

目次	ページ
1. ゲームの概要	1
2. カードの情報	2
3. プレイヤーに関する情報	3
4. 領域	3
5. 特定行動	5
6. ゲームの準備	6
7. ゲームの進行	6
8. ライブフェイズ	7
9. カードや能力のプレイと解決	8
10. ルール処理	11
11. キーワードとキーワード能力	12
12. その他	12

総合ルール本文

1. ゲームの概要

1.1. ゲーム人数

- 1.1.1. このゲームは原則 2 名のプレイヤーにより対戦を行うゲームです。それ以外のプレイヤー数で行うゲームに関するルールは、現在の総合ルールでは対応していません。

1.2. ゲームの勝敗

- 1.2.1. いずれかのプレイヤーが勝利した、または敗北した場合、ゲームはその時点で終了します。対戦相手が敗北し、自分が敗北していないプレイヤーはゲームに勝利します。

- 1.2.1.1. いずれかのプレイヤーの成功ライブカード置き場のカードが 3 枚以上あり、もう一方のプレイヤーの成功ライブカード置き場のカードが 2 枚以下の場合、3 枚以上あるプレイヤーが勝利します。

- 1.2.1.2. 両方のプレイヤーが同時に 3 枚以上になっている場合、ゲームは引き分けになります。

- 1.2.2. すべてのプレイヤーが同時に敗北する場合、そのゲームは引き分けになります。

- 1.2.3. すべてのプレイヤーは、ゲーム中の任意の時点で投了を宣言することができます。投了を宣言したプレイヤーはチェックタイミング(9.5.1)を待たずにただちに敗北し、ゲームは終了します。

- 1.2.3.1. 投了を行う行為は、いかなるカードの影響も受けません。また、カードの効果により投了を強制されることもなく、投了による敗北をなんらかの置換効果が置換することはありません。

- 1.2.4. なんらかのカードにより、いずれかのプレイヤーが勝利したり敗北したりする効果が発生することがあります。この場合、チェックタイミング(9.5.1)を待たず、その効果の処理中にそのプレイヤーは勝利または敗北し、ゲームは終了します。

1.3. ゲームの大原則

- 1.3.1. カードに書かれているテキストの内容が総合ルールの内容に矛盾する場合、テキストの内容を優先します。

- 1.3.2. なんらかの理由によりプレイヤーが実行不可能なことを行うように求められた場合、それは単に行われません。同様に、効果により一定の量の行動を行うよう求められた場合、その一部のみ実行不可能な場合、可能な限りその行動を行います。

- 1.3.2.1. すでにある状態にあるものを改めてその状態にするよう求められた場合、それは改めてその状態になるわけではなく、その行為自体が行われません。

- 1.3.2.2. ある行動を実行する際の単位数や回数が 0 以下である場合、あるいは数値の加減算や比較を除き、0 以下の値を基準としてなんらかの行動を実行する場合、その行動はまったく行われません。マイナスであっても逆の行動を求められることもありません。

- 1.3.2.3. ある行動を要求する効果が複数発生し、そのすべての要求を満たすことが不可能である場合、そのような要求を可能な限り多く満たすような行動を選択し実行する必要があります。

- 1.3.2.4. プレイヤーやカードが持つ数値情報は、特に上下限の指定があるものを除き、0 や負の値をとることが可能です。

- 1.3.3. あるカードの効果によりプレイヤーがなんらかの行動を行うよう指示された場合に、同時にその行動を禁止する効果が発生している場合、常に禁止する効果が優先され、その行動は実行されません。

- 1.3.4. 複数のプレイヤーが同時になんらかの選択を行うよう求められた場合、アクティブプレイヤー(7.2)から先に選択を行います。非アクティブプレイヤーは、先に選択するプレイヤーの選択の内容を知ってから自分の選択を行います。

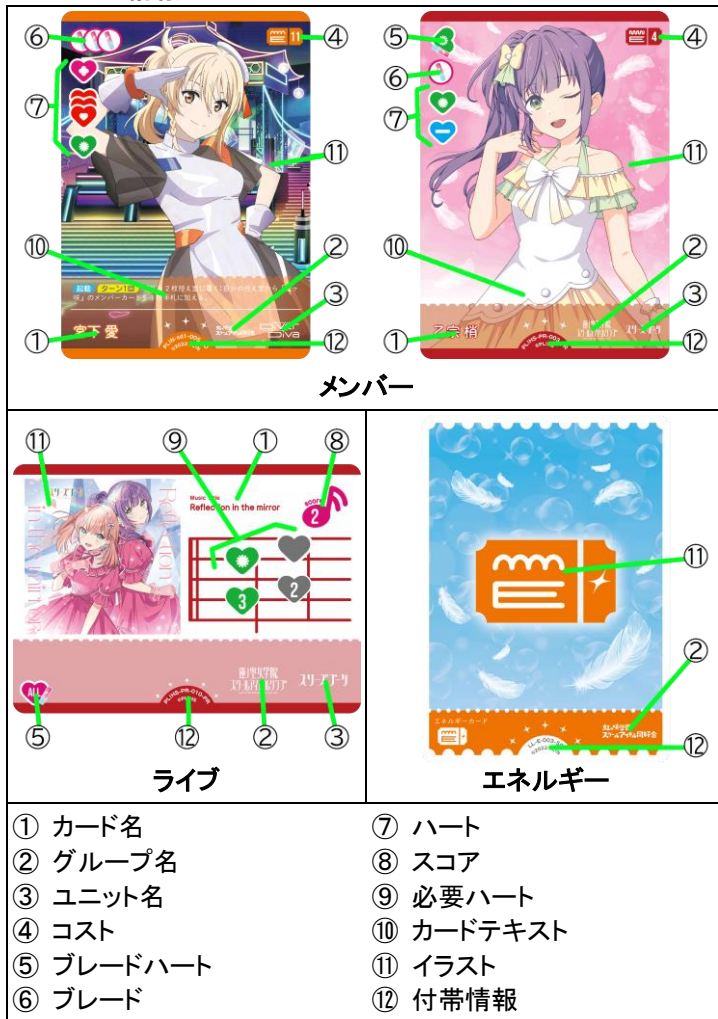
- 1.3.4.1. ある効果が複数のプレイヤーに適用され、その効果が一連の複数の処理の実行を求める場合、その各処理のうち選択を伴わない処理は同時に実行し、選択を伴う処理はアクティブプレイヤーから実行します。

- 1.3.4.2. 非公開領域のカードを同時に選択する場合、アクティブプレイヤーがカードの内容を公開しないまま必要な枚数を選択し、その後非アクティブプレイヤーが必要な枚数を選択します。選択したカードを公開する場合は、両プレイヤーが選択を行った後に行います。

- 1.3.5. なんらかの数を選ぶ場合、0 以上の整数を選ぶ必要があります。1 未満の端数を含む数やマイナスの数は選べません。

- 1.3.5.1. カードやルールにより‘～まで’のように上限の数が定められている場合、特に下限の数の指定がないかぎり 0 を選ぶことができます。

2. カードの情報



2.1. ハートアイコン

2.1.1. ハートアイコンは のいずれかです。

2.1.1.1. はそれぞれ桃、赤、黄、緑、青、紫の各色のハートアイコンを意味します。

2.1.1.2. は特に色を指定しないハートアイコンを意味します。

2.1.1.3. は桃、赤、黄、緑、青、紫のいずれか1つの色として任意に扱うことができるハートアイコンを意味します(8.3.14.1.1)。

2.1.2. 同色のハートアイコンが複数重なって表記されている場合、それはその色のハートアイコンが表記数分あることを意味します。

2.1.3. ブレードハート(2.7)のハートアイコンはブレード が重なって表記されていますが(等)、これはそれぞれブレードアイコンが無いものと同じハートアイコンを意味します。

