FORCE OF WILL 総合ルール ver ：2.0

2012 年 12 月 1 日：リリース

2013 年 5 月 1 日：最新更新

□**INDEX**

1.ゲーム概要 3

1. 使用カード
2. プレイヤー人数
3. ゲームの勝利条件
4. ゲームの大原則

2.カードの種類 7

1. 基本知識
2. ルーラー

2.3J ルーラー

1. リゾネイター
2. アディション
3. スペル
4. 魔石

3.領域 13

1. プレイグラウンド
2. 場
3. 手札
4. メインデッキ
5. 魔石デッキ
6. ルーラーエリア
7. ライフブレイクエリア
8. 墓地
9. 詠唱待機エリア
10. 魔石エリア
11. プレイグラウンドの外部

1

4.ゲームの準備 16

1. メインデッキの準備
2. 魔石デッキの準備
3. ライフの計算
4. ゲーム前の手順

5.ゲームの進行 18

1. ターンの進行
2. ドローフェイズ
3. リカバリーフェイズ
4. コールフェイズ
5. メインフェイズ
6. バトルフェイズ
7. エンドフェイズ

6.バトル 23

1. アタック宣言について
2. ブロック宣言について
3. 対象喪失について

7.呪文・能力 25

7.1 呪文の種類

7.2 能力

7.3【ブレイク】

7.4 能力として扱わないテキスト

8.シンボルスキル 29

9.優先権 31

10.チェイス 33

11.ルール処理 35

12.規定処理 36

13.ルール用語 37

14.詳細な用語 38

2

**1.**ゲーム概要

この文書は、Force of Will の基本的なゲームを理解している人のために構成されています。 このルールに書かれていることは、特殊な問題が生じたときか、あるいは競技プレイの間 にしか必要ありません。

1. 使用カード
	1. 公式印刷版 FOW カードとします。
	2. カラーコピーなどによる模造カードは FOW カードと認められず、公式の競技プ レイでの使用は認められません。
	3. カジュアルなプレイにおいては対戦するお互いのプレイヤーが合意すればどん

なカードで遊んでも構いません。

* 1. カードスリーブや、裏面や、カードサイドにマーキングして特定のカードと認

識されるカードは、公式の競技プレイでの使用は認められません。

1. プレイヤー人数

このゲームは 2 人のプレイヤーによる対戦ゲームです。

1. ゲームの勝利条件
	1. プレイヤーは、相手プレイヤーのライフポイントを減少させるようにゲームを

進めます。

* 1. 相手プレイヤーのライフポイントを 0 にすることで勝利します。
	2. お互いのライフポイントが同時に 0 になった場合、以下の順で勝利プレイヤー を決めます。

1：残されたライフブレイクの枚数が多いプレイヤー

2：残されたメインデッキの枚数が多いプレイヤー 上記の順でも勝敗のつかない場合は引き分けです。 また相手プレイヤーが投了の宣言をした場合、プレイヤーは勝利します。

1. ゲームの大原則
	1. 総合ルールとカードテキストが示す行動が矛盾する場合、カードテキストを優

先します。

* 1. 何らかの行動を指示される場合、指示する結果の部分が一部実行不能な場合で

もそれ以外の実行可能なものを実行します。

* 1. 行動を実行する際に個数や回数が指示されている場合、指示された個数や回数

を実行できない場合、可能な限りの個数や回数を実行します。

3

* + 1. 条件となる部分が実行できない場合、指示する結果は実行されません。
		2. プレイヤーやカードが現在と同一の状態になることを指示された場合、改めて

その状態になったとはみなされません。

* + 1. 何らかの行動を指示された場合、他の能力でその行動が禁止されている場合、

それは実行不可能とします。

* + 1. ゲーム中に数値の選択を求められた場合、0 以上の整数のみ選択できます。
1. プレイヤー
	* 1. ゲームに参加している人です。
		2. このゲームはそれぞれのプレイヤーが交互に自分のターンを行うことでゲーム

は進行します。 →手番を交代しながら進行するターン制です。

* + 1. 各ターン中、そのターンが自分のターンであるプレイヤーをターンプレイヤー、

そうでないプレイヤーを非ターンプレイヤーと呼びます。

1. 持ち主
	* 1. このゲーム中使用される全てのカードには持ち主が設定されます。
		2. カードの持ち主は、ゲーム開始時にそのカードをデッキに入れていたプレイヤ

ーであり、ルーラーの場合、ゲームの開始時にそのカードをルーラーエリアに

置いたプレイヤーです。

1. コントロールとコントローラー
	1. コントロールとは、誰がそのカードを使えるかを決定するものです。
	2. カードのコントローラーは、そのカードをその時点でコントロールしているプレ

イヤーです。また、そのカードのコントローラーは、通常、それをコントロール

下で場、ルーラーエリア、詠唱待機エリア、魔石エリアに出したプレイヤーです。

例：『神経操作』を相手のリゾネイターに設置した場合、そのリゾネイターをあなたの場 に移します。『神経操作』が場から離れた場合、またはコストが維持できなくなった場合、 設置されていたリゾネイターを相手の場に移します。

1. コントロールを変更する能力が無効になった場合、すみやかに持ち主のコントロ

ール下に戻します。

4

1.4.4 リカバー状態/レスト状態 【リカバー状態】

1. カードが行動していないことを示す縦向きの状態です。
2. 発動条件を満たしている能力は発動することができます。

【レスト状態】

* 1. カードが行動したことを示す横向きの状態です。
	2. 発動条件を満たしている能力は発動することができます。
1. カードのプレイの基本ルール
	1. カードを「手札」からコストを支払って使うことを「カードのプレイ」と呼びま

す。

* 1. 場や各エリアに置かれたカードの能力を使うことを「発動する」と呼びます。
	2. 発動した能力や解決の仕方は、カードの種類によって異なりますが、基本的な部

分では共通です。

* 1. 「カードのプレイ」「発動する」は、基本的に以下の STEP に設定した順番で行 います。
	2. [■STEP1■~■STEP3■]にチェイスをすることはできません。

■STEP1■プレイの宣言

1. プレイしたい手札のカードを表にし、プレイの宣言をします。
2. プレイしたい能力を指定し、発動の宣言をします。
3. プレイしたい【J 条件】を指定し、発動の宣言を行い J ルーラーにします。
4. 決められたタイミングや条件を満たしていない場合、プレイ及び発動することが

できません。同様に「コストの支払い」が正しく行えないことがわかっている場

合もプレイ及び発動することができません。

■STEP2■「対象」の指定

1. 「対象」が必要なカードの場合、それを指定します。
2. 1 枚以上指定できない場合、プレイ及び発動の宣言ができません。 ■STEP3■コストの支払い
3. プレイするカードに必要な条件を満たします。

「魔石カードをレストし、ウィルを発生させて支払う」

「手札を墓地に置く」

「自身を破棄し、墓地に置く」

などがあります。

1. コストが支払えない場合、プレイできません。

5

1. プレイするカードのコストの増減等に関する能力が適用される場合、通常の属性

指定コスト・フリーコストの支払い手順に加えて以下の順に能力を適用します。

1.コストを減算する能力の適用 「属性指定コストを 1 つ少なくする」「フリーコストを[1]ウィル少なくする」など、

プレイするカードのコストをもともとの値より減算する能力を適用します。

属性指定コストやフリーコストはマイナスの値にはなりません。

2.コストの支払い コストを減算する能力を適用した状態で、コストの支払いを行います。通常はこ の項目だけを処理します。

コストとしてカードをある状態にすることを求められる場合、既にその状態にある

カードやその状態になることを禁止されているカードをコストにすることはできま

せん。

■STEP4■チェイス

1. 非ターンプレイヤーはターンプレイヤーが優先権を放棄したことでカードのプレ

イや能力の発動に対して、カードのプレイや能力の発動で割り込むことができま

す。

■STEP5■解決

1. チェイス後、チェイスされたカードや能力から逆順に能力の解決を行います。
2. 解決中に対象を全て喪失している場合、その効果は解決に失敗し、処理を適用す

ることができません。能力の解決に失敗したカードは、持ち主の墓地に置かれま

す。

1. 解決に失敗した場合、その能力をプレイまたは発動させるために支払ったコスト

は戻ってきません。

1.4.6 表記区分 以下の項目は総合ルールの説明における表記区分です。

1. J ルーラー

→J ルーラーのことだけを指します。

1. [J/リゾネイター]

→J ルーラーとリゾネイターの両方を含む略称とします。このカードゲームでは両方 を対象にとる能力も存在するためです。

1. リゾネイター →リゾネイターのことだけを指します。

6

2.カードの種類

カードゲームには[ルーラー][J ルーラー] [リゾネイター][アディション][スペル][魔石]のカ ード群があります。

2.1 基本知識

2.1.1 カード名

 カードには名前があります。

 カード名はデッキ構築の際、同一カードの枚数制限で参照されます。 （4.1 メインデッキの準備参照）

2.1.2 コスト

1. そのカードをプレイするために必要なコストです。
2. コストは指定された属性のウィルを支払う「属性指定コスト」と、どの属性のウ

ィルで支払ってもよい「フリーコスト」があります。

1. 「属性指定コスト」と「フリーコスト」の合計値を「総コスト」と呼びます。
2. 「このカードを破棄」や「手札を 1 枚捨てる」等といったコストもあります。

2.1.3 カードテキスト

1. そのカードが持つ能力を表します。
2. [ルーラー][J/リゾネイター][アディション]が持つテキストは、特別に指定されてい ない限り、そのカードが場にある場合のみプレイおよび発動させることができま す。
3. [スペル]が持つテキストは、プレイ及び、詠唱待機エリアにある場合にのみ発動さ せることができます。
4. カードが持つテキストに、特別に指定されていない限り、それは場及びルーラー

エリアを指します。

2.1.4 種族

1. そのカードの種族です。
2. 【種族：～】と表記されます。

2.1.5 攻撃力

1. そのカードが持つ ATK です。
2. 攻撃力は戦闘で与えるダメージを表します。

7

2.1.6 防御力

* 1. そのカードが持つ DEF です。
	2. 防御力は耐えられるダメージを表します。
	3. ゲーム中いずれかの時点で、そのカードの持つ防御力以上のダメージが蓄積され

た場合、そのカードは破壊され、持ち主の墓地に置かれます。

1. ルーラー
2. ゲームのスタートからルーラーエリアに置かれます。
3. ターンプレイヤーはコールフェイズにコントロールするルーラーをレストすること で、自分の魔石デッキの上からカードを 1 枚引き、公開し、それを自分の魔石エリ アに表向きで置くことができます。
4. 【常時】【条件】【J 条件】の能力を持ちます。
5. ターンプレイヤーはメインフェイズでチェイスのない時、コントロールするリカバ ー状態のルーラーの【J 条件】を満たすことで、J ルーラーをコントローラーの場に 出すことができます。
6. ルーラーと【J 条件】で場に出た J ルーラーは同一のカードとして扱います。
7. J ルーラーになるプレイは召喚としては扱いません。
8. ルーラーエリアにある時、破壊または破棄された場合、ルーラーから J ルーラーに します。この時全ての能力と ATK/DEF を失った状態で置かれます。ただし、コー ルフェイズにコールすることはできます。

2.3J ルーラー

1. ATK と DEF を持ち、戦闘ができます。
2. J ルーラーになるプレイは召喚としては扱いません。
3. ターンプレイヤーはコールフェイズにコントロールする J ルーラーをレストするこ とで、自分の魔石デッキの上からカードを 1 枚引き、公開し、それを自分の魔石エ リアに表向きで置くことができます。
4. J ルーラーが持つレストをコストとする条件能力の発動および攻撃は、場に出たター ンは行えません。
5. J ルーラーが何らかによって破壊または破棄された場合、そのコントローラーは現時 点でのライフを半分にします。
6. 破壊または破棄された J ルーラーは、J ルーラーのまま持ち主のルーラーエリアに置 かれます。ただし、コールフェイズにコールすることはできます。
7. ルーラーエリアに置かれている場合、Ｊルーラーは全ての能力と ATK/DEF を失い ます。
8. J ルーラーは能力やシンボルスキルを持っています。

8

1. Ｊルーラーは「Ｊルーラー」を指定する能力でない限り、能力の対象になりません。
2. J 条件のプレイによって場に出た J ルーラーは召喚されたという扱いにはなりません が、その J ルーラーが参戦能力を持つ場合、例外的に参戦能力を発動します。

2.4 リゾネイター

1. ターンプレイヤーは、メインフェイズでチェイスのない時に、コストを支払うこと

で手札から召喚呪文としてプレイできます。

1. 召喚呪文が解決された時点でそのリゾネイターは持ち主のコントロール下で場に出

ます。

1. リゾネイターは ATK と DEF を持ち、戦闘ができます。
2. リゾネイターが持つレストをコストとする条件能力の発動及び攻撃は、場に出たタ

ーンには行えません。

1. リゾネイターが何らかによって破壊または破棄された場合、持ち主の墓地に置かれ

ます。

1. リゾネイターが何らかによって場を離れる場合、指示された持ち主の場所へ移動し

ます。

1. リゾネイターは能力やシンボルスキルを持っています。

2.5 アディション

1. ターンプレイヤーはメインフェイズでチェイスのない時に、コストを支払うことで

手札から通常呪文としてプレイできます。

1. 通常呪文が解決された時点でそのアディションは基本的に持ち主のコントロール下

で場に出ます。

1. アディションにはその設置可能な対象によって [アディション：フィールド] [アディション：リゾネイター] [アディション：ルーラー/J ルーラー] に分けられます。
2. 対象に設置している限り、永続的に能力が発動します。
3. アディションが何らかによって破壊または破棄された場合、その持ち主の墓地に置

かれます。

1. アディションが何らかによって場を離れる場合、指示された持ち主の場所へ移動し

ます。

9

2.5.1[アディション：フィールド]

1. 場にある限り、領域に永続的に能力を発動します。
2. 各プレイヤーは、同名の[アディション：フィールド]を 1 枚しか自分の場に設置する ことができません。
3. 各プレイヤーは、自分の場に設置されている同名の[アディション：フィールド]をプ レイすることはできません。
4. 特に指示のない場合、自分の場に設置します。

2.5.2[アディション：リゾネイター]

1. 設置対象となるリゾネイターが確認できるように重ねて設置します。
2. 設置対象のリゾネイター1 体に複数のアディションを設置することができます。
3. 相手のリゾネイターにも設置できます。
4. 設置対象のリゾネイターに設置されている場合、そのリゾネイターはその[アディシ ョン：リゾネイター]に書かれている、「このカード」と参照されている能力を除く全 ての能力を持ち、さらに自身の ATK と DEF が、その[アディション：リゾネイター] の【±/±】または【～～×数値】だけ反映されます。設置されている[アディション： リゾネイター]は、「このカード」と参照されている能力を除くすべての能力が無効に なります。
5. 設置対象のリゾネイターが何らかによって場を離れた場合、その持ち主の墓地に置

かれます。

1. 設置対象のリゾネイターが破壊による能力、または DEF が 0 以下となって破壊され た場合、[アディション：リゾネイター]にも破壊が付随します。
2. 各プレイヤーは同名の[アディション：リゾネイター]を設置することができます。

