# ハイキュー!!バボカ!!BREAK
# 総合ルール

ver.1.06

最終更新日: 2026/10/16

## 目次


0. はじめに ..... 5

0-1. ハイキュー!!バボカ!!BREAK とは ..... 5

0-2. 基本原則／ルール・ゼロ ..... 5

1. ゲーム用語 ..... 8

1-1. 基礎用語の定義 ..... 8

1-2. 進行と盤面の構成 ..... 9

1-3. カード情報 ..... 10

1-4. 基本行動 ..... 13

2. カードの詳細内容 ..... 16

2-1. カードの表面と裏面 ..... 16

2-2. カード種類 ..... 16

2-3. 所属 ..... 16

2-4. 学年 ..... 16

2-5. ポジション ..... 17

2-6. カード名 ..... 17

2-7. サーブポイント ..... 17

2-8. ブロックポイント ..... 17

2-9. レシーブポイント ..... 17

2-10. トスポイント ..... 17

2-11. アタックポイント ..... 17

2-12. プレイタイミングアイコン ..... 17

2-13. テキスト欄 ..... 18

2-14. イラスト ..... 18

2-15. カード番号 ..... 18

2-16. レアリティ ..... 18

2-17. イラストレーター名 ..... 18

2-18. 著作権表記 ..... 18

2-19. カードの情報の更新 ..... 18

3. 領域 19

3-1. 領域と領域間の移動 19
3-2. デッキエリア 20
3-3. 手札 20
3-4. ドロップエリア 20
3-5. サーブエリア 20
3-6. ブロックエリア 21
3-7. レシーブエリア 21
3-8. トスエリア 21
3-9. アタックエリア 21
3-10. イベントエリア 21
3-11. セットエリア 21

4. ゲームの準備 22

4-1. デッキの準備 22
4-2. ゲーム前の手順 22

5. ゲームの進行 23

5-1. ターンの基本 23
5-2. 3 種類のターンの構成 23
5-3. インターバル 25
5-4. チェックプロセス 25
5-5. サーブフェイズ 26
5-6. スタートフェイズ 26
5-7. ブロックフェイズ 27
5-8. ドローフェイズ 28
5-9. レシーブフェイズ 28
5-10. トスフェイズ 29
5-11. アタックフェイズ 29
5-12. エンドフェイズ 30
5-13. 登場ステップ 30
5-14. フリーステップ 30
5-15. ジャッジステップ 31
5-16. ドローステップ 31
5-17. オフェンスポイント算出ステップ 31
5-18. ディフェンスポイント算出ステップ 32
5-19. クリンナップステップ 32
5-20. ロストセットステップ 32

6. スキルの使用と効果の解決 34

6-1. スキルの有効と無効 ..... 34
6-2. スキルの共通ルール ..... 34
6-3. スキルと既に発生した効果の指示 ..... 35
6-4. カードの最終情報の参照 ..... 35
6-5. パーマネント型スキルの扱い ..... 35
6-6. パッシブ型スキルの解決 ..... 35
6-7. アクティブ型スキルの使用 ..... 36
6-8. イベント型スキルの解決 ..... 37
6-9. 即時効果の解決 ..... 37
6-10. 継続効果の解決 ..... 37
6-11. 置換効果の解決 ..... 37
6-12. 特殊な効果の解決 ..... 38

7. 定型表記 ..... 38

7-1. 対象に関する表記 ..... 38
7-2. 条件分岐に関する表記 ..... 39
7-3. 数量指定に関する表記 ..... 39
7-4. 時間指定に関する表記 ..... 39
7-5. 公開に関する表記 ..... 39
7-6. 特殊な耐性に関する表記 ..... 40
7-7. 日本語版における独自の表記法則 ..... 40
7-8. 比較に関する表記 ..... 41
7-9. 回数に関する表記 ..... 41
7-10. 領域に関する表記 ..... 41
7-11. カードの移動に関する表記 ..... 42

8. ルール処理 ..... 42

8-1. ルール処理の基本 ..... 42
8-2. 敗北判定処理 ..... 42
8-3. キャラカードがキャラカードの上に置かれた場合の処理 ..... 42
8-4. カードが属する領域の変更に起因する処理 ..... 42
8-5. ゲームの進行に起因する処理 ..... 42
8-6. ゲーム進行を飛ばす処理 ..... 43

9. キーワード ..... 43

9-1. キーワードの基準 ..... 43
9-2. ドシャット N ..... 43
9-3. ワンタッチ N ..... 43
9-4. フェイント N ..... 44
9-5. ブロックアウト N ..... 44
9-6. ターン 1 ..... 44

9-7. Aパス N ..... 44
9-8. ツーアタック N ..... 44
9-9. バックアタック N ..... 44
9-10. 同時多発位置差攻撃〈所属〉 N ..... 45

10. その他 ..... 45

10-1. 永久循環 ..... 45
10-2. 発生源 ..... 45
10-3. 互換カードにおける情報の基準 ..... 45

11. 付表 ..... 46

11-1. 付表 1 ..... 46
11-2. 付表 2 ..... 46
11-3. 付表 3 ..... 46

# 0. はじめに

この文書は、ハイキュー!!バボカ!!BREAK を競技的に遊ぶ際の基盤となるルールです。

・ルールは細分化されて記載されており、それぞれ番号が振られています。

・1 つの行為を複数の番号のルールで説明する場合があります。

・ルールではない具体的な例示は斜体で記載されています。

・ルールに記載されている、想定されるカードの効果やチーム名などの固有名は、今後の商品の内容を規定及び保証するものではありません。

・この文書は適宜、追加・変更されます。

## 0-1. ハイキュー!!バボカ!!BREAK とは

0-1-1. **世界観**

このゲームは、コミック「ハイキュー!!」を原作とした TV アニメ、映画、小説などに展開する様々な作品の世界観や設定に基づいており、それらのキャラクターを駆使してバレーボールを疑似体験できる、対戦型カードゲームです。

0-1-2. **プレイ人数**

このゲームは原則 2 名のプレイヤーによる 1 対 1 での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。【プレイヤー†1-1-3】

0-1-3. **ゲームの勝敗と終了**

いずれかのプレイヤーが敗北した時点でゲームは終了し、敗北していないプレイヤーが勝利します。

0-1-3-1. いずれかのプレイヤーが敗北条件を満たしている場合、そのプレイヤーはただちにゲームに敗北します。【敗北判定処理†8-2】

0-1-3-1-1. 敗北条件は「自身のセットカードが 0 枚の状態で、ロストを宣言する」です。【セットカード†1-2-3】【ロストを宣言する†1-4-9】

0-1-3-2. 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ゲームに敗北します。【敗北判定処理†8-2】

0-1-3-2-1. 何らかの置換効果によって、投了による敗北が置換されることはありません。

0-1-3-3. 何らかの効果により、いずれかのプレイヤーが勝利したり、敗北したりする場合があります。そうした場合、その効果の「勝利する」や「敗北する」という指示を実行した時点でそのプレイヤーは勝利または敗北し、ゲームが終了します。【敗北判定処理†8-2】

## 0-2. 基本原則／ルール・ゼロ

0-2-1. これらの基本原則は、他のあらゆるルールに優先します。

0-2-2. **スキル優先**

カードに表記されているスキルが、【基本原則†0-2】を除く総合ルールの内容と矛盾する場合、原則としてスキルを優先します。【スキル†1-3-3】

0-2-2-1. 例外として、下記の項目番号のルールは、スキルに優先します。

・【投了の置換不可†0-1-3-2-1】・【登場に関する禁止事項†1-4-5-1†1-4-5-4-1】・【すべての領域の外†3-1-6-1】

0-2-3. **スキルの実行順序**

特に指定のない限り、スキルによって指示される内容はカードに表記されている順序で実行されます。

0-2-4. **ゲームの進行の順序**

「指定のフェイズに移行する」などの指示が無い限り、原則として、ターンやフェイズなどのゲームの進行はルールに従った順序で行います。【ゲームの進行†5】【移行†1-2-11】

0-2-5. **実行の概念**

0-2-5-1. 実行とはルールの処理や効果の解決などの何らかの行動を行うことです。

0-2-5-2. ゲームの進行において、実行不可能な行動は無視されます。【無視する†1-1-16】

0-2-5-2-1. 何らかの理由で、ある行動が別の行動に置換される場合、置換される前の行動は実行されなくなります。【置換効果†1-3-4-3】

0-2-5-2-1-1. 置換されることにより本来の行動が実行されなくなるため、その実行の可不可が問われる場合、不可能として扱われません。

0-2-5-3. すでにその状態にあるものを、改めて「その状態にする」と指示された場合、その行動は実行されず、状態は変化しません。また、「その状態にする」や「その状態になった時」といった条件も満たしません。

0-2-5-4. 何らかの理由で、ある行動を 0 回あるいは負の回数など、実行回数として成立しないことを求める場合、その行動は行われません。負の回数実行するということは逆の行動を行うということを意味しません。

0-2-5-5. 何らかの理由で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、それは行われません。何らかの効果により一定の量の行動を行うよう求められ、且つ、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。

*例:「ドロップエリアからカード 2 枚を手札に加える」という効果を解決する際、ドロップエリアにカードが 1 枚しか存在しない場合、カード 1 枚を手札に加えることができます。*

*例:「烏野のカード 1 枚と音駒のカード 1 枚を手札に加える」という効果を解決する際、対象のカードが 1 枚の場合、カード 1 枚を手札に加えることができます。*

ただし、「可能な限りその行動を行う」ということは、指定を無視して実行できるという意味ではありません。対象に指定が加えられた効果において、対象を適切に選択できない場合、その部分は実行不可能として扱います。

*例: 「異なるカード名のカード 2 枚を手札に加える」という効果を解決する際、対象のカードが 1 枚の場合、カードを手札に加えることはできません。*

0-2-6. **禁止優先**

何らかの行動を行うよう指示する効果と、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ます。

0-2-6-1. カードテキストにおける「○○のみ可能」という表記は、「○○以外不可能」という禁止の指示として扱います。

0-2-7. **行動順番の優先順位**

複数のプレイヤーが同時に何らかの行動を行うよう求められた場合、ターンプレイヤーから先に行います。

0-2-8. **同時の扱い**

・ルール処理において、複数のルール処理が同時に発生している場合は、それらは同時に行われ、その間の状況や情報の変化は無視します。【ルール処理†8-1-1】

・ルールにより定められていない複数の行動を同時に行うよう求められた場合、それらは 1 つずつ行われ、実質的には同時には扱われません。それらすべての行動が終わるまでの間、状況や情報は随時変化します。

0-2-9. **ゲーム内で使用する数値**

何らかの理由で、パラメータ、オフェンスポイント、ディフェンスポイント以外のカードの情報に修正が加えられる場合、特に指定がない、あるいはルール上で定義されていない限り、情報の数値は 0 以上の整数(小数点以下の端数を含まない数)のみが扱われ、負の数値になる場合、0 として扱います。パラメータ、オフェンスポイント、ディフェンスポイントは負の数値になる場合、負の数値として扱います。【パラメータ†1-3-2】【オフェンスポイント†5-17-2】【ディフェンスポイント†5-18-2】

0-2-10. **選択できる数**

何らかの理由で何らかの数を選ぶ場合、特に指定がない限り、0 以上の整数を選ぶ必要があります。負の整数は選べません。

0-2-10-1. 何らかの効果において「～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限り 0 を選ぶことができます。

0-2-11. **数値への修正効果と固定効果の適用期間**

数値への加算や減算を指示するスキルの効果や、「指定の数値を N にする」といった表記によって数値への変更を指示するスキルの効果は、下記のいずれかの状況を満たした時点で適用を終了します。

・変更を指示する効果が即時効果の場合、その効果はクリンナップステップまで適用されます。【クリンナップステップ†5-19】

・変更を指示する効果が継続効果の場合、その効果は解決後から指示される継続期間が終了するまで適用されます。また、指示される継続期間がない場合、クリンナップステップまで適用されます。

・変更を指示する効果がパーマネント型スキルの場合、その効果は効果の発生条件を満たしている限り、常に適用されます。

・変更された数値を持つカードがコート内のキャラの場合、キャラとして扱われなくなるまで適用されます。【キャラ†1-2-14】【コート†3-1-2】

・変更の対象がオフェンスポイントやディフェンスポイントの場合、その効果は対象としているオフェンスポイントやディフェンスポイントが消滅するまで適用されます。【オフェンスポイント†5-17-2】【ディフェンスポイント†5-18-2】【ジャッジステップ†5-15】

### 0-2-12. 数値への修正効果と固定効果

・数値への修正効果とは、数値に対して加算や減算を加える効果です。数値への修正効果は、適用されるたび累積します。

・数値の固定効果とは、数値を指定された数値に変更する効果です。パーマネント型スキル以外による数値の固定効果は、先に解決された効果から適用し、後から解決された効果によって、変更、上書きされます。

