

Force of Will 総合ルール ver. 7.0.1

最新更新:2017年9月1日

発効:即時

100. ゲームの概要3	800. バトルの処理22
101. 概要.....3	801. 概要.....22
102. プレイヤー人数.....3	802. バトル開始ステップ.....22
103. ゲームの勝利条件.....3	803. 攻撃宣言ステップ.....22
104. ゲームの大原則.....3	804. ブロック宣言ステップ.....22
105. ゲームの基礎用語.....3	805. 先制戦闘判定ステップ.....23
200. カードの情報5	806. 通常戦闘判定ステップ.....23
201. 種類.....5	807. 戦闘終了ステップ.....24
202. カード名.....6	900. カードや能力の処理25
203. コスト.....6	901. 能力と効果.....25
204. カードテキスト.....6	902. 有効な能力.....25
205. 種族/特徴.....7	903. カードや能力のプレイ.....26
206. 攻撃力.....7	904. 常時能力.....27
207. 防御力.....7	905. 条件能力.....28
208. 属性.....7	906. 誘発能力.....28
209. イラスト.....8	907. ウィル能力と保有ウィル.....29
210. 下端情報.....8	908. 即時効果.....30
300. 領域9	909. 持続効果.....30
301. 概要.....9	910. 置換効果.....31
302. 基本原則.....9	911. 直前情報.....32
303. 配置状態.....9	912. 発生源.....32
304. メインデッキ.....10	1000. ゲーム上の行動33
305. 魔石デッキ.....10	1001. 概要.....33
306. 手札.....10	1002. 設置する.....33
307. 場.....10	1003. ウィルを支払う.....33
308. ルーラーエリア.....11	1004. ゲームから取り除く.....33
309. 墓地.....11	1005. 公開する.....33
310. 待機エリア.....11	1006. 召喚する.....34
311. 除外エリア.....11	1007. ダメージを与える.....34
312. チェイスエリア.....12	1008. チェイスする.....34
313. アイテムエリア.....12	1009. ドローする.....34
314. 領域の移動制限.....12	1010. 破壊する.....34
315. ゲーム外.....13	1011. 破棄する.....35
400. ゲームの準備14	1012. 無効にする.....35
401. 概要.....14	1013. レストする/リカバーする.....35
402. デッキの構築.....14	1014. 選ぶ/探す.....35
403. ゲームの準備.....14	1015. 発動する.....36
500. ターンの進行15	1016. コールする.....36
501. 概要.....15	1017. コピーする/コピーになる.....36
502. ドローフェイズ.....15	1018. 軽減する.....36
503. リカバリーフェイズ.....15	1019. 捨てる.....36
504. メインフェイズ.....15	1020. なる/得る.....37
505. エンドフェイズ.....15	1021. シャッフルする.....37
600. 優先権処理17	1022. カウンターを置く/移動する.....37
601. 概要.....17	1023. フォース.....38
602. 優先権処理の実行.....17	1024. 回復する.....38
603. 誘発能力のプレイ.....17	1025. 追加ターンを得る.....38
604. 優先権保有時に実行可能な行動.....18	1026. (封印を)解除する.....38
605. 優先権処理の終結.....18	1027. 宝石を得る.....38
700. プレイヤーの行動19	1028. (天候)になる.....38
701. 概要.....19	1100. キーワードとキーワードスキル39
702. リゾネイターやレガリアやアディションのプレイ.....19	1101. 概要.....39
703. [発動条件]を持たない詠唱のプレイ.....19	1102. 貫通.....39
704. バトルの開始.....19	1103. 襲撃.....39
705. ジャッジメント処理のプレイ.....19	1104. 先制攻撃.....39
706. カードの待機エリアへの配置.....20	1105. 爆散.....40
707. 条件能力のプレイ.....20	1106. 飛翔.....40
708. [発動条件]を持つカードのプレイ.....20	1107. 迅速.....40
709. 魔石のコール.....21	1108. 不滅.....40
710. バス.....21	1109. 覚醒.....40
	1110. 顕現.....40
	1111. 瞬動.....41

1112.	神技.....	41
1113.	発動条件.....	41
1114.	潜伏.....	41
1115.	追憶.....	42
1116.	進化.....	42
1117.	時変.....	42
1118.	現界.....	42
1119.	後抗.....	42
1120.	障壁.....	43
1121.	装備.....	43
1122.	マナ.....	43
1123.	猛進.....	43
1124.	連唱.....	43
1125.	ジャッジメント.....	44
1126.	継承.....	44
1127.	共鳴.....	44
1128.	封印.....	44
1129.	稼働.....	45
1130.	シールアイテム.....	45
1200.	ルール処理	46
1201.	概要.....	46
1202.	敗北処理.....	46
1203.	破壊処理.....	46
1204.	端数処理.....	46
1205.	不正アデクション処理.....	46
1300.	その他のルール	47
1301.	ループ	47
1302.	両面カード	47
1303.	トークン.....	48
1304.	拡大ルーラー.....	48
1400.	旧ルールおよび表記.....	50
1401.	概要	50
1402.	カード名の参照.....	50
1403.	種族/特徴.....	50
1404.	領域名称.....	50
1405.	種類 ‘スペル：詠唱’	50
1406.	分類を持つアデクション	50
1407.	特殊な呪文表記.....	51
1408.	能力 [条件].....	51
1409.	能力アイコン.....	51
1410.	‘バトルフェイズ’表記.....	51
1411.	誘発能力の表記.....	51
1412.	ゲーム上の行動.....	52
1413.	シンボルスキル.....	52
1414.	指定攻撃.....	52
1415.	ヴァルハラルールとライブレイク	52
1416.	[発動条件]と[潜伏]の表記の読み替え.....	53

100. ゲームの概要

101. 概要

101.1. この文書は、Force of Will のルールの詳細を解説したものです。

102. プレイヤー人数

102.1. このゲームは 2 人のプレイヤーによる対戦ゲームです。

103. ゲームの勝利条件

103.1. ゲーム中、敗北条件を満たしたプレイヤーはゲームに敗北します。

103.2. 自身が敗北条件を満たさず、相手が敗北条件を満たしているプレイヤーはゲームに勝利します。

103.3. 両方のプレイヤーが同時に敗北条件を満たしている場合、ゲームは引き分けで終了します。

103.4. ゲーム中、プレイヤーは投了を宣言し、ゲームから退場することができます。その場合、そのプレイヤーの相手がゲームに勝利します。投了は効果によって置換されず、効果によってプレイヤーが投了を強制されることもありません。

104. ゲームの大原則

104.1. 総合ルールとカードテキストが示す行動が矛盾する場合、カードテキストを優先します。

104.2. 何らかの行動を指示される場合、指示する結果の部分が一部実行不能な場合でもそれ以外の実行可能なものを実行します。行動を実行する際に個数や回数が指示されている場合、指示された個数や回数を実行できない場合、可能な限りの個数や回数を実行します。何かを実行する回数や量が 0 または負の値である場合、それは実行されません。

104.3. プレイヤーやカードが現在と同一の状態になることを指示された場合、改めてその状態になったとはみなされません。

104.4. 何らかの行動を指示された場合、他の効果でその行動が禁止されている場合、それは実行されません。

104.5. ゲーム中に数値の選択を求められた場合、0 以上の整数のみ選択できます。

104.6. ある値が何らかの理由で別の値になった場合、それが元の値よりも大きいなら、その値は増加しているものと見なします。同様に、それが元の値よりも小さいなら、その値は減少しているものと見なします。これは特定の値にする場合や、他の値と値を入れ替える場合にも適用されます。

105. ゲームの基礎用語

105.1. **プレイヤー**: ゲームに参加している人です。各ターンの間、現在が自分のターンであるプレイヤーをターンプレイヤー、そうでないプレイヤーを非ターンプレイヤーと呼びます。

105.2. **持ち主/オーナー**: ゲームの開始時点で、あるプレイヤーがこのゲームのために準備したカードは、そのプレイヤーが持ち主でありオーナーです。

105.3. **コントロールとコントローラー**: ゲーム中、各カードや能力等はいずれかのプレイヤーがコントロールし、そのプレイヤーのことをそのカードや能力のコントローラーと呼びます。カードや能力が‘あなた’を参照する場合、それはそのカードや能力のコントローラーを参照します。何らかのコントロールを変更する効果によらないかぎり、各カードや能力等のコントローラーは以下の通りに定めます。

105.3a. カードのコントローラーは、そのカードの持ち主です。

105.3b. 能力のコントローラーは、その能力を持つカードのコントローラーです。

105.3c. 効果のコントローラーは、その効果を発生させた能力のコントローラーです。

105.4. **ライフポイント**: 各プレイヤーはライフポイントと呼ばれる数値を管理します。各プレイヤーはこれが0以下になるとゲームに敗北します。

105.4a. ライフポイントは100を単位として増減を行います。任意の点数のライフポイントを支払う事が求められる場合、100を単位とした点数を選択します。

105.4b. ライフポイントはカード上では‘ライフ’と表記されることがあります。

200. カードの情報

 <p>千の鍵の盗賊 ウムル・アトニタウィル ②</p> <p>⑨</p> <p>① ⑤ ⑧</p> <p>④ [マジメント] X 後攻 (あなたは後攻の際、破壊すれば (●)を生み出すウィルコインを持ってゲームを開始する。)</p> <p>⑩</p>	 <p>永遠の少年 ムーダー・マカシ ②</p> <p>③ ⑦ ⑨</p> <p>① ⑤ ⑧</p> <p>④ [用] これが場に出たときあなたのデッキから総コスト1の童話のリゾネイター1体を探し、場に出す。その後、あなたのデッキをシャッフルする。</p> <p>⑩</p>	 <p>神劍 エクスカリバー ②</p> <p>③ ⑦ ⑨</p> <p>① ⑤ ⑧</p> <p>④ このルーラーは「魔法攻撃」を得る。 あなたのルーラーはターン終了時まで「-200/+200」(属性を失った神剣が刺さるから)のダメージをターン終了時まで(本画)を受けて、このターン、それが神剣を使用するならば、そのコストを支払って、 神剣 エクスカリバー1体を捨てる。このウィルコインを生み出す。このカードを破壊する。あなたのルーラーはターン終了時まで(本画)を得る。 それは、魔法攻撃のための術。</p> <p>⑩</p>	 <p>緋魔道国家 アレテシア ②</p> <p>③ ⑦ ⑨</p> <p>① ⑤ ⑧</p> <p>④ 各ターン、あなたが最初にプレイする詠唱はコストを支払わずプレイしてよい。 千年年という時を超え、次元の表から現れた。</p> <p>⑩</p>
 <p>千の扉の混沌 ヨグゼントス ②</p> <p>⑦ ⑨</p> <p>① ⑤ ⑧</p> <p>④ X+1これは境界カウンター+1個が置かれた状態に出る。これが攻撃がロックしたときこの境界カウンター1個を減らす。 あなたのターン終了時これに置かれている境界カウンターの数と同じ総コストのリゾネイターを破壊する。その後、この境界カウナーは0になる。 各ターンの開始時これに境界カウナーが無いなら、これをルーラーに置き、あなたはライフ500点を失う。 好きなものを隠している。扉の鍵一つが、最上級の秘宝だ。</p> <p>⑩</p>	 <p>炎の詠唱 ②</p> <p>③ ⑦ ⑨</p> <p>① ⑤ ⑧</p> <p>④ [古代魔法] 下から1つを選ぶ。 家のリゾネイター1体にダメージ800点を与える。これが覚醒しているなら、代わりにダメージ2000点を与える。 [相手にダメージ800点を与える。これが覚醒しているなら、代わりにダメージ2000点を与える。] 覚醒 LV 6 その時、好きなことのない空一面を見ていた。</p> <p>⑩</p>	 <p>風の魔石 ②</p> <p>③ ⑦ ⑨</p> <p>① ⑤ ⑧</p> <p>④ 魔石 (●)を生み出す。 その時、好きなことのない空一面を見ていた。</p> <p>⑩</p>	<p>① 種類 ② カード名 ③ コスト ④ カードテキスト ⑤ 種族/特徴 ⑥ 攻撃力 ⑦ 防御力 ⑧ 属性 ⑨ イラスト ⑩ 下端情報</p>

201. 種類

201.1. このカードが属するカード群です。

201.2. 種類は‘ルーラー’‘J ルーラー’‘魔石’‘リゾネイター’‘詠唱’‘アディクション’‘レガリア’のいずれかです。

201.2a. 総合ルールおよびカードのテキストにおいて、‘リゾネイターまたは J ルーラー’を‘J/リゾネイター’と表記します。

201.2b. 総合ルール及びカードのテキストにおいて、‘ルーラーまたは J ルーラー’を‘J/ルーラー’と表記します。

201.3. 一部のカードは汎用タイプを持ちます。汎用タイプを持つカードは、種類の語の前にその汎用タイプの語が書かれます。

201.3a. 一部の魔石は、汎用タイプ‘特殊’を持ちます。

201.3b. 一部の魔石とルーラーは汎用タイプ‘基本’を持ちます。

201.4. 一部のカードは魔石タイプを持ちます。

201.4a. 魔石タイプは‘光の魔石’‘炎の魔石’‘水の魔石’‘風の魔石’‘闇の魔石’の5種類です。

201.4b. 魔石タイプと同名のカード名を持つ魔石は、その魔石タイプを持ちます。

201.4c. 魔石タイプの名称が(引用符等を用いずに)参照される場合、それはその魔石タイプを持つカードを参照します。

201.4d. あるカードが魔石タイプを得たとしても、そのカードが自動的にウィルを発生する能力を得るわけではありません。

201.5. カードを特に領域を定めずに種類の名称で参照する場合、それは場やルーラーエリアにあるその種類を持つカードを参照します。ある領域にある‘(種類)カード’が参照される場合、それはその領域にあるその種類を持つカードを参照します。

202. カード名

202.1. このカードの固有の名称です。

202.2. カード名はデッキを構築する際の制限において参照されます。

202.3. 効果において“(二重引用符)”で名称を参照する場合、それは文脈に応じて‘そのカード名がその名称であるカード’または‘カード名の一部の語句’を意味します。

202.3a. 効果に‘カード名に“(名称)”が含まれている’等の表記がある場合、その(名称)はカード名の一部の語句を意味します。特にそのような表記がない場合、それはそのカード名を持つカードを意味します。

例: ‘あなたが“ヘンゼル”をコントロールしている場合’は、‘あなたが、カード名が「ヘンゼル」であるカードをコントロールしている場合’を意味します。「ヘンゼルとグレーテル」をコントロールしていてもこの条件は満たしません。

例: ‘あなたがカード名に“ヘンゼル”が含まれているカードをコントロールしている場合’は、「ヘンゼル」や「ヘンゼルとグレーテル」をコントロールすることで条件を満たします。

203. コスト

203.1. このカードをプレイする際に参照する情報です。

203.2. コストには、指定された属性のウィルを支払う‘属性指定コスト’と、任意の種類
のウィルで支払ってもよい‘フリーコスト’があります。

203.3. 属性指定コストは、コストの左側に表記されるウィルシンボルで示されます。ここに表記されているウィルシンボル 1 個に対し、そのウィルシンボルで示されるウィルが 1 点必要です。

203.4. フリーコストは、コストの中央に表記される数で示されます。ここに示された数に等しい任意の種類
のウィルが必要です。

203.5. 属性指定コストのウィル数にフリーコストのウィル数を加えた値を‘総コスト’と呼びます。

203.5a. カードがコストを持たない場合、そのカードの総コストは 0 です。

203.5b. カードのフリーウィル表記が X になっている場合の総コストは、そのカードがチェイスエリアにある間は X はそのプレイ時に指定された値として計算し、そのカードが他の領域にある間は X は 0 として計算します。

