Z/X 総合ルール Ver. 1.67

最終更新日 2021/2/3

目次

100 ゲームの基礎.....1
200 カードのパラメーター.....2
300 ゾーン.....6
400 ゲームの準備.....9
500 ゲームの進行.....10
600 バトル.....12
700 優先権と優先権前処理.....13
800 カードと能力の処理.....13
900 ルールエフェクト.....20
1000 キーワード行為.....22
1100 キーワード能力.....24
1200 その他のルール.....29

100 ゲームの基礎

101 プレイヤー数と勝敗

101.1 このゲームは2人のプレイヤー(102.1)で行うゲームです。

101.2 ゲーム中のあらゆる時点で、一方のプレイヤーが敗北し、もう一方のプレイヤーが敗北していない場合、敗北していないプレイヤーがこのゲームに勝利し、ただちにゲームが終了します。

101.3 ゲームのいずれかの時点で、両方のプレイヤーが敗北している場合、このゲームは引き分けになり、ゲームが終了します。

101.4 プレイヤーは、ゲーム中の任意の時点で、自分の意思で投了を宣言し、現在のゲームを敗北することができます。これは、そのプレイヤーが優先権(701)を持たない時点を含む、ゲーム中のあらゆる時点で実行することができます。

101.5 投了はいかなる効果によっても強制されることはなく、いかなる効果も投了を置換(812)しません。

102 ゲームにおける原則

102.1 この総合ルールにおいて“プレイヤー”を参照する場合、原則としてそれは実際にゲームを実行している人を指します。プレイヤーカード(202.5)を指す場合は“種類がプレイヤーであるカード”と明記します。

102.2 この総合ルールとカードの持つテキスト(205)による指示が矛盾する場合、テキストの内容を優先して適用します。

102.3 何らかの行動を実行する指示がある場合に、その指示の一部を実行することが不可能である場合、それ以外の実行可能部分のみを実行します。

102.4 行動の実行において回数または個数が指定される場合に、その回数または個数を実行することが不可能である場合、可能な限り多くの回数または個数を実行します。また、ある行動を0回行うことが求められる場合、または実行不可能な行動のためその行動が0回行われた場合、その行動は行われたことになりません。同様に、値や回数が数値として未定義である場合、その値や回数を参照する行動は実行されません。

例:「手札のカードを2枚捨てる」という指示がある場合に、手札のカードが1枚のみである場合、その1枚を捨てます。

例: なんらかの理由で「手札のカードを0枚捨てる」ことが求められる場合、その行動を実行しても、そのプレイヤーは手札を捨てたとはみなされません。

102.5 プレイヤーやカードがある状態にあるときに、そのプレイヤーやカードが現在と同じ状態になることを求められた場合、それが改めてその状態になったとはみなされません。

例: スリーブ状態のカードに「カードをスリーブする」指示が行われた場合、それはスリーブ状態のままであり、スリーブ状態になったとはみなされません。「スリーブ状態になった」ことを自動事象とする自動能力も誘発しません。

102.6 カードの効果により何らかの行動が「できない」状態で、その行動を実行する処理を行おうとする場合、つねに「できない」ことが優先されます。

例:《精神の魔人アニムス》の効果でトラッシュにある《魔性を覗かせる常夏アスツァール》を3枚選んだ場合、《魔性を覗かせる常夏アスツァール》は自身の効果で1回しか登場させることはできず、できないことが優先されるため、それぞれ1回の登場ができません。この状況の場合、実行可能な部分のみを解決するため、選ばれた3枚の《魔性を覗かせる常夏アスツァール》から1枚を登場させ、残りの《魔性を覗かせる常夏アスツァール》は登場させることはできません。

102.7 何らかの理由で、両方のプレイヤーが何らかの選択を同時に実行する場合、現在のターンプレイヤーが先にその選択を行い、その後に非ターンプレイヤーがその選択を行います。

102.8 選択が秘匿ゾーン(301.3)のカードを含む場合、選択したカードの内容は他のプレイヤーに公開されません。複数のプレイヤーが同時に秘匿ゾーンのカードを選択して公開ゾーンに移動する場合、各プレイヤーが秘匿したまま選択を行い、同時にカードを移動します。

102.9 選択が特定のパラメーターを持つ秘匿ゾーン(301.3)のカードを含み、秘匿ゾーンに選択できる公開されていないカードがある場合、そのカードの選択を行わないことができます。

例:「あなたの手札にあるコスト3以下のゼクスを1枚選び、リブートでゼクスのないノーマルスクエアに登場させる。」指示がある場合、手札にコスト3以下のゼクスがあったとしても登場させなくてもよい。

102.10 ゲーム中、なんらかの数値を選択する場合、0以上の整数のみを選ぶことができます。負の数や非整数を選ぶことはできません。

102.11 ゼクスが「他のカードの能力を得る能力」によって「他のカードの能力を得る能力」を得た場合、新たに得た「他のカードの能力を得る能力」は新たに能力を得ることはありません。

200 カードのパラメーター

ゼクス

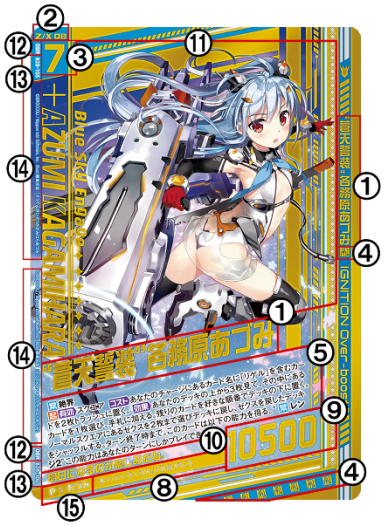
ゼクス

※2021 年 4 月最新フレーム

イベント

プレイヤー

ゼクス エクストラ



ゼクス オーバーブースト

シフト

イベント エクストラ

①	カード名	⑨	パワー
②	カードの種類	⑩	フレーバー
③	コスト	⑪	イラスト
④	色	⑫	レアリティ
⑤	テキスト	⑬	コレクター番号
⑥	サブテキスト	⑭	下端表記
⑦	アイコンスペース	⑮	プレイヤー名
⑧	種族		

201 カード名

201.1 このカードの名前です。

201.2 カード名は、デッキ構築(401)の際に、デッキ内の同一カードの枚数制限(401.2)の基準となります。

201.3 カードのテキスト(205)内で“「」”(カギ括弧)でくくられた名称がある場合、それはそのテキストの文脈に応じて、“そのカード名を持つカード”または“カード名”または“カード名の一部”を意味します。

201.4 カードのテキスト(205)内で同名が表されている場合、それは“そのカードが元々持つカード名”または“そのカードが元々持つカード名と同じカード名を持つカード”を意味します。

201.5　一部のカードにおいて、カード名の表記方法が通常と異なる物があります。このようなカードのカード名に関しては、別途定義を行います（付録 A「特殊カードのカード名一覧」参照）。

202 カードの種類

202.1　このカードの種類表記です。この表記内容により、カードの種類が決定されます。

202.2　カードは「ゼクス」「イベント」「プレイヤー」「ゼクス エクストラ」「ゼクス オーバーブースト」「シフト」「イベント エクストラ」のいずれかの種類を持ちます。

202.3　カードの種類表記に“Z/X”と書かれているカードの種類はゼクスです。

202.4　カードの種類表記に“EVENT”と書かれているカードの種類はイベントです。

202.5　カードの種類表記に“PLAYER”と書かれているカードの種類はプレイヤーです。

202.6　カードの種類表記に“Z/X EX”と書かれているカードの種類はゼクス エクストラです。

202.6a　ゼクス エクストラはゲーム中、ゼクスとしても扱われます。

202.7　カードの種類表記に“Z/X OB”と書かれているカードの種類はゼクス オーバーブーストです。

202.7a　ゼクス オーバーブーストはゲーム中、ゼクスとしても扱われます。

202.7b　ゼクス オーバーブーストは上部と下部に分かれており、それぞれを合わせることで 1 枚のカードになります。

202.7c　裏向きのゼクス オーバーブーストの下部は非公開ですが、自分のゼクス オーバーブーストの下部は自由に見ることができます。

202.7d　表向きのゼクス オーバーブーストがスクエアにあり、プレイヤー名を持たない場合、そのゼクス オーバーブーストは、自分が支配者のカードの種類がプレイヤーである裏向きのカードが持つプレイヤー名と同じプレイヤー名を持ちます。カードの種類がプレイヤーである裏向きのカードがプレイヤー名を持たないならば、そのカードのカード名と同じプレイヤー名を持ちます。

202.7e　ゼクス オーバーブーストがスクエアにある間、その支配者であるプレイヤーはダメージを受けません。

202.7f　ゼクス オーバーブーストがスクエアにある間、その支配者であるプレイヤーの種類がプレイヤーであるカードはカードの能力のコストにできず、カードの効果を受けません。

202.7g　プレイヤーは自身のゼクス オーバーブーストを 1 枚しかスクエアに置くことができません。

202.8　カードの種類表記に“SHIFT”と書かれているカードの種類はシフトです。

202.8a　シフトがカードの上に置かれている場合、それらは合わせて 1 枚のカードとして扱われます。特別な指示がない限り、それらのカードは1枚として効果の適用やゾーンの移動が実行されます。

202.8b　シフトがカードの上に置かれており、なんらかの能力によってシフトを参照する場合、置かれているシフトカードをそれぞれ 1 枚のカードとして参照します。

202.8c　すでに自分が支配者であるシフトがスクエアにある場合、シフトをプレイすることはできません。

202.8d　シフトはシフト単体ではスクエアに存在できず、テキスト（剣臨器）によって指定されたスクエアにあるカードの上に置かれます。シフトの置かれているカードはそのカードが持つ情報に加えて、シフトが持つ情報が追加されます。

202.8e　シフトによって追加される情報は「カード名」「カードテキスト」「色」「種族」の 4 つです。追加されるカード情報はシフトにプラスアイコン（207.9）で記されます。

202.8f　シフトによって追加される色もしくは種族が、シフトの置かれているカードが元々持っているものと重複する場合、それは追加されません。

202.9　カードの種類表記に“EV EX”と書かれているカードの種類はイベント エクストラです。

202.9a　イベント エクストラはゲーム中、イベントとしても扱われます。

203 コスト

203.1　このカードをプレイするためのコストです。

203.2　コストは数値で表され、カードのプレイの際にスリープするリソースの枚数を決定します（805）。

204 色

204.1　カードの持つ固有の色です。

204.2　色はアイコンで表記されます。

204.3　色アイコンは以下の5種類です。

204.4　色アイコンが上記アイコンで表記されている場合、このカードはその色を有します。色アイコンが黒塗りで表記されている場合、このカードはその色を有しません。

204.5　カードがある色を有する場合、そのカードはその色であるとみなされます。同様に、カードがある色を有しない場合、そのカードはその色ではないとみなされます。いずれの場合も、他の色を有するか否かは参照されません。

204.6　色はカードの使用の際にスリープするリソースの種類を決定します

204.7　色を持たないカードは無色です。無色は無　アイコンで表記されます。

205 テキスト

205.1　カードの持つ能力(801)を意味します。

205.1a　種類がゼクス、ゼクス　エクストラ、ゼクス　オーバーブースト、シフトであるカードの持つテキストは、それが他のゾーン(300)にある、またはデッキ構築等のゲーム外で機能することが明示されていない限り、このカードがスクエア(303)にある場合にのみその能力をプレイまたはその効果を発生させることができます。

205.1b　種類がイベント、イベント　エクストラであるカードは、特に明示されていない限り、それがプレイされてテンポラリー(310)で解決される場合にのみ、その効果を発生させることができます。

205.2　テキストの内容が複数の段落に別れていて、その段落の先頭に能力アイコン(801.2)がある場合、それらは別々の能力です。

205.3　テキストの一部に、“()”(丸カッコ)でくくられた、効果の内容を解説するための文章がある場合があります。これは解説文と呼びます。これはあくまで効果を解説するための補助の文章であり、独立した効果ではありません。

205.4　テキストの一部に P 有効 コスト 誘発 効果 のアイコンがある場合があります。

205.4a　P「○○」、もしくはP ○○ で表された能力は、その能力の支配者が使用する表向きでスクエアにある、種類がプレイヤーのカードのカード名に○○を含む場合かプレイヤー名が○○の場合か、種類がゼクス　オーバーブーストのプレイヤー名に○○を含む場合、その能力が有効になります。

205.4b　有効 はその能力が有効である期間やゾーンを表します。

205.4c　コスト はその能力をプレイするために必要な代償を表します。

205.4d　誘発 はその能力の誘発するための事象を表します。

205.4e　効果 はその能力が持つ効果を表します。

206 サブテキスト

206.1　カード個別に定められた追加のルールが記される場合があります。

206.2　サブテキストにカードのプレイの方法を変更するルールが記される場合があります。

206.2a　種類がゼクス　エクストラ、シフトであるカードの持つサブテキストは、記された内容を実行するか満たすことで、そのカードをプレイすることができます。

206.3　サブテキストに追加のカード名が記される場合、そのカードは、元々持つカード名に加え、サブテキストに記されたカード名を元々持つカードとして扱われます。

206.3a　サブテキストに記される追加のカード名は、デッキ構築(401)の際に、デッキ内の同一カードの枚数制限(401.2)の基準に含まれます。

207 アイコンスペース

207.1　この位置には、特定の能力や効果やキーワードを持ったり、他のカードから参照されたりすることのあるアイコンが描かれることがあります。

207.2　ルール中やテキストで特定のアイコンを持つカードを参照している場合、それはアイコンスペースにそのアイコンを持つカードを参照します。

207.3　イグニッションアイコン

207.3a　一部のカードには、アイコンスペースにイグニッションアイコン(右図)が描かれています。テキストでは のアイコンで示されます。

207.4　エヴォルシードアイコン

207.4a　一部のカードには、アイコンスペースにエヴォルシードアイコン(右図)が描かれています。これは、キーワード能力「エヴォルシード」(1105)を持つカードに描かれています。テキストでは のアイコンで示されます。

207.5 ドリーム・キーアイコン

207.5a 一部のカードやマーカーには、アイコンスペースにドリーム・キーアイコン（右図）が描かれています。テキストでは[ドリーム]のアイコンで示されます。

207.6 メロディアイコン

207.6a 一部のカードやマーカーには、アイコンスペースにメロディアイコン（右図）が描かれています。また、テキストでは[メロディ]のアイコンで示されます。

207.7 メモリアル・ピースアイコン

207.7a 一部のカードやマーカーには、アイコンスペースにメモリアル・ピースアイコン（右図）が描かれています。また、テキストでは[メモリアル]のアイコンで示されます。

207.8 何らかの効果により、いずれかのカードに本来アイコンスペースに表記されるアイコン（207.3～207.4）が追加される場合、特に指示がないかぎり、それはすべてのゾーン（300）においてそのカードにそのアイコンが表記されているものとして扱います。

207.9 プラスアイコン

207.9a シフト（202）のカードには、アイコンスペースにプラスアイコン（右図）が描かれています。

208 種族

208.1 このカードの種族です。このパラメーターは種類がゼクス、ゼクス エクストラ、ゼクス オーバーブースト、シフトであるカードのみが持ちます。

208.2 種族はルール上の意味を持ちませんが、カードの能力により参照される事があります。

208.3 カードのテキスト（205）やサブテキスト(206)内で“[ ]”（角括弧）でくくられた名称がある場合、それはそのテキストの文脈に応じて、“その種族を持つカード”または“種族名”を意味します。

209 パワー

209.1 このカードの耐久力とバトル（600）時のダメージ数の基準値です。このパラメーターは種類がゼクス、ゼクス エクストラ、ゼクス オーバーブーストであるカードのみが持ちます。

209.2 優先権前処理（702）の時点で、このカードが受けているダメージが自身のパワー以上である、またはこのカードのパワーが0以下である場合、このカードはルールエフェクト（904）により破壊されます。

209.3 バトル時、このカードが攻撃によるダメージをゼクスに与える場合、自身のパワーに等しい点数のダメージを与えます（604.3）。

210 フレーバー

210.1 このカードの世界観や背景を表す短い文章です。

210.2 フレーバーはゲーム上の意味を持ちません。

211 イラスト

211.1 このカードの内容を表すイラストです。

211.2 イラストはゲーム上の意味を持ちません。

212 レアリティ

212.1 このカードの入手頻度を表します。

212.2 アルファベットと線の色が、レアリティの高さを意味します。

アルファベット	レアリティ
IGR	アイゴッドレア
AR	アプリレア
UC	アンコモン
IRR	イラストレーターレア
UR	ウルトラレア
OBR	オーバーブーストレア
CVR	キャラクターボイスレア
C	コモン
SFR	シフトレア
SLR	ソルレア
SR	スーパーレア
STR	ステージレア
Z/XR	ゼクスレア
DR	ドラゴンレア
日本一 R	日本一レア
N	ノーマル
HR	ヒロイックレア
F	フリー
PR	プロモ
R	レア
WR	ワンダーレア

