



レギオンズ！総合ルールブック

ver. 1.2.1

このルールブックは、「レギオンズ！」における、詳細なルールを定めたものです。

一般プレイヤーがカジュアルに遊ぶ分には、読む必要はありません。

特殊な状況における裁定や、公式・公認大会でのジャッジを行う場合などに、

必要に応じて参照してください。

この内容は2018年8月13日現在のものです。

©FLIPFLOPs/ デュオグローブ

目次

01. 「レギオンズ！」の基本原則	3
02. 基本的な用語の定義	3
03. 必要な道具	5
04. ゲームとマッチについて	6
05. 数値と計算について	6
06. シンボル	7
07. コアとマスターポイント	8
08. ライフ	9
09. A T K	9
10. H P	10
11. ダメージ	10
12. ブレイク	11
13. クラス	12
14. カード	13
15. カードの見方	15
16. カードの位相について	19
17. 領域	20
18. レーン	22
19. プレイシートと領域の対応	23
20. マスターカードのモードについて	24
21. ユニット	25
22. デッキ	26
23. レギュレーション	27
24. ゲームの終了条件	28
25. ゲームの準備	29
26. ターン	30
27. メインフェイズアクション	32
28. ウェイトターン経過処理	33
29. 行動不能状態	33
30. コスト	34
31. カードのアンロック	35
32. カードのプレイ	36
33. カードの配置	36
34. バトル	37
35. 効果	38
36. 効果の発生条件	40
37. 誘発効果の処理	42
38. 様々な効果の処理	45
39. キーワード能力	48
40. トークン	50
41. 定義されたトークン	51

01. 「レギオンズ！」の基本原則

- 01-1 「レギオンズ！」は2人のプレイヤーによってプレイされます。
- 01-2 カードのテキストと、ルールが矛盾した場合、カードのテキストが優先されます。
- 01-3 カードの効果により、「出来る」効果と「出来ない」効果が、同時に発生した場合「出来ない」効果が優先されます。
- 01-4 カードの効果は、テキストの上から順、前から順に解決します。
- 01-5 カードの効果の一部が実行不可能だった場合、そこで効果の解決は終了します。
- 01-6 ある効果の解決中に、別の効果は解決しません。
- 01-7 プレイヤーが、何らかのアクション（ゲーム内行動）を行う場合、対戦相手に分かるようにアクションを宣言します。
- 01-8 非ターンプレイヤーは一切の選択権・行動権を持ちません。

02. 基本的な用語の定義

- 02-1 ゲーム：レギオンズ！をルールに従いプレイする事です。開始から決着までを1ゲームとカウントします。
- 02-2 カード：「レギオンズ！」の公式カードの事です。
- 02-3 プレイヤー：ゲームに参加している人の事です。
- 02-4 ターン：プレイヤーの手番の事です。
- 02-5 ターンプレイヤー：現在、手番を行っているプレイヤーの事です。
- 02-6 非ターンプレイヤー：現在、手番を行っていないプレイヤーの事です。
- 02-7 フェイズ：ターンを、必要な処理ごとに分解した段階の事です。
- 02-8 あなた：カードをプレイしているプレイヤー本人を指します。自分と表現される場合もあります。
- 02-9 相手：カードをプレイしているプレイヤーから見た対戦相手プレイヤーを指します。
- 02-10 オーナー：そのカードが含まれたデッキをゲームに使用しているプレイヤーの事です。
カードの法的な所有者とは別で、カードを一時的に借り受けて使用している場合などもオーナーになります。
- 02-11 デッキ：「レギオンズ！」公式カードのみを用いて作ったカードの組み合わせです。
- 02-12 メインデッキ：「レギオンズ！」公式カード中、スキル／ミニオン／アーツ／ロードのみによって構成されます。
- 02-13 シャッフル：カードの束を不規則な並びになるように、良くかき混ぜる事です。不規則な並びとは、カードの並びが無作為で予想できなくなる事を意味します。

- 02-14** 裏向き：カードの裏面を上面にして置く事です。
- 02-15** テーブル：ゲームを行う場所として利用する道具の事を便宜上テーブルと呼びます。
- 02-16** プレイシート：カードが置かれる領域を分かりやすく示す道具の事です。
- 02-17** カウンター：個数を表す事が出来る道具の事です。おはじきなどを使用します。
- 02-18** マーカー：プレイシート上で、位置を示す事が出来る道具の事です。おはじきなどを使用します。
- 02-19** トークン：カードと同様に表裏と向きを示す事が出来る道具の事です。トランプや専用カード等を使用します。
- 02-20** ゲームオブジェクト：カード・カウンター・トークン・マーカーなど、ゲームに使用する道具全般の内で、テーブルとプレイシートを含まない概念です。
- 02-21** マスター：レギオンマスターの略称です。マスターカードによって表されます。レギオンマスターとは、ゲーム内におけるプレイヤーの分身です。
- 02-22** ライフ：マスターが持つ生命力です。0になると、そのマスターを操るプレイヤーは敗北します。
- 02-23** コスト：ある処理を行う為に必要なリソースの事です。
- 02-24** ミニオン：レギオンマスターの配下の事です。ミニオンカードによって表されます。
- 02-25** ロード：レギオンマスターの同盟者の事です。ロードカードによって表されます。
- 02-26** ユニット：フィールドに置かれたマスター／ミニオン／ロードカードの総称です。
- 02-27** スキル：レギオンマスターの持つ技術の事です。スキルカードによって表されます。
- 02-28** アーツ：レギオンマスターの持つ必殺技（強力な技）の事です。アーツカードによって表されます。
- 02-29** アタック：ユニットによって相手ユニットにバトルを仕掛ける事です。
- 02-30** バトル：ユニット同士で行われる戦闘の事です。
- 02-31** テキスト：カードのテキスト欄に書かれている文章の事です。
- 02-32** 領域：ゲームオブジェクトが置かれる様々な場所の事です。
- 02-33** 見る／確認する：カードの表側を見る事を、カードを見る、あるいは確認すると呼びます。
- 02-34** 置く：指定のゲームオブジェクトを現在の領域から指定の領域に置く事を、「～を置く」と表現します。
- 02-35** カードのプレイ：カードを使用し効果の解決を行う事です。
- 02-36** 宣言：対戦相手に聞こえるように、ゲーム中のアクションやフェイズの進行を伝える事です。
- 02-37** アクション：ゲーム中、プレイヤーが行う行動の総称です。
- 02-38** 能力：カードの表側に書かれた、ゲームプレイに使用する情報の事です。
- 02-39** 効果：カードのテキスト欄に書かれている処理の事です。
- 02-40** 効果の解決：カードの効果を実行するルールに従って適応する事です。
- 02-41** 処理：ルールに従い、ゲームの状況を変更する事です。

- 02-42** アビリティ：カードのうち、ミニオン／ロード／マスターカードのテキスト欄に書かれている効果の事を、特にアビリティと呼びます。
- 02-43** モード：あるカードや効果が複数の状態を持つことがある場合、そのそれぞれをモードと呼びます。
- 02-44** 効果の発生源：効果を発生させている大本となるテキストが書かれたカードの事です。別カードの効果参照して得る効果も、参照されるカードではなく大本のカードが効果の発生源になります。
- 02-45** バトルで生き残る：ユニットがバトルを行った後に、ブレイクせずフィールドに残った場合、バトルで生き残ったと表現します。

03. 必要な道具

- 03-1** 「レギオンズ！」のデッキ組：これはゲームに参加するプレイヤー両方で合意するレギュレーションに従ったものでなければなりません。
- 03-2** プレイシート：カードの領域を明瞭に示すもので、最低限各ウェイトゾーンが明瞭なものである必要があります。公式プレイシート、公式プレイマットが推奨されます。
- 03-3** コアカウンター：コアを明瞭に示す物で、ライフマーカーと区別出来なければなりません。公式コアカウンターやおはじきなどが推奨されます。少なくとも12個以上のコアカウンターを用意しなければなりません。
- 03-4** ライフマーカー：自身の現在ライフを明瞭に示す物で、いつでも対戦相手が確認出来るものでなければなりません。筆記用具とメモでもかまいません。
- 03-5** トークン：カードと同様に表裏と向きを表現できる物で、「レギオンズ！」の公式トークンカードの利用が推奨されますが、トランプなどで代用する事も出来ます。

04. ゲームとマッチについて

04-1 総則

レギオonzの1試合（ゲーム開始から決着まで）を1ゲームと呼びます。

04-2 ゲームとマッチ

通常は1ゲームの勝敗をもって決着としますが、複数のゲームからなるマッチによって決着するルールを採用する事も出来ます。その場合、2ゲーム先取や、3ゲーム先取からなる1マッチで勝敗を決めます。

05. 数値と計算について

05-1 総則

数値は整数のみを使用します。分数や小数などは使用しません。

05-2 端数の処理

何らかの計算結果により、端数が出る場合、特に指定のない場合は、端数は切り上げて処理します。カードテキスト中に端数の処理が指定されている場合は、カードテキストの指定が優先されます。

05-3 代数について

カードのテキスト中に $X \cdot Y \cdot Z$ などのアルファベットが代数として使用される場合があります。代数については、カードのテキスト中での定義に従う整数として処理します。

06. シンボル

「レギオンズ！」では、以下のシンボルマークを使用します。

06-1 カラーシンボル

カラーシンボルは、以下の5種類があり、それぞれ以下の属性を示します。



黒属性



赤属性



白属性



緑属性



青属性

06-1a シングルシンボルとダブルシンボル

カラーシンボルを1つ持つカードをシングルシンボルのカード、2つ持つカードをダブルシンボルのカードと呼びます。



シングルシンボルのカード



ダブルシンボルのカード

07. コアとマスターポイント

07-1 コア

コアとはレギオンマスターの魔力の象徴であり、主にマスターポイントを得る為に使用します。コアは、カウンターによって表現されます。プレイヤーは、他のカウンターと区別出来るコア専用のカウンターを使用しなければなりません。

07-2 コアの状態

コアは、コアゾーンを初め様々な領域に置かれますが、コアゾーンにある時のみ活性状態と疲労状態のどちらかの状態を持ちます。コアゾーンの活性状態エリアと疲労状態エリアの、どちらに置かれているかで区別します。

