

本書「スペルカードストライク総合ルール」は、ルールに対する深い理解を求める方や、大会の開催において厳密な裁定を求める方のためにルールを詳細に記すことを目的とした文章です。ゲームを未プレイの方、経験の浅い方は、公式サイト記載のクイックマニュアルなどを参照することを強く推奨します。

目次

1. 「スペルカードストライク」概要	1
2. ゲーム全般	4
3. カードの情報	11
4. ゾーンの説明	16
5. ゲームの進行	21
6. リアクションチェイン	25
7. コストの支払い	27
8. テキスト用語	28
9. その他	30
10. キーワード能力	35
更新履歴	37

1. 「スペルカードストライク」概要

1.1 ルール原則

1.1.1 スペルカードストライクは、本書のルールに則って行われます。

1.1.1.1 ゲーム付属のクイックマニュアルや、公式サイト記載のルール漫画など、本ルール以外にも公式なルール解説書が存在します。これらのルール解説書と本ルールが矛盾していた場合、本ルールが正しいものとして扱います。

1.1.1.2 公式サイト記載のQ&Aとエラッタ情報においては、本ルールと矛盾していた場合、裁定日が新しい方を正しいものとして扱います。

1.1.2 本ルールとカードに書かれているテキストの内容が矛盾する場合、カードのテキストを優先します。

1.1.3 1つの事象に対して、何かをする、何かをできる効果と、何かを禁止する、何かをできなくする効果が同時に適用される場合、禁止する効果を優先します。

1.1.4 ゲーム中の数値は、整数のみを用います。

1.1.5 なんらかの効果を用いることによって、最終的な値が負の数値となる場合、それは0として扱います。

1.1.5.1 ゲーム上は0として扱いますが、最終的な値は記録し、再度数値が増減する場合にはその負の数値を用います。

【例】「POW: 2」のストライカーが「POW: -4」の効果を受けた場合、「 $2-4=-2$ 」となるはずのPOWは0として扱いますが、その後さらに「POW: +3」の効果を受けた場合は「 $0+3=3$ 」ではなく、「 $-2+3=1$ 」となります。

1.1.6 カードの値を参照したり、プレイヤーが任意で決定できる変数を指定する場合、nを用います。

1.1.6.1 プレイヤーの任意でnを選択する場合、正の整数から選ぶ必要があります。負の数値や0を選択することはできません。

1.1.6.2 他の要因でnが決定される場合、負の数値や0となることがあります。それはその数値として扱います。

1.1.7 何かを行ったり、何かを変動させる効果がゲームに影響を与えなかった場合、それは行われなかったものとして扱います。

【例】「カードを0以下枚引く」場合や、「0以下のダメージを受ける」場合、それは何も起こらなかったものとして扱います。

【例】「行動済み状態にする」効果が、既に行動済み状態のストライカーに発揮された場合、それは何も起こらなかったものとして扱います。

1.1.8 プレイヤーが効果により不可能なことを求められた場合、可能な限りそれを実行します。不可能な部分は無視します。

【例】手札が2枚の状態でも「手札を3枚捨てる」効果を受ける場合、2枚を捨ててその効果を終了します。

1.2 ゲームのプレイ

1.2.1 スペルカードストライクは、二名のプレイヤーの対戦形式で行います。

1.2.2 ゲームをプレイするにあたって、各プレイヤーは自分がゲームに使用するデッキを用意する必要があります。

1.2.2.1 デッキは51枚のスペルカード、1枚のオプションカードにより構成された52枚である必要があります。

1.2.2.2 デッキには、同じカード名を持つカードを3枚まで入れることができます。

1.2.3 ゲームをプレイするにあたって、プレイマットの使用を強く推奨します。

1.2.4 いずれかのプレイヤーが勝利条件を満たした場合、ゲームは終了します。

1.2.4.1 この処理は同時に発生することがあります。その場合、優先順に関わらず、同時に勝敗処理を行います。

1.2.4.2 あるプレイヤーの山札のカードが0枚になった場合、そのプレイヤーは敗北となり、相手の勝利でゲームは終了します。

1.2.4.3 あるプレイヤーのコントロールするストライカーが0体になった場合、そのプレイヤーは敗北となり、相手の勝利でゲームは終了します。

1.2.4.4 あるプレイヤーのスコアが15以上になった場合、そのプレイヤーは勝利でゲームは終了します。

1.2.4.5 「ゲームはあなたの勝利で終了する」効果が正常に適用された場合、その効果を適用したプレイヤーの勝利でゲームは終了します。

1.2.4.6 プレイヤーは任意のタイミングで投了を行うことができます。投了を行ったプレイヤーは直ちに敗北し、相手の勝利でゲームは終了します。

1.2.5 以下の条件を満たした場合、ゲームは引き分けで終了します。

1.2.5.1 お互いのプレイヤーが同時に勝利または敗北した場合、ゲームは引き分けで終了します。

1.2.5.2 なんらかの効果の処理がプレイヤーの任意で止められないループが発生する場合、ゲームは引き分けで終了します。

1.2.5.3 お互いのプレイヤーの状態が一切変化せずに5ターンが経過した場合、引き分けでゲームは終了します。このルールにおけるプレイヤーの状態とは、山札の枚数、手札の枚数、捨て札の枚数、スコアの値です。

2. ゲーム全般

2.1 プレイヤー

2.1.1 プレイヤーとは、ゲームに参加している人のことです。

2.1.2 プレイヤーは、「あなた」と「相手」に分かれます。

2.1.2.1 ルールまたはカードのテキストに「あなた」と書かれている場合、そのルールを適用するプレイヤー、ならびにカードや能力、ゾーンのコント

ローラーを指します。

- 2.1.2.2 ルールまたはカードのテキストに「相手」と書かれている場合、そのルールを適用するプレイヤー、ならびにカードや能力、ゾーンのコントローラーの対戦相手を指します。
- 2.1.2.3 ルールまたはカードのテキストに「お互いのプレイヤー」と書かれている場合、「あなた」と「相手」の両方を指します。
- 2.1.3 プレイヤーは、「ターンプレイヤー」と「非ターンプレイヤー」に分かれます。
 - 2.1.3.1 「ターンプレイヤー」とは、現在のターンを進行しているプレイヤーを指します。
 - 2.1.3.2 「非ターンプレイヤー」とは、現在のターンを進行しているプレイヤーの対戦相手を指します。

2.2 カード

- 2.2.1 カードとは、スペルカードストライクに使用するカードのことです。
- 2.2.2 カードには「スペルカード」と「オプション」の二種類が存在します。
- 2.2.3 スペルカードは存在するゾーンによって「ストライカー」、「カード」、「スペルカード」として扱われます。オプションはいずれのゾーンにある場合でもオプションとしてのみ扱います。
 - 2.2.3.1 スペルカードがエースとしてゲーム開始時に配置される、または召喚されてステージに存在する場合、それは「ストライカー」として扱います。
 - 2.2.3.2 スペルカードがお互いのプレイヤーから非公開情報である場合、それは「カード」として扱います。
 - 2.2.3.3 スペルカードがいずれかのプレイヤーから公開情報である場合、それは「カード」または「スペルカード」として扱います。
- 2.2.4 カードはいくつかの状態を持ちます。状態とはカードに記されていない、変動する情報のことです。「コントローラー」、「未行動状態／行動済み状態」、「エース」、「装備中」、「表向き／裏向き」が該当します。
 - 2.2.4.1 「コントローラー」とは、どちらのプレイヤーがカードを扱う権利を所有しているかを表す状態です。カードはコントローラーに対して、カード名が正位置に向くように置きます。このルールにおけるカードの権利は、法的・物理的な所有権は考慮せず、また影響を与えません。
 - 2.2.4.2 「未行動状態」と「行動済み状態」とは、移動や宣言を可能かどうかを表す、ストライカーの位相を表す状態です。未行動状態のストライカーは縦に、行動済み状態のストライカーは横に置くことで表します。ストライカーは、必ずどちらかの状態を持ちます。「縦」と「横」についての定義は以下の画像を参照してください。



縦
コントローラーにとって、カード名が正しく読める状態で配置されている状態です。



横
縦の状態に対して、90°前後傾いた状態です。

- 2.2.4.3 「エース」とは、オプションを装備したストライカーを表す状態です。
- 2.2.4.4 「装備中」とは、ストライカーが他のカードを付けているかを表す状態です。このルールにおける装備は、装備しているカードがスペルカードであるかオプションであるかを問いません。
- 2.2.4.5 「表向き」と「裏向き」とは、カードの位相を表す状態です。カード名が書かれている側が表、スペルカードストライクのロゴが書かれている側が裏です。カードは必ずどちらかの状態を持ちます。表向き、裏向きのカードの扱いはカードが置かれているゾーンによって異なります。詳細は[\[4 ゾーンの説明\]](#)を参照してください。
- 2.2.5 カードはいくつかの情報を持ちます。情報とはカードに記される、変動する情報のことです。「カード名」、「カードタイプ」、「召喚コスト」、「属性」、「所属」、「種族」、「スペルタイプ」、「Rank」、「POW」、「DEF」、「攻撃範囲」、「アビリティ」、「スペルカード」、「エクストラ」が該当します。カードはいずれのゾーンに存在する場合でも、書かれている情報を保持します。カードの情報についての詳細は[\[3 カードの情報\]](#)を参照してください。
 - 2.2.5.1 カードの情報のうち、数値で表す「Rank」、「POW」、「DEF」の3つをステータスと呼びます。
 - 2.2.5.2 カードの情報のうち、テキストが書かれる「アビリティ」、「スペルカード」の2つを能力と呼びます。