203.6. カードが能力[瞬動](1111)を持つ場合、それを明示するために、コストの周囲にそれを示す意匠が表記されます(右図)。



204. カードテキスト

204.1. このカードが持つ能力等の情報です。

204.2. カードテキストが複数の段落に別れている場合、それぞれが個別の能力等を意味します。

204.3. カードテキストの一部に、カッコ書きで能力の説明文が書かれることがあります。これは注釈文と呼ばれ、ルールを解説するための文章であり、テキストの一部とはみなしません。

204.4. カードテキストの欄に、通常のテキストとは異なる書体で文章が書かれることがあります。これはプレイヤーテキストと呼ばれ、ルール上の意味を持ちません。

205. 種族/特徴

205.1. このカードが持つ情報です。ルーラーやJルーラーやリゾネイターが持つものは種族と呼ばれ、それ以外のカードが持つものは特徴と呼ばれます。

205.1a. ルール上は種族と特徴は同一のものとみなします。ルールや効果が‘種族’を参照する場合、それは‘特徴’も同時に参照し、逆も同様です。

205.2. 種族や特徴は、種類の右側に表記されます。特徴は丸カッコの内部に表記されます。

205.3. 種族や特徴の表記に‘/’が含まれない場合、それは一つの種族や特徴を意味する語句です。種族や特徴の表記に‘/’が含まれる場合、‘/’の前後で区切られるそれぞれの語句が一つの種族や特徴を意味する語句です。

205.4. 種族や特徴はルール上の意味を持ちませんが、効果等により参照されることがあります。効果等が特に領域や特定のカードを指定せずに種族や特徴のみを参照している場合、それは場やルーラーエリアにあるその種族や特徴を持つカードを参照します。

206. 攻撃力

206.1. Jルーラーやリゾネイターが持つ情報です。

206.1a. 一部、攻撃力を持たないJルーラーが存在します。

206.2. 攻撃力は‘ATK’の後に続く数値で、戦闘において与えるダメージの基準になります。

207. 防御力

207.1. Jルーラーやリゾネイターが持つ情報です。

207.2. 攻撃力は‘DEF’の後に続く数値で、場にあるこのカードにこの数値以上のダメージが蓄積している場合、このカードは破壊されます。

207.2a. 一部、防御力を持たないJルーラーが存在します。

208. 属性


208.1. カードが持つ情報です。

208.2. カードは、その属性の位置に示された属性アイコンに対応する属性を持ちます。

:光 :火 :水 :風 :闇

208.3. 属性に複数の属性アイコンがある場合、そのカードはそのそれぞれの属性を持ちます。

208.4. 属性アイコンが無い、または無属性アイコンが表記されている場合、このカードは属性を持ちません。テキストが‘無属性の’何かを参照する場合、それは‘属性を持たない’何かを参照します。

:無属性アイコン

208.5. 属性はルール上の意味を持ちませんが、効果等により参照されることがあります。

209. イラスト

209.1. カードのイメージを示す絵図です。

209.2. イラストはゲーム上の意味を持ちません。

210. 下端情報

210.1. コレクター番号、レア度、権利表記、イラストレーター名等の情報です。

210.2. 下端情報はゲーム上の意味を持ちません。

300. 領域

301. 概要

301.1. 領域とは、ゲーム中にカードや能力等が置かれる場所を意味します。

302. 基本原則

302.1. ゲーム中、カードは領域と呼ばれるいくつかの場所のいずれかに置かれます。各領域は、場とチェイスエリアを除き、各プレイヤーが自分に属するものを1つずつ有しています。

302.2. 領域は‘公開領域’か‘非公開領域’のいずれかに分類されます。公開領域にあるカードは、どのプレイヤーもそこにあるカードの情報を見ることができます。非公開領域にあるカードは、特に指定されたプレイヤー以外はそこにあるカードの情報を見ることができません。

302.2a. 公開領域か非公開領域かに関わらず、どのプレイヤーもその領域にあるカードの枚数を知ることができます。

302.3. カードがある領域から別な領域に移動する場合、それが場からルーラーエリア、またはルーラーエリアから場に移動するなら、それは同一カードとみなされたまま、配置状態を維持して移動します。そうでないなら、それは新しい領域において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は特に明示されていないかぎり新たな領域では適用されず、特に明示されていないかぎり効果は新たな領域のカードを追跡しません。

302.4. 同時に複数のカードが同一の領域に移動する場合に、その移動先の領域がカードの順番を管理している場合、それらのカードの移動先での順番はその持ち主が決めます。その際に、その移動先が非公開領域である場合、その領域が属するプレイヤー以外のプレイヤーはそれらのカードの順番を知ることができません。

302.5. カードがいずれかの領域に移動する場合に、特に移動先の領域が属するプレイヤーが指定されていないなら、それはそのカードの持ち主が属する領域に移動します。

303. 配置状態

303.1. 一部の領域において、カードはリカバー状態かレスト状態かのいずれかの配置状態を持ちます。リカバー状態のカードはプレイヤーから見て縦向きに置くことでそれを示し、レスト状態のカードはプレイヤーから見て横向きに置くことでそれを示します。

303.1a. カードをレスト状態からリカバー状態にすることを‘リカバーする’、リカバー状態からレスト状態にすることを‘レストする’と言います。

303.1b. カードがリカバー状態やレスト状態の配置状態を持つ領域にカードが置かれる場合、リカバー状態でカードを置きます。

303.2. 一部の領域において、カードは表向きか裏向きかのいずれかの配置状態を持ちます。表向きのカードはすべてのプレイヤーにカードの情報が見えるように置くことでそれを示し、裏向きのカードはすべてのプレイヤーにカードの情報が見えないように置くことでそれを示します。裏向きのカードの情報は、(そのカードが公開領域から移動した等で)その表の情報を知っているプレイヤーはいつでも見ることができます。

303.2a. ルーラーやJルーラーは常に表向きであり、このカードを裏向きにする行動は実行されません。

303.2b. 裏向きのカードの種類が魔石であるか否かは、常にすべてのプレイヤーが知ることができます。

304. メインデッキ

304.1. プレイヤーが用意したメインデッキを置く領域です。

304.2. メインデッキは各プレイヤーが1つずつ自分に属するものを有し、非公開領域で、カードの順番が管理されます。カードの順番は、カードを重ねることによる上下関係で管理します。

304.3. メインデッキからカードが複数のカードが他の領域に移動する場合、特に指示がないかぎり、一番上のカードを1枚ずつ移動することを指定枚数だけ繰り返します。

304.4. テキストが‘デッキ’を参照する場合、それはメインデッキを参照します。

305. 魔石デッキ

305.1. プレイヤーが用意した魔石デッキを置く領域です。

305.2. 魔石デッキは各プレイヤーが1つずつ自分に属するものを有し、非公開領域で、カードの順番が管理されます。カードの順番は、カードを重ねることによる上下関係で管理します。

305.3. 魔石デッキからカードが複数のカードが他の領域に移動する場合、特に指示がないかぎり、一番上のカードを1枚ずつ移動することを指定枚数だけ繰り返します。

306. 手札

306.1. プレイヤーが引いたカードを置く領域です。

306.2. 手札は各プレイヤーが1つずつ自分に属するものを有し、カードの順番が管理されません。手札は非公開領域ですが、その領域が属するプレイヤーは、そこにあるカードの情報を見ることができます。

306.3. 手札には上限が存在します。ゲーム開始時の各プレイヤーの手札の上限は7です。

307. 場

307.1. Jルーラー、リゾネイター、アディクション、レガリア、魔石を置く領域です。

307.2. 場はゲームに1つだけ存在し、公開領域で、カードの順番が管理されません。

307.3. 場のカードはリカバー状態/レスト状態の配置状態を持ちます。

307.4. テキストが領域を指定せずに‘カード’の情報を参照する場合、それは原則として場にあるカードの情報を参照します。同様に、テキストが領域を指定せずに‘リゾネイター’や‘Jルーラー’や‘アディクション’や‘レガリア’や‘魔石’を参照する場合、それは場にあるその種類を持つカードを参照します。

307.4a. テキストが領域を指定せずに、特定の情報を持つカードの枚数を数える場合、それは原則として場やルーラーエリアにある、その情報を持つカードの枚数を参照します。

- 307.5. 場にある J ルーラーのルーラー側の面の情報は、どのプレイヤーも見ることができます。
- 307.6. 場に置かれているカードは‘エンティティ’と呼ばれます。
- 307.7. 効果によりカードを場に置く場合、特にそのコントローラーが指定されていない場合、その効果のコントローラーがコントロールしている状態で場に置かれます。
- 307.8. 一部のカードのテキストにより‘あなたの場’や‘相手の場’等‘(特定プレイヤー)の場’が参照されることがあります。これは以下に従って参照を行います。
- 307.8a. ‘(特定プレイヤー)の場のカード’を参照する場合、そのプレイヤーがコントロールするエンティティ(307.6)を参照します。
- 307.8b. ‘カードを(特定プレイヤー)の場に出す’指示がある場合、そのカードはそのプレイヤーがコントロールしている状態で場に置かれます。

308. ルーラーエリア

- 308.1. プレイヤーのルーラーを置く領域です。
- 308.2. ルーラーエリアは各プレイヤーが1つずつ自分に属するものを有し、公開領域で、カードの順番が管理されません。
- 308.3. ルーラーエリアのカードはリカバー状態/レスト状態の配置状態を持ちます。
- 308.4. テキストが領域を指定せずに‘ルーラー’を参照する場合、それはルーラーエリアにあるその種類がルーラーであるカードを参照します。
- 308.5. あるプレイヤーのルーラーエリアにカードが置かれる場合、それはそのプレイヤーがコントロールしている状態でそこに置かれます。
- 308.6. ルーラーエリアにあるカードの裏面の情報は、そのルーラーのコントローラーのみが見ることができます。

309. 墓地

- 309.1. 破壊されたカードや使用済みのカードなどが置かれる領域です。
- 309.2. 墓地は各プレイヤーが1つずつ自分に属するものを有し、公開領域で、カードの順番が管理されます。置かれた順番がより新しいカードが、墓地では上に置かれます。

310. 待機エリア

- 310.1. 手札から裏向きにカードを配置する領域です。
- 310.2. 待機エリアは各プレイヤーが1つずつ自分に属するものを有し、カードの順番が管理されます。プレイヤーが自分の待機エリアにカードを置く場合、そこに置かれているカードの順番が把握できるように置く義務があります。待機エリアは非公開領域ですが、その領域が属するプレイヤーは、そこにあるカードの情報を見ることができます。

311. 除外エリア

- 311.1. ゲームから取り除かれたカードを置く領域です。
- 311.2. 除外エリアは各プレイヤーが1つずつ自分に属するものを有し、公開領域で、カードの順番が管理されません。

311.2a. 何らかの効果によりカードを裏向きにゲームから取り除くよう指示がある場合、そのカードは、特にそのカードの情報を見ることが認められたプレイヤー以外のプレイヤーに対し、非公開領域に置かれているカードであるかのように扱います。

311.3. ‘除外エリアに置かれているカード’は‘除外カード’と表記されることがあります。

312. チェイスエリア

312.1. プレイされたカードや能力が解決されるまで置かれる領域です。

312.2. チェイスエリアはゲームに1つだけ存在し、公開領域で、カードや能力の順番が管理されます。

312.3. チェイスエリアに置かれているカードを‘呪文’と呼びます。呪文や能力や効果が‘呪文’や領域を指定しない‘スペル’を参照する場合、それはチェイスエリアに置かれているカードを参照します。

313. アイテムエリア

313.1. ウィルコイン・トークンや宝石・トークンを置く領域です。

313.2. アイテムエリアは各プレイヤーが1つずつ自分に属するものを有し、公開領域で、カードの順番が管理されません。

313.3. あるプレイヤーのアイテムエリアにカードが置かれる場合、それはそのプレイヤーがコントロールしている状態でそこに置かれます。

314. 領域の移動制限

314.1. 表記の種類がルーラーであるカードがジャッジメントの実行以外でルーラーエリアでも墓地でもない領域に移動する場合、それは移動しません。

314.2. 表記の種類がJルーラーであるカードが場でもルーラーエリアでもない領域に移動する場合、それは移動しません。

314.3. 表記の種類がリゾネーターやアディクションやレガリアであるカードが他の領域に移動しようとする場合、以下に従います。

314.3a. その移動先がルーラーエリアである場合、それは移動しません。

314.3b. その移動先が魔石デッキのいずれかの位置で、そのカードが何らかの効果により魔石の種類を持つか魔石タイプを持つ場合、そのカードはメインデッキにおける指定の位置に置かれます。

314.3c. それ以外の場合、その領域に移動します。

314.4. 表記の種類が詠唱であるカードが魔石デッキや場やルーラーエリアに移動する場合、それは墓地に置かれます。

314.5. 表記の種類が魔石であるカードが他の領域に移動しようとする場合、以下に従います。

314.5a. その移動先がルーラーエリアである場合、それは移動しません。

314.5b. その移動先がメインデッキのいずれかの位置で、そのカードが何らかの効果によりリゾネーターかアディクションかレガリアの種類を持つ場合、そのカードは魔石デッキにおける指定の位置に置かれます。

314.5c. その移動先が手札で、そのカードが何らかの効果によりリゾネイターかアディションかレガリアの種類を持つ場合、そのカードは魔石デッキの一番上に置かれます。

314.5d. それ以外の場合、その領域に移動します。

315. ゲーム外

315.1. 何らかの効果が‘ゲーム外’のカードを参照する場合、それはこのゲームが大会内のゲームか否かによって参照するカードが異なります。

315.1a. このゲームが大会内のゲームでない場合、‘ゲーム外のカード’は‘あなたの除外エリアのカードまたはあなたのデッキ内で使用されていないあなたが資産的に所有するカード’を意味します。

315.1b. このゲームが大会内のゲームである場合、‘ゲーム外のカード’は‘あなたの除外エリアのカードまたはあなたのサイドボード内のカード’を意味します。

400. ゲームの準備

401. 概要

401.1. ゲームを開始する前に、各プレイヤーは自分のデッキを構築し、開始前の作業を行います。

402. デッキの構築

402.1. 各プレイヤーは、自分のルーラーとメインデッキと魔石デッキとルーラーを準備します。

402.2. ルーラーはちょうど 1 枚のみ準備します。

402.3. メインデッキは、ルーラーでも魔石でもないカードによって構成されたカードの束です。メインデッキは 40 枚以上 60 枚以下のカードで構成されている必要があります。

402.4. 魔石デッキは、魔石カードのみで構成されたカードの束です。魔石デッキは 10 枚以上 20 枚以下のカードで構成されている必要があります。

402.5. メインデッキや魔石デッキには、同名のカードをそれぞれ 4 枚まで入れることができます。ただし、特殊でない魔石カードは任意の枚数を魔石デッキに入れることができます。

402.6. デッキの構築に関するルールを置換する効果はこの時点でのみ適用されます。ゲーム開始以降に何らかの理由でその効果が発生する能力を失った場合でも、デッキは適正です。

403. ゲームの準備

403.1. ゲームの開始前に、各プレイヤーは自分のメインデッキと魔石デッキをシャッフルし、それぞれを自分のメインデッキ領域と魔石デッキ領域に置きます。

403.2. 各プレイヤーのライフポイントを 4000 にします。

403.3. 各プレイヤーは自分のルーラーを自分のルーラーエリアに置きます。

403.4. 無作為な方法でいずれかのプレイヤーを選択し、そのプレイヤーが先攻となります。そのプレイヤーの意志で先攻か後攻かを決定することはありません。

403.5. 各プレイヤーは自分のメインデッキの一番上から 5 枚のカードを自分の手札に移動します。その後、先攻プレイヤーは自分の手札の一部を交換するかどうかを宣言し、後攻プレイヤーも同様に宣言します。その後、宣言したプレイヤーは自分の手札の任意の枚数のカードを選んでメインデッキの一番下に置き、メインデッキの一番上から同数のカードを自分の手札に移動します。両プレイヤーが交換をする場合、先攻プレイヤーが先に枚数を宣言し実行します。

