

目次	ページ
1. ゲームのアウトライン.....	1
2. カードの情報.....	1
3. ゲームの領域.....	3
4. ゲームの基礎用語.....	5
5. ゲームの準備.....	7
6. ゲームの進行.....	7
7. アタックフェイズ.....	8
8. カードのプレイや能力の使用.....	9
9. ルール処理.....	13
10. その他.....	13
11. その他の項目.....	14
12. キーワード能力.....	14
更新履歴	16

総合ルール本文

1. ゲームのアウトライン

1.1. ゲーム人数

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

1.2. ゲームの勝敗

1.2.1. いずれかのプレイヤーが敗北した場合、ゲームはその時点で終了します。対戦相手が敗北し、自身が敗北していないプレイヤーがゲームに勝利します。

1.2.2. いずれかのプレイヤーが敗北条件を満たしている場合、次のチェックタイミングで、そのプレイヤーはゲーム処理によりゲームに敗北します。

1.2.2.1. ゲーム中、いずれかのプレイヤーのリタイア置場にカードが 10 枚以上あり、解決領域に能力が無い場合、そのプレイヤーは敗北条件を満たしています。

1.2.2.2. いずれかのプレイヤーの山札が 1 枚も存在せず、解決領域に能力が無い場合、そのプレイヤーはゲームの敗北条件を満たしています。

1.2.3. すべてのプレイヤーが同時に敗北している場合、そのゲームは引き分けになります。

1.2.4. すべてのプレイヤーは、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、チェックタイミングを待たずにただちに敗北し、ゲームは終了します。

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

1.2.5. なんらかのカードの効果によりいずれかのプレイヤーが勝利したり敗北したりすることがあります。この場合、チェックタイミングを待たず、その効果

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. 何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. 何らかの理由で、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。

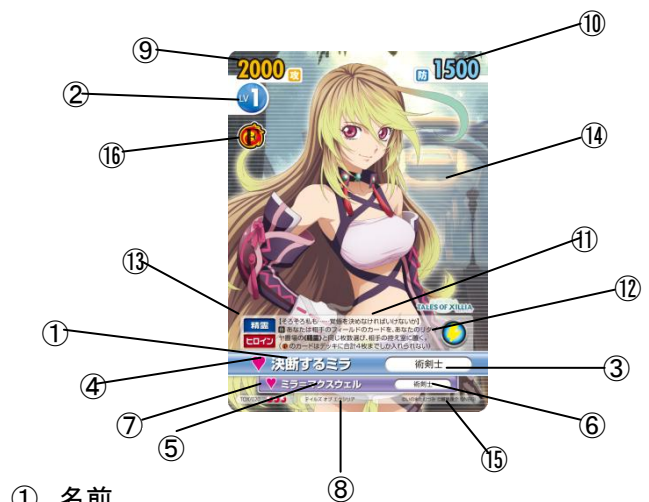
1.3.3. あるカードの効果により何らかの行動を行うよう指示された場合に、同時にその行動を禁止する効果が発生している場合、常に禁止する行動が優先されます。

1.3.4. 何らかの理由で複数のプレイヤーが同時に何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身の選択を行います。

1.3.5. カードやルールにより何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ばれません。

1.3.5.1. 一部のカードには選ぶ枚数が省略されているものがあります。(例 あなたはリングのカードを選び)選ぶ枚数が省略されているものは、必ず1枚を選んでください。

2. カードの情報



- ① 名前
- ② レベル
- ③ 称号
- ④ 性別

- ⑤ パートナーの名前
- ⑥ パートナーの称号
- ⑦ パートナーの性別
- ⑧ 作品名
- ⑨ 攻撃力
- ⑩ 防御力
- ⑪ 技名
- ⑫ 技効果
- ⑬ 技属性
- ⑭ イラスト
- ⑮ 著作権表記
- ⑯ リミテッドアイコン

2.1. 名前

- 2.1.1. このカードの持つ固有名称です。
 - 2.1.1.1. 技効果(後述)等で参照されることがあり、その場合は「」にくられて表されます。
- 2.1.2. カードは名前を複数持つ場合があります。
 - 2.1.2.1. **一枚のカードが複数の名前を持つ場合、それらの名前はそれぞれ個別に扱います。例えば、6文字の名前を2つ持っても、12文字の名前を持っていることにはなりません。**
- 2.1.3. 名前に、そのカードの読み方を示す振り仮名が振られることがあります。これは名前の一部ではありません。
- 2.1.4. 名前を宣言する際にはブシロードによりサンデーVS マガジン、またはヴィクトリースパークとして発売または配布されているカードの持つ名前**及びカードテキスト内で定義されている名前**のみを宣言することができます。

2.2. レベル

- 2.2.1. このカードを手札からプレイ、またはリングからベンチへとプレイするためのコストを表す情報です。
- 2.2.2. このカードを手札からプレイ、またはリングからベンチへとプレイするためには、コスト(後述)に示された数に等しい枚数のエネルギーをレストさせる必要があります。詳しくは後述「8 カードのプレイや能力の使用」を参照してください。

2.3. 称号

- 2.3.1. このカードの持つ固有の称号です。
 - 2.3.1.1. 技効果等で参照されることがあり、その場合は「>または<」にくられて表されます。また、名前と共に併記される場合もあります。(例「ラム／だっちゃ」)
- 2.3.2. カードは称号を複数持つ場合があります。
 - 2.3.2.1. **一枚のカードが複数の称号を持つ場合、それらの称号はそれぞれ個別に扱います。例えば、6文字の称号を2つ持っても、12文字の称号を持っていることにはなりません。**
- 2.3.3. 称号に、そのカードの読み方を示す振り仮名が振られることがあります。これは称号の一部ではありません。
- 2.3.4. 称号を宣言する際にはブシロードによりサンデーVS マガジン、またはヴィクトリースパークとして発売または配布されているカードの称号**及びカードテキスト内で定義されている称号**を宣言すること

ができます。

2.4. 性別

- 2.4.1. このカードの持つ性別を表す情報です。
 - 2.4.1.1. 技効果等で参照されることがあり、その場合は男のカードは「♠」女のカードは「♥」と表されることがあります。
- 2.4.2. 性別は複数持つことがあります。

2.5. パートナーの名前

- 2.5.1. パートナーアタックやパートナーブロックが適用されるパートナーの名前です。
- 2.5.2. パートナーの名前は複数持つことがあります。

2.6. パートナーの称号

- 2.6.1. パートナーアタックやパートナーブロックが適用されるパートナーの称号です。
- 2.6.2. パートナーの称号は複数持つことがあります。

2.7. パートナーの定義

- 2.7.1. あるカードについてのパートナーとは、そのカードのパートナーの名前とパートナーの称号が一致するカードのことを指します。
- 2.7.2. パートナーの名前とパートナーの称号が複数ある場合、その一つずつが合っていればパートナーであると扱います。例えば、パートナーの名前とパートナーの称号がA1／B1である時、名前がA1でありA2、称号がB1でありB2であるカードはそのカードのパートナーです。

2.8. パートナーの性別

- 2.8.1. パートナーの性別です。技効果等で参照されることがあり、その場合は男のカードは「♠」女のカードは「♥」と表されることがあります。
- 2.8.2. パートナーの性別は複数持つことがあります。

2.9. 作品名

- 2.9.1. このカードが登場する作品の作品名です。技効果等で参照されることがあり、その場合は「」にくられて表されます。
- 2.9.2. 作品名を宣言する際にはブシロードによりサンデーVS マガジン、またはヴィクトリースパークとして発売または配布されているカードの持つ作品名**及びカードテキスト内で定義されている作品名**を宣言できます。

2.10. 攻撃力

- 2.10.1. このカードの攻撃における攻撃力を表す情報です。詳しくは後述「7 アタックフェイズ」を参照してください。

2.11. 防御力

- 2.11.1. このカードの攻撃における防御力を表す情報です。詳しくは後述「7 アタックフェイズ」を参照してください。

2.12. 技

- 2.12.1. このカードが持つ固有の能力を表す情報です。

2.12.2. 技には技名・技効果・技属性が含まれます。

2.13. 技名

2.13.1. 技(後述)の名前です。技効果等で参照される場合【 】にくられて表されます。

2.13.2. 技には起動能力・自動能力・永続能力の3種類があります。詳しくは「8 カードのプレイや能力の使用」を参照してください。

2.13.3. 技は技名を複数持つ場合があります。

2.13.3.1. 一つの技が複数の技名を持つ場合、それらの技名はそれぞれ個別に扱います。例えば、6文字の技名を2つ持っていますが、12文字の技名を持っていることにはなりません。

