

魔法少女 ザ・デュエル 総合ルール ver. 1.6

最新更新:2019年2月23日

発効:2019年2月28日

100. ゲームの概要..... 2	800. バトルフェイズの処理..... 19
101. 概要..... 2	801. 概要..... 19
102. プレイヤー人数..... 2	802. バトルフェイズ開始ステップ..... 19
103. ゲームの勝利条件..... 2	803. 攻撃宣言ステップ..... 19
104. ゲームの大原則..... 2	804. バトル判定ステップ..... 19
105. ゲームの基礎用語..... 3	805. バトル終了ステップ..... 20
200. カードの情報..... 4	806. バトルフェイズ終了ステップ..... 20
201. 種類..... 4	900. カードや能力の処理..... 21
202. カード名..... 4	901. 能力と効果..... 21
203. コスト..... 5	902. 有効な能力..... 21
204. Lv(レベル)..... 5	903. カードや能力の発動..... 22
205. カードテキスト..... 5	904. 常時能力..... 23
206. 種族/特徴..... 5	905. 条件能力..... 23
207. ATK(攻撃力)..... 6	906. 誘発能力..... 24
208. DEF(防御力)..... 6	907. オド能力と保有オド..... 25
209. 属性..... 6	908. 即時効果..... 25
210. イラスト..... 6	909. 持続効果..... 25
211. 下端情報..... 6	910. 置換効果..... 27
212. 素材..... 6	911. 直前情報..... 27
300. 領域..... 7	1000. ゲーム上の行動..... 28
301. 概要..... 7	1001. 概要..... 28
302. 基本原則..... 7	1002. オドを支払う..... 28
303. 配置状態..... 7	1003. ゲームから除外する..... 28
304. デッキゾーン..... 8	1004. 公開する..... 28
305. 手札..... 8	1005. チェイスする..... 29
306. 戦場..... 8	1006. カードを引く..... 29
307. 怪異ゾーン..... 9	1007. 破壊する..... 29
308. 魔法少女ゾーン..... 9	1008. 破棄する..... 29
309. オーブゾーン..... 9	1009. 穢す..... 29
310. 墓地..... 9	1010. レストする/リカバーする/リバースする..... 29
311. 除外ゾーン..... 10	1011. スイッチする..... 30
312. チェイスゾーン..... 10	1012. 選ぶ/探す..... 30
313. エキストラデッキゾーン..... 10	1013. 捨てる..... 30
314. 領域の移動制限..... 10	1014. なる/得る..... 30
400. ゲームの準備..... 12	1015. シャッフルする..... 31
401. 概要..... 12	1016. 支配する..... 31
402. デッキの構築..... 12	1017. (支配を)交換する..... 31
403. ゲームの準備..... 12	1018. カウンターを得る/支払う..... 31
500. ターンの進行..... 13	1019. 無効にする..... 32
501. 概要..... 13	1020. 結魂させる..... 32
502. リカバリーフェイズ..... 13	1021. 追加ターンを得る..... 32
503. ドローフェイズ..... 13	1100. キーワードとキーワードスキル..... 33
504. コールフェイズ..... 13	1101. 概要..... 33
505. メインフェイズ..... 14	1102. 二重穢し/三重穢し..... 33
506. バトルフェイズ..... 14	1103. ブレイク..... 33
507. エンドフェイズ..... 14	1104. 召喚酔い..... 34
600. 優先権処理..... 15	1105. 瞬動..... 34
601. 概要..... 15	1106. 参戦..... 34
602. 優先権処理の実行..... 15	1107. 断末魔..... 34
603. 誘発能力の発動..... 15	1108. 共同戦線..... 34
604. 優先権保有時に実行可能な行動..... 16	1109. 魂印..... 34
605. 優先権処理の終結..... 16	1110. 傲慢..... 35
700. プレイヤーの行動..... 17	1111. DCT..... 35
701. 概要..... 17	1200. ルール処理..... 36
702. 怪異や結界の発動..... 17	1201. 概要..... 37
703. 詠唱の発動..... 17	1202. 敗北処理..... 37
704. 条件能力の発動..... 17	1203. 端数処理..... 37
705. 怪異のスイッチ..... 17	1300. その他のルール..... 38
706. パス..... 18	1301. ループ..... 38
	1302. トークン..... 38

100. ゲームの概要

101. 概要

101.1. この文書は、魔法少女 ザ・デュエル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、ゲームは引き分けで終了します。

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。

104.5a. 数値の選択を求められた場合に '∞' を選択することはできません。

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。

104.7. '∞(無限大)' とは、どの数値よりも大きな数値を表します。

104.7a. ある数値と '∞' を比較する場合、'∞' の方が大きいものとして扱います。

104.7b. '∞' 同士を比較する場合、それは等しいものとして扱います。

104.7c. '∞' がある特定の値に変更される以外で、増減する場合、増減した後の値も '∞' として扱います。

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‘あなた’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。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。
- 105.4. **味方と敵**: カードのテキストで、プレイヤーや領域、カードの種類に‘味方’や‘敵’を付けて表記することがあります。‘味方’はそのカードの支配者、‘敵’はそのカードの支配者の相手を参照します。
- 105.4a. ‘味方プレイヤー’を参照する場合、そのテキストの支配者を参照します。‘敵プレイヤー’を参照する場合、そのテキストの支配者の対戦相手を参照します。
 - 105.4b. ‘味方(領域)’や‘敵(領域)’を参照する場合、それはそのプレイヤーに属する(領域)を参照します。
 - 105.4c. ‘味方(種類)’で‘敵(種類)’で示される場合、それはそのプレイヤーが支配している(種類)を参照します。

200. カードの情報

<p>魔法少女、怪異、詠唱、結界</p> <p>① 種類 ② カード名 ③ コスト ④ レベル ⑤ カードテキスト ⑥ 種族/特徴 ⑦ 攻撃力 ⑧ 防御力 ⑨ 属性 ⑩ イラスト ⑪ 下端情報 ⑫ 素材</p>	<p>魔法少女、怪異、詠唱、結界</p> <p>① 種類 ② カード名 ③ コスト ④ レベル ⑤ カードテキスト ⑥ 種族/特徴 ⑦ 攻撃力 ⑧ 防御力 ⑨ 属性 ⑩ イラスト ⑪ 下端情報 ⑫ 素材</p>	<p>魔法少女、怪異、詠唱、結界</p> <p>① 種類 ② カード名 ③ コスト ④ レベル ⑤ カードテキスト ⑥ 種族/特徴 ⑦ 攻撃力 ⑧ 防御力 ⑨ 属性 ⑩ イラスト ⑪ 下端情報 ⑫ 素材</p>	<p>魔法少女、怪異、詠唱、結界</p> <p>① 種類 ② カード名 ③ コスト ④ レベル ⑤ カードテキスト ⑥ 種族/特徴 ⑦ 攻撃力 ⑧ 防御力 ⑨ 属性 ⑩ イラスト ⑪ 下端情報 ⑫ 素材</p>
<p>魔法少女、怪異、詠唱、結界</p> <p>① 種類 ② カード名 ③ コスト ④ レベル ⑤ カードテキスト ⑥ 種族/特徴 ⑦ 攻撃力 ⑧ 防御力 ⑨ 属性 ⑩ イラスト ⑪ 下端情報 ⑫ 素材</p>	<p>魔法少女、怪異、詠唱、結界</p> <p>① 種類 ② カード名 ③ コスト ④ レベル ⑤ カードテキスト ⑥ 種族/特徴 ⑦ 攻撃力 ⑧ 防御力 ⑨ 属性 ⑩ イラスト ⑪ 下端情報 ⑫ 素材</p>	<p>① 種類 ② カード名 ③ コスト ④ レベル ⑤ カードテキスト ⑥ 種族/特徴 ⑦ 攻撃力 ⑧ 防御力 ⑨ 属性 ⑩ イラスト ⑪ 下端情報 ⑫ 素材</p>	

201. 種類

201.1. このカードが属するカード群です。

201.2. 種類は魔法少女、怪異、詠唱、結界のいずれかです。

201.2a. 魔法少女や神は、カード自体に種類の記述はありません。

201.3. 一部のカードは汎用タイプを持ちます。汎用タイプを持つカードは、種類の語の前にその汎用タイプの語が書かれます。

201.3a. 一部の怪異は、汎用タイプ「結魂」を持ちます。

2.01.3.a.1 結魂怪異は、エキストラデッキにのみ入れられます。

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、それは戦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. カード名

