

目次	ページ
1. ゲームの概要.....	1
2. カードの情報.....	2
3. プレイヤーに関する情報.....	3
4. 領域.....	3
5. 特定行動.....	5
6. ゲームの準備.....	6
7. ゲームの進行.....	6
8. メインフェイズのアクション.....	7
9. アプローチ.....	7
10. カードや能力のプレイと解決.....	8
11. ルール処理.....	12
12. キーワードとキーワード能力.....	12
13. その他.....	13

総合ルール本文

1. ゲームの概要

1.1. ゲーム人数

- 1.1.1. このゲームは原則 2 名のプレイヤーにより対戦を行うゲームです。それ以外のプレイヤー数で行うゲームに関するルールは、現在の総合ルールでは対応していません。

1.2. ゲームの勝敗

- 1.2.1. いずれかのプレイヤーが勝利または敗北した場合、ゲームはその時点で終了します。対戦相手が敗北し、自分が敗北していないプレイヤーはゲームに勝利します。
 - 1.2.1.1. 獲得した花嫁が 3 人になったプレイヤーは、ゲームに勝利します。
 - 1.2.1.2. 自身のデッキ置き場のカードが 0 枚になったプレイヤーは、ゲームに敗北します。
- 1.2.2. すべてのプレイヤーが同時に勝利または敗北する場合、そのゲームは引き分けになります。
- 1.2.3. すべてのプレイヤーは、ゲーム中の任意の時点で投了を宣言することができます。投了を宣言したプレイヤーはただちに敗北し、ゲームは終了します。
 - 1.2.3.1. 投了を行う行為は、いかなるカードの影響も受けません。また、カードの効果により投了を強制されることもなく、投了による敗北をなんらかの置換効果が置換することはありません。
- 1.2.4. なんらかのカードにより、いずれかのプレイヤーが勝利したり敗北したりする効果が発生することがあります。この場合、その効果の処理中にそのプレイヤーは勝利または敗北し、ゲームは終了します。

1.3. ゲームの大原則

- 1.3.1. カードに書かれているテキストの内容が総合ルールの内容に矛盾する場合、テキストの内容を優先します。
- 1.3.2. なんらかの理由によりプレイヤーが実行不可能なことを行うように求められた場合、それは単に行わ

れません。同様に、効果により一定の量の行動を行うよう求められた場合、その一部のみ実行不可能な場合、可能な限りその行動を行います。

- 1.3.2.1. すでにある状態にあるものを改めてその状態にするよう求められた場合、それは改めてその状態になるわけではなく、その行為自体が行われません。
- 1.3.2.2. ある行動を実行する際の単位数や回数が 0 以下である場合、あるいは数値の加減算や比較を除き、0 以下の値を基準としてなんらかの行動を実行する場合、その行動はまったく行われません。マイナスであっても逆の行動を求められることもありません。
 - 1.3.2.2.1. 値がマイナスである情報を基準として加減算や比較以外のなんらかの行動を行う必要がある場合、その値が 0 であるものとしてその行動を実行します。
- 1.3.2.3. ある行動を要求する効果が複数発生し、そのすべての要求を満たすことが不可能である場合、そのような要求を可能な限り多く満たすような行動を選択し実行する必要があります。
- 1.3.2.4. プレイヤーやカードが持つ数値情報は、特に上下限の指定があるものを除き、0 や負の値をとることが可能です。
- 1.3.3. あるカードの効果によりプレイヤーがなんらかの行動を行うよう指示された場合に、同時にその行動を禁止する効果が発生している場合、常に禁止する効果が優先され、その行動は実行されません。
- 1.3.4. 複数のプレイヤーが同時になんらかの選択を行うよう求められた場合、それがゲームの開始前であれば先攻プレイヤーから、それがゲーム中であればターンプレイヤーから先に選択を行います。非ターンプレイヤーは、ターンプレイヤーの選択の内容を知ってから自分の選択を行います。
 - 1.3.4.1. ある効果が複数のプレイヤーに適用され、その効果が一連の複数の処理の実行を求める場合、その各処理のうち選択を伴わない処理は同時に実行し、選択を伴う処理はターンプレイヤーから実行します。
 - 1.3.4.2. 非公開領域のカードを同時に選択する場合、ターンプレイヤーがカードの内容を公開しないまま必要な枚数を選択し、その後非ターンプレイヤーが必要な枚数を選択します。選択したカードを公開する場合は、両プレイヤーが選択を行った後に行います。
- 1.3.5. なんらかの数を選ぶ場合、0 以上の整数を選ぶ必要があります。1 未満の端数を含む数やマイナスの数は選べません。
 - 1.3.5.1. カードやルールにより‘～まで’のように上限の数が定められている場合、特に下限の数の指定がないかぎり 0 を選ぶことができます。

2. カードの情報



- | | |
|------------|---------------|
| ① カード名 | ⑥ 能力 |
| ② カードタイプ | ⑦ フレイバー or 台詞 |
| ③ 花嫁力 | ⑧ イラスト |
| ④ 花嫁力(補正值) | ⑨ 付帯情報 |
| ⑤ 必要花嫁力 | |

2.1. カード名

- 2.1.1. このカードの持つ固有名称です。
- 2.1.2. カードタイプ(2.2)が主人公やキャラクターのカード名は、大きな文字で表わされる‘人物名’と、小さな文字で表わされる‘補助名’から構成されます。
- 2.1.2.1. あるカードのカード名を参照する場合、そのカードの補助名と人物名をこの順に並べた文字列を参照します。
- 2.1.2.2. テキスト中、カードの人物名がアイコンで参照されることがあります。テキスト中に以下のアイコンがある場合、それは内容に応じて、対応する人物名または対応する人物名をカード名に持つカードを意味します。

- : 中野 一花
- : 中野 二乃
- : 中野 三玖
- : 中野 四葉
- : 中野 五月

- 2.1.2.3. テキスト中、カードが‘風太郎’を参照する場合、人物名に‘風太郎’を含むカードを参照します。

- 2.1.2.3.1. テキスト中、主人公カードが‘この風太郎’を参照する場合、それはそのテキストを持つカード自身を参照します。

- 2.1.2.4. **エピソードカード(2.2.2.4)が持つ人物名は、特にエピソード(4.14.3)であるカードの人物名**

を参照することが明記されている場合を除き、参照されません。

2.2. カードタイプ

- 2.2.1. カードの種類を表す情報です。
- 2.2.2. カードの種類は‘主人公’‘キャラクター’‘エピソード’‘イベント’のいずれかです。
- 2.2.2.1. 主人公カードは、キャラクターがアプローチを行うカードです。
- 2.2.2.2. キャラクターカードは、主人公に対してアプローチを行うカードです。
- 2.2.2.3. 種類‘キャラクター’は、テキスト上で‘キャラ’と表記される場合があります。
- 2.2.2.4. エピソードカードは、キャラクターにつけることでそのキャラクターを強化するカードです。
- 2.2.2.5. イベントカードは、各種効果を持った使い捨てのカードです。

2.3. 花嫁力

- 2.3.1. このカードが持つ、アプローチを実行する際に参照する値です。

2.4. 花嫁力(補正值)

- 2.4.1. このカードをエピソードとしてキャラクターにつけた際に、そのキャラクターの花嫁力を修正する値です。

2.5. 必要花嫁力

- 2.5.1. この主人公が持つ、アプローチを成功させるための基準となる値です。
- 2.5.1.1. 主人公カード上の必要花嫁力は2箇所には書かれていますが、これはカードを見やすくするためのものであり、実際にはこのカードは必要花嫁力を1つのみ持ちます。

2.6. テキスト

- 2.6.1. このカードが持つ固有の能力を示す情報です。
- 2.6.1.1. 主人公カード上のテキストは2箇所には書かれていますが、これはカードを見やすくするためのものであり、実際にはこのカードはテキストを1つのみ持ちます。
- 2.6.2. テキストの中に、() (丸括弧) で囲まれた、能力を詳しく説明したものが存在することがあります。これは注釈文と呼ばれるものです。注釈分はテキストの一部ですが、あくまで能力の解説を目的とした意味を持つだけで、ゲームには影響しません。

