

ニンジャスレイヤーTCG 総合ルール ver.1.0.2

最新更新:2026年01月29日

発効:2024年06月28日

100. ゲームの概要.....	3	1000. ルール処理	20
101. 概要.....	3	1001. 概要	20
102. プレイヤー人数.....	3	1002. 敗北処理.....	20
103. ゲームの勝利条件.....	3	1003. プレイヤーダメージ処理.....	20
104. ゲームの大原則	3	1004. キャラクターダメージ処理.....	20
105. ゲームの基礎用語.....	3	1100. ダメージ	21
200. カードの情報.....	5	1101. 概要	21
201. カード名.....	5	1102. ダメージの発生	21
202. 二つ名	5	1103. ダメージチェック処理	21
203. コスト	5	1104. ダメージチェック処理の解決	21
204. 属性	5	1200. カードや能力の処理	23
205. 種類	5	1201. 能力と効果	23
206. カラテ	6	1202. 有効な能力	23
207. 耐久力	6	1203. コストを支払う	23
208. 工作力	6	1204. カードや能力のエントリー	24
209. テキスト	6	1205. カードや能力の解決	26
210. ウケミ能力	6	1206. キャラクターカードのエントリー	26
211. フレーバーテキスト	7	1207. コトダマカードのエントリー	26
212. イラスト	7	1208. 起動能力のエントリー	27
213. 付記情報	7	1209. 誘発能力の扱い	27
300. 領域	8	1210. 常時能力の扱い	28
301. 概要	8	1211. ウケミ能力の扱い	28
302. 基本原則	8	1212. 即時効果	29
303. 配置状態	8	1213. 持続効果	29
304. デッキ置き場	9	1214. 置換効果	30
305. 手札	9	1215. 直前情報	30
306. 場	9	1216. 発生源	30
307. エテル・ゾーン	10	1300. ゲーム上の用語	32
308. オヒガン	10	1301. 概要	32
309. ダメージ・ゾーン	10	1302. 名称	32
310. コトダマ空間	10	1303. +(数値)/-(数値)	32
311. 除外・ゾーン	10	1304. 不定数	32
312. チェック・ゾーン	10	1305. 割り振る	33
400. ゲームの準備	11	1306. 公開する	33
401. 概要	11	1307. 選ぶ/探す	33
402. デッキの構築	11	1308. ドロー	33
403. ゲームの準備	11	1309. 捨てる	34
500. ターンの進行	12	1310. オジギする/アンタイ・オジギする	34
501. 概要	12	1311. 殺	34
502. スタートフェイズ	12	1312. エテルを支払う	34
503. キャラクターフェイズ	12	1313. エントリー	34
504. イクサフェイズ	12	1314. アンブッシュ	35
505. エンドフェイズ	12	1315. 登場	35
600. キャラクターフェイズの処理	14	1316. シャッフルする	35
601. 概要	14	1317. ダメージ	35
602. キャラクターカードのエントリー	14	1318. イクサダメージ	35
700. イクサフェイズの処理	15	1319. 回復する	35
701. 概要	15	1320. ジツ:(数値)	35
702. イクサ開始・ステップ	15	1321. 打ち消す	36
703. アイサツフェイズ	15	1322. アイサツ	36
704. アイサツ対象選択・ステップ	15	1323. イクサ	36
705. インターラプト・ステップ	15	1324. 除外	36
706. イクサダメージ・ステップ	16	1325. 得る	36
707. イクサ終了・ステップ	17	1326. 増加する	36
800. 優先権処理	18	1327. 失う	36
801. 概要	18	1400. キーワード能力	37
802. 優先権処理の実行	18	1401. 概要	37
900. ルールチェック	19	1402. インターラプト/インターラプト・カイゼン	37
901. 概要	19	1403. サツバツ	37
902. ルールチェックの内容	19	1404. タツジン	37

1500. その他のルール	38	
1501. ループ	38	
1600. テキスト訂正	39	
1601. 概要	39	
1602. NST1-22 スーサイド(2026年2月13日以降より有効)	39	
1603. NST1-30 タカギ・ガンドー(2026年2月13日以降より有効)	40	
1604. NST1-46 ノトーリアス(2026年2月13日以降より有効)	40	
1605. NST2-11 ガンスリンガー(2026年2月13日以降より有効)	41	
1606. NST2-30 タカギ・ガンドー◆ピストルカラテ(2026年2月13日以降より有効)	41	
1607. NST1-14 クローンヤクザ(2025年5月2日以降より有効)	42	
1608. NST1-19 ジェロニモ! (2025年5月2日以降より有効)	42	
1609. NST1-71 ヨロコンデー! (2025年5月2日以降より有効)	43	
1610. NST2-46 ニンジャスレイヤー◆フーリンカザン(2025年5月2日以降より有効)	44	
1611. NST2-67 ヤンナルネ(2025年5月2日以降より有効)	44	

100. ゲームの概要

101. 概要

101.1. この文書は、ニンジャスレイヤーTCG 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. プレイヤーやカードが現在と同一の状態になることを指示された場合、改めてその状態になったとはみなされません。

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

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

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

105. ゲームの基礎用語

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

105.2. **持ち主**: 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. カード名

201.1. このカードの固有の名称です。

202. 二つ名

202.1. このカードの固有の二つ名です。

203. コスト

203.1. このカードのコストです。

204. 属性

204.1. カードが持つ情報です。

204.2. 属性はカードや効果や能力により参照されることがあります。

205. 種類

205.1. このカードが属するカード群です。

205.2. 種類はキャラクター、コトダマのいずれかです。

205.3. カードを特に領域を定めずに種類の名称で参照する場合、それは場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)’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。

206. カラテ

206.1. このキャラクターがキャラクターに与えるダメージの数値です。

207. 耐久力

207.1. このキャラクターを殺すのに必要なダメージの数値です。

208. 工作力

208.1. このキャラクターがプレイヤーに与えるダメージの数値です。工作力に書かれた
★1つにつき、1の数値を持ちます。

209. テキスト

209.1. カードが持つ能力や効果です。

209.2. 文章の先頭に◆が記載されている文章は、そのカードが持つ起動能力や誘発能力や常時能力です。

209.3. 文章の先頭に◆が記載されていない文章は、そのカードが持つコトダマ能力です。

209.4. テキストが複数の段落に分かれている場合、それぞれが個別の能力等を意味します。

209.5. 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。

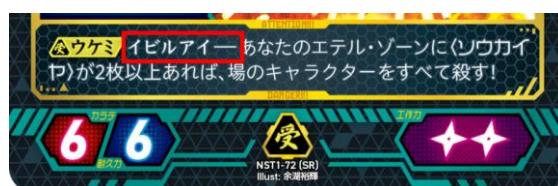
209.6. テキストの一部に、教科書体で‘(能力の名称)’の形式で能力の名称が書かれことがあります。これは能力名と呼ばれ、テキストの一部とはみなしません。



210. ウケミ能力

210.1. カードが持つウケミ能力です。

210.2. ウケミ能力の一部に、教科書体で‘(能力の名称)’の形式で能力の名称が書かれことがあります。これは能力名と呼ばれ、テキストの一部とはみなしません。



211. フレーバーテキスト

- 211.1. カードの世界観を表すテキストです。
- 211.2. フレーバーテキストはゲーム上の意味を持ちません。

212. イラスト

- 212.1. カードのイメージを示す絵図です。
- 212.2. イラストはゲーム上の意味を持ちません。

213. 付記情報

- 213.1. カードナンバー、レアリティ、イラストレーター名等の情報です。
- 213.2. 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、それが場から場に移動するなら、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。

