



Legend of Stars 総合ルールブック Ver.1.0.05

目次

0. はじめに	4
1. Legend of Starsとは	4
2. カードの種類	4
2.1. キャラクターカード	4
2.1.1. リードアイコン	4
2.1.2. ATK	4
2.1.3. DEF	4
2.1.4. DOWN	5
2.1.5. 種族	5
2.2. エフェクトカード	5
2.2.1. エフェクトカード（フラッシュ）	5
2.3. サポートカード	5
2.3.1. サポートカード（フィールド）	5
2.4. エネルギー	5
2.5. コスト	5
2.5.1. エネルギーコスト	5
2.5.2. スピード	6
2.6. 属性	6
3. プレイシート場の種類	6
3.1. デッキ	6
3.2. トラッシュ	6
3.3. キャラクターゾーン	6
3.3.1. マス	6
3.3.2. 前衛	6
3.3.3. 後衛	7
3.3.4. レーン	7
3.4. エネルギーゾーン	7
3.5. サポートゾーン	7
3.6. 手札	7
3.7. ライフ	7
4. 勝敗	7
5. ゲームの進め方	7
5.1. 先攻・後攻の決め方と準備	7
5.1.1. マリガン	8

5.2. セットアップフェイズ.....	8
5.3. メインフェイズ.....	8
5.4. リードフェイズ.....	9
5.5. アタックフェイズ.....	9
5.5.1. 戦闘処理.....	9
5.5.2. ダウンダメージの処理.....	10
5.5.3. エフェクト（フラッシュ）のプレイタイミング.....	10
5.6. エンドフェイズ.....	11
6. 表示について.....	11
6.1. アタック表示.....	11
6.2. ディフェンス表示.....	11
6.3. 表側表示.....	11
6.4. 裏側表示.....	11
6.5. リゲイン表示.....	11
6.6. ゲイン表示.....	12
7. エフェクト（フラッシュ）と優先権について.....	12
7.1. エフェクト（フラッシュ）.....	12
7.2. 優先権.....	12
8. 用語.....	12
8.1. 効果.....	12
8.2. 移動.....	12
8.3. プレイ.....	12
8.4. 発動.....	12
8.5. カードを引く.....	12
8.6. 元々の～.....	13
8.7. 戦闘.....	13
8.8. ATK/DEFを±●●●する.....	13
8.9. 破壊.....	13
8.10. ダメージを与える.....	13
8.11. ダウン状態.....	13
8.12. 特殊効果（仮）.....	13
8.12.1. 上空.....	13
9. その他.....	13
9.1. ルールと効果の優先.....	13
9.2. 相反する効果の優先.....	13
9.3. 同じタイミングで発動する効果.....	14
9.4. 同じタイミングで終了する効果.....	14
9.5. 似た効果の優位性.....	14
更新履歴.....	14
2024/09/27.....	14
2024/09/08.....	14

0. はじめに

このルールブックには、すべての「Legend of Stars」プレイヤーが、公平にゲームを遊ぶためのルールが記載されています。プレイヤー同士が真摯ある行動を実施して、お互いに気持ちよく対戦を進められるよう、必要に応じて本誌を参照してください。

1. Legend of Starsとは

このゲームは、星々のキャラクター（レジェンド）達が戦場で走り回って戦うトレーディングカードゲームです。

キャラクターを動かしながら戦うゲームシステムを採用しており、多彩な戦略を駆使して対戦できます。

プレイヤーは、星々のキャラクター（レジェンド）達と様々なエフェクト・サポートを使って50枚以上のデッキを構築します。

個性あふれる星々のキャラクター（レジェンド）達をリードし（導き）、その手で勝利を治めてください。

2. カードの種類

3種類のカードがあります。

2.1. キャラクターカード

キャラクターゾーンに出して戦うカードです。キャラクターカードには、コスト、スピード、属性や、ATK（アタック）、DEF（ディフェンス）、DOWN（ダウン）の戦闘で使用する数値が記載されています。縦横に記載された「▼,▲」のマークはキャラクターが移動できる方向を指しています。（リードアイコンと呼びます）