2.3 ゾーン

- 2.3.1 ゾーンとは、カードが置かれる各領域のことです。
- 2.3.2 ゾーンは「ステージ」、「山札」、「手札」、「捨て札」、「スコア置き場」、「除外札置き場」、「ルールカード置き場」、「エフェクトゾーン」が存在します。
- 2.3.3 ステージに限りお互いのプレイヤーで共通のゾーンを用い、それ以外のゾーンは各プレイヤーごとに存在します。ステージ以外のゾーンに置かれたカードは、すべてそのゾーンのプレイヤーをコントローラーとします。各ゾーンについての詳細は[\[4 ゾーンの説明\]](#)を参照してください。
- 2.3.4 あるゾーンに存在するカードは、他のルールや効果によって移動することを求められない限り、そのゾーンにあり続けます。
- 2.3.5 あるゾーンからスコア置き場以外の各ゾーンへカードが移動する場合、それはカードの所有権を持つプレイヤーのゾーンへ移動します。スコア置き場へ移動する場合、それはコントローラーの相手プレイヤーのスコア置き場に移動します。
- 2.3.6 カードがゾーンを移動する場合、それは以前のゾーンで所有していた状態をすべて失い、新しいゾーンのルールに従った状態となります。
- 2.3.7 カードがゾーンを移動する場合、ゾーンの移動を終了するまでカードの所有している情報は維持されます。
- 2.3.8 カードが本来存在できないゾーンに移動する場合、ゾーンを移動するかわりにそのカードを除外します。
- 2.3.9 プレイシート上に存在しないゾーンのカードはコントローラーの望む箇所に置いて構いませんが、他のゾーンに置かれたカードと区別が付けられるように置く必要があります。

2.4 能力と効果

- 2.4.1 能力とは、カードが持つアビリティ能力とスペルカード能力、ならびにそれを用いた行動の総称です。
- 2.4.2 能力はそれが適用されるタイミングによって、「常時発動能力」、「誘発能力」、「宣言能力」の3つに分かれます。これらの能力は効果の持続時間によって、さらに「持続型能力」と「即時解決能力」の2つに分かれます。
- 2.4.3 「常時発動能力」とは、常に効果を発揮していることを表す、アビリティのみに定義される能力です。これに分類される能力には、のアイコンが記載されています。常に効果を発揮していますが、効果を適用するために条件が必要なものもあります。
 - 【例】《覚醒》nは、『相手のスコアが10以上の場合、このストライカーを「ステータス：+n」する。』の効果を持ったアビリティです。このアビリティは常に効果が発揮されていますが、実際に適用されるのは相手のスコアが10以上の場合です。
 - 【例】ほとんどのオプションは、アビリティ『このストライカーは、ダメージによる撃破以外のステージを離れる効果を受けない。』を所持しています。この能力は実際に該当する効果を受けるまで意味を持ちませんが、常に効果を発揮しています。
- 2.4.4 「誘発能力」とは、特定の条件を満たした場合に発揮される能力です。これに分類される能力には、「次に～」、「～前に」、「～場合」、「～とき」などのテキストで誘発する条件が書かれています。これらの条件を満たした場合、次に行われるチェックステップで効果が発揮されます。
 - 【例】《接射》nは、「攻撃の対象と隣接している場合、攻撃のダメージ【+n】。」の効果を持った誘発能力のアビリティです。このアビリティを持つストライカーが、攻撃のダメージを解決する際に対象と隣接している場合に効果が発揮され、ダメージが増加します。
 - 【例】受けるダメージを減少する能力には「次に受けるダメージ【-n】」とテキストが書かれています。これは次にダメージが発生したときに、自動的に効果が発揮されます。今回は発揮せず、その次のダメージに適用するということではできません。
- 2.4.4.1 特に指定がない場合、誘発能力のチェックを行う期間はその能力の持続時間に準じます。
- 2.4.4.2 誘発能力が持続型能力の場合、それは持続時間の終了まで条件をチェックを行い、条件が満たされた時点で効果を発揮します。
- 2.4.4.3 誘発能力が即時解決能力の場合、それはその効果の解決の終了まで条件をチェックを行い、条件が満たされた時点で効果を発揮します。
- 2.4.5 「宣言能力」とは、ストライカーに宣言を行わせることで使用できる能力です。これに分類される能力には、使用可能なタイミングを表すまたはのアイコンが記載されています。この能力を宣言した場合、リアクションチェーンが発生します。宣言についての詳細は[\[2.5 宣言と打ち消し\]](#)

を、リアクションチェーンについての詳細は[\[6 リアクションチェーン\]](#)を参照してください。

- 2.4.6 「持続型能力」とは、適用された効果が特定の期間持続する能力です。これに分類される能力には、のアイコンで記述される「ターン持続能力」と、のアイコンで記述される「チェーン持続能力」、のアイコンで記述される「装備持続能力」、のアイコンで記述される「ルール持続能力」が存在します。
- 2.4.7 「即時解決能力」とは、効果の解決時のみ効果を適用する能力です。アイコンが記されていない能力は、原則としてこれに分類されます。
- 2.4.8 効果とは、能力から発生する現象の総称です。
- 2.4.9 誘発条件を満たした誘発能力や、リアクションチェーンに組み込まれた効果の解決は、「発揮」と「適用」の2つの処理によって行われます。
- 2.4.10 「発揮」とは、各能力のテキストに書かれた命令を実際に行うことです。
 - 2.4.10.1 解決の時点で攻撃や能力の宣言を行ったストライカーやアビリティが存在しない場合、その効果は解決に失敗し、効果を発揮しません。
 - 2.4.10.2 解決の時点ですべての対象が不適切な対象である場合、攻撃や能力は解決に失敗し、効果を発揮しません。不適切な対象とは、以下の通りです。
 - 2.4.10.2.1 範囲内に存在していない。
 - 2.4.10.2.2 対象にならない。
 - 2.4.10.2.3 記述されている条件が一致しない。
 - 【例】『「種族：妖怪」を持つ敵1体に【5】ダメージ。』というテキストを持つ能力は、解決時に対象が「種族：妖怪」を持っていない、または敵ストライカーでなくなっている場合、能力は解決に失敗し、効果を発揮しません。
- 2.4.12 「効果の適用」とは、発揮された効果がゲームに影響を及ぼすことです。
 - 2.4.12.1 効果が発揮された結果、ゲームに変化がなかった場合、それは適用されなかったものとして扱います。
 - 【例】「1体を後退させる」能力を、ベースラインに存在するストライカーに使用した場合、後退させる効果は正常に発揮されますが、移動先のエリアにストライカーが存在できないため、効果は適用されません。
 - 【例】「行動済み状態にする」能力を、既に行動済みのストライカーに使用した場合、効果は発揮されますが、[\[1.1.7 ゲームに影響を及ぼさなかった効果\]](#)のルールにより、効果は適用されません。
 - 2.4.12.2 常時発動能力の効果は発揮されているが、適用はされない場合があります。
 - 【例】《陣形》X:「ステータス：n」は、『条件Xを満たす味方全員を「ステータス：n」する。』常時発動能力です。対象が存在しない場合や、存在するが条件Xを満たしていない場合、それは効果を発揮していますが、適用されていません。
- 2.4.12 1つの効果を適用する場合、基本的に同時に適用します。ただし、[\[8.1 テキストルール用語\]](#)に従い適用の順番が異なることがあります。
- 2.4.13 「効果を受けない」という効果は、それ以前の文章により指定されている効果を無効化します。無効化した場合、一切の影響を与えません。
 - 2.4.13.1 「効果を受けない」事によって無効化されるのは、その能力を持つストライカーに与える影響のみとなります。「効果を受けない」効果を持つストライカーに対して、ステータスや位置情報を参照する事は正常に行うことができます。