07-3 コアの移動

コアゾーン外からコアゾーンへコアを移動させる場合、コアゾーンの活性状態エリアに置きます。コアゾーンから、コアゾーン外へコアを移動させる場合は、コアゾーンの疲労エリアにあるコアから優先して移動します。

07-4 コアの疲労

自分のコアゾーンの活性状態エリアにあるコアを、コアゾーンの疲労エリアに移す事を、コアを疲労させると呼びます。コアを1つ疲労させる度に、そのプレイヤーは1マスターポイントを得ます。

07-4a コアを疲労させるタイミング

コアの疲労は、あなたがマスターポイントが必要になった場合に、自動的に行われます。プレイヤーが任意のタイミングでコアを疲労させマスターポイントを得る事は出来ません。

07-5 マスターポイント

マスターポイントは、「レギオンズ！」の基本的なリソースであり、コストの支払いに使用します。また、文中で「MP」と略して表記される事があります。

07-6 カードの効果によりマスターポイントを得る

特定のカードの効果により、マスターポイントを得る場合があります。この場合に得たマスターポイントは、コストの支払いに消費されるか、次のエンドフェイズが来るまで保持されます。

07-7 マスターポイントの支払い

コストとしてマスターポイントの支払いが必要になった場合、あなたが既にマスターポイントを持っているなら、そのマスターポイントが優先してコストの支払いに消費されます。マスターポイントが不足している場合、あなたは必要な分だけコアを疲労させ、マスターポイントを得ます。この一連の処理は自動的に行われます。

08. ライフ

08-1 総則

ライフとはレギオンマスターの生命力の事を表す数値です。マスターが持つライフが0になったとき、そのマスターを持つプレイヤーは敗北します。

08-2 ライフマーカー

プレイヤーは、常に相手にも分かるように自身のマスターのライフを明示して記録しなければなりません。通常は、プレイシート上のライフゲージ上にライフマーカーを置いて記録します。

08-3 初期ライフ

ゲーム開始時のライフは20点です。

08-4 ライフの上限

ライフの上限は20です。何らかの処理により、ライフが21点以上になる場合、代わりに20点にします。

08-5 ライフの下限

ライフの下限は0です。何らかの処理により、ライフが0未満になる場合、代わりに0点にします。

09. ATK

09-1 総則

ATKとはとはユニットが持つ攻撃力を表す数値で、カードのATK欄に表記されます。そのままバトルで相手ユニットに与えられるダメージとなります。

09-2 ATKの下限

何らかの処理によりATKが減少し、0未満になった場合、代わりに0として処理します。

09-3 ATKの上限

ATKに上限はありません。

10. HP

10-1 総則

HPとはヒットポイントの事でミニオン／ロードが持つ耐久力を表す数値です。

なんらかの処理により、HPが0以下になった場合、そのミニオン／ロードは即座にブレイクし、ブレイク処理に移ります。

10-2 HPの下限

なんらかの処理によりHPが減少し、0未満になった場合、代わりに0として処理します。

10-3 HPの上限

HPに上限はありません。

11. ダメージ

11-1 総則

ダメージはユニットに対して与えられる損傷を表す数値で、通常は1以上の値を取ります。

また、カードの効果による「効果ダメージ」と、バトルによって発生する「バトルダメージ」の2種類があります。

11-2 マスターがダメージを受けた場合

ダメージの点数分、即座にマスターのライフが減少し、代わりにダメージは消滅します。

11-3 ミニオン／ロードがダメージを受けた場合

ダメージ分、そのミニオン／ロードのHPが減少します。ダメージはターン終了時か、そのミニオン／ロードがフィールドから離れるまで蓄積します。

ミニオン／ロードのHPが0以下になった場合、そのミニオン／ロードは即座にブレイクします

11-4 HPへのダメージはターン中のみ

全てのプレイヤーのミニオン／ロードが受けていたダメージは、エンドフェイズに消滅し、ダメージによって減少していたミニオン／ロードのHPは元のHPに戻ります。

11-5 0以下のダメージ

ダメージは通常1以上の値を取りますが、なんらかの処理により0や負数に変更される場合があります。0以下のダメージは、ダメージとしては扱わず、ダメージが与えられた事にもなりません。また、負数のダメージを受けてもライフが回復するような事ありません。

12. ブレイク

12-1 総則

ブレイクとは、そのカードが破壊された事を意味する用語です。カードがブレイクした場合、カテゴリーごとに、異なるブレイク処理を行います。

12-2 ミニオン／スキルがブレイクした場合

そのカードのWT値で示されるタイムラインのウェイトゾーンに移動します。

12-3 ロード／アーツがブレイクした場合

そのカードは除外され、もしロードの上にコアが置かれていた場合、そのコア全てを自分のマスターの上に移動します。

13. クラス

13-1 総則

クラスとは「レギオンズ！」のマスターカードが持つ2種類の保有カラーシンボル（属性）の組み合わせの事で、そのマスターの魔法使いとしての職種を意味しています。

13-2 クラス専用カード

カラーシンボル（属性）を2つ持つダブルシンボルのカードをクラス専用カードと呼びます。

13-3 ルーンブレイダー

赤属性と白属性を持つクラスです。魔法剣士を現すクラスです。

13-4 フェアリーテイマー

赤属性と緑属性を持つクラスです。妖精使いを現すクラスです。

13-5 シャーマン

黒属性と緑属性を持つクラスです。巫女を現すクラスです。

13-6 デモンルーラー

黒属性と白属性を持つクラスです。悪魔召喚師を現すクラスです。

13-7 ジェネラル

白属性と緑属性を持つクラスです。魔道將軍を現すクラスです。

13-8 ウィザード

黒属性と赤属性を持つクラスです。魔道士を現すクラスです。

13-9 ネクロマンサー

黒属性と青属性を持つクラスです。死霊術士を表すクラスです。

13-10 ドールマスター

白属性と青属性を持つクラスです。人形使いを表すクラスです。

14. カード

14-1 総則

カードとは「レギオンズ！」の公式カードの事です。

14-2 カードの名前

カードは必ず一意の名前を持ち、名前によって区別されます。同じ名前を持つカードは、イラストやテキストの表記が違っていても、同じカードとして扱います。

14-3 能力

カードが持つ、ゲームの処理に関わる表記の事を能力と呼びます。イラストやプレーヤーテキストなど、ゲームの処理に関わらない表記は能力ではありません。

14-3a 属性

カードの持つ能力の1つです。

黒属性・赤属性・白属性・緑属性の4つがあり、カードのカラーシンボル欄に書かれたカラーシンボルによって現されます。複数の属性を持つカードもあります。

14-3b タイプ

カードの持つ能力の1つで、カードは、タイプ欄に書かれたタイプを持ちます。

様々な種類のタイプがあり、複数のタイプを持つカードもあります。

14-3c テキスト

カードが持つ能力の内、文章によって定義されるものです。カードのテキスト欄に書かれています。

14-3d キーワード能力

カードが持つ能力の内、ルールで定義されたキーワードによって定義されるものです。複数のキーワード能力を持つカードもあります。カードのキーワード能力欄に書かれています。

14-3e カテゴリー

カードが持つ能力の1つで、カードを大別する種類を現します。カードのカテゴリー欄に書かれています。マスター・スキル・アーツ・ミニオン・ロードの5種類があります。

14-3f コスト

カードが持つ能力の1つで、そのカードをアンロックする為に必要なマスターポイントを現す数値です。カードのコスト欄に書かれています。

14-3g CC

カードの内、ロードカードが持つ能力の1つで、コアコストと読みます。カードのCC欄に書かれている数値です。

14-3h ATK

カードの内、ミニオン／ロードカードが持つ能力の1つで、アタックと読みます。カードのATK欄に書かれてる数値です。

14-3i HP

カードの内、ミニオン／ロードカードが持つ能力の1つで、ヒットポイントと読みます。カードのHP欄に書かれる数値です。

14-3j WT

カードの内、スキル／ミニオンカードが持つ能力の1つで、ウェイトターンと読みます。

そのカードがフィールド、あるいはプレイゾーンを離れてウェイトゾーンへ移動するとき、どのウェイトゾーンへ移動するかを示します。

カードのWT欄に、図表とギリシャ数字で表されています。

14-3k 保有カラーシンボル

マスターカードのみが持つ能力です。そのマスターのクラスを現します。

14-4 ゲーム外要素

カードの持つ名前と能力を除く表記（フレーバーテキスト等）や、イラストレーションは、ゲームの処理で使用する事はありません。

14-5 バージョン違い

カードの能力が、バージョンにより異なる表記を持つ場合、最新の物を正しい表記として扱います。最新のカード能力は、常に「レギオンズ！カードデータベース」に定義されている物とします。

14-6 レギオンズ！カードデータベース

URL（<http://legions.jp/CD/>）に存在するレギオンズ！の最新カードテキストや裁定が定義されているウェブサイトの事です。カードのQRコードを読み込む事でもアクセス出来ます。

印刷されたカードのテキストと、レギオンズ！カードデータベースにあるテキストが異なる場合、レギオンズ！カードデータベースのテキストが正しいものとして扱います。

15. カードの見方

15-1 総則

「レギオンズ!」のカードには、マスター/スキル/ミニオン/アーツ/ロードという5種類のカテゴリーが存在し、それぞれ見方が異なります。それぞれのカテゴリーのカードの見方は以下の通りです。

15-2 マスターカード

プレイヤーの分身たるレギオンマスターを表します。通常の裏面を持たず、カードの両面のどちらを表側にするかで異なるモードを現します。



【通常モード】



【覚醒モード】

15-3 スキルカード

マスターが使用するスキルを表します。



15-4 ミニオンカード

マスターと共に戦うミニオンを表します。



15-5 アーツカード

マスターが使用するアーツを表します。アーツカードは、マスターが覚醒モードでないとアンロックできません。(アンロックについては後述)



