

Battle Spirits スタンダード 総合ルール

Ver.1.0

最終更新日：2026/04/10

目次

- 1 ゲームの概要
- 2 カードの情報
- 3 カードの種類
- 4 ゲームの領域
- 5 ゲームの基礎用語
- 6 ゲームの準備
- 7 ゲームの進行
- 8 アタックとバトル
- 9 効果の発揮と解決
- 10 ルール処理
- 11 効果細則
- 12 キーワード効果と共通効果と制限効果
- 13 その他

1 ゲームの概要

1-1 対戦フォーマット

1-1-1 このゲームは、ブロックアイコン（2-13 参照）が英字のカードのみが使用できる「スタンダード」、すべてのカードが使用できる「エターナル」の2つの対戦フォーマットがあります。この総合ルールは「スタンダード」の総合ルールになります。

1-2 ゲーム人数

1-2-1 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。

1-3 ゲームの勝敗

1-3-1 勝利条件を満たしたプレイヤーは、その時点でゲームに勝利します。

1-3-2 勝利条件は以下の2つです。

1-3-2-1 相手のライフが0になった。

1-3-2-2 相手のスタートステップに相手のデッキが0枚である。

1-3-3 複数のプレイヤーが同時に勝利条件を満たしている場合、そのゲームは引き分けとなります。

1-3-4 すべてのプレイヤーは、ゲーム中の任意の時点で投了できます。投了を宣言したプレイヤーの対戦相手はルール処理を待たずゲームに勝利し、投了したプレイヤーは敗北します。

1-3-5 投下はいかなるカードの効果の影響も受けません。また、カードの効果により、投下を強制されることはなく、投下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。

1-3-6 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、ルール処理を待たず、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。

1-3-7 ライフが 0 になった時点で誘発型効果の解決をせずにゲームは終了し、勝敗が決定します。

1-3-8 スタートステップでデッキが 0 枚になった時点で誘発型効果の解決をせずにゲームは終了し、勝敗が決定します。

1-4 ゲームの大原則

1-4-1 この総合ルールで定義されるルールは、原則にあたるものです。カードの効果や特殊なルールによって、例外が発生する場合があります。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と矛盾する場合は、テキストの内容を優先します。

1-4-2 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。

1-4-2-1 すでにある表示形式にあるものを改めてその表示形式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。

例：既に疲労状態のスピリットを何らかの効果で疲労する指示があった場合、それは既に疲労しているため新たに疲労した事にはならない。

1-4-2-2 あるカードやコアを移動させるとき、ある領域から同じ領域へ、またはあるカードから同一のカードに移動させるよう求められた場合、それは改めて移動するわけではなく、その移動自体が行われません。

1-4-2-3 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。

1-4-3 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ます。

1-4-4 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、ターンプレイヤーが効果を選択し解決を行います。

1-4-5 カードやルールにより、何らかの数を選ぶ場合、特に指定がない限り、0 か正の整数を選ぶ必要があります。

1-4-5-1 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。

1-4-6 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かぎり、負の整数は選ばません。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。

1-4-7 特に指定のない限り、カードの効果はカードに記述されている順序で実行されます。

2 カードの情報

2-1 カード名

2-1-1 カードの中央部に記されているのがそのカードのカード名です。

2-1-2 テキスト中、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 テキスト中、「」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。また、そのカード名がトラッシュなど、どこにあるのかを指定されていなければフィールドにあるスピリットやネクサスを参照しています。

2-1-3 例外として、テキスト中でカード名を得るカードがあります。それは、そのカードが本来持つように扱い、デッキ構築時や非公開領域にある場合でも有効です。

2-1-4 カード名の後ろに[2]など同名カード識別番号があるカードがあります。そのカードは非公開領域にある場合でも同名カード識別番号を含まないカード名として扱い、デッキ構築時に同名カード識別番号がないか、同名カード識別番号が違えば、同じカード名のカード同士をデッキに3枚ずつ入れることができます。

2-2 コスト

2-2-1 カードのコストはカードの左上に記されています。

2-2-2 カードを手札から召喚、配置、または使用する際に支払う必要のあるコストの基準となる数です。

2-3 軽減シンボル

2-3-1 軽減シンボルはコストを中心に円状に記されています。

2-3-2 軽減シンボルは対応するシンボルの色を表すアイコンで記されています。

2-3-3 カードの召喚、配置、または使用するコストを支払う際、軽減シンボルの数まで、自分のフィールドに対応するシンボルがあればコストを軽減します。また、フィールドにある軽減シンボルを使わずにコストを過剰に払うことはできません。

2-4 イラスト

2-4-1 カードの内容をイメージしたイラストです。

2-4-2 イラストはルール上特に意味を持ちません。

2-5 カード種類

2-5-1 カード種類はコストの下に記されています。

2-5-2 カード種類には3種類あり、「SPIRIT」と書かれたカードはスピリット、「NEXUS」と書かれたカードはネクサス、「MAGIC」と書かれたカードはマジックとなります。

2-6 系統

2-6-1 系統はカード名の上に記されています。

2-6-2 系統はカードの所属を表します。

2-6-3 カード 1 枚が複数の系統を持つ場合もあります。

2-7 カードテキスト

2-7-1 カードの持つ効果はカードの下半分に記されています。ここにはカードの効果を定義するテキストが書かれています。

2-7-1-1 注釈文はカッコにくくられた文章であり、そのカードに適用されるルールを説明、補足する文章です。

2-7-2 カードテキストにはフレーバーテキストなど、ルール上意味を持たない文章が書かれていることがあります。

2-8 Lv(レベル)

2-8-1 Lv はカードテキストの左に記されています。

2-8-2 フィールドのカードはその Lv に応じて効果や BP を持ちます。

2-8-3 Lv はそれぞれ Lv コストを持ちます。Lv コストに書かれた数以上のコアがカードに置かれていれば、Lv コストを満たしている中で最大 Lv として扱います。

2-8-3-1 カードの各 Lv の Lv コストは Lv の左に記されています。

2-8-4 カードによっては Lv に応じた BP を持ちます。それぞれの Lv に対応した BP を Lv1BP、Lv2BP などと呼びます。Lv2 で《真界放》を持つスピリットやネクサスは Lv2 になると真界放状態になります。

2-9 BP

2-9-1 BP は各 Lv の下に記されています。

2-9-2 BP はそのスピリットのバトルでの強さを表します。

2-10 シンボル

2-10-1 シンボルはカードの右下に記されています。

2-10-2 シンボルは色を持ちます。

2-10-3 カードによっては通常のシンボルと違い、EX シンボルを持つものや、シンボルを複数持つもの、シンボルを持たないものもあります。

2-11 属性

2-11-1 属性はカードフレームの色で表され、カード右下にも記されています。

2-11-1-1 属性は 6 色あり、カードの右下に「RED」と書かれたカードは赤、「PURPLE」と書かれたカードは紫、「GREEN」と書かれたカードは緑、「WHITE」と書かれたカードは白、「YELLOW」と書かれたカードは黄、「BLUE」と書かれたカードは青となります。

