

MAGMELL CARD GAME 総合ルール

Ver 1.01

最終改訂:2020/01/20

目次:

0:本書の目的

1:MAGMELL の原則

2:用語の定義

プレイヤー/勝利と敗北/数/インスタンスと情報/カード/トークン/名称/種別/タイミング/使用コスト/触媒/色とシンボル/APとHP/テキスト/イラスト/イラストレーター/フレーバー/カードナンバー/位相/ライフ/ダメージ/契約者と支配者/あなたと相手/カウンター/使用/召喚/破壊/戻す/引く/探す/無効化/使用権/捨てる/回復

3:能力と効果

能力/効果

4:領域

領域の総則/魔導書/魔石デッキ/手札/戦闘エリア/魔石エリア/ダスト/チャント/夢

5:ゲームの準備

魔導書の構築/魔石デッキの構築/ゲーム開始処理

6:ターン

ターンの総則/スタンバイフェイズ/ドローフェイズ/魔石フェイズ/メインフェイズ/エンドフェイズ

7:ゲームの処理

攻撃とバトル/カードの使用とコストの支払い/誘発能力の誘発/カードや能力の解決/ルール処理チェック

8:改訂履歴

0 本書の目的

本書は、カードゲーム「MAGMELL」の詳細なルールを定めた文書である。ゲームを行うことができる最低限のルールよりも細かく事項を定義し、競技シーンでの裁定を行うため、あるいは製品付属のクイックルールや公式HPでのルール解説では判断に困るゲーム中の事象を解決するために用いられる。

1 MAGMELL の原則

- 101 カードのテキストとルールが矛盾している場合、カードのテキストが優先される。カードは当該状況に適用されるルールに対してのみ優先して適用される。この例外として、プレイヤーは常に投了することができる。
- 102 何らかのルールや効果によって何かをする際に他の効果が同様のことをできないものとしている場合、それはできない効果が優先される。
- 103 カードの効果による実行不可能な指示は、その部分を見捨て、残りの部分を可能な限り実行する。
- 104 複数のプレイヤーが同時に選択、処理を行う場合、まずターン・プレイヤーが必要なすべての選択を

行う。その後、非ターン・プレイヤーが必要なすべての選択を行う。選択の後、すべての処理を同時に行う。

2 用語の定義

201 プレイヤー

- 201.1 プレイヤーとは、そのゲームを実施している人々を指す。そのゲームを実施していない人々は、そのゲームにおいてプレイヤーではない。
- 201.2 ターン・プレイヤーとは、現在進行中のターンのプレイヤーを指す。非ターン・プレイヤーは、その対戦相手のプレイヤーを指す。
- 201.3 プレイヤーはインスタンスではなく、どの領域にもいない。ゲーム中、どこかの領域に置かれることはなく、また離れることもない。

202 勝利と敗北

- 202.1 いずれかのプレイヤーが勝利するか、ゲームが引き分けになった場合、同時にゲームは終了する。
- 202.2 プレイヤーは敗北条件を満たした時、次にいずれかのプレイヤーが使用権を得る際に敗北する。これはルール処理によるものであり、チャントを用いない。敗北条件には以下のものがある。
 - 202.2.1 プレイヤーのライフが0以下の場合、そのプレイヤーはゲームに敗北する。
 - 202.2.2 プレイヤーが、前回のルール処理チェック以降にカードがない魔導書からカードを引こうとしていた場合、ゲームに敗北する。
 - 202.2.3 その他、能力によってプレイヤーはゲームに敗北する場合がある。
- 202.3 プレイヤーの一方のみがゲームに敗北した場合、そのプレイヤーはゲームから取り除かれる。それと同時に、ゲームに敗北していないプレイヤーはゲームに勝利する。
 - 202.3.1 その他、能力によってプレイヤーがゲームに勝利することがある。その場合、同時に、ゲームに勝利していないプレイヤーはゲームに敗北する。
- 202.4 すべてのプレイヤーが同時に敗北した場合、ゲームが引き分けになる。
- 202.5 いずれかのプレイヤーが同時に勝利条件と敗北条件を満たした場合、そのプレイヤーはゲームに敗北する。
- 202.6 プレイヤーは、任意のタイミングで投了できる。
 - 202.6.1 投了したプレイヤーは進行状況にかかわらずゲームに敗北する。この処理を置換することはできない。
 - 202.6.2 何らかの処理の途中で投了をした場合、投了以降の処理は行われない。
- 202.7 大会や交流会といったイベントにおけるゲームでは、ジャッジの裁量によってゲームに敗北することがある。この処理を置換することはできない。

203 数

- 203.1 MAGMELLにおいて数を扱う場合、それは整数のみを扱う。
- 203.2 整数でない数を選ぶことはできず、整数でない点数のダメージを与えたり、ライフを得たりす

ることはできない。それらの数が出現しうる場合、それを処理するカードや能力に切り上げや切り捨ての処理が記載される。

203.3 負の数を選ぶことはできず、負の値のダメージを与えたり、ライフを得たりすることはできない。そのような結果となる処理は無視される。

203.4 プレイヤーが「任意の数」を選ぶ場合、それがプレイヤーやユニット、魔石にダメージやカウンターを割り振るならば、可能な限り 1 以上の数を選ぶ。選ぶのではなく対象を取る場合はその限りではない。

204 インスタンスと情報

204.1 インスタンスとは、①カード、②トークン、③チャントにある能力の総称である。

204.2 インスタンスは情報を持つ。情報とは、名称、種別、タイミング、使用コスト、触媒、色、テキスト、AP、HP、能力を指す。これらすべてを持つこともあれば、一部しか持たないこともある。

204.3 イラスト、イラストレーター、フレーバー、カードナンバーは情報ではない。それらはゲーム上の意味を持たない。

204.4 ルールや効果によって本来の情報を参照する場合がある。本来の情報とは、カードに記載されている情報を指す。

205 カード

205.1 このゲームにおけるカードとは、MAGMELL のカードを指す。

205.2 カードは情報が記載された表面と、MAGMELL のロゴが記載された裏面の二面を持つ。

205.3 カードが持つ情報は、名称によってその内容が定められる。名称が同じカードであっても製造された時期によって記載されている内容が異なる場合があるが、それらは全て最新の情報と同じ情報を持つものとして扱う。最新の情報は、<http://magmell.jp> で名称毎に定義され、確認することができる。

206 トークン

206.1 カードの効果やルールが定めた指示を実行したときに、トークンが用いられることがある。トークンは、魔導書や魔石デッキのカードを用いずに表される印である。

206.2 トークンはカードとして扱わない。カードを用いてトークンを示すことはあっても、それは変わらない。

206.3 トークンは、それを生み出す能力によって情報が定義される。

206.4 戦闘エリアでも魔石エリアでもない領域に存在するトークンは、次にいずれかのプレイヤーが使用権を得る際に消滅する。これはルール処理であり、チャントを用いない。

206.5 トークンが現在ある領域から他の領域に移動した場合、次にいずれかのプレイヤーが使用権を得る際にトークンは消滅する。これはルール処理であり、チャントを用いない。ただし、ルール処理前に領域に置かれてはいるため、それを誘発条件とした誘発能力は誘発し、また領域の移動は置換効果によって置換される。

