



よくある質問

ルールシートを読んでもよくわからないルールがある場合は、このファイルをご参照ください。

【1】ゲーム全般について

【4】カードの使用について

【2】ゲームの進め方について

【5】アビリティについて

【3】ターンの進行について

【6】用語の補足

最終更新日: 2024年12月5日(更新箇所は赤字で記載してあります)

ゲーム全般について

構築戦のデッキ ※公式イベントではここに記載しているルールを変更する場合があります。

Q 1～5弾(無印、絆、宴、魂、悠)で構築を遊ぶ場合、デッキには30枚より多くカードを入れていいですか？

A いえ。デッキは30枚ちょうどで構築する必要があります。

Q 4～5弾(魂、悠)で構築を遊ぶ場合、デッキには50枚より多くカードを入れていいですか？

A いいえ。デッキは50枚ちょうどで構築する必要があります。

Q デッキに入れられる【CB】を持つカードの枚数制限はありますか？

A 制限はありません。

Q デッキにクロノレアのカードは入れられますか？

A いいえ。クロノレアやトークンカードをデッキに入れることはできません。

Q デッキにヒストリーのカードは入れられますか？

A いいえ。ヒストリーのカードをデッキに入れることはできません。

Q デッキにフュージョンのカードは入れられますか？

A いいえ。フュージョンのカードをデッキに入れることはできません。

ドラフト ※記載している内容は、ルール解説シートで紹介している通常のドラフトを前提にしています。

Q 【クロノフォーム】<次からピックアップする4枚がすべて同じ色>でのピックアップ中に束が切り替わる場合はどうなりますか？

A 次の束に切り替わった場合でも、そのまま続行します。

Q 【クロノフォーム】<次からピックする4枚がすべて同じ色>でのピック中にすべての束のピックが終了した場合はどうなりますか？

A それまでピックしていたカードがすべて同じ色でも、4枚に達していなければ【クロノフォーム】は失敗となります。

Q アドベンチャードラフトのとき、探索でアバターとヒストリーは好きな枚数の組み合わせで取れますか？

A はい、好きな枚数取れます。1回目の探索でアバターを3枚引いた後に、2回目の探索で再度アバターを3枚引いても問題ありません。

Q アドベンチャードラフトのとき、探索でアバターを1枚も引かなかった場合、ゲームで何を使えばよいですか？

A ベーシックアバターを使用します。そうした場合、試合終了後にゲーム外へ置かず、次の試合でもベーシックを使用します。

ゲームの進め方について

アバター

Q 『潜伏』を持つアバターは必ず裏向きでゲームを始める必要がありますか？

A はい。裏向きでゲームを初めてください。

手札

Q 手札の枚数に上限はありますか？

A 上限はありません。

デッキ切れ

Q デッキのカードがなくなったらゲームの負けになりますか？

A いいえ、負けにはなりません。
●1～3弾(無印、絆、宴)でゲームする場合、各ターンの終了フェイズに、捨て札を裏向きにしてよく混ぜて新たにデッキとします。
●4～5弾(魂、悠)でゲームする場合、捨て札をデッキにする行為は行いません。デッキのカードがない状態でデッキのカードを引く行動をしたとき負けになります。

Q デッキのカードがない場合、デッキのカードを引いたりする行動はどうすればいいですか？

A ●1～3弾(無印、絆、宴)でゲームする場合、カードを引くことはできず、クロノチェックを行ってもカードをめくれません。[審判]を判定するときはCA0として判定します。
●4～5弾(魂、悠)でゲームする場合、カードを引く行動をすると負けになります。それ以外は1～4弾でゲームする場合と同様です。

CB

Q クロノチェックでめくれたカードの【CB】で「あなたのCAヤードにあるカード」を参照する場合、そのカード自体は含まれますか？

A はい。CAヤードに置かれる→【CB】が発動するという流れなので、そのカードも含まれます。

トークン

Q トークンユニットが戦場を離れたらどうなりますか？

A ほかの領域に移動した直後に、ゲーム外へ戻ります。(破壊された場合は捨て札に置かれた直後にゲーム外へ移動するので、ユニットが戦場から捨て札に置かれることで発動するアビリティはトークンの場合でも発動します。)

