して「パラドクス・ストーム」がプレイされました。この結果として、移動が解決できなかった場合、進撃は誘発しません。

3. 1度の移動で複数回、指定された追加コストを支払うことはできません。

第12章 連動

1. 連動は常在型能力です。

2. 連動は『連動「カードA」(「カードB」)[テキスト]』の形で表され、『あなたの墓地に「カードA」(と「カードB」)』がある場合、[テキスト]が有効になる』という事を表します。

3. 連動を持つカードが、連動を満たしていない状態でプレイされ、スタック上に置かれた場合、スタック上にある間に連動の条件となるカードがあなたの墓地に置かれても、連動のテキストは有効になりません。

4. 連動を持つカードが、連動を満たしている状態でプレイされ、スタック上に置かれた場合、スタック上にある間に連動の条件となるカードがあなたの墓地から無くなっても、連動のテキストは無効になりません。

第13章 共鳴

1. 共鳴は常在型能力です。

2. 共鳴は「共鳴 [テキスト]」の形で記載されています。これは「このターンの間、あなたのいずれかのユニットが、そのユニッ

トの移動を解決することでスクエアに置かれていた場合、[テキスト]が有効になる。」ということを表します。

2-1. ユニットの移動が何らかの理由で適正に解決されなかった場合や、ユニットが移動以外の方法でスクエアからスクエアに置かれた場合は、共鳴によりテキストが有効になることはありません。

【例】移動を宣言されたユニットに対して「パラドクス・ストーム」がプレイされました。この結果として移動が解決できなかった場合、ユニットは現在のスクエアから別なスクエアに置かれますが、このユニットの宣言された移動は解決されておらず、「パラドクス・ストーム」によってスクエアが移っただけであるため、共鳴によりテキストが有効になることはありません。

3. 移動を行ったユニットが同じターンにスクエアからスクエア以外のゾーンに置かれた場合でも、そのターン中は共鳴によりテキストは有効になります。

第14章 閃光

1. 閃光は常在型能力です。

2. 閃光は「このカードの移動がスタックに乗っている間、全てのプレイヤーはカードのプレイができない」ということを表します。

第15章 補給

1. 補給は常在型能力です。

2. 補給は「あなたがこのカードをプレイするコストを支払うにあたり、その使用コストに必要な無色エネルギーを、あなたのベーススペースのスクエアにあるベースの枚数1枚につき-1する。」ということを表します。

第16章 急襲

1. 急襲は移動コストの支払い方法を変更する常在型能力です。

2. 急襲[数値]は「あなたは、このカードの移動コストを支払うにあたり、その移動コストを支払うかわりに、あなたのベーススペースのスクエアにあるリリース状態のベースを[数値]枚選び、フリーズしてよい。」ということを表します。

3. 急襲によって移動の際の追加コストを支払うことはできません。

第17章 耐性

1. 耐性は常在型能力です。

2. 耐性は、「耐性-[条件]」という形で表されます。これは「このカードは[条件]を満たすカードからダメージを受けず、その対象にならない」という能力です。[条件]には色が入る場合もありますし、「エネルギーゾーン効果」を持つカードと言う風に特定される場合もあります。

3. 耐性がダメージを受けなくするのは、そのダメージが解決される時です。ダメージをスタックする前と後でダメージの発生源の色が変わっていた場合などは、後の情報を参照します。

第6部 その他のルール

第1章 闘気カードに関するルール

1. 「闘気カード」とは、スペルや能力の効果によっていずれかのスクエアにあるユニットかベースの下に裏向きに置かれたカードのうち、「闘気カードとして置く」または「闘気として置く」という効果によって置かれたカードを表します。

2. 「闘気カード」が下に置かれているカードは「下に闘気カードがあるカード」と表わします。

3. 「闘気カード」は「下に闘気カードがあるカード」の下のスクエアに共に存在するカードです。

4. 「下に闘気カードがあるカード」がスクエアからスクエアに置かれる場合、「闘気カード」もそれに付随する形でスクエアからスクエアに置かれます。

5. 「下に闘気カードがあるカード」がスクエアからスクエア以外のゾーンに置かれる場合、その移動先の如何に関わらず、「闘気カード」は「下に闘気カードがあるカード」がゾーンを移動すると同時に持ち主の墓地に置かれます。

