

1	ゲームの概要	1
2	カードの情報	2
3	プレイヤーに関する情報	3
4	領域	3
5	特定表記	6
6	ゲームの準備	8
7	ゲームの進行	8
8	メインステップのアクション	9
9	パフォーマンスの実行	10
10	カードや能力のプレイと解決	10
11	ルール処理	14
12	推しスキルとアーツ	15
13	その他	16

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がゲームに勝利します。

1.2.1.1 カードの引き直しを繰り返した結果、**引き直し回数が指定回数に達したプレイヤーはゲームに敗北します(6.2.1.9.1)**。

1.2.1.2 自身のライフエリアにカードが無いプレイヤーはゲームに敗北します(11.2.1)。

1.2.1.3 自身のステージにホロメンがないプレイヤーはゲームに敗北します(11.2.2)。

1.2.1.4 自身のターンの手札ステップにカードを引く際に、自身のデッキにカードが無いプレイヤーはゲームに敗北します(7.3.2.1)。

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(10.6.1)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もありません。

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(10.6.1)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い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。

1.3.2.2.1 値がマイナスである情報を基準として加減算や比較以外のなんらかの行動を行う必要がある場合、その値が0であるものとしてその行動を実行します。

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、それがゲームの開始前であれば先攻プレイヤーから、それがゲーム中であればターンプレイヤーから先に選択を行います。非ターンプレイヤーは、ターン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、選択を伴う処理はターン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、ターン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、その後に非ターン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 ‘～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。

1.3.5.2 ‘(数値A)～(数値B)’の表記がある場合、(数値A)以上(数値B)以下の値を選びます。



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 テキストで「<(名称)>」を参照する場合、それはその内容に応じて、カード名が(名称)であるカード、またはなんらかのカード名またはカード名の一部を参照します。

2.2 カードタイプ

2.2.1 このカードの種類を表わす情報です。

2.2.2 カードのカードタイプは‘推しホロメン’‘ホロメン’‘サポート’‘エール’のいずれかです。

2.2.2.1 カードタイプ表記のないカードのうち、ライフ(2.8)の情報を持つカードのカードタイプは‘推しホロメン’です。

2.2.2.2 カードタイプ表記のないカードのうち、HP(2.9.1)の情報を持つカードのカードタイプは‘ホロメン’です。

2.2.3 一部のカードは、カードタイプに追加して補助カードタイプを持つことがあります。

2.2.4 一部の補助カードタイプを持つカードは他のカードに‘付ける’(5.16)ことができます。

2.3 Bloom レベル

2.3.1 このカードの Bloom の段階を意味します。

2.3.2 Bloom レベルは以下の 4 種類のいずれかです。

Debut
デビュー

1st
ファースト

2nd
セカンド

Spot
スポット

2.4 色

2.4.1 このカードの属性としての色を表わす情報です。

2.4.2 このゲームにおいて、色の内容は単語またはアイコンで表記されます。



白



緑



赤



無色



青



紫



黄

2.4.2.1 色の内容のうち、‘無色’は色が存在しないこと、またはコストにおいては任意の色(10.5.2)を意味します。

2.4.2.2 能力や効果が‘色’を参照する場合、特に指定が無いかぎり、‘無色’は色に含まず、色として数えません。

2.4.3 色を示すアイコンが複数組み合わされるアイコンが使用される場合があります。その場合、そのカードはその元となるそれぞれのアイコンが示すすべての色を持ちます。

例:右図のアイコンの色は白であり緑でもあります。



2.4.4 カード A とカード B が‘同色である’とは、その両方のカードに共通する色が存在することを意味します。

2.5 Buzz

2.5.1 この位置に‘Buzz’表記のあるカードは、情報‘Buzz’を持つカードです。

2.6 タグ

2.6.1 このカードが持つ特徴を意味します。

2.6.2 タグはルール上の意味を持ちませんが、能力や効

果により参照されることがあります。

2.7 カードテキスト

- 2.7.1 このカードが持つ固有の能力を示す情報です。
- 2.7.2 テキストの中に、能力を詳しく説明したものが存在することがあります。これは注釈文と呼ばれるものです。注釈分はテキストの一部ですが、あくまで能力の解説を目的とした意味を持つだけで、ゲームには影響しません。
- 2.7.2.1 エールカードのテキストは注釈文として扱います。

2.8 ライフ

- 2.8.1 この推しホロメンを採用した際のプレイヤーのライフ数を意味します。

2.9 HP

- 2.9.1 このホロメンをダウンさせるために負わせる必要のあるダメージ数を意味します。

2.10 バトンタッチ

- 2.10.1 このホロメンをバトンタッチ(8.7)するために必要なエールを意味します。

2.11 エクストラ能力

- 2.11.1 カードが持つ特殊な表記の能力です。
- 2.11.2 エクストラ能力は、その表記に従って以下のような効果を有します。
 - 2.11.2.1 ‘このホロメンはデッキに何枚でも入れられる’は、デッキ構築の際のカードの上限枚数(6.1.4.3)を置換する置換効果を持つ永続能力です。
 - 2.11.2.2 ‘このホロメンがダウンした時、自分のライフ-2’は、ホロメンがダウンした際にプレイヤーが受けるライフダメージの点数(11.3.1.2)を置換する置換効果を持つ永続能力です。
 - 2.11.2.3 ‘このホロメンは((名称))としても扱う’や‘このツールは((名称))としても扱う’は、このカードが追加のカード名として(名称)を持つ効果を持つ永続能力です。
 - 2.11.2.3.1 この名称が複数並んでいる場合、このカードはそのそれぞれを追加のカード名として持ります。
 - 2.11.2.4 ‘このホロメンは Bloom できない’は、このカードに対し他のカードを Bloom する(5.13)ことができない効果を持つ永続能力です。

2.12 LIMITED 表記

- 2.12.1 カードのプレイ条件に関する表記です(8.6.2)。

2.13 イラスト

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

2.14 付帯条項

- 2.14.1 カードナンバー、レアリティ、イラストレーター表記、カードの著作権表記等、これまでに示された内容以外のゲームに直接無関係な表記をまとめて‘付帯条項’と呼びます。
- 2.14.2 カードナンバーは、デッキ構築の際に参照される場合があります(6.1.4.3)。
- 2.14.3 カードナンバー以外の付帯条項は、ゲーム上は特

に意味を持ちません。

2.15 カードの表記

- 2.15.1 ルールやテキストが‘(いずれのカードの情報が持つ内容)カード’あるいは‘(いずれのカードの情報が持つ内容)’を参照する場合、それは‘カードのうち、その情報がその内容を持つもの’を意味します。
 - 例: ‘サポートカード’とは‘カードタイプがサポートであるカード’を意味します。
 - 例: ‘アーカイブのエール’とは‘アーカイブにあるカードタイプがエールであるカード’を意味します。

3 プレイヤーに関する情報

3.1 オーナーとコントローラー

- 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 コントローラーとは、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コントローラーとは、その領域が属しているプレイヤーを指します。
 - 3.1.2.1 永続能力のコントローラーとは、その能力を有するカードやその能力を発生した効果のコントローラーを指します。
 - 3.1.2.2 起動能力のコントローラーとは、それをプレイしたプレイヤーを指します。
 - 3.1.2.3 自動能力のコントローラーとは、その能力を有するカードやその能力を発生した効果のコントローラーを指します。
 - 3.1.2.4 効果のコントローラーとは、その効果を発生した能力のコントローラーを指します。
 - 3.1.2.4.1 ある効果により特にプレイヤーが指定されずになんらかの行動を行うよう指示されている場合、その効果のコントローラーがその指示を実行します。