葉

Q すでにクロノグリフやアバターに葉をセットしている状態で、ほかのカードを葉としてセットする場合はどうなりますか？

A もとの葉は捨て札に置かれます。

捨て札

Q 対戦相手の捨て札を見たり数えたりすることはできますか？

A はい、可能です。

Q 捨て札のカードの順番を入れ替えることはできますか？

A はい。捨て札のカードに順番はないので自由に入れ替えることが可能です。

発展

Q 【発展】は1ターンに何回でも行えますか？

A はい。回数に制限はありません。

Q 【発展】はクロノグリフがやアバターがアクティブ状態でも行うことができますか？

A はい、可能です。

Q 【発展】する際にCAヤードから捨て札に置くカードは、CAの合計がちょうど7でなければなりませんか？

A いいえ。7以上であれば、+3まで余分に支払うことができます。

Q 【発展】する際に、CA0のカードをCAヤードから捨て札に置くことはできますか？

A はい。何枚でも置くことができます。

Q 時代3で【発展】したとき、時代は4になりますか？

A いいえ。時代は3が上限です。時代3で【発展】しても時代3のままです。

同じ名前のユニット

Q 同じ名前のユニットカードを複数体戦場に配置することはできますか？

A はい。何体でも戦場に配置できます。

実行できない行動

Q アビリティや効果によって、実行できない行動をする場合はどのようにすればいいですか？

A 原則として、可能な部分だけを解決します。(例:「3ライフを得る」を解決する際にライフが18だった場合、上限が20なので2ライフを得ます。)ただし、「そうしたならば、～」と書かれているテキストは、その直前の行動を実行していない場合は行えません。

ユニットの破壊と敗北条件の確認

Q ダメージによるユニットの破壊や、プレイヤーの敗北条件はどのタイミングで確認されますか？

A 「DEF以上のダメージを受けたユニットは破壊される」「DEFが0以下になったユニットは捨て札に置かれる」「ライフが0以下になったプレイヤーはゲームに敗北する」これらはアビリティ1つ、もしくはスペル1枚の効果がすべて解決された時点で処理されます。

ターンの進行について

アクティブフェイズ

Q ユニット、クロノグリフ、アバター、ヒストリーをアクティブ状態にしないことはできますか？

A いいえ。そのようなアビリティや効果の影響を受けていないかぎり、必ずアクティブ状態にします。

ドローフェイズ／チェックフェイズ

Q ドローフェイズのドローや、チェックフェイズのクロノチェックを行わないことを選べますか？

A いいえ。先手1ターン目のドローや、デッキのカードがない場合を除き、必ず行います。

戦闘フェイズ

Q ターンプレイヤーの攻撃できるユニットが1体もない場合、戦闘フェイズは省略されますか？

A いいえ。戦闘フェイズは必ず行われるので、戦闘準備でお互いのプレイヤーが行動することができます。

カードの使用について

カードを使用できるタイミング

Q 1ターン中に使用できるカードの枚数に制限はありますか？

A いいえ。制限はありません。

Q 対戦相手のカードの使用や、アビリティや効果の発動に割り込んで『クイック』を持つカードやユニットの【起動】アビリティを使用することはできますか？

A いいえ。割り込んで行動することはできません。プレイヤーは自分が行動できるタイミングでも、その時点で発動しているすべてのアビリティや効果の解決が終わるまではカードやアビリティを使用することはできません。

Q アビリティや効果によってほかのカードを使用する場合、そのカードを使用するためのタイミングや条件を満たす必要がありますか？

A はい。『クイック』を持つカードを使用できるタイミングなど、そのカードを使用するためのタイミングや条件をすべて満たしている必要があります。

スペル

Q 1枚のスペルの効果は、順番を入れ替えて解決することはできますか？

A いいえ。必ず順番どおりに解決します。複数の選択肢から選ぶスペルでも、そこから複数個選ぶ場合は書かれている順番どおりに解決します。

Q スペルの効果はいつまで持続しますか？

A 特に書かれていないかぎり、使用したターンの終了フェイズに効果がなくなります。

Q 効果で対象を選ぶスペルは、何も選べない場合でも使用することはできますか？

A いいえ。先頭の効果で対象を選ぶスペルは、何も選べない場合は使用できません。(例:1-031《聖光印の捕縛》は、攻撃しているユニットが1体もない場合は使用できません。)