207 名称

- 207.1 名称とは、カードやトークンの名前である。
- 207.2 インスタンスの名称は、魔導書や魔石デッキの構築における枚数制限の基準である。
- 207.2.1 通常、魔導書には同じ名称の、種別がユニットまたはマジックであるカードを3枚まで重複して入れることができる。
- 207.2.2 通常、魔石デッキには同じ名称の、種別が魔石であるカードを何枚でも重複して入れることができる。
- 207.3 能力がカードの名称を参照する場合、それは《》で括られる。

208 種別

- 208.1 種別とは、インスタンスが持つ情報である。種別には、ユニット、マジック、魔石が存在する。
- 208.1.1 種別表記が Unit であるインスタンスの種別はユニットである。
- 208.1.2 種別表記が Magic であるインスタンスの種別はマジックである。
- 208.1.3 種別表記が Stone であるインスタンスの種別は魔石である。
- 208.2 製品の付属品として Marker や Token、Counter といった記載がある物品があるが、これらは用途をわかりやすく示すためのものであり、種別として扱わない。

209 タイミング

- 209.1 タイミングは、それが記載されたカードを使用できる期間を定める情報である。クイックとノーマルの2種類が存在する。
- 209.1.1 使用タイミング欄に稲妻のマークが記載されている場合、そのインスタンスのタイミングはクイックである。
- 209.1.2 使用タイミング欄に稲妻のマークが記載されていない場合、そのインスタンスのタイミングはノーマルである。
- 209.2 タイミングがクイックであるカードは、メインフェイズまたはエンドフェイズの間、使用権を持つときに使用できる。
- 209.3 タイミングがノーマルであるカードは、プレイヤーが自身のメインフェイズの間に使用権を持っているときに、バトル状態でなく、かつチャントが空であれば使用できる。

210 使用コスト

- 210.1 使用コストとは、カードを使用するときにレストして支払う魔石の種類や枚数を示したシンボルと数値である。
- 210.2 使用コストが数値のみで参照される場合、それはそのインスタンスの使用コストのシンボルに記載されている数値を合計したものを参照する。
- 210.3 使用コストと触媒を合わせてコストと総称することがある。

211 触媒

- 211.1 触媒とは、インスタンスを使用するときに裏向きにして支払う魔石の種類や枚数を示したシンボルである。
- 211.2 インスタンスの色は、触媒の色に影響されない。触媒はそれを持つインスタンスの色や使用コストとは独立している。

- 211.3 触媒が数値のみで参照される場合、それはそのインスタンスの触媒に記載されているシンボルを合計した数を参照する。
- 211.4 使用コストと触媒を合わせてコストと総称することがある。

212 色とシンボル

- 212.1 MAGMELL における色は、「青」「緑」「赤」の3つである。ゲームにおいては、色を選ぶ場合、この3つから選ばなくてはならない。
- 212.2 あらゆるインスタンスは、色を持つことがある。カードの色は使用コストに含まれるシンボルの色によって決定される。カードのイラスト部分や枠は意味を持たない。
- 212.3 能力の色は、指定のない限り、それを発生させたインスタンスの色を引き継ぐ。
- 212.4 インスタンスの色は能力によって定義されることがある。
- 212.5 例外として、カード名が「青の魔石」、「緑の魔石」、「赤の魔石」であるカードは、それぞれ青、緑、赤の色を持つ。
- 212.6 無色とは、色を持たないことを指す。これは色ではない。

213 AP と HP

- 213.1 種別がユニットであるインスタンスの攻撃力や体力を表す数値として、AP と HP が存在する。これらは情報である。
- 213.2 AP とは、アタックポイントの略称である。ユニットが何らかにに対して戦闘ダメージを与える場合に AP の値を参照する。
- 213.3 HP とは、ヒットポイントの略称である。ユニットは同一ターン中に一定のダメージを受けると破壊されるが、HP はユニットが破壊されずに戦闘エリアにとどまることのできるダメージ量を定義する。
 - 213.3.1 自身の HP 以上のダメージを受けているユニットは破壊される。これはルール処理によるものであり、チャントを用いない。
 - 213.3.2 HP が 0 以下のユニットは破壊される。これはルール処理によるものであり、チャントを用いない。

214 テキスト

- 214.1 テキストは、インスタンスが持つ情報である。カードやトークンの能力は、テキストによって記載される。
 - 214.1.1 ユニットが持つテキストは、それが他の領域で機能することが明記されている場合を除き、戦闘エリアでのみその能力が有効になる。
 - 214.1.2 魔石が持つテキストは、それが他の領域で機能することが明記されている場合を除き、魔石エリアでのみその能力が有効になる。
 - 214.1.3 マジックが持つテキストは、それが他の領域で機能することが明記されている場合を除き、使用されて置かれたチャントで解決される場合でのみその効果を実行する。
- 214.2 テキストの中には、括弧” () ”の中に記載される箇所が存在する。これは注釈文である。注釈文はテキストを分かりやすくするための補助として記載されたもので、ゲーム上は意味を持た

ない。

215 イラスト

215.1 イラストはカードの中心部に描かれた絵である。イラストは MAGMELL の世界観を、カードを通して人々に伝えるためのものであり、ゲーム上は意味を持たない。

216 イラストレーター

216.1 イラストレーターはカードの左下部に記載された、イラストの製作者の名前である。ゲーム上は意味を持たない。

217 フレーバー

217.1 カード名の上に記載された文章はフレーバーである。フレーバーは MAGMELL の世界観を、カードを通して人々に伝えるための文章であり、ゲーム上は意味を持たない。

218 カードナンバー

218.1 カードナンバーはカードの右下部に記載された番号である。そのカードが収録されたセットを示す値で、ゲーム上は意味を持たない。

219 位相

219.1 位相は、インスタンスの表裏や向きによって表現される物理的な状態である。位相には、ウェイク、レスト、表向き、裏向きの4つがある。

219.2 カードは表面と裏面や縦向きと横向きといった物理的な特徴を持つが、これらは位相として定義される領域以外では意味を持たない。

219.3 ウェイクは、戦闘エリアと魔石エリアにあるインスタンスが持つ位相である。

219.3.1 ウェイク状態はカードやトークンのテキスト側の短辺が支配者を向く方向の配置で表される。

219.3.2 インスタンスをウェイクするとは、レスト状態をウェイク状態に変更することである。既にウェイク状態のものをウェイクしようとした場合、それはウェイクされたものとしては扱わない。

219.4 レストは、戦闘エリアと魔石エリアにあるインスタンスが持つ位相である。

219.4.1 レスト状態はカードやトークンの長辺が支配者を向く方向の配置で表される。

219.4.2 インスタンスをレストするとは、ウェイク状態をレスト状態にすることである。既にレスト状態のものをレストしようとした場合、それはレストされたものとしては扱わない。

