

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

総合ルール本文

1. ゲームの概要

1.1. ゲーム人数

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

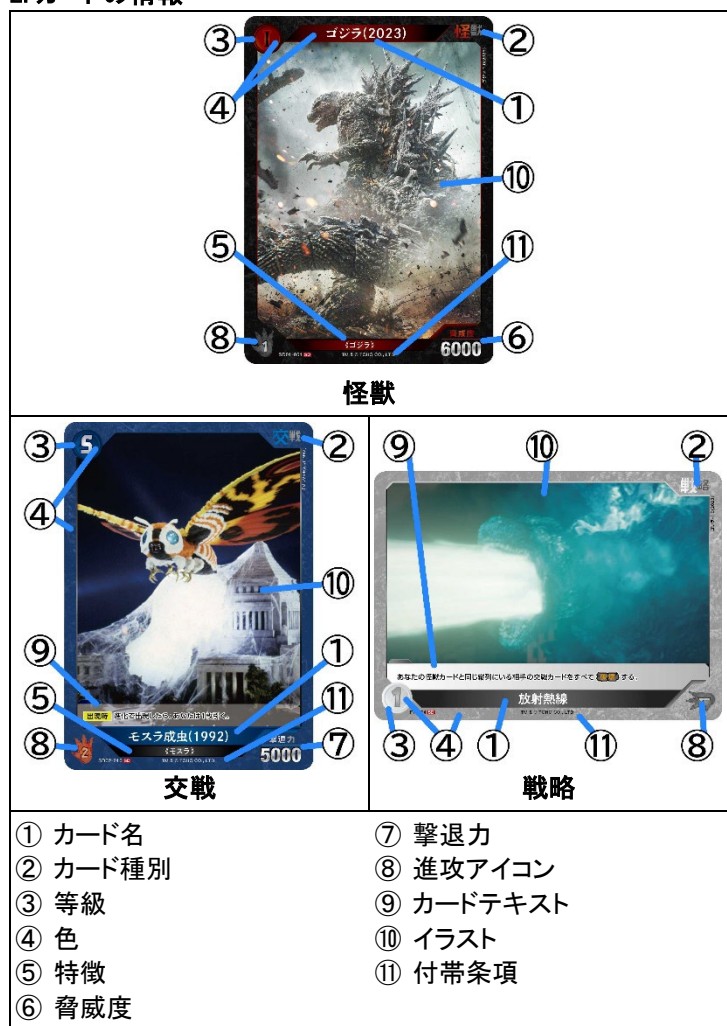
1.2. ゲームの勝敗

- 1.2.1. いずれかのプレイヤーが勝利した、または敗北した場合、ゲームはその時点で終了します。対戦相手が敗北し、自分が敗北していないプレイヤーはゲームに勝利します。
 - 1.2.1.1. 自身の怪獣カードが相手のエリアに進軍したプレイヤーは、ゲームに勝利します。
 - 1.2.1.2. 自身の怪獣カードが撃退された際に、新たな怪獣カードを出すことができなかった(5.15.1.2.1)プレイヤーは、ゲームに敗北します。
- 1.2.2. すべてのプレイヤーが同時に敗北する場合、そのゲームは引き分けになります。
- 1.2.3. すべてのプレイヤーは、ゲーム中の任意の時点で投了を宣言することができます。投了を宣言したプレイヤーはチェックタイミング(9.5.1)を待たずにただちに敗北し、ゲームは終了します。
 - 1.2.3.1. 投了を行う行為は、いかなるカードの影響も受けません。また、カードの効果により投了を強制されることもなく、投了による敗北をなんらかの置換効果が置換することはありません。
- 1.2.4. なんらかのカードにより、いずれかのプレイヤーが勝利したり敗北したりする効果が発生することがあります。この場合、チェックタイミング(9.5.1)を待たず、その効果の処理中にそのプレイヤーは勝利または敗北し、ゲームは終了します。

1.3. ゲームの大原則

- 1.3.1. カードに書かれているテキストの内容が総合ルールの内容に矛盾する場合、テキストの内容を優先します。
- 1.3.2. なんらかの理由によりプレイヤーが実行不可能なことを行うように求められた場合、それは単に行われません。同様に、効果により一定の量の行動を行うよう求められた場合、その一部のみ実行不可能な場合、可能な限りその行動を行います。
 - 1.3.2.1. すでにある状態にあるものを改めてその状態にするよう求められた場合、それは改めてその状態になるわけではなく、その行為自体が行われません。
 - 1.3.2.2. ある行動を実行する際の単位数や回数 が 0 以下である場合、あるいは数値の加減算や比較を除き、0 以下の値を基準としてなんらかの行動を実行する場合、その行動はまったく行われません。マイナスであっても逆の行動を求められることもありません。
 - 1.3.2.3. ある行動を要求する効果が複数発生し、そのすべての要求を満たすことが不可能である場合、そのような要求を可能な限り多く満たすような行動を選択し実行する必要があります。
 - 1.3.2.4. プレイヤーやカードが持つ数値情報は、特に上下限の指定があるものを除き、0 や負の値をとることが可能です。
- 1.3.3. あるカードの効果によりプレイヤーがなんらかの行動を行うよう指示された場合に、同時にその行動を禁止する効果が発生している場合、常に禁止する効果が優先され、その行動は実行されません。
- 1.3.4. 複数のプレイヤーが同時になんらかの選択を行うよう求められた場合、アクティブプレイヤー(7.2)から先に選択を行います。非アクティブプレイヤーは、先に選択するプレイヤーの選択の内容を知ってから自分の選択を行います。
 - 1.3.4.1. ある効果が複数のプレイヤーに適用され、その効果が一連の複数の処理の実行を求める場合、その各処理のうち選択を伴わない処理は同時に実行し、選択を伴う処理はアクティブプレイヤーから実行します。
 - 1.3.4.2. 非公開領域のカードを同時に選択する場合、アクティブプレイヤーがカードの内容を公開しないまま必要な枚数を選択し、その後非アクティブプレイヤーが必要な枚数を選択します。選択したカードを公開する場合は、両プレイヤーが選択を行った後に行います。
- 1.3.5. なんらかの数を選ぶ場合、0 以上の整数を選ぶ必要があります。1 未満の端数を含む数やマイナスの数は選べません。
 - 1.3.5.1. カードやルールにより‘～まで’のように上限の数が定められている場合、特に下限の数の指定がないかぎり 0 を選ぶことができます。

2. カードの情報



2.1. カード名

- 2.1.1. このカードの持つ固有名称です。
- 2.1.2. カード名は他の能力や効果で参照することがあります。
- 2.1.3. テキスト中、「(名称)」(かぎ括弧)で囲まれた表記は、その(名称)をカード名に持つカードを意味します。

2.2. カード種別

- 2.2.1. カードの種類を表わす情報です。
- 2.2.2. 種類が「怪獣」であるカードは、ゲーム上を移動し進攻するカードです。
- 2.2.3. 種類が「交戦」であるカードは、相手の怪獣に対抗するカードです。
- 2.2.4. 種類が「戦略」であるカードは、ゲームの状況を変化させるカードです。