Q 効果で「最大X体」の対象を選ぶスペルは、1体も選べない、もしくは選びたくない場合でも使用することはできますか？

A はい、0体を選んだことにして使用できます。

Q 自分の時代が1のとき、時代2のテキストしか持たないスペルを使用することはできますか？

A 使用はできます。ただしテキストを持たないため効果は発生せず即座に捨て札に置かれます。

CAコスト

Q CAコストの支払いでCAヤードから捨て札に置くカードは、CAの合計が使用するカードのCAコストとちょうど同じでなければなりませんか？

A いいえ。CAコスト以上であれば、(同色ボーナスを含めて)+3まで余分に支払うことができます。

Q CAコストを支払う際に、CA0のカードをCAヤードから捨て札に置くことはできますか？

A はい。何枚でも置くことができます。

Q アビリティや効果によってCAコストが0になったカードを使用する場合、+3まで余分に支払ったり、CA0のカードを捨て札に置くことはできますか？

A はい。どちらも可能です。

アビリティについて

一般的なルール

Q アビリティのテキストに書かれている「このユニット」はどのカードのことを指しますか？

A このユニットカード自身を指します。同じ名前でも別のカードは含まれません。

Q 「+X/+Xする」と書かれているアビリティは、どの数値に修整を与えますか？

A それぞれATK/DEFに修整を与えます。これは「-X/-Xする。」でも同様です。

Q 対象について特に書かれていないアビリティは、どのユニットが対象になりますか？

A 特に書かれていないもの(例:+2/+2する。)は、そのユニット自身が対象です。

Q アビリティはいつまで持続しますか？

A 「【常時】アビリティ」と「【罌】の効果」、またはアビリティに特に書かれていないかぎり、発動・使用したターンの終了フェイズに効果がなくなります。

Q アビリティによってほかのユニットに修整を与えているユニットが戦場を離れた場合、その効果はどうなりますか？

A 「【常時】アビリティ」と「【罌】の効果」の場合は、そのユニットが戦場や罌を離れた時点で即座に効果がなくなります。それ以外の場合は、(発動・使用したターンの終了フェイズまで)効果はなくなります。

Q 1つのアビリティの効果は、順番を入れ替えて解決することはできますか？

A いいえ。1つのアビリティに複数の効果がある場合、必ず順番どおりに解決します。

Q 「あなたのユニットを+X/+Xする」といったアビリティの効果は、手札や捨て札のユニットカードにも影響しますか？

A いいえ。特に書かれていないかぎり、戦場にいるユニットにのみ効果が及びます。

Q アビリティでユニットの持つテキストや数値を参照する際に、その数値が追加や修整されている場合はどうなりますか？

A 最新の情報を参照します。(例:1-191《水導の大魔術》で、CAの数値が修整されているユニットを手札に戻した場合、修整された数値ぶんのクレイタークンを戦場に配置します。)

Q 発動したアビリティを解決しない、またはアビリティの対象を選ばないことは可能ですか？

A いいえ。「～してもよい」以外のアビリティは必ず解決します。また、「最大X」以外の対象を選ぶアビリティは、選べるものがある場合は必ず選びます。(例:1-163《蒼世の女剣神 イズルハ》の【配置】アビリティを解決する際にほかのユニットがない場合、このユニットをワイプ状態にします。)

Q 時代2,3のテキストで書かれたアビリティを時代1のときに発動、使用できますか？

A できません。時代のテキストは該当する時代になるまでアビリティを持っていないものとして扱われます。

複数のアビリティの解決順

Q 複数のアビリティが発動している場合は、どの順番で解決すればいいですか？

A (現在解決しているものがあるならば、それを解決したあとで)ターンプレイヤーが自分のものを好きな順番ですべて解決し、ターンプレイヤーのものがなければ、非ターンプレイヤーが自分のものを好きな順番ですべて解決します。発動している(未解決の)アビリティがあるかぎりすべてこの要領で解決していき、その間はプレイヤーが行動することはできません。

