

マイリトルポニートレーディング

カードゲームコアルール 1.3.0

一、	ゲームコンセプト	3
1.0.0	総則	3
2.0.0	準備	3
3.0.0	ゲーム開始	3
4.0.0	ゲーム終了	5
二、	カードカテゴリー	6
1.0.0	キャラクターカード	6
2.0.0	イベントカード	8
3.0.0	アイテムカード	8
4.0.0	シーンカード	9
5.0.0	主役カード	10
6.0.0	ストーリーカード	11
7.0.0	トークン	12
三、	エリア	15
1.0.0	メインデッキエリア	15
2.0.0	シーンデッキエリア	15
3.0.0	冒険エリア	15
4.0.0	ストーリーエリア	16
5.0.0	シーンエリア	17
6.0.0	休憩エリア	18
7.0.0	手札	18
8.0.0	処理エリア	19
四、	ターンの構成	20
1.0.0	総則	20
2.0.0	スタートフェイズ	20
3.0.0	メインフェイズ	21
4.0.0	交流フェイズ	22
5.0.0	エンドフェイズ	24
五、	効果	26
1.0.0	効果カテゴリー	26
2.0.0	効果を使用するルール	29
3.0.0	カードまたは効果を使用する完全な手順	29
4.0.0	解決待ち効果と解決待ちリスト	32
六、	用語及びよく使われる動作の解説	35
1.0.0	カードを引く	35
2.0.0	カードを捨てる	35
3.0.0	相対置き場	35
4.0.0	計画にする	35

5.0.0 取り除く.....	35
6.0.0.1 ターン継続する効果.....	36
7.0.0 アイデアの増減.....	36
8.0.0 ハーモニーのコスト.....	37
9.0.0 デッキの上と下.....	37
10.0.0 横置き/縦置き	38
11.0.0 オープン	38
12.0.0 冒険エリア内の移動.....	39
13.0.0 確認する.....	39
14.0.0 退場	40
15.0.0 数字の範囲.....	41
16.0.0 使用、解決、執行.....	42
17.0.0 入れることと離れること	42

一、ゲームコンセプト

1.0.0 総則

本ルールは、2人のプレイヤーで行う【マイリトルポニートレーディングカードゲーム】に適用されます。本ルールは、最も標準的かつ推奨される楽しみ方です。

1.1.0 本ルール、カード効果、カードの解説(Q&A)の三者が矛盾する場合は、カードの解説、カード効果、本ルールの順で優先し、**優先順位が高い方**を採用します。

2.0.0 準備

ゲームを始める前に、プレイヤーはマイリトルポニートレーディングカードで構成されたデッキを用意する必要があります。内容は以下の通りです：

①50枚のカードで構成されたメインデッキ：

メインデッキには、キャラクターカード、イベントカード、アイテムカードを入れることができます。

②15枚のシーンカードで構成されたシーンデッキ

③4枚のストーリーカードで構成されたストーリーデッキ

④1枚の主役カード

これらのカードを全て合わせて、ゲームデッキを構成します。

2.1.0 ゲームデッキ内では、同じカードナンバーのカードを4枚以上入れることはできません。

2.1.1 カードナンバーの主体部分が一致し、キラキラマーク(※)の有無で違いがあるカードは、「同じカードナンバーのカード」に該当します。

2.1.2 シーンデッキには、「日常シーン」を任意の枚数入れることができます。
[第二節 4.4.0 を参照してください。](#)

2.1.3 ストーリーデッキを構築する際に選択する4つのストーリーは、メインタイトルが同一で、副次タイトルが異なり、かつストーリーフェイズがⅠーⅣである4つのストーリーでなければなりません。

2.2.0 両プレイヤーの合意があれば、主役カードの代わりに他のカードや物品を使用しても構いません。

3.0.0 ゲーム開始

ゲームの第1ターンを始める前に、両プレイヤーは次のステップを順番に行い、その後、

先手プレイヤーが第1ターンを開始します。

3.1.0 シャッフル

両プレイヤーはメインデッキとシーンデッキをそれぞれ十分にシャッフルした後、相手に渡してカットしてもらいます。シャッフルとカットが完了したデッキは裏向きのまま、それぞれ自分のメインデッキエリアとシーンデッキエリアに配置し、その試合のメインデッキ及びシーンデッキとします。

3.1.1 ゲーム中にメインデッキやシーンデッキをシャッフルする必要がある場合も、シャッフル後に相手に渡してカットしてもらわなければなりません。

3.2.0 主役カードとストーリーカードの配置

両プレイヤーは自分の主役カードをストーリーエリアの左側に置き、その後、ストーリーデッキのカードをストーリーの段階Ⅰからストーリーの段階Ⅳまで、左から右へ横一列に自分のストーリーエリアに並べます。

3.3.0 先後順の決定

ゲーム開始時、プレイヤーは双方の合意があれば、任意の方法で先後を決めることができます。通常は、じゃんけん（またはその他の方法）で勝ったプレイヤーが先手プレイヤーを決定します。

3.4.0 初期手札の引き取りと計画・シーンの配置

3.4.1 両プレイヤーは各自のメインデッキの上からカードを5枚引き、初期手札とします。

3.4.1a. 自分の手札に満足できない場合、両プレイヤーは各自のすべての手札をデッキの一番下に戻し、再びデッキの上から5枚を引き直して初期手札とすることができます。この手順は「マリガン」といいます。

3.4.1b. まず先手プレイヤーがマリガンを行うかどうかを決定し、その後、後手プレイヤーが決定します。

3.4.1c. マリガンは各プレイヤー1回のみ行えます。

3.4.2その後、メインデッキの上から 4 枚のカードをストーリーの段階の順番に従って横一列に裏向きでストーリーカードの上に重ねます。これを計画といいます。

3.4.3先攻プレイヤーは自分のシーンデッキの上から 1 枚を裏向きでシーンエリアに置きます。後攻プレイヤーは自分のシーンデッキの上から 1 枚を表向きでシーンエリアに置きます。

4.0.0 ゲーム終了

どちらか一方または両方のプレイヤーがゲームに敗北した時点で、その試合は終了します。一方のプレイヤーが敗北した場合、もう一方のプレイヤーがその試合の勝者となります。プレイヤーが同時に敗北した場合、その試合は引き分けとなります。どちらかのプレイヤーが以下のいずれかの条件を満たした場合、そのプレイヤーがその試合の勝者となります。

4.1.0 そのプレイヤーの主要カードがストーリーの第Ⅳ段階に進んだ時

4.1.1通常、第Ⅳ段階のストーリー効果テキストには「自分がゲームに勝利する」といった記載がありますが、これはカード効果ではなく、**ルールで定められた動作**です。

4.2.0 そのプレイヤーの相手プレイヤーが、メインデッキにカードが残っていない状態で、カードを引く必要があるか、または引こうとした場合


二、カードカテゴリー

1.0.0 キャラクターカード


キャラクターカードはメインデッキを構成するカードの一種で、略して「キャラクター」といいます。キャラクターは手札からプレーされると冒険エリアに置かれ、交流フェイズで相手のキャラクターと交流し、妨害を通じて相手の計画を取り除いたり、自分のストーリーを進めたりします。キャラクターには通常以下の情報が含まれます：

1.1.0 カード名

カードの一般的な呼び方です。

一部の効果は、特定のカード名を持つカードを対象とします。そのような効果では、カード名が青色の背景で表示されています。これは、そのカード名を持つカードを指します。  は、「カード名が XXX であるカード」を意味します。

1.2.0 カードカテゴリー

カードのカテゴリーを示すもので、キャラクターは  アイコンで一律表示されません。

1.3.0 レアリティ

カードのレアリティを示すもので、ゲームの進行には影響しません。

1.4.0 キーワード

キャラクターの種類や特徴を示すもので、キャラクターは通常複数のキーワードを持っています。いずれかのキーワードに影響する効果は、その種類のキャラクター全体に影響を及ぼします。

カード効果では「」でキーワードを表し、そのキーワードを持つカードを指します。「XXX」は即ち「XXX というキーワードを持つカード」を意味します。

1.5.0 ハーモニーのコスト

手札からそのカードをプレーする際に消費するハーモニーの数を示します。ハーモニーは主にシーンを横置きにすることで生成させます。

1.6.0 カード効果

「効果」と略され、プレイヤーは条件を満たした場合に、キャラクターに記載され

たカード効果に基づいてさまざまな行動を行うことができます。一部の効果には以下のヒントが付いており、その効果がどの状況で使用できるかを示しています。一部のキャラクターには効果がありません。[第五節 1.0.0](#) および [第五節 3.0.0](#) を参照してください。

1.6.1 出会い： 出会い効果。触発式効果の一種で、この効果を持つキャラクターが手札からプレーされるか、他の効果によって冒険エリアに移された際に発動します。

1.6.2 お別れ： お別れ効果。触発式効果の一種で、この効果を持つキャラクターが交流やその他の効果によって冒険エリアから取り除かれた際に発動します。

1.6.3 事前対策： 事前対策効果。触発式効果の一種で、この効果を持つキャラクターが妨害によってストーリーエリアから計画として取り除かれる時に発動します。

1.6.4 冒険エリア のついで効果には 3 種類ある：

1.6.4a. 触発式効果。この種類の効果のテキストには通常、発動条件を規定するための「～時」または「～たびに」という文言が含まれます。これらは、条件が満たされた直後に発動・解決されます。