202.1. このカードの固有の名称です。

202.2. カード名はデッキを構築する際の制限において参照されます。

202.3. 一部の魔法少女カードは、カード名にバージョンを持ちます。バージョンを持つカードのカード名は「キヤスター名(バージョン)」で表します。

202.3a. バージョンの表記がない魔法少女カードは、カード名がキャスター名です。

202.4. 効果において“(二重引用符)で名称を参照する場合、それは文脈に応じて‘そのカード名がその名称であるカード’または‘キャスター名がその名称である魔法少女カード’または‘カード名の一部の語句’を意味します。

202.4a. 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、またはそのキャスター名を持つ魔法少女カードを意味します。

203. コスト

203.1. このカードを発動する際に参照する情報です。

203.2. カードを発動する際、そのカードの属性(209)によって指定された属性のオドを1つ以上含む、合計がコスト分のオドを支払う必要があります。

203.3. カードがコストを持たない場合、そのカードのコストは0です。

203.4. カードのコストがXになっている場合のコストは、そのカードがチェイスゾーンにある間は、Xはその発動時に指定された値として扱い、そのカードが他の領域にある間は、Xを0として扱います。

204. Lv(レベル)

204.1. このカードが持つ情報です。

204.2. レベルはルール上の処理や、効果等により参照されることがあります。

205. カードテキスト

205.1. このカードが持つ能力等の情報です。

205.2. カードテキストが複数の段落に別れている場合、それぞれが個別の能力等を意味します。

205.3. カードテキストの一部に、カッコ書きで能力の説明文が書かれることがあります。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。

205.4. カードテキストの欄に、通常のテキストとは異なる書体で文章が書かれることがあります。これはプレイヤーテキストと呼ばれ、ルール上の意味を持ちません。

206. 種族/特徴

206.1. このカードが持つ小分類に関する情報です。怪異が持つものは種族と呼ばれ、それ以外のカードが持つものは特徴と呼ばれます。

206.1a. ルール上は種族と特徴は同一のものとみなします。ルールや効果が‘種族’を参照する場合、それは‘特徴’も同時に参照し、逆も同様です。

206.2. 種族の表記に‘/’が含まれない場合、それは一つの種族を意味する語句です。種族の表記に‘/’が含まれる場合、‘/’の前後で区切られるそれぞれの語句が一つの種族を意味する語句です。

206.3. 種族はルール上の意味を持ちませんが、効果等により参照されることがあります。効果等が特に領域や特定のカードを指定せずに種族のみを参照している場合、それは戦場にあるその種族や特徴を持つカードを参照します。

207. ATK(攻撃力)

207.1. ATK はバトルにおいて、攻撃したとき、もしくは攻撃されたときに参照する値です。

208. DEF(防御力)

208.1. DEF はバトルにおいて、攻撃されたときに参照する値です。

209. 属性

209.1. このカードが持つ情報です。

209.2. カードは、その属性の位置に示された属性アイコンに対応する属性を持ちます。

:太陽 :火星 :木星 :土星 :月 :水星 :金星

209.3. 属性アイコンが無い場合、このカードは属性を持ちません。テキストが‘無属性の’何かを参照する場合、それは‘属性を持たない’何かを参照します。

209.4. 属性はこのカードを発動する際に参照します。

209.5. 属性は効果等により参照されることがあります。

210. イラスト

210.1. カードのイメージを示す絵図です。

210.2. イラストはゲーム上の意味を持ちません。

211. 下端情報

211.1. コレクター番号、レア度、権利表記、イラストレーター名等の情報です。

211.2. 下端情報はゲーム上の意味を持ちません。

212. 素材

212.1. このカードが持つ情報です。

212.2. ‘♥’ で区切られるそれぞれの語句が、1つのカード名を意味する語句です。

212.3. 素材は効果等により参照されることがあります。

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、戦場とチェイスゾーンを除き、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。

302.3. カードがある領域から別な領域に移動する場合、それが戦場から戦場に移動するのなら、それは同一カードと見なされたまま、配置状態を維持して移動します。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、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、カードはリカバー状態かレスト状態かリバーズ状態かのいずれかの配置状態を持ちます。リカバー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、レスト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、リバーズ状態のカードはプレイヤーから見て逆向きに置くことでそれを示します。

303.1a. カードをリカバー状態以外からリカバー状態にすることを‘リカバーする’、レスト状態以外からレスト状態にすることを‘レストする’、リバーズ状態以外からリバーズ状態にすることを‘リバーズする’と言います。

303.1b. カードがリカバー状態やレスト状態の配置状態を持つ領域にカードが置かれる場合、特に指定がない限り、リカバー状態でカードを置きます。

3.03.1.b.1 リバーズ状態のカードが、カードがリバーズ状態の配置状態を持たない領域に置かれる場合、その領域がリカバー状態かレスト状態かの

配置状態を持つなら、特に指定がない限り、リカバー状態でカードを置きます。

例：‘怪異 1 体を対象とし、それを裏向きの魔法少女として持ち主の魔法少女ゾーンに置く。’効果でリバース状態の怪異を魔法少女ゾーンに置く場合、それはリカバー状態で魔法少女ゾーンに置かれます。

303.2. 一部の領域において、カードは表向きか裏向きかのいずれかの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。裏向きのカードの情報は、(そのカードが公開領域から移動した等で)その表の情報を知っているプレイヤーはいつでも見ることができます。

304. デッキゾーン

304.1. プレイヤーが用意したデッキを置く領域です。

304.2. デッキは各プレイヤーが 1 つずつ自分に属するものを有し、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. デッキからカードが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、それはデッキゾーンにあるカードを参照します。

305. 手札

305.1. プレイヤーが引いたカードを置く領域です。

305.2. 手札は各プレイヤーが 1 つずつ自分に属するものを有し、カードの順番が管理されません。手札は非公開領域ですが、その領域が属するプレイヤーは、そこにあるカードの情報を見ることができます。

305.3. 手札には上限が存在しません。

306. 戦場

306.1. 各プレイヤーの怪異ゾーンと魔法少女ゾーンをまとめて戦場と呼びます。

306.2. 戦場に置かれているカードのうち、一番上のカードは‘エンティティ’と呼び、その下に重ねられているカードは‘ストック’と呼びます。

306.3. 戦場はゲームに 1 つだけ存在し、公開領域で、カードの順番が管理されません。

306.4. テキストがエンティティの情報を参照する場合、それは戦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種類を参照する場合、それは戦場にあるその種類を持つエンティティを参照します。

306.4a. 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、それは原則として戦場にある、その情報を持つエンティティの枚数を参照します。

306.5. ある効果によりカードを‘戦場に出す’指示がある場合、特に指定がない限り、それが怪異や結界ならその効果の支配者の怪異ゾーンに、それが魔法少女ならその効果の支配者の魔法少女ゾーンに置かれます。

306.6. 戦場に裏向きで置かれているカードは、表面の情報を持たず、特に指定がない限り、表面の情報を他のカードで参照できません。

307. 怪異ゾーン

307.1. 怪異や結界や神を置く領域です。

307.2. 怪異ゾーンは各プレイヤーが1つずつ自分に属するものを有し、公開領域で、カードの順番が管理されません。

307.3. 怪異ゾーンのカードは、リカバー状態/レスト状態の配置状態を持ちます。それが怪異なら、さらにリバース状態の配置状態を持ちます。

307.4. 戦場に置かれる怪異や結界は、いずれかのプレイヤーの怪異ゾーンに置かれます。

307.5. あるプレイヤーの怪異ゾーン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そこに置かれます。

307.6. 効果により怪異が怪異ゾーンに置かれる場合、その効果の支配者がリカバー状態かリバース状態かの配置状態を選んで怪異ゾーンに置きます。

308. 魔法少女ゾーン

308.1. 魔法少女を置く領域です。

308.2. 魔法少女ゾーンは各プレイヤーが1つずつ自分に属するものを有し、公開領域で、カードの順番が管理されません。

308.2a. ある魔法少女ゾーンに置かれている裏向きのカードは、その魔法少女ゾーンが属するプレイヤー以外のプレイヤーに対し、非公開領域に置かれているカードであるかのように扱います。

308.3. 魔法少女ゾーンのカードは、リカバー状態/レスト状態の配置状態を持ちます。

308.4. 戦場に置かれる魔法少女は、いずれかのプレイヤーの魔法少女ゾーンに置かれます。

308.5. あるプレイヤーの魔法少女ゾーン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そこに置かれます。

