

ウルトラマン カードゲーム 総合ルール Ver.1.7

※総合ルールは随時更新されていきます

目次

- 1.ウルトラマン カードゲームの概要
- 2.カードに記載されている情報について
- 3.ゲーム領域について
- 4.ゲームを遊ぶための準備
- 5.ゲームの進行について
- 6.シーンカードのルールについて
- 7.バトルをするキャラクターについて
- 8.BP(バトルポイント)について
- 9.効果の種類
- 10.効果の発揮と解決について
- 11.効果について
- 12.その他

1.ウルトラマン カードゲームの概要

1.1.ゲームの人数

- 1.1.1.このウルトラマン カードゲームを遊ぶ人をプレイヤーと呼び、このゲームは2名のプレイヤーで対戦をします。

1.2.ゲームの原則

- 1.2.1.カードに記載されているテキストの内容がこの総合ルールと矛盾している場合、テキストの内容が優先されます。
- 1.2.2.この総合ルールやカードに記載されているテキストによって「～できる」とされていて、同時に「～できない」とされている場合、「～できない」とされているテキストの内容が優先されます。
- 1.2.3.なんらかの理由によりプレイヤーが実行できないことを求められる効果が起きた場合、その効果は行われません。また、その効果の一部のみが実行可能な場合、その一部の効果が実行されます。

1.3.ゲームの勝敗

- 1.3.1.2名のいずれかのプレイヤーが次の勝利条件を満たしている場合、勝利条件を満たしたプレイヤーがゲームに勝利します。
- 1.3.2.勝敗判定フェイズを全て行った後、同時に3か所以上で勝ちになっているプレイヤーがゲームに勝利します。
- 1.3.3.お互いが3か所以上勝っている状態になったときは、勝ち数が多い方の勝利です。
 - 1.3.3.1.お互いが3か所以上勝っている状態で勝ち数が同じ場合は、勝ち数の差がつくまでゲームを続行します。
- 1.3.4.キャラクターカードセットフェイズに新たに自分のキャラクターカードをフィールドに伏せて出すことができないプレイヤーは即座にゲームに敗北します。
- 1.3.5.大会ごとに対戦時間が設定されている場合、それぞれの大会ごとに定められるレギュレーションに則ったゲームの勝敗判定を行います。
- 1.3.6.自分のデッキからカードを引くことが出来なくなっても敗北にはなりません。

2.カードに記載されている情報について

2.1.カードの表裏

- 2.1.1.カードには表側と裏側があります。ウルトラマン カードゲームのロゴのある面を共通の柄がある面を裏側とし、もう一方の面が表側となります。

2.2.カードの種類

- 2.2.1.カードにはキャラクターカードとシーンカードがあります。
- 2.2.2.キャラクターカードには「ウルトラヒーローカード」と「ウルトラ怪獣カード」と「ウルトラメカ」の3種類があります。

2.3.キャラクターカードの情報



- | | |
|----------|--------------|
| ①カード名 | ⑦BP(バトルポイント) |
| ②キャラクター名 | ⑧レアリティ |
| ③レベル | ⑨カードナンバー |
| ④TYPE | ⑩フレイバーテキスト |
| ⑤効果テキスト | ⑪イラストレーター名 |
| ⑥カード種類 | |

2.3.1.①カード名

2.3.1.1.このカードの名前を示したものになります。

2.3.1.2.テキスト中に「」でカード名の一部を指定していることがあります。

それは、カード名に「」内の名称を含むカードを参照しています。

2.3.2.②キャラクター名

2.3.2.1.カードのキャラクターの名前になります。

2.3.2.2.キャラクターをレベルアップするときなどに参照します。

2.3.3.③レベル

2.3.3.1.キャラクターカードのレベルになります。

2.3.4.④TYPE

2.3.4.1.キャラクターカードが持つTYPEになります。

2.3.4.2.TYPEには【基本】、【剛力】、【敏速】、【武装】、【災禍】、【壊滅】、【侵略】、【メテオ】があります。

2.3.5.⑤効果テキスト

2.3.5.1.キャラクターカードが持つ能力になります。

2.3.5.2.効果テキストの最初にある[SIN]、[DBL]、[TRP]、[QUAD]の指定は、それぞれキャラクターの状態がカード1枚のみの状態のSINGLE、1枚重ねられている状態のDOUBLE、2枚重ねられている状態のTRIPLE、3枚重ねられている状態のQUADを指しており、その状態の時に発揮されることを指します。

2.3.6.⑥カード種類

2.3.6.1.このカードが属するカードの種類が示してあります。キャラクターカードには「ウルトラヒーロー」カード、「ウルトラ怪獣」カード、「ウルトラメカ」カードがあり、「ウルトラヒーロー」カード、「ウルトラ怪獣」カード、「ウルトラメカ」カードはテキスト中において「キャラクター」とも呼称されます。

2.3.6.2.フィールドやテキストにおいて「キャラクター」を「キャラ」と呼称されている場合もあり、それは「ウルトラヒーロー」、「ウルトラ怪獣」、「ウルトラメカ」を総称します。

