

『新幕 桜降る代に決闘を』

総合ルール

2018/06/09 制定
2018/08/17 更新
2018/11/30 更新
2019/06/07 更新
2019/12/06 更新
2020/09/28 更新
2021/05/04 更新
2021/12/03 更新
2022/05/06 更新
2022/05/16 微調整
2022/06/06 微調整
2022/11/14 更新
2022/11/17 微調整
2023/07/11 更新
2023/09/23 微調整
2023/12/22 更新

はじめに

本文書は『新幕 桜降る代に決闘を』のゲームをより厳格に運用するために作成されたルール文書である。本文書は以下の3項目からなる。

コアルール

ここに記載されたルールはあらゆるゲームで有効である。

追加ルール

メガミごとに区分されたルール群である。双掌繚乱においてどちらかのプレイヤーが選択したメガミに区分されたルールだけがそのゲームで有効となる。

メガミリスト

メガミや、それらが持つカードの一覧表である。コアルールにより、双掌繚乱や眼前構築の際に参照される。

『新幕 桜降る代に決闘を』

コアルール

§1 ゲームの基本定義

1-1 ゲーム

本文におけるゲームとは『新幕 桜降る代に決闘を』のゲーム1回のことであり、それは双掌繚乱、眼前構築、桜花決闘を、この順序で、ルールの定める手順に従い行うことを指す。

1-2 プレイヤー

プレイヤーとはゲームに参加している2名(あなたと相手プレイヤー)のことを指す。

1-3 カード

ルールまたはテキストにおいてカードと表記されている場合、それは『新幕 桜降る代に決闘を』に封入されたカードのうち、メガミリスト(附則1)に記載されたものを指す。

1-4 ルールとカードの矛盾

ルールとカードの効果が矛盾する場合、カードの効果が優先される。

カードにより何かしらを可能とする効果と、何かしらを不可とする効果が矛盾する場合、不可とする効果が優先される。

§2 双掌繚乱

2-1 双掌繚乱の進め方

それぞれのプレイヤーは、メガミリストから任意の方法で番号が異なるメガミ2柱を選び、公開する。そのゲームのあいだ、それぞれの選んだメガミはメガミタロットなどを用いてはっきりと示されていないなければならない。

本文では、それぞれのプレイヤーがこの方法で選んだメガミを宿していると表現することがある。

補足：あるメガミと、そのメガミのアナザー版は番号が同じであるため、組み合わせて選ぶことはできない。

2-2 メガミリスト

双掌繚乱で選べるメガミは、メガミリスト(附則1)に記載されたもののみである。

§3 眼前構築

3-1 眼前構築の準備

それぞれのプレイヤーは、メガミリスト(附則 1)を参照し、自分が使用可能なカードを1枚ずつ用意する。

3-2 眼前構築の進め方

それぞれのプレイヤーは用意したカードから7枚の通常札と、3枚の切札を秘密裏に選ぶ。

§4 桜花決闘

4-1 桜花決闘の準備と開始

桜花決闘の準備として、以下の手順を行う。

- 1) <間合>に10個、全てのプレイヤーの<オーラ>に3個、全てのプレイヤーの<ライフ>に10個の桜花結晶を置く。
- 2) それぞれのプレイヤーは自分のデッキのうち、7枚の通常札を自分の<山札>に、3枚の切札を自分の<切札>に置く。この時、切札は全て未使用状態である。また、眼前構築に際して選ばなかったカードを全て<ゲーム外>に裏向きで置く。
- 3) プレイヤー1人を無作為に選ぶ。そのプレイヤーはターンプレイヤーとなり、もう一方のプレイヤーは非ターンプレイヤーとなる。
- 4) それぞれのプレイヤーは自分の山札を良く切り、そこから3枚のカードを引く。
- 5) ターンプレイヤーから順に、以下の手順を行ってもよい。
 - 5-1) 自分の手札の中から、任意の枚数のカードを選ぶ。
 - 5-2) それらのカードを任意の順番で山札の底に加える。
 - 5-3) 5-1で選んだ枚数と同数のカードを山札から引く。
- 6) ターンプレイヤーの集中力を0とし、非ターンプレイヤーの集中力を1とする。
- 7) 第1ターンを開始する。

4-2 勝敗判定

以下の条件が満たされている場合、勝敗判定を次の順序で行う。勝敗判定は他のあらゆるルール、効果より優先して直ちに行われる。ただし、9-1-3-1の敗北の代わりに解決される効果は例外とする。

- 1) 一方のプレイヤーにとっての対戦相手のライフが0である場合、そのプレイヤーの勝利となる。そうした場合、もう一方のプレイヤーの敗北となる。

- 2) いずれかのプレイヤーが効果により敗北した場合、それ以外のプレイヤーの勝利とする。この勝利に効果を適用することはできない。
- 3) いずれかのプレイヤーが効果により勝利した場合、それ以外のプレイヤーの敗北とする。この敗北に効果を適用することはできない。
- 4) 全てのプレイヤーが勝利または敗北になっているならばゲームを終了する。そうでない場合はそれらの状態を取り除く。一方だけが勝利でもう一方が敗北ならばその勝敗を適用する。双方が勝利ならば引き分けとする。

§5 桜花決闘の基本定義と原則

5-1 プレイヤーの持つ情報

プレイヤーは桜花決闘の最中、以下の情報を持ちうる。

5-1-1 ターンプレイヤーか非ターンプレイヤー

プレイヤーは（桜花決闘の準備の途中までを除き）ターンプレイヤーであるか非ターンプレイヤーであるかのどちらかの状態である。この情報はいずれのプレイヤーにも公開される。

複数の効果が同時に発生する場合、それらを解決する順序はターンプレイヤーが選ぶ。

5-1-2 集中力と集中力上限

プレイヤーは集中力と集中力上限という整数からなる値を持つ。集中力上限は2である。集中力が集中力上限より多くなるように変更される場合、それは代わりに集中力上限の値となる。集中力が0未満となるように変更される場合、それは代わりに0となる。これらの情報は全てのプレイヤーに公開される。

5-1-3 手札の上限

プレイヤーは手札の上限という整数からなる値を持つ。手札の上限は2である。この情報は全てのプレイヤーに公開される。

5-1-4 畏縮

プレイヤーは畏縮状態がそうでないかのどちらかの状態である。この情報はいずれのプレイヤーにも公開される。畏縮状態であるプレイヤーが集中力を得る場合、集中力を得る代わりに畏縮状態でなくなる。

補足：集中力が2（上限）かつ畏縮状態であるときに集中力を得る処理が行われるとしても、その処理は畏縮状態でなくなることに置き換えられる。

5-1-5 ライフ

プレイヤーはライフという整数からなる値を持つ。

プレイヤーのライフがXであるとは、そのプレイヤーに紐付けられた<ライフ>に存在する桜花結晶の数がX個であるということである。

5-1-6 フレア

プレイヤーはフレアという整数からなる値を持つ。

プレイヤーのフレアがXであるとは、そのプレイヤーに紐付けられた<フレア>に存在する桜花結晶の数がX個であるということである。

5-1-7 オーラ

プレイヤーはオーラという整数からなる値を持つ。

プレイヤーのオーラがXであるとは、そのプレイヤーに紐付けられた<オーラ>に存在する桜花結晶の数がX個であるということである。

5-2 桜花決闘で参照される情報

桜花決闘が行われている間、ゲーム内には以下の情報が存在する。

5-2-1 現在の間合

現在の間合は0以上の整数である。現在の間合は<間合>に存在する桜花結晶の数に、ルール、カードなどによる必要な計算を施した値に等しい。現在の間合が0未満となる場合、代わりに0となる。

「ターン開始時の間合がXである」とは、あるターンの開始フェイズにおいて【常時】効果、【展開中】効果、【使用済】効果以外の効果を解決するよりも前の現在の間合がXであることを指す。

「間合が変化する」とは、現在の間合が別の値に変化することを指す。

「ターン開始時の間合から間合がX近づいている」とは、現在の間合の値がターン開始時の間合の値よりX小さいことを指す。

「ターン開始時の間合から間合がX離れている」とは、現在の間合の値がターン開始時の間合の値よりX大きいことを指す。

「間合が近づいた」とは、現在の間合が変化したときに、変化後の現在の間合の値が変化の前より小さくなっていることを指す。

「間合が離れた」とは、現在の間合が変化したときに、変化後の現在の間合の値が変化の前より大きくなっていることを指す。

5-2-2 達人の間合

達人の間合は整数である。達人の間合は2である。

5-2-3 ダスト

ダストは整数である。

ダストがXであるとは、<ダスト>に存在する桜花結晶の数がX個であるということである。

5-3 デッキ

あるプレイヤーのデッキとは、そのプレイヤーが眼前構築で選んだ10枚のカードの集まりのことである。

5-4 保有者

桜花決闘に用いられる全てのカードはそれぞれあるプレイヤーに紐付けられる。そのプレイヤーを保有者と呼ぶ。桜花決闘の開始時には、眼前構築時点でそのカードを用意したプレイヤーが保有者となる。

「あなたのカード」という記述は保有者があなたであるカードを意味する。「相手のカード」という記述は保有者が対戦相手であるカードを意味する。

5-5 状況起因

以下で定められたいくつかの条件が満たされた場合、それにより生じる効果を解決する。これらの発生と解決を状況起因と呼ぶ。

何かしらの効果の解決中にこれらの効果を解決する場合、入れ子解決により解決する。

複数の状況起因の条件が同時に満たされた場合、ターンプレイヤーが解決する順序を選ぶ。

5-5-1 ダメージの解決

ダメージが発生した場合、5-8-3に従ってそれを解決する。

5-5-2 付与札の破棄

<付与札>に存在するあるカードに一切の桜花結晶が紐付けられていない場合、付与札の破棄を解決する。

5-5-3 焦燥の発生

カードを引く効果を解決する際に<山札>にカードがない場合、焦燥を解決する。

5-5-4 条件を満たした【常時】効果の参照と解決

ある【常時】効果はその条件を満たしたならば、それを参照し、解決する。

5-5-5 条件を満たした【展開中】効果の参照と解決

ある【展開中】効果はその条件を満たしたならば、それを参照し、解決する。

5-5-6 条件を満たした【使用済】効果の参照と解決

ある【使用済】効果はその条件を満たしたならば、それを参照し、解決する。

5-6 数値修正の適用順

整数で表される値を修正する効果を数値修正と呼ぶ。数値修正は、以下のいずれかに分類される。1つの値に複数の数値修正が適用される場合、以下の順序で適用される。ただし、同じ分類に属する数値修正は、代入を除き同時に適用される。

- i) 代入：その値が何かしらの値に変化する効果を適用する。1つの値に複数の代入が行われるなら、**ターンプレイヤーが所有者であるオブジェクトの効果によるもののみを適用する。ターンプレイヤーが所有者であるオブジェクトの効果によって複数の代入が行われるなら、常に最も小さな値のみを適用する。**
- ii) 入れ替え：2つ以上の値が入れ替わる効果を適用する。
- iii) 乗算：その値に何かしらの値を乗算する効果を適用する。
- iv) 除算：その値に何かしらの値を除算する効果を適用する。それにより値が小数となる場合、切り上げるか切り捨てるかのどちらかを行う。どちらを行うかは効果の記述に従う。
- v) 加減：その値に何かしらの値を加算ないしは減算する効果を適用する。
- vi) 適正化：その値がルールによって別の値として扱われる効果を適用する。

5-7 適正距離修正の適用順

適正距離の集合としての内容を修正する効果を適正距離修正と呼ぶ。適正距離修正は、以下のいずれかに分類される。また1つの集合に複数の適正距離修正が適用される場合、以下の順序で適用される。

- i) 変更：適正距離の内容そのものを置き換える効果を適用する。(例：どろりうら)
- ii) 増減：10-35-1に定義される増減を適用する。
- iii) 追加：距離拡大でない方法で、いずれかの値を適正距離に要素として加える効果を適用する。(例：羅針盤)
- iv) 除去：距離縮小でない方法で、いずれかの値を適正距離から取り除く効果を適用する。(例：羅針盤)
- v) 距離拡大：10-4-1、10-4-2に定義される距離拡大を適用する。
- vi) 距離縮小：10-4-3、10-4-4に定義される距離縮小を適用する。

変更・追加・除去のうち同じ分類に属する適正距離修正は同時に適用される。距離拡大・距離縮小のうち同じ分類に属する適正距離修正は、任意の順で適用される。

5-8 ダメージ

5-8-1 単一値のダメージ

単一値のダメージは0以上の整数か「-」であり、ダメージと言う単位を伴って記述される。ダメージはオーラ、フレア、ライフいずれかの領域へと向けられている。

5-8-2 複数値のダメージ

複数値のダメージは0以上の整数か「-」の2つが組み合わさっており、X/Yなどの表記にて記述される。その左側の値はオーラへのダメージであり、右側の値はライフへのダメージである。

5-8-3 ダメージの解決

「プレイヤーはダメージを受ける」「プレイヤーにダメージを与える」といった記述によりダメージの解決が行われる。

5-8-3-1 単一値のダメージの解決

もしあるプレイヤーの<オーラ>にダメージが与えられた場合、その<オーラ>からダメージの値に等しい数の桜花結晶を選び、それらを<ダスト>へと移動させる。

もしあるプレイヤーの<フレア>にダメージが与えられた場合、その<フレア>からダメージの値に等しい数の桜花結晶を選び、それらを<ダスト>へと移動させる。

もしあるプレイヤーの<ライフ>にダメージが与えられた場合、その<ライフ>からダメージの値に等しい数の桜花結晶を選び、それらを同一のプレイヤーの<フレア>へと移動させる。

5-8-3-2 複数値のダメージの解決

もしあるプレイヤーに複数値のダメージが与えられた場合、ダメージを受けるプレイヤーはオーラへのダメージかライフへのダメージのどちらかを選ぶ。一方のダメージが「-」である場合、そうでない方のダメージを選ぶ。両方が「-」である場合、何も行わない。ダメージが両方共に整数である場合にダメージを受けるプレイヤーの<オーラ>にある桜花結晶の個数がそのオーラへのダメージ未満である場合、そのプレイヤーはオーラへのダメージを選ぶことができない。

ダメージを受けるプレイヤーがオーラへのダメージを選択した場合、そのプレイヤーの<オーラ>にそのダメージに等しいだけのダメージが与えられる。ダメージを受けるプレイヤーがライフへのダメージを選択した場合、そのプレイヤーの<ライフ>にそのダメージに等しいだけのダメージが与えられる。

§6 桜花決闘におけるオブジェクト

6-1 オブジェクト

オブジェクトとはゲーム中における以下の事物を総称したものである。

- ・ カード

- ・ 桜花結晶
- ・ 攻撃

6-2 オブジェクト：カードに関するルール

カードは実体を持つオブジェクトであり、カードにて表現される。

6-2-1 オブジェクトの持ちうる情報

カードは以下の情報を持ちうる。これらの情報はカードが裏向きである場合、いくつかの例外を除き、いずれのプレイヤーに対しても非公開の情報である。

6-2-1-1 分類

カードの分類であり、通常札か切札のどちらかである。他の情報と異なり、カードが裏向きであっても、この情報はいずれのプレイヤーにも公開される。

6-2-1-2 名前

オブジェクトの名前となる文字列である。名前をテキスト中で表記する場合「」で括って表記される。

6-2-1-3 カード番号

特定の規則を持つ文字列である。眼前構築で使えるカードを決定するに際して参照される。

6-2-1-4 使用者

カードに関連づけられるメガミの名前である。使用者がどのメガミであるかはメガミリストに記載される。

6-2-1-5 カードタイプ

カードの種類を表し、《攻撃》《行動》《付与》《不定》のいずれかである。カードは必ずいずれか1つのカードタイプを持つ。

注意：カードタイプが《不定》であるカードは、カードを使用するためのルールを持たないため、使用できない。

6-2-1-6 サブタイプ

《対応》《全力》《不定》といった種類がある。カードはいずれか1つのサブタイプを持つか、サブタイプを持たないかのどちらかである。ただし、カードタイプが《不定》でないカードがサブタイプ《不定》を持つならば、代わりにサブタイプを持たないものと扱う。

6-2-1-7 テキスト

オブジェクトの持ついくつかの効果が、順序づけられて並べられたものである。複数の効果を持つ場合、テキスト枠内で上に書かれたものほど若い順序を持つ。カードが複数の効果を持

ち、かつその効果の分類が同一である場合において、それらの効果2つ以上が解決されるならば、順序が若いものから順に解決する。カードが複数の効果を持ち、かつその効果の分類が同一である場合において、その解決中にそのカードの状態が変化したとしても同一の分類の効果の最後まで解決する。

テキスト中に括弧で囲まれた文章が記述されていることがある。これは効果を補足するための注釈文であり、ゲーム内での意味を持たない。

6-2-1-8 適正距離

カードタイプが《攻撃》であるカードが必ず持つ情報であり、整数を要素とする集合である。カード上で単一の数により表記されている場合、適正距離はその数のみを要素として含む集合である。X-Yといったように表記されている場合、X以上Y以下の整数を全て含む集合である。A,Bといったようにカンマで区切られて表記されている場合、AとBの両方の要素を含む集合である。