403.6. 先攻プレイヤーをターンプレイヤーとして、ターンを開始します。

500. ターンの進行

501. 概要

501.1. ゲームは各プレイヤーが交互に自分のターンを実行することで進行します。各ターンは、以下のフェイズをこの順番に行うことで進行します。

502. ドローフェイズ

502.1. ‘ドローフェイズ開始時’の誘発条件が発生します。また、これがゲームの最初のターンである場合‘ゲーム開始時’の誘発条件が、これがこのターンの最初のドローフェイズである場合、‘ターン開始時’の誘発条件が発生します。

502.2. ターンプレイヤーに優先権が与えられ、優先権処理を実行します。

502.3. ターンプレイヤーは自分のメインデッキからカードを1枚ドローします。ただし、これがゲームの最初のターンである場合、ターンプレイヤーはこの処理を行いません。

502.4. ターンプレイヤーに優先権が与えられ、優先権処理を実行します。

503. リカバリーフェイズ

503.1. 現在がそのプレイヤーの最初のターンである場合、リカバリーフェイズを飛ばします。

503.2. ‘リカバリーフェイズ開始時’の誘発条件が発生します。

503.3. ターンプレイヤーに優先権が与えられ、優先権処理を実行します。

503.4. 発生しているすべてのウィルを消滅させます。

503.5. ターンプレイヤーは、場やルーラーエリアにある自分がコントロールするすべてのカードをリカバーします。

503.6. ‘リカバリーフェイズ終了時’の誘発条件が発生します。

503.7. ターンプレイヤーに優先権が与えられ、優先権処理を実行します。

504. メインフェイズ

504.1. ‘メインフェイズ開始時’の誘発条件が発生します。

504.2. ターンプレイヤーに優先権が与えられ、優先権処理を実行します。メインフェイズ中は、ターンプレイヤーは特殊な行動の実行ができます。

505. エンドフェイズ

505.1. ‘エンドフェイズ開始時’の誘発条件が発生します。

505.2. ターンプレイヤーに優先権が与えられ、優先権処理を実行します。

505.3. ‘ターン終了時’の誘発条件が発生します。

505.4. ターンプレイヤーに優先権が与えられ、優先権処理を実行します。

505.5. 最終ステップの処理として、以下をこの順に実行します。

505.5a. リゾネイターやJルーラーに蓄積されているすべてのダメージを0にします。

- 505.5b. ターン終了時までを期限とする持続効果が終了します。
 - 505.5c. 発生しているすべてのウィルを消滅させます。
 - 505.5d. ターンプレイヤーに手札の上限が存在し、ターンプレイヤーの手札の枚数とその手札の上限を超えている場合、手札にあるカードのうち手札の上限を超える枚数のカードを選び、それらを捨てます。
 - 505.5e. この時点で実行すべきルール処理や発生している誘発条件がある場合、優先権処理を実行し、その後最終ステップの処理を最初から実行します。そうでない場合、最終ステップの処理を終了します。
- 505.6. 現在の非ターンプレイヤーがターンプレイヤーとなり、新たなターンを開始します。

600. 優先権処理

601. 概要

601.1. ゲーム中、プレイヤーに優先権が与えられ、優先権処理が実行されることがあります。優先権を持つプレイヤーは、その時点で実行可能な行動を実行できます。

優先権処理	ルール処理の 実行	実行すべきルール処理が残っているかぎり繰り返す。	
	誘発能力の プレイ	誘発している能力があるなら 選択してプレイする。	誘発能力選択後は、優先権処理を再び最初から実行する。 これをすべての誘発能力を選択するまで繰り返す。
	優先権保有時 行動	優先権を持っているプレイヤーが、その時点で可能な行動を実行する。	
	優先権処理の 終結	連続したパスなら、チェイスエリアに最後に置かれたカードや能力を1つ解決する。それが ないなら優先権処理を完了する。 そうでないなら、新たな優先権処理の開始。	

602. 優先権処理の実行

602.1. 優先権処理が実行される場合、以下に従って処理をします。

602.1a. 実行すべきルール処理がある場合、それを実行します。これは実行すべきルール処理がある間繰り返されます。

602.1b. 誘発している誘発能力を選択しプレイします。

602.1c. 優先権を持つプレイヤーが、優先権保有時に実行可能な行動を実行します。

602.1d. 優先権処理の終結時に関する処理を行います。

603. 誘発能力のプレイ

603.1. 誘発している誘発能力がある場合、それを選びます。

603.2. 誘発している誘発能力が複数ある場合、その中にターンプレイヤーがコントロールする物がある場合、ターンプレイヤーはそのうち1つを選びます。ターンプレイヤーがコントロールする物が無く、非ターンプレイヤーがコントロールする物がある場合、非ターンプレイヤーはそのうち1つを選びます。

603.3. 誘発している能力が選ばれた場合、それが適正にプレイできる場合はそれをプレイします。その後、それをプレイしたか否かに関わらず、その能力の誘発回数を1回減らします。

603.4. 誘発している誘発能力が選択された場合、この優先権処理を再び最初から実行します。

604. 優先権保有時に実行可能な行動

- 604.1. 優先権を持つプレイヤーは、以下を実行できます。
 - 604.1a. 自分がコントロールするカード1枚の条件能力をプレイする。
 - 604.1b. 誘発物でない[発動条件]を持つ詠唱カードをプレイする。
 - 604.1c. パスをする。
- 604.2. 優先権を持つプレイヤーは、メインタイミング(701.2)である場合、以下を実行できます。
 - 604.2a. リゾネイターカードやアディションカードやレガリアカードや[発動条件]を持たない詠唱カードをプレイする。
 - 604.2b. バトルを開始する。
 - 604.2c. ジャッジメント処理をプレイする。
 - 604.2d. 手札のカードを自分の待機エリアに裏向きに置く。
 - 604.2e. 魔石をコールする。

605. 優先権処理の終結

- 605.1. 優先権を持つプレイヤーが実行した行動により、以下の処理を行います。
 - 605.1a. パス以外の行動を選択した場合、現在優先権を持っているプレイヤーが引き続き優先権を得ます。
 - 605.1b. パスをして、それが両方のプレイヤーによる連続したパスである場合、チェイスエリアが空であるなら、優先権処理を完了します。そうでないなら、チェイスエリアのカードや能力のうち最も後からチェイスエリアに置かれたものを1つ解決し、その後ターンプレイヤーが優先権を得ます。
 - 605.1c. パスをして、それが両方のプレイヤーによる連続したパスでない場合、現在優先権を持つプレイヤーの対戦相手が優先権を得ます。
- 605.2. 優先権処理が完了していない場合、新たに優先権処理を開始します。

700. プレイヤーの行動

701. 概要

- 701.1. プレイヤーは優先権がある場合に各種の行動から1つを選んで実行します。以下はその各行動の詳細です。
- 701.2. このルールにおいて、ターンプレイヤーが‘自分に優先権があり、メインフェイズであり、バトル中でなく、チェイスエリアが空’である状況を、‘メインタイミング’であるものとして表記します。

702. リゾネイターやレガリアやアディクションのプレイ

- 702.1. ターンプレイヤーは、メインタイミングである場合に、種類がリゾネイターかレガリアかアディクションであるカードをプレイできます。
- 702.2. プレイヤーはリゾネイターかレガリアかアディクションのカードを1枚選び、それをカードのコストを支払ってプレイします。特に指示がない限り、プレイできるのはそのプレイヤーの手札にあるリゾネイターかレガリアのかアディクションカードのみです。
- 702.3. チェイスエリアのリゾネイターかレガリアかアディクションのカードが解決された場合、そのリゾネイターやレガリアやアディクションのカードはそのコントローラーがコントロールしている状態で場に置かれます。

703. [発動条件]を持たない詠唱のプレイ

- 703.1. ターンプレイヤーは、メインタイミングである場合に、[発動条件]を持たない詠唱カードをプレイできます。
- 703.2. プレイヤーは[発動条件]を持たない詠唱カードを1枚選び、それをカードのコストを支払ってプレイします。特に指示がない限り、プレイできるのはそのプレイヤーの手札にある詠唱カードのみです。
- 703.3. チェイスエリアの詠唱が解決された場合、そのカードのテキストを実行し、そのカードを持ち主の墓地に置きます。

704. バトルの開始

- 704.1. ターンプレイヤーは、メインタイミングである場合に、バトルを開始できます。詳しくは【800 バトルの処理】を参照してください。
- 704.2. バトルの開始はチェイスエリアを使用しません。

705. ジャッジメント処理のプレイ

- 705.1. ターンプレイヤーは、メインタイミングである場合に、自分のルーラーエリアにリカバー状態の[ジャッジメント]を持つルーラーがあり、このターンにジャッジメント処理をプレイしていない場合、ジャッジメント処理をプレイできます。
- 705.2. プレイヤーは自分のルーラーの [ジャッジメント]に示されている行動を実行し、ジャッジメント処理をチェイスエリアに置きます。
 - 705.2a. [ジャッジメント]にウィルシンボルが単独で表記されている場合、それによって表記されたウィルを支払う事を意味します。

- 705.2b. [ジャッジメント]になんらかの状態がしめされている場合、それはジャッジメント処理をプレイするために満たしている必要のある状態を意味します。
- 705.2c. テキスト内で'[ジャッジメント]'が参照される場合、それは'[ジャッジメント]能力に表記されている行動の内容'を意味します。
- 705.2d. ジャッジメント処理は、チェイス上に置かれますが、呪文や能力ではなく、それらに適用される能力や効果の影響を受けません。

705.3. チェイスエリアのジャッジメント処理が解決された場合、以下の処理を行います。

705.3a. そのルーラーがルーラーエリアにある場合、そのルーラーをJルーラーの面が見えるようにそのルーラーのコントローラーがコントロールしている状態で場に置きます。以後そのカードはJルーラーになります。

705.3a-i. このジャッジメント処理によりルーラーがJルーラーになった場合、'ジャッジメントした'誘発条件はこの段階で満たされます。

706. カードの待機エリアへの配置

- 706.1. ターンプレイヤーは、メインタイミングである場合に、自分の手札にあるカード1枚を[2]を支払って自分の待機エリアに裏向きに置くことができます。
- 706.2. この行動はチェイスエリアを使用せず、行動時に直接カードを配置します。
- 706.3. これにより[発動条件]や[潜伏]を持たないカードを待機エリアに置くことができますが、特に指定がないかぎり、それをプレイする方法はありません。

707. 条件能力のプレイ

- 707.1. 優先権を持つプレイヤーは、自分がコントロールするカードの条件能力をプレイできます。
- 707.2. プレイヤーは自分がコントロールするカードの条件能力を1枚選び、それをプレイします。それがウィル能力である場合、それをただちに解決します。特に指示がない限り、プレイできるのはそのプレイヤーがコントロールするカードの条件能力のみです。
- 707.3. チェイスエリアの能力が解決された場合、その能力の効果を実行し、その能力をチェイスエリアから取り除きます。

708. [発動条件]を持つカードのプレイ

- 708.1. [発動条件]を持つカードには、誘発物(906)であるカードと、そうでないカードがあります。
- 708.1a. [発動条件]を持つカードのうち、その[発動条件]が'(誘発条件) ⇒ (効果)'であるものは、誘発処理を行うカードです。
- 708.2. 誘発処理を行う詠唱カードは、その誘発条件を満たした時点で、そのカードを公開することによって誘発済みになります。特に指示がない限り、誘発済みになるのはそのプレイヤーの手札か待機エリアにある[発動条件]を持つカードのみです。
- 708.2a. すでに誘発済みになっている誘発処理を行う[スペル:詠唱待機]カードは、その後に誘発条件を満たしても、再び誘発済みになることはありません。
- 708.3. 誘発済みになった誘発処理を行う[発動条件]を持つカードは、次に誘発能力のプレイを行うタイミングで、可能な限りそのカードをプレイします。

708.3a. 何らかの理由でこのカードがプレイできない場合、そのカードは持ち主の墓地に置かれます。

708.4. [発動条件]を持つカードをプレイする場合、そのコストとして、その[発動条件]に‘:’が含まれる場合、その‘:’よりも前に書かれている行動を実行します。待機エリア以外の[発動条件]を持つカードをプレイする場合、それに加えて、そのカードのコストを支払います。特に指示がない限り、プレイできるのはそのプレイヤーの手札か待機エリアにある[発動条件]を持つカードのみです。

708.5. 待機エリアに置かれている[発動条件]を持つカードは、それが現在のターン中に置かれたものである場合、その誘発条件を満たさず、そのカードをプレイできません。

708.6. チェイスエリアの[発動条件]を持つカードが解決された場合、そのカードの[発動条件]の‘:’または‘⇒’より後のテキストを実行し、そのカードを持ち主の墓地に置きます。

709. 魔石のコール

709.1. ターンプレイヤーは、メインタイミングである場合に、このターンにまだ魔石のコールを行っておらず、このターンにジャッジメント処理をプレイしていない場合、自分のルーラーまたはJルーラーをレストすることができます。そうした場合、自分の魔石デッキの一番上のカードを自分がコントロールしている状態で場に置きます。この行動を魔石のコールと呼びます。

710. パス

710.1. 優先権を持つプレイヤーは、パスを行うことができます。この場合、何も行動は行われません。

710.2. 優先権を持つプレイヤーは、メインタイミングである場合に、自分がコントロールするJ/リゾネイターのいずれかが、適正に攻撃できてかつ攻撃を強制される場合、パスを選択できません。‘適正に攻撃できる’とは、以下の条件を満たすことを言います。

710.2a. 自分のターンの開始時から連続して自分がコントロールしている。

710.2b. リカバー状態である。

710.2c. 攻撃目標として、それが相手プレイヤーまたは相手がコントロールしているレスト状態のJ/リゾネイター1体を選択できる。

710.2d. それ自身の攻撃を禁止する効果が存在しない。

710.2e. それの攻撃時に任意に要求される行動が存在しない。

800. バトルの処理

801. 概要

801.1. メインフェイズ中、ターンプレイヤーはバトルを開始することができます。その場合、以下のステップをこの順番に実行します。

802. バトル開始ステップ

802.1. ‘バトル開始時’の誘発条件が発生します。

802.2. ターンプレイヤーに優先権が与えられ、優先権処理を実行します。

803. 攻撃宣言ステップ

803.1. ‘攻撃宣言ステップ開始時’の誘発条件が発生します。

803.2. ターンプレイヤーに優先権が与えられ、優先権処理を実行します。

803.3. ターンプレイヤーは、この時点で攻撃が強制されている場合、攻撃することを選択します。そうでない場合、攻撃するか攻撃を放棄するかを選択します。攻撃を放棄した場合、このバトルが終了し、戦闘終了ステップに進みます。攻撃する場合、以下を選択します。

803.3a. 攻撃を行う自分のリカバー状態の、このターンの最初から継続して自分がコントロールしている、攻撃力と防御力を持つ J/リゾネイター1体。このとき、その条件を満たす、何らかの効果により攻撃をしなければいけない自分の J/リゾネイターがいる場合、そのうち1体を選択する義務があります。

803.3b. 攻撃目標としての、相手プレイヤーまたは相手がコントロールしているレスト状態の攻撃力と防御力を持つ J/リゾネイター1体または何らかの効果により適正に攻撃目標として選択できるカード1枚。

803.4. 攻撃を宣言する場合は、上記のすべてを選択できる義務があります。いずれかが選択できない場合は、攻撃することを選択できず、パスを選択する義務があります。

