

目次	ページ
1. ゲームの概要.....	1
2. カードの情報.....	2
3. オーナーとマスターとプレイヤー表記.....	4
4. 領域.....	5
5. 特定行動.....	8
6. ゲームの準備.....	11
7. ゲームの進行.....	12
8. 攻撃とバトル.....	13
9. カードや能力のプレイと解決.....	15
10. ルール処理.....	19
11. キーワード能力.....	20
12. その他.....	20

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。
- 1.2.2. いずれかのプレイヤーが敗北条件を満たしている場合、チェックタイミング(9.5.1)で、そのプレイヤーはルール処理(10)によりゲームに敗北します。
 - 1.2.2.1. ゲーム中、いずれかのプレイヤーの裏向きの門が存在しない場合、そのプレイヤーは敗北条件を満たしています。
 - 1.2.2.2. ゲーム中、いずれかのプレイヤーのリフレッシュ領域に裏向きのメインデッキのカードが 2 枚以上ある場合、そのプレイヤーは敗北条件を満たしています。
- 1.2.3. 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。
- 1.2.4. 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を待たずにただちに敗北し、ゲームは終了します。
 - 1.2.4.1. 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はありません。

- 1.2.5. なんらかのカードの効果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ことがあります。この場合、チェックタイミングを待たず、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、ある行動が 0 回、あるいはマイナス回行われることを求める場合、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。
- 1.3.3. あるカードの効果により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. なんらかの理由で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. 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ばれません。
 - 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。
- 1.3.6. **なんらかの処理によりカードの情報の数値を参照する場合に、そのカードがその情報を持たない場合、その情報はその処理において数値 0 を持つものとします。**

			
ロジカリスト 定理者	マイロジカリスト	フォーリナー 使者	トランスユニオン 合理体
			
すごいロジカリスト 超定理者	ゲート	タクティクス 戦術	パラドクス 逆理

- ① カード名
- ② 種別
- ③ 盟約者
- ④ ソウル情報
- ⑤ ワールド
- ⑥ 属性
- ⑦ 色
- ⑧ レベル
- ⑨ コスト
- ⑩ テリトリ
- ⑪ ロジックアイコン
- ⑫ テキスト
- ⑬ パワー
- ⑭ オーラ
- ⑮ リミット
- ⑯ 逆理法則
- ⑰ 門ナンバー
- ⑱ イラスト
- ⑲ フレーバー
- ⑳ 付帯条項

2. カードの情報

2.1. カード名

2.1.1. このカードの持つ固有名です。

2.1.2. カードがメンバー(2.2.2)である場合、黒文字部分がそのカードの称号で、白抜き文字部分がそのカードの名称です。カードがメンバーでない場合、カード名は称号も名称も持ちません。

2.1.2.1. 名称に「/」(斜線)が含まれる場合、そのカードは斜線で区切られたそれぞれの名称を持ちます。

例:名称が右図の表記の場合、このカードは「あど」と「うんね」の両方の名称を持ちます。



2.1.2.2. **マイロジカリストの中には、カード名とは別に付帯条項(2.20)に名称が書かれている物があります。**

2.1.3. テキスト中で「」(かぎ括弧)でくって指定されているものがある場合、それは文脈に応じて、カード名か称号か名称そのもの、またはカード名か称号か名称がその内容に一致するカードを参照します。

2.1.3.1. 「」で指定されているカードは、特に領域の指定がないかぎり、サークルのカードを参照します。

2.2. 種別

2.2.1. カードの種別を示す情報です。

2.2.2. 種別は、定理者(ロジカリスト)、使者(フォーリナー)、合理体(トランスユニオン)、門(ゲート)、戦術(タクティクス)、逆理(パラドクス)、超定理者(すごいロジカリスト)、**マイロジカリストの8種類**です。このうち、定理者と使者と合理体と超定理者を総称して、メンバーと呼びます。

2.2.2.1. 定理者は使者と合体して合理体になることができます。

2.2.2.2. 使者は定理者と合体して合理体になることができます。

2.2.2.3. 合理体は使者と定理者の合体後のカードです。

2.2.2.4. 門は異世界とこの世界を繋ぐカードです。

2.2.2.5. 戦術は使い切りのカードです。

2.2.2.6. 逆理はバトルの勝利条件を変更します。

2.2.2.7. 超定理者は他の超定理者または使者と合体して合理体になることができます。

2.2.2.7.1. 上記を除き、超定理者はルール上は定理者に含まれ、定理者に適用されるルールや効果は超定理者にも適用されます。一方で、特に「超定理者」を参照する効果は、超定理者ではない定理者を参照しません。

2.2.2.8. **マイロジカリストは定理者または超定理者のかわりに合体して合理体になることができます。**

2.2.2.8.1. **マイロジカリストが使者とのみ合体できるか、使者または超定理者と合体できるかは、マイロジカリストのアイコンにより指定されます。**

	
使者とのみ合体可	使者または超定理者と合体可

2.2.3. テキストが領域を指定せずに種別を参照する場合、カードの種別ごとに決められた領域にあるものを参照します。

2.2.3.1. メンバーを参照する場合、それはサークルに置かれているものを参照します。


2.2.3.2. 門を参照する場合、それはゲート領域に置かれているものを参照します。

2.2.3.3. 戦術を参照する場合、それはバトル領域に置かれているものを参照します。

2.2.3.4. 逆理を参照する場合、それはバトル領域または逆理領域に置かれているものを参照します。

2.2.3.5. **マイロジカリストを参照する場合、それはマイロジカリスト領域に置かれている物を参照します。**

2.3. 盟約者

- 2.3.1. 使用者が盟約者アイコン()を持つ場合、そこに書かれている名称はその使用者に対応する定理者を意味します。
- 2.3.2. 合理体を持つ盟約者の情報は、この合理体の合体した使用者を示します。
- 2.3.3. **一部の合理体はこの位置にソウル情報(2.4)が表記されています。**

2.4. ソウル情報

- 2.4.1. ソウル情報は**一部のメンバーのみ**にある情報で、ソウル領域にある時に起こることを示します。
- 2.4.2. **ソウル情報は、ゲーム上は特に意味を持たず、注釈文(0)と同様に扱います。**

2.5. ワールド



		
モノリウム	ジスフィア	テトラヘヴン
		
トリトミー	セプトピア	らくろじ部

- 2.5.1. このカードが属するワールドを示す情報です。
- 2.5.2. ワールドは、カードをプレイするための制限となりえます。詳しくは‘カードや能力のプレイと解決’(9)を参照してください。
- 2.5.3. テキスト中で特に情報種別の指定なく《 》(二重山括弧)でくくって指定されているものがある場合、そのワールドを持つカードを参照します。
- 2.5.4. ワールドの項目に複数のアイコンまたはアイコンの一部が示されている場合、このカードはそのそれぞれのワールドに属します。

例:ワールドの表記が右のようになっているカードは、モノリウムとセプトピアの各ワールドに属します。



2.6. 属性

- 2.6.1. このカードの属性を示す情報です。
- 2.6.2. 属性はルール上特に意味を持たない情報ですが、他の能力や効果により参照されることがあります。
- 2.6.3. テキスト中で特に情報種別の指定なく < >(山括弧)でくくって指定されているものがある場合、その属性を持つカードを参照します。
- 2.6.4. カードのカード名の欄に常夏アイコン()がある場合、そのカードは属性‘常夏’を持ちます。
- 2.6.4.1. テキストでの‘  ’は‘常夏’を意味します。



2.7. 色

- 2.7.1. このカードが持つ色を示す情報です。
- 2.7.2. カードの色は、カードをプレイするための制限となりえます。詳しくは‘カードや能力のプレイと解決’(9)を参照してください。

2.8. レベル




- 2.8.1. このカードをプレイするための必要レベルを示す情報です。

- 2.8.2. レベルはこのカードをプレイするための制限となりえます。詳しくは‘カードや能力のプレイと解決’(9)を参照してください。


2.9. コスト

- 2.9.1. このカードをプレイするためのコストを示す情報です。
- 2.9.2. このカードをプレイするためには、コストに示された数に等しい枚数のカードをストック領域からドロップ領域に移動させる必要があります。詳しくは‘カードや能力のプレイと解決’(9)を参照してください。

2.10. テリトリー

- 2.10.1. このカードの守る範囲を示す情報です。
- 2.10.2. このカードをプレイまたは移動するためには、制限としてテリトリーのアイコンで示された条件を満たすサークルの上に置く必要があります。
- 2.10.2.1. テリトリーが  であるカードは、1つのサークルに置きます。
- 2.10.2.2. テリトリーが  であるカードは、互いに隣接する単一のプレイヤーの2つのサークルに置きます。
- 2.10.2.3. テリトリーが  であるカードは、いずれかのプレイヤーの中央のサークル2つと、そのプレイヤーの左または右のサークル2つの合計4つのサークルに置きます。
- 2.10.2.4. ‘テリトリー(数値)’のカードを参照する場合、‘テリトリーにより指示された、カードを置くサークルの数が(数値)’のカードを参照します。
- 2.10.3. あるカードが複数のサークルに置かれている状態で、そのカードが置かれているサークルを参照する場合、それは置かれているすべてのサークルを参照します。同様に、あるサークルにカードが置かれているかどうかを判定する場合、そのサークルがそのカードが置かれているサークルのうち1つであれば、そのサークルにそのカードが置かれているものとみなします。

2.11. ロジックアイコン

- 2.11.1. このカードがバトル領域またはインターセプト領域に置かれた時または置かれている間に適用される効果や情報の変更を示す情報です。
- 2.11.1.1. このアイコンに白地に黒文字で文字列が表記されている場合、これはこのアイコンで示される情報がどのロジックやインターセプトであるかを示します。文字列が‘/’を含む場合、それは‘/’を区切りとして分割されたそれぞれの文字列で示されたロジックやインターセプトであることを意味します。
- 2.11.1.2. **ロジックアイコンを持たないカードも存在します。**
 - 2.11.1.2.1. **ロジックアイコンを持たないカードでもロジック定義(5.16)を行うことができます。その場合、そのカードは特に何も行きません。**
- 2.11.2. ロジックの種類はパワーロジック、オーラロジック、リミットロジック、戦術ロジック、逆理ロジックの5種類です。
- 2.11.2.1.  白地黒文字アイコンの文字列が‘P’である場合、これはパワーロジックで、アイコン

に指定された値だけメンバーのパワーの値を変更します。

2.11.2.2. **A+XXX** 白地黒文字アイコンの文字列が 'A' である場合、これはオーラロジックで、アイコンに指定されたオーラアイコンの数だけメンバーのオーラの値を変更します。

2.11.2.3. **LIMIT+2** 白地黒文字アイコンの文字列が 'L' である場合、これはリミットロジックで、アイコンに指定された値だけメンバーのリミットの値を変更します。

2.11.2.4. **TACTICS** 戦術ロジックは能力を持つロジックで、その能力によって様々な効果を発揮します。

2.11.2.5. **PARADOX** 逆理ロジックは逆理カードによって作成されるロジックで、バトルの勝敗条件を変更します。

2.11.3. **IC +5000** 白地黒文字アイコンの文字列が 'IC' である場合、このカードはインターセプトアイコンを持ち、プレイヤーはそのカードでインターセプト(5.17)が行えます。

2.12. テキスト

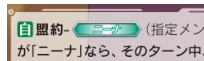
2.12.1. このカードが持つ固有の能力を示す情報です。

2.12.2. 特定種別のテキストは、特に指示がない場合、特定の領域でのみ有効です。

2.12.3. 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。

2.12.4. **EX ソウル(11.6)** や **誘爆スキル(11.9)** のテキストは、**通常のテキストとの違いを明確にするため、背景の色が異なっています(右図参照)**。

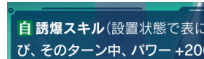
通常のテキスト



EX ソウルのテキスト



誘爆スキルのテキスト



2.13. パワー

2.13.1. このカードの戦闘力を示す数値です。

2.14. オーラ

2.14.1. このカードの精神力を示す情報です。

2.14.2. オーラを示す数値はオーラアイコン() の数で示します。アイコン1つにつきオーラを1点持つことを示します。

2.15. リミット

2.15.1. このカードの限界値を示す数値です。

2.15.2. バトル中に、自分がバトル領域に置いているカードがこの値より少ない場合、ロジック定義(5.16)を行うことができません(8.4.3、8.4.5)。

2.16. 逆理法則

2.16.1. 逆理法則は逆理にのみある情報で、バトルの勝敗条件(8.5.3.4.2)を変更します。

2.16.1.1. 逆理法則が 'AURA 勝負!!'