2-11-1-2 カードによっては「赤」と「青」や「緑」と「黄」というように複数の色を持つカードがあります。

2-12 カードナンバー

- 2-12-1 カード下部のカードフレーム上にカードナンバーが表記されています。
- 2-12-2 カードナンバーは最初に収録されたカードが属するブースターパックや構築済みデッキなどのカードセットと、その中での番号を表しています。
- 2-12-3 カードナンバーが同じカードは同一のカードです。
- 2-12-4 同じカードナンバーのカードが再録された場合、テキストは最新のカードにあわせて読み替えます。
- 2-13 アイコン
- 2-13-1 ブロックアイコン
- 2-13-1-1 カード下部のカードフレーム上にブロックを表すブロックアイコンがあります。
- 2-13-1-2 ブロックアイコンはカードが属するブロックを表します。
- 2-13-1-2-1 ブロックアイコンはアイコン内が英字のものは「スタンダード」と「エターナル」の両方で使えるカードです。数字のものや、ブロックアイコンがないものは「エターナル」でしか使えないカードです。
- 2-13-1-3 ブロックアイコンは、ゲーム上は特に意味を持ちません。
- 2-13-1-4 ブロックアイコンは、カードが再録され、更新された場合は、最新の数字や英字も持つようになります。
- 2-13-1-5 ブロックアイコンの色は、同じカードナンバーのカードが再録され、更新された場合でも、変更されません。
- 2-14 作品アイコン
- 2-14-1 カード下部のブロックアイコンの右横にコラボや詩姫など作品を示すアイコンがあるカードもあります。
- 2-14-1-1 作品アイコンは、ゲーム上は特に意味を持ちません。
- 2-15 フレーバーテキスト
- 2-15-1 カードの内容をイメージした文章です。テキストの下に記されています。
- 2-15-1-1 フレーバーテキストは、ゲーム上は特に意味を持ちません。
- 2-16 カードフレーム上の情報
- 2-16-1 カードフレーム上のカード下部や右下に記されている、ゲーム上効果のない文章があります。
- 2-16-1-1 カードのレアリティはカードナンバーの左に記されています。
- 2-16-1-2 カードの著作権表記はカードの左下に記されています。
- 2-16-1-3 カードの右下にカードのイラストレーターやコンセプトデザイナーが記されています。

3 カードの種類

- 3-1 カードの種類は「スピリット」「ネクサス」「マジック」の 3 種類が存在します。ほとんどの要素はすべてのカードの情報に表記されています。(2 カードの情報参照) 特筆すべ

き要素については、各カードの種類の記事をご参照ください。

3-2 スピリット

3-2-1 スピリットはカードの種類の一つであり、カードには左上に「SPIRIT」と書かれています。スピリットカードは、コストを支払ってフィールドに召喚されます。フィールドにいるスピリットカードは「スピリット」であり、それ以外の領域にある場合は「スピリットカード」です。

3-2-2 スピリットカードはデッキを構成するカードです。

3-2-3 スピリットのみアタックとブロックが行えます。

3-2-4 召喚されたばかりのスピリットでもそのターンからアタックをすることができます。

3-2-5 Lv と BP はスピリットが持つ情報です。

3-2-5-1 BP はスピリットのバトルでの強さを表します。

3-2-5-2 Lv の横に書かれたコアの数を Lv コストとといいます。

3-2-5-3 Lv2 に必要な数のコアをスピリットの上に置くことで Lv2 になり、逆に Lv2 のスピリットから Lv2 コスト未満のコアの数になるように数を減らすと Lv2 ではなくなります。

3-2-5-4 コアの数が Lv1 コスト未満の数になったスピリットはフィールドに存在できなくなり、消滅し、待機状態を経てトラッシュに置かれます。

3-2-5-5 《真界放》を持つスピリットは Lv2 に必要なコアの数を置くか、ソウルコアが置かれていると Lv2 になり、真界放状態になります。

3-3 ネクサス

3-3-1 ネクサスはカードの種類の一つであり、カードには左上に「NEXUS」と書かれています。ネクサスカードは、コストを支払ってフィールドに配置されます。フィールドにあるネクサスカードは「ネクサス」であり、それ以外の領域にある場合は「ネクサスカード」です。

3-3-2 ネクサスカードはデッキを構成するカードです。

3-3-3 Lv はネクサスが持つ情報です。

3-3-3-1 Lv の横に書かれたコアの数を Lv コストとといいます。

3-3-3-2 Lv2 に必要な数のコアをネクサスの上に置くことで Lv2 になり、逆に Lv2 のネクサスから Lv2 コスト未満のコアの数になるように数を減らすと Lv2 ではなくなります。

3-3-3-3 コアの数が Lv1 コスト未満の数になったネクサスはフィールドに存在できなくなり、消滅し、待機状態を経てトラッシュに置かれます。なお、ネクサスは、Lv1 の Lv コストは 0 になりますので、コアが置かれていなくても消滅しません。

3-3-3-4 《真界放》を持つネクサスは Lv2 に必要なコアの数を置くか、ソウルコアが置かれていると Lv2 になり、真界放状態になります。

3-4 マジック

3-4-1 マジックはカードの種類の一つであり、カードには左上に「MAGIC」と書かれています。マジックカードは、使用することでマジックの効果を発揮します。

3-4-2 マジックカードはデッキを構成するカードです。

3-4-3 効果を発揮しているマジックは、その効果の発揮が終わるまでの間、いずれの領域にも属していないものとして扱います。

3-4-4 マジックは使用できるタイミングが [メイン] [フラッシュ] で表されています。
(12-1 キーワード参照)

4 ゲームの領域

4-1 領域

4-1-1 領域とは、カードがゲーム中に存在する場所のことです。領域には「デッキエリア」「手札」「トラッシュ」「フィールド」「リザーブ」「ライフ」「ボイド」「除外エリア」があります。

4-1-1-1 各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 それぞれの領域にあるカードの枚数とコアの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。

4-1-3 領域によって、そこに置かれているカードの内容をすべてのプレイヤーが見ることができる領域と、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わけではない領域があります。カードの内容が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。

4-1-4 カードが領域間の移動を行う場合、特に指定がない限り、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。