302.3a. カードが向きを表す配置状態を持つ領域から別の向きを表す配置状態を持つ領域に移動する場合、そのカードの配置状態、そのカードに適用されている持続効果を維持したまま移動します。

302.3b. キャラクターが場から場に移動する場合、そのキャラクターが負っているダメージ、そのキャラクターに適用されている持続効果を維持したまま移動します。

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

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、カードはアンタイ・オジギ状態かオジギ状態かの向きを表す配置状態を持ちます。アンタイ・オジギ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、オジギ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. カードがアンタイ・オジギ状態やオジギ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、アンタイ・オジギ状態でカードを置きます。
- 303.1b. カードはアンタイ・オジギ状態かオジギ状態のいずれか一方の配置状態のみ持ります。カードはアンタイ・オジギ状態になった場合はオジギ状態ではなくなり、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。
- 303.2a. カードが表向きや裏向きの配置状態を持つ領域に置かれる場合、特に指定がない限り、表向きでカードを置きます。
- 303.2b. カードは表向きか裏向きのいずれか一方の配置状態のみ持ります。カードは表向きになった場合は裏向きではなくなり、逆も同様です

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、特に指示がないかぎり、一番上のカードを1枚ずつ移動することを指定枚数だけ繰り返します。
- 304.4. 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. 手札

- 305.1. プレイヤーがドローしたカードを置く領域です。
- 305.2. 手札はカードの順番が管理されません。
- 305.3. 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。
- 305.4. 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。
- 305.5. 手札には上限が存在しません。

306. 場

- 306.1. キャラクターを置く領域です。
- 306.2. 場は公開領域で、カードの順番が管理されません。
- 306.3. 場のカードは、向きを表す配置状態を持ちます。
- 306.4. 場のカードは、その支配者の場に置かれます。場のカードの支配者が何らかの効果で変更された時、それを変更された支配者の場に移動します。
- 306.5. テキストが領域を指定せずにカードの情報を参照する場合、それは場にあるカードの情報を参照します。同様に、テキストが領域を指定せずに属性を参照する場合、それは戦場にあるその属性を持つ事物を参照します。
- 306.5a. テキストが領域を指定せずに、特定の情報を持つカードの枚数を数える場合、それは原則として場にある、その情報を持つカードの枚数を参照します。

307. エテル・ゾーン

- 307.1. ゲーム中にコスト等で使用するカードを置く領域です。
- 307.2. エテル・ゾーンは公開領域で、カードの順番が管理されません。
- 307.3. エテル・ゾーンのカードは、向きを表す配置状態を持ちます。

308. オヒガン

- 308.1. 各プレイヤーの使用済みのカードが置かれる領域です。
- 308.2. オヒガンは公開領域で、カードの順番が管理されません。

309. ダメージ・ゾーン

- 309.1. プレイヤーが実際に受けたダメージを表すカードが置かれていく領域です。
- 309.1a. ダメージ・ゾーンは公開領域で、カードの順番が管理されません。
- 309.1b. ダメージ・ゾーンのカードは、表示面を表す配置状態を持ちます。
- 309.1b-1 ダメージ・ゾーンに裏向きで置かれているカードはカードの情報を持たず、追加することができません。

310. コトダマ空間

- 310.1. エントリー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。
- 310.2. コトダマ空間はゲームに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。

311. 除外・ゾーン

- 311.1. ゲームから取り除かれたカードを置く領域です。
- 311.2. 除外・ゾーンは公開領域で、カードの順番は管理されません。

312. チェック・ゾーン

- 312.1. ダメージチェック処理(1103)で公開されたカードが一時的に置かれるゾーンです。
- 312.2. チェック・ゾーンは公開領域で、順番は管理されません。

400. ゲームの準備

401. 概要

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

402. デッキの構築

402.1. デッキは、キャラクターやコトダマ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、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。

402.3. ブリッツシールド戦

402.3a. デッキはニンジャスレイヤーTCG のブースターパックを 5 つ開封し、その中に封入された 40 枚のカードのみで構成されている必要があります。

402.3b. デッキには、同じカード名かつ同じ二つ名のカードが何枚入っていてもかまいません。

402.3c. デッキには、ウケミ能力を持つカードが何枚入っていてもかまいません。

402.4. コンストラクテッド戦

402.4a. デッキは 50 枚ちょうどで構成されている必要があります。

402.4b. デッキには、同じカード名かつ同じ二つ名のカードを各 4 枚まで入れることができます。

402.4c. デッキには、ウケミ能力を持つカードを合計 16 枚まで入れることができます。

403. ゲームの準備

403.1. ゲームの開始前に、各プレイヤーは自分のデッキをシャッフルし、それを自分のデッキ置き場に置きます。

403.2. 各プレイヤーは自分のデッキの一番上から 4 枚のカードを自分の手札に移動します。

403.3. 無作為な方法でいずれかのプレイヤーを選択し、そのプレイヤーが先攻になります。

403.4. 先攻プレイヤーをターンプレイヤーとして、ターンを開始します。

500. ターンの進行

501. 概要

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

502. スタートフェイズ

502.1. スタートフェイズでは以下のステップをこの順番に実行します。

502.2. アンタイ・オジギ・ステップ

502.2a. ターンプレイヤーは、自分の場とエテル・ゾーンの全てのカードをアンタイ・オジギ状態にします。

502.2b. ‘ターン開始時’の誘発条件が発生します。また、これがゲームの最初のターンである場合‘ゲーム開始時’の誘発条件が発生します。

502.2c. 優先権処理を実行します。

502.3. ドロー・ステップ

502.3a. ターンプレイヤーはカードを2枚ドローします。ただし、これがゲームの最初のターンである場合、ターンプレイヤーはカードを1枚ドローします。

502.3b. ‘ドロー・ステップ開始時’の誘発条件が発生します。

502.3c. 優先権処理を実行します。

502.4. エテル・ステップ

502.4a. ターンプレイヤーは自分の手札のカードを1枚までエテル・ゾーンに置くことができます。この時、置かないことも選べます。

502.4b. ‘エテル・ステップ開始時’の誘発条件が発生します。

502.4c. 優先権処理を実行します。

503. キャラクターフェイズ

503.1. ‘キャラクターフェイズ開始時’の誘発条件が発生します。

503.2. 優先権処理を実行します。

504. イクサフェイズ

504.1. イクサフェイズの処理(700)に則って処理を実行します。

505. エンドフェイズ

505.1. ‘ターン終了時’の誘発条件が発生します。

505.2. 優先権処理を実行します。

505.3. ターンの最終処理として、以下をこの順番に実行します。

505.3a. すべてのキャラクターが負っているダメージを0にします。

505.3b. ‘このターン’を期限とする持続効果が終了します。

505.3c. この時点で実行すべきルール処理や発生している誘発条件がある場合、505.2に戻ります。

505.4. 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. キャラクターフェイズの処理

601. 概要

601.1. ターンプレイヤーは以下の行動を実行できます。

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

602. キャラクターカードのエントリー

602.1. ターンプレイヤーはカードや能力やダメージチェック処理(1103)が置かれていない場合のみ、手札のキャラクターカードを1枚選び、そのカードのコストを支払ってエントリーします。特に指示がない限り、エントリーできるのはそのプレイヤーの手札にあるキャラクターカードのみです。(1206.1)

602.2. コトダマ空間のキャラクターカードが解決された場合、そのキャラクターカードはその支配者の場に置かれます。(1205.1c-1)

700. イクサフェイズの処理

701. 概要

701.1. イクサフェイズでは、以下のステップをこの順番に実行します。

702. イクサ開始・ステップ

702.1. ‘イクサ開始時’の誘発条件が発生します。

702.2. 優先権処理を実行します。

703. アイサツフェイズ

703.1. イクサフェイズでは、任意の回数のアイサツフェイズを実行します。

703.2. アイサツフェイズとは、アイサツ対象選択・ステップ、インターラプト・ステップ、イクサダメージ・ステップの3つのステップで構成され、それぞれのステップをアイサツ対象選択・ステップ、インターラプト・ステップ、イクサダメージ・ステップの順番で実行します。