219.5 表向きは、魔石エリアにあるインスタンスが持つ位相である。

219.5.1 カードの表面のみが可視化されている配置で表される。

219.5.2 魔石エリアにある表向きのインスタンスは、それぞれの色を持つ魔石として扱われる。

219.6 裏向きは、魔石エリアにあるインスタンスが持つ位相である。

219.6.1 カードの裏面のみが可視化されている配置で表される。

219.6.2 魔石エリアにある裏向きのインスタンスは、すべての情報を失い、無色の魔石として扱われる。その本来の情報は参照できない。

219.6.3 プレイヤーは、裏向きのインスタンスの表面をいつでも確認することができる。

220 ライフ

- 220.1 すべてのプレイヤーは、ゲームの開始に際してそれぞれ 20 点のライフを持つ。
- 220.2 プレイヤーにダメージが与えられると、そのプレイヤーのライフはダメージに等しい量減少する。
- 220.3 ライフの上限は 20 である。プレイヤーのライフが 20 より大きい値になる場合、かわりに 20 になる。
- 220.4 プレイヤーのライフが 0 以下の場合、そのプレイヤーは次にいずれかのプレイヤーが使用権を得る際にゲームに敗北する。これはルール処理によるものであり、チャントを用いない。

221 ダメージ

- 221.1 インスタンスは、プレイヤーやユニットにダメージを与えることがある。
- 221.2 与えられたダメージは、それを受ける側がプレイヤーであればライフの減少、ユニットであればユニットに蓄積したダメージへと変換され、その数量が記録される。
- 221.3 プレイヤーのライフが 0 以下の場合、そのプレイヤーは次にいずれかのプレイヤーが使用権を得る際にゲームに敗北する。これはルール処理によるものであり、チャントを用いない。
- 221.4 ユニットに蓄積したダメージは、それが取り除かれるまで残り、蓄積する。
 - 221.4.1 ユニットに蓄積したダメージの数量が自身の HP 以上になったユニットは、次にいずれかのプレイヤーが使用権を得る際に破壊される。これはルール処理によるものであり、チャントを用いない。
 - 221.4.2 ユニットに蓄積したダメージは、エンドフェイズ処理によって取り除かれる。

222 契約者と支配者

- 222.1 カードには全て契約者が存在する。契約者とは、そのカードを魔導書または魔石デッキに入れてゲームを始めたプレイヤーを指す。
- 222.2 インスタンスには、必ず 1 人の支配者が存在する。支配者は、通常それを支配下でその領域に置いたプレイヤーとなる。

223 あなたと相手

- 223.1 能力の指示で、プレイヤーが「あなた」や「相手」と記載されることがある。通常、「あなた」はその能力の支配者のことであり、「相手」はその能力の支配者でないプレイヤーのことである。

224 カウンター

- 224.1 ルールや能力の指示によって、カウンターが用いられることがある。カウンターとは、インスタンスに置かれる印であり、その情報を増減させたり、特定の値に変更したり、能力によって参照されるものである。
- 224.2 インスタンスが領域を移動する場合、それに置かれているカウンターも同様に移動する。これは「置かれている」状態を維持する。移動後、それらのカウンターは次にいずれかのプレイヤーが使用権を得る際に取り除かれる。これはルール処理によるものであり、チャントを用いない。
- 224.3 同一のユニットにパワーカウンターとウィークカウンターがそれぞれ 1 個以上置かれている場

合、次にいずれかのプレイヤーが使用権を得る際に、その 2 種のうち少ない方の数と同数、両方のカウンターを取り除く。これはルール処理によるものであり、チャントを用いない。

224.4 特定のカウンターは、ルールによって置かれているインスタンスに効果を与えることがある。

224.4.1 パワーカウンターが置かれているユニットは、その AP と HP がその個数分増加する。

224.4.2 ウィークカウンターが置かれているユニットは、その AP と HP がその個数分減少する。

224.4.3 火葬カウンターが置かれているユニットは、その個数分「このユニットがダストに置かれたとき、プレイヤー1人を対象とする。それに2点のダメージを与える。」能力を持つ。

225 使用

225.1 プレイヤーは、メインフェイズ、またはエンドフェイズで使用権を持っているときに、タイミングの制限を満たすカードを使用することができる。

225.1.1 能力の指示によってカードを使用することがある。その場合、タイミングの制限は無視される。

225.2 カードを使用するとは、そのカードを使用することができる領域からチャントの一番上へ移動させ、そのコストを支払う一連の処理を指す。

226 召喚

226.1 ルールや能力の指示によって、ユニットを召喚することがある。召喚とは、種別がユニットであるカードやトークンを戦闘エリアに置くことである、

226.2 召喚と使用は独立した概念である。

226.2.1 種別がユニットであるインスタンスは使用せずに召喚されうる。

226.2.2 使用された、種別がユニットであるカードはチャントにある間に無効化された場合、召喚されずにダストに置かれる。

227 破壊

227.1 ルールや能力の指示によって、インスタンスを破壊することがある。破壊するとは、戦闘エリアまたは魔石エリアにある指定されたインスタンスを、現在ある領域からダストへ移動させることである。

228 戻す

228.1 ルールや能力の指示によって、インスタンスを何らかの領域から指定された領域へ戻すことがある。戻すとは、その領域にあるインスタンスを、契約者の手札へ移動させることである。

229 引く

229.1 ルールや能力の指示によって、カードを引くことがある。カードを引くとは、自分の魔導書の一番上にあるカードを自分の手札に移動させることである。各ドローステップに、ターン・プレイヤーが行うドローフイズ処理のほか、効果がそれを指示することもある。

229.2 カードは同時に複数枚引くことはできない。カードを n 枚引くことが指示された場合、プレイヤーはカードを引くことを n 回繰り返す。

229.3 カードがない魔導書からカードを引こうとしたプレイヤーは、次にいずれかのプレイヤーが使用権を得る際にゲームに敗北する。これはルール処理によるものであり、チャントを用いない。

230 探す

- 230.1 ルールや能力の指示によってカードを探すことがある。探すとは、魔導書、または魔石デッキの指定された範囲から指定された条件に合うカードを選ぶことである。
- 230.2 探す範囲が指定されていない場合、指定された領域全てから指定された条件に合うカードを探す。
- 230.3 プレイヤーは、指定された領域に指定された条件に合うカードが存在したとしても「見つからなかった」ことを選ぶことができる。その証明を行う必要はない。
- 230.4 カードを探したプレイヤーは特に記載がない限り、処理の最後に探した範囲に存在するすべてのカードを無作為化する。

231 無効化

- 231.1 ルールや能力の指示によって、インスタンスを無効化することがある。無効化とは、チャントに置かれたカードや能力を、解決される前にダストに置くことである。無効化されたカードや能力は、戦闘エリアに出ることも、能力による指示を実行することもない。
- 231.2 カードや能力が解決される時、それがチャントに置かれるときに対象を指定していて、その対象がすべて不適正な状態ならば、そのカードや能力は無効化される。