2.3. 等級

- 2.3.1. このカードの強さの度合いを示す数値です。
- 2.3.2. 各カードの等級は以下のように分類されます。
 - 2.3.2.1. 怪獣カードの等級は「怪獣等級」と呼ばれ、ローマ数字(I/II/III/IV)で表記されます。
 - 2.3.2.2. 交戦カードの等級は「交戦等級」と呼ばれ、アラビア数字で表記されます。
 - 2.3.2.3. 戦略カードの等級は「戦略等級」と呼ばれ、アラビア数字で表記されます。

2.4. 色

- 2.4.1. このカードが持つ色です。
- 2.4.2. 色は等級(2.3)の背景やカードの外枠により示されます。
- 2.4.3. 色は赤か青か白のいずれかです。

2.5. 特徴

- 2.5.1. このカードの特徴を表わす語句です。
 - 2.5.1.1. 特徴に複数の語句がある場合、そのそれぞれの特徴を持ちます。
- 2.5.2. 特徴は戦略カード置き場他のカードや能力や効果によって参照されることがあります。
- 2.5.3. テキスト中、「(名称)」(二重山括弧)で囲まれた表記は、その(名称)の特徴を意味します。
 - 2.5.3.1. 「(名称)」の表記は「モスラ」のような名称入りアイコンで表記される場合があります。

2.6. 脅威度

- 2.6.1. この怪獣の耐久力を表わす数値です。

2.7. 撃退力

- 2.7.1. 怪獣を撃退する強さを示す数値です。

2.8. 進攻アイコン

- 2.8.1. 怪獣が進攻する(5.15)際に参照する数値です。
- 2.8.2. 進攻アイコンの数値はアイコン上のアラビア数字で示されます。

2.9. カードテキスト

- 2.9.1. このカードが持つ固有の能力を示す情報です。
- 2.9.2. テキストの中に、() (丸括弧)で囲まれた、能力を詳しく説明したものが存在することがあります。これは注釈文と呼ばれるものです。注釈文はテキストの一部ですが、カード名の参照を除き、あくまで能力の解説を目的とした意味を持つだけで、ゲームには影響しません。

2.10. イラスト

- 2.10.1. カードの内容をイメージしたイラストです。
- 2.10.2. イラストは、ゲーム上は特に意味を持ちません。

2.11. 付帯条項

- 2.11.1. カードナンバー、イラストレーター表記、カードの著作権表記等、これまでに示された内容以外のゲームに直接無関係な表記をまとめて「付帯条項」と呼びます。
- 2.11.2. カードナンバーはデッキ構築の際に参照します(6.1.1.4)。
- 2.11.3. カードナンバー以外の付帯条項は、ゲーム上は特に意味を持ちません。

3. プレイヤーに関する情報

3.1. オーナーとマスター

- 3.1.1. オーナーとは、カードの物理的な所有者を指します。あるカードのオーナーとは、そのカードをデッキに入れてゲームを開始したプレイヤーを指します。ゲームが終了した段階で、各プレイヤーは自分がオーナーであるカードをすべて取り戻します。
- 3.1.2. マスターとは、カードや能力や効果などを現在使用しているプレイヤーを意味します。いずれかの領域

に置かれているカードのマスターとは、その領域が属しているプレイヤーを指します。

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

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

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

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

3.2. 重なったカード

3.2.1. エリア(4.4)や戦略カード置き場(4.5)や進攻撃獣置き場(4.7)に置かれるカードは、上や下にカードを重ねることがあります。

3.2.2. 重ねられたカードは重ねた順番が管理されます。

3.2.3. 重ねられたカードは、全体で1枚のカードとして扱います。

3.2.3.1. その重ねられたカードの情報を参照する場合、一番上のカードの情報を参照します。特に重ねられたカードの情報を参照することが明記されていないかぎり、重ねられたカードの上から2枚目かそれより下のカードは参照しません。

3.2.4. 重ねられたカードが領域を移動する場合、その重ねられたすべてのカードが同時に領域を移動します。

3.2.5. あるカードの一番上に新たなカードを重ねた場合、その新たなカードはそれまでの重ねられたカードとは異なる新たなカードであるものとして扱います。

3.3. 進攻撃獣

3.3.1. 各プレイヤーはゲーム中、ルール上で進攻撃獣とされる怪獣カードの組み合わせを1つ有します。

3.3.2. 進攻撃獣は、進攻撃獣置き場にある1枚または重ねられた(3.2)怪獣カードです。

3.3.3. あるプレイヤーの進攻撃獣は、いずれかのエリアをその位置とします。

3.3.3.1. 進攻撃獣の位置は進攻撃獣を直接そのエリアに置くことで示します。

3.3.3.2. 進攻撃獣は、常にその位置で示された領域にいるものとして扱い、特にルールで指示された場合を除き、進攻撃獣置き場にあるものとしては扱いません。

3.3.3.3. 進攻撃獣の位置が変更された場合、上記に従って進攻撃獣自身を移動してその新たな位置を示します。

3.3.4. ゲーム中、特に領域を指定せずにあるプレイヤーの‘怪獣カード’を参照する場合、それはそのプレイヤーの進攻撃獣を参照します。

3.4. 怒り

3.4.1. 各プレイヤーの進攻撃獣は‘怒り’という数値情報を持ちます。

3.4.2. 各進攻撃獣の怒りの値は、怒りカードと呼ばれるゲーム用具をその怒りと同じ枚数相手に見える場所に置くことで示します。

3.4.2.1. 怒りカードはあくまで怒りの情報をわかりやすく提示するために補助的に用いるゲーム用具です。このカードはゲームのルールで参照するカードとしては扱いません。

3.4.3. あるプレイヤーの‘怪獣カードの【怒り】’の値を参照する場合、その進攻撃獣の怒りの値を参照します。

3.4.4. 怒りが0未満になる場合、それは0になります。

3.4.5. あるプレイヤーの進攻撃獣の脅威度は、その進攻撃獣の怒り1につき+5000されます。

3.4.6. ‘怒り’という単語は、**怒り**のアイコンで表記される場合があります。



怒りカード
の例

4. 領域

4.1. 領域の基本

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

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

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

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

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

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

4.1.3.1. 順番を管理する領域のカードの順番は、カードをその順番で重ねることで管理します。

4.1.4. カードがエリアからエリアの移動でない領域間の移動を行う場合、特に指示がないかぎり、それは新しい領域における新しいカードであるとみなされます。前の領域で適用されていた効果がそのまま適用されることはありません。

4.1.4.1. あるカードによる効果内で、その効果が移動後の領域における移動したカード自身を明確

に参照している場合、その移動先のカードをそのカード自身として参照することができます。

- 4.1.5. 複数のカードがある領域に同時に置かれる場合、特に指定が無いかぎり、新しい領域に置く順番は、その領域が属するプレイヤーが決定します。

- 4.1.5.1. 公開領域から非公開領域に複数のカードが同時に置かれる段階で、それらのカードを置く順番をカードのマスターが決定できる場合、マスター以外のプレイヤーはそれらのカードが置かれる順番を知ることができません。

- 4.1.6. あるカードが持つテキストや能力や効果において、その中でなんらかの領域を参照していて、その領域が属するプレイヤーが特に指名されていない場合、そのカードのマスターに属する領域を参照します。