2.7. フレイバー

- 2.7.1. カードの内容をイメージした文章です。
- 2.7.2. フレイバーは、ゲーム上は特に意味を持ちません。

2.8. イラスト

- 2.8.1. カードの内容をイメージしたイラストです。
- 2.8.2. イラストは、ゲーム上は特に意味を持ちません。

2.9. 付帯条項

- 2.9.1. カードのコレクター番号、イラストレーター表記、カードの著作権表記等、これまでに示された内容以外のゲームに直接無関係な表記をまとめて‘付帯条項’と呼びます。
- 2.9.2. 付帯条項は、ゲーム上は特に意味を持ちません。

3. プレイヤーに関する情報

3.1. オーナーとマスター

- 3.1.1. オーナーとは、カードの物理的な所有者を指します。あるカードのオーナーとは、そのカードをデッキに入れてゲームを開始したプレイヤーを指します。ゲームが終了した段階で、各プレイヤーは自分がオーナーであるカードをすべて取り戻します。
- 3.1.2. マスターとは、カードや能力や効果などを現在使用しているプレイヤーを意味します。いずれかの領域に置かれているカードのマスターとは、その領域が属しているプレイヤーを指します。
 - 3.1.2.1. 永続能力のマスターとは、その能力を有するカードやその能力を発生した効果のマスターを指します。
 - 3.1.2.2. 起動能力のマスターとは、それをプレイしたプレイヤーを指します。
 - 3.1.2.3. 自動能力のマスターとは、その能力を有するカードやその能力を発生した効果のマスターを指します。
 - 3.1.2.4. 効果のマスターとは、その効果を発生した能力のマスターを指します。
 - 3.1.2.4.1. ある効果により特にプレイヤーが指定されずになんらかの行動を行うよう指示されている場合、その効果のマスターがその指示を実行します。

4. 領域

4.1. 領域の基本

- 4.1.1. 領域は、特に指定がない限り、各プレイヤーがそれぞれ1つずつ異なるものを有します。
- 4.1.2. 領域によっては、そこに置かれているカードの内容や情報をすべてのプレイヤーが見ることのできる領域と、指定のプレイヤーが情報を見ることができない領域が存在します。すべてのプレイヤーがカードの内容を見ることができ領域を‘公開領域’、できない領域を‘非公開領域’と呼びます。
 - 4.1.2.1. 公開領域にカードが置かれる場合、そのカードは公開状態(4.2.2)で置かれます。非公開領域にカードが置かれる場合、そのカードは非公開状態(4.2.3)で置かれます。
 - 4.1.2.2. 領域が公開であるか非公開であるかにかかわらず、それぞれの領域にあるカードの枚数は、すべてのプレイヤーがいつでも確認することができます。
 - 4.1.2.3. 非公開領域においては、その領域のカードがなんらかの効果によりすべてのプレイヤーに対して公開されているのでないかぎり、その領域に特定の条件を満たすカードが存在することは保証されません。その領域が公開されているプレイヤーは、その条件を満たすカードがあっても、そのようなカードが存在しないものとして扱うことができます。
 - 4.1.3. 領域によっては、そこに置かれるカードの順番が管理されます。順番が管理される領域においては、プレイヤーは特に指示がないかぎり、その順番を変更できません。

- 4.1.3.1. 順番が管理される領域のカードの順番は、原則としてカードを重ねることで管理します。

- 4.1.4. カードが主人公レーンから主人公レーン、またはキャラクターレーンからキャラクターレーンへの移動以外の領域間の移動を行う場合、特に指示がないかぎり、それは新しい領域における新しいカードであるとみなされます。前の領域で適用されていた効果がそのまま適用されることはありません。
 - 4.1.4.1. あるカードによる効果内で、その効果が移動後の領域における移動したカード自身を明確に参照している場合、その移動先のカードをそのカード自身として参照することができます。
- 4.1.5. 複数のカードがある領域に同時に置かれる場合、特に指定が無いかぎり、新しい領域に置く順番は、その領域が属するプレイヤーが決定します。
 - 4.1.5.1. 公開領域から非公開領域に複数のカードが同時に置かれる段階で、それらのカードを置く順番をカードのマスターが決定できる場合、マスター以外のプレイヤーはそれらのカードが置かれる順番を知ることができません。
- 4.1.6. あるカードが、属するプレイヤーが指定されていない領域に移動することを指示されている場合、特に指定が無いかぎり、そのカードのマスターに属する指定領域に移動します。

4.2. 領域の可視状態

- 4.2.1. 領域内にあるカードは、公開状態か非公開状態かのいずれかの状態を持ちます。
- 4.2.2. 公開状態とは、カードの内容や情報をすべてのプレイヤーが見ることのできる状態です。
- 4.2.3. 非公開状態とは、一部または全部のプレイヤーがカードの内容や情報を見ることができない状態です。
- 4.2.4. 表示面を表す状態は、‘表向き’か‘裏向き’のいずれかです。あるカードの表示面はこのうち1つのみを持ち、同時に複数の状態を持つたり、どの状態も持たなかつたりすることはありません。
 - 4.2.4.1. 表向き状態のカードは、カードの情報が書かれている面が見えるように置きます。表向きのカードの情報はすべてのプレイヤーが見ることができます。
 - 4.2.4.2. 裏向き状態のカードは、カードの情報が書かれている面が見えないように置きます。原則として、裏向きのカードの情報はどのプレイヤーも見ることができません。

4.3. レーン

- 4.3.1. ‘レーン’とは、両プレイヤーが共有する‘主人公レーン’(4.4)と、各プレイヤーにそれぞれ属する‘キャラクターレーン’(4.5)からなる、総合的な表記です。
- 4.3.2. テキストで単に‘レーン’を参照する場合、その内容に応じて以下を参照します。
 - 4.3.2.1. ‘(特定プレイヤー)のレーン’を参照する場合、そのプレイヤーの5つあるすべてのキャラクターレーンを参照します。
 - 4.3.2.2. ‘(特定のキャラクター)のいるレーン’を参照する場合、そのキャラクターが存在するキャラ