803.5. 攻撃を行う自分の J/リゾネイターをレストします。攻撃を行うために必要な行動がある場合、ここで実行します。それが実行できない場合、この攻撃は行えず、攻撃するかパスをするかの選択までゲームの状況が戻されます。これ以降、この J/リゾネイターは攻撃を行っている J/リゾネイターとなります。

803.5a. このバトル中、攻撃を行っている J/リゾネイターが、J/リゾネイターでなくなったり、攻撃力や防御力を失ったり、場を離れたり、そのコントローラーが変わったりした場合、その J/リゾネイターは攻撃を行っている J/リゾネイターではなくなります。

803.6. このバトル中、非ターンプレイヤーが呪文も能力もプレイせず、ターンプレイヤーが攻撃の放棄を選択した場合、そのターンプレイヤーはこれ以降このターンにおいてバトルを開始できません。

803.7. ターンプレイヤーに優先権が与えられ、優先権処理を実行します。

804. ブロック宣言ステップ

804.1. ‘ブロック宣言ステップ開始時’の誘発条件が発生します。

804.2. ターンプレイヤーに優先権が与えられ、優先権処理を実行します。

804.3. 攻撃している J/リゾネイターがいる場合、非ターンプレイヤーは、ブロックするかパスをするかを選択します。ブロックする場合、その攻撃している J/リゾネイターをブロックできる自分のリカバー状態の J/リゾネイター1体を選択します。

804.4. ブロックする場合、ブロックを行う J/リゾネイターとして、攻撃目標でない攻撃力と防御力を持つ自分の J/リゾネイターをレストします。ブロックを行うために必要な行動がある場合、ここで実行します。それが実行できない場合、このブロックは行えず、ブロックするかパスをするかの選択までゲームの状況が戻されます。これ以降、この J/リゾネイターはブロックを行っている J/リゾネイターとなり、攻撃を行っている J/リゾネイターはブロックされている J/リゾネイターとなります。

804.4a. このバトル中、ブロックを行っている J/リゾネイターが、J/リゾネイターでなくなったり、攻撃力や防御力を失ったり、場を離れたり、そのコントローラーが変わったりした場合、その J/リゾネイターはブロックを行っている J/リゾネイターではなくなり、ブロックされている J/リゾネイターはブロックされている J/リゾネイターではなくなります。

804.5. これ以降、攻撃している J/リゾネイターが他の J/リゾネイターと戦闘を行っている状態になることがあります。

804.5a. ブロックしている J/リゾネイターがいるかぎり、攻撃している J/リゾネイターとブロックしている J/リゾネイターは互いのカードと戦闘を行っている状態になります。

804.5b. ブロックしている J/リゾネイターがいない、または攻撃している J/リゾネイターが戦闘ダメージを与える前にブロックしている J/リゾネイターがいなくなった場合、攻撃目標が J/リゾネイターであるなら、攻撃している J/リゾネイターとその攻撃目標は互いのカードと戦闘を行っている状態になります。

804.6. ターンプレイヤーに優先権が与えられ、優先権処理を実行します。

805. 先制戦闘判定ステップ

805.1. この時点で攻撃している J/リゾネイターが存在しない場合、戦闘終了ステップに進みます。

805.2. 攻撃している J/リゾネイターが[先制攻撃]を持つなら、それは以下に従って、自身の攻撃力に等しいダメージを与えます。これにより与えられるダメージは戦闘ダメージです。

805.2a. ブロックしている J/リゾネイターが存在する場合、その J/リゾネイターにダメージを与えます。

805.2b. ブロックしている J/リゾネイターが存在しない場合、攻撃している J/リゾネイターが攻撃宣言ステップに選択した攻撃目標にダメージを与えます。

805.3. ターンプレイヤーに優先権が与えられ、優先権処理を実行します。

806. 通常戦闘判定ステップ

806.1. この時点で攻撃している J/リゾネイターが存在しない場合、戦闘終了ステップに進みます。

806.2. 攻撃している J/リゾネイターが先制戦闘判定ステップにルールによるダメージを与えていない場合、それは以下に従って、自身の攻撃力に等しいダメージを与えます。これにより与えられるダメージは戦闘ダメージです。

806.2a. ブロックしている J/リゾネイターが存在する場合、その J/リゾネイターにそのダメージを与えます。

806.2b. ブロックしている J/リゾネイターが存在しない場合、攻撃している J/リゾネイターが攻撃宣言ステップに選択した攻撃目標にそのダメージを与えます。

806.3. ブロックしている J/リゾネイターが存在する場合、または攻撃目標が J/リゾネイターでかつブロックしている J/リゾネイターが存在しない場合、それは自身の攻撃力に等しいダメージを攻撃している J/リゾネイターに与えます。

806.4. ターンプレイヤーに優先権が与えられ、優先権処理を実行します。

807. 戦闘終了ステップ

807.1. ‘バトル終了時’の誘発条件が発生します。

807.2. ターンプレイヤーに優先権が与えられ、優先権処理を実行します。

807.3. 戦闘終了処理として、以下を実行します。

807.3a. 戦闘中または戦闘終了時までを期限とする持続効果が終了します。

807.3b. この時点で実行すべきルール処理や発生している誘発条件がある場合、優先権処理を実行し、その後戦闘終了処理を最初から実行します。そうでない場合、戦闘終了処理を終了します。

807.4. 攻撃している J/リゾネイターやブロックしている J/リゾネイターは攻撃やブロックを終え、戦闘が終了します。

900. カードや能力の処理

901. 能力と効果

901.1. 能力とは、何らかの処理を示すカードが持つ文章です。能力は、その処理方法に基づいて、‘常時能力’、‘条件能力’、‘誘発能力’に分けられます。

901.1a. 条件能力は‘(コスト):(効果)’で表記され、この能力を使用することを認められた時点で、この能力を持つカードのコントローラーがコストを実行することでプレイする能力です。

901.1b. 誘発能力は、‘(誘発条件) ⇒ (効果)’で表記される能力です。これはその誘発条件が満たされた時点から見て次の優先権処理でその能力をプレイします。

901.1c. 常時能力は‘(効果)’で表記される能力です。常時能力は、その能力が有効である間、常に効果を適用し続ける能力です。

901.1d. 能力の一部は能力名を有します。能力名は‘[(名称)]’で示され、同一の能力名を持つ能力は同一の能力であるとみなされます。同様に、テキスト中である能力名が参照される場合、それはその能力名を持つ能力を参照します。

901.1e. 能力や効果により‘(情報)の能力’が参照される場合、それは‘(情報)であるカードの持つ能力’を参照します。

例: ‘闇の能力’とは‘属性が闇であるカードが持つ能力’を意味する。

901.2. 効果とは、能力により示された処理そのものです。効果は、その処理方法に基づいて、‘即時効果’、‘持続効果’、‘置換効果’に分けられます。

901.2a. 即時効果とは、何らかの行動を実行し、それにより処理を終了する効果です。

901.2b. 持続効果とは、一定の期間あるいは期間を指定しない場合はそのゲーム中、何らかの処理を適用し続ける効果です。

901.2c. 置換効果とは持続効果の一種で、ある指定の行動が行われようとしている場合に、その行動を行わず、代わりにこの効果で指定された行動を行う効果です。

901.2d. 能力や効果により‘(情報)の効果’が参照される場合、それは‘(情報)であるカードの持つ能力により処理される効果’を参照します。

例: ‘闇の効果’とは‘属性が闇であるカードが持つ能力による効果’を意味する。

902. 有効な能力

902.1. 各カードが持つ能力は、それが有効である場合にのみプレイできまたは効果を発揮します。カードは特に指定がないかぎり、以下の領域においてその能力が有効であるものとみなされます。

902.1a. J/リゾネイターやアディクションやレガリアや魔石の能力は、それが場にある間有効です。

902.1b. ルーラーの能力は、それがルーラーエリアにある間有効です。

902.2. カードの能力が、特に指定された領域においてのみ意味を持つような内容である場合、その能力はその領域において有効です。

903. カードや能力のプレイ

- 903.1. カードはプレイすることによって指定された領域に置かれます。条件能力や誘発能力はプレイすることによってその効果が処理されます。
- 903.2. カードや能力は以下に従ってプレイします。
- 903.2a. プレイするカードが待機エリアのカードである場合、それが裏向きであれば公開します。
- 903.2b. プレイするカードが[時変](1117)を持つ場合、プレイする面を決定します。
- 903.2c. プレイするカードが[覚醒](1109)を持つ場合、このカードを覚醒させてプレイするか否かを選択します。
- 903.2d. プレイするのがカードである場合そのカードを、能力である場合その能力自身を擬似的なカードとして、チェイスエリアに移動します。
- 903.2d-i. なんらかの持続効果が適用されているカードをプレイする場合、そのカードがチェイスエリアを離れるまでの間、その持続効果はそのチェイスエリアのカードにも同様に適用されます。
- 903.2e. カードや能力に‘以下から 1 つ選ぶ’等の実行内容の選択肢がある場合、そのうち指定数を選びます。この時点で選ばれなかった選択肢は存在しない物として扱います。
- 903.2f. カードや能力のテキストに、X や Y 等で示される不定数がある場合、その値を決定します。ルールやテキスト内でその値を決定する方法が示されていない場合、プレイヤーがその値を任意に決定します。
- 903.2f-i. 何らかの効果によりそのカードや能力を‘コストを支払わずにプレイする’またはプレイするコストを特定の値にする場合に、ルールやテキスト内でその値を決定する方法が示されていないなら、その値は 0 になります。
- 903.2f-ii. J ルーラーが場に出た時の能力のテキストが X を含み、その X を決定する方法がテキスト内に示されておらず、そのカードのルーラーのジャッジメントコストが X を含んでいる場合、その X はこのカードが今回場に出る理由となったジャッジメント処理をプレイする際に決定された X の値です。
- 903.2g. そのカードや能力が対象を必要とする場合、適正な対象を選択します。適正な対象が選択できない場合、そのカードや能力はプレイできません。
- 903.2g-i. チェイス上のカードや能力は、そのカードや能力自身を対象にできません。何らかの効果によりそのカードや能力自身を対象にしようとする場合、それは行われません。
- 903.2g-ii. 対象の条件として何らかの情報を持つことを求められる場合、その情報がすべてのプレイヤーに明示的に示されているもののみを対象として選択できます。
- 903.2g-iii. 対象の数はこの時点で固定されます。これ以降、対象の数を決定する手段が参照する値が変更されても、このカードや能力の対象の数は変更されません。
- 903.2h. そのカードや能力による効果が複数の対象に適用され、その適用される内容が均等でない場合、どの対象にどのような内容を適用するかを決定します。



例: ‘対象のリゾネーター 2 体を選び、そのうち 1 体を破壊し、もう 1 体を持ち主の手札に戻す。’能力をプレイする場合、プレイの時点でどちらを破壊しどちらを手札に戻すかを決定します。

- 903.2h-i. 対象に何らかの数を‘割り振る’場合はこれに含まれます。その際、すべての対象に少なくとも割り振る数の1単位以上を割り振る必要があります。対象に‘ダメージを割り振る’場合は、割り振るダメージは100ダメージの倍数である必要があります。
- 903.2h-ii. これによる適用内容の決定はこの時点で固定されます。これ以降、適用される内容を決定する手段が参照する値が変更されても、このカードや能力が適用する内容は変更されません。
- 903.2i. そのカードや能力をプレイするために必要な行動がある場合、その行動の内容と数量を以下の順で決定します。
- 903.2i-i. 行動の内容や数量を他の内容に変更する効果が存在する場合それをまず適用します。
- 903.2i-ii. 何らかの効果により‘コストを支払わずにプレイする’場合、その行動から、それがカードである場合はそのカードのコスト(203)で示されるウィルを支払う行動を取り除き、それが条件能力である場合はその能力の‘:’よりも前に示される行動を取り除きます。
- 903.2i-iii. 行動の内容や数量を増加する効果を適用します。
- 903.2i-iv. 行動の内容や数量を減少する効果を適用します。その際、カードをプレイするプレイヤーは、行動のどの部分にその効果を適用するかを選びます。
- 903.2i-v. 行動が決定されます。これ以降、実際にその行動が実行されるまで、その内容や数量は固定されます。
- 903.2j. 行動を実行します。その行動が一部でも実行できない場合、そのカードや能力はプレイできません。ただし、これによる行動の実行が他の置換効果によって置換された場合でも、その行動は行った物とみなされます。
- 903.2j-i. 行動が複数ある場合、それらを表記されている順番に実行する義務があります。
- 903.2k. この時点でプレイのために必要な処理は終了し、このカードや能力はプレイされたものとみなされます。
- 903.3. カードや能力は、以下に従って解決します。
- 903.3a. そのカードや能力が対象を必要とする場合、そのプレイ時に選択した対象がこの時点で適正であるかを確認します。適正でない場合、その対象となったものに関する処理は実行されません。そのカードや能力のすべての対象が適正でない場合でも、対象に関わらない処理は実行されます。
- 903.3b. それがカードである場合、カードの種類に応じた処理を行います。それが能力である場合、その効果を適用し、その後その能力をチェイスエリアから取り除きます。
- 903.3c. カードの効果に‘X00’の表記がある場合、それは‘Xの100倍の値’を意味します。

904. 常時能力

- 904.1. 常時能力は、その能力が有効である間、常にその効果を適用し続けます。原則として常時能力の効果は持続効果です。
- 904.2. 常時能力のうち、そのカード自身のカードの属性、種類、種族、特徴、ATK、DEFを条件無しに定義しているものは、基準能力と呼ばれ、任意の領域で機能します。
- 904.2a. ‘[魔石タイプ]としても扱える’という能力は基準能力です。

905. 条件能力

- 905.1. 条件能力は、その能力を持つカードのコントローラーが、その能力のプレイを認められている場合にプレイすることができる能力です。
- 905.2. 条件能力のプレイは能力のプレイに従います。
- 905.3. リゾネイターが持つ条件能力のうち、そのプレイの際に求められる行動に  が含まれる場合、それはそのリゾネイターのカードがターンの開始時から場にあり自分がコントロールし続けている場合にのみプレイできます。
- 905.4. Jルーラーが持つ条件能力のうち、そのプレイの際に求められる行動に  が含まれる場合、それはそのJルーラーのカードがターンの開始時から場にあり自分がコントロールし続けている場合にのみプレイできます。

906. 誘発能力






- 906.1. ‘(条件) ⇒ (効果)’ で表記される能力は誘発能力です。誘発能力は常にゲームの状況を監視し、一定の条件が満たされた場合に、優先権処理中に自動的にプレイされます。
- 906.2. 手札または待機エリアにある[発動条件]を持つ誘発処理を行うカードは、その誘発条件が満たされた場合に公開することで誘発済みになり、優先権処理中に自動的に呪文としてプレイされます。
906.2a. 誘発処理を行うカードは、他の効果により‘コストを支払わずにプレイする’ことが認められる場合でも、その誘発条件が満たして誘発済みになら無いかぎりプレイできません。
- 906.3. ‘誘発能力または誘発処理を行うカード’をこのルールにおいて‘誘発物’と呼びます。
- 906.4. 誘発物には、それをプレイするための条件となる事象が指定されています。この事象を誘発条件と呼びます。ある誘発物に指定されている誘発条件が1回発生した場合、その誘発物の誘発回数は1回増えます。誘発回数が1以上である誘発物は‘誘発済みである’ものとみなします。
906.4a. 待機エリアにある誘発処理を行うカードは、それが待機エリアに置かれたターン中は誘発条件を満たしません。
- 906.5. 優先権処理中、ルール処理がすべて終わった後、ターンプレイヤーは自分がコントローラーであるカードのいずれかの誘発物の誘発回数が1以上であるかどうかを調べます。誘発回数が1以上の誘発物がある場合、そのような誘発物のうち1つを選んでプレイし、その誘発物の誘発回数を1回減らします。ターンプレイヤーにそのような誘発物が無い場合、非ターンプレイヤーが同様に誘発回数が1以上の誘発物があるかを調べ、あるならそのうち1つをプレイし、その誘発物の誘発回数を1回減らします。
906.5a. いずれかのプレイヤーが誘発物をプレイした場合、優先権処理を再び最初から実行します。いずれのプレイヤーも誘発物をプレイしない場合、優先権保有時の行動を実行します。
- 906.6. 誘発済みの誘発物は、何らかのルールや効果によりプレイが禁止されていない限り必ずプレイされます。プレイしないことは選択できません。プレイすることを選択した誘発物が何らかの効果によりプレイできない場合、その誘発物はプレイせず、その誘発能力の誘発回数を1回減らします。