704. アイサツ対象選択・ステップ

704.1. ‘アイサツ対象選択・ステップ開始時’の誘発条件が発生します。

704.2. 優先権処理を実行します。

704.3. ターンプレイヤーはアイサツする自分のキャラクターを1人選択します。アイサツしない場合は、アイサツしないことを宣言し、イクサ終了・ステップ(707)へ移行します。

704.3a. 選択するキャラクターは以下を満たす必要があります。

704.3a-1 アンタイ・オジギ状態のキャラクター。

704.3a-2 アイサツがルールや効果により禁止されていないキャラクター。

704.4. ターンプレイヤーは相手プレイヤーか、相手のキャラクター1人をアイサツ対象として選択します。

704.5. アイサツするキャラクターをオジギします。アイサツを行うために必要な行動がある場合、ここで実行します。それが実行できない場合、このアイサツは行えず、704.3までゲームの状況が戻されます。

704.6. これ以降、このアイサツフェイズが終了するまでアイサツするキャラクターはアイサツカードになり、アイサツカードは‘アイサツしている’キャラクターとなります。

704.6a. ‘アイサツしている’キャラクターが現在いる領域から別の領域に移動した場合、それは‘アイサツしている’キャラクターではなくなります。

704.7. ‘アイサツした時’誘発条件が発生します。

704.8. 優先権処理を実行します。

705. インターラプト・ステップ

705.1. ‘インターラプト・ステップ開始時’の誘発条件が発生します。

705.2. 優先権処理を実行します。

705.3. 非ターンプレイヤーは、アイサツ対象を変更する能力を使用するキャラクターを選択します。

705.3a. インターラプトやインターラプト・カイゼンなど、アイサツ対象を変更する能力を使用したい場合、非ターンプレイヤーはその能力を適正に使用できるキャラクターを1人まで選択します。

705.3a-1 このターンすでにアイサツ対象を変更したインターラプトやインターラプト・カイゼンを持つキャラクターを、能力を使用するキャラクターとして選択できません。

705.3a-2 アイサツカードが‘このアイサツはインターラプトやインターラプト・カイゼンによって変更されない。’能力を持つ場合、インターラプトやインターラプト・カイゼンを持つキャラクターを、能力を使用するキャラクターとして選択できません。

705.4. 選択したキャラクターがいる場合、その能力を処理します。

705.5. これ以降、このアイサツフェイズが終了するまでアイサツ対象のキャラクターはアイサツ対象カードになり、アイサツ対象カードは‘アイサツされている’キャラクターとなります。

705.5a. アイサツ対象カードが現在いる領域から別の領域に移動した場合、それは‘アイサツされている’キャラクターではなくなります。

705.6. 優先権処理を実行します。

706. イクサダメージ・ステップ

706.1. この時点でアイサツカード、またはアイサツ対象カードが存在しない場合、706.10に進みます。

706.2. ‘イクサダメージ・ステップ開始時’の誘発条件が発生します。

706.3. 優先権処理を実行します。

706.4. アイサツカードは、アイサツ対象とイクサをします。

706.4a. アイサツ対象がプレイヤーの場合、アイサツカードは自身の工作力に等しいイクサダメージをそのプレイヤーに与えます。

706.4b. アイサツ対象がキャラクターの場合、アイサツカードは自身のカラテに等しいイクサダメージをそのキャラクターに与えます。

706.5. 優先権処理を実行します。

706.6. ‘イクサダメージ・ステップ終了時’の誘発条件が発生します。

706.7. 優先権処理を実行します。

706.8. イクサ終了処理として、以下を実行します。

706.8a. ‘このイクサ’を期限とする持続効果が終了します。

706.8b. この時点で実行すべきルール処理や発生している誘発条件がある場合、706.7に戻ります。そうでない場合、イクサダメージ・ステップを終了します。

706.9. アイサツカードとアイサツ対象はイクサを終了します。

706.9a. アイサツカードはアイサツカードでなくなり、‘アイサツしている’キャラクターは‘アイサツしている’キャラクターではなくなります。

706.9b. アイサツ対象カードはアイサツ対象カードでなくなり、「アイサツされている」キャラクターは「アイサツされている」キャラクターではなくなります。

706.9c. 「イクサしている」キャラクターは「イクサしている」キャラクターではなくなります。

706.10. アイサツ対象選択・ステップ(704)に戻ります。

707. イクサ終了・ステップ

707.1. 「イクサ終了時」の誘発条件が発生します。

707.2. 優先権処理を実行します。

800. 優先権処理

801. 概要

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

802. 優先権処理の実行

802.1. 優先権処理が実行される場合、以下に従って処理をします。

802.2. ターンプレイヤーが優先権を得ます。

802.3. ルールチェック(900)を実行します。

802.4. 優先権を持つプレイヤーは、以下のいずれかを実行できます。この時点でコトダマ空間の一番上がダメージチェック処理(1103)である場合、優先権を持つプレイヤーは、パスのみ実行できます。

802.4a. パスをする。

802.4b. 自分の手札のコトダマカードを1枚エントリーする(1207)。

802.4c. 自分が支配者であるカードの、起動能力を1つエントリーする(1208)。

802.4d. 優先権を持つプレイヤーがターンプレイヤーで、キャラクターフェイズ中で、コトダマ空間にカードや能力やダメージチェック処理(1103)が置かれていない場合、以下のいずれかを実行できます。

802.4d-1 自分の手札のキャラクターカードをエントリーする(1206)。

802.5. 優先権を持つプレイヤーが実行した行動により、以下の処理を実行します。

802.5a. 優先権を持つプレイヤーがパスをする(802.4a)以外を実行した場合、そのプレイヤーは引き続き優先権を得ます。

802.5b. 優先権を持つプレイヤーがパスをする(802.4a)を実行し、それが両方のプレイヤーによる連続したパスでない場合、現在優先権を持つプレイヤーの対戦相手が優先権を得ます。

802.5c. 優先権を持つプレイヤーがパスをする(802.4a)を実行し、それが両方のプレイヤーによる連続したパスである場合、コトダマ空間にカードや能力やダメージチェック処理(1103)がないなら、優先権処理を完了します。そうでないなら、コトダマ空間のカードや能力やダメージチェック処理の内最も後からコトダマ空間に置かれたものを1つ解決し、その後ターンプレイヤーが優先権を得ます。

802.6. 優先権処理が完了していない場合、802.3に戻ります。

900. ルールチェック

901. 概要

901.1. ルールチェックとは、ゲーム中で発生したルール処理や誘発能力のエントリーを行う時点を指します。

902. ルールチェックの内容

902.1. 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。

902.1a. 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。

902.1b. ターンプレイヤーは自分が支配者であり、誘発回数が 1 以上の誘発能力が 1 つ以上あるなら、いずれかのうち 1 つを選び、エントリーを行い、その後 902.1a に戻ります。

902.1c. 非ターンプレイヤーは自分が支配者であり、誘発回数が 1 以上の誘発能力が 1 つ以上あるなら、いずれかのうち 1 つを選び、エントリーを行い、その後 902.1a に戻ります。

902.1d. ルールチェックを終了します。

1000. ルール処理

1001. 概要

- 1001.1. 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。
- 1001.2. ルール処理は、以下の処理を上から順番に実行します。

1002. 敗北処理

- 1002.1. 自身のダメージ・ゾーンの枚数が、10枚以上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。
- 1002.2. 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。