- ラクターレーン、およびそれと同じレーン番号を持つ主人公レーン、およびそのキャラクターのマスターの相手プレイヤーに属する同じレーン番号のキャラクターレーンを参照します。
- 4.3.2.3. ‘風太郎のいるレーン’を参照する場合、人物名に‘風太郎’を含むカードがある主人公レーン、およびそれと同じレーン番号を持つ、各プレイヤーに属するキャラクターレーンを参照します。同様に、‘風太郎のいないレーン’を参照する場合、人物名に‘風太郎’を含むカードがない主人公レーン、およびそれと同じレーン番号を持つ、各プレイヤーに属するキャラクターレーンを参照します。
- 4.3.2.4. ‘空いているレーン’を参照する場合、それはカードが置かれていない主人公レーン、およびそれと同じレーン番号を持つ、各プレイヤーに属するキャラクターレーンを参照します。
- 4.3.3. キャラクターレーンと主人公レーンは、‘正面’または‘斜め前方’の関係を持つことがあります。
- 4.3.3.1. ある主人公レーンは、自身のレーン番号と同じレーン番号を持つキャラクターレーンの‘正面’であるものとみなされます。
- 4.3.3.2. ある主人公レーンは、自身のレーン番号と比較して1大きいまたは1小さいレーン番号を持つキャラクターレーンの‘斜め前方’であるものとみなされます。
- 4.3.4. 自分から見て主人公レーンの右端と同じ番号のキャラクターレーンは‘一番右’のキャラクターレーンで、主人公レーンの左端と同じ番号のキャラクターレーンは‘一番左’のキャラクターレーンです。また、レーン番号が3のキャラクターレーンは‘中央’のキャラクターレーンです。特に指示無くキャラクターを‘(特定の)レーン’に置くまたは移動する指示がある場合、それはそのキャラクターのマスターに属する、指定のキャラクターレーンに置くまたは移動します。
- 4.4. 主人公レーン
- 4.4.1. 両プレイヤーが共有して参照する主人公カードを置く領域です。
- 4.4.2. 主人公レーンは両プレイヤーが共有する5つのみ存在します。
- 4.4.3. 各主人公レーンは、それぞれ1から5までの異なるレーン番号を持ちます。
- 4.4.3.1. 主人公レーンは両プレイヤー間に横並びに、いずれかの端からレーン番号順に並んでいるものとして扱います。
- 4.4.4. 主人公レーンは公開領域で、表示面の情報を持ちます。原則として主人公レーンにはカードは1枚のみ置かれます。
- 4.4.5. 主人公レーンのカードにはマスターは存在しません。
- 4.5. キャラクターレーン
- 4.5.1. 各プレイヤーのキャラクターやエピソードを置く領域です。
- 4.5.2. キャラクターレーンは各プレイヤーが5つずつ持ちます。
- 4.5.3. 各プレイヤーの各キャラクターレーンは、それぞれ1から5までの異なるレーン番号を持ちます。
- 4.5.3.1.
- 4.5.4. 主人公レーンは公開領域で、カードの順番が管理されます。
- 4.6. メインデッキ置き場
- 4.6.1. ゲーム開始時に自分のメインデッキを置く領域です。
- 4.6.2. メインデッキ置き場はすべてのプレイヤーに対して非公開領域で、カードの順番が管理されます。
- 4.7. 主人公デッキ置き場
- 4.7.1. ゲーム開始時に主人公デッキを置く領域です。
- 4.7.2. 主人公デッキ置き場はすべてのプレイヤーに対して非公開領域で、カードの順番が管理されます。
- 4.7.3. ゲーム中、主人公カードを‘デッキ’に置く指示がある場合、そのカードは主人公デッキ置き場に置きます。
- 4.8. 手札
- 4.8.1. 各プレイヤーが未使用のカードを相手に見せずに置く領域です。
- 4.8.2. 手札は非公開領域で、その領域が属するプレイヤーのみが内容を見ることができます。手札のカードの順番は管理されません。
- 4.8.3. ‘手札にあるカードを(数値)枚’は、カードテキストにおいて単に‘手札を(数値)枚’と表記されます。
- 4.9. 控え室
- 4.9.1. 各プレイヤーの使用済みのカードが置かれる領域です。
- 4.9.2. 控え室は公開領域で、カードの順番は管理されません。
- 4.10. 花嫁エリア
- 4.10.1. 各プレイヤーがアプローチに成功したキャラクターカードを置く領域です。
- 4.10.2. 花嫁エリアは公開領域で、カードの順番は管理されません。
- 4.10.3. テキストがあるプレイヤーの‘花嫁’の数を参照する場合、そのプレイヤーに属するこの領域のカード枚数を参照します。
- 4.10.3.1. 主人公カードが単に‘花嫁’の数を参照する場合、それはすべてのプレイヤーの花嫁エリアにあるカードの合計枚数を参照します。
- 4.11. 除外領域
- 4.11.1. ゲームから取り除かれたカードを置く領域です。
- 4.11.2. 除外領域は公開領域で、この領域のカードは表示面の状態を持ちます。特に指示がないかぎり、取り除かれたカードは表向きに置かれます。除外領域のカードの順番は管理されません。
- 4.12. レーン解決領域
- 4.12.1. ゲームの進行中に、レーン上に置くカードが一時的に置かれる領域です。レーン解決領域は両プレイヤーが共有して使用する領域が1つだけ存在します。

- 4.12.2. レーン解決領域は公開領域で、カードの順番が管理されます。この領域にカードが置かれる場合、これまでに置かれているカードの上に置かれま
す。
- 4.12.3. レーン解決領域の能力やカードのマスターは、そこにカードを置いたプレイヤーです。
- 4.13. 効果解決領域
 - 4.13.1. ゲームの進行中に、その効果のみを解決する能力やカードが一時的に置かれる領域です。効果解決領域は両プレイヤーが共有して使用する領域が1つだけ存在します。
 - 4.13.2. 効果解決領域は公開領域で、カードの順番が管理されます。この領域にカードが置かれる場合、これまでに置かれているカードの上に置かれます。
 - 4.13.3. 効果解決領域の能力やカードのマスターは、そこにカードを置いたプレイヤーです。
- 4.14. カードの表記と処理
 - 4.14.1. カードが特に領域を指定せずに‘主人公’を参照する場合、それは主人公レーンにあるカードタイプが主人公であるカードを参照します。
 - 4.14.2. カードが特に領域を指定せずに‘キャラクター’を参照する場合、それはキャラクターレーンに置かれているカードタイプがキャラクターであるカードを参照します。
 - 4.14.2.1. そのキャラクターレーンに複数のキャラクターカードが重ねて置かれている場合、一番上に置かれているキャラクターカードを参照します。それ以外の重ねられているキャラクターカードは参照しません。
 - 4.14.2.2. あるキャラクターを現在のキャラクターレーンから他のキャラクターレーンに移動する場合、重ねられている一連のキャラクターカードおよびそのキャラクターにセットされているすべてのエピソードカードを、順番や関連付けを変更しないまますべて移動先のキャラクターレーンに移動します。
 - 4.14.2.2.1. 移動先のキャラクターレーンにすでに他のキャラクターがいる場合、移動するキャラクターと移動先のキャラクターを同時にもう一方のキャラクターレーンに移動します。
 - 4.14.2.3. あるキャラクターをキャラクターレーンでない領域に移動する場合、重ねられている一番上に置かれているキャラクターカードのみをその領域に移動し、それ以外のキャラクターカードはオーナーの控え室に置きます。
 - 4.14.2.4. ‘キャラクター’の語は、単に‘キャラ’と表記されることがあります。
 - 4.14.3. カードが特に領域を指定せずに‘エピソード’を参照する場合、それはキャラクターにセットされている(5.10.2)カードタイプがエピソードであるカードを参照します。
 - 4.14.3.1. エピソードとしていずれかのキャラクターにセットされているカードタイプがキャラクターであるカードもこれに含みます。

5. 特定行動

5.1. 概要

- 5.1.1. 特定行動とは、このゲームを行う際に特別な意味を持つ行動の指示または状態を意味します。

5.2. 表にする/裏にする

- 5.2.1. カードを‘表にする’または‘裏にする’指示がある場合、指定されたカードの表示面をその指示に応じて、表向きか裏向きにします。

5.3. 置く

- 5.3.1. カードを指定領域に‘置く’指示がある場合、そのカードをその領域に移動します。

5.4. 取り除く

- 5.4.1. カードを‘取り除く’指示がある場合、そのカードを除外領域に移動します。

5.5. シャッフルする

- 5.5.1. メインデッキ置き場を‘シャッフルする’指示がある場合、そのメインデッキ置き場が属するプレイヤーは、そのメインデッキ置き場にあるカードの順番を無作為に変更します。
 - 5.5.1.1. メインデッキ置き場が0枚または1枚の状態のときにそのデッキ置き場をシャッフルする指示がある場合、そこにあるカードの順番は変更されませんが、シャッフルは行われたものとして扱います。

5.6. 引く

- 5.6.1. カードを‘1枚引く’指示がある場合、指定プレイヤーのメインデッキ置き場の一番上のカードを、指定プレイヤーの手札に移動します。
- 5.6.2. カードを‘(数値)枚引く’指示がある場合、指定プレイヤーはカードを1枚引く行動をN回繰り返します。
- 5.6.3. カードを‘(数値)枚まで引く’指示がある場合、指定プレイヤーは以下を実行します。
 - 5.6.3.1. (数値)が0以下である場合は、この指示を終了します。
 - 5.6.3.2. 指定プレイヤーはこの指示を終了することができます。
 - 5.6.3.3. 指定プレイヤーはカードを1枚引きます。
 - 5.6.3.4. この指示により5.6.3.3を実行した回数(数値)回に達していた場合、この指示を終了します。そうでない場合、5.6.3.2に戻ります。

