

目次

000：ゲームのベース

- 001：概要
- 002：対戦人数
- 003：ゲームの勝敗条件
- 004：ゲームの原則
- 005：ゲームの基本用語
- 006：ゲームの準備
- 007：ゲームの開始準備

100：カードの表記

- 101：カード名
- 102：色
- 103：コスト
- 104：テキスト
- 105：所属
- 106：種族
- 107：攻撃力
- 108：体力
- 109：キャラクターレベル
- 110：必要エネルギー
- 111：登場条件
- 112：登場コスト
- 113：種類
- 114：イラスト
- 115：カード番号
- 116：レアリティ
- 117：イラストレーター名
- 118：権利表記

200：カードの種類

- 201：カードの種類概要
- 202：キャラクター
- 203：サーバント
- 204：スペル
- 205：マジックアイテム

300：ゲーム領域

- 301：ゲーム領域概要
- 302：カードの配置状態
- 303：メインデッキ
- 304：キャラデッキ
- 305：墓地

306：除外ゾーン

307：退場キャラ置き場

308：手札

309：場

310：エネルギーゾーン

311：待機領域

400：ゲームの進行

- 401：ターンの進行
- 402：スタンバイフェイズ
- 403：ドローフェイズ
- 404：第1メインフェイズ
- 405：アタックフェイズ
- 406：第2メインフェイズ
- 407 エンドフェイズ

500：ルール処理

- 501：ルール処理概要
- 502：敗北判定処理
- 503：サーバントの体力不足処理
- 504：キャラクターの退場処理
- 505：カードの1枚制限処理
- 506：マジックアイテムの装備判定処理
- 507：リミット開放処理

600：ターン進行起因処理

- 601：ターン進行起因処理概要
- 602：ターン進行起因処理の種類

700：優先権

- 701：優先権概要
- 702：優先権処理
- 703：優先権を保持している時に行える行動
- 704：優先権の取得と放棄

800：カードと能力の処理

- 801：能力
- 802：効果
- 803：能力の有効と無効
- 804：プレイと解決
- 805：カードの終末情報
- 806：発生源

900：ゲーム内の特定の行動

- 901：ゲーム中の特定の行動概要
- 902：コストの支払い
- 903：カード/能力をプレイ(する)
- 904：スタンバイ状態にする/フリーズ状態にする
- 905：カードを引く
- 906：エネルギーをセットする
- 907：破壊する/破壊されない/破壊を無効にする

908 : 墓地に送る/墓地へ送る

909 : 選ぶ/選び/選んで

910 : 公開する

911 : 捨てる

912 : 待機領域に置く

913 : 無効にする

914 : 発動する

915 : 起動する

916 : ダメージを与える

917 : 軽減する

918 : ~になる/~を得る/~を失う

919 : カウンターを置く/移動する

920 : シャッフルする

921 : 退場する

922 : バトルさせる

923 : 倍にする

924 : ループ

925 : ターン/フェイズ/ステップをスキップ

1000 : キーワード能力

1001 : キーワード能力の概要

1002 : 瞬唱

1003 : 疾風

1004 : 貫通

1005 : 装備

000 : ゲームのベース

001 : 概要

001.1 : この文章は、NOVA の基本的なゲームを理解した人
たち向けにルールの詳細を解説したものです。

002 : 対戦人数

002.1 : このゲームは 2 人のプレイヤーによって行われる
対戦ゲームです。

003 : ゲームの勝敗条件

003.1 : プレイヤーが勝利するための条件はいくつか存在
します。

003.1.1 : プレイヤーがゲーム中に敗北条件を満たした
場合、その時点で敗北条件を満たしていない方
のプレイヤーが勝利し、即座にゲームが終了し
ます。

003.1.1.1 : 一方のプレイヤーが敗北した場合に、何
らかの効果によりもう一方のプレイヤー
が勝利できないなら、その効果は存在しな
いものとして扱われ、敗北していないプレ
イヤーはゲームに勝利します。

003.1.2 : なんらかの効果によって勝利する場合もあり
ます。その場合、それらの効果が解決された時
に、その効果が対象にしているプレイヤーが勝
利し即座にゲームが終了します。

003.2 : プレイヤーがゲームに敗北するための条件はいく
つか存在します。

003.2.1 : 502 : 敗北判定処理で指定されている条件を満
たしたプレイヤーは即座に敗北します。

003.2.2 : 効果によってプレイヤーが敗北することがあ
ります。その場合、それらの効果が解決された
時に、その効果が対象にしているプレイヤーが
敗北し、敗北していない方のプレイヤーが勝利
し即座にゲームが終了します。

003.2.3 : プレイヤーはゲーム中の任意のタイミングで
投了を宣言することができます。投了したプレ
イヤーは即座に敗北します。

003.2.3.1 : 投了はいかなるカードや能力の影響を受
けず、いかなるカードや能力も投了を強制
できず、いかなるカードや能力も投了を置
換しません。

003.2.4 : お互いのプレイヤーのライフが同時に 0 と
なった場合、それを引き起こしたプレイヤーの敗
北とします。

004 : ゲームの原則

004.1 : カードに記載されているテキストの内容がルール
の内容に矛盾する場合、カードのテキストが優先さ

- れます。
- 004.2: カードや能力により特定の行動を実行するように指示された時、他のカードや能力によりその行動が禁止されているならば、禁止する効果が優先されません。
- 004.3: カードやプレイヤーに能力を与える効果とカードや効果から能力を消失させる効果は、より後から適用されたものが優先されます。
- 004.4: カードや能力によってなんらかの行動を指示された時に、その指示の1部が実行不可能であるなら、その部分は無視して実行可能な部分のみを実行します。
- 004.5: お互いのプレイヤーがカードや能力によって同時に誰かを選ばなければならない場合、ターンプレイヤーから必要ものをすべて選び、その後非ターンプレイヤーが必要なものをすべて選びます。
- 004.5.1: 効果によって手札やデッキなどの非公開領域のカードを選ぶ場合、それらは選ばれた段階では非公開のままです。しかし、どのカードを選んだかは明確にする必要があります。
- 004.6: 特定の行動を実行するにあたって個数または回数が指定されている場合、指定された個数が無い、または指定された回数が実行不可能ならば、可能な限りの個数または回数を指定して実行します。また、実行が指示された個数や回数が0またはマイナスの値の場合、それらの行動は実行されません。
- 004.7: ゲーム中になんらかの効果で数値を選ばなければならない場合、0以上の整数を選ばなければなりません。
- 004.8: ゲーム中にサーバントの攻撃力や体力がなんらかの効果による修正でマイナスの値になる場合、それを参照する場合は0であるとみなされますが、値を増減する場合はその値自身が基準とみなされます。
- 004.8.1: ゲーム中にサーバントの攻撃力や体力がなんらかの効果による修正で別の値になった場合、それが元々の値より大きいなら、その値は増加しているものとみなされ、元々の値よりも小さいなら、その値は減少しているものとみなされます。これは特定の値にする場合や、他の値と値を入れ替える場合にも適用されます。
- 004.9: ゲーム中にカードのコストがなんらかの効果による修正でマイナスの値になる場合、それを参照する場合は0であるとみなされますが、値を増減する場合はその値自身が基準とみなされます。

005: ゲームの基本用語

005.1 プレイヤー

- 005.1.1: プレイヤーとは、そのゲームに参加している人のことを指します。現在進行しているターンのプレイヤーをターンプレイヤーと呼称し、それ以外のプレイヤーを非ターンプレイヤーと呼称します。

005.2: 持ち主

- 005.2.1: プレイヤーが準備したカードはそのプレイヤーが持ち主になります。

005.3: コントロールとコントローラー

- 005.3.1: ゲーム中、カードや能力、効果はいずれかのプレイヤーがコントロールし、そのプレイヤーのことをそのカードや能力、効果のコントローラーと呼称します。
- 005.3.2: カードのコントローラーは、特別な場合を除きそのカードの持ち主です。
- 005.3.3: 能力のコントローラーは、特別な場合を除きその能力を持つカードのコントローラーです。
- 005.3.4: 効果のコントローラーは、その効果の発生源である能力のコントローラーです。

005.4: ライフポイント

- 005.4.1: 各プレイヤーはライフポイントを持ちそれを管理します。この数値が0になると敗北判定処理が発生します。またライフポイントに上限はありません。
- 005.4.1.1: ライフポイントはカード上では‘LP’と表記される場合があります。

005.5: リミットレベル

- 005.5.1: 各プレイヤーはリミットレベルを持ちます。
- 005.5.2: ゲーム開始時のリミットレベルは1から始まり、ゲームの進行に合わせて加算されていきます。ゲーム開始時から登場条件さえ満たしていればキャラクターレベル1のキャラクターをプレイすることが出来ます。
- 005.5.2.1: ライフが一定の値以下(1500点と1000点)になったときにリミット開放処理(507:参照)によって1ずつ加算されます。
- 005.5.3: リミットレベルはカードや効果で加算される場合があります。(例:現在のリミットレベルが1のときに、「ターン終了時まで自分のリミットレベルが+1される。」という効果のカードを使用しました。この場合、効果の解決後からそのターンの終了時まで自分のリミットレベルは2になっているので、そのターン中は自分のキャラデッキの中のキャラクターレベルが2

までのキャラクターをプレイすることができません。)

005.5.4: リミットレベルに上限はありません。

005.6: エナジー

005.6.1: エナジーはこのゲームの基本となるリソースです。基本的にプレイヤーはカードをプレイしたり、能力を起動したりする場合などのコストの支払いに消費します。

005.6.2: '赤' '青' '緑' '白' '黒' の 5 種類が存在し、カードやエナジーは、それぞれの色に対応しています。(102: 参照)

005.6.3: エナジーはエナジー能力によって発生します。それ以外にもカードやエナジー能力以外の能力によって発生することもあります。(801.6: 参照)

005.6.4: エナジーは発生したら自分のエナジーストックに置かれます。エナジーストックに置かれたエナジーはコストの支払いに使用することができ、そのままエナジーストックに残しておくこともできます。各プレイヤーのエナジーストックに置かれているエナジーは、各フェイズおよび各ステップの終了時に消滅します。(311: 参照)

005.7: コスト

005.7.1: コストとは、カードや能力を使用する際に必要な処理や支払いのことです。(902: 参照)

005.8: 対象

005.8.1 このゲームにおける対象とは、「効果が適用されているプレイヤーとカード」、能力やカードによる「これから効果を適用するプレイヤーとカード」、能力やカードによる『『選び』や『選ぶ』、『選んで』で選ぶプレイヤーとカード』を指します。

006: ゲームの準備

006.1: ゲームを開始するにあたって、各プレイヤーは自身のカードによって作られたメインデッキとキャラデッキを用意します。

006.1.1: メインデッキの枚数は 40 枚以上 60 枚以下で、「サーバントカード」、「スペルカード」、「マジックアイテムカード」の内、1 種類以上で構成されている必要があります。

006.1.2: メインデッキにおいて、特殊な場合を除き同一名称のカードはそれぞれ 4 枚まで入れることができます。

006.1.3: キャラデッキの枚数は 0 枚から最大で 10 枚までで、「キャラクターカード」のみで構成さ

れている必要があります。

006.1.4: キャラデッキにおいて、同一名称のカードはそれぞれ 3 枚まで入れることができます。

007: ゲームの開始準備

007.1: 各プレイヤーはメインデッキ(40 枚以上 60 枚以下)とサイドデッキ(15 枚まで)、キャラデッキ(10 枚まで)を用意します。

007.2: 各プレイヤーはそれぞれ自分のメインデッキをシャッフルします。シャッフルについてはシャッフルの欄を参照してください。

007.3: 各プレイヤーは自分のメインデッキとキャラデッキをそれぞれメインデッキ置き場とキャラデッキ置き場に裏向きで置きます。

007.4: 各プレイヤーはライフポイントをそれぞれ 2000 に設定します。

007.5: 先攻と後攻を決めます。

007.5.1: 無作為な方法で選ばれたプレイヤーが先攻か後攻を選ぶことができます。

007.6: 各プレイヤーは自分のメインデッキの上から 7 枚を引きます。

007.6.1: 初期手札が満足できるものでなかったプレイヤーは、1 度だけ手札の引き直しを行うことができます。

007.6.1.1: 引き直しとは、手札を全てメインデッキの中に混ぜてシャッフルし、新たに 7 枚カードを引くことです。

007.6.1.2: まず先攻のプレイヤーから順に引き直しを行うか選びます。先攻プレイヤーが引き直しを行い、後攻プレイヤーが引き直しを行わなかった場合、後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。そうでない場合、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。

007.7: 先攻の権利を有している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。

100：カードの表記

101：名称

101.1：このカードの持つ固有名称です。

101.1.1：カード名に、その読み方を示す振り仮名が振られる場合がありますが、これはカード名の一部としては扱われません。

101.2：カード名はデッキ構築の際の同一名称カードの枚数制限において参照されます。

101.3：カードのテキスト内に「」(カギ括弧)で名称を参照する場合、それは文脈に応じて「そのカード名をもつカード」または「カード名の一部」を意味します。

102：色

102.1：このカードの色を表します。

102.2：カードの色は、カード名の枠内で表しています。

102.3：カードの色は「赤」「青」「緑」「白」「黒」「無色」の6種類です。

102.4：カードの色は、そのカードがエナジーゾーンで発生するエナジーの色に対応しています。

103：エナジーコスト

103.1：このカードをプレイするために参照する情報です。

103.2：コストは指定された色のエナジーを支払う「色指定コスト」と任意の種類のエナジーで支払いが可能な「不特定コスト」があります。

103.3：色指定コストは色アイコンとアイコン内の数字で表記されます。ここに表記されている色アイコン内の数字に対して、それと同色、同数のエナジーが必要になります。