2.2. カードタイプ

2.2.1. カードの種類を表す情報です。

2.2.2. カードタイプは、'ライブ' 'メンバー' 'エネルギー' のいずれかです。

2.2.2.1. カードタイプがライブであるカードは、ゲーム中に成功判定を行う、勝敗の基準となるカードです。

2.2.2.1.1. スコア(2.10)や必要ハート(2.11)を持つカードは、カードタイプがライブです。

2.2.2.2. カードタイプがメンバーであるカードは、ライブカードの判定を行うためのカードです。

2.2.2.2.1. コスト(2.6)やハート(2.9)を持つカードは、カードタイプがメンバーです。

2.2.2.3. カードタイプがエネルギーであるカードは、メンバーをプレイするために必要となるカードです。

2.2.2.3.1. カード左下に'エネルギーカード'と表記されているカードはカードタイプがエネルギーです。

2.3. カード名

2.3.1. このカードの持つ固有名称です。

2.3.2. カード名は他の能力や効果で参照することがあります。

2.3.2.1. テキスト中、「」(かぎ括弧)で囲まれた名称は、その名称をカード名の一部に持つカードを意味します。

2.4. グループ名

2.4.1. カードが属するアイドルグループの名称です。

2.4.2. グループ名はロゴで表記され、そのロゴに対応したグループ名称を持ちます。

2.4.3. グループ名は他の能力や効果で参照することがあります。

2.4.3.1. テキスト中、『』(二重かぎ括弧)で囲まれた名称は、そのグループ名称を持つカードを意味します。

2.4.4. ロゴとグループ名称の対応は、巻末の付録を参照してください。

2.5. ユニット名

2.5.1. カードが属するユニットの名称です。

2.5.2. ユニット名はロゴで表記され、そのロゴに対応したユニット名称を持ちます。

2.5.3. ユニット名とロゴの対応は、巻末の付録を参照してください。

2.6. コスト

2.6.1. メンバーカードをプレイするためのコスト(9.6.2.3.1)です。

2.7. ブレードハート

2.7.1. エール(8.3.10)により実行する処理の内容を示すアイコンです。

2.7.2. アイコンとそれに対応する処理の内容に関しては、エール(8.3.10)の項目を参照してください。

2.8. ブレード

2.8.1. メンバーがエール(8.3.10)による処理で公開するカードの枚数を決定するアイコンです。

2.8.2. ブレードの数値はブレードアイコン の数で示されます。ブレードアイコンが複数重なって表記されている場合、それは数のアイコンがあることを意味します。

2.9. ハート

2.9.1. ライブ成功判定(8.3.13)を行う際にプレイヤーが得るハート数です。

2.9.2. ハートはハートアイコン(2.1)で示されます。

2.9.3. メンバーのハート表記では、複数のハートアイコンの列が表記されることがあります。その場合、このメンバーはそれぞれの色と数のハートアイコンをすべて有します。

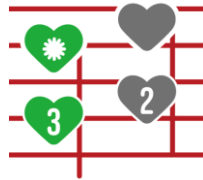
2.10. スコア

2.10.1. ライブが成功した場合にこのライブカードにより得られる数値です。

2.11. 必要ハート

2.11.1. ライブを成功させるために必要とするハートの数です。

2.11.2. 必要ハートは、ハート音符(右図)で表記されます。



2.11.2.1. 各ハート音符は、縦につながったアイコンで表記され、上が必要なハートの色、下が必要なその色のハート数を意味します。

2.11.2.2. ハート音符が複数ある場合、その全てを同時に満たす必要があります。

2.11.3. 与えられた数と種類のハートアイコンは、以下のすべての条件を満たす場合に、指定された必要ハートの条件を満たします。

- ◆ その必要ハートのうち、♥でない各ハート音符につき、与えられたハートアイコン内にその色のハートがその数以上存在する。
- ◆ 与えられたハートアイコンの総数が、その必要ハートアイコンのすべてのハート音符の必要数の合計以上ある。

2.12. カードテキスト

2.12.1. このカードが持つ固有の能力を示す情報です。

2.12.2. カードテキスト(2.12)で『』(二重かぎ括弧)で指定した名称のカードを参照する場合、それはグループ名(2.4)またはユニット名(2.5)の名称がその名称であるカードを参照します。

2.12.3. カードテキストで「」(かぎ括弧)で指定した名称を参照する場合、それはその名称を持つカードを参照します。

2.12.4. カードテキストの中に、() (丸括弧)で囲まれた、能力を詳しく説明したものが存在することがあります。これは注釈文と呼ばれるものです。注釈分はカードテキストの一部ですが、あくまで能力の解説を目的とした意味を持つだけで、ゲームには影響しません。

2.13. イラスト

2.13.1. カードの内容をイメージしたイラストです。

2.13.2. イラストは、ゲーム上は特に意味を持ちません。

2.14. 付帯条項

2.14.1. カードナンバー、イラストレーター表記、カードの著作権表記等、これまでに示された内容以外のゲームに直接無関係な表記をまとめて「付帯条項」と呼びます。

2.14.2. カードナンバーはデッキ構築の際に参照します。

2.14.3. カードナンバー以外の付帯条項は、ゲーム上は特に意味を持ちません。

3. プレイヤーに関する情報

3.1. オーナーとマスター

3.1.1. オーナーとは、カードの物理的な所有者を指します。あるカードのオーナーとは、そのカードをデッキに入れてゲームを開始したプレイヤーを指します。ゲームが終了した段階で、各プレイヤーは自分がオーナーであるカードをすべて取り戻します。

3.1.2. マスターとは、カードや能力や効果などを現在使用しているプレイヤーを意味します。いずれかの領域に置かれているカードのマスターとは、その領域が属しているプレイヤーを指します。

3.1.2.1. 常時能力のマスターとは、その能力を有するカードやその能力を発生した効果のマスターを指します。

3.1.2.2. 起動能力のマスターとは、それをプレイしたプレイヤーを指します。

3.1.2.3. 自動能力のマスターとは、その能力を有するカードやその能力を発生した効果のマスターを指します。

3.1.2.4. 効果のマスターとは、その効果を発生した能力のマスターを指します。

3.1.2.4.1. ある効果により特にプレイヤーが指定されずになんらかの行動を行うよう指示されている場合、その効果のマスターがその指示を実行します。

4. 領域

4.1. 領域の基本

4.1.1. 領域は、特に指定がない限り、各プレイヤーがそれぞれ1つずつ異なるものを有します。

4.1.2. 領域によっては、そこに置かれているカードの内容や情報をすべてのプレイヤーが見ることのできる領域と、指定のプレイヤーが情報を見ることができない領域が存在します。すべてのプレイヤーがカードの内容を見ることができる領域を「公開領域」、特定のプレイヤーが内容を見ることができない領域を「非公開領域」と呼びます。

4.1.2.1. 公開領域にカードが置かれる場合、そのカードは公開状態(4.2.2)で置かれます。非公開領域にカードが置かれる場合、そのカードは非公開状態(4.2.3)で置かれます。

4.1.2.2. 領域が公開であるか非公開であるかにかかわらず、それぞれの領域にあるカードの枚数は、すべてのプレイヤーがいつでも確認することができます。

4.1.2.3. 非公開領域においては、その領域のカードがなんらかの効果によりすべてのプレイヤーに対して公開されているのでないかぎり、その領域に特定の条件を満たすカードが存在することは保証されません。その領域が公開されているプレイヤーは、その条件を満たすカードがあっても、そのようなカードが存在しないものとして扱うことができます。