- 4.1.7. あるカードがエリア以外の領域に移動する場合、そのカードのオーナーに属する領域に移動します。

4.2. 領域の可視状態

- 4.2.1. 領域内にあるカードは、公開状態か非公開状態かのいずれかの状態を持ちます。
- 4.2.2. 公開状態とは、カードの内容や情報をすべてのプレイヤーが見ることのできる状態です。
- 4.2.3. 非公開状態とは、一部または全部のプレイヤーがカードの内容や情報を見ることができない状態です。

4.3. フィールド

- 4.3.1. プレイヤーのエリアを統合した領域です。
- 4.3.2. プレイヤーはフィールド内にいくつかのエリア(4.4)を持ちます。

4.4. エリア

- 4.4.1. 怪獣カードや交戦カードを置く領域です。
- 4.4.2. プレイヤーはフィールド内にエリアを 8 つ持ちます。
- 4.4.3. 各エリアは、1 から 8 までのエリア番号を 1 つずつ持ちます。
- 4.4.4. 各プレイヤーの各エリアは、下図の位置に並んでいます(数字がエリア番号)。

相手	5	4	3	2	1	後 前
	6	7	8			
前			8	7	6	自分
後	1	2	3	4	5	

- 4.4.4.1. あるプレイヤーの‘エリア(数値)’を参照する場合、そのプレイヤーのエリアのうちエリア番号が(数値)である領域を参照します。

- 4.4.5. エリアは互いに位置関係を持ちます。

- 4.4.5.1. あるプレイヤーのエリア 8 とエリア 3、エリア 7 とエリア 4、エリア 6 とエリア 5 は、それぞれ前者が後者の‘前’にあり、後者は前者の‘後’にあります。

- 4.4.5.2. あるプレイヤーの 2 つのエリアが‘隣接している’とは、その 2 つのエリアのエリア番号の差が 1 であるか、その 2 つのエリアが前後関係にある(4.4.5.1)か、その 2 つのエリアが自分のエリア番号 8 のエリアと相手のエリア番号 8 のエリアであるか、そのいずれかであることを意味します。

- 4.4.5.3. あるプレイヤーのあるエリア‘以前’のエリアとは、そのプレイヤーのエリアのうち、エリア番号がそのエリアのエリア番号以下であることを

意味します。同様に、あるエリア‘以降’とは、そのプレイヤーのエリアのうち、エリア番号がそのエリアのエリア番号以上であることを意味します。

- 4.4.5.3.1. あるエリアの‘以降’や‘以前’においては、そのエリア自身は条件を満たしているエリアです。

- 4.4.5.4. あるプレイヤーのエリア 1 と相手プレイヤーのエリア 5 とエリア 6、あるプレイヤーのエリア 2 と相手プレイヤーのエリア 4 とエリア 7、あるプレイヤーのエリア 3 とエリア 8 と相手プレイヤーのエリア 3 とエリア 8 は、それぞれ同じ縦列にあるものとみなします。

- 4.4.6. エリアはすべてのプレイヤーに対して公開領域で、カードの順番は管理されません。

- 4.4.7. ‘空いている’エリアを参照する場合、それはその領域内にカードが置かれてないエリアを参照します。

4.5. 戦略カード置き場

- 4.5.1. プレイヤーがプレイした戦略カードを置く領域です。
- 4.5.2. プレイヤーは戦略カード置き場を 2 つずつ有します。
- 4.5.3. 戦略カード置き場は公開領域で、カードの順番は管理されません。

4.6. 怪獣デッキ置き場

- 4.6.1. プレイヤーがゲームで使用する怪獣デッキを置く領域です。
- 4.6.2. 怪獣デッキ置き場は相手プレイヤーに対し非公開領域で、カードの順番は管理されません。

4.7. 進攻怪獣置き場

- 4.7.1. プレイヤーの進攻怪獣を置く領域です。
- 4.7.2. ルールによりある怪獣カードを新たな進攻怪獣とする指示がある場合、進攻怪獣置き場に進攻怪獣がない場合はそのカードを進攻怪獣置き場に置いて進攻怪獣とし、カードがある場合はその上に重ねます(3.2)。
- 4.7.3. 進攻怪獣置き場は公開領域で、カードの順番は管理されます。

4.8. 山札

- 4.8.1. ゲーム開始時に自分のメインデッキを置く領域です。
- 4.8.2. 山札はすべてのプレイヤーに対して非公開領域で、カードの順番が管理されます。
- 4.8.3. 山札のカードを他の領域に複数枚移動する場合、1 枚ずつ移動を行います。

4.9. 手札

- 4.9.1. 各プレイヤーが未使用のカードを相手に見せずに置く領域です。
- 4.9.2. 手札は非公開領域ですが、自分の手札のカードは自分のみが自由に確認することができます。他のプレイヤーの手札のカードの内容を見ることはできません。手札のカードの順番は管理されません。
- 4.9.3. ‘手札にあるカードを(数値)枚’は、カードテキストにおいて単に‘手札を(数値)枚’と表記されます。

- 4.10. 捨て札
 - 4.10.1. 各プレイヤーの使用済みのカードが置かれる領域です。
 - 4.10.2. 捨て札は公開領域で、カードの順番は管理されません。
- 4.11. 解決領域
 - 4.11.1. ゲームの進行中に、能力やカードが一時的に置かれる領域です。解決領域は両プレイヤーが共有して使用する領域が 1 つだけ存在します。
 - 4.11.2. 解決領域は公開領域で、カードの順番が管理されません。

5. 特定表記

5.1. 概要

- 5.1.1. 特定表記とは、このゲームを行う際に特別な意味を持つ行動の指示や状態を意味します。

5.2. 置く/移動する

- 5.2.1. カードを指定領域に‘置く’または‘移動する’指示がある場合、そのカードをその領域に移動します。

5.3. シャッフルする

- 5.3.1. 指定されたカード群を‘シャッフルする’指示がある場合、そのカードのある領域が属するプレイヤーは、そのカード群のカードの順番を無作為に変更します。
 - 5.3.1.1. カード群として単に領域名が指定された場合、その領域のすべてのカードをカード群とします。
 - 5.3.1.2. カード群のカードが 0 枚または 1 枚の状態のときにそのカード群をシャッフルする指示がある場合、そこにあるカードの順番は変更されませんが、シャッフルは行われたものとして扱います。

5.4. 引く

- 5.4.1. ‘1 枚引く’指示がある場合、指定プレイヤーの山札の一番上のカードを、指定プレイヤーの手札に移動します。
- 5.4.2. ‘(数値)枚引く’指示がある場合、指定プレイヤーはカードを 1 枚引く行動を(数値)回繰り返します。
- 5.4.3. カードを‘(数値)枚まで引く’指示がある場合、指定プレイヤーは以下を実行します。
 - 5.4.3.1. (数値)が 0 以下である場合は、この指示を終了します。
 - 5.4.3.2. 指定プレイヤーはこの指示を終了することができます。
 - 5.4.3.3. 指定プレイヤーはカードを 1 枚引きます。
 - 5.4.3.4. この指示により 5.6.3.3 を実行した回数が(数値)回に達していた場合、この指示を終了します。そうでない場合、5.6.3.2 に戻ります。

