

アクエリアンエイジ ルールサマリー 第7稿

(2007年5月19日より適用)

【3.3 からの変更点】

・ 項目の追加

3-1-a. アタック宣言を行わせるカード

3-1-b レスポンスの解決時にアタック宣言が行われた場合

4-1-a. ガード宣言させるカードについて

6-4-b. 捨て札になる場合

8-2. パワーに等しい精神力を持つキャラクター

14-3 目標を変更する効果

17-9. プロジェクトカードのタイミング

17-0. ファストカードのタイミング

18-3. 勢力エリアへのセットおよび移動

・ 記述の修正

15-1. 攻撃力に+Xして判定

0. 【サマリー】

0-1. サマリー

このサマリーはゲーム進行、カードテキスト理解の補助として使用するものであり、ルール、Q&A等に優先するものではありません。

1. 【場】

1-1. 「場に出たとき」とは

そのカードが場にセットされた瞬間を示しています。

手札からセットした場合だけでなく、ダメージ置き場や捨て札置き場から、場にセットされた場合も含まれます。

セット宣言を行っていても、レスポンス中で解決されていない状況ではセットされてはいません。

「場に出たとき～」のアビリティを持つキャラクターの上にブレイクカードがセットされていて、そのブレイクカードが捨て札されて、「場に出たとき～」

のアビリティを持つキャラクターが現れても「場に出たとき」には含まれません。

1-2. 場に存在しないカードの効果

あるカードの効果が発揮している時に、その効果の発生源となるカードが場に存在しなくなった場合、その効果も同時に失われます。

1-3. 宣言中のカード

宣言中でまだ解決されていないカードは、場でも手札でもない場所に存在し、解決待ち状態になります。この状態のカードも対象にすることができます。

1-4. 場に存在するカード

場に存在するカードは、捨て札される効果が発生しない限り捨て札することはできません。

2. 【捨て札置き場】

2-1. 捨て札置き場のカードの確認

原則として捨て札置き場のカードを確認することはできません。

2-2. 捨て札置き場のカードを対象とする効果

捨て札置き場のカードを対象とする効果を持つカード、エフェクト、アビリティ等の使用宣言を行う場合、捨て札置き場のカード内容の確認をまず行ってから、他の使用宣言に伴うコストの支払いや対象の宣言を行うことができます。

この時確認した捨て札置き場の内容は、対戦相手が確認することはできません。

3. 【アタック】

3-1. アタック宣言することのできるタイミング

特に言及されていない場合、アタック宣言は、自分のメインフェイズに、自分の支配キャラクターにのみ宣言させることができます。また、その目標は、自分以外のプレイヤーまたは自分の勢力パーティーのみです。

また、特に言及されていない場合、解決されていないアタック宣言がある状態でアタック宣言することはできません。

3-1-a. アタック宣言を行わせるカード

特別な記述が無い限り、通常のアタック宣言が行えるタイミングでなければ、カードの使用宣言を行うことは出来ません。そのカードの解決時に、ガード宣

言を行います。

3-1-b レスポンスの解決時にアタック宣言が行われた場合

レスポンスの解決時にアタック宣言がなされた場合、それに対してガード宣言が可能です。

また、レスポンスの解決時にガード宣言するカードも、使用することが可能です。

3-2. アタックさせることのできるキャラクター

アタックさせることのできるキャラクターは、自分の支配キャラクターのみです。

何らかの効果によってアタックさせる場合でも、特に言及されていない場合、アタックさせることのできるキャラクターは、自分の支配キャラクターのみです。

3-3. アタック時

アタック時とは、キャラクターのアタックがガードによって妨害されず、アタック目標にダメージを与える場合を言います。アタック宣言をしたタイミングではありません。

3-4. アタックした場合、通常のダメージ判定を行わず～という効果

アタックが成立した場合、通常のダメージ判定を行わず、～に記述されている効果が発揮されます。

プレイヤー以外にアタックした場合、ダメージ以外の効果や、プレイヤーを対象とする効果は発揮されません。

ペネトレイトの効果で本来のアタック目標にダメージを与えた場合や、アタック以外の方法でダメージを与えた場合には効果を発揮しません。

3-5. キャラクターを目標とするアタック宣言

3-5-a. 支配キャラクターを目標とするアタック宣言

アタック宣言の目標となった支配キャラクターのオーナーは、自分の支配キャラクターでガード宣言が可能です。アタックの目標になっているキャラクター自身でガード宣言することも可能です。

