

開運コロシウム 総合ルール

ver.1

最終更新日: 2024/07/19

目次

総合ルール本文	1
1. ゲームの概要	1
2. カードの情報	2
3. ゲームの領域	3
4. ゲームの基礎用語	3
5. ゲームの準備	4
6. ゲームの進行	4
7. カードのバトル	5
8. 効果の発動と解決	6
9. ルール処理	7
10. キーワード効果とキーワード	7
11. その他	8

総合ルール本文

1. ゲームの概要

1-1. ゲーム人数

1-1-1. このゲームは原則2名のプレイヤーにより対戦を行うゲームです。それ以外のプレイヤー数で行うゲームに関するルールは、現在の総合ルールでは対応していません。

1-2. ゲームの勝敗

1-2-1. いずれかのプレイヤーが敗北した場合、ゲームが終了します。対戦相手が敗北し、自身が敗北していないプレイヤーがそのゲームに勝利します。

1-2-1-1. 敗北条件は以下の2つです。

1-2-1-1-1. 自分のバリアが0枚の状況でバトルに敗北する。

1-2-1-1-2. 自分のバリアが0枚の状況でリフレッシュを行う。

1-2-2. いずれかのプレイヤーが敗北条件を満たしている場合、次にルール処理を行う時点で、そのプレイヤーはルール処理によりゲームに敗北します。

1-2-2-1. ゲーム中、いずれかのプレイヤーが、バリアが0枚の状況でバトルに敗北し、勝敗結果の処理を行った場合、そのプレイヤーは敗北条件を満たしています。

1-2-2-2. ゲーム中、いずれかのプレイヤーが、バリアが0枚の状況でリフレッシュを行った場合、そのプレイヤーは敗北条件を満たしています。

1-2-3. すべてのプレイヤーが同時に敗北条件を満たしている場合、ジャンケンを行い、ジャンケンに勝利したプレイヤーがゲームに勝利します。

1-2-4. すべてのプレイヤーは、ゲーム中の任意の時点で投了を宣言することができます。投了を宣言したプレイヤーは次の処理を待たずゲームから敗北し、ゲームは終了します。

1-2-5. 投了は、いかなるカードの影響も受けません。また、カードの効果により、投了を強制されることはなく、投了による敗北は何らかの置換効果が置換することはありません。

1-2-6. 何らかのカードの効果により、いずれかのプレイヤーが勝利したり、敗北したりする場合があります。そうした場合、次の処理を待たず、その処理中にそのプレイヤーは勝利または敗北し、ゲームが終了します。

1-3. ゲームの大原則

1-3-1. カードに書かれている効果の内容が総合ルールの内容に矛盾する場合、効果の内容を優先します。

1-3-2. 何らかの理由によりプレイヤーが実行不可能なことを行うように求められた場合、それは行われません。そうした場合、同様に、効果により一定の量の行動を行うよう求められたとき、その一部のみ実行不可能な場合、可能な限りその行動を行います。

1-3-2-1. すでにある状態にあるものを改めてその状態にするよう求められた場合、それは改めてその状態になるわけではなく、その行為自体が行われません。

1-3-2-2. 何らかの理由で、ある行動を0回あるいはマイナス回行われることを求める場合、その行動は行われません。マイナスであっても逆の行動を行いません。

1-3-3. あるカードの効果により何らかの行動を行うよう指示されたときに、同時にその行動を禁止する効果が発生している場合、常に禁止する効果が優先されます。

1-3-4. 何らかの理由で複数のプレイヤーが同時に何らかの選択を行うよう求められた場合、同時にその選択を行います。

1-3-5. 効果やルールにより、何らかの数を選ぶ場合、特に指定がない限り、0以上の整数を選ぶ必要があります。1未満の端数を含む数や負の整数は選ばれません。

1-3-5-1. 効果やルールにより「～まで」のように上限の数が定められている場合、特に下限の数の指定がない限り0を

選ぶことができます。

1-3-6. あるカードの効果によりカードの情報に修正が加えられる場合、特に指定がない、あるいはルール上で定義されていない限り、情報の数値が1未満の端数を含む数にはなりません。マイナスの数値になる場合は、その情報に数値を加減する場合を除き、0として扱います。