3.2 ライフダメージ

- 3.2.1 各プレイヤーは、ライフダメージという数値を持ちます。

4 領域

4.1 領域の基本

- 4.1.1 領域は、特に指定がない限り、各プレイヤーがそれぞれ1つずつ異なるものを有します。
- 4.1.2 領域によっては、そこに置かれているカードの内容や情報をすべてのプレイヤーが見ることのできる領域と、指定のプレイヤーが情報を見ることができない領域が存在します。すべてのプレイヤーがカードの内容を見ることができるとされる領域を‘公開領域’、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 順番が管理される領域のカードはカードを重ねることで順番を管理します。
- 4.1.3.2 その領域に新たに置くカードは、特に指示がないかぎりその領域に既にあったカードの上に重ねて置きます。
- 4.1.4 カードがステージ(4.6)内の領域からステージ内の他の領域に移動する場合、それは同一のカードであり、そのカードの状態(お休みしていないかお休みしているか等)は引き継がれ、そのカードに適用されているルールや効果は移動先に置いても適用されます。カードがステージ内の領域からステージ内の領域への移動でない領域間の移動を行う場合、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コントローラーが決定できる場合、コントローラ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、属するプレイヤーが指定されていない領域に移動することを指示されている場合、特に指定が無いかぎり、そのカードのコントローラーに属する指定領域に移動します。
- 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。
- 4.2.2.1 公開状態の領域であっても、ゲームの準備中に一時的にカードが裏向きに置かれ、その情報が公開されない場合があります。
- 4.2.3 非公開状態とは、一部または全部のプレイヤーがカードの内容や情報を見ることができない状態です。
- 4.3 カードの配置状態
- 4.3.1 一部の領域において、カードの配置状態が指定される場合があります。配置状態には、向きを示す状態と、表示面を表す状態があります。
- 4.3.2 向きを表す状態は、「お休みしていない状態」か「お休みしている状態」のいずれかです。あるカードの向きを表す状態はこのうち1つのみを持ち、同時に複数の状態を持ったり、どの状態も持たなかったりすることはできません。
- 4.3.2.1 お休みしていない状態のカードは、そのカードのコントローラーから見て縦向き正位置になるように置きます。
- 4.3.2.2 お休みしている状態のカードは、そのカードのコントローラーから見て横向きになるように置きます。
- 4.3.2.3 配置状態が指定される領域にカードが置かれる場合、特に指定がないかぎりお休みしていない状態で置かれます。
- 4.3.2.4 テキスト上では、お休みしていない状態を「お休みしていない」、お休みしている状態を「お休みしている」と表記することができます。
- 4.3.3 表示面を表す状態は、「表向き」か「裏向き」のいずれかです。あるカードの表示面はこのうち1つのみを持ち、同時に複数の状態を持ったり、どの状態も持たなかったりすることはできません。
- 4.3.3.1 表向き状態のカードは、カードの情報が書かれている面が見えるように置きます。
- 4.3.3.2 裏向き状態のカードは、カードの情報が書かれている面が見えないように置きます。
- 4.4 ホロメン
- 4.4.1 ステージ(4.6)に置かれる「ホロメン」を単に参照する場合、以下のルールに従った「ホロメン」と呼ばれるカード群を参照します。
- 4.4.2 1人のホロメンはカードタイプがホロメンである重なった一連のカードにより表わされます。
- 4.4.2.1 そのホロメンの情報を参照する場合、重なっている一番上のカードの情報を基準とします。
- 4.4.2.1.1 カード名やカードのイラストが複数の人物を表わす場合であっても、ゲーム上は重なっている一連の1つのカード群は1人のホロメンとして扱います。
- 4.4.2.2 一番上のカード以外のホロメンカードは、特にそのカードを参照することが明記されていない限り、ステージにあるホロメンとしては扱いません。
- 4.4.2.3 重なっているすべてのホロメンカードは、特に順番を変更することが明記されていない限り、その順番を維持します。
- 4.4.3 ホロメンには、カードタイプがサポートやエールであるカードが「付く」(5.16)ことがあります。
- 4.4.4 あるホロメンがステージ(4.6)のいずれかの領域からステージの他の領域に移動する場合、そのホロメンを構成する、重なっているすべてのカードタイプがホロメンであるカードと、そのホロメンに付けられているカードタイプがエールやサポートであるカードが、その構成を変更せずに新たな領域に移動します。
- 4.4.5 ホロメンは、負っているダメージという数値情報を持ちます。

- 4.4.5.1 新たにステージに置かれたホロメンの負っているダメージは 0 です。
- 4.4.5.2 ホロメンがダメージを受けるたび、そのホロメンの負っているダメージにそのダメージの値を加算します。
- 4.4.5.3 あるホロメンが負っているダメージがそのホロメンの HP 以上である場合、そのホロメンはダウンします(11.3)。
- 4.4.5.4 あるホロメンの 'HP' を参照する場合、それはそのホロメンのカードの情報による HP の値から、そのホロメンが負っているダメージの値を引いた値を意味します。
- 4.4.6 一部の領域では、その領域に置けるホロメンの上限数が制限されることがあります。
- 4.4.6.1 ホロメンの上限数が制限される領域において、その領域にホロメンを移動することでその領域のそのカード等の数がその上限数を超える場合、その移動先の領域のコントローラーは、その領域の上限数から現在その領域にあるホロメンの数を引き、移動しようとするホロメンの中からその数を選び、その選んだものののみを移動します。それ以外は現在の領域に留まります。
- 4.4.7 ステージのホロメンがステージ以外の領域に移動する場合、そのホロメンとして重なっている一番上のホロメンをその領域に移動し、そのホロメンとして重なっているそれ以外のカードをアーカイブします(5.12)。
- 4.4.8 あるホロメンの '重なっているホロメン' を参照する場合、その一番上のホロメン以外の、その下に重なっているカードタイプがホロメンであるカードを参照します。
- 4.4.9 ホロメンは効果により 'ダウン状態' になることがあります。ダウン状態であるホロメンは、その HP や負っているダメージに関係なく、ダウン処理(11.3)が実行されます。

4.5 推しポジション

- 4.5.1 各プレイヤーの推しホロメンを置く領域です。
- 4.5.2 推しホロメンエリアは公開領域です。

4.6 ステージ

- 4.6.1 センターポジション、コラボポジション、バックポジションの 3 つの領域による領域です。
- 4.6.2 各プレイヤーのステージにはホロメンの上限ホロメン数があります。
- 4.6.2.1 ゲーム開始時の各ステージのホロメンの合計数の上限は 6 です。
- 4.6.3 特に指定無くホロメンを 'ステージ' に置く指示がある場合、そのホロメンはバックポジションに置きます。

4.7 センターポジション

- 4.7.1 ゲームの中心となってパフォーマンスを実行するホロメンを置く領域です。
- 4.7.2 センターポジションは公開領域です。
- 4.7.3 センターポジションのホロメンの上限数は 1 です。
- 4.7.4 センターポジションにいるホロメンを 'センターホロメン' と呼びます。

4.8 コラボポジション

- 4.8.1 ゲーム中にセンター位置のホロメンとコラボを行うホロメンを置く領域です。
- 4.8.2 コラボポジションは公開領域です。
- 4.8.3 コラボポジションのホロメンの上限数は 1 です。
- 4.8.4 コラボポジションにいるホロメンを 'コラボホロメン' と呼びます。

