

## デュエル・マスターズ総合ゲームルール Ver. 1.14

最終更新日 2019年6月18日

### もくじ

#### 0. はじめに

#### 1. ゲームの基本

- 100. ゲームに必要なもの
- 101. デュエル・マスターズの絶対法則
- 102. プレイヤー
- 103. ゲームの始め方
- 104. 勝利条件
- 105. 位相
- 106. 文明
- 107. マナ
- 108. 数
- 109. カード
- 110. 能力と効果
- 111. タイミング
- 112. コスト
- 113. シールド
- 114. カードを引くこと
- 115. バトル
- 116. 封印

117. 超次元ゾーン

118. 超GRゾーン

## 2. カードの見方

200. 総則

201. コスト

202. カード名

203. サブタイプ

204. カードタイプ

205. テキストボックス

206. パワー

207. マナシンボル

208. そのほかの情報群

### 3. カードタイプ

300. 総則

301. クリーチャー

302. 呪文

303. クロスギア

304. 城

305. ウェポン

306. フォートレス

307. 鼓動

308. フィールド

309. コア

#### 4. ゾーン

400. 総則

401. 山札

402. 手札

403. バトルゾーン

404. 墓地

405. マナゾーン

406. シールドゾーン

407. 超次元ゾーン

408. 超GRゾーン

408. どこでもないゾーン

## 5. ターンの構造

500. 総則

501. ターン開始ステップ

502. ドローステップ

503. マナチャージステップ

504. メインステップ

505. 攻撃ステップ

506. 攻撃クリーチャー指定ステップ

507. ブロッククリーチャー指定ステップ

508. バトルステップ

509. ダイレクトアタックステップ

510. 攻撃終了ステップ

511. ターン終了ステップ

512. 次のターンに移行する時

## 6. カードの使用、能力、効果

600. 総則

601. カードの使用

602. 起動型能力の扱い

603. 誘発型能力の扱い

604. 常在型能力の扱い

605. カードの使用や能力の解決

606. 効果

607. 単発的效果

608. 継続的效果

609. 置換効果

## 7. その他のルール

700. 総則

701. キーワード処理

702. ターン起因処理

703. 状況起因処理



## 8. 特別なカード

- 800. 総則
- 801. 進化クリーチャー
- 802. N E Oクリーチャー
- 803. ゴッド
- 804. サイキック・クリーチャー
- 805. サイキック・スーパー・クリーチャー
- 806. ドラグハート
- 807. 禁断の鼓動
- 808. ツインパクト
- 809. G Rクリーチャー

# 0. はじめに

## 000. この文書の目的

000.1. この文書はデュエル・マスターズにおけるルールの細則をまとめたものです。すべてのプレイヤーがこれを熟知する必要はありませんが、より詳しい内容を知りたいときや、実際のゲーム中に出た疑問を解決するとき役立ちます。

# 1. ゲームの基本

## 100. ゲームに必要なもの

100.1. デュエル・マスターズは二人用の対戦ゲームです。

100.2. 通常、殿堂レギュレーションというルールに従ってデッキを構築します。デッキはちょうど40枚でなければならず、多くても少なくてもいけません。

100.2a デッキには、テキストにそう書いてあるカードを除いては、同名のカードは4枚までしか入れることができません。

100.3. デッキとは別に超次元ゾーン用として追加で8枚のカードを使用することができます。

100.3a 超次元ゾーンには、テキストにそう書いてあるカードを除いては、同名のカードは4枚までしか入れることができません。

100.4. 超GRゾーンを使用するか選べます。使用する場合、デッキとは別に超GRゾーン用として、過不足ない12枚のカードを追加で使用することができます。

100.3a 超GRには、テキストにそう書いてあるカードを除いては、同名のカードは2枚までしか入れることができません。

## 101. デュエル・マスターズの絶対法則

### 101.1. カードの効果はルールに勝つ

カードの文章がルールに直接矛盾しているときは、カードの記述が優先されます。（カードはその特定の状況に適用されるルールだけを無視します。）

### 101.2. 「できない」効果は「できる」効果に勝つ

あるイベントに対して「できる」とされている効果と「できない」とされる効果が同時に存在するとき、「できない」とされる効果が優先されます。また、「できない」とされる効果を「無視する」という効果がある場合、「できない」とされる効果は無視され効力を失います。ただし、カードはルールに勝つので、「できる」効果は「できない」ルールに勝ちます。（スピードアタッカーを持つクリーチャーは召喚酔いルールに勝ち、攻撃することができます。）

### 101.3. できることは全て行う

カードの指示の一部が実行不可能であった場合でも、できることを全て行い、実行不可能な部分は無視します。

101.3a 効果の発動に「～した場合」というような条件がある場合、その条件となる行為を試みたことで発動し、その行為が結果的にどうなったかを問いません。

### 101.4. 効果の処理はS・トリガーを優先し、常にターン・プレイヤー側の効果から行う

複数の効果が同時に存在する場合、常にS・トリガーの効果を優先して処理します。また、ターン・プレイヤーと非ターン・プレイヤーの効果が同時に存在する場合、ターン・プレイヤーの効果を先に処理します。ひとつの効果の処理が完全に終わった後でそのほかの効果処理に移ります。

101.4a 複数の効果が同時に発生した場合、まずS・トリガーの効果をターン・プレイヤー非ターン・プレイヤーの順で処理します。その後、残る効果のうちターン・プレイヤーから自分のカードの持つ効果を好きな順番で解決します。ひとつの効果処理中に他の効果が発生してもそれは一度待機状態となり、現在解決中の効果の処理を優先して行います。その後残っている効果を同様に好きな順番で処理していきます。ターン・プレイヤーの効果処理が全て終わった後に、非ターン・プレイヤーの効果を処理します。

101.4b S・バックもS・トリガーと同様のタイミングで、複数の効果が同時に発生した場合ターン・プレイヤー非ターン・プレイヤーの順で処理します。

101.4c 非ターン・プレイヤーの効果を処理する過程で、ターン・プレイヤー側の効果が発生した場合、処理中の効果を解決した後でターン・プレイヤーの効果を優先して処理します。

101.4d 効果の処理中に置換効果以外の他の効果を割り込ませることはできません。ただし、その効果の指示で他の呪文などの効果を使うとされている場合、処理の一環として解決します。

101.4e 能力や呪文の効果によって発生したバトルは、そのバトルの終わりまで能力や呪文の効果の一部とする。

101.4f バトルする時に誘発する能力は、能力や呪文の効果で発生したバトルに置いても即座に効果を発揮する。

### 101.5. 置換効果はひとつのイベントに対して1回のみ行う

同一のイベントにおいて適用される置換効果は1つだけです。イベントとは、ゲーム中に起こりうるすべての出来事を指します。あるイベントがすでに置換されている場合、それ以上置換することはできません。

101. 5a 置換効果が句点で区切られる文章の一部を変更したとき、その句点で区切られる範囲の文章はそれ以上置換されることはありません。同じ能力内でも「そうした場合、」などで表される別の句点で区切られる文章であればそれは別のイベントとみなし、その部分は置換されているものとして扱いません。もともとの効果は置換された箇所を含めてひとつの効果として処理します。

101. 5b 複数の置換効果が同時に存在するとき、通常の効果処理と同様にターン・プレイヤーの置換効果を優先して適用します。同一プレイヤーが複数の置換効果を持つ場合、どの置換効果を適用するか選ぶことができます。

## 102. プレイヤー

102. 1. プレイヤーとは、そのゲームに参加している人のことです。ターン・プレイヤーとは、現在進行中のターンのプレイヤーのことであり、そうでないプレイヤーのことを、非ターン・プレイヤーと呼びます。

102. 2. 対戦相手とは自分以外のもう一方のプレイヤーのことです。

## 103. ゲームの始め方

103. 1. ゲームを始める前に、各プレイヤーはデッキおよびゲームに使うカードを用意します。この時、両面カードは取り除いてかまいません。

103. 2. その後、対戦相手にデッキを渡し、40 枚のデッキである事の確認とシャッフルやカットをしてもらいます。プレイヤーのデッキは以後山札と呼ばれるようになります。

103. 3. 次に、ゲーム開始手順に移ります。この時、ゲーム開始時に何かをする指示があればそれに従います。その後、各プレイヤーは山札の上から 5 枚を裏向きのままシールドとして展開し、5 枚になるようにカードを引いて手札とします。

103. 4. 次に、どちらが先攻かを決めます。じゃんけんをして、その勝者が先攻となります。（後攻を選ぶことはできません）

103. 5. 先攻のプレイヤーのターンを始めます。（先攻のプレイヤーは最初のドロウはありません）

## 104. 勝利条件

104. 1. いずれかのプレイヤーが勝つ、または負けたらゲームは即座に終了します。。

104. 2. ゲームの勝利条件は以下のとおりです。

104. 2a 対戦相手にクリーチャーで攻撃して攻撃先の変更がされなかったとき、相手のシールドが0枚であれば即座にゲームに勝利します。

104. 2b 対戦相手の山札が0枚の状態になったとき、即座にゲームに勝利します。（効果の途中で山札から一瞬でもカードがなくなっていれば山札が0枚になったとみなします。）

104. 2c カードの効果によって勝利、または敗北することがあります。これらによって勝利条件と敗北条件を同時に満たした場合、勝利します。

## 105. 位相

105. 1. デュエル・マスターズのカードには位相があります。カードが縦向きの状態をアンタップ状態、横向きの状態をタップ状態と呼びます。

105. 2. アンタップは状態は使用可能であることを示します。通常、タップ状態のカードはターンのはじめにすべてアンタップします。

105. 3. タップ状態は使用したことを示すものです。クリーチャーが攻撃したり、マナゾーンからコストを支払ったりするときにカードをタップさせます。

105. 4. カードの位相を勝手に変化させることはできません。

105. 4a バトルゾーンとマナゾーンのカードのみをタップすることができます。他のゾーンのカードの位相を変更することはできません。

105. 5. フィールドにおいては上下逆さまという位相が存在します。この状態のカードはアンタップの効果によって正位置に戻ることはありません。

105. 6. タップしているカードをさらにタップ状態にする、またはアンタップしているカードをさらにアンタップ状態にすることはできません。（タップしているクリーチャーを「タップする」能力や効果で選ぶ事は可能ですが、その状態にしたことにはなりません）

## 106. 文明

106.1. デュエル・マスターズにおける文明には、「光」「水」「闇」「火」「自然」の5種類が存在します。

106.2. カードは通常、上記の5つの文明のうち1つまたはそれ以上の文明を持ちます。カードの持つ文明は、マナシンボルの色、カードタイプの背景色やフレームの色などを参照します。

106.2a 単文明のカードは、5文明のいずれか1つだけの文明を持ちます。

106.2b 多文明のカードは、5文明のうち2つ以上の文明を持ち、多色カードと呼ばれます。

106.2c 文明を持たないカードは、無色カードと呼ばれます。

106.2d 文明はそれぞれ色が決まっています。光は黄色、水は青、闇は黒（または紫）、火は赤、自然は緑です。また、無色カードは白で表されます。

106.3. カードの指示で文明を選ぶ場合、上記の5文明の中からひとつを選ばなければいけません。無色を選ぶ事はできません。

106.4. 効果によってカードに文明が追加されることがあります。

## 107. マナ

107.1. マナはデュエル・マスターズの基礎となるリソースです。プレイヤーはマナを使用してクリーチャーを召喚したり呪文を唱えるコストを支払います。

107.2. マナはマナゾーンに置かれたカードをタップすることでマナシンボル上に書かれた数値の数（通常は1）だけ発生します。マナは、タップしたカードが持つ文明のうちひとつの文明を持ちます。

## 108. 数

108. 1. デュエル・マスターズのゲームでは、基本的に整数だけを用います。

108. 1a 効果で数値を選ぶ場合、負の数を選ぶことはできません。

108. 1b クリーチャーはマイナス修正によってパワーがマイナスになることがあります。ただし、そのクリーチャーのパワーを参照する場合は0とみなして扱います。たとえば、パワーが-6000された、バトルゾーンにあるクリーチャーを地獄スクラッパーで選んでも、その他のクリーチャーのパワー合計が11000になるように選ぶことはできません。

108. 1c デュエル・マスターズにおいて $\infty$ はそれよりも大きい数を選ぶことのできない数字として扱います。 $\infty$ のパワーを持つクリーチャーがパワー修正を受けてもパワーは $\infty$ のままです。ただし、パワーがマイナス $\infty$ されたときは破壊されます。

108. 2. デュエル・マスターズのゲームで数字の増減が行われる場合、足す、引く、掛ける、割るの順番で行います。

## 109. カード

109. 1. カードの文章がいくつかのバージョンで異なる表記である場合、原則として現在発売されている最新のカード表記を正しいものとします。

109. 2. ルールや文章に「カード」と記されていた場合、デュエル・マスターズのカードを指します。

109. 2a 能力や効果によってカードを選ぶ場合、選ばれるのはそのカード自身のみです。複数枚のカードで構成される進化クリーチャーやシールド・プラスされたシールドであっても、指定されたカードのみが直接影響を受けます。

109. 2b 複数枚で構成されるクリーチャーのうち一部のカードがバトルゾーンを離れることになった場合、そのときの状態によってクリーチャーとしてバトルゾーンを離れるかどうか異なります。進化クリーチャーであれば一番上のカードはクリーチャーとしてバトルゾーンを離れますが、下にあるカードは単にカードとしてバトルゾーンを離れます。リンクしたゴッドはクリーチャーとしてバトルゾーンを離れ、サイキック・リンクしたクリーチャーの場合はサイキック・セルとしてバトルゾーンを離れます。

109. 2c 複数枚のカードで構成されたクリーチャーの効果や能力は、それに含まれるすべてのカードに適用されます。例えば、カードを選ぶ効果であっても、クリーチャーとして選ぶことのできない能力を持つクリーチャーに含まれるカードを指定することはできません。



## 110. 能力と効果

110.1. 能力とは、カードの持つ特性で、そのカードがゲームに影響を与えられるようにするものです。カードの能力はそのルール文章によって定義されます。能力は、ルールや効果によってカードに与えられることもありえます。（「持つ」「得る」と書かれている効果によって与えられます）能力は効果を生み出します。

