

炎炎ノ消防隊 TRADING CARD GAME 総合ルール ver.1.0.0

最新更新:2025年12月26日

発効:2025年12月26日

100. ゲームの概要.....	2	802. ダメージ処理.....	15
101. 概要.....	2	900. カードや能力の処理	16
102. プレイヤー人數.....	2	901. 能力と効果	16
103. ゲームの勝利条件.....	2	902. 有効な能力	17
104. ゲームの大原則	2	903. コストを支払う	17
105. ゲームの基礎用語	3	904. 回数制限.....	17
200. カードの情報.....	4	905. カードや能力の使用.....	17
201. 種類.....	4	906. 常時能力	18
202. 名前.....	4	907. 起動能力の使用	18
203. コスト	4	908. 誘発能力の使用	18
204. パワー	4	909. 即時効果	19
205. 属性	5	910. 持続効果	19
206. 炎	5	911. 置換効果	21
207. 支援力	5	912. 直前情報	21
208. カードテキスト	5	913. 発生源	21
209. トリガー能力	5	1000. ルールチェック	22
210. カードナンバー	5	1001. 概要	22
211. 下端情報	5	1002. ルールチェックの内容	22
300. 領域.....	6	1100. ゲーム上の用語	23
301. 概要	6	1101. 概要	23
302. 基本原則	6	1102. 名称	23
303. 配置状態	6	1103. 公開する	23
304. デッキ置き場	7	1104. カードを引く	23
305. 炎デッキ置き場	7	1105. カードを付ける	23
306. 手札	7	1106. 出動	23
307. 現場	7	1107. 退場	23
308. ライフ	8	1108. 待機にする/行動済にする	23
309. “アドラ”	8	1109. いるなら/あるなら	24
310. 解決領域	8	1110. 選ぶ	24
400. ゲームの準備.....	9	1111. 捨てる	24
401. 概要	9	1112. 戻す	24
402. デッキの構築	9	1113. シャッフルする	24
403. 炎デッキの構築	9	1114. 発動	25
404. ゲームの準備	9	1115. ダメージ	25
500. ターンの進行.....	11	1116. パワー+(数値)/-(数値)	25
501. 概要	11	1117. 元々の	25
502. 準備フェイズ	11	1118. 得る	25
503. メインフェイズ	11	1119. 発動できない	25
504. 終了フェイズ	11	1200. アイコン能力	26
600. メインフェイズの処理.....	12	1201. 概要	26
601. 概要	12	1202. 【強襲】	26
602. ユニットカードの使用	12	1203. 【防衛】	26
603. イベントカードの使用	12	1204. 【祈り】	26
604. 起動能力の使用	12	1300. ルール処理	27
605. ユニットでの攻撃	12	1301. 概要	27
606. メインフェイズを終了	12	1302. 敗北処理	27
700. 戦闘の処理	13	1303. 炎の上限	27
701. 概要	13	1304. 炎カード処理	27
702. 攻撃の処理	13	1400. その他のルール	28
800. ダメージ処理.....	15	1401. ループ	28
801. 概要	15	1402. カードの文章	28

100. ゲームの概要

101. 概要

101.1. この文書は、炎炎ノ消防隊 TRADING CARD GAME のルールの詳細を解説したものです。

102. プレイヤー人数

102.1. このゲームは 2 人のプレイヤーによる対戦ゲームです。

103. ゲームの勝利条件

103.1. ゲーム中、敗北条件を満たしたプレイヤーはゲームに敗北します。

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

103.3. 両方のプレイヤーが同時に敗北条件を満たしている場合、非ターンプレイヤーはゲームに勝利します。

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

104. ゲームの大原則

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

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

104.3. 何らかの理由で複数のプレイヤーが同時に行動を指示される場合、ルールやカードテキストで指定がないなら、ターンプレイヤーから指示された行動を実行します。

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

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

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

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

105. ゲームの基礎用語

- 105.1. **プレイヤー**: ゲームに参加している人です。各ターンの間、現在が自分のターンであるプレイヤーをターンプレイヤー、そうでないプレイヤーを非ターンプレイヤーと呼びます。
- 105.2. **持ち主**: ゲームの開始時点で、あるプレイヤーがこのゲームのために準備したカードは、そのプレイヤーが持ち主です。
- 105.3. **支配と支配者**: ゲーム中、各カードや能力等はいずれかのプレイヤーが支配し、そのプレイヤーのことをそのカードや能力の支配者と呼びます。カードや能力が‘自分’を参照する場合、それはそのカードや能力の支配者を参照します。また、カードや能力が‘相手’を参照する場合、それはそのカードや能力の支配者の対戦相手を参照します。何らかの支配を変更する効果によらないかぎり、各カードや能力等の支配者は以下の通りに定めます。
- 105.3a. カードの支配者は、そのカードの持ち主です。
- 105.3b. 能力の支配者は、その能力を持つカードの支配者です。
- 105.3c. 効果の支配者は、その効果を発生させた能力の支配者です。

200. カードの情報



201. 種類

201.1. このカードが属するカード群です。

201.2. 種類はユニット、イベント、炎カードのいずれかです。

201.3. カード上では、ユニットは「UNIT」、イベントは「EVENT」で記されます。炎カードには何も記されません。

201.4. カードを特に領域を定めずに種類の名称で参照する場合、それは現場にあるその種類を持つカードを参照します。ある領域にある「(種類)カード」が参照される場合、それはその領域にあるその種類を持つカードを参照します。

202. 名前

202.1. このカードの固有の名称です。

202.2. カードを特に領域を定めずにカードの名称で参照する場合、それは現場にあるその名前を持つカードを参照します。ある領域にある「(名前)」が参照される場合、それはその領域にあるその名前を持つカードを参照します。

203. コスト

203.1. このカードが持つコストです。

204. パワー

204.1. このユニットカードが持つパワーです。

205. 属性

- 205.1. このカードが持つ属性です。
- 205.2. カードを特に領域を定めずに属性の名称で参照する場合、それは現場にあるその属性を持つカードを参照します。ある領域にある[(属性)]が参照される場合、それはその領域にあるその属性を持つカードを参照します。

