デュエル・マスターズ総合ゲームルール　Ver.1.38

最終更新日　2023年9月14日

もくじ

0.はじめに

1.ゲームの基本

100.　ゲームに必要なもの

101.　デュエル・マスターズの絶対法則

102.　プレイヤー

103.　ゲームの始め方

104.　勝利条件

105.　位相

106.　文明

107.　マナ

108.　数

109.　カード

110.　能力と効果

111.　タイミング

112.　コスト

113.　シールド

114.　カードを引くこと

115.　バトル

116.　封印

117. 超次元ゾーン

118. 超ＧＲゾーン

2. カードの見方

200. 総則

201. コスト

202. カード名

203. 種族

204. カードタイプ

205. テキストボックス

206. パワー

207. マナシンボル

208. そのほかの情報群

3. カードタイプ

300. 総則

301. クリーチャー

302. 呪文

303. クロスギア

304. 城

305. ウエポン

306. フォートレス

307. 鼓動

308. フィールド

309. コア

310. オーラ

311. 儀、星雲

312. Artifact

313. 土地

314. ルール・プラス

315. タマシード

316. エレメント

4. ゾーン

400. 総則

401. 山札

402. 手札

403. バトルゾーン

404. 墓地

405. マナゾーン

406. シールドゾーン

407. 超次元ゾーン

408. 超ＧＲゾーン

409. 保留状態

5.ターンの構造

500. 総則

501. ターン開始ステップ

502. ドローステップ

503. マナチャージステップ

504. メインステップ

505. 攻撃ステップ

506. 攻撃クリーチャー指定ステップ

507. ブロッククリーチャー指定ステップ

508. バトルステップ

509. ダイレクトアタックステップ

510. 攻撃終了ステップ

511. ターン終了ステップ

512. 次のターンに移行する時

6. カードの使用、能力、効果

600. 総則

601. カードの使用

602. 起動型能力の扱い

603. 誘発型能力の扱い

604. 常在型能力の扱い

605. カードの使用や能力の解決

606. 効果

607. 単発的効果

608. 継続的効果

609. 置換効果

7. その他のルール

700. 総則

701. キーワード処理

702. ターン起因処理

703. 状況起因処理

8.特別なカード

800. 総則

801. 進化クリーチャー

802. ＮＥＯクリーチャー

803. ゴッド

804. サイキック・クリーチャー

805. サイキック・スーパー・クリーチャー

806. ドラグハート

807. 禁断の鼓動

808. ツインパクト

809. ＧＲクリーチャー

810. 零龍の儀、零龍星雲

811. スター進化クリーチャー

812. キング・セル

813. S-MAX 進化クリーチャー

0. はじめに

000. この文書の目的

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

1. ゲームの基本

100. ゲームに必要なもの

100.1. デュエル・マスターズは二人用の対戦ゲームです。

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

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

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

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

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

100.4a 超ＧＲには、テキストにそう書いてあるカードを除いては、同名のカードは 2 枚までしか入れることができません。

100.5　ゲーム開始時にバトルゾーンに存在出来るカードは 1 セットのみです。

ゲーム開始時にバトルゾーンに存在出来るカード例：

《禁断～封印されし X～》

《FORBIDDEN STAR～世界最後の日～》

《滅亡の起源 零無》

《Forbidden New Year》

101. デュエル・マスターズの絶対法則

101.1. カードの効果はルールに勝つ

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

101.2. 「できない」効果は「できる」効果に勝つ

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

101.3. できることは全て行う

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

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

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

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

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

101.4b S･バックと G･ストライク、サバキ Z は、S･トリガーと同様のタイミングで処理します。これらも、複数の効果が同時に発生した場合、ターン・プレイヤー非ターン・プレイヤーの順で処理します。

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

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

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

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

101.5. 置換効果はひとつのイベントに対して１回のみ行う

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

101.5a 置換効果が句点で区切られる文章の一部を変更したとき、その句点で区切られる範囲の文章はそれ以上置換されることはありません。同じ能力内でも「そうした場合、」などで表される別の句点で区切られる文章であればそれは別のイベントとみなし、その部分は置換されているものとして扱いません。もともとの効果は置換された箇所を含めてひとつの効果として処理します。

101.5b 複数の置換効果が同時に存在するとき、通常の効果処理と同様にターン・プレイヤーの置換効果を優先して適用します。同一プレイヤーが複数の置換効果を持つ場合、どの置換効果を適用するか選ぶことができます。

102. プレイヤー

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

102.2. 対戦相手とは自分以外のもう一方のプレイヤーのことです。

103. ゲームの始め方

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

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

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

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

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

104. 勝利条件

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

104.2. ゲームの勝利条件は以下のとおりです。

104.2a 対戦相手にクリーチャーで攻撃して攻撃先の変更がされなかったとき、相手のシールドが0枚であれば即座にゲームに勝利します。

104.2b 対戦相手の山札が0枚の状態になったとき、即座にゲームに勝利します。（効果の途中で山札から一瞬でもカードがなくなっていれば山札が0枚になったとみなします。）

104.2c カードの効果によって勝利、または敗北することがあります。これらによって勝利条件と敗北条件を同時に満たした場合、勝利します。

105. 位相

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

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

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

105.4. カードの位相を勝手に変化させることはできません。

105.4a バトルゾーンにあるクリーチャーとタマシードと、マナゾーンのカードのみをタップすることができます。他のゾーンのカードの位相を変更することはできません。

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

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

106. 文明

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

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

106.2a 単文明のカードは、5 文明のいずれか 1 つだけの文明を持ちます。

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

106.2c 文明を持たないカードは、無色カードと呼ばれます。

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

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

106.4. 効果によってカードに文明が追加されることがあります。

107. マナ

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

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

108. 数

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

108.1a 効果で数値を選ぶ場合、負の数を選ぶことはできません。

108.1b クリーチャーはマイナス修正によってパワーがマイナスになることがありえます。ただし、そのクリーチャーのパワーを参照する場合は０とみなして扱います。たとえば、パワーが－6000 された、バトルゾーンにあるクリーチャーを地獄スクラッパーで選んでも、その他のクリーチャーのパワー合計が 11000 になるように選ぶことはできません。

108.1c デュエル・マスターズにおいて∞はそれよりも大きい数を選ぶことのできない数字として扱います。∞のパワーを持つクリーチャーがパワー修正を受けてもパワーは∞のままです。ただし、パワーがマイナス∞されたときは破壊されます。

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

109. カード

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

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

109.2a 能力や効果によってカードを選ぶ場合、選ばれるのはそのカード自身のみです。複数枚のカードで構成される進化クリーチャーやシールド・プラスされたシールドであっても、指定されたカードのみが直接影響を受けます。

109.2b 複数枚で構成されるクリーチャーのうち一部のカードがバトルゾーンを離れることになった場合、そのときの状態によってクリーチャーとしてバトルゾーンを離れるかどうかが異なります。進化クリーチャーであれば一番上のカードはクリーチャーとしてバトルゾーンを離れますが、下にあるカードは単にカードとしてバトルゾーンを離れます。リンクしたゴッドはクリーチャーとしてバトルゾーンを離れ、サイキック・リンクしたクリーチャーの場合はサイキック・セルとしてバトルゾーンを離れます。

109.2c 複数枚のカードで構成されたエレメントの効果や能力は、それに含まれ、エレメントとして表出している全てのカードに適用されます。ドラグハートやクロスギアはクリーチャーの構成カードには含まれず、クリーチャーの上下に重なっているオーラや魔導具等はクリーチャーの構成カードに含まれます。また、封印はエレメントの構成カードに含まれません。

例：リンクしているゴッドに何らかの能力を付与した場合、リンクしている全てのゴッドに能力が適用されます。

例：《白皇世の意志 御嶺》に付いた《無修羅デジルムカデ》を、カードを選ぶ効果で除去する時、《無修羅デジルムカデ》を指定し、除去することができます。

110. 能力と効果

110.1. 能力とは、カードの持つ特性で、そのカードがゲームに影響を与えられるようにするものです。カードの能力はそのルール文章によって定義されます。能力は、ルールや効果によって

カードに与えられることもありえます。(「持つ」「得る」と書かれている効果によって与えられます) 能力は効果を生み出します。

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

110.2a 能力は有益なものだけではなく、不利益なものもあります。

例:「このクリーチャーは攻撃できない」という文章は能力です。

110.2b カードを使用するための条件はカードの能力です。

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

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

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

110.3. 能力は大きく4つに分けられます。

110.3a 呪文能力

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

110.3b 誘発型能力

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

110.3c 起動型能力

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

110.3d 常在型能力

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

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

110.4a 特性定義能力は、そのカード自身について特性（コスト、文明、パワーなど）を定義する能力です。パワーアタッカーやシンパシーのように、特性の値を増減させる能力はこれに該当しません。この能力は、ゲームの外部も含むあらゆる場所で機能します。

例：《虹速 ザ・ヴェルデ》、《超神龍バリアント・バデス》

110.4b どのゾーンで機能するかが書かれている能力は、そのゾーンでのみ機能します。

例：マナ爆誕、灼熱ドロン・ゴー

110.4c どのゾーンで機能するかが書かれていない能力は、バトルゾーンでのみ機能します。ただし、そのカードそのものが、「Ｓ・トリガー」を得る能力についてはシールドゾーンにある時も機能します。

110.4d ゾーンの指定がなく、マナコストを支払わずに使用することを認めるというカードの能力は、そのカードを使用できるあらゆるゾーンにおいて機能します。

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

110.4e カード自身の、そのカードを使用することに限定や修整をもたらす能力は、それらのカードが使用されようとするゾーン（通常は手札）にある間に機能します。

例：シンパシー

110.4f 状態定義効果は、カードがゾーンに置かれる際、その状態を変更させます。これらは置換効果同様に効果に割り込んで処理をしますが、置換効果として扱わず、複数の効果が同時に存在する場合、それらすべてが適用されます。置換効果によってカードが実際にそのゾーンに置かれない場合、状態定義効果は何もしません。

例：《永遠のリュウセイ・カイザー》、《緊縛の影バインド・シャドウ》、《「超感覚の聖狗」》、《不滅の精霊パーフェクト・ギャラクシー》

110.4g バトルゾーン以外のゾーンにある間にのみ誘発可能な誘発条件を持つ誘発型能力は、その誘発しうるゾーンにある間に機能します。

例：《黒神龍グールジェネレイド》

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

生源は、誘発型能力を持つカードです。

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

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

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

例：文明は特性なので、文明を追加する効果は能力を与えたことにはなりません。

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

例：スレイヤー、パワーアタッカー、シンパシーなど

111. タイミング

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

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

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

111.2b 常在型能力は継続的にゲームに影響を及ぼします。

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

例：アンタップ、ドローなど

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

例：勝利・敗北条件の達成、パワー０以下のクリーチャーの破壊など

112. コスト

112.1. カードは、それを使用するためのマナコストを持ちます。

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

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

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

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

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

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

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

112.2d Ｏ・ドライブで支払うマナコストは追加コストとして扱います。

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

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

112.3b S・バックは、この能力を持つカードが使用できるゾーン(通常は手札)にある状態で、指定されたカードがシールドから手札に加えられるとき、そのカードを捨てて宣言することで、即座にコストを支払わずに使うことができます。S・バックを持つカードと指定されたカードがシールドから同時に手札に加えられる場合、その S・バックのカードは手札にある状態ではないので、S・バックの能力を使う事はできません。S・バックの能力も S・トリガーと同様に、呪文の場合は呪文の効果解決までが S・バックの能力となりますが、クリーチャーは召喚することまでが S・バック能力です。バトルゾーンに出た事によって誘発する効果は別個のイベントとして扱います。これはクロスギアのジェネレートやフィールドを展開する事についても同義です。