4.9 バックポジション

- 4.9.1 センターポジションやコラボポジション以外のステージ上のホロメンを置く領域です。
- 4.9.2 バックポジションは公開領域です。
- 4.9.3 バックポジションにいるホロメンを 'バックホロメン' と呼びます。

4.10 ライフエリア

- 4.10.1 プレイヤーの残りライフを管理する領域です。
- 4.10.2 ライフエリアは両方のプレイヤーが内容を確認できない非公開領域で、カードの順番が管理されます。

4.11 デッキエリア

- 4.11.1 ゲーム開始時に自分のデッキを置く領域です。
- 4.11.2 デッキエリアは両方のプレイヤーが内容を確認できない非公開領域で、カードの順番が管理されます。
- 4.11.3 テキストが 'デッキ' を参照する場合、それは 'デッキエリアにあるすべてのカード' を意味します。

4.12 エールデッキエリア

- 4.12.1 ゲーム開始時に自分のエールデッキを置く領域です。
- 4.12.2 エールデッキエリアは両方のプレイヤーが内容を確認できない非公開領域で、カードの順番が管理されます。

4.13 手札

- 4.13.1 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。
- 4.13.2 手札はその領域が属するプレイヤーのみが内容を確認できる非公開領域で、手札のカードの順番は管理されません。
- 4.13.3 '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。
- 4.13.4 手札のカードの枚数には上限はありません。

4.14 アーカイブ

- 4.14.1 各プレイヤーの使用済みのカードが置かれる領域です。
- 4.14.2 アーカイブは公開領域で、順番は管理されません。

4.15 ホロパワーエリア

- 4.15.1 各プレイヤーのホロパワーであるカードが置かれる領域です。
- 4.15.2 ホロパワーエリアは両方のプレイヤーが内容を確認できない非公開領域で、カードの順番が管理されます。

4.16 解決領域

- 4.16.1 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。
- 4.16.2 解決領域は公開領域で、カードの順番が管理されます。この領域にカードが置かれる場合、これまでに

置かれているカードの上に置かれます。

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 お休みしていない状態にする/お休みにする

5.2.1 カードを‘お休みしていない状態にする’または‘お休みにする’指示がある場合、指定されたカードの向きをその指示に応じて、お休みしていない状態かお休みしている状態にします。

5.3 表にする/裏にする

5.3.1 カードを‘表にする’または‘裏にする’指示がある場合、指定されたカードの表示面をその指示に応じて、表向きか裏向きにします。

5.4 ダウンする

5.4.1 ステージのホロメンを‘ダウンする’指示がある場合、そのホロメンをダウン状態にします。

5.5 置く/(領域に)戻す

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

5.6 シャッフルする

5.6.1 デッキエリアやエールデッキエリアを‘シャッフルする’指示がある場合、そのデッキエリアが属するプレイヤーは、そのデッキエリアにあるカードの順番を無作為に変更します。

5.6.1.1 デッキエリアが0枚または1枚の状態のときにそのデッキエリア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。

5.7 引く

5.7.1 カードを‘1枚引く’指示がある場合、指定プレイヤーのデッキエリア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。

5.7.2 カードを‘(数値)枚引く’指示がある場合、指定プレイヤーはカードを1枚引く行動を(数値)回繰り返します。

5.7.3 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。

5.7.3.1 (数値)が0以下である場合は、この指示を終了します。

5.7.3.2 指定プレイヤーはこの指示を終了することができます。

5.7.3.3 指定プレイヤーはカードを1枚引きます。

5.7.3.4 この指示により5.7.3.3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、5.7.3.2に戻ります。

5.8 見る

5.8.1 あるプレイヤーが非公開領域のカードを‘見る’指示がある場合、そのプレイヤーはその領域のすべてのカードの情報を見ます。

5.9 上から見る

5.9.1 デッキエリアやエールデッキエリア‘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領域の一番上から(数値)枚の情報を知ることができます。

5.9.2 デッキエリアやエールデッキエリアを‘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。

5.9.2.1 (数値)が0以下である場合は、この指示を終了します。

5.9.2.2 枚数として1を指定します。

5.9.2.3 指定プレイヤーはこの指示を終了することができます。

5.9.2.4 指定プレイヤーは、その領域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。

5.9.2.5 この指示により5.9.2.4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、枚数を1増加して5.9.2.4に戻ります。

5.10 入れ替える

5.10.1 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。

5.10.2 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。

5.11 公開する

5.11.1 デッキエリアやエールデッキエリア以外のカードを‘公開する’指示がある場合、そのカードの情報をすべてのプレイヤーに対して見えるようにします。

5.11.2 デッキやエールデッキのカードを‘(カードの情報や枚数)を公開する’指示がある場合、そのデッキエリアやエールデッキエリアのカードの中から指定された情報や枚数に一致するカードを選択し、それらのカードを公開します。

5.12 アーカイブする

5.12.1 あるカードを‘アーカイブする’指示がある場合、そのカードをアーカイブに移動します。

5.13 Bloom する

5.13.1 あるホロメンを特定のホロメンカードで‘Bloomする’指示がある場合、そのホロメンの一番上に、指定されたホロメンカードを重ねます。

5.13.1.1 これ以降、その新たに重ねられたカードがそのホロメンの一番上のカードになります。

5.13.2 Bloomすることにより新たなカードが重ねられた場合でも、そのホロメンは引き続き同一のホロメンです。そのホロメンに適用されていた効果やそのホロメンが負っていたダメージはそのまま引き継がれます。

5.13.3 Bloomすることにより、それまでのホロメンの一番上のカードに表記されていたテキストは失われ、新たに重ねられたカードに表記のテキストを得ます。それまでのホロメンの一番上のカードに表記されていたその他の情報は、新たに重ねられたカードの情報に変化します。

5.13.3.1 それまでのホロメンの一番上のカードに表記されていた能力と同内容の能力を新たに重ねられたカードが持っていた場合でも、その新たなカードの能力は元の一番上のカードの能力とは異なる能力です。その元の能力を指定して適用されていたルールや効果は新たな能力には適用されません。

5.13.3.1.1 新たな能力に回数制限がある場合、同内容の元の能力を数えていた回数は、新たな能力には適用されません。

5.14 Debut ホロメンに戻す

5.14.1 ステージのホロメンを‘Debut ホロメンに戻す’指示がある場合、以下の処理を実行します。

5.14.1.1 そのホロメンとして重なっている一番下のカードのホロメンカードの Bloom レベルがデビューでない場合、またはそのホロメンの一番上のカードの Bloom レベルがデビューである場合は、何もしません。

5.14.1.2 そのホロメンが負っているダメージを 0 にします。

5.14.1.3 そのホロメンとして重なっているカードの中から Bloom レベルがデビューであるホロメンカードを 1 枚選び、それ以外のホロメンカードとそのホロメンに付けられているエールでないすべてのカードをオーナーの手札に戻します。

5.15 コラボする

5.15.1 あるホロメンを‘コラボする’指示がある場合、そのホロメンをコラボポジションに移動します。

5.16 付ける/付いている/付け替える

5.16.1 あるカードがあるホロメンに‘付いている’状態とは、そのカードがそのホロメンと同じ領域にあり、そのカードとそのホロメンが関連付けられている状態を意味します。

5.16.2 あるカードがあるホロメンに‘付ける’指示がある場合、そのカードをそのホロメンがいる領域に置き、そのホロメンに関連付けます。

5.16.3 一部のカードは、ホロメンに付けることのできる上限数があります。

5.16.3.1 補助カードタイプが‘ツール’であるサポートカードは、補助カードタイプが‘ツール’であるカードをすべて合わせて、各ホロメンにつき上限数は 1 です。