110.2. 能力は、それを持つカード自身に影響を与えることも、他のカードやプレイヤーに影響を与えることもあります。

110.2a 能力は有益なものだけではなく、不利益なものもあります。

例：「このクリーチャーは攻撃できない」という文章は能力です。

110.2b カードを使用するための条件はカードの能力です。

110.2c 1つのカードが複数の能力を持つことがあります。カードの文章の■で始まる各段落は別個の能力を表します。また、カードが呪文や他の効果によって能力を与えられることもあります。1つのカードが同じ能力を複数持っている場合、それらは独立して機能します。これによって、能力が1つだけの時よりもより多くの効果を生む場合も、そうでない場合もあります。

110.2d 能力は、1つまたは複数の単発的效果または継続的效果を生成します。継続的效果の中には、置換効果も含まれます。

110.2e 能力が、カードに影響を及ぼす効果を生み出すとき、それはその効果を生み出した時点で影響を及ぼす範囲にあるカードにのみ影響します。同一ターン中で、その効果の後に範囲となったゾーンに移動したカードはこの効果の影響を受けません。

110.3. 能力は大きく4つに分けられます。

### 110.3a 呪文能力

呪文を唱えてから解決するまでの間に処理される指示のことです。呪文のルール文章は呪文能力です。

### 110.3b 誘発型能力

通常「～時」「～場合」「～たび」などで始まる誘発条件を持ちます。一度誘発した効果は、処理されるまでは待機状態となり解決を待ちます。呪文やその他の効果によって誘発型能力を与えられる誘発型能力は遅延誘発型能力と呼ばれます。

### 110.3c 起動型能力

起動型能力はある特定のタイミングで誘発し、要求された条件を満たしていれば、起動を選択することのできる能力のことです。原則的に任意のタイミングで起動できるものではありません。

### 110. 3d 常在型能力

クリーチャー、クロスギア、ウエポン、フォートレス、鼓動およびフィールドがバトルゾーンにある間、または城やシールド・ゴーを持つクリーチャーがシールドゾーンにある間、常に機能し続ける継続的効果を生み出します。

110. 4. 基本的に呪文能力はその呪文の処理中に、その他の能力はカードがバトルゾーンまたはシールドゾーンにある間のみ機能します。ただし、以下に挙げるいくつかの例外が存在します。

110. 4a 特性定義能力（コスト、文明、パワーなど）は、ゲームの外部も含むあらゆる場所で機能します。

110. 4b どのゾーンで機能するかが書かれている能力は、そのゾーンでのみ機能します。

例： マナ爆誕、灼熱ドロロン・ゴー

110. 4c どのゾーンで機能するかが書かれていない能力は、バトルゾーンでのみ機能します。ただし、そのカードそのものが、「S・トリガー」を得る能力についてはシールドゾーンにある時も機能します。

110. 4d ゾーンの指定がなく、マナコストを支払わずに使用することを認めるというカードの能力は、そのカードを使用できるあらゆるゾーンにおいて機能します。

例： ニンジャ・ストライクはマナゾーンからの召喚が可能である状況下において、マナゾーンからの使用が可能です。

110. 4e カード自身の、そのカードを使用することに限定や修整をもたらす能力は、それらのカードが使用されようとするゾーン（通常は手札）にある間に機能します。

例： シンパシー

110. 4f カードの能力で、それがバトルゾーンに出る状況を変更するものは、そのカードがバトルゾーンに出てくるに際して機能します。

例： 緊縛の影バインド・シャドウ

110. 4g バトルゾーン以外のゾーンにある間のみ誘発可能な誘発条件を持つ誘発型能力は、その誘発しうるゾーンにある間に機能します。

例： 黒神龍グールジェネレイド

110.5. 効果の発生源は、それを生成した能力を持つカードです。待機状態にある誘発効果の発生源は、誘発型能力を持つカードです。

110.5a いったん誘発したら、効果はその発生源とは独立して待機状態の効果となります。その後、その効果の発生源となる能力を持つカードが別のゾーンに移動しても、効果がなくなることはありません。ただし、いくつかの効果はその効果が直接何かをするのではなく、その効果の発生源に何かをさせることに注意してください。チェックする時点で発生源が既に元あったゾーンにない場合でも、発生源がその処理を行いません。

例：相手のクリーチャーの合計パワーを効果の発生源であるクリーチャーのパワー以下になるように選ぶ場合、発生源であるクリーチャーがすでにバトルゾーンにいない場合は、そのカードがバトルゾーンからいなくなる直前のパワーを参照します。

110.6. カードの特性を定める効果は、効果によって得られる能力とは区別されます。効果によってカードの特性が定義された場合、それは能力を得ることにはなりません。

例：文明は特性なので、文明を追加する効果は能力を与えたことにはなりません。

110.7. 能力の中には、複数同じ能力を持った場合でもそれぞれ効果を発揮するものがあります。

例：スレイヤー、パワーアタッカー、シンパシーなど

## 111. タイミング

111.1. いずれかの処理が行われるとき、常にターン・プレイヤー側の処理を優先して行います。

111.2. 処理はゲームのルールによって自動的に実行されるか、またはプレイヤーによって実行されます。

111.2a 誘発型能力は、カードを使用している間、あるいは効果を解決している間であっても、いつでも誘発します。その効果は誘発した瞬間に待機状態となります。

111.2b 常在型能力は継続的にゲームに影響を及ぼします。

111.2c ターン起因処理は、特定のステップが始まったとき、または終わったときに自動的に発生します。

例：アンタップ、ドローなど

111.2d 状況起因処理は特定の条件を満たしたときに自動的に発生します。これは、能力の解決中であっても優先して処理されます。

例：勝利・敗北条件の達成、パワー0以下のクリーチャーの破壊など

## 112. コスト

112.1. コストにはマナコストと超次元コストの2種類があります。

112.2. マナコストは、カードを使用するために支払う必要のあるマナの量を示しています。そこにはそのカードが持つ文明の支払いも含まれています。

112.2a マナコストを支払う場合、マナコストに指示される同じ文明をすべて満たすようにタップします。

カードを使用するに際してまずマナコストに含まれる文明をすべて満たすようにマナゾーンのカードを1文明につき1枚タップします。さらにマナゾーンのカードのマナシンボル上に書かれた数値の合計がコストと同じ数になるように、不足分をマナゾーンのカードをタップして支払います。

例： マナコスト7の火と闇と自然の文明を持つ多色カードのコストを支払う場合、マナゾーンから火文明を持つカード、闇文明を持つカード、自然文明を持つカードをそれぞれ別々に1枚ずつタップして、さらにマナの数値が合計7になるように不足している分をタップします。1枚で火と闇と自然すべてを持つ多色カードをタップしても、それで全ての文明を満たしたことにはならず、火か闇か自然のうちどれか一つの文明として扱います。

112.2b プレイヤーが実際に支払うマナコストは、効果によって増減することがあります。マナコストがコスト減少効果によって必要な文明の数より少なくなった場合、文明の支払いを優先します。このとき超過した分のマナは支払い終了時になくなります。

例： コッコ・ルピアがいてコストが3になった星龍パーフェクト・アースは、文明の支払いのためにマナゾーンのカードを5枚タップすることが可能です。

112.2c 文明やコストの支払いが適切に完了している場合、余分にマナゾーンのカードをタップすることはできません。

112.2d O・ドライブで支払うマナコストは追加コストとして扱います。

112.3. マナコストを支払うことなくカードを使用することができる能力がいくつか存在します。また、特定のタイミングで使用する能力は使用宣言が必要です。

112.3a S・トリガーはブレイクなどでシールドが手札に加えられるとき、そのカードを対戦相手に見せて宣言することで、即座にコストを支払わずに使うことができます。複数のS・トリガーを持つカードがシールドから手札に加えられる場合、使用するカードを対戦相手に見せて宣言を行います。それらのカードは一度手札で待機状態となり、その後、通常と同様に処理されます。呪文の場合は呪文の効果解決までがS・トリガーの能力となりますが、クリーチャーは召喚することまでがS・トリガー能力です。バトルゾーンに出たことによって誘発する効果は別個のイベントとして扱います。これはクロスギアのジェネレートやフィールドを展開する事についても同義です。

112. 3b S・バックはこの能力を持つカードが手札にある状態で、指定されたカードがシールドから手札に加えられるとき、そのカードを捨てて宣言することで、即座にコストを支払わずに使うことができます。S・バックを持つカードと指定されたカードがシールドから同時に手札に加えられる場合、そのS・バックのカードは手札にある状態ではないので、S・バックの能力を使う事はできません。S・バックの能力もS・トリガーと同様に、呪文の場合は呪文の効果解決までがS・バックの能力となりますが、クリーチャーは召喚することまでがS・バック能力です。バトルゾーンに出た事によって誘発する効果は別個のイベントとして扱います。これはクロスギアのジェネレートやフィールドを展開する事についても同義です。

112. 3c ニンジャ・ストライクは、ターン・プレイヤーのクリーチャーが攻撃した後の非ターン・プレイヤーの処理タイミング、または非ターン・プレイヤーのクリーチャーがブロックした後のターン・プレイヤーの処理タイミングにおいて、指定されたマナゾーンの枚数を満たしていた場合にクリーチャーのコストを支払わずに召喚する能力です。それ以前のタイミングで条件を満たしていなくても、宣言するタイミングにおいて使用条件がそろっていれば使用することができます。

112. 3d G・ゼロは指定された条件下においてクリーチャーや呪文のコストを支払わずに召喚したり唱えたりする能力です。

112. 3e アタック・チャンスは指定された条件下において呪文のコストを支払わずに唱えてもよい能力です。

112. 3f その他「コストを支払うことなく使用してよい」という効果を使用した場合でも、「召喚」したり、「唱え」たり「ジェネレート」する行為自体は実行されているので、その行為によって誘発する能力は誘発します。

112. 4. 超次元ゾーンや超 GR のコストは、ゲーム中に参照されるコストのことです。

## 113. シールド

113. 1. シールドはシールドゾーンに裏向きで置かれます。各プレイヤーのゲーム開始時のシールドの枚数は5枚です。

113. 2. 通常、シールドは1枚のカードからなりますが、シールド・プラスなどの効果で複数枚のカードを重ねた状態になることがあります。シールドの数を数えるときは、重ねられたカードの束を1つのシールドとして数えます。シールドゾーンにあるカードの枚数を数えるときは、束になっているカード1枚1枚を含め、シールドゾーンにあるそれぞれのカードの数を数えます。

113. 2a 効果によってシールドを並べ替える時、カードが再分配される各シールドは位置と枚数を記憶しています。たとえば、並べ替える前に右から3番目のシールドが3枚のカードからなっていた場合、そのシールドに3枚のカードがあるように再分配します。城やシールドフォースのようなシールドを参照するカードは、当初あった位置に再分配されたシールドを参照しなおします。

113. 3. 何らかの効果でシールドの数が増減することがあります。

113. 4. シールドは城によって要塞化されることができます。

113. 5. シールドはクリーチャーの攻撃や、能力によってブレイクされます。

#### 114. カードを引くこと

114. 1. プレイヤーがカードを引くとは、自分の山札の一番上にあるカード1枚を自分の手札に入れるということです。これは各プレイヤーのドロウ・ステップに、ターン起因処理として行なわれます。また、呪文や能力の効果としても行なわれます。

114. 2. カードを同時に引くことができるのは1枚だけです。複数枚のカードを引くように指示された場合、そのプレイヤーはその回数だけカードを1枚引くことを繰り返します。

114. 2a 効果によって複数人がカードを引く場合、まずターン・プレイヤーが指定された枚数のカードを引き、その後非ターン・プレイヤーがカードを引きます。

114. 3. 効果が「引く」という言葉を使わずにプレイヤーの山札からそのプレイヤーの手札にカードを移動させる場合、そのプレイヤーはそのカードを引いたことにはなりません。これは、カードを引くことで誘発する能力や、カードを引くことを置換する効果の対象とならないことを意味します。

114. 4. カードを引くことを置換する効果が存在します。

114. 4a 効果が、複数枚のカードが引かれるうちの1回を置換する場合、その置換効果は次の1枚を引く前に完全に処理されます。

例：日曜日よりの使者 メーテルの、「自分がカードを1枚引く時、1枚のかわりに2枚引き、自分の手札を1枚捨ててもよい。」という効果は複数枚カードを引く効果の1枚1枚に対して発生します。この状況下で「エマージェンシー・タイフーン」を用いた場合、最初の1枚に対してメーテルの効果을適用して2枚引いて1枚捨て、次の1枚に対しても同様にメーテルの効果을適用して2枚引いて1枚捨てます。その後、エマージェンシー・タイフーンで指示されている1枚捨てる処理を行います。

114. 4b カードが引かれた後、そのカードに対して追加で何らかの処理をする効果が存在します。カードを引くことが置換されて結果としてカードを引かなかった場合、その追加の処理は行なわれません。

114.5 カードを引く時に誘発する効果がある時はそれを解決してください。その後、手札に加えてください。

## 115. バトル

115.1. クリーチャー同士のパワーを比べることをバトルと呼びます。

115.1a バトルはクリーチャーによる攻撃や能力および効果によって発生します。

115.2. バトルを開始すると、まずそれによって誘発する能力が誘発します。誘発した効果はターン・プレイヤーから順に処理します。

115.3. 双方のクリーチャーのパワーを比べます。

115.3a この時点でどちらかのクリーチャーが破壊されたり戦闘から取り除かれるなどしていた場合、バトルは行われません。双方のクリーチャーがバトルゾーンにいる場合のみパワーを比べます。

115.3b パワーの高いほうのクリーチャーがバトルに勝ち、パワーの低いクリーチャーはバトルに負けます。お互いに同じパワーであった場合は両方がバトルに負けます。バトルに負けたクリーチャーは破壊されて墓地に置かれます。これは、状況起因処理です。

115.3c バトルに勝つという能力を持つクリーチャーはパワーに関係なくバトルに勝ち、相手のクリーチャーはバトルに負けます。双方がバトルに勝つ能力を持っていた場合、お互いにバトルに勝ち、バトルに負けたクリーチャーは存在しません。

115.3d その後、バトルの結果によって誘発する能力が誘発します。誘発した効果はターン・プレイヤーから順に処理します。

## 116. 封印

116.1. 封印はバトルゾーンのカードの上に裏向きで置かれます。

116.1a 封印を付けるには、そのカードの持ち主の山札の上から1枚を裏向きのままカードの上に移動させます。

116.1b ひとつのカードの上に同時に複数の封印を置くことが可能です。

116.2. 封印の付いたクリーチャーは無視されます。

116.2a 無視されたクリーチャーはバトルゾーンにないものとして扱います。それは攻撃やブロックができず、いかなる能力も発揮することはなく、選ばれることもなく、タップもアンタップもしません。