1-3-7. コストと発動コスト

1-3-7-1. コストとはカードや効果を使用するために必要な代償を指します。カードに表記されている数字の分、コストを支払います。[\(2-5.参照\)](#)

1-3-7-2. 発動コストとは、カードの効果を発動するために必要な代償を指します。[\(8-3-2.参照\)](#)

2. カードの情報

2-1. カード名

2-1-1. カードの持つ固有名称です。

2-1-2. カード効果の中で、情報種別の指定なく、「」で指定されているものがあります。それは、そのカード名を持つカードを参照します。

2-1-2-1. カード効果の中で、『』でカード名の一部を指定されているものがあります。それは、カード名に『』内の文言を含むカードを参照します。

2-2. ジャンケン

2-2-1. カードのジャンケンを表す情報です。これは、バトルや効果で参照する場合があります。

2-2-2. ジャンケンは《グー》《チョキ》《パー》の3種類です。

2-2-3. ジャンケンは下記の順で勝敗があります。

《グー》>《チョキ》>《パー》>《グー》

2-2-4. お互いが同じジャンケンの場合、そのジャンケンはあいこになります。

2-3. 運値(カチ)

2-3-1. 相手とのジャンケンに勝利した場合の、バトルにおける強さを表す情報です。[\(7.参照\)](#)

2-3-2. 運値は、効果などにより加減される場合があります。

2-4. 運値(アイコ・マケ)

2-4-1. 相手とのジャンケンに敗北、またはあいこの場合の、バトルにおける強さを表す情報です。[\(7.参照\)](#)

2-4-2. 運値は、効果などにより加減される場合があります。

2-5. コスト

2-5-1. カードがコストフェイズに支払うコストの数値です。[\(6-6.参照\)](#)

2-6. カード効果

2-6-1. カードの持つ固有の効果を表す情報です。

2-6-2. カード効果は、特に指示がない場合、バトルエリアでのみ有効です。

2-6-3. カード効果は、先頭に近い方から順に実行します。

2-6-4. カード効果の中で、カード効果を持たないカードのことを「元々の効果のないカード」と表記する場合があります。

2-6-4-1. カードの効果には、開運コロシラムの「ストーリー」が表記される場合があります。「ストーリー」はゲーム上、意味を持たず、このカードは「元々の効果のないカード」として扱います。

