

## 目次

1. ゲームの概要
2. カードの情報
3. ゲームの領域
4. ゲームの基礎用語
5. ゲームの準備
6. ゲームの進行
7. アタックとバトル
8. アクションステップ
9. 効果の発動と解決
10. ルール処理
11. キーワード効果とキーワード

## 総合ルール本文

### 1. ゲームの概要

#### 1-1. ゲーム人数

- 1-1-1. このゲームは原則 2 名のプレイヤーにより対戦を行うゲームです。それ以外のプレイヤー数で行うゲームに関するルールは、多人数戦ルールをご確認ください。

#### 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、自身が敗北していないプレイヤーがそのゲームに勝利します。
- 1-2-2. ゲームの敗北条件は以下のとおりです。
  - 1-2-2-1. いずれかのプレイヤーのシールドエリアにカードが 1 枚もない状態で、そのプレイヤーがユニットからバトルダメージを受けたとき、そのプレイヤーは敗北条件を満たします。
  - 1-2-2-2. いずれかのプレイヤーのデッキが 0 枚になったとき、そのプレイヤーは敗北条件を満たします。

- 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即座にゲームに敗北し、ゲームは終了します。
- 1-2-4. カードの効果により、投了を強制されることはなく、投了による敗北は何らかの置換効果が置換することはありません。

### 1-3. ゲームの大原則

- 1-3-1. 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。
- 1-3-2. 何らかの理由によりプレイヤーが実行不可能なことを行うように求められた場合、それは行われません。またその一部が実行不可能な場合、可能な限りその行動を行います。
  - 1-3-2-1. 既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。

例：既にレストのユニットを何らかの効果でレストする指示があった場合、それは既にレストしているため新たにレストした事にはならない。
  - 1-3-2-2. 何らかの理由で、ある行動を0以下の回数行われることを求める場合、その行動は行われません。負の回数であっても逆の行動を行いません。
- 1-3-3. あるカードの効果により何らかの行動を行うよう指示された場合に、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。
- 1-3-4. 何らかの理由で複数のプレイヤーが同時に選択を行うよう求められた場合、ターンプレイヤーから先に選択を行います。ターンプレイヤーの選択の後、非ターンプレイヤーは選択を行います。
- 1-3-5. 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、1以上の整数を選ぶ必要があります。1未満の端数を含む数や負の整数は選べません。
- 1-3-6. カードの効果により、カードの数値の情報に修正が加えられる場合、整数以外にはなりません。また結果が負の整数になる場合、その情報に別の効果で数値を加減する場合を除き、0として扱います。
- 1-3-7. 特に指定のない限り、カードの効果はテキストに記述されている順番で実行されます。

## 2. カードの情報

### 2-1. カード No.

2-1-1. カードの持つ、弾ごとの通し番号です。ゲーム上においては、カード No.が一致するものは同じカードとして扱います。

### 2-2. カード名

2-2-1. カードの持つ、固有名称です。

2-2-2. カードのテキストに、特に他の情報の追加がなく『』で指定されているものがあります。それは、完全一致のカード名を持つカードを参照します。

2-2-3. カードのテキストに、“名称に「○○」を含む”でカード名の一部を指定されているものがあります。それは、カード名に「」内の文言を含むカードを参照します。

2-2-4. 1枚のカードがカード名を複数持つ場合もあります。

### 2-3. カードタイプ

2-3-1. カードの持つ、カードタイプを表す情報です。

2-3-2. カードタイプは「ユニットカード」「パイロットカード」「コマンドカード」「ベースカード」「リソースカード」の5種類が存在します。

2-3-3. 「ユニットカード」はデッキを構成するカードです。主に手札からプレイすることによって、バトルエリアに表向きで置かれます。

2-3-3-1. カードのテキストに、「ユニット」と表記されている場合、バトルエリアに置かれているカードタイプ「ユニットカード」のカードを意味します。

2-3-3-2. カードのテキストに、「ユニットカード」と表記されている場合、バトルエリア以外に存在しているカードタイプ「ユニットカード」のカードを意味します。

2-3-4. 「パイロットカード」はデッキを構成するカードです。主に手札からプレイすることによって、バトルエリアにいるユニットの下に重ねた状態で表向きに置かれます。

2-3-4-1. カードのテキストに、「パイロット」と表記されている場合、バトルエリアにいるユニットに重ねられているカードタイプ「パイロットカード」のカードを意味します。

2-3-4-1-1. 一部「パイロット」としても扱うコマンドカードも存在します。  
(2-3-5-4-1.参照)

2-3-4-2. カードのテキストに、「パイロットカード」と表記されている場合、バトルエリア以外に存在しているカードタイプ「パイロットカード」のカードを意味します。

2-3-4-3. パイロットはユニットに重ねられた状態以外でバトルエリアに存在

することはできません。

2-3-4-4. パイロットに記述された「AP」「HP」はセットされたユニットに加算され、パイロットカードの持つ効果はセットされたユニットの効果となります。

2-3-5. 「コマンドカード」はデッキを構成するカードです。主に手札からプレイすることによって、コマンド効果を発動する、使い捨てのカードです。

2-3-5-1. 手札からプレイして効果を発動している「コマンドカード」は、その効果の発動が終わるまでの間、いずれの領域にも属していないものとして扱います。

2-3-5-2. 「コマンドカード」は効果発動後、効果でいずれかの領域に属していなければ、トラッシュに置かれます。

2-3-5-3. カードのテキストに、「コマンド」または「コマンドカード」と表記されている場合、それはその領域にかかわらず、カードタイプ「コマンドカード」のカードを意味します。

2-3-5-4. 「コマンドカード」には通常のコマンド効果の他に、パイロット効果または【バースト】を持つ場合があります。

2-3-5-4-1. パイロット効果は、手札からプレイすることによって、コマンドカードでありながらパイロットとしてバトルエリアにいるユニットの下に重ねた状態で表向きに置くことができる効果です。記述されている「AP」「HP」をセットされたユニットに加算します。

2-3-5-4-1-1. カードのテキストに、「パイロット」と表記されている場合、パイロットとして重ねられたカードタイプ「コマンドカード」も「パイロット」として参照します。

2-3-5-4-2. 【バースト】とは、シールドとして破壊され、表向きになったときに発動できる効果です。

2-3-6. 「ベースカード」はデッキを構成するカードです。主に手札からプレイすることによって、シールドエリア（ベース置き場）に表向きで置かれます。

2-3-6-1. カードのテキストに、「ベース」と表記されている場合、シールドエリア（ベース置き場）に置かれているカードタイプ「ベースカード」のカードを意味します。

2-3-6-2. カードのテキストに、「ベースカード」と表記されている場合、シールドエリア（ベース置き場）以外に存在しているカードタイプ「ベースカード」のカードを意味します。