5.5. 上から見る

- 5.5.1. ‘山札を上から(数値)枚見る’指示がある場合、指定プレイヤーはその山札の一番上から(数値)枚の情報を知ることができます。
- 5.5.2. ‘山札を上から(数値)枚まで見る’指示がある場合、以下を実行します。
 - 5.5.2.1. (数値)が 0 以下である場合は、この指示を終了します。

- 5.5.2.2. 枚数として 1 を指定します。
- 5.5.2.3. 指定プレイヤーはこの指示を終了することができます。
- 5.5.2.4. 指定プレイヤーは、山札の一番上から指定枚数枚目のカードの情報を知ることができます。
- 5.5.2.5. この指示により 5.7.2.4 を実行した回数が(数値)回に達していた場合、この指示を終了します。そうでない場合、枚数に 1 を加えて 5.7.2.3 に戻ります。

5.6. 入れ替える

- 5.6.1. あるカードと別なカードを‘入れ替える’指示がある場合、その前者のカードを後者のカードのある領域へ、後者のカードを前者のカードのある領域へ同時に移動します。
- 5.6.2. 何らかの理由で、入れ替える指示の実行時にいずれかのカードがもう一方の領域へ移動できない場合、その指示は実行されません。

5.7. 捨てる/捨て札にする

- 5.7.1. 手札を‘(数値)枚捨てる’指示がある場合、そのプレイヤーは自身の手札のカードを(数値)枚選択し、それらを捨て札に置きます。
- 5.7.2. 手札を‘(数値)枚になるよう捨てる’指示がある場合、そのプレイヤーは自身の手札のカードを(数値)枚選択し、それ以外のカードを捨てます。
 - 5.7.2.1. この指示の時点で手札のカードの枚数が(数値)以下の場合、この指示は何もしません。
- 5.7.3. ある領域のカードを‘捨て札にする’指示がある場合、そのカードを捨て札に置きます。
 - 5.7.3.1. 進攻怪獣の特定のカードを‘捨て札にする’とは、その進攻怪獣として重ねられているカードのうち指定された特定のカードのみを捨て札に置くことを意味します。

5.8. 探す

- 5.8.1. あるプレイヤーが自身の山札から指定のカードを‘探す’指示がある場合、山札のカードをすべて見て、その中から指定のカードを選びます。
 - 5.8.1.1. カードの指定が枚数のみで行われる場合、その枚数のカードを選ぶ必要があります。
 - 5.8.1.1.1. その時点で山札のカードの枚数が指定の枚数未満である場合、山札のすべてのカードを選びます。
 - 5.8.1.2. カードの指定が枚数以外の情報を含む場合、その情報を持つカードが山札にあることは保証されません。

5.9. 発動する

- 5.9.1. 戦略カードを‘発動する’指示がある場合、その戦略カードのマスターはその戦略カードをプレイします。

5.10. 公開する

- 5.10.1. あるカードを‘公開する’指示がある場合、そのカードを公開状態(4.2.2)にします。
 - 5.10.1.1. このカードは、他の領域に移動するか、そのカードを公開した効果の実行が終了した時点で公開を終え、元の可視状態に戻ります。

5.11. 出現する

5.11.1. ある交戦カードが‘出現する’とは、その交戦カードがフィールド外からいずれかのエリアに置かれる事を意味します。

5.11.1.1. なんらかの効果により交戦カードが出現するエリアに自身の進攻怪獣がいる場合、その交戦カードは出現しません。

5.11.1.2. なんらかの効果によりある交戦カードが出現するエリアを選択できる場合、可能なら自身の進攻怪獣がいないエリアを選択する義務があります。

5.11.1.3. なんらかの効果により複数の交戦カードが同時にエリアに出る場合に、その出るエリアを選択できるのであれば、可能な限りそれらは互いに異なるエリアに出る必要があります。

5.11.2. ある怪獣カードが‘出現する’または‘重ねて出現する’とは、その怪獣カードを新たな進攻怪獣(3.3)とすることを意味します。

5.11.3. あるカードが‘(領域)から出現する’とは、その領域からプレイされて解決されて出現するか、その領域からなんらかのルールや効果により直接出現することを意味します。

5.12. 破壊する

5.12.1. あるカードを‘破壊する’指示がある場合、そのカードをオーナーの捨て札に置きます。

5.12.1.1. エリアおよび戦略カード置き場にあるカードのうち、重ねられて下にあるカードでないカードが捨て札に置かれる場合、それは破壊されたとみなします。

5.12.2. ‘破壊’という単語は  のアイコンで表記される場合があります。

5.13. 前進する/後退する

5.13.1. ある進攻怪獣を‘前進する’指示がある場合、その進攻怪獣の位置を、現在いるエリアのエリア番号よりエリア番号が1大きいエリアにします。

5.13.1.1. エリア番号が8のエリアにいる進攻怪獣が前進する場合、以下のルールに従います。

5.13.1.1.1. それが進攻(5.14)による前進でない場合、またはエリア番号が8である相手のエリアに交戦カードがある場合、それは前進しません。

5.13.1.1.2. それが進攻による前進であり、エリア番号が8である相手のエリアに交戦カードが無い場合、その進攻怪獣のマスターはゲームに勝利します。

5.13.1.1.2.1. これによる勝利を‘進攻勝利’と呼びます。

5.13.1.2. 進攻怪獣を‘(特定エリア)まで前進する’指示がある場合、以下に従います。

5.13.1.2.1. その進攻怪獣が現在いるエリアがその特定エリア以降(4.4.5.3)のエリアである場合、その指示は何もしません。

5.13.1.2.2. その進攻怪獣が現在いるエリアのエリア番号がその(特定エリア)のエリア番号よりも小さい場合、その進攻怪獣がその(特定エリア)に入るまで、その進攻怪獣の前進を繰り返します。

5.13.2. ある進攻怪獣を‘後退する’指示がある場合、その進攻怪獣の位置を、現在いるエリアのエリア番号よりエリア番号が1小さいエリアにします。

5.13.2.1. エリア番号が1のエリアにいる進攻怪獣を後退する指示がある場合、単に何もせず、その進攻怪獣は後退したことになりません。

5.13.2.2. 進攻怪獣を‘(特定エリア)まで後退する’指示がある場合、以下に従います。

5.13.2.2.1. その進攻怪獣が現在いるエリアがその特定エリア以前(4.4.5.3)のエリアである場合、その指示は何もしません。

5.13.2.2.2. その進攻怪獣が現在いるエリアのエリア番号がその(特定エリア)のエリア番号よりも大きい場合、その進攻怪獣がその(特定エリア)に入るまで、その進攻怪獣の後退を繰り返します。

5.13.3. 前進や後退を実行した結果、その進攻怪獣が元いたエリアから移動しなかった場合、その進攻怪獣は前進または後退をしたものとはみなされません。

5.14. 進攻する

5.14.1. ある進攻怪獣が‘進攻する’とは、その進攻怪獣のマスターがメインフェイズの行動としての進攻(5.14)を実行することを意味します。

5.15. 撃退する

5.15.1. ある進攻怪獣を‘撃退する’指示がある場合、以下を実行します。

5.15.1.1. その進攻怪獣がエリア番号が6か7か8のエリアにいる場合、その怪獣をそのエリアの後のエリア(4.4.5.1)に移動します。

5.15.1.2. その進攻怪獣のマスターは、自身の怪獣デッキ置き場から現在の自身の進攻怪獣の等級に1を加えた値に等しい等級を持ち、現在の自身の進攻怪獣の特徴(2.5)のうちいずれか1つと同じ特徴を持つ怪獣カードを1枚選択し、それを新たな進攻怪獣(3.3)とします。

