パルワールド オフィシャルカードゲーム

総合ルール ver. 1.01

最終更新日:2026 年 10 月 29 日

目次 **ページ**

1. ゲームの概要 1
2. カードの情報 2
3. プレイヤーに関する情報 3
4. 領域 4
5. 特定行動 5
6. ゲームの準備 7
7. ゲームの進行 8
8. メインフェイズで選択可能な行動 9
9. バトル 9
10. カードや能力のプレイと解決 10
11. ルール処理 14
12. キーワードとキーワード能力 15
13. その他 16

総合ルール本文

1. ゲームの概要

1.1 ゲーム人数

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

1.2 ゲームの勝敗

1.2.1 いずれかのプレイヤーが敗北した場合、ゲームはその時点で終了します。対戦相手が敗北し、自分が敗北していないプレイヤーがゲームに勝利します。

1.2.1.1 プレイヤーは、自身のライフ(3.2)が 0 以下の場合、ゲームに敗北します(11.3.1)。

1.2.1.2 プレイヤーは、自身の山札(4.5)にカードが無い場合、ゲームに敗北します(11.3.2)。

1.2.2 すべてのプレイヤーが同時に敗北する場合、そのゲームは引き分けになります。

1.2.3 すべてのプレイヤーは、ゲーム中の任意の時点で投了を宣言することができます。投了を宣言したプレイヤーはチェックタイミング(10.5.1)を待たずにただちに敗北し、ゲームは終了します。

1.2.3.1 投了を行う行為は、いかなるカードの影響も受けません。また、カードの効果により投了を強制されることもなく、投了による敗北をなんらかの置換効果が置換することもありません。

1.2.4 なんらかのカードにより、いずれかのプレイヤーが勝利したり敗北したりする効果が発生することがあります。この場合、チェックタイミング(10.5.1)を待たず、その効果の処理中にそのプレイヤーは勝利または敗北し、ゲームは終了します。

1.3 ゲームの大原則

1.3.1 カードに書かれているテキストの内容が総合ルールの内容に矛盾する場合、テキストの内容を優先します。

1.3.2 なんらかの理由によりプレイヤーが実行不可能なことを行うように求められた場合、それは単に行われません。同様に、効果により一定の量の行動を行うよう求められた場合、その一部のみ実行不可能な場合、可能な限りその行動を行います。

1.3.2.1 すでにある状態にあるものを改めてその状態にするよう求められた場合、それは改めてその状態になるわけではなく、その行為自体が行われません。

1.3.2.2 なんらかの理由で、ある行動を 0 回あるいはマイナス回行うことを求める場合、その行動はまったく行われません。マイナスであっても逆の行動を求められることもありません。同様に、ある行動を行う際に基準となる数が 0 である場合、その行動は行われません。

1.3.2.2.1 値がマイナスである情報を基準として加減算以外のなんらかの行動を行う必要がある場合、その値が 0 であるものとしてその行動を実行します。

1.3.2.3 ある行動を要求する効果が複数発生し、そのすべての要求を満たすことが不可能である場合、そのような要求を可能な限り多く満たすような行動を選択し実行する必要があります。

1.3.2.4 プレイヤーやカードが持つ数値情報は、特に上下限の指定があるものを除き、0 や負の値をとることが可能です。

1.3.3 あるカードの効果によりプレイヤーがなんらかの行動を行うよう指示された場合に、同時にその行動を禁止する効果が発生している場合、常に禁止する効果が優先されます。

1.3.4 複数のプレイヤーが同時になんらかの選択を行うよう求められた場合、ターンプレイヤーから先に選択を行います。非ターンプレイヤーは、ターンプレイヤーの選択の内容を知ってから自分の選択を行います。

1.3.4.1 ある効果が複数のプレイヤーに適用され、その効果が一連の複数の処理の実行を求める場合、その各処理のうち選択を伴わない処理は同時に実行し、選択を伴う処理はターンプレイヤーから実行します。

1.3.4.2 非公開領域のカードを同時に選択する場合、ターンプレイヤーがカードの内容を公開しないまま必要な枚数を選択し、その後に非ターンプレイヤーが必要な枚数を選択します。選択したカードを公開する場合は、この後に行います。

1.3.5 カードやルールによりなんらかの数を選ぶ場合、特に指定がない限り、0 以上の整数を選ぶ必要があります。1 未満の端数を含む数やマイナスの数は選べません。

1.3.5.1　カードやルールにより‘～まで’のように上限の数が定められている場合、特に下限の数の指定がないかぎり 0 を選ぶことができます。

2.　カードの情報





パル



ギア



建築物



イベント

① カード名	⑨ 打撃力
② カード種別	⑩ ラッキーアイコン
③ 種類	⑪ クイックアイコン
④ 属性	⑫ カードテキスト
⑤ 適性	⑬ イラスト
⑥ 色	⑭ フレーバー
⑦ コスト	⑮ 付帯条項
⑧ 戦闘力	⑯ 特徴

2.1　カード名

2.1.1　このカードの持つ固有名称です。

2.1.2　カード名はデッキ構築(6.1.1.2)において参照されることがあります。

2.1.3　カード名は、メインネームとサブネームに分かれることがあります。

2.1.3.1　カード名がエンダッシュ(–)とその前後の空白を含む場合、それより前の部分がサブネームで、それより後の部分がメインネームです。

2.1.3.2　カード名が上記に該当しない場合、そのカードはメインネームもサブネームも持ちません。

2.1.4　テキストの中に《》(二重山括弧)で囲まれた名称がある場合、それはカード名自身、あるいはメインネーム等カード名の一部を意味します。

2.1.5　効果等により、カードにカード名が追加されることがあります。その場合、そのカードは表記のカード名と追加されたカード名を同時に持つことになります。

2.2　カード種別

2.2.1　カードの種類を表す情報です。

2.2.2　カード種別は、‘パル’、‘建築物’、‘ギア’、‘イベント’、‘ソウル’のいずれかです。

2.2.2.1　カード種別が‘パル’のカードは、拠点に配置し、自分を手助けし相手をアタックする生物を意味します。

2.2.2.1.1　カード種別が‘パル’のカードは、種別の表記が‘パル’で表記されます。

2.2.2.1.2　カード種別が‘パル’でサブ種別が‘ラッキー’(2.4.1.2)であるカードは、カード種別が‘パル’であると同時に‘ラッキーパル’でもあります。

2.2.2.1.3　カード種別が‘パル’でサブ種別が‘ノーマル’(2.4.1.1)であるカードは、カード種別が‘パル’であると同時に‘ノーマルパル’でもあります。

2.2.2.2　カード種別が‘建築物’のカードは、拠点に配置し、自分や自分のパルを有利にする効果を発生するものを意味します。

2.2.2.3　カード種別が‘ギア’のカードは、拠点に配置し、効果を発生するものを意味します。

2.2.2.4　カード種別が‘イベント’のカードは、個別の効果を発生する使い捨てのカードです。

2.2.2.5　カード種別が‘ソウル’のカードは、ゲーム中の様々な行動に使用するものです。

2.3　特徴

2.3.1　このカードの持つ何らかの特徴を指す語句です。

2.3.2　特徴はルール的な意味を持ちませんが、他の能力や効果により参照されることがあります。

2.4　種類

2.4.1　このカードが持つサブ種別の情報です。

2.4.1.1　この項目に‘ノーマルパル’と表記されている場合、それはこのカードのサブ種別が‘ノーマル’であることを意味します。

2.4.1.2　この項目に‘ラッキーパル’と表記されている場合、それはこのカードのサブ種別が‘ラッキー’であることを意味します。

2.5　属性

2.5.1　このカードが持つ属性の情報です。

2.5.2　属性はアイコンで表記されます。



2.5.2.1　無属性（◎）は‘無’の属性を持つことを意味します。属性を持たないことではありません。

2.6　適性

2.6.1　このカードが適している作業を示す情報です。

2.6.2　カードの能力や効果に「」（かぎ括弧）で囲まれている名称がある場合、それはその名称の適性を意味します。

2.7　色

2.7.1　このカードが持つ色です。

2.7.2　色は‘赤’、‘青’、‘緑’、‘紫’のいずれかです。

2.7.2.1　カードの色は、コスト（2.8）の背景の色で示されます。

2.7.3　一部のカードは色が‘無色’で表わされています。これは色を持たないことを意味し、‘無色’という色を有するものではありません。

2.8　コスト

2.8.1　このカードをプレイするためのコストです（10.6.2.3）。

2.9　戦闘力

2.9.1　このパルが他のパルや建築物に対して与えるダメージや、他から受けたダメージに対して拠点に残ることができるかの基準となる値です。

2.9.2　戦闘力は、テキスト中では⚔のアイコンで表記されることがあります。

2.9.3　カード種別が‘建築物’の戦闘力は‘耐久力’と呼ばれることがあります。

2.9.3.1　耐久力は、テキスト中では🛡のアイコンで表記されることがあります。

2.10 打撃力

2.10.1 このパルがプレイヤーに対して与えるダメージの基準となる値です。

2.10.2 打撃力は、テキスト中では💥のアイコンで表記されることがあります。

2.11 ラッキーアイコン

2.11.1 プレイヤーに対するダメージ判定の際に参照するアイコンです。

2.12 クイックアイコン

2.12.1 特定のタイミングでプレイすることが認められるカードや、特定のタイミングでプレイできる能力を持つカードが持つアイコンです。

2.13 カードテキスト

2.13.1 このカードが持つ固有の能力を示す情報です。

2.13.2 テキストの中に、（）（丸括弧）で囲まれた、能力を詳しく説明したものが存在することがあります。これは注釈文と呼ばれるものです。注釈文はテキストの一部ですが、あくまで能力の解説を目的とした意味を持つだけで、ゲームには影響しません。

