

ニベルアリーナ総合ルールVer.1.3

最新更新日: 2025/09/01

目次

1. ゲームの概要	1
2. カードの情報	2
3. ゲームの領域	2
4. ゲームの基礎用語	3
5. ゲームの準備	4
6. ゲームの進行	4
7. 戦闘	5
8. 効果の発動と解決	5
9. ルール処理	6
10. キーワードとサブキーワード	7
11. その他	8

総合ルール本文

1. ゲームの概要

1.1. ゲーム人数

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

1.2. ゲームの勝敗

- 1.2.1. いずれかのプレイヤーが敗北した場合、ゲームが終了します。対戦相手が敗北し、自身が敗北していないプレイヤーがそのゲームに勝利します。
- 1.2.2. いずれかのプレイヤーが敗北条件を満たしている場合、そのプレイヤーはルール処理(9.)によりゲームに敗北します。
 - 1.2.2.1. ダメージ処理が終わった時、いずれかのプレイヤーのダメージゾーンにカードが10枚以上ある場合、そのプレイヤーは敗北条件を満たしています。
 - 1.2.2.2. いずれかのプレイヤーのデッキゾーンにカードがない時、そのプレイヤーがダメージ処理を行う場合、そのプレイヤーは敗北条件を満たしています。
 - 1.2.2.3. いずれかのプレイヤーのデッキゾーンにカードがない時、そのプレイヤーがドローを行う場合、そのプレイヤーは敗北条件を満たしています。
- 1.2.3. 全てのプレイヤーが同時に敗北した場合、そのゲームは引き分けになります。
- 1.2.4. 全てのプレイヤーはゲーム中の任意の時点で投了を宣言することができます。投了を宣言したプレイヤーは即座にゲームに

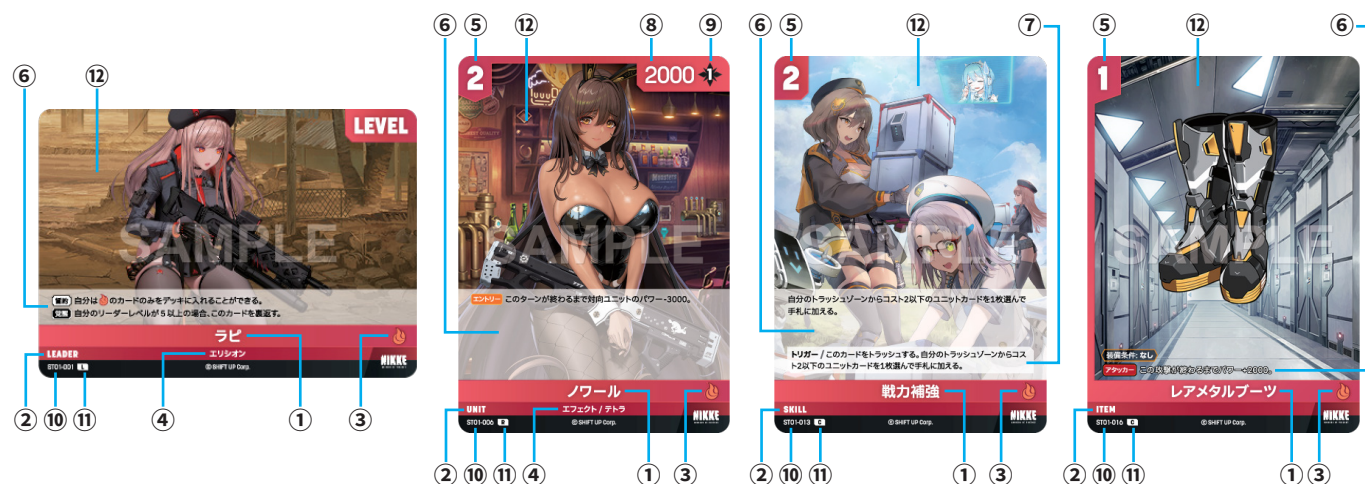
敗北し、ゲームは終了します。

- 1.2.5. 何らかのカードの効果により、いずれかのプレイヤーが勝利したり、敗北したりする場合があります。そうした場合、その処理中にそのプレイヤーは勝利または敗北し、ゲームが終了します。