116.3. 封印はバトルゾーンに存在します。

116. 3a 効果によってバトルゾーンのカードを選ぶ場合、封印を選ぶことができます。

116. 4. 封印はコマンドがバトルゾーンに出たときに外れます。

116. 4a コマンドがバトルゾーンに出た時、そのコマンドの持ち主はそのコマンドと同じ文明を持つ封印が置かれているカードから、封印をひとつ墓地に置きます。どのカードから封印を外すかは任意ですが、外さないことを選ぶことはできません。

116. 4b 封印の付いたクリーチャーが無視されていても、封印を外す際にその文明は参照されます。これは状況起因処理です。

117. 超次元ゾーン

117. 1. バトルゾーン以外のゾーンに置かれたサイキック・クリーチャーおよびドラグハートは、超次元ゾーンに置かれます。

117. 2. バトルゾーンにある単一のウェポンは、超次元ゾーンに置かれます。

118. 超GRゾーン

117. 1. バトルゾーン以外のゾーンに置かれたGRクリーチャーは、超GRの下に置かれます。



## 2. カードの見方

### 200. 総則

200.1. カードには、ゲーム中に必要な情報と、ゲーム中特に意味を成さない情報があります。

200.2. カードの部分の一部は特性（ゲーム中参照され、意味をなすもの）でもあります。特性とは、文明、コスト、カード名、サブタイプ、カードタイプ、パワーを指します。

200.3 特性は無視される事があります。

200.3a 進化などによってカードの下に置かれているカードは通常のゲーム中は特性が無視されています。ただし、カードを指定する場合、特性は参照されます。

例：光と水文明を持つクリーチャーの上に進化した水のクリーチャーは水のクリーチャーであり、パワーも種族も下のカードから影響されません。ただし、テック団の波壊 Go! の効果を受けた場合、下のカードもコストを参照し、適正であれば効果を受けます。

200.3b 封印の特性は確認できず、コストは0として扱います。

200.3c 両面カードをカード指定する場合、表になっている面を参照します。

### 201. コスト

201.1. コストはカードの持つ特性です。通常カードの左上隅に記されている数字で示されています。

201.1a カードのmanaコストの数値は、そのカードを使用するために支払う必要のあるmanaの数を表します。

201.1b サイキック・クリーチャーや、ドラグハートはmanaコストを持たず、通常のカードの様にmanaで支払うことはできません。

201.2. カードのコストを参照する場合、その数値を参照します。

201.2a 効果によってカードを使用する際のコストが変更されているときであっても、カードのコストを参照する場合は本来カードに書かれているコストを参照します。



例： コッコ・ルピアがいる状態であってもバトルゾーンにいるボルシャック NEX のコストは 6 であり、コスト 4 以下を破壊する超次元ムシャ・ホールの効果によっては破壊されません。

## 202. カード名

202.1. カード名はカードの持つ特性です。通常カードの上部中央に記されています。

202.2. 効果によってプレイヤーが「カード名を1つ指定する」場合、そのプレイヤーは実際に存在するカード名を選ばなければなりません。同じカード名部分を持ち、バリエーションの存在するカードの場合、それを含めて宣言する必要があります。（ただし、実際のゲームプレイにおいては双方のプレイヤーが認識できる呼び方でかまいません。）

202.3. カード名の一部を参照するカードが存在します。その場合、指定された名称をカード名に含むもの全てを参照します。

例：「ボルシャックNEX」はカード名に「ルピア」という単語を含む全てのカードを参照します。「パープル・ピラス」のように単語が途中で区切られている場合は一致した単語とみなしません。

202.3a カード名を参照する時は、ルビを含めて完全一致したものを参照します。

202.4. カードに本来のカード名とは別に他のカード名を追加するカードが存在します。その場合、そのカードは2つのカード名を同時に持つことになります。

202.5. ゴッドがリンクしているとき、そのゴッドはリンクしている全てのカードのカード名を持ちます。

例：バトルゾーンに「リンクした龍神ヘヴィと龍神メタル」と、「リンクした龍神ヘヴィと破壊神デス」が同時にあるとき、これらのリンクしたゴッドはどちらも「龍神ヘヴィ」という名前を持ちます。この状況で「天使と悪魔の墳墓」を使用した場合、どちらも「龍神ヘヴィ」を持つクリーチャーなのでそれぞれ破壊されます。

## 203. サブタイプ

203.1. サブタイプはカードの持つ特性です。通常カード名のすぐ下に印刷されています。

203.2. カードはサブタイプに書かれているサブタイプを持ちます。

203.2a クリーチャーはサブタイプに書かれている種族を持ちます。

203.2b 呪文はサブタイプを持つときがあります。現在存在するサブタイプには「ナイト」「スペシャルクライマックス」「ジョーカーズ」などがあります。

203.2c クロスギアはサブタイプを持つときがあります。現在存在するサブタイプには「サムライ」などがあります。

203.3. いくつかの効果はサブタイプまたはその一部を参照します。その場合、指定された名称をサブタイプに含むもの全てを参照します。

例：「ドラゴン」を指定する効果は、サブタイプに「ドラゴン」を含むカードをすべて参照します。

203.4. 効果によってサブタイプが追加されることがあります。

203.5. 効果でサブタイプを選ぶ場合、サブタイプの一部分や存在しないサブタイプを選ぶことはできません。

例：「ドラゴン」や「サイバー」は単体で存在しないサブタイプであり、選ぶことはできません。

## 204. カードタイプ

204.1. カードタイプはカードの持つ特性です。通常イラストのすぐ下に印刷されています。

204.2. カードタイプには、「クリーチャー」、「呪文」、「クロスギア」、「城」、「ウエポン」、「フォートレス」、「鼓動」、「フィールド」、「コア」、「オーラ」があります。

204.3. カードは、特殊タイプを持つことがあります。それらはカードタイプの直前に書かれます。特殊タイプには、「進化」、「サイキック」、「サイキック・スーパー」、「エグザイル」、「ドラグハート」、「禁断」、「D2」、「NEO」、「GR」などがあります。

204.3a 「クリーチャー」は「進化」、「サイキック」、「サイキック・スーパー」、「エグザイル」、「ドラグハート」、「禁断」、「NEO」、「GR」などを特殊タイプに持ちえます。

204.3b 「鼓動」は「禁断」を特殊タイプに持ちえます。

204.3c 「フィールド」は「D2」、「最終禁断」などを特殊タイプに持ちえます。

## 205. テキストボックス

205.1. テキストボックスは、カードの下半分にあります。多くの場合、ここにはそのカードの能力を定義するルール文章が書かれています。

205.1a キーワード能力の場合、テキストの前にキーワードが入ることがあります。テキストを参照する時は、キーワード部分は飛ばし、参照しません。

例：

自分のバトルゾーンに《黒豆だんしゃく/白米男しゃく》がいる時、ラビリンズを持つクリーチャーが相手のバトルゾーンに出たらそのクリーチャーはマナゾーンに置かれます。

205.2. テキストボックスには、ゲーム上意味を持たない文章が書かれていることがあります。

205.2a 注釈文は、カッコでくくられた文章で、そのカードに適用されるルールの要約です。通常は対応する能力と同じ行に書かれていますが、能力ではなくカード全体の注釈の場合、独立した行に書かれていることもあります。

205.2b フレーバー・テキストは、ゲーム中特に意味を成しません。

205.3. テキストボックスの背後のシンボルは、ゲーム中特に意味を成しません。

## 206. パワー

206.1. パワーはカードの持つ特性です。通常、クリーチャー・カードの左下に記されている数字がパワーを表しています。パワーは効果によって修整を受けたりある値に変更されたりすることがあります。

206.2. 一部のクリーチャー・カードでは、パワー後ろに「+」や「-」が表記されることがあります。これはそのクリーチャーが自身の持つ能力によってパワーが変動することを示しています。

206.2a これらのクリーチャーはバトルゾーン以外の場所において、「+」や「-」の修正を受ける前の数値のパワーを持つものとして扱います。

206.3. 一部のカードはクリーチャーのパワーを固定する効果を持ちます。この効果が適用されている限り、他のいかなる効果もこの数値を変更することはできず、個々のクリーチャーの状態が変化してもパワーは固定されたままです。

例： バトルゾーンの全てのクリーチャーのパワーを500に固定する効果がある状況で2体以上のクリーチャーがリンクした場合、パワーを合算するのではなく、リンクしたクリーチャーのパワーは500に固定されます。

206.4. 一部のカードはクリーチャーのパワーを倍にする効果を持ちます。この効果はそのほかのパワー増減を適用した後に行います。

例： パワー3000のクリーチャーがいて、パワー+2000とパワーを倍にする効果が同時にあった場合、まず3000+2000で5000となり、さらに倍にされて10000のパワーを持ちます。

## 207. マナシンボル

207.1. サイキック・クリーチャーとドラグハート、一部の禁断を除き、カードの中央下にはマナシンボルと数字が記されています。マナシンボルはそのカードの文明を表し、マナシンボル上の数値はマナゾーンにあるときにタップして生み出すことのできるマナの数を表しています。

207.2. 効果によってマナシンボル上の数値が変更されることがあります。

207.3. 無色カードのマナシンボルは文明を表していません。

## 208. そのほかの情報群

208.1. そのほか、カードには通常のゲーム中に意味をなさない情報が記載されています。

208.1a イラスト、イラストレーター名、レアリティシンボル、エキスパンションシンボル、エキスパンションコード、ブロックシンボル、権利表記、コレクター番号、フレーム、枠、タブやアイコンなどは通常、直接的にゲームに影響を与えることはありませんが、何らかの効果によって参照される可能性があります。

例： ソウルアイコン、H.C. アイコン、ビクトリーアイコンなど

## 3. カードタイプ

### 300. 総則

300.1. カードタイプには、「クリーチャー」、「呪文」、「クロスギア」、「城」、「ウエポン」、「フォートレス」、「鼓動」、「フィールド」、「コア」があります。

### 301. クリーチャー

301.1. ターン・プレイヤーは、自分のメインステップにクリーチャーを手札から召喚することができます。

301.2. クリーチャーは、召喚したらバトルゾーンに出ます。

301.3. クリーチャーのサブタイプは種族と呼ばれる特性です。1体のクリーチャーが複数の種族を持つこともあります。

301.4. パワーは、クリーチャーだけが持っている特性です。

301.4a クリーチャーのパワーとは、そのクリーチャーのバトルでの強さを表します。

301.4b クリーチャーのパワーを決定するためには、カードの左下に記載されている値から計算して、各種の継続的効果を適用します。

301.5. クリーチャーは攻撃できます。

301.6. クリーチャーは、そのカードが自分のターンのはじめから続けてバトルゾーンにない限り攻撃することができません。このルールは「召喚酔い」と呼ばれます。

### 302. 呪文

302.1. ターン・プレイヤーは、自分のメインステップに呪文を手札から唱えることができます。

302.2. 呪文が唱えられたら、ルール文章に書かれている処理を書かれている順番に行い、その後で墓地に置かれます。

302.3. 呪文が単独でバトルゾーンに存在することはありません。不適正の場合、墓地に置かれます。

### 303. クロスギア

303.1. ターン・プレイヤーは、自分のメインステップにクロスギアを手札からジェネレートすることができます。

303.2. クロスギアは、ジェネレートしたらバトルゾーンに出ます。

303.3. クロスギアはクリーチャーにクロスすることができます。クリーチャーでないカードにクロスすることはできません。

303.3a クロスギアがつけられているクリーチャーは、「クロスされているクリーチャー」と呼ばれます。クロスギアは、クリーチャーに「クロスする」ことになります。

303.3b クロスギアをクリーチャーにクロスするにはそのマナコストをもう一度支払います。この能力は通常メインステップにのみ使用できる起動型能力です。

303.3c 呪文や他の能力によってクロスギアがクリーチャーにクロスされることがあります。

303.3d クロスギアの位相はクロスしているクリーチャーの状態に、依存しません。

303.4. すでにクリーチャーにクロスされているクロスギアであっても、他のクリーチャーにクロスしなおすことができます。

303.4a クロスギアを、それをクロスしているクリーチャー自身にクロスしなおすことはできません。

303.5. クロスギアはクロスされているクリーチャーがバトルゾーンを離れてもバトルゾーンに残ります。

### 304. 城

304.1. ターン・プレイヤーは、自分のメインステップに城を手札から要塞化することができます。

304.2. 城はシールドゾーンに出て、シールドに付けることで要塞化します。

304.2a 城のつけられているシールドのことを、「要塞化されている」といい、その城はシールドを「要塞化している」といいます。

304.3. 要塞化されたシールドがシールドゾーンから離れた場合、そのシールドの持つS・トリガー能力が解決された後で城を基地に置きます。



### 305. ウエポン

305.1. 現状存在するウエポンはドラグハート・ウエポンのみで、ドラグハートをバトルゾーンに出す効果でのみバトルゾーンに出すことができます。

305.2. ウエポンはクリーチャーに装備することができます。

305.2a ウエポンの位相は装備しているクリーチャーの状態に依存しません。

305.3. ウエポンは単独でバトルゾーンに存在することができません。

### 306. フォートレス

306.1. 現状存在するフォートレスはドラグハート・フォートレスのみで、ドラグハートをバトルゾーンに出す効果でのみバトルゾーンに出すことができます。

306.2. フォートレスは単独でバトルゾーンに存在することができます。

306.3. フォートレスの正位置（アンタップ状態）は横向きです。

### 307. 鼓動

307.1. 鼓動はデッキに入れることのできる両面カード「禁断」の片方の面です。

307.2. 鼓動はゲーム開始時に指示された位置に置かれるものが存在します。

### 308. フィールド

308.1. ターン・プレイヤーは、自分のメインステップにフィールドを手札から展開することができます。

308.2. フィールドは、展開したらバトルゾーンに出ます。

308.3. フィールドの正位置（アンタップ状態）は横向きです。「Dスイッチ」がすでに使われているのならば、逆さまをアンタップ状態として扱います。

308.4. フィールドはゲーム開始時に指示された位置に置かれるものが存在します。

### 309. コア

- 309.1. 現状存在するコアは禁断コアのみで、最終禁断フィールドを裏返し、1体のクリーチャーとして合体させる事でのみバトルゾーンに置かれます。
- 309.2. コアは単独でバトルゾーンに出す術を持ちません。
- 309.3. コアの正位置（アンタップ状態）は縦向きです。逆さまのものも存在します。
- 309.4. コアはカードとして指定された場所へ移動します。
- 309.5. コアはどちらの面でもマナゾーンに置く事ができます。いずれの場合もマナを生み出す事はできません。その文明のカードとしてタップする事は可能です。
- 309.6. コアはクリーチャーの下に重ねられる場合があります。
- 309.7. コアは単独でバトルゾーンに存在することができず、単独になった場合即座に墓地に置かれます。