5.7. 上から見る

- 5.7.1. ‘デッキを上から(数値)枚見る’指示がある場合、指定プレイヤーはそのデッキ置き場の一番上からN枚の情報を知ることができます。
- 5.7.2. ‘デッキを上から(数値)枚まで見る’指示がある場合、以下を実行します。
 - 5.7.2.1. (数値)が0以下である場合は、この指示を終了します。
 - 5.7.2.2. 枚数として1を指定します。
 - 5.7.2.3. 指定プレイヤーはこの指示を終了することができます。
 - 5.7.2.4. 指定プレイヤーは、デッキ置き場の一番上から指定枚数枚目のカードの情報を知ることができます。

5.7.2.5. この指示により 5.7.2.4 を実行した回数
(数値)回に達していた場合、この指示を終了
します。そうでない場合、枚数に 1 を加え
て 5.7.2.3 に戻ります。

5.8. 入れ替える

5.8.1. あるカードと別なカードを‘入れ替える’指示があ
る場合、その前者のカードを後者のカードのある領
域へ、後者のカードを前者のカードのある領域へ
同時に移動します。

5.8.2. 何らかの理由で、入れ替える指示の実行時にい
ずれかのカードがもう一方の領域へ移動できない
場合、その指示は実行されません。

5.9. 登場する

5.9.1. あるキャラクターが‘登場する’ことを参照する場
合、それはそのキャラクターがキャラクターレーン
以外からキャラクターレーンに置かれること、およ
び【成長】を持つカードがキャラクターレーン以外か
らいずれかのキャラクターレーンのキャラクターに
重ねられることを参照します。

5.10. セットする

5.10.1. あるエピソードカードをあるキャラクターに‘セット
する’指示がある場合、そのエピソードカードをそ
のキャラクターのいるキャラクターレーンに置き、そ
のキャラクターと関連付けます。

5.10.1.1. ゲーム中では、そのエピソードカードの下
部分の情報が見えるような形でそのキャラク
ターの下に重ねて置きます。

5.10.2. あるエピソードカードがあるキャラクターに‘セット
されている’ことを参照する場合、それはそのエピ
ソードカードがキャラクターレーンにあり、そのキャ
ラクターに関連付けられていることを参照します。

5.10.3. エピソードカードとして扱うキャラクターカード
(10.6.4.2.1)も、エピソードカードと同様に扱いま
す。

6. ゲームの準備

6.1. デッキの準備

6.1.1. 各プレイヤーは、ゲームの開始前に自身のカード
によるゲームデッキを用意します。

6.1.1.1. このルールでは、主人公デッキとメインデッ
キの 2 つのカード群を合わせてゲームデッキ
と称します。

6.1.2. ゲームデッキには、主人公デッキを 1 つ用意する
必要があります。

6.1.2.1. 主人公デッキにはカードタイプが主人公の
カードのみを含むことができます。

6.1.2.2. 主人公デッキに含まれるカードの合計数は
ちょうど 10 枚である必要があります。

6.1.2.3. 主人公デッキには、カード名が同一である
カードをそれぞれ 1 枚まで含むことができま
す。

6.1.3. ゲームデッキには、メインデッキを 1 つ用意する必
要があります。

6.1.3.1. メインデッキにはカードタイプが主人公でな
いカードのみを含むことができます。

6.1.3.2. メインデッキに含まれるカードの合計数は
ちょうど 50 枚である必要があります。

6.1.3.3. メインデッキには、カード名が同一である
カードをそれぞれ 4 枚まで含むことができま
す。

6.1.4. デッキの構築条件に関する永続能力は、上記の
デッキ構築条件を置換する置換効果として適用さ
れます。ゲームの開始以降はその能力は無効
(10.3.2)になります。

6.2. ゲーム前の手順

6.2.1. ゲームの開始前に、各プレイヤーは以下の手順を
実行します。

6.2.1.1. このゲームで使用する自身のゲームデッキ
を提示します。

6.2.1.2. 各プレイヤーは自身の主人公デッキとメイン
デッキをそれぞれ自身の主人公デッキ置き場
と自身のデッキ置き場に置き、メインデッキを
シャッフルします。

6.2.1.3. 各プレイヤーは無作為にどちらのプレイ
ヤーが先攻であるかを決定します。

6.2.1.3.1. 先攻プレイヤーの決定には意思の介在
は認められません。無作為の決定を行った
後、いずれかのプレイヤーが先攻プレイ
ヤーを選択することはありません。

6.2.1.4. 各プレイヤーは自身のメインデッキの上か
ら 5 枚のカードを自身の手札に移動します。

6.2.1.5. 先攻プレイヤーから順に、各プレイヤーは
自身の手札のカードをメインデッキに戻すこと
ができます。そうした場合、そのプレイヤーは
メインデッキをシャッフルし、その後のメイン
デッキの上から 5 枚のカードを手札に移動し
ます。

6.2.1.6. 先攻プレイヤーは自身の主人公デッキを
シャッフルし、レーン番号が 1 である主人公
レーンから番号順に、各レーンに 1 枚ずつ、自
身の主人公デッキの一番上のカードを表向き
に移動します。

6.2.1.6.1. これ以降、主人公レーンの主人公カー
ドを操作する指示がある場合、先攻プレイ
ヤーがその操作を行います。

6.2.1.6.2. これ以降、主人公デッキに対する指示
がある場合、先攻プレイヤーの主人公デッ
キ置き場のカードを主人公デッキとしてそ
の指示を実行します。

6.2.1.7. 先攻プレイヤーをターンプレイヤーとして、
ゲームを開始します。

7. ゲームの進行

7.1. 概要

7.1.1. ゲームは‘ターン’と呼ばれる手順を繰り返すこと
で進められます。あるターン中は、いずれかのプレイ
ヤーがターンプレイヤーとなり、そうでないプレイ
ヤーは非ターンプレイヤーとなります。

7.1.2. ターンプレイヤーは、7.2 から 7.5 で示された順に
従って各フェイズを実行します。

7.2. スタートフェイズ

- 7.2.1. 現在が先攻プレイヤーの最初のターンである場合、このフェイズはとばします。
- 7.2.2. ‘スタートフェイズの始めに’の誘発条件が発生し、チェックタイミングが発生します。
- 7.2.3. ターンプレイヤーはカードを2枚引きます。
- 7.2.4. チェックタイミングが発生します。このチェックタイミングで行うべき処理がすべて終了したら、メインフェイズに進みます。

7.3. メインフェイズ

- 7.3.1. ‘メインフェイズの始めに’の誘発条件が発生し、チェックタイミングが発生します。
- 7.3.2. ターンプレイヤーにプレイタイミングが与えられます。このプレイタイミングでは、メインフェイズでのアクションが実行できます。詳細は「8. メインフェイズのアクション」を参照してください。
- 7.3.3. ターンプレイヤーがこのプレイタイミングで何もしないことを選択した場合、アプローチフェイズに進みます。

7.4. アプローチフェイズ

- 7.4.1. ターンプレイヤーはアプローチを行います。詳細は後述‘9 アプローチ’を参照してください。

7.5. エンドフェイズ

- 7.5.1. ‘ターンの終わりに’で示されている誘発条件のうち、このターン中にまだ誘発条件を満たしていなかった自動能力の誘発条件が発生します。
- 7.5.2. チェックタイミングが発生します。このチェックタイミングで行うべき処理がすべて終了したら、すべての‘ターンの終わりまで’を期限とする効果や‘そのターン中’期限とする効果が消滅します。
- 7.5.3. この時点で、手札のカードの枚数が手札の枚数上限を超えておらず、7.5.2のチェックタイミングで自動能力やルール処理が解決されておらず、‘ターンの終わりに’で示されている誘発条件のうちこのターン中にまだ誘発条件を満たしていなかった自動能力の誘発条件やその他の自動能力の誘発条件が存在しない場合、このターンを終了し、現在のターンプレイヤーの対戦相手がターンプレイヤーである次のターンを開始します。そうでない場合、再びエンドフェイズを最初から実行しなおします。