232 使用権

- 232.1 使用権は、プレイヤーがカードを使用したり、攻撃をしたりする権利である。
- 232.2 使用権を持っているとき、プレイヤーはそれを行使してカードを使用したり、攻撃をしたり、あるいは行使せずに放棄することができる。行使、または放棄された使用権は次にいずれかのプレイヤーが得るまで消滅する。
- 232.3 プレイヤーが使用権を得るとき、その際にルール処理チェックが行われていない場合、まずルール処理チェックを行う。ルール処理チェックが終了したならば、当該プレイヤーは改めて使用権を得る。
- 232.4 ターン・プレイヤーは下記の時点で使用権を得る。
 - 232.4.1 各フェイズ・ステップの誘発能力チェックの後
 - 232.4.2 バトルの終了後
 - 232.4.3 エンドフェイズ処理の最中
 - 232.4.4 チャントにあるインスタンスが1つ解決された後
 - 232.4.5 プレイヤーが使用権を行使した後
- 232.5 プレイヤーが使用権を行使せず放棄した場合、それによって両方のプレイヤーが使用権を続けて放棄したことになるのでなければ、もう一方のプレイヤーが使用権を得る。
 - 232.5.1 使用権を続けて放棄しているかどうかの判定は、フェイズやステップを跨がない。
- 232.6 すべてのプレイヤーが続けて使用権を放棄した場合、チャントが空でないならば、チャントの一番上にあるインスタンスを解決する。チャントが空ならば、フェイズやステップが終了する。

233 捨てる

- 233.1 ルールや能力の指示によって、カードを捨てることがある。カードを捨てるとは、自分の手札

にあるカードを自分のダストに移動させることである。捨てる枚数は、捨てる指示に明記される。

233.2 特に指示がない限り、カードを捨てる時、捨てるカードはそのカードの契約者が選ぶ。

233.3 カードを捨てる指示を実行する際に手札がないなら、捨てることはできない。0枚を捨てる指示があった場合、それは捨てたことにならない。

234 回復

234.1 ルールや能力の指示によって、ライフを回復することがある。回復とは、ライフを現在の値から指定された数増加させることである。

234.2 ライフを回復するとき、その数は回復する指示に明記される。

3 能力と効果

301 能力の総則

301.1 能力は、インスタンスが持つ文字列であり、それを持つインスタンスがどのようにゲームに影響を及ぼすかを定義するものである。能力はそのインスタンスが持つテキストによって定義されるが、能力を付与する効果によってインスタンスに能力が与えられることもある。

301.2 能力は、それが解決される、あるいはそれが由来するテキストを持つカードが、そのテキストが有効となる領域にあることによって効果を生み出し、ゲームに影響を及ぼす。

301.3 能力がチャントにある場合、それはそれ自体がインスタンスである。

301.4 チャントにある能力と、能力が由来する情報や能力を持つインスタンスは独立している。それらが領域を移動することによって、すでにチャントに置かれている能力に影響を与えることはない。

301.5 インスタンスが本来持つ能力のうち、能力名があるものがある。能力名は能力の上部に記載されており、能力より大きな文字、能力とは異なる背景色、字体で示される。能力名は MAGMELL の世界観を、カードを通じて人々に伝える役割を持つが、それ自体はゲームにおいて意味を持たない。

301.6 インスタンスは複数の能力を持ちうる。カードに記載された能力は、文頭に記された「■」のマークによって区別される。

301.7 能力がチャントに置かれるか、あるいは解決されるにあたって、特定の領域にあるインスタンスを参照する場合、それが領域を移動していたならば、移動する前の領域での情報を参照する。

301.8 能力は、効果を発生させる。

301.9 能力は誘発能力、常在能力、マジック能力の3つの種類に区分される。

302 誘発能力

302.1 誘発能力は、誘発条件と効果を持つ能力である。誘発条件を示す「～とき」、あるいは「時」の節を用いて、「[誘発条件]、[効果]。」の書式で記載される。誘発能力は、誘発条件を満たす事象が発生した場合に、次にいずれかのプレイヤーが使用权を得るときにチャントに置かれる。チャントに置かれた誘発能力は、解決されるか無効化されるまでチャントに残る。

- 302. 1. 1** 誘発条件に該当する事象 1 回につき、各誘発能力は 1 度だけ誘発する。
- 302. 1. 2** 通常、能力はそれを持つインスタンスがその能力が有効である領域にある時のみ機能するが、領域の移動を誘発条件とする能力の一部は、その例外となる。この誘発を、領域移動誘発と呼ぶ。
- 302. 1. 2. 1** ユニットが戦闘エリアを離れることを誘発条件とする能力を持つ場合、それは誘発条件が指定した移動先ではなく、直前の状況を参照して誘発を判断する。
- ※ 例えば《ジギタリス》は、「このユニットが破壊されたとき、ユニット 1 体を対象とする。それに 1 点のダメージを与える。」を持つが、これが誘発するかどうかは破壊されてダストに置かれる直前の状況、すなわち戦闘エリアにいた状況を見て誘発する。この能力は戦闘エリアで有効な能力であるため、誘発することになる。
- 302. 1. 3** 能力によって特定の条件で誘発する誘発能力が生成される場合がある。これを遅延誘発能力と呼ぶ。遅延誘発能力は、生成された後に誘発条件が満たされた場合のみ誘発する。
- 302. 1. 3. 1** 遅延誘発能力は、特に記載がない限り生成後に最初に満たされた誘発条件に対して誘発し、以降は再度条件を満たしたとしても誘発しない。
- 302. 1. 4** 誘発能力の中には、誘発条件の直後に「～ならば」という節を用いて効果の適用を判断する条件を表したものがある。これを条件節と呼び、条件節を持つ誘発能力を条件付き誘発能力と呼ぶ。
- 302. 1. 4. 1** 条件付き誘発能力は条件節を誘発条件に含む。誘発条件となる事象が発生したとしても、条件節を満たしていないならば、その能力は誘発しない。
- 302. 1. 4. 2** 条件付き誘発能力は、その解決に際して条件節を満たすかどうかの確認をする。条件節を満たしていないならば、効果を実行しない。

303 常在能力

- 303. 1** 常在能力は、特別な書式を持たない能力である。常在能力はチャントを用いず、常に記載された効果を発生させる。
- 303. 1. 1** カードの種別によって、能力が通常有効となる領域は異なる。例外として、どの領域で有効であるかが記載されている能力は、その領域でのみ有効となる。
- 303. 1. 1. 1** 種別がユニットであるカードが持つ能力は、戦闘エリアでのみ有効になる。
- 303. 1. 1. 2** 種別が魔石であるカードが持つ能力は、魔石エリアでのみ有効となる。
- 303. 1. 1. 3** 種別がマジックであるカードが持つ能力は、そのマジックが使用されてからチャントを離れるまでの間にのみ有効である。
- 303. 2** マジック能力は、マジックが解決される場合に処理される能力である。通常、マジックでないカードはこの能力を持たない。

304 効果の総則

- 304. 1** 効果は、能力の指示の結果であり、ゲームに影響を及ぼす。効果は単発効果と継続効果の 2 つに区分される。

- 304.2 効果は、そのすべての実行が不可能である場合、実行されない。その一部の実行が不可能である場合、そうでない部分は可能な限り実行される。

305 単発効果

- 305.1 単発効果は、それが含む指示を1度実行し、すぐさま消滅する効果である。

306 継続効果

- 306.1 継続効果は、それが発生してからある期間中にゲームに影響を及ぼし続ける効果である。

306.1.1 継続効果は、それを発生させた能力が定める期間継続し、その後消滅する。特に指定がなければ、発生してからゲーム終了まで継続する。

306.1.2 継続効果の中には、何らかの事象を別の事象に置き換える置換効果がある。置換効果は、置き換えられる元の事象を示す置換事象を用いて「[置換事象]場合、かわりに[事象]。」の書式で記載される。置換効果は、置換事象が起きるまでは何もせず、起きる置換事象を効果が指定する事象に置き換える。