2.3.6.3.テキスト中にはウルトラヒーローカードをウルトラヒーロー、ウルトラ怪獣カードをウルトラ怪獣、ウルトラメカカードをウルトラメカなどで指定していることもあります。

2.3.7.⑦BP(バトルポイント)

2.3.7.1.キャラクターカードが持つBP(バトルポイント)を示した数値になります。

2.3.7.2.キャラクターカードのBPが左から[SIN]、[DBL]、[TRP]、[QUAD]の順に記載されています。

2.3.7.3.特定のキャラクターカードにはEXTRAのBPを持つものがあります。

2.3.8.⑧レアリティ

2.3.8.1.カードのレアリティを示した記述になります。レアリティは、ゲーム上では特に意味を持ちません。

2.3.9.⑨カードナンバー

2.3.9.1.ゲームの準備において参照されます。デッキの中に同じカードナンバーのカードは4枚までしか

いれられません。

2.3.10.⑩フレーバーテキスト

2.3.10.1.カードのイメージを示した記述になります。

2.3.10.2.フレーバーテキストは、ゲーム上では特に意味を持ちません。

2.3.11.⑪イラストレーター名

2.3.11.1.カードのイラストをデザインしたイラストレーター名になります。この記述は、ゲーム上では特に意味を持ちません。

2.4.シーンカードの情報



- ①カード名 ②ラウンド ③効果テキスト
④カード種類 ⑤レアリティ ⑥カードナンバー

2.4.1.①カード名

2.4.1.1.このカードの名前を示したものになります。

2.4.1.2.テキスト中に「」でカード名の一部を指定していることがあります。

それは、カード名に「」内の名称を含むカードを参照しています。

2.4.1.3.カードのデザインによって、カード名称の位置が違う場合があります。

2.4.2.②ラウンド

2.4.2.1.シーンカードをシーンエリアに出すための条件になります。

2.4.2.2.点灯している光の数(ラウンドアイコン)以上のラウンドであればプレイすることができます。

2.4.2.3.フィールドに展開されているバトルエリアの数がラウンドの数としてカウントされます。

2.4.3.③効果テキスト

2.4.3.1.シーンカードが持つ能力になります。

2.4.4.④カード種類

2.4.4.1.このカードが属するカードの種類が示してあります。

2.4.4.2.フィールドやテキストにおいて「シーン」と呼称されている場合もあります。

2.4.5.⑤レアリティ

2.4.5.1.カードのレアリティを示した記述になります。レアリティは、ゲーム上では特に意味を持ちません。

2.4.6.⑥カードナンバー

2.4.6.1.ゲームの準備において参照されます。デッキの中に同じカードナンバーのカードは4枚までしか入れられません。

3.ゲーム領域について

3.1.ゲーム領域

3.1.1.ゲーム領域とはゲーム中に使用することカードを配置する場所を指します。

3.1.2.領域には各プレイヤーがそれぞれ1つずつ有する、「デッキ」、「手札」、「捨て札エリア」、両プレイヤーが共有する、「シーンエリア」、「バトルエリア」の5種類があります。

3.1.3.「シーンエリア」と「バトルエリア」を総称して「フィールド」と呼称します。

3.1.4.カードの効果でそれぞれの領域にあるカードがゲームから取り除かれる場合、ゲーム領域の外の場所に送られます。

3.1.5.それぞれの領域にあるカードの枚数はお互いのプレイヤーに公開されており、いつでも確認することができます。

3.2.公開領域から別の領域へのカードの移動

3.2.1.公開領域から非公開領域へカードが移動した場合、カードは移動した先の領域の状態に従います。

3.2.2.非公開領域に他の領域から複数のカードが移動する場合、そのカードの持ち主以外のプレイヤーは移動するカードの順番を知ることはできません。

3.2.3.カードが効果によって公開領域から別の領域へカードが移動した場合、そのカードは新しい領域における新しいカードになります。その場合、そのカードが以前の領域で適用されていた効果は適用されなくなります。

3.3.デッキ

3.3.1.デッキ置場は、ゲームを開始するときに自分のデッキを置く場所になります。デッキは裏向きで配置し、配置されているカードの中身を見たり、順番を変えることはできません。

3.3.2.デッキは非公開領域となります。

3.3.3. デッキ置き場は右側を推奨します。

3.4.手札

3.4.1.手札はデッキから引いたカードを管理する領域です。手札に管理されるカードは相手に表面が見えないように、自分の手に持ち管理します。

3.4.2.手札は非公開領域となります。

3.4.3.プレイヤーの手札の上限枚数はありません。

3.5.シーンエリア

3.5.1.シーンカードを置く場所になります。

3.5.2.シーンエリアは公開領域となります。

3.6.バトルエリア

3.6.1.お互いのプレイヤーがセットしたキャラクターカード同士が向かい合って置かれている場所がバトルエリアになります。

3.6.2.バトルエリアは公開領域となります。

3.6.3.裏向きにセットしたキャラクターカードは、セットしたカードの持ち主のみ確認することができます。

3.7.捨て札エリア

3.7.1.デッキや手札、フィールド等から捨て札になったカードが置かれる領域です。

3.7.2.捨て札エリアは公開領域となります。捨て札エリアのカードの順番はプレイヤー自身が好きに変えてかまいませんが、この領域にカードが置かれる場合、それまでにあったカードの上に順番に置いていきます。