### 310. オーラ

- 310.1. ターン・プレイヤーは、自分のメインステップにオーラを手札から使うことができます。
- 310.2. オーラは、使ったら、GRクリーチャーに付けるか、GR召喚をしてからそれに付ける。
- 310.3. オーラの正位置（アンタップ状態）は横向きです。
- 310.4. オーラは単独ではバトルゾーンに存在できません。不適正の場合は墓地へ置かれます。

## 4. ゾーン

### 400. 総則

400.1. ゾーンは、カードがゲーム中に存在できる場所です。通常、「山札」「手札」「バトルゾーン」「墓地」「マナゾーン」「シールドゾーン」「超次元ゾーン」「超GRゾーン」の8つのゾーンが存在します。バトルゾーンはプレイヤー間で共有しますが、それ以外のゾーンはプレイヤーごとに存在し、共有しません。

400.2. 全てのゾーンは公開ゾーンと非公開ゾーンに分けられます。

400.2a 公開ゾーンとは、裏向きではないカードをすべてのプレイヤーが見ることができるゾーンです。バトルゾーン、マナゾーン、墓地、超次元ゾーンが公開ゾーンとなります。

400.2b 非公開ゾーンとは、すべてのプレイヤーがカードの表を見ることができるわけではないゾーンのことです。シールド、山札、手札と超GRゾーンは非公開ゾーンです。そのゾーンにあるカードの表がすべて公開されていたとしても、ゾーン自体は非公開のままです。

400.2c 効果によって各プレイヤーが非公開ゾーンからカードを選ぶ場合、そのカードは選ばれた時点では裏向きのままの状態です。しかし、どのカードを選んだかは明白に示されなければいけません。

400.2d 非公開ゾーンのカードを参照する能力を使ってその参照先がなかった場合、相手にその非公開ゾーンを見せて確認する必要はありません。

例：「必勝」の頂 カイザー刃鬼の能力を使って、5体ハンターを出す時、手札に出すハンターがいなかった。

400.2e 非公開ゾーンにカードが加わる場合、特に指示がない場合は非公開の状態のままで加えます。

400.3. カードタイプによって、入ることのできないゾーンが存在します。

400.4. シールドゾーンや山札にあるカードの順番は、効果またはルールによらない限り、並べ替えることはできません。それ以外の他のゾーンにあるカードは、そのプレイヤーが望む通りに並べ替えることができます。ただし、タップしているかどうか、それにつけられているカードが何かは全てのプレイヤーに明白なままでなければいけません。

400.5. カードが、あるゾーンから他のゾーンに移動する時、新たにそのゾーンに加わったものとして扱われ、以前のゾーンの状態を継続しません。

400.5a 公開ゾーンから非公開ゾーンに移ったカードはそれ以上見ることはできません。

400.5b マナゾーンでタップしていたカードをバトルゾーンに移動させる場合、それはアンタップ状態でバトルゾーンに出ます。

400.6. プレイヤーにいずれかのゾーンに対して何かをさせる効果(「手札をあなたの山札に加えてシャッフルする」など)が存在します。その処理はそのゾーンにあるすべてのカードに機能しますが、ゾーンそのものは影響されません。

400.7. バトルゾーン以外のいずれかのゾーンに複数のカードが移動する時、それらはすべて同時に移動します。

## 401. 山札

401.1. ゲームが始まる時、各プレイヤーのデッキは山札となります。

401.2. それぞれの山札は、一つの、裏向きの束でなければなりません。プレイヤーは山札のカードを覗いたり、その順序を変化させてはいけません。

401.2a 何らかの効果によって山札からカードを探すとき、その後にシャッフルすると指示されるまではカードの順序を変化させてはいけません。

401.3. プレイヤーはいつでも、相手の山札に残っているカードの枚数を数えることができます。

401.4. 何らかの効果と同時に複数枚のカードを同じ山札の上または下に置く場合、特に指示が無い限りそれらのカードの所有者がその置く順序を決めることができます。どのような順番で山札に置いたのかは公開しなくてかまいません。

401.5. プレイヤーに、山札の一番上のカードを見せるように指示する効果が存在します。公開されたカードは効果の処理が終了した段階で裏向きに戻ります。

401.6. 効果によってプレイヤーがカードを山札の「上からN番目」に置く場合、その山札にN枚のカードがなければ、そのプレイヤーはそのカードをその山札の一番下に置きます。

401.7. 何らかの効果でカードをまとめて山札に加える場合、山札の上下に加えたものとは見なしません。

## 402. 手札

402.1. 手札は、プレイヤーが引いたカードを持っておく場所です。他の効果によってカードが山札以外のゾーンから手札に移動することもあります。ゲームの開始時に、それぞれのプレイヤーは5枚のカードを引きます。

402.2. それぞれのプレイヤーに手札の上限はありません。

402.3. プレイヤーはその手札を便利なように並べ、そして好きなときに見ることができます。他のプレイヤーの手札を見ることはできませんが、いつでもその枚数を数えることはできます。

#### 403. バトルゾーン

403.1. バトルゾーンはゲームのメインとなる場所です。クリーチャー、クロスギア、ウエポン、フォートレス、鼓動、フィールドはバトルゾーンに置かれますが、マナやシールド、城、呪文が置かれることはありません。

403.2. プレイヤーはバトルゾーンのクリーチャーをそれぞれが明白であるように並べ、クロスギアやウエポンはどのクリーチャーに属しているのかを明白にしなければいけません。

403.3. プレイヤーはバトルゾーンにある自分のカードをいつでも好きなように並べ替えることができます。

#### 404. 墓地

404.1. 墓地とは捨て札を置く場所のことです。手札から捨てられたり、破壊されたカード、処理が終わった呪文などは墓地に置かれます。

404.2. プレイヤーは墓地のカードをいつでも見ることができます。

404.3. プレイヤーは自分の墓地のカードをいつでも好きなように並べ替えることができます。

#### 405. マナゾーン

405.1. カードを使用するために必要なマナを生み出すカードを置く場所がマナゾーンです。マナゾーンに置かれるカードは全て逆さ向きに置かれます。ただし、多色カードはタップして置かれます。

405.2. プレイヤーはマナゾーンのカードをいつでも見ることができます。

405.3. プレイヤーは自分のマナゾーンのカードをいつでも好きなように並べ替えることができます。

#### 406. シールドゾーン

406.1. シールドゾーンには、ゲーム開始時に5枚のシールドが置かれます。シールドを要塞化した城はシールドゾーンに置かれます。

406.2. それぞれのシールドは、一つの、裏向きのカードの束でなければなりません。プレイヤーは、それぞれのシールドの中身を見ることはできません。

406.3. プレイヤーはシールドゾーンのカードを並べ替えることはできません。

#### 407. 超次元ゾーン

407.1. 超次元ゾーンにはサイキックとドラグハートの特殊タイプを持つカードが置かれます。ゲーム開始時の超次元ゾーンの枚数は最大8枚です。0枚でもかまいません。

407.2. プレイヤーは超次元ゾーンのカードをいつでも見ることができます。

407.3. プレイヤーは自分の超次元ゾーンのカードをいつでも好きなように並べ替えることができます。

#### 408. 超GRゾーン

408.1. 超GRゾーンにはGRの特殊タイプを持つカードが置かれます。ゲーム開始時の超GRの枚数は過不足なく12枚です。

408.2. 超GRは裏向きのカードの束でなければなりません。プレイヤーは超GRの中身を見ることができません。

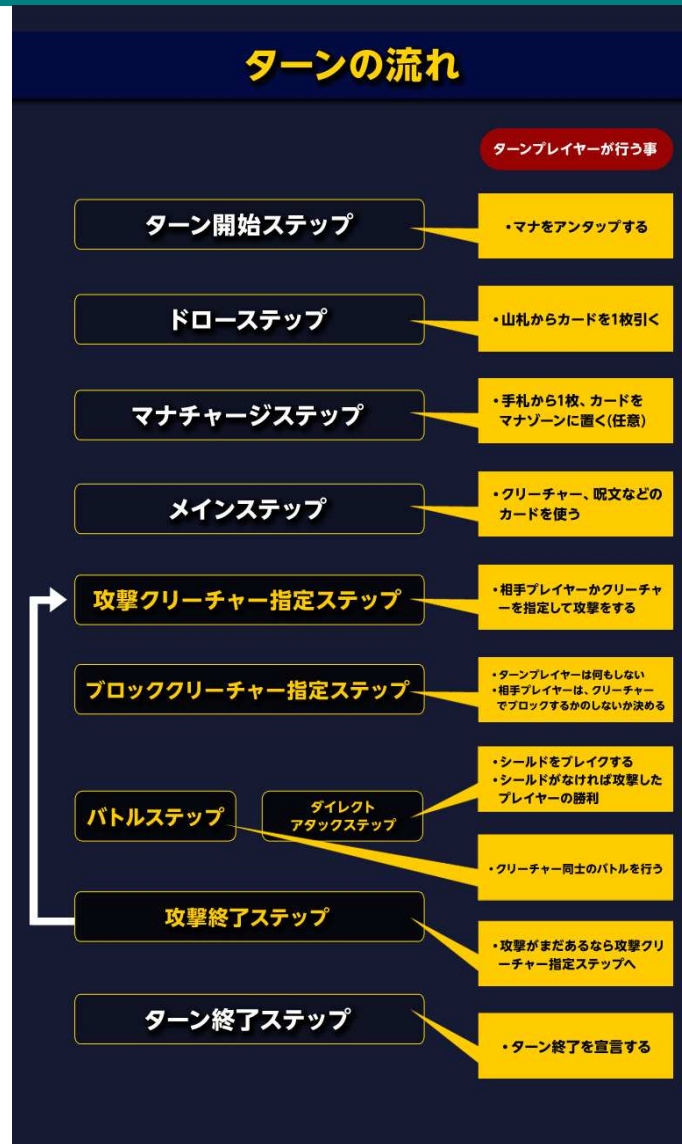
408.3. プレイヤーは超GRゾーンのカードを並べ替えることはできません。

#### 409. どこでもないゾーン

409.1. ゲーム中、上記8種のゾーン間をカードが移動するときに特別な処理が必要な場合、その処理が終了するまでの間そのカードはどこでもないゾーンに存在します。

409.1a 呪文を唱えてから解決するまでの間、その呪文は手札にも墓地にもありません。

## 5. ターンの構造



### 500. 総則

500.1. ターンは順に「ターン開始」「ドロウ」「manaチャージ」「メイン」「攻撃」「ターン終了」の6つのステップで構成されます。それぞれのステップは、なにも起こることがなくてもターンごとに存在します。各ステップはさらにサブステップを持つことがあります。それらは、順番に処理されます。



500.2. 各ステップは処理中の効果がない状態で、ターン・プレイヤーが何もすることがなくなった時点で終了します。攻撃中の各サブステップは、各プレイヤーの行動がなくなった時点で次のサブステップに移行します。

500.2a 一度次のステップに移行したら、それ以前のステップに戻ることはありません。

500.3. ステップやサブステップが終わったとき、そのステップやサブステップの「終わりまで」続く予定だった効果は消滅します。また、あるステップやサブステップ「まで」続く予定だった効果はそのステップやサブステップの開始時に消滅します。「攻撃中」続く効果は、各クリーチャーの攻撃終了時に消滅するのであり、攻撃ステップの終了時ではありません。「ターン中」続く効果はターンが完全に終了した後消滅するのであり、ターン終了ステップに入ったらずぐに消滅するわけではありません。

500.4. ステップやサブステップが始まるとき、そのステップやサブステップの「はじめに」発生する誘発型効果が待機状態になります。

500.5. 効果によって、プレイヤーは追加のターンを得ることがあり得ます。その場合、得たターンを現在のターンの直後に追加します。1ターンの間に、1人のプレイヤーが複数の追加ターンを得る場合、その追加ターンは1つつ追加されます。

500.5a 1ターンの間に、各プレイヤーが追加ターンを得た場合、その追加ターンはターン・プレイヤーから行います。

500.6. 先攻プレイヤーの第1ターンはドローステップを飛ばします。

## 501. ターン開始ステップ

501.1. ターン・プレイヤーは、自分のカードのうちでどれをアンタップするかを決定し、それらを同時にアンタップします。これはターン起因処理です。通常、プレイヤーのカードはすべてアンタップしますが、効果によってカードのアンタップが妨げられることがあります。

501.1a プレイヤーはサイレントスキルを持つクリーチャーをアンタップさせないことを選んでもかまいません。これはサイレントスキル能力によってアンタップを置換したことになります。ただし、サイレントスキルの効果自体は発動条件とは独立しています。サイレントスキルの効果は起動した瞬間に待機状態となり、他のカードがアンタップした後に解決されます。

501.2. すべての「ターンのはじめに」誘発する能力が誘発します。誘発した効果はターン・プレイヤーから解決する事を宣言して順に処理します。

501.2a 「ターンのはじめに」誘発する能力を持ったカードがこのステップ中に能力が誘発するゾーンに移動した場合、その能力は次のターン開始ステップまで誘発しません。

## 502. ドローステップ

502.1. ターン・プレイヤーはカードを1枚引きます。これはターン起因処理です。

## 503. マナチャージステップ

503.1. ターン・プレイヤーは手札からカードを1枚上下逆さまにしてマナゾーンに置く（チャージする）ことができます。これは行ってもよいし、行わなくてもかまいません。