2.5.3[アディション：ルーラー/J ルーラー]

1. 対象となるルーラーまたは J ルーラーが確認できるように重ねて設置します。
2. 対象のルーラーまたは J ルーラー1 体に複数のアディションを設置することができ ます。
3. 相手のルーラーまたは J ルーラーにも設置できます。
4. 設置対象のルーラー/J ルーラーに設置されている場合、そのルーラー/J ルーラーは その[アディション：ルーラー/J ルーラー]に書かれている、「このカード」と参照さ れている能力を除く全ての能力を持ち、さらに自身の ATK と DEF が、その[アディ ション：ルーラー/J ルーラー]の【±/±】または【～～×数値】だけ反映されます。 設置されている[アディション：ルーラー/J ルーラー]は、「このカード」と参照され ている能力を除くすべての能力が無効になります。

10

1. 設置対象のルーラー/J ルーラーが破壊による能力、または DEF が 0 以下となって破 壊された場合、[アディション：ルーラー/J ルーラー]にも破壊が付随します。
2. 設置対象のルーラー/J ルーラーが破棄された場合、[アディション：ルーラー/J ルー ラー]は持ち主の墓地に置かれます。

2.6 スペルカード

1. プレイヤーはコストを支払うことで、手札から通常呪文としてプレイできます。
2. スペルカードは [スペル：詠唱] [スペル：詠唱破棄] [スペル：詠唱待機] に分けられます。
3. 通常呪文が解決された時点で、その持ち主の墓地に置かれます。

2.6.1[スペル：詠唱]

1. ターンプレイヤーはメインフェイズでチェイスのない時、コストを支払うことで手

札から通常呪文としてプレイできます。

1. 通常呪文が解決された時点でテキストに書かれた処理を行い、そのカードを持ち主

の墓地に置きます。

2.6.2[スペル：詠唱破棄]

1. 優先権を持つプレイヤーはコストを支払うことで手札から通常呪文としてプレイで

きます。

1. 呪文や能力にチェイスしてプレイすることができます。
2. 自分のターンでも相手のターンでも必要な条件を満たしていれば、フリータイミン

グでプレイすることができます。

1. 通常呪文が解決された時点でテキストに書かれた処理を行い、そのカードを持ち主

の墓地に置きます。

2.6.3[スペル：詠唱待機]

1. 手札からプレイすることはできません。
2. ターンプレイヤーはメインフェイズでチェイスのない時、フリーコストを[2]ウィル 支払うことで手札の[スペル：詠唱待機]を自分の詠唱待機エリアに裏向きで配置する ことができます。この行為はプレイではありません。
3. 配置したターンは発動することができません。次のターンから発動することができ

ます。

11

1. 優先権を持つプレイヤーは【発動条件】を満たし、コストに必要な魔石カードがコ

ントローラーの魔石エリアにある場合、通常呪文としてプレイできます。プレイに

魔石をレストする必要はありません。

1. 呪文や能力にチェイスしてプレイすることができます。
2. 【発動条件】が任意とされている場合、フリータイミングを指します。
3. 【発動条件】に発動するタイミングではなく、コストを支払う記述がある場合、そ の支払いは [1.4.5 カードのプレイの基本ルール]を参照します。
4. 通常呪文が解決された時点でテキストに書かれた処理を行い、詠唱待機エリアから

そのカードを持ち主の墓地に置きます。

2.7 魔石

1. ターンプレイヤーはコールフェイズにコントロールするルーラーまたは J ルーラー をレストすることで、自分の魔石デッキの上からカードを 1 枚引き、公開し、それ を自分の魔石エリアに表向きで置くことができます。
2. 何らかによってウィルの支払いを求める場合にのみ魔石をレストし、「ウィル」を生

み出すことができます。

1. 魔石をレストする行為はチェイスに組まれず、即時解決されます。
2. 魔石が何らかによって破壊または破棄された場合、その持ち主の墓地に置きます。
3. 魔石が何らかによって魔石エリアを離れる場合、指示された持ち主の場所へ移動し

ます。

2.7.1 ウィル

1. 「ウィル」は魔石をレストすること等で生み出されます。
2. 「ウィル」はカードをプレイするコストとなります。
3. 生み出された「ウィル」はコストとして消費されます。
4. 消費されず蓄積された「ウィル」は、リカバーフェイズとエンドフェイズで消滅

します。

（P19 5.3 リカバリーフェイズ/P22 5.7 エンドフェイズを参照）

12

3.領域

1. 領域とはゲーム中にカードを置く場所を表します。
2. このゲームでは領域には「プレイグラウンド」「プレイグラウンドの外部」があります。

3.1 プレイグラウンド

1. プレイグラウンドには「場」「手札」「メインデッキ」「魔石デッキ」「ルーラーエリ

ア」「ライフブレイクエリア」「墓地」「詠唱待機エリア」「魔石エリア」があります。

1. 「手札」「メインデッキ」「魔石デッキ」「ルーラーエリア」「ライフブレイクエリア」

「墓地」「詠唱待機エリア」「魔石エリア」「プレイグラウンドの外部」はゲーム中そ

れぞれのプレイヤーが所有します。

3.1.1 基本原則

1. プレイグラウンドには公開情報と非公開情報、プレイヤー情報があります。
2. 公開情報にあるカードはどちらのプレイヤーもその内容をいつでも確認すること

ができます。

1. 非公開情報にあるカードはどちらのプレイヤーもその内容を確認することはでき

ません。

1. プレイヤー情報にあるカードはそのプレイヤーがその内容をいつでも確認するこ

とができます。

1. どちらのプレイヤーもいつでも全てのプレイグラウンドにおいて、そのプレイグ

ラウンドにあるカードの枚数を確認することができます。

1. 同時に複数のカードが同一のプレイグラウンドに移動する場合、順番はその持ち

主が決めます。

3.1.2 公開情報

 公開情報は以下の領域を指します。

「場」「ルーラーエリア」「墓地」「魔石エリア」「プレイグラウンドの外部」

3.1.3 非公開情報

 非公開情報は以下の領域を指します。

「メインデッキ」「魔石デッキ」「ライフブレイクエリア」

3.1.4 プレイヤー情報

1. プレイヤー情報は以下の領域を指します。

「手札」「詠唱待機エリア」

13

1. 場
	1. J ルーラー、リゾネイター、アディションを置くプレイグラウンドです。
	2. 場に出せるカードに枚数の上限はありません。
	3. 自分がコントロールする場のカードの位置は自由に移動することができます。
2. 手札
3. プレイヤーが引いたカードを保持しておくプレイグラウンドです。
4. 特別に指定がない限り、手札には 7 枚の上限があります。
5. ターン終了時に、ターンプレイヤーは手札が 8 枚以上ある場合、7 枚になるまで選ん で持ち主の墓地に置きます。
6. 自分の手札にあるカードは自由に確認することができ、また順番を変更することが

できます。

3.4 メインデッキ

1. プレイヤーが用意したメインデッキを置くプレイグランドです。
2. ゲーム開始時に用意します。
3. リゾネイター・アディション・スペルのカードの束です。
4. 特別な指示がない限り、メインデッキのカードを確認することや順番を変更するこ

とはできません。

3.5 魔石デッキ

1. プレイヤーが用意した魔石デッキを置くプレイグランドです。
2. ゲーム開始時に用意します。
3. 魔石のカードの束です。
4. 特別な指示がない限り、魔石デッキのカードを確認することや順番を変更すること

はできません。

3.6 ルーラーエリア

1. ゲーム開始時に用意します。
2. ルーラー、または場から離れた J ルーラーを置くプレイグランドです。

14

3.7 ライフブレイクエリア

1. ライフブレイクを置くプレイグランドです。
2. ライフブレイクエリアのカードの順番を変更することはできません。ライフブレイ クエリアには 4 枚の上限があります。
3. 何らかによってライフブレイクエリアに上限を超えるカードが置かれる場合、代わ

りに持ち主の墓地に置かれます。

3.8 墓地

 破壊、破棄または捨てられたカードや発動済みのカードを置くプレイグランドです。

 墓地にあるカードの順番は変更することはできません。

3.9 詠唱待機エリア

1. [スペル：詠唱待機]カードを裏向きで配置するプレイグランドです。
2. 詠唱待機エリアに配置できるカードの枚数に上限はありません。
3. 自分の詠唱待機エリアにあるカードは自由に確認することができます。しかし順番

を変更することはできません。

1. [スペル：詠唱待機]カード以外のカードを詠唱待機エリアに配置することはできませ ん。
2. ゲーム中あらゆる時点で詠唱待機エリアに[スペル：詠唱待機]以外のカードが置かれ ていることが判明した場合、そのカードを配置したプレイヤーは、そのゲームで敗 北となります。
3. ゲーム終了時に詠唱待機エリアのカードを全て表向きにします。この時[スペル：詠 唱待機]以外のカードが配置されていた場合、そのカードを配置したプレイヤーは、 そのゲームで敗北となります。

3.10 魔石エリア

1. 魔石を置くプレイグランドです。
2. 魔石エリアに出せるカードの枚数に上限はありません。
3. 自分の魔石エリアのカードの順番は変更することができます。

3.11 プレイグラウンドの外部

1. ゲームから取り除かれたカードを置く領域です。
2. ゲーム中「取り除く」と指示された場合にカードを置きます。
3. 自分のプレイグラウンドの外部にあるカードの順番は変更することができます。

15

4.ゲームの準備

ゲームを開始するに当たり、メインデッキ、魔石デッキ、ルーラーが必要になります。

4.1 メインデッキの準備

1. メインデッキは 40 枚以上 60 枚以下で構成されます。
2. メインデッキに入れることができるのは、種類がリゾネイター、アディション、ス ペルのカードだけです。この 3 種類を必ず入れる必要はありません。
3. 同名のカードは 4 枚まで入れることができます。
4. 【ブレイク】を持っているカードに構成上の枚数制限はありません。
5. 特別な指示がない限り、メインデッキのカードを確認することや順番を変更するこ

とはできません。

4.2 魔石デッキの準備

1. 魔石デッキは 20 枚以下で構成されます。
2. 魔石デッキに入れることができるのは、種類が魔石のカードだけです。
3. 同名のカードでも基本となる魔石カードであれば 4 枚を超えて構成することができ ます。
4. 特別な指示がない限り、魔石デッキのカードを確認することや順番を変更すること

はできません。

4.3 ライフポイントの計算

1. このゲームには 4000 のライフが設定されています。
2. あらかじめライフの計算方法を決めます。
3. メモ用紙に筆記具でライフの計算をすることを推奨します。
4. お互いのプレイヤーが同意する計算方法であれば問題ありません。
5. ゲーム中ライフを支払う指示があった場合はカードテキストの通り進めますが、原 則として 100 単位での支払いを行います。減算だけでなく加算も同様です。
6. ゲーム中ライフポイントが半分になる場合があります。この時、10 の位が発生した 場合は切り上げた値をライフポイントとします。

16

4.4 ゲーム前の手順

1. それぞれのプレイヤーはゲーム開始前に以下の手順を実行します。 1.自分のメインデッキと魔石デッキをそれぞれシャッフルします。 2.相手のメインデッキと魔石デッキをそれぞれシャッフルします。

→相手のメインデッキと魔石デッキの内容を確認してはいけません。 3.シャッフル後、指定されたエリアに表が見えないように置きます。

4.4.1 先攻/後攻の決定  お互いのプレイヤーが納得する方法で先行/後攻を決めます。

 じゃんけんをして勝ったプレイヤーが先行/後攻を決めることを推奨します。

4.4.2 手札

1. お互いのプレイヤーは自分のメインデッキの一番上から 5 枚をドローし、自分の 手札にします。
2. 先攻プレイヤーは手札を引き直すかどうかを決め、決めた後、後攻のプレイヤー

も同様の選択を行います。選択後、先攻プレイヤーから宣言を行います。お互い

のプレイヤーの宣言後、先攻プレイヤーから手札を引き直す枚数を宣言し、手札

から宣言した枚数を選び、自分のメインデッキの一番下に戻し、戻した枚数と同

じ枚数をメインデッキの一番上から手札に移動させることができます。その後、

後攻プレイヤーも同様に行います。

4.4.3 ライフブレイク  それぞれのプレイヤーは自分のメインデッキの一番上から 1 枚ずつ裏向きのまま

自分のライフブレイクエリアに下から上に 4 枚置きます。  置くときに表を見てはいけません。

4.4.4 ルーラーの設置

1. それぞれのプレイヤーは「セットザルーラー」の掛け声とともに、自分のルーラ

ーエリアにルーラーカードを置くことを推奨します。

1. 事前にルーラーをルーラーエリアに置き、上に紙等をかぶせておくことを推奨し

ます。

先攻のプレイヤーがターンプレイヤーとなってゲームの開始、ならびにターンを開始しま

す。

17

5.ゲームの進行

1. それぞれのターンにおけるターンプレイヤーの行動は、順番に 6 つのフェイズで構成 されます。



1. それぞれのフェイズに行うことは STEP で構成されます。
2. 非ターンプレイヤーも行動できるタイミングがあります。
3. ターン/フェイズ/ステップの終了はお互いのプレイヤーが同意した場合、終了します。

5.1 ターンの開始-ゲームの開始

1. ターンプレイヤーが優先権を持ちます。
2. フェイズ/ステップの間も同様です。

5.2 ドローフェイズ 先攻プレイヤーの最初のターンはドローフェイズをスキップします。

■STEP1■開始宣言 ドローフェイズ開始時に発動する能力を適用します。

■STEP2■規定処理

ターンプレイヤーは自分のメインデッキの一番上のカードを 1 枚ドローし、手札に加え ます。

■STEP3■移行 ドローフェイズ終了時に発動する能力を適用します。

18

5.3 リカバリーフェイズ

■STEP1■開始宣言

1.発生している全てのウィルを消滅させます。

2.リカバリーフェイズ開始時に発動する能力を適用します。

■STEP2■規定処理 ターンプレイヤーは自分の場と魔石エリア、ルーラーエリアにあるカードを全てリカバ ー状態にします。

■STEP3■移行 リカバリーフェイズ終了時に発動する能力を適用します。

5.4 コールフェイズ

■STEP1■開始宣言 コールフェイズ開始時に発動する能力を適用します。

■STEP2■規定処理 ターンプレイヤーは以下のいずれかを行います。

1. コントロールするルーラーまたは J ルーラーをレストし、自分の魔石デッキの一番 上のカードを 1 枚引き、公開し、自分の魔石エリアに【リカバー状態】で置きます。
2. 規定処理のスキップを宣言します。

■STEP3■移行 コールフェイズ終了時に発動する能力を適用します。

5.5 メインフェイズ ターンプレイヤーは、呪文及び能力をプレイ及び発動できます。

■STEP1■開始宣言 メインフェイズ開始時に発動する能力を適用します。

■STEP2■移行

1.ターンプレイヤーはバトルフェイズに移行するか、エンドフェイズに移行するか選択で きます。

2.メインフェイズ終了時に発動する能力を適用します。

3.バトルフェイズもしくはエンドフェイズに移行します。

19

5.6 バトルフェイズ

1. メインフェイズ中にターンプレイヤーがバトルフェイズへの移行を宣言した場合の

み、このフェイズを行います。

1. アタック宣言ができるのは 1 回のバトルフェイズにつき、[J/リゾネイター]1 体とな ります。
2. バトルフェイズは 4 つのステップによって構成されます。