1.3. ゲームの大原則

- 1.3.1. カードに書かれているテキストの内容が総合ルールの内容に矛盾する場合、テキストの内容を優先します。
- 1.3.2. 何らかの理由によりプレイヤーが実行不可能なことを行うように求められた場合、それは行われません。その一部のみ実行不可能な場合、可能な限りその行動を行います。
 - 1.3.2.1. すでにある状態にあるものを改めてその状態にするように求められた場合、それは改めてその状態になるわけではなく、その行為自体が行われません。
- 1.3.3. 何らかの理由で、ある行動を0回またはマイナス回行われることを求める場合、その行動は行われません。マイナスであっても逆の行動を行いません。
- 1.3.4. あるカードの効果により何らかの行動を行うよう指示された時、同時にその行動を禁止する効果が適用されている場合、常に禁止する効果が優先されます。
- 1.3.5. 何らかの理由でプレイヤーが同時に複数の行動を行う場合、その順番はプレイヤーが選びます。
 - 1.3.5.1. 何らかの理由でお互いのプレイヤーが同時に何らかの行動を行う場合、ターンプレイヤーからその行動を行い、次に非ターンプレイヤーがその行動を行います。
- 1.3.6. カードやルールにより、何らかの数を選ぶ場合、特に指定がない限り、0以上の整数を選ぶ必要があります。1未満の端数を含む数や負の整数は選ばれません。
 - 1.3.6.1. カードやルールにより「～まで」のように上限の数が定められている場合、特に下限の数の指定がない限り0を選ぶことができます。
- 1.3.7. あるカードの効果によりカードの情報に修正が加えられる場合、特に指定がない、またはルール上で定義されていない限り、情報の数値が1未満の端数を含む数や負の整数にはなりません。
 - 1.3.7.1. マイナスの数値になる場合は、その情報に数値を加減する場合を除き、0として扱います。
 - 1.3.7.2. 情報の数値が1未満の端数を含む数になる場合は、その情報に数値を加減する場合を除き、小数点以下の最初の桁で四捨五入した数になります。
 - 1.3.7.3. ユニットのパワーが0になった時、その処理中にそのユニットをトラッシュします。これは効果によるトラッシュとして扱います。
 - 1.3.7.4. 特に指定のない限り、カードの効果はカードに記述されている順序で実行されます。

2. カードの情報



① カード名	② 種類	③ 属性	④ 所属	⑤ コスト	⑥ ドテキスト
⑦ トリガー	⑧ パワー	⑨ ヒット	⑩ 識別番号	⑪ レアリティ	⑫ イラスト

2.1. カード名

2.1.1. カードの持つ固有名称です。

2.2. 種類

2.2.1. カードの種類を表す情報です。

2.2.2. カードの種類は「リーダーカード」「ユニットカード」「スキルカード」「アイテムカード」の4種類です。

2.2.3. 「リーダーカード」はレベルゾーンに置かれるカードです。

2.2.4. 「ユニットカード」はユニットゾーンに置かれるカードです。

2.2.5. 「スキルカード」はスキルゾーンに置かれるカードです。

2.2.6. 「アイテムカード」はユニットゾーンに置かれたユニットの下に置かれるカードです。

2.3. 属性

2.3.1. カードの属性(カラー)を表す情報です。

2.3.2. 属性は「炎(赤)」、「地(緑)」、「嵐(紫)」、「波(青)」、「雷(黄)」の5種類です。

2.4. 所属

2.4.1. カードの持つ所属を表す情報です。

2.4.2. 1枚のカードが特徴を複数持つ場合もあります。

2.4.3. カードが所属を持たない場合もあります。

2.5. コスト

2.5.1. カードをプレイする際に参照する数値です。

2.6. カードテキスト

2.6.1. カードの持つ固有の能力を表す情報です。

2.6.2. カードテキストは特に指示がない場合、フィールドまたはレベルゾーンでのみ有効です。

2.7. トリガー

2.7.1. ダメージ処理時に発動するトリガー効果です。

2.7.2. トリガーはカードテキストの一部です。

2.8. パワー

2.8.1. カードの戦闘力を表す情報です。

2.8.2. パワーはユニットカードのみが持ちます。

2.9. ヒット

2.9.1. カードが戦闘によって相手プレイヤーに与えるダメージを表す情報です。

2.9.2. ヒットはユニットカードのみが持ちます。

2.10. 識別番号

2.10.1. カードが持つ固有の番号です。

2.11. レアリティ

2.11.1. このカードのレアリティです。

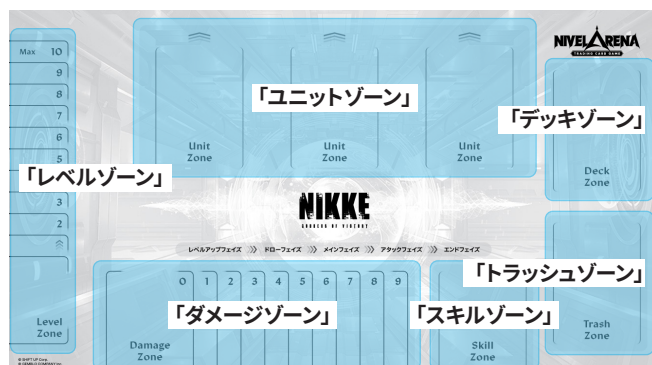
2.11.2. レアリティはゲーム上、意味を持ちません。

2.12. イラスト

2.12.1. カードの内容をイメージしたイラストです。

2.12.2. イラストはゲーム上、意味を持ちません。

3. 領域



3.1. 領域の基本

3.1.1. 領域とは、「デッキゾーン」「レベルゾーン」「トラッシュゾーン」「ユニットゾーン」「スキルゾーン」「ダメージゾーン」「手札」を指します。

3.1.2. 「ユニットゾーン」「スキルゾーン」を合わせてフィールドと表記

する場合があります。

- 3.1.3. 各プレイヤーは3つの「ユニットゾーン」と他の領域を1つずつ有します。
- 3.1.4. 領域によって、そこに置かれているカードの内容がすべてのプレイヤーに公開されている公開領域と、公開されていない非公開領域があります。
- 3.1.5. それぞれの領域にあるカードの枚数はすべてのプレイヤーに公開されており、いつでも確認することができます。
- 3.1.6. 領域に複数のカードがある場合、特に指定のない限り、その領域を有するプレイヤーがカードの順番を選択できます。
- 3.1.7. あるカードの効果により他の領域にあるカードが非公開領域へ移動する時、効果にカードの条件があるなら非公開領域を有するプレイヤーはそのカードを公開します。