【例】「手札に加える」効果等でも下にある闘気カードは墓地に置かれます。

【例】バトルスペースのスクエアに「スケイル・シューター（このカードがスクエアに置かれた時、あなたはバトルスペースのスクエアにあるすべての下に闘気カードのないユニットの下に、そのユニットの持ち主の山札の上からカードを1枚ずつ闘気カードとして裏向きに置く。相手のカードの下にある闘気カードが墓地に置かれる時、かわりに持ち主のスマッシュゾーンにリリース状態で置く。）」がある場合、「手札に加える」効果等を受けたならば、下にある闘気カードは墓地に置かれるかわりに持ち主のスマッシュゾーンにリリース状態で置かれます。

6. あるカードをそのカード自身の下に「闘気カード」として置くことはできません。

6-1. 「闘気カード」は「闘気カード」の下に置くことはできません。

7. 「闘気カード」はスクエアにある、どのカードの下に置かれているかという情報を持ちます。「闘気カード」を別のカードの下にある「闘気カード」と入れ替えることはできません。

8. 「闘気カード」はユニット、ベース、ストラテジーのいずれの分類にも属さないカードです。

9. 「闘気カード」は非公開情報です。

10. 「闘気カード」がゾーン移動によって公開情報となるゾーンに置かれても、そのゾーン移動によるイベントをチェックする場合に表側の情報を参照する事はありません。

11. バトルスペースに置かれている結合されているストラテジーの下に闘気カードは置かれません。

【例】「ペガサス・ポニー」が闘気になる場合、「神竜の書」の下に置くことはできません。

第2章 「意図的に決定された」カードに関するルール

1. 一部のカード（《ただ一つ残された希望》）において、「山札にあるカードの順番が意図的に決定された」かどうか参照されることがあります。

2. 「山札のカードの順番を意図的に決定する」とは、以下のい

れかの場合を指します。

A：山札以外のゾーンのカードを、山札の識別可能な特定の位置に置くこと。

B：山札の一部のカードを、プレイヤーが選択可能な山札の識別可能な特定の位置に置くこと。

C：山札の特定の位置のカードを、山札の他の識別可能な特定の位置に置くこと。

【例】相手の支配する「濃霧の魔氷フォッグ」によって、自分の支配するユニットが自分の山札の一番上に置かれた場合、これは山札に対する「意図した操作」にあたります。

【例】「建設的な未来」によって山札から探してきたベースをプランゾーンに置いた場合、これは山札に対する「意図した操作」にあたります。

【例】「サイバー・チェイス」によって山札のカードを見て戻す行為は、山札に対する「意図した操作」にあたります。

【例】デュエル開始時に於けるカードの引きなおしが許可されている場合、そのカードの引きなおしは手札を好きな順番で山札の一番下に加えるので、「意図した操作」にあたります。

3. 上記の場合において、プランゾーンに表向きにカードを置くことは、山札の一番上にカードを置くことと同一であるとみなします。

【例】「デビルクロック・タクティクス」によって墓地からプランゾーンにカードを置く行為は、山札に対する「意図した操作」にあたります。

4. 一度山札にあるカードの順番が意図的に決定されたら、デュエルの後の時点でその山札がシャッフルされたとしても、デュエル中に意図的に決定されたことがあるという事実は変更されません。

5. 山札をシャッフルすること、および山札の位置を特定せずに他のゾーンのカードを加えてシャッフルすることは、山札のカードの順番の意図的な決定にあたりにません。

【例】「紅き霸王の門」によって山札を探してシャッフルをする事は、山札に対する「意図した操作」にあたりにません。

【例】「犬闘士ブル・マスティフ」の効果によって山札にベースを戻してシャッフルする事は、山札に対する「意図した操作」にあたりにません。

6. 山札の一番上のカードを公開してプランゾーンとすることは、山札のカードの順番の意図的な決定にあたりにません。

【例】プランの作成は山札に対する「意図した操作」にはあたりません。

【例】プランの更新は山札に対する「意図した操作」にはあたりません。

【例】「バードマン・ソウル」によって山札の一番上のカードを表返す行為は、山札に対する「意図した操作」にはあたりません。

第3章 データの参照に関するルール

1. 「データを参照する」とは、他の目的でそのデータを用いる、あるいはそのデータを変更するために、そのデータを指定することです。

2. 「[データ A]を参照するとき、代わりに[データ B]を使用する。」

とは、他の目的でデータ A を用いる場合に代わりにデータ B を用い、データ A を変更する場合に代わりにデータ B を変更することです。

第4章 合成に関するルール

1. 合成はコストの一種で「特定のゾーンにある指定されたカードを持ち主の墓地に置く」というコストを支払う行動です。

2. ユニット・ベースがコストに合成する事を含む能力を持つ場合、その合成は起動型能力の起動コストです。

【例】「マオ・シャルトリュー」をプランゾーン効果を使用してスクエアに置く事はプレイではありません。

3. ストラテジーがコストに合成する事を含む効果を持つ場合、その合成はストラテジーの追加コストです。

第5章 対象の移し変えに関するルール

1. 「対象を(何らかのカード等)に変える。」と言う能力により、スタック上のカードや能力の対象が変更されることがあります。対象が変更される場合、変更しようとする対象は、指定されたカードや能力として適正な対象を選ぶ必要があります。適正な対象を選ぶことができない、あるいは指定されている新しい対象となるべきカードが対象として不適正である場合、対象を変更することはできません

