

MONSTER COLLECTION TRADING CARD GAME

20th Anniversary ルールブック

Ver.1.11

目次

[1] 本書の使い方	1
[2] 六門世界と6つの属性	1
[3] デックとダイスの準備	1
[4] カードの見方	2
[5] プレイマット/ゲームのゾーン	7
[6] 未行動/行動完了	7
[7] ゲームの終了条件	8
[8] ゲームの準備	8
[9] ターンの手順	8
[10] 戦闘	11
[11] 有効時期/タイミング表記	12
[12] 常備能力	17
[13] 特殊能力/特殊能力アイコン	18
[14] コスト	18
[15] ダメージ/死亡	18
[16] 用語ルール	19
[17] その他のルール	19

※ルールブックのバージョンアップ更新履歴：最終ページ

[1] 本書の使い方

本書は「モンスター・コレクションTCG（以下、モンコレ）」の「20th Anniversary プラスターパック（以下、モンコレ20th）」2種、『太陽の金の竜姫』と『月の銀の魔狼』のカードを使って遊ぶためのルールブックです。

これらのセットに収録されたカードは、本書に示したルールに沿って遊ぶことを想定してデザインされています。それ以前に発売・配布されたモンコレのカードと、同じデックに組み込んだ場合の遊び方には対応していません。ご了承ください。

[1-1] カードテキストの優先

カードテキストに、本ルールブックに示された内容では説明していない処理が示されていた場合、カードテキストに示された内容を優先して処理します。

[1-2] 20thのルール変更点

従来の「モンコレ」と「モンコレ20th」を比べ、**注目すべき変更点については、赤字で示されています。**

赤字で示されている部分を除いては、基本的に従来の「モンスター・コレクションTCG」のルールに沿って処理されます。

[2] 六門世界と6つの属性

モンコレの舞台になるのは、6つの属性によって創られたファンタジー異世界「六門世界」。

プレイヤーは六門世界の召喚術師やモンスターを操り、敵軍本陣の陥落を目指して戦うことになります。

モンコレには、次の6つの属性が存在します。属性はアイコンで表わされる場合と、文字で示される場合があります。

火 

風 

水 

聖 

土 

魔 

[3] デックとダイスの準備

ゲームを遊ぶ前に、プレイヤー1人につき1つの「デック」を用意します。またゲームを遊ぶためには、最低でも1個のダイスが必要です。

デックは「召喚術師カード」と「山札用カード」で構成します。

[3-1] 召喚術師カード(0~1枚任意採用)

召喚術師カードは山札用カードとは分けておき、ゲーム開始前に公開します。

召喚術師カードをデックに組み込むかどうかはプレイヤーの任意で、使わなくてもかまいません。

[3-2] 山札用カード(50枚)

山札用カードは、召喚術師カードではないカード合計50枚で構成します。

山札用カードは、「同じカード名のカードを3枚以下」で構成します。

[3-3] ダイス

ダイスとは、サイコロのことです。モンコレでは1~6の値が均等に出る、いわゆる「ふつうのサイコロ」を使います。

プレイヤー1人につきダイス3個程度を用意すると、スムーズにゲームを楽しめるでしょう。

[4]カードの見方

モンコレには「召喚術師カード」「ユニットカード」「戦闘スペルカード」「アイテムカード」「地形カード」の、5種のカード分類が存在します。

[4-1]召喚術師カード

召喚術師カードは、モンスターを呼び出し操る、召喚術師を表すカードです。ゲーム開始時から公開しておき、それぞれの召喚術師なりの方法で、戦いを優位に運ぶための能力を持っています。



- ①カード分類：召喚術師カードであることを表します。
- ②カード名：召喚術師の名前です。
- ③二つ名：召喚術師の異名やあだ名を示します。
- ④アルカナ：タロットになぞらえたアルカナです。
- ⑤タイプ：召喚術師がどのような人物かを表しています。
- ⑥特殊能力：召喚術師の特殊能力です。
- ⑦出現頻度：カードの入手しやすさを表しています。入手しやすい順に「▲→◆→★→クラブ」です。
- ⑧ブロックシンボル：所属する「ブロック（アニバーサリー）」を表しています。
- ⑨勢力：所属する「勢力」を表します。「ALL」はすべての勢力であることを表します。
- ⑩ナンバー：カードの整理番号です。

※特殊能力の欄に斜体右寄せで記されているテキストは、「フレーバーテキスト」です。フレーバーテキストは、ゲームに影響を与えません。

[4-2]ユニットカード

ユニットカードは、モンスターを表すカードです。戦場に召喚され、進軍し、戦闘することで本陣を目指します。

ユニットカードは、戦場に召喚されることで「ユニット」になります。



- ①カード分類：ユニットカードであることを表します。
- ②カード名（ユニット名）：ユニットの名前です。
- ③種族：ユニットの「種族」です。
- ④属性：ユニットの「属性」です。
- ⑤レベル：ユニットの「レベル」です。
- ⑥英雄点：王冠型アイコンと数値が記されている場合は「英雄」であることを表します。ここに示される数値を「英雄点」と呼びます。
- ⑦攻撃力：ユニットの「攻撃力」です。攻撃に参加すると、攻撃力に等しい攻撃ダメージを発生します。
- ⑧防御力：ユニットの「防御力」です。ユニットは、防御力以上のダメージを適用されると死亡し、防御力が0以下になると破棄されます。
- ⑨進軍タイプ：ユニットの「進軍タイプ」です。
- ⑩常備能力：ユニットの持つ「常備能力」です。常備能力はキーワードやアイコンで示され、ルールにのって処理します。
- ⑪特殊能力：ユニットの持つ「特殊能力」です。特殊能力は個別に持っている特有の能力で、カードテキストに示された内容を処理します。
- ⑫出現頻度：カードの入手しやすさを表しています。入手しやすい順に「▲→◆→★→クラブ」です。
- ⑬ブロックシンボル：所属する「ブロック（アニメーション）」を表しています。
- ⑭勢力：所属する「勢力」を表します。「ALL」はすべての勢力であることを表します。
- ⑮ナンバー：カードの整理番号です。

※特殊能力の欄に斜体右寄せで記されているテキストは、「フレーバーテキスト」です。フレーバーテキストは、ゲームに影響を与えません。

※「英雄」ユニットの召喚

ユニットカードに「王冠型のアイコンと、その中に数値（英雄点）」が記されたものは、「英雄」と呼ばれます。「英雄」のユニットを戦場に召喚する際には、2つの条件があります。

▽山札から「英雄点」ぶん破棄

「英雄」のユニットカードを戦場に召喚する場合、コストとして自軍山札の上から、英雄点と同じだけのカードを破棄しなければなりません。コストとなる山札のカード枚数が英雄点に満たない場合、英雄を召喚できません。

カードの効果で召喚する場合にも、コストとして英雄点と同じだけの山札のカードを破棄しなければなりません。

▽同名英雄は自軍に1体

戦場には、カード名が同じ自軍の英雄が1体しか存在できません（カード名が同じ敵軍の英雄が存在していても、問題ありません）。

（例：手札に英雄のユニットカードがあり、すでに戦場にカード名が同じ自軍の英雄が1体存在している場合には、その手札の英雄のユニットカードは召喚できません）

[4-3] 戦闘スペルカード

戦闘スペルカードは、モンスターが使う魔法を表すカードです。いずれも一時的な内容で、戦場には残りません。

戦闘スペルカードは使用するとエフェクトゾーンに置かれ、効果を発揮すると捨札に破棄されます。



- ①カード分類：戦闘スペルカードであることを表します。
- ②カード名（戦闘スペル名）：戦闘スペルの名前です。
- ③タイプ：戦闘スペルの「タイプ」です。
- ④属性：戦闘スペルの「属性」です。
- ⑤戦闘スペルの効果：戦闘スペルが効果を発揮した際の効果です。2つの効果が書かれている場合、どちらの効果で使用するのかを宣言してから、戦闘スペル使用の処理を始めます。
- ⑥出現頻度：カードの入手しやすさを表しています。入手しやすい順に「▲→◆→★→クラブ」です。
- ⑦ブロックシンボル：所属する「ブロック（アニバーサリー）」を表しています。
- ⑧勢力：所属する「勢力」を表します。「ALL」はすべての勢力であることを表します。
- ⑨ナンバー：カードの整理番号です。