4.1.3. 領域によっては、そこに置かれるカードの順番が管理されます。順番が管理される領域においては、プレイヤーは特に指示がないかぎり、その順番を変更できません。

- 4.1.3.1. 順番を管理する領域のカードの順番は、カードをその順番で重ねることで管理します。
 - 4.1.4. カードがメンバーエリアからメンバーエリアあるいはライブカード置き場からライブカード置き場のいずれでもない領域間の移動を行う場合、特に指示がないかぎり、それは新しい領域における新しいカードであるとみなされます。前の領域で適用されていた効果がそのまま適用されることはありません。
 - 4.1.4.1. あるカードによる効果内で、その効果が移動後の領域における移動したカード自身を明確に参照している場合、その移動先のカードをそのカード自身として参照することができます。
 - 4.1.5. 複数のカードがある領域に同時に置かれる場合、特に指定が無いかぎり、新しい領域に置く順番は、その領域が属するプレイヤーが決定します。
 - 4.1.5.1. 公開領域から非公開領域に複数のカードが同時に置かれる段階で、それらのカードを置く順番をカードのマスターが決定できる場合、マスター以外のプレイヤーはそれらのカードが置かれる順番を知ることができません。
 - 4.1.6. あるカードが持つテキストや能力や効果において、その中でなんらかの領域を参照していて、その領域が属するプレイヤーが特に指名されていない場合、そのカードのマスターに属する領域を参照します。
 - 4.1.7. あるカードがメンバーエリアやライブカード置き場以外の領域に移動する場合、そのカードのオーナーに属する領域に移動します。
- ## 4.2. 領域の可視状態
- 4.2.1. 領域内にあるカードは、公開状態か非公開状態かのいずれかの状態を持ちます。
 - 4.2.2. 公開状態とは、カードの内容や情報をすべてのプレイヤーが見ることのできる状態です。
 - 4.2.3. 非公開状態とは、一部または全部のプレイヤーがカードの内容や情報を見ることができない状態です。
- ## 4.3. カードの配置状態
- 4.3.1. 一部の領域において、カードの配置状態が指定される場合があります。配置状態には、向きを示す状態と、表示面を表す状態があります。
 - 4.3.2. 向きを表す状態は、‘アクティブ状態’、‘ウェイト状態’のいずれかです。あるカードの向きを表す状態はこのうち1つのみを持ち、同時に複数の状態を持ったり、どの状態も持たなかったりすることはありません。
 - 4.3.2.1. アクティブ状態のカードは、そのカードのマスターから見て縦向き正位置になるように置きます。
 - 4.3.2.2. ウェイト状態のカードは、そのカードのマスターから見て横向きになるように置きます。
 - 4.3.2.3. 配置状態が指定される領域にカードが置かれる場合、特に指定がないかぎりアクティブ状態で置かれます。
 - 4.3.3. 表示面を表す状態は、‘表向き’か‘裏向き’のいずれかです。あるカードの表示面はこのうち1つのみを持ち、同時に複数の状態を持ったり、どの状態も持たなかったりすることはありません。
 - 4.3.3.1. 表向き状態のカードは、カードの情報が書か

れている面が見えるように置きます。原則として、表向きのカードの情報はすべてのプレイヤーが見ることができます。

- 4.3.3.2. 裏向き状態のカードは、カードの情報が書かれている面が見えないように置きます。原則として、裏向きのカードの情報はどのプレイヤーも見ることができません。

- 4.9. エネルギーデッキ置き場
 - 4.9.1. ゲーム開始時に自分のエネルギーデッキを置く領域です。
 - 4.9.2. エネルギーデッキ置き場はすべてのプレイヤーに対して非公開領域で、カードの順番は管理されません。
 - 4.9.3. エネルギーデッキ置き場のカードを他の領域に複数枚移動する場合、1枚ずつ移動を行います。
- 4.10. 成功ライブカード置き場
 - 4.10.1. ゲーム中に成功したライブのライブカードを置く領域です。
 - 4.10.2. 成功ライブカード置き場はすべてのプレイヤーに対して公開領域で、カードの順番が管理されます。この領域にカードが置かれる場合、これまでに置かれているカードの上に置かれます。
- 4.11. 手札
 - 4.11.1. 各プレイヤーが未使用のカードを相手に見せずに置く領域です。
 - 4.11.2. 手札は非公開領域ですが、自分の手札のカードは自分のみが自由に確認することができます。他のプレイヤーの手札のカードの内容を見ることはできません。手札のカードの順番は管理されません。
 - 4.11.3. ‘手札にあるカードを(数値)枚’は、カードテキストにおいて単に‘手札を(数値)枚’と表記されます。
- 4.12. 控え室
 - 4.12.1. 各プレイヤーの使用済みのカードが置かれる領域です。
 - 4.12.2. 控え室は公開領域で、カードの順番は管理されません。
- 4.13. 除外領域
 - 4.13.1. ゲームから取り除かれたカードを置く領域です。
 - 4.13.2. 除外領域は原則として公開領域で、この領域のカードは表示面の状態を持ちます。特に指示がないかぎり、取り除かれたカードは表向きに置かれず、除外領域のカードの順番は管理されません。
- 4.14. 解決領域
 - 4.14.1. ゲームの進行中に、能力やカードが一時的に置かれる領域です。解決領域は両プレイヤーが共有して使用する領域が1つだけ存在します。
 - 4.14.2. 解決領域は公開領域で、カードの順番が管理されません。

5. 特定行動


- 5.1. 概要
 - 5.1.1. 特定行動とは、このゲームを行う際に特別な意味を持つ行動の指示または状態を意味します。
- 5.2. アクティブにする/ウェイトにする
 - 5.2.1. カードを‘アクティブにする’または‘ウェイトにする’指示がある場合、指定されたカードの向きをその指示に応じて、アクティブ状態かウェイト状態にします。
- 5.3. 表にする/裏にする
 - 5.3.1. カードを‘表にする’または‘裏にする’指示がある場合、指定されたカードの表示面をその指示に応じて、表向きか裏向きにします。


- 5.4. 置く
 - 5.4.1. カードを指定領域に‘置く’指示がある場合、そのカードをその領域に移動します。
- 5.5. シャッフルする
 - 5.5.1. 指定されたカード群を‘シャッフルする’指示がある場合、そのカードのある領域が属するプレイヤーは、そのカード群のカードの順番を無作為に変更します。
 - 5.5.1.1. カード群として単に領域名が指定された場合、その領域のすべてのカードをカード群とします。
 - 5.5.1.2. カード群のカードが0枚または1枚の状態のときにそのカード群をシャッフルする指示がある場合、そこにあるカードの順番は変更されませんが、シャッフルは行われたものとして扱います。
- 5.6. 引く
 - 5.6.1. カードを‘1枚引く’指示がある場合、指定プレイヤーのメインデッキ置き場の一番上のカードを、指定プレイヤーの手札に移動します。
 - 5.6.2. カードを‘(数値)枚引く’指示がある場合、指定プレイヤーはカードを1枚引く行動を(数値)回繰り返します。
 - 5.6.3. カードを‘(数値)枚まで引く’指示がある場合、指定プレイヤーは以下を実行します。
 - 5.6.3.1. (数値)が0以下である場合は、この指示を終了します。
 - 5.6.3.2. 指定プレイヤーはこの指示を終了することができます。
 - 5.6.3.3. 指定プレイヤーはカードを1枚引きます。
 - 5.6.3.4. この指示により5.6.3.3を実行した回数(数値)回に達していた場合、この指示を終了します。そうでない場合、5.6.3.2に戻ります。
- 5.7. 上から見る
 - 5.7.1. ‘メインデッキ置き場を上から(数値)枚見る’指示がある場合、指定プレイヤーはそのメインデッキ置き場の一番上から(数値)枚の情報を知ることができます。
 - 5.7.2. ‘メインデッキ置き場を上から(数値)枚まで見る’指示がある場合、以下を実行します。
 - 5.7.2.1. (数値)が0以下である場合は、この指示を終了します。
 - 5.7.2.2. 枚数として1を指定します。
 - 5.7.2.3. 指定プレイヤーはこの指示を終了することができます。
 - 5.7.2.4. 指定プレイヤーは、メインデッキ置き場の一番上から指定枚数枚目のカードの情報を知ることができます。
 - 5.7.2.5. この指示により5.7.2.4を実行した回数(数値)回に達していた場合、この指示を終了します。そうでない場合、枚数に1を加えて5.7.2.3に戻ります。
- 5.8. 入れ替える
 - 5.8.1. あるカードと別なカードを‘入れ替える’指示がある場合、その前者のカードを後者のカードのある領域

