

アニマルカードゲーム 総合ルール ver.2.0

最終更新日：2025 年 5 月 26 日 適用日：2025 年 5 月 30 日

目次：

100. ゲームの原則.....	6	204. カードの状態に関する用語.....	14
101. 概要.....	6	204.1. 夜にする.....	14
102. ゲームの黄金律.....	6	204.2. 夜状態.....	14
103. ゲームの準備.....	7	204.3. 夜を明ける.....	15
104. ゲームの開始.....	7	204.4. ウェイク状態.....	15
105. ゲームの終了.....	8	204.5. ウェイクする.....	16
105.2. 勝利条件.....	8	204.6. ムーブ状態.....	16
105.3. 敗北条件.....	8	204.7. ムーブ・ムーブする.....	16
105.4. 引分.....	9	204.8. 行動待機.....	16
200. ゲームの用語.....	10	205. 領域と移動に関する用語.....	17
201. 遊び方に関する用語.....	10	205.1. 切り直す.....	17
201.1. ゲーム.....	10	205.2. 引く.....	17
201.2. マッチ.....	10	205.3. 捨てる.....	17
201.3. デッキ調整.....	10	205.4. 加える.....	17
201.4. ゲームのレベル.....	10	205.5. 探す.....	17
202. プレイヤーに関する用語.....	11	205.6. 見る.....	18
202.1. プレイヤー.....	11	205.7. 公開する.....	18
202.2. あなた.....	11	205.8. 置く.....	18
202.3. 相手.....	11	205.9. 出す.....	19
202.4. 持ち主.....	11	205.10. 離れる.....	19
202.5. コントロール.....	11	205.11. 破壊する.....	20
202.6. コントローラー.....	11	205.12. 生贄に捧げる.....	20
202.7. 自身.....	12	205.13. 除外する.....	21
203. カードに関する用語.....	12	205.14. 生成する.....	21
203.1. 能力.....	12	205.15. 消滅する.....	21
203.2. 元の能力.....	12	205.16. 戻す.....	21
203.3. 得た能力.....	13	205.17. 複製する.....	22
203.4. 効果.....	13	205.18. 移す.....	22
203.5. 複製効果.....	13	206. 効果と処理に関する用語.....	23
203.6. ATK/DEF.....	13	206.1. カードをプレイする.....	23
203.7. 情報.....	14	206.2. 発動する.....	23
203.8. 元の情報.....	14	206.3. 妨害する.....	23
		206.4. 対象にする.....	24

206.5. 任意の 1 つ	25	306. 条件	44
206.6. 取り除く	25	307. 能力（元的能力）	48
206.7. 得る	25	308. ATK（攻撃力）	48
206.8. 能力を失う	26	309. DEF（防御力）	48
206.9. なる	27	310. イラスト	49
206.10. 装備する	28	311. フッター情報	49
206.11. 宣言する	28		
206.12. 追加のターンを行う	29	400. カードの領域においての記述	50
206.13. 『{処理}』を繰り返す	29	401. カード	50
206.14. 勝利する	30	402. 動物カード	50
206.15. 敗北する	30	403. 縄張りカード	50
206.16. 表にする	30	404. 道具カード	50
207. 数値に関する用語	30	405. 場面カード	51
207.1. 軽減する	30	406. 特技カード	51
207.2. 増加する	31	407. 存在カード	51
207.3. （特定の数値）にする	31	408. 非存在カード	51
207.4. ライフ	32	409. 領土カード	52
207.5. 回復する	32	410. 条件を含むカード	52
207.6. ダメージ	32	411. 種属を含むカード	52
207.7. 戦闘ダメージ	33	412. 条件と種属を含むカード	52
207.8. ダメージを与える	33	413. カードの参照	53
207.9. ダメージを受ける	34		
207.10. 許容ダメージ量	34	500. 基礎デッキ・領土デッキ・予備デッキの構築	
207.11. ライフを支払う	34	54	
207.12. ライフを失う	35	501. 概要	54
207.13. X（変数）	35	502. 基礎デッキ	55
207.14. <条件域>	36	503. 領土デッキ	55
208. その他の用語	37	504. 予備デッキ	55
208.1. トークン	37	505. 特殊なカードの扱い	55
208.2. カウンター	38	505.1. トークンカード	56
208.3. 複製トークン	38	505.2. 多言語版カード	56
300. カードの情報	40	600. 領域	57
301. 概要	40	601. 概要	57
302. カード名（名前）	40	602. 公開領域と非公開領域	57
303. タイプ	42	603. デッキ（領域）	57
304. 種属	43	604. 領土デッキ（領域）	58
305. コスト	43	605. 手札（領域）	58

606. 戦場（領域）	58	903. プレイの妨害	89
607. 領地（領域）	58	904. 効果の解決	89
608. 墓地（領域）	59	905. 効果の妨害	92
609. 除外領域（領域）	59	906. 置換する効果の解決	92
609.7. 除外領域の裏向きのカード	59	907. 特殊な処理	93
610. パイル（領域）	61	907.1. 効果によってプレイや効果がパイルを 離れた時の扱い	93
611. 領域の移動	61	907.2. 非公開領域を確認した後の処理	94
611.1. 領域移動の制限	61	907.3. カード・トークンが戦場・領地に出る 時に適用する効果の処理	94
611.2. カードの領域移動	62	907.4. 効果を解決した後も継続する処理	96
611.3. 領域を移動できない時の処理	64		
612. 領域の参照	65		
700. カードのプレイ	67	1000. ターンの進行	100
701. 概要	67	1001. 概要	100
702. 「これをプレイする時」の固有効果の解決	68	1002. 起床フェイズ	100
703. 条件の達成	68	1003. 準備フェイズ	101
704. コストの支払い	70	1004. 補充フェイズ	101
705. 発動コストの処理	71	1005. 狩りフェイズ	101
706. パイル上のプレイ	73	1005.5. 戦闘準備ステップ	102
707. 特殊な状況でのカードのプレイ	73	1005.6. 攻撃指定ステップ	103
707.1. 効果によるカードのプレイ	73	1005.7. 防御指定ステップ	104
707.2. 手札以外からのカードのプレイ	74	1005.8. ダメージ判定ステップ	105
707.3. プレイ効果の複製	74	1006. 日没フェイズ	106
		1007. 夜警フェイズ	106
800. 能力の発動	75	1100. 優先権とプレイヤーの行動	108
801. 概要	75	1101. 概要	108
802. ルール能力	76	1102. 優先権の発生	108
803. 固有能力	76	1103. 動物カード・縄張りカード・道具カード・ 場面カードのプレイ	109
804. プレイ能力	76	1104. 特技カード・《敏捷》を持つカードのプレ イ	110
805. 常時能力	77	1105. 《急造》を持つカードのプレイ	110
806. 起動能力	78	1106. 起動能力の発動	110
807. 誘発能力	80	1107. 戦闘宣言	110
807.9. 領域移動型誘発能力	86	1108. 優先権の放棄	110
900. プレイと効果の解決	89	1200. ルール処理	112
901. 概要	89		
902. プレイの解決	89		

1201. 概要	112	1500. キーワード能力	129
1202. 発動待機状態の誘発能力のルール処理の 解決	112	1501. 概要	129
1203. 能力のルール処理の解決	113	1502. 条件キーワード能力	129
1204. ダメージによる動物の破壊のルール処理 の解決	114	1502.2. 《平野》	129
1205. DEF が 0 の動物のルール処理の解決	114	1502.3. 《山岳》	130
1206. ATK+1/DEF+1 カウンターと ATK- 1/DEF-1 カウンターのルール処理の解決	114	1502.4. 《水生》	130
1207. プレイヤーの敗北のルール処理の解決	114	1502.5. 《森林》	130
1300. 戦闘の詳細	116	1502.6. 《夜》	130
1301. 概要	116	1503. 《敏捷》	130
1302. 戦闘宣言	116	1504. 《唯一》	130
1303. 攻撃プレイヤー	116	1505. 《装備（対象）》	130
1304. 防御プレイヤー	116	1506. 《鉄壁》	132
1305. 攻撃動物の指定	116	1507. 《突破》	132
1306. 単独攻撃	117	1508. 《冬毛》	132
1307. 集団攻撃	118	1509. 《有翼》	132
1308. 防御動物の指定	118	1510. 《駿足》	132
1309. 単独防御	120	1511. 《対空》	133
1310. 集団防御	120	1512. 《バッファロー軍》	133
1311. 戦闘ダメージの割り振り	121	1513. 《ライノ軍》	133
1312. 戦闘ダメージを与える処理	124	1514. 《急造》	133
1313. 戦闘ダメージを受ける処理	125	1515. 《隠密》	133
1314. 特殊な状況での戦闘	125	1516. 《早業》	134
1314.1. 集団攻撃と《有翼》の扱い	125	1517. 《有毒》	134
1314.2. 集団攻撃と《突破》の扱い	126		
1314.3. 集団攻撃と《隠密》の扱い	126		
1314.4. 集団攻撃・集団防御と《有毒》の扱 い	126		
1400. ループの処理	127	1600. カウンターの詳細	135
1401. 概要	127	1601. 概要	135
1402. ループの回数の決定	127	1602. ATK+1/DEF+1 カウンター	137
1403. ループの停止	128	1603. ATK-1/DEF-1 カウンター	137
		1604. 夜牢カウンター	137
		1605. 脱出カウンター	138
		1606. 補修カウンター	138
		1607. 妖狐カウンター	138
		1608. 成長カウンター	138
		1609. 治癒カウンター	138
		1610. 睡眠カウンター	138
		1611. 彼岸カウンター	138
		1612. 防護カウンター	139

1700. ダメージの処理と計算.....	140	1705. 受けるダメージに関する処理と計算.	142
1701. 概要	140	1706. ダメージを受ける処理の実行	144
1702. 与えるダメージに関する処理と計算.	140		
1703. 与えられるダメージに関する処理と計算	141	【付則】 種属一覧	145
1704. ダメージを与える処理の実行	142		

100. ゲームの原則

101. 概要

- 101.1. この文書は、「アニマルカードゲーム」のルールを記述したものです。この文書では、総合ルールを『ルール』と記述します。
- 101.2. 「アニマルカードゲーム」は、2人以上のプレイヤーで行われるカードゲームです。
- 101.3. 「アニマルカードゲーム」は、各プレイヤーがそれぞれ構築した基礎デッキおよび領土デッキを、1人1セットずつ用意する必要があります。(500)

102. ゲームの黄金律

- 102.1. ルールと効果が矛盾する時、効果を優先します。
- 102.2. ルール・効果で特定の処理が禁止されている時、その禁止されている処理を行うことはできません。禁止しているルール・効果を優先します。
- 102.3. 特定の処理を行う時、その特定の処理が不可能なら処理を行わずに無視します。
 - 102.3a. 特定の処理の一部だけが不可能なら、その不可能な処理を無視して、可能な処理だけを行います。
 - 102.3b. 指定された数量・回数・値などの処理が不可能なら、可能な限りその数量・回数・値に等しくなるように処理を行い、不可能な分の処理を無視します。
- 102.4. 複数のプレイヤーが同時に何らかの選択や意思決定を行う時、ターンプレイヤーから順番に選択します。
 - 102.4a. この時、すべてのプレイヤーの選択は同時に行われたものとして扱います。
 - 102.4b. 後から選択を行うプレイヤーは、先に選択を行ったプレイヤーが選択した内容を確認してから選択を行います。
- 102.5. 特に指定がない限り、各プレイヤーのターン・処理・選択などは時計回り（右回り）の順に進行します。
- 102.6. 何らかの値・状態を変更する時、変更前と変更後の値・状態が同じ値・状態なら、その状況は値・状態が変更されたことにはなりません。

- 102.7. プレイヤーが値を選択する時、0以上の整数を選択する必要があります。
- 102.8. 小数点以下の値が発生した時、小数点以下の値は切り捨てます。
- 102.9. 負の値が発生した時、それは0として扱います。
- 102.10. カードに複数のバージョンが存在する場合、最新の内容を適用します。古いバージョンのカードは最新の内容に読み替えて使用します。
- 102.11. 各ルールや用語・能力・効果・処理などの内容は、最新の総合ルールおよび公式ホームページに記載されている内容を優先します。

- 「アニマルカードゲーム」公式ホームページ：

<https://www.acgtcg.com>

103. ゲームの準備

- 103.1. すべてのプレイヤーは、基礎デッキ・領土デッキと、必要があるなら予備デッキを構築します。(500)
- 103.1a. 特に指定がない限り、イベント中に使用する各デッキの内容は、そのイベントの開始時点での内容と同じ内容となる必要があります。(イベント中に各デッキの内容を変更することはできません。)
- 103.1b. イベントルールで試合ごとの各デッキ変更が認められている場合、プレイヤーは自身が使用する各デッキを対戦前に変更することができます。(原則として、対戦中に各デッキの内容を変更することはできません。)
- 103.2. ゲームを円滑に進めるために使用するアイテムを準備します。
- 103.3. ゲームのレベル(201.4)が「競技」の時、原則としてプレイヤーの電子機器の使用は禁止されます。ただし、イベントルールで許可されている場合は使用が認められます。ゲームのレベルが「競技」以外の時には、電子機器の使用は可能です。

104. ゲームの開始

- 104.1. ゲームの開始は、本項目を上から順番に解決します。
- 104.1a. ゲームの開始方法については、最新のフロアルールの【5.4.《ゲームの準備》】も参照してください。

- 「アニマルカードゲーム」フロアルール：

https://www.acgtcg.com/pdf/ACG_FR.pdf

- 104.2. 予備デッキはゲーム中には使用しません。ゲームに使用するカードと混ざらない場所に置きます。デッキ調整が認められる試合形式の場合、予備デッキを使用して基礎デッキ・領土デッキの調整を行うことが可能です。
- 104.3. すべてのプレイヤーは自身の基礎デッキ・領土デッキをそれぞれ切り直して、各領域に置きます。ゲームのレベルが「競技」となる時、各プレイヤーは自身が切り直した基礎デッキ・領土デッキを、相手 1 人にそれぞれ切り直してもらう必要があります。
- 104.4. すべてのプレイヤーは、自身のライフ 20 点を得ます。
- 104.5. 最初のゲームはランダムな方法でプレイヤー 1 人を選択して、選択されたプレイヤーが先攻か後攻かを選択します。マッチの 2 つ目以降のゲームは、1 つ前のゲームの敗者が先攻か後攻かを選択します。直前の**ゲームの結果が引分**なら、ゲームの勝利数が少ないプレイヤーが先攻か後攻かを選択します。直前の**ゲームの結果が引分**で、ゲームの勝利数が同じなら、1 つ前のゲームの先攻が後攻になり、後攻が先攻になります。
- 104.5a. 最初のターンを行うことを『先攻』と記述します。
- 104.5b. 最初のターンを行わないことを『後攻』と記述します。
- 104.6. すべてのプレイヤーは、自身の基礎デッキの上から 7 枚を引きます。先に、先攻のプレイヤーが手札 2 枚を基礎デッキの下に任意の順で置きます。次に、後攻のプレイヤーが手札 2 枚を基礎デッキの下に任意の順で置きます。これを『マリガン』と記述します。

105. ゲームの終了

- 105.1. プレイヤーが勝利した時、またはゲームが**引分**になった時にゲームは終了します。

105.2. 勝利条件

- 105.2a. 敗北条件を満たしていないプレイヤーが 1 人になった時、その敗北条件を満たしていないプレイヤーがゲームに勝利します。
- 105.2b. プレイヤーは、一部の効果によってゲームに勝利します。

105.3. 敗北条件

- 105.3a. ライフが 0 点になったプレイヤーは、ルール処理によってゲームに敗北します。
- 105.3b. 基礎デッキ (603) が 0 枚でカードを引かなければいけないプレイヤーは、ルール処理によってゲームに敗北します。
- 105.3c. プレイヤーは、一部の効果によってゲームに敗北します。
- 105.3d. プレイヤーは、ゲームを投了して敗北することが認められます。ゲームの投了はいかなるルール・効果によっても強制されることはありません。
- 105.3e. 敗北したプレイヤーは、現在のゲームから離脱します。

105.4. 引分

- 105.4a. 同時に複数のプレイヤーが敗北条件を満たしており、敗北条件を満たしていないプレイヤーがいない時、そのゲームは引分となります。

200. ゲームの用語

201. 遊び方に関する用語

201.1. ゲーム

201.1a. 1回の試合で勝敗を決定する方法です。

201.1b. 試合に勝利したプレイヤーが勝者となります。

201.2. マッチ

201.2a. 最大3回の試合で勝敗を決定する方法です。

201.2b. マッチ中の1つの試合を『ゲーム』と記述します。

201.2c. 先に2勝したプレイヤーが勝者となります。2回目のゲームで勝敗が決定した時、3回目のゲームを行う必要はありません。

201.2d. マッチ中のゲームとゲームの間で、デッキ調整(201.3)を行うことができます。

201.3. デッキ調整

201.3a. マッチ中のゲームとゲームの間で、予備デッキおよび基礎デッキ・領土デッキのカードを入れ替え、各デッキの内容を変更することです。

201.3b. デッキ調整前とデッキ調整後の基礎デッキ・領土デッキ・予備デッキの各枚数は同じである必要があります。

201.3c. デッキ調整によって入れ替えたカードを公開することはできません。

201.4. ゲームのレベル

201.4a. 各イベントは、そのイベントの主催者が定めたゲームのレベルを持ちます。

201.4b. 各ゲームのレベルは以下の通りです。

1 競技：

主に参加者間で順位を競い合うイベントに適用されます。

2 カジュアル：

主に娯楽や交流・ティーチングを目的としたイベントに適用されます。

202. プレイヤーに関する用語

202.1. プレイヤー

- 202.1a. 現在のゲームの参加者です。
- 202.1b. ターンを進行しているプレイヤーを『ターンプレイヤー』と記述します。
- 202.1c. ターンを進行していない各プレイヤーを『非ターンプレイヤー』と記述します。

202.2. あなた

- 202.2a. そのカード・トークン・効果のコントローラー（202.6）です。

202.3. 相手

- 202.3a. そのカード・トークン・効果のコントローラー以外のプレイヤーです。

202.4. 持ち主

- 202.4a. そのカードをゲーム開始時に基礎デッキ・領土デッキ・予備デッキに含んでいたプレイヤーのことです。
- 202.4b. トークンの持ち主は、そのトークンをその領域（600）に出したプレイヤーです。

202.5. コントロール

- 202.5a. プレイヤーがカード・トークン・効果などを、そのプレイヤーが所有する領域に置いていることです。
- 202.5b. 領域にあるすべてのカード・トークン・効果はプレイヤーがコントロールします。

202.6. コントローラー

- 202.6a. そのカード・トークン・効果をコントロールしているプレイヤーのことです。
- 202.6b. 移動したカードやトークンのコントローラーを参照する場合、移動前の領域でのコントローラーを参照します。

例：『[戦場の存在 1 つを対象に発動する。] それを破壊する。破壊したなら、そのコントローラーはカード 1 枚を引く。』効果は、戦場に置かれていた時点でのコントローラーを参照します。

- 202.6c. 効果のコントローラーと、その効果で処理や選択を行うプレイヤーが異なる場合でも、その効果のコントローラーによって処理が行われたものとみなします。

例：『相手は自身の手札のカード 1 枚を捨てる。』効果によって相手にカードを捨てさせた場合でも、その捨てられたカードは、この効果のコントローラーによって捨てられたものとみなします。（そのカードは、『[これが相手の効果で墓地に置かれた時]』などの状況を満たします。）

202.7. 自身

- 202.7a. 効果のコントローラー以外のプレイヤーが処理や選択などを行う可能性がある効果における、実際に処理・選択などを行うプレイヤーのことです。

例：『相手は自身の手札のカード 1 枚を捨てる。』効果では、『自身』は処理を行う相手を指します。

例：『[墓地のカード 1 枚を対象に発動する。] 対象のカードの持ち主はそれを自身のデッキの上か下に置く。』効果では、『自身』は、コントローラーが持ち主となる場合は『あなた』を、相手となる場合は『相手』を指します。

203. カードに関する用語

203.1. 能力

- 203.1a. 各カード・トークン（208.1）が持つ、効果を発動するための文章です。
- 203.1b. 能力は、そのカードの表面の能力欄（307）に記述されている『元的能力』（203.2）と、ルール・効果によって与えられる『得た能力』（203.3）に分かれます。
- 203.1c. 『元的能力』と『得た能力』は、区別して扱われます。
- 203.1d. 『能力』を参照する時、『元的能力』と『得た能力』のどちらも参照します。

203.2. 元的能力

203.2a. カードの表面の能力欄（307）に印刷されている能力です。

203.2b. トークンを生成する効果に『{能力} を持つ』と指定されている場合、それらの各能力は、その効果で生成されたトークンの元の能力として扱われます。

203.3. 得た能力

203.3a. カード・トークンが効果によって一時的に得る能力です。

203.3b. 得た能力は、カード・トークンの**元の情報（203.8）**ではなく、カード・トークンに与えられた情報として扱われます。

203.4. 効果

203.4a. プレイ・能力によってパイルに置かれるものです。

203.4b. 『効果』と『カード』は区別して扱われます。**ただし、カードのプレイに関してのみ、プレイされたカードとプレイ効果を同一のものとして扱います。（706.1a）**

203.5. 複製効果

203.5a. 『複製する（205.17）』処理によってパイルに生成される効果のことです。

203.5b. 特に指定がない限り、各複製効果は複製元（205.17d）となった効果と同じ内容（効果・達成した条件・コストで支払われた量や発動コストで実行された行動・対象・Xの値など）を持ちます。

203.5c. 特に指定がない限り、各複製効果は複製元の効果のコントローラーに関わらず、その複製効果を生成したプレイヤーのパイルに置かれます。

203.5d. 各複製効果は、パイルを離れた時点で消滅（205.15）します。

例：存在カード（407）のプレイ効果を複製した複製効果における『このカードを戦場に出す。（804.5）』は、その複製効果を消滅させて処理が終了します。

203.6. ATK/DEF

203.6a. 『数字 A/数字 B』は、数字 A が ATK・数字 B が DEF を意味します。

例：『1/1 の動物』は、ATK が 1 で DEF が 1 となる動物を意味します。

- 203.6b. 『+ 数字 A / + 数字 B』『- 数字 A / - 数字 B』は、+ や - で指定された数値だけ ATK・DEF を増減させることを意味します。

203.7. 情報

- 203.7a. カード・トークンが持つ名前 (302)・タイプ (303)・種属 (304)・コスト (305)・条件 (306)・元的能力 (307)・ATK (308)・DEF (309) の総称です。
- 203.7b. 『情報』を参照する時、そのカード・トークンに適用される効果も含めた現在の情報を参照します。
- 203.7c. 『存在』や『動物』『縄張り』『道具』として情報を参照する場合、原則として、戦場にある時点での情報を参照します。
- 203.7d. 『カード』として情報を参照する場合、そのカードに記述されている元の情報 (203.8) を参照します。

203.8. 元の情報

- 203.8a. 『元の情報』は、増加・減少・変更や、得た能力・失った能力、適用される効果などを考慮しない状態の、カード・トークンが持つ名前・タイプ・種属・コスト・条件・元的能力・ATK・DEF のことです。
- 203.8b. カードの『元の情報』は、そのカードの表面に記述されている情報のことです。
- 203.8c. トークンの『元の情報』は、そのトークンを生成する効果で指定されている情報および『持つ』で指定されている能力です。
- 203.8d. 『元の {情報}』を参照する効果は、そのカード・トークンの増加・軽減・変更が適用されていない値や、『得る (206.7)』『能力を失う (206.8)』『なる (206.9)』などの処理が適用されていない状態の情報を参照します。

204. カードの状態に関する用語

204.1. 夜にする

- 204.1a. 戦場・領地にあるカード・トークン (208.1) を夜状態にすることです。

204.2. 夜状態

- 204.2a. 戦場・領地にあるカードが裏面を上にして置かれている状態です。
- 204.2b. 夜状態のカードは、表面のカード情報（カード名・タイプ・種属・コスト・条件・元の能力・ATK・DEF など）を失い、「夜」というカード名で《夜》(1502.6) を持つカードになります。
- 204.2c. 戦場の夜状態のカードは、コスト 0 でタイプが縄張りのカードとして扱われます。
- 204.2d. 領地の夜状態のカードは、タイプが領土のカードとして扱われます。
- 204.2e. 夜状態のカードは、種属・条件・ATK・DEF を持ちません。
- 204.2f. 夜状態のカードが夜状態になる前に得た名前・得た能力・置かれたカウンターは、夜状態になっても得た・置かれたままです。夜状態でも、得た能力は発動でき、置かれている各カウンターのルール (1600) は適用されます。同様に、夜状態になる前に適用されていた効果は、夜状態になった後も適用され続けます。
- 例：『ターン終了時まで、それに与えられるダメージは軽減できない。』効果が適用されているカードが夜状態になっても、ターン終了時までそのカードに与えられるダメージは軽減されません。
- 204.2g. 夜状態のカードの『元の情報』を参照する場合、表面のカード情報を参照します。
- 204.2h. トークンが夜状態になった時、そのトークンは消滅 (205.15) します。
- 204.2i. 特に指定がない限り、各プレイヤーは夜状態のカードの表面のカード情報をいつでも確認できます。

204.3. 夜を明ける

- 204.3a. 戦場・領地の夜状態のカードの表面を上にして置くことです。
- 204.3b. 夜を明けたカードは、夜状態でなくなります。(夜状態の情報を失い、表面に記述されているカード情報を持つカードになります。)
- 204.3c. 夜状態の時に得ていた能力や置かれていたカウンターは得た・置かれたままです。同様に、夜状態の時に適用されていた効果は夜を明けた後も適用され続けます。

204.4. ウェイク状態

- 204.4a. 戦場・領地のカード・トークンが縦向きになっている状態のことです。

204.5. ウェイクする

204.5a. 戦場・領地のムーブ状態のカード・トークンをウェイク状態に変更することです。

204.5b. 既にウェイク状態のカード・トークンをウェイクすることはできません。

204.6. ムーブ状態

204.6a. 戦場・領地のカード・トークンが横向きになっている状態のことです。

204.7. ムーブ・ムーブする

204.7a. 戦場・領地のウェイク状態のカード・トークンをムーブ状態に変更することです。

204.7b. 既にムーブ状態のカード・トークンをムーブすることはできません。

204.7c. 『<ムーブ>』は、『あなたの戦場のこの存在をムーブする』を意味します。

204.7d. 行動待機状態(204.8)の動物は、『ムーブ』『<ムーブ>』を含む発動コスト(705)を持つ能力を発動できず、他の効果の発動コストでムーブすることもできません。

204.8. 行動待機

204.8a. 戦場に出た**存在**が、ルールによって持つ状態です。

204.8b. 行動待機を持つことを『行動待機状態』と記述します。

204.8c. 行動待機状態の動物は、攻撃(1305)や発動コストによるムーブを行えません。
(その存在が動物として扱われていない場合、行動待機は影響しません。)

例：行動待機状態の動物は、[ムーブ]・[<ムーブ>]や[これをムーブする]などの発動コストを処理できないため、それらの能力を発動できません。

例：行動待機状態の動物は、[あなたの戦場の存在1つをムーブする]などの発動コストでムーブすることもできません。

発動待機効状態でも、効果や防御(1308)によるムーブは処理・実行できます。

例：『[戦場の動物1体を対象にする。]それをムーブする。』効果で行動待機状態の動物を対象にすることができ、ムーブする処理も解決できます。

- 204.8d. 行動待機は、起床フェイズにターンプレイヤーの戦場の存在から取り除かれます。
(1002.1c)

205. 領域と移動に関する用語

205.1. 切り直す

- 205.1a. 指定の領域のすべてのカードをランダムな順番になるように混ぜ合わせることで
す。
- 205.1b. 切り直す時は2種類以上の切り直す方法を使用してランダムになるように混ぜる
必要があります。

205.2. 引く

- 205.2a. 基礎デッキの上からカードを手札に移動することです。
- 205.2b. 複数枚を引く時、1枚引くことを同時に複数回行ったものとして扱います。

205.3. 捨てる

- 205.3a. カードを『捨てる』という処理によって特定の領域に移動することです。
- 205.3b. 特に指定がない限り、捨てられたカードは墓地に置かれます。
- 205.3c. 『捨てる』処理によってカードが領域から離れた時点で、そのカードは『捨てら
れた』とみなされます。何らかのルール・効果によって墓地以外の領域に移動し
た時でも、そのカードは『捨てられた』とみなされます。
- 205.3d. 複数枚を捨てる時、それは1枚捨てることを同時に複数回行ったものとして扱います。

205.4. 加える

- 205.4a. カードを指定の領域から指定の領域に移動することです。
- 205.4b. 複数枚を加える時、1枚加えることを同時に複数回行ったものとして扱います。

205.5. 探す

- 205.5a. 指定された領域をすべて確認して、指定のカードを見つけることです。

- 205.5b. カードの順番が管理されている非公開領域を探した場合、指定のカードを見つけられたかどうかに関わらず、その領域を切り直し（205.1）ます。

205.6. 見る

- 205.6a. 指定のカードを、指定されたプレイヤーが確認することです。
- 205.6b. 指定されたプレイヤー以外のプレイヤーは、見たカードを確認できません。

205.7. 公開する

- 205.7a. 指定のカードを、すべてのプレイヤーが確認できる状態にすることです。
- 205.7b. 公開領域に置かれているカード・非公開領域で公開されている状態のカードを『公開状態のカード』と記述します。
- 205.7c. 非公開領域で公開されているカードが、領域を移動する時や**同一の非公開領域の別の位置に移動する時**、公開は終了します。（公開されていない状態に戻ります。）
- 205.7d. 公開する効果に期間が指定されていない場合、公開されたカードの公開は以下のタイミングで終了します。（公開されていない状態に戻ります。）
- プレイ効果（804）・起動効果（806）・誘発効果（807）の場合：
公開する効果がパイル（610）から取り除かれた時点で公開を終了します。
 - 上記以外の場合：
公開する効果の適用が終了した時点で公開を終了します。
- 205.7e. 公開状態となるカードを、他のルール・効果によって公開することはできません。
- 205.7f. 『公開する』処理自体は、領域や位置の移動とはみなされません。

例：『デッキの上からカード1枚を公開して、公開したカードが動物カードなら、あなたはカード1枚を引く。』効果によって公開されたカードは、デッキの上のカードとして扱われます。したがって、そのカードが動物カードだった場合、その公開したカードを『引く』処理によって手札に加えます。