309. オーブゾーン

309.1. オーブを置く領域です。

309.2. オーブゾーンは各プレイヤーが1つずつ自分に属するものを有し、非公開領域で、カードの順番が管理されます。

310. 墓地

310.1. 破壊されたカードや使用済みのカードなどが置かれる領域です。

310.2. 墓地は各プレイヤーが1つずつ自分に属するものを有し、公開領域で、カードの順番が管理されます。置かれた順番がより新しいカードが、墓地では上に置かれます。イベントで主催者が禁止しないなら、墓地のカードを並び替えてもかまいません。

310.3. 効果やルールによって複数のカードが同時に墓地に置かれるとき、それらのカードの持ち主がその順番を決めます。

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. 除外ゾーンは各プレイヤーが1つずつ自分に属するものを有し、公開領域で、カードの順番が管理されません。
 - 311.2a. 何らかの効果によりカードを裏向きにゲームから除外するよう指示がある場合、そのカードは、特にそのカードの情報を見ることが認められたプレイヤー以外のプレイヤーに対し、非公開領域に置かれているカードであるかのように扱います。
- 311.3. ‘除外ゾーンに置かれているカード’は‘除外カード’と表記されることがあります。

312. チェイスゾーン

- 312.1. 発動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。
- 312.2. チェイスゾーンはゲームに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。
- 312.3. チェイスゾーンに置かれているカードを‘魔法’と呼びます。魔法や能力や効果が‘魔法’を参照する場合、それはチェイスゾーンに置かれているカードを参照します。

313. エキストラデッキゾーン

- 313.1. プレイヤーがエキストラデッキを置く領域です。
- 313.2. エキストラデッキゾーンは各プレイヤーが1つずつ自分に属するものを有し、カードの順番が管理されません。エキストラデッキゾーンは非公開領域ですが、その領域が属するプレイヤーは、そこにあるカードの情報を見ることができます。
- 313.3. テキストが‘エキストラデッキ’を参照する場合、エキストラデッキゾーンにあるカードを参照します。

314. 領域の移動制限

- 314.1. ストックを持つカードが他の領域に移動しようとする場合、以下に従います。
 - 314.1a. 怪異ゾーンに存在するカードが他の怪異ゾーンに移動する場合、そのストックを重ねたままその怪異ゾーンに置かれます。
 - 314.1b. 怪異ゾーンに存在するカードが怪異ゾーン以外の領域に移動する場合、そのストックは持ち主の基地に置かれます。
 - 314.1c. 魔法少女ゾーンに存在するカードが他の魔法少女ゾーンに移動する場合、そのストックを重ねたままその魔法少女ゾーンに置かれます。
 - 314.1d. 魔法少女ゾーンに存在するカードが魔法少女ゾーン以外の領域に移動する場合、そのストックは持ち主の基地に置かれます。
- 314.2. 表記の種類が神、または汎用タイプ‘結魂’を持つ怪異であるカードが、他の領域に移動しようとする場合、以下に従います。
 - 314.2a. その移動先がデッキ、手札、魔法少女ゾーン、オーブゾーンのいずれかである場合、その領域の指定の位置に置かれた後、直ちにエキストラデッキゾーンへ移動します。

314.2b. それ以外の場合、その領域に移動します。

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を構築し、開始前の作業を行います。

402. デッキの構築

402.1. 各プレイヤーは、自分のデッキとエキストラデッキを準備します。

402.2. デッキは、結魂怪異と神以外のカードによって構成されたカードの束です。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。

402.2a. デッキには、魔法少女以外の同じカード名のカードをそれぞれ 4 枚まで入れることができます。

402.2b. デッキには、魔法少女の同じカード名かつ同じレベルのカードをそれぞれ 4 枚まで入れることができます。

402.3. エキストラデッキは、結魂怪異と神で構成されたカードの束です。エキストラデッキは 0 枚以上 7 枚以下で構成されている必要があります。

402.3a. エキストラデッキには、同じカード名のカードをそれぞれ 4 枚まで入れることができます。

402.4. デッキの構築に関するルールを置換する効果はこの時点でのみ適用されます。ゲーム開始以降に何らかの理由でその効果が発生する能力を失った場合でも、デッキは適正です。

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ゾーンに置きます。

403.2. 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。

403.3. 各プレイヤーは自分のデッキの一番上から 7 枚のカードを自分の手札に移動します。

403.4. 各プレイヤーは自分のデッキの一番上から 7 枚のカードを裏向きのまま自分のオーブゾーンに置きます。

403.5. 先攻プレイヤーは自分の手札の一部を交換するかどうかを宣言し、後攻プレイヤーも同様に宣言します。その後、宣言したプレイヤーは自分の手札の任意の枚数のカードを選んでメインデッキの一番下に置き、メインデッキの一番上から同数のカードを自分の手札に移動します。両プレイヤーが交換をする場合、先攻プレイヤーが先に枚数を宣言し実行します。

403.6. 後攻となったプレイヤーの魔法少女ゾーンにコイン・トークンを 1 つ作成します。

403.6a. コイン・トークンは種類を持たず、「このカードを破棄する: ①を生み出す。この能力は魔法少女ゾーンでのみ有効です。」を持ちます。

403.7. 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. リカバリーフェイズ

502.1. ターンプレイヤーは、自分のレスト状態のすべてのカードをリカバーします。

502.2. ‘リカバリーフェイズ開始時’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、これがこのターンの最初のリカバリーフェイズである場合、‘ターン開始時’の誘発条件が発生します。

502.3. ターンプレイヤーに優先権が与えられ、優先権処理を実行します。

503. ドローフェイズ

503.1. ターンプレイヤーはカードを1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この処理を行いません。

503.2. ‘ドローフェイズ開始時’の誘発条件が発生します。

503.3. ターンプレイヤーに優先権が与えられ、優先権処理を実行します。

504. コールフェイズ

504.1. ターンプレイヤーは以下から1つを選んで実行します。

504.1a. 自分の手札のレベル1の魔法少女を1枚選んで、表向きで戦場に出します。このとき、すでに自分の魔法少女ゾーンに存在する魔法少女と同じキASTER名の魔法少女を出すことはできません。

5.04.1.a.1 その魔法少女が“同じカード名の魔法少女を2人以上支配できる”能力を持つ場合、同じキASTER名の魔法少女を支配していても戦場に出すことができます。

504.1b. 自分の手札の任意のカードを1枚選んで、それをカード名を持たない、無属性、レベル1魔法少女として裏向きで戦場に出します。

504.1c. 自分の手札のレベル2以上の魔法少女を1枚選んで、自分の魔法少女ゾーンに存在する、それと同じキASTER名でレベルが1つ小さい魔法少女の上にリカバー状態かレスト状態かの配置状態を維持したまま重ねて出します。これを‘レベルアップ’と呼びます。

5.04.1.c.1 レベル2の魔法少女を出す場合、その魔法少女と同じキASTER名名の魔法少女を支配していないなら、裏向きのレベル1魔法少女に重ねて出すことができます。その魔法少女が“同じカード名の魔法少女を2人以上支配できる”能力を持つ場合、同じキASTER名の魔法少女を支配していても裏向きの魔法少女の上に重ねてレベルアップすることができます。

504.1d. 上記のいずれも実行しない。

504.2. ‘コールフェイズ開始時’の誘発条件が発生します。

504.3. ターンプレイヤーに優先権が与えられ、優先権処理を実行します。

505. メインフェイズ

- 505.1. ‘メインフェイズ開始時’の誘発条件が発生します。
- 505.2. ターンプレイヤーに優先権が与えられ、優先権処理を実行します。メインフェイズ中は、ターンプレイヤーは特殊な行動の実行ができます。

506. バトルフェイズ

- 506.1. バトルフェイズの処理(800)に則って処理を実行します。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このフェイズを行いません。

507. エンドフェイズ

- 507.1. ‘エンドフェイズ開始時’の誘発条件が発生します。
- 507.2. ターンプレイヤーに優先権が与えられ、優先権処理を実行します。
- 507.3. ‘ターン終了時’の誘発条件が発生します。
- 507.4. ターンプレイヤーに優先権が与えられ、優先権処理を実行します。
- 507.5. 最終ステップの処理として、以下をこの順に実行します。
 - 507.5a. ターン終了時までを期限とする持続効果が終了します。
 - 507.5b. 各プレイヤーが保有しているオドをすべて消滅させます。
 - 507.5c. 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、優先権処理を実行し、その後最終ステップの処理を最初から実行します。そうでない場合、最終ステップの処理を終了します。
- 507.6. 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. 優先権処理

