

# アニマルカードゲーム 総合ルール ver.3.0 リリースノート

総合ルール ver.3.0 を発行しました。本ルールにおける主要な変更点を以下に記述します。

## 全般

- 新商品の発売にあたり、新たな表記や用語などを定義しました。
- 発動待機状態になった誘発能力を発動するルール処理に関して、他のルール処理との実行順によって一部の処理が複雑になるケースが発生していたためルールを見直し、優先権を得る際にルール処理（誘発能力の発動を含む）を一律で解決していた点を以下のように分割しました。（誘発能力は、実行すべきルール処理をすべて解決してから発動するよう変更しました。）
  1. ルール処理の解決
  2. 発動待機状態の誘発能力の発動
  3. 優先権の獲得
- 今後のイベント展開とゲーム体験を鑑み、新たに『1500.同形反復の処理』を追加し、ゲームが進行しなくなる状況に関するルールを定義しました。
- 階層構造の明確化とルール本文との差別化のため、レベル 3 のアウトラインのルールの項番を『章番号.項目番号.』の形式から、『章番号-項目番号.』の形式に変更しました。（章番号と項目番号の区切り文字をピリオドからハイフンに変更しました。）
- その他、文意を損なわない範囲で表現の調整と誤記の修正を行いました。

## 200. ゲームの用語

### 203. カードに関する用語

#### 203-5. 複製効果

- 203-5e :  
プレイ効果を複製した複製効果は、複製元のカードを複製しない旨を明記しました。

- 203-5f :  
パイルに置くことができない効果の複製効果は複製されない旨を明記しました。
- 205-3g :  
複製効果における『これ』や『このカード・存在』の参照について追記しました。

## 204. カードの状態に関する用語

### 204-8. 行動待機

- 204-8c :  
『行動待機状態』の誤字を修正しました。

## 205. 領域と移動に関する用語

### 205-1. 切り直す

- 205-1c :  
実際に切り直す行為を行うプレイヤーについて明記しました。
- 205-1d :  
切り直しの省略について明記しました。

### 205-5. 探す

- 205-5c, 205-5d, 205-5e :  
カードを探す際のルールを詳述しました。
- 205-5f :  
探したカードがつけられなかった場合には、『カードを探したなら』の状況を満たさない旨を追記しました。

### 205-7. 公開する

- 205-7c :  
公開が終了するタイミングが不明瞭だったため、移動の直前に非公開状態に戻る旨を明記しました。また、例を追記しました。

## 206. 効果と処理に関する用語

### 206-2. 発動する

- 206-2d :  
起動能力・誘発能力が『発動した』とみなされるタイミングを明記しました。

### 206-4. 対象にする

- 206-4b :  
『選ぶ』処理とは区別して扱う旨を追記しました。
- 206-4h :  
『同じ』や『互いに異なる』などの、関連した内容が指定されている対象の一部が対象から外れた場合でも、残りの対象に効果を適用する旨を追記しました。
- 206-4k :  
対象から外れた場合でも、『対象になった時』などの状況を満たす旨を明記しました。
- 206-4l :  
対象から外れた場合には、『対象にしている効果』を参照できなくなる旨を明記しました。

### 206-5. 選ぶ

- 項目を定義しました。

### 206-9. 能力を失う

- 206-9d :  
表現を調整し、例を追記しました。
- 206-9e :  
能力を失う効果の適用が終了した場合、能力を失っている間に得た能力も持つ状態に戻る旨を明記しました。

- 206-9i :

特定の能力のみを失う場合、該当する能力に対してのみ『能力を失う』処理が適用される旨を追記しました。

## 206-10. {情報} を失う

- 項目を定義しました。

## 206-11. なる

- 206-11c :

持たない情報に対する『なる』処理は無視される旨を明記しました。

- 206-11d :

『なる』処理が複数回適用された場合の処理を明記しました。

- 206-11e :

『なる』処理と『得る』処理の両方が適用された場合の処理を追記しました。

## 206-12. 装備する

- 206-12b, 206-12c :