2-7. 属性

2-7-1. カードの持つ属性を表す情報です。これは、効果で参照する場合があります。

2-7-2. カード効果の中で、情報種別の指定なく、(アイコン)で指定されているものがあります。それは、その属性を持つカードを参照します。

2-8. 種族

2-8-1. カードの持つ種族を表す情報です。これは、効果で参照する場合があります。

2-8-2. カード効果の中で、情報種別の指定なく、〈〉で指定されているものがあります。それは、その種族を持つカードを参照します。

2-9. イラスト

2-9-1. カードの内容をイメージしたイラストです。これはゲーム上、意味を持ちません。

2-10. イラストレーター

2-10-1. カードのイラストレーターです。これはゲーム上、意味を持ちません。

2-11. 著作権表記

2-11-1. カードの著作権表記です。これはゲーム上、意味を持ちません。

2-12. カードナンバー

2-12-1. カードナンバーは、ゲームの準備において参照をします。

2-12-2. ゲームの準備において、デッキの中に同じカードナンバーのカードは3枚以下である必要があります。

2-13. レアリティ

2-13-1. カードのレアリティです。これはゲーム上、意味を持ちません。

2-14. フレーバーテキスト

2-14-1. カードのキャラクター説明です。これはゲーム上、意味を

持ちません。

3. ゲームの領域

3-1. 領域

3-1-1. 領域とは、「バトルエリア」「コストエリア」「デッキ」「バリア」「トラッシュ」「手札」を指します。

3-1-2. 各領域は特に指定のない限り、各プレイヤーがそれぞれ1つずつ異なるものを有します。

3-1-3. 各領域にあるカードの枚数はすべてのプレイヤーに公開されており、いつでも確認することができます。

3-1-4. 領域によって、そこに置かれているカードの内容がすべてのプレイヤーに公開されている領域とされていない領域があります。カードの公開されている領域を公開領域、されていない領域を非公開領域と呼びます。

3-1-5. カードがバトルエリアから別の領域への移動を行う場合、特に指定のない限り、それは新しい領域における新しいカードであるとみなされます。前の領域で適用されていた効果がそのまま適用されることはありません。

3-1-6. 複数のカードが、ある領域に同時に置かれる場合、特に指定のない限り、新しい領域に置く順番はそのカードの所有者が決定します。

3-1-6-1. 公開領域から非公開領域に複数のカードが同時に置かれる段階で、それらのカードを置く順番をカードの所有者が決定できる場合、所有者でないプレイヤーはそれらのカードが置かれる順番を知ることはできません。

3-2. デッキ

3-2-1. ゲーム開始時に自分のデッキを置く領域です。効果でデッキと指定された場合、それはこの領域を指します。

3-2-2. デッキは非公開領域です。この領域のカードは裏向きに重ねて置かれ、いずれのプレイヤーもその内容や順番を見ることはできず、その順番を変更することはできません。

3-2-3. デッキのカードが複数枚同時に移動する場合、1枚ずつ移動を実行します。

3-2-4. デッキをシャッフルすることを求められた場合、そのデッキのカードの順番を無作為に変更します。

3-3. 手札

3-3-1. 各プレイヤーがデッキから引いたカードを置く領域です。効果で手札と指定された場合、それはこの領域を指します。

3-3-2. 手札は非公開領域ですが、自身の手札のカードは自由に見ることができ、カードの順番は自身が自由に変えて構い

ません。

3-3-3. 特に指定のない限り、他のプレイヤーの手札のカードの内容を見ることはできません。

3-3-4. 手札の枚数に上限はありません。

3-4. トラッシュ

3-4-1. バトルに敗北したカードや、確認後のコストなどが置かれる領域です。効果でトラッシュと指定された場合、それはこの領域を指します。

3-4-2. トラッシュは公開領域です。この領域のカードは表向きに重ねて置かれ、いずれのプレイヤーも自由に内容を見ることができます。自身のトラッシュのカードの順番は自身が自由に変えて構いません。この領域にカードを置く場合、基本的にはそれまでにあったカードの上に置きます。

3-5. バトルエリア

3-5-1. バトルするカードを置く領域です。効果でバトルエリアと指定された場合、それはこの領域を指します。

3-5-2. バトルエリアは公開領域ですが、対戦相手の裏向きのカードは確認することができません。

3-5-3. バトルエリアには、カードを1枚までしか置くことができません。

3-6. コストエリア

3-6-1. 自身の支払ったコストを置く領域です。効果でコストエリアと指定された場合、それはこの領域を指します。

3-6-2. コストエリアは公開領域です。この領域のカードは表向き・横向きで置かれます。

3-6-3. お互いが、支払ったコストの枚数を確認した後、コストエリアのカードはトラッシュに置かれます。

3-7. バリア

3-7-1. 自身のバリアが置かれる領域です。効果でバリアと指定された場合、それはこの領域を指します。

3-7-2. バリアは非公開領域です。この領域のカードは裏向きに置かれ、いずれのプレイヤーもその内容を見ることはできず、その順番を変更することはできません。

3-7-3. バリアのカードが領域を移動する場合、特に指定のない限り、一番上(持ち主から見て右)のカードから順に選択することができます。

3-7-4. バリアの枚数に上限はありません。

4. ゲームの基礎用語

4-1. 効果

4-1-1. 効果とは、カード効果によって発生した命令とその代償を指します。

4-1-1-1. 効果には、【開運時】【バトル勝利時】【バトル敗北時】などのキーワード効果が存在します。(10-1.参照)