601. 概要

601.1. 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。

優先権処理	ルール処理の 実行	実行すべきルール処理が残っているかぎり繰り返す。	
	誘発能力の 発動	誘発している能力があるなら 選択して発動する。	誘発能力選択後は、優先権処理を再び最初から実行する。 これをすべての誘発能力を選択するまで繰り返す。
	優先権保有時 行動	優先権を持っているプレイヤーが、その時点で可能な行動を実行する。	
	優先権処理の 終結	<ul style="list-style-type: none"> 連続したパスなら、チェイスゾーンに最後に置かれたカードや能力を1つ解決する。それがなければ優先権処理を完了する。 そうでないなら、新たな優先権処理の開始。 	

602. 優先権処理の実行

602.1. 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。

602.1a. 実行すべきルール処理がある場合、それを実行します。これは実行すべきルール処理がある間繰り返されます。

602.1b. 誘発している誘発能力を選択し発動します。

602.1c. 優先権を持つプレイヤーが、優先権保有時に実行可能な行動を実行します。

602.1d. 優先権処理の終結時に関する処理を行います。

603. 誘発能力の発動

603.1. 誘発している誘発能力がある場合、それを選びます。

603.2. 誘発している誘発能力が複数ある場合、その中にターンプレイヤーが支配している物がある場合、ターンプレイヤーはそのうち1つを選びます。ターンプレイヤーが支配している物が無く、非ターンプレイヤーが支配している物がある場合、非ターンプレイヤーはそのうち1つを選びます。

603.3. 誘発している能力が選ばれた場合、それが適正に発動できる場合はそれを発動します。その後、それを発動したか否かに関わらず、その能力の誘発回数を1回減らします。

603.4. 誘発している誘発能力が選択された場合、この優先権処理を再び最初から実行します。

604. 優先権保有時に実行可能な行動

604.1. 優先権を持つプレイヤーは、以下を実行できます。

604.1a. 神以外の、自分が支配しているカード1枚の条件能力を発動する。

604.1b. <瞬動>を持つカードを発動する。

604.1c. パスをする。

604.2. 優先権を持つプレイヤーは、メインタイミング(701.2)である場合、以下を実行できます。

604.2a. 怪異カードを発動する。

604.2b. 詠唱カードを発動する。

604.2c. 結界カードを発動する。

604.2d. このターンの初めから戦場にいる、自身が支配している怪異1体をスイッチする。

604.2e. 自分が支配している神1体の条件能力を発動する。

605. 優先権処理の終結

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

605.1a. パス以外の行動を選択した場合、現在優先権を持っているプレイヤーが引き続き優先権を得ます。

605.1b. パスをして、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、チェイスゾーンが空であるなら、優先権処理を完了します。そうでないなら、チェイスゾーンのカードや能力のうち最も後からチェイスゾーンに置かれたものを1つ解決し、その後ターンプレイヤーが優先権を得ます。

605.1c. パスをして、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。

605.2. 優先権処理が完了していない場合、新たに優先権処理を開始します。

700. プレイヤーの行動

701. 概要

- 701.1. プレイヤーは優先権がある場合に各種の行動から1つを選んで実行します。以下はその各行動の詳細です。
- 701.2. このルールにおいて、ターンプレイヤーが‘自分に優先権があり、メインフェイズであり、チェイスゾーンが空’である状況を、‘メインタイミング’であるものとして表記します。

702. 怪異や結界の発動

- 702.1. ターンプレイヤーは、メインタイミングである場合に、種類が怪異か結界であるカードを発動できます。
- 702.2. プレイヤーは怪異か結界のカードを1枚選び、それをカードのコストを支払って発動します。特に指示がない限り、発動できるのはそのプレイヤーの手札にある怪異か結界のカードのみです。
- 702.3. チェイスゾーンの怪異か結界のカードが解決された場合、その怪異か結界のカードはそれの支配者の怪異ゾーンに置かれます。このとき、その支配者が怪異をリカバー状態で出すかリバーズ状態で出すか選んで置きます。

703. 詠唱の発動

- 703.1. ターンプレイヤーは、メインタイミングである場合に、詠唱カードを発動できます。
- 703.2. プレイヤーは詠唱カードを1枚選び、それをカードのコストを支払って発動します。特に指示がない限り、発動できるのはそのプレイヤーの手札にある詠唱カードのみです。
- 703.3. チェイスゾーンの詠唱カードが解決された場合、そのカードのテキストを実行し、そのカードを持主の墓地に置きます。

704. 条件能力の発動

- 704.1. 優先権を持つプレイヤーは、自分が支配しているカードの条件能力を発動できます。
- 704.2. プレイヤーは自分が支配しているカードの条件能力を1つ選び、それを発動します。それがオド能力である場合、それを直ちに解決します。特に指示がない限り、発動できるのはそのプレイヤーが支配しているカードの条件能力のみです。
- 704.3. チェイスゾーンの能力が解決された場合、その能力の効果を実行し、その能力をチェイスゾーンから取り除きます。

705. 怪異のスイッチ

- 705.1. ターンプレイヤーは、メインタイミングである場合に、自身が支配する怪異をスイッチできます。
- 705.2. このターンの初めから戦場に存在する、自身が支配している怪異1体を選び、それがリカバー状態ならリバーズし、リバーズ状態ならリカバーします。
- 705.3. この方法によるスイッチは、各怪異に対して各ターン1度ずつ実行できます。

706. <瞬動>を持つカードの発動

- 706.1. 優先権を持つプレイヤーは、<瞬動>を持つカードを発動できます。
- 706.2. プレイヤーは<瞬動>を持つカードを1枚選び、それをカードのコストを支払って発動します。特に指示がない限り、発動できるのはそのプレイヤーの手札にあるカードのみです。
- 706.3. チェイスゾーンの怪異か結界のカードが解決された場合、その怪異か結界のカードはそれの支配者の怪異ゾーンに置かれます。このとき、その支配者が怪異をリカバー状態で出すかリバース状態で出すか選んで置きます。
- 706.4. チェイスゾーンの詠唱カードが解決された場合、そのカードのテキストを実行し、そのカードを持主の墓地に置きます。

707. 神の条件能力の発動

- 707.1. ターンプレイヤーは、メインタイミングである場合に、自分が支配している神の条件能力を発動できます。
- 707.2. プレイヤーは自分が支配している神の条件能力を1つ選び、それを発動します。それがオド能力である場合、それを直ちに解決します。特に指示がない限り、発動できるのはそのプレイヤーが支配している神の条件能力のみです。
- 707.3. チェイスゾーンの能力が解決された場合、その能力の効果を実行し、その能力をチェイスゾーンから取り除きます。

708. パス

- 708.1. 優先権を持つプレイヤーは、パスを行うことができます。この場合、何も行動は行われません。

800. バトルフェイズの処理

801. 概要

801.1. バトルフェイズでは、以下のステップをこの順番に実行します。

802. バトルフェイズ開始ステップ

802.1. ‘バトルフェイズ開始時’の誘発条件が発生します。

802.2. ターンプレイヤーに優先権が与えられ、優先権処理を実行します。

803. 攻撃宣言ステップ

803.1. ‘攻撃宣言ステップ開始時’の誘発条件が発生します。

803.2. ターンプレイヤーに優先権が与えられ、優先権処理を実行します。

803.3. 以下を選択します。選択できない場合、バトルフェイズ終了ステップ(806)に進みます。

803.3a. 攻撃を行う、自分が支配しているリカバー状態の、攻撃を禁止されていない怪異1体。

803.3b. 攻撃目標としての、相手プレイヤーまたは相手プレイヤーが支配している怪異1体または何らかの効果により適正に攻撃目標として選択できるカード1枚。このとき、適正に攻撃目標として選択できるリバーズ状態の相手の怪異が存在する場合、相手プレイヤーを攻撃目標として選択できません。

803.4. 攻撃を行う怪異をレストします。攻撃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、この攻撃は行えず、攻撃を行う怪異の選択までゲームの状況が戻されます。これ以降、この怪異は攻撃を行っている怪異となり、バトルしている怪異となります。

803.4a. このバトル中、攻撃を行っている怪異が、怪異でなくなったり、攻撃力や防御力を失ったり、戦場を離れたり、その支配者が変わったりした場合、その怪異は攻撃を行っている怪異やバトルしている怪異ではなくなります。

803.5. これ以降、攻撃目標として怪異を選択している場合、その怪異は攻撃されている怪異となり、バトルしている怪異となります。

803.5a. このバトル中、攻撃されている怪異が、怪異でなくなったり、攻撃力や防御力を失ったり、戦場を離れたり、その支配者が変わったりした場合、その怪異は攻撃されている怪異やバトルしている怪異ではなくなります。

803.6. ターンプレイヤーに優先権が与えられ、優先権処理を実行します。

804. バトル判定ステップ

804.1. この時点で攻撃している怪異が存在しない、または怪異を攻撃目標としていて、バトルしている怪異のいずれかが存在しない場合、バトル終了ステップに進みます。