2.5 宣言と打ち消し

- 2.5.1 宣言とは、味方ストライカーに行動を起こさせることです。
- 2.5.2 宣言には「攻撃宣言」、「アビリティ宣言」、「スペルカード宣言」が存在します。
- 2.5.3 宣言はストライカーフェイズの任意行動、またはリアクションチェーンで行うことができます。任意行動についての詳細は[\[5.4 ストライカーフェイズ\]](#)を、リアクションチェーンについての詳細は[\[6 リアクションチェーン\]](#)を参照してください。
- 2.5.4 宣言を行うには、宣言上の条件をすべて満たしている必要があります。宣言上の条件とは、「適切な対象」、「使用タイミング」、「コストの用意」、「使用条件」です。
 - 2.5.4.1 「適切な対象」とは、攻撃や能力によって決められている範囲内に存在する対象です。攻撃であれば必ず「敵1体」、能力であれば各能力のミニマップの下に書かれているものが対象となります。ミニマップと対象が書かれていない能力は、対象を取りません。
 - 2.5.4.1.1 対象を取る宣言である場合、過不足なく対象を選択できる場合にのみ使用することができます。リアクションチェーンの場合、それに加えてリアクションチェーン中になんらかの宣言を行っているか他の宣言の対象となっているストライカー、およびそれが存在するエリアまたはそれが装備しているスペルカードを対象に含む必要があります。
 - 2.5.4.1.2 対象を取らない宣言である場合、特に対象に関する制限を受けずに使用することができます。
 - 2.5.4.2 「使用タイミング」とは、アイコンによって定義される使用可能なタイミングです。アクションタイミング能力はストライカーフェイズの任意行動で使用することができます。リアクションタイミング能力はリアクションチェーン発生中に使用することができます。
 - 2.5.4.3 「コストの用意」とは、その宣言に伴うコストのすべてを支払うことができるかどうかです。実際の支払いは別のタイミングで行います。
 - 2.5.4.4 「使用条件」とは、能力ごとに定義された条件です。能力のテキストの一行目に「この宣言（アビリティ）は～できる（できない）」と書かれているテキストが該当します。使用条件は能力としてテキストに書かれていますが、効果の解決を待たず、宣言を行う時点で適用されます。
- 2.5.5 「打ち消し」とは、各宣言を無効化することです。無効化された宣言は、いかなる効果も発揮しません。
 - 2.5.5.1 スペルカード宣言が打ち消された場合、エフェクトゾーンに存在するスペルカードを捨て札に置きます。そのスペルカードが手札コストを要求するものである場合、支払われた手札コストも同様に捨て札に置きます。

2.6 ダメージと撃破

- 2.6.1 ダメージとは、攻撃や能力によってストライカーに対して発生する現象です。
- 2.6.2 ダメージには発生源が存在します。攻撃によるダメージなら攻撃を行ったストライカーすべて、スペルカードによるダメージならスペルカードの能力と、スペルカードを宣言した術者がダメージの発生源となります。
 - 2.6.2.1 ダメージは発生源によって攻撃のダメージ、スペルカードのダメージなどと区別されます。特に記載がない場合、発生源を問わずすべてのダメージを表します。
- 2.6.3 1つの効果でストライカーが自分のDEF以上のダメージを受けた場合、チェックステップに撃破されます。
- 2.6.4 撃破とは、ダメージや能力の効果によってストライカーに対して発生する現象です。
 - 2.6.4.1 撃破されたストライカーは、そのコントローラーの相手のスコア置き場に置かれます。
 - 2.6.4.2 撃破されたストライカーが装備しているオプションは、同様にコントローラーの相手のスコア置き場に置かれます。
 - 2.6.4.3 撃破されたストライカーが装備しているスペルカードは、捨て札に置かれます。
- 2.6.5 受けたダメージがDEFに満たない場合、ダメージは蓄積せず、適用直後に消滅します。

2.7 チェックステップ

- 2.7.1 チェックステップとは、ルールや誘発能力、解決される効果に付随する様々な確認を行うゲームのタイミングです。
- 2.7.2 チェックステップを行う、とは以下の順番で処理を行うことを表します。
 - 2.7.2.1 現在発生している効果のチェックを行います。同時に複数の効果が発生している場合、[\[9.1 同時に効果が発生した場合の処理\]](#)に記述された優先順に従って解決を行う効果を決定し、それ以外の効果は解決待ちの状態となります。
 - 2.7.2.2 解決を行う効果を実際に適用します。効果が複数の対象に影響を及ぼす場合、それは同時に適用されます。
 - 2.7.2.3 適用した効果によってDEFを超えるダメージを受けたストライカーを撃破します。
 - 2.7.2.4 勝利条件のチェックを行います。勝利条件についての詳細は[\[1.2.4 勝利条件を満たした場合\]](#)を参照してください。
 - 2.7.2.5 新しく誘発した能力や、解決を待つ能力が存在する場合、チェックステップを繰り返します。そうでない場合、チェックステップを終了します。

2.8 召喚と退場

- 2.8.1 召喚とは、スペルカードをストライカーとしてステージに登場させることです。

- 2.8.1.1 召喚はベースラインの、他にストライカーが存在しないエリアに対して行うことができます。
- 2.8.1.2 1人のプレイヤーは6体のストライカーのコントローラーとなることができます。6体のストライカーをコントロールしている状態で召喚を行う場合、召喚は適用されず、召喚される予定のカードは捨て札に置かれます。
- 2.8.1.3 ストライカーは、特に記述がない限り未行動状態で召喚されます。
- 2.8.2 退場とは、ステージに存在するストライカーを捨て札に置くことです。
- 2.8.2.1 退場を行う場合、ストライカーは捨て札に置かれます。このとき、装備しているスペルカードも捨て札に置かれます。オプションは [\[2.3.8 本来存在できないゾーン\]](#) のルールに従い、除外します。

2.9 装備

- 2.9.1 装備とは、オプションや「スペルタイプ：装備」を持ったカードをストライカーにつけること、ならびにそれを行っている状態のことです。
- 2.9.2 「スペルタイプ：装備」であり、装備能力としての持続時間を持つスペルカード能力の効果が適用された場合、対象に重ねる形で同じエリアに置きます。この状態のスペルカードを「装備スペル」と呼びます。
- 2.9.3 オプションまたは装備スペルをつけているストライカーの状態を、「装備している」または「装備中」と呼びます。
- 2.9.3.1 オプションを装備しているストライカーは、装備スペルを装備することができません。
- 2.9.3.1.1 オプションを装備しているストライカーに「装備させる」効果が発揮される場合、その効果は適用されません。
- 2.9.3.2 1体のストライカーが装備できるスペルの数に制限はありません。
- 2.9.4 オプションを装備しているストライカーは、各オプションが持つステータスの補正、属性、アビリティを得ます。
- 2.9.5 スペルカードを装備しているストライカーは、装備している間、常にその効果を受けます。
- 2.9.6 装備しているストライカーが何らかの要因でステージを離れた場合、装備していたスペルカードは捨て札に置かれます。

2.10 ルールスペルカード

- 2.10.1 ルールスペルカードとは、「スペルタイプ：ルール」を持ったカード、ならびにルールカード置き場に置かれているカードのことです。
- 2.10.2 「スペルタイプ：ルール」であり、ルール持続能力としての持続時間を持つスペルカード能力の効果が適用された場合、そのプレイヤーのルールカード置き場にそのカードを置きます。この状態のスペルカードを「ルールカード」と呼びます。
- 2.10.3 ルールカード置き場についての詳細は [\[4.7.10 ルールカード置き場\]](#) を参照してください。
- 2.10.4 ルールカード置き場にルールカードが置かれているプレイヤーは、常にその効果を受けます。

3.カードの情報






3.1 カードの種類

- 3.1.1 カードの種類とは、各カードの中央下に記載される、カードの大別です。
- 3.1.3 カードの種類には、「スペルカード」、「オプション」の二種類が存在します。
- 3.1.3.1 「スペルカード」とは、カードの種類にスペルカードと書かれているカードです。カードは黒い枠を持ちます。
- 3.1.3.2 「オプション」とは、カードの種類にオプションと書かれているカードです。カードは白い枠を持ちます。

3.2 カード名

- 3.2.1 カード名とは、各カードの中央上に記載される、カード固有の名称です。
- 3.2.1.1 スペルカードのカード名は、上段に書かれる「ストライカー名」と、下段に書かれる「スペルカード名」に分かれます。これらを両方合わせたものを「カード名」として扱います。
- 3.2.1.2 オプションは「カード名」のみを持ちます。

3.3 属性

- 3.3.1 属性とは、各カードの左上にアイコンとして記載される、各カードが持つ力の種類です。
- 3.3.2 属性には、「神」、「魔」、「霊」、「妖」が存在します。これらはアイコンによって表します。
- 3.3.1.1 1つのカードが属性を複数持つ場合、属性Aと属性Bを別個に持っているものとして扱います。
- 3.3.1.2 いずれの属性も持たないカードは、無属性となります。
- 3.3.3 「神」属性は  のアイコンで記載されます。
- 3.3.4 「魔」属性は  のアイコンで記載されます。
- 3.3.5 「霊」属性は  のアイコンで記載されます。
- 3.3.6 「妖」属性は  のアイコンで記載されます。
- 3.3.7 無属性は  のアイコンで記載されます。無属性は無属性を持つのではなく、いずれの属性も持ちません。
- 3.3.8 オプションが属性を持つ場合、それを装備しているストライカーはその属性を得ます。

3.4 召喚コスト

- 3.4.1 召喚コストとは、スペルカードの右上に記載される、召喚を行う場合に要求される符力です。召喚についての詳細は [\[2.8 召喚と退場\]](#) を参照してください。コストについての詳細は [\[7.1 コスト\]](#) を参照してください。

3.5 Rank


- 3.5.1 Rankとは、属性の下部に記載される、ストライカーやオプションの大まかな強さを表す数値です。
- 3.5.2 カードがスコア置き場にある場合、Rankの値に等しいスコアを持ちます。
- 3.5.3 オプションが持つRankは、装備しているストライカーに加算されます。