#### 0-2-12-1. 数値への修正効果と固定効果の優先順位

・継続効果と継続効果

複数の継続効果によって、数値に対して加算や減算の修正を加える効果や変更を加える効果、また固定する効果などが発生する場合、解決した順にそれらすべてが適用されます。

・継続効果とパーマネント型スキル

継続効果とパーマネント型スキルの両方によって、数値を固定する効果が適用されている場合、パーマネント型スキルによる効果が優先して適用され、残りの効果は無視されます。

・パーマネント型スキルとパーマネント型スキル

同時に複数のパーマネント型スキルによって、数値を固定する効果が発生している場合、先に適用された効果が優先して適用され、残りの効果は無視されます。【実行の概念†0-2-5-2】

### 0-2-13. 基準言語

ルールやカードに表記される文言において、異なる言語版ごとに翻訳によって意味に差異が生じる場合、それらの翻訳の元となるマスター版を基準とします。総合ルールマスター版は日本語で記載されています。

# 1. ゲーム用語

## 1-1. 基礎用語の定義

1-1-1. このルールの中で用いられる言葉の意味を、それぞれ下記のように規定します。

1-1-2. ゲーム

このルールにおけるゲームとは、1 回の対戦を行うことを指します。

1-1-3. プレイヤー

このルールにおけるプレイヤーとは、ゲームに参加して対戦を行う、そのゲーム内での情報を管理する 2 名の人物を指します。

1-1-3-1. ターンを進行中のプレイヤーをターンプレイヤー、他のプレイヤーを非ターンプレイヤーと呼びます。

1-1-3-2. ルールやカードテキストの表記において、「自分」はその状況を進行するプレイヤーやそのスキルを解決するプレイヤー、「相手」は自分以外のプレイヤーを指します。

1-1-4. オーナー

オーナーとは、デッキ構築時のそのカードの所有者を指します。

1-1-5. マスター

マスターとは、カードやスキルなどを現在使用しているプレイヤーを指します。

1-1-5-1. 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。

1-1-5-2. スキルのマスターとは、そのスキルの使用を宣言したプレイヤーや、そのスキルを有するカードのマスターであるプレイヤーを指します。

1-1-6. カード

カードとはハイキュー!!バボカ!!BREAK の商品、およびプロモーション用に配布された、販売元によって公式に認められたものを指します。

1-1-7. デッキ

デッキとは、「ゲームを遊ぶために用意する 40 枚のカードの束」と「デッキエリアに置かれているカード」などを指します。

1-1-8. 対象

対象とは、ルールやスキルにおいて指定される、カードやプレイヤーや領域や行動などを指します。

1-1-9. 宣言

プレイヤーの行う意思表示です。宣言は実行には含まれません。

1-1-10. 解決

解決とは、スキルから発生した効果の指示を実行することです。

1-1-11. 処理

ルールによる指示などを実行することを指します。

1-1-12. 行動

プレイヤーがゲームを進行するために取る行為を指します。

1-1-13. 情報

情報という語句には、カードの詳細内容、そのカードの置かれている領域、適用されている継続効果、公開または非公開であること、特定の領域に置かれているカードの枚数などが含まれます。

1-1-14. 誘発条件

パッシブ型スキルなどに表記された、そのスキルの効果が発生する条件となる事象を指します。誘発条件となる事象には、「プレイヤーが特定の行動をした時」や「特定のフェイズやステップの開始時や終了時」「ルールの処理によって特定の事象が発生した時」などがあります。

1-1-15. 待機状態

主に未解決のパッシブ型スキルが誘発条件を満たしていることを指します。また、ラリー中のいずれかの時点を解決の誘発条件とする遅発型効果が

発生していて、その未解決の指示が誘発条件を満たしていることも指します。

1-1-16. 公開と非公開

公開とはすべてのプレイヤーがその情報を見ることができることを指し、非公開とは公開ではないことを指します。

1-1-17. 無視する

対象の事象や情報が無いものとしてゲームを進行することを指します。

1-1-18. カッコやその他の記号

・(カードテキスト)

このカッコはスキルにおいて、スキル本文の指示の内容をより詳細に説明する補足文であることを表すために用いられます。(カードテキスト)は、それ自身が何らかの指示を表すものではなく、指示を実行する際には(カードテキスト)は無視されます。

また、ルールにおいては、上記の用法に限らず、文言の言い換えや文章の強調など、一般的な用法としても用います。

・「カード名」

このカッコはカードテキストにおいてカード名を示す場合に用いられます。

また、ルールにおいては、上記の用法に限らず、語句や文章の強調など、一般的な用法としても用います。

・†

この記号はこの総合ルールにおいて、参照するルール番号や関連のある項目を示す場合に用いられます。

・【文言】

この記号はこの総合ルールにおいて、文言を強調し目立たせる場合に用いられます。

## 1-2. 進行と盤面の構成

1-2-1. ゲームにおける時間的な概念とカードの配置などに関して用いられる言葉の意味を、それぞれ下記のように規定します。

1-2-2. セット

ゲームの勝敗、進行に関する単位の 1 つです。

1-2-2-1. 1 回の対戦は 3～5 セットで構成されます。

1-2-2-2. 自分がロストを宣言することを「自分がセットを落とす」、相手がロストを宣言することを「自分がセットを取る」、と表します。

1-2-3. セットカード

ゲームの進行を管理するために、ゲーム開始時にセットエリアに置かれるカードです。

1-2-4. サーブ権

ゲーム進行上の概念の 1 つです。各セットにおいて、最初にターンプレイヤーとなってゲームを進行する権利です。キャラカードを登場させないでロストを宣言することで、サーブ権を放棄することができます。

1-2-5. ラリー

ゲーム進行上の概念の 1 つです。いずれかのプレイヤーのサーブからいずれかのプレイヤーがロストを宣言するまでの、連続するターンのまとまりを表します。

1-2-6. インターバル

ゲーム進行に関する手順の 1 つです。セットとセットの間を表します。

1-2-7. ターン

ゲーム進行に関する手順の 1 つであり、単位の 1 つです。プレイヤーの手番を表します。

1-2-8. フェイズ

ゲーム進行に関する手順の 1 つであり、単位の 1 つです。ターンより小さい単位です。

1-2-9. ステップ

ゲーム進行に関する手順の 1 つであり、単位の 1 つです。フェイズより小さい単位です。

1-2-10. チェックプロセス

ゲーム進行に関する手順の 1 つです。進行内の固定の時点に設けられている他、ゲーム中の状況の変化に伴って設けられます。

1-2-11. 移行

移行とは、指定されたターンやフェイズからゲームを進行することを指します。指定したターンに移行した場合、そのターンの最初のフェイズの開始から、また、指定したフェイズに移行した場合、そのフェイズの開始からゲームを進行します。

1-2-12. 領域

領域とは、ゲーム内で参照される、主にカードが置かれる場所を指します。

1-2-13. 手札

手札とは、手札にあるカードやカードが手札にある状態を指します。

1-2-14. キャラ

キャラとは、コートの各エリアの一番上に置かれているキャラカードを指します。

1-2-14-1. キャラは、そのカードの置かれているエリアの名称を冠して下記のように表記します。

・サーブキャラはサーブエリアのキャラを指します。

・ブロックキャラはブロックエリアのキャラを指します。

・レシーブキャラはレシーブエリアのキャラを指します。

・トスキャラはトスエリアのキャラを指します。

・アタックキャラはアタックエリアのキャラを指します。

1-2-14-2. センターブロッカーはブロックエリアのキャラであり、ブロックエリアのセンターブロッカー置き場に置かれたキャラを指します。

1-2-14-3. サイドブロッカーはブロックエリアのキャラであり、ブロックエリアのサイドブロッカー置き場に置かれたキャラを指します。

1-2-15. ガッツ

ガッツとは、コートの各エリアのキャラの下に置かれているカードを指します。

1-2-15-1. いずれのプレイヤーも自由にガッツのカードの内容を見ることができます。

1-2-15-2. 自分をマスターとするエリア 1 つの中での、ガッツであるカードの順番は自分が自由に変えて構いません。

1-2-15-2-1. ガッツであるカードの情報を参照する場合を除き、ガッツであるカードに表記されている情報は無視されます。

・「カードの下にある場合」、「カードの下に置かれた時」、「このカードの上にカードが登場した時」などと表記されているスキルはその解決においては無視されず、解決の条件を満たしているものとして扱います。【有効なスキル†6-1-1】

1-2-15-3. キャラとして扱われる一番上に置かれているカード 1 枚が移動する場合、下に置かれているカードはその領域から移動しません。また、キャラとして扱われていたカードに適用されていた継続効果は、新たに現れたガッツであったカードに引き継がれません。

## 1-3. カード情報

1-3-1. カードに表記される情報などに関して用いられる言葉やアイコンの意味を、それぞれ下記のように規定します。

1-3-2. パラメータ

パラメータとは、キャラカードに表記されたそのカードにおけるゲーム的な価値を表す数値です。

・サーブポイントは主にそのカードをサーブキャラにした時に参照される数値です。

・ブロックポイントは主にそのカードをブロックキャラにした時に参照される数値です。

・レシーブポイントは主にそのカードをレシーブキャラにした時に参照される数値です。

・トスポイントは主にそのカードをトスキャラにした時に参照される数値です。

・アタックポイントは主にそのカードをアタックキャラにした時に参照される数値です。

1-3-2-1. パラメータに「－」と表記されている場合、そのカードはそのパラメータを持ちません。

1-3-2-1-1. 「－」は「0」ではありません。また、「－」は何らかの数値と大小を比べることができません。

1-3-2-1-2. 「－」は何らかの効果による加減の影響を受けません。

1-3-2-2. あるエリアにキャラカードを登場させる際、登場させるカードが、そのエリアに対応したパラメータに「－」と表記されている場合、そのカードを登場

させることはできません。

1-3-3. スキル

スキルとは、テキスト欄に表記された何らかの指示を示す文言です。

・1 つのスキルは、カード 1 枚のテキスト欄に表記された文言を指します。また、スキルの文言にはアイコン化されて表記されるものもあります。

・スキルは、パーマネント型スキル、パッシブ型スキル、アクティブ型スキル、イベント型スキルの 4 種類に分類されます。

1-3-3-1. パーマネント型スキル

パーマネント型スキルは、効果の発生条件を満たしている限り、常に何らかの効果を発生し続けているスキルです。

1-3-3-2. パッシブ型スキル

パッシブ型スキルは、そのスキルに表記された特定の誘発条件が満たされた時に待機状態となり、チェックプロセスにおいて自動的に効果を発生するスキルです。

1-3-3-2-1. パッシブ型スキルは下記の特徴を持ちます。

・パッシブ型スキルはその文言内に誘発条件を持ちます。

・誘発条件は 登場 というアイコンで表記されるものもあります。

・誘発条件は「アタックキャラが登場した時」「アタックキャラが登場するたび」「ターン終了時」など、行動や事象を条件として、文字列で表記されるものもあります。

1-3-3-3. アクティブ型スキル

アクティブ型スキルは、プレイヤーがフリーステップ中に使用を宣言することで効果を発生するスキルです。

1-3-3-3-1. アクティブ型スキルは下記の特徴を持ちます。

・キャラカードにおいてアクティブ型スキルは使用タイミングアイコンを持ちます。

1-3-3-4. イベント型スキル

イベント型スキルは、そのスキルが表記されたイベントカードをプレイヤーがフリーステップ中にプレイすることで効果を発生するスキルです。

1-3-3-4-1. イベント型スキルは下記の特徴を持ちます。

・イベント型スキルはイベントカードに表記されるスキルです。

1-3-3-5. 補足文

スキルにおいて、()で括られた文言が存在します。これはスキルの解説を目的とした補足文です。

1-3-3-5-1. 補足文はその前に表記されたスキルの指示の内容が具体的にわかるように表記しなおしたものです。スキルの効果の指示を実行する際、補足文に表記されている文言は無視され、補足文以外のスキルの指示のみを実行します。

1-3-3-6. 注釈文

テキスト欄の下に線で区分けされた、用語やキーワードの概要を説明した文言が存在します。これは注釈文と呼ばれるスキルの解説を目的とした文言です。

1-3-3-6-1. 注釈文はスキルに該当しません。

1-3-3-7. ▸

この記号はスキルにおいて、選択肢を示す場合に用いられます。

1-3-4. 効果

効果とは、スキルにより発生する指示の内容を指します。

・効果は即時効果、継続効果、置換効果の 3 種類に分類され、そのいずれかの種類 1 つ以上の性質を持ちます。

1-3-4-1. 即時効果

「即時効果」は、原則として効果の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。「カード 1 枚を引く」「このカードをドロップする」などのスキルにより発生する効果は「即時効果」です。