2.14 イラスト

2.14.1 カードの内容をイメージしたイラストです。

2.14.2 イラストは、ゲーム上は特に意味を持ちません。

2.15 フレーバー

2.15.1 カードの内容をイメージした文章です。

2.15.2 フレーバーは、ゲーム上は特に意味を持ちません。

2.16 付帯条項

2.16.1 カードのコレクター番号、イラストレーター表記、カードの著作権表記等、これまでに示された内容以外のゲームに直接無関係な表記をまとめて‘付帯条項’と呼びます。

2.16.2 付帯条項は、ゲーム上は特に意味を持ちません。

2.17 情報の表記

2.17.1 カードの能力や効果で特定のカードの情報のみを表記してカードを参照する場合、それはその情報を持つカードを参照します。

例：‘ギアか赤の建築物’という表記は、カード種別がギアであるか、色が赤でありかつカード種別が建築物であるカードを意味します。

例：‘◇6以下の建築物’という表記は、コストが6以下でかつカード種別が建築物であるカードを意味します。

3.　プレイヤーに関する情報

3.1　オーナーとマスター

3.1.1　オーナーとは、カードの物理的な所有者を指します。あるカードのオーナーとは、そのカードをデッキに入れてゲームを開始したプレイヤーを指します。ゲームが終了した段階で、各プレイヤーは自分がオーナーであるカードをすべて取り戻します。

3.1.2　マスターとは、カードや能力や効果などを現在使用しているプレイヤーを意味します。いずれかの領域に置かれているカードのマスターとは、その領域が属しているプレイヤーを指します。

3.1.2.1　永続能力のマスターとは、その能力を有するカードやその能力を発生した効果のマスターを指します。

3.1.2.2　起動能力のマスターとは、それをプレイしたプレイヤーを指します。

3.1.2.3　自動能力のマスターとは、その能力を有するカードやその能力を発生した効果のマスターを指します。

3.1.2.4　効果のマスターとは、その効果を発生した能力のマスターを指します。

3.1.2.4.1　ある効果により特にプレイヤーが指定されずになんらかの行動を行うよう指示

されている場合、その効果のマスターがその指示を実行します。

3.2　ライフと負っているダメージ

3.2.1　各プレイヤーはライフという数値情報を持ちます。

3.2.1.1　ライフには上限はありません。ゲーム中にライフを加算することにより、ゲームの初期ライフよりも上の値になることがありえます。

3.2.1.2　ライフの下限は存在しませんが、0 未満であるライフの値を参照する場合、その値は 0 であるものとして参照します。

3.2.1.3　各プレイヤーのライフの値は公開情報で、常に両方のプレイヤーが互いのライフの値を確認することができます。

3.2.2　各プレイヤーは負っているダメージという数値情報を持ちます。

3.2.2.1　ゲーム中にあるプレイヤーがダメージを受ける(5.14.2)場合、その点数に等しい値、その負っているダメージの値が増えます。

3.3　資源

3.3.1　プレイヤーは資源という情報を持ちます。

3.3.1.1　資源は資源名称という情報と所有数という数値情報の 2 つの情報を統合したものです。

3.3.1.2　各プレイヤーは複数の資源を持ちえます。

3.3.1.2.1　現在のゲームでは、各プレイヤーは以下の名称を資源名称に持つ資源を持ちえます。

- 素材（と表記される場合もあり）
- 食材（と表記される場合もあり）

3.3.2　資源はその資源名称によって管理されます。

3.3.2.1　ある値を資源名称を用いて参照する場合、その資源名称を持つ資源の所有数を参照します。

3.3.3　資源情報の所有数は 0 以上の数値を持ちます。

3.3.3.1　所有数が 0 を下回る場合、それは 0 になります。

3.3.3.2　指定の資源を消費する(5.13)ことを求められる際に、その資源の所有数がその数を下回る場合、その消費は実行できません。

3.3.4　ゲーム中、各プレイヤーの各資源の所有数は公開情報で、常に両方のプレイヤーが互いの値を確認することができます。

4.　領域

4.1　領域の基本

4.1.1　領域は、特に指定がない限り、各プレイヤーがそれぞれ 1 つずつ異なるものを有します。

4.1.2　領域によっては、そこに置かれているカードの内容や情報をすべてのプレイヤーが見ることのできる領域と、指定のプレイヤーが情報を見ることができない領域が存在します。すべてのプレイヤーがカードの内容を見ることができる領域を‘公開領域’、いずれかまたはすべてのプレイヤーが見ることができない領域を‘非公開領域’と呼びます。

4.1.2.1　公開領域にカードが置かれる場合、そのカードは公開状態(4.2.2)で置かれます。非公開領域にカードが置かれる場合、そのカードは非公開状態(4.2.3)で置かれます。

4.1.2.2　領域が公開であるか非公開であるかにかかわらず、それぞれの領域にあるカードの枚数は、すべてのプレイヤーがいつでも確認することができます。

4.1.3　領域によっては、そこに置かれるカードの順番が管理されます。順番が管理される場合、カードの順番はカードを重ねることによる上下関係により管理します。順番が管理される領域においては、プレイヤーは特に指示がないかぎり、その順番を変更できません。

4.1.4　カードが拠点から拠点への移動以外の領域間の移動を行う場合、特に指示がないかぎり、それは新しい領域における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がそのまま適用されることはありません。

4.1.5　複数のカードがある領域に同時に置かれる場合、特に指定が無いかぎり、新しい領域に置く順番は、その領域が属するプレイヤーが決定します。

4.1.5.1　公開領域から非公開領域に複数のカードが同時に置かれる段階で、それらのカードを置く順番をカードのマスターが決定できる場合、マスター以外のプレイヤーはそれらのカードが置かれた順番の情報をそのマスターに求めることはできません。

4.1.6　あるカードが、属するプレイヤーが指定されていない領域に移動することを指示されている場合、特に指定が無いかぎり、そのカードのマスターに属する指定領域に移動します。

4.2　領域の可視状態

4.2.1　領域内にあるカードは、公開状態か非公開状態かのいずれかの状態を持ちます。

4.2.2　公開状態とは、カードの内容や情報をすべてのプレイヤーが見ることのできる状態です。

4.2.3　非公開状態とは、一部またはすべてのプレイヤーがカードの内容や情報を見ることができない状態です。

4.3　カードの配置状態

4.3.1　一部の領域において、カードの配置状態が指定される場合があります。配置状態には、向きを示す状態があります。

4.3.2　向きを表す状態は、‘スタンド状態’か‘レスト状態’のいずれかです。あるカードの向きを表す状態はこのうち 1 つのみを持ち、同時に複数の状態を持ったり、どの状態も持たなかったりすることはありません。

4.3.2.1　スタンド状態のカードは、そのカードのカード名の文字がマスターから見て適正に見える方向になるように置きます。

4.3.2.2　レスト状態のカードは、そのカードのカード名の文字がマスターから見て 90 度横向きになるように置きます。

4.3.2.3　配置状態が指定される領域にカードが置かれる場合、特に指定がないかぎりスタンド状態で置かれます。

4.4　拠点

4.4.1　拠点はパルや建築物やギアを実際に配置し使用するための領域です。

4.4.2　拠点は公開領域で、この領域のカードは向きの配置状態を持ちます。この領域のカードの順番は管理されません。

4.4.3　このルールや能力や効果が特に領域を指定せずに‘パル’(‘ラッキーパル’や‘ノーマルパル’を含む)や‘建築物’や‘ギア’を参照する場合、それは拠点にあるそのカード種別を持つカードを参照します。

4.4.4　拠点にあるパルや建築物は、それぞれ‘負っているダメージ’という数値情報を持ちます。

4.4.5　各プレイヤーは、パル上限という数値情報を持ちます。

4.4.5.1　パル上限を超えてパルが置かれている場合、パル上限を超えたパルはルール処理により墓地に置かれます(11.5)。

4.4.5.2　ゲーム開始時のパル上限は 5 です。

4.5　山札

4.5.1　ゲーム開始時に自分のメインデッキを置く領域です。

4.5.2　山札は非公開領域で、カードの順番が管理されます。プレイヤーは効果やルールによる指示がある場合にのみ、山札のカードの順番を変更したり、そのカードの情報を知ったりすることができます。

4.6　手札

4.6.1　各プレイヤーが未使用のカードを相手に見せずに置く領域です。

4.6.2　手札は非公開領域ですが、自分の手札のカードは自分のみが自由に確認することができます。他のプレイヤーの手札のカードの内容を見ることはできません。手札のカードの順番は管理されません。