(**逆理法則 >>> AURA 勝負!!**) である場合、バトル中の各メンバーのオーラの値を比較し、その値がより大きいメンバーがバトルに勝ちます。同じ値の場合、攻撃中のメンバーが勝ちます。

2.16.1.2. 逆理法則が '♡勝負!!'

(**逆理法則 >>> ♡勝負!!**) である場合、バトル中の各メンバーのハートの値(2.21)を比較し、その値がより大きいメンバーがバトルに勝ちます。同じ値の場合、攻撃中のメンバーが勝ちます。

2.17. 門ナンバー

2.17.1. 門ナンバーは門にのみある情報で、門デッキの構築の制限となりえます。

2.18. イラスト

2.18.1. カードの内容をイメージしたイラストです。

2.18.2. イラストは、ゲーム上は特に意味を持ちません。

2.19. フレーバー

2.19.1. カードの内容をイメージした文章です。16

2.19.2. フレーバーは、ゲーム上は特に意味を持ちません。

2.20. 付帯条項

2.20.1. カード番号、レアリティ、イラストデザイナー表記、イラストレーター表記等、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。

2.20.2. 付帯条項は、ゲーム上は特に意味を持ちません (例外: **マイロジカリストの名称(2.1.2.2)**)。

2.21. ハート

2.21.1. このカードのラクエンロジックへの愛を表す数値です。

2.21.2. ハートを示す数値はハートアイコン(♡)の数で示します。アイコン1つにつきハートを1持つことを示します。

2.21.3. ハートは通常はカード上には表記されず、一部の効果によりカードが得る情報です。

2.21.3.1. 特に効果がない限り、カードの持つハートの値は0です。

2.22. 背面



2.22.1. カードは門とそれ以外のカードで背面が異なります。

2.22.2. 背面が門であるカードがゲート領域(4.3)に裏向きに置かれている場合、それは門であるとみなされません。

3. オーナーとマスターとプレイヤー表記

3.1. オーナー

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。

3.1.1.1. 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。

3.1.1.2. 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。

3.2. マスター

3.2.1. 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。

3.2.1.1. 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。

3.2.1.2. 能力のマスターは、その能力の種別により決定します。

3.2.1.2.1. 永続能力のマスターとは、その能力を有するカードのマスターを指します。

3.2.1.2.2. 自動能力のマスターとは、その能力を有するカードのマスター、またはそれが時限誘発(9.7.5)である場合は、その能力を作成した効果のマスターを指します。

3.2.1.2.3. 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。

3.2.1.3. 効果のマスターとは、その効果が発生した能力のマスターを指します。

3.2.1.3.1. 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。

3.3. プレイヤー表記

3.3.1. カードのテキストがプレイヤーとして‘あなた’を参照する場合、それはそのカードのマスターを参照します。

3.3.2. カードのテキストがプレイヤーとして‘相手’を参照する場合、それはそのカードのマスターでないプレイヤーを参照します。

3.3.3. カードのテキストがプレイヤーとして‘自分’を参照する場合、それはその直前に参照されているプレイヤーを参照します。

3.3.3.1. 直前に参照されているプレイヤーが複数である場合の‘自分’は、その参照されている各プレイヤーを参照します。

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ずつ異なるものを有します。

4.1.2. 領域には、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‘公開領域’とできない‘非公開領域’が存在します。

4.1.2.1. 公開領域にカードが置かれる場合、そのカードは原則としてすべてのプレイヤーにカードの情報が見えるように置かれます。非公開領域にカードが置かれる場合、そのカードは、原則としてどのプレイヤーにもカードの情報が見えないように置かれます。

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. 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、向きを示す状態と、表示面を表す状態があります。

4.1.3.1. 向きを表す状態は、‘スタンド状態’、‘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つたり、どの状態も持たなかったりすることはありません。



4.1.3.1.1. スタンド状態のカードは、そのカードのマスターから見て種別の文字が正しい方向に読めるように置きます。テキストにおいて、‘スタンド’という単語は▲のアイコンで表記されることがあります。

4.1.3.1.2. レスト状態のカードは、そのカードのマスターから見て種別の文字が横向きになるように置きます。テキストにおいて、‘レスト’という単語は▶のアイコンで表記されることがあります。

4.1.3.1.3. 向きを表す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。

4.1.3.2. 表示面を表す状態は、‘表向き’か‘裏向き’のいずれかです。あるカードの表示面はこのうち1つのみを持ち、同時に複数の状態を持つたり、どの状態も持たなかったりすることはありません。

4.1.3.2.1. 表向きのカードは、そのカードのマスターから見てカードの情報が見えるように置きます。

4.1.3.2.2. 裏向きのカードは、そのカードのマスターから見てカードの情報が見えないように置きます。裏向きのカードは、カードの表面が持つ情報を持ちません。

4.1.3.2.2.1. 裏向きのカードは、裏向きのカードに情報や能力を与えることが明示されている効果により情報や能力を持つことがありえます。これには、破壊されたまたは表向きであることが明示されていない、門に対する効果を含みます。

4.1.3.2.3. 公開領域にカードが置かれる場合、特に指定がないかぎり表向きで領域に置かれます。

4.1.3.2.4. 特に指示が無い場合、プレイヤーは裏向きのカードの情報は見ることはできません。

4.1.4. 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。

4.1.4.1. 特に指示がないかぎり、順番が管理されている領域にカードを置く場合、それまでその領域に置かれていた一番上のカードの上に置きます。

- 4.1.4.2. 順番が管理されている領域の‘上’を参照する場合、重ねられている一番上の1枚を参照します。順番が管理されている領域の‘上からN枚’を参照する場合、重ねられている一番上からN枚のカードを参照します。
- 4.1.5. カードがサークルからサークル、またはゲート領域からゲート領域の移動でない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。
- 4.1.6. 複数のカードがある領域に同時に置かれる際に、何らかの理由でその順番を決定する必要がある場合、その順番はその領域が属するプレイヤーが決定します。
- 4.1.6.1. 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る順番を知ることができません。
- 4.1.7. 能力や効果により特定のカードを領域から領域に移動する指示があり、その移動前または移動先の領域がどのプレイヤーに属するかが指定されていない場合、それはその移動するカードのマスターに属する領域を意味します。
- 4.1.8. 能力や効果によりある領域のカードを選択する指示があり、その領域がどのプレイヤーに属するかが指定されていない場合、それは特に指示がないかぎり、任意のプレイヤーに属するその領域を意味します。
- 4.2. サークル
- 4.2.1. 自分のメンバーや他のカードに設置する(5.24)カードを配置する領域です。プレイヤー1人につき6つのサークルがあります。
- 4.2.1.1. サークルは公開領域です。
- 4.2.1.2. サークルにあるカードは向きと表示面の状態を持ちます。サークルに置かれているいずれかのカードに設置している裏向きのカードは、そのマスターはいつでもその情報を見ることができます。
- 4.2.1.3. サークルのカードの順番は管理されません。
- 4.3. ゲート領域
- 4.3.1. ゲーム開始時に自分の門を置く領域です。プレイヤー1人につき6つのゲート領域があります。
- 4.3.1.1. ゲート領域は非公開領域です。この領域のカードは表示面と向きを持ちます。
- 4.3.1.1.1. この領域にカードが裏向きに置かれている場合、そのカードの背面(2.22)が門なら、そのカードは種別‘門’を持ちます。
- 4.3.1.2. ゲート領域のカードの順番は管理されません。
- 4.3.2. テキスト上で‘サークルの門’を参照する場合、それはそのサークルに対応する(4.4.2.2)ゲート領域にある門を参照します。
- 4.4. 場(フィールド)
- 4.4.1. この領域内には6つのサークル、6つのゲート領域が存在します。各サークルおよびゲート領域に置かれているカードは、同時に属する場に置かれています。
- 4.4.2. サークルとゲート領域やカードは位置情報を持ちます。
- 4.4.2.1. 各サークルやゲート領域は、‘前列’の位置情報を持つ3つのサークルやゲート領域と、‘後列’の位置情報を持つ3つのサークルやゲート領域に分かれます。前列と後列の各サークルやゲート領域は、それぞれ左から順に‘左’‘中央’‘右’の位置情報を持ちます。
- 4.4.2.2. 同じ位置情報を持つサークルとゲート領域は対応しています。
- 4.4.2.3. サークルやゲート領域にあるカードは、その領域と同じ位置情報を持ちます。
- 4.4.3. サークルやゲート領域やカードは前後関係を持つことがあります。
- 4.4.3.1. 前列左のサークルやゲート領域と後列左のサークルやゲート領域は前後関係を持ちます。同様に、前列中央と後列中央、前列右と後列右にある場合、前後関係を持ちます。
- 4.4.3.2. 領域Aと領域Bが前後関係を持つ場合、領域Aにあるカードは、領域Bおよびその領域にあるカードと前後関係を持ちます。
- 4.4.3.3. ある領域やカードと別な領域やカードが前後関係にある場合、それらのうち、前列にある側から見て後列にある側を‘後ろの’領域やカードと呼び、同様に後列にある側から見て前列にある側を‘前の’領域やカードと呼びます。
- 4.4.4. サークルやゲート領域やそこに置かれているカードは隣接していることがあります。
- 4.4.4.1. 前後関係にある領域やカードは、互いに隣接しています。
- 4.4.4.2. あるプレイヤーの位置情報を持つ2つの領域やカードは、それらの前列か後列かの位置情報が共通し、なおかつその一方が中央の位置情報を持ちもう一方が右または左の位置情報を持っている場合、互いに隣接しています。
- 4.4.4.3. あるプレイヤーの前列左の位置情報を持つ領域やカードは、その対戦相手の前列右の位置情報を持つ領域やカードと隣接しています。同様に、あるプレイヤーの前列中央と対戦相手の前列中央、あるプレイヤーの前列右と対戦相手の前列左も隣接しています。
- 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。
- 4.5.1.1. 山札は非公開領域です。この領域のカードはどちらのプレイヤーも内容を確認することはできません。
- 4.5.1.2. 山札のカードの順番は管理されます。
- 4.5.2. 山札のカードが複数枚同時に移動する場合、1枚ずつ移動を実行します。
- 4.5.2.1. 何らかの理由により、現在の山札に存在するカードの枚数よりも多い枚数のカードを別な領域

に移動することを求められた場合、その時点で山札に存在するカードをすべて当該領域に移動した後、リシャッフル処理(10.2)を行い、その後さらに合計が必要な枚数になるまでカードの移動を行います。

4.6. 手札

4.6.1. 各プレイヤーが山札から引いたカードを置く領域です。

4.6.1.1. 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。

4.6.1.2. 手札のカードの順番は管理されません。

4.6.2. ‘手札にあるカードを N 枚’ は、テキストにおいて単に ‘手札を N 枚’ と表記されます。

4.6.3. プレイヤーは、自分のターンの最後に手札にあるカードの枚数を指定枚数まで減らす必要があります(7.7.6)。この枚数をそのプレイヤーの ‘手札上限’ と言います。

4.6.3.1. ゲーム開始時点での各プレイヤーの手札上限は 8 枚です。

4.7. レベル領域

4.7.1. ゲームの進行に応じてカードが置かれていく領域です。

4.7.1.1. レベル領域は公開領域です。

4.7.1.2. レベル領域のカードは表示面および向きの状態を持ちます。自分のレベル領域に裏向きで置かれているカードは自分のみが自由に確認することができます。

4.7.1.3. レベル領域のカードの順番は管理されません。

4.7.2. プレイヤーのレベル領域には、この領域に置くことのできるカードの最大枚数を意味するレベル上限があります。レベル上限は通常は 4 です。

4.8. ストック領域

4.8.1. ゲームの進行に応じてカードが置かれていく領域です。

4.8.1.1. **ストック領域は非公開領域です。**

4.8.1.1.1. **ストックにあるカードは表示面の状態を持ちます。ストックに置かれている表向きのカードは、どのプレイヤーもその情報を見ることができます。**