※戦闘スペルの効果の欄に斜体右寄せで記されているテキストは、「フレーバーテキスト」です。フレーバーテキストは、ゲームに影響を与えません。

[4-4]アイテムカード

アイテムカードは、モンスターが使う道具を表すカードです。アイテムカードには「装備品」「消耗品」「錬金弾」という3種の種類があります。

「装備品」は、「アイテム：■」のあるユニットに装備させ、装備中のユニットに装備品が持つ「追加攻撃力」「追加防御力」「追加常備能力」そして「特殊能力」を与えます。「装備品」のアイテムカードはユニットに装備されることで「装備品」として扱われ、装備中のユニットが戦場に存在し続ける限り、戦場に残ります。装備品はユニットカードの上に重ねておくことで、装備していることを表します。

「消耗品」と「錬金弾」はいずれも一時的な内容で、戦場には残りません。「消耗品」と「錬金弾」のアイテムカードは使用するとエフェクトゾーンに置かれ、効果を発揮すると捨札に破棄されます。

⑩出現頻度：カードの入手しやすさを表しています。入手しやすい順に「▲→◆→★→クラブ」です。

⑪ブロックシンボル：所属する「ブロック（アニバーサリー）」を表しています。

⑫勢力：所属する「勢力」を表します。「ALL」はすべての勢力であることを表します。

⑬ナンバー：カードの整理番号です。

※テキストの欄に斜体右寄せで記されているテキストは、「プレーヤーテキスト」です。プレーヤーテキストは、ゲームに影響を与えません。



①カード分類：アイテムカードであることを表します。

②カード名（アイテム名）：アイテムの名前です。

③タイプ：アイテムの「タイプ」です。

④必要アイテム枠：アイテムを装備するか使用するために必要となる「アイテム：x」枠の種類を表します。

⑤アイテム分類：アイテムが「装備品」「消耗品」「錬金弾」のいずれであるのかを示します。

⑥テキスト：「装備品」の場合、装備したユニットに与えられる特殊能力を表します。「消耗品」と「錬金弾」の場合、アイテムが効果を発揮した際の効果です。2つの効果がかかれている場合、どちらの効果で使用するのかを宣言してから使用の処理を始めます。

⑦追加攻撃力：「装備品」のみに存在します。このアイテムを装備している間、追加される攻撃力を表します。

⑧追加防御力：「装備品」のみに存在します。このアイテムを装備している間、追加される防御力を表します。

⑨追加常備能力：「装備品」のみに存在します。このアイテムを装備している間、追加される常備能力を表します。

【4-5】地形カード

地形カードは、モンスターが戦う場所を表すカードです。多くの地形は、配置したプレイヤーがその地形で戦闘した場合に、戦闘を有利にする効果を持っています。

地形カードは戦場に配置されることで地形になります。



- ①カード分類：地形カードであることを表します。
- ②カード名（地形名）：地形の名前です。
- ③タイプ：地形の「タイプ」です。
- ④リミット：地形の広さを表します。リミットと同じ合計レベルまで、ユニットが存在できます。戦闘の際には、守備側と進軍側のそれぞれのユニットが、リミットぶん合計レベルまで存在できます。
- ⑤テキスト：地形が発揮する効果が示されています。
- ⑥出現頻度：カードの入手しやすさを表しています。入手しやすい順に「▲→◆→★→クラブ」です。
- ⑦ブロックシンボル：所属する「ブロック（アニバーサリー）」を表しています。
- ⑧勢力：所属する「勢力」を表します。「ALL」はすべての勢力であることを表します。
- ⑨ナンバー：カードの整理番号です。

※テキストの欄に斜体右寄せで記されているテキストは、「フレーバーテキスト」です。フレーバーテキストは、ゲームに影響を与えません。

[5]プレイマット/ゲームのゾーン

モンコレを遊ぶ際に便利なのが、プレイマットです。「プレイマット」は、置く場所によってカードの扱いが異なる「ゾーン」をわかりやすくしてくれます。モンコレには、次の「ゾーン」が存在します。

[5-1]手札

手札は、プレイヤーが使用できる状態のカードを表しています。

手札は、自分は見ることができ、対戦相手に対して非公開の状態を持ちます。ただし手札の枚数は、対戦相手にもわかるようにします。手札上限枚数は6枚です。

[5-2]エリア

エリアは、地形を置ける場所のことです。プレイマットにある横3×縦4マスにならんでいる場所がエリアです。

[5-3]本陣

プレイマットに「本陣」と記されているエリアが、本陣を置く場所です。

それぞれのプレイヤーは、自分の座っている側の本陣エリアに、ゲーム開始時にデッキの一番上のカードを裏向きのまま（内容を見ず）に置き、本陣とします。本陣は「リミット：10」の地形で、他の地形に配置しなおされることがありません。

また、敵軍本陣を自軍支配地形にしたプレイヤーは、ゲームに勝利します。

[5-4]戦場

すべてのエリアと、エリアに存在するすべての地形（本陣含む）のことを、「戦場」と呼びます。

[5-5]山札ゾーン

「山札」は、デッキを裏向きにして置く場所です。「手札を補充する」をいう場合、山札の上から手札に加えることを意味します。

[5-6]捨札ゾーン

「捨札」は、ゲームで使用したり「破棄」したカードを置く場所です。捨札に置かれるカードは表向きで、その枚数や内容は自分も対戦相手も確認できます。

[5-7]除外ゾーン

「除外ゾーン」は、除外されたカードを置く場所です。除外ゾーンのカードは表向きで、その枚数や内容は自分も対戦相手も確認できます。

[5-8]召喚術師置き場

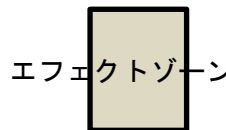
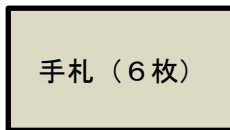
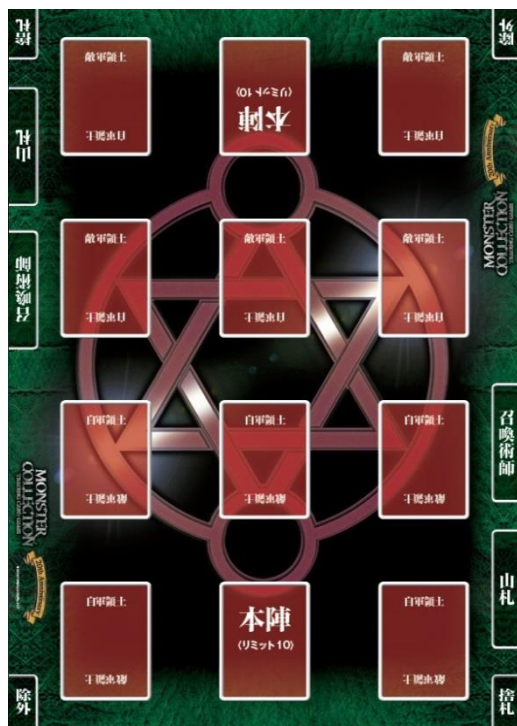
「召喚術師置き場」は、召喚術師カードを置く場所です。ゲーム開始時には、召喚術師を未行動で配置します。