4.6.3　‘手札にあるカードを(数値)枚’は、カードテキストにおいて単に‘手札を(数値)枚’と表記されます。

4.7　墓地

4.7.1　各プレイヤーの使用済みのカードが置かれる領域です。

4.7.2　墓地は公開領域です。この領域のカードは表向きに置かれ、いずれのプレイヤーも自由に内容を見ることができます。墓地のカードの順番は管理されません。

4.8　ソウルデッキ

4.8.1　ゲーム開始時に自身が準備したソウルカードを置く場所です。

4.8.2　ソウルデッキは公開領域ですが、特にカードを表向きに置く義務はありません。ソウルデッキのカードの順番は管理されません。

4.9　ソウル置場

4.9.1　自身のゲーム中で使用しているソウルを置く場所です。

4.9.2　ソウル置場は公開領域です。この領域のカードは向きの配置状態を持ちます。この領域のカードの順番は管理されません。

4.10 追放領域

4.10.1 ゲームから取り除かれたカードを置く領域です。

4.10.2 追放領域は原則として公開領域です。追放領域のカードの順番は管理されません。

4.11 解決領域

4.11.1 ゲームの進行中に、能力やカードが一時的に置かれる領域です。解決領域は両プレイヤーが共有して使用する領域が 1 つだけ存在します。

4.11.2 解決領域は公開領域で、カードの順番が管理されます。この領域にカードが置かれる場合、これまでに置かれているカードの上に置かれます。

4.12 セット領域

4.12.1 ゲームの進行中に、他のカードの‘下に置く’指示(5.22)があったカードを置く領域です。

4.12.2 セット領域は非公開領域ですが、自分のセット領域のカードは自分のみが自由に確認することができます。他のプレイヤーのセット領域のカードの内容を見ることはできません。セット領域のカードの順番は管理されません。また、この領域に公開状態でカードが置かれる場合、そのカードはすべてのプレイヤーが自由に確認できます。

4.12.3 セット領域のカードは、原則として他のカードに関連付けられた状態でこの領域に置かれます。

4.12.3.1 セット領域のカードに関連付けられているカードが存在しない場合、そのセット領域のカードは墓地に置かれます(11.6)。

5.　特定行動

5.1　概要

5.1.1　特定行動とは、このゲームを行う際に特別な意味を持つ行動の指示または状態を意味します。

5.2　スタンドする/レストする

5.2.1　カードを‘スタンドする’または‘レストする’指示がある場合、指定されたカードの向きをその指示に応じて、スタンド状態かレスト状態にします。

5.3　特定状態

5.3.1　ゲーム中、このゲームにおいてすべてのプレイヤーが同時に参照する、特定の名称を持つ状態になることがあります。このような状態を特定状態と呼びます。

5.3.1.1　現在のルールでは、以下の名称の特定状態になることがあります。

- 夜

5.3.2　‘(特定状態名称)になる’とは、このゲームを(特定状態名称)を持つ特定状態にすることを意味します。

5.3.3 ‘(特定状態名称)である’とは、このゲームは現在その(特定状態名称)を持つ特定状態であることを意味します。

5.3.4 ‘(特定状態名称)なら’という条件は、このゲームが現在その(特定状態名称)を持つ特定状態である場合に満たされます。

5.4 置く

5.4.1 カードを指定領域に‘置く’指示がある場合、そのカードをその領域に移動します。

5.5 追放する

5.5.1 カードを‘追放する’指示がある場合、そのカードを追放領域に移動します。

5.6 切る

5.6.1 山札を‘切る’指示がある場合、その山札が属するプレイヤーは、その山札にあるカードの順番を無作為に変更します。

5.6.1.1 山札が 0 枚または 1 枚の状態のときにその山札を切る指示がある場合、そこにあるカードの順番は変更されませんが、その山札は切られたものとして扱います。

5.7 引く

5.7.1 カードを‘1 枚引く’指示がある場合、指定プレイヤーの山札の一番上のカードを、指定プレイヤーの手札に移動します。

5.7.2 カードを‘(数値)枚引く’指示がある場合、指定プレイヤーはカードを 1 枚引く行動を(数値)回繰り返します。

5.7.3 カードを‘(数値)枚まで引く’指示がある場合、指定プレイヤーは以下を実行します。

5.7.3.1 (数値)が 0 以下の場合、この処理を終了します。

5.7.3.2 指定プレイヤーはこの指示を終了することができます。

5.7.3.3 指定プレイヤーはカードを 1 枚引きます。

5.7.3.4 この指示により 5.7.3.3 を実行した回数が(数値)回に達していた場合、この指示を終了します。そうでない場合、5.7.3.1 に戻ります。

5.8 上から見る

5.8.1 ‘山札を上から(数値)枚見る’指示がある場合、指定プレイヤーはその山札の一番上から(数値)枚の情報を知ることができます。

5.8.2 ‘山札を上から(数値)枚まで見る’指示がある場合、以下を実行します。

5.8.2.1 (数値)が 0 以下の場合、この処理を終了します。

5.8.2.2 枚数として 1 を指定します。

5.8.2.3 指定プレイヤーはこの指示を終了することができます。

5.8.2.4 指定プレイヤーは、山札の一番上から指定枚数枚目のカードの情報を知ることができます。

5.8.2.5 この指示により 5.8.2.4 を実行した回数が(数値)回に達していた場合、この指示を終了します。そうでない場合、枚数を 1 増やして 5.8.2.3 に戻ります。

5.9 (山札を)見て選ぶ

5.9.1 あるプレイヤーに対しある山札またはその一部の範囲のカードから特定のカードを‘見て選ぶ’指示がある場合、そのプレイヤーはその指定範囲のカードの内容を確認し、そこから指定されたカードを選択し、それを山札の残りのカードと区別できるように分けておきます。

5.9.1.1 特定のカードの指定にカードの枚数以外の条件が含まれる場合、そのカードを選択した後、そのカードが条件を満たしていることを示すためにすべてのプレイヤーに公開します。

5.9.1.2 特定のカードの指定にカードの枚数以外の条件が含まれる場合、そのカードが指定範囲に存在することは保証されず、あったとしても意図的に存在しなかったことにすることができます。

5.9.1.3 特定のカードの条件が枚数のみの場合、指定範囲のカードの枚数がその枚数未満であるなら、その範囲のカードをすべて選択します。そうでないなら、それらのカードの中から指定枚数のカードを選択します。いずれの場合も、カードを選ばないことを選択できません。

5.10 捨てる

5.10.1 あるカードを‘捨てる’指示がある場合、そのカードをオーナーの墓地に移動します。

5.10.2 領域を指定せずにカードを‘捨てる’指示がある場合、手札のカードを捨てます。

5.11 入れ替える

5.11.1 あるカードと別なカードを‘入れ替える’指示がある場合、その前者のカードを後者のカードのある領域へ、後者のカードを前者のカードのある領域へ同時に移動します。

5.11.2 何らかの理由で、入れ替える指示の実行時にいずれかのカードがもう一方の領域へ移動できない場合、その指示は実行されません。

5.12 ソウルコスト表記

5.12.1 テキスト中に菱形付き数字(◇3等)がある場合、それは文脈に応じて、ソウルコスト値またはそのカードのコストを修正するための数値を意味します。

5.12.1.1 あるカードの情報を参照する際にソウルコスト値の表記が用いられる場合、それはそのカードのコスト(2.8)の値を参照します。

5.12.2 ある起動能力のコスト(10.4.1)の一部として丸付き数字が単独で書かれている場合、それはその値に等しい点数のソウルを支払うことを意味します(10.4.3)。

例:‘[②] カードを 1 枚引く’とは、起動能力のコストとして 2 点のソウルを支払ってプレイすることを意味します。

5.13 消費する
5.13.1 特定の資源(3.3)を指定数‘消費する’指示がある場合、自身のその資源の所有数をその数だけ減らします。

5.14 ダメージ(を与える)
5.14.1 拠点のパルや建築物に‘(数値)ダメージ’または‘(数値)ダメージを与える’指示がある場合、そのパルや建築物が負っているダメージ数を、その(数値)の値だけ加算します。
5.14.2 プレイヤーに‘(数値)ダメージ’または‘(数値)ダメージを与える’指示がある場合、そのプレイヤーが負っているダメージ(3.2.2)を(数値)に等しい値増やします。
5.14.3 ‘ダメージ’という単語はダメージアイコンで表記されることがあります。

5.15 登場する
5.15.1 パルや建築物やギアが拠点でない領域からいずれかの拠点に移動した場合、それは‘登場した’ものとして扱います。
5.15.2 パルや建築物やギアであるカードを‘登場させる’指示がある場合、それを拠点に移動します。
5.15.2.1 特にどのプレイヤーの拠点に登場するかが示されていない場合、その指示を行った効果のマスターであるプレイヤーの拠点に移動します。