212.3 レアリティはゲーム上の意味を持ちません。

213 コレクター番号

213.1 このカードの固有のコレクター番号です。

213.2 コレクター番号はゲーム上の意味を持ちません。

214 下端表記

214.1 このカードの各種の付帯情報です。

214.2 下端表記は以下の内容を持ちます。

214.2a 権利表記:このカードの内容に関する著作権表記です。

214.2b イラストレーター名:このカードのイラストのイラストレーター名です。

214.2c 読み仮名:このカードのカード名(201)の読み仮名です。

214.3 下端表記はゲーム上の意味を持ちません。

215 プレイヤー名

215.1 プレイヤー名はカードの能力でカードの種類がプレイヤーであるカードの名前を参照する際に使用するパラメーターです。

215.2 カードの能力でカードの種類がプレイヤーであるカードを参照する際にそのカードのカード名もしくは、参照する名称にプレイヤー名が含まれている場合、そのカードの能力は効果を発揮します。

215.3 カード名が何らかの効果によって名前が変更される場合、プレイヤー名も同じ名前に変更されます。

300 ゾーン

301 ゾーンの基礎

301.1 ゾーンとは、ゲーム中にカードを置くことのできる領域を意味します。

301.2 ゾーンは、スクエア、デッキゾーン、トラッシュ、チャージ、ライフ、リソース、手札、テンポラリー、リムーブゾーン、フォースゾーン、デュナミスがあります。

301.2a スクエア、テンポラリー、フォースゾーンは両プレイヤーに共通です。

301.2b デッキゾーン、トラッシュ、リムーブゾーン、チャージ、ライフ、リソース、手札、デュナミスは各プレイヤーがそれぞれ有します。

301.3 ゾーンには、公開ゾーンと秘匿ゾーンがあります。

301.3a 公開ゾーンに置かれているカードは、どちらのプレイヤーもいつでもその内容を見ることができます。

301.3b 秘匿ゾーンに置かれているカードは、特に指定されていない限り、どちらのプレイヤーも見ることができません。

301.3c 公開か非公開かに関わらず、すべてのプレイヤーはすべてのゾーンにおいて、そのゾーンにあるカードの枚数を知ることができます。

301.4 カードがいずれかのゾーンから別なゾーンに移動する場合、それがスクエアから他のスクエアへの移動でないかぎり、そのカードは新たなカードであるとみなされ、それまでのゾーンにおけるカードに対する効果は適用されません。

301.5 デッキゾーン以外のゾーンから複数枚のカードが別のゾーンに移動する場合、その複数枚のカードは別のゾーンに同時に置かれます。

302 カードの情報や状態

302.1 すべてのゾーンにおいて、それぞれのカードは所有者と支配者の情報を持ちます。

302.1a ゲーム開始時に、プレイヤーのデッキとデュナミスに入っていたカード、およびプレイヤーが用意した種類がプレイヤーであるカードは、そのプレイヤーが所有者です。

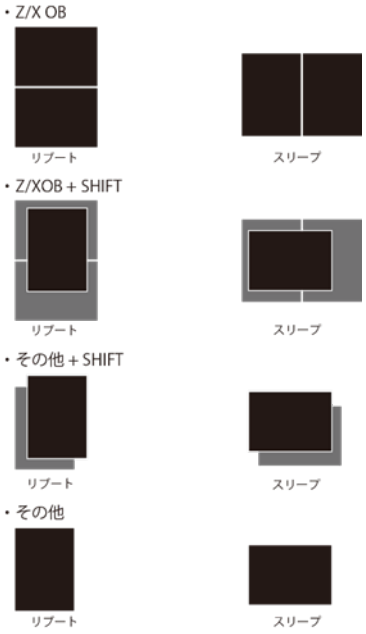
302.1b 特に指定がないかぎり、あるカードの支配者は、そのカードの所有者です。

302.1c 特に指定がないかぎり、ある能力(801)の支配者は、その能力を持っているカードの支配者です。

302.1d 特に指定がないかぎり、ある効果(802)の支配者は、その効果を発生した能力の支配者です。

302.1e ルールやカードのテキストが“あなた”を参照する場合、それはそのカードの支配者を参照します。同様に、ルールやカードのテキストが“相手”を参照する場合、それはそのカードの支配者でないプレイヤーを参照します。

302.2 スクエアかリソースにおいて、カードはリブートかスリープのいずれかの状態を持ちます。



302.3 各ゾーンにおいて、カードは表向きまたは裏向きの状態で置かれます。

302.3a カードの裏とはカードの共通面がある面を指し、表とはカードの共通面の逆の面を指します。

カードの共通面

302.3b カードが表向きである場合、そのカードの情報がすべてのプレイヤーに見えるように置きます。カードが裏向きである場合、そのカードの情報がすべてのプレイヤーに見えないように置きます。

302.3c 公開ゾーンのカードは原則として表向きに置かれます。秘匿ゾーンのカードは原則として裏向きに置かれます。

302.4 能力やルールによりカードが、各プレイヤーがそれぞれ所有するゾーン（301.2b）に移動する場合、そのカードはそのカードの所有者が有する該当するゾーンに移動します。

303 スクエア

303.1 種類がプレイヤーやゼクス、ゼクス エクストラ、ゼクス オーバーブースト、シフトであるカードを置くゾーンです。

303.2 スクエアは両プレイヤーに共通で、全部で9つあり、3×3に並んでいます。縦または横に隣接しているスクエアは、互いに隣のスクエアです。斜めは隣ではありません。

303.2a あるスクエアから別のスクエアへの距離とは、その一方を基準とし、そこから隣のスクエアを連続して数えて、最も少ないスクエア数でもう一方へ到達できるスクエア数を意味します。

例： 隣のスクエアへの距離は1です。

例： 斜めの位置にあるスクエアへの距離は2です。

303.3 各スクエアは、ノーマルスクエアであるかプレイヤースクエアであるかのいずれかです。

303.3a スクエアのうち、中央のスクエアに縦に隣接する、2つのスクエアはプレイヤースクエアです。

303.3b スクエアのうち、プレイヤースクエアでない7つのスクエアはノーマルスクエアです。

303.4 スクエアは、エリアと呼ばれるグループに属することがあります。

303.4a あるプレイヤーにとって、自分のプレイヤースクエア（402.1a）、および中央でないそのスクエアの隣のスクエアは、自軍エリアに属します。

303.4b あるプレイヤーにとって、相手のプレイヤースクエア（402.1a）、および中央でないその隣のスクエアは、敵軍エリアに属します。

303.4c 自軍エリアでも敵軍エリアでもないスクエアは、中央エリアに属します。

303.5 スクエアに置かれているカードは、リブートかスリープのいずれかの状態を持ちます（302.2）。

303.5a カードがスクエア以外からスクエアに置かれる場合、それはリブート状態で置かれます。

303.6 テキストが特にゾーンを指定せずに“ゼクス”を参照する場合、それはスクエアにある種類がゼクス、ゼクス エクストラ、ゼクス オーバーブーストであるカードを参照します。同様に、テキストが特にゾーンを指定せずに“プレイヤー”を参照する場合、それはスクエアにある種類がプレイヤー、もしくはゼクス オーバーブーストであるカードを参照します。

303.6a 何らかの効果が、種類がプレイヤーであるカードを他のスクエアに移動しようとする場合、そのカードは移動しません。

303.7 スクエアは公開ゾーンです。スクエアに置かれている自分が支配者である

カードの順番は、任意に変更が可能です。

304 デッキゾーン

304.1 プレイヤーが用意したデッキを置くゾーンです。

304.2 デッキゾーンは秘匿ゾーンです。デッキゾーンに置かれているカードの順番は変更ができません。

304.3 デッキゾーンの指定された位置から他のゾーンに複数枚のカードを同時に移動する場合、その位置から1枚のカードを移動する行動を指定枚数になるまで繰り返します。

304.4 デッキゾーンから複数枚のカードを他のゾーンに移動させる指示がある際に、その枚数が「～枚まで」と表記されている場合、以下のどちらかの行動を行います。

304.4a カードの移動を行わない。

304.4b 1枚のカードを移動させる。この行動を「～枚まで」で指示された枚数分、繰り返して行うことができる(途中でやめることもできる)。

305 トラッシュ

305.1 使用済みのカードを置くゾーンです。

305.2 トラッシュは公開ゾーンです。トラッシュのカードの順番は、任意に変更が可能です。

306 チャージ

306.1 破壊されたゼクスや失われたライフを置くゾーンです。

306.2 チャージには上限が存在します。

306.2a ゲーム開始時の各プレイヤーのチャージの上限は4です。

306.3 チャージは公開ゾーンです。自分のチャージのカードの順番は、任意に変更が可能です。

307 ライフ

307.1 プレイヤーの敗北条件に関連するカードを置くゾーンです。

307.2 ライフは秘匿ゾーンです。ライフにカードを置く場合、一番上にカードを置きます。自分のライフのカードの順番は、任意に変更が可能です。

307.3 能力や効果があるプレイヤーのライフの値を参照している場合、それはそのプレイヤーのライフにあるカードの枚数を参照します。

308 リソース

308.1 カードや能力をプレイするためのコストとして使用するカードを置くゾーンです。

308.2 リソースに置かれているカードは、リブートかスリープのいずれかの状態を持ちます(302.2)。

308.2a カードがリソースに置かれる場合、それはリブート状態で置かれます。

308.3 リソースは公開ゾーンです。自分のリソースのカードの順番は、任意に変更が可能です。

309 手札

309.1 プレイヤーがデッキゾーンから引いた(1004)カードを保持するゾーンです。

309.2 手札には上限が存在します。

309.2a エンドフェイズの終了時点で、ターンプレイヤーの手札に手札上限を超える枚数のカードがある場合、超えた分をトラッシュに移動します(507.8)。

309.2b ゲーム開始時の手札の上限は6です。

309.2c 何らかの効果により手札の上限がなくなった場合、ターン終了時に手札の上限を超えたカードをトラッシュに移動する行動(507.8)は行われません。

309.3 手札は秘匿ゾーンですが、自分の手札にあるカードは自由に見ることができます。自分の手札のカードの順番は、任意に変更が可能です。

310 テンポラリー

310.1 プレイするカードや能力を一時的に置くゾーンです。

310.2 テンポラリーは両プレイヤーに共通です。

310.3 テンポラリーは公開ゾーンです。

311 リムーブゾーン

311.1 ゲーム中に除外された(1008)カードが置かれるゾーンです。

311.2 リムーブゾーンは公開ゾーンです。リムーブゾーンのカードの順番は、任意に変更が可能です。

312 フォースゾーン

312.1 ゲーム中にフォースとして置かれたカード(1009.1)が置かれるゾーンです。フォースゾーンに置かれているカードを“フォース”と呼びます。

312.2　フォースゾーンは公開ゾーンです。フォースゾーンのカードの順番は任意に変更が可能です。

312.2a　フォースゾーンにあるカードが裏向きである場合、そのカードは非公開となり、そのカードが持つ能力は失われます。

312.2b　フォースゾーンにある裏向きのカードは秘匿状態ですが、自分のカードに関連付けられたカードは自由に見ることができます。

312.3　フォースに置かれているカードは、スクエアにあるいずれかのカードと関連づけられます。フォースに置かれているカードは、ゲーム中では関連づけられたカードの下に重ねて置くことで、その関連を示します。

312.3a　あるカードに関連づけられたフォースが存在することを、そのカードが“フォースを持つ”、存在しないことを“フォースを持たない”と表記します。

312.3b　あるカードに関連づけられたフォースを、“（そのカード）のフォース”と表記します。

313 デュナミスゾーン

313.1　プレイヤーが用意したデュナミスを置くゾーンです。

313.2　デュナミスは秘匿ゾーンですが、自分のデュナミスにあるカードは自由に見ることができます。自分のデュナミスのカードの順番は、任意に変更が可能です。

313.2a　デュナミスは秘匿ゾーンですが、デュナミスに表向きで置かれているカードはすべてのプレイヤーに公開されます。

400 ゲームの準備

401 デッキ構築

401.1　ゲームを開始する前に、各プレイヤーはゲームで使用するための一定枚数のカードを用意する必要があります。このカードをまとめた物をデッキと呼びます。

401.1a　デッキのカードの枚数は 50 枚です。それより多いことも少ないことも認められません。

401.2　デッキには、同じ名前のカードをそれぞれ4枚まで入れることができます。

401.3　デッキ内の、カードのテキストに「ライフリカバリー」（1102）を持つカードの枚数は最大で4枚までです。

401.4　デッキ内の、カードのテキストに「ヴォイドブリンガー」（1103）を持つカードの枚数は最大で4枚までです。

401.5　デッキ内の、イグニッションアイコン（207.3）を持つカードの枚数は 20 枚です。それより多いことも少ないことも認められません。これには、上記 401.3 の「ライフリカバリー」を持つカードおよび 401.4 の「ヴォイドブリンガー」を持つカードが含まれます。

例：「ライフリカバリー」を持つカードを3枚、「ヴォイドブリンガー」を持つカードを2枚デッキに入れる場合、それ以外のイグニッションアイコンを持つカードを 15 枚ちょうどデッキに入れる必要があります。

401.6　種類がプレイヤーであるカード（202.5）と種類がゼクス エクストラであるカード（202.6）、種類がゼクス オーバーブーストであるカード（202.7）、種類がシフトであるカード（202.8）、種類がイベント エクストラであるカード（202.9）は、デッキ内に入れることはできません。

401.7　プレイヤーは、デッキとは別に、種類がプレイヤーであるカードと種類がゼクス オーバーブーストの下部であるカードを、それぞれ1枚まで用意することができます。

401.8　ゲームを開始する前に、各プレイヤーはデッキとは異なる一定枚数のカードを用意することができます。このカードをまとめた物をデュナミスと呼びます。

401.8a　デュナミスのカードの枚数は 16 枚までです。ゼクス エクストラとシフトとイベント エクストラとゼクス オーバーブーストの上部を合わせて 16 枚まで入れることができます。デュナミスを使用しないこともできます。

401.9　デュナミスには種類がゼクス エクストラ、ゼクス オーバーブーストの上部、シフト、イベント エクストラのカードしか入れることができません。

401.10　デュナミスには同じ名前のカードをそれぞれ4枚まで入れることができます。

401.11 ゲームを開始する前に、各プレイヤーはデッキ、デュナミスとは異なる任意の枚数のマーカーを用意することができます。

402 ゲーム前の手順

402.1 各プレイヤーは、ゲームの開始前に以下の手順を実行します。

402.1a 各プレイヤーは、2つあるプレイヤースクエア(303.3a)のうち、自身に近いプレイヤースクエアを“自分のプレイヤースクエア”とします。

402.1b 種類がプレイヤーであるカードとゼクス オーバーブーストの下部の裏同士を合わせて、種類がプレイヤーであるカードの面を上にして自分のプレイヤースクエアに置きます。種類がプレイヤーであるカードをプレイヤースクエアに置くことが物理的に困難な場合はプレイヤースクエア以外の対戦相手が視認できる場所に置くことでゲームを進めることができます。種類がプレイヤーであるカードを用意していないプレイヤーは、代わりに仮想のプレイヤーカード（1205）を置きます。

402.1c 自分のデッキに「スタートカード」(1101)を持つカードがある場合、それを1枚まで選び、それを自分のプレイヤースクエアに裏向きに置くことができます。

402.1d 自分のデッキに「ゲートカード」(1113)を持つカードがある場合、それを1 枚まで選び、それを自分のデュナミスゾーン(313)に表向きに置くことができます。

402.1e デッキのカードをシャッフルし、裏向きにデッキゾーン(304)に置きます。

402.1f デュナミスを裏向きにデュナミスゾーン(313)に置きます。このとき、既に表向きで置かれているカードがある場合、表向きのカードを対戦相手が視認できるように配置します。

402.1g マーカーを裏向きに他のカードと混ざらない位置に配置します。

402.1h 無作為な方法でいずれか一方のプレイヤーを選択し、そのプレイヤーを先攻プレイヤーとします。

402.1i 自分のデッキゾーンの一番上から4枚のカードを、自分の手札(309)に移動します。

402.1j 先攻プレイヤーは望むなら、この時点で自分の手札にあるカードを自分のデッキゾーンに移動し、デッキをシャッフルし、デッキゾーンの一番上から4枚のカードを自分の手札に移動することができます。その後、後攻プレイヤーが同様の選択を行います。