1003. プレイヤーダメージ処理

- 1003.1. いずれかのプレイヤーが負っているダメージが1以上である場合、以下を実行します。
 - 1003.2. コトダマ空間にプレイヤーが負っているダメージの数に等しい数のダメージチェック処理(1103)を置きます。
 - 1003.2a. このダメージチェック処理の支配者は、対応するダメージを負っているプレイヤーの支配者です。
 - 1003.2b. この時点で複数のプレイヤーがダメージを負っている場合、ターンプレイヤーが支配者のダメージチェック処理を先にすべてコトダマ空間に置き、その後非ターンプレイヤーが支配者のダメージチェック処理をすべてコトダマ空間に置きます。
 - 1003.3. すべてのプレイヤーが負っているダメージを0にします。

1004. キャラクターダメージ処理

- 1004.1. いずれかのキャラクターが負っているダメージがそのキャラクターの耐久力以上の場合、そのキャラクターを殺します。

1100. ダメージ

1101. 概要

1101.1. プレイヤーやキャラクターに対してダメージが与えられる場合、その内容に応じて規定の処理を実行します。

1102. ダメージの発生

1102.1. ダメージは、ダメージを与える事物とダメージの点数とダメージの発生源(1216)や情報(イクサダメージか否か等)を情報として持ちます。

1102.2. プレイヤーまたはキャラクターは、カードや能力でダメージを受けることがあります。

1102.3. プレイヤーまたはキャラクターは、イクサダメージ・ステップでアイサツキャラクターから工作力またはカラテに等しい数値のイクサダメージを受けることがあります。

1102.4. ダメージを与える場合、以下を実行します。

1102.4a. ダメージを与える事物がプレイヤーである場合、そのプレイヤーが負っているダメージをそのダメージの点数に等しい値増加します。

1102.4b. ダメージを与える事物がキャラクターである場合、そのキャラクターが負っているダメージをそのダメージの点数に等しい値増加します。

1102.4c. 与えるダメージの点数を変更する置換効果はこの時点で適用されます。

1102.4d. 何らかの理由でプレイヤーでもキャラクターでもない事物にダメージが与えられる場合、そのダメージは与えられません。

1102.5. これにより与えたダメージが1以上である場合、ダメージの発生源がダメージを‘与えた時’やダメージを与える事物がダメージを‘受けた時’の誘発条件が発生します。

1103. ダメージチェック処理

1103.1. ダメージチェック処理とは、プレイヤーダメージ処理(1003)の際にコトダマ空間に置かれる処理のことです。

1104. ダメージチェック処理の解決

1104.1. コトダマ空間上のダメージチェック処理を解決する場合、以下を実行します。

1104.2. このダメージチェック処理の支配者は、自分のデッキの一番上のカードをチェック・ゾーンに移動して公開します。

1104.3. そのカードがウケミ能力(1211)を持たない場合、そのカードを持ち主のダメージ・ゾーンに移動し、1104.5に移行します。

1104.4. そのカードがウケミ能力を持つ場合、そのウケミ能力をエントリーします。この時、エントリーしないことを選択することはできません。

1104.4a. エントリーすべきウケミ能力が‘(コスト):(効果)’の形で記載されている場合のみ、例外としてコストを支払わずにエントリーしないことを選択できます。エントリーしないことを選択した場合、そのウケミ能力を持つカードをチェック・ゾーンから持ち主のオヒガンに置きます。

1104.4b. エントリーすべきウケミ能力が対象不適正(1204.2b)や何らかの理由でエントリーできない場合、それはエントリーせず、そのウケミ能力を持つカードをチェック・ゾーンから持ち主のオヒガンに置きます。

1104.4c. これによりエントリーされたウケミ能力がコトダマ空間から取り除かれた直後、そのウケミ能力を持つカードがまだチェック・ゾーンに残っている場合、そのカードを持ち主のオヒガンに置きます。

1104.5. このダメージチェック処理をコトダマ空間から取り除きます。

1200. カードや能力の処理

1201. 能力と効果

1201.1. 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、「起動能力」、「誘発能力」、「常時能力」、「ウケミ能力」、「コトダマ能力」に分けられます。

1201.1a. 起動能力とは、コストと効果を持ち、起動能力を持つカードの支配者が優先権を持つなら、コストを支払うことでいつでもエントリーできる能力です。起動能力とは、「◆(コスト):(効果)」の形で表記されます。

1201.1b. 誘発能力とは、誘発条件と効果を持ち、誘発条件が満たした時点から見て、直後のルールチェック処理でエントリーされる能力です。誘発能力は「◆(誘発条件)時、(効果)」の形式で表記されます。

1201.1c. 常時能力とは、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。常時能力は「◆(効果)」の形式で表記されます。

1201.1d. ウケミ能力とは、ダメージチェック処理(1103)の際にエントリーされる能力です。

1201.1e. コトダマ能力とは、エントリーされたコトダマカードが解決される際に処理される指示のことです。コトダマカードのテキストに書かれている、先頭に◆が記載されていない文章は、コトダマ能力です。

1201.2. 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。

1201.2a. 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。

1201.2b. 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。

1201.2c. 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。

1202. 有効な能力

1202.1. 各カードが持つ能力は、それが有効である場合にのみエントリー、または効果を発揮します。カードは特に指定がないかぎり、以下の領域においてその能力が有効であるものとみなされます。

1202.2. キャラクターの能力は原則として、場にある間有効です。

1202.3. 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。

1203. コストを支払う

1203.1. 「コストを支払う」とは、カードのエントリーや能力のエントリー時に、「コストとして」求められた行動を実行することです。

1203.2. 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。

- 1203.3. 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。
- 1203.4. 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。
- 1203.5. 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。
- 1203.6. コトダマや起動能力、誘発能力、ウケミ能力の中に' (ある行動)して、(効果)してもよい。' 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コトダマ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。
- 1203.6a. 特にプレイヤーの指定がない場合、それはその効果の支配者が行います。
- 1203.7. コトダマや起動能力、誘発能力、ウケミ能力の中に' 捨てて、(効果)してもよい。' と記載されている場合、' 捨てて' で指示された行動はコストであり、' 捨てて' で指示された行動を求められたプレイヤーはそのコトダマ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。
- 1203.7a. 特にプレイヤーの指定がない場合、それはその効果の支配者が行います。
例:「これがエントリーした時、手札を 1 枚選んで捨てて、あなたのオヒガンのコスト 1 以下の〈サヴァイヴァー〉を 1 枚選び、アンプッシュしてもよい。」という能力の解決時に、その効果の支配者の手札が 0 枚で手札を 1 枚選んで捨てることができないなら、その効果の支配者は「自分のオヒガンのコスト 1 以下の〈サヴァイヴァー〉を 1 枚選び、アンプッシュする。」を実行できません。

1204. カードや能力のエントリー

- 1204.1. カードはエントリーすることによって指定された領域に置かれます。起動能力や誘発能力はエントリーすることによってその効果が処理されます。
- 1204.2. カードや能力は以下に従ってエントリーします。
- 1204.2a. そのカードや能力を持つカードがいずれかのプレイヤーに対して非公開である場合、そのカードを公開します。
- 1204.2b. そのカードや能力に‘次から1つ選択’等の実行内容の選択肢がある場合、そのうち指定数を選びます。この時点で選ばれなかった選択肢は存在しない物として扱います。
- 1204.2c. そのカードにタツジン等の追加コストがある場合、それらの内支払うものを宣言します。支払う追加コストに不定数がある場合、その値を決定します。
- 1204.2d. カードや能力のテキストに、不定数がある場合、その値を決定します。
(1304)
- 1204.2e. そのカードや能力に‘(対象条件)を(対象数)選び、’等‘選ぶ’と言う語による表記がある場合、プレイヤーはその条件と数を満たす適正な対象を選択します。適正な対象をすべて選択できない場合、そのカードや能力はエントリーできません。
- 1204.2e-1 対象数が 0 以下である場合、対象は選択しません。
- 1204.2e-2 対象数が 2 以上である場合、その対象の選択において同一の事物を 2 回以上対象として選択することはできません。