2. カードや能力が A を対象としていて、それが B に移し替えられる場合、A は対象ではなくなり、B のみが改めて対象として選ばれます。もしも、カードや能力が複数の対象を持つ場合、その内の適用される対象のみが移し変えられます。

第6章 結合に関するルール

1. ストラテジーの中には「このカードを結合する」という効果を持つ物が存在します。

2. 結合されたストラテジーは表向きでスクエアに置かれます。

3. スクエアに置かれているストラテジーの分類はストラテジーです。

4. 結合されたストラテジーは結合しているユニットの置かれているスクエアに共に存在するカードです。

【例】「神竜の書」は結合している「ギャラクシー・ドラゴン」の置かれているスクエアに共に置かれています。

5. 結合しているユニットがスクエアからスクエアに置かれる場合、結合されているストラテジーもそれに付随する形でスクエアからスクエアに置かれます。

【例】結合している「ギャラクシー・ドラゴン」が「パラドクス・ストーム」で他のユニットと置き換えられる場合、「神竜の書」も「ギャラクシー・ドラゴン」と共に置き換えられます。

6. 結合しているユニットがスクエアからスクエア以外のゾーンに置かれる場合、その移動先の如何に関わらず、結合されているストラテジーは結合しているユニットがゾーンを移動すると同時に持ち主の墓地に置かれます。

【例】結合している「ギャラクシー・ドラゴン」に「差し押さえ命令」が使用された場合、「ギャラクシー・ドラゴン」は山札の上に置かれ、「神竜の書」は墓地に置かれます。

7. 結合されているストラテジーはどのカードと結合しているかという情報を持ちます。結合されているストラテジーを別のカードと結合している同名のストラテジーと入れ替えることはできません。

第7章 マーカーに関するルール

1. マーカーとは、スクエアやカードの上に置かれる印です。マーカー自体には意味が無いですが、能力により参照される事があります。マーカーにはおはじきなどが用いられます。

制作

D P A <ディメンション・ゼロ プレイヤーズ・アソシエーション>

〒176-0012 東京都練馬区豊玉北 5-14-6 東新練馬ビル 5 階

株式会社プロコリー内

TEL 03-5946-2831 (平日月曜～金曜 10 時～12 時/13～17 時)

/FAX 03-5946-2819

ディメンション・ゼロ オフィシャル H P :

<http://dimension-zero.com/>

更新履歴

2005 年 11 月 25 日 Version 1.00 適用開始

2006 年 1 月 5 日 Version 2.00 改訂 (発売されているカードの状況に合わせ、不要なルールの削除、及びわかりにくい内容に例示を増やしました)

2006 年 2 月 24 日 Version 2.01 改訂 (新しいエクスパンションの発売に伴う総合ルールの一部追加、及び大会におけるデュエルの終了条件の明文化など)

2006 年 5 月 30 日 Version 3.01 改訂 (新しいエクスパンションの発売に伴う総合ルールの一部追加、例示の変更、現在必要のない総合ルールの項目の削除など)

2006 年 8 月 9 日 Version 4.00 改訂 (リリースとフリーズに関する定義、リカバリーフェイズの処理の変更、例示や細かい表記の変更など)

2006 年 8 月 17 日 Version 4.01 改訂 (リリースとフリーズに関する定義、リカバリーフェイズの処理の変更、例示や細かい表記の変更など)

2006 年 11 月 1 日 Version 5.00 改訂 (バトル中のバトルにおける攻撃したユニットと攻撃されたユニットの定義、ラインの定義、リムーブゾーンの定義、キーワード能力の定義の追加など)

2007 年 2 月 1 日 Version 6.00 改訂 (特性をデータに変更、スペルや能力によってスクエアに置かれたカードの支配者の明確化、バトルスペースとベーススペースが隣接している事の明確化、カードを引く行為の明確化、山札を見る際の方法の明確化、「ゾーン変更誘発」の定義、新規ルールエフェクトの定義、召集・隊列召喚・ゾーン効果の定義、例示や細かい表記の変更)