5.16 解体する
5.16.1 あるパルを‘解体する’指示がある場合、その指示を行うプレイヤーは、そのパルのマスターが自分であるなら、そのパルを自身の墓地に移動します。
5.16.2 あるプレイヤーに対し、特定のパルを指定せずに‘パルを解体する’指示がある場合、そのプレイヤーは自身がマスターであるパルの中から条件を満たすものを指定数選択し、それらを解体します。

5.17 アサインする
5.17.1 あるパルをある建築物に‘アサインする’指示がある場合、以下を実行します。
5.17.1.1 そのパルがレスト状態である場合、アサインは行われません。
5.17.1.2 そのパルをレスト状態にします。これにより、そのパルがその建築物に‘アサインした’およびその建築物がそのパルに‘アサインされた’事象が発生します。
5.17.2 特に特定のパルを指定せず‘パルをアサインする’指示がある場合、自身がマスターである指定の条件を満たすスタンド状態のパルを選択し、それらをアサインします。
5.17.3 建築物の能力や効果で特に建築物を指定せずにパルをアサインする指示がある場合、その建築物にアサインします。

5.18 アタックを失敗させる
5.18.1 アタックしているパル(9.3.2.1)がいる状態で‘アタックを失敗させる’指示がある場合、その指示を発生した効果の解決後、ただちにバトル終了ステップ(9.7)に移ります。

5.19 (カード名等を)宣言する
5.19.1 ゲーム中になんらかのカードのカード名やメインネームやサブネームを‘宣言する’場合、既存のいずれかのカードまたはゲーム中に存在するカードのカード名やメインネームやサブネームを宣言します。

5.20 同名/異なるカード名
5.20.1 あるカードと別なカードが‘同名’であるとは、その両方が共通するカード名を有することを意味します。
5.20.1.1 いずれかのカードが複数のカード名を持つ場合、そのいずれか 1 つが互いに共通する場合、それらは同名のカードです。
5.20.2 あるカードと別なカードが‘異なるカード名’であるとは、そのそれぞれのカードが同名でないことを意味します。

5.21 (自動能力が)～回発動する
5.21.1 いずれかの自動能力に対し、それが‘(数値)回発動する’効果が適用されている場合、その自動能力の誘発条件が満たされた際に、その自動能力が 1 回待機状態になるのではなく(数値)回待機状態になります。
5.21.2 ある自動能力に対しこのような処理が複数適用されている場合、その自動能力のマスターが、その処理のうちいずれか 1 つのみを選択して適用します。

5.22 (カードの)下に置く
5.22.1 あるカードを拠点のカードの‘下に置く’指示がある場合、その下に置くカードをセット領域に移動し、その拠点のカードに関連付けます。
5.22.1.1 あるカードを拠点のカードの‘下に裏で置く’指示がある場合、移動するカードはセット領域に非公開状態で置かれます。
5.22.1.2 あるカードを拠点のカードの‘下に表で置く’指示がある場合、移動するカードはセット領域に公開状態で置かれます。

6. ゲームの準備

6.1 デッキの準備
6.1.1 各プレイヤーは、ゲームの開始前に自身のカードによるメインデッキを用意します。
6.1.1.1 メインデッキは 50 枚ちょうどのカードからなります。
6.1.1.2 メイン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。
6.1.1.3 メインデッキにはラッキーアイコン(2.11)を持つカードはすべて合わせて 8 枚まで入れることができます。
6.1.2 各プレイヤーは、ソウルカードをソウルの上限に等しい枚数準備します。

6.1.2.1　ゲーム開始時の各プレイヤーのソウルの上限は 10 です。

6.1.3　デッキの構築条件に関する永続能力は、上記のデッキ構築条件を置換する置換効果として適用されます。ゲームの開始以降はその能力は無効（10.3.2）になります。

6.2　ゲーム前の手順

6.2.1　ゲームの開始前に、各プレイヤーは以下の手順を実行します。

6.2.1.1　このゲームで使用する自身のメインデッキを提示します。

6.2.1.2　各プレイヤーは自身のメインデッキを自身の山札に置き、それを切ります。

6.2.1.3　各プレイヤーは無作為にどちらかのプレイヤーを選び、そのプレイヤーがどちらのプレイヤーが先攻であるかを決定します。

6.2.1.4　各プレイヤーは自身のソウルカードをすべてソウルデッキに置きます。

6.2.1.5　後攻プレイヤーは、自身のソウルデッキのカードを 1 枚自身のソウル置場に移動します。

6.2.1.6　各プレイヤーは自身の山札の上から 5 枚のカードを自身の手札に加えます。

6.2.1.7　先攻プレイヤーから順に、手札の引き直しを宣言できます。宣言する場合、そのプレイヤーは自身の手札のカードをすべて自身の山札に戻して山札を切り、新たに山札の上から 5 枚のカードを自身の手札に加えます。

6.2.1.7.1　手札の引き直しは各プレイヤー 1 ゲームにつき 1 回のみ宣言し実行することができます。

6.2.1.8　各プレイヤーは自身のライフを 10 にします。

6.2.1.9　各プレイヤーは負っているダメージ（3.2.2）を 0 にします。

6.2.1.10 各プレイヤーは自身の各資源（3.3）の所有数を 0 にします。

6.2.1.11 先攻プレイヤーをターンプレイヤーとして、ゲームを開始します。

7.　ゲームの進行

7.1　概要

7.1.1　ゲームは‘ターン’と呼ばれる手順を繰り返すことで進められます。あるターン中は、いずれかのプレイヤーがターンプレイヤーとなり、そうでないプレイヤーは非ターンプレイヤーとなります。

7.1.2　ターンプレイヤーは、スタンドフェイズ（7.2）からエンドフェイズ（7.6）まで、示された順に従って各フェイズを実行します。

7.2　スタンドフェイズ

7.2.1　ターンプレイヤーは、自身の拠点とソウル置場にあるカードをすべてスタンドします。

7.2.2　‘ターンの始めに’および‘スタンドフェイズの始めに’の誘発条件が発生します。また、これがゲームにおける最初のターンである場合、‘ゲームの始めに’の誘発条件が発生します。

7.2.3　チェックタイミングが発生します。このチェックタイミングで行うべき処理がすべて終了したら、ドローフェイズに進みます。

7.3　ドローフェイズ

7.3.1　これが先攻プレイヤーの第 1 ターンである場合、ドローフェイズは実行せず、ただちにソウルフェイズに進みます。

7.3.2　‘ドローフェイズの始めに’の誘発条件が発生し、チェックタイミングが発生します。

7.3.3　ターンプレイヤーはカードを 1 枚引きます。

7.3.4　チェックタイミングが発生します。このチェックタイミングで行うべき処理がすべて終了したら、ソウルフェイズに進みます。

7.4　ソウルフェイズ

7.4.1　‘ソウルフェイズの始めに’の誘発条件が発生し、チェックタイミングが発生します。

7.4.2　ターンプレイヤーは自身のソウルデッキのカードを、ゲームで規定されたソウル増分の枚数、自身のソウル置場に移動します。

7.4.2.1　ゲーム開始時のソウル増分は 2 です。

7.4.2.2　自身のソウルデッキのカードの枚数がソウル増分未満の場合、ソウルデッキのすべてのカードをソウル置場に移動します。

7.4.3　チェックタイミングが発生します。このチェックタイミングで行うべき処理がすべて終了したら、メインフェイズに進みます。

7.5　メインフェイズ

7.5.1　‘メインフェイズの始めに’の誘発条件が発生し、チェックタイミングが発生します。

7.5.2　ターンプレイヤーにプレイタイミングが与えられます。このプレイタイミングでは、「8. メインフェイズで選択可能な行動」のいずれかが実行できます。

7.5.2.1　このプレイタイミングにおいて、ターンプレイヤーが‘可能な限りアタックする’ことを求められているパルのマスターであり、そのパルが適正なアタックを実行することができる（9.2.2）場合、ターンプレイヤーは何もしないことを選択してこのプレイタイミングを終わらせることができません。

7.5.3　このプレイタイミングでターンプレイヤーがこれ以上何もしないことを宣言した場合、エンドフェイズに進みます。

7.6　エンドフェイズ

7.6.1　‘ターン終了時’で示されている誘発条件のうち、このターン中にまだ誘発条件を満たしていなかった自動能力の誘発条件が発生します。

7.6.2　チェックタイミングが発生します。

7.6.3　すべての拠点のすべてのパルや建築物は、その負っているダメージが 0 になります。

7.6.4　すべての‘ターン終了時まで’を期限とする効果が消滅します。

7.6.5　この時点で、7.6.2 のチェックタイミングで自動能力やルール処理が解決されておらず、‘ターンの終わ

りに’で示されている誘発条件のうちこのターン中にまだ誘発条件を満たしていなかった自動能力の誘発条件やその他の自動能力の誘発条件が存在しない場合、このターンを終了し、現在のターンプレイヤーの対戦相手がターンプレイヤーである次のターンを開始します。そうでない場合、再びエンドフェイズを最初から実行しなおします。