4-1-5 複数のカードが、ある領域に同時に置かれる場合、特に指定がない限り、新しい領域に置く順番はその効果を発揮したプレイヤーが決定します。

4-1-6 待機状態から別の待機状態に移行した場合、特に指定がない限り、そのほかの処理を解決した後、最初の待機状態で移動する場所にそのカードは移動します。

4-2 デッキエリア

4-2-1 デッキエリアはゲーム開始時に自分のデッキを置く領域です。各プレイヤーが1つデッキエリアを持ちます。

4-2-2 デッキエリアは非公開領域です。この領域のカードは裏向きに1つに重ねて置かれ、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。

4-2-3 デッキのカードが複数枚同時に移動する場合、それらすべては同時に置かれますが、手順としては1枚ずつ置きます。

4-2-4 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。

4-3 手札

4-3-1 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。

4-3-2 手札は非公開領域ですが、持ち主のプレイヤーは自身の手札のカードは自由に見ることができ、カードの順番は持ち主のプレイヤーが自由に変えて構いません。

4-3-3 特に指定がない限り、他のプレイヤーの手札のカードの内容は見ることはできません。

4-3-4 手札の枚数に上限はありません。

4-4 トラッシュ

4-4-1 プレイヤーのトラッシュは、そのプレイヤーの捨て札が置かれるエリアと、コアが置かれるエリアに分かれます。捨て札のエリアには、破壊されたカード、デッキや手札から破棄したカード、効果を解決したマジックカードなどが置かれます。コアのエリアには、コストとして支払われたコアや、効果でトラッシュに置かれたコアが置かれます。

4-4-2 トラッシュは公開領域です。この領域のカードは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。カードの順番は持ち主のプレイヤーが自由に変えて構いません。

4-4-3 トラッシュのカードとコアの数に上限はありません。

4-5 フィールド

4-5-1 プレイヤーのスピリットやネクサスが置かれる場所がフィールドです。

4-5-2 フィールドは公開領域です。この領域のカードは特に指示がなければ表向きで置かれます。

4-5-3 フィールドにカードを置く場合、特に指示がなければ回復状態で置きます。

4-5-4 特に指示がない場合、フィールドにあるカードが他の領域に移動するとき、それに置かれていたコアはそのカードの持ち主のリザーブに置かれます。

4-5-5 フィールドは公開領域です。この領域のカードやフィールドに置かれているコアはいずれのプレイヤーも自由に見ることができます。カードの順番は自由に変えて構いません。

4-5-6 フィールドのカードやコアの数に上限はありません。

4-6 リザーブ

4-6-1 ゲームに使用するコアが置かれる領域です。

4-6-2 リザーブは公開領域です。リザーブに置かれているコアはいずれのプレイヤーも自由に見ることができます。

4-6-3 リザーブのコアの数に上限はありません。

4-7 ライフ

4-7-1 プレイヤーのライフが置かれる領域です。

4-7-2 ライフは公開領域です。ライフに置かれているコアはいずれのプレイヤーも自由に見ることができます。

4-7-3 ライフのコアの数に上限はありません。

4-8 ボイド

4-8-1 ボイドは公開領域です。ボイドはコア置き場でゲームにコアが必要になったときここからコアを指定された場所に置きます。ボイドはプレイヤーが個別に用意するか、同じものを共有します。

4-8-2 ボイドのコアの数に上限はありません。ボイドのコアが足りなくなった場合、ゲーム外からボイドにコアを追加するか、おはじきなどでコアの代用とすることができます。代用する場合、コアとソウルコアが区別できるようにしてください。

4-9 除外エリア

4-9-1 除外されたカードを置く領域です。

4-9-2 除外エリアは公開領域です。この領域のカードは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。カードの順番は持ち主のプレイヤーが自由に変えて構いません。

4-9-3 除外エリアの枚数に上限はありません。

5 ゲームの基礎用語

5-1 ゲーム

ゲームとは対戦自体のことを指します。

5-2 効果

5-2-1 効果とは、カードの決められた位置に書かれたテキストを指します。

5-2-2 効果には【激突】などの黒地に白文字で書かれたキーワード効果が存在します。

5-3 プレイヤー

5-3-1 プレイヤーとは、ゲームをプレイしている人を指します。

5-3-2 ターンプレイヤーとは、現在進行中のターンを進行しているプレイヤーを指します。

5-3-3 非ターンプレイヤーとは、現在進行中のターンを進行していないプレイヤーを指します。

5-3-4 カードテキストに、「持ち主」と表記されている場合、そのカードを所有しているプレイヤーを指します。

5-3-5 ゲームが終了した段階で、各プレイヤーは自身が持ち主であるカードをすべて取り戻します。

5-3-6 カードの効果によって、カードを持ち主のフィールド以外の領域に移動することを指示された場合、そのカードは持ち主の対戦相手のプレイヤーのその領域には移動せず、持ち主のその領域に移動します。

5-4 自身と対戦相手

5-4-1 自身とは、このゲームを行っている自分自身のことを指します。

5-4-2 対戦相手とは、このゲームでの、自分の対戦相手のことを指します。

5-5 カードの表示形式

5-5-1 フィールドのカードは、以下の3つのうちいずれかの表示形式を有します。

5-5-1-1 回復状態：カードを自身から見て縦向きに、カードの上部を相手側にして置いた状態。

5-5-1-2 疲労状態：カードを自身から見て横向きに置いた状態。

5-5-1-3 重疲労状態：カードを自身から見て縦向きに、カードの上部を自分側にして置いた状態。

5-6 ドロー(カードを引く)

5-6-1 「ドロー」とは、デッキの1番上のカードを他のプレイヤーに公開せずに自身の手札に加えることを指します。

5-6-2 「1枚ドローする」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1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。

5-6-3 「N枚ドローする」と指示がある場合、Nが0の場合、何も起こりません。Nが1以上の場合、指定されたプレイヤーは「1枚ドローする」をN回繰り返します。また、それらすべては、同時にデッキエリアから手札に移動しますが、手順としては1枚ずつ置きます。

5-7 コア

5-7-1 コアにはコアとソウルコアの2種類があります。

5-7-2 コアとして公式のコアを用いることができます。

5-7-3 ソウルコアは各プレイヤーが1個だけ持ちます。ソウルコアはコアを対象とした効果の影響を受けますが、ソウルコアを対象とした効果でなければライフやボイドには置かれません。

5-8 召喚

5-8-1 召喚とは、スピリットカードを手札やトラッシュなど、異なる領域からフィールドに出し、スピリットにすることを指します。

5-9 配置

5-9-1 配置とは、ネクサスカードを手札やトラッシュなど、異なる領域からフィールドに出し、ネクサスにすることを指します。

5-10 破壊

5-10-1 破壊とは、スピリットやネクサスが効果やBP比によって破壊されることにより待機状態になり、フィールドからトラッシュに置かれることを指します。

5-10-2 破壊は、消滅とは異なります。

5-11 消滅

5-11-1 消滅とは、スピリットやネクサスに置かれたコアが、効果やコアの移動、コストの支払いで最低Lvコストより少なくなることにより待機状態になり、フィールドからトラッシュに置かれることを指します。