[5-9]エフェクトゾーン

エフェクトゾーンはゲーム処理を一時的に置いておくための場所で、手札と同じくプレイマットには示されていません。

ゲーム中に使用されたすべての「効果（ゲームに影響を与える内容）」はエフェクトゾーンに置かれ、処理がすむとエフェクトゾーンから取り除かれます。

戦闘スペル、消耗品、錬金弾を使った場合、使用の処理が終わるまではエフェクトゾーンに置かれ、処理がすむとエフェクトゾーンから破棄されます。



[6]未行動/行動完了

召喚術師とユニットには、「未行動」と「行動完了」という2つの状態があります。

未行動のカードは、縦向き（カードテキストがふつうに読める状態）に置きます。

行動完了のカードは、横向きに置きます。

行動完了のすべてのカードは、いずれかのプレイヤーの終了宣言フェイズに未行動になります。



未行動



行動完了

〔7〕ゲームの終了条件

「本陣陥落」または「山札切れ判定」の条件が満たされた場合、ゲームが終了し、「勝利判定」となります。

〔7-1〕本陣陥落

自軍ユニットが敵軍本陣への進軍に成功し、敵軍本陣を自軍支配地形にした場合、「本陣陥落」勝利となります。

〔7-2〕山札切れ判定

自軍・敵軍の両方の山札がなくなった場合、その次のターンの終了時に山札切れ判定になります。お互いの敵軍領土にいるユニットの数が多いプレイヤーが「山札切れ判定」勝利となります。

敵軍領土のユニット数が同じ場合は、引き分けです。

〔8〕ゲームの準備

ゲームを開始する前の準備の手順は、次のとおりです。

〔手順①〕召喚術師公開

召喚術師カードを使うプレイヤーは、それを公開します。召喚術師カードを使わないプレイヤーは、その旨を相手プレイヤーに宣言します。

〔手順②〕デッキをシャッフル

召喚術師カードを除く自分のデッキのカードをシャッフルします。その後、対戦相手にデッキをシャッフルしてもらいます。2人がデッキをシャッフルしたら、山札ゾーンに裏向きのままデッキを置きます。以降、自分のデッキのカードは「自軍山札」となります。

〔手順③〕自軍本陣の配置

自軍山札の一番上のカードを裏向きのまま、自軍領土の自分の側の列の中央エリアに「本陣」として配置します。

〔手順④〕初期手札6枚

自軍山札の上から6枚カードを補充して手札にします。内容を確認し、ユニットカードが1枚もない場合には、手札を対戦相手に公開してから、マリガン（やり直し）を宣言し、〔手順②～④〕をやりなおせます。それぞれのプレイヤーは、マリガンを「ゲームの準備」中に一度しか宣言できません。

〔手順⑤〕先手／後手の決定

お互いのプレイヤーはダイスを1つ振り、より高いダイス値が出たプレイヤーが先手、そうでないプレイヤーは後手になります。同じダイス値の場合は、異なるダイス値になるまで振りなおします。

その後、先手プレイヤーから第1ターンを開始します。

〔9〕ターンの手順

1つのターンは、次の流れで進行します。

ターンを進行するプレイヤーを「進軍側」、そうではないプレイヤーを「守備側」と呼びます。

〔手順①〕第1手札調整フェイズ(→p8)

進軍側のプレイヤーが、手札を6枚にするフェイズです。

※先手の第1ターンでは、このフェイズはありません。

〔手順②〕メインフェイズ(→p9)

進軍側のプレイヤーは、次の4つのメインフェイズの行動を、可能な限り何度でも実行できます。

- ・「地形配置」
- ・「進軍」
- ・「装備品の持ち替え」
- ・「〔儀式〕の効果の使用」

※先手の第1ターンでは、このフェイズはありません。

〔手順③〕通常召喚フェイズ(→p10)

進軍側のプレイヤーは、自軍本陣にユニットを通常召喚でき、自軍ユニットに装備品を装備できます。

〔手順④〕第2手札調整フェイズ(→p11)

進軍側のプレイヤーが、手札を6枚にするフェイズです。

〔手順⑤〕終了宣言フェイズ(→p11)

進軍側のプレイヤーが、ターンの終了を宣言するフェイズです。

自軍・敵軍を問わず、すべての「召喚術師」と「ユニット」が未行動になります。

〔9-1〕第1手札調整フェイズ

第1手札調整フェイズは、進軍側が次の手順で進行します。

先手の第1ターンでは、この第1手札調整フェイズはありません。

〔手順①〕手札上限枚数まで破棄(強制)

手札上限枚数（6枚）をこえている場合、手札上限枚数になるまで手札を破棄します。

〔手順②〕手札の破棄(任意)

手札から任意のカードを任意の枚数だけ選び、破棄できます。

〔手順③〕手札の補充(強制)

手札上限枚数（6枚）になるまで、自軍山札から手札を補充します。

山札のカードが不足している場合、可能な限りの枚数を手札に補充します。

[9-2]メインフェイズ

メインフェイズでは、進軍側が次の4つのメインフェイズの行動を、可能な限り何度でも実行できます。先手の第1ターンでは、メインフェイズはありません。

[9-2-1]地形配置

地形配置は、「地形の用語」と「地形を配置できるエリア」と「地形のあるエリアへの地形配置」と「代理地形」の、4つのルールで構成されています。

●地形配置の用語

地形にまつわるルールと効果では、次の用語が用いられます。

▽自軍領土／敵軍領土

自分から見て、プレイマット手前から横2列のエリアのことを「自軍領土」と呼びます。そして、敵軍側の横2列のエリアは「敵軍領土」と呼びます。

▽自軍支配地形／敵軍支配地形

自軍ユニットがいる地形のことを「自軍支配地形」と呼びます。敵軍ユニットがいる地形のことを「敵軍支配地形」と呼びます。進軍側のユニットが「敵軍支配地形」へ進軍すると、戦闘が発生します。

▽自軍配置地形／敵軍配置地形

自軍プレイヤーが配置した地形のことを「自軍配置地形」と呼びます。敵軍プレイヤーが配置した地形のことを「敵軍配置地形」と呼びます。

▽空き地

「空き地」とは、「地形の配置されていないエリア」のことです。

●地形を配置できるエリア

進軍側は、「手札の地形カード」または「代理地形（後述）」を、次の2つのいずれかの条件にあった、「本陣を除くエリア」へ配置できます。

次の条件に適合していれば、敵軍支配地形の存在するエリアへも地形配置できます。

▽「自軍配置地形」または「自軍支配地形」の存在するエリア

自軍で配置した地形のあるエリア、または自軍のユニットが存在するエリアへ、地形を配置できます。

▽「自軍配置地形」または「自軍支配地形」に隣接するエリア

「自軍配置地形（自軍が配置した地形）」または「自軍支配地形（自軍ユニットが存在する地形）」の、上下左右に存在する「地形が配置されているエリア（本陣を除く）」と「空き地」へ、地形を配置できます。なお、自軍本陣は自軍配置地形です。

※つまり地形カードを配置できるエリアは、「自軍のカード（自軍ユニットまたは自軍配置地形）の存在するエリアと、その隣のエリア」です。

●地形のあるエリアへの地形配置

元から地形が配置されているエリアへ、新たに地形を配置する場合、元から地形として配置していた地形カードを、そのカードの持ち主の捨札へ破棄します。

●代理地形

「代理地形」は、手札の地形カードの代わりに、自軍山札の一番上のカードを、裏向きのまま地形として配置するルールです。

代理地形は「リミット：8」です。

代理地形は1ターンに1回しか配置できません。

代理地形を配置したターンには、手札から地形カードを配置できません。手札から地形カードを配置したターンには、代理地形を配置できません。

[9-2-2]進軍

「進軍」とは、進軍側が「未行動」の自軍ユニットを、現在いる地形から、別の地形へ移動させることです。

進軍先の地形に敵軍ユニットが存在する場合、「戦闘(→p 11)」が発生します。

進軍または戦闘が終了したユニットは、すべて「行動完了」になります。

●進軍タイプ/進軍範囲

ユニットが進軍先として選べる地形が配置されているエリアを「進軍範囲」と呼びます。

ユニットの進軍範囲は「進軍タイプ」で決まります。

進軍タイプは「歩行」「飛行」「長距離飛行」の3種あり、それぞれの進軍タイプは、次のアイコンと進軍範囲を持ちます。



●進軍の条件

進軍には、次の条件があります。

▽未行動のユニットしか進軍できません。

▽ユニットの進軍範囲内の地形しか、進軍先に選ばれません。

▽合計レベルが進軍先の「リミット以下」になる進軍しか宣言できません(進軍先の地形が「リミット: 8」の場合、合計レベル8以下までしか進軍できません)。

▽敵軍支配地形を進軍先にする場合、その進軍が終わるまでは、地形1ヶ所しか進軍先に選ばれません(同時に2つのエリアで戦闘が起こるような進軍を宣言できないということです)。

