

『桜降る代に決闘を』 総合ルール

2016/05/22 制定

2016/11/22, 2016/12/13 更新

2017/03/17 第壱拡張に伴う大きな整備

2017/05/17 更新

2017/06/10 更新

2017/08/15 第弐拡張に伴う大きな整備

2017/12/08 第参拡張に伴う大きな整備

2018/01/26 更新（更新箇所は次の更新までは赤字で表記）

はじめに

本文書は『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。

『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『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 修練ルールと総合ルール

ルールには、修練ルールと決闘ルールがある。ゲームを始めるより前に、どちらのルールを用いるのかを決定しておくこと。

1-3 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。

1-4 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『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。

1-5 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。

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8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。
- 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た場合、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。

いずれかのプレイヤーのライフが0となった場合、そのプレイヤーの敗北となり、それ以外のプレイヤーの勝利としてゲームを終了する。全てのプレイヤーのライフが0である場合、引き分けとしてゲームを終了する。

- ・ 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してゲームを終了する。
- ・ いずれかのプレイヤーが効果により勝利した場合、そのプレイヤーの勝利としてゲームを終了する。

§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

プレイヤーは集中力という整数からなる値を持つ。集中力の上限は2である。集中力が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。この情報は全てのプレイヤーに公開される。

5-1-3 手札上限

プレイヤーは手札上限という整数からなる値を持つ。手札上限は2である。

5-2 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。

5-3 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、そのカードをデッキに入れていたプレイヤーが保有者となる。桜花決闘の開始時点で<追加札>にカードがある場合、メガミから追加されたルールによってそのカードを置いたプレイヤーが保有者となる。

5-4 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。

5-4-1 ダメージの解決

ダメージが発生した場合、それを解決する。

5-4-2 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。

5-4-3 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。

5-4-4 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。

5-4-5 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。

5-4-6 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。

5-5 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。また1つの値に複数の数値修正が適応される場合、以下の順序で適応される。ただし、同じ分類に属する数値修正は、同時に適応される。

- 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。
- 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。

5-6 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応される場合、以下の順序で適応される。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。

- 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。

ii)追加：いずれかの値を適正距離に要素として追加する効果を適用する（例：距離拡大）。

iii)除去：いずれかの値を適正距離から除去する効果を適用する（例：距離縮小）。

§ 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 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。

6-2-1-5 サブタイプ

《対応》《全力》《不定》のいずれかである。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。

6-2-1-6 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。

6-2-1-7 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。

6-2-1-8 オーラへのダメージ

カードタイプが《攻撃》であるカードが持ちうる情報であり、0以上の整数または「-」である。もしオーラへのダメージが0未満となる場合、代わりに0として扱う。

6-2-1-9 ライフへのダメージ

カードタイプが《攻撃》であるカードが持ちうる情報であり、0以上の整数または「-」である。もしライフへのダメージが0未満となる場合、代わりに0として扱う。

6-2-1-10 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。

6-2-1-11 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。

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 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。

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 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。

6-4-1-2 オーラへのダメージ

0以上の整数もしくは「-」である。もしオーラへのダメージが0未満となる場合、代わりに0となる。《攻撃》はこの種の情報を必ず持つ。

6-4-1-3 ライフへのダメージ

0以上の整数もしくは「-」である。もしライフへのダメージが0未満となる場合、代わりに0となる。《攻撃》はこの種の情報を必ず持つ。

6-4-1-4 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。

6-4-1-5 【攻撃後】効果

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。

6-4-2 その他の情報

《攻撃》はその攻撃を生成するカードによって次の情報を持つことがある。

《攻撃》が切札であるとは、分類が切札である《攻撃》カードを使用する手順において生成されたものであることを指す。（切札であるカードの効果により生成されたものは指さない。例：「熊介」の【攻撃後】効果）。

《攻撃》が《全力》であるとは、サブタイプが《全力》である《攻撃》カードを使用する手順において生成されたものであることを指す。《攻撃》が《対応》であるとは、サブタイプが《対応》である《攻撃》カードを使用する手順において生成されたものであることを指す。（サブタイプが《全力》や《対応》であるカードの効果により生成されたものは指さない。例：「熊介」の【攻撃後】効果）。

§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>

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。

現在の間合がXであるとは、<間合>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。

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、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、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。

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。

ある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。

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。それぞれの<オーラ>には最大で5個の桜花結晶が存在できる。