ガード宣言しない、または何らかの理由でガードが実行されなかった場合は、アタック目標のキャラクターは一方向的にダメージを受けます。この場合のダメージはバトル以外のダメージとして扱います。

3-5-b. 勢力キャラクターを目標とするアタック宣言

アタック宣言の目標となった勢力キャラクターは、アクティブキャラクターであるか否かを問わず、自動的にただちにガード宣言を行います。

3-6. 追加のアタックコスト

追加のアタックコストもアタックコストとして扱います。

追加のコストは、何らかのカードの効果でしか支払うことはできません。

3-8. アタック宣言できない

「アタック宣言できない」効果のカードが効果を発揮している時でも、そのカードが効果を発揮する前に宣言していたアタック宣言は処理されます。

3-9. アクティブキャラクターのアタック宣言

(アグレッシブ)をもつアクティブキャラクターは、勢力チェック時に自動的にオーナーに対してアタック宣言します。

4. 【ガード】

4-1. ガード宣言することのできるタイミング

特に言及されていない場合、ガード宣言は、自分に対してのアタック宣言に対する直接のレスポンスでのみ、自分の支配キャラクターに宣言させることができます。

既にガード宣言が行われている場合は、その一連のレスポンスのなかでは、特別な記述がない限りガード宣言はできません。

4-1-a. ガード宣言させるカードについて

特別な記述が無い限り、通常ガード宣言が行えるタイミングでなければ、カードの使用宣言を行うことは出来ません。そのカードの解決時に、ガード宣言を行います。

4-2. ガード宣言可能なキャラクター

「ガード宣言可能」の効果によって、ガードコストを支払ってガード宣言させることのできるキャラクターは、自分の支配キャラクターのみです。

何らかの効果によって、ガードコストの支払いなしで「ガード宣言する」「ガード宣言させる」効果の場合、自分の支配キャラクター以外のキャラクターにもガード宣言させることができます。

4-3. 追加のガードコスト

追加のガードコストもガードコストとして扱います。

追加のコストは、何らかのカードの効果でしか支払うことはできません。

4-4. ガードする

「ガードする」と記述があった場合は、ルールではガードできない状況でもガードが実行されます。「ガードされない」と矛盾した場合は、カードの優先順位に従います。

4-6. ガードが実行できなかった場合

アタック宣言に対してガード宣言した後に、何らかの理由でガードが実行されなかった場合は、本来の目標に対するアタックが実行されます。

5. 【バトル】

5-1. バトル時 / バトルの際

バトル時あるいはバトルの際とは、ガードが処理されたタイミングから、ダメージを処理した結果捨て札になるキャラクターを捨て札するまでのタイミングを意味します。

5-2. バトルによるダメージ

バトルによるダメージとは、バトルの際にキャラクターの攻撃力によって与えられるもののみを指します。バトル中に他の何らかの方法でダメージが発生したとしても、それはバトルによるダメージではありません。

6. 【スキル】

6-1. ペネトレイト

ペネトレイトのスキルを持つキャラクターのアタック宣言に対して、そのキャラクターからダメージを受けないキャラクターでガードした場合、耐久力を超えたダメージは本来の目標に与えられます。

6-2. レジスト？

何らかのダメージを受けない場合でも、ダメージは与えられています。

6-3. チャージ

何らかの効果でチャージの数値が変動する場合、その数値はパワーカードフェイズ開始時点の数値で計算します。

6-4. バインド

パワーを超える精神ダメージを受けて場から除去される時も、バインドのスキルを使用することは可能です。この場合、ダメージ置き場に置かれるパワーカード以外のパワーはキャラクターに残ります。

6-4-a. 耐久力以上の通常ダメージとパワーに等しい精神ダメージを同時に受けた場合

バインドのスキルを持ったキャラクターが、耐久力以上の通常ダメージとパワーに等しい精神ダメージを同時に受けた場合でも、バインドのスキルを使用してそのキャラクターを場に残す事は可能です。