エネルギーが払える限り、自分の番に何枚でもキャラクターゾーンに出すことができます。

2.1.1. リードアイコン

キャラクターがキャラクターゾーンを移動できる向きを指します。

キャラクターには「▲ / ▼」などの方位が書かれており、そのキャラクターは書かれた方位に1マス進むことができます。キャラクターの表示によって進む方位を変えることができます。

2.1.2. ATK

アタックするときに参照する数値です。ATKの数値は0になることはありませんが、マイナスの値にはなりません。

2.1.3. DEF

ディフェンス表示でアタックされたときに参照する数値です。DEFの数値は0になることはありませんが、マイナスの値にはなりません。また、0になってもダウン状態や破壊になることはありません。

2.1.4. DOWN

戦闘によって相手のキャラクターをダウン状態にしたとき、相手のライフはDOWNの数値分、ダメージを受けます。DOWNの数値は0になることはありますが、マイナスの値にはなりません。

2.1.5. 種族

キャラクターには様々な種族があります。ゲーム中、種族を参照することがあります。種族を参照する場合、＜種族＞として記載されます。

2.2. エフェクトカード

キャラクターカードに影響を及ぼすカードです。エネルギーが払える限り、自分の番に何枚でも使うことができます。使用した後はトラッシュに置かれます。

2.2.1. エフェクトカード（フラッシュ）

フラッシュと書かれたカードは、お互いのアタックフェイズでも使うことができます。使用した後はトラッシュに置かれます。

2.3. サポートカード

サポートゾーンに出して使うカードです。キャラクターカードに様々な効果を与えてくれます。エネルギーが払える限り、自分の番に何枚でも使うことができます。

2.3.1. サポートカード（フィールド）

サポートゾーンに出して使うカードです。強力な効果のため「フィールド」を持つカードは自分のサポートゾーンに1枚まで置くことができます。「フィールド」を持つカードが複数置かれた場合、それまで置かれていたフィールドカードはトラッシュゾーンに置きます。

2.4. エネルギー

手札にある、キャラクター・エフェクト・サポートの好きなカードを「エネルギーゾーン」に置くことで、1エネルギーになります。エネルギーは1ターンに1枚だけ置くことができます。エネルギーはリゲイン状態（縦向き）で置きます。

2.5. コスト

各カードにはコストが書かれています。エネルギーが支払える限りカードを使うことができます。

2.5.1. エネルギーコスト

カードの左上に「COST」と書かれた数字を指します。その数字と同じ数のエネルギーを、エネルギーゾーンにあるエネルギーをゲイン表示（横向きに）にして払うことでカードをキャラクターゾーンに出す、または使うことができます。

2.5.2. スピード

カードの左上に「SPEED」と書かれた数字を指します。ゲームの最初に先攻後攻を決める時や、ゲーム中に数値を参照することがあります。

2.6. 属性

光・闇・火・水・木・土の6属性が存在します。ゲーム中、属性を参照することがあります。

3. プレイシート場の種類

プレイシートは、デッキ・トラッシュなどの各カードを置く場所で構成されています。Legend of Starsではキャラクターゾーン（前衛/後衛）、サポートゾーンを場として扱います。

3.1. デッキ

キャラクター、エフェクト、サポートを50枚以上で作成したカードの束。自分が使用するカード群となります。

同じ名称のカードは3枚までデッキに使用することができます。

作成したデッキを場に裏向きで置きます。

3.2. トラッシュ

ダウン状態になったキャラクターカード、破壊されたカード、使ったエフェクトカードを置くための場所です。常に表側で表示され、いつでも見る事が可能です。

3.3. キャラクターゾーン

キャラクターカードを出す場を指します。キャラクターゾーンは、横4マス、縦2マスの計8マスがあります。キャラクターゾーンの上下を前衛・後衛と呼び、縦マスをレーンと呼びます。