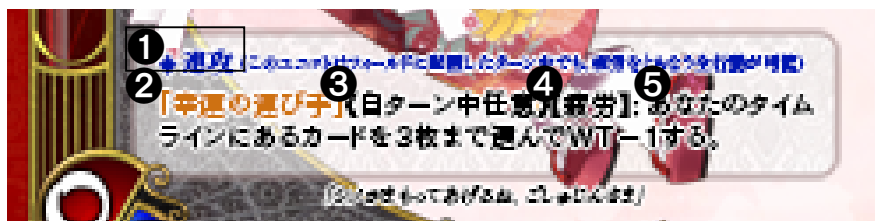
15-6 ロードカード

あなたの同盟者として戦うロードを表します。ロードカードはマスターが覚醒モードでないとアンロックできません。(アンロックについては後述)



- ①モードアイコン：マスターが今、通常モードか覚醒モードかを表します。
- ②カテゴリー
- ③カードの名前
- ④イラストレーション：カードのイラストレーションです。ゲームに影響は与えません。
- ⑤保有カラーシンボル
- ⑥テキスト欄

テキスト欄の読みかた



マスター / ミニオン / ロード



スキル / アーツ

- ①キーワード能力
- ②アビリティ名
- ③発生条件
- ④コスト
- ⑤アビリティ効果
- ⑥スキル・アーツ効果

⑦ QRコード：スマートフォンなどに読み込むことで、そのカードの解説等が乗っているカードデータベースをブラウザ上で見ることができます。

⑧ クラス

⑨ フレーバー：フレーバーテキストです。ゲームに影響は与えません。

⑩ 必要カラーシンボル

⑪ コスト

⑫ WT

⑬ タイプ

⑭ ATK

⑯ CC（コアコスト）

⑰ クラスアイコン

16. カードの位相について

16-1 総則

カードの置き方で表現される、様々な状態の事をカードの位相と呼びます。

16-2 活性状態／疲労状態

フィールドに置かれたカードは活性状態か疲労状態のどちらかの位相を持ちます。

活性状態はカードを縦向きに置いて表現します。

疲労状態はカードを横向きに置いて表現します。

16-3 リバース状態

フィールドやタイムライン等の公開領域に置かれた、スキルカード／アーツカード／ミニオンカード／ロードカードはリバース状態になる事があります。リバース状態のカードは裏向きに置いて表現します。

16-3a リバース状態でも活性状態／疲労状態の位相を併せ持ちます。

16-3b 公開領域にあるリバース状態のカードは、全プレイヤーが確認する事が出来ます。

16-3c リバース状態のカードは、カードの表側に書かれた全ての能力と名前を失います。

16-3d リバース状態のカードのコストは、0として扱います。

16-3e リバース状態のカードのカテゴリーはなく、ただのカードとして扱います。

16-3f 非公開領域にある裏向きに置かれたカードは、リバース状態とは異なります。

16-3g フィールドに置かれたリバース状態のカードは、そのプレイヤーのスタートフェイズの所定のタイミングでオープン状態になります。(→参照：26-3)

16-3h タイムラインに置かれたリバース状態のカードは、そのカードがタイムラインから別の領域に移動するタイミングでオープン状態になります。

16-4 オープン状態

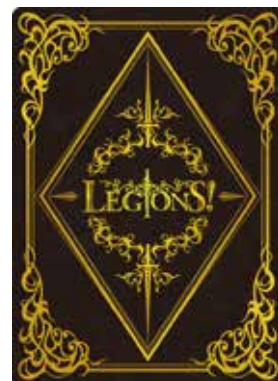
カードが、リバース状態でない、表側を上にして公開領域に置かれている場合、その位相をオープン状態と呼びます。



【活性状態】



【疲労状態】



【リバース状態】

17. 領域

17-1 総則

カードやその他ゲームオブジェクトが置かれ、それぞれが区別される場所の事を領域と呼びます。複数の領域にまたがる領域もあります。

17-2 あなたと相手の領域

あなたと相手は、原則として、それぞれ独立した個別の領域を持ちます。あなたのフィールドと、相手のフィールドは別々の領域です。

17-3 カードの移動は自分の領域のみ

ゲームの進行により、カードが別の領域へ移動する事がありますが、カードが、あなたの領域から相手の領域へ移動する事はありません。必ず、あなたの領域内でカードを移動させます。

17-4 即座移動

処理の結果などにより、カードの領域を移動させる場合、あるシーケンスの処理中であっても即座に移動させます。ただし、領域の移動により、常時効果が発生、あるいは消滅するタイミングは処理中のシーケンスが終了した後です。

17-5 公開領域

全てのプレイヤーが、その領域に置かれたカードの表側を見る事が出来る領域の事です。

17-6 非公開領域

全てのプレイヤーが、その領域に置かれたカードの表側を見る事が出来ない領域の事です。

17-7 限定公開領域

あなただけが、その領域に置かれたカードの表側を見る事が出来る領域の事です。

17-8 山札

非公開領域です。山札に置かれたカードは、全て裏向きに積み上げて置きます。何枚でもカードを置く事が出来ます。

17-9 手札

限定公開領域です。あなたの手札に置かれたカードは、相手に見えない様に持ちます。通常、手に持つかテーブルの上に伏せて置きます。手札に上限はなく、何枚でもカードを置く事が出来ます。

17-10 フィールド

公開領域です。ミニオンゾーン・リーダーゾーンの両方含む領域です。

17-11 ミニオンゾーン

公開領域です。右・中央・左の3つレーンがあり、それぞれにカードを1枚まで置く事が出来ます。レーンについては、後述します。

17-12 リーダーゾーン

公開領域です。マスターエリア・ロードエリアの両方を含む領域です。中央レーンに属します。

17-13 マスターエリア

公開領域です。マスターカードを1枚置く事が出来ます。

17-14 ロードエリア

公開領域です。ロードカードを1枚置く事が出来ます。

17-15 タイムライン

公開領域です。タイムラインには、4つのウェイトゾーン、ウェイトゾーンⅠ・ウェイトゾーンⅡ・ウェイトゾーンⅢ・ウェイトゾーンⅣがあります。

17-16 ウェイトゾーン

公開領域です。ウェイトゾーンはⅠ・Ⅱ・Ⅲ・Ⅳの4つがあり、各ウェイトゾーンには、カードを表向きに置き、全てのプレイヤーが確認する事が出来ます。各ウェイトゾーンには、何枚でもカードを置く事が出来ます。

17-17 スタンバイゾーン

公開領域です。2枚までのカードが置けます。

17-18 除外ゾーン

公開領域であり、非公開領域でもあります。

除外したカードを置く場所です。何枚でもカードを置く事が出来ます。

除外されたカードは通常表向きに置きますが、裏向きに除外すると指定された場合は、裏向きに置きます。

表向きに除外されたカードは、全てのプレイヤーが確認する事が出来ますが、裏向きに置かれたカードは全てのプレイヤーが確認出来ません。

17-19 プレイゾーン

公開領域です。スキルカード／アーツカードを、手札から、あるいはスタンバイゾーンからプレイする時、そのカードは、一時的にプレイ領域という仮想の領域（プレイシートに対応する場所がない領域・通常、手に持ったまま相手に表側を示します）に移動します。

プレイ時効果の解決後、スキルカードは、そのWTで示されるウェイトゾーンへ移動し、アーツカードは、除外ゾーンへ移動します。

18. レーン

18-1 総則

レーンとは、フィールドに存在する3つの領域の事で、左レーン・中央レーン・右レーンの3つがあります。レーンのみ、他の領域とは異なり相手の線対称で対応するレーンと共有しています。プレイヤーは、フィールドにカードを置くとき、どのレーンに配置したかを相手に分かるように明示しなければなりません。

18-2 左レーン

相手の右レーンと領域を共有し、同一レーンとして扱います。

18-3 中央レーン

相手の中央レーンと領域を共有し、同一レーンとして扱います。

リーダーゾーンに置かれたカードは全て、中央レーンにあるものとして扱います。

18-4 右レーン

相手の左レーンと領域を共有し、同一レーンとして扱います。

18-5 レーンの隣接

レーンには隣接レーンという概念があります。

左レーンは中央レーンと隣接しています。

中央レーンは、左レーンと右レーン、双方と隣接しています。

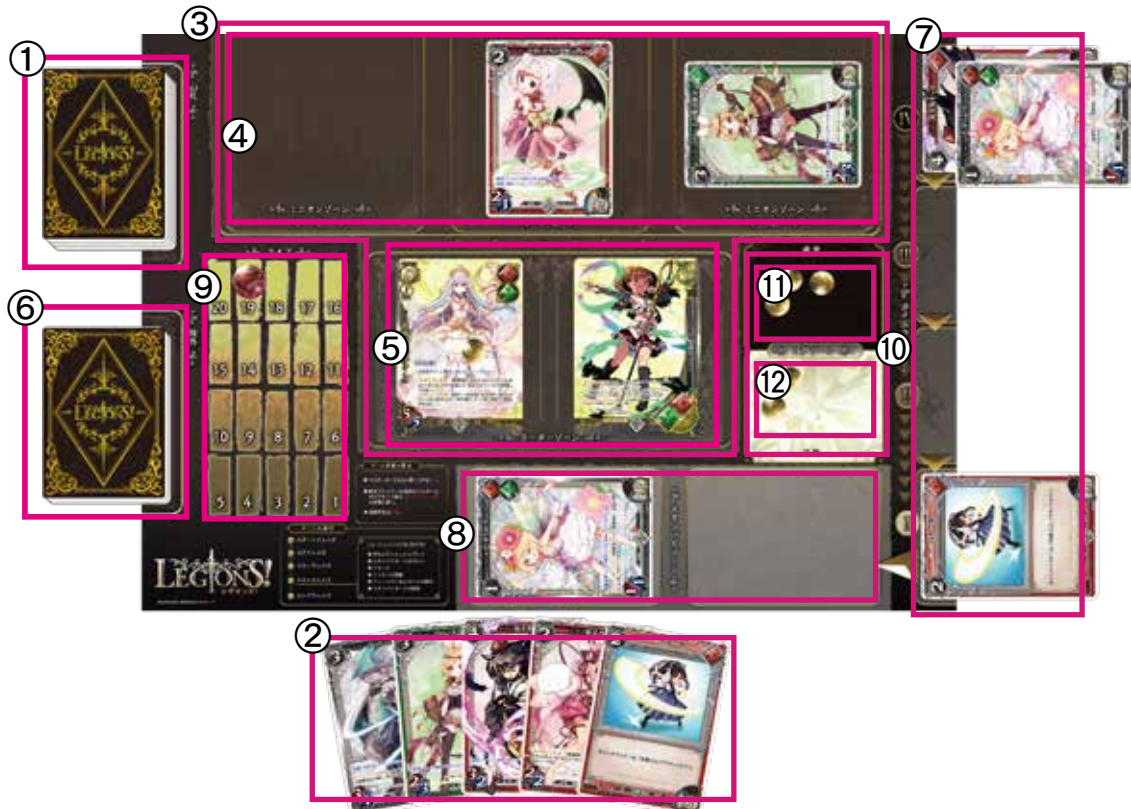
右レーンは、中央レーンと隣接しています。

19. プレイシートと領域の対応

19-1 総則

各プレイヤーはカード等のゲームオブジェクトがどの領域に置かれているか示すため、「レギオンズ！」公式ゲームシート及び、それに準ずる物を使用します。(公式戦／公認大会では、最低限、各ウェイトゾーンの領域が、対戦相手にとっても明瞭なものを使用しなければなりません。)