6-4-b. 捨て札になる場合

バインドXの効果を使用して場に残った場合、捨て札になる場合に効果を発揮する能力は効果を発揮しません。

7. 【エフェクト】

7-1. エフェクトの対象

特に言及されていない場合、エフェクトの対象とすることができるのは、場に存在するカードと、宣言中のもののみです。

7-2. エフェクトの効果の持続

エフェクトはその効果の発生源となるキャラクターが支配エリアに存在しなくなった時に効果を失います。

7-3. エフェクトの効果によって存在しているキャラクター

エフェクトが無効化されても、エフェクトの発生源となるキャラクターが捨て札になった場合でも、同時に捨て札されます。

7-4. 支払ったパワーカードを～としてセットするエフェクト

エフェクトコストがXの場合に、0コストを支払って0枚のパワーカードをセットすることはできません。

7-5. エフェクトの効果を受けない

エフェクトの効果を受けないキャラクターは、エフェクトによって作られた

キャラクターとのバトルでのダメージを受けます。

7-6. エフェクトの使用宣言をした後で、解決前に何らかの理由でキャラクターの状態が変化した場合

何らかの理由で状態が変化した一人のキャラクターが、変化前と変化後で同じエフェクトを所持している場合、それはまったく同じものとして扱われ、効果を発揮します。

7-7. 無効化されているエフェクト

すでに無効化されているエフェクトの使用宣言はできません。

7-8. レスポンスが永久に繰り返される場合

何らかの効果によって同じことが繰り返され、且つ状況が変化しない場合、カードの優先順位に従って判断されます。また、永久にレスポンスが繰り返される場合、優先順位が低いカードでのレスポンスは不可能となります。

8. 【アビリティ】

8-1. アビリティ

アビリティは基本的に、アビリティを持つキャラクターが場に存在するときのみ効果を発揮します。ただし、以下のものに関しては例外としてそれぞれのタイミングで効果を発揮します。

8-1-a. 「場に出たとき～する」のアビリティ

8-1-a-1. 「場に出たとき1ドロー」のアビリティ

このアビリティは、場にセットされると同時に1ドローします。このドローに対してレスポンスできるタイミングは存在しません。また、場にセットされた瞬間にのみ効果を発揮し、それ以降その効果は発揮されません。

8-1-a-2. 「場に出たとき～する」のアビリティが複数同時に効果を発揮する場合

この場合、全て同時に処理されます。

8-1-b. 「ブレイクカードとして使用可能」のアビリティ

このアビリティを持つカードは、ブレイクカードと同様の使用宣言をすることが可能です。ブレイク宣言時から効果が解決される瞬間までの間のみ、ブレイクカードとして扱われます。ブレイクカードのコストが戻る効果によってコストは戻り、ブレイクカードを対象とする効果も受けます。そのカードがキャラクターカードの場合、場にセットされた後は「ブレイクしていないキャラクター」として扱います。

8-1-c. そのカード自体の必要ファクターやコストが変動するアビリティ

これらのアビリティは、それを持つカードが手札に存在している場合に効果を発揮します。

8-1-c-1. そのアビリティを持つカードが手札にある場合

手札にある段階でも効果を発揮しているため、ファクターやコストが変動した状態で使用宣言することが可能です。

8-1-c-2. そのアビリティを持つカードが使用宣言されている場合

使用宣言されている段階でも効果を発揮しているため、必要ファクターやコストが変動した状態で扱われます。

8-1-c-3. そのアビリティを持つカードが捨て札置き場またはダメージ置き場にある場合

捨て札置き場またはダメージ置き場にある段階で、それらのカードを何らかの効果で使用する場合、アビリティは発揮されず、必要ファクターやコストが変動した状態で使用宣言することはできません。

8-2. パワーに等しい精神力を持つキャラクター

パワーに等しい精神力を持つキャラクターの精神力が上昇している場合、パワーカードを何枚でもセットすることが可能です。

9. 【キャラクター】

9-1. キャラクター

キャラクターを構成するカードは、キャラクターカード、ブレイクカードです。パワーカード、パーマネントカードはキャラクターを構成するカードではなく、キャラクターにセットされているカードです。

9-2. 0以下の耐久力

キャラクターの耐久力が、何らかの効果によって0以下になった場合、そのキャラクターは捨て札されます。

9-3. ネームレベルキャラクターが捨て札になる場合

ネームレベルキャラクターがバトルで捨て札されるか、対戦相手にブレイクされた場合、ネームを持つカードは捨て札置き場に置かれずに直接ダメージ置き場に置かれますが、捨て札はされていますので、「捨て札される場合」「捨て札された場合」の効果は発揮されます。