4.8.1.1.2. **ストック領域に表向きのカードと裏向きのカードがある状態でストック領域のカードをシャッフルする場合、この領域の表向きのカードをすべて裏向きにした上でシャッフルを行い、その後、ストックの一番下からこれにより裏向きにした枚数と同じ枚数のカードを表向きにします。**

4.8.1.1.2.1. **この処理では、‘ストックのカードが表向きになる/裏向きになる’ことを誘発事象とする自動能力は発動せず、‘ストックのカードが表向きになる/裏向きになる’ことを置換する置換効果は適用されません。**

4.8.1.2. ストック領域のカードの順番は管理されます。ストック置場にあるカードを指定枚数別の領域に移動する場合、一番上からその枚数を別の領域に移動します。

4.8.1.2.1. **ストックにカードを置く際は、上のカードを自身の手前側にずらして重ねるように置き、枚数と各カードの表示面を明示するようにしてください。**

4.9. ドロップ領域

4.9.1. 使用済みのカードが置かれる領域です。

4.9.1.1. ドロップ領域は公開領域です。

4.9.1.2. ドロップ領域のカードの順番は管理されません。

4.10. リムーブ領域

4.10.1. リムーブ領域に置かれる指示のあったカードを置く領域です。

4.10.1.1. リムーブ領域は公開領域です。

4.10.1.2. リムーブ領域のカードは表示面の状態を持ちます。

4.10.1.3. リムーブ領域のカードの順番は管理されません。

4.11. リフレッシュ領域

4.11.1. リフレッシュ領域に置かれる指示のあったカードを置く領域です。

4.11.1.1. リフレッシュ領域は非公開領域です。この領域のカードはどちらのプレイヤーも内容を確認することはできません。

4.11.1.2. リフレッシュ領域のカードの順番は管理されません。

4.12. バトル領域

4.12.1. 自分がロジック定義(5.16)したカードを置く領域です。

4.12.1.1. バトル領域は公開領域です。この領域のカードは表示面の状態を持ちます。バトル領域に裏向きで置かれているカードは、どちらのプレイヤーも表の情報を見ることができます。

4.12.1.1.1. バトル領域に置かれているカードのうち、パワーロジックやオーラロジックやリミットロジックや逆理ロジックとして置かれたものは、そのカードが表向きである場合にのみ、そのロジックアイコン(2.11)により指定された情報を適用します。

4.12.1.1.2. バトル領域に置かれたカードの自動能力により発生した効果は、そのカードが裏向きになってもそのまま適用されます。

4.12.1.2. バトル領域のカードの順番は管理されます。

4.13. 逆理領域

4.13.1. 逆理を置く領域です。

4.13.1.1. 逆理領域は公開領域です。

4.13.1.2. 逆理領域のカードは表示面の状態を持ちます。逆理領域に裏向きで置かれているカードは、どちらのプレイヤーも表の情報を見ることができます。

4.13.1.3. 逆理領域のカードの順番は管理されます。

4.14. インターセプト領域

- 4.14.1. バトルの際にインターセプトしたメンバーを置く領域です。
 - 4.14.1.1. インターセプト領域は公開領域です。
 - 4.14.1.2. インターセプト領域のカードの順番は管理されません。

4.15. ソウル領域

- 4.15.1. メンバーが持つソウルを置く領域です。
 - 4.15.1.1. ソウル領域は公開領域です
 - 4.15.1.2. ソウル領域のカードの順番は管理されません。
- 4.15.2. ソウル領域に置かれているカードはサークルにいるメンバーに関連づけられています。メンバーに関連づけられているソウルがある場合、そのメンバーは‘ソウルを持っている’ものとみなされます。
 - 4.15.2.1. あるメンバーのソウルを参照する場合、そのメンバーに関連づけられているソウルを参照します。
 - 4.15.2.2. あるメンバーのソウルの枚数を参照する場合、そのメンバーに関連づけられているソウルの枚数を参照します。

4.16. 解決領域

- 4.16.1.1. 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。
 - 4.16.1.1.1. 解決領域は公開領域です。
 - 4.16.1.1.2. 解決領域ではカードの順番が管理されます。

4.17. パージ領域

- 4.17.1. ゲームの進行中に、パージされたカード(5.25)が置かれる領域です。
 - 4.17.1.1. パージ領域は公開領域です。
 - 4.17.1.2. パージ領域ではカードの順番は管理されません。

4.18. マイロジカリスト領域

- 4.18.1. **自分のマイロジカリストカードを置く領域です。**
 - 4.18.1.1. **マイロジカリスト領域は公開領域です。**
 - 4.18.1.2. **マイロジカリスト領域にあるカードは向きの状態を持ちます。**
 - 4.18.1.3. **マイロジカリスト領域ではカードの順番は管理されません。**

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’‘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. 表向きにする/裏向きにする

- 5.3.1. カードを‘表向きにする’または‘裏向きにする’指示がある場合、指定されたカードの表示面をその指示に応じて、表向きか裏向きにします。
- 5.3.2. テキスト中で‘表にする’または‘表返す’とある場合、それは‘表向きにする’ことを意味します。同様

に、テキスト中で‘裏にする’または‘裏返す’とある場合、それは‘裏向きにする’ことを意味します。

5.4. 戻す/加える/置く/出す

- 5.4.1. カードを指定領域に‘戻す’、‘加える’、‘置く’または‘出す’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. シャッフルする

- 5.5.1. 山札を‘シャッフルする’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。
 - 5.5.1.1. 山札が1枚の状態のときにその山札をシャッフルする指示がある場合、そこにあるカードの順番は変更されませんが、シャッフルは行われたものとして扱います。
- 5.5.2. 特定のカードの集合をシャッフルする指示がある場合、そのカードの集合が属するプレイヤーは、そのカードの集合の順番を無作為に変更します。

5.6. 引く

- 5.6.1. 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。
- 5.6.2. カードを‘N枚引く’指示がある場合、Nが0の場合は何もしません。Nが1以上の場合、指定されたプレイヤーは、‘1枚引く’をN回繰り返します。
- 5.6.3. カードを‘N枚まで引く’指示がある場合、Nが0の場合は何もしません。Nが1以上の場合、指定されたプレイヤーは、以下の行動を行います。
 - 5.6.3.1. 指定プレイヤーはこの指示を終了することができます。
 - 5.6.3.2. 指定プレイヤーはカードを1枚引きます。
 - 5.6.3.3. この指示により5.6.3.2を実行した回数がN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、5.6.3.1に戻ります。

5.7. 上から見る

- 5.7.1. ‘山札の上からN枚を見る’指示がある場合、Nが0の場合は何もしません。Nが1以上の場合、指定プレイヤーはその山札の一番上からN枚の情報を知ることができます。
- 5.7.2. ‘山札の上からN枚までを見る’指示がある場合、Nが0の場合は何もしません。Nが1以上の場合、指定されたプレイヤーは、以下を実行します。
 - 5.7.2.1. 枚数として1を指定します。
 - 5.7.2.2. 指定プレイヤーはこの指示を終了することができます。
 - 5.7.2.3. 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。
 - 5.7.2.4. この指示により5.7.2.3を実行した回数がN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、枚数に1を足して、5.7.2.2に戻ります。

5.8. 捨てる

- 5.8.1. あるカードを‘捨てる’指示がある場合、指定プレイヤーは手札の指定されたカードをドロップ領域に移動します。

- 5.9. ドロップする
- 5.9.1. あるカードを‘ドロップする’指示がある場合、指定プレイヤーはいずれかの領域の指定されたカードをドロップ領域に移動します。
- 5.9.2. あるカードが‘ドロップした’とは、そのカードがドロップ領域に移動したことを意味します。
- 5.10. ストックにする
- 5.10.1. あるカードを‘ストックにする’指示がある場合、指定プレイヤーはいずれかの領域の指定されたカードをストック領域に移動します。
- 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. 出撃する/出撃させる
- 5.12.1. ‘出撃する’または‘出撃させる’とは、指定されたメンバーのカードをサークルに置くまたはプレイすることです。
- 5.12.2. 効果等で特に指示されないかぎり、メンバーを出撃させるプレイヤーは、そのメンバーのテリトリー(2.10)に等しい数の、テリトリーで規定された条件(2.10.2)を満たす自分のサークルを選択します。プレイが解決されたメンバーはそのサークルに置かれます。
- 5.12.2.1. そのサークルに他のメンバーがいる場合、その置かれているメンバーをドロップし、その後そのサークルに出撃したメンバーを置きます。
- 5.12.3. 出撃は、通常ルールによる出撃と、カードの効果による出撃で、処理が異なります。
- 5.12.3.1. ルールによる出撃の場合、カードのプレイのための条件(9.6.2.1)を満たす必要があり、そのカードをプレイするためのコスト(9.6.2.3)を払います。
- 5.12.3.2. カードの効果による出撃の場合、プレイのための条件は満たす必要が無く、その出撃するカードをプレイするためのコストも払いません。
- 5.13. 合体する
- 5.13.1. ‘合体する’とは、合理体を手札か山札から選び出撃させることです。
- 5.13.1.1. 合体する場合、サークルに置かれているメンバーまたはマイロジカリストを以下の組み合わせで2枚選びます。
- ・ 定理者1枚と使者1枚
 - ・ 超定理者1枚と使者1枚
 - ・ 超定理者2枚
 - ・ 使者1枚とマイロジカリスト領域にあるスタンド状態のマイロジカリスト1枚
 - ・ 超定理者1枚とマイロジカリスト領域にある右図のアイコンを持つスタンド状態のマイロジカリスト1枚
 - ・ トランスチェンジ(11.5)による合体である場合、そのトランスチェンジ能力を持つメンバーと使者1枚。
- 5.13.1.1.1. これによりマイロジカリストを選択している場合、何らかのカードが合体するメンバーの情報を参照する場合、そのマイロジカリストをメンバーであるものとみなして情報を参照します。
- 5.13.1.2. 合理体を山札から探すことができます。この際、山札をリフレッシュする(5.21)ことができます。
- 5.13.1.2.1. 合理体を山札から探し、選んだ場合、その合理体を出撃させることができます。
- 5.13.1.2.2. 合理体を山札から探していた場合、例えば選んでいなかったとしても、山札をシャッフルします。
- 5.13.1.2.3. 合理体を山札から探し、選んでいなかった場合、または合理体を山札から探さなかった場合、手札から合理体を出撃させる(5.12)ことができます。
- 5.13.1.3. 合理体が出撃した場合、それをサークルに置く際に、5.13.1.1で選ばれた2枚のうちマイロジカリストでないカードを先にソウル領域に置き、その後合理体をサークルに置きます。これによりソウル領域に置かれた2枚のカードは、これによりサークルに置かれた合理体に関連づけられません。
- 5.13.1.3.1. 選ばれた2枚の中にマイロジカリストカードが含まれている場合、それをマイロジカリスト領域でレストします。
- 5.13.1.4. 合体することを宣言した後に、合理体を出撃させなかった場合、5.13.1.1で選ばれた2枚のカードのうちマイロジカリストでないカードはドロップ領域に移動します。
- 5.13.1.4.1. 選ばれた2枚の中にマイロジカリストカードが含まれている場合、それをマイロジカリスト領域でレストします。
- 5.13.1.5. トランスチェンジ能力(11.5)によるものではない何らかの効果により、合体において特定の情報を持つカードの出撃が認められる場合、そのカードはワールドや色やレベルの条件(9.6.2.1)を満たす必要はありません。
- 5.14. 動かす
- 5.14.1. カードを‘動かす’指示がある場合、そのカードを指定の領域に置きます。
- 5.14.2. メインフェイズにメンバーを並べ替える(7.5.3.6)ことにより、あるメンバーが置かれているサークルが変更された場合、そのメンバーは‘動いた’ものとみなされます。
- 5.14.3. 何らかの効果によりサークルのカードを‘動かすことができない’場合、それはサークルからサークルへ動かすことのみを禁止します。
- 5.15. レベルブースト
- 5.15.1. ‘レベルブースト’とは、コストとしてレベル領域にあるスタンド状態のカードを1枚レストし、そうした場合にカードを1枚引くことです。