2.14. 技効果

2.14.1. 技を使用した際に起こる事が書かれています。

2.14.2. () によって注釈がされる場合があります。これは正式なテキストではなく、ゲームを分かりやすくする説明です。

2.14.3. 技効果には何も書かれていない場合があります。その場合その技は何も起こしません。

2.14.4. [] によってくられた領域は、技効果が有効になる場所を表します。

2.14.5. [] によってくられたコストは、技を使うためのコストを表します。

2.14.6. “ ” によってくられた文字列は、技効果で参照する文字列を表します。(例 称号に“妹”を含む) なお、一部のカードでは例外的に「」で表現されている場合があります。(例 称号に「妹」を含む)

2.14.7. { } によってくられた技効果は、技効果によって発生した技を表します。

2.15. 技属性

2.15.1. 技の属性です。技効果によって参照されることがあり、その場合は《 》でくられて表されます。また、例えば「《ヒーロー》技を持つカード」は単に《ヒーロー》と表される場合があります(これは他の技属性でも同様です)。同様に、カードが持つ技属性そのものを参照する場合、「属性」と表される場合があります。

2.15.2. 「～のカードの技は追加で《 》になる」(例 すべてのプレイヤーの、フィールドとリタイヤ置場の、技は追加で《素敵》になる。)と書かれている場合、全ての技について指定された技属性が追加されます。

2.15.3. 技属性を宣言する際にはブシロードによりサンデーVS マガジン、またはヴィクトリースパークとして発売または配布されているカードの技属性及びテキスト内で定義されている技属性を宣言することができます。

2.16. イラスト

2.16.1. カードの内容をイメージしたイラストです。

2.16.2. イラストは、ゲーム上は特に意味を持ちません。

2.17. 著作権表記

2.17.1. このカードの著作権表記です。これはカードの最下部に書かれています。

2.17.2. 著作権表記は、ゲーム上は特に意味を持ちません。

2.18. リミテッドアイコン

2.18.1. このカードのデッキ構築における制限を表すアイコンです。これはカードの左上部分に書かれています。

2.18.2. リミテッドアイコンにはファイヤーアイコンとヒールアイコンがあります。このアイコンについての詳細は「構築戦デッキ」(5.1.2)を参照してください。

2.18.2.1. 平成23年6月3日以前に発売または配布されているカードのうち、特定の技効果を持つカードは、平成23年7月1日より、ファイヤーアイコンまたはヒールアイコンを持つものとして扱われます。

2.18.2.1.1. ファイヤーアイコンを持つものとして扱われる技効果は、「あなたは相手のフィールドのカードを、あなたのリタイヤ置場のAと同じ枚数選び、相手の控え室に置く。」と記述されている🔥の技となります。Aにはカードの情報を参照するいずれかの文字列(例《妹》)が含まれます。

2.18.2.1.2. ヒールアイコンを持つものとして扱われる技効果は、「相手のリタイヤが、あなたのリタイヤ置場のAのカードより少ないなら、あなたは自分のリタイヤを1枚選び、自分の控え室に置く。」及び「あなたのリタイヤが相手より多いなら、あなたは自分のリタイヤ置場のAを1枚選び、自分の控え室に置く。」と記述されている🩹の技となります。Aにはカードの情報を参照するいずれかの文字列(例《妹》)が含まれます。

2.18.2.1.2.1. 例外として、以下の2枚のカードはヒールアイコンを持つものとして扱われません。「TOG/019 “一閃閼姫”ソフィ／光子格闘」「TOG/066 “おひとよし”シエリア／治療士」

2.18.2.1.2.2. リミテッドアイコンを持つものとして扱う、平成23年6月3日以前に発売または配布されているヴィクトリースパークのカードについては、付録「ファイヤーアイコンとヒールアイコンを持つカード」を参照してください。

3. ゲームの領域

3.1. 領域の基本

3.1.1. 各領域は、特に指定がない限り、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。

3.1.2. 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に公開されており、いつでも確認することができます。

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

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。

順に左ベンチ、中央ベンチ、右ベンチと表されます。

3.3.3.4. 各ベンチの枠に置かれているカードは、自由に入れ替えることはできません。

- 3.1.4. カードは相手の領域に移動しません。
 - 3.1.5. 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オーナーが決定できる場合、オーナ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。
 - 3.1.6. コストとしてカードを公開する場合には、コストを決定し、すべてのコストを同時に支払う段階(8.5.1.3.2)で、該当するカードを公開します。
 - 3.1.7. 効果としてカードを公開する場合には、該当する効果の該当するカードに関する部分が終わるまで公開します。
 - 3.1.8. カードを公開することは領域を変更しません。
- 3.2. 山札
- 3.2.1. ゲーム開始時に自身のデッキを置く領域です。
 - 3.2.2. 山札は非公開領域です。この領域のカードは裏向きに重ねて置かれ、いずれのプレイヤーもその内容や順番を見ることはできず、その順番を変更することはできません。
 - 3.2.3. カードが複数枚同時に移動する場合、1枚ずつ移動を実行します。
 - 3.2.4. 複数のカードが山札に同時に置かれる場合、特に指定がなければ、そのカードの持ち主が並び順を決めます。
 - 3.2.5. 山札にカードが置かれる場合、特に指定がなければ、それまでのカードの上に置かれます。山札からカードが取り除かれる場合、特に指定がなければ、上から順番に取り除かれます。
- 3.3. フィールド
- 3.3.1. リングとベンチを合わせてフィールドと呼びます。
 - 3.3.2. リング
 - 3.3.2.1. 相手のリングにいるカードとアタックし合うカードが置かれる領域です。リングは公開領域です。
 - 3.3.2.2. ゲーム開始時に自分のカードを表向きで置きます。
 - 3.3.2.3. リングにはカードが常に1枚置かれていなければなりません。リングにあるカードが他の場所に移動した時、ルール処理によって山札の1番上のカードがリングに置かれます。ルール処理については「9 ルール処理」を参照してください。
 - 3.3.3. ベンチ
 - 3.3.3.1. あなたのリングにいるカードをサポートするカードが置かれる領域です。ベンチは公開領域です。
 - 3.3.3.2. ベンチには3つの枠があり、それぞれの枠に1枚までのカードを表向きに置く事ができます。
 - 3.3.3.3. 各ベンチの枠はそれぞれ固定されています。これらの枠は、そのオーナー側から見て左から

- 3.4. エネルギー置場
 - 3.4.1. エネルギーとして使用するカードが裏向きに置かれる領域です。
 - 3.4.2. エネルギー置場は非公開領域です。いずれのプレイヤーもその内容を見る事はできません。技効果等で参照される場合エネルギー置場のカードは「エネルギー」と表される場合があります。
 - 3.4.3. 自身のエネルギー置場のカードの順番は、自身が自由に変えてかまいません。
- 3.5. リタイヤ置場
 - 3.5.1. 原則として、アタックによって負けたカードが置かれる領域です。
 - 3.5.2. 技効果等で参照される場合リタイヤ置場のカードは「リタイヤ」と表される場合があります。原則としてリタイヤ置場は公開領域ですが、裏向きのカードが置かれる場合があります、そのカードについては非公開となります。
 - 3.5.3. 自身のリタイヤ置場のカードの順番は、自身が自由に変えてかまいません。
- 3.6. 控え室
 - 3.6.1. 原則として、特に方法を指定せずにフィールドから退場したカードや効果によって控え室に置かれることを求められた手札のカード等が置かれる領域です。
 - 3.6.2. 控え室は公開領域です。この領域のカードは表向きに重ねて置かれ、いずれのプレイヤーも自由に内容を見ることが出来ます。
 - 3.6.3. 自身の控え室のカードの順番は、自身が自由に変えてかまいません。この領域にカードを置く場合、それまでにあったカードの上に置きます。
- 3.7. 手札
 - 3.7.1. 各プレイヤーが山札から引いたカードを置く領域です。
 - 3.7.2. 手札は非公開領域ですが、自身の手札のカードの内容は自由に見ることが出来ます。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。
 - 3.7.3. 自身の手札のカードの順番は、自身が自由に変えてかまいません。
 - 3.7.4. ターンプレイヤーの手札にあるカードの枚数が、ターンプレイヤーのエンドフェイズ(6.8)に手札の枚数上限を超えている場合、そのプレイヤーの手札の枚数上限になるまで手札のカードを控え室に置く必要があります(6.8.1.2)。
- 3.8. 解決領域
 - 3.8.1. ゲームの進行中に、能力が一時的に置かれる領域です。
 - 3.8.2. 解決領域は双方のプレイヤーが共有している領域です。