レギオンズ！公式プレイシートの見方



- ①山札
- ②手札
- ③フィールド
- ④ミニオンゾーン
- ⑤リーダーゾーン
- ⑥除外ゾーン
- ⑦タイムライン
- ⑧スタンバイゾーン
- ⑨ライフゲージ：レギオンマスターが持つ現在のライフをマーカーを使用して表示します。
- ⑩コアゾーン
- ⑪コア疲労エリア
- ⑫コア活性エリア

20. マスターカードのモードについて

20-1 総則

マスターカードは、どちらの面を表向きにするかによって「通常モード」と「覚醒モード」という2つの異なるモードを表現します。

20-2 「通常モード」のマスターが持つアビリティ

「通常モード」のマスターは、1つの共通アビリティを持っています。各マスターごとに、アビリティ名は異なりますが、その効果内容は共通となります。

20-2a 通常アンロック能力：スキルカード／ミニオンカードをアンロック出来るアビリティです。アンロックは、自ターン中のメインフェイズのプレイヤーアクションとして行います。

20-3 「覚醒モード」のマスターが持つアビリティ

「覚醒モード」のマスターは、3つの共通アビリティを得ます。各マスターごとに、アビリティ名は異なりますが、その効果内容は共通となります。

20-3a 覚醒アンロック能力：スキルカード／アーツカード／ミニオンカード／ロードカードをアンロック出来るアビリティです。アンロックは、自ターン中のメインフェイズのプレイヤーアクションとして行います。

20-3b コアブースト能力：コストとして自身を疲労させる事で、ゲーム外からコアを1つ取り自身の上に置きます。

20-3c 強襲付与能力：コストとして自身を疲労させる事で、あなたのフィールドにあるユニット1体を選んで、ターン終了時まで「強襲」を与えるます。

21. ユニット

21-1 総則

ユニットとは、フィールドに置かれた、マスターカード／ロードカード／ミニオンカードの事です。それらのカードが、フィールド以外の領域にある場合は、ユニットではありません。

21-2 基数

ユニットは1体2体など「～体」という基数で数えます。その場合「カード」の一文が省略され、「ミニオン1体」「マスター1体」「ユニット2体」の様に表記される場合があります。

21-3 ダメージ

ユニットは処理によりダメージを受ける事があります。ユニット以外はダメージを受ける事はありません。

21-4 ユニットに与えられた一時効果

ユニットに対し与えられていた効果は、そのユニットがフィールドから離れる時、またはオープン状態からリバース状態になった時に消滅します。

22. デッキ

22-1 総則

デッキとは、「レギオンズ！」公式カードを、規定のレギュレーションに従い組み合わせたもので、マスターカードとメインデッキの2つから成ります。

ゲームに参加するプレイヤーはそれぞれ、プレイヤー双方が同意する共通のレギュレーションに沿ったデッキを用意する必要があります。

22-2 構築戦

プレイヤーがあらかじめデッキを用意してから行うゲームを事前構築戦、あるいは構築戦と呼びます。

22-3 即興戦

プレイヤーがその場でデッキを組む、あるいはデッキを組みながら行うゲームを、即興戦と呼びます。即興戦のデッキ構築規定については、本ルールブックでは触れません。即興戦ルールブックをご覧ください。

23. レギュレーション

23-1 総則

デッキ構築における規則の事をレギュレーションと呼びます。

「レギオンズ！」の公式大会・公認大会は通常、スタンダードレギュレーションを用いて行われます。参加プレイヤーは、スタンダードレギュレーションに沿ったデッキのみ用いる事が出来ます。

23-2 スタンダードレギュレーション

23-2a デッキの総枚数はマスターカード1枚+メインデッキ40枚の合計41枚ちょうどでなければなりません。

23-2b メインデッキに、マスターカードが含まれてはいけません。

23-2c メインデッキに、同じ名前を持つカードは3枚までしか入れる事は出来ません。

23-2d メインデッキに、使用するマスターカードが持つクラスと異なる種類のクラス専用カード（使用するマスターカードの保有カラーシンボル以外のダブルシンボルカード）が含まれてはいけません。

23-2e メインデッキに、トークンカードが含まれてはいけません。

23-2f その時点で発表されている禁止カードをデッキに入れる事は出来ません。

23-2g その時点で発表されている枚数制限カードを、制限枚数を超過してデッキに入れる事は出来ません。

23-2h その時点で発表されている同時使用制限カードを、同時にデッキに入れる事は出来ません。

23-3 カードの使用制限

特定のカードが、「レギオンズ！」のゲーム体験を著しく損なっていると公式が判断した場合、スタンダードレギュレーションにおける特定カードの使用制限が、「レギオンズ！」の公式サイト (<http://legions.flipflops.jp/>) にて発表される場合があります。

使用制限には禁止・1枚制限・2枚制限・同時使用制限の3つがあります。

23-3a 禁止

そのカードはデッキに入れる事が出来ません。

23-3b 1枚制限

そのカードは1枚を超過してデッキに入れる事が出来ません。

23-3c 2枚制限

そのカードは2枚を越えてデッキに入れる事が出来ません。

23-3d 同時使用制限

指定された2枚のカードを同時にデッキに入れる事が出来ません。

24. ゲームの終了条件

24-1 総則

いずれかのプレイヤーが、勝利あるいは敗北した場合、即座にゲームは終了します。

24-2 勝利条件

24-2a 相手のマスターのライフが0になった場合、勝利します。

24-2b あなたのコアゾーンとリーダーゾーンにあるコアの合計が12個になった場合、勝利します。

24-2c カードの効果により、「あなたはゲームに勝利する」効果を得た場合、勝利します。

24-3 敗北条件

24-3a あなたのマスターのライフが0になった場合、敗北します。

24-3b あなたの山札が0枚になり、その上で山札からカードを引くことになった場合、敗北します。

24-3c カードの効果により、「あなたはゲームに敗北する」効果を得た場合、敗北します。

24-3d あなたが投了を宣言した場合、敗北します。プレイヤーはいつでも投了を宣言する事が出来ます。

24-4 勝敗判定

24-4a ゲームの終了条件のチェックは、ターンプレイヤーを基準に行います。

24-4b ゲームの終了条件のチェックは、ゲームの状況に変更がおこる度に行います。

24-4c 勝利条件と敗北条件を同時に満たした場合、敗北が優先されます。

例) 両者のマスターのライフが同時に0になった場合、ターンプレイヤー側が敗北します

25. ゲームの準備

25-1 ゲームシートの準備

「レギオンズ！」公式ゲームシートや、それに準ずる機能を持つものを、ゲームをプレイするテーブル上のそれぞれのプレイヤーの前に広げて置きます。

25-2 デッキの準備

プレイヤーは、ゲームで使用するデッキを裏向きに、双方のプレイヤーから見える位置に置きます。(通常はゲームシートの山札置き場の位置に置きます。)この時、デッキ内のマスターカードは、デッキの一番下に置き、相手プレイヤーから見えないようにします。

25-3 マスターカードのセット

双方のプレイヤーが、使用デッキを用意した後、デッキの一番下に置いたマスターカードを取り、それぞれのリーダーゾーンのマスターエリアに覚醒前モードを表にして置きます。

25-4 デッキのシャッフル

双方、残った自分のデッキを裏向きのまま良くシャッフルします。シャッフルとは、カードの順序が誰にも分からなくなるまでカードの順番をかき混ぜる事で、シャッフルを開始したら、カードの表側を見てはいけません。その後、相手デッキをカットしたり、シャッフルする事が出来ます。シャッフルが終わったら、裏向きのまま、山札置き場において、山札とします。

25-5 初期ライフのセット

それぞれが使用するマスターは、最初20点のライフを持ちます。プレイヤーは、それぞれ、マスターのライフを示す何らかのカウンターやマーカーを使用し、自分のマスターが持つライフが20点である事を示します。

25-6 初期コアのセット

それぞれのマスターカードの上にコアを5個置きます。

25-7 先攻後攻の決定

何らかのランダムな決定手段(ダイスロールやじゃんけんを推奨します)で勝ったプレイヤーが、先攻を持つか後攻を持つか決定します。先攻を持つプレイヤーが最初のターンプレイヤーになります。

もしゲームを、複数のゲームを1マッチとするルール(2ゲーム先取など)で行う場合、2回目以降のゲームは、前のゲームで敗北したプレイヤーが、先攻後攻の決定権を持ちます。