503.2. 通常、プレイヤーは自分のマナチャージステップの間にマナを1つだけチャージすることができます。継続的効果によって、この数が増減することがあります。

## 504. メインステップ

504.1. 通常、メインステップにのみ、ターン・プレイヤーはカードを使用することができます。

504.2. バトルゾーンにあるクロスギアのマナコストをもう一度支払うことで、クリーチャーにクロスギアをクロスすることができます。

## 505. 攻撃ステップ

505.1. 攻撃ステップは順に「攻撃クリーチャー指定」「ブロッククリーチャー指定」「バトル」「ダイレクトアタック」「攻撃終了」の5つのサブステップで構成されます。

505.2. 攻撃ステップの間、ターン・プレイヤーのクリーチャーは非ターン・プレイヤーとそのプレイヤーのタップ状態のクリーチャーに対して攻撃することができます。

505.3. クリーチャーだけが攻撃したりブロックしたりできます。

505.4. クリーチャーは1体ずつ攻撃したりブロックします。複数のクリーチャーで同時に攻撃したり、複数のクリーチャーで同時にブロックしたりはできません。

505.5. ターン・プレイヤーは攻撃可能なクリーチャーがいる限り、何度でも攻撃を宣言することができます。

505.6. 攻撃クリーチャーやブロッククリーチャーは、バトルゾーンを離れたらそれ以上「その攻撃」にはいないものとして扱われます。何らかの効果によって「その攻撃」から取り除かれることもあります。「その攻撃」から取り除かれたクリーチャーは、攻撃クリーチャーでも、ブロッククリーチャーでも、ブロックされているクリーチャーでも、ブロックされていないクリーチャーでもなくなります。

505. 6a 一旦クリーチャーが攻撃クリーチャーかブロッククリーチャーとして指定されたなら、そのクリーチャーが攻撃やブロックに参加することを禁止する能力がその後で発動したとしても、そのクリーチャーを現在行われている攻撃やブロックから取り除くことはありません。ただし、何らかの効果によって攻撃クリーチャーまたは攻撃先のクリーチャーが「その攻撃」から取り除かれた場合、その攻撃は即座に終了し、攻撃終了ステップへ移行します。

505. 6b すでに攻撃クリーチャーやブロッククリーチャーとして指定されたクリーチャーをタップあるいはアンタップしても、攻撃から取り除くことはできません。

## 506. 攻撃クリーチャー指定ステップ

506. 1. ターン・プレイヤーは攻撃クリーチャーを指定します。

506. 1a まず、ターン・プレイヤーはどのクリーチャーが攻撃するかを選びます。（この選択は任意です） 選ぶクリーチャーは適正に攻撃できる状態でなければいけません。アンタップ状態でなければならず、また、そのターンの開始時から継続してバトルゾーンにいるか、何らかの効果によって攻撃できないことが無効になっているのでなければなりません。攻撃するために何らかの条件を必要とするクリーチャーは、その条件を満たせない状態で攻撃クリーチャーとして指定することができません。

506. 1b ターン・プレイヤーは、自分のクリーチャーに何らかの強制（そのクリーチャーは攻撃する、あるいは何らかの条件を満たした場合そのクリーチャーで攻撃するという効果）がある場合、そのターン中にそのクリーチャーを攻撃させなくてはなりません。強制の働いているクリーチャーが攻撃に参加する順番は任意です。

506. 1c ターン・プレイヤーは選んだクリーチャーをタップします。

506. 1d 以後、選ばれたクリーチャーは攻撃クリーチャーになります。「その攻撃」から取り除かれるか、または攻撃終了ステップまで、それは攻撃クリーチャーであり続けます。

506. 1e ターン・プレイヤーはクリーチャーがプレイヤーまたはタップ状態のクリーチャーのどちらを攻撃するのかを指定します。

506. 2. 攻撃クリーチャーが指定されなかった場合、その他のサブステップは飛ばされます。

505. 2a サブステップが飛ばされた場合、そこからの宣言はできません。待機している効果は使用できません。

506. 3. 次に、攻撃クリーチャーが指定されたことによって誘発する能力が誘発し、効果が待機状態となります。

506. 3a クリーチャーが攻撃すること、またはクリーチャーに攻撃されることに対して誘発する能力は、クリーチャーが攻撃クリーチャーに指定された時点でのみ誘発します。クリーチャーが攻撃に参加した後で、そのクリーチャーの特性がその能力の誘発条件に合致するように変化しても誘発しません。

例：「自然のクリーチャーが攻撃するたび、攻撃終了時に、そのクリーチャーを破壊する」という能力を持つクリーチャーがいた場合、水のクリーチャーが攻撃に参加した後でそれが自然に変わっても、能力は誘発しません。

506. 3b 誘発する能力には任意で使用をすることができるものがあります。使用する場合、まずターン・プレイヤー側が使用するものをすべて宣言します。

506. 3c その後、ターン・プレイヤーの待機状態の効果を好きな順番で処理します。この過程で非ターンプレイヤー側の効果が生じた場合、ターンプレイヤーの効果処理後に処理します。

506. 3d 非ターン・プレイヤー側の、任意で使用をする誘発能力の宣言を行います。攻撃クリーチャーを指定した時点では条件を満たしていなかったものであっても、この時点で条件を満たしていれば使用宣言が可能です。

506. 3e その後、非ターン・プレイヤーの待機状態の効果を好きな順番で処理します。この過程でターンプレイヤー側の効果が誘発した場合、それを先に処理し、その後非ターンプレイヤー側の処理に戻ります。

## 507. ブロッククリーチャー指定ステップ

507. 1. 非ターン・プレイヤーはブロッククリーチャーを指定します。

507. 1a 非ターン・プレイヤーは、どのクリーチャーがブロックするかを選びます(この選択は任意です)。選ぶクリーチャーは適正にブロックできる状態でなければいけません。ブロッカー能力を持ち、アンタップ状態でなければいけません。ブロックするために何らかの条件を必要とするクリーチャーは、その条件を満たせない状態でブロッククリーチャーとして指定することができません。「ブロックされない」能力を持つクリーチャーを適正にブロックできるクリーチャーは存在しません。

507. 1b 選ばれたクリーチャーはブロッククリーチャーになります。「その攻撃」から取り除かれるか、または攻撃終了ステップまで、それはブロッククリーチャーであり続けます。

507. 1c ターン・プレイヤーは選んだクリーチャーをタップします。

507. 1d ブロッククリーチャーにブロックされた攻撃クリーチャーは、「ブロックされたクリーチャー」になります。ブロッククリーチャーが存在しないクリーチャーは「ブロックされなかったクリーチャー」になります。「その攻撃」から取り除かれるか、または攻撃終了ステップまでそのままの状態であり続けます。それをブロックしたクリーチャーが「その攻撃」から取り除かれたとしても、ブロックされたクリーチャーはブロックされたままです。

507. 2. その後、ブロッククリーチャーが指定されたことによって誘発する能力が誘発し、効果が全て待機状態となります。

507. 2a 特定の特性を持つクリーチャーがブロックしたときに誘発する能力は、そのクリーチャーがブロッククリーチャーとして指定された、あるいは何らかの効果によってブロックした時点でその特性を持っていなければ誘発しません。特定の特性を持つクリーチャーがブロックされたときに誘発する能力は、そのクリーチャーがブロックされたクリーチャーになった時点でその特性を持っていなければ誘発しません。クリーチャーが特定の特性を持つクリーチャーによってブロックされたときに誘発する能力は、後者のクリーチャーがブロッククリーチャーになった時点でその特性を持っていなければ誘発しません。これらの能力は、その後でクリーチャーの特性が変化して条件を満たすようになったとしてもそのときに誘発することはありません。

例：「このクリーチャーが光のクリーチャーによってブロックされるたび、そのクリーチャーを攻撃終了時に破壊する。」という能力を持つクリーチャーがいるとき、このクリーチャーが闇のクリーチャーでブロックされたあと、そのクリーチャーが光に変わったとしてもこの能力は誘発しません。

507. 2b 「クリーチャーが攻撃してブロックされなかったとき」という能力は、そのクリーチャーのブロッククリーチャーが指定されなかった場合に誘発します。ブロックされた後でブロッククリーチャーが「その攻撃」から取り除かれたとしても誘発しません。

507. 2c 誘発する能力には任意で使用するものがあります。使用する場合、まずターン・プレイヤー側が使用するものをすべて宣言します。

507. 2d その後、ターン・プレイヤーの待機状態の効果好きな順番で処理します。

507. 2e 非ターン・プレイヤー側の、任意で使用する誘発能力の宣言を行います。

507. 2f その後、非ターン・プレイヤーの待機状態の効果好きな順番で処理します。

507. 3. クリーチャーがブロックした状態でバトルゾーンに出る場合、それは「ブロッククリーチャー」ですが、誘発イベントや効果の面では「ブロックした」としては扱いません。

## 508. バトル・ステップ

508. 1. この段階でクリーチャーを攻撃しているかクリーチャーの攻撃先が変更されていればバトルが発生します。

## 509. ダイレクトアタックステップ

509. 1. 攻撃クリーチャーの攻撃先が変更されていなければダイレクトアタックとなります。この時点で非ターン・プレイヤーにシールドがなければそのプレイヤーはゲームに敗北します。これは状況起因処理です。

509.2. ダイレクトアタックをしたクリーチャーのシールドをブレイクする枚数を決定します。

509.2a テキストに何も記されていないクリーチャーはシールドを1枚ブレイクします。

509.2b W・ブレイカーなど、クリーチャーが複数枚のシールドをブレイクする能力を持っている場合、その能力で指定された枚数のシールドをブレイクします。

509.2c クリーチャーが同時に複数のブレイカー能力を持つ場合、プレイヤーがどの能力を使うかを選択します。このとき、T・ブレイカーとW・ブレイカーを同時に持つクリーチャーのW・ブレイカーを指定して2枚ブレイクすることはできますが、どちらも指定せずに1枚だけブレイクすることを選ぶことはできません。

509.3. クリーチャーがシールドを指定された枚数同時にブレイクします。ブレイクしたシールドが能力に指定された枚数に達していなくても、何らかの方法で新たに加えたシールドを次にブレイクするシールドとして選ぶ事はできません。

509.3a S・トリガーは、シールドがブレイクされて手札に加わる時に宣言ができます。複数枚のS・トリガーがある場合は、同時に宣言をします。宣言するカードは相手に見せる必要があります。

509.3b S・バックは、シールドがブレイクされて手札に加わるカードを墓地に捨てて宣言ができます。宣言するカードは相手に見せる必要があります。この時捨てたカードはシールドから墓地へ移動していますが、「手札から捨てたカード」として扱われます。

509.3c 宣言が終わったら、ブレイクされたシールドを手札に加えます。その後、S・トリガーとS・バックを好きな順序で解決します。

509.4. 同時に複数のシールドをブレイクする能力によって、同じシールドを2回選ぶことはできません。何らかの方法で、あるシールドがブレイクされなければそのシールドはそのままシールドゾーンにとどまります。

## 510. 攻撃終了ステップ

510.1. すべての「攻撃の終わりに」誘発する能力が誘発します。誘発した効果はターン・プレイヤーから順に処理します。

510.2. 次に「攻撃中」、「ブロック中」の効果が消滅します。

## 511. ターン終了ステップ

511.1. すべての「ターンの終わりに」誘発する能力が誘発します。誘発した効果はターン・プレイヤーから解決する事を宣言して順に処理します。

511.1a 「ターンの終わりに」誘発する能力を持ったカードがこのステップ中に能力が誘発するゾーンに移動した場合、その能力は次のターン終了ステップまで誘発しません。

511.2. 「そのターン中」、「ターンの終わりまで」の効果が同時に消滅します。

#### 512. 次のターンに移行する時

次のターンに移行する時、どこでもないゾーンにカードがあるのなら、それらはすべて墓地に置かれます。この時、新たに能力はトリガーしません。

## 6. カードの使用、能力、効果

### 600. 総則

#### 601. カードの使用

601.1. カードを使うとは、クリーチャーを召喚する、呪文を唱える、クロスギアをジェネレートする、城でシールドを要塞化する、フィールドを展開することで、そのカードをゲームに影響を及ぼすようにすることです。

601.1a プレイヤーは、使用する条件の変更も含め、カードを使うことを宣言します。この時点でカードは元々あるゾーンを離れ、どこでもないゾーンに移ります（通常は手札から）。カードを使う事を禁止されている場合、宣言そのものができません。また、代替コストを支払えない場合も、宣言する事はできません。

601.1b マナゾーンにあるカードを使う場合は、マナコストの支払いが完了してから、どこでもないゾーンに移ります。

601.1c コストを支払う場合は、まず文明を支払います。

601.1d プレイヤーはマナコストを増減させる効果を適用し、そのカードのマナコストを決定します。

601.1e プレイヤーはマナコストを支払います。カードを使うことに際して行うべき処理があればその処理を実行します。

601.1f マナコストを支払ったら、そのカードは即座に使われます。カードが複数の選択肢を持つ場合、プレイヤーは使用する選択肢を宣言します。特定の種類のカードを使用したことによる誘発型能力は、この時点で誘発して待機します。

601.1g プレイヤーはカードが何かを選ぶように指示してあるときに、何を選ぶかを指定します。能力が同時に複数のものを選ぶように指示がある場合、同じものを複数回選ぶことはできません。能力が「~ごとに」選ぶように指示がある場合、もしくは同じ能力が複数回効果を発揮する場合は同じものを複数回選ぶことができます。



## 602. 起動型能力の扱い

602.1. 起動型能力は、起動するための条件を実行することによって効果を得ることのできる能力です。条件を実行することなく効果を得ることはできません。この種の能力にはタップ能力、サイレントスキル、ダイナモなどがあります。

602.2. 能力の起動と能力の効果自体はそれぞれ独立した別のイベントです。いくつかの起動条件は特定の状況を置換することを認めています、そのような場合でも能力の起動までが置換された内容であり、能力の効果自体は何かを置換しているわけではありません。

602.3. プレイヤーは、起動が禁止されている能力を起動し始めることはできません。

602.3a 攻撃ができるときに使用できる能力（例：タップ能力）は、召喚酔いや何らかの効果などによって攻撃ができない状態になっている場合使用できません。

## 603. 誘発型能力の扱い

603.1. 誘発型能力は誘発条件と効果を持ちます。

603.2. 誘発型能力は、誘発条件を満たすたびに自動的に誘発します。誘発した効果は一度待機状態となり、解決を待ちます。

603.2a ステップの開始時に、「はじめに」誘発する能力がすべて誘発します。

603.2b 誘発型能力は、その誘発条件を満たすたびに一度だけ誘発します。しかし、そのイベントが複数の出来事を含んでいる場合、複数回誘発することもあり得ます。

例：「いずれかのクリーチャーが破壊されるたび」という誘発条件の能力を持つクリーチャーがいるときに、複数のクリーチャーが同時に破壊された場合、その能力は破壊されたクリーチャーと同じ数だけ誘発します。