3.7.3.捨て札エリアは左側を推奨します。

3.8.ゲームから取り除かれたカード

3.8.1.カードが効果によって「デッキ」、「手札」、「シーンエリア」、「バトルエリア」、「捨て札エリア」からゲームの外の領域へ送られることを、「ゲームから取り除く」と呼称します。

3.8.2.ゲームから取り除かれたカードは、取り除かれたその試合中使用することが出来なくなります。

3.8.3.ゲームから取り除かれたカードは公開情報となるので、お互いのプレイヤーが確認できます。

3.8.4.ゲームから取り除かれたカードは、取り除かれたカードの持ち主が管理します。

3.8.5.ゲームから取り除かれたカードは、デッキの右隣に置くことを推奨します。

4.ゲームを遊ぶための準備

4.1.デッキの準備

4.1.1.プレイヤーは50枚ちょうどで組まれたデッキをお互い用意します。

4.1.2.同一のカード名の同じカードナンバーのカードは、デッキに最大4枚まで入れることができます。

4.1.3.一部のカードにはパラレル版のカードが存在し、カードナンバーに加えて枝番が振られている場合があります。それらのパラレル版のカードと通常版のカードはデッキ作成時に同一のカードとして扱います。

(※例)



4.2.ゲームを始める前の手順

4.2.1.プレイヤーはそれぞれ自分のデッキを十分にシャッフルし無作為化して、それを自分のデッキ置き場に裏向きで置きます。

※デッキの無作為化の仕方(シャッフル方法)については大会ごとのフロアルールをご確認ください。

4.2.2.プレイヤー同士でジャンケンをして、勝った方が最初のターンの先手か後手を選べます。

4.2.3.プレイヤーはデッキの上からカードを6枚ドローして手札にします。その後、先手プレイヤーから順に各プレイヤーは1度だけドローした6枚すべてをデッキの下に戻し、新たに6枚カードをドローすることが出来ます。その後に、デッキをシャッフルします。

5.ゲームの進行について

5.1.ターンの進行

5.1.1.ゲーム中は1ターンを自分と相手プレイヤーの2人でゲームを進行していきます。

5.1.2.ウルトラマン カードゲームは、1ターンごとに以下の9つのフェイズを勝敗がつくまで順番に繰り返し行います。この9つのフェイズをまとめて1ターンと呼称します。

5.1.3.何もすることがない場合でも、フェイズ自体は無くなりません。

5.2.スタートフェイズ

5.2.1.ターンの最初です。先手、後手の手番などを確認するフェイズです。

5.3.ドローフェイズ

5.3.1.ゲームの最初のターンはドローがありません。

5.3.2.2ターン目以降、それぞれのプレイヤーは自分のデッキの上からカードを1枚ドローして、手札に加えます。

5.3.3.手札の枚数には上限はありません。

5.4.先手シーンカードセットフェイズ

5.4.1.先手側プレイヤーがシーンカードをセットできるフェイズです。

5.4.2.シーンカードはフィールドに1枚のみセットできるカードです。1ターンに1枚のみフィールドに表向きでセット可能です。

5.5.キャラクターカードセットフェイズ

5.5.1.各プレイヤーがフィールドにキャラクターカードをセットするフェイズになります。キャラクターカードセットフェイズはそれぞれ、先手キャラクターカードセットステップと後手キャラクターカードセットステップに分かれます。