1.6.4b. 持続式効果。この種類の効果を持つキャラクターが冒険エリアにある間、継続的に適用されます。

1.6.4c. 起動式効果。この種類の効果は通常、「コスト」と「効果」で構成されます。コストの部分は通常、白い背景に青い文字で表示されます（例：**冒険エリア** 横置き）。プレイヤーは、自分のメインフェイズ中にコストを支払うことで、これらの効果を使用できます。

1.7.0 アイデア

そのキャラクターの交流時の説得力を示すもので、アイデアが高いキャラクターほど交流で勝ちやすくなります。

1.8.0 カードナンバー

カードの具体的な種類を示すもので、カードイラストが同じかどうか、またキラキラマーク（※）の有無にかかわらず、カードナンバーの主体部分（数字とアルファベットで構成される部分）が同じキャラクターは同一のカードとみなされます。[第一節 2.1.1](#) を参照してください。


2.0.0 イベントカード

イベントカードはメインデッキを構成するカードの一種で、略して「イベント」といいます。イベントは手札からプレーされると、カードに記載されている効果が直ちに適用され、処理が終了したらすぐに休憩エリアに移されます。イベントカードには通常以下の情報が含まれます：

2.1.0 カード名

[第二節 1.1.0 を参照してください。](#)

2.2.0 カードカテゴリー

カードの種類を示すためのもので、イベントは  アイコンで一律表示されます。

2.3.0 レアリティ

[第二節 1.3.0 を参照してください。](#)

2.4.0 ハーモニーのコスト

[第二節 1.5.0 を参照してください。](#)

2.5.0 カード効果

プレイヤーはイベントカードを 1 枚プレーすると、直ちにカードに記載されている効果を使用します。その効果は一度で完結する場合もあれば、解決後に持続する場合もありますが、イベントは効果の解決が終わった後、休憩エリアに移されます。

2.6.0 カードナンバー

[第二節 1.8.0 を参照してください。](#)

3.0.0 アイテムカード

アイテムカードはメインデッキを構成するカードの一種で、略して「アイテム」といいます。アイテムは冒険エリアのキャラクターを指定してプレーし、プレー後は指定されたキャラクターがそのアイテムを着用します(アイテムの効果テキストに記載されたキャラクターと一致する必要があります。記載がない場合は任意のキャラクターを選べます)。キャラクターが着用するアイテムは、そのキャラクターと同じ置き場に配置されます。通常 1 枚のキャラクターは最大で 1 枚のアイテムしか着用できません。アイテムを着用しているキャラクターが新たなアイテムを着用する場合、着用の動作は以下のように変更されます：キャラクターが着用しているアイテムを休憩エリアに移してから、新たなアイテムを着用させます。アイテムの効果は、着用している間に適用されます。


アイテムを着用しているキャラクターが冒険エリアから離れる場合、そのアイテムも同様に冒険エリアから離れます。アイテムを着用しているキャラクターが処理エリアに入った場合、そのアイテムはキャラクターとともに処理エリアへ移動し、その後、次の処理が行われます。冒険エリアまたは処理エリアにいるアイテムを着用しているキャラクターが、処理エリア以外の場所へ移動する時、アイテムの行先を規定する効果がなければ、そのアイテムは対応するキャラクターが処理エリア以外の場所へ入った時点で休憩エリアに入ります。

アイテムには通常以下の情報が含まれます：

3.1.0 カード名

[第二節 1.1.0 を参照してください。](#)

3.2.0 カードカテゴリー

カードの種類を示すもので、アイテムは  アイコンで一律表示されます。

3.3.0 レアリティ

[第二節 1.3.0 を参照してください。](#)

3.4.0 ハーモニーのコスト

[第二節 1.5.0 を参照してください。](#)


3.5.0 カード効果

アイテムの効果は冒険エリアに単独で適用されず、プレイされた後に冒険エリアのキャラクターが着用して初めて効果が適用されます。

3.6.0 カードナンバー

[第二節 1.8.0 を参照してください。](#)


4.0.0 シーンカード

シーンカードはシーンデッキを構成する唯一のカードカテゴリーで、ハーモニーを生成させたり、 効果を使用したりすることができます。略して「シーン」といいます。シーンには通常以下の情報が含まれています。

4.1.0 カード名

[第二節 1.1.0 を参照してください。](#)

4.2.0 カードカテゴリー

カードのカテゴリーを示すもので、シーンは  アイコンで一律表示されます。

4.3.0 レアリティ

[第二節 1.3.0 を参照してください。](#)


4.4.0 「日常」マーク


そのシーンが「日常シーン」であるかどうかを示すもので、文字で「日常」とマークされたシーンを「日常シーン」といいます。プレイヤーはシーンデッキを構築する際、「同じカードナンバーのカードは 4 枚まで」という制限を無視して、任意の枚数の「日常シーン」を投入できます。

4.5.0 シーン効果

全てのシーンは、ハーモニーを生成し、ひらめきを引き起こす効果を持ちます。

4.5.1 プレイヤーが手札をプレーする際は、プレーするカードのハーモニーのコストに応じて、シーンエリア内のシーンを対応する枚数だけ横向きにし、ハーモニーを生成させます。

4.5.2 プレイヤーは交流フェイズのひらめきステップにおいて、表向き表示のシーンを裏返し、 効果を使用することができます。[第四節 4.3.1](#) および [第四節 4.3.2](#) を参照してください。

4.5.2a. 裏返されたシーンは  効果を使用することはできませんが、横向きにすることで引き続きハーモニーを生成することができます。

4.6.0 カードナンバー

[第二節 1.8.0 を参照してください。](#)

5.0.0 主役カード

主役カードはストーリーデッキを構築する際に選ばれ、プレイヤーを代表するキャラクターであり、略して「主役」といいます。ゲーム開始前に、プレイヤーは双方の合意のもと、任意の代替物を主役の代わりに使用できます。主役には通常以下の情報が含まれます：

5.1.0 カード名

[第二節 1.1.0 を参照してください。](#)

5.2.0 レアリティ

[第二節 1.3.0を参照してください。](#)

5.3.0 カードナンバー

[第二節 1.8.0を参照してください。](#)

6.0.0 ストーリーカード

ストーリーカードはストーリーデッキを構築する際に選択され、プレイヤーのゲーム目標及び勝利条件を表すカードカテゴリであり、略して「ストーリー」といいます。ストーリーは全て横向きのカードです。ストーリーには通常以下の情報が含まれます。

6.1.0 カード名

カードの一般的な呼び方です。カード面にはストーリーのメインタイトルと、ストーリーの段階に応じた副次タイトルが記載されています。これらは同一の枠内で大きさが異なる文字で表示され、**両者合わせて**カードの正式名称となります。ストーリーデッキを構築する際に選択する 4 枚のストーリーは、メインタイトルが同一で、副次タイトルがそれぞれ異なり、かつ段階がⅠⅣである 4 枚でなければなりません。

6.2.0 レアリティ

[第二節 1.3.0を参照してください。](#)

6.3.0 ストーリーの段階

ストーリーの段階を示すもので、カード右下にあるローマ数字のマークです。Ⅰ

ⅡⅢⅣストーリーの段階は、ゲームの準備時におけるストーリーの配置順や、ゲーム中におけるストーリーを進める順に影響します。

6.4.0 ストーリー効果

ストーリーが、この効果を持つストーリーの対応する段階に進んだ時に発動する効果であり、通常は「ストーリーがこの段階に進んだ時」で始まります。

6.5.0 カードナンバー

[第二節 1.8.0を参照してください。](#)

7.0.0 トークン

7.1.0 概念

トークンは、カードなどの上に置いて状態を記録したり、ルール処理の目印にしたりするためのものです。デッキには入らず、ゲーム中に必要なだけ用意します。

7.1.1 トークンのカード番号は「TK-」から始まります。両プレイヤー間の相互の合意があれば、あらゆる物品をトークンの代わりに用いることが認められます。

7.1.2 一部の効果は、キャラクターに特定のトークンが置かれているかどうかを判定します。「獲得済み」とは、該当するトークンがそのカードの上に現在置かれている状態を指します。「未獲得」とは、該当するトークンがそのカードの上に現在置かれていない状態を指します。

7.1.2a. 「獲得済み」と「未獲得」は、トークンの現在の有無によって常に判定されます。たとえカードに過去に対応トークンが置かれていた場合でも、それが取り除かれれば、状態は「未獲得」になります。

7.2.0 トークンの種類

トークンには複数の種類があり、種類ごとに名前が付いています。同じ名前のトークンは同じ種類です。一般的なトークンの種類は以下の通りです：

7.2.1 キャンディートークン

キャンディは、冒険エリア内の特定のキャラクター上に配置される特殊なトークンです。キャンディ自身では何の効果も持ちませんが、それを所持するキャラクターの効果の中には、そのキャンディの数が影響するものがあります。

7.2.1a. キャラクターはキャンディを1つしか持てません。既に持っているキャラクターに対して、キャンディを追加で獲得させる効果は全て無効となります（[第五節 2.1.1.b を参照してください。](#)）。