402.1k 各プレイヤーは、自分のデッキゾーンの一番上から4枚のカードを自分のライフゾーンに移動します。

402.1l 自分のデッキゾーンの一番上から2枚のカードを、自分のリソースに移動します。

402.1m 自分のプレイヤースクエアにある裏向きのカードをすべて表向きにします。

402.1n 各プレイヤーが受けているダメージ(907.1)を0にします。

402.1o 先攻プレイヤーがターンプレイヤーとなり、ターンを開始します。

500 ゲームの進行

501 ターン

501.1 ゲームは、各プレイヤーが交互に自分のターンを実行することで進められます。

501.2 各ターンにおいて、そのターンが自分のターンであるプレイヤーをターンプレイヤー、そうでないプレイヤーを非ターンプレイヤーと呼びます。

501.3 各ターンは、以下のフェイズをこの順番に行うことで進行します。

- リブートフェイズ(502)
- ドローフェイズ(503)
- リソースフェイズ(504)
- イグニッションフェイズ(505)
- メインフェイズ(506)
- エンドフェイズ(507)

502 リブートフェイズ

502.1 ターンプレイヤーは、スクエアや自分のリソースにある、自分が支配者であるスリープ状態のカードをすべてリブートします。

502.2 「リブートフェイズ開始時」および、これがゲームの最初のターンである場合「ゲーム開始時」の自動事象が発生します。

502.3 優先権前処理(702)を実行します。これが終了したら、ドローフェイズに進みます。

503 ドローフェイズ

503.1 「ドローフェイズ開始時」の自動事象が発生します。

503.2 優先権前処理(702)を実行します。

503.3 ターンプレイヤーは、カードを2枚引きます。

503.3a　現在が先攻プレイヤーの最初のターンである場合、そのプレイヤーはこれによるカードを引けません。

503.4　優先権前処理(702)を実行します。これが終了したら、リソースフェイズに進みます。

504 リソースフェイズ

504.1　「リソースフェイズ開始時」の自動事象が発生します。

504.2　優先権前処理(702)を実行します。

504.3　ターンプレイヤーは、自分の手札にあるカードを1枚選び、それをリブート状態で自分のリソースに置くことができます。

504.4　優先権前処理(702)を実行します。これが終了したら、イグニッションフェイズに進みます。

505 イグニッションフェイズ

505.1　「イグニッションフェイズ開始時」の自動事象が発生します。

505.2　優先権前処理(702)を実行します。

505.3　ターンプレイヤーは、自分のチャージにあるカードを1枚選ぶか、パスをします。

505.3a　チャージにあるカードを選んだ場合、そのカードを自分のトラッシュに移動し、その後自分のデッキゾーンの一番上のカードを公開します。そのカードがイグニッションアイコンを持つ場合、ターンプレイヤーはそのカードをカードのコストを支払わずに、ただちにプレイ(803)することができます。それをプレイしないか、それがイグニッションアイコンを持たない場合、それをトラッシュに置きます。これらの行動を「イグニッション」と呼びます。

505.4　優先権前処理(702)を実行します。

505.5　ターンプレイヤーがチャージにあるカードを選んでいた場合、505.3 に戻ります。パスを選んでいた場合、メインフェイズに進みます。

506 メインフェイズ

506.1　「メインフェイズ開始時」の自動事象が発生します。

506.2　ターンプレイヤーに優先権が与えられます。ターンプレイヤーは以下のいずれかを実行します。このとき、適正に実行できないものは選択できません。
「デュナミスからゼクス エクストラか、イベント エクストラのカードをプレイして解決すること」と「デュナミスからシフトのカードをプレイして解決すること」は、ターン中にそれぞれ1回しか選択できません。

- 手札のカードをプレイし、解決する(806)。
- カードの起動能力をプレイし、解決する(807)。
- バトルを宣言し、実行する(600)。
- ゼクス エクストラか、イベント エクストラのカードをプレイし、解決する(806)。(ターン中に1回)
- シフトのカードをプレイし、解決する(806)。(ターン中に1回)
- パスをする。

506.3　優先権前処理(702)を実行します。

506.4　ターンプレイヤーがパス以外を選んでいた場合、506.2 に戻ります。パスを選んでいた場合、エンドフェイズに進みます。

507 エンドフェイズ

507.1　「エンドフェイズ開始時」の自動事象が発生します。

507.2　優先権前処理(702)を実行します。

507.3　「ターン終了時」の自動事象が発生します。ただし、「ターン終了時」を自動事象とする自動能力のうち、すでにこのターンに誘発しているものは、再び誘発しません。

507.4　優先権前処理(702)を実行します。

507.5　この時点で、実行すべきルールエフェクトや、このターンにまだ誘発していない「ターン終了時」を自動事象とする自動能力がある場合、507.3 に戻ります。

507.6　すべてのゼクスは、自身が受けているダメージは0になります。

507.7　“このターン中”や“ターン終了時まで”を期限とする継続効果が消滅します。

507.8　ターンプレイヤーの手札にあるカードの枚数が手札上限(309.2)を上回っている場合、自分の手札にあるカードのうち、手札上限に等しい枚数を選び、手札にあるそれ以外のカードをトラッシュに移動します。

507.9　この時点で、実行すべきルールエフェクトや、このターンにまだ誘発していない「ターン終了時」を自動事象とする自動能力がある場合、507.3 に戻ります。そうでない場合、このターンが終了します。現在のターンプレイヤーの対戦

相手をターンプレイヤーとし、新たなターンを開始します。

600 バトル

601 バトルにおけるステップ

601.1 メインフェイズ中にバトルが宣言される(506.2)場合、以下のステップを順番に実行します。

602 バトル宣言ステップ

602.1 ターンプレイヤーは、メインフェイズ中、バトル中でない時点で、バトルを宣言することができます。バトルの宣言は以下の手順で実行します。

602.1a 攻撃ゼクスを1枚選択します。これは、いずれかのスクエアにある、ターンプレイヤーが支配者であるリブート状態のゼクスである必要があります。

602.1b 攻撃目標を選択します。これは、次のいずれかである必要があります。

- 攻撃ゼクスの隣のスクエアにいる、非ターンプレイヤーが支配者であるゼクス1枚。
- 攻撃ゼクスの隣のスクエアが非ターンプレイヤーのプレイヤースクエアで、かつそのスクエアにゼクスがおらず、プレイヤーカードがある非ターンプレイヤー。

602.1c 602.1a か 602.1b のいずれかが選択できない場合、そのバトルの宣言は適正ではなく、そのバトルは宣言できません。

602.1d 攻撃ゼクスをスリープします。

602.1e 「バトル開始時」の自動事象が発生します。同時に、攻撃ゼクスが「攻撃した時」、及び攻撃目標が「攻撃された時」の自動事象が発生します。

602.1f 優先権前処理(702)を実行します。

602.1g バトルイベントステップ(603)へ進みます。

603 バトルイベントステップ

603.1 プレイヤーがイベント、イベント エクストラであるカードや能力をプレイできるタイミングです。これは以下の手順で実行します。

603.1a ターンプレイヤーに優先権が与えられます。

603.1b 優先権が与えられているプレイヤーは、以下のいずれかを実行します。それぞれのプレイヤーは「デュナミスからイベント エクストラのカードをプレイして解決すること」は、506.2 と合わせてターン中に1回しか選択できません。

- 手札のイベントカードをプレイし、解決する(806)。
- デュナミスのイベント エクストラのカードをプレイし、解決する(806)。(ターン中に1回)
- カードの起動能力をプレイし、解決する(807)。
- パスをする。

603.1c ターンプレイヤーと非ターンプレイヤーの両方が、603.1b で実行した最も新しい行動がパスであった場合、バトルダメージステップ(604)へ進みます。それ以外の場合、現在優先権を与えられているプレイヤーでないプレイヤーに優先権が与えられ、603.1b に戻ります。

604 バトルダメージステップ

604.1 優先権前処理(702)を実行します。

604.2 この時点で、攻撃ゼクスがスクエアにいない場合、何も起こりません。バトル終結(605)へ進みます。

604.3 攻撃目標により、以下の手順を実行します。

604.3a 攻撃目標がゼクスで、その攻撃目標がスクエアにいない場合、何も起こりません。バトル終結ステップ(605)へ進みます。そうでない場合、攻撃ゼクスはその攻撃目標に、自身のパワーに等しい点数のダメージを与えます(1001.1)。

604.3b 攻撃目標がプレイヤーである場合、攻撃ゼクスはそのプレイヤーに1点のダメージを与えます(1001.2)。

604.3c 攻撃目標がプレイヤーであり、スクエアにその攻撃目標が支配者のゼクス オーバーブーストがある場合、そのプレイヤーにダメージは与えられません。

604.3d 何らかの理由により、攻撃ゼクスや攻撃目標のゼクスがこの時点で元のスクエア以外のスクエアに移動していたり、攻撃目標が非ターンプレイヤーである場合にこの時点で非ターンプレイヤーのプレイヤースクエアにゼクスがいたりする事があっても、攻撃目標は変更されず、ダメージも前述のルールに従って攻撃目標に与えられます。

604.4 バトル終結(605)へ進みます。

605 バトル終結ステップ

605.1 優先権前処理(702)を実行します。

605.2 「バトル終了時」の自動事象が発生します。ただし、「バトル終了時」を自動

事象とする自動能力のうち、すでにこのバトル中に誘発しているものは、再び誘発しません。

605.3 優先権前処理(702)を実行します。

605.4 この時点で、実行すべきルールエフェクトや、このバトル中にまだ誘発していない「バトル終了時」を自動事象とする自動能力がある場合、605.2 に戻ります。

605.5 “このバトル中”や“このバトル終了時まで”を期限とする継続効果が消滅します。

605.6 この時点で、実行すべきルールエフェクトや、このバトル中にまだ誘発していない「バトル終了時」を自動事象とする自動能力がある場合、605.2 に戻ります。そうでない場合、このバトルが終了します。

700 優先権と優先権前処理

701 優先権

701.1 ゲーム中、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。

701.2 いずれかのプレイヤーに優先権が与えられる場合、まず優先権前処理(702)を実行し、その後にそのプレイヤーに優先権が与えられます。

701.3 優先権を与えられたプレイヤーは、その時点でプレイできるカードや起動能力(801.2a)をプレイするか、ルール上認められた行動を実行するか、パスを行います。

702 優先権前処理

702.1 優先権前処理とは、ゲームによって強制的に実行される各種の処理の実行手順です。これは、ゲーム中の特定時点や、いずれかのプレイヤーに優先権が与えられる時点で、それに先だって行われます。

702.2 優先権前処理は以下の手順で実行します。

702.2a ルールエフェクト(900)をチェックし、実行します。これは、処理すべきルールエフェクトが無くなるまで繰り返されます。

702.2b 誘発している自動能力(808)がある場合、それらのうち1つをプレイし、解決し、その後 702.2a に戻ります。そうでない場合、優先権前処理を終了します。

800 カードと能力の処理

801 能力とその種別

801.1 能力とは、カードのテキスト(205)により行われる行動の指示です。

801.2 能力は、起動能力、自動能力、常在能力、イベント能力、に分けられます。

801.2a 起動能力とは、プレイヤーが優先権(701)を有している時点で、能動的にコストを支払うことでプレイされる能力です。起動能力であることは、テキストの「起」のアイコンで示されます。

801.2b 自動能力とは、特定の事象の発生を条件として、優先権前処理(702)に強制的にプレイされる能力です。自動能力であることは、テキストの「自」のアイコンで示されます。

801.2c 常在能力とは、常にその内容を発生し続けている能力です。常在能力であることは、テキストの「常」のアイコンで示されます。常在能力はプレイされることはなく、常に継続効果(802.2b)や置換効果(802.2c)を発生します。

801.2d イベント能力とは、イベント、イベントエクストラであるカードをプレイ(803)することで実行される能力です。イベント能力であることは、テキストの「」のアイコンで示されます。

802 効果とその種別

802.1 効果とは、能力により示されたコストを除く指示自身です。

802.2 効果は単発効果、継続効果、置換効果に分けられます。

802.2a 単発効果とは、指示にしたがって効果を実行し、それで完全に終了する効果です。

例:「カードを1枚引く」という効果は単発効果です。

802.2b 継続効果とは、指定された期間の間、または期間を指定されていない場合は無期限に、その効果が実行され続けるものです。

例:「ターン終了時まで、パワーを－4000 する」という効果は継続効果です。

802.2c 置換効果とは、指定された事象が発生する場合に、その事象を発生させずに別な事象を発生させる効果です。常在能力のテキストに「かわりに」の表記がある場合、特に指定がないかぎりその効果は置換効果です。

例：「このカードが破壊される際、チャージに置くかわりにリソースにスリープで置く。」という効果は置換効果です。

802.3 効果によって1度に複数のカードや効果を選択する場合、それぞれ別のものを選択する必要があります。

例：《メインクーンとニーナ 孔丘の絆》は、あなたのチャージにある［ケット・シー］1枚につき、ノーマルスクエアにある相手のゼクスを1枚選びます。チャージにある［ケット・シー］の枚数が2枚の場合でも、相手のゼクスを選ぶ指示は1度であるため相手の同じゼクスを2回選ぶことはできません。

例：《終末の四大天使 神曲のサンダルフォン》は、自身の持つ効果から2つを選び、好きな順番で解決します。効果を選ぶ指示は1度であるため、同じ効果を2回選ぶことはできません。

例：《飛燕一閃の剣技 佐々木小次郎》は、"ノーマルスクエアにあるゼクスを1枚選び、6000ダメージを与えてよい。"を3回解決します。ゼクスを選ぶ指示は効果の解決時点につき1回実行されるため、同じゼクスを選ぶこともできます。

802.4 効果によって参照するパラメーターが複数ある場合、1枚のカードで複数のパラメーターを参照できるならば、その1枚のカードで複数のパラメーターを参照することができます。

例：「あなたのトラッシュに赤と青と白と黒と緑のカードがそれぞれ6枚以上あるならば、スクエアにある相手のゼクスを1枚選び、10000ダメージを与える。」という効果は赤、青、白、黒、緑の色を持つカードが6枚トラッシュにあれば、効果を発揮します。

803 有効な能力と無効な能力

803.1 能力は有効である場合にのみプレイが可能であり、その効果を適用します。

803.1a 特に指示がないかぎり、能力はゲームの開始以降に有効となります。一部の能力には、401 デッキ構築のルールを変更する能力や、402 ゲーム前の手順の際に参照される能力があります。これらの能力は、400 ゲームの準備の段階で有効となります。

803.1b 特に指示がないかぎり、種類がゼクスであるカードの能力は、それがスクエアにある場合にのみ有効です。

803.1c 特に指示がないかぎり、種類がイベント、イベント エクストラであるカードのイベント能力はそのイベントがプレイされて解決されるまでの間有効です。

803.1d 特定の領域にある場合にのみ適用されることが明示されている能力は、その能力を持つカードがそのゾーンにある場合にのみ有効です。

803.1e 有効なゾーンが《デュナミス 表》の形式で表記される場合、その能力を持つカードがデュナミスに表向きで置かれている場合にのみ能力が有効になります。

803.1f 有効な期間が《自分ターン》か《相手ターン》の形式で表記される場合、自分のターンか相手のターンの間にのみ能力が有効になります。また、《ターン X》か、《自分ターン X》か《相手ターン X》の形式で表記される場合、その能力は、1ターンの間に[X]回のプレイが解決されるまで有効な能力です。

例：《ターン 1》という表記は、現在のターンの間に1回プレイが解決されるまで有効な能力を意味します。

例：《自分ターン 1》という表記は、現在の自分のターンの間に1回プレイが解決されるまで有効な能力を意味します。

803.2 有効でない能力は無効であるとみなされ、起動能力である場合プレイを開始することができず、自動能力である場合誘発状態にならず、常在能力である場合その効果が適用されません。

803.2a 能力に、その能力自身がなんらかの条件下で有効であることが書かれている場合、その条件を満たさない場合はその能力全体が無効になります。

803.2b 能力が無効であっても、その能力は存在します。単にそれがプレイできないまたはそれの効果を適用しないだけです。

803.2c 有効な自動能力が誘発状態になった後にプレイ前に無効になった場合でも、その自動能力はプレイされます。その自動能力を有していたカードがプレイ時にそれがあったゾーンに存在していなかった場合、そのカードの最終情報(813)としてその能力をプレイします。そのカードがそのゾーンに存在していて、何らかの理由でその能力自身が存在しなくなっていた場合、そのカード上に存在していた最後の時点でのその能力を参照します。