112.3c ニンジャ・ストライクは、ターン・プレイヤーのクリーチャーが攻撃した後の非ターン・プレイヤーの処理タイミング、または非ターン・プレイヤーのクリーチャーがブロックした後のターン・プレイヤーの処理タイミングにおいて、指定されたマナゾーンの枚数を満たしていた場合にクリーチャーのコストを支払わずに召喚する能力です。能力の使用宣言を行うタイミングで指定されたマナゾーンの枚数を満たしていなかったとしても、解決の際にマナゾーンの枚数を満たしていた場合はコストを支払わずに召喚できます。

112.3d サバキＺは、この能力を持つカードが使用できるゾーン(通常は手札)にある状態で、裁きの紋章を持つカードがシールドから手札に加えられたとき、そのカードを捨てて宣言することで、即座にコストを支払わずに使うことができます。サバキＺを持つカードと裁きの紋章を持つカードがシールドから同時に手札に加えられた場合でも、手札に加わった裁きの紋章を持つカードを捨てることで、そのサバキＺの能力を使う事ができます。サバキＺの能力も S・トリガーと同様に、呪文の場合は呪文の効果解決までがサバキＺの能力となりますが、クリーチャーは召喚することまでがサバキＺの能力です。

112.3e Ｇ・ゼロは指定された条件下においてクリーチャーや呪文のコストを支払わずに召喚したり唱えたりする能力です。

112.3f アタック・チャンスは指定された条件下において呪文のコストを支払わずに唱えてもよい能力です。

112.3g その他「コストを支払うことなく使用してよい」という効果を使用した場合でも、「召喚」したり、「唱え」たり「ジェネレート」する行為自体は実行されているので、その行為によって誘発する能力は誘発します。

112.4. 超次元ゾーンや超ＧＲに置かれるカードもマナコストを持ちますが、特別な効果が無い限り、これらのカードをマナを支払って使用することはできません。

113. シールド

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

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

113.2a 効果によってシールドを並べ替える時、カードが再分配される各シールドは位置と枚数を記憶しています。たとえば、並べ替える前に右から3番目のシールドが3枚のカードからなっていた場合、そのシールドに3枚のカードがあるように再分配します。城やシールドフォースのようなシールドを参照するカードは、当初あった位置に再分配されたシールドを参照しなおします。

113.3. 何らかの効果でシールドの数が増減することがあります。

113.4. シールドは城によって要塞化されることができます。

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

114. カードを引くこと

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

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

114.2a 効果によって複数人がカードを引く場合、まずターン・プレイヤーが指定された枚数のカードを引き、その後非ターン・プレイヤーがカードを引きます。

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

114.4. カードを引くことを置換する効果が存在します。

114.4a 効果が、複数枚のカードが引かれるうちの1回を置換する場合、その置換効果は次の1枚を引く前に完全に処理されます。

例：《日曜日よりの使者 メーテル》の、「自分がカードを１枚引く時、１枚のかわりに２枚引き、自分の手札を１枚捨ててもよい。」という効果は複数枚カードを引く効果の1枚1枚に対して発生します。この状況下で《エマージェンシー・タイフーン》を用いた場合、最初の1枚に対して《日曜日よりの使者 メーテル》の効果を適用して2枚引いて１枚捨て、次の1枚に対しても同様に《日曜日よりの使者 メーテル》の効果を適用して2枚引いて１枚捨て

ます。その後、《エマージェンシー・タイフーン》で指示されている1枚捨てる処理を行います。

114.4b カードが引かれた後、そのカードに対して追加で何らかの処理をする効果が存在します。カードを引くことが置換されて結果としてカードを引かなかった場合、その追加の処理は行なわれません。

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

114.6　プレイヤーは、山札にカードが無い時でも、ドローステップのターン起因処理や呪文や能力の効果で、カードを引こうとすることができます。ただし山札に引くべきカードがなければ通常は何もしません。

114.6a 山札にカードが無い時にカードを引こうとしても誘発条件を満たしません。例えば「カードを引いた時」という能力は誘発しません。また、実際にカードを引いていないため「このターン引いたカードの枚数」として数えることができず、コストの支払いのためにカードを引こうとすることもできません。ただし、カードを引くことを置換する効果が存在する場合は、山札にカードが無い時にカードを引こうとした場合にも、それを適用することができます。

115. バトル

115.1. クリーチャー同士のパワーを比べることをバトルと呼びます。

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

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

115.3. 双方のクリーチャーのパワーを比べます。

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

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

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

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

116. 封印

116.1. 封印はバトルゾーンのカードの上に裏向きで置かれます。

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

116.1b ひとつのカードの上に同時に複数の封印を置くことが可能です。

116.2. 封印の付いたクリーチャーは無視されます。

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

116.3. 封印はバトルゾーンに存在します。

116.3a 効果によってバトルゾーンのカードを選ぶ場合、封印を選ぶことができます。

116.4. 封印はコマンドがバトルゾーンに出た時に外れます。

116.4a コマンドがバトルゾーンに出た時、そのコマンドの持ち主はそのコマンドと同じ文明を持つ封印が置かれているカードから、封印をひとつ墓地に置きます。どのカードから封印を外すかは任意ですが、外さないことを選ぶことはできません。

116.4b 封印の付いたクリーチャーが無視されていても、封印を外す際にその文明は参照されます。これは状況起因処理です。

117. 超次元ゾーン

117.1. バトルゾーン以外のゾーンに置かれたサイキックおよびドラグハート、ルール・プラスは、超次元ゾーンに置かれます。

117.2. バトルゾーンにある単一のウエポンは、超次元ゾーンに置かれます。

118. 超ＧＲゾーン

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

118.2.超ＧＲにはＧＲクリーチャーしか存在できません。通常のカードが超ＧＲに置かれた場合、墓地に置かれます。

2. カードの見方

200. 総則

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

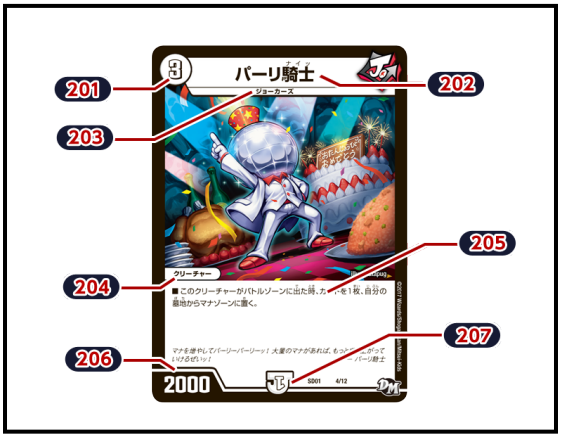
200.2. カードの部分の一部は特性（ゲーム中参照され、意味をなすもの）でもあります。特性とは、文明、コスト、カード名、種族、カードタイプ、パワーを指します。

200.3 特性は無視される事があります。

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

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

例：《卍月 ガ・リュザーク 卍》の無月の門・絶は魔導具を参照しているため、《卍 デ・スザーク 卍 》の下にあるカードは参照できません。



200.3b 封印の特性は確認できません。封印をカード指定する場合、コストは０で、他の特性がないカードとして扱います。

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

201. コスト

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

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

201.1b サイキックやドラグハートはマナコストを持ちますが、特別な効果が無い限り、超次元ゾーンからマナを支払って召喚することはできません。

201.2. カードのコストを参照する場合、その数値を参照します。

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

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

201.2b ツインパクトのように2つのコストを持つカードが存在します。2つのコストを持つカードのコストを効果や能力によって参照する場合、その効果や能力を使ったプレイヤーは、そのうちの好きな方のコストのみを参照します。

例：《7777777》を唱えたプレイヤーが対戦相手の山札の上から表向きにしたツインパクトカードを選んだ場合、《7777777》を唱えたプレイヤーが参照するコストを選びます。

201.2c ガチンコ・ジャッジでツインパクトのように 2 つのコストを持つカードを見せた場合、能力を使ったプレイヤーではなく、それを見せたプレイヤーが参照するコストを決定します。これは、201.2b の例外です。

202. カード名

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

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

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

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

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

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

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

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

202.6. 一部のカードのプロモ版やイラスト替え版は、通常カード名が記載されている行のすぐ下に、別名行があります。これらのカードは、ゲーム上とデッキ構築上は常に別名行に書かれているカード名だけを持ちます。

例：トランスフォーマーコラボカード《オプティマスプライム》は、ゲーム上とデッキ構築上は常に《“罰怒“ブランド》としてのみ扱います。

202.6a ゲーム中に、効果やルールによってクリーチャーの名前やカード名を指定する際、別名行を持つカードの上のカード名を指定することはできません。

例：《神聖龍 エモーショナル・ハードコア》などが持つクリーチャーの名前やカード名を指定する能力で、《オプティマスプライム》や《バンブルビー》を指定することはできません。

203. 種族

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

203.2. いくつかの効果は、種族またはその一部を参照します。その場合、指定された名称を種族に含むもの全てを参照します。

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

203.3. 効果によって種族が追加されることがあります。

203.4. 効果で種族を選ぶ場合、種族の一部分や存在しない種族を選ぶことはできません。

例：「サイバー」は単体で存在しない種族であり、選ぶことはできません。

204. カードタイプ

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

204.2. カードタイプには、「クリーチャー」、「呪文」、「クロスギア」、「城」、「セル」、「ウエポン」、「フォートレス」、「鼓動」、「フィールド」、「コア」、「オーラ」、「儀」、「星雲」、「Artifact」、「土地」、「ルール・プラス」、「タマシード」があります。

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

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

204.3b 「鼓動」は「禁断」を特殊タイプに持ちえます。

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

205. テキストボックス

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

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

例：バトルゾーンに自分の《黒豆だんしゃく/白米男しゃく》がいる時、相手のジャストダイバーを持つクリーチャーがバトルゾーンに出たらそのクリーチャーはマナゾーンに置かれます。

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

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

205.2b フレーバー・テキストは、ゲーム中特に意味を成しません。

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

206. パワー

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

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

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

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

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

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

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

207. マナシンボル

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

207.2. 効果によってマナシンボル上の数値が変更されることがあります。

207.3. 無色カードのマナシンボルは文明を表していません。

208. そのほかの情報群

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

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

例：ソウルアイコン、H.C.アイコン、ビクトリーアイコンなど

3. カードタイプ

300. 総則

300.1. カードタイプには、「クリーチャー」、「呪文」、「クロスギア」、「城」、「セル」、「ウエポン」、「フォートレス」、「鼓動」、「フィールド」、「コア」、「オーラ」、「儀」、「星雲」、「Artifact」、「土地」、「ルール・プラス」、「タマシード」があります。