7.2.1b. キャンディは冒険エリアまたは処理エリアのキャラクター上にのみ存在でき、キャンディを獲得したキャラクターがこれらのエリアから離れると、キャンディは（効果を発動させずに）取り除かれます。

7.2.1c. キャンディを獲得したキャラクターが冒険エリアから処理エリアへ移動する時、キャンディもそれに伴って移動します。その後、処理を続行します。

7.2.2 プレゼントトークン

7.2.2a. プレゼントは、冒険エリア内の特定のキャラクター上に配置される特殊なトークンです。

7.2.2b. プレゼントには全部で6種類あり、それぞれ「トワイライトのプレゼント」「フラッターシャイのプレゼント」「ピンキーのプレゼント」「レインボーのプレゼント」「アップルジャックのプレゼント」「ラリティのプレゼント」と呼ばれます。効果によってキャラクターがプレゼントを獲得する場合、通常は具体的にどの種類のプレゼントかを指定します。

7.2.2c. プレゼントトークンは通常、以下の二つの効果を持ちます：

①一つ目の効果は通常、「各ターンの開始時に、このプレゼントを開けることができる（これによりプレゼントの効果が発動し、その後取り除かれる）」というものです。これは「ルール効果」であり、プレゼントを開けるタイミングが「各ターンの開始時」であることを説明しています。また、一部のカード効果によってプレゼントが開けられる場合もあります。

②二つ目の効果は通常、プレゼントが開けられた時に発動する触発式効果です。「プレゼントを開ける」とは、そのプレゼントの触発式効果を使用し、その後そのプレゼントを取り除くことを指します。プレゼントが開けられたことによって取り除かれても、その効果の処理は妨げられません。

開けた後に発動する効果の具体的な内容は、そのプレゼントの種類により異なり、以下のように分類されます：

トワイライトのプレゼント このプレゼントが開けた時、デッキの上から2枚を公開する、その中からカードを1枚選び、手札に加える、残したカードをデッキの下に移す。

フラッターシャイのプレゼント このプレゼントが開けた時、自分の休憩エリアにあるハーモニーのコスト3以下のキャラを1枚選び、手札に加える。

ピンキーのプレゼント このプレゼントが開けた時、このプレゼントを獲得したキャラはターン終了までアイデア+1。

アップルジャックのプレゼント このプレゼントが開けた時、このプレゼントを獲得したキャラはターン終了まで「**冒険エリア** **横置き** 自分のシーンを1枚選び、縦向きにする。」を得る。

レインボーのプレゼント このプレゼントが開けた時、このプレゼントを獲得したキャラを自分の冒険エリアの空いている1つの置き場に移動することができる。

ラリティのプレゼント このプレゼントが開けた時、相手の冒険エリアにあるキャラを1枚選び、ターン終了までアイデア-1。

7.2.2d. ターン開始時の準備ステップにおいて、双方の冒険エリアにプレゼント獲得済みのキャラクターが複数存在する場合、以下の手順で行います。まずアクティブプレイヤーが、自身がこのステップで開けるプレゼントの数と順序を一度に決定します。その後、対戦相手が自身の開けるプレゼントの数と順序を一度に決定します。効果の解決は、決定された順序に従い、[対戦相手のプレゼント効果をすべて解決した後、アクティブプレイヤーのプレゼント効果を解決] します。（プレゼントを開ける完全なプロセスについては、[第五節 3.0.0](#)を参照してください。）

7.2.2e. プレゼントが存在できるのは、冒険エリアまたは処理エリア内のキャラクターの上のみです。プレゼントを獲得済みのキャラクターがこれら

のエリアから離れる場合、プレゼントは取り除かれます。このルールによってプレゼントが取り除かれる際、いかなる効果も発動しません。

7.2.2f. 冒険エリアにいるプレゼント獲得済みのキャラクターが冒険エリアを離れ、休憩エリアに入る場合、そのプレゼントはキャラクターとともにリザルトエリアへ移動し、その後、次の処理が行われます。

三、エリア

エリアとは、カードを配置できる場所のことで、メインデッキエリア、シーンデッキエリア、冒険エリア、ストーリーエリア、シーンエリア、休憩エリア、手札そして処理エリアを含みます。

1.0.0 メインデッキエリア

メインデッキエリアはデッキを配置するためのエリアであり、このエリア及びそこに置かれたカードが構成されるものを**メインデッキ**といい、**デッキ**と略されます。

1.1.0 メインデッキエリアは**非公開エリア**であり、そこにある全てのカードは裏向きで置かれ、プレイヤーは**自分や相手のデッキの内容を確認することはできません**。

1.2.0 プレイヤーは**デッキ内のカードの順番を自由に変えることはできません**。

1.3.0 プレイヤーは、いつでも**双方のデッキに残っているカードの枚数を確認することができます**。

2.0.0 シーンデッキエリア

シーンデッキエリアはシーンデッキを配置するためのエリアであり、このエリア及びそこに置かれたカードで構成されるものを**シーンデッキ**といいます。

2.1.0 シーンデッキエリアは**非公開エリア**であり、そこにある全てのカードは裏向きで置かれ、プレイヤーは**自分や相手のシーンデッキの内容を確認することはできません**。

2.2.0 プレイヤーは**シーンデッキ内のカードの順番を自由に変えることはできません**。

2.3.0 プレイヤーは、いつでも**双方のシーンデッキに残っているカードの枚数を確認することができます**。

3.0.0 冒険エリア

冒険エリアは交流を行うキャラクターを配置するためのエリアです。このエリアには**3つ**の置き場があり、それぞれの置き場には**1枚**のキャラクターを配置できます。すでにキャラクターがある置き場には**新たなキャラクターを配置することはできません**。双方のプレイヤーの冒険エリアは向かい合わせに配置され、各置き場が**一対一**で対応しています。

3.1.0 冒険エリアは公開エリアであり、そこにある全てのカードは表向きで置かれ、情報は公開されています。双方のプレイヤーは**自分及び相手の冒険エリア**のカードをいつでも**確認できます**が、相手のカードを確認する際にはマナーを守り、相手プレイヤーに不快感を与えないよう注意してください。

3.2.0 プレイヤーは冒険エリア内のキャラクターの位置を自由に変更することはできません。新たにカードがそのエリアに移される場合、そのエリアを所有するプレイヤーが新たに移動させる位置を決定します。

3.3.0 冒険エリアの全ての置き場にキャラクターがある場合、手札からキャラクターカードをプレーすることはできず、キャラクターを冒険エリアに移す効果も解決できません。

4.0.0 ストーリーエリア

ストーリーエリアは、ストーリー、計画、及び主役を配置するためのエリアであり、その試合の進行状況や勝敗を示すために使用されます。ストーリーエリア内の各ストーリーには特定の段階があり、早いものから遅いものへ順にⅠ、Ⅱ、Ⅲ、Ⅳの段階があります。主役をより高い段階のストーリーへ移す動作を「ストーリーを進める」といいます。

4.1.0 ストーリーエリアは半公開エリアであり、このエリア内のカードの状態によって情報の公開範囲が異なります。

4.1.1 ストーリーエリア内のストーリーと主役は表向きで置かれ、情報は公開されています。双方のプレイヤーは**自分及び相手のストーリーエリア**内の表向き表示のカードをいつでも確認できますが、相手のカードを確認する際にはマナーを守り、相手プレイヤーに不快感を与えないよう注意してください。

4.1.2 ストーリーエリア内の計画は裏向きで置かれ、プレイヤーは自分や相手の計画の内容を確認することは**できません**。

4.2.0 計画は特殊なカード状態であり、裏向きの状態で自分のストーリーの上に重ねて配置し、そのストーリーを保護します。各ストーリーの上には最大で**1枚**の計画を配置できます。交流フェイズ中にプレイヤーが**ストーリーを進める**行動を取ろうとする場合、相手プレイヤーの計画を確認する必要があります。自分が進めようとしているストーリーの段階と同じ段階の相手プレイヤーのストーリーに計画が重ねられている場合、**ストーリーを進める**行動を取ることはできません。

4.3.0 一方のプレイヤーのキャラクターが**ストーリーを進める**行動を取った後、そのプレイヤーのストーリーの段階を確認し、第4段階まで進んでいる場合、そのプレイヤーがその試合に勝利します。

4.4.0 プレイヤーはストーリーエリア内のストーリーや計画の順番を自由に変更することはできません。

4.5.0 新たにストーリーエリアに置かれる計画は、可能な限り段階が高く、かつ計画が置かれていないストーリーの上に配置しなければなりません。

5.0.0 シーンエリア

シーンエリアはシーンを配置するためのエリアであり、このエリアにある全てのカードはシーンです。

特別な記載がない限り、「シーンを1枚増やす」とは、シーンデッキの一番上のカードを表向きで縦置きし、シーンエリアに移すことを指します。

5.1.0 シーンエリアは公開エリアであり、このエリア内のカードは表向きの場合も裏向きの場合もありますが、状態にかかわらず表面の情報は公開されています。

5.1.1 シーンエリア内で表向き表示のカードは表向きで置かれ、情報は公開されています。双方のプレイヤーは自分及び相手のシーンエリア内の表向き表示のカードや、シーンエリア内のカードの枚数をいつでも確認できますが、相手のカードを確認する際にはマナーを守り、相手プレイヤーに不快感を与えないよう注意してください。