『～～が装備された状態で戦場に出る』処理および『＝＝に装備する』処理について追記しました。

- 206-12c, 206-12d :

《装備》を持つトークンについても追記しました。

- 206.12f :

《装備》を持たないカードやトークンは、『装備する』処理で装備状態にならず、不可能な処理として無視される旨を追記しました。

## 207. 数値に関する用語

### 207-7. 戦闘ダメージ

- 207-7b :

『効果ダメージ』とは区別する旨を追記しました。

## 207-8. 効果ダメージ

- 項目を定義しました。

## 207-11. 許容ダメージ量

- 207-11c :

効果でダメージを割り振る場合は許容ダメージ量を考慮しない旨を追記しました。

## 207-16. 点数を割り振る

- 項目を定義しました。

## 208. その他の用語

### 208-1. トークン

- 208-1g, 208-1h :

領土トークンについて追記しました。

- 208-1i :

種属や条件などの情報を持たないトークンについて追記しました。

### 208-4. 場面タイミング

- 能力上での『場面タイミング』の登場に伴い、ゲームの用語としての『場面タイミング』を定義しました。(定義上の変更はありません。)

## 300. カードの情報

### 305. コスト

- 305.3, 305.5f :

領土トークンのコストについて追記しました。

- 305.5d :  
『プレイ』としてコストを参照する場合も、元のコストを参照する旨を明記しました。

## 306. 条件

- 全般 :  
領土トークンおよび条件を持たないカード・トークンについて追記しました。
- 306.3 :  
条件を持つトークンについて追記しました。
- 306.3a :  
領土トークンを追記しました。
- 306.4 :  
条件の記述方法について詳述しました。
- 306.5c :  
条件を失っているカード・トークンの条件について追記しました。
- 306.5d :  
条件を持たないカードに対して『得る』処理が適用された場合の例を追記しました。
- 306.5e :  
条件を持たないカードに対して『なる』処理が適用された場合の例を追記しました。
- 306.5g :  
『元の情報』や『元の条件』を参照する状況に、条件を失っている状況も追記しました。
- 306.6c :  
条件を持たないカード・トークンの『条件の種類』について追記しました。
- 306.7d :  
条件を持たないカード・トークンの『条件の数』について追記しました。
- 306.8c :  
条件を持たないカード・トークンの『条件の種類と数』について追記しました。

## 307. 能力

- 307.1b :  
能力欄がないカードは、能力欄が印刷されているバージョンと同じ元の能力を持つカードとして扱う旨を追記しました。

## 400. カード・トークンの領域における記述

### 全般

- 項目名を調整し、トークンについての説明も追記しました。
- 領土トークンについて追記しました。
- 『{指定の} 種族のみを持つカード・トークン』について追記しました。

### 402. トークン

- 項目を定義しました。

### 403. 動物カード・動物トークンと動物

- 項目名を調整しました。
- 403.2 :  
『動物トークン』について追記しました。

### 404. 縄張りカード・縄張りトークンと縄張り

- 項目名を調整しました。
- 404.2 :  
『縄張りトークン』について追記しました。

### 405. 道具カード・道具トークンと道具

- 項目名を調整しました。

- 405.2 :  
『道具トークン』について追記しました。

#### 408. 存在カード・存在トークンと存在

- 項目名を調整しました。
- 408.2 :  
『存在トークン』について追記しました。

#### 410. 領土カード・領土トークンと領土

- 項目名を調整しました。
- 410.2, 410.3 :  
『領土トークン』について追記しました。

#### 411. 条件を含む調整カード・トークン

- 項目名を調整しました。
- 411.2 :  
条件を含むトークンについて追記しました。
- 411.3 :  
条件を持たないカード・トークンについて追記しました。

#### 412. 種属を含むカード・トークン

- 項目名を調整しました。
- 412.2 :  
種属を含むトークンについて追記しました。
- 412.3 :  
『(指定の) 種属のみを持つカード・トークン』について定義しました。