8. メインフェイズで選択可能な行動

8.1 概要

8.1.1 以下は各ターンのメインフェイズにおいて、ターンプレイヤーがプレイタイミングで実行可能な行動一覧です。

8.1.2 ターンプレイヤーは、これらの行動を望む順番で望む回数実行することができます。

8.2 カードのプレイ

8.2.1 ターンプレイヤーは自身の手札のカードを 1 枚選び、それをプレイします（10.6.2）。

8.3 起動能力のプレイ

8.3.1 ターンプレイヤーは自身のカードの有効な起動能力（10.3）を 1 つ選び、それをプレイします（10.6.2）。

8.4 バトルの開始

8.4.1 ターンプレイヤーは、自身がマスターである適正にアタックを行えるパル（9.2.2）がいる場合、バトルの開始を宣言し、アタック宣言ステップ（9.3）に進みます。

8.5 ソウルを支払ってカードを引く

8.5.1 ターンプレイヤーはソウルを 3 点支払う（10.4.3）ことで、カードを 1 枚引きます。

8.5.2 この行動は、ターン中 1 回のみ実行できます。

9. バトル

9.1 概要

9.1.1 メインフェイズ中にターンプレイヤーがバトルの開始を宣言することでバトルが開始し、アタック宣言ステップ（9.3）からバトル終了ステップ（9.7）までの一連の手順を実行します。

9.2 バトルでの適正なパルと目標

9.2.1 バトルを開始するためには、適正にアタックを行うことができるパルと、そのパルが適正にアタックを実行できるバトル目標が必要です。

9.2.2 あるパルが適正にアタックを行えるかは、以下の条件で判断します。

9.2.2.1 そのパルはターンプレイヤーがマスターであり、スタンド状態である必要があります。

9.2.2.2 そのパルは、なんらかの効果によりバトルが禁止されている状態でない必要があります。

9.2.2.3 このターンに自身の拠点に置かれたパルであってもアタックが行えます。

9.2.3 アタックの目標として選択できるものは、非ターンプレイヤー自身、または非ターンプレイヤーがマスターである、建築物 1 つかレスト状態のパル 1 体です。

9.2.4 上記の条件に基づき、アタックを行うパル 1 体とアタック目標 1 つを選択できる場合、ターンプレイヤーは適正にバトルを開始することができます。

9.2.4.1 これによりパル 1 体とアタック目標 1 つを選んだ場合でも、そのパルが効果によりその目標をアタックできない場合、その組み合わせは適正にバトルを開始できる組み合わせとはなりません。

9.3 アタック宣言ステップ

9.3.1 ターンプレイヤーは、適正にアタックが行えるパル（9.2.2）と、それが適正にアタックできる目標（9.2.3）を 1 つ選びます。

9.3.1.1 なんらかの理由でこの 2 つを適正に選べない場合、バトルは取り消され、ゲームは今回のバトルの開始を宣言する直前まで巻き戻されます。

9.3.2 これにより選んだパルをレストします。これにより、このパルが‘アタックした’事象と、アタック目標が‘アタックされた’事象が発生します。

9.3.2.1 これ以降、このパルはこのバトル中‘アタックしている’パルとして扱います。

9.3.3 チェックタイミングが発生します。このチェックタイミングで行うべき処理がすべて終了したら、ブロック宣言ステップに進みます。

9.4 ブロック宣言ステップ

9.4.1 ‘ブロック宣言ステップの始めに’の誘発条件が発生し、チェックタイミングが発生します。

9.4.2 非ターンプレイヤーは、自身がマスターである現在のアタック目標ではないスタンド状態のパルのうち、アタックしているパルをブロックすることが効果により禁止されていないものを 1 体選ぶことができます。

9.4.2.1 選んだ場合、そのパルをレストし、このアタックのアタック目標はそのパルになります。

9.4.3 アタック目標がパルである場合、このバトル中、アタックしているパルとアタック目標のパルは、互いにもう一方のパルに対して‘バトル相手’になります。

9.4.4 チェックタイミングが発生します。このチェックタイミングで行うべき処理がすべて終了したら、クイックステップに進みます。

9.5 クイックステップ

9.5.1 ‘クイックステップの始めに’の誘発条件が発生し、チェックタイミングが発生します。

9.5.2 非ターンプレイヤーにプレイタイミングが与えられます。このプレイタイミングでは、自身の手札にあるこのステップ中にプレイできる（12.2.1）、イベントカードか有効な起動能力を 1 つプレイします。

9.5.2.1 これは望む順番で望む回数実行できます。

9.5.2.2 ターンプレイヤーはクイックステップではカードの能力の起動はできません。

9.5.3 チェックタイミングが発生します。このチェックタイミングで行うべき処理がすべて終了したら、ダメージステップに進みます。

9.6 ダメージステップ

9.6.1 ‘ダメージステップの始めに’の誘発条件が発生し、チェックタイミングが発生します。

9.6.2 なんらかの理由で、この時点でアタックしているパルかアタック目標が存在していない場合、9.6.4 に進みます。

9.6.3 アタック目標により、以下の処理を実行します。

9.6.3.1 アタック目標がパルである場合、アタックしているパルとアタック目標のパルは、互いに同時にもう一方のパルに自身の戦闘力の値に等しいダメージを与えます。

9.6.3.1.1 この時点でパルの戦闘力が 0 以下である場合、そのパルはダメージを与えません（1.3.2.2）

9.6.3.2 アタック目標が建築物である場合、アタックしているパルは自身の戦闘力の値に等しいダメージをアタック目標に与えます。

9.6.3.2.1 これにより建築物がアタックしているパルにダメージを与えることはありません。

9.6.3.3 アタック目標がプレイヤーである場合、以下の手順を実行します。

9.6.3.3.1 アタックしているパルの打撃力を確認します。この打撃力が 0 以下の場合、何もしません。

9.6.3.3.2 アタック目標のプレイヤーは、自身の負っているダメージ（3.2.2）に、アタックしているパルの打撃力を加算します（11.2）。

9.6.3.4 9.6.3.1 や 9.6.3.2 によりパルが与えるダメージ、および 9.6.3.3.2 でアタックしているパルによりプレイヤーが追加で負うダメージを、そのパルが与えるバトルダメージと呼びます。

9.6.4 チェックタイミングが発生します。このチェックタイミングで行うべき処理がすべて終了したら、バトル終了ステップに進みます。

9.7 バトル終了ステップ

9.7.1 ‘バトルの終わりに’で示されている誘発条件のうち、このバトル中にまだその誘発条件を満たしていなかった自動能力の誘発条件が発生します。

9.7.2 チェックタイミングが発生します。

9.7.3 すべての‘バトルの終わりまで’を期限とする効果や‘このバトル中’期限とする効果が消滅します。

9.7.3.1 これにより‘アタックしているパル’はアタックしている状態でなくなります。

9.7.4 この時点で、9.7.2 のチェックタイミングで自動能力やルール処理が解決されておらず、‘バトルの終わりに’で示されている誘発条件のうちこのバトル中にまだその誘発条件を満たしていなかった自動能力の誘発条件やその他の自動能力の誘発条件が存在しない場合、このバトルを終了し、メインフェイズのターンプレイヤーのプレイタイミング（10.5.4）に戻ります。そうでない場合、再びバトル終了ステップを最初から実行しなおします。

10. カードや能力のプレイと解決

10.1 能力の種別

10.1.1 能力は、起動能力、自動能力、永続能力の 3 種類に分けられます。

10.1.1.1 起動能力とは、プレイタイミングが与えられたプレイヤーが、コストを支払うことによって能動的に実行する能力を指します。

10.1.1.1.1 起動能力は、カード上では‘[(コスト)](効果)’と表記されています。[]で囲まれた内側がその起動能力をプレイするためのコストで、それに続くテキストが、その起動能力を解決することで発生する効果を指します。

10.1.1.1.2 一部の起動能力は能力の先頭部分に【クイック】（12.2）を持ち、ゲーム中のクイックステップ（9.5.2）でのプレイが可能です。

10.1.1.2 自動能力とは、その能力に示された事象がゲーム中で発生することにより、自動的にプレイされる能力を指します。

10.1.1.2.1 自動能力は、カード上では‘(条件)した時、(効果)する’または‘(フェイズやステップ)の始めに、(効果)する’または‘(フェイズやステップ)の終わりに、(効果)する’と表記されています。(条件)や(フェイズやステップ)の時点で示された事象を’誘発条件’と言い、自動能力の誘発条件が満たされていることを、‘(その自動能力が)誘発している’と言います。

10.1.1.3 永続能力とは、その能力が有効な期間、常になんらかの効果を発生している能力を指します。

10.1.1.3.1 永続能力は、カード上では‘(効果)’と表記されています。

10.2 効果の種別

10.2.1 効果は‘単発効果’‘継続効果’‘置換効果’の 3 種類に分けられます。

10.2.1.1 ‘単発効果’とは、解決中にその指示を実行し、それで効果が終了するものを指します。‘あなたは 1 枚引く’‘このカードを墓地に置く’等の能力がある場合、その能力により発生する効果は単発効果です。

10.2.1.2 ‘継続効果’とは、一定の期限の間（期間が特に指定されていない、すなわち‘このゲーム中’であるものを含みます）、その効果が有効であるものを指します。