▽同じターン内にすでに戦闘が発生した敵軍支配地形へは、進軍できません。

▽同じターン内にすでに戦闘が発生し、その結果、進軍側と守備側のすべてのユニットが存在しなくなった地形が存在した場合、その「誰もいない地形」が「本陣」を除く地形ならば、進軍側は同じターン中にその「誰もいない地形」へ進軍できます。

●同時進軍の補足

複数のユニットを同時に進軍させることも可能です。このとき、異なる複数の地形から、複数の進軍するユニットを選ぶこともできます。

これにより、「入れ替わるような同時進軍」や「異なる地形から、1ヶ所の地形への進軍」なども可¹となります。

[9-2-3]装備品の持ち替え

進軍側は、同じ地形上に存在する「アイテム: ■」を持つ自軍ユニット2体を選び、それぞれが装備している装備品を交換できます。このとき、一方は装備品を装備していなくてもかまいません。

[9-2-4][儀式]の効果の使用

進軍側は、タイミング表記(→p 16)が[儀式]の特殊能力を使用できます。

[9-3]通常召喚フェイズ

「通常召喚」とは、通常召喚フェイズに進軍側がユニットを召喚することです。また、また、通常召喚フェイズには、エリアを問わず「アイテム: ■」を持つ自軍ユニットに装備品を装備することも可能です。

通常召喚フェイズの手順は、次のとおりです。

[手順①] 装備品の破棄

[手順②] ユニットの通常召喚/装備品の装備/装備品の持ち替え

[9-3-1] 装備品の破棄

進軍側は通常召喚フェイズに、エリアを問わず自軍ユニット1体の装備している装備品1つを破棄できます。この手順は、任意の回数繰り返せます。

[9-3-2] ユニットの通常召喚

ユニットの通常召喚を行う進軍側プレイヤーは、手札にあるユニットカード1枚を、自軍本陣に表向き・未行動で配置(召喚)します。このとき、本陣に存在するユニットの合計レベルが「リミット」を超えてはなりません。

「英雄」のユニットを召喚する際には、別途「英雄(→p 3)」のルールが適用されます。

この手順は、「装備品の装備」と「装備品の持ち替え」を交え、任意の順序で任意の回数だけ繰り返せます。

[9-3-3] 装備品の装備

進軍側は通常召喚フェイズには、エリアを問わず「アイテム: ■」を持つ自軍ユニット1体に、装備品を1つ装備できます。

この手順は、「ユニットの通常召喚」と「装備品の持ち替え」を交え、任意の順序で任意の回数だけ繰り返せます。

[9-3-4] 装備品の持ち替え

進軍側はメインフェイズの装備品の持ち替えと同じ手順で、装備品の持ち替えを実行できます。

この手順は、「ユニットの通常召喚」と「装備品の装備」を交え、任意の順序で任意の回数だけ繰り返せます。

[9-4]第2手札調整フェイズ

第1手札調整フェイズは、進軍側が次の手順で進行します。

[手順①]手札上限枚数まで破棄(強制)

手札上限枚数(6枚)をこえている場合、手札上限枚数になるまで手札を破棄します。

[手順②]手札の破棄(任意)

手札から任意のカードを任意の枚数だけ選び、破棄できます。

[手順③]手札の補充(強制)

手札上限枚数(6枚)になるまで、自軍山札から手札を補充します。

山札のカードが不足している場合、可能な限りの枚数を手札に補充します。

[9-5]終了宣言フェイズ

終了宣言フェイズは、次の手順で処理します。

[手順①] 「ターン終了まで」の効果が失われます。

[手順②] 進軍側と守備側の、行動完了の召喚術師とユニットすべてが、未行動になります。

[手順③] ターンが終了します(進軍側と守備側の立場を入れ替え、次のターンが始まります)。

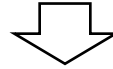
[10]戦闘

進軍側が敵軍支配地形へ進軍すると、「戦闘」が発生します。

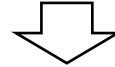
進軍した側のプレイヤーとユニットを「進軍側」、進軍された側のプレイヤーとユニットを「守備側」と呼びます。

戦闘の手順概要は、次のとおりです。

[手順①]即時召喚タイミング
即時召喚を行えます。



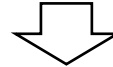
[手順②]隊列変更タイミング
隊列を変更・決定します。



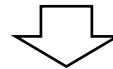
[手順③]イニシアチブ決定タイミング
双方のプレイヤーがダイスを1個振り、「先攻側/後攻側」または「同時攻撃タイミング」を決定します。

イニシアチブ値が
「異なる」場合

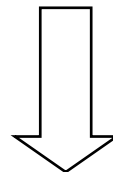
イニシアチブ値が
「同じ」場合



[手順④]先攻普通タイミング
先攻側が行動を処理します。



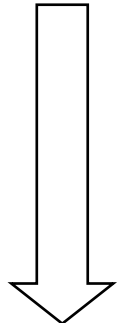
[手順⑤]後攻普通タイミング
後攻側が行動を処理します。



[手順⑥]同時攻撃タイミング
双方が同時に攻撃を処理します。



[手順⑦]戦闘終了タイミング
戦闘が終了します。



〔10-1〕即時召喚タイミング

即時召喚タイミングでは、ユニットの即時召喚や装備品の破棄・装備を実行できます。

即時召喚タイミングの手順は、次のとおりです。

〔手順①〕進軍側の「装備品の破棄」

〔手順②〕進軍側の「ユニットの即時召喚／装備品の装備」

〔手順③〕守備側の「装備品の破棄」

〔手順④〕守備側の「ユニットの即時召喚／装備品の装備」

〔10-1-1〕装備品の破棄

即時召喚タイミングには、戦闘中の自軍ユニット1体の装備している装備品1つを破棄できます。

この手順は、任意の回数繰り返せます。

〔10-1-2〕ユニットの即時召喚

手札にある「レベル：即時召喚可能」のユニットカード（レベルが黒地に白文字）1枚を、戦闘中の地形へ表向き・未行動で配置（召喚）します。このとき、戦闘中の地形に存在するユニットの合計レベルが「リミット」を超えてはなりません。

「英雄」のユニットを召喚する際には、別途「英雄」のルール（→p 3）が適用されます。

この手順は、「装備品の装備」を交え、任意の順序で任意の回数だけ繰り返せます。

〔10-1-3〕装備品の装備

戦闘中の地形に存在する「アイテム：■」を持つ自軍ユニット1体に、装備品を1つ装備できます。

この手順は、「ユニットの即時召喚」を交え、任意の順序で任意の回数だけ繰り返せます。

〔10-2〕隊列変更タイミング

「隊列変更タイミング」では、自軍のユニットの「隊列の変更」と「装備品の持ち替え」を行います。

隊列変更タイミングの手順は、次のとおりです。

〔手順①〕進軍側の「隊列の変更／装備品の持ち替え」

〔手順②〕守備側の「隊列の変更／装備品の持ち替え」

〔10-2-1〕隊列の変更

隊列変更タイミングには、自軍パーティがどのような「隊列」であるのかを決定しなければなりません。

「隊列」は、「攻撃ダメージ（→p 14）」を適用される順序です。

イメージとしては、最前列のユニットから順に攻撃ダメージを適用され、最後列のユニットが最後に攻撃ダメージを適用されることになります。大切なユニットを最後列にするのがよいでしょう。