803.3 有効である能力のプレイを開始した場合、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失われたりプレイが禁止されたりした場合でも、その能力のプレイのための行動は最後まで行い、結果としてその能力はプレイされます。同様に、その能力が解決よりも前に無効になった場合でも、そのプレイされた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、その効果を発生させるために、それをプレイし解決する必要があります。

804.2　カードや能力をプレイする場合、以下に示す行動を実行します。

804.2a　プレイが開始されます。

804.2b　プレイするカードか能力を1つ選び、それが秘匿ゾーンにあるカードである場合それを公開し、それが秘匿ゾーンにあるカードが持つ能力である場合その能力を持つカードを公開します。

804.2c　そのカードや能力をプレイするための代償を決定するためになんらかの選択が必要である場合、その選択を行います。 なんらかの効果により支払うべき代償が複数から選択できる場合、そのうち一つを選択します。

804.2d　そのカードや能力をプレイするための代償がある場合、それを決定します。これ以降、その代償を支払う前に代償が変更される状況になった場合でも、この段階で決定した代償は変更されません。

804.2e　そのカードや能力をテンポラリーに移動します。

804.2f　そのカードや能力をプレイするために必要な代償を支払います。複数の種類の代償を支払う場合、それぞれの代償を支払う順番は任意に選べます。その際、特に明示されていないかぎり、自分が支配者である領域のカードまたは自分が支配者であるカードのみ、代償の支払いのために操作しまたは領域間を移動できます。この段階で、何らかの理由で指定された代償を支払うことができない場合、そのカードや能力はプレイできず、ゲームの状況をそのプレイが開始される直前まで戻します。

804.2g　そのカードや能力をプレイするために必要な代償以外に実行しなければならない指示がある場合、それを実行します。この段階で、何らかの理由で指示を実行できない場合、そのカードや能力はプレイできず、ゲームの状況をそのプレイが開始される直前まで戻します。

804.2h　プレイのための行動を終了します。能力やカードは、この時点でプレイされたものとみなされます。

804.3　プレイしたカードは、以下に従って解決します。

804.3a　その能力により指定された効果を実行します。効果により複数の行動を求められる場合、その能力に表記された順番に従って行動を行います。効果を実行するプレイヤーが特に示されていない場合、その効果の支配者(302.1d)がそれを実行します。

804.3b　効果により複数のカード等を選択し、それらに対し一定量の処理を割り振るよう求められている場合、選択したそれぞれに対し、少なくとも1単位以上の処理を割り振る必要があります。

例：「ノーマルスクエアにある相手のゼクスを2枚まで選び、8000 ダメージを割り振って与える。」という効果を実行する場合、ゼクスを2枚選んだなら、そのそれぞれに1ダメージ以上を割り振って与える必要があります。

804.3c　プレイされたものが能力である場合、それをテンポラリーから取り除きます。その能力を持つカードが秘匿ゾーンにあり、ゾーンを移動しておらず、代償や効果によらず公開状態であり、表向きである場合に有効な能力でないならば、その能力を持つカードを非公開にします。カードである場合、カードの種類による指示に従います(806.1f)。

例：《勇者巨神ダームスタチウム》の起動能力をプレイした際、効果により指定されたスクエアに登場できなかった場合、効果が解決された時点で非公開の状態となります。

例：《開け、約束の門》は「ゲートカード」の効果によってデュナミスに表向きで置かれるため、ターン終了時に誘発する自動能力を解決しても非公開になることはありません。

804.4　カードや能力のプレイ時の代償の支払いは、以下の条件に従っている必要があります。

804.4a　カードをある状態(302.2)にすることを代償とする場合、すでにその状態にあるカード、またはその状態にすることを禁止されているカードをその代償として選択することはできません。

804.4b　カードをある領域から別な領域に移動することを代償として求められている場合、その移動が禁止されている場合は、そのカードをその代償として選択することはできません。一方で、カードをある領域から別な領域に移動することを代償として求められている場合に、なんらかの置換効果(812)により、そのカードが他の領域に移動する場合、最終的に移動する領域が異なっているとしても、そのカードをその代償のために選択することができます。

804.4c　カードをある領域から別な領域に移動することを代償として求められている場合、その代償が特定のパラメーターを持つ秘匿ゾーン(301.3)のカードを含む場合、選択をしたカードを公開し代償を決定します。

804.4d　複数の代償を選択する場合、その代償はそれぞれ別のものを選択する必要があります。

例：代償が「スクエアにある白と緑のゼクスをそれぞれ1枚ずつトラッシュに置く。」場合に白と緑の色を持つゼクス1枚を選択して支払うことはできません。

805 リソースコストと支払い

805.1　カードや能力のプレイまたはテキスト内での処理により、リソースにあるリブートのカードをスリープすることを代償として求めることがあります。この代償をリソースコストといいます。

805.2　リソースコストは、その情報として必ず点数を持ち、また色を持つことがあります。

805.2a　カードをプレイするためのリソースコストは、色としてそのカードが有する色(204)すべてを持ち、点数としてそのカードのコスト(203)の値を持ちます。

805.2b　能力により指示されるリソースコストは、「[色][点数]」の形式で表記されます。その際、色の部分が存在しない場合に、色アイコンの代わりに無色アイコンが使用されます。

例：「 」という表記は、色が赤、点数が2であるリソースコストを意味します。

例：「 」という表記は、色を持たず、点数が1であるリソースコストを意味します。

805.2c　カードや能力をプレイするためのコストの増減が数値で指定されている場合、それはそのカードや能力をプレイするためのリソースコストの点数を増減します。複数の効果により増加と減少が同時に適用される場合、まず増加を先に適用し、その後に減少を適用します。そのカードや能力をプレイするためのリソースコストが存在しない場合、それはすべての色を持たず、点数が 0 のリソースコストを有する物として増減の計算を行います。また、コストの減少によりリソースコストの点数が 0 を下回ることはありません。

805.3　リソースコストを代償として支払う場合、その代償を支払うプレイヤーは以下を実行します。

805.3a　そのリソースコストにある色1つにつき、そのプレイヤーのリソースにあるカードから、その色を有するリブートのカードを1枚選びます。ただし、そのリソースコストの色の種類数が点数を超えている場合、その超過 1 につき、これによる選ぶカードを 1 枚減らします。その際、どの色に対応するカードを選ばないことにするかは、そのプレイヤーが任意に選択できます。

例：リソースコストが「[赤][0]」であるカードをプレイする場合、プレイヤーはこの項目ではリソースにあるリブートのカードを1枚も選びません。

例：リソースコストが「[赤青][1]」であるカードをプレイする場合、プレイヤーはこの項目ではリソースにあるリブートの、赤のカード1枚か青のカード1枚のみを選びます。どちらを選ぶかはそのプレイヤーの任意です。

805.3b　そのプレイヤーのリソースにあるカードから、そのリソースコストの点数から 805.3a で選ばれたカードの枚数を引いた数に等しい枚数のリブートのカードを選びます。この時、805.3a で選ばれたカードを再び選ぶことはできません。その引いた数が0以下である場合、ここではカードを選びません。

805.3c　805.3a か 805.3b で指定された枚数のカードを選べない場合、その代償を支払うことはできず、そのリソースコストの支払いを求める処理は実行できません。

805.3d　805.3a と 805.3b により選ばれたカードをすべてスリープし、リソースコストの支払いを完了します。

806 カードのプレイ

806.1　いずれかのゾーンにあるカードをプレイし解決する場合、以下の指示に従います。

806.1a　804.2 に従って、そのカードをプレイします。プレイするカードの種類がゼクス、ゼクス エクストラである場合、相手のプレイヤースクエアでなく、相手のゼクスがなく、自分のスリープのゼクスのいないスクエアを1つ選ぶ必要があります。これが選べない場合、そのゼクスはプレイできません。また、そのカードがゼクスである場合、プレイするための代償として、リソースコスト(805)が必要です。プレイするカードの種類がシフトである場合、自分が支配者であるシフトがスクエアになく、テキスト(剣臨器)で指定されているシフトを置くカードを 1 枚選ぶ必要があります。自分が支配者であるシフトがスクエアにある場合、もしくはシフトを置くカードが選べない場合、シフトをプレイすることはできません。また、デュナミスにある表向きのカードはプレイできません。

806.1b　プレイするカードがゼクス エクストラであり、テキストかサブテキストに降臨条

件(1019)が記載されている場合、指示された条件を実行することでゼクス エクストラをプレイできます。

806.1c プレイするカードがゼクス エクストラであり、テキストかサブテキストに覚醒条件(1020)が記載されている場合、リソースコストを支払い、指示された条件を実行することでゼクス エクストラをプレイできます。

806.1d プレイするカードがゼクス エクストラであり、テキストかサブテキストに夢装条件(1021)が記載されている場合、指示された条件を実行することでゼクス エクストラをプレイできます。

806.1e プレイするカードがシフトであり、剣臨条件が記載されている場合、記載されている内容を満たすことでシフトをプレイできます。

806.1f 804.3 に従って、そのカードを解決します。そのカードの種類がゼクス、ゼクス エクストラである場合、そのカードを選んだスクエアに置きます。そのカードの種類がイベントである場合、そのイベント能力の効果を解決し、その後そのカードをそのカードの所有者のトラッシュに置きます。そのカードの種類がイベント エクストラである場合、そのイベント能力の効果を解決し、その後そのカードをそのカードの所有者のデュナミスに表向きで置きます。そのカードの種類がシフトである場合、プレイする際に選んだ「テキスト(剣臨器)で指定されたカード」の上に置きます。

806.2 降臨条件や覚醒条件や夢装条件を実行する際は、以下の条件に従っている必要があります。

806.2a カードをある状態(302.2)にすることを必要とする場合、すでにその状態にあるカード、またはその状態にすることを禁止されているカードを選択することはできません。

806.2b カードをある領域から別な領域に移動することを求められている場合、その移動が禁止されている場合は、そのカードを選択することはできません。一方で、カードをある領域から別な領域に移動することを求められている場合に、なんらかの置換効果(812)により、そのカードが他の領域に移動する場合、最終的に移動する領域が異なっているとしても、そのカードを選択することができます。

807 起動能力のプレイ

807.1 カードの起動能力をプレイし解決する場合、以下の指示に従います。

807.1a 起動能力は「起〈[代償]〉[効果]」という表記で示されます。〈[代償]〉は「コスト[代償]」という表記で示される場合もあります。代償には、805.2b の表記で示されるリソースコストやその他の追加の行動が含まれます。代償に⤵がある場合、その起動能力を持つカードをスリープすることが代償となります。この場合に、このカードがすでにスリープである場合は代償を支払えません。

807.1b 804.2 に従って、その起動能力をプレイします。その能力をプレイするための代償として、[代償]で示されたリソースコストの支払いや追加の行動を実行します。

808 自動能力の処理

808.1 いずれかのカードの自動能力に指定された事象が発生した場合、その自動能力は誘発状態になります。

808.1a 自動能力により指定された事象とは、自アイコンの次から始まり、以降の最初の“時、”までで示された事象もしくは「誘発[事象]」で示された事象を指します。

808.1b そのような事象が複数回発生した場合、その自動能力はその回数分誘発状態になります。

808.2 優先権前処理(702)の段階で誘発状態の自動能力が存在している場合、その自動能力の支配者(302.1c)は、その自動能力を 804.2 に従ってプレイします。これは強制であり、特に指定がないかぎり、プレイしないことを選択できません。その自動能力のプレイ後、その自動能力の誘発状態が1回取り消されます。

808.2a 複数の自動能力が誘発状態である場合、ターンプレイヤーがそれらから1つを選び、その能力の支配者がそれをプレイします。それがなんらかの理由でプレイできない場合、その誘発状態は1回取り消されます。

808.3 あるカードがいずれかのゾーンから別なゾーンに移動する事象によって誘発する自動能力が存在します。これは以下のルールに従います。

808.3a この自動能力がそのカードのパラメーターを求める場合、それが公開ゾー

ンから秘匿ゾーンへ、または秘匿ゾーンから公開ゾーンへ移動した場合、公開ゾーンでのパラメーターを参照します。そうでない場合、それがいずれかのスクエアからスクエアでないゾーンに移動した場合は、移動前のスクエアにあった時点でのパラメーターを参照します。そうでない場合、移動先のゾーンでのパラメーターを参照します。

808.3b 複数のカードが同時にいずれかのゾーンに移動する場合、そのいずれかのカードが他のカードがそのゾーンに移動することを事象とする自動能力を持っている場合、その能力は同時にそのゾーンに移動した他のカードの移動を事象として誘発します。

例：あなたが支配者である《日出づる国の女王 卑弥呼》と他の[ブレイバー]が同時にスクエアに置かれた場合、その[ブレイバー]がスクエアに出たことにより《日出づる国の女王 卑弥呼》の自動能力が誘発します。

808.3c 複数のカードが同時にいずれかのゾーンに移動する場合、そのゾーンに移動することを事象とする自動能力があるならば、その能力は同時にそのゾーンに移動したカードの枚数分誘発します。

例：あなたが支配者である《銀幕姫 麗しのバーベナ》がスクエアにある時、カードの能力で相手のリソースにカードが3枚同時に置かれた場合、《銀幕姫 麗しのバーベナ》の自動能力は3回誘発します。

808.3d ゼクスの破壊を事象とする自動能力は、破壊によりそのゼクスがスクエアから他のゾーンに移動することを条件とする自動能力です。カードのその能力を持つかまたはカードのその能力が有効であるかを判定する、またはその能力を持つカードまたは破壊されたカードの情報を参照する場合には、そのカードがスクエアにある時点での状態を参照します（808.3a）。それ以外のカードの情報は、能力の解決時の状態を参照します。

例：《酒の魔人ウィヌム》が相手の《A ウィルスハザードのアクターレ》をバトルで破壊した場合、《A ウィルスハザードのアクターレ》がスクエアにある時点では《酒の魔人ウィヌム》はディアボロスではないため自身の能力による能力を得ることはなく、その能力が誘発することもありません。

808.4 何らかの効果により、以降の特定の時点を自動事象とする自動能力が作成されることがあります。このような自動能力を、時限型自動能力と呼びます。

例：《厳門の『苛烈』イガリマ》の能力で登場させたゼクスは、《厳門の『苛烈』イガリマ》の能力の解決以降の「ターン終了時」を自動事象として時限型自動能力が誘発し「スクエアにあるこの能力で登場したゼクスを手札に戻す。」の自動能力をプレイします。

例：《滅陽蛇アポピス》の能力で相手のゼクスに、そのゼクスのパワー以上のダメージを与えました。この能力解決直後に優先権前処理（702）の致死ダメージエフェクト（904）に《滅陽蛇アポピス》の能力でダメージを与えたゼクスが破壊されたためカードの効果による破壊（1204.3）が適用され「この能力によるダメージでゼクスを破壊した時」を自動事象として時限型自動能力が誘発し「カードを1枚引いてよい。」の自動能力をプレイします。

808.4a 時限型自動能力は、特に指定がないかぎり、その指定された時点でのみ1回だけ誘発状態になります。

808.4b 既に作成されている時限型自動能力は、発生源(814.2a)であるカードがゾーンを移動(301.4)している場合でも指定された時点で誘発状態になります。

808.5 自動能力の中に、特定の事象の実行ではなく、特定の条件が満たされていることを指定事象とするものがあります。このような自動能力を、状態型自動能力と呼びます。

808.5a 状態型自動能力は、そのような状態が満たされている時点で、自身が誘発状態になっていない場合にのみ誘発状態になります。すでに自身が誘発状態になっている場合は、再び誘発状態になることはありません。自身の誘発状態が取り消された後、さらにその条件が満たされている場合は、再び誘発状態になります。

808.6 誘発状態になった自動能力が、そのプレイの段階で、その自動能力を持っていたカードが事象発生時点でのゾーンにない、またはそのカードがその自動能力を失っている場合があります。このような場合でも、その自動能力はプレイされ、解決されます。その自動能力の内容を参照する場合、そのカードが事象発生時点でのゾーンにあった最終情報（813）、またはそのカードがその能力を失う直前でのその能力を参照します。

809 イベント能力の処理

809.1 イベント能力は、その能力を持つカードの解決時に実行されます。

809.2 1枚のイベント、イベント エクストラであるカードが複数のイベント能力を持つ場合、テキストに表記されている上から順番に処理を行います。

810 単発効果の処理

810.1 単発効果を実行する場合、そこに指示された内容を1度だけ実行します。

811 継続効果の処理

811.1 複数の継続効果が存在する状況であるカードのパラメーターを参照する場合、以下の順番に従って継続効果を適用し、その結果のパラメーターを参照します。

811.1a カードの表記されているパラメーターを基準とします。

811.1b 数値でないパラメーターを変更する効果を適用します。

811.1c 数値のパラメーターを変更する効果を適用します。

811.2 811.1b か 811.1c においてある継続効果の適用順番が決定されない効果 A と効果 B がある状況で、効果 A を先に適用することによって、それを適用しない状況と比較して、効果 B が何に適用されるか、または効果 B がどのように適用されるかが変化する場合、効果 B は効果 A に依存しているとみなされます。ある効果に依存している効果は、つねに依存されている効果よりも後に適用されます。