5-11-2 消滅は、破壊とは異なります。

5-12 使用

5-12-1 使用とは、手札のカードの効果を使うことを指します。

5-12-2 マジックカード以外でも手札からカードの効果を使う場合は、使用に当たります。

5-13 破棄

5-13-1 破棄するとは、手札かデッキからそのカードの持ち主のトラッシュにカードを置くことを指します。

5-14 回復

5-14-1 回復するとは、フィールドのカードを疲労状態から回復状態にすることです。

5-14-2 重疲労状態のフィールドのカードが回復した場合は疲労状態になり回復したときに発揮する誘発型効果も発揮します。

5-15 疲労

5-15-1 疲労するとは、フィールドのカードを回復状態から疲労状態にすることです。

5-15-2 疲労した時に発揮する誘発効果を発揮する前に疲労したスピリットが回復したり、フィールドを離れた場合は、疲労した時に発揮する誘発効果を発揮することはできません。

5-16 重疲労

5-16-1 重疲労するとは、フィールドのカードを重疲労状態にすることです。

重疲労にした場合も、疲労した時に発揮する誘発型効果も発揮します。

5-17 待機状態

5-17-1 待機状態とは、フィールドのスピリットやネクサスが消滅/破壊されたり、手札やデッキに戻る効果を受けて、フィールドから離れる状態です。(待機状態の詳しい説明は後述)

5-18 / (スラッシュ)

5-18-1 《真界放》やテキストなどで「/」が用いられる場合があります。その場合、「/」は次の指定で選べる範囲を表します。

例：「スピリット/ネクサス2つを指定できる」と記述されている場合、「スピリット2体」か、「スピリット1体とネクサス1つ」か、「ネクサス2つ」を選べます。

5-19 「その後」、「〇〇したなら」、「この効果発揮後」、「しなければならない」

5-19-1 テキスト中に「その後」と書かれている前文は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。

5-19-2 テキスト中に「〇〇したなら」と書かれている前文が何らかの原因で発揮できない場合、そのテキストの後文を発揮することはできません。

5-19-3 テキスト中に「この効果発揮後」と書かれている前文を部分的にも発揮できない場合、そのテキストの後文を発揮することはできません。

5-19-4 テキスト中に「この効果発揮後」と書かれている効果は、このテキストの前文に記載されている効果から発揮する誘発型効果をすべて解決した後に発揮されます。

5-19-5 テキスト中に「しなければならない」と書かれている効果は、このテキストの前文に記載されている効果すべてを解決できなければ効果を発揮できません。

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デッキを用意します。デッキは 40 枚以上で構築します。

6-1-1-1 デッキはスピリットカード、ネクサスカード、マジックカードで構成された束を指します。

6-1-1-2 同じカード名のカードは、デッキ内に 3 枚まで入れることができます。

6-1-1-2-1 カード名の後ろに[2]など同名カード識別番号があるカードは、デッキ構築時に同名カード識別番号がないか、同名カード識別番号が違うカード同士をデッキに 3 枚ずつ入れることができます。

6-1-1-2-2 公式大会や公認大会では「禁止カード、制限カード指定」によって、デッキに入れる枚数が制限されるカードがあります。

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に従います。

6-2-1-1 このゲームで使用するデッキとコアを提示します。このデッキは、この時点で、6-1 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。

6-2-1-1-1 コアの置き場としてボイドを用意します。ボイドは各プレイヤーが個別に用意するか、同じものを共有します。ボイドのコアに数の上限はありません。

6-2-1-2 各プレイヤーは自分のデッキをシャッフルします。その後、相手のデッキをシャッフルします。

6-2-1-3 各プレイヤーはそれぞれボイドからコアを、ライフに 5 個、リザーブに 3 個とソウルコア 1 個の合計 4 個を置きます。

6-2-1-4 各プレイヤーは自分のデッキを裏向きのまま、「デッキエリア」に置きます。

6-2-1-5 各プレイヤーはそれぞれのデッキからカードを 4 枚ドロースます。

6-2-1-6 プレイヤー同士でジャンケンなどの方法で、先攻・後攻を決定します。決定権を得たプレイヤーが手札を確認して先攻か後攻かを選べます。先攻となったプレイヤーが最初の 1 ターン目のターンプレイヤーとなります。

6-2-1-7 先攻のプレイヤーから先攻、後攻の順に 1 度だけ引き直しするかどうかを選択します。手札の引き直しは強制ではなく、任意で行います。

6-2-1-8 引き直しすることを選んだ場合、手札すべてをデッキに戻し、そのデッキをシャッフルします。そして、相手はそのデッキをシャッフルします。そして、自分のデッキの上から再度カードを 4 枚ドロースます。

6-2-1-9 先攻プレイヤーのターンから、ゲームを開始します。

7 ゲームの進行

7-1 ターンの流れ

7-1-1 ゲーム中は、いずれかのプレイヤー 1 人をターンプレイヤーとしてゲームを進行します。ターンは「スタートステップ」「コアステップ」「ドローステップ」「リフレッシュステップ」「メインステップ」「アタックステップ」「第 2 メインステップ」「エンドステップ」の 8 つのステップから成ります。ターンプレイヤーはこの順に従ってステップを実行します。この一連のステップをまとめてターンと呼びます。

7-1-2 ステップには、認められた行動をターンプレイヤーが望むだけ随意に行えるステップと、ステップごとに決められたターン起因処理を行った後次のステップに進むステップがあります。

7-2 スタートステップ

7-2-1 『スタートステップ』で記されている誘発条件の効果が発揮します。

7-2-2 ターンプレイヤーのデッキ枚数が 0 枚になっているかを確認します。0 枚の場合、勝敗判定を行います。これはターン起因処理です。ターン起因処理後、解決待ちの効果があれば解決し、無ければ次のステップに進みます。

7-3 コアステップ

7-3-1 『コアステップ』で記されている誘発条件の効果が発揮します。

7-3-2 ターンプレイヤーはボイドからコア 1 個をそのプレイヤーのリザーブに置きます。これはターン起因処理です。ターン起因処理後、解決待ちの効果があれば解決し、無ければ次のステップに進みます。

7-3-3 先攻の第 1 ターンにはこのステップがありません。

7-4 ドローステップ

7-4-1 『ドローステップ』で記されている誘発条件の効果が発揮します。

7-4-2 ターンプレイヤーは自分のデッキから 1 枚ドローステップします。これはターン起因処理です。ターン起因処理後、解決待ちの効果があれば解決し、無ければ次のステップに進みます。