2-3-7. 「リソースカード」はリソースデッキを構成するカードです。手札からカードをプレイするために払うコストとして必要なカードです。

2-3-7-1. カードのテキストに、「リソース」と表記されている場合、その領域にかかわらず、カードタイプ「リソースカード」のカードを意味します。

## 2-4. 色

2-4-1. カードの持つ、色を表す情報です。これは、カードのテキストで参照する場合があります。

2-4-2. 色はリソースカードとトークン以外のすべてのカードが持ちます。

2-4-2-1. 色は「青」「緑」「赤」「白」の4種類です。

2-4-3. バトルエリアにいるユニットの色はセットされたカードの色に影響されません。

## 2-5. 特徴

2-5-1. カードが持つ、「所属」「属性」「タイプ」などの特徴をまとめて表す情報です。

2-5-2. 1枚のカードが特徴を複数持つ場合もあります。

2-5-3. カードのテキストで、特徴を参照する場合があります。テキスト中で〔○○〕と指定されている場合、その特徴を持つカードを参照します。複数の特徴を持つカードは、そのうちいずれか1つ以上を含んでいれば、特徴を持つものとみなします。

2-5-4. 特徴は主にユニットカード、パイロットカード、ベースカード、パイロット効果を持つコマンドカードが持ちます。

## 2-6. AP (アタックポイント)

2-6-1. バトルにおける攻撃力を表す情報です。(7.アタックとバトル参照)

2-6-2. APは主にユニットカードとベースカードが持ちます。

2-6-3. パイロットカードやパイロット効果を持つコマンドカードにはAPの修正値が表記されており、セット時に修正値がユニットに加算されます。

## 2-7. HP (ヒットポイント)

2-7-1. カードが持つ耐久力を表す情報です。

2-7-1-1. HPを持つカードはそのHPが0になると破壊されます。

2-7-2. HPは主にユニットカードとベースカードが持ちます。

2-7-3. パイロットカードやパイロット効果を持つコマンドカードにはHPの修正値が表記されており、セット時に修正値がユニットに加算されます。

## 2-8. Lv (レベル)

2-8-1. カードをプレイする際に必要なリソースの数を表します。自分のリソースエリアにあるリソースの数を確認し、Lvに等しい枚数以上のリソースが置かれていれば条件を満たします。リソースがアクティブかレストであるかは問いません。

2-8-2. Lv はリソースカードとトークン以外のすべてのカードが持ちます。

2-8-3. トークンはLvを参照するとき0として扱います。

## 2-9. コスト

2-9-1. カードをプレイする際に払うコストを表します。自分のリソースエリアにあるアクティブのリソースを、必要な数だけレストにすることでコストを払えます。

2-9-2. コストはリソースカードとトークン以外のすべてのカードが持ちます。

2-9-3. トークンはコストを参照するとき0として扱います。

## 2-10. カードテキスト

2-10-1. カードの持つ固有の効果を表す情報です。

2-10-2. ユニットカードとパイロットカードが持つカードテキストは特に指示がない場合、バトルエリアでのみ有効です。

2-10-3. ベースカードが持つカードテキストは特に指示がない場合、シールドエリア（ベース置き場）でのみ有効です。

2-10-4. テキスト中、()でキーワード効果やカードの効果を詳しく説明したものが存在する場合があります。これは注釈文と呼ばれる効果の解説を目的としたもので、ゲームには影響しません。

## 2-11. リンク条件

2-11-1. リンクするための条件を表します。パイロットの名前や特徴が記されています。

2-11-2. リンク条件は、ユニットカードのみ持ちます。

2-11-3. 条件を満たすパイロットが重ねられている状態のユニットを「リンクユニット」と呼びます。

2-11-4. 通常、ユニットはバトルエリアに出たターンにアタックすることはできませんが、「リンクユニット」は出たターンにすぐアタック可能です。

## 2-12. イラスト

2-12-1. カードの内容をイメージしたイラストです。

## 2-13. イラストレーター名

2-13-1. カードのイラストレーター名です。

## 2-14. 著作権表記

2-14-1. カードの著作権表記です。

## 2-15. レアリティ

2-15-1. カードの希少度を表す情報です。

# 3. ゲームの領域

## 3-1. 領域

3-1-1. 領域とは、「デッキエリア」「リソースデッキエリア」「リソースエリア」「バトルエリア」「シールドエリア」「除外エリア」「手札」「トラッシュ」を指します。

3-1-1-1. 領域は、各プレイヤーがそれぞれ1つずつ異なるものを有します。

3-1-1-2. 「リソースエリア」「バトルエリア」「シールドエリア」を合わせて「場」と呼ぶことがあります。

3-1-2. 効果発動中のコマンドカードと、【バースト】発動中のカードは上記のどの領域にも属していないものとします。

3-1-3. 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に公開されており、いつでも確認することができます。

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

3-1-5. カードが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。

3-1-6. 複数のカードが、ある領域に同時に置かれる場合、特に指定がない限り、新しい領域に置く順番はそのカードの持ち主であるプレイヤーが決定します。

3-1-7. 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場合、特に指定がない限り、非公開領域に置く順番はそのカードの持ち主であるプレイヤーが決定します。他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はできません。

### 3-2. デッキエリア

3-2-1. ゲーム開始時に自分のデッキを置く領域です。

3-2-2. 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重ねて置かれ、特に指定がない限り、いずれのプレイヤーもその内容や順番を見ることはできず、その順番を変更することはできません。

3-2-3. デッキのカードが複数枚同時に別の領域に置かれる場合、それらすべては同時に置かれていますが、手順としては1枚ずつ置きます。

3-2-4. デッキをシャッフルすることを求められた場合、そのデッキの持ち主であるプレイヤーはカードの順番を無作為に変更します。

### 3-3. リソースデッキエリア

3-3-1. ゲーム開始時に自分のリソースデッキを置く領域です。

3-3-2. リソース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重ねて置かれ、特に指定がない限り、いずれのプレイヤーもその内容や順番を見ることはできず、その順番を変更することはできません。

3-3-3. リソースデッキのカードが複数枚同時に別の領域に置かれる場合、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。

#### 3-4. リソースエリア

3-4-1. リソースデッキからリソースを置く領域です。

3-4-2. リソースエリアにはリソースを最大で15枚まで置くことができます。

3-4-2-1. EX リソースは最大で5枚まで置くことができます。

3-4-3. リソース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。

#### 3-5. バトルエリア

3-5-1. ユニットやパイロットを置く領域です。

3-5-2. バトルエリアにはユニットを最大で6つまで置くことができます。

3-5-3. バトル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。

#### 3-6. シールドエリア

3-6-1. プレイヤーがアタックされたときにチェックする領域です。

3-6-2. シールドエリア内にはベース置き場とシールド置き場があります。

3-6-3. ベース置き場にはベースを最大で1つまで置くことができます。

3-6-3-1. ベース置き場は公開領域です。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。

3-6-4. シールド置き場にはシールドとしてカードが裏向きで置かれます。

3-6-4-1. シールド置き場は非公開領域です。この領域のカードは特に指定がない限り、裏向きで置かれ、いずれのプレイヤーも自由に内容を見ることができず、その順番を変更することはできません。シールド置き場のカードが別の領域に置かれる場合、特に指定がない限り、シールド置き場の一番上のカードを選択します。