301. クリーチャー

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

301.2. クリーチャーは、召喚したらバトルゾーンに出ます。

301.3. パワーは、クリーチャーだけが持っている特性です。

301.3a クリーチャーのパワーとは、そのクリーチャーのバトルでの強さを表します。

301.3b クリーチャーのパワーを決定するためには、カードの左下に記載されている値から計算して、各種の継続的効果を適用します。

301.4. クリーチャーは攻撃できます。

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

302. 呪文

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

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

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

303. クロスギア

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

303.2. クロスギアは、ジェネレートしたらバトルゾーンに出ます。

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

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

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

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

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

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

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

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

304. 城

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

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

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

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

305. ウエポン

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

305.2. ウエポンはクリーチャーに装備することができます。

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

305.3. ウエポンは単独でバトルゾーンに存在することができません。

306. フォートレス

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

306.2. フォートレスは単独でバトルゾーンに存在することができます。

306.3. フォートレスの正位置（アンタップ状態）は横向きです。

307. 鼓動

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

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

308. フィールド

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

308.2. フィールドは、展開したらバトルゾーンに出ます。

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

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

309. コア

309.1. 現状存在するコアは禁断コアのみで、最終禁断フィールドを裏返し、1体のクリーチャーとして合体させる事でのみバトルゾーンに置かれます。

309.2. コアは単独でバトルゾーンに出す術を持ちません。

309.3. コアの正位置（アンタップ状態）は縦向きです。逆さまのものも存在します。

309.4. コアはカードとして指定された場所へ移動します。

309.5. コアはどちらの面でもマナゾーンに置く事ができます。いずれの場合もマナを生み出す事はできません。その文明のカードとしてタップする事は可能です。

309.6. コアはクリーチャーの下に重ねられる場合があります。

309.7. コアは単独でバトルゾーンに存在することができず、単独になった場合即座に墓地に置かれます。

310. オーラ

310.1. ターン・プレイヤーは、自分のメインステップにオーラを手札から使うことができます。

310.2. オーラは使ったら、ＧＲクリ—チャーに付けるか、ＧＲ召喚をしてＧＲクリ—チャーをバトルゾーンに出してからそれに付けます。

310.2a オーラを使った後、それを付ける前に対象となるＧＲクリーチャーがバトルゾーンを離れた場合、オーラはバトルゾーンに出ず、使用する際にあったゾーンに残ります。

例：手札からオーラを使い、ＧＲ召喚して出た《ヤッタレロボ》が《凄惨なる牙 パラノーマル》の常在型能力により破壊された場合、オーラはバトルゾーンに出ず、手札に残ります。

310.3. オーラの正位置（アンタップ状態）は横向きです。

310.4. オーラの左下に書かれている数値はパワーではありません。オーラはクリーチャーに付いている間、その数値分、付いているクリーチャーのパワーを増加させます。

310.5. オーラは単独ではバトルゾーンに存在できません。不適正の場合は墓地へ置かれます。

310.6. 既にオーラが付いているＧＲクリーチャーにオーラを付ける場合、直前に付けたオーラの上に付け足します。

310.7. オーラが付いているＧＲクリーチャーが進化し、ＧＲクリーチャーではなくなったとしても、オーラはそのクリーチャーに付いたままバトルゾーンに残り、オーラのパワーや能力はそのクリーチャーに適用されます。

310.7a この時、進化クリーチャーはオーラのすぐ下に置かれ、上からオーラ、進化クリーチャー、ＧＲクリーチャーという順番で重なります。

310.8. オーラが付いているクリーチャーがバトルゾーンから別のゾーンへ移動する場合、付いていたオーラもその移動先のゾーンへ移動します。

310.8a オーラはクリーチャーを移動させた効果の影響を受けず、移動先のゾーンに適正な状態で置かれます。

例：《魂穿ツ煌世ノ正裁Z》でオーラを付けたクリーチャーが選ばれた場合、付いていたオーラは裏向きの新たなシールドとして持ち主のシールドゾーンに置かれます。

例：《ナチュラ・スコーピオン》の能力でオーラを付けたクリーチャーが選ばれた場合、付いていたオーラはアンタップ状態で持ち主のマナゾーンに置かれます。

310.8b オーラが付いているクリーチャーが、バトルゾーンにある別のカードの下に置かれる場合、付いていたオーラもそのカードの下に置かれます。この時、オーラとクリーチャーは、その持ち主が好きな順番でカードの下に置きます。

311. 儀、星雲

311.1. 現状存在する儀は零龍の儀だけで、現状存在する星雲は零龍星雲だけです。

311.2. 零龍の儀と零龍星雲はゲーム開始時に指示された位置に置かれるものが存在します。

311.3. 零龍の儀と零龍星雲は単独でバトルゾーンに出す術を持ちません。

312. Artifact

312.1. ターン・プレイヤーは、自分のメインステップにArtifactを手札から使うことができます。

311.2. Artifactは使ったら、バトルゾーンに出ます。

313. 土地

313.1. 土地は、通常の方法でバトルゾーンに出せず、使うこともできません。

313.2. 土地は、マナゾーンにある間効果を発揮するものがあります。

313.3. 土地はバトルゾーンに存在することができず、何らかの方法でバトルゾーンに置かれた場合、即座に墓地に置かれます。

314. ルール・プラス

314.1. ルール・プラスは、ゲーム開始時に超次元ゾーンに置かれます。

314.2. ルール・プラスは、通常の方法ではバトルゾーンに出せません。

314.3. ルール・プラスは、超次元ゾーンに置いてゲームを開始する場合に効果を発揮し、ゲームに追加のルールを付与します。

314.3a ゲームに使用するルール・プラスの効果によってゲームに使用するカードの枚数が変更される場合、ゲームを始める前に、変更後の使用枚数を満たすようにカードを用意しておく必要があります。

例：《13 番目の計画》を 1 枚超次元ゾーンに置いてゲームを開始したい場合、あらかじめ、ちょうど 45 枚のデッキを用意しておく必要があります。

314.4. ルール・プラスはバトルゾーンに存在することができず、何らかの方法でバトルゾーンに置かれた場合、墓地を経由して、即座に超次元ゾーンに戻ります。

315. タマシード

315.1. ターン・プレイヤーは、自分のメインステップにタマシードを手札から使うことができます。

315.2. タマシードは使ったら、バトルゾーンに出ます。

316. エレメント

316.1. エレメントは、クリーチャーやタマシードなど、バトルゾーンに表向きで出すことができるカードタイプの総称です。

316.2. 呪文や城、コアのように、単独でバトルゾーンに出せないカードタイプは、エレメントに含まれません。

316.3. エレメントを指定する効果は、カードを指定する効果ではありません。そのため、複数枚のカードで構成されるエレメントを指定した場合、そのエレメントを構成するカードすべてが影響を受けます。

例：「エレメントを１つ選び、破壊する」という効果で進化クリーチャーを選んだ場合、「クリーチャーを破壊する」という効果で選んだ時と同様に、進化元のカードも一緒に墓地に置かれます。

4. ゾーン

400. 総則

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

400.2. 全てのゾーンは公開ゾーンと非公開ゾーンに分けられます。

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

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

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

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

例：《「必勝」の頂 カイザー「刃鬼」》の能力を使って、5 体ハンターを出す時、手札に出すハンターがいなかった場合でも、手札を見せる必要はありません。

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

400.3. カードタイプによって、入ることのできないゾーンが存在します。

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

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

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

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

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

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

400.8. 複数のゾーンにまたがって効果が処理される時、対象が途中で効果指定外のゾーンに移動した場合はそれ以上処理を行いません。

401. 山札

401.1. ゲームが始まるとき、各プレイヤーのデッキは山札となります。

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

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

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

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

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

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

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

402. 手札

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

402.2. それぞれのプレイヤーに手札の上限はありません。

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

403. バトルゾーン

403.1. バトルゾーンはゲームのメインとなる場所です。クリーチャー、クロスギア、ウエポン、フォートレス、鼓動、フィールド、オーラ、儀、星雲はバトルゾーンに置かれますが、マナやシールド、城、呪文が置かれることはありません。エレメントに影響を及ぼす効果や参照する効果は、そのテキストに他のゾーンが記載されていないかぎり、バトルゾーンにあるエレメントにのみ影響を及ぼして、バトルゾーンにあるエレメントのみを参照します。

例：「エレメントを１つ選び、破壊する」という効果で選べるのは、バトルゾーンにあるエレメントのみです。

例 2：「クリーチャーを１体選び、持ち主の手札に戻す」という効果で選べるのは、バトルゾーンにいるクリーチャーのみです。

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

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

403.4. カードの下に重ねられたカードの順番を変えることはできません。これは、403.3 の例外です。

403.4a バトルゾーンにあるカードの下にカードを置く時、それは構成カードの一番下に置かれます。一度に複数枚のカードがカードの下に置かれる時は、どの順番で置くかプレイヤーが決めます。

404. 墓地

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

404.2. プレイヤーは墓地のカードをいつでも見ることができます。

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

405. マナゾーン

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

405.2. プレイヤーはマナゾーンのカードをいつでも見ることができます。

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

406. シールドゾーン

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

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

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

407. 超次元ゾーン

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

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

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

408. 超ＧＲゾーン

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

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

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

409. 保留状態

409.1. カードを使用した際や、効果でカードがバトルゾーンに出る際、それらのカードは実際にゾーンを移動するまでの間、保留状態になります。カードは保留状態になっても、そのゾーンを離れたことにはなりません。

409.1a クリーチャーなど、バトルゾーンに出るカードを使用した際や、効果でバトルゾーンに出そうとした際、それらのカードは実際にゾーンを移動するまでの間、保留状態になります

409.1b 呪文は唱えてから効果を解決し終えるまでの間、保留状態になります。解決が終わった後、唱えていた呪文は墓地に置かれます。

409.1c カードが保留状態になっている間、そのカードは元々置かれているゾーンに属していますが、そのゾーンにあるカードの枚数としては数えません。

例：《紅神龍オグリストヴァル》がいる状況で、手札にある残り１枚の《エナジー・ライト》を唱えた場合、カードを引く効果を解決する前に、《紅神龍オグリストヴァル》のパワーは０になり、破壊されます。

例２：手札から唱えた《エマージェンシー・タイフーン》の効果で手札のカードを捨てる場合、その唱えた《エマージェンシー・タイフーン》自身を捨てることはできません。

例３：自分のマナゾーンにカードが４枚あり、バトルゾーンに相手の《獣軍隊 ヤドック》がいる状況で、マナゾーンから《虹速 ザ・ヴェルデ》を召喚する際、《虹速 ザ・ヴェルデ》が保留状態になることでマナゾーンのカードの枚数が３枚になるので、《獣軍隊 ヤドック》の置換効果が適用されます。