- 3.8.3. 解決領域は置かれた能力を覚えています。起動された起動能力・誘発した自動能力は一度解決領域に置かれてから、チェックタイミングが発生するまで解決されません。
- 3.8.4. 解決領域にある技名と技属性以外の情報はその技を使用したカードの情報と同じ情報を持ちます。
- 3.8.5. 使用したカードの情報が変更されたり、追加された場合、同様に解決領域にある、そのカードが使用した技の情報も変更されたり追加されたりします。
- 3.8.6. 技を使用したカードが領域を移動した場合、そのカードが領域を移動する直前の情報を持ちます。
- 3.8.7. 解決領域に置かれている能力の情報が変更された事によって他の能力の条件を満たさなくなった場合、不適切な対象であるとして無効化されます。
- 3.8.8. キャンセルに選ばれている能力はそのキャンセルが解決されると同時に解決領域から無くなります。
- 3.8.9. キャンセルに選ばれていた能力に対して他の○によってキャンセルをし直す事も可能です。

4. ゲームの基礎用語

4.1. 能力と効果

- 4.1.1. 能力とは、カードのテキストや、何らかの効果により発生した命令のことを指します。
 - 4.1.1.1. 能力のことを「技」と呼称する場合があります。
 - 4.1.1.2. 能力は永続能力、起動能力、自動能力の3種類に分けられます。詳しくは後述「8 カードのプレイや能力の使用」を参照してください。
- 4.1.2. 効果とは、能力により示された命令の内容自身を指します。
 - 4.1.2.1. 効果は単発効果、継続効果、置換効果の3種類に分けられます。詳しくは後述「8 カードのプレイや能力の使用」を参照してください。

4.2. オーナー

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

4.3. マスター

- 4.3.1. マスターとは、カードや能力や効果などを現在使用しているプレイヤーを意味します。
- 4.3.2. 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。
- 4.3.3. 効果のマスターとは、その効果を発生した能力のマスターを指します。
- 4.3.4. 起動能力のマスターとは、それを使用したプレイヤーを指します。
- 4.3.5. 自動能力のマスターとは、その能力を有するカードやその能力を使用したプレイヤーを指します。
- 4.3.6. 永続能力のマスターとは、その能力を有するカー

ドやその能力を発生した効果のマスターを指しません。

4.4. チェックタイミング

- 4.4.1. 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を行う時点を指します。
 - 4.4.1.1. ㊦[手札]の能力はその誘発条件を満たした後の一番最初のチェックタイミングで、かつルール処理が終わった時点で公開できます。カードの公開はターンプレイヤー・非ターンプレイヤーの順番に行われます。公開されたカードの能力は、公開された時点で解決領域に置かれます。これはルール処理ではありません。
 - 4.4.1.2. 能力の解決前に公開したカードが領域を移動した場合でも、一度解決領域に入った能力は適正に解決されます。例えば、能力の解決前に手札の公開されているカードを控え室に置いたとしても、その解決を止める事はできません。
- 4.4.2. ㊦[手札]の能力を解決できなかったカードは非公開に戻ります。
- 4.4.3. チェックタイミングが終了したら、キャンセル起動タイミングに進みます。

4.5. キャンセル起動タイミング

- 4.5.1. キャンセル起動タイミングとは、○㊦[領域]の能力のみを起動することのできるタイミングのことを指します。
 - 4.5.1.1. キャンセル起動タイミングはまずターンプレイヤーに発生します。ターンプレイヤーはキャンセルを起動するか否かを選ぶことができます。キャンセルを起動したらチェックタイミングが発生します。
 - 4.5.1.2. ターンプレイヤーがキャンセルを起動しなかった場合、非ターンプレイヤーはキャンセルを起動するか否かを選ぶことができます。キャンセルを起動したらチェックタイミングが発生します。
 - 4.5.1.3. 非ターンプレイヤーがキャンセルを起動しなかった場合、ターンプレイヤーにキャンセル使用タイミングが発生します。

4.6. キャンセル使用タイミング

- 4.6.1. キャンセル使用タイミングとは、解決領域にあるキャンセルの解決が可能であるタイミングの事を指します。
 - 4.6.1.1. キャンセル使用タイミングはまずターンプレイヤーに発生します。ターンプレイヤーは解決領域にあるキャンセルの中でキャンセルにより選ばれていない能力を一つ選び解決します。キャンセルを解決したら、チェックタイミングが発生します。
 - 4.6.1.2. ターンプレイヤーのキャンセルの中でキャンセルにより選ばれていない能力が解決領域に無い場合、非ターンプレイヤーにキャンセル使用タイミングが移ります。
 - 4.6.1.3. 非ターンプレイヤーの起動したキャンセルの中でキャンセルにより選ばれていない能力を

一つ選び解決します。キャンセルを解決したら、チェックタイミングが発生します。

- 4.6.1.4. ターンプレイヤーのキャンセルの中でキャンセルにより選ばれていない能力が解決領域に無い場合、能力使用タイミングがターンプレイヤーに発生します。

4.7. 能力使用タイミング

- 4.7.1. 能力使用タイミングとは解決領域にある能力の解決が可能であるタイミングの事を指します。

- 4.7.1.1. 能力使用タイミングはまずターンプレイヤーに発生します。ターンプレイヤーは解決領域にある能力の一つを選び解決します。能力が解決され、解決領域にある能力が一つ減った時、チェックタイミングが発生します。

- 4.7.1.2. ターンプレイヤーの能力が解決領域に無い場合、非ターンプレイヤーに能力使用タイミングが発生します。非ターンプレイヤーは解決領域の能力の中でキャンセルされていない物の一つを選び解決します。能力が解決され、解決領域にある能力が一つ減った時、チェックタイミングが発生します。

- 4.7.1.3. 解決領域が空で、双方のプレイヤーが連続して能力使用タイミングを放棄した場合、プレイタイミングがターンプレイヤーに発生します。

4.8. プレイタイミング

- 4.8.1. プレイタイミングとはカードのプレイや能力の起動が可能であるタイミングの事を指します。

- 4.8.2. キャラフェイズ・アビリティフェイズ以外のフェイズにおいてはプレイタイミングは強制的に放棄されます。

- 4.8.3. プレイタイミングが発生し、かつ解決領域が空の場合、ターンプレイヤーはキャラフェイズにおいてはカードのプレイ、アビリティフェイズにおいては能力の起動をするか否かを選ぶ事ができます。


- 4.8.4. 解決領域が空で、キャラフェイズにおいてはカードのプレイ、アビリティフェイズにおいては能力の起動をしないことを選択した場合、フェイズやステップが進行します。

4.9. カードの配置状態


- 4.9.1. ベンチおよびエネルギー置場のカードは、以下の3つのうちのいずれかの配置状態を有します。**各カードの配置状態は、各プレイヤーが把握できるように置いてください。**

4.9.2.