205.8. 置く

205.8a. ある領域から指定の領域にカードを移動させたり、カウンターを生成して指定のカード・トークンの上に乗せたりすることです。

205.8b. ある領域にカード・トークンを置く場合、『置く』処理によってカード・トークンが現在の領域から置く先として指定された領域に移動した時点で、そのカード・トークンは『置かれた』とみなされます。何らかのルール・効果によって指定の領域以外の領域に移動した時や、現在の領域から移動しなかった状況では、そのカード・トークンは指定の領域に『置かれた』とみなされません。

例：『あなたのデッキからカード1枚を探して墓地に置く。』効果を解決する時に『デッキからカードが墓地に置かれるなら、代わりにそれを除外する。』効果が適用されてカードが墓地に移動せず、デッキから探したカードが除外領域に移動した状況は、カードが『墓地に置かれた』とみなされません。

205.8c. あるカード・トークンにカウンターを置く場合、『置く』処理によって指定されたカード・トークンにカウンターが置かれた時点で、そのカウンターは『置かれた』とみなされます。カウンターが置かれるはずのカード・トークンがカウンターを置く前に領域を離れた場合や、何らかのルール・効果によってカウンターを置くことができなかった状況では、そのカウンターは『置かれた』とみなされません。

205.8d. トークン（208.1）やカウンター（208.2）が指定の領域に置かれる時、それらに置かれる前の領域はなく、置かれる領域で生成（205.14）されます。

205.9. 出す

205.9a. 戦場・領地以外の領域からカードを戦場・領地に置いたり、トークンを戦場・領地に生成したりすることです。

205.9b. 特に指定がない限り、戦場・領地に出すカード・トークンはウェイク状態で置かれます。

205.9c. 『出す』処理によってカード・トークンが戦場に移動した時点や生成された時点で、そのカード・トークンは『出た』とみなされます。何らかのルール・効果によってそのカード・トークンが戦場に置かれなかった状況では、そのカード・トークンは『出た』とみなされません。

205.10. 離れる

205.10a. カード・トークン・効果・カウンター・状態などが、その領域・カード・トークンなどから移動・消滅（205.15）することです。

205.10b. カード・トークン・効果・カウンターが現在の領域から移動した時、それらはその領域を離れたとみなします。

例：戦場のカードの上に置かれているカウンターが取り除かれた時、そのカウンターは『戦場を離れた』とみなされます。

例：カウンターが置かれているカードが戦場を離れた時、そのカードの上に置かれていたカウンターも『戦場を離れた』とみなされます。

205.11. 破壊する

205.11a. カード・トークンを『破壊する』という処理によって特定の領域に移動することです。

205.11b. 特に指定がない限り、破壊されたカード・トークンは墓地に置かれます。

205.11c. 『破壊する』処理によってカード・トークンが現在の領域から離れた時点で、そのカード・トークンは『破壊された』とみなされます。何らかのルール・効果によって墓地以外の領域に移動した時でも、そのカード・トークンは『破壊された』とみなされます。そのカード・トークンが現在の領域から離れなかった場合は、そのカード・トークンは『破壊された』とみなされません。

205.11d. そのカード・トークンが破壊できない状況でルール・効果で破壊される時、それは破壊されずに現在の領域に残ります。

205.12. 生贄に捧げる

205.12a. カード・トークンを『生贄に捧げる』という処理によって特定の領域に移動することです。

205.12b. 特に指定がない限り、生贄に捧げられたカード・トークンは墓地に置かれます。

205.12c. 『生贄に捧げる』処理によってカード・トークンが現在の領域から離れた時点で、そのカード・トークンは『生贄に捧げられた』とみなされます。何らかのルール・効果によって墓地以外の領域に移動した時でも、そのカード・トークンは『生贄

に捧げられた』とみなされます。そのカード・トークンが現在の領域から離れなかった場合は、そのカード・トークンは『生贄に捧げられた』とみなされません。

205.12d. そのカード・トークンが生贄に捧げられない時、ルール・効果でそれを生贄に捧げる処理を行うことはできません。

205.13. 除外する

205.13a. カード・トークンを『除外する』という処理によって除外領域に移動することです。

205.13b. 『除外する』処理によってカード・トークンが除外領域以外の領域から除外領域に移動した時点で、そのカード・トークンは『除外された』とみなされます。何らかのルール・効果によって除外領域以外の領域に移動した時には、そのカード・トークンは『除外された』とみなされません。

205.13c. そのカード・トークンが除外できない状況でルール・効果で除外される時、それは除外されずに現在の領域に残ります。

205.14. 生成する

205.14a. 効果・トークン・カウンターなどを、どの領域にも置かれていない状態から、特定の領域に置いたり、カード・トークンの上に置いたりすることです。

205.15. 消滅する

205.15a. 効果・トークン・カウンターなどが、どの領域にも置かれていない状態になることです。

205.15b. 各効果は、その効果がパイルから取り除かれた時に消滅します。

205.15c. 各カウンターは、そのカウンターが取り除かれた時、またはカウンターが置かれているカード・トークンが領域を移動する時に消滅します。

205.15d. 各トークンは、そのトークンが裏側になった時、または領域を移動した時に消滅します。

205.16. 戻す

205.16a. カード・トークンがある領域から指定の領域に移動させることです。

- 205.16b. 『戻す』処理によってカード・トークンが現在の領域から戻す先として指定された領域に移動した時点で、そのカード・トークンは『戻された』とみなされます。何らかのルール・効果によって指定の領域以外の領域に移動した時には、そのカード・トークンは『戻された』とみなされません。
- 205.16c. カード・トークンが戻す先として指定された領域に移動できない状況でルール・効果で戻される時、それは移動せずに現在の領域に残ります。

205.17. 複製する

- 205.17a. あるカード・トークンと同じ元の情報を持つトークンや、ある効果と同じ内容の効果を生成することです。
- 205.17b. 複製によって生成されたトークンは『複製トークン (208.3)』と記述します。
- 205.17c. 複製によって生成された効果は『複製効果 (203.5)』と記述します。
- 205.17d. 複製される元となったカード・トークン・効果を『複製元』と記述します。

205.18. 移す

- 205.18a. あるプレイヤーの戦場の存在を、別のプレイヤーの戦場に移動させることです。
- 205.18b. 領域移動の例外として、『移す』処理によって移動したカード・トークンは現在の領域を離れた扱いにはならず、戦場に出た扱いにもなりません。同時に、『移す』処理によって移動したカードは移動前後で同一のカードとして扱われ、移動前の情報・状態・得た能力・カウンターなども維持されます。

例：『相手の戦場の動物 1 体をあなたの戦場に移す。』効果によって動物が移動した時、『[戦場から離れた時]』能力は発動しません。また、その動物にカウンターが置かれていた場合でも、『[カウンターが戦場を離れた時]』能力は発動しません。

例：『相手の戦場の動物 1 体をあなたの戦場に移す。』効果によって動物が移動した時、『[あなたの戦場に動物が出た時]』能力や、その動物の『[これが戦場に出た時]』能力は発動しません。また、『[戦場に出る時]』能力や効果も発動・適用できません。

例：『[戦場の動物 1 体を対象に発動する。] それを破壊する。』効果の対象にした動物が『相手の戦場の動物 1 体をあなたの戦場に移す。』効果によって移動した場合でも、継続して『戦場の動物』として扱われているため、その動物は『移す』処理で移動した後に破壊されます。

例：『[相手の戦場の動物 1 体を対象に発動する。] それを破壊する。』効果の対象にした動物が『相手の戦場の動物 1 体をあなたの戦場に移す。』効果によって移動した場合、『相手の戦場の動物』ではなくなるため、その動物は破壊されません。

206. 効果と処理に関する用語

206.1. カードをプレイする

- 206.1a. プレイヤーが、一定の手順に従って、カードとそのプレイ効果を自身のパイル (610) に置くことです。
- 206.1b. 『プレイする』処理によってカードがパイルに置かれた時点で、そのカードは『プレイされた』とみなされます。何らかのルール・効果によってパイル以外の領域に移動した時やパイルに置かれなかった時には、そのカードは『プレイされた』とみなされません。
- 206.1c. 詳細は、カードのプレイ (700) を参照してください。

206.2. 発動する

- 206.2a. カードが持つ能力 (203.1) から効果 (203.4) を生成することです。
- 206.2b. ルール能力 (802)・固有能力 (803)・常時能力 (805) は、これらの能力を持つカードが指定された領域に置かれている時に発動し、発動した効果をその時点で適用します。
- 206.2c. プレイ能力 (804)・起動能力 (806)・誘発能力 (807) は、優先権 (1100) に従って発動し、発動した効果をパイルに置いて解決します。
- 206.2d. 詳細は、能力の発動 (800) を参照してください。

206.3. 妨害する

206.3a. カード・効果をパイルから取り除くことです。

206.3b. 特に指定がない限り、妨害されたカードはルールによって墓地に置かれます。

206.4. 対象にする

206.4a. 効果を発動する時に、プレイヤーやカード・トークン（208.1）・効果などを選択することです。

206.4b. 対象として選択されたプレイヤー・カード・トークン・効果などは、その発動した効果において『それ』として参照されます。（904.5）

206.4c. そのプレイヤー・カード・トークン・効果が効果の対象にならない時、それらを対象にすることはできません。

206.4d. 各効果は、パイルに置かれている自身を対象にすることはできません。

206.4e. プレイヤー・カード・トークン・効果を対象にした後、その効果が解決される前に指定した適正な対象ではなくなった時や対象にできなくなった時、その対象にされたカード・トークン・効果・プレイヤーは『対象から外れた』とみなされ、その対象に対して実行される処理は不可能な処理として扱われます。

例：『【プレイ】[相手の戦場の動物 1 体を対象に発動する。]』処理で対象にされた動物が、相手の戦場に置かれていなくなったり、『対象にならない』効果が適用されて対象にできなくなったりした場合、『対象から外れた』とみなされます。

206.4f. 適正な対象かどうかの判定は、カードのプレイ・効果の発動から、それらの解決までの間で行われ続けます。

例：『[戦場の動物 1 体を対象にする。]』効果は、効果を発動する時点で戦場に置かれている動物を対象として選択してから、その効果を解決するまで、対象として選択したカードが戦場に置かれており動物として扱われ続けているなら処理が行えます。対象にしたカードが戦場を離れたり、動物として扱われなくなったりした時点で対象から外れ、対象に適用される処理は不可能な処理として扱われます。

- 206.4g. 複数の対象の内、いずれか1つが対象から外れたとしても、残りの対象に効果を適用します。

例：『対象にしたすべての動物を破壊する。』効果は、対象にした動物の内1体が対象から外れたとしても、残りの対象にした動物を破壊します。

- 206.4h. すべての対象が対象から外れた場合は、対象に与えるはずだった部分を不可能な処理として扱います。

- 206.4i. 対象以外のカード・トークン・効果・プレイヤーなどに適用される処理は、すべての対象が対象から外れても処理されます。

例：『対象にした動物以外の戦場のすべての動物を破壊する。』効果は、対象にした動物が（すべて）対象から外れたとしても処理を行います。

例：『対象にしたすべての動物を破壊する。1枚引く。』効果は、すべての対象が対象から外れたなら『破壊する』処理を行いませんが、『1枚引く』処理は行われます。

206.5. 任意の1つ

- 206.5a. 『任意の1つ』を参照する場合、以下の内いずれか1つを参照します。

1. プレイヤー1人
2. 戦場の存在（407.2）1つ

- 206.5b. 2以上の『任意の{数}つ』を参照する場合も、その数だけ同様に参照します。この時、同じプレイヤーや存在を参照することはできません。

206.6. 取り除く

- 206.6a. ルール・効果によって、カード・トークン（208.1）・効果・カウンター（208.2）・状態などをその領域・カードから離れさせることです。

- 206.6b. カードが取り除かれた時、それらは既存の領域から墓地に置かれます。

- 206.6c. カード以外が取り除かれた時、それらは既存の領域から離れて消滅します。

206.7. 得る

- 206.7a. プレイヤー・カード・トークンが、カウンター・能力・状態・**情報 (203.7)**・値などを獲得することです。
- 206.7b. カード・トークンがカウンターを得た場合、そのカード・トークンの上に指定のカウンターを指定の数だけ置きます。
- 206.7c. カード・トークンが『ATK+1/DEF+1』のような値を得た場合、該当のカード・トークンが持つ数値を指定の数だけ増減させます。**この時、増減を適用する前の値は持たないものとして扱われます。**

例：『ATK+1/DEF+1 を得る。』効果で 1/1 から 2/2 になった動物は、『ATK が 1 の動物』とは扱われません。ただし、この場合でも元の情報は参照でき、『元の ATK が 1 の動物』としては扱われます。

- 206.7d. カード・トークンが状態・値以外の情報を得た場合、得た情報と、『得る』処理の前から持っていた情報の両方を保持します。

例：『[あなたの墓地の動物カード 1 枚を対象に発動する。] これはその元の名前と能力を得る。』効果を解決した場合、この効果を発動したカードは、元のカード名と能力に加えて、対象にしたカードのカード名と能力の両方を同時に持つことになります。

- 206.7e. カード・トークンが能力・**状態・情報**を得ている状態は、特に指定がない限り、そのカード・トークンが**現在の領域を離れるまで**継続します。
- 206.7f. 何らかの能力・**状態・情報**を得ているカードやトークンが領域を移動した場合、そのカード・トークンが得ていた能力・**状態・情報**は取り除かれます。
- 206.7g. 『元の情報 (203.8)』を参照する効果は、『得る』処理が適用されていない状態の元の**情報・値**などを参照します。

例：『元の ATK が 7 の動物カード』は、表面の ATK 欄に『7』と印刷されていてタイプが「動物」として扱われているカードを参照します。そのカードが『ATK+1 を得る。』などの処理によって ATK が 7 以外に変化している場合でも参照を行えます。

206.8. **能力を失う**

- 206.8a. プレイヤー・カード・トークンが能力をなくすことです。
- 206.8b. 失った能力は、記述がないものとして扱います。
- 206.8c. 能力を失う時、元の能力と得た能力を失います。能力を失う効果が取り除かれた時、元の能力と得た能力を持つ状態に戻ります。（能力を得たとは扱いません。）
- 206.8d. 能力を失っているプレイヤーやカード・トークンが他の能力を得た時、その得た能力は発動することなく即座に取り除かれます。
- 206.8e. カード・トークンが能力を発動して効果をパイルに置いた後、その効果の解決前に能力を失ったとしても、既にパイルに置かれた効果は通常どおり解決されます。
- 206.8f. カード・トークンが能力を失っている状態は、特に指定がない限り、そのカード・トークンが現在の領域を離れるまで継続します。
- 206.8g. 能力を失っているカードやトークンが領域を移動した時、そのカード・トークンは失っていた能力を持つ状態に戻ります。
- 206.8h. 『元の情報（203.8）』を参照する効果は、『能力を失う』処理が適用されていない状態の元の能力を参照します。

206.9. なる

- 206.9a. カード・トークン・効果・情報・カウンターなどの内容を変更することです。
- 206.9b. 『なる』処理で何らかの内容が変更されている間、変更前の内容は失われます。

例：『1/1 の森林ブタ動物になる。』効果が適用されているカード・トークンは、この効果が適用される前の ATK・DEF・条件・種属・タイプを失います。

- ✓ 適用前の条件の種類（306.5）に関わらず、条件の種類は『森林条件』のみになります。（条件の数は変更されません。）
- ✓ 適用前の種属（304）に関わらず、種属は『ブタ』のみになります。
- ✓ 適用前のタイプ（303）に関わらず、タイプは『動物』のみになります。

- 206.9c. 何らかの内容が変更された状態は、特に指定がない限り、そのカード・トークン・効果・カウンターなどが現在の領域を離れるまで継続します。

- 206.9d. 何らかの情報が変更されたカードやトークンが領域を移動した時、そのカード・トークンは変更されていた情報を失って元の情報のみを持つ状態に戻ります。
- 206.9e. 『元の情報 (203.8)』を参照する効果は、『なる』処理が適用されていない状態の元の情報・値などを参照します。

206.10. 装備する

- 206.10a. 《装備 (対象)》(1505) のプレイ効果によって、《装備》を持つカードを戦場に置くことです。
- 206.10b. 《装備 (対象)》(1505) のプレイ効果や『装備している状態で戦場に出す』効果によって戦場に出た《装備》を持つ存在を、『装備 (した) 状態』とみなします。
- 206.10c. 《装備 (対象)》のプレイ効果で対象にしたカード・トークンや、『装備している状態で戦場に出す』効果によって指定されたカード・トークンは、その《装備》を持つカードが戦場・パイルに置かれている間、『装備対象』と記述します。
- 206.10d. 《装備》を持つ存在が戦場に置かれている間、装備対象は『(その《装備》を持つカードが) 装備されている』とみなします。
- 206.10e. 《装備》を持つ存在は、その《装備》を失った時点で装備状態でなくなります。

206.11. 宣言する

- 206.11a. プレイヤーが、カード名 (302) ・タイプ (303) ・種属 (304) ・コスト (305) ・条件 (306) ・カウンター名 (1600) などを選択することです。宣言された内容は、他の処理や効果によって参照されます。
- 206.11b. 特に指定がない限り、カード名の宣言はデッキ構築 (500) に使用できるカードのカード名を宣言します。実在しないカードやトークンカード (505.1) のカード名は宣言できません。
- 206.11c. 特に指定がない限り、タイプの宣言はいずれかのタイプ (303.3) を宣言します。
- 206.11d. 特に指定がない限り、種属の宣言は種属一覧の中から宣言します。
- 206.11e. 特に指定がない限り、コストの宣言は 0 以上の任意の整数を宣言します。
- 206.11f. 特に指定がない限り、条件の宣言はいずれかの条件 (306.2) を宣言します。

- 206.11g. 特に指定がない限り、カウンター名の宣言は実在するカウンターのカウンター名（1601.2a）を宣言します。

206.12. 追加のターンを行う

- 206.12a. 通常のターンの進行の代わりに、この効果を適用したプレイヤーが次のターンのターンプレイヤーとなり、ターンを進行することです。
- 206.12b. 同一のターンに対して複数の『追加のターンを行う』効果が適用された場合でも、追加のターンを重複して行うことはありません。この時、ターンプレイヤーと非ターンプレイヤーがそれぞれ『追加のターンを行う』効果を適用していたなら、適用したタイミングや順序に関わらず、ターンプレイヤーの効果を優先します。

例：ターンプレイヤーが2回『このターンの後、追加の1ターンを行う。』効果を適用していた場合でも、追加のターンは1ターンのみ行います。

例：ターンプレイヤーと非ターンプレイヤーが1回ずつ『このターンの後、追加の1ターンを行う。』効果を適用していた場合、ターンプレイヤーが追加の1ターンを行い、非ターンプレイヤーは追加のターンを行いません。

- 206.12c. 『追加のターンを行う』効果によって進行したすべてのターンが終了する場合、それらの追加のターンを行う直前の非ターンプレイヤーがターンプレイヤーとなり、次のターンを開始します。

例：ターンプレイヤーが『このターンの後、追加の1ターンを行う。』効果を適用して追加のターンを進行した場合、その追加のターンを行う前のターンの非ターンプレイヤーが追加のターンの後のターンプレイヤーになります。

例：非ターンプレイヤーが『このターンの後、追加の1ターンを行う。』効果を適用して追加のターンを進行した場合、その追加のターンを行う前のターンの非ターンプレイヤーが追加のターンの後のターンプレイヤーになります。
(結果として、非ターンプレイヤーが連続してターンを進行します。)

206.13. 『{処理}』を繰り返す

- 206.13a. 『 』内に記述されている処理を、指定の回数分反復して実行することです。
- 206.13b. 繰り返して実行される各処理は、同時に行われる扱いではありません。

例：『『相手に1点ダメージを与える。』を2回繰り返す。』効果で合計2点のダメージを与えた場合は、『相手に一度に2点以上のダメージを与えた時』の状況を満たしません。（1点のダメージを2回与えたときとみなされます。）

例：『『道標」カードが公開されるかデッキのカードが0枚になるまで『あなたのデッキの上からカード1枚を公開する。それが「道標」カード以外なら、それを除外する。』を繰り返す。』効果でデッキの最後のカードを公開した時、そのカードのみ『[これがデッキから公開された時、あなたのデッキがこれ1枚なら発動する。]』能力を発動できます。（最後のカード以外は、『あなたのデッキがこれ1枚なら』の状況を満たしません。）

206.14. 勝利する

- 206.14a. この処理を実行したプレイヤーが、効果で現在のゲームに勝利することです。
- 206.14b. 効果によってプレイヤーがゲームに勝利した時、そのプレイヤー以外のすべてのプレイヤーはルールによってゲームに敗北します。（『ゲームに勝利する』効果が適用される状況は、他のプレイヤーが『効果で敗北する』状況には該当しません。）

206.15. 敗北する

- 206.15a. この処理を実行したプレイヤーが、効果で現在のゲームに敗北することです。
- 206.15b. 効果によってプレイヤーがゲームに敗北した時、そのプレイヤー以外の敗北していないプレイヤーが1人のみならば、そのプレイヤーはルールによってゲームに勝利します。（『ゲームに敗北する』効果が適用される状況は、他のプレイヤーが『効果で勝利する』状況には該当しません。）

206.16. 表にする

- 206.16a. 夜状態のカード（204.2）や、除外領域の裏向きのカード（609.7）など、裏面上にして置かれているカードの表面を上にするということです。
- 206.16b. 裏面上にして置かれていないカードを表にすることはできません。

207. 数値に関する用語

207.1. 軽減する

207.1a. 指定の値や量を減算することです。

207.1b. そのカード・トークンが持たない情報に対する減算は無視されます。また、超過した軽減分についても無視されます。

207.2. 増加する

207.2a. 指定の値や量を加算することです。

207.2b. そのカード・トークンが持たない情報に対する加算は無視されます。

207.3. (特定の数値) にする

207.3a. 指定の値や量を、特定の値・量に変更することです。

207.3b. 『{指定の数値} にする』は、『現在の値・量を、指定の数値になるように増加／減少させる。』を意味します。

例：ATK が 1 の動物に『動物 1 体の ATK を 0 にする。』効果が適用された場合、その効果は『ATK-1 を得る。』効果として処理を行います。

例：ATK が 2 の動物に『動物 1 体の ATK を倍にする。』効果が適用された場合、その効果は『ATK+2 を得る。』効果として処理を行います。

207.3c. 値や量の変更は、変更前の値・量よりも変更後の値・量の方が少なければ軽減とみなされます。同様に、変更後の値・量の方が多ければ増加とみなされます。

例：『動物 1 体の ATK を 0 にする。』処理は、その動物の ATK が 1 以上なら ATK の軽減とみなされます。

例：『動物 1 体の ATK を倍にする。』処理は、その動物の ATK が 1 以上なら ATK の増加とみなされます。

207.3d. 『(特定の数値) にする』効果が適用された後、別のルールや効果によってその値・量が増加・軽減・変更される場合は、後から適用された値に変化します。

例：元の ATK が 1 で、『【常時（戦場）】これは ATK+X/DEF+X を得る。X は戦場の動物の数に等しい。』効果が動物 3 体の状況で適用され ATK が 4 となっている動物に、『ATK を 0 にする。』効果が適用された場合、その効果は

『ターン終了時まで、ATK-4を得る。』効果として処理されます。その後、戦場の動物の数が4体が増えた場合は、ATKも1に増加します。

例：ATK+1/DEF+1 カウンターや ATK-1/DEF-1 カウンターが置かれ、ATK が2となっている動物に、『ターン終了時まで、ATK を倍にする。』効果が適用された場合、その効果は『ターン終了時まで、ATK+2を得る。』効果として処理され、ATK は4になります。その後、これらのカウンターの数が変化した場合には、それに応じて ATK の値も4から増減します。

207.3e. そのカード・トークンが持たない情報に対する変更は無視されます。

207.4. ライフ

207.4a. 各プレイヤーが1人1つずつ持つ値です。

207.4b. ゲーム開始時にすべてのプレイヤーは一定の量のライフを得ます。

207.4c. ライフは0未満にはなりません。

207.5. 回復する

207.5a. 現在のライフを、指定の値だけ増加させることです。

207.6. ダメージ

207.6a. プレイヤー・**存在**が受ける値のことです。

207.6b. 『ライフを支払う(207.11)』や『ライフを失う(207.12)』とは区別して扱います。

207.6c. 受けたダメージに応じて行う処理を、『ダメージ処理』と記述します。

207.6d. プレイヤーがダメージを受けた時、**そのダメージ処理として**、受けたダメージの量だけそのプレイヤーのライフを減少させます。

207.6e. **存在**がダメージを受けた時、**そのダメージ処理として**、受けたダメージの量だけその**存在**に蓄積されているダメージを増加させます。

207.6f. 蓄積したダメージの量が自身の DEF 以上となった動物は、ルール処理によって破滅されます。(1204)

- 207.6g. 動物以外の存在がダメージを受けた時でもダメージは蓄積されますが、それらの存在が動物として扱われない限り、破壊などの処理は行われません。

例：『[任意の 1 つ (206.5) を対象とする。] それに 1 点ダメージを与える。』
効果でプレイヤーや動物以外の存在も対象にでき、ダメージ処理も行います。

例：『[任意の 1 つを対象とする。] それに 1 点ダメージを与える。』効果で対象にした動物が、ダメージを与える前に夜状態となり縄張りとして扱われている場合、縄張りの状態でダメージを受けます。その後、同一のターン中にその縄張りが夜を明けて動物に戻った場合、ターン中に受けているダメージの量が DEF 以上となっているなら、ルール処理によって破壊されます。

- 207.6h. ダメージ処理の詳細は、ダメージの処理と計算 (1700) も参照してください。

207.7. 戦闘ダメージ

- 207.7a. 戦闘ダメージとは、戦闘 (1005.3a) によって与えられるダメージのことです。

207.8. ダメージを与える

- 207.8a. 効果や戦闘でプレイヤー・存在にダメージを受ける処理を発生させることです。

- 207.8b. 実際に 1 点以上のダメージ処理が行われた場合のみ、『[ダメージを与えた時]』で指定される誘発能力が発動します。

- 207.8c. 与えたダメージの量を参照する場合、ダメージ処理を行った量を参照します。

- 207.8d. ダメージを与えた時、そのダメージを発生させたカード・トークンがダメージを与えたものとして扱います。

例：動物が戦闘によってダメージを与えた時、その動物は『ダメージを与えた』とみなされます。

例：動物が効果によってダメージを与えた時、その動物は『ダメージを与えた』とみなされます。

- 207.8e. すべてのダメージは、そのダメージを与えたカード・トークンのコントローラーが与えたものとしてもみなされます。

例：あなたの動物の攻撃によって相手にダメージを与えた時、『あなたがダメージを与えた』とみなされます。

例：あなたがコントロールするカードの効果によって相手にダメージを与えた時、『あなたがダメージを与えた』とみなされます。

207.9. ダメージを受ける

207.9a. 効果や戦闘でプレイヤー・**存在**にダメージ処理（207.6）を行うことです。

207.9b. **実際に 1 点以上のダメージ処理が行われた場合のみ、『[ダメージを受けた時]』で指定される誘発能力が発動します。**

207.9c. **受けたダメージの量を参照する場合、ダメージ処理を行った量を参照します。**

207.9d. **『ダメージを受けない』処理は、ダメージ量の軽減や変更とはみなされません。**

例：『ダメージを受けない。』効果が適用されている動物に対して『ダメージは軽減できない。』効果が適用された場合でも、『ダメージを受けない。』は軽減とはみなされないため、その動物がダメージを受けることはありません。

207.10. 許容ダメージ量

207.10a. **戦場の動物の DEF の値から、その動物が現在受けているダメージの総量を減算した値です。**

207.10b. **戦闘や効果で動物にダメージを割り振る場合、その動物の DEF の値から、その動物が現在受けているダメージと既に割り振られているダメージの総量を減算した値が許容ダメージ量となります。（1311.3）**

207.11. ライフを支払う

207.11a. プレイヤーが自身のライフを減少させることです。

207.11b. **『ダメージ（207.6）』や『ライフを失う（207.12）』とは区別して扱います。**

207.11c. **各プレイヤーは、自身のライフを超える量のライフを支払うことはできません。**

例：ライフが1点となるプレイヤーは、『[あなたはライフ2点を支払って発動する。]』能力を発動できません。

例：ライフが 10 点となるプレイヤーは、『[あなたは任意の量のライフを支払って発動する。]』能力の発動コストで 0 ～ 10 点のライフを支払うことができます。11 点以上のライフを支払うことはできません。

例：ライフが 1 点となるプレイヤーは、『[あなたはライフ 1 点を支払って発動する。]』能力を発動できます。（この場合でも、結果としてライフが 0 点になったプレイヤーは、特に指定がない限りゲームに敗北します。）

207.12. ライフを失う

207.12a. プレイヤーのライフを減少させることです。

207.12b. 『ダメージ (207.6)』や『ライフを支払う (207.11)』とは区別して扱います。

207.13. X (変数)

207.13a. 能力に記述される値です。

207.13b. X だけでなく、Y や Z などの英字で記述される場合もあります。

207.13c. X は、能力に記述された方法に従って値を決定します。X の値の決定は、能力内での記述の位置に関わらず、その能力のすべての部分に適用されます。

207.13d. ⊗ は、コスト (704) と同じように扱います。⊗ を支払う時、支払うプレイヤーが量を任意に決定することができます。⊗ の量の決定は、能力内での記述の位置に関わらず、その能力のすべての部分に適用されます。

207.13e. 発動コスト (705) を実行する時点で『X』の値を参照する場合、その X の値は、発動コストの実行時点で決定されます。（効果の解決時にゲームの状況に変化があった場合でも、その X の値は変化しません。）

例：『【誘発（手札）】[あなたの戦場の動物が集団攻撃した時、あなたの手札のこれを捨てて、あなたの墓地のコスト X 以下の動物カード 1 枚を対象に発動してもよい。] それを手札に加える。X はその集団攻撃した攻撃動物の数に等しい。』能力は、この能力が発動した時点で X の値を決定します。この能力の発動後、効果の解決時に以下の状況になった場合でも、X の値は変化せず、対象のカードを手札に加える処理は行われます。

