

Harry Potter

CARD GAME

オフィシャルルールマニュアル

Ver.1.2

目次

ゲームの概要	01
カードについて	01
プレイシートについて	09
デッキについて	10
ゲームについて	10
ゲームの流れ	12
メインフェイズについて	13
キーワード効果	25
用語集	26
その他のルール	28
よくある質問	29

ゲームの概要

「ハリー・ポッターカードゲーム」の世界へようこそ！

このゲームは、ハリー・ポッターシリーズのキャラクターと共に、魔法やアイテムを駆使して戦う、2人用の対戦型トレーディングカードゲームです。

あなただけのデッキを作り、カードを通じて魔法世界を発見しよう！

決闘を繰り返して、相手パートナーのライフにダメージを与え、相手パートナーのライフが0になった状態でダメージを与えることができれば勝利です。

カードについて

Partnerカード

◆ パートナー

プレイヤーの相棒となるカードです。ゲームで使用するのは1枚のみです。デッキには入れず、パートナー置き場に置いてゲームを開始します。

カード効果やテキストには「パートナー」と短縮して記載されています。



◆ **寮**：所属する寮をアイコンで表しています。

◆ **カードタイプ**：カードの種類を表しています。
CharacterカードやMagicカードなど様々な種類があります。

◆ **カード名**

◆ **タグ**：カードの特徴や勢力を表したものです。カードの効果などで参照します。

◆ **効果**：カードが持つ効果です。様々なものがあります。

◆ **カード番号**

◆ **レアリティ**

Characterカード

◆ キャラクター

メインフィールドやサポートフィールドに出て、決闘やサポートを行うゲームの主役となるカードです。

カード効果やテキストには「キャラ」と短縮して記載されています。

すでに決闘場（メインフィールドもしくはサポートフィールド）に置いてあるキャラと同じカード番号のキャラは、決闘場に出すことはできません。

◆ **Magicアイコン**：このアイコンを持つキャラを休息状態にすることで、キャラのコスト以下のMagicカードを、無償でプレイすることができます。また、Dark Magicを無償でプレイできるDark Magicアイコンも存在します。

◆ **コスト**：カードをプレイするために必要なMPの数です。

◆ **寮**：所属する寮をアイコンで表しています。

◆ **AP**：決闘の際、決闘相手のDPと比較する値です。APが0のキャラも、アタックによって相手パートナーにダメージを与えることができます。

◆ **DP**：決闘の際、決闘相手のAPと比較する値です。効果などによってDPが0になったキャラは、休息状態になります。

◆ **カードタイプ**：カードの種類を表しています。CharacterカードやMagicカードなど様々な種類があります。

◆ **カード名**

◆ **タグ**：カードの特徴や勢力を表したものです。カードの効果などで参照します。

◆ **効果**：カードが持つ効果です。様々なものがあります。

◆ **MP**：MPフィールドにある時、休息状態にすることで、このアイコンの数だけ、MPを発生させることができます。

◆ **ブレイク効果**：ライフから公開された場合、ブレイク効果を使用することができます。（ブレイク効果を使用した場合、カードは捨て札に置きます。）

◆ **レアリティ**

◆ **カード番号**：同じカード番号のカードはデッキに4枚まで入れることができます。

Locationカード

◆ ロケーション

サポートフィールドに出て、ゲームのサポートをするカードです。

メインフィールドには出すことができず、サポートフィールドにのみ出すことができます。

キャラと異なり、サポートフィールドでも効果を使用することができます。

すでに決闘場（メインフィールドもしくはサポートフィールド）に置いてあるLocationカードと同じカード番号のLocationカードは、決闘場に出すことはできません。



Magicカード

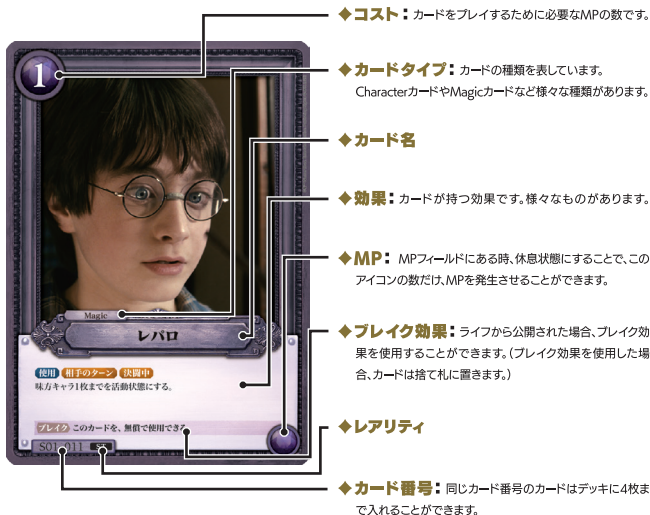
◆ マジック

メインフィールドや、サポートフィールドには出せず、プレイした後、直接捨て札に置く使い捨てのカードです。

テキストに記載されたタイミングでのみ、プレイすることができます。

また、メインフィールドにいる、Magicアイコンを持つキャラを休息状態にすることで、そのキャラ以下のコストを持つMagicを、コストを支払わずに手札からプレイすることができます。