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、文章に明記されていないならばそれはあるカードをその所有者の<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、文章に明記されていないならばそれはあるカードをその所有者の<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所有者の<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所有者の<伏せ札>へと移動させることを意味する。

<伏せ札>に存在するカードと<山札>にあるカードを区別するため、<伏せ札>にあるカードは横向きにして置かなければならない。

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>に桜花結晶が存在する場合、それら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。

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を持つ。

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で置く。

「切札を見る」とは対象のプレイヤーの<切札>に存在するカード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。

「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。

§ 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、後述する 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、以下の i、ii、iii、iv の手順は全て飛ばされる。

i： ターンプレイヤーの集中力を1増加させる。

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回行ってもよい。

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

メインフェイズを行う場合、ターンプレイヤーはまず標準行動と全力行動のどちらかを選ぶ。その後、以下の手順を行う。

8-2-1 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。

8-2-2 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。この際に使用できるのはサブタイプが《全力》であるカードのみである。

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。

8-3 終了フェイズ

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

§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。

効果には以下の分類がある。

9-1-1 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。

9-1-2 【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。

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。

9-1-3 行動カード効果

《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ことで分類される。

9-1-4 【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。

9-1-5 【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。

9-1-6 【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。

9-1-7 【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。

9-1-8 【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。

9-2 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。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。

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「適正距離」「オーラへのダメージ」「ライフへのダメージ」はカードの持つ情報と同一のものとなる。「【攻撃後】効果」はカードの持つテキストのうち、分類が【攻撃後】効果であるもののみが、カードに記載された順序を保持したまま複製されて与えられる。

《攻撃》を生成した後、《攻撃》の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場合、使用は適正となり、カードをそのプレイヤーの<使用中>へと移動させ、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 : 使用されたカードの分類が切札である場合、使用したプレイヤーはコストを支払う。そのプレイヤーの<フレア>から、そのカードの消費に等しい個数の桜花結晶を選択する。もし十分な個数を選択できない場合、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。不正とならなかった場合、選ばれた桜花結晶全てを<ダスト>へと移動させる。

iii : 使用されたカードを、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。使用されたカードの分類が切札である場合、使用したプレイヤーはコストを支払う。そのプレイヤーの<フレア>から、そのカードの消費に等しい個数の桜花結晶を選択する。もし十分な個数を選択できない場合、使用は不正となり、カードは元の状態へと差し戻される。その際、カードを使用したとは見なされない。不正とならなかった場合、選ばれた桜花結晶全てを<ダスト>へと移動させる。

ii : 使用されたカードを、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行動カード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。使用されたカードの分類が切札である場合、使用したプレイヤーはコストを支払う。そのプレイヤーの<フレア>から、そのカードの消費に等しい個数の桜花結晶を選択する。もし十分な個数を選択できない場合、使用は不正となり、カードは元の状態へと差し戻される。その際、カードを使用したとは見なされない。不正とならなかった場合、選ばれた桜花結晶全てを<ダスト>へと移動させる。

ii : 使用されたカードを、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。

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 : 使用されたカードとそれに紐付けられた桜花結晶を<付与札>へと移動させる。

9-3 攻撃の解決

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

i : 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回使用できる。<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。この方法で使用さ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。例外として、対応により使用されたカードを解決する手順により生成された《攻撃》には対応することができない。

ii : 対応により使用されたカードの効果により、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場合、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 : 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。ダメージの解決については9-4を参照のこと。

v : 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。

vi : その《攻撃》を<攻撃中>から取り除く。

9-4 ダメージの解決

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。「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。それは状況起因により解決される。

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<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。

ダメージの解決は以下の手順により行われる。

i : 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。

ダメージがどちらか一方の情報しか持たない場合、必ずその一方を選ぶ。もしそのダメージがどちらの情報も持たない場合、何も行わない。

ダメージが両方の情報を持ち、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。

ii : 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>にオーラへ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>にライフへのダメージに等しいだけのダメージが与えられる。

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 : そのカードの分類が通常札ならば、そのカードを所有者の<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すべての所有者の<切札>に移動させる。

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 : 「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)

i-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)。

i-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。

ii : そのプレイヤーは前進、後退、纏い、宿しのいずれかを選ぶ。但し、ゲームが決闘ルールにて行われており、さらに現在の間合が2以下である場合、前進を選ぶことはできない。