キャラクターカードは、表側表示、裏側表示どちらでも出すことができます。また、アタック表示、ディフェンス表示の好きな表示を選択して出すことができます。

3.3.1. マス

キャラクターゾーンにあるキャラクターを置くことのできる場所です。

3.3.2. 前衛

自分のキャラクターゾーンの上半分を指します。キャラクターカードがこの場所にあってアタック表示の場合、攻撃を行うことが可能です。

3.3.3. 後衛

自分のキャラクターゾーンの下半分を指します。キャラクターカードを最初に出す場所です。後衛のキャラクターカードは攻撃することができません。

3.3.4. レーン

前衛・後衛を含めた縦一列を指します。自分のレーン、相手のレーンと区別する場合があります。

3.4. エネルギーゾーン

エネルギーを置く場所です。手札から好きなカードをエネルギーカードとしてリゲイン表示で置くことができます。エネルギーゾーンにあるカードのテキストは使えません。

3.5. サポートゾーン

サポートカードを置く場所です。複数枚置くことができます。「フィールド」を持つカードは自分のサポートゾーンに1枚まで置くことができます。

3.6. 手札

デッキから引いたカードを所持する場所です。相手に見せる必要はありません。手札は場ではありません。
手札の上限は7枚です。

3.7. ライフ

勝敗を決めるための一つの要素です。キャラクターのATKの数値分ダメージを与えたり、キャラクターのDOWNの数値分、ダメージを受けることでライフを失うことがあります。
プレイヤーは3,000のライフを持ち、相手のライフを0にすることを目指します。

4. 勝敗

このゲームはお互いのライフの値を変動させながら戦います。
相手のライフをゼロにした場合、自分は**勝利**します。また、自分のデッキが0枚になり、カードを引くことができなかった場合、自分は**敗北**します。
同時にお互いのライフがゼロになった場合、**引き分け**となります。

5. ゲームの進め方

ゲーム開始前に、ライフをカウントできるものを用意してください。お互いにライフを3,000にしてから進めます。

5.1. 先攻・後攻の決め方と準備

お互いに良くシャッフルしたデッキからカードを2枚引き、その中からどちらか1枚を選択します。選択したカードを同時に見せてスピードコストを確認してください。

スピードコストが高いプレイヤーが先行、低いプレイヤーが後攻となります。その後、2枚のカードは好きな順番でデッキの下に戻します。見せたカードのスピードコストが同じだった場合、お互いにデッキからカードを1枚引き、2枚のカードからどちらか1枚を選択しもう一度スピードコストを比べて先攻・後攻を決めます。スピードコストが同じ場合最大3回まで、この操作で先攻・後攻を決めますが、3回目もスピードコストが同じだった場合、じゃんけんをして先攻・後攻を決めます。

先攻・後攻が決まったら、お互いにデッキの上からカードを7枚引きます。お互いに手札が7枚であることを確認し、挨拶をして先攻プレイヤーからターンを開始します。

※お互いに7枚の手札を一度だけ交換できます。（フリーマリガン）全ての手札をデッキに戻し、よくシャッフルしてからデッキの上からカードを7枚引きます。

5.1.1. マリガン

お互いのプレイヤーは手札を一度だけ交換できます。下記の手順でマリガンを実施します。

- I. 先攻のプレイヤーがマリガンの実施可否を宣言
- II. 後攻のプレイヤーがマリガンの実施可否を宣言
- III. マリガンの実施を宣言したプレイヤーは、手札を全てデッキに戻し、デッキを良くシャッフルしてから、デッキからカードを7枚引きます。