- 804.2. この時点で攻撃している怪異がリバーズ状態となっている場合、バトル終了ステップに進みます。
- 804.3. 攻撃目標として怪異を選択していて、それがリバーズ状態以外の場合、攻撃している怪異とその攻撃目標の攻撃力同士を比較します。比較した結果、攻撃している怪異の攻撃力の方が大きい場合、攻撃目標の怪異を破壊します。
- 804.4. 攻撃目標として怪異を選択していて、それがリバーズ状態の場合、攻撃している怪異の攻撃力とその攻撃目標の防御力を比較します。比較した結果、攻撃している怪異の攻撃力の方が大きい場合、攻撃目標の怪異を破壊します。
- 804.5. 攻撃目標として相手プレイヤーを選択している場合、相手のオーブの数を確認します。そのオーブの数が0の場合、攻撃した怪異の支配者は直ちに勝利します。オーブの数が1つ以上の場合、攻撃している怪異の支配者はそのうち1つを選んで殲します。
- 804.6. ターンプレイヤーに優先権が与えられ、優先権処理を実行します。

805. バトル終了ステップ

- 805.1. ‘バトル終了時’の誘発条件が発生します。
- 805.2. ターンプレイヤーに優先権が与えられ、優先権処理を実行します。
- 805.3. バトル終了処理として、以下を実行します。
- 805.3a. バトル中、またはバトル終了時までを期限とする持続効果が終了します。
 - 805.3b. 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、優先権処理を実行し、その後バトル終了処理を最初から実行します。そうでない場合、バトル終了処理を終了します。
- 805.4. バトルを行っている怪異はバトルを終了します。
- 805.4a. 攻撃を行っている怪異は攻撃を行っている怪異でなくなり、攻撃されている怪異は攻撃されている怪異ではなくなります。
- 805.5. この時点で、自分が支配しているリカバー状態の、攻撃を禁止されていない怪異が存在する場合、攻撃宣言ステップ(803)に戻り、再度攻撃宣言を行います。

806. バトルフェイズ終了ステップ

- 806.1. ‘バトルフェイズ終了時’の誘発条件が発生します。
- 806.2. ターンプレイヤーに優先権が与えられ、優先権処理を実行します。

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’、‘条件能力’、‘誘発能力’に分けられます。

901.1a. 条件能力は‘(コスト):(効果)’で表記され、この能力を使用することを認められた時点で、この能力を持つカードの支配者がコストを実行することで発動する能力です。

901.1b. 誘発能力は、‘(誘発条件) ⇒ (効果)’で表記される能力です。これはその誘発条件が満たされた時点から見て次の優先権処理でその能力を発動します。

901.1c. 常時能力は‘(効果)’で表記される能力です。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。

901.1d. 能力の一部は能力名を有します。能力名は‘[(名称)]’で示され、同一の能力名を持つ能力は同一の能力であるとみなされます。同様に、テキスト中である能力名が参照される場合、それはその能力名を持つ能力を参照します。

901.1e. 能力や効果により‘(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能力’を参照します。

例: ‘火星の能力’とは‘属性が火星であるカードが持つ能力’を意味する。

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. 能力や効果により‘(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能力により処理される効果’を参照します。

例: ‘火星の効果’とは‘属性が火星であるカードが持つ能力による効果’を意味する。

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発動できまたは効果を発揮しえます。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。

902.1a. エンティティの能力は、それが戦場にある間有効です。

902.2. 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. カードや能力の発動

- 903.1. カードは発動することによって指定された領域に置かれます。条件能力や誘発能力は発動することによってその効果が処理されます。
- 903.2. カードや能力は以下に従って発動します。
- 903.2a. 発動するカードが[ステップアップ](1114)を持つ場合、そのカードをステップアップさせて発動するか否かを選択します。
 - 903.2b. 発動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、チェイスゾーンに移動します。
 - 9.03.2.b.1 なんらかの持続効果が適用されているカードを発動する場合、そのカードがチェイスゾーンを離れるまでの間、その持続効果はそのチェイスゾーンのカードにも同様に適用されます。
 - 903.2c. カードや能力に‘以下から1つ選ぶ’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。
 - 903.2d. カードや能力のテキストに、X や Y 等で示される不定数がある場合、その値を決定します。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。
 - 9.03.2.d.1 何らかの効果によりそのカードや能力を‘コストを支払わずに発動する’または発動するコストを特定の値にする場合に、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なら、その値は0になります。
 - 903.2e. そのカードや能力が対象を必要とする場合、適正な対象を選択します。適正な対象が選択できない場合、そのカードや能力は発動できません。
 - 9.03.2.e.1 チェイス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。
 - 903.2f. 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。
例: ‘怪異2体を対象とし、そのうち1体を破壊し、もう1体を持ち主の手札に戻す。’能力を発動する場合、発動の時点でどちらを破壊しどちらを手札に戻すかを決定します。
 - 903.2g. そのカードや能力を発動するために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。
 - 9.03.2.g.1 行動の内容や数量を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。
 - 9.03.2.g.2 何らかの効果により‘コストを支払わずに発動する’場合、その行動から、それがカードである場合はそのカードのコスト(203)で示されるコストを支払う行動を取り除き、それが条件能力である場合はその能力の‘:’よりも前に示される行動を取り除きます。
 - 9.03.2.g.3 行動の内容や数量を増加する効果を適用します。

9.03.2.g.4 行動の内容や数量を減少する効果を適用します。その際、カードを発動するプレイヤーは、行動のどの部分にその効果を適用するかを選びます。

903.2.g-iv-a. カードのコスト(203)で示されるオドを支払う行動を減らす場合、そのコストはそのカードの属性の種類の数より小さくはありません。

例: 5コストの太陽属性のカードを発動するためのコストを5減らした場合、属性が1種類のため、太陽オドを1つ支払って1コストとして発動します。

9.03.2.g.5 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。

903.2h. 行動を実行します。その行動が一部でも実行できない場合、そのカードや能力は発動できません。ただし、これによる行動の実行が他の置換効果によって置換された場合でも、その行動は行った物とみなされます。

9.03.2.h.1 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。

903.3. カードや能力は、以下に従って解決します。

903.3a. そのカードや能力が対象を必要とする場合、その発動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。

903.3b. それがカードである場合、カードの種類に応じた処理を行います。それが能力である場合、その効果を適用し、その後その能力をチェイスゾーンから取り除きます。

904. 常時能力

904.1. 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。

904.2. 常時能力のうち、そのカード自身のカードの属性、種類、種族、特徴、ATK、DEF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。

905. 条件能力

905.1. 条件能力は、その能力を持つカードの支配者が、その能力の発動を認められている場合に発動することができる能力です。

905.2. 条件能力は、以下に従って発動します。

905.2a. 非公開領域にあるカードが持つ条件能力をプレイする場合、その能力を持つカードを相手に公開します。以降、その能力がチェイスゾーンを離れるまでそのカードを公開し続けます。

905.2b. 以降の手順は能力の発動(903.2)に従います。

906. 誘発能力

- 906.1. ‘(条件) ⇒ (効果)’ で表記される能力は誘発能力です。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、優先権処理中に自動的に発動されます。
- 906.2. 誘発能力には、それを発動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‘誘発済みである’ものとみなします。
- 906.3. 優先権処理中、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 つを選んで発動し、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 つを発動し、その誘発能力の誘発回数を 1 回減らします。
- 906.3a. いずれかのプレイヤーが誘発能力を発動した場合、優先権処理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発動しない場合、優先権保有時の行動を実行します。
- 906.4. 誘発済みの誘発能力は、何らかのルールや効果により発動が禁止されていないかぎり必ず発動されます。発動しないことは選択できません。発動することを選択した誘発能力が何らかの効果により発動できない場合、その誘発能力は発動せず、その誘発能力の誘発回数を 1 回減らします。
- 906.5. 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。
- 906.5a. 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。
- 906.5b. そのカードが戦場から戦場でない領域へ移動した、あるいは戦場でない領域から戦場へ移動した場合、戦場にある時点でのカードを参照します。
- 906.5c. 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。
- 906.6. 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。
- 906.6a. 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。
- 906.6b. 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。
- 906.7. 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。

906.7a. 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。

906.8. 何らかの理由で、誘発済みになった誘発能力を発動する段階で、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発動され処理されます。

907. オド能力と保有オド

907.1. 条件能力のうち、対象を必要とせず、オドを発生する効果を持つ能力はオド能力です。また、誘発能力のうち、オド能力を発動したことにより誘発し、対象を必要とせず、オドを発生する効果を持つ能力はオド能力です。オドを発生させるスペルはオド能力ではありません。