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。

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。

9-7 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。

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。

i : 《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」「【攻撃後】効果」は効果の文中に記載されたものに従う。

《攻撃》を生成した後、《攻撃》の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場合、効果は適正となり、ii 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。

ii : 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《攻撃》から 1 以上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【常時】効果であり、そのカードが使用済の場合のみ参照される。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

10-8 「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。

10-9 「開始フェイズに」

タイミングがこのように記述された【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場合、それは開始フェイズにコアルールによって与えられた効果を解決するより前に、状況起因により解決される。

10-10 「終了フェイズに」

タイミングがこのように記述された【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場合、それは終了フェイズにコアルールによって与えられた効果を解決するより前に、状況起因により解決される。

10-11 焦燥

焦燥が発生した場合、それを発生させたプレイヤーは<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）。

10-12 「この《攻撃》」「このカード」という記述

《攻撃》カードに「この《攻撃》」という記述を含む効果がある場合、それはその《攻撃》カードを使用する手順によって生成された《攻撃》のことを指す。

《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。

10-13 領域保有者、使用者の省略

<使用中>にあるカードの持つ効果または<攻撃中>にある攻撃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、そのカードが存在する<使用中>またはその攻撃が存在する<攻撃中>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。

<使用中>にあるカードの持つ効果または<攻撃中>にある攻撃の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、そのカードが存在する<使用中>またはその攻撃が存在する<攻撃中>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)

10-14 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、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。

10-15 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。

(例：「森羅判証」によって追加される【破棄時】効果は、付与札がもともと持つ効果の後ろに追加される)

10-16 他のメガミのカード

カードに「他のメガミのカード」という記述がある場合、それはカード番号の頭2桁がこのカードのカード番号の頭2桁と一致していないカードを指す。

10-17 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。

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。

10-18 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保有者の<切札>に未使用状態にして移動させる。

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もつダメージを指す。

【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 あなたの他の切札が全て使用済である

「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、自身が保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 S を追加札の 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>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。

但し、次のような場合においては交換は行われない。

- 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>にない。

- 交換の処理により交換する効果が誘発した（例：「歩み」の効果により「廻り」が捨て札に置かれた場合）。

10-22 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。

(補足：『第二幕』シリーズでこの現象が起こるのは「いんだすとりあ」のみである。手札に《付与》でないカードがない時に何も封印していない「いんだすとりあ」を使用した場合、カードの封印が行えない。そのことを証明するために手札を公開する必要がある。)

『桜降る代に決闘を』追加ルール

§0 はじめに

このルールは『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。

§1 追加ルールについて

1-1 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。

§2 オボロ

2-1 設置

オボロの持つ一部のカードがこのように記述された効果を持つ。その効果を持つカードが<伏せ札>にあるときのみ参照される。効果は以下の文章にて定められる。

【常時】あなたが山札の再構成を行うならば、その直前にこのカードを伏せ札から使用してもよい。そうした場合、その再構成の間で設置を持つ他のカードを使用することはできない。

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)

§3 ユキヒ

3-1 プレイヤーの持つ情報

3-1-1 傘の開閉状態

双掌繚乱でユキヒを選んだプレイヤーは、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。

3-2 オブジェクト：カードの持ちうる情報

3-2-1 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、その保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」の傘アイコンに紐づ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」の傘アイコンに紐づけられた情報を参照する。

3-3 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

ユキヒを宿しているプレイヤーは、自分がターンプレイヤーであるターンの終了フェイズに傘の開閉を1回行ってよい。

§ 4 ハガネ

4-1 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、さらに現在のフェイズ中にあなたが《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。

§ 5 チカゲ

5-1 オブジェクト：カードの持ちうる情報

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

5-1-1 分類:毒

毒は<毒袋>以外の領域にある間は、通常札と同じように扱われる。

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。

5-2 領域

5-2-1 <毒袋>

<毒袋>はチカゲを宿しているプレイヤーに紐づけられる。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。

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「09-chikage-P-1」から「09-chikage-P-3」であるカード1枚ずつと、「09-chikage-P-4」であるカード2枚を裏向きで置く。自分の<毒袋>にあるカードはいつでも表面を確認できる。

5-3 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>に紐づ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。

5-4 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。

§ 6 クルル

6-1 追加札

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「10-kururu-S-3-EX1」であるカード3枚を表向きで置く。