206. 炎

- 206.1. 炎カードと  が記載されているユニットカードは炎を持ちます。
- 206.2. ルールや効果により、'炎'を参照する場合、炎を持つカードを参照します。
- 206.2a. 炎を持たないユニットに炎カードが付いている場合でも、そのユニットは炎を持ちません。

207. 支援力

- 207.1. このカードが持つ支援力です。

208. カードテキスト

- 208.1. カードが持つ能力が記載されています。
 - 208.1a. ユニットカードに記載されている文章は、そのカードが持つ常時能力や起動能力や誘発能力や防衛能力です。
 - 208.1b. イベントカードに記載されている文章は、そのカードが持つイベント能力です。
- 208.2. テキストの一部に、()カッコ書きで能力の説明文が書かれことがあります。これは注釈文と呼ばれ、ルールを解説するための文章であり、テキストの一部とはみなしません。

209. トリガー能力

- 209.1. このカードが持つトリガー能力です。

210. カードナンバー

- 210.1. このカードの分類番号です。

211. 下端情報

- 211.1. レアリティ、権利表記等の情報です。
- 211.2. 下端情報は通常、ゲーム上の意味を持ちません。

300. 領域

301. 概要

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

302. 基本原則

302.1. ゲーム中、カードは領域と呼ばれるいくつかの場所のいずれかに置かれます。各領域は、特に指定がない限り、各プレイヤーが自分に属するものを1つずつ有しています。

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

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

302.2b. 非公開領域においては、その領域のカードがなんらかの効果によりすべてのプレイヤーに対して公開されているのかぎり、その領域に特定の条件を満たすカードが存在することは保証されません。その領域が公開されているプレイヤーは、その条件を満たすカードがあっても、そのようなカードが存在しないものとして扱うことができます。

302.3. カードがある領域から別な領域に移動する場合、それが現場から現場に移動するなら、それは同一カードと見なされたまま移動します。そうでないなら、それは新しい領域において新しいカードであるとみなされます。前の領域で適用されていた効果は特に明示されていないかぎり新たな領域では適用されず、特に明示されていないかぎり効果は新たな領域のカードを追跡しません。

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

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

303. 配置状態

303.1. 一部の領域において、カードは待機状態か行動済状態かの向きを表す配置状態を持ちます。待機状態のカードはプレイヤーから見て縦向きに置くことでそれを示し、行動済状態のカードはプレイヤーから見て横向きに置くことでそれを示します。

303.1a. カードが待機状態や行動済状態の配置状態を持つ領域に置かれる場合、特に指定が無いかぎり、待機状態でカードを置きます。

303.1b. カードは待機状態か行動済状態のいずれか一方の配置状態のみ持ちます。カードは待機状態になった場合は行動済状態ではなくなり、逆も同様です。

- 303.2. 一部の領域において、カードは表向きか裏向きかの表示面を表す配置状態を持ちます。表向きのカードはすべてのプレイヤーにカードの情報が見えるように置くことでそれを示し、裏向きのカードはすべてのプレイヤーにカードの情報が見えないように置くことでそれを示します。公開領域にカードを置く場合は表向きで、非公開領域にカードを置く場合は裏向きで置きます。
- 303.3. 一部の領域において、カードは公開状態か非公開状態かのいずれかの配置状態を持ちます。公開状態のカードは、表向きですべてのプレイヤーにカードの情報が見えるように置くことでそれを示し、非公開状態のカードは、裏向きですべてのプレイヤーにカードの情報が見えないように置くことでそれを示します。
- 303.3a. 特に指定がない場合、公開領域にカードを置く場合は公開状態で、非公開領域にカードを置く場合は非公開状態で置きます。
- 303.3b. 非公開状態のカードは、ルールや効果により一部のプレイヤーに公開状態となることがあります、そのプレイヤーはそのカードの表面の情報を見ることができます。

304. デッキ置き場

- 304.1. プレイヤーが用意したデッキを置く領域です。
- 304.2. デッキ置き場は非公開領域で、カードの順番が管理されます。カードの順番は、カードを重ねることによる上下関係で管理します。
- 304.3. デッキ置き場から複数のカードが他の領域に移動する場合、特に指示がない限り、一番上のカードを1枚ずつ移動することを指定枚数だけ繰り返します。
- 304.4. ルールや効果が‘デッキ’を参照する場合、それはデッキ置き場にあるカードを参照します。

305. 炎デッキ置き場

- 305.1. プレイヤーが用意した炎デッキを置く領域です。
- 305.2. 炎デッキ置き場は公開領域です。カードの順番は管理されません。
- 305.3. ルールや効果が‘炎デッキ’を参照する場合、それは炎デッキ置き場にあるカードを参照します。

306. 手札

- 306.1. プレイヤーが引いたカードを相手に見えないように置く領域です。
- 306.2. 手札はカードの順番が管理されません。
- 306.3. 手札は非公開領域ですが、その領域が属するプレイヤーに対して、そこにあるカードは公開状態です。
- 306.4. ルールや効果が‘手札’を参照する場合、それは手札にあるカードを参照します。
- 306.5. 手札には上限が存在しません。

307. 現場

- 307.1. ユニットや炎カードなどを置く領域です。
- 307.2. 現場は公開領域で、カードの順番が管理されません。
- 307.3. 現場のカードは、向きと表示面を表す配置状態を持ちます。

- 307.4. 能力が特に領域を指定せずにカードの情報を参照する場合、それは現場にあるカードの情報を参照します。同様に、能力が領域を指定せずに種類を参照する場合、それは現場にあるその種類を持つカードを参照します。
- 307.5. 能力が領域を指定せずに、特定の情報を持つカードの枚数を数える場合、それは原則として現場にある、その情報を持つカードの枚数を参照します。
- 307.6. 現場に裏向きのカードを置く場合、それは非公開状態で置かれますが、その支配者に対して公開状態です。
- 307.7. 現場に炎カードとして置かれた裏向きのカードはユニットに付けることができません。
- 307.8. あるプレイヤーの現場に置かれているカードは、そのプレイヤーが支配している状態で指定された現場に置かれます。