3-6-4-2. シールド置き場に置かれているカードはそれぞれがHP1を持つシールドとして扱います。

#### 3-7. 除外エリア

3-7-1. 除外されたカードを置く領域です。

3-7-2. 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。

3-7-2-1. カードの順番は自身が自由に変えることができます。

#### 3-8. 手札

3-8-1. 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。

3-8-2. 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を自由に見ることができ、カードの順番は自身が自由に変えることができます。

3-8-3. 特に指定がない限り、他のプレイヤーの手札を見ることはできません。

3-8-4. 手札の上限枚数は 10 枚です。

3-8-4-1. プレイヤーは手札を何枚も持つことができますが、自分のエンドフェイズに上限枚数を超えていた場合、上限枚数になるまで手札を捨てなければなりません。

### 3-9. トラッシュ

3-9-1. 破壊されたユニットカードやパイロットカード、ベースカード、効果を発動し終えたコマンドカードを置く領域です。

3-9-2. トラッシュは公開領域です。この領域のカードは表向きに重ねて置かれ、いずれのプレイヤーも自由に内容を見ることができます。

3-9-2-1. カードの順番は自身が自由に変えることができます。

## 4. ゲームの基礎用語

### 4-1. 効果

4-1-1. 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。

4-1-2. 効果には《援護》《ブロッカー》などのキーワード効果が存在します。

### 4-2. プレイヤー

4-2-1. プレイヤーとは、カードの所有者を指します。

4-2-2. 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。

4-2-3. 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。

### 4-3. ターンプレイヤーと非ターンプレイヤー

4-3-1. 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。

4-3-2. 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。

### 4-4. アクティブとレスト

4-4-1. バトルエリア・リソースエリア・シールドエリア（ベース置き場）のカードは以下の2つのうちいずれかの状態を有します。

4-4-1-1. アクティブ：カードを縦向きに置いた状態。

4-4-1-2. レスト：カードを横向きに置いた状態。

4-4-2. アクティブとは、カードがまだ未行動である状態を示します。

4-4-3. レストとは、カードが行動済みである状態を示します。

4-4-4. バトルエリア・リソースエリア・シールドエリア（ベース置き場）にカードが置かれる場合、原則アクティブで置かれます。

4-4-5. シールドエリア（シールド置き場）にシールドとしてカードが置かれる場合、原則レストで置かれます。

#### 4-5. ダメージ

4-5-1. ユニットやベース、シールドに「ダメージを与える」事象が発生した場合、それらの HP は受けたダメージに等しい数値分減少されます。

4-5-1-1. 本ゲームでは受けたダメージに等しい数のカウンターを置くことで HP の減少を表しています。（4-17.カウンター参照）

4-5-1-2. HP と同値またはそれを超えるダメージを受けたカードは破壊されます。

4-5-2. バトルの結果としてユニット・ベース・シールド・プレイヤーはダメージを受けることがあります。アタック中のユニットやアタックされたユニットは、ダメージステップにその AP に等しいダメージを与えます。このダメージを「バトルダメージ」と呼びます。

4-5-3. カードが持つ効果としてユニット・ベース・シールド・プレイヤーはダメージを受けることがあります。このダメージを「効果ダメージ」と呼びます。

4-5-4. 与えるダメージが 0 である場合、それはダメージを与えたことにはなりません。

4-5-5. ベースやシールドが HP を超えるダメージを受けても、超過分のダメージを他のシールドに与えることはありません。

#### 4-6. 回復

4-6-1. 何らかの行動でユニットやベースが回復する場合、その回復する数値分カウンターを取り除きます。

4-6-2. 回復する数値が現在受けているダメージを超えている場合、カウンターすべてを取り除きます。

4-6-3. ダメージを受けていないユニットは回復できません。

#### 4-7. プレイ

4-7-1. プレイとは、手札にあるカードをコストを支払って使用することを指します。

#### 4-8. 配備

4-8-1. 配備とは、ユニットやベースが場に置かれることを指します。

#### 4-9. セット

4-9-1. セットとは、パイロットカードやパイロット効果を持つコマンドカードがユニットに重ねることを指します。

#### 4-10. 破壊

4-10-1. ユニットが破壊され、バトルエリアからトラッシュに置かれることを指します。

- 4-10-2. ベースが破壊され、シールドエリア（ベース置き場）からトラッシュに置かれることを指します。
- 4-10-3. シールドが破壊され、シールドエリア（シールド置き場）から表向きにしてトラッシュに置かれることを指します。
- 4-10-4. リソースが破壊され、リソースエリアから裏向きにしてリソースデッキに置かれることを指します。
- 4-11. 捨てる
  - 4-11-1. 手札にあるカードをトラッシュに置くことを指します。
- 4-12. 除外する
  - 4-12-1. カードがいずれかの領域から除外エリアに置かれることを指します。
  - 4-12-2. 除外されたユニットやベースは「破壊」として扱われません。
- 4-13. 無作為
  - 4-13-1. 無作為とは、プレイヤーの意志が介入しないようにカードの順番を変更することを指します。
- 4-14. ドロー（カードを引く）
  - 4-14-1. 「ドロー」とは、デッキの一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移動する行動のひとつです。
  - 4-14-2. 「1枚ドロー」と指示がある場合、指示されたプレイヤーは自身のデッキの一番上のカード1枚を、他のプレイヤーに公開せずに自身の手札に移動します。
- 4-15. シャッフルする
  - 4-15-1. 「デッキをシャッフルする」指示がある場合、デッキ置き場にあるデッキのカードの順番を無作為に変更します。
    - 4-15-1-1. デッキ置き場にあるデッキが1枚の状態のときに「デッキをシャッフルする」指示がある場合、その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。
- 4-16. 得る
  - 4-16-1. 「得る」とは、ユニットに効果が追加されることを指します。
- 4-17. トークン
  - 4-17-1. 何らかの効果により、ゲーム外からユニットやベース、リソースとして扱うカードが置かれることがあります。これらのカードのことをトークンと呼びます。
  - 4-17-2. トークンは以下のルールが存在します。
    - 4-17-2-1. ユニット・ベース・リソースとして置かれたトークンは、本来のユニット・ベース・リソースと同じように効果やルールの影響を受けます。