6-2-1-9 オーラへのダメージ

カードタイプが《攻撃》であるカードが持つ情報であり、0以上の整数または「-」である。

6-2-1-10 ライフへのダメージ

カードタイプが《攻撃》であるカードが持つ情報であり、0以上の整数または「-」である。

6-2-1-11 納

カードタイプが《付与》であるカードが必ず持つ情報であり、0以上の整数である。もし納が0未満となる場合、代わりに0となる。

6-2-1-12 消費

分類が切札であるカードが必ず持つ情報であり、0以上の整数である。もし消費が0未満となる場合、代わりに0となる。消費はコストである。

6-2-2 オブジェクトの取りうる状態

6-2-2-1 表向き/裏向き

カードは表向きであるか裏向きであるかどちらかの状態である。表向きのカードは表を上にして、裏向きのカードは裏を上にして置く。

6-2-2-2 縦向き/横向き

カードは縦向きであるか横向きであるかどちらかの状態である。縦向きのカードは短辺を上にして、横向きのカードは長辺を上にして置く。

6-2-2-3 未使用/使用中/使用済

分類が切札であるカードは未使用、使用中、使用済のいずれかの状態を持つ。

6-3 オブジェクト：桜花結晶に関するルール

桜花結晶は実体を持つオブジェクトであり、トークンにより表現される。

桜花結晶は必ずいずれかの領域に存在する。その際、ボード上の然るべき箇所またはその桜花結晶が紐付けられたカードに付属のトークンを置く。

桜花結晶をある領域からある領域へと移動させるにあたり、十分な数の桜花結晶が移動元の領域に存在しないならば、行える限りの数の桜花結晶を移動させる。

桜花結晶をある領域からある領域へと移動させるにあたり、移動先の領域に十分な数の桜花結晶を置けないならば、行える限りの数の桜花結晶を移動させる。

桜花結晶を選択するにあたり、十分な数の桜花結晶が存在しないならば、行える限りの数の桜花結晶を選択する。

桜花結晶が紐付けられたカードがある領域からある領域に移動するならば、それに紐付けられている桜花結晶も同時に移動先へと移動する。

<使用中>への桜花結晶の移動については領域を移動したのとしてみなさず、<使用中>へ移動する前の領域から<使用中>から移動した先の領域へ移動したのとして扱う。

また移動先と移動後が同じ領域であるなら移動したのとして扱わない。

例えば付与カードを使用し、桜花結晶が<ダスト>から<使用中>へ移動し<付与札>へ移動した場合、桜花結晶は<ダスト>から<付与札>へ移動したのとして扱う。

6-4 オブジェクト：攻撃に関するルール

オブジェクトとしての攻撃はカードなどの実体を持たない。この種のオブジェクトはカードタイプが攻撃であるカードを使用するか、攻撃を生成する効果により生成される。

カードのテキストにおいてオブジェクトとしての攻撃が参照される場合、必ず《》で括られて表記される。

6-4-1 オブジェクトの持ちうる情報

《攻撃》は以下の情報を持ちうる。

6-4-1-1 分類

通常札か切札といった種類がある。《攻撃》はいずれか1つの分類を持つか、分類を持たないかのどちらかである。（なんらかの効果により生成されたものは分類を持たない）

「攻撃カードによる《攻撃》」とは、その《攻撃》がいずれかの分類を持つことを指す。

6-4-1-2 サブタイプ

《対応》《全力》といった種類がある。《攻撃》はいずれか1つのサブタイプを持つか、サブタイプを持たないかのどちらかである。（なんらかの効果により生成されたものはサブタイプを持たない）

6-4-1-3 適正距離

整数を要素とする集合である。《攻撃》はこの種の情報を必ず持つ。

6-4-1-4 オーラへのダメージ

0以上の整数もしくは「-」である。値が整数である場合、オーラへのダメージの下限は0であり、上限は5である。もしオーラへのダメージが下限より小さい値になる場合、代わりに0となる。もしオーラへのダメージが上限より大きい値になる場合、代わりに上限の値となる。《攻撃》はこの種の情報を必ず持つ。

6-4-1-5 ライフへのダメージ

0以上の整数もしくは「-」である。値が整数である場合、ライフへのダメージの下限は0である。もしライフへのダメージが下限より小さい値になる場合、代わりに0となる。《攻撃》はこの種の情報を必ず持つ。

6-4-1-6 ダメージ

上記のオーラへのダメージとライフへのダメージを統合してダメージと呼ぶことがある。

6-4-1-7 テキスト

オブジェクトの持ついくつかの効果があるが、順序づけられて並べられたものである。複数の効果を持つ場合、《攻撃》の内容を定めるに際して先に書かれたものほど若い順序を持つ。《攻撃》が複数の効果を持ち、かつその効果の分類が同一である場合において、それらの効果2つ以上が解決されるならば、順序が若いものから順に解決する。

6-4-1-8 使用者

《攻撃》に関連づけられるメガミの名前である。《攻撃》を生成したカードや効果を発生させたカードの使用者情報を保持する。

§7 桜花決闘における領域

7-1 領域

領域とは、オブジェクトが桜花決闘の途中で存在しうる場所である。どの種別のオブジェクトが、どのような状態で存在するかは領域ごとに定められる。

どの領域にどのオブジェクトが存在するかどうかは、全てのプレイヤーにとって公開された情報である。

本文中である用語を領域として用いる場合、<>で括って表記される。

ゲームには以下の領域が存在する。

<間合>

<ライフ>

<オーラ>

<フレア>

<ダスト>

<山札>

<捨て札>

<伏せ札>

<付与札>

<手札>

<切札>

<追加札>

<封印>

<使用中>

<攻撃中>

<ゲーム外>

7-1-1 <間合>

<間合>に存在することのできるオブジェクトは桜花結晶のみである。<間合>には最大で10個の桜花結晶が存在できる。

7-1-2 <ライフ>

<ライフ>はゲーム内で2つ存在し、それぞれが別のプレイヤーに紐付けられている。

<ライフ>に存在することのできるオブジェクトは桜花結晶だけである。

7-1-3 <オーラ>

<オーラ>はゲーム内で2つ存在し、それぞれが別のプレイヤーに紐付けられている。

<オーラ>に存在することのできるオブジェクトは桜花結晶だけである。

7-1-3-1 上限

<オーラ>の上限は5である。<オーラ>にはその上限を越えないように桜花結晶を移動させることができる。

7-1-4 <フレア>

<フレア>はゲーム内で2つ存在し、それぞれが別のプレイヤーに紐付けられている。

<フレア>に存在することのできるオブジェクトは桜花結晶だけである。

7-1-5 <ダスト>

<ダスト>に存在することのできるオブジェクトは桜花結晶だけである。

7-1-6 <山札>

<山札>はゲーム内で2つ存在し、それぞれが別のプレイヤーに紐付けられている。

<山札>に存在することのできるオブジェクトは保有者がそのプレイヤーであるカードのみである。

<山札>にカードが存在する場合、それらを裏向きかつ縦向きで順序づけられた束とする。

<山札>を良く切るとは、そこに存在するカードの順序を無作為に並べ替えることを指す。

「カードを引く」と記述された効果を解決する場合、それは<山札>の一番上のカードを同一のプレイヤーの<手札>に移動させることを意味する。

複数枚のカードを引くと記述されていたならば、引くカードの枚数と同じ回数「カードを引く」の手順を行う。

「山札の上に置く」と記述された効果を解決する場合、それはあるカードをその保有者の<山札>の一番上へと移動させることを意味する。

「山札の底に置く」と記述された効果を解決する場合、それはあるカードをその保有者の<山札>の一番下へと移動させることを意味する。

7-1-7 <捨て札>

<捨て札>はゲーム内で2つ存在し、それぞれが別のプレイヤーに紐付けられている。

<捨て札>に存在することのできるオブジェクトは保有者がそのプレイヤーであるカードのみである。

<捨て札>にカードが存在する場合、それらは表向きかつ縦向きになる。

「捨て札にする」、「捨て札に戻す」と記述された効果を解決する場合、それはあるカードをその保有者の<捨て札>へと移動させることを意味する。

7-1-8 <伏せ札>

<伏せ札>はゲーム内で2つ存在し、それぞれが別のプレイヤーに紐付けられている。

<伏せ札>に存在することのできるオブジェクトは保有者がそのプレイヤーであるカードのみである。

<伏せ札>にカードが存在する場合、それらは裏向きかつ横向きになる。但し、この領域と紐付けられたプレイヤーに限り、その表面を見ることができる。

「伏せ札にする」と記述された効果を解決する場合、それはあるカードをその保有者の<伏せ札>へと移動させることを意味する。

7-1-9 <付与札>

<付与札>はゲーム内で2つ存在し、それぞれが別のプレイヤーに紐付けられている。

<付与札>に存在することのできるオブジェクトはカードと桜花結晶である。

<付与札>にカードが存在する場合、それらは表向きかつ縦向きになる。

付与札とは、<付与札>に存在するカードである。「あなたが付与札を出している」とは、あなたの<付与札>にカードが存在することである。

<付与札>に存在する桜花結晶は、いずれかの付与札に紐付けられる。それらの桜花結晶は、紐付けているカードの上に置かれる。<付与札>に存在している桜花結晶がいずれの付与札にも紐付けられていない場合、それらの桜花結晶は直ちにダストに移動する。

7-1-10 <手札>

<手札>はゲーム内で2つ存在し、それぞれが別のプレイヤーに紐付けられている。

<手札>に存在することのできるオブジェクトは保有者がそのプレイヤーであるカードのみである。

<手札>にカードが存在する場合、それらは（ルールの処理として便宜上）裏向きかつ縦向きになる。但し、この領域と紐付けられたプレイヤーに限り、その表面を見ることができる。<山札>や<伏せ札>にあるカードと区別するため、プレイヤーはそれらのカードを自身の手に持つ。

「手札に戻る」と記述された効果を解決する場合、それはあるカードをその保有者の<手札>へと移動させることを意味する。

7-1-11 <切札>

<切札>はゲーム内で2つ存在し、それぞれが別のプレイヤーに紐付けられている。

<切札>に存在することのできるオブジェクトは分類が切札である保有者がそのプレイヤーであるカードと桜花結晶である。

カードのうち、状態が未使用であるものは裏向きかつ縦向きで置く。但し、この領域と紐付けられたプレイヤーに限り、その表面を見ることができる。状態が使用済であるものは表向きかつ縦向きで置く。

使用済の切札と表現される場合、<切札>に存在するカードのうち、状態が使用済であるカードのみを指す。

「切札を見る」とはあるプレイヤーの<切札>に存在するカードの表面を見ることを意味する。

<切札>に桜花結晶が存在する場合、それらはいずれかの切札に紐付けられる。それらの桜花結晶は紐付けているカードの上に置かれる。

7-1-12 <追加札>

<追加札>はゲーム内で2つ存在し、それぞれが別のプレイヤーに紐付けられている。

<追加札>に存在することのできるオブジェクトは保有者がそのプレイヤーであるカードのみである。

<追加札>にカードが存在する場合、それらは表向きかつ縦向きになる。分類が切札のカードは使用済状態として扱う。

<追加札>にあるカードの効果は有効とならない。

ゲーム開始時に<追加札>に置かれるカードについては追加ルールで定められる。

7-1-13 <封印>

<封印>に存在することのできるオブジェクトはカードのみである。

<封印>にあるカードの効果は有効とならない。

「このカードの下に封印する」と記述された効果を解決する場合、それは選ばれたカードを<封印>へと移動させることを意味する。

この領域にあるカードは必ず特定のカード（封印を行ったカード）に紐付けられている。

7-1-14 <使用中>

<使用中>はゲーム内で2つ存在し、それぞれが別のプレイヤーに紐付けられている。

<使用中>に存在することのできるオブジェクトはカードと桜花結晶である。

<使用中>にカードが存在する場合、それらは表向きかつ縦向きになる。

<使用中>に存在する桜花結晶は必ず特定のカードに紐付けられている。

7-1-15 <攻撃中>

<攻撃中>はゲーム内で2つ存在し、それぞれが別のプレイヤーに紐付けられている。

<攻撃中>に存在することのできるオブジェクトは攻撃である。

7-1-16 <ゲーム外>

<ゲーム外>に存在することのできるオブジェクトはカードと桜花結晶である。

<ゲーム外>には無数の桜花結晶が存在しているものとして扱う。

<ゲーム外>にあるカードの効果は有効とならない。

この領域に表向きで置かれた切札は使用済であるとして扱う。

この領域に裏向きで置かれたカードはその所有者に限り、表面を見ることができる。

7-2 所有者の不一致

あるカードが所有者の一致するカードしか存在できない領域に移動するにあたり、その所有者が一致していないならば、代わりに所有者の一致する同名の領域に移動する。その領域が順序を持つならば、等しい順序付けとなるように移動する。

§8 ターンの進行

ターンを行う場合、開始フェイズ、メインフェイズ、終了フェイズの順でフェイズを行う。全てのフェイズを完了したら、次のターンを開始する。その際、非ターンプレイヤーは新たなターンプレイヤーとなり、ターンプレイヤーは新たな非ターンプレイヤーとなる。

8-1 開始フェイズ

開始フェイズを行う場合、以下の処理を順に行う。

8-1-1 ターン開始時の間合の決定

この時点での現在の間合がターン開始時の間合となる。

8-1-2 開始フェイズでの効果解決処理

「開始フェイズに～」と記述された【常時】効果や【展開中】効果、【使用済】効果、追加ルールによって与えられた効果を解決する。同一の効果は同じフェイズに一度しか解決されない。

8-1-3 開始フェイズ既定処理

開始フェイズ既定処理では、i、ii、iii、ivの手順の解決を順に行う。

第1ターン（先手となったプレイヤーの初めのターン）と第2ターン（後手となったプレイヤーの初めのターン）に限り、開始フェイズ既定処理は飛ばされる。

i：ターンプレイヤーは集中力を1得る。

ii：〈付与札〉にカードが存在する場合、それらのカード全てに対して、ターンプレイヤーはそれに紐付けられて〈付与札〉に存在する桜花結晶1つずつを選び、それらの桜花結晶を同時に〈ダスト〉へと移動させる。それらの紐付けは外される（この際、あるカードに紐付けられた桜花結晶が一つもなくなった場合、状況起因により付与札の破棄が発生する）。

iii：ターンプレイヤーは山札の再構成を1回行ってよい。

iv：ターンプレイヤーはカードを2枚引く。

8-2 メインフェイズ

以下の手順を順に行う。

8-2-1 メインフェイズ開始時処理

ターンプレイヤーによる標準行動か全力行動の選択、及び「メインフェイズの開始時～」と記述された【常時】効果や【展開中】効果、【使用済】効果、追加ルールによって与えられた効果を任意の順で解決する。同一の効果は同じフェイズに一度しか解決されない。

8-2-2 標準行動/全力行動の処理

メインフェイズ開始時処理で選んだ行動の種類に応じて以下の処理のどちらかを行う。

A. 標準行動を選んだ場合

ターンプレイヤーは「〈手札〉にあるカードを1枚選び、それを使用する」「未使用の切札を1枚選び、それを使用する」「基本動作を行う」のいずれかを行うか、このフェイズを終えるかを選ぶ。この際、サブタイプが《全力》であるカードは使用できない。

選ばれた行動に伴う全ての効果を解決したら、同様の手順を繰り返す。

B. 全力行動を選んだ場合

ターンプレイヤーは「〈手札〉にあるカードを1枚選び、それを使用する」「未使用の切札を1枚選び、それを使用する」のいずれかを行うか、このフェイズを終えるかを選ぶ。

選ばれた行動に伴う全ての効果を解決したら、このフェイズを終了する。

8-2-3 メインフェイズ終了時処理

「メインフェイズの終了時～」と記述された【常時】効果や【展開中】効果、【使用済】効果、追加ルールによって与えられた効果を任意の順で解決する。同一の効果は同じフェイズに一度しか解決されない。

補足：効果によってメインフェイズが終了したなら、この処理は行わない。

8-3 終了フェイズ

終了フェイズを行う場合、以下の処理を順に行う。

8-3-1 終了フェイズでの効果解決処理

「終了フェイズに～」と記述された【常時】効果や【展開中】効果、【使用済】効果、追加ルールによって与えられた効果を解決する。同一の効果は同じフェイズで一度しか解決されない。

8-3-2 終了フェイズ既定処理

ターンプレイヤーの<手札>にあるカードが手札上限より多くあり、かつ伏せ札にできるカードがある場合、ターンプレイヤーは<手札>から1枚のカードを選び伏せ札にする。その後、この条件を満たさなくなるまでこの手順を繰り返す。

補足：効果によって終了フェイズが終了したなら、この処理は行わない。

§9 効果の発生と解決

9-1 効果

効果とは、ゲームにおいて発生する処理の総称であり、その処理を行うことを効果の解決と呼ぶ。

原則として、効果が発生したならば、それは直ちに解決される。複数の効果が同一のタイミングで発生したならば、ターンプレイヤーは発生した効果から1つを選択し、それを解決する。この際に選ばれなかった効果は保留され、選ばれた効果を解決し終えてから解決される。効果を解決してなお複数の効果がある場合は、この手順を繰り返す。

原則として、ある効果の解決中に別の効果の解決を行うことはない。例外として、勝敗判定または入れ子解決が発生した場合は、それらを優先する。

9-1-1 効果の分類

効果には以下の分類がある。

これらのうち複数の分類を【○○/△△】のような表記を用いてまとめて略記することがある。この際、各々の効果はそれぞれ定められた分類に属する独立した効果である。

9-1-1-1 ルール上効果

ルールに記載されることで定義され、ルールによりゲームに与えられる効果の総称である。

9-1-1-2 【常時】効果

カードのテキストに記載された効果であり、あらゆる領域で、1人以上のプレイヤーにその情報が公開されている限り参照されうる。効果の前に【常時】と書かれていることで分類される。

1人のプレイヤーのみにその情報が公開されている【常時】効果を適用する場合、その直前にそのカードを公開する。

この種の効果のうち、特定の条件文を伴っているものの参照と解決は状況起因として行われる。

9-1-1-3 【使用時】効果

《行動》カードのテキストに記載された効果であり、《行動》カードを使用する手順の一部として解決される。《行動》カードに書かれており、さらに効果の前に何も書かれていないまたは【使用時】と書かれていることで分類される。

9-1-1-4 【攻撃後】効果

《攻撃》カードのテキストに記載された効果であり、《攻撃》カードを使用する手順の一部として解決される。効果の前に【攻撃後】と書かれていることで分類される。

9-1-1-5 【展開時】効果

《付与》カードのテキストに記載された効果であり、《付与》カードを使用する手順の一部として解決される。効果の前に【展開時】と書かれていることで分類される。

9-1-1-6 【展開中】効果

《付与》カードのテキストに記載された効果であり、その《付与》カードが<付与札>にある時に限り参照される。効果の前に【展開中】と書かれていることで分類される。

特定の条件文を伴って与えられているこの種の効果の参照と解決は状況起因として行われる。

9-1-1-7 【破棄時】効果

《付与》カードのテキストに記載された効果であり、その《付与》カードに対して付与札の破棄が行われる場合、その手順の一部として解決される。効果の前に【破棄時】と書かれていることで分類される。

9-1-1-8 【使用済】効果

分類が切札であるカードのテキストに記載された効果であり、そのカードが使用済であるときに限り参照される。効果の前に【使用済】と書かれていることで分類される。

特定の条件文を伴って与えられているこの種の効果の参照と解決は状況起因として行われる。

9-1-2 全力化

全力化とは効果が持つ情報である。全力化を持つ効果はテキストの冒頭に「全力化：」と記述される。

全力化を持つ効果をテキストに含むカードは、全力行動において使用した場合のみ、全力化を持つ効果が有効になる。

「全力化していないならば～」と記述された効果は、全力行動以外によって使用した場合にのみ、その条件を満たす。（標準行動での使用、対応による使用、効果による使用のいずれかである）