隊列は、最前列のユニットが上になるように、ユニットカードを重ねて置いて表します。

この手順は「装備品の持ち替え」を交え、任意の順序で任意の回数だけ繰り返せます。

〔10-2-2〕装備品の持ち替え

隊列変更タイミングには、戦闘中の地形に存在する「アイテム：■」を持つ自軍ユニット同士で、装備品の持ち替えを実行できます。

この手順は、「隊列の変更」を交え、任意の順序で任意の回数だけ繰り返せます。

〔10-3〕イニシアチブ決定タイミング

「イニシアチブ決定タイミング」は、次の手順で進めます。

〔手順①〕「イニシアチブ決定タイミング開始時」効果の使用

「イニシアチブ決定タイミング開始時」の効果を使用します。双方のプレイヤーにこうした効果が複数ある場合、進軍側から任意の順序で1つずつ使用します。進軍側の「イニシアチブ決定タイミング開始時」の効果すべて解決してから、守備側の「イニシアチブ決定タイミング開始時」の効果任意の順序で1つずつ解決します。

〔手順②〕イニシアチブ値の決定

双方のプレイヤーがダイスを1個振り、出た値に自軍ユニットの持つ「イニシアチブ：x」の「x」の合計を加えます。このときに振るダイスを「イニシアチブ決定ダイス」、ダイスの値と「x」の合計値を「イニシアチブ値」と呼びます。

〔手順③〕イニシアチブ結果の決定

双方のイニシアチブ値を比べます。異なる値の場合には、高い側を「先攻側」、低い側を「後攻側」として、「先攻普通タイミング（→p 13）」に移ります。

もしイニシアチブ値が同じ場合には、「同時攻撃タイミング（→p 13）」に移ります。

〔10-4〕先攻普通タイミング

イニシアチブ結果で「先攻側」と「後攻側」が決定した場合、「先攻普通タイミング」に移ります。

先攻側のプレイヤーは、次の手順で行動を処理します。

〔手順①〕先攻側の〔普通〕タイミング効果の使用

先攻側は、タイミング表記が〔普通〕の、「特殊能力」「戦闘スペル」「消耗品」「錬金弾」を、任意の回数だけ使用できます。

〔手順②〕先攻側の「攻撃」の処理

先攻側の未行動のユニットが1体以上存在し、かつ後攻側にユニットが1体以上存在する場合、未行動の先攻側のすべてのユニットで、強制的に「攻撃（→p 14）」しなければなりません。

先攻側の攻撃の処理は、1度の戦闘の間に1回しか行いません。

〔手順③〕先攻側の〔普通〕タイミング効果の使用

先攻側は、タイミング表記が〔普通〕の、「特殊能力」「戦闘スペル」「消耗品」「錬金弾」を、任意の回数だけ使用できます。

〔手順④〕先攻側の終了宣言

先攻側の行動がすべて処理し終わったら、先攻普通タイミングが終了します。

この時点でもし未行動の先攻側のユニットが存在する場合、すべて行動完了にします。

そして、「後攻普通タイミング」へ移ります。

〔10-5〕後攻普通タイミング

「先攻普通タイミング」が終了すると、「後攻普通タイミング」に移ります。

後攻側のプレイヤーは、次の手順で行動を処理します。

〔手順①〕後攻側の〔普通〕タイミング効果の使用

後攻側は、タイミング表記が〔普通〕の、「特殊能力」「戦闘スペル」「消耗品」「錬金弾」を、任意の回数だけ使用できます。

〔手順②〕後攻側の「攻撃」の処理

後攻側の未行動のユニットが1体以上存在し、かつ先攻側にユニットが1体以上存在する場合、未行動の後攻側のすべてのユニットで、強制的に「攻撃（→p 14）」しなければなりません。

後攻側の攻撃の処理は、1度の戦闘の間に1回しか行いません。

〔手順③〕後攻側の〔普通〕タイミング効果の使用

後攻側は、タイミング表記が〔普通〕の、「特殊能力」「戦闘スペル」「消耗品」「錬金弾」を、任意の回数だけ使用できます。

〔手順④〕後攻側の終了宣言

後攻側の行動がすべて処理し終わったら、後攻普通タイミングが終了します。

この時点でもし未行動の先攻側・後攻側ユニットが存在する場合、すべて行動完了にします。

そして、「戦闘終了タイミング（後述）」へ移ります。

〔10-6〕同時攻撃タイミング

イニシアチブ値が同じ場合、「同時攻撃タイミング」に移ります。

同時攻撃タイミングでは、双方の未行動のユニットが強制的に同時に「攻撃（→p 14）」を処理します。「攻撃」の処理が終了した後、「戦闘終了タイミング」へ移ります。

同時攻撃タイミング中は、戦闘中の地形とユニットとプレイヤーの、すべての効果が失われます。

〔10-6-1〕同時攻撃タイミングの効果消失

同時攻撃タイミングの開始時には、戦闘中の地形とユニットとプレイヤーの、すべての効果が同時に失われます。また、装備品の「追加攻撃力」と「追加防御力」も同時攻撃タイミングの間は無効です。戦闘開始前から得ていた、召喚術師や地形による効果も失います。

結果として同時攻撃タイミングでの攻撃の処理は、双方のユニットのカードに記されている「基本攻撃力」と「基本防御力」だけで行います。

この同時攻撃タイミング中の効果の消失は一時的なもので、同時攻撃タイミングが終了すると、もとの効果を取り戻します。

〔10-7〕戦闘終了タイミング

「後攻普通タイミング」か「同時攻撃タイミング」が終了すると、「戦闘終了タイミング」に移ります。

戦闘終了タイミングでは、戦闘中に発揮された持続時間を持つ効果（「付与する」といった効果）がすべて同時に失われます。このとき「チャージ：x」や「ディフェンダー：x」といった、戦闘中に発揮された常備能力による攻撃力の上昇なども、失われます。

そして、ユニットが消費した「スペル枠」「アイテム枠」が、すべて未消費の状態になります。

その後、「戦闘終了後の処理」に移ります。

〔10-8〕戦闘終了後の処理

戦闘が終了した場合、「進軍側のユニットのみ生存」「守備側のユニットが生存」「双方が全滅」のうち、いずれか該当する処理を行います。

〔10-8-1〕進軍側のユニットのみ生存

「進軍側のユニットのみ生存」の場合、進軍側の進軍は成功となります。
進軍先の地形は、進軍側の自軍支配地形となります。

〔10-8-2〕守備側のユニットが生存

「守備側のユニットが生存」の場合、進軍側の進軍は失敗となります。
進軍先の地形は、守備側の自軍支配地形のままです。
戦闘に参加していた進軍側のユニットは、進軍前の地形へ戻ります。このとき、進軍側が即時召喚したユニットも戻ります。複数の地形から合流する形で進軍し始めていた場合、即時召喚したユニットは進軍側の任意に選んだ「進軍し始めた地形」へ戻されます。元の地形へ戻った結果、進軍側のユニットの合計レベルが地形のリミットをこえてしまう場合、「リミット調整 (p. 20)」の手順が発生します(このとき、即時召喚したユニットを優先して破棄します)。

〔10-8-3〕双方が全滅

「双方のユニットが全滅」の場合、進軍側の進軍は失敗となりますが、戦闘していた地形は「誰もいない地形」になります。
もし進軍側に未行動のユニットがいるなら、戦闘していた「誰もいない地形」へ進軍できます。ただし戦闘していた「誰もいない地形」が守備側の本陣の場合に限り、そのターンの間は進軍側はその地形へ進軍できません。

〔10-9〕攻撃

「攻撃」とは、すべてのユニットが行える、最も基本的なダメージを与える手段です。
攻撃は「タイミング表記が[普通]」かつ「コスト：すべての未行動の自軍ユニットを行動完了にすること」かつ「対象：敵軍ユニットすべて」かつ「効果：対象に攻撃ダメージを与える」という、ルール上の行動です。