3.2. デッキゾーン

- 3.2.1. ゲーム開始時に自分のデッキを置く領域です。
- 3.2.2. デッキは非公開領域です。この領域のカードは裏向きに重ねて置かれ、特に指定のない限り、いずれのプレイヤーもその内容や順番を見ることはできず、その順番を変更することはできません。
- 3.2.3. デッキのカードを公開または移動する場合、1枚ずつ実行します。
- 3.2.4. デッキをシャッフルすることを求められた場合、そのデッキのカードの順番をランダムに変更します。

3.3. レベルゾーン

- 3.3.1. ゲームの開始時に自分のリーダーカードの通常面を表向きに置く領域です。
- 3.3.2. レベルゾーンは公開領域です。
- 3.3.3. レベルゾーンに置かれたリーダーカードはその位置によって「リーダーレベル」を持ちます。リーダーカードの位置と「リーダーレベル」はプレイヤーが任意に変更することはできません。
- 3.3.4. レベルゾーンに置かれたリーダーカードはカードの効果やルールによってレベルゾーンから移動することはありません。

3.4. トラッシュゾーン

- 3.4.1. トラッシュしたカードが置かれる領域です。
- 3.4.2. トラッシュゾーンは公開領域です。

3.5. ユニットゾーン

- 3.5.1. 自分のユニットカードやアイテムカードを置く領域です。
- 3.5.2. ユニットゾーンは公開領域です。
- 3.5.3. ユニットゾーンにユニットカードを置くことを「配置」と呼びます。
- 3.5.4. ユニットゾーンに置かれたユニットカードを「ユニット」と呼びます。自分のユニットゾーンに置かれたユニットを「自分のユニット」手のユニットゾーンに置かれたユニットを「相手のユニット」と呼びます。
 - 3.5.4.1. 各プレイヤーは3つの「ユニットゾーン」を有します。自分のユニットゾーンと向かい合う相手のユニットゾーンを合わ

せて「レーン」と呼びます。

- 3.5.4.2. 自分のユニットゾーンにユニットがあり、同レーンの相手のユニットゾーンに相手のユニットがある場合、相手のユニットを自分のユニットの「対向ユニット」と呼びます。
- 3.5.5. 各ユニットゾーンには1枚のユニットカードしか置けません。特に指定のない限り、そのユニットゾーンに置かれたユニットのコスト以下のユニットカードを配置することはできません。
 - 3.5.5.1. ユニットゾーンに置かれたユニットのコストより高いコストを持つユニットカードを配置する場合、そのユニットゾーンに置かれたユニットをトラッシュして配置することができます。これを「アップグレード」と呼びます。この時、トラッシュしたユニットは効果によるトラッシュとして扱いません。
- 3.5.6. ユニットの下の条件を満たしたアイテムカードを置くことができます。これを「装備」と呼びます。置かれたアイテムカードは「アイテム」と呼びます。
 - 3.5.6.1. ユニットが装備しているアイテムは特に指定のない限り、そのユニットがユニットゾーン以外の領域に移動する時、トラッシュします。これは効果によるトラッシュとして扱いません。

3.6. スキルゾーン

- 3.6.1. 自分が発動したスキルカードを置く領域です。
- 3.6.2. スキルゾーンは公開領域です。
- 3.6.3. スキルゾーンに置かれたスキルカードを「スキル」と呼びます。

3.7. ダメージゾーン

- 3.7.1. プレイヤーが受けたダメージを表す領域です。
- 3.7.2. ダメージゾーンは公開領域です。
- 3.7.3. 自分のダメージゾーンにカードが10枚以上置かれた時、そのプレイヤーはルール処理(9.)によりゲームに敗北します。

3.8. 手札

- 3.8.1. 各プレイヤーが使用していないカードを置く領域です。
- 3.8.2. 手札は非公開領域ですが、自分の手札のカードは自由に見ることができ、カードの順番は自身が自由に変えて構いません。
- 3.8.3. 特に指定のない限り、他のプレイヤーの手札を見ることはできません。

4. ゲームの基礎用語

4.1. 効果

- 4.1.1. 効果とはカードテキストとテキストによって指示された行動を指します。
- 4.1.2. 効果には「エントリー」「エグジット」「アクティブ」「パッシブ」などのキーワード(10.1.)が存在します。