9-1-3 特筆すべき効果

9-1-3-1 敗北の代わりに解決される効果

敗北の代わりに効果が解決される場合、その解決中は勝敗判定を行わない。

勝敗判定が行われ、それに伴って敗北の代わりに解決できる効果が複数ある場合、敗北と判定されたプレイヤーがどの効果を適用するのか選択する。

9-1-3-2 ダメージの値を参照する効果

ダメージの値を参照する効果は、それがそのダメージへと数値修正を与えるかどうかによって、どの状態のダメージを参照するかが異なる。

数値修正を行う効果であるなら、その数値修正の分類より前の数値修正をすべて適用した状態のダメージの値を参照する。

数値修正を行わない効果であるなら、すべての数値修正を適用した後のダメージの値を参照する。

9-1-3-3 テキストに影響を与える効果

カードが持ちうる情報のうち、6-2-1-7 で定義されるテキストへと影響を与える効果がある。（例：「八葉鏡の向こう側」など）

特に<使用中>にあるカードは以下に従う。

- この効果が適用されているカードが使用された場合、その解決中は効果の適用条件から外れたとしても、解決中は効果が適用され続ける。
- この効果が適用されていないカードが使用された場合、その解決中は効果の適用条件に合致したとしても、解決中は効果が適用されない。

9-1-3-4 将来に予約する効果

効果が発生する条件を満たすと、将来の特定のタイミングに何らかの効果が解決することを予約する効果がある。（例：「もじゅるー」「契約」など）

予約されたタイミングが来るまでに、その効果を発生したカードの効果が有効でなくなったとしても、予約されたタイミングが来れば予約された効果が解決される。

(例:「契約」の使用後、終了フェイズまでに「契約」が<追加札>や<封印>へ移動しても、「契約」の終了フェイズの効果は解決される。)

予約された効果は、その解決に際して 9-1-3-3 テキストに影響を与える効果の有無を参照し、それがあれば適用される。

(例:「契約」の使用時に「八葉鏡の向こう側」が展開されていなかった。その後、「八葉鏡の向こう側」を使用し、終了フェイズを迎えた。この際「契約」の終了フェイズに解決される効果は両矢印となる。)

9-2 カードの使用

カードの使用は「メインフェイズにおけるプレイヤーの選択」「《攻撃》に対する対応」「カードの効果」のいずれかによりなされる。「通常の方法」での使用とは「メインフェイズにおけるプレイヤーの選択」による使用を指す。

カードを使用する場合、そのメインタイプに応じて、後述する手順を行う。

カードの使用の手順においてカードが<使用中>へ移動した時に、そのカードを使用したとみなされる。使用されたカードの枚数を参照する場合<使用中>へと移動した順番に数える。

「《攻撃》に対する対応」ならびに「カードの効果」によってカードが使用される場合、それは入れ子解決により解決される。

使用するカードが以下のいずれかを満たす場合、その使用は不正となる。

- 「《攻撃》に対する対応」においてカードを使用するに際し、そのカードがサブタイプ《対応》を持たない。
- 標準行動を選択したメインフェイズにおける通常の方法によるカードの使用に際し、そのカードがサブタイプ《全力》を持つ
- 使用に特別な条件（例：遠心）のあるカードがその条件を満たさない
- 「《攻撃》を行えない」効果が適用されており、使用しようとしたカードが《攻撃》カードである

使用が不正となった場合、そのカードは使用したとはみなされず、元の状態へと差し戻される。

使用したカードの解決後、そのカードが終端を持つ場合、そのカードを使用したプレイヤーはそのターン中、他のカードの使用と基本動作を行えない。

9-2-1 《攻撃》カードを使用する際の手順

あるプレイヤーがメインタイプが《攻撃》であるカードを使用する場合、以下の手順を行う。

i : カードを公開し、そのプレイヤーの<攻撃中>に《攻撃》を生成する。生成される《攻撃》の「分類」「サブタイプ」「適正距離」「オーラへのダメージ」「ライフへのダメージ」「使用者」「テキスト」はカードの持つ情報と同一のものとなる。

《攻撃》を生成した後、9-4-1-1 に示す適正距離の確認を行う。適正距離の確認が成功したなら、使用は適正となり、ii へと進む。そうでない場合、使用は不正となり、カードは元の状態へと差し戻され、《攻撃》は消去される。その際、カードを使用したとは見なされない。

ii : 使用したプレイヤーはコストを支払う。もしコストが支払えなかった場合、使用は不正となり、カードは元の状態へと差し戻され、《攻撃》は消去される。その際、カードを使用したとは見なされない。

iii : 使用されたカードを「使用した」とみなし、カードを使用したプレイヤーの<使用中>に移動させる。また使用されたカードの分類が切札である場合、そのカードを使用中の状態にする。

iv : 生成された《攻撃》を解決する。

v : 使用されたカードが<使用中>にあるならば、以下の処理を行う。使用されたカードの分類が通常札ならば、そのカードを保有者の<捨て札>に移動させる。使用されたカードの分類が切札ならば、そのカードを使用済の状態に保有者の<切札>に移動させる。

9-2-2 《行動》カードを使用する際の手順

あるプレイヤーがメインタイプが《行動》であるカードを使用する場合、以下の手順を行う。

i : カードを公開する。使用したプレイヤーはコストを支払う。コストが支払えなかった場合、使用は不正となり、カードは元の状態へと差し戻される。その際、カードを使用したとは見なされない。

ii : 使用されたカードを「使用した」とみなし、カードを使用したプレイヤーの<使用中>に移動させる。使用されたカードの分類が切札である場合、そのカードを使用中の状態にする。

iii : 使用されたカードの持つ【使用時】効果を全て解決する。

iv : 使用されたカードが<使用中>にあるならば、以下の処理を行う。使用されたカードの分類が通常札ならば、そのカードを保有者の<捨て札>に移動させる。使用されたカードの分類が切札ならば、そのカードを使用済の状態に保有者の<切札>に移動させる。

9-2-3 《付与》カードを使用する際の手順

あるプレイヤーがメインタイプが《付与》であるカードを使用する場合、以下の手順を行う。

i : カードを公開する。使用したプレイヤーはコストを支払う。コストが支払えなかった場合、使用は不正となり、カードは元の状態へと差し戻される。その際、カードを使用したとは見なされない。

ii : 使用されたカードを「使用した」とみなし、カードを使用したプレイヤーの<使用中>に移動させる。使用されたカードの分類が切札である場合、そのカードを使用中の状態にする。

iii : 使用されたカードの納の数だけ、<ダスト>または使用したプレイヤーの<オーラ>から桜花結晶を選ぶ（この際、2つの領域にまたがって選んでもよい）。その後、それらの桜花結晶を<使用中>へと移動させ、使用されたカードへと紐付ける。これを「納める」と呼ぶ。

iv : 使用されたカードの持つ【展開時】効果を全て解決する。

v : 使用されたカードを<付与札>へと移動させる。

9-3 コストの支払い

カードを使用するに際しそれがコストを持つ場合、それを支払う必要がある。コストには以下が含まれる。

- 消費
- 追加コスト

コストを支払う場合、以下の手順を行う。

i : コストとして支払うオブジェクトをすべて選択する。消費の場合はコストを支払うプレイヤーの<フレア>からその消費に等しい個数の桜花結晶を選択する。この時点で適正なオブジェクトをコストとして要求された分選択できなかった場合、コストの支払いができなかったとみなしコストの支払いを終了する。

ii : i で選択したオブジェクトをすべて移動させる。消費の場合は選ばれた桜花結晶を<ダスト>へと移動させる。

9-4 攻撃の解決

《攻撃》が生成され、それが適正となった場合、「《攻撃》を行った」とみなし、以下の手順により攻撃の解決が行われる。

「《攻撃》を行えない」効果が適用されているなら、《攻撃》が適正になったとしても解決せずにその《攻撃》を<攻撃中>から取り除く。

i : その《攻撃》が対応していないならば、その《攻撃》が存在する<攻撃中>と紐付けられていないプレイヤー（以下、攻撃されたプレイヤーと表記する）はサブタイプが《対応》であるカードを自身の<手札>または自身の<切札>から1枚選んでもよい。そうしたならそれを使用する。<切札>から使用する場合、そのカードは未使用でなくてはならない。この方法で使われたカードは入れ子解決により解決される。この方法によりカードを使用することを、「対応」「対応する」と呼ぶ。

ii : 効果により、その《攻撃》が打ち消されていた場合、攻撃は失敗となり、その《攻撃》を<攻撃中>から取り除く。そして、攻撃の解決を終了する。そうでない場合、iiiへと進む。

iii : その《攻撃》が不可避を持つならば攻撃は成功となり、ivへと進む。その《攻撃》が不可避を持たないならば、9-4-1-1に示す適正距離の確認を行う。適正距離の確認が成功したなら、攻撃は成功となり、ivへと進む。そうでない場合、攻撃は失敗となり、その《攻撃》を<攻撃中>から取り除く。そして、攻撃の解決を終了する。

iv : 効果により、その《攻撃》のダメージが打ち消されていた場合、ダメージを解決せずviへと進む。

v : 攻撃されたプレイヤーはその《攻撃》が持つダメージを受ける。

vi : 効果により、その《攻撃》の【攻撃後】効果が打ち消されていた場合、【攻撃後】効果を解決せずviiiへと進む。

vii : その《攻撃》が持つ【攻撃後】効果をすべて解決する。もし複数の【攻撃後】効果がある場合、その順序（元々のカードに記載された順序）に従った順で解決する。

viii : その《攻撃》を<攻撃中>から取り除く。

9-4-1-1 適正距離の確認

ある《攻撃》の適正距離の確認を行う場合、その《攻撃》が持つ適正距離と現在の間合を比較する。その結果、現在の間合の値が適正距離に要素として含まれるなら適正距離の確認は成功となり、そうでないなら失敗となる。

9-5 付与札の破棄

<付与札>にあるカードに一切の桜花結晶が紐付けられていない場合、状況起因により付与札の破棄が解決される。付与札の破棄は以下の手順にて行われる。この処理の間、破棄される付与札の持つ【展開中】効果は失われる。付与札の破棄の解決中にそのカードが<付与札>から別の領域へ移動した場合、残りの手順は解決されない。

i : そのカードの持つ【破棄時】効果を上から順に解決する。

ii : そのカードに一切の桜花結晶が紐付けられていない場合、そのカードの分類が通常札ならば、そのカードを保有者の<捨て札>に移動させる。そのカードの分類が切札ならば、そのカードを使用済の状態に保有者の<切札>に移動させる。そのカードに桜花結晶が紐付けられている場合、そのカードは移動しない。

9-6 基本動作

あるプレイヤーが基本動作を行う場合、以下の手順を行う。

i : プレイヤーはどの基本動作を行うかを選ぶ。ただし、以下の制約に従う。

i-A : 「基本動作《○○》を行う」の書式で指定されているならば、それを選ぶ。

i-B: 指定されていないなら、《前進》、《後退》、《纏い》、《宿し》、《離脱》から、何らかのオブジェクトを移動させることができるものを1つ選ぶ。加えて、そのプレイヤーがある行動を基本動作として行える場合、ここでその行動を選んでもよい。

ii: 「標準行動」で基本動作を行うならば、そのプレイヤーはコストとして以下のどちらかを行う。コストを支払えない場合、基本動作は行えない。(カードの効果で基本動作を行う場合、コストの支払いは行わない)

ii-A: そのプレイヤーの集中力を1減少させる(0から0への変化は減少とみなさない)。

ii-B: そのプレイヤーの<手札>にあるカードを1枚伏せ札にする。

iii: 以下に従い、選ばれた基本動作を解決する。

9-6-1 前進

<間合>にある桜花結晶を1つ選び、それをそのプレイヤーの<オーラ>へと移動させる。ただし、現在の間合が達人の間合以下であるなら、代わりに何もしない。

9-6-2 後退

そのプレイヤーの<オーラ>にある桜花結晶を1つ選び、それを<間合>へと移動させる。

9-6-3 纏い

<ダスト>にある桜花結晶を1つ選び、それをそのプレイヤーの<オーラ>へと移動させる。

9-6-4 宿し

そのプレイヤーの<オーラ>にある桜花結晶を1つ選び、それをそのプレイヤーの<フレア>へと移動させる。

9-6-5 離脱

<ダスト>にある桜花結晶を1つ選び、それを<間合>へと移動させる。ただし、現在の間合が達人の間合より大きいなら、代わりに何もしない。

9-7 山札の再構成

あるプレイヤーが山札の再構成を行う場合、以下の手順を行う。

i: 山札の再構成がルールによって生成されたものである場合、そのプレイヤーは自身の<ライフ>に1ダメージを受ける。

ii: そのプレイヤーは自身の<捨て札>ならびに自身の<伏せ札>にある通常札全てを自身の<山札>へと移動させる。その後、自身の<山札>にあるカードを良く切る。

9-8 入れ子解決

以下で示される効果は入れ子解決による解決を要請する。

- ・ 状況起因による効果
- ・ 対応によるカードの使用
- ・ カードや《攻撃》の持つ効果によるカードの使用
- ・ カードや《攻撃》の持つ効果により生成された《攻撃》の解決

何かしらの効果の解決中に入れ子解決による効果の解決が要請された場合、現在解決中の効果の解決を中断し、要請した効果の解決を先に行う。そして、要請した効果の解決を終えてから、中断した効果の残りを解決する。

入れ子解決により解決している効果の途中で、再び入れ子解決による効果の解決が要請されることはありえる。その場合、多重の入れ子解決が行われる。

§10 様々な効果の制定

10-1 矢印効果

矢印効果は2つの領域の絵、矢印、矢印の上に描かれたいくつかの桜花結晶の絵により記述される効果である。

この類の効果を解決する場合、矢印が右向きであるなら、矢印の左側に描かれた領域から矢印の右側へと描かれた領域へ、矢印の上側に描かれた個数の桜花結晶を移動させる。

矢印が両向きであるなら、矢印の左側に描かれた領域から矢印の右側へと描かれた領域へ、矢印の上側に描かれた個数の桜花結晶を移動させるか、矢印の右側に描かれた領域から矢印の左側へと描かれた領域へ、矢印の上側に描かれた個数の桜花結晶を移動させるかを選ぶことができる。その選択を行うのはその矢印効果を発生させたプレイヤーである。

10-2 「矢印を逆の向きにする」という記述

このように記述された効果は矢印効果へと与えられる修正である。この修正が与えられた矢印効果を解決する場合、矢印の左側に描かれた領域と矢印の右側へと描かれた領域の役割を入れ替えて解決する。

10-3+X/+Y

このように記述された効果は《攻撃》に与えられる修正である（カードには与えられない）。この修正が与えられた場合、オーラへのダメージをX増加（ないしは減少）させ、ライフへのダメージをY増加（ないしは減少）させる。

10-4 距離拡大/距離縮小

このように記述された効果は《攻撃》に与えられる修正である（カードには与えられない）。この修正が与えられた場合、その適正距離の要素が変更される。

ある《攻撃》に複数の距離拡大や距離縮小が与えられた場合、先に可能な限りの距離拡大を適用する。その後、可能な限りの距離縮小を適用する。

距離拡大（近X）、距離拡大（遠X）、距離縮小（近X）、距離縮小（遠X）の4種が存在する。それぞれ、以下の修正を及ぼす。

10-4-1 距離拡大（近X）

適正距離の要素のうち、最小のものを参照する。その値よりXだけ小さい値と、それらの値の間にある全ての整数を適正距離に要素として加える。適正距離に一切の要素がない場合、何も行わない。

10-4-2 距離拡大（遠X）

適正距離の要素のうち、最大のものを参照する。その値よりXだけ大きい値と、それらの値の間にある全ての整数を適正距離に要素として加える。適正距離に一切の要素がない場合、何も行わない。

10-4-3 距離縮小（近X）

適正距離の要素のうち、最小のものを参照する。その値と、その値より（X-1）だけ大きい値と、それらの間にあるすべての値を適正距離から（適正距離に含まれるならば）取り除く。適正距離に一切の要素がない場合、何も行わない。

10-4-4 距離縮小（遠X）

適正距離の要素のうち、最大のものを参照する。その値と、その値より（X-1）だけ小さい値と、それらの間にあるすべての値を適正距離から（適正距離に含まれるならば）取り除く。適正距離に一切の要素がない場合、何も行わない。

10-5 「攻撃を行う」という記述

このように記述された効果を解決する場合、以下の手順を行う。

1. 《攻撃》を生成し、そのプレイヤーの<攻撃中>へと置く。生成される《攻撃》の「適正距離」「オーラへのダメージ」「ライフへのダメージ」「テキスト」は効果の文中に記載されたものに従う。「使用者」はその効果を発生させたカードの持つ情報と同じである。
2. 9-4-1-1 に示す適正距離の確認を行う。適正距離の確認が成功したなら、攻撃は成功となり、3.へと進む。そうでない場合、効果は不正となり、《攻撃》は消去される。
3. 生成された《攻撃》を解決する。

10-6隙

このように記述された効果は《付与》カードのみが持つ【展開中】効果であり、以下の文章にて定められる。

【展開中】あなたが再構成以外から1以上のライフへのダメージを受けた時、このカードを伏せ札にする。その後、このカードの上に置かれた全ての桜花結晶を<ダスト>へと移動させる。

10-7再起

このように記述された効果は分類が切札であるカードのみが持つ【使用済】効果である。保有者の終了フェイズに右に書かれた条件を満たしたとき、そのカードを未使用にする。

10-8即再起

このように記述された効果は分類が切札であるカードのみが持つ【使用済】効果である。右に書かれた条件を満たしたとき、そのカードを未使用にする。

10-9「このカードの下に封印する」

このように記述された効果を解決する場合、効果により指定されたカードを<封印>へと移動させ、その効果を持つカードに紐付ける。このようにしてなされた紐付けを「指定されたカードは効果を持つカードに封印されている」と呼ぶ。

10-10 焦燥

焦燥が発生した場合、それを受けるプレイヤーは<オーラ>に1、<ライフ>に1の値を持つダメージを受ける（ダメージの解決に従い、どちらかのダメージを選ぶ）。

10-11 「このカード」という記述

《攻撃》が「このカード」という記述を含む【攻撃後】効果を持つ場合、それはその《攻撃》をカードの使用の手順において生成した元となるカードのことを指す。

10-12 領域保有者の省略

オブジェクトの持つ効果が領域を参照するに際し、その領域がプレイヤーに紐付けられて存在するにもかかわらず、その文章がどのプレイヤーの領域であるのかを明記していないならば、そのオブジェクトが存在する領域へと紐付けられているプレイヤーに紐付けられている領域を参照する。ただし、その効果が対戦相手に領域を参照させる効果であった場合、そのオブジェクトの存在する領域へと紐付けられているプレイヤーの対戦相手に紐付けられている領域を参照する。

オブジェクト持つ効果がプレイヤーを参照するに際しどちらのプレイヤーなのかを明記していないならば、そのオブジェクトが存在する領域へと紐付けられているプレイヤーを参照する。

(例えば、「要返し」をあるプレイヤーが使用した場合、もう一方のプレイヤーの伏せ札からカードを選択することはできない)

10-13 フェイズを終了する

「フェイズを終了する」という効果が解決される場合、現在のフェイズで解決する未解決の処理があるならばそれらの処理は行われずに消滅する。またフェイズを終了させる前に以下の処理が行われる。但し、「フェイズを終了する」効果の解決中にさらに「フェイズを終了する」効果が解決される場合に限り、それは無視される。