4-2. プレイヤー

4-2-1. プレイヤーとは、カードの所有者を指します。

4-2-1-1. カード効果に、「持ち主」と表記されている場合、元々の所有者を意味します。

4-2-1-2. カード効果に、「自分」と表記されている場合、基本的には自身のプレイヤーを意味します。

※「自分の運値」のように、自身のバトルエリアにあるカードを意味する場合があります。

4-2-1-3. カード効果に、「相手が」と表記されている場合、対戦相手のバトルエリアにあるカードを意味します。

4-2-1-4. カード効果に、「相手の」「相手は」と表記されている場合、基本的には対戦相手のプレイヤーを意味します。

※「相手の運値」や「相手の【開運時】効果」のように、対戦相手のバトルエリアにあるカードを意味する場合があります。

4-2-2. ゲームが終了した段階で、各プレイヤーは自身がプレイヤーであるカードをすべて取り戻します。

4-3. カードを引く

4-3-1. 「カードを引く」とは、デッキのカードを手札に移動する行動のひとつです。

4-3-2. 「1枚を引く」と指示がある場合、指示されたプレイヤーは自身のデッキの一番上のカード1枚を、他のプレイヤーに公開せずに自身の手札に移動します。

4-4. 捨てる

4-4-1. 「捨てる」とは、手札のカードをトラッシュに移動する行動のひとつです。

4-4-2. 「1枚を捨てる」と指示がある場合、指示されたプレイヤーは自身の手札1枚を選び、トラッシュに移動します。

4-4-3. 「ランダムに捨てる」と指示がある場合、指定されたプレイヤーは、対戦相手に手札を裏向きのまま提示し、対戦相手のプレイヤーがその中からカードを選択します。選択されたカードは手札からトラッシュに移動されます。

4-5. 元々の

4-5-1. カード効果の中で「元々の」と表記する場合があります。

4-5-2. 「元々の」とは、そのカードに表記されている運値、属性、種族などを参照します。

4-6. 「なら、」

4-6-1. カード効果の中で「なら、」と表記する場合があります。

4-6-2. 「なら、」と書かれている前文を解決できない場合、その効果の後文を解決することはできません。

4-7. 「そして、」

4-7-1. テキスト中に「そして、」と表記する場合があります。

4-7-2. 「そして、」と書かれている前文を解決できない場合でも、そのテキストの後文を解決することができます。

4-8. 「N枚までを」

4-8-1. 「N枚までを」と指示がある場合、その効果を発動した時、その効果の処理を行う直前で0~Nを選び、効果を解決します。

5. ゲームの準備

5-1. デッキの準備

5-1-1. 各プレイヤーはゲームの開始前に自身のカードによるデッキを用意します。

5-1-2. デッキは、30枚ちょうどで構成された束を指します。

5-1-2-1. 同一のカードナンバーのカードは、デッキ内にそれぞれ3枚以下である必要があります。

5-1-2-2. デッキの構築条件に関する永続効果は、上記のデッキ構築条件を置換する置換効果として適用されます。

5-1-2-2-1. デッキ構築に関する永続効果とは、「デッキに(指定枚数)入れることができる」または「デッキに(指定枚数)しか入れることができない」と記述されている永続効果を指します。

5-1-2-2-2. デッキ構築に関する永続効果はデッキを準備する際に効果を発生させます。

5-2. ゲーム前の手順

5-2-1. ゲームの開始前に、各プレイヤーは以下の手順に従います。

5-2-1-1. このゲームで使用するデッキを提示します。このデッキは、この時点でのみ [5-1-2.](#)で指定されたデッキ構築に関するルールを満たしている必要があります。