#### 413. 複数の種類の情報を含むカード・トークン

- 項目名を調整しました。
- 413.2 :  
複数の種類の情報を含むトークンについて追記しました。

#### 414. カード・トークンの参照

- 項目名を調整しました。
- 414.2 :  
ある指定の後に、更に複数の情報が指定されている場合におけるカード・トークンの参照について追記しました。

### 500. 基礎デッキ・領土デッキ・予備デッキの構築

#### 504. 予備デッキの構築

- 504.2a, 504.2b :  
ゲームのレベルが「競技」となるイベントでの予備デッキの枚数と、それ以外のイベントでの予備デッキの枚数について追記しました。

### 600. 領域

#### 601.1. 概要

- 601.1a :  
カードやトークンの置き方について詳述しました。

#### 605. 手札

- 605.3b :  
表現を調整し、相手から隠れるような手札の持ち方ができない旨を明記しました。

#### 611. 領域の移動

##### 611-1. 領域移動の制限

- 611-1e :  
『{特定の領域} から移動しない。』効果について追記しました。
- 611-11g :  
カードやトークンが移動する時に適用される効果により、その移動を禁止する効果が適用された場合でも、その移動自体は通常どおり行われる旨を追記しました。

## 611-2. カード・トークンの領域移動

- 項目名を調整しました。
- 611-2e :  
移動後の順番が指定されていない場合の移動の順番について追記しました。
- 611-2g :  
カード・トークンに対して、複数の移動する効果が適用されている状況や、移動先を置換・変更する効果が適用されている状況での移動先の決定方法について詳述しました。
- 611-2h :  
特定の領域で発動する常時能力や、ある領域に後から置かれるカード・トークンに対して適用される効果は、移動・生成と同時に適用される旨を追記しました。

## 612. 領域の参照

- 612.4 :  
複数の領域から『合計』で指定されたカード・トークン・効果などを参照する方法について明記し、例を 612.3 から移動しました。

# 700. カードのプレイ

## 701. 概要

- 701.2 :  
『[カードをプレイする時]』に適用できる固有能力について追記しました。

## 702. カードをプレイする時の固有効果の解決

- 項目名を調整しました。
- 702.2 :  
プレイするカードの『[これをプレイする時]』だけでなく、他のカードをプレイする時に適用できる固有能力について追記しました。
- 702.1b :  
『[適用する。]』と記述されている固有効果は、原則的に必ず適用する旨を明記しました。
- 702.1c :  
カードをプレイする時の固有効果の解決順について追記しました。

### 703. 条件の達成

- 703.3b :  
条件を持たないカード（条件欄にアイコンが記述されていないカードや条件を失っているカード）や最終的にすべての条件が軽減されたカードの条件の達成について追記しました。
- 703.7 :  
『条件を失う』処理の手順と例を追記しました。
- 703.7a :  
条件が 1 つ以上増加された条件を達成したカードは『条件が増加したカード』とみなし、同様に条件が 1 つ以上軽減された条件を達成したカードは『コストが軽減したカード』とみなす旨を明記しました。

### 704. コストの支払い

- 704.5a :  
コストの増加が①以上適用されたカードは『コストが増加したカード』とみなし、同様にコストの軽減が①以上適用されたカードは『コストが軽減したカード』とみなす旨を明記しました。（『①増加する』『①軽減する』は増加・軽減とはみなされない旨を明記しました。）

### 705. 発動コストの処理

- 705.5c :

発動コストの選択や決定の結果、『①』や『0枚』『0点』の処理を行った場合でも、適正に発動コストを実行・解決されたものとみなす旨を明記しました。

## 706. パイル上のプレイ

- 706.2 :

カードが『プレイした』とみなされるタイミングを本項にも記載しました。

## 707. 特殊な状況でのカードのプレイ

### 707-3. プレイ効果の複製

- 707-3b :

プレイ効果を複製した複製効果は、複製元のカードを複製しない旨を明記しました。

- 707-3c, 707-3d :

複製効果における『これ』や『このカード』の参照について追記しました。

## 800. 能力の発動

### 801. 概要

- 801.7 :

能力を発動する領域について明記しました。

### 803. 固有能力

- 803.5a, 803.5b :