<使用中>にカードが存在する場合、カードのタイプが《付与》である場合、そのカードを<付与札>に移動させる。そうでない場合、カードの分類が通常札ならば、そのカードを保有者の<捨て札>に移動させる。<使用中>に存在するカードの分類が切札ならば、そのカードを使用済の状態では保有者の<切札>に移動させる。

<攻撃中>に《攻撃》が存在する場合、それを取り除く。

<付与札>にあるカードに一切の桜花結晶が紐付けられていない場合、そのカードの分類が通常札ならば保有者の<捨て札>に移動させる。そのカードの分類が切札ならば、そのカードを使用済の状態では保有者の<切札>に移動させる。この移動により【破棄時】効果は解決されない。

10-14 効果の追加

効果によりカードに効果が追加されるに際して、文章に明記がないならば、その効果は本来カードが持つ効果の後ろに追加される。カードに複数の効果が追加される場合、その順序はターンプレイヤーが決める。

10-15 他のメガミ

他のメガミのカードとはそのカードの使用者と異なる使用者を情報として持つカードのことを指す。

他のメガミによる《攻撃》とはその効果を持つカードの使用者と異なる使用者の情報を持つ《攻撃》のことを指す。

10-16 SはTの複製となる

SとTはカードである。Sを複製されたカード、Tを複製元のカードと呼ぶ。

複製されたカードのオブジェクトとして持ちうる情報を参照するとき、それが複製不可な情報でなければ、代わりに複製元のカードの持つ情報を参照する。この効果を(複製による)変更という。複製元のカードが参照できなくなった場合、複製となる効果は適用されなくなる。

総合ルール 6-2-1 で定められている情報のうち、複製不可な情報は 6-2-1-1 分類のみである。

複製となる効果でプレイヤーおよびプレイヤーに紐付けられた領域や情報が参照される場合、それはそのカードの所有者ならびに所有者に紐付けられた領域や情報を指す。

10-17 未使用に戻す

このように記述された効果を解決する場合、効果により指定されたカードを所有者の〈切札〉に未使用状態にして移動させる。

10-18 取り除く

このように記述された効果を解決する場合、効果により指定されたカードを表向きにして〈ゲーム外〉に移動させる。

10-19 《攻撃》からのダメージ

《攻撃》からのダメージとはオブジェクトとしての攻撃が持つダメージを指す。

【攻撃後】効果によるダメージは《攻撃》からのダメージとは扱われない。

10-20 切札が使用済

「あなたの切札が1枚以上使用済」「あなたの切札が使用済」とは、〈切札〉にあり自身が所有者である切札が1枚以上使用済であることを指す。

「あなたの他の切札が全て使用済である」とは、ある切札に対して見て、〈追加札〉、〈ゲーム外〉以外に存在する、自身が所有者である他の切札全てが使用済状態であることを指す。

10-21 超克

このように記述された効果は《攻撃》に与えられる【常時】効果である。以下の文章にて定められる。

【常時】この《攻撃》のオーラへのダメージの上限はなくなる。

10-22 対応不可（〇〇）

対応不可（〇〇）のように記述されている効果は以下の文章にて定められる。

【常時】この《攻撃》に対応してカードを使用するに際し、〇〇に当てはまるカードを選べない。

「対応不可（すべて）」は「対応不可」と略記する。

「対応不可を失う」と記述されている効果はこれらの効果を失わせる。《攻撃》が複数の対応不可（〇〇）を持つ場合、それらはすべて失われる。

例：対応不可（通常札）を持つ《攻撃》に対応して「雅打ち」を使用することはできない。

「久遠ノ花」を使用することはできる。

補足：対応で使用したカードの効果によってカードを使用する場合、指定されている情報を持つカードを使用することはできる。例えば、対応不可（通常札）を持つ《攻撃》への対応で「鳶影」を使用し、伏せ札の「忍歩」を使用することができる。

補足：対応不可（〇〇）を持つ《攻撃》であっても9-4のiにおける手順は常に存在する。従って「彼女にとっての自我と決意」の【使用済】効果を適用できる。

10-23 この《攻撃》は打ち消されない

このように記述された効果を持つ《攻撃》は打ち消されない。また、ダメージ及び【攻撃後】効果も打ち消されない。

10-24 行えない処理の証明

効果により非公開の情報に対して何かを行わなければならない時、それが行えないのならばその情報を公開し、それを対戦相手に証明する。

10-25 SをTと交換する

SとTはカードである。Sを交換元のカード、Tを交換先のカードと呼ぶ。

このように記述された効果を解決する場合、交換元のカードを<追加札>あるいはその効果によって指定された領域へ移動させ、交換先のカードを交換元のカードの存在していた領域に移動させる。

その後、交換先のカードが<使用中>にあるならば、その分類が通常札ならば保有者の<捨て札>へ、その分類が切札ならば使用中の状態では保有者の<切札>へ移動させる。

但し、次のような場合において交換は行われない。

- ・ 交換元のカードと交換先のカードの保有者が異なる。
- ・ 交換元のカードの名前が効果に記載されている名前と異なる。
- ・ 交換先のカードが<追加札>あるいはその効果によって指定された領域にない。
- ・ 交換先のカードが交換元のカードの領域に移動できない。
- ・ 交換元のカードが交換先のカードの領域に移動できない。

10-26 両方のダメージを受ける

このように記述された効果が与えられた《攻撃》のダメージは、その解決に際してオーラへのダメージとライフへのダメージの両方が選ばれる。これらのダメージは同時に与えられる。

10-27 攻撃の複製

《攻撃》の複製を行うとは、複製元の《攻撃》が持つ情報が同じである《攻撃》を生成して攻撃を行うことを指す。この際、適正距離とダメージはその《攻撃》に与えられている修正を全て適用した値となる。

ただし、テキストは以下のもののみが複製される。

- ・ 【攻撃後】効果
- ・ 超克

(【常時】効果による適正距離やダメージの修正についてはすでに適用されているため有効であり、多重には適用されない。)

例：相手が決死を達成している状態で「柄打ち」の後に使用された「一閃」に「双葉鏡の祟り神」で対応して複製された《攻撃》の情報は以下のようになる。

適正距離：3、ダメージ：4/2、使用者：ユリナ

10-28 この効果が重複したら相殺する

このように記述された効果で同一のテキストを持つものが2つ以上同時に有効になっているなら、代わりにそれらはすべて有効とならない。

10-29 眼前構築で選んでいない

<ゲーム外>に裏向きで置かれているカードのことを眼前構築で選んでいないカードと呼ぶ。

10-30 カードの解決の置換

あるカードを解決する代わりに別の効果を解決する効果が存在する。それが適用されるならばカードの使用の手順における9-2-1のiv、9-2-2のiii、9-2-3のiii以降を行わず、代わりに別の効果が解決される。9-2-1のiにより生成された《攻撃》が<攻撃中>にあるならばそれも取り除く。

10-31 追加コスト

カードの使用に際して支払わなければそのカードを使用できないものであり、効果によって付与される。

10-32 元々Tを持つ

元々Tを持つと書かれた場合、6-2-1-7で規定されたテキストとしてTを持つものを指す。ただし効果によってTが付与された場合は除く。

10-33 選ばれない

カードは効果により選ばれない状態でありうる。その状態にあるカードを候補に含む1つ以上の選択肢から1つ以上をいずれかのプレイヤーが作為的に選ぶ場合、その状態にあるカードを選ぶことができない。

10-34 対応を行う代わりに

このように記述された効果は、攻撃の解決の手順における9-4のiで《攻撃》に対応するカードを選ぶ代わりに適用できる効果であることを表す。

10-35 X増減させる

このように記述された効果を適用するそれが適用される情報の種類に応じて以下のように扱う。

「増加させる」「減少させる」と書かれた場合はその指示に従い、「増減させる」と書かれた場合は増加させるか減少させるかを選択する。

10-35-1 適正距離

適正距離の要素として含まれるすべての値をX増加、あるいはX減少させる。

10-35-2 納

使用する際に納がX増加、あるいはX減少しているものとして扱う。

10-35-3 ダメージ

ダメージへの通常の数値修正としてX加算、あるいはX減算する。

10-36 数を宣言する

このような効果を解決するなら、任意の整数を1つ選んで宣言する。付随する条件があるのならばそれに従う。

10-37 間合制限(X-Y)

このように記述されたカードは、以下のテキストを持つかのように扱う。

【常時】現在の間合がX以上Y以下でなければ、このカードは使用できない。

10-38 他のカードとして使用する

このような効果は、そのカードを使用する際に、その効果によって指定された他のカードとして使用させる。

他のカードとして使用されているカードは、使用の手順の間、元のカードの情報の代わりに、指定したカードの持つ情報をすべて持つ。(注：カード名も書き換わる)

10-39 カードの使用を宣言する

このように記述された効果は、使用の手順に入る前に何らかの理由によってカードの使用が拒否され得る。以下のような手順で解決する。

- i : この効果を持つカードをそれが存在する領域で公開する。
- ii : そのカードを使用する手順におけるコストの支払いまでを行う（9-2-1におけるiiまでと、9-2-2、9-2-3におけるiまでを行う）。
- iii : 効果によって指定された方法で使用できるかどうかを判定する。
- iv : iiiで使用できることになったなら、そのカードを保有者の〈使用中〉へ移動し、宣言されたカードとしてカードを使用する手順の残りを行う。使用できなかったなら、〈攻撃中〉にある《攻撃》を取り除き、効果の残りの手順に従う。

『新幕 桜降る代に決闘を』 追加ルール

§1 はじめに

このルールは『新幕 桜降る代に決闘を』における追加ルールである。双掌繚乱で選んだメガミにより追加されるルールを記述している。

§2 追加ルールについて

2-1 コアルールとの矛盾

追加ルールとコアルールで矛盾が発生する場合、追加ルールが優先される。

§3 オボロ

3-1 追加カード・コンポーネント

桜花決闘の準備の際に『第三章』オボロを宿しているプレイヤーは、カード番号が「NA-05-oboro-A1-S-4-Ex1」であるカードを<追加札>に表向きで置く。

桜花決闘の準備の際に『消失』オボロを宿しているプレイヤーは、カード番号が「NA-05-oboro-A2-MP-1」から「NA-05-oboro-A2-MP-3」であるメインパーツと、カード番号が「NA-05-oboro-A2-CP-1」から「NA-05-oboro-A2-CP-4」であるカスタムパーツを<電子戦ゾーン>に裏向きで置く。

3-2 設置

オボロの一部のカードはこのテキストを持つ。設置はそれ単体では効果をもたず、以下の 3-3 によって参照される。

3-3 ルール上効果の追加

オボロを宿しているプレイヤーは以下のルール上効果を持つ。

- ・あなたが山札の再構成を行うならば、その直前に設置を持つカードを 1 枚だけ伏せ札から使用してもよい。

この効果は山札の再構成を行う直前に状況起因として解決される(ライフの支払いなどの前にカードを使用する)。

『消失』オボロを宿しているプレイヤーは以下のルール上効果も持つ。

- ・デジ設置を持つパーツが組み立てられており、あなたが山札の再構成を行うならば、その代わりに次の手順を行うことを選んでも良い。

1. 組み立てられているパーツの中から、メインパーツ 1 枚と任意の枚数のカスタムパーツを選ぶ。
2. 選んだパーツをすべて公開する。
3. 公開したカスタムパーツの枚数に応じてカスタムパーツの効果を決定する。
4. <攻撃中>に《攻撃》を生成する。この《攻撃》の「分類」「適正距離」「オーラへのダメージ」「ライフへのダメージ」「使用者」「テキスト」は公開したメインパーツと同一のものになる。この《攻撃》のテキストに 3.で決定したカスタムパーツの効果を任意の順で追加する。
5. 1.で選ばなかったパーツを含む全てのパーツを組み立てられていない状態にする。
6. コアルール 9-4-1-1 に示す適正距離の確認を行う。適正距離の確認が成功したなら、攻撃は成功となり、7.に進む。そうでないなら《攻撃》を消去し、この手順を終了する。
7. 4.で生成した《攻撃》を解決する。

この手順は山札の再構成を置換するため、山札の再構成を行ったことにはならない。(ライフの支払いなどは発生せず、設置を持つカードの使用も行えない)

3-4 オブジェクト：パーツ

パーツは実体を持つオブジェクトであり、カードで表現される。

パーツにはメインパーツとカスタムパーツが存在する。

パーツの表面を確認できるプレイヤーにのみ、それがメインパーツであるかカスタムパーツであるかの情報が公開される。

3-4-1 メインパーツ

メインパーツはオブジェクト：カードでもあり、分類はパーツである。

3-4-2 カスタムパーツ

それぞれのカスタムパーツには、各テキストに壱から肆までの大字による数字が振られている。上記の 3-3 の手順でカスタムパーツの効果を決定する際、公開されたカスタムパーツの枚数に等しい数字のテキストが選ばれる。

3-4-3 オブジェクトの取りうる状態

パーツは表向きであるか裏向きであるかどちらかの状態である。表向きのパーツは表を上にして、裏向きのパーツは裏を上にして置く。

3-5 オブジェクト：《攻撃》

オブジェクト：《攻撃》の持つ情報である分類に「パーツ」を追加する。

3-6 デジ設置

『消失』オボロのメインパーツはこのテキストを持つ。デジ設置はそれ単体では効果をもたず、上記の 3-3 によって参照される。

3-7 X 個のパーツを組み立てる

「パーツを組み立てる」なら、組み立てられていないパーツの中から指定された枚数を選び、それらを組み立てられた状態にする。その後、組み立てられたパーツが 6 枚以上なら、5 枚以下になるように解体する。

3-8 パーツを解体する

「パーツを解体する」なら、指定された枚数になるまで以下の手順を繰り返す。

組み立てられているパーツの中から 1 枚を選び、それを組み立てられていない状態にする。

3-9 領域：＜電子戦ゾーン＞

＜電子戦ゾーン＞は『消失』オボロを宿しているプレイヤーに紐付けられる。両方のプレイヤーが『消失』オボロを宿している場合、＜電子戦ゾーン＞は 2 つ存在し、それぞれが別のプレイヤーに紐付けられている。

＜電子戦ゾーン＞に存在することのできるオブジェクトはパーツのみである。

＜電子戦ゾーン＞に裏向きで存在するパーツは、この領域と紐付けられたプレイヤーに限り、その表面を見ることができる。

＜電子戦ゾーン＞に存在するパーツは組み立てられているか組み立てられていないかのどちらかの状態である。桜花決闘の準備の時点ですべてのパーツは組み立てられていない。パーツが組み立てられたなら、組み立てられたパーツと分けて置くことで区別する。

§4 ユキヒ

4-1 プレイヤーの持つ情報

4-1-1 傘の開閉状態

ユキヒを宿しているプレイヤーは、傘を閉じているか開いているかいずれかの状態である。桜花決闘の開始時、傘は閉じている。この情報はいずれのプレイヤーにも公開される。傘カードを用いてその情報を表示する。

4-2 オブジェクト：カードの持ちうる情報

4-2-1 傘アイコン

傘アイコンを持つカードは、「開」「閉」の 2 つの傘アイコンを必ず持つ。カードの持つ情報のうち「テキスト」「適正距離」はその左側に描かれているアイコンに、「オーラへのダメージ」「ライフへのダメージ」はその右側に描いてあるアイコンに紐付けられる。

傘アイコンを持つカードを参照するとき、その所有者であるプレイヤーの傘の開閉状態が参照される。傘が閉じているならば、「テキスト」「適正距離」「オーラへのダメージ」「ライフ

へのダメージ」は「閉」の傘アイコンに紐付けられた情報を参照する。傘が開いているならば、これらの情報は「開」の傘アイコンに紐付けられた情報を参照する。

保有者が傘の開閉状態を持たないなら、「テキスト」を持たず、「オーラへのダメージ」「ライフへのダメージ」は0であり、「適正距離」は要素を持たないものとする。

4-3 傘の開閉

傘の開閉とは、あるプレイヤーが自分の情報のうち、傘が閉じているか開いているかどうかを、もう一方の状態に変化させることを指す。

もしそのような情報を持たないプレイヤーが傘の開閉を行う場合、何も行わない。

4-4 ルール上効果の追加

ユキヒを宿しているプレイヤーは、以下のルール上効果を持つ。

- ・あなたの終了フェイズに傘の開閉を行ってもよい。

§5 シンラ

5-1 プレイヤーの持つ情報

シンラを宿しているプレイヤーは、計略が「神算」か「鬼謀」であるかいずれかの状態である。桜花決闘の開始時、計略は神算である。この情報は効果により公開されない限り、そのプレイヤー自身だけが見ることができる。計略ボードを用いてその情報を表示する。

5-2 計略

シンラのいくつかのカードには「計略を実行し、次の計略を準備する。」と記述された効果が存在する。この効果は「計略を実行する」が解決された後、「次の計略を準備する」が解決される。

「計略を実行する」を解決する場合、カードを使用するプレイヤーは自身の計略を公開する。それが「神算」であるなら、「神算」の効果が解決される。それが「鬼謀」であるなら、「鬼謀」の効果が解決される。計略を実行する際にそのプレイヤーが計略の情報を持たないならば何も起きない。

「次の計略を準備する」または「計略を準備する」を解決する場合、「神算」「鬼謀」のどちらかから秘密裏に選び、そのプレイヤーの計略は選ばれた方になる（どちらを選ばれたかは計略ボードなどを用いて、双方のプレイヤーにとって明確なようにしておくこと）。

補足：計略を実行する効果による効果の解決中に、再び計略が実行されるならば、まだ次の計略は準備されていない。従って、その時点で準備されている計略の効果を解決する。例えば「詭弁」の「鬼謀」の効果解決で、相手の捨て札にある「詭弁」を使用した場合、計略の実行では「鬼謀」の効果が解決される。

5-3 ルール上効果の追加

シンラを宿しているプレイヤーは以下のルール上効果を持つ。

- ・終了フェイズに計略が準備されていない場合、次の計略を準備する。

§6 ハガネ

6-1 追加カード

桜花決闘の準備の際に『鍛冶師』ハガネを宿しているプレイヤーは、カード番号が「NA-08-hagane-A1-S-1-Ex1」であるカードを<追加札>に表向きで置く。

6-2 遠心

テキストに遠心と書かれたカードは、以下のテキストを持つかのように扱う。

【常時】現在の間合がターン開始時の間合から2以上離れていて、さらに現在のターンにあなたが《攻撃》を行っていない状態でないならば、このカードは使用できない。

6-3 領域

6-3-1 領域：<金床>

<金床>は『鍛冶師』ハガネを宿しているプレイヤーに紐付けられる。両方のプレイヤーが『鍛冶師』ハガネを宿している場合、<金床>は2つ存在し、それぞれが別のプレイヤーに紐付けられている。