(ただし、そのターンに決闘場に出たキャラを休息状態にすることはできません)



Eventカード

◆ イベント

メインフィールドや、サポートフィールドには出せず、プレイした後、直接捨て札に置く使い捨てのカードです。

テキストに記載されたタイミングでのみ、プレイすることができます。



Itemカード

◆ アイテム

使い切りのもの、キャラに装備するもの、サポートフィールドに出すものなど、あらゆる用途のあるカードです。

【装備】 のItemカードをキャラに装備させる時を除き、Itemカードはメインフィールドにはプレイできません。Locationカードのようにサポートフィールドでも効果を使用することができます。

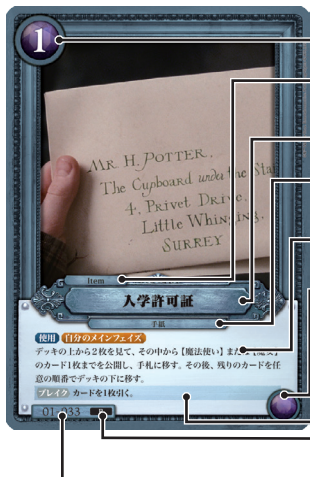
【使用】 と記載されたものは、MagicカードやEventカードのようにプレイした後、直接捨て札に行く使い捨てのカードです。

【装備】 と記載されたものは、キャラの下に重ね、重ねてある間、メインフィールドでもサポートフィールドでも効果を発揮します。

【使用】 や **【装備】** の記載が無く、使い方が指定されていないItemカードは、Locationカードのように、サポートフィールドにプレイします。

・キャラ1枚につき、Itemカードは1枚までしか装備することはできません。

・既にItemカードを装備しているキャラに、新たにItemカードを装備する場合、元々装備していたItemカードを捨て札にして、新たなItemカードを装備します。また、装備したキャラがメインフィールドとサポートフィールド以外の場所に移動した場合、装備しているItemカードは捨て札に移動します。



◆ **コスト**：カードをプレイするために必要なMPの数です。

◆ **カードタイプ**：カードの種類を表しています。
CharacterカードやMagicカードなど様々な種類があります。

◆ **カード名**

◆ **タグ**：カードの特徴や勢力を表したものです。カードの効果などで参照します。

◆ **効果**：カードが持つ効果です。様々なものがあります。

◆ **MP**：MPフィールドにある時、休息状態にすることで、このアイコンの数だけ、MPを発生させることができます。

◆ **ブレイク効果**：ライフから公開された場合、ブレイク効果を使用することができます。(ブレイク効果を使用した場合、カードは捨て札に置きます。)

◆ **レアリティ**

◆ **カード番号**：同じカード番号のカードはデッキに4枚まで入れることができます。

MPカード

◆ MP

1コストを支払える使い切りのカードです。ゲーム開始時に後攻のプレイヤーのみが用意します。

コストを支払うタイミングであれば、自分のターンでも、相手のターンでも、好きなタイミングで使用することができます。

便宜上、MPフィールドに配置してゲームを進行しますが、MPフィールドにあるカードとしては扱いません。



◆ カード名

◆ 効果

◆ レアリティ

◆ カード番号

Tokenカード

◆ トークン

**使用する際はデッキ50枚には含めず、ゲーム外に用意します。
特定のカードの効果などでゲーム外から主に決闘場に出るカードです。**

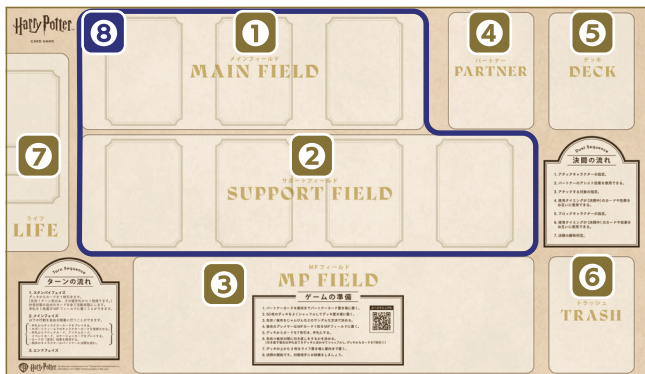
Tokenカードは、決闘場を離れる場合、ゲーム外へ移動します。

カードタイプについて、Tokenの前に記載されているカードタイプとして扱います。

例えば、Character/Tokenと記載されているTokenカードは、決闘場ではCharacterカードとして扱うため、アタックやブロックが可能であり、決闘場に同じカード番号のカードは1枚までしか出せません。