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

- 4.9.2.1.1. 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。

- 4.9.2.2. レスト状態: カードを横向きに置いた状態。スタンド状態のカードをレスト状態にする事を特に「レストする」と呼びます。コストの支払いでスタンド状態でないカードをレストする事はできません。

- 4.9.2.2.1. テキストにおいて、“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。

- 4.9.2.3. リバース状態: カードを自身から見て逆さまの縦向きに置いた状態。スタンド状態かレスト状態のカードをリバース状態にする事を特に「リバースする」と呼びます。コストの支払いでスタンド状態でないカードをリバースする事はできません。

- 4.9.2.3.1. テキストにおいて、“リバース”という単語は  のアイコンで表記されることがあります。

- 4.9.2.4. 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、それらはスタンド状態で置かれます。

4.10. カードを引く

- 4.10.1. 「1枚引く」と指示がある場合、指示されたプレイヤーは自身の山札の1番上のカード1枚を、他のプレイヤーに公開せずに自身の手札に移動します。

- 4.10.2. 「N枚引く」と指示がある場合、「1枚引く」をN回繰り返します。

- 4.10.3. 「N枚まで引く」と指示がある場合、「1枚引く」を最大でN回繰り返します。1枚カードを引くごとに、引いたカードが指定された最大枚数に達していない場合、それ以上引かないことを選択し、その指示を完了させることができます。

4.11. 手札から公開する

- 4.11.1. 能力のコストとして手札から公開されたカードは、その能力が解決領域を離れるまでの間、公開されたままになります。その能力が解決領域から離れた時、まだそのカードが手札にある場合、元に戻します。

- 4.11.2. 能力の効果により手札から公開されたカードは、その能力が解決領域を離れるまでの間、公開されたままになります。その能力が解決領域から離れた時、まだそのカードが手札にある場合、元に戻します。

4.12. パートナーアタック

- 4.12.1. 「7 アタックフェイズ」において、サポートしたカードの「名前」と「称号」が、自分のリングにあるカードの「パートナーの名前」と「パートナーの称号」と一致したなら、そのアタックは「パートナーアタック」となります。

- 4.12.1.1. 一連のアタックサブフェイズにおいて発生したパートナーアタックが、「アタック解決ステップ」までに通常のアタックに置換されなかった場合、パートナーアタックが成立します。

- 4.12.1.2. カードの効果などによって発生し成立したパートナーアタックは、それがどのカードから発生した効果であっても、そのアタックでアタックしたカード及びサポートしたカードともに「パートナーアタックを成立させたカード」となります。

5. ゲームの準備

5.1. デッキの準備

5.1.1. 各プレイヤーは、ゲームの開始前に自身のカードによるデッキを用意します。

5.1.2. 構築戦デッキ

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

5.1.2.1.2. 同一のカード名であり同一の称号であるカードは、デッキ内にそれぞれ4枚以下である必要があります。

5.1.2.1.3. カード名・称号以外の情報が異なるカードであっても、カード名・称号が同一であれば同一のカードとみなされ、合計4枚までしかデッキ内に入れることはできません。

5.1.2.1.4. デッキの構築条件に関する永続能力は、上記の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(後述「8 カードのプレイや能力の使用」参照)。

5.1.2.1.5. ひとつのデッキにはヒールアイコンを 4 つ、ファイヤーアイコンを 4 つまでになるようにしか入れることができません。

5.2. ゲーム前の手順

5.2.1. 各ゲームの開始前に、各プレイヤーは以下の手順に従います。

5.2.1.1. このゲームで使用する自分のデッキを提示します。このデッキは、この時点でのみ 5.1 で指定されたデッキに関するルールを満たしている必要があります。

5.2.1.2. **各プレイヤーはデッキの中からカードを1枚選び裏向きにしてリングに置きます。**

5.2.1.3. 各プレイヤーは、自分のデッキを十分にシャッフルします。その後、各プレイヤーは相手のデッキをシャッフルすることができます。その後各プレイヤーは、自身のデッキを裏向きのまますべて山札に重ねて置きます。

5.2.1.4. 各プレイヤーは、無作為にどちらのプレイヤーが先攻プレイヤーであるかを決定します。

5.2.1.4.1. 先攻プレイヤーの決定に、何らかの意思が介在することは認められません。たとえば、じゃんけんで勝った方が先攻か後攻かを選択する等は認められません。

5.2.1.5. 各プレイヤーは、自身の山札からカードを5枚引き、それを最初の手札とします

5.2.1.6. **各プレイヤーは、5.2.1.2 でリングに置いたカードを同時に表向きにします。**

5.2.1.7. 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。

6. ゲームの進行

6.1. 概要

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

6.1.2. プレイヤーは全フェイズ中、キャンセル起動タイミングを持っている時に適切なキャンセルをプレイする事ができます。その後、能力使用タイミングがターンプレイヤーに発生します。

6.2. ターン進行

6.2.1. スタンドフェイズ

6.2.1.1. ターンプレイヤーが、自分がマスターであるレストしているカードをスタンド状態にし、リバーズしているカードをレスト状態にするフェイズです。このフェイズは以下の手順に従って進行します。

6.2.1.2. 「ターンの始めに」及び「スタンドフェイズの始めに」で示されている誘発条件が発生し、その後、チェックタイミングが発生します。

6.2.1.3. ターンプレイヤーは、自分の舞台にあるレスト状態のカードをスタンド状態にし、リバーズ状態のカードをレスト状態にします。

6.2.1.4. チェックタイミングが発生します。両方のプレイヤーが連続してプレイタイミングを放棄したらドローフェイズに進みます。

6.3. ドローフェイズ

6.3.1. ターンプレイヤーが自分の山札からカードを引くフェイズです。このフェイズは以下の手順に従って進行します。

6.3.1.1. 「ドローフェイズの始めに」で示されている誘発条件が発生し、その後、チェックタイミングが発生します。

6.3.1.2. ターンプレイヤーはカードを1枚引きます。

6.3.1.3. チェックタイミングが発生します。両方のプレイヤーが連続してプレイタイミングを放棄したらエネルギーフェイズに進みます。

6.3.1.4. 先攻プレイヤーの第一ターン目にはドローフェイズはありません。

6.4. エネルギーフェイズ

6.4.1. ターンプレイヤーが自分のエネルギー置場にカードを追加することのできるフェイズです。このフェイズは以下の手順に従って進行します。

6.4.1.1. 「エネルギーフェイズの始めに」で示されている誘発条件が発生し、その後、チェックタイミングが発生します。

6.4.1.2. ターンプレイヤーは、自分の手札のカードを1枚選び、それを裏向きに自分のエネルギー置場に置くことができます。

6.4.1.3. チェックタイミングが発生します。両方のプレイヤーが連続してプレイタイミングを放棄したらキャラフェイズに進みます。

6.5. キャラフェイズ

6.5.1. 主としてターンプレイヤーがカードをフィールドに出すフェイズです。

6.5.1.1. 「キャラフェイズの始めに」で示されている誘発条件が発生し、チェックタイミングが発生します。

6.5.1.2. ターンプレイヤーはキャラフェイズ中の、自

分にプレイタイミングがあり、解決領域に何も無い時に、6.5.1.2.1 から 6.5.1.2.3 までに規定された行動のいずれかを実行できます。

6.5.1.2.1. ターンプレイヤーは、手札にあるカードを、コストとしてそのカードのレベル分だけエネルギーをレストして、自身のいずれかのベンチを指定してプレイすることができます。プレイされたカードは、指定されたベンチに置かれます。その場所にすでに他のカードが置かれている場合、プレイしたカードをその場所に置いてから、他のカードをオーナーの控え室に置きます。

6.5.1.2.2. ターンプレイヤーは、手札にあるカードを、コストとしてそのカードのレベル分だけエネルギーをレストして、自身のリングにプレイすることができます。その場所にすでに他のカードが置かれている場合、プレイしたカードをその場所に置いてから、他のカードをオーナーの控え室に置きます。


6.5.1.2.3. ターンプレイヤーはコストとしてそのカードのレベル分だけエネルギーをレストして、リングにいるカードを空いているベンチに移動させる事ができます。この移動もプレイにあたります。その場合、ただちに、山札の 1 番上のカードがリングに置かれます。

6.5.1.3. 両方のプレイヤーが連続してプレイタイミングを放棄したらアビリティフェイズに進みます。

6.6. アビリティフェイズ

6.6.1. 主としてターンプレイヤーがカードの起動能力を使用するフェイズです。このフェイズは以下の手順に従って進行します。

6.6.1.1. 「アビリティフェイズの始めに」で示されている誘発条件が発生し、チェックタイミングが発生します。

6.6.1.2. ターンプレイヤーはアビリティフェイズ中の自分に起動タイミングがあり、解決領域に何も無い時にカードの起動能力を使用する事ができます。起動能力は  で示されます。

6.6.1.3. チェックタイミングが発生します。

6.6.1.4. 両方のプレイヤーが連続してプレイタイミングを放棄したらアタックフェイズに進みます。

6.7. アタックフェイズ

6.7.1. ターンプレイヤーは、自分がマスターであるキャラで、相手のリングのキャラを攻撃することができます。このフェイズに関する詳細は、後述「7 アタックフェイズ」を参照してください。