<金床>に存在することのできるオブジェクトは分類が通常札であるカードと桜花結晶である。

<金床>にカードが存在する場合、それらは表向きである。

§7 チカゲ

7-1 追加カード

桜花決闘の準備の際にチカゲを宿しているプレイヤーは、自分の<毒袋>にカード番号が「NA-09-chikage-O-P-1」から「NA-09-chikage-O-P-3」であるカード1枚ずつと、「NA-09-chikage-O-P-4」であるカード2枚を裏向きで置く。

7-2 オブジェクト：カードの持ちうる情報

オブジェクト：カードの持つ情報である分類に「毒」を追加する。

カード番号が「NA-09-chikage-O-P-1」から「NA-09-chikage-O-P-4」であるカードの分類は毒である。

7-2-1 分類:毒

毒は通常札が存在できるあらゆる領域に存在できる。

毒は<毒袋>以外の領域にある間は、通常札と同じように使用できる。

分類が毒であるカードは以下の効果を持つ。

【常時】 このカードは伏せ札にできない。

【常時】 このカードはカードを伏せ札にする効果で選択できない。

7-3 領域

7-3-1 <毒袋>

<毒袋>はチカゲを宿しているプレイヤーに紐付けられる。両方のプレイヤーがチカゲを宿している場合、<毒袋>は2つ存在し、それぞれが別のプレイヤーに紐付けられている。

<毒袋>に存在することのできるオブジェクトは分類が毒であるカードだけである。

<毒袋>にカードが存在する場合、それらは裏向きになる。但し、この領域と紐付けられたプレイヤーに限り、その表面を見ることができる。

7-4 保有者

毒カードの保有者は、桜花決闘の開始時はそのカードが置かれた<毒袋>に紐付けられているプレイヤーのことである。

毒カードが効果により現在の保有者でないプレイヤーと紐付けられた領域に移動する場合、そのカードの保有者は移動先の領域に紐付けられたプレイヤーに変更される。この変更は、この移動を発生させたカードの解決中は、そのカードの効果に対して影響を与えない。

7-5 山札の再構成

山札の再構成の手順の最後に以下の手順を追加する。

iii:自身の<山札>にある分類が毒であるカードを無作為の順番で自身の<山札>の上に置く。

§8 クルル

8-1 追加カード

桜花決闘の準備の際にクルルを宿しているプレイヤーは、カード番号が「NA-10-kururu-O-S-3-Ex1」であるカード3枚を<追加札>に表向きで置く。『探索者』クルルを宿しているならば、代わりにカード番号が「NA-10-kururu-A1-S-3-Ex1」であるカードを<追加札>に表向きで置く。

8-2 機巧

クルルのいくつかのカードは歯車枠（機巧枠）を持つ。歯車枠は機巧と文章をもつ。

機巧にはアイコンが書かれており、条件を満たすと機巧が完成する。

機巧に示されるアイコンは5種類あり、それぞれカードタイプ、サブタイプを示している。

機巧が以下に示す5種のカードタイプ、サブタイプ以外のものを示す場合、それは何も示していないものと扱う。

機巧が完成している場合に限り、歯車枠に記載された文章がテキストとして扱われる。



8-3 機巧の組み立て

機巧はそれぞれのアイコンの種類ごとに以下を満たすことで組み立てられる。

・〈捨てる札〉、〈付与札〉、使用済の〈切札〉に、その種類のアイコンが示すカードタイプ、サブタイプを持つカードが、機巧に示されたその種類のアイコンの数以上存在する。

8-4 世紀の大発見を行う

「世紀の大発見を行う」という効果を解決する場合、以下の処理を順に行う。

- 1) 相手の切札を見る。
- 2) プレイヤー1人を選び、〈ゲーム外〉からそのプレイヤー保有者である眼前構築で選ばれていない切札を全て未使用のままあなたの〈切札〉に移動させる。これらのカードの保有者はあなたになる。
- 3) あなたの〈追加札〉からカード番号が「NA-10-kururu-A1-S-3-Ex1」であるカードを未使用で得る。
- 4) この効果を発生させたカードを取り除く。

8-5 オブジェクト：カードの持ちうる情報

オブジェクト：カードの持ちうる情報に歯車枠を追加する。

8-6 オブジェクト：攻撃の持ちうる情報

オブジェクト：《攻撃》の持ちうる情報に歯車枠を追加する。

《攻撃》カードを使用する手順に於いて、〈攻撃中〉に《攻撃》を生成する際、生成される《攻撃》の「歯車枠」はカードの持つ情報と同一のものとなる。

§9 サリヤ

9-1 追加コンポーネント

桜花決闘の準備の際にサリヤを宿しているプレイヤーは、カード番号が「TransForm Card 01」「TransForm Card 02」「TransForm Card 03」である TransForm カードを〈追加札〉に表向きで置く。『帰還』サリヤを宿しているならば、代わりにカード番号が「TransForm

Card 02] 「TransForm Card A1-01」 「TransForm Card A1-03」 「TransForm Card A1-04」 である TransForm カードを<追加札>に表向きで置く。

さらに自身の<マシン>に造花結晶を 5 つ置く。

9-2 オブジェクト：造花結晶

造花結晶は実体を持つオブジェクトであり、トークンにより表現される。

造花結晶はサリヤを宿しているプレイヤーに紐付けられ、そのプレイヤーを造花結晶の保有者（単に保有者）と呼ぶ。

両方のプレイヤーがサリヤを宿している場合、それぞれのプレイヤーに紐付けられている造花結晶が存在する。

造花結晶は必ず<マシン><燃焼済><間合>のいずれかに存在する。その際、ボード上の然るべき箇所に造花結晶トークンを置く。

9-2-1 オブジェクトの取りうる状態

9-2-1-1 「間合+1 トークン」 / 「間合-1 トークン」

造花結晶は「間合+1 トークン」や「間合-1 トークン」の状態になりうる。

「間合+1 トークン」状態であれば造花結晶は必ず<間合>に存在する。その際、ボード上の然るべき箇所に造花結晶を置く。

「間合-1 トークン」状態であれば造花結晶は必ず<間合>にある桜花結晶に紐付けた状態で<間合>に存在する。その際、紐付けた桜花結晶の上に造花結晶を置く。

造花結晶が<マシン>か<燃焼済>に存在する場合、どちらの状態でもない。

・開始フェイズにターンプレイヤーに紐付いた「間合-1 トークン」「間合+1 トークン」状態の造花結晶をどちらでもない状態にし、<燃焼済>へ移動させる。

9-3 オブジェクト：TransForm カード

TransForm カードは実体を持つオブジェクトであり、カードにて表現される。

「TransForm する」という効果を解決するなら<追加札>にある TransForm カードを 1 枚選び、<マシン>へ移動させる。

9-3-1 オブジェクトの持ちうる情報

TransForm カードは以下の情報を持つ。

9-3-1-1 分類

TransFrom カードの分類は TransForm である。

9-3-1-2 名前

オブジェクトの名前となる文字列である。名前をテキスト中で表記する場合「」で括って表記される。

9-3-1-3 使用者

TransForm カードの使用者はサリヤである。

9-3-1-4 カード番号

特定の規則を持つ文字列である。

9-3-1-5 変形時効果

TransFrom カードが<追加札>から<マシン>に移動した時に、変形時効果に記載された効果が解決される。

9-3-1-6 常時効果

TransForm カードが<マシン>に存在する場合、常時効果に記載された効果が【常時】効果として有効になる。

9-3-1-7 追加基本動作

TransForm カードが<マシン>に存在する場合、追加基本動作に記載された効果を基本動作として選択できる。

9-4 領域：<マシン>

<マシン>はサリヤを宿しているプレイヤーに紐付けられる。両方のプレイヤーがサリヤを宿している場合、<マシン>は2つ存在し、それぞれが別のプレイヤーに紐付けられている。

<マシン>に存在することのできるオブジェクトは造花結晶と TransForm カードである。

9-5 領域：<燃焼済>

<燃焼済>はサリヤを宿しているプレイヤーに紐付けられる。両方のプレイヤーがサリヤを宿している場合、<燃焼済>は2つ存在し、それぞれが別のプレイヤーに紐付けられている。

<燃焼済>に存在することのできるオブジェクトは造花結晶だけである。

「造花結晶を燃焼済にする」と記述された効果を解決する場合、それは造花結晶をその所有者の<燃焼済>へと移動させることを意味する。

「燃焼済の造花結晶を回復する」と記述された効果を解決する場合、それは<燃焼済>にある造花結晶を<マシン>へと移動させることを意味する。

9-6 領域：<間合>

<間合>に存在することのできるオブジェクトは桜花結晶と造花結晶である。<間合>には桜花結晶と「間合+1 トークン」状態の造花結晶が合わせて10個まで存在できる。

「間合-1 トークン」状態の造花結晶に紐付けられた桜花結晶は現在の間合を計算する際に<間合>にないものとして扱われる。桜花結晶を選択する際に「間合-1 トークン」状態の造花結晶に紐付けられた桜花結晶を選ぶことはできない。

「間合+1 トークン」状態の造花結晶は現在の間合を計算する際に桜花結晶とみなして扱われる。桜花結晶を選択する際に「間合+1 トークン」状態の造花結晶を選ぶことはできない。

9-7 領域：<追加札>

<追加札>に存在できるオブジェクトに TransForm カードを追加する。

9-8 燃焼

テキストに燃焼と書かれたカードは以下のテキストを持つかのように扱う。

【常時】このカードを使用するならば、追加コストとしてマシンにある造花結晶1つを燃焼済にしなければならない。

9-9 騎動

「騎動を行う」とは以下の手順を行う。

1) 「騎動前進」「騎動後退」から1つを選ぶ。この際、「間合-1 トークン」が紐付けられていない桜花結晶がないならば、「騎動前進」を選ぶことはできない。

2-1) 「騎動前進」を選んだならば、<間合>にあるいずれかの桜花結晶を1個選び、<マシン>にある造花結晶1個を「間合-1 トークン」状態にして、その桜花結晶に紐付けた状態で<間合>に置く。この際、紐付けた桜花結晶の上に造花結晶を重ねて置く。

2-2) 「騎動後退」を選んだならば<マシン>にある造花結晶1個を「間合+1 トークン」状態で<間合>に置く。

注意：この際、間合にある桜花結晶と「間合+1 トークン」状態の造花結晶の合計が10個ならば、造花結晶を動かさないので何も行わない。

§10 ライラ

10-1 追加カード

桜花決闘の準備の際にライラを宿しているプレイヤーは、カード番号が「NA-12-raira-O-S-3-Ex1」「NA-12-raira-O-S-3-Ex2」「NA-12-raira-O-S-3-Ex3」であるカードを<追加札>に表向きで置く。『祈祷師』ライラを宿している場合は、代わりに何も置かない。

10-2 プレイヤーの持つ情報

10-2-1 風神ゲージ/雷神ゲージ

ライラを宿しているプレイヤーは風神ゲージと雷神ゲージという整数からなる値を持つ。風神ゲージと雷神ゲージの上限は20である。桜花決闘の開始時、風神ゲージと雷神ゲージは0である。この情報はいずれのプレイヤーにも公開される。風雷ボードと風神トークン、雷神トークンを用いてその情報を表示する。

風神ゲージや雷神ゲージを参照する場合にその情報を持たない場合は、それらの値は0として扱う。

10-3 オブジェクト：カードに関するルール

10-3-1 オブジェクトの持ちうる状態

10-3-1-1 帯電状態

カードは帯電状態かそうでないかのどちらかの状態である。ライラを宿しているプレイヤーがライラでないメガミのカードを使用した時、そのカードは帯電状態になる。

「帯電状態を解除する」とは帯電状態から帯電状態でなくなることを指す。

帯電状態はライラを宿しているプレイヤーの<使用中>、<捨て札>、<付与札>、<切札>でのみ有効である。それ以外の領域への移動、または切札の状態が未使用へ戻った場合、帯電状態を解除する。

(例: 帯電状態の「はらりゆき」が傘の開閉によって未使用に戻った場合、帯電状態を解除する。)

帯電状態のカードが領域を移動する時、移動元と移動先の領域に紐づいているプレイヤーが異なる場合、帯電状態を解除する。

(例: ライラを宿しているプレイヤーが「引用」で相手の手札の《攻撃》カードを使用し、帯電状態を解除せずに解決した。相手の捨て札に戻る際に帯電状態を解除する。)

帯電状態が有効となる領域では、帯電状態であるカードは縦向きに置かれ、帯電状態でないカードは横向きにして置かれる。

10-4 ルール上効果の追加

ライラを宿しているプレイヤーは以下のタイミングでルール上効果により帯電状態を解除することができる。この方法で帯電状態を解除した時、自身の風神ゲージか雷神ゲージを1上げる。

- ・カードが<使用中>へと移動した時に帯電状態を解除できる。ただし、このタイミングで帯電状態を解除できるのは移動したカード自身のみである。この効果は状況起因で解決する。

- ・山札の再構成を行うことを選んだ場合、その直前に帯電状態を解除できる。この効果は入れ子解決で解決する。

・メインフェイズに標準行動を選んでいるならば、その際に「<手札>にあるカードを1枚選び、それを使用する」「未使用の切札を1枚選び、それを使用する」「基本動作を行う」といった従来の選択肢に加え、「帯電状態の解除」を選ぶことができる。

10-5嵐の力を使用する

「嵐の力を使用する」という効果を解決するなら、以下の手順を行う。

- 1) 風神ゲージか雷神ゲージを選択する。
- 2) 選択したゲージを1~3の任意の値だけ下げる。
- 3) 選択したゲージと減らした値に応じて以下の表の効果を適用する。

風神ゲージ

減少量	効果
1	間合⇄ダスト:1
2	あなたはカードを1枚引き、手札を1枚伏せ札にする。
3	あなたは集中力を1得て、相手は集中力を1失う。

雷神ゲージ

減少量	効果
1	このターンにあなたが次に行う《攻撃》は+1/+0となる。
2	『適正距離 0-4、1/1』の攻撃を行う。
3	このターンにあなたが次に行うオーラへのダメージが「-」でない《攻撃》は+0/+1となる。

これらの選択肢はそれぞれ力と呼び、嵐の力カードを用いて表示する。

§11 ウツロ

11-1追加カード

桜花決闘の準備の際に『終章』ウツロを宿しているプレイヤーは、カード番号が「NA-13-utsuro-A1-S-1-Ex1」「NA-13-utsuro-A1-S-1-Ex2」「NA-13-utsuro-A1-S-1-Ex3」「NA-13-utsuro-A1-S-1-Ex4」であるカードを<追加札>に表向きで置く。

11-2終焉の影が蘇る

「終焉の影が蘇る」という効果を解決する場合、以下の処理を順に行う。

- 1) あなたの<山札>、<捨て札>、<伏せ札>、<付与札>、<手札>にあるすべての切札でないカードを取り除く。(付与札の【破棄時】効果は解決されない)
- 2) 1)の処理で<ゲーム外>へ移動したカードに紐付けられた桜花結晶をすべてダストへ送る。
- 3) あなたの<追加札>から、カード番号が「NA-13-utsuro-A1-S-1-Ex2」「NA-13-utsuro-A1-S-1-Ex3」「NA-13-utsuro-A1-S-1-Ex4」であるカードをあなたの<捨て札>に加える。
- 4) 山札の再構成を行う。

§12 ホノカ

12-1 追加カード

桜花決闘の準備の際にホノカを宿しているプレイヤーは、カード番号が「NA-14-honoka-O-N-1-Ex1」「NA-14-honoka-O-N-1-Ex2」「NA-14-honoka-O-N-1-Ex3」「NA-14-honoka-O-N-4-Ex1」「NA-14-honoka-O-N-5-Ex1」「NA-14-honoka-O-S-1-Ex1」「NA-14-honoka-O-S-1-Ex2」であるカードを<追加札>に表向きで置く。

桜花決闘の準備の際に『桜花拝』ホノカを宿しているプレイヤーは、代わりにカード番号が「NA-14-honoka-A1-N-1-Ex1」「NA-14-honoka-O-N-4-Ex1」「NA-14-honoka-O-N-5-Ex1」「NA-14-honoka-A1-S-1-Ex1」「NA-14-honoka-A1-S-1-Ex2」「NA-14-honoka-A1-S-1-Ex3」「NA-14-honoka-A1-S-1-Ex4」「NA-14-honoka-A1-S-1-Ex5」であるカードを表向きで置く。

§13 コルヌ

13-1 オブジェクト：凍結トークン

凍結トークンは実体を持つオブジェクトであり、トークンにより表現される。

凍結トークンは<ゲーム外>、<オーラ>のいずれかに存在する。

13-2 プレイヤーの持つ情報

13-2-1 凍結

プレイヤーは「X 個以上凍結している」か「凍結していない」かのどちらかの状態である。この情報はいずれのプレイヤーにも公開される。

「X 個以上凍結している」とはそのプレイヤーに紐付けられた<オーラ>に凍結トークンが X 個以上存在していることを表す。特に X が定められずに「凍結している」と書かれているならば X は 1 として扱う。

13-3領域：＜オーラ＞

＜オーラ＞に存在することのできるオブジェクトに凍結トークンを追加する。それぞれの＜オーラ＞には桜花結晶と凍結トークン合わせてオーラの上限以下になるように桜花結晶や凍結トークンを移動させることができる。

13-4領域：＜ゲーム外＞

＜ゲーム外＞に存在することのできるオブジェクトに凍結トークンを追加する。

＜ゲーム外＞には無数の凍結トークンが存在しているものとして扱う。

13-5凍結する

「凍結する」という効果を解決するなら、＜ゲーム外＞からそのプレイヤーの＜オーラ＞へ凍結トークンを1つ移動させる。

13-6基本動作：宿し

あるプレイヤーが凍結している場合、そのプレイヤーが行う宿しは以下の処理に変更される。この際、桜花結晶の移動が行われないが宿しを選択することができる。

・そのプレイヤーに紐付けられた＜オーラ＞にある凍結トークンを一つ選び、＜ゲーム外＞へ移動させる。

§14 ヤツハ

14-1追加カード

桜花決闘の準備の際に『徒神』ヤツハを宿しているプレイヤーは、カード番号が「NA-16-yatsuha-A1-N-1-Ex1」「NA-16-yatsuha-A1-N-2-Ex1」「NA-16-yatsuha-A1-N-3-Ex1」「NA-16-yatsuha-A1-N-4-Ex1」「NA-16-yatsuha-A1-N-5-Ex1」「NA-16-yatsuha-A1-N-6-Ex1」「NA-16-yatsuha-A1-N-7-Ex1」であるカードを＜追加札＞に表向きで置く。