4.2. プレイヤー

- 4.2.1. プレイヤーとは、カードの所有者を指します。
- 4.2.2. カードテキストに、「持ち主」と表記されている場合、元々の所有

者を意味します。

- 4.2.3. ゲームが終了した段階で、各プレイヤーは自身がプレイヤーであるカードをすべて取り戻します。

4.3. ターンプレイヤー

- 4.3.1. ターンプレイヤーとは、現在進行中のターンを進行しているプレイヤーを指します。

4.4. ドロー

- 4.4.1. ドローとは、デッキの一番上のカードを他のプレイヤーに公開せずに自分の手札に移動する行動です。
- 4.4.2. 特に指定のない限り、各プレイヤー自分のデッキからのみ、ドローできます。
- 4.4.3. 「N枚ドロー」と指示がある場合、指定されたプレイヤーはドローをN回繰り返します。デッキにカードがない状態でドローを行う場合、そのプレイヤーはルール処理(9.)によりゲームに敗北します。
- 4.4.4. 「N枚までドロー」と指示がある場合、デッキの枚数がNより低いなら、自分のデッキの枚数より高い数を選べません。
- 4.4.5. ドローを0回行う場合、行いません。

4.5. ダメージ

- 4.5.1. 戦闘またはカードの効果によってプレイヤーがダメージを受けた場合、これを解決することを「ダメージ処理」と呼びます。
- 4.5.2. ダメージが発生した場合、発動条件を満たした効果があるならダメージ処理を行う前にその効果を処理します。
- 4.5.3. ダメージ処理を行う時、デッキゾーンにカードがない場合、そのプレイヤーはルール処理(9.)によりゲームに敗北します。
- 4.5.4. ダメージ処理は以下の手順に従います。
- 4.5.4.1. プレイヤーが受けたダメージを1減らします。
- 4.5.4.2. ダメージを受けたプレイヤーはデッキの上からカードを1枚ダメージゾーンに表面で置きます。
- 4.5.4.3. 置かれたカードがトリガー効果を持つ場合、その効果を発動します。
- 4.5.4.3.1. 発動したトリガー効果を処理した後、プレイヤーが受けたダメージが残っている場合、これを0にします。
- 4.5.4.4. ダメージゾーンにカードが10枚以上ある場合、そのプレイヤーはルール処理(9.)によりゲームに敗北します。
- 4.5.4.5. プレイヤーが受けたダメージが残っている場合、ダメージ処理を繰り返します。

4.6. リーダーレベル

- 4.6.1. リーダーのレベルです。
- 4.6.2. リーダーレベルはレベルゾーンにリーダーカードを置いて表します。リーダーカードの上に見える数字がリーダーレベルです。
- 4.6.2.1. リーダーカードが  の下に置かれている場合、リーダーレベル1として扱います。
- 4.6.3. リーダーレベルの上限は10です。

4.7. サイズ

- 4.7.1. サイズとはカードをプレイする際に参照する数値です。

- 4.7.2. プレイヤーが持つサイズは自分のリーダーレベルとダメージゾーンに置かれたカードの枚数を合わせた数値です。

- 4.7.3. サイズはカードの効果によって増減する場合があります。

4.8. トラッシュ

- 4.8.1. トラッシュゾーン以外の領域に置かれているカードをトラッシュゾーンに移動する行為を指します。
- 4.8.2. トラッシュゾーンに置かれたカードをトラッシュすることはありません。

5. ゲームの準備

5.1. リーダーカードとデッキの準備

- 5.1.1. 各プレイヤーはゲームの開始前に自身のカードによるリーダーカード、デッキを用意します。
- 5.1.2. ゲームには、リーダーカードは1枚ちょうど、デッキは40枚ちょうどが必要です。
- 5.1.2.1. 構築するときは、リーダーカードの誓約に記載されたカードのみを入れる事ができます。
- 5.1.2.2. 同一の識別番号のカードは、デッキ内にそれぞれ3枚以下である必要があります。
- 5.1.2.3. トリガーを持つカードはデッキ内に合わせて8枚以下である必要があります。
- 5.1.3. 各プレイヤーは自分のデッキを十分にシャッフルします。その後、各プレイヤーは自分のデッキを裏向きのまま、デッキに重ねて置きます。必要であれば相手のデッキもシャッフルします。
- 5.1.4. 各プレイヤーはリーダーカードをレベルゾーンの  の下に通常面を上にして置きます。
- 5.1.5. 各プレイヤーはじゃんけんなどで、先攻プレイヤーをランダムに決めます。
- 5.1.6. 各プレイヤーは自分のデッキからカードを5枚ドローし、それを最初の手札とします。その後、先攻プレイヤーから順に各プレイヤーは1度だけ、以下の手順に従って、引き直しを行うことを選べます。
- 5.1.6.1. 手札全てをデッキに戻してシャッフルすることができます。そうした場合、改めて5枚ドローします。
- 5.1.7. 先攻プレイヤーをターンプレイヤーとして、ゲームを開始します。

6. ゲームの進行

6.1. ゲームの流れ

- 6.1.1. ゲームは「ターン」と呼ばれる手順を繰り返すことで進められます。
- 6.1.2. ターンは、「レベルアップフェイズ」「ドローフェイズ」「メインフェイズ」「アタックフェイズ」「エンドフェイズ」の順に進めます。
- 6.1.3. ゲーム中は、いずれかのプレイヤー1人をターンプレイヤーとし