✓ 集団攻撃している動物の数が対象のカードのコスト未満となった場合

✓ 集団攻撃している動物が1体になり、単独攻撃となった場合

✓ 集団攻撃している動物が0体になり、戦闘が終了する場合

- 207.13f. 発動コストを実行する時点で『X』の値を参照しない場合、そのXの値は、その効果の解決時に決定します。

例：『【プレイ】[あなたの戦場の動物1体を生贄に捧げて発動する。]相手にX点ダメージを与える。Xはこの効果で生贄に捧げた動物のATKの値に等しい。』能力は、この効果の解決時にXの値を決定します。この時、この効果で生贄に捧げた動物が墓地に置かれていないなどの状況でも、生贄に捧げる処理自体は行われているため、生贄に捧げた時点（戦場に置かれていた時点）でのATKの値を参照できます。

例：『【プレイ】[あなたの戦場の動物1体を対象に発動する。]相手にX点ダメージを与える。Xは対象の動物のATKの値に等しい。』能力は、この効果の解決時にXの値を決定します。この時、この効果で対象にした動物が戦場を離れている状況では、対象の動物のATKの値を参照できません。

- 207.13g. 何らかの理由により、値や情報を参照できずXの値が決定できない場合、そのXの値は『0』として扱われます。

例：『相手にX点ダメージを与える。Xはこの動物のATKの値に等しい。』能力が発動し、その効果の解決前にこの能力を発動した動物が戦場にいなくなるなどの理由でATKを参照できなくなった場合、該当の効果は『相手に0点ダメージを与える。』として処理を行います。（この場合でも、ダメージを与える処理自体は発生するため、与えるダメージの増加・減少などに関する効果は適用されます。）

207.14. <条件域>

- 207.14a. 戦場・領地の存在・領土が持つ、各条件キーワード能力（1502）の数のことです。

- 207.14b. <条件域>の種類と対応する条件キーワード能力は以下の通りです。

1. <平野域>：存在と領土が持つ《平野》の数の合計
2. <山岳域>：存在と領土が持つ《山岳》の数の合計

3. <水生域>：存在と領土が持つ《水生》の数の合計
 4. <森林域>：存在と領土が持つ《森林》の数の合計
 5. <夜域>：存在と領土が持つ《夜》の数の合計
- 207.14c. 『あなたの<平野域>』や『相手の<山岳域>』のように、参照する<条件域>にプレイヤーの指定がある場合、指定のプレイヤーの戦場・領地の存在・領土が持つ条件キーワード能力のみを数えます。
- 207.14d. 同一の存在・領土が複数の条件キーワード能力を同時に持つ場合、1度の参照でそれらすべての条件キーワード能力の数を数えます。

例：同一の存在や領土が《平野》を2つ持っている場合、その存在・領土が持つ<平野域>は「2」として数えます。

例：同一の存在や領土が《平野》と《夜》を同時に持っている場合、その存在・領土は<平野域>1つと<夜域>1つの両方として数えることができます。
(『<平野域>と<夜域>がすべて1以上なら』などの状況は、《平野》と《夜》を同時に持っている存在・領土1つで満たせます。)

208. その他の用語

208.1. トークン

- 208.1a. 戦場・領地に、物理的なカードを使用せずに生成して出されるものです。
- 208.1b. 『トークン』と『カード』は区別して扱います。
- 208.1c. 『トークン』を参照する場合、カードは参照しません。
- 208.1d. 『カード』を参照する場合、トークンは参照しません。
- 208.1e. 各トークンは、そのトークンが出る時に指定された名前(302)・タイプ(303)・種属(304)・条件(306)・能力(307)・ATK(308)・DEF(309)などの情報を、元の情報として持った状態で生成されます。
- 208.1f. 名前が指定されていないトークンは、そのトークンを生成する効果に指定された種属とタイプに「トークン」を合わせた名前を持つものとして扱います。(302.2b)
- 208.1g. トークンのコスト(305)を参照する場合、コストは0として扱います。

- 208.1h. トークンに裏面はありません。トークンが裏面になった時、どの領域にも移動せず、現在の領域で消滅します。
- 208.1i. トークンが戦場・領地以外の領域に移動した時、移動した後の領域で消滅します。

例：動物トークンが破壊された時、そのトークンは墓地に置かれて消滅します。
この状況は、動物やトークンが『墓地に置かれた』とみなされます。

208.2. カウンター

- 208.2a. カード・トークンに置かれる目印です。
- 208.2b. 一部のカウンターは、そのカウンターが置かれているカード・トークンに能力を与えたり、効果を適用したりします。
- 208.2c. カウンターが置かれているカード・トークンには、そのカウンターの種類と数がわかるように、何らかの物品を置く必要があります。
- 208.2d. 詳細は、カウンターの詳細（1600）を参照してください。

208.3. 複製トークン

- 208.3a. あるカード・トークンと同じ元の情報（名前（302）・タイプ（303）・種属（304）・条件（306）・元的能力（307）・ATK（308）・DEF（309））を持ち、コストが0となるトークンです。
- 208.3b. 複製トークンは、複製元（205.17d）のカード・トークンの状態は複製しません。同様に、複製元が得ている情報、適用されている効果、置かれているカウンターなども複製されません。

例：特に指定がない限り、複製トークンはウェイク状態で戦場に出ます。また、戦場に出た複製トークンは行動待機を持ちます。（複製元がムーブ状態や夜状態だったとしても、それらの状態を複製トークンは持ちません。）

- 208.3c. 複製トークンは、複製元のカード・トークンが失っていた情報も複製します。

例：『[戦場の存在1つを対象にする。] その複製トークン1つをあなたの戦場に出す。』効果で夜状態の存在を対象にした場合、その夜状態のカードの元の情報（表面に記述されている各内容）を持ち、コストが0のトークンを

戦場に生成します。（その複製トークンは夜状態ではありません。また、夜状態の複製元の、「夜」という名前や《夜》は複製されません。）

300. カードの情報



301. 概要

- 301.1. カードは、カード情報を持ちます。
- 301.2. カード情報は、カード名・タイプ・種族・コスト・条件・能力・ATK・DEF・イラスト・フッター情報（カードナンバー、作家名、権利表記）のことです。

302. カード名（名前）

- 302.1. カードは、カード名を持ちます。
- 302.2. カード名は、デッキの構築（500）・効果で参照します。
 - 302.2a. 効果によって『名前』を参照する場合、カードのカード名およびトークンの名前を参照します。
 - 302.2b. 名前が指定されていないトークンは、そのトークンを生成する効果に指定された種族とタイプに「トークン」を合わせた元の名前を持つものとして扱います。

例：『森林ワシ動物トークン（森林条件を持ち、種属がワシの動物トークン）』を出す効果によって生成されたトークンの名前は、「ワシ動物トークン」です。

例：名前が「ワシ動物トークン」として生成されたトークンが、戦場での種属やタイプを変更された場合でも、名前は「ワシ動物トークン」のままです。

- 302.2c. 『存在』や『動物』『縄張り』『道具』としてカード名や名前を参照する時、戦場にある時点での名前を参照します。

例：『あなたの戦場の存在 1 つを生贄に捧げる。あなたのデッキからこの効果で生贄に捧げた存在と同じ名前のカード 1 枚を探して手札に加える。』効果は、その生贄に捧げられたカード・トークンの戦場での名前を参照します。そのカード・トークンに『カード名を得る。』効果が適用されていた場合には、その得ていた名前と元の名前の両方を参照できます。（『カード名を得る』処理は、現在の名前を失わせません。）また、『カード名になる。』効果が適用されていた場合には、その変更された名前のみを参照します。（『なる』処理は、変更前の情報を失わせ、変更後の情報のみを持つ状態になります。）

- 302.2d. 『カード』としてカード名や名前を参照する時、適用されている効果に関わらず、記述されている元の名前を参照します。

例：『あなたの戦場の存在カード 1 つを生贄に捧げる。あなたのデッキからこの効果で生贄に捧げたカードと同じ名前のカード 1 枚を探して手札に加える。』効果は、その生贄に捧げられたカードの元の名前のみを参照します。

- 302.3. 『「名前」カード』は、「」内で指定された語句に完全に一致するカード名を持つカードを参照します。

例：『「帝王クロコダイル」カード』は、カード名が「帝王クロコダイル」となるカードのみが該当します。「帝王クロコダイルⅡ世」は『「帝王クロコダイル」カード』ではありません。

- 302.4. 『「名前」を含むカード』は、カード名の一部または全部に「」内で指定された語句が含まれているカードを参照します。

例：『「帝王クロコダイル」を含むカード』は、カード名に「帝王クロコダイル」を含むカードが該当します。「帝王クロコダイル」「帝王クロコダイルⅡ世」はどちらも『「帝王クロコダイル」を含むカード』です。

302.5. カード名を宣言する場合、デッキ構築(500)に使用できるカードの中から宣言します。実在しないカードやトークンカード(505.1)のカード名を宣言することはできません。

303. タイプ

303.1. カードは、1つ以上のタイプを持ちます。

303.1a. 一部のカードは、タイプが『&』で区切られて記述されている場合があります。

303.2. タイプは、デッキの構築(500)・効果で参照します。

303.2a. 『存在』や『動物』『縄張り』『道具』としてタイプを参照する時、戦場にある時点でのタイプを参照します。

303.2b. 『カード』としてタイプを参照する時、適用されている効果に関わらず、記述されている元のタイプを参照します。

303.3. タイプは、以下の通りです。

1. 動物
2. 縄張り
3. 道具
4. 場面
5. 特技
6. 領土

303.3a. タイプを宣言する場合、上記のタイプの中から宣言します。実在しないタイプを宣言することはできません。

303.4. 『&』で区切られた複数のタイプを持つカードは、それらのタイプを同時に持つカードとして扱われます。

例：タイプが『動物&道具』となるカードは、動物カードとしても道具カードとしても参照できます。（『動物カード』や『縄張りカード』のどちらか一方のみを対象とする効果の発動コストとして対象にしたり、『動物カード』・『縄張りカード』に対して処理を行う効果の影響を受けたりします。）

例：タイプが『動物&道具』となるカードは、同一ターン中に自身の DEF 以上となるダメージを累積して受けた時、ルール処理によって破壊されます。同様に、自身の DEF が 0 以下となった時、ルール処理によって墓地に置かれます。（1204、1205）

304. 種属

304.1. カードは、種属を持ちます。

304.2. 種属は、効果で参照します。

304.2a. 『存在』や『動物』『縄張り』『道具』として種属を参照する時、戦場にある時点での種属を参照します。

304.2b. 『カード』として種属を参照する時、適用されている効果に関わらず、記述されている元の種属を参照します。

304.3. 種属の一覧は、[【付則】種属一覧](#)を参照してください。

304.3a. 種属を宣言する場合、上記の種属一覧の中から宣言します。実在しない種属を宣言することはできません。

305. コスト

305.1. 一部のカードは、コストを持ちます。

305.2. コストを持つカードのタイプは、以下の通りです。

1. 動物カード
2. 縄張りカード
3. 道具カード
4. 場面カード
5. 特技カード

305.3. 領土カードはコストを持ちません。

305.4. コストは数値で記述します。

305.4a. コストに『領』と記述されているカードは領土カードです。

305.4b. コストに『ト』と記述されているカードはトークンカードです。

305.5. コストはプレイ・効果で参照します。

305.5a. 『コストの数』を参照する時、コストの値を参照します。

305.5b. コストをカードのプレイで参照する時、増加・軽減後の値を参照します。(704.5)

305.5c. 『存在』や『動物』『縄張り』『道具』としてコストを参照する時、戦場にある時点でのコストの値を参照します。

305.5d. 『カード』としてコストを参照する時、増加・軽減に関わらず、記述されている元のコストの値を参照します。

305.5e. 戦場の夜状態(204.2)のカードは、表面に記述されている数値や適用されている効果に関わらず、コスト0のカードとして扱われます。(夜状態の領土はコストを持ちません。)

305.5f. トークン(208.1)のコストは0として扱います。

306. 条件

306.1. 一部のカードは、条件を持ちます。

306.1a. 一部のカードは、条件が『／』で区切られて記述されている場合があります。

306.2. 条件は、平野条件・山岳条件・水生条件・森林条件・夜条件・種別のない条件があり、以下のアイコンで記述されます。

1. ：平野条件

2. ：山岳条件

3. ：水生条件

4. ：森林条件

5. ：夜条件

6. 🐾：種別のない条件

306.2a. 条件を宣言する場合、上記の条件の中から宣言します。実在しない条件を宣言することはできません。

306.2b. 複製トークン（208.3）以外のトークンは、そのトークンを生成する効果によって指定された各条件を1つずつ持つものとして扱います。これらの条件は、該当のトークンの元の条件として扱われます。

例：『森林ワシ動物トークン』は、森林条件1つを持つトークンです。

例：『平野山岳ライオン動物トークン』は、平野条件1つと山岳条件1つを持つトークンです。

306.3. 条件は、カードのプレイ・効果で参照します。

306.3a. 条件をカードのプレイで参照する時、増加・軽減後の条件を参照します。（703.7）

306.3b. 条件を効果で参照する時、増加・軽減を適用していない条件を参照します。

306.3c. 『得る』処理によって何らかの条件を得ているカード・トークンの条件を効果で参照する時、その得ている条件を追加した内容を参照します。

例：条件が『🌤️🌤️🐾』となるカードに『山岳条件を得る。』効果が適用された場合、条件は『🌤️🌤️🐾🏔️』として扱われます。同時に、該当のカードは山岳条件を得ている間、『山岳条件を持つカード』として参照できます。

例：条件が『🌤️🏔️🌊🌳🌑🐾』となるカードに『山岳条件を得る。』効果が適用された場合、条件は『🌤️🏔️🌊🌳🌑🐾🏔️』として扱われます。

306.3d. 『なる』処理によって何らかの条件に変更されているカード・トークンの条件を効果で参照する時、そのカードが持つ条件をすべて変更した内容を参照します。

例：条件が『🌤️🌤️🐾』となるカードに『森林存在になる。』効果が適用された場合、条件は『🌳🌳🌳』として扱われます。同時に、該当のカードが条件を変更されている間、『森林条件を持つカード』としてのみ参照できます。（平野条件や種別のない条件を持つカードとしては扱われません。）

例：条件が『／』となるカードに『森林存在になる。』効果が適用された場合、条件は『／』として扱われます。

306.3e. 夜状態（204.2）のカードは、表面に記述されている内容や適用されている効果に関わらず、条件を持たないカードとして扱います。

306.3f. カード・トークンの『元の情報』や『元の条件』を参照する場合、条件の増加・軽減・変更および状態に関わらず、そのカードの表面の条件欄に記述されている内容や、そのトークンを生成した効果によって指定された内容を参照します。

例：元の条件が『』となるカードを複製元とした複製トークンは、そのカードが条件を得ていたり変更されていたりする状況や夜状態の状況でも、元の条件である『』を持つトークンとして生成されます。

306.4. 条件を持つカードのタイプは、以下の通りです。

1. 動物カード
2. 縄張りカード
3. 道具カード
4. 場面カード
5. 特技カード

306.4a. 領土カードは条件を持ちません。

306.5. 『条件の種類』を参照する場合、この欄に記述されているアイコンの種類を参照します。（重複したアイコンは無視されます。）

306.5a. 条件が『／』で区切られているかに関わらず、この欄に記述されているすべてのアイコンの種類を参照します。

例：条件が『』となるカードの条件の種類は「」です。

例：条件が『／』となるカードの条件の種類は「
」です。

例：『森林ワシ動物トークン』の条件の種類は「」です。

306.5b. 夜状態のカードは、いずれの条件の種類も持ちません。

306.6. 『条件の数』を参照する場合、この欄に記述されているアイコンの数を参照します。

306.6a. 条件が『／』で区切られて複数記述されている場合、『／』で区切られた各条件のアイコンの数を別々に数えます。

306.6b. 『条件の数の最大値』を参照する場合、各条件の数の内、最大の値を参照します。同様に、『条件の数の最小値』を参照する場合、最小の値を参照します。（『／』で区切られていない条件の場合、結果として、そのカード・トークンの条件の数がそのまま条件の数の最大値・最小値になります。）

例：条件が『』となるカードの条件の数の最大値・最小値は「3」です。

例：条件が『／』となるカードの条件の数の最大値は「4」で、最小値は「2」です。

例：『森林ワシ動物トークン』の条件の数の最大値・最小値は「1」です。

306.6c. 夜状態のカードの条件の数およびその最大値・最小値は0として扱います。

306.7. 『条件の種類と数』を参照する場合、この欄に記述されているアイコンの種類ごとの数を参照します。

306.7a. 条件が『／』で区切られているに関わらず、この欄に記述されているすべてのアイコンの種類ごとの数を参照します。

例：条件が『』となるカードの条件の種類と数は、 が2つ、 が1つです。

例：条件が『／』となるカードの条件の種類と数は、 がそれぞれ1つずつです。

例：『このカードの条件を対象のカードと同じ条件の種類と数だけ軽減する。』効果で条件が『／』となるカードを対象にした場合、 2つと 1つと 1つが軽減されます。（超過分や持たない条件に対する軽減は無視されます。）

例：『森林ワシ動物トークン』の条件の種類と数は、 が1つです。

306.7b. 夜状態のカードは、いずれの条件の種類と数も持ちません。

307. 能力（元的能力）

307.1. カードは、能力を持ちます。

307.1a. この欄に記述されている能力を、そのカードの『元的能力』として扱います。

307.2. 複数の能力は段落によって区別します。それらは異なる能力として扱います。

307.3. 能力に『()』で囲まれて記述される文章があります。これは説明文で、能力として扱いません。

307.4. 能力に明朝体で記述される文章があります。これはフレーバーテキストで、能力として扱いません。

308. ATK（攻撃力）

308.1. 動物カードは、ATK を持ちます。

308.2. ATK は、ルール・効果で参照します。

308.2a. 『ATK の数』を参照する時、ATK の値を参照します・

308.2b. 『動物』として ATK を参照する時、増加や減少が適用された ATK を参照します。

308.2c. 『カード』として ATK を参照する時、増加・減少に関わらず、記述されている ATK を参照します。

308.3. ATK は、戦闘によって相手・動物にダメージを与える時に参照します。

309. DEF（防御力）

309.1. 動物カードは、DEF を持ちます。

309.2. DEF は、ルール・効果で参照します。

309.2a. 『DEF の数』を参照する時、DEF の値を参照します・

309.2b. 『動物』として DEF を参照する時、増加や減少が適用された DEF を参照します。

309.2c. 『カード』として DEF を参照する時、増加と減少に関わらず、記述されている DEF を参照します。

309.3. DEF は、ルール・効果によってダメージを受けた時に参照します。

310. イラスト

310.1. カードはイラストを持ちます。

310.2. イラストにゲーム上の意味はありません。

311. フッター情報

311.1. カードはカード番号・レアリティ・作家名・著作権を持ちます。

311.2. フッター情報にゲーム上の意味はありません。

400. カードの領域についての記述

401. カード

401.1. すべての領域（600）でカードは、総称して『カード』と記述します。

401.2. パイル（610）に置かれているカードは、総称して『プレイ』と記述します。

402. 動物カード

402.1. すべての領域でタイプが動物のカードは、『動物カード』と記述します。

402.2. 以下のカード・トークンは、『動物』と記述します。

- 戦場（606）に置かれていて、タイプが動物のカード・トークン
- いずれかの領域から戦場に出る、タイプが動物のカード
- 戦場に生成される、タイプが動物のトークン

402.3. パイルに置かれている動物カードは、『動物プレイ』と記述します。

403. 縄張りカード

403.1. すべての領域でタイプが縄張りのカードは、『縄張りカード』と記述します。

403.2. 以下のカード・トークンは、『縄張り』と記述します。

- 戦場に置かれていて、タイプが縄張りのカード・トークン
- いずれかの領域から戦場に出る、タイプが縄張りのカード
- 戦場に生成される、タイプが縄張りのトークン

403.3. パイルに置かれている縄張りカードは、『縄張りプレイ』と記述します。

404. 道具カード

404.1. すべての領域でタイプが道具のカードは、『道具カード』と記述します。

404.2. 以下のカード・トークンは、『道具』と記述します。

- 戦場に置かれていて、タイプが道具のカード・トークン

- いずれかの領域から戦場に出る、タイプが道具のカード
- 戦場に生成される、タイプが道具のトークン

404.3. パイルに置かれている道具カードは、『道具プレイ』と記述します。

405. 場面カード

405.1. すべての領域でタイプが場面のカードは、『場面カード』と記述します。

405.2. パイルに置かれている場面カードは、『場面プレイ』と記述します。

406. 特技カード

406.1. すべての領域でタイプが特技のカードは、『特技カード』と記述します。

406.2. パイルに置かれている特技カードは、『特技プレイ』と記述します。

407. 存在カード

407.1. すべての領域で動物カード・縄張りカード・道具カードは、総称して『存在カード』と記述します。

407.2. 戦場に置かれていてタイプが動物・縄張り・道具のいずれかとなるカード・トークンは、総称して『存在』と記述します。

407.3. 以下のカード・トークンは、総称して『存在』と記述します。

- 戦場に置かれていて、タイプが動物・縄張り・道具のいずれか 1 つ以上となるカード・トークン
- いずれかの領域から戦場に出る、タイプが動物・縄張り・道具のいずれか 1 つ以上となるカード
- 戦場に生成される、タイプが動物・縄張り・道具のいずれか 1 つ以上となるトークン

407.4. パイルに置かれている動物カード・縄張りカード・道具カードは、総称して『存在プレイ』と記述します。

408. 非存在カード

408.1. すべての領域で場面カード・特技カードは、総称して『非存在カード』と記述します。

408.2. パイルに置かれている場面カード・特技カードは、総称して『非存在プレイ』と記述します。

409. 領土カード

409.1. タイプが領土のカードは、『領土カード』と記述します。

409.2. 領地（607）に置かれていてタイプが領土となるカードは、『領土』と記述します。

410. 条件を含むカード

410.1. 条件（306）を含むカードを参照する時、カードの前に条件の種別が記述されます。

例：『山岳カード』と記述がある時、それは条件に山岳を持つカードです。

410.1a. 条件欄に複数の種類のアイコンが記述されているカードは、その条件が『／』で区切られているかどうかに関わらず、常に各アイコンに対応した条件を同時に持つカードとして参照できます。

例：条件欄に『／』と記述されているカードは、水生条件・森林条件・夜条件を持つカードです。そのカードのプレイ時にどの条件を達成（703）したかは考慮しません。

410.2. ある条件のみを持つカードを参照する時、その他の条件を持つカードは参照できません。

例：『／』で区切られているかどうかに関わらず、条件欄に『』以外のアイコンが記述されているカードは『夜条件のみを持つカード』として扱われません。

411. 種属を含むカード

411.1. 種属（304）を含むカードを参照する時、カードの前に種属が記述されます。

例：『ワニカード』と記述がある時、それは種属がワニのカードです。

412. 条件と種属を含むカード

- 412.1. 複数の情報を含むカードを参照する時、『カード』の前に条件・種属・タイプが順番に記述されます。

例：『平野ライオン動物カード』と記述がある時、それは条件に平野を持つ、種属がライオンで、タイプが動物となるカードです。

413. カードの参照

- 413.1. 『{条件 A} や {条件 B}』や『{種属 A} や {種属 B}』『{タイプ A} や {タイプ B}』のように、『や』で区切られた複数かつ同じ種類の情報が指定される場合、記述されている情報の最低でも 1 つを持つカード・トークンなどを参照します。

例：『平野カードや山岳カード』は、以下のいずれのカードも該当します。

- ✓ 条件に平野を持ち、山岳を持たないカード
- ✓ 条件に平野を持たず、山岳を持つカード
- ✓ 条件に平野と山岳の両方を持つカード

例：『コスト 1 の動物や縄張り』は、以下のいずれの存在も該当します。

- ✓ コスト 1 でタイプが動物となる戦場のカード・トークン
- ✓ コスト 1 でタイプが縄張りとなる戦場のカード・トークン
- ✓ コスト 1 でタイプが動物&縄張りとなる戦場のカード・トークン

500. 基礎デッキ・領土デッキ・予備デッキの構築

501. 概要

501.1. 基礎デッキ・領土デッキ・予備デッキはすべてのプレイヤーが持つカードの束です。

501.1a. 基礎デッキ・領土デッキ・予備デッキを『各デッキ』と記述します。

501.2. 各プレイヤーがゲームで使用する各デッキを準備することを、『(各デッキの) 構築』と記述します。

501.3. 構築に関するルール能力を持つカードを使用する場合、そのルールを優先します。

501.3a. 構築に関するルール能力は、構築の段階でのみ適用されます。

501.3b. 特定の情報を持つカードに対し『{指定の数字} 枚まで入れることができる。』や『{指定の数字} 枚までしか入れることができない。』などの使用可能なカードの制限枚数を変更するルールが適用される場合、それらは各デッキをすべて含めた合計枚数の制限を変更します。

例：『【ルール】「兵隊蟻」カードはデッキに 8 枚まで入れることができる。』能力は、そのプレイヤーが使用する基礎デッキ・領土デッキ・予備デッキをすべて含めて「兵隊蟻」カードを合計 8 枚まで使用可能にする能力です。

例：『【ルール】「双子狐」カードはデッキに 2 枚までしか入れることができない。』能力は、そのプレイヤーが使用する基礎デッキ・領土デッキ・予備デッキをすべて含めて「双子狐」カードを合計 2 枚までに制限する能力です。

501.4. 何らかの理由により、ゲーム中に各デッキが構築ルールに違反した状態になったとしても、それらは適正な基礎デッキ・領土デッキ・予備デッキとして扱われます。

例：ゲーム中に同じカード名を持つカードが 5 枚以上基礎デッキに置かれている場合でも、その基礎デッキは適正な基礎デッキです。

例：ゲーム中に領土デッキが 10 枚未満になった場合でも、その領土デッキは適正な領土デッキです。

例：ゲーム中に予備デッキが 16 枚以上になった場合でも、その予備デッキは適正な予備デッキです。

502. 基礎デッキ

- 502.1. 基礎デッキは、40 枚以上のカードで構築する必要があります。上限はありません。
- 502.2. 基礎デッキは、動物カード・縄張りカード・道具カード・場面カード・特技カードのみで構築する必要があります。
- 502.3. 基礎デッキは、予備デッキを含めて、同じカード名のカードを最大 4 枚まで入れることができます。
- 502.4. ゲーム中、基礎デッキは『デッキ』として参照されます。

503. 領土デッキ

- 503.1. 領土デッキは、10 枚丁度で構築する必要があります。
- 503.2. 領土デッキは、領土カードのみで構築する必要があります。
- 503.3. 領土カードは、領土デッキと予備デッキを含めて、同じカード名のカードを最大 4 枚まで入れることができます。
 - 503.3a. 例外として、種属が『基礎』の領土カードは、領土デッキと予備デッキに何枚でも入れることができます。

504. 予備デッキ

- 504.1. 予備デッキは、15 枚以下で構築する必要があります。
- 504.2. 予備デッキは、動物カード・縄張りカード・道具カード・場面カード・特技カード・領土カードで構築する必要があります。
- 504.3. 予備デッキは、基礎デッキと領土デッキを含めて、同じカード名のカードを最大 4 枚まで入れることができます。
 - 504.3a. 例外として、種属が『基礎』の領土カードは、領土デッキと予備デッキに何枚でも入れることができます。
 - 504.3b. 基礎デッキ・領土に
- 504.4. 予備デッキはゲームでは使用しません。原則としてデッキ調整 (201.3) で使用します。

505. 特殊なカードの扱い

505.1. トークンカード

- 505.1a. コスト欄に『ト』と記述されているカードはトークンカードです。(305.4b)
- 505.1b. トークンカードはデッキ構築には使用できず、ゲーム中にトークン(208.1)としてのみ使用できます。
- 505.1c. トークンとして使用しているトークンカードは、記述されている情報ではなく、そのトークンを生成した効果で指定された情報を持つものとして扱います。

505.2. 多言語版カード

- 505.2a. 以下のカードについては、同じカード名のカードとして扱います。
 - 1 PR-029「Abbrennen」はカード名を「焼き討ち」として扱います。

600. 領域

601. 概要

601.1. 領域は、カード・トークン・効果が置かれる場所のことです。ゲーム中、各カード・トークン・効果はいずれかの領域に置かれます。

601.2. 各領域は独立しており、各プレイヤーがそれぞれの領域を1つずつ所有します。

602. 公開領域と非公開領域

602.1. 公開領域は、すべてのプレイヤーがそこに置かれているカード・トークン・効果を確認できる領域です。裏面を上にして置かれているカードも確認できます。

602.1a. 公開領域に置かれている各カードは『公開状態のカード』として扱われます。
(205.7b)

602.2. 非公開領域は、すべてのプレイヤーがそこに置かれているカードを確認できない領域です。

602.2a. 一部の非公開領域では、特定のプレイヤーのみそこに置かれているカードを確認することができます。

602.2b. 非公開領域に置かれていて『公開する』処理によって公開されている各カードは『公開状態のカード』として扱われます。(205.7b)

602.3. すべてのプレイヤーは、その領域が公開領域か非公開領域かに関わらず、その領域にあるカード・トークンの枚数を確認することができます。

603. デッキ（領域）

603.1. 基礎デッキを置く領域です。

603.1a. 効果が『デッキ』を参照する時、この領域に置かれた基礎デッキを参照します。

603.2. 各プレイヤーが1つずつ所有する領域です。

603.3. 非公開領域です。

603.4. カードの裏面を上にして置きます。

603.5. カードの順番が管理され、特に指定がない限り、順番を変更することはできません。

604. 領土デッキ（領域）

- 604.1. 領土デッキを置く領域です。
- 604.2. 各プレイヤーが1つずつ所有する領域です。
- 604.3. 非公開領域です。
- 604.4. カードの裏面を上にして置きます。
- 604.5. カードの順番が管理され、特に指定がない限り、順番を変更することはできません。

605. 手札（領域）

- 605.1. 引いたカードや手札に加えたカードを置く領域です。
- 605.2. 各プレイヤーが1つずつ所有する領域です。
- 605.3. カードの裏面を上にして置きます。例外として、手札は相手に見えないように持つ・置くことができます。
- 605.4. 非公開領域です。例外として、各プレイヤーは自身の手札に置かれているカードを確認することができます。
- 605.5. カードの順番をコントローラーが任意に変更することができます。

606. 戦場（領域）

- 606.1. タイプが動物・縄張り・道具となるカード・トークンを置く領域です。
- 606.2. 各プレイヤーが1つずつ所有する領域です。
- 606.3. 公開領域です。
- 606.4. カードの表面を上にして置きます。
- 606.5. カードの順番をコントローラーが任意に変更することができます。