5.16.3.2 補助カードタイプが‘マスコット’であるサポートカードは、補助カードタイプが‘マスコット’であるカードをすべて合わせて、各ホロメンにつき上限数は 1 です。

5.16.3.3 一部のカードは、継続効果により上限数が決定します。

5.16.3.4 あるカードをホロメンに付ける処理が行われ、それを解決した場合にそのカードがそのホロメンに対する上限数を超える場合、そのカードを付ける処理は行われず、そのカードは現在の領域にとどまります。

5.16.3.4.1 複数のカードを同時に付けようとして、そのすべてを付けた場合に上限数を超える場合、それらのカードのうち上限数を超えない枚

数のカードを可能な限り多く選択し、それらのカードのみを付けます。それ以外のカードは現在の領域にとどまります。

5.16.3.4.2 これにより付けられなかったカードが解決領域にある場合、そのカードをアーカイブします。

5.16.4 ステージでいずれかのホロメンに付けられているカードをあるホロメンに‘付け替える’指示がある場合、以下の処理を行います。

5.16.4.1 現在そのカードが付けられているホロメンと付け替える先のホロメンが同一のホロメンである場合、何もしません。

5.16.4.2 現在そのカードが付けられているホロメンと付け替える先のホロメンが異なる場合、現在付けられているホロメンとそのカードの関連を取り消し、その後そのカードを付け替える先のホロメンに付けます。

5.17 交代する

5.17.1 センターホロメンまたはコラボホロメンと、そのホロメンとコントローラーが同一であるバックホロメンを‘交代する’指示がある場合、その両方のホロメンを入れ替えます。

5.18 能力追加

5.18.1 ‘能力追加（能力）’する指示がある場合、その指示を行った効果を持つカードは、（能力）の能力を得る。

5.19 (エールを)送る

5.19.1 エールカードのあるホロメンに‘送る’指示がある場合、そのエールカードをそのホロメンに付けます。

5.19.2 エールカードをエールデッキから‘送る’指示がある場合、そのエールデッキの一番上のカードを公開し、そのカードをそのホロメンに付けます。

5.20 ダメージを与える/受ける

5.20.1 ホロメンに‘(数値)ダメージを与える’または‘(数値)ダメージ’の指示がある場合、そのホロメンが負っているダメージに(数値)を加えます。

5.20.2 あるホロメンが‘ダメージを受ける’とは、そのホロメンにダメージが与えられることを意味します。

5.21 回復する

5.21.1 あるホロメンの‘HP(数値)回復’する指示がある場合、そのホロメンが負っているダメージを(数値)減らします。

5.21.1.1 これにより負っているダメージが 0 未満になる場合、負っているダメージを 0 にします。

5.21.2 あるホロメンの‘HP すべて回復’する指示がある場合、そのホロメンが負っているダメージを 0 にします。

5.22 サイコロを振る

5.22.1 ‘サイコロを振る’指示がある場合、通常の 6 面のサイコロを 1 個振り、その後のテキストでその目の数値を参照する。

5.22.2 効果が‘サイコロを振れる:(テキスト)’である場合、この効果の実行時、サイコロを振ってよい。そうしたなら、(テキスト)を実行する。

- 5.23 (アーツを)使う/もう1回使う
- 5.23.1 あるアーツを‘もう1回使う’指示がある場合、それは‘他に解決すべきルール処理や自動能力が無い時、このアーツをもう1回プレイする’という時限自動能力を作成することを意味します。
- 5.24 振り直す
- 5.24.1 サイコロをふった時、そのサイコロを‘振り直す’指示がある場合、そのサイコロの値による結果を適用する際に、現在の値を採用せず、代わりにそのサイコロをふる処理を最初から実行し、その新たな値を基準として結果を適用する置換効果としてその指示を実行します。
- ## 6 ゲームの準備
- ### 6.1 デッキの準備
- 6.1.1 各プレイヤーは、ゲームの開始前に自身のカードによるゲームデッキを用意します。
- 6.1.1.1 このルールでは、ゲーム用推しホロメン、エールデッキ、デッキの3つのカード群を合わせてゲームデッキと称します。
- 6.1.2 ゲームデッキには、ゲーム用推しホロメンとしてカードタイプが推しホロメンであるカードを1枚のみ含むことができます。
- 6.1.3 ゲームデッキには、エールデッキを1つ用意する必要があります。
- 6.1.3.1 エールデッキにはカードタイプがエールであるカードのみを含むことができます。
- 6.1.3.2 エールデッキに含まれるカードの合計枚数はちょうど20枚である必要があります。
- 6.1.3.3 エールデッキには、ナンバーが同一であるカードを望む枚数含むことができます。
- 6.1.4 ゲームデッキには、デッキを1つ用意する必要があります。
- 6.1.4.1 デッキにはカードタイプが推しホロメンでもエールでもないカードのみを含むことができます。
- 6.1.4.2 デッキに含まれるカードの合計枚数はちょうど50枚である必要があります。
- 6.1.4.3 デッキ内には、カードナンバーが同一であるカードは4枚まで入れることができます。
- 6.1.5 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(10.3.2)になります。
- ### 6.2 ゲーム前の手順
- 6.2.1 ゲームの開始前に、各プレイヤーは以下の手順を実行します。
- 6.2.1.1 このゲームで使用する自身のゲームデッキを提示します。
- 6.2.1.2 各プレイヤーは自身のデッキを自身のデッキエリアに置き、それをシャッフルします。
- 6.2.1.3 各プレイヤーは自身のエールデッキを自身のエールデッキエリアに置き、それをシャッフルします。
- 6.2.1.4 各プレイヤーは自身のゲーム用推しホロメンカードを表向きに推しポジションに置きます。
- 6.2.1.5 いずれか1人のプレイヤーを無作為に決定し、そのプレイヤーは自身と相手のどちらが先攻かを決めます。
- 6.2.1.6 各プレイヤーは自身のデッキの上から7枚のカードを自分の手札に移動します。
- 6.2.1.7 先攻プレイヤーから順に、各プレイヤーは自身の手札をすべて自身のデッキに戻すことができます。そうしたプレイヤーは、自身のデッキをシャッフルし、自身のデッキの上から7枚のカードを自分の手札に移動します。
- 6.2.1.7.1 この処理は、各プレイヤー1ゲームにつき1回のみ実行できます。
- 6.2.1.8 各プレイヤーの引き直し回数を0回とします。
- 6.2.1.9 先攻プレイヤーから順に各プレイヤーは、自身の手札のカードにBloomレベルがデビューであるホロメンカードが無い場合、手札のカードをすべて公開します。
- 6.2.1.9.1 この時点で手札を公開したプレイヤーの引き直し回数がすでに6回に達している場合、そのプレイヤーはゲームに敗北します。
- 6.2.1.9.2 これにより手札を公開したプレイヤーは、その手札のカードをすべて自身のデッキに戻してシャッフルし、カードを7枚引きます。
- 6.2.1.9.2.1 これを行ったプレイヤーは、引き直し回数が1回増えます。
- 6.2.1.9.3 これにより手札を公開したプレイヤーがいる場合、6.2.1.9に戻ります。
- 6.2.1.10 先攻プレイヤーから順に、手札のホロメンカードを自身のステージに配置します。
- 6.2.1.10.1 自身の手札にある、Bloomレベルがデビューであるホロメンカードを1枚、自身のセンター位置に裏向きに置くことができます。
- 6.2.1.10.2 自身の引き直し回数が1以上なら、自身の手札のカードを引きなおし回数に等しい枚数選び、それらを自身のデッキの下に任意の順で移動します。
- 6.2.1.10.3 自身の手札にある、Bloomレベルがデビューまたはスポットであるホロメンカードを、望む枚数自身のバックポジションに裏向きに置くことができます。
- 6.2.1.11 各プレイヤーは、自身のエールデッキエリアのカードの上から、自身の推しポジションの推しホロメンカードのライフに等しい値の枚数のカードを自身のライフエリアに裏向きのまま移動します。
- 6.2.1.12 各プレイヤーは、自身のセンター位置やバックポジションに置いたすべての裏向きのカードを表向きにします。
- 6.2.1.13 先攻プレイヤーをターンプレイヤーとして、ゲームを開始します。
- ## 7 ゲームの進行
- ### 7.1 概要
- 7.1.1 ゲームは‘ターン’と呼ばれる手順を繰り返すことで進められます。あるターン中は、いずれかのプレイヤーがターンプレイヤーとなり、そうでないプレイヤーは非ターンプレイヤーとなります。