6.8. エンドフェイズ

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

6.8.1.1. 「エンドフェイズの始めに」「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。

6.8.1.2. ターンプレイヤーは、自身の手札のカードが 5 枚を超えている場合、超過分の枚数に等しい数の手札のカードを選び、それらを自身の控え室に置きます。

6.8.1.3. チェックタイミングが発生します。このチェックタイミングで行うべき処理がすべて終了したら、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」を期限とする効果が消滅するとともに、蓄積されたダメージをゼロにします。

6.8.1.4. チェックタイミングが発生します。

6.8.1.5. この時点で、ターンプレイヤーの手札が 5 枚を超えておらず、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存在せず、実行する必要のあるルール処理も存在していない場合、このターンは終了します。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となり、次のターンのスタンドフェイズに進みます。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。

7. アタックフェイズ

7.1. アタック宣言ステップからアタック終了ステップまでが 1 回ずつ実行される一連のステップを、まとめてアタックサブフェイズと呼びます。

7.1.1. アタック宣言ステップ

7.1.1.1. これがこのターン最初のアタック宣言ステップである場合、「アタックフェイズの始めに」で示されている誘発条件が発生し、使用されます。その後、チェックタイミングが発生します。

7.1.1.2. 「アタック宣言ステップの始めに」で示されている誘発条件が発生し、使用されます。その後、チェックタイミングが発生します。

7.1.1.3. **両方のプレイヤーが連続してプレイタイミングを放棄したらサポートステップに進みます。**

7.1.2. サポートステップ

7.1.2.1. あなたは、自分のベンチにあるカードを 1 枚選び、レストすることができます。このことを「サポートする」と呼びます。ベンチにあるカードを選択することができない場合、あるいはそのようなカードを選択することを望まない場合、このアタックサブフェイズを終了し、ただちにエンドフェイズに移ります。

7.1.2.1.1. サポートできないとある時には「サポートする」ことができません。また、サポートされないとある時には対戦相手が「サポートする」ことができません。

7.1.2.2. サポートされることで、自分のリングにあるカードは、その時点で相手のリングにあるカードにアタックします。このことを「アタックする」と呼びます。

7.1.2.2.1. アタックできないということはサポートできないということと同義です。また、アタックされないということは対戦相手がアタックできないということと同義です。

7.1.2.2.2. サポートしたカードの「名前」と「称号」が、自分のリングにあるカードの「パートナーの名前」と「パートナーの称号」と一致したなら、そのアタックに「パートナーアタック」が発生します。これはこの時点でサポートしたカードがフィールドにいるか否かは関係ありません。ただし、「パートナーアタックにならない」という効果が有効な場合、**そのパートナーアタックは通常のアタックに置換**されます。

7.1.2.2.3. 「このカードでサポートしたカードがパートナーアタックした時」とは、「リングのカードがパートナーアタックした時、このカードがサポート中なら、」を指します。

7.1.2.3. 「サポートした時」「アタックした時」「サポートされた時」「アタックされた時」で示されている誘発条件がすべて同時に発生します。能力でパートナーアタックになる場合、このタイミングでパートナーアタックになります。ただし、通常のパートナーアタックと同様に「パートナーアタックにならない」という効果が有効な場合、またはこの時点で解決される場合、**そのパートナーアタックは通常のアタックに置換**されます。

7.1.2.4. チェックタイミングが発生します。

7.1.2.5. 両方のプレイヤーが連続してプレイタイミングを放棄したらパートナーブロックステップに進みます。

7.1.3. パートナーブロックステップ

7.1.3.1. 「パートナーブロックステップの始めに」で示されている誘発条件が発生し、使用されます。その後、チェックタイミングが発生します。

7.1.3.2. 非ターンプレイヤーは、手札にあるカードの「名前」と「称号」が、自分のリングにあるカードの「パートナーの名前」と「パートナーの称号」と一致したカードがあった場合、それを控え室に置く事で、アタックを防ぐ事ができます。これを「パートナーブロック」と呼びます。パートナーブロックをした場合、そのアタックによるダメージは0となります。

7.1.3.3. **パートナーブロックを行なったことによる誘発条件が発生し、使用されます。このタイミングで「パートナーアタックにならない」という効果が有効な場合、またはこの時点で解決される場合、そのパートナーアタックは通常のアタックに置換**されます。

7.1.3.4. チェックタイミングが発生します。

7.1.3.5. 両方のプレイヤーが連続してプレイタイミングを放棄したらアタック解決ステップに進みます。

7.1.4. アタック解決ステップ

7.1.4.1. 「アタック解決ステップの始めに」で示されている誘発条件が発生し、使用されます。その後、チェックタイミングが発生します。

7.1.4.2. 相手のリングにいるパートナーアタックされたカードは、ダメージとは関係無く(パートナーブロックされていても)、リタイヤ置場に置かれ

ます。ただし、7.1.2.2 以降に、相手のリングにあるカードがリング以外の領域に移動していた場合、新しくリングに置かれたカードはリタイヤ置場に置かれませんが、技によってリタイヤ置場に置かれることはあります。

7.1.4.3. あなたのリングにいるカードの攻撃力の分だけ、相手のリングにいるアタックされたカードにダメージを与えます(パートナーブロックされたらダメージは0となります)。このダメージは蓄積されます。ただし、7.1.2.2.2 以降に、相手のリングにあるカードがリング以外の領域に移動していた場合、新しくリングに置かれたカードはダメージを受けませんが、技によってリタイヤ置場に置かれることはあります。

7.1.4.3.1. 何らかの理由でターンプレイヤーのキャラの攻撃力が0以下になっている場合、その攻撃キャラはダメージを与えません。“0点(あるいはマイナス点)のダメージを与える”ということはありません。

7.1.4.4. 蓄積されたダメージが防御力以上になったカードは、リタイヤ置場に置かれます。リングにいるカードが他の領域に置かれた場合、(例えばリタイヤ置場が10枚だったとしても)ただちに、山札の1番上のカードがリングに置かれます。

7.1.4.5. チェックタイミングが発生します。

7.1.4.6. 両方のプレイヤーが連続してプレイタイミングを放棄したらアタック終了ステップに進みます。

7.1.5. アタック終了ステップ

7.1.5.1. 「アタックの終わりに」「**パートナーアタックの終わりに**」で示されている誘発条件が発生し、使用されます。**ただし、パートナーアタックが成立していない場合には「パートナーアタックの終わりに」で示されている誘発条件は誘発しません。**その後、チェックタイミングが発生します。

7.1.5.2. スタンドしているベンチのカードがいて、さらにアタックしたい場合このアタックサブフェイズを終了し、「アタック宣言ステップ」に戻ります。そうでない場合、エンドフェイズに進みます。

8. カードのプレイや能力の使用



8.1. 能力の種別

8.1.1. 能力は、起動能力、自動能力、永続能力の3種類に分けられます。それぞれの能力は適切な領域でのみ有効になります。




8.1.1.1. 起動能力とは、起動タイミングまたはキャンセル起動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。

8.1.1.1.1. 起動能力は、カード上では [領域] [コスト]と表記されています。[領域]にそのカードが無い場合、その起動能力を使用する事はできません。[コスト]に続くテキストが、その起動能力を解決することで発生する効果を指します。

8.1.1.1.2. 使用された起動能力は解決領域に置かれます。その後、チェックタイミングが発生します。能力使用タイミングを有しているプレイヤーは、解決領域の中の好きな能力を解決します。

8.1.1.1.3. 起動能力の中には「 [領域]と書かれている物があります。これは、コストを支払うことでこの能力を使用し、それを無効化する事ができる能力を解決領域に発生させる事を示しています。このことを「する」と呼びます。この能力は、キャンセル起動タイミングでのみプレイできます。




8.1.1.2. 自動能力とは、その能力に示された事象がゲーム中で発生することにより、自動的に使用される能力を指します。


8.1.1.2.1. 自動能力は、カード上では「 [領域] (条件)した時、(効果)する」または「 [領域] (フェイズやステップ)の始めに、(効果)する」「 [領域] (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」と言います。[領域]にそのカードが無い場合、その自動能力は誘発しません。