1204.2e-3 ‘その後’や‘なら’の後に(対象条件)を(対象数)選び、’等‘選ぶ’と言う語による表記がある場合、カードや能力の解決時(904.3)に選択し、1304.2d で選べない場合でもそのカードや能力はエントリーできます。ただし、‘なら’がエントリーするためのコストを支払うことを意味している場合、この限りではありません。

1204.2e-4 コトダマ空間上のカードや能力は、そのカードや能力自身を対象にできません。何らかの効果によりそのカードや能力自身を対象にしようとする場合、それは行われません。

1204.2e-5 対象の条件として何らかの情報を持つことを求められる場合、その情報がすべてのプレイヤーに明示的に示されているもののみを対象として選択できます。

1204.2e-6 対象の数はこの時点で固定されます。これ以降、対象の数を決定する手段や参照する値が変更されても、このカードや能力の対象の数は変更されません。

1204.2f. そのカードや能力による効果が複数の対象に適用され、その適用される内容が均等でない場合、どの対象にどのような内容を適用するかを決定します。

1204.2f-1 対象に何らかの数を‘割り振る’場合はこれに含まれます。その際、すべての対象に少なくとも割り振る数の1単位以上を割り振る必要があります。

1204.2f-2 これによる適用内容の決定はこの時点で固定されます。これ以降、適用される内容を決定する手段や参照する値が変更されても、このカードや能力が適用する内容は変更されません。

1204.2g. そのカードや能力をエントリーするためのコストとして必要な行動がある場合、その行動の内容と数量を以下の順で決定します。

1204.2g-1 カードをエントリーする場合、そのカードのコストに等しい数のエテルを支払う(1312)必要があります。

1204.2g-2 能力をエントリーする場合、その能力のコストとして’求められた行動を実行する必要があります。

1204.2g-3 追加コストを支払うことが求められている場合、そのコストとして’求められた行動’を実行する必要があります。

1204.2g-4 行動の内容や数量を増減ではなく他の内容に変更する効果が存在する場合それをまず適用します。

1204.2g-5 行動の内容や数量を増加する効果を適用します。

1204.2g-6 行動の内容や数量を減少する効果を適用します。

1204.2h. コストとしての行動が決定されます。これ以降、実際にその行動が実行されるまで、その内容や数量は固定されます。

1204.2i. 決定されたコストの支払い(1203)を実行します。これが実行できない場合、このカードや能力はエントリーできません。その場合、このカードや能力をエントリーする直前までゲームの状態が戻されます。

1204.2i-1 何らかの効果によりカードや能力を‘コストを支払わずにエントリーする’指示がある場合、コストの支払いを実行せず、1204.2i に移行します。

1204.2j. カードをエントリーする場合、そのカードを、能力をエントリーする場合、その能力を疑似的なカードとして、コトダマ空間に移動します。

1204.2j-1 手札において何らかの持続効果が適用されているカードをエントリーする場合、その持続効果はそのコトダマ空間に移動したカードにも同様に適用されます。

1204.2k. この時点でのエントリーのために必要な処理は終了し、このカードや能力はエントリーされたものとみなされます。

1204.2l. なんらかの理由で、カードがエントリーを開始した後、エントリーのために必要な処理を適正に処理することができなくなった場合、そのエントリーは行われなかったことになり、エントリーの開始時点までゲームの状態を戻します。

1205. カードや能力の解決

1205.1. カードや能力は、以下に従って解決します。

1205.1a. そのカードや能力が対象を必要とする場合、そのエントリー時に選択した対象がこの時点で適正であるかを確認します。適正でない場合、その対象となったものに関する処理は実行されません。そのカードや能力のすべての対象が適正でない場合でも、対象に関わらない処理は実行されます。

例:「相手の場のコスト3以下のキャラクターを1人選び、それを持ち主の手札に戻して、1枚ドロー。」という能力の解決時にそのキャラクターが対象として適正でない場合、それを持ち主の手札に戻す処理は実行されませんが、カードは1枚ドローします。

1205.1b. エントリー時に決定されていない不定数がある場合、その不定数はこの時点で決定します。(1304)

1205.1c. それがカードである場合、カードタイプに応じた処理を行います。

1205.1c-1 それがキャラクターカードである場合、そのカードをその支配者の場に置きます。

1205.1c-2 それがコトダマカードである場合、そのカードの効果を実行します。その後、そのカードを持ち主のオヒガンに置きます。

1205.1c-3 コトダマ空間において何らかの持続効果が適用されているカードが解決されて場に出る場合、そのカードはその持続効果が適用された状態で場に出ます。

1205.1d. それが能力である場合、その効果を実行します。その後、その能力をコトダマ空間から取り除きます。

1205.1d-1 能力の解決時、その能力の発生源が存在しないまたは有効でなかったとしても、その能力は解決されます。

1206. キャラクターカードのエントリー

1206.1. 優先権を持つプレイヤーは、自分のキャラクターフェイズ(700)で、コトダマ空間にカードや能力やダメージチェック処理(1103)が置かれていない場合のみ、手札からキャラクターカードをエントリーできます。

1206.2. キャラクターカードのエントリーはカードのエントリーに従います。

1207. コトダマカードのエントリー

1207.1. 優先権を持つプレイヤーは、手札からコトダマカードをエントリーできます。

1207.2. コトダマカードのエントリーはカードのエントリーに従います。

1208.起動能力のエントリー

- 1208.1. 起動能力はコストと効果を持ち、「(コスト):(効果)」の形で表記されます。
- 1208.2. 優先権を持つプレイヤーは、その起動能力のエントリーを認められている場合に、その能力をエントリーできます。
- 1208.3. 起動能力のエントリーは能力のエントリーに従います。

1209.誘発能力の扱い

- 1209.1. 誘発能力は誘発条件と効果を持ち、「(誘発条件)時、(効果)」の形式で表記されます。
- 1209.2. 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、ルールチェック(900)中に自動的にエントリーされます。
- 1209.3. 誘発能力には、それをエントリー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。
- 1209.3a. 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。
- 1209.3b. 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。
- 1209.3c. これにより公開されたカードは、その誘発能力がエントリーされて解決またはコトダマ空間から取り除かれる、またはエントリーされないことが決定するまで公開されたままです。
- 1209.4. ルールチェック(900)中、ルール処理がすべて終わった後、ターンプレイヤーは自分が支配者であるカードのいずれかの誘発能力の誘発回数が1以上であるかどうかを調べます。誘発回数が1以上の誘発能力がある場合、そのような誘発能力のうち1つを選んでエントリーし、その誘発能力の誘発回数を1回減らします。ターンプレイヤーにそのような誘発能力が無い場合、非ターンプレイヤーが同様に、誘発回数が1以上の誘発能力があるかを調べ、あるならそのうち1つをエントリーし、その誘発能力の誘発回数を1回減らします。いずれかのプレイヤーが誘発能力をエントリーした場合、ルールチェックを再び最初から実行します。いずれのプレイヤーも誘発能力をエントリーしない場合、ルールチェックを終了します。
- 1209.5. 誘発済みの誘発能力は、何らかのルールや効果によりエントリーが禁止されていないかぎり必ずエントリーされます。エントリーしないことは選択できません。エントリーすることを選択した誘発能力が何らかの効果によりエントリーできない場合、その誘発能力はエントリーせず、その誘発能力の誘発回数を1回減らします。
- 1209.6. 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。
- 1209.6a. 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。