10.2.1.3 ‘置換効果’とは、ゲーム中にある事象が発生する場合、それを実行するのではなく別な事象を実行するものを指します。

10.2.1.3.1 能力に‘(行動 A)する時、かわりに(行動 B)する’と書かれている場合、その能力により発生する効果は置換効果です。

10.2.1.3.2 能力に‘(行動 A)する時、かわりに[選択]してよい。そうしたら、(行動 B)する’と書かれている場合、その能力により発生する効果は選択型の置換効果です。

10.3 有効な能力と無効な能力

10.3.1 何らかの効果により、特定の効果が‘有効’であったり‘無効’であったりすることがあります。この場合、以下に従った処理を行います。

10.3.2 何らかの効果の一部あるいは全部が特定の条件下で無効であると表記されている場合、その条件下で、その部分は能力としては存在しますが、効果を発生することはありません。その効果が本来何らかの選択を求める場合、その選択は行いません。

10.3.3 何らかの効果の一部あるいは全部が特定の条件下で有効であると表記されている場合、その条件が満たされていない状態では、その部分は無効です。

10.3.4 ある能力が特定の領域で適用することが明確である場合、その能力はその領域において有効です。

10.3.4.1 一部の能力は、その能力の前に領域アイコンを持つことがあります。その場合、その能力はその領域アイコンで示された領域で有効です。

10.3.4.1.1 手札アイコンがある能力は手札で有効です。

10.3.5 カード種別が‘パル’、‘建築物’、‘ギア’のカードの能力のうち領域アイコンを持たない物は、そのカードが拠点にある場合にのみ有効です。

10.4 コストと支払い

10.4.1 起動能力や自動能力の先頭に、□で囲まれた行動が指示されることがあります。これはその能力のコストと呼ばれます。

10.4.2 ‘コストを支払う’とは‘コストで示された行動を実行する’を意味します。

10.4.2.1 コストに複数の行動がある場合、テキストの先頭に近い方から順に実行します。

10.4.2.2 コストのうち一部または全部を支払うことが不可能である場合、このプレイのためのコストは支払うことはできません。一部のみ支払うこともできません。

10.4.3 コストのうち、指定の数のソウルを支払うことを求められている場合、自身のソウル置場の指定枚数のスタンド状態のソウルカードをレスト状態にします。

10.5 チェックタイミングとプレイタイミング

10.5.1 チェックタイミングとは、ゲーム中で発生したルール処理や自動能力のプレイを行う時点を指します。

10.5.1.1 チェックタイミングにおいては、まずルール処理がすべて解決され、解決するべきルール処理が無くなってから、誘発条件を満たした自動能力のプレイと解決を行います（10.5.3）。

10.5.2 プレイタイミングとは、指定されたプレイヤーが能動的に行動を行うことのできる時点を指します。いずれかのプレイヤーにプレイタイミングが与えられる場合、実際に行動の選択を行う前に必ずチェックタイミングが発生します。そのチェックタイミングに解決すべきルール処理や自動能力が存在しなくなった後に、実際にそのプレイヤーにプレイタイミングが与えられます。

10.5.3 チェックタイミングが発生した場合、ゲームは以下の手順で進行します。

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

10.5.3.2 ターンプレイヤーがマスターであるいずれかの自動能力が待機状態になっている場合、ターンプレイヤーはそのうち 1 つを選び、プレイと解決を行い、その後 10.5.3.1 に戻ります。

10.5.3.3 非ターンプレイヤーがマスターであるいずれかの自動能力が待機状態になっている場合、非ターンプレイヤーはそのうち 1 つを選び、プレイと解決を行い、その後 10.5.3.1 に戻ります。

10.5.3.4 チェックタイミングを終了します。

10.5.4 いずれかのプレイヤーにプレイタイミングが発生した場合、ゲームは以下の手順で進行します。

10.5.4.1 チェックタイミングが発生します。チェックタイミングの処理を実行します。

10.5.4.2 プレイタイミングが実際にそのプレイヤーに与えられます。そのプレイヤーは、その時点で可能な何らかの行動を実行するか、何もしないかの選択を行います。行動が行われた場合、特に指定が無いかぎり、そのプレイヤーに再びプレイタイミングが与えられます。

10.5.4.3 プレイタイミングを与えられたプレイヤーが何もしないことを選んだ場合、プレイタイミングが終了し、フェイズやステップが進行します。

10.6 プレイと解決

10.6.1 起動能力や自動能力や手札のカードは、プレイすることによって解決され、効果を発生します。永続能力はプレイされることはなく、常に効果を発生し続けています。

10.6.2 カードや能力をプレイする場合は、以下の手順に従います。

10.6.2.1 プレイする能力やカードを指定し、それを解決領域に置きます。

10.6.2.1.1 それが非公開領域にあるカードの場合、それを公開してから解決領域に置きます。

10.6.2.1.2 それが能力の場合、擬似的なカードとして解決領域に置きます。

10.6.2.2 カードや能力に何らかの選択が必要である場合、その選択を行います。

10.6.2.2.1 カードや能力に‘1 つ選ぶ’等の選択肢の選択数とそれに続く一連の選択肢のリストがある場合、その中から今回プレイする際の選択肢を指定数選びます。その際、選ばれなかった選択肢は今回のプレイにおいては存在しなかったものとみなされます。

10.6.2.2.2 カードや能力の数値の一部が‘X’で示され、そのテキスト中にその X を決定す

る方法が示されていない場合、その X の値を 1 つ選びます。

10.6.2.3 プレイするためのコストがある場合、そのコストを決定し、すべてのコストを支払います。

10.6.2.3.1 コストを支払う手段に複数の選択肢がある場合、このコストの決定段階で、そのいずれで支払うかを決定します。

10.6.2.4 カードや能力の解決を行います。

10.6.2.4.1 プレイしたのがカードであり、種別が‘パル’か‘建築物’か‘ギア’である場合、そのカードをマスターの拠点に置きます。

10.6.2.4.2 プレイしたのがカードであり、種別が‘イベント’である場合、そのテキストの内容を実行し、その後そのカードをオーナーの墓地に置きます。

10.6.2.4.3 プレイしたのが起動能力や自動能力である場合、その能力に示された効果を実行し、解決領域からその能力を取り除きます。

10.6.2.4.4 何らかの理由でその起動能力や自動能力を持っていたカードが元の領域に無かった場合でも、その能力は解決します。

10.6.3 カードや能力に’～選び’や’～選ぶ’と書かれている場合、解決の際に、その指示があった段階でそこで示された選ぶべきカードやプレイヤー等（以下“目標”と表記）を選択します。

10.6.3.1 選ぶ数が指定されている場合、それが可能なかぎりその数になるまで目標を選ぶ義務があります。選ぶことのできる場合に、選ばないことを選択することはできません。

10.6.3.1.1 選ぶ数が’～まで選び’や’～まで選ぶ’と書かれている場合、0 から指定された数までの間で任意の数の目標を選ぶことができます。

10.6.3.1.2 選ぶ数が指定されている場合に、指定された数のうち一部を選ぶことが不可能である場合、可能なかぎりの目標を選び、それらに対して指定された効果を与えます。

10.6.3.1.3 選ぶ数が指定されている場合に、目標を 1 つも選べない場合、その目標は選ばれません。その目標のかかわる効果はすべて無視されます。

10.6.3.1.4 〈〉で囲まれたテキストを複数回実行する指示があり、その〈〉内で何かを選ぶ行動がある場合、その実行のそれぞれで、同じ目標を選ぶことができます。

10.6.3.1.5 選ぶものが公開されていない非公開領域のカードであり、かつ選ぶための条件としてカードの情報を必要としている場合、非公開領域のカードがその情報を持つことは保証されません。選ぶプレイヤーは、その領域に条件を満たすカードがあったとしても、そのカードを選ばないことができます。

10.7 回数制限

10.7.1 起動能力や自動能力の中には(ターン1)等の回数制限があるものがあります。このような能力は、プレイにおいて制限があります。

10.7.2 起動能力が回数制限を持つ場合、その能力は、その制限内でその回数を超えてプレイすることはできません。

10.7.3 自動能力が回数制限を持つ場合、それが待機状態になってプレイする時点で、その能力のマスターはプレイしないことを選択し、待機状態を 1 回取り消して、プレイの回数制限に数えないことを選択できます。

10.8 自動能力の処理

10.8.1 自動能力とは、特定の誘発条件が発生したときに、その後に発生したチェックタイミングでプレイされる能力を指します。

10.8.2 なんらかの自動能力の誘発条件が満たされた場合、その自動能力は待機状態になります。

10.8.2.1 自動能力の誘発条件が複数回満たされた場合、その自動能力はその回数分待機状態になります。

10.8.3 チェックタイミングが発生した段階で、自動能力のプレイを求められているプレイヤーは、自身がマスターである自動能力のうち待機状態のものを 1 つ選び、それをプレイします。プレイされた能力の解決後、その自動能力の待機状態が 1 回取り消されます。

10.8.3.1 待機状態の自動能力のプレイは強制で、プレイしないことを選択することはできません。ただし、自身がマスターである自動能力が複数待機している場合、そのうちのどれを先にプレイするかを選ぶことは可能です。