409.1d 保留状態になったカードが保留状態ではなくなった後、そのカードは、保留状態になる前に与えられていた効果を失います。

例：「このターン、自分の墓地から使ってもよい」という効果が与えられたカードを自分の墓地から使用した結果、そのカードが再度墓地に置かれた場合、それをもう一度使うことはできません。

例２：《蛇手の親分ゴエモンキー！》の効果を与えられたクリーチャーをマナゾーンから召喚した際、そのクリーチャーが《獣軍隊 ヤドック》の置換効果でマナゾーンにとどまった場合、そのクリーチャーを再度マナゾーンから召喚することはできません。

409.1e １つの効果によって複数のカードが同時に使用されることがあります。その場合、効果で使用するカードはすべて保留状態になった後、１枚ずつ処理を行います。

例：《甲型龍帝式 キリコ３》の能力で３枚の呪文を唱える際、その３枚はすべて保留状態になった後、１枚ずつ解決していきます。

例２：《夢の変形 デュエランド》の能力で７枚のカードを墓地に置いた際、使用するカードがすべて保留状態になった後で、それらを１枚ずつ使用します。

409.1f １つの効果によって複数のカードが同時にバトルゾーンに出ることがあります。その場合、バトルゾーンに出るカードはすべて保留状態になった後、１枚ずつバトルゾーンに出ます。ただし、複数の封印が同時にバトルゾーンに出る場合は、それらすべてが保留状態になった後、バトルゾーンのクリーチャーに同時に付けます。

例：《ヘブンズ・ゲート》の効果で２体のクリーチャーをバトルゾーンに出す際、その２体は保留状態になってから、１体ずつバトルゾーンに出ます。

例２：《ドキンダム・アポカリプス》の効果でバトルゾーンにいるクリーチャー全てに封印がつく場合、それらは同時に付きます。

409.2. カードを使用した結果、または効果を解決した結果、保留状態になったカードが別のゾーンへ移動しなかった場合も、カードは保留状態ではなくなります。そのカードの状態は、保留状態になる前から変化しません。

409.2a 保留状態になっているカードが元々置かれているゾーンに再度置かれた場合、そのゾーンにカードが置かれたことにはなりません。カードが置かれたことで誘発する能力は誘発せず、また、そのカードの位相は変化しません。

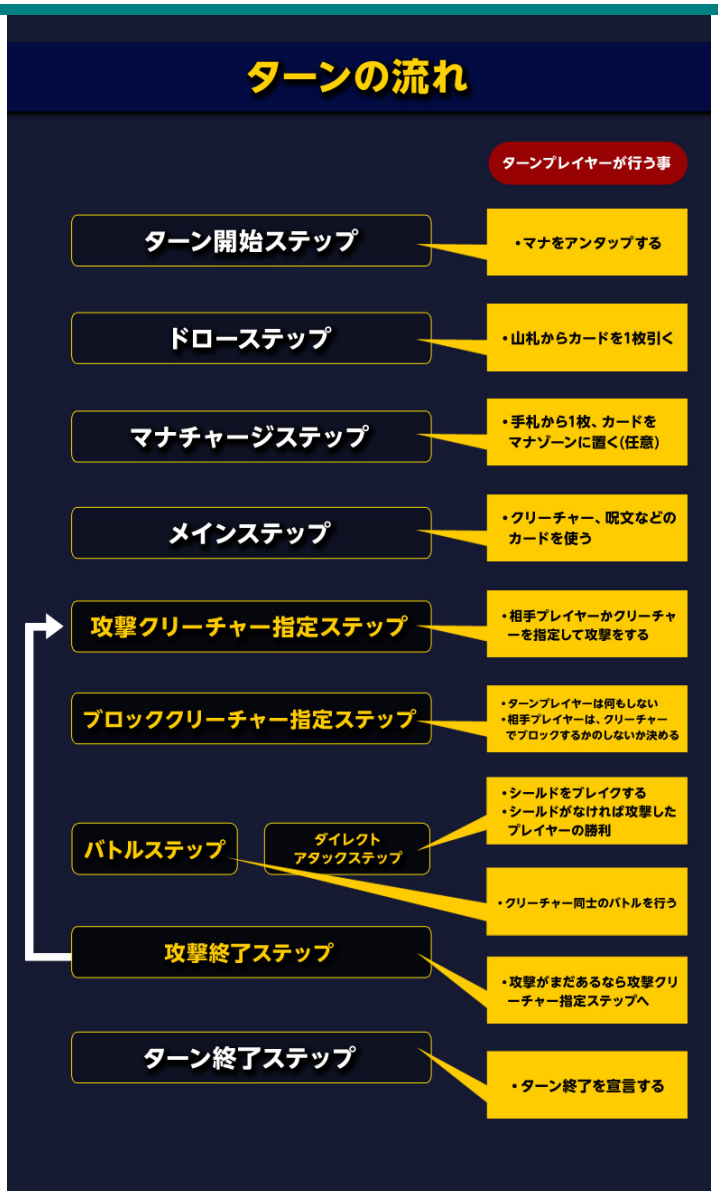
例：《Wave ウェイブ》の「出た時」の能力で墓地から呪文を唱えた際、唱えた呪文は解決した結果、再度墓地に置かれますが、それによってカードが墓地に置かれた時に誘発する能力は誘発しません。

例２：マナゾーンにタップ状態で置かれている《陰陽の舞》を召喚した際に、《獣軍隊 ヤドック》の置換効果を適用した場合、置換効果の適用後も《陰陽の舞》はタップ状態のままマナゾーンに置かれます。

409.2b 呪文が墓地に置かれることで適用される置換効果は、墓地から唱えた呪文が再び墓地に置かれる場合でも適用されます。これは、409.2. の例外です。

例：《Wave ウェイブ》の「出た時」の能力で墓地から《ケンザン・チャージャー》を唱えた際、《ケンザン・チャージャー》は再度墓地に置かれる際、チャージャーの能力によりかわりにマナゾーンに置かれます。

5. ターンの構造



500. 総則

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

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

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

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

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

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

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

500.6. 先攻プレイヤーの第 1 ターンはドローステップを飛ばします。

501. ターン開始ステップ

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

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

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

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

502.　ドローステップ

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

503. マナチャージステップ

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

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

504. メインステップ

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

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

505. 攻撃ステップ

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

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

505.3. クリーチャーだけが攻撃したりブロックしたりできます。

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

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

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

505.6a 一旦クリーチャーが攻撃クリーチャーかブロッククリーチャーとして指定されたなら、そのクリーチャーが攻撃やブロックに参加することを禁止する能力がその後で発動したとしても、そのクリーチャーを現在行われている攻撃やブロックから取り除くことはありません。ただし、何らかの効果によって攻撃クリーチャーまたは攻撃先のクリーチャーが「その攻撃」から取り除かれた場合、その攻撃は即座に終了し、攻撃終了ステップへ移行します。この時、すでに解決待ちの効果は解決されますが、（506.3d で定義される）非ターン・プレイヤーの任意で使用を宣言できる能力を新たに追加することはできません。

505.6b すでに攻撃クリーチャーやブロッククリーチャーとして指定されたクリーチャーをタップあるいはアンタップしても、攻撃から取り除くことはできません。

506. 攻撃クリーチャー指定ステップ

506.1. ターン・プレイヤーは攻撃クリーチャーを指定します。

506.1a まず、ターン・プレイヤーはどのクリーチャーが攻撃するかを選びます。（この選択は任意です） 選ぶクリーチャーは適正に攻撃できる状態でなければいけません。アンタップ状態でなければならず、また、そのターンの開始時から継続してバトルゾーンにいるか、何らかの効果によって攻撃できないことが無効になっているのでなければなりません。攻撃するために何らかの条件を必要とするクリーチャーは、その条件を満たせない状態で攻撃クリーチャーとして指定することができません。

506.1b ターン・プレイヤーは、自分のクリーチャーに何らかの強制(そのクリーチャーは攻撃する、あるいは何らかの条件を満たした場合そのクリーチャーで攻撃するという効果)がある場合、そのターン中にそのクリーチャーを攻撃させなくてはいけません。強制の働いているクリーチャーが攻撃に参加する順番は任意です。

506.1c ターン・プレイヤーは選んだクリーチャーをタップします。

506.1d 以後、選ばれたクリーチャーは攻撃クリーチャーになります。「その攻撃」から取り除かれるか、または攻撃終了ステップまで、それは攻撃クリーチャーであり続けます。

506.1e ターン・プレイヤーはクリーチャーがプレイヤーまたはタップ状態のクリーチャーのどちらを攻撃するのかを指定します。

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

505.2a サブステップが飛ばされた場合、そこからの宣言はできません。待機している効果は使用できます。

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

506.3a クリーチャーが攻撃すること、またはクリーチャーに攻撃されることに対して誘発する能力は、クリーチャーが攻撃クリーチャーに指定された時点でのみ誘発します。クリーチャーが攻撃に参加した後で、そのクリーチャーの特性がその能力の誘発条件に合致するように変化しても誘発しません。

506.3b 誘発型能力の中には使用宣言が必要なものがあります。使用する場合、まずターン・プレイヤー側が使用するものをすべて宣言します。使用宣言が必要な誘発型能力とは、ニンジャ・ストライクや革命チェンジなど、非公開ゾーンで誘発する能力を指します。（参考603.2e）

506.3c その後、ターン・プレイヤーの待機状態の効果を好きな順番で処理します。

506.3d 非ターン・プレイヤー側の、使用宣言が必要な誘発型能力の宣言を行います。攻撃クリーチャーを指定した時点では条件を満たしていなかったものであっても、この時点で条件を満たしていれば使用宣言が可能です。

506.3e その後、非ターン・プレイヤーの待機状態の効果を好きな順番で処理します。この過程でターン・プレイヤー側の効果が誘発した場合、処理中の効果を解決した後でターン・プレイヤーの効果を優先して処理し、その後非ターン・プレイヤー側の処理に戻ります。

507. ブロッククリーチャー指定ステップ

507.1. 非ターン・プレイヤーは、攻撃先を変更する能力を使用するクリーチャーを選びます。

507.1a ブロッカーやガードマンなど、攻撃先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使用できる１体以上のクリーチャーを選びます。複数体を選ぶ場合は同時に選びます。選ぶクリーチャーは、適正にその能力を使用できる状態でなければいけません。攻撃先を変更する能力を使用するために何らかの条件を必要とするクリーチャーは、その条件を満たせない状態では選ぶことができません。

例：ブロッカーを持つタップ状態のクリーチャーを、能力を使用するクリーチャーとして選ぶことはできません。

例：相手のクリーチャーがプレイヤーを攻撃している場合、ガードマンを持つクリーチャーを、能力を使用するクリーチャーとして選ぶことはできません。他にブロッカーを持つクリーチャーがいたとしても同様です。