5.5.2.キャラクターカードをセットする場所

5.5.2.1.先手側プレイヤーの右手側から配置していきます。後手プレイヤーは必ずそれに相対するように配置していきます。

5.5.3.先手キャラクターカードセットステップ

5.5.3.1.先手側プレイヤーから、フィールドに手札のキャラクターカードを縦向きに伏せて1枚セットします。

5.5.4.後手キャラクターカードセットステップ

- 5.5.4.1.後手側のプレイヤーは先手側が置いたカードに向かい合うように手札のカード1枚を縦向きに伏せてセットします。
- 5.5.5.お互いがセットしたキャラクターカード同士が向かい合って置かれている場所がそのキャラクターたちのバトルエリアになります。
- 5.5.6.セットしたキャラクターカードは特に指示がない限り別の場所に移動させたり、取り除いたりすることはできません。
- 5.5.7.2ターン目以降は、1ターン目の先手プレイヤーがセットしたキャラの左側にセットしていき、以降はそちら側に広がるようにキャラクターカードをセットしていきます。後手プレイヤーは必ずそれに相対するようにキャラクターカードを配置していきます。
- 5.6.レベルアップフェイズ
 - 5.6.1.各プレイヤーがフィールドに置いたキャラクターカードと同じ「キャラクター名」を持ち、レベルが1つ上のカードが手札にあれば、重ねて縦向きに伏せて出すことができます。レベルアップフェイズではそれぞれ、先手レベルアップステップと後手レベルアップステップに分かれます。
 - 5.6.2.先手レベルアップステップ
 - 5.6.2.1.フィールドに置いてある自分のカードと同じ「キャラクター名」を持ち、レベルが1つ上のカードが手札にあれば重ねて縦向きに伏せて出すことができます。
 - 5.6.2.2.レベルを飛ばして重ねることはできません。また同じレベル同士も重ねることはできません。
 - 5.6.2.3.伏せて出すことのできるカードは、すべてのバトルエリアにおいて、1つのバトルエリアごとに、自分のキャラクター1体に対し、レベルアップフェイズ中に、1枚までになります。
 - 5.6.3.後手レベルアップステップ
 - 5.6.3.1.先手レベルアップステップと同様のことが行えます。
- 5.7.オープンフェイズ
 - 5.7.1.フェイズ開始時にお互いにフィールドに裏向きに伏せて出されていたカードすべてを表にします。オープンフェイズではそれぞれ、先手登場時効果ステップと後手登場時効果ステップに分かれます。
※登場時効果等の誘発型の効果が複数同時に発揮した場合の処理は「10.効果の発揮と解決について」へ
 - 5.7.2.先手登場時効果ステップ
 - 5.7.2.1.キャラクターカードがフィールドに登場した時などの、発揮する効果がカードに記述されている場合、効果テキストを解決していきます。
 - 5.7.3.後手登場時効果ステップ
 - 5.7.3.1.先手登場時効果ステップと同様のことが行えます。
- 5.8.効果起動フェイズ
 - 5.8.1.各プレイヤーがフィールドに置かれているカードが持つ能力を使用することができるステップになります。効果起動フェイズではそれぞれ、先手効果起動ステップと後手効果起動ステップに分かれます。
 - 5.8.2.先手効果起動ステップ
 - 5.8.2.1.先手側プレイヤーが[起動]などの、効果起動ステップ中に起動できる効果等を使用することができます。
 - 5.8.3.後手効果起動ステップ
 - 5.8.3.1.先手効果起動ステップと同様のことが行えます。
- 5.9.勝敗判定フェイズ
 - 5.9.1.向かい合うキャラクター同士でバトル(BPの比べ合い)をし、バトルの勝敗を決めるフェイズです。
 - 5.9.2.キャラクターカードのBPを比べての勝ち負けの処理について
 - 5.9.2.1.勝ち負けの処理は全ラウンド同時に処理します。
 - 5.9.3.バトル
 - 5.9.3.1.勝敗判定フェイズでのバトルではすべてのキャラクターが毎ターンBPの判定を行います。
 - 5.9.3.2.前までのターンで置かれていたキャラクターも再度バトルを行います。
 - 5.9.4.勝ち負け
 - 5.9.4.1.キャラクター同士のBPを比べ、高い方が勝ち、低い方が負けとなります。
 - 5.9.4.2.勝った方はキャラクターを縦向きに、負けた方はキャラクターを横向きにします。
 - 5.9.5.引き分け
 - 5.9.5.1.BPが同じ場合は、引き分けになります。
 - 5.9.5.2.引き分けた場合は、お互いキャラクターを横向きにします。
 - 5.9.6.次のターンの先手後手の確認

- 5.9.6.1.1 番新しいラウンドのバトルで勝ったプレイヤーが、次のターンの先手になります。
- 5.9.6.2.BPが同じで引き分けになっていた場合は、そのターンの先手プレイヤーがそのまま次のターンの先手プレイヤーになります。

5.10.エンドフェイズ

- 5.10.1.ターンの終了段階における処理を行うフェイズになります。
- 5.10.2.「このターンの間」や「ターンの終了時」などの、ターンの終わりまでが期限となる効果が終了します。

6.シーンカードのルールについて

6.1.シーンカード

- 6.1.1.シーンカードはフィールドに1枚のみセットできるカードです。
- 6.1.2.ターンに1枚のみフィールドに表向きでセット可能なカードです。
- 6.1.3.ゲーム上、フィールドに置かれている状態のシーンカードのことを「シーン」と呼称し、それ以外の場所にある状態のことを「シーンカード」と呼称します。

6.2.シーンカードが出た時

- 6.2.1.シーンカードがシーンエリアに出たとき、シーンカードをセットしたプレイヤーはカードを1枚ドローすることができます。
- 6.2.2.効果テキスト等でシーンエリアに出た時もシーンカードをセットしたプレイヤーはカードを1枚ドローすることができます。効果テキスト等でシーンカードがシーンエリアに出た際のドローは、関連する効果が全て解決された後にドローすることができます。
- 6.2.3.シーンカードが出たときのルールによるドローは、「《このシーンが出た時》」などの効果テキストより先にを行います。