プレイシートについて



① メインフィールド

- ・キャラを置く場所です。メインフィールドにいるキャラは、決闘に参加したり効果を使用することができます。
- ・カードを3枚まで置くことができます。(カードの下に重ねるカードは除く)
- ・Locationカードや、**装備**以外のItemカードを置くことはできません。

② サポートフィールド

- ・キャラ、Locationカード、Itemカードを置く場所です。
- ・サポートフィールドにいるキャラは、決闘に参加できません。
- ・サポートフィールドにいるキャラは、効果を使用することできません。
(**サポーター**を除く)
- ・カードを4枚まで置くことができます。(カードの下に重ねるカードは除く)

③ MPフィールド

コストを支払うためのMPを発生させるカードを置く場所です。

④ パートナー置き場

パートナーを置く場所です。

⑤ デッキ置き場

デッキを置く場所です。

⑥ 捨て札置き場

使用したカードなどを置く場所です。

⑦ ライフ置き場

ライフを置く場所です。

⑧ 決闘場

メインフィールドとサポートフィールドを合わせた場所を指します。

デッキについて

ハリー・ポッターカードゲームでは、以下のものがが必要です。

カード番号の同じカードは
デッキに**4枚**まで



50枚ちょうどで
構築されたデッキ



Partnerカード：1枚



MPカード：1枚

ゲームについて

ゲームの準備

- ① パートナーを表向きでパートナー置き場に置きます。
- ② 50枚のデッキをよくシャッフルしてデッキ置き場に置きます。
- ③ じゃんけんなどのランダムな方法で先攻/後攻を決めます。
ランダムな方法で勝った方が先攻か後攻を選べます。
- ④ 後攻のプレイヤーはMPカード1枚をMPフィールドに置きます。
- ⑤ デッキからカードを7枚引き、手札にします。
(ゲーム中、自分の手札は相手には非公開です。)
- ⑥ 先攻⇒後攻の順に引き直しをするかを決めます。
(引き直す場合は手札全てをデッキと合わせてシャッフルし、デッキからカードを7枚引きます。)
- ⑦ デッキの上から3枚をライフ置き場に裏向きで置きます。
(山札の一番上がライフの一番下になり、山札の上から3枚目がライフの一番上になるように順番に置きます。)
- ⑧ 決闘の開始です。対戦相手にお辞儀をしましょう。

ゲームの勝利条件

次のいずれかが発生したら、あなたの勝利となります。

- ◆ 相手のライフが0枚のときに、相手パートナーにダメージを与える。
- ◆ 相手のデッキが0枚になる。

活動状態と休息状態

決闘場、MPフィールド、パートナー置き場にあるカードは、縦向きの状態を「**活動状態**」と呼び、横向きの状態を「**休息状態**」と呼びます。

アタックやブロックを行えるのは「**活動状態**」のキャラのみで、アタックやブロックを行うと「**休息状態**」になります。

また、キャラのDPが0になった場合も、そのキャラは休息状態になります。



活動状態



休息状態

ゲームの流れ

ゲームは先攻のプレイヤーからターンを行い、以下の順番で進行します。
ターンが終了したら、後攻のプレイヤーにターンを移行します。

1.スタンバイフェイズ

①→②→③→④→⑤の順序で1回ずつ行います。

- ① 「ターン開始時まで」と記載されている効果の継続が終了します。
- ② ターンの開始時に処理が発生する効果を解決します。
- ③ デッキからカードを1枚引きます。(先攻1ターン目のみ、カードを引いた後に、手札からカードを1枚捨て札に置きます。)
- ④ 自分のカードを全て活動状態にします。
- ⑤ 手札を1枚MPフィールドに置くことができます。(置かないこともできます)



2.メインフェイズ

以下を好きな順序で好きな回数行います。

- ・コストを支払って手札のカードをプレイする
- ・**宣言**の効果を使用する
- ・相手のキャラかパートナーに決闘を挑む(アタックする)
- ・キャラの復帰を行う



3.エンドフェイズ

①→②→③の順序で1回ずつ行います。

- ① ターンの終了時に処理が発生する効果を解決します。
- ② 手札が7枚より多い場合、7枚になるように捨て札に置きます。
- ③ 「ターン終了時まで」と記載されている効果の継続が終了します。