811.3 811.1 や 811.2 によって継続効果の適用順が決定されない、または 813.2 において2つ以上の効果が相互に依存し依存される関係にある場合、それらの継続効果は、それぞれの基準時点の早い物から先に適用されます。

811.3a 常在能力による継続効果は、その常在能力を持つカードが現在のゾーンに置かれた時点を基準時点とします。ただし、そのカードがいずれかのスクエアに置かれている場合、そのカードが最も後にスクエア以外の場所からスクエアに置かれた時点を基準時点とします。

811.3b 何らかのカードや能力をプレイすることにより発生した継続効果は、そのカードや能力の解決が終わった時点を基準時点とします。

811.3c 複数の継続効果の基準時点が同一である場合、それらの継続効果が発生した時点でのターンプレイヤーが支配者である継続効果の基準時点が先になります。支配者も同一である場合、その支配者がそれらの基準時点の順番を決定します。

811.4 常在能力によらない継続効果が公開ゾーンのカードに適用される場合、その効果の適用後にそのゾーン以外からそのゾーンへの移動を行ったカードに対しては、その効果は適用されません。非公開ゾーンのカードに適用される継続効果の場合、そのゾーンのカードには常に適用され続けます。

811.5 あるゾーンのカードが別のゾーンに移動する場合に、移動後のゾーンのカードに対する継続効果が存在する場合、その継続効果を適用された状態でそのゾーンに移動します。

811.6 継続効果により、カードのあるパラメーターの内容が別の内容になる場合、特に指示がないかぎり、それはそれまで持っていたパラメーターの内容を失い、新たなパラメーターの内容になります。また、そのカードがそのパラメーターを持たない場合、そのカードにはその継続効果は適用されません。

例：あるゼクスに“このカードの種族を[〇〇]にする”という継続効果が適用される場合、そのゼクスがそれまで持っていた種族を失い、そのゼクスの種族は〇〇だけになります。

例：あるカードに“このカードの種族を[〇〇]にする”という継続効果が適用される場合に、そのカードの種類がプレイヤーであるなら、それは種族を持たないので、この継続効果はそのカードに適用されません。

811.7 “（特定の）効果を受けない”とは、“（特定の）処理を行う継続的効果を適用しない”を意味します。

811.8 “パワーをマイナスする効果”が参照される場合、それは“その効果を適用することによって、適用する前よりパワーが下になる効果”を意味します。

811.9 同一のパラメーターに対して効果の下限を決める効果が複数存在する場合、下限が大きいものから適用します。

812 置換効果の処理

812.1 ある事象の発生に対する置換効果が存在する場合、その事象は発生せず、 その置換効果を発生している能力の「かわりに」以降で示される事象が発生します。

812.2 同一の事象に対して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、現在のターンプレイヤーが選択します。

813 最終情報の参照

813.1 なんらかの効果により特定のカードのパラメーターや状態が参照される場合、その効果の解決時点でそのカードが元のゾーンから他のゾーンに移動していた場合、その効果はそのカードが最後に元のゾーンにあった時点でのパラメーターや状態を参照します。

813.1a そのカードがあるスクエアから他のスクエアに移動していた場合は、例外として移動後のスクエアでのパラメーターや状態を参照します。

813.2 何らかの効果によりカードを参照する場合に、何らかの理由でカードが特定できない場合、参照されるべき情報やパラメーターは未定義になり、参照できません。その情報やパラメーターを基準とする行動は実行されません（102.4）。

814 発生源

814.1 カードやルールにより、能力やダメージの発生源が参照されることがあります。

814.2 能力の発生源とは、原則としてそのコストや効果を発生させた能力を持つカードを意味します。

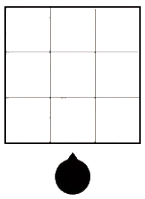
814.2a 単発効果や継続効果の発生源は、その単発効果を発生させた能力を持つカードです。ただし、それが時限型自動能力（808.4）によるものである場合、その時限型自動能力を作成した効果を発生させた能力を持つカードが発生源となります。

814.2b 置換効果は、特に指示がないかぎり、それにより置換された事象に関連する能力の発生源を変更しません。

814.3 ダメージの発生源とは、そのダメージがバトルによるものである場合はそのダメージを与えたゼクスを、そのダメージが効果によるものである場合はその能力の発生源を意味します。

815 特殊な表記

815.1 テキストに右図のような図が表記されることがあります。これは“スクエア図”と呼ばれ、相対的なスクエアの位置を示すために使用されます。



815.1a スクエア図の 9 つある四角は各スクエア（303）を示します。それらのうち、下辺中央のスクエアがこのテキストを持つカードの支配者（302.1）のプレイヤースクエア（303.3a）を示します。それ以外の四角は、そのプレイヤースクエアを示す四角を基準とする図と相対的に同位置にある他のスクエアを示します。

815.2 効果において“[数値 A]～[数値 B]”という表記がある場合、これは“[数値 A]以上[数値 B]以下”を意味します。同様に、“[数値 A]～[数値 B]をそれぞれ”という表記がある場合、これは、“[数値 A]以上[数値 B]以下に該当する全整数をそれぞれ”を意味します。

815.3 効果において“[パラメーターの値]だけの”という表記がある場合、これは“[パラメーターの値]を持ち、その[パラメーターの値]と同一の種類である他の値を持たない”を意味します。

例：“黒だけのカード”とは、色のパラメーターに黒を持ち、なおかつ黒以外の色を持たないカードを意味します。

900 ルールエフェクト

901 ルールエフェクトの基本

901.1 ルールエフェクトとは、ゲーム中に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。

901.2 ルールエフェクトは、リロードエフェクト（902）とエクストラエフェクト（910）、オーバーブーストエフェクト（911）、トークンエフェクト（912）、シフトエフェクト（913）を除き、優先権前処理（702）中にチェックされ、実行されます。

901.2a リロードエフェクトとエクストラエフェクト、オーバーブーストエフェクト、トークンエフェクト、シフトエフェクトは、ゲーム中のあらゆる時点でチェックされ、条件が発生した場合、ただちに実行されます。これには、カードや能力のプレイ中や解決中などが含まれます。

901.2b 複数のエフェクトが同時に実行される場合、下記の順番で優先して実行されます。

1,エクストラエフェクト＝オーバーブーストエフェクト＝トークンエフェクト＝シフトエフェクト
2,リロードエフェクト
3,不正プレイヤーカードエフェクト
4,不正フォースエフェクト
5,チャージ超過エフェクト
6,不正ゼクスエフェクト
7,致死ダメージエフェクト

8,敗北エフェクト
9,プレイヤーダメージエフェクト

902 リロードエフェクト

902.1 ゲーム中のあらゆる時点で、いずれかのプレイヤーのデッキゾーンにカードがなく、そのプレイヤーのトラッシュに1枚以上のカードがある場合、現在処理中の行動を一旦停止し、ただちに以下の処理を実行し、その後に処理中の行動の続きを行います。以下、デッキゾーンにカードが無いプレイヤーをリロードプレイヤーと表記します。

902.1a リロードプレイヤーのトラッシュのカードをすべてリロードプレイヤーのデッキゾーンに移動します。

902.1b リロードプレイヤーは自身のデッキをシャッフルします(1003)。

902.1c リロードプレイヤーの相手プレイヤーは、リロードプレイヤーのライフにあるカードを1枚選び、そのカードをリロードプレイヤーのチャージに移動します。これにより移動されるカードはプレイヤーに対するダメージ(1001)ではなく、そのカードがイグニッションアイコンを持っていてもプレイされることはありません。

903 敗北エフェクト

903.1 自分のライフにカードが無いプレイヤーは、ゲームに敗北します(101.2)。

903.2 自分のデッキゾーンとトラッシュの両方にカードが1枚も無いプレイヤーはゲームに敗北します(101.2)。

904 致死ダメージエフェクト

904.1 いずれかのスクエアにある、自身のパワー以上のダメージを受けているゼクスは破壊されます。

904.2 いずれかのスクエアにある、パワーが0以下であるゼクスは破壊されます。

905 不正ゼクスエフェクト

905.1 いずれかのスクエアに、支配者が同一であるゼクスが複数ある場合、その支配者は最も新しくそのスクエアに置かれたゼクスを1つ選び、それ以外のゼクスを支配者のトラッシュに移動します。

905.2 いずれかのスクエアに、支配者が異なるゼクスが複数ある場合、そのスクエアにある、最も古くそのスクエアに置かれたゼクスとは支配者が異なるすべてのゼクスを、そのゼクスの支配者のトラッシュに移動します。

905.3 いずれかのプレイヤースクエアに、ゲーム開始時にそのプレイヤースクエアを選択したプレイヤー(402.1a)と異なるプレイヤーが支配者であるゼクスが存在する場合、そのゼクスは支配者のトラッシュに移動します。

906 チャージ超過エフェクト

906.1 いずれかのプレイヤーにチャージの上限が存在し、そのプレイヤーのチャージに、そのプレイヤーのチャージの上限を超える枚数のカードが存在する場合、そのプレイヤーは自分のチャージから上限を超える枚数のカードを選び、それらを同時に自分のトラッシュに移動します。

例: あなたが《悲嘆の堕天使ルシファー》(常:あなたのチャージの上限はなくなる。)の支配者である状態で、自分のチャージに5枚のカードがある状況です。この《悲嘆の堕天使ルシファー》が破壊された場合、自分のチャージの上限は4に戻るため、チャージ超過エフェクトにより自分のチャージのカードを1枚選んでトラッシュに移動します。

907 プレイヤーダメージエフェクト

907.1 各プレイヤーは、自分がダメージを受けた回数を記録します。これはそのプレイヤーが受けているダメージと呼びます。ゲーム開始時にそのプレイヤーが受けているダメージは0です。

907.2 いずれかのプレイヤーが1点以上のダメージを受けている場合、そのプレイヤーのライフのカードをチャージに移動します。これは以下の手順で実行します。

907.2a ターンプレイヤーがダメージを受けている場合、ターンプレイヤーが以下の処理を行います。ターンプレイヤーがダメージを受けておらず、非ターンプレイヤーがダメージを受けている場合、非ターンプレイヤーが以下の処理を実行します。以下、この処理を行うプレイヤーをダメージプレイヤーと呼びます。

907.2b ダメージプレイヤーの受けているダメージを1点減らします。

907.2c ダメージプレイヤーの対戦相手は、ダメージプレイヤーのライフにあるカードを1枚選び、ダメージプレイヤーはそのカードを公開します。

907.2d そのカードがイグニッションアイコン(207.3)を持たない場合、そのカードをダメージプレイヤーのチャージに移動しま

す。その後、優先権前処理を再び最初から実行します。

907.2e そのカードがイグニッションアイコンを持つ場合、ダメージプレイヤーはそのカードをカードのコストを支払わずに、ただちにプレイ(806)することができます。プレイしない場合、そのカードはダメージプレイヤーのチャージに移動します。その後、優先権前処理を再び最初から実行します。

907.3 プレイヤーダメージエフェクトは、他に実行されるべきプレイヤーダメージエフェクトでないルールエフェクトがある間は実行されません。

908 不正フォースエフェクト

908.1 フォースゾーンに、自身に関連づけられているカードが存在しないカードがある場合、そのカードを支配者のトラッシュに置きます。

909 不正プレイヤーカードエフェクト

909.1 あるプレイヤーが、自分が支配者である種類がプレイヤーであるカードがいずれのスクエアにも存在しない場合、そのプレイヤーのプレイヤースクエアに、仮想のプレイヤーカード(1205)を置きます。

909.2 ゼクス オーバーブーストがスクエアにある場合、その支配者の不正プレイヤーカードエフェクトは優先権前処理にチェックされません。

910 エクストラエフェクト

910.1 カードの種類がゼクス エクストラのカードが特定の事象によってスクエアとデュナミス以外のゾーンに置かれた場合、デュナミスに表向きで置かれます。

910.2 カードの種類がイベント エクストラであるカードが特定の事象によってデュナミス以外のゾーンに置かれた場合、デュナミスに表向きで置かれます。

911 オーバーブーストエフェクト

911.1 カードの種類がゼクス オーバーブーストのカードが特定の事象によってスクエアとデュナミス以外のゾーンに置かれた場合、ゼクス オーバーブーストの上部はデュナミスに表向きで置き、下部は裏向きにして、プレイヤーカードを表向きにした状態でリブートでプレイヤースクエアに置かれます。

911.2 オーバーブーストエフェクトによってプレイヤースクエアに置かれたカードの種類がプレイヤーであるカードにはそれまでのゾーンで自分が支配者のゼクス オーバーブーストに適用されていたカードに対する効果は失われます。

912 トークンエフェクト

912.1 トークンが特定の事象によってスクエア以外のゾーンに置かれた場合、そのトークンはカードではなくなり消滅します。

913 シフトエフェクト

913.1 シフトが置かれているカードが特定の事象によってスクエア以外のゾーンに置かれた場合、そのカードの上に置かれていたシフトはデュナミスに表向きで置かれます。

1000 キーワード行為

1001 ダメージを与える

1001.1 ゼクスに“ダメージを与える”指示がある場合、そのゼクスが受けているダメージは、与えられたダメージの点数だけ増加します。

1001.2 プレイヤーに“ダメージを与える”指示がある場合、そのプレイヤーが受けているダメージ(907.1)は、その点数だけ増加します。

1001.3 ゼクスやプレイヤーに0点以下のダメージを与えることが求められる場合、そのダメージは与えられません(102.4)。

1002 リブートする/スリープする

1002.1 “(カードを)リブートする”指示がある場合、そのカードをリブートにします。

1002.2 “(カードを)スリープする”指示がある場合、そのカードをスリープにします。

1002.3 スクエアでもリソースでもないゾーンにあるカードをリブートしたりスリープしたりする指示は無視されます。

1003 シャッフルする

1003.1 “(デッキを)シャッフルする”指示がある場合、指示されたデッキのあるデッキゾーンを担当するプレイヤーは、自分のデッキゾーンにあるカードの順番を無作為に変更します。その際、自分を含むいずれのプレイヤーも、デッキゾーン内の個別のカードの位置や順番を知ることはできません。

1003.2 デッキゾーンに1枚しかカードがない状態でそのデッキのシャッフルを求められる場合、物理的にそのカードをシャッフルすることができませんが、そのデッキはシャッフルされたものとみなされます。

1003.3 “シャッフルする”という指示によらずに何らかの方法でデッキゾーンのカードの順番が変更された場合、それは“シャッフルする”行動を行ったものとはみなされません。

1004 引く

1004.1 “(カードを)1枚引く”指示がある場合、指示されたプレイヤーは、自分のデッキゾーンの1番上にあるカードを、自分の手札に移動します。

1004.2 複数枚のカードを引くよう指示された場合、1枚引く行為を指定枚数分繰り返します。

1004.3 “引く”という指示によらずに何らかの方法でデッキゾーンのカードが手札に移動した場合、それは“引く”行動を行ったものとはみなされません。

1005 公開する

1005.1 “(カードを)公開する”指示がある場合、そのカードのパラメーターを全てのプレイヤーに見せます。

1005.1a これによりそのカードのゾーンが変わることはありません。

1005.2 秘匿ゾーンのカードがカードの効果によって公開された際、カードの効果が解決されてもカードが公開状態のままであり、そのカードの効果に非公開にする指示がない場合、公開されているカードを非公開にします。秘匿ゾーンがデッキだった場合、非公開にした後でデッキをシャッフルします。

例:《暗黒騎士 慕情のケィツゥー》で《さくらとフォスフラム 光風への誓い》を選び、デッキをシャッフルした後に《さくらとフォスフラム 光風への誓い》をプレイできなかった場合、《さくらとフォスフラム 光風への誓い》をデッキに戻し、シャッフルします。

1006 登場する

1006.1 “(カードが)登場する”とは、カードがスクエア以外のゾーンからスクエアに移動することを意味します。

1006.2 カードがプレイされ、それが解決されてテンポラリーからスクエアに移動した場合、そのカードはプレイされる前のゾーンから登場したとみなされます。

1006.3 複数のカードが同時に登場する場合、特に指定がないかぎり、それぞれが異なるスクエアに登場する必要があります。登場可能なスクエアの数が登場すべきカードの枚数よりも少ない場合、それらのカードを登場させる効果の支配者が、それらのカードの中から可能な限り多くのカードを選択し、それらを登場させます(102.4)。