5.16. ロジック定義

- 5.16.1. ‘ロジック定義’とは、指定領域から1枚バトル領域に表向きでカードを置くことです。
 - 5.16.1.1. 特に指示がない場合、指定領域はそのロジック定義を行うプレイヤーの手札です。
 - 5.16.1.2. 指定領域が複数ある場合、そのロジック定義を実行する時点で、そのロジック定義を行うプレイヤーは適正にバトル領域に置けるカードのある領域を1つ選び、その領域からカードを置きます。
- 5.16.2. ロジック定義によりバトル領域に置かれたカードは、それが自動能力を持つ場合、それを解決します。自動能力以外の能力やロジックで示された修正を持つ場合、そのカードが表向きに置かれている間、それはその能力や修正を、そのカードのマスターのバトル中のメンバーに適用します。
- 5.16.3. ロジック定義はカードのプレイではなく、ワールドや色やレベルの条件(9.6.2.1)を満たす必要はありません。

5.17. インターセプトする

- 5.17.1. いずれかのメンバーが‘インターセプトする’とは、そのメンバーがバトルフェイズ中のインターセプトステップに、非ターンプレイヤーのルール上の処理(8.3.3.1)としてインターセプト領域に置かれる事です。

5.18. ラックドライブ

- 5.18.1. ‘ラックドライブ’とは、コストとしてストック領域のカードを上から3枚ドロップ領域に置き、そうした場合にカードを1枚引くことです。

5.19. 公開する

- 5.19.1. ‘公開する’とはすべてのプレイヤーにカードを開示するという特定行動です。
- 5.19.2. コストとして公開する場合には、それを要求するカードや能力をプレイするためのコストを払う段階から、そのプレイしたカードや能力の解決が終了するまで、該当するカードの情報を開示します。
- 5.19.3. 効果として公開する場合には、該当する効果の該当するカードに関する部分が終わる、またはその公開を含む単発効果の処理が終了する、またはそのカードが現在の領域とは異なる領域に移動するまで、該当するカードを開示します。
 - 5.19.3.1. 開示する期間が終わったカードは元に戻します。
- 5.19.4. カードを公開することは、カードの領域や領域内での順番や状態を変更しません。

5.20. リシャッフルを行う

- 5.20.1. ‘リシャッフルを行う’とは、指定されたプレイヤーのドロップ領域のすべてのカードをそのプレイヤーの山札に移動し、その山札をシャッフルする(5.5)ことです。

5.21. リフレッシュする

- 5.21.1. ‘山札をリフレッシュする’指示がある場合、そのプレイヤーはリシャッフル(5.20)を行い、その後リフレッシュポイントを1点上げます。

5.22. コストを払う

- 5.22.1. ‘コストを払う’とは、ある行動の実行またはカードや能力のプレイにおいて、その行動やカードや能力によって指定されているコストに示された行動を実行することです。
- 5.22.2. コストを払う場合、まずそのコストとして求められる行動をすべて確定し、その後それらを実行します。**同一のコスト内に空白で区切られた複数の行動が示されている場合、それらはそれぞれ任意の順番で実行します。**
 - 5.22.2.1. **読点などで区切られた一つの文である行動は、先頭から順番に実行します。**
- 5.22.3. 何らかの行動の実行のためにコストを払うことが求められている場合、そのコストの行動を完全に実行できないかぎり、そのコストはまったく払うことができず、その行動は実行されません。コストの一部のみを払うことはできません。
- 5.22.4. 指定された領域にあるカード‘すべて’をコストとして処理する場合、その領域にカードが無い場合でも、そのコストとしての行動は実行されたものとみなします。同様に、指定された条件を満たすカード‘すべて’をコストとして処理する場合、その条件を満たすカードが無い場合でも、そのコストとしての行動は実行されたものとみなします。
- 5.22.5. コストとして丸付数字を払う事を求められる場合、それは自分のストック領域のカードを、その枚数だけ自分のドロップ領域に置くことを意味します(9.4.3)。
- 5.22.6. カードや能力を‘コストを払わずにプレイする’指示がある場合、そのカードや能力のプレイをプレイするために必要とされる‘コストを払う’行動(9.6.2.3)を実行せずにそのカードや能力をプレイします。
 - 5.22.6.1. コストを支払わずにプレイするカードや能力で、そのプレイの際にプレイヤーが任意に選択する数値がXで示されている(9.6.2.2.1)場合、Xを0として選択する義務があります。

5.23. 見る

- 5.23.1. 非公開領域や裏向きのカードを‘見る’指示がある場合、指示されたプレイヤーはそのカードの情報を確認することを行います。
- 5.23.2. 見る効果の該当するカードに関する部分が終わるまたはその見ることを含む単発効果の処理が終了するまで、そのカードの情報を確認できます。
 - 5.23.2.1. 見る期間が終わったカードは元に戻します。
- 5.23.3. カードを見ることは、カードの領域や領域内での順番や状態を変更しません。

5.24. 設置する

- 5.24.1. カードAをカードBに‘設置する’指示がある場合、そのカードAを、カードBがサークルにあるならそのサークルに、カードBがゲート領域にあるならそのゲート領域に対応する(4.4.2.2)サークルに置きます。これにより、カードAはカードBに関連づけられ、カードAはカードBに‘設置されている’状態になり、**カードAは‘設置状態’になります。**
 - 5.24.1.1. カードのAを設置する処理を開始した後、何らかの理由でそのカードをサークルに置く段階でカードBが場に存在しない状態になっていた場

合、カード A はサークルに置かれず、そのオーナーのドロップ領域に置かれます。

- 5.24.2. カード A がカード B に設置されている状態で、カード B が他のサークルやゲート領域に移動する場合、カード A も同時にカード B のあるサークルまたはカード B のあるゲート領域に対応するサークルに移動します。
- 5.24.3. カード A がカード B に設置されている状態で、何らかの理由でカード B がサークルでもゲート領域でもない領域に移動した場合、次のルール処理(10.7)で、カード A はオーナーのドロップ領域に置かれます。
- 5.24.4. カードを裏向きに設置するよう指示がある場合、その設置したカードのマスターは、いつでもそのカードの情報を確認することができます。
- 5.24.5. 複数の設置されているカードがある場合、そのマスターは、それらがどの効果によりどのカードに対しどの順番で設置されたかを管理する必要があります。
- 5.24.6. **設置状態の表向きのカードの種別が本来メンバーに属するもの(定理者、使者、合理体、超定理者)である場合、そのカードが設置状態である間、そのカードはその種別を持たないものとして扱います。そのカードはサークルに置かれていますが、メンバーではありません。**
- 5.25. パージする
 - 5.25.1. ‘パージする’とは、指定されたカードをパージ領域に移動することです。
- 5.26. ソウルにする
 - 5.26.1. カード A をカード B の‘ソウルにする’とは、カード A をソウル領域に移動し、そのカード A をカード B に関連づけることを意味します(4.15.2)。
- 5.27. ストックブースト
 - 5.27.1. ‘ストックブースト(数値)’とは、自分の山札の上から(数値)枚のカードを自分のストック領域に裏向きに移動することを意味します。
- 5.28. ストックオープン
 - 5.28.1. ‘ストックオープン(数値)’とは、自分のストック領域の裏向きのカードを、下から(数値)枚表向きにすることを意味します。
- 5.29. ストッククローズ
 - 5.29.1. ‘ストッククローズ(数値)’とは、自分のストック領域の表向きのカードを、上から(数値)枚裏向きにすることを意味します。
- 5.30. 得る/与える
 - 5.30.1. カードが何らかの能力を‘得る’、またはカードに何らかの能力を‘与える’とは、そのカードがその能力を持っている状態になることを意味します。
- 5.31. 失う
 - 5.31.1. カードが何らかの能力を‘失う’とは、そのカードがその能力を持たない状態になることを意味します。
 - 5.31.1.1. そのカードが指定された能力を複数持っている場合、それらをすべて失います。

5.32. (門を)破壊する

- 5.32.1. 特定の門を‘破壊する’指示がある場合、その門を表向きにします。
 - 5.32.1.1. **すでに表向きになっている門を破壊する指示がある場合、その門はすでに破壊されているため何も起こらず、その門も破壊されたことになりません(1.3.2.1)。**
- 5.32.2. **あるメンバーに関して以下の事象が発生した場合、そのメンバーがその門を破壊したものとみなします。**
 - 5.32.2.1. **あるメンバーに攻撃されているサークルにメンバーが置かれていなかったために、バトルによりそのサークルの門が破壊された場合(8.2.10.3)、その攻撃しているメンバーがその門を破壊したものとみなされます。**
 - 5.32.2.2. **あるメンバーが持つ能力の効果の指示によりいずれかの門が破壊された場合、そのメンバーがその門を破壊したものとみなされます。**

6. ゲームの準備

6.1. デッキの準備

- 6.1.1. プレイヤーは、自分が使用するメインデッキと門デッキを各 1 つずつ準備する必要があります、また**マイロジカリストを 1 枚準備することができます。**
 - 6.1.1.1. **メインデッキの準備**
 - 6.1.1.1.1. **メインデッキは、50 枚ちょうどのカードで構成されている必要があります。**
 - 6.1.1.1.2. **同一のカード名のカードは、メインデッキ内にそれぞれ 4 枚以下である必要があります。**
 - 6.1.1.1.2.1. **カード名以外の情報が異なるカードであっても、カード名が同一であれば同一のカード名のカードとみなされ、合計 4 枚までしかメインデッキ内に入れることはできません。**
 - 6.1.1.1.3. **逆理カードはちょうど 8 枚である必要があります。**
 - 6.1.1.1.4. **メインデッキに門カードやマイロジカリストカードを入れることはできません。**
 - 6.1.1.2. **門デッキの準備**
 - 6.1.1.2.1. **門デッキは、10 枚ちょうどのカードで構成されている必要があります。**
 - 6.1.1.2.2. **同一の門ナンバーのカードは、ひとつの門デッキの中に 2 枚以下である必要があります。**
 - 6.1.1.2.3. **門デッキに門カード以外のカードを入れることはできません。**
 - 6.1.1.3. **マイロジカリストの準備**
 - 6.1.1.3.1. **プレイヤーは使用するマイロジカリストカードを 1 枚まで準備することができます。**

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分のメインデッキ、門デッキを提示します。このデッキは、この時点でのみ指定されたデッキに関するルールを満たしている必要があります。**

- 6.2.1.2. このゲームで使用するマイロジカリストがある場合、そのカードを裏向きにマイロジカリスト領域に置きます。
- 6.2.1.3. 各プレイヤーは自分のメインデッキ、門デッキをシャッフルします。その後、各プレイヤーは相手のメインデッキ、門デッキをシャッフルすることができます。
- 6.2.1.4. 各プレイヤーは門デッキの一番上から1枚ずつ別々のゲート領域に裏向きで置きます。
 - 6.2.1.4.1. 使われなかった門デッキのカードはリムーブ領域に裏向きで置かれます。この中身はどちらのプレイヤーも見ることできません。
- 6.2.1.5. メインデッキを山札に置きます。
- 6.2.1.6. 各プレイヤーは無作為にどちらのプレイヤーが先攻であるかを決定します。
 - 6.2.1.6.1. 先攻プレイヤーの決定に、何らかの意思が介入することは認められません。無作為を含む何らかの方法で決定した一方のプレイヤーが先攻か後攻かを選択することは認められません。
- 6.2.1.7. 各プレイヤーは、自分の山札からカードを5枚引き、それを最初の手札とします。その後、先攻プレイヤーから順に各プレイヤー1度ずつ、自分の手札から任意の枚数のカードを山札の一番下に任意の順番で置き、その枚数に等しい枚数のカードを引きます。
- 6.2.1.8. **自分のマイロジカリスト領域にカードがある場合、そのカードを表向きにします。**
- 6.2.1.9. 各プレイヤーは、自分のリフレッシュポイントを0点にします。これはリシャッフル処理(10.2)およびリフレッシュポイント解決処理(10.9)で用いる点数です。
- 6.2.1.10. 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、7.2 から 7.7 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. ターンプレイヤーが自分がマスターであるカードをスタンドするフェイズです。このフェイズは以下の手順に従って進行します。
- 7.2.2. ‘ターン開始時’および‘スタンドフェイズ開始時’の誘発事象が発生します。また、これが先攻プレイヤーの最初のターンである場合、‘ゲーム開始時’の誘発事象が発生します。
- 7.2.3. チェックタイミングが発生します。
- 7.2.4. ターンプレイヤーは、自分がマスターである場合とレベル領域にあるカードをすべてスタンドします。
 - 7.2.4.1. **マイロジカリスト領域のカードはスタンドフェイズにはスタンドしません。**