相手のターンへ

メインフェイズについて

<コストを支払って手札のカードをプレイする>

Characterカードのプレイ

◆ キャラクター

- ① まず、プレイしたいカードを相手に見せて、プレイを宣言します。
- ② 次に、MPフィールドのカードのMPIに記載されたアイコンの数の合計が、プレイしたいカードのコスト(カードの左上の数字)と同じ数になるように、MPフィールドのカードを休息状態にします。
- ③ 最後に、メインフィールドかサポートフィールドに、プレイを宣言したカードを活動状態で出します。

プレイしたい場所に置けるカードがすでに上限枚数に達している状態(メインフィールドであれば3枚、サポートフィールドであれば4枚)で、その場所に新たにカードをプレイしたい場合は、すでに置いてあるカードを1枚捨て札に移すことで、プレイすることができます。

また、すでに決闘場に置いてあるキャラと同じカード番号のキャラは、プレイを宣言することができません。



◆ APDPを持たないカード

時折、APやDPを持たないキャラがあります。

これらは、サポートフィールドにしかプレイすることができず、復帰などによって、メインフィールドに移すこともできません。また、APDPに対する＋や－の影響を受けず、「APが〇以下のキャラ」のようなAPDPを参照した効果の対象にもなりません。

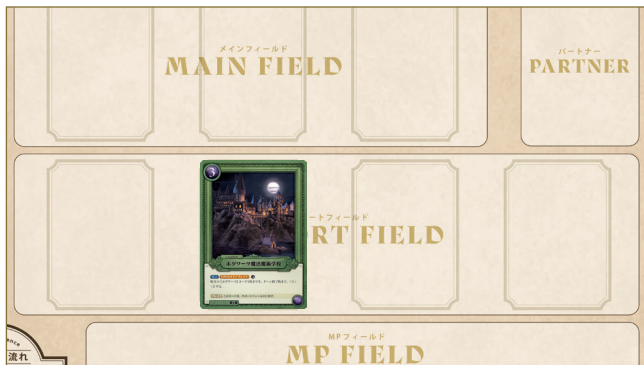
Locationカードのプレイ

◆ ロケーション

- ① まず、プレイしたいカードを相手に見せて、プレイを宣言します。
- ② 次に、MPフィールドのカードのMPに記載されたアイコンの数の合計が、プレイしたいカードのコスト(カードの左上の数字)と同じ数になるように、MPフィールドのカードを休息状態にします。
- ③ 最後に、サポートフィールドに、プレイを宣言したカードを活動状態で出します。

サポートフィールドにすでに4枚カードがある状態で、新たにLocationカードをプレイしたい場合は、すでに置いてあるカードを1枚捨て札に移すことで、プレイすることができます。

また、すでに決闘場に置いてあるLocationカードと同じカード番号のLocationカードは、プレイを宣言することができません。



Magicカードのプレイ

◆ マジック

Magicカードは、2通りのコストの支払い方があり、いずれかの方法でプレイすることができます。

また、Magicカードが **決闘中** にプレイするカードの場合、自分のターンでも相手のターンでも、決闘中に同様のコストの支払い方でプレイすることができます。

◆プレイパターン①

- ① まず、プレイしたいカードを相手に見せて、プレイを宣言します。
- ② 次に、MPフィールドのカードのMPに記載されたアイコンの数の合計が、プレイしたいカードのコスト(カードの左上の数字)と同じ数になるように、MPフィールドのカードを休息状態にします。
- ③ 最後に、Magicカードのテキストに記載された効果を処理します。
処理が終わった後、プレイしたMagicカードを捨て札に移します。

◆プレイパターン②

- ① まず、プレイしたいカードを相手に見せて、プレイを宣言します。
- ② 次に、プレイしたいカードのコスト(カードの左上の数字)以上のコストを持ち、Magicアイコンを持ったメインフィールドのキャラを休息状態にします。(そのターンにプレイしたキャラを除く)
- ③ 最後に、Magicカードのテキストに記載された効果を処理します。
処理が終わった後、プレイしたMagicカードを捨て札に移します。



Magicアイコン

このアイコンを持つキャラを休息状態にすることで、キャラのコスト以下のMagicカードを、無償でプレイすることができます。



Dark Magicアイコン

このアイコンを持つキャラを休息状態にすることで、キャラのコスト以下のDark Magicカードを、無償でプレイすることができます。

※Dark Magicカードは今後の商品に登場予定です。

Eventカードのプレイ

◆ イベント

- ① | まず、プレイしたいカードを相手に見せて、プレイを宣言します。
- ② | 次に、MPフィールドのカードのMPに記載されたアイコンの数の合計が、プレイしたいカードのコスト(カードの左上の数字)と同じ数になるように、MPフィールドのカードを休息状態にします。
- ③ | 最後に、Eventカードのテキストに記載された効果进行处理します。
処理が終わった後、プレイしたEventカードを捨て札に移します。