てゲームを進行します。

6.2. レベルアップフェイズ

- 6.2.3.1. ターンプレイヤーはレベルゾーンのリーダーカードを1マス上に移動します。

6.3. ドローフェイズ

- 6.3.1. ターンプレイヤーは自分のデッキからカードを1枚ドローします。
 - 6.3.1.1. 先攻の1ターン目の場合、これは行いません。

6.4. メインフェイズ

- 6.4.1. ターンプレイヤーは以下の行動を好きな順番で何度でも行うことができます。
 - 6.4.1.1. カードのプレイ
 - 6.4.1.1.1. 自分の手札から「ユニットカードをユニットゾーンに配置」「アイテムカードをユニットに装備」「スキルカードをスキルゾーンに発動」を行えます。
 - 6.4.1.1.2. カードをプレイするためには[プレイするカードのコスト]と[自分のフィールドに置かれた全てのカードのコスト]の合計が自分のサイズ以下でなければなりません。コストの合計がサイズより大きい場合、カードをプレイすることはできません。
 - 6.4.1.1.2.1. ユニートをアップグレードする場合、トラッシュするユニットとそのユニットが装備しているアイテムは合計されません。
 - 6.4.1.1.3. 各ユニットゾーンにはアップグレードを含め、1ターンに1度だけユニットを配置できます。
 - 6.4.1.2. カード効果の発動
 - 6.4.1.2.1. 自分のユニットの起動効果を発動できます。
 - 6.4.1.2.2. 特に指定のない限り、ユニットの起動効果は効果につき1ターンに1度だけ発動できます。ユニットが複数の起動効果を持つ場合、それぞれ1ターンに1度だけ発動できます。

6.5. アタックフェイズ

- 6.5.1. ターンプレイヤーは自分のユニットで攻撃を宣言できます。詳細は戦闘(7.)を参照してください。

6.6. エンドフェイズ

- 6.6.1. ターンプレイヤーと相手プレイヤーは以下に示された順に従って実行します。
 - 6.6.1.1. このターンの「ターンの終了時」適用される効果を適用します。
 - 6.6.1.2. このターンの「ターンが終わるまで」適用される効果を無効にします。
 - 6.6.1.3. ターンプレイヤーのスキルゾーンに置かれたカードを全てトラッシュします。これは効果によるトラッシュとして扱いません。
 - 6.6.1.4. ターンプレイヤーの手札にカードが8枚以上ある場合、ターンプレイヤーは7枚になるように選んでトラッシュしま

す。これは効果によるトラッシュとして扱いません。

- 6.6.1.5. 相手プレイヤーがターンプレイヤーになってレベルアップフェイズからターンを進めます。

7. 戦闘

- 7.1. アタックフェイズにてターンプレイヤーはこのターン中、攻撃を宣言していない自分のユニットで攻撃宣言を行うことができます。攻撃を宣言した場合、攻撃宣言ステップから戦闘終了ステップまで順に進めます。

7.2. 攻撃宣言ステップ

- 7.2.1. このターン中、攻撃を宣言していない自分のユニットで攻撃を宣言します。
- 7.2.2. 攻撃を宣言したユニットのアタッカー(10.1.5.)効果を発動します。

7.3. 防御宣言ステップ

- 7.3.1. 相手プレイヤーは攻撃を宣言したユニットの対向ユニットで防御を宣言できます。
- 7.3.2. 防御を宣言した場合、そのユニットのディフェンダー(10.1.6.)効果を発動します。
- 7.3.3. すでに防御を宣言したユニットがある場合、プレイヤーは他のユニットで防御を宣言できません。

7.4. 戦闘ステップ

- 7.4.1. あるカードの効果により攻撃を宣言したユニットが他の領域へ移動した場合、戦闘ステップを終了します。
- 7.4.2. 防御を宣言したユニットがない場合、攻撃を宣言したユニットのヒット分相手プレイヤーにダメージを与えます。
- 7.4.3. 防御を宣言したユニットがある場合、攻撃を宣言したユニットと防御を宣言したユニットのパワーを比べます。攻撃を宣言したユニットのパワーが防御を宣言したユニットのパワー以上である場合防御を宣言したユニットをトラッシュします。攻撃を宣言したユニットのパワーが低いなら攻撃を宣言したユニットをトラッシュします。

7.5. 戦闘終了ステップ

- 7.5.1. 適用されているアタッカー効果とディフェンダー効果を無効にします。
- 7.5.2. 戦闘を終了します。

8. 効果の発動と処理

8.1. 効果

- 8.1.1. 効果とは、カードのテキストにより発生した命令を指します。
- 8.1.2. 効果には、「~する」や「~できる」と表記されている場合があります。
 - 8.1.2.1. 「~する」と表記されている場合、その効果は必ず発動し、

可能な限り処理します。

- 8.1.2.2. 「～できる」と表記されている場合、その効果を発動しないことを選べます。

- 8.1.3. 効果は「起動効果」「自動効果」「永続効果」「トリガー効果」に分類されます。

- 8.1.3.1. 「起動効果」とはターンプレイヤーがメインフェイズ(6.4.)にて発動できる効果です。特に指定がない限り、「起動効果」は効果につき1ターンに1度だけ発動できます。