1-3-4-2. 継続効果

「継続効果」は、発生する効果が一定の期間有効である効果を指します。効果の継続期間を指示する効果は、原則としてその文言を含む文章

の句点(「。」)で示される指示内容まで適用されます。

1-3-4-3. 置換効果

「置換効果」は、ゲーム中にある事象が発生する場合、それを実行しないで指示される別の事象を実行するものを指します。スキルに「A する場合、代わりに B する」と表記されている場合、そのスキルにより発生する効果は「置換効果」です。

1-3-4-4. 遅発型効果

遅発型効果は、発生した効果によって、何らかの誘発条件を満たした時に改めて該当部分の解決を指示する効果を指します。これは、上記の即時効果、継続効果、置換効果のいずれにも付帯し得る性質です。

1-3-5. スキルコスト

スキルコストとは、アクティブ型スキルやイベント型スキルの使用の宣言の際に、同時に実行しなければならない代償を指します。

1-3-5-1. スキルコストを持つスキルは、その使用の宣言の際に同時にスキルコストの指示を実行する必要があり、実行できない場合、そのスキルの使用を宣言できません。

1-3-5-2. スキルコストはスキルにおいて「〔 〕:」を用いて表記されます。〔 〕の内側の文言が、そのスキルの持つスキルコストです。

1-3-6. 属性

カードが持つ特徴である、所属、学年、ポジションを指します。

1-3-7. エリアアイコン

スキルに付帯するアイコンで、スキルの表記の一種です。

1-3-7-1. これらのアイコンを付帯されたスキルは、そのスキルを持つカードが特定のエリアにある場合、そのスキルが使用の条件や誘発条件を満たし、効果を発生することを表します。

・サーブエリア

このスキルを持つカードがサーブエリアにある場合、そのスキルは使用の条件や誘発条件を満たし、効果を発生します。

・ブロックエリア

このスキルを持つカードがブロックエリアにある場合、そのスキルは使用の条件や誘発条件を満たし、効果を発生します。

・レシーブエリア

このスキルを持つカードがレシーブエリアにある場合、そのスキルは使用の条件や誘発条件を満たし、効果を発生します。

・トスエリア

このスキルを持つカードがトスエリアにある場合、そのスキルは使用の条件や誘発条件を満たし、効果を発生します。

・アタックエリア

このスキルを持つカードがアタックエリアにある場合、そのスキルは使用の条件や誘発条件を満たし、効果を発生します。

・コート

このスキルを持つカードがコートに属するいずれかの領域にある場合、そのスキルは使用の条件や誘発条件を満たし、効果を発生します。

・手札

このスキルを持つカードが手札にある場合、そのスキルは使用の条件や誘発条件を満たし、効果を発生します。

1-3-8. 使用タイミングアイコン

アクティブ型スキルに付帯するアイコンで、スキルの表記の一種です。

1-3-8-1. これらのアイコンを付帯されたアクティブ型スキルは、これらのアイコンによって指定される特定のフェイズのフリーステップにのみ、そのスキルの使用を宣言することが可能です。

・サーブフェイズ

このアイコンを付帯されたスキルは、サーブフェイズのフリーステップ中に使用を宣言することが可能です。

・ブロックフェイズ

このアイコンを付帯されたスキルは、ブロックフェイズのフリーステップ中に使用を宣言することが可能です。

・ドローフェイズ



レシーブフェイズ

このアイコンを付帯されたスキルは、ドローフェイズのフリーステップ中に使用を宣言することが可能です。

・トスフェイズ

このアイコンを付帯されたスキルは、レシーブフェイズのフリーステップ中に使用を宣言することが可能です。

・アタックフェイズ

このアイコンを付帯されたスキルは、トスフェイズのフリーステップ中に使用を宣言することが可能です。

・

このアイコンを付帯されたスキルは、アタックフェイズのフリーステップ中に使用を宣言することが可能です。

1-3-1. 誘発条件アイコン

スキルに付帯するアイコンで、スキルの表記の一種です。

1-3-1-1. これらのアイコンを付帯されたスキルは、特定の行動や状況を誘発条件としていることを表します。

・登場

このスキルを持つカードが登場した時に誘発条件を満たし、効果を発生します。

## 1-4. 基本行動

1-4-1. 基本行動とは、ルールやスキルの効果などによって指示される代表的な行動を指します。それらの用語の意味を、それぞれ下記のように規定します。

1-4-2. カードを引く

「カードを引く」とはデッキのカードを手札に加える行動のひとつであり、カードを手札に移動させることを指します。

「カードを引く」は、「カードを引く」という文言によって定義されます。他の行動によってカードがいずれかの領域から手札に加わる事象は、「カードを引く」として扱いません。

1-4-2-1. 「1 枚を引く」と指示がある場合、指示されたプレイヤーは自身のデッキの一番上のカード 1 枚を、他のプレイヤーに公開せずに自身の手札に移動します。【カードを移動させる手順†3-1-5-3】

1-4-3. シャッフルする

シャッフルするとは、対象のカード群を無作為の順番に並べ、いずれのプレイヤーもその順番がわからない状態にすることを指します。

1-4-3-1. 特定の領域をシャッフルする指示がある場合、その領域の非公開のカードすべてをカード群としてシャッフルします。

1-4-3-1-1. カード群の枚数が 0 枚または 1 枚の場合、そのシャッフルは実行不可能な行動です。

1-4-3-2. シャッフルは、それを指示する効果のマスターに関係なく、対象のカード群が置かれている領域のマスターであるプレイヤーが行います。

1-4-4. 選ぶ

スキルにおいて、何らかの対象を選ぶことを指示される場合、以下のルールに従います。

1-4-4-1. 選ぶ時点

・スキルに「～選び」や「～選ぶ」と表記されている場合、実行の際に、その指示があった段階で選ぶべき対象を選択します。

・スキルには「～選ぶ」などの表記がない場合でも、特定カードを指定する必要がある場合、同様に実行の際に、その指示があった段階で対象を選択します。

*例:スキルにおいて「ブロックキャラ 1 人を」といった表記で、カードを指定する必要がある場合、その指示を実行する際に対象のカードを選びます。*

1-4-4-2. 選ぶ数

・選ぶ数が指定されている場合、それが可能な限りその数になるまで対象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できません。

・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対象を選択できます。

・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、可能な限りの対象を選び、それらに対して効果を解決します。

1-4-4-3. 非公開領域のカードを選ぶ

・非公開領域のカード群から、指定されたカード情報を持つ特定のカードを選ぶ場合、対象のカード群の表面を確認し、選びます。そのマスターは相手にそれらのカードを公開する必要があります。

・非公開領域のカードを参照する場合、非公開領域のカードがその情報を持つことは保証されません。非公開領域のカードを選ぶプレイヤーは、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を選択できます。

1-4-4-4. 対象を 1 つも選べない場合

・選ぶ数が指定されているのに、対象を 1 つも選べない場合、その対象は選ばれません。その対象のかかわる効果はすべて無視されます。

1-4-5. **キャラカードを登場させる**

キャラカードを登場させるとは、キャラカードをサーブエリア、ブロックエリア、レシーブエリア、トスエリア、アタックエリアのいずれかにキャラとして置くことを指します。

キャラカードの登場は、登場という文言によって定義されます。以下の場合は、登場として扱いません。

・他の行動によってキャラカードがコートのいずれかのエリアに置かれる場合。

・キャラであるキャラカードがその領域から移動し、その下のガッツであったキャラカードがキャラとなる場合。

1-4-5-1. あるエリアに登場させる際、登場するべきカードが、そのエリアに対応したパラメータに「－」と表記されている場合、そのカードの登場を行うことはできません。

1-4-5-2. 何らかの効果によって、キャラカードを手札以外の領域から登場させる場合があります。

1-4-5-3. カードを登場させることは、必ずしもそのカードが領域を移動することを指しません。ある領域のガッツであるカードを同じ領域に登場させる場合があります。

1-4-5-4. 基本的なキャラカードの登場

ターンプレイヤーはサーブフェイズ、ブロックフェイズ、レシーブフェイズ、トスフェイズ、またはアタックフェイズの登場ステップに、手札にあるキャラカードをコート内の指定されるエリアに置くことができます。

1-4-5-4-1. 手札から登場させるカードを公開し、登場を宣言します。

・サーブフェイズの場合、キャラカードを出すエリアはサーブエリアで、出すカードは 1 枚です。

・ブロックフェイズの場合、キャラカードを出すエリアはブロックエリアで、出すカードは 1～3 枚です。

ただし、同じカード名のキャラカードは 2 枚以上出せません。

複数のキャラカードを登場させる場合、置かれるカードのうちの 1 枚はセンターブロッカーとなり、それ以外のカードはサイドブロッカーとなります。

何らかの効果でセンターブロッカーを置けない場合、キャラは 2 枚までしか置けず、置いたキャラはサイドブロッカーになります。

・レシーブフェイズの場合、キャラカードを出すエリアはレシーブエリアで、出すカードは 1 枚です。

・トスフェイズの場合、キャラカードを出すエリアはトスエリアで、出すカードは 1 枚です。

ただし、レシーブキャラと同じカード名のキャラカードを登場させることはできません。

・アタックフェイズの場合、キャラカードを出すエリアはアタックエリアで、出すカードは 1 枚です。

ただし、トスキャラと同じカード名のキャラカードを登場させることはできません。

1-4-5-4-2. 登場させるエリアにカードがある場合、ブロックエリアを除き、登場させるキャラカードを一番上に重ねて置きます。ブロックエリアにおいては、登場させるキャラカードのうち、センターブロッカーとしたキャラカードのみを一番上に重ねて置き、サイドブロッカーとしたキャラカードは他のキャラカードに重ねずに置きます。

1-4-6. **イベントカードをプレイする**

イベントカードをプレイするとは、そのカードに表記されたスキルを使うために、イベントカードをイベントエリアの一番上に置くことを指します。

イベントカードのプレイは、プレイという文言によって定義されます。以下の場合は、プレイとして扱いません。

・他の行動によってイベントカードがイベントエリアに置かれる場合。

1-4-6-1. 何らかの効果によって、イベントカードを手札以外の領域からプレイする場合があります。

1-4-6-2. 基本的なイベントカードのプレイ

ターンプレイヤーはサーブフェイズ、ブロックフェイズ、ドローフェイズ、レシーブフェイズ、トスフェイズ、またはアタックフェイズのフリーステップに、手札にあるイベントカードをプレイすることができます。この行動は以下の手順で進行します。

①手札にあるイベントカード 1 枚をイベントエリアに置き、プレイを宣言します。

・あるフェイズにプレイできるイベントカードは、プレイタイミングアイコンによってそのフェイズにプレイできることが示されています。

②イベントエリアにカードがある場合、プレイしたイベントカードを一番上に重ねて置きます。

③スキルの使用を宣言します。

④効果の指示を実行します。

1-4-7. ドロップする

ドロップするとは、指定されたカードをその領域からドロップエリアに移動することを指します。

1-4-8. N ガッツを払う

ガッツを払うとは、指定されたエリアからガッツであるカード N 枚をドロップエリアに移動することを指します。【カードを移動させる手順†3-1-5-3】

1-4-8-1. 特に指定がない場合、移動させるカードは、ガッツの支払いを指示したスキルを持つカードの下にあるガッツから任意のカードを選ぶことができます。

1-4-8-2. 要求されるガッツに何らかの指定がある場合、ガッツとなっているカードの情報は参照されます。

1-4-9. ロストを宣言する（ロストする）

ロストするとは、ターンプレイヤーが進行中のラリーを終了し、そのセットを落とすことを指します。

1-4-9-1. 登場ステップ中、ターンプレイヤーがキャラカードを登場させない場合、ターンプレイヤーは自動的にロストを宣言します。

1-4-9-2. フリーステップ中、ルール処理やスキルの効果の解決中ではない場合、かつ、待機状態のパッシブ型スキルや遅発型効果が無い場合、ターンプレイヤーは能動的にロストを宣言できます。【待機状態†1-1-14】

1-4-9-2-1. ラリー中のいずれかの時点を解決の条件とする遅発型効果が発生している場合でも、その効果が待機状態でなければ、ロストを宣言できます。

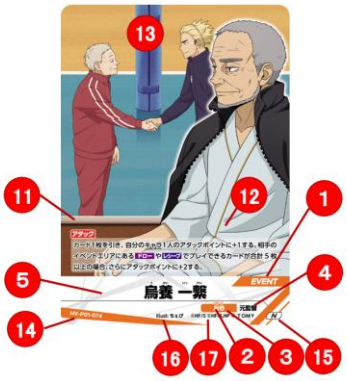
1-4-9-3. ジャッジステップ中、ブロックやレシーブに失敗した場合、ターンプレイヤーは自動的にロストを宣言します。