1007 破壊する

1007.1 “(カードを)破壊する”指示がある場合、それがスクエアにあるゼクスである場合、そのカードの所有者のチャージに移動します。それ以外の場合、そのカードの所有者のトラッシュに移動します。

1007.2 “破壊する”という指示によらずに何らかの方法でスクエアにあるゼクスがチャージに置かれた場合、それは“破壊する”行動を行ったものとはみなされません。

1008 除外する

1008.1 “(カードを)除外する”指示がある場合、そのカードをそのカードの所有者のリムーブゾーンに移動します。

1008.2 複数枚のカードを除外するよう指示された場合、1枚除外する行為を指定枚数分繰り返します。

1009 フォースとして置く / フォースにする

1009.1 “(カード A)をフォースとして(カード B)の下に置く” もしくは、“(カード A)を(カード B)のフォースにする”指示がある場合、カード A をフォースゾーンに表向きで移動し、カード B に関連づけます。

1009.1a 実際にこの指示を実行する際にカード B が存在しない場合、その指示は実行されません。

1009.2 “(カード A)のフォースを(ゾーン B)に置く”指示がある場合、カード A に関連づけられているフォースをゾーン B に移動します。

1009.2a 能力や効果が“置いたフォース”を参照する場合、その直前のフォースを置く指示によりフォースから移動したカードを参照します。移動したカードの情報を参照する場合、移動先のゾーンでのカードの情報を参照します。ただし、移動先が秘匿ゾーンである場合や、移動先で

カードが裏向きに置かれた場合は、移動前のゾーンでの情報を参照します。

例：《Aウィルスハザードのアクターレ》（このカード以外のスクエアとリソースとチャージとトラッシュにあるすべてのカードのカード名を「アクターレ」にし、種族を[アクターレ]にする）がスクエアにある状態で、別なゼクスに関連づけられているフォースをトラッシュに置きました。その置いたフォースを参照する場合、そのカードはトラッシュでの情報を参照するので、参照したカードのカード名は「アクターレ」です。

1010 イグニッションする

1010.1 “イグニッションする”指示がある場合、指示されたプレイヤーは自分のデッキゾーンの一番上のカードを公開します。そのカードがイグニッションアイコンを持つ場合、指示されたプレイヤーはそのカードをカードのコストを支払わずに、ただちにプレイ（803）することができます。それをプレイしないか、それがイグニッションアイコンを持たない場合、それをトラッシュに置きます。

1011 ライフが減少/増加する

1011.1 “ライフが減少する”とは、ライフに置かれたカードがライフ以外のゾーンに移動することを意味します。

1011.2 “ライフが増加する”とは、カードがライフ以外のゾーンからライフに移動することを意味します。

1012 回復する

1012.1a “1 点回復する”指示がある場合、指示されたプレイヤーは自分のデッキゾーンの一番上のカードを裏向きのままライフに置きます。

1012.1b ライフを複数点回復するよう指示された場合、“1 点回復する”行為を指定点数分繰り返します。

1012.1c “回復する”という指示によらずに何らかの方法でデッキゾーンの一番上のカードがライフに移動した場合、それは“回復する”行動を行ったものとはみなされません。

1013 効果を受けない

1013.1a “効果を受けない”指示がある場合、そのカードは指示された所有者、支配者、発生源からの効果を受けません。

1013.1b “効果を受けない”指示がある場合でも、そのカードを効果によって選ぶことはできます。

1014 IGOB

1014.1 “IGOB” する指示がある場合、プレイヤーは自分が支配者のカードの種類がプレイヤーのカードを裏向きにして、ゼクス オーバーブーストの下部を公開します。公開したカードのカード名に「～を含むゼクスになる」で指示されたカード名を含む場合、次にデュナミスから公開したカードと同名のゼクス オーバーブーストの上部を公開し、2 枚を合わせて相手のプレイヤースクエア以外のゼクスのないスクエアにリブートで登場させます。

1014.2 “IGOB” する指示によって登場したゼクス オーバーブーストにそれまでのゾーンで自分が支配者のカードの種類がプレイヤーのカードに適用されていたカードに対する効果は失われます。

1014.3 何らかの理由で“IGOB” する指示を実行できない場合、その IGOB は実行できず、ゲームの状況をその IGOB が開始される直前まで戻します。

1015 シフトする

1015.1 “シフトする”とは、シフトカードがデュナミスからテキスト（剣臨器）に指定されているカードの上に置かれることを意味します。

1015.2 シフトカードがプレイされ、それが解決されてテンポラリーからカードの上に置かれた場合、そのカードはデュナミスからシフトしたとみなされます。

1015.3 複数のシフトカードが同時にシフトする場合、特に指定がないかぎり、それぞれが異なるカードにシフトする必要があります。シフト可能なカードの数がシフトすべきシフトカードの枚数よりも少ない場合、それらのカードをシフトさせる効果の支配者が、それらのシフトカードの中から可能な限り多くのカードを選択し、それらをシフトさせます（102.4）。

1016 [アイコン]を[数値]個得る／[アイコン]を[数値]個消費する

1016.1 “[アイコン]（カウンター）を[数値]個得る”指示がある場合、指示されたプレイヤーは自分の持つカウンターに記されたアイコンを持つカウンターを点数分増やします。

1016.2 “[アイコン]（カウンター）を[数値]個消費する”指示がある場合、指示されたプレイヤーは自分の持つカウンターから

記されたアイコンを持つカウンターを点数分減らします。

1017 隣接する

1017.1 “隣接する”とは、ゼクスが縦または横に隣接するスクエアにあるゼクスと隣り合う場合、それらのゼクスは隣接する 1 組のゼクスとして扱います。ただし、斜めに接するスクエアにあるゼクス同士は隣接するゼクスとしては扱われません。

1017.1a 3 枚のゼクスが横一列に並ぶ場合、左と中央のゼクスと、中央と右のゼクス、それぞれを隣接する 1 組のゼクスとして扱います。

1018 ブレイク

1018.1 “ブレイク”とは、カードに関連付けられたフォースが裏向きの場合、その裏向きのフォースを持つカードの状態を指します。

1018.1a 何らかの能力によって、ブレイク状態のカードに関連付けられた裏向きのフォースが 0 枚になった場合、そのカードはブレイク状態ではなくなります。

1018.2 “(カード A)1 枚はブレイクして[テキスト]から(カード B)になる。” 指示がある場合、指示されたプレイヤーはスクエアにある、カード A を1枚選択し、指示されたゾーンにあるカード B を 1 枚選択し、秘匿ゾーンのカードである場合、公開します。選択したカード B をカード A のあるスクエアにリブートで登場させ、カード A をフォースゾーンに裏向きで置き、カード B に関連づけます。このとき、カード A が攻撃されたバトル中の場合、そのバトルの攻撃目標を登場したカード B に変更し、バトルを継続します。

1018.2a 何らかの理由で“ブレイク”する指示を実行できない場合、そのブレイクは実行できず、ゲームの状況をそのブレイクが開始される直前まで戻します。

1018.3 フォースが裏向きである場合、そのフォースが持つ能力は失われます。

1019 降臨条件

1019.1 “降臨条件”とは、ゼクス エクストラをプレイする際に、そのカードのプレイするための代償を変更することを意味します。

1019.2 降臨条件は、「降臨条件:[代償]」の形式でテキストかサブテキストに表記されます。降臨条件を持つゼクス エクストラをプレイする際、それをプレイするプレイヤーのリソースにあるカードの枚数が、プレイするカードのコストの値以上であり、[代償]によって指示されたリブートのゼクスをコストの値の合計が、プレイするカードのコストの値以上になるように記された枚数を破壊し、リソースコストを支払わずに、プレイできます。

1019.3 降臨条件によるプレイのための代償としてゼクスを破壊する際、カードの能力や効果によらない、破壊を実行します。

1020 覚醒条件

1020.1 “覚醒条件”とは、ゼクス エクストラをプレイする際に、そのカードをプレイするための代償を追加することを意味します。

1020.2 覚醒条件は、「覚醒条件:[代償]」または、「覚醒条件“[色]”:[代償]」の形式でテキストかサブテキストに表記されます。覚醒条件を持つゼクス エクストラをプレイする際、リソースコストを支払い、覚醒条件の種類による指示を実行し、以降に記載されている追加の指示を実行することで、ゼクス エクストラをプレイできます。

1020.2a 覚醒条件の種類が“覚醒条件“赤””の場合、あなたのトラッシュにある[代償]によって指示されたカードを記された枚数除外します。

1020.2b 覚醒条件の種類が“覚醒条件“青””の場合、あなたの手札にある[代償]によって指示されたカードを記された枚数公開し、デッキに戻し、シャッフルし、デッキに戻した枚数を引きます。

1020.2c 覚醒条件の種類が“覚醒条件“白””の場合、あなたのトラッシュにある[代償]によって指示されたカードを記された枚数デッキに戻し、シャッフルします。

1020.2d 覚醒条件の種類が“覚醒条件“黒””の場合、あなたのチャージにある[代償]によって指示されたカードを記された枚数トラッシュに置き、あなたのデッキの上からトラッシュに置いた枚数をチャージに置きます。

1020.2e 覚醒条件の種類が“覚醒条件“緑””の場合、あなたのリソースにある[代償]によって指示されたカードを記された枚数デッキに戻し、シャッフルし、あなたのデッキの上からデッキに戻した枚数をリソースにスリープで置く。

1020.3 覚醒条件によるプレイのための代償として実行された行動は、カードの能力や効果によらない、行動を実行します。

1021 夢装条件

1021.1 “夢装条件”とは、ゼクス エクストラをプレイする際に、そのカードをプレイするための代償を変更することを意味します。

1021.2 夢装条件は、「夢装条件:[代償]」の形式で表記されます。夢装条件を持つゼクス エクストラをプレイする際、[代償]によって指示されたアイコンを持つカウンターを記された点数分消費することで、リソースコストを支払わずに、ゼクス エクストラをプレイできます。

1100 キーワード能力

1101 スタートカード

1101.1 スタートカード能力は、ゲームの準備の際に参照される常在能力です。

1101.2 「スタートカード」は「有効 すべて 効果このカードを自分のプレイヤースクエアに置いてゲームを開始することができる。」を意味します。

1102 ライフリカバリー

1102.1 ライフリカバリー能力は、プレイヤーへのダメージによりライフのカードをプレイする際に適用される常在能力です。

1102.2 「ライフリカバリー」は「有効スクエア 効果このカードをライフからプレイして解決し、いずれかのスクエアに登場した際、あなたのライフのカードの枚数が相手のライフのカードの枚数以下ならば、あなたのデッキゾーンの一番上のカードをあなたのライフに移動する。」を意味します。

1103 ヴォイドブリンガー

1103.1 ヴォイドブリンガー能力は、プレイヤーへのダメージによりライフのカードが移動する際に適用される常在能力です。

1103.2 「ヴォイドブリンガー」は「有効 スクエア効果このカードをライフからプレイして解決し、いずれかのスクエアに登場した際、あなたのライフが相手のライフ以下ならば、スクエアにあるゼクスを1枚まで選び、トラッシュに置く。」を意味します。

1103.2a これはゼクスの破壊ではなく、破壊に関連する能力や効果は適用されません。

1104 レンジ

1104.1 レンジ能力は、バトルにおけるゼクスの攻撃手段を変更する常在能力です。

1104.2 「レンジ[数値]」は「有効スクエア 効果このゼクスを攻撃ゼクスとする場合、攻撃目標を隣のスクエアから選ぶ代わりに、自身のスクエアから距離が[数値]以下のスクエアから選ぶことができる。」を意味します。

1104.3 「レンジ∞」は「有効スクエア 効果このゼクスが攻撃する場合、攻撃目標を隣のスクエアから選ぶ代わりに、任意のスクエアから選ぶことができる。」を意味します。

1104.4 攻撃目標を選んだ後に攻撃ゼクスがレンジ能力を失った場合でも、選んだ攻撃目標には影響せず、通常通りにバトルを解決します。

1105 エヴォルシード

1105.1 エヴォルシード能力は、その能力を持つカードがデッキゾーンからトラッシュに移動することを自動事象とする自動能力です。

1105.2 「エヴォルシード [テキスト]」 は「有効 トラッシュ誘発このカードがデッキからトラッシュに置かれる。効果 [テキスト]」を意味します。

1105.3 カードがデッキゾーンからテンポラリー等その他のゾーンを経由してトラッシュに置かれた場合、そのカードが持つエヴォルシード能力は誘発状態になりません。

1106 絶界

1106.1 絶界能力は、効果によりカードを選択する行為に影響する常在能力です。

1106.2 「絶界」は「有効スクエア効果 いずれかの効果において『[ゼクスを指定枚数]選ぶ。』や『[ゼクスを指定枚数]選び、』というテキストでカードを選ぶことを求めている場合、その効果のそのカードの選択においてこのカードを選ぶことはできない。」を意味します。

1106.2a この能力はこのカードがスクエアにある場合のみ適用されます(205.1a)。他のゾーンにある場合は、効果で選ぶことができます。

1107 アルターフォース

1107.1 アルターフォース能力は、カードに関連づけられたフォースを作成する自動能力です。

1107.2 「アルターフォース」は「有効スクエア誘発このカードが登場する。効果あなたはあなたのトラッシュにあるカードを１枚まで選択し、それをこのカードに関連づけられたフォースとしてフォースゾーンに表向きで置く。」を意味します。

1107.3 「アルターフォース[数値]」は「有効スクエア誘発このカードが登場する。効果あなたはあなたのトラッシュにあるカードを[数値]枚まで選択し、それをこのカードに関連づけられたフォースとしてフォースゾーンに表向きで置く。」を意味します。

1108 ゼロオプティマ

1108.1 ゼロオプティマ能力は、その能力を持つカードが、一定の条件を満たしている場合に有効になる継続効果を持つ能力です。

1108.1a ゼロオプティマ能力の条件を満たすためにその能力自身によって得られるパラメーターを参照することはできません。

1108.1b ゼロオプティマ能力の条件を満たすために2つ以上の効果が相互に依存し依存される関係にある場合、基準時点（811.3a）の早い物から先に適用されます。

1108.2 ゼロオプティマ能力は「ゼロオプティマ [数値] [テキスト]」の形式で表記されます。この能力は、「このカードの支配者のリソースにイグニッションアイコンを持つカードが[数値]枚以上ある間、[テキスト]で示された能力が有効になる。」という継続効果を発生します。

1108.3 ゼロオプティマ能力はカードの種類に関係なく、どのゾーンにあっても有効（803）です。ただし、ゼロオプティマ能力によって有効となった能力については[テキスト]に示された一定の条件を満たしている場合にのみ有効になります（803.1）。

1109 InfiniteSolitude

1109.1 InfiniteSolitude 能力は、このカードが登場したことによる自動能力です。

1109.2 「InfiniteSolitude」は「有効スクエア誘発このカードが登場する。効果あなたはスクエアにあるこのカードを除くあなたのゼクスを任意の枚数選び、それらをあなたの手札に戻す。」を意味します。

1109.2a 任意の枚数で 0 枚を選び、結果としてカードを手札に戻さないことを選択できます。

1110 レベル

1110.1 レベル能力は、その能力を持つカードが、一定の条件を満たしている場合に有効になる継続効果を持つ能力です。

1110.2 レベル能力が「[◎◎]Lv [数値] [テキスト]」、「[◎◎]Lv [数値] [テキスト]」、「[◎◎]Lv [数値] [テキスト]」、「△△ Lv [数値] [テキスト]」の形式で表記される場合、この能力は、このカードの支配者のデュナミスに表向きの種族に[◎◎]のカードが[数値]枚以上ある間、このカードの[テキスト]で示された能力が有効になります。

1110.3 レベル能力が「[ドラゴン]Lv [数値] [テキスト]」の形式で表記される場合、この能力は、このカードの支配者のデュナミスに表向きの種族に[ドラゴン]を含むカードが[数値]枚以上ある間、このカードの[テキスト]で示された能力が有効になります。

1110.4 レベル能力が「△△ Lv [数値] [テキスト]」の形式で表記される場合、この能力は、このカードの支配者のデュナミスに表向きのカードの種類が「△△」のカードが[数値]枚以上ある間、有効になります。

1110.4a レベル能力が剣臨条件「△△ Lv [数値]」で表記されている場合、そのレベル能力が有効である間、このカードをプレイできます。

1110.5 レベル能力はカードの種類に関係なく、どのゾーンにあっても有効（803）です。ただし、レベル能力によって有効となった能力については[テキスト]に示された一定の条件を満たしている場合にのみ有効になります（803.1）。