例：「ブロックされない」能力を持つクリーチャーが攻撃している場合、ブロッカーを持つクリーチャーを選ぶことはできません。

例：アンタップ状態のブロッカーを持つクリーチャーが攻撃されている状況で、その攻撃されているクリーチャーは、ブロッカーを使用するクリーチャーとして選ぶことはできません。

507.1b 非ターン・プレイヤーは、自身のクリーチャーに何らかのブロックを強制する効果がある場合、ブロッカー能力を使用するクリーチャーとしてそのクリーチャーを必ず選ばなければいけません。複数のクリーチャーにブロックを強制する効果がある場合は、それらすべてを選ぶ必要があります。

例：ブロッカー能力を使用できる自分のクリーチャーが２体いる状況で、相手の《小結 座美の花》が攻撃した場合、自分はその両方を、能力を使用するクリーチャーとして選ぶ必要があります。

507.2. 選んだクリーチャーの能力を解決します。能力を使用するクリーチャーを複数体選んでいた場合、それらの能力を非ターン・プレイヤーが好きな順番で１つずつ解決していき、結果的に、最後に解決した能力によって攻撃先が変更されます。

507.2a. 最終的に、ブロッカー能力によってその能力を使用したクリーチャーに攻撃先が変更された場合、選ばれたクリーチャーはブロッククリーチャーとして指定されます。「その攻撃」から取り除かれるか、または攻撃終了ステップまで、それはブロッククリーチャーであり続けます。

例：２体のクリーチャーのブロッカー能力を使用した場合、最後に効果を解決した１体のみがブロッククリーチャーになります。

507.2b. 最終的に、ブロッカーではない能力（ガードマン等）によってその能力を使用したクリーチャーに攻撃先が変更された場合、選ばれたクリーチャーはブロッククリーチャーではありません。

507.2c. ブロッククリーチャーにブロックされた攻撃クリーチャーは、「ブロックされたクリーチャー」になります。ブロッククリーチャーが存在しないクリーチャーは「ブロックされなかったクリーチャー」になります。「その攻撃」から取り除かれるか、または攻撃終了ステップまでそのままの状態であり続けます。それをブロックしたクリーチャーが「その攻撃」から取り除かれたとしても、ブロックされたクリーチャーはブロックされたままです。

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

507.3a. 「このクリーチャーがブロックした時」という誘発条件を持つ誘発型能力は、その能力を持つクリーチャー自身がブロッククリーチャーに指定されることで誘発します。

507.3b. 特定の特性を持つクリーチャーがブロックした時に誘発する能力は、そのクリーチャーがブロッククリーチャーとして指定された、あるいは何らかの効果によってブロックした時点でその特性を持っていなければ誘発しません。特定の特性を持つクリーチャーがブロックされた時に誘発する能力は、そのクリーチャーがブロックされたクリーチャーになった時点でその特性を持っていなければ誘発しません。クリーチャーが特定の特性を持つクリーチャーによってブロックされた時に誘発する能力は、後者のクリーチャーがブロッククリーチャーになっ

た時点でその特性を持っていなければ誘発しません。これらの能力は、その後でクリーチャーの特性が変化して条件を満たすようになったとしてもその時に誘発することはありません。

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

507.3c. 「クリーチャーが攻撃してブロックされなかった時」という能力は、そのクリーチャーのブロッククリーチャーが指定されなかった場合に誘発します。ブロックされた後でブロッククリーチャーが「その攻撃」から取り除かれたとしても誘発しません。

507.3d. 誘発型能力の中には使用宣言が必要なものがあります。使用する場合、まずターン・プレイヤー側が使用するものをすべて宣言します。（参考 603.2e）

507.3e. その後、ターン・プレイヤーの待機状態の効果を好きな順番で処理します。

507.3f. 非ターン・プレイヤー側の、使用宣言が必要な誘発型能力の使用宣言を行います。

507.3g. その後、非ターン・プレイヤーの待機状態の効果を好きな順番で処理します。この過程でターン・プレイヤー側の効果が誘発した場合、処理中の効果を解決した後でターン・プレイヤーの効果を優先して処理し、その後非ターン・プレイヤー側の処理に戻ります。

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

508. バトル・ステップ

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

509. ダイレクトアタックステップ

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

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

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

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

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

509.3. ブレイクするシールドを、指定の数選びます。「ブレイクする前に」や「ブレイクの前に」といった、ブレイクの前に誘発する能力は、この時点で誘発します。

例：「ドラゴン・W・ブレイカー」、「マスター・W・ブレイカー」、《MAX・ザ・ジョニー》の「各ブレイクの前に」の能力

509.4. 誘発した「ブレイクする前に」や「ブレイクの前に」の能力により待機した効果の解決を行います。それらの効果の解決がすべて終わった後、他に待機している効果があれば、それを解決します。

509.4a 新たに誘発した能力のうち、まず、ターン・プレイヤーの待機状態の効果を好きな順番で処理します。

509.4b 続けて、非ターン・プレイヤーの待機状態の効果を好きな順番で処理します。この過程でターン・プレイヤー側の効果が誘発した場合、処理中の効果を解決した後でターン・プレイヤーの効果を優先して処理し、その後非ターン・プレイヤー側の処理に戻ります。

509.4c 効果を解決したことによって攻撃中のクリーチャーがバトルゾーンを離れた場合でも、そのクリーチャーはすでに選んでいる相手のシールドをブレイクします。

509.5. クリーチャーがシールドを選んだ数同時にブレイクします。ブレイクしたシールドが能力に指定された数に達していなくても、何らかの方法で新たに加えたシールドを追加でブレイクするシールドとして選ぶことはできません。

509.5a S・トリガーは、シールドがブレイクされて手札に加わる時に宣言ができます。複数枚のS・トリガーがある場合は、同時に宣言をします。宣言するカードは相手に見せる必要があります。

509.5b G·ストライクは、シールドがブレイクされて手札に加わる時に宣言ができます。複数枚のG·ストライクがある場合は、同時に宣言をします。宣言するカードは相手に見せる必要があります。

509.5c S·バックは、シールドがブレイクされて手札に加わるカードを墓地に捨てて宣言ができます。宣言するカードは相手に見せる必要があります。この時捨てたカードはシールドから墓地へ移動していますが、「手札から捨てたカード」として扱われます。

509.5d 宣言が終わったら、ブレイクされたシールドを手札に加えます。この際、手札に加えたカードの中に「裁きの紋章」を持つカードがあれば、それを捨てて、サバキＺの宣言ができます。

509.5e その後、S･トリガーと S･バック、G･ストライク、サバキＺを好きな順序で解決します。

例：２枚同時にブレイクされたシールドが《サイバー・ブレイン》と《フェアリー・Re ライフ》だった場合、「S・トリガー」で《サイバー・ブレイン》を唱え、カードを引いてから「G・ストライク」で相手のクリーチャーを１体選び、攻撃できなくさせることもできますし、「G・ストライク」で相手のクリーチャーを１体選び、攻撃できなくさせてから《サイバー・ブレイン》を唱えることもできます。

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

510. 攻撃終了ステップ

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

510.2. 次に「攻撃中」、「ブロック中」の効果が消滅します。

511. ターン終了ステップ

511.1. 「ターンの終わりに」という誘発条件を持つ誘発型能力が誘発します。それぞれの誘発およびその使用は以下の手順で行われます。

511.1a 使用宣言が必要ない誘発型能力がすべて誘発します。

511.1b 使用宣言が必要な誘発型能力の使用宣言をターン・プレイヤーが行います。

511.1c ターン・プレイヤーの待機状態の効果を処理します。

511.1d ターン・プレイヤーの待機状態の効果がすべてなくなったら、使用宣言が必要な誘発型能力の使用宣言を非ターン・プレイヤーが行います。

511.1e 非ターン・プレイヤーの待機状態の効果を好きな順番で処理します。この過程でターン・プレイヤー側の効果が誘発した場合、処理中の効果を解決した後でターン・プレイヤーの効果を優先して処理し、その後非ターン・プレイヤー側の処理に戻ります。

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

512. 次のターンに移行する時

512.1. 次のターンに移行する時、その時点で保留状態のカードはすべて墓地に置かれます。この時、新たに能力はトリガーしません。

6. カードの使用、能力、効果

600. 総則

601. カードの使用

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

601.1a プレイヤーは、使用する条件の変更も含め、カードを使うことを宣言します。マナコストを増減させる効果がある場合は、この時点で適用する効果を決定します。使用条件を変更する効果や、マナコストを増減させる効果によって、その使うカード自身がゾーンを移動する必要がある場合、その効果は使用できません。また、効果の適用に必要な処理を実行できない場合や、別の効果を先に適用することによって効果の適用に必要な処理を実行できなくなる場合も、その効果は使用できません。

例：《”逆悪襲”ブランド》のＧ・Ｇ・Ｇを適用したい場合、カードの使用を宣言した時点で、《”逆悪襲”ブランド》も含めた手札の枚数が１枚以下である必要があります。

例２：自分のクリーチャーがいない状況でフシギバースを適用することはできません。

601.1b 使うことを宣言した時点でカードは保留状態になります。カードの使用を禁止されている場合、宣言そのものができません。また、代替コストを支払えない場合も、宣言することはできません。

601.1c マナゾーンにあるカードを使う場合、保留状態になっているその使うカードをタップしてマナコストと文明を支払えます。

601.1d コストを支払う場合は、まず文明を支払います。

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

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

601.1g マナコストを支払ったら、そのカードは即座に使われます。

601.1h プレイヤーはカードが何かを選ぶように指示してあるときに、何を選ぶかを指定します。能力が同時に複数のものを選ぶように指示がある場合、同じものを複数回選ぶことはできませ

ん。能力が「～ごとに」選ぶように指示がある場合、もしくは同じ能力が複数回効果を発揮する場合は同じものを複数回選ぶことができます。

602. 起動型能力の扱い

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

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

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

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

603. 誘発型能力の扱い

603.1. 誘発型能力は誘発条件と効果を持ちます。

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

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

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

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

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

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

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

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

603.2e 誘発型能力の中には使用宣言が必要なものがあります。「ニンジャ・ストライク」や「革命チェンジ」、「無月の門」など、非公開ゾーンで誘発する誘発型能力は、すべて使用宣言が必要な誘発型能力です。これらの能力は、墓地やマナゾーンなど、公開ゾーンから使用する場合にも、使用宣言を行う必要があります。

603.2f 誘発型能力の使用宣言は、カードの使用宣言とは異なります。誘発型能力の使用宣言とは、その誘発型能力を持つカードの持ち主であるプレイヤーだけがその能力の誘発を確認できる状況において（手札にある場合など）、そのプレイヤーがそのカードを見せて宣言することです。宣言されてはじめてその誘発型能力が誘発します。これは 603.2 の例外です。

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

603.3a 誘発型能力の中には、それに続くアイコンの能力を使うと書かれているものがあります。それらの能力は誘発した段階でアイコンに記された内容を含めて待機状態になります。

例：キズナプラスを持つクリーチャーが攻撃して下にあるカードを墓地に置いた時、その後能力の解決前にアイコンを持つクリーチャーが破壊されたとしても、能力起動時に墓地にカードを置いた段階で選ばれたふたつのアイコン能力は待機状態になっています。