- 8.1.3.1.1. スキルカードの効果は「起動効果」に分類されます。
- 8.1.3.1.2. 「起動効果」にて指示された行動の内、実行可能な事がない場合、その効果を発動できません。

- 8.1.3.2. 「自動効果」とはゲーム中に発動のための条件を満たした場合、特に指定がない限り必ず発動する効果です。

- 8.1.3.2.1. 「自動効果」の発動のための条件を満たした場合でも、効果を発揮する前にそのカードが別の領域に移動したなら「自動効果」は発動しません。

- 8.1.3.2.2. 「自動効果」にて指示された行動の内、実行可能な事がない場合でも、その効果を発動します。

- 8.1.3.2.3. 複数の効果が同時に発動のための条件を満たした場合、ターンプレイヤーの永続効果を処理し、次に相手プレイヤーの永続効果を処理します。その後、ターンプレイヤーの自動効果の発動と処理をして、次に相手プレイヤーの自動効果の発動と処理を行います。

- 8.1.3.3. 「永続効果」とは、有効な期間、常に何らかの効果を発生し続けている効果を指します。

- 8.1.3.3.1. 「永続効果」には、効果を有効にするために条件を満たす必要がある効果があります。

- 8.1.3.3.2. アイテムカードの効果はユニットに装備されている間、有効になる「永続効果」です。

- 8.1.3.4. 「トリガー効果」とはダメージ処理(4.5.3.)にて発動する効果です。

8.2. 効果の発動

- 8.2.1. 効果を発動する場合は、以下の手順で行います。

- 8.2.1.1. 発動するための条件がある場合、その条件を満たしている必要があります。条件を満たしていない限り発動ができません。

- 8.2.1.2. 発動する効果を指定します。それがフィールド以外の領域にあるカードが持つ効果の場合、そのカードを公開します。

- 8.2.1.3. 効果を発動します。

- 8.2.1.4. 発動した効果の処理を行います。

8.3. 効果の処理

- 8.3.1. 効果にて複数の行動を指示された場合、上から順に行います。

- 8.3.2. 効果には処理するために条件を満たすことが必要な場合があります。条件を満たせない場合、もしくは一部だけ満たした場合はその行動を行いません。「～場合」「～なら」「その後」などで表記します。

- 8.3.3. 効果にて「～選ぶ」「～選んで」などで表記されている場合、処理の際に、その指示があった段階でそこで示された選ぶべきカードやプレイヤー等を選択します。

- 8.3.3.1. 選ぶ数が決められている場合、可能な限り選ぶべきカードを選びます。「～まで」と表記されていて特に下限の数の指定がない限り0を選ぶことができます。

- 8.3.4. テキストに効果を適用する対象が表記されていない場合、効果を発動したカードもしくはプレイヤーを意味します。

8.4. 効果の処理順

- 8.4.1. ターンプレイヤーと相手プレイヤーが同時に効果の発動条件を満たし、ターンプレイヤーが全ての効果の発動と処理が終わった場合、それによってターンプレイヤーの他の効果の発動条件を満たしていても相手プレイヤーの効果の発動と処理を先にいきます。全てのプレイヤーの効果の発動と処理が終わった後で効果を発動できます。

- 8.4.2. ダメージ処理の途中で効果の発動条件を満たした場合、ダメージ処理が全て終わった後で効果を発動できます。

- 8.4.3. カードの効果の処理の途中で他の効果の発動条件を満たした場合、処理が全て終わった後で効果を発動できます。

8.5. 効果の無効

- 8.5.1. ゲーム中、発動した効果が無効になる場合があります。

- 8.5.2. 複数の効果が同時に無効になる場合、ターンプレイヤーが発動した効果を無効にし、相手プレイヤーが発動した効果を無効にします。

- 8.5.2.1. 効果の無効の処理中、カードの情報の数値がマイナスの数値になる場合があります。この時、ユニットのパワーが0以下の数値になってもそのユニットはトラッシュされません。効果の無効の処理が全て終わった時、ユニットのパワーが0以下ならトラッシュします。

- 8.5.2.2. 効果の無効の処理中に効果の発動条件を満たした場合、効果の無効の処理が全て終わった後で効果を発動できます。

8.6. アイテム

- 8.6.1. アイテムを装備しているユニットはそのアイテムの効果を得ます。ユニットが装備しているアイテムがトラッシュされたらそのアイテムの効果을失います。

- 8.6.2. 効果の処理もしくは効果の無効の処理が終わった時、アイテムを装備しているユニットがそのアイテムの装備条件を満たしていない場合、そのアイテムをトラッシュします。これは効果によるトラッシュとして扱いません。