8.1.1.3. カードの領域移動をとまなう自動能力は移動先の[領域]にそのカードがあるかどうかを参照します。

8.1.1.3.1. 同時に発生した自動能力を解決している途中で、別のルール処理および自動能力が発生した場合、解決せずに残っている自動能力と同時に発生したものとして解決します。

8.1.1.3.2. カードの効果によって使用された自動能力は解決領域に置かれます。その後、チェックタイミングが発生します。能力使用タイミングを有しているプレイヤーは、解決領域の中の好きな能力を解決します。

8.1.1.3.3. 自動能力の中には「」の代わりに「 」と書かれている物があります。これは山札の1番上からリングへと領域移動した時に誘発する自動能力である事を示しています。これをエントリースパークと呼びます。

8.1.1.4. 永続能力とは、その能力が有効な期間、常になんらかの効果が発生している能力を指します。永続能力は、カード上では「 [領域] (効果)」と表記されています。[領域]にそのカードが無い場合、その永続能力は発生しません。

8.2. 効果の種類

8.2.1. 効果は「即時効果」「継続効果」「置換効果」の3種類に分けられます。

8.2.1.1. 「即時効果」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」「このカードを控え室に置く」等の能力がある場合、その能力により発生する

効果は即時効果です。

8.2.1.2. 「継続効果」とは、一定の期限の間(期間が特に指定されていない、すなわち「このゲーム中」である物を含みます)、その効果が有効であるものを指します。「リングのカードを+2000 / +0」等の能力がある場合、その能力により発生する効果は継続効果です。

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

8.2.1.3.1. 能力に「[行動 A]する時、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。

8.2.1.3.2. 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置換効果です。

8.2.1.3.3. 「アタックのダメージは a になる」と書かれている能力は、元々のダメージを a と言う値に置換する置換効果です。

8.3. 有効な能力と無効な能力

8.3.1. 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。

8.3.2. 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。

8.3.3. 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。

8.4. カードのプレイ

8.4.1. コストを支払って手札からフィールドにカードを出す事、リングのカードをベンチに移動させる事をプレイと言います。カードのプレイをする場合は、以下の手順に従います。

8.4.1.1. プレイするカードを指定します。


8.4.1.2. プレイするカードに、何らかの選択が必要である場合、その選択を行います。フィールドの中の1箇所を選択します。

8.4.1.3. カードをプレイするためのコストを決定し、レベルと同じ数だけ、オーナーのエネルギーをレストします。

8.4.1.3.1. プレイされたカードが選択された場所に置かれます。その場所にすでに他のカードが置かれている場合、プレイしたカードをその場所に置いてから、そのカードをオーナーの控え室に置きます。

8.4.1.4. コストの支払いでレストまたはリバースするカードを選ぶ場合、スタンドしているカードしか選べません。

8.5. 起動能力の処理

- 8.5.1.1. 起動能力を解決領域に置く事は、プレイではなく起動と言います。これらの行動は起動することによって解決され、効果を生じます。能力の起動をする場合、以下の手順に従います。
- 8.5.1.2. 使用する起動能力を指定します。
- 8.5.1.3. 使用する起動能力に、何らかの選択が必要である場合、その選択を行います。
- 8.5.1.3.1. 使用する起動能力がキャンセルである場合、この時点でキャンセルを行う解決領域中の能力を選びます。このとき、能力中に示されている条件(例 相手のレベル2の、かの技、相手のの技など)を満たしているものしか選ぶことはできません。
- 8.5.1.3.2. 起動能力を使用するためのコストを決定し、すべてのコストを同時に支払います。コストのうち一部、または全部を支払うことが不可能である場合、この使用のためのコストはまったく支払うことはできず、カードや能力の使用は取り消されます。ただし、「Aをすべて…する」というコストは1つ以上のAを可能な限り支払うことでその支払いが成立します。
- 8.5.1.4. コストの支払いでレストまたはリバースするカードを選ぶ場合、スタンドしているカードしか選べません。
- 8.5.2. 起動能力が解決領域に置かれます。
- 8.5.3. 能力使用タイミングを得ている時、ターンプレイヤーは解決領域に置かれている物の中で自身の能力の中から好きな物一つを選んで解決します。ターンプレイヤーの物が無くなったら非ターンプレイヤーは解決領域に置かれている物の中で自身の能力の中から好きな物一つを選んで解決します。非ターンプレイヤーの能力が残っている時にターンプレイヤーの能力が解決領域に置かれた場合、そちらを先に解決します。
- 8.5.4. カードやキャンセル以外の能力に「～選び」や「～選ぶ」と書かれている場合、解決の際に、その指示があった段階でそこで示された選ぶべきカードやプレイヤー等(以下「目標」と表記)を選択します。
- 8.5.4.1. 選ぶ数が指定されている場合、それが可能なかぎりその数になるまで目標を選ぶ義務があります。選ぶことのできる場合に、選ばないことを選択することはできません。
- 8.5.4.1.1. 選ぶ数が「～まで選び」や「～まで選ぶ」と書かれている場合、0から指定された数までの間で任意の数の目標を選ぶことができます。0を選択した場合、目標はまったく選ばれません。
- 8.5.4.1.2. 選ぶ数が指定されている場合に、指定された数のうち一部を選ぶことが不可能である場合、可能なかぎりの目標を選び、それらに対して指定された効果を与えます。
- 8.5.4.1.3. 選ぶ数が指定されている場合に、目標を1つも選べない場合、その目標は選ばれません。その目標のかかわる効果はすべて無視されます。
- 8.5.4.2. 選ぶものが公開されていない非公開領域のカードであり、かつ選ぶための条件としてカードの情報を必要としている場合、非公開領域のカードがその情報を持つことは保障されません。選ぶプレイヤーは、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。
- 8.6. 自動能力の処理
- 8.6.1. 自動能力とは、特定の誘発条件が発生した時に、その後が発生した能力使用タイミングで解決する能力を指します。
- 8.6.2. なんらかの自動能力の誘発条件が満たされた場合、その自動能力は解決領域に置かれます。
- 8.6.3. 自動能力の誘発条件が複数回満たされた場合、その自動能力はその回数分解決領域に積みれます。
- 8.6.4. 能力使用タイミングを得たら、ターンプレイヤーは解決領域に置かれている物の中で自身の能力の中から好きな物一つを選んで解決します。キャンセルされていないターンプレイヤーの物が無くなったら非ターンプレイヤーは解決領域に置かれている物の中で自身の能力の中から好きな物一つを選んで解決します。
- 8.6.5. 解決領域に置かれた自動能力を解決する時、その条件を満たす事ができなくなった(例「～を選ぶ」で示された項目が選べない。「～したら」で示された項目を実行できない。「～なら」で示された項目が存在しない。等)場合、その行動および、その後続く行動は解決されますが、何も起きなくなります。
- 8.6.6. あるカードが領域を移動することを誘発条件とする自動能力が存在します。これを領域移動誘発と呼びます。領域移動誘発による能力は、そのカードがどの誘発条件によってどの領域からどの領域に移動したかをチェックしています。
- 8.6.7. 領域移動誘発による能力の多くは、移動後の領域でカードに対して効果を適用します。そのため、そういった能力は移動後の領域で効果を適用するカードを探索し、移動後の領域でそのカードが見つからない場合、そのカードに対する効果の適用は失敗します。これにはそのカードが領域を移動した結果、指定された領域に移動していない場合や、能力が解決される前に指定された領域からいなくなっている場合、移動先の領域が非公開領域である場合も含まれます。
- 8.6.8. 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。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。
- 8.6.9. 自動能力が、特定の事項が発生した事ではなく、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(例「あなたの手札にカードがない時、～」等)。これを状態誘発と呼びます。
- 8.6.9.1. 状態誘発は、その状態が発生した時に1度だけ使用されます。この自動能力が解決またはキャンセルされた後、再びその自動能力の

誘発条件が満たされている場合、その能力は再度使用されます。

8.6.10. 解決領域にある自動能力の解決時に、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、それでもその自動能力は解決しなければいけません。ただし、そのカードの領域が変わっているために、その自動能力の効果が実行不可能になる場合、その効果は解決に失敗します。

8.6.11. 自動能力に「～選び」や「～選ぶ」と書かれている場合、解決の際に、その指示があった段階でそこで示された選ぶべきカードやプレイヤー等(以下“目標”と表記)を選択します。