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

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

603.5a バトルゾーンに出た時の能力は、クリーチャーやクロスギア、ウエポンやフォートレスがバトルゾーンに出た時に誘発します。1 つ以上のカードをバトルゾーンに出すたびに、今出たカードが持つ誘発型能力を含み、すべてのバトルゾーンに出た時に誘発する能力をチェックします。

603.5b カードの特性を追加・変更する継続的効果は、カードがあるゾーンに置かれた瞬間にすぐ適用され、本来の特性のままでそのゾーンに置かれたことにはなりません。特性を条件に持つ誘発型能力は、その継続的効果適用後の特性をチェックします。

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

603.5c 誘発型能力の中には、その能力を持つカード自身がバトルゾーンを離れたり、山札や手札に移動したときにも誘発するものがあります。それらの能力が誘発するかどうかを判断するために、ゲームは「過去の状態を見る」必要があります。これらは、そのイベントの直後ではなく直前のカードの存在や状態に基づいて誘発します。この際、過去の状態を見ることができるのは、その能力を持つカード自身についてのみです。

例：２体のクリーチャーと、「クリーチャーが破壊された時、カードを引く」という能力を持ったクリーチャーがバトルゾーンにあるとき、すべてのクリーチャーを破壊する呪文を唱えた場合、その能力の誘発はそのクリーチャー自身の 1 回のみです。

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

603.6a 遅延誘発型能力はカードの使用や他の能力によって、または置換効果の適用の結果として生成されます。実際に生成される前に、その誘発イベントが起こっていたとしても、過去にさかのぼって効果を発揮することはありません。

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

603.7. 「ブレイクの前に」といった誘発条件を持つ、シールドをブレイクする直前に誘発する能力があります。これらの能力は、ブレイクするシールドを選んだ際に誘発し、そのシールドをブレイクするより前に効果を解決します。

603.7a ブレイクする直前に誘発する能力により待機した効果を解決した後、他に待機している効果があれば、それらの効果をすべて解決した後で、選んだシールドをブレイクします。

603.7b ブレイクする直前に誘発する能力により待機した効果を解決する際、それにより新たにブレイクするシールドが選ばれ、新たに「ブレイクの前に」能力が誘発することがあります。この場合、待機中の他の効果の解決や、最初に選んでいたシールドのブレイクより前に、最後に誘発した「ブレイクの前に」能力の効果を解決します。その後、他に待機している効果があれば、その解決を行ってから新たに選んだシールドをブレイクし、その後、最初に選んでいたシールドをブレイクする際の処理に戻ります。

例：《芸魔王将 カクメイジン》で攻撃し、相手のシールドをブレイクする際、「ブレイクの前に」能力が２回誘発した。１回目で《テキサス・ストーム》を唱え、《芸魔王将 カクメイジン》を山札の上に置いて再び出し、相手のシールドを新たに１つブレイクしようとした。この際３回目の「ブレイクの前に」能力が誘発した。上記の場合、まず３回目の「ブレイクの前に」能力を解決して呪文を唱えた後、《テキサス・ストーム》で選んだ相手のシールドをブレイクします。その後、最初のブレイクで誘発した２回のうち、２回目の「ブレイクの前に」能力を解決し、それが終わったら《芸魔王将 カクメイジン》の攻撃で選んだシールド２つをブレイクします。

604. 常在型能力の扱い

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

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

604.3. 常在型能力には、カードが使用できるゾーン(通常は手札)にある間に適用されるものが存在します。これには、カードのマナコストを変更する能力などが含まれます。

604.4. 一部の常在型能力は、例外的に単発的効果を生成します。これらの能力が効果を生成する条件を満たした場合、他の能力を解決する前にその効果を適用します。また、効果を処理する途中で生成された場合は、その処理に割り込んで効果を適用します。効果を適用した後に常在型能力による単発的効果を生成する条件がまだ満たされている場合、改めてその効果を適用します。

例：《伝説の禁断 ドキンダムX》の敗北効果、S-MAX進化の手札に戻す効果

604.4a 常在型能力が単発的効果を生成した際に、継続的効果がある場合、継続的効果をすべて適用した後でその単発的効果を適用します。

604.4b 常在型能力により生成された単発的効果が複数ある場合、その発生源がどのプレイヤーのカードかによって処理が変わります。１人のプレイヤーのカードが複数の単発的効果を生成している場合、そのプレイヤーは単発的効果を好きな順番で適用します。複数のプレイヤーのカードが単発的効果を生成している場合、ターン・プレイヤーの効果から先に適用します。

605. カードの使用や能力の解決

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

605.2. 解決はいくつかの手順に分かれます。

605.2a 誘発型能力が条件を持つ場合、解決時にそれを満たしているかどうかを確認します。満たされていなければ何も行ないません。そうでなければ、解決を続けます。

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

605.2b カードや能力が何かを選ぶ場合、指定できる範囲で可能な限り選びます。選べない場合その効果は何もしません。そのカードや能力が他の効果を持つ場合、他の効果は通常通り解決します。「すべて」と記載されていた場合は選んでいるわけではありません。

605.2c カードや能力は書かれた順序で解決します。但し、置換効果によってこれらの行動が変更され、以前の指示の意味が変わることもありえます。場合によっては、カードのテキストで後のほうに書かれた文章が、前の文章の意味を修整することがあります。

605.2d ゲームの情報を必要とする場合、その値はプレイヤーがその処理を実行する時に一度だけ決定されます。効果がカードの特定の情報を必要とする場合、その時点での状態の情報を用います。カードが何かする（バトルなど）と書いてある能力の場合、実際にそれを行うのはカードであり、効果ではありません。継続的効果がカードの情報を必要とする時、そのカードの特性（文明・種族・名前・コスト・パワー）の情報を常にチェックします。

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

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

605.2e 呪文の解決の最終段階として、その呪文は墓地に置かれます。能力は、その解決の最終段階として消滅します。

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

606. 効果

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

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

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

606.3. 継続的効果の中には、置換効果が存在します。

607. 単発的効果

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

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

608. 継続的効果

608.1. 継続的効果は一定あるいは不定の期間カードの特性を変更したり、プレイヤーやゲームのルールに影響を及ぼしたりします。継続的効果は、呪文能力や能力の解決、あるいはカードの常在型能力によって生成されます。複数の継続的効果がある場合、それらは同時に適用されます。

608.2. 継続的効果は、呪文能力や能力の解決によって生成されます。

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

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

608.3. 継続的効果は、カードの常在型能力によって生成されます。

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

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

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

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

例：「すべての光のクリーチャーはブロッカーを得る」という常在型能力を持つクリーチャーがバトルゾーンにある場合、光のクリーチャーはブロッカーを持った状態でバトルゾーン

に出ます。ブロッカーを持たないクリーチャーとしてバトルゾーンに出て、その後でブロッカーを得るわけではありません。逆に出る前にブロッカーを得ているわけではないので、《ヘブンズ・ゲート》などでバトルゾーンに出すことはできません。

609. 置換効果

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

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

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

609.3. 置換効果は各イベントにつき1回だけ適用されます。

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

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

609.6. 置換効果の中に、カードを引くことを置換するものがあります。

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

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

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

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

609.8a 呪文の効果が自身の移動を置換する場合、それは他の置換効果よりも優先して適用されます。

例：《龍素記号 Sr スペルサイクリカ》の能力で墓地から《ブレイン・チャージャー》を唱えた後、「チャージャー」の置換効果が優先され、《ブレイン・チャージャー》はマナゾーンに置かれます。

例：《ブロッケン・ヴォーン》がいる状況で、マナゾーンから《生命と大地と轟破の決断》を唱えた後、呪文能力にある「墓地に置くかわりに」の置換効果が優先され、《生命と大地と轟破の決断》は山札の一番下に置かれます。

609.9. 複数のイベントが同時に発生し、それぞれを別の置換効果が修正することがあります。その場合、各プレイヤーはまず、自分が持つ置換効果をどのイベントに適用するか決定します。すべてのイベントに適用する置換効果を決定し終えたら、それらを同時に適用します。

609.9a まずターン・プレイヤーから、どのイベントにどの置換効果を適用するかを決定します。適用する置換効果によってカードの移動や位相の変更などの処理が必要な場合、この時点でその処理によって影響を受けるカードも選ぶ必要があります。ターン・プレイヤーによる置換効果の適用の決定が終わったら、次は非ターン・プレイヤーが同様の手順で適用する置換効果を決定します。

609.9b 置換効果の処理によって影響を受けるカードを選ぶ際、別の置換効果の適用を決定した際に選んだカードを改めて選ぶことはできません。

7. その他のルール

700. 総則

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

700.2. 複数の選択肢が示されている能力は、選択肢を持つといいます。

700.2a 選択肢を持つ能力は、その能力を解決する際に、選択肢を選びます。

700.2b 能力の所有者以外のプレイヤーに選択肢を選ばせる能力が存在します。その場合も、そのプレイヤーは能力の解決時に選択肢の選択を行ないます。

700.2c カードや能力の所有者以外のプレイヤーに選択肢を選ばせるカードや能力が存在します。その場合、そのプレイヤーはカードや能力が通常選択肢を選択するタイミングで選択肢の選択を行ないます。

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

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

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

700.5a 「バトルに勝つ」という能力を持つクリーチャー同士がバトルした場合、双方のクリーチャーがバトルに勝ち、そのバトルでバトルに負けたクリーチャーは存在しません。

701. キーワード処理

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

701.2. タップとアンタップ

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

701.2b カードをアンタップするとは、カードを正位置に戻すことです。

701.3. 召喚する

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

701.4. 唱える

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

701.5. 使う

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

701.6. 破壊する

701.6a カードを破壊するとは、それをバトルゾーンから墓地に置こうとすることです。

701.6b 破壊されたカードはその結果として墓地に置かれます。

701.7. 捨てる

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

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

701.8. チャージする

701.8a マナチャージするとは、カードを手札からそのプレイヤーのマナゾーンに上下逆にして置くことです。

701.9. 見せる

701.9a カードを見せるとは、そのカードをしばらくの間すべてのプレイヤーに見せるということです。効果によってカードを全てのプレイヤーに見せる場合、その効果のそのカードに関係する部分がすべて終わるまで見せたままです。カードを使用する条件としてカードを全てのプレイヤーに見せる場合、そのカードはそのカードが解決されるまで見せたままです。

701.9b カードを見せることは、そのカードの存在するゾーンを変更しません。

701.10. 探す

701.10a カードをあるゾーンから探すとは、そのゾーンにあるすべてのカードを見て(非公開ゾーンであっても)、条件に合うカードを見つけるということを意味します。