5-2-1-2. 各プレイヤーは自身のデッキを十分にシャッフルします。その後、各プレイヤーは自分のデッキを裏向きのまま、デッキの領域に重ねて置きます。

5-2-1-3. 各プレイヤーは自身のデッキの上から5枚をバリアに裏向きで置きます。

※デッキの一番上にあったカードがバリアの一番下(左)になる順番で1枚ずつ横並びに置きます。

5-2-1-4. ゲームを開始します。

6. ゲームの進行

6-1. ターンの流れ

6-1-1. ターンとは、「ドローフェイズ」「セットフェイズ」「オープンフェイズ」「バトルフェイズ」「コストフェイズ」これら一連の流れをまとめてターンと呼びます。

6-2. ドローフェイズ

6-2-1. お互いのプレイヤーはカード1枚を引きます。

6-2-2. セットフェイズに進みます。

6-3. セットフェイズ

6-3-1. バトルエリアに表向きのカードが無いプレイヤーは、手札からカード1枚をバトルエリアに裏向きで置きます。

※お互いのバトルエリアに表向きのカードが無い場合、お互いのプレイヤーが同時に置きます。

6-3-2. バトルエリアに表向きのカードがあるプレイヤーは、何もしないうちに、表向きのカードをトラッシュに置き手札からカード1枚をバトルエリアに裏向きで置くかを選択し、実行します。

6-3-3. オープンフェイズに進みます。

6-4. オープンフェイズ

6-4-1. バトルエリアの裏向きのカードを表向きにします。

6-4-2. 【開運時】で記されている効果を発動します。

6-4-3. バトルフェイズに進みます。

6-5. バトルフェイズ

6-5-1. バトルに関する詳細は、後述の「[7. カードのバトル](#)」を参照してください。

6-5-2. コストフェイズに進みます。

6-6. コストフェイズ(エンドフェイズ)

6-6-1. お互いのプレイヤーが同時に、自分のバトルエリアのカードに記載されているコストの枚数分、自分のデッキの上からカードをコストエリアに「横向き・表向き」で置きます。

6-6-1-1. コストを支払っている途中でデッキが0枚になり、リフレッシュを挟んだ場合、リフレッシュ後に残りの枚数分のコストを支払います。

6-6-1-1-1. お互いのプレイヤーが、バリアが0枚の状況でコストフェイズ中にリフレッシュを挟んだ場合、同時に敗北条件を満たします。

6-6-2. お互いのプレイヤーがお互いの支払ったコストを確認した後、コストエリアにあるカードすべてをトラッシュに移動させます。

6-6-3. 「[6-5.バトルフェイズ](#)」でバトルに敗北または引き分けになったカードはトラッシュに移動します。

6-6-4. 効果による運値の変動をリセットします。

6-6-5. 「このターンの終了時」と表記される効果を発動します。

6-6-5-1. 「このターンの終了時」と表記される効果は、1度だけ発動と解決が行えます。

6-6-6. このターンが終了し、次のターンのドローフェイズに進みます。

7. カードのバトル

7-1. バトルは以下の手順で進みます。

7-1-1. バトルエリアにあるカードのジャンケン比べます。(ジャンケンの勝敗は[2-2-3.参照](#))