10. 【ブレイクカード】

10-1. 対象がブレイクカードの場合

- ・ 内容を変更しました。

10-1. 対象がブレイクカードの場合

ブレイクカードを対象に効果を発揮するカードの効果は、キャラクターが対象にならない、効果を受けない効果で防ぐことができます。

10-2. ブレイクカードの使用宣言に対するレスポンスによって、ブレイク目標のキャラクターが捨て札された場合

ブレイクは失敗して、ブレイクカードは捨て札になります。

11. 【パーマネントカード】

11-1. 対象がパーマネントカードの場合

パーマネントカードを対象に効果を発揮するカードの効果は、キャラクターが目標にならない、効果を受けないアビリティでは防げません。

11-2. パーマネントカード

パーマネントカードを対戦相手のキャラクターにセットしたり、支配キャラクター間で移動させたり、何らかの効果によらず捨て札することはできません。

パーマネントカードをセット・あるいは何らかの効果で移動させる場合に、レスポンスの過程で目標のキャラクターが捨て札された場合は、パーマネントカードはセットする対象がいなくなるので、捨て札されます。

11-3. パーマネントカードをセットする

パーマネントカードをセットするのに不適切なキャラクター（パーマネント - 1 のスキルを持つ・既にパーマネントカードがセットされている）「パーマネントカードをセットする」と記述があるカードや特殊能力を使用した場合、パーマネントカードをセットした後に、適正な数になるように、そのキャラクターのオーナーが選んで捨て札します。

11-4. 「バトル時パーマネント - 1 を与える」アビリティ

バトル相手とのバトルをすることが確定し、バトルの処理を行う前に処理します。

11-5. パーマネントカードのスキル・エフェクト・アビリティ

パーマネントカードに記述されているスキル・エフェクト・アビリティは、特別な記述がない限り、パーマネントカードをセットされているキャラクターが持つものとして扱います。

11-6. パーマネントカードのエフェクトコストの支払い

セットされているパーマネントカードによってキャラクターが得ているエフェクトを使用宣言した後に、レスポンスで、パーマネントカードを何らかの方法で別のキャラクターに移動させた場合、そのエフェクトの解決時に、そのパーマネントカードによってエフェクトを得ているキャラクターからコストが支払われていないので、エフェクトは効果を発揮しません。

すでにエフェクトの効果が発揮されてる場合も同様の理由で効果を発揮しません。

12. 【パワーカード】

12-1. 対象がパワーカードの場合

パワーカードを対象に効果を発揮するカードの効果は、キャラクターが目標にならない、効果を受けないアビリティでは防げません。

12-2. パワーカードをセットする効果

既に精神力に等しいパワーカードがセットされていたり、精神力が 0 のキャラクター、パワーカードをセットすることができないキャラクターを対象にも使用宣言可能です。解決時にパワーカードがセットできない場合は、セットしようとしたパワーカードは捨て札されます。

12-3. デッキからパワーカードとしてセットする効果

デッキからパワーカードとしてセットする場合、デッキからカードを引いてセットします。デッキにカードが無い状態でその効果を使用すると、敗北条件を満たすこととなります。

12-4. パワーカードを対象とするカード

パワーカード X 枚に対する効果の場合、効果の対象となるパワーカードは、効果の解決時に、その効果の発生源のオーナーが指定します。

12-5. 精神攻撃の処理

キャラクターが精神ダメージを受けた場合は、そのキャラクターのオーナーがパワーカードを選んで捨て札します。

13. 【効果】

13-1. 無効化

既に効果を発揮しているもの、これから効果を発揮するもの両方を無効化します。

既に効果を発揮している持続型のスキル、エフェクト、プロジェクトカード、ファストカードは、無効化された場合、効果は発揮しなくなりますが、エフェクトやカード自体は残っているので、無効化が失われた場合は、再び効果を発揮しはじめます。

13-1-a. 無効化する能力を無効化された場合

無効化する能力を無効化された場合、元の状態に戻ります。また、エフェクトの効果は無効化するエフェクトを持つキャラクターが自身にその能力を使用した場合、結果としてそのエフェクトは効果を発揮しません。

13-2. 効果を受けない

キャラクターが効果を受けない場合は、キャラクターに対して効果を発揮するもの全ての効果を受けません。ですが、キャラクター自身以外（例：パワーカード・パーマネントカード）に効果を発揮するものの効果は防げません。