桜花決闘の準備の際に『自我』ヤツハを宿しているプレイヤーは、カード番号が「NA-16-yatsuha-A1-N-1-Ex1」「NA-16-yatsuha-A1-N-2-Ex1」「NA-16-yatsuha-A1-N-3-Ex1」「NA-16-yatsuha-A1-N-4-Ex1」「NA-16-yatsuha-A1-N-5-Ex1」「NA-16-yatsuha-A1-N-6-Ex1」「NA-16-yatsuha-AA1-N-7-Ex1」「NA-16-yatsuha-AA1-N-7-Ex2」であるカードを＜追加札＞に表向きで置く。

14-2桜花決闘で参照される情報

14-2-1 鏡映数

鏡映数は0以上の整数である。鏡映数は、オーラ、フレア、ライフのうち、各プレイヤーで同値であるものの数である。

例：プレイヤーAのオーラが3、フレアが4、ライフが5、であり、プレイヤーBのオーラが4、フレアが4、ライフが5の時、鏡映数は2である。（フレア、ライフの2つが同数である）

14-3完全態

完全態にするとは以下の表の通りにカードを交換することを指す。

交換元のカード	交換先のカード
星の爪	星辰の鉤爪
昏い罅	深淵の大口
鏡の悪魔	本当の怪物
幻影歩法	幻影連携
意思	決意
契約	盟約
寄花	徒寄花

14-4領域：＜思い出＞

＜思い出＞は『自我』ヤツハを宿しているプレイヤーに紐付けられる。両方のプレイヤーが『自我』ヤツハを宿している場合、＜思い出＞は2つ存在し、それぞれが別のプレイヤーに紐付けられている。

＜思い出＞に存在することのできるオブジェクトは分類が通常札で保有者がそのプレイヤーであるカードと桜花結晶である。

＜思い出＞にカードが存在する場合、それらは裏向きかつ縦向きになる。但し、この領域と紐付けられたプレイヤーに限り、その表面を見ることができる。

＜思い出＞にあるカードの効果は有効とならない。

＜思い出＞から＜手札＞へカードが移動する場合、その領域に紐付けられたプレイヤーはそのカードを公開しても良い。そうした場合、そのカードの使用者がヤツハであるならそのカードを完全態にする。

＜思い出＞は位置を4つ持つ。この位置は以下の順序で数値と効果を持つ。

1	集中力を1得る。
2	あなたか相手の付与札を1つ選ぶ。その付与札から桜花結晶を1つダストへ送るか、その付与札に桜花結晶をダストから1つ置く。

3	あなたの捨て札か伏せ札からカードを1枚選ぶ。それをあなたの山札の底に置く。
4	カードを1枚引く。

<思い出>に桜花結晶が存在する場合、それはいずれかの位置に紐付けられる。桜花結晶が紐付けられた位置を所在地と呼び、桜降る代の旅路カードの旅路の面を使って表される。

14-5桜降る代の旅路に出発する

「桜降る代の旅路に任意の始点から出発する」という効果を解決する場合、以下の手順を行う。ただし、そのプレイヤーが桜降る代の旅路に出発したことがあるならば、代わりに何も行わない。

- 1) <思い出>の位置をひとつ選び、始点とする。この際に桜降る代の旅路カードを対応する位置を所有者の方に向けて置くことでこれを表す。
- 2) <ダスト>から桜花結晶を1つ選び、<思い出>に移動させる。その際に始点とした位置に桜花結晶を紐付ける。

14-6桜花結晶を次の位置へと時計回りに動かす

このように記述された効果を解決するなら、<思い出>に存在する桜花結晶を、所在地の数値より1大きい数値を持つ位置に移動させ、新たにそこに紐付ける。この際に所在地の数値が4ならば、1の位置に移動する。

14-7家路

家路の効果を解決する場合、以下の処理を行う。

- 1) あなたの<手札>からカードを1枚まで選ぶ。
- 2) あなたの<山札>、<捨て札>、<伏せ札>、<付与札>、<手札>にあるすべての通常札であるあなたのカードのうち、1)で選んだカード以外を<思い出>に移動させる。(付与札の【破棄時】効果は解決されない)
- 3) <思い出>の桜花結晶すべてを<ダスト>に送る。
- 4) あなたの<追加札>から、カード番号が「NA-16-yatsuha-AA1-N-7-Ex2」であるカードをあなたの<切札>に未使用で加える。

§15 ハツミ

15-1プレイヤーの持つ情報

15-1-1 順風・逆風

プレイヤーは順風か逆風のどちらかの状態である。この情報はいずれのプレイヤーにも公開される。

どちらかのプレイヤーが攻撃を行ったなら、攻撃されたプレイヤーはその次のターンは逆風になる。逆風でないプレイヤーは順風である。

15-1-2 潜水

プレイヤーは潜水状態かそうでないかのどちらかの状態である。この情報はいずれのプレイヤーにも公開される。

桜花決闘の開始時、全てのプレイヤーは潜水状態ではない。

潜水状態であるプレイヤーは、「潜水前進」か「潜水後退」であるかいずれかの状態である。この情報は効果により公開されない限り、そのプレイヤー自身だけが見ることができる。潜水カードを用いてその情報を表示する。

プレイヤーが潜水状態である間にその対戦相手がカードを使用するならば、そのカードを解決する前に潜水を解決する。カードの解決の置換が行われるならば潜水は解決しない。

プレイヤーが潜水状態である間に自身のターンを開始するならば、開始フェイズでの効果解決処理として潜水を解決する。

15-2 潜水の解決

潜水を解決するならば、以下の手順を行う。

- 1) 潜水を解決するプレイヤーは「潜水前進」であるか「潜水後退」であるかを公開する。
- 2) 「潜水前進」であるならば、このターン中、現在の間合は1減少し、達人の間合は1小さくなる。
「潜水後退」であるならば、このターン中、現在の間合は1増加し、達人の間合は1大きくなる。
- 3) この潜水の解決が《攻撃》カードの使用によるものであるならば、以下を行う。
 - a) その《攻撃》カードによって生成された《攻撃》について、**コアルール 9-4-1-1 に示す適正距離の確認を行う。**
 - b) **適正距離の確認が失敗となったなら**《攻撃》を不正とし、<攻撃中>から取り除く。
(「《攻撃》を行った」とみなされない)
そうした場合、次のターン、潜水を解決するプレイヤーは順風となり、他の効果により順風・逆風の状態が変化しない。

§16 ミズキ

16-1 追加カード

桜花決闘の準備の際にミズキを宿しているプレイヤーは、カード番号が「NA-18-mizuki-O-S-3-Ex1」であるカードを<追加札>に表向きで、「NA-18-mizuki-O-T-1」であるカード2枚と「NA-18-mizuki-O-T-2」「NA-18-mizuki-O-T-3」であるカード1枚ずつを<兵舎>に未徴兵の状態で置く。

16-2 オブジェクト：カードの持ちうる情報

オブジェクト：カードの持つ情報である分類に「兵員」を追加する。

カード番号が「NA-18-mizuki-O-T-1」から「NA-18-mizuki-O-T-3」であるカードの分類は兵員である。

16-2-1 分類：兵員

分類は兵員であるカードが〈兵舎〉〈使用中〉〈付与札〉〈封印〉〈ゲーム外〉以外の領域に移動する場合、代わりに〈兵舎〉に移動し未徴兵の状態になる。

16-3 オブジェクト：攻撃の持ちうる情報

16-3-1 分類

《攻撃》の持ちうる分類に兵員を追加する。

16-4 領域：〈兵舎〉

〈兵舎〉はミズキを宿しているプレイヤーに紐付けられる。両方のプレイヤーがミズキを宿している場合、〈兵舎〉は2つ存在し、それぞれが別のプレイヤーに紐付けられている。

〈兵舎〉に存在することのできるオブジェクトは分類が兵員か通常札であるカードだけである。

〈兵舎〉にカードが存在する場合、それらは裏向きになる。但し、この領域と紐付けられたプレイヤーに限り、その表面を見ることができる。

〈兵舎〉に存在するカードは未徴兵か徴兵済のどちらかの状態である。徴兵済のカードは兵員ボードの上に置くことでそのことを表示する。徴兵済のカードはそのカードの使用条件を満たすならいつでも使用することが出来る。

16-5 徴兵を行う

「徴兵を行う」という効果を解決するなら、〈兵舎〉にある未徴兵の兵員カード1枚を選んで徴兵済にする。

§17 メグミ

17-1 追加コンポーネント

桜花決闘の準備の際にメグミを宿しているプレイヤーは、自身の〈土壌〉に種結晶を5つ萌芽していない状態で置く。

17-2 オブジェクト：種結晶

種結晶は実体を持つオブジェクトであり、トークンにより表現される。

種結晶はメグミを宿しているプレイヤーに紐付けられ、そのプレイヤーを種結晶の保有者（単に保有者）と呼ぶ。

両方のプレイヤーがメグミを宿している場合、それぞれのプレイヤーに紐付けられている種結晶が存在する。

種結晶は必ず所有者の<土壌><使用中><付与札>のいずれかに存在する。<使用中>や<付与札>に存在する種結晶は必ず《付与》カードに紐付けられて存在する。その際、ボード上の然るべき箇所あるいは然るべきカードに種結晶トークンを置く。

17-2-1 オブジェクトの取りうる状態

17-2-1-1 萌芽している/萌芽していない

種結晶は萌芽しているか萌芽していないかのどちらかの状態を取る。

<土壌>に存在する種結晶は、置かれた土壌ボードの位置に応じて萌芽しているか萌芽していないかを表現する。

種結晶は<使用中>か<付与札>に存在する場合、萌芽している状態である。

所有者の<使用中>か<付与札>にカードと紐付けられて存在する種結晶が、その紐付けを解除され他の領域へ移動する場合、代わりに所有者の<土壌>へ萌芽していない状態にして移動する。

17-3領域：<土壌>

<土壌>はメグミを宿しているプレイヤーに紐付けられる。両方のプレイヤーがメグミを宿している場合、<土壌>は2つ存在し、それぞれが別のプレイヤーに紐付けられている。

<土壌>に存在することのできるオブジェクトは種結晶のみである。

あるプレイヤーに萌芽していない種結晶が紐付けられていない場合、「そのプレイヤーの土壌の種結晶がすべて萌芽している」として扱われる。

17-4領域：<使用中>

<使用中>に存在することのできるオブジェクトに、その<使用中>に紐付けられたプレイヤーが保有する種結晶を追加する。

<使用中>に存在する種結晶は必ず特定のカードに紐付けられている。

<使用中>に存在する種結晶は桜花結晶としても扱われる。

17-5領域：<付与札>

<付与札>に存在することのできるオブジェクトに、その<付与札>に紐付けられたプレイヤーが保有する種結晶を追加する。

<付与札>に存在する種結晶は、いずれかの付与札に紐付けられる。それらの桜花結晶や種結晶は、紐付けているカードの上に置かれる。

<付与札>に存在する種結晶は桜花結晶としても扱われる。

付与札に紐付けられた桜花結晶を選ぶ場合、種結晶でないものから選ぶ。

17-6 生育 X

メグミを宿しているプレイヤーのカードはこの記述を持つことがある。生育 X はそれ単体で効果を持たず、以下の 17-7-1 の 4) にて参照される。

カードが生育 X を複数持つ場合、代わりにそれらの X の値を合算した値の生育 X を一つ持つ。

17-7 ルール上効果の追加

メグミを宿しているプレイヤーは以下のルール上効果を持つ。

17-7-1 《付与》カードを使用する際の手順

コアルールの「《付与》カードを使用する際の手順」において定義された手順において、iii の代わりに以下を行う。

iii: 以下の手順を順に行う。

- 1) 使用されたカードがいずれかのメグミのカードであるならば、土壌ボードの萌芽していない種結晶を 1 つ選び、それを萌芽している状態にする。
- 2) 使用されたカードの納の数以下の任意の数だけ、使用したプレイヤーの<土壌>から萌芽している種結晶を選ぶ。
- 3) 使用されたカードの納の数のうち 2) で選ばれなかった残りの数だけ、<ダスト>または使用したプレイヤーの<オーラ>から桜花結晶を選ぶ（この際、2 つの領域にまたがって選んでもよい）。
- 4) 使用されたカードが生育 X を持つ場合、その X 以下の任意の数だけ使用したプレイヤーの<土壌>から萌芽している種結晶を選ぶ。
- 5) 2)~4) で選ばれた桜花結晶や種結晶を<使用中>へと移動させ、使用されたカードへと紐付ける。

§18 カナエ

18-1 追加カード

桜花決闘の準備の際にカナエを宿しているプレイヤーは、カード番号が「NA-20-kanawe-O-P-01」から「NA-20-kanawe-O-P-06」であるカードを<追加札>に表向きで置く。

18-2 オブジェクト：構想カード

構想カードは実体を持つオブジェクトであり、カードにより表現される。

構想カードは両面に情報を持つが、表向きである場合は表面に書かれている情報のみを参照し、裏向きである場合は裏面に書かれている情報のみを参照する。

18-2-1 オブジェクトの持ちうる情報

構想カードは以下の情報を持つ。

18-2-1-1 分類

構想カードの分類は構想である。

18-2-1-2 名前

オブジェクトの名前となる文字列である。名前をテキスト中で表記する場合「」で括って表記される。

18-2-1-3 カード番号

特定の規則を持つ文字列である。

18-2-1-4 使用者

構想カードの使用者はカナエである。

18-2-1-5 達成条件

構想カードが<構想>に存在する場合、達成条件が有効になる。

18-2-1-6 マス

構想カードは2つ以上のマスを持つ。

18-2-2 オブジェクトの取りうる状態

18-2-2-1 表向き/裏向き

カードは表向きであるか裏向きであるかどちらかの状態である。表向きのカードは表を上にして、裏向きのカードは裏を上にして置く。

18-2-2-2 意思

構想カードが裏向きである場合、その構想カードは意思を込めている状態である。

18-3 プレイヤーの持つ情報

プレイヤーは桜花決闘の最中、以下の情報を持ちうる。

18-3-1 現在の幕の色

現在の幕の色は白、赤、紫、緑、黄、終幕のいずれかである。

赤、紫、緑、終幕は以下の効果を持つ。

幕の色	効果
赤	相手のライフに1ダメージを与える。
紫	基本動作を1回行ってよい。
緑	あなたの伏せ札からカードを1枚選び、それを山札の一番底に置く。
終幕	あなたは勝利する。

カナエを宿している場合、この情報は物語ボード上の仮面トークンによって表される。

カナエを宿していない場合、この情報は常に白である。

18-3-2 現在の幕の値

現在の幕は0以上の整数である。

カナエを宿している場合、この情報は物語ボード上の仮面トークンによって表される。

終幕の幕の値は0である。

カナエを宿していない場合、この情報は常に0である。

18-4 領域

18-4-1 <構想>

<構想>はカナエを宿しているプレイヤーに紐付けられる。

両方のプレイヤーがカナエを宿している場合、<構想>は2つ存在し、それぞれが別のプレイヤーに紐付けられている。

<構想>に存在することのできるオブジェクトは桜花結晶と構想カードである。

<構想>にある構想カードを準備された構想カードと呼ぶ。

18-4-2 <達成済>

<達成済>はカナエを宿しているプレイヤーに紐付けられる。

両方のプレイヤーがカナエを宿している場合、<達成済>は2つ存在し、それぞれが別のプレイヤーに紐付けられている。

<達成済>に存在することのできるオブジェクトは構想カードだけである。

18-4-3 <追加札>

<追加札>に存在できるオブジェクトに構想カードを追加する。

18-5 ルール上効果の追加

カナエを宿しているプレイヤーがいる場合、以下のルール上効果を持つ。

- ・現在の幕の色が黄であるならば、攻撃カードによるあなたの《攻撃》は+0/+1となる。
- ・各ターンの終了フェイズに、準備された構想カードの達成条件がそのターン中に満たされているならばその構想カードにある桜花結晶を一つ右のマスに進める。

18-6 構想カードの達成

準備された構想カードに置かれた桜花結晶が一番右のマスに移動したとき、以下の処理を行う。

- ・構想カード上にある桜花結晶を<ダスト>に移動し、構想カードを<達成済>に移動させる。
- ・仮面トークンを物語ボードの線に沿って下方向に進める。この際に下に向かう線が2つ以上あるならば、そこから一つ選ぶ。ただし線の上に試練が描かれている場合は、構想カードが意思を込めた状態でないと選べず、そうでない場合は、構想カードが意思を込めていない状態ではないと選べない。選べる移動先が存在しない場合は移動しない。
- ・移動した先の幕の色の効果を解決する。

18-7 構想カードを準備する

このように記述された効果を解決する場合、以下の手順を順に行う。

- 1) 効果によって指定された領域から構想カードを1枚選ぶ。
- 2) すでに<構想>に構想カードがある場合、まず<構想>にある構想カードを表にして<追加札>に移動し、桜花結晶を<ダスト>に移動させてから構想カードを準備する。
- 3) 1)にて選んだ構想カードを表か裏の好きな面にして<構想>に置き、<ダスト>か自身の<オーラ>から桜花結晶を1つ選び、一番左のマスに置く。<ダスト>にも自身の<オーラ>にも桜花結晶がない場合、代わりに何も行わない。

§19 カムキ

19-1 追加カード

桜花決闘の準備の際にカムキを宿しているプレイヤーは、カード番号が「NA-21-kamuwi-O-S-1-Ex1」であるカードを<追加札>に表向きで置く。

19-2 プレイヤーの持つ情報

19-2-1 禁忌ゲージ

双掌繚乱でカムキを選んだプレイヤーは禁忌ゲージという整数からなる値を持つ。桜花決闘の開始時、禁忌ゲージは0である。この情報はいずれのプレイヤーにも公開される。禁忌ボードと紅の宝珠を用いてその情報を表示する。

19-3 誓約

カムキのいくつかのカードは誓約枠を持つ。誓約枠は宝珠と文章をもつ。

誓約枠を持つカードを使用するに際し、コストの支払いの後で誓約枠を任意の数だけ選び、それらの宝珠に書かれた値だけ禁忌ゲージを誓約枠ごとに上げてよい。そうした場合、誓約枠に記載された文章がテキストとして扱われる。

19-4 ルール上効果の追加

カムキを宿しているプレイヤーは、以下のルール上効果を持つ。

- ・あなたの開始フェイズにあなたのライフに応じて以下の表の通りに禁忌ゲージを上げる。

ライフ	禁忌ゲージ増加
10 以上	+0
9 以下かつ 6 以上	+1
5 以下	+2

- ・禁忌ゲージが 16 以上ならばあなたは敗北する。

§20 レンリ

20-1 追加カード

桜花決闘の準備の際にレンリを宿しているプレイヤーは、カード番号が「NA-22-renri-O-S-4-Ex1」であるカードを<追加札>に表向きで置く。

桜花決闘の準備の際に『歴史家』レンリを宿しているプレイヤーは、カード番号が「NA-22-renri-A1-N-5-Ex1」「NA-22-renri-A1-N-5-Ex2」「NA-22-renri-A1-N-5-Ex3」であるカードを<遺物>に裏向きで置く。