1.バトルフェイズ開始ステップ

2.攻撃宣言ステップ

3.ブロック宣言ステップ

4.戦闘判定ステップ

5.6.1 バトルフェイズ開始ステップ

■STEP1■開始宣言 バトルフェイズ/バトルフェイズ開始ステップ開始時に発動する能力を適用します。

■STEP2■移行 バトルフェイズ開始ステップ終了時に発動する能力を適用します。

5.6.2 攻撃宣言ステップ

■STEP1■開始宣言 攻撃宣言ステップ開始時に発動する能力を適用します。

■STEP2■規定処理－攻撃宣言

1. 攻撃の宣言か、スキップを宣言することもできます。
2. ターンプレイヤーは以下の手順を行います。
	1. コントロールするリカバー状態の[J/リゾネイター]を 1 体指定し、レスト状態に します。
	2. 攻撃する対象を指定します。
3. 相手プレイヤー（直接攻撃）
4. レスト状態の相手がコントロールする[J/リゾネイター] 1.3 攻撃宣言した時の能力の処理を行います。

2.スキップの宣言があった場合、上記の手順は行いません。

1. レストした[J/リゾネイター]は攻撃宣言をしたものとみなします。

20

■STEP3■移行 攻撃宣言ステップ終了時に発動する能力を適用します。

5.6.3 ブロック宣言ステップ

■STEP1■開始宣言 ブロック宣言ステップ開始時に発動する能力・効果を適用します。

■STEP2■規定処理－ブロック宣言

1. 非ターンプレイヤーはブロックの宣言か、スキップを宣言することもできます。
2. 非ターンプレイヤーは以下の手順を行います。
	1. コントロールするリカバー状態の[J/リゾネイター]を 1 体指定し、レスト状態に します。
	2. ブロック宣言した時の能力の処理を行います。

2.スキップの宣言があった場合、上記の手順は行いません。

■STEP3■移行 ブロック宣言ステップ終了時に発動する能力を適用します。

5.6.4 戦闘判定ステップ

■STEP1■開始宣言 戦闘判定ステップ開始時に発動する能力を適用します。

■STEP2■戦闘判定

1.攻撃側の[J/リゾネイター]とブロック側の[J/リゾネイター]を確定します。 2.発動する能力を適用します。

21

■STEP3■戦闘処理 攻撃する対象により以下の行動が実行されます。

1. 攻撃する対象がプレイヤーの場合
2. 攻撃宣言をした[J/リゾネイター]の現時点での ATK の数値分、相手プレイヤーのラ イフから減算します。
3. 直接攻撃を受けた時の能力の処理を行います。
4. 直接攻撃を与えた時の能力の処理を行います。
5. バトルの相手が[J/リゾネイター]の場合
6. それぞれの[J/リゾネイター]の現時点での ATK の数値分、それぞれの[J/リゾネイタ ー]の DEF にダメージを与えます。
7. ダメージを受けた時の能力の処理を行います。
8. ダメージを与えた時の能力の処理を行います。
9. 破壊された時の能力の処理を行います。
10. 墓地に置かれた時の能力の処理を行います。

■STEP4■移行

1.バトルフェイズ終了時に発動する能力を適用します。

2.メインフェイズまたはエンドフェイズに移行します。

5.7 エンドフェイズ

■STEP1■開始宣言 エンドフェイズ開始時に発動する能力を適用します。

■STEP2■規定処理・移行－ターン終了 1.このターンを終了します。 2.全ての[J/リゾネイター]に蓄積されているダメージを取り除きます。 3.ターン終了時に発生する能力の処理を行います。 4.発生している全てのウィルを消滅させます。

5.ターンプレイヤーは手札が 8 枚以上ある場合、7 枚になるまで選んで持ち主の墓地に置 きます。 6.現在の非ターンプレイヤーをターンプレイヤーとして、新たなターンを開始します。

22

6.バトル

6.1 攻撃宣言について

1. バトルフェイズ中ターンプレイヤーは非ターンプレイヤーの場にいるレスト状態の [J/リゾネイター]を攻撃対象にする場合があります。その[J/リゾネイター]が『ブロ ック宣言できない』といったテキストがあった場合でも攻撃の対象にとることがで きます。

6.2 ブロック宣言について

1. 非ターンプレイヤーはレスト状態の[J/リゾネイター]または【指定攻撃】により、リ カバー状態の[J/リゾネイター]を攻撃対象にされる場合があります。その場合、その [J/リゾネイター]はブロック宣言したことにはならず、戦闘に参加しているものとし てバトルの処理を進めます。

23

6.3 対象喪失について バトルフェイズ中、何らかによってブロック側の[J/リゾネイター]が場を離れた場合、以 下のように処理します。

1.プレイヤーが対象の場合

1. プレイヤーに直接攻撃を行います。
2. [バトルフェイズ―ブロック宣言ステップ―STEP2]において攻撃対象と指定された プレイヤーの代わりにブロック宣言した[J/リゾネイター]が[バトルフェイズ―戦闘 判定ステップ―STEP2]の時点で場に存在しない場合、[バトルフェイズ―攻撃宣言ス テップ―STEP2]において攻撃対象と指定されたプレイヤーを対象に[バトルフェイ ズ―戦闘判定ステップ―STEP2]の処理を行います。

2.[J/リゾネイター]が対象の場合

1. 攻撃の対象となった[J/リゾネイター]が[バトルフェイズ―戦闘判定ステップ― STEP2]の時点で場に存在しない場合、[バトルフェイズ―戦闘判定ステップ― STEP3]に移行します。
2. [バトルフェイズ―ブロック宣言ステップ―STEP2]において攻撃対象と指定された [J/リゾネイター]の代わりにブロック宣言した[J/リゾネイター]が[バトルフェイズ― 戦闘判定ステップ―STEP2]の時点で場に存在しない場合、[バトルフェイズ―攻撃宣 言ステップ―STEP2]において攻撃対象と指定された[J/リゾネイター]を対象に[バト ルフェイズ―戦闘判定ステップ―STEP2]の処理を行います。

また何らかによって、バトルフェイズ中、攻撃宣言した[J/リゾネイター]が場から離れた 場合、[バトルフェイズ―戦闘判定ステップ―STEP3]に移行します。

24

7.呪文・能力

呪文や能力は一度プレイ及び発動した場合、たとえ場を離れたとしても、その呪文や能力

を無効にしない限り能力を発動します。

各呪文、能力によりチェイスを組むことができるカード、チェイスを組むことができない

カードがあります。

7.1 呪文の種類  手札からプレイするカードは全て「呪文」として扱います。

(魔石・ルーラー・場に出ている[Ｊ/リゾネイター]は呪文として扱いません。)

 リゾネイターを手札から場に出す「召喚呪文」とアディションやスペルをプレイす る「通常呪文」に識別されます。

7.1.1 召喚呪文

 総コストを支払い、リゾネイターをプレイすることを指します。  呪文や能力にチェイスしてプレイすることはできません。

7.1.2 通常呪文

* 1. 総コストを支払い、アディションやスペルをプレイすることを指します。
	2. それぞれで設定されたタイミングでプレイすることができます。
1. 能力
2. 能力とはカードのテキストによって実行される行動の指示です。
3. 基本的に能力は呪文としては扱いません。

7.2.1【常時】

1. 常時能力には常に継続効果を発生させる常在型と、特定の行動によって強制的に

発生する誘発型があります。

1. 常時能力が対象を求める場合、その常時能力の指示を実行するプレイヤーが発動

時に対象を選択します。

7.2.1.1 常在型常時能力

1. 常にそのテキストに記載された内容を発動し続ける能力です。
2. 常在型常時能力は場に出ればすぐに発動されます。
3. 常在型常時能力は場から離れた、条件が満たせなくなった場合、ただちに能力

が失われます。

25

1. 常在型常時能力はチェイスには組み込まれず、チェイス処理の最中でも能力が

発動します。

1. 場または[J/リゾネイター]に加算、減算の能力が発動している場合、その常在型 常時能力は加算減算の結果だけを反映させます。

7.2.1.2 誘発型常時能力

1. 誘発型常時能力には「～時、」「～度、」などと書かれている節ではじまり、「[誘 発条件、結果]」という文体です。
2. 誘発型常時能力の最初の部分で「～時、」「～度、」などが含まれ、どのような行 動で誘発するかが示されています。
3. 誘発型常時能力は解決する段階で、それを誘発させているカードがすでに場に

ない場合でも解決されます。誘発時点と解決時点でそれを誘発させたカードの

コントローラーが異なる場合、誘発時点でのコントローラーがその能力のコン

トローラーとなります。

7.2.1.3 常時能力の解決処理

1. 同じタイミングで複数の常時能力が発動した場合、下記の手順で解決を行いま

す。 1.優先権を持つプレイヤーの常在型常時能力の適用

2.以降、お互いに常在型常時能力がなくなるまで続けます

3.常在型常時能力の解決

4.優先権を持つプレイヤーの誘発型常時能力の適用

5.お互いに優先権を放棄するまで続けます

6.誘発型常時能力の解決

1. 1.~3.までは他のカードでチェイスを組むことはできません。 誘発型常時能力にチェイスを組むことはできます。

例：常在 A、常在 B、常在 C と誘発チェイス A、誘発チェイス B、誘発チェイス C がある場合。 まず、常在型常時能力の解決を行います。優先権を持つプレイヤーから交互に 1 つ ずつ解決していきます。「常在 A」→「常在 B」→「常在 C」と解決を行います。そ の後、誘発型常時能力のチェイスを組みます。「誘発チェイス CBA」と組んだ場合、 ABC の順に解決を行います。

26

7.2.2【参戦】

1. この能力をもつカードが召喚された時に発動する能力です。
2. [J/リゾネイター]の召喚時、そのカードが場から離れていた場合でも参戦能力は発 動します。参戦能力の発動は強制で、指定がない限り発動しないことを選択でき ません。
3. 参戦能力は発動するとチェイスの処理にしたがって解決します。
4. 召喚呪文以外の方法で場に出た場合、特別な記述がない限り参戦能力は発動しま

せん。

1. Ｊ条件のプレイによって場に出た J ルーラーは召喚されたという扱いにはなりま せんが、そのＪルーラーが参戦能力を持つ場合、例外的に参戦能力を発動します。

7.2.3【条件】

1. 条件能力とはそれぞれのプレイヤーが決められたタイミングでコストを支払うこ

とで発動する能力です。

1. 条件能力がチェイス処理に入った時や解決時にその条件能力を発動させたカード

が場を離れていた場合でもその能力は解決されます。

1. 条件能力には事前に能力を発動し、その行動やタイミングが起きた時に処理する

能力もあります。

1. 呪文や能力にチェイスして使用することができます。
2. 条件能力はコストを支払う事で、1 ターン中に何度でも発動する事ができます。た だし 1 チェイス中に、1 回しか発動できません。 例：『ミラージュドレイク』Ａの条件能力を発動し、非ターンプレイヤーが『死の 接吻』をチェイスし、『ミラージュドレイク』Ａを対象にしました。その後、『ミ ラージュドレイク』Ａの条件能力でチェイスすることはできません。ただし、タ ーンプレイヤーは『ミラージュドレイク』Ｂでチェイスすることは可能です。

7.2.4【J 条件】

1. Ｊ条件とはターンプレイヤーがメインフェイズ中、コントロールするルーラーが リカバー状態でチェイスのない時、コストを支払うことで発動できる能力です。
2. Ｊ条件が解決されると J ルーラーとして持ち主のコントロール下で場に出します。
3. Ｊ条件のプレイによって場に出た J ルーラーは召喚されたという扱いにはなりま せんが、そのＪルーラーが参戦能力を持つ場合、例外的に参戦能力を発動します。

27

7.3【ブレイク】

1. ブレイクとはライフブレイクエリアにあるカードを表にした時、発動する能力です。
2. ルーラー/魔石以外のカードには赤字で『【ブレイク】～～～』と書かれたテキストが あります。赤字の部分をブレイクと呼びます。
3. ブレイクは能力や呪文と異なり、「ライフブレイク」として扱われます。

7.3.1 ライフブレイクの発動

1. 発動する場合はライフブレイクエリア一番上のカードから順に表向きにして能力

を発動させます。

1. ライフブレイクは下記の順に処理を行います。

1.優先権を持つプレイヤーは現在のライフに応じた枚数の自分のライフブレイクを 発動することができます。発動するライフブレイクを表向きにします。 2.対象を求める能力の場合、対象を選択します。 3.ブレイクを発動してチェイスのルールに従って解決します。

* 1. ブレイク能力のないカードは能力を発動せず、墓地に置かれます。
	2. 発動できるライフブレイクの枚数は以下により規定されます。 自分のライフが 4000 以下の場合 1 枚目まで 自分のライフが 3000 以下の場合 2 枚目まで 自分のライフが 2000 以下の場合 3 枚目まで 自分のライフが 1000 以下の場合 4 枚目まで
1. 能力として扱わないテキスト
2. ルーラー/リゾネイター/アディションの中には【常時】【参戦】【条件】に属さないテ キストを持つカードがあります。能力の分類に属さないテキストのことを「ルール 能力」と呼びます。
3. ルール能力にはチェイスをすることができません。
4. 「場に出た時～」と書かれているものは、場に出た時に即時解決します。

28

8.シンボルスキル

シンボルスキルとは[J/リゾネイター]がもつ特殊なスキルのことです。

1. 能力としては扱いません。
2. 1 体の[J/リゾネイター]に同じシンボルスキルがあっても能力は重複しません。
3. 各シンボルスキルの能力について以下説明を行います。

8.1 飛翔

 飛翔を持つ[J/リゾネイター]は、飛翔を持たない[J/リゾネイター]にブロック宣言さ れません。

 飛翔を持つ[J/リゾネイター]は、飛翔を持つ、持たないにかかわらず[J/リゾネイター] をブロック宣言できます。

8.2 貫通

1. ターンプレイヤーが貫通を持つ[J/リゾネイター]で攻撃宣言を行い、戦闘判定ステッ プに非ターンプレイヤーの[J/リゾネイター]に戦闘ダメージを与えた時、その[J/リゾ ネイター]の DEF を超えている数値分だけ非ターンプレイヤーに戦闘ダメージを与 えます。
2. ターンプレイヤーが貫通を持つ[J/リゾネイター]で攻撃宣言を行い、非ターンプレイ ヤーの[J/リゾネイター]が「ダメージを受けない」などの能力が発動していた場合、 その[J/リゾネイター]の DEF を超えている数値分だけ非ターンプレイヤーに戦闘ダ メージを与えます。

注：『猛火の進撃者 アザゼル』が攻撃宣言し、『白の魔導師』がブロック宣言した場合、 貫通により戦闘ダメージをプレイヤーに与えた後、『白の魔導師』が破壊され、ライフが 半分になる計算を行います。