6.3.シーンカードの配置

- 6.3.1.シーンカードはフィールドのラウンド数までのシーンカード左下のアイコン内で点灯している光の数のシーンカードしかセットできません。
- 6.3.2.シーンカードがすでに置かれていた場合、そのシーンカードのラウンド数と同じか、それ以上のシーンカードで張り替えることができます。この時、先に出ていたシーンカードは捨て札に(そのカードの持ち主の捨て札エリアに)なります。
- 6.3.3.シーンエリアにセットされているシーンカードの効果は、そのシーンカードの持ち主のみが使用することができます。

7.バトルをするキャラクターについて

- 7.1.バトルエリアでキャラクターカードがバトルする相手のキャラのことを「バトル相手のキャラ」と呼称します。
 - 7.1.1.テキスト中で「バトル相手のキャラ」を対象にする場合、特に記述がない限り、その効果を発揮したキャラクターの「バトル相手のキャラ」を指します。
 - 7.1.2.テキスト中で「自分のキャラ」や「相手のキャラ」を対象にする場合、特に記述がない限り、フィールドにいる「自分のキャラ」や「相手のキャラ」を指します。

8.BP(バトルポイント)について

8.1.BPの見方

- 8.1.1.BPは、重ねられている1番上のキャラクターカードのBPが参照されます。重ねられているキャラクターカードがなく、1枚だけのときは「SINGLE」の数値がBPになります。カードが1枚重ねられて2枚になっている状態のときは「DOUBLE」の数値がBPに、カードが2枚重ねられて3枚になっている状態のときは「TRIPLE」の数値がBPに、カードが3枚重ねられて4枚になっている状態のときは「QUAD」の数値がBPになります。
- 8.1.2.特定のキャラクターカードには「EXTRA」のBPを持つカードがあり、条件を満たした場合「EXTRA」のBPになるものがあります。

9.効果の種類

9.1.効果の種別

- 9.1.1.効果テキストには、ゲーム中に使用する効果が3種類と、デッキ作成時に参照する効果があります。ゲーム中に使用する効果には、誘発型効果と常在型効果と起動型効果の3種類があります。

9.2.《このキャラの登場時》などの誘発型効果について

- 9.2.1.《このキャラの登場時》などの誘発する効果は、それぞれの効果の誘発条件(その効果に記述された事が

ゲーム中に発生した時など)を満たした時に発揮する効果になります。

9.2.2.登場時効果ステップ以外で登場した場合でも、《このキャラの登場時》などの効果は誘発条件を満たしたときに誘発する効果になります。

9.3.効果テキストに下線が引かれている常在型効果について

- 9.3.1.効果テキストに下線が引かれている常在型効果は、その効果テキストが有効な間、常に効果を発揮している効果を指します。
- 9.3.2.常在型効果で相手のカードの情報を参照する場合、バトル相手のカードがレベルアップなどによってカードの情報が更新されるたび条件のチェックが行われます。

9.4.[起動]型効果について

- 9.4.1.[起動]型効果はプレイヤーがコストを支払うことによって使用する効果テキストを指します。
- 9.4.2.[起動]型効果はテキストの記述上「[起動] (ターンに○回)」なども表記されており、1ターンに使用することができる回数が記述されています。
- 9.4.3.[起動]型効果は、テキストの記述上では「[起動] (ターンに1回)○○→△△」と表記されています。「→」の左側がその[起動]型効果を使用するためのコストになり、「→」の右側に続くテキストが、その[起動]型効果のコストを支払うことで発揮する効果を指します。
- 9.4.4.コストに記述されているものを全て支払うことが不可能である場合、この[起動]型効果を使用するためのコストを支払うことはできません。

10.効果の発揮と解決について

10.1.効果テキストの発揮

- 10.1.1.特に記述が無い限り、カードが裏向きの状態では効果テキストは発揮しません。
- 10.1.2.特に記述が無い限りカードがフィールドにある場合に発揮します。
- 10.1.3.カードが表側になったときから、カードの効果が発揮されます。
- 10.1.3.1.複数のカードが重なっている場合、表になっている1番上のカードの効果テキストのみ効果が発揮されます。
- 10.1.3.2. 効果テキストを持つキャラクターカードが、複数同時にフィールドに出ていた場合、プレイヤーが効果を発揮する順番を1枚ずつ選んで発揮していきます。また、誘発型効果を解決するには、その効果の発揮元のカードがキャラの1番上で表側になっており、解決される誘発型効果を発生させた能力は、誘発した時点から解決時において継続して有効である必要があります。誘発した効果を解決するには、その効果を発生させた能力の誘発時点から解決時点において、一貫してキャラの1番上で表側になっていなければなりません。
- 10.1.3.3.効果Aと効果Bのテキストを、先に効果Aのテキストから解決することを選び、その効果の解決中の際に派生する効果が誘発した場合、その効果Aのテキストを解決した後に効果Bのテキストを解決する前に、派生した誘発効果を解決します。また、効果の途中に誘発した派生効果は割り込まずに解決する順番を待っている状態になります。
- 10.1.3.4.派生する効果が自分と相手で同時に誘発した場合、先手プレイヤーから解決していきます。