603.2c 「になる」という語を用いている誘発イベントは、その示されたイベントが発生したときにのみ誘発します。元々その状態であった場合に誘発することはなく、その状態であり続ける間は再び誘発することはありません。同様に、カードがその状態でそのゾーンに入った場合にも誘発しません。

例：クリーチャーが「タップ状態になった」ときに誘発する能力は、バトルゾーンにあるクリーチャーがアンタップ状態からタップ状態になった時にのみ誘発します。

603.2d 能力は、その誘発イベントが実際に発生したときにのみ誘発します。置換されて行われなかったイベントによって誘発することはありません。

例：クリーチャーが墓地に置かれることによって誘発する能力は、クリーチャーを墓地に置く代わりに他のゾーンに置いた場合には誘発しません。

603. 2e 誘発型能力の中には使用宣言が必要なものがありますが、それはカードの使用宣言とは異なります。

603. 3. 能力が誘発したら、効果は一度待機状態になり、その時点で待機している全ての効果のうちターン・プレイヤーのものから順番に処理をします。

603. 3a 誘発型能力が選択肢を持つ場合、その能力が誘発した時点で選択する選択肢を宣言しします。

603. 4. 誘発型能力が条件を持つ場合、その能力の解決の時点で条件を満たしていれば、効果が解決されます。誘発した時点で条件を満たしているかどうかは問いません。

603. 5. カードがゾーンを移動することを含む誘発条件は「ゾーン変更誘発」と呼ばれます。手札・バトルゾーン・manaゾーン・墓地・山札などゾーン間での移動を条件とするものは全てゾーン変更誘発能力です。

603. 5a バトルゾーンに出た時の能力は、クリーチャーやクロスギア、ウエポンやフォートレスがバトルゾーンに出た時に誘発します。1つ以上のカードをバトルゾーンに出すたびに、今出たカードが持つ誘発型能力を含み、すべてのバトルゾーンに出た時に誘発する能力をチェックします。

603. 5b カードの特性を追加・変更する継続的效果は、カードがあるゾーンに置かれる瞬間にすぐ適用され、本来の特性のままそのゾーンに置かれることはありません。特性を条件に持つ誘発型能力は、その継続的效果適用後の特性をチェックします。

例：薫風妖精コートニーがいるときに、自然のカードをmanaチャージすると、そのカードは全ての文明を持つカードとしてmanaゾーンに置かれます。この時、スペースチャージ（闇）の能力を持つクリーチャーがいれば、その能力は誘発されます。

603. 5c 誘発型能力の中には、その能力を持つカード自身がバトルゾーンを離れたり、山札や手札に移動したときにも誘発するものがあります。それらの能力が誘発するかどうかを判断するために、ゲームは「過去の状態を見る」必要があります。これらは、そのイベントの直後ではなく直前のカードの存在や状態に基づいて誘発します。

例：2体のクリーチャーと、「クリーチャーが破壊される時、カードを引く」という能力を持ったクリーチャーがバトルゾーンにあるとき、すべてのクリーチャーを破壊する呪文を唱えたとすると、この能力を持つクリーチャーは、他の2体のクリーチャーと同時に墓地に行きますが、その能力は3回誘発します。一方、「クリーチャーが破壊された時、カードを引く」という能力を持ったクリーチャーがバトルゾーンにあるとき、すべてのクリーチャーを破壊する呪文を唱えたとすると、その能力の誘発はそのクリーチャー自身の1回のみです。

603.5d いくつかのカードは、特定の状態でゾーンに出ます。これらの能力は誘発型能力でなく常在型能力です。

例：シールド・フォースを持つクリーチャーはバトルゾーンに出るときにシールド・フォースの能力を持った状態でバトルゾーンに出ます。

603. 6. 効果によって、後で何かを行なう遅延誘発型能力が作成されることがあります。

603. 6a 遅延誘発型能力はカードの使用や他の能力によって、または置換効果の適用の結果として生成されます。実際に生成される前に、その誘発イベントが起こっていたとしても、過去にさかのぼって効果を発揮することはありません。

例：「このターンクリーチャーがはじめてタップするたびアンタップする。」という能力を持つ呪文を唱えたとき、実際に呪文を唱えた後で「このターンはじめてタップしたクリーチャー」に対してのみ誘発するのであり、呪文を唱える前にすでにタップしていたクリーチャーには誘発しません。

#### 604. 常在型能力の扱い

604. 1. 常在型能力は、起動したり誘発したりするのではなく、常に何かをし続けます。

604. 2. 常在型能力は、継続的效果を発生します。その中の一部は置換効果であり得ます。これらの効果は、常在型能力を持つカードが特定のゾーンにあってその能力を持っている間持続します。

604. 3. ある種の常在型能力は、カードが使用できるゾーン（通常は手札）にある間に適用されるものがあります。その種の能力にはカードのmanaコストを変更する能力などが含まれます。

#### 605. カードの使用や能力の解決

605. 1. 解決にあたって、待機状態の効果のうちターン・プレイヤーから自分の効果を好きな順番で解決していきます。効果がいつ待機したかの順番は関係ありません。

605. 2. 解決はいくつかの手順に分かれます。

605. 2a 誘発型能力が条件を持つ場合、解決時にそれを満たしているかどうかを確認します。満たされていない場合は何も行ないません。そうでなければ、解決を続けます。

例：時空の喧嘩屋キルの覚醒能力は自分のターンのはじめに常に誘発します。ターン開始前にバトルゾーンに自分のパワー6000以上のクリーチャーがいなくても、解決までの間にパワー6000以上のクリーチャーが存在することになれば、コストの大きいほうに裏返すことが可能です。

605. 2b カードや能力が何かを選ぶ場合、指定できる範囲で可能な限り選びます。選べない場合その効果は何もしません。そのカードや能力が他の効果を持つ場合、他の効果は通常通り解決します。「すべて」と記載されていた場合は選んでいるわけではありません。

605. 2c カードや能力は書かれた順序で解決します。但し、置換効果によってこれらの行動が変更され、以前の指示の意味が変わることもありえます。場合によっては、カードのテキストで後のほうに書かれた文章が、前の文章の意味を修整することがあります。

605. 2d ゲームの情報を必要とする場合、その値はプレイヤーがその処理を実行する時に一度だけ決定されます。効果がカードの特定の情報を必要とする場合、その時点での状態の情報を利用します。カードが何かする（バトルなど）と書いてある能力の場合、実際にそれを行うのはカードであり、効果ではありません。継続的効果がカードの情報を必要とする時、そのカードの特性（文明・種族・名前・コスト・パワー）の情報を常にチェックします。

例：「バトルゾーンにある時、すべての文明を持つ」能力を持つクリーチャーを、「クリーチャーを1体破壊する。そうしたら、それと同じ文明を持つクリーチャーを自分の手札から出す」効果で選んだ場合、それはその時点での情報（バトルゾーンにある時）をチェックする。

例：「コマンドは攻撃できない」という効果がかかっている状態でコマンドがコマンドではないクリーチャーに進化した場合、それは攻撃できる。

605. 2e 呪文の解決の最終段階として、その呪文は墓地に置かれます。能力は、その解決の最終段階として消滅します。

605. 3. 解決されているカードが呪文以外である場合、カードがクリーチャーかクロスギアであればバトルゾーンに出ます。カードが城であれば、シールドゾーンに置かれます。

## 606. 効果

606. 1. 「効果」とは、カードの使用や能力の結果としてゲーム内で起こる出来事のことです。呪文能力や起動型能力、誘発型能力は、解決されると、1つまたは複数の単発的效果または継続的效果を発生させます。常在型能力は、1つまたは複数の継続的效果を発生させます。ルール文章そのものは効果ではありません。

606. 2. 効果の実現不可能なことを要求している場合、可能な部分だけを実行します。

例：プレイヤーが1枚だけ手札を持っている場合、「手札を2枚捨てる」という効果はその持っているカードだけを捨てさせます。

606. 3. 継続的效果の中には、置換効果が存在します。

## 607. 単発的效果

607. 1. 単発的效果は、何かを1回だけ起こし、すぐに終わります。例としては、シールドをブレイクする、クリーチャーを破壊する、カードをゾーン間で移動させる、などがあります。

607.2. 単発的効果の中には、この単発的効果を生み出した呪文や能力の解決時ではなく、ゲームが先に進んでから(通常はある特定の時点で)何かするよう、プレイヤーに指示するものがあります。

## 608. 継続的効果

608.1. 継続的効果は一定あるいは不定の期間カードの特性を変更したり、プレイヤーやゲームのルールに影響を及ぼしたりします。継続的効果は、呪文能力や能力の解決、あるいはのカードの常在型能力によって生成されます。

608.2. 継続的効果は、呪文能力や能力の解決によって生成されます。

608.2a 呪文能力や能力の解決によって生成された継続的効果は、それを生成したカードや能力に指示された期間(「ターンの終わりまで」など)継続します。期間が明記されていない場合は、ゲーム終了時まで継続します。

608.2b 呪文能力や能力によって、変数を含む継続的効果が発生した場合、その変数の値は解決時にのみ定められ、その後で変化することはありません。

608.3. 継続的効果は、カードの常在型能力によって生成されます。

608.3a 常在型能力によって生み出される継続的効果は「固定」されません。その文章で示されるもの全てに対して常に適用されます。

608.3b この効果は、それを生み出すカードが対応するゾーンにある間、常に適用します。

例：「すべての光のクリーチャーのパワーは+1000」という常在型能力を持つカードは、バトルゾーンにある光のクリーチャーのそれぞれにパワー+1000を継続的に与える効果を生みだします。クリーチャーが光になったらこの修整を得ることができ、光でなくなったらこの修整を失います。

608.3c カードの特性を修整する継続的効果は、そのカードが対応するゾーンに入ると同時に特性を修整します。カードが対応するゾーンに入る前に修正されているわけでも、ゾーンに入るのを待ち、それから修整するのでもありません。この類の効果はカードが対応するゾーンに出る時点で適用されるので、カードが対応するゾーンに出たときの能力が誘発するかどうかを決定するよりも前に適用されます。

例：「すべての光のクリーチャーはブロッカーを得る」という常在型能力を持つクリーチャーがバトルゾーンにある場合、光のクリーチャーはブロッカーを持った状態でバトルゾーンに出ます。ブロッカーを持たないクリーチャーとしてバトルゾーンに出て、その後でブロッカーを得るわけではありません。逆に出る前にブロッカーを得ているわけではないので、ヘブンズ・ゲートなどでバトルゾーンに出すことはできません。

## 609. 置換効果

609.1. 継続的效果の一部は、置換効果でありえます。置換効果はイベントが発生する際に継続的に適用されます。事前に固定されるわけではありません。この種の効果は置換対象となる特定のイベントを待ち、その効果の全部あるいは一部を他のイベントで置換します。これはその影響を及ぼすものに対する「盾」のように機能します。

609.1a 「かわりに」という語を用いる効果は置換効果です。「かわりに」という単語によってどのようなイベントがどう置き換えられるかを示しています。

609.2. 置換効果はしかるべきイベントが発生するよりも前に存在しなくてはなりません。「時間をさかのぼって」既に起きたことを変えることはできません。

609.3. 置換効果は各イベントにつき1回だけ適用されます。

609.4. イベントが置換された場合、それは決して起こったことにはなりません。置換されたイベントの代わりに変更後のイベントが発生し、それによる誘発型能力があれば誘発します。変更された後のイベントが実行できない場合、置換する事はできません。

609.5. 置換効果があるイベントを置換する場合、そのイベントが発生しなければ、置換効果は何もしません。

609.6. 置換効果の中に、カードを引くことを置換するものがあります。

609.6a 複数枚のカードを引くことのうちの1つを置換する場合、次のカードを引くのはその置換効果の処理を全て終わらせてからです。

609.6b カードを引いてからそのカードに何かするという一連の効果があって、そのカードを引く部分が置換され、結果としてカードを引かなかった場合、その追加の部分は何もしません。

609.7. 置換効果の中には、継続的效果でないものも存在します。呪文や能力が、それ自身の解決時の効果の一部または全部を置換するそういった効果のことを自己置換効果と呼びます。

609.8. 複数の置換効果が単一のイベントを同時に修整しようとした場合、どの効果が適用されるかはターン・プレイヤーの効果を優先したうえで、同じプレイヤーが複数個の置換効果を持つ場合、そのプレイヤーがどの効果が適用されるかを選びます。

## 7. その他のルール

### 700. 総則

700. 1. ゲーム内で起こるあらゆることはイベントです。複数のイベントが、カードの使用や能力の解決中に発生することがあります。誘発型能力や置換効果の文章が、それらが見ているイベントを定義します。ある能力にとっては1つのイベントになる出来事が、他の能力にとっては複数のイベントであることもあり得ます。

700. 2. 複数の選択肢が示されているカードや能力は選択肢を持つといいます。

700. 2a 選択肢を持つカードを使用するときや、選択肢を持つ起動型能力を起動する時、その時点で選択肢を選びます。

700. 2b 選択肢を持つ誘発型能力は、その効果が待機する時に選択肢を選びます。

700. 2c カードや能力の所有者以外のプレイヤーに選択肢を選ばせるカードや能力が存在します。その場合、そのプレイヤーはカードや能力が通常選択肢を選択するタイミングで選択肢の選択を行いません。

700. 3. クリーチャーが破壊されない、あるいはバトルゾーンを離れない場合、ルールや効果によってそれが破壊されたりバトルゾーンを離れることはありません。その種のクリーチャーは、たとえパワーが0以下になったとしても破壊されたりバトルゾーンを離れることはなく、パワーが0以下になった時の状況起因処理を無視します。

700. 4. 攻撃クリーチャーがブロックされない場合、それを適正にブロックできるクリーチャーは存在しません。

700. 5. 「バトルに勝つ」という能力を持つクリーチャーは、バトルしている相手のパワーに関係なくバトルに勝ちます。

700. 5a 「バトルに勝つ」という能力を持つクリーチャー同士がバトルした場合、双方のクリーチャーがバトルに勝ち、そのバトルでバトルに負けたクリーチャーは存在しません。