10.8.3.1.1 自動能力が任意でコストを支払うことによってプレイすることを選択できる場合、それを支払わないことを選択し、プレイしないことを選ぶことができます。

10.8.3.2 なんらかの理由で、選んだ待機状態の自動能力をプレイできない場合、その待機状態は 1 回取り消されます。

10.8.3.2.1 自動能力が任意でコストを支払うことによってプレイすることを選択できる場合に、それを支払わないことを選択し、プレイしないことを選んだ場合、その待機状態は 1 回取り消されます。

10.8.4 あるカードが領域を移動することを誘発条件とする自動能力が存在します。これを領域移動誘発と呼びます。

10.8.4.1 領域移動誘発による自動能力が、その能力を誘発させたカードの情報を求める場合があります。その場合、以下に従ってその情報を調べます。

10.8.4.1.1 カードが公開領域から非公開領域、あるいは非公開領域から公開領域に移動することによって誘発する自動能力がカー

ドの情報を求める場合、そのカードが公開領域にある状態での情報を用います。

10.8.4.1.2 カードが拠点から拠点以外の領域に移動することによって誘発する自動能力がカードの情報を求める場合、そのカードが拠点にある状態での情報を用います。

10.8.4.1.3 上記 10.8.4.1.2 に示された以外の、公開領域から公開領域へ移動することによって誘発する自動能力がカードの情報を求める場合、そのカードが移動後の領域にある状態での情報を用います。

10.8.4.2 あるカードが領域移動誘発能力を持ち、そのカードがその能力が有効になる領域に入るのと同時にいずれかのカードがその領域移動誘発能力の誘発条件を満たす領域移動を行った場合、その誘発条件は満たされたものとします。

10.8.5 なんらかの効果により、以降の特定の時点で誘発条件が発生する自動能力が作成されることがあります。これにより作成された能力を時限誘発能力と呼びます。

10.8.5.1 時限誘発能力は、特に期限が示されていないかぎり、一度だけ誘発条件を満たします。

10.8.6 自動能力が、特定の事項が発生したことではなく、特定の条件が満たされていることを誘発条件としている場合があります(‘あなたの手札にカードがない時、～’等)。これを状態誘発と呼びます。

10.8.6.1 状態誘発は、その状態が発生したときに 1 度だけ待機状態になります。この自動能力が解決された後、再びその自動能力の誘発条件が満たされている場合、その能力は再度待機状態になります。

10.8.7 待機状態の自動能力のプレイ時に、その自動能力を有していたカードの領域が変わっていた場合でも、その自動能力はプレイする義務があります。

10.9 単発効果の処理

10.9.1 単発効果を実行するよう求められた場合、そこに指示された行動を 1 度だけ実行します。

10.10 継続効果の処理

10.10.1 なんらかの継続効果が存在する状態でカードの情報が求められる場合、以下の順でその情報に対する継続効果を適用します。

10.10.1.1 カード自身に表記されている情報が、常に基準の値となります。

10.10.1.2 次に、能力を与える/失わせる/有効にする/無効にする効果を適用します。

10.10.1.3 次に、継続効果のうち情報の数値を変更するものでないものをすべて適用します。

10.10.1.4 次に、継続効果のうち情報の数値を変更するものをすべて適用します。

10.10.1.5 以上の 10.10.1.2-10.10.1.4 で適用順の前後が決定されない継続効果 A と継続効果 B が存在している状態で、効果 A を先に適用するか否かによって効果 B が何に対して適用されるか、またどのように適用されるかが変わる場合、効果 B は効果 A に依存しているものとします。いずれかの効果に依存している効果は、依存されている効果よりも常に後に処理されます。

10.10.1.6 以上の 10.10.1.2-10.10.1.5 で適用順の前後が決定されない複数の継続効果が存在する場合、それらの継続効果は、効果が発生した順に従って順番に適用します。

10.10.1.6.1 継続効果の発生源が永続能力である場合は、その能力を持つカードが現在の領域に置かれた時点を順番の基準とします。

10.10.1.6.2 それ以外の能力の場合は、それがプレイされた時点を順番の基準とします。

10.10.2 永続能力以外で発生している継続効果は、その能力がプレイされた時点よりも後に拠点から拠点への移動以外の領域移動を行ったカードに対しては適用されません。

10.10.3 特定の領域におけるカードの情報を変更する継続効果は、該当するカードがその領域に入ると同時にその情報に適用されます。

10.10.3.1 特定の情報を持つカードが領域に入ることを条件とする自動能力は、その領域に適用されている継続効果を適用した後の情報を参照します。

10.11 置換効果の処理

10.11.1 置換効果が発生している場合、その置換効果の適用対象である事象が発生する場合、それを発生させず、置換効果で示された別の事象に置き換えます。

10.11.1.1 これにより、置換された元の事象はまったく発生しなかったことになります。

10.11.2 同一の事象に対し複数の置換効果が発生している場合、どの置換効果を先に適用するかは、それにより影響を受けるプレイヤーが決定します。

10.11.2.1 影響を受ける事象がカードや能力である場合、そのマスターが決定します。

10.11.2.2 影響を受ける事象がゲーム中の行動である場合、その行動を実行するプレイヤー、またはその行動が適用されるカードのマスターが決定します。

10.11.2.3 同一の事象に対しては、各置換効果は最大 1 回しか適用できません。

10.11.3 置換効果が選択型置換効果(‘～する時、かわりに～してよい。そうしたら、～する’)である場合、その選択を実行できないのであれば、この置換効果は適用できません。

10.12 最終情報

10.12.1 ある効果が特定のカードの情報や配置状態を参照している場合、その効果の実行時にそのカードがその領域から、拠点から拠点への移動以外の移動を行っていた場合、その効果は、そのカードが最後にその領域にあったときの情報や配置状態を参照します。

10.13 発生源
10.13.1 能力や効果により、ある効果やダメージの発生源を求めることがあります。
10.13.2 能力の発生源とは、その能力を持つカード、または時限誘発能力の場合はその時限誘発能力を発生させた能力を持つカードを指します。
10.13.3 ダメージの発生源とは、そのダメージが効果によるものである場合、その効果を発生させた能力の発生源であるカードを指し、そのダメージがバトルによるものである場合、そのダメージを与えたカードを指します。

11. ルール処理

11.1 ルール処理の基本
11.1.1 ルール処理とは、ゲームにおいて特定の事象が発生した、あるいは発生している場合に、ルールにより自動的に実行される処理の総称です。
11.1.2 ルール処理は、特定の事象の発生時にゲーム上の進行を一時停止して実行する割り込み型ルール処理と、チェックタイミングにおいて条件を満たしているかを確認して実行するチェック型ルール処理があります。
11.1.2.1 割り込み型ルール処理が条件を満たして実行する必要がある場合、現在進行中のゲーム上の処理をすべて一時的に停止し、その割り込み型ルール処理の内容を実行します。その割り込み型ルール処理の実行後、一時的に停止していたゲーム上の処理のその続きに戻ります。
11.1.2.2 複数のプレイヤーが同時に割り込み型ルール処理の実行を求められる場合、ターンプレイヤーがその処理を実行し、ターンプレイヤーが割り込み型ルール処理の実行を求められていない場合にのみ非ターンプレイヤーが求められる割り込み型ルール処理を実行します。
11.1.2.3 チェック型ルール処理が実際に条件を満たしているかを確認するのはチェックタイミング中のみです。それ以外の時点でその条件を満たしていても、チェックタイミングの時点でその条件が満たされていない場合、そのルール処理は行われません。
11.1.2.4 チェック型ルール処理が複数同時に実行を求められる場合、それらを同時に実行します。

11.2 プレイヤーダメージ処理
11.2.1 いずれかのプレイヤーが負っているダメージ(3.2.2)が 1 以上である場合、以下を実行します。これは割り込み型ルール処理です。
11.2.1.1 複数のプレイヤーの負っているダメージが 1 以上である場合、ターンプレイヤーのプレイヤーダメージ処理を先に実行します。
11.2.2 プレイヤーダメージ処理は、以下の手順で実行します。
11.2.2.1 そのプレイヤーは自身の山札の一番上のカードを自身の墓地に置きます。
11.2.2.2 これにより置いたカードがラッキーアイコン(2.11)を持つ場合、11.2.2.4 に進みます。
11.2.2.3 このダメージ処理中にこの処理により墓地に置いたカードの枚数がそのプレイヤーが負っているダメージの値以上になるか、その山札にカードが無い状態である場合、そのプレイヤーのライフからそのプレイヤーの負っているダメージの数を引き、その後 11.2.2.4 に進みます。そうでない場合、11.2.2.1 に戻ります。
11.2.2.4 そのプレイヤーが負っているダメージを 0 にし、このプレイヤーダメージ処理を終了します。

11.3 敗北処理
11.3.1 いずれかのプレイヤーのライフが 0 以下である場合、そのプレイヤーはゲームに敗北します。
11.3.2 いずれかのプレイヤーの山札のカードが 0 枚である場合、そのプレイヤーはゲームに敗北します。
11.3.3 敗北処理はチェック型ルール処理です。