3.6 ミニマップ

- 3.6.1 ミニマップとは、Rankの下やテキストの左に記載される、攻撃や能力の有効範囲を表すためのステージの縮図です。
- 3.6.2 Rankの下に記載されるものは攻撃のための攻撃範囲、テキストの左側に記載されるものは能力のための効果範囲を表します。
- 3.6.3 ミニマップは5×5の枠で構成されます。枠1つはエリア1つを表します。
- 3.6.3 ミニマップには各宣言を行ったストライカーの位置を表す「起点」、各宣言が有効なエリアを表す「範囲」、各宣言を適用する相手を表す「対象」が記載されています。
- 3.6.4 「起点」は枠内に黒い点で記載されます。起点が記載されたミニマップの枠は、宣言を行ったストライカーのエリアを表します。
- 3.6.5 「範囲」は枠内を赤や青で塗りつぶされることで記載されます。攻撃や能力は、範囲の外に対してはなんの効果も及ぼしません。
- 3.6.5.1 範囲の色は単独では意味を持たず、一部の効果で参照します。範囲について特に記載がない場合、すべて赤の範囲に効果を及ぼすものとして扱います。
- 3.6.5.2 なんらかの効果によって範囲が増えるまたは変更される場合、それは赤の範囲として扱います。
- 3.6.6 「対象」はミニマップの下部に文字で記載されます。攻撃範囲には対象が書かれませんが、常に「敵1体」として扱います。


3.7 POW

- 3.7.1 POWとは、スペルカードの攻撃範囲の下に記載される、ストライカーの攻撃力を表す数値です。

3.7.2 POW はカードテキストでは  のアイコンで記されます。

3.8 DEF

3.8.1 DEF とは、スベルカードの POW の下に記載される、ストライカーの防御力を表す数値です。

3.8.2 DEF はカードテキストでは  のアイコンで記されます。

3.9 補正值

3.9.1 補正值とは、オプションの Rank の下に記載される、装備しているストライカーへのステータス補正です。

3.9.2 装備しているストライカーは、記された値だけ POW と DEF が増加します。

3.10 所属

3.10.1 所属とは、カード名の左側に記載される、ストライカーが所属する勢力や場所です。

3.11 種族

3.11.1 種族とは、カード名の右下に灰色の枠に囲まれて記載される、ストライカーの種族です。

3.12 スベルタイプ

3.12.1 スベルタイプとは、種族の左側に紫色の枠で囲まれて記載される、スベルカードの特徴です。

3.12.2 「タイプ」とだけ書かれている場合、それはスベルタイプを表します。

3.13 テキスト

3.13.1 テキストとは、各カードの下部に記載される、カードの能力やフレーバーテキストが記載されるスペースです。

3.13.2 カードの能力には「アビリティ」と「スベルカード」が存在します。能力の詳細については[\[2.4 能力と効果\]](#)を参照してください。それ以外にも例外として「エクストラ」が存在します。

3.13.3 「アビリティ」とは、緑色の枠に書かれる、ストライカーとしての能力です。

3.13.3.1 特に記述がない場合、ストライカーがステージに存在する場合に使用を宣言することができます。

3.13.3.2 オプションがアビリティを持っている場合、装備しているストライカーがそのアビリティを持っているものとして扱います。

3.13.3.3 装備スベルの効果にアビリティが書かれている場合、装備しているストライカーがそのアビリティを持っているものとして扱います。

3.13.4 「スベルカード」とは、青色の枠に書かれる、スベルカードとしての能力です。

3.13.4.1 スベルカード能力は、カードが手札に存在するときに、ストライカーに使用を宣言させることができます。

3.13.5 「エクストラ」とは、赤色の枠に書かれる、特別な効果です。そのカードの使用時ではなく、デッキの構築やゲームのルールに影響を与えます。

3.13.6 フレーバーテキストとは、テキストの右下に明朝体で記載される、雰囲気作りのためのテキストです。

3.13.6.1 フレーバーテキストはゲームに影響を与えません。

3.14 レアリティ

3.14.1 レアリティとは、カードの左上の記載と属性の縁で記載される、カードの希少度です。

3.14.1.1 レアリティは低い順から、鉄の縁の「ノーマル」、青の縁の「アンコモン」、金の縁の「レア」、プラチナの縁の「スーパーレア」に分かれます。

3.14.1.2 アンコモン以下のレアリティの場合、レアリティの文字記載はありません。

3.14.1.3 レアリティはゲームに影響を与えません。

3.15 イラスト

3.15.1 イラストはカードの中央に記載される、カードの内容をイメージしたイラストです。

3.15.2 イラストはゲームに影響を与えません。

3.16 イラストレーター名

3.16.1 イラストレーター名はイラストの右下に記載される、イラストの作者です。

3.16.2 イラストレーター名はゲームに影響を与えません。

3.17 コレクション番号

3.17.1 コレクション番号とは、カードの右下に記載される、カードの整理順を表す番号です。

3.17.2 コレクション番号はゲームに影響を与えません。

4. ゾーンの説明

4.1 ステージ

4.1.1 ステージとは、ストライカーやそれに装備されたスベルカードやオプションを置く、お互いのプレイヤーの共用のゾーンです。

4.1.2 ステージは公開ゾーンです。

4.1.2.1 ステージのカードはお互いのプレイヤーが確認できるように、表向きで置かれます。

4.1.2.2 何らかの効果によりステージに裏向きに置かれているカードは、お互いのプレイヤーが自由に内容を確認することができます。

4.1.2.3 ただし、ゲーム開始前に裏向きに置かれているエースとオプションは、コントローラーだけが内容を確認することができます。

4.1.3 ステージには、ストライカーや、ストライカーに装備されているオプションやスベルカードが存在することができます。

4.1.4 1人のプレイヤーがコントロールすることができるストライカーは6体が上限となります。

4.1.4.1 既に6体のストライカーをコントロールしている時に新しく召喚やコントロールの奪取により7体目が追加される効果を発揮する場合、その効果は適用されません。