607. 領地（領域）

- 607.1. タイプが領土となるカード・トークンを置く領域です。
- 607.2. 各プレイヤーが1つずつ所有する領域です。

607.3. 公開領域です。

607.4. カードの表面を上にして置きます。

607.5. カードの順番をコントローラーが任意に変更することができます。

608. 墓地（領域）

608.1. カードを置く領域です。

608.2. 各プレイヤーが1つずつ所有する領域です。

608.3. 公開領域です。

608.4. カードの表面を上にして置きます。

608.5. カードの順番をコントローラーが任意に変更することができます。

609. 除外領域（領域）

609.1. 除外された（205.13）カードを置く領域です。

609.2. 各プレイヤーが1つずつ所有する領域です。

609.3. 公開領域です。

609.3a. 例外として、除外領域に裏面を上にして置かれているカードは非公開領域にあるカードとして扱い、コントローラーのみ確認することができます。

609.4. 『裏向き』の指定がない限り、カードの表面を上にして置きます。

609.5. カードの順番をコントローラーが任意に変更することができます。

609.6. 能力や【】内に『除外』と記述されている場合、除外領域を参照します。

609.7. 除外領域の裏向きのカード

609.7a. 『裏向きで除外する』効果により、カードが裏向きで除外される場合があります。裏向きで除外されたカードは、持ち主の除外領域に裏面を上にして置かれます。

609.7b. 除外領域に裏向きの状態で置かれているカードは、『除外領域の裏向きのカード』のように明示的に指定されている場合を除き、原則として効果で参照することも対象にすることもできず、カードの枚数以外の情報も参照できません。

例：『あなたの除外領域のカード 1 枚を手札に加える。』効果では、除外領域の裏向きのカードを手札に加えることはできません。

例：『[あなたの除外領域のカード 1 枚を対象に発動する。]』発動コストでは、除外領域の裏向きのカードを対象にすることはできません。

例：『【常時（戦場）】これは ATK+X/DEF+X を得る。X はあなたの除外領域の動物カードの数に等しい。』効果では、除外領域の裏向きのカードのタイプを参照できないため、裏向きの動物カードは X に含まれません。

例：『あなたの除外領域の裏向きのカード 1 枚を手札に加える。』効果は、除外領域の裏向きのカードを手札に加えることができます。

例：『[あなたの除外領域の裏向きのカード 1 枚を対象に発動する。]』発動コストで、除外領域の裏向きのカードを対象にすることができます。

例：『【常時（戦場）】これは ATK+X/DEF+X を得る。X はあなたの除外領域のカードの数に等しい。』効果は、向きを問わず除外領域のカードの枚数のみを参照しているため、除外領域の裏向きのカードの枚数も X に含まれます。

- 609.7c. 裏向きで除外されたカードや除外領域の裏向きのカードは、除外領域で裏向きであることが明示されている場合を除き、原則としてルール能力以外の能力を発動することができません。

例：除外領域の裏向きのカードは、『【常時（除外）】』や『【起動（除外）】』『【誘発（除外）】』を発動できません。

例：『【起動（除外）】[あなたの除外領域の裏向きのこれを表向きにして発動する。]』能力や『【誘発（除外）】[これが裏向きで除外された時に発動してもよい。]』能力は、除外領域で裏向きであることが明示されているため発動できます。

- 609.7d. カードが裏向きで除外された時、その裏向きで除外されたカード以外のカード・トークンが持つ『除外された時』や『離れた時』に発動する能力は発動できます。

例：戦場の動物が裏向きで除外された時、その動物以外のカード・トークンなどの『【誘発（戦場）】[戦場の動物が除外された時に発動する。]』能力は発動できます。

例：戦場の動物が裏向きで除外される時、その動物以外のカード・トークンなどの『【固有（戦場）】「動物が戦場から離れる時に適用してもよい。」』能力は適用できます。

609.7e. 除外領域を探す (205.5) 場合、除外領域の裏向きのカードも探することができます。

例：『あなたのデッキや除外領域から動物カード 1 枚を探して手札に加える。』効果では、除外領域の裏向きのカードも探することができます。

610. パイル（領域）

610.1. カード・効果を置く領域です。

610.2. 各プレイヤーが 1 つずつ所有する領域です。

610.3. 公開領域です。

610.4. カードの表面を上にして置きます。

610.5. カード・効果の置かれた順番が管理され変更することはできません。

610.6. すべてのプレイヤーのパイルにカード・効果が置かれていない状況を、『パイルが空』と記述します。

611. 領域の移動

611.1. 領域移動の制限

611.1a. 動物カード・縄張りカード・道具カード・場面カード・特技カードは、領土デッキに移動することができません。

611.1b. 領土カードは、基礎デッキや手札に移動することができません。

611.1c. 非存在カードは、戦場に移動することができません。

611.1d. 『{特定の領域} に移動・出す・置く・除外することができない。』などの効果が適用されているカード・トークンは、該当の領域に移動することができません。

例：『【常時（戦場）】これを除外することはできない。』能力を持つカードを『[あなたの戦場の存在を除外して発動する。]』発動コストや『カードを除外する。』効果で除外することはできません。

例：『【常時（戦場）】これを除外することはできない。』能力を持つカードが能力を失っている場合、『[あなたの戦場の存在を除外して発動する。]』発動コストや『カードを除外する。』効果で除外することができます。

- 611.1e. 『{特定の情報を持つカード・トークン} を戦場に出すことができない。』などの効果が適用されている状況では、そのカード・トークンが移動する前の時点での情報を参照して『出す』処理が行えるかを判定します。

例：『動物カードを戦場に出すことができない。』効果が適用されている状況で、『あなたのデッキの上のカード1枚を公開する。公開したカードが動物カードなら、そのカードを夜状態であなたの戦場に出す。』効果で動物カードが公開された場合、そのカードを夜状態の縄張りカードとして戦場に出すことはできません。

例：『縄張りカードを戦場に出すことができない。』効果が適用されている状況で、『あなたのデッキの上のカード1枚を公開する。公開したカードが存在カードなら、そのカードを夜状態であなたの戦場に出す。』効果で縄張りカード以外の存在カードが公開された場合には、そのカードを夜状態の縄張りカードとして戦場に出すことができます。（縄張りカード以外のカードを戦場に出す時点では、『縄張りカードを戦場に出す』処理とはみなされません。）

611.2. カードの領域移動

- 611.2a. カードが領域を移動した時、または同一の非公開領域内の別の位置に移動した時、移動前と移動後のカードは別のカードとして扱います。この場合でも、その移動したカードは以下の情報や状態を参照できます。

- そのカードがどの領域からどのようにプレイされたか
- そのカードがどの領域から移動したか
- そのカードがどのようなルール・効果で移動したか
- そのカードの移動前の情報・状態
- そのカードが移動前に受けていたダメージ
- そのカードの移動前に置かれていたカウンターの種類や数

例：『【誘発（墓地）】道具を装備していないこの動物が戦場から墓地に置かれた時』能力は墓地で発動しますが、戦場から移動したことや、戦場に置かれていた時点で道具を装備していたことを参照できます。

例：『【誘発（墓地）】夜状態のこのカードが相手の効果によって破壊された時』能力は墓地で発動しますが、戦場に置かれていた時点で夜状態だったことや、効果によって破壊されたことを参照できます。

611.2b. カードが戦場・領地以外の領域に移動する時、それは持ち主の領域に移動します。

611.2c. 特定の情報を持つことを指定されているカードが非公開領域から別の非公開領域へ移動する時、または同一の非公開領域における別の位置に移動する時、その移動するカードが適正なカードかどうかを証明するため、すべてのプレイヤーに移動するカードを確認させてから移動します。

例：『手札の動物カード 1 枚をデッキの下に置く。』効果でカードを移動させる時、『動物カード』の指定があるため、相手にそのカードを確認させてから移動を行います。

例：『デッキから非存在カード 1 枚を探してデッキの上に置く。』効果でカードを移動させる時、『非存在カード』の指定があるため、相手にそのカードを確認させてから移動を行います。

例：『デッキからカード 1 枚を探して手札に加える。』効果でカードを手札に加える時は、加えるカードに指定がないため、他のプレイヤーはそのカードを確認できません。

611.2d. デッキや領土デッキなど、カードの順番が管理されている領域の上から複数枚のカードに対して処理を行う場合、指定されている枚数分だけ 1 枚ずつ指定された処理を行います。この場合でも、処理された各カードはすべて同時に処理されたものとみなします。

例：『あなたのデッキの上からカード 3 枚を公開する。』処理は、基礎デッキの上からカード 1 枚を公開する処理を 3 回繰り返します。この場合でも、公開された 3 枚のカードはすべて同時に公開する扱いとなります。

例：『あなたはカード 2 枚を引く。』処理は、基礎デッキの上からカード 1 枚を引く処理を 2 回繰り返します。この場合でも、引いた 2 枚のカードはすべて同時に引く扱いになります。

例：『あなたの領土デッキの上のカード 2 枚をあなたの領地に出す。』処理は、領土デッキの上のカードを領地に出す処理を 2 回繰り返します。この場合でも、領地に出したカードはすべて同時に領地に出る扱いになります。（領地のカードが 1 枚の状況でこの処理を行った場合、領地に出る 2 枚のカードはどちらも『あなたの領地の領土が 1 枚の状況で領地に出る・出たカード』とみなされます。）

例：『「道標」カードが公開されるかデッキのカードが 0 枚になるまで『あなたのデッキの上からカード 1 枚を公開する。それが「道標」カード以外なら、それを除外する。』を繰り返す。』効果の繰り返しの処理は、デッキの上の複数枚のカードに対する処理とはみなされません。この効果でカードが 2 枚以上公開・除外された場合でも、それらのカードは同時に公開・除外されたものとはみなされず、『同時に複数のカードが公開・除外された』の状況も満たしません。（206.13b）

- 611.2e. デッキや領土デッキなど、カードの順番が管理されている領域に複数枚のカードを同時に移動させる場合、移動前の公開状態に関わらず、原則としてその処理を行うプレイヤー以外のプレイヤーは移動後のカードの順番を確認できません。

例：『あなたの墓地のカード 3 枚をデッキの下に任意の順で置く。』処理では、相手はどのカード 3 枚をデッキの下に置くかは確認できますが、どの順番でカードをデッキの下に置いたかは確認できません。

例：『あなたのデッキの上からカード 3 枚を公開して、カード 1 枚を手札に加えて、残りのカードをデッキの下に任意の順で置く。』処理では、相手はどのカードを手札に加えて、どのカードをデッキの下に置くかは確認できますが、どの順番でカードをデッキの下に置いたかは確認できません。

611.3. 領域を移動できない時の処理

- 611.3a. 指定されたカードが、移動できない領域に移動する状況や、その領域への移動が禁止されている状況では、そのカードは現在の領域から移動しません。

例：非存在カードを戦場に出す効果は処理されず、カードは移動しません。

例：『あなたは動物カードを戦場に出すことができない』効果が適用されている状況では動物カードを出す効果は処理されず、カードは移動しません。

- 611.3b. パイルに置かれたカードの解決後、そのカードがどの領域にも移動しないなら、そのカードをパイルから持ち主の墓地に置きます。

例：『あなたは動物カードを戦場に出すことができない』効果が適用されている状況で動物カードをプレイした時、そのカードは戦場に出すことができず、プレイ効果の解決後にパイルから墓地に置かれます。

例：『カードを除外できない』効果が適用されている状況で『【プレイ】あなたは1枚引く。これを除外する。』能力を持つカードをプレイした時、プレイ効果の解決後にそのカードはパイルから墓地に置かれます。

612. 領域の参照

- 612.1. 『{領域} の』は、その領域に置かれているカード・トークン・効果を参照します。

- 612.2. プレイヤーを指定せず領域を参照する場合、すべてのプレイヤーの該当の領域を参照できます。

例：『墓地のカード1枚』は、すべてのプレイヤーの墓地の中からカード1枚を参照します。

- 612.3. 『{領域A} または {領域B}』『{領域A} や {領域B}』のように、『または』『や』で区切られた複数の領域が指定されている場合、それらの領域の最低でも1つの領域を参照します。その際にプレイヤーも指定されているなら、指定されたプレイヤーが所有する『または』『や』で区切られた各領域を参照します。

例：『あなたのデッキまたは手札からカードが墓地に置かれた時』とは、以下の状況のいずれも該当します。

- ✓ あなたの基礎デッキのみからカードが墓地に置かれた時
- ✓ あなたの手札のみからカードが墓地に置かれた時
- ✓ あなたの基礎デッキとあなたの手札から同時にカードが墓地に置かれた時

例：『あなたの戦場や墓地の中からカード合計 2 枚を対象に発動する。』能力で対象を選ぶ時、以下のいずれも適正な選び方です。

- ✓ あなたの戦場のカード 2 枚
- ✓ あなたの墓地のカード 2 枚
- ✓ あなたの戦場のカード 1 枚と、あなたの墓地のカード 1 枚

700. カードのプレイ

701. 概要

701.1. カードのプレイとは、条件を達成しているカードのコストを支払った後、発動コストの処理をすべて解決することで、そのカードとプレイ効果（804）を同一のものと扱ってパイルに置くことです。

701.1a. プレイできるのは、プレイ能力を持つカードのみです。

701.1b. プレイ能力を持たない動物カード・縄張りカード・道具カードは、ルールにより『【プレイ】これを戦場に出す。』を持つものとして扱います。

701.1c. 特に指定がない限り、プレイできるのは自身の手札のカードのみです。

701.2. カードをプレイする時、以下の手順に従って処理を行います。1つでも解決できない時、ゲームの状況をそのカードがプレイされる前の状況まで戻します。

1. 公開状態（205.7）でないカードをプレイするなら、そのカードを公開します。
2. プレイするカードが『[これをプレイする時]』で指定される固有能力を持つなら、適用するかを決定し、適用する場合はその固有効果の処理を解決します。（702）
3. プレイするカードの条件を達成しているかを判定します。（703）
4. プレイするカードのコストの支払いを解決します。（704）
5. プレイするカードの発動コストの処理を解決します。（705）
6. 上記 3 で条件を達成しており、上記 4 と 5 をすべて解決したなら、プレイしたカードおよびプレイ効果をコントローラーのパイルに置きます。

701.2a. 後に処理した手順によって前の手順に影響が出る場合でも、既に処理された手順は解決できたものとして扱います。（手順をさかのぼることはありません。）

例：手順 5 の発動コストによって、手順 2 の固有効果の適用内容が変化したり、手順 3 の条件が達成できなくなったりしたとしても、これらの手順は適正に解決できたものとみなされます。

701.3. パイルに置かれたカードとプレイ効果は、『プレイ』と記述します。（706）

702. 「これをプレイする時」の固有効果の解決

702.1. カードをプレイする時、そのカードが『[これをプレイする時]』で指定される固有能力(803)を持つなら、その能力を適用して固有効果を解決するかを決定します。

702.1a. この固有能力の適用と固有効果の解決は、条件の達成よりも前に行います。

702.2. プレイするカードの固有効果が解決されたなら、それ以降の処理（条件の達成・コストの支払い・発動コストの処理）は固有効果によって指定された内容で処理を行います。

703. 条件の達成

703.1. カードのプレイは、条件を達成している必要があります。

703.2. カードのプレイする時の条件は、そのカードの条件欄に記述されているアイコン(306.2)を参照します。増加や軽減がある時、それらを計算した量を参照します。

703.3. 条件は、カードのプレイを行うプレイヤーの戦場・領地に、**条件キーワード能力**(703.4)を持つカードやトークンが、プレイするカードの条件欄に記述されている各アイコンに対応した数以上置かれているなら達成できます。

703.3a. プレイするカードの条件欄が『／』で区切られている場合、区切られた各条件の内1つでも満たしているなら条件を達成します。

例：条件欄に『』（平野条件のアイコン2つ）と記述されているカードは、そのカードをプレイするプレイヤーの戦場・領地に、《平野》を持つカード・トークンが合計2枚以上置かれているなら条件を達成します。

例：条件欄に『／』（平野条件のアイコン2つ／夜条件のアイコン1つ）と記述されているカードは、そのカードをプレイするプレイヤーの戦場・領地が、以下のどちらか一方の状況でも満たしていれば条件を達成します。

✓ 《平野》を持つカード・トークンが合計2枚以上置かれている

✓ 《夜》を持つカード・トークンが1枚以上置かれている

703.4. 条件として数えられるキーワード能力を、『**条件キーワード能力**』と記述します。**条件キーワード能力**は以下の通りです。カードのプレイ時、これらのキーワード能力を持つ戦場・領地のカード・トークン1つにつき、1つの条件として数えることができます。

1. 《平野》(1502.2)
2. 《山岳》(1502.3)
3. 《水生》(1502.4)
4. 《森林》(1502.5)
5. 《夜》(1502.6)

703.5. 条件には、種別のない条件があります。種別のない条件は、**条件キーワード能力**を持つ戦場・領地のカード・トークン1つを、**条件キーワード能力**の種類に関わらず、種別のない条件の1つとして数えることができます。

703.6. 条件を無視する指示がある場合、戦場・領地のカードの数や、カードに記述された条件・条件を増減させる効果などに関わらず、条件を達成したものとみなします。

703.7. **条件を増加・軽減・変更する処理は、以下の手順に従って処理を行います。**

1. 『条件を無視する』処理を実行します。この処理が実行された場合、以降の処理は行われません。
2. 条件を増加する処理を実行します。『／』で区切られた複数の条件を持つ場合、それらの各条件に対して増加を適用します。
3. 条件を軽減する処理を実行します。『／』で区切られた複数の条件を持つ場合、それらの各条件に対して軽減を適用します。この時、超過した軽減分や、プレイするカードが持たない条件に対する軽減は無視されます。(無視された軽減分は『軽減した』とはみなされません。)

例：条件欄に『／』と記述されているカードに『種別のない条件を1増加する。』が適用された場合、条件は『／』になります。

例：条件欄に『／』と記述されているカードに『平野条件を1軽減する。』が適用された場合、条件は『／』になります。

703.7a. 最終的な条件の内容に関わらず、増加が適用された条件を達成してプレイされたカードは『条件が増加されたカード』とみなされ、軽減が適用された条件を達成してプレイされたカードは『条件が軽減されたカード』とみなされます。

例：条件欄に『／』と記述されているカードに『平野条件を 1 軽減する。』が適用され、条件が『／』となっている状態で、平野条件を達成してカードをプレイした場合、そのカードは『条件が軽減されたカード』とみなされます。（夜条件も達成しているかは考慮しません。）

例：条件欄に『／』と記述されているカードに『平野条件を 1 軽減する。』が適用され、条件が『／』となっている状態で、夜条件のみを達成してカードをプレイした場合、そのカードは『条件が軽減されたカード』とはみなされません。

例：条件欄に『／』と記述されているカードに『平野条件を 1 増加する。』と『平野条件を 1 軽減する。』の両方が適用され、条件が『／』となっている状態で、条件を達成してカードをプレイした場合、そのカードはどの条件を達成しているかに関わらず、『条件が増加されたカード』および『条件が軽減されたカード』とみなされます。

704. コストの支払い

- 704.1. カードのプレイは、コストの支払いを行う必要があります。
- 704.2. カードをプレイする時のコストは、そのカードに記述されているコストの値（305）を参照します。増加や軽減がある時、それを計算した値を参照します。
- 704.3. コストの支払いは、カードをプレイするプレイヤーが、自身が領地でコントロールする参照したコストの値と同じ数の領土をムーブする（204.7）ことで解決します。

例：コスト欄に『2』と記述されているカードをプレイする時、そのカードのプレイを行うプレイヤーは、自身の領地に置かれている領土を合計 2 枚ムーブします。

- 704.4. コストを無視する指示がある場合、領土をムーブすることなく、コストの支払いを解決したものとみなします。（ムーブできる領土の数や、カードに記述されたコスト・コストを増減させる効果などに関わらず、コストを支払ったものとします。）
- 704.5. コストを増加・軽減・変更する処理は、以下の手順に従って処理と計算を行います。
 - 1. 『コストを無視する』処理を実行します。この処理が実行された場合、以降の処理は行われません。

2. コストを増加する処理を実行します。
3. コストを軽減する処理を実行します。この時、超過した軽減分は無視されます。
(無視された軽減分は『軽減した』とはみなされません。)

704.5a. 最終的なコストの値に関わらず、コストの増加が適用された状態でプレイされたカードは『コストが増加されたカード』とみなされ、コストの軽減が適用された状態でプレイされたカードは『コストが軽減されたカード』とみなされます。

例：コスト欄に『1』と記述されているカードに対し『コストを①増加する。』と『コストを①軽減する。』の両方が適用され、結果的にコストが『1』となる状態でプレイされた場合、そのカードは同時に『コストが増加されたカード』および『コストが軽減されたカード』とみなされます。

例：コスト欄に『0』と記述されているカードに対し『コストを①軽減する。』が適用された状態でプレイされた場合は、超過分の軽減は適用されないため、そのカードは『コストが軽減されたカード』とはみなされません。

705. 発動コストの処理

- 705.1. カードのプレイは、発動コストの処理を行う必要があります。
- 705.2. 発動コストは、『[]』で囲まれて記述されています。記述がない時もあります。
 - 705.2a. 発動コストの記述がない能力は、発動コストの処理を解決したとみなされます。
- 705.3. 発動コストは、効果として扱います。
- 705.4. 発動コストに丸で囲まれた数字（①など）が記述されている時、それはコストの支払いと同じ処理（領土のムーブ）を行う必要があります。
- 705.5. 発動コストに記述されている処理は無視することができず、すべて行う必要があります。処理が1つでも行えないなら、そのカードのプレイや能力の発動はできません。

例：自身の手札のカードが0枚の状況では、『[手札のカードを捨てて発動する。]』処理を行えないため、これらの発動コストを持つカードのプレイや能力の発動はできません。

例：『カードを除外できない。』効果が適用されている状況では、『[カードを除外して発動する。]』処理が行えないため、これらの発動コストを持つカードのプレイや能力の発動はできません。

例：『デッキからカードが墓地に置かれるなら、代わりにそれを除外する。』効果が適用されている状況では、デッキからカードを墓地に置く処理が置換されて(906.3)『カードを墓地に置く』処理が行われなため、『[デッキのカードを墓地に置いて発動する。]』発動コストを持つカードのプレイや能力の発動はできません。

705.5a. 発動コストの処理は、すべての処理を同時に行います。

705.5b. 発動コストの処理は、その処理を行う前に内容を決定します。

例：『[あなたの戦場の動物 1 体を生贄に捧げて、墓地の動物カード 1 枚を対象に発動する。]』発動コストは、生贄に捧げる処理を行う前に生贄に捧げる動物と対象にする動物カードを決定し処理を行います。この時、発動コストで生贄に捧げて墓地に置いた動物カードを対象にすることはできません。

例：『【プレイ】[あなたの戦場の動物 1 体を生贄に捧げて、墓地の動物カード 1 枚を対象に発動する。]』発動コストは、そのカードの『【固有】[これをプレイする時、あなたの戦場の動物 1 体を生贄に捧げて適用してもよい。]』効果で生贄に捧げて墓地に置いた動物カードを対象にすることができます。
([プレイする時] の効果の処理は、プレイ能力の発動コストの処理よりも前に行われます。)

705.6. 発動コストによってそれ以前の処理（固有効果の適用・条件の達成・コストの支払い）の内容が変化する場合でも、既に解決されたこれらの処理は変更されません。

例：『[あなたの戦場の動物 1 体を生贄に捧げて発動する。]』発動コストによって、『【固有】[これをプレイする時に適用する。] このコストをⓧ軽減する。X はあなたの戦場の動物の ATK の最大値に等しい。』効果の X の値が変わる場合でも、既に軽減されたⓧや支払ったコストは変化せず、解決されたものとみなされます。

例：『[あなたの領地の領土 1 つを生贄に捧げて発動する。]』発動コストによって、そのカードの条件を達成できなくなる場合でも、既に達成した条件は達成されたものとみなされます。

705.7. 発動コストによって、その効果を発動するカード自身が他の領域に移動する場合、その効果は移動した後のカードを『これ』や『このカード』として参照します。

例：『[あなたの手札のこのカードを除外して発動する。] このカードを夜牢カウンター1個が置かれた夜状態であなたの戦場に出す。』効果は、その発動コストで除外したカードを『このカード』として参照します。

706. パイル上のプレイ

706.1. カードのプレイ手順(条件の達成・コストの支払い・発動コストの処理)が解決されて、そのカードとプレイ効果がパイルに置かれている状態を『プレイ』と記述します。

706.1a. プレイされたカードとそのプレイ効果は、同一のプレイとして扱われます。

706.2. パイルに置かれたプレイの解決については、プレイの解決(902)を参照してください。

707. 特殊な状況でのカードのプレイ

707.1. 効果によるカードのプレイ

707.1a. 『カードをプレイする』効果进行处理する時、指定されたカードとプレイ効果を、その『カードをプレイする』効果のコントローラーのパイルに置きます。

707.1b. 特に指定がない限り、効果によってカードをプレイする時でも、カードのプレイ手順(701.2)に従って各処理を実行する必要があります。

707.1c. 効果によってプレイしようとしているカードが、何らかの理由によって、プレイ手順の一部でも実行できない場合、またはそのカードのプレイが禁止されている場合、そのカードとプレイ効果をパイルに置くことはできません。(そのカードは現在の領域から移動しません。)

例：『[あなたがコスト0のカードをプレイした時、そのプレイを対象に発動してもよい。] あなたのデッキからそれと同じカード名のカード1枚を探してプレイする。』効果で対象にしたカードと同じカード名のカードが、プレイ手順をすべて実行できない場合や『1ターンに1度しかプレイできない。』効果が適用されている場合、該当のカードはプレイできないためデッキからパイルに移動しません。(そのカードを『プレイする』とはみなされません。)

- 707.1d. この効果でパイルに置かれたカード・プレイ効果は、プレイと効果の解決 (900) に従って処理を行います。
- 707.1e. 効果によってカードがプレイされ、そのカードとプレイ効果がパイルに置かれた場合、次に優先権を得るのはターンプレイヤーです。(1102.3b)

707.2. 手札以外からのカードのプレイ

- 707.2a. 何らかのルール・効果によって『{指定の領域} からカードをプレイしてもよい。』状況では、そのカードを指定されている領域からプレイできます。この場合でも、そのプレイされるカードは通常のカードのプレイ方法に従う必要があります。(これらの効果は、カードのプレイを手札以外からも可能に拡張する効果です。それ以外のカードのプレイ方法を変更する効果ではありません。)
- 707.2b. 『このカードは、あなたが優先権を持つなら、いつでもプレイできる。』効果や、『このカードは {指定の状況} でなければプレイできない。』効果など、プレイの方法に関する効果は、手札以外からカードをプレイする場合にも適用されます。
- 707.2c. 特に指定がない限り、手札以外からプレイされたカードがパイルから移動しない場合や妨害された場合、そのカードはパイルから墓地に置かれます。

707.3. プレイ効果の複製

- 707.3a. プレイ効果を複製した複製効果 (203.5) は、以下の内容についても複製元と同じ情報を持つ状態でパイルに生成されます。
- 適用した『[これをプレイする時]』の固有效果の内容
 - 達成した条件や内容
 - 支払ったコストの量や内容
 - 実行した発動コストや対象などの内容
 - 発動コストの実行時点で決定された X (207.13e) の値や内容

800. 能力の発動

801. 概要

801.1. 能力の発動とは、カードに記述されている能力を効果にすることです。

801.2. 能力は、効果をパイルに置く能力と、効果をパイルに置かずに解決する能力があります。

801.3. 能力の分類は、以下の通りです。

1. ルール能力
2. 固有能力
3. プレイ能力
4. 常時能力
5. 起動能力
6. 誘発能力

801.4. 各能力は、『【**種類（領域）**】[**発動状況**、**発動コスト**] **効果**。』と記述します。

801.4a. **種類**には、その能力の分類が記述されています。

801.4b. **領域**には、その能力が発動する・できる領域が記述されています。能力に領域が指定されていない場合、その能力はすべての領域で発動します。

801.4c. **発動状況**には、その能力が発動する・できる状況が記述されています。

801.4d. **発動コスト**には、その能力の発動に必要な発動コストの処理が記述されています。

801.4e. **効果**には、その能力が発動した時の効果が記述されています。

801.5. 能力の発動に関係なく、発動した内容は『効果』と記述します。

801.6. **発動コスト**に記述されている処理は、特に指定がない限り、すべて行う必要があります。
1つでも行えないなら、その能力を発動することはできません。

801.6a. **発動コスト**に句読点の区切りで『ムーブ』『<ムーブ>』と記述されている場合、それは『ウェイク状態（204.4）で、行動待機状態（204.8c）でないこのカード・トークンをムーブする（204.7）』を意味します。

801.6b. 発動コストの処理については、カードのプレイにおける発動コストの処理 (705) を参照してください。

802. ルール能力

802.1. ルール能力は、ルールとしてゲーム開始前から常に適用される能力です。

802.1a. デッキ構築に関するルール能力は、構築の段階でのみ適用されます。(501.3a)

802.2. ルール能力は、『【ルール（領域）】ルール。』と記述します。

802.3. ルール能力に記述されている内容は、効果ではなくルールとして扱います。

802.4. ルール能力は、ルール・効果で失うことはありません。

803. 固有能力

803.1. 固有能力は、固有効果をパイルに置かずに解決する能力です。

803.1a. 『[これをプレイする時]』に適用する固有効果の解決は、カードのプレイ (701.2) における条件の達成・コストの支払い・発動コストの処理よりも前に行います。

803.2. 固有能力は、『【固有（領域）】[発動状況、発動コスト] 効果。』と記述します。

803.3. 固有能力はコントローラーのみが発動できます。

803.3a. 除外領域の裏向きのカード (609.7) の固有能力は、除外領域で裏向きであることが明示されている場合を除き、原則として発動しません。

803.4. 発動状況には、その固有能力が発動できる状況が記述されています。

803.4a. 固有能力は、そのカード・トークンが『【固有（領域）】』で指定されている領域に置かれており、発動状況をすべて満たしている状況で発動できます。

803.5. 発動コストには、その固有能力を発動するために必要な特定の処理が記述されています。発動コストの処理を行うことで固有能力を発動して、固有効果として解決されます。

803.6. 発動した効果は、『固有効果』と記述します。

804. プレイ能力

804.1. プレイ能力は、カードをプレイするために必要な能力で、そのカードがプレイされた時に発動し、そのカードとプレイ効果を同一のものとしてパイルに置く能力です。