5.15.1.2.1. この時点で相手が上記の条件を満たす怪獣カードを選択することができなかった場合、そのプレイヤーは敗北し、ゲームが終了します。

5.15.1.2.2. これによるプレイヤーの敗北により相手プレイヤーが勝利することを‘撃退勝利’と呼びます。

5.16. 戦闘する

5.16.1. ある交戦カードが‘戦闘できない’状態にある場合、その交戦カードのマスターのターンの撃退フェイズにおいて、その交戦カードの撃退力はそのプレイヤーの合計撃退力に加算されません(7.4.2)。

6. ゲームの準備

6.1. デッキの準備

6.1.1. 各プレイヤーは、ゲームの開始前に自身のカードによる怪獣デッキとメインデッキを用意します。

6.1.1.1. 怪獣デッキには等級1から4までの各等級の怪獣カードが1枚ずつ(計4枚)含まれている必要があります。

6.1.1.2. メインデッキにはちょうど 50 枚のカードを含む必要があります。

6.1.1.2.1. メインデッキに怪獣カードを含むことができます。

6.1.1.2.2. メインデッキ内の進撃アイコンが 2 のカードは合計で 10 枚以下である必要があります。

6.1.1.3. 怪獣デッキと**メイン**デッキ内の各カードの色は、怪獣デッキの等級 1 のカードの色と同一であるか白である必要があります。

6.1.1.4. 怪獣デッキと**メイン**デッキを合わせて、同じカードナンバーのカードはそれぞれ 4 枚まで入れることができます。

6.1.1.4.1. カードナンバーの最後尾の '+' の有無は、同一ナンバーであるかどうかに関しては無視します。

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

6.2. 怒りカードの準備

6.2.1. 各プレイヤーは、ゲームの開始前に自身の怒りカウント用の怒りカードを用意します。

6.3. ゲーム前の手順

6.3.1. ゲームの開始前に、各プレイヤーは以下の手順を実行します。

6.3.1.1. このゲームで使用する自身の怪獣デッキとデッキを提示します。

6.3.1.2. 各プレイヤーは自身の怪獣デッキを怪獣デッキ置き場に裏向きに置きます。

6.3.1.3. 各プレイヤーは自身のデッキを自身の山札に置き、それをシャッフルします。

6.3.1.4. 各プレイヤーは無作為にどちらのプレイヤーを選択し、そのプレイヤーが先攻プレイヤーになります。

6.3.1.5. 各プレイヤーは自身の山札の上から 5 枚のカードを自身の手札に移動します。

6.3.1.6. 各プレイヤーは自身の怪獣デッキ置き場の等級 1 の怪獣カードを進撃怪獣(3.3)とし、その位置を示します(3.3.3)。

6.3.1.7. 各プレイヤーの進撃怪獣の怒りを 0 にします。

7. ゲームの進行

7.1. 概要

7.1.1. ゲームは「ターン」と呼ばれる手順を繰り返すことで進められます。あるターン中は、そのターンを実行するプレイヤーがターンプレイヤーとなり、もう一方のプレイヤーが非ターンプレイヤーとなります。

7.1.2. 各ターンでは、以下の 7.2 から 7.5 までの各フェイズをこの順に実行します。

7.2. スタートフェイズ

7.2.1. 「スタートフェイズ開始時」の誘発条件が発生し、チェックタイミングが発生します。

7.2.2. ターンプレイヤーは、相手プレイヤーの進撃怪獣の等級と同じ枚数のカードを引きます。

7.2.3. ターンプレイヤーの戦略カード置き場に、このターンよりも前に置かれていたカードがある場合、そのカードをすべて捨て札に置きます。

7.2.4. ターンプレイヤーの進撃怪獣の怒りを 0 にします。

7.2.5. チェックタイミングが発生します。このチェックタイミングで行うべき処理がすべて終了したら、スタートフェイズが終了します。

7.3. メインフェイズ

7.3.1. 「メインフェイズ開始時」の誘発条件が発生し、チェックタイミングが発生します。

7.3.2. ターンプレイヤーにプレイタイミングが発生します。このプレイタイミングで実行できる内容は、「8 メインフェイズで実行可能な行動」を参照してください。このプレイタイミングが終了したら、メインフェイズが終了します。

7.4. 撃退フェイズ

7.4.1. 「撃退フェイズ開始時」の誘発条件が発生し、チェックタイミングが発生します。

7.4.2. ターンプレイヤーは自分のエリアにあるすべての交戦カードの撃退力を合計します。

7.4.2.1. 自分のエリアにいる怪獣カードの脅威度はこの値には加算しません。

7.4.3. この合計撃退力が相手の進撃怪獣の脅威度以上なら、その進撃怪獣を撃退します(5.15)。

7.4.4. チェックタイミングが発生します。このチェックタイミングが終了したら、撃退フェイズが終了します。

7.5. エンドフェイズ

7.5.1. 「エンドフェイズフェイズ開始時」の誘発条件が発生し、チェックタイミングが発生します。

7.5.2. ターンプレイヤーは、自身の進撃怪獣がいるエリアのエリア番号が 7 以下である場合、その進撃怪獣を前進します(5.13.1)。

7.5.3. チェックタイミングが発生します。

7.5.4. ターンプレイヤーの手札が 5 枚未満である場合、5 枚に不足する枚数に等しい枚数カードを引きます。

7.5.5. チェックタイミングが発生します。

7.5.6. すべての「ターンの終わりまで」や「そのターン中」期限とする効果が消滅します。

7.5.7. この時点で、7.5.5 のチェックタイミングで自動能力やルール処理が解決されておらず、「ターンの終わりに」で示されている誘発条件のうちこのターン中にまだ誘発条件を満たしていなかった自動能力の誘発条件やその他の自動能力の誘発条件が存在しない場合、このターンを終了し、現在のターンプレイヤーの対戦相手がターンプレイヤーである次のターンを開始します。そうでない場合、7.5.4 に戻ります。

8. メインフェイズで実行可能な行動

8.1. 概要

8.1.1. 以下の各行動は、ターンプレイヤーが自分のターンのメインフェイズのプレイタイミングで実行可能な行動の一覧です。

8.2. 交戦カードの出現

8.2.1. ターンプレイヤーは自身の手札の交戦カードのうち、その等級が相手の進撃怪獣のいるエリアのエリ

ア番号以下であるものを1枚選択し、それをプレイします。

8.3. 戦略カードの発動

8.3.1. ターンプレイヤーは自身の手札の戦略カードのうち、その等級が自身の進撃怪獣のいるエリアのエリア番号以下であるものを1枚選択し、それをプレイします。

8.3.2. すでにそのプレイヤーの戦略カード置き場すべてに戦略カードが置かれている場合、この行動は実行できません。

8.4. 怒りの獲得

8.4.1. ターンプレイヤーは自身の手札の怪獣カードを1枚選択して捨てることで、自身の進撃怪獣の怒りを1増やします。

8.5. 怪獣カードの出現

8.5.1. ターンプレイヤーは自身の手札の怪獣カードのうち、自身の進撃怪獣の等級と同じ等級で、かつ自身の進撃怪獣の特徴のうちいずれかと一致する特徴を持つカードを1枚選択し、それをプレイします。