- 7.2.5. 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. ターンプレイヤーが自分の山札からカードを引くフェイズです。このフェイズは以下の手順に従って進行します。
- 7.3.2. ‘ドローフェイズ開始時’の誘発事象が発生し、その後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2枚引きます。
- 7.3.4. チェックタイミングが発生します。
- 7.3.5. ターンプレイヤーは山札の一番上のカードをストック領域に裏向きに置きます。
- 7.3.6. 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、レベルフェイズに進みます。

7.4. レベルフェイズ

- 7.4.1. ターンプレイヤーが自分のレベル領域にカードを置くフェイズです。このフェイズは以下の手順に従って進行します。
- 7.4.2. ‘レベルフェイズ開始時’の誘発事象が発生し、その後チェックタイミングが発生します。
- 7.4.3. ターンプレイヤーは以下の2つの行動から1つを選んで行うことができます。
 - 7.4.3.1. ターンプレイヤーは手札からカードを1枚選んでレベル領域に表向きで置きます。ただし、先攻プレイヤーの最初のターンのみ裏向きで置きます。
 - 7.4.3.1.1. 既にレベル領域にレベル上限の枚数のカードが置かれている場合、すでにレベル領域に置かれているカード1枚と入れ替えます。
 - 7.4.3.2. 何もしないことを選択することができます。
- 7.4.4. 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、メインフェイズに進みます。

7.5. メインフェイズ

- 7.5.1. ターンプレイヤーが、様々な行動を行うことのできるフェイズです。メインフェイズは以下の手順に従って進行します。
- 7.5.2. ‘メインフェイズ開始時’の誘発事象が発生し、チェックタイミングが発生します。
- 7.5.3. 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以下に示すメインフェイズでの選択可能な行動のいずれかを好きな順番で制限が無い限り好きな回数実行可能です。
 - 7.5.3.1. ターンプレイヤーは手札からメンバーを1枚出撃させることができます。
 - 7.5.3.2. ターンプレイヤーは**トランスチェンジ(11.5)によらない**合体が行えます。これは1ターンにそのプレイヤーの合体上限回数まで実行できます。
 - 7.5.3.2.1. 特に指定がないかぎり、プレイヤーの合体上限回数は1です。
 - 7.5.3.3. ターンプレイヤーは**トランスチェンジ(11.5)による**合体が行えます。これは1ターンにそのプレイヤーのTC上限回数まで実行できます。

7.5.3.3.1. 特に指定がないかぎり、プレイヤーのTC上限回数は1です。

7.5.3.4. ターンプレイヤーはラックドライブを行うことができます。

7.5.3.5. ターンプレイヤーはソウルを持つメンバーのロジックドライブを1つ選んで、選んだロジックドライブのコストを払い、ロジックドライブを使用することができます。ロジックドライブは1ターンに1回のみ実行できます。ターンプレイヤーがいずれかのカードのロジックドライブを使用した場合、同じターン中に、他のカードのものも含め、再びロジックドライブをプレイすることはできません。

7.5.3.6. ターンプレイヤーはあなたの場にあるメンバーの状態を変えずに任意のサークルに並べ替える事ができます。ただし、その場合でもテリトリーによる制限は守らなければなりません。

7.5.3.7. ターンプレイヤーは自分がマスターである起動能力を1つ選んでそのコストを払い、起動能力を使用することができます。

7.5.3.8. 何もしないことを選択することができます。

7.5.4. ターンプレイヤーが自分のプレイタイミングで何もしないことを宣言した場合、バトルフェイズに進みません。

7.6. バトルフェイズ

7.6.1. ターンプレイヤーは攻撃を行います。詳細は「攻撃とバトル」(8)を参照してください。

7.7. エンドフェイズ

7.7.1. ターンの終了時の処理を行うフェイズです。

7.7.2. ‘エンドフェイズ開始時’で示されている誘発事象のうち、このターン中にまだ誘発事象を満たしていなかった自動能力の誘発事象が発生します。

7.7.3. チェックタイミングが発生します。

7.7.4. 逆理領域に置かれている逆理がドロップ領域に置かれます。

7.7.5. チェックタイミングが発生します。

7.7.6. ターンプレイヤーの手札に、そのプレイヤーの手札上限(4.6.3)を超える枚数のカードがある場合、そのプレイヤーは自分の手札にあるカードを手札上限の枚数選び、他のカードをすべて捨てます。

7.7.7. すべての現在の‘ターン終了時’を期限とする効果や現在の‘ターン中’を期限とする効果が消滅します。

7.7.8. この時点で、解決しなければならないルール処理が存在する、または待機状態になっている自動能力が存在する、または‘エンドフェイズ開始時’を誘発事象とするこのターンに待機状態になっていない自動能力が存在する場合、7.7.2に戻ります。そうでない場合、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。

8. 攻撃とバトル

8.1. 基本

8.1.1. バトルフェイズにおいて、ターンプレイヤーは自分のスタンド状態のメンバーで、相手のサークルに対し攻撃を行うことができます。バトルフェイズは、攻

撃宣言ステップから始まる一連のステップを実行することで進めていきます。

8.1.2. 攻撃宣言ステップからバトル終了ステップまでを1回ずつ実行させる一連のステップを、まとめてバトルと呼びます。

8.1.3. 攻撃した回数は、バトルが開始した時点で1回行ったものとして数え、以降に処理が途中で中断し、バトル終了ステップに進行しても、1回のバトルとして数えます。

8.2. 攻撃宣言ステップ

8.2.1. ターンプレイヤーが攻撃を行うかどうかを選択するステップです。このステップは以下の手順に従って進行します。

8.2.2. ‘攻撃宣言ステップ開始時’で示されている誘発事象と、これがこのターン最初の攻撃宣言ステップである場合は‘バトルフェイズ開始時’で示されている誘発事象とが発生し、その後にチェックタイミングが発生します。

8.2.3. 現在の攻撃上限値を決定します。これは、ターンプレイヤーのレベル領域の表向きのカードの枚数に、ターンプレイヤーの攻撃上限を変更する効果による修正を加えた物です。

8.2.4. ターンプレイヤーは以下の2つの行動から1つを選んで行うことができます。このターン攻撃した回数が現在の攻撃上限値以上である、またはスタンドしているメンバーがいない、または攻撃できるサークルがない、または何らかの効果により攻撃がまったく行えない場合、自動的に何もしないこと(8.2.4.2)が選ばれます。

8.2.4.1. 攻撃を選択します。その場合、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、バトルを開始します。

8.2.4.2. ターンプレイヤーは何もしないことを選択することができます。その場合、エンドフェイズ(7.7)に進みます。

8.2.5. ターンプレイヤーはスタンドしているメンバー1体を今回のバトルで攻撃を行うメンバーとして選択し、レストします。

8.2.6. ターンプレイヤーは今回のバトルで攻撃する相手のサークル1つを指定し、そのサークルに向かって攻撃します。

8.2.6.1. 後列のサークルは、そのサークルの前にあるゲート領域の門を破壊していない場合には指定できません。

8.2.6.2. 特定のサークルを攻撃するサークルとして指定することを求める効果がある場合、その効果に従います。そのような効果が複数存在し、それらがそれぞれ異なるサークルを指定することを求めている場合、それらのサークルのうち1つを選択し指定します。

8.2.6.3. 選択されてからバトル終了ステップ終了までの間、この指定したサークルを‘攻撃されているサークル’と呼びます。

8.2.7. これ以降バトル終了までの間に、そのメンバーが攻撃できなくなった場合でも、そのバトルは中断することなく続行されます。

- 8.2.8. チェックタイミングが発生します。
- 8.2.9. 8.2.5-8.2.6 の選択が行われてからバトル終了ステップ終了までの間、8.2.5 で選択したメンバーを‘攻撃中のメンバー’と呼びます。
 - 8.2.9.1. メンバーは攻撃中である間は‘バトル中のメンバー’です。
 - 8.2.9.2. 攻撃中のメンバーにソウルがある場合、攻撃しているバトル中、そのソウルの枚数 1 枚につき、攻撃中のメンバーのパワーに+1000 します。
 - 8.2.9.3. 攻撃中のメンバーが、バトル中の状態のまま現在のサークルから移動した場合でも、そのメンバーは攻撃中のメンバーのままです。
 - 8.2.9.4. 攻撃中のメンバーが場を離れた場合、攻撃中のメンバーは存在しなくなります。
- 8.2.10. 攻撃したサークルにメンバーが置かれていない場合、以下を実行します。
 - 8.2.10.1. ‘攻撃した時’ ‘攻撃された時’ で示されている誘発事象を持つ自動能力が待機状態になります。
 - 8.2.10.2. チェックタイミングが発生します。
 - 8.2.10.3. この時点で攻撃中のメンバーがいる場合、攻撃したサークルにある門を破壊します (5.32)。破壊された門が持つ能力の誘発事象が発生します。門がすでに破壊されていた場合には、何も起こりません。
 - 8.2.10.3.1. 破壊された門に対する‘門を破壊した時’や‘門が破壊された時’の誘発事象はこの時点で発生します。
 - 8.2.10.4. チェックタイミングが発生します。
 - 8.2.10.5. バトル終了ステップ (8.6) に進みます。
- 8.2.11. 攻撃したサークルにメンバーが置かれている場合、以下の行動を実行します。
 - 8.2.11.1. 8.2.6 で選択したサークルに置かれているメンバーは、選択されてからバトル終了ステップ終了までの間、‘防御中のメンバー’と呼びます。
 - 8.2.11.1.1. メンバーは防御中である間は‘バトル中のメンバー’です。
 - 8.2.11.2. ‘防御中のメンバー’は攻撃されているサークルに置かれている間、‘防御中のメンバー’であり続けます。防御中のメンバーが、バトル中の状態のまま攻撃されているサークルに置かれていない状態になった場合、そのメンバーは防御中のメンバーではなくなります。
 - 8.2.11.2.1. 防御中のメンバーが場を離れた場合、防御中のメンバーは存在しなくなります。
 - 8.2.11.3. ‘攻撃中のメンバー’にとって‘防御中のメンバー’は‘バトル相手のメンバー’です。同様に‘防御中のメンバー’にとって‘攻撃中のメンバー’は‘バトル相手のメンバー’です。
 - 8.2.11.4. ‘攻撃した時’ ‘攻撃された時’ ‘防御した時’ で示されている誘発事象を持つ有効な自動能力が待機状態になります。
 - 8.2.11.5. 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、インターセプトステップに進みます。