8. メインフェイズのアクション

8.1. 概要

- 8.1.1. ターンプレイヤーはメインフェイズ中、以下で解説するアクションを任意の順番で望む回数実行することができます。
- 8.1.2. これらのアクションはメインフェイズ中のプレイタイミングの行動として実行され、1回実行するたびにチェックタイミングが発生します。
- 8.1.3. あるアクションを適正に実行できない場合、そのアクションを選択して実行することはできません。

8.2. キャラクターのプレイ

- 8.2.1. ターンプレイヤーは自身の手札のキャラクターカード1枚と自身に属するキャラクターレーンを1つ指定し、そのカードをプレイします。

8.2.1.1. そのキャラクターカードが成長能力(12.5)を持たない場合、指定できるキャラクターレーンはキャラクターが置かれていないキャラクターレーンのみです。

8.2.1.2. そのキャラクターカードが成長能力(12.5)を持つ場合、指定できるキャラクターレーンは、その成長能力で指定された人物名を持つキャラクターがいるキャラクターレーンのみです。

8.2.2. このアクションは、ターン中に1回まで実行することができます。

8.3. エピソードのプレイ

8.3.1. ターンプレイヤーは自身の手札のキャラクターカードかエピソードカードを1枚と自身のキャラクター1人を指定し、それをエピソードとしてプレイします。

8.3.2. このアクションは、ターン中に合計で2回まで実行することができます。

8.4. イベントカードのプレイ

8.4.1. ターンプレイヤーは自身の手札のイベントカードのうち、テキストに**メイン**のアイコンを持つものを1枚指定し、それをプレイします。

8.5. キャラクターの起動能力のプレイ

8.5.1. ターンプレイヤーは自身のキャラクターレーンにあるキャラクターの起動能力を1つ指定し、それをプレイします。

9. アプローチ

9.1. 概要

9.1.1. ターンプレイヤーはアプローチフェイズ中、自身のキャラクターレーンのキャラクターで主人公に対し、以下の9.2から9.4のステップを順番に実行することでアプローチを行えます。

9.2. アプローチ宣言ステップ

9.2.1. ‘アプローチフェイズの始めに’や‘アプローチ宣言ステップの始めに’の誘発条件が発生し、チェックタイミングが発生します。

9.2.2. ターンプレイヤーは以下に従ってカードを指定してアプローチを行うか、アプローチを行わないことを宣言します。アプローチを行う場合は、以下の手順を実行します。

9.2.2.1. 1人以上の主人公カードを指定します。

9.2.2.2. 選んだ各主人公カードにつき、アプローチするキャラクターを1人以上選びます。

9.2.2.2.1. その主人公カードのある主人公レーンの正面か斜め前方のレーンにいるキャラクターのみが選べます。

9.2.2.2.2. そのキャラクターの花嫁力は、その主人公カードの必要花嫁力以上である必要があります。

9.2.2.2.3. 1人のキャラクターは、1人の主人公カードにのみアプローチできます。同時に複数の主人公カードにアプローチするような選択はできません。

9.2.2.3. これ以降このアプローチフェイズ中、選んだ主人公カードはその主人公カードにアプローチすることを選んだキャラクターに‘アプローチ

される'主人公、キャラクターは自身がアプローチすることを選んだ主人公カードに'アプローチする'キャラクターであるものとして扱います。

9.2.2.4. 9.2.2.1~9.2.2.2 の組み合わせのカードを選べない場合、ターンプレイヤーはアプローチを行わない宣言を行う義務があります。

9.2.3. チェックタイミングが発生します。

9.2.4. アプローチを行う場合、イベントステップに進みます。アプローチを行わないことを宣言した場合、アプローチフェイズを終了し、エンドフェイズに進みます。

9.3. イベントステップ

9.3.1. 'イベントステップの始めに'の誘発条件が発生し、チェックタイミングが発生します。

9.3.2. 非ターンプレイヤーにプレイタイミングが与えられます。このプレイタイミングでは、非ターンプレイヤーは自身の手札のイベントカードのうち、テキストに**アプローチ**のアイコンを持つものを1枚指定し、それをプレイすることができます。

9.3.3. ターンプレイヤーと非ターンプレイヤーが連続してこのイベントステップの自身のプレイタイミングでイベントカードを1枚もプレイしなかった場合、花嫁判定ステップに進みます。

9.3.4. ターンプレイヤーにプレイタイミングが与えられます。このプレイタイミングでは、ターンプレイヤーは自身の手札のイベントカードのうち、テキストに**アプローチ**のアイコンを持つものを1枚指定し、それをプレイすることができます。

9.3.5. 非ターンプレイヤーとターンプレイヤーが連続してこのイベントステップの自身のプレイタイミングでイベントカードを1枚もプレイしなかった場合、花嫁判定ステップに進みます。そうでない場合、9.3.2に戻ります。

9.4. 花嫁判定ステップ

9.4.1. '花嫁判定ステップの始めに'の誘発条件が発生し、チェックタイミングが発生します。

9.4.2. アプローチされる各主人公カードにつき、その主人公にアプローチするキャラクターのうち、その花嫁力がその主人公カードの必要花嫁力以上であるキャラクターは、そのアプローチに成功します。そうでない場合、そのアプローチに失敗します。

9.4.2.1. **アプローチに成功した場合、その主人公はそのキャラクターに対するアプローチの成功相手となります。**

9.4.2.2. **この時点であるキャラクターが複数の主人公に対しアプローチに成功している場合、そのうち1人をアプローチの成功相手として選びます。**

9.4.3. アプローチされる各主人公カードにつき、その主人公にアプローチする**いずれかのキャラクターに対するアプローチの成功相手であった場合**、以下を実行します。

9.4.3.1. その主人公カードを裏向きにします。

9.4.3.2. その主人公が**アプローチの成功相手である**キャラクターの中から1人を選び、そのキャラクターを自身の花嫁エリアに移動します。

9.4.4. チェックタイミングが発生します。その後、アプローチフェイズを終了し、エンドフェイズに進みます。

10. カードや能力のプレイと解決

10.1. 能力の種別

10.1.1. 能力は、起動能力、自動能力、永続能力の3種類に分けられます。

10.1.1.1. 起動能力とは、プレイタイミングが与えられたプレイヤーが、コストを支払うことによって自動的に実行する能力を指します。

10.1.1.1.1. 起動能力は、カード上では'**起動** [(コスト)] (効果)'と表記されています。[]で囲まれた内側がその起動能力をプレイするためのコストで、それに続くテキストが、その起動能力を解決することで発生する効果を指します。

10.1.1.2. 自動能力とは、その能力に示された事象がゲーム中で発生することにより、自動的にプレイされる能力を指します。

10.1.1.2.1. 自動能力は、カード上では'**自動** (条件した時、(効果)する'または'**自動** (フェイズやステップ)の始めに、(効果)する'' (フェイズやステップ)の終わりに、(効果)する' と表記されています。(条件)や(フェイズやステップ)の時点で示された事象を'誘発条件' と言い、自動能力の誘発条件が満たされていることを、'(その自動能力が)誘発している'または'(その自動能力が)発動する' と言います。

10.1.1.2.2. 自動能力の中には'**自動** (テキスト)'のかわりに'**自動** [(コスト)] (テキスト)'と書かれているものがあります。これは、この自動能力を解決する際に、テキストの指示に従ってそのコストを支払うことができることを示します。