5.1.2 シーンエリア内で裏返されたカードは裏向きで置かれますが、その表面

の情報は公開されています。双方のプレイヤーは自分及び相手のシーンエリア内の裏返されたカードの表面情報や、シーンエリア内のカードの枚数をいつでも確認できますが、相手のカードを確認する際にはマナーを守り、相手プレイヤーに不快感を与えないよう注意してください。

6.0.0 休憩エリア

休憩エリアは交流から退場したキャラクター、効果解決後のイベント、捨てられたカード、及びその他の理由で休憩エリアに移されたカードを配置するためのエリアです。

6.1.0 休憩エリアは公開エリアであり、そこにある全てのカードは表向きで置かれ、情報は公開されています。双方のプレイヤーは自分及び相手の休憩エリア内のカードをいつでも確認できますが、相手のカードを確認する際にはマナーを守り、相手プレイヤーに不快感を与えないよう注意してください。

6.2.0 プレイヤーのカードは、以下の場合に休憩エリアへ移されます。

6.2.1 手札から捨てられたカードは休憩エリアに移されます。

6.2.2 手札からプレーされたイベントは、効果解決後に休憩エリアに移され
ます。

6.2.3 キャラクターが着用しているアイテムは、そのキャラクターが休憩エリ
アに移される際に一緒に休憩エリアへ移されます。

6.2.4 事前対策の効果が発動した計画は、効果解決後に休憩エリアに移され
ます。

6.2.5 交流で敗北したキャラクターは、エリア移動ステップで休憩エリアに移
されます。

6.2.6 その他カードを休憩エリアに移す効果が使用された場合。

7.0.0 手札

手札は引いたカードを保持するためのエリアです。

7.1.0 手札は一方公開エリアであり、プレイヤーは自分の手札をいつでも確認できますが、相手の手札を確認することはできません。

7.2.0 プレイヤーは、**相手の手札の枚数**をいつでも確認することができます。

7.3.0 プレイヤーは**任意の枚数**の手札を持つことができますが、自分のエンドフェイズのカードを捨てるステップにおいて、手札が 11 枚以上ある場合は、**手札が 10 枚になるまで捨てなければなりません**。

7.4.0 プレイヤーは自分の手札の順番を自由に変更することができます。

8.0.0 処理エリア

処理エリアは、一部の効果処理においてのみ使用される特殊なエリアであり、カードが現在解決中であることを示すために用いられます。

処理エリアは実際のプレイシート上には存在せず、処理エリア内のカードはゲーム内に存在するが、他のいかなるエリアにも属していない状態とみなされます。

8.1.0 以下の場合、カードは処理エリアに入る：

8.1.1 イベントを使用する場合、そのイベントは処理エリアに入る。対応するイベント効果の解決後、イベントは処理エリアを離れて休憩エリアに入る。

8.1.2 計画の事前対策効果が誘発された場合、その計画は処理エリアに入る。対応する予備効果の解決後、計画は処理エリアを離れて休憩エリアに入る。

8.1.3 冒険エリアを離れるキャラクターが何らかの誘発効果が発生させる場合、そのキャラクターは処理エリアに入る。対応する効果の解決後、キャラクターは処理エリアを離れて休憩エリアに入る([第六節 14.0.0 を参照してください](#))。

四、ターンの構成

1.0.0 総則

1.1.0 ゲーム進行中、両プレイヤーは交互にターンを行います。1 ターンの全フェイズが終了すると、そのターンは終了し、アクティブプレイヤーの相手プレイヤーが新しいターンを開始して、そのターンのアクティブプレイヤーとなります。先手プレイヤーに関するルールは、[第一節 3.3.0 を参照してください。](#)

1.1.1 本節では、「アクティブプレイヤーの相手プレイヤー」を略して「相手プレイヤー」といいます。

1.2.0 ゲームの各ターンは複数のフェイズで構成され、各フェイズはさらに複数のステップで構成されています。プレイヤーは各フェイズ及びステップを順番に実行する必要があります。あるステップでの全ての効果解決と動作の実行が完了した場合、もしくはそのステップに使用可能な効果や実行可能な動作がない場合、または使用可能な効果を使用しないことを選択した場合は、次のステップに進みます。ひとつのフェイズの全てのステップが終了したら、次のフェイズに進みます。

2.0.0 スタートフェイズ

スタートフェイズには以下のステップが含まれます：

2.1.0 縦置き

アクティブプレイヤーは全ての横向きのキャラクターとシーンを縦向きにします。

2.2.0 カードを引く

アクティブプレイヤーはカードを 1 枚引きます。

2.2.1 もしこれがその試合の最初のターンであれば、このステップはスキップします。

2.2.2 このステップを行う際にメインデッキの枚数が 0 の場合、そのプレイヤーはゲームに敗北します。

2.3.0 シーンを増やす

アクティブプレイヤーはシーンを 1 枚増やします。

2.3.1 このステップを行う際にシーンデッキの枚数が 0 の場合は、このステップをスキップします。

2.4.0 準備ステップ

このステップは、ターン開始時に発動する一部の効果进行处理するために用いられます。該当する効果が存在しない場合は、このステップをスキップします。双方のプレイヤーがこのステップで使用する効果を持つ場合、まずアクティブプレイヤーが使用する効果を決定し、その後に相手が使用する効果を決定します。効果の解決は、相手の効果をすべて解決した後、アクティブプレイヤーの効果を解決します（効果使用の完全な手順については、[第五節 4.0.0 を参照してください](#)）。

3.0.0 メインフェイズ

アクティブプレイヤーはメインフェイズ中にハーモニーを消費することで、キャラクター、イベント、アイテムをプレーしたり、起動式効果を使用したりすることができます。プレイヤーがカードをプレーする際は、そのカードに記載されているハーモニーのコストを満たす必要があります。カードごとのハーモニーのコストはカード面に表示されています。ハーモニーのコストを満たすには、対応する枚数のシーンを横向き、十分なハーモニーを生成させる必要があります、**過剰に横向きにしたり、少なく横向にしたりすることはできません**。シーンを横向きにすることでハーモニーのコストを満たす動作は、**ルールで定められた動作**です。

メインフェイズ中は、以下のステップを任意の順序で何度でも実行できます：

3.1.0 起動式効果の使用

アクティブプレイヤーは自分の冒険エリアにあるキャラクターの中から 1 枚を選び、そのカードに記載された起動式の**冒険エリアの効果**を使用します。

3.2.0 キャラクターを使用する

キャラクターをプレーする際、ハーモニーのコストを満たした後、冒険エリアの空いている置き場を 1 つ選び、その置き場にキャラクターを配置します。

3.3.0 イベントを使用する

イベントをプレーする際、ハーモニーのコストを満たした後、カードに記載された効果の解決を開始します。

3.3.1 全イベントの効果の解決の最終ステップは「そのイベントを休憩エリアに移す」ことであり、その後初めてイベントの効果の解決が完了します。

3.3.2 一部のイベントには事前対策持っています。これらはイベントを使用する際には発動せず、そのイベントが計画として除去される時にのみ誘発・解決されます。この時、事前対策効果以外の効果は使用されません。

3.4.0 アイテムを使用する

アイテムをプレーする際、ハーモニーのコストを満たした後、冒険エリアにあるキャラクターの中から1枚を選び、そのキャラクターにアイテムを着用させます。アイテムの着用に関するルールは、[第二節 3.0.0 を参照してください。](#)

4.0.0 交流フェイズ

交流フェイズには以下のステップが含まれます：

4.1.0 もしこれがその試合の最初の2ターン目までであれば、このフェイズはスキップされます。

4.2.0 両プレイヤーの冒険エリアにある対面する置き場（即ち相対置き場）を確認し、そこで行う動作を決定して実行します（動作種類：交流、行動、またはスキップ）。このプロセスは常に以下の順序で行われます：

- ①先手プレイヤーの左側、冒険エリアの1列目の置き場
- ②冒険エリアの中央の置き場
- ③先手プレイヤーの右側、冒険エリアの1列目の置き場

先手プレイヤーについては、[第一節 3.3.0 を参照してください。](#)

4.3.0 交流

交流フェイズ中に両プレイヤーの対面する置き場にそれぞれキャラクターがある場合、その2つの置き場にあるキャラクター同士が交流を行います。キャラクター同士の交流は以下のステップで行われます：

4.3.1 アクティブプレイヤーのひらめきステップ

アクティブプレイヤーは、表向きシーンから1枚の \langle ひらめき \rangle を選択して使用し、その効果を解決した後、そのシーンを裏返すことができる。または、 \langle ひらめき \rangle を使用しないことを選択できる。

4.3.1a. \langle ひらめき \rangle が特定のキャラにのみ効果が及ぶ場合、アクティブプレイヤーのキャラがその特定のキャラに該当するときのみ、その \langle ひらめき \rangle を使用できる。アクティブプレイヤーは、 \langle ひらめき \rangle を使用しないことを選択するまで、このプロセスを任意の回数繰り返すことができる。アクティブプレイヤーが \langle ひらめき \rangle を使用しないことを選択した後、このステップは終了する。