4-17-2-1-1. ユニットとして置かれたトークンにも通常のユニットのようにパイロットをセットすることができます。

4-17-2-2. トークンは色を持たないものとして扱います。

4-17-2-3. トークンのLvとコストは0として扱います。

4-17-2-4. トークンがバトルエリア・リソースエリア・シールドエリア（ベース置き場）以外の領域に置かれたとき、ルール処理としてゲームから取り除かれます。

4-17-2-4-1. 一時的にはその領域に置かれたことになるので、「破壊されたとき」や「手札に戻されたとき」などの誘発条件を満たします。

4-17-3. トークンには、ゲーム開始時に使用する「EX ベース」「EX リソース」の2つが存在します。

4-17-4. EX ベース

4-17-4-1. EX ベースは、AP0とHP3を持つベースのトークンです。

4-17-4-2. ゲーム開始時にシールドエリア（ベース置き場）に置かれます。

4-17-5. EX リソース

4-17-5-1. EX リソースは、一時的にコストを払うことができるリソースのトークンです。

4-17-5-2. ゲーム開始時に後攻のプレイヤーのリソースエリアに置かれます。

4-17-5-3. EX リソースでコストを払った場合、そのEX リソースはゲームから取り除かれます。

4-18. カウンター

4-18-1. ゲーム中、カード上に特定のカウンターを置いたり取り除いたりすることがあります。

4-18-1-1. 本ゲームでは、主にユニットやベースがダメージを受けたときにその数を表すカウンターをカード上に置きます。

4-18-2. カードにカウンターを置く場合、そのカード上にカウンターの数を表すだけのチップやサイコロなどを置きます。

4-18-3. カードからカウンターを取り除く場合、そのカード上の指定のカウンターを取り除きます。

4-19. /（スラッシュ）

4-19-1. 特徴などで「/」が用いられる場合があります。その場合、「/」は「または」を意味します。

例：「〔ジオン〕 / 〔ネオ・ジオン〕を持つユニットカード1枚」と記述されている場合、「〔ジオン〕を持つユニットカード1枚、または〔ネオ・ジオン〕を持つユニットカード1枚のどちらかを選べます。

## 5. ゲームの準備

## 5-1. デッキとリソースデッキ、トークンカードの準備

5-1-1. 各プレイヤーはゲームの開始前にデッキ、リソースデッキを用意します。デッキは 50 枚ちょうど、リソースデッキは 10 枚ちょうどで構築します。

5-1-1-1. デッキはユニットカード、パイロットカード、コマンドカード、ベースカードで構築された束を指します。

5-1-1-2. デッキは 1 色または 2 色のカード群で構築されなければデッキとしての条件を満たしません。

5-1-1-2-1. 「赤」のカードだけで構築したデッキや「緑」と「白」の 2 つの色のカードで構築したデッキは条件を満たします。

5-1-1-3. 同じカード No.のカードは、デッキ内に 4 枚まで入れることができます。

5-1-1-4. リソースデッキはリソースカードで構築された束を指します。

5-1-1-5. 同じカード No.のリソースカードは、リソースデッキ内に何枚でも入れることができます。

5-1-2. 各プレイヤーはゲームの開始前に EX ベースと EX リソースのトークンをそれぞれ 1 枚ずつ用意します。

5-1-2-1. その他にトークンを使用する場合、必要な数用意します。

## 5-2. ゲーム前の手順

5-2-1. ゲームの開始前に、各プレイヤーは以下の手順に従います。

5-2-1-1. このゲームで使用するデッキ、リソースデッキを提示します。このデッキ、リソースデッキは、この時点で 5-1.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。

5-2-1-2. 各プレイヤーは自分のデッキを十分にシャッフルします。その後、各プレイヤーは自分のデッキを裏向きのまま、「デッキエリア」に置きます。

5-2-1-3. 各プレイヤーは自分のリソースデッキを裏向きのまま、「リソースデッキエリア」に置きます。

5-2-1-4. 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先攻か後攻かを選べます。

5-2-1-5. 各プレイヤーは自身のデッキからカードを 5 枚引き、最初の手札とします。

5-2-1-6. その後、先攻プレイヤーから順に各プレイヤーは 1 度だけ、以下の手順に従って、手札の引き直しを行うことを選べます。手札の引き直しは強制ではなく、任意で行います。

5-2-1-6-1. 引き直しを選んだ場合、手札すべてをデッキの下に戻してデッキからカードを新たに 5 枚引き、最初の手札とします。その後、

デッキをシャッフルします。

5-2-1-7. 先攻プレイヤーが手札の引き直しを行うか、引き直しをしないことを宣言したのち、後攻プレイヤーが 5-2-1-6-1 と同じ手順で手札の引き直しを行うことができます。

5-2-2. 各プレイヤーは自身のデッキの上からカードを 6 枚、内容を見ないで裏向きで 1 枚ずつシールドエリア（シールド置き場）に置きます。このとき、手前から奥にカードが上に重なっていくように置きます。

5-2-3. 各プレイヤーはシールドエリア（ベース置き場）に「EX ベース」のトークンカードを 1 枚アクティブで置きます。

5-2-4. 後攻プレイヤーはリソースエリアに「EX リソース」のトークンカードを 1 枚アクティブで置きます。

5-2-5. 先攻プレイヤーのターンから、ゲームを開始します。

## 6. ゲームの進行

### 6-1. ターンの流れ

6-1-1. ターンは、「スタートフェイズ」「ドローフェイズ」「リソースフェイズ」「メインフェイズ」「エンドフェイズ」の 5 つのフェイズを順に行うことで進行します。

6-1-2. 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。ターンプレイヤーは、以下に示された順に従ってフェイズを実行します。

6-1-3. 各フェイズは、そのフェイズでの行動によって誘発した効果がある場合、それらすべてを解決するまで、次のフェイズに移行することはありません。

### 6-2. スタートフェイズ

6-2-1. 「スタートフェイズ」は「アクティブステップ」「スタートステップ」の 2 つのステップで順に行われます。

#### 6-2-2. アクティブステップ

6-2-2-1. ターンプレイヤーは、自分のバトルエリア・リソースエリア・シールドエリア（ベース置き場）に置かれている、レストのカードすべてをアクティブにします。

6-2-2-2. アクティブステップでカードがアクティブになるのに順番はなく、すべて同時にアクティブになったとみなします。

#### 6-2-3. スタートステップ

6-2-3-1. 「ターン開始時」と指定された効果が発動します。

### 6-3. ドローフェイズ

6-3-1. ターンプレイヤーは、デッキからカードを 1 枚引いて手札に加えます。

6-3-1-1. カードを引いてデッキが 0 枚になったとき、その時点でゲームに敗北します。

#### 6-4. リソースフェイズ

6-4-1. ターンプレイヤーは、リソースデッキからリソースカードを 1 枚、リソースエリアに表向きにしてアクティブで置きます。

#### 6-5. メインフェイズ

6-5-1. ターンプレイヤーは、下記に示すメインフェイズで選択可能な行動である「手札のプレイ」「【起動・メイン】の発動」「ユニットのアタック」これらを好きな順番で、可能な限り何度でも行うことができます。これらの行動は、効果によって行う場合を除き、誘発して発動待ちになっている効果が、何もない状態でのみ行えます。

#### 6-5-2. 手札のプレイ

##### 6-5-2-1. ユニットの配備

6-5-2-1-1. ユニットの配備は手札のユニットカードを、コストを払ってプレイし、バトルエリアに配備させる行動です。効果によって、手札以外の領域から配備させることもあります。