- 7.1.2 ターンプレイヤーは、7.2 から 7.7 で示された順に従って各ステップを実行します。
- 7.2 リセットステップ
- 7.2.1 これがターンプレイヤーにとってのゲームの最初のターンである場合、リセットステップは行わず、ただちに手札ステップ(7.3)に進みます。
- 7.2.2 ターンプレイヤーは、自身のステージにあるカードをすべてお休みしていない状態にします。
- 7.2.3 ターンプレイヤーのコラボポジションにホロメンがいる場合、そのホロメンを自身のバックポジションに移動し、その後そのホロメンをお休みします。
- 7.2.4 ‘ターンの始めに’ および ‘リセットステップの始めに’ の誘発条件が発生します。
- 7.2.5 チェックタイミングが発生します。
- 7.2.6 ターンプレイヤーのセンター位置にホロメンがない場合、自身のバックポジションにお休みしていないホロメンがいるなら、そのうち 1 人をセンター位置に移動します。そうでないなら、自身のバックポジションのお休みしているホロメン 1 人をセンター位置に移動します。
- 7.2.7 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、手札ステップに進みます。
- 7.3 手札ステップ
- 7.3.1 ‘手札ステップの始めに’ の誘発条件が発生し、チェックタイミングが発生します。
- 7.3.2 ターンプレイヤーはカードを 1 枚引きます。
- 7.3.2.1 この時点でターンプレイヤーのデッキエリアにカードが無いことによりカードを引けない場合、ターンプレイヤーはゲームに敗北します。
- 7.3.3 チェックタイミングが発生します。このチェックタイミングで行うべき処理がすべて終了したら、エールステップに進みます。
- 7.4 エールステップ
- 7.4.1 ‘エールステップの始めに’ の誘発条件が発生し、チェックタイミングが発生します。
- 7.4.2 ターンプレイヤーはエールデッキの一番上のカードを公開し、それをステージ上の自分のいずれかのホロメンに送ります。
- 7.4.3 チェックタイミングが発生します。このチェックタイミングで行うべき処理がすべて終了したら、メインステップに進みます。
- 7.5 メインステップ
- 7.5.1 ‘メインステップの始めに’ の誘発条件が発生し、チェックタイミングが発生します。
- 7.5.2 ターンプレイヤーにプレイタイミングが与えられます。このプレイタイミングでは、後述の「メインステップのアクション」(8)が実行できます。
- 7.5.3 チェックタイミングが発生します。このチェックタイミングで行うべき処理がすべて終了したら、パフォーマンスステップに進みます。
- 7.6 パフォーマンスステップ
- 7.6.1 このターンが先攻プレイヤーの第 1 ターンである場合、このステップはとばしコントローラーはただちにエンドステップに進んでください。
- 7.6.2 ターンプレイヤーにプレイタイミングが与えられま

- す。このプレイタイミングでは、後述の「パフォーマンスの実行」(9)が実行できます。
- 7.6.3 チェックタイミングが発生します。このチェックタイミングで行うべき処理がすべて終了したら、エンドステップに進みます。
- 7.7 エンドステップ
- 7.7.1 ‘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いかった自動能力の誘発条件が発生します。
- 7.7.2 チェックタイミングが発生します。このチェックタイミングで行うべき処理がすべて終了したら、すべての ‘ターンの終わりまで’ を期限とする効果や ‘そのターン中’ 期限とする効果が消滅します。
- 7.7.3 ターンプレイヤーのセンター位置にホロメンがない場合、以下を実行します。
- 7.7.3.1 自身のバックポジションにお休みしていないホロメンがいる場合、そのうち 1 人をセンター位置に移動します。
- 7.7.3.2 自身のバックポジションにお休みしているホロメンのみがいる場合、そのうち 1 人をセンター位置に移動します。
- 7.7.3.3 自身のバックポジションにホロメンがない場合、自身のコラボポジションにホロメンがいる場合を含め、ホロメンの移動は行わず、センター位置は空いたままになります。
- 7.7.4 7.7.2 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い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、再びエンドステップを最初から実行します。
- 8 メインステップのアクション
- 8.1 概要
- 8.1.1 ターンプレイヤーはメインステップ中、8.2 以降で解説されるアクションを任意の順番で望む回数実行することができます。
- 8.1.2 これらのアクションはメインステップ中のプレイタイミングの行動として実行され、1 回実行するたびにチェックタイミングが発生します。
- 8.1.3 あるアクションを適正に完全に実行できない場合、そのアクションを選択して実行することはできません。
- 8.2 手札のホロメンをステージに出す
- 8.2.1 ターンプレイヤーは、自身のステージにいるホロメンの数が自身のステージの上限未満である場合、自身の手札にある、Bloom レベルがデビューかスポットであるホロメンカード 1 枚を、自身のバックエリアに表向きに置くことができます。
- 8.2.2 これにより Bloom レベルがファーストやセカンドのホロメンカードを出すことはできません。
- 8.3 ホロメンを Bloom させる
- 8.3.1 先攻か後攻かに関係なく、現在がそのプレイヤーの最初のターンである場合、このアクションを実行する

- ことはできません。
- 8.3.2 自身がコントローラーであるホロメンを1人選びます。その際、以下の条件を満たす必要があります。
- Bloom レベルがスポットでない。
 - このターンにステージ外からステージに置かれたホロメンではない。
 - このターンにすでに Bloom したホロメンではない。
- 8.3.3 自身の手札のホロメンカードを1枚公開します。このカードは以下の条件を満たす必要があります。
- 8.3.2 で選んだホロメンのカード名とこのカードのカード名が同じである。
 - そのカードの Bloom レベルがファーストで 8.3.2 で選んだホロメンの Bloom レベルがデビューかファースト、または、そのカードの Bloom レベルがセカンドで 8.3.2 で選んだホロメンの Bloom レベルがファーストかセカンドである。
 - そのカードの HP が、8.3.2 で選んだホロメンが現在負っているダメージよりも大きい。
- 8.3.4 その選んだホロメンを、その公開したカードで Bloom します(5.13)。
- 8.4 バックホロメンをコラボする
- 8.4.1 ターンプレイヤーのコラボポジションにホロメンがいる、またはこのターン中にすでにこのアクションを実行している場合、このアクションを実行することはできません。
- 8.4.2 バックポジションのお休みしていないホロメンを1人選びます。
- 8.4.3 ターンプレイヤーのデッキにカードがある場合、その一番上のカードをホロパワーエリアに置きます。
- 8.4.4 8.4.2 で選んだホロメンをコラボします(5.15)
- 8.5 推スキルや SP 推スキルのプレイ
- 8.5.1 自身の推しホロメンの推スキルか SP 推スキルを1つ選び、その推スキルで指定されたコストを支払い、その推スキルをプレイして解決します。
- 8.5.1.1 このターン中、ターンプレイヤーがいずれかの推スキルをプレイしている場合、推スキルを選ぶことはできません。
- 8.5.1.2 このゲーム中、ターンプレイヤーがいずれかの SP 推スキルをプレイしている場合、SP 推スキルを選ぶことはできません。
- 8.6 サポートカードのプレイ
- 8.6.1 手札のサポートカードを1枚選び、それをプレイして解決します。
- 8.6.2 このターン中にすでに LIMITED 表記(2.12)のあるカードをプレイしているか、現在が先攻プレイヤーの1ターン目である場合、LIMITED 表記のあるカードを選ぶことはできません。
- 8.7 バトンタッチの実行
- 8.7.1 お休みしていない自分のバックホロメンを1人選びます。
- 8.7.2 お休みしていないセンターホロメンに付いているエールのうち、バトンタッチのコストで表記されている色と枚数の組み合わせのエールをアーカイブします。