10.2. 1つのカード内にある複数の誘発効果が同時に誘発した場合

- 10.2.1.カードに複数の誘発効果があり、それらが同時に誘発した場合、そのカードのプレイヤーが効果を発揮する順番を好きに選択します。

11.効果について

- 11.1.効果には実行する内容のテキストが記述されており、それを実行するための条件が記述されている場合があります。

11.2.「(A)する。」効果について

- 11.2.1.「(A)」に記述される効果を発揮しなければなりません。

11.3.「(A)できる。」効果について

- 11.3.1.「(A)」に記述される効果を発揮することができます。
- 11.3.2.「(A)」に記述される効果を発揮しないこともできます。

11.4.「(A)することで、(B)できる/する。」効果について

- 11.4.1.(A)で記述される条件を行うことで、後述される(B)の効果が発揮するテキストになります。
- 11.4.2.(A)で記述される条件を行なわなかった場合、後述される(B)の効果を発揮することはできません。
- 11.4.3.(A)で記述される条件を完全に満たして実行できた場合にのみ、(B)の効果を発揮することができます。

す。

11.4.4.(A)で記述される条件を完全に満たせない場合、(A)は実行できません。

11.5.「(A)がいる/あるなら、(B)できる。」効果について

11.5.1.(A)に記述されるキャラクターがフィールドにいる場合や領域にカードがある場合、後述される(B)の効果を発揮するかを選択できるようになるテキストになります。

11.6.「グレードアップ/グレードダウンする」効果について

11.6.1.「1グレードアップする」効果はBPのみが、カードがSINGLEの状態ならDOUBLEに、DOUBLEの状態ならTRIPLEのBPになる効果になります。「1グレードダウンする」効果はBPのみが、カードがDOUBLEの状態ならSINGLEに、TRIPLEの状態ならDOUBLEに、QUADの状態ならTRIPLEのBPに変わる効果になります。

11.6.2.BPのみが変化する効果になりますので、カードがSINGLEの状態ならSINGLEの状態のままBPのみが変化し、カードがDOUBLEの状態ならDOUBLE状態のままBPのみが変化し、カードがTRIPLEの状態ならTRIPLE状態のままBPのみが変化し、カードがQUADの状態ならQUAD状態のままBPのみが変化します。

11.6.3.「グレードアップ/グレードダウン」する効果を受けるキャラクターに、変化する先のBPが無い場合でも効果は受けます。

11.6.4.EXTRAのBPは「グレードアップ/グレードダウン」で変動する先が無いBPになりますが、「グレードアップ/グレードダウン」する効果を受けた場合、効果そのものは受けている状態になります。

11.6.5.「1グレードアップする」効果と「1グレードダウンする」効果の両方を受けている場合、両方の効果を受けた結果としてBPは元の状態に戻りますが、「1グレードアップする」効果と「1グレードダウンする」効果の両方を受けているのでカードの状態としては「グレードアップ/ダウンしている」状態になります。

11.7.「BP+〇〇する、BP-〇〇する」効果について

11.7.1.対象のキャラクターのBPを増減する効果になります。

11.7.2.対象のキャラクターのBPが0未満になる効果を受けても、キャラクターのBPはマイナスの数値にはならず「0」になります。

11.7.3.「グレードアップ/グレードダウン」する効果と「BP+〇〇/BP-〇〇」のBPが増減する効果を受けている場合、「グレードアップ/グレードダウン」効果を適用した後に「BP+〇〇/BP-〇〇」のBPが増減する効果が適用されます。

11.8.「登場させる」効果について

11.8.1.対象のカードを、指定された場所に登場させる効果になります。

11.8.2.対象のカードに《このキャラの登場時》効果が記述されている時、対象のカードがフィールドに出た場合は《このキャラの登場時》効果が適用されます。

11.9.「～場所を入れ替える」効果について

11.9.1.対象のカードらがいる場所を、入れ替える効果になります。

11.9.2.すでにフィールドに登場しているキャラクターの場所が入れ替わる効果になりますので、対象のカード達に《このキャラの登場時》効果が記述されていても効果は発揮されません。

11.10.「～〇〇枚ドローする」効果について

11.10.1.「自分/相手は〇〇枚ドローする/ドローできる」などによってドローする指示がある場合、デッキの1番上から手札にカードを1枚ずつ移していきます。

11.11.「デッキの上のカード〇〇枚公開する」効果について

11.11.1.「自分/相手はデッキの上のカード〇〇枚を公開する」などによって開示する指示がある場合、デッキの1番上から1枚ずつカードを公開していきます。

11.12.「そのキャラの1番上のカード1枚を手札に戻す」効果について

11.12.1.対象のカードを持ち主の手札に戻す効果になります。

11.12.2.「そのキャラの1番上のカード1枚を手札に戻すことができる」効果を持つカードAと、登場時効果を持つカードBが同時に登場していた時、Bの効果を解決する前にAの効果を解決した場合は、Bの効果は解決されません。