##### 6-5-2-2. ベースの配備

6-5-2-2-1. ベースの配備は手札のベースカードを、コストを払ってプレイし、シールドエリア（ベース置き場）に配備させる行動です。効果によって、手札以外の領域から配備させることもあります。

##### 6-5-2-3. パイロットのセット

6-5-2-3-1. パイロットのセットは手札のパイロットカードを、コストを払ってプレイし、既にバトルエリアにいるユニットの下に重ねるかたちでセットさせる行動です。効果によって、手札以外の領域からセットさせることもあります。

6-5-2-3-2. リンク条件にあったパイロットがセットされている場合、そのユニットを「リンクユニット」と呼びます。

6-5-2-3-3. 既にパイロットがセットされているユニットには、新たにパイロットをセットすることはできません。原則ユニット 1 つにパイロットは 1 つまでセットすることが可能です。

6-5-2-3-3-1. セットされたパイロットを任意で外すことや他のパイロットと交換することはできません。

6-5-2-3-4. ユニットのセットされたパイロットは、そのユニットが破壊されたときや手札に戻されたときなどで、バトルエリアから別の領域に移動するとき、そのユニットと同じ領域に移動します。

6-5-2-3-5. コマンドカードの中にはパイロット効果を持つものも存在し

ます。その効果を持つコマンドカードは、自分のメインフェイズにコストを払ってプレイし、パイロットとしてユニットにセットすることができます。

#### 6-5-2-4. 【メイン】を持つコマンドの発動

6-5-2-4-1. 【メイン】を持つコマンドの発動は、手札の【メイン】を持つコマンドカードを、コストを払ってプレイし、その効果を発動させる行動です。

#### 6-5-3. 【起動・メイン】の発動

6-5-3-1. 【起動・メイン】の発動は、カードの持つ【起動・メイン】の条件を満たして起動し、その効果を発動させる行動です。(11-2-1.【起動・メイン】参照)

#### 6-5-4. ユニットのアタック

6-5-4-1. 「ユニットのアタック」はバトルエリアにいる自分のユニットで、相手のプレイヤーまたは相手のレストのユニットに対してアタックを行います。(7.アタックとバトル参照)

#### 6-5-5. メインフェイズの終了

6-5-5-1. 上記の行動の他、ターンプレイヤーはメインフェイズで「メインフェイズの終了」を宣言することができます。

6-5-5-2. 「メインフェイズの終了」を宣言した場合、「エンドフェイズ」にただちに移行します。

### 6-6. エンドフェイズ

6-6-1. 「エンドフェイズ」は「アクションステップ」「エンドステップ」「ハンドステップ」「クリーンナップステップ」の4つのステップで順に行われます。

#### 6-6-2. アクションステップ

6-6-2-1. 非ターンプレイヤーから交互に【アクション】のコマンドカードや【起動・アクション】を持つ効果を発動することができます。(8.アクションステップ参照)

#### 6-6-3. エンドステップ

6-6-3-1. 「ターン終了時」と指定された効果が発動します。

#### 6-6-4. ハンドステップ

6-6-4-1. 手札の枚数が上限である10枚を超えていた場合、手札が10枚になるようにカードを選んで捨てます。

#### 6-6-5. クリーンナップステップ

6-6-5-1. 「このターン中」を期限とする効果が無効になります。これによって誘発効果などが発生した場合、それらを解決します。

6-6-6. 上記の処理がすべて完了したのち、相手のプレイヤーにターンを譲ります。

## 7. アタックとバトル

- 7-1. メインフェイズの「ユニットのアタック」によって、ターンプレイヤーは自分のユニットで相手のプレイヤーか、相手のバトルエリアにいるレストのユニットに対してアタックすることができます。
- 7-2. 「ユニットのアタック」は「アタックステップ」「ブロックステップ」「アクションステップ」「ダメージステップ」「バトル終了ステップ」の5つのステップで順に行われます。
- 7-3. アタックステップ
  - 7-3-1. 自分のバトルエリアにいるアクティブのユニット1つを選択してレストさせ、アタック先を宣言します。アタック先は「相手のプレイヤー」または「レストの相手のユニット」のいずれかです。
  - 7-3-2. アタックしたユニットが持つ【アタック時】、他のユニットなどが持つ「アタックしたとき」の効果が誘発します。複数の効果が誘発した場合、同時誘発となり、解決順をターンプレイヤー→非ターンプレイヤーの順で決定して発動させます。
  - 7-3-3. 【アタック時】や「アタックしたとき」の効果の発動によって、新たな効果が誘発した場合、それらを優先して発動します。
  - 7-3-4. 「このバトル中」の効果はこの時点から適用されます。
  - 7-3-5. ここまでで発動された効果をすべて解決し終えたら、「ブロックステップ」に移行します。
    - 7-3-5-1. アタックステップの終了時に、何らかの事象でアタックしているユニットまたはアタック先のユニットが破壊などで領域を移動している場合、ブロックステップには移行せずに「バトル終了ステップ」に移行します。
    - 7-3-5-2. 【アタック時】で「プレイヤーにアタックしたとき」「ユニットにアタックしたとき」などの記述がある効果は、アタックステップに指定したアタック先がそれに該当しているかどうかによって判断されます。その他の効果によって最初に指定したアタック先が変更されても、変更後のアタック先はこれらのテキストの条件の判断には影響しません。
- 7-4. ブロックステップ
  - 7-4-1. 非ターンプレイヤーは、そのプレイヤーのバトルエリアにいるアクティブのユニットが持つ《ブロッカー》の効果を発動できます。この効果が発動された場合、アタック中のユニットのアタック先は、その《ブロッカー》を持つユニットに変更されます。
  - 7-4-2. 《ブロッカー》の効果は1回のアタックに対して1回だけ発動できます。

7-4-3. もともとアタック先だったユニットは、《ブロッカー》の効果を発動できません。

7-4-4. 《ブロッカー》の効果を発動しないことも選べます。

7-4-5. このステップ中に起きたすべての効果を解決したなら、「アクションステップ」に移行します。

7-4-5-1. ブロックステップの終了時に、何らかの事象でアタックしているユニットまたはアタック先のユニットが破壊などで領域を移動している場合、アクションステップには移行せずに「バトル終了ステップ」に移行します。

#### 7-5. アクションステップ

7-5-1. 非ターンプレイヤーから交互に【アクション】のコマンドカードや【起動・アクション】を持つ効果を発動することができます。(8.アクションステップ参照)

7-5-2. お互いのプレイヤーが「パス」を宣言した場合、アクションステップを終了し、「ダメージステップ」へ移行します。

7-5-2-1. アクションステップの終了時に、何らかの事象でアタックしているユニットまたはアタック先のユニットが破壊などで領域を移動している場合、ダメージステップには移行せずにバトル終了ステップに移行します。