8.6.11.1. 選ぶ数が指定されている場合、それが可能なかぎりその数になるまで目標を選ぶ義務があります。選ぶことのできる場合に、選ばないことを選択することはできません。

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

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

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

8.6.11.2. 選ぶものが公開されていない非公開領域のカードであり、かつ選ぶための条件としてカードの情報を必要としている場合、非公開領域のカードがその情報を持つことは保障されません。選ぶプレイヤーは、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。

8.7. 最後の情報の参照

8.7.1. 能力が領域を移動したカードの情報を求める場合があります。その場合、以下に従ってその情報を調べます。

8.7.1.1. 能力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カードの情報を求める場合、そのカードが公開領域にある状態での情報を用います。

8.7.1.2. 能力がフィールドからフィールド以外の領域に移動するカードの情報を求める場合、そのカードがフィールドにある状態での情報を用います。

8.7.2. 能力が上記に示された以外の、公開領域から公開領域へ移動するカードの情報を求める場合、そのカードが移動後の領域にある状態での情報を用います。

8.8. 単発効果の処理

8.8.1. 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。

8.9. 継続効果の処理

8.9.1. 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。

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

8.9.1.2. 次に、継続効果のうち情報の値を変更するものでないものをすべて適用します。

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

8.9.1.4. これにより複数の継続効果が互いに矛盾する場合、その継続効果が発生した順番が後のものを優先します。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、それ以外の能力の場合はそれが使用された時点を順番の基準とします。


8.9.1.5. 起動能力及び自動能力で発生したカードの情報を修正する継続効果は、その能力が解決された時点よりも後にその効果が適用される領域に移動してきたカードに対しては適用されません。

8.9.1.6. 起動能力及び自動能力で発生した継続効果であっても、カードの情報以外を変更している物に関しては、その能力が解決された時点よりも後にその効果が適用される領域に移動してきたカードに対しても適用されます。

8.9.1.7. 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や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、いずれかの効果に依存している効果は、依存されている効果よりも常に後に処理されます。

8.9.1.8. 攻撃力と防御力の計算方法は、足し算・引き算をしてから掛け算・割り算を行います。

8.10. 置換効果の処理

8.10.1. 置換効果は、カード上では「 [領域](事象)する時、かわりに、(効果)する」と表記されています。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。

8.10.1.1. 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となります。

8.10.2. 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。

8.10.2.1. 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。

8.10.2.2. 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。

8.10.2.3. 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。

8.10.3. 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。

8.11. 最終情報

8.11.1. ある効果が特定のカードの情報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を参照します。

8.12. 技の使用

8.12.1. 「使った」技とは、解決した技のことです。誘発して解決領域に置かれたとしても、解決されなかった技は「使った」ことになりません。

8.12.2. 「技を使った時、」とは、対象となる技を解決した時が誘発条件となります。条件が不適正な誘発や、キャンセルされた能力には誘発しませんが、7.5.5のように解決途中で何も起きなくなった技には誘発します。

8.12.3. ㊦の「使えない」技は、誘発しません。

8.12.4. ㊧の「使えない」技は、実行できません。

8.12.5. 「このカードの技は○○しか使えない」(例 1ターンの1度しか使えない等)と書かれた技が、解決領域に置かれた後で使えなくなった場合、その技の解決前に解決領域から取り除かれます。

9. ルール処理

9.1. ルール処理の基本

9.1.1. ルール処理とは、ゲームにおいて特定の事象が発生した、あるいは発生している場合に、ルールにより自動的に実行される処理の総称です。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、このルール処理は行われません。ルール処理が複数同時に実行を求められる場合、それらをすべて同時に実行します。

9.2. 敗北判定処理

9.2.1. いずれかのプレイヤーが敗北条件を満たしている場合、敗北条件を満たしているすべてのプレイヤーはゲームに敗北します。これはチェック型ルール処理です。

9.2.2. いずれかのプレイヤーのリタイヤ置場にカードが10枚以上あり、誘発している自動能力が無い場合、そのプレイヤーは敗北条件を満たしています。

9.2.3. いずれかのプレイヤーの山札が1枚も存在せず、誘発している自動能力が無い場合、そのプレイヤーはゲームの敗北条件を満たしています。

9.3. カードの防御力不足処理

9.3.1. リングのカードの防御力が0以下である場合、そのカードはそのカードのオーナーのリタイヤ置場に移動します。

9.3.2. ベンチのカードの防御力が0以下である場合、そのカードはそのカードのオーナーの控え室に移動します。

9.4. カードが防御力以上のダメージを受けた場合の処理

9.4.1. リングのカードが防御力以上のダメージを受けた場合、そのカードはそのカードのオーナーのリタイヤ置場に移動します。

9.4.2. ベンチのカードが防御力以上のダメージを受けた場合、そのカードはそのカードのオーナーの控え室に移動します。

9.5. カードの重複処理

9.5.1. いずれかのリングに複数のカードが置かれている場合、最も後で置かれたものを除くすべてのカードをそれぞれのオーナーの控え室に置きます。これはルール処理です。何らかの理由で、あるリングに最も後で置かれたカードが複数ある場合、そのすべてのカードをそれぞれのオーナーの控え室に置きます。

9.5.2. いずれかのベンチの枠に複数のカードが置かれている場合、最も後で置かれたものを除くすべてのカードをそれぞれのオーナーの控え室に置きます。これはルール処理です。何らかの理由で、あるベンチの枠に最も後で置かれたカードが複数ある場合、そのすべてのカードをそれぞれのオーナーの控え室に置きます。

9.6. リングのカード更新処理

9.6.1. リングにカードが何も置かれていない場合、山札の1番上のカードがリングに置かれます。

10. その他

10.1. 永久循環

10.1.1. 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ます。これを永久循環と呼び、永久循環の開始時点から元に戻るまでの一連の行動を循環行動と呼びます。この場合は、以下に従います。

10.1.2. その行動の中で、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。

10.1.3. その行動の中に、一方のプレイヤーにのみ永久循環を停止する選択肢が与えられている場合、そのプレイヤーはこの循環行動を何回繰り返すかを宣言し、その回数だけ循環行動を実行し、そのプレイヤーがその循環行動を止めることのできるいずれかの選択を行った状態で循環行動を止めます。その後、この永久循環が開始された状態とまったく同一の状態(すべての領域のカードが同一)である状況下では、自動能力などにより強制される場合を除き、この循環行動を再び選択することはできません。













10.1.4. その行動の中に、両方のプレイヤーに永久循環を停止する選択肢が与えられている場合、まずターンプレイヤーがこの循環行動を何回繰り返す

かを宣言し、その後、非ターンプレイヤーがこの循環行動を何回繰り返すかを宣言します。その後、両者の回数のうち、より小さい方の回数だけ循環行動を実行し、そのプレイヤーがその循環行動を止めることのできるいずれかの選択を行った状態で循環行動を止めます。その後、この永久循環が開始された状態とまったく同一の状態(すべての領域のカードが同一)である状況下では、自動能力などにより強制される場合を除き、より大きい方の回数を選んだプレイヤーはこの循環行動を再び選択することはできません。

11. その他の項目

11.1. アイコン




11.2. 一部の表記にはアイコンが使われる場合があります。以下にその一覧を示します。

-  エントリースパークを表します。
-  キャンセルを表します。
-  自動能力を表します。
-  起動能力を表します。
-  永続能力を表します。
-  レスト状態を表します。
-  スタンド状態を表します。
-  リバース状態を表します。
-  性別の男を表します。
-  性別の女を表します。
-  ファイヤーアイコンを表します。
-  ヒールアイコンを表します。



12. キーワード能力

一部の能力はキーワード化されています。以下にその一覧を示します。

12.1. キャンセル

12.2. 起動能力の中には   [領域]と書かれている能力があります。相手の能力が解決領域に置かれている時、それを無効化する事ができる能力を 1 つ選ぶ事ができるなら、コストを支払うことができます。この事を「する」と呼びます。

12.3. エントリースパーク

自動能力の中には技効果右側に  というアイコンが書かれているものがあります。これはルールによって山札の1番上からリングへと領域移動した際に誘発する自動能力である事を示しています。この事を「する」と呼びます。