へ、後者のカードを前者のカードのある領域へ同時に移動します。

- 5.8.2. 何らかの理由で、入れ替える指示の実行時にいずれかのカードがもう一方の領域へ移動できない場合、その指示は実行されません。

5.9. を支払う

- 5.9.1. あるプレイヤーが 'を支払う' 指示がある場合、そのプレイヤーは自身のアクティブ状態のエネルギー1枚をウェイト状態にします。

5.9.1.1. 'を支払う' 等、複数のアイコンがある場合、自身のアクティブ状態のエネルギーをそのアイコン数に等しい枚数ウェイトにします。

6. ゲームの準備

6.1. デッキの準備

- 6.1.1. 各プレイヤーは、ゲームの開始前に自身のカードによるメインデッキとエネルギーデッキを用意します。

6.1.1.1. メインデッキは、メンバーカード 48 枚ちょうどと、ライブカード 12 枚ちょうどを含む必要があります。

6.1.1.2. メインデッキには、カードナンバーが同一であるカードをそれぞれ 4 枚まで含むことができます。

6.1.1.3. エネルギーデッキは、エネルギーカード 12 枚ちょうどを含む必要があります。

- 6.1.2. デッキの構築条件に関する常時能力は、上記のデッキ構築条件を置換する置換効果として適用されます。ゲームの開始以降はその能力は無効(9.3.2)になります。

6.2. ゲーム前の手順

- 6.2.1. ゲームの開始前に、各プレイヤーは以下の手順を実行します。

6.2.1.1. このゲームで使用する自身のデッキを提示します。

6.2.1.2. 各プレイヤーは自身のメインデッキを自身のメインデッキ置き場に置き、それをシャッフルします。

6.2.1.3. 各プレイヤーは自身のエネルギーデッキをエネルギーデッキ置き場に置きます。

6.2.1.4. 各プレイヤーは無作為にどちらのプレイヤーを選択し、そのプレイヤーがどちらのプレイヤーが先攻プレイヤーであるかを選びます。

6.2.1.5. 各プレイヤーは自身のメインデッキ置き場の上から 6 枚のカードを自身の手札に移動します。

6.2.1.6. 先攻プレイヤーから順に、各プレイヤーは自身の手札のカードを任意の枚数選んで裏向きに脇に置き、置いた枚数と同じ枚数のカードを自身のメインデッキ置き場の上から自身の手札に移動し、脇に置いたカードをメインデッキ置き場に移動し、1 枚以上移動した場合はシャッフルします。

6.2.1.7. 各プレイヤーは自身のエネルギーデッキ置き場の上から 3 枚のカードを自身のエネルギー置き場に移動します。

7. ゲームの進行

7.1. 概要

7.1.1. ゲームは 'ターン' と呼ばれる手順を繰り返すことで進められます。あるターン中は、いずれかのプレイヤーが先攻プレイヤーとなり、そうでないプレイヤーは後攻プレイヤーとなります。

7.1.2. 各ターンは、'先攻通常フェイズ'、'後攻通常フェイズ' (7.3)、'ライブフェイズ' (7.8) を順に実行することで進行します。

7.2. アクティブプレイヤー

7.2.1. ゲーム中のフェイズにおいて、手番プレイヤーを指定するフェイズと、指定せずに両方のプレイヤーが同時に進行するフェイズがあります。そのそれぞれについて、進行の基準となるアクティブプレイヤーを、以下のように定めます。

7.2.1.1. 手番プレイヤーを指定するフェイズ中は、手番プレイヤーがアクティブプレイヤーです。

7.2.1.2. 手番プレイヤーを指定しないフェイズ中は、先攻プレイヤーがアクティブプレイヤーです。

7.2.2. アクティブプレイヤーでないもう一方のプレイヤーは非アクティブプレイヤーです。

7.3. 通常フェイズ

7.3.1. 通常フェイズとは、いずれかのプレイヤーが一連のフェイズを実行する総合的なフェイズです。

7.3.2. 各通常フェイズでは手番プレイヤーを 1 人指定し、そのプレイヤーを基準として各フェイズを実行します。

7.3.2.1. 通常フェイズには、先攻プレイヤーが手番プレイヤーである '先攻通常フェイズ' と、後攻プレイヤーが手番プレイヤーである '後攻通常フェイズ' があります。

7.3.3. 通常フェイズでは、'アクティブフェイズ' (7.4)、'エネルギーフェイズ' (7.5)、'ドローフェイズ' (7.6)、'メインフェイズ' (7.7) を順に実行します。

7.4. アクティブフェイズ

7.4.1. 手番プレイヤーは、自身のエネルギー置き場のウェイトのカードをすべてアクティブにします。

7.4.2. 'ターンの始めに' および 'アクティブフェイズの始めに' の誘発条件が発生します。また、これがゲームにおける最初のターンである場合、'ゲームの始めに' の誘発条件が発生します。

7.4.3. チェックタイミングが発生します。このチェックタイミングで行うべき処理がすべて終了したら、アクティブフェイズが終了します。

7.5. エネルギーフェイズ

7.5.1. 'エネルギーフェイズの始めに' の誘発条件が発生し、チェックタイミングが発生します。

7.5.2. 手番プレイヤーは、自身のエネルギーデッキの一番上のカードを、自身のエネルギー置き場に移動します。

7.5.3. チェックタイミングが発生します。このチェックタイミングで行うべき処理がすべて終了したら、エネルギーフェイズが終了します。

- 7.6. ドローフェイズ
- 7.6.1. ‘ドローフェイズの始めに’の誘発条件が発生し、チェックタイミングが発生します。
- 7.6.2. 手番プレイヤーはカードを1枚引きます。
- 7.6.3. チェックタイミングが発生します。このチェックタイミングで行うべき処理がすべて終了したら、ドローフェイズが終了します。
- 7.7. メインフェイズ
- 7.7.1. ‘メインフェイズの始めに’の誘発条件が発生し、チェックタイミングが発生します。
- 7.7.2. 手番プレイヤーにプレイタイミング(9.5.2)が与えられます。このプレイタイミングでは以下のいずれかが実行できます。
- 7.7.2.1. 自分のカードが持つ起動能力を1つ選び、それをプレイする。
- 7.7.2.2. 自分の手札のメンバーカードを1枚選び、それをプレイする。
- 7.7.3. メインフェイズが終了します。
- 7.8. ライブフェイズ
- 7.8.1. 両プレイヤーはライブフェイズを実行します。詳しくは「8. ライブフェイズ」を参照してください。