1-4-9-4. 何らかの効果によりロストを宣言する場合があります。

1-4-9-5. ロストを宣言するとただちにそのターンを終了し、ロストセットステップを実行します。【ロストセットステップ†5-20】

# 2. カードの詳細内容

キャラカード




イベントカード

①カード種類【†2-2】②所属【†2-3】③学年【†2-4】④ポジション【†2-5】⑤カード名【†2-6】⑥サーブポイント【†2-7】⑦ブロックポイント【†2-8】⑧レシーブポイント【†2-9】⑨トスポイント【†2-10】⑩アタックポイント【†2-11】⑪プレイタイミングアイコン【†2-12】⑫テキスト欄【†2-13】⑬イラスト【†2-14】⑭カード番号【†2-15】⑮レアリティ【†2-16】⑯イラストレーター名【†2-17】⑰著作権表記【†2-18】

※なお、カードによって、各情報の配置される位置や表記方法がサンプル画像とは異なるものも存在します。

## 2-1. カードの表面と裏面

2-1-1. カードには表面と裏面があります。カードの左下に、カード番号が表記されている側が表面で、表面でない側が裏面です。【カード番号†2-15】

## 2-2. カード種類

2-2-1. そのカードのカード種類を表す情報です。

2-2-2. カード種類はキャラカードとイベントカードの 2 種類です。

・キャラカードとは、バレーボール選手を表すカードです。

・イベントカードとは、ハイキュー!!の作中の名シーンや、選手以外の監督、コーチ、マネージャーなどのキャラクターを表すカードです。

## 2-3. 所属

2-3-1. そのカードが持つ属性の 1 つであり、そのカードの学校やチームなどを表す情報です。

・付表 1 に記載されている語句が所属です。【付表 1†11-1】

・所属の名称は、原作における正式名ではなく、省略された名称を用いる場合があります。

・1 枚のカードが複数の所属を持つ場合があります。

2-3-2. これはスキルによって参照する場合があります。

## 2-4. 学年

2-4-1. そのカードが持つ属性の 1 つであり、そのキャラクターの学生としての学年を表す情報です。

・付表 2 に記載されている語句が学年です。【付表 2†11-2】

・1 枚のカードが複数の学年を持つ場合があります。

2-4-2. これはスキルによって参照する場合があります。

2-4-3. そのキャラクターが学生ではない場合など、この属性を持たないカードもあります。

## 2-5. ポジション

2-5-1. そのカードが持つ属性の 1 つであり、そのキャラクターの所属チームにおけるポジションを表す情報です。

・付表 3 に記載されている語句がポジションです。【付表 3†11-3】

・1 枚のカードが複数のポジションを持つ場合があります。

2-5-2. これはスキルによって参照する場合があります。

2-5-3. そのキャラクターがバレーボール選手でない場合など、バレーボールにおけるポジション以外の語句が表記される場合があります。

## 2-6. カード名

2-6-1. そのカードの持つ固有名です。

2-6-1-1. カード名に何らかの同一の文字列が含まれる場合でも、文字列が完全に一致しない限り、それぞれ異なるカード名として扱います。

*例:「日向 翔陽」と「日向・影山」は別のカード名です。*

## 2-7. サーブポイント

2-7-1. そのカードをサーブに使用した場合に参照する、サーブの技術を表す情報です。【サーブフェイズ†5-5】

2-7-2. サーブポイントはパラメータの一種です。

2-7-3. パラメータは効果などにより加減された場合、負の数値になります。

## 2-8. ブロックポイント

2-8-1. そのカードをブロックに使用した場合に参照する、ブロックの技術を表す情報です。【ブロックフェイズ†5-7】

2-8-2. ブロックポイントはパラメータの一種です。

2-8-3. パラメータは効果などにより加減された場合、負の数値になります。

## 2-9. レシーブポイント

2-9-1. そのカードをレシーブに使用した場合に参照する、レシーブの技術を表す情報です。【レシーブフェイズ†5-9】

2-9-2. レシーブポイントはパラメータの一種です。

2-9-3. パラメータは効果などにより加減された場合、負の数値になります。

## 2-10. トスポイント

2-10-1. そのカードをトスに使用した場合に参照する、トスの技術を表す情報です。【トスフェイズ†5-10】

2-10-2. トスポイントはパラメータの一種です。

2-10-3. パラメータは効果などにより加減された場合、負の数値になります。

## 2-11. アタックポイント

2-11-1. そのカードをアタックに使用した場合に参照する、アタックの技術を表す情報です。【アタックフェイズ†5-11】

2-11-2. アタックポイントはパラメータの一種です。

2-11-3. パラメータは効果などにより加減された場合、負の数値になります。

## 2-12. プレイタイミングアイコン

2-12-1. そのカードをプレイすることができるフェイズを表す情報です。【イベントカードをプレイする†1-4-6】

2-12-2. イベントカードに表記されるアイコンです。このアイコンはスキルではありません。

2-12-3. イベントカードは、これらのアイコンによって指定される特定のフェイズのフリーステップにのみ、そのカードのプレイを宣言することが可能です。

・サーブ

このアイコンを付帯されたカードはサーブフェイズ中にプレイすることが可能です。

・ブロック

このアイコンを付帯されたカードはブロックフェイズ中にプレイすることが可能です。

・ドロー

このアイコンを付帯されたカードはドローフェイズ中にプレイすることが可能です。

・レシーブ

このアイコンを付帯されたカードはレシーブフェイズ中にプレイすることが可能です。

・トス

このアイコンを付帯されたカードはトスフェイズ中にプレイすることが可能です。

・アタック

このアイコンを付帯されたカードはアタックフェイズ中にプレイすることが可能です。

## 2-13. テキスト欄

2-13-1. そのカードの持つ固有のスキルを表記する欄です。【スキル†1-3-3】

2-13-2. テキスト欄が枠で表示されていなくてもスキルが表記されているデザインのカードもあります。

## 2-14. イラスト

2-14-1. カードの内容をイメージしたイラストです。

## 2-15. カード番号

2-15-1. そのカードのカード番号です。

## 2-16. レアリティ

2-16-1. そのカードのレアリティです。

2-16-2. これはゲーム上特に意味を持ちません。

## 2-17. イラストレーター名

2-17-1. そのカードのイラストのイラストレーターの名前です。

2-17-2. これはゲーム上特に意味を持ちません。

## 2-18. 著作権表記

2-18-1. そのカードの著作権表記です。

2-18-2. これはゲーム上特に意味を持ちません。

## 2-19. カードの情報の更新

2-19-1. カードの情報は、更新される場合があります。更新内容は公式ホームページなどで周知されます。

2-19-2. ゲーム内のカードの情報が、公式ホームページなどで周知される更新された情報と異なる場合は、更新された情報を持つカードとして扱います。

# 3. 領域

## 3-1. 領域と領域間の移動

3-1-1. **各プレイヤーの領域**

プレイヤーは自身をマスターとする領域をそれぞれ 1 つずつ有します。マスターの異なる同じ名前の領域は、それぞれ別の領域です。

領域には「デッキエリア」「セットエリア」「手札」「ドロップエリア」「サーブエリア」「ブロックエリア」「レシーブエリア」「トスエリア」「アタックエリア」「イベントエリア」の、10 の領域があります。

3-1-2. **各プレイヤーのコート**

あるプレイヤーに属する「サーブエリア」「ブロックエリア」「レシーブエリア」「トスエリア」「アタックエリア」の 5 つのエリアのすべてを包括して表す場合、そのプレイヤーのコートと表記します。それぞれのエリアは、個々のエリアであると同時にコートの一部でもあります。

3-1-3. **領域ごとのカード枚数に関する情報**

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に公開されており、いつでも確認することができます。

3-1-4. **公開領域と非公開領域**

領域によって、そこに置かれているカードの表面の内容がすべてのプレイヤーに公開されている領域とされていない領域があります。すべてのプレイヤーにカードの表面の内容が公開されている領域を公開領域、そうでない領域を非公開領域と呼びます。

3-1-5. **カードの移動**

カードの移動とは、あるカードの所属する領域が別の領域に変わることを指します。【カードが属する領域の変更に起因する処理†8-4】

・移動は、そのカードが移動後の領域に置かれたことで、実行したものとして扱います。

・特に指定がない限り、移動したカードは移動後の領域における新しいカードであるとみなされます。移動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。

3-1-5-1. コートに属する領域間で移動を行う場合、特に指定がない限り、前の領域で適用されていた効果がそのまま適用されます。

3-1-5-2. 複数のカードが、ある領域に同時に置かれる場合、特に指定がない限り、新しい領域に置く順番はそれらのカードのオーナーが決定します。

3-1-5-2-1. それらのカードのオーナーが、公開領域から非公開領域に同時に置く複数のカードの順番を決定できる場合、オーナーでないプレイヤーはそれらのカードの置かれる順番を知ることはできません。

3-1-5-3. カードを移動させる手順

・「N 枚を移動させる」という指示がある場合、N が 0 の場合、何もおこりません。N が 1 以上の場合、指定されたプレイヤーは「1 枚移動させる」を N 回繰り返します。

・「N 枚までを移動させる」と指示がある場合、N が 0 の場合、何もおこりません。N が 1 以上の場合、指定されたプレイヤーは、以下の行動を行います。

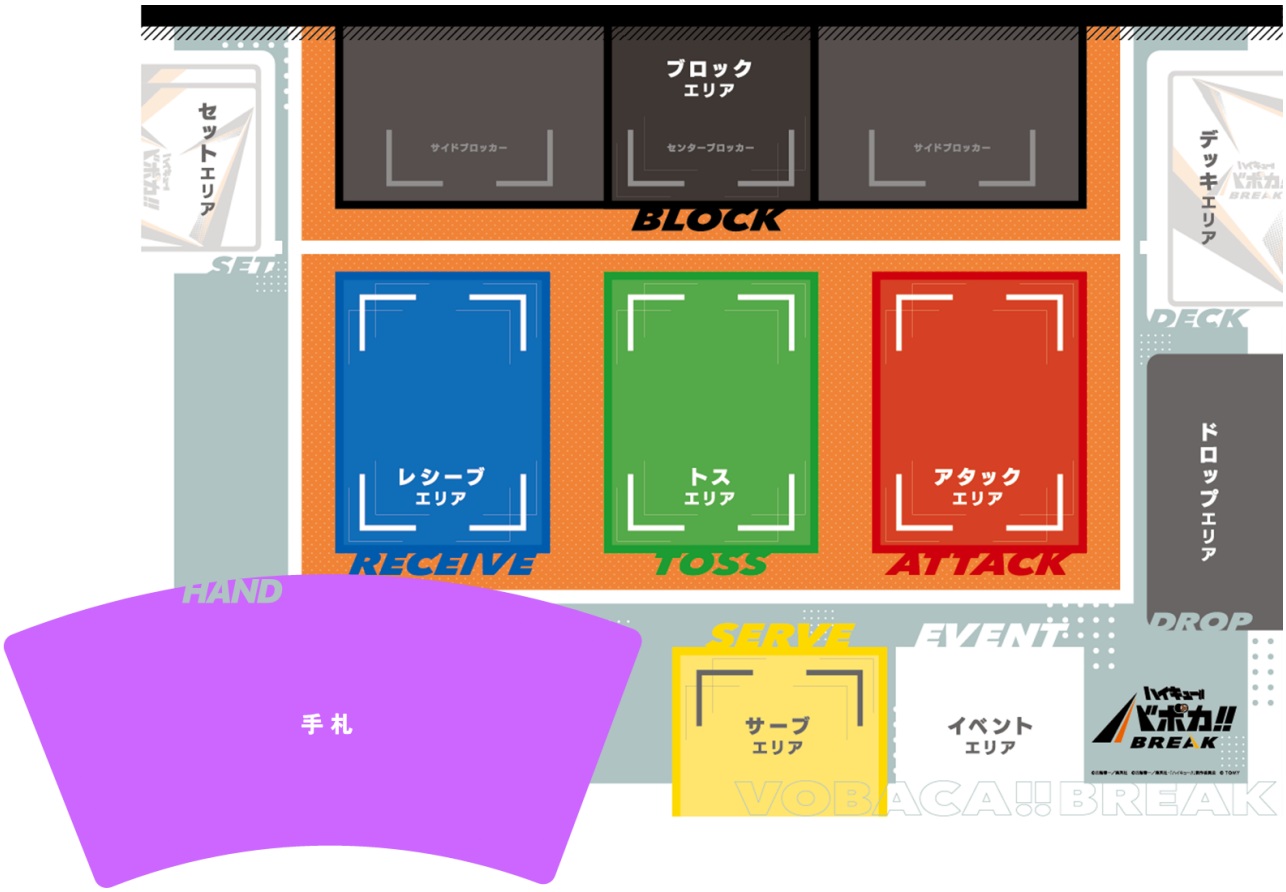
①指定されたプレイヤーは N を決定し、宣言します。

②指定されたプレイヤーは「1 枚を移動させる」を N 回実行します。

3-1-6. **すべての領域の外**

進行中のゲームにおいて、すべての領域に存在しないものは、ゲームの外にあるものです。ゲームの外は、領域ではありません。

3-1-6-1. ゲームの外にあるカードは、そのゲームにおいて参照されません。




## 3-2. デッキエリア

3-2-1. ゲーム開始時に自身のデッキを置く領域です。

3-2-2. この領域は非公開領域です。この領域のカードは裏向きに重ねて置かれ、いずれのプレイヤーもその内容や順番を見ることはできず、その順番を変更することはできません。