308. ライフ

- 308.1. プレイヤーのライフが置かれる領域です。
- 308.2. ライフは非公開領域で、カードの順番が管理されます。カードの順番は、カードを重ねることによる上下関係で管理します。
- 308.3. ライフに置かれるカードは、特に指示がない限り裏向きで置かれます。
- 308.4. ルールや効果で、「ライフ」を参照する場合、ライフ置き場に置かれたカードを参照します。

309. “アドラ”

- 309.1. 各プレイヤーの使用済みのカードが置かれる領域です。
- 309.2. “アドラ”は公開領域で、カードの順番が管理されません。

301. 解決領域

- 301.1. 使用されたカードや能力が解決されるまで置かれる領域です。
- 301.2. 解決領域はゲームに1つだけ存在し、公開領域で、カードや能力の順番が管理されます。

400. ゲームの準備

401. 概要

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

402. デッキの構築

402.1. デッキは、ユニットカードやイベントカードによって構成されたカードの束です。

402.2. 各プレイヤーは、開催されているイベント等の指示に応じて、以下のルールで自分のデッキを準備します。

402.2a. ブリッツシールド戦

402.2a-1 デッキは炎炎ノ消防隊 TRADING CARD GAME のブースターパックを 5 つ開封し、その中に封入された 35 枚のユニットカード、イベントカードのみで構成されている必要があります。

402.2a-2 デッキに同じカードナンバーのカードが何枚入っていてもかまいません。

402.2b. 構築戦

402.2b-1 デッキは、ユニットカードと裏面が同じカードのみで構成されている必要があります。

402.2b-2 デッキは 40 枚ちょうどで構成されている必要があります。

402.2b-3 デッキには同じカードナンバーのカードを各 2 枚まで入れることができます。

403. 炎デッキの構築

403.1. 各プレイヤーは、イベント等の指示に応じて、以下のルールで自分の炎デッキを準備します。

403.1a. ブリッツシールド戦・構築戦

403.1a-1 炎デッキは、炎カードのみで構成されている必要があります。

403.1a-2 炎デッキは 5 枚ちょうどで構成されている必要があります。

403.1a-3 炎デッキには同じカードを任意の枚数入れることができます。

404. ゲームの準備

404.1. ゲームの開始前に、各プレイヤーは以下の手順を実行します。

404.1a. 各プレイヤーは自分の炎デッキを炎デッキ置き場に裏向きで置きます。

404.1b. 各プレイヤーは自分のデッキをシャッフルします。その後、各プレイヤーは対戦相手のデッキをシャッフルすることができます。その後、各プレイヤーは自分のデッキをデッキ置き場に裏向きで置きます。

404.1c. 各プレイヤーは自分のデッキの一番上から 5 枚のカードを自分の手札に移動します。

404.1d. 各プレイヤーは手札の引き直しを行うことができます。この時、行わないことも選べます。手札の引き直しとは、自分の手札をすべて自分のデッキに戻してシャッフルして、自分のデッキの一番上から 5 枚のカードを自分の手札に移動することです。

404.1e. 各プレイヤーは自分のデッキの一番上から 5 枚のカードを 1 枚ずつ順番に
ライフに置きます。

404.1f. じゃんけんをします。勝ったプレイヤーが先攻です。

404.1g. 後攻のプレイヤーは自分の炎デッキから炎カードを 1 枚、現場に待機で出します。

404.1h. 先攻の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。

500. ターンの進行

501. 概要

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

502. 準備フェイズ

502.1. ターンプレイヤーは自分の行動済みのカードをすべて待機にします。ユニットについている炎カードがあるなら、外して待機で現場に置きます。

502.2. ‘準備フェイズ開始時’ および ‘ターン開始時’ の誘発条件が発生します。

502.3. ルールチェックを実行します。(1000)。

502.4. ターンプレイヤーは自分のデッキを 1 枚引きます。

502.5. ターンプレイヤーは自分の炎デッキから炎カードを 1 枚現場に待機で出します。

502.6. ルールチェックを実行します (1000)。この時点で行うべき処理がすべて終了したら次のフェイズに移行します。

503. メインフェイズ

503.1. ‘メインフェイズ開始時’ の誘発条件が発生します。

503.2. ルールチェックを実行します。(1000)。

503.3. ターンプレイヤーは以下の行動の実行ができます。各処理の詳細はメインフェイズの処理(600)に則って実行します。

503.3a. ユニットカードの使用。

503.3b. イベントカードの使用。

503.3c. 起動能力の使用。

503.3d. ユニットでの攻撃。

503.3e. メインフェイズを終了。

503.4. 503.3 でメインフェイズの終了を選択した場合、次のフェイズに移行します。それ以外の場合、503.2 に戻ります。

504. 終了フェイズ

504.1. ‘ターン終了時’ の誘発条件が発生します。

504.2. ルールチェックを実行します。(1000)。

504.3. この時点で実行すべきルールエフェクトや発生している誘発条件がある場合、504.2 に戻ります。

504.4. ‘ターン中’ ‘ターン終了時まで’ を期限とする持続効果が終了します。

504.5. 現在の非ターンプレイヤーがターンプレイヤーとなり、新たなターンを開始します。

600. メインフェイズの処理

601. 概要

601.1. ターンプレイヤーは各種の行動から 1 つを選んで実行します。以下は各行動の詳細です。

601.2. 各行動は、ルールや効果により指定がない限り、1 ターンの間に何度も実行できます。

602. ユニットカードの使用

602.1. ターンプレイヤーは、自分の手札にあるユニットカード 1 枚をコストを支払って使用することができます(905)。

602.2. カードを使用した後、ルールチェックを実行します。(1000)。

603. イベントカードの使用

603.1. ターンプレイヤーは自分の手札にあるイベントカード 1 枚をコストを支払って使用することができます。(905)

603.1a. イベント能力の先頭に【反撃】のアイコンが記載されているイベントカードは使用できません。

603.2. カードを使用した後、ルールチェックを実行します。(1000)。

604. 起動能力の使用

604.1. ターンプレイヤーは自分が支配者であるカードが持つ、先頭に【反撃】のアイコンを持たない起動能力 1 つを使用することができます。(905)