11.4 致死ダメージ処理
11.4.1 いずれかの拠点のパルや建築物が負っているダメージが 0 よりも上で、かつそのパルの戦闘力や建築物の耐久力以上である場合、そのパルや建築物はオーナーの墓地に置かれます。
11.4.2 致死ダメージ処理はチェック型ルール処理です。

11.5 超過パル処理
11.5.1 ある拠点のパルの数が、その拠点のプレイヤーのパル上限(4.4.5)を超えている場合、以下の処理を行います。
11.5.1.1 最も後からその拠点に置かれたパルがその拠点のマスターのパル上限数を超えている場合、そのパルの中からパル上限数のパルを選択します。そうでない場合、そのすべてのパルを選択します。
11.5.1.2 最も後からその拠点に置かれたパルでないその拠点にいるパルの中から、その拠点のマスターのパル上限数から 11.5.1.1 で選択した数を引いた値に等しい数のパルを追加で選択します。
11.5.1.3 11.5.1.1 や 11.5.1.2 で選択したパルを除く、その拠点にいるパルをすべて同時にオーナーの墓地に置きます。
11.5.2 超過パル処理はチェック型ルール処理です。

11.6 セットカード処理
11.6.1 セット領域(4.12)にあるカード(以下‘セットカード’)に関連付けられているカードが存在しない場合、そのセットカードをオーナーの墓地に置きます。
11.6.2 あるセットカードに関連付けられているカードが複数ある場合、そのセットカードのマスターは、そのセットカードに最も後から関連付けられたカードを 1 枚選び、それ以外のカードの関連付けを取り消します。
11.6.3 セットカード処理はチェック型ルール処理です。

11.7 重複伝説カード処理
11.7.1 あるプレイヤーの拠点に、伝説能力(12.16)を持ちカード名が完全に同一のカードが複数ある場合、その拠点のプレイヤーはそれらのカードのうち1枚を選び、そのカードを除くそれらのカードをオーナーの墓地に置きます。
11.7.1.1 カード名がメインネームとサブネームに分かれている場合、メインネームとサブネームの両方が同一である場合にのみ、カード名が完全に同一であるとみなします。

12. キーワードとキーワード能力

12.1 概要
12.1.1 キーワードとは、特定の処理を行う能力を簡略表記する際に使用する語を指します。特定のキーワードで示される能力をキーワード能力と呼びます。

12.2 クイック
12.2.1 クイックは、クイックステップ(9.5)中にプレイすることのできるカードや能力のテキストに表記されるキーワードです。
12.2.1.1 起動能力(10.1.1.1)の先頭部分にこのキーワードがある場合、この能力自身をクイックステップ中にプレイすることができます。
12.2.1.2 イベントカードのテキストの先頭部分にこのキーワードがある場合、このイベントカードをクイックステップ中にプレイすることができます。
12.2.2 '【クイック】'はクイックのアイコンで表記されることがあります。

12.3 登場時
12.3.1 登場時は、カードが登場(5.15)したことを誘発条件とする自動能力です。
12.3.2 '【登場時】(効果)'は'これが登場したとき、(効果)'を意味します。
12.3.2.1 '【登場時】'は登場時アイコンで表記される場合もあります。

12.4 アタック時
12.4.1 アタック時は、カードがアタック(9.3.2)したことを誘発条件とする自動能力です。
12.4.2 '【アタック時】(効果)'は'これがアタックしたとき、(効果)'を意味します。
12.4.2.1 '【アタック時】'はアタック時アイコンで表記される場合もあります。

12.5 アサイン時
12.5.1 アサイン時は、カードがいずれかの建築物にアサイン(5.17)したことを誘発条件とする自動能力です。
12.5.2 '【アサイン時】(効果)'は'これがアサインしたとき、(効果)'を意味します。
12.5.2.1 '【アサイン時】'はアサイン時アイコンで表記される場合もあります。

12.6 勇敢
12.6.1 勇敢は、自身がアタックしたことを誘発条件として、自身の戦闘力を加算する自動能力です。
12.6.2 '勇敢(数値)'は'【アタック時】ターン終了時まで、これの戦闘力に(数値)を加える'を意味します。

12.7 まじめ
12.7.1 まじめは、自身がいずれかの建築物にアサインしたことを誘発条件として、パルの戦闘力を加算する自動能力です。
12.7.2 'まじめ(数値)'は'【アサイン時】パルを1枚選び、ターン終了時まで、そのパルの戦闘力に(数値)を加える'を意味します。

12.8 妨害
12.8.1 妨害は、アタックを終了させるクイックの起動能力です。
12.8.2 '妨害'は'【クイック】[①、このカードを捨てる]または[このカードと他の手札を1枚捨てる] 相手のアタックを失敗させる'を意味します。

12.9 警戒
12.9.1 警戒は、ターン終了時にカードをスタンドさせる自動能力です。
12.9.2 '警戒'は'あなたのターン終了時、このカードをスタンドする'を意味します。

12.10 挑発
12.10.1 挑発は、アタックの目標として自身を選択することを強制する永続能力です。
12.10.2 '挑発'は'相手は可能なら、このカードをアタック目標に選ぶ'を意味します(9.3.1)。
12.10.2.1 アタック目標として選択できる挑発を持つカードが複数ある場合、それぞれが持つ挑発の数に関係なく、そのうち1つを選ぶ義務があります。
12.10.3 挑発を持つカードを適正なアタック目標にできない場合、それをアタック目標にする義務はなく、他の適正なアタック目標を選択できます。

12.11 隠密
12.11.1 隠密は、自身によるアタックへのブロックを制限する永続能力です。
12.11.2 '隠密'は'このカードはブロックされない'を意味します。

12.12 相打ち
12.12.1 相打ちは、バトル中に自身が墓地に置かれた際に、そのバトル相手を墓地に置く自動能力です。
12.12.2 '相打ち'は'これが墓地に置かれたとき、これがバトルしているパルであったなら、そのバトル相手を墓地に置く'を意味します。

12.13 夜行性
12.13.1 夜行性は、特定状態'夜'である間に戦闘力が増える永続能力を意味します。
12.13.2 '夜行性'は'夜なら、このカードの戦闘力に300を加える'を意味します。

12.14 突破

12.14.1 突破は、アタックしているパルのバトル相手が墓地に置かれた際に、そのバトル相手のマスターであるプレイヤーにダメージを与える自動能力です。

12.14.2 ‘突破’は‘これがアタックしているパルである状態でバトル相手のパルが墓地に置かれたとき、これは自身の打撃力に等しいダメージを、そのバトル相手のマスターに与える’を意味します。

12.15 襲撃

12.15.1 襲撃は、スタンド状態のパルをアタック目標にできる永続能力です。

12.15.2 ‘襲撃’は‘これはスタンド状態のパルをアタック目標に選択できる’(9.2.3)を意味します。

12.16 伝説

12.16.1 伝説は、自身と同名のカードを同時に複数出すことができないことを意味する永続能力です。

12.16.2 伝説能力自体は効果を持ちませんが、伝説能力を持つカードはルール処理により処理されることがあります(11.7)。

13. その他

13.1 永久循環

13.1.1 何らかの処理を行う際に、ある行動を永久に実行し続けることができる、あるいは永久に実行せざるを得なくなることがありえます。これを永久循環と呼び、この場合は、以下に従います。

13.1.1.1 何らかの理由により、どちらのプレイヤーにもその永久循環を止める方法がない場合、ゲームは引き分けで終了します。

13.1.1.2 いずれかのプレイヤーにその循環を止めることができる手段がある場合、その循環を止めることができるプレイヤーは、ターンプレイヤーから順に、その行動を実行する回数を示します。その後、その行動を、これにより選ばれた循環回数のうち最も少ない回数実行します。

13.1.1.2.1 これにより指定回数の循環が行われた後、ゲームが完全に同一である状態が発生した場合、その循環行動を再び行うことはできません。

13.2 ソウルカードを用いないソウルの管理

13.2.1 ゲーム中、プレイヤーはソウルカードを用いずにソウルを管理することが認められる場合があります。

13.2.1.1 これは、通常の対戦においては両プレイヤーの合意の上で、大会等のイベントではそのイベントでの規定により使用が認められるか否かが決定されます。

13.2.2 ソウルカードを用いないソウル管理をする場合、プレイヤーはソウルカードを用いていた場合にそこに置かれているであろうソウルカードの総枚数と、その中のスタンドであろうソウルカードの枚数を管理する必要があります。

13.2.3 ゲーム中にソウル置場のカードに対しなんらかの処理がある場合、現在管理しているソウルの値を基準としたソウルカードがソウル置場にあるものとしてその処理を適用し、その結果により変化した値を引き続き管理します。

更新情報

2026 年 10 月 29 日 ver. 1.01

- カード情報「特徴」を定義しました。
- スタンド/レストの表示方法の定義を変更しました。
- 「カードの下に置く」特定行動とそれに伴うルールを定義しました。
- ターン終了時の用語を修正しました。
- キーワード能力「伝説」とそれに伴うルールを定義しました。