25-8 後攻ボーナスコアの配置

後攻となったプレイヤーのみ、マスターカードの上からコアを1つ取り、ウェイトゾーンIIIに置きます。

25-9 初期手札を取る

それぞれのプレイヤーは、自分の山札の上から、5枚のカードを取り、それぞれの手札とします。手札は、相手プレイヤーに見えないように持ちます。

25-10 先行第1ターンへ

準備が終わったら、先攻プレイヤーの第1ターンを開始します。

26. ターン

26-1 総則

ターンとは、プレイヤーの手番の事で、ゲームに参加するプレイヤー両者が交互に行い、ゲームが終了するまでターンを繰り返します。

手番を持つプレイヤーの事をターンプレイヤーと呼び、手番を持たないプレイヤーの事を非ターンプレイヤーと呼びます。

ターンプレイヤーのみがアクションを行います。

最初のターンを持つプレイヤーを先攻プレイヤーと呼び、もう一人を後攻プレイヤーと呼びます。

26-2 フェイズ

ターンは、スタートフェイズ→コアフェイズ→ドローフェイズ→メインフェイズ→エンドフェイズの5つのフェイズに分かれており、上記の順番で処理します。

26-3 スタートフェイズ

以下の順番で処理を行います。

- ①スタートフェイズ開始時を指定された処理を行います。
- ②あなたのフィールドにある疲労状態のカードを全て活性状態にします。
- ③あなたのフィールドにあるリバーズ状態のカードを全てオープン状態にします。
- ④スタートフェイズ終了時を指定された処理を行います。

26-4 コアフェイズ

以下の順番で処理を行います。

- ①コアフェイズ開始時を指定された処理を行います。
- ②あなたのマスターカードの上にコアがある場合、マスターカード上のコアを1つ取り、あなたのコアゾーンのコア活性エリアに置きます。
- ③この時、マスターカードが覚醒前状態であり、かつ、マスターカード上のコアが全て無くなったとき、マスターカードを裏返して覚醒モードにします。
- ④コアゾーンのコア疲労エリアにあるコアを全てコア活性エリアに移動します。
- ⑤コアフェイズ終了時を指定された処理を行います。

26-5 ドローフェイズ

以下の順番で処理を行います。

- ①ドローフェイズ開始時を指定された処理を行います。
- ②あなたの山札の上からカードを1枚取り、あなたの手札に加えます。この時、あなたの山札にカードがなく、カードを取れない場合、あなたはゲームに敗北します。
- ③プレイヤーの任意で1回のみ、手札からカードを1枚選んで裏向きに除外し、山札の上からカードを1枚引く事が出来ます。これをカードチェンジと呼びます。
- ④ドローフェイズ終了時を指定された処理を行います。

26-5a カードチェンジ

カードチェンジは任意のアクションです。プレイヤーはまず、カードチェンジを行うか行わないかを宣言します。

カードチェンジを行う場合のみ、手札から好きなカードを1枚選んで裏向きに除外し、山札の上からカードを1枚引きます。

26-6 メインフェイズ

以下の順番で処理を行います。

- ①メインフェイズ開始時を指定された処理を行います。
- ②メインフェイズアクションを任意の回数、任意の順番で行います。これ以上メインフェイズアクションを行いたくない場合、ターンプレイヤーはメインフェイズ終了を宣言し、次の処理へ移行します。
- ③メインフェイズ終了時を指定された処理を行います。

26-7 エンドフェイズ

以下の順番で処理を行います。

- ①エンドフェイズ開始時を指定された処理を行います。
- ②あなたのタイムラインに置かれている全てのカードのウェイトターン経過処理を行います。
- ③あなたと対戦相手のミニオンとロードが受けていたダメージが消滅し元のHPに戻ります。同時に、ターン終了時までと指定されていた全ての効果と、使わなかったマスターポイントが消滅します。
- ④エンドフェイズ終了時を指定された処理を行います。
- ⑤相手のターンへ移ります。

27. メインフェイズアクション

27-1 総則

メインフェイズにターンプレイヤーが行えるアクションの事をメインフェイズアクションと呼びます。

メインフェイズアクションは、手札のアンロック・スタンバイカードのプレイ・ミニオンとロードのアタック・ミニオンのレーン移動・ユニットが持つ任意起動アビリティの起動・フィールドにあるカードの除外・スタンバイゾーンにあるカードの除外の7種類があります。

これらは、メインフェイズ中に任意の回数、任意の順番で行う事が出来ます。

27-2 手札のアンロック

手札にあるカードを1枚選んで相手に分かるように示しアンロックを宣言し、カードのアンロック処理を行います。

27-3 スタンバイカードのプレイ

スタンバイゾーンに置かれたカードを1枚選んで宣言し、プレイ処理を行います。

27-4 ミニオンとロードのアタック

フィールドに置かれた、活性状態かつ行動不能状態ではない「ミニオン1体かロード1体」を選んで宣言し、アタックを行いバトルの処理をします。

27-5 ミニオンのレーン移動

ミニオンゾーンに置かれた活性状態かつ行動不能状態ではないミニオン1体を選んで疲労させ、隣接するレーンを選んで移動させます。

27-6 ユニットが持つ任意起動アビリティの起動

フィールド上のユニットが持つ任意起動アビリティの起動を宣言し、起動コストを支払って効果を得ます。

27-7 フィールドにあるカードの除外

フィールドに置かれた活性状態のカード（ミニオン／ロード／リバース状態のカード）を1枚取り、除外ゾーンに置きます。

27-8 スタンバイゾーンにあるカードの除外

スタンバイゾーンに置かれたカードを1枚取り、除外ゾーンに置きます。

28. ウェイトターン経過処理

28-1 手順

エンドフェイズに、行うウェイトターン経過処理は、以下の手順で行います。

- ①ウェイトゾーンIに置かれたカードを、任意の順番で空いているスタンバイゾーンに全て移動する。この時、カードがリバース状態だったならオープン状態にする。もし、スタンバイゾーンに空きがない場合、置けないカードは除外する。
- ②ウェイトゾーンIに置かれたコアを、コアゾーンの活性エリアに置く。
- ③ウェイトゾーンIIに置かれた、全カードと全コアをウェイトゾーンIへ移動する。
- ④ウェイトゾーンIIIに置かれた、全カードと全コアをウェイトゾーンIIへ移動する。
- ⑤ウェイトゾーンIVに置かれた、全カードと全コアをウェイトゾーンIIIへ移動する。

29. 行動不能状態

29-1 総則

ミニオン／ロードが、フィールドに配置された時、「行動不能」状態が付与されます。

マスターには、「行動不能」状態は付与されません。

そのユニットが「行動不能」状態を持つ間、「疲労」を伴う行動が出来ません。

「行動不能」状態は、ターン終了時までの効果として処理し、そのターンのエンドフェイズに消滅します。

29-2 ユニットが「速攻」を持つ場合

キーワード能力「速攻」を持つミニオン／ロードは、「行動不能」状態になりません。

29-3 ユニットが「強襲」を持つ場合

キーワード能力「強襲」を持つミニオン／ロードは、「行動不能」状態でも、相手ミニオンゾーンにあるユニットに対するアタックのみ行う事が出来ます。この時も、通常のアタックと同様にミニオン／ロードを疲労させます。

30. コスト

30-1 総則

あるアクションに対し、そのアクションを行う為に必要なコストが要求される場合があります。プレイヤーは、そのアクションの実行を宣言した時に、要求された全てのコストを支払ってからそのアクションの処理を行います。

30-1a コストの支払いとアクション

あるアクションに対しコストの支払いが要求された場合、その要求される全てのコストを支払えない場合には、そもそもアクションを行う事は出来ず、コストの一部のみを支払う事は出来ません。

30-2 コスト【マスターポイント】

コストとしてマスターポイントが要求された場合、要求された点数と同じ分のマスターポイントを支払います。支払ったマスターポイントは消滅します。

30-2a X点のマスターポイントを支払う

コストとしてX点などの代数でマスターポイントを支払う事を要求される場合があります。あなたは、この時、0以上の任意の数でマスターポイントを支払う事が出来、支払ったマスターポイントの点数をXとして、その後の効果を得る事が出来ます。

マイナスの数を支払う事は出来ません。

30-2b マスターポイントを得る方法

マスターポイントは、カードの効果かコアの疲労によって得る事が出来ます。詳細は7. コアとマスターポイントを参照して下さい。

30-3 コスト【疲労】

任意起動効果のコストとして、疲労が要求される事があります。その場合、起動する任意起動効果を持つカードを活性状態から疲労状態にする必要があります。

30-4 コスト【特定の処理】

コストとして、特定の処理が要求される場合があります。その場合、要求された処理を完全に実行しなければならず、その処理がなんらかの理由により実行できない場合、コストを支払った事にはなりません。

30-5 コアコスト

ロードのみ、コアコストという特殊なコストを持ちます。
コアコストはCCと省略されて記述される場合もあります。
コアコストについての処理は、後述します。

31. カードのアンロック

31-1 総則

手札にあるカードを、必要なコストを支払ってプレイ可能な状況にする事をカードをアンロックすると呼びます。

カードのアンロックは、「マスターのモードのチェック」→「カラーシンボルのチェック」→「アンロックコストの支払い」→「プレイかスタンバイか選ぶ」の手順で行います。

31-2 マスターのモードのチェック

あなたのマスターカードの現在のモードが「通常モード」なら、スキルカード／ミニオンカードのみがアンロック可能です。

あなたのマスターのモードが「覚醒モード」なら、スキルカード／ミニオンカードに加えてアーツカード／ロードカードがアンロック可能です。

31-3 カラーシンボルのチェック

カードをアンロックする為には、そのカードが持つカラーシンボルと同じカラーシンボルをあなたのマスターカードが持っている必要があります。

もし、マスターカードが持たない属性のカードでも、カラーシンボルを1つしか持たないシングルシンボルのカードなら追加の1マスターポイントを支払う事でアンロック可能です。

複数のカラーシンボルを持つカードはクラス専用カードであり、全てのカラーシンボルを持つマスター以外はアンロックできません。

31-4 アンロックコストの支払い

手札のカードをプレイする為には、カードのコストに等しいマスターポイントを支払う必要があります。

31-5 プレイかスタンバイか選ぶ

アンロックしたカードは、即座にプレイしますが、スキルカードまたはミニオンカードの場合のみ、即座にプレイせず、あなたの空きスタンバイゾーンに置いておく事も可能です。