## 3-3. 手札

3-3-1. プレイヤーがデッキから引いたカードを置く領域です。

3-3-2. この領域は非公開領域ですが、自身の手札は自由に見ることができ、カードの順番は自由に変えることができます。

3-3-3. 他のプレイヤーの手札の内容を見ることはできません。

3-3-4. この領域にはカードを何枚でも置けます。

## 3-4. ドロップエリア

3-4-1. サイドブロッカーとして登場したキャラカードがブロックフェイズ終了時に置かれたり、ガッツとして支払われたカードなどが置かれたりする領域です。

3-4-2. この領域は公開領域です。この領域のカードは表向きに重ねて置かれ、いずれのプレイヤーも自由に内容を見ることができます。ドロップエリアのカードの順番はそのエリアのマスターが自由に変えて構いません。この領域に 2 枚目以降のカードを置く場合、それまでにあったカードの上に置きます。

3-4-3. この領域にはカードを何枚でも置けます。

## 3-5. サーブエリア

3-5-1. 自身のサーブをするキャラを置く領域です。

3-5-2. この領域は公開領域です。この領域のカードは表向きに重ねて置かれ、いずれのプレイヤーも自由に内容を見ることができます。この領域に 2 枚目以降のカードを置く場合、それまでにあったカードの上に置きます。

3-5-3. この領域にはカードを何枚でも置けます。

## 3-6. ブロックエリア

3-6-1. 自身のブロックをするキャラを置く領域です。

3-6-1-1. ブロックエリアの中には、センターブロッカー置き場とサイドブロッカー置き場があります。

3-6-2. この領域は公開領域です。この領域のカードは表向きに置かれ、いずれのプレイヤーも自由に内容を見ることができます。

3-6-2-1. センターブロッカー置き場に 2 枚目以降のカードを置く場合、それまでにあったカードの上に置きます。

3-6-2-2. センターブロッカー置き場にはカードを何枚でも置けます。

3-6-3. この領域にカードを登場させる場合、キャラカードを 3 枚まで置くことができます。

3-6-3-1. この時、置かれるカードのうちの 1 枚は必ずセンターブロッカーとなります。どのカードをセンターブロッカーとして登場させるかは、プレイヤーが任意で選ぶことができます。また、登場したカードのうち、センターブロッカー以外のカードはサイドブロッカーとなります。

## 3-7. レシーブエリア

3-7-1. 自身のレシーブをするキャラを置く領域です。

3-7-2. この領域は公開領域です。この領域のカードは表向きに重ねて置かれ、いずれのプレイヤーも自由に内容を見ることができます。この領域に 2 枚目以降のカードを置く場合、それまでにあったカードの上に置きます。

3-7-3. この領域にはカードを何枚でも置けます。

## 3-8. トスエリア

3-8-1. 自身のトスをするキャラを置く領域です。

3-8-2. この領域は公開領域です。この領域のカードは表向きに重ねて置かれ、いずれのプレイヤーも自由に内容を見ることができます。この領域に 2 枚目以降のカードを置く場合、それまでにあったカードの上に置きます。

3-8-3. この領域にはカードを何枚でも置けます。

## 3-9. アタックエリア

3-9-1. 自身のアタックをするキャラを置く領域です。

3-9-2. この領域は公開領域です。この領域のカードは表向きに重ねて置かれ、いずれのプレイヤーも自由に内容を見ることができます。この領域に 2 枚目以降のカードを置く場合、それまでにあったカードの上に置きます。

3-9-3. この領域にはカードを何枚でも置けます。

## 3-10. イベントエリア

3-10-1. プレイを宣言した自身のイベントカードを置く領域です。

3-10-2. この領域は公開領域です。この領域のカードは表向きに重ねて置かれ、いずれのプレイヤーも自由に内容を見ることができます。イベントエリアのカードの順番はそのエリアのマスターが自由に変えて構いません。この領域に 2 枚目以降のカードを置く場合、それまでにあったカードの上に置きます。

3-10-3. この領域にはカードを何枚でも置けます。

## 3-11. セットエリア

3-11-1. 自身のセットカードを置く領域です。

3-11-2. この領域は非公開領域です。この領域のカードは特に指定がない限り、裏向きで枚数がわかるように置かれ、いずれのプレイヤーも自由に内容を見ることができず、その順番を変更することはできません。この領域にカードを置く場合、それまでにあったカードの上に置きます。

3-11-3. スキルによって表向きで置かれたセットカードか、表向きになったセットカードは、公開領域のカードとして扱います。

3-11-4. この領域のカードが領域を移動する場合、特に指定がない限り好きなカードを選択することができます。

# 4. ゲームの準備

## 4-1. デッキの準備

4-1-1. 各プレイヤーはゲームの開始前に自身の所持する、ハイキュー!!バボカ!!BREAK のカードで構築したデッキを必要とします。

4-1-2. **デッキの構築条件**

デッキは以下の条件を満たして構築されている必要があります。

・デッキは 40 枚ちょうど

・イベントカードは 8 枚以下

4-1-2-1. デッキの構築条件に関するパーマネント型スキルは、上記のデッキ構築条件を変更する置換効果として適用されます。

4-1-2-1-1. デッキ構築に関するパーマネント型スキルとは、「デッキに指定枚数しか入れられない」または、「デッキに指定のカードを入れられない」「デッキに指定のカードしか入れられない」などと表記されているスキルを指します。

4-1-2-1-2. 「すべての領域のこのカードは【属性】を持つ」といった、属性、カード名などを得るパーマネント型スキルは、デッキ構築時から有効です。

## 4-2. ゲーム前の手順

4-2-1. ゲームの開始前に、各プレイヤーは以下の手順に従います。

4-2-1-1. このゲームで使用するデッキを提示します。使用するデッキは、この時点でのみ、デッキ構築に関するルールに定められた諸条件を満たしていればよいものとします。【デッキの構築条件†4-1-2】【パーマネント型スキルの扱い†6-5-4】

4-2-1-2. サーブ権の決定

最初のサーブ権を持つプレイヤー1 人を決定します。

・無作為にプレイヤー1 人を選びます。

・無作為な方法で決定した一方のプレイヤーが最初のサーブ権を持つか否かを選択します。そのプレイヤーがサーブ権を放棄した場合、もう 1 人のプレイヤーが自動的にサーブ権を持ちます。

4-2-1-3. デッキのシャッフル

各プレイヤーは自身のデッキをシャッフルします。その後、各プレイヤーは自身のデッキを裏向きのまま、デッキエリアに重ねて置きます。

4-2-1-4. 手札になるカード

各プレイヤーは自身のデッキからカード 6 枚を引き、それを最初の手札とします。その後、最初のサーブ権を持つプレイヤーから順に、各プレイヤーは1度だけ以下の手順に従って、引き直しを行うことができます。

4-2-1-4-1. 現在の手札の中から任意のカードを任意の枚数デッキに戻し、デッキをシャッフルします。その後、手札が 6 枚になるまで、デッキからカードを引きます。

4-2-1-5. セットカードの配置

各プレイヤーは自身のデッキの上から 2 枚をセットエリアに裏向きで置きます。

4-2-1-6. ゲームの開始へ

最初のサーブ権を持つプレイヤーのサーブフェイズからゲームを開始します。

4-2-2. ゲーム開始前に関するパーマネント型スキルは、上記のゲーム前の手順の、手札の枚数などの指定された項目を変更する置換効果として適用されます。【パーマネント型スキルの扱い†6-5-5】

# 5. ゲームの進行

## 5-1. ターンの基本

5-1-1. ゲームはターンという単位の手順を、ターンプレイヤーを交代しながら繰り返して進行します。【ターン†1-2-7】【プレイヤー†1-1-3】

5-1-1-1. いずれかのプレイヤーがロストを宣言するまでターンを繰り返すことで、1 回のセットが構成されます。【セット†1-2-2】

5-1-2. 1 回のターンはいくつかのフェイズで構成されます。またフェイズより小さい単位としてステップが存在します。【フェイズ†1-2-8】【ステップ†1-2-9】

5-1-3. そのターンのターンプレイヤーは、ルールに従ってフェイズやステップを実行します。

5-1-3-1. 何らかの理由でフェイズまたはステップが消滅する場合や飛ばされる場合、その中の誘発条件となる事象は発生せず、プレイヤーは何も行動できず、次のフェイズまたはステップに進みます。

5-1-4. ターンプレイヤーがロストを宣言した場合で、且つ、どちらのプレイヤーも敗北条件を満たしていない場合、インターバルに進みます。【インターバル†5-3】

## 5-2. 3 種類のターンの構成

5-2-1. ターンには 3 種類の構成があります。

5-2-2. 各セットの最初のターンは、サーブ権を持つプレイヤーをターンプレイヤーとして進行し、以下の 2 つのフェイズで構成されます。【サーブ権†1-2-4】

サーブフェイズ、エンドフェイズ【サーブフェイズ†5-5】【エンドフェイズ†5-12】

5-2-2-1. サーブフェイズを行うのは各セットの最初のターンのみです。

5-2-3. そのセット内のそれ以降のターンは、以下の 2 つのどちらかの構成となります。

・スタートフェイズでターンプレイヤーがブロックすることを選択した場合、そのターンは、以下の 3 つのフェイズで構成されます。

スタートフェイズ、ブロックフェイズ、エンドフェイズ【スタートフェイズ†5-6】【ブロックフェイズ†5-7】

・スタートフェイズでターンプレイヤーがレシーブすることを選択した場合、そのターンは、以下の 6 つのフェイズで構成されます。

スタートフェイズ、ドローフェイズ、レシーブフェイズ、トスフェイズ、アタックフェイズ、エンドフェイズ【ドローフェイズ†5-8】【レシーブフェイズ†5-9】【トスフェイズ†5-10】【アタックフェイズ†5-11】

ゲームの流れ
ラリー（サーブからロストまで）／セット獲得1回分の流れ
プレイヤーA
サーブフェイズ
エンドフェイズ
プレイヤーB
スタートフェイズ
ドローフェイズ
ブロックフェイズ
レシーブフェイズ
トスフェイズ
アタックフェイズ
直前に相手がアタックしている場合のみ選択可能
エンドフェイズ
プレイヤーA
スタートフェイズ
ドローフェイズ
ブロックフェイズ
レシーブフェイズ
トスフェイズ
アタックフェイズ
直前に相手がアタックしている場合のみ選択可能
エンドフェイズ
ロストの処理
インターバル

## 5-3. インターバル

5-3-1. ロストの後の処理を実行する期間です。

5-3-2. インターバルの手順

①インターバルの開始

・「インターバル中」を期限とする効果が有効になります。

②それぞれのプレイヤーは、手札が 6 枚になるまでカードを引きます。

③ロストを宣言したプレイヤーは、自身のセットエリアのカード 1 枚を手札に加えます。

④ロストを宣言したプレイヤーの継続効果が終了します。

⑤ロストを宣言したプレイヤーではないプレイヤーの継続効果が終了します。

⑥インターバルの終了

・「インターバル中」を期限とする効果が有効ではなくなります。

・ロストを宣言しなかったプレイヤーは次のセットでのサーブ権を得ます。サーブ権を得たプレイヤーをターンプレイヤーとして、次のセットのサーブフェイズに進みます。

## 5-4. チェックプロセス

5-4-1. チェックプロセスとは、パッシブ型スキルの解決、また遅発型効果の解決を実行するための期間です。

5-4-2. チェックプロセスの手順

①ルール処理を完了する

・ルール処理の途中である場合や、処理すべきルール処理がある場合、そのルール処理を終わらせます。また、ルール処理の結果、新たにルール処理が発生する場合、未処理のルール処理がなくなるまで【①】を繰り返します。