8. ライブフェイズ

8.1. 概要



- 8.1.1. ライブフェイズでは、両プレイヤーが手札のライブカードを出し、それが成功したか否かを判定します。
- 8.1.2. ライブフェイズでは、‘ライブカードセットフェイズ’(8.2)、『先攻パフォーマンスフェイズ’(8.3)、『後攻パフォーマンスフェイズ’、『ライブ勝敗判定フェイズ’(8.4)を順に実行します。

8.2. ライブカードセットフェイズ


- 8.2.1. ‘ライブフェイズの始めに’および‘ライブカードセットフェイズの始めに’の誘発条件が発生し、チェックタイミングが発生します。
- 8.2.2. 先攻プレイヤーは、自身の手札のカードを3枚まで選んで裏向きに自身のライブカード置き場に置き、置いた枚数と同じ枚数カードを引きます。
- 8.2.3. チェックタイミングが発生します。
- 8.2.4. 後攻プレイヤーは、自身の手札のカードを3枚まで選んで裏向きに自身のライブカード置き場に置き、置いた枚数と同じ枚数カードを引きます。
- 8.2.5. チェックタイミングが発生します。このチェックタイミングで行うべき処理がすべて終了したら、ライブカードセットフェイズが終了します。

8.3. パフォーマンスフェイズ

- 8.3.1. パフォーマンスフェイズとは、いずれかのプレイヤーがライブの一連の処理を実行するフェイズです。
- 8.3.2. 各パフォーマンスフェイズでは手番プレイヤーを1人指定し、そのプレイヤーを基準として各フェイズを実行します。
- 8.3.2.1. パフォーマンスフェイズには、先攻プレイヤーが手番プレイヤーである‘先攻パフォーマンスフェイズ’と、後攻プレイヤーが手番プレイヤーである‘後攻パフォーマンスフェイズ’があります。

- 8.3.3. 手番プレイヤーの自動能力の‘パフォーマンスフェイズの始めに’の誘発条件が発生し、チェックタイミングが発生します。
- 8.3.4. 手番プレイヤーは自身のライブカード置き場のカードをすべて表向きにし、その中のライブカードでないすべてのカードを自身の控え室に置きます。
- 8.3.5. チェックタイミングが発生します。
- 8.3.6. この時点で手番プレイヤーのライブカード置き場にカードが無い場合、パフォーマンスフェイズを終了します。
- 8.3.7. ‘ライブ開始時’の事象が発生します(11.4)。
- 8.3.8. チェックタイミングが発生します。
- 8.3.9. 手番プレイヤーは、自身のメンバーのすべてのブレードの数を合計します。
- 8.3.10. 手番プレイヤーは、自身のメインデッキの一番上のカードを解決領域に移動する処理を、前述の合計ブレード数と同じ回数繰り返します。この処理を‘エール’呼びます。
- 8.3.11. 手番プレイヤーは解決領域に置かれているすべてのカードのブレードハートを確認します。
- 8.3.11.1.  アイコン1つにつき、手番プレイヤーはカードを1枚引きます。
- 8.3.12. チェックタイミングが発生します。
- 8.3.13. 手番プレイヤーは自身のすべてのメンバーのハートアイコンと、解決領域のブレードハートのハートアイコンを合計します。この合計した一連のハートアイコンをライブ所有ハートと呼びます。
- 8.3.14. 手番プレイヤーはライブカード置き場の各ライブカードにつき、以下を確認します。
- 8.3.14.1. 現在のライブ所有ハートにより、そのライブカードの必要ハート(2.11)を満たすことができるかを確認します。
- 8.3.14.1.1. その際、各  ハートアイコンは、任意の色のハートアイコン1つとして扱うことができます。
- 8.3.14.1.2. これによりそのライブカードの必要ハートを満たすことができる場合、それを満たすために必要な色と数のハートアイコンを所有ハートから減らします。
- 8.3.15. 前述の手順によりいずれかのライブカードの必要ハートを満たすことができなかつた場合、ライブカード置き場のすべてのライブカードを自身の控え室に置きます。
- 8.3.16. チェックタイミングが発生します。このチェックタイミングで行うべき処理がすべて終了したら、パフォーマンスフェイズが終了します。

8.4. ライブ勝敗判定フェイズ

- 8.4.1. ‘ライブ判定フェイズの始めに’の誘発条件が発生し、チェックタイミングが発生します。
- 8.4.2. ライブカード置き場にカードがあるプレイヤーは、自身のライブカード置き場のカードのスコアを合計します。
- 8.4.2.1. その際、各プレイヤーは自身のエールの  アイコン1つにつきを合計に1を加算します。
- 8.4.3. ライブカード置き場にカードがあるプレイヤーは、ライブが‘成功した’事象が発生します。
- 8.4.4. チェックタイミングが発生します。

- 8.4.5. ライブに勝利したプレイヤーを決定します。これは以下の手順で実行します。
- 8.4.5.1. 両方のプレイヤーのどちらのライブカード置き場にもカードが無い場合、ライブに勝利したプレイヤーはいません。
- 8.4.5.2. 一方のプレイヤーのライブカード置き場にカードがあり、もう一方のライブカード置き場にカードが無い場合、カードがあるプレイヤーがライブに勝利します。
- 8.4.5.2.1. この際、ライブカード置き場にカードがあるプレイヤーは、そのカードのスコアの値の合計に関係なくライブに勝利します。スコアの合計が0以下であってもかまいません。
- 8.4.5.3. 両方のプレイヤーのライブカード置き場にカードがある場合、以下に従って判定を行います。
- 8.4.5.3.1. 一方のプレイヤーの合計がもう一方のプレイヤーの合計よりも大きい場合、合計が大きいプレイヤーが勝利します。
- 8.4.5.3.2. 両方のプレイヤーの合計が同点の場合、両方のプレイヤーが勝利します。
- 8.4.6. ライブに勝利したプレイヤーは、自身のライブカード置き場のカードを1枚選び、それを自身の成功ライブカード置き場に移動します。
- 8.4.6.1. 両方のプレイヤーが勝利している場合(8.4.5.3.2)、この時点で自身のライブ置き場にカードが2枚あるプレイヤーは、カードを移動しません。
- 8.4.7. 各プレイヤーは、自身のライブ置き場に残っているカードをすべて自身の控え室に移動します。
- 8.4.8. チェックタイミングが発生します。
- 8.4.9. ‘ターンの終わりに’で示されている誘発条件のうち、このターン中にまだ誘発条件を満たしていなかった自動能力の誘発条件が発生します。
- 8.4.10. チェックタイミングが発生します。このチェックタイミングで行うべき処理がすべて終了したら、すべての‘ターンの終わりまで’を期限とする効果や‘そのターン中’期限とする効果が消滅します。
- 8.4.11. この時点で、8.4.10のチェックタイミングで自動能力やルール処理が解決されていたり、‘ターンの終わりに’で示されている誘発条件のうちこのターン中にまだ誘発条件を満たしていなかった自動能力の誘発条件やその他の自動能力の誘発条件が存在したりしている場合、8.4.8に戻ります。
- 8.4.12. 8.4.6において、一方のプレイヤーのみが成功ライブカード置き場にカードを移動していた場合、そのプレイヤーが先攻プレイヤーとなり、その相手が後攻プレイヤーとなります。そうでない場合、現在の先攻プレイヤーが引き続き先攻プレイヤーです。
- 8.4.13. このターンを終了します。