4.3.2 相手プレイヤーのひらめきステップ

本ステップでは相手プレイヤーがひらめきステップを行います。具体的な操作は[第四節 4.3.1](#)と同様です。

4.3.3 解決ステップ

両プレイヤーは交流するキャラクターのアイデアと、そのキャラクターに付与されている全ての他の効果によるアイデアを合計し、最終アイデア値を算出します。最終アイデア値が高い方が交流の勝利者となり、低い方が交流の敗北者となります。最終アイデア値が同点の場合、両プレイヤーとも敗北者となります。

4.3.4 エリア移動ステップ

アクティブプレイヤーは、自身が勝利者か敗北者かに応じて、このステップで実行する動作を決定します。アクティブプレイヤーが動作を完了した後、相手プレイヤーも同様に判断と動作を行います。双方がこのステップでの行動を全て完了させた後、次のステップに進みます。

4.3.4a. 勝利者の場合、キャラクターはそのままの位置に留まり、特に動作を行う必要はありません。

4.3.4b. 敗北者の場合、そのキャラクターは退場する（[第六節 14.0.0](#)を参照してください）。

4.3.5 エンドステップ

上記のステップが終了した時点で、現在の置き場におけるキャラクターの交流は終了となります。もし現在の置き場が冒険エリアの最後列でない場合、次の列の置き場にあるキャラクターの状態を確認し、その置き場で実行する動作を決定します。もし現在の置き場が冒険エリアの最後列であれば、交流フェイズは終了します。

4.3.5a. 全ての「この交流終了まで」の効果は、このステップで終了します。

4.4.0 行動

交流フェイズ中に、アクティブプレイヤー側の置き場にキャラクターがあり、正面の相手プレイヤーの置き場にはキャラクターがない場合、アクティブプレイヤーは行動を選択できます。行動は「ストーリーを進める」と「計画を妨害する」に分かれますが、1列の置き場につき実行できる行動はそのうちのいずれか1つのみです。

4.4.1 ストーリーを進める

アクティブプレイヤーが「**ストーリーを進める**」を選択した場合、まずその進行動作を実行する条件を満たしているかどうかを確認する必要があります。もし次のストーリーが同じストーリー段階であり、その上に相手の計画が置かれている場合、その行動は実行できません。

例：アクティブプレイヤーが交流フェイズ中に主役を第 1 段階のストーリーから第 2 段階のストーリーに移そうとしたところ、相手プレイヤーの第 2 段階のストーリー上に計画が置かれていたため、ストーリーを進める行動を実行できませんでした。

アクティブプレイヤーがストーリーを進める行動を実行した場合、そのプレイヤーの主役を次の 1 つのストーリーへ移します。もしそれが第 IV 段階でない場合、該当するストーリーの上の効果を使用し、その後、現在の置き場のキャラクターの行動は終了します。それが第 IV 段階であれば、そのプレイヤーはゲームに勝利します。[第一節 4.1.0 を参照してください。](#)

4.4.2 計画を妨害する

アクティブプレイヤーが「**計画を妨害する**」行動を選択した場合、相手プレイヤーのストーリーエリアの中で、対応するストーリーの段階が最も早い計画を **1 枚取り除きます**。取り除かれた計画を広げ、その計画に「事前対策」効果がある場合は、その効果を使用した後に休憩エリアへ移します。効果がない場合は、相手プレイヤーがその計画を手札に加えます。

4.4.3 エンドステップ

上記の行動が完了した時点で、現在の置き場のキャラクターの行動は終了となります。もし現在の置き場が冒険エリアの最後列でない場合、次の列の置き場にあるキャラクターの状態を確認し、その置き場で実行する動作を決定します。もし現在の置き場が冒険エリアの最後列であれば、交流フェイズは終了します。

4.5.0 スキップ

アクティブプレイヤーの置き場にキャラクターがない場合、その置き場の交流ステップはスキップされます。もし現在の置き場が冒険エリアの最後列でない場合、次の列の置き場にあるキャラクターの状態を確認し、その置き場で実行する動作を決定します。もし現在の置き場が冒険エリアの最後列であれば、交流フェイズは終了します。

5.0.0 エンドフェイズ

エンドフェイズには以下のステップが含まれます：

5.1.0 解除ステップ

両プレイヤーの全ての「ターン終了まで...」という文面の効果が終了します。

5.2.0 もしアクティブプレイヤーの手札が 11 枚以上ある場合、手札が 10 枚になるまでカードを捨てます。この動作によってカードを捨てる場合、捨てられたカードの触発式効果は発動しません。

五、効果

1.0.0 効果カテゴリー

効果の発動条件に応じて、カード効果は以下の種類に分類されます：

1.1.0 触発式効果

触発式効果には全て触発条件があり、その条件を満たした時に直ちに適用されます。特に効果文に別段の規定がない限り、プレイヤーはこれらの効果を使用しなければなりません。

1.1.1 同じタイミングで複数の触発式効果が適用される場合：

1.1.1a. 同時に適用された触発式効果が同一プレイヤーに属する場合、そのプレイヤーが効果の使用順序を決定します。

1.1.1b. 同時に適用された触発式効果が双方に属する場合は、まず現在の相手プレイヤーが先に使用し、相手プレイヤーの全ての効果が使用し終わった後に、アクティブプレイヤーが使用します。

1.1.2 もしある効果の解決過程で、ある触発式効果の条件が満たされた場合、その効果の解決が完了した後に、その触発式効果が使用されます。

1.1.3 「～時」と「～たびに」

「たびに」は、発動条件が同時に複数回満たされた場合、その効果も複数回発動することを意味します。効果テキストが単に「とき」のみの場合、発動条件が同時に複数回満たされても、その効果は1回しか発動しません。

例：自分の冒険エリアに【トワイライト・スパークル BP03-CR07】が存在する場合、自分が「カードを5枚引く、手札を4枚捨てる」効果を持つイベントを使用したとき、イベント解決後にトワイライト・スパークルの効果は4回発動します。

1.2.0 持続式効果

持続式効果は使用する必要がなく、条件を満たしている間は継続して適用されます。この種の効果は、その適用条件が変化した場合（条件を満たす / 満たさなくなる場合）にも、それに応じて適用または失効します。

例：「冒険エリア：自分の冒険エリアにある『スウィーティーベル』と『スクーター』がアイデア+1」。この種の効果は、そのキャラクターが冒険エリアにある間、継続して適用されます。

「冒険エリア：自分の冒険エリアに『フラッターシャイ』がある限り、自分のターン中、このキャラがアイデア+2」。この種の効果は、条件を満たした時に適用されます：即ち自

分の冒険エリアにキーワード「フラッターシャイ」を持つキャラクターが 1 枚以上存在し、かつ相手のターン中である場合に発動します。

1.3.0 起動式効果

プレイヤーは自分のメインフェイズ中だけにこの種の効果を任意に発動し、直ちに使用することができます。特別な説明がない限り、プレイヤーは他の効果の解決待ちがない状態でのみ、起動式効果を使用することができます。起動式効果は通常「コスト」と「後続効果」から構成され、プレイヤーが「コスト」で示された動作を実行できる場合にのみ、対応する効果を使用できます。

(起動式効果を使用する完全な手順については、[第五節 3.0.0 を参照してください](#))

例: 「冒険エリア: 横置き: 自分の冒険エリアにある『ペット』を 1 枚選び、ターン終了までアイデア+2」。この効果は、そのキャラクターが冒険エリアにある間、「横置き」のコストを消費することで適用できます。この効果を持つキャラクターが既に横置き状態である場合、プレイヤーは「横置き」というコストを支払うことができません。したがって、この効果全体を使用することはできません。

1.3.1 **ひらめき** は特殊な起動式効果の一種であり、この種の効果は交流フェーズの「アクティブプレイヤーのひらめきステップ」または「相手プレイヤーのひらめきステップ」でのみ起動できます(具体的に使用可能なステップは、プレイヤーがアクティブプレイヤーかどうかによって依存します)。また、ひらめきを起動するためのコストは「このシーンを裏向きにする」です。

1.3.1a. もしある **ひらめき** 効果の内容すべてを実行することができない場合、プレイヤーはその効果を使用することができません。

1.3.2 **裏向き** は特殊な起動式効果の一種であり、この種の効果のコストは「このシーンを裏向きにする」です。

1.3.2a. 通常、**裏向き** 効果を持つカードには、「自分のメインフェイズに、このシーンを裏向きにすることで、このカードの**裏向き** 効果を使用できる」というテキストが記述されています。この記述はカードの効果ではなく、あくまで参考情報です。このテキストがなくても、**裏向き** 効果は通常通り扱われます。

1.3.2b. もしある **裏向き** 効果の内容すべてを実行することができない場合、プレイヤーはその効果を使用することができません。

1.4.0 規則式効果

規則式効果はカードのプレー条件やプレー方法を定めるものであり、カードがプレーされていない状態でも継続して適用されます。

例: 「自分の冒険エリアに『ラリティ』がある場合にのみ使用でき、カードを 1 枚引く」という効果は、このイベントが冒険エリアにキーワード『ラリティ』を持つキャラクターが 1 枚以上ある場合に限り、手札からプレーできることを規定します。

1.5.0 条件判定

一部の効果の一部はカードの情報を確認し、条件を満たした場合にのみ対応する効果を執行できます。該当する確認条件は以下の通りです。

1.5.1 例えば、Xが「A」を持っている場合

通常、触発式効果や起動式効果で用いられ、この条件判定ではエリア X にキーワード「A」を持つカードが1枚以上存在するかどうかを確認し、条件を満たしていれば後続の効果を執行します。