・未処理のルール処理がない場合、【②】へ進みます。

②ターンプレイヤーの遅発型効果の解決やパッシブ型スキルの解決を完了する

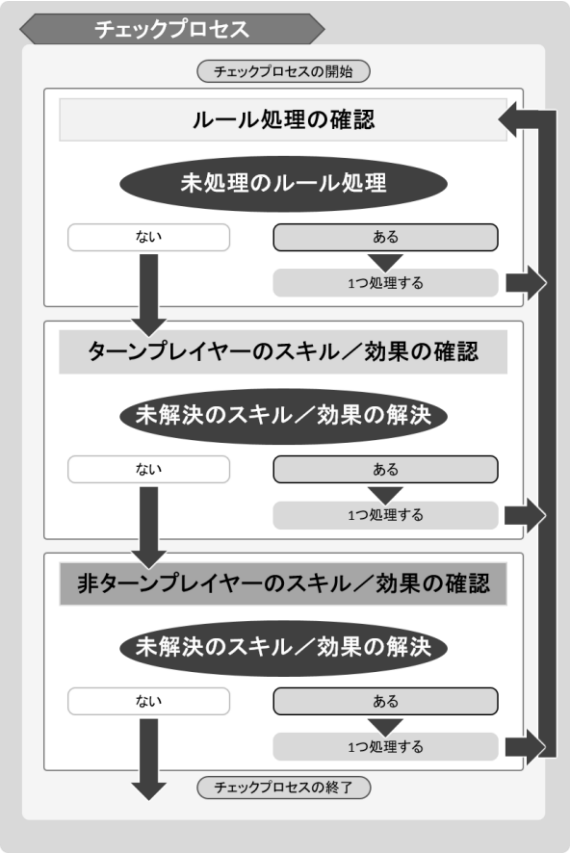
・ターンプレイヤーをマスターとする解決すべき待機状態のパッシブ型スキルや遅発型効果がある場合、ターンプレイヤーはそのうちの任意の 1 つを解決し、【①】に戻ります。それらがない場合、【③】へ進みます。

③非ターンプレイヤーの遅発型効果の解決やパッシブ型スキルの解決を完了する

・非ターンプレイヤーをマスターとする解決すべき待機状態のパッシブ型スキルや遅発型効果がある場合、非ターンプレイヤーはそのうちの任意の 1 つを解決し、【①】に戻ります。それらがない場合、【④】へ進みます。

④チェックプロセスを終了する

・フェイズやステップなど、元のゲームの進行を継続します。



## 5-5. サーブフェイズ

5-5-1. サーブを行い、ラリーを開始するフェイズです。

5-5-2. **サーブフェイズの手順**

①フェイズの開始

・「サーブフェイズ中」や「自分のターン中」や「このセット中」を期限とする効果が有効になります。

・「サーブフェイズ開始時」や「ターン開始時」や「セット開始時」を誘発条件とするスキルが待機状態になります。

・チェックプロセスを実行します。【チェックプロセス†5-4】

②登場ステップ【登場ステップ†5-13】

・このステップに、ターンプレイヤーがキャラカードを登場させられない場合、ターンプレイヤーはロストを宣言し、ロストセットステップに進みます。【ロストセットステップ†5-20】

・チェックプロセスを実行します。

③フリーステップ【フリーステップ†5-14】

・ターンプレイヤーがロストを宣言した場合、ロストセットステップに進みます。【ロストセットステップ†5-20】

・チェックプロセスを実行します。

④オフェンスポイント算出ステップ【オフェンスポイント算出ステップ†5-17】

⑤フェイズの終了

・「サーブフェイズ終了時」を誘発条件とするスキルが待機状態になります。

・チェックプロセスを実行します。

・「サーブフェイズ中」や「このフェイズ中」を期限とする効果が有効ではなくなります。

・エンドフェイズに進みます。【エンドフェイズ†5-12】

## 5-6. スタートフェイズ

5-6-1. ターンプレイヤーが自身のターン開始段階での様々な処理を実行するフェイズです。

5-6-2. **スタートフェイズの手順**

①フェイズの開始

・「スタートフェイズ中」や「自分のターン中」を期限とする効果が有効になります。

・「スタートフェイズ開始時」や「ターン開始時」を誘発条件とするスキルが待機状態になります。

・チェックプロセスを実行します。【チェックプロセス†5-4】

②ブロックかレシーブの選択

・このターンに、ターンプレイヤーは、自身がブロックフェイズを行うかレシーブフェイズを行うかを選択し、宣言します。

③フェイズの終了

・「スタートフェイズ終了時」を誘発条件とするスキルが待機状態になります。

・チェックプロセスを実行します。

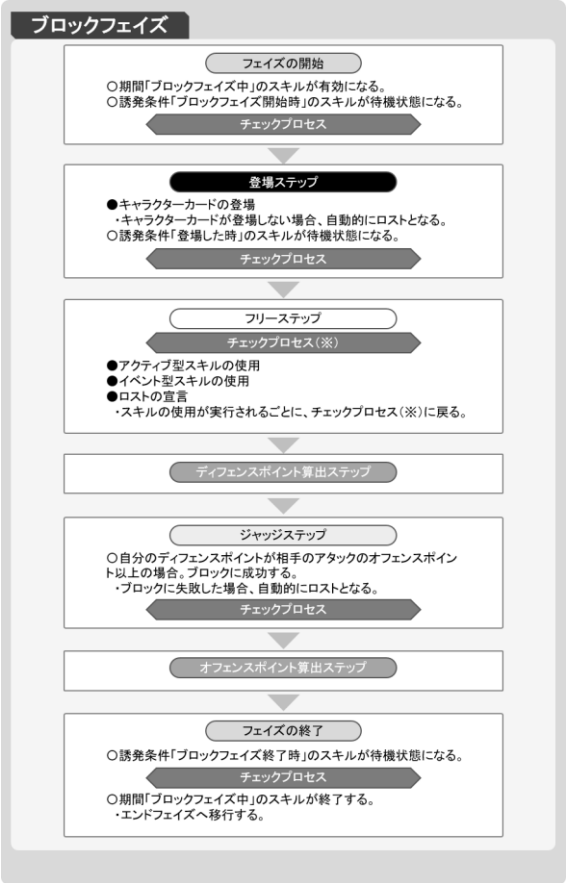
・「スタートフェイズ中」を期限とする効果が有効ではなくなります。

・【②】でブロックフェイズ行うことを選択している場合、ブロックフェイズに進みます。【②】でレシーブフェイズ行うことを選択している場合、ドローフェイズに進みます。【ブロックフェイズ†5-7】【ドローフェイズ†5-8】

## 5-7. ブロックフェイズ

5-7-1. ターンプレイヤーがブロックを行うフェイズです。

5-7-2. **ブロックフェイズの手順**




①フェイズの開始

・「ブロックフェイズ中」を期限とする効果が有効になります。

・「ブロックフェイズ開始時」を誘発条件とするスキルが待機状態になります。

・チェックプロセスを実行します。【チェックプロセス†5-4】

②登場ステップ【登場ステップ†5-13】

・このステップに、ターンプレイヤーがキャラカードを登場させない場合、ターンプレイヤーはロストを宣言し、ロストセットステップに進みます。【ロストセットステップ†5-20】

・チェックプロセスを実行します。

③フリーステップ【フリーステップ†5-14】

・ターンプレイヤーがロストを宣言した場合、ロストセットステップに進みます。【ロストセットステップ†5-20】

・チェックプロセスを実行します。

④ディフェンスポイント算出ステップ【ディフェンスポイント算出ステップ†5-18】

⑤ジャッジステップ

・このステップに、ブロックに失敗した場合、ターンプレイヤーはロストを宣言し、ロストセットステップに進みます。【ロストセットステップ†5-20】

⑥オフェンスポイント算出ステップ【オフェンスポイント算出ステップ†5-17】

⑦フェイズの終了

・サイドブロッカーであるキャラをすべてドロップエリアに移動します。

・「ブロックフェイズ終了時」を誘発条件とするスキルが待機状態になります。

・チェックプロセスを実行します。

・「ブロックフェイズ中」や「このフェイズ中」を期限とする効果が有効ではなくなります。

・エンドフェイズに進みます。【エンドフェイズ†5-12】

## 5-8. ドローフェイズ

5-8-1. デッキからカードを手札に加えるフェイズです。

5-8-2. ドローフェイズの手順

①フェイズの開始

・「ドローフェイズ中」を期限とする効果が有効になります。

・「ドローフェイズ開始時」を誘発条件とするスキルが待機状態になります。

・チェックプロセスを実行します。【チェックプロセス†5-4】

②ドローステップ【ドローステップ†5-16】

・チェックプロセスを実行します。

③フリーステップ【フリーステップ†5-14】

・ターンプレイヤーがロストを宣言した場合、ロストセットステップに進みます。【ロストセットステップ†5-20】

・チェックプロセスを実行します。

④フェイズの終了

・「ドローフェイズ終了時」を誘発条件とするスキルが待機状態になります。

・チェックプロセスを実行します。

・「ドローフェイズ中」を期限とする効果が有効ではなくなります。

・レシーブフェイズに進みます。【レシーブフェイズ†5-9】

## 5-9. レシーブフェイズ

5-9-1. ターンプレイヤーがレシーブを行うフェイズです。

5-9-2. レシーブフェイズの手順

①フェイズの開始

・「レシーブフェイズ中」を期限とする効果が有効になります。

・「レシーブフェイズ開始時」を誘発条件とするスキルが待機状態になります。

・チェックプロセスを実行します。【チェックプロセス†5-4】

②登場ステップ【登場ステップ†5-13】

・このステップに、ターンプレイヤーがキャラカードを登場させない場合、ターンプレイヤーはロストを宣言し、ロストセットステップに進みます。【ロストセットステップ†5-20】

・チェックプロセスを実行します。

③フリーステップ【フリーステップ†5-14】

・ターンプレイヤーがロストを宣言した場合、ロストセットステップに進みます。【ロストセットステップ†5-20】

・チェックプロセスを実行します。

④ディフェンスポイント算出ステップ【ディフェンスポイント算出ステップ†5-18】

⑤ジャッジステップ

・このステップに、レシーブに失敗した場合、ターンプレイヤーはロストを宣言し、ロストセットステップに進みます。【ロストセットステップ†5-20】

⑥フェイズの終了

・「レシーブフェイズ終了時」を誘発条件とするスキルが待機状態になります。

・チェックプロセスを実行します。

・「レシーブフェイズ中」や「このフェイズ中」を期限とする効果が有効ではなくなります。

・トスフェイズに進みます。【トスフェイズ†5-10】

## 5-10. トスフェイズ

5-10-1. ターンプレイヤーがトスを行うフェイズです。

5-10-2. **トスフェイズの手順**

①フェイズの開始

・「トスフェイズ中」を期限とする効果が有効になります。

・「トスフェイズ開始時」を誘発条件とするスキルが待機状態になります。

・チェックプロセスを実行します。【チェックプロセス†5-4】

②登場ステップ【登場ステップ†5-13】

・このステップに、ターンプレイヤーがキャラカードを登場させない場合、ターンプレイヤーはロストを宣言し、ロストセットステップに進みます。【ロストセットステップ†5-20】

・チェックプロセスを実行します。

③フリーステップ【フリーステップ†5-14】

・ターンプレイヤーがロストを宣言した場合、ロストセットステップに進みます。【ロストセットステップ†5-20】

・チェックプロセスを実行します。

④フェイズの終了

・「トスフェイズ終了時」を誘発条件とするスキルが待機状態になります。

・チェックプロセスを実行します。

・「トスフェイズ中」や「このフェイズ中」を期限とする効果が有効ではなくなります。

・アタックフェイズに進みます。【アタックフェイズ†5-11】

## 5-11. アタックフェイズ

5-11-1. ターンプレイヤーがアタックを行うフェイズです。

5-11-2. **アタックフェイズの手順**

①フェイズの開始

・「アタックフェイズ中」を期限とする効果が有効になります。

・「アタックフェイズ開始時」を誘発条件とするスキルが待機状態になります。

・チェックプロセスを実行します。【チェックプロセス†5-4】

②登場ステップ【登場ステップ†5-13】

・このステップに、ターンプレイヤーがキャラカードを登場させない場合、ターンプレイヤーはロストを宣言し、ロストセットステップに進みます。【ロストセットステップ†5-20】