Itemカードのプレイ

◆ アイテム

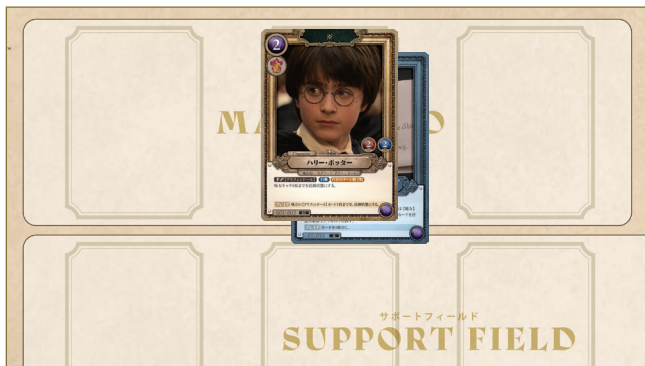
◆ 装備を持つカード

- ① まず、プレイしたいカードを相手に見せて、プレイを宣言します。
- ② 次に、MPフィールドのカードのMPに記載されたアイコンの数の合計が、プレイしたいカードのコスト(カードの左上の数字)と同じ数になるように、MPフィールドのカードを休息状態にします。
- ③ 最後に、メインフィールドかサポートフィールドにいる、キャラの下に、プレイを宣言したカードを重ねます。

装備を持つカードは、メインフィールドやサポートフィールドに置けるカードの上限枚数に数えません。

装備を持つカードは、キャラ1枚につき、1枚までしか重ねることができません。

また、Itemカードは、キャラやLocationカードと異なり、同じカード番号のItemカードを、何枚でも決闘場に置くことができます。



Itemカードのプレイ

◆ アイテム

◆ 使用 を持つカード

- ① | まず、プレイしたいカードを相手に見せて、プレイを宣言します。
- ② | 次に、MPフィールドのカードのMPに記載されたアイコンの数の合計が、プレイしたいカードのコスト(カードの左上の数字)と同じ数になるように、MPフィールドのカードを休息状態にします。
- ③ | 最後に、Itemカードのテキストに記載された効果を処理します。
処理が終わった後、プレイしたItemカードを捨て札に移します。

◆ 装備 や 使用 を持たないカード

- ① | まず、プレイしたいカードを相手に見せて、プレイを宣言します。
- ② | 次に、MPフィールドのカードのMPに記載されたアイコンの数の合計が、プレイしたいカードのコスト(カードの左上の数字)と同じ数になるように、MPフィールドのカードを休息状態にします。
- ③ | 最後に、サポートフィールドに、プレイを宣言したカードを活動状態で出します。

サポートフィールドにすでに4枚カードがある状態で、新たに **装備** や **使用** を持たないItemカードをプレイしたい場合は、すでに置いてあるカードを1枚捨て札に移すことで、プレイすることができます。