#### 7-6. ダメージステップ

7-6-1. アタック中のユニットの、現時点でのアタック先を確認します。

7-6-1-1. アタック先がプレイヤーであれば、プレイヤーへのアタックが成立します。

7-6-1-2. アタック先が相手のユニットであれば、ユニットへのアタックが成立します。

7-6-2. プレイヤーへのアタック

7-6-2-1. プレイヤーへのアタックが成立した後、相手のシールドエリアを確認します。

7-6-2-2. 相手のシールドエリアにベースやシールドが1枚もない場合、アタック中のユニットはそのAPに等しいバトルダメージを、相手のプレイヤーに与えます。ダメージを受けたプレイヤーは即座に敗北し、アタックしたユニットの持ち主であるプレイヤーは勝利します。

7-6-2-3. 相手のシールドエリアにベースがある場合、アタック中のユニットはそのAPに等しいバトルダメージをアタック先のベースに与えます。

7-6-2-3-1. 受けたダメージはカウンターで管理します。HPが0になった場合は破壊され、トラッシュに置かれます。

7-6-2-3-2. アタック中のユニットが《先制攻撃》を持つ場合、通常の処理より先に、相手のベースにバトルダメージを与えます。(11-1-5. 《先制攻撃》参照)

7-6-2-4. 相手のシールドエリアにベースがなくシールドがある場合、アタック中のユニットはその AP に等しいバトルダメージを、シールドエリア(シールド置き場)にある一番上のシールド1つに与えます。

7-6-2-4-1. ダメージを受けたシールドは破壊されます。破壊されたカードは表向きにした後トラッシュに置かれます。表向きにしたカードが【バースト】を持つ場合、【バースト】の効果を発動するか選べます。

7-6-2-5. このステップ中に起きたすべての効果を解決したなら、「バトル終了ステップ」へと移行します。

#### 7-6-3. ユニットへのアタック

7-6-3-1. ユニットへのアタックが成立した場合、ユニット同士でのバトルを行います。

7-6-3-2. アタック中のユニットは、その AP に等しいバトルダメージをアタック先のユニットに与えるのと同時に、アタック先のユニットもその AP に等しいバトルダメージをアタック中のユニットに与えます。

7-6-3-2-1. 受けたダメージはカウンターで管理します。HP が 0 になった場合は破壊され、トラッシュに置かれます。

7-6-3-2-2. アタック中のユニットが《先制攻撃》を持つ場合、通常の処理より先に、相手のユニットにバトルダメージを与えます。(11-1-5. 《先制攻撃》参照)

7-6-3-2-3. バトル中のユニットが両方とも破壊された場合、それは同時に破壊された扱いとなります。

7-6-3-3. このステップ中に起きたすべての効果を解決したなら「バトル終了ステップ」へと移行します。

#### 7-7. バトル終了ステップ

7-7-1. 「このバトル中」の効果をすべて無効にします。

7-7-2. このステップ中に起きたすべての効果を解決したなら、バトル終了となりメインフェイズに戻ります。(6-5.メインフェイズ参照)

### 8. アクションステップ

8-1. アクションステップはブロックステップ後とエンドフェイズに発生します。

8-2. アクションステップでは、非ターンプレイヤーから順に【アクション】のコマンドカードや【起動・アクション】を発動することができます。

- 8-3. 非ターンプレイヤーは「【アクション】を持つコマンドの発動」「【起動・アクション】の発動」「パス」のいずれかを1つ行います。
- 8-3-1. 【アクション】を持つコマンドの発動は、【アクション】を持つ手札のコマンドカードを、コストを払ってプレイし、その効果を発動させる行動です。
- 8-3-2. 【起動・アクション】の発動は、カードの持つ【起動・アクション】の条件を満たして起動し、その効果を発動させる行動です。
- 8-3-3. パスは、何も行わず相手にアクションの行動権を譲ります。
- 8-4. 次にターンプレイヤーが「【アクション】を持つコマンドの発動」「【起動・アクション】の発動」「パス」のいずれかを1つ行います。
- 8-4-1. お互いのプレイヤーが「パス」を連続で宣言しなければ、再度非ターンプレイヤーにアクションの行動権を譲ります。
- 8-4-2. お互いが連続でパスを宣言するまで、非ターンプレイヤー→ターンプレイヤー→非ターンプレイヤー…と続きます。
- 8-5. お互いのプレイヤーが「パス」を連続で宣言した場合、アクションステップを終了します。

## 9. 効果の発動と解決

### 9-1. 効果

- 9-1-1. 効果とは、カードのテキストにより発生した命令とその代償を指します。
- 9-1-2. テキストで特定の指定がない場合、効果はバトルエリアのカードに対してのみ有効です。また特定の領域で発動する指定がない効果の場合、ユニットやベースの効果は、その効果を持つカードがバトルエリアにいる間のみ発動できます。
- 9-1-3. 効果には、「する」や「してもよい」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、その効果は可能な限り処理します。「してもよい」と表記されている場合、その効果を発動しないことを選べます。
- 9-1-4. 効果は内容・誘発の条件によって「常時型効果」「誘発型効果」「起動型効果」「コマンド効果」「置換効果」に分類されます。
- 9-1-5. 常時型効果
- 9-1-5-1. 常時型効果とは、常に何らかの効果を発動し続けている効果を指します。
- 9-1-5-2. 常時型効果は、効果を発動する領域にある間、常に効果を発動し続けています。
- 9-1-5-3. 常時型効果には、特定の条件を満たしている間のみ発動する効果もあります。そうした効果は、効果を発動する領域にあり、かつ条件を満たしている間、常に効果を発動し続けます。

9-1-5-4. 常時型効果は、誘発・発動待ちの順番を待たず、その常時型効果を発動する領域に出た時点から、効果を発動します。

9-1-5-5. 複数の常時型効果が発動している場合、それらすべては重複します。

9-1-5-6. 矛盾する内容の複数の常時型効果が発動している場合、「できない」「されない」など、効果を否定する効果が最も優先されます。

9-1-5-7. 効果の対象に条件のある常時型効果は、条件を満たした対象が出た瞬間に、効果が適用されます。

#### 9-1-6. 誘発型効果

9-1-6-1. 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、自動的に発動される効果を指します。【配備時】【アタック時】【破壊時】【セット時】のようにタイミングが指定されていたり、「〇〇したとき」など、テキスト中で条件が記述されていたりするものが該当します。

9-1-6-1-1. 【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動します。

9-1-6-2. 誘発型効果は、誘発の条件を満たさない限り、誘発せず発動もしません。

9-1-6-3. 条件となる事象が同時に複数発生した場合、誘発されて発動する効果は1回となります。

9-1-6-4. 誘発型効果は、誘発して発動待ちの間に、その誘発型効果を持つカードが発動する領域からなくなった場合でも効果を発動します。

9-1-6-5. 自分の効果が複数誘発した場合、同時誘発となり、解決順番を決定して解決します。

9-1-6-6. 自分と相手の効果が複数誘発した場合、同時誘発となり、解決順をターンプレイヤー→非ターンプレイヤーの順で決定して解決します。

9-1-6-7. 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解決します。

9-1-6-8. 複数の効果が誘発した中に【バースト】効果がある場合、【バースト】効果は何よりも優先して先に解決します。

#### 9-1-7. 起動型効果

9-1-7-1. 起動型効果は、プレイヤーが任意に発動できる効果を指します。【起動・メイン】や【起動・アクション】が主に該当します。

9-1-7-2. 起動型効果は、その効果が発動できるタイミングに「:」より前に表記された行動を満たすことで「:」の後に表記された効果が発動します。

9-1-7-3. 起動型効果には、条件として「①」と記号で指示されているものが存在します。その場合、記号の中に書かれた数字分のコストを払うこと

で条件を満たして発動できます。

9-1-7-4. 起動型効果には、「【起動・アクション】(条件1) , (条件2):」のように条件が2つ以上ある場合があります。その場合はすべての条件を満たすことで「:」の後に表記された効果が発動します。