・チェックプロセスを実行します。

③フリーステップ【フリーステップ†5-14】

・ターンプレイヤーがロストを宣言した場合、ロストセットステップに進みます。【ロストセットステップ†5-20】

・チェックプロセスを実行します。

④オフェンスポイント算出ステップ【オフェンスポイント算出ステップ†5-17】

⑤フェイズの終了

・「アタックフェイズ終了時」を誘発条件とするスキルが待機状態になります。

・チェックプロセスを実行します。

・「アタックフェイズ中」や「このフェイズ中」を期限とする効果が有効ではなくなります。

・エンドフェイズに進みます。【エンドフェイズ†5-12】

## 5-12. エンドフェイズ

5-12-1. ターンの最後に様々な処理を実行するフェイズです。

5-12-2. エンドフェイズの手順

①フェイズの開始

・「エンドフェイズ中」を期限とする効果が有効になります。ただし、すでに有効であるスキルは重複して有効になりません。

・「エンドフェイズ開始時」や「ターン終了時」を誘発条件とするスキルが待機状態になります。ただし、このターン中に 1 度でも待機状態になったスキルは待機状態になりません。

・チェックプロセスを実行します。【チェックプロセス†5-4】

・「ターン終了時」で表記されている誘発条件を持つスキルのうち、このターン中にまだ待機状態になっていないスキルが存在する場合、【①】を繰り返します。そうでない場合、【②】に進みます。

②クリンナップステップ【クリンナップステップ†5-19】

③フェイズの終了

・チェックプロセスを実行します。

・このターンを終了し、現在の非ターンプレイヤーをターンプレイヤーとして、次のターンのスタートフェイズに進みます。【スタートフェイズ†5-6】

## 5-13. 登場ステップ

5-13-1. 手札から、キャラカードをコートに出すステップです。

5-13-2. 登場ステップの手順

①キャラカードの登場

・ターンプレイヤーは自身の手札からキャラカードをコートに出します。キャラカードの登場に際して、それを行うフェイズごとに個別の条件があります。【登場に関する禁止事項†1-4-5-1†1-4-5-4-1】

・ターンプレイヤーがキャラカードを登場させなかった場合、ターンプレイヤーはロストを宣言し、ロストセットステップに進みます。【ロストセットステップ†5-20】

・チェックプロセスを実行します。【チェックプロセス†5-4】

②ステップの終了

・このステップを終了します。

・フリーステップに進みます。【フリーステップ†5-14】

## 5-14. フリーステップ

5-14-1. キャラカードのアクティブ型スキルを使用したり、イベントカードのイベント型スキルを使用したりするステップです。

5-14-2. フリーステップは直前のドローステップや登場ステップにおいて、「ステップの終了」を実行した場合にのみ、実行されます。何らかの要因で直前のステップが「ステップの終了」を実行していない場合、そのフェイズのフリーステップは実行されません。【ゲームの進行に起因する処理†8-5】

5-14-3. フリーステップの手順

①チェックプロセス

・チェックプロセスを実行します。【チェックプロセス†5-4】

②ターンプレイヤーは以下の行動のいずれかを行うことができます。

・キャラカードのアクティブ型スキルを使用する。スキルの解決後、【①】に戻る。

・イベントカードをプレイし、スキルを使用する。スキルの解決後、【①】に戻る。

・ロストを宣言し、ロストセットステップに進む。【ロストセットステップ†5-20】

・何もしないで【③】に進む

③ステップの終了

・このステップを終了します。

## 5-15. ジャッジステップ

5-15-1. 相手のオフェンスポイントと自分のディフェンスポイントを比較して、防御の成否を確認するステップです。

5-15-2. **ジャッジステップの手順**

①防御の成否の判定

・相手のオフェンスポイントと自分のディフェンスポイントを比較し、ブロックまたはレシーブの成否を確認します。

②チェックプロセスを実行します。【チェックプロセス†5-4】

③オフェンスポイントとディフェンスポイントの消滅

・オフェンスポイントとディフェンスポイントが消滅します。

・【①】でブロックまたはレシーブに成功した場合、【④】に進みます。

・【①】でブロックまたはレシーブに失敗した場合、ターンプレイヤーはロストを宣言し、ロストセットステップに進みます。【ロストセットステップ†5-20】

④ステップの終了

・このステップを終了します。

5-15-3. **防御の失敗条件**

・ブロックフェイズにおいて、ディフェンスポイントがオフェンスポイント未満の場合、ブロックが失敗します。

・レシーブフェイズにおいて、ディフェンスポイントがオフェンスポイント未満の場合、レシーブが失敗します。

・何らかの効果により、上記以外の条件によって防御の成否の判定を行う場合があります。

・防御の失敗条件が複数存在している場合、いずれか 1 つでも失敗条件を満たすと防御に失敗します。

## 5-16. ドローステップ

5-16-1. デッキからカードを手札に加えるステップです。

5-16-2. **ドローステップの手順**

①カード 1 枚を引く

・ターンプレイヤーはデッキからカードを 1 枚引きます。

②ステップの終了

・このステップを終了します。

・フリーステップに進みます。【フリーステップ†5-14】

## 5-17. オフェンスポイント算出ステップ

5-17-1. 自分のオフェンスポイントを暫定的に算出し、宣言するステップです。

5-17-2. **オフェンスポイント**

オフェンスポイントとは、相手にボールを返す際のボールの威力や攻撃の上手さを表した数値です。

5-17-3. **サーブのオフェンスポイント**

そのターンに、サーブフェイズを行っていた場合、オフェンスポイントはサーブキャラのサーブポイントを基準にし、それに修正や変更を加えた数値です。

5-17-4. **ブロックのオフェンスポイント**

そのターンに、ブロックフェイズを行っていた場合、オフェンスポイントは 0 を基準にし、それに修正や変更を加えた数値です。

5-17-5. **アタックのオフェンスポイント**

そのターンに、アタックフェイズを行っていた場合、オフェンスポイントはトスキャラのトスポイントとアタックキャラのアタックポイントを基準にし、それらの合計とそれらに修正や変更を加えた数値です。

5-17-6. 算出されたオフェンスポイントは、次の相手のターンのジャッジステップ終了時まで、オフェンスポイントの基準となります。

5-17-7. オフェンスポイント算出ステップ終了後、オフェンスポイントは算出の元となったキャラのパラメータから独立します。算出の元となったキャラのパラメータが変動しても、算出されたオフェンスポイントは変動しません。

## 5-18. ディフェンスポイント算出ステップ

5-18-1. 自分のディフェンスポイントを暫定的に算出し、宣言するステップです。

5-18-2. **ディフェンスポイント**

ディフェンスポイントとは、相手から来たボールを受ける際の防御の上手さを表した数値です。

5-18-3. **ブロックのディフェンスポイント**

そのターンに、ブロックフェイズを行っていた場合、ディフェンスポイントはブロックキャラのブロックポイントを基準にし、それに修正や変更を加えた数値です。ブロックキャラが複数の場合、ディフェンスポイントはすべてのブロックキャラのブロックポイントの合計を基準にし、それに修正や変更を加えた数値です。

5-18-4. **レシーブのディフェンスポイント**

そのターンに、レシーブフェイズを行っていた場合、ディフェンスポイントはレシーブキャラのレシーブポイントを基準にし、それらの合計とそれらに修正や変更を加えた数値です。

5-18-5. 算出されたディフェンスポイントは、そのターンのジャッジステップ終了時まで、ディフェンスポイントの基準となります。

5-18-6. ディフェンスポイント算出ステップ終了後、ディフェンスポイントは算出の元となったキャラのパラメータから独立します。算出の元となったキャラのパラメータが変動しても、算出されたディフェンスポイントは変動しません。

## 5-19. クリンナップステップ

5-19-1. 継続効果の終了を確認するステップです。

5-19-2. 継続期間に関する表記が特にない限り、発生している継続効果は、効果が終了します。

5-19-3. パラメータなどの数値を修正する効果や固定する効果は、効果が終了します。

## 5-20. ロストセットステップ

5-20-1. ロストの後、そのセットを終了するためのステップです。

5-20-2. このステップを進行するターンプレイヤーは、いずれかのプレイヤーによってロストが宣言された時点でのターンプレイヤーです。

5-20-3. **ロストセットステップの手順**

①オフェンスポイントやディフェンスポイントの消滅

・オフェンスポイントやディフェンスポイントが存在している場合、それらが消滅します。

②ロストセットステップの開始

・「ロストを宣言した時」や「ロストした時」を誘発条件とするスキルが待機状態になります。

・チェックプロセスを実行します。

③セット中の効果の終了

・そのセット中のいずれかの時点を効果の終了期限とする継続効果が有効である場合、その指示が有効である期間が終了します。

④セット中の待機状態の消滅

・そのセット中に誘発条件を満たしていたパッシブ型スキルの待機状態や、そのセット中のいずれかの時点を解決の条件とする遅発型効果が有効である場合、それは消滅し、その指示の解決は行われません。

⑤ロストセットステップの終了

・このステップを終了し、インターバルに進みます。【インターバル†5-3】

# 6. スキルの使用と効果の解決

スキルの種類によって、効果の解決までの条件や方法が異なります。

## 6-1. スキルの有効と無効

6-1-1. **有効なスキル**

「スキルが有効である」とは、スキルのすべてが無効ではないことを指します。

・スキルが使用できる状態にある場合、そのスキルは有効です。また、そのスキルが効果を発生する状態にある場合、そのスキルは有効です。

・一部あるいは全部が特定の条件下で使用できる何らかのスキルがその条件が満たされていない状態にある場合でも、そのスキルが無効でなければ、そのスキルは条件不十分で使用できませんが有効です。有効であるということはスキルの使用や効果の発生を保証するものではありません。

6-1-2. **無効なスキル**

何らかの効果により、スキルのすべてや一部が無効であることを指します。

・1 つのスキルのすべてが無効である場合、そのスキルのマスターはそのスキルの使用を宣言することができず、そのスキルは効果を発生することはありません。そのスキル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。

・1 つのスキルの一部が無効である場合、その部分は効果を発生することはありません。そのスキル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。

6-1-2-1. カードに表記された元々のスキルが無効になった場合、効果は発生しませんが、その部分は存在します。

6-1-2-2. 何らかのスキルによって付与されたスキルが無効になった場合、その部分は消滅します。

6-1-3. **スキルが無効な状態のカード**

特に指定なくスキルすべてを無効にされているカードは、新たなスキルを得られません。

## 6-2. スキルの共通ルール

6-2-1. 原則として、何らかのスキルの効果の解決中に、別のスキルの効果を割り込んで解決することはありません。

6-2-1-1. ただし、遅発型効果は使用の宣言から解決までの間に、別のスキルの使用の宣言や解決が実行される場合があります。【遅発型効果†1-3-4-4】【チェックプロセス†5-4】

6-2-1-2. 何らかの効果で別のスキルの効果の解決を指示される場合、対象の効果はそれの解決を指示したスキルの解決中に解決します。【特殊な効果の解決†6-12-1】

6-2-2. **スキルとスキルコストに関する禁止の連動**

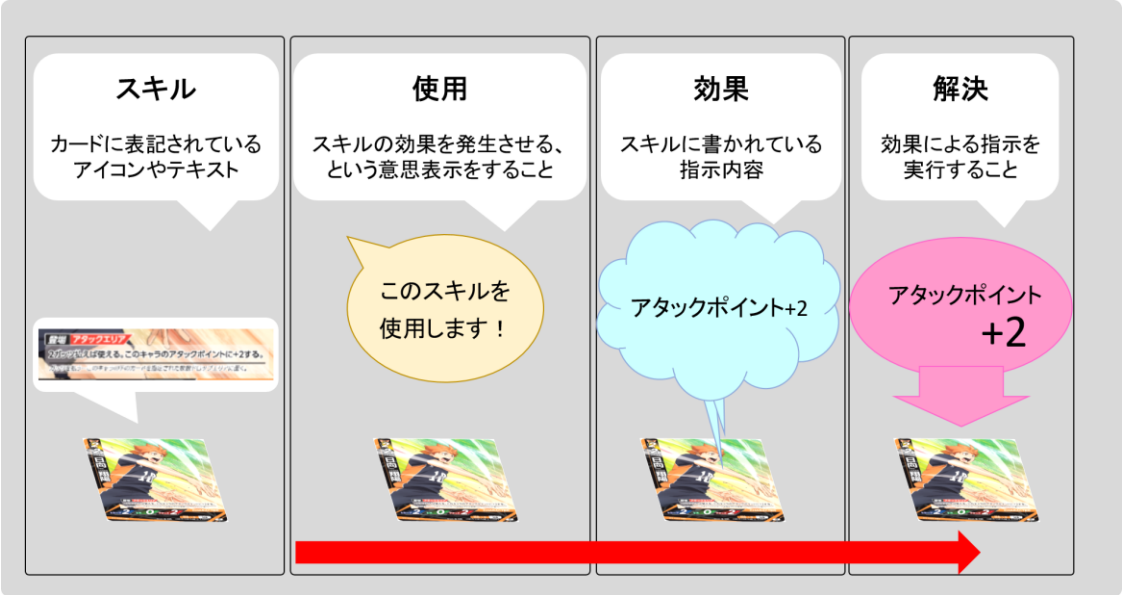
スキルやルールによって、あるスキルが使用できない場合、そのスキルのスキルコストを支払うことはできません。