また、Itemカードは、キャラやLocationカードと異なり、同じカード番号のItemカードを、何枚でも決闘場に置くことができます。

<宣言の効果を使用する>

メインフィールドにいるキャラや、Locationカードなどが持つ宣言「自分のメインフェイズ」の効果を使用できます。

サポートフィールドにいるキャラの宣言の効果は使用できませんが、サポーターを持っているキャラであれば、サポートフィールドにいる場合でも宣言の効果を使用できます。

＜相手のキャラかパートナーに決闘を挑む(アタックする)＞

決闘は、以下の流れで進行します。

1. アタックの宣言

メインフィールドにある活動状態のキャラを休息状態にすることで、決闘を挑む(アタックを宣言する)ことができます。

アタックを宣言することができるのは、下記のいずれかです。

- ・相手のパートナー
- ・相手の休息状態のキャラ

アタックの対象にできる

活動状態のパートナー



休息状態のパートナー



休息状態のキャラ



アタックの対象にできない

活動状態のキャラ



また、決闘場に出たカードは、そのターン中はアタックを宣言することができません。



2. アシスト効果の使用タイミング

パートナーのアシスト効果を宣言することができます。

記載されたコストを支払い、効果を使用します。

3. アタック 効果の使用タイミング(次のページへ) →

3. アタック 効果の使用タイミング

アタックを宣言したカードが **アタック** を持つ場合、その効果を使用します。



4. 決闘中 効果の使用タイミング①

手番のプレイヤーから、1か2か3を選びます。

1. **使用** **決闘中** を持つ手札のカードをプレイする
2. **宣言** **決闘中** を持つ効果を使用する
3. パスする

パスを選んだ場合、次は非手番のプレイヤーが1か2か3を選びます。

お互いのプレイヤーが連続して3を選んだ場合、次に移行します。

また、決闘中の期間を指定している効果なども、このタイミングから決闘の終了まで発動します。



5. ブロックの宣言

メインフィールドにある活動状態のキャラを休息状態にすることで、ブロックを宣言することができます。

ブロックを宣言すると、アタックされている対象の代わりに、ブロックを宣言したキャラがアタックを受けることができます。

キャラがアタックを受ける

6. ブロック 効果の使用タイミングへ

OR

パートナーがアタックを受ける

ダメージ判定(23ページ)へ



6. ブロック 効果の使用タイミング

ブロックを宣言したカードが **ブロック** を持つ場合、その効果を使用します。



7. 決闘中 効果の使用タイミング②

決闘中 効果の使用タイミング①と同じ処理を行います。

8. 決闘の勝敗判定(次のページへ) ➡

8. 決闘の勝敗判定

アタック側のAP(①)と、アタックを受けた側のDP(②)を比べます。

アタック側のAPが、アタックされている側のDP“以上”の場合、アタック側が決闘に勝ち、アタックされている側のキャラをダウンさせます。

アタック側のAPが、アタックされている側のDP“未満”の場合、アタック側が決闘に負け、何も起きません。

アタック側



①

1



1 AP

2



2 DP

アタックを受けた側



②

1 + 2 = 3 ≥ 2

アタック側の勝ちです



装備していると
AP+2



9. ダウンの処理

決闘によって、キャラがダウンした場合、カードの持ち主は1か2のいずれかを選びます。

1. サポートフィールドに移す
2. 捨て札に移す

サポートフィールドにすでに4枚カードがある状態で、1を選んだ場合、すでに置いてあるカードを1枚捨て札に移してから、サポートフィールドに移します。

10. ダウン 効果の使用タイミング(次のページへ) →

10. ダウン 効果の使用タイミング

ダウンしたカードが **ダウン** を持つ場合、その効果を使用します。



11. 決闘の終了

決闘を終了します。

決闘が終了した時に発動する効果があれば、この時点で発動できます。

次に、決闘中の期間を指定している効果を全て終了します。

カード2枚でのアタック

アタックの宣言のタイミングで、同じ対象を攻撃できるキャラが2枚ある場合、2枚を休息状態にすることで、カード2枚でアタックすることができます。(3枚ではできません)

・決闘の勝敗判定において、2枚のキャラのAPが合算された値で決闘します。
(どちらかのAPが上昇するわけではありません)

パートナーがアタックを受ける

ダメージ判定

パートナーがアタックを受けた場合、ライフにダメージを受けます。

◆ライフのダメージ処理

ダメージを受けたプレイヤーは、ライフ置き場にある一番上のライフを1枚公開し、1か2か3のいずれかを選ぶ。

1. 公開したカードを手札に加える
2. 公開したカードを活動状態でMPフィールドに移す
3. 公開したカードが **ブレイク** を持つ場合、**ブレイク** の効果を使用し、カードを捨て札に移す。

11. 決闘の終了へ

<キャラの復帰を行う>

サポートフィールドにいるキャラと、同じカード番号のカードを手札から捨て札に置くことで、サポートフィールドのそのキャラを、メインフィールドに移すことができます。

メインフィールドにすでに3枚カードがある状態で、復帰を行う場合、すでに置いてあるカードを1枚捨て札に移すことで、復帰を行うことができます。

また、復帰したキャラは、そのターンに決闘場に出ているカードでなければ、すぐにアタックを宣言することができます。



キーワード効果

アイコン	
P  【○○】 P  「○○」	指定されたタグかカード名を持つパートナーを使用している場合のみ効果を発動できます。 タグを指定する場合は【】、カード名を指定する場合は「」で括られます。
ブレイク	ライフから公開された場合、ブレイク効果を使用することができます。 (ブレイク効果を使用した場合、カードは捨て札に行きます。また、ブレイク効果によって、ライフ以外の場所に移動したカードは、捨て札には移動しません。)
突進	決闘場に出たターンから相手キャラへアタックできます。
速攻	決闘場に出たターンからアタックできます。
サポーター	サポートフィールドでも効果を使用できます。 (また、メインフィールドでも効果を使用できます。)
挑発	相手キャラがアタックを宣言する時、この効果を持つカードにアタックが可能な場合、必ずこの効果を持つカードをアタック対象に選択します。 (アタックの対象に選択できる 挑発 のカードが2枚以上ある場合、アタックを宣言するプレイヤーが、それらの内のいずれかを選び、アタック対象に選択します。)
反撃	相手キャラからアタックされた時の決闘の勝敗判定において、決闘中の相手キャラ1枚に対して、反撃 を持ったキャラからも勝敗判定を行います。 (反撃 を持ったキャラのAPとアタックしているキャラ1枚のDPを比べて 反撃 側が勝利した場合、反撃 側のキャラクターに敗北した相手キャラをダウンさせます。)
連携 ○○	連携を持つキャラでアタックの宣言をする際、サポートフィールドにいる指定されたキャラを休息状態にすることで、その決闘中、アタックしているキャラのAPに、休息状態にしたキャラのAPを加算します。