- 804.2. 『【プレイ】[発動コスト] 効果。』と記述します。
- 804.3. 発動コストには、そのプレイ能力が発動できる状況や特定の処理が記述されています。記述されている状況で条件の達成（703）・コストの支払い（704）・発動コスト（705）の処理をすべて行うことでそのプレイ能力は発動し、プレイ効果をパイルに置きます。
- 804.4. 発動したプレイ能力の効果は、『プレイ効果』と記述します。
- 804.5. プレイ能力を持たない動物カード・縄張りカード・道具カードは、ルールで『【プレイ】このカードをあなたの戦場に出す。』を持つものとして扱います。
- 804.6. プレイされたカードと一緒にパイルに置かれたプレイ効果は同じものとして扱います。
- 804.6a. カードがパイルから取り除かれた時、プレイ効果も取り除かれます。
- 804.6b. プレイ効果がパイルから取り除かれた時、カードも取り除かれます。
- 804.7. プレイ能力の発動手順の詳細は、カードのプレイ（700）も参照してください。

805. 常時能力

- 805.1. 常時能力は、常時効果をパイルに置かずに常に発動する能力です。
- 805.2. 常時能力は、『【常時（領域）】発動状況 効果。』と記述します。
- 805.3. 常時能力は、そのカード・トークンが『【誘発（領域）】』で指定されている領域に置かれており、発動状況に記述されている状況をすべて満たしている間、常に発動します。任意で発動を止めることはできません。
- 805.3a. 除外領域の裏向きのカード（609.7）の常時能力は、除外領域で裏向きであることが明示されている場合を除き、原則として発動しません。
- 805.4. 発動状況には、その常時能力が発動できる状況や特定の処理が記述されています。発動状況をすべて満たすことでその常時能力は発動し、常時効果として解決されます。
- 805.5. 発動している常時能力の効果は、『常時効果』と記述します。
- 805.6. 複数の常時効果は、発動した順（適用が開始された順）に処理を行います。
- 805.6a. 異なるプレイヤーがコントロールする常時効果が同時に発動する場合、それらの効果をターンプレイヤーがコントロールする効果から順（102.5）に発動します。

- 805.6b. 同一のプレイヤーがコントロールする常時効果が同時に発動する場合、それらの効果のコントローラーが発動する順番（適用を開始する順番）を決定します。

例：同時にターンプレイヤーの戦場にカード A・B が出て、非ターンプレイヤーの戦場にカード X・Y が出た時、これらのカードが持つ【常時（戦場）】の発動順は、以下の方法で決定します。

1. 最初に、ターンプレイヤーが A・B の発動順を決定します。

2. 次に、非ターンプレイヤーが X・Y の発動順を決定します。

一度決定した発動順は、ターンプレイヤーが変わっても変動しません。

- 805.7. （領域）で指定された領域を離れたり、発動~~状況~~で指定された状況でなくなったりした時点で、適用されていた常時効果の適用を終了します。

- 805.8. 常時能力を発動したカード・トークンが能力を失った時点で、適用されていた常時効果の適用を終了します。能力を失ったカード・トークンが再び能力を持つ状態になった時、そのカード・トークンの常時能力は改めて発動します。

例：【常時（戦場）】を持つカード A が戦場に出た後で【常時（戦場）】を持つカード B が戦場に出た時、以下の順で効果を適用します。

1. カード A の常時効果

2. カード B の常時効果

その後、カード A がターン終了時まで能力を失った状況で次のターンになった時、カード A の常時能力が再度発動するため、以下の順で効果を適用します。

1. カード B の常時効果

2. カード A の常時効果

806. 起動能力

- 806.1. 起動能力は、プレイヤーが自発的に発動し、起動効果をパイルに置く能力です。

- 806.2. 起動能力は、『【起動（領域）】[発動~~状況~~、発動コスト] 効果。』と記述します。

- 806.3. 起動能力は、特に指定がない限り、その能力を持つカード・トークンのコントローラーのみが発動できます。
- 806.3a. 除外領域の裏向きのカード (609.7) の起動能力は、除外領域で裏向きであることが明示されている場合を除き、原則として発動することができません。
- 806.4. 発動状況には、その起動能力が発動できる状況やタイミングが『～～した時』や『～～なら』などの形式で記述されています。
- 806.4a. 起動能力は、そのカード・トークンが『【起動 (領域)】』で指定されている領域に置かれており、発動状況をすべて満たしている状況で発動できます。
- 806.4b. 発動状況に『[{特定の状況} のみ起動できる。]』と記述されている起動能力は、『この起動能力は、{指定の状況} のみ発動を行うことができる。』を意味します。(その起動能力が発動できる状況やタイミングを制限します。)
- 806.4c. 発動状況を満たして効果がパイルに置かれた後、その効果の解決前に発動状況を満たさなくなった場合でも、その効果は適正に処理されます。(発動状況は能力の発動にあたっての要件であり、効果を解決するための要件ではありません。)
- 806.5. 発動コストには、その能力の発動に必要な処理が『～～し (て) 発動する。』や『対象に発動する。』などの形式で記述されています。発動コストの処理をすべて行うことでその起動能力は発動し、起動効果をパイルに置きます。
- 806.6. 『起動能力は～～しなければ発動できない』のような、起動能力の発動に際して追加で必要な行動が指定されている状況では、その能力を発動するプレイヤーは、指定された行動と発動コストのすべてを処理する必要があります。一部でも処理を行えない場合、その起動能力は発動できません。
- 806.6a. 追加で必要な行動は、発動コストを支払う直前に実行します。
- 806.6b. 何らかの理由で、発動コストの処理を行うタイミングや起動能力を発動した後にこれらの追加で必要な行動が求められたとしても、その行動は無視されます。

例：『【常時 (戦場)】 起動能力は①を支払わなければ発動できない。』効果が適用されている状況で『【起動 (戦場)】 [あなたの戦場の存在 1 つを生贄に捧げて発動する。] 能力を発動する場合、最初に①を支払います。その後、戦場の存在 1 つを生贄に捧げます。この時、『【常時 (戦場)】 起動能力は

①を支払わなければ発動できない。』効果を発動している存在を生贄に捧げるとしても、①を支払わなければ起動能力は発動できません。

例：『【常時（戦場）】起動能力は①を支払わなければ発動できない。』効果と『【常時（戦場）】このカード以外の戦場の存在はすべての常時能力を失う。』効果が適用されている状況で『【起動（戦場）】[あなたの戦場の存在1つを生贄に捧げて発動する。]能力を発動し、『【常時（戦場）】このカード以外の戦場の存在はすべての常時能力を失う。』効果を発動している存在を生贄に捧げた場合、『【常時（戦場）】起動能力は①を支払わなければ発動できない。』効果は再度発動している状態に戻りますが、既に発動している起動能力は①を支払いません。

- 806.6c. 起動能力の発動に追加に必要な行動は、その起動能力の発動コストや効果としてはみなされません。

例：『【常時（戦場）】起動能力は①を支払わなければ発動できない。』効果が適用されている状況で『【起動（戦場）】[ⓧを支払って発動する。]相手にX点ダメージを与える。Xはこの効果で支払ったコストの量に等しい。』能力を発動した時、その『①を支払わなければ発動できない。』で支払ったコストはXの値に含まれません。

- 806.7. 発動した起動能力の効果は、『起動効果』と記述します。

- 806.7a. 非公開領域のカードが持つ起動能力の起動効果がパイルに置かれている間、そのカードを公開（205.7）し続けます。

例：『【起動（手札）】[あなたの手札のこれを公開して発動する。]』能力を発動した場合、起動効果がパイルを離れるか、そのカードが手札から移動するまでの間、そのカードを公開し続けます。

例：『【起動（手札）】[あなたの手札のこれをデッキの下に置いて発動する。]』能力を発動する場合、そのカードを公開してから発動コストでデッキの下に移動させます。（領域を移動した時点で公開は終了します。）

807. 誘発能力

- 807.1. 誘発能力は、指定された状況で発動し、誘発効果をパイルに置く能力です。

807.2. 誘発能力は、『【誘発（領域）】[発動状況 発動コスト] 効果。』と記述します。

807.3. 誘発能力は、特に指定がない限り、その能力を持つカード・トークンのコントローラーのみが発動できます。

807.3a. 領域移動型誘発能力（807.9）は、その能力を持つカード・トークンが移動する前のコントローラーが発動できます。

807.3b. 除外領域の裏向きのカード（609.7）の誘発能力は、除外領域で裏向きであることが明示されている場合を除き、原則として発動することができません。

807.4. 発動状況には、その誘発能力が発動できる状況が『～～した時』や『～～なら』などの形式で記述されています。

807.4a. 誘発能力は、そのカード・トークンが『【誘発（領域）】』で指定されている領域に置かれており、発動状況に記述されている状況をすべて満たしたタイミングで、その発動状況を満たした回数だけ『発動待機状態』と呼ばれる状態になります。

例：『【誘発（戦場）】[これが戦場に出た時、あなたの戦場にこれ以外の存在がないなら、墓地の動物カード1枚を対象に発動してもよい。]』能力は、『これが戦場に出た時、あなたの戦場にこれ以外の存在がないなら』までが発動状況です。この能力を持つカード・トークンが戦場に出た時点で、そのプレイヤーの戦場に他の存在が置かれていない状況でのみ発動待機状態になります。墓地に対象にできるカードがあるかは発動待機状態になる要件に含まれません。（この誘発能力の発動コストの処理を実行するタイミングで、墓地に対象にできるカードがあるかを判定します。）

807.4b. 誘発能力は、そのカードが『【誘発（領域）】』で指定された領域に置かれていない場合、発動状況に記述されている状況を満たしても発動待機状態になりません。（発動状況に記述されている状況を満たした後から指定された領域に移動した場合には、その誘発能力は発動できません。）

例：『【誘発（戦場）】[準備フェイズ開始時、あなたの手札のカード1枚を捨てて発動してもよい。]』能力の効果で『【誘発（墓地）】[準備フェイズ開始時に発動する。]』能力を持つカードを捨てた場合は、準備フェイズを開始した時点では捨てられたカードは墓地に置かれていないため、その誘発能力は発動待機状態になりません。

例：『【誘発（戦場）】〔戦場の存在 1 つが墓地に置かれた時、あなたの手札のカード 1 枚を捨てて発動してもよい。〕』能力の効果で『【誘発（墓地）】〔存在が戦場を離れた時に発動してもよい。〕』能力を持つカードを捨てた場合は、存在が戦場を離れた時点では捨てられたカードは墓地に置かれていないため、その誘発能力は発動待機状態になりません。

- 807.4c. 発動状況に、その能力を発動するための状況が『のみ』のような語を伴わず指定されている場合、記述されていない状況を考慮しません。

例：『【誘発】〔あなたの戦場の動物が墓地に置かれた時に発動してもよい。〕』は、以下のいずれの状況でも発動待機状態になります。

- ✓ あなたの戦場の動物と、相手の戦場の動物が同時に墓地に置かれた時
- ✓ あなたの戦場の動物と、あなたの戦場の道具が同時に墓地に置かれた時
- ✓ あなたの戦場の動物と、戦場以外のカードが同時に墓地に置かれた時

- 807.4d. 発動状況に、その能力を発動するための状況が『のみ』のような語を伴って指定されている場合、その事象だけが発生した場合のみ発動待機状態になります。

例：『【誘発】〔あなたの戦場の動物 1 体のみが墓地に置かれた時に発動する。〕』は、以下のいずれの状況でも発動待機状態になりません。

- ✗ あなたの戦場の動物が同時に 2 体以上墓地に置かれた時
- ✗ あなたの戦場の動物と、相手の戦場の動物が同時に墓地に置かれた時
- ✗ あなたの戦場の動物と、あなたの戦場の道具が同時に墓地に置かれた時
- ✗ あなたの戦場の動物と、戦場以外のカードが同時に墓地に置かれた時

- 807.4e. 発動状況に、その能力を発動するための状況として、カード・トークン・効果・カウンターなどの数が『以上』『のみ』のような語を伴わず指定されている場合、その状況を満たしたカード・トークン・効果・カウンターなどの数だけ発動待機状態になります。

例：『【誘発】〔戦場の動物 1 体が破壊された時に発動する。〕』能力は、戦場の動物 2 体が同時に破壊された時、2 回発動待機状態になります。

例：『【誘発】 [戦場のカウンターが取り除かれた時に発動する。] 』能力は、同時に 2 個以上のカウンターが取り除かれた時でも、1 回だけ発動待機状態になります。

例：『【誘発】 [これにカウンター1 個以上が置かれた時に発動する。] 』能力は、同時に 2 個以上のカウンターが置かれた時でも 1 回だけ発動待機状態になります。

807.5. 発動待機状態になった誘発能力は、次のルール処理 (1202) の解決時に、発動コストに記述されている処理をすべて行うことで発動します。

807.5a. 発動待機状態になった誘発能力は、その誘発能力を持つカードが『【誘発 (領域)】』で指定されている領域を離れたり、発動状況で指定されている状況を満たさなくなったりした場合でも発動できます。

例：『あなたの手札の存在カード 1 枚を戦場に出す。あなたの戦場の存在 1 つを墓地に置く。』効果によって『【誘発 (戦場)】 [このカードが戦場に出た時に発動してもよい。] 』能力を持つカードを戦場に出し、そのまま墓地に置いた場合、戦場に出た時点でこの能力は発動待機状態になります。その後、次のルール処理を解決する時点で既にこの誘発能力を持つカードは戦場を離れていますが、発動待機状態になった誘発能力は発動できます。

例：『【誘発 (戦場)】 [これが戦場に出た時、あなたの戦場にこれ以外の存在がないなら発動してもよい。] 』能力が発動待機状態になった後、発動前に戦場を離れたり、他の存在が戦場に置かれていたりしても、発動待機状態になった誘発能力は発動できます。

例：『あなたのデッキの上からカード 3 枚を墓地に置く。この効果であなたのデッキから墓地に置かれた動物カード 1 枚を手札に加える。』効果によって『【誘発 (墓地)】 [これがデッキから墓地に置かれた時に発動する。] 』これをあなたの戦場に出す。』能力が墓地に置かれてから手札に移動した場合でも、この誘発能力は発動します。ただし、墓地を離れた時点で別のカードとして扱われるため、『これをあなたの戦場に出す。』処理で手札に加えたカードを出す処理は無視されます。

807.5b. 『誘発能力が発動する時』で指定される効果は、発動待機状態の誘発能力を発動させるか決定するタイミングで適用します。

例：『あなたの動物の誘発能力が発動する時、追加で1回発動する。』効果は、ルール処理で発動待機状態の誘発能力を発動するか決定するタイミングで適用できます。（この場合でも、その誘発能力の発動コストや追加に必要な行動などを行わなければ、該当の誘発能力は発動できません。）

807.6. 発動コストには、その能力の発動に必要な処理が『～～し（て）発動する・発動してもよい。』や『対象に発動する・発動してもよい。』などの形式で記述されています。

807.6a. 発動待機状態の各誘発能力は、ルール処理の解決時に、その誘発能力を発動するプレイヤーが発動コストの処理をすべて行うことで発動します。

807.6b. 発動コストに『発動する』と記述されている誘発能力は、発動コストの処理が行えるなら、必ず発動します。（発動コストの処理を必ず行います。）

807.6c. 発動コストに『発動してもよい』と記述されている誘発能力は、発動コストの処理を行うことで、任意で発動するかどうかを決定できます。

807.6d. 複数の発動待機状態の誘発能力がある場合、ターンプレイヤーから順に、自身が発動する誘発能力を任意の順で発動できます。（それぞれの誘発能力が必ず発動するかどうかや、発動待機状態になったタイミング・順序などは考慮しません。）

例：『あなたの手札の存在カード1枚を戦場に出す。あなたの戦場の存在1つを墓地に置く。』効果によって『【誘発（戦場）】 [このカードが戦場に出た時に発動してもよい。]』能力と『【誘発（墓地）】 [このカードが墓地に置かれた時に発動する。]』能力の2つの能力を持つカードを戦場に出し、そのまま墓地に置いた場合、この効果の解決後のルール処理時に2つの誘発能力を任意の順で発動できます。

例：ターンプレイヤーの戦場と非ターンプレイヤーの戦場に、『【誘発（戦場）】 [このカードが戦場に出た時に発動してもよい。]』能力を持つカードが同時に置かれた場合、最初にターンプレイヤーがその誘発能力を発動するかを決定します。その後、非ターンプレイヤーも同様にその誘発能力を発動するかを決定します。

807.6e. 発動した誘発能力や、発動しないことを決定した誘発能力、何らかの理由で発動できなくなった誘発能力は、その時点で発動待機状態でなくなります。

807.6f. 発動した誘発能力の効果はパイルに置かれます。

807.7. 『誘発能力は～～しなければ発動できない』のような、誘発能力の発動に際して追加で必要な行動が指定されている状況では、その能力を発動するプレイヤーは、指定された行動と発動コストのすべてを処理する必要があります。一部でも処理を行えない場合、その誘発能力は発動できません。

807.7a. 追加で必要な行動は、行動待機状態の誘発能力が発動するタイミングで実行するかどうかを決定します。『[発動する。]』のような必ず発動する能力であっても、プレイヤーは追加の行動を実行せず、その誘発能力を発動しないことを選べます。

例：『【常時（戦場）】誘発能力は①を支払わなければ発動できない。』効果が適用されている状況で『【誘発（戦場）】[これが戦場に出た時発動する。]能力は、①を支払うことができる状況であっても、①を支払わず発動しないことを選択できます。（追加で必要な行動が指定されていない状況では必ず発動しなければなりません。）』

807.7b. その誘発能力を発動することを決定した場合、追加で必要な行動は、発動コストを支払う直前に実行します。

807.7c. 何らかの理由で、発動コストの処理を行うタイミングや誘発能力を発動した後にこれらの追加で必要な行動が求められたとしても、その行動は無視されます。

807.7d. 誘発能力の発動に追加で必要な行動は、その誘発能力の発動コストや効果としてはみなされません。

807.8. 発動した誘発能力の効果は、『誘発効果』と記述します。

807.8a. 非公開領域のカードが持つ誘発能力の誘発効果がパイルに置かれている間、そのカードを公開（205.7）し続けます。

例：『【誘発（除外）】[これが裏向きで除外された時に発動してもよい。]』能力が発動した場合、誘発効果がパイルを離れるか、そのカードが除外領域から移動するまでの間、そのカードを公開し続けます。

例：『あなたのデッキの上からカード3枚を公開して、デッキの下に任意の順で置く。』効果で『【誘発（デッキ）】[このカードがデッキから公開された時に発動してもよい。]』能力を持つカードを公開した場合、その誘発能力は発動できます。ただし、誘発効果をパイルに置いた時点でこの誘発能力を発動したカードが発動待機状態となった領域を移動しており、別のカードと

して扱われているため、誘発効果がパイルに置かれている間、そのカードを公開することはありません。

807.9. 領域移動型誘発能力

807.9a. 以下の状況で発動する・できる誘発能力を『領域移動型誘発能力』と記述します。

- 公開状態のカード・トークンが、{指定の領域} を離れた時・破壊された時・捨てられた時・生贄に捧げられた時に発動する・できる誘発能力
- 公開状態のカード・トークンが、{指定の領域} に移動した時・置かれた時・加わった時・除外された時に発動する・できる誘発能力

例：『【誘発（墓地）】[あなたの戦場のこのカードが破壊された時に発動する。]』能力は、領域移動型誘発能力です。

例：『【誘発（除外）】[墓地のこのカードが除外された時に発動できる。]』能力は、領域移動型誘発能力です。

例：『【誘発（墓地）】[このカードが手札から墓地に置かれた時に発動できる。]』能力は、**非公開領域である手札からの移動となるため、そのカードが手札で公開されていないならば、領域移動型誘発能力とはみなされません。（通常の誘発能力として発動・解決されます。該当のカードが手札で公開されていた場合には、領域移動型誘発能力として発動・解決されます。）**

807.9b. 領域移動型誘発能力は、そのカード・トークンが移動した後の領域で発動します。

例：『【誘発（戦場）】[戦場の動物が破壊された時に発動する。]』を持つ動物自身が破壊された時、その動物カードは戦場から墓地に移動しているため、この誘発能力は発動しません。

807.9c. 移動したカードが移動した後の領域で能力を失っているなら、その移動前の状態に関わらず、そのカードの領域移動型誘発能力やその他の能力は発動できません。

例：『戦場のすべての動物は能力を失う』効果が適用されている状況で戦場に出た動物の能力は発動しません。

例：『夜状態で戦場に出す』効果によって戦場に出た動物の能力は発動しません。

- 807.9d. 領域移動型誘発能力は、そのカード・トークンが移動する前のコントローラーが発動します。

例：『【誘発】 [このカードが戦場を離れた時に発動できる。] 』を持つカードが相手の戦場からあなたの墓地に置かれた時、移動する前のコントローラーである相手がこの能力を発動するかどうかを決定し、発動する場合は相手の効果として発動します。

- 807.9e. 領域移動型誘発能力は、そのカード・トークンが移動する前の状態・**情報**を参照します。

例：『【誘発（墓地）】 [このカードが墓地に置かれた時に発動する。] 』能力を持つカードが移動前の領域で能力を失っていた場合や夜状態だった場合、その能力は発動できません。

例：『 [あなたの墓地の動物カード 1 枚を対象に発動する。] これが戦場を離れるまで、これはその能力を得る。』効果で、『【誘発（墓地）】 [これが墓地に置かれた時に発動する。] 』の領域移動型誘発能力を得た場合、その能力を得たカードが戦場を離れた時点で得た能力は失われますが、得ていた領域移動型誘発能力は移動する前の**情報**（得ていた能力）を参照できます。したがって、その能力を得ていたカードが戦場から墓地に置かれた場合は、得ていた『【誘発（墓地）】 [これが墓地に置かれた時に発動する。] 』が発動します。

- 807.9f. 領域移動型誘発能力が、その能力を発動したカード・トークンの情報を『カード』として参照する場合、そのカード・トークンに記述されている情報を参照します。

例：『【誘発（墓地）】 [戦場のこのカードが破壊された時に発動できる。] 』このカードの ATK の値に等しいダメージを相手に与える。』効果は、戦場での ATK に関わらず、カードに記述されている元の ATK の値を参照します。

- 807.9g. 領域移動型誘発能力が、その能力を発動したカード・トークンの情報を『存在』や『動物』『縄張り』『道具』として参照する場合、そのカード・トークンが移動する前の情報を参照します。

例：『【誘発（墓地）】〔戦場のこの動物が破壊された時に発動できる。〕』この動物の ATK の値に等しいダメージを相手に与える。』効果は、戦場に置かれていた時点での、増減を計算した ATK の値を参照します。

- 807.9h. 非公開領域からカードが移動することで発動する能力は、領域移動型誘発能力とはみなされません。通常の誘発能力のルールに従って発動と解決を行います。

900. プレイと効果の解決

901. 概要

901.1. 各プレイ・効果は、そのプレイ・効果が最後にパイルに置かれている状態で、すべてのプレイヤーが連続して優先権を放棄した時（1108.2）に解決されます。

901.2. 解決したカード・効果はパイルから取り除かれます。

902. プレイの解決

902.1. プレイを解決する時、カードと一緒にパイルに置かれたプレイ効果をすべて解決します。

902.1a. プレイ効果の解決は、効果の解決（904）のルールに従います。

902.2. プレイの解決を開始した後から、そのプレイが何らかの理由によって別のプレイ能力を得たとしても、その得たプレイ能力は発動しません。

例：動物プレイが解決されて、戦場に出る時にプレイ能力を得たとしても、そのプレイ能力は発動せず無視されます。

903. プレイの妨害

903.1. プレイが妨害された時、そのカードとプレイ効果をパイルから取り除きます。

903.1a. 取り除かれたカードとプレイ効果は解決されません。

903.2. 特に指定がない限り、妨害されたカードはルールによってパイルから墓地に置かれます。

904. 効果の解決

904.1. 効果を解決する時、能力が発動した効果をすべて解決します。

904.2. 効果の文章に複数の処理が記述されている場合、記述された順番に処理を行います。

904.3. 記述に『～～なら、～～。』とある一文では、『～～なら、』で指定される処理が適正に行われている時、または『～～なら、』で指定される状況を満たしている場合に限り、『～～。』で記述された処理を行います。

904.4. 効果は可能な限り処理して、不可能な処理は無視します。

904.4a. 『してもよい』と記述されている処理は、実行しないことを選択できます。このルールは、本項の以下のルールよりも優先されます。

904.4b. 『{処理 A} か {処理 B}』のように、複数の処理が『か』で区切られているなら、それらの処理の内いずれか1つをプレイヤーが選択し、処理を行います。この時、実行できない処理を意図的に選択することはできません。

例：『[あなたの墓地のカード1枚を対象に発動する。] それを手札に加えるかあなたの戦場に出す。』処理で墓地の非存在カードを対象にした場合、必ず手札に加えます。『戦場に出す』ことを選択し、不可能な処理とすることはできません。(611.1c)

例：『相手は自身の戦場の動物1体を生贄に捧げるか自身の手札のカード1枚を捨てる。』処理では、相手は自身の戦場に動物がいない状況では『動物1体を生贄に捧げる』処理を選択できず、手札にカードが1枚以上ある場合は、『手札のカード1枚を捨てる』処理を行わなければなりません。同様に、相手は自身の手札にカードがなく、戦場に動物がいる状況では『動物1体を生贄に捧げる』処理を行わなければなりません。相手の戦場の動物が0体で手札のカードも0枚の場合のみ、この処理は不可能な処理とみなされます。

904.4c. ある処理が、特定の情報を持つ公開状態でないカードのみを参照する状況に限り、該当するカードがなく実行不可能な処理として無視することが認められます。

例：『あなたの手札やデッキから動物カード1枚を探して墓地に置く。』処理は、そのプレイヤーの手札やデッキの動物カードが公開されていない状況では、手札にもデッキにも動物カードがなく不可能な処理として実行しないことが認められます。

例：『あなたの手札やデッキからカード1枚を探して墓地に置く。』処理は、参照するカードに指定がないため、手札やデッキにカードが1枚でもある場合は無視できません。

例：『あなたの戦場や手札の動物カードの内1枚を墓地に置く。』処理は、戦場に動物カードがある状況や手札の動物カードが公開されている状況では『公開状態でないカードのみを参照する』状況とみなされず、無視できません。

例：『あなたのデッキや墓地から縄張りカード 1 枚を探して除外する。』処理は、墓地に縄張りカードがある状況や、デッキの縄張りカードが公開されている状況では『公開状態でないカードのみを参照する』状況とみなされず、無視できません。（デッキや墓地を探して、縄張りカード 1 枚を除外する処理を行う必要があります。）デッキや墓地に公開状態の縄張りカードがない状況では、不可能な処理として無視することができます。

例：『この動物を手札に戻す。あなたの手札の動物カード 1 枚をあなたの戦場に出す。』処理は、戻した動物カードが手札にあることが自明な場合であっても、手札の動物カードが公開されていない状況では動物カードを戦場に出さないことを選択できます。

- 904.4d. 不可能な処理として無視した処理が、公開状態でないカードを参照していた時、不可能な処理であることを相手に証明する必要はありません。

例：『あなたの手札の動物カード 1 枚を戦場に出す』処理でカードを戦場に出せなかった時、手札の動物カードの有無を相手に証明する必要はありません。

- 904.5. 効果に『それ』と記述されている場合、以下のプレイヤーやカード・トークン・効果などを参照します。

- 904.5a. 対象を選択した効果では、その効果で対象にしたプレイヤーやカード・トークン・効果などを『それ』として参照します。

例：『[プレイヤー1人を対象に発動する。] それに 1 点ダメージを与える。』効果は、対象のプレイヤーを『それ』として処理を解決します。

- 904.5b. 対象を選択しない効果では、直前に処理されたプレイヤーやカード・トークン・効果などを『それ』として参照します。

例：『[動物カード 1 枚があなたの墓地に置かれた時に発動してもよい。] それをムーブ状態であなたの戦場に出す。』効果は、墓地に置かれた動物カード 1 枚を『それ』として処理を解決します。

例：『あなたのデッキの上からカード 1 枚を公開する。それが動物カードなら、それを手札に加える。それが動物カード以外なら、それを除外する。』効果は、デッキの上から公開したカードを『それ』として処理を解決します。

905. 効果の妨害

905.1. 効果が妨害された時、その効果はパイルから取り除かれます。

905.1a. 取り除かれた効果は解決されません。

906. 置換する効果の解決

906.1. 効果には、特定の処理を置換する効果があります。

906.1a. 置換する効果は、『{置換する事象・特定の状況} なら、代わりに {置換後の処理}』と記述します。

906.1b. 置換する効果は、パイルには置かれず解決します。

906.2. 1つの効果の中に置換する処理に該当する文章が含まれており、その置換が状況のみを指定していて何を置換するかが記述されていない場合、その置換する文章の直前に記述されている処理を置換します。

例：『あなたのデッキからコスト X 以下の動物カード 1 枚を探して手札に加える。X が 6 以上なら、代わりにあなたの戦場に出してもよい。』効果における『X が 6 以上なら、代わりにあなたの戦場に出してもよい。』処理は、X が 6 以上の状況なら、『手札に加える』処理を置換します。『あなたのデッキからコスト X 以下の動物カード 1 枚を探す』処理は置換しません。

906.3. 置換する効果が適用される時、置換する前の処理は行われていないものとして扱います。

例：『これが夜を明けるなら、代わりにこれから夜牢カウンター1個を取り除く』効果によって夜を明ける処理が置換された場合、そのカードは夜状態のままです。

906.4. 置換する事象が禁止されている状況でも、置換後の処理が禁止されていなければ置換は適用され、置換後の処理を実行します。

例：『デッキからカードを手札に加えることはできない。』効果が発動している状況でも、『あなたのデッキからコスト X 以下の動物カード 1 枚を探して手札に加える。X が 6 以上なら、代わりにあなたの戦場に出してもよい。』効果で探したカードを X が 6 以上なら戦場に出すことができます。（X の値に関わらず、探したカードを手札に加えることはできません。）

906.5. 置換後の処理が禁止されている状況では置換は行われず、置換前の処理を実行します。

例：『カードを除外できない。』と『デッキからカードが墓地に置かれるなら、代わりにそれを除外する。』効果が発動している状況では、『あなたのデッキからカード1枚を探して墓地に置く。』効果は置換されず、探したカードを墓地に置きます。