103.4：不特定コストはコスト中央の白抜き部分に表記されます。白抜き部分の中の数に等しい任意の種類のエナジーが必要になります。

103.5：あるカードの色指定コストの数に不特定コストの数を加えた数値をそのカードの「合計コスト」と呼称します。

103.5.1：カードがコストを持たない場合、そのカードの合計コストは存在しないものとして扱います。

104：テキスト

104.1：カードが持つ能力が表記されています。

104.2：テキストが複数の段落に分かれ、その段落の先頭に能力の種類を示すアイコンが表記されている場合、それらは個別の能力を意味します。

104.3：テキストの中に「()」(丸括弧)でくくられた文章がある場合があります。それらは注釈文と呼ばれ、ルールを詳しく解説するための文章であり、ゲームには影響しません。

104.4：テキスト欄に、通常とは異なる書体の文章が書かれることがあります。これはカードの世界観や背景を表す文章であり、ゲーム上では意味を持ちません。これらの文章は「フレーバーテキスト」と呼ばれます。

105：所属

105.1：このカードの所属を表します。サーバントカードおよびキャラクターカードが所属を有します。

105.2：所属はルール上意味を持ちませんが、カードの効果により参照される場合があります。

105.3：テキスト内で〈所属：○○〉で表記された名称がある場合、それは所属名を表します。
(例：〈所属：オルズ〉)

105.4：効果が特定の領域や特定のカードを指定せずに所属のみを参照している場合、それは場にあるその所属を持つカードを参照します。

106：種族

106.1：このカードの種族を示します。サーバントカードおよびキャラクターカードが種族を有します。

106.2：種族はルール上意味を持ちませんが、カードの効果により参照される場合があります。

106.3：テキスト内で〈種族：○○〉で表記された名称がある場合、それは種族名を意味します。
(例〈種族：アンデット〉)

106.4：効果が特定の領域や特定のカードを指定せずに種族のみを参照している場合、それは場にあるその種族を持つカードを参照します。

107：攻撃力

107.1：このカードがバトルにおいて与えるダメージの基準となる数値です。このパラメーターはサーバントのみが有します。

107.2：攻撃力は、効果によって修正を受けるなどして数値が変更されることがあります。マイナスの攻撃力/体力を参照する場合、0として扱います。

108：体力

108.1：このカードの体力を示す数値です。このパラメーターはサーバントのみが有します。

108.2：サーバントの受けているダメージの累計がそのサーバントの体力以上になった時、このカードは破壊されます。

108.3：体力は、効果によって修正を受けるなどして数値が変更されることがあります。この時マイナスの数値になる場合は0として扱います。

109：キャラクターレベル

109.1：キャラクターのレベルを示す数値です。このパラメーターはキャラクターカードのみが持ちます。

109.2: 自分のリミットレベル以下の数値のキャラクターレベルのキャラクターのみプレイ宣言することができます。(005.5: 参照)

109.3: ゲーム中、持ち主が自分である相手の場のキャラクターと自分の場のキャラクター、自分の退場キャラ置き場にあるカードは、「自分が使用したキャラクターカード」と呼称します。

109.4: 自分が使用したキャラクターカードのキャラクターレベルの合計値は常に 10 以下でなくてはなりません。

109.4.1: 自分の使用したキャラクターカードのキャラクターレベルの合計が 11 以上になるようなキャラクターはプレイできず、効果が解決される時に自分が使用したキャラクターカードのキャラクターレベルの合計が 11 以上になってしまう起動能力は起動できず、自動能力の場合は効果の解決に失敗します。

110: 必要エナジー

110.1: このカードをプレイする際に、エナジーゾーンに置いていなければならないカードの色と枚数を示します。このパラメーターはキャラクターカードのみが有します。

110.2: 必要エナジーを満たしていないキャラクターはプレイを宣言することができません。

111: 登場条件

111.1: キャラクターカードの中にはテキスト欄に「登場条件」と表記されたカードが存在します。これには、このカードをプレイする際に必要な条件が表記されています。この条件を満たしていない場合、このキャラクターはプレイ宣言することができません。また「登場条件」は能力の一部ではありません。

112: 登場コスト

112.1: キャラクターカードの中にはテキスト欄に「登場コスト」と表記されたカードが存在します。これには、このカードをプレイする際に必要なコストが表記されています。このコストを支払うことができない場合、このキャラクターはプレイ宣言することができません。また「登場コスト」は能力の一部ではありません。

113: 種類

113.1: このカードの種類を表します。

113.2: カードの種類は、「サーバント」「スペル」「マジックアイテム」「キャラクター」のいずれかに分類されます。

113.2.1: カードの種類表記の箇所に「SERVANT」と書

かれているカードの種類はサーバントカードです。

113.3: カードの種類表記の箇所の「SPELL」と書かれているカードの種類はスペルカードです。

113.4: カードの種類表記の箇所に「MAGICITEM」と書かれているカードの種類はマジックアイテムカードです。

114: イラスト

114.1: このカードのイメージを表すイラストです。

114.2: イラストはゲーム上意味を持ちません。

115: カード番号

115.1: このカードの固有のカード番号を表します。

115.2: カード番号はゲーム上意味を持ちません。

116: レアリティ

116.1: このカードの入手頻度を表します。

116.2: レアリティはゲーム上意味を持ちません。

117: イラストレーター名

117.1: このカードのイラストを描いたイラストレーターの名前を表します。

117.2: イラストレーター名はゲーム上意味を持ちません。

118: 権利表記

118.1: このカードの著作権表記です。

118.2: 権利表記はゲーム上意味を持ちません。

200：カードの種類

201：カードの種類概要

201.1：カードは、「キャラクター」「サーバント」「スペル」「マジックアイテム」の4種類に分けられます。

202：キャラクター

202.1：優先権を持つプレイヤーは、自分のメインフェイズで、待機領域に置かれているものがない時に【登場条件】を満たしているキャラクターをデッキからプレイすることができます。

202.1.1：【瞬唱】を持つキャラクターは、そのプレイヤーが優先権を持っている時ならいつでもプレイすることができます。(1002：参照)

202.2：キャラクターは各プレイヤーが1ターンに1回だけプレイすることができます。

202.3：自分の場に存在しているキャラクターと同名称のキャラクターは、プレイを宣言することができません。

203：サーバント

203.1：優先権を持つプレイヤーは、自分のメインフェイズで、待機領域に置かれているものがない時にサーバントカードを手札からプレイすることができます。プレイされたサーバントは解決されるまで待機領域に置かれ、解決された後に自分の場に置かれます。

203.1.1：【瞬唱】を持つサーバントは、そのプレイヤーが優先権を持っている時ならいつでもプレイすることができます。

203.2：サーバントの攻撃力は、そのサーバントがバトルで与えるダメージの総量です。

203.2.1：サーバントの体力は、そのサーバントを破壊するために必要なダメージの総量です。(108.2：参照)

203.2.2：サーバントの攻撃力と体力は、カードの右下に記載されている数値から計算し、各種継続効果を適用します。

203.3：サーバントのみが攻撃や防御をすることができます。

203.4：サーバントには「行動制限」があります。サーバントは自分のターン開始時から続けてコントロールされていない場合、攻撃及びをコストに持つ能力を起動することができません。

203.4.1：行動制限中のサーバントでも防御宣言はすることができます。

203.5：効果で置換や軽減が無い場合、サーバントに与えられるダメージは、そのサーバントに蓄積されます。

サーバントに蓄積されているダメージがそのサーバントの体力の数値以上になった時、即座に「サーバントの体力不足処理」が発生します(503：参照)。サーバントに蓄積されているダメージはエンドフェイズのターン進行起因処理で取り除かれます。

204：スペル

204.1：優先権を持つプレイヤーは自分のメインフェイズで、待機領域になにも置かれていない時に、スペルをプレイすることができます。プレイされたスペルは解決されるまで待機領域に置かれ、解決された後に持ち主の墓地に送られます。

204.1.1：【瞬唱】を持つスペルは、そのプレイヤーが優先権を持っている時ならいつでもプレイすることができます。

205：マジックアイテム

205.1：優先権を持つプレイヤーは、自分のメインフェイズで、待機領域に置かれているものがない時にマジックアイテムカードを手札からプレイすることができます。プレイされたマジックアイテムは解決されるまで待機領域に置かれ、解決された後に場に置かれます。

205.1.1：【瞬唱】を持つマジックアイテムは、そのプレイヤーが優先権を持っている時ならいつでもプレイすることができます。

205.2：【装備】を持つマジックアイテムは、プレイする時にそのカードを装備する対象を選ぶ必要があります。特に指定がなければこれらはサーバントカードのみが装備でき、相手プレイヤーの場のサーバントも対象にすることができます。(1005：参照)

205.2.1：相手プレイヤーの場のカードを対象にマジックアイテムをプレイした場合、解決後に対象のカードに【装備】した状態で相手プレイヤーの場に置かれます。その場合、そのマジックアイテムの持ち主はプレイしたプレイヤーですが、コントローラーは相手プレイヤーという扱いになります。

205.3：【装備】を持つマジックアイテムの装備先のカードが場以外の領域に移動した場合、または本来装備できないカードに装備されている場合、直ちに「マジックアイテムの装備判定処理」が発生します。(506：参照)

205.4：マジックアイテムを装備しているカードのコントローラーが変更される場合、そのカードに装備されているマジックアイテムのコントローラーも変更されます。

域が存在します。

302：カードの配置状態

302.1：場またはエナジーゾーンでは、カードは‘スタンバイ’か‘フリーズ’の状態を持ちます。

302.2：スタンバイ状態のカードはプレイヤーから見て縦向きに置くことでそれを表します。カードをスタンバイ状態にすることを特に「スタンバイする」と呼びます。

302.3：フリーズ状態のカードはプレイヤーから見て横向きに置くことでこれを表します。カードをフリーズ状態にすることを特に「フリーズする」と呼びます。

302.3.1：キャラクターカードはプレイヤーから見て横向きではなく上下逆向きに置くことでこれを表します。

302.4：カードを場またはエナジーゾーンに置く場合、特に指定がなければスタンバイ状態で置きます。

302.5：各ゲーム領域では、カードは表向きまたは裏向きの状態で置かれます。

302.5.1：表向きのカードはすべてのプレイヤーにカードの状態が見えるように置くことでそれを表します。

302.5.2：裏向きのカードは全てのプレイヤーにそのカードの情報が見えないように置きます。

302.5.3：公開領域のカードは基本的に表向きで置かれ、非公開領域のカードは基本的に裏向きで置かれます。

303：メインデッキ置き場

303.1：自分の用意したメインデッキを置く領域です。

303.2：メインデッキ置き場は非公開領域です。カードは裏向きに重ねて置かれます。

303.3：特に指定がない限りお互いのプレイヤーはそれの内容を確認することもカードの順番を入れ替えることもできません。

303.4：メインデッキ置き場から他のゲーム領域へカードを複数枚移動する場合、1枚ずつ移動します。

303.4.1：この領域移動で移動した枚数と移動した回数と同数になります。

303.5：‘デッキ’を参照する効果がある場合、それはメインデッキを参照します。

303.6：なんらかの効果が同時に複数枚のカードをメインデッキの特定の場所に置く場合、置く順番はそれらのカードの持ち主が決めることができます。そのメインデッキの持ち主は、どのような順番で置いたのかを公開する必要はありません。

303.6.1：この領域移動で置かれた枚数と置かれた回数と同数になります。

300：ゲーム領域

301：ゲーム領域の概要

301.1：ゲーム領域とは、ゲーム中にカードが置かれる領域を意味します。

301.2：ゲーム領域は‘メインデッキ置き場’‘キャラクターデッキ置き場’‘墓地’‘退場キャラ置き場’‘場’‘エナジーゾーン’‘手札’‘待機領域’‘場’があります。

301.3：待機領域以外のゲーム領域は各プレイヤーが自分の領域としてそれぞれ有します。

301.4：待機領域は各プレイヤーで共通です。

301.5：ゲーム領域には、‘公開領域’‘非公開領域’があります。

301.6：公開領域に置かれているカードはお互いのプレイヤーがいつでもその内容を確認することができます。

301.7：非公開領域に置かれているカードは、特に指定がない限りお互いのプレイヤーは確認することはできません。

301.7.1：手札とキャラデッキはそれの持ち主は公開領域として扱い、持ち主以外のプレイヤーは非公開領域として扱います。

301.7.2：メインデッキとキャラデッキ、手札は効果等でその領域にあるカードがすべて公開されていたとしても、持ち主以外のプレイヤーは非公開領域として扱います。

301.8：公開領域、非公開領域を問わず、カードの枚数はいつでも確認することができます。

301.9：カードがいずれかの領域から別の領域に移動する場合、そのカードは新たなカードであるとみなされ、特に明記されていない限り移動前の領域で適用されていたカードに対する効果は適用されません。