- 906.6a. 誘発処理を行うカードがプレイできない場合、それを持ち主の墓地に置きます。
- 906.7. カードが領域から別な領域に移動することを誘発条件とする誘発物があります。このような誘発物はその移動したカード自身や、同時に移動する他のカードの情報や状態を参照する場合、以下に従ってその情報や状態を参照します。
- 906.7a. そのカードが公開領域から非公開領域へ、あるいは非公開領域から公開領域へ移動した場合、公開領域にある時点でのカードを参照します。
- 906.7b. そのカードが場やルーラーエリアから場でもルーラーエリアでもない領域へ移動した、あるいは場でもルーラーエリアでもない領域から場やルーラーエリアへ移動した場合、場やルーラーエリアにある時点でのカードを参照します。
- 906.7c. それ以外の領域間の移動の場合、移動先の領域にある時点でのカードを参照します。
- 906.8. 何らかの効果により、後の特定の事象を誘発条件とする誘発能力が作成されることがあります。このような誘発能力を遅発誘発能力と呼びます。
- 906.8a. 遅発誘発能力は、特にその効果により指定がない限り、その指定された事象 1 回に対してのみ誘発済みとなります。それ以降の同一の事象に対しては誘発済みとなりません。
- 906.8b. 遅発誘発能力を持つカードを参照する場合、その遅発誘発能力を作成した効果を持つ能力を持つカードを参照します。
- 906.9. 誘発物の中には、ゲーム中の特定の事象の実行ではなく、特定の事象の条件が満たされていることを誘発条件とするものがあります。このような誘発物を条件誘発物と呼びます。
- 906.9a. 条件誘発物は、それが誘発済みでない状況でその誘発条件が発生している場合にのみ誘発済みになります。
- 906.10. 何らかの理由で、誘発済みになった誘発能力をプレイする段階で、その能力を持つカードが誘発済みになった時点と異なる領域にいたり、そのカードがその誘発能力を失っていたり、その誘発能力が有効でなくなっていたりすることがあります。その場合でもその誘発能力はプレイされ処理されます。一方、何らかの理由で誘発済みになった誘発処理を行うカードがそれをプレイする段階でそれが誘発状態になった領域と異なる領域にある場合、それはプレイされません。


907. ウィル能力と保有ウィル

- 907.1. 条件能力のうち、対象を必要とせず、ウィルを発生する効果を持つ能力はウィル能力です。また、誘発能力のうち、ウィル能力をプレイしたことにより誘発し、対象を必要とせず、ウィルを発生する効果を持つ能力はウィル能力です。ウィルを発生させるスペルはウィル能力ではありません。
- 907.2. 条件能力であるウィル能力は、そのコントローラーが優先権を持つか、ウィルの支払いが求められる時点でプレイすることができます。
- 907.3. ウィル能力のプレイはチェイスエリアを使用せず、プレイ後すぐに解決されます。
- 907.4. 発生したウィルは、そのウィル能力のコントローラーの保有ウィルとなります。これはルールによりウィルが消滅するか、そのウィルを支払いに使用するまで残ります。

907.5. ウィルの種類は、ウィルシンボルで指定される属性ウィルと、点数で指定される属性を持たないウィルとに別れます。

:光 1 点、:火 1 点、:水 1 点、:風 1 点、:闇 1 点
①:属性を持たないウィル 1 点(他の数も同様)

907.6. ウィルの中には、特定の特質を持つものがあります。

907.6a. 一部のウィルは、‘月’の特質を持ちます。‘を生み出す’という効果は、‘属性を持たない月の特質を持つウィルを1点生み出す’を意味します。

907.6b. 特質は属性ではありません。

908. 即時効果

908.1. 即時効果は、その処理時にその内容を1度だけ実行し、それで終了します。

909. 持続効果

909.1. 複数の持続効果がカードに適用される場合、それは以下の優先順位に従って適用を行います。

909.1a. そのカードに書かれている情報自身および基準能力による効果を適用の基準とします。

909.1b. これまでカードに存在していなかった数値以外の項目の情報を追加する効果を適用します。

909.1c. 種類、種族、特徴、属性を与えるまたは失う効果を適用します。

909.1d. 能力を与えるまたは失う効果を適用します。

909.1e. 909.1c や 909.1d を除く数値以外の情報を変更する持続効果を適用します。

909.1f. これまでカードに存在していなかった数値の項目の情報を追加する効果を適用します。

909.1g. カード上のカウンター以外で数値の情報を変更する持続効果を適用します。

909.1h. カード上のカウンターによる数値の情報を変更する持続効果を適用します。

909.1i. 以上を適用した結果、いずれかのカードの攻撃力か防御力が、すべての持続効果の適用後に100の倍数でなくなった場合、そのカードに同一の持続効果が適用されている間、その適用後の値を100の倍数に切り上げた値であるものとして扱います。

909.2. 1つの持続効果が上記の優先順位の複数にまたがる処理を求めている場合、そのそれぞれの処理を個別の優先順位に従って適用します。

909.3. 適用の優先順位が同一である持続効果が複数ある場合、以下に従ってその適用順を決めます。

909.3a. 持続効果 A と持続効果 B があり、持続効果 A を B より先に適用する場合と後に適用する場合で、効果 B が適用される範囲や内容が変化する場合、効果 B は効果 A に依存しているとみなされます。ある持続効果が別な持続効果に依存し、逆が依存していない場合、依存している効果は常に後に適用されます。

909.3b. 依存関係でも適用順が決まらない場合、それぞれの効果が最初に発生した時点が先の効果を先に適用します。何らかの理由でその時点が同一である場合、それらが発生した時点でのターンプレイヤーがそれらの適用順を決めます。

909.3b-i. 常時能力の持続効果はその常時能力が有効になった時点を基準とします。

909.3b-ii. 誘発能力や条件能力により持続効果はそれらの能力をプレイし解決した時点を基準とします。

909.3b-iii. いずれかのカードに設置するアデプションが設置されているカードに対して発生する持続効果はそのアデプションをそのカードに設置した時点を基準とします。

909.4. 誘発能力や条件能力やスペルによって持続効果が発生している場合、それが特定のカードを指定せずに、いずれかの条件を満たすカード全体に適用される効果であるなら、その効果はその発生後に適用条件を満たされるようになったカードにも適用され、同様に発生後に適用条件を満たさなくなった場合は適用されなくなります。その場合、適用条件は持続効果に含まれます。その効果の作成時に適用条件を満たすかを確認したり、条件を満たさない場合にその効果の発生を行わなかったりするものではありません。

例: ‘このターン、あなたがコントロールする円卓の騎士の J/リゾネイターを +200/+200 する。’というスペルをプレイし解決した場合、その解決後にあなたの場に置かれた円卓の騎士の J/リゾネイターはこの効果により +200/+200 されます。

例: あなたが J ルーラー“神剣を統べる者 ファリア”をコントロールしていない状態で、条件能力‘あなたの J ルーラーが“神剣を統べる者 ファリア”なら、このターン、それが神技を試用するなら、そのコストを(2)減らしてよい。’をプレイし、その効果が発生している場合、その後そのターン中にあなたが“神剣を統べる者 ファリア”する状態になったら、その神技のコストは(2)減ります。

909.5. カードが領域を移動する場合に、移動先の領域にそのカードに適用されるべき持続効果がある場合、そのカードはその効果を適用された状態でその領域に置かれます。

909.6. 持続効果によりカードの情報が別な特定の情報に変更される場合、それは元の情報を失います。

909.7. あるカードの‘表記の’情報を参照する場合、そのカードに適用される持続効果を全て適用しない状態でのそのカードの情報を参照します。

909.8. あるカードの条件能力や誘発能力が、期限が‘(このカード自身の情報や状態を参照する条件)であるかぎり’で示される持続効果を発生する場合、そのプレイ後、それを解決するよりも前にその条件が満たされない状態が発生していた場合、解決時にその持続効果は発生しません。

910. 置換効果

910.1. ある事象の発生に対する置換効果がある場合、その元の事象は発生せず、置換後の事象のみが発生します。

910.2. 同一の事象に対する置換効果が複数ある場合、その事象が本来適用されるプレイヤーまたはカードのコントローラーが、そのうちいずれかの置換効果を1つ選んで適用します。

910.2a. ダメージを与える事象に対して適用される置換効果が複数ある場合は、そのうちいずれかがダメージの軽減処理を含まないものである場合、そのダメージを与える効果のコントローラーがそのうち1つを選んで適用します。ダメージを与える事象に対して適用される置換効果がすべて軽減処理を含むものである場合、そのダメージを与えられるプレイヤーまたはカードのコントローラーがそのうち1つを選んで適用します。

910.3. すべての置換効果は、置換すべき事象がある限り、あらゆる置換効果を適用する前のその事象 1 回につき 1 回のみ適用されます。置換することを選択できることが明確になっていない限り、置換効果を適用しないことはできません。

911. 直前情報

911.1. 何らかの理由でカードの情報や状態を参照すべき場合に、そのカードが参照されるべき領域から別な領域に移動していた場合、そのカードが移動前の領域にあった最後の時点での情報を参照します。このような情報を直前情報と呼びます。

912. 発生源

912.1. 効果によりダメージが与えられる場合、その効果に何がそのダメージを与えるかが明記されていないかぎり、そのダメージの発生源は、その効果を発生した能力を持つカードです。

912.2. 戦闘ダメージの発生源は、その戦闘ダメージを与えた J/リゾネイターです。

1000. ゲーム上の行動

1001. 概要

1001.1. 能力や効果で指定された行動の中に、このゲーム内での特別な行為を行うものがあります。以下の用語はそれぞれ指定された処理を行います。

1002. 設置する

1002.1. 種類がアデクションであるカードを設置することが求められる場合、そのカードを場に出し、指定された他のカードに対して設置された状態にします。

1002.2. チェイスエリア以外のアデクションを場のカードに設置する指示があり、何らかの理由でそのアデクションを場に出せないまたは他の効果によりそれを設置することが禁止されている場合、そのアデクションは現在あるエリアにとどまります。


1002.2a. アデクションを場のカードに設置する行動は、そのカードを対象としません。

1003. ウィルを支払う

1003.1. ウィルを支払う事が求められる場合、対応するウィルを自分の保有ウィルから消滅します。

1003.2. ウィルは、ウィルシンボルかフリーウィルシンボルで指定されます。


: 光 1 点、: 火 1 点、: 水 1 点、: 風 1 点、: 闇 1 点

: 任意の属性の、または属性を持たないウィル 1 点 (他の数や X も同様)

1003.3. カードをプレイする場合、そのカードのコストで示されたウィルが支払うべきウィルです。

1003.4. ウィルを支払う事が求められ、その全部を支払う事ができない場合、そのウィルはまったく支払う事ができません。一部のみを支払う事は認められません。

1003.5. プレイヤーは、ウィルを支払う事を求められる際に、ウィル能力をプレイできません。

1003.6. を支払う事が求められる場合、月の特質を持つ任意の属性の、または属性を持たないウィル 1 点を支払う事が求められます。

1004. ゲームから取り除く

1004.1. カードをゲームから取り除くことが求められる場合、そのカードを除外エリアに移動します。

1005. 公開する

1005.1. 非公開領域のカードを公開することが求められる場合、そのカードの情報をすべてのプレイヤーが確認できるようにします。これは、公開することを求めた効果の解決が終わるか、そのカードが他の領域に移動するまで継続されます。

1005.2. なんらかの理由ですでに公開されている非公開領域のカードを再び公開する行為は行われません。

1006. 召喚する

- 1006.1. 効果によりリゾネイターカードを‘召喚する’よう指示がある場合、そのカードをチェイスエリアの一番上に召喚呪文として置きます。
- 1006.2. ルールや能力が、リゾネイターが‘召喚された’ことを参照する場合、それはそのリゾネイターが‘チェイス上から解決されて場に出た’ことを参照します。

1007. ダメージを与える

- 1007.1. J/リゾネイターにダメージを与えることが求められる場合、そのJ/リゾネイターに蓄積されているダメージを指定点数だけ増やします。
- 1007.2. プレイヤーにダメージを与えることが求められる場合、そのプレイヤーのライフポイントを指定点数だけ減らします。
- 1007.3. あるカードや能力によりいずれかのカードやプレイヤーにダメージが与えられる場合、原則としてそれは1回で与えられます。
 - 1007.3a. ダメージの点数の計算に、何らかの物が‘1つにつき[基準点数]ダメージを与える’等の表記が用いられている場合、それは単なるダメージの計算手順であり、それは最終的に与える点数を1回で与えます。基準点数のダメージを複数回に分けて与えるわけではありません。

例： あなたの手札のカードが3枚の状態で‘あなたの手札のカード1枚につき100ダメージを与える’という指示がある場合、これは300点のダメージを与えます。100点のダメージを3回与えるわけではありません。

- 1007.4. 防御力を持たないカードにダメージが与えられる場合、それは何も行いません。
- 1007.5. あるカードや能力が複数のカードやプレイヤーに同時にダメージを与えた場合、そのカードや能力はそのダメージを与えたカードやプレイヤーの総数に等しい回数だけ‘ダメージを与えた’誘発条件を発生します。

1008. チェイスする

- 1008.1. ルールや能力や効果が‘チェイスする’ことを参照する場合、それは‘チェイスエリアに誘発能力でない、新たなカードや能力をプレイして置く’ことを参照します。
- 1008.2. カードや能力に‘チェイスできない’効果は、そのカードや能力がチェイスエリアにある間有効で、‘そのカードや能力がチェイスにある間、チェイスエリアに誘発能力でない、新たなカードや能力をプレイして置くことができない’ことを意味します。

1009. ドローする

- 1009.1. プレイヤーがカードを1枚ドローすることが求められる場合、メインデッキの一番上のカードを1枚そのプレイヤーの手札に移動します。
- 1009.2. プレイヤーが複数のカードをドローすることが求められる場合、1枚ドローする行動を指定枚数回だけ繰り返します。

1010. 破壊する

- 1010.1. 場のカードを破壊することが求められた場合、それがJルーラーでないなら、それを墓地に移動します。それがJルーラーなら、それをルーラーの面を表にしてルーラーエリアに移動します。

1010.1a. J ルーラーが破壊されてルーラーエリアに置かれる際、その上にアストラ
ル・カウンターを1個置きます。それはこのゲームの残りの間、そのルーラー
面の[ジャッジメント]能力を失います。

1010.1a-i. 破壊されて[ジャッジメント]能力を失っている状態のルーラーを‘ア
ストラル状態’のルーラーと呼びます。

1010.1b. [ジャッジメント]能力を失っているルーラーがJルーラーとして場に出る場
合、それはルーラー面のままルーラーエリアにとどまります。

1010.2. ルーラーエリアにあるルーラーは、特に‘ルーラーを破壊する’ことが明記され
ている効果によってのみ破壊されます。

1010.3. あるカードが破壊されない効果が発生している場合、そのカードを破壊する処
理は行われず、そのカードを破壊するルール処理は条件を満たしません。

1011. 破棄する

1011.1. カードを破棄することが求められた場合、そのカードを墓地に置きます。


1011.2. 破棄することができるのは自分がコントローラーであるカードのみです。

1012. 無効にする

1012.1. チェイスエリアの、カードや能力等を無効にすることが求められた場合、その
カードや能力等をチェイスエリアから取り除きます。それがカードである場合、その
カードを持ち主の墓地に置きます。