906.6. 置換前の事象と置換後の処理の両方が禁止されている状況では置換は行われず、他に置換する効果が適用されていなければ、置換前の処理も置換後の処理も行われません。

例：『デッキからカードを手札に加えることはできない。』効果と『デッキからカードを戦場に出すことはできない。』効果が発動している状況で、『あなたのデッキからコスト X 以下の動物カード1枚を探して手札に加える。X が6以上なら、代わりにあなたの戦場に出してもよい。』効果を解決する時、X の値に関わらず、探したカードを手札に加えることも戦場に出すこともできません。

例：『カードを除外できない。』効果と『デッキからカードを墓地に置くことはできない。』効果、『デッキからカードが墓地に置かれるなら、代わりにそれを除外する。』効果が発動している状況では、『デッキの上のカード1枚を墓地に置く。』効果は処理されません。

例：『カードを除外できない。』効果と『デッキからカードを墓地に置くことはできない。』効果、『デッキからカードが墓地に置かれるなら、代わりにそれを除外する。』効果、『デッキからカードが墓地に置かれるなら、代わりにそれを手札に加える。』効果が発動している状況では、『デッキの上のカード1枚を墓地に置く。』効果は置換され、基礎デッキの上のカード1枚を手札に加えます。

906.7. 同一の事象を置換する複数の効果が発動している場合、先に発動したものを優先します。

906.7a. 先に発動した置換する効果の置換後の処理が禁止されている場合は、その置換は行えないため、次に発動した効果を適用して置換を行います。すべての置換する効果の置換後の処理が禁止されているなら、置換は行われません。

907. 特殊な処理

907.1. 効果によってプレイや**効果**がパイルを離れた時の扱い

- 907.1a. プレイしたカードが、ルール・効果によってパイルから別の領域に移動した時、それはパイルから取り除かれたものとして扱います。
- 907.1b. 解決が開始される前にプレイや効果がパイルを離れた場合、そのプレイ・効果は解決されません。（その効果のすべての処理は行われません。）
- 907.1c. プレイや効果の解決中にそのプレイ・効果自身がパイルを離れた場合でも、そのプレイ・効果の残りの処理は解決されます。

例：『【プレイ】この動物をあなたの戦場に出す。この効果で戦場に出した動物は、ターン終了時まで《駿足》を得る。』能力を持つ動物カードをプレイした場合、プレイ効果の解決中にその動物カードはパイルを離れますが、『この効果で戦場に出した動物は、ターン終了時まで《駿足》を得る。』処理は適用されます。

907.2. 非公開領域を確認した後の処理

- 907.2a. プレイヤーが指定された非公開領域に置かれているカードを、枚数の指定なくすべて確認した時、**その処理の実行後**、その領域を切り直す必要があります。

例：『あなたのデッキからカード1枚を探す』効果を処理した後、その基礎デッキを切り直します。

例：『あなたのデッキの上からカード3枚を見る』効果を処理した後は、その基礎デッキは切り直しません。

例：『あなたのデッキの上からカード3枚を見る』効果を基礎デッキが3枚の状態で処理した時、領域のカードをすべて確認していますが、カードの枚数が指定されているため、処理の後にその基礎デッキは切り直しません。

907.3. カード・トークンが戦場・領地に出る時に**適用**する効果の処理

- 907.3a. 戦場・領地にカード・トークンが出る時、何らかの効果を処理するなら、その効果はそのカードを戦場・領地に出す処理と同時に処理されたものとして扱います。
（このルールは、『出る時』に適用される処理を実行した時点でカード・トークンを戦場に出す処理を強制するものではありません。個別に実行した『出る時』に

適用される各処理と、実際にそのカード・トークンを出す処理を、ゲーム上ではすべて同一のタイミングで実行されたものとみなすルールです。)

例：『[これが戦場に出る時に適用する。] これは ATK-1/DEF-1 カウンター6 個が置かれた状態で戦場に出る。』処理は、戦場に出す処理と同時にカウンターを置く処理を行います。

- 907.3b. 戦場・領地にカードを『夜状態 (204.2) で出す』効果や『能力を失わせた状態で出す』効果进行处理する時、そのカードは、能力を失った状態で移動元の領域から戦場に移動します。能力を失ったカードが『[戦場に出る時]』などに適用する能力を持つ場合であっても、移動する時点で既にこれらの能力を失っているため、その能力は発動・適用できません。

例：『夜状態で戦場に出す。』処理によって『[これが戦場に出る時に適用する。] これは ATK-1/DEF-1 カウンター6 個が置かれた状態で戦場に出る。』能力を持つカードを戦場に出す時、戦場に出す処理を行う時点で既に元の能力を失っているため、この能力は適用されません。(ATK-1/DEF-1 カウンターが置かれていない状態で戦場に出ます。)

- 907.3c. 『{特定の領域} から戦場に出すことができない。』効果が適用されているカードに対して、該当の領域からカードを戦場に出す処理が行われる場合、その処理は不可能な処理とみなされます。(その処理が『夜状態で出す』や『能力を失わせた状態で出す』などの処理であったとしても、能力を失うよりも先に『出すことができない。』効果が適用されます。)

例：『あなたのデッキの上のカード 1 枚を公開する。公開したカードが動物カードなら、そのカードを夜状態であなたの戦場に出す。』効果で、『**【常時】** これはデッキから戦場に出すことができない。』能力を持つカードを戦場に出すことはできません。

例：『あなたの墓地の動物カード 1 枚を夜状態であなたの戦場に出す。』効果で、『**【常時】** これは墓地から戦場に出すことができない。』能力を持つカードを戦場に出すことはできません。(該当のカードが墓地で能力を失っている状況では、常時効果も適用されないため、戦場に出すことができます。)

- 907.3d. 『{特定の情報を持つ} カードやトークンを戦場に出すことができない。』効果が適用されている状況では、移動前の情報を参照して処理が行えるかを判定します。情報を変更した状態でカードやトークンを戦場に出す処理を行う場合でも、その変更前の情報が指定された情報に合致する状況では、その『戦場に出す』処理は不可能な処理とみなされます。(611.1e) (その処理が『夜状態で出す』のような情報を変更した状態で戦場に出す処理であったとしても、該当の情報を変更する前の時点で『出すことができない。』効果が適用されます。)

例：『動物カードを戦場に出すことができない。』効果が適用されている状況で、
『あなたのデッキの上のカード1枚を公開する。公開したカードが動物カードなら、そのカードを夜状態であなたの戦場に出す。』効果で動物カードが公開された場合、そのカードを夜状態の縄張りカードとして戦場に出すことはできません。

例：『縄張りカードを戦場に出すことができない。』効果が適用されている状況で、
『あなたのデッキの上のカード1枚を公開する。公開したカードが存在カードなら、そのカードを夜状態であなたの戦場に出す。』効果で縄張りカード以外の存在カードが公開された場合には、そのカードを夜状態の縄張りカードとして戦場に出すことができます。(縄張りカード以外のカードを戦場に出す時点では、『縄張りカードを戦場に出す』処理とはみなされません。)

- 907.3e. 上記以外の状況で、戦場・領地に出る時に適用される効果が複数ある場合、先に発動した効果から順に適用します。
- 907.3f. 戦場・領地に出る時に適用される効果によって、その出ようとしているカードに対して別の『出る時に適用する』効果が適用された場合、その新たに適用された効果についても処理を実行します。(カードが出る時点で、『出る時に適用する』効果が新たに適用された場合でも、それらを処理します。)

例：『【固有】 [これが戦場に出る時に適用する。] 』効果により、戦場に出るカードが別の『【固有】 [これが戦場に出る時に適用する。] 』能力を得た場合、新たに得た固有能力も発動し、出す処理と同時に効果を適用します。

907.4. 効果を解決した後も継続する処理

907.4a. 効果の中で『～～まで』『～～中』『～～限り』のように記述されている処理は、その効果が解決された後も指定の期間だけ継続して処理を適用します。

907.4b. 『{期間} まで、{処理}。』と記述されている処理は、その効果の解決時に処理が適用されたプレイヤー・カード・トークン・効果・カウンターなどに対してのみ、継続して処理が適用されます。解決後に指定の状況になったプレイヤーや指定の領域に置かれたカード・トークン・効果・カウンターなどには適用されません。また、その効果の解決後に指定の状況や情報を満たさなくなった場合でも、一度その処理が適用されたプレイヤー・カード・トークン・効果・カウンターなどは、指定された期間中は処理が適用されたままとなります。

例：『【プレイ】ターン終了時まで、あなたの戦場の動物は ATK+1/DEF+1 を得る。』効果は、このプレイ効果の解決後に戦場に出た動物や、プレイ効果の解決後に動物として扱われるようになった動物に対しては適用されません。

例：『【起動（戦場）】[<ムーブ>] ターン終了時まで、あなたの戦場の ATK 1 以下の動物は ATK+1/DEF+1 を得る。』効果が適用された動物が ATK 2 以上になっても、ターン終了時まで ATK+1/DEF+1 を得続けます。

907.4c. 『{期間} まで、{処理}。』と記述されている処理が『X』などの変数を参照する時、その処理の解決時点で変数の値を決定します。処理の解決後に変数に関する状況に変化があった場合でも、一度適用された X の値は変化しません。

例：『【プレイ】ターン終了時まで、あなたの戦場の動物は ATK+X/DEF+X を得る。X はあなたの手札のカードの数に等しい。』効果は、このプレイ効果の解決時点での手札の枚数を参照して X の値を決定します。その後、手札の枚数に変化があった場合でも、決定された X の値は変化しません。

907.4d. 『{期間} 中、{処理}。』と記述されている処理は、その効果の解決時点で処理が適用されたプレイヤー・カード・トークン・効果・カウンターなどだけでなく、解決後に指定の状況になったプレイヤー・カード・トークン・効果・カウンターなどに対しても処理を適用します。その効果の解決後に指定の状況を満たさなくなった場合、その処理が適用されたプレイヤー・カード・トークン・効果・カウンターなどは、記述されている期間中であっても処理が適用されなくなります。

例：『【プレイ】このターン中、あなたの戦場の動物は ATK+1/DEF+1 を得る。』
効果は、このプレイ効果の解決後に戦場に出た動物や、プレイ効果の解決後に動物として扱われるようになった動物に対しても適用されます。

例：『【プレイ】このターン中、あなたの戦場の妖狐カウンターは ATK+1/DEF+1 カウンターになる。』効果が解決された場合、その効果の解決時点で戦場の存在に置かれている妖狐カウンターだけでなく、解決したターン中に戦場の存在に置かれる妖狐カウンターも ATK+1/DEF+1 カウンターになります。

- 907.4e. 『{期間} 中、{処理}。』と記述されている処理が『X』などの変数を参照する時、ゲームの状況に応じて X の値が変化します。

例：『【プレイ】このターン中、あなたの戦場の動物は ATK+X/DEF+X を得る。
X はあなたの手札のカードの数に等しい。』効果は、手札の枚数に応じて X の値が決定し、手札の枚数に変化があった場合は X の値も変化します。

- 907.4f. 『{状況} 限り、{処理}。』と記述されている処理は、指定された状況を満たす間、処理を適用し続けます。その効果の解決前に指定された状況でなくなった場合、処理は適用されません。

例：『【起動（戦場）】 [これ以外の戦場の存在 1 つを対象に発動する。] これが戦場にある限り、それは能力を失う。』効果は、この効果の解決後にこの存在が戦場に置かれている間、適用され続けます。この効果の解決前にこの存在や対象の存在が戦場を離れた場合には、処理は行われません。

例：『【起動（戦場）】 [これ以外の戦場の存在 1 つを対象に発動する。] これが戦場にある限り、それは能力を失う。』効果は、この効果の解決後にこの存在が夜状態になっても適用され続け、対象の存在は能力を失ったままです。

- 907.4g. プレイ効果・固有效果・起動効果・誘発効果の中の解決した後も継続する処理は、その効果を発動したカード・トークンなどが能力を失った場合や、指定の領域を離れた場合でも、記述されている期間中は処理を適用します。

例：『【起動（戦場）】 [<ムーブ>] ターン終了時まで、あなたの戦場の ATK 1 以下の動物は ATK+1/DEF+1 を得る。』効果の解決後にこの存在が能力を

失ったり戦場を離れたりしたとしても、既に効果が適用された戦場の動物はターン終了時まで ATK+1/DEF+1 を得続けます。

例：『【固有】 [これが戦場に出る時、あなたの手札の動物カード 1 枚を捨てて適用してもよい。] これが戦場を離れるまで、これはこの効果で捨てた動物カードの能力を得る。』効果と『ターン終了時まで、戦場のすべての動物は能力を失う。』効果が適用されている場合、そのターン中はこの固有効果で得た能力も失われます。その後、能力を失う効果の適用が終了した時点で、固有効果によって能力を得ている状態に戻ります。

例：『【起動（戦場）】 [相手の戦場の動物 1 体を対象に発動する。] ターン終了時まで、それをあなたの戦場に移す。』能力と『【常時（戦場）】 この起動能力の効果であなたの戦場に移した動物は、あなたの戦場にある限り、すべての能力を失う。』能力を持つ縄張りカードの起動能力の効果で戦場に移した動物は、その縄張りが能力を失ったり戦場を離れたりしても、ターン終了時まではこの起動能力を発動したプレイヤーの戦場に移したままです。ただし、この縄張りの常時能力は適用されなくなるため、その動物の能力は失われていない状態に戻ります。

907.4h. 継続していた処理の適用が終了した場合、その処理によって得た能力・情報などは持っていない状態に戻り、変更されていた情報は変更前の情報に戻ります。

例：『【プレイ】 このターン中、あなたの戦場の妖狐カウンターは ATK+1/DEF+1 カウンターになる。』効果が解決された場合、その効果の解決時点で戦場の存在に置かれている妖狐カウンターだけでなく、解決したターン中に戦場の存在に置かれる妖狐カウンターも ATK+1/DEF+1 カウンターになります。その後、この処理の適用が終了した時、この効果の解決時に妖狐カウンターとして置かれていたカウンターは妖狐カウンターに戻ります。同様に、この効果の解決後に妖狐カウンターとして置かれ、ATK+1/DEF+1 カウンターになっていたカウンターも妖狐カウンターに戻ります。（1601.7）

1000. ターンの進行

1001. 概要

1001.1. ゲームは、プレイヤーが順番にターンを進行します。

1001.1a. 最初にターンを進行するプレイヤーはゲーム開始時点で決定します。(104.5)

1001.2. 各ターンは、以下のフェイズを順番に処理することで進行します。

1. 起床フェイズ (1002)
2. 準備フェイズ (1003)
3. 補充フェイズ (1004)
4. 狩りフェイズ (1005)
5. 日没フェイズ (1006)
6. 夜警フェイズ (1007)

1001.2b. 一部のフェイズは、更に複数のステップに分かれて処理を行います。

1001.3. 一部のフェイズ・ステップでは、一定のタイミングで優先権 (1100) が発生します。

1001.4. フェイズ・ステップは、パイルが空の状況ですべてのプレイヤーが優先権を放棄した時 (1108) に次のフェイズ・ステップに進行します。優先権が発生しないフェイズ・ステップでは、そのフェイズ・ステップで実行すべき処理が存在しない時に次のフェイズ・ステップに進行します。

1002. 起床フェイズ

1002.1. ターンプレイヤーは、以下の処理を1度ずつ行います。

1002.1a. 自身の戦場・領地の、ムーブ状態のすべての存在・領土をウェイクします。

1002.1b. 自身の戦場・領地の、夜状態のすべての存在・領土の夜を明けます。

1002.1c. 自身の戦場の、行動待機状態のすべての存在から行動待機を取り除きます。

1002.2. ルール処理が発生した時、それを処理します。ルール処理によって誘発能力が発動した時、優先権が発生します。それ以外の状況では起床フェイズに優先権は発生せず、準備フェイズに進行します。

1003. 準備フェイズ

1003.1. 『準備フェイズ開始時』の誘発能力が発動します。

1003.1a. 準備フェイズ開始時に発動する能力が複数ある場合、ターンプレイヤーから順に、自身がコントロールするカード・トークンの誘発能力を任意の順で発動させます。

例：『【誘発（戦場）】 [準備フェイズ開始時に発動する。]』能力を持つ存在 A・B がターンプレイヤーの戦場に 2 つあり、同様の能力を持つ存在 X・Y が非ターンプレイヤーの戦場に 2 つある状況で準備フェイズ開始時になった時、以下の順番で各誘発能力を発動させ、誘発効果をパイルに置きます。

1. 存在 A・B の誘発能力をターンプレイヤーが任意の順で発動させます。
2. 存在 X・Y の誘発能力を非ターンプレイヤーが任意の順で発動させます。

その後、誘発能力が発動したため、ターンプレイヤーが優先権を得ます。

1003.2. ターンプレイヤーが優先権を得ます。パイルが空の状況ですべてのプレイヤーが優先権を放棄した時、補充フェイズに進行します。

1004. 補充フェイズ

1004.1. ターンプレイヤーは自身の基礎デッキからカード 1 枚を引きます。

1004.1a. ゲームの最初のターン、ターンプレイヤーは補充フェイズのこの処理をスキップします。

1004.2. ターンプレイヤーの領土デッキにカードが 1 枚以上あるなら、ターンプレイヤーは自身の領土デッキの上からカード 1 枚を領地に出します。

1004.3. ルール処理が発生した時、それを処理します。ルール処理によって誘発能力が発動した時、優先権が発生します。それ以外の状況では補充フェイズに優先権は発生せず、狩りフェイズに進行します。

1005. 狩りフェイズ

1005.1. 『狩りフェイズ開始時』の誘発能力が発動します。

1005.1a. 狩りフェイズ開始時に発動する能力が複数あるなら、ターンプレイヤーから順に、自身がコントロールするカード・トークンの誘発能力を任意の順で発動させます。

1005.2. ターンプレイヤーが優先権を得ます。

1005.3. 場面タイミング（1101.5）中、ターンプレイヤーは攻撃できる動物（1305.2）を自身の戦場でコントロールしているなら、戦闘宣言を行うことができます。

1005.3a. 戦闘宣言を行った時、戦闘が開始され、戦闘準備ステップに進行します。

1005.3b. 戦闘の開始から戦闘が終了するまでの間を『戦闘中』と記述します。

1005.3c. 戦闘中は以下のステップを順番に進行します。

1. 戦闘準備ステップ（1005.5）
2. 攻撃指定ステップ（1005.6）
3. 防御指定ステップ（1005.7）
4. ダメージ判定ステップ（1005.8）

これらの各ステップも、狩りフェイズに含まれます。

1005.3d. 戦闘が終了した時点で、現在のステップから 1005.2 に戻ります。（『狩りフェイズ開始時』の誘発能力は発動しません。）

1005.4. 場面タイミング中にすべてのプレイヤーが連続して優先権を放棄した時、日没フェイズに進行します。

1005.5. 戦闘準備ステップ

1005.5a. この戦闘中、ターンプレイヤーが攻撃プレイヤーとなり、攻撃プレイヤー以外のプレイヤーは防御プレイヤーになります。

1005.5b. ターンプレイヤーが優先権を得ます。パイルが空の状況ですべてのプレイヤーが連続して優先権を放棄した時、以下に従って進行します。

- この戦闘準備ステップ中に、ゲームの状況に何らかの変化があった場合、攻撃プレイヤーは戦闘を終了して 1005.2 に戻ることを選択できます。

- 攻撃プレイヤーの戦場の攻撃できる動物（1305.2）が 0 体になった場合、戦闘は終了し、1005.2 に戻ります。
- 戦闘が終了しない場合、攻撃指定ステップに進行します。

例：以下の状況では、いずれも戦闘が終了します。

- ✕ 攻撃できる動物がすべて戦場を離れた
- ✕ 攻撃できる動物がすべてムーブ状態になった
- ✕ 攻撃できる動物がすべて夜状態になり、動物として扱われなくなった
- ✕ 行動待機状態のすべての動物が、《駿足》を失った
- ✕ 攻撃できるすべての動物に『攻撃ができない。』効果が適用された
- ✕ 『①を支払わなければ攻撃ができない。』効果が、攻撃プレイヤーが①を支払えない状況で適用された
- ✕ ゲームの状況に変化があり、攻撃プレイヤーが戦闘の終了を選択した

1005.6. 攻撃指定ステップ

- 1005.6a. 攻撃プレイヤーは、自身がコントロールする動物 1 体以上を攻撃動物として指定（1305）し、他のプレイヤー 1 人を防御プレイヤーとして指定します。指定した攻撃動物をムーブして、攻撃動物の指定を解決します。この戦闘中、この処理でムーブされた動物は、戦場に動物としてある限り『攻撃動物』として扱われます。
- 1005.6b. 攻撃動物の指定の解決後、『攻撃する時』『攻撃される時』の効果を適用します。この時に適用する効果が複数あるなら、ターンプレイヤーから順に、自身がコントロールするカード・トークンの効果を任意の順で適用します。
- 1005.6c. ルール処理が発生した時、それを処理します。ルール処理によって誘発能力が発動した時、優先権が発生します。それ以外の状況では優先権は発生しません。
- 1005.6d. 『攻撃した時』『攻撃された時』の誘発能力が発動します。この時に発動する能力が複数あるなら、ターンプレイヤーから順に、自身がコントロールするカード・トークンの誘発能力を任意の順で発動させます。

1005.6e. ターンプレイヤーが優先権を得ます。パイルが空の状況ですべてのプレイヤーが連続して優先権を放棄した時、以下に従って進行します。

- 攻撃動物が 0 体になった場合、戦闘は終了し、1005.2 に戻ります。
- 上記以外の場合、防御指定ステップに進行します。

1005.7. 防御指定ステップ

1005.7a. 防御プレイヤーは、以下のどちらかを選択します。

1. 防御しない。
2. 自身の戦場の動物 1 体以上を防御動物として指定する。(1308)

防御動物を指定した時、防御動物をムーブして、防御動物の指定を解決します。この戦闘中、この処理でムーブされた動物は、戦場に動物としてある限り『防御動物』として扱われます。

1005.7b. 防御動物の指定の解決後、『防御する時』『防御される時』の効果を適用します。この時に適用する効果が複数あるなら、ターンプレイヤーから順に、自身がコントロールする効果を任意の順で適用します。

1005.7c. ルール処理が発生した時、それを処理します。ルール処理によって誘発能力が発動した時、優先権が発生します。それ以外の状況では優先権は発生しません。

1005.7d. 『防御した時』『防御された時』の誘発能力が発動します。この時に発動する能力が複数あるなら、ターンプレイヤーから順に、自身がコントロールするカード・トークンの誘発能力を任意の順で発動させます。

1005.7e. ターンプレイヤーが優先権を得ます。パイルが空の状況ですべてのプレイヤーが連続して優先権を放棄した時、以下に従って進行します。

- 攻撃動物が 0 体になった場合、戦闘は終了し、1005.2 に戻ります。戦場のすべての防御動物は、防御動物として扱われなくなります。
- 防御動物が 0 体になった場合、防御指定ステップの最初（1005.7a）に戻ります。
- 上記以外の場合、ダメージ判定ステップに進行します。

1005.8. ダメージ判定ステップ

- 1005.8a. 攻撃プレイヤーは、攻撃動物の ATK 分の戦闘ダメージの割り振り（1311）を行います。防御プレイヤーは、防御動物の ATK 分の戦闘ダメージの割り振りを行います。与える（戦闘）ダメージや、与えられる（戦闘）ダメージに関する効果があるなら、戦闘ダメージの割り振り時点で適用します。（1702・1703）
- 1005.8b. 戦闘ダメージの割り振りの解決後、割り振りを行った攻撃動物および防御動物は、ダメージが割り振られた各プレイヤー・動物にダメージを与える処理を行います（1312・1704）。（この時点ではダメージ処理は行われません。）
- 1005.8c. 戦闘ダメージを与える処理の実行後、実際に 1 点以上のダメージを与えた場合、『ダメージを与えた時』に適用する常時効果・固有效果を適用します。
- 1005.8d. 戦闘ダメージを与える処理の実行後、ダメージを受ける処理を実行します（1313）。受けるダメージに関する効果があるなら、この時点で適用します。（1705）
- 1005.8e. 最終的な処理として、以下のダメージ処理を行います。
- プレイヤーのライフを、受けたダメージの量だけ減少させます。
 - 存在に蓄積されたダメージを、受けたダメージの量だけ増加させます。
- 1005.8f. ダメージ処理の実行後、実際に 1 点以上のダメージをプレイヤーや存在が受けた場合、『ダメージを受けた時』に適用する常時効果・固有效果を適用します。
- 1005.8g. ダメージ処理の結果、実際に 1 点以上のダメージをプレイヤーや存在が受けた時、『ダメージを与えた時』や『ダメージを受けた時』などの誘発能力が発動します。この時に発動する能力が複数あるなら、ターンプレイヤーから順に、自身がコントロールするカード・トークンの誘発能力を任意の順で発動させます。
- 1005.8h. ルール処理が発生した時、それを処理します。ルール処理によって誘発能力が発動した時、優先権が発生します。それ以外の状況では優先権は発生しません。
- 1005.8i. ターンプレイヤーが優先権を得ます。パイルが空の状況ですべてのプレイヤーが優先権を放棄した時、戦闘は終了します。すべての攻撃動物・防御動物は、攻撃動物・防御動物として扱われなくなります。
- 1005.8j. このステップの後は 1005.2 に戻ります。

1006. 日没フェイズ

1006.1. 『日没フェイズ開始時』の誘発能力が発動します。

1006.1a. 日没フェイズ開始時に発動する能力が複数あるなら、ターンプレイヤーから順に、自身がコントロールするカード・トークンの誘発能力を任意の順で発動させます。

1006.2. ターンプレイヤーが優先権を得ます。パイルが空の状況ですべてのプレイヤーが優先権を放棄した時、夜警フェイズに進行します。

1007. 夜警フェイズ

1007.1. 『ターン終了時まで』および『ターン中』で適用されているすべての効果を取り除き、適用を終了します。

1007.2. 戦場のすべての存在および領地のすべての領土から、すべてのダメージを取り除きます。（戦場・領地のカード・トークンが受けているダメージは0になります。）

1007.3. ターンプレイヤーの手札が7枚以上の時、6枚になるように任意のカードを捨てます。

1007.4. ルール処理が発生した時、それを処理します。ルール処理によって誘発能力が発動した時、優先権が発生します。それ以外の状況では優先権は発生しません。

1007.5. 何らかのルール・効果によってゲームの状況に変化があった時、夜警フェイズの処理を最初（1007.1）からもう一度繰り返します。

例：1007.2 でダメージが取り除かれた動物が、同じ夜警フェイズ中に再度ダメージを受けた場合、もう一度その動物からダメージを取り除きます。

例：手札が7枚以上のターンプレイヤーが1007.3 でカードを捨てた後、再度手札が7枚以上になった場合、もう一度手札が6枚になるようにカードを捨てます。

1007.6. 上記の処理をすべて行った後、現在のターンが終了します。現在のターンプレイヤーは非ターンプレイヤーとなり、次のプレイヤー（102.5）がターンプレイヤーとなって次のターンを開始します。（新たなターンの起床フェイズに進行します。）

1007.6a. 現在のターンに対して『追加のターンを行う』効果が適用されている場合、その効果を適用したプレイヤーがターンプレイヤーとなり、次のターンを開始します。（206.12）

- 1007.6b. 『追加のターンを行う』効果によって進行したすべてのターンが終了した場合、それらの追加のターンを行う直前の非ターンプレイヤーがターンプレイヤーとなり、次のターンを開始します。(206.12c)

例：ターンプレイヤーが『このターンの後、追加の 1 ターンを行う。』効果を適用して追加のターンを進行した場合、その追加のターンを行う前のターンの非ターンプレイヤーが追加のターンの後のターンプレイヤーになります。

例：非ターンプレイヤーが『このターンの後、追加の 1 ターンを行う。』効果を適用して追加のターンを進行した場合、その追加のターンを行う前のターンの非ターンプレイヤーが追加のターンの後のターンプレイヤーになります。
(結果として、非ターンプレイヤーが連続してターンを進行します。)

1100. 優先権とプレイヤーの行動

1101. 概要

1101.1. 優先権とは、カードのプレイや効果の発動、戦闘宣言などを行う際、どのプレイヤーがその処理や行動を実行できるかを管理するための権利です。

1101.1a. 各プレイヤーは優先権を持つ時、一定の行動を実行できます。

1101.1b. パイルに置かれたプレイ・効果は、優先権に従って解決されます。

1101.2. 優先権は特定のフェイズ・ステップで発生します。

1101.2a. 発生した優先権は、一定のルールに従って各プレイヤーが順番に得ます。

1101.2b. 各プレイヤーが優先権を得る直前に、ルール処理を解決します。すべてのルール処理を解決してから優先権を得ます。

1101.3. 各プレイヤーは、優先権を持つ時、その状況ごとにカードのプレイや起動能力の発動や戦闘宣言など、特定の行動を取ることができます。

1101.4. 自身が優先権を持つ状況を、『特技タイミング』と記述します。

1101.5. 以下をすべて満たす状況を、『場面タイミング』と記述します。

1. 自身がターンプレイヤーとなる狩りフェイズ（1005）である
2. 自身が優先権（1100）を持つ
3. パイルが空（610.6）である
4. 戦闘中（1005.3b）でない

1102. 優先権の発生

1102.1. 優先権は、以下のタイミングで発生します。

1. 一部のフェイズ・ステップ（1000）
2. プレイしたカードがパイルに置かれた時（700）
3. 発動した起動能力の効果がパイルに置かれた時（806）
4. 発動した誘発能力の効果がパイルに置かれた時（807）

5. **パイル上**のプレイや効果の解決後（900）

1102.2. 一部のフェイズ・ステップで優先権が発生します。

1102.2a. 各フェイズ・ステップで優先権が発生した時、最初に優先権を得るプレイヤーは、ターンプレイヤーです。

1102.3. プレイしたカード・起動能力の効果がパイルに置かれた時に優先権が発生します。

1102.3a. プレイしたカード・起動能力の効果がパイルに置かれた後に優先権が発生した時、最初に優先権を得るプレイヤーは、プレイしたカード・起動能力の効果をパイルに置いたプレイヤーです。

1102.3b. **例外として、効果によるカードのプレイ（707.1）では、優先権は発生しません。カードをプレイする効果が解決された場合、効果の解決後の優先権（1102.5b）に従って、ターンプレイヤーが優先権を得ます。**