301.9.1：カードが場から場に移動する時のみ、そのカードは新たなカードとしてみなされず、また領域が移動したともみなされません。

301.10：あるゲーム領域に同時にカードが置かれる場合、特に指定がない限り置く順番はそのカードの持ち主が決定します。置かれる場所が非公開領域ならばそれらの持ち主以外のプレイヤーは置かれる順番を知ることはできません。

301.11：カードがいずれかのゲーム領域に移動することを指示されている場合、それはそのカードの持ち主が有する領域に移動します。

301.12：カードの種類によっては入ることができない領

303.6.2：効果によってプレイヤーがカードをメインデッキの「上からN番目」に置くという指示がある場合、そのメインデッキ置き場にN枚のカードがなかった場合、そのプレイヤーはそのカードをメインデッキの一番下に置きます。

304：キャラデッキ置き場

- 304.1：自分が用意したキャラデッキを置く領域です。
- 304.2：キャラデッキ置き場は持ち主は公開領域として扱い、それ以外のプレイヤーは非公開領域として扱います。カードは裏向きに重ねて置かれます。
- 304.3：キャラデッキは、その持ち主は自由に中身の確認ができ、自由に順番の入れ替えができます。

305：墓地

- 305.1：特に指定がない限り、破壊されたカード、捨てられたカード、使用済みのスペルカード、プレイが無効になったカードが置かれる領域です。
- 305.2：墓地に置かれるのはメインデッキにあったカードのみです。
- 305.3：墓地は公開領域です。お互いのプレイヤーはお互いの墓地のカードを自由に確認し、順番を入れ替えることができます。

306：除外ゾーン

- 306.1：何らかの効果によって除外ゾーンに送られるカードが置かれる領域です。
- 306.2：除外ゾーンに置かれるのはメインデッキにあったカードのみです。
- 306.3：除外ゾーンは公開領域です。お互いのプレイヤーはお互いの除外ゾーンのカードを自由に確認し、順番を入れ替えることができます。

307：退場キャラ置き場

- 307.1：退場キャラ置き場は、退場したキャラクターカードが置かれる領域です。
- 307.2：退場キャラ置き場に置かれるカードはキャラデッキにあったカードのみです。
- 307.3：退場キャラ置き場は公開領域です。お互いのプレイヤーは退場キャラ置き場のカードを自由に確認し、順番を入れ替えることができます。

308：手札

- 308.1：手札はプレイヤーが引いたり効果で加えたりしたカードを保持するための領域です。
- 308.2：他の効果によってカードが手札に戻されることもあります。
- 308.3：手札は、持ち主は公開領域として扱い、それ以外のプレイヤーは非公開領域として扱います。自分の手札にあるカードは自由に確認ことができ、順番も自由に変更することができます。

308.4：特に指定がない限り、他のプレイヤーの手札の内容を確認することはできませんが、枚数はいつでも確認できます。

308.5：手札には上限枚数が決められており、通常は7枚です。プレイヤーは手札に何枚でもカードを持つことができますが、エンドフェイズの手札調整のタイミングで上限枚数を超えている場合、上限枚数になるようにカードを選んで捨てなければなりません。(407.5：参照)

309：場

- 309.1：種類がサーバント、マジックアイテム、キャラクターであるカードが置かれる領域です。
- 309.2：場は公開領域です。場にあるカードは自由に確認でき、好きなように並べ替えることができます。
- 309.3：プレイヤーは場のサーバントやキャラクター、マジックアイテムを相手プレイヤーから見ても明白になるように並べ、【装備】(1005：参照)を持つマジックアイテムはどのサーバントやキャラクターに装備されているかを明白にしなければいけません。
- 309.4：場のカードはスタンバイ状態かフリーズ状態のいずれかの状態を持ちます。
- 309.5：カードのテキストが領域を指定せず、カードの種類やカードの情報のみを参照する場合、それは場に存在するカードの情報を参照します。

310：エナジーゾーン

- 310.1：カードや能力をプレイする為のコストとして使用されるカードが置かれる領域です。
- 310.2：エナジーゾーンに置かれているカードはスタンバイ状態かフリーズ状態のいずれかの状態を持ちます。
- 310.3：エナジーゾーンは公開領域です。エナジーゾーンにあるカードは自由に確認でき、好きなように並べ替えることができます。
- 310.4：エナジーゾーンに置かれているカード全ては以下の能力を持ちます。「 []：自分のエナジーストックにこのカードと同じ色のエナジーを1つ加える。」

311：待機領域

- 311.1：プレイされたカードや能力が解決されるまでの間一時的に置かれる領域です。
 - 311.1.1：待機領域に置かれているカードや能力は、「待機中」のカードや能力と呼ばれます。
- 311.2：プレイされたカードや能力はプレイの処理が終わったものから1つずつ順番に待機領域に置かれます。置かれた順番を変更したり特定の順番に割り込んだりすることはできません。

311.3 : なんらかの効果で複数のカードや能力が同時に待機領域に置かれる場合、ターンプレイヤーが置かれる順番を決定します。

311.4 : 待機領域にあるカードはそのカードの持つ全ての情報を持ちます。また待機領域にある能力は、その能力のテキストのみを持ち、他の情報は持ちません。

311.5 : お互いのプレイヤーが続けて優先権を放棄した時、待機領域に最後に置かれたものから順番にカードや能力が解決され、効果が発生します。お互いのプレイヤーが続けて優先権を放棄した時、待機領域にカードや能力がないなら、現在のフェイズやステップが終了し次のフェイズやステップに移行します。

311.6 : ゲーム中に発生する事象の中で待機領域に置かれないものがあります。

311.6.1 : 効果はカードや能力が解決された結果であるため、待機領域に置かれることはありません。効果によって遅延誘発式能力が発生することがありますが、それは誘発条件を満たし能力が誘発した時に待機領域に置かれます。
(801.4.9~801.4.9.6を参照)

311.6.2 : 常時能力は常に効果を発生しているので、待機領域に置かれることはありません。

311.6.3 : エナジーのセットはカードや能力のプレイではないので待機領域に置かれません。

311.6.4 : エナジー能力は即座に解決されるので、待機領域に置かれません。エナジー能力にエナジーを発生する以外の効果が含まれている場合、エナジーを発生させた後に即座に他の効果も解決されます。(801.6を参照)

311.6.5 : ルール処理は即座に解決されるので、待機領域に置かれません。

311.6.6 : ターン進行起因処理(ドローフェイズでカードを引くことやスタンバイフェイズでカードをスタンバイするなど)は待機領域に置かれません。

311.6.7 : プレイヤーが投了する場合、それは即座に解決されるので、待機領域に置かれません。

400 : ゲームの進行

401 : ターンの進行

401.1 : ゲームは、いずれかのプレイヤーをターンプレイヤー、それ以外を非ターンプレイヤーとして、各プレイヤーが交互にターンを行うことで進行します。

401.2 : 効果によってフェイズやステップが追加される場合があります。それらはその効果で指定されたフェイズやステップの直後に加えられます。

401.2.1 : 複数の追加フェイズや追加ステップが同じフェイズやステップの後に追加される場合、最後に追加されたものから順番に処理します。

401.3 : 効果によってターン、フェイズ、ステップがスキップされることがあります。スキップされたターン、フェイズ、ステップは存在しないかのようにゲームを進行するので、スキップされたターン、フェイズ、ステップに誘発する自動能力は発動しません。

401.3.1 : ある効果によって特定のターン、フェイズ、ステップがスキップされた場合、スキップされたターン、フェイズ、ステップは存在しないかのように扱われるので、その効果でスキップしたターン、フェイズ、ステップを指定して解決する効果は使用を宣言できません。(例 : 「このターンのアタックフェイズをスキップする。スキップしたなら自分のメインデッキからカードを1枚引く。」という効果を解決した場合、そのターンのアタックフェイズは存在しない扱いになるので、そのターン中のアタックフェイズを指定しているカードや能力は使用を宣言できません。)

402 : スタンバイフェイズ

402.1 : 「スタンバイフェイズ開始時」及び、これが、ゲームが始まってから最初のターンであるなら、「ゲーム開始時」、「ターン開始時」の誘発能力が発動します。

402.2 : 優先権処理が発生します。

402.3 : ターンプレイヤーは自分の場とエナジーゾーンのフリーズ状態のカード全てをスタンバイ状態にします。

402.3.1 : 通常なら、ターンプレイヤーのコントロールするカードはすべてスタンバイ状態になりますが、効果によって、それが妨げられることがあります。追加コストなどスタンバイ状態にするのに追加の条件が必要になる場合、それらを支払うかどうか(スタンバイ状態にするかどうか)を選ぶことができます。

402.4: 優先権処理が発生します。発生した処理をすべて解決したならドローフェイズに移行します。

402.4.1: これが、ゲームが始まってから最初の先行のプレイヤーのターンであるなら、ドローフェイズをスキップし、第1メインフェイズに移行します。

403: ドローフェイズ

403.1: 「ドローフェイズ開始時」の自動能力が発動します。

403.2: 優先権処理が発生します。

403.3: ターンプレイヤーは自分のデッキからカードを1枚引きます。

403.4: 優先権処理が発生します。発生した処理をすべて解決したなら第1メインフェイズに移行します。

404: 第1メインフェイズ

404.1: 「第1メインフェイズ開始時」の誘発能力が発動します。

404.2: ターンプレイヤーに優先権が与えられ、優先権処理を実行します。

404.2.1: ターンプレイヤーは優先権を所持していて、待機領域に何も置かれてなく、このターン中にまだエナジーのセットを行っていない時に(効果によってエナジーが追加でセットできる場合を除く)、手札を1枚選んでエナジーゾーンにセットすることができます。この行為はカードのプレイではないため待機領域には置かれられないので、この行為は待機領域に置かれず、即座に実行されます。したがってエナジーのセットに対してカードや起動能力で対応することはできません。

404.2.2: 優先権処理をすべて解決したなら、アタックフェイズに移行します。

405: アタックフェイズ

405.1: アタックフェイズは「アタックフェイズ開始ステップ」、「攻撃宣言ステップ」、「防御宣言ステップ」、「バトル解決ステップ」、「アタックフェイズ終了ステップ」の5つに分けられます。

405.2: サーバントは、場から離れたり、コントローラーが変わったり、なんらかの効果によってバトルができなくなったり、なんらかの効果によってサーバントでなくなった場合バトルから除外されます。

405.2.1: 何らかの効果や状況によりバトルが行えなくなることを「バトルから除外される」と呼称します。

405.2.2: 1度サーバントが攻撃サーバントや防御サーバントとして指定された後に、そのサーバント

が攻撃や防御に参加することを禁止するカードや能力を使用しても、そのサーバントはバトルから除外されることはありません。

405.2.3: すでに攻撃サーバントや防御サーバントに指定されているサーバントをスタンバイ状態にしても、バトルは通常通り行われます。

405.3: アタックフェイズ開始ステップ

405.3.1: 「アタックフェイズ開始時」の自動能力が発動します。

405.3.2: 優先権処理が発生します。発生した処理をすべて解決したら攻撃宣言ステップに移行します。

405.4: 攻撃宣言ステップ

405.4.1: これがターン中最初の攻撃宣言ステップであるなら「攻撃宣言ステップ開始時」の自動能力が発動します。

405.4.2: 優先権処理が発生します。

405.4.3: ターンプレイヤーは自分の場の行動制限のない自分の場に存在しているスタンバイ状態のサーバント1枚を選んで攻撃宣言することができます。攻撃目標は相手プレイヤーか非ターンプレイヤーの場のフリーズ状態のサーバント1枚です。

405.4.3.1: フリーズ状態のサーバントを攻撃目標に選んだ場合、攻撃目標に選ばれたサーバントは防御サーバントではありますが、防御宣言をしないので、「防御した時」が誘発条件の自動能力は発動しません。

405.4.3.1.1: 攻撃しているサーバントは攻撃目標のサーバントがバトルから取り除かれるまで、攻撃目標にされているサーバントは防御サーバントが選ばれるかバトルから取り除かれるまで「バトル中のサーバント」として扱われます。

405.4.3.2: ターンプレイヤーが攻撃サーバントを選ばない場合、または選ぶことができない場合、攻撃宣言ステップを終了し、優先権処理で発生した処理をすべて解決した後、直ちにアタックフェイズ終了ステップに移行します。