Magicアイコンの種類

アイコン	
Magicアイコン 	このアイコンを持つキャラを休息状態にすることで、キャラのコスト以下のMagicカードを、無償でプレイすることができます。
Dark Magicアイコン 	このアイコンを持つキャラを休息状態にすることで、キャラのコスト以下のDark Magicカードを、無償でプレイすることができます。

用語集

効果の発動タイミング

アイコン	
常時	決闘場やパートナー置き場において、常に発動する効果。 ・サポートフィールドにいるキャラの 常時 は サポーター を持たない限り発動しません。 ・「手札にある場合」など決闘場以外で効果を発動するカードもあり、これらは記載されている場所においてのみ効果が発動します。
宣言 自分のメインフェイズ	決闘場やパートナー置き場にある場合に、自分のメインフェイズ中に宣言して発動する効果。 (決闘場に出たターンから使用することができます。) ・サポートフィールドにいるキャラの 宣言 は サポーター を持たない限り発動できません。 ・決闘中 のタイミングでは宣言することはできません。 ・「MPフィールドにある場合」など決闘場以外で効果を発動するカードもあり、これらは記載されている場所においてのみ効果が発動します。
宣言 決闘中	決闘中に宣言して発動する効果。 ・サポートフィールドにいるキャラの 宣言 は サポーター を持たない限り発動できません。
自動 エントリー	この効果を持つカードが決闘場に出た時に発動する効果。 (ただし、サポートフィールドに出たキャラの 自動 は サポーター を持たない限り発動しません。) 復帰などによって、キャラがサポートフィールドからメインフィールドに移った場合は、発動しません。
自動 アタック	この効果を持つカードがアタックする時に発動する効果。
自動 ブロック	この効果を持つカードがブロックする時に発動する効果。
自動 ダウン	この効果を持つカードがダウンした時に発動する効果。 (ダウンしたカードがサポートフィールド以外の場所に移動する場合でも発動します。)
自動 自分のターン開始時	自分のターン開始時に発動する効果。 (ただし、サポートフィールドに出たキャラの 自動 は サポーター を持たない限り発動しません。)
自動 自分のターン終了時	自分のターン終了時に発動する効果。 (ただし、サポートフィールドに出たキャラの 自動 は サポーター を持たない限り発動しません。)
アシスト	味方キャラでアタック宣言をするタイミングで使用できます。 アタック の効果の前に使用します。

効果の使用方法の種類

アイコン	
	決闘場に出さずに処理される効果。 効果を処理した後、捨て札に移す。
	決闘場にあるキャラカードの下に重ねて使用する効果。

ターンの指定

アイコン	
	自分のターン中のみ発動する効果。
	相手のターン中のみ発動する効果。

使用可能回数

アイコン	
	ゲーム中に1回のみ発動する効果。 (USEDマーク等で、使用したことをわかりやすくしておくことを推奨します。)
	ターンに1回のみ発動する効果。

コスト

用語・アイコン	
	これが記載された活動状態のカードを休息状態にします。 休息状態にしないことも選べますが、その場合、以後の効果は発動しません。
	指定された数のコストを支払います。 コストを支払わないことも選べますが、その場合、以後の効果は発動しません。
〈〇〇を捨て札にする〉	指定されたカードを捨て札にします。 捨て札にしないことも選べますが、その場合、以後の効果は発動しません。

その他

用語	
「OO」	カード名を指定する場合の表記です。
「OO」	タグを指定する場合の表記です。
$\pm 1/\pm 1$	APとDPに対する補正の値を表します。左の数字分、APに+か-の補正を行います。右の数字分、DPに+か-の補正を行います。
ダウンさせる	ダウンしたカードの持ち主は、そのカードをサポートフィールドか、捨て札に移します。また、サポートフィールドのキャラはダウンしません。
決闘中のキャラ	アタック、またはブロックしているキャラを指します。

その他のルール

カード番号について

カード番号は、親番号（数字のみ、もしくは数字とアルファベット）と子番号（数字のみ）で表されます。また子番号3ケタの後に小文字のアルファベットが付く場合がありますが、これはカード番号には含まれません。

効果の発動順について

ゲーム中、複数の効果が同時に発動した時は、その効果を持つカードのプレイヤーが望む順で、効果を処理します。また、自分と相手の効果が同時に発動した場合は、そのターンを進行しているプレイヤーの全ての効果を先に処理し、その後、ターンを進行していないプレイヤーの効果を処理します。