4.1.5 ステージを構成する単位を「エリア」と呼びます。ステージは5×4の「エリア」によって構成されます。

4.1.5.1 ルールまたはカードに「隣接」と書かれている場合、それは1つのエリアを中心とした、その周囲の8つのエリアを指します。

4.1.6 1つのエリアにつき、1体のストライカーが存在することができます。

4.1.7 エリアにはいくつかの特徴を持ったエリアが存在します。「ベースライン」、「ゲートエリア」、「センターライン」、「テリトリー」が該当します。

4.1.8 「ベースライン」とは、各プレイヤーに最も近い位置に存在する4つのエリアです。

4.1.8.1 あなたのベースライン、相手のベースラインで合計8つのエリアが存在します。

4.1.8.2 ベースラインには、コマンドフェイズで召喚を行うことができます。

4.1.9 「ゲートエリア」とは、ベースラインの左から2つ目のエリアです。

4.1.9.1 あなたのゲートエリア、相手のゲートエリアで合計2つのゲートエリアが存在します。

4.1.9.2 ゲートエリアに存在するストライカーは、コマンドフェイズで退場を行うことができます。

4.1.9.3 ゲーム開始時、ゲートエリアにエースが配置されます。

4.1.10 「センターライン」とは、お互いのプレイヤーから同じ距離にある中央の4つのエリアです。

4.1.10.1 ルール上の意味は持ちませんが、一部の効果で参照することがあります。

- 4.1.11 「テリトリー」とは、センターラインから自分側に存在する 8 つのエリアです。
 - 4.1.11.1 あなたのテリトリー、相手のテリトリーで合計 16 のエリアが存在します。
 - 4.1.11.2 ルール上の意味は持ちませんが、一部の効果で参照することがあります。
 - 4.1.12 エリアの特徴は重複します。通常、ゲートエリアはベースラインであり、ゲートエリアであり、テリトリーでもあるとして扱います。
 - 4.1.13 チェックステップの際、ステージ上に自分のコントロールするストライカーが存在しないプレイヤーは、ゲームに敗北します。
- #### 4.2 山札
- 4.2.1 山札とは、各プレイヤーがゲーム開始時に自分のデッキを裏向きにして置くゾーンで、「スベルカード」のみが存在できます。
 - 4.2.2 山札は非公開ゾーンです。
 - 4.2.2.1 お互いのプレイヤーは、すべての山札のカードの内容を確認することができません。
 - 4.2.2.2 山札の枚数の確認は、お互いのプレイヤーが可能です。
 - 4.2.2.3 山札には順番があります。お互いのプレイヤーは、すべての山札のカードの順番を変更できません。
 - 4.2.3 特に記述がない場合、「山札」はあなたの山札を指します。
 - 4.2.4 「カードを引く」と記述されている場合、それは山札の一番上のカードを手札に加えることを指します。枚数が指定されている場合、これを指定されている回数分繰り返します。
 - 4.2.5 チェックステップの際、山札にカードが存在しないプレイヤーは、ゲームに敗北します。
- #### 4.3 手札
- 4.3.1 手札とは、各プレイヤーが使用可能なカードを置くゾーンで、「スベルカード」のみが存在できます。プレイシート上には存在しません。
 - 4.3.2 手札は非公開ゾーンです。
 - 4.3.2.1 ただし、手札のカードのコントローラーは内容を自由に確認することができます。
 - 4.3.2.2 手札の枚数の確認は、お互いのプレイヤーが可能です。
 - 4.3.2.3 手札には順番はありません。手札のカードは、コントローラーが自由に順番を並び替えることができます。
 - 4.3.3 特に記述がない場合、「手札」はあなたの手札のカードを指します。
 - 4.3.4 「手札を捨てる」と記述されている場合、それは手札の任意のカードを 1 枚捨て札に置くことを指します。枚数が指定されている場合、これを指定されている回数分繰り返します。
 - 4.3.5 手札には上限枚数が設定されています。上限枚数を超過している場合、リフレッシュフェイズとエンドフェイズに上限枚数になるまでカードを捨てる必要があります。
 - 4.3.5.1 通常、手札の上限枚数は 6 枚です。
- #### 4.4 捨て札
- 4.4.1 捨て札とは、各プレイヤーが使用したり、捨てたりしたカードを表向きにして置くゾーンで、「スベルカード」のみが存在できます。
 - 4.4.2 捨て札は公開ゾーンです。
 - 4.4.2.1 捨て札の内容の確認はお互いのプレイヤーが可能です。
 - 4.4.2.2 捨て札の枚数の確認はお互いのプレイヤーが可能です。
 - 4.4.2.3 捨て札には順番はありません。捨て札のカードは、コントローラーが自由に順番を並び替えることができます。
 - 4.4.3 特に記述がない場合、「捨て札」はあなたの捨て札を指します。
- #### 4.5 スコア置き場
- 4.5.1 スコア置き場とは、ストライカーの撃破やスコアコストの支払いによって得た、相手のカードを置くゾーンです。
 - 4.5.2 スコア置き場は公開ゾーンです。
 - 4.5.2.1 スコア置き場の内容の確認はお互いのプレイヤーが可能です。
 - 4.5.2.2 スコア置き場の枚数の確認はお互いのプレイヤーが可能です。
 - 4.5.2.3 スコア置き場に裏向きに置かれているカードは、お互いのプレイヤーが自由に内容を確認することができます。
 - 4.5.2.4 スコア置き場には順番はありません。スコア置き場のカードは、コントローラーが自由に順番を並び替えることができます。
 - 4.5.3 特に記述がない場合、「スコア置き場」はあなたのスコア置き場を指します。
 - 4.5.4 スコア置き場に置かれたカードは、Rank と同値のスコアを持ちます。裏向きのカードは 1 として扱います。
 - 4.5.5 チェックステップの際、スコア置き場に置かれたカードのスコアの合計が 15 以上のプレイヤーは、ゲームに勝利します。
- #### 4.6 除外札置き場
- 4.6.1 除外札置き場とは、ゲームから除外されたカードを裏向きで置くゾーンです。プレイシート上には存在しません。
 - 4.6.2 除外札置き場は非公開ゾーンです。
 - 4.6.2.1 お互いのプレイヤーは、すべての除外札置き場の内容を確認することができません。
 - 4.6.2.2 除外札置き場の枚数の確認はお互いのプレイヤーが可能です。
 - 4.6.2.3 除外札置き場に順番はありませんが、お互いのプレイヤーは除外札置き場のカードの順番を入れ替えることはできません。
 - 4.6.3 「除外する」と記述されている場合、それは除外札置き場にカードを置くことを指します。
- #### 4.7 ルールカード置き場
- 4.7.1 ルールカード置き場とは、「スベルタイプ：ルール」を持つスベルカードを置くゾーンです。プレイシート上には存在しません。
 - 4.7.2 ルールカード置き場は公開ゾーンです。
 - 4.7.2.1 内容の確認はお互いのプレイヤーが可能です。
 - 4.7.2.2 何らかの効果によりルールカード置き場に裏向きに置かれているカードは、お互いのプレイヤーが自由に内容を確認することができます。
 - 4.7.3 ルールカード置き場には上限枚数が設定されています。
 - 4.7.3.1 ルールカード置き場に上限枚数以上のカードが存在する状態で新たにルールカードが置かれる場合、そのカードが、ルールカード置き場の最も新しいカードのどちらかを選んで捨て札に置きます。
 - 4.7.3.2 通常、ルールカード置き場の上限枚数は 1 枚です。
- #### 4.8 エフェクトゾーン
- 4.8.1 エフェクトゾーンとは、効果の解決や召喚の実行を待つスベルカードを、一時的に置くゾーンです。プレイシート上には存在しません。
 - 4.8.2 エフェクトゾーンは公開ゾーンです。
 - 4.8.2.1 エフェクトゾーンの内容の確認はお互いのプレイヤーが可能です。
 - 4.8.2.2 何らかの効果によりエフェクトゾーンに裏向きに置かれているカードは、コントローラーのみが内容を自由に確認することができます。
 - 4.8.2.3 エフェクトゾーンには順番があります。お互いのプレイヤーはエフェクトゾーンのカードの順番を入れ替えることはできません。
 - 4.8.3 召喚を実行したスベルカードは、ステージに置きます。これはステージを離れるまでストライカーとして扱われます。
 - 4.8.4 効果を解決した、または打ち消されたスベルカードは捨て札に置かれます。

5. ゲームの進行

5.1 ゲーム開始前に

- 5.1.1 ゲームを開始するにあたって、お互いのプレイヤーはデッキからスペルカード 1 枚、オプション 1 枚を選びゲートエリアに裏向きで置きます。
- 5.1.2 デッキが不規則な並びになるように、裏向きでシャッフルを行います。その後、望みのなら、相手プレイヤーのデッキのシャッフルまたはカットを行うことが出来ます。シャッフルを終えたデッキを、裏向きのまま山札とします。
- 5.1.3 ランダムな手段で先手と後手を決定します。
- 5.1.4 カードを 6 枚引き、お互いのゲートエリアのカードを表向きにします。
- 5.1.5 先手となった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。

5.2 ターンの構成

- 5.2.1 ゲームはターン制で行われます。
- 5.2.2 ターンには必ずターンプレイヤーが存在します。各フェイズに発生する権利、処理はターンプレイヤーのみが行います。
- 5.2.3 ターンは進行順に「リフレッシュフェイズ」、「ストライカーフェイズ」、「コマンドフェイズ」、「エンドフェイズ」の 5 つのフェイズからなります。
- 5.2.4 ターンを数える場合、各プレイヤーのターン 1 つごとに 1 ターンとして数えます。
【例】先手のターン、後手のターン、先手のターンとなった場合、二回目の先手のターンは「3 ターン目」となります。

5.3 リフレッシュフェイズ

- 5.3.1 「リフレッシュフェイズ」とは、ターンプレイヤーがそのターンに行うことの準備をするフェイズです。以下の手順で進行します。
 - 5.3.1.1 ターンプレイヤーのストライカーをすべて未行動状態にします。
 - 5.3.1.2 チェックステップを行います。「ターン開始時」と書かれた誘発能力はこのチェックステップで誘発します。
 - 5.3.1.3 手札から任意のカードを捨てる事ができます。これを望む回数繰り返します。
 - 5.3.1.4 手札が上限枚数より少ない場合、上限枚数になるまでカードを引きます。手札が上限枚数より多い場合、上限枚数になるまで手札を捨てます。
 - 5.3.1.5 チェックステップを行います。
 - 5.3.1.6 リフレッシュフェイズを終了し、ストライカーフェイズへ移行します。
- 5.3.2 先手プレイヤーの第一ターンに限り、このフェイズをスキップして進行します。