7-5 リフレッシュステップ

7-5-1 『リフレッシュステップ』で記されている誘発条件の効果が発揮します。

7-5-2 ターンプレイヤーは自分のフィールドのカードをすべて回復させ、トラッシュのコアすべてをリザーブに移動します。これはターン起因処理です。ターン起因処理後、解決待ちの効果があれば解決し、無ければ次のステップに進みます。

7-6 メインステップ

7-6-1 ターンプレイヤーが様々な行動を行うステップです。以下の手順で進行します。

7-6-1-1 『メインステップ開始時』で記されている誘発条件の効果が発揮します。

7-6-1-2 ターンプレイヤーに行動する機会が与えられます。下記に示すメインステップで選択可能な行動のいずれかを実行可能です。

7-6-1-2-1 ターンプレイヤーは、他の処理の解決中でなければ「スピリットの召喚」「ネク

サスの配置」「マジックの使用」「コアの移動」「メイン効果の起動」「メインステップの終了」を行えます。(各行動については後述)

7-6-1-2-2 プレイヤーはコアの移動の際、フィールドとリザーブに置かれているコアを自由に置き換えることができます。リザーブに置かれているコアをフィールドのスピリットやネクサスに置くこと、フィールドのコアをリザーブに置くことが可能です。フィールドのスピリットやネクサスに置かれているコアを別のスピリットやネクサスへ移動することも可能です。また、フィールドやリザーブのソウルコアとコアの場所を交換することも可能です。

7-6-1-2-3 ターンプレイヤーが1つの行動の処理を終えて、解決中の処理がなければ再び行動できます。

7-6-1-2-4 「メインステップの終了」を宣言すると、そのタイミングで発揮する効果を解決してから、次のステップへ進めることができます。

7-7 アタックステップ

7-7-1 アタックステップではターンプレイヤーはフィールドの自身がコントロールしているスピリットで対戦相手にアタックできます。アタックした場合、バトルが発生します。(バトルについては後述)

7-7-2 先攻の第1ターンにはこのステップがありません。

7-7-3 アタックステップは以下の順に進行します。

7-7-3-1 『アタックステップ開始時』で表記されている効果が発揮します。

7-7-3-2 ターンプレイヤーに行動する機会が与えられます。アタックステップでターンプレイヤーは、解決中の処理が無ければスピリットでアタックを行うか、「アタックステップの終了」を宣言し、そのタイミングで発揮する効果を解決してから、次のステップに進めることができます。アタックした場合、バトルが発生します。7-8 第2メインステップ

7-8-1 「メインステップ」と同様のことが行えるステップです。

7-8-2 先攻の第1ターンにはこのステップがありません。

7-9 エンドステップ

7-9-1 ターン終了段階での様々な処理を実行するステップです。エンドステップは以下の手順で進行します。

7-9-1-1 「このターン中」または「ターン終了時まで」を期限とする効果が無効になります。その後で、『エンドステップ』で記されている誘発条件の効果が発揮します。この効果から誘発するすべての効果を解決します。

7-9-1-2 『エンドステップ』の効果の解決が終わり、ターン終了時に誘発する効果を解決します。

7-9-1-3 このターンは終了し、対戦相手がターンプレイヤーとなり新たなターンをスタートステップからはじめます。

8 アタックとバトル

8-1 アタックステップにおいて、ターンプレイヤーは自分のスピリット 1 体で対戦相手にアタックできます。アタックする場合、バトルに移行し、アタック宣言からバトル終了までを順番に処理します。

8-1-1 アタック宣言

8-1-1-1 ターンプレイヤーはそのプレイヤーのフィールドの回復状態のスピリット 1 体でアタックを行えます。まずアタックさせたいスピリット 1 体を疲労させ、アタックを宣言します。

8-1-1-2 「アタック中」の効果が発揮できるようになり、「アタック時」や「アタックした時」と表記されている効果が発揮します。

8-1-2 ブロック前フラッシュタイミング

8-1-2-1 フラッシュタイミングではフラッシュ効果を使えます。まずアタックされているプレイヤーにフラッシュ効果を 1 回使う権利が与えられます。フラッシュ効果を使わずパスすることもできます。フラッシュ効果を使うかパスした場合もう一方のプレイヤーにフラッシュ効果を使う権利が与えられます。パスが 2 度続いた場合、フラッシュタイミングを終了します。

8-1-3 ブロック宣言

8-1-3-1 アタックされているプレイヤーはそのプレイヤーのフィールドの回復状態のスピリット 1 体でブロックを行えます。まずブロックさせたいスピリット 1 体を疲労させ、ブロックを宣言します。ブロックを宣言しなかった場合、ブロック後フラッシュタイミングを行わずバトルの解決 (8-1-5) へ進みます。

8-1-3-2 「ブロック中」の効果が発揮できるようになり、「ブロック時」や「ブロックした時」で表記されている効果が発揮します。

8-1-4 ブロック後フラッシュタイミング

8-1-4-1 フラッシュタイミングではフラッシュ効果を使えます。まずアタックされているプレイヤーにフラッシュ効果を 1 回使う権利が与えられます。フラッシュ効果を使わずパスすることもできます。フラッシュ効果を使うかパスした場合もう一方のプレイヤーにフラッシュ効果を使う権利が与えられます。パスが 2 度続いた場合フラッシュタイミングを終了します。

8-1-5 バトルの解決

8-1-5-1 「バトル解決時」と表記されている効果が発揮します。その後に、スピリットのアタックの結果を判定します。スピリットがブロックされていた場合、BP を比べる処理へ進みます。ブロックされていなかった場合、アタックされているプレイヤーのライフがアタックしているスピリットのシンボルと同じ数減らされ、バトル終了 (8-1-7) まで進みます。

8-1-5-2 BP を比べる処理(BP 比べ)

8-1-5-2-1 BP を比べる処理ではスピリット同士のバトルの結果を判定します。この時すでにアタックしているスピリットかブロックしているスピリットがフィールドからいなくなっていた場合は、何もしません。

8-1-6 スピリットの破壊

8-1-6-1BP 比べ (8-1-5) にてスピリットの BP を比べた際に BP が低かったスピリットが破壊されます。BP が同じであった場合、両方のスピリットが破壊されます。