例：「出会い：自分の冒険エリアに『アロシウス』があるなら、相手の冒険エリアにあるアイデア5以下のキャラを1枚選び、退場させる」。そのカードが「出会い」効果を適用する際にまず条件判定が行われ、自分の冒険エリアにキーワード「アロシウス」を持つキャラクターが1枚以上ある場合、その効果が執行されます。

1.5.2 Xに「A」がある限り

通常、持続式効果で使用され、この条件判定ではエリア X にキーワード「A」を持つカードが1枚以上存在するかどうかを確認します。条件を満たしていれば後続の効果が適用されます。また、エリア X の状況が変化するたびに同様の確認を行い、条件を満たさなくなった場合は効果が失効します。

例：「冒険エリア：自分の休憩エリアにアイテムが2枚以上ある限り、相手の冒険エリアにある全てのキャラがアイデア-1」。この効果は、そのキャラクターが冒険エリアに移された時に休憩エリア内のアイテムの枚数を確認し、さらに休憩エリア内のカードの種類や枚数が変化するたびに条件判定を再度行います。

1.5.3 Xに他の「A」がある場合

この条件判定では、エリア X 内でその効果が書かれているカード自身を除き、キーワード「A」を持つカードが1枚以上存在するかどうかを確認します。条件を満たしていれば後続の効果が執行します。

例：「出会い：自分の冒険エリアに他の『レインボーダッシュ』があるなら、ターン終了までこのキャラがアイデア+2」。このカードが「出会い」効果を適用する際、まず条件判定を行います。自分の冒険エリアにこの「出会い」効果を適用したキャラクター以外に、キーワード『レインボーダッシュ』を持つキャラクターが1枚以上ある場合、その効果が適用されます。

1.6.0 ヒント

ヒントは、特殊なマークを付けてカードに印刷されます。これらは通常、カード効果のフレーバーを強調するためのものであり、それ自体にはルール上の意味がなく、ゲームの内容とは関係ありません。一般的なヒントには以下の種類があります：

1.6.1 

1.6.2 

1.6.3 

1.6.4 

1.6.5 

1.6.6 

1.6.7 

1.6.8 

1.6.9 

2.0.0 効果を使用するルール

2.1.0 プレイヤーが効果を解決しようとするとき

2.1.1 もしある効果が複数のアクションを含んでいる場合、テキストに記載された順序に従って、一つずつ実行する必要があります。

2.1.1a. 効果が指示するアクションを完全に実行できない場合は、可能な限り実行できる部分を実行します。

2.1.1b. 効果が指示するアクションが完全に実行できない場合は、それらのアクションをスキップします。

2.1.1c. カードを引くは常に実行可能なアクションですが、プレイヤーがデッキが空の状態でのこのアクションを実行すると、対戦に敗北することになります。

2.1.2 たとえ効果またはイベントの内容すべてを実行することができない場合でも、プレイヤーはその効果やイベントを使用し、解決することができます。

(とは例外)

3.0.0 カードまたは効果を使用する完全な手順

通常、カードや効果の使用手順は簡略化して処理でき、この部分の内容を使用する必要はありません。

一部の状況では、カードや効果の使用過程において、複数の効果の発動や解決が関与する可能性があります。カードや効果の使用順序を明確にし、処理手順をより明確にするために、この部分の内容を参照することができます。

カードまたは効果を使用する完全な手順は以下の通りです：

3.1.0 使用するカードまたは効果を宣言し、コストがあればそのコストを支払う。

3.1.1 通常、プレイヤーは自分のターンのメインフェイズ中で、かつ他に解決待ちの効果がなく、またこれから解決待ちとなる効果もない状況でのみ、カードを使用したり起動式効果を起動したりできます。


3.1.2 触発式効果は、発動条件が満たされた時点で直ちに使用されます。特に効果文に規定がない限り、プレイヤーはこれらの効果を使用しなければなりません。

3.1.3 宣言されたカード、または宣言された効果に対応するカードが非公開状態にある場合、それを公開する必要があります。

例：プレイヤーが手札からカードを使用する場合、そのカードの使用を宣言する時に公開します。

3.1.4 カードのコストは通常ハーモニーです。他の効果によってそのカードのハーモニーが影響を受ける場合、この手順で具体的なハーモニーの数値を統合計算して支払います。

3.1.5 起動式効果のコストは通常、プレイヤーが実行すべき一連のアクションであり、白い背景に青い文字で表示されています。

例：  xxxx とは、コストとして「XXXX」を支払う起動式効果を意味します。

3.1.6 コストを支払う手順は以下の通りです。コストがハーモニーである場合、対応する枚数のシーンカードを横置きにする必要があります。コストがその他のアクションである場合、プレイヤーは順番に、コスト部分で規定されたアクションを完全に実行する必要があります。コストを支払う過程では、解決待ちリストは使用されません。プレイヤーがコストを支払えない場合、そのカードや効果を使用することはできません。

3.1.7 使用するカードがキャラクターである場合、冒険エリアにそのキャラクターを配置できる空の置き場があるときにのみ、使用を宣言できます。

3.1.8 使用するカードがアイテムである場合、冒険エリアにそのアイテムを装備できるキャラクターが存在するときにのみ、使用を宣言できます。

3.2.0 使用するカードまたは効果のタイプに応じて、対応するカードを適切な位置に移動します

3.2.1 使用するカードがキャラクターカードである場合、味方の冒険エリアの空いている置き場1つに配置します。

3.2.2 使用するカードがアイテムカードである場合、自分の冒険エリアのキャラクター1体を選び、このアイテムを着用させます。そのキャラクターの下にこのカードを置きます。選択したキャラクターが既にアイテムを装備している場合は、そのキャラクターが以前着用していたアイテムを休憩エリアに移してから、新しいアイテムを着用します。使用するアイテムにキャラクターの条件がある場合は、条件を満たすキャラクターのみを選択できます。

3.2.3 使用するカードがイベントカードである場合、それを処理エリアに移動させます。イベントの効果は解決待ちの効果となります。

3.2.4 使用するものが効果である場合、それは解決待ちの効果となり、解決待ちリストに入ります。

3.2.4a. 持続式効果、ルール効果は使用する必要がなく、解決待ちリストも使用しません。

3.3.0 カードまたは効果を使用する手順が完了し、関連する効果を処理します。

3.3.1 使用したキャラクターカードに **出会い** 効果がある場合、その効果はキャラクターが冒険エリアに入った後に発動し、解決待ちの効果となります。

3.3.2 使用したものがイベントカードである場合、その効果は解決待ちの効果となります。効果が解決された後、対応するイベントカードは休憩エリアに移されます。

4.0.0 解決待ち効果と解決待ちリスト

通常、カードや効果を使用する手順は簡略化して処理でき、この部分の内容を使用する必要はありません。

一部の状況では、複数の効果が同時に使用される可能性があり、効果の解決順序を明確にし、効果の解決手順をより明確にするために、この部分の内容を参照することができます。

4.1.0 解決待ち効果とは、使用が確定しているがまだ解決されていない効果であり、以下のように発生します：

① 触発式効果の条件が満たされた後、その効果が誘発され、解決待ち効果となります。

② プレイヤーが起動効果を使用し、コスト部分を支払った後、後続効果が解決待ち効果となります。

③ プレイヤーがイベントを使用した後、イベントは処理エリアに入り、イベントの効果は解決待ち効果となります。

4.2.0 解決待ちリストは、一連の解決待ち効果で構成されるリストです。解決待ち効果は特定の順序に厳密に従って並べられており、リスト内のいかなる効果の相対的な順序も変更することはできません。

4.3.0 効果が解決待ち効果になると、それは解決待ちリストに配置されます。一般的に、解決待ちリストに配置される解決待ち効果は、そのリストの最上部に置かれます。解決待ち効果が解決待ちリストの最上部に入ると、リスト内の他の全ての解決待ち効果は1つ下に順延されます（元々解決待ちリストの最上部にあった最初の効果は、解決待ちリストの上から2番目の効果になります）。解決待ちリスト内の解決待ち効果の、リスト内の他の解決待ち効果に対する相対的な順序は変更できません。

例：解決待ちリストの最上部から順に、A、B、Cの3つの効果があった場合、この時効果Dが解決待ち効果になると、Dは解決待ちリストの最上部に入り、A、B、Cは1つ下に順延されます。最終的な解決待ちリストは、最上部から順にD、A、B、Cとなります。

4.4.0 新しい効果が解決待ち効果にならなくなった場合、解決待ちリスト内の解決待ち効果の解決を開始します。

4.4.1 解決待ちリスト内の解決待ち効果を解決する際は、毎回、常にその最上部にある1つの効果を解決します。解決待ちリスト内の1つの効果が実行され完了すると、それはリストから取り除かれ、リスト内の他の全ての解決待ち効果は1つ上に順延されます（元々解決待ちリストの上から2番目にあった解決待ち効果が、解決待ちリストの最上部の解決待ち効果になります）。

例：解決待ちリストの最上部から順に、A、B、Cの3つの効果があった場合、効果Aが解決されて実行が完了すると、B、Cは1つ上に順延されます。最終的な解決待ちリストは、最上部から順にB、Cとなります。