〔10-9-1〕「攻撃力:0以下」の攻撃

「攻撃力が0以下」のユニットも、未行動であれば攻撃に参加しなければなりません。「攻撃力が0以下」のユニットが攻撃する場合、そのユニットは「0点の攻撃ダメージを与える」ものとして扱います。

〔10-9-2〕攻撃ダメージ

「攻撃ダメージ」とは、攻撃に参加したユニットの攻撃力をすべて合計した数値で、敵軍ユニットに与えられるダメージのことです。このとき、「攻撃力:0未満」のユニットの攻撃力は「攻撃力:0」として扱います。

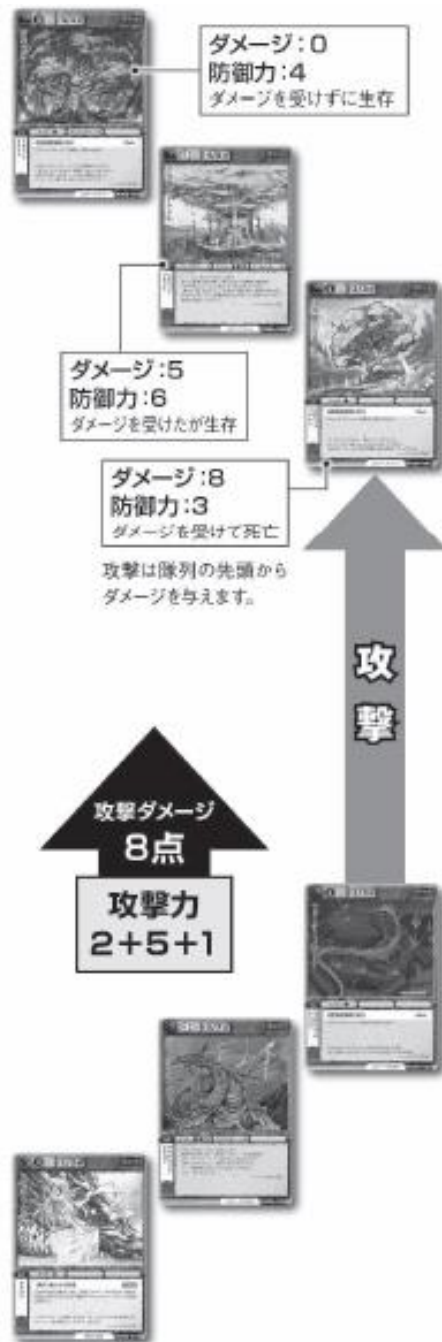
攻撃ダメージは、攻撃された側の最前列のユニットから1体ごとに、かつすべてのユニットに同時に与えられます。攻撃された側のユニットが受ける攻撃ダメージは、次の式で決定します。

∇ [攻撃ダメージ合計] > [ユニットAより前列のユニットすべての防御力合計] の場合 → [攻撃ダメージ合計] - [ユニットAより前列のユニットすべての防御力合計]

∇ [攻撃ダメージ合計] ≤ [ユニットAより前列のユニットすべての防御力合計] の場合 → 0

〔10-9-3〕攻撃できない状況

「敵軍ユニットや自軍ユニットが0体の場合」、または「すべての自軍ユニットが行動完了の場合」には、攻撃を宣言できません。



【10-10】対抗連鎖

「対抗連鎖」は、タイミング表記が「対抗」の効果の処理を行うための手順のことです。

「対抗連鎖」では、「[普通]の効果」または「攻撃」を起点として発生する、「起点、および起点に対する[対抗]の効果」の「使用宣言から効果適用までの処理」を行います。

「[普通]の能力」または「攻撃」の宣言が行われた場合、それに対して[対抗]の能力の使用が宣言されなくても、[対抗]の能力の使用の有無が確認されるため、対抗連鎖として扱います。

【10-10-1】[対抗]の逆順処理

対抗連鎖では、宣言された効果は「逆順処理」で発揮します。

お互いのプレイヤーの「[対抗]の効果の使用の宣言」がすべて終わると、最後におこなわれた宣言から先に、宣言とは逆順にひとつずつ効果を発揮します。

【10-10-2】[対抗]の宣言権利

[対抗]の効果を使用する宣言の権利は、双方のプレイヤーに対して、交互に与えられます。

この[対抗]の宣言権利はまず、起点となる「普通」の効果」または「攻撃」を宣言したプレイヤーの、対戦相手に与えられます。

その後、[対抗]の宣言権利は交互に与えられ、双方のプレイヤーが続けて「[対抗]の効果を使用しない」と宣言すると、逆順処理が開始されます。

【10-10-3】[対抗]の「適切な対象」

[対抗]の宣言を行う場合、その[対抗]の効果の対象は、次の条件のいずれかに該当するものの中から選ばなければなりません。

▽対抗連鎖中に、効果を使用したユニット。

▽対抗連鎖中に、効果の対象になったユニット。

▽双方のプレイヤー。

※「複数のユニットを対象にする効果」は、その複数のユニットの中に、上記に該当するユニットが1体以上存在するならば、使用できます。



【11】有効時期／タイミング表記

ゲームに影響を与えるカードテキストには、「有効時期」と「タイミング表記」が示されています。

【11-1】有効時期

ゲームに影響を与えるカードテキストには、「Deck」「Battle」「Field」のいずれかの「有効時期」が記されています。

【11-1-1】Deck

「Deck」は、ゲーム開始前、デッキ構築時点でのみ意味を持つカードテキストであることを表しています。主にデッキの枚数制限を表します。

【11-1-2】Battle

「Battle」は、戦闘中に有効な効果であることを表しています。

Battleの効果は、「戦闘中の地形と、その地形に存在しているユニットと装備品、その戦闘中に使用された戦闘スペル・消耗品・錬金弾、そして互いのプレイヤー」にのみ影響を与えます。つまりBattleの効果は、戦闘していない地形やユニットや装備品には、一切影響を与えません。

【11-1-3】Field

「Field」は、戦闘中ではない場合に有効な効果であることを表しています。

「Deck」にも「Battle」にも該当しない場面で効果を発揮するものに、このFieldが用いられています。

【11-2】タイミング表記

カード効果の「使用を宣言できる時期」または「効果が自動的に発揮される時期」を表すのが、「タイミング表記」です。

「タイミング表記」は [] でくくられ、[普通] [対抗] [儀式] [条件] [常時] に分類されます。

【11-2-1】[普通]／[普通 | 対抗不可]

[普通]の効果は、戦闘時に、使用するプレイヤーが行動できる時期に使用できる効果で、「先攻側は先攻普通タイミング」に、「後攻側は後攻普通タイミング」に、使用できます。

[普通 | 対抗不可]の効果は使用できる時期は、[普通]と同じです。[普通 | 対抗不可]の効果に対しては、双方のプレイヤーが[対抗]の効果の宣言を行いません。

【11-2-2】[対抗]

[対抗]の効果は、戦闘時に、「[普通]の効果」または「攻撃」または「[対抗]の効果」が宣言されたときに、使用できます。

【11-2-3】[儀式]

[儀式]の効果は、進軍側のときに、「メインフェイズの1つの行動」として使用できます。

【11-2-4】[条件]／[条件(強制)]

[条件]の効果は、カードテキストに「発揮時期（〈発揮：〜〉というように表記されるテキスト。「〜」が発揮時期）」が併記されるタイミングで、示されている発揮時期が訪れたときに使用できます。

▽ [条件] の使用回数

[条件]の効果を使用できる回数は、「1度の発揮時期につき、[条件]の効果1つごとに1回だけ」です。

▽ 複数の [条件] 効果を使用する場合

複数の[条件]の特殊能力が、同時に発揮時期を迎える場合があります。この場合、その1度の発揮時期の間に、任意の順序で1つずつ[条件]の効果を使用し、処理することになります。