9. カードや能力のプレイと解決

9.1. 能力の種類

- 9.1.1. 能力は、起動能力、自動能力、常時能力の3種類に分けられます。

- 9.1.1.1. 起動能力とは、プレイタイミングが与えられたプレイヤーが、コストを支払うことによって自動的に実行する能力を指します。
- 9.1.1.1.1. 起動能力は、カード上では‘**起動** (条件): (効果)’と表記されます。(条件)がその起動能力をプレイするための条件で、それに続くテキストが、その起動能力を解決することで発生する効果を指します。
- 9.1.1.2. 自動能力とは、その能力に示された事象がゲーム中で発生することにより、自動的にプレイされる能力を指します。
- 9.1.1.2.1. 自動能力は、テキスト上では‘**【自動】** (効果)’または‘**【自動】**(コスト): (効果)’と表記されます。(条件)で示された事象を‘誘発条件’と言い、自動能力の誘発条件が満たされていることを、‘(その自動能力が)誘発している’または‘(その自動能力が)発動する’と言います。
- 9.1.1.3. 常時能力とは、その能力が有効な期間、常になんらかの効果を発生している能力を指します。
- 9.1.1.3.1. 常時能力は、カード上では‘**常時** (効果)’と表記されます。

9.2. 効果の種類



- 9.2.1. 効果は‘単発効果’‘継続効果’‘置換効果’の3種類に分けられます。
- 9.2.1.1. ‘単発効果’とは、解決中にその指示を実行し、それで効果が終了するものを指します。‘あなたは1枚引く’‘このキャラを控え室に置く’等の能力がある場合、その能力により発生する効果は単発効果です。
- 9.2.1.2. ‘継続効果’とは、一定の期限の間(期間が特に指定されていない、すなわち‘このゲーム中’であるものを含みます)、その効果が有効であるものを指します。
- 9.2.1.3. ‘置換効果’とは、ゲーム中にある事象が発生する場合、それを実行するのではなく別な事象を実行するものを指します。
- 9.2.1.3.1. 能力に‘(行動A)する時、かわりに(行動B)する’と書かれている場合、その能力により発生する効果は置換効果です。
- 9.2.1.3.2. 能力に‘(行動A)する時、かわりに[選択]してよい。そうしたら、(行動B)する’と書かれている場合、その能力により発生する効果は選択型の置換効果です。

9.3. 有効な能力と無効な能力

- 9.3.1. 何らかの効果により、特定の効果が‘有効’であったり‘無効’であったりすることがあります。この場合、以下に従った処理を行います。
- 9.3.2. 何らかの効果の一部あるいは全部が特定の条件下で無効であると表記されている場合、その条件下で、その部分は能力としては存在しますが、効果を発生することはありません。その効果が本来何らかの選択を求める場合、その選択は行いません。
- 9.3.3. 何らかの効果の一部あるいは全部が特定の条件下で有効であると表記されている場合、その条件が満たされていない状態では、その部分は無効です。

- 9.3.4. 能力は原則として以下の条件で有効になります。
- 9.3.4.1. 特定の領域や特定の状況でのプレイまたは参照が明白である能力は、その領域や状況で有効です。
- 9.3.4.1.1. あるカードのプレイ時やそのカードを特定領域に置く際に参照する事が明白である能力は、その状況において有効です。
- 9.3.4.2. カードタイプがメンバーであるカードの能力は、そのカードがメンバーエリアにある間有効です。
- 9.3.4.3. カードタイプがライブであるカードの能力は、そのカードがライブカード置き場にある間有効です。

9.4. コストと支払い

- 9.4.1. 起動能力や自動能力の先頭に、‘:’ (コロン)の手前で行動が指示されることがあります。これはその能力のコストと呼ばれます。
- 9.4.2. ‘コストを支払う’とは‘コストで示された行動を実行する’を意味します。
- 9.4.2.1. コストに複数の行動がある場合、テキストの先頭に近い方から順に実行します。
- 9.4.2.2. コストのうち一部または全部を支払うことが不可能である場合、そのコストはまったく支払うことはできません。
- 9.4.3. コストのうち  で示されるものは ‘ を支払う’を意味します。




9.5. チェックタイミングとプレイタイミング

- 9.5.1. チェックタイミングとは、ゲーム中で発生したルール処理や自動能力のプレイを行う時点を指します。
- 9.5.1.1. チェックタイミングにおいては、まずルール処理がすべて解決され、解決するべきルール処理が無くなってから、誘発条件を満たした自動能力のプレイと解決を行います。詳しくは 10.1 を参照してください。
- 9.5.2. プレイタイミングとは、指定されたプレイヤーが能動的に行動を行うことのできる時点を指します。いずれかのプレイヤーにプレイタイミングが与えられる場合、実際に行動の選択を行う前に必ずチェックタイミングが発生します。そのチェックタイミングに解決すべきルール処理や自動能力が存在しなくなった後に、実際にそのプレイヤーにプレイタイミングが与えられます。
- 9.5.3. チェックタイミングが発生した場合、ゲームは以下の手順で進行します。
- 9.5.3.1. 現在処理を行うべきルール処理すべてを同時に実行します。その結果新たに行うべきルール処理が発生している場合、この手順を行うべきルール処理が残っている間繰り返します。
- 9.5.3.2. プレイヤーがマスターであるいずれかの自動能力が待機状態になっている場合、アクティブプレイヤー(7.2)はそのうち 1 つを選び、プレイと解決を行い、その後 9.5.3.1 に戻ります。
- 9.5.3.3. 非アクティブプレイヤーがマスターであるいずれかの自動能力が待機状態になっている場合、非アクティブプレイヤーはそのうち 1 つを選び、プレイと解決を行い、その後 9.5.3.1 に戻ります。

- 9.5.3.4. チェックタイミングを終了します。

- 9.5.4. いずれかのプレイヤーにプレイタイミングが発生した場合、ゲームは以下の手順で進行します。
- 9.5.4.1. チェックタイミングが発生します。チェックタイミングの処理を実行します。
- 9.5.4.2. プレイタイミングが実際にそのプレイヤーに与えられます。そのプレイヤーは、その時点で可能な何らかの行動を実行するか、何もしないかの選択を行います。行動が行われた場合、特に指定が無い限り、そのプレイヤーに再びプレイタイミングが与えられます。
- 9.5.4.3. プレイタイミングを与えられたプレイヤーが何もしないことを選んだ場合、プレイタイミングが終了し、フェイズが進行します。

9.6. プレイと解決

- 9.6.1. 起動能力や自動能力や手札のカードは、プレイすることによって解決され、効果を発生します。常時能力はプレイされることはなく、常に効果を発生し続けています。
- 9.6.2. カードや能力をプレイする場合は、以下の手順に従います。
- 9.6.2.1. プレイする能力や手札のカードを指定します。
- 9.6.2.1.1. プレイするのがカードである場合、それが非公開領域にあるなら公開し、解決領域に移動します。
- 9.6.2.1.2. プレイするのがメンバーである場合、自身のメンバーエリアを 1 つ指定します。
- 9.6.2.1.2.1. その際、このターンにステージでない領域からステージに移動したメンバーカードのあるエリアは指定できません。
- 9.6.2.1.3. プレイするのが能力である場合、その能力自身を擬似的なカードとして解決領域に移動します。
- 9.6.2.2. カードや能力に何らかの選択が必要である場合、その選択を行います。
- 9.6.2.3. プレイするためのコストがある場合、そのコストを決定し、すべてのコストを支払います。
- 9.6.2.3.1. プレイするのがメンバーのカードである場合、コストは‘そのカードのコストの値に等しい数の  を支払う’です。
- 9.6.2.3.2. メンバーをプレイする際、支払うべき  が 1 つ以上残っている場合、エネルギーカードをウェイトにするのではなく、そのメンバーをプレイする際に指定したエリアにいる自身のメンバーを 1 人自身の控え室に置くことができます。そうした場合、支払うべき  の数とそのメンバーのコストに等しい数少なくなります。
- 9.6.2.3.2.1. これによりコストを減らす処理を‘バトンタッチ’と呼び、これを行った場合、このメンバーのプレイでは‘バトンタッチした’事象が発生します。
- 9.6.2.4. カードや能力の解決を行います。