8.3. インターセプトステップ

- 8.3.1. 非ターンプレイヤーがインターセプトをすることでターンプレイヤーの攻撃に対応することができるステップです。このステップは以下の手順に従って進行します。
 - 8.3.2. ‘インターセプトステップ開始時’で示されている誘発事象を持つ有効な自動能力が待機状態になります。その後にチェックタイミングが発生します。
 - 8.3.3. 非ターンプレイヤーターンプレイヤーは以下の2つの行動から1つを選んで行うことができます。攻撃中のメンバーや防御中のメンバーが存在しない、またはインターセプトすることができない場合、非ターンプレイヤーは自動的に何もしないこと (8.3.3.2) が選ばれます。
 - 8.3.3.1. 非ターンプレイヤーは自分のインターセプトアイコンを持つこのバトルで攻撃されているものではないメンバーを好きな枚数選び、インターセプト領域に置きます。
 - 8.3.3.2. 非ターンプレイヤーは何もしないことを選択することができます。何もしない場合、8.3.6 へ進みます。
 - 8.3.4. メンバーがインターセプト領域に置かれている間、防御中のメンバーは、インターセプト領域のメンバーのロジックの合計値だけ情報が変更されます。
 - 8.3.5. ‘インターセプトした時’を持つ有効な自動能力が待機状態になります。
 - 8.3.6. 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、ロジック定義ステップに進みます。
- 8.4. ロジック定義ステップ
 - 8.4.1. ロジック定義を行うステップです。このステップは以下の手順に従って進行します。
 - 8.4.2. ‘ロジック定義ステップ開始時’で示されている誘発事象を持つ有効な自動能力が待機状態になります。その後にチェックタイミングが発生します。
 - 8.4.3. 防御中のメンバーのリミットが、防御中のメンバーのマスターのバトル領域に置かれているカードの枚数よりも大きいなら、非ターンプレイヤーは以下の3つのうちから1つを選択することができます。攻撃中のメンバーや防御中のメンバーが存在しない、または防御中のメンバーのマスターのバトル領域にあるカードの枚数が防御中のメンバーのリミット以上である場合、自動的に何もしないこと (8.4.3.3) が選ばれます。
 - 8.4.3.1. 非ターンプレイヤーはロジック定義を行います。非ターンプレイヤーのロジック定義に使用できるカードの領域 (5.16.1) にカードがない場合は、これは選択できません。
 - 8.4.3.1.1. 何らかの理由でこの行動の選択後にロジック定義が行われなかった場合、何もしないこと (8.4.3.3) を選択したとみなされます。
 - 8.4.3.2. 非ターンプレイヤーはレベルブーストを行い、その後ロジック定義を行います。非ターンプレイヤーのレベル領域にスタンド状態のカードがない場合は、これは選択できません。
 - 8.4.3.3. 非ターンプレイヤーは何もしないことを選択することができます。このロジック定義ステップで、

ターンプレイヤーが直前に何もしないことを選んでいる(8.4.5.3)場合、勝敗判定ステップに進みます。

8.4.4. チェックタイミングが発生します。

8.4.5. 攻撃中のメンバーのリミットが、攻撃中のメンバーのマスターのバトル領域に置かれているカードの枚数よりも大きいなら、ターンプレイヤーは以下の3つのうちから1つを選択することができます。攻撃中のメンバーや防御中のメンバーが存在しない、または攻撃中のメンバーのマスターのバトル領域にあるカードの枚数がバトルしている攻撃中のメンバーのリミット以上の場合、自動的に何もしないこと(8.4.5.3)が選ばれます。

8.4.5.1. ターンプレイヤーはロジック定義を行います。ターンプレイヤーのロジック定義に使用できるカードの領域(5.16.1)にカードがない場合は、これは選択できません。

8.4.5.1.1. 何らかの理由でこの行動の選択後にロジック定義が行われなかった場合、何もしないこと(8.4.5.3)を選択したとみなされます。

8.4.5.2. ターンプレイヤーはレベルブーストを行い、その後ロジック定義を行います。ターンプレイヤーのレベル領域にスタンド状態のカードがない場合は、これは選択できません。

8.4.5.3. ターンプレイヤーは何もしないことを選択することができます。このロジック定義ステップで、非ターンプレイヤーが直前に何もしないことを選んでいる(8.4.3.3)場合、勝敗判定ステップに進みます。

8.4.6. チェックタイミングが発生します。

8.4.7. 8.4.3に戻ります。

8.5. 勝敗判定ステップ

8.5.1. バトルの勝敗の判定を行うステップです。このステップは以下の手順に従って進行します。

8.5.2. ‘勝敗判定ステップ開始時’で示されている誘発事象を持つ有効な自動能力が待機状態になります。その後チェックタイミングが発生します。

8.5.3. バトルの勝敗判定を行います。

8.5.3.1. 攻撃中のメンバーがいて、防御中のメンバーがいない場合、攻撃中のメンバーが勝ちます。

8.5.3.2. 防御中のメンバーがいて、攻撃中のメンバーがいない場合、防御中のメンバーが勝ちます。

8.5.3.3. 両方のメンバーがいない場合、どちらのメンバーも勝たず、負けません。

8.5.3.4. 両方のメンバーがいる場合、勝敗は以下のようにして決定されます。

8.5.3.4.1. 逆理領域またはバトル領域に表向きの逆理が置かれていない場合、バトル中の各メンバーのパワーの値を比較し、その値がより大きいメンバーがバトルに勝ちます。同じ値の場合、攻撃中のメンバーが勝ちます。

8.5.3.4.2. 逆理領域またはバトル領域に表向きの逆理が置かれている場合、その逆理法則に指定された条件でバトルの勝敗を判定します。

8.5.3.4.3. バトルに勝ったメンバーでないバトル中のメンバーは負けます。

8.5.4. ‘勝った時’、‘負けた時’を持つ有効な自動能力が待機状態になります。

8.5.5. チェックタイミングが発生します。

8.5.6. 防御中のメンバーがバトルに負けた場合、防御中のメンバーをストック領域に置きます。

8.5.7. 防御中のメンバーがバトルに勝った場合、何も行きません。

8.5.8. 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。

8.6. バトル終了ステップ

8.6.1. バトルの終了の処理を行うステップです。このステップは以下の手順に従って進行します。

8.6.2. ‘バトル終了ステップ開始時’で示されているこのバトル中にまだ誘発事象を満たしていなかった自動能力の誘発事象が発生します。

8.6.3. チェックタイミングが発生します。

8.6.4. 逆理領域に裏向きに置かれているカードがあれば、ドロップ領域に置きます。表向きの逆理は逆理領域に置かれたままになります。

8.6.5. バトル領域にある表向きの逆理を逆理領域に置き、それ以外のバトル領域にあるカードとインターセプト領域にあるカードすべてをドロップ領域に置きます。

8.6.6. すべての現在の‘そのバトル中’を期限とする効果が消滅します。

8.6.7. この時点で、解決しなければならないルール処理が存在する、または待機状態になっている自動能力が存在する、または‘バトル終了ステップ開始時’を誘発事象とするこのターンに待機状態になっていない自動能力が存在する場合、8.6.2に戻ります。そうでない場合、‘攻撃中のメンバー’と‘防御中のメンバー’は‘攻撃中のメンバー’と‘防御中のメンバー’ではなくなり、このバトルを終了し、攻撃宣言ステップ(8.2)に進みます。

9. カードや能力のプレイと解決

9.1. 能力の種別

9.1.1. 能力とは、カードのテキストや、なんらかの効果により発生した命令のことを指します。

9.1.2. 能力は、永続能力、自動能力、起動能力の3種類に分けられます。

9.1.2.1. 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が発生している能力を指します。

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

9.1.2.2. 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。

9.1.2.2.1. 自動能力は、カード上では‘**自**(条件)した時、(効果)する’または‘(フェイズやステップ)開始時、(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‘誘発事象’と言い、自動能力の誘発事象が満たされていることを、‘(その自動能力が)誘発している’または‘(その自動能力が)発動する’と言います。

- 9.1.2.2.2. 自動能力の中には' (テキスト)' のかわりに' [(コスト)] (テキスト)' と書かれているものがあります。これは、この自動能力を解決する際に、テキストの指示に従ってそのコストを払うことができることを示します。
- 9.1.2.3. 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、コストを払うことによって能動的に実行する能力を指します。
- 9.1.2.3.1. 起動能力は、カード上では'起 [(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。
- 9.1.3. 能力の種類を示すアイコン(永自起)を、このルール内では'能力種類アイコン' と呼びます。
- 9.1.4. '(指定カード)の能力'を参照する場合、そのカード自身が持つ能力、およびそのカードの能力の効果により作成された時限誘発(9.7.5)を参照します。
- 9.2. 効果の種別
- 9.2.1. 効果とは、能力により示された命令の内容自体を指します。
- 9.2.2. 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。
- 9.2.2.1. '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。
'カードを1枚引く' 'このメンバーをドロップする' '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。
- 9.2.2.2. '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。
- 9.2.2.3. '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。
- 9.2.2.3.1. 能力に'(行動A)する。~なら、代わりに(行動B)する'または'(行動A)する代わりに(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。
- 9.2.2.3.2. 能力に'(行動A)する。~なら、代わりに[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。
- 9.3. 有効な能力と無効な能力
- 9.3.1. ルールや効果により、特定の能力が'有効'であったり'無効'であったりすることがあります。
- 9.3.2. カードの能力は、特に指示がないかぎり以下の場合に有効です。
- 9.3.2.1. カードがメンバーである場合、その能力はそのカードがサークルにある場合にのみ有効です。
- 9.3.2.2. カードが門である場合、その能力はそのカードが表向きでゲート領域にある場合にのみ有効です。
- 9.3.2.3. カードが戦術である場合、その能力はそのカードが表向きでバトル領域にある場合にのみ有効です。
- 9.3.2.4. カードが逆理である場合、その能力はそのカードが表向きでバトル領域か逆理領域にある場合にのみ有効です。
- 9.3.2.5. カードがマイロジカリストである場合、その能力はマイロジカリスト領域にある場合にのみ有効です。
- 9.3.2.6. カードの能力が特定の領域で適用される場合が明示されている場合、その能力はそのカードが指定の領域にある場合にのみ有効です。その領域のカードが可視状態を持つ場合、加えてそのカードが表向きである場合にのみ有効です。
- 9.3.2.6.1. 能力の表記が'(能力種類アイコン)【この能力は(領域名)のみで有効】(能力の内容)'となっている場合、その能力はその領域名で指定された領域でのみ有効です。
- 9.3.3. 有効でない能力は無効です。
- 9.3.3.1. 無効である永続能力は、その効果を適用しません。
- 9.3.3.2. 無効である自動能力は、その誘発条件を満たしても誘発回数が増えません。
- 9.3.3.3. 無効である起動能力は、それをプレイすることができません。
- 9.3.4. 有効である自動能力や起動能力をプレイした場合、その後その解決前にその能力が無効になっても、そのプレイと解決は実行します。
- 9.4. コストと支払い
- 9.4.1. 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。
- 9.4.2. 特に指示がないかぎり、プレイヤーは自分がマスターであるカードのみ、コストを払うための行動に使用できます。
- 9.4.3. カードの能力のコストやテキストで丸つき数字が示されている場合、それは'このカードや能力のマスターは、自分のストック領域のカードを、数字で示された枚数だけ自分のドロップ領域に置く'を意味します。同様に、テキスト中に丸つき数字を支払うよう指示がある場合、それは'指定されたプレイヤーは、自分のストック領域のカードを、数字で示された枚数だけ自分のドロップ領域に置く'を意味します。
- 9.4.3.1. この際にドロップ領域に置くカードは、表向きのカードでも裏向きのカードでもかまいません。
- 9.4.4. コストを払う行動に関しては、特定行動'コストを払う'(5.22)も参照してください。
- 9.5. チェックタイミングとプレイタイミング
- 9.5.1. 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。
- 9.5.1.1. 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、誘発事象を満たした自動能力のプレイと解決を行います。
- 9.5.2. 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。

9.5.3. 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。

9.5.3.1. 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。

9.5.3.2. 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9.5.3.1に戻ります。

9.5.3.3. 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9.5.3.1に戻ります。

9.5.3.4. チェックタイミングを終了します。

9.5.4. 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。

9.5.4.1. 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。

9.5.4.2. 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発生します。

9.5.4.3. 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。

9.6. プレイと解決

9.6.1. 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、効果が発生します。永続能力はプレイされることはなく、常に効果が発生し続けています。

9.6.2. 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。

9.6.2.1. プレイする能力やカードを指定します。プレイするのが手札や山札のカードである場合、それを公開します。プレイするのが手札や山札のカードである場合、そのカードのワールド条件か色条件と、レベル条件を満たすもののみがプレイ可能であり、これにより公開することができます。

9.6.2.1.1. ワールド条件とは、プレイする合理体のワールドが、自分のレベル領域にあるいずれかのカードと一致していることを意味します。

9.6.2.1.2. 色条件とはプレイする合理体の色が、自分のレベル領域にあるいずれかのカードと一致していることを意味します。

9.6.2.1.3. レベル条件とは、プレイするメンバーのレベルの値が、自分のレベル領域に置かれているカードの枚数以下であることを意味します。

9.6.2.1.4. 合理体はワールド条件と色条件の少なくともどちらか一方を満たし、かつレベル条件を満たしている場合、プレイできます。

9.6.2.1.5. 定理者と使者は、レベル条件を満たしている場合、プレイできます。ワールド条件と色条件を満たす必要はありません。

9.6.2.2. 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。

9.6.2.2.1. 能力中の特定の値が‘X’で示され、そのXの値がその能力内の表記により決定されない場合、プレイヤーはそのすべてのXに対して使用する0以上の1つの数を選択します。