1013. レストする/リカバーする

1013.1. カードをレストすることが求められる場合、そのカードをレスト状態にします。同
様に、カードをリカバー状態にすることが求められる場合、そのカードをリカバー状
態にします。

1013.2. カードのテキストにのシンボルがある場合、それは‘リカバー状態のこのカー
ドをレストする’を意味します。

1013.3. カードや能力をプレイするために必要な行動(903.2i)として‘(特定の)カードを
レストする’指示がある場合、特に指示が無い限り、‘そのプレイするカードや能
力のコントローラーがコントロールするリカバー状態の(特定の)カードをレストする’
ことを意味します。

1014. 選ぶ/探す

1014.1. 公開領域のカードや能力やプレイヤーを選ぶことが求められる場合、特に指示
がない限り、それを求められたプレイヤーが適正な選択肢の中から指定数を選
ぶ義務があります。

1014.2. いずれかの非公開領域のカードをいずれかのプレイヤーが選ぶまたは探すこ
とが求められる場合、特に指示がない限り、そのプレイヤーはその領域のカード
の情報を見るができます。その際、その領域のカードをすべてのプレイヤーが
見るができる場合、公開領域と同様に選ぶことを実行します。その領域のカー
ドを見ることのできないプレイヤーがいる状態で、特定の情報を持つカードを選ぶよ
う指示されている場合、その情報を持つカードがその領域にあることは保証されま
せん。選ぶプレイヤーは、その情報を持つカードがその領域にあっても選ばないこ
とができます。

1015. 発動する

1015.1. 誘発能力が‘発動する’とは、その能力の誘発条件が満たされることで、その能力が誘発済みになることを意味します。

1015.1a. ある誘発能力が‘発動しない’場合、その能力の誘発条件が満たされても、その能力は誘発済みになりません。

1015.2. 条件能力を‘発動する’とは、その能力をプレイすることを意味します。

1016. コールする

1016.1. あるプレイヤーが‘コールする’とは、そのプレイヤーが魔石のコール(709)を実行することを意味します。

1017. コピーする/コピーになる

1017.1. カードや能力を‘コピーする’とは、そのカードや能力と同一の領域に、それに適用されている持続効果を適用する前の物と同一の物を作成することを意味します。

1017.1a. コピーする物がカードである場合、そのカードと同一の情報を持つ仮想カードが作成されます。仮想カードは物理的なカードではありませんが、その領域内ではカードと同様のものとして扱います。そのコピーがその領域を離れる場合、それは消滅します。

1017.1b. コピーする物がチェイス上の能力である場合、それと同一の情報を持つ能力をその領域に作成します。

1017.1c. コピーする物がその領域において何らかの選択を行っている場合、作成されたコピーも同一の選択を行っているものとします。

1017.1d. コピーする物が、実際にコピーする段階でその領域にない場合、そのコピーは行われません。

1017.2. あるカードが別なカードのコピーになるとは、そのカードをコピー元に適用されている持続効果を適用する前の物と同一の情報にすることを意味します。これは通常の情報を変更する持続効果です。

1018. 軽減する

1018.1. ダメージを‘軽減する’とは、ダメージが与えられる場合、代わりにその一部または全部が与えられない置換効果を意味します。

1018.1a. ダメージが点数を指定されて軽減される場合、代わりにそのダメージから指定点数を引いたダメージが与えられます。

1018.1b. ダメージが点数を指定されずに軽減される、または全て軽減される場合、そのダメージは与えられません。

1019. 捨てる

1019.1. カードを‘捨てる’とは、そのカードを指定されたプレイヤーの手札からそのプレイヤーの墓地に移動することを意味します。

1019.2. カードを指定せずに‘手札を捨てる’指示がある場合、そのプレイヤーの手札にあるすべてのカードをそのプレイヤーの墓地に移動します。

1019.2a. 手札にカードが無い状態でこの指示を実行した場合でも、手札は捨てたものとみなされます。

1020. なる/得る

- 1020.1. カードがある種類や種族や特徴に‘なる’場合、それはそれまで持っていた種類なり種族なり特徴なりを失います。カードがある種類や種族や特徴を‘得る’場合、それはそれまで持っていた種類なり種族なり特徴なりに加えて、指定されたものを得ます。
- 1020.2. ‘[(数値 A)/(数値 B)]になる’という効果は、攻撃力を数値 A に、防御力に数値 B にする、数値の情報を変更する持続効果です。
- 1020.3. ‘[(数値修正 A)/(数値修正 B)]を得る’という効果は、攻撃力に数値修正 A を、防御力に数値修正 B を加える、数値の情報を変更する持続効果です。

1021. シャッフルする

- 1021.1. 何らかのカードの集合を‘シャッフルする’指示がある場合、そのカードの集合が置かれている領域のコントローラーは、それらの順番を無作為に変更します。
- 1021.1a. 領域をシャッフルする指示がある場合、その領域にあるカードすべての集合をシャッフルします。
- 1021.2. シャッフルするカードの集合の一部を見ることができるとは公開する効果がある場合、シャッフルの開始から終了までは、それらの効果は無視します。
- 1021.2a. ある効果の解決中、カードの集合のシャッフルの直後に、その集合に含まれるカードの一部を指定位置に移動する処理がある場合、それはシャッフルの一部とみなされ、その処理が終わるまでは見るまたは公開する効果は無視します。

1022. カウンターを置く/移動する

- 1022.1. カードに‘(名称)カウンターを置く’指示がある場合、そのカードにその名称を持つカウンターを置きます。
- 1022.1a. カウンターは、カード以外のゲームを阻害しない小物を使用します。
- 1022.1b. 同一の名称を持つカウンターは、特に指示がないかぎり、置かれた効果に関係なく同一のカウンターであるとみなされます。
- 1022.2. カードに名称が‘(数値修正 A)/(数値修正 B)’であるカウンターが置かれている場合、そのカードが J/リゾネイターであるなら、それは[(数値修正 A)/(数値修正 B)]を得ます。これは持続効果です。
- 1022.3. カウンターが置かれているカードが、場やルーラーエリアから場でもルーラーエリアでもない領域への移動を行った場合、そのカードに置かれているカウンターはすべて取り除かれます。
- 1022.4. カウンターを‘移動する’指示がある場合、移動元に置かれているそのカウンターを取り除き、移動先に同名のカウンターを置きます。
- 1022.5. ‘(カード)のカウンター’を参照する場合、‘(カード)の上に置かれているカウンター’を参照します。
- 1022.6. カードが‘カウンターを置いて場に出る’指示がある場合に、それは他のルールや効果によるカウンターに加えて、その指定されたカウンターを置いて場に出ます。

1023. フォース

- 1023.1. ‘[フォース] (数値)’という指示がある場合、ダイスを(数値)回ふり、そのそれぞれの値を合計します。その効果内のそれ以降の処理で‘点数’を参照する場合、その合計を参照します。
- 1023.1a. [フォース]で使用するダイスは 6 面ダイスで、1～6 の値が均等な確率で出るものです。
- 1023.2. ‘[フォース]する’ことを参照する場合、それは‘[フォース]により指定回数のダイスをふる’ことを参照します。

1024. 回復する

- 1024.1. アストラル状態(1010.1a-i)のルーラーを‘回復する’指示がある場合、そのルーラーにアストラル・カウンターが置かれている場合、それをすべて取り除きます。回復したルーラーはアストラル状態ではなくなり、これ以降次にアストラル状態になるまで、破壊されたことにより[ジャッジメント]能力を失うルールが適用されなくなります。
- 1024.2. ルーラーが回復しても、アストラル状態でなくなることを除き、そのルーラーの状態や適用される効果は変更されません。

1025. 追加ターンを得る。

- 1025.1. いずれかのプレイヤーが、指定のターンの後に‘追加ターンを得る’指示がある場合、そのターンのエンドフェイズの終了後に本来開始する新たなターン(505.6)の前に、そのプレイヤーをターンプレイヤーとする新たなターンを開始します。
- 1025.2. あるターン後に‘追加ターンを得る’指示が複数ある場合、より後から行われた指示による追加ターンから順に実行します。

1026. (封印を)解除する

- 1026.1. 封印を‘解除する’指示がある場合、その封印能力の魔石数の条件を満たしているように扱います。詳しくは 1128.4 を参照してください。

1027. 宝石を得る

- 1027.1. ‘(属性)の宝石を得る’指示がある場合、種類を持たず、指定された属性を持つ宝石・トークンをアイテムエリアに作成します。
- 1027.1a. ‘任意の属性の宝石を得る’指示がある場合、5つの属性(光、炎、水、風、闇)のうち1つを選び、その属性を持つ宝石・トークンをアイテムエリアに作成します。複数の属性を選ぶ、もしくは無属性を選ぶことはできません。

1028. (天候)になる

- 1028.1. ‘(天候)になる’指示がある場合、そのプレイヤーの天候を(天候)に変更します。
- 1028.1a. ‘(天候)になる’指示がないプレイヤーは、天候を持ちません。
- 1028.1a-i. 天候を持たないプレイヤーに対して‘(天候)になる’指示が行われた場合、そのプレイヤーは(天候)を得ます。
- 1028.1b. あるプレイヤーに‘(天候)になる’指示が複数ある場合、そのプレイヤーは、より後から行われた指示による(天候)になります。
- 1028.2. 天候を参照する場合、特に指示がない限り自身の天候を参照します。

1100. キーワードとキーワードスキル

1101. 概要

- 1101.1. キーワードとは、カードに表記されているシンボルアイコン(スキル名が白地黒文字アイコン)です。
- 1101.1a. キーワードのうち、特定の内容の能力を意味するものをキーワードスキルと呼びます。
 - 1101.1b. キーワードスキルではないキーワードは能力ではありません。それは能力に影響する効果の影響を受けませんが、それを持っていることを他のカードや能力や効果が参照することがあります。
 - 1101.1b-i. 現在は以下のキーワードが存在します。
 - ・ [希望の意志]
 - ・ [絶望の意志]

1102. 貫通

- 1102.1. [貫通]はカードが持つ常時能力で、そのカードのバトルにおけるダメージの処理を変更します。
- 1102.2. [貫通]を持つ J/リゾネイターの攻撃がブロックされている状態で、その攻撃した J/リゾネイターが戦闘判定ステップでルールによるダメージを与える際、その攻撃している J/リゾネイターのコントローラーは、以下の手順で与えるダメージを決定して与えます。
- 1102.2a. ある J/リゾネイターの防御力から、その J/リゾネイターに蓄積されているダメージを引いた値を、その J/リゾネイターの致死ダメージ量と呼びます。
 - 1102.2b. 攻撃している J/リゾネイターの ATK の値がブロックしている J/リゾネイターの致死ダメージ量よりも大きい場合、その上回った点数を、ブロックしている J/リゾネイターと、本来の攻撃目標のいずれかまたは両方に、100 点単位で分割して割り振ります。
 - 1102.2c. その後、ブロックしている J/リゾネイターに、その致死ダメージ量にそれに割り振った点数を加えた値のダメージを、本来の攻撃目標にそれに割り振った点数のダメージを与えます。
- 1102.3. [貫通]を複数持っても効果は累積しません。
- 1102.4. [貫通]により与えられるダメージは戦闘ダメージです。

1103. 襲撃

- 1103.1. [襲撃]はカードが持つ常時能力で、そのカードの攻撃に攻撃目標の選択するルールを変更します。
- 1103.2. [襲撃]を持つ J/リゾネイターは、リカバー状態の J/リゾネイターに対して攻撃を行えます。これは常時能力です。

1104. 先制攻撃

- 1104.1. [先制攻撃]はカードが持つ常時能力で、そのカードのバトルにおけるダメージを与えるタイミングを変更します。
- 1104.2. [先制攻撃]を持つ J/リゾネイターが攻撃している場合、それを持たない J/リゾネイターよりも先に戦闘によるダメージを与えます。これは常時能力です。

1104.3. 先制攻撃に関する処理は、バトルの先制戦闘判定ステップ(805)と通常戦闘判定ステップ(806)を参照してください。

1105. 爆散

1105.1. [爆散]はカードが持つ誘発能力です。

1105.2. ‘[爆散]’は‘このカードがリゾネーターに戦闘ダメージを与えたとき ⇒ このカードがリゾネーターであるなら、このカードと戦闘ダメージを与えたリゾネーターを破壊する。’を意味します。

1105.3. [爆散]はJルーラーに対しては適用されません。


1106. 飛翔

1106.1. [飛翔]はカードが持つ常時能力で、そのカードをブロックするJ/リゾネーターを制限します。

1106.2. [飛翔]を持つJ/リゾネーターによる攻撃は、[飛翔]を持つJ/リゾネーターでのみブロックできます。これは常時能力です。

1107. 迅速

1107.1. [迅速]はカードが持つ常時能力で、そのカードの攻撃や能力のプレイを制限するルールに影響します。

1107.2. [迅速]を持つJ/リゾネーターは、それが場に置かれたターンに、攻撃およびをコストに持つ条件能力のプレイが行えます。これは常時能力です。

1108. 不滅

1108.1. [不滅]はカードが持つ常時能力で、それを持つJルーラーが破壊される際のルールを変更します。

1108.2. ‘[不滅]’は‘このカードがJルーラーであるなら、このカードが破壊されてルーラーエリアに置かれる際、その上にアストラル・カウンター(1010.1a)を置かず、それは[ジャッジメント]を失わない。’を意味します。

1109. 覚醒

1109.1. [覚醒]はカードが持つ常時能力で、そのカードのプレイおよび解決時の処理を変更します。

1109.2. ‘[覚醒] (コスト): (テキスト)’とは、‘このカードをプレイするに際し、このカードを覚醒させてプレイしてよい。そうした場合、このカードは追加コストとして(コスト)を持ち、このカードは(テキスト)で示された能力を持った状態でプレイされて解決され、場に置かれる。’を意味します(903.2c)。

1109.2a. ‘カードを覚醒する’とは‘そのカードの[覚醒]のコストを支払ってプレイしている’を意味します。

1109.3. [覚醒]により得た能力は、ターン終了時に失われません。

1110. 顕現

1110.1. [顕現]はカードが持つ常時能力で、そのカードをプレイするために必要な行動を変更します。

1110.2. ‘[顕現] [(属性)]’とは、‘このカードをプレイするに際し、このカードのコストを支払うのではなく、(属性)により指定された属性を持つリゾネーターを指定数破棄してよい。’を意味します。

1110.2a. [(属性)]で指定された属性が複数並記されている場合、各属性につきその属性のリゾネーターを1体破棄する必要があります。

1110.2b. 属性が‘[(属性)か(属性)]’で指定されている場合、そのいずれかの属性を持つリゾネーターを1体破棄することで、その属性の条件を満たしたことになります。

1111. 瞬動

1111.1. [瞬動]はカードが持つ常時能力で、そのカードをプレイできるタイミングを変更します。

1111.2. ‘[瞬動]’は‘あなたはこのカードを、あなたが優先権を持ち、優先権保有時行動(604)を実行できるときならいつでもプレイしてよい。’を意味します。

1111.2a. 何らかの理由で、プレイの開始時点で[瞬動]を持っていたカードが、そのカードをチェイスに移動しようとする時点で[瞬動]を失っていた場合、そのカードのプレイは、それが[瞬動]を持たない状態で適正にプレイできるのではないかぎり不正であると見なされ、そのプレイは取り消され巻き戻されます。