1102.4. 誘発能力の効果がパイルに置かれた時に優先権が発生します。

1102.4a. 誘発能力の効果がパイルに置かれた後に優先権が発生した時、最初に優先権を得るプレイヤーは、ターンプレイヤーです。

1102.5. **パイル上**のプレイや効果の解決後に優先権が発生します。

1102.5a. 『**パイル上の効果**』には、プレイ効果・起動効果および誘発効果が該当します。これらの各効果が解決されて、パイルから消滅した直後に優先権が発生します。（その効果が適正に解決されたかどうかは考慮しません。）

1102.5b. **パイル上**のプレイ・効果が解決された後に優先権が発生した時、最初に優先権を得るプレイヤーは、ターンプレイヤーです。

1102.5c. **原則として、固有效果・常時効果が解決されることでは優先権は発生しません。同様に、プレイ効果・起動効果・誘発効果に含まれる、継続して適用される処理（907.4）についても、それらが処理されること自体では優先権は発生しません。（これらの効果や処理の結果として優先権が発生することはあります。）**

1103. 動物カード・縄張りカード・道具カード・場面カードのプレイ

1103.1. 優先権を持つターンプレイヤーは、場面タイミング中、動物カード・縄張りカード・道具カード・場面カードのプレイが行えます。

1103.1a. カードのプレイ方法については、カードのプレイ（700）を参照してください。

1104. 特技カード・《敏捷》を持つカードのプレイ

1104.1. 優先権を持つプレイヤーは、特技カードや《敏捷》を持つカードのプレイが行えます。

1104.1a. カードのプレイ方法については、カードのプレイ（700）を参照してください。

1105. 《急造》を持つカードのプレイ

1105.1. 《急造》を持つカードは、そのプレイヤーが非ターンプレイヤーとなるターン（該当のプレイヤーから見て相手のターン）に優先権を持つ時もカードのプレイが行えます。

1105.2. 上記以外の時、各プレイヤーは《急造》を持つカードを通常のカードのプレイに従ってプレイできます。（動物カード・縄張りカード・道具カード・場面カードの場合は場面タイミング、特技カードの場合は特技タイミングでプレイが行えます。）

1105.2a. カードのプレイ方法については、カードのプレイ（700）を参照してください。

1106. 起動能力の発動

1106.1. 優先権を持つプレイヤーは、自身がコントロールするカードの起動能力を発動できます。

1106.1a. 起動能力の発動方法については、起動能力（806）を参照してください。

1106.2. 起動能力はカードのタイプに関わらず、優先権を持つなら発動することができます。

1106.2a. 行動待機状態の動物は、『ムーブ』『<ムーブ>』を含む発動コストを持つ自身の起動能力を発動できません。（204.8c）

1107. 戦闘宣言

1107.1. 各プレイヤーは場面タイミング中、攻撃できる動物をコントロールしているなら、戦闘宣言（1302）を行えます。

1107.1a. 戦闘の詳細は、狩りフェイズ（1005）・戦闘の詳細（1300）を参照してください。

1107.2. 戦闘宣言はパイルに置かれずに解決します。

1108. 優先権の放棄

1108.1. 優先権を持つプレイヤーは、優先権の放棄を行えます。

1108.1a. 優先権を放棄したプレイヤーは何も行いません。

1108.2. 優先権が放棄された時、以下に従ってゲームを進行します。

- パイルが空の状況で、すべてのプレイヤーが連続して優先権を放棄した時：
現在の優先権は消滅し、次のフェイズまたはステップ（1000）に進行します。
- パイルが空でない状況で、すべてのプレイヤーが連続して優先権を放棄した時：
すべてのプレイヤーのパイルの中で、最も後に置かれたプレイ・効果 1 つを解決します。そのプレイ・効果が適正に解決・処理できたかに関わらず、そのプレイ・効果をパイルから取り除きます。現在優先権を持つプレイヤーは優先権を失い、ルール処理を解決してからターンプレイヤーが優先権を得ます。
- 上記以外の時：
現在優先権を持つプレイヤーは優先権を失い、ルール処理を解決してから次のプレイヤー（102.5）が優先権を得ます。

1200. ルール処理

1201. 概要

- 1201.1. ルール処理は、プレイヤーが優先権を得る前、またはルールとして発生する処理です。
- 1201.2. いずれかのプレイヤーが優先権を得るか、フェイズ・ステップが進むまでに解決されたすべてのルール処理は、同時に実行されたものとして扱います。
- 1201.3. ルール処理は、そのルール処理を発生させたカードのコントローラーが解決を行います。
- 1201.4. ルール処理は同時に複数発生することがあり、それらをすべて解決する必要があります。
- 1201.5. 同時に発生したルール処理は、ターンプレイヤーから順番に解決します。
- 1201.5a. 複数のプレイヤーが、複数のルール処理を解決しなければならない時、最初にターンプレイヤーがすべてのルール処理を解決します。次に、そのプレイヤーから見て次のターンのプレイヤー（102.5）がルール処理を解決します。これを、処理すべきルール処理がなくなるまで繰り返します。
- 1201.6. プレイヤー1人が処理すべき複数のルール処理を有している時、それらのルール処理を解決する順番はそのプレイヤーが決定します。
- 1201.7. ルール処理によって別のルール処理が発生することがあります。それらのルール処理も同時に解決されたものとして扱います。
- 1201.7a. ルール処理を解決した結果、別のプレイヤーのルール処理が発生した時、最初に現在ルール処理の解決を行っているプレイヤーのルール処理がなくなるまでルール処理を解決します。次に、そのプレイヤーから見て次のターンのプレイヤー（102.5）がルール処理を解決します。これらの手順を、処理すべきルール処理がなくなるまで繰り返します。

1202. 発動待機状態の誘発能力のルール処理の解決

- 1202.1. 自身がコントロールするカード・トークンが持つ発動待機状態の誘発能力が発動します。発動した誘発能力の効果は、ルール処理によってパイルに置かれます。
- 1202.1a. 領域移動型誘発能力（807.9）は、移動前のコントローラーが発動できます。

1202.1b. 発動待機状態の誘発能力が複数ある場合、各能力を発動するカード・トークンの状況・状態や発動体状態になった順番に関わらず、コントローラーの任意の順でそれらが発動できます。(807.6d)

1202.1c. 『誘発能力が発動する時』で指定される効果は、発動待機状態の誘発能力を発動させるか決定するタイミングで適用します。(807.5b)

例：『あなたの動物の誘発能力が発動する時、追加で1回発動する。』効果は、ルール処理で発動待機状態の誘発能力を発動するか決定するタイミングで適用できます。(この場合でも、その誘発能力の発動コストや追加に必要な行動などを行わなければ発動できません。)

1202.1d. 発動した誘発能力や、発動しないことを決定した誘発能力、何らかの理由で発動できなくなった誘発能力は、その時点で発動待機状態でなくなります。

1202.2. 誘発効果がパイルに置かれたなら、すべてのルール処理の解決後にターンプレイヤーが優先権を得ます。(1102.4)

1202.3. 非公開領域のカードが持つ誘発能力の誘発効果がパイルに置かれている間、そのカードを公開し続けます。(807.8a)

例：『【誘発（除外）】[これが裏向きで除外された時に発動してもよい。]』能力が発動した場合、誘発効果がパイルを離れるか、そのカードが除外領域から移動するまでの間、そのカードを公開し続けます。

例：『あなたのデッキの上からカード3枚を公開して、デッキの下に任意の順で置く。』効果で『【誘発（デッキ）】[このカードがデッキから公開された時に発動してもよい。]』能力を持つカードを公開した場合、その誘発能力は発動できます。ただし、誘発効果をパイルに置いた時点でこの誘発能力を発動したカードが発動待機状態となった領域を移動しており、別のカードとして扱われているため、誘発効果がパイルに置かれている間、そのカードを公開することはありません。

1202.4. 誘発能力の発動の詳細については、誘発能力（807）を参照してください。

1203. 能力のルール処理の解決

1203.1. 一部の能力は、ルール処理によって解決される効果があります。

1203.2. 能力に『ルール処理によって』と記述がある時、それはルール処理で解決します。

1204. ダメージによる動物の破壊のルール処理の解決

1204.1. 現在受けているダメージの合計値が自身の DEF 以上になった動物は、ルール処理によって破壊（205.11）されます。

1204.1a. この時、その動物に最後にダメージを与えた（207.8）カード・トークン・効果およびそれらのコントローラーがそのカードを『破壊した』とみなします。

例：攻撃した動物の戦闘ダメージによって防御動物が DEF 以上のダメージを受けて破壊された時、その攻撃動物は『カード・動物を破壊した』とみなされます。

例：発動した効果のダメージによって動物が DEF 以上のダメージを受けて破壊された時、その効果およびその効果を発動した能力を持つカードは『カード・動物を破壊した』とみなされます。

例：ダメージによって動物が DEF 以上のダメージを受けて破壊された時、そのダメージを与えたカード・効果のコントローラーは『カード・動物を破壊した』とみなされます。

1204.2. 何らかの理由によって、このルール処理による破壊が行われなかった時、その動物からすべてのダメージを取り除きます。

1205. DEF が 0 の動物のルール処理の解決

1205.1. DEF が 0 の動物は、ルール処理によって墓地に置かれます。

1206. ATK+1/DEF+1 カウンターと ATK-1/DEF-1 カウンターのルール処理の解決

1206.1. ATK+1/DEF+1 カウンターと ATK-1/DEF-1 カウンターが同一の存在（407.2）の上に置かれている時、一方または両方のカウンターがなくなるまで、ルール処理によって両カウンターを同じ数ずつ可能な限り取り除きます。

1207. プレイヤーの敗北のルール処理の解決

1207.1. 自身のライフ（207.3）が 0 点になったプレイヤーは、ルール処理によって敗北します。

例：お互いのプレイヤーのライフが同時に 0 点になった場合、ターンプレイヤーから順にルール処理を行うため、ターンプレイヤーが敗北します。

1207.2. **自身**の基礎デッキ(603)が 0 枚の状況でカードを引かなければいけないプレイヤーは、ルール処理によって敗北します。

例：お互いのプレイヤーのデッキが 0 枚の状況で同時にカードを引く場合、ターンプレイヤーから順に処理を行うため、ターンプレイヤーが敗北します。

1300. 戦闘の詳細

1301. 概要

1301.1. 『戦闘』とは、動物が攻撃（1305.4）や防御（1308.4）を行うことです。

1302. 戦闘宣言

1302.1. 戦闘宣言は同じターン中に何度でも行うことができます。

1302.2. 攻撃できる動物（1305.2）がいないなら、戦闘宣言を行うことはできません。

1303. 攻撃プレイヤー

1303.1. 戦闘中（1005.3b）、戦闘宣言を行ったプレイヤーを、『攻撃プレイヤー』と記述します。

1304. 防御プレイヤー

1304.1. 戦闘中、攻撃プレイヤー以外の各プレイヤーを、『防御プレイヤー』と記述します。

1305. 攻撃動物の指定

1305.1. 攻撃する動物 1 体以上を指定することを『攻撃動物の指定』と記述します。

1305.2. 攻撃動物の指定を行うには、以下をすべて満たす必要があります。

1. その動物が行動待機状態ではないか《駿足》を持っている
2. その動物がウェイク状態である
3. その動物をムーブできる
4. その動物による攻撃が禁止されていない
5. 『～～しなければ攻撃ができない』のような、攻撃に際して追加で必要な行動がすべて実行できる状況である

1305.2a. これらをすべて満たしている動物を、『攻撃できる動物』とみなします。

1305.3. 攻撃動物を指定する時、その動物をムーブします。

- 1305.3a. 『～～しなければ攻撃ができない』のような、攻撃に際して追加で必要な行動が指定されている場合、ムーブと同時にこれらの行動を実行する必要があります。これらの行動が実行できないなら、その動物は攻撃動物として指定できません。
- 1305.3b. この方法でムーブした動物を、その戦闘中『攻撃動物』として扱います。
- 1305.3c. 『攻撃動物として（ムーブ状態で）戦場に出す。』効果によって動物が戦場に出た場合、その動物も同様に、その戦闘中『攻撃動物』として扱います。
- 1305.3d. 攻撃動物の指定以降、その攻撃動物が戦場で攻撃できない状態になったとしても、その攻撃は適正な攻撃として扱われます。（戦闘は続行します。）

例：攻撃動物が戦闘中に以下の状況になった場合でも、その攻撃は続行します。

- ✓ 行動待機状態の攻撃動物が《駿足》を失った
- ✓ 攻撃動物がウェイク状態になった
- ✓ 攻撃動物に対し、『攻撃ができない。』効果が適用された

- 1305.3e. 攻撃動物の指定後に、『～～しなければ攻撃ができない』のような効果によって攻撃に際して追加で必要な行動が求められたとしても、既に行われた攻撃指定に対してはその行動は無視されます。
- 1305.4. 動物を攻撃動物として指定してムーブすることや、攻撃動物として戦場に出すことを、その動物の『攻撃』およびその動物の『戦闘』と記述します。

1306. 単独攻撃

- 1306.1. 動物 1 体で攻撃することを、『単独攻撃』と記述します。

- 1306.1a. 『単独攻撃した』かどうかは、攻撃動物の指定後の攻撃動物の数で判定します。

例：『[戦場の動物が単独攻撃した時に発動する。] その単独攻撃した動物に ATK+1/DEF+1 カウンター1 個を置く。』能力は、攻撃動物を指定した時点で動物 1 体のみが攻撃動物として扱われている場合に発動します。この効果の解決時点で、その動物が攻撃動物として扱われなくなった状況でも、攻撃指定した動物にカウンターを置く処理を行います。

- 1306.1b. 『単独攻撃している』かどうかは、その時点での攻撃動物の数で判定します。

例：『[戦場の動物が単独攻撃した時に発動する。] その単独攻撃している動物に ATK+1/DEF+1 カウンター1 個を置く。』能力は、攻撃動物を指定した時点で動物 1 体のみが攻撃動物として扱われている場合に発動しますが、この効果の解決時点で、その動物が攻撃動物として扱われなくなった状況やその攻撃が集団攻撃になった状況では、カウンターを置く処理を行いません。

1307. 集団攻撃

1307.1. 動物 2 体以上で同時に攻撃することを、『集団攻撃』と記述します。

1307.1a. 『集団攻撃した』かどうかは、攻撃動物の指定後の攻撃動物の数で判定します。

例：『[戦場の動物が集団攻撃した時に発動する。] その集団攻撃した動物に ATK+1/DEF+1 カウンター1 個ずつを置く。』能力は、攻撃動物を指定した時点で動物 2 体以上が攻撃動物として扱われている場合に発動します。この効果の解決時点で、それらの動物が攻撃動物として扱われなくなった状況や攻撃動物の数が 1 体以下になりその攻撃が集団攻撃として扱われなくなった状況でも、攻撃指定した各動物にカウンターを置く処理を行います。

1307.1b. 『集団攻撃している』かどうかは、その時点での攻撃動物の数で判定します。

例：『[戦場の動物が集団攻撃した時に発動する。] その集団攻撃している動物に ATK+1/DEF+1 カウンター1 個ずつを置く。』能力は、攻撃動物を指定した時点で動物 2 体以上が攻撃動物として扱われている場合に発動しますが、この効果の解決時点で、攻撃動物の数が 1 体以下になりその攻撃が集団攻撃として扱われなくなっている状況では、カウンターを置く処理は行いません。同様に、この効果の解決時点で攻撃動物として扱われなくなっている動物に対してカウンターを置く処理も行われません。

1308. 防御動物の指定

1308.1. 防御する動物 1 体以上を指定することを『防御動物の指定』と記述します。

1308.2. 防御動物の指定を行うには、以下をすべて満たす必要があります。

1. その動物がウェイク状態である
2. その動物をムーブできる

3. その動物による防御が禁止されていない
4. 『～～しなければ防御ができない』のような、防御に際して追加で必要な行動がすべて実行できる状況である

1308.2a. これらをすべて満たしている動物を、『防御できる動物』とみなします。

1308.3. 防御動物を指定する時、その動物をムーブします。

1308.3a. 防御動物の指定には、行動待機は関係ありません。

1308.3b. 『～～しなければ防御ができない』のような、防御に際して追加で必要な行動が指定されている場合、ムーブと同時にこれらの行動を実行する必要があります。これらの行動が実行できないなら、その動物は防御動物として指定できません。

1308.3c. 『必ず防御する』のような効果が適用されている動物が防御プレイヤーの戦場にいる場合、その動物が防御できる状況では必ず防御指定しなければいけません。これらの動物が2体以上いる場合、それらの動物をすべて同時に防御指定します。（結果として、その防御は集団防御（1310）になります。）

1308.3d. 『必ず防御する』のような効果が適用されている動物が防御プレイヤーの戦場にいる状況で、防御に際して追加で必要な行動が指定されている場合、その行動を実行せず、防御しないことを各動物でそれぞれ選択できます。

例：『①を支払わなければ防御ができない。』効果が適用されている状況では、実際に①を支払えるかどうかに関わらず、『防御できるなら、必ず防御する。』効果が適用されている動物であっても防御しないことを選択できます。

1308.3e. この方法でムーブした動物を、その戦闘中『防御動物』として扱います。

1308.3f. 防御動物の指定以降、その防御動物が戦場で防御できない状態になったとしても、その防御は適正な防御として扱われます。（戦闘は続行します。）

例：防御動物が戦闘中に以下の状況になった場合でも、その防御は続行します。

- ✓ 防御動物がウェイク状態になった
- ✓ 防御動物に対し、『防御ができない。』効果が適用された

- 1308.3g. 防御動物の指定後に、『～～しなければ防御ができない』のような効果によって防御に際して追加で必要な行動が求められたとしても、既に完了した防御指定に対してはその行動は無視されます。
- 1308.3h. 防御動物の指定後に『必ず防御する』のような効果が動物に適用されたとしても、既に完了した防御指定の内容は変化しません。(その動物は、次の防御指定の際に防御できるなら防御を行います。)
- 1308.4. 動物を防御動物として指定してムーブすることを、その動物の『防御』およびその動物の『戦闘』と記述します。

1309. 単独防御

- 1309.1. 動物 1 体で防御することを、『単独防御』と記述します。

- 1309.1a. 『単独防御した』かどうかは、防御動物の指定後の防御動物の数で判定します。

例：『[戦場の動物が単独防御した時に発動する。] その単独防御した動物に ATK+1/DEF+1 カウンター1 個を置く。』能力は、防御動物を指定した時点で動物 1 体のみが防御動物として扱われている場合に発動します。この効果の解決時点で、その動物が防御動物として扱われなくなった状況でも、防御指定した動物にカウンターを置く処理を行います。

- 1309.1b. 『単独防御している』かどうかは、その時点での防御動物の数で判定します。

例：『[戦場の動物が単独防御した時に発動する。] その単独防御している動物に ATK+1/DEF+1 カウンター1 個を置く。』能力は、防御動物を指定した時点で動物 1 体のみが防御動物として扱われている場合に発動しますが、この効果の解決時点で、その動物が防御動物として扱われなくなった状況やその防御が集団防御になった状況では、カウンターを置く処理を行いません。

1310. 集団防御

- 1310.1. 動物 2 体以上で同時に防御することを『集団防御』と記述します。

- 1310.1a. 『集団防御した』かどうかは、防御動物の指定後の防御動物の数で判定します。

例：『[戦場の動物が集団防御した時に発動する。] その集団防御した動物に ATK+1/DEF+1 カウンター1 個ずつを置く。』能力は、防御動物を指定した時点で動物 2 体以上が防御動物として扱われている場合に発動します。この効果の解決時点で、それらの動物が防御動物として扱われなくなった状況や防御動物の数が 1 体以下になりその防御が集団防御として扱われなくなった状況でも、防御指定した各動物にカウンターを置く処理を行います。

1310.1b. 『集団防御している』かどうかは、その時点での防御動物の数で判定します。

例：『[戦場の動物が集団防御した時に発動する。] その集団防御している動物に ATK+1/DEF+1 カウンター1 個ずつを置く。』能力は、防御動物を指定した時点で動物 2 体以上が防御動物として扱われている場合に発動しますが、この効果の解決時点で、防御動物の数が 1 体以下になりその防御が集団防御として扱われなくなっている状況では、カウンターを置く処理は行いません。同様に、この効果の解決時点で防御動物として扱われなくなっている動物に対してカウンターを置く処理も行われません。

1311. 戦闘ダメージの割り振り

1311.1. 戦闘ダメージの割り振りとは、ダメージ判定ステップ (1005.8) で攻撃動物および防御動物が、どのプレイヤー・動物に対してどれだけの量の戦闘ダメージを与えるかを決定する処理のことです。

1311.1a. 戦闘ダメージの割り振りは、その動物のコントローラーがそれぞれ行います。

1311.2. 戦闘ダメージの割り振りは、動物の ATK の値をすべて割り振る必要があります。

1311.3. 戦闘ダメージを割り振られる動物の DEF から、その動物が現在受けているダメージと既に割り振られているダメージの総量を引いた値を『許容ダメージ量』と定義します。

許容ダメージ量 = 動物の DEF - (受けているダメージ + 割り振られたダメージ)

例：DEF：5 の動物が 1 点ダメージを受けている状況で、ATK：2 となる動物から既にダメージを割り振られている時、この動物の許容ダメージ量は $5 - (1 + 2)$ で『2』となります。

1311.4. 動物に対して戦闘ダメージを割り振る時、可能な限りその戦闘ダメージを割り振られる動物の許容ダメージ量に等しくなるように、戦闘ダメージを割り振ります。

1311.4a. 割り振ることができる戦闘ダメージの値が許容ダメージ量未満の時、可能な限り多くの量の戦闘ダメージを割り振ります。

1311.4b. 戦闘ダメージを割り振ることができる動物が他にいる場合は、許容ダメージ量を超過する戦闘ダメージを割り振ることはできません。

1311.4c. 戦闘ダメージを割り振ることができる動物が他にいない場合、最後に戦闘ダメージを割り振った動物・プレイヤーに、残りの戦闘ダメージをすべて割り振ります。

1311.4d. 2 体以上の動物に戦闘ダメージを割り振る時、許容ダメージ量に満たない戦闘ダメージを割り振ってから、他の動物に戦闘ダメージを割り振ることはできません。

例：攻撃動物 A（ATK：2）の攻撃が、防御動物 X（許容ダメージ量：2）と防御動物 Y（許容ダメージ量：3）の 2 体の防御動物に集団防御された場合、攻撃プレイヤーは戦闘ダメージを防御動物 X と防御動物 Y に 1 点ずつ割り振ることはできません。防御動物 X か防御動物 Y のどちらか一方に 2 点の戦闘ダメージを割り振る必要があります。

例：攻撃動物 B（ATK：3）の攻撃が、防御動物 X（許容ダメージ量：2）と防御動物 Y（許容ダメージ量：3）の 2 体の防御動物に集団防御された場合、攻撃プレイヤーは以下のような戦闘ダメージの割り振りは行えません。

✕ 防御動物 X に 1 点・防御動物 Y に 2 点

この状況では、攻撃プレイヤーは以下のいずれかの割り振りを行います。

✓ 防御動物 X に 2 点・防御動物 Y に 1 点

✓ 防御動物 Y にのみ 3 点

1311.4e. 与える・与えられる（戦闘）ダメージを増加・軽減・変更する効果が適用されている状況では、戦闘ダメージの割り振り時点で計算を行います。ダメージの計算方法については、ダメージの処理と計算（1700）も参照してください。

例：『与えられるダメージを 1 点加算する。』効果が適用されている動物に戦闘ダメージを割り振る場合、1 点を加算した後の値で割り振る量を計算します。

（その動物の許容ダメージ量が3の時、他の動物に戦闘ダメージを割り振ることができる状況では、戦闘ダメージは2点までしか割り振れません。）

例：『与えられるダメージを0になるように軽減する。』効果が適用されている動物に戦闘ダメージを割り振る場合、可能な限り多くの戦闘ダメージを割り振ります。（その動物の許容ダメージ量に関わらず、割り振ることができるすべての値を割り振ります。結果的に、その動物に戦闘ダメージを割り振る動物は、許容ダメージ量を超過するダメージを与えることができないため、他の動物に戦闘ダメージを割り振ることはできません。）

1311.5. 割り振る戦闘ダメージの量は、以下に従って決定します。

1311.5a. 防御動物がいない時：

すべての攻撃動物の ATK の合計値を防御プレイヤーに割り振ります。

1311.5b. 単独攻撃かつ単独防御の時：

1. 攻撃プレイヤーは、攻撃動物の ATK の値を防御動物に割り振ります。
2. 防御プレイヤーは、防御動物の ATK の値を攻撃動物に割り振ります。

1311.5c. 単独攻撃かつ集団防御の時：

1. 攻撃プレイヤーは、許容ダメージ量が0になっていない防御動物の内1体を選択して、攻撃動物の ATK の値を可能な限り選択した防御動物の許容ダメージ量に等しくなるように割り振ります。ATK の値をすべて割り振れないなら、許容ダメージ量が0になっていない別の防御動物1体を選択し、同じ処理を行います。この処理を、割り振れる ATK の値が0になるか、防御動物が選択できなくなるまで繰り返します。（結果的に、最後に選択された防御動物に、未割り振りの ATK の値をすべて割り振ります。）
2. 防御プレイヤーは、すべての防御動物の ATK の合計値を攻撃動物に割り振ります。

1311.5d. 集団攻撃かつ単独防御の時：

1. 攻撃プレイヤーは、すべての攻撃動物の ATK の合計値を防御動物に割り振ります。

2. 防御プレイヤーは、許容ダメージ量が0になっていない攻撃動物の内1体を選択して、防御動物の ATK の値を可能な限り選択した攻撃動物の許容ダメージ量に等しくなるように割り振ります。ATK の値をすべて割り振れないなら、許容ダメージ量が0になっていない別の攻撃動物1体を選択し、同じ処理を行います。この処理を、割り振れる ATK の値が0になるか、攻撃動物が選択できなくなるまで繰り返します。（結果的に、最後に選択された攻撃動物に、未割り振りの ATK の値をすべて割り振ります。）

1311.5e. 集団攻撃かつ集団防御の時：

1. 攻撃プレイヤーは、以下の動物をそれぞれ1体ずつ選択します。
 - 戦闘ダメージの割り振りを行っていない攻撃動物の内1体
 - 許容ダメージ量が0になっていない防御動物の内1体

その後、選択した攻撃動物の ATK の値を可能な限り選択した防御動物の許容ダメージ量に等しくなるように割り振ります。ATK の値をすべて割り振れないなら、許容ダメージ量が0になっていない別の防御動物1体を選択し、同じ処理を行います。この処理を、割り振れる ATK の値が0になるか、防御動物が選択できなくなるまで繰り返します。（結果的に、最後に選択した防御動物に、未割り振りの ATK の値をすべて割り振ります。）これらの処理を、すべての攻撃動物で繰り返します。すべての防御動物の許容ダメージ量が0になっている場合、残りの攻撃動物は、最後に選択された防御動物に、未割り振りの ATK の値をすべて割り振ります。

2. 防御プレイヤーもすべての防御動物で同様の処理を行います。

1312. 戦闘ダメージを与える**処理の実行**

1312.1. 戦闘ダメージの割り振りの解決後、1点以上の値を割り振ったすべての攻撃動物および防御動物は、割り振った戦闘ダメージを選択したプレイヤー・動物に同時に与えます。

1312.1a. **戦闘ダメージを与える処理**は、パイルに置かれず実行されます。

1312.1b. **戦闘ダメージを与える時点では、ダメージ処理は実行されません。**

1312.2. 戦闘ダメージを与える時、実際に与えるダメージの量に関わらず、割り振った値を0に戻します。（割り振った値をリセットします。与えるダメージの量は変化しません。）

1312.3. 1点以上の戦闘ダメージを与えた場合、『戦闘ダメージを与えた時』に適用される常時効果・固有效果の処理を適用します。

1312.4. ダメージの処理の詳細は、ダメージの処理と計算（1700）も参照してください。

1313. 戦闘ダメージを受ける処理の実行

1313.1. 戦闘ダメージを与える処理の実行後、1点以上の戦闘ダメージを与えられたプレイヤーおよび動物は、与えられた戦闘ダメージに等しい量の戦闘ダメージを受けます。

1313.1a. 受ける（戦闘）ダメージに関する効果が適用されている状況では、戦闘ダメージを受ける処理の時点で該当する効果の処理と計算を行います。（1705）

1313.1b. 戦闘ダメージを受ける処理は、パイルに置かれず、すべて同時に実行されます。

1313.2. 実際に1点以上のダメージを受けたプレイヤー・動物にダメージ処理を実施します。

1313.2a. プレイヤーが戦闘ダメージを受けた場合：
そのプレイヤーのライフを、受けたダメージの量だけ減少させます。

1313.2b. 動物が戦闘ダメージを受けた場合：
その動物に蓄積されているダメージを、受けたダメージの量だけ増加させます。

1313.2c. ダメージ処理は、パイルに置かれず、すべて同時に実行されます。

1313.2d. ダメージ処理が実行された時点で、その戦闘ダメージを与えたカード・トークンおよびそれらのコントローラーは、『(戦闘) ダメージを与えた』とみなされます。同時に、その戦闘ダメージを受けたプレイヤー・カード・トークンは、『(戦闘) ダメージを受けた』とみなされます。

1313.3. 1点以上の戦闘ダメージを受けた場合、『戦闘ダメージを受けた時』に適用される常時効果・固有效果の処理を適用します。

1313.4. ダメージの処理の詳細は、ダメージの処理と計算（1700）も参照してください。

1314. 特殊な状況での戦闘

1314.1. 集団攻撃と《有翼》の扱い

1314.1a. 集団攻撃しているすべての動物が《有翼》を持っている場合、防御プレイヤーは《有翼》か《対空》を持つ動物でしか防御できません。

- 1314.1b. 集団攻撃している動物が1体でも《有翼》を持っていない場合、防御プレイヤーは《有翼》に関わらず防御できます。(戦闘ダメージの割り振りで《有翼》を持つ動物にダメージを割り振ることができます。《有翼》は、ダメージが割り振れなくなる能力ではありません。)

1314.2. 集団攻撃と《突破》の扱い

- 1314.2a. 集団攻撃しているすべての動物が《突破》を持っている場合、《突破》の効果が適用され、超過した ATK の合計値分の戦闘ダメージを相手に与えます。
- 1314.2b. 集団攻撃している動物が1体でも《突破》を持っていない場合、《突破》の効果は適用されません。(超過による戦闘ダメージはありません。)