8.3 爆散

1. 爆散を持つリゾネイターが[バトルフェイズ―戦闘判定ステップ―■STEP2■戦闘 処理]において、100 点以上のダメージを相手のリゾネイターに与えた場合、お互い のリゾネイターを[バトルフェイズ―戦闘判定ステップ―■STEP2■戦闘処理 2.3] にて破壊します。

29

8.4 指定攻撃

1. ターンプレイヤーの指定攻撃を持つ[J/リゾネイター]は[バトルフェイズ―攻撃宣言 ステップ■STEP2■規定処理 1.2]において、非ターンプレイヤーのリカバー状態の [J/リゾネイター]を攻撃対象に選ぶことができます。
2. 攻撃対象に選ばれた非ターンプレイヤーのリカバー状態の[J/リゾネイター]は[バト ルフェイズ―ブロック宣言ステップ■STEP2■規定処理 1.1]においてレストしま す。この[J/リゾネイター]は戦闘に参加しているものとしてバトルの処理を進めます。

8.5 先制攻撃

1. ターンプレイヤーの先制攻撃を持つ[J/リゾネイター]が攻撃宣言した、[バトルフェイ ズ―戦闘判定ステップ―■STEP3■戦闘処理]において与える戦闘ダメージは、通常 の戦闘ダメージを与えるタイミングとは異なります。
2. 先制攻撃を持つ[J/リゾネイター]が攻撃宣言したバトルフェイズのみ[バトルフェイ ズ―戦闘判定ステップ―■STEP3■戦闘処理 2.2]を以下のように変更します。
	1. 先制攻撃を持つ[J/リゾネイター]が現時点での ATK の数値分、非ターンプレイ ヤーの[J/リゾネイター]の DEF に戦闘ダメージを与えます。
	2. 先制攻撃を持たない[J/リゾネイター]が現時点での ATK の数値分、ターンプレ イヤーの[J/リゾネイター]の DEF に戦闘ダメージを与えます。
3. 2.2.1 の時に破壊された[J/リゾネイター]の ATK/DEF は 0/0 として扱われます。
4. 2.2.1 のタイミングで戦闘ダメージを与えた[J/リゾネイター]は 2.2.2 のタイミングで 戦闘ダメージを与えることはできません。

30

9.優先権

各フェイズやステップでカードを最初にプレイ及び発動する権利は、常にターンを進めて

いるターンプレイヤーにあります。これをターンプレイヤーの「優先権」といいます。

1. 相手プレイヤーは、ターンプレイヤーが優先権を持っている限り、自動的に発動する

誘発効果を除き、先にカードをプレイ及び発動することができません。

1. 「優先権を行使してカードをプレイ及び発動した場合」と「優先権を放棄した場合」、

優先権は自動的に相手プレイヤーに移ります。

1. フェイズやステップを進める前には必ず優先権を放棄しなければなりません。
2. これをゲーム中に厳密に行うとすると、フェイズやステップの終了前ごとに優先権の

放棄を宣言し、相手プレイヤーのカードの使用を確認しなければなりません。ただし、

実際のゲームではゲームをスムーズに進めるため、フェイズやステップの終了宣言に

優先権の放棄の意も含めています。したがって、フェイズなどの終了を宣言した時、

相手プレイヤーは「それでは終了前にこのカードを発動します」と言いカードを使用

することが可能で、これはターンプレイヤーが優先権を放棄したため、相手プレイヤ

ーが優先権を得たという形になります。

* 1. カードのプレイ及び発動の優先権はターンプレイヤーにあります。
	2. カードのプレイ及び発動後、ステップやターンの終了宣言をした場合に、優先権

は相手プレイヤーに移ります。

9.1 優先権が移る行為 以下のカードのプレイ及び発動をした場合（直後に優先権は相手プレイヤーに移る）

1. リゾネイターのプレイ時、召喚時。
2. スペルのプレイ時、[スペル：詠唱待機]の配置時。
3. アディションのプレイ時、設置時。
4. 誘発型常時能力、条件能力の発動時。

ただし、以下の行動では優先権は相手プレイヤーに移らず、ターンプレイヤーが優先権

を持ちます。

1. [ドローフェイズ規定処理]
2. [攻撃宣言ステップ規定処理]

31

9.2 優先権の放棄

1. 自分が優先権を持っている場合に、何もしないことを示すことです。
2. 上記で優先権の移った直後、次のチェイスを組みカードのプレイ及び発動の権利を

放棄すること。この場合再び相手プレイヤーに優先権は移り、ここでチェイスを組 めば自分の効果を２つ連続で発動できます。

1. ターンプレイヤーと相手プレイヤーが連続、すなわち「お互いの優先権の放棄」が

行われた場合、チェイスを組む作業は完了し、能力の解決に移行します。

1. ターンプレイヤーが各フェイズ、各ステップを次に移行することを示すこと、およ

び、その行動を相手プレイヤーが承認すること。

1. このターンプレイヤーと相手プレイヤーが「お互いの優先権の放棄」をすることで

フェイズ、ステップは進行していきます。逆にこの放棄をしないということは、一 時的に考慮すること（後で放棄を決定する）のほか、カードのプレイ及び発動によ って放棄をしないことを示すことです。

32

10.チェイス

10.1 チェイスとは

1. 「チェイス」とは、スペルや能力、ライフブレイク等の応酬をスムーズに解決する ためのシステムで、１枚のカードのプレイ及び発動に対応して別のカードをプレイ 及び発動させる行為のことをいいます。
2. カードのプレイや能力の発動をした時、相手プレイヤーはそれに対して、必ずチェ

イスするチャンスを与えられます。

1. ここで相手がチェイスするかどうかを確認せずに、処理を進めてしまわないように

注意してください。 1.相手がチェイスをした場合、今度は自分がチェイスをすることが可能になります。 2.相手がチェイスしなかった場合は、自分のカードを自分自身でチェイスすることも 可能です。

1. こうしてチェイスは可能な限り積み重ねることができ、お互いにチェイスをしなく

なった時、最後にチェイスしたカードから順に能力の処理をしていきます。

10.2 チェイスのしくみ

1. 最初に発動したカードを「チェイスＡ」とし、チェイスするごとにチェイスＢ、チ ェイスＣ…とチェイスが組み上げられていきます。
2. チェイスが終了すると能力の解決に入り、最後にチェイスしたカードから順に能力

の解決を行っていきます。

33

10.3 優先権とチェイスの組み方

1. カードのプレイや能力の発動をした場合、プレイヤーは必ず相手プレイヤーにチェ

イスするか、しないかを確認する必要があります。この時点ではプレイ及び発動し

たカードや能力の解決は行いません。

1. お互いに”チェイスをしない”と宣言してから能力の解決を開始します。
2. 優先権が移らない行動にチェイスし、ターンプレイヤーは優先権を行使してカード

のプレイや能力の発動をすることができます。

1. カードのプレイや能力の発動、あるいは優先権の放棄をした後は、優先権は相手プ

レイヤーに移り相手プレイヤーがカードのプレイや能力の発動をするかどうかを選

択することができます。

1. 相手プレイヤーが何かプレイ及び発動、あるいは優先権の放棄をした後、改めてタ

ーンプレイヤーはカードのプレイや能力の発動をすることができます。

1. お互いが優先権を放棄した場合、チェイスが組まれていればチェイスの解決、無け

ればターンプレイヤーがフェイズの移行などをすることができます。

10.4 複雑なチェイス処理

1. チェイス処理をおこなうとカードの能力が重なり合う場合があります。そのような

場合、下記の手順で解決を行います。

* 1. 同時に能力が誘発した場合、チェイスを組み同一チェイス上で解決されます。
	2. チェイス中、解決前に誘発した場合、さらにそのチェイスに組み込みます。
	3. 解決中に誘発し発生したものは、一度チェイス待機状態となります。
	4. チェイス解決後、チェイス待機状態のものを全てチェイスに組み、解決を行いま す。以降誘発するものは、3.から繰り返します。

34

11.ルール処理

ルール処理とは、ある特定の条件を満たしたときに自動的に発生する処理です。この処理

にチェイスを組むことはできません。

ルール処理はゲームの間にチェックされ、どのプレイヤーにもコントロールされません。

11.1 敗北

 規定処理中やチェイス中でも、ライフが 0 になった時点でプレイヤーはゲームに敗

北します。

 [ドローフェイズ■STEP2■規定処理]で最初にメインデッキからカードを引けない

場合、プレイヤーはゲームに敗北します。

11.2 墓地に置く

1. 領域から持ち主の墓地にカードを置くことです。
2. 墓地に置くは 3 種類に分けられます。
	1. 破壊
3. 「場」「魔石エリア」「詠唱待機エリア」から持ち主の墓地に置かれることです。
4. 「場」「魔石エリア」「詠唱待機エリア」のカードは、以下の条件で「破壊」され

ます。

1.DEF 以上のダメージを受ける。[J/リゾネイター] 2.DEF が 0 になる。[J/リゾネイター] 3.「破壊する」効果の適用

1. ダメージが蓄積し破壊された場合、最終的に与えられたダメージが能力に適用さ

れます。

例：『滅竜の盟約者 クラト』にすでに 200 点の戦闘ダメージが与えられている状態で、 『黒い炎』でさらに 800 点のダメージが与えられても、最終的に与えられたダメージ で能力を適用するため、「戦闘ダメージにより破壊された」とは扱わず、「ダメージに よる破壊」と扱われます。

11.2.2 破棄

1. 領域から持ち主の墓地にカードを置くことです。
2. 破壊や捨てるとは扱いません。

11.2.3 捨てる

1. 手札から持ち主の墓地にカードを置くことです。
2. 破壊や破棄とは扱いません。

35

12.規定処理

規定処理は、あるフェイズやステップで決められた[STEP]で発生するゲームの処理です。 規定処理は、基本的にチェイスを組むことができません。

1. 規定処理は、いずれのプレイヤーにもコントロールされません。
2. 規定処理は以下の通りです。
	1. ドローフェイズ
3. ターンプレイヤーはメインデッキからカードを 1 枚引きます。
4. メインデッキからカードを引いた時、手札に加える行動に対してチェイスを組むこ

とができます。

12.2 リカバリーフェイズ  開始した直後、発生していた全てのウィルを消滅させます。

 ターンプレイヤーは自分がコントロールする「場」「魔石エリア」「ルーラーエリア」 のカードをリカバー状態にします。

12.3 攻撃宣言ステップ

 ターンプレイヤーは攻撃宣言を行う[J/リゾネイター]を指定し、レストします。

12.4 ブロック宣言ステップ

 非ターンプレイヤーはブロック宣言を行う[J/リゾネイター]指定し、レストします。

12.5 戦闘判定ステップ―戦闘判定/戦闘処理

 それぞれの[J/リゾネイター]の現時点での ATK の数値分、それぞれの[J/リゾネイタ ー]の DEF にダメージを与えます。

 誘発型常時能力のみチェイスを組むことができます。

12.6 エンドフェイズ

1. 全ての[J/リゾネイター]に蓄積されているダメージを取り除きます。
2. ターン終了時に発生する効果・能力の処理を行います。 →チェイスを組むことができます。
3. 発生している全てのウィルを消滅させます。
4. ターンプレイヤーは手札が 8 枚以上ある場合、7 枚になるまで選んで持ち主の墓地に 置きます。

36

13.ルール用語

13.1 召喚酔い 場に出た[J/リゾネイター]は、そのターン攻撃宣言とレストを必要とする条件能力を使用 することができません。

13.2 能力の優位性 「できる/できない」「得る/失う」等の相反する能力が 2 つ以上ある場合、原則的に能力

の適用されたタイミングが後の能力が適用されますが、同様の事柄に関して、「できる」

「できない」という意図の能力が互いに相反した場合、適用したタイミングにかかわら

ず、「できない」という意図の能力が優先されます。また「失う」という意図の能力が常

に適用されているカードは、同様の事柄に関して「得る」という意図の能力を適用する

ことができません。

13.3 フリータイミング フェイズやステップ中で、カードや能力をプレイできるタイミングを「フリータイミン グ」と呼びます。フリータイミングでは、全てのプレイヤーがカードや能力を、可能な 限り何度でもプレイできます。

37

14.詳細な用語

1. あなた

このゲームで対戦している自分自身のことです。

またはカードのコントローラーを指します。

1. 相手

あなた以外のプレイヤーのことです。

1. このカード

あらゆる領域にあるそのテキストを持ったカードを指します。

1. プレイする（＝使用する・使う） 手札からカードや能力を使うことを含みます。それぞれに違いはありません。
2. 発動する（＝働く・使う） 場や墓地のカードのテキストを使うことを含みます。それぞれに違いはありません。
3. 召喚

リゾネイターを召喚呪文の状態から場に出すことを指します。

「リゾネイターの召喚時」とはこのタイミングを指します。

1. 場に出る/場に出す あらゆる領域からそのカードが場に出ることを指します。

能力によって、リゾネイターやアディションが場に出る場合、特に指定のない限り、そ

の種類がプレイされて出る場所にリカバー状態で出ます。ただし、出る場所や、リカバ ー/レスト状態に関する記述がある場合、この限りではありません。 ・リゾネイターの召喚は場に出ると扱います。 ・ジャッジメントは召喚とは扱わずに場に出ます。参戦能力は例外的に発動します。 ・アディションは プレイして場に設置した場合、場に出ることを指します。 ただ場に出た場合であれば、プレイとは扱いません。

1. カードを[～]枚ドローする メインデッキの上のカードを手札に移すことを指します。特に指定されていない場合、 自分のメインデッキの上からカードを引き、手札に加えます。引く枚数が複数枚の場合、 上から順に枚数分を手札に加えます。

38

14.9【ブレイク】このリゾネイターを場に召喚する/このリゾネイターを場に出す ライフブレイクエリアから場に出すことです。ライフブレイクエリアから場に出たリゾ ネイターは参戦能力を持っていたとしても、参戦は発動しません。 ただし、特別な記述がある場合はこの限りではありません。

14.10 対象 呪文や能力の一部は、そのコントローラーに 1 つかそれ以上の対象を選ばせます。対象

とは、その呪文や能力が影響を及ぼす、カード、プレイヤー、領域です。それらの対象

は呪文や能力をチェイスに組む行程の一部として宣言されます。対象は、ほかの呪文や

能力によって指示されない限り、変更することはできません。

対象を指定する場合、記述されている種類、条件、枚数等を満たすように可能な限り選

ぶ必要があります。

1. 公開する

カードを公開するとは、そのカードをしばらくの間すべてのプレイヤーに見せるという

ことです。能力によってカードが公開される場合、その能力の、そのカードに関係する

部分が全て終わるまで公開され続けます。カードをプレイするコストや能力を発動する

コストとしてカードが公開される場合、そのカードはカードや能力が宣言されてからチ

ェイスを離れるまでの間、公開され続けます。

1. もともとの

そのカードに記載されている情報を指します。

1. ランダムに

カードを非公開にして、そのカードを無作為に選ぶことです。

1. 戦闘を行った

[バトルフェイズ―戦闘判定ステップ―■STEP2■戦闘処理]に入ったことで発動します。

14.15 参加できない/宣言できない 宣言ができないことです。「参加」と「宣言」は同じ意味です。 この能力を持つリゾネイターで攻撃またはブロックの指定ができないことです。