7枚の手札であることを確認し、挨拶をして先攻プレイヤーからターンを開始します。

5.2. セットアップフェイズ

全てのエネルギーカードやサポートカードをゲイン表示（横向き）からリゲイン表示（縦向き）にします。その後、デッキの上からカードを1枚引き手札に加えます。ただし、先攻プレイヤーの最初のターンはデッキからカードを引くことはできません。

5.3. メインフェイズ

以下の操作をエネルギーがある限り何回でも行動することができます。

- キャラクターをキャラクターゾーンに出す
- サポートカードをサポートゾーンに出す
- エネルギーゾーンにカードを出す
- エフェクトを使う

ただし、エネルギーゾーンにカードを出すことは1ターンに1回だけとなります。

手札からキャラクターを出す場合、キャラクターゾーンの後衛に出します。前衛に出すことはできません。キャラクターをキャラクターゾーンに出すとき、アタック表示・ディフェンス表示・表側表示・裏側表示の好きな表示で出すことができます。

キャラクターゾーンのキャラクターの表示を変更できます。キャラクターゾーンに複数のキャラクターが出ている場合、各キャラクター1回まで表示を

変更することができます。ただし、ディフェンス表示（右向き）からディフェンス表示（左向き）に変更はできません。逆も同様です。

裏側表示のキャラクターを表側表示にすることができます（カードの向きは好きに変更することができます）。ただし表側表示のカードを裏側表示にすることはできません。

このターンに自分の場に出したキャラクターは表示を変更することはできません。

5.4. リードフェイズ

キャラクターゾーンのキャラクターをリードアイコンの向きに1マス進めることができます。キャラクターの表示によって、リードアイコンの向きが変わります。

各キャラクター1回までプレイヤーの任意の順番で移動することができますが、すでにキャラクターがいるキャラクターゾーンに、別のキャラクターを移動することはできません。

裏側表示のキャラクターは移動することができません。

また、このターンキャラクターゾーンに出たキャラクターや裏側表示から表側表示になったキャラクターも移動することができません。

5.5. アタックフェイズ

アタックは、前衛にいるアタック表示の自分のキャラクターが行うことができます。戦闘は同じレーンにいる相手のキャラクターと行います。相手のキャラクターゾーンによって3種類の戦闘があります。

- 相手のレーンに前衛・後衛のどちらにもキャラクターがない：ATK分、相手のライフに直接ダメージを与える
- 相手のレーンの前衛のみ、前衛・後衛どちらにもキャラクターがいる：前衛のキャラクターと戦闘
- 相手のレーンの後衛のみ：後衛のキャラクターと戦闘

5.5.1. 戦闘処理

戦闘を行うには下記の手順を実施します。（アタックはレーンの前衛にいる表側アタック表示のキャラクターが、それぞれ1回行うことができます）

- I. 自分の表側アタック表示のキャラクターを1枚選び、アタックを宣言します。
相手の裏側表示のキャラクターにアタックした時、そのキャラクターを表側表示にします（アタック/ディフェンスの表示は変わりません）。
- II. 相手に場のカード、またはエフェクト（フラッシュ）カードを使用するか確認します。この時発動できる効果は1つまでです。発動した効果はすぐに処理を実施します。裏側表示から表側表示になった時に発動する効果を持つキャラクターはここで発動することができます。
（相手の優先権の使用）
- III. 自分の場のカード、またはエフェクト（フラッシュ）カードを使用するか確認します。この時発動できる効果は1つまでです。発動した効果はすぐに処理を実施します。裏側表示から表側表示になった時に発動する効果を持つキャラクターはここで発動することができます。
（自分の優先権の使用）