9. ルール処理

9.1. ルール処理の基本

- 9.1.1. ルール処理とは、ゲームにおいて特定の事象が発生した場合に、ルールにより自動的に実行される処理です。

9.1.2. ルール処理は他の行動の実行中であっても、それが発生した時点で即座に解決を行います。

9.2. 敗北判定処理

- 9.2.1. ゲーム中、いずれかのプレイヤーが以下のいずれかの敗北条件を満たしている場合、敗北条件を満たしているすべてのプレイヤーはゲームに敗北します。
 - 9.2.1.1. ダメージ処理が終わった時、いずれかのプレイヤーのダメージゾーンにカードが10枚以上ある場合、そのプレイヤーは敗北条件を満たしています。
 - 9.2.1.2. いずれかのプレイヤーのデッキゾーンにカードがない時、そのプレイヤーがダメージ処理を行う場合、そのプレイヤーは敗北条件を満たしています。
 - 9.2.1.3. いずれかのプレイヤーのデッキゾーンにカードがない時、そのプレイヤーがドローを行う場合、そのプレイヤーは敗北条件を満たしています。

10. キーワードとサブキーワード

10.1. キーワード

- 10.1.1. キーワードとは効果の発動条件を短く表したものです。
- 10.1.2. エントリー
 - 10.1.2.1. **エントリー**と表記します。
 - 10.1.2.2. ユニットカードをユニットゾーンに配置した場合、必ず発動する自動効果です。
- 10.1.3. パッシブ
 - 10.1.3.1. **パッシブ**と表記します。
 - 10.1.3.2. レベルゾーンまたはユニットゾーンにて有効な永続効果です。
- 10.1.4. アクティブ
 - 10.1.4.1. **アクティブ: メイン**と表記します。
 - 10.1.4.2. レベルゾーンまたはユニットゾーンにてメインフェイズで発動できる起動効果です。
- 10.1.5. アタッカー
 - 10.1.5.1. **アタッカー**と表記します。
 - 10.1.5.2. ユニットで攻撃を宣言した場合、必ず発動する自動効果です。特に指定がない限り、戦闘終了ステップまで有効です。
- 10.1.6. ディフェンダー
 - 10.1.6.1. **ディフェンダー**と表記します。
 - 10.1.6.2. ユニットで防御を宣言した場合、必ず発動する自動効果です。特に指定がない限り、戦闘終了ステップまで有効です。
- 10.1.7. エグジット
 - 10.1.7.1. **エグジット**と表記します。
 - 10.1.7.2. ユニットゾーンに置かれたユニットが戦闘または効果でトラッシュされた場合、必ず発動する自動効果です。

- 10.1.7.2.1. エグジットはフィールドで発動条件を満たしたかを確認し、トラッシュゾーンで発動します。
- 10.1.7.2.2. アップグレード(3.5.5.1.)を行うためにトラッシュされた場合、発動しません。

10.1.8. アームド

- 10.1.8.1. **アームド**と表記します。
- 10.1.8.2. ユニットゾーンに置かれたユニットがアイテムを装備している場合に有効な永続効果です。
- 10.1.8.3. アームドに条件が記載された場合があります。
アームド: 所属と表記します。ユニットゾーンに置かれたユニットがその所属を持つアイテムを装備している場合に有効です。

10.1.9. 戦線維持

- 10.1.9.1. **戦線維持**と表記します。
- 10.1.9.2. プレイヤーの全てのユニットゾーンにユニットが置かれた場合に有効な永続効果です。

10.1.10. レベルリンク

- 10.1.10.1. **レベルリンク: 数値**と表記します。
- 10.1.10.2. プレイヤーのリーダーレベルが記載された数値以上の場合に有効な永続効果です。

10.1.11. トリガー

- 10.1.11.1. **トリガー**と表記します。
- 10.1.11.2. ダメージ処理にて発動するトリガー効果です。

10.2. サブキーワード

- 10.2.1. サブキーワードとは 効果を短く表したものです。
- 10.2.2. サブキーワードの前にキーワードが表記される場合があります。そのキーワードはサブキーワードの発動条件を指します。
- 10.2.3. アタッカー
 - 10.2.3.1. アタッカーを発動条件とするサブキーワードです。
 - 10.2.3.2. 貫通
 - 10.2.3.2.1. **アタッカー** 貫通[数値]と表記します。
 - 10.2.3.2.2. そのユニットが戦闘で相手のユニットをトラッシュした場合、必ず発動する自動効果です。相手プレイヤーに数値分のダメージを与えます。
 - 10.2.3.2.3. ユニットが複数の貫通を持つ場合、最も高い数値の貫通だけが発動します。
 - 10.2.3.3. 略奪
 - 10.2.3.3.1. **アタッカー** 略奪[数値]と表記します。
 - 10.2.3.3.2. そのユニットが戦闘で相手のユニットをトラッシュした場合、必ず発動する自動効果です。プレイヤーは数値分ドローします。
 - 10.2.3.3.3. ユニットが複数の略奪を持つ場合、最も高い数値の略奪だけが発動します。
 - 10.2.3.4. 突破
 - 10.2.3.4.1. **アタッカー** 突破[条件]と表記します。
 - 10.2.3.4.2. そのユニットが攻撃を宣言した場合、必ず発動する自動効果です。条件を満たす相手のユニットは防御