1209.6b. そのカードが場から場でない領域へ移動した、あるいは場でない領域から場へ移動した場合、場にある時点でのカードを参照します。

1209.6c. 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。

1209.7. 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。

1209.8. 誘発能力の中には、ゲーム中の特定の事象の実行ではなく、特定の事象の条件が満たされていることを誘発条件とするものがあります。このような誘発能力を条件誘発能力と呼びます。条件誘発能力は、それが誘発済みでない状況でその誘発条件が発生している場合にのみ誘発済みになります。

1209.9. 何らかの理由で、誘発済みになった誘発能力をエントリーする段階で、その能力を持つカードが誘発済みになった時点と異なる領域にあったり、そのカードがその誘発能力を失っていたり、その誘発能力が有効でなくなっていたりすることがあります。その場合でもその誘発能力はエントリーされ処理されます。

1210. 常時能力の扱い

1210.1. 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。

1210.2. 常時能力のうち、そのカード自身の種類、属性、コスト、カラテ、耐久力、工作力を条件無しに定義しているものは、基準能力と呼ばれ、任意の領域で機能します。

1211. ウケミ能力の扱い

1211.1. カードのウケミに書かれている文章は、ウケミ能力です。

1211.2. ウケミ能力をエントリーする場合、その内容に応じて以下を実行します。

1211.2a. その能力がカードや他の能力をエントリーすることを指示している場合、代わりにその指示されたカードや能力自身をエントリーします。

1211.2b. その能力がそれを持つカード自身をエントリーすることのみを指示している場合、代わりにそれを持つカード自身をエントリーします。

1211.2b-1 ウケミ能力によりそれを持つカード自身がエントリーされる場合、コストの支払い(1204.2h)は行いません。

1211.2c. それ以外の場合、能力自身をエントリーします。

1211.3. ウケミ能力はダメージチェック処理の解決時(1104)にエントリーされます。ウケミ能力をエントリーすることを求められた場合、何らかのルールや効果によりエントリーが禁止されていないかぎり必ずエントリーされます。

1211.3a. そのウケミ能力が‘(コスト):(効果)’の形で記載されている場合のみ、その能力をエントリーしないことを選択できます。

1211.4. これによりエントリーされたウケミ能力がコトダマ空間から取り除かれた直後、そのウケミ能力を持つカードがまだチェック・ゾーンに残っている場合、そのカードを持ち主のオヒガンに置きます。

1211.5. ウケミ能力のエントリーは能力のエントリーに従います。

1212. 即時効果

1212.1. 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。

1213. 持続効果

1213.1. 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。

1213.1a. 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。

1213.1b. 属性を得る効果を適用します。

1213.1c. 能力を得る効果を適用します。

1213.1d. 数値以外の情報を変更する効果を適用します。

1213.1e. これまでカードに存在していなかった数値の項目の情報を追加する効果を適用します。

1213.1f. 数値の情報を変更する持続効果を適用します。

1213.2. 1つの持続効果が上記の優先順位の複数にまたがる処理を求めている場合、そのそれぞれの処理を個別の優先順位に従って適用します。

1213.3. 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。

1213.3a. 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。

1213.3b. 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。

1213.3b-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。

1213.3b-2 誘発能力や起動能力による持続効果はそれらの能力をエントリーし解決した時点を基準とします。

1213.3b-3 常時能力による持続効果は、その常時能力が有効である間適用され続けます。

1213.3b-4 常時能力によらない持続効果は、それが有効になった時点で期間が指定されます。

1213.4. 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。

1213.5. 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。

- 1213.6. 誘発能力や起動能力やコトダマ能力によって持続効果が発生している場合、解決時点で条件を満たしていた事物にのみ適用され、それ以降のその条件を満たすようになった事物には適用されません。
- 1213.7. 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。
- 1213.8. 持続効果の期限が指定されていない場合、それは以降のゲーム中を通じて適用されます。
- 1213.9. 持続効果の期限がゲーム中の特定の時点で、その効果の適用を開始する際にその時点をすでに経過している場合、その持続効果は適用を開始しません。
- 1213.10. ある領域のカードに適用される、常時能力による持続効果が存在する状況で、その領域に新たにカードが置かれる場合、そのカードはその持続効果を受けている状態でその領域に置かれます。

1214. 置換効果

- 1214.1. 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。
- 1214.2. 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。
- 1214.3. 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。

1215. 直前情報

- 1215.1. 何らかの理由でカードの情報や状態を参照すべき場合に、そのカードが参照されるべき領域から別な領域に移動していた場合、そのカードが移動前の領域にあった最後の時点での情報を参照します。このような情報を直前情報と呼びます。

1216. 発生源

- 1216.1. 効果の発生源はその効果を発生した能力です。
- 1216.2. 能力の発生源はその能力を持つカードです。
- 1216.3. 効果によりダメージが与えられる場合、その効果に何がそのダメージを与えるかが明記されていないかぎり、そのダメージの発生源は、その効果を発生した能力を持つカードです。
- 1216.4. イクサダメージの発生源は、そのイクサダメージを与えたキャラクターです。
- 1216.5. あるカードがあるキャラクターを‘殺す’ことを参照する場合、以下のいずれかの条件が満たしたことを見ます。
- 1216.5a. そのカードがそのキャラクターにダメージを与え、直後のルールチェックでそのキャラクターがキャラクターダメージ処理でそのキャラクターが殺された。
- 1216.5b. そのカードが発生源である‘殺す’効果によって、そのキャラクターが殺された。

1216.5c. そのキャラクターがそのカードに‘殺された’ことを参照する場合も、同様の条件を参照します。

1216.6. あるカードがあるキャラクターにイクサダメージを与えた直後のルールチェックで、そのキャラクターがキャラクターダメージ処理で殺された場合、そのイクサダメージを与えたカードはそのイクサダメージを受けたキャラクターを‘イクサで殺した’ものとみなします。

1216.7. あるカードがあるプレイヤーによって指定の領域移動を行うことを参照する場合、以下のいずれかの条件を満たしたことを参照します。

1216.7a. そのプレイヤーが支配者であるカードや能力のコスト(1204.2h)として、そのカードに指定の領域移動を行わせた。

1216.7b. そのプレイヤーが支配者である効果により、そのカードが指定の領域移動を行った。

1300. ゲーム上の用語

1301. 概要

1301.1. 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。

1302. 名称

1302.1. 効果において “”(二重引用符)で名称を参照する場合、それは‘そのカード名がその名称であるカード’を意味します。

例:「あなたの場に“ニンジャスレイヤー”が 1 人以上いれば、このコストを支払わずにエントリーしてもよい。」という能力を持つキャラクターは場にカード名が「ニンジャスレイヤー」であるカードが 1 人以上いれば、コストを支払わずにエントリーできます。

1302.1a. 効果に‘カード名に”(名称)“が含まれている’等の表記がある場合、その(名称)はカード名の一部の語句を意味します。特にそのような表記がない場合、それはそのカード名を持つカードを意味します。

1302.1b. カードを特に領域を定めずにカード名の名称で参照する場合、それは場にあるその種類を持つカードを参照します。

1302.2. 効果において⟨(名称)⟩(山括弧)で名称を参照する場合、それは‘その名称の属性を含むカード’を意味します。

例:「場の⟨ニンジャ⟩を 1 人選び、それを殺す。」という能力を持つコトダマの対象を選ぶ際、場の⟨ニンジャ⟩の属性を持つキャラクターを選ぶことができ、場の⟨ニンジャ×フリーランス⟩の属性を持つキャラクターを選ぶことができます。

1302.2a. 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、それは場にあるその種類を持つカードを参照します。