1314.3. 集団攻撃と《隠密》の扱い

- 1314.3a. 集団攻撃しているすべての動物が《隠密》を持っている場合、防御プレイヤーは防御できません。
- 1314.3b. 集団攻撃している動物が1体でも《隠密》を持っていない場合、防御プレイヤーは《隠密》に関わらず防御できます。(戦闘ダメージの割り振りで《隠密》を持つ動物にダメージを割り振ることができます。《隠密》は、ダメージが割り振れなくなる能力ではありません。)

1314.4. 集団攻撃・集団防御と《有毒》の扱い

- 1314.4a. 集団攻撃しているすべての動物が《有毒》を持っている場合、防御動物が許容量未満のダメージを受ける時、防御動物は割り振られた戦闘ダメージの量ではなく、その防御動物の許容ダメージ量に等しい量の戦闘ダメージを受けます。
- 1314.4b. 集団攻撃している動物が1体でも《有毒》を持っていない場合、攻撃動物が持つ《有毒》の効果は適用されません。
- 1314.4c. 集団防御しているすべての動物が《有毒》を持っている場合、攻撃動物が許容量未満のダメージを受ける時、攻撃動物は割り振られた戦闘ダメージの量ではなく、その攻撃動物の許容ダメージ量に等しい量の戦闘ダメージを受けます。
- 1314.4d. 集団防御している動物が1体でも《有毒》を持っていない場合、防御動物が持つ《有毒》の効果は適用されません。

1400. ループの処理

1401. 概要

- 1401.1. 特定の処理を、複数回（または無限回）処理できる状況を『ループ』と記述します。
- 1401.2. ループによってゲームの状況に何らかの変化が発生する時、それがループに関わらない変化となるなら、ループは可能であるとみなされます。
- 1401.3. ループを処理するプレイヤーは、相手にループが可能なことを証明するか、ジャッジがその証明を受け入れる必要があります。

1402. ループの回数の決定

- 1402.1. ループを停止できるプレイヤーが 1 人のみの場合、そのプレイヤーはループの回数を宣言することで、その回数分のループを処理したものとして扱うことが認められます。このループの処理によってゲームの状況が変化するなら、ループの回数だけ処理します。
- 1402.2. ループを停止できるプレイヤーが複数人の場合、その時点で優先権を持つプレイヤーがそのループの回数を宣言します。その後、次のプレイヤーがループの回数を宣言します。ループを停止できるすべてのプレイヤーがループの回数を宣言した後、その中の最小の回数がループの回数として決定され、決定された回数だけループを処理します。

例：一方のプレイヤーがループの回数を「10 回」と宣言し、もう一方のプレイヤーが「5 回」と宣言した場合、そのループは 5 回処理されます。

例：一方のプレイヤーがループの回数を「10 回」と宣言し、もう一方のプレイヤーが「0 回」と宣言した場合、そのループは 1 回も処理されません。

- 1402.2a. 複数人のプレイヤーによるループを理由に、プレイヤー間で回数の宣言が無限に繰り返されることが証明される場合、優先権を持つプレイヤーから順にループの回数を決定し、ループに関与するすべてのプレイヤーが 1 度ずつ回数を宣言した時点でループの回数を決定します。
- 1402.3. ループの回数の決定後、そのループが 1 回も処理されなかった場合、ループに関連したゲームの状況に変化がない限り、同じループを再度処理することはできません。

例：いずれかのプレイヤーが「0 回」と宣言したことでループが処理されなかった場合、ループに関連したゲームの状況が変化するまで同じループは処理できません。

1403. ループの停止

1403.1. ループが強制的な効果によって停止できないことが自明な時、そのループを 1 度だけ処理します。そのループの処理後、ループに関連したゲームの状況に変化がない限り、同じループを再度処理することはできません。

1500. キーワード能力

1501. 概要

1501.1. キーワード能力とは、『《 》』で囲まれて記述されている能力です。

1501.2. キーワード能力は、ルールで決められた能力を持ちます。通常の方法の記述の代わりとして、『《 》』で記述します。

1501.3. 同一のカードやトークンが同じキーワード能力を 2 つ以上持つ場合でも、原則として重複したキーワード能力は無視されます。

1502. 条件キーワード能力

1502.1. 以下のキーワード能力を総称して、『条件キーワード能力』と記述します。

1. 《平野》 (1502.2)
2. 《山岳》 (1502.3)
3. 《水生》 (1502.4)
4. 《森林》 (1502.5)
5. 《夜》 (1502.6)

1502.1a. 各条件キーワード能力は、効果や、カードをプレイする際の条件の達成 (703)、<条件域> (207.14) などで参照されます。

1502.1b. 『条件に応じた条件キーワード能力』を参照する場合、以下の各条件アイコンに応じた条件キーワード能力を参照します。この時、『』は参照できません。

1.  : 《平野》
2.  : 《山岳》
3.  : 《水生》
4.  : 《森林》
5.  : 《夜》

1502.2. 《平野》

1502.2a. 【常時（戦場・領地）】あなたがカードをプレイする時、これは平野条件の1つとして数えられる。

1502.3. 《山岳》

1502.3a. 【常時（戦場・領地）】あなたがカードをプレイする時、これは山岳条件の1つとして数えられる。

1502.4. 《水生》

1502.4a. 【常時（戦場・領地）】あなたがカードをプレイする時、これは水生条件の1つとして数えられる。

1502.5. 《森林》

1502.5a. 【常時（戦場・領地）】あなたがカードをプレイする時、これは森林条件の1つとして数えられる。

1502.6. 《夜》

1502.6a. 【常時（戦場・領地）】あなたがカードをプレイする時、これは夜条件の1つとして数えられる。

1503. 《敏捷》

1503.1. 【常時（手札）】このカードは、あなたが優先権を持つなら、いつでもプレイできる。

1503.1a. 何らかの効果により、手札以外からカードをプレイできる状況では、この能力は該当の領域でも発動します。

1504. 《唯一》

1504.1. 【常時（戦場）】あなたの戦場にこの存在と同じ名前名前の存在があるなら、それらの同じ名前名前の存在が1つになるように、あなたの戦場の存在をルール処理によって墓地に置く。

1505. 《装備（対象）》

1505.1. 《装備（対象）》は、以下の能力をまとめた能力です。

- 【プレイ】[戦場の（対象）1つを対象に発動する。] これを（対象）に装備した状態で戦場に出す。
- 【常時（戦場）】これが装備状態でない、または装備対象が（対象）でないなら、これをルール処理によって生贄に捧げる。

1505.2. 『戦場に出す。』効果により、カードのプレイを行うことなく《装備》を持つカードやトークンを戦場に出す場合には、（対象）で指定されたカード・トークンを対象にせず直接その《装備》を持つカード・トークンを戦場に出します。

- 1505.2a. 『{指定のカード・トークンに} 装備している状態で戦場に出す。』効果によって《装備》を持つカード・トークンを戦場に出す時、指定されたカード・トークンが装備対象とみなされます。(206.10c) この時、その装備対象は（対象）の内容を満たす必要はありません。ただし、その装備対象が（対象）の内容を満たさない場合、装備状態のカード・トークンはルール処理によって生贄に捧げられます。

例：『《装備》を持つカードをこれに装備している状態で戦場に出す。』効果が解決された時、この効果を発動したカード・トークンが装備対象となります。

例：コスト3以上の動物が発動した『これに装備している状態で戦場に出す。』効果によって、『《装備（コスト2以下の動物）》』を持つカードも戦場に出すことができます。その場合、装備対象がコスト2以下の動物でないため、その《装備》を持つカードは直後のルール処理で生贄に捧げられます。

- 1505.2b. 『道具カード・存在カードを戦場に出す。』効果によって《装備》を持つカード・トークンが戦場に出た時、そのカード・トークンは装備状態でないため、ルール処理によって生贄に捧げられます。

例：『あなたの墓地の存在カード1枚をあなたの戦場に出す。』効果によって、《装備》を持つカードを戦場に出した時、そのカードは装備状態でないため、直後のルール処理で生贄に捧げられます。

1505.3. 装備状態となっている《装備》を持つ存在が、その《装備》を失った場合、その時点で装備状態でなくなります。(《装備》の常時能力も失われるため、結果的に生贄に捧げる処理も行われません。その存在が《装備》を持つ状態に戻った場合は、《装備》の常時能力が発動し、ルール処理で生贄に捧げられます。)

例：《装備》を持つ存在が夜状態になった場合、《装備》も失われるため、装備状態ではなくなります。その後、夜を明けた直後のルール処理で生贄に捧げられます。

1506. 《鉄壁》

1506.1. 【常時（戦場）】 この存在は、相手がコントロールする効果の対象にならない。

1506.2. ある存在が相手の効果の対象になった後で、その効果が解決される前に《鉄壁》を得た場合、その《鉄壁》を得たカードは相手の効果の対象から外れます。(206.4e)

1507. 《突破》

1507.1. 【常時（戦場）】 この動物が攻撃動物として戦闘ダメージを与えた時、そのダメージが防御動物の許容ダメージ量 (1311.3) を超過しているなら、相手にその超過した値に等しい量の戦闘ダメージを与える。

1507.1a. この能力は、すべての攻撃動物が《突破》を持つ場合のみ適用されます。(1314.2)

1507.1b. この能力は、戦闘ダメージの割り振り (1311) 後、戦闘ダメージを与える処理の直後に適用されます。(1312.3) この時点では、受ける（戦闘）ダメージに関する処理や計算は行われません。

1507.1c. この能力でプレイヤーにダメージを与える場合、その戦闘ダメージについても、ダメージの処理と計算を実施します。(1704.5)

1507.2. ダメージの処理の詳細は、ダメージの処理と計算 (1700) も参照してください。

1508. 《冬毛》

1508.1. 【常時（戦場）】 あなたの戦場に「冬」カードがないなら、これをルール処理によって墓地に置く。

1509. 《有翼》

1509.1. 【常時（戦場）】 この動物の攻撃は《有翼》を持たない動物には防御されない。

1509.1a. この能力は、すべての攻撃動物が《有翼》を持つ場合のみ適用されます。(1314.1)

1510. 《駿足》

1510.1. 【常時（戦場）】 この動物は行動待機の影響を受けない。

1510.1a. この効果は、存在が行動待機（204.8）状態にならない効果や存在から行動待機を取り除く効果ではありません。何らかの理由で行動待機状態の存在が《駿足》を持たない状態になった場合、その存在は行動待機の影響を受けます。

1511. 《対空》

1511.1. 【常時（戦場）】 この動物は《有翼》を持つ動物を防御できる。

1512. 《バッファロー軍》

1512.1. 【常時】 これは《バッファロー軍》を持つカード（トークン）として参照できる。

1512.1a. 《バッファロー軍》は特定の効果を持たない常時能力です。

1512.1b. この能力を持つカード・トークンが能力を失っている場合、『《バッファロー軍》を持つカード（トークン）』として参照できなくなります。

1513. 《ライノ軍》

1513.1. 【常時】 これは《ライノ軍》を持つカード（トークン）として参照できる。

1513.1a. 《ライノ軍》は特定の効果を持たない常時能力です。

1513.1b. この能力を持つカード・トークンが能力を失っている場合、『《ライノ軍》を持つカード（トークン）』として参照できなくなります。

1514. 《急造》

1514.1. 【常時（手札）】 このカードは、相手のターン中、あなたが優先権を持つなら、いつでもプレイできる。

1514.1a. 何らかの効果により、手札以外からカードをプレイできる状況では、この能力は該当の領域でも発動します。

1515. 《隠密》

1515.1. 【常時（戦場）】 この動物の攻撃は防御されない。

1515.1a. この能力は、すべての攻撃動物が《隠密》を持つ場合のみ適用されます。(1314.3)

1516. 《早業》

1516.1. 【常時（戦場）】この動物は行動待機の影響を受けずに発動コストでムーブできる。

1516.1a. この効果は、存在が行動待機（204.8）状態にならない効果や存在から行動待機を取り除く効果ではありません。何らかの理由で行動待機状態の存在が《早業》を持たない状態になった場合、その存在は行動待機の影響を受けます。

1516.1b. この効果で行動待機の影響を受けないのは、発動コストによるムーブだけです。（行動待機状態の場合、攻撃はできません。）

1517. 《有毒》

1517.1. 【常時（戦場）】この動物の戦闘によって1点以上の戦闘ダメージを動物が受ける時、その戦闘ダメージの量がダメージを受ける動物の許容ダメージ量未満なら、その受ける戦闘ダメージの量を許容ダメージ量に等しくなるように増加させる。

1517.1a. この能力は、戦闘ダメージの割り振り（1311）には影響しません。（この能力を持つ動物が戦闘ダメージを割り振る時、その動物の ATK の値を使用します。）

1517.1b. この能力を持つ動物が攻撃を行う戦闘では、すべての攻撃動物が《有毒》を持つ場合のみこの能力を適用します。（1314.4）

1517.1c. この能力を持つ動物が防御を行う戦闘では、すべての防御動物が《有毒》を持つ場合のみこの能力を適用します。（1314.4）

1517.1d. この能力は、その戦闘で動物が受ける戦闘ダメージの量全体を許容ダメージ量に変更します。（割り振られた戦闘ダメージそれぞれに対して適用される能力ではありません。）（1705.3a）

例：許容ダメージ量5の動物が、《有毒》を持ち ATK 2 の動物2体から合計4点のダメージを割り振られた場合、受ける戦闘ダメージの量が許容ダメージ量未満となるため、《有毒》が適用されます。この時、受ける戦闘ダメージである4点すべてが《有毒》によって許容ダメージ量に等しい量である5点に変更されます。（それぞれの動物が割り振った2点に対して、《有毒》が別々に適用されるわけではありません。）

1517.2. ダメージの処理の詳細は、ダメージの処理と計算（1700）も参照してください。

1600. カウンターの詳細

1601. 概要

1601.1. カウンターとは、カードやトークンの上に置かれる目印のことです。1枚のカード・トークンの上に、複数の種類・数のカウンターを置くことができます。

1601.1a. カウンターとして使用する物品は、そのカウンターの種類や数を適切に管理でき、カード・トークンの上に置いてもゲームの進行や情報の確認に支障が出ないものである必要があります。

1601.2. カウンターは、名称を持ちます。カウンターの記述の前にその名称が記述されます。

1601.2a. カウンター名の一覧は以下の通りです。

1. ATK+1/DEF+1 カウンター (1602)
2. ATK-1/DEF-1 カウンター (1603)
3. 夜牢カウンター (1604)
4. 脱出カウンター (1605)
5. 補修カウンター (1606)
6. 妖狐カウンター (1607)
7. 成長カウンター (1608)
8. 治癒カウンター (1609)
9. 睡眠カウンター (1610)
10. 彼岸カウンター (1611)
11. 防護カウンター (1612)

1601.2b. カウンター名を宣言する場合、上記のカウンター名の中かから宣言します。実在しないカウンター名を宣言することはできません。

1601.3. 一部のカウンターは、ルールによって、そのカウンターが置かれているカード・トークンに能力を与えたり、置かれているカード・トークンが持つ情報を変更したりします。これらの処理は、カウンターが持つ効果としては扱いません。

1601.4. 各カウンターは、カード・トークンに関わらず置くことができます。そのカウンターが持つルールを適正に処理できないカード・トークンにも置くことができます。同様に、何らかの理由でそのカウンターが置かれているカード・トークンに対してカウンターが持つルールを処理できない状態になったとしても、そのカウンターは置かれ続けます。

例：ATK+1/DEF+1 カウンターは ATK や DEF を持たないカードの上にも置くことができます。

例：ATK+1/DEF+1 カウンターが置かれている動物が、動物以外のタイプとして扱われる時でも、置かれている ATK+1/DEF+1 カウンターはそのまま置かれ続けます。

1601.5. 各カウンターは、そのカウンターが置かれているカード・トークンと同じ領域にあるとみなされます。

例：戦場の存在に置かれているカウンターは、『戦場のカウンター』とみなされます。

1601.6. カウンターが置かれているカード・トークンが領域を離れた時、そのカード・トークンに置かれていたカウンターはすべて消滅します。

1601.6a. この時にも、置かれていたカウンターはその領域を離れたとみなされます。

例：カウンターが置かれているカードが戦場を離れた時、そのカードの上に置かれていたカウンターも『戦場を離れた』とみなされます。

1601.7. 特定のカウンターを別の種類のカウンターとして扱う効果が適用されている状況では、それらのカウンターの変更前のルールは適用されず、変更後のルールが適用されます。

例：『あなたの戦場の妖狐カウンターは ATK+1/DEF+1 カウンターになる。』効果が適用されている場合、妖狐カウンターとして置かれていたすべてのカウンターは妖狐カウンターとして扱われなくなります。また、ATK+1/DEF+1 カウンターになった妖狐カウンターは、通常の ATK+1/DEF+1 カウンターと同様に、これらのカウンターが置かれている動物の ATK と DEF を増加させます。

1601.7a. 特定のカウンターを置くことを禁止する効果と、特定のカウンターを別の種類のカウンターとして扱う効果が同時に適用されている場合、それらのカウンターを置くことができるかどうかは、変更前の時点でのカウンターの種類で判定します。

例：『あなたの戦場の妖狐カウンターは ATK+1/DEF+1 カウンターになる。』
効果が適用されている場合でも、『妖狐カウンターを置く。』効果によって
『妖狐カウンターを置くことはできない。』効果が適用されているカード・
トークンにカウンターを置くことはできません。

- 1601.7b. 特定のカウンターを別の種類のカウンターとして扱う効果が適用された後、その
効果の適用が終了した場合、それらのカウンターは、元のカウンター（それらの
カウンターを置く効果によって指定されていたカウンター）に戻ります。

例：『このターン中、あなたの戦場の妖狐カウンターは補修カウンターになる。』
効果の適用が終了した時、この効果で補修カウンターとして扱われていた各
カウンターは妖狐カウンターに戻ります。同様に、この効果の解決後に『妖狐
カウンターを置く。』効果で補修カウンターとして置かれた各カウンターも、
効果の適用が終了した時点で妖狐カウンターに戻ります。

1602. ATK+1/DEF+1 カウンター

- 1602.1. ATK+1/DEF+1 カウンターが置かれている動物は、ATK+1 と DEF+1 を得ます。

- 1602.1a. 同一の動物に複数の ATK+1/DEF+1 カウンターが置かれている場合、その数だけ
ATK+1/DEF+1 を得ます。

1603. ATK-1/DEF-1 カウンター

- 1603.1. ATK-1/DEF-1 カウンターが置かれている動物は、ATK-1 と DEF-1 を得ます。

- 1603.1a. 同一の動物に複数の ATK-1/DEF-1 カウンターが置かれている場合、その数だけ
ATK-1/DEF-1 を得ます。

1604. 夜牢カウンター

- 1604.1. 夜牢カウンターが置かれている存在は、以下の能力を得ます。

- 【常時（戦場）】この存在が夜を明けるなら、代わりにこの存在から夜牢カウン
ター1個を取り除く。

- 1604.1a. 同一の存在に複数の夜牢カウンターが置かれている場合であっても、この能力を
重複して得ることはありません。

1605. 脱出カウンター

1605.1. 脱出カウンターが置かれているカードは、以下の能力を得ます。

- 【誘発（除外）】[あなたの準備フェイズ開始時に発動する。] このカードから脱出カウンター1個を取り除く。この効果によって、このカードからすべての脱出カウンターが取り除かれたなら、これをあなたの戦場に出す。

1605.1a. 同一のカードに複数の脱出カウンターが置かれている場合であっても、この能力を重複して得ることはありません。

1606. 補修カウンター

1606.1. 補修カウンターは特定のルールを持ちません。参照のために使用されます。

1607. 妖狐カウンター

1607.1. 妖狐カウンターは特定のルールを持ちません。参照のために使用されます。

1608. 成長カウンター

1608.1. 成長カウンターは特定のルールを持ちません。参照のために使用されます。

1609. 治癒カウンター

1609.1. 治癒カウンターは特定のルールを持ちません。参照のために使用されます。

1610. 睡眠カウンター

1610.1. 睡眠カウンターが置かれている存在は、以下の能力を得ます。

- 【常時（戦場）】この存在が起床フェイズにウェイクするなら、代わりにこの存在から睡眠カウンター1個を取り除く。

1610.1a. 同一の存在に複数の睡眠カウンターが置かれている場合であっても、この能力を重複して得ることはありません。

1611. 彼岸カウンター

1611.1. 彼岸カウンターは特定のルールを持ちません。参照のために使用されます。

1612. 防護カウンター

1612.1. 防護カウンターが置かれている存在は、以下の能力を得ます。

- 【常時（戦場）】 この存在が破壊されるなら、代わりにこの存在から防護カウンター1個を取り除いて、この存在からすべてのダメージを取り除く。

1612.1a. 同一の存在に複数の防護カウンターが置かれている場合であっても、この能力を重複して得ることはありません。

1612.1b. この効果を適用した場合、その存在は『破壊された』とみなされません。同様に、その存在を『破壊した』ともみなされません。

1700. ダメージの処理と計算

1701. 概要

1701.1. ダメージの処理は、以下の 4 つの手順で構成されます。戦闘や効果によってダメージが発生する時、これらの手順を順番に実行します。

1. 与えるダメージ量の決定：

与えるダメージの量を決定するために以下の手順を実行します。

- 最初に、与えるダメージに関する処理と計算を行います。(1702)
- 次に、与えられるダメージに関する処理と計算を行います。(1703)

2. ダメージを与える処理の実行：

上記 1 の結果として、ダメージの量が 1 点以上となるなら、ダメージを与える処理を実行します。(1704)

- 与えたダメージに関する処理と計算は、このタイミングで行います。
- ダメージを与えた段階では、まだダメージを受けたことにはなりません。

3. 受けるダメージ量の決定：

上記 2 の結果として、ダメージの量が 1 点以上となるなら、受けるダメージの量を決定するために以下の手順を実行します。

- 受けるダメージに関する処理と計算を行います。(1705)

4. ダメージを受ける処理の実行：

上記 3 の結果として、ダメージの量が 1 点以上となるなら、ダメージを受ける処理を実行します。(1706)

- プレイヤー・カード・トークンが実際に 1 点以上のダメージを受けた時、ダメージ処理を実行します。(この段階でダメージが確定します。)
- ダメージ処理が実行された時点で、『ダメージを与えた時』『ダメージを受けた時』の誘発能力が発動待機状態になります。(次のルール処理で、これらの誘発能力を発動できます。)

1702. 与えるダメージに関する処理と計算

1702.1. 『ダメージを与えるなら』『ダメージを与える時』の処理を以下の順で実行します。

1702.1a. 『ダメージを与えるなら、代わりに』の処理を適用します。この処理でダメージを与える処理が、ダメージを与える処理以外の処理に置換（906）された場合、ダメージは発生せず、以降の処理も行われません。

1702.1b. 与えるダメージを『0 にする』処理を実行します。この処理が実行された場合、以降の処理は行われません。

1702.1c. 与えるダメージを増加する処理を実行します。

1702.1d. 与えるダメージを軽減する処理を実行します。

1702.1e. 上記の結果、与えるダメージの量が1点以上なら、上記以外の処理を実行します。

1702.2. 同じタイミングで実行する処理が複数ある場合、先に発動した効果から順に実行します。

1702.3. 戦闘ダメージの場合、上記の処理は戦闘ダメージの割り振り（1311）時点で実行します。

1703. 与えられるダメージに関する処理と計算

1703.1. 『ダメージが与えられるなら』『ダメージが与えられる時』の処理を以下の順で実行します。

1703.1a. 『ダメージが与えられるなら、代わりに』の処理を実行します。この処理でダメージを与える処理が、ダメージを与える処理以外の処理に置換された場合、ダメージは発生せず、以降の処理も行われません。

1703.1b. 与えられるダメージを『0 にする』処理を実行します。この処理が実行された場合、以降の処理は行われません。

1703.1c. 与えられるダメージを増加する処理を実行します。

1703.1d. 与えられるダメージを軽減する処理を実行します。

1703.1e. 上記の結果、与えられるダメージの量が1点以上なら、上記以外の処理を実行します。

1703.2. 同じタイミングで実行する処理が複数ある場合、先に発動した効果から順に実行します。

1703.3. 戦闘ダメージの場合、上記の処理は戦闘ダメージの割り振り（1311）時点で適用します。

1704. ダメージを与える処理の実行

1704.1. 上記 1703 の結果、ダメージの量が 1 点以上となっているなら、ダメージを与える処理を実行します。

1704.1a. ダメージを与えた時点では、ライフの減少やダメージの蓄積は行われません。

1704.1b. 複数のプレイヤー・存在へのダメージは、同時に処理を実行します。

1704.2. ダメージを与える処理の実行後、『ダメージを与えた時』で指定されている常時能力・固有能力の効果を適用します。

例：《突破》の『【常時（戦場）】この動物が攻撃動物として戦闘ダメージを与えた時、そのダメージが防御動物の許容ダメージ量を超過しているなら、相手にその超過した値に等しい量の戦闘ダメージを与える。』効果は、戦闘ダメージを与える（1312）時点で適用されます。この時点では『受けるダメージ』に関する効果は適用されません。（防御動物に『ダメージを受けない』処理が適用されている場合でも、《突破》によって許容ダメージ量を超過した値に等しい量の戦闘ダメージを相手に与える処理を行います。）

1704.3. 同じタイミングで実行する処理が複数ある場合、先に発動した効果から順に実行します。

1704.4. 戦闘ダメージの場合、上記の処理は戦闘ダメージを与える処理の実行（1312.3）直後に処理されます。

1704.5. この時点で新たなダメージが発生する場合、そのダメージに対しても 1701.1 の手順を実施します。

例：《突破》の効果で相手に戦闘ダメージを与える時、既に戦闘ダメージの割り振りは終わっていますが、その戦闘ダメージについても『ダメージを与えるなら／時』や『ダメージが与えられるなら／時』などの処理と計算を行います。

1705. 受けるダメージに関する処理と計算

1705.1. 上記 1704 の結果、ダメージの量が 1 点以上となっているなら、『ダメージを受けるなら』『ダメージを受ける時』の処理を以下の順で適用します。

- 1705.1a. 『ダメージを受けるなら、代わりに』の処理を実行します。この処理でダメージを受ける処理が、ダメージを受ける処理以外の処理に置換された場合、ダメージは発生せず、以降の処理も行われません。

例：『【常時（戦場）】あなたがダメージを受けるなら、代わりにこれに補修カウンターX個を置く。Xはあなたに与えられるそのダメージの量に等しい。』効果によってダメージを受ける処理がカウンターを置く処理に置換された場合、ダメージが発生した扱いにはなりません。

- 1705.1b. 『ダメージを受けない』処理を実行します。この処理が実行された場合、以降の処理は行われません。

- 1705.1c. 受けるダメージを『0にする』処理を実行します。この処理が実行された場合、以降の処理は行われません。

- 1705.1d. 受けるダメージを増加する処理を実行します。

- 1705.1e. 受けるダメージを軽減する処理を実行します。

- 1705.1f. 上記の結果、受けるダメージの量が1点以上なら、上記以外の処理を実行します。

1705.2. 同じタイミングで実行する処理が複数ある場合、先に発動した効果から順に実行します。

1705.3. 戦闘ダメージの場合、上記の処理は戦闘ダメージを受ける処理の実行（1313.1a）時に処理されます。

- 1705.3a. この時、割り振られた戦闘ダメージ全体を『受けるダメージ』として参照します。

例：ある動物が ATK 2 と ATK 1 の動物から合計 3 点のダメージを割り振られた場合、その動物が受ける戦闘ダメージの量は 3 点です。

例：許容ダメージ量 5 の動物が、《有毒》（1517）を持ち ATK 2 の動物 2 体から合計 4 点のダメージを割り振られた場合、受ける戦闘ダメージの量が 4 点で許容ダメージ量未満となるため、《有毒》が適用されます。この時、受ける戦闘ダメージである 4 点すべてが《有毒》によって許容ダメージ量に等しい量（5 点）に変更されます。（それぞれの動物が割り振った 2 点に対して、《有毒》が別々に適用されるわけではありません。）

1705.4. この時点で新たなダメージが発生する場合、そのダメージに対しても 1701.1 の手順を実施します。

1706. ダメージを受ける処理の実行

1706.1. 上記 1705 の結果、ダメージの量が 1 点以上となっているなら、ダメージを受ける処理を実行します。

1706.1a. 複数のプレイヤー・存在へのダメージは、同時に処理を実行します。

1706.2. 上記の結果、受けたダメージの量が 1 点以上となっているなら、そのダメージを受けたプレイヤー・存在に応じたダメージ処理を実行します。

- プレイヤーがダメージを受けた場合：
そのプレイヤーのライフを、受けたダメージの量だけ減少させます。
- 存在がダメージを受けた場合：
その存在に蓄積されているダメージを、受けたダメージの量だけ増加させます。

1706.2a. 複数のプレイヤー・存在へのダメージは、同時に処理を行います。

1706.2b. ダメージ処理が行われた時点で、ダメージを発生させたカード・トークンおよびそのコントローラーは『ダメージを与えた』とみなされます。同時に、ダメージを受けたプレイヤー・カード・トークンは『ダメージを受けた』とみなされます。（『ダメージを与えた時』や『ダメージを受けた時』の誘発能力が発動待機状態になります。）

1706.3. 『ダメージを受けた時』に適用する常時能力・固有能力の効果を適用します。

1706.4. 同じタイミングで実行する処理が複数ある場合、先に発動した効果から順に実行します。

1706.5. 戦闘ダメージの場合、上記の処理は戦闘ダメージを受ける処理の実行（1313.2）時に処理されます。

【付則】 種属一覧

- | | |
|-----------|------------|
| 1. アライグマ | 23. タヌキ |
| 2. アリ | 24. チーター |
| 3. イヌ | 25. トリ |
| 4. イノシシ | 26. ネコ |
| 5. イモリ | 27. ネズミ |
| 6. イルカ | 28. バク |
| 7. オオカミ | 29. ハチ |
| 8. カエル | 30. バッファロー |
| 9. カジキ | 31. ビーバー |
| 10. カバ | 32. ヒョウ |
| 11. カメ | 33. ブタ |
| 12. カメレオン | 34. ヘビ |
| 13. カラス | 35. ペンギン |
| 14. キツネ | 36. モグラ |
| 15. キリン | 37. モモンガ |
| 16. クマ | 38. ラーテル |
| 17. コウモリ | 39. ライオン |
| 18. ゴリラ | 40. ラクダ |
| 19. サイ | 41. ワシ |
| 20. サル | 42. ワニ |
| 21. ゾウ | 43. 基礎 |
| 22. ダチョウ | 44. 冬 |