- II、IIIは交互に処理を繰り返し、お互いが優先権を放棄するまで行います。
- IV. 自分のアタック宣言をしたキャラクターがアタック可能な状態であれば、アタックを継続します。（前衛にいることかつ、アタック表示）
※レーンが元々アタック宣言をしたレーンから変更していたとしても、前衛にいることかつ、アタック表示の場合、アタックを継続できます。
- V. 相手のキャラクターがいない場合、相手のライフにダメージを与えます。相手のキャラクターと戦闘を行う場合、アタックを宣言したキャラクターのATK値と、相手のキャラクターの表示にそった値を確認します（アタック表示ならATK値、ディフェンス表示ならDEF値を参照します）
お互いの数値を確認し、下記の処理を行います。
- A. アタック宣言したキャラクターの数値が大きい場合、相手のキャラクターをダウン状態にします。
- B. アタック宣言したキャラクターの数値が小さい場合、アタック宣言したキャラクターをダウン状態にします。
- C. アタック宣言したキャラクターと相手のキャラクターの値が同じ場合、お互いダウン状態にします。
- VI. ダウンしたキャラクターの値分のダウンダメージを与えます。
ダウンダメージはダウンしたキャラクターがいるプレイヤーにダメージを与えられます。
例：自分のキャラクターのDOWN：200、相手のキャラクターのDOWN：400、それぞれのキャラクターが同時にダウン状態になった場合、自分は200のダウンダメージ、相手は400のダウンダメージを受けます。
ダウンダメージを与えた後、ダウン状態のキャラクターをトラッシュに置きます。
この時、ダメージを与えたことで発動する効果を持つキャラクターがいる場合、相手に効果の発動を確認し処理を実施した後（相手の優先権）、自分のキャラクターの効果を発動し処理を実施します。（自分の優先権）
※IVの時に、アタックする相手のキャラクターが裏側表示になっていた場合、表側表示にして効果の発動はせずVに進みます。
※VIまで終了後、自分の場にアタック可能なキャラクターがいて、戦闘を継続したい場合、再度Iから開始します。

5.5.2. ダウンダメージの処理

お互いにキャラクターがダウンした場合、相手のキャラクターのダウンダメージから処理します。この時、相手のライフが0になった場合、自分はゲームに勝利します（自分のキャラクターのダウンダメージを受ける前に勝利判定）。

相手のキャラクターのダウンダメージ処理後、相手のライフが残っている場合、自分のキャラクターのダウンダメージを処理します。

5.5.3. エフェクト（フラッシュ）のプレイタイミング

エフェクト（フラッシュ）は

- 相手のキャラクターのアタック時

- 相手プレイヤーがキャラクターのアタック宣言をしなかった場合、フェイズ終了前でプレイできます。

5.5.1 戦闘処理におけるIIとIIIを実施することが可能です。お互い優先権を放棄した場合、フェイズを終了し、エンドフェイズに移行します。

5.6. エンドフェイズ

ターン終了時に発動する効果、及びターン終了時まで発動している効果を終了させ、自分のターンを終わります。その後相手のターンに入ります。

以下の順番で処理を実施します。

1. [ターン終了時に発動する効果](#)
2. [ターン終了時に終了する効果](#)
また効果が複数発生する、している場合は、相手の優先権から実施し、お互いに優先権を放棄した場合、以下に移ります。
3. 手札が8枚以上ある場合、7枚になるように手札のカードをトラッシュに置きます。
4. 自分のターンを終了し、相手のターンに移る