5.4 ストライカーフェイズ

- 5.4.1 「ストライカーフェイズ」とは、ターンプレイヤーが味方ストライカーに様々な行動をさせるフェイズです。以下の手順で進行します。
- 5.4.2 チェックステップを行います。「ストライカーフェイズ開始時」と書かれた誘発能力はこのチェックステップで誘発します。
- 5.4.3 任意行動の選択を行います。任意行動とは「移動」、「攻撃宣言」、「スペルカード宣言」、「アビリティ宣言」の 4 つです。
- 5.4.4 ターンプレイヤーは任意行動を望む順番で、望む回数行うことができます。
- 5.4.5 任意行動を行わない場合、「フェイズ終了」を相手プレイヤーに伝えてコマンドフェイズへ移行します。以下に任意行動について記述します。
- 5.4.6 「移動」とは、ストライカーを他のエリアに移すことを表します。通常、ストライカーフェイズに行う移動は未行動状態のストライカーを隣接するエリアに移動させることのみが可能です。移動を行う場合、以下の手順で進行します。
 - 5.4.6.1 移動を行う未行動状態のストライカーと、移動先となるストライカーが存在しないエリアを指定し、移動を実行します。
 - 5.4.6.2 チェックステップを行います。
 - 5.4.6.3 追加行動を選択することができます。追加行動とは、移動を行ったストライカーによる「攻撃宣言」、「スペルカード宣言」、「アビリティ宣言」のいずれか 1 つです。
 - 5.4.6.3.1 追加行動で宣言を行う場合、移動を行ったストライカーが宣言を行う必要があります。
 - 5.4.6.3.2 追加行動を行う場合、各宣言の処理へ移行します。該当する宣言の項目を参照してください。
 - 5.4.6.4 追加行動を行わない場合、移動を完了します。移動を行ったストライカーを行動済み状態にして、チェックステップを行います。
 - 5.4.6.5 任意行動の選択へ戻ります。
- 5.4.7 「攻撃宣言」とは、ストライカーの POW を用いて敵ストライカーを攻撃するルール上の行動です。以下の手順で進行します。
 - 5.4.7.1 攻撃を宣言する、未行動状態のストライカーを選択します。
 - 5.4.7.2 選択したストライカーの攻撃範囲に存在する敵ストライカー 1 体を選択します。ここで選択したストライカーを「攻撃の対象」と呼びます。
 - 5.4.7.3 攻撃範囲に攻撃の対象が存在している、他の未行動状態の味方ストライカーが存在する場合、攻撃を宣言させることができます。
 - 5.4.7.4 攻撃を宣言した味方ストライカーすべてを、攻撃に参加したストライカーとして扱い行動済み状態にします。
 - 5.4.7.5 チェックステップを行います。
 - 5.4.7.6 相手プレイヤーは「手札を任意の枚数、相手のスコア置き場に裏向きで置く」ことを選ぶことができます。これを「グレイズ」と呼びます。
 - 5.4.7.7 チェックステップを行います。
 - 5.4.7.8 「攻撃の対象に [攻撃に参加しているストライカーの POW の合計 - グレイズでスコア置き場に置かれたカードの枚数] ダメージ。」をリアクションチェーンに組み込み、リアクションチェーンへ移行します。リアクションチェーンについての詳細は[\[6 リアクションチェーン\]](#)を参照してください。
- 5.4.8 「スペルカード宣言」とは、手札のスペルカードをストライカーに使用させるルール上の行動です。以下の手順で進行します。
 - 5.4.8.1 手札から使用するスペルカードとそのスペルカード能力を選択して、エフェクトゾーンに置きます。
 - 5.4.8.2 選択したスペルカード能力の宣言上の条件を確認します。宣言上の条件についての詳細は[\[2.5.4 宣言上の条件\]](#)を参照してください。
 - 5.4.8.3 選択したスペルカード能力の宣言を行うストライカーを選択します。ここで選ばれたストライカーが「術者」となります。
 - 5.4.8.4 術者を起点として、公開したスペルカード能力の適切な対象を選択します。
 - 5.4.8.5 選択したスペルカード能力のコストの支払いを実行します。
 - 5.4.8.6 選択したスペルカード能力が条件を持つ場合、それを適用します。
 - 5.4.8.7 上記の手順で実行できない項目が存在する場合、宣言を行うことはできません。すべてが実行可能な場合、チェックステップを行います。
 - 5.4.8.8 選択したスペルカード能力をリアクションチェーンに組み込み、リアクションチェーンへ移行します。リアクションチェーンについての詳細は[\[6 リアクションチェーン\]](#)を参照してください。
- 5.4.9 「アビリティ宣言」とは、ステージのストライカーが持つアビリティを使用させるルール上の行動です。以下の手順で進行します。
 - 5.4.9.1 アビリティを宣言するストライカーを選択します。ここで選ばれたストライカーが「術者」となります。
 - 5.4.9.2 選択したアビリティの宣言上の条件を確認します。宣言上の条件についての詳細は[\[2.5.4 宣言上の条件\]](#)を参照してください。
 - 5.4.9.3 術者を起点として、選択したアビリティの適切な対象を選択します。
 - 5.4.9.4 選択したアビリティのコストの支払いを実行します。
 - 5.4.9.5 選択したアビリティが条件を持つ場合、それを適用します。
 - 5.4.9.6 上記の手順で実行できない項目が存在する場合、宣言を行うことはできません。すべてが実行可能な場合、チェックステップを行います。
 - 5.4.9.7 宣言したアビリティ能力をリアクションチェーンに組み込み、リアクションチェーンへ移行します。リアクションチェーンについての詳細は[\[6 リアクションチェーン\]](#)を参照してください。
- 5.4.10 「フェイズ終了」とは、ストライカーフェイズ中に他の行動をしていないときに行うことができるフェイズ処理です。以下の手順で進行します。
 - 5.4.10.1 チェックステップを行います。「ストライカーフェイズ終了時」と書かれた誘発能力はこのチェックステップで誘発します。
 - 5.4.10.2 ストライカーフェイズを終了し、コマンドフェイズへ移行します。
- 5.4.11 お互いのプレイヤーの第一ターンに限り、このフェイズをスキップして進行します。

5.5 コマンダーフェイズ

- 5.5.1 「コマンダーフェイズ」とは、ターンプレイヤーがストライカーを召喚したり、退場させたりすることで戦力を整えるフェイズです。以下の手順で進行します。
 - 5.5.1.1 チェックステップを行います。「コマンダーフェイズ開始時」と書かれた誘発能力はこのチェックステップで誘発します。
 - 5.5.1.2 ゲートエリアに存在する味方ストライカーを退場させるか選択します。退場させる場合、ゲートエリアに存在する味方ストライカーを捨て札に置き、チェックステップを行います。
 - 5.5.1.2 召喚するカードをエフェクトゾーンに置きます。
 - 5.5.1.3 召喚コストの支払いを実行します。
 - 5.5.1.4 エフェクトゾーンのカードの召喚を実行し、チェックステップを行います。召喚についての詳細は[\[2.8 召喚と退場\]](#)を参照してください。
 - 5.5.1.5 チェックステップを行います。「コマンダーフェイズ終了時」と書かれた誘発能力はこのチェックステップで誘発します。
 - 5.5.1.6 コマンダーフェイズを終了し、エンドフェイズへ移行します。

5.6 エンドフェイズ

- 5.6.1 「エンドフェイズ」とは、ターンプレイヤーが相手のターンの攻撃に備えるための準備をするフェイズです。以下の手順で進行します。
 - 5.6.1.1 チェックステップを行います。「エンドフェイズ開始時」と書かれた誘発能力はこのチェックステップで誘発します。
 - 5.6.1.2 ターン持続能力の効果をすべて終了します。
 - 5.6.1.3 手札から任意のカードを捨てる事ができます。これを望む回数繰り返します。
 - 5.6.1.4 手札が上限枚数より少ない場合、上限枚数になるまでカードを引きます。手札が上限枚数より多い場合、上限枚数になるまで手札を捨てます。
 - 5.6.1.5 チェックステップを行います。
 - 5.6.1.6 ターンプレイヤーのストライカーをすべて未行動状態にします。
 - 5.6.1.7 チェックステップを行います。「ターン終了時」と書かれた誘発能力はこのチェックステップで誘発します。
 - 5.6.1.8 ターンプレイヤーを交代して、リフレッシュフェイズへ移行します。

6.リアクションチェイン

6.1 リアクションチェインの原則

- 6.1.1 リアクションチェインとは、宣言が行われた場合に対応して行うことができる宣言と、それに伴う処理です。
- 6.1.2 「チェイン」と記述されている場合、それはリアクションチェインを指します。
- 6.1.3 すべての宣言はリアクションチェインを発生させます。
 - 6.1.3.1 行われた宣言は、効果を発揮するためにチェインの解決を待つ状態になります。宣言に対してリアクションで宣言を行った場合も同様です。この宣言の内包を「リアクションチェインに組み込む」と言います。
 - 6.1.3.2 チェインはストライカーフェイズに行われた宣言に対してのみ発生します。フェイズの処理や誘発能力に対してはチェインは発生しません。
 - 6.1.3.3 リアクションチェインの起点が追加行動による宣言である場合、チェイン開始前に移動を行ったストライカーを移動完了として行動済み状態にし、チェックステップを行います。

6.2 リアクションチェイン中の宣言

- 6.2.1 リアクションチェインの発生中に宣言を行うには、以下の条件を満たしている必要があります。
 - 6.2.1.1 相手プレイヤーが直前にパスをしているか、チェインで最後に行われた宣言が相手プレイヤーのものである。
 - 6.2.1.2 行う宣言が、スペルカードかアビリティのリアクションタイミング能力である。
 - 6.2.1.3 行う宣言が、宣言上の条件をすべて満たしている。宣言上の条件についての詳細は[\[2.5.4 宣言上の条件\]](#)を参照してください。
- 6.2.2 宣言を行う場合、スペルカード宣言か、アビリティ宣言の該当する処理を行います。各宣言についての詳細は[\[5.4.8 スペルカード宣言\]](#)と[\[5.4.9 アビリティ宣言\]](#)を参照してください。宣言した能力をチェインの最後に組み込みます。
- 6.2.3 宣言を行わない場合、パスを選択することを相手プレイヤーに伝えてください。
- 6.2.4 上記の手順を繰り返し、お互いのプレイヤーが続けてパスを選択した場合、リアクションチェインの解決に移行します。



6.3 リアクションチェインの解決

- 6.3.1 リアクションチェインに組み込まれた効果の解決は、以下の手順で行います。
 - 6.3.1.1 チェインに存在する宣言のうち、最後に組み込まれた効果を解決するため、チェックステップを行います。効果の解決についての詳細は[\[2.4.9 発揮と適用\]](#)を参照してください。
 - 6.3.1.2 チェックステップ終了後、その効果がエフェクトゾーンに存在するスペルカードによる能力である場合、そのスペルカードを捨て札に置きます。そのスペルカードが手札コストを要求するものである場合、支払われた手札コストも同様に捨て札に置き、チェックステップを行います。
 - 6.3.1.3 リアクションチェインに解決を待つ宣言が他に残っている場合、上記の手順を繰り返します。
 - 6.3.1.4 宣言を全て解決した場合、チェックステップを行います。「チェイン終了時」と書かれた誘発能力はこのチェックステップで誘発します。
 - 6.3.1.5 チェイン持続能力の効果をすべて消滅させます。
 - 6.3.1.6 ストライカーフェイズの任意行動の選択へ戻ります。