604.2. 能力を使用した後、ルールチェックを実行します。(1000)。

605. ユニットでの攻撃

605.1. 自分のユニットを 1 体選び、そのユニットで相手や相手のユニットを攻撃することができます。攻撃は攻撃の処理(700)に則って処理を実施します。

606. メインフェイズを終了

606.1. 何も実行しない、または行いたい行動をすべて実行した場合、メインフェイズを終了し、終了フェイズ(504)へ移行します。

700. 戦闘の処理

701. 概要

701.1. ユニットが攻撃する際、以下の順番に処理を実行します。

702. 攻撃の処理

702.1. ターンプレイヤーは自分の現場にいるユニットを1体選び、行動済みにすることで、そのユニットで攻撃することができます。

702.1a. 選ぶユニットは以下の条件をすべて満たす必要があります。

702.1a-1 待機であること。

702.1a-2 このターン現場に出たユニットではない事。

702.1a-3 攻撃がルールや効果により禁止されていない事。

702.2. 攻撃するユニットの支配者は相手の行動済みのユニット1体を攻撃対象として選びます。攻撃するユニットが炎を持っている、もしくは攻撃するユニットに炎カードが付いている場合、代わりに相手プレイヤーを攻撃対象として選ぶことができます。

702.2a. ルールや効果により攻撃されることが禁止されているプレイヤーやユニットを攻撃対象として選ぶことはできません。

702.3. 「攻撃時」「攻撃された時」の誘発条件が発生します。

702.4. ルールチェックを実行します。(1000)。

702.5. この時点で攻撃するユニットまたは攻撃対象のユニットが現在の領域から別の領域に移動していた場合、またはルールや効果により攻撃が無効になった場合、この攻撃の正当性は満たされません。攻撃の正当性を満たさない場合、攻撃は終了し 503.2 に戻ります。

702.6. これ以降、この攻撃の処理が終了するまで攻撃するユニットは攻撃ユニットになり、「攻撃している」ユニットになります。

702.7. 非ターンプレイヤーは、自分のカードの防衛能力を一度だけ使用できます。
(901.1f.)

702.8. 「防御時」「防御された時」の誘発条件が発生します。

702.9. ルールチェックを実行します(1000)。

702.10. この時点で攻撃するユニットまたは攻撃対象のユニットが現在の領域から別の領域に移動していた場合、またはルールや効果により攻撃が無効になった場合、この攻撃の正当性は満たされません。攻撃の正当性を満たさない場合、攻撃は終了し 503.2 に戻ります。

702.11. これ以降、攻撃対象として選ばれたプレイヤーやユニットは攻撃対象プレイヤー・攻撃対象ユニットになり、「攻撃されている」プレイヤーやユニットになります。

702.12. 非ターンプレイヤーは、以下のいずれかを実行できます。

702.12a. パスをする。

- 702.12b. 自分が支配者であるイベント能力の先頭に【反撃】が記載されているイベントカードを1枚、もしくは先頭に【反撃】が記載されている起動能力を1つ選び、コストを支払って使用する。(905)
- 702.13. ルールチェックを実行します。(1000)。
- 702.14. この時点で攻撃ユニットまたは攻撃対象ユニットが現在の領域から別の領域に移動していた場合、またはルールや効果により攻撃が無効になった場合、この攻撃の正当性は満たされません。攻撃の正当性を満たさない場合、攻撃は終了し503.2に戻ります。
- 702.15. 非ターンプレイヤーが直前の702.11でパスをする(702.12a)以外を実行した場合、702.11に戻ります。
- 702.16. 攻撃対象がユニットの場合、非ターンプレイヤーは手札から支援力を持つユニットカードを任意の枚数選び、"アドラ"に置くことで、この戦闘中攻撃対象ユニットのパワーを、それらのカードの支援力の数値の合計分増やします。
- 702.17. 攻撃ユニットは、攻撃対象と戦闘をします。
- 702.17a. 攻撃対象がユニットの場合、かつ攻撃ユニットのパワーが攻撃対象ユニットのパワー以上の場合は、攻撃対象ユニットを退場させます。
- 702.17b. 攻撃対象がプレイヤーの場合、攻撃対象プレイヤーは1ダメージを受けます。
- 702.18. ‘戦闘終了時’攻撃終了時の誘発条件が発生します。
- 702.19. ルールチェックを実行します。(1000)。
- 702.20. 戦闘終了処理として、以下を実行します。
- 702.20a. ‘戦闘中’攻撃中'を期限とする持続効果が終了します。
- 702.20b. 攻撃ユニットは攻撃ユニットでなくなり、‘攻撃中’のユニットではなくなります。
- 702.20c. 攻撃対象ユニットは攻撃対象ユニットではなくなり、‘攻撃されている’のユニットではなくなります。
- 702.20d. ‘戦闘中’のユニットは‘戦闘中’のユニットではなくなります。
- 702.20e. 攻撃対象プレイヤーは攻撃対象プレイヤーではなくなり、攻撃されている’のプレイヤーではなくなります。
- 702.21. ルールチェックを実行します。(1000)。

800. ダメージ処理

801. 概要

801.1. ゲーム中、プレイヤーに'ダメージを与える'指示がある場合、直ちにダメージ処理を行います。

802. ダメージ処理

802.1. 受けたダメージが1の場合、ダメージを受けたプレイヤーは以下の手順を1回実行します。受けたダメージが2以上の場合は、ダメージを受けたプレイヤーは以下の手順を受けたダメージの回数分実行します。