9.6.2.3. カードや起動能力を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、すべてのコストを払います。

9.6.2.3.1. コストを増減する効果がある場合、コストを決定する際にはまずコストを増加し、その後コストを減少させます。

9.6.2.3.2. 何らかの理由でそのコストをすべて払うことができない場合、そのカードや起動能力のプレイは不適正になり、そのプレイを行う直前の状況までゲームを戻します。

9.6.2.4. カードや能力の解決を行います。

9.6.2.4.1. 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ます。

9.6.2.4.2. 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。

9.6.3. 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こ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。

9.6.3.1. 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。

9.6.3.1.1. 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。

9.6.3.1.2. 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。

9.6.3.1.3. 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。

9.6.3.1.4. 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障されません。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。

9.6.3.1.5. ‘(条件 A)を(数 A)と(条件 B)を(数 B)選ぶ’等、複数の条件と数の目標を選ぶよう指示されている場合、それらをテキストの先頭から順番に、上記のルールに従って選びます。その際、“選ぶ”という表記 1 回の中で行われる選択では、同じ目標を複数回選ぶことはできません。

例: ‘《モノリウム》のメンバー1 体とレベル 1 のメンバー1 体を選ぶ’指示があり、《モノリウム》でレベル 1 のメンバーA と《モノリウム》でレベル 2 のメンバーB がいる場合、《モノリウム》のメンバーを先に選びます。《モノリウム》のメンバーとしてメンバーA を選んだなら、この解決内では重複したカードは選ばないため、レベル 1 のメンバーは選ばれません。《モノリウム》のメンバーとしてメンバーB を選んだなら、レベル 1 のメンバーとしてメンバーA を選ぶ義務があります。

9.7. 自動能力の処理

9.7.1. 自動能力とは、特定の誘発事象が発生したときに、その後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。

9.7.2. なんらかの自動能力の誘発事象が満たされた場合、その自動能力は待機状態になります。

9.7.2.1. 自動能力の誘発事象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。

9.7.3. 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、自分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。

9.7.3.1. 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、自分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。

9.7.3.2. 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。

9.7.3.3. 自動能力の解決時にコストを払うことを求められる場合、[コスト]で示されているコストを元に、決定されたすべてのコストを払います。

9.7.3.3.1. ‘コストを払ってよい’という指示がある場合に、そのコストをすべて払うことが可能なら、それを払うことができます。その場合、効果の‘そうしたら’以降を実行します。そうしない場合は、‘そうしたら’以降は実行されません。

9.7.4. あるカードが領域を移動することを誘発事象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。

9.7.4.1. 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。

9.7.4.1.1. 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。

9.7.4.1.2. カードが場からそれ以外の領域に移動することによって誘発する自動能力、あるいはマスターが変わる領域移動を伴う自動能力がカードの情報を求める場合、そのカードが場にある状態での情報を用います。

9.7.4.1.3. 9.7.4.1.2 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。

9.7.4.2. 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事象を満たす領域移動を行った場合、その誘発事象は満たされたものとします。

9.7.5. なんらかの効果により、以降の特定の時点で誘発事象が発生する自動能力が作成されることがあります。これを時限誘発と呼びます。

9.7.5.1. 時限誘発は、特に期限が示されていない限り、一度だけ誘発事象を満たします。

9.7.6. 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事象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。

9.7.6.1. 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事象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。

9.7.7. 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。

9.8. 単発効果の処理

9.8.1. 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。

9.9. 継続効果の処理

9.9.1. 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ルールや継続効果を適用します。

9.9.1.1. 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。

9.9.1.2. 次に、**ソウルによる修正(8.2.9.2)**や効果でないロジックによる情報の変更をすべて適用します。

9.9.1.3. 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。

9.9.1.4. 次に、継続効果のうち、9.9.1.6を除く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。

9.9.1.5. 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。

9.9.1.6. 次に、‘オーラをハートとして扱う’ものを適用します。

9.9.1.7. 以上の 9.9.1.2-9.9.1.6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。

9.9.1.8. 以上の 9.9.1.2-9.9.1.7.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。

9.9.1.8.1. 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。ただし、サークルに置かれているメンバーの永続能力の継続効果は、そのメンバーがサークル以外の領域からサークルに置かれた時点を順番の基準とします。

9.9.1.8.2. 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。

9.9.2. 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サークルからサークル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。

9.9.3. 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。

9.9.3.1. 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。

9.10. 置換効果の処理

9.10.1. 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。

9.10.1.1. 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となります。

9.10.2. 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。

9.10.2.1. 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。

9.10.2.2. 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。

9.10.2.3. 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。

9.10.3. 置換効果が選択型置換効果（‘～する。～なら、代わりに～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。

9.11. 最終情報

9.11.1. 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、サークルからサークル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。

9.11.2. ある効果の処理中にカードが裏向きにされ、その効果内でそのカードの情報を参照する場合、そのカードが表向きだった状態でのそのカードの情報を参照します。同様に、あるカードが裏向きになったことを誘発条件とする自動能力が、その能力の効果内でその裏向きになったカードの情報を参照する場合も、そのカードが表向きだった状態でのそのカードの情報を参照します。

10. ルール処理

10.1. ルール処理の基本

10.1.1. 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。

10.1.2. ルール処理は、割り込み型ルール処理と、チェック型ルール処理に分かれます。

10.1.2.1. 割り込み型ルール処理に分類されるルール処理は、ゲーム中にその処理が実行される条件が満たされた場合、どの時点であっても現在実行している行動を中断し、直ちにそのルール処理を実行します。そのルール処理の解決が終了した後に、それまで実行されていた行動の続きを行います。

10.1.2.1.1. 割り込み型ルール処理に分類されるルール処理が複数同時に実行を求められる場合、そのルール処理を行うべきカードや領域のマスターが、どのルール処理から実行するかを選択します。

10.1.2.2. チェック型ルール処理に分類されるルール処理は、チェックタイミングにおいてのみ条件を満たしているかを確認し、満たされている場合に実行されます。他の行動の実行中に条件を満たしていても、チェックタイミングの段階でその条件が満たされていない場合、このルール処理は行われません。

10.1.2.2.1. チェック型ルール処理に分類されるルール処理が複数同時に実行を求められる場合、それらをすべて同時に実行します。

10.2. リシャッフル処理

10.2.1. リシャッフル処理は、いずれかのプレイヤーの山札にカードが存在しない場合に実行されます。これは割り込み型ルール処理です。

10.2.2. 山札にカードが存在しないプレイヤーは、ただちに山札をリフレッシュします(5.21)。

10.2.2.1. 山札にカードがなくなった時点で、そのプレイヤーのドロップ領域にカードが1枚もない場合、かわりにそのプレイヤーはただちにこのゲームに敗北します。

10.2.3. 能力のコスト(9.6.2.3)の支払いの開始から完了までの間は、リシャッフル処理を行いません。

10.3. 敗北判定処理

10.3.1. ルール処理開始時点で、いずれかのプレイヤーが以下のいずれかの敗北条件を満たしている場合、敗北条件を満たしているすべてのプレイヤーはゲームに敗北します。これはチェック型ルール処理です。

10.3.1.1. いずれかのプレイヤーのゲート領域に裏向きの門が1枚も無い場合、そのプレイヤーはゲームの敗北条件を満たしています。

10.3.1.2. いずれかのプレイヤーのリフレッシュ領域にメインデッキの裏向きのカードが2枚以上ある場合、そのプレイヤーはゲームの敗北条件を満たしています。

10.4. メンバーの重複処理

10.4.1. いずれかのサークルに複数のメンバーが置かれている場合、最も後で置かれたものを除くそのサークルすべてのメンバーをそれぞれのオーナーのドロップ領域に置きます。これはチェック型ルール処理です。

10.4.2. 何らかの理由で、あるサークルに最も後で置かれたメンバーが複数ある場合、そのサークルのメンバーの中から1枚を選んでサークルに残し、その他をそれぞれのオーナーのドロップ領域に置きます。

10.5. 門の重複処理

10.5.1. いずれかのゲート領域に複数の門が置かれている場合、最も後で置かれたものを除くそのゲート領域すべての門を裏向きでそれぞれのオーナーのリムーブ領域に置きます。これはチェック型ルール処理です。

10.5.2. 何らかの理由で、ゲート領域に最も後で置かれた門が複数ある場合、そのゲート領域の門の中から1枚を選んでゲート領域に残し、その他を裏向きでそれぞれのオーナーのリムーブ領域に置きます。

10.6. 逆理の重複処理

10.6.1. いずれかのバトル領域や逆理領域を合わせてマスターの違う表向きの逆理が複数置かれている場合、以下の処理を行います。これはチェック型ルール処理です。

10.6.1.1. その枚数が互いに同数の場合は、それらの逆理をすべて裏向きにします。

10.6.1.2. その枚数が少ない方のプレイヤーは自分がマスターであるそれらの逆理をすべて裏向きにし、その枚数が多い方のプレイヤーは少ない方の枚数に等しい枚数の自分がマスターであるそれらの逆理を選んで裏向きにします。

10.6.2. いずれかのバトル領域や逆理領域を合わせてマスターが同一である表向きの逆理が複数置かれていて、そのプレイヤーの相手のバトル領域や逆理領域に表向きの逆理が置かれていない場合、その逆理の中からどれか1枚を選び、残りを裏向きにします。これはチェック型ルール処理です。

10.7. 場の不正カード処理

10.7.1. 場のカードが以下のいずれかの状態である場合、そのカードは不正なカードであり、そのカードをドロップ領域に置きます。これはチェック型ルール処理です。

10.7.1.1. サークルにメンバーでないカードがあり、それが何らかのカードに設置されているのでない場合、そのカードは不正なカードです。

10.7.1.2. ゲート領域に門でないカードが存在する場合、そのカードは不正なカードです。

10.7.1.3. 何かに設置された状態のカードに関連づけられているカードが存在しない場合、その設置された状態のカードは不正なカードです。

10.8. レベル超過処理

10.8.1. いずれかのプレイヤーのレベル領域に、そのプレイヤーのレベル上限(4.7.2)を超える枚数のカードがある場合、そのプレイヤーはそれらのカードの中からレベル上限の枚数のカードを選び、それ以外のカードをドロップ領域に置きます。これはチェック型ルール処理です。

10.9. リフレッシュポイント解決処理


10.9.1. いずれかのプレイヤーのリフレッシュポイントが1点以上である場合、そのプレイヤーは自分の山札の一番上のカードを1枚リフレッシュ領域に移動し、自分のリフレッシュポイントを1点減らします。これはチェック型ルール処理です。

11. キーワード能力

11.1. 概要

11.1.1. キーワード能力とは、特定の処理を行う能力を簡略表記するために、指定された単語で示された能力です。

11.2. 盟約


11.2.1. 盟約は「 盟約-(情報) (効果)」の形で示され、このカードが合体してソウルに置かれる時(5.13.1.3)、このカードと(情報)を持つカードが合体しているなら~」の意味を持つ自動能力です。

11.2.1.1. (情報)は「(情報1)か(情報2)」のように複数指定される場合があります。この場合は、その際はそのいずれかの情報を満たしているなら、この自動能力の条件を満たします。

11.3. 先鋒

11.3.1. 先鋒は「先鋒(効果)」の形で示され、「相手の破壊されていない門が6枚以上であり、かつその能力の誘発事象を満たしている時~」の意味を持つ自動能力です。

11.4. ロジックドライブ

11.4.1. ロジックドライブは、起動能力の一種で、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。

11.4.2. 何らかの効果によらずにロジックドライブをプレイする場合、そのロジックドライブを持つカードのマスターがターンプレイヤーで、そのロジックドライブを持つメンバーがソウルを持っていて、ターンプレイヤーがこのターンに何らかの効果によらずにどのカードのロジックドライブもプレイしていない必要があります。