907.2. 条件能力であるオド能力は、その支配者が優先権を持つか、オドの支払いが求められる時点で発動することができます。


907.3. オド能力の発動はチェイスゾーンを使用せず、発動後すぐに解決されます。

907.4. 発生したオドは、そのオド能力の支配者の保有オドとなります。これはルールによりオドが消滅するか、そのオドを支払いに使用するまで残ります。

907.5. オドの種類は、オドシンボルで指定される属性オドと、点数で指定される属性を持たないオドとに分かれます。


: 太陽 1 点 : 火星 1 点 : 木星 1 点 : 土星 1 点

: 月 1 点 : 水星 1 点 : 金星 1 点

: 属性を持たないオド 1 点 (他の数も同様)

907.6. 魔法少女は「[レスト]: このカードと同じ属性のオドを、このカードのレベルと同じ数生み出す。」能力を持ちます。

例: Lv2 の火星の魔法少女がこの能力を発動した場合、を生み出します。

例: 裏向きの魔法少女(無属性、Lv1)がこの能力を発動した場合、を生み出します。

例: 太陽属性と火星属性を持つ Lv1 の魔法少女がこの能力を発動した場合、両方の属性を持つオドを 1 つ生み出します。

907.7. “任意の属性のオドを生み出す”指示がある場合、太陽、火星、木星、土星、月、水星、金星の 7 つの属性のうち 1 つを選び、その属性のオドを指定された数生み出します。

908. 即時効果

908.1. 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。

909. 持続効果

909.1. 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。

909.1a. 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。

909.1b. 種類、種族、特徴、属性を与えるまたは失う効果を適用します。

909.1c. 能力を与えるまたは失う効果を適用します。

909.1d. 数値以外の情報を変更する持続効果を適用します。

- 909.1e. カード上のカウンター以外で数値の情報を変更する持続効果を適用します。
- 909.1f. カード上のカウンターによる数値の情報を変更する持続効果を適用します。
- 909.1g. 以上を適用した結果、いずれかのカードの攻撃力か防御力が、すべての持続効果の適用後に 100 の倍数でなくなった場合、そのカードに同一の持続効果が適用されている間、その適用後の値を 100 の倍数に切り上げた値であるものとして扱います。
- 909.2. 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。
- 909.3. 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。
- 909.3a. 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。
- 909.3b. 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。
- 9.09.3.b.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。
- 9.09.3.b.2 誘発能力や条件能力により持続効果はそれらの能力を発動し解決した時点を基準とします。
- 9.09.3.b.3 誘発能力や条件能力やスペル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る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。
- 例: ‘このターン、あなたが支配している妖怪の怪異は ATK+1000 を得る。’という詠唱を発動し解決した場合、その解決後にあなたの怪異ゾーンに置かれた妖怪の怪異はこの効果により ATK+1000 されます。*
- 909.4. 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。
- 909.5. 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。
- 909.6. 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。

909.7. あるカードの条件能力や誘発能力が、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、その発動後、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. 置換効果

910.1. 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。

910.2. 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。

910.3. 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。

911. 直前情報

911.1. 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。

1000. ゲーム上の行動

1001. 概要

1001.1. 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。




1002. オドを支払う


1002.1. オドを支払う事が求められる場合、対応するオドを自分の保有オドから消滅します。

1002.1a. 任意の属性のオドを支払うことが求められる場合、太陽、火星、木星、土星、月、水星、金星のうち、いずれかの属性を持つオドを自分の保有オドから消滅します。これは属性を持たないオドでは支払えません。

1002.2. オドは、オドシンボルかフリーオドシンボルで指定されます。

: 太陽 1 点 : 火星 1 点 : 木星 1 点 : 土星 1 点

: 月 1 点 : 水星 1 点 : 金星 1 点

: 任意の属性の、または属性を持たないオド 1 点 (他の数や X も同様)

1002.3. カードを発動する場合、そのカードのコストで示されたオドが支払うべきオドです。そのカードが属性を持つ場合、支払うオドにその属性のオドを 1 点以上含む必要があります。

1002.4. オドを支払う事が求められ、その全部を支払う事ができない場合、そのオドはまったく支払う事ができません。一部のみを支払う事は認められません。

1002.5. プレイヤーは、オドを支払う事を求められる際に、オド能力を発動できます。

1003. ゲームから除外する

1003.1. カードをゲームから除外することが求められる場合、そのカードを除外ゾーンに移動します。

1004. 公開する

1004.1. 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。

1004.2. 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。

1004.3. 非公開状態のカードが公開され、すべてのプレイヤーがその内容を確認したときに、'カードを公開された' 誘発条件を満たします。

1004.3a. '味方(または敵)カードが公開された' 誘発条件は、いずれかの味方(または敵)領域の非公開状態のカードが公開されたときに条件を満たします。

1004.3b. '(種類)が公開された' 誘発条件は、いずれかの領域の非公開状態の(種類)が公開されたときに条件を満たします。

1005. チェイスする

- 1005.1. ルールや能力や効果が‘チェイスする’ことを参照する場合、それは‘チェイスゾーンに誘発能力でない、新たなカードや能力を発動して置く’ことを参照します。
- 1005.2. カードや能力に‘チェイスできない’効果は、そのカードや能力がチェイスゾーンにある間有効で、‘そのカードや能力がチェイスにある間、チェイスゾーンに誘発能力でない、新たなカードや能力を発動して置くことができない’ことを意味します。

1006. カードを引く

- 1006.1. 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。
- 1006.2. プレイヤーが複数のカードを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。

1007. 破壊する

- 1007.1. 戦場のカードを破壊することが求められた場合、それを墓地に移動します。
- 1007.2. あるカードが破壊されない効果が発生している場合、そのカードを破壊する処理は行われず、そのカードを破壊するルール処理は条件を満たしません。

1008. 破棄する

- 1008.1. カードを破棄することが求められた場合、そのカードを墓地に置きます。
- 1008.2. 破棄することができるのは自分が支配者であるカードのみです。
- 1008.2a. オープゾーンのカードを破棄することが求められる場合、破棄できるのは自身に属するオープンゾーンのカードのみです。
- 1008.3. カードや能力の発動のために“(名称)”を破棄することが求められる場合、自分が支配しているカード名またはキャスター名がその(名称)のエンティティ、または自分が支配しているエンティティの、カード名またはキャスター名が(名称)のストックを破棄することができます。
- 1008.3a. 裏向きのエンティティ、もしくはストックを破棄する場合、その表のカード名またはキャスター名が(名称)であるカードを破棄することができます。

1009. 穢す

- 1009.1. オープを‘穢す’指示がある場合、そのオープを持ち主の手札に加えます。
- 1009.1a. オープを複数枚同時に穢す指示がある場合、それらを同時に持ち主の手札に加えます。
- 1009.2. ‘オープを穢したとき’の誘発条件は、一度の穢す処理で穢した枚数につき1回誘発します。

1010. レストする/リカバーする/リバーすする

- 1010.1. カードをレストすることが求められる場合、そのカードをレスト状態にします。同様に、カードをリカバーすることが求められる場合、そのカードをリカバー状態に、カードをリバーすすることが求められる場合、そのカードをリバーす状態にします。

1010.2. カードのテキストに♣のシンボルがある場合、それは‘リカバー状態のこのカードをレストする’を意味します。

1010.3. カードや能力を発動するために必要な行動(903.2g)として‘(特定の)カードをレストする’指示がある場合、特に指示が無いかぎり、‘その発動するカードや能力の支配者が支配しているリカバー状態の(特定の)カードをレストする’ことを意味します。

1011. スイッチする

1011.1. カードをスイッチすることが求められる場合、そのカードがリカバー状態なら、そのカードをリバース状態にします。そのカードがリバース状態なら、そのカードをリカバー状態にします。そのカードがレスト状態なら、何も処理を行いません。

1011.2. カードが‘スイッチしたとき’とは、そのカードがリカバー状態かレスト状態からリバース状態になったとき、もしくはリバース状態からリカバー状態になったときを意味します。

1012. 選ぶ/探す

1012.1. 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。

1012.2. 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ぶことを実行します。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。

1012.3. カードを‘探したとき’の誘発条件は、「探す」効果を1回処理するたびに1度誘発します。

1013. 捨てる

1013.1. 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からそのプレイヤーの墓地に移動することを意味します。