802.1a. 自分のライフの上を1枚、"アドラ"に置きます。

802.1b. この時、置いたカードがトリガー能力を持つ場合、ダメージを受けたプレイヤーはそのトリガー能力を使用するかを選択できます。

802.1c. ルールチェックを実行します。(1000)。

900. カードや能力の処理

901. 能力と効果

- 901.1. 能力とは、何らかの処理を示すカードが持つ文章です。能力は、その処理方法に基づいて、「常時能力」、「起動能力」、「誘発能力」、「イベント能力」、「防衛能力」、「トリガー能力」に分けられます。
- 901.1a. 常時能力は、その能力が有効である間、常に効果を適用し続ける能力です。
- 901.1a-1 原則として常時能力の効果は持続効果です。
- 901.1b. 起動能力は、その能力を持つカードの支配者が、その能力の使用を認められている場合に使用できる能力です。起動能力は、ユニットカードのテキストに「【起動】(コスト):(効果)」もしくは「【反撃】(コスト):(効果)」の形で記載されます。
- 901.1b-1 起動能力の中に'(コスト):'の記載がない場合、その起動能力はコストを持ちません。
- 901.1c. 誘発能力はその誘発条件が満たされた時に使用される能力です。誘発能力はカードのテキストに'(条件)(効果)」もしくは'(条件)(コスト):(効果)」の形で記載されます。
- 901.1d. イベント能力は、イベントカードを使用した時に使用される能力です。イベント能力はイベントカードのテキストに'(効果)」もしくは「反撃(効果)」の形で記載されます。
- 901.1e. トリガー能力は、ダメージ処理で、その能力の使用が認められている場合に使用できる能力です。
- 901.1e-1 カードや能力によりダメージ処理以外でトリガー能力を持つカードが「ラ Ifからアドラ」に置かれた場合、そのトリガー能力は使用できません。
- 901.1f. 防衛能力は相手のユニットに攻撃された時に、この能力を持つカードを行動済みにすることで使用できる能力です。防衛能力はカードのテキストに「【防衛】」の形で記載されます。
- 901.1f-1 防衛能力を使用した場合、「その攻撃の攻撃対象を、防衛能力を使用したユニットに変更する。」効果を解決します。
- 901.1g. ルールや効果により「(情報)の能力」が参照される場合、それは「(情報)であるカードの持つテキストにより処理される能力」を参照します。
- 901.2. 効果とは、能力により示された処理そのものです。効果は、その処理方法に基づいて、「即時効果」、「持続効果」、「置換効果」に分けられます。
- 901.2a. 即時効果とは、何らかの行動を実行し、それにより処理を終了する効果です。
- 901.2b. 持続効果とは、一定の期間あるいは期間を指定しない場合はそのゲーム中、何らかの処理を適用し続ける効果です。
- 901.2c. 置換効果とは持続効果の一種で、ある指定の行動が行われようとしている場合に、その行動を行わず、代わりにこの効果で指定された行動を行う効果です。

901.2d. ルールや効果により‘(情報)の効果’が参照される場合、それは‘(情報)であるカードの持つテキストにより処理される効果’を参照します。

902. 有効な能力

- 902.1. 各カードが持つ能力は、それが有効である場合にのみプレイできまたは効果を発揮します。
- 902.2. ユニットの能力は原則として、現場にある間有効です。
- 902.3. イベントの能力は原則として、手札にある間有効です。
- 902.4. カードの能力が、特に指定された領域においてのみ意味を持つような内容である場合、その能力はその領域において有効です。

903. コストを支払う

- 903.1. ‘コストを支払う’とは、カードや能力の使用時に、‘コストとして’求められた行動を実行することです。
- 903.2. コストとして求められた行動は、その行動が置換効果の適用を無視して一部でも実行できない場合、実行できません。
- 903.3. コストとして実行した行動の一部が置換効果により別な行動に置換された場合でも、そのコストとして実行した行動は実行したものとみなされます。
- 903.4. コストとして求められた行動が複数ある場合、それらを表記されている順番に実行する義務があります。
- 903.5. コストとして求められた行動を実行する際、その行動の数値が 0 以下になった場合、それは実行したものと見なされます。
- 903.6. コストに「①」のような(丸数字)が記載されている場合、自分の炎を持つカード(丸数字)枚を行動済にすることで実行することができます。
- 903.7. カードや能力の中に’(ある行動)てもよい。そうしたなら、(効果)’と記載されている場合、(ある行動)はコストであり、(ある行動)を求められたプレイヤーはそのカードや能力の解決時にそのコストを支払い(効果)を実行するかを選択できます。コストを支払わないことを選択した場合、その(効果)は実行されません。
- 903.7a. 特にプレイヤーの指定がない場合、それはそのカードや能力の支配者が行います。

904. 回数制限

- 904.1. カードや能力は、ルールや効果によりプレイできる回数が制限される場合があります。
- 904.2. 「ターン 1 回」が書かれた能力は 1 ターンの間に 1 回のみ使用できます。

905. カードや能力の使用

- 905.1. ユニットカードの使用とは、コストを支払って手札からユニットカードを出動させることです。
- 905.2. イベントカードの使用とは、コストを支払って手札からイベントカードを発動させることです。
- 905.3. 能力の使用とは、コストを支払ってカードの能力を発動することです。

905.4. カードや能力は以下に従って使用・解決します。

905.4a. 使用するのがカードである場合、そのカードを、能力である場合その能力自身を擬似的なカードとして、解決領域に移動します。

905.4a-1 なんらかの持続効果が適用されているカードを使用する場合、そのカードが解決領域を離れるまでの間、その持続効果はその解決領域のカードにも同様に適用されます。

905.4b. 使用するのがカードである場合、そのカードに書かれたコストを支払います。これが実行できない場合、このカードは使用できません。その場合、このカードを使用する直前までゲームの状態が戻されます。

905.4c. 使用するのが能力かつその能力にコストがある場合、その能力に書かれたコストを支払います。これが実行できない場合、この能力は使用できません。その場合、このカードを使用する直前までゲームの状態が戻されます。

905.4d. 使用したカードや能力を、その種類に応じて解決します。

905.4d-1 それがユニットカードの場合、そのユニットカードを自分の支配下で現場に出します。

905.4d-2 それがイベントカードの場合、そのカードが持つイベント能力を発動し、その効果を解決します。解決した後、それを”アドラ”に置きます。

905.4d-3 それが能力の場合、その能力を発動し、その効果を解決します。解決した後、その能力を解決領域から取り除きます。

906. 常時能力

906.1. 常時能力は、その能力が有効である間、常にその効果を適用し続けます。原則として常時能力の効果は持続効果です。

907. 起動能力の使用

907.1. 起動能力は、その能力を持つカードの支配者が、その能力の使用を認められる場合に使用することができる能力です。

907.2. 起動能力の使用は能力の使用に従います。

908. 誘発能力の使用

908.1. 誘発能力は常にゲームの状況を監視し、一定の条件が満たされた場合に、次のルールチェック中に自動的に使用されます。(条件)は、原則として「～した時」「～された時」の形で記述されます。