405.4.4: 選ばれたサーバントをフリーズ状態にします。これ以降このサーバントは「攻撃サーバント」として扱われます。

405.4.5: 「攻撃サーバント」に選ばれたサーバントの「このカードが攻撃宣言した時」が誘発条件の自動能力が発動します。

- 405.4.6:「サーバントが攻撃宣言した時」が誘発条件の自動能力が発動します。
- 405.4.7:優先権処理が発生します。発生した処理をすべて解決したなら、防御宣言ステップに移行します。
- 405.5:防御宣言ステップ
- 405.5.1:「防御宣言ステップ開始時」の自動能力が発動します。
- 405.5.2:優先権処理が発生します。
- 405.5.3:非ターンプレイヤーは自分の場のスタンバイ状態のサーバント1枚を選んで「防御宣言する」か、「防御宣言しない」を選ぶことができます。非ターンプレイヤーの場に防御できるサーバントがない場合、自動的に「防御宣言しない」が選ばれます。
- 405.5.4:「防御宣言する」ことを選んだ場合、選ばれたサーバントをフリーズ状態にします。これ以降このサーバントを「防御サーバント」として扱われ、攻撃を行っているサーバントは「防御されているサーバント」として扱われます。それを防御しているサーバントがすべてバトルから取り除かれたとしても、防御されているサーバントは防御されているままです。
- 405.5.4.2:効果によってバトルが発生する場合がありますが、その場合その効果が解決されるまで対象になっているサーバントは「バトル中のサーバント」として扱われます。
- 405.5.5:「防御サーバント」に選ばれたサーバントの「防御宣言した時」の自動能力が発動します。
- 405.5.6:これ以降、攻撃しているサーバントが他のサーバントとバトルを行っている状態になることがあります。
- 405.5.6.1:防御しているサーバントがいるかぎり、攻撃しているサーバントと防御しているサーバントはバトル解決ステップが終了するまでお互い「バトル中のサーバント」として扱われます。
- 405.5.6.2:防御しているサーバントがない場合、攻撃目標がサーバントであるなら、攻撃しているサーバントとその攻撃目標は、バトル解決ステップが終了するまでお互い「バトル中のサーバント」として扱われます。
- 405.5.6:優先権処理が発生します。発生した処理をすべて解決したなら、バトル解決ステップへ移行します。

405.6:バトル解決ステップ

405.6.1:「バトル解決ステップ開始時」の自動能力が発動します。

405.6.2:優先権処理が発生します。

405.6.3:バトルダメージを解決します。

405.6.3.1:「攻撃サーバント」と「防御サーバント」、「攻撃目標のサーバント」は以下に従って、ダメージを与えます。これによって与えられるダメージはバトルダメージです。

405.6.3.1.1:「防御サーバント」が存在している場合、「攻撃サーバント」と「防御サーバント」それぞれの攻撃力に等しい数値のダメージをお互いの体力に同時に与えます。

405.6.3.1.2:「防御サーバント」が存在せず、攻撃目標がサーバントの場合、「攻撃サーバント」と「攻撃目標のサーバント」それぞれの攻撃力に等しいダメージをお互いの体力に同時に与えます。

405.6.3.1.3:「防御サーバント」が存在せず、攻撃目標が相手プレイヤーの場合、「攻撃サーバント」の攻撃力に等しいダメージを相手プレイヤーのライフに与えます。

405.6.3.2:バトルダメージによって体力が0になり「サーバントの体力不足処理」によって破壊されたサーバントは「バトルで破壊されたサーバント」として扱います。

405.6.4:優先権処理が発生します。発生した処理をすべて解決したら攻撃宣言ステップに移行します。

405.7:アタックフェイズ終了ステップ

405.7.1:「アタックフェイズ終了時」が誘発条件の自動能力が発動します。

405.7.2:優先権処理が発生します。

405.7.3:「アタックフェイズ中」の効果が消滅します。

405.7.4:アタックフェイズ終了ステップの終了時にアタックフェイズが終了し、第2メインフェイズに移行します。

406:第2メインフェイズ

406.1:「第2メインフェイズ開始時」の自動能力が発動します。

406.2:ターンプレイヤーに優先権が与えられ、優先権処

理を実行します。

406.2.1：ターンプレイヤーは優先権を持っている時、ならびにこのターン中にまだエナジーゾーンにカードをセットしていない場合、手札を1枚選んでエナジーゾーンにセットすることができます。この行為はカードのプレイではないので優先権処理は発生しません。

406.2.2：優先権処理をすべて解決したなら、エンドフェイズに移行します。

407：エンドフェイズ

407.1：「エンドフェイズ開始時」が誘発条件の自動能力が発動します。

407.2：「ターン終了時」が誘発条件の自動能力が発動します。

407.3：優先権処理が発生します。

407.4：ターンプレイヤーの手札が8枚以上ある場合、7枚になるように手札を選んで捨てます。

407.5：サーバントが受けているダメージがリセットされます。

407.6：「ターン終了時まで」の効果が消滅します。

407.7：以上の処理が全て終了したら、プレイの解決を待っている能力があるかを確認します。それが存在するなら優先権処理が発生し、処理が全て終了したら、再び407.4の処理から順番に実行します。プレイの解決を待っている能力がないなら、相手プレイヤーのターンに移行します。

500：ルール処理

501：ルール処理の概要

501.1：ルール処理とは、ゲーム中にある特定の事象が発生した場合に、ルールにより実行される処理です。待機中のカードや効果がある場合は、それらの処理を1度中断して直ちに処理されます。

501.1.1：複数のルール処理が同時に発生した場合、それらを全て単一の出来事として同時に処理します。

501.2：ある特定の条件を待っている能力は自動能力であり、ルール処理ではありません。

501.3：ルール処理はどのプレイヤーにもコントロールされません。

502：敗北判定処理

502.1：ライフポイントが0以下のプレイヤーがいる場合、そのプレイヤーはルール処理により直ちにゲームに敗北します。

502.2：メインデッキからカードを引くことを求められ、必要な枚数のカードの引くことができなかったプレイヤーがいる場合、そのプレイヤーはルール処理により直ちにゲームに敗北します。

503：サーバントの体力不足処理

503.1：場に存在しているサーバントに蓄積されているダメージがそのサーバントの体力以上であるなら、そのサーバントはルール処理により直ちに破壊されます。

503.2：場に-の修正によって体力が0になったサーバントが存在している場合、そのサーバントはルール処理により直ちに破壊されます。

504：キャラクターの退場処理

504.1：場に存在するキャラクターカードが退場条件を満たした時か、なんらかの効果により場からキャラクター以外の別の領域に移動する場合、指定された領域に移動する代わりに退場キャラ置き場に置かれます。

504.1.1：指定された領域に置かれずに直接退場済みキャラクター置き場に置かれるので、「～墓地に送られた時」や「除外された時」などの自動能力は誘発しません。

505：カードの1枚制限処理

505.1：1人のプレイヤーがなんらかの理由により、同名称のキャラクターやテキストに「このカードと同名称のカードは自分の場に1枚しか存在できない」などと記載された同名称のカードを複数枚コントロールしている場合、そのプレイヤーの場に1番長く

存在するものを除き、すべてを直ちに墓地に送ります。1番長く場にあるものが複数枚ある場合、それらをコントロールしているプレイヤーがその中から1枚を選び、残りを直ちに墓地に送ります。

506：マジックアイテムの装備判定処理

506.1：場にある【装備】を持つマジックアイテムの対象となっているカードが場以外の領域に移動した場合、そのマジックアイテムは対象不適切となり直ちに墓地に送られます。

506.2：場にある元々のカードの種類がマジックアイテムではないカードが、なんらかの効果で【装備】を持つマジックアイテムとして他のカードに装備されている時に、そのカードがなんらかの効果で【装備】を持つマジックアイテムではなくなった場合、そのカードが場に存在できるもの(スペル以外)ならそのまま場に残ります。

507：リミット開放処理

507.1：自分のライフポイントが特定の値(1500点、1000点)以下になった時、そのゲーム中1度だけ、自分のリミットレベルが1プラスされます。(1度ライフポイントが1500点になりリミット解放処理を行った後、何らかの効果でライフポイントを回復し、ライフポイントが再び1500点になってもリミット解放処理は行われません。)この処理によるリミットレベルの変動はゲームが終了するまで適用されます。

507.1.1：1度リミットが開放された後に、効果などでライフが特定の値(1500点、1000点)以上になった場合でも、プラスされたリミットレベルが再びマイナスされることはありません。(例：ライフが1500点になりリミット開放処理を行った後に100点のライフを得てライフの総数が1600点になった場合でも、自分のリミットレベルはゲーム終了時まで1プラスされたままになります。)

600：ターン進行起因処理

601：ターン進行起因処理の概要

601.1：ターン進行起因処理は、特定のフェイズやステップに自動的に発生する処理です。

601.2：特定のフェイズやステップの開始時に誘発する能力は自動能力であり、ターン進行起因処理ではありません。

601.3：ターン進行起因処理はいずれのプレイヤーにもコントロールされません。

602：ターン進行起因処理は以下の通りです。

602.1：スタンバイフェイズに、ターンプレイヤーは自分のコントロールしているカードを全てスタンバイ状態にします。

602.2：ドローフェイズに、ターンプレイヤーは自分のメインデッキから上からカードを1枚引く。

602.3：攻撃宣言ステップに、ターンプレイヤーは自分の場のスタンバイ状態のサーバントから1体を攻撃サーバントに指定します。

602.4：防御宣言ステップに、非ターンプレイヤーは自分の場のスタンバイ状態のサーバントから1体を防御サーバントに指定して防御宣言するか、防御宣言しない事を選びます。

602.5：バトル解決ステップに、すべてのバトルダメージがそれぞれ同時に与えられます。

602.6：エンドフェイズに場のすべてのサーバントに与えられているダメージがリセットされます。

602.7：エンドフェイズに場のすべてのサーバントに与えられているダメージがリセットされた直後に「ターン終了時まで」の継続効果が消滅します。

602.8：エンドフェイズに、「ターン終了時まで」の継続効果が消滅した直後に、ターンプレイヤーの手札が上限枚数(上限は7枚)を超えていた場合、そのプレイヤーは上限枚数になるまで手札を選んで捨てます。

602.9：各フェイズやステップが終了する時、いずれかのプレイヤーのエナジースtockに残っている未使用のエナジーは消滅します。(311：参照)

理を終了します。そうでないなら、待機中のカード及び能力のうち最も後から待機領域に置かれたものを1つ解決し、その後ターンプレイヤーが再び優先権を取得します。

700：優先権

701：優先権の概要

701.1：ゲーム中にいずれかのプレイヤーに優先権が与えられることがあります。優先権を持つプレイヤーは、その時点で実行が可能な行動を行うことができます。

701.1.1：優先権は常にターンプレイヤーから与えられます。

702：優先権処理

702.1：優先権を取得するに際して、以下の順番で処理を行います。

702.2：自動能力のチェック

702.2.1：誘発している自動能力がある場合、それを選び、プレイします。誘発している自動能力が複数ある場合のプレイ順は801.4.3.2を参照してください。

702.2.2：待機領域に置かれていない自動能力がなくなるまでこれを繰り返します。その後プレイヤーが優先権を取得します。

703：優先権を保持している時に行える行動

703.1：優先権を持つプレイヤーはターンやフェイズに関係なく以下の行動を行えます。

703.1.1：自分がコントロールしているカード1枚の自動能力をプレイする。

703.1.2：「瞬唱」を持つカードをプレイする。

703.1.3：優先権を放棄する。

703.2：待機領域にプレイされたカードや能力が無く、優先権を持つターンプレイヤーは、メインフェイズ中であるなら、以下の行動を行えます。

703.2.1：サーバントカードをプレイする。

703.2.2：スペルカードをプレイする。

703.2.3：マジックアイテムカードをプレイする。

703.2.4：キャラクターカードをプレイする。

703.2.5：エナジーゾーンにカードをセットする。

704：優先権の取得と放棄

704.1：優先権を持つプレイヤーが行った行動により、以下の処理を行います。

704.1.1：優先権の放棄以外の行動を選んだ場合、現状優先権を所持しているプレイヤーが引き続き優先権を取得します。

704.1.2：優先権を放棄した場合、優先権を取得していなかった方のプレイヤーが優先権を取得します。

704.1.3：お互いのプレイヤーが続けて優先権を放棄した時に、待機領域が空であるなら、優先権処

800：カードと能力の処理

801：能力

801.1：能力とは、カードが持つテキストで何らかの処理が行われることを示します。

801.2：能力は、起動能力、自動能力、常時能力、出現時誘発能力に分けられます。

801.3：起動能力

801.3.1：起動能力は、優先権を所持しているプレイヤーがコストを支払うことにより能動的にプレイする能力です。

801.3.2：起動能力は「**起** (コスト)：(効果)」で表記されます。**起**とコロン(:)の間に表記されているのがコストでコロン(:)の後に続くテキストがその起動能力が解決された時に発生する効果です。

801.3.3：起動能力のコロン(:)の前に書かれているものが起動コストになります。能力を起動するプレイヤーは、その起動コストを支払わなければなりません。

801.3.3.1：起動コストにはエネルギーの支払いを要求するものがあります。それらは色ごとのアイコンと①などで表される不特定コストで表記されます。(例：起動コストに[  ①]と記載されている場合、この起動能力は白エネルギー3 や白エネルギー2 と他の色のエネルギー1 で支払うことができます。)

801.3.3.2：起動コストにはカードを特定の状態にすることで支払われるものがあります。
(804.2.3.1~804.2.3.3：参照)

801.3.4：起動能力のコロン(:)の後に続く文章に、その能力を起動するにあたり従わなければならない説明が含まれている場合があります。それらの文章は、能力を起動できるプレイヤーを指定していたり、能力を起動できるタイミングを制限していたり、起動コストの一部を定義しています。これらの文章は能力の効果の一部ではなく、常時機能しています。

801.3.5：起動能力は特に指定がない限り、そのカードのコントローラー(コントローラーがいない場合は持ち主)のみがそのカードの起動能力を起動できます。起動能力を起動する時は、以下の手順で行います。