【配置】アビリティ

Q 【配置】アビリティは必ず発動させなければなりませんか？

A はい。必ず発動させなければなりません。ただし、「～してもよい」と書かれている効果はしないことを選べます。また、実行できない行動がある場合はそれ以外の部分を解決します。

【攻撃】アビリティ

Q 発動した時点では条件を満たしていなかった【攻撃】アビリティが戦闘フェイズ中にあとで条件を満たした場合、どうなりますか？

A あとで条件を満たしても何も起こりません。

Q 発動した【攻撃】アビリティが数値を参照している場合、あとでその数値が変動した場合はどうなりますか？

A 発動した時点の効果から変動することはありません。(例:1-005《アテナ》の【攻撃】アビリティが発動したあとでCAヤードにあるCA3のカードの枚数が増減しても、修整の値は変更されません。)

【撤退】アビリティ

Q 【撤退】アビリティを発動したユニットの情報を参照する場合、付与されている効果などを含めて参照しますか？

A はい。捨て札に置かれる直前の情報を参照します。

【大発展】アビリティ

Q このターンに1回目の発展を行ってから【大発展】を持つユニットを配置し、その後で2回目の発展を行いました。この場合、2回目の発展で【大発展】アビリティは発動しますか？

A はい。発動します。発展の回数はプレイヤーを基準としてカウントされます。

【起動】アビリティ

Q 【起動】アビリティは1ターンに何回でも使用できますか？

A はい。アビリティに書かれていないかぎり、コストを支払えるならば何回でも使用できます。

【自動】アビリティ

Q 【自動】アビリティは、発動させないことを選べますか？

A いいえ。条件を満たした【自動】アビリティは必ず発動します。ただし、「～してもよい」と書かれているものは、その部分を解決しないことを選べます。

Q 「スペルを使用するたび」に発動する【自動】アビリティと、使用したスペル自体の効果は、どちらを先に解決しますか？

A 使用したスペルの効果を先に解決します。

Q 「ライフを得るたび」に発動する【自動】アビリティは、ライフが上限値だったため1点も得られなかった場合は発動しますか？

A いいえ。結果的に発動条件を実行できなかった場合、【自動】アビリティは発動しません。

Q 「ライフを得るたび」「ダメージを与えるたび」に発動する【自動】アビリティは、得たライフや与えたダメージ1点ごとに発動しますか？

A いいえ。ライフやダメージの数値に関係なく、1度のタイミングで1回発動します。ただし、同一のアビリティや効果でも、同じ【自動】アビリティを発動させるタイミングが複数回あれば、そのたびに発動します。

Q 「ユニットが戦場に配置されるたび」に発動する【自動】アビリティは、一度に複数のユニットが配置された場合、1体ごとに発動しますか？

A はい。配置されたユニット1体に対して1回ずつ発動します。(例: あなたの戦場に1-041《黄金の宿命 アルマイル》がいる状況で、1-070《地霊祭り》を使用して熊トークン3体が配置された場合、1-041《黄金の宿命 アルマイル》の【自動】アビリティは3回発動します。)