また、敵軍と自軍の両方が同じ発揮時期で[条件]の効果を使用する場合、先に進軍側のすべての[条件]の効果を使用した後、守備側のすべての[条件]の効果を使用します。

▽ [条件] = 任意 / [条件(強制)] = 自動強制

[条件]と表記されている場合、その効果を使用するかどうかは、そのカードのプレイヤーの任意です。

[条件(強制)]と記されている場合、発揮時期が訪れると自動的にかつ強制的に効果が発揮されることを表しています。

強制の有無にかかわらず、同時に発揮時期を迎えた場合、[条件]と[条件(強制)]の効果は任意の順序で効果を発揮します。

【11-2-5】[常時]

[常時]の効果は、「Battle」や「Field」という有効時期の条件を満たした上で、カードが戦場に公開されているならば、常に効果を発揮していることを表しています（[常時]の効果は、カードが戦場から別のゾーンへ移動すると効果を失います）。

[常時]は、ユニット、地形、装備品が持つ効果です。そのため「ユニットカードなら戦場にユニットとして存在している間」、「地形カードなら戦場に地形として存在している間」、「装備品のアイテムカードなら装備品として戦場に存在している間」にだけ、効果を発揮・適用されます。

〔12〕常備能力

「常備能力」は、ユニットが持つ「イニシアチブ：x」「チャージ：x」「ディフェンダー：x」「アイテム：x」「スペル：x」「耐性：x」「弱点：x」という7種のいずれかに属する能力のことです。

〔12-1〕「イニシアチブ：x」

「イニシアチブ：x」は戦闘中、「x」の値が大きいほど先攻側になりやすく、「x」の値が小さいほど後攻側になりやすいことを表しています。

「イニシアチブ：x」を持つユニットが存在する場合、「x」の値を、自軍のイニシアチブ値に強制的に加えられる。

「イニシアチブ：x」を複数持つユニットは、複数の「イニシアチブ：x」を個別に持つのではなく、計算の上「x」を1つにまとめられます。その結果、「イニシアチブ：x」の「x」が0になった場合、そのユニットは「イニシアチブ：x」を持たないものとして扱います。

〔12-2〕「チャージ：x」

「チャージ：x」を持つユニットは、先攻側の場合、戦闘終了タイミングまで、「x」の値が攻撃力に加えられる。

〔12-3〕「ディフェンダー：x」

「ディフェンダー：x」を持つユニットは、後攻側の場合、戦闘終了タイミングまで、「x」の値が攻撃力に加えられる。

〔12-4〕「アイテム：x」

「アイテム：x」を持つユニットは、アイテムカードを使用できることを表しています。「x」には「**I**」「**II**」「**III**」のいずれか、またはその複数が示されず。

「**I**」「**II**」「**III**」は「アイテム枠」と呼ばれます。いずれも、戦闘開始時には「未消費」の状態、コストとして「消費」されると「消費済み」の状態となってコストとして消費できなくなります。

〔12-4-1〕**I**(アイテムマルチ枠)

「**I**」のアイテム枠は、「装備品の装備」と「未消費の場合、〈コスト：**I**〉の支払い」のいずれかに用いることができます。

もし戦闘中に「**I**」のアイテム枠で「装備品を装備」していて、イニシアチブ決定タイミング以降にその装備品が破棄された場合には、その「**I**」は「消費済み」として扱われ、「〈コスト：**I**〉の支払い」には用いることができなくなります。

〔12-4-2〕**II**(消耗品枠)

「**II**」のアイテム枠は、「未消費の場合、〈コスト：**II**〉の支払い」に用いることができます。

〔12-4-3〕**III**(錬金弾枠)

「**III**」のアイテム枠は、「未消費の場合、〈コスト：**III**〉の支払い」に用いることができます。

〔12-5〕「スペル：x」

「スペル：x」を持つユニットは、戦闘スペルカードを使用できることを表しています。「x」には「火水土風聖魔」のいずれかの属性アイコンか、「**S**」アイコン、またはその複数が示されます。

「火水土風聖魔**S**」は「スペル枠」と呼ばれます。いずれも、戦闘開始時には「未消費」の状態、コストとして「消費」されると「消費済み」の状態となってコストとして消費できなくなります。

「**S**」(スペルマルチ枠)はスペル枠をコストとして消費する際に、プレイヤーの任意で「火水土風聖魔」のいずれか1つとして扱えます。

〔12-6〕「耐性：x」

「耐性：x (n減)」は、その常備能力を持つユニットに、「x」に該当する「ダメージ属性(→p18)」のダメージが適用される際、そのダメージを「n」点軽減することを表しています。

「x」が「ALL」の場合、その「ALL」は「すべてのダメージ属性」であることを表します。

〔12-7〕「弱点：x」

「弱点：x (n増)」は、その常備能力を持つユニットに、1以上の「x」に該当する「ダメージ属性(→p18)」のダメージが適用される際、そのダメージを「n」点増加させて適用することを表しています。

「x」が「ALL」の場合、その「ALL」は「すべてのダメージ属性」であることを表します。

〔12-8〕「耐性：x」と「弱点：x」の同時所持

「耐性：x」と「弱点：x」を同時に持つユニットがいた場合、そのユニットに対しては、「耐性：x (n減)」の「n」をマイナスと換算して「-n」とし、「弱点：x (n増)」の「n」をプラスと換算して「+n」として、合計して適用されるダメージを算出します。

算出した結果、「0」であれば、そのユニットに対しては、「耐性：x (n減)」と「弱点：x (n増)」は適用されるダメージに影響を与えません。




算出した結果、「+1以上」であれば、そのユニットに対しては、「弱点：x」の方が算出した値だけ有効となり、適用されるダメージが増加します。

算出した結果、「-1以下」であれば、そのユニットに対しては、「耐性：x」の方が算出した値だけ有効となり、適用されるダメージが軽減されます。



(例：「防御力：4」のユニットが、「耐性：ALL (4減)」と「弱点：ALL (5増)」を持ち、このユニットに対して【火炎：4】ダメージの効果が使用された場合。「耐性：ALL (4減)」を「-4」、「弱点：ALL (5増)」を「+5」として合計し、「+1」となる。結果、そのユニットは「弱点：ALL (1増)」を持つこととして【火炎：4】ダメージを処理される)


【13】特殊能力／特殊能力アイコン

「特殊能力」は、召喚術師・ユニット・地形という「召喚術師置き場、または戦場に残り続けるカード」が持つ効果です。特殊能力は個々のカードにテキストとして示されます。



「特殊能力アイコン」は、特殊能力や、特定の効果を示す際に使われるアイコンです。特殊能力アイコンには「」「」「」があります。

【13-1】 (完了型)特殊能力

「」アイコンを持つ効果を、「 (完了型) 特殊能力」と呼びます。


この特殊能力を使用する場合、コストとして「」アイコンを持つカード自身を、未行動から行動完了にすること」が必要です。

【13-2】 (宣言型)特殊能力

「」アイコンを持つ効果を、「 (宣言型) 特殊能力」と呼びます。

この特殊能力は必ずコストが併記されており、コストを支払う限りは何度でも使用できることを表しています（例：コストが支払えるのであれば、未行動でも行動完了でも使用可能）。

【13-3】 (手札アイコン)

「」アイコンを持つ効果は、「そのカードを、手札から使用するときにだけ、効果を発揮できる」ことを表しています。

ユニットが持つ場合は「手札型特殊能力」と呼びます。

戦闘スペル、消耗品、錬金弾にも示されていますが、これらの場合は特殊能力としては扱いません。

【14】コスト

「コスト」は、効果を発揮させるために必要な条件のひとつです。コストを支払える状態でなければ、その行動や効果は宣言できません。

【14-1】カードテキストでの追加コスト

カードテキストに示される効果には、〈コスト：～〉のように示されるものがあります。これらは「追加コスト」で、示された追加コストを支払わなければ効果を発揮しないことを表しています。