4.5.0 ある効果の実行過程で、他の触発式効果の発動条件が満たされた場合、誘発された効果は現在の効果が完全に解決された後に誘発・使用され、解決待ち効果となります。

例：解決待ちリストの最上部から順に、A、B、Cの3つの効果があり、効果Aが「カードを1枚引く、手札を1枚捨てる」であり、自分の冒険エリアに効果E「**冒険エリア**自分がカードを1枚引くとき、自分の冒険エリアにあるキャラを1枚選び、ターン終了までアイデア+1。」が有効である場合を考えます。解決待ちリストを解決する際、まず効果Aを解決し、自分が順番に「カードを1枚引く、手札を1枚捨てる」というアクションを実行します。効果Eの条件は自分がカードを1枚引いた後に満たされますが、この時点では効果Aはまだ解決中であるため、効果Eはまだ使用されません。自分が「手札を1枚捨てる」アクションを実行し完了した後、効果Aの解決が完了し、解決待ちリストから取り除かれます。リスト内のB、Cは1つ上に順延されます。その後、効果Eが使用されて解決待ちリストに入り、元々リストにあったB、Cは再び1つ下に順延されます。この時点での解決待ちリストの効果は、最上部から順にE、B、Cとなります。

4.6.0 複数の効果が同時に解決待ち効果となる場合、それらは以下の方法で処理されます：

同一プレイヤーの複数の効果が同時に解決待ち効果となる場合、そのプレイヤーがそれらが解決待ちリストの最上部に入る順序を決定します。

双方のプレイヤーの複数の効果が同時に解決待ち効果となる場合、まずアクティブプレイヤーが自身の効果が解決待ちリストの最上部に入る順序を決定します。アクティブプレイヤーの全ての解決待ち効果が解決待ちリストに入った後、相手プレイヤーが自分の効果が解決待ちリストの最上部に入る順序を決定します。双方のプレイヤーが解決待ちリストに入れる効果がなくなった後、解決待ちリストの最上部から順にこれらの解決待ち効果を解決していきます。

例：アクティブプレイヤーXの効果Aと効果B、および非アクティブプレイヤーYの効果Cと効果Dが同時に解決待ち効果となった場合、まずアクティブプレイヤーXが効果Aと効果Bが解決待ちリストの最上部に入る順序を決定する必要があります。プレイヤーXが決定した後、プレイヤーYが効果Cと効果Dが解決待ちリストの最上部に入る順序を決定します。仮にプレイヤーXが、効果Aを先に入れ、効果Bを後に入れると決定した場合、効果Aが最初に解決待ちリストの最上部の最初の効果となり、その後効果Bが解決待ちリストに入って解決待ちリストの最上部の最初の効果となり、効果Aは順延されて解決待ちリストの最上部の2番目の効果となります。効果AとBが両方とも解決待ちリストに入った後、仮にプレイヤーYが自身の効果Dを先に入れ、効果Cを後に入れると決定した場合、全ての効果が解決待ちリストに入った後、解決待ちリスト内の最上部から最下部までの順序は、C、D、B、Aとなります。

六、用語及びよく使われる動作の解説

1.0.0 カードを引く

1.1.0 カードを引くとは、デッキの一番上のカードを手札に移すことを指します。

1.2.0 カードを X 枚引くとは、デッキの上から X 枚のカードを手札に移すことを指します。

2.0.0 カードを捨てる

2.1.0 カードを捨てるとは、カードを手札から休憩エリアへ移動させる動作を指します。

2.2.0 カードを捨てる枚数が 1 枚を超える場合、移動させる順番はプレイヤーが自由に決めることができます。

2.3.0 エンドフェイズのカードを捨てるステップで、手札が 10 枚を超えているために行われる場合は、触発式効果を発動しません。

3.0.0 相対置き場

3.1.0 相対置き場とは、冒険エリアの置き場の位置関係を指します。同じ列にあり、異なるプレイヤーに属する 2 つの置き場を相対置き場といい、これら 2 つの置き場は互いに対面置き場となります。

3.2.0 対面の置き場に配置されているキャラクターを相対置き場キャラといいます。

4.0.0 計画にする

4.1.0 計画にするとは、裏向きで横向きにしたカードを、計画がないストーリーのうち、可能な限り段階が遅いものの上に配置することを指します。

5.0.0 取り除く

取り除くとは、計画を取り除くこと、またはトークンを取り除くことを指す場合があります。

5.1.0 計画が**取り除かれる**時、その計画を広げ、事前対策効果があるかどうかを確認します。もしあれば、事前対策効果を使用した後に計画を休憩エリアへ移します。なければ、その計画を所有するプレイヤーが取り除かれた計画を手札に加えます。

5.2.0 事前対策効果を持つ計画が取り除かれ、その事前対策効果が対象不在などの理由で執行できない場合は、事前対策効果の執行をスキップし、その計画を休憩エリアに移します。

例: 「自分の冒険エリアにあるキャラクターを1枚選び、ターン終了までアイデア+2」という事前対策効果を使用する際、自分の冒険エリアにキャラクターがない場合は、その事前対策効果の執行をスキップし、計画を休憩エリアに移します。

5.3.0 トークンが取り除かれる場合、それはゲームから取り除かれます。プレイシートの上に置かれたままではなくなり、ゲームに影響を与えることもなくなります。

6.0.0 1 ターン継続する効果

6.1.0 この種の効果はエンドフェイズの解除ステップで終了し、効果テキストには通常「ターン終了まで...」と記載されています。

7.0.0 アイデアの増減

7.1.0 キャラクターのアイデアを計算する際は、もともとのアイデアに**適用されたすべての効果**を加算して合計を出します。合計が0以下の場合は0として扱います。例えば:

例: あるアイデアが2のキャラクターに、「アイデア-3」の効果**が適用される場合**。アイデアを計算する際、そのキャラクターのアイデアが「 $2-3=-1$ 」となり、最終結果が0未満の場合は、そのキャラクターの最終アイデアを0として扱います。

7.2.0 すべての有効な効果は、**適用順序**に関係なく**同等に計算**されます。

例: あるアイデアが2のキャラクターに、「アイデア-3」と「アイデア+1」の効果**が同時に適用される場合**。アイデアを計算する際、「アイデア-3」と「アイデア+1」の効果は平等に計算され、最終結果は「アイデア-2」になり、そのキャラクターの最終アイデアを0として扱います。

7.3.0 ある効果がキャラクターのアイデアを確認する必要がある場合、そのキャラクターのアイデアが他の効果の影響で同時に変動しているときは、変更後の値で確認を行います。

例: あるキャラクターのアイデアが4であり、「アイデア+1」の効果**が適用されている場合**、そのキャラクターの最終的なアイデアは5となります。この時、「ア

アイデア 4 以下のキャラを退場させる」効果では、そのキャラクターは退場しません。

8.0.0 ハーモニーのコスト

8.1.0 手札からキャラクター、イベント、またはアイテムをプレーする際には、カードに記載されたハーモニーのコストに応じ、シーンエリアの対応する枚数のシーンを横向きにします。

8.2.0 シーンを横向きにする動作はルールで定められた動作であり、ハーモニーのコストと同じ枚数のシーンを一度に横向きにしなければなりません。

8.3.0 プレイヤーはカードを使用する際にのみ、シーンエリア内の対応する枚数のシーンを横向きにすることができます。

9.0.0 デッキの上と下

9.1.0 デッキの上とは、デッキの一番上の部分を指します。デッキの上のカードとは、デッキの一番上にあるカードを指します。デッキの上 X 枚とは、デッキの一番上から数えて X 枚のカードを指します。デッキの下とは、デッキの一番下の部分を指します。デッキの下のカードとは、デッキの一番下にあるカードを指します。デッキの下 X 枚とは、デッキの一番下から数えて X 枚のカードを指します。

9.2.0 効果がプレイヤーにデッキの上 X 枚のカードをオープンするよう指示する場合、デッキの上 X 枚のカードを表向きにし、これらのカードは元の順序のままデッキに残ります。

9.3.0 デッキの上に置くカードが 1 枚以上ある場合、配置する順番はプレイヤーが自由に決定します。デッキの下に置くカードが 1 枚以上ある場合、配置する順番はプレイヤーが自由に決定します。

10.0.0横置き/縦置き

10.1.0 **横向き**は多義語であり、縦向きのカードを横向きにする動作を指す場合と、カードが横向きに置かれている状態そのものを指す場合があります。

10.2.0 **横向きにする類の効果**は、すでに横向きになっているキャラクターやシーンを対象に選ぶことはできません。

10.3.0 **縦向き**は多義語であり、横向きのカードを縦向きにする動作を指す場合と、カードが縦向きに置かれている状態そのものを指す場合があります。

10.4.0 **縦向きにする類の効果**は、すでに縦向きになっているキャラクターやシーンを対象に選ぶことはできません。

10.5.0 カード効果のうち、**キャラクターを横向きまたは縦向きにする類の効果**は、プレイヤーの冒険エリアにあるキャラクターのみを対象に選択できます。

10.6.0 カード効果のうち、**キャラクターを横向きまたは縦向きにする類の効果**は、プレイヤーのシーンエリアにある表向きまたは裏向きのシーンのみを対象に選択できます。