7.コストの支払い

7.1 コスト

- 7.1.1 コストとは、能力の宣言や召喚を行うときに必要とされる代償です。
- 7.1.2 コストを支払うことの出来ない能力は宣言を行うことができず、召喚コストを支払うことの出来ない召喚は失敗します。
- 7.1.3 コストには「符力コスト」、「手札コスト」、「スコアコスト」が存在します。
- 7.1.4 「符力コスト」とは、未行動状態の味方ストライカーを行動済み状態にすることで支払うことができるコストです。
 - 7.1.4.1 符力コストは球体のアイコンで記述されます。アイコンによって「神力コスト」、「魔力コスト」、「霊力コスト」、「妖力コスト」が存在します。これらは同じアイコンを持つ属性のストライカーを行動済みにすることで支払うことができます。属性についての詳細は[\[3.3 属性\]](#)を参照してください。
 - 7.1.4.1.1 「神力コスト」とは、神属性を持つストライカーでのみ支払うことのできる符力コストです。神属性と同じアイコンで記述されます。
 - 7.1.4.1.2 「魔力コスト」とは、魔属性を持つストライカーでのみ支払うことのできる符力コストです。魔属性と同じアイコンで記述されます。
 - 7.1.4.1.3 「霊力コスト」とは、霊属性を持つストライカーでのみ支払うことのできる符力コストです。霊属性と同じアイコンで記述されます。
 - 7.1.4.1.4 「妖力コスト」とは、妖属性を持つストライカーでのみ支払うことのできる符力コストです。妖属性と同じアイコンで記述されます。
 - 7.1.4.2 符力コストには「術者コスト」を要求するものが存在します。
 - 7.6.4.2.1 「術者コスト」とは、能力の宣言を行ったストライカーでのみ支払うことのできる符力コストです。コストアイコンを赤い枠で囲んだものが該当します。上記の属性を要求する符力コストと共存します。
- 7.1.5 「手札コスト」とは、手札をエフェクトゾーンに1枚置くことで支払うことができるコストです。

- 7.1.5.1 のアイコンによって記述されます。その後にかかれた数の分だけ、コストの支払いを繰り返します。
- 7.1.5.2 手札コストは公開ゾーンであるエフェクトゾーンに置かれるため、コストの支払いを行った時点で公開情報となります。
- 7.1.5.3 支払いによりエフェクトゾーンに移動したカードは、宣言した能力が解決されるか打ち消されたときに捨て札に置かれます。
- 7.1.5.4 支払いによりエフェクトゾーンに移動したカードは、手札コストとして扱います。それは手札ではありません。
- 7.1.6 「スコアコスト」とは、捨て札の一番上のカードを相手のスコア置き場に裏向きに置くことで支払うことができるコストです。
- 7.1.6.1 のアイコンによって記述されます。複数存在する場合、アイコンの数だけコストの支払いを繰り返します。

8. テキスト用語

8.1 テキストルール用語

- 8.1.1 テキストルール用語とは、テキストに書かれている場合に、用語ごとに定められたルール処理を行う単語や記号です。
 - 8.1.1.1 テキストルール用語は、1つの能力に複数用いられることがあります。
- 8.1.2 テキストルール用語には、「次に」、「場合」、「かわりに」、「してもよい」、「変更する」、「される／された」、「or」、「前進／後退」、「対象」、「本来」、「術者」、「公開」の12個が存在します。
- 8.1.3 「次に」とは、直後に書かれた条件を満たしたときに、以降に書かれている効果が発揮される誘発能力であることを表します。
 - 8.1.3.1 「次に」の後に書かれた効果は、条件を満たした次のチェックステップに一度だけ発揮されます。複数の情報が条件を満たしていても、効果は複数発生しません。
 - 8.1.3.2 誘発のチェックを行う期間は、能力の持続時間に準じます。
 - 8.1.3.3 効果の終了までに条件を満たさなかった場合、「次に」を含む効果は発揮しません。
- 8.1.4 「場合」とは、直前に書かれた条件を満たしている時に発揮される能力であることを表します。
 - 8.1.4.1 「場合」の後に書かれた効果は、条件を満たした時点で一度だけ発揮されます。複数の情報が条件を満たしていても、効果は複数発生しません。
 - 8.1.4.2 誘発のチェックを行う期間は、能力の持続時間に準じます。
 - 8.1.4.3 「場合」の前に書かれた条件を満たしていない場合、それ以降に書かれた効果は発揮しません。
- 8.1.5 「かわりに」とは、直前に書かれた条件を満たした時に、その効果を無効化して直後の効果を適用する誘発能力であることを表します。
 - 8.1.5.1 「かわりに」の直前に書かれた条件を満たした場合、その効果は無効化され、発揮されません。
 - 8.1.5.2 「かわりに」の直前に書かれた効果を無効化した場合、直後に書かれた効果が発揮されます。
 - 8.1.5.3 「かわりに」の置換効果は、条件を満たしたときに一度だけ適用します。複数の情報が条件を満たしていても、効果は複数発生しません。
- 8.1.6 「してもよい」とは、その効果を使用したプレイヤーが効果を適用するかどうかの選択肢を持つ能力であることを表します。
 - 8.1.6.1 することを選んだ場合、効果はすべて適用されます。一部のみを適用することはできません。
 - 8.1.6.2 しないことを選んだ場合、その効果はすべて無効化されます。一部のみを適用することはできません。
- 8.1.7 「変更する」とは、以前に書かれている情報や状態を、直前に書かれている情報や状態にする効果であることを表します。
 - 8.1.7.1 変更された場合、現在受け続けている効果を含めた上で、指定されたものに変更されます。
 - 【例】DEFが4のストライカーが、「DEF：+1」する《陣形》と、ターン終了時まで「DEF：+2」する効果を受けてDEFが7になっているとします。このストライカーが「DEF：1」に変更する効果を受けた場合、《陣形》やターン終了時効果を含めてDEFが1に変更されます。その後DEFが上昇する効果を受けたり、《陣形》の範囲の外に移動するなどして受けている効果が失われた場合、DEFは更に変動します。
 - 8.1.7.2 情報や状態の変更は、増減ではありません。また、以前の情報を考慮しません。
- 8.1.8 「される」とは、直前に書かれた効果が発揮され、適用する前に効果を発揮する誘発能力であることを表します。「された」とは、直前に書かれた効果が発揮され、適用された後に効果を発揮する誘発能力であることを表します。効果の発揮と適用についての詳細は[\[2.4.8 効果\]](#)を参照してください。
 - 8.1.8.1 「される」のかわりに「受ける」、「された」のかわりに「した」や「受けた」が用いられることもあります。これらは同様の処理を行います。
- 8.1.9 「or」とは、直前に書かれた条件と、直後に書かれた効果のどちらか1つであることを表します。
 - 8.1.9.1 「or」によって定義された条件の両方を満たしていたとしても、それは重複せずに条件を1度だけ満たすものとして扱います。
- 8.1.10 「前進」とは、ストライカーを相手のベースライン方向へ1エリア移動させることを表します。「後退」とは、ストライカーをあなたのベースライン方向へ1エリア移動させることを表します。
- 8.1.11 「対象」とは、ミニマップを持つ能力に定義される適切な対象であることを表します。能力のテキストにミニマップで定義されている対象と同様の単語が存在する場合、それは「対象」として扱います。ミニマップについての詳細は[\[3.6 ミニマップ\]](#)を、適切な対象についての詳細は[\[2.5.4.1 適切な対象\]](#)を参照してください。
- 8.1.12 「本来」とは、各種情報について、カードに記されているものを指します。
- 8.1.13 「術者」とは、その宣言を行ったストライカーを示します。
- 8.1.14 「公開」とは、指定されたカードをお互いのプレイヤーが確認できる状態にすることです。
 - 8.1.14.1 宣言時に何かを公開する場合、公開したカードは宣言の完了時に非公開状態に戻します。効果の解決中に何かを公開する場合、公開したカードは効果の解決後に非公開状態に戻します。
 - 8.1.14.2 カードが公開されていても、それは元のゾーンのままとして扱います。
 - 【例】御籤「乱れ御籤連続引き」により公開されたカードは山札のカードままなので、兎符「因幡の素兎」の効果を解決した場合に引くカードはその公開されているカードとなります。また、手札に加えた場合、それはゾーンの移動により公開状態を終了します。

8.2 テキストに使用されるカッコ

- 8.2.1 テキストは扱う情報をまとめるために、カッコを用いている部分があります。
- 8.2.2 使用されるカッコとは、「カギカッコ」、「二重カギカッコ」、「すみつきカッコ」、「二重山カッコ」の4種類です。
- 8.2.3 「カギカッコ」は、カードの情報に関わるテキストを内包しています。情報についての詳細は[\[2.2.5 カードの情報\]](#)を参照してください。
- 8.2.4 「二重カギカッコ」は、アビリティのテキストを内包しています。何らかの効果でアビリティを得る場合、カッコ内で記述されたテキストを得ます。
- 8.2.5 「すみつきカッコ」は、ダメージの数値に関わるテキストを内包しています。このカッコで括られたテキストを持つ能力は、カッコ内に書かれた計算を適用したダメージを発生します。
- 8.2.6 「二重山カッコ」は、キーワード能力を内包します。キーワード能力についての詳細は[\[10 キーワード能力\]](#)を参照してください。