8-1-6-2 BP 比べでスピリットを破壊したときに発揮する効果はこのタイミングで発揮します。

8-1-7 バトル終了

8-1-7-1 バトル終了時の効果が発揮します。

8-1-7-2 バトルの間発揮する「アタック中」「ブロック中」「バトル中」と記された効果はここで無効になります。

8-1-7-3 ターンプレイヤーに次の行動をする機会が与えられます。

9 効果の発揮と解決

9-1 効果

9-1-1 効果とは、カードの持つ要素の 1 つで、カードは効果によってゲームに影響を与えます。カードの効果はそのテキストに記されています。

9-1-1-1 その効果が手札のカードやフィールド、プレイヤーなどに対して影響を与えることを発揮といいます。

9-1-2 効果には、「する」や「できる」と表記されている場合があります。「する」と表記されている場合、その効果は必ず発揮し、可能な限り処理します。「できる」と表記されている場合、その効果を発揮しないことを選べます。

9-1-2-1 「できる」効果や「する」効果と「できない」効果が同時に発揮した場合、「できない」効果が優先されます。

9-1-2-2 効果の優先順位は「できない」>「しなければならない」>「する」=「できる」となります。

9-1-3 効果は、原則「常在型効果」「誘発型効果」「起動型効果」「宣言型効果」「置換型効果」

に分類されます

9-1-4 常在型効果

9-1-4-1 常在型効果とは、常に何らかの効果を発揮し続けている効果を指します。

9-1-4-2 常在型効果は、効果を発揮する領域にある間、常に効果を発揮し続けています。

9-1-4-3 常在型効果には、特定の条件を満たしている間のみ発揮する効果もあります。そうした効果は、効果を発揮する領域にあり、かつ条件を満たしている間、常に効果を発揮し続けます。

9-1-4-4 常在型効果は、誘発・発揮待ちの順番を待たず、その常在型効果を発揮する領域に出た時点から、効果を発揮します。

9-1-5 誘発型効果

9-1-5-1 誘発型効果とは、その効果に示された事象がゲーム中に発生することにより、発揮する効果を指します。

9-1-5-2 誘発型効果は条件となる事象がゲーム中に発生したとき、自動的に発揮される効果を指します。「召喚時」「アタック時」「破壊時」のようにタイミングが指定されていたり、「〇〇した時」など、テキスト中で条件が記述されていたりするもの、「このターン中」や「このバトル中」と持続する期間が表記されている効果が発揮するものが該当します。

9-1-5-2-1 「ターン1回」などの制限がない限り、条件を満たすたびに発揮します。

9-1-5-3 誘発型効果は、誘発の条件を満たさない限り、誘発せず発揮もしません。

9-1-5-4 条件となる事象が同時に複数発生した場合、誘発されて発揮する効果は1回となります。

例：スピリット2体を同時に召喚した場合に、「スピリットが召喚された時」と記された効果は、1回しか発揮することができません。

9-1-5-5 誘発型効果は、誘発して発揮待ちの間に、その誘発型効果を持つカードが発揮する領域からいなくなった場合、効果は発揮できなくなります。

9-1-5-6 「このターン中」や「このバトル中」と持続する期間が表記されている常在型効果は、その効果を発揮したスピリットやネクサスがフィールドから離れても効果は発揮されたままになります。

9-1-5-6-1 「このターン中」や「このバトル中」と持続する期間が表記されている常在型効果が発揮した後、その効果で指定したスピリットやネクサスが指定する条件を満たさなくなっても効果は受けたままになります。

9-1-5-7 自分の効果が複数誘発した場合、同時誘発となり、発揮順番を決定して解決します。

9-1-5-8 自分と相手の効果が複数誘発した場合、同時誘発となり、ターンプレイヤーが同時に誘発している効果の中から好きな順番で発揮する効果を選択し、1つずつ解決していきます。

9-1-5-9 複数の効果を解決中に新たに効果が誘発した場合、新たに誘発した効果を優先して発揮します。

9-1-6 起動型効果

9-1-6-1 起動型効果は、プレイヤーが任意に発揮できる効果を指します。【起動：メイン】や【起動：フラッシュ】が主に該当します。

9-1-6-2 起動型効果は、その効果が発揮できるタイミングに「▶」より前に表記された太字で表記された効果を完全に解決することで「▶」の後に表記された効果が発揮します。

9-1-6-3 起動型効果は、特に【起動】の表記がなく起動する条件が表記されていない場合、

起動することを宣言することで発揮できます。

起動型効果で「▶」の後に表記された効果が解決できない場合でも、「▶」より前に表記された行動を解決することができます。

9-1-7 宣言型効果

9-1-7-1 宣言型効果は、手札にあるカードに書かれている[メイン]か[フラッシュ]またはその両方の指定されたタイミングに宣言することで発揮する効果を指します。

9-1-7-1-1 [メイン]の宣言型効果は、自分のメインステップで使用されたときに効果を発揮できます。

9-1-7-1-2 [フラッシュ]の宣言型効果は、メインステップで発揮の宣言をしたときと、フラッシュタイミングに発揮の宣言をしたときに効果を発揮できます。

9-1-7-1-3 [メイン]と[フラッシュ]両方を持つカードをメインステップで発揮の宣言をした場合は、どちらか1つの効果を発揮させることができます。

9-1-8 置換型効果

9-1-8-1 置換型効果とは、何らかの事象が発生する場合、それを実行するのではなく別の事象を実行する効果を指します。

9-1-8-1-1 効果に「かわりに○○する」や「変更する」と表記されている場合、その能力によって発生する効果は置換型効果となります。

9-1-8-1-2 置換型効果によって置換された効果に再度、別の置換型効果で置換することはできません。

9-1-8-1-3 複数の置換型効果がある場合は、どの置換型効果から解決するのかをターンプレイヤーが決めます。

9-2 効果の条件

9-2-1 効果の発揮に対し条件を求められている場合、その条件を満たさない限り、その効果は発揮しません。

9-2-2 対象の選択とは、「フィールド」「手札」「トラッシュ」のカードを「～を指定する。」「～を指定できる。」で選択する場合を指します。

9-2-3 条件を満たしていても、発揮する効果を「できない」効果によって制限されている場合、その効果は発揮しません。

9-3 効果発揮の手順

9-3-1 効果を発揮する場合は、以下の手順で行います。

9-3-1-1 発揮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揮できません。

9-3-1-2 発揮する効果を宣言します。手札にあるときに発揮できる効果である場合、そのカードを公開し、効果発揮の宣言をします。

9-3-1-3 実際に効果を発揮します。

9-3-1-4 効果の解決を行います。

9-3-2 効果に「～指定し」「～指定する」「～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。指定された後に対象が指定する条件から外れてしまっても再度対象の指定の変更はせずにその効果は解決されます。

9-3-2-1 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、選ぶべきカードやプレイヤー等を選択する必要があります。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。