801.3.5.1：プレイヤーは、能力をプレイすることを宣言します。

801.3.5.1.1：プレイされている起動能力は、待機領域にプレイされているカードや能力がなくなるまで同じ能力を起動することはできません。

801.3.5.2：非公開領域から能力が起動された場合は、その能力を持つカードを公開します。

801.3.5.3：プレイが解決されると待機領域に置かれます。これはその元となった能力の文章を持ち、他の特性は持たない。そのコントローラーはその能力を起動したプレイヤーです。

801.3.5.4：能力は解決されるか無効にされるか、他の効果によって他の領域に移動させられるまで待機領域にとどまります。

801.3.5.5：テキストの内容に沿って効果を解決します。

801.3.6：起動能力の中には、起動する時に通常そのコントローラーが行うこと(対象を選ぶなど)を、そのコントローラーの対戦相手に行うように求めるものがあります。このような場合、対戦相手はその能力のコントローラーが通常行う時と同じタイミングでそれを選びます。

801.3.6.1：その能力が起動される時にそのコントローラーと対戦相手に同時に何らかの行動をさせる場合、能力のコントローラーが先に行い、その後で対戦相手が行います。

801.3.7：コストを変更する能力を起動しても、すでに待機領域に置かれているカードや能力には影響しません。

801.3.8：プレイヤーは起動が禁止されている能力の起動を宣言することはできない。

801.3.8.1：起動能力の使用に制限がある場合(ターン中に1回しか起動できない等)、その制限はその能力を持つカードのコントローラーが変更された場合にも適用されます。

801.3.8.2：カードが他のカードの効果で使用に制限がある起動能力を得た場合、その制限はそのカードから得た能力だけに適用され、他の同一の能力には適用されません。

801.3.9：「起動能力を使用した時」とは、「プレイされた起動能力が無効にされたりせず効果が解決された時」を指します。

801.4：自動能力

801.4.1：自動能力は、その能力のテキスト内に記された誘発条件が満たされることにより自動的にプレイされる能力です。

801.4.2: 自動能力は「(誘発条件)した時、(効果)する。」、「(各フェイズやステップ)開始時に、(効果)する。」、「(各フェイズやステップ)終了時に、(効果)する。」などと表記されます。

801.4.3: 自動能力は以下の手順で解決されます。

801.4.3.1: なんらかの自動能力の誘発条件が満たされた場合、その自動能力が発動します。

801.4.3.1.1: 特に指定がなければ、自動能力の誘発条件が複数回満たされた場合、その自動能力はその回数だけ誘発します。

801.4.3.2: 優先権処理が発生した段階で、自動能力のプレイを求められているプレイヤーは、自身がコントローラーである自動能力の中で待機領域に置かれていないものを1つ選び、それをプレイします。

801.4.3.3: プレイヤーが得る際に複数の能力が誘発していた場合、ターンプレイヤーが自分がコントロールしている自動能力の中で待機領域に置かれていないものを自分が選んだ順番で待機領域に置き、その後非ターンプレイヤーが自分がコントロールしている自動能力の中で待機領域に置かれていないものを自分が選んだ順番で待機領域に置きます。これを待機領域に置かれていない自動能力がなくなるまで繰り返します。その後、その過程で能力が誘発していた場合、それらを待機領域に置きます。この過程を、能力が誘発しなくなるまで繰り返します。その後、該当するプレイヤーが優先権を得ます

801.4.3.4: 誘発状態の自動能力のプレイは必ず行わなければならない、プレイしないことを選ぶことはできません。

801.4.3.5: なんらかの理由で、選んだ誘発状態の自動能力がプレイできない状態になった場合、その能力は待機領域に置かれずに取り除かれます。

801.4.4: あるカードが領域を移動することで誘発する自動能力が、その能力を誘発させたカードの情報を求めることがあります。その場合、以下の従ってその情報を参照します。

801.4.4.1: カードが公開領域から非公開領域、あるいはその逆に移動することにより誘発する自動能力がカードの情報を要求する場合、そのカードが公開領域にある状態の情報を参照します。

801.4.4.2: カードが場からそれ以外の領域に移動することにより誘発する自動能力、あるいはコントローラーが変わる領域移動を伴う自動能力がカードの情報を要求する場合、そのカードが場にある状態での情報を参照します。

801.4.4.3: 上記以外の公開領域から他の公開領域に移動することにより誘発する自動能力がカードの情報を要求する場合、そのカードが移動した後の領域にある状態での情報を参照します。

801.4.5: なんらかの効果により、それ以降の特定のタイミングで誘発条件が発生する自動能力が発現することがあります。この自動能力は、特に期間が決められていないかぎり、一度だけ誘発条件を満たします。

801.4.6: 自動能力の中には、誘発条件を満たす出来事が発生した時に誘発するものの他に、ゲームの状況によって誘発するものがあります。それらの能力はゲームの状況がその条件を満たした時に即座に誘発し、次にいずれかのプレイヤーが優先権を得た時に待機領域に置かれます。これらの能力は、その能力が解決されるか無効にされるか他の効果によって待機領域から取り除かれるまで再び誘発することはありませんが、それ以降にその能力を持つカードがまだその領域に存在していてゲームの状況が誘発条件を満たしていた場合には、再び誘発します。(例:「あなたの手札が0枚になるたびに自分のメインデッキからカードを1枚引く。」という能力を持つカードが場にあるとします。そのコントローラーの手札が0枚になり、能力が誘発してデッキから1枚引きました。この後にカードをプレイするなどして再び手札が0になった場合、再度デッキから1枚ド引きます。また、「手札をすべて捨てる。その後、捨てた枚数と同じ枚数のカードを引く」のような効果の処理の途中で手札が0枚になる効果を使った場合、一時的でも手札が0枚になるので能力は誘発します。

801.4.6.1: 「～になる。」という表現をしている誘発能力(フリーズ状態になる等)は、これらに示された出来事が発生した時のみ誘発します。元々その状態であった場合や、その状態であり続ける間は誘発することはありません。「スタンバイ状態になる」や「フ

リーズ状態になる」時に誘発する能力は、カードがその状態で場に出た時には誘発しません。(例：カードが「フリーズ状態になった」時に誘発する能力はカードがスタンバイ状態からフリーズ状態になった時のみ誘発します。)

801.4.6.1.1: 枚数を参照して誘発する自動能力は、参照する枚数に変動があった時、変動後の枚数が誘発条件を満たしている場合、再び誘発します。(例：自分のエナジーゾーンのカードが5枚以上の時に「自分のエナジーゾーンのカードが5枚以上になった時、自分のメインデッキからカードを1枚引きこのカードを退場させる。」という能力のカードをプレイした後、新たにエナジーをセットした時、変動後の自分のエナジーゾーンの枚数は5枚以上になるので「自分のエナジーゾーンのカードが5枚以上になった時～」の自動能力が誘発します。)

801.4.6.2: 自動能力の誘発条件が満たされた時に、その自動能力を持ったカードが公開領域になかった場合、その能力は誘発しません。

801.4.6.3: 能力はその誘発条件を満たす出来事が実際に発生した時のみ誘発します。軽減されたり置換されたりした出来事によって誘発することはありません。(例：「ダメージを受けた時」に誘発する能力は、そのダメージが軽減されて0点になった場合、実際にはダメージが与えられていないので誘発しません。)

801.4.6.4: 遅延誘発式能力を除く自動能力は、誘発した時点でその発生源をコントロールしていたプレイヤーがコントローラーです。遅延誘発式能力のコントローラーは、801.4.9.4~801.4.9.6を参照。

801.4.7: 自動能力の効果の中には、行動をするかしないかを選ぶことができるものがあります。コントローラーがその能力の選ぶ、選ばないに関わらず、その能力は誘発した時に待機領域に置かれます。選ぶことは能力の解決時に行います。同じように、「(条件)しない限り」発生しない効果を持つ自動能力やプレイヤーになにかをすることを選ぶ効果を持つ自動

能力は通常通り待機領域に置かれます。能力の「(条件)しない限り」の部分は能力の解決時に処理されます。

801.4.8: カードが領域を移動することを条件に含む自動能力は、領域が変わった後でそのカードに干渉します。解決中に、これらの能力はそのカードを移動先の領域で参照します。その指定された領域でそのカードが参照できない場合、効果の中でそのカードに干渉する部分は解決に失敗します。能力によるカードの参照は、カードがその領域に入らなかった場合や、能力の解決よりも前に指定された領域を離れた場合、あるいはその移動先の領域が自分にとっての非公開領域(お互いのデッキや相手の手札)の場合、解決に失敗します。

801.4.9: 効果によって後でなにかを行う遅延誘発式能力が生成されることがあります。

801.4.9.1: 遅延誘発式能力は、カードや他の能力の解決中、あるいは置換効果が適用された結果、あるいはプレイヤーになんらかの処理を求める常時能力の結果、生成されます。

801.4.9.2: 遅延誘発式能力は、基本的に次に誘発条件を満たす出来事が起こった時に一度だけ誘発します。

801.4.9.3: あるカードに影響を及ぼす遅延誘発式能力は、そのカードの特性が変化しても影響を及ぼします。しかし、そのカードがその領域を離れていた場合には影響を及ぼしません。(一旦領域を離れてから再び戻ってきた場合や、そのカードが領域を移動した後で、同名のカードを新たに場に出した場合でも、それらは新しいカードであるため影響を受けません。)

801.4.9.4: カードが遅延誘発式能力を生成した場合、その発生源はそのカードであり、コントローラーはそのカードの解決時のコントローラーです。

801.4.9.5: 起動能力あるいは自動能力が遅延誘発式能力を生成した場合、それらの発生源は生成する能力の発生源と同じであり、コントローラーは生成する能力の解決時のコントローラーです。

801.4.9.6: 常時能力による置換効果が遅延誘発式能力を生成した場合、その発生源はその常時能力を持つカードであり、コントロ

ーラーは置換効果を適用した時点でのそのカードのコントローラーである。

れた時、加えられたものと同じ色のエナジー1を自分のエナジーストックに加える。）」

801.5：常時能力

801.5.1：常時能力は、その能力が有効な間、常に効果を発生している能力です。

801.5.2：常時能力は効果のみのテキストで表記されます。

801.5.3：常時能力の中にはカードの特性を定義するものがあります。これらの能力はカードのどこかに記載されている特性(色や所属、種族等)に関する情報を上書きします。これらの能力は全ての領域において適用されます。

801.5.4：ある種の常時能力は、待機領域にある間に適用されます。カードのテキストを存在しないかのように扱わせるもの、カードをプレイするために追加コストを要求するもの、カードをプレイするためのコストを置換するものなどがこれに該当します。

801.5.5：ある種の常時能力は場以外の特定の領域(手札や墓地など)にある間に適用されます。それらの能力はテキスト内で指定された領域にある間のみ有効です。

801.6：エナジー能力

801.6.1：発生したエナジーは、そのフェイズやステップ中はエナジーストックに置かれ、コストの支払いに使用できます。

801.6.2：コストの支払いの後にエナジーストックにエナジーが残っている場合、そのプレイヤーはどの色のエナジーがどれだけ残っているのかを明確にする必要があります。

801.6.3：エナジーストックに置かれたエナジーは、それが発生したフェイズまたはステップの終了時に消滅します。

801.6.4：起動能力と自動能力の一部はエナジー能力であり、特別なルールが適用されます。以下の条件を満たすものはエナジー能力です。

801.6.4.1：起動能力で対象を取らず、解決時にプレイヤーのエナジーストックにエナジーを加えるものはエナジー能力です。(例：「：自分のエナジーストックに緑エナジーを1加える。」)

801.6.4.2：自動能力で対象を取らないもの、起動式のエナジー能力の解決によって誘発するもので、解決時にプレイヤーのエナジーストックにエナジーを加えることができるものはエナジー能力です。(例：「自分のエナジーストックにエナジーが加えら

れた時、加えられたものと同じ色のエナジー1を自分のエナジーストックに加える。」)

801.6.2：エナジー能力は、ゲームの状況によってエナジーを生成できない状況でもエナジー能力として扱います。(例：「：自分のエナジーストックに緑エナジーを1加える。」の場合、この能力を持つカードがフリーズ状態の場合でも分類上この能力はエナジー能力になります。)

801.6.3：起動式のエナジー能力を起動することは、以下の場合を除いて、他の起動能力に関するルールが適用されます。

801.6.3.1：プレイヤーは、優先権を持っている時、またはなんらかのルールや効果がエナジーの支払いを要求している時、起動式のエナジー能力を起動することができます。

801.6.3.2：起動式のエナジー能力は待機領域には置かれられないので、他の能力や効果の対象にならず、無効にされることもなく、起動してすぐに解決されます。

801.6.4：誘発式のエナジー能力は以下の場合を除いて他の自動能力に関するルールが適用されます。

801.6.4.1：誘発式のエナジー能力は待機領域に置かれられないので、他の能力や効果の対象にならず、無効にされることもなく、誘発してすぐに解決されます。この時優先権処理は発生しません。

801.6.5：801.6.4.1と801.6.4.2の分類に当てはまらない能力はエナジー能力ではありません。

801.6.5.1：エナジーをプレイヤーのエナジーストックに加えるスペルカードはエナジー能力ではありません。これらは他のスペルカードと同じルールが適用され解決します。