を宣言できません。

10.2.3.4.3. 条件が記載されていない場合があります。その場合、全ての相手のユニットを条件として持ち、全ての相手ユニットは防御を宣言できません。

10.2.3.4.4. ユニットが複数の突破を持つ場合、全ての突破が発動します。

10.2.3.5. デュエリスト

10.2.3.5.1. **アタッカー** デュエリストと表記します。

10.2.3.5.2. そのユニットが攻撃を宣言した場合、対向ユニットがあるなら必ず発動する自動効果です。

10.2.3.5.3. 対向ユニット以外の相手のユニットは防御を宣言できません。対向ユニットが防御を宣言できるなら、相手プレイヤーは対向ユニットで防御を宣言します。

10.2.3.6. 潜入

10.2.3.6.1. **アタッカー** 潜入[数値]と表記します

10.2.3.6.2. そのユニットが攻撃を宣言した戦闘ステップ開始時に必ず発動する自動効果です。防御を宣言したユニットがない場合、プレイヤーは数値分ドローします。

10.2.3.6.3. ユニットが複数の潜入を持つ場合、最も高い数値の潜入だけが発動します。

10.2.4. ディフェンダー

10.2.4.1. ディフェンダーを発動条件とするサブキーワードです。

10.2.4.2. 自壊

10.2.4.2.1. **ディフェンダー** 自壊と表記します

10.2.4.2.2. ユニットで防御を宣言した場合、必ず発動する自動効果です。防御宣言ステップから戦闘終了ステップまで移動し、そのユニットをトラッシュします。

10.2.4.2.3. 自壊が発動した場合、その戦闘で攻撃を宣言したユニットは、このターン中、攻撃を宣言したユニットとして扱います。

10.2.5. エグジット

10.2.5.1. エグジットを発動条件とするサブキーワードです。

10.2.5.2. 道連れ

10.2.5.2.1. **エグジット** 道連れと表記します。

10.2.5.2.2. そのユニットが戦闘でトラッシュされた場合、必ず発動する自動効果です。

10.2.5.2.3. トラッシュされたユニットカードのコストが、ユニットカードを戦闘でトラッシュしたユニットのコスト以上なら、そのユニットをトラッシュします。

10.2.5.2.4. そのユニットカードのコストは効果の処理時にトラッシュゾーンに置かれた時のコストとします。

10.2.5.3. 帰還

10.2.5.3.1. **エグジット** 帰還と表記します。

10.2.5.3.2. そのユニットが戦闘または効果でトラッシュされた場合、必ず発動する自動効果です。

10.2.5.3.3. 帰還が発動したエンドフェイズにそのカードをトラッシュゾーンから持ち主の手札に移動します。

10.2.5.3.4. そのユニットが手札に移動する前に他の領域へ移動した場合、この効果を行いません。

10.2.6. その他

10.2.6.1. 覚醒

10.2.6.1.1. **覚醒**と表記します。

10.2.6.1.2. リーダーレベルが増減した時、リーダーレベルが覚醒の条件を満たしたら必ず発動する自動効果です。リーダーカードを覚醒面が見えるように裏返します。

10.2.6.2. バーサーカー

10.2.6.2.1. バーサーカーと表記します。

10.2.6.2.2. バーサーカーは永続効果です。

10.2.6.2.3. そのユニットが攻撃を宣言できる場合、プレイヤーは自分のアタックフェイズを終了することができます。

10.2.6.3. ガーディアン

10.2.6.3.1. **ガーディアン** [条件]と表記します。

10.2.6.3.2. 隣のレーンの相手のユニットが攻撃を宣言した防御宣言ステップで必ず発動する自動効果です。プレイヤーが条件を満たした場合、そのユニットが防御を宣言します。

10.2.6.3.3. そのユニットが防御を宣言できない場合、ガーディアン効果は発動しません。

10.2.6.3.4. ガーディアンの条件には以下のものがあります。

10.2.6.3.4.1. 防壁

10.2.6.3.4.1.1. 防壁[数値]と表記します。

10.2.6.3.4.1.2. プレイヤーが手札から数値分のカードをトラッシュした場合、条件を満たします。

10.2.6.3.4.2. 犠牲

10.2.6.3.4.2.1. 犠牲[数値]と表記します。

10.2.6.3.4.2.2. プレイヤーが数値分の他の自分のユニットをトラッシュした場合、条件を満たします。

11. その他

11.1. 公開

11.1.1. 公開とはカードを全てのプレイヤーが確認することを指します。

11.1.2. 特に指定がない限り、公開したカードは領域を移動せず、元の領域にあるものとして扱います。

11.1.3. 特に指定がない限り、効果の処理時に公開したカードは処理が終わると元の状態に戻ります。

11.2. 非公開領域の確認

11.2.1. カードの効果で非公開領域に置かれたカードを確認する場合、特に指定がない限り効果を発動したプレイヤーのみがそのカードを確認します。

- 11.2.2. カードを確認する間、そのカードは領域を移動せず、元の領域にあるものとして扱います。
- 11.2.3. 特に指定がない限り、カードの確認が終わった後、そのカードは元の状態に戻ります。

ゲーム開発 : GEMBLO COMPANY Inc.
Hope's Game Design Factory (Hope S. Hwang, Sun Y. Hwang)