- 8.7.3 選んだバックホロメンとセンターホロメンを交代します(5.17)。
- 8.7.4 このターン、メインステップのアクションとしてバトンタッチを実行している場合、このアクションは実行できません。

9 パフォーマンスの実行

9.1 概要

- 9.1.1 ターンプレイヤーはパフォーマンスステップ中に、自身のセンターホロメンやコラボホロメンによるアーツを任意の順番で各1回ずつプレイし、相手のホロメンにダメージを与えることができます。
- 9.1.2 アーツのプレイはパフォーマンスステップ中のプレイタイミングの行動として実行され、1回実行するたびにチェックタイミングが発生します。

9.2 アーツのプレイと解決

- 9.2.1 ターンプレイヤーは、自身のセンターホロメンかコラボホロメンを選びます。
- 9.2.1.1 プレイできるアーツを持っていないホロメンを選ぶことはできません。
- 9.2.1.2 お休みしているホロメンを選ぶことはできません。
- 9.2.1.3 このパフォーマンスステップ中にいずれかのセンターホロメンがアーツをプレイしている場合、センターホロメンは選べません。
- 9.2.1.4 このパフォーマンスステップ中にいずれかのコラボホロメンがアーツをプレイしている場合、コラボホロメンは選べません。
- 9.2.1.5 このパフォーマンスステップ中にアーツをプレイしているホロメンを選ぶことはできません。
- 9.2.2 選んだホロメンが持つアーツを1つ選び、プレイします(12.2.3)。

10 カードや能力のプレイと解決

10.1 能力の種別

- 10.1.1 能力は、起動能力、自動能力、永続能力、サポート能力の4種類に分けられます。
- 10.1.1.1 起動能力とは、プレイタイミングが与えられたプレイヤーが、コストを支払うことによって能動的に実行する能力を指します。
- 10.1.1.1.1 起動能力は、カード上では'[(条件)] (コスト):(効果)'と表記されています。(条件)がその起動能力をプレイするための条件、(コスト)がプレイするためのコストで、それに続くテキストが、その起動能力を解決することで発生する効果を指します。
- 10.1.1.1.2 自動能力とは、その能力に示された事象がゲーム中で発生することにより、自動的にプレイされる能力を指します。
- 10.1.1.1.2.1 自動能力は、カード上では'[(条件)した時、(効果)する'または'(ステップ)の始めに、(効果)する' '(ステップ)の終わりに、(効果)する' と表記されています。(条件)や(ステップ)の時点で示された事象を'誘発条件'といい、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。
- 10.1.1.2.2 自動能力の中には'[(テキスト)]'のか

わりに‘(コスト):(テキスト)’と書かれているものがあります。これは、この自動能力を解決する際に、テキストの指示に従ってそのコストを支払うことができる事を示します。

10.1.1.2.3 ‘ダウンした時’や‘ダウンさせた時’で始まる能力は自動能力ではなく、ダウン処理中に実行する行動です。

10.1.1.3 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を発生している能力を指します。

10.1.1.3.1 永続能力は、カード上では‘(効果)’と表記されています。

10.1.2 サポート能力とは、サポートカード自身のテキストです。

10.1.3 能力は能力名を持つことがあります。

10.1.3.1 ある能力や効果がある能力を能力名で参照する場合、それは同じ能力名を持つあらゆる能力を参照します。

10.2 効果の種別

10.2.1 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。

10.2.1.1 ‘単発効果’とは、解決中にその指示を実行し、それで効果が終了するものを指します。
‘あなたは1枚引く’‘このホロメンをアーカイブに置く’等の能力がある場合、その能力により発生する効果は単発効果です。

10.2.1.2 ‘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。

10.2.1.3 ‘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。

10.2.1.3.1 能力に‘(行動A)する時、かわりに(行動B)する’と書かれている場合、その能力により発生する効果は置換効果です。

10.2.1.3.2 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。

10.2.1.3.3 与えられるダメージの点数を変更する効果やふったサイコロの目を変更する効果は置換効果です。

10.3 有効な能力と無効な能力

10.3.1 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。

10.3.2 何らかの効果の一部あるいは全部が特定の条件下で無効であると表記されている場合、その条件下で、その部分は能力としては存在しますが、効果を発生することはできません。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。

10.3.3 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。

10.3.4 カードの能力は、そのカードタイプにより特定の領域で有効です。

10.3.4.1 カードタイプがホロメンであるカードの能力は、それがステージにあり、なおかつホロメンの一番上のカードである間のみ有効です。

10.3.4.2 カードタイプがサポートで補助カードタイプがツールやファンやマスコットであるカードの能力は、そのカードがステージにある間のみ有効です。

10.3.4.3 特定の領域で有効であることが明確である効果を持つ能力は、その領域でのみ有効です。

10.4 コストと支払い

10.4.1 起動能力や自動能力の先頭に、□で囲まれた行動が指示されることがあります。これはその能力のコストと呼ばれます。

10.4.2 ‘コストを支払う’とは‘コストで示された行動を実行する’を意味します。

10.4.2.1 コストに複数の行動がある場合、テキストの先頭に近い方から順に実行します。

10.4.2.2 コストのうち一部または全部を支払うことが不可能である場合、このプレイのためのコストはまったく支払うことはできません。

10.5 色表記

10.5.1 アーツやバントッチ等でのコストとしての色表記は、必要とする色の種類と個数を意味します。

10.5.2 アーツやバントッチでのコストとして色表記がある場合、無(○)以外の各色アイコン(○△□×)はその色が1つあることを意味し、無(○)は任意の色が1つあることを意味します。

10.6 チェックタイミングとプレイタイミング

10.6.1 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。

10.6.1.1 チェックタイミングにおいては、まずルール処理がすべて解決され、解決するべきルール処理が無くなつてから、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10.6.3を参照してください。

10.6.2 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つた後に、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。

10.6.3 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。

10.6.3.1 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。

10.6.3.2 ターンプレイヤーがコントローラ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、ターンプレイヤーはそのうち1つを選び、プレイと解決を行い、その後10.6.3.1に戻ります。

10.6.3.3 非ターンプレイヤーがコントローラ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 10.6.3.1 に戻ります。

10.6.3.4 チェックタイミングを終了します。

10.6.4 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。

10.6.4.1 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。

10.6.4.2 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。

10.6.4.3 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、ステップが進行します。

10.7 プレイと解決

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

10.7.2 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。

10.7.2.1 プレイする能力や手札のカードを指定します。プレイするのが手札のカードである場合、それを公開します。

10.7.2.1.1 プレイするのが能力で、その能力に回数制限が表記されている場合に、その能力をすでにその回数制限に指定された範囲内で指定回数以上プレイしているなら、その能力は指定できません。