10.1.1.3. 永続能力とは、その能力が有効な期間、常になんらかの効果を発生している能力を指します。

10.1.1.3.1. 永続能力は、カード上では'**永続** (効果)'と表記されています。

10.2. 効果の種別

10.2.1. 効果は'単発効果' '継続効果' '置換効果'の3種類に分けられます。

10.2.1.1. '単発効果'とは、解決中にその指示を実行し、それで効果が終了するものを指します。'あなたは1枚引く''このキャラを控え室に置く'等の能力がある場合、その能力により発生する効果は単発効果です。

10.2.1.2. '継続効果'とは、一定の期限の間(期間が特に指定されていない、すなわち'このゲーム中'であるものを含みます)、その効果が有効であるものを指します。

10.2.1.3. '置換効果'とは、ゲーム中にある事象が発生する場合、それを実行するのではなく別な事象を実行するものを指します。

- 10.2.1.3.1. 能力に' (行動が A)する時、かわりに (行動 B)する' と書かれている場合、その能力により発生する効果は置換効果です。
- 10.2.1.3.2. 能力に' (行動 A)する時、かわりに[選択]してよい。そうしたら、(行動 B)する' と書かれている場合、その能力により発生する効果は選択型の置換効果です。

10.3. 有効な能力と無効な能力

- 10.3.1. 何らかの効果により、特定の効果が'有効'であったり'無効'であったりすることがあります。この場合、以下に従った処理を行います。
- 10.3.2. 何らかの効果の一部あるいは全部が特定の条件下で無効であると表記されている場合、その条件下で、その部分は能力としては存在しますが、効果が発生することはありません。その効果が本来何らかの選択を求める場合、その選択は行いません。
- 10.3.3. 何らかの効果の一部あるいは全部が特定の条件下で有効であると表記されている場合、その条件が満たされていない状態では、その部分は無効です。
- 10.3.4. 能力は原則として以下の条件で有効になります。
 - 10.3.4.1. 特定の領域や特定の状況でのプレイまたは参照が明白である能力は、その領域や状況で有効です。
 - 10.3.4.1.1. あるカードのプレイ時やそのカードを特定領域に置く際に参照する事が明白である能力は、その状況において有効です。
 - 10.3.4.2. カードタイプが主人公であるカードの能力は、そのカードが主人公レーンにある間有効です。
 - 10.3.4.3. カードタイプがキャラクターやエピソードであるカードの能力は、そのカードがキャラクターレーンにある間有効です。

10.4. コストと支払い

- 10.4.1. 起動能力や自動能力の先頭に、□で囲まれた行動が指示されることがあります。これはその能力のコストと呼ばれます。
- 10.4.2. 'コストを支払う'とは'コストで示された行動を実行する'を意味します。
 - 10.4.2.1. コストに複数の行動がある場合、テキストの先頭に近い方から順に実行します。
 - 10.4.2.2. コストのうち一部または全部を支払うことが不可能である場合、そのコストはまったく支払うことはできません。

10.5. チェックタイミングとプレイタイミング

- 10.5.1. チェックタイミングとは、ゲーム中で発生したルール処理や自動能力のプレイを行う時点を指します。
 - 10.5.1.1. チェックタイミングにおいては、まずルール処理がすべて解決され、解決するべきルール処理が無くなってから、誘発条件を満たした自動能力のプレイと解決を行います。詳しくは 10.5.3 を参照してください。

- 10.5.2. プレイタイミングとは、指定されたプレイヤーが能動的に行動を行うことのできる時点を指します。いずれかのプレイヤーにプレイタイミングが与えられる場合、実際に行動の選択を行う前に必ずチェックタイミングが発生します。そのチェックタイミングに解決すべきルール処理や自動能力が存在しなくなった後に、実際にそのプレイヤーにプレイタイミングが与えられます。

- 10.5.3. チェックタイミングが発生した場合、ゲームは以下の手順で進行します。

- 10.5.3.1. 現在処理を行うべきルール処理すべてを同時に実行します。その結果新たに行うべきルール処理が発生している場合、この手順を行うべきルール処理が残っている間繰り返します。

- 10.5.3.2. ターンプレイヤーがマスターであるいずれかの自動能力が待機状態になっている場合、ターンプレイヤーはそのうち 1 つを選び、プレイと解決を行い、その後 10.5.3.1 に戻ります。

- 10.5.3.3. 非ターンプレイヤーがマスターであるいずれかの自動能力が待機状態になっている場合、非ターンプレイヤーはそのうち 1 つを選び、プレイと解決を行い、その後 10.5.3.1 に戻ります。

- 10.5.3.4. チェックタイミングを終了します。

- 10.5.4. いずれかのプレイヤーにプレイタイミングが発生した場合、ゲームは以下の手順で進行します。

- 10.5.4.1. チェックタイミングが発生します。チェックタイミングの処理を実行します。

- 10.5.4.2. プレイタイミングが実際にそのプレイヤーに与えられます。そのプレイヤーは、その時点で可能な何らかの行動を実行するか、何もしないかの選択を行います。行動が行われた場合、特に指定が無いかぎり、そのプレイヤーに再びプレイタイミングが与えられます。

- 10.5.4.3. プレイタイミングを与えられたプレイヤーが何もしないことを選んだ場合、プレイタイミングが終了し、フェイズやステップが進行します。

10.6. プレイと解決

- 10.6.1. 起動能力や自動能力や手札のカードは、プレイすることによって解決され、効果が発生します。永續能力はプレイされることはなく、常に効果が発生し続けています。

- 10.6.2. カードや能力をプレイする場合は、以下の手順に従います。

- 10.6.2.1. プレイする能力や手札のカードを指定します。プレイするのが手札のカードである場合、それを公開し、それがイベントカードなら効果解決領域に、それ以外ならレーン解決領域に移動します。それが能力である場合、その能力自身を擬似的なカードとして効果解決領域に置きます。