7-1-1-1. ジャンケンに勝利したカードは運値(カチ)を参照します。

7-1-1-2. ジャンケンに敗北またはあいこになったカードは運値(アイコ・マケ)を参照します。

7-1-2. お互いの運値を比べます。

7-1-2-1. 自分の運値が相手の運値よりも高い場合、このバトルに勝利します。

7-1-2-2. 自分の運値が相手の運値よりも低い場合、このバトルに敗北します。

7-1-2-3. 自分の運値と相手の運値が同じ場合、このバトルは引き分けになります。

7-1-3. バトルに勝利したカードの【バトル勝利時】で表記されている効果を発動します。

※引き分けの場合は発動できません。

7-1-4. バトルに敗北したカードの【バトル敗北時】で表記されている効果を発動します。

※引き分けの場合は発動できません。

7-1-5. 勝敗結果の処理を行います。

7-1-5-1. 【バトル敗北時】効果による、「このバトルの結果で」と表記される、バトルの勝敗結果の処理に適用する効果を適用します。

7-1-5-2. このバトルで敗北したプレイヤーのバリアが0枚の場合、そのプレイヤーは、このゲームに敗北します。

7-1-5-3. 【バトル勝利時】効果による、「このバトルの結果で」と表記される、バトルの勝敗結果の処理に適用する効果を適用します。

7-1-5-4. このバトルで敗北したプレイヤーのバリアが1枚以上ある場合、そのプレイヤーは、自分のバリアの上(右)から1枚を手札に加えます。

7-1-5-4-1. 「バリアN枚を手札に加える」効果は、手札に加

えるバリアが 0 枚になった時点でその処理を終了します。

7-1-5-5. バトルが終了し、[6-5-2](#)に進みます。

8. 効果の発動と解決

8-1. 効果

8-1-1. 効果は原則、必ず発動し、可能な限り処理を行います。カード効果の中で、「たなら、」と表記されている場合、その処理を任意で選択できます。この、任意で選択できる場合の条件を発動コストと呼びます。

8-1-2. 効果は原則、「自動効果」「永続効果」「置換効果」の 3 種類に分類されます。

8-1-2-1. 「自動効果」とは、効果に示された事象がゲーム中に発生するたびに 1 度だけ必ず自動的に発動される効果を指します。同じ事象が再び発生した場合、特に指示のない限り、何度でも自動的に発動します。

8-1-2-1-1. 「自動効果」はカード上、【開運時】【バトル勝利時】【バトル敗北時】と表記されている場合があります。

8-1-2-1-2. 「自動効果」には条件を満たす必要がある効果があります。

8-1-2-2. 「永続効果」とは、有効な期間、常に何らかの効果を生じ続けている効果を指します。

8-1-2-2-1. 「永続効果」はカード上、「自動効果」「置換効果」に分類できない効果の種類が「永続効果」に分類される場合があります。

8-1-2-2-2. 「永続効果」には、効果を有効にするために条件を満たす必要がある効果があります。

8-1-2-2-3. 「永続効果」には、「ルール上」と表記されている場合があり、その場合、その効果は非公開領域に存在する場合でも有効であり、その効果を生じ続けます。

8-1-2-2-4. 「永続効果」は条件を満たした場合、必ず有効となり、常に効果を生じ続けます。

8-1-2-3. 「置換効果」とは、何かの代わりに適応する効果を指します。

8-1-2-3-1. ある状況が置換できる状態で、置換を適用しないことを選択した場合、その置換効果は解決されていません。

8-1-2-3-2. ある状況が一度置換された場合、他の置換効果によって、さらに置換されることはありません。

8-1-2-3-3. 「置換効果」とは、ある効果の処理中であっても、その処理の一部を置換するために適用されます。

8-1-2-3-3-1. ある効果を、効果の先頭に近い方から順に実行し、その効果の途中で置換効果を適用した場合、その置換効果を適用した後に、残りの効果を順に実行します。

8-2. 効果の有効と無効

8-2-1. 何らかの効果により、特定の効果が有効であったり無効であったりすることがあります。この場合、以下に従った処理を行います。

8-2-1-1. 効果の一部または全部が特定の条件下で無効であると表記されている場合、その効果が発生することはありません。その効果が本来何らかの選択を求める場合、その選択は行いません。その効果に発動コストがある場合、その発動コストを支払うことはできません。