908.1a. テキストに【出動時】(効果)または【出動時】(コスト):(効果)で記載されている能力は、「このユニットが出動した時」を条件とした誘発能力です。

908.1b. テキストに【退場時】(効果)または【退場時】(コスト):(効果)で記載されている能力は、「このユニットが退場した時」を条件とした誘発能力です。

908.1c. テキストに【攻撃時】(効果)または【攻撃時】(コスト):(効果)で記載されている能力は、「このユニットが攻撃した時」を条件とした誘発能力です。

908.1d. テキストに【防御時】(効果)または【防御時】(コスト):(効果)で記載されている能力は、「このユニットが防衛能力を使用した時」を条件とした誘発能力です。

908.2. 誘発能力には、それを使用するための条件となる事象が指定されています。この事象を誘発条件と呼びます。ある誘発能力に指定されている誘発条件が 1 回発

生した場合、その誘発能力の誘発回数は1回増えます。誘発回数が1以上である誘発能力は‘誘発している’ものとみなします。

- 908.2a. いずれかのプレイヤーに非公開であるカードが持つ有効な誘発能力は、その誘発条件が1回発生した時点でそのカードを公開することによって誘発回数が1回増えます。非公開カードの公開は、誘発条件の発生1回につき1回のみ行えます。
- 908.2b. 非公開であるカードが持つ誘発能力は、誘発条件を満たした場合であっても、非公開状態を維持することによってその誘発能力の誘発回数を増やさないことを選択できます。
- 908.2c. これにより公開されたカードは、その誘発能力が使用されて解決または解決領域から取り除かれる、また使用されないことが決定するまで公開されたままです。
- 908.3. 誘発能力は、何らかのルールや効果により使用が禁止されていないかぎり必ず使用されます。使用しないことは選択できません。使用することを選択した誘発能力が何らかの効果により使用できない場合、その誘発能力は使用しません。
- 908.3a. 使用する誘発能力にコストがある場合、その誘発能力のコストを支払う(903)際にコストを支払わず、誘発能力を使用しないことを選択できます。
- 908.4. カードが領域から別な領域に移動することを誘発条件とする誘発能力があります。このような誘発能力がその移動したカード自身や、同時に移動する他のカードの情報や状態を参照する場合、以下に従ってその情報や状態を参照します。
 - 908.4a. そのカードが公開領域から非公開領域へ、あるいは非公開領域から公開領域へ移動した場合、公開領域にある時点でのカードを参照します。
 - 908.4b. そのカードが現場から現場でない領域へ移動した、あるいは現場でない領域から現場へ移動した場合、現場にある時点でのカードを参照します。
 - 908.4c. それ以外の領域間の移動の場合、移動先の領域にある時点でのカードを参照します。
- 908.5. 何らかの効果により、後の特定の事象を誘発条件とする誘発能力が作成されることがあります。このような誘発能力を遅発誘発能力と呼びます。遅発誘発能力は、特にその効果により指定がない限り、その指定された事象1回に対してのみ誘発済みとなります。それ以降の同一の事象に対しては誘発済みとなりません。遅発誘発能力を持つカードを参照する場合、その遅発誘発能力を作成した効果を持つ能力を持つカードを参照します。

909. 即時効果

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

910. 持続効果

- 910.1. 複数の持続効果がカードに適用される場合、それは以下の優先順位に従って適用を行います。
 - 910.1a. そのカードに書かれている情報自身および基準能力による効果を適用の基準とします。
 - 910.1b. 種類、名前、特徴を得るまたは失う効果を適用します。
 - 910.1c. 能力を得るまたは失う効果を適用します。
 - 910.1d. 数値以外の情報を変更する持続効果を適用します。

- 910.1e. 数値の情報を変更する持続効果を適用します。
- 910.2.1 一つの持続効果が上記の優先順位の複数にまたがる処理を求めている場合、そのそれぞれの処理を個別の優先順位に従って適用します。
- 910.3. 適用の優先順位が同一である持続効果が複数ある場合、以下に従ってその適用順を決めます。
- 910.3a. 持続効果 A と持続効果 B があり、持続効果 A を B より先に適用する場合と後に適用する場合で、効果 B が適用される範囲や内容が変化する場合、効果 B は効果 A に依存しているとみなされます。ある持続効果が別な持続効果に依存し、逆が依存していない場合、依存している効果は常に後に適用されます。
- 910.3b. 依存関係でも適用順が決まらない場合、それぞれの効果が最初に発生した時点が先の効果を先に適用します。何らかの理由でその時点が同一である場合、それらが発生した時点でのターンプレイヤーがそれらの適用順を決めます。
- 910.3b-1 常時能力の持続効果はその常時能力が有効になった時点を基準とします。
- 910.3b-2 誘発能力や起動能力により持続効果はそれらの能力を使用し解決した時点を基準とします。
- 910.3b-3 誘発能力や起動能力やイベントによって持続効果が発生している場合、それが特定のカードを指定せずに、いずれかの条件を満たすカード全体に適用される効果であるなら、その効果はその発生後に適用条件を満たされたようになったカードにも適用され、同様に発生後に適用条件を満たさなくなった場合は適用されなくなります。その場合、適用条件は持続効果に含まれます。その効果の作成時に適用条件を満たすかを確認したり、条件を満たさない場合にその効果の発生を行わなかったりするものではありません。
- 910.4. カードが領域を移動する場合に、移動先の領域にそのカードに適用されるべき持続効果がある場合、そのカードはその効果を適用された状態でその領域に置かれます。
- 910.5. 持続効果によりカードの情報が別な特定の情報に変更される場合、それは元の情報を失います。
- 910.6. あるカードの‘表記の’情報を参照する場合、そのカードに適用される持続効果を全て適用しない状態でのそのカードの情報を参照します。
- 910.7. あるカードの起動能力や誘発能力が、期限が‘(このカード自身の情報や状態を参照する条件)であるかぎり’で示される持続効果を発生する場合、そのプレイ後、それを解決するよりも前にその条件が満たされない状態が発生していた場合、解決時にその持続効果は発生しません。
- 910.8. あるカードの起動能力や誘発能力が、期限が‘(特定の)ターン、’で示される持続効果を発生する場合、その解決後、指定されたターンの開始時に適用が開始され、‘そのターンの終了時まで’効果が適用されます。指定された期限が‘このターン’の場合、それはその解決後から‘そのターンの終了時まで’を期限とします。