『適用する。』や『適用してもよい。』と記述されている固有能力について明記しました。

- 803.7 :

固有能力・固有効果を『適用した』とみなされるタイミングを追記しました。

### 805. 常時能力

- 805.3c :

領域の指定がある常時能力が発動するタイミングを明記しました。

## 806. 起動能力

- 806.8 :

起動能力・起動効果を『発動した』とみなされるタイミングを追記しました。

## 807. 誘発能力

- 807.4c :

誘発能力は、そのカードやトークンが『【誘発（領域）】』で指定されている領域に移動すると同時に発動状況を満たした場合でも発動待機状態になる旨を追記しました。

- 807.4g :

誘発能力が発動待機状態になるのは、その誘発能力の発動状況を満たしたかどうかのみで判定する旨を追記しました。

- 807.4h :

カードやトークンが能力を失っている状況では、失われている誘発能力は発動待機状態にならない旨を明記しました。

- 807.5, 807.6a :

誘発能力の発動方法の変更に伴い、誘発能力の発動タイミングを『優先権を得る直前』に変更しました。

- 807.5b :

カードやトークンが持つ誘発能力が発動待機状態になった後、その能力を発動させる前にカードやトークンが能力を失った場合はその誘発能力を発動できない旨を追記しました。

- 807.6e :

発動の契機となった事象を参照する場合など、何に対する発動なのかを明確にする必要がある状況では、その誘発能力を発動するタイミングでその内容を明示する必要がある旨を追記しました。

- 807.9 :  
誘発能力・誘発効果を『発動した』とみなされるタイミングを追記しました。
- 807.10 :  
詳細は、『1104. 発動待機状態の誘発能力の発動』も参照する旨を追記しました。

### 807-1. 領域移動型誘発能力

- 807-1a :  
『戻った時』も領域移動型誘発能力に含まれるよう追記しました。
- 807-1b :  
『{指定の領域} で発動する能力』を参照する効果の登場に伴い、例を追記しました。

## 900. プレイと効果の解決

### 906. 置換する効果の解決

- 906.3, 906.4 :  
置換する事象や状況に数量を指定している効果における置換について追記しました。
- 906.6 :  
表現を調整し、例を追加しました。
- 906.10 :  
置換する効果は、同一の事象・状況や自身の効果によって発生した事象に対して複数回の置換を行えない旨を追記しました。

### 907. 特殊な処理

#### 907-3. カード・トークンが戦場・領地に出る時に適用する効果の処理

- 907-3a :  
例を追記しました。

- 907-3c :

戦場・領地にカードやトークンが出せない状況では、『戦場／領地に出る時に適用する。』効果は適用されない旨を明記しました。

- 907-3h :

戦場・領地にカードやトークンが出る時に適用する効果によって、その出ようとしているカード・トークンを出す処理を禁止する効果が適用された状況でも、戦場・領地に出せるかどうかの判定は移動前に行う旨を追記しました。

- 907-3i :

『出る時』に適用される効果と、戦場・領地で発動する効果や、戦場・領地の存在・領土に対して適用される効果の適用順について追記しました。

#### 907-4. 効果を解決した後も継続する処理

- 907-4g :

能力を失っている状況や指定の領域を離れている状況でも、指定されている期間や状況でなくなった時点で処理の適用を終了する旨を明記し、例を追記しました。

#### 907-5. 適用を開始した後から状況を満たしたカード・トークンに適用される処理

- 項目を定義しました。

#### 907-6. 同時に複数の効果が適用される時の処理

- 項目を定義しました。

## 1000. ターンの進行

### 全般

- 1002.3, 1002.4, 1003.2b, 1004.3, 1004.4, 1005.2b, 1005-1, 1005-2, 1005-3, 1005-4, 1006.2b, 1007.5, 1007.6 :  
ルール処理と誘発能力の発動の分割に伴い、記述を調整しました。

### 1002. 起床フェイズ

- 1002.1a, 1002.1b :