- 10.6.2.2. カードや能力に何らかの選択が必要である場合、その選択を行います。

- 10.6.2.3. プレイするためのコストがある場合、そのコストを決定し、すべてのコストを支払います。

- 10.6.2.4. カードや能力の解決を行います。

- 10.6.2.4.1. プレイしたのが起動能力や自動能力である場合、その能力に示された効果を実行します。
- 10.6.2.4.2. 何らかの理由でその起動能力や自動能力を持っていたカードが元の領域に無かった場合でも、その能力は解決します。
- 10.6.3. カードや能力に' ~選び' や' ~選ぶ' と書かれている場合、解決の際に、その指示があった段階でそこで示された選ぶべきカードやプレイヤー等(以下'目標'と表記)を選択します。
- 10.6.3.1. 選ぶ数が指定されている場合、それが可能なかぎりその数になるまで目標を選ぶ義務があります。選ぶことのできる場合に、選ばないことを選択することはできません。
- 10.6.3.1.1. 選ぶ数が' ~まで選び' や' ~まで選ぶ' と書かれている場合、0 から指定された数までの間で任意の数の目標を選ぶことができます。
- 10.6.3.1.2. 選ぶ数が指定されている場合に、指定された数のうち一部を選ぶことが不可能である場合、可能なかぎりの目標を選び、それらに対して指定された効果を与えます。
- 10.6.3.1.3. 選ぶ数が指定されている場合に、目標を1 つも選べない場合、その目標は選ばれません。その目標のかかわる効果はすべて無視されます。
- 10.6.3.1.4. 選ぶものが公開されていない非公開領域のカードであり、かつ選ぶための条件としてカードの情報を必要としている場合、非公開領域のカードがその情報を持つことは保障されません。選ぶプレイヤーは、その領域に条件を満たすカードがあったとしても、そのカードを選ばないことができます。
- 10.6.4. カードや能力の解決時、以下を実行します。
- 10.6.4.1. キャラクターカードをプレイする場合、そのキャラクターカードを指定したキャラクターレーンに置きます。
- 10.6.4.1.1. そのキャラクターレーンにすでにキャラクターがいる場合、そのキャラクターレーンのキャラクターの上に解決しているキャラクターカードを重ねて置きます。
- 10.6.4.2. エピソードカードやエピソードとしてプレイしているキャラクターカードを解決する場合、そのカードを指定したキャラクターにセットします(5.10)。
- 10.6.4.2.1. それがエピソードとしてプレイしたキャラクターカードである場合、そのカードはカードタイプ'エピソード'と花嫁力補正'+2'のみを情報として持つカードとして扱います。
- 10.6.4.3. イベントカードや能力を解決する場合、その効果を実行し、それがカードなら控え室に置き、それが能力ならそれを解決領域から取り除きます。
- 10.6.5. カードをプレイした場合、それがレーン解決領域からレーンに置かれた場合、それはプレイの直前にそのカードがあった領域からレーンに移動したものととして扱います。それが効果解決領域から移動した場合、それはプレイの直前にそのカードがあった領域からその新たな領域に移動したものととして扱いません。
- 10.7. 自動能力の処理
- 10.7.1. 自動能力とは、特定の誘発条件が発生したときに、その後に発生したチェックタイミングでプレイされる能力を指します。
- 10.7.2. なんらかの自動能力の誘発条件が満たされた場合、その自動能力は待機状態になります。
- 10.7.2.1. 自動能力の誘発条件が複数回満たされた場合、その自動能力はその回数分待機状態になります。
- 10.7.3. チェックタイミングが発生した段階で、自動能力のプレイを求められているプレイヤーは、自身がマスターである自動能力のうち待機状態のものを1 つ選び、それをプレイします。プレイされた能力の解決後、その自動能力の待機状態が1 回取り消されます。
- 10.7.3.1. 待機状態の自動能力のプレイは強制で、プレイしないことを選択することはできません。ただし、自身がマスターである自動能力が複数待機している場合、そのうちのどれを先にプレイするかを選ぶことは可能です。
- 10.7.3.1.1. 自動能力が任意でコストを支払うことによってプレイすることを選択できる場合、それを支払わないことを選択し、プレイしないことを選ぶことができます。
- 10.7.3.2. 選んだ待機状態の自動能力をプレイできない場合、その待機状態は1 回取り消されます。
- 10.7.3.2.1. 自動能力が任意でコストを支払うことによってプレイすることを選択できる場合に、それを支払わないことを選択し、プレイしないことを選んだ場合、その待機状態は1 回取り消されます。
- 10.7.4. あるカードが領域を移動することを誘発条件とする自動能力が存在します。これを領域移動誘発と呼びます。
- 10.7.4.1. 領域移動誘発による自動能力が、その能力を誘発させたカードの情報を求める場合があります。その場合、以下に従ってその情報を調べます。
- 10.7.4.1.1. カードが公開領域から非公開領域、あるいは非公開領域から公開領域に移動することによって誘発する自動能力がカードの情報を求める場合、そのカードが公開領域にある状態での情報を用います。
- 10.7.4.1.2. カードがレーンからそれ以外の領域に移動することによって誘発する自動能力、あるいはマスターが変わる領域移動を伴う自動能力がカードの情報を求める場合、そのカードがレーンにある状態での情報を用います。
- 10.7.4.1.3. 上記 8.6.4.1.2 に示された以外の、公開領域から公開領域へ移動することによ

て誘発する自動能力がカードの情報を求める場合、そのカードが移動後の領域にある状態での情報を用います。

10.7.4.2. あるカードが領域移動誘発能力を持ち、そのカードがその能力が有効になる領域に入ると同時にいずれかのカードがその領域移動誘発能力の誘発条件を満たす領域移動を行った場合、その誘発条件は満たされたものとします。

10.7.5. なんらかの効果により、以降の特定の時点で誘発条件が発生する自動能力が作成されることがあります。これを時限誘発と呼びます。

10.7.5.1. 時限誘発は、特に期限が示されていないかぎり、一度だけ誘発条件を満たします。

10.7.6. 自動能力が、特定の事項が発生したことではなく、特定の条件が満たされていることを誘発条件としている場合があります（'あなたの手札にカードがない時、～'等）。これを状態誘発と呼びます。

10.7.6.1. 状態誘発は、その状態が発生したときに1度だけ待機状態になります。この自動能力が解決された後、再びその自動能力の誘発条件が満たされている場合、その能力は再度待機状態になります。

10.7.7. 待機状態の自動能力のプレイ時に、その自動能力を有していたカードの領域が変わっていた場合でも、その自動能力はプレイする義務があります。

10.8. 単発効果の処理

10.8.1. 単発効果を実行するよう求められた場合、そこに指示された行動を1度だけ実行します。

10.9. 継続効果の処理

10.9.1. なんらかの継続効果が存在する状態でカードの情報が求められる場合、以下の順でその情報に対する継続効果を適用します。

10.9.1.1. カード自身に表記されている情報が、常に基準の値となります。

10.9.1.2. 次に、その情報がキャラクターレーンのキャラクターの花嫁力である場合、そのキャラクターにセットされている(5.10.2)すべてのエピソードの花嫁力補正を加算します。

10.9.1.3. 次に、能力を与える/失わせる/有効にする/無効にする効果を適用します。

10.9.1.4. 次に、継続効果のうち情報の数値を変更するものでないものをすべて適用します。

10.9.1.5. 次に、継続効果のうち情報の数値を変更するものをすべて適用します。

10.9.1.6. 以上の10.9.1.3-10.9.1.5で適用順の前後が決定されない継続効果Aと継続効果Bが存在している状態で、効果Aを先に適用するか否かによって効果Bが何に対して適用されるか、またどのように適用されるかが変わる場合、効果Bは効果Aに依存しているものとします。いずれかの効果に依存している効果は、依存されている効果よりも常に後に処理されます。

10.9.1.7. 以上の10.9.1.3-10.9.1.6で適用順の前後が決定されない複数の継続効果が存在する

場合、それらの継続効果は、効果が発生した順に従って順番に適用します。

10.9.1.7.1. 継続効果の発生源が永続能力である場合は、その能力を持つカードが現在の領域に置かれた時点を順番の基準とします。

10.9.1.7.2. それ以外の能力の場合は、それがプレイされた時点を順番の基準とします。

10.9.2. 永続能力以外で発生している継続効果は、その能力がプレイされた時点よりも後にレーンからレーンへの移動以外の領域移動を行ったカードに対しては適用されません。

10.9.3. 特定の領域におけるカードの情報を変更する継続効果は、該当するカードがその領域に入ると同時にその情報に適用されます。

10.9.3.1. 特定の情報を持つカードが領域に入ること条件とする自動能力は、その領域に適用されている継続効果を適用した後の情報を参照します。

10.10. 置換効果の処理

10.10.1. 置換効果が発生している場合、その置換効果の適用対象である事象が発生する場合、それを発生させず、置換効果で示された別の事象に置き換えます。

10.10.1.1. これにより、置換された元の事象はまったく発生しなかったこととなります。

10.10.2. 同一の事象に対し複数の置換効果が発生している場合、どの置換効果を先に適用するかは、それにより影響を受けるプレイヤーが決定します。

10.10.2.1. 影響を受ける事象がカードや能力である場合、そのマスターが決定します。

10.10.2.2. 影響を受ける事象がゲーム中の行動である場合、その行動を実行するプレイヤー、またはその行動が適用されるカードのマスターが決定します。

10.10.2.3. 同一の事象に対しては、各置換効果は最大1回しか適用できません。

10.10.3. 置換効果が選択型置換効果（'～する時、かわりに～してよい。そうしたら、～する'）である場合、その選択を実行できないのであれば、この置換効果は適用できません。

10.11. 最終情報

10.11.1. ある効果が特定のカードの情報や状態を参照している場合、その効果の実行時にそのカードがその領域から、レーンからレーンへの移動以外の移動を行っていた場合、その効果は、そのカードが最後にその領域にあったときの情報や配置状態を参照します。