11.4.2.1. 何らかの効果によりロジックドライブをプレイする場合、上記の条件を満たす必要はありません。

11.5. トランスチェンジ

11.5.1. トランスチェンジは「 -(情報)」の形で示され、「 このメンバーは使用者と合体できる。この合

体により出撃できる合理体は(情報)を持つものに限られる'の意味を持つ持続能力です。

11.5.1.1. (情報)は(情報1)か(情報2)のように複数指定される場合があります。この場合は、その際はそのいずれかの情報を満たしているなら、このトランスチェンジによる合理体として出撃できます。

11.5.2. トランスチェンジによる合体の回数は、通常の合体の回数とは別に管理されます(7.5.3.2、7.5.3.3)。

11.5.3. トランスチェンジを持つメンバーが合体して出撃したメンバーのソウルになる場合、そのトランスチェンジを持つメンバーのソウルはその出撃したメンバーのソウルになります。

11.5.4. 上記のルールを除き、トランスチェンジによる合体は、通常の合体のルールに従います。

11.6. EX ソウル

11.6.1. EX ソウルは **EXソウル 1** の用に数値を伴ったアイコンと、それに続くテキストの形で示され、この能力を持つメンバーのソウルの枚数がその数値以上である場合にそのテキスト部分が有効になることを意味します。

11.6.1.1. 表記が「**EXソウル** (数値) **永** (テキスト)」である場合、「**永** このメンバーのソウルの枚数が(数値)枚以上なら、(テキスト)」を表します。

11.6.1.1.1. 持続能力の EX ソウルは、常にソウルの枚数をチェックします。

11.6.1.2. 表記が「**EXソウル** (数値) **自** (テキスト)」である場合、「(テキスト) この能力は、このメンバーのソウルの枚数が(数値)枚以上のときのみ待機状態になる。」を表します。

11.6.1.2.1. 誘発条件が満たされる時にソウルの枚数が規定値になっていない場合には、誘発しません。一度誘発したなら、解決までにソウルの枚数が変わったとしても、自動能力はそのままプレイされ解決されます。

11.6.1.3. 表記が「**EXソウル** (数値) **起** [コスト](テキスト)」である場合、「**起** [コスト](テキスト) この能力は、このメンバーのソウルの枚数が(数値)枚以上のときのみプレイできる。」を表します。

11.6.1.3.1. ソウルの枚数はプレイ時のみチェックします。解決までにソウルの枚数が変わったとしても、起動能力はそのまま解決されます。

11.7. 門破壊

11.7.1. 門破壊は「**自** **門破壊** (効果)」の形で示され、「**自** この門が破壊されて表向きになった時、(効果)」の意味を持つ自動能力です。

11.8. 誘爆

11.8.1. 誘爆は「**自** 誘爆。」の形で示され、「**自** このカードがあるサークルが攻撃された時、このカードを表向きにし、その後ドロップする。」の意味を持つ自動能力です。

11.9. 誘爆スキル

11.9.1. 誘爆スキルは「**自** 誘爆スキル (効果)」の形で示され、「**自** このカードが表向きになった時、このカー

ドが設置状態なら、(効果)」の意味を持つ自動能力です。

12. その他

12.1. 永久循環

12.1.1. 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ます。これを永久循環と呼び、この場合は、以下に従います。

12.1.1.1. ターンプレイヤーは、その循環行動で実際に行われる一連の行動を示し、その後その行動を実行する回数を示します。その後、非ターンプレイヤーは、その回数の行動を実行することを認めるか、それより少ない回数の行動を実行させた上で、その行動に含まれない行動を行うかを選べます。その後、その選択に従ってそれらの行動を実行します。

12.1.1.2. ターンプレイヤーが何らかの行動を行い、その後ゲームが完全に同一である状態が発生した場合、ターンプレイヤーはその際に行った行動を再び行うことはできません。

12.1.1.3. 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。

12.2. メンバーの移動に伴うソウルの移動

12.2.1. メンバーがサークル以外の領域に移動する場合、そのメンバーに関連づけられている(4.15.2)ソウルも同時にそのメンバーの移動先の領域に移動します。

12.2.1.1. これによる移動先の領域にこれらのメンバーとソウルのカードを置く順番は、移動先の領域のマスターが任意に選択できます。

12.3. 能力が「使えない」こと

12.3.1. ある能力が「使えない」状態にある場合、以下の制限や処理が行われます。

12.3.1.1. 起動能力が「使えない」状態にある場合、該当する起動能力をプレイできません。

12.3.1.2. 自動能力が「使えない」状態にある場合、該当する自動能力は、条件を満たしても、誘発しません。

12.3.1.3. すでに誘発し、待機状態にある自動能力が「使えない」状態になった場合、該当する待機状態の自動能力の待機状態は取り消されます。

12.4. 制限アイコン

12.4.1. 制限アイコンは能力の使える回数など能力使用に関する制限を指定するためのアイコンです。

12.4.1.1. **ターン1回** は使用制限アイコンです。このアイコンが**自**や**起**のアイコンの直後にある能力がプレイされた場合、そのターン中、この能力は使えない(12.3)状態になります。

12.5. XにつきYする

12.5.1. XにつきYするとある場合、YをX回実行します。

12.5.2. Xの値は、Yの実行を開始する前に決定され、その後すべてのYが解決されるまで変動することがありません。

12.5.3. YをX回実行している間に、Yの中に何かを選ぶ指示がある場合、X回全ての指示が終わるまで、同一の物を選ぶことはできません。

更新履歴

2016年1月28日 ver. 1.00 適用開始

2016年2月29日 ver. 1.01 適用開始

- 2.15.2. 表現を修正しました。
- 4.1.3.2.2.1. 裏向きのカードについて追記しました。
- 4.1.4.1.~4.1.4.2. 領域の順番の管理について項目をまとめました。
- 4.1.7.~4.1.8. カードの領域移動について修正しました。
- 4.2.1. カードの設置について修正しました。
- 4.2.1.2. サークルにあるカードの状態について修正しました。
- 4.8.1.2. 4.1.7.~4.1.8.に伴い修正しました。
- 4.12.1.2. 4.1.7.~4.1.8.に伴い修正しました。
- 4.13.1.3. 4.1.7.~4.1.8.に伴い修正しました。
- 4.16.1.2. 4.1.7.~4.1.8.に伴い修正しました。
- 5.13.1.5. 表現を修正しました。
- 5.14.3. 「動かすことができない」について追記しました。
- 5.19.4. 公開したカードについて修正しました。
- 5.23. 「見る」について追記しました。
- 5.23. 「設置する」について追記しました。
- 7.5.3.6. 表現を修正しました。
- 8.2.3. 攻撃上限値について追記しました。
- 8.2.4. 表現を修正しました。
- 8.4.3.1.~8.4.3.2. 実行できない処理を選択できないように修正しました。
- 8.4.5.1.~8.4.5.2. 実行できない処理を選択できないように修正しました。
- 9.1.3. 能力の種類を示すアイコンについて追記しました。
- 9.3.2.5.1. 特定の領域で有効になる能力の表記について追記しました。
- 10.6.1.~10.6.2. 逆理の重複処理について修正しました。
- 10.7.1. 場の不正カード処理について修正しました。
- 11.2.1. 盟約の処理について修正しました。

2016年3月22日 ver. 1.02 適用開始

- 2.5. 新しいワールドを追記しました。
- 5.9.2. 「ドロップする」について追記しました。
- 5.16.1.~5.16.1.1. 手札以外からのロジック定義について修正しました。
- 5.19.3. 「公開する」について修正しました。
- 8.2.7.2. 攻撃先のサークルを指定する効果について追記しました。
- 8.4.3.1. 手札以外からのロジック定義について修正しました。
- 8.4.3.1.1. ロジック定義が行われなかった際の処理について追記しました。
- 8.4.5.1. 手札以外からのロジック定義について修正しました。
- 8.4.5.1.1. ロジック定義が行われなかった際の処理について追記しました。
- 9.1.4. 「能力」の参照について追記しました。

2016年5月20日 ver. 1.03 適用開始

- 2.3. 使用者が持つ盟約者の情報に関する項目を追記しました
- 7.5.3.2. 合体上限回数を定義しました。

2016年7月5日 ver 1.04 適用開始

- 2.5. ワールド「セプトピア」を追加しました。
- 2.5.4. 複数のワールドを持つ場合の表記を定義しました。
- 2.6.4. 属性「常夏」を定義しました。

- 5.17 「インターセプトする」行動の定義を変更しました。
- 9.6.2.3.1. コストを増減する効果の処理を明記しました。
- 9.6.2.3.2. コストを払うことのできない場合の処理を明記しました。
- 9.7.3.3.1. 自動能力における「コストを払ってよい」効果の処理を明確化しました。

2016年9月28日 ver. 1.05 適用開始

- 4.17. パージ領域と5.25. パージする行動を定義しました。
- 5.22.6. 「コストを払わずにプレイする」行動を定義しました。
- 4.1.3.2.2.1. 裏向きのカードに対する効果の定義を修正しました。
- 9.6.3.1.5. 異なる条件の目標を選ぶ行為を明確化しました。

2016年12月14日 ver. 1.06 適用開始

- 2.15.2. リミットの定義を明確化しました。
- 5.3. 行動の表記を「表向きにする/裏向きにする」にし、他の表記に関する定義を行いました。
- 5.26. 「ソウルにする」特定行動を定義しました。
- 9.11.2. カードが裏向きになった場合の最終情報を定義しました。
- 2.10.2.4. 「テリトリー(数値)」の表記を定義しました。

2017年2月26日 ver. 1.07 適用開始

- 4.6.3. 手札上限の定義を行いました。
- 7.7.5. ターンの終了に手札を上限まで減らす処理を追加し、それに伴うチェックタイミングを追加しました。

2017年3月29日 ver. 1.08 適用開始

- 種別「超定理者」とそれに関連するルールを定義しました。
- カードの情報「ハート」とそれに関連するルールを定義しました。
- 2.1.2.1. 複数の名称を持つ場合の表記を定義しました。
- 2.5. ワールド「らくろじ部」を定義しました。
- 2.16.1.2. 逆理法則「♡勝負!!」を定義しました。
- 5.16.1.2. ロジック定義を行える領域が複数ある場合の処理を定義しました。
- 8.2.9.1. 8.2.11.1.1. 「バトル中」の定義を行いました。
- 8.4.5. ロジック定義の実行条件を一部訂正しました。
- 11.2. 盟約の表記を拡張し、複数の情報を条件とする場合の定義を行いました。
- その他微細な表記を修正しました。

2017年7月12日 ver. 2.0 適用開始

- マイロジカリストおよびマイロジカリスト領域に関するルールを定義しました。
- 1.3.6. カードが持たない情報の数値を参照する場合、それを0と見なすことを定義しました。
- 2.11.1.2. ロジックアイコンを持たないカードの存在を明記しました。
- 2.12.4. テキストの背景の色に関する解説を付記しました。
- 4.4. 「場」の読みを定義しました
- 4.8.1.1. 9.4.3.1. ストック領域が表示面を持つようになったため、関連ルールを定義しました。
- 5.13.1.1. 合体で選択するカードの内容を整理しました。
- 5.24.1. 「設置状態」を定義しました。
- 5.24.6. 設置状態のメンバーのカードはメンバーではないことを明記しました。

5.27-32 特定行動‘ストックブースト’‘ストックオープン’‘ストッククローズ’‘得る/与える’‘失う’‘破壊する’を定義しました。

8.2.9.2. 9.9.1.2. ソウル情報は参照せず、ソウルの枚数を基準とする処理にルールを変更しました。

8.2.10.1. 8.2.11.4. ‘攻撃された時’の誘発タイミングを明記しました。

8.2.10.3.1 ‘門を破壊した時’や‘門が破壊された時’の誘発タイミングを明記しました。

9.4.4. 複数のコストがある場合、支払いの順番は任意であることを明記しました。

10.6.1 表向きの逆理が同数である場合の処理を追記しました。

10.7.1.3 何にも設置されていない設置カードは不正であることを定義しました。

11.5-8 キーワード能力‘トランスチェンジ’‘EX ソウル’‘門破壊’‘誘爆’‘誘爆スキル’を定義しました。