306.1.2.1 置換効果が置換事象を置き換えた場合、置換事象は起きなかったことになる。

306.1.2.2 置換効果の文章の例外として、領域を移動する際にその位相や状態を指定する能力がある。それらは、何事もなく領域を移動する事象のうち、何事もないことを置換事象として、指定した位相や状態とする事象に置換している。

※例えば《メリッサ》は「このユニットは、パワーカウンターが1つ置かれた状態で召喚される。」という能力を持つが、これは、何事もなく戦闘エリアに置かれる事象を、パワーカウンターが1つ置かれた状態で戦闘エリアに置かれる事象に置換している。

- 306.2 常在能力によって発生した継続効果は、その能力が有効である間のみゲームに影響を及ぼし、有効でなくなったときに消滅する。

4 領域

401 領域の総則

- 401.1 領域とは、ゲーム中にインスタンスが配置されうる場所を指す。
- 401.2 領域には、魔導書、魔石デッキ、手札、戦闘エリア、魔石エリア、ダスト、チャント、夢がある。
- 401.3 領域には、すべてのプレイヤーで共有するものと、プレイヤーごとに有するものがある。
- 401.3.1 戦闘エリア、夢、チャントは、すべてのプレイヤーで共有する。
- 401.3.2 魔石エリア、魔導書、魔石デッキ、手札、ダストは、プレイヤーごとに有する。
- 401.4 領域には、公開領域と非公開領域がある。公開領域のカードは、表向きにカードが置かれ、通常すべてのプレイヤーが内容を知ることができる。非公開領域は、裏向きにカードが置かれ、特別の指定のない限り、誰も内容を知ることができない。
- 401.5 すべての領域について、プレイヤーはある領域にあるカードの枚数を知ることができる。
- 401.6 インスタンスが領域を移動する場合、それは移動後の領域については、別の新しいインスタンスとして扱われる。

- 401.7 効果やルールの指示が、本来の種別がユニットまたはマジックであるインスタンスを公開領域から魔石デッキへ移動させる場合、その移動先は魔導書に読み替えられる。このルールは置換効果ではなく、どの置換効果よりも先に適用され、その後、置換効果によって置換される。
- 401.8 効果やルールの指示が、本来の種別が魔石であるインスタンスを公開領域から魔導書へ移動させる場合、その移動先は魔石デッキに読み替えられる。このルールは置換効果ではなく、どの置換効果よりも先に適用され、置換効果によって置換される。

402 魔導書

- 402.1 魔導書は、プレイヤーが構築したゲームに必要なカードの束のうち、種別がユニットまたはマジックであるカードで構成されたものであり、また、それが置かれる領域である。それぞれのプレイヤーが1つずつ有する、カードを裏向きで置く非公開領域である。配列が存在し、変更できない。
- 402.2 通常、魔導書は裏向きのカードによる1つの束として重ねて置かれなければならない。
- 402.3 何らかの効果によって複数枚のカードが魔導書のある場所に同時に置かれる場合、契約者はその配列を任意に決定できる。他のプレイヤーはこの配列を知ることができない。

403 魔石デッキ

- 403.1 魔石デッキは、プレイヤーが構築したゲームに必要なカードの束のうち、種別が魔石であるカードで構成されたものであり、また、それが置かれる領域である。それぞれのプレイヤーが1つずつ有する、カードを裏向きで置く非公開領域である。配列が存在し、変更できない。
- 403.2 通常、魔石デッキは裏向きのカードによる1つの束として重ねて置かれなければならない。
- 403.3 何らかの効果によって複数枚のカードが魔石デッキのある場所に同時に置かれる場合、契約者はその配列を任意に決定できる。他のプレイヤーはこの配列を知ることができない。

404 手札

- 404.1 手札は、通常魔導書から引いたカードを、プレイヤーが保持する領域である。それぞれのプレイヤーが1つずつ有する、非公開領域である。配列は存在せず、支配者が自由に並び替えることができる。
- 404.2 手札は非公開領域であるが、プレイヤーは自身の手札の内容を知ることができる。

405 戦闘エリア

- 405.1 戦闘エリアは、種別がユニットであるインスタンスが置かれる領域である。すべてのプレイヤーが共有する、公開領域である。配列は存在せず、支配者が自由に並び替えることができる。
- 405.2 戦闘エリアに置かれるインスタンスは、ウェイク/レストの状態を有する。
- 405.3 特に指定のない限り、戦闘エリアに置かれるインスタンスはウェイク状態で置かれる。
- 405.4 能力が領域の指定なくユニットを参照する場合、それは戦闘エリアにある種別がユニットであるインスタンスを参照する。

406 魔石エリア

- 406.1 魔石エリアは、種別が魔石であるカードが置かれる領域である。それぞれのプレイヤーが1つずつ有する、公開領域である。配列は存在せず、支配者が自由に並び替えることができる。

- 406.2 魔石エリアに置かれるインスタンスは、ウェイク/レストや表向き/裏向きの状態を有する。特に指定のない限り、魔石エリアに置かれるカードはウェイク状態で置かれる。
- 406.3 能力が領域の指定なく魔石を参照する場合、それは魔石エリアにあるインスタンスを参照する。
- 406.4 魔石エリアにある裏向きのインスタンスは、すべての情報を失い、無色の魔石として扱う。
- 406.5 魔石エリアにある表向きの、本来の種別が魔石でないインスタンスは、それが本来持つ色と同じ色を持つ魔石として扱うが、ルールや能力が本来の情報を参照することはできる。

407 ダスト

- 407.1 ダストは、ユニットが破壊されたり、チャントにあるマジックが解決されたり、チャントにあるカードが無効化されたり、手札を捨てたりする等の処理によってカードが置かれる領域である。それぞれのプレイヤーが1つずつ有する、公開領域である。配列は存在せず、支配者が自由に並び替えることができる。
- 407.2 通常、ダストはカードによる1つの束として重ねて置かれなければならない。

408 チャント

- 408.1 チャントは、使用されたカードや、誘発した能力が置かれる領域である。すべてのプレイヤーが共有する、公開領域である。配列が存在し、変更ができない。
- 408.2 いずれかのプレイヤーがカードを使用すると、それが解決される前にチャントの一番上に置かれる。誘発した能力は、いずれかのプレイヤーが使用権を得るときにチャントの一番上に置かれる。
- 408.3 何らかの効果によって複数のインスタンスがチャントに置かれる場合、ターン・プレイヤーの支配下のものを最初に置き、その後、非ターン・プレイヤーが自身の支配下にあるインスタンスをチャントに置く。支配者が同じインスタンスがある場合、それは自身がそれらをチャントに置く配列を決定する。
- 408.4 チャントに置かれた能力の支配者は、その能力が誘発したときに、それを持つインスタンスを支配していたプレイヤーである。
- 408.5 すべてのプレイヤーが使用権を続けて放棄したとき、チャントにインスタンスがあれば、その一番上のものが解決される。バトル状態でなく、チャントが空であれば、フェイズが終了する。