1112. 神技

1112.1. 神技はカードが持つ条件能力です。

1112.2. ‘神技(能力名)(条件能力)’は‘(条件能力)あなたは(能力名)を、ゲーム中1回のみプレイできる。’を意味します。

1112.2a. 異なる能力名の神技は、それぞれゲーム中に1回ずつプレイできます。

1112.2b. 何らかの効果によりプレイした神技が無効にされた場合でも、その神技はプレイされたものとみなされます。

1113. 発動条件

1113.1. [発動条件]はカードが持つ常時能力で、カードをプレイするタイミングやプレイの方法を変更します。

1113.2. [発動条件]には2種類の表記があります。

1113.2a. ‘[発動条件](コスト):(効果)’は、このカードをプレイする際に、追加コストとして(コスト)を支払い、解決時に(効果)を実行することを意味します。

1113.2a-i. コストが‘任意’である場合、それは‘[0]を支払う’であるものとみなされます。

1113.2b. ‘[発動条件](誘発条件)⇒(効果)’は、(誘発条件)が満たされた時点で、このカードを公開することでこのカードが誘発済みになり、解決時に(効果)を実行することを意味します。

1113.3. [発動条件]を持つカードのプレイに関するルールは、【708. [発動条件]を持つカードのプレイ】を参照してください。

1114. 潜伏

1114.1. [潜伏]はカードが持つ常時能力で、そのカードをプレイする方法を変更します。

1114.2. 「[潜伏] (条件)」とは、「このカードが待機エリアにある間、(条件)を満たしている時点でこれを公開し、コストを支払わずに誘発済みである誘発物(906)としてプレイしてよい。」を意味します。

1114.3. [潜伏]を持つリゾネイターは、[発動条件]を持つ詠唱カードと異なり、待機エリアに置いたターンに条件を満たした場合、誘発状態となることができます。

1115. 追憶

1115.1. [追憶]はカードが持つ常時能力で、そのカードをプレイし解決する方法を追加します。

1115.2. 「[追憶]」とは「あなたは墓地にあるこのカードをプレイできる。このカードを[追憶]により墓地からプレイしたなら、このカードがチェイスから他の領域に移動する場合、代わりにこのカードをゲームから取り除く」を意味します。

1116. 進化

1116.1. [進化]はカードが持つ条件能力です。

1116.2. 「[進化] (コスト)」は「(コスト):このカードの上に進化カウンターが置かれていない場合、このカードの上に進化カウンターを1つ置く。」を意味します。

1117. 時変

1117.1. [時変]はカードが持つ常時能力および条件能力です。

1117.2. 「[時変] (コスト)」は「このカードをプレイする場合、これが両面カードである場合、このカードの過去面か未来面かを選択し、その面を表にしてプレイする。」(903.2b)と「(コスト):このカードが物理的に過去面である場合、このカードの未来面を表にする。この能力はメインタイミング(701.2)でのみプレイできる。」を意味します。

1117.2a. [時変]の条件能力の効果为解决してそのカードが未来面にするを【時変】すると呼びます。単に未来面のカードとしてプレイし解決して場に出た場合は【時変】したのとはみなされません

1117.3. 両面カードに関するルールは【1302 両面カード】を参照してください。

1118. 現界

1118.1. [現界]はカードが持つ常時能力および誘発能力です。

1118.2. 「[現界] (数値)」は「このカードは現界カウンターが(数値)個置かれた状態で場に出る。」と「これが攻撃かブロックした時 ⇒ これの現界カウンターを1個取り除く。」を意味します。

1118.2a. [現界]能力を持つカードに置かれている現界カウンターがなくなった場合でも、[現界]能力自身はこのカードに対し何も実行しません。

1118.2b. [現界]能力を持つカードに現界カウンターが置かれていない状態でも、このカードは攻撃やブロックは禁止されません。

1119. 後抗

1119.1. [後抗]はカードが持つ常時能力です。

1119.2. 「[後抗] (ウィルシンボル)」は「先攻プレイヤーの決定後、あなたが先攻プレイヤーでないなら、あなたはアイテムエリアに、「これを破棄する: (ウィルシンボル)」

を生み出す。』を持つ、種類を持たないウィルコイン・トークンを1つ持った状態でゲームを開始する。』を意味します。

1119.2a. ウィルコイン・トークンの能力は、それがアイテムエリアにある間のみ有効です。

1119.2b. (ウィルシンボル)が複数ある場合、ウィルを生み出す際にそのうち1つを選んで生み出します。

1120. 障壁

1120.1. [障壁]はカードが持つ常時能力です。

1120.2. ‘[障壁]’は、‘このカードは、あなた以外のプレイヤーがコントロールする呪文や能力の対象にできない。’を意味します。

1120.3. ‘[障壁] (情報)’は、‘このカードは、あなた以外のプレイヤーがコントロールする(情報)である呪文や能力の対象にできない。’を意味します。

1121. 装備

1121.1. [装備]はアデクションが持つ常時能力および条件能力です。

1121.2. ‘[装備] (コスト)’は ‘(コスト):このカードを対象のリゾネイター1体に設置する。この能力はメインタイミング(701.2)でのみ、このカードがいずれのカードにも設置されていない場合にのみプレイできる。’を意味します。

1121.3. ‘(カード)に装備する’指示がある場合、このカードを(カード)に設置します。

1121.3a. ‘装備されているカード’を参照する場合、それは‘このカードが設置されているカード’を参照します。

1121.4. [装備]を持つアデクションがいずれかのカードに設置されていて、そのカードが場を離れた場合、そのアデクションはどのカードにも設置されていない状態で場に残ります。

1122. マナ

1122.1. [マナ]はカードが持つ常時能力です。

1122.2. ‘[マナ] (数値)’は、カードの種類により処理が異なります。

1122.2a. ルーラーが持つ‘[マナ] (数値)’は、‘このカードにマナ・カウンターを(数値)個置いた状態でゲームを開始する。’を意味します。

1122.2b. ルーラーでないカードが持つ‘[マナ] (数値)’は、‘このカードが場に出る際に、マナ・カウンターを(数値)個置く。’を意味します。

1123. 猛進

1123.1. [猛進]はカードが持つ常時能力です。

1123.2. ‘[猛進]’は‘このカードは可能なら攻撃する。’を意味します。これは攻撃を強制する能力です(710.2)。

1124. 連唱

1124.1. [連唱]はカードが持つ常時能力です。

1124.2. ‘[連唱] (テキスト)’は‘このカードが、このターンにあなたがプレイする2枚目以降のカードである場合、テキストに‘(テキスト)’を持つものとしてプレイする。’を意味します。

1124.2a. [連唱]は、そのカードよりも前にあなたがカードをプレイしていたかどうかのみを確認します。そのカードが解決されているかどうかは関係がありません。

1124.2b. [連唱]を持つカードをそのターンの1枚目のカードとしてプレイする場合、[連唱]以降の文章は存在しないものとして扱います。その文章が求める選択等を行われません。

1125. ジャッジメント

1125.1. [ジャッジメント]はルーラーが持つ常時能力です。

1125.2. ‘[ジャッジメント] (コスト表記)’ は‘このカードがルーラーでルーラーエリアにある場合、そのコントローラーはジャッジメント処理をプレイできる。’を意味します。(コスト表記)はそのジャッジメント処理のプレイの際に参照されます(705)。

1126. 継承

1126.1. 継承はカードが持つ条件能力です。

1126.2. ‘[継承] (コスト):(効果)’ は‘(コスト)、手札にあるこのカードを捨てる:(効果)’を意味します。

1126.2a. 継承能力はそれを持つカードが手札にある場合に有効です(902.2)。

1127. 共鳴

1127.1. 共鳴はカードが持つ誘発能力です。

1127.2. ‘[共鳴] (魔石タイプ) ⇒ (効果)’ は‘あなたがコントロールする、(魔石タイプ)の魔石タイプを持つカードが場に出たとき ⇒ (効果)’を意味します。

1127.2a. この能力は、対応する魔石タイプを持つカードが場に出た場合であれば、それが魔石以外のタイプを持つ場合であっても誘発します。

1127.3. 共鳴を持つカードが、その共鳴能力により参照する魔石タイプを持つ場合、自身が場に出ることでその共鳴能力が誘発します。

1128. 封印

1128.1. 封印はカードが持つ常時能力です。

1128.2. ‘[封印] (数値)-(テキスト)’ は、あなたが魔石を(数値)以上コントロールしている場合にカードが(テキスト)を持つことを意味します。

1128.2a. このカードが詠唱である場合、封印能力は‘このカードをプレイする際、あなたが魔石を(数値)以上コントロールしている場合、このカードを(テキスト)を持った状態でプレイする。’を意味します。

1128.2b. このカードが詠唱でない場合、封印能力は‘あなたが魔石を(数値)以上コントロールしている場合、このカードは「(テキスト)」を持つ。’を意味します。

1128.3. 封印能力は種類が魔石であるカードのみを数えます。魔石タイプを持つ種類が魔石でないカードは魔石ではなく、封印能力において数に含みません。

1128.4. 封印を‘解除する’指示がある場合、指定のカードが持つ封印能力、または指定がない場合はあなたのコントロールするすべてのカードが持つ封印能力において、その封印能力の(数値)の値に関係なく、常に魔石の数が(数値)以上であるものとして扱います。

1129. 稼働

1129.1. 稼働はカードが持つ常時能力です。

1129.2. ‘[稼働](コスト)’は、‘これは(コスト)を支払わない限り、攻撃やブロックができない。’を意味します。(コスト)の支払いは攻撃やブロックを行うために必要な行動です。(803.5, 804.4)

1129.3. カードを‘稼働させる’指示がある場合、それは(コスト)を支払わずに攻撃やブロックができます。

1130. シールアイテム

1130.1. シールアイテムはカードが持つ常時能力です。

1130.2. ‘[アイコン]《アイテム名》(能力)’は、‘これは(能力)を持つ。’を意味します。

1130.3. シールアイテムが‘[アイコン]《暗号》’で記されているカードは、その能力が有効な能力ではありません。

1130.3a. この能力を有効にする方法は、後日公式より発表になります。

1200. ルール処理

1201. 概要

1201.1. ゲーム中、特定の条件が発生している場合に、ルールにより行動が実行されることがあります。これをルール処理と呼びます。

1202. 敗北処理

1202.1. ライフポイントが0以下のプレイヤーがいる場合、そのプレイヤーはルール処理によりゲームに敗北します。

1202.2. 直前のルール処理以降に、ドロフェイズにメインデッキからカードをドロすることが求められ、必要な枚数のカードがドロできなかったプレイヤーがいる場合、そのプレイヤーはルール処理によりゲームに敗北します。

1203. 破壊処理

1203.1. 場にある防御力を持つ J/リゾネイターに蓄積しているダメージがその J/リゾネイターの防御力以上である場合、その J/リゾネイターはルール処理により破壊されます。

1203.2. 場にある J/リゾネイターが防御力を持ち、その防御力が0以下である場合、その J/リゾネイターはルール処理により破壊されます。

1204. 端数処理

1204.1. ゲーム中、いずれかのプレイヤーのライフポイントの値が100の倍数でなくなった場合、そのプレイヤーのライフポイントはルール処理により、現在のライフポイントを100の倍数に切り上げた値に変更します。

1205. 不正アディション処理

1205.1. 何らかの理由でアディションがそのアディション自身に設置されている場合、ルール処理によりそれは設置されていない状態になります。

1300. その他のルール

1301. ループ

1301.1. ゲーム中に、ある一定の行動が望むだけ好きな回数連続して実行できる、あるいは一定の行動が無制限な回数連続して強制される場合があります。このような行動をループと呼び、以下のルールに従います。

1301.1a. いずれか 1 人プレイヤーのみがそのループを繰り返すことを選択できる場合、そのプレイヤーはそのループを繰り返す回数を指定し、その回数だけそのループを実行します。その後はそのループ以外の行動を実行しない限り、再びそのループを実行できません。

1301.1b. 複数のプレイヤーがそのループを繰り返すことを選択できる場合、ターンプレイヤーがループを繰り返す回数を指定し、その後非ターンプレイヤーがループを繰り返す回数を指定し、それらの回数のうち少ない回数だけループを実行します。その後はそのループ以外の行動を実行しない限り、再びそのループを実行できません。

1301.1c. いずれのプレイヤーもループを繰り返すことを停止できない場合、ゲームは引き分けで終了します。

1302. 両面カード

1302.1. ルーラーでないカードの中に、カードの表裏の両面に情報が書かれている物があります。この様なカードを両面カードと呼びます。

1302.1a. ルーラーカードも両面に情報が書かれていますが、この項目で規定する両面カードであるとはみなしません。

1302.1b. 何らかの理由で、本来両面カードでないカードが他の両面カードのコピーとなっている場合、そのカードは両面カードであるとはみなされません。同様に、本来両面カードであるカードが他の両面カードでないカードのコピーとなっている場合、それは両面カードです。

1302.2. 両面カードはそのうちいずれか一方の面のカードテキストが[時変](1117)を持ちます。[時変]を持つ側の面を‘過去面’、[時変]を持たない側の面を‘未来面’と呼びます。

1302.2a. ある両面カードが‘物理的に’過去面(または未来面)であるとは、そのカードが両面カードであり、そのカードに対するあらゆる継続効果を適用しない状態でそのカードが時変能力を持つ(または持たない)ことを意味します。

1302.2b. ある両面カードが物理的に過去面(または未来面)である場合、そのカードは物理的に過去面(または未来面)が表であり、それが公開領域内にある場合、その面が見えるようにそのカードを置きます。

1302.2c. ある両面カードの過去面(または未来面)を‘表にする’指示がある場合、その領域内でそのカードを、物理的に過去面(または未来面)にします。いずれかの領域でカードの物理的な面が変わっても、それは同一のカードであり、そのカードに適用されている効果や置かれているカウンターは維持されます。

1302.2d. 未来面の種類には‘(時変)’の表記がありますが、これは注釈文と同様のものとみなされ、ルール上の意味を持ちません。

例: 未来面の種類が‘リゾネイター(時変)’と表記されているカードの種類は‘リゾネイター’です。

- 1302.2e. ある両面カードが物理的に過去面(または未来面)である間、そのカードはその面に表記されている情報のみを持ちます。もう一方の面の情報は無視します。
- 1302.3. 両面カードは、そのカードが場またはチェイスエリア以外の公開領域にある間、そのカードをプレイしようとする場合を除き、常に物理的に過去面です。その領域内でそのカードの情報を参照する場合、常に過去面の情報を参照します。
- 1302.3a. 何らかの理由で、プレイおよび解決以外で両面カードを他の領域に移動する場合、それは新しい領域に物理的に過去面で移動します。
- 1302.3b. あるプレイヤーが両面カードのいずれかの面の情報を知ることができる場合、そのプレイヤーはそのカードの両方の面の情報を知ることができます。
- 1302.4. あるカードが両面カードのコピーになった場合、その両面カードに適用されている持続効果を適用する前の、現在物理的に表である面と同一の情報になります。その両面カードの現在表でない面の情報や、それが両面カードであるという事実はコピーされません。
- 1302.5. 両面カードが非公開領域にある場合、不透明なスリーブ等を用い、それが他のカードとその領域内で区別できないようにする必要があります。
- 1302.5a. 何らかの効果により両面カードを裏向きにゲームから取り除く指示がある場合、そのカードを非公開領域に移動するのと同様に、特に見ることを認められたプレイヤー以外にはその情報を公開せずに移動します。