1013.2. カードを指定せずに‘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墓地に移動します。

1013.2a. 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。

1014. なる/得る

1014.1. カードがある種類や種族や特徴に‘なる’場合、それはそれまで持っていた種類なり種族なり特徴なりを失います。カードがある種類や種族や特徴を‘得る’場合、それはそれまで持っていた種類なり種族なり特徴なりに加えて、指定されたものを得ます。

1014.2. ‘[(数値A)/(数値B)]になる’という効果は、攻撃力を数値Aに、防御力に数値Bにする、数値の情報を変更する持続効果です。

1014.3. ‘ATK(数値修正 A)を得る’、もしくは‘DEF(数値修正 A)を得る’という効果は、攻撃力(防御力)に数値修正 A を加える、数値の情報を変更する持続効果です。

1015. シャッフルする

1015.1. 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。

1015.1a. 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。

1015.2. 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と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。

1015.2a. 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。

1016. 支配する

1016.1. 何らかの効果により戦場のカードを‘支配する’指示がある場合、そのカードを相手が支配しているなら、そのカードの支配を自分に変更します。

1016.1a. 怪異や結界を‘支配する’指示がある場合、そのカードを自分の怪異ゾーンに移動します。

1016.1b. 魔法少女を‘支配する’指示がある場合、そのカードを自分の魔法少女ゾーンに移動します。

1017. (支配を)交換する


1017.1. 何らかの効果により、お互いのカードの支配を‘交換する’指示がある場合、その相手が支配しているカードの支配を自分に、自分が支配しているカードの支配を変更します。

1017.2. 支配を交換する段階で、交換するよう指示されたカードのいずれかが適正でない場合、交換する処理は実行されません。

1018. カウンター

1018.1. ゲーム中、プレイヤーがカウンターを得る場合があります。プレイヤーが持つカウンターはどの領域にも属さず、各プレイヤーがそれぞれ自身に属するカウンターを管理します。

1018.1a. 現在プレイヤーが持つカウンターは、以下のものが存在します。

- ・キャンディ・カウンター: テキストではで表されます。これはキャンディ・カウンター1個を意味します。

1018.2. プレイヤーが‘(名称)カウンターを得る’指示がある場合、そのプレイヤーが持つ、その(名称)を持つカウンターを増やします。また、カードに‘(名称)カウンターを置く’指示がある場合、そのカードにその名称を持つカウンターを置きます。

1018.2a. カウンターは、カード以外のゲームを阻害しない小物を使用します。

- 1018.2b. 同一の名称を持つカウンターは、特に指示がない限り、それを得たまたは置かれた効果に関係なく同一のカウンターであるとみなされます。
- 1018.3. ‘(名称)カウンターを支払う’指示がある場合、そのプレイヤーは自身が持つ、その(名称)を持つカウンターを失います。
- 1018.3a. カウンターを支払う事が求められ、その全部を支払う事ができない場合、そのカウンターはまったく支払う事ができません。一部のみを支払う事は認められません。
- 1018.4. ‘(カード)のカウンター’を参照する場合、‘(カード)の上に置かれているカウンター’を参照します。
- 1018.5. カードの‘(名称)カウンターを取り除く’指示がある場合、そのカードに置かれている(名称)カウンターの数を減らします。
- 1018.6. カウンターが置かれているカードが、戦場から戦場以外の領域への移動を行った場合、そのカードに置かれているカウンターはすべて取り除かれます。
- 1018.7. カウンターを‘移動する’指示がある場合、移動元に置かれているそのカウンターを取り除き、移動先に同名のカウンターを置きます。
- 1018.8. カードが‘カウンターを置いて場に出る’指示がある場合に、それは他のルールや効果によるカウンターに加えて、その指定されたカウンターを置いて場に出ます。

1019. 無効にする

- 1019.1. チェイスエリアの、カードや能力等を無効にすることが求められた場合、そのカードや能力等をチェイスエリアから取り除きます。それがカードである場合、そのカードを持ち主の墓地に置きます。

1020. 結魂させる

- 1020.1. カードを結魂させる指示がある場合、そのカードに記載された素材をそれぞれ1枚ずつ、味方手札か、味方魔法少女ゾーンのエンティティもしくはそのストックから選びます。全ての素材を選んだ場合、そのカードを、その素材すべてをストックとして重ねた状態で味方怪異ゾーンに置きます。
- 1020.1a. 選んだ素材が相手に対して非公開のカードである場合、選んだ際にそのカードを公開します。

1021. 追加ターンを得る。

- 1021.1. いずれかのプレイヤーが、指定のターンの後に‘追加ターンを得る’指示がある場合、そのターンのエンドフェイズの終了後に本来開始する新たなターン(505.6)の前に、そのプレイヤーをターンプレイヤーとする新たなターンを開始します。
- 1021.2. あるターン後に‘追加ターンを得る’指示が複数ある場合、より後から行われた指示による追加ターンから順に実行します。

1100. キーワードとキーワードスキル

1101. 概要

1101.1. キーワードとは、カードに表記されているシンボルアイコン(スキル名が白地黒文字アイコン、または赤地白文字アイコン)です。

1101.1a. キーワードのうち、特定の能力を意味するものをキーワードスキルと呼びます。

1101.1b. キーワードスキルではないキーワードは能力ではありません。それは能力に影響する効果の影響を受けませんが、それを持っていることをほかのカードや能力や効果が参照することがあります。

・ 現在、キーワードは存在しません。

1102. 二重穢し/三重穢し

1102.1. [二重穢し]、[三重穢し]はカードが持つ常時能力で、プレイヤーを攻撃した際のバトル処理のルールを変更します。

1102.2. ‘[二重穢し]’は‘このカードが攻撃によって相手のオーブを穢すとき、代わりにオーブを2つ穢す。’を意味します。

1102.3. ‘[三重穢し]’は‘このカードが攻撃によって相手のオーブを穢すとき、代わりにオーブを3つ穢す。’を意味します。

1102.4. カードが[二重穢し]や[三重穢し]を複数持つ場合、オーブを穢す際にこのカードの支配者がそのうち1つを選び適用します。残りは適用されません。

1103. ブレイク

1103.1. [ブレイク]はカードが持つ常時能力で、そのカードを発動できるタイミングを変更します。

1103.2. ‘[ブレイク]’はカードの種類により処理が異なります。

1103.2a. 魔法少女が持つ[ブレイク]は‘オーブとしてオーブゾーンに置かれているこのカードを手札に加える際、自分がこのカードと同じキャスター名の魔法少女を支配していないなら直ちに戦場に出してよい。’を意味します。

1103.2b. 魔法少女以外が持つ[ブレイク]は‘オーブとしてオーブゾーンに置かれているこのカードを手札に加える際、このカードを、コストを支払わずに直ちに発動してよい。’を意味します。

1103.3. ‘[ブレイク](コスト)’は、‘オーブとしてオーブゾーンに置かれているこのカードを手札に加える際、(コスト)を支払って直ちに使用してよい。’を意味します。

1103.3a. 魔法少女が持つ[ブレイク](コスト)は‘オーブとしてオーブゾーンに置かれているこのカードを手札に加える際、自分がこのカードと同じキャスター名の魔法少女を支配していないなら、(コスト)を支払って直ちに戦場に出してよい。’を意味します。

1103.3b. 魔法少女以外が持つ[ブレイク](コスト)は‘オーブとしてオーブゾーンに置かれているこのカードを手札に加える際、このカードを、

カードのコスト(203)を支払う代わりに(コスト)を支払って直ちに発動してよい。’を意味します。

1103.4. オーブが複数枚同時に穢され、その中に[ブレイク]を持つカードが複数枚ある場合、それらを任意の順番で発動することができます。

1103.5. ある効果によって、[ブレイク]を参照する場合、それは[ブレイク](コスト)も参照します。

1104. 召喚酔い

1104.1. [召喚酔い]はカードが持つ常時能力です。

1104.2. ‘[召喚酔い]’は‘このカードが戦場に出たターンにこのカードは攻撃できない。’を意味します。

1105. 瞬動

1105.1. [瞬動]はカードが持つ常時能力で、そのカードを発動できるタイミングを変更します。

1105.2. ‘[瞬動]’は‘あなたはこのカードを、あなたが優先権を持ち、優先権保有時行動(604)を実行できるときならいつでも発動してよい。’を意味します。

1105.3. 何らかの理由で、発動の開始時点で[瞬動]を持っていたカードが、そのカードをチェイスゾーンに移動しようとする時点で[瞬動]を失っていた場合、そのカードの発動は、それが[瞬動]を持たない状態で適正に発動できるのでないかぎり不正であると見なされ、その発動は取り消され巻き戻されます。