39

14.16 取り除く プレイグラウンドからそのカードを、そのゲーム中使用不可能な「プレイグラウンドの 外部」に置くことです。「プレイグラウンドの外部」に置かれたカードは、ゲーム内のカ ードと混ざらないように表向きにします。このカードは、公開情報として確認すること ができます。

14.17[ATK☆/DEF☆]

数値が☆のカードは、そのカードが持つ効果によって数値が変動することを表します。 ・☆は数値が決定されるまでは 0 として扱います。 ・何らかによって元々の数値として☆が参照される場合は 0 として扱います。

14.18 戦闘ダメージ・それ以外のダメージ [J/リゾネイター]が[バトルフェイズ―戦闘判定ステップ―■STEP2■戦闘処理]で与える ダメージを「戦闘ダメージ」と呼びます。 カードの効果や能力によって与えられるダメージはそれ以外のダメージとなります。 [J/リゾネイター]が受けるダメージは、その DEF の数値までを参照するのではなく、与 えられたダメージを参照する。

例：『ファントムウォール』が 1000 点の戦闘ダメージを受けた時、相手プレイヤーに与 えるダメージは 200 ダメージではなく、1000 ダメージとなる。

14.19 得る/失う

[J/リゾネイター]に能力を付与することや失われることです。

1. ターン終了時まで

プレイ及び発動した、そのターンの終わりまで能力を継続することです。その能力を解

決した時、それまで対象としていたカードにのみ能力を適用します。

1. 設置

アディションを場に出す、[J/リゾネイター]につけることを指します。

14.22 解除

[アディション：リゾネイター][アディション：ルーラー/J ルーラー]がその設置対象から 外れたことを指します。

40

14.23 呪文の無効 呪文が無効にされた場合、そのプレイされていたカードから発生していた能力も無効と なります。また、プレイのために支払ったコストは戻ってきません。無効にしたカード は持ち主の墓地に置きます。

14.24「全ての」というテキストを持つ効果 「全ての」というテキストを持つ効果は、その範囲内にあるものに能力を及ぼします。「ス ペルや能力の対象にならない」といったテキストを持つカードにも能力を及ぼします。

14.25「対象にならない」効果について 「対象にならない」効果が適用されているカードは、対象として指定することができま せん。効果の解決時に対象として指定したカードが「対象にならない」カードになった 場合、対象が喪失し、効果の解決に失敗します。

1. 複数の場所を指す効果

「全ての場」等、複数の場所にあるカードを指す効果の場合、指定された場所のいずれ かに 1 枚以上のカードがあれば、適切であるとみなします。

1. シャッフル

ヒンズーシャッフルを指します。この行動を行う場合、この方法を推奨します。

41

修正履歴

────────────────────────────────────

■ver1.1

全体 ＞誤字修正、表現の修正、追加説明

2.1.2 カードの種類

＞[アディション：ルーラー・ J ルーラー］ 項目追加 2.1.3 カードの能力

＞項目分離と追加説明 2.1.4 カードのシンボルスキル

＞項目設定と追加説明 2.2 プレイグラウンド

＞項目名修正と追加説明 3.9 フェイズ

＞[メインフェイズ］ 順番の修正 ＞[エンドフェイズ］ 順番の修正 ＞項目追加

［効果解決に関する記述］［対象の選定に関する記述］

■ver1.2

2.1.2 カードの種類 ＞説明文の修正

2.1.2 カードの種類 [J ルーラー] ＞説明文を修正

2.1.2 カードの種類 [リゾネイター] ＞説明文を修正

2.1.6 オーナーとコントローラー ＞項目設定と追加説明

2.2.10 プレイグラウンドの外部 ＞項目設定と説明追加

3.9 フェイズ ［効果解決に関する記述] ＞説明追加

42

修正履歴

────────────────────────────────────

■Ver1.3

2.1.2 カードの種類 [ウィル] ＞説明追加

2.1.2 カードの種類 [アディション：リゾネイター] ＞説明文の修正

1. カードの種類 [アディション：ルーラー・ J ルーラー] ＞説明文の修正
2. カードの能力【参戦】

＞説明追加 2.1.3 カードの能力【常時】

＞説明分の修正

2.2.1 フィールド

＞説明文の修正 全体

＞公式サイト内への参照 URL を記載

■ver1.4

全体 ＞表現の修正

INDEX

＞4.0 詳細 項目追加 2.1.2 カードの種類 [コスト]

＞項目追加

1. カードの種類 [アディション：リゾネイター] ＞説明文を修正
2. カードの能力 【常時】

＞説明文追加 2.1.4 カードのシンボルスキル

＞説明文追加 2.1.4 カードのシンボルスキル 【指定攻撃】

＞説明文追加 2.1.4 カードのシンボルスキル 【先制攻撃】

＞項目追加 2.1.6 オーナーとコントローラー

43

修正履歴

────────────────────────────────────

＞説明文追加

3.9 フェイズ [ バトルフェイズ ] ■ STEP3 ■アタック宣言 ＞説明文修正

3.9 フェイズ [ バトルフェイズ ] ■ STEP5 ■ブロック宣言 ＞説明文修正

4.0 詳細 [フリータイミングとチェイス] ＞説明文修正

4.0 詳細 [効果解決に関する記述] ＞説明文追加

4.0 詳細 [ATK ☆ /DEF ☆] [置換効果] [数値の参照]

＞項目追加

■ver2.0

全体 ＞表現の修正

INDEX

＞章立て全体の修正 5.ゲームの進行

5.7 エンドフェイズ ＞説明文修正

6.バトル

6.2 ブロック宣言について ＞説明文修正

7.呪文・能力

7.4 能力として扱わないテキスト ＞追加

8.シンボルスキル ＞説明文修正

9.優先権 ＞追加

11.ルール処理 ＞追加

44

修正履歴

────────────────────────────────────

12.規定処理 ＞追加 13.ルール用語

＞追加 14.詳細な用語

＞追加

45

FORCE OF WILL GENERAL RULE ver : 2.0 Release: 1 December 2012



Latest update: 1 May 2013

INDEX

1. Game Summary
	1. Using Card
	2. Number of Player
	3. Win Condition
	4. General Rule Game
2. Card Types

2.1Basic Information

2.2Ruler

2.3J-Ruler

2.4Resonator

2.5Addition

2.6Spell

2.7Magic Stone

3. Territory

3.1Playground

3.2Field

3.3Hand

3.4Main Deck

3.5Magic Stone Deck

3.6Ruler Area

3.7Life Break Area

3.8Graveyard

3.9Aria Standby Area

* 1. Magic Stone Area
	2. Playground Outside
1. Game Preparation

4.1Main Deck Preparation

4.2Magic Stone Preparation

* 1. Life Point’s Calculation
	2. Rules Before Game
1. Game Flow
	1. Start a Turn

5.2Draw Phase

5.3Recovery Phase

5.4Call Phase

5.5Main Phase

5.6Battle Phase

5.7End Phase

6. Battle

6.1About Attack Declaration

6.2About Block Declaration

6.3About Target Loss

* 1. Magic and Abilities
		1. Magic Types
		2. Ability
		3. [Break]
		4. Texts that cannot be treated as ability
1. Symbol Skills
2. Priority Right

Chase

1. Rule Processing
2. Regulated Process
3. Rule Terminology
4. Particular Terminology

**1. Game Summary**

This document is made for anyone who has understood basic of Force of Will. What is written in this rule is necessary only when a special problem occurred or during a competition play.

1. Using Card

 Choose official FOW card.

 A duplicate card by the color copies isn’t admitted as a FOW card, and the using of these cards during the official competition play isn’t accepted.

 If each other player agree in the casual play, you may play with any kind of card.

 Cards which recognized as paticular cards which has special marking in card sleeve, back side, card side, aren’t accepted to use in the official competition play.

1. Number of Player

This game is played by two players.

1. Win Condition

 The main objective of this game is to reduce the opponent’s life.

 Player wins by decrasing opponent’s life to 0.

 When both players life is 0 at the same time, decide the winner with this following things.

1. Player with the most life break left
2. Player with the most main deck left

If the methods above still cannot decide the winner, then it is concluded as draw.

In addition, player wins when the opponent concedes.

1. General Rule of the Game
2. When overall of the rule and action in text card is in contradiction, prioritize the text card.
3. When some actions are specified, and there are some action that cannot be executed, then execute the other actions.
4. When taking an action, if the quantity or number of times is indicated, and the requirement cannot be fulfilled, just do the quantity or number of times possible to be done.
5. When you are in condition that you can’t do an action,
6. When it is indicated that player or cards are in the same similar state as that time, it is not considered to be in that state again.
7. When activating an action, if another ability forbid the action to be executed, then it is impossible to execute the action.
8. If you are prompted to select a numeric value during the game, you can only select integer number of 0 or more.

**1.4.1** Player

1. Persons who participate in game.
2. The game flows based on each other player’s turn. Turn runs while changing arrangement.

 On every turn, the player that active on that turn becomes the turn player, while the other one becomes the non turn player.

**1.4.2** Owner

1. The owner sets all the cards that use in the game.
2. The card’s owner is a player who put that card in the Deck when game start, in case Ruler is a player who put that card in the Ruler Area when game start.

**1.4.3** Control and Controller

 With control, decide who can use that card.

 Card controller is any player who controls that card at that time. And as a rule, controller is a player who control

E.g : When [Emotion Control] has been established on opponent’s Resonator, then that Resonator moves to your Field. If the ability to change control becomes inactive, then put it back under the main control.

 When ability to change control became invalid, the owner gain control immediately.

**1.4.4** Recover / Rest

[Recover]

· A state where inactive cards are placed vertical.

· Ability that reaches Invoke Requirement is able to be invoked.

[Rest]

· A state where a card is placed horizontal after do an action.

· Ability which that reaches invoke requirement is not able to be invoked.

**1.4.5** Basic Rule Playing Card

1. Card with pay some cost from [hand] called as [Playing Card].
2. Using ability card which has placed in Field and each area is called as [Invoke].
3. The method to invoke ability and settlement, are different based on card types, but the method is the same on the basic part.
4. Basically [Playing Card] along with[Invoke] is triggered by the orders set on the following steps:
5. In [ STEP 1 ~ STEP 3 ] chase isn’t allowed.

STEP 1 Declare Playing

1. Reveal the card you are about to play, commencing Declare Play
2. Assign ability you are about to play, commencing Declare Invoke

Assign [J-Requirement] you are about to play, Declare Invoke is done by J-Ruler

1. When the condition doesn’t reach the timing and meets the Requirement, cannot PLAY and invoke. The same way,when you don’t know the Cost of payment, or it doesn’t run correctly, you cannot PLAY or invoke.

STEP 2 Assign Target

1. Assign it, when the [Target] card is required.
2. If you cannot assign more than 1 card, cannot PLAY or Declare Invoke.

STEP 3 Cost of Payment

1. Reach the needed Requirement in PLAY card

[Rest Magic Stone Card, let the Will develop and then pay the Cost] [Place Hand in Graveyard]

[Discard itself, place in Graveyard] etc.

1. If the player cannot afford to play the cost, not allowed to play..
2. When is able to apply related Ability in the increase and decrease of Cost the PLAYing card, apply ability in order following as well as procedure of pay common Attribute Point Cost Free Cost
3. Activation of an Ability which Decrease the Cost

[Reduce 1 Attribute Point Cost] , [Reduce [1] Will of Free Cost], apply Ability which substract from the start of Playing card’s Cost.

1. Cost Payment

In condition after applied Ability that Substact the Cost, pay the Cost. Usually process only in this item.

STEP 4 Chase

1. By putting aside priority, non turn player can interrupt turn player’s card and ability.

STEP 5 Settlement

Card in which Chase is done, do the Settlement based on the Ability in reverse order before the Chase.

1. On the Settlement if losing all of Target, then that effect failed in Settlement, cannot apply disposition. Card that failed in Settlement Ability is put into owner’s Graveyard.
2. When failed in Settlement, Cost that has been paid for that PLAY ability or Invoke cannot return.

**1.4.6** Notation Clasification

Points below is described in General Rules of Notation Clasification

* 1. J-Ruler
		1. Only indicate to J-Ruler
	2. [J/Resonator]
		1. Abbreviation of J-Ruler and Resonator. Both are for Ability to take Target in this game.
	3. Resonator
		1. Only indicate to Resonator.
1. Card Types

There are a group of [Ruler], [J-Ruler], [Resontor], [Addition], [Spell], [Magic Stone] in the card game.

**2.1** Basic Information **2.1.1** Card Name

· A card has a name.

· The card name reference to the limit number of the same card in the deck construction. (Refer to 4.1 Main Deck Preparation)

**2.1.2** Cost

1. Cost is a number the player must pay to play this card.

There are the chosen Will Attribute cost [Atribute Point Cost] and the free Will Attribute cost [Free Cost].

1. Total of [Attribute Point Cost] and [Free Cost] is called as [Full Cost]
2. There are also [Destroy this card] and [discard 1 card from your hand] cost.

**2.1.3** Card Text

1. Card text shows the card’s ability.
2. Written text [Ruler], [J/Resonator], [Addition] is able to be invoked in this case only when the play card is placed on the Field, (especially the limit isn’t assigned).
3. Written text [Spell] is able to be invoked in the case of PLAY and in Aria Standby Area only.
4. If in the card text doesn't specify the place, then it means the place is Field or Ruler Area.

**2.1.4** Kingdom

1. The kingdom of the card.
2. It is written [Kingdom: ~]

**2.1.5** Offense Ability

1. The card’s ATK power.
2. Offense Ability show the attack damage in the battle.

**2.1.6** Defense Ability

* 1. The card’s DEF power.
	2. Defense Ability show the block damage in the battle.
	3. During any kind of the game, if the damages exceeded the defense of that card, put that card into its owner’s Graveyard.
1. **Ruler**

Place in Ruler Area from the game start.

* 1. Player turn can be done in Call Phase, Rest a Controlled Ruler, draw a card from your Magic Stone Deck from the top, reveal it, place it opened in your Magic Stone Area.
	2. Have [Continuous], [Requirement], [J-Requirement] ability.
	3. Player turn when have no Phase in Main Deck, reach [J-Requirement], Ruler in Controlled Recover, J-Ruler can be placed in Controller Field.
	4. J-Ruler which is (deta) in Field is treated as the same of Ruler and [J-Requirement].
	5. J-Ruler (which will be PLAY) isn’t treated as a summon.
	6. When destroyed or discarded in Ruler Area, J-Ruler is created by Ruler. At this time, can be placed with lose all of ability and ATK/DEF. However, in Call Phase is able to do a Call.
1. J-Ruler
	1. Have ATK and DEF, can do the battle.
	2. (PLAY become J-Ruler / J-Ruler which it will PLAY) isn’t treated as a summon.
	3. In Call Phase player is allowed to turn Rest a J-Ruler which in control, draw one card from the top of your Magic Stone Deck, reveal it, put the card face up in your Magic Stone Area.
	4. The attack or invoke of a [Activate] ability which pay to rest the [J-Ruler] cannot be done on the turn when the [J-Ruler] placed into field.
	5. When J-Ruler is destroyed or discarded in any way, Controller’s Life Point becomes the half of its normal.
	6. J-Ruler which is destroyed or discarded, can stay as J-Ruler and still be placed in its owner's Ruler Area. However, it is possible to call the Call Phase.
	7. J-Ruler lose all of ability and ATK/DEF when it is placed in Ruler Area.
	8. J-Ruler has ability and skill symbol.
	9. J-Ruler cannot not be targeted by an ability if that ability is not specified as an ability which can target a J-Ruler.
	10. J-Ruler which placed into field because of a J-Activate, cannot be treated as a summoned one, but if that J-Ruler has [Enter] ability, that [Enter] ability can be invoked exceptionally.