801.6.5.2：エナジー能力が色を定義できない場合、そのエナジー能力はエナジーを発生しません。(例：「：他の自分の場のカードを選ぶ。あなたのエナジーストックに選んだカードの色と同じ色のエナジーを1加える。」という能力を持つカードが自分の場にありません。この時、自分の場に他のカードがない、または色を持つカードが他に存在しない場合、この能力は色を定義することができないので、このエナジー能力は起動してもエナジーを発生することはありません。)

802 : 効果とは、能力によって示された処理そのものを指します。

802.1 : 効果は、単発効果、継続効果、置換効果に分けられます。

802.1.1 : 単発効果は、テキストに記載されている効果を解決し、その時点で効果が終了するものを指します。

802.1.1.1 : 単発効果が実行するように要求された場合、それに支持された行動を一度だけ実行します。

802.1.2 : 継続効果とは、一定の期間(期間が明記されていない、すなわち「このゲーム中」の効果も含みます。)その効果が有効であるものを指します。

802.1.2.1 : なんらかの継続効果が存在する状態でカードの情報が要求される場合、以下の手順で効果を適用します。

802.1.2.1.1 : カード自体に表記されている情報が、基準値となります。

802.1.2.1.2 : 継続効果のうち、情報の数値を変更するものではない効果を全て適用します。

802.1.2.1.3 : 継続効果のうち、情報の数値を変更させるものを全て適用します。(例 : 自分の場に攻撃力が 300 のサーバント A が存在している時、「自分の場の攻撃力が 300 以下のサーバント全てに+100/+0 を与える。」という能力を持つサーバント B を場に出した場合、サーバント A の攻撃力は 400 になります。これでこの効果の適用は終了します。)

802.1.2.1.4 : 以上までで適用の順番が前後しない継続効果が 2 つ以上存在している状態で、いずれかの効果が適用されるかによって効果の対象またはどのように適用されるかが変わる場合、その効果は他の効果に依存しているものとして扱います。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適用されます。(例 : 自分の場に「自分の場のサーバント全てに《特徴 B》を与える。」という能力を持つサーバント A と「自分の場の《特徴 B》に+100/+100 を与える。」という能力を持つサーバ

ント B を場に出した場合、それらのサーバントが場に出た順番に関係なく、自分の場のサーバントは全て +100/+100 を得ます。)

802.1.2.1.5 : 802.1.2.1.1~802.1.2.1.4 までで適用の順番の前後が定まらない複数の継続効果が存在している場合、それらの効果は発生した順番に従って解決されます。

802.1.2.1.5.1 : 継続効果の発生源が常時能力の場合、その能力を保有しているカードが場に置かれた時点を順番の基準値として参照します。それ以外の能力の場合は、それがプレイされた時点を基準値として参照します。(例 : 自分の場に攻撃力が 300 のサーバント A と、「自分の場のサーバントすべてに +100/+0 を与える。」という能力を持つサーバント B が場にいる場合、サーバント A の攻撃力は 400 になります。この状況で「場のサーバント 1 枚を選んでターン終了時まで攻撃力を 0 にする。」というテキストのスペルカードをサーバント A に対して使用された場合、そのターンの終了時までサーバント A の攻撃力は 0 になります。)

802.1.2.1.5.2 : 常時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領域間の移動を行ったカードに対しては適用されません。(例 : 自分が「自分の場のサーバントすべてにターン終了時まで+100/+0 を与える。」というテキストのスペルカードを使用した後に、自分の場以外の領域から攻撃力 300 のサーバントを自分の場に出した場合、そのサーバントの攻撃力は 300 のままです。)

802.1.2.1.6 : 特定の領域において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った瞬間から効果が適用されます。

802.1.2.1.6.1 : 特定の情報を持つカードがその

領域に入ることと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あとの情報を参照します。

802.1.3: 置換効果とは、ゲーム中にある行動を実行する場合、それを実行する代わりに別の効果に置き替えて解決するものを指します。

802.1.3.1: 置換効果には、通常の「置換効果」と効果の中に選択肢が用意されている「選択式置換効果」があります。

802.1.3.1.1: 能力に「(効果A)する場合、代わりに(効果B)する。」と表記されているものは置換効果を指します。

802.1.3.1.2: 能力に「場から離れる時、(指定された領域に)置かれる。」と表記されているものは置換効果を指します。

802.1.3.1.3: 能力に「(効果A)する場合、代わりに(選択肢)してもよい。そうしたら(効果B)する。」と表記されているものは選択式置換効果を指します。

802.1.3.2: 置換効果が発生している場合、その置換効果の対象になっている効果を発生させずに、置換効果で指定された別の効果に置き換えます。

802.1.3.2.1: これによって置き換えられた元々の効果は発生しなかったという扱いになります。

802.1.3.3: 同一の効果に複数の置換効果が適用される場合、どの置換効果から適用するかは、それにより影響を受けるプレイヤーが選ばれます。

802.1.3.3.1: 影響を受けるのがカードや能力であるなら、それらのコントローラーが選びます。

802.1.3.3.2: 影響を受けるのがゲーム中の行動であるなら、その行動を行うプレイヤーか、その行動が適用されるカードのコントローラーが選びます。

802.1.3.3.3: 同一の効果に対しては、各置換効果は1回ずつのみ適用されます。

802.1.3.4: 置換効果が選択式置換効果である場合、その選ぶことを実行できない場合、この置換効果は適用できません。

803: 能力の有効、無効

803.1: 何らかの効果により、特定の効果が「有効」である場合と「無効」である場合があります。能力は有

効である場合のみプレイすることができます。

803.1.1: 特に指定がない場合、種類がサーバントカード、マジックアイテムカード、キャラクターカードであるカードの能力は、それらが場に存在している間有効です。

803.1.2: 特に指定がない場合、種類がスペルカードであるカードは、そのスペルがプレイされて解決されるまでの間有効です。

803.1.3: テキストに特定の領域にある場合のみ効果が適用されることが表記されている能力は、その能力を持つカードがその領域にある間のみ有効です。

803.1.4: 能力に、その能力自体が特定の条件下でのみ有効であると表記されている場合、その条件を満たしていない場合はその能力全体が無効であるとみなされます。

803.1.5: 能力が無効である場合でも、プレイできない、または誘発しない、または適用されないだけで、その能力自体は存在しています。

803.1.6: 有効な自動能力が誘発し、その後プレイする前になんらかの処理でその自動能力が無効な能力になった場合でも、その自動能力はそのままプレイされます。

803.1.7: 有効な自動能力が誘発した後に、その自動能力を保有しているカードが、プレイ時にそれが存在していた領域に存在しなくなった場合、そのカードが領域を移動する直前の状態を参照してプレイされます。

803.1.8: 有効な自動能力が誘発した後に、その自動能力を保有しているカードがその領域に存在している時に、何かしらの理由でその能力自体が存在しなくなっていた場合、その能力がカードに存在していた最後の時点でのその能力を参照してプレイされます。

803.1.9: 有効である能力のプレイを開始した時、そのプレイのための行動中にその能力が無効になったり存在しなくなったりプレイが禁止されたりした場合でも、その能力のプレイは中断されることはなく最後まで行われます。また、その能力が解決されるよりも前に何らかの理由で無効な能力になった場合でも、その能力はそのまま解決されます。

804: プレイと解決

804.1: カードや起動能力や自動能力はプレイすることによって解決され、効果を発生します。常時能力は常に効果を発生しているので、プレイはしません。

また、エナジー能力もプレイはせずに即座に解決されます。

804.2: カードや能力のプレイは以下の手順で実行されず。

804.2.1: プレイするカードや能力を宣言します。

804.2.1.1: キャラクターカードのプレイを宣言する場合、退場済みキャラクターカードの合計レベルの上限を超えてしまうレベルのキャラクターカードはプレイを宣言することはできません。(109:参照)

804.2.1.2: 自分の場に同名のキャラクターカードが存在しているキャラクターカードはプレイを宣言することはできません。

804.2.2: カードや能力をプレイするために何かを選ぶことが必要なら、それを行います。

804.2.2.1: プレイヤーはそのカードや能力が求める対象として適切なプレイヤー、カード、領域を選んで宣言しなければいけません。

804.2.2.2: カードや効果によって、プレイヤーが1つ以上の複数のカードやプレイヤーに効果を割り振って与える時、プレイヤーはどのように分配するかを宣言します。

804.2.2.3: カードや効果の中には、プレイする時に対象を選ぶことを相手プレイヤーにさせるものが存在します。その場合も804.2.2.1に則って対象を選ばなくてはなりません。

804.2.3: プレイするために必要なコストがあるなら、そのコストを決定します。この段階で決定したコストは、そのコストを支払う前になんらかの処理で内容が変更される状況になった場合でも変更されることはありません。

804.2.3.1: カードをとある状態にすることをコストとする場合、すでにその状態になっているカード、及びその状態にすることを禁止されているカードをコストに指定することはできません。

804.2.3.2: カードをとある領域から別の領域に移動させることをコストとする場合、その移動が禁止されているカードをコストに指定することはできません。

804.2.3.3: カードをとある領域から別の領域に移動させることをコストとする場合、なんらかの置換効果等でそのカードが他の領域に移動する場合でも、そのカードをコストに指定することができます。

804.2.4: そのカードや能力のコストを支払います。全てのコストが支払えない場合、そのカードや能力はプレイできず、プレイが宣言される直前まで状況を巻き戻します。

804.2.4.1: 複数のコストを支払う場合、それらを支払う順番はそれをプレイしたプレイヤーが任意に選ぶことができます。

804.2.4.2: 任意ではないコストは全て支払わなければなりません。コストの一部のみを選んで支払うことはできません。

804.2.5: プレイされたカードや能力は待機領域に置かれ、順番に解決されます。(310:参照)

804.3: プレイされたカードは以下のように解決されます。

804.3.1: プレイされたカードがサーバントカード、マジックアイテムカード、キャラクターカードである場合、それらは自分の場に置かれます。

804.3.2: プレイされたカードがスペルカードである場合、そのスペルカードの効果を解決した後、持ち主の墓地に置かれます。

804.3.3: プレイされたカードが能力の場合、その能力に表記されている効果を解決します。

804.3.4: プレイされたスペル及び能力が解決される時、何らかの理由により対象不適切となった場合、そのスペル及び能力は効果の解決に失敗します。

804.4: カードや能力に「選び」や「選ぶ」、「選んで」と表記されている場合、効果を解決する際に、その指示があった段階でそこに表記された選ぶべき対象を選びます。

804.4.1: 選ぶ数が指定されている場合、可能な限りその数になるまで対象を選ばなければなりません。選ぶことができる場合に、選ばないという行動はとれません。

804.4.1.1: 選ぶ数が指定されている場合に、指定された数の一部を選ぶことが不可能な場合、可能な限りの対象を選び、それらに対して指定された効果を解決します。

804.4.1.2: 選ぶ数が「～選んで。」や「～まで選び」、「まで選ぶ。」と表記されている場合、0から指定されている数までの間の任意の数の対象を選ぶことができます。

804.4.1.3: 選ぶ数が指定されている場合に、対象を1つも選ぶことができない場合、その対象は選ばれません。その場合、目標に関わるすべての効果は無視して解決できる部分のみ解決します。

804.4.1.4：選ぶ目標が自分の非公開の領域のカードであり、なおかつ選ぶための条件としてカードの持つ情報が必要とされる場合、非公開の領域のカードがその情報を持つかどうかは保証されません。そのため、選ぶプレイヤーはその領域に条件を満たすカードが存在していたとしても、それを選ばないことができます。

805：カードの終末情報

805.1：ある効果が特定のカードの情報や状態を参照している場合、その効果の解決時にそのカードがその領域から別の領域に移動していた場合、その効果は、そのカードが最後にその領域に存在していた時の情報や状態を参照します。

806：発生源

806.1：発生源とは、効果、または、処理を直接的に発生させたカードです。通常、1つの効果、1つの処理についてただ1つの発生源が存在します。

806.2：発生源としてプレイヤーが問われる場合、その発生源のカードから見て、その効果を解決するプレイヤー、あるいはそのカードが置かれている領域を持つプレイヤーを発生源とします。この2つが異なる場合、効果を解決するプレイヤーを発生源として扱います。

900：ゲーム中の特定の行動

901：ゲーム中の特定の行動の概要

901.1：ルールや能力等で指定された行動の中には、ゲーム内で特別な行為を行うものがあります。

902：コストの支払い

902.1：コストの支払いとは、プレイヤーがそのコストを含むカード、能力、効果で指定されている指示を実行することを指します。

902.2：コストにエネルギーの支払いが含まれる場合、コストを支払うプレイヤーはエネルギー能力を使用することができます。

902.3：プレイヤーはコストの支払いに最低限必要なリソースを持っていないなら、コストの支払いをすることができません。(例：手札が0枚のプレイヤーは、「手札を1枚捨てる。」というコストを支払うことはできません。)

902.4：エネルギーの支払いは、プレイヤーのエネルギーストックから指示されただけのエネルギーを取り除くことによって支払われます。支払いの後でエネルギーストックにエネルギーが残っている場合、そのプレイヤーはどの色のエネルギーがどれだけ残っているのかを宣言して、相手プレイヤーに確認をしてもらう必要があります。

902.5：ライフポイントをコストとして支払う場合は、そのプレイヤーのライフポイントの総量から指定されただけの数値のライフポイントを減少させることによって行われます。これはダメージではありません。