9-3-2-2 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。

9-3-2-3 テキスト中で特に、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。

9-3-3 効果の発生源がフィールドからの領域の移動を発揮タイミングとして発揮する誘発型効果は、待機状態になった時点で効果を発揮します。

9-3-4 効果を発揮する場合、その効果はそれ以前に解決されている 常在型効果や、有効である誘発型効果を前提に発揮と解決を行います。

9-4 効果の解決順

9-4-1 自分と相手のカードの効果が同時に発揮タイミングを満たした場合、ターンプレイヤーが発揮する効果を選択して、発揮し、その効果を解決した後に、同じタイミングで発揮する効果を選択して解決していきます。

9-4-1-1 自身の効果(A)と対戦相手の効果(B)が同時に発揮タイミングを満たし、先に(A)の効果が発揮し解決された後、(C)の効果が発揮タイミングを満たした場合、(C)の効果が先に発揮し解決された後に、(B)の効果を発揮し解決します。

9-4-1-2 先に解決した効果でまだ発揮していない効果があるスピリットやネクサスがフィールドを離れた場合、実際に発揮できるタイミングでフィールドにいないければ効果を発揮することはできません。

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、また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です。

10-1-2 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。

10-2 敗北判定処理

10-2-1 いずれかのプレイヤーが以下のいずれかの勝利条件を満たしている場合、ルール処理で勝利条件を満たしているプレイヤーはゲームに勝利します。

10-2-1-1 相手のライフが0になった。

10-2-1-2 相手のスタートステップに相手のデッキが0枚である。

10-2-2 待機状態

10-2-2-1 いずれかのスピリットやネクサスは、破壊されたり、手札やデッキに戻ったり、コアの数がLv1 コスト未満になり消滅した場合、待機状態になります。

10-2-2-2 待機状態となったスピリットやネクサスは、待機状態になる前から受けている効果は、待機状態になってからも、その効果を受けたままです。

10-2-2-3 消滅の待機状態になったスピリットは、待機状態になる直前のLvで待機状態の解決をします。

10-2-2-4 待機状態になったスピリットやネクサスの待機状態になる前から発揮している常時効果は、効果を発揮できない効果を受けていなければ、発揮したままで、そのスピリット自身は、破壊なら『破壊時』や「フィールドを離れるとき」など、それらの待機状態で発揮する効果以外は発揮できなくなります。

10-2-2-5 破壊や消滅して待機状態になり、この状態で破壊や消滅をした時に発揮する効果をすべて解決した後に、待機状態のスピリットやネクサスは、トラッシュに移動します。また、置かれていたコアはすべてリザーブに置きます。

手札やデッキに戻す効果で待機状態になった場合、その待機状態中に消滅しても、新たに移動する効果を受けなければ、手札やデッキに戻ります。また、置かれていたコアはすべてリザーブに置きます。

10-2-2-6 待機状態になったスピリットは、誘発効果を解決している最中に、別の待機状態に変化する場合があります。

10-2-2-6-1 待機状態から同じ待機状態になることはありません。

10-2-2-6-2 別の待機状態になった場合、前の待機状態で誘発する効果は解決できなくなり、新たな待機状態で誘発する効果が発揮します。

10-2-2-7 手札やデッキに戻す効果を受けて待機状態になったスピリットやネクサスは、誘発効果で他の場所に移動する効果を受けない限り、誘発効果の途中で消滅して消滅の待機状態になってもトラッシュではなく、手札やデッキに戻ります。10-2-2-8 効果によってスピリットかネクサスのコアの数が変化した後、コアの数がLv1 コスト未満になった場合の処理によって消滅した場合、そのカードはその効果によって消滅されたものとみなします。

10-2-2-9 効果によってスピリットかネクサスのLv1 コストが変化した後、コアの数がLv1 コスト未満になった場合の処理によって消滅した場合、そのカードはその効果によって消滅されたものとみなします。

10-2-2-10 自分の行動やコストの支払いによって、スピリットかネクサスのLv1 コストが変化した後、コアの数がLv1 コスト未満になった場合の処理によって消滅した場合、その

カードは自分によって消滅したものとしてみなします。

11 効果細則

11-1 召喚

11-1-1 スピリットカードを召喚する場合、以下の順で処理します。

11-1-1-1 召喚するカードを提示します。

11-1-1-2 召喚するカードのコストを確認します。

11-1-1-2-1 コストを変更する効果が発揮する場合は、このタイミングで発揮します。

11-1-1-3 軽減するコストを確認します。

11-1-1-4 《継召》(12-2-1-3) を発揮する場合は、このタイミングで発揮し、軽減シンボルを満たします。

11-1-1-4-1 軽減のシンボルの数まで、軽減シンボルに対応するシンボル1つにつき、コストが1軽減されます。軽減後の数が召喚コストとなります。

11-1-1-5 召喚コストの数だけ、召喚するプレイヤーのフィールドまたはリザーブのコアをトラッシュに移動します。これを「召喚コストを支払う」といいます。また、召喚コストは過剰に支払うことはできません。

11-1-1-6 カードをフィールドに置き、最低LvのLvコスト以上のコアを召喚するプレイヤーのフィールドまたはリザーブからカードに置きます。

11-2 配置

11-2-1 ネクサスカードを配置する場合、以下の順で処理します。

11-2-1-1 配置するカードを提示します。

11-2-1-2 配置するカードのコストを確認します。

11-2-1-3 軽減するコストを確認します。

11-2-1-4 《継召》(12-2-1-3) を発揮する場合は、このタイミングで発揮し、軽減シンボルを満たします。

11-2-1-4-1 軽減のシンボルの数まで、軽減シンボルに対応するシンボル1つにつき、コストが1軽減されます。軽減後の数が配置コストとなります。

11-2-1-5 配置コストの数だけ、配置するプレイヤーのフィールドまたはリザーブのコアをトラッシュに移動します。これを「配置コストを支払う」といいます。また、配置コストは過剰に支払うことはできません。

11-2-1-6 カードをフィールドに置き、最低LvのLvコスト以上のコアを配置するプレイヤーのフィールドまたはリザーブからカードに置きます。

11-3 使用

11-3-1 マジックカードを使用する場合、以下の順で処理します。

11-3-1-1 使用するカードを提示します。

11-3-1-2 使用するカードのコストを確認します。

11-3-1-3 軽減するコストを確認します。

11-2-1-4 《継召》(12-2-1-3)を発揮する場合は、このタイミングで発揮し、軽減シンボルを満たします。

11-3-1-4-1 軽減のシンボルの数まで、軽減シンボルに対応するシンボル1つにつき、コストが1軽減されます。軽減後の数が使用コストとなります。

11-3-1-5 使用コストの数だけ、使用するプレイヤーのフィールドまたはリザーブのコアをトラッシュに移動します。これを「使用コストを支払う」といいます。また、使用コストは過剰に支払うことはできません。