409 夢

- 409.1 夢は、特定の役割を持たない領域である。すべてのプレイヤーが共有する、公開領域である。配列は存在せず、すべてのプレイヤーが自由に並び替えることができる。

5 ゲームの準備

501 魔導書の構築

- 501.1 プレイヤーは、それぞれゲームの開始前にカードを用いて自身の魔導書を構築しなければならない。構築の条件は、下記の記述の通りである。
 - 501.1.1 種別がユニットまたはマジックであるカードのみで構成されていること
 - 501.1.2 合計枚数が40枚であること

501.1.3 同名のカードがすべて3枚以下の重複で構成されていること

502 魔石デッキの構築

502.1 プレイヤーは、それぞれゲームの開始前にカードを用いて自身の魔石デッキを構築しなければならない。構築の条件は、下記の記述の通りである。

502.1.1 種別が魔石であるカードのみで構成されていること

502.1.2 合計枚数が20枚であること

503 ゲーム開始処理

503.1 ゲームの開始前に、以下の手順に従ってゲーム開始処理を行う。

503.1.1 すべてのプレイヤーは、互いに相手の魔導書および魔石デッキをそれぞれ無作為化する。

503.1.1.1 無作為な方法で先攻プレイヤーを決定する。ゲーム開始直後、そのプレイヤーからターンを進行する。

503.1.1.2 すべてのプレイヤーはカードを5枚引く。

503.1.1.3 先攻プレイヤーは、何もしないか、手札のカードすべてを魔導書に加えて無作為化し、改めてカードを5枚引くかを選ぶ。その後、後攻プレイヤーも同様に選択を行う。すべてのプレイヤーが選択を終えたら、同時に選んだ処理を実行する。

503.1.1.4 ゲーム開始処理が終了する。ゲームが開始できる状態となる。

6 ターン

601 ターンの総則

601.1 ゲームは、プレイヤーが交互に自身のターンを行って進行する。

601.2 ターンは、スタンバイフェイズ、ドローフェイズ、魔石フェイズ、メインフェイズ、エンドフェイズの5つのフェイズが記述の通りの順番で進行することで構成される。何の事象をもたらさない場合でも、フェイズは進行する。

601.3 スタンバイフェイズ、ドローフェイズ、魔石フェイズでは、誰もカードの使用ができない。

601.4 すべてのプレイヤーが続けて使用権を放棄したとき、バトル状態でなく、チャントが空であれば、フェイズは終了し、次のフェイズへ移行する。エンドフェイズが終了したなら、次のターンへ移行する。

601.5 チャントが空の状態ですべてのプレイヤーが続けて使用権を放棄したとき、バトル状態であるなら、ステップが終了し、次のステップへ移行する。

602 スタンバイフェイズ

602.1 ターン・プレイヤーは、戦闘エリアと魔石エリアにある、自身が支配するすべてのインスタンスをウェイクする。これはスタンバイフェイズ処理として実行し、チャントを用いない。

602.2 次に、「ターン開始時」を誘発条件に含む誘発能力が誘発する。

602.3 最後に、ターン・プレイヤーは使用権を得る。

603 ドローフェイズ

603.1 ターン・プレイヤーは、カードを1枚引く。これはドローフェイズ処理として実行し、チャン

トを用いない。

603.1.1 先攻プレイヤーの第一ターンでは、このフェイズを飛ばす。

603.2 次に、「ドローフェイズの開始時」を誘発条件に含む誘発能力が誘発する。

603.3 最後に、ターン・プレイヤーは使用権を得る。

604 魔石フェイズ

604.1 ターン・プレイヤーは、自身の魔石デッキの一番上のカードを自分の魔石エリアに表向きにウェイク状態で置く。これは魔石フェイズ処理として実行し、チャントを用いない。

604.2 次に、「魔石フェイズの開始時」を誘発条件に含む誘発能力が誘発する。

604.3 最後に、ターン・プレイヤーは使用権を得る。

605 メインフェイズ

605.1 「メインフェイズの開始時」を誘発条件に含む誘発能力が誘発する。

605.2 その後、ターン・プレイヤーは使用権を得る。

605.3 ターン・プレイヤーは、使用権を持っているときに、バトル状態でなく、チャントが空であれば、タイミングがノーマルであるカードを使用することができる。

605.4 ターン・プレイヤーは、使用権を持っているときに、バトル状態でなく、チャントが空であり、かつ、ウェイク状態のユニットを1体以上支配しているならば、攻撃を宣言することができる。

605.4.1 先攻プレイヤーの第一ターンでは、攻撃を宣言できない。

605.4.2 ターン・プレイヤーが攻撃を宣言した場合、ゲームはバトル状態となり、**攻撃指定ステップ**へと移行する。

605.5 プレイヤーは、使用権を持っているときにタイミングがクイックであるカードを使用することができる。

606 エンドフェイズ

606.1 「ターンの終了時」を誘発条件に含む誘発能力が誘発する。

606.2 次に、ターン・プレイヤーは使用権を得る。

606.2.1 プレイヤーは、使用権を持っているときにタイミングがクイックであるカードを使用することができる。

606.3 両方のプレイヤーが使用権を放棄した場合、以下の手順に従ってエンドフェイズ処理を行う。

606.3.1 すべてのユニットに蓄積したダメージをすべて取り除く。

606.3.2 「このターン」が期限である継続効果が終了する。

606.3.3 ルール処理チェックを行う。

606.3.4 これによりインスタンスがチャントに置かれたならば、ターン・プレイヤーは使用権を得る。

606.3.4.1 プレイヤーは、使用権を持っているときにタイミングがクイックであるカードを使用することができる。

606.3.4.2 チャントが空であるときにすべてのプレイヤーが使用権を続けて放棄した場合、エンドフェイズ処理を最初から行う。そうでない場合、エンドフェイズ処理を終了す

る。

- 606.4** エンドフェイズ処理の終了と同時にエンドフェイズおよびターンが終了し、次のターンが開始する。

7 ゲームの処理

701 攻撃とバトル

701.1 攻撃とバトルの総則

701.1.1 メインフェイズ中にターン・プレイヤーが攻撃を宣言すると、ゲームはバトル状態になる。

701.1.2 プレイヤーが攻撃対象や攻撃ユニットを指定できない場合、または攻撃ユニットをレストできない場合、攻撃は実行できず中止され、ターン・プレイヤーが使用権を持つところまでゲームを巻き戻す。その場合、ゲームはバトル状態になったものとして扱われない。

701.1.3 バトル状態では、チャントが空の状態ですべてのプレイヤーが続けて使用権を放棄したとき、フェイズではなくステップが終了し、次のステップへ移行する。進行中のステップがバトル終了ステップであるならば、バトルが終了する。

701.1.4 バトルは、攻撃指定ステップ、攻撃ステップ、防御ステップ、ダメージステップ、バトル終了ステップの5つのステップが記述の通りの順番で進行することで構成される。