902.6：コストが①によって表記される場合があります、①にまで減少することがあります。これらのコストは支払いを宣言するだけで支払われます。このコストの支払いはリソースが無くても行うことができますが、自動で行われるものではありません。

902.7：プレイヤーが実際に支払うコストは効果によって変更または増加および減少することがあります。エネルギーコストがコスト減少効果で全く無くなった場合、それは①として扱います。このようにして変更されたコストを支払う場合でも、元々のコストを支払ったとして扱います。

902.7.1：一定量の無色エネルギーをコストから減少させる効果は、そのコストの無色エネルギーの部分のみ影響します。そのコストの有色エネルギーの部分には影響しません。

902.7.2：一定量の有色エネルギーがコストから減少する場合、指定された有色エネルギーがコストに含ま

れていない場合、そのコストの無色エナジーを指定された量減少させます。

902.7.3: 一定量の有色エナジーがコストから減少する場合、その減少量はそのコストに含まれる有色エナジーの数よりも多い場合、その有色エナジーがなくなるまで減少させ、余剰分は無色エナジーを減少させます。

902.8: カードや能力の一部は追加コストを持ちます。追加コストはカードのテキストに表記されている場合、あるいは他の効果によってカードや能力に適用されるコストです。これはカードのエナジーコスト、または能力の起動コストを支払う時と同じタイミングでそのカードのコントローラーが支払わなければなりません。

902.8.1: 追加コストはプレイされるカード 1 枚や能力 1 つに対して複数適用される場合があります。

902.8.2: 追加コストの一部には支払うかどうかを選べるものがあります。追加コストの効果に「支払ってもよい。」や「～してもよい。」と表記されている場合、それらは支払わないことを選ぶことができます。

902.8.3: 効果によってプレイヤーがカードを「プレイしてもよい。」と指示されている場合、そのカードが非公開領域に存在するなんらかの情報を持つカードを含む強制の追加コストを保有している場合、その必要な情報を持つカードが非公開領域に存在していたとしてもそのカードをプレイすることは強制されません。

902.8.4: 追加コストによってカードのエナジーコストが変化することはありません。カードのコストを参照するカードや能力は参照先のカードの元々のコストを参照します。

902.8.5: 追加コストとは別にカードや能力のプレイするためのコストを増加させる効果が存在します。それらは追加コストとは呼称せず、カードや能力の効果として処理されます。

902.9: カードや能力の一部は代替コストを持ちます。代替コストはカードのテキストに表記されている場合、あるいは他の効果によってカードや能力に適用されるコストです。代替コストは、そのカードや能力のコントローラーがエナジーコストを支払う時に代わりに支払うことができるコストです。

902.9.1: 代替コストの全ては支払うかどうかを選ぶことができます。

902.9.2: 単一のカードに対して複数の代替コストが適用されている場合でも、複数の代替コストを支払うことはできません。

902.9.2.1: 代替コストで支払いをする場合、そのカードのコントローラーはカードのプレイでコストを支払う時に、代替コストで支払うことを宣言し、複数適用されている場合、どの代替コストを適用するかを宣言します。

902.9.3: 代替コストによってカードのエナジーコストが変化することはありません。カードのコストを参照するカードや能力は参照先のカードの元々の値を参照します。

902.9.4: カードをプレイする際に代替コストを適用する場合、そのカードに影響を及ぼす追加コストやコストの増減効果をその代替コストに対して適用します。

902.10: コストの支払いは、単一のカード、能力、効果に対してのみ適用されます。(例:「手札を 1 枚選んで捨てる。」というコストの起動能力を持つサーバントが自分の場に 2 体いる場合、手札 1 枚のみをコストとしてそれぞれのサーバントの起動能力を同時に起動することはできません。)

902.11: カードや能力の解決は、効果の一部が他のカードや能力のコストと同じものであっても、そのコストを支払ったことにはなりません。

902.12: コストを支払うための処理は、他の効果によって修正される場合があります。その結果、実際に行われる処理が表記されている内容と一致しない場合でも、そのコストは支払われたものとして扱われます。(例:「このカードをスタンバイ状態にする。」というコストを持つサーバント A に「このカードが装備されているサーバントがスタンバイ状態になる時、代わりにカードを 1 枚引いてよい。」という効果を持つ魔具 A が装備されている場合、サーバント A の効果を起動した上で魔具 B の効果を適用することができます。その場合でも、サーバント A の効果のコストは支払われたものとして扱います。)

902.13: カードや能力の中には、「(処理)する。(そうした/そうした/そうした/そうした)なら、(効果)する。」、または「(処理)してもよい。(そうした/そうした/そうした/そうした)なら、(効果)する。」という内容のものがあります。この場合の(処理)はコストであり、カードや能力の解決時に支払います。(例: 自分の場に「相手がサーバン

トを場に出した時、このカードを墓地に送る。そうしたら、相手の場のサーバント1体を選んで破壊する。」というマジックアイテムAをコントロールしている時、相手が場にサーバントを出したので、マジックアイテムAの効果が誘発しました。そのあとにマジックアイテムAを除外する別の能力を起動し解決された場合、マジックアイテムAの能力が解決される際、「このカードを墓地に送る。」というコストを支払うことができないので、マジックアイテムAの能力を解決することはできません。)

903 : カード/能力をプレイ(する)

903.1: カードのプレイとは、キャラデッキからキャラクターを場に出したり、手札からサーバントやマジックアイテムを場に出したり、スペルを発動して待機領域に置かれる行動を指します。

903.2: 能力のプレイとは、自動能力を発動したり、起動能力を起動し待機領域に置かれる行動を指します。

904 : スタンバイ状態にする/フリーズ状態にする

904.1: カードをスタンバイ状態にすることを求められる場合、そのカードをフリーズ状態からスタンバイ状態にします。

904.2: カードをフリーズ状態にすることを求められる場合、そのカードをスタンバイ状態からフリーズ状態にします。

904.3: カードのテキストにのアイコンがある場合、それは「スタンバイ状態のこのカードをフリーズ状態にする。」を意味します。

904.4: カードや能力をプレイするのに必要な行動として「カードをフリーズ状態にする。」という指示がある場合、特に指定がなければ、「そのプレイするカードや能力のコントローラーがコントロールしているスタンバイ状態のカードをフリーズ状態にする」ことを指します。

905 : カードを引く

905.1: プレイヤーがカードを1枚引くことを求められている場合、メインデッキの一番上のカードをそのプレイヤーの手札に加えます

905.2: プレイヤーがカードを複数枚引くことを求められている場合、「カードを1枚引く」という行動を指定された回数だけ繰り返します。

905.3: プレイヤーのデッキにカードが無い状態である効果はそのプレイヤーにカードを引くかどうかを選ばせる場合、そのプレイヤーはカードを引くことを選ぶことができます。

905.3.1: 904.3の状態ではカードを引くことを選んだ場合、直ちに敗北判定処理が発生します。

905.4: カードを引くことができないという効果が適用されている状態で、他の効果はそのプレイヤーにカードを引くかどうかを選ばせる場合、そのプレイヤーはカードを引くことを選ぶことはできません。

905.5: 904.3と904.4の状況でカードを引くかどうか、カードを引くことを求められているプレイヤー以外のプレイヤーが決定する場合でも同様に処理されます。

905.6: 効果のテキストに「引く」という言葉を使用せずにプレイヤーのデッキからそのプレイヤーの手札にカードを移動させる場合、そのプレイヤーはカードを引いたとは扱われません。(例: 「自分のデッキの1番上のカードを公開する。そのカードが《種族A》のサーバントならそのカードを手札に加える。」という効果でデッキの1番上のカードを手札に加えた場合、これはカードを引いたとは扱われません。)

905.7: 置換効果などでカードを引く場合があります。その場合元の効果の中でこの効果によって置換されない部分があるなら、その部分を先に処理し、その後カードを1枚ずつ引きます。

906 : エナジーをセットする

906.1: ターンプレイヤーはメインフェイズ中で優先権を所持している時で、そのターン中にまだエナジーのセットを行っていない場合、自分の手札を1枚選んでエナジーゾーンに置くことができます。この行動は第1メインフェイズと第2メインフェイズの両方で行うことができますが、両方合わせて1度のみ行えます。

906.1.1: この行動は待機領域に置かれないので、これに対してお互いのプレイヤーはカードや能力のプレイを行うことはできません。

907 : 破壊する/破壊されない/破壊を無効にする

907.1: 場のカードを破壊するという処理が解決される場合、対象のカードは「破壊状態」になり、「破壊された時」が誘発条件の自動能力が発動します。破壊状態になったカードは次に発生する優先権処理時にそれらをすべて解決したあと、そのカードの破壊が無効になっていない場合、特に指定がなければ破壊されたカードは持ち主の墓地に送られます。

907.1.1: 破壊されたカードは墓地に送られるまではそのカードをコントロールしているプレイヤーの場のカードとして扱われ、墓地に送られる時には優先権処理は発生しません。(墓地に送ら

れた時に誘発する自動能力は発動します。)

907.2: テキストに「破壊されない」という記述を持つカードや「破壊されない」、という効果が適用されているカードは、カードや能力では破壊されず、そのカードがサーバントの場合、ダメージや一の修正で体力が0になった時に発生する「サーバントの体力不足処理」を無視します。

907.3: バトルダメージやカードの効果によって発生したダメージ、一の修正によって体力が0になり、破壊状態となっているカードに「破壊を無効にする」という効果が適用される場合、破壊状態を無効にし、受けているダメージや一の修正値を0にします。

908: 墓地に送る/墓地へ送る

908.1: カードを墓地に送る/墓地へ送る、という処理が解決される場合、対象のカードをそのまま持ち主の墓地に置きます。その場合「墓地に送られた時」が誘発条件の自動能力が発動します。発生した能力は次に発生する優先権処理時に解決されます。

908.2: 場から墓地に送られた時でも、この処理は“破壊”ではないので、「破壊されて墓地に送られた時」が誘発条件の自動能力は発動しません。

909: 選ぶ/選び/選んで

909.1: 公開領域のカードや能力やプレイヤーを選ぶという処理が発生した場合、特に指定がなければそれを要求されたプレイヤーが適切な選択肢の中から指定された数を選びます。

909.2: いずれかの非公開領域のカードをいずれかのプレイヤーが選ぶという処理が発生した場合、特に指定がなければ、そのプレイヤーは指定された非公開領域のカードの情報を見ることができます。指定された非公開領域を全てのプレイヤーが見ることができる状態の場合、公開領域のカードを見るのと同様の処理を行います。指定された非公開領域のカードを見ることができないプレイヤーがいる場合で、その非公開領域の特定の情報を持つカードを選ぶことを要求されている場合、その情報を持つカードがその非公開領域内に存在することは保証されません。選ぶことを要求されたプレイヤーは、その特定の情報を持つカードがその非公開領域内にあったとしても選ばないことを選ぶことができます。選んだ場合、その特定の情報を持つカードを相手プレイヤーに公開します。

910: 公開する

910.1: 非公開領域のカードを公開するという処理が発生した場合、そのカードの情報を全てのプレイヤーが確認できる状態にします。これは、カードの公

開を要求した効果の解決が終了するか、指定されたカードが別の領域に移動するまで継続されます。

910.2: なんらかの理由ですでに公開されている非公開領域のカードを対象に、そのカードを公開する効果を適用することはできません。

911: 捨てる

911.1: カードを“捨てる”とは、指定されたカードをそのカードのコントローラーの手札から持ち主の墓地に送ることを指します。

911.2: 手札にカードが1枚も無い状態でこの処理を行った場合でも、手札を捨てたとして処理されます。

911.3: 複数枚のカードを同時に捨てる場合、墓地に置かれる順番は持ち主が選べますが、それらは同時に捨てられます。この時、「カードを捨てる度～」という誘発条件の自動能力は、捨てたカードの枚数分発動します。

912: 待機領域に置く

912.1: ルールや能力が“待機領域に置く”ことを参照する場合、それは「自動能力以外で新しくカードや能力がプレイされて待機領域に置かれる」ことを指します。

912.2: カードや能力に対して“待機領域に置くことができない”という効果はそのカードや能力が待機領域に存在している間のみ有効で、「そのカードや能力が待機領域に存在している間、待機領域に自動能力以外のカードや能力をプレイして置くことができない。」状態を指します。

912.3: 複数のカードや効果が同時に待機領域に置かれる場合、ターンプレイヤーがコントロールしているものから置かれ、その後非ターンプレイヤーのコントロールしているものが置かれます。

912.3.1: 1人のプレイヤーが複数のカードや効果をコントロールしている場合、そのプレイヤーが自分のカードや効果を待機領域に置く順番を決めます。

912.3.2: 待機領域に置かれるカードのコントローラーは、それをプレイしたプレイヤーです。

912.3.3: 起動能力のコントローラーは、それを起動したプレイヤーです。

912.3.4: 遅延誘発式能力以外の自動能力のコントローラーは、その能力が誘発したときにその発生源をコントロールしていたプレイヤーです。

912.3.5: 遅延誘発式能力のコントローラーは、その自動能力の発生源をコントロールしていたプレイヤーです。

912.4: ゲーム中に発生する事象の中には待機領域に置か

れないものが存在します。

912.4.1: 常時能力は常時効果が適用されているので、待機領域に置かれることはありません。

912.4.2: エナジー能力は待機領域に置かれずに即座に解決されます。エナジー能力にエナジーを発生する以外の効果がある場合、まずエナジーが生成され、その後他の効果が即座に解決されます。