13-3. 対象が不適正になった場合

持続型のエフェクト、プロジェクトカード、ファストカードが特定の条件を満たすキャラクターに対して効果を発揮している時に、何らかの理由で対象が不適正になった場合、対象は効果を受けなくなります。プロジェクトカード、ファストカードは場に残り、対象が適正になった場合には再び効果を発揮しはじめます。

14. 【効果の対象】

14-2. 対象を失ったカード

- ・項目を追加しました。

14-1. カードの対象・効果の対象

特に言及されていない場合、効果の対象とすることができるのは、場と、宣言中のもののみです。

14-2.対象を失ったカード

対象を全て失った、効果時間が持続のプロジェクトカード・ファストカードは捨て札されます。

ただし、「効果を受けない」という効果によって、対象を失わせることはできません。

14-3 目標を変更する効果

何らかの効果で目標を変更する場合、変更する対象は本来その効果を使用できる適正な対象でなくてはなりません。

15.【数値】

15-1.攻撃力に+Xして判定

「攻撃力に+Xして判定する」の+Xは本来の攻撃力には含まれません。条件を満たした場合に、一時的に攻撃力を上昇させて処理を行います。

15-2.能力値が-1以下になった場合

何らかの効果によってキャラクターの能力値の数値-1以下になった場合、その能力値は0として扱います。

何らかの効果によって能力値が-1以下になったキャラクターが、能力値に加算あるいは減算する効果を受けた場合、全ての効果を計算した合計分の能力値を持ちます。

15-3.0(ゼロ)

15-3a.0コスト

特に言及されていない場合、0コストのカードやエフェクトを使用宣言する場合、「0コスト」を支払う必要があります。

15-3b.0点・(0)点の攻撃力

キャラクターの攻撃力が0または(0)になっている場合でも、アタックあるいはバトルをした場合、0点または(0)点のダメージを与えることができます。

15-4.Xを指定するカード

Xを表すものが変化した場合は、ただちにXの数値も変更されます。

16. 【ダメージ判定】

16-2. ダメージ判定中に「場に出たとき全てのプレイヤーは～」のアビリティを持つキャラクターが場に出た場合

・内容を 16-1 に統合、項目を廃止しました。

16-1. ダメージ判定中のキャラクターのセット

ダメージ判定をした場合、一連のダメージ判定の間に場に出たキャラクターは全て同時に場に出たものとして処理されます。

ダメージ判定の際に同じ名前を持つキャラクターが出た場合、それらは全てダメージ置き場に置かれます。

16-2. ダメージ判定中に「場に出たとき～」のアビリティを持つキャラクターが場に出た場合

ダメージ判定中に「場に出たとき～」のアビリティを持つキャラクターが場に出た場合、タイミング上は同時に場に出たものとしてアビリティを処理します。

ただし、場に出す処理、アビリティの処理は1枚ずつ行います。

17. 【タイミング】

17-1. 捨て札される時

そのキャラクターの捨て札が決定し、実際に捨て札する直前に効果を解決します。その能力を持つキャラクター自身が捨て札される場合でも効果を発揮します。

17-2. 捨て札された時

そのキャラクターの捨て札が決定し、捨て札されると同時に効果を解決します。その能力を持つキャラクター自身が捨て札された場合は、その効果の解決時に能力を持つキャラクターが場にいないので効果を発揮しません。

17-3. パワーが0の場合

コストの支払い等でパワーが0になった時点で処理します。

17-4. アタック宣言したらただちに～の効果

a: アタック宣言

b: コストの支払い

c: アタック宣言の成立

d: アタック宣言したらただちに～の効果为解决

e: レスポンスの開始

a～dは同時処理です。eまでの間にレスポンスで割り込むことはできません。

17-5. ガード宣言したらただちに～の効果

a: ガード宣言

b: コストの支払い

c: ガード宣言の成立

d: ガード宣言したらただちに～の効果为解决

e: レスポンスの開始

a～dは同時処理です。eまでの間にレスポンスで割り込むことはできません。

17-6. ターン終了時の効果

ディスカードフェイズの後に解決します。

17-7. その後

カードテキストに「その後」という言葉がある場合、その前のテキストを処理した後にそれ以降のテキストを処理します。もし前に書かれたテキストが処理されなかった場合、それ以降のテキストは解決されません。