アーツカード、ロードカードはスタンバイゾーンに置く事は出来ない為、必ず即座にプレイします。

31-6 適正対象がないもしくは、領域に空きがない場合

もしこの時、スタンバイゾーンに空きがなく、適正な対象がないなどでプレイも出来ない場合、そのカードは除外します。

31-7 効果によるアンロック

効果によりカードをアンロックする場合、カラーシンボルのチェックや、アンロックコストの支払いは必要はありません。

32. カードのプレイ

32-1 総則

カードを使用し、その効果を解決する事をカードをプレイと呼びます。

アンロックしたカードを即座にプレイする場合、または、スタンバイゾーンに置かれたカードをプレイする場合、カードのプレイを宣言し、即座にその処理に移ります。

32-2 プレイゾーン

カードをプレイする時、そのカードは一時的にプレイゾーンという仮想の領域に移動し、そこでカテゴリーごとのプレイ処理を行います。

32-3 ミニオンカードのプレイ

自分の空いているミニオンゾーンを選んで置きます。空いているミニオンゾーンがない場合、ミニオンカードはプレイ出来ません。

32-4 スキルカードのプレイ

テキスト欄に書かれた効果を解決し、WTで指定されたウェイトゾーンに置きます。ただし、その効果のファーストエフェクトに適正な対象がない場合は、プレイ出来ません。

32-5 ロードカードのプレイ

自分の空いているロードエリアに置きます。この時、コアゾーンからコアコスト分のコアを、ロードカードの上に移動します。

空いているロードエリアがない場合、ロードカードはプレイ出来ません。

32-6 アーツカードのプレイ

テキスト欄に書かれた効果を解決し、カードを除外します。ただし、その効果のファーストエフェクトに適正な対象がない場合は、プレイ出来ません。

33. カードの配置

33-1 総則

別の領域からフィールドにカードを置く事を「配置」と呼びます。

33-2 フィールド内でのレーン移動は、「配置」とは呼びません。

33-3 フィールド以外の領域へカードを置く事は、「配置」とは呼びません。

34. バトル

34-1 総則

ターンプレイヤーが、メインフェイズアクションとして「ミニオン／ロードの攻撃」を宣言するか、マスター攻撃効果（「あなたのマスターは～で攻撃を行う」という効果の事）を持つ効果を解決する場合、バトルの処理を行います。

34-2 バトルの手順

バトルは、次の手順で行います。

- ①アタックユニットの決定
- ②ターゲットユニットの決定
- ③アタック時に誘発する効果解決
- ④バトルダメージの応酬

34-2a アタックユニット

アタックユニットとは、アタックを行う側のユニットの事です。

34-2b ターゲットユニット

ターゲットユニットとは、アタックをされる側となる相手ユニットの事です。

34-3 アタックユニットの決定

メインフェイズアクションとして「ミニオン／ロードの攻撃」を行う場合、活性状態かつ行動不能状態ではない「ミニオンかロード1体」を選んで疲労させ、アタックユニットとします。

マスター攻撃効果で、アタックを行う場合は、アタックユニットはあなたのマスターとなります。

34-4 ターゲットユニットの決定

アタック可能範囲の相手ユニットから1体を選んで、ターゲットユニットとします。

34-5 アタック可能範囲

アタック可能範囲は、アタックユニットの配置されているレーンと、ブロッカーの有無によって決まります。

「アタックユニットの配置レーンとその隣接レーンの相手ミニオン」「ブロッカーが存在しないなら、相手のリーダーゾーンのマスター及びロード」がアタック可能範囲となります。

34-6 ブロッカー

アタックユニットと同一レーンに相手ミニオンが存在する場合、その相手ミニオンの事をブロッカーと呼び、その相手ミニオンはアタックユニットをブロックしていると呼びます。

34-7 バトルダメージの応酬

アタックユニットと、ターゲットユニットの双方が同時に、それぞれが持つATKの値に等しいバトルダメージを相手へ与えます。

35. 効果

35-1 総則

効果とは、カードのテキスト欄に書かれた処理の総称であり、その処理を行う事を効果を解決すると呼びます。

効果は、スキルカード・アーツカードをプレイした時、または、カードに書かれたアビリティが、発生条件を満たした時に解決します。

効果は、発生したら必ず解決しなければなりません。

35-2 アビリティ

ミニオン／ロードカードのテキスト欄に書かれている効果はアビリティと呼びます。アビリティはそれぞれ名前を持ち、複数のアビリティを持つカードもあります。

アビリティは必ず《》内に記述された発生条件を持ちます。

35-2a スキルアビリティ

スキルカードのテキスト欄の一部に《》内に記述された発生条件を持つスキルアビリティが定義されている事があります。これはプレイ時効果ではなく、スキルを持つアビリティとして処理します。

35-2b スキルアビリティの発生条件

スキルアビリティは、特段テキスト中に定義がない場合、そのカードがスタンバイゾーンにあり、《》内に記述された発生条件を満たした時にのみ発動します。

35-3 シーケンスとは

効果はテキストの上から（前から）順に解決していきます。この時、ひとまとまりに処理される一連の効果をシーケンスと呼びます。スキルカード・アーツカードは、そのプレイ時効果全てがシーケンス、マスター・ミニオン・ロードが持つアビリティは、アビリティごとにシーケンスです。

35-4 シーケンスの処理

あるシーケンスの処理中に、別の効果が新たに発生／消滅する事はありません。

35-5 効果対象

その効果が影響を及ぼす物を「効果対象」あるいは「効果の対象」と呼びます。テキスト中に定義され、特定のカードや、領域そのものなどが効果対象となります。

35-6 効果対象の選択

効果のテキスト中に、「～を選ぶ」「～を選び」など、効果対象の選択を要求する文章が含まれている場合があります。この時、あなたは適正な効果対象を選ぶ必要があります。

35-7 効果の立ち消え

ファーストエフェクトに適正な対象がない場合など、効果の解決が不可能な場合、その効果の解決はそこで終了します。これを効果が立ち消えになると呼びます。

35-8 ファーストエフェクト

あるシーケンスのテキスト中、アビリティ名を除く、最初の句点までの一文の事をファーストエフェクト（第1効果）と呼びます。

35-9 ファーストエフェクトの適正対象

ファーストエフェクトに効果対象の選択が含まれている場合かつ、その適正な対象が存在しない場合、その効果が誘発効果の場合、効果は立ち消えとなり、プレイ時効果の場合、そのカードはそもそもプレイ出来ません。

35-10 一時効果

発生条件が《常時》でない全ての効果は一時効果です。指定された期限が来るか、あるいは、効果対象がフィールドから離れた時、あるいはオープン状態からリバース状態になった時、その効果を失います。

35-11 変動する一時効果

効果の内容が変動する一時効果は、その効果が解決された時に、効果の内容は固定されます。
(例：「あなたの手札の枚数を X とし、フィールドにあるミニオン1体に、ターン終了時まで「+X / +X」の修正を与える」という一時効果があった場合、その効果の解決後にあなたの手札の枚数が変化したとしても、既に解決した効果の内容は変化しません。)

35-12 常時効果

発生条件が《常時》の効果は、その効果を持つカードがフィールドにある限り効果が続きます。
常時効果は、シーケンスの解決が終わり、ゲームの状況に変化があった時に再度適応し直します。
シーケンスの解決中は、常時効果は変化しません。

35-13 フィールド以外で発生する効果

あるカードが、フィールド以外にある時に効果を発生させる場合は、効果テキスト中にその旨が明記されます。

35-14 プレイ時効果

スキル／アーツカードのテキスト欄に書かれた効果をプレイ時効果と呼びます。カードをプレイした時に解決する一時効果です。

35-15 誘発効果

定義された発生条件を満たしたときに発生する一時効果です。

35-16 任意起動効果

メインフェイズアクションとして、カードの任意起動効果を指定し、「カードの任意起動アビリティの起動」を行った時に発生する一時効果です。

35-17 効果の置換

効果によって、ある効果の処理が、別の処理へ変更される場合があります。これを効果の置換と呼びます。効果が置換された場合、元の処理は発生しなかった事になる為、誘発条件などを満たす事はありません。

36. 効果の発生条件

36-1 総則

アビリティは、テキスト文中では《 》内に記述された発生条件を持ちます。

発生条件を満たした場合、「:」の右に指示された効果が発生します。

発生条件により、大別して誘発効果・常時効果・任意起動効果に分かれます。

全てのアビリティは、テキスト中に特段の指定がある場合を除き、そのカードが、フィールドにある時のみ発生します。

36-2 誘発効果

36-2a《配置時》

「そのミニオン/ロードが、別の領域からフィールドへ移動した時」に発生します。

36-2b《レーン移動時》

「そのミニオンがレーン移動を完了した時」に発生します。

36-2c《アタック時》

「そのユニットが、アタックを宣言し、アタックターゲットを決定した時」、バトルダメージの応酬前に発生します。

36-2d《あなたの～フェイズ開始時》

「あなたの～フェイズの処理に入る直前」に効果が発生します。

36-2e《あなたの～フェイズ終了時》

「あなたが～フェイズの処理が全て終え、フェイズの終了を宣言した後」に効果が発生します。

36-2f《アンロック時》

「あなたが、そのカードをアンロックした時」に効果が発生します。手札から、別の領域にカードを置く効果では発生しません。

発生タイミングは、アンロックコストを支払った直後、プレイヤースタンプゾーンへ置く前です。

36-2g《あなたが～した時》

「あなたが～で指定された行動を行った時」に効果が発生します。

36-2h《このカードが～した時》

そのカードが「～で指定された処理を行った時」に効果が発生します。

36-2i《ブレイク時》

そのカードがフィールドにある時に「ブレイク」したら効果が発生します。ブレイク後のカードが、どのような領域にどのような状態で置かれたとしても、ブレイク時効果は発生します。(例えば、ブレイク後「再生」の効果でフィールドでリバース状態になっていたとしても発生します。)

36-2j 誘発効果におけるコスト

誘発効果にも【】内に発生コストが指定されている場合があります。その場合、誘発時に指定されたコストを支払わなければ効果を得る事が出来ません。また、コストを複数回払っても、同じ誘発効果を重ねて得る事は出来ません。