8.5.1.1. これによりその怪獣カードが進撃怪獣となった場合、その進撃怪獣の怒り(3.4)を1増やします。

8.5.2. この行動は各ターン中に1回のみ実行できます。

8.6. 進撃

8.6.1. ターンプレイヤーは自身の手札のカードを1枚捨てることで、自身の進撃怪獣を進撃させることができます。これは以下の手順で実行します。

8.6.1.1. これにより捨てたカードの進撃アイコンの値を確認します。

8.6.1.2. その値に等しい回数、自身の進撃怪獣を前進(5.13.1)させます。

8.6.2. この行動は各ターン中に1回のみ実行できます。

9. カードや能力のプレイと解決

9.1. 能力の種別

9.1.1. 能力は、自動能力、永続能力の2種類に分けられます。

9.1.1.1. 自動能力とは、その能力に示された事象がゲーム中で発生することにより、自動的にプレイされる能力を指します。

9.1.1.1.1. 自動能力は、テキスト上では「(条件)時、(効果)」や「(条件)するたび、(効果)」と表記されます。(条件)で示された事象を「誘発条件」と言い、自動能力の誘発条件が満たされていることを、「(その自動能力が)誘発している」または「(その自動能力が)発動する」と言います。

9.1.1.1.2. 戦略カードのテキストは「このカードが戦略エリアに置かれた時、(テキスト)」を意味する自動能力です。

9.1.1.2. 永続能力とは、その能力が有効な期間、常になんらかの効果が発生している能力を指します。

9.1.1.2.1. 自動能力でない能力は永続能力です。

9.2. 効果の種別

9.2.1. 効果は「単発効果」「継続効果」「置換効果」の3種類に分けられます。

9.2.1.1. 「単発効果」とは、解決中にその指示を実行し、それで効果が終了するものを指します。「あなたは1枚引く」「これを捨て札にする」等の能力がある場合、その能力により発生する効果は単発効果です。

9.2.1.2. 「継続効果」とは、一定の期限の間(期間が特に指定されていない、すなわち「このゲーム中」であるものを含みます)、その効果が有効であるものを指します。

9.2.1.3. 「置換効果」とは、ゲーム中にある事象が発生する場合、それを実行するのではなく別な事象を実行するものを指します。

9.2.1.3.1. 能力に「(行動A)する時、かわりに(行動B)する」や「(行動A)せず、その際に(行動B)する」と書かれている場合、その能力により発生する効果は置換効果です。

9.2.1.3.2. 能力に「(行動A)する時、かわりに[選択]してよい。そうしたら、(行動B)する」と書かれている場合、その能力により発生する効果は選択型の置換効果です。

9.3. 有効な能力と無効な能力

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

9.3.2. 何らかの効果の一部あるいは全部が特定の条件下で無効であると表記されている場合、その条件下で、その部分は能力としては存在しますが、効果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。

9.3.3. 何らかの効果の一部あるいは全部が特定の条件下で有効であると表記されている場合、その条件が満たされていない状態では、その部分は無効です。

9.3.4. 能力は原則として以下の条件で有効になります。

9.3.4.1. 特定の領域や特定の状況でのプレイまたは参照が明白である能力は、その領域や状況で有効です。

9.3.4.1.1. あるカードのプレイ時やそのカードを特定領域に置く際に参照する事が明白である能力は、その状況において有効です。

9.3.4.2. カードの種別が怪獣や交戦であるカードの能力は、そのカードがエリアにある間有効です。

9.3.4.3. カードの種別が戦略であるカードの能力は、そのカードが戦略カード置き場にある間有効です。

9.4. チェックタイミングとプレイタイミング

9.4.1. チェックタイミングとは、ゲーム中で発生したルール処理や自動能力のプレイを行う時点を指します。

9.4.1.1. チェックタイミングにおいては、まずルール処理がすべて解決され、解決すべきルール処理が無くなってから、誘発条件を満たした自動能力のプレイと解決を行います。詳しくは10.1を参照してください。

9.4.2. プレイタイミングとは、指定されたプレイヤーが能動的に行動を行うことのできる時点を指します。いずれかのプレイヤーにプレイタイミングが与えられる場合、実際に行動の選択を行う前に必ずチェックタイミングが発生します。そのチェックタイミングに解決すべきルール処理や自動能力が存在しなくなった後に、実際にそのプレイヤーにプレイタイミングが与えられます。

9.4.3. チェックタイミングが発生した場合、ゲームは以下の手順で進行します。

9.4.3.1. 現在処理を行うべきルール処理すべてを同時に実行します。その結果新たに行うべきルール処理が発生している場合、この手順を行うべきルール処理が残っている間繰り返します。

9.4.3.2. プレイヤーがマスターであるいずれかの自動能力が待機状態になっている場合、ターンプレイヤー(7.2)はそのうち1つを選び、プレイと解決を行い、その後9.5.3.1に戻ります。

9.4.3.3. 非ターンプレイヤーがマスターであるいずれかの自動能力が待機状態になっている場合、非ターンプレイヤーはそのうち1つを選び、プレイと解決を行い、その後9.5.3.1に戻ります。

9.4.3.4. チェックタイミングを終了します。

9.4.4. いずれかのプレイヤーにプレイタイミングが発生した場合、ゲームは以下の手順で進行します。

9.4.4.1. チェックタイミングが発生します。チェックタイミングの処理を実行します。

9.4.4.2. プレイタイミングが実際にそのプレイヤーに与えられます。そのプレイヤーは、その時点で可能な何らかの行動を実行するか、何もしないかの選択を行います。行動が行われた場合、特に指定が無いかぎり、そのプレイヤーに再びプレイタイミングが与えられます。

9.4.4.3. プレイタイミングを与えられたプレイヤーが何もしないことを選んだ場合、プレイタイミングが終了します。

9.5. プレイと解決

9.5.1. 自動能力や手札のカードは、プレイすることによって解決され、効果を発生します。永続能力はプレイされることはなく、常に効果を発生し続けています。

9.5.2. カードや能力をプレイする場合は、以下の手順に従います。

9.5.2.1. プレイする能力や手札のカードを指定します。

9.5.2.1.1. プレイするのがカードである場合、それが非公開領域にあるなら公開し、解決領域に移動します。

9.5.2.1.2. プレイするのが交戦カードである場合、自身のエリアのうち進攻怪獣がいるエリアでないエリアを1つ指定します。

9.5.2.1.3. プレイするのが戦略カードである場合、自身の戦略カード置き場を1つ指定します。

9.5.2.1.4. プレイするのが能力である場合、その能力自身を擬似的なカードとして解決領域に移動します。

9.5.2.2. カードや能力に何らかの選択が必要である場合、その選択を行います。

9.5.2.2.1. 能力が「以下から(数値)を行う」と一連の頭点で羅列された選択肢を持つ場合、その選択肢を(数値)個選択します。

9.5.2.2.1.1. これにより選択されなかった選択肢は、解決において存在しないものとみなされます。

9.5.2.2.1.2. これにより複数の選択肢を選んだ場合、解決はテキスト上で上の選択肢から順番に行います。

9.5.2.3. カードや能力の解決を行います。

9.5.2.3.1. プレイしたのが怪獣カードである場合、それを自身の進攻怪獣の上に重ねます。

9.5.2.3.2. プレイしたのが交戦カードや戦略カードである場合、そのカードを指定した領域に置きます。

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

9.5.3. カードや能力が指定数のカードやプレイヤー等に対して効果を与える場合、その数のカードやプレイヤー等(以下「目標」と表記)を選びます。

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

9.5.3.1.1. 選ぶ数が「～まで」で示されている場合、0から指定された数までの間で任意の数の目標を選ぶことができます。

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

9.5.4. 効果の一部に「(行動)することで、(処理)」と書かれている場合、その効果を解決する時点で、その(行動)を実行することを選べます。その(行動)を実行した場合のみ、その(処理)を実行します。