17-8. 勢力フェイズ中のファストカード・エフェクト

勢力フェイズ中のファストカード・エフェクトの使用は、なんらかの宣言に対してレスポンスすることで使用宣言することができます。

ただし、勢力フェイズの開始宣言に対してレスポンスすることはできません。

17-8-a. 勢力フェイズ中のチェック

勢力フェイズ中は、各勢力のキャラクターがアタックしてくるかどうかをチェックします。このチェックはその勢力のキャラクターが存在しない場合や（アグレッシブ）を持たない場合でも行わなくてはならず、また、そのチェックに対してレスポンスすることが可能です。

17-9. プロジェクトカードのタイミング

プロジェクトカードのタイミングでのみ使用可能、という能力があった場合、それは自分のターンのプロジェクトカードを使用できるタイミングでのみ宣言および使用可能です。

17-0.ファストカードのタイミング

ファストカードのタイミングで使用可能という能力があった場合、それはどのプレイヤーのターンでも、ファストカードを使用できるタイミングであれば使用可能です。

18.【勢力】

18-1.勢力が共有されている場合の処理

勢力が共有されている場合は、そのキャラクターは複数の勢力を持ちます。

ステルススキルを持っている場合は、ガードするキャラクターがいずれかの勢力を持っていればガード可能です。

勢力が共有されている場合でも、ファクターは増えません。

18-2.勢力なし

勢力なしのキャラクターは勢力を持ちません。何らかの効果によって勢力エリアに置かれる事になった場合、イレイザーの次に置かれます。

18-2-a.勢力なしのステルス

ステルススキルを持つ勢力なしのキャラクターの攻撃は、ガードすることはできません。

18-3.勢力エリアへのセットおよび移動

キャラクターを勢力エリアに置く、移動する、という記述があった場合、その他特別な記述がない限り、そのカードの勢力の勢力エリアのアクティブキャラクターの位置に置かれます。

19.【ファクター】

19-1.ファクターのチェック

何らかのカードが使用宣言された場合、解決時にそのカードのファクターを満たしているかどうかチェックされます。その段階でそのカードのファクターを満たしていなければ、そのカードは捨て札されます。

ファクターが不足している状態で、解決までに正規のファクターを満たすことがありえない場合、故意に使用宣言することはできません。

20.【コスト】

20-1.支払ったコストを~する

支払ったコストを、パワーカードとしてセットしたり手札に戻す場合、コストとして支払っているのので、一度表にして捨て札置き場に置いた後に移動します。効果発揮時にコストとして支払われたカードが捨て札置き場以外の場所に移動していた場合、効果は発揮されません。

20-2. コストを多く支払う

コストを意図的に多く支払うことはできません。

20-3. コストを少なく支払う

解決までに正規のコストを満たすことがありえない場合、コストを意図的に少なく支払うことはできません。

20-4. 何らかの使用宣言をしてコストを支払った後、解決時までの間に何らかの効果でそのコストが上昇した場合

既にコストの支払いは終了しているため、通常通り効果を発揮します。

20-5. X コスト

カード表記に従って変動するコストを表します。X コストのカードには以下のものが存在します。

20-5-a. 任意でコストを変更可能で、その後変動しないカード

プレイヤーが任意のコストを支払う事で、効果を変動させることが可能です。何らかの効果の対象になり、コストを参照しなければならない場合、使用した段階のコストを参照します。また、もしこれらのカードを何らかの効果で捨て札置き場・ダメージ置き場から使用する場合、特に言及されていない場合、X は 0 として扱われます。

20-5-b. 任意でコストを変更可能で、その後変動する可能性のあるカード

プレイヤーが任意のコストを支払う事で、効果を変動させることが可能です。また、その後に X が変動する可能性のあるカードです。

何らかの効果の対象になり、コストを参照しなければならない場合、現段階のコストを参照します。また、もしこれらのカードを何らかの効果で捨て札置き場・ダメージ置き場から使用する場合、特に言及されていない場合、X は 0 として扱われます。

20-5-c. 任意でコストを変更することが不可能なカードで、その後変動する可能性のあるカード

カード表記に従って変動するコストが固定されているものです。また、その後に X が変動する可能性のあるカードです。

何らかの効果の対象になり、コストを参照しなければならない場合、現段階のコストを参照します。また、もしこれらのカードを何らかの効果で捨て札置き場・ダメージ置き場から使用する場合、特に言及されていない場合、Xはその段階での固定された数値として扱われます。