1111 スタイリッシュ頭突き

1111.1 スタイリッシュ頭突き能力は、このカードが登場したことによる自動能力です。

1111.2 「スタイリッシュ頭突き」は「P ほのめ有効スクエア誘発このカードが登場する。効果ノーマルスクエアにあるバトル中でない相手のゼクスを1枚選び、ゼクスのない指定されたスクエアに置く。置

いたならば、そのゼクスをスリープし、そのゼクスは次の相手のリブートフェイズにリブートしない。」を意味します。

1112 ゼクステンド・ドライブ！

1112.1 ゼクステンド・ドライブ！能力は、ゲーム中1回しかプレイできない能力です。

1112.2 ゼクステンド・ドライブ！能力は、「ゼクステンド・ドライブ！[テキスト]」の形式で表記されます。このゲームの間に自分が支配者であるカードの持つゼクステンド・ドライブ！能力をプレイしていない場合、この能力の[テキスト]で示された能力をプレイすることができます。

1112.3 ゼクステンド・ドライブ！能力はカードの種類に関係なく、どのゾーンにあっても有効(803)です。ただし、ゼクステンド・ドライブ！能力に[テキスト]で示された能力については一定の条件を満たしている場合にのみ有効になります(803.1)。

1113 ゲートカード

1113.1 ゲートカード能力は、ゲームの準備の際に参照される常在能力です。

1113.2 「ゲートカード」は「有効 すべて 効果 このカードを自分のデュナミスに表向きで置いてゲームを開始することができる。」を意味します。

1114 電影

1114.1 電影能力は、この能力を持つカードを手札からスクエアに登場させる起動能力です。

1114.2 「電影[数値]」は「有効 自分ターン 手札 コスト スクエアにあるあなたのコスト[数値]以上のリブートのゼクスを1枚手札に戻す。効果 このカードをリブートでそのゼクスがあったゼクスのないスクエアに登場させる。ターン終了時まで、あなたは“起電影”をプレイできない。」を意味します。

1114.3 電影能力をプレイしたターン、そのプレイヤーは電影の持つ数値に関わらず電影能力をプレイできなくなります。

1115 インストール

1115.1 インストール能力は、このカードが登場したことによる自動能力です。

1115.2 「インストール」は「有効 スクエア 誘発 このカードが登場する。効果 あなたのトラッシュにあるカード名に「転身」を含むゼクスを1枚選び、除外してよい。除外したならば、そのカードが持つ起能力を1つ選び、ターン終了時まで、このカードはその能力を得る。」を意味します。

1116 リライト

1116.1 リライト能力は、このカードがトラッシュにあることで有効となる起動能力です。

1116.2 「リライト≪色[数値]≫」は「有効 自分ターン トラッシュ コスト ≪色[数値]≫ 効果 このカードが元々持つ、“起リライト”以外の起能力か自能力か能力を1つ選び、その効果を解決する。このカードを除外する。」を意味します。

1116.2a リライト能力で選択する能力に、リライト能力を選ぶことはできません。

1117 アクティベート

1117.1 アクティベート能力は、この能力を持つカードのフォースからカード名に「式神」を含むゼクスを登場させる起動能力です。

1117.2 「アクティベート≪色[数値]≫」は「有効 自分ターン スクエア コスト ≪色[数値]≫ 効果 あなたのリソースにあるカードの枚数以下のコストの、このカードのフォースにあるカード名に「式神」を含むゼクスを1枚選び、リブートでゼクスのないノーマルスクエアに登場させる。」を意味します。

1118 セッション

1118.1 セッション能力は、その能力を持つカードが、一定の条件を満たしている場合に有効になる継続効果を持つ能力です。

1118.2 セッション能力は「セッション[テキスト]」の形式で表記されます。この能力は、このカードと隣のスクエアにあなたのゼクスがあると有効になります。

1118.3 セッション能力によって有効となった能力は[テキスト] に示された一定の条件を満たしている場合にのみ有効になります(803.1)。

1119 シンボル

1119.1 シンボル能力は、その能力を持つカードが、一定の条件を満たしている場合に有効になる継続効果を持つ能力です。

1119.1a シンボル能力の条件を満たすためにその能力自身によって得られるパラメーターを参照することはできません。

1119.1b シンボルの条件を満たすために2つ以上の効果が相互に依存し依存される関係にある場合、基準時点(811.3a)の早い物から先に適用されます。

1119.2 シンボル能力は「シンボル「◎◎」[テキスト]」の形式で表記されます。この能力は、スクエアかチャージにあなたのカード名に「◎◎」を含むゼクスがある間、[テキスト]で示された能力が有効になります。

1119.3 シンボル能力はカードの種類に関係なく、どのゾーンにあっても有効(803)です。ただし、シンボル能力によって有効となった能力については[テキスト]に示された一定の条件を満たしている場合にのみ有効になります(803.1)。

1120 反魂

1120.1 反魂能力は、カード名に「黒剣」を含むゼクスが相手のゼクスを破壊したことにより、この能力を持つカードを登場させる自動能力です。

1120.2 「反魂≪色[数値]≫」は「有効 自分ターン トラッシュ誘発 あなたのカード名に「黒剣」を含むゼクスが、このカードのコスト以上のコストの相手のゼクスを破壊する。効果 ≪色[数値]≫を支払ってよい。≪色[数値]≫を支払ったならば、このカードをリブートでゼクスのないノーマルスクエアに登場させる。」を意味します。

1121 アルターブレイク

1121.1 アルターブレイク能力は、その能力を持つカードが、一定の条件を満たしている場合に有効になる継続効果を持つ能力です。

1121.2 アルターブレイク能力は「アルターブレイク[テキスト]」の形式で表記されます。この能力は、このカードに関連付けられたフォースに裏向きのカードがある場合に有効になります。

1121.3 アルターブレイク能力によって有効となった能力は[テキスト] に示された一定の条件を満たしている場合にのみ有効になります(803.1)。

1200 その他のルール

1201 ループに関する処理

1201.1 何らかの行動を行う際に、一連の行動を無制限に実行することができる、または無制限に実行されることが強制されることがあります。この場合、その一連の行動をループ単位と呼び、以下の指示に従います。

1201.1a 現在優先権を持つプレイヤーは、ループ単位に行う一連の行動を示し、そのループ単位を実行する回数を示すことができます。その後、優先権を持たないプレイヤーは、その回数のループ単位の実行を行うことを認めるか、それより少ない回数のループ単位の実行を行った上で、そのループ単位に含まれない行動を行うかを選ぶことができます。その後、その選択に従ってループ単位を実行します。この規定においては、各プレイヤーはループ単位を実行する回数のみを示すことができます。それ以外の、特定の事象が発生するまで等の期限を指定することはできません。

1201.1b 優先権を持つプレイヤーがある行動を行い、その後にゲームが完全に同一である状態が発生した場合、その優先権を持つプレイヤーは、その際に選択した行動を再び行うことを選択できません。

1201.1c 何らかの理由で、どちらのプレイヤーにも優先権前処理を終了させる方法がない場合、ゲームは引き分けで終了します。

1202 行動の省略

1202.1 複数の行動の宣言や処理が連続する場合に、各プレイヤーがそれらの宣言や処理を理解している前提で、それらの行動を省略し、最終的な結果のみを適用することができます。これにはループ単位(1201.1a)を複数回実行する際の処理が含まれます。

1202.2 デッキをシャッフルする指示がある場合に、デッキが無作為な状態(1202.2a)であるならば、シャッフルを実行したものとして、指示を省略することができます。

1202.2a デッキが無作為な状態とは、最後にデッキをシャッフルして以降、デッキにカードが加えられておらず、カードの能

力によってデッキ内のカードを見たり、公開していない状態を指します。

例：ドローフェイズでカードをドローする際、デッキにカードを加えておらず、ルールによって定められた行動であるため、デッキが無作為な状態は維持されています。

例：イグニッションする指示がある場合、デッキの一番上のカードを公開しますが、ルールによって定められた指示を実行されるため、カードの能力によって公開はされておらず、デッキが無作為な状態は維持されています。

1203 バトルによる破壊

1203.1 あるゼクスがバトルダメージステップ中にそのバトルでのダメージ（1001.1）を受け、その直後の優先権前処理（702）で致死ダメージエフェクト（904）により破壊された場合、そのゼクスは「バトルで破壊された」とみなされます。

1203.2 あるゼクスがバトルダメージステップ中にそのバトルでのダメージ（1001.1）を与え、その直後の優先権前処理（702）で、そのダメージを受けたユニットが致死ダメージエフェクトにより破壊された場合、そのバトルでのダメージを与えたゼクスは、そのダメージを受けたゼクスを「バトルで破壊した」とみなされます。

1204 カードの効果による破壊

1204.1 あるカードを発生源とする効果によりゼクスが破壊された場合、そのゼクスはその発生源の効果により破壊されたとみなされます。

1204.2 ある効果に指定のゼクスを「破壊する」キーワード処理がある場合、そのキーワード処理により破壊されたゼクスは、その効果により破壊されたとみなされます。

1204.3 いずれかのゼクスがいずれかの単発効果によりダメージを与えられまたは新たに発生したいずれかの継続効果によりパワーを低下させられ、その単発効果の実行直後または継続効果の適用後の優先権前処理（702）の最初のルールエフェクト（900）の致死ダメージエフェクト（904）により破壊された場合、そのゼクスは、そのダメージを与えたまたはパワーを低下させた効果の発生源により破壊されたとみなされます。

1204.3a すでにいずれかの発生源によりダメージを受けているまたはパワーを低下させられているゼクスが、他の発生源からの追加のダメージまたは新たに発生したパワーの低下により破壊される場合、その最後の効果よりも前にそのゼクスにダメージを与えたまたはパワーを下げた発生源の効果によって破壊されたものとはみなしません。

1204.3b 優先権前処理の最初のルールエフェクトを処理したことにより、新たなルールエフェクトが発生し、それによっていずれかのダメージを受けているゼクスが破壊されることとなった場合、そのゼクスは、これ以前に発生した効果により破壊されたものとはみなしません。

例：あなたは2枚の《空のシエル》（パワー4500、このカード以外のあなたの[エンジェル]1枚につきパワー＋500）の支配者で、そのうち1枚は 3500 ダメージを受けています。相手は《維新の英雄　坂本龍馬》（登場時、ノーマルスクエアのゼクス2枚までに、6000 ダメージを割り振って与える）をスクエアに出し、ダメージを受けている《空のシエル》に 1500 ダメージ、もう1枚の《空のシエル》に 4500 ダメージを与えました。最初のルールエフェクトで前者の《空のシエル》が破壊され、その結果新たに発生したルールエフェクトにより、後者の《空のシエル》が破壊されます。これにより、前者の《空のシエル》は《維新の英雄　坂本龍馬》の効果により破壊されたものとみなされますが、後者の《空のシエル》は《維新の英雄　坂本龍馬》の効果により破壊されたものとみなされません。

1204.3c バトルでのダメージ（604.3a）による破壊は、効果による破壊ではありません。

1205 仮想のプレイヤーカード

1205.1 ゲーム前の手順 402.1b でいずれかのプレイヤーのプレイヤースクエアに種類がプレイヤーであるカードが存在しない場合、仮想のプレイヤーカードが置かれます。

1205.2 ゲーム中、何らかの理由でいずれかのプレイヤーのプレイヤースクエアに種類がプレイヤーであるカードが存在しない場合、不正プレイヤーカードエフェクト（909）によって、プレイヤースクエアに仮想のプレイヤーカードが置かれます。

1205.2a 仮想のプレイヤーカードが新たにスクエアに置かれた場合、そのスクエアには、種類がプレイヤー、カード名無し、テキストが空白、その他の情報が存在しない種類がプレイヤーであるカードが置かれたものとします。

1205.3 あるプレイヤーが支配する仮想のプレイヤーカードがスクエアにある場合、そのプレイヤーは自身が支配する種類がプレイヤーであるカードが存在するものとして扱います。仮想のプレイヤーカードは、他のカードと同様に効果が適

用され、それによりカード名や能力を持つことができます。

1206 トークン

1206.1 ゲーム中、カードの能力によってトークンが作成される場合があります。トークンはカードとしては扱われません。

1206.2 トークンはカードではありませんが、スクエアに登場する場合カードとして置かれ、指定されたカードの種類を持ちます。

1206.3 トークンのカードの種類がゼクスかゼクス エクストラの場合、それはコスト、パワー、色、カード名、種族、能力などのパラメーターを持ちます。

1206.4 トークンが作成されゾーンに置かれた後、スクエアからスクエアに移動する以外で異なるゾーンに置かれた場合、そのトークンは消滅します（912）。

1206.5 トークンが持つパラメーターは専用のマーカーによって表されます。

1206.6 ゲーム中、プレイヤーカードの状態を変化させる必要が生じた際に変化させることが難しい場合、その変化を表すためのトークンを使用することができます。

1207 カウンター

1207.1 ゲーム中、カードの能力によってカウンターが作成される場合があります。カウンターはカードとしては扱われません。

1207.2 各プレイヤーは自分のカウンターの数を記録します。これはそのプレイヤーが作成したカウンターとして扱われます。ゲーム開始時に各プレイヤーが持っているカウンターの数は 0 です。

1207.3 カウンターが作成される場合、プレイヤーはカウンターの数を記録するマーカーを対戦相手が数量を視認できるように配置します。

1207.4 プレイヤーがカウンターを消費する場合、カウンターを指示された点数を減らします。このとき、記録されたカウンターの数を 0 未満に減らすことはできません。

1207.5 カウンターが持つパラメーターは専用のマーカーによって表されます。

付録 A：特殊カードのカード名一覧

以下のコレクター番号を持つカードは、指定のカード名を持つ物として扱います。

コレクター番号	カード名
AC01-001	赤の竜の巫女メイラル
AC01-002	青の竜の巫女ユイ
AC01-003	白の竜の巫女ニノ
AC01-004	黒の竜の巫女バラハラ
AC01-005	緑の竜の巫女クシュル
B04-109	青葉千歳
B05-109	天王寺飛鳥
B05-110	弓弦羽ミサキ
B06-109	上柚木綾瀬
B06-110	天王寺大和
B07-110	各務原あづみ
B07-111	戦斗怜亜
B08-110	黒崎神門
B08-111	倉敷世羅
B09-109	倉敷世羅
B09-110	各務原あづみ
B09-111	弓弦羽ミサキ
B09-112	上柚木綾瀬
B09-113	青葉千歳
B10-109	獅子島七尾
B10-110	雷鳥超
B11-110	緑の竜の巫女クシュル
B11-111	蝶ヶ崎ほのめ
B12-109	白の竜の巫女ニノ
B12-110	黒の竜の巫女バラハラ
B13-106	赤の竜の巫女メイラル
B13-107	青の竜の巫女ユイ
B14-106	上柚木八千代
B19-106	都城出雲
B19-107	上柚木さくら
B21-122	ニーナ・シトリー
B21-123	イリューダ・オロンド

MC01-001	蝶ヶ崎ほのめ
MC01-002	ニーナ・シトリー
MC01-003	青葉千歳
C13-002	各務原あづみ
C15-001	上柚木綾瀬
E09-057	赤の竜の巫女メイラル
C15-001	青の竜の巫女ユイ
C15-001	白の竜の巫女ニノ
C15-001	黒の竜の巫女バラハラ
C15-001	緑の竜の巫女クシュル
P15-025	天王寺飛鳥
P16-026	ニーナ・シトリー
P16-027	黒崎神門
P16-028	上柚木さくら
P16-029	蝶ヶ崎ほのめ
P16-030	都城出雲
P17-032	蝶ヶ崎ほのめ
P17-034	各務原あづみ
P17-037	黒崎神門
P17-038	獅子島七尾
P17-039	上柚木さくら
P17-040	上柚木八千代
P17-041	青葉千歳
P18-019	春村奈々
P18-020	星谷美緒
P19-015	蝶ヶ崎ほのめ
P19-016	都城出雲
P19-017	戦斗怜亜
P19-018	雷鳥超
P19-019	弓弦羽ミサキ
P19-020	ニーナ・シトリー
P19-021	天王寺大和
P19-022	イリューダ・オロンド
P19-023	剣淵相馬
P19-024	桜街紗那
P20-016	倉敷世羅
P20-017	百目鬼きさら
P21-028	上柚木綾瀬
P21-030	上柚木八千代

変更履歴

2012 年 7 月 25 日
- V1.0 完成

2012 年 8 月 3 日
- 編集ミスにより脱落していたリソースフェイズを追加しました。
- 一部用語を変更しました。
- リムーブゾーンを各プレイヤーが所有するゾーンに変更しました。
- イグニッションアイコンを持つカードのデッキ構築要件に「ヴォイドブリンガー」を持つカードが含まれることを明示しました。
- ゲーム開始時の手順の一部を修正しました。
- 各プレイヤーが有するゾーンに関するテキスト表記のルールを明確化しました。
- その他、例示の追加、表現や誤字の修正を行いました。