36-3 常時効果

36-3a《常時》

そのユニットが、フィールド上に置かれている限り、常に効果が発生します。

そのユニットが、フィールドから離れたら、現在解決中のシーケンスの解決後、その効果は消滅します。

36-3b《自ターン中》

常時効果の一種で、あなたのターン中のみ働きます。あなたのターン中、そのユニットが、フィールド上に置かれている限り、常に効果が発生します。

そのユニットが、フィールドから離れたら、現在解決中のシーケンスの解決後、その効果は消滅します。

36-3c《相手ターン中》

常時効果の一種で、相手のターン中のみ働きます。相手ターン中、そのユニットが、フィールド上に置かれている限り、常に効果が発生します。

そのユニットが、フィールドから離れたら、現在解決中のシーケンスの解決後、その効果は消滅します。

36-4 任意起動効果

36-4a《自ターン中任意》

あなたのメインフェイズに、「その任意起動効果の起動を宣言した時」に効果が発生します。起動時に：の左にある【】内に示された起動コストを支払う必要があります。

起動コストを支払える限り何度でも起動可能です。

また、メインフェイズ以外で任意起動効果を起動する事は出来ません。

36-4b《自ターン中任意1回》

自ターン中任意の条件と同様に、任意起動アビリティを意味し、あなたのメインフェイズに、「その任意起動アビリティの使用を宣言した時」に効果が発生します。起動時に【】内に示されたコストを支払う必要があります。ただし、1ターンあたり1回しか起動できません。

37. 誘発効果の処理

37-1 総則

ゲームの状況変化が、指定された発生条件を満たした時に発生する効果を誘発効果と呼びます。誘発効果は、発生条件を満たした場合は必ず発生し、解決を行います。

37-2 誘発効果の誘発チェック

誘発効果が発生するかどうか判定する事を誘発チェックと呼びます。誘発チェックは、解決中のシーケンスの処理が終わり、ゲームの状況に変更が起こる度に行います。

37-3 一回性の原則

ある状況の変化について、同じ誘発効果が複数回発生する事はありません。

37-4 シーケンスに対する誘発回数の最小化（条件の最大化）

あるシーケンス中のゲーム状況の変化について、誘発効果は、最小の回数誘発します。複数のシーケンスについては、それぞれのシーケンスごとに誘発の最小化が行われます。

(例：あるシーケンスで3体のミニオンがあなたのフィールドに配置されたとします。《あなたのフィールドにミニオンが配置された時》の効果は3回誘発しますが、《あなたのフィールドに1体以上のミニオンが配置された時》の効果は1回のみ誘発します。1体以上という条件を最大化して解釈する為です。)

37-5 シーケンス解決中は誘発チェックを行わない

あるシーケンスの解決中に誘発効果の発生条件を満たしたとしてもその誘発効果は誘発チェックも含めて全て待機状態となり解決は行いません。待機状態となった誘発効果は、解決中のシーケンスの全ての処理が終わった段階で、改めて誘発チェックと解決を行います。

37-5a あるシーケンスの解決中に一時的に発生条件を満たした場合

あるシーケンスの解決中に、別の誘発効果が一時的に発生条件を満たし、そのシーケンスの処理終了までに再び満たさなくなった場合、その誘発効果は発生しません。あくまで、シーケンスの処理が終わった段階で、そのカードの誘発チェックを行う際に誘発条件を満たしている必要があります。

37-6 複数の誘発効果が同時に発生条件を満たした場合になった場合

複数の誘発効果が同時に発生条件を満たした場合、以下の優先順位に従って解決の順序を決定します。

誘発条件を満たした順ではありませんので注意してください。

37-6a アクションカード（優先順位1）

アンロック/プレイ/アタック/レーン移動など、メインフェイズアクションを行ったカードが持つアビリティの誘発効果は最優先で解決します。

37-6b ブレイクカード（優先順位2）

なんらかの効果や処理の結果、カードがブレイクした場合、そのカードの《ブレイク時》効果は、現在のシーケンス処理の終了後、優先して処理します。

37-6c 同時に複数のカードがブレイクした場合

同時にブレイクしたカードの中から、ターンプレイヤーが任意で解決の順番を決めます。ブレイクしたカードのオーナーではなく現在のターンプレイヤーが決めることに注意してください。

37-6d 配置カード（優先順位3）

効果によりカードが配置された場合、そのカードが持つアビリティの誘発効果の解決を、アクションカード・ブレイクカードの次に優先して処理します。

37-6e 同時に複数のカードが配置された場合

同時に配置されたカードの中からターンプレイヤーの任意で解決の順番を決めます。優先すべき配置カードが無くなったとき、初めて、それ以外の誘発効果の解決を行います。

37-6f それ以外（優先順位4）

優先されるカードがなくなった場合、それ以外のカードについては、ターンプレイヤーが任意に解決の順番を決めます。

37-7 連鎖したシーケンス

誘発効果が途切れずに解決し続けている限りに置いて、それらを一連の連鎖したシーケンスとして扱います。まだ未解決の誘発条件のチェックは、連鎖しているシーケンスで起こった全てのゲーム状況の変化に対し行います。

（例：あなたのフィールドに「樹上の狙撃手アセロラ」、ウェイトゾーン1に「新緑の精霊」が1枚ある時、「緑属性を持つミニオンA」をフィールドに配置し、「新緑の精霊」の効果から解決した場合でも、「樹上の狙撃手アセロラ」は、「緑属性を持つミニオンA」と「新緑の精霊」の2体のミニオンの配置で2回誘発効果を発生できます。）

【誘発チェックの例】

あなたのタイムラインのウェイトゾーンⅠとⅢに「新緑の精霊」が1枚ずつあるとします。便宜上ここでは、ウェイトゾーンⅠの「新緑の精霊」を「新緑の精霊A」、ウェイトゾーンⅢの方を「新緑の精霊B」と呼びます。

- ①あなたが「花冠の戦士エリン」をフィールドに配置しました。
- ②「新緑の精霊A」と「花冠の戦士エリン」の両方のアビリティが誘発条件を満たしていますが、まずアクションカード最優先の法則の為、「花冠の戦士エリン」が持つアビリティの誘発チェックと効果の解決を行います。
- ③「花冠の戦士エリン」は【「春の祝福」《配置時／レーン移動時》：あなたのタイムラインのウェイトゾーンⅡ～Ⅳにある、緑属性を持つカードを1枚選びWT-1する。】を持っています。配置時という誘発条件を満たしている為、効果を解決します。あなたのタイムラインのウェイトゾーンⅢにある「新緑の精霊B」を選び、WT-1します。
- ④「新緑の精霊B」がウェイトゾーンⅡに移動した事で、「新緑の精霊A」と「新緑の精霊B」の両方が誘発条件を満たしています。
- ⑤アクションカード以外のカードの誘発チェックをターンプレイヤーの任意の順で行います。あなたは、「新緑の精霊B」の誘発チェックを行うことにしました。
- ⑥ここで、「新緑の精霊B」が配置された事で、配置カード優先の法則により、「新緑の精霊B」の持つもう1つのアビリティである【「新緑の輝き」《このカードが、タイムラインから直接フィールドに配置された時》：このカードは、ターン終了時まで「速攻※」を得る。※速攻（このミニオンはフィールドに配置したターン中でも、疲労をとまなう全行動が可能。）】が、誘発条件を満たしている為、次に効果を解決し「新緑の精霊B」は「速攻」を得ます。
- ⑦配置カードの優先処理が終わったので、それ以外の誘発処理に戻り、残った「新緑の精霊A」の誘発チェックを行うことにします。連鎖したシーケンス中で、「花冠の戦士エリン」と「新緑の精霊B」が配置されている為、「春の芽吹き」が二回誘発出来ませんが、どちらを優先しても結果に変わりはありません。「花冠の戦士エリン」の配置で誘発したことにし、「新緑の精霊A」をフィールドに配置します。もう一回分の誘発は、「新緑の精霊A」がタイムラインからいなくなった為、不発となります。
- ⑧再び、配置カード優先の法則により、「新緑の精霊A」の持つ「新緑の輝き」の効果で解決し「新緑の精霊A」も「速攻」を得ます。
- ⑨他に誘発するアビリティがなくなったので、誘発チェックを終了します。ここで、シーケンスの連鎖も終了しました。

38. 様々な効果の処理

38-1 ダメージを与える、ダメージを受ける

対象となるユニットに対し、指定された値のダメージ処理に移ります。

38-2 ライフを得る

あなたのマスターがライフを得た場合、その分のライフが増加します。

ライフが20以上になった場合、20になったものとして処理します。

38-3 WTの増減

カードの効果により、タイムラインやスタンバイゾーンにあるカードのWTが増減する場合があります。（「WT-1する」や「WT+1」という風に、増減値がプラスマイナスを付けて指示されます）WTが増加する場合、指定の数値分、ウェイトゾーンを上の領域（数値の大きい領域）に、減少する場合は下の領域（数値の大きい領域）に移動します。

このとき処理の便宜上、スタンバイゾーンはウェイトゾーン0として扱います。

ウェイトゾーンはウェイトゾーンIVまでしか存在しない為、ウェイトゾーンIVにあるカードがWT+1した場合、代わりにウェイトゾーンIVにとどまります。

（例1：あるカードをWT+1する場合、そのカードがスタンバイゾーンにあるならウェイトゾーンIに、ウェイトゾーンIIにあるならウェイトゾーンIIIに、ウェイトゾーンIIIにあるならウェイトゾーンIV移動します。ウェイトゾーンIVに置かれていた場合はそのままです。）

（例2：あるカードをWT-1する場合、ウェイトゾーンIVにあるならウェイトゾーンIIIに、ウェイトゾーンIIIにあるならウェイトゾーンIIに、ウェイトゾーンIIにあるならウェイトゾーンIに、ウェイトゾーンIにあるならスタンバイゾーンに移動します。スタンバイゾーンに置かれていた場合はそのままです。）