1303. トークン

- 1303.1. 効果により、トークンが作成されることがあります。
- 1303.1a. トークンはカードと同様の情報を持ちます。効果等によりそのトークン自身の情報を参照する場合、そのトークンを作成する効果により指定された情報を参照します。
- 1303.1b. トークンを作成する効果はその種類を指定していない場合、そのトークンは種類‘リゾネイター’を持ちます。
- 1303.1c. 特に指示がないかぎり、トークンはそれを作成した効果のコントローラーがコントロールしている状態で場に作成されます。
- 1303.1d. ‘(名称)トークン’を作成する場合、そのカード名と種族は(名称)になります。
- 1303.2. トークンは、ルールにより特に規定される項目を除き、カードと同様に扱います。
- 1303.2a. 場のカードを選択する場合、それはトークンを選択できます。同様に、場のカードに効果が適用される場合、その効果はトークンにも適用されます。
- 1303.2b. 特にトークンに適用されることが明示されている効果は、カードには適用されません。
- 1303.3. トークンを‘消滅させる’指示がある場合、そのトークンを現在の領域から除外し、ゲームのどの領域にも存在しない状態にします。
- 1303.3a. トークンが現在存在している領域から他の領域へ移動する場合、それを移動した直後に移動先の領域で消滅させます。

1304. 拡大ルーラー

- 1304.1. 一部ルーラーカードに、カード2枚が繋がって折りたたまれた形状のものがあります。このようなカードを拡大ルーラーカードと呼びます。

- 1304.2. 拡大ルーラーカードは、ルーラーの情報が書かれたルーラー面、通常のカードの大きさの J ルーラーの情報が書かれた第 1J ルーラー面、通常のカードの 2 倍の大きさの J ルーラーの情報が書かれた第 2J ルーラー面の 3 つの面を持ちます。
- 1304.2a. ルーラー面や第 1J ルーラー面を使用する場合は、カードを折りたたんで必要な面が見えるようにします。
- 1304.2b. 第 2J ルーラー面を使用する場合は、折りたたまれたカードを開いて使用します。
- 1304.2b-i. 第 2J ルーラー面のリカバー状態やレスト状態は、第 2J ルーラー面の情報が正位置で見える状態(第 2J ルーラー面としての縦向き)をリカバー状態とし、第 2J ルーラー面として横向きになっている状態をレスト状態とします。
- 1304.3. 拡大ルーラーカードは、ルーラーである間はルーラー面を使用します。
- 1304.4. ルーラーである拡大ルーラーカードに対するジャッジメント処理が実行された場合、それは第 1J ルーラー面の情報を持つ J ルーラー(以後第 1J ルーラー)になります。このカードが第 1J ルーラーである間は、第 1J ルーラー面を使用します。
- 1304.4a. 第 1J ルーラーが破壊された場合、通常と同様にルーラーに戻ってアストラル状態になります(1010.1a)。
- 1304.5. 第 1J ルーラーが[ジャッジメント]能力を持つ場合、ルーラーと同様にジャッジメント処理をプレイする(705)ことができます。
- 1304.5a. 第 1J ルーラーに対するジャッジメント処理が実行された場合、それは第 2J ルーラー面の情報を持つ J ルーラー(以後第 2J ルーラー)になります。このカードが第 2J ルーラーである間は、第 2J ルーラー面を使用します。
- 1304.5a-i. 第 1J ルーラーがジャッジメント処理により第 2J ルーラーになった場合も、'ジャッジメントした' 誘発条件を満たします。
- 1304.5b. 第 1J ルーラーの[ジャッジメント]能力によるジャッジメント処理をプレイし、その解決時にそのカードが第 1J ルーラーでなかった場合、そのジャッジメント処理は何もしません。
- 1304.5c. 第 2J ルーラーが破壊された場合、第 1J ルーラーが破壊された場合と同様にルーラーに戻ってアストラル状態になります。
- 1304.6. ある拡大ルーラーカードは、それがルーラー面や第 1J ルーラー面や第 2J ルーラー面のいずれになっても同一カードです。そのいずれかに適用された効果は、他の面になっても適用されますし、使用する面が変わってもカードの状態は維持されます。

1400. 旧ルールおよび表記

1401. 概要

1401.1. この項目では、アリスクラスタのカードおよびそれ以前のカード(以下‘旧カード’
と表記)で採用されていたカードの表記やそれに関するルールを定義します。

1402. カード名の参照

1402.1. 旧カードのテキスト内で『』(二重カギ括弧)で名称を参照する場合、現在の“”
(二重引用符)で名称を参照する場合と同様に扱います。

1403. 種族/特徴

1403.1. 旧カードにおいて、複数の種族や特徴を持つカードの種族や特徴の区切りが
‘・’であるものがあります。これは‘/’と同一であるものとして扱います。

1404. 領域名称

1404.1. 旧カードが領域‘魔石エリア’を参照する場合、それは‘場’を参照します。

1404.2. 旧カードが領域‘詠唱待機エリア’を参照する場合、それは‘待機エリア’を参照
します。

1405. 種類‘スペル:詠唱’

1405.1. 旧カードにおける種類‘スペル’は種類‘詠唱’として扱います。それらは分類を
持ちません。

1405.2. 旧カードにおける分類‘詠唱’は存在しないものとして扱います。

1405.2a. 旧カードが‘スペル:詠唱’を参照する場合、それは‘詠唱’を参照しま
す。

1405.3. 旧カードにおける分類‘詠唱破棄’を持つカードは、キーワードスキル[瞬動]を
持つものとして扱います。

1405.3a. 旧カードが‘スペル:詠唱破棄’を持つカードを参照する場合、それは
‘[瞬動]を持つ詠唱’を参照します。

1405.4. 旧カードにおける分類‘詠唱待機’を持つカードは、キーワードスキル[誘発条
件]を持つものとして扱います。

1405.4a. 旧カードが‘スペル:詠唱待機’を参照する場合、それは‘[誘発条件]を
持つ詠唱’を参照します。

1406. 分類を持つアディション

1406.1. 旧カードのアディションはすべて分類を持ちます。

1406.1a. 旧アディションは‘フィールド’‘リゾネイター’‘ルーラー’‘Jルー
ラー’‘J/リゾネイター’‘J/ルーラー’のいずれかの分類を持ちます。分類が
‘リゾネイター’であるアディションが参照される場合、それは分類が‘J/リゾ
ネイター’であるアディションを参照せず、逆も同様です。これは‘ルーラー’
と‘J/ルーラー’、‘Jルーラー’と‘J/ルーラー’の各分類の
関係においても同様です。

1406.2. 分類を持つアディションの多くは、プレイの際に対象を必要とします。

1406.2a. 分類を持つアデプションカードのうち、[アデプション:フィールド]でないカードはプレイ時に対象をとります。対象に選べるものは、[アデプション:(種類)]で指定された、場にある種類が(種類)であるカードです。

1406.2b. チェイスエリアの [アデプション:フィールド]でない分類を持つアデプションカードが解決された場合、そのアデプションの対象が適正であるなら、それはそのコントローラーがコントロールしている、かつその対象となったカードに設置された状態で場に出ます。そのアデプションの対象が適正でない場合、そのカードを持ち主の墓地に置きます。

1406.3. 何らかの理由で[アデプション:フィールド]でない分類を持つアデプションがチェイスエリア以外から場に出る場合、それを適正に設置できるいずれかのカードに設置された状態で場に出ます。適正に設置できるカードとは、[アデプション:(種類)]で指定された、場にある種類が(種類)であるカードのうち、他の効果によりそれを設置することが禁止されていないカードを意味します。そのようなカードが存在しないなら、それは現在そのカードがあるエリアにとどまります。

1406.4. 分類を持つアデプションに対しては、不正アデプション処理として特別なルール処理が適用されます。

1406.4a. [アデプション:フィールド]でない分類を持つアデプションが場にあり、それに設置されているカードが存在しない、またはそのアデプションに本来設置されるべきでないカードに設置されている、またはそのアデプションがそのアデプション自身に設置されている場合、ルール処理としてそのアデプションを墓地に置きます。

1407. 特殊な呪文表記

1407.1. 旧カードが‘召喚呪文’を参照する場合、それは‘リゾネイター呪文’を参照します。

1407.2. 旧カードが‘通常呪文’を参照する場合、それは‘リゾネイターでない呪文’を参照します。

1408. 能力 [J 条件]

1408.1. 旧カードの‘[J 条件]’という表記は、すべて‘[ジャッジメント]’であるものとします。

1409. 能力アイコン

1409.1. 旧カードの能力アイコンのうち、‘[条件]’‘[常時]’は存在しない物として扱います。

1410. ‘バトルフェイズ’表記

1410.1. 旧カードが‘バトルフェイズ’を参照する場合、それは‘バトル’を参照します。

1410.1a. 旧カードの‘バトルフェイズ開始時’‘バトルフェイズ終了時’を誘発条件等する誘発能力は、‘バトル開始時’‘バトル終了時’を誘発条件とするものとみなします。

1411. 誘発能力の表記

1411.1. 旧カードの誘発能力の表記が‘(誘発条件)とき、(効果)’‘(誘発条件)たび、(効果)’‘(誘発条件)時、(効果)’となっている場合、それは‘(誘発条件) ⇒ (効果)’であるものとします。

- 1411.2. 旧カードが「[参戦] (効果)」という能力を持つ場合、それは誘発能力です。
- 1411.2a. そのカードがJルーラーである場合、この能力は「このカードがジャッジメント処理の解決により場に出たとき ⇒ (効果)」を意味します。
- 1411.2b. そのカードがJルーラーでない場合、この能力は「このカード手札からカードとしてプレイされてチェイスエリアから場に出たとき ⇒ (効果)」を意味します。

1412. ゲーム上の行動

- 1412.1. 旧カードが「アデクションする」という行動を参照する場合、それは「設置する」行動を参照します。
- 1412.2. 旧カードがカードを「召喚する」という行動を参照する場合、それはカードを「チェイスエリアの一番上に呪文として置く」ことを参照します。同様に、リゾネーターが「召喚された」ことを参照する場合、それはそのリゾネーターが「チェイスエリアから解決されて場に出た」ことを参照します。
- 1412.3. 旧カードがダメージを「受ける」ことを参照する場合、それはダメージを「与えられる」ことを参照します。

1413. シンボルスキル

- 1413.1. 旧カードにおいて、一部の能力や効果が「シンボルスキル」を参照することがあります。
- 1413.2. カードが[貫通][襲撃][先制攻撃][爆散][飛翔][迅速][不滅]のいずれかのキーワードスキルを持つ場合、それはシンボルスキルを持ちます。カードが「シンボルスキル」を参照する場合、それは上記のキーワードスキルのいずれかを参照します。

1414. 指定攻撃

- 1414.1. 旧カードにおける「指定攻撃」は、このルールにおける「襲撃」と同一の物として扱います。
- 1414.2. カードが「襲撃」を参照する場合、それは「指定攻撃」も参照し、逆も同様です。

1415. ヴァルハラルールとライフブレイク

- 1415.1. 旧カードを使うゲームにおいて、両プレイヤーが同意の上で「ヴァルハラルール」を採用し、ライフブレイクに関するルールを使用することが認められる場合があります。ヴァルハラルールを採用する場合、以下のルールを使用します。
- 1415.1a. 領域「ライフブレイクエリア」を使用します。
- 1415.1a-i. ライフブレイクエリアはプレイヤーのライフブレイクのためのカードを置く領域です。ライフブレイクエリアは各プレイヤーが1つずつ自分に属するものを有し、非公開領域で、カードの順番が管理されます。置かれた順番がより新しいカードが、ライフブレイクエリアでは上に置かれます。
- 1415.1a-ii. ライフブレイクエリアには上限が存在します。ゲーム開始時の各プレイヤーのライフブレイクエリアの上限は4です。
- 1415.1b. キーワードスキル[ブレイク]が採用されます。
- 1415.1b-i. [ブレイク]能力は、ライフブレイクの実行(1415.1d)において処理される単発効果を持つ能力です。
- 1415.1b-ii. 「[ブレイク] (効果)」は「このカードがライフブレイクの実行により除外エリアに置かれる場合、可能なら(効果)をテキストとして持つ能力を[ブレイク]能力としてプレイする。」を意味します。

- 1415.1c. 各プレイヤーはゲームの準備において、両プレイヤーが最初の手札の引き直しの処理を終えた後、自分のメインデッキの一番上から4枚のカードを自分のライフブレイクエリアに移動します。
- 1415.1d. 優先権を持つプレイヤーは、ライフブレイクを実行できます。
- 1415.1d-i. 優先権を持つプレイヤーは、自分のライフブレイクエリアにあるカードの枚数が[自分のライフポイント-1]/1000(端数切り捨て)を超える場合、自分のライフブレイクエリアの一番上にあるカードを除外エリアに置くことができます。
- 1415.1d-ii. これにより除外エリアに置いたカードが[ブレイク]能力を持つ場合、そのプレイヤーはそのカードの[ブレイク]能力の処理を行います。
- 1415.1d-iii. これにより除外エリアに置かれたカードは、そのカードが[ブレイク]能力を持たない、またはその[ブレイク]能力がプレイできなかった場合、ただちに墓地に置かれます。その[ブレイク]能力がプレイされた場合、その能力がチェイスエリアから取り除かれた時点でそのカードを墓地に置きます。
- 1415.1e. ルール処理に、以下の‘ライフブレイクエリア超過処理’が追加されます。
- 1415.1e-i. いずれかのライフブレイクエリアに、そのライフブレイクエリアの上限を超えた枚数のカードが置かれている場合、そのライフブレイクエリアの一番下から上限枚数のカードを残し、それ以外のカードを墓地に置きます。

1415.2. ヴァルハラルールを採用しない場合に、旧カードの呪文や能力の効果の一部がライフブレイクエリアのカードやその枚数を参照する、またはライフブレイクエリアと他の領域の間でカードを移動する場合、その効果のその部分は存在しないものとして扱います。同様に、カードの持つ[ブレイク]能力は存在しないものとして扱います。

1416. [発動条件]と[潜伏]の表記の読み替え

- 1416.1. [発動条件]能力の表記は、以下に従って読み替えます。
- 1416.1a. 以下では表記の簡略化のために[発動条件]のルールの定義を行います。[潜伏]も同様に読み替えを行います。
- 1416.2. ‘[発動条件] (条件): (効果)’の表記のうち、(条件)には、以下の内容がいくつか含まれます。
- 1416.2a. (条件)に、特定のフェイズやステップの時点、または何らかの事象が実行される時点が含まれる場合、その[発動能力]は誘発能力であり、その時点はその能力の誘発条件です。
- 例: ‘エンドフェイズ開始時’や‘相手の場にリゾネーターが出たとき’は誘発条件です。*
- 1416.2b. (条件)に、特定の事象が過去において起こっていた事実、または現在特定の静的事象が発生している事実を含む場合、それはその[発動能力]のプレイ条件です。
- 例: ‘あなたがリゾネーターを3体以上コントロールしている’や‘このターンに相手のリゾネーターが破壊されている’はプレイ条件です。*
- 1416.2c. (条件)に、そのカードをプレイするために実行すべき行動が含まれる場合、それはその[発動能力]のコストです。
- 例: ‘[3]を支払う’や‘カードを1枚捨てる’はコストです。*

1416.3. この[発動条件]が誘発条件を含む誘発物である場合、それは「[発動条件]（誘発条件）⇒（効果）。ただし、（プレイ条件）が存在する場合、このカードのプレイ時にその条件を満たしている必要がある。また、（コスト）が存在する場合、このカードのプレイ時にそのコストを支払う必要がある。」と読み替える。

1416.4. この発動条件が誘発条件を含まない場合、それは「[発動条件]（コスト）：（効果）。ただし、（プレイ条件）が存在する場合、このカードのプレイ時にその条件を満たしている必要がある。」と読み替える。

1416.4a. コストが存在しない場合、それは「[0]を支払う」というコストが存在する者として扱う。

更新情報:

2017年9月1日 Ver. 7.0.1

- ゲームの準備手順の変更
- プレイ手順の重複項目の削除
- 複数シンボルがある後抗能力で生み出すウィルを選択することの明記