20-2 領域

20-2-1 <使用中>

<使用中>に存在するカードの状態に裏向きを追加する。

20-2-2 <偽証中>

<偽証中>はレンリを宿しているプレイヤーに紐付けられる。両方のプレイヤーがレンリを宿している場合、<偽証中>は2つ存在し、それぞれが別のプレイヤーに紐付けられている。

<偽証中>に存在することのできるオブジェクトは分類が通常札であるカードである。

20-2-3 <遺物>

<遺物>は『歴史家』レンリを宿しているプレイヤーに紐付けられる。両方のプレイヤーが『歴史家』レンリを宿している場合、<遺物>は2つ存在し、それぞれが別のプレイヤーに紐付けられている。

<遺物>に存在することができるオブジェクトは分類が通常札であるカードである。

<遺物>にカードが存在する場合それは裏向きになる。

<遺物>にあるカードの効果は有効にならない。

20-3 偽証

レンリの一部のカードはこのテキストを持つ。偽証はそれ単体では効果をもたず、以下の 20-6 によって参照される。

20-4 偽証設置

『歴史家』レンリの一部のカードはこのテキストを持つ。偽証設置はそれ単体では効果をもたず、以下の 20-6 によって参照される。

20-5 回帰

『歴史家』レンリの一部のカードはこのテキストを持つ。

回帰を持つカードへの反証が失敗したとき、偽証の手順に割り込んで以下の手順を行ってもよい。この手順を開始することを「回帰する」と呼ぶ。

- i : カード番号が「NA-22-renri-A1-N-5」であるカードを<遺物>から<捨て札>に置く。
- ii : 偽証の解決に戻る。その際、その偽証に用いたカードが<使用中>から他の領域に移動するなら、代わりにそれを<遺物>に移動させる。

20-6 ルール上効果の追加

20-6-1 偽証

レンリを宿しているプレイヤーは以下のルール上効果を持つ。

・あなたが<手札>の通常札を通常の方法で使用するに際し、その通常札で「偽証を行う」ことを選んでも良い。この際そのカードを通常の方法で使用できない効果やルールがあったとしても、それらは適用されない。「偽証を行う」ことを選んだならば以下の手順を行う。

i : 選択した通常札を裏向きで保有者の<偽証中>へ移動させる。

ii : そのプレイヤーが宿しているメガミのメガミリストにある、元々偽証を持つカード1枚のカード名を宣言する(宣言したカードを偽証プロキシを用いて表してもよい)。ただし、このターンに偽証によりすでに宣言されているカード名は宣言できない。

iii : 宣言されたカード名のカードとして扱い、カードを使用する手順におけるコストの支払いまでを行う(コアルールの9-2-1におけるiiまでと、9-2-2、9-2-3におけるiまでを行う)。

iv : 対戦相手のプレイヤーは反証することを選んでも良い。

v : 選択された通常札を裏表を保ったまま保有者の<使用中>へ移動し、宣言されたカードとしてカードを使用する手順の残りをを行う。選択された通常札がこの時点で裏向きの場合、カードを使用する手順で保有者の<捨て札>に移動する代わりに<伏せ札>へと移動させる。

<手札>以外の領域のカードを通常の方法で利用できるルールや効果があるならそれを適用し、その領域のカードで偽証を行っても良い。

20-6-2 偽証設置

『歴史家』レンリを宿しているプレイヤーは以下のルール上効果を持つ。

・あなたが山札の再構成を行うならば、その直前に伏せ札を1枚選びそのカードで偽証を行ってもよい。このとき偽証で宣言できるカード名は元々偽証設置を持つカードのもののみである。

この効果は山札の再構成を行う直前に状況起因として解決される(ライフの支払いなどの前に偽証する)。

20-6-3 反証

反証が宣言された場合、<偽証中>のカードを表向きにし、20-6-1 ii で宣言されたカード名と<偽証中>のカードのカード名が一致するかを確認する。

一致する場合、反証は失敗したと見なし、反証を行ったプレイヤーは焦燥を受ける。

一致しなかった場合、反証は成功したと見なし、<偽証中>のカードを保有者の<捨て札>に移動させ、<攻撃中>にある《攻撃》を取り除き、偽証の手順を終了する。カードの使用や《攻撃》を行ったとはみなさない。

20-6-4 フェイズを終了する

フェイズを終了する効果に以下の記述を追加する。

<偽証中>にカードが存在する場合、そのカードを保有者の<捨て札>に移動させる。

§21 アキナ

21-1 領域 : <フロー>

<フロー>はアキナを宿しているプレイヤーに紐付けられる。両方のプレイヤーがアキナを宿している場合、<フロー>は2つ存在し、それぞれが別のプレイヤーに紐付けられている。

<フロー>に存在することのできるオブジェクトは桜花結晶のみである。<フロー>には最大で5個の桜花結晶が存在できる。

21-2 プレイヤーの持つ情報

21-2-1 相場

アキナを宿しているプレイヤーは相場という整数からなる値を持つ。相場の下限は1、上限は4である。桜花決闘の開始時、相場は2である。

この情報はいずれのプレイヤーにも公開される。相場ボードと相場トークンを用いてその情報を表示する。

相場はその値に応じて下記表の領域と対応する。

4	<ライフ>
3	<フレア>
2	<オーラ>
1	<ダスト>

相場を参照する場合にその情報を持たない場合、その値は1として扱う。

21-2-2 資本

プレイヤーは資本という整数からなる値を持つ。

プレイヤーの資本の値は、資本はそのプレイヤーの<オーラ>、<フレア>、<フロー>にある桜花結晶の合計数に等しい。

21-3 オブジェクト : カードの持ちうる情報

21-3-1 消費

消費の取りうる値に時価を追加する。

時価の値には、そのカードの所有者であるプレイヤーの相場が代入される。

消費が時価であるならば、それは他の効果によって変化しない。

21-4投資券

アキナの一部のカードはこのテキストを持つ。投資券はそれ単体では効果を持たず、以下の21-6-1によって参照される。

21-5回収

「回収を行う」場合、以下の手順を行う。

1. 自身の〈フロー〉の桜花結晶を1つ選び、〈ダスト〉へ送る。この手順が行えない場合、以降の手順を飛ばす。
2. 現在の相場に対応した領域から桜花結晶を1つ選ぶ。その領域がプレイヤーに紐付けられているならば、相手の領域とする。その桜花結晶を自身の〈オーラ〉へと移動させる。このとき自身の〈オーラ〉に空きがないならば、桜花結晶は代わりに〈ダスト〉へと移動する。この手順により桜花結晶を移動させることができない場合、以降の手順を飛ばす。
3. 相場を2下げる。

21-6ルール上効果の追加

21-6-1 投資券の利用

アキナを宿しているプレイヤーは、以下のタイミングで投資券を利用することができる。

- ・山札の再構成を行うことを選んだ場合、その直前に一度だけ投資券を利用できる。この効果は入れ子解決で解決する。
- ・自身のメインフェイズの開始時に一度だけ投資券を利用することができる。

投資券を利用する場合、以下の手順を行う。

1. 自分の〈捨て札〉にあるカードまたは〈切札〉の使用済であるカードから、投資券を持つカードを任意の枚数選ぶ。
2. 1.で選んだカードの内1枚を、そのカードの分類が通常札なら〈伏せ札〉へ移動させ、切札なら未使用に戻す。この手順が行えない場合、5.まで手順を飛ばす。
3. 現在の相場に対応した領域から桜花結晶を1つ選ぶ。その領域がプレイヤーに紐付けられているならば、自身の領域とする。その桜花結晶を自身の〈フロー〉へと移動させる。この手順により桜花結晶を移動させることができない場合、5.まで手順を飛ばす。
4. 相場を1上げる。
5. 1.で選んだカードがまだ残っているのなら2.に戻る。

21-6-2 回収

アキナを宿しているプレイヤーは、自身のメインフェイズの開始時に投資券の利用の後に回収を1回行ってよい。(投資券の利用において0枚を選んだ場合でも回収は行える)

21-6-3 ダメージによる相場の変動

再構成以外で0以上のライフへのダメージが解決された場合、その直後に相場の変動が発生する。

- ・ライフへのダメージを受けたプレイヤーの相手を1下げる。
- ・ライフへのダメージを受けたプレイヤーの対戦相手の相手を1上げる。

§22 シスイ

22-1 裂傷トークン

裂傷トークンは実体を持つオブジェクトであり、トークンにより表現される。

裂傷トークンは各プレイヤーに紐付けられ、そのプレイヤーを裂傷トークンの保有者(単に保有者)と呼ぶ。

裂傷トークンは<ゲーム外>、<オーラ>、<ライフ>、<フレア>のいずれかに存在する。

22-2 領域：<オーラ>

<オーラ>に存在することのできるオブジェクトに裂傷トークンを追加する。

22-3 領域：<ライフ>

<ライフ>に存在することのできるオブジェクトに裂傷トークンを追加する。

22-4 領域：<フレア>

<フレア>に存在することのできるオブジェクトに裂傷トークンを追加する。

22-5 領域：<ゲーム外>

<ゲーム外>に存在することのできるオブジェクトに裂傷トークンを追加する。<ゲーム外>には無数の裂傷トークンが存在しているものとして扱う。

22-6 裂傷

22-6-1 単一値の裂傷

単一値の裂傷は0以上の整数か「-」である。裂傷はオーラ、フレア、ライフいずれかの領域へと向けられている。

22-6-2 複数値の裂傷

複数値の裂傷は0以上の整数か「-」の2つ組であり、{X/Y}などの表記にて記述される。その左側の値はオーラへの裂傷であり、右側の値はライフへの裂傷である。

22-6-3 裂傷の解決

「プレイヤーは裂傷を受ける」「プレイヤーに裂傷を与える」といった記述により裂傷の解決が行われる。

22-6-3-1 単一値の裂傷の解決

もしあるプレイヤーの<オーラ>に裂傷が与えられた場合、その<オーラ>に裂傷の値に等しい数の裂傷トークンを<ゲーム外>から置く。

もしあるプレイヤーの<フレア>に裂傷が与えられた場合、その<フレア>に裂傷の値に等しい数の裂傷トークンを<ゲーム外>から置く。

もしあるプレイヤーの<ライフ>に裂傷が与えられた場合、その<ライフ>に裂傷の値に等しい数の裂傷トークンを<ゲーム外>から置く。

22-6-3-2 複数値の裂傷の解決

もしあるプレイヤーに複数値の裂傷が与えられた場合、裂傷を受けるプレイヤーはオーラへの裂傷かライフへの裂傷のどちらかを選ぶ。一方の裂傷が「-」である場合、そうでない方の裂傷を選ぶ。両方が「-」である場合、何も行わない。裂傷が両方共に整数である場合に裂傷を受けるプレイヤーの<オーラ>にある桜花結晶の個数とそのオーラへの裂傷の値未満である場合、そのプレイヤーはオーラへの裂傷を選ぶことができない。

裂傷の解決に際し、ダメージの選択に関わる効果が適用されている場合、それは裂傷の解決でも同様の効果を適用する。

裂傷を受けるプレイヤーがオーラへの裂傷を選択した場合、そのプレイヤーの<オーラ>にその裂傷の値に等しいだけの裂傷が与えられる。ダメージを受けるプレイヤーがライフへの裂傷を選択した場合、そのプレイヤーの<ライフ>にその裂傷の値に等しいだけの裂傷が与えられる。

22-7 裂傷トークンのダメージ化

裂傷トークンをダメージ化する場合、それが存在する領域によって以下の処理を行う。

22-7-1 <オーラ>

裂傷トークンをダメージ化するプレイヤーが保有する、その<オーラ>に置かれた裂傷トークンをすべて取り除き、その<オーラ>に X ダメージを与える。X は取り除いた裂傷トークンの数に等しい。

22-7-2 <ライフ>

裂傷トークンをダメージ化するプレイヤーが保有する、その<ライフ>に置かれた裂傷トークンをすべて取り除き、その<ライフ>に X ダメージを与える。X は取り除いた裂傷トークンの数に等しい。

22-7-3 <フレア>

裂傷トークンをダメージ化するプレイヤーが保有する、その<フレア>に置かれた裂傷トークンをすべて取り除き、その<フレア>に X ダメージを与える。X は取り除いた裂傷トークンの数に等しい。

22-7-4 <ゲーム外>

何も行わない。

22-8 オブジェクト：カードの持ちうる情報

カードが持ちうる情報のうち、ダメージと消費は裂傷化していることがある。

裂傷化しているダメージは、解決の際以外は通常のダメージと同じように扱われる。

裂傷化している消費は、支払いの際以外は通常の消費と同じように扱われる。

裂傷化している情報は特殊な括弧をつけることで表される。

22-9 オブジェクト：《攻撃》の持ちうる情報

《攻撃》は、そのダメージが裂傷化している という情報を持つことがある。

裂傷化しているダメージは、解決の際以外は通常のダメージと同じように扱われる。

22-9-1 《攻撃》の解決

ダメージが裂傷化している《攻撃》を解決する場合、9-4《攻撃》の解決の手順 v を以下で置き換える。

v その《攻撃》が持つダメージの値に等しい裂傷を与える。

22-10 コストの支払い

カードを使用するに際して、その消費が裂傷化していた場合、コアルール「コストの支払い」において定義された手順の ii の代わりに以下を行う。

ii : i で選択したオブジェクトをすべて移動させる。ただし、消費のために選択した桜花結晶は移動させず、その数に等しい裂傷を<フレア>に受ける。

22-11 ルール上効果の追加

22-11-1 開始フェイズでの効果解決処理

各プレイヤーの開始フェイズに以下の手順を行う。

1. そのプレイヤーが所有者である裂傷トークンが存在する領域を1つ選び、その領域の裂傷トークンのダメージ化を行う。
2. <ゲーム外>以外にそのプレイヤーが所有者である裂傷トークンが存在しなくなるまで1.を繰り返す。

22-11-2 失血死

あるプレイヤーの<ライフ>に置かれた、一方のプレイヤーが所有者である裂傷トークンの数が、そのライフの値以上であるならば、即座にその<ライフ>の裂傷トークンをダメージ化する。

§23 ミソラ

23-1 プレイヤーの持つ情報

23-1-1 照準

ミソラを宿しているプレイヤーは照準という情報を持つ。照準は値が『なし』であるか、整数の値である。この情報の有無とその内容はいずれのプレイヤーにも公開される。照準の値がある場合、照準ボード上に照準トークンを置いてその情報を表示する。

23-2 ルール上効果の追加

ミソラを宿しているプレイヤーは以下のルール上効果を持つ。

- ・あなたのメインフェイズの終了時、このターン《攻撃》を行っていたなら、あなたの照準の値が『なし』になる。
- ・あなたの終了フェイズに、あなたの照準を現在の間合と同じ値にしても良い。

23-3 照準が合っている

ある《攻撃》について「照準が合っている」とは、照準の値があり、その値と現在の間合の両方がその《攻撃》の適正距離に要素として含まれていることを指す。

23-4 追尾

テキストに追尾と書かれた《攻撃》は、コアルール 9-4-1-1 に示す適正距離の確認を行う際、現在の間合の代わりに照準の値を用いる。

(照準の値が『なし』なら必ず適正距離の確認に失敗する)

附則1 メガミリスト

双掌繚乱で選べるメガミは以下の通りである。

《ユリナ》 《サイネ》 《ヒミカ》 《トコヨ》 《オボロ》 《ユキヒ》 《シンラ》 《ハガネ》 《チカゲ》 《クルル》 《サリヤ》 《ライラ》 《ウツロ》 《ホノカ》 《コルヌ》 《ヤツハ》 《ハツミ》 《ミズキ》 《メグミ》 《カナエ》 《カムキ》 《レンリ》 《アキナ》 《シスイ》 《ミソラ》

また、双掌繚乱で選べないが、以下のメガミが存在する。

《コダマ》 《キリコ》 《ザンカ》 《ヲウカ》

カードリスト

以下は双掌繚乱で選んだメガミで使用できるカードリストである。

ユリナの場合

カード番号が「NA-01-yurina-O-N-1」から「NA-01-yurina-O-N-7」である通常札と、カード番号が「NA-01-yurina-O-S-1」から「NA-01-yurina-O-S-4」である切札

『第一章』ユリナの場合

カード番号が「NA-01-yurina-O-N-1」「NA-01-yurina-O-N-6」「NA-01-yurina-O-S-2」であるカードを、「NA-01-yurina-A1-N-1」「NA-01-yurina-A1-N-6」「NA-01-yurina-A1-S-2」と入れ替える。

『調停者』ユリナの場合

カード番号が「NA-01-yurina-O-N-3」「NA-01-yurina-O-N-7」「NA-01-yurina-O-S-1」であるカードを、「NA-01-yurina-A2-N-3」「NA-01-yurina-A2-N-7」「NA-01-yurina-A2-S-1」と入れ替える。

サイネの場合

カード番号が「NA-02-saine-O-N-1」から「NA-02-saine-O-N-7」である通常札と、カード番号が「NA-02-saine-O-S-1」から「NA-02-saine-O-S-4」である切札

『第二章』サイネの場合

カード番号が「NA-02-saine-O-N-1」「NA-02-saine-O-N-6」「NA-02-saine-O-S-2」であるカードを、「NA-02/04--saine/tokoyo-A1-N-1/4」「NA-02-saine-A1-N-6」「NA-02-saine-A1-S-2」と入れ替える。

※カード番号が「NA-02/04--saine/tokoyo-A1-N-1/4」であるカードの使用者は《トコヨ》でもある。

※カード番号が「NA-02/04--saine/tokoyo-A1-N-1/4」であるカードは、『旅芸人』トコヨと合わせて1枚のみである。

『徒神』サイネの場合

カード番号が「NA-02-saine-O-N-2」「NA-02-saine-O-N-7」「NA-02-saine-O-S-3」であるカードを、「NA-02-saine-A2-N-2」「NA-02-saine-A2-N-7」「NA-02-saine-A2-S-3」と入れ替える。

ヒミカの場合

カード番号が「NA-03-himika-O-N-1」から「NA-03-himika-O-N-7」である通常札と、カード番号が「NA-03-himika-O-S-1」から「NA-03-himika-O-S-4」である切札

『原初』ヒミカの場合

カード番号「NA-03-himika-O-N-2」「NA-03-himika-O-N-5」「NA-03-himika-O-S-2」であるカードを、「NA-03-himika-A1-N-2」「NA-03-himika-A1-N-5」「NA-03-himika-A1-S-2」と入れ替える。

トコヨの場合

カード番号が「NA-04-tokoyo-O-N-1」から「NA-04-tokoyo-O-N-7」である通常札と、カード番号が「NA-04-tokoyo-O-S-1」から「NA-04-tokoyo-O-S-4」である切札