Q [招魂]や[再唱]でのコストの支払いで行った行動によって「あなたのスペルとアビリティによって～するたび」に発動する【自動】アビリティは発動しますか？

A はい。発動します。

【開花】アビリティ

Q 【開花】アビリティは、発動させないことを選べますか？

A いいえ。条件を満たした【開花】アビリティは必ず発動します。ただし、「～してもよい」と書かれているものは、その部分を解決しないことを選べます。

Q 既に時代3になっている状態から【発展】したとき、時代3の【開花】アビリティは発動しますか？

A 発動しません。時代3の【開花】アビリティは、時代2から時代3になったときのみ発動します。

【共魂】アビリティ

Q 【共魂】アビリティは、発動させないことを選べますか？

A いいえ。条件を満たした【共魂】アビリティは必ず発動します。ただし、「～してもよい」と書かれているものは、その部分を解決しないことを選べます。

Q 【共魂】アビリティは、クロノチェックでも発動しますか？

A いいえ、発動しません。魂石化で手札からCAヤードにカードを置いたときのみ発動します。

【作動】アビリティ

Q 【作動】アビリティはどのように使用しますか？

A 【作動】アイコンの後に指定されているユニットをワイプ状態にすることで使用できます。

Q 【作動】アビリティはいつ使用できますか？

A あなたのターンにクイックを使用できるタイミングで使用できます。

Q 【作動】アビリティは1ターンに何回でも使用できますか？

A 1度【作動】アビリティを使用したストラクチャは、そのターン中は使用できません。複数枚ストラクチャをコントロールしている場合、それぞれの【作動】アビリティを1回ずつ使用することはできます。

キーワードアビリティ

Q アビリティや効果によって、ユニットがすでに持っているキーワードアビリティを得た場合、効果は重複しますか？

A いいえ。ユニットが持つキーワードアビリティは重複しません。

Q 『突破』と『猛毒』を持つユニットが攻撃でユニットにダメージを与えたとき、対戦相手に与える余剰ダメージはいくつですか？

A 『突破』のみを持つときと変わりません。攻撃したユニットのATKからダメージを与えたユニットのDEFを引いた余剰ダメージが与えられます。

Q 『猛毒』を持つユニットがアビリティでユニットにダメージを与えたとき、そのユニットは破壊されますか？

A 破壊されます。

Q 『突破』を持つユニットが対戦相手に余剰ダメージを与えると、余剰ダメージに『アビリティダメージ+X』の効果は乗りますか？

A 乗ります。『突破』というアビリティによって与えられるダメージのため、余剰ダメージが1以上あればそのダメージは+されます。

Q 『吸血』を持つユニットが対戦相手にダメージを与えたとき、ライフを得ることはできますか？

A はい、できます。『吸血』は誰にダメージを与えたかは参照しません。ダメージを与えていれば、そのダメージ分ライフを得ます。

Q 戦場にいるユニットに『結合』を持つユニットカードが付いているとき、そのユニットが破壊されたとき、『結合』を持つユニットカードはどうなりますか？

A そのユニットが破壊されて捨て札に置かれた後、同じく捨て札に置かれます。能力で捨て札に置かれる代わりに能力を持つ場合、その能力が発動します。

キーワード効果

Q [審判][裏審判]は行わないことを選べますか？

A いいえ。必ず判定を行います。デッキのカードがない場合はCA0として判定されます。

Q [招魂][再唱]のコストでCAコストを支払う際に同色ボーナスは発生しますか？

A はい。[招魂]の場合は配置するユニットカード、[再唱]の場合は使用するスペルカードとの同色ボーナスが発生します。

Q [招魂]のコストでCAコストを支払ったり、CAヤードにあるユニットカードを捨て札に置く場合、戦場に配置するカード自体を支払いに使うことはできますか？

A いいえ。戦場に配置するカード自体をコストに使うことはできません。

Q [招魂]によって戦場に配置したユニットが、そのターン中に戦場以外の場所に移動し、再び戦場に配置されました。このユニットはターンの終わりにデッキの下に置かれますか？