2012 年 7 月 25 日
- 誤解を招く表現であった 302.4 を削除し、より厳密化した上で 804.2f に統合しました。
- バトルによるダメージを与える際に、ゼクスの移動等により攻撃目標との関係が変わったとしても、ダメージはそのまま与えられることを明示しました。
- ゼクスのプレイの際に、相手のゼクスのいるスクエアを選択できないことを明示しました。

2012 年 10 月 10 日
- レアリティに IGR（アイゴッドレア）を追加しました。
- イグニッションフェイズに公開されたカードがイグニッションアイコンを持たない場合の処理を明記しました。
- 攻撃ゼクスや攻撃目標ゼクスが1回のバトルで1枚のみ選択できることを明記しました。
- プレイの代償に選択するカードの条件を明確化しました。

2012 年 11 月 16 日
- 0回の行動の実行が求められる場合や0ダメージが与えられる場合に、それが何も行わないことを明確化しました。
- エヴォルシード能力の導入に伴い、カードの情報の「アイコンスペース」を定義しました。
- カードの種族を意味する角括弧（[ ]）の定義を行いました。
- プレイヤーのライフの値を参照することの定義を行いました。
- 効果を実行するプレイヤーを明確化しました。
- 効果の割り振りにおいて、0点の割り振りができないことを明確化しました。
- リソースコストの増減の方法を明確化し、色の種類よりも点数が少ない場合に対応するために、リソースコストの支払い方法を一部修正しました。
- デッキゾーンとトラッシュの両方にカードが無い場合、リロードを行わないよう規定しました。
- デッキゾーンとトラッシュの両方にカードが無い場合、ルールエフェクトにより敗北することを規定しました。
- キーワード行為「シャッフルする」をより明確に定義しました。
- キーワード能力「エヴォルシード」を定義しました。
- その他微細な表記の修正を行いました。

2013 年 1 月 10 日
- ゲームの準備中、リソースに置かれたカードのテキストは無視することを明記しました。

2013 年 2 月 8 日
- 複数のカードが同時に登場する場合、原則として別々なスクエアに登場させることを明記しました。

2013 年 4 月 25 日
- 解説文の定義を行いました。
- レアリティに CVR（キャラクターボイスレア）を追加しました。
- 参照することのできないカードの情報に関する処理を追記しました。
- カードのプレイを、手札以外に対応できるよう「手札の」の記述を削除しました。
- 効果やダメージの発生源を定義しました。
- 不正ゼクスエフェクトの一部を修正しました。
- 「絶界」能力を定義しました。
- 効果による破壊の定義を行いました。

2013 年 5 月 28 日
- 特殊なフォーマットのカードに関する情報定義を行い、正式なカード名の存在しないカードに関する付録を作成しました。
- アイコンスペースにアイコンを追加することに関する処理を定義しました。

2013 年 7 月 25 日
- テキスト内で「」や[]で示される名称の表記の意味を拡張しました。
- スクエア図の定義を行いました。
- 色を持たないリソースコストに関する定義を行いました。
- パラメーターの内容が変更される場合に、原則としてそれまで持っていた内容が失われることを明記しました。
- 特殊なフォーマットのカードに関する情報定義を行い、正式なカード名の存在しないカードに関する付録を追加しました。

2013 年 8 月 20 日
- カードのプレイの処理を変更しました。
- チャージへのカードの移動に関するルールの一部を取り除きました。これにより、チャージにカードが移動する場合、一度すべてを移動した上で、チャージ超過エフェクト（906）により超過分を処理することになります。

2014 年 1 月 6 日
- 種族とパワーは種類がゼクスであるカードのみが持つことを明記し、それらを持たないカードはそれらのパラメーターが追加されないことを明記しました。
- 「ゲーム開始時」の誘発条件のタイミングを厳密化しました。
- 秘匿ゾーンにあるカードの能力のプレイ時にそのカードを公開することを明記しました。
- ライフリカバリーとヴォイドブリンガーの処理を厳密化しました。

2014 年 2 月 17 日
- デッキゾーンから複数枚のカードが移動する場合、1枚ずつ移動することを明記しました。
- 同一事象に対する複数の置換効果が存在する場合、その適用順を選択するプレイヤーをターンプレイヤーに変更しました。
- テキスト内の特殊な表記に関する項目を作成しまし、スクエア図に関するルールをそこに移動すると共に、いくつかの表記に関する定義を追加しました。
- 一部のキーワード行為において、そのキーワード行為によらずに同等の行動を行った場合に、それがそのキーワード行為では無いことを明記しました。

2014 年 6 月 13 日
- カードの表向き/裏向きの定義を行いました。
- ‘効果を受けない’と‘パワーをマイナスする効果’の定義を行いました。
- フォース関連のルールを作成しました。
- 破壊する/されるタイミングを定義しました。
- 攻撃目標選択後にレンジ能力を失っても攻撃が行われることを明記しました。
- 自動能力や置換効果を処理するための事象に対し“イベント”という単語を使っていた部分を、イベントカードの混乱を避けるために“事象”に変更しました。

2014 年 7 月 17 日
- 「付録 A：特殊カードのカード名一覧」にカードを追加しました。

2014 年 9 月 3 日
- 「ゾーンの基礎」にフォースゾーンを追加しました。
- 能力の有効と無効を定義しました。
- 領域移動誘発による自動能力の詳細を明確化し、例を表記しました。
- その他微細な修正を行いました。

2014 年 10 月 23 日
- レアリティに UR（ウルトラレア）を追加しました。
- 「付録 A：特殊カードのカード名一覧」にカードを追加しました。

2014 年 12 月 18 日
- 常在能力によらない継続効果の適用後にそのゾーンに移動したカードがその適用を受ける場合と受けない場合を明記しました。
- 自動能力により指定された事象がどの部分であるかを明記しました。
- イベント能力の処理に関する規定を定義しました。
- ループに関するルールを更新しました。
- 行動の省略に関するルールを作成しました。

2015 年 1 月 22 日
- 「付録 A：特殊カードのカード名一覧」にカードを追加しました。

2015 年 3 月 26 日
- イグニッションフェイズの処理を厳密化しました。

2015 年 4 月 21 日
- 種類がプレイヤーであるカードは他のスクエアに移動しないことを明記しました。
- プレイヤーカードが存在しない場合の、仮想のプレイヤーカードについて定義しました。

2015 年 6 月 26 日
- 能力の無効に関する説明を補足しました。
- ゼロオプティマ能力について定義しました。

2015 年 7 月 16 日
- 「付録 A：特殊カードのカード名一覧」にカードを追加しました。
- 「除外する」に関するルールを追加しました。

2015 年 8 月 20 日
- 「カードの種類とパラメーター」に画像を追加しました。

2015 年 10 月 22 日
- 「付録 A：特殊カードのカード名一覧」にカードを追加しました。

2015 年 11 月 19 日
- 能力の有効や無効とプレイに関する規定を追記しました。
- 微細な表記の修正を行いました。

2015 年 12 月 10 日
- 自動能力の有効と無効に関する項目を明記し、一度誘発した能力が無効になったり失われたりした場合でもプレイされるルールを追加しました。
- 有効な能力をプレイする際のルールを明確にしました。
- カードや能力のプレイの開始についての定義を明確にしました。

2016 年 1 月 27 日
- 効果に能力のコストが含まれない点を明記しました。
- 「InfiniteSolitude」能力を定義しました。
- ゼロオプティマ能力の処理について追記しました。
- 継続効果の処理について追記しました。

2016 年 4 月 21 日
- 「ゼクス エクストラ」と「デュナミス」に関連したルールを定義しました。
- 新しいカードテキストの記載方法について追記しました。
- 「イグニッションする」について定義しました。

2016 年 4 月 22 日
- 一部テキストの修正を行いました。

2016 年 5 月 6 日
- 「デッキ構築」のテキストの修正を行いました。
- 「イグニッションする」のテキストの修正を行いました。

2016 年 7 月 28 日
- 「スタイリッシュ頭突き」能力を定義しました

2016 年 8 月 22 日
- 「レベル」能力にアイコンを追加しました。
- 「ゼクスエクストラのプレイ」に「覚醒条件」を追加しました。
- 「レベル能力の処理」を定義しました。

2016 年 8 月 31 日
- 秘匿ゾーンにあるカードの選択について定義しました。

2016 年 10 月 27 日
- 「テンポラリー」の「原則として、テンポラリーに置かれるカードや能力は最大1つです。」の一文を削除しました。
- 「使用期限」について定義しました。
- 「ゼクス エクストラのプレイ」についてルールを追加しました。

2016 年 11 月 17 日
- 「プレイと解決」の内容を補足しました
- 「ゼクス エクストラのプレイ」について「カードのプレイ」に統合しました。
- 「レベル能力の処理」に「ドラゴン Lv」を追加しました。

2017 年 3 月 2 日
- 「テキスト」に新たなアイコンを追加しました
- 「トークンエフェクト」について定義しました。
- 「トークン」について追加しました。

2017 年 4 月 27 日
- レアリティに HR（ヒロイックレア）他を追加しました。
- 「ライフが減少/増加する」について定義しました。
- 「回復する」について定義しました。

2017 年 5 月 17 日
- 「ゾーン」に複数のカードがゾーンに置かれる際の処理について追加しました。
- 「自動能力の処理」に複数のカードがゾーンに置かれる際の処理について追加しました。
- 「ゲーム前の手順」にプレイヤースクエアに所持しているプレイヤーカードを置けない場合の処理を追加しました。
- 「トークン」にプレイヤーカードの状態の変化を表すためのトークンを使用できる処理を追加しました。

2017 年 6 月 2 日
- 「デッキゾーン」から複数のカードが別のゾーンに置かれる際、その枚数を選択できる場合の処理について追加しました。

2017 年 8 月 14 日
- 「効果と種別」に効果で複数のカードを選択する場合と参照する場合について追加しました。
- 「プレイと解決」に複数の代償を選択する場合について追加しました。
- 「ルールエフェクト」に致死ダメージエフェクトと不正ゼクスエフェクトを1枚のカードに対して同時に実行する場合を追加しました。

2017 年 10 月 2 日
- 「ゼロオプティマ能力の処理」と「810 レベル能力の処理」についてテキストの修正を行いました。

2017 年 11 月 29 日
- 「ルールエフェクト」にルールエフェクトが同時に実行される場合の順番を追加しました。
- ただちに実行されるルールエフェクトに「909 不正プレイヤーカードエフェクト」を追加しました。
- 「効果を受けない」を定義しました。

2018 年 1 月 25 日
- 「ゲームにおける原則」に「他のカードの能力を得る能力」によって「他のカードの能力を得る能力」を得た場合の処理を追加しました。

2018 年 2 月 16 日
- 「ゼクス オーバーブースト」に関連したルールを定義、及び更新しました。
- 「種族Lv」に関連したルールを更新しました。
- 「レアリティ」に OBR（オーバーブーストレア）を追加しました。
- 「色」に無色について追加しました。
- 「カードの情報や状態」にカードの裏について追加しました。
- 「ゲーム前の手順」を更新しました。

- 「不正プレイヤーカードエフェクト」及び「仮想のプレイヤーカード」について更新しました。

2018 年 2 月 22 日
- 「カードの種類」に裏向きのゼクス オーバーブーストの下部の状態について追加しました。
- 「テキスト」を修正し、アイコンを追加しました。
- 「カードの情報や状態」についてテキストの修正を行いました。
- 「オーバーブーストエフェクト」についてテキストの修正を行いました。
- 「IGOB する」についてテキストの修正と IGOB が実行できなかった場合について追加しました。

2018 年 3 月 5 日
- 「カードの種類」にゼクス オーバーブーストがある際のプレイヤーカードについて追加しました。

2018 年 4 月 12 日
- 「公開する」にカードの効果で公開したカードを非公開にする指示がなかった場合の処理を追加しました。

2018 年 10 月 12 日
- 「シフト」に関連したルールを定義、及び更新しました。
- 「Lv」に関連したルールを定義、及び更新しました。
- 「レアリティ」に SFR（シフトレア）を追加しました。
- 「デュナミスゾーン」を更新しました。
- 「絶界」を更新しました。
- 「付録 A：特殊カードのカード名一覧」を更新しました。

2019 年 2 月 6 日
- 一部テキストの修正を行いました。

2019 年 3 月 7 日
- 「トークンエフェクト」を更新しました。
- 「トークン」を更新しました。

2019 年 4 月 25 日
- 「デッキ構築」を更新しました。

2019 年 6 月 14 日
- 「ゲームにおける原則」の「102.9」秘匿ゾーンにあるカードの選択について定義を更新しました。
- 一部テキストの修正を行いました。

2019 年 6 月 27 日
- 《荒廃竜レルムレイザー》のリビルドにより、効果処理が変更となるため例を削除致しました。
- 時限型自動能力に関する例を表記しました。
- 一部テキストの修正を行いました。

2019 年 7 月 25 日
- 「行動の省略」にシャッフルに関する省略を追加しました。

2019 年 8 月 29 日
- 「カードのパラメーター」へ横型のイベントカードを追加し、参考画像の調整を行いました。
- 「レアリティ」に STR を追加しました。
- 一部テキスト、画像の修正を行いました。

2019 年 10 月 24 日
- 「レアリティ」に AR を追加しました。
- 「カードの情報や状態」へその他のカードへシフトしたときの参考画像を追加しました。
- 「イグニッションフェイズ」のイグニッションを明確化しました。

  「シフトする」の定義を更新しました。
- 「ゼクステンド・ドライブ！」能力を定義しました。
- シフトに関するルールを明確化しました。
- 一部テキストの修正を行いました。

2020 年 2 月 5 日
- 「夢装条件」に関連したルールを定義、及び更新しました。
- 「アイコンスペース」にドリーム・キーを追加しました。
- 「ゲートカード」に関連したルールを定義、及び更新しました。
- 「カウンター」に関連したルールを定義、及び更新しました。
- 「カード名」に「同名」を定義しました。
- 「有効な能力と無効な能力」に有効な期間を定義しました。
- 一部テキストの修正を行いました。

2020 年 4 月 23 日
- 「レアリティ」に WR を追加しました。
- 「効果とその種別」の定義、及び例文を更新しました。
- 「キーワード能力」に関連したルールを最新のフォーマットへ更新しました。
- 「アルターフォース」の定義を更新しました。
- 「電影」に関連したルールを定義しました。

2020 年 7 月 22 日
- 「ゲームにおける原則」に例文を追加しました。
- シフトに関連したルールを明確化しました。
- アイコンスペースを更新しました。
- 時限型自動能力に関連した処理を明確化しました。
- ゼロオプティマを再定義しました。
- レベルを再定義しました。
- インストールに関連したルールを定義しました。

- マーカーに関連したルールを更新しました。
- 一部テキストの修正を行いました。

2020 年 8 月 27 日
- 「アイコンスペース」を更新しました。
- 「プレイと解決」に関連したルールを明確化しました。
- 「隣接する」を定義しました。
- 一部テキストの修正を行いました。

2020 年 8 月 31 日
- 「プレイと解決」を修正し、例文を追加しました。

2020 年 9 月 24 日
- 「アイコンスペース」を更新しました。
- 「リライト」に関連したルールを定義しました。

2020 年 10 月 22 日
- 「イベント エクストラ」に関連したルールを定義しました。
- 「有効な能力と無効な能力」を更新しました。
- 「アクティベート」に関連したルールを定義しました。
- 「セッション」に関連したルールを定義しました。
- 「シンボル」に関連したルールを定義しました。
- 「反魂」に関連したルールを定義しました。

2020 年 10 月 23 日
- 「イベント エクストラ」に関連したルールを一部修正しました。

2020 年 11 月 26 日
- 「ゲームの準備」に関連したルールを一部修正しました。

2020 年 12 月 17 日
- 「プレイヤー名」に関連したルールを一部修正しました。
- 「発生源」の定義を更新しました。

2021 年 2 月 3 日
- 「200 カードのパラメーター」に新フレームの画像を追加し、参考画像の調整を行いました。
- 「206 サブテキスト」を定義しました。
- 「212 レアリティ」に SLR を追加しました。
- 「1018 ブレイク」に関連したルールを定義しました。
- 「1019 降臨条件」を再定義しました。
- 「1020 覚醒条件」を再定義しました。
- 「1021 夢装条件」を再定義しました。
- 「1121 アルターブレイク」に関連したルールを定義しました。
- 「フォース」に関連したルールを更新しました。