11.0.0オープン

11.1.0 特定のカードをオープンするとは、それらのカードについてエリアのルール要件を無視し、効果の解決が完了するまでカードの情報を公開することを指します。

11.2.0 オープンされたカードは、元の位置に留まります。

11.3.0 効果の解決が完了しようとする時点で、移動されていないオープンされたカードがまだ存在する場合、それらのカードを元の位置に戻し、その情報は公開されなくなります。戻されるカードが複数枚ある場合、その順序はプレイヤー自身が決定します。

12.0.0 冒険エリア内の移動

12.1.0 冒険エリア内の移動とは、冒険エリア内のキャラクター1体を、現在いる置き場から、冒険エリア内の別の空いている置き場に置くことを指します。自分の冒険エリアに空いている置き場がない場合、このアクションは実行できません。

12.1.1 他のエリアから冒険エリアに入ること、または冒険エリアから他のエリアに出ることは、冒険エリア内での移動とはみなされません。

12.1.2 もしキャラクターが、ある効果によって別の空置き場に移動し、その後別の効果によって元の位置に移動した場合でも、そのキャラクターはこのターンに「移動した」とみなされ、かつこのターンに冒険エリア内で「2回移動した」とみなされます。

13.0.0 確認する

13.1.0 特定のカードを確認するとは、それらのカードについてエリアのルール要件を無視し、効果の解決が完了するまでカードの情報を1人のプレイヤーに対して一方的に公開することを指します。通常、関連する効果の使用者が「確認する」アクションを実行しますが、効果に別段の規定がある場合は除きます。

13.2.0 確認されたカードは、元の位置に留まります。

13.3.0 効果の解決が完了しようとする時点で、関連する効果が確認されたカードの行き先を規定していない場合、それらのカードを元の順序で元の位置に戻し、その情報は「確認する」アクションを実行したプレイヤーに対して公開されなくなります。たとえ効果がプレイヤーが任意の順序でカードを戻すことを許可していても、プレイヤーは確認されたカードを、以前に確認されなかったカードの位置に置くことはできません。

例：効果が「自分の計画全てを確認する、そして任意の順番で戻す。」である場合を考えます。この時、自分のストーリーエリアIIとIVの上にもみ計画があるとする、この効果を実行する際に見ることができるのはストーリーエリアIIとIVの上の計画のみです。戻す際には、元の位置に戻すか、2つの計画の位置を交換することができますが、計画をストーリーフェイズIやIIIの上に置くことはできません。

14.0.0退場

14.1.0 ルールまたは効果によって冒険エリア内の特定のキャラクターを退場させる場合、以下のアクションを順番に実行する必要があります。これらのアクションをまとめて「退場アクション」と呼びます：、

14.1.1 そのキャラクターが冒険エリアから離れることが、いずれかの触発式効果の発動条件を満たすかどうかを確認します。条件を満たさない場合、そのまま [第六節 14.1.3](#) に進みます。条件を満たす場合（通常は **お別れ**）、以下のアクションを順番に続けて実行します。

14.1.2 退場させる必要のあるキャラクターを処理エリアに移動させ、その後、誘発した効果（「お別れ」効果など）を使用します。

14.1.2a. この触発式効果の実行過程で新たな触発式効果の発動条件が満たされた場合、その新たな触発式効果は退場アクションがすべて完了した後で使用されます（[第五節 1.1.2 を参照してください](#)）。

例：自分の冒険エリアに【レインボー・ダッシュ BP02-SR05】（**お別れ** 自分の冒険エリアにキャラがないなら、相手の冒険エリアにあるアイデア 6 以上のキャラを 1 枚選び、退場させる。）のみが存在し、相手の冒険エリアの同列の置き場に【トワイライト・スパークル BP01-U01】（**お別れ** カードを 1 枚引く。）が存在します。交流フェイズで、相手がひらめきを使用してトワイライトのアイデアを 7 にした場合、エリア移動ステップで行うべき操作は以下の通りです：
まず、レインボー・ダッシュを処理エリアに移動させ、その **お別れ** 効果を使用してトワイライトを退場させます。これにより相手のトワイライトの **お別れ** 効果の発動条件が満たされますが、この時点ではレインボーの退場アクションはまだ完了していません。

したがって、相手がレインボーの退場アクションを実行し終えた後、相手がトワイライトの退場アクションを実行し、その **お別れ** 効果を使用します。

14.1.3 退場させる必要のあるキャラクターを、処理エリアから休憩エリアに移動させます。

14.1.3a. 対応する触発式効果が関連するカードの行き先を規定している場合は、その効果に従って実行し、この 14.1.3 のアクションの実行はスキップします。

例：自分の冒険エリアに「**お別れ** このキャラをオーナーのメインデッキに加えてシャッフルする」という効果を持つキャラクターがいる場合、そのキャラクターが退場する時は、まず処理エリアに移動し、その **お別れ** 効果を解決・実行してこのキャラクターをメインデッキに加えてシャッフルするため、休憩エリアには移動しません。

14.2.0 「キャラが退場するとき / たびに……」という触発式効果は、退場アクションの実行が完了した後に使用され、それは退場アクションの実行過程で誘発された効果と同時に使用されることになります。

14.2.1 同時に使用される触発式効果が同一プレイヤーに属する場合、そのプレイヤーが効果が解決待ちリストに入る順序を決定します。同時に使用される触発式効果が双方のプレイヤーに分かれる場合、まずアクティブプレイヤーが使用する効果が解決待ちリストに入る順序を決定し、その後、非アクティブプレイヤーが使用する効果が解決待ちリストに入る順序を決定します（[第五節 4.0.0 を参照してください](#)）。

例：自分の冒険エリアに【レインボー・ダッシュ BP02-SR05】（**お別れ** 自分の冒険エリアにキャラがないなら、相手の冒険エリアにあるアイデア 6 以上のキャラを 1 枚選び、退場させる。）のみが存在し、相手の冒険エリアの同列の置き場に【トワイライト・スパークル BP01-U01】（**お別れ** カードを 1 枚引く。）が存在します。

自分がメインフェイズで【いかに漂い BP03-SPR16】（ターン終了まで、自分のキャラが交流によって退場するたび、カードを 1 枚引く）を使用し、同じターンの交流フェイズで、相手がひらめきを使用してトワイライトのアイデアを 7 にします。自分のはレインボー・ダッシュを処理エリアに移動させ、**お別れ** 効果を使用してトワイライトを退場させます。これにより相手のトワイライトの**お別れ** 効果の発動条件が満たされます。

レインボー・ダッシュの退場アクションが完了した後、自分の【いかに漂い】の効果の発動条件も満たされます。この時点で、自分の【いかに漂い】の効果と相手のトワイライトの別れ効果が同時に使用されるため、まず相手がカードを 1 枚引き、その後自分がカードを 1 枚引くことになります。

15.0.0 数字の範囲

15.1.0 「XX（数字）まで」「XX（数字）以上」「任意の」を含む効果において、プレイヤーは一定の範囲内で、関連する数字を自分で決定することができます。

15.1.1 「XX（数字）まで」とは、0 から X までの任意の整数を選択できることを意味します。

15.1.2 「XX（数字）以上」とは、X 以上の任意の整数を選択できることを意味します。

15.1.3 「任意の」とは、0 以上の任意の整数を選択できることを意味します。

16.0.0 使用、解決、執行

16.1.0 使用とは、一枚のカードを使用すること、または一つの効果を使用することを指す場合があります。

16.1.1 一枚のカードを使用するとは、ルールに従って、一枚のカードを手札からプレイし、何らかの結果を生じさせることを指します（カードの使用については[第五節 3.0.0 を参照してください](#)）。

16.1.2 一つの効果を使用するとは、ルールに従って、一部のカードの効果为解决待ちの効果にすることを指します（効果の使用については[第五節 3.0.0 を参照してください](#)）。

16.2.0 解決とは、一般的に、一つの解決待ち効果を解決して解決待ちリストから取り除くことを指します。効果を解決することは通常、プレイヤーが一連のアクションを順番に実行することを要求します（具体的な解決方法については[第五節 2.1.0 を参照してください](#)）。

16.3.0 執行とは、通常、プレイヤーがいくつかのアクションを実行することを指します。

アクションとは、通常、ゲーム内の一部のカードの位置や情報を変更することです（例えば、カードを1枚引く、キャラクターのアイデアを増減させる、カードをオープンする、など）。プレイヤーは、ルールまたはカードの効果が許可する場合にのみアクションを実行できます（例えば、ルールや効果が許可していない場合、自由に引くや捨てるなどのアクションを実行することはできません）。

17.0.0 入れることと離れること

17.1.0 入れるとは、一枚のカードがあるエリアに入ることを指します。離れるとは、一枚のカードがそれまであったエリアに留まらなくなることを指します。

例：「カードを1枚引く」を実行する過程で、一枚のカードはデッキを離れ、手札に入れられます。「手札を1枚捨てる」を実行する過程で、一枚のカードは手札を離れ、休憩エリアに入れられます。「冒険エリアにあるキャラ1体を選び、休憩エリアに入れる」を実行する過程で、一枚のカードは冒険エリアを離れ、休憩エリアに入れられます。

17.2.0 計画が単に休憩エリアに入れられるだけの場合、事前対策効果は誘発されません（[第六節 5.0.0 を参照してください](#)）。