9-1-7-5. 起動型効果は、特に「:」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動できます。

#### 9-1-8. コマンド効果

9-1-8-1. コマンド効果は、コマンドカードを【メイン】か【アクション】またはその両方の指定されたタイミングにプレイすることで発動する効果を指します。

9-1-8-1-1. コマンド効果で対象の選択が求められている場合、その対象を選択できないのであればそのコマンドカードはプレイできません。

#### 9-1-9. 置換効果

9-1-9-1. 置換効果とは、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な事象を実行する効果を指します。

9-1-9-1-1. 効果に「(A) する代わりに (B) 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効果となります。

#### 9-2. 効果の条件

9-2-1. 効果の発動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、その効果は発動しません。

9-2-2. 効果で対象の選択が求められている場合、その対象を選択できないのであれば効果は発動しません。

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

#### 9-3. 効果発動の手順

9-3-1. 効果を発動する場合は、以下の手順で行います。

9-3-1-1. 発動するための条件がある場合、その条件を満たしている必要があります。条件を満たしていない限り発動できません。

9-3-1-2. 発動する効果を宣言します。手札にあるときに発動できる効果である場合、そのカードを公開します。

9-3-1-3. 宣言した効果を発動します。

9-3-1-4. 効果を発動したことにより、発生した事象の解決を行います。

9-3-2. 発動したい効果がコマンドカードの効果である場合、そのコマンドカードを提示し、カードに示された効果を実行します。

9-3-3. 効果に「～選び」「～選ぶ」「～までを」「～を」と書かれている場合、コマ

ンドカードのプレイまたは誘発型効果が誘発した際に、その指示があった段階で、そこで示された対象となるカードやプレイヤー等を選択します。

9-3-3-1. 効果の対象を選択できなかった場合、その効果は発動しません。

9-3-4. 選ぶ数が指定されている場合、それが可能な限りその数になるまで、選ぶべきカードやプレイヤー等を選択する必要があります。

9-3-5. 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、その効果の発生源であるカードの持ち主であるプレイヤーを指します。

9-3-6. デッキからカードを選ぶ場合、デッキの表面を確認し、その中から指定されたカードを選びます。

## 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. ルール処理の開始時点で、いずれかのプレイヤーが敗北条件を満たしている場合、敗北条件を満たしているすべてのプレイヤーは即座にゲームに敗北します。

10-2-1-1. いずれかのプレイヤーのシールドエリアにカードが1枚もない状態で、そのプレイヤーがユニットからバトルダメージを受けたとき、そのプレイヤーは敗北条件を満たします。

10-2-1-2. いずれかのプレイヤーのデッキが0枚なったとき、そのプレイヤーは敗北条件を満たします。

### 10-3. 破壊処理

10-3-1. ユニット・ベース・シールドはダメージを受けた結果、そのHPが0以下になったときに破壊されます。破壊されたカードはトラッシュに置かれます。

10-3-1-1. シールドはそれぞれがHP1を持つものとして扱います。

### 10-4. バトルエリアの超過処理

10-4-1. バトルエリアのユニット上限は6です。

10-4-2. バトルエリアが上限を満たしている状態で、新たにユニットカードがプレイされる時や何らかの効果でユニットが配備される時、既にバトルエリアにいるユニット1つを選んでトラッシュに置きます。

10-4-2-1. この処理によってトラッシュに置かれたユニットは破壊されたとはみなされません。

10-4-2-2. 同時に複数のユニットが配備される時、その数に合わせて既にバトルエリアにいるユニットをトラッシュに置きます。

#### 10-5. シールドエリア（ベース置き場）の超過処理

10-5-1. シールドエリア（ベース置き場）のベース上限は1です。

10-5-2. シールドエリア（ベース置き場）が上限を満たしている状態で、新たにベースカードがプレイされる時や何らかの効果でベースが配備される時、既にシールドエリア（ベース置き場）にいるベース1つを選んでトラッシュに置きます。

10-5-2-1. この処理によってトラッシュに置かれたベースは破壊されたとはみなされません。

## 11. キーワード効果とキーワード

### 11-1. キーワード効果

#### 11-1-1. 《リペア》

11-1-1-1. 《リペア》は、自分のターン終了時に、自身のダメージを回復するキーワード効果です。

11-1-1-2. 《リペア（数値）》は「自分のターン終了時、（数値）回復する」を意味します。

11-1-1-3. ダメージを受けていなければ《リペア》の効果は発動しません。

11-1-1-4. 既に《リペア》を持つユニットに、何らかの効果で新たに《リペア》が付与される場合、複数持つのではなく《リペア》の数値が加算されます。

例：《リペア：1》を持つユニットに、新たに《リペア：2》が付与された場合、そのユニットの《リペア》は《リペア：3》になる。

#### 11-1-2. 《突破》

11-1-2-1. 《突破》は、この効果を持つユニットがバトルダメージで相手のユニットを破壊したときに、相手のシールドエリアにダメージを与えるキーワード効果です。この効果は自分のターンでのみ発動します。

11-1-2-2. 《突破（数値）》は「自分のターン中に、このユニットのバトルダメージで相手のユニットを破壊したとき、その破壊されたユニットの持ち主のシールドエリアに（数値）ダメージを与える」を意味します。

11-1-2-3. 「相手のシールドエリアにダメージを与える」は相手のベースがあればそのベースに、ベースがなければ相手の一番上のシールドにダメージを与えます。

11-1-2-4. バトルでお互いのユニットが破壊されたときでも発動します。

11-1-2-5. 相手のシールドエリアにベースやシールドが 1 枚もない場合、《突破》の効果は発動しません。

11-1-2-6. 既に《突破》を持つユニットに、何らかの効果で新たに《突破》が付与される場合、複数持つのではなく《突破》の数値が加算されます。

例：《突破：1》を持つユニットに、新たに《突破：2》が付与された場合、そのユニットの《突破》は《突破：3》になる。

### 11-1-3. 《援護》

11-1-3-1. 《援護》は、この効果を持つユニットをレストすることで、そのターン中、他の味方のユニットの AP を加算するキーワード効果です。この効果は自分のメインフェイズでのみ発動できます。