912.4.3: ターン進行起因処理(スタンバイフェイズやドロフェイズ)は、待機領域に置かれずに即座に解決されます。

912.4.4: ルール処理は待機領域に置かれずに発生したら即座に処理されます。

912.4.5: プレイヤーはいつでもゲームに投了できます。これは待機領域に置かれず、投了したプレイヤーは即座にそのゲームに敗北します。

913: 無効にする

913.1: 待機中のカードや能力を無効にするという処理が解決される場合、対象のカードか能力を待機領域から取り除きます。取り除いたものがカードである場合、そのカードを持ち主の墓地に送ります。

914: 発動する

914.1: 自動能力が“発動する”とは、その自動能力の誘発条件が満たされることで、その自動能力が発動されることを指します。

914.2: ある自動能力が“発動しない”場合、その自動能力の誘発条件が満たされても、その自動能力は発動しません。

915: 起動する

915.1: 起動能力を“起動する”とは、その起動能力の起動に必要なコストを支払うことで、その起動能力が起動されることを指します。

916: ダメージを与える

916.1: サーバントに“ダメージを与える”という処理が発生した場合、対象のサーバントに蓄積されているダメージに指定された数値を加えます。

916.2: プレイヤーに“ダメージを与える”という処理が発生した場合、対象のプレイヤーのライフポイントから指定された数値を引きます。

916.3: あるカードや能力によりいずれかのプレイヤーやカードにダメージを与える場合、基本的にそれは一度に与えられます。

916.3.1: 能力のテキストに「なんらかの物1つにつき(基準の数値)ダメージを与える。」という表記がされている場合、それはダメージを複数与

えるものではなく、最終的に与えるダメージを計算した上で一度に与えられます。(例: 自分の場にサーバントが3体いる時に、「自分の場のサーバント1体につき100ダメージを与える」という効果を解決する場合、これは対象に300点のダメージを与えます。100点のダメージを3回与えるわけではありません。)

916.3.2: 複数のサーバントおよびプレイヤーに特定の値のダメージを好きなように割り振る場合、プレイヤーがダメージの割り振りを決定した後、すべてのダメージを同時に与えます。

916.3.2.1: 場に「ダメージを与えた時」という誘発条件の自動能力を所持しているカードがいる状態で、複数のカードやプレイヤーに同時にダメージを与えた場合、その自動能力は、ダメージを与えたカードやプレイヤーの総数に等しい回数だけ誘発条件を満たし発動します。

916.4: 体力が0(破壊状態)のサーバントにはダメージを与えることはできません。

916.5: 体力が0(破壊状態)のサーバントは、“ダメージを与える”という能力を持つカードで対象にすることができません。

917: 軽減する

917.1: ダメージを「軽減する」という処理は、指定量のダメージが与えられる代わりに、その一部またはその全部が与えられない置換効果を指します。

917.1.1: 軽減する数値が指定されている場合、本来与えられるダメージから指定された数値を引いたダメージを代わりに与えます。

917.1.2: ダメージが全て軽減される場合、そのダメージは与えられません。この場合、「ダメージを与えた時」および「ダメージが与えられた時」が誘発条件の自動能力は発動しません。

917.1.3: 「ダメージを受けない」という処理は「軽減する」処理の1つです。ダメージの発生源が指定されているものはその発生源から、特に指定が無い場合は、あらゆる発生源からのダメージが全て軽減されます。

918: ~になる/~を得る/~を失う

918.1: カードが「~になる」という場合、それは今まで持っていた情報を失い、新たに指定された情報を得ます。(例:《種族A》を持つサーバントが、「《種族B》になる」という効果を適用された場合、そのサーバントは《種族A》を失い、《種族B》のみを持ちます。)

918.2: カードが「～を得る」という場合、それは今まで持っていた情報に追加して指定された情報を得ます。(例:《種族A》を持つサーバントが、「《種族B》を得る」という効果を適用された場合、それは《種族A》と《種族B》を持つサーバントになります。)

918.3: カードが「～を失う」という場合、それは指定された情報を失う継続効果を指します。(例:《種族A》を持つサーバントが、「種族を失う」という効果を適用された場合、それは《種族A》を失います。その効果が適用されている間、そのサーバントは《種族A》を参照するカードや能力の対象にならず、《種族A》を参照する効果が適用されません。)

918.4: 「(数値A)/(数値B)になる」という効果は、攻撃力を数値Aに、体力を数値Bに数値を変更するという継続効果を指します。

918.5: 「+(数値A)/(数値B)を得る/与える」という効果は、攻撃力に数値Aを、体力に数値Bを加えるという、数値を変更する継続効果を指します。

918.6: 「-(数値A)/-(数値B)を得る/与える」という効果は、攻撃力から数値Aを、体力から数値Bを引くという、数値を変更する継続効果を指します。

918.7: プレイヤーが「ライフポイントを得る」という効果は、対象のプレイヤーのライフポイントの総量に、指定された数値分のライフポイントを加えるという単発効果を指します。

918.8: プレイヤーが「ライフポイントを失う」という効果は、対象のプレイヤーのライフポイントの総量から、指定された数値分のライフポイントを引くという単発効果を指します。

919: カウンターを置く/移動する

919.1: カードに「(名称)カウンターを置く。」という効果は、対象のカードの上にその名称を持つカウンターを置く単発効果を指します。

919.1.1: 同一の名称のカウンターは、特に指定がなければ、置いた効果に関係なく同一のカウンターとして扱います。

919.2: カードの能力に修正を与えるカウンターは、そのカウンターが置かれている間、それが置かれているカードに「その能力修正を与える」という数値を変更する継続効果が適用されているものとして扱います。

919.3: カウンターが置かれているカードが場以外の領域に移動する場合、そのカードの上に置かれているカウンターはすべて取り除かれます。

919.4: カウンターを「移動する」という効果は、「移動

元」に置かれているカウンターを、指定された数だけ取り除き、移動先のカードの上に同名のカウンターを指定された数だけ置く。」という単発効果を指します。

919.5: カードが「カウンターが置かれた状態で場に出る。」という効果は、「そのカードのプレイが解決されたなら、指定された名称を持つカウンターを指定された数だけ置いた状態で場に出る。」という単発効果を指します。

919.6: 特定の種類のカウンターをX個超えて置くことができないという効果が適用されているカードの上に、指定された種類のカウンターがX個を超えて置かれる場合、X個までしか置くことができません。

919.7: カードの上にカウンターが置かれることを参照するカードや効果は、「カウンターが置かれた状態で場に出る。」場合も参照されます。

920: シャッフルする

920.1: なんらかのカードの集合を「シャッフル」する処理が発生した場合、そのカードの集合のコントローラーはそれを順番が無作為になるように変更します。

920.2: シャッフルするカードの集合の一部またはすべてを見ることができるまたは公開する効果が発生している場合、シャッフル中はそれらの効果は適用されません。

920.2.1: とある効果の解決中に、シャッフルが要求されているカードの集合のシャッフル直後に、そのカードの集合に含まれているカードの一部を他の領域に移動する処理が行われる場合、それはシャッフルの一部として扱われ、その処理が終了するまでその集合を見るまたは公開する効果は適用されません。

921: 退場する

921.1: キャラクターカードが場やキャラデッキから退場キャラ置き場に置かれることをキャラクターが「退場する」と呼称します。

922: バトルさせる

922.1: 「バトルさせる」という効果が解決された場合、対象になっているサーバントはそれぞれの攻撃力分のダメージをお互いの体力に与えます。この時与えられるダメージはバトルダメージであり、このダメージが与えられた結果破壊されたサーバントは「バトルによって破壊されたサーバント」として扱います。

922.2: この処理はアタックフェイズとはみなされないの

で、この処理によるバトルに対して防御宣言することはできません。

922.3: **バトルさせる対象のサーバントの内どちらか一方、または両方が既に場を離れていたり、サーバントではなくなっていた場合、バトルは行われません。そのスペルや能力がサーバントを対象にしている、そのサーバントが対象として不適切になっている場合、バトルは行われません。**

923: 倍にする

923.1: サーバントの攻撃力や体力を「倍にする」という処理は、そのサーバントの攻撃力や体力に増加の修正を与える継続効果の一部です。

923.1.1: サーバントの攻撃力や体力を「倍にする」という処理を行う場合、その攻撃力や体力を倍にする能力やスペルが解決した時点のサーバントの攻撃力や体力を参照します。

924: ループ

924.1: ゲーム中に、ある一定の行動が望むだけ任意の回数連続して実行できる、あるいはある一定の行動が無制限な回数連続して強制される場合があります。このような行動をループと呼び、以下のルールに従います。

924.1.1: いずれか1人のプレイヤーのみがそのループを繰り返すことを選択できる場合、そのプレイヤーはそのループを繰り返す回数を指定し、その回数だけそのループを実行します。その後はそのループ以外の行動を実行しない限り、再びそのループを実行できません。

924.1.2: 複数のプレイヤーがそのループを繰り返すことを選択できる場合、ターンプレイヤーがループを繰り返す回数を指定し、その後に非ターンプレイヤーがループを繰り返す回数を指定し、それらの回数のうち少ない回数だけループを実行します。その後はそのループ以外の行動を実行しない限り、再びそのループを実行できません。

924.1.3: いずれのプレイヤーもそのループを繰り返すことを停止できない場合、そのループを発生させたプレイヤーの敗北となります。

925: ターン/フェイズ/ステップをスキップ

925.1: 効果によってターン、フェイズ、ステップがスキップされることがあります。ターン、フェイズ、ステップをスキップする場合、それが存在しないかのようにターンを進行します。

925.1.1: スキップされたターン、フェイズ、ステップは存在しない扱いなので、それぞれのタイミ

ングを指定して発動する能力は発動及び誘発することはありません。

925.1.2: 特定のターン、フェイズ、ステップを対象に遅延誘発する効果が生成された後に、そのターン、フェイズ、ステップがスキップされた場合、その効果は次にそのターン、フェイズ、ステップが始まった時に発動します。(例: 自分のメインフェイズに「次のアタックフェイズの開始時に1枚ドローする。」という遅延誘発式の効果を解決した後に、そのターンのアタックフェイズがスキップされました。その場合、このターンのアタックフェイズは存在しないように扱うので、次の相手のターンのアタックフェイズ開始時にこの効果が発動します。)

1000：キーワード能力

1001：キーワード能力の概要

1001：一部のカードはキーワードを持ち、これらの能力は“キーワード能力”として効果が定義されています。

1002：瞬唱

1002.1：瞬唱はカードのプレイに関するルールを変更する常時能力です。

1002.2：瞬唱を持つカードは、そのコントローラーが優先権を所持しているときならばいつでもプレイすることができます。

1002.3：1枚のカードに複数の【瞬唱】がある場合でも効果は重複しません。

1003：疾風

1003.1：疾風は常時能力です。

1003.2：疾風を持つサーバントは、行動制限を無視して場に出たターンから攻撃したり  のコストを持つ能力を起動したりすることができます。

1003.3：1枚のサーバントに複数の【疾風】がある場合でも効果は重複しません。

1004：貫通

1004.1：貫通は攻撃サーバントの戦闘の処理のルールを変更する常時能力です。

1004.2：貫通は防御時やバトルダメージ以外のダメージを与える場合には影響を及ぼしません。

1004.3：貫通を持つサーバントがバトル解決ステップのバトルダメージ解決時に防御サーバントの体力以上のダメージを与えた時、その余剰ダメージを本来の攻撃対象に与えます。防御サーバントがすでにダメージを与えられている場合、そのダメージを差し引いた余剰ダメージが本来の攻撃対象に与えます。（例：自分の場の【貫通】を持つ300/300のサーバントAが相手プレイヤーに攻撃して相手の場の100/100のサーバントBが防御しました。この場合、サーバントAは攻撃力300のうち100でサーバントBの体力にダメージを与え、残りの200が元々の攻撃対象である相手プレイヤーのライフにダメージを与えます。）

1004.4：貫通によってライフポイントに与えられたダメージはバトルによるダメージとして扱います。

1004.5：貫通を持つ攻撃サーバントが防御された後、バトルダメージを解決するまでになんらかの効果で防御サーバントがいなくなった場合、そのバトルダメージは全て元々の攻撃対象に与えられます。

（例：自分の場の【貫通】を持つ300/300のサーバントAが相手プレイヤーに攻撃して相手の場の100/100のサーバントBが防御しました。このときに何らかの理由でバトルダメージの解決前にサーバントBがバトルから取り除かれました。この場合、バトルダメージ解決時にサーバントAの攻撃力分のダメージ300点がそのまま元々の攻撃対象である相手プレイヤーのライフに与えられます。）

1004.6：1枚のサーバントに複数の【貫通】がある場合でも効果は重複しません。

1005：装備

1005.1：装備はマジックアイテムのプレイの仕方を変更する常時能力です。

1005.2：装備を持つマジックアイテムはプレイされる際に、場にある：(コロン)の後に指定されている種類のカードを1枚選んで、それに付けられた状態で場に出ます。

1005.3：1枚のカードに複数の【装備】がある場合でも効果は重複しません。