10.7.2.2 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。

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

10.7.2.3.1 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対象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。

10.7.2.3.2 選ぶ数が'~まで選び'や'~まで選ぶ'と書かれている場合、0 から指定された数までの間で任意の数の対象を選ぶことができます。

10.7.2.3.3 選ぶ数が指定されている場合に、指定された数のうち一部を選ぶことが不可能である場合、可能なかぎりの対象を選び、それらに対して指定された効果を与えます。

10.7.2.3.4 選ぶ数が指定されている場合に、対象を 1 つも選べない場合、その対象は選ばれません。その対象のかかわる効果はすべて無視されます。

10.7.2.3.5 選ぶものが公開されていない非公開領

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

10.7.2.3.6 プレイするカードがホロメンに付ける(5.16)カードである場合、それを付けるホロメンを選びます。

10.7.2.3.7 プレイするのがサポートカードである場合、そのカードを解決した結果、そのサポートカードがアーカイブに置かれる以外にゲームの状態が変化しない場合、そのサポートカードはプレイできません。

10.7.2.4 プレイするためのコストがある場合、そのコストを決定し、すべてのコストを支払います。

10.7.2.4.1 カードや能力が'(行動)しなければ使えない'効果がある場合、この(行動)は追加のコストとして扱います。

10.7.2.5 カードや能力の解決を行います。

10.7.2.5.1 プレイしたのがサポートカードである場合、その補助カードタイプにより、以下を実行します。

10.7.2.5.1.1 補助カードタイプが'アイテム'か'イベント'か'スタッフ'なら、そのテキストを実行し、その後そのカードをアーカイブします

10.7.2.5.1.2 補助カードタイプが'ツール'か'マスク'か'ファン'なら、そのカードを選んだホロメンに付けます(5.16)。

10.7.2.5.1.2.1 これによりつけようとしたそのホロメンに対してそのつけるカードに上限数があり、そのホロメンにそのカードがすでに上限数付けられている場合、そのカードは付けられず、そのカードをアーカイブします。

10.7.2.5.2 プレイしたのが起動能力や自動能力である場合、その能力に示された効果を実行します。

10.7.2.5.3 何らかの理由でその起動能力や自動能力を持っていたカードが元の領域に無かつた場合でも、その能力は解決します。

10.7.2.5.4 プレイしたカードや能力が対象(10.7.2.3)を持ち、その対象として適正に選ばれた物が少なくとも 1 つ存在する場合、そのカードや能力を'使用した'事象が発生します。

10.8 自動能力の処理

10.8.1 自動能力とは、特定の誘発条件が発生したときに、その後に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。

10.8.2 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。

10.8.2.1 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。

10.8.3 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、自身がコント

ローラ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。

- 10.8.3.1 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、自身がコントローラ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。
- 10.8.3.1.1 自動能力が任意でコストを支払うことによってプレイすることを選択できる場合、それを支払わないことを選択し、プレイしないことを選ぶことができます。

- 10.8.3.2 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。
- 10.8.3.2.1 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。

- 10.8.4 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。

- 10.8.4.1 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。

- 10.8.4.1.1 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。

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

- 10.8.4.1.3 上記以外の、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。

- 10.8.4.2 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の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。

- 10.8.5 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。

- 10.8.5.1 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。

- 10.8.6 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。

10.8.6.1 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。

10.8.7 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。

10.9 単発効果の処理

10.9.1 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。

10.10 繼続効果の処理

10.10.1 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。

10.10.1.1 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。

10.10.1.2 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。

10.10.1.3 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。

10.10.1.4 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。

10.10.1.5 以上の10.10.1.1-10.10.1.4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。

10.10.1.6 以上の10.10.1.1-10.10.1.4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。

10.10.1.6.1 繼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。

10.10.1.6.2 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。

10.10.2 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ステージ内のいずれかの領域からそのステージ内の他の領域への移動以外の領域移動を行ったカードに対しては適用されません。

10.10.3 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。

10.10.3.1 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。

10.11 置換効果の処理

10.11.1 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。

10.11.1.1 これにより、置換された元の事象はまったく発生しなかつたことになります。

10.11.2 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。

10.11.2.1 影響を受ける事象がカードや能力である場合、そのコントローラーが決定します。

10.11.2.2 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コントローラーが決定します。

10.11.2.3 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。

10.11.2.4 あるダメージに対し、「ダメージを与える」処理を置換する効果と「ダメージを受ける」処理を置換する効果がある場合、常に「ダメージを与える」処理の置換を先に適用します。

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

10.11.4 ある処理を任意で実行することが求められている場合に、その処理を実行することが不可能であるが、その処理を行った場合に適用される置換効果を適用した結果の処理を実行することが可能な場合、その適用後の行動を実行することで、適用前の行動を実行したものとすることができます。

例:アーツのコストが「自分のバックホロメンのエール1枚をアーカイブできる」である状況で、自分のバックホロメンにエールがついていないが、そのアーツを使うホロメンに「このファンが付いているホロメンの能力でエールをアーカイブする時、アーカイブするエール1枚のかわりに、このファンをアーカイブできる」というカードが付けられている場合、そのカードをアーカイブすることで、そのアーツのコストを支払うことができます。

10.12 最終情報

10.12.1 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、枠から枠以外の移動を行っていた場合、その効果は、そのカードが最後にその領域にあったときの情報や配置状態を参照します。

10.13 発生源

10.13.1 能力や効果により、ある効果やダメージの発生源を求めることがあります。

10.13.2 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。

10.13.3 ダメージの発生源とは、そのダメージが効果によるものがある場合、その効果を発生させた能力の発生源であるカードを指し、そのダメージがアーツによるものである場合、そのダメージを与えたカードを指します。

11 ルール処理

11.1 ルール処理の基本

11.1.1 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。

11.1.2 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ない、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。

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

11.2 敗北処理

11.2.1 自分のライフエリアにカードが無いプレイヤーは、ゲームに敗北します。

11.2.2 ステージにホロメンがいないプレイヤーは、ゲームに敗北します。

11.3 ダウン処理

11.3.1 あるホロメンが負っているダメージがそのホロメンのHP以上である、またはそのホロメンがダウン状態である場合、ルール処理として、以下を実行します。

11.3.1.1 そのホロメンが「ダウンした時」および「ダウンさせた時」の能力を実行します。

11.3.1.1.1 該当する能力のうち、ターンプレイヤーがコントローラーである能力があるなら、ターンプレイヤーはそのうち1つを選択して実行します。ターンプレイヤーがコントローラーである能力がなく、非ターンプレイヤーがコントローラーである能力があるなら、非ターンプレイヤーはそのうち1つを選択して実行します。

11.3.1.1.2 該当する能力のうち解決していないものがまだある場合、11.3.1.1.1に戻ります。

11.3.1.2 そのホロメンを構成するすべてのホロメンカードをアーカイブし、そのホロメンのコントローラーであるプレイヤーのライフダメージを1増やします。

11.3.2 ダウン処理を行うべきホロメンが複数存在する場合、その中にターンプレイヤーがコントローラーであるホロメンがいるならそのうち1人に対して

11.3.1 の処理を実行し、いないなら非ターンプレイヤーがコントローラーであるホロメンのうち1人に対して11.3.1の処理を実行し、これをダウン処理を行うべきホロメンがいなくなるまで繰り返します。