911. 置換効果

- 911.1. ある事象の発生に対する置換効果がある場合、その元の事象は発生せず、置換後の事象のみが発生します。
- 911.2. 同一の事象に対する置換効果が複数ある場合、その事象が本来適用されるプレイヤーまたはカードの支配者が、そのうちいずれかの置換効果を1つ選んで適用します。
- 911.3. すべての置換効果は、置換すべき事象がある限り、あらゆる置換効果を適用する前のその事象1回につき1回のみ適用されます。置換することを選択できることが明確になっていない限り、置換効果を適用しないことはできません。

912. 直前情報

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

913. 発生源

- 913.1. 効果の発生源はその効果を発生した能力です。
- 913.2. 能力の発生源はその能力を持つカードです。
- 913.3. 戦闘や能力によりユニットを退場させた場合、そのユニットやその能力を持つカードはそのユニットを'退場させた'カードです。
- 913.4. 戦闘によりプレイヤーにダメージが与えられる場合、そのダメージの発生源は、そのプレイヤーを攻撃したユニットです。
- 913.5. 能力によりプレイヤーにダメージが与えられる場合、その能力に何がそのダメージを与えるかが明記されていないかぎり、そのダメージの発生源は、その能力を持つカードです。

1000. ルールチェック

1001. 概要

1001.1. ルールチェックとは、ゲーム中で発生したルール処理や自動能力の使用を行う時点を指します。

1002. ルールチェックの内容

1002.1. ルールチェックが発生した場合、ゲームは以下の手順で進行します。

1002.1a. 現在処理を行うべきルール処理をすべて同時に実行します。その結果新たに行うべきルール処理が発生している場合、この手順を行うべきルール処理が残っている間繰り返します。

1002.1b. 誘発回数が 1 以上の誘発能力が 1 つ以上ある場合、それらの能力を現在の誘発回数分使用するまで、以下の手順を繰り返し実行します。この繰り返しの実行中に新たに誘発能力の誘発条件を満たしたとしても、その繰り返しの実行中は、その誘発能力を使用することはできません。

1002.1b-1 ターンプレイヤーは自分が支配者である指定された回数分まだ使用していない誘発能力が 1 つ以上あるなら、いずれかのうち 1 つを選び、1 回使用します。ないなら、代わりに非ターンプレイヤーは自分が支配者である指定された回数分使用していない誘発能力のうち 1 つを選び、1 回使用します。

1002.1b-2 現在処理を行うべきルール処理をすべて同時に実行します。その結果新たに行うべきルール処理が発生している場合、この手順を行うべきルール処理が残っている間繰り返します。

1002.1c. この時点で新たに誘発している誘発条件がある場合、1002.1b に戻ります。そうでない場合、ルールチェックを終了します。

1100. ゲーム上の用語

1101. 概要

1101.1. 能力や効果で指定された行動の中に、このゲーム内での特別な行為を行うものがあります。以下の用語はそれぞれ指定された処理を行います。

1102. 名称

1102.1. 効果において'「」(カギ括弧)で名称を参照する場合、それは‘その名称のカード’を意味します。

1102.2. 効果において'属性[]'(角括弧)で名称を参照する場合、それは‘その属性を持つカード’を意味します。

1103. 公開する

1103.1. 非公開領域のカードを公開することが求められる場合、そのカードの情報をすべてのプレイヤーが確認できるようにします。これは、公開することを求めた効果の解決が終わるか、そのカードが他の領域に移動するまで継続されます。

1103.2. なんらかの理由ですでに公開されている非公開領域のカードを再び公開する行為は行われません。

1104. カードを引く

1104.1. プレイヤーがカードを1枚引くことが求められる場合、デッキの一番上のカードを1枚そのプレイヤーの手札に移動します。

1104.2. プレイヤーがカードを複数枚引くことが求められる場合、1枚引く行動を指定枚数回だけ繰り返します。

1104.3. プレイヤーがカードを手札が指定枚数になるように引くことが求められる場合、1枚引く行動を指定枚数からデッキを引くことが求められた時点での手札の枚数を引いた枚数回だけ繰り返します。

1105. カードを付ける

1105.1. ユニットに炎カードを‘付ける’ことが求められる場合、その炎カードをそのユニットに付けます。

1106. 出動

1106.1. ルールや効果により、ユニットカードを‘出動させる’ことが求められる場合、特に指定がない限り、そのユニットカードをそのカードの持ち主を支配者として現場に出します。

1107. 退場

1107.1. ルールや効果によりユニットを退場させることが求められる場合、そのユニットを持ち主の”アドラ”に移動します。

1108. 待機にする/行動済にする

1108.1. あるカードを‘待機にする’指示がある場合、そのカードを待機状態にします。すでに待機状態であるカードを‘待機にする’ことはできません。

1108.2. あるカードを‘行動済みにする’指示がある場合、そのカードを行動済状態にします。すでに行動済状態であるカードを‘行動済みにする’ことはできません。

1109.いるなら/あるなら

1109.1. あるカードが(領域)に(対象)がいること、もしくはあること参照する場合、それは(領域)にある(対象)のカードを参照します。

1109.1a. テキストで(領域)の指定がない場合、それは現場にある(対象)のカードを参照します。

1110.選ぶ

1110.1. 公開領域のカードや能力やプレイヤーを選ぶことが求められる場合、特に指示がないかぎり、それを求められたプレイヤーが適正な選択肢の中から指定数を選ぶ義務があります。