9.6.2.4.1. プレイしたのがメンバーである場合、そのカードを指定したメンバーエリアに置きます。

9.6.2.4.2. プレイしたのが起動能力や自動能力である場合、その能力に示された効果を実行します。何らかの理由でその起動能力や自動能力を持っていたカードが元の領域に無かった場合でも、その能力は解決します。

9.6.3. カードや能力に‘～選び’や‘～選ぶ’と書かれている場合、解決の際に、その指示があった段階でそこで示された選ぶべきカードやプレイヤー等(以下‘目標’と表記)を選択します。

9.6.3.1. 選ぶ数が指定されている場合、それが可能なかぎりその数になるまで目標を選ぶ義務があります。選ぶことのできる場合に、選ばないことを選択することはできません。

9.6.3.1.1. 選ぶ数が‘～まで選び’や‘～まで選ぶ’と書かれている場合、0 から指定された数までの間で任意の数の目標を選ぶことができます。

9.6.3.1.2. 選ぶ数が指定されている場合に、指定された数のうち一部を選ぶことが不可能である場合、そのカードや能力はプレイできません。

9.6.3.1.3. 選ぶ数が指定されている場合に、目標を1つも選べない場合、その目標は選ばれません。その目標のかかわる効果はすべて無視されます。

9.6.3.1.4. 選ぶものが公開されていない非公開領域のカードであり、かつ選ぶための条件としてカードの情報を必要としている場合、非公開領域のカードがその情報を持つことは保障されません。選ぶプレイヤーは、その領域に条件を満たすカードがあったとしても、そのカードを選ばないことができます。

9.7. 自動能力の処理

9.7.1. 自動能力とは、特定の誘発条件が発生したときに、その後発生したチェックタイミングでプレイされる能力を指します。

9.7.2. なんらかの自動能力の誘発条件が満たされた場合、その自動能力は待機状態になります。

9.7.2.1. 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分待機状態になります。

9.7.3. チェックタイミングが発生した段階で、自動能力のプレイを求められているプレイヤーは、自身がマスターである自動能力のうち待機状態のものを1つ選び、それをプレイします。プレイされた能力の解決後、その自動能力の待機状態が1回取り消されます。

9.7.3.1. 待機状態の自動能力のプレイは強制で、プレイしないことを選択することはできません。ただし、自身がマスターである自動能力が複数待機している場合、そのうちのどれを先にプレイするかを選ぶことは可能です。

9.7.3.1.1. 自動能力が任意でコストを支払うことによってプレイすることを選択できる場合、そ

れを支払わないことを選択し、プレイしないことを選ぶことができます。

9.7.3.2. 選んだ待機状態の自動能力をプレイできない場合、その待機状態は1回取り消されます。

9.7.3.2.1. 自動能力が任意でコストを支払うことによってプレイすることを選択できる場合に、それを支払わないことを選択し、プレイしないことを選んだ場合、その待機状態は1回取り消されます。

9.7.4. あるカードが領域を移動することを誘発条件とする自動能力が存在します。これを領域移動誘発と呼びます。

9.7.4.1. 領域移動誘発による自動能力が、その能力を誘発させたカードの情報を求める場合があります。その場合、以下に従ってその情報を調べます。

9.7.4.1.1. カードが公開領域から非公開領域、あるいは非公開領域から公開領域に移動することによって誘発する自動能力がカードの情報を求める場合、そのカードが公開領域にある状態での情報を用います。

9.7.4.1.2. カードがステージからそれ以外の領域に移動することによって誘発する自動能力、あるいはマスターが変わる領域移動を伴う自動能力がカードの情報を求める場合、そのカードがステージにある状態での情報を用います。

9.7.4.1.3. 上記に示された以外の、公開領域から公開領域へ移動することによって誘発する自動能力がカードの情報を求める場合、そのカードが移動後の領域にある状態での情報を用います。

9.7.4.2. あるカードが領域移動誘発能力を持ち、そのカードがその能力が有効になる領域に入ると同時にいずれかのカードがその領域移動誘発能力の誘発条件を満たす領域移動を行った場合、その誘発条件は満たされたものとし

ます。

9.7.5. なんらかの効果により、以降の特定の時点で誘発条件が発生する自動能力が作成されることがあります。これを時限誘発と呼びます。

9.7.5.1. 時限誘発は、特に期限が示されていないかぎり、一度だけ誘発条件を満たします。

9.7.6. 自動能力が、特定の事項が発生したことではなく、特定の条件が満たされていることを誘発条件としている場合があります(‘あなたの手札にカードがない時、～’等)。これを状態誘発と呼びます。

9.7.6.1. 状態誘発は、その状態が発生したときに1度だけ待機状態になります。この自動能力が解決された後、再びその自動能力の誘発条件が満たされている場合、その能力は再度待機状態になります。

9.7.7. 待機状態の自動能力のプレイ時に、その自動能力を有していたカードの領域が変わっていた場合でも、その自動能力はプレイする義務があります。

9.8. 単発効果の処理

9.8.1. 単発効果を実行するよう求められた場合、そこに指示された行動を1度だけ実行します。

9.9. 継続効果の処理

9.9.1. なんらかの継続効果が存在する状態でカードの情報が求められる場合、以下の順でその情報に対する継続効果を適用します。

9.9.1.1. カード自身に表記されている情報が、常に基準の値となります。

9.9.1.2. 次に、能力を与える/失わせる/有効にする/無効にする効果を適用します。

9.9.1.3. 次に、継続効果のうち情報の数値を変更するものでないものをすべて適用します。

9.9.1.4. 次に、継続効果のうち情報の数値を特定の値にするものをすべて適用します。

9.9.1.4.1. ハートやブレードの個数を特定の数にする処理はここに含まれます。

9.9.1.5. 次に、継続効果のうち情報の数値を変更するものをすべて適用します。

9.9.1.5.1. ハートやブレードの個数を加減算する処理はここに含まれます。

9.9.1.6. 以上の9.9.1.2-9.9.1.4で適用順の前後が決定されない継続効果Aと継続効果Bが存在している状態で、効果Aを先に適用するか否かによって効果Bが何に対して適用されるか、またどのように適用されるかが変わる場合、効果Bは効果Aに依存しているものとします。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処理されます。

9.9.1.7. 以上の9.9.1.2-9.9.1.6で適用順の前後が決定されない複数の継続効果が存在する場合、それらの継続効果は、効果が発生した順に従って順番に適用します。

9.9.1.7.1. 継続効果の発生源が常時能力である場合は、その能力を持つカードが現在の領域に置かれた時点を順番の基準とします。

9.9.1.7.2. それ以外の能力の場合は、それがプレイされた時点を順番の基準とします。

9.9.2. 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メンバーエリアからメンバーエリア以外の領域移動を行ったカードに対しては適用されません。

9.9.3. 特定の領域における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ると同時にその情報に適用されます。

9.9.3.1. 特定の情報を持つカードが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後の情報を参照します。

9.10. 置換効果の処理

9.10.1. 置換効果が発生している場合、その置換効果の適用対象である事象が発生する場合、それを発生させず、置換効果で示された別の事象に置き換えます。

9.10.1.1. これにより、置換された元の事象はまったく発生しなかったこととなります。

9.10.2. 同一の事象に対し複数の置換効果が発生している場合、どの置換効果を先に適用するかは、それにより影響を受けるプレイヤーが決定します。

9.10.2.1. 影響を受ける事象がカードや能力である場合、そのマスターが決定します。

9.10.2.2. 影響を受ける事象がゲーム中の行動である場合、その行動を実行するプレイヤー、またはその行動が適用されるカードのマスターが決定します。

9.10.2.3. 同一の事象に対しては、各置換効果は最大1回しか適用できません。

9.10.3. 置換効果が選択型置換効果('～する時、かわりに～してよい。そうしたら、～する')である場合、その選択を実行できないのであれば、この置換効果は適用できません。