9. その他

9.1 同時に効果が発生した場合の処理

- 9.1.1 1つの効果を適用することで、複数の誘発能力が同時に条件を満たすことがあります。その場合でも、効果は必ず1つずつ解決・適用します。
- 9.1.2 複数の誘発能力が同時に条件を満たした場合、以下の優先度で解決します。
 - 1 ルールカードの効果
 - 2 装備スペルカードによるアビリティの効果
 - 3 ストライカーが本来持っているアビリティの効果
 - 4 スペルカードによる効果
- 9.1.3 上記優先度が同じ誘発能力が同時に条件を満たした場合、以下のように解決します。
 - 9.1.3.1 ルールカード、装備スペルカードによるアビリティ、ストライカーが本来持っているアビリティの効果の場合、ターンプレイヤーがコントロールする

能力を先に解決し、それらを全て解決してから非ターンプレイヤーの能力を解決します。1人のプレイヤーが複数の誘発条件を同時に満たした場合、任意の順番で解決を行います。

9.1.3.2 スペルカードによる効果の場合、先に解決された方を優先して解決します。

10. キーワード能力

10.1 キーワード能力とは、特定の挙動を行うアビリティを1つの語にまとめたものです。

10.1.1 キーワード能力は、『二重山カッコ』に内包される形で記述されます。《キーワード能力》の形で書かれたテキストは、それ以外のテキストが書かれていなくても、ルール上で定義されている能力として扱います。

10.1.2 キーワード能力には注釈文が書かれていることがあります。これはキーワード能力が本来持つテキストを説明するためのものであり、ゲームに影響を与えません。

10.1.3 1体のストライカーが同一のキーワード能力を複数持つ場合があります。この場合は能力をまとめずに、複数回適用しますが、複数回適用する意味のない能力も存在します。

10.2 《接射》n

10.2.1 《接射》nとは、『攻撃の対象と隣接している場合、攻撃のダメージ[+n]。』というテキストを持つ誘発能力です。

10.3 《覚醒》「ステータス：n」、《覚醒》「X」

10.3.1 《覚醒》「ステータス：n」とは、『**常**相手のスコアが10以上の場合、このストライカーを「ステータス：n」する。』というテキストを持つ常時発動能力です。

10.3.2 《覚醒》「X」とは、『**常**相手のスコアが10以上の場合、このストライカーはアビリティ「X」を得る。』というテキストを持つ常時発動能力です。

10.4 《陣形》X：「ステータス：n」

10.4.1 《陣形》X：「ステータス：n」とは、『**常**条件Xを満たす味方全員を「ステータス：n」する。』というテキストを持つ常時発動能力です。

10.4.2 《陣形》には範囲が存在します。この能力は範囲外には影響を及ぼしません。

10.5 《遮断》X

10.5.1 《遮断》Xとは、『**常**このストライカーは条件Xを持つ宣言能力の対象にならない。』というテキストを持つ常時発動能力です。

10.6 《瞬速》

10.6.1 《瞬速》とは、『このストライカーは追加行動を行う前に、もう一度隣接するエリアへ移動できる。』というテキストを持つ誘発能力です。

10.6.2 この能力は追加行動の機会にのみ誘発します。スペルカードやアビリティによる移動には何の影響も及ぼしません。

10.7 《蒐集》n

10.7.1 《蒐集》とは、『あなたのターンの開始時、このストライカーがあなたのテリトリー以外に存在する場合、相手はスコアコストをn点支払う。』というテキストを持つ誘発能力です。

10.7.2 相手の捨て札がX枚以下である場合、[1.1.8 不可能な事を求められた場合](#)のルールに従い、捨て札すべてを裏向きにスコアに加え、支払うことができない分は無視します。

10.8 《加勢》X

10.8.1 《加勢》とは、『あなたのストライカーフェイズの開始時、条件Xを満たしている場合、手札にあるこのカードを召喚コストを支払わずに召喚してもよい。』というテキストを持つ誘発能力です。

10.8.2 このアビリティは手札にある時にのみ効果を発揮します。

10.9 《加護》

10.9.1 《加護》とは、『このストライカーは、ダメージによる撃破以外のステージを離れる効果を受けない。』というテキストを持つ常時発動能力です。

更新履歴

最新の修正項目は赤字で、前回の修正項目は青字で表記されています。

2014年 8月16日 Ver1.00	適用開始	
2014年 9月 5日 Ver1.01	【重要】 1T目にスキップされるフェイズについて改定 カードの向きの定義について加筆と画像の追加 「効果を受けない」の適用範囲について加筆 対象を取らないスペルについて加筆 オプションを装備したストライカーの属性について加筆 テキストルール用語の数について「前進/後退」の抜けを修正、ならびに「対象」について加筆 テキストルール用語「対象」を追加	[5.4.11] [2.2.4.2] [2.4.13.1] [2.5.4.1] [2.9.4] [3.3.8] [8.1.2] [8.1.11]
2014年 11月24日 Ver1.02	【重要】 キーワード能力《遮断》について、効果を変更 負の数値の扱いについて、例を加筆 0ダメージの扱いについて、例を加筆 効果の適用について、誤っていた記載を修正 適切な対象について、対象を取るか否かに分けた詳細な説明を記載 「隣接」について記述されていなかったため加筆 表現をわかりやすくするため、「攻撃に参加している」を追加 テキストルール用語の「変更」について、例を加筆 効果の発生順について追加	[10.5.1] [1.1.5.1] [1.1.7] [2.4.12] [2.5.4.1] [4.1.5.1] [5.4.7.4] [8.1.7.1] [9.1.5]
2014年 12月29日 Ver1.03	【重要】 装備スペルカードの導入に伴い、いくつかのルールを追加・変更 装備オプションによるRank上昇の抜けを修正 キーワード能力《蒐集》《加勢》を追加	[2.4.6] [2.9] [3.5.3] [10.7] [10.8]
2015年 4月11日 Ver1.04	ターンの数え方とともに、千日手による引き分け処理のターン数を明文化 宣言したアビリティを、チェイン中に失った場合の解決について追記 範囲の色について追記 各ゾーンに存在できるカードについて記載されていなかったため詳細を加筆 ターンの数え方を明文化 テキストルール用語「本来」を追加 キーワード能力《遮断》について、効果を明確にするため有効な能力について追記	[1.2.5.3] [2.4.11.1] [3.6] [4] [5.2.4] [8.1.12] [10.5.1]
2015年 5月10日 Ver1.05	ルール持続能力について追記 ストライカー以外を対象にする場合の適切な対象について追記 対象を取らないスペルについて加筆	[2.4.6] [2.5.4.1.1] [2.5.4.1.2]
2015年 5月25日 Ver1.06	ルールスペルカードの導入に伴い、ルールカードの項目を追加	[2.10]

2015年 8月14日 Ver1.07	<p>テキストルール用語の「変更」について加筆修正 [8.1.7.1]</p> <p>【重要】捨て札の並び順を変更可能に変更 [4.5.2.4]</p> <p>【重要】アビリティの宣言者を「術者」として扱うように変更 [5.4.8] [5.4.9]</p> <p>任意ではないnが負の数値や0となった場合の扱いについて追記 [1.1.6.2]</p> <p>エースに対して装備を行う効果について追記 [2.9.3.1.1]</p> <p>召喚上限を超える場合の扱いについて追記 [4.1.4.1]</p> <p>テキストルール用語「術者」を追加 [8.1.13]</p> <p>テキストルール用語「公開」を追加 [8.1.14]</p> <p>同時に複数の効果が発生する場合の解決の優先度を変更 [9]</p> <p>キーワード能力《加護》を追加 [10.9.1]</p>
2015年 12月30日 Ver1.08	<p>【重要】グレイズに関するルールを追加 [5.4.7]</p> <p>装備先がステージを離れた場合の、装備スペルカードの扱いを追記 [2.9.6]</p> <p>移動後の追加行動において、行動済みになるタイミングを明記 [5.4.6] [6.1.3]</p>
2016年 2月14日 Ver1.09	<p>退場が可能なストライカーを味方のみと明記 [5.5.12]</p>
2016年 3月25日 Ver1.10	<p>ストライカーに行動を起こさせる場合、扱えるのは味方ストライカーのみであることを明記 [2.5.1] [5.4.1]</p>
2016年 8月13日 Ver1.11	<p>リアクションチェイン解決時、チェックステップとは別のタイミングで効果を解決していた問題を修正 [6.3.1]</p> <p>「エクストラ」の扱いについて追記 [2.2.5] [3.13]</p>
2016年 8月31日 Ver1.12	<p>攻撃のダメージについて、「参加したストライカー」から「参加しているストライカー」に文言の修正 [5.4.7.8]</p>
2016年 8月11日 Ver1.13	<p>テキストルール用語「公開」の挙動を変更 [8.1.14]</p>
2017年 8月11日 Ver1.13	<p>キーワード能力《覚醒》に関するテキストの追記 [10.3]</p>
2018年 1月12日 Ver1.14	<p>ルールカード置き場の上限枚数と複数枚置かれる際の記述の追記 [4.7.3]</p>