11-1-3-2. 《援護(数値)》は「他の味方のユニット 1 つを選ぶ。このターン中、それを AP+ (数値) する。」を意味します。

11-1-3-3. 既に《援護》を持つユニットに、何らかの効果で新たに《援護》が付与される場合、複数持つのではなく《援護》の数値が加算されます。

例：《援護：1》を持つユニットに、新たに《援護：2》が付与された場合、そのユニットの《援護》は《援護：3》になる。

### 11-1-4. 《ブロッカー》

11-1-4-1. 《ブロッカー》とは、ブロック宣言するときに、この効果を持つユニットをレストすることで、自身にアタック先を変更することができるキーワード効果です。

11-1-4-2. 同じユニットに複数の《ブロッカー》を持たせることはできません。

### 11-1-5. 《先制攻撃》

11-1-5-1. 《先制攻撃》とは、アタック中のユニットがバトルの際に、相手より先にダメージを与えるキーワード効果です。

11-1-5-2. 「先にダメージを与える」とは「7-6.ダメージステップ」で通常の処理より先にバトルダメージを与えることを指します。このバトルダメージで相手のユニットやベースが破壊された場合、相手の AP によるバトルダメージは受けません。

11-1-5-3. 《先制攻撃》によって通常の処理より先に与えたダメージで相手のユニットやベースが破壊された場合、バトルダメージとそれによる破壊で発生したすべての効果を解決した後、「7-7.バトル終了ステップ」へ移行します。

11-1-5-4. 同じユニットに複数の《先制攻撃》を持たせることはできません。

### 11-1-6. 《高機動》

11-1-6-1. 《高機動》とは、この効果を持つユニットがアタックしているとき、

相手のユニットに《ブロッカー》効果の発動を無効にするキーワード効果です。

11-1-6-2. 同じユニットに複数の《高機動》を持たせることはできません。

## 11-2. キーワード

### 11-2-1. 【起動・メイン】

11-2-1-1. 【起動・メイン】は、自分のメインフェイズでのみ、「:」より前に表記された行動を条件をとして効果を発動する起動型効果のキーワードです。

11-2-1-1-1. いずれかのユニットがアタックしている間は発動できません。

11-2-1-2. 「【起動・メイン】(条件):(テキスト)」は、「自分のメインフェイズに、(条件)をしてもよい。そうしたとき、(テキスト)」を意味します。

11-2-1-3. 特に「:」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動できます。

### 11-2-2. 【起動・アクション】

11-2-2-1. 【起動・アクション】は、アクションステップでのみ、「:」より前に表記された行動を条件をとして効果を発動する起動型効果のキーワードです。

11-2-2-1-1. アクションステップは「ユニットのアタック」のブロック宣言後とエンドフェイズに存在します。

11-2-2-2. 「【起動・アクション】(条件):(テキスト)」は、「いずれかのアクションタステップに、(条件)をしてもよい。そうしたとき、(テキスト)」を意味します。

11-2-2-3. 特に「:」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動できます。

### 11-2-3. 【メイン】

11-2-3-1. 【メイン】は、コマンドカードが持つコマンド型効果のキーワードです。

11-2-3-2. 【メイン】は、「このカードは自分のメインフェイズに手札からプレイできる」を意味します。

### 11-2-4. 【アクション】

11-2-4-1. 【アクション】は、コマンドカードが持つコマンド型効果のキーワードです。

11-2-4-2. 【アクション】は、「このカードはアクションステップに手札からプレイできる」を意味します。

11-2-4-2-1. アクションステップは「ユニットのアタック」のブロック宣

言後とエンドフェイズに存在します。

11-2-4-2-2. アクションステップにパイロットとしてセットはできません。

#### 11-2-5. 【バースト】

11-2-5-1. 【バースト】は、ダメージや効果などでシールドが破壊されたとき、そのシールドであるカードを表向きにすることを誘発条件とする誘発型効果のキーワードです。

11-2-5-2. 「【バースト】(テキスト)」は、「このカードがシールドとして破壊されて表向きになったとき、以下の効果を発動してもよい。そうしたとき、(テキスト)」を意味します。

11-2-5-3. 【バースト】は発動しないことも選べます。その場合、そのカードはそのままトラッシュに置かれます。

#### 11-2-6. 【配備時】

11-2-6-1. 【配備時】は、そのユニットやベースが新たにバトルエリアに置かれたことを誘発条件とする誘発型効果のキーワードです。

11-2-6-2. 「【配備時】(テキスト)」は、「このユニットが配備されたとき、(テキスト)」を意味します。

#### 11-2-7. 【アタック時】

11-2-7-1. 【アタック時】は、そのユニットがアタック宣言をしたことを誘発条件とする誘発型効果のキーワードです。

11-2-7-2. 「【アタック時】(テキスト)」は、「このユニットがアタックしたとき、(テキスト)」を意味します。

#### 11-2-8. 【破壊時】

11-2-8-1. 【破壊時】は、そのユニットやベースが破壊され、バトルエリアやシールドエリアからトラッシュに置かれることを誘発条件とする誘発型効果のキーワードです。

11-2-8-2. 「【破壊時】(テキスト)」は、「このユニット(またはベース)が破壊されトラッシュに置かれたとき、(テキスト)」を意味します。

11-2-8-3. 【破壊時】に発動する誘発型効果は、その破壊されたユニット(またはベース)の効果としてトラッシュから発動します。

11-2-8-3-1. そのユニット(またはベース)の状態を参照するテキストがある場合、それは破壊されてトラッシュに置かれる前の、最後に場にあったときの状態を参照します。

#### 11-2-9. 【セット時】

11-2-9-1. 【セット時】は、そのユニットにパイロットがセットされたことを誘発条件とする誘発型効果のキーワードです。

11-2-9-2. 【セット時】は、「【セット時】【(条件)パイロット】(テキスト)」

のように表記されます。これは「(条件)のパイロットがセットされたとき、(テキスト)」を意味します。

11-2-10. 【セット中】

11-2-10-1. 【セット中】は、そのユニットにパイロットがセットされている間、効果を発動し続けることを意味する常時型効果のキーワードです。

11-2-10-2. 【セット中】は、「【セット中】【(条件)パイロット】(テキスト)」のように表記されます。これは「(条件)のパイロットがセットされている間、(テキスト)」を意味します。

11-2-11. 【パイロット】

11-2-11-1. 【パイロット】は、主に【セット時】や【セット中】の後に続くパイロットの条件を示すキーワードです。

11-2-11-2. 【(条件)パイロット】と表記されている場合、その条件を満たすパイロットであれば【セット時】や【セット中】の条件を満たします。

11-2-11-3. 【パイロット】としか表記されていない場合、どのパイロットでもセットされていれば条件を満たします。

11-2-12. 【ターン1回】

11-2-12-1. 【ターン1回】は、そのターン中に1回だけその効果を発動できることを指すキーワードです。

11-2-12-2. 【ターン1回】は同一の効果を持つユニットやベースが複数枚あったとしても、それぞれが1回ずつ効果を発動できます。