701.10b 特定のカード・タイプ、文明などの何らかの条件を満たすカードを非公開ゾーンから探す必要がある場合、存在してもそのすべてを見つける必要はありません。

701.10c 探すことを含む効果に見つけたカードをすべてのプレイヤーに見せると書かれていなければ、それらのカードをすべてのプレイヤーに見せる必要はありません。

701.11. シャッフルする

701.11a 山札や裏向きのカードの束をシャッフルするとは、その中でカードを、どのプレイヤーにも順番が分からなくなるように無作為化することです。

701.11b プレイヤーに山札からカードを探させ、シャッフルさせてからその探したカードを山札の特定の場所に置く効果が存在します。その場合、それらのカードは山札を離れたものとしては扱いませんが、シャッフルには含まれません。また、それらのカードを除いた山札すべてのカードはシャッフルされます。

701.12. ブロックする

701.12a ブロックするとは、攻撃クリーチャーの攻撃を阻止することです。ブロッカーを持つクリーチャーのみがブロックすることができます。

701.13. バトルする

701.13a バトルするとは、クリーチャー同士のパワーを比べ、勝敗を決めることです。パワーの大きいクリーチャーがバトルに勝ち、同じか、小さいクリーチャーはバトルに負けます。

701.13b バトルに負けたクリーチャーは破壊されます。

701.14. ブレイクする

701.14a シールドをブレイクするとは、シールドをそのプレイヤーの手札に加えることです。これはクリーチャーによる攻撃か、その他の効果によって発生します。

701.14b シールドを手札に加える(戻す)という効果はブレイクと同じ挙動をしますが、ブレイクすることを条件とする効果は適用されません。

例：《キズグイ変怪》で相手のクリーチャーを攻撃し、その「攻撃する時」の能力で自分のシールドを手札に加えたとしても、シールドをブレイクしたことにはなりません。そのため、その攻撃の終わりにキリフダッシュを使うことはできません。

701.14c 効果によって複数枚のシールドがブレイクされるとき、それは同時に手札に移動します。これは、ブレイカー能力によるブレイクとは異なります。

701.14d シールドを追加でブレイクさせる効果は、攻撃によるブレイクにも効果によるブレイクにもどちらにも影響します。

701.15. 進化する

701.15a 進化するとはカードの上に進化クリーチャーを重ねること、あるいはカードの上に進化クロスギアを重ねることです。

701.16. ジェネレートする

701.16a ジェネレートするとは、クロスギアを現在あるゾーン（通常は手札）から、コストを支払ってバトルゾーンに出すことです。プレイヤーは通常メインステップにのみマナコストを支払ってクロスギアをジェネレートすることができます。

701.17. クロスする

701.17a クロスするとは、クロスギアをクリーチャーの下にカード部分が見えるように重ねることです。

701.18. リンクする

701.18a リンクするとは2枚以上のカードを隣同士につなぐことです。ゴッドとサイキック・スーパー・クリーチャー、一部のドラグハート・クリーチャー、零龍カードなどがリンクすることができます。

701.18b 2枚以上のカードがリンクしたクリーチャーは、リンクしているカード全体を1体のクリーチャーとして扱います。

701.19. 要塞化する

701.19a 要塞化するとは、城を現在あるゾーン（通常は手札）から、コストを支払って指定したシールドの上に出すことです。プレイヤーは通常メインステップにのみマナコストを支払って城でシールドを要塞化することができます。

701.20. 覚醒する

701.20a 覚醒するとは、両面カードであるサイキック・クリーチャーを裏返し、もう一方の面が見えるようにすることです。

701.21. ガチンコ・ジャッジする

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

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

701.21c ガチンコ・ジャッジ能力によってツインパクトのように2つのコストを持つカードを見せた場合、それを見せたプレイヤーはどちらのコストを参照するかを決定します。

701.22. 龍解する

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

701.23. （封印を）外す

701.23a 封印を外すとは、封印をバトルゾーンから別のゾーンへ移動することです。

701.23b コマンドがバトルゾーンに出た時の状況起因処理によって封印を外す場合、その封印は墓地に置かれます。

701.24. （封印を）付ける

701.24a 封印を付けるとは、山札の上のカードを裏向きのまま、バトルゾーンにあるカードの上に置くことです。

701.25. 禁断解放する

701.25a 禁断解放するとは、両面カードである禁断の鼓動を裏返し、もう一方の面が見えるようにすることです。

701.26. 入れ替える

701.26a 入れ替えるとは、2つのゾーンにあるカードの場所を交換するということです。入れ替える効果によってクリーチャーをバトルゾーンに出す場合、入れ替えられたクリーチャーは

入れ替える前のクリーチャーの位相と状態を引き継ぎます。（革命チェンジやＪチェンジで入れ替えられたクリーチャーは攻撃状態にあります。）

701.26b バトルゾーンのクリーチャーを入れ替える効果を解決する際、置換効果等によって結果的にカードの移動が正常に行われない場合、その入れ替えは実行されません。それぞれのカードはゾーンを移動せず、状態は一切変化しません。

例：《爆熱DX バトライ武神》で攻撃する時に《蒼き団長 ドギラゴン剣》の革命チェンジを使用した場合、龍回避によってカードがバトルゾーンを離れないため入れ替えは実行されない。結果として、《爆熱DX バトライ武神》は攻撃を継続し、《蒼き団長 ドギラゴン剣》は手札にとどまります。

例：《真・天命王 ネバーエンド》で攻撃する時に革命チェンジを使用し、入れ替えに際して真・エスケープを使用する場合、入れ替えは実行されない。結果として、《真・天命王 ネバーエンド》はバトルゾーンを移動せず、真・エスケープは解決されません。

701.26c ２つのゾーンのカードをまるごと入れ替える効果が存在します。これらは、片方のゾーンのカードが０枚であっても解決されます。また、置換効果等によって一部のカードの移動が正常に行われない場合でも、残りのカードの入れ替えは実行されます。

例：《魔天降臨》、《オールサンライズ》

701.27. 展開する

701.27a 展開するとは、フィールドを現在あるゾーン（通常は手札）から、コストを支払ってバトルゾーンに出すことです。プレイヤーは通常、メインステップにのみマナコストを支払ってフィールドを展開することができます。

701.28. 上下逆さまにする

701.28a 上下逆さまにするとは、フィールドを正位置に対して上下逆さの状態にすることです。

701.29. 禁断爆発する

701.29a 禁断爆発するとは、５枚の両面カードで構成された最終禁断フィールドを裏返して、もう一方の面が見えるようにし、５枚のカードを１体の最終禁断クリーチャーに再構成することです。

701.30. ＧＲ召喚する

701.30a ＧＲ召喚するとは、自分の超ＧＲの上から１枚目をコストを支払ったものとして召喚してバトルゾーンに出すことです。

701.31. 零龍卍誕する

701.31a 零龍卍誕するとは、両面カードである零龍の儀と４枚の零龍星雲を裏返して、 もう一方の面が見えるようにし、５枚のカードを１体の零龍クリーチャーに再構成することです。

702. ターン起因処理

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

702.1a 特定のステップが始まるのを待っている能力は誘発型能力であり、ターン起因処理でありません。

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

702.3. ターン起因処理は以下の通りです。

702.3a ターン・プレイヤーはバトルゾーンにある自分のカードとマナゾーンにあるカードを同時にアンタップさせる。その後、ターンのはじめの誘発型能力をすべて解決する。

702.3b ドローステップが開始した直後に、ターン・プレイヤーはカードを１枚引く。

702.3c 攻撃クリーチャー指定ステップが開始した直後に、ターン・プレイヤーは攻撃クリーチャーを指定する。

702.3d ブロッククリーチャー指定ステップが開始した直後に、非ターン・プレイヤーはブロッククリーチャーを指定する。

703. 状況起因処理

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

703.1a ある特定の条件を待っている能力は誘発型能力であり、状況起因処理ではありません。

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

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

703.4. 状況起因処理には、以下のものがあります。

703.4a シールドがない状態でダイレクトアタックを受け、攻撃先を変更できなかったプレイヤーはゲームに敗北する。

703.4b 山札が0枚になったプレイヤーは、ゲームに敗北する。

703.4c パワーが0以下のクリーチャーは破壊される。

703.4d バトルに負けたクリーチャーは、バトルの結果として破壊される。

703.4e リンクしたゴッドの情報が不適正になった時、そのリンクは外れる。

703.4f ゴッドがバトルゾーンを離れる場合、そのうちの1枚のみがバトルゾーンを離れる。

703.4g バトルゾーンにある単一のサイキック・セルおよびドラグハート・セルは、超次元ゾーンに置かれる。

703.4h 進化クリーチャーの上にあるカードのみがバトルゾーンを離れるとき、下にあるカードが再構築される。

703.4i バトルゾーンにある適正なタイプを持たない表向きのカードは墓地に置かれる。

703.4j コマンドがバトルゾーンに出た時、そのコマンドの持ち主はそのコマンドと同じ文明を持つ封印の置かれているカードから、封印をひとつ墓地に置く。

703.4k 要塞化されたシールドがシールドゾーンを離れた時、城は持ち主の墓地に置かれる。
そのシールドの「Ｓ・トリガー」能力を使う場合は、使った後すぐに墓地に置かれる。

703.4l 他のＤ２フィールドがバトルゾーンに出た時、先にバトルゾーンにあったＤ２フィールドは持ち主の墓地に置かれる。

8.特別なカード

800. 総則

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

801. 進化クリーチャー

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

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

801.1b 複数のカードを進化元として進化クリーチャーをバトルゾーンに出す場合、進化元となるカードを好きな順番で、その進化クリーチャーの下に重ねて置きます。

801.2. バトルゾーンにあるカードが進化クリーチャーに進化しても、それは進化前のカードと同一のクリーチャーとして扱います。タップされたカードが進化してもタップされたままであり、そのカードに適用されていた効果は、それが進化した後も適用され続けます。

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

801.2a 攻撃中のクリーチャーが進化した場合、その攻撃は続行されます。

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

801.3. 進化クリーチャーは召喚酔いしません。

801.4. 進化クリーチャーの一番上のカードのみがバトルゾーンを離れる時、その下にあるカードは適正な状態でバトルゾーンに残ります。これを再構築と言います。

801.4a 再構築する際、バトルゾーンを離れた進化クリーチャーのすぐ下にあるカードが単独でバトルゾーンに存在できるカードである場合、それをそのままバトルゾーンに残します。それ以外である場合は、墓地に置きます。

801.4b 再構築する際、バトルゾーンを離れた進化クリーチャーの下に複数枚のカードがある場合は、一番上の、単独でバトルゾーンに存在できるカードをバトルゾーンに残し、他はそのカードの下に重ねたままにします。一番上のカードがバトルゾーンに存在できないカードである場合は、それを墓地に置きます。一番上のカードが単独でバトルゾーンに存在できるカードになるまでこの手順を繰り返し、新たに一番上になったカードをバトルゾーンに残します。

801.4c 再構築されたカードは新たにバトルゾーンに出るわけではなく、すでにバトルゾーンにあったものとして扱います。バトルゾーンに出た時に誘発する効果は発生しません。また、再構築前に受けていた効果があれば再構築後も引き継ぎます。また、それがクリーチャーであり、ターンのはじめから進化クリーチャーの下に存在していたのであれば、新たに召喚酔いしません。