6. 表示について

キャラクター、サポート、エネルギーには表示があります。

キャラクターの表示形式は自分のメインフェイズに、キャラクターにつき1回変更することができます。

6.1. アタック表示

キャラクターを縦向きで置くことを指します（自分からみてテキストが読める状態）。逆さまに置くことはできません。

6.2. ディフェンス表示

キャラクターを横向きで置くことを指します。右向き、左向きに置くことができます。

6.3. 表側表示

キャラクターを絵柄が見える状態で置くことを指します。

6.4. 裏側表示

キャラクターの絵柄が見えない状態で置くことを指します。裏から表になることで使用できる効果もあります。

自分のメインフェイズで裏側表示から表側表示になる場合、キャラクターのアタック/ディフェンス表示を好きな表示にすることができます。

戦闘時に表になった場合は、アタック/ディフェンス表示を変更することはできません。

6.5. リゲイン表示

エネルギーカード、サポートカードを縦向きに置くことを指します。「このカードをリゲインする」などと表現することがあります。

6.6. ゲイン表示

エネルギーカード、サポートカードを横向きに置くことを指します。「このカードをゲインする」などと表現することがあります。

7. エフェクト（フラッシュ）と優先権について

7.1. エフェクト（フラッシュ）

自分のターンでも相手のアタックフェイズでも発動できるカードです。リゲイン表示のエネルギーがあれば、そのエネルギーコストを支払うことで発動することができます。

相手のアタックフェイズ終了宣言時にも発動することができます。

7.2. 優先権

自分および相手のターンのアタックフェイズで主に使用します。

キャラクターのアタックに対して、相手がエフェクト（フラッシュ）や効果を使用することを優先権と呼びます。優先権は放棄することもできます。相手が優先権を放棄した場合、自分が優先権を得るため、手札または場のカードの効果を使うことができます。お互いに優先権を放棄することでキャラクターのアタックを進めることができます。

同じタイミングで発動する効果が複数ある場合も同様です。

8. 用語

カードテキストに記載される用語について詳しく記載します。

8.1. 効果

キャラクター・エフェクト・サポートに記載されているテキストを効果と呼びます。効果を使う場合、エネルギーコストを払ってカードを使うことができます。

8.1.1. 誘発強制効果

キャラクターやサポートの効果には、「●●する時、●●する。」のような、ある条件を満たした時に発動する効果があります。

これらの効果は「●●する時」「●●した時」の条件を満たした場合、必ず発動する必要があります。

この効果の発動には、優先権を必ず使用して解決する必要があります。また、誘発強制効果を発動したプレイヤーは、エフェクト（フラッシュ）や誘発任意効果のプレイよりも優先して解決する必要があります。

8.1.2. 誘発任意効果

キャラクターやサポートの効果には、「●●する時、●●しても良い。」のような、ある条件を満たした時に発動する効果があります。

これらの効果は「●●する時」「●●した時」の条件を満たした場合、発動した効果を適用させるかをプレイヤーが選ぶことができます。適用させないことを選んだ場合、そのカードの効果は発動しません。

エフェクト（フラッシュ）と発動するタイミングが重なった時、プレイヤーは任意でどちらを先に発動させるか選ぶことが可能です。（優先権は使用します）

8.2. 移動

キャラクターゾーンにいるキャラクターを、今の場所から別のレーンや前衛・後衛に移すことを指します。

8.3. プレイ

手札からカードを使う場合の呼び名です。「キャラクターをプレイする」「エフェクトをプレイする」などと使います。

8.4. 発動

場に出ているカードの効果を使う時の呼び名です。「このカードの効果を発動する」などと使います。

8.5. カードを引く

特に指定のない場合、デッキの上から指定されたカードの枚数を引くことができます。

8.6. ライフを・・・回復する

特に指定のない場合、自分のライフを指定された数値分回復することができます。

8.7. 元々の～

カードに記載された数値や名称を指します。効果によって、変動・変更した数値や名称は参照しません。

8.8. 戦闘

相手のキャラクターと数値を比べることを戦闘と呼びます。基本的に戦闘は1対1で行います。

8.9. ATK / DEF / DOWN ±・・・する

ATK / DEF / DOWNの値に指定された数値を足す、または引くことを行います。

8.10. 破壊

カードの効果によってトラッシュに移ることを指します。キャラクターが破壊された場合はトラッシュに移りますが、ダウン状態にはなりません。

8.11. ダメージを与える

ATKまたは効果によって、キャラクターまたはプレイヤーにダメージを与えることができます。

8.12. ダウン状態

相手のキャラクターを戦闘で倒した場合、相手のキャラクターはダウン状態になります。ダウン状態になった場合、相手のキャラクターに記載されたDOWNの数値分、相手はダメージを受けます。