2007 年 2 月 9 日 Version 6.01 改訂 (支配者に関する表記、誤字の修正等を行ないました)

2007 年 4 月 27 日 Version 7.00 改訂 (非公開情報であるカードが墓地等に置かれた場合の処理、初期手札引きなおしの規定、バトル発生時におけるルールエフェクトの処理及びユニットの規定、例示の変更、バトルの勝敗について、例示の追加、隊列召喚に関して、闘気カードに関しての変更)

2007 年 7 月 2 日 Version 7.01 改訂 (最も大きなパワーを持つユニットの定義の追加)

2007 年 7 月 11 日 Version 7.02 改訂 (「闘気カード」が「闘気カード」の下に置けないことを明記)

2007 年 7 月 24 日 Version 8.00 改訂 (攻撃したユニットの明確化、選択不可能な置換効果に関するルールの追記、データの参照に関するルールの追記、不適正な対象に関するルールの明確化、ゾーン効果に関するルールの明確化、例示や細かい表記の変更など)

2007 年 9 月 14 日 Version 8.01 改訂 (召集に関するルールの追記、明確化、および隊列召還に関するルールの追加、明確化を行ないました。前回よりの主な修正部分は、赤字となっております)

2007 年 10 月 26 日 Version 9.00 改訂 (速攻、即死、加速、支援、団結、進撃、連動のキーワード能力に関する記述の追加、およびし合成に関するルールの追加を行いました。前回よりの主な修正部分は、赤字となっております)

2008 年 1 月 25 日 Version 10.00 改訂 (最も小さなパワーを持つユニットの定義の追加、コストを支払う際に、すべてのコストを同時に支払うことを明記、共鳴のキーワード能力に関する記述の追加を行いました。前回よりの主な修正部分は、赤字となっております)

2008 年 5 月 23 日 Version 11.00 改訂 (バトルに関するルールの追記、および対象の移し変えに関するルールの追加を行いました。前回よりの主な修正部分は、赤字となっております)

2008 年 7 月 25 日 Version 12.00 改訂 (分類に関する記述の追加、誘発型能力に関する項目の追記、誘発型能力の誘発に関する項目の追記、スペル、起動型能力、誘発型能力の解決に関する項目の追記、閃光のキーワード能力に関する記述の追加を行ないました。前回よりの主な修正部分は、赤字となっております)

2008 年 10 月 24 日 Version 13.00 改訂 (禁呪、補給のキーワード能力、結合に関する記述の追加を行いました。前回よりの主な修正部分は、赤字となっております)

2008 年 11 月 13 日 Version 13.01 改訂 (テキストのないユニットに関する追記を行いました。前回よりの主な修正部分は、赤字となっております)

2009 年 1 月 23 日 Version 14.00 改訂 (ゾーン変更誘発に関する明確化、隊列召喚ビッグトライアングル、隊列召喚ボトムバーに関する記述の追加を行いました。前回よりの主な修正部分は、赤字となっております)

2009 年 2 月 19 日 Version 14.01 改訂 (対象条件に関する詳細化と他の効果と置換効果との兼ね合いの明確化。前回よりの主な修正部分は、赤字となっております)

2009 年 4 月 24 日 Version 15.00 改訂 (効果の選択を求める能力やスペルの決定タイミングと急襲のキーワード能力の追記を行いました。前回よりの主な修正部分は、赤字となっております)

2009 年 7 月 24 日 Version 16.00 改訂 (隊列召喚コストの変更。前回よりの主な修正部分は、赤字となっております)

2009 年 月 日 Version 16.01 改訂 (Xを含むカードのプレイに関してとゾーン効果の記述の明確化。前回よりの主な修正部分は、赤字となっております)

2009 年 10 月 20 日 Version 16.02 改訂 (ステータスの追記、バトル中、対象条件、直前情報の明確化。前回よりの主な修正部分は、赤字となっております)

2010 年 1 月 18 日 Version 16.03 改訂 (新テンプレートへの対応、中央エリアでバトルになった時の処理の明確化。前回よりの主な修正部分は、赤字となっております)

2010 年 4 月 23 日 Version 17.00 改訂 (新テンプレートへの対応、覚醒、耐性、細かい表記の変更など。前回よりの主な修正部分は、赤字となっております)

2010 年 11 月 25 日 Version 18.00 改訂 (耐性の明確化。前回よりの主な修正部分は、赤字となっております)

2011 年 2 月 24 日 Version 19.00 改訂 (発生源に関するルールの追記。前回よりの主な修正部分は、赤字となっております)