## 701. キーワード処理

701.1. カードのルール文章に書かれている処理のほとんどは普通の言語で書かれていますが、いくつかの動詞は定義が必要です。それらの「キーワード」はゲーム用語であり、注釈文で意味が要約されていることがあります。

### 701.2. タップとアンタップ

701.2a カードをタップするとは、カードを正位置から 90 度回転させることです。

701.2b カードをアンタップするとは、カードを正位置に戻すことである。

### 701.3. 召喚する

701.3a 召喚するとは、クリーチャーを現在あるゾーン（通常は手札）から、コストを支払ってバトルゾーンに出せる状態にすることです。プレイヤーは通常メインステップにのみマナコストを支払ってクリーチャーを召喚することができます。

### 701.4. 唱える

701.4a 唱えるとは、呪文の効果が発生するように、呪文を現在あるゾーン（通常は手札）から、コストを支払って使うことです。プレイヤーは通常メインステップにのみマナコストを支払って呪文を唱えることができます。

### 701.5. 使う

701.5a カードを使うとは、コストを支払ってカードが効果を成せる状態にすることです。クリーチャーを召喚するか、呪文を唱えるか、クロスギアをジェネレートするか、城でシールドを要塞化するか、フィールドを展開するか、オーラを使うかのいずれかのことです。

### 701.6. 破壊する

701.6a クリーチャーを破壊するとは、それをバトルゾーンから墓地に置こうとすることです。

701.6b 破壊されたクリーチャーはその結果として墓地におかれます。

### 701.7. 捨てる

701.7a カードを捨てるとは、それを手札からそのプレイヤーの墓地に置くことです。  
（ストライク・バックを使用する時は、手札に加える前ですがアクションとしては捨てる動作と同じ事を行います）

701.7b 通常、プレイヤーにカードを捨てさせる効果は、その影響を受けるプレイヤーに捨てるカードを選ばせます。一部の効果は、無作為に捨てることを要求したり、あるいは他のプレイヤーに選ばせることを要求することもあります。

### 701.8. チャージする

701. 8a マナチャージするとは、カードを手札からそのプレイヤーのマナゾーンに上下逆にして置くことです。

#### 701. 9. 見せる

701. 9a カードを見せるとは、そのカードをしばらくの間すべてのプレイヤーに見せるということです。効果によってカードを全てのプレイヤーに見せる場合、その効果のそのカードに関する部分がすべて終わるまで見せたままです。カードを使用する条件としてカードを全てのプレイヤーに見せる場合、そのカードはそのカードが解決されるまで見せたままです。

701. 9b カードを見せることは、そのカードの存在するゾーンを変更しません。

#### 701. 10. 探す

701. 10a カードをあるゾーンから探すとは、そのゾーンにあるすべてのカードを見て(非公開ゾーンであっても)、条件に合うカードを見つけるということを意味します。

701. 10b 特定のカード・タイプ、文明などの何らかの条件を満たすカードを非公開ゾーンから探す必要がある場合、存在してもそのすべてを見つける必要はありません。

701. 10c 探すことを含む効果に見つけたカードをすべてのプレイヤーに見せると書かれていなければ、それらのカードをすべてのプレイヤーに見せる必要はありません。

#### 701. 11. シャッフルする

701. 11a 山札や裏向きのカードの束をシャッフルするとは、その中でカードを、どのプレイヤーにも順番が分からなくなるように無作為化することです。

701. 11b プレイヤーに山札からカードを探させ、シャッフルさせてからその探したカードを山札の特定の場所に置く効果が存在します。その場合、それらのカードは山札を離れたものとしては扱いませんが、シャッフルには含まれません。また、それらのカードを除いた山札すべてのカードはシャッフルされます。

#### 701. 12. ブロックする

701. 12a ブロックするとは、攻撃クリーチャーの攻撃を阻止することです。ブロッカーを持つクリーチャーのみがブロックすることができます。

#### 701. 13. バトルする

701. 13a バトルするとは、クリーチャー同士のパワーを比べ、勝敗を決めることです。パワーの大きいクリーチャーがバトルに勝ち、同じか、小さいクリーチャーはバトルに負けます。

701. 13b バトルに負けたクリーチャーは破壊されます。

#### 701. 14. ブレイクする

701. 14a シールドをブレイクするとは、シールドをそのプレイヤーの手札に加えることです。これはクリーチャーによる攻撃か、その他の効果によって発生します。

701. 14b シールドを手札に戻すという効果はブレイクと同じ挙動をしますが、ブレイクすることを条件とする効果は適用されません。

例： シールドを追加で1枚ブレイクするという能力を持つクリーチャーが、そのほかの能力でシールドを手札に戻す場合、ブレイクではないので追加でブレイクすることはない。

701. 14c 効果によって複数枚のシールドがブレイクされる時、それは同時に手札に移動します。これは、ブレイカー能力によるブレイクとは異なります。

701. 14d シールドを追加でブレイクさせる効果は、攻撃によるブレイクにも効果によるブレイクにもどちらにも影響します。

#### 701. 15. 進化する

701. 15a 進化するとはクリーチャーの上に進化クリーチャーを重ねること、あるいはクロスギアの上に進化クロスギアを重ねることです。

#### 701. 16. ジェネレートする

701. 16a ジェネレートするとは、クロスギアを現在あるゾーン（通常は手札）から、コストを支払ってバトルゾーンに出すことです。プレイヤーは通常メインステップにのみマナコストを支払ってクロスギアをジェネレートすることができます。

#### 701. 17. クロスする

701. 17a クロスするとは、クロスギアをクリーチャーの下にカード部分が見えるように重ねることです。

#### 701. 18. リンクする

701. 18a リンクするとは2体以上のクリーチャーを隣同士につなぎ、1体のクリーチャーにすることです。ゴッドとサイキック・スーパー・クリーチャー、一部のドラグハート・クリーチャーがリンクすることができます。

#### 701. 19. 要塞化する

701. 19a 要塞化するとは、城を現在あるゾーン（通常は手札）から、コストを支払って指定したシールドの上に出すことです。プレイヤーは通常メインステップにのみマナコストを支払って城でシールドを要塞化することができます。

#### 701. 20. 覚醒する

701. 20a 覚醒するとは、両面カードであるサイキック・クリーチャーを裏返し、もう一方の面が見えるようにすることです。

#### 701.21. ガチンコ・ジャッジする

701.21a ガチンコ・ジャッジするとは、各プレイヤーが自身の山札の上から1枚目を見せ、それを山札の一番下に置く、ということです。

701.21b ガチンコ・ジャッジ能力を使ったプレイヤーはそのガチンコ・ジャッジにおいて相手以上のマナコストのカードを見せた場合、そのガチンコ・ジャッジに勝ったこととなります。

#### 701.22. 龍解する

701.22a 龍解するとは、両面カードであるドラグハートを裏返し、もう一方の面が見えるようにすることです。

#### 701.23. (封印を) 付ける

701.23a 封印をつけるとは、山札の上のカードを裏向きのまま、バトルゾーンにあるカードの上に置くことです。

#### 701.24. 禁断解放する

701.24a 禁断解放するとは、両面カードである禁断の鼓動を裏返し、もう一方の面が見えるようにすることです。

#### 701.25. 入れ替える

701.25a 入れ替えるとは、2つのゾーンにある別々のカードの場所を交換するということです。このとき、入れ替えられてバトルゾーンに出たクリーチャーは、入れ替える前のクリーチャーの位相と状態を引き継ぎます。(革命チェンジやJチェンジで入れ替えられたカードは攻撃状態にあります。)

#### 701.26. 展開する

701.26a 展開するとは、フィールドを現在あるゾーン(通常は手札)から、コストを支払ってバトルゾーンに出すことです。プレイヤーは通常、メインステップにのみマナコストを支払ってフィールドを展開することができます。

#### 701.27. 上下逆さまにする

701.27a 上下逆さまにするとは、フィールドを正位置に対して上下逆さまの状態にすることです。

#### 701.28. 禁断爆発する

701.28a 禁断爆発するとは、5枚の両面カードで構成された最終禁断フィールドを裏返して、もう一方の面が見えるようにし、5枚のカードを1体の最終禁断クリーチャーに再構成することです。

#### 701.29. GR召喚する

701. 29a GR召喚するとは、自分の超GRの上から1枚目をコストを支払ったものとして召喚してバトルゾーンに出すことです。

## 702. ターン起因処理

702. 1. ターン起因処理は、ターンの進行によって自動的に発生するゲームの処理のことです。ターン起因処理より前にその他の効果を処理することはできません。

702. 1a 特定のステップが始まるのを待っている能力は誘発型能力であり、ターン起因処理ではありません。

702. 2. ステップが始まると、そのステップにターン起因処理が存在するなら、そのターン起因処理が最初に処理されます。これは状況起因処理のチェックよりも前で、誘発型能力が待機するよりも前です。

702. 3. ターン起因処理は以下の通りです。

702. 3a ターン・プレイヤーはバトルゾーンにある自分のカードとマナゾーンにあるカードを同時にアンタップさせる。その後、ターンのはじめの誘発型能力をすべて解決する。

702. 3b ドロー・ステップが開始した直後に、ターン・プレイヤーはカードを1枚引く。

702. 3c 攻撃クリーチャー指定ステップが開始した直後に、ターン・プレイヤーは攻撃クリーチャーを指定する。

702. 3d ブロッククリーチャー指定ステップが開始した直後に、非ターン・プレイヤーはブロッククリーチャーを指定する。

## 703. 状況起因処理

703. 1. 状況起因処理は、状況によって自動的に発生するゲームの処理です。状況起因処理より前にその他の効果を処理することはできません。

703. 1a ある特定の条件を待っている能力は誘発型能力であり、状況起因処理ではありません。

703. 2. 状況起因処理はゲームがチェックする処理の事で、どのプレイヤーのものでもありません。

703. 3. ゲームは状況起因処理の発生する条件のどれかが満たされていないか常に確認し、該当するものがあればそのすべての状況起因処理を同時に、単一のイベントとして処理します。状況起因処理がチェックの結果として発生した場合、処理後に再びチェックが繰り返されます。

703. 4. 状況起因処理には、以下のものがあります。

703. 4a シールドがない状態でダイレクトアタックを受け、攻撃先を変更できなかったプレイヤーはゲームに敗北する。
703. 4b 山札が 0 枚になったプレイヤーは、ゲームに敗北する。
703. 4c パワーが 0 以下のクリーチャーは破壊される。
703. 4d バトルに負けたクリーチャーは、バトルの結果として破壊される。
703. 4e リンクしたゴッドの情報が不適正になった時、そのリンクは外れる。
703. 4f ゴッドがバトルゾーンを離れる場合、そのうちの 1 枚のみがバトルゾーンを離れる。
703. 4g バトルゾーンにある単一のサイキック・セルおよびドラグハート・セルは、超次元ゾーンに置かれる。
703. 4h 進化クリーチャーの上にあるカードのみがバトルゾーンを離れるとき、下にあるカードが再構築される。
703. 4i バトルゾーンにある適正なタイプを持たない表向きのカードは墓地に置かれる。
703. 4j コマンドがバトルゾーンに出た時、そのコマンドの持ち主はそのコマンドと同じ文明を持つ封印の置かれているカードから、封印をひとつ墓地に置く。
703. 4k 要塞化されたシールドがシールドゾーンを離れた時、城は持ち主の墓地に置かれる。そのシールドの「S・トリガー」能力を使う場合は、使った後すぐに墓地に置かれる。
703. 4l 他の D 2 フィールドがバトルゾーンに出た時、先にバトルゾーンにあった D 2 フィールドは持ち主の墓地に置かれる。

## 8.特別なカード

### 800. 総則

800.1. ゲーム中特別な処理を必要とするカードが存在します。それらのクリーチャーには進化クリーチャー、NEOクリーチャー、ゴッド、サイキック・クリーチャー、ドラグハートなどがあります。

### 801. 進化クリーチャー

801.1. 進化クリーチャーとは、進化元となるクリーチャーカードを重ねることでバトルゾーンに出すことのできるクリーチャーです。

801.1a 適正な進化元がなければ進化クリーチャーをバトルゾーンに出すことはできません。

801.2. バトルゾーンにあるクリーチャーが進化クリーチャーに進化してもそのクリーチャーは同一のクリーチャーとして扱います。タップされたクリーチャーが進化してもタップされたままであり、そのクリーチャーに適用されていた効果は、それが進化した後も適用され続けます。

例： ターン終了時までパワー-2000の修正を受けたクリーチャーを進化元にして進化した進化クリーチャーもまた、パワー-2000の修正を受けます。同様に、それぞれがパワー-2000の修正を受けたクリーチャー3体を進化元にして進化した進化GVクリーチャーは、パワー-6000の修正を受けます。

801.2a 攻撃中のクリーチャーが進化した場合、その攻撃は続行されます。

801.2b 2体以上のクリーチャーから進化するクリーチャーが、タップ状態とアンタップ状態のクリーチャーを進化元とする場合、そのクリーチャーはタップしてバトルゾーンに置かれます。

801.3. 進化クリーチャーは召喚酔いしません。

801.4. 進化クリーチャーの一番上のカードのみがバトルゾーンを離れる時、その下にあるクリーチャーカードは適正な状態に再構築されてバトルゾーンに残ります。



801. 4a バトルゾーンに残すことのできるクリーチャーの数はその進化クリーチャーが進化元に必要とした数までです。一番上のクリーチャーが通常の進化クリーチャーだったのであれば1体であり、進化GVだったのであれば3体までバトルゾーンに残すことができます。進化クリーチャーやリンクしたゴッドを1体として数えてもかまいません。

801. 4b 進化クリーチャーの下に、残すことのできる数を超えたクリーチャーが含まれていた場合、再構築に用いないことにしたクリーチャーはすべて墓地に置かれます。これは、進化クリーチャーの一番上のカードが移動するに伴って行われるため、進化クリーチャーの下から直接墓地に移動したものとみなします。

801. 4c 下にあったカードが進化クリーチャーであった場合、その進化クリーチャーが存在するためにその下にあったカードの中から進化元のクリーチャーが必要になります。