8.13. 特殊効果

キャラクターやサポートには特別に授けられた効果があります。

8.13.1. 上空

このキャラクターがアタックする時、相手のレーンに[上空]を持つキャラクターがいない場合、相手に直接アタックすることができます。

8.13.2. スピード耐性：X

このカードは、記載された数字以下のスピードを持つ相手のカードの効果を受けない。

8.13.3. エネルギー耐性：X

このカードは、記載された数字以下のエネルギーコストを持つ相手のカードの効果を受けない。

8.13.4. 2回攻撃

このキャラクターは戦闘を2回まで行うことができる。

8.13.5. 毒呪

このキャラクターと戦闘を行ったキャラクターは、戦闘終了時にダウンする。

9. その他

9.1. ルールと効果の優先

ルールと矛盾する効果が記載されている場合、効果を優先します。

9.2. 相反する効果の優先

「できる」「できない」と相反する効果が同時に適用されている場合、「できない」を優先して適用させて効果を解決します。

9.3. 同じタイミングで発動する効果

「ターンの開始時」や「フェイズの終了時」、「●●になった時」など特定のタイミングで発動する効果が複数ある場合、相手プレイヤーが効果を解決する優先権があります。同時に発動する効果の中から、相手は一つ効果を選択し発動します。その後、自分は一つ効果を選択し発動します。相互に繰り返

し、お互いに優先権を放棄した場合にターン/フェイズを終了、または次のフェイズ、次の行動に移ります。

9.3.1. 戦闘処理時に発動する効果

戦闘処理を行う際、「●●する時、●●する。」「●●した時、●●しても良い。」のような条件を満たしたときに発動する効果があります。これらの効果は、条件を満たした時に効果を解決する必要があります。

「誘発強制効果」と「誘発任意効果」が同タイミングで発動した場合、「誘発強制効果」から解決する必要があります。

同じタイミングで「誘発強制効果」が発動した場合、9.3に沿って効果を発動させてください。

9.3.2. 誘発強制効果が同じタイミングで発動した場合

誘発強制効果が同じタイミングで発動した場合、9.3に沿って効果を発動していきます。

誘発強制効果は、戦闘処理の中で発動する場合、発動したプレイヤーは「優先権」を使用して発動します。

例)

1. 自分のキャラクターがアタック→アタックしたことにより誘発強制効果が条件を満たす（誘発強制効果A、誘発強制効果B）
2. 相手の優先権確認（相手は誘発強制効果がなければ、エフェクト（フラッシュ）を発動可能）
3. 自分の優先権の際に、誘発強制効果Aまたは、誘発強制効果Bを選んでどちらか一つを発動
4. 相手の優先権
5. 先ほど選ばなかった誘発強制効果を発動
6. 相手の優先権
7. 自分の優先権となり、エフェクト（フラッシュ）の発動が可能

9.4. 同じタイミングで終了する効果

「ターンの終了時」や「フェイズの終了時」、「●●になった時」など特定のタイミングで終了する効果が複数ある場合、相手の効果から終了し、その後自分の効果を終了します。自分および相手に同時に終了する効果が複数ある場合、相手は終了する効果を一つ選択し終了させます。その後、自分は終了する効果を一つ選択し終了させます。相互に繰り返し、お互いに終了にする効果を全て終了させた場合にターン/フェイズを終了、次の行動に移ります。

9.5. 似た効果の優位性

「全てのキャラクターのATKは●●●になる」や「自分のターン中、このカードのATKは●●●になる」といった似た効果が複数場にある時、後から場に出たカードの効果を優先して適用します。

例：「全てのキャラクターのATKは300になる」と書かれたカードが先に場に出ており、「自分のターン中、このカードのATKは500になる」というカードを後から出した場合、自分のターン中だけATK500になる効果が適用されません。