カード2枚でのアタックの詳細

- ・ **アタック** の効果は望む順で全て解決することができます。
- ・ 相手のキャラの **反撃** は、**反撃** を使用する側がアタックに参加した2枚の内のいずれかを選び、**反撃** を使用します。
- ・ 決闘によって相手のキャラをダウンさせた時に発動する効果があれば、望む順で全て解決することができます。

カードの下に置く裏向きのカードについて

カードの下に裏向きのカードが置かれる場合があります。

- ・ これらは一切の効果を持たず、決闘場にあるカードとしては扱いません。
- ・ カードの効果で対象となる場合を除き、表側を確認したり移動させたりすることはできません。
- ・ 上のカードが決闘場を離れる場合、その下にある裏向きのカードはすべて捨て札に置かれます。

コスト・AP・DPの変動について

カードのコストやAP・DPがマイナスの修正を受けた場合、最終的な値の下限は0となります。ただし、値が0になっている状態のカードが新たにプラスの修正を受けた場合、すでに適用されているマイナスの修正も含めて数値を再計算します。
例：DP1のキャラに「DP+2」が適用された場合→下限が0であるため、DP0になります。

その後、さらに「DP+2」の修正を受けた場合→元の数値1に「-2」と「+2」をまとめて計算し、DP1 になります。

よくある質問

Q. キャラの **宣言** の効果は、決闘場に出たターンから使えますか？

A. 使えます。キャラの **宣言** の効果も、Locationカードの **宣言** の効果も、決闘場に出たターンから使用が可能です。

Q. アタックしたキャラがブロックされ、決闘に敗北しました。どうなりますか。

A. アタックしたキャラも、ブロックしたキャラも、そのままになります。

Q. サポートフィールドにキャラをプレイすることはできますか。

A. 可能ですが、効果を発動できるのは **サポーター** を持つキャラのみです。

Q. **使用** や **装備** が記載されていないItem カードは、どのようにプレイすればよいですか。

A. Locationカードのように、サポートフィールドにプレイします。また、キャラやLocationカードと異なり、同じカード番号のカードを何枚でも決闘場に置くことができます。

Q. メインフィールドに1枚しかカードが無い状態で、そのキャラを捨て札にして、キャラをプレイすることはできますか。

A. できません。カードをプレイする際、既に決闘場にあるカードを捨て札にしてプレイする行為は、プレイする場所が埋まっている場合にしか行えません。

Q. このターンにサポートフィールドに出たキャラが復帰しました。アタックすることはできますか。

A. できません。

Q. アタック対象になった休息状態のキャラが **決闘中** の効果によって活動状態になった場合、アタックはどうなりますか。

A. アタック対象は変わらず、アタック対象になったキャラは活動状態で決闘を行います。

Q. 活動状態のキャラがダウンしました。サポートフィールドに移動させる時は活動状態のままですか。

A. はい、活動状態のまま、サポートフィールドに移動します。

Q. **常時** や **自動** の効果を、発動させないことはできますか。

A. できません。**常時** や **自動** は、必ず発動させる必要があります。ただし、記載されているコストを支払わない場合や、条件が満たされていない場合は、発動しません。

Q. 効果中に「1枚まで」と記載されている効果は、0枚を選択することはできますか。

A. はい、可能です。ただし「1枚」と記載されている効果は、1枚を選ぶ必要があります。

Q. カードの効果によって、既に決闘場にいるキャラと同じカード番号のキャラを決闘場に出さなければならない場合、どうなりますか。

A. 決闘場に出すことはできず、元々そのカードがあった場所に戻ります。

Q. サポートフィールドのキャラをアタック対象にすることはできますか。

A. できません。

Q. 2枚以上のカードで、ブロックを行うことはできますか。

A. できません。

Q. MPが無いカードをMPフィールドに置くことはできますか。

A. 可能です。ただし、カードをプレイする際に、休息状態にしても、コストを支払うことはできません。

Q. 復帰の回数に制限はありますか。

A. ありません。

Q. 決闘場が埋まっている状態で、すでに決闘場にいるキャラAを捨て札にして、同じカードナンバーのキャラAをプレイすることはできますか。

A. できません。すでに決闘場にいるキャラや、Locationカードと同じカード番号のカードは、プレイの宣言を行うことができません。

Q. 自動 の後に **アタック** と **エントリー** が記載している場合、どのタイミングで 自動 の効果を使用できますか。

A. **エントリー** のタイミングと、**アタック** のタイミングで、それぞれ使用することができます。



All characters and elements © & ™ Warner Bros. Entertainment Inc.
WB SHIELD: © & ™ WBEL Publishing Rights © JKR. (s26)

movic

発売・販売元:株式会社ムービック
Copyright movic Co.,Ltd. 2005-2026