9.5.4.1. この(行動)を実行する場合、その内容を完全に実行する必要があります。その行動の一部でも実行できない場合、その(行動)を実行することは選択できません。

9.5.4.2. この(行動)がなんらかの置換効果によって他の処理に置換される場合、それでもその行動は実行されたものとみなします。

9.6. 自動能力の処理

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

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

9.6.2.1. 自動能力の誘発条件が複数回満たされた場合、その自動能力はその回数分待機状態になります。

- 9.6.3. チェックタイミングが発生した段階で、自動能力のプレイを求められているプレイヤーは、自身がマスターである自動能力のうち待機状態のものを1つ選び、それをプレイします。プレイされた能力の解決後、その自動能力の待機状態が1回取り消されます。
- 9.6.3.1. 待機状態の自動能力のプレイは強制で、プレイしないことを選択することはできません。ただし、自身がマスターである自動能力が複数待機している場合、そのうちのどれを先にプレイするかを選ぶことは可能です。
- 9.6.3.2. 選んだ待機状態の自動能力をプレイできない場合、その待機状態は1回取り消されます。
- 9.6.3.2.1. 自動能力が任意でコストを支払うことによってプレイすることを選択できる場合に、それを支払わないことを選択し、プレイしないことを選んだ場合、その待機状態は1回取り消されます。
- 9.6.4. あるカードが領域を移動することを誘発条件とする自動能力が存在します。これを領域移動誘発と呼びます。
- 9.6.4.1. 領域移動誘発による自動能力が、その能力を誘発させたカードの情報を求める場合があります。その場合、以下に従ってその情報を調べます。
- 9.6.4.1.1. カードが公開領域から非公開領域、あるいは非公開領域から公開領域に移動することによって誘発する自動能力がカードの情報を求める場合、そのカードが公開領域にある状態での情報を用います。
- 9.6.4.1.2. カードがエリアからエリアの移動以外で他の領域に移動することによって誘発する自動能力、あるいはマスターが変わる領域移動を伴う自動能力がカードの情報を求める場合、そのカードがフィールドにある状態での情報を用います。
- 9.6.4.1.3. 上記に示された以外の、公開領域から公開領域へ移動することによって誘発する自動能力がカードの情報を求める場合、そのカードが移動後の領域にある状態での情報を用います。
- 9.6.4.2. あるカードが領域移動誘発能力を持ち、そのカードがその能力が有効になる領域に入ると同時にいずれかのカードがその領域移動誘発能力の誘発条件を満たす領域移動を行った場合、その誘発条件は満たされたものとします。
- 9.6.5. なんらかの効果により、以降の特定の時点で誘発条件が発生する自動能力が作成されることがあります。これを時限誘発と呼びます。
- 9.6.5.1. 時限誘発は、特に期限が示されていないかぎり、一度だけ誘発条件を満たします。
- 9.6.6. 自動能力が、特定の事項が発生したことではなく、特定の条件が満たされていることを誘発条件としている場合があります(‘あなたの手札にカードがない時、～’等)。これを状態誘発と呼びます。
- 9.6.6.1. 状態誘発は、その状態が発生したときに1度だけ待機状態になります。この自動能力が解決された後、再びその自動能力の誘発条件が満たされている場合、その能力は再度待機状態になります。
- 9.6.7. 待機状態の自動能力のプレイ時に、その自動能力を有していたカードの領域が変わっていた場合でも、その自動能力はプレイする義務があります。
- 9.7. 単発効果の処理
- 9.7.1. 単発効果を実行するよう求められた場合、そこに指示された行動を1度だけ実行します。
- 9.8. 継続効果の処理
- 9.8.1. なんらかの継続効果が存在する状態でカードの情報が求められる場合、以下の順でその情報に対する継続効果を適用します。
- 9.8.1.1. カード自身に表記されている情報が、常に基準の値となります。
- 9.8.1.2. 次に、能力を与える/失わせる/有効にする/無効にする効果を適用します。
- 9.8.1.3. 次に、継続効果のうち情報の数値を変更するものでないものをすべて適用します。
- 9.8.1.4. 次に、怒りによる修正(3.4.5)があればそれを適用します。
- 9.8.1.5. 次に、継続効果のうち情報の数値を変更するものをすべて適用します。
- 9.8.1.6. 以上の9.9.1.2-9.9.1.4で適用順の前後が決定されない継続効果Aと継続効果Bが存在している状態で、効果Aを先に適用するか否かによって効果Bが何に対して適用されるか、またどのように適用されるかが変わる場合、効果Bは効果Aに依存しているものとします。いずれかの効果に依存している効果は、依存されている効果よりも常に後に処理されます。
- 9.8.1.7. 以上の9.9.1.2-9.9.1.5で適用順の前後が決定されない複数の継続効果が存在する場合、それらの継続効果は、効果が発生した順に従って順番に適用します。
- 9.8.1.7.1. 継続効果の発生源が永続能力である場合は、その能力を持つカードが現在の領域に置かれた時点を順番の基準とします。
- 9.8.1.7.2. それ以外の能力の場合は、それがプレイされた時点を順番の基準とします。
- 9.8.2. 永続能力以外で発生している継続効果は、その能力がプレイされた時点よりも後にエリアからエリアへの領域移動でない領域移動を行ったカードに対しては適用されません。
- 9.8.3. 特定の領域におけるカードの情報を変更する継続効果は、該当するカードがその領域に入ると同時にその情報に適用されます。
- 9.8.3.1. 特定の情報を持つカードが領域に入ることを条件とする自動能力は、その領域に適用されている継続効果を適用した後の情報を参照します。
- 9.9. 置換効果の処理
- 9.9.1. 置換効果が発生している場合、その置換効果の適用対象である事象が発生する場合、それを発生させず、置換効果で示された別の事象に置き換えます。

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

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

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

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

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

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

9.10. 最終情報

9.10.1. ある効果が特定のカードの情報や状態を参照している場合、その効果の実行時にそのカードがその領域から、エリアからエリア以外の移動を行っていた場合、その効果は以下の情報を参照します。

9.10.1.1. ある効果が、あるカードが現在存在するエリアを参照する場合、その時点でそのカードがフィールドに存在しない場合、そのエリアは参照されず、そのエリアの情報を必要とする処理は実行されません。