38-4 ブレイクする

カードのブレイクが指示された場合、そのカードのブレイク処理を行います。

ミニオン/スキルがブレイクした場合、そのカードが今ある領域から、そのミニオン/スキルのWT値に示されたウェイトゾーンに移動します。

ロードがブレイクした場合、そのロードを除外し、そのロードの上に置かれたコアをマスター上に移動させます。

38-5 「+X/+Y」の修正を得る、与える

ミニオン/ロードに「+X/+Y」の修正が得たり、与えられた場合、そのミニオン/ロードのATKをX点増加、HPをY点増加します。

「-X/-Y」のように、負の値を取る場合はその分減少します。

修正により、HPが0以下になった場合、そのミニオン/ロードはブレイクします。

38-6 領域の移動

「カードを～に置く」「手札に戻す」等、カードの領域の移動が指示された場合、カードが今置かれている領域から、指示された領域に移動させます。

移動先の領域に、既に限界までカードが置かれている等の理由で、そのカードが置けない場合、そ

のカードがスキル／ミニオンならブレイクし、ロード／アーツなら除外します。

38-6a コアが上に置かれたロードがフィールド外に移動した場合、上に置かれたコアはあなたのマスターカードの上に移動します。

38-7 除外

領域の移動の一種です。指定されたカードを除外ゾーンに移動させます。特段の指定がないばあい、カードは表向きに除外します。

38-8 カードの位相変更

カードを指定された位相へ変更します。既にその位相になっている場合は、そのままです。

38-9 あなたのマスターは「ATK x」としてアタックを行う

あなたのマスターが、そのバトル処理の間のみ指定されたATKと効果を持つユニットとしてアタックを行います。これをマスターアタック効果と総称します。

この時、マスターを疲労させる必要はなく、マスターが既に疲労状態でも問題なくアタックを行う事が出来ます。

マスターのアタックも、通常のバトル処理と同じように処理し、アタックターゲットとダメージを応酬し、ダメージもバトルダメージとして処理します。

38-10 ユニットの効果を与える／得る

ユニット（フィールド上のミニオン／ロード／マスター）に対し、指定の効果（キーワード能力など）を与えます。または、そのユニット自体が指定の効果を得ます。

その効果は、指定された期間が過ぎるか、ユニットがフィールドから離れると消滅します。

38-11 カードを引く

あなたの山札の一番上から指定の枚数のカードを取り、あなたの手札に置きます。

38-12 疲労させる

指定されたゲームオブジェクトが、カードなら位相を疲労状態にします。コアならば、活性状態エリアにあるコアを指定の個数取り疲労状態エリアに置きます。

38-13 疲労を回復する

指定されたユニットの位相を疲労状態から活性状態へと変更します。

38-14 効果を得る

指定された効果を、そのシーケンスの中で解決します。

38-15 以下の効果の中から～選んで得る

箇条書きで列挙された効果の中から、指定された個数選び、選んだ効果を解決します。

38-16 ～する代わりに～する

ある処理をする代わりに、指定された処理をします。これを置換効果とも呼びます。

38-17 アンロックする

手札にある対象となるカードをアンロックします。

実際のアンロック処理は、現在解決中のシーケンスの解決が終わった直後に行います。

38-18 トークンを～体置く

指定されたトークンを、指定の数、フィールドに置きます。トークンは、それぞれルールによって

定義されたゲームオブジェクトとして扱います。

38-19 ～と～でバトルを行う

指定された二つのユニットでバトル処理を行います。効果によるバトル処理では、ユニットが疲労状態でも、行動不能状態でも行う事が出来ます。また、メインフェイズアクションによるアタックではないため、ユニットを疲労させる必要もありません。

38-19a バトルダメージの応酬処理以外はスキップ

効果によるバトル処理は、バトルダメージの応酬処理以外の処理がスキップされる為、「アタックターゲットにならない」効果を持つユニットやアタック可能範囲外のユニットを対象にしてもバトルを行います。

また、どちらのユニットも、アタック時誘発効果は発生しません。

38-20 コアを指定領域へ移動させる

コアを指定された領域から指定された領域へと移動します。

38-21 「～されない」

～で指定された効果あるいは処理を「何もしない」という処理へと置換します。

38-22 指定のカードをプレイする

この効果がかかれたシーケンスを解決した後に、指定されたカードのプレイ処理を行います。カードのプレイに関わる処理は通常通り行います。

39. キーワード能力

39-1 総則

特定のキーワードによって定義される効果の事をキーワード能力と呼びます。

キーワード能力は、特別に定義された場合を除き、そのカードがフィールドに置かれている時のみ効果を発揮する常時効果として処理します。

39-2 速攻

速攻を持つユニットは、フィールドに配置したターンでも「行動不能状態」になりません。

その為、疲労をとまなう全行動が可能です。

39-3 強襲

強襲を持つユニットは、フィールドに配置したターン中、つまり「行動不能状態」でも、ミニオンゾーンへのアタックが可能です。

速攻と異なり、それ以外の疲労をとまなう行動は出来ません。

39-4 先制

先制を持つユニットは、先制を持たないユニットに対し、バトル時のダメージ応酬において、先にダメージを解決します。

先制を持つユニットが、アタック側でも、アタックターゲット側でも同様です。

39-5 再生

再生を持つユニットがブレイクした場合、タイムラインに置く代わりに、その場でリバース状態にします。

再生は、ブレイク処理の内容を置換する、誘発効果として処理します。

39-6 効果ダメージ無効

効果ダメージ無効を持つユニットが、効果ダメージを受けた場合、そのダメージを0にします。

39-7 移動攻撃

移動攻撃を持つミニオンをレーン移動した場合を行った時、レーン移動の処理が終わった後、即座にアタック宣言を行い、アタック処理を行う事が可能です。

39-8 衝撃 X

自ターン中、衝撃を持つユニットが相手マスターにダメージを与えた場合、相手のスタンバイゾーン及びタイムラインにあるカードをX枚まで選んでWT + 1 します。0ダメージはダメージとして扱わない為、1ダメージ以上を与える必要があります。

衝撃Xは、誘発効果として処理します。

39-9 威圧 X

威圧を持つユニットは、Xで指定された以下のコストを持つミニオンにブロックされず、アタックターゲットにもされません。

39-10 貫通 X

貫通を持つユニットが相手のミニオン/ロードをアタックによりブレイクした時、Xで指定されたダメージを相手のマスターに与えます。

貫通Xは、誘発効果として処理します。

39-11 右配置特性 X

自ターン中、右配置特性を持つミニオンは、右レーンに配置されている時のみ、+X/+0の修正を得ます。

39-12 中央配置特性 X

自ターン中、中央配置特性を持つミニオンは、中央レーンに配置されている時のみ、+X/+0の修正を得ます。

39-13 対マスター特効 X

自ターン中、対マスター特効を持つユニットが、相手マスターにダメージを与える場合、Xで指定された点数、ダメージが増加します。

39-14 対ロード特効 X

自ターン中、対ロード特効を持つユニットが、相手フィールド上のロードにダメージを与える場合、Xで指定された点数、ダメージが増加します。

39-15 対ミニオン特効 X

自ターン中、対ミニオン特効を持つユニットが、相手フィールド上のミニオンにダメージを与える場合、Xで指定された点数、ダメージが増加します。

39-16 ブロック不可

ブロック不可を持つミニオンはブロッカーになれません。ただし、アタックターゲットにはなりません。

39-17 直進

直進を持つユニットは、同一レーンのミニオンか、リーダーゾーンにしかアタック出来ません。

39-18 跳躍

跳躍を持つユニットは、跳躍を持たない相手ミニオンによってブロックされません。

39-19 結界

結界を持つユニットは、相手の効果に選ばれません。

自分の効果の対象に選ぶことは出来ます。

39-20 領域移動無効

領域移動無効を持つユニットは効果によって、フィールドから別の領域に移動されません。ただし、レーン移動は領域の移動ではないので行われます。また、ブレイク効果によっておこる領域の移動処理は効果ではなく処理の為、領域移動無効の影響は受けません。

39-21 左配置限定

フィールドに配置する時、左レーンにしか置く事が出来ません。効果によって配置する場合も同様で、もし左レーンに置く事が出来ない場合、効果は立ち消えとなります。

配置後にレーン移動で別レーンに移動する事は可能です。

40. トークン

40-1 総則

トークンとは、ルールによって定義されるゲームオブジェクトの事で、様々な種類があります。トークンは、カードと同様に表裏と向きが表現できる道具を使って表し、通常は「レギオンズ!」公式トークンカードやトランプなどを利用します。

40-2 トークンカードの扱い

トークンを表すカードを、メインデッキに入れる事は出来ません。ゲーム外に置いておき、必要に応じてゲーム外から取り使用します。

40-3 トークンの領域移動

トークンが、処理や効果などにより、フィールドから別の領域へ移動する場合、代わりにゲーム外に取り除きます。

これは処理の置換として扱い、領域移動の効果自体は通常通り適応されたとして扱います。(例えば、あなたが「足止めの罠」の効果で相手のフィールドにあるゾンビトークンをウェイトゾーンIIに送った場合、ゾンビトークンはウェイトゾーンIIに送られる代わりにゲームから取り除かれますが、あなたは「そうした場合～」以下の効果も得る事が出来ます。つまりあなたのマスターはライフを1点得ます。)

40-4 トークンの位相

トークンも通常のカードと同様に、活性状態／疲労状態、オープン状態／リバーズ状態の位相を持ちます。

41. 定義されたトークン

41-1 総則

トークンは、総合ルール、あるいはトークンを生成するカードテキスト中にその能力が定義されます。

41-2 ゴーストトークン

コスト1・ATK1・HP1「速攻」「直進」を持ち、タイプ「ゴースト」とタイプ「トークン」、「青属性」「黒属性」を持つミニオンとして扱います。

41-3 ゾンビトークン

コスト3・ATK2・HP3を持ち、タイプ「ゾンビ」とタイプ「トークン」、「青属性」「黒属性」を持つミニオンとして扱います。

41-4 ドールトークン

コスト2・ATK2・HP2を持ち、タイプ「ドール」とタイプ「トークン」、「青属性」「白属性」を持つミニオンとして扱います。

41-5 ビッグベアトークン

コスト5・ATK4・HP5を持ち、タイプ「ドール」とタイプ「トークン」、「青属性」「白属性」を持つミニオンとして扱います。