- 11.13.「効果テキスト1つを、このターンの間、無効にする」効果について
- 11.13.1.対象のカードの効果テキストを無効にする効果になります。
- 11.13.2.対象となった効果テキストは「効果テキスト1つを、このターンの間、無効にする」解決後ただちに効果が無くなります。
- 11.14.「(A)する/できる。さらに、(B)する/できる。」効果について
- 11.14.1.「(A)」の効果の後に、後述の「(B)」の効果を発揮することができる効果になります。
- 11.14.2.「(A)」に記述される効果が発揮できない状況や、発揮することを選択しなかった場合や、「(A)」の効果を行えない、「(A)」の効果を行える状況で行うことを選ばなかった場合でも、後述の「(B)」の効果を発揮することを選ぶことができる効果になります。
- 11.15.「SINGLE のBPを持たない」キャラクターカードについて
- 11.15.1. SINGLE のBPを持たないキャラクターカードは、手札からキャラとしてセットする場合、SINGLEの状態フィールドに出すことができません。また、SINGLE のBPを持たないキャラはフィールドにいる場合、カードの効果でDOUBLE以上の状態から、SINGLEの状態にすることができません。
- 11.16.「このキャラのバトルを勝ちにする/引き分けにする。」効果について
- 11.16.1.カードの効果によって勝敗判定フェイズの勝敗が指示される場合があります。「勝ちにする」場合はそのキャラのバトルは、そのキャラが勝ちになりそのキャラのバトル相手のキャラが負けに、「引き分けにする」場合はそのキャラのバトルは、お互いのキャラが引き分けになります。
- 11.16.2.お互いのキャラがカードの効果によって「バトルを勝ちにする」効果を受けている場合、そのバトルは引き分けになります。
- 11.16.3.片方のキャラが「勝ちにする」効果を受けており、そのキャラのバトル相手のキャラが「引き分けにする」効果を受けていた場合、「勝ちにする」効果を受けているキャラがバトルに勝ち、「引き分けにする」効果を受けているキャラが負けになります。
- 11.17.「チャージ(X)【○○】」について
- 11.17.1. チャージはデッキの上のカードを(X)枚まで公開し、【○○】のキャラクター名を持つキャラクターカードの下に横向きに伏せて置くことができる効果になります。チャージされたカードはフィールドにいるキャラクターにセットされているものとして扱い、セットされているキャラクターがフィールドにいる間、キャラに依拠するものとして扱います。チャージによってキャラクターカードの下に横向きに伏せて置かれているカードは、そのカードのプレイヤーはいつでも確認することができます。
- 11.17.2.チャージによってキャラクターカードの1番下に横向きに伏せられているカードは、DOUBLEなどの状態に含まれません。
- 11.17.3.チャージによってキャラクターの下に横向きに伏せられているカードがあるキャラクターの下に、チャージによって新たにキャラクターカードの1番下に横向きにカードが伏せられる場合、そのカードは以前にチャージによって置かれていたカードの下に置かれます。
- 11.17.4. チャージによってキャラクターの下に横向きに伏せられているカードがあるキャラクターの下に、カードの効果によってキャラクターカードの下にカードが置かれる場合、そのカードは横向きに伏せられているカードの下ではなく、通常通りにキャラクターの下に置かれます。
- 11.17.5. キャラ1体を手札に戻すなどでチャージされたキャラのキャラクターカードがすべて手札に戻された場合、残ったチャージされたカードは捨て札になります。チャージされたカードが捨て札になる場合、捨て札エリアにカードが送られた後に表になります。
- 11.17.6. チャージされたキャラが効果の解決中に手札などに移動する場合は、効果を解決した後にチャージされていたカードが捨て札になります。
- 11.17.7. チャージされたカードは特に指示がないかぎり、順番を入れ替えることはできません。
- 11.18.「[TEAM][○○]」について
- 11.18.1. 同じキャラクター名のカードにもレベルアップできることに加え、[TEAM][○○]はキャラクター名が異なっている場合でも、お互いのキャラクターカードが[TEAM][○○]を持っているなら、レベルアップをすることが可能な効果になります。
- 11.19.「(A)し、(B)できる。」効果について
- 11.19.1.「(A)」に記述される効果を発揮し、「(B)」に記述される効果を発揮する効果になります。
- 11.19.2.「(A)」に記述される効果は可能な限り発揮する必要があります。

11.19.3.「(B)」に記述される効果は発揮しないこともできます。

11.20.「(A) することができる。そうしたなら(B)する」効果について

11.20.1.「(A)」に記述される条件を行った場合、「(B)」に記述される効果を発揮することができます。(A)に記述される条件を行った場合、「(A)」で記述される条件は可能な限り実行されます。