1. Resonator
	1. Player turn is allow to PLAYed as summon magic from Hand by pay the cost when you have no chase in Main Deck.
	2. With once settled summon magic, Resonator leave the field under owner’s control.
	3. Resonator have ATK/DEF and able to participate in battle.
	4. The attack or invoke of a [Activate] ability which pay to rest the Resonator cannot be done on the turn when the Resonator is placed into field.
	5. When Resonator is destroyed or discarded in any way, put it in its owner’s Graveyard.
	6. When Resonator leave field in any way, move to selected owner’s field.
	7. Resonator have ability and skill symbol.
2. Addition
	1. Player turn is allowed to PLAY as common magic from Hand by pay the cost when you have no chase in Main Deck.
	2. With once settled common magic, Addition basically leave in field under owner’s

control

* 1. Addition divided by the target’s ability to equip

[Addition: Field]

[Addition: Resonator]

[Addition: Ruler / J-Ruler]

1. As long as target equipped, it can be invoked continuously.
2. When Addition destroyed or discarded in any way, it is allowed to place in owner’s Graveyard.
3. When Addition leave the field in any way, move to selected owner’s Graveyard.

**2.5.1** [Addition: Field]

1. As long as it stay in the field, invoke ability continuationly in area.

If each player have only one the same name [Addition:Field], it cannot be set up in their field.

1. Each player disable to PLAYed the same name [Addition: Field] which it set up in their field.
2. If it is not specified, put it into you field.

**2.5.2** [Addition: Resonator]

1. Place it so that the targeted resonator can be seen all the time.
2. One resonator can be a target of more than 1 addition.
3. You can set addition to opponent’s Resonator.
4. In situations where a resonator is attached to an addition, the text that reads [this card] on [Addition: Resonator] refers to that resonator. And its ATK and DEF point will reflect the [±/±] or [~~×number value] of the [Addition:Resonator]. The player is no longer able to use other abilities written in [Addition:Resonator] except the ability that is in effect to the Resonator Card.
5. When Resonator which is attached to an addition leaves the field, put into owner’s Graveyard.
6. When the resonator is destroyed because of an ability or its DEF becomes 0, then the addition is destroyed too.
7. Both players can set the same [Addition: resonator].

**2.5.3** [Addition: Ruler / J-Ruler]

1. Place it so the Ruler or J-Ruler attached to it can be seen all the time.
2. It is allowed to equip one Ruler or J-Ruler more than 1 Addition.
3. You can equip opponent’s Ruler or J-Ruler.
4. In situations where a Ruler/J-Ruler is attached to an addition, the text that reads [this card] on [Addition: Ruler/J-Ruler] refers to that Ruler/J-Ruler. And its ATK and DEF point will reflect the [±/±] or [~~×number value] of the [Addition:Ruler/J-Ruler]. The player is no longer able to use other abilities written in [Addition:Ruler/J-Ruler] except the ability that is in effect to the Ruler/J-Ruler Card.
5. When the Ruler/J-Ruler is destroyed because of an ability or its DEF becomes 0, then the addition is destroyed too.

When an attached Ruler / J-Rulers is discarded, [Addition: Ruler / J-Ruler] is put into its owner’s Graveyard.

1. Spell Card
	1. When the player pays the spell’s casting cost it can be played as common magic.
	2. Spell Card is divided as :

[Spell: Aria]

[Spell: Aria Destruction]

[Spell: Aria Wait]

1. Once the common magic is settled, put it into its owner’s Graveyard.

**2.6.1** [Spell: Aria]

· If there is no chase in player’s main deck, it can be played as common magic by paying it’s cost from hand

· Once destroyed by common magic, which is written in disposition, put that card on its owner’s Graveyard.

**2.6.2** [Spell: Aria Destruction]

1. A player with priority is allowed to PLAY as common magic from hand by paying its cost.
2. Able to PLAY with CHASE in magic and ability.
3. If either player or opponent has fulfilled the needed requirement, PLAYing with Free Timing is allowed.
4. Once settled by common magic, which is written in disposition, place that card in owner’s Graveyard.

**2.6.3** [Spell: Aria Wait]

1. Cannot be PLAYed from hand.

When player turn has no CHASE in Main Deck, by paying Free Cost of [2] Will, in its Aria Wait Area hand’s [Spell: Aria Wait] can be arranged with the card turned face up. This action is not PLAY.

* 1. Player turn with enough priority reach the [Invoke Requirement], the Magic Stone which is needed when in the Controller’s Magic Stone Area can be PLAYed as Common Magic with the Cost. In PLAY there is no need to Rest Magic Stone.
	2. Able to PLAY with CHASE in magic and ability.
	3. When [Invoke Requirement] has been done, select the Free Timing.
	4. In [Invoke Requirement] if there is no Invoke Timing, when there is describe to pay cost, the payment is refer to [1.4.5 General Rule of Playing Card].
	5. Once settled by common magic, which is written disposition, put the card from Aria Wait Area to owner’s Graveyard.
1. Magic Stone
	1. Player turn in Call Phase with controlled Ruler or Rested J-Ruler, draw 1 card from the top of your Magic Stone Deck, reveal it, put the card face up in your Magic Stone Deck.
	2. Only when it is required to pay the [Will]’s cost, Rest a Magic Stone, it can produce Will.
	3. Action Rest a Magic Stone cannot (set/form) in Chase, it is immediately settled.
	4. When Magic Stone (in any way) destroyed or discarded, put it in its owner’s Graveyard.
	5. When Magic Stone leave Magic Stone Area in any way, move to its owner’s

place.

**2.7.1** Will

1. [Will] can be produced by Resting a Magic Stone.
2. [Will] is PLAYing card which is used to pay the Cost.
3. The (produced) [Will] is used as Cost.
4. Accumulated [Will] which are not used is vanished in Recover Phase and End

Phase.

(Refer to P19 5.3 Recover Phase / P22 5.7 End Phase)

1. **Territory**
	1. Territory shows where the card is put in the game.
	2. There are [Playground] and [Outside the Playground] of territory in this game.
2. Playground
	1. There are [Field], [Hand], [Main Deck], [Ruler Area], [Life Break Area], [Graveyard] [Aria Wait Area], [Magic Stone Area] in the Playground.
	2. Each player owns [Hand], [Main Deck], [Ruler Area], [Life Break Area], [Graveyard] [Aria Wait Area], [Magic Stone Area], [Playground Outside] in this game.

**3.1.1** Basic General Rule

1. There are public information, private information, and Player information in the Playground.
2. Each player is able to identify the content of the card which contains public information anytime.
3. Every player can’t identify the content of the card which has private information.
4. The player can identify the content of the card which consists of player information anytime.
5. Every player can identify the number of cards which are in the playground and anytime.
6. When the number of the card is the same with the one which move in playground, turn is decided by the owner.

**3.1.2** Public Information

1. Public Information shows the territory below

[Field] [Ruler Area] [Graveyard] [Magic Stone Area] [Outside the Playground]

**3.1.3** Private Information

· Private Information shows the territory below [Main Deck] [Magic Stone Deck] [Life Break Area]

**3.1.4** Player Information

· Player Information shows the territory below

[Hand] [Aria Wait]

1. Field

Playground where J-Ruler, Resonator, Addition is put.

There is no limit of the maximum played card in the field.

You are able to move the position of the card on your own field

1. Hand
	1. Player who holds Playground where place is the one who has put the card..
	2. As far as no special assign, 7 is the maximum number in the Hand.
	3. In the end of turn, when a player has more than 8 cards, choose 1 card and discard that card, put it in its owner’s Graveyard.
	4. It is able to confirm freely the cards in your Hand, and change its order.
2. Main Deck
	1. Playground is where the player puts the arranged Main Deck
	2. Prepare the cards at the start of the game.
	3. The collection of Resonator Addition Spell card.
	4. As long as there is no special assignment, validating and changing the order card of Main Deck is not allowed.

1. Magic Stone Deck
	1. Playground is where the player puts the arranged Magic Stone.
	2. Prepare the cards at the start of the game.
	3. The collection of Magic Stone card.
	4. As long as there is no special assignment, doing validation and changing the order of Magic Stone card is not allowed.
2. Ruler Area
	1. Prepare the cards at the start of the game.
	2. Playground is where the player puts J-Ruler which leaves from Ruler or Field.
3. Life Break Area
	1. Playground is where the player puts Life Break.
	2. Arranging the order of Life Break Area card is not allowed. There are 4 card maximum in the Life Break Area.
	3. When the player puts any number of cards until it exceeds the maximum cards limit in Life Break Area in any way, replace with put it on its owner’s Graveyard.
4. Graveyard
	1. Playground is where the player puts destroyed, discarded card and settled invoke

card.

* 1. changing the order of the cards which placed in Graveyard is not allowed.
1. Aria Wait Area
	1. Playground is where [Spell: Aria Wait] card is put face up.
	2. There is no limit the number of cards that can be arranged in Aria Wait Area.

Card which placed in Aria Wait Area is able to be validated freely. But, changing order is not allowed.

1. Card except [Spell: Aria Wait] card is not allowed to (place/arrange) in Aria Wait

Area.

1. At every point in game, when card except [Spell: Aria Wait] card is allowed to place is confirmed, PLAY after place the card, become defeated in the game.
2. When the game ends, all the cards which in the Aria Wait Area (turned face up). This time, when the card [Spell: Aria Wait] card is able to placed, player who placed that card become defeated in the game.
3. Magic Stone Area
4. Playground where Magic Stone is placed.
5. There are no limits for number of issued card.
6. It is able to (arrange) your card in the Magic Stone Area.
7. Playground Outside
	1. Territory where the removed card is placed.
	2. Place the card when ([remove] is able to chosen) in the middle of game.
	3. Arrange card which is placed in the Playground Outside is allowed.
8. **Game’s Preparation**

When you play the game, Main Deck, Magic Stone Deck, and Ruler will be required.

1. Main Deck Preparation
	1. Main deck is created by more than 40 sheets and less than 60 sheets
	2. That can go into Main Deck are only Resonator, Additions, and Spell card. You can’t go into Main Deck other than those three kind of cards.
	3. Card with the same name can get in until 4 sheets
	4. The card with [Break] mark can create no matter how much.

As far as no special indication, you can’t confirm or change the turn of Main Deck’s card.

1. Magic Stone Deck Preparation
	1. Magic Stone Deck is created from less than 20 sheets of card.
	2. That can go into Magic Stone Deck is just Magic Stone card.
	3. Even the same name card, if it’s the foundation of the Magic Stone card, you can create more than 4 sheets card.
	4. As far as no special indication, you can’t confirm or change the turn of Magic Stone card.
2. Life Point Calculation
	1. Life in this game is set in 4000.
	2. The same as the calculation above.
	3. It is suggested to write down the life point calculation on a blank paper using your

pen.

* 1. Doesn’t matter if the player has another calculation method as long as it is agreed by both players.
	2. Inside the game, whenever a player must pay the life, you can advance based on text card, but there is also in the rules you must pay 100. This is also apply on both addition and substraction.
	3. In gameplay, there is also a chance when the life point becomes halved. When that happens, if gets 10, the value will be added to life point.
1. Rules Before Playing
	1. Before start playing each players do as follows.
2. Shuffle your Main Deck and Magic Stone Deck.
3. Shuffle your opponent’s Main Deck or Magic Stone Deck.

You cannot set your opponent’s Main Deck or Magic Stone Deck.

1. After being shuffled, put the cards on the selected area faced down.

**4.4.1** Assign First Attacker and The Next

· Defines how to determine the first attacker and the next using the rules known to both players.

· It is suggested to do jankenpon. The winner will be the first to attack

**4.4.2** Draw Card

1. Each player draw 5 card from the top of their main deck.
2. The first attacker decides to repick his cards or not, after that, the next attacker does the same. After choosing, the first attacker reveals the statement. After both player reveal their statement, the first attacker reveals the new card. Select several cards from your hand, put those cards to the bottom of your main deck. You can draw 5 cards from the top of your main deck based on the number of cards you out back on your main deck. After that the next attacker repeats this process.

**4.4.3** Life Break

· Each players put 1 card from the top of main deck face down, and put 4 cards

from the bottom to the top on each life break area.

· Seeing the card when putting it is not allowed.

**4.4.4** Set the Ruler

* 1. Corresponding with the shout [set the ruler] each player is suggested to put the ruler card on the ruler area.
	2. It is suggested to put the paper to cover the ruler on the ruler area.
1. **Game Progress**
	1. Turn player’s action on each turn is determined by the following 6 structured

steps

Draw phase – recovery phase – call phase – main phase Battle phase – End

phase – to opponent’s turn.

· Each phase is formed in Step.

There is a time when non-turn player can act.

1. The end of turn/phase/step is agreed by both players.

**5.1**First turn the Beginning of The Game

1. Turn player becomes priority.
2. It is also applied on phase or step.

**5.2**Draw Card

The first attacker skip his draw phase on the first turn STEP 1 Commence the Initiation

Apply the Invoke Ability on the beginning of Draw Phase.

STEP 2 About the Rules

Turn player put 1 card from the top of Main Deck, and put that card into hand.

STEP 3 Transition

Apply the Invoke Ability at the end of Draw Phase.

**5.3**Recovery Phase

STEP 1 Commence the Initiation

1. Destroy the remaining will.
2. Apply the Invoke ability on the beginning of Recovery Phase.

STEP 2 About the Rules

Turn player begins the recovery of all of his place, Magic Stone, and Ruler Area that contains his cards.

STEP 3 Transition

Apply the Invoke Ability at the end of Recovery Phase.

**5.4**Call Phase

STEP 1 Commence the Initiation

Apply the Invoke Ability on the beginning of Call Phase.

STEP 2 About the Rules

1. Turn player executes one of the following steps
2. Put to rest the Ruler under his control or J-Ruler, then put 1 magic stone from the top of the deck and reveals it, then put it on the Magic Stone area while being recover.
3. Skip this step.

STEP 3 Transition

Apply the Invoke Ability at the end of Call Phase.

**5.5**Main Phase

Turn player could cast Spells or play Ability STEP 1 Commence the Initiation

Apply the Invoke ability on the beggining of Main Phase.

STEP 2 Transition

1. Turn player could choose the transition to Battle Phase or End Phase.
2. Apply the Invoke ability at the end of Main Phase.
3. Transition to Battle Phase or End Phase.