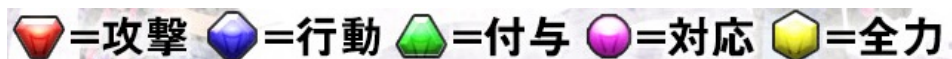
6-2 機巧

クルルのいくつかのカードは歯車枠を持つ。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。



6-3 機巧の完成

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完成する。

・<捨て札>、<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。

§ 7 サリヤ

7-1 追加札

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」であるカードを表向きで置く。

7-2 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づけられ、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、ボードもしくはカード上の然るべき箇所に造花結晶トークンを置く。

7-2-1 オブジェクトの取りうる状態

7-2-1-1 「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づけた状態で<間合>に存在する。その際、紐づ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。

7-3 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」とは<追加札>にある TransForm カードを 1 枚選び<マシン>へ移動させることを指す。

7-3-1 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。

7-3-1-1 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。

7-3-1-2 カード番号

特定の規則を持つ文字列である。

7-3-1-3 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。

7-3-1-4 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。

7-4 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づけられる。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。

7-5 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づけられる。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保有者の<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。

7-6 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づ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づ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。

7-7 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】 マシンに造花結晶がないならばこのカードは使用できない。

【常時】 このカードを使用したとき、マシンにある造花結晶 1 つを燃焼済にする。

7-8 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」から一つを選ぶ。

2-1) <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、その桜花結晶に紐づけた状態で<間合>に置く。この際、紐づけた桜花結晶の上に造花結晶を重ねて置く。

注意：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、桜花結晶を選べないので何も行わない。

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なので何も行わない。

§ 8 ホノカ

8-1 追加札

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「13-honoka-N-1-EX1」「13-honoka-N-1-EX2」「13-honoka-N-1-EX3」「13-honoka-N-4-EX1」「13-honoka-N-5-EX1」「13-honoka-N-7-EX1」「13-honoka-N-7-EX2」「13-honoka-S-1-EX1」「13-honoka-S-1-EX2」であるカードを表向きで置く。

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。

修練ルール

《ユリナ》 《ヒミカ》 《トコヨ》 《サイネ》

決闘ルール

《ユリナ》 《ヒミカ》 《トコヨ》 《オボロ》 《ユキヒ》 《シンラ》 《サイネ》 《ハガネ》

《チカゲ》 《クルル》 《サリヤ》 《ウツロ》 《ホノカ》

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

ヒミカの場合

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

※誤りへの調整：初期の版のみ「マグナムカノン」にカード番号が「01-himika-N-3」となっているものが含まれます。これらは「02-himika-N-3」と読み替えます。

トコヨの場合

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

オボロの場合

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

ユキヒの場合

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

シンラの場合

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

サイネの場合

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

ハガネの場合

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

チカゲの場合

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

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

※誤りへの調整：祭札（限定版）やイベントで配布された「流転の霞毒」はカード番号が「09-chikage-S-3ab」となっています。これらは「09-chikage-S-3」と読み替えます。

クルルの場合

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

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

サリヤの場合

カード番号が「11-thallya-N-1」から「11-thallya-N-7」である通常札と、カード番号が「11-thallya-S-1」から「11-thallya-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。

ウツロの場合

カード番号が「12-utsuro-N-1」から「12-utsuro-N-7」である通常札と、カード番号が「12-utsuro-S-1」から「12-utsuro-S-4」である切札

ホノカの場合

カード番号が「13-honoka-N-1」から「13-honoka-N-7」である通常札と、カード番号が「13-honoka-S-1」から「13-honoka-S-4」である切札とカード番号が「13-honoka-N-1-EX1」「13-honoka-N-1-EX2」「13-honoka-N-1-EX3」「13-honoka-N-4-EX1」「13-honoka-N-5-EX1」「13-honoka-N-7-EX1」「13-honoka-N-7-EX2」である通常札とカード番号が「13-honoka-S-1-EX1」「13-honoka-S-1-EX2」である切札

カード番号が「13-honoka-N-1-EX1」「13-honoka-N-1-EX2」「13-honoka-N-1-EX3」「13-honoka-N-4-EX1」「13-honoka-N-5-EX1」「13-honoka-N-7-EX1」「13-honoka-N-7-EX2」「13-honoka-S-1-EX1」「13-honoka-S-1-EX2」であるカードは眼前構築では使用できない。