付録

ファイヤーアイコンとヒールアイコンを持つカード

平成 23 年 6 月 3 日以前に発売または配布されているヴィクトリースパークの以下のカードについては、リミテッドアイコンを持つものとして扱います。

ファイヤー	名前	称号
GS/T04	咲耶	いつもおしゃれで自信たっぷり！
GS/027	蛍	五女
GS/054	宇和島 伊予	愛媛代表
SG/T06	李 紅蘭	帝劇のギャグ&ムードメーカー
SG/036	李 紅蘭	帝劇のギャグ&ムードメーカー
SG/087	セルベリア・ブレス	マクシミリアンの懐刀
CB/T05	アリス・キャロル	天才少女
CB/038	アリス・キャロル	天才少女
CB/090	萩 日加里	翡翠色のマリアスヘルツ
DD/T08	真儀瑠 紗鳥	顧問
DD/037	真儀瑠 紗鳥	顧問
DD/052	和樹&夕菜	私の恋人
FC/T07	レン	執行者 No.XV
FC/024	レン	執行者 No.XV
FC/087	冷静沈着 ヨシュア	遊撃士
MD/T02	丸井 ふたば	次女
MD/093	丸井 ふたば	次女
MTL/021	自由奔放なララ	デビルーク星人
BBL/022	ニケ	アテネス連邦
BLR/027	グレン&グレンダイン	悪妖精
TOG/T05	リチャード	細剣士
TOG/076	リチャード	細剣士
SH/T08	メルティ・ド・グラニテ	アイスの国の魔法使い
SH/079	メルティ・ド・グラニテ	アイスの国の魔法使い
DH/T01	九竜 トキオ	.hack//Link
DH/092	九竜 トキオ	.hack//Link

ヒール	名前	称号
GS/T09	千影	オカルトや魔術が好きな女の子
GS/038	さくら	十六女
SG/T11	クラクララン・フィリアス	フィリアスの王女
SG/022	光武・改	アイリス機
SG/071	クラクララン・フィリアス	フィリアスの王女
CB/101	晁&アリシア&アテナ	水の3大妖精
CB/077	アシア&シンガ	父から子へ
DD/T04	紅葉 知弦	書記
DD/028	紅葉 知弦	書記
DD/049	山瀬 千早	2年F組
DD/093	サイトヒメア	最古の魔術師
MO/T05	都築 乙女	ストレイキャッツ
MO/018	ハイレグ水着の文乃	狼少女
MO/022	人形を抱く千世	私立梅ノ森学園
MO/027	興味深々な希	私立梅ノ森学園
MO/065	都築 乙女	ストレイキャッツ
FC/T09	エリィ	クロスベル市長の孫娘
FC/033	エリィ	クロスベル市長の孫娘
FC/056	クローゼ・リンツ	ジェニス王立学園
MD/T05	丸井 ひとは	三女
MD/094	丸井 ひとは	三女
MTL/023	しっかり者 美柑	結城家
BBL/004	“天才魔動技術士”シギユン	クリシュナ王国
BLR/017	ラブル	おっとり妖精
TOG/T04	シェリア・バーンズ	治療士
TOG/075	シェリア・バーンズ	治療士
SH/T04	ルフィーナ・ウィンダリア	ティータイム・セラピスト
SH/075	ルフィーナ・ウィンダリア	ティータイム・セラピスト
DH/T02	AIKA	.hack//Link
DH/093	AIKA	.hack//Link

例外	名前	称号
TOG/019	“一閃闘姫”ソフィ	光子格闘
TOG/066	“お人よし”シェリア	治療士

例外カードはヒールアイコンを持つものとして扱われません。

更新履歴

2011年11月18日 v.1.21 改訂

ベンチに位置情報を追加しました。

技属性に関する表記を追加しました。

2011年11月4日 v.1.2 改訂

ゲーム前の手順を更新しました。

パートナーアタックに関する挙動を明確化しました。

カードが複数の情報を持つ場合について明確化しました。

カード名等の宣言について調整しました。

アタック宣言ステップからサポートステップを分離しました。

2011年6月3日 v.1.11 改訂

2.18・5.1.2.1.5 リミテッドアイコンについて追記しました。

4.11 手札から公開することについて追記しました。

2010年3月25日 v.1.1 改訂

目次等のレイアウトを変更しました。

1.3.5 数の選択することについて明確化しました。

3.1.6~3.1.8 カードを公開することについて追加しました。

6.5.1.2.2 重複処理の挙動を修正しました。

5.1.2.1.4・5.2.1.1 デッキ構築に関する能力について追加しました。

7.1.3.3.1 攻撃力0以下のアタックについて追加しました。

6.6.1.アビリティフェイズの定義を明確化しました。

6.7.2.3.2~6.7.2.3.3.技によってリタイヤ置場に置かれる可能性を明確化しました。

7.4.2.キャンセルの場合カードごと解決領域に送られていたのを修正しました。

7.11.5.明確化しました。

4.4.2 非公開になるカードを明確化しました。

4.5~4.7.1.3 処理サイクルを削除し、それぞれのタイミングについてチェックタイミングの頭に移るようにしました。

4.8~4.8.4 起動タイミングをプレイタイミングと名称変更しました。

5.2.2「デッキの中からカードを一枚」と明確化しました。

6.5.1.3~6.5.1.4 表記を統一しました。

7.8.1.8 計算方法をより適した場所に移動しました。

2.1.3 名前を宣言する事について明確化しました。

2.3.3 称号を宣言する事について明確化しました。

2.9.2 作品名を宣言する事について明確化しました。

6.7.2.1.1 アタックフェイズの始めに示される能力についてタイミングを明記しました。

6.7.2.1.3 アタックフェイズを終了する条件を明確化しました。

6.7.2.1.3.1 サポートできないとサポートされないについて明確化しました。

6.7.2.1.4.1 アタックできないとアタックされないについて明確化しました。

7.1.1.1.3・11.1 キャンセルの使用条件をコストを支払った時に変更しました。

7.4.1.3.1「A をすべて・・・する」と言うコストについて明確化しま

した。

2010年8月6日 v1.05 改訂

・2.7 パートナーの定義を行いました。

・3.3.2 ベンチを枠として定義しました。

・4.4~4.9 処理サイクルでキャンセル起動タイミングや能力の使用タイミングを定義し、能力やキャンセルの処理を明確化しました。

・6.7.2 アタックフェイズをサブフェイズ化し、パートナーブロックするタイミングを明確化しました。

・6.8.1.2~6.8.1.3 手順を逆にしました。


・8.5.1 ベンチの枠化に伴い重複処理の手順を明確化しました。

2010年1月4日 v1.04 改訂

・2.12 技効果の各種括弧書きの説明を追加しました。

・4.4.1 チェックタイミングを変更しました。

・4.5.4~4.5.6 使用タイミングを明確化しました。

・4.5.2 [手札]の使用できるタイミングの追加をしました。

・6.7.3.1.4~6.7.3.1.10 パートナーアタックの成立するタイミングを明確化しました。

・6.8.1.4~6.8.1.5 エンドフェイズを明確化しました。

・7.4.4 起動能力によって選ぶ物を明確化しました。

条件付誘発について削除しました。

2009年10月7日 v1.03 改訂

・7.4.2 キャンセルのカードの領域移動を追加しました。

・7.8.1.5~6 起動能力及び自動能力で発生した継続効果について明確化しました。

2009年6月16日 v1.02 改訂

・4.6 レスト、リバースできるカードについて明確化しました。

・6.2.1.1 表記ミスを修正しました。

・6.5.1.3 すでに置かれているカードの動きについて明確化しました。

・6.7.3.1~2 アタックされたカードの領域移動について明確化しました。

・6.7.3.2.8 攻撃力と防御力の計算方法を追加しました。

・7.1.1.2.2 カードの領域移動をともなう自動能力について追加しました。

・7.2.1.1.3 「アタックのダメージはaになる」と書かれている能力について追加しました。

・7.4.1.4 コストの支払いについて追加しました。

・7.5.5 自動能力の処理について明確化しました。

・7.5.6~7 領域移動誘発について追加しました。

・7.5.11 条件付誘発について追加しました。

・7.6 最後の情報の参照について追加しました。

・7.9.1 置換効果について明確化しました。

・7.11 技の使用について追加しました。