9.10.1.2. 上記以外では、そのカードが最後にその領域にあったときの情報や配置状態を参照します。

9.10.1.2.1. あるカードが特に時点を指定せずに過去に存在していたエリアを参照する場合、それはそのカードが最後に存在していたエリアの情報を参照します。

9.11. 発生源

9.11.1. 能力や効果により、ある効果の発生源を求めることがあります。

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

10. ルール処理

10.1. ルール処理の基本

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

10.1.2. ルール処理の一部は割り込み型ルール処理です。

10.1.2.1. 割り込み型ルール処理は、チェックタイミングにかかわらず、ゲーム中の任意の時点でいずれかのプレイヤーが条件を満たしている場合に実行します。それがなんらかの処理の途中である場合、その処理を一時中断し、そのルール処理を実行し、その後その処理の続きを実行します。

10.1.2.1.1. 同時に複数の割り込み型ルール処理が発生している場合、まずターンプレイヤー

が自身が処理すべきすべての割り込み型ルール処理を任意の順で実行し、その後に非ターンプレイヤーが自身が処理すべきすべての割り込み型ルール処理を任意の順で実行します。

10.1.2.2. 割り込み型でないルール処理は、チェックタイミングにおいてのみ条件を満たしているかを確認し、満たされている場合に実行されます。他の行動の実行中に条件を満たしていても、チェックタイミングの段階でその条件が満たされていない場合、そのルール処理は行われません。

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

10.2. リシャッフル処理

10.2.1. リシャッフル処理は割り込み型ルール処理(10.1.25.4)です。

10.2.2. リシャッフル処理は、いずれかのプレイヤーの山札にカードが無い状態で、そのプレイヤーがカードを引く(5.4)ことを行おうとした際に発生します。

10.2.3. リシャッフル処理を行うプレイヤーは、自身の捨て札のカードをすべて自身のデッキに移動し、その後自身のデッキをシャッフルします。

10.2.4. リシャッフル処理を行う時点で捨て札にカードが無い場合、リシャッフル処理は何もせず、カードの移動は実行されません。

10.3. 踏み潰し処理

10.3.1. 踏み潰し処理は割り込み型ルール処理です。

10.3.2. 踏み潰し処理は、いずれかの進攻怪獣がいるエリアと同じエリアに交戦カードがある場合に実行されます。

10.3.3. 踏み潰し処理中、自身がマスターである交戦カードがいずれかの進攻怪獣と同じエリアにいる場合、その交戦カードを破壊します(5.12)。

10.4. 不正カード処理

10.4.1. いずれかのエリアに他のカードの下に重ねられていない戦略カードや進攻怪獣の一部でない怪獣カードがある場合、またはいずれかの戦略カード置き場に戦略カードでないカードがある場合、そのカードをオーナーの捨て札に置きます。

10.4.2. 解決領域にプレイされ解決を終えるまでの状態でないカードがある場合、そのカードをオーナーの捨て札に置きます。

10.5. 重複カード処理

10.5.1. いずれかのエリアに複数の交戦カードがある場合、またはいずれかの戦略カード置き場に複数の戦略カードがある場合、その領域内にもっとも後から置かれたカードを1枚選択し、それ以外のカードを破壊します。

11. キーワードとキーワード能力

11.1. 概要

11.1.1. キーワードとは、特定の処理を行う能力を簡略表記する際に使用する語を指します。特定のキーワードで示される能力をキーワード能力と呼びます。

11.2. 出現時

11.2.1. 出現時は、カードが出現することを条件とする自動能力です。

11.2.2. ‘【出現時】（効果）’は‘このカードが出現した時、（効果）’を意味します(5.11)。

11.2.3. ‘【出現時】’は **出現時** のアイコンで表記される場合があります。

11.3. 進撃時

11.3.1. 進撃時は、進撃怪獣が進撃により前進することを条件とする自動能力です。

11.3.2. ‘【進撃時】（効果）’は‘この進撃怪獣が進撃により前進した時、（効果）’を意味します(5.14)。

11.3.2.1. 進撃を実行したが無理な理由で現在いるエリアから前進できなかった場合、進撃時の誘発条件は満たされません。

11.3.3. ‘【進撃時】’は **進撃時** のアイコンで表記される場合があります。

11.4. 覚醒

11.4.1. 覚醒は進撃怪獣の現在のエリアを基準とする永続能力です。

11.4.2. ‘【覚醒(数値)】（効果）’は‘（効果）この能力は、あなたの進撃怪獣がいるエリアのエリア番号が(数値)以上である場合にのみ有効である’を意味します。

11.4.3. ‘【覚醒】’は **覚醒** のアイコンで、‘【覚醒(数値)】’は **覚醒 4** のようなアイコンで表記される場合があります。

11.5. 強襲

11.5.1. 強襲は、怪獣カードを本来の等級よりも低い等級としてプレイすることができる永続能力です。

11.5.2. ‘【強襲(等級)】’は‘あなたはこのカードを、その等級が(等級)であるかのようにプレイしてよい。そうした場合、次のあなたのエンドフェイズ開始時、進撃怪獣のこのカードを捨て札にする’を意味します。

11.5.2.1. エンドフェイズ開始時の段階でなんらかの理由でこのカードが一番上以外にある場合にも、そのカードを捨て札にします。

11.5.3. エンドフェイズに強襲により怪獣カードが捨て札になり、進撃怪獣の一番上のカードが変化した場合、

その進撃怪獣は出現(5.11)したものとはみなされません。

11.5.4. ‘【強襲】’は **強襲** のアイコンで、‘【強襲(等級)】’は **強襲 III** のようなアイコンで表記される場合があります。

11.6. 進化

11.6.1. 進化は、交戦カードに新たな交戦カードを重ねることのできる自動能力です。

11.6.2. ‘【進化(等級)】【(特徴)】’は‘あなたのメインフェイズ開始時、山札から等級が(等級)以下で(特徴)を特徴に持つ交戦カードを1枚探して公開してよい。公開した場合、そのカードをこのカードに重ねて出現させ、山札をシャッフルする’を意味します。

11.6.3. ‘【進化】’は **進化** のアイコンで、‘【進化(等級)】’は **進化 7** のようなアイコンで表記される場合があります。

12. その他

12.1. 永久循環

12.1.1. 何らかの処理を行う際に、ある行動を永久に実行し続けることができる、あるいは永久に実行せざるを得なくなることがあります。これを永久循環と呼び、この場合は、以下に従います。

12.1.1.1. アクティブプレイヤー(7.2)は、その循環行動で実際に行われる一連の行動を示し、その後その行動を実行する回数を示します。その後、非アクティブプレイヤーは、その回数の行動を実行することを認めるか、それより少ない回数の行動を実行させた上で、その行動に含まれない行動を行うかを選べます。その後、その選択に従ってそれらの行動を実行します。

12.1.1.2. アクティブプレイヤーが何らかの行動を行い、その後そのターン中にゲームが完全に同一である状態が発生した場合、アクティブプレイヤーはその際に行った行動を再び行うことはできません。

12.1.1.3. 何らかの理由により、どちらのプレイヤーにもその永久循環を止める方法がない場合、ゲームは引き分けで終了します。