A いいえ。一度戦場を離れた時点で「[招魂]によって戦場に配置したユニット」ではなくなるので、ターンの終わりにデッキの下には置かれません。

Q 冒険が複数回発動したとき、どのように解決しますか？

A 1回ずつ順番に解決します。ダイスを振る⇒冒険の効果を解決する⇒ダイスを振る⇒…という順序になります。

Q 何らかの効果により、冒険で振ったダイスの目が7以上になった場合、どのように解決しますか？

A ダイスの目が7以上のとき、冒険では6の目が出たものとして効果を解決します。

Q 異能でカードをプレイしたとき、「スペルを使用するたび」の条件を満たしますか？

A はい。異能はクイックのスペルとして扱います。そのため、異能をプレイした場合、スペルを使用したものとして扱います。

用語の補足

犠牲にする

Q 「ユニット1体を犠牲にする」効果を解決する場合、具体的にどうすればいいですか？

A 戦場にいる自分のユニット1体を選んで撤退させ、捨て札に置きます。また、葉を犠牲にする場合は、セットしている自分の葉を捨て札に置きます。

スベルとアビリティに選ばれない

Q 「対戦相手のスベルとアビリティに選ばれない」ユニットは、具体的にどのようなスベルやアビリティを回避できますか？

A 「ユニット1体を破壊する」「最大2体までのユニットにそれぞれ4ダメージを与える」といった、特定の対象を選ぶスベルやアビリティによっては選ばれません。「各対戦相手のすべてのユニットに4ダメージを与える」といった、対象を選ばないスベルやアビリティからは影響を受けます。

あなたのユニットにする

Q 対戦相手のユニットを「あなたのユニットにする」アビリティや効果で選んだ場合、具体的にどうなりますか？

A 対象のユニットをあなたのユニットであるかのように扱い、攻撃や防御を行ったりアビリティを使用することができます。対象のユニットが戦場以外の場所に移動する場合、対戦相手の対応する場所に移動します。（これは「永続的にあなたのユニットにする」アビリティや効果においても同様です。）

Q 「あなたのユニットにする」アビリティや効果で自分のユニットにした対戦相手のユニットは、元のカードの状態を引き継ぎますか？

A アクティブ状態やワイプ状態、個別に付与されていた効果、受けているダメージなどはそのままの状態でああなたのユニットになります。

Q 「あなたのユニットにする」アビリティや効果で選んでいたユニットが戦場から捨て札に置かれた場合、あなたのユニットが戦場から捨て札に置かれることで発動するアビリティは発動しますか？

A はい。発動します。逆に、対戦相手のユニットが同様のアビリティを持っていたとしても発動しません。

Q 「あなたのユニットにする」アビリティや効果で自分のユニットにした対戦相手のユニットは、そのターンすぐに攻撃することができますか？

A いいえ。『速攻』を持っていないかぎり攻撃することはできません。

アビリティと効果を無効にする

Q 無効にされているアビリティを、ほかのアビリティや効果で参照することはできますか？

A いいえ。アビリティを失っている扱いとなるので、参照することはできません。

Q アビリティと効果を無効にされたユニットの、発動していて未解決のアビリティが残っています。これは無効になりますか？

A いいえ。すでに発動しているものはそのまま解決します。

Q 「あなたのユニットにする」アビリティや効果によってコントローラーが変わっている状態のユニットが、アビリティと効果を無効にされた場合はどうなりますか？

A 「あなたのユニットにする」効果が無効となるので、元のプレイヤーのユニットに戻ります。（アクティブ／ワイプなどの状態や、受けているダメージなどはそのままに戻ります。）

各プレイヤー/各対戦相手は～する

Q 各プレイヤーがユニットを選ぶスベルやアビリティで、「対戦相手のスベルとアビリティに選ばれない」効果を持つユニットを選ぶことはできますか？

A はい。選ぶことができます。

ライフが0以下にならない

Q 「ライフが0以下にならない」プレイヤーに残りライフより多くのダメージを与える場合、そのダメージは(ライフを1にする値まで)軽減されるということになりますか？

A いいえ。「ライフが0以下にならない」効果は、プレイヤーに与えられるダメージには影響を与えません。ダメージは通常どおり与えられ、その結果ライフが1になります。

アビリティと効果を持たないユニット

Q 『クイック』はアビリティですか？

A いいえ。『クイック』はカードの持つ情報の1つであり、アビリティではありません。
※『絆』(Ver. 2.0)までのルール解説シートでは「キーワードアビリティ」の項目で説明していましたが、アビリティではない扱いに明確化されました。

凍結する

Q 凍結しているユニットを更に凍結した場合、次の次の相手のアクティブフェイズまでアクティブ状態になりませんか？

A いいえ。凍結しているユニットを更に凍結しても、アクティブ状態にならないのは次の相手のアクティブフェイズのみです。