10.12. 発生源

10.12.1. 能力や効果により、ある効果の発生源を求めることがあります。

10.12.2. 能力の発生源とは、その能力を持つカード、または時限誘発能力の場合はその時限誘発能力を発生させた能力を持つカードを指します。

11. ルール処理

11.1. ルール処理の基本

- 11.1.1. ルール処理とは、ゲームにおいて特定の事象が発生した、あるいは発生している場合に、ルールにより自動的に実行される処理の総称です。
- 11.1.2. ルール処理は、チェックタイミングにおいてのみ条件を満たしているかを確認し、満たされている場合に実行されます。他の行動の実行中に条件を満たしていても、チェックタイミングの段階でその条件が満たされていない場合、そのルール処理は行われません。
- 11.1.3. ルール処理が複数同時に実行を求められる場合、それらをすべて同時に実行します。

11.2. 花嫁勝利処理

- 11.2.1. いずれかのプレイヤーの花嫁エリアにカードが3枚以上ある場合、ルール処理として、そのプレイヤーはこのゲームに勝利します。

11.3. デッキ切れ敗北処理

- 11.3.1. いずれかのプレイヤーのメインデッキ置き場のカードの枚数が0である場合、ルール処理として、そのプレイヤーはこのゲームに敗北します。

11.4. 不正エピソード処理

- 11.4.1. いずれかのキャラクターレーンにエピソードカードがあり、そのレーンにそれと関連付けられたキャラクターが存在しない場合、ルール処理として、そのエピソードカードをオーナーの控え室に置きます。
- 11.4.2. いずれかのキャラクターレーンに【専用】能力(12.7)を持つエピソードカードがあり、それが関連付けられているキャラクターの人物名がその【専用】能力の人物名に含まれていない場合、ルール処理として、そのエピソードカードをオーナーの控え室に置きます。

11.5. 不正解決領域処理

- 11.5.1. 解決領域に現在プレイを行っているまたは解決中であるものでないカードが存在する場合、ルール処理として、そのカードをオーナーの控え室に置きます。

12. キーワードとキーワード能力

12.1. 概要

- 12.1.1. キーワードとは、特定の処理を行う能力を簡略表記する際に使用する語を指します。特定のキーワードで示される能力をキーワード能力と呼びます。

12.2. メイン/アプローチ

- 12.2.1. 【メイン】や【アプローチ】は、カードや能力をプレイするタイミングを指定するキーワードです。
 - 12.2.1.1. テキスト内で、【メイン】は **メイン**、【アプローチ】は **アプローチ** で表記されることがあります。
- 12.2.2. キャラクターの持つ起動能力や、テキストにキーワード【メイン】を持つイベントカードは、そのカードや能力のマスターのターンのメインフェイズ中のみプレイできます(8.4、8.5)。

- 12.2.3. テキストにキーワード【アプローチ】を持つイベントカードは、任意のアプローチフェイズのイベントステップ中にのみプレイできます(9.3)。

12.3. ターン 1 回

- 12.3.1. 【ターン 1 回】は、能力のプレイを制限するキーワードです。
 - 12.3.1.1. テキスト内で、【ターン 1 回】は **ターン 1 回** で表記されることがあります。
- 12.3.2. キーワード【ターン 1 回】を持つ能力は、同一ターン中にその能力がすでにプレイされている場合、プレイできません。
 - 12.3.2.1. このアイコンがある自動能力が待機状態である場合、その能力のマスターは自動能力のプレイ時にこの自動能力を選び、それをプレイせずに待機状態を1回減らすことができます。

12.4. 同名ターン 1 回

- 12.4.1. 【同名ターン 1 回】は、イベントカードや能力のプレイを制限するキーワードです。
 - 12.4.1.1. テキスト内で、【同名ターン 1 回】は **同名ターン 1 回** で表記されることがあります。
- 12.4.2. キーワード【同名ターン 1 回】を持つイベントカードは、そのマスターであるプレイヤーが同一ターン中にそれと同名のイベントカードをすでにプレイしている場合、プレイできません。
- 12.4.3. キーワード【同名ターン 1 回】を持つ能力は、そのマスターであるプレイヤーが、同一ターン中にそれと同名のカードが持つ【同名ターン 1 回】を持ついずれかの能力をすでにプレイしている場合、プレイできません。
 - 12.4.3.1. このアイコンがある自動能力が待機状態である場合、その能力のマスターは自動能力のプレイ時にこの自動能力を選び、それをプレイせずに待機状態を1回減らすことができます。

12.5. 成長

- 12.5.1. 【成長】は、キャラクターカードのプレイや登場を制限する永続能力です。
 - 12.5.1.1. テキスト内で、【成長】は **成長** で表記されることがあります。
- 12.5.2. 【成長】(人物名)は **永続** このカードをキャラクターカードとしてプレイする場合、あなたがマスターである、人物名が(人物名)であるキャラクターがいるキャラクターレーンにのみプレイできる'と'このカードが登場するに際し、指定のレーンの(人物名)のキャラクター1人に重ねて置く。それができない場合、このカードは現在の領域に留まる'を意味します。

12.6. 使用条件

- 12.6.1. 【使用条件】は、イベントカードのプレイ時に特定のキャラクターがいることを要求する永続能力です。
 - 12.6.1.1. テキスト内で、【使用条件】は **使用条件** で表記されることがあります。

12.6.2. 【使用条件】(人物名)は、『**永続**』このイベントカードは、あなたの花嫁エリアに人物名が(人物名)のキャラクターカードがあるか、あなたのいずれかのキャラクターレーンに人物名が(人物名)のキャラクターがいる場合にのみプレイできる'を意味します。

12.6.2.1. (人物名)が複数ある場合、自分の花嫁エリアとキャラクターレーンを合わせ、すべての(人物名)のキャラクターカードやキャラクターがいる必要があります。

12.7. 専用

12.7.1. 【専用】は、特定の人物にのみセットできるエピソードであることを示す永続能力です。

12.7.1.1. テキスト内で、『専用』は『**専用**』で表記されることがあります。

12.7.2. 【専用】(人物名)は、『**永続**』このエピソードカードは、人物名が(人物名)であるキャラクターを指定してのみプレイできる'を意味します。

12.7.3. 【専用】能力を持つカードが指定の人物名以外のキャラクターのいるキャラクターレーンにある場合、ルール処理で控え室に置かれます(11.4.2)。

12.8. 変装

12.8.1. 【変装】は、他の人物としても扱う永続能力です。

12.8.1.1. テキスト内で、『変装』は『**変装**』で表記されることがあります。

12.8.2. 【変装】(人物名)は、『**永続**』このカードはすべての領域で追加で(人物名)を人物名に持つ'を意味します。

13. その他

13.1. 永久循環

13.1.1. 何らかの処理を行う際に、ある行動を永久に実行し続けることができる、あるいは永久に実行せざるを得なくなることがあります。これを永久循環と呼び、この場合は、以下に従います。

13.1.1.1. ターンプレイヤーは、その循環行動で実際に行われる一連の行動を示し、その後その行動を実行する回数を示します。その後、非ターンプレイヤーは、その回数の行動を実行することを認めるか、それより少ない回数の行動を実行させた上で、その行動に含まれない行動を行うかを選べます。その後、その選択に従ってそれらの行動を実行します。

13.1.1.2. ターンプレイヤーが何らかの行動を行い、その後そのターン中にゲームが完全に同一である状態が発生した場合、ターンプレイヤーはその際に行った行動を再び行うことはできません。

13.1.1.3. 何らかの理由により、どちらのプレイヤーにもその永久循環を止める方法がない場合、ゲームは引き分けで終了します。

- ◆ カードをプレイし解決する際は解決領域を経由することを明記しました。
- ◆ プレイして解決した場合、レーンに置くカードは元の領域から置かれたカードとして扱い、イベントカードは手札から控え室に置いたカードとしては扱わないことを明記しました。