11-3-1-6 使用された効果発揮中のマジックは、どの領域にも属していないものとします。

12 キーワード効果や効果の記述

12-1 キーワード効果

12-1-1 キーワード効果とは、【激突】など、テキスト上で黒地に白文字で書かれた効果になります。

12-1-2 【○○：△△】と書かれたキーワード効果は、【○○】がキーワード効果名になり、△△はそのキーワード効果内で対象の内容や指定する数など、効果内の条件が変更になる部分です。

12-1-3 キーワード効果は、1体のスピリットや1つのネクサスが同じ効果を複数個持つことができます。

12-2 共通効果

12-2-1 共通効果とは、スピリット、ネクサス、マジックが共通して持つ特殊な効果になります。

12-2-1-1 《真界放》

12-2-1-1-1 Lv2 コストに真界放と書かれているスピリットやネクサスは、《真界放》を持つスピリットやネクサスになります。

12-2-1-1-2 《真界放》を持つスピリットやネクサスは、指定されたLv2 コストのコアを置かなくても、ソウルコア1個でLv2になります。これは効果ではないので、効果を発揮しない効果を受けてもソウルコア1個でLv2になります。

12-2-1-1-3 《真界放》を持つスピリットやネクサスがLv2のとき、真界放状態になります。この状態で発揮できる、テキストでLv2 コストと同じ色で書かれた効果を真界放《真界放》効果とも呼びます。

12-2-1-2 《ソウルマジック》

12-2-1-2-1 《ソウルマジック》とは、指定されたシンボルが自分のフィールドにあれば、ソウルコアのみでコストを支払って使用できる共通効果です。

12-2-1-3 《継召》

12-2-1-3-1 《継召》とは、トラッシュにあるEXシンボルを持つカードをゲームから除外

して、除外したカード1枚につき、召喚や配置、使用するカードの軽減シンボル1つを満たすことができる共通効果です。

12-2-1-3-2 召喚、配置、使用する際の軽減シンボルを満たす効果やフィールドのシンボルで軽減をする前に、トラッシュにある EX シンボルを持つカードを好きなだけ除外して軽減を満たすことができます。

12-2-1-3-2-1 《継召》を発揮するとき、軽減シンボルの数以上にトラッシュの EX シンボルを持つカードを除外することはできません。

12-2-1-4 [メイン]

12-2-1-4-1 [メイン]とは、主にマジックカードが持ち、自分のメインステップでのみ発揮することができる共通効果です。

12-2-1-5 [フラッシュ]

12-2-1-5-1 [フラッシュ]とは、主にマジックカードが持ち、自分のメインステップやお互いのアタックステップのフラッシュタイミングで発揮することができる共通効果です。

12-2-1-6 『召喚時』

12-2-1-6-1 『召喚時』とは、スピリットが召喚されたときに、その効果を発揮することを意味する共通効果です。

12-2-1-7 『アタック時』

12-2-1-7-1 『アタック時』とは、スピリットが自分のアタックステップにアタックしたときに、その効果を発揮することを意味する誘発型効果であり、共通効果です。

12-2-1-8 『アタック中』

12-2-1-8-1 『アタック中』とは、スピリットが自分のアタックステップでアタックしている間に効果を発揮することを意味する共通効果です。

12-2-1-8-2 『アタック中』効果はアタックしている間に発揮し続ける常在型効果と、フラッシュタイミングで発揮する起動型効果、アタック時以外のタイミングで発揮する誘発型効果の3つがあります。

12-2-1-9 『ブロック時』

12-2-1-9-1 『ブロック時』とは、スピリットが相手のアタックステップにブロックしたときに、その効果を発揮することを意味する誘発型効果であり、共通効果です。

12-2-1-10 『ブロック中』

12-2-1-10-1 『ブロック中』とは、スピリットが相手のアタックステップでブロックしている間に効果を発揮することを意味する共通効果です。

12-2-1-10-2 『ブロック中』効果はブロックしている間に発揮し続ける常在型効果と、フラッシュタイミングで発揮する起動型効果、ブロック時以外のタイミングで発揮する誘発型効果の3つがあります。

12-2-1-11 『配置時』

12-2-1-11-1 『配置時』とは、ネクサスが配置されたときに、その効果を発揮することを

意味する誘発型効果であり、共通効果です。

12-2-1-12 『破壊時』とは、スピリットやネクサスが破壊されたときに、その効果を発揮することを意味する誘発型効果であり、共通効果です。

12-2-1-12-1 『相手による破壊時』とは、このキーワードを持つスピリットやネクサスが相手の効果や相手のスピリットとの BP 比で破壊されたときに、その効果を発揮することを意味する誘発型効果であり、共通効果です。

12-3 制限効果

12-3-1 [ターン 1 回]

12-3-1-1 [ターン 1 回] は、そのターン中に 1 回だけその効果を発揮できることを指す制限効果です。

12-3-1-2 [ターン 1 回] は同一の効果を持つ同名カードが複数あったとしても、それぞれが 1 回ずつ効果を発揮できます。

12-3-1-3 [ターン 1 回] は同じ効果を持つ対象が別名の場合は、同じ効果としては扱いません。

12-3-2 [重複不可]

12-3-2-1 [重複不可] は、その効果が同じタイミングで同じ効果が発揮できないことを指す制限効果です。

例：スピリットを召喚した場合に、「[重複不可] スピリットが召喚された時」と記された効果を持つ同名のスピリットやネクサスがフィールドにあっても、1 回しか発揮することができません。

12-3-2-2 [重複不可] は、同じ効果を持つ対象が別名の場合は、同じ効果としては扱いません。

12-3-3 [重複不可・ターン 1 回]

12-3-3-1 [重複不可・ターン 1 回] は、そのターン中に 1 回だけその効果を発揮でき、その効果が同じタイミングで同じ効果が発揮できないことを指す制限効果です。この効果は、[重複不可] と [ターン 1 回] の両方の性質を持ちます。

12-3-3-2 [重複不可・ターン 1 回] は同一の効果を持つ同名カードが複数あったとしても、タイミングが違えば、それぞれが 1 回ずつ効果を発揮できます。

12-3-3-3 [重複不可・ターン 1 回] は、同じ効果を持つ対象が別名の場合は、同じ効果としては扱いません。

13 その他

13-1 効果の記述

13-1-1 「～以上になった時」と書かれた効果は、すでに指定された数値以上でも数値が増加した結果、指定された数値以上になれば効果を発揮します。ただし、指定された数値が減少した結果、指定された数値以上になっても効果は発揮しません。

13-1-2 「～以下になった時」と書かれた効果は、すでに指定された数値以下でも数値が減

少した結果、指定された数値以下になれば効果を発揮します。ただし、指定された数値が増加した結果、指定された数値以下になっても効果は発揮しません。