**5.6**Battle Phase

1. Only the turn player that agrees to move to the Battle Phase can do this step
2. Because the declare attack can be carried on after doing 1 Battle Phase, then [J/Resonator] becomes 1.
3. Battle Phase is formed from the following 4 steps
4. Battle Phase start step
5. Attack Declaration Step
6. Block Declaration Step
7. Judgement War Step
8. Battle Phase Start Step STEP 1 Start Declaration

Apply the Invoke Ability on the beggining of Battle Phase/Battle Phase Start Step.

STEP 2 Transition

Apply the Invoke Ability at the end of Battle Phase Start Step.

1. Attack Declaration Step STEP 1 Start Declaration

Apply the Invoke Ability on the beginning of Attack Declaration Step.

STEP 2 About Regulation – Attack Declaration

* + 1. Could declare attack or skip this phase.
		2. Turn player can do the following steps
	1. Select one [J/Resonator] under his control and it is on Recover state, then put it to Rest.
	2. Select the target to attack.

Opponent player (direct attack)

The opponent controlling [J/Resonator] on Rest statate

1. The one who can do it is the one who receive the ability to declare attack
	1. If the player skip this, the steps above is not required. STEP 3 Transition

Apply the Invoke Ability at the end of Attack Declaration Step.

1. Block Declaration Step STEP 1 Start Declaration

Apply the Invoke Ability. The effect on the beginning of Block Declaration Step.

STEP 2 About Regulation – Block Declaration

* 1. Non turn player could declare block or skip this phase.
	2. Non turn player executes the following steps

1.1Select 1 [J/Resonator] under his control and it is on Recover state, then put it to Rest.

1.2The one who can do it is the one who has the ablity to declare block

2.If the player skip this, the steps above is not required.

STEP 3 Transition

Apply the Invoke Ability at the end of Block Declaration Step.

1. Judgement War Step STEP 1 Start Declaration

Apply the Invoke Ability on the beginning of Judgement War Step.

STEP 2 Judgement War

1. Decide the attacking [J/Resonator] and the blocking [J/Resonator]
2. Apply the Invoke Ability

STEP 3 Dealing with Battle

Do these steps to the target who is going to be attacked.

1. When the target who is going to be attacked is a player
2. The calculation is the ATK [J/Resonator] after declares attack substract the opponent’s life
3. Ability to receive direct attack
4. Ability to launch direct attack

2.1If the opponent is [J/Resonator]

2.2The calculation is the ATK of each [J/Resonator] deal damage to DEF of each [J/Resonator]

* 1. Ability to receive damage
	2. Ability to deal damage
	3. Ability that takes effect when destroyed
	4. Ability that takes effect while in graveyard STEP 4 Transition

1. Apply the Invoke Ability at the end of Battle Phase 2. Transition to Main Phase or End Phase

1. End Phase

STEP 1 Start Declaration

Apply the Invoke Ability at the beginning of End Phase STEP 2 About Regulation . Transition – End Turn 1. Ends this turn

Clear all accumulated damage on each [J/Resonator], the ability that can be done at the end of turn

1. Clear all remaining Will
2. When the player hold more than 8 cards on his hand, then select 1 card and put it into the Graveyard so the handsize will become 7
3. At this time, non turn player becomes turn player, and thus begin the new turn
4. **Battle**

6.1About Attack Declaration

* 1. In Battle Phase, there are case that player turn (keadaan)Rest a [J/Resonator] (jadi/milih) offense target (ato target offense) at non-player turn area (/territory). Though when that [J/Resonator] which is written text [ga bisa Declare Block] is able to being attack’s target.

6.2About Block Declaration

· There are case which non-player turn [J/Resonator] (dlm keadaan) Rest or [(assign) Attack] is being (target attack / attack target) [J/Resonator] (dlm keadaan) Recover. That time, after that [J/Resonator] do the Block Declaration, battle’s (processing; dealing with; treatment; disposition; disposal) (berjalan) as a participate in battle.

6.3About Target Loss

1. In the battle when (in any way) Block Side of [J/Resonator] leave the

Field, (processing; dealing with; treatment; disposition; disposal) with this following things.

1. If a Player is Target

1. Direct attack to player.
2. At [Battle Phase Step –Block Declaration- STEP 2] when [J/Resonator] Declare Block as a replacement to the player who is targeted, but the [J-Resonator] is not on the field at [Battle Phase-Battle Decision Step- STEP 2], then the player who is

targeted on [Battle Phase – Attack Declaration Step- STEP 2] will be a target on [Battle Phase – Battle Decision Sep- STEP 2].

1. If [J/Resonator] is Target
	1. When [J/Resonator] which became an attack’s target, is not present at [Battle Phase -Battle Decision Step- STEP 2], move it to [Battle Phase - Battle Judgment Step – Step3].
	2. At [Battle Phase Step –Block Declaration- STEP 2] when a [J/Resonator] Declare Block as a replacement to the[J-Resonator] who is targeted, but the [J-Resonator] who block is not on the field at [Battle Phase-Battle Decision Step- STEP 2], then the [J-Resonator] who is targeted on [Battle Phase – Attack Declaration Step- STEP 2] will be a target on [Battle Phase – Battle Decision Sep- STEP 2].

Also, if by any way, during Battle Phase, [J/Resonator] which did Attack Declare leave the Field, move to [Battle Phase - Battle Decision Step – STEP 3].

**7. Magic and Abilities**

After a player PLAY and INVOKE a magic or ability, even if it is not in the field, it can be invoked as long as the magic or ability is not disabled by other possible action.

Some magic, depending on the ability can form a chase, but some others can't.

1. Types of Magic
	1. All cards in the hand that are declared to be PLAYED are treated as magic.

([J/Resonator] that is located in Magic Stone/Ruler Field cannot be treated as a magic)

1. When resonator is put into the field [Summon Magic], it will be distinguished from the PLAY action of [Common Magic] such as Addition and Spell.
	1. Summon Magic
2. Pay all the cost needed, indicating PLAYING the resonator.
3. PLAYING chase action to its magic or ability is not allowed.
	1. Common Magic
4. Pay all the cost needed, indicating PLAYING the addition or spell.
5. PLAY can be done according to each configurated timing.

1. Ability
2. Ability is an action that can be executed according to the text written on the card.
3. Basically, ability is not to be treated as a magic.
	* 1. [Continuous] Ability
4. There are 2 types of [Continuous] ability. Permanent type is a continuous abilty that develops continuous effect, the other type is triggered type which is a continuous ability that develops compulsive effect to certain action.
5. If the ability demands a target, the player who executes the ability, chooses its target while doing INVOKE.
	* + 1. Permanent Continuous Ability
	1. An ability which continuously invoke the effect as written in the card.
	2. The ability works as soon as the ability is placed on the field.
	3. In case when the card leaves the field or its demand is not fulfilled, the ability immediately loses its effect.
	4. Permanent continuous ability cannot form a chase, however its effect still works during a chase.
	5. When a permanent continuous ability is inserted or removed from the field or [J/Resonator], the ability only shows the result of the insertion or removal.
	6. [Trigger] Ability
6. The text written in [Trigger] Ability card is an explanation of [trigger condition

and result], which starts from trigger time and trigger counts.

1. The [Trigger] Ability card starts from containing trigger time and trigger counts, what leads to triggering the ability.
2. When the [Trigger] Ability enters the settlement step, then the card which activate the ability is settled automatically even if the card is not in the field. If the controller of the cards which activate the trigger and settlement is different person, the controller of the ability is the one who trigger the ability.

7.2.1.3 Settlement Process of the [Continuous] Ability

When multiple continuous abilities are invoked in the same timing, settlement process is done with following procedure:

* 1. Start from activating Permanent Continuous Ability of the player is in turn.
	2. Then, continue until both players done activating the Permanent Continuous Ability.
	3. Settlement Phase of Permanent Continuous Ability.
	4. The player who has the priority right, activate [Trigger]Ability.
	5. Then, continue until both players renounce their turn.
	6. Settlement Phase of [Trigger] Ability.
		1. At step 1-3 chase action by other cards is not allowed.

Chase action is allowed on [Trigger] Ability.

Example : There are Permanent A, Permanent B, Permanent C and Trigger Chase A, Trigger Chase B, Trigger Chase C. First, the permanent cards enter settlement phase. Each player settles each card in turn. The settlement phase will be like the following example [Permanent A] → [Permanent B] → {Permanent C]. Then, form the chase of the [Trigger] Ability. When [Trigger Chase CBA] is formed, settlement is done in ABC order.

1. [Enter] Ability
2. This is an ability to INVOKE an already summoned card that has enter

ability.

1. When summoning [J/Resonator], even if the card is out from the field, [Enter] ability can be INVOKED.
2. [Enter] ability is settled according to the process of INVOKE and chase.
3. If the [Enter] ability is going to be activated other than using the summon magic method and there is no particular instruction in the card, then it is not possible to activate the ability.
4. [J-Ruler] that is placed on the field because of the act of PLAYING [J-Activate] can not be treated as a summoned one, but if the [J-Ruler] has the enter ability, it can be INVOKED exceptionally.
5. [Activate] Ability

· Activate ability is an ability that can be INVOKED after the player paid the cost according to the timing decided by each player.

When the [Activate] ability enters the chase action or settlement phase, even if the card that contains the ability is out from the field, the ability can be settled.

1. There is an ability which can be activated when [Activate] ability is INVOKED.
2. It is possible to do chase action to magic or other abilities.
3. Activate ability can be INVOKED many times in one turn as long as the cost is paid. However, it can only be INVOKED one time in one chase action.

Example : When [Activate] ability of [Mirage Drake] A is invoked, and then the player who is not in turn do the chase action of [Kiss of Death] card , the target of the chase is [Mirage Drake] A. Afterward, because of its activate ability, [Mirage Drake] A can't be targeted so the chase fail, but the player who is in turn can chase with [Mirage Drake] B .

1. [J-Activate]
2. J-Activate is an ability which can be invoked by paying the cost when the player in turn is on main phase, the [Ruler] he controlled is in recover state and no chase been done.
3. If the [J-Activate] is already been settled, it is put in the field as a [J-Ruler] under the control of its owner.
4. According to the PLAY action of the [J-Activate], you can not summon [J-Ruler] to the field, however, if the [J-Ruler] has [Enter] ability, then its [Enter] Ability is invoked exceptionally.

7.3[Break]

1. Break is an ability which is invoked when the card placed in Life Break Area is flipped face up.
2. On cards other that ruler/magic stone cards, there is a red text that reads [【Break】~~~]. That red text is called a break.
3. Unlike ability or magic, a break is treated as [Life Break].
4. INVOKING a Life Break
5. When INVOKING the ability, it starts in order from uppermost card placed in Life Break Area by flipping the cards face up.
6. The Life Break process is done in order like the following proccedure:

1. The player in turn can activate Life Break depending on his Life Point at

that time. Flip face up the Life Break that is going to be INVOKED.

* 1. If it demands a target, choose the target.
	2. INVOKE the Life Break and continue to Settlement Phase by following the chase rule.
1. If the card doesn't have the ability to break, then place the card on the graveyard.
2. The number of life break that can be INVOKED is defined by the following:

If your Life Point is 4000 or less, you can only INVOKE up to 1 card.

If your Life Point is 3000 or less, you can only INVOKE up to 2 card.

If your Life Point is 2000 or less, you can only INVOKE up to 3 card.

If your Life Point is 1000 or less, you can only INVOKE up to 4 card.

7.4Texts that cannot be treated as ability

· There are abilities on Ruler/Resonator/Addition cards that don't affiliate with

[Continuous],[Enter] and [Activate] ability. That abilities are called [Rule Ability].

* 1. Rule ability cannot do chase action.
	2. The cards that have text like [When placed on field...], are settled immediately when placed on field.
1. **Symbol Skills**

Symbol skills are special skills that [J/Resonator] have on it.

1. It cannot be treated as an ability.
2. Even if there are several same symbol skills in one [J/Resonator], you cannot repeat the skill.
3. The following is an explanation of each symbol skill.

8.1[Flying]

· [J/Resonator] that has [Flying] skill cannot be blocked by [J/Resonator] that

doesn't have [Flying] skill.

· [J/Resonator] that has [Flying] skill can block either [J/Resonator] that has [Flying] skill and [J/Resonator] that doesn't have [Flying] skill.

8.2[Pierce]

· When the player in turn declares an attack with [J/Resonator] that has pierce skill,

and then it deals a battle damage to other player's [J/Resonator], the damage point dealt to the other player is the value of damage minus the other player's [J/Resonator] DEF point.

· When the player in turn declares an attack with [J/Resonator] that has pierce skill, and the opponent's [J/Resonator] INVOKES an ability to avoid the damage, the damage point dealt to opponent is the value of damage that calculated from the exceeding value from the other player's [J/Resonator] DEF point.

Example: [March of Azazel's Inferno] declared an attack, [White Sorcerer] declared a block to the attack, so after the battle damage from pierce skill is inflicted, [White Sorcerer] is destroyed, and Life point is cut into half.

8.3[Explode]

* 1. When resonator that has [Explode] skill enters into [Battle Phase -Battle Determination Step- ■STEP2■ Battle Process], and it inflicts more than 100 point damage to opponent, that event destroys both resonator at [Battle Phase -Battle Determination Step- ■STEP2■ Battle Process 2.3]

8.4[Target Attack]

* 1. When [J/Resonator] of the player in turn which has [Target Attack] skill enters

[Battle Phase -Battle Determination Step- ■STEP2■ Battle Process 1.2], it can choose the opponent's [J/Resonator] that is in recover state as its attack target.

· The opponent's [J/Resonator] which is in recover state that is chosen as an attack target will become in a rest state on [Battle Phase -Block Declaration Step-■STEP2■ Battle Process 1.1]. Then this [J/Resonator] will be regarded as those which is participating in the battle.

8.5[Preemptive Strike]

1. When [J/Resonator] of the player in turn which has [Preemptive Strike] skill declared an attack, the damage inflicted on [Battle Phase -Battle Determination Step-■STEP3■ Battle Process] is different from the normal battle damage.
2. The difference on battle phase of the [J/Resonator] that has [Preemptive Strike] Skill [Battle Phase -Battle Determination Step- ■STEP3■ Battle Process 2.2] is explained on following information:

2.2.1 The ATK point at that time of the [J/Resonator] which has [Preemptive

Strike] skill is inflicted to opponent's [J/Resonator] DEF point as battle damage.

1. The ATK point at that time of opponent's [J/Resonator] which doesn't have preemptive strike skill is inflicted to player in turn's [J/Resonator] DEF point as battle damage.
	1. The ATK/DEF of [J/Resonator] destroyed on 2.2.1 is treated as 0/0.
	2. The [J/Resonator] which inflicts battle damage on 2.2.1 cannot inflicts battle damage on 2.2.2.
2. **Priority Right**

The right to PLAY and INVOKE first in each phase or step is in the player in turn. This is called the player in turn's priority right.