9.11. 最終情報

9.11.1. 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、その効果の実行時にそのカードがその領域から、メンバーエリアからメンバーエリア以外の移動を行っていた場合、その効果は、そのカードが最後にその領域にあったときの情報や配置状態を参照します。

9.12. 発生源

9.12.1. 能力や効果により、ある効果の発生源を求めることがあります。

9.12.2. 能力の発生源とは、その能力を持つカード、または時限誘発能力の場合はその時限誘発能力を発生させた能力を持つカードを指します。

10. ルール処理

10.1. ルール処理の基本

10.1.1. ルール処理とは、ゲームにおいて特定の事象が発生した、あるいは発生している場合に、ルールにより自動的に実行される処理の総称です。

10.1.2. ルール処理は、リフレッシュ(10.2)を除き、チェックタイミングにおいてのみ条件を満たしているかを確認し、満たされている場合に実行されます。他の行動の実行中に条件を満たしていても、チェックタイミングの段階でその条件が満たされていない場合、そのルール処理は行われません。

10.1.3. ルール処理が複数同時に実行を求められる場合、それらをすべて同時に実行します。

10.2. リフレッシュ

10.2.1. リフレッシュはチェックタイミングにかぎらず、ゲーム中の任意の時点でいずれかのプレイヤーが条件を満たしている場合に実行します。それがなんらかの処理の途中である場合、その処理を一時中断し、リフレッシュを実行した後に、その処理の続きを実行します。

10.2.2. リフレッシュは、いずれかのプレイヤーのメインデッキ置き場にカードが無く、そのプレイヤーの控え室にカードがある場合に実行されます。

10.2.3. リフレッシュを行うプレイヤーは、自身の控え室のカードをすべて自身のデッキに移動し、その後自身のデッキをシャッフルします。


- 10.2.4. 両方のプレイヤーが同時にリフレッシュを行う条件を満たしている場合、現在のターンの先攻プレイヤーが先にリフレッシュを実行します。
- 10.3. 勝利処理
- 10.3.1. いずれかのプレイヤーの勝利ライブカード置き場にカードが3枚以上ある場合、ルール処理として、そのプレイヤーはこのゲームに勝利します。
- 10.4. 重複メンバー処理
- 10.4.1. いずれかのプレイヤーの1つのメンバーエリアに複数のメンバーがいる場合、ルール処理として、そのメンバーエリアに最も後から置かれたメンバーを1枚選び、それ以外のそのメンバーエリアのカードをオーナーの控え室に置きます。
- 10.5. 不正カード処理
- 10.5.1. いずれかのプレイヤーのライブカード置き場にライブでない表向きのカードがある場合、ルール処理として、そのカードをオーナーの控え室に置きます。
- 10.5.2. いずれかのエネルギー置き場にエネルギーでないカードがある場合、そのカードをオーナーの控え室に置きます。
- 10.5.3. 上記のいずれかの処理において、控え室に置くカードがエネルギーカードである場合、それを控え室に置くのではなく、エネルギーデッキ置き場に置きます。
- 10.6. 不正解決領域処理
- 10.6.1. 解決領域に現在プレイを行っているまたは解決中であるまたはエネルギー処理中(8.3.10)である以外のカードが存在する場合、ルール処理として、そのカードをオーナーの控え室に置きます。
11. キーワードとキーワード能力
- 11.1. 概要
- 11.1.1. キーワードとは、特定の処理を行う能力を簡略表記する際に使用する語を指します。特定のキーワードで示される能力をキーワード能力と呼びます。
- 11.1.2. 自動能力を意味するキーワード能力において、『【自動】(効果)』の形で定義されるキーワード能力は、コスト(9.4.1)を持つ場合に同様に『【自動】(コスト):(効果)』で定義します。
- 11.2. ターン1回
- 11.2.1. **ターン1回** は、能力のプレイを制限するキーワードです。
- 11.2.2. キーワード **ターン1回** を持つ能力は、同一ターン中にその能力自身がすでにプレイされている場合、プレイできません。
- 11.3. 登場
- 11.3.1. **登場** は、メンバーがメンバーエリアに置かれた事を誘発条件とする自動能力です。
- 11.3.2. 『**登場**(効果)』は、『【自動】このカードがメンバーエリア以外からメンバーエリアに置かれたとき、(効果)』を意味します。
- 11.4. ライブ開始時
- 11.4.1. **ライブ開始時** は、ライブが開始されたことを誘発条件とする自動能力です。
- 11.4.2. 『**ライブ開始時**(効果)』は、『【自動】あなたが手番プレイヤーであるパフォーマンスフェイズのライブ開始時、(効果)』を意味します(8.3.7)。
- 11.4.2.1. パフォーマンスフェイズ中、手番プレイヤーが表向きにしたライブカード置き場のカードの中にライブカードが無かった場合、そのライブではライブ開始時の事象は発生しません(8.3.6)。
- 11.5. ライブ成功時
- 11.5.1. **ライブ成功時** は、ライブが成功したことを誘発条件とする自動能力です。
- 11.5.2. 『**ライブ成功時**(効果)』は、『【自動】あなたのライブが成功したとき、(効果)』(8.3.15)を意味します。
12. その他
- 12.1. 永久循環
- 12.1.1. 何らかの処理を行う際に、ある行動を永久に実行し続けることができる、あるいは永久に実行せざるを得なくなることがあります。これを永久循環と呼び、この場合は、以下に従います。
- 12.1.1.1. アクティブプレイヤー(7.2)は、その循環行動で実際に行われる一連の行動を示し、その後、非アクティブプレイヤーは、その回数の行動を実行することを認めるか、それより少ない回数の行動を実行させた上で、その行動に含まれない行動を行うかを選べます。その後、その選択に従ってそれらの行動を実行します。
- 12.1.1.2. アクティブプレイヤーが何らかの行動を行い、その後、そのターン中にゲームが完全に同一である状態が発生した場合、アクティブプレイヤーはその際に行った行動を再び行うことはできません。
- 12.1.1.3. 何らかの理由により、どちらのプレイヤーにもその永久循環を止める方法がない場合、ゲームは引き分けで終了します。

付録 A: 作品名一覧

ロゴ	グループ名称
	ラブライブ！シリーズ オフィシャルカード ゲーム
	μ's
	Aqours
	虹ヶ咲
	Liella!
	蓮ノ空

付録 B: 著作権一覧

©2013 プロジェクトラブライブ！
 ©2017 プロジェクトラブライブ！サンシャイン!!
 ©2022 プロジェクトラブライブ！虹ヶ咲学園スクールアイドル同好会
 ©2024 プロジェクトラブライブ！スーパースター!!
 ©プロジェクトラブライブ！蓮ノ空女学院スクールアイドルクラブ
 ©bushiroad

ロゴ	ユニット名称
	QU4RTZ
	A・ZU・NA
	DiverDiva
	R3BIRTH
	CatChu!
	KALEIDOSCORE
	5yncr!5e!
	スリーズブーケ
	DOLLCHESTRA
	みらくらぱーく！

注: カードによって当該ロゴの白黒のものが用いられることがあります。

付録 C: 更新内容

2025 年 1 月 30 日 ver. 1.00

- ◆ 初版作成