11.4 不正カード処理

11.4.1 ステージにホロメンでないカードがあり、それに関連付けられているホロメンがステージにない場合、ルール処理として、そのカードをアーカイブします。

11.4.2 いずれかのホロメンに、上限数を超えるなんらかのカードが付けられている場合、そのうち上限数のカードを選択し、それ以外の該当するカードをアーカイブします。

11.4.3 特定の条件を持つカードにのみ付けることのできる能力を持つカードが、その条件を持たないカードにつけられている状態になっている場合、その付けられているカードをアーカイブします。

11.5 ライフダメージ処理

11.5.1 いずれかのプレイヤーのライフダメージが1以上で、ライフダメージ処理以外の処理すべきルール処理がない場合、そのプレイヤーのライフの一一番上の

カードを公開し、そのプレイヤーはそのカードを自身がコントローラーである任意のホロメンに送り(5.19)、その後そのプレイヤーのライフダメージを1減らします。

11.5.1.1 複数のプレイヤーのライフダメージが1以上の場合、ターンプレイヤーのライフダメージが1以上である間は、非ターンプレイヤーのライフダメージ処理は実行しません。

12 推しスキルとアーツ



① 推しスキルコスト ② スキル名 ③ 効果

12.1 推しスキル/SP 推しスキル

12.1.1 推しスキルやSP推しスキルとは、メインステップ中にプレイできる特殊な表記の能力です。

12.1.2 SP推しスキルは推しスキルの一種で、推しスキルと同様に処理を行います。

12.1.3 推しスキルをプレイするためのコストは、その推しスキルのコントローラーであるプレイヤーのホロパワーエリアから、その推しスキルのコストとして表記された枚数のカードをアーカイブに置くことです。

12.1.4 推しスキルには、「[(回数制限)](テキスト)」の形で、その推しスキルを実行するための回数の上限を指定しているものがあります。このような推しスキルは、この回数制限で指定された期間内にその回数を超えて実行することはできません。

12.1.5 推しスキルの実行は、そのテキスト内容に従います。

12.1.5.1 テキストが「(条件)する時に使える:(効果)」である場合、それは(条件)を置換する選択型置換効果(10.11.3)として実行します。

12.1.5.2 テキストが「(指定のホロメンが)ダウンした時に使える:(効果)」である場合、それはダウン処理の一部として実行できます(11.3.1.1)。

12.1.5.3 テキストが「(ダウン以外の条件)した時に使える:(効果)」は「(条件)した時、(効果)してよい。しなかつた場合、この能力の解決はこの能力の実行回数に数えない」である自動能力として扱います。

12.1.5.4 テキストが上記以外の場合、起動能力としてプレイし解決します。



① コスト ② アーツ名 ③ 基本値 ④ 特攻アイコン

⑤ テキスト

12.2 アーツ

12.2.1 アーツとは、パフォーマンスステップ中にプレイできる特殊な表記の起動能力、または選択型置換効果

を持つ永続能力です。

12.2.2 テキストが「~する時に使える:(テキスト)」または「~した時に使える:(テキスト)」であるアーツは選択型置換効果を持つ永続能力で、それ以外のテキストのアーツは起動能力です。

12.2.3 起動能力であるアーツのプレイは以下に従います。

12.2.3.1 アーツをプレイするためのコストは、そのアーツを持っているホロメンに、そのアーツのコストで指定されたエールがつけられていることです(10.5)。

12.2.3.1.1 アーツをプレイする場合でも、コストとして必要とされているエールがアーカイブされることはありません。

12.2.3.2 アーツをプレイする際には、非ターンプレイヤーのセンターホロメンかコラボホロメンを1人対象として選びます。

12.2.4 起動能力であるアーツの解決は以下に従います。

12.2.4.1 与ダメージをアーツの基本値にします。

12.2.4.2 アーツのテキストを効果として解決します。アーツに対する修正がある場合、この与ダメージをその値に応じて修正します。

12.2.4.3 対象の色と特攻アイコンに表記されている色が同じ色の場合、与ダメージに特攻アイコンに表記されている値を加算します。

12.2.4.4 その他、このアーツに加減算する効果がある場合、この与ダメージに加減算します。

12.2.4.5 12.2.3.2で選んだ対象のホロメンに、与ダメージの値のダメージを与えます。

12.2.4.5.1 これにより与えられるダメージを「アーツダメージ」と呼びます。

12.2.5 永続能力であるアーツの処理は以下に従います。

12.2.5.1 アーツのテキストの「[(回数制限)](条件)する時に使える:(テキスト)」は「(条件)時、この効果を適用した回数が(回数制限)を下回りかつこのホロメンに(コスト)のエールが付けられているなら、かわりにこのアーツの使用を宣言してよい。そうしたら、(テキスト)を実行した後にその(条件)の処理を行う」を意味します。

12.2.5.2 アーツのテキストの「[(回数制限)](条件)した時に使える:(テキスト)」は「(条件)時、この効果を適用した回数が(回数制限)を下回りかつこのホロメンに(コスト)のエールが付けられているなら、かわりにこのアーツの使用を宣言してよい。そうしたら、その(条件)の処理を行った後に(テキスト)を実行します」を意味します。

13 キーワードとキーワード能力

13.1 概要

13.1.1 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。

13.2 コラボエフェクト

13.2.1 コラボエフェクトは、ホロメンがコラボすることを条件とする自動能力です。

13.2.1.1 コラボエフェクトはテキスト上では
のアイコンで表わされることがあります。

13.2.2 能力名が「《コラボエフェクト》」を含む場合、その能力は‘このホロメンがコラボポジションに置かれた時、(効果)’を意味します。

13.3 ブルームエフェクト

13.3.1 ブルームエフェクトは、ホロメンが Bloom することを条件とする自動能力です。

13.3.1.1 ブルームエフェクトはテキスト上では
のアイコンで表わされることがあります。

13.3.2 能力名が「《ブルームエフェクト》」を含む場合、その能力は、‘このカードにより Bloom した時、(効果)’を意味します。

13.4 ギフト

13.4.1 ギフトは、一部の能力が持つキーワードです。

13.4.1.1 ギフトはテキスト上では
のアイコンで表わされることがあります。

13.5 能力追加

13.5.1 能力追加は、ホロメンに付けることのできる一部のカードが持つ、ホロメンに能力を与える永続能力です。

13.5.2 ‘(条件)、能力追加 (テキスト)’は、‘(条件)を満たす場合、このカードが付いているホロメンは(テキスト)の能力を得る’を意味します。

13.6 能力変更可能

13.6.1 能力変更可能は、特定の条件下でテキストが変更される永続能力です。

13.6.2 ‘(条件)、能力変更可能 [(回数上限)](テキスト)’は、‘(条件)が満たされる場合、このカードのテキストを(テキスト)に変更してよい。これは、このカードと同名カードが実際にテキストを変更した能力変更可能能力の回数が(回数上限)を超えていない場合のみ実行できる’を意味します。

14 その他

14.1 永久循環

14.1.1 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。

14.1.1.1 ターンプレイヤーは、その循環行動で実際に行われる一連の行動を示し、その後にその行動を実行する回数を示します。その後、非ターンプレイヤーは、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。

14.1.1.2 ターンプレイヤーが何らかの行動を行い、その後に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、ターン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。

14.1.1.3 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。

更新項目

(更新内容はルール上では赤字表記になっています。
また、微細な誤字の修正等は特に表記していません。)

2026年01月30日 ver 1.7.0

- ◆ ゲーム開始時の引き直しルールを変更しました。