9.6. 対象をとる効果

「キャラクターを1体選ぶ」、「カードを1枚選ぶ」といった効果は、対象を選んで発動する効果です。対象に選ばれたカードが指定された場所にいない場合、解決することはできません。

裏側表示のキャラクターを対象に選んだ場合、選ばれた裏側表示のキャラクターは表にしてから効果を解決します（アタック表示、ディフェンス表示は変更せずに表にします）。この時、裏側表示から表側表示になったキャラクターが発動する効果を持っている場合、すでに発動している効果を解決した後、表になったキャラクターの効果を解決します。

9.6.1. 対象をとる効果の条件

対象をとる効果には、以下のような条件がついた効果があります。

- ・「ATK●●●以上のキャラクターを1体選ぶ」
- ・「スピードが●以上のキャラクタを1体選ぶ」
- ・「●属性のキャラクターを1体選ぶ」

上記のような、キャラクターの表側の情報を参照する条件がある場合、表側表示のキャラクターを対象にとることができます。

また、

- ・「場のキャラクターを1体選ぶ」
- ・「前衛の全てのキャラクターは～～」
- ・「アタック表示の全てのキャラクターは～～」

上記のような、キャラクターの表側の情報を参照しない条件は、裏側表示のキャラクターも対象にとることができます。

9.6.2. 裏側表示から表側表示になった時の効果の解決

裏側表示から表側表示になった時に発動する効果は、即時解決が前提です。しかし、対象をとる効果によって、裏側表示から表側表示になった場合、下記の手順で効果の解決を実施します。

1. 対象をとる効果によって、裏側表示のカードを選ぶ
2. 対象にとられた裏側表示のカードを表側表示にする
3. 表側表示になった時、そのカードが場にあることで発動する効果を適用（スピード耐性やATK±●●●する等）
4. 対象をとる効果の解決（前述のスピード耐性等で条件に該当しない場合は、効果の解決に失敗）
5. 裏側表示から表側表示になったカードが場にある場合、その効果を解決（トラッシュゾーンやエネルギーゾーンにある場合は効果の解決に失敗）

更新履歴

2025/09/22

- 総合ルールver1.0.05 改定
- 8.1.1.[誘発強制効果] を記載
- 8.1.2.[誘発任意効果] を記載
- 9.3.1.[戦闘処理時に発動する効果] を記載
- 9.3.2.[誘発強制効果が同じタイミングで発動した場合] を記載

2025/06/09

- 総合ルールver1.0.04 改定
- 5.5.1戦闘処理
- 「VIダウンしたキャラクターの値分のダウンダメージを与えます。」の処理を修正しました。

2025/04/07

- 総合ルールver1.0.03一部改訂
- 5.5.1.VI ※を追加
- 9.6[対象をとる効果]を記載
- 9.6.1[対象をとる効果の条件]を記載
- 9.6.2[裏側表示から表側表示になった時の効果の解決]を記載

2025/01/05

- 総合ルールver1.0.02一部改訂
- 8.5 カードを引く 一部修正
- 8.6 ライフを●●●回復する を記載
- 8.9 ATK / DEF / DOWN ±●●●する
DOWN記載を追記しました。
- 8.13.2 スピード耐性：Xを記載
- 8.13.3 エネルギー耐性：Xを記載
- 8.13.4 2回攻撃を記載
- 8.13.5 毒呪を記載

2024/09/27

- 総合ルールver1.0.01 改定
- 7.1[エフェクト（フラッシュ）
優先権について]から、フラッシュカードをアタック宣言時に加えてアタックフェイズ終了宣言時にも発動できるよう変更しました。
- 9.1[ルールと効果の優先]を記載
- 9.2[相反する効果の優先]を記載
- 9.3[同じタイミングで発動する効果]を記載

2024/09/08

- 総合ルールver1.0.00 制作