『旅芸人』トコヨの場合

カード番号が「NA-04-tokoyo-O-N-1」「NA-04-tokoyo-O-N-4」「NA-04-tokoyo-O-S-3」であるカードを、「NA-04-tokoyo-A1-N-1」「NA-02/04--saine/tokoyo-A1-N-1/4」「NA-04-tokoyo-A1-S-3」と入れ替える。

※カード番号が「NA-02/04--saine/tokoyo-A1-N-1/4」であるカードの使用者は《サイネ》でもある。

※カード番号が「NA-02/04--saine/tokoyo-A1-N-1/4」であるカードは、『第二章』サイネと合わせて1枚のみである。

『徒神』トコヨの場合

カード番号が「NA-04-tokoyo-O-N-2」「NA-04-tokoyo-O-S-2」「NA-04-tokoyo-O-S-3」であるカードを、「NA-04-tokoyo-A2-N-2」「NA-04-tokoyo-A2-S-2」「NA-04-tokoyo-A2-S-3」と入れ替える。

オボロの場合

カード番号が「NA-05-oboro-O-N-1」から「NA-05-oboro-O-N-7」である通常札と、カード番号が「NA-05-oboro-O-S-1」から「NA-05-oboro-O-S-4」である切札

『第三章』オボロの場合

カード番号が「NA-05-oboro-O-N-2」「NA-05-oboro-O-N-3」「NA-05-oboro-O-S-4」であるカードを、「NA-05-oboro-A1-N-2」「NA-05-oboro-A1-N-3」「NA-05-oboro-A1-S-4」と入れ替える。

カード番号が「NA-05-oboro-A1-S-4-Ex1」である切札

※カード番号が「NA-05-oboro-A1-S-4-Ex1」である切札は眼前構築では使用できない。

『消失』オボロの場合

カード番号が「NA-05-oboro-O-N-1」「NA-05-oboro-O-S-1」「NA-05-oboro-O-S-3」であるカードを、「NA-05-oboro-A2-N-1」「NA-05-oboro-A2-S-1」「NA-05-oboro-A2-S-3」と入れ替える。

カード番号が「NA-05-oboro-A2-MP-1」から「NA-05-oboro-A2-MP-3」であるメインパーツと、カード番号が「NA-05-oboro-A2-CP-1」から「NA-05-oboro-A2-CP-4」であるカスタムパーツ

※カード番号が「NA-05-oboro-A2-MP-1」から「NA-05-oboro-A2-MP-3」であるメインパーツと、カード番号が「NA-05-oboro-A2-CP-1」から「NA-05-oboro-A2-CP-4」であるカスタムパーツは眼前構築では使用できない。

ユキヒの場合

カード番号が「NA-06-yukihi-O-N-1」から「NA-06-yukihi-O-N-7」である通常札と、カード番号が「NA-06-yukihi-O-S-1」から「NA-06-yukihi-O-S-4」である切札

『社交界』ユキヒの場合

カード番号が「NA-06-yukihi-O-N-2」「NA-06-yukihi-O-N-4」「NA-06-yukihi-O-S-2」であるカードを、「NA-06-yukihi-A1-N-2」「NA-06-yukihi-A1-N-4」「NA-06-yukihi-A1-S-2」と入れ替える。

シンラの場合

カード番号が「NA-07-shinra-O-N-1」から「NA-07-shinra-O-N-7」である通常札と、カード番号が「NA-07-shinra-O-S-1」から「NA-07-shinra-O-S-4」である切札

『教主』シンラの場合

カード番号が「NA-07-shinra-O-N-2」「NA-07-shinra-O-N-7」「NA-07-shinra-O-S-3」であるカードを、「NA-07-shinra-A1-N-2」「NA-07-shinra-A1-N-7」「NA-07-shinra-A1-S-3」と入れ替える。

ハガネの場合

カード番号が「NA-08-hagane-O-N-1」から「NA-08-hagane-O-N-7」である通常札と、カード番号が「NA-08-hagane-O-S-1」から「NA-08-hagane-O-S-4」である切札

『鍛冶師』ハガネの場合

カード番号が「NA-08-hagane-O-N-1」「NA-08-hagane-O-N-2」「NA-08-hagane-O-S-1」であるカードを、「NA-08-hagane-A1-N-1」「NA-08-hagane-A1-N-2」「NA-08-hagane-A1-S-1」と入れ替える。

カード番号が「NA-08-hagane-A1-S-1-Ex1」である通常札

※カード番号が「NA-08-hagane-A1-S-1-Ex1」であるカードは眼前構築では使用できない。

チカゲの場合

カード番号が「NA-09-chikage-O-N-1」から「NA-09-chikage-O-N-7」である通常札と、カード番号が「NA-09-chikage-O-S-1」から「NA-09-chikage-O-S-4」である切札と、カード番号が「NA-09-chikage-O-P-1」から「NA-09-chikage-O-P-4」である毒（「NA-09-chikage-O-P-4」は2枚存在する）

※カード番号が「NA-09-chikage-O-P-1」から「NA-09-chikage-O-P-4」であるカードは眼前構築では使用できない。

※カード番号が「NA-09-chikage-O-P-1」から「NA-09-chikage-O-P-4」であるカードは使用者の情報を持たない。（《チカゲ》のカードではない）

『第四章』チカゲの場合

カード番号が「NA-07-chikage-O-N-5」「NA-07-chikage-O-N-6」「NA-07-chikage-O-S-4」であるカードを、「NA-07-chikage-A1-N-5」「NA-07-chikage-A1-N-6」「NA-07-chikage-A1-S-4」と入れ替える。

クルルの場合

カード番号が「NA-10-kururu-O-N-1」から「NA-10-kururu-O-N-7」である通常札と、カード番号が「NA-10-kururu-O-S-1」から「NA-10-kururu-O-S-4」である切札と、カード番号が「NA-10-kururu-O-S-3-Ex1」である通常札（「NA-10-kururu-O-S-3-Ex1」は3枚存在する）

※カード番号が「NA-10-kururu-O-S-3-Ex1」であるカードは眼前構築では使用できない。

『探索者』クルルの場合

カード番号が「NA-10-kururu-O-N-1」「NA-10-kururu-O-N-3」「NA-10-kururu-O-S-3」であるカードを、「NA-10-kururu-A1-N-1」「NA-10-kururu-A1-N-3」「NA-10-kururu-A1-S-3」と入れ替える。また、「NA-10-kururu-O-S-3-Ex1」である通常札を取り除く。

※カード番号が「NA-10-kururu-A1-S-3-Ex1」であるカードは眼前構築では使用できない。

『徒神』クルルの場合

カード番号が「NA-10-kururu-O-N-1」「NA-10-kururu-O-N-2」「NA-10-kururu-O-S-4」であるカードを、「NA-10-kururu-A2-N-1」「NA-10-kururu-A2-N-2」「NA-10-kururu-A2-S-4」と入れ替える。

サリヤの場合

カード番号が「NA-11-thallya-O-N-1」から「NA-11-thallya-O-N-7」である通常札と、カード番号が「NA-11-thallya-O-S-1」から「NA-11-thallya-O-S-4」である切札と、カード番号が「TransForm Card 01」から「TransForm Card 03」である TransForm カード

※カード番号が「TransForm Card 01」から「TransForm Card 03」であるカードは眼前構築では使用できない。

『帰還』サリヤの場合

カード番号が「NA-11-thallya-O-N-5」「NA-11-thallya-O-S-1」「NA-11-thallya-O-S-2」であるカードを、「NA-11-thallya-A1-N-5」「NA-11-thallya-A1-S-1」「NA-11-thallya-A1-S-2」と入れ替える。また、「TransForm Card 01」「TransForm Card 03」である TransForm カードを取り除き、「TransForm Card A1-01」「TransForm Card A1-03」「TransForm Card A1-04」である TransForm カードを加える。

※カード番号が「TransForm Card 02」「TransForm Card A1-01」「TransForm Card A1-03」「TransForm Card A1-04」であるカードは眼前構築では使用できない。

ライラの場合

カード番号が「NA-12-raira-O-N-1」から「NA-12-raira-O-N-7」である通常札と、カード番号が「NA-12-raira-O-S-1」から「NA-12-raira-O-S-4」である切札と、カード番号が「NA-12-raira-O-S-3-Ex1」から「NA-12-raira-O-S-3-Ex3」である切札

※カード番号が「NA-12-raira-O-S-3-Ex1」から「NA-12-raira-O-S-3-Ex3」であるカードは眼前構築では使用できない。

『祈祷師』ライラの場合

カード番号が「NA-12-raira-O-N-2」「NA-12-raira-O-N-6」「NA-12-raira-O-S-3」であるカードを、「NA-12-raira-A1-N-2」「NA-12-raira-A1-N-6」「NA-12-raira-A1-S-3」と入れ替える。また、「NA-12-raira-O-S-3-Ex1」から「NA-12-raira-O-S-3-Ex3」であるカードを取り除く。

ウツロの場合

カード番号が「NA-13-utsuro-O-N-1」から「NA-13-utsuro-O-N-7」である通常札と、カード番号が「NA-13-utsuro-O-S-1」から「NA-13-utsuro-O-S-4」である切札

『終章』 ウツロの場合

カード番号が「NA-13-utsuro-O-N-2」「NA-13-utsuro-O-S-1」であるカードを、「NA-13-utsuro-A1-N-2」「NA-13-utsuro-A1-S-1」と入れ替える。

カード番号が「NA-13-utsuro-A1-S-1-Ex1」である切札、カード番号が「NA-13-utsuro-A1-S-4-Ex2」から「NA-13-utsuro-A1-S-4-Ex2」である通常札

※カード番号が「NA-13-utsuro-A1-S-1-Ex1」から「NA-13-utsuro-A1-S-1-Ex4」であるカードは眼前構築では使用できない。

ホノカの場合

カード番号が「NA-14-honoka-O-N-1」から「NA-14-honoka-O-N-7」である通常札と、カード番号が「NA-14-honoka-O-S-1」から「NA-14-honoka-O-S-4」である切札とカード番号が「NA-14-honoka-O-N-1-Ex1」「NA-14-honoka-O-N-1-Ex2」「NA-14-honoka-O-N-1-Ex3」「NA-14-honoka-O-N-4-Ex1」「NA-14-honoka-O-N-5-Ex1」である通常札とカード番号が「NA-14-honoka-O-S-1-Ex1」「NA-14-honoka-O-S-1-Ex2」である切札

※カード番号が「NA-14-honoka-O-N-1-Ex1」「NA-14-honoka-O-N-1-Ex2」「NA-14-honoka-O-N-1-Ex3」「NA-14-honoka-O-N-4-Ex1」「NA-14-honoka-O-N-5-Ex1」「NA-14-honoka-O-S-1-Ex1」「NA-14-honoka-O-S-1-Ex2」であるカードは眼前構築では使用できない。

『桜花拝』 ホノカの場合

カード番号が「NA-14-honoka-O-N-1」「NA-14-honoka-O-S-1」であるカードを、「NA-14-honoka-A1-N-1」「NA-14-honoka-A1-S-1」と入れ替える。また、カード番号が「NA-14-honoka-O-N-1-Ex1」「NA-14-honoka-O-N-1-Ex2」「NA-14-honoka-O-N-1-Ex3」である通常札と「NA-14-honoka-O-S-1-Ex1」「NA-14-honoka-O-S-1-Ex2」である切札を取り除き、「NA-14-honoka-A1-N-1-Ex1」である通常札と「NA-14-honoka-A1-S-1-Ex1」「NA-14-honoka-A1-S-1-Ex2」「NA-14-honoka-A1-S-1-Ex3」「NA-14-honoka-A1-S-1-Ex4」「NA-14-honoka-A1-S-1-Ex5」である切札を加える。

※カード番号が「NA-14-honoka-A1-N-1-Ex1」「NA-14-honoka-O-N-4-Ex1」「NA-14-honoka-O-N-5-Ex1」「NA-14-honoka-A1-S-1-Ex1」「NA-14-honoka-A1-S-1-Ex2」「NA-14-honoka-A1-S-1-Ex3」「NA-14-honoka-A1-S-1-Ex4」「NA-14-honoka-A1-S-1-Ex5」であるカードは眼前構築では使用できない。

コルヌの場合

カード番号が「NA-15-korunu-O-N-1」から「NA-15-korunu-O-N-7」である通常札と、カード番号が「NA-15-korunu-O-S-1」から「NA-15-korunu-O-S-4」である切札

ヤツハの場合

カード番号が「NA-16-yatsuha-O-N-1」から「NA-16-yatsuha-O-N-7」である通常札と、カード番号が「NA-16-yatsuha-O-S-1」から「NA-16-yatsuha-O-S-4」である切札

『完全態』ヤツハの場合

カード番号が「NA-16-yatsuha-O-S-1」から「NA-16-yatsuha-O-S-4」である切札を取り除き、「NA-16-yatsuha-A1-S-4」である切札と「NA-16-yatsuha-A1-N-1-Ex1」から「NA-16-yatsuha-A1-N-7-Ex1」である通常札を加える。

※カード番号が「NA-16-yatsuha-A1-N-1-Ex1」から「NA-16-yatsuha-A1-N-7-Ex1」であるカードは眼前構築では使用できない。

『自我』ヤツハの場合

カード番号が「NA-16-yatsuha-O-N-7」である通常札と「NA-16-yatsuha-O-S-1」から「NA-16-yatsuha-O-S-4」である切札を取り除き、「NA-16-yatsuha-AA1-N-7-Ex1」と「NA-16-yatsuha-AA1-N-7-Ex2」と「NA-16-yatsuha-AA1-S-4」である切札と「NA-16-yatsuha-AA1-N-7」ならびに「NA-16-yatsuha-A1-N-1-Ex1」から「NA-16-yatsuha-A1-N-6-Ex1」である通常札を加える。

※カード番号が「NA-16-yatsuha-AA1-N-7-Ex1」と「NA-16-yatsuha-AA1-N-7-Ex2」と「NA-16-yatsuha-A1-N-1-Ex1」から「NA-16-yatsuha-A1-N-6-Ex1」であるカードは眼前構築では使用できない。

ハツミの場合

カード番号が「NA-17-hatsumi-O-N-1」から「NA-17-hatsumi-O-N-7」である通常札と、カード番号が「NA-17-hatsumi-O-S-1」から「NA-17-hatsumi-O-S-4」である切札

『徒神』ハツミの場合

カード番号が「NA-17-hatsumi-O-N-4」「NA-17-hatsumi-O-S-1」「NA-17-hatsumi-O-S-4」であるカードを、「NA-17-hatsumi-A1-N-4」「NA-17-hatsumi-A1-S-1」「NA-17-hatsumi-A1-S-4」と入れ替える。

ミズキの場合

カード番号が「NA-18-mizuki-O-N-1」から「NA-18-mizuki-O-N-7」である通常札と、カード番号が「NA-18-mizuki-O-S-1」から「NA-18-mizuki-O-S-4」である切札と、カード番号が「NA-18-mizuki-O-S-3-Ex1」である通常札と、カード番号が「NA-18-mizuki-O-T-1」から「NA-18-mizuki-O-T-3」である兵員（「NA-18-mizuki-O-T-1」は2枚存在する）

※カード番号が「NA-18-mizuki-O-S-3-Ex1」「NA-18-mizuki-O-T-1」「NA-18-mizuki-O-T-2」「NA-18-mizuki-O-T-3」であるカードは眼前構築では使用できない。

※カード番号が「NA-18-mizuki-O-N-3」「NA-18-mizuki-O-N-7」「NA-18-mizuki-O-S-3-Ex1」であるカードの使用者は《コダマ》である。

※カード番号が「NA-18-mizuki-O-T-1」から「NA-18-mizuki-O-T-3」であるカードは使用者の情報を持たない。(《ミズキ》のカードではない)

メグミの場合

カード番号が「NA-19-megumi-O-N-1」から「NA-19-megumi-O-N-7」である通常札と、カード番号が「NA-19-megumi-O-S-1」から「NA-19-megumi-O-S-4」である切札

カナエの場合

カード番号が「NA-20-kanawe-O-N-1」から「NA-20-kanawe-O-N-7」である通常札と、カード番号が「NA-20-kanawe-O-S-1」から「NA-20-kanawe-O-S-4」である切札と、カード番号が「NA-20-kanawe-O-P-1」から「NA-20-kanawe-O-P-6」である構想

※カード番号が「NA-20-kanawe-O-P-1」から「NA-20-kanawe-O-P-6」であるカードは眼前構築では使用できない。

カムキの場合

カード番号が「NA-21-kamuwi-O-N-1」から「NA-21-kamuwi-O-N-7」である通常札と、カード番号が「NA-21-kamuwi-O-S-1」から「NA-21-kamuwi-O-S-4」である切札と、カード番号が「NA-21-kamuwi-O-S-1-Ex1」である切札

※カード番号が「NA-21-kamuwi-O-S-1-Ex1」であるカードは眼前構築では使用できない。

レンリの場合

カード番号が「NA-22-renri-O-N-1」から「NA-22-renri-O-N-7」である通常札と、カード番号が「NA-22-renri-O-S-1」から「NA-22-renri-O-S-4」である切札と、カード番号が「NA-22-renri-O-S-4-Ex1」である切札

※カード番号が「NA-22-renri-O-S-4-Ex1」であるカードは眼前構築では使用できない。

※カード番号が「NA-22-kiriko-O-S-4」であるカードの使用者は《キリコ》である。

『歴史家』レンリの場合

カード番号が「NA-22-renri-O-N-2」 「NA-22-renri-O-N-6」 「NA-22-renri-O-S-1」 であるカードを、「NA-22-renri-A1-N-2」 「NA-22-renri-A1-N-6」 「NA-22-renri-A1-S-1」と入れ替える。また、「NA-22-renri-A1-N-5-Ex1」から「NA-22-renri-A1-N-5-Ex3」である通常札を加える。

※カード番号が「NA-22-renri-A1-N-5-Ex1」から「NA-22-renri-A1-N-5-Ex3」であるカードは眼前構築では使用できない。

※カード番号が「NA-22-renri-A1-N-5-Ex2」であるカードの使用者は《ザンカ》である。

※カード番号が「NA-22-renri-A1-N-5-Ex3」であるカードの使用者は《ヲウカ》である。

アキナの場合

カード番号が「NA-23-akina-O-N-1」から「NA-23-akina-O-N-7」である通常札と、カード番号が「NA-23-akina-O-S-1」から「NA-23-akina-O-S-4」である切札

シスイの場合

カード番号が「NA-24-shisui-O-N-1」から「NA-24-shisui-O-N-7」である通常札と、カード番号が「NA-24-shisui-O-S-1」から「NA-24-shisui-O-S-4」である切札

ミソラの場合

カード番号が「NA-25-misora-O-N-1」から「NA-25-misora-O-N-7」である通常札と、カード番号が「NA-25-misora-O-S-1」から「NA-25-misora-O-S-4」である切札