1110.2. いずれかの非公開領域のカードをいずれかのプレイヤーが選ぶことが求められる場合、特に指示がないかぎり、そのプレイヤーはその領域のカードの情報を見ることができます。その際、その領域のカードをすべてのプレイヤーが見ることができる場合、公開領域と同様に選ぶことを実行します。その領域のカードを見る事のできないプレイヤーがいる状態で、特定の情報を持つカードを選ぶよう指示されている場合、その情報を持つカードがその領域にあることは保証されません。選ぶプレイヤーは、その情報を持つカードがその領域にあっても選ばないことがあります。

1111.捨てる

1111.1. カードを‘捨てる’とは、そのカードを指定されたプレイヤーの手札や領域からそのプレイヤーの”アドラ”に移動することを意味します。

1111.2. 特にカードや枚数を指定せず、またはすべての‘手札を捨てる’指示がある場合、そのプレイヤーの手札にあるすべてのカードをそのプレイヤーの”アドラ”に移動します。手札にカードが無い状態でこの指示を実行した場合でも、手札は捨てたものとみなされます。

1112.戻す

1112.1. あるカードを指定された領域に‘戻す’指示がある場合、その指示を求められたプレイヤーはそのカードを指定された領域に移動させます。

1113.シャッフルする

1113.1. 何らかのカードの集合を‘シャッフルする’指示がある場合、そのカードの集合が置かれている領域の支配者は、それらの順番を無作為に変更します。

1113.1a. 領域をシャッフルする指示がある場合、その領域にあるカードすべての集合をシャッフルします。

1113.2. シャッフルするカードの集合の一部を見ることができるまたは公開する効果がある場合、シャッフルの開始から終了までは、それらの効果は無視します。

1113.2a. ある効果の解決中、カードの集合のシャッフルの直後に、その集合に含まれるカードの一部を指定位置に移動する処理がある場合、それはシャッフルの一部とみなされ、その処理が終わるまでは見るまたは公開する効果は無視します。

1114. 発動

- 1114.1. カードの発動とは、コストを支払ってイベントカードを手札から使用することを指します。
- 1114.2. 能力の発動とは、カードの能力を発動することを指します。
- 1114.3. 効果によりあるイベントカードの'効果を発動する'指示がある場合、そのカードのイベント能力を発動し、その効果を解決します。

1115. ダメージ

- 1115.1. プレイヤーにダメージを与えることが求められる場合、そのプレイヤーに指定点数分のダメージを与えます。(800)

1116. パワー+(数値)/-(数値)

- 1116.1. ルールや効果により、ユニットのパワーを+(数値)するまたは-(数値)する場合、そのユニットのパワーを(数値)分増減させます。

1117. 元々の

- 1117.1. ルールや効果により、カードの元々の情報を参照する場合、それはそのカードに記載されている情報を参照します。

1118. 得る

- 1118.1. あるカードが'(アイコン能力)を得る'指示がある場合、そのカードはそれまで持っていた能力に加えて、指定された(アイコン能力)を得ます。
- 1118.2. あるカードが'属性[(属性)]を得る'指示がある場合、そのカードはそれまで持っていた属性に加えて、指定された(属性)を得ます。

1119. 発動できない

- 1119.1. あるカードや能力が'発動できない'指示がある場合、そのカードや能力を使用することができません。

1200. アイコン能力

1201. 概要

1201.1. アイコン能力は、特定の語で定義された頻繁に使用される能力のことを示します。テキスト上でアイコン能力を記載する際、能力の文章を記載する代わりに定義したアイコンのみを記載します。

1202.【強襲】

1202.1. 【強襲】は「このユニットは出動したターンに攻撃できる。」常時能力のことを意味します。

1203.【防衛】

1203.1. 【防衛】は防衛能力のことを意味します。(901.1f.)

1204.【祈り】

1204.1. 【祈り】は「【起動】このユニットを行動済にする：自分のユニットを1枚まで選び、行動済の炎カードを1枚付ける。」起動能力のことを意味します。

1300. ルール処理

1301. 概要

1301.1. ゲーム中、特定の条件が発生している場合に、ルールにより行動が実行されることがあります。これをルール処理と呼びます。

1301.2. ルール処理は、以下の処理を上から順番に実行します。

1302. 敗北処理

1302.1. ライフが 0 枚の時に、プレイヤーがダメージを受けていた場合、そのプレイヤーはルール処理により敗北します。

1302.2. 自分のデッキが 0 枚のプレイヤーがいる場合、そのプレイヤーはルール処理により敗北します。

1303. 炎の上限

1303.1. 自分の現場に炎を持つカードが 9 枚以上あるプレイヤーがいる場合、そのプレイヤーは自分の現場の炎を持つカードが 8 枚になるように、自分の現場の炎を持つカードをアドラに置きます。

1304. 炎カード処理

1304.1. 自分の”アドラ”に炎カードが 1 枚以上あるプレイヤーがいる場合、そのプレイヤーは自分の”アドラ”にある炎カードをすべて自分の炎デッキに戻します。

1400. その他のルール

1401. ループ

1401.1. ゲーム中に、ある一定の行動が望むだけ好きな回数連續して実行できる、あるいは一定の行動が無制限な回数連續して強制される場合があり得ます。このような行動をループと呼び、以下のルールに従います。

1401.1a. いずれか 1 人プレイヤーのみがそのループを繰り返すことを選択できる場合、そのプレイヤーはそのループを繰り返す回数を指定し、その回数だけそのループを実行します。その後はそのループ以外の行動を実行しない限り、再びそのループを実行できません。

1401.1b. 複数のプレイヤーがそのループを繰り返すことを選択できる場合、ターンプレイヤーがループを繰り返す回数を指定し、その後に非ターンプレイヤーがループを繰り返す回数を指定し、それらの回数のうち少ない回数だけループを実行します。その後はそのループ以外の行動を実行しない限り、再びそのループを実行できません。

1401.1c. いずれのプレイヤーもループを繰り返すことを停止できない場合、ゲームは引き分けで終了します。

1402. カードの文章

1402.1. すべての言語のカードに置いてカードの文章を決定する際、そのカードと同じカードナンバーを持つ日本語版のカードの文章を参照します。

更新情報:

2025年12月26日 Ver. 1.0.0

- 総合ルールを作成