701.1.5 バトルが終了したとき、ゲームはバトル状態ではなくなり、ターン・プレイヤーが使用権を得る。

701.2 攻撃指定ステップ

701.2.1 以下の手順に従ってステップ処理を行う。これらはチャントを用いない。

701.2.1.1 ターン・プレイヤーは、自分の支配下にあるウェイク状態のユニットのうち1体を攻撃ユニットとして指定する。

701.2.1.2 この指定ができない場合、攻撃は実行できず中止される。ゲームはバトル状態ではなくなり、ゲームの状況をターン・プレイヤーが攻撃を宣言する直前まで巻き戻す。その場合、ゲームはバトル状態になったものとして扱われない。

701.2.2 ターン・プレイヤーは使用権を得る。

701.2.2.1 プレイヤーは、使用権を持っているときにタイミングがクイックであるカードを使用することができる。

701.3 攻撃ステップ

701.3.1 以下の手順に従ってステップ処理を行う。これらはチャントを用いない。

701.3.1.1 ターン・プレイヤーは、非ターン・プレイヤーまたはその支配下のレスト状態のユニット1体を攻撃対象として指定する。

701.3.1.2 ターン・プレイヤーは攻撃ユニットをレストする。攻撃ユニットは、バトルが終了するまでバトルユニットとなる。攻撃対象がユニットである場合、それはバトルが終了するか攻撃対象が変更されるまでバトルユニットとなる。

701.3.1.3 これらの指定ができない場合や攻撃ユニットをレストできない場合、攻撃は実行で

きず中止される。そうした場合、ただちにバトル終了ステップに移行する。

701.3.2 「攻撃したとき」を誘発条件に含む誘発能力が誘発する。

701.3.3 ターン・プレイヤーは使用権を得る。

701.3.3.1 プレイヤーは、使用権を持っているときにタイミングがクイックであるカードを使用することができる。

701.3.4 攻撃ステップが終了したとき、攻撃ユニットが戦闘エリアにいない場合、または攻撃対象がユニットで、戦闘エリアにいない場合、バトル終了ステップに移行する。

701.4 防御ステップ

701.4.1 攻撃対象であるプレイヤー、または攻撃対象であるユニットの支配者は、自身が支配するウェイク状態のユニット1体を防御ユニットとして指定することができる。指定した場合、攻撃対象は防御ユニットに変更され、それはバトルが終了するかさらに攻撃対象が変更されるまでバトルユニットとなる。これはステップ処理であり、チャントを用いない。

701.4.1.1 防御ユニットが指定された防御ステップにおいて、防御ユニットが戦闘エリアを離れた場合、ただちに攻撃対象を攻撃ステップにおいて指定されていた攻撃対象に変更する。それは、バトルが終了するまでバトルユニットとなる。

701.4.1.2 攻撃ユニットが「防御されない」という能力を持つ場合、このステップで防御ユニットを指定することはできない。

701.4.1.3 攻撃対象であるプレイヤーの支配する複数のユニットについて、それぞれ可能なら防御する継続効果が発生している場合、そのどちらかを防御ユニットとして指定し、もう片方の継続効果をその時点では無視する。

701.4.2 「防御したとき」を誘発条件に含む誘発能力が誘発する。

701.4.3 ターン・プレイヤーは使用権を得る。

701.4.3.1 プレイヤーは、使用権を持っているときにタイミングがクイックであるカードを使用することができる。

701.4.4 防御ステップが終了したとき、攻撃ユニットが戦闘エリアにいない場合、または攻撃対象がユニットで、それが戦闘エリアにいない場合、バトル終了ステップに移行する。

701.5 ダメージステップ

701.5.1 防御ユニットの有無や攻撃対象によって、ステップ処理が変化する。これらはチャントを用いない。

701.5.1.1 防御ユニットが戦闘エリアにいないならば、攻撃ユニットは攻撃対象に自身のAPに等しいダメージを与える。この際、攻撃対象がユニットである場合、攻撃対象はそれと同時に攻撃ユニットに自身のAPに等しいダメージを与える。これらは戦闘ダメージと呼ばれる。

701.5.1.2 防御ユニットが戦闘エリアにあるならば、攻撃ユニットと防御ユニットは自身のAPに等しいダメージを互いに与え合う。これは戦闘ダメージと呼ばれる。

701.5.2 「ダメージステップの開始時」を誘発条件に含む誘発能力が誘発する。

701.5.3 ターン・プレイヤーが使用権を得る。

701.5.3.1 プレイヤーは、使用権を持っているときにタイミングがクイックであるカードを使用することができる。

701.6 バトル終了ステップ

701.6.1 「バトル終了時」を誘発条件に含む誘発能力が誘発する。

701.6.2 ターン・プレイヤーが使用権を得る。

701.6.2.1 プレイヤーは、使用権を持っているときにタイミングがクイックであるカードを使用することができる。

701.6.3 チャントが空であるときにすべてのプレイヤーが使用権を続けて放棄した場合、バトル終了ステップを終了する。ゲームはバトル状態ではなくなり、ターン・プレイヤーは使用権を得る。

702 カードの使用とコストの支払い

702.1 プレイヤーは、メインフェイズ、あるいはエンドフェイズで使用権を持っているときに、カードを使用することができる。カードを使用するとは、そのカードを使用することができる領域からチャントの一番上へ移動させ、そのコストを支払う一連の処理を指す。

702.2 通常、カードを使用できるのはプレイヤー自身の手札からのみである。

702.3 カードの使用は、以下の手順に従って進行する。何らかの理由で使用が進行できなくなるか、あるいは使用が不正であると確認された場合、その使用に要した手順を全て巻き戻す。

702.3.1 使用するカードを現在ある領域からチャントの一番上へと移動させる。現在ある領域が非公開領域である場合、先に使用するカードを公開する。このカードは、これを使用するプレイヤーが支配する。

702.3.1.1 使用するカードはタイミングのルールに即していなければならない。それが満たされていない場合、そのカードの使用は不正である。ただし、効果によってカードを使用する場合は不正として扱われない。

702.3.2 使用するカードのテキストがこの時点で対象を要求する場合、プレイヤーは適正なプレイヤーやインスタンスを対象として指定する。指定されたプレイヤーやインスタンスは、使用するカードの対象となる。適正な指定ができない場合、そのカードの使用は不正である。

702.3.2.1 テキストに記載された「対象」という単語 1 つに対して同じプレイヤーやインスタンスを複数回指定することはできない。

702.3.2.2 要求する対象の数がテキストによって定められているならば、その数をちょうど満たすように指定しなければならない。要求する対象の数が可変であるならば、指定の前に対象として指定する数を決定する。

702.3.3 使用するカードが解決されることで 1 つ以上の対象にプレイヤーやインスタンスにダメージやカウンターを割り振る場合、その数の内訳を指定する。適正な指定ができない場合、そのカードの使用は不正である。