8-2-1-2. 効果の一部または全部が特定の条件下でのみ有効であると表記されている場合、その条件が満たされていない状態では、その部分は無効です。

8-2-1-3. 効果が無効になっているカードは「元々の効果のないカード」として扱いません。

8-2-1-4. 既に発動し解決されている自動効果は他の効果によっては無効になりません。

8-2-1-5. 効果が無効になっているカードが新たに効果を得た場合、その効果は特に指示がない場合、無効になりません。

8-3. 効果の条件

8-3-1. カード効果の中で、「なら、」と表記される場合があります。これはその効果の条件と呼ばれます。

8-3-1-1. 条件が満たされていない限り、「なら、」以降の効果は解決されません。

8-3-1-2. 1 つの効果に複数の条件がある場合、その条件すべてが満たされていることを確認します。別の効果によって条件が追加されている場合、それらの条件すべてが満たされていることを確認します。

8-3-2. カード効果の中で、「たなら、」と表記される場合があります。これはその効果の発動コストと呼ばれる条件です。

8-3-2-1. 発動コストは任意で選択でき、効果を解決しないことを選べます。発動コストのすべてを解決できる場合のみ、発動コストを解決することを選べます。

8-3-2-2. 発動コストの一部分のみを解決することはできません。発動コストを解決することを選択した場合、発動コス

トのすべてを解決する必要があります。

8-3-2-3. 発動コストはその条件を達成しない限り、「たなら、」以降の効果は解決されません。

8-4. 発動と解決

8-4-1. 効果を発動する場合は、以下の手順で行います。

8-4-1-1. 発動するための条件がある場合、その条件を満たしている必要があります。条件を満たしていない限り発動ができません。

8-4-1-2. 発動する効果を指定します。それが手札のカードが持つ効果である場合、そのカードを公開します。

8-4-1-3. 発動するための発動コストがある場合、その発動コストを決定し、すべての発動コストを支払います。

8-4-1-4. 実際に効果を発動します。

8-4-1-5. 効果の解決を行います。

8-4-1-5-1. 効果に「～までを」「～を」と書かれている場合、解決の際に、その指示があった段階でそこで示された選ぶべきカードやプレイヤー等を選択します。

8-4-1-5-2. 選ぶ数が指定されている場合、それが可能な限りその数になるまで、選ぶべきカードやプレイヤー等を選択する義務があります。ただし、「～までを」と表記されている場合、0を選ぶこともできます。

8-4-1-5-3. 選ぶものが、公開されていない非公開領域のカードであり、かつ選ぶための条件としてカードの情報を必要としている場合、非公開領域のカードがその情報を持つことは保障されません。選ぶプレイヤーは、その領域に条件を満たすカードがあったとしても、そのカードを選ばないことを選択できます。

8-4-1-5-4. 効果の中で特に、選ぶべきカードやプレイヤー等を選択する指示が無い場合、その効果がカードに対するものであれば、効果の発生源であるカードを指し、プレイヤーに対するものであれば、その効果のプレイヤーを指します。

8-4-1-5-5. デッキからカードを選ぶ場合、デッキの表面を確認し、その中から指定されたカードを選びます。

8-5. 効果の解決順

8-5-1. お互いのプレイヤーが同時に効果の発動タイミングを満たした場合、それらの効果は同時に処理が行われます。

9. ルール処理

9-1. ルール処理の基本

9-1-1. ルール処理とは、ゲームにおいて特定の事象が発生した、あるいは発生している場合に、ルールにより自動的に実行される処理の総称です。

9-1-2. ルール処理は他の行動の実行中であっても、それが発生した時点で即座に解決を行います。

9-2. 敗北判定処理

9-2-1. ルール処理の開始時点で、いずれかのプレイヤーが以下のいずれかの敗北条件を満たしている場合、敗北条件を満たしているすべてのプレイヤーはゲームに敗北します。