起床フェイズの処理を見直し、存在・領地のウェイクと夜を明ける順番を入れ替えました。

## 1100. 優先権とプレイヤーの行動

### 全般

- ルール処理と誘発能力の発動の分割に伴い、優先権発生時の記述を調整しました。
- 優先権の概略とライフサイクルを追記しました。

### 1101. 概要

- 1101.2b :  
優先権発生時に行う処理を追記しました。

#### 1101-1. 優先権の基本と考え方

- 優先権の原則となる内容を明記しました。

### 1102. 優先権の発生

- 1102.1 :  
誘発能力の発動方法の変更に伴い、優先権が発生するタイミングから、  
  
4. 発動した誘発能力の効果がパイルに置かれた時  
  
を削除し、1102.4 項も削除しました。
- 1102.2b :  
誘発能力が発動した時のみ優先権が発生するフェイズ・ステップがある旨を明記しました。
- 1102.4a :  
同時に複数の誘発能力が発動する状況での優先権の発生について、それらすべての能力が発動待機状態でなくなった後に優先権が発生する旨を明記しました。

### 1103. ルール処理の実行

- 誘発能力の発動方法の変更に伴い、項目を定義しました。

## 1104. 発動待機状態の誘発能力の発動

- 誘発能力の発動方法の変更に伴い、項目をルール処理から移動し、表現を調整しました。

## 1108. 起動能力の発動

- 1108.1 :  
『相手も／のみ起動できる。』起動能力について明記しました。

## 1110. 優先権の放棄

- 1110.1b :  
『連続して優先権を放棄した』とみなす状況を明記しました。
- 1110.2 :  
ルール処理と誘発能力の発動の分割に伴い、表現を調整しました。

## 1200. ルール処理

### 全般

- ルール処理と誘発能力の発動の分割に伴い、本項から以下の項目を削除しました。
  1. 1202. 発動待機状態の誘発能力のルール処理の解決

## 1204. ダメージによる動物の破壊のルール処理の解決

- 1204.1a :  
『破壊されない。』などの効果が適用されている動物にはこのルール処理を実行しない旨を追記しました。
- 1204.2 :  
例を追記しました。

## 1500. 同形反復の処理

### 全般

- 項目を定義しました。

## 1600. キーワード能力

### 全般

- 新たに登場したキーワード能力を定義しました。

### 1604. 《唯一》

- 1604.1 :  
領地の領土にも対応するよう、定義を変更しました。
- 1604.1a :  
墓地に置く存在・領土の選択に関して、領域に出た順序や《唯一》の有無は考慮しない旨を明記しました。

### 1605. 《装備》

- 1605.1 :  
能力の定義に『【常時（戦場）】これは攻撃と防御ができない。』を追記しました。
- 1605.2a :  
『～～が装備された状態で戦場に出る』効果について追記しました。
- 1605.3 :  
既に戦場に置かれている《装備》を持つ存在を『装備する』処理について追記しました。
- 1605.5 :  
『装備する』項目も参照する旨を追記しました。

### 1607. 《突破》

- 1607.1d :  
効果ダメージとはみなされない旨を追記しました。

### 1618. 《放浪者》

- 能力を定義しました。

### 1619. 《不可侵》

- 能力を定義しました。

### 1620. 《不壊》

- 能力を定義しました。

## 1700. カウンターの詳細

### 1701. 概要

- 1701.5a :  
各カウンターのコントローラーについて追記しました。

## 1800. ダメージの発生と計算

### 1801. 概要

- 1801.1 :  
誘発能力の発動方法の変更に伴い、『ダメージを与えた時』『ダメージを受けた時』の誘発能力の発動タイミングを、『ルール処理』から『優先権を得る直前』に変更しました。

### 1806. ダメージを受ける処理の実行

- 1806.2b :  
誘発能力の発動方法の変更に伴い、『ダメージを与えた時』『ダメージを受けた時』の誘発能力の発動タイミングを、『ルール処理』から『優先権を得る直前』に変更しました。

### 1807. 効果ダメージの割り振り

- 項目を定義し、効果ダメージを割り振る時の処理を追記しました。

## 【付則】 種属一覧

- 種属一覧を更新しました。