801.4d 再構築によってクリーチャーかタマシードが残る場合、そのタップとアンタップの位相は、バトルゾーンを離れた進化クリーチャーと変わりません。フィールドなど、クリーチャーでもタマシードでもないカードが残る場合、そのカードはバトルゾーンを離れた進化クリーチャーの位相に関わらず、正位置になります。

例： アンタップ状態のスター進化クリーチャーが離れて再構築が発生し、下にある D2 フィールドがバトルゾーンに残る場合、その D2 フィールドは横向きで残ります。

802. ＮＥＯクリーチャー

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

802.2. ＮＥＯクリーチャーは、ＮＥＯ進化能力を使うなどして下にカードのある状態でバトルゾーンにある間と、ＮＥＯクリーチャーをＮＥＯ進化クリーチャーとしてバトルゾーンに出そうとしている間、「ＮＥＯ進化クリーチャー」として扱います。その他のゾーンにある間は進化ではないクリーチャーとして扱います。

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

例：ＮＥＯクリーチャーを効果によって墓地からバトルゾーンにＮＥＯ進化クリーチャーとして出そうとした時、《その子供、可憐につき》の能力によってそのＮＥＯ進化クリーチャーはタップ状態でバトルゾーンに出ます

802.3. ＮＥＯクリーチャーは下にカードのある状態であれば、「ＮＥＯ進化クリーチャー」として扱われるため召喚酔いしません。ただし、出した同一ターン中に何らかの方法で下にあるカードが取り除かれた場合、「ＮＥＯ進化クリーチャー」ではなくなるので「召喚酔い」によって攻撃ができなくなります。

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

803. ゴッド

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

803.1a ゴッドはバトルゾーンに出るに際してリンクします。バトルゾーンに出てからリンクするのではなく、リンクした状態でバトルゾーンに出ます。これは状態定義効果です。

803.1b リンクしたゴッドは、1 体のクリーチャーとしてそれを構成する各ゴッドの名前、

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

803.1c ゴッドがバトルゾーンに出ることでカードの能力が誘発する場合、そのゴッドがリンクして1体のクリーチャーになったとしても、実際にバトルゾーンに出たカードの特性を参照します。

803.1d ゴッドがバトルゾーンに出る際に、置換効果やG・リンク以外の状態定義効果が適用される場合、そのゴッドがリンクして1体のクリーチャーになったとしても、実際にバトルゾーンに出るカードの特性を参照します。

803.2. ゴッドをリンクさせるためには適正なG・リンク能力が必要です。

803.2a 名前と位置を指定するG・リンクは、個別のカードの特性を参照します。

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

803.2b G・リンク能力は常にそれが正しいかどうかをチェックします。不正な状態になったとき、直ちにそのリンクははずされます。

803.2c 中央G・リンク360の能力によってゴッドをリンクさせるとき、隣同士であっても実際は直接リンクしていない場所が生まれる場合があります。たとえば、A-B-C-Dとコの字型にリンクするとき、AとDは隣同士ですが直接リンクしていません。そのリンクしていない箇所にゴッドをつなぐ場合は平面状で構成できる範囲に限ります。物理的にふさがれている箇所に新たにゴッドをリンクさせることはできません。

803.3. ゴッドが新たにリンクしてもそのクリーチャーはすでにバトルゾーンにあったものと同一のクリーチャーとして扱います。タップされたゴッドがリンクしてもタップされたままであり、そのクリーチャーに適用される効果は、それがリンクした後も適用され続けます。

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

803.3a 3体でリンク可能なゴッドの右側と左側がタップとアンタップの異なる位相の場合、中央のゴッドを出して3体リンクした場合は、タップされた状態になります。

803.3b 攻撃中のゴッドがリンクした場合、その攻撃は続行されます。

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

803.4a 3 枚以上のカードで構成されるゴッドがバトルゾーンを離れて 2 体以上のゴッドになるとき、それぞれのゴッドが適用されていた効果をすべて引き継ぎます。それが攻撃中であった場合、攻撃プレイヤーはそのどちらか片方を選び攻撃を続行します。

803.5. リンクしたゴッドは召喚酔いしません。

803.5a 一度リンクしたゴッドのリンクが外れた場合、それがターンのはじめからバトルゾーンにあったのであれば新たに召喚酔いに影響されません。

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

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

804. サイキック・クリーチャー

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

804.1a 多くのサイキック・クリーチャーは、特定の条件が満たされた時点でそのクリーチャーを「裏返す」覚醒能力を持ちます。

804.1b 一部のサイキック・クリーチャーは、バトルゾーンを離れる時にかわりにコストの小さい面に裏返す解除能力を持ちます。これは置換効果です。

804.1c いくつかのサイキック・クリーチャーは、複数のサイキック・クリーチャーを同時に裏返してサイキック・スーパー・クリーチャーにリンクする覚醒リンク能力を持ちます。

804.1d 各プレイヤーはサイキック・クリーチャーがどのゾーンにあるときでも、両方の面を見ることができます。

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

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

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

804.4a サイキック・クリーチャーはマナコストを支払って召喚することはできません。呪文やクリーチャーの能力によりバトルゾーンに出すことが可能です。

804.4b サイキック・クリーチャーがバトルゾーン以外のゾーンに置かれたとき、即座に超次元ゾーンに戻ります。

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

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

例：攻撃中のサイキック・クリーチャーが裏返った場合、その攻撃は続行されます。

804.6. 覚醒したサイキック・クリーチャーは召喚酔いに影響されません。

804.6a 一度覚醒したサイキック・クリーチャーが覚醒以外の効果によって再度裏返っても、それがターンのはじめからバトルゾーンにある自分のにあったのであれば新たに召喚酔いに影響されません。

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

805. サイキック・スーパー・クリーチャー

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

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

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

805.1c リンク解除能力は、サイキック・スーパー・クリーチャー自身ではなく、それを構成するサイキック・セルがバトルゾーンから離れる時にも適用します。

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

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

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

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

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

806. ドラグハート

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

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

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

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

806.2. ドラグハートの各面はそれぞれに独立した一連の特性を持ちます。

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

806.4. ドラグハートはゲーム開始時に超次元ゾーンに置かれます。

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

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

806.5. ドラグハート・クリーチャーは召喚酔いします。

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

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

807. 禁断の鼓動

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

807.1a 禁断の鼓動は、禁断解放して裏返ることができます。

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

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

807.4. 禁断の鼓動はゲーム開始時に指定されたゾーンに置かれます。

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

808. ツインパクト

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

808.2 ツインパクトはカードが持つ特性です。

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

808.3a 特定のカードタイプを参照する場合、その部分の情報のみを参照します。

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

809. ＧＲクリーチャー

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

809.2. ＧＲクリーチャーはゲーム開始時に超ＧＲゾーンに置かれます。

809.2a ＧＲクリーチャーはマナコストを支払って召喚することはできません。呪文やクリーチャー、オーラの能力によりバトルゾーンに出すことが可能です。

809.2b ＧＲクリーチャーがバトルゾーン以外のゾーンに置かれたとき、即座に超ＧＲゾーンに戻ります。

810. 零龍の儀、零龍星雲

810.1. 零龍の儀と零龍星雲は、デュエル・マスターズのカードの裏面があるのではなく、両方にデュエル・マスターズのカードの表面があるカードです。片面が零龍の儀と零龍星雲で、もう一方の面は零龍クリーチャーの構成カードです。零龍の儀は、零龍の儀と零龍星雲を零龍クリーチャーの面に変える能力を持ちます。

810.1a 零龍の儀と零龍星雲は、零龍卍誕して裏返ることができます。

810.1b 各プレイヤーは零龍の儀と零龍星雲がどのゾーンにあるときでも、両方の面を見ることができます。

810.2. 呪文、能力、効果、あるいはルールが零龍の情報を必要とする場合、それがバトルゾーンにあれば、それを適用する時点で表になっている面が与える情報のみを参照します。それが バトルゾーン以外のゾーンにあれば、どちらを表面として扱ってもかまいません。

810.3. 零龍の儀と零龍星雲はゲーム開始時に指定されたゾーンに置かれます。

810.4. 何らかの効果によりプレイヤーがカード名を1つ指定する場合、そのプレイヤーは零龍のいずれか一方の面のカード名を指定できますが、両方は指定できません。

810.4a. 零龍の儀はカード名を持ちますが、零龍星雲はカード名を持ちません。

811. スター進化クリーチャー

811.1. スター進化クリーチャーとは、バトルゾーンを離れる時、かわりに一番上のカードのみが離れる進化クリーチャーです。

811.1a スター進化クリーチャーが持つ「離れる時」の効果は置換効果です。バトルゾーンを離れる時、先に別の置換効果を適用した場合や、別の置換効果によってバトルゾーンを離れる場合、「離れる時」の効果を適用することはできません。

811.1b 禁断スター進化クリーチャーは、進化元を必要とせずにバトルゾーンに出せるスター進化クリーチャーです。バトルゾーンを離れる時は、スター進化クリーチャーと同様に、かわりに一番上のカードのみが離れます。

812. キング・セル

812.1. キング・セルとは、それ単独では使用できないカードです。指定されたカード名を持つキング・セルが手札かマナゾーンにある場合にのみ、合体したカードとして使用できます。

812.1a キング・セルはそれ単独でコストと種族を持たず、コストを参照する場合は0として扱います。

812.1b キング・セルは、それぞれマナシンボルの色の文明を持ちます。合体している状態でも、カード単体が参照される際は、その文明のみを持つものとして扱います。

812.1c キング・セルを合体したカードとして使用する場合、合体した状態の左上に記載されたマナコストを支払う必要があります。この時、キング・セルの一部がマナゾーンにある場合、保留状態になっているそのカードをタップしてマナコストと文明を支払えます。キング・セルはコストを支払った後で合体します。

例： 《Volzeos-Balamord》を合体させて召喚する場合、５文明のマナを含む９マナを支払う必要があります。

例： 手札にある《新世界王の権威》とマナゾーンに置かれた《新世界王の思想》《新世界王の闘気》を合体させて《Volzeos-Balamord》を召喚する際、マナゾーンの《新世界王の思想》《新世界王の闘気》からもそのマナコストを支払えます。

812.1d クリーチャーを構成するキング・セルのうち一部がバトルゾーンを離れた場合、残りのキング・セルはバトルゾーンに存在できず、即座に墓地に置かれます。

812.1e キング・セルがバトルゾーンを離れた場合、それはクリーチャーが離れたものとして扱いません。ただし、クリーチャーが離れる時に適用される置換効果は、キング・セルがバトルゾーンから離れる時にも適用されます。

813. S-MAX 進化クリーチャー

813.1. S-MAX 進化クリーチャーは、進化元を必要とせずにバトルゾーンに出せる進化クリーチャーです。

813.1a S-MAX 進化クリーチャーは、プレイヤー１人につき１体しかバトルゾーンに存在できません。１人のプレイヤーの S-MAX 進化クリーチャーがバトルゾーンに２体以上いる場合は、そのうち１体を残し、残りをすべて手札に戻します。これは常在型能力です。