11.20.2.「(A)」で記述される条件を完全に満たして実行できた場合にのみ、(B)の効果を発揮することができます。

11.20.3.「(A)」で記述された条件が一部しか実行できなかった場合や、「(A)」を実行しなかった場合は、「(B)」は実行されません。

11.21. このカードのキャラクター名は『○○』/『△△』のいずれか1種類としても扱う。について

11.21.1.この効果を持つカードはレベルアップなどでフィールドに登場するとき、『○○』/『△△』のいずれかのキャラクター名のカードの上にも登場をすることができる効果になります。この効果を持つカードがフィールドに登場している間、このカードのキャラクター名は、このカードの下に重なっているカードのキャラクター名に準ずるものになります。

11.21.2.この効果を持つカードがフィールド以外にあるときに、この効果を持つカードが他のカードの効果などでキャラクター名を参照される場合、その効果中において最初にキャラクター名を参照する際にこの効果を持つカード本来のキャラクター名に加えて、『○○』/『△△』から1種類を選び、その効果中は選ばれたキャラクター名のカードとして扱います。

12.その他

12.1.レベルアップの不正処理

12.1.1.自分のフィールドに重ねられているカードがあり、そのカードに重ねることができないカードが重ねられゲームが進行してしまった場合、不正に出してしまったカードは手札に戻します。

12.1.2. 「[TEAM][○○]」を持つカードのレベルアップが正常かどうかの確認に際しては、「[TEAM][○○]」の効果の内容も含めて確認がされます。

12.2.カードの効果によって、間違ったレベルアップの状態になってしまった場合

12.2.1.ルールの処理によって正しい状態になるように、間違ったレベルアップをして上に重なっているカードを捨て札にします。

12.2.2. 効果解決中に不正レベルアップの状態になった場合はその時点で処理はせずに、効果が解決した後に不正レベルアップの処理をします。

12.3.非公開領域を見る場合

12.3.1.カードの効果によって非公開領域を見る場合、特に指示がない限りその効果のプレイヤーのみが確認することができます。

12.3.2.カードの効果により非公開領域を見ている間、それらのカードは本来あった領域から移動していません。

12.4. バトルエリアの空きについて

12.4.1. カードの効果で、バトルエリアからキャラクターが取り除かれた場合、バトルエリアに空きが発生します。

12.4.2. 勝敗判定フェイズ中、バトルエリアに空きがある場合のバトルの結果は以下のように決定されます。

12.4.2.1. バトル相手がいない状態でバトルエリアにキャラクターが1体だけいる場合、そのキャラクターがバトルに勝利します。

12.4.2.2. バトルエリアが完全に空でキャラクターがいない場合、そのバトルには結果がありません。

12.4.2.3. 最新のラウンドのバトルエリアに勝敗がない場合(12.4.2.2のため)、そのターンの先手プレイヤーが次のターンも先手プレイヤーのままになります。

12.4.3. キャラクターカードセットステップ中、プレイヤーは空いているすべてのバトルエリアにキャラクターカードをセットしなければなりません。これを達成できないプレイヤーは直ちにゲームに敗北します。

2025/1/24

3.1.1 を修正しました。

6.1.3 を修正しました。

6.2.3 を修正しました。

10.1.3.1 を修正しました。

10.1.3.2 を修正しました。
10.1.3.3 を修正しました。
11.11 を追加しました。
11.12 を追加しました。
12.1.1 を修正しました。
12.2 を追加しました。

2025/5/01

3.3.3 を追加しました。
3.7.2. を追加しました。
3.8.5. を追加しました。
5.6.2.3 を修正しました。
11.4.3. を修正しました。
11.4.4 を追加しました。

2025/8/5

11.5.を追記しました。
11.6.4.を追記しました。
11.6.5.を追加しました。
11.14.を追加しました。

2025/10/31

2.3.4.2に【メテオ】を追加しました。
2.3.5.2を修正しました。
2.3.7.2を修正しました。
8.1.1を修正しました。
11.6.1を修正しました。
11.6.2を修正しました。
11.15を追加しました。
12.4.バトルエリアの空きについて追加しました。

2025/11/14

11.15.誤字を修正しました。

2025/1/22

2.2.2.を追記しました。
2.3.6.を追記しました。
3.2.3.を追加しました。
10.1.3.2.を追記しました。
10.2.を追加しました。
11.4.を追記しました。
11.16.を追加しました。
11.17.を追加しました。

2026/3/27

6.2.2.を追記しました。
10.1.3.3.を追記しました。
11.17.1を追記しました。
11.17.5.を追加しました。
11.17.6.を追加しました。
11.17.7.を追加しました。
11.18.を追加しました。
11.19.を追加しました。
11.20.を追加しました。
12.2.2.を追加しました。

2026/7/10

5.9.2.1を追加しました。

5.10.1を修正いたしました。

6.3.1を追加しました。

10.1.3.2を修正しました。

11.21を追加しました。

12.1.2を追加しました。