1303. +(数値)/-(数値)

1303.1. あるキャラクターが‘+(数値 1)/+(数値 2)を得る’場合、そのキャラクターのカラテを(数値 1)分増加させ、そのキャラクターの耐久力を(数値 2)分増加させます。

1303.2. あるキャラクターが‘-(数値 1)/-(数値 2)を得る’場合、そのキャラクターのカラテを(数値 1)分減少させ、そのキャラクターの耐久力を(数値 2)分減少させます。

1304. 不定数

1304.1. カードや能力のテキストで、不特定の数値を参照する際、「X’ という文字を用いることがあります。

1304.2. カードや常時能力以外の能力のテキストに不定数がある場合、そのカードや能力のエンタリーの際にその値を決定します。

1304.2a. ルールやテキスト内でその値を決定する方法が示されていない場合、プレイヤーがその値を任意に決定します。

1304.2b. X がルールやテキスト内で値を決定する方法が示されており、エンタリーに必要な情報(コスト、対象の数、対象の情報等)に含まれる場合、不定数の値はこの時点で決定します。

1304.2c. この時点で決定された不定数の値はそのカードや能力がコトダマ空間を離れるまで変化しません。

1304.3. 不定数がテキスト内で値を決定する方法が示されており、そのカードや能力のエントリー時に決定されなかった場合、不定数の値はその解決時に決定します。

1304.4. 常時能力のテキストに不定数がある場合、それが有効な間、そのテキストで指定された方法に従い、常に値が変化し続けます。

1304.5. このルールは、「Y」や「Z」など「X」以外の文字についても同様に扱います。

1305. 割り振る

1305.1. 「(数値)(単位)を割り振る」指示がある場合、その能力の対象を選ぶ段階で、その対象に割り振る量を決定します。その際、すべての対象に少なくとも割り振る数の1(単位)以上を割り振る必要があります。

1306. 公開する

1306.1. 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。

1306.2. 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。

1307. 選ぶ/探す

1307.1. 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。

1307.2. いずれかの非公開領域のカードをいずれかのプレイヤーが「選ぶ」または「探す」ことが求められる場合、特に指示がないかぎり、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択することを実行します。その領域のカードを見ることのできないプレイヤーがいる状態で、特定の情報を持つカードを「選ぶ」または「探す」よう指示されている場合、その情報を持つカードがその領域にあることは保証されません。選ぶプレイヤーは、その情報を持つカードがその領域にあっても選ばないことができます。

1307.3. デッキのカードを探す際に、その指定条件に枚数以外の情報による条件がある場合、そのカードを選択した際にすべてのプレイヤーに公開します。

1307.4. デッキや手札からカードを「選ぶ」指示がある場合、これは対象選択の表記(1204.2d)ではありません。実際のカードは効果の解決時に選びます。

1308. ドロー

1308.1. プレイヤーが1枚ドローすることが求められる場合、そのプレイヤーの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。

1308.1a. 特にプレイヤーの指定がない場合、それはその効果の支配者が行います。

1308.2. プレイヤーが複数枚ドローすることが求められる場合、1枚ドローする行動を指定枚数回だけ繰り返します。

1309.捨てる

- 1309.1. 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領域から、そのプレイヤーのオヒガンに移動することを意味します。
- 1309.2. 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オヒガンに移動します。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。

1310.オジギする/アンタイ・オジギする

- 1310.1. あるカードを'アンタイ・オジギする'指示がある場合、そのカードをアンタイ・オジギ状態にします。すでにアンタイ・オジギ状態であるカードを'アンタイ・オジギする'ことはできません。
- 1310.2. あるカードを'オジギする'指示がある場合、そのカードをオジギ状態にします。すでにオジギ状態であるカードを'オジギする'ことはできません。

1311.殺

- 1311.1. ルールや効果により場のキャラクターを殺すことが求められる場合、それをオヒガンに置きます。
- 1311.2. これらは'殺す'指示が適用された時点で行います。

1312.エテルを支払う

- 1312.1. '(数値)エテルを支払う'指示がある場合、その指示を実行するプレイヤーのエテル・ゾーンのアンタイ・オジギ状態のカードを、(数値)枚オジギ状態にします。

1313.エントリー

- 1313.1. カードや能力を'エントリーする'指示がある場合、そのカードや能力を通常のエントリーのルールに従ってエントリーすることを意味します(1204)。
- 1313.1a. 特にコストを支払わないことが明記されていないかぎり、必要なコストを支払う義務があります。
 - 1313.1a-1 ウケミ能力の効果により、その能力を持つカード自身をエントリーすることのみを指示している場合、それをエントリーするためのコストを支払わずにエントリーします。(1211.2b-1)
- 1313.1b. 'コストを支払わずにエントリーする'指示がある場合、そのカードや能力をエントリーするためのコストを支払わずにエントリーします。
- 1313.1c. 効果により'エントリーする'カードや能力を選ぶ際、そのカードや能力をエントリーする際にコストが支払えない場合や、対象不適正となる場合、または何らかの理由で適正にエントリーできない場合、そのカードは'エントリーする'カードとしては参照されません。
- 1313.2. 'エントリーする'行動を行うカードや能力を解決する際、エントリーされる事物のコストが支払えない場合や、対象が選べない場合、または何らかの理由で適正にエントリーできない場合、そのカードや能力を'エントリーする'行動は行いません。

1314. アンブッシュ

- 1314.1. あるキャラクターを‘アンブッシュする’指示がある場合、それを求められたプレイヤーは、そのカードを指定されたプレイヤーの場に置きます。
- 1314.1a. 特にプレイヤーの指定がない場合、そのカードはそのカードの支配者の場に置かれます。
- 1314.1b. 向きを表す配置状態を持つ領域のキャラクターを‘アンブッシュする’指示がある場合、そのカードの配置状態、そのカードに適用されている持続効果を維持したまま移動します。(302.3a)。

1315. 登場

- 1315.1. キャラクターが‘登場する’ことを参照する場合、キャラクターが場でない領域から場に置かれることを参照します。

1316. シャッフルする

- 1316.1. 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。
- 1316.1a. 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。
- 1316.2. 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。
- 1316.2a. 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。

1317. ダメージ

- 1317.1. プレイヤーやキャラクターに‘(数値)ダメージを与える’ことが求められる場合、そのプレイヤーやキャラクターが負っているダメージを(数値)点増加します。
- 1317.2. プレイヤーやキャラクターがダメージを‘受ける’とは、そのプレイヤーやキャラクターが1点以上のダメージを受けた時のこととします。0以下のダメージを受けた場合はダメージを受けたことになりません。

1318. イクサダメージ

- 1318.1. イクサダメージとはイクサダメージ・ステップ中に、アイサツキャラクターがイクサをした結果、プレイヤーまたはアイサツ対象キャラクターに与えたダメージのこととします。

1319. 回復する

- 1319.1. プレイヤーを‘(数値)回復する’指示がある場合、それを求められたプレイヤーは自分のダメージ・ゾーンのカードを(数値)枚選択し、持ち主のオヒガンに移動します。

1320. ジツ: (数値)

- 1320.1. テキストに‘ジツ(数値)’の記載がある場合、それは‘あなたのダメージ・ゾーンの表向きのカードを(数値)枚選び、裏向きにする。’ことを意味します。

1320.1a. 効果やコストの支払いにより'ジツ(数値)'を行う指示がある場合、そのカードや能力の支配者のダメージ・ゾーンの表向きのカードの枚数が(数値)枚未満である場合、その指示は実行できません。

1321. 打ち消す

1321.1. コトダマ空間のカードや能力を‘打ち消す’指示がある場合、そのカードや能力をコトダマ空間から取り除きます。それがカードである場合、そのカードを持ち主のオヒガンに置きます。