801. 4d 再構築されたクリーチャーは新たにバトルゾーンに出るわけではなく、すでにバトルゾーンにあったものとして扱います。バトルゾーンに出た時に誘発する効果は発生しません。また、それらのクリーチャーはターンのはじめから進化クリーチャーの下に存在していたのであれば、新たに召喚酔いしません。

801. 4e 攻撃中に進化クリーチャーの一番上のカードがバトルゾーンを離れ、再構築後バトルゾーンに複数のクリーチャーが残った場合、そのうち1体が継続して攻撃を行います。

## 802. NEOクリーチャー

802. 1. NEOクリーチャーとは、通常のクリーチャーとして扱える他に、NEO進化能力を使う事でNEO進化クリーチャーとして出すことのできるクリーチャーです。

802. 2. NEOクリーチャーはNEO進化能力を使うなどして下にクリーチャー・カードのある状態でバトルゾーンにある時のみ、「NEO進化クリーチャー」として扱います。その他のゾーンにある時は進化ではないクリーチャーとして扱います。

例：進化設計図で山札の上から6枚を表向きにした時、NEOクリーチャーが含まれていたが、これは通常のクリーチャーとして扱うため手札に加える事は出来ない。



802. 3. NEOクリーチャーは下にクリーチャー・カードのある状態であれば、「NEO進化クリーチャー」として扱われるため召喚酔いしません。

ただし、出した同一ターン中に何らかの方法で下にあるカードが取り除かれた場合、「NEO進化クリーチャー」ではなくなるので「召喚酔い」によって攻撃ができなくなります。



802. 4. NEO進化能力を使わずにバトルゾーンに出していても、何らかの方法で下にクリーチャー・カードがあれば「NEO進化クリーチャー」として扱われます。

## 803. ゴッド

803. 1. ゴッドとは、他の特定のゴッドとリンク可能なクリーチャーのことです。

803. 1a ゴッドはバトルゾーンに出るに際してリンクします。バトルゾーンに出てからリンクするのではなく、リンクした状態でバトルゾーンに出ます。

803. 1b リンクしたゴッドは、1体のクリーチャーとしてそれを構成する各ゴッドの名前、

能力、文明などの特性をすべて持つものとして扱います。ただし、それを構成する各カードの個別の特性を変更させるものではなく、集合体として1体のクリーチャーとして扱うことに注意してください。

803. 1c ゴッドの、それ自身がバトルゾーンに出ることで誘発する能力は、リンクして1体のクリーチャーとなったとしても実際にバトルゾーンに出たカードの能力のみ誘発します。

803. 2. ゴッドをリンクさせるためには適正なG・リンク能力が必要です。

803. 2a 名前と位置を指定するG・リンクは、個別のカードの特性を参照します。

例：リンクした超絶神ゼンと究極神アクは、1体のゴッドとしてそれぞれのゴッドの名前を持ちますが、超絶神ゼンの個別のカードが特性として究極神アクになったわけではないので、リンクした超絶神ゼンの右横に別の超絶神ゼンをリンクさせることはできません。

803. 2b G・リンク能力は常にそれが正しいかどうかをチェックします。不正な状態になったとき、直ちにそのリンクははずされます。

803. 2c 中央G・リンク360の能力によってゴッドをリンクさせるとき、隣同士であっても実際は直接リンクしていない場所が生まれる場合があります。たとえば、A-B-C-Dとコの字型にリンクするとき、AとDは隣同士ですが直接リンクしていません。そのリンクしていない箇所にゴッドをつなぐ場合は平面状で構成できる範囲に限ります。物理的にふさがれている箇所に新たにゴッドをリンクさせることはできません。

803. 3. ゴッドが新たにリンクしてもそのクリーチャーはすでにバトルゾーンにあったものと同じのクリーチャーとして扱います。タップされたゴッドがリンクしてもタップされたままであり、そのクリーチャーに適用される効果は、それがリンクした後も適用され続けます。



例： ターン終了時までパワー2000の修正を受けたゴッドがリンクした場合、リンクした後もパワー2000の修正は残ったままです。

803. 3a 3体でリンク可能なゴッドの右側と左側がタップとアンタップの異なる位相の場合、中央のゴッドを出して3体リンクした場合は、タップされた状態になります。

803. 3b 攻撃中のゴッドがリンクした場合、その攻撃は続行されます。

803. 4. ゴッドリンクしたクリーチャーのリンクが外れてリンクしていないゴッドになっても、そのクリーチャーは同一のクリーチャーであったものとして扱います。そのクリーチャーに適用される効果は、それがリンクを外れた後も適用され続けます。

803. 4a 3枚以上のカードで構成されるゴッドがバトルゾーンを離れて2体以上のゴッドになるとき、それぞれのゴッドが適用されていた効果をすべて引き継ぎます。それが攻撃中であつた場合、攻撃プレイヤーはそのどちらか片方を選び攻撃を続行します。

803. 5. リンクしたゴッドは召喚酔いしません。

803. 5a 一度リンクしたゴッドのリンクが外れた場合、それがターンのはじめからバトルゾーンにあつたのであれば新たに召喚酔いに影響されません。

803. 6. 何らかの効果によりプレイヤーがカード名を1つ指定する場合、そのプレイヤーはリンクしたゴッドに含まれるいずれかのカード名を指定できますが、すべてを指定することはできません。

803. 7. ゴッドがバトルゾーンを離れる場合、そのうちの1枚のみがバトルゾーンを離れます。これは状況起因処理であり、置換効果ではありません。

## 804. サイキック・クリーチャー

804. 1. サイキック・クリーチャーとは、通常のカードのように一方にデュエル・マスターズのカードの表面、もう一方にデュエル・マスターズのカードの裏面があるのではなく、両方にデュエル・マスターズのカードの表面があるカードです。各面は、一方からもう一方の面に変える能力を持つことがあります。

804. 1a 多くのサイキック・クリーチャーは、特定の条件が満たされた時点でそのクリーチャーを「裏返す」覚醒能力を持ちます。



804. 1b 一部のサイキック・クリーチャーは、バトルゾーンを離れる時に代わりにコストの小さい面に裏返す解除能力を持ちます。これは置換効果です。

804. 1c いくつかのサイキック・クリーチャーは、複数のサイキック・クリーチャーを同時に裏返してサイキック・スーパー・クリーチャーにリンクする覚醒リンク能力を持ちます。

804. 1d 各プレイヤーはサイキック・クリーチャーがどのゾーンにあるときでも、両方の面を見ることができます。

804. 2. サイキック・クリーチャーの各面はそれぞれに独立した一連の特性を持ちます。

804. 3. 呪文、能力、効果、あるいはルールがサイキック・クリーチャーの情報を必要とする場合、それはそれを適用する時点で表になっている面が与える情報のみを参照します。

804. 4. サイキック・クリーチャーはゲーム開始時に超次元ゾーンに置かれます。

804. 4a サイキック・クリーチャーはマナコストを支払って召喚することはできません。呪文やクリーチャーの能力によりバトルゾーンに出すことが可能です。

804. 4b サイキック・クリーチャーがバトルゾーン以外のゾーンに置かれたとき、即座に超次元ゾーンに戻ります。

804. 5. サイキック・クリーチャーが裏返ってもそのクリーチャーは同一のクリーチャーとして扱います。タップされた状態のサイキック・クリーチャーが覚醒してもタップされたままであり、そのクリーチャーに適用される効果は、それが裏返った後も適用され続けます。

例： ターン終了時までパワー-2000の修正を受けたサイキッククリーチャーが裏返った場合、裏返った後もパワー-2000の修正は残ったままである。

例： 攻撃中のサイキッククリーチャーが裏返った場合、その攻撃は続行される。

804. 6. 覚醒したサイキック・クリーチャーは召喚酔いに影響されません。

804. 6a 一度覚醒したサイキック・クリーチャーが覚醒以外の効果によって再度裏返っても、それがターンのはじめからバトルゾーンにある自分のにあってののであれば新たに召喚酔いに影響されません。

804. 7. 何らかの効果によりプレイヤーがカード名を1つ指定する場合、そのプレイヤーはサイキック・クリーチャーのいずれか一方の面のカード名を指定できますが、両方は指定できません。

## 805. サイキック・スーパー・クリーチャー

805.1. サイキック・スーパー・クリーチャーとは、複数のサイキック・セルで構成されるクリーチャーで、サイキック・クリーチャーとしても扱います。

805.1a サイキック・セルは単独でバトルゾーンに存在できません。何らかの効果でサイキック・セルがバトルゾーンに存在することになったとき、それは即座に超次元ゾーンに戻ります。

805.1b 一部のサイキック・スーパー・クリーチャーは、バトルゾーンを離れる時にそれを構成するサイキック・セルを1枚超次元ゾーンに戻し、残りを裏返すリンク解除能力を持ちます。これは置換効果ではありません。

805.1c サイキック・セルはそれ単独でコストを持たず、コストを参照する場合は0として扱います。

805.1d サイキック・セルがバトルゾーンを離れる場合、それはクリーチャーが離れたものとして扱いません。

805.1e サイキック・セルはそれぞれ、サイキック・スーパー・クリーチャーの持つ文明を持ちます。



805.2. サイキック・スーパー・クリーチャーがリンク解除して複数のサイキック・クリーチャーになっても、それらのクリーチャーは同一のクリーチャーとして扱います。タップされた状態のサイキック・スーパー・クリーチャーがリンク解除したら、分かれた後のサイキック・クリーチャーはタップされたままであり、そのクリーチャーに適用されていた効果は、分かれた後のサイキック・クリーチャーそれぞれにも受け継がれます。

805.2a 3枚以上のカードで構成されるサイキック・スーパー・クリーチャーがバトルゾーンを離れて2体以上のクリーチャーになるとき、それぞれのクリーチャーが適用されていた効果をすべて引き継ぎます。それが攻撃中であった場合、攻撃プレイヤーはそのどちらか片方を選び攻撃を続行します。

## 806. ドラグハート

806.1. ドラグハートとは、通常のカードのように一方にデュエル・マスターズのカードの表面、もう一方にデュエル・マスターズのカードの裏面があるのではなく、両方にデュエル・マスターズのカードの表面があるカードです。ドラグハート・クリーチャーのもう一方の面はドラグハート・ウエポンかドラグハート・フォートレス、またはその双方からなります。各面は、一方からもう一方の面に変える能力を持つことがあります。



806.1a ドラグハート・クリーチャーは、ドラグハート・ウエポンかドラグハート・フォートレスから龍解して表になることができます。この時、位相は変わりません。

806.1b 一部のドラグハート・クリーチャーは、バトルゾーンを離れる時に代わりにコストの小さい面に裏返す龍回避能力を持ちます。これは置換効果です。

806.1c 各プレイヤーはドラグハートがどのゾーンにあるときでも、両方の面を見ることができます。

806.2. ドラグハートの各面はそれぞれに独立した一連の特性を持ちます。

806.3. 呪文、能力、効果、あるいはルールがドラグハートの情報を必要とする場合、それはそれを適用する時点で表になっている面が与える情報のみを参照します。

806.4. ドラグハートはゲーム開始時に超次元ゾーンに置かれます。

806.4a ドラグハートはマナコストを支払って使用することはできません。クリーチャーの能力によりバトルゾーンに出すことが可能です。

806.4b ドラグハートがバトルゾーン以外のゾーンに置かれたとき、即座に超次元ゾーンに戻ります。

806.5. ドラグハート・クリーチャーは召喚酔いします。

806.5a ドラグハート・クリーチャーはターンのはじめからバトルゾーンに存在していなければ攻撃することはできません。ただし、ターンのはじめに表になっている面は問いません。ターンのはじめにドラグハート・ウエポンの状態バトルゾーンに存在し、その後龍解すればそのドラグハート・クリーチャーはターンのはじめからバトルゾーンにあったものとみなします。

806.6. 何らかの効果によりプレイヤーがカード名を1つ指定する場合、そのプレイヤーはドラグハートのいずれか一方の面のカード名を指定できますが、両方は指定できません。

## 807. 禁断の鼓動

807.1. 禁断の鼓動とは、デュエル・マスターズのカードの裏面があるのではなく、両方にデュエル・マスターズのカードの表面があるカードです。禁断の鼓動のもう一方の面は禁断クリーチャーです。禁断の鼓動は、禁断クリーチャーの面に変える能力を持ちます。

807.1a 禁断の鼓動は、禁断解放して表になることができます。

807.1b 各プレイヤーは禁断の鼓動がどのゾーンにあるときでも、両方の面を見ることができます。

807.3. 呪文、能力、効果、あるいはルールが禁断の情報を必要とする場合、それがバトルゾーンにあれば、それを適用する時点で表になっている面が与える情報のみを参照します。それがバトルゾーン以外のゾーンにあれば、どちらを表面として扱ってもかまいません。

807.4. 禁断の鼓動はゲーム開始時に指定されたゾーンに置かれます。

807.5. 何らかの効果によりプレイヤーがカード名を1つ指定する場合、そのプレイヤーは禁断のいずれか一方の面のカード名を指定できますが、両方は指定できません。

## 808. ツインパクト

808. 1. ツインパクトカードは1枚のカードに2つのカードタイプを内包した新たなカードの種類です。2つの異なるコスト、カードタイプを持ちますが、カードとしてそれらの特性を参照される時には常に正しい情報が参照されなければなりません。

808. 2 ツインパクトはカードが持つ特性です。

808. 3. カードとして参照される時は、適正なカードタイプのうち好きな方をツインパクトカードの持ち主が選ぶことができます。

808. 3a 特定のカードタイプを参照する場合、その部分の情報のみを参照します。

808. 4. ツインパクトカードのカード名を参照する時は、二つの部分が合わさった名前を持つカードとみなします。バトルゾーンにクリーチャーとして存在しているツインパクトカードのカード名を参照する時は、クリーチャー側のみを参照します。



## 809. GRクリーチャー

809. 1. GRクリーチャーとは、一方にデュエル・マスターズのカードの表面、もう一方にGRクリーチャーカード固有の裏面を持つカードです。

809. 2. GRクリーチャーはゲーム開始時に超GRゾーンに置かれます。

809. 2a GRクリーチャーはマナコストを支払って召喚することはできません。呪文やクリーチャー、オーラの能力によりバトルゾーンに出すことが可能です。

809. 2b GRクリーチャーがバトルゾーン以外のゾーンに置かれたとき、即座に超GRゾーンに戻ります。