20-5-d.任意でコストを変更可能だが、上限が指定されるカード

プレイヤーが任意のコストを支払う事で、効果を変動させることが可能ですが、そのコストの上限が決まっているカードです。

何らかの効果の対象になり、コストを参照しなければならない場合、使用した段階のコストを参照します。また、もしこれらのカードを何らかの効果で捨て札置き場・ダメージ置き場から使用する場合、特に言及されていない場合、Xは0として扱われます。

20-6.Xによって対象の数が変動する場合

Xを満たす数を指定できない場合、できる限りの対象を指定します。

20-7.Xコストとコスト上昇

何らかの効果でXコストのカードのコストが上昇している場合、支払ったコストから上昇した分の数値を引いたものが効果として発揮されます。

21.【用語】

21-1.ドローする

ドローするという記述がある場合はデッキの一番上のカードから順に引いて手札に加えます。

21-2.除去

カードがコストとして支払われる場合を除き、以下の場合をすべて除去と呼びます。

- ・場にセットされているカードが、捨て札置き場またはダメージ置き場または手札またはデッキに移動する場合。

- ・手札および使用宣言またはセット宣言されているカードが、捨て札置き場またはダメージ置き場またはデッキへ移動する場合。

21-3.宣言

21-3a.宣言として扱うもの

以下のものを宣言として扱います。

- ・フェイズの開始
- ・フェイズの終了
- ・アタック宣言
- ・ガード宣言
- ・エフェクトの使用宣言
- ・プロジェクトカードの使用宣言
- ・ファストカードの使用宣言
- ・キャラクターカードのセット宣言
- ・ブレイクカードのセット宣言
- ・パーマネントカードのセット宣言

21-3b. 宣言として扱わないもの

- ・相手の宣言に対してレスポンスをしない旨を伝える
- ・勢力フェイズのアクティブキャラクターのアタック宣言の有無のチェック後、アタック宣言がないことを伝える

21-3c. 宣言そのものできない場合

以下のものは特別な記述がない限り、宣言自体を行うことができません。

- ・コストが不足している状態での、カードや能力の使用宣言
- ・既に場にセットされているネームレベルキャラクターと同じネームを持つキャラクターのセット宣言

21-4. このカード

「このカード」という記述があった場合、常にその記述があるカードそのものを指定します。

22. 【優先順位】

22-1. ルールとカード

通常のルールとカードの記述が矛盾した場合、カードの記述を優先します。スキルもルールに含まれるため、スキルよりもカードの記述を優先します。

22-2. カード種類

カード同士の記述が矛盾した場合、

1：ブレイクカード

2：パーマネントカード

- 3：プロジェクトカード
 - 4：ファストカード
 - 5：キャラクターカード
- の順に優先して処理します。

22-3. 同一カード種類

同一カード種類内で記述が矛盾した場合、必要ファクターの多いカードを優先します。必要ファクターが同じであった場合、コストの高いカードを優先します。

22-4. カード種類も必要ファクターもコストも同じ

カード種類も必要ファクターもコストも同じカード同士の記述が矛盾した場合、

- 1：E.G.O.
- 2：阿羅耶識
- 3：WIZ-DOM
- 4：ダークロア
- 5：極星帝国
- 6：イレイザー

の順に優先して処理します。

22-5. カード種類も必要ファクターもコストも同じで、勢力も同じ場合。

その場合、カードナンバーの新しいものを優先します。プレミアムエキスパンションのものは、数値の部分のみを参照します。

23. 【同時処理】

23-1. 同時処理内の処理順

同時処理される効果内で処理順を決めなくては処理できない場合、効果を受けるカードのオーナーが任意に順番を決定します。ですが、ゲーム上はあくまで同時に起こったものと見なします。

何らかの処理をしたためにもう一つの処理が不可能となった場合、その処理は行われません。

23-2. 複数のキャラクターの同時バトル

複数のキャラクターが同時にバトルを行う場合、特に言及されていない場合、

攻撃力は合計されません。それは、それらのキャラクターが精神攻撃を持っていた場合も同様です。

23-3. 複数の同時バトル

複数のバトルが同時に起こった場合で、処理順を決めなくてはならない場合、ガード宣言を行ったプレイヤーの任意の順に処理します。