1106. 参戦

1106.1. [参戦]はカードが持つ誘発能力です。

1106.2. ‘[参戦] ⇒ (効果)’とは、‘このカードが戦場に出たとき ⇒ (効果)を適用する。’を意味します。

1107. 断末魔

1107.1. [断末魔]はカードが持つ誘発能力です。

1107.2. ‘[断末魔] ⇒ (効果)’とは、‘このカードが戦場から墓地に置かれたとき ⇒ (効果)を適用する。’を意味します。

1108. 共同戦線

1108.1. [共同戦線]はカードが持つ常時能力で、そのカードを発動する際のルールを変更します。

1108.2. ‘[共同戦線](特徴)’とは、‘このカードを発動する際、このカードの発動に必要な自身の属性のオドを、代わりに(特徴)を持つ魔法少女の能力で生み出した任意の属性のオドで支払ってよい。’を意味します。

例:[共同戦線](正義)を持つ、太陽属性、コスト 5 の怪異を発動する場合、特徴(正義)を持つ、火星属性の魔法少女から生み出したオド1つといずれかのオド4つを支払うことで発動します。

1109. 魂印

1109.1. [魂印]はカードが持つ常時能力および条件能力です。

- 1109.2. ‘[魂印]’とは、‘このカードが攻撃するとき戦場を離れる場合、代わりにこのカードのストック1つを破棄してよい。’と‘このカードのストック1つを破棄する:このカードが持つ参戦>1つを1回発動する。この能力はメインタイミングにのみ発動できる。’を意味します。

1110. 傲慢

- 1110.1. [傲慢]はカードが持つ常時能力です。
- 1110.2. ‘[傲慢]’とは、‘このカードはリバース状態の敵怪異がいても、敵プレイヤーを攻撃してよい。’を意味します。

1111. DCT

- 1111.1. [DCT]はカードが持つ常時能力です。
- 1111.2. ‘[DCT](数字)—(テキスト)’とは、味方墓地の努力の枚数が(数字)以上なら、このカードは(テキスト)を得ることを意味します。
- 1111.2a. このカードが詠唱である場合、DCT能力は‘このカードをプレイする際、味方墓地にある努力の枚数が(数値)以上である場合、このカードを(テキスト)を持った状態で発動する。’を意味します。
- 1111.2b. このカードが詠唱でない場合、DCT能力は‘味方墓地にある努力の枚数が(数値)以上である限り、このカードは(テキスト)を得る。’を意味します。
- 1111.2c. DCT能力によって得る(テキスト)が[ブレイク]である場合、DCT能力は‘このカードをオーブゾーンから手札に加える際、味方墓地にある努力の枚数が(数値)以上である場合、このカードは[ブレイク]を得る。’を意味します。

1112. 怠惰

- 1112.1. [怠惰]はカードが持つ常時能力です。
- 1112.2. ‘[怠惰]’とは、‘この怪異が戦場に出る際、このカードはレスト状態で戦場に出る。’を意味します。

1113. 唯我独尊

- 1113.1. [唯我独尊]はカードが持つ常時能力です。
- 1113.2. ‘[唯我独尊]—(テキスト)’とは、‘味方怪異がこのカードのみの間、このカードは(テキスト)を持つ。’を意味します。

1114. ステップアップ

- 1114.1. [ステップアップ]はカードが持つ常時能力で、そのカードの発動および解決時の処理を変更します。
- 1114.2. ‘[ステップアップ](種族)’とは、‘このカードを発動する際、ステップアップさせて発動してよい。そうしたなら、リカバー状態の(種族)の味方怪異を1体以上レストし、それらのコストの合計分、このカードを発動するためのコストを減らしてよい。その合計がこのカードのコスト以上なら、コストを減らす代わりにコストを支払わずに発動してよい。このカードをステップアップさせたなら、解決の際、このカードはレスト状態で戦場に出る。’を意味します。

1114.2a. ‘カードをステップアップさせる’とは、‘そのカードを発動する際、(種族)の怪異を1体以上レストして発動している’を意味します。

1115. 魔結

1115.1. [魔結]はカードが持つ誘発能力です。

1115.2. ‘[魔結]とは、‘このカードが攻撃したとき⇒このカードと同じ種族を持つ、リカバー状態の怪異を1体以上レストしてよい。そうしたなら、このカードはターン終了時まで、これによってレストした怪異の ATK の合計分、このカードの ATK に加える。’を意味します。

1200. ルール処理

1201. 概要

1201.1. 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。

1202. 敗北処理

1202.1. 直前のルール処理以降に、ドローフェイズにデッキからカードをドローすることが求められ、必要な枚数のカードがドローできなかった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ゲームに敗北します。

1203. 端数処理

1203.1. ゲーム中、いずれかの怪異の ATK や DEF の値が 100 の倍数でなくなった場合、その値はルール処理により、現在の値を 100 の倍数に切り上げた値に変更します。

1204. 破棄処理

1204.1. 戦場にある神の上に神力カウンターが 1 個も置かれていない場合、その神はルール処理により破棄されます。

1300. その他のルール

1301. ループ

- 1301.1. ゲーム中に、ある一定の行動が望むだけ好きな回数連続して実行できる、あるいは一定の行動が無制限な回数連続して強制される場合があります。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。
- 1301.1a. 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。
- 1301.1b. 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。
- 1301.1c. 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。

1302. トークン

- 1302.1. ルールや効果により、トークンが作成されることがあります。
- 1302.1a. トークンはカードと同様の情報を持ちます。効果等によりそのトークン自身の情報を参照する場合、そのトークンを作成する効果により指定された情報を参照します。
- 1302.1b. トークンを作成する効果はその種類を指定していない場合、そのトークンは種類‘怪異’を持ちます。
- 1302.1c. 特に指示がないかぎり、トークンはそれを作成した効果の支配者が支配している状態で戦場に作成されます。
- 1302.1d. ‘(名称)トークン’を作成する場合、そのカード名と種族は(名称)になります。
- 1302.2. トークンは、ルールにより特に規定される項目を除き、カードと同様に扱います。
- 1302.2a. 戦場のカードを選択する場合、それはトークンを選択できません。同様に、戦場のカードに効果が適用される場合、その効果はトークンにも適用されます。
- 1302.2b. 特にトークンに適用されることが明示されている効果は、カードには適用されません。
- 1302.3. トークンを‘消滅させる’指示がある場合、そのトークンを現在の領域から除外し、ゲームのどの領域にも存在しない状態にします。
- 1302.3a. トークンが戦場から戦場以外の領域へ移動する、または戦場以外の領域から他の戦場以外の領域へ移動する場合、それを移動した直後に移動先の領域で消滅させます。

更新情報:

2019年2月16日 Ver. 1.6

- 墓地のルールの変更。
- 魔結能力の定義。
- 公開されたときの誘発条件の定義。

2018年8月28日 Ver. 1.5

- カード名のルールとそれに関連するルールの変更

2018年7月27日 Ver. 1.4

- 無限大に関する定義
- 神に関するルールの追加
- <瞬動>を持つカードのプレイルールを明記
- 「探したとき」の誘発条件の定義
- ブレイク能力のルールを追加
- 怠惰能力の定義
- 唯我独尊能力の定義
- ステップアップ能力の定義

2018年4月25日 Ver. 1.3

- 戦場の裏向きカードの参照についての明記
- 攻撃目標の選択ルールの変更
- コストを減らす効果についての明記
- 非公開領域からの条件能力のプレイについての明記
- 追加ターンを得る処理の定義
- 三重穢し能力の定義
- DCT 能力の定義

2018年1月25日 Ver. 1.2

- 汎用タイプの定義
- カード情報の素材の定義
- デッキを参照する場合のルールを明記
- ストックに関する定義
- エキストラデッキゾーンの定義
- ストック、結魂怪異の移動制限の定義
- エキストラデッキの構築ルールの追加
- 破棄する処理のルールを修正
- 複数枚穢す処理に関する定義
- ATK および DEF を変更する効果の表現を修正
- 無効にする処理の定義
- 結魂させる処理の定義
- 魂印能力の定義
- 傲慢能力の定義

2017年12月22日 Ver. 1.1

- 特徴に関するルールの明記
- 任意の属性のオドを生み出す/支払う処理の定義
- 支配を交換する処理の定義
- カウンターを得る/支払う処理の定義
- 共同戦線能力の定義

2017年10月20日 Ver. 1.0.1

- リバース状態の怪異がリバース状態の無い領域に移動する場合の処理を明記
- ターン開始時のリカバー処理をレスト状態のカードをリカバーするよう修正
- 魔法少女が共通でオドを生み出す能力を持つことを明記

2017年10月6日 Ver. 1.0

- 総合ルールを作成