【14-2】複数ユニットによるコスト支払い

コストとして「複数のスペル枠の消費」や「複数のアイテム枠の消費」を要求する効果では、それらのスペル枠やアイテム枠を、複数のユニットで分担して消費できます。

【14-3】コストの確定

戦闘中にユニットが「普通」または「対抗」の効果を発揮させるために支払うコストは、どのコストを支払うのか、効果を使用する際に宣言します。しかし「コストの支払いが成立したかどうか」は、効果の使用を宣言した時点で確定するわけではありません。

「コストの支払いが確定する」のは、対抗連鎖の逆順処理を行い、効果を発揮するときです。効果を発揮する際に「コストを支払おうと宣言していたユニットが存在しない」場合には、コストは確定せず、コストの確定しなかった効果は発揮されません。

いったん支払おうと宣言したコストは、もしコストが確定しなかったとしても、可能な限り支払わなければなりません。

（例：〈コスト：火火消費〉の戦闘スペルを、ユニットAの「スペル：火」と、ユニットBの「スペル：*」で支払おうと宣言した。この戦闘スペルに対して敵軍が「対抗」し、その結果逆順処理で戦闘スペルの効果発揮前にユニットAが死亡してしまった。この場合、ユニットAが消費すると宣言していた「スペル：火」は確定せず、戦闘スペルはコストが支払えないため効果を発揮しないが、いったん支払おうと宣言したユニットBの「スペル：*」は消費された状態になってしまう）

【15】ダメージ／死亡

ダメージはユニットを死亡させるための値です。


ダメージは蓄積しません。ダメージを何度適用されても、ユニットの防御力は変化しません。

【15-1】死亡

1度に防御力以上のダメージを適用されたユニットは、「死亡」します。

死亡したユニットは、破棄（捨札へ移動）します。「死亡しない」という効果を適用されているユニットは、防御力以上のダメージを適用されても、破棄されずに戦場に残ることを表しています。

【15-2】 /ダメージ属性／無属性ダメージ

「」でくくられた表記は、ダメージを表します。

「n」のように「n」の数値が示されている場合、「n」はダメージの値を表します。

「～：n」とある場合、「～」は「ダメージ属性」を表します。ダメージ属性には「火炎」や「津波」などが示されます。【ALL：n】とある場合、「すべてのダメージ属性：n」を表します。

「～：n」の「～」がなく、【n】だけで示されている場合、そのダメージは属性を持たない「無属性ダメージ」として扱います。無属性ダメージは属性ダメージではありません（【ALL：n】の「ALL」に、無属性ダメージは含みません）。

攻撃ダメージは、無属性ダメージです。

【15-3】「防御力：0以下」のユニット

「防御力：0以下」になったユニットは、死亡することなく即座に「破棄」されます。

【16】用語ルール

これまでに解説していない、カードテキストやルールで良く用いられる用語です。

▽破棄

カードを捨札へ置くことを「破棄」と呼びます。

▽付与

「～を付与する」と書かれている場合、本来に加えてその「～」を追加することを表します。

「付与された効果」は、「戦闘終了タイミング」または「フェイズが終了するとき」に失われます。

▽キャンセル

「～をキャンセルする」という意図が書かれている場合、その「～」の「効果の発揮」や「ルール処理」を行わず、「～」がゲームに影響を与えない状態にすることを表します。

使用中のエフェクトゾーンにある戦闘スペル・消耗品・錬金弾がキャンセルされた場合、その戦闘スペル・消耗品・錬金弾は効果を発揮しません。また、「キャンセル」の処理は、「すでに効果を発揮している効果」に対しては行われません。

▽nD／ダイス結果

「nD」とは、nの数だけダイスを振り、その合計値を求めることです。

「ダイス結果」は、「ダイスで出た数値」に、あるならば「ダイス結果に影響を与える効果を加算した値」です。

「1度のダイス結果に影響を与える効果」は、1度の「nD」ごとに1回しか加えられません（例：「ダイス結果：+2」する効果を「2D」に対して適用する場合、「2Dの合計値に2を加えた値」がダイス結果になります。「ダイス1個ごとに+2」されるわけではありません）。

▽効果適用後

「A。効果適用後、B」という効果のカードは、Aの内容が完全に処理された場合に限り、Bの内容が処理されます。何らかの理由でAの内容が処理が完全に実行できない場合には、Bの内容は処理されません。

▽or

「or」は条件づけに用いられる表記です。「AorBorC」の場合のように使われ、この場合には「AまたはBまたはCのいずれか1つ以上に該当する場合」という「並列内容に該当するかどうかを自動的に判別すること」を示します。

▽&

「&」は同時に内容を適用する際に用いられます。「A」&「B」&「C」を付与する」のように使われ、「AとBとCを同時に付与する」という意図を示します。

【17】その他のルール

これまでに示していない、その他のルールです。

【17-1】同時選択

双方のプレイヤーが、同時に選択を迫られる場合があります。そうした場合、先に進軍側のプレイヤーがすべての選択を行います。その後、守備側のプレイヤーが選択すべての選択を行います。

【17-2】持続時間の補足

これまでも示していますが、効果の持続時間について補足します。

「一時的な効果」については、持続時間がありません。一時的な効果とは、「ユニットにダメージまたは致死効果を与えること」と「現在存在する場所から移動すること（戦場・手札・捨札・エリアなど、ゾーンが変わること）」と「効果を消失させること・キャンセルすること」です。

〔常時〕タイミングの効果は、カードが戦場で公開されている限り常に効果を発揮し続けています。〔常時〕の効果を持つカードは戦場から離れると、その効果を失います。各種常備能力も、処理手順としては常時と同様に扱われます。

「付与する」効果は、カードに持続時間が示されている場合は、それに従います。持続時間がカードに示されていない場合、戦闘中の持続効果は「戦闘終了タイミング」に効果が失われ、そうではない効果は使用されたフェイズの終了時に効果を失います。

同時攻撃タイミングが発生した場合、戦闘中の地形においては「常時の効果」と「持続時間を持つ効果」が、同時攻撃タイミングの間だけすべて失われます。失われた内容は同時攻撃タイミングの間、ゲームに影響を与えなくなります。

【17-3】その他のゲーム終了条件

例外的なゲーム終了条件に付いて示します。

▽千日手判定

「同じ局面」が6ターン続けて起きた場合、その6ターン目の終了時にゲームが終了し、「勝利判定（→p8）」を行います。この終了条件を「千日手判定」といいます。

ターン数はそれぞれのプレイヤーのターン数を数えてのことなので、各プレイヤーが自分のターンを3回ずつ行った時に判定を適用します。

「同じ局面」とは一方の手札・山札・捨札のカードおよびゲームから除外したカードの内容が変化しない場合を指します。自分のターンの行動が「ユニットを自軍支配地形へ進軍する」「装備品の持ち替えをする」のみの場合にも「同じ局面」として扱います。

▽投了

各プレイヤーは「双方の山札が無くなったとき以降」を除き、いつでも「自身の敗北」を「投了」として宣言できます。投了が宣言された場合、どんな場合でも投了を宣言したプレイヤーの敗北でゲームを終了します。

[17-4]リミット調整

ユニットの合計レベルが、地形のリミットを超えた場合、「リミット調整」の処理を行います。

リミット調整が発生した場合、プレイヤーは「自軍ユニットの合計レベル \geq 地形のリミット」になるまで、1体ずつユニットを破棄します。このとき破棄するユニットは、同一ターン内に即時召喚したユニットから優先して破棄します。

進軍側と守備側で同時にリミット調整が必要になった場合、進軍側がすべてのリミット調整を終えてから、守備側がリミット調整を行います。

※ルールブック更新内容

※ver1.11:更新日2017.04.12.

・ [9-2-2] ——従来ルールと異なっていた点について従来ルールに沿う形へ表現・表記の修正、文章表現の調整、誤字脱字等の修正、等。

※ver1.10:更新日2017.03.31.

・ [12-8] 「耐性：x」と「弱点：x」の同時所持——追記。

・ その他——従来ルールと異なっていた点について従来ルールに沿う形へ表現・表記の修正、文章表現の調整、誤字脱字等の修正、等。