- 702.3.3.1 内訳の指定にあたって、すべての対象には1以上の数が配分されなければならない。
- 702.3.4 必要なコストを、使用コスト、触媒の順に支払う。適正な支払いができない場合、そのカードの使用は不正である。
- 702.3.4.1 使用コストの支払いは、使用するカードの使用コストが指定する色と数をちょうど満たすように魔石エリアにあるウェイク状態の魔石をレストすることで行う。このとき、使用コストの無色部分はどの魔石であっても支払いに充てることができる。
- 702.3.4.2 触媒の支払いは、使用するカードの触媒が指定する色と数をちょうど満たすように魔石エリアにある表向きの魔石を裏向きにすることで行う。このとき、使用コストを支払った魔石を裏向きにして支払いに充ててもよい。
- 702.3.5 以上の手順がすべて適正に完了したならば、カードの支配者は使用を完了する。支配者がそれを使用し始める際に使用権を持っていたならば、ターン・プレイヤーが使用権を得る。

703 誘発能力の誘発

- 703.1 誘発能力は、ゲーム中に誘発条件に該当する事象が生じるたびにチャントへ置かれることを待機し、いずれかのプレイヤーが使用権を得るときにチャントに置かれる。ゲーム中にある事象が誘発能力の誘発条件を満たすことを、その能力における誘発という。
- 703.2 誘発条件に該当する事象1回につき、各誘発能力は1度だけ誘発する。
- 703.3 誘発能力は誘発した時点では何もしない。
- 703.4 誘発能力は以下の手順に従ってチャントに置かれる。何らかの理由で手順が進行できなくなるか、あるいは処理が正常に行えない場合、誘発能力はチャントから取り除かれる。
- 703.4.1 誘発能力が誘発したならば、次にいずれかのプレイヤーが使用権を得るとき、それをチャントに置く。その能力は、それを持っていたインスタンスの支配者が支配する。
- 703.4.1.1 複数の誘発能力が待機していた場合、まずターン・プレイヤーが、自身が支配する能力を任意の順番でチャントに置き、その後、非ターン・プレイヤーが同様の手順を行う。
- 703.4.1.2 誘発能力のテキストがこの時点で対象を要求する場合、プレイヤーは適正なプレイヤーやインスタンスを対象として指定する。指定されたプレイヤーやインスタンスは、誘発能力の対象となる。適正な指定ができない場合、その誘発能力をチャントから取り除く。
- 703.4.1.2.1 テキストに記載された「対象」という単語1つに対して同じプレイヤーやインスタンスを複数回指定することはできない。
- 703.4.1.2.2 要求する対象の数がテキストによって定められているならば、その数をちょうど満たすように指定しなければならない。要求する対象の数が可変であるならば、指定の前に対象として指定する数を決定する。
- 703.4.1.3 誘発能力が解決されることで1つ以上の対象にプレイヤーやインスタンスにダメージやカウンターを割り振る場合、その数の内訳を指定する。適正な指定ができない場合、その誘発能力をチャントから取り除く。

703.4.1.3.1 内訳の指定にあたって、すべての対象には1以上の数が配分されなければならない

703.4.1.4 以上の手順がすべて適正に完了した場合、ターン・プレイヤーが使用权を得る。

704 カードや能力の解決

704.1 使用されたカードや誘発した能力はすぐにゲームに影響を及ぼすのではなく、一時的にチャントに置かれ、すべてのプレイヤーが続けて使用权を放棄したときに、その一番上にあるインスタンスがゲームに影響を及ぼす。チャントに置かれた、種別がユニットであるカードが戦闘エリアに置かれたり、マジックがそのマジック能力の効果を実行したりすることを、解決という。

704.2 チャントにないカードや能力が解決されることはない。

704.3 カードや能力の解決は、以下の手順に従って進行する。

704.3.1 カードや能力がチャントに置かれるときに対象を指定していたならば、その対象が適正であるかどうかを確認する。適正でないのは、次の条件に該当する場合である。指定した対象が不適正である場合、解決の際は不適正な対象に影響する部分を無視し、残りを可能な限り実行する。

704.3.1.1 指定した対象が領域を移動している

704.3.1.2 指定した対象が、解決しようとしているカードや能力の対象の条件に該当しなくなっている

704.3.1.3 指定した対象が、「対象にならない」能力を持っている

704.3.2 カードや能力がまだチャントにあるならば、それを解決する。

704.3.2.1 支配者は、それが持つ能力の指示に、記載された順序で従う。

704.3.2.2 カードや能力がプレイヤーに選択をさせる場合、プレイヤーは選択を行う。指示に合わない選択はできない。

704.3.2.3 解決されるのが能力である場合は、すべての指示が終了したときに消滅する。

704.3.2.4 解決されるのが、種別がマジックであるカードである場合は、それが持つマジック能力の指示を実行する。それらすべての指示が終了したときに、ダストに置く。

704.3.2.5 解決されるのが、種別がユニットであるカードである場合は、戦闘エリアにウェイク状態で置かれる。

704.3.3 インスタンスの解決が終了する。ターン・プレイヤーは使用权を得る。

705 ルール処理チェック

705.1 ルール処理チェックは、プレイヤーが使用权を得るときに、それに際してルール処理チェックが行われていない場合、もしくはルールによって指示された場合に発生する処理である。

705.2 ルール処理チェックはチャントを用いず即座に実行される。ルール処理チェックでは、条件を満たすルール処理と、待機している誘発能力をチャントに置くことを行う。

705.3 ルール処理チェックは、以下の手順に従って進行する。

705.3.1 総合ルール705.4によって規定されたルール処理の種類のうち、条件を満たすものを確認する。

- 705. 3. 2 条件を満たすルール処理がある場合、それらを全て同時に実行する。実行したならば、その後、ルール処理チェックを最初から行う。
- 705. 3. 3 待機状態の誘発能力があれば、それらを全てチャントに置く。
 - 705. 3. 3. 1 これによってチャントに能力が置かれた場合、ルール処理チェックを最初から行う。
- 705. 3. 4 ルール処理チェックを終了する。このルール処理が、プレイヤーが使用権を得るに際して行われた場合、該当プレイヤーは使用権を得る。
- 705. 4 ルール処理の種類は、下記の通りである。「場合」より前の記述が、それぞれの条件を示す。
 - 705. 4. 1 プレイヤーのライフが0以下の場合、そのプレイヤーはゲームに敗北する。
 - 705. 4. 2 プレイヤーが、前回のルール処理チェック以降にカードがない魔導書からカードを引こうとしていた場合、そのプレイヤーはゲームに敗北する。
 - 705. 4. 3 ユニットに自身のHP以上のダメージが蓄積している場合、そのユニットは破壊される。
 - 705. 4. 4 ユニットのHPが0以下である場合、そのユニットは破壊される。
 - 705. 4. 5 トークンが戦闘エリア、または魔石エリアでない領域にある場合、その領域で消滅する。
 - 705. 4. 6 トークンが前回のルール処理チェック以降に領域を移動していた場合、その領域で消滅する。
 - 705. 4. 7 カウンターがカードの上に置かれていない場合、その領域で取り除かれる。
 - 705. 4. 8 カウンターが前回のルール処理チェック以降に領域を移動していた場合、その領域で取り除かれる。
 - 705. 4. 9 戦闘エリアにある同一のユニットにパワーカウンターとウィークカウンターがそれぞれ1個以上置かれている場合、その2種のうち少ない方の数と同数、両方のカウンターを取り除く。

8 改訂履歴

2019/05/25 初版 作成

2020/01/20 「捨てる」「回復」の定義、誘発能力、継続効果、バトルの進行のルール、カードや能力の解決 改訂