1. The opponent cannot PLAY and INVOKE as long as the player in turn is using his priority right, except the automatic triggered effect.
2. After one player used his priority right or gave up his priority right, the right will be given to the other player automatically.
3. You must forego your priority right before proceeding to the next phase or step.
4. The previous rule must be followed, so before every phase or step ends, the player in turn must declare that he is letting go the right to allow other player uses his cards. However, in order to promote smooth game in the actual game, there is another purpose of priority right renunciation at the end of each phase or step. Therefore, when a player declare the renunciation of his priority right at the end of a phase, the opponent can tell him that he wants to INVOKE another card before the phase ends, this is how the opponent receives priority right from the act of priority right renunciation of the player in turn.
5. The priority right to PLAY and INVOKE cards is on the player in turn.
6. After PLAYING and INVOKING cards, when the end of a step or turn is declared, the

priority right is given to the opponent.

9.1The Act of Transfering Priority Right

This act is done when the player in turn do the following action (the priority right is given to the opponent immediately):

1. At the moment when resonator is PLAYED, and summoned.
2. At the moment when [Spell: Chant-Standby] card is PLAYED.
3. At the moment when addition card is PLAYED and put in place.

At the moment when [Trigger] ability and [Activate] ability card is activated.

However, by doing the following action, the priority right is not given to the opponent, the player in turn will still have the right.

1. When the player in turn is in Draw Phase.
2. When the player in turn is in the declaration of an attack step.

9.2Renunciation of Priority Right

* 1. This is an act which indicates that the player will not do anything, eventhough he has the priority right.
	2. This act means the priority right is given to the opponent immediately, and the player gives up his right to PLAY and INVOKE cards that have the ability to chase. If the opponent gives up his right too, then when player in turn forms a chase, it can has 2 consecutive effect.
	3. If both the players give up the priority right consecutively, which means Renunciation of Priority Right by Both Players, the chase action is over and then move to settlement of abilities.
	4. It means the opponent approves the player in turn to moves to the next step on each phase or step.
	5. By Renunciation of Priority Right by Both Players both player can continue to the next phase or step. Although they renunciate the right, it is considered to be temporary, it shows that they don't give up on PLAYING and INVOKING the cards.
1. **Chase**
2. Chase Meaning
	1. Chase is a system to smoothen the exchange of spells, abilities or life break during settlement phase. It can be said that it means after a card is PLAYED and INVOKED, other card is PLAYED and INVOKED in respond to it.
	2. When one player PLAY a card or INVOKE an ability, the opponent is given the chance to chase in respond to the action.
	3. Always confirm whether the opponent will chase or not before proceeding to the next phase.
3. If the opponent decides to chase, you can follow his chase by your chase.
4. If the opponent decides not to chase, you can chase your own card.

So you can chase as many times as possible, if both players do not want to chase, then proceed with activating the ability of the last chasing card.

* 1. Chase System
1. The firs card which do the chase is called [Chase A], and the next card which do

the chase will be [Chase B], [Chase C] and so on.

1. When the chasing is over, proceed to the settlement of abilities phase, start it in

order.

* 1. How to Combine Priority Right and Chase
1. After a player in turn done PLAYING cards and INVOKING abilities, it is

necessary to ask the opponent whether the opponent wants to chase or not. At this moment, don't settle the cards which already been PLAYED or INVOKED yet.

* 1. If both players declare to not chase, proceed to the settlement process of the abilities.
	2. If the priority right is not moved to the opponent and then the chase is done, the player in turn can use the priority right to PLAY cards or INVOKE abilities.
	3. After PLAYING cards or INVOKING abilities or renunciating priotiy right, the opponent will be given the priority right and he can PLAY and INVOKE cards.
	4. After the opponent PLAY and INVOKE, or renunciate priority right, the other player can PLAY and INVOKE cards.
	5. If both players renunciate the priority right, and chases are made, proceed to settle the chase, if no chases are made the player in turn can proceed to the next phase.
1. Complicated Chase Process
	1. There is a possibility where on chase action, the abilities overlap on each others. When this happens, the settlement is done with the following order:
2. When there is more than one ability that are activated at the same time, it will form a chase and the abilities will be settled in one chase.
3. During a chase, if the ability is triggered before settlement phase, it will be included in the chase.
4. During settlement phase, if there is triggered ability, it will be on chase standby state.

4. After settlement of chase is done, all the abilities that are on chase standby state will be set to chase, and then proceed with the settlement. Therefore the next triggered abilities process will be repeated from the step 3.

1. **Rule Processing**

A rule processing, is the process that occurs automatically when certain conditions are met. It is not allowed to form chase in this process.

Rule processing is checked during the game, any player cannot control it.

1. Defeat
	1. When in any regulated process or chase, if a player reach 0 life point, he loses the

game.

* 1. If a player doesn't draw any card from his main deck at the beginning of [Draw Phase ■STEP2■ Regulated Process], he loses the game.
		1. Cards Placement on Graveyard
	2. It is an act which a card is removed from the game area to its owner's graveyard.
	3. Cards Placement on Graveyard is divided into 3 categories.
1. Destruction
	1. It is an act which a card is removed from [Field] or [Magic Stone Area] or [Spell:

Chant-Standby Area] to its owner's graveyard.

1. The card mentioned above is destroyed by following condition:
	1. It receives damage that exceeds its DEF point. [J/Resonator]
	2. Its DEF point becomes 0. [J/Resonator]
	3. It receives [Destroy] effect.
2. If the card is destroyed from an accumulated damage, the damage of the last card that inflicts the damage will effect the card's ability.

Example: [Coorat the Bond of Dead Dragon] already received 200 damage point, when [Black Flame] card invokes another 800 damage point, the damage from the last card, which is [Black Flame] card, effects the ability, so it will be that the card is “destroyed by the damage” instead of “destroyed by the battle damage”.

1. Disposal
	1. It is an act which a card is removed from the game area to its owner's graveyard.
	2. It is not treated as a destroyed or abandoned card.
2. Abandon
	1. It is an act which a card is removed from the hand to its owner's graveyard.
	2. It is not treated as a destroyed or disposed card.

12. **Regulated Process**

Regulated process is a game process that is developed at a [STEP], which is decided on a phase or step.

At regulated process, basically forming a chase is not allowed.

* 1. Any player cannot control the regulated process.
	2. The regulated process is done as the following procedure:
1. Draw Phase
	* 1. The player in turn draw a card from the main deck.
		2. After drawing a card from main deck, the player can do chase action with your cards, including the cards that are already in your hand.
2. Recovery Phase
	* 1. After this phase is started, all of the “Will” which is already developed will be

lost.

* 1. The player in turn change his card on his own [Field] or [Magic Stone Area] or [Ruler Area] to a recover state.
1. Declaration of an Attack Step
	1. The player in turn assign a [J/Resonator] to declare an attack, and then rest.
2. Declaration of a Block Step

The player who is not in turn assign a [J/Resonator] to declare a block, and then

rest.

1. Battle Decision Step – Battle Decision/Battle Process
	1. On this Step, [J/Resonator] attacks with its ATK point and inflicts damage to other

[J/Resonator] DEF point.

* 1. The only ability which can form a chase is [Trigger] ability.
1. End Phase
	1. Set apart the damage accumulated to all [J/Resonator]
	2. The effects and abilities that develop at the end of a turn will be activated at this

phase.

You can form a chase.

* + 1. All “Will” that is in effect is vanished.
		2. If the player in turn has 8 or more cards in his hands, the player has to choose which card to be removed to graveyard until it is only 7 cards left in his hand.
1. **Rule Terminology**
	1. Summon Intoxication

This happens when a [J/Resonator] which is placed on field cannot use [Activate] abilility which requires attack declaration or rest at that turn.

13.2 Ability Predominance

If there are two or more conflicting ability such as [can/cannot] or [to get/to lose], the general rule is after one ability is activated, then the next ability can be activated, however if the conflicting ability have intention related to [can/cannot], the [can not] ability will be prioritized regardless of the timing of activation. Therefore the card that has [to lose] ability can activate its ability, but the card that has [to get] ability cannot activate its ability.

13.3 Free Timing

Free Timing is a timing during a phase or step when a player can PLAY cards or abilities. At free timing, both players can PLAY any cards or abilites as many times as they can.

**Particular Terminology**

* 1. You

It is a term for players who participate in this battle. Or the controller of the cards.

* 1. Opponent

The other player who competes with you.

14.3 This Card

It is any cards in any area that refers to “This card” text.

1. PLAY (=to use)

To use cards or abilities from hand. No difference in particular.

1. INVOKE (=to operate/use)

To operate according to texts written on the card which is placed in field or graveyard. No difference in particular.

14.6 Summon

To put resonator in field by activating summon magic. [Resonator Summon Time] refers to this timing.

14.7 Go to Field

To place cards from any area to field.

Depending on its ability, when a resonator or addition goes to field, that resonator or addition will be PLAYED to be placed into field in a recover state. However, if there is a description related on how it go to field or will it be in recover/rest state, then the previous rule doesn't apply to this card.

1. Summoning resonator will be considered as placing it into field.

Judgement can be placed into field without summoning it. [Enter] ability is INVOKED exceptionally.

* 1. When addition is PLAYED and placed into field, it means that it comes into play. If the card is just to be put into field, it is not treated as being PLAYED.
1. Draw Cards

To take card from the upper side of main deck and transfer it to hand. If there is no specific description, take the uppermost card in the main deck, then add it to hand. If you are going to take more than 1 card, take the card from the uppermost card in order.

14.9 [Break] Summon this resonator to field/Put this resonator into field

This means to move a card from life break area to field. But even if the resonator is summoned into the field and it has [Enter] ability, the [Enter] ability is not invoked.

However, this doesn't apply if there is special instruction for it.

14.10 Target

On some magics or abilities, it will allow its controller to chose one or more targets. The target (card, player or area) will be affected by the magic or ability. That magic or ability is declared as one part of a chase. The target cannot be changed unless other magic or ability change it.

When selecting a target, you have to select it according to the description written in the card, such as the target's category, condition, number of cards and so on.

14.11 To Expose

Exposing a card means, that card will be shown to both players for some time. For example, if a card with abilty is shown, then all part of the card will be shown. If the card is shown as a cost to PLAY other card or INVOKE ability, that exposed card will be shown start from the declaration of that other card or ability until chase is over.

14.12 The Origin

It refers to the information written in the card.

14.13 Randomly

To choose a card randomly without looking the card.

14.14 Battle

Entering [Battle Phase-Battle Decision Step-■STEP2■ Battle Process].

14.15 Inability to Participate/Declare.

It means inability to declare an action. [Participate] and [Declare] have same intention. The resonator which has this description cannot attack or block other cards.

14.16 To Set Apart

This means to remove a card from playground and place it to [Outside Playground], which means the card cannot be used during the game. The cards that are placed [Outside Playground] will be set face up so the cards will not be mixed with the cards that is in game. This cards can be considered as an open information.

14.17 [ATK☆/DEF☆]

This means a card which has ☆ amount of ATK/DEF, the ☆ value change during the game..

1. The value of ☆ is 0 until the value is decided.
2. The value of ☆ is considered as 0 as its original value.

14.18 Battle Damage/Other Damage

This is the damage inflicted by [J/Resonator] at [Battle Phase -Battle Decision Step-■STEP2■ Battle Process] and the damage is called battle damage.

Other damage is a damage dealt by a card's effect or ability.

When [J/Resonator] receives damage, its DEF point will not effect the damage, the damage will be the full damage.

Example: When [PhantomWall] receives 1000 damage point, the damage will not be counted as 200 damage point, but the 1000 damage point (full damage point).

14.19 To Get/To Lose

This is when a [J/Resonator] gets or loses ability.

14.20 Until the End of Turn

After PLAY or INVOKE, the ability will be in effect until the end of turn. The ability will only affect its target until it enters settlement phase.

14.21 Installation

This refers to when an addition is placed into field and attached to a [J/Resonator].

14.22 Release

This refers to when [Addition: Resonator] or [Addition: Ruler/J Ruler] is detached from its target.

14.23 Disabled Magic

When a magic is being disabled, the ability developed from the same card that is PLAYED will also be disabled. And the cost paid to PLAY the card cannot be returned. Remove the card that has been disabled to its owner's graveyard.

14.24 Effect that has [All...] text

Effect that has [All...] text, can exerts its ability to all things within its range. It is able to exerts its ability to cards that has [not a target of spells or abilities] text.

14.25 About [not a target] Effect

The card that has [not a target] effect means it cannot be a target. During effect settlement, if the card that is been targeted change to [not a target], the settlement will fail because there is no target anymore .

14.26 Effect which Indicates Multiple Places

When an effect indicates multiple places such as [All Field] etc, then the effect will be appropriate if there is 1 or more cards in the designated places.

14.27 Shuffle

This refers to hindu shuffle. When shuffling, it is recommended to use the hindu shuffling method.

Revision History

■ver1.1 Overall

>Typo revision, notation revision, appendix explanation. 2.1.2 Card Types

>Add new item: [Addition:Ruler/J Ruler] 2.1.3 Card's Abilities

>Item classification and appendix explanation. 2.1.4 Card's Symbol Skills

>Item establishment and appendix explanation. 2.2 Playground

>Item name revision and appendix explanation. 3.9 Phase

>[Main Phase] order revision. >[End Phase] order revision. >New item added

[Effect Settlement Description] [Target Selection Description]

■ver1.2

2.1.2 Card's Types >Modification of the description 2.1.2 Card's Types [J Ruler]

> Modification of the description 2.1.6 Owner and Controller

>Item establishment and appendix explanation 2.2.10 Outside Playground

>Item establishment and appendix explanation 3.9 Phase [Effect Settlement Description] >Appendix explanation

■Ver1.3

1. Card's Types[Will] >Appendix Explanation
2. Card's Types [Addition:Resonator] >Modification of the description
3. Card's Types [Addition: Ruler/J Ruler] >Modification of the description
4. Card Abilities【Enter】

>Appendix explanation

2.1.3 Card Abilities【Continuous】 >Modification of the description 2.2.1 Field

>Modification of the description Overall

>Add reference URL to official site.

■ver1.4 Overall

>Notation revision INDEX

>4.0 More items added 2.1.2 Card's Types [Cost]

>New item added

1. Card's Types [Addition:Resonator] >Modification of the description
2. Card Abilities 【Continuous】 >Explanation added
3. Card's Symbol Skills >Explanation added
4. Card's Symbol Skills 【Target Attack】 >Explanation added
5. Card's Symbol Skills 【Preemptive Strike】 >New item added
6. Owner and Controller >Description added

3.9 Phase [ Battle Phase ] ■ STEP3 ■Attack Declaration >Description revision

3.9 Phase [ Battle Phase ] ■ STEP5 ■Block Declaration >Description revision

4.0 Details [Free Timing and Chase] >Description revision

4.0 Details [Effect Settlement Description] >Description added

4.0 Details [ATK ☆ /DEF ☆] [Replacement Effect] [Reference Numbers] >New item added

■ver2.0 Overall

>Notation Revision INDEX

>Modification of the entire chapters 5.Game Progress

5.7 End Phase >Description revision 6.Battle

6.2 About Block Declaration >Description revision 7.Magic and Abilities

7.4 Texts that cannot be treated as abilities >Appendix

8.Symbol Skills >Description Revision 9.Priority Rights >Appendix

11.Rule Processing >Appendix 12.Control Process >Appendix

13.Rule Terminology >Appendix

14.Particular Terminology >Appendix