1321.2. 打ち消されたカードや能力は解決されず、支払ったコストも巻き戻りません。

1322. アイサツ

1322.1. キャラクターが‘アイサツ’するとは、そのキャラクターがプレイヤーや他のキャラクターに攻撃することを指します。

1323. イクサ

1323.1. ‘イクサ’とは、そのキャラクターがプレイヤーや他のキャラクターと戦闘することを指します。

1323.2. キャラクターが‘イクサ’をしているとは、そのキャラクターがプレイヤーや他のキャラクターと戦闘状態であることを指します。

1324. 除外

1324.1. あるカードを‘除外する’指示がある場合、それを求められたプレイヤーは、そのカードをそのカードの持ち主のプレイヤーの除外・ゾーンに置きます。

1325. 得る

1325.1. あるカードが‘<(属性)>を得る’指示がある場合、そのカードは(属性)の属性を得ます。

1325.2. あるカードが‘(能力)を得る’指示がある場合、そのカードは(能力)の能力を得ます。

1326. 増加する

1326.1. ある発生源が与えるダメージを’(数値)点増加する’指示がある場合、その発生源がプレイヤーやキャラクターにダメージを与える際、その発生源が与えるダメージを(数値)分増加します。

1327. 失う

1327.1. あるカードが’(能力)を失う’または’(キーワード能力)を失う’指示がある場合、特に個数の指定がない限り、そのカードは指定された(能力)または(キーワード能力)をすべて失います。

1400. キーワード能力

1401. 概要

1401.1. キーワード能力とは、キーワードが定義された頻繁に使用される能力のことを示します。テキスト上でキーワード能力を記載する際、能力の文章を記載する代わりに定義したキーワードのみを記載します。

1402. インターラプト/インターラプト・カイゼン

1402.1. インターラプト、インターラプト・カイゼンは常時能力です。

1402.2. インターラプトを持つキャラクターは1ターンに一度、インターラプト指定・ステップでアイサツカードのアイサツ対象がこのキーワードスキルを持つカードの支配者の場合、アイサツ対象をこのキーワードスキルを持つカードに変更できます。(705)

1402.3. インターラプト・カイゼンを持つキャラクターは1ターンに一度、インターラプト指定・ステップでアイサツカードのアイサツ対象がこのキーワードスキルを持つカードの支配者、またはこのキーワードスキルを持つカードの支配者が支配する他のキャラクターの場合、アイサツ対象をこのキーワードスキルを持つカードに変更できます。(705)

1403. サツバツ

1403.1. サツバツは誘発能力です。

1403.2. サツバツを持つキャラクターがアイサツされたイクサダメージ・ステップ終了時に誘発し、解決時にこのターンそのサツバツを持つキャラクターにアイサツしたキャラクターを1人殺します。

1403.2a. サツバツのエントリーは誘発能力のエントリーに従います。

1404. タツジン

1404.1. タツジンは常時能力です。テキスト上で「タツジン-(タツジン・コスト)」の形式で記載されます。

1404.2. タツジンを持つカードをエントリーする際、プレイヤーは追加コストとしてタツジン・コストを支払うかを選択できます(1204)。

1404.2a. タツジン能力を持つカードはタツジン・コストが支払われていた場合のみ解決する追加の効果を持ちます。

1500. その他のルール

1501. ループ

1501.1. 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。

1501.1a. 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。

1501.1b. 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。

1501.1c. 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。

1600. テキスト訂正

1601. 概要

1601.1. 一部カードにおきまして、下記を正しい表記として扱うものとします。

1602. NST1-22 スーサイド(2026年2月13日以降より有効)



1602.1. テキストを以下の通りに変更

旧)

■『命を賭して-』これがエントリーした時、あなたのオヒガンのコトダマを1枚選び、それを手札に加える。

新)

■インターラプト

■『命を賭して-』これがイクサで殺された時、あなたの場に他の<フリーランス>が1人以上いれば、あなたは1回復して、1枚ドロー。

1603.NST1-30 タカギ・ガンドー(2026年2月13日以降より有効)



1604.NST1-46 ノトリアス(2026年2月13日以降より有効)



旧)

■これがアンブッシュした時、これはこのターン「■これがアイサツした時、これをアンタイ・オジギする。この能力は1ターンに2度しか誘発しない。」を得る。

新)

■これが**オヒガンから**アンブッシュした時、これはこのターン「■これがアイサツした時、**あなたの場に他の〈サヴァイバー〉が1人以上いれば**、これをアンタイ・オジギする。この能力は1ターンに2度しか誘発しない。」を得る。

1605.NST2-11 ガンスリンガー(2026年2月13日以降より有効)



1605.1. 属性「ピストルカラテ」を追加。

1606.NST2-30 タカギ・ガンドー◆ピストルカラテ(2026年2月13日以降より有効)



1606.1. 属性「ピストルカラテ」を追加。

1607.NST1-14 クローンヤクザ(2025年5月2日以降より有効)



1607.1. 属性「ソウカイヤ」を削除

1608.NST1-19 ジェロニモ! (2025年5月2日以降より有効)



1608.1. テキストを以下の通りに変更

旧)あなたのオヒガンのコスト3以下のキャラクターを1枚選び、それをアンプッシュする。

新)あなたのエテル・ゾーンに〈サヴァイヴァー〉が1枚以上あれば、あなたのオヒガンのコスト3以下のキャラクターを1枚選び、それをアンプッシュする。

1609. NST1-71 ヨロコンデー! (2025年5月2日以降より有効)



1609.1. テキストを以下の通りに変更

旧)あなたのデッキから合計コストが2以下になるように<ソウカイヤ>のキャラクターを2枚までか、キャラクターを1枚まで探し、それらをアンブッシュして、デッキをシャッフルする。

新)あなたのエテル・ゾーンに<ソウカイヤ>が1枚以上あれば、あなたのデッキから合計コストが2以下になるように<ソウカイヤ>のキャラクターを2枚までか、キャラクターを1枚まで探し、それらをアンブッシュして、デッキをシャッフルする。

1609.2. ウケミを以下の通りに変更

旧)これがエントリーする!

新)あなたのエテル・ゾーンに<ソウカイヤ>が1枚以上あれば、これがエントリーする!

1610.NST2-46 ニンジャスレイヤー◆フーリンカザン(2025年5月2日以降より有効)



1610.1. テキストを以下の通りに変更

旧)■『チャドー呼吸-』これがアイサツした時、あなたのエテル・ゾーンのカードを2枚まで選び、それらをアンタイ・オジギする。

新)■『チャドー呼吸-』これがアイサツした時、あなたのエテル・ゾーンの〈忍殺〉を2枚まで選び、それらをアンタイ・オジギする。

1611-NST2-67 ヤンナルネ(2025年5月2日以降より有効)



1611.1. テキストを以下の通りに変更

旧)▶あなたのオヒガンの(ザイバツ)を2枚まで選び、あなたの手札に加える。

新)あなたのオヒガンの“ヤンナルネ”以外の(ザイバツ)を2枚まで選び、あなたの手札に加える。

更新情報:

2026 年 01 月 29 日 Ver. 1.0.2

- カードや能力の処理の、カードや能力のエントリーの項目に追加コストの処理を追加しました。
- ゲーム上の用語に「増加する」「失う」の項目を追加いたしました。
- キーワード能力に「サツバツ」「タツジン」の項目を追加いたしました。
- テキスト訂正にカード 5 点の項目を追加いたしました。

2025 年 04 月 25 日 Ver. 1.0.1

- テキスト訂正の項目を追加いたしました

2024 年 06 月 21 日 Ver. 1.0.0

- 総合ルールを作成