9-2-1-1. いずれかのプレイヤーが、バリアが 0 枚の状況でバトルに敗北し、勝敗結果の処理を行った場合、そのプレイヤーはゲームの敗北条件を満たしています。

9-2-1-2. いずれかのプレイヤーが、バリアが 0 枚の状況でリフレッシュを行った場合、そのプレイヤーはゲームの敗北条件を満たしています。

9-3. リフレッシュ

9-3-1. 「リフレッシュ」とは、自分のトラッシュにあるカードすべてをデッキに戻し、シャッフルを行う行為です。

9-3-2. 自分のデッキのカードが 0 枚になった場合、他の処理の途中でであっても即座にリフレッシュを行います。

9-3-3. 自分のバリアが 0 枚の状況でリフレッシュを行った場合、このゲームに敗北します。

9-3-4. 自分がリフレッシュを行った後、自分のバリアが 1 枚以上ある場合、自分のバリアの上(右)から 1 枚をトラッシュに置きます。

10. キーワード効果とキーワード

10-1. キーワード効果

10-1-1. 【開運時】

10-1-1-1. オープンフェイズに発動するキーワード効果です。

10-1-1-2. 【開運時】効果は 1 ターンに 1 度のみ効果を発動します。

10-1-1-3. お互いのプレイヤーが同時に【開運時】効果を使用した場合、その処理は同時に行われます。何かを選択できる効果の場合、相手の【開運時】効果の結果を確認してから、それを選ぶことはできません。

10-1-2. 【バトル勝利時】

10-1-2-1. バトルに勝利した場合、バトルフェイズに発動するキーワード効果です。

10-1-2-2. 【バトル勝利時】効果は1ターンに1度のみ効果を発動します。

10-1-3. 【バトル敗北時】

10-1-3-1. バトルに敗北した場合、バトルフェイズに発動するキーワード効果です。

10-1-3-2. 【バトル敗北時】効果は1ターンに1度のみ効果を発動します。

10-2. キーワード

10-2-1. リフレッシュ

10-2-1-1. デッキが0枚になった場合に行うキーワードです。[\(9-3.参照\)](#)

10-2-2. このバトルの結果で

10-2-2-1. 効果に「このバトルの結果で」と表記される場合があります。

10-2-2-2. 「このバトルの結果で」の効果は、そのターンのバトルにのみ適応され、[「7-1-5.勝敗結果の処理」](#)にて処理を行います。

10-2-3. このバトルに勝つ

10-2-3-1. 効果に「このバトルに勝つ」と表記される場合があります。

10-2-3-2. 「このバトルに勝つ」の効果は、お互いの運値の影響を受けず、効果を発動したカードがこのバトルの結果に勝利します。

10-2-3-3. お互いに「このバトルに勝つ」効果を発動した場合、そのバトルの結果は引き分けになります。

11. その他

11-1. カードの公開

11-1-1. 非公開領域から非公開領域に決められた条件下のカードを移動する場合、公開する指示がない場合でも、移動するカードは必ず公開されます。

11-1-2. 非公開領域のカードがカードの効果や発動コストで公開される場合、そのカードの効果や発動コストの解決の終了時にそのカードを非公開にします。

11-2. 非公開領域を見る

11-2-1. カードの効果によって、非公開領域のカードを見る場合があります。それらのカードは特に指示がない場合、その効果を使用したプレイヤーのみが確認できます。

11-2-2. カードを見る行為を行っている最中、それらのカードは元々あった領域から移動はしていません。

11-2-3. カードを見る行為を行った後、見たカードに対して何ら

かの動作を行う記述がカード効果内に無い場合、それらのカードを元の状態で元の領域に戻します。

11-3. 問題の解決

11-3-1. お互いのプレイヤーがルール上、何か困った場合、お互いの同意があれば、その問題の解決をプレイヤーによるジャンケンの結果で行うことができます。