6-2-3. **使用と解決に関する禁止の連動**

スキルやルールによって、あるスキルが「スキルの使用を宣言できない」のような場合、そのスキルの効果は解決しません。

6-2-4. **スキルの使用条件**

スキルによって、そのスキルを持つカードが指定された領域に置かれていることや特定の条件下にあることで、そのスキルの解決や効果の発生を保証する場合があります。この場合、そのスキルはそのカードが指定された条件下にある状況でのみ使用することができ、そうでない場合、そのスキルは条件不十分であるため、使用の宣言を行えず、そのスキルの効果は発生しません。




## 6-3. スキルと既に発生した効果の指示

6-3-1. 既に解決され、発生した効果の指示はその発生源とは独立しています。以降、その指示の発生源のスキルが無効になったり、その指示の発生源の置かれた領域が変化したりしても、その指示の解決には影響を及ぼしません。

6-3-1-1. これは主にアクティブ型スキルやパッシブ型スキルにおいて発生する事象です。常に指示を発生し続けているパーマネント型スキルによる指示は、その発生源の無効化や条件の不十分化に伴い、ただちに効果が発生しなくなります。

## 6-4. カードの最終情報の参照

6-4-1. **カードの最終情報**

カードの最終情報とは、ゲーム内で確認できる限りの最も新しい状況でのカードの情報を指します。

6-4-2. 何らかの効果において、実行時に特定のカードの情報や状態を参照する際、そのカードの最終情報を参照します。確認ができない非公開領域に移動していた場合や、ゲームから取り除かれていた場合は、そのカードが最後に確認できる領域にあった時の情報を最終情報として参照します。

## 6-5. パーマネント型スキルの扱い

6-5-1. パーマネント型スキルには使用を宣言するという過程はありません。パーマネント型スキルは効果の発生条件を満たしている間、常に効果を発生しています。

6-5-2. 何らかの効果により、ある対象がパーマネント型スキルの適用対象外になった後に、同一ターン中に再度同一のスキルの適用対象になった場合、その対象にそのスキルは適用されません。

6-5-3. キャラカードを登場させる際、カード名を変更するスキルは、通常の登場を特殊な登場に置換する効果のパーマネント型スキルに分類されます。

6-5-4. デッキを準備する際に参照する、デッキ構築に関するスキルはパーマネント型スキルに分類されます。

6-5-5. ゲーム前の手順の際に効果を発生する、ゲーム開始前に関するスキルはパーマネント型スキルに分類されます。

## 6-6. パッシブ型スキルの解決

6-6-1. パッシブ型スキルには使用を宣言するという過程はありません。パッシブ型スキルが誘発条件を満たしてから解決するまでは、以下の手順で進行します。

①待機状態の確認

・パッシブ型スキルの誘発条件が満たされることで、そのスキルが待機状態になります。

・パッシブ型スキルの誘発条件が複数回満たされた場合、そのスキルはその回数分待機状態になります。1 つの事象に起因して誘発条件が同時に N 回満たされた場合でも、そのパッシブ型スキルが待機状態になる回数は N 回です。

*例:「相手がカードを引くたび」という誘発条件を持つパッシブ型スキルは、相手が「カード 3 枚を引く」という行動を実行した場合、3 回待機状態になります。*

②チェックプロセスにおける解決【チェックプロセス†5-4】

・待機状態のパッシブ型スキルは、チェックプロセスに自動的に解決されます。

・複数のパッシブ型スキルが待機状態の場合、それらの解決の順番は、チェックプロセスのルールに従い決定します。

③解決の宣言と待機状態の解消

・プレイヤーは自身をマスターとする待機状態のパッシブ型スキル 1 つを指定して、それの解決を宣言し、そのスキルの待機状態が 1 回分なくなります。

・何らかの理由で、選んだ待機状態のスキルを解決できない場合、その待機状態は 1 回取り消されます。

④効果の指示の実行

・指定したスキルの効果の指示を実行します。

⑤解決の終了

・ゲームの進行(チェックプロセス)に戻ります。

6-6-2. **領域移動誘発型スキル**

領域移動誘発型スキルとは、あるカードが領域を移動することを誘発条件とするパッシブ型スキルを指します。【領域と領域間の移動†3-1】【カードが属する領域の変更に起因する処理†8-4】

6-6-2-1. 領域移動誘発型スキルで発生した効果が、そのスキルを持つ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参照します。【カードの最終情報†6-4】

・カードの移動が公開領域のエリアから公開領域のエリアの場合、そのカードが移動後のエリアにある状態での情報を用います。

・カードの移動が公開領域のエリアから非公開領域のエリア、あるいは非公開領域のエリアから公開領域のエリアの場合、そのカードが公開領域のエリアにある状態での情報を用います。

6-6-2-2. 領域移動誘発型スキルが何らかのスキルによって元の領域で無効になっていた場合、領域移動を行ったとしてもそのスキルは誘発条件を満たしません。

6-6-2-3. **登場** や「カードが登場した時」と表記されている、キャラカードが持つパッシブ型スキルは、別の領域から移動して登場した場合に限り、領域移動誘発型スキルとして扱われます。

6-6-3. **解決が実行されないパッシブ型スキル**

待機状態のパッシブ型スキルが、解決される前に以下の状況になった場合、そのスキルは解決しません。

・そのスキルを有するカードの属する領域が非公開領域に変わっていた場合

・そのスキルが無効になっていた場合

・進行中のフェイズやステップが飛ばされた場合【ゲーム進行を飛ばす処理†8-6】

## 6-7. アクティブ型スキルの使用

6-7-1. アクティブ型スキルを使用する場合、以下の手順で進行します。

①使用の宣言

・スキル 1 つを指定し、使用を宣言します。

・使用するのが手札のカードが持つスキルである場合、そのカードを公開します。

・その効果の解決後に、状況にまったく変化がないことが確定している場合、そのスキルの使用を宣言することはできません。

・そのスキルがスキルコストを持つ場合、スキルコストの指示を実行します。【スキルコスト†1-3-5】

②効果の指示の実行

・指定したスキルの効果の指示を実行します。

## 6-8. イベント型スキルの解決

6-8-1. イベント型スキルを使用する場合、以下の手順で進行します。

①プレイの宣言

・使用するスキルを持つ手札のイベントカード 1 枚を公開し、そのカードのプレイを宣言します。

・そのスキルの効果の解決後に、状況にまったく変化がないことが確定している場合、そのスキルを持つイベントカードのプレイを宣言することはできません。

②カードの移動

・プレイしたカードをイベントエリアの一番上に移動します。

③使用の宣言

・スキル 1 つを指定し、使用を宣言します。

・そのスキルがスキルコストを持つ場合、スキルコストの指示を実行します。【スキルコスト†1-3-5】

・そのスキルにおいて、そのスキルを持つイベントカードを特に指定したエリアに置くことを指示される場合、そのエリアに置きます。

④効果の指示の実行

・指定したスキルの効果の指示を実行します。

## 6-9. 即時効果の解決

6-9-1. 即時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。

## 6-10. 継続効果の解決

6-10-1. 何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。

・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。

・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。

・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。

6-10-2. 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。

6-10-2-1. 特定の情報を持つカードが領域に入ることを条件とするパッシブ型スキルは、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。

6-10-3. キャラに対して適用される継続効果は、クリンナップステップかその対象がキャラとして扱われなくなるまで適用されます。

## 6-11. 置換効果の解決

6-11-1. 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時に、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。

6-11-1-1. 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になります。

6-11-1-2. ただし、ある事象の一部分が置換される場合、発生しなかったことになるのは該当する部分だけであり、その部分を含む元の事象すべてが発生しなかったことにはなりません。

*例:「烏野のガッツがドロップされる場合、代わりにそのカードを手札に加える」というパッシブ型スキルが有効な状態で、「ガッツすべてをドロップする」という効果が発生した場合、烏野のガッツに対する置換効果は実行され、烏野のガッツがドロップされるという事象は発生しなくなりますが、「ガッツすべてをドロップする」という元の事象が発生しなかったことにはなりません。*

6-11-2. 1 つ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。

6-11-2-1. 影響を受ける事象がカードやスキルである場合、そのマスターが決定します。

6-11-2-2. 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。

6-11-2-3. 1 つの事象に対しては、各置換効果は最大 1 回しか適用できません。

6-11-3. 置換効果が選択型置換効果――「～する時、代わりに～してよい。その場合、～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。

## 6-12. 特殊な効果の解決

6-12-1. **他のスキルを使用させる効果**

6-12-1-1. 効果の中で他のスキルを使用する指示がある場合、その効果の解決中に、対象のスキルを使用します。

6-12-1-1-1. 効果で使用したスキルの解決後、元の効果の解決に戻ります。

# 7. 定型表記

定型表記とは、スキルにおいて、多く用いられる文言や表記の形式を指します。

## 7-1. 対象に関する表記

7-1-1. **表記の省略や簡略化**

スキルにおいて特に対象の指定の表記が無い場合、その効果がカードに対するものであれば、その対象は効果の発生源であるカードを指し、プレイヤーに対するものであれば、その効果のマスターを指します。

7-1-2. **元々の**

元々のとは、効果による修正が適用されていない、カードに表記されたままの情報であることを指します。

7-1-3. **【指定された項目】を持たない**

「【指定された項目】を持たない」と表記されている場合、指定された項目以外の属性を持っているか否かに関わらず、指定された項目の属性を持たないことを指します。

*例:「烏野を持たないカード」というスキルでの指定に該当するのは、「所属に烏野を持たないカード」や「所属をまったく持たないカード」です。「烏野ではない所属を持つカード」という意味ではないので、「所属に烏野と音駒の両方を持つカード」は該当しません。*

7-1-4. **【指定された項目】以外の属性を持つ**

「【指定された項目】以外の属性を持つ」と表記されている場合、指定された項目の属性を持つか否かに関わらず、他の属性を持つことを指します。属性を持たないカードは該当しません。

*例:「烏野以外の所属を持つカード」というスキルで指定されるのは、音駒などの烏野以外の所属を持つカードです。「所属に烏野と音駒の両方を持つカード」は該当しますが、「所属をまったく持たないカード」は該当しません。*

7-1-5. **同じ／別々の【指定された情報】のカードが N 枚**

・カード N 枚から指定された情報（カード名や属性、数値など）を 1 つずつ抽出し、それらが同一であること、或いは重複しないことを指します。

・対象のカードが参照する情報を複数持つ場合、指定されたプレイヤーはそのカードから任意の情報 1 つを抽出することができます。

*例:「同じ所属のカード 3 枚」を参照する場合、それぞれ「烏野」「烏野と青葉城西」「烏野と音駒」という所属を持つ 3 枚のカードは、烏野を参照することで「同じ属性のカード」として扱うことができます。*

*例:「別々の所属のカード 3 枚」を参照する場合、それぞれ「烏野」「烏野と青葉城西」「烏野と音駒」という所属を持つ 3 枚のカードは、烏野、青葉城西、音駒を参照することで「別々の属性のカード」として扱うことができます。*

7-1-5-1. スキルによって特に指定がない場合、複数の属性から情報を選択するプレイヤーは、そのスキルのマスターです。

7-1-6. **まったく同じ**

スキルにおいて「まったく同じ属性」という表記は、参照しているカードそれぞれが、同じ属性もしくは同じ属性の組み合わせを持ち、かつ、それ以外の属性を持たないことを意味します。

*例:「烏野＆音駒を持つカードとまったく同じ所属のカード」とは、「所属に烏野と音駒の組み合わせのみを持つカード」を指します。「所属に烏野のみを持つカード」や「所属に音駒のみを持つカード」、或いは「所属に烏野と音駒と梟谷を持つカード」といったカードは含まれません。*

7-1-7. **自分のキャラすべてが【指定された所属】**

スキルにおいて「自分のキャラすべてが【指定された所属】」という表記は、自分のキャラすべてが指定された所属を持っていることを意味します。

・自分のキャラに所属を持たないキャラが含まれている場合、そのキャラは無視されず、条件を満たしません。

## 7-2. 条件分岐に関する表記

### 7-2-1. そうした場合

前の文章を条件として、「そうした場合」と表記されている場合、前の文章で指示される行動を不足無く実行していることを条件としていることを指します。

### 7-2-2. そうしなかった場合

前の文章を条件として、「そうしなかった場合」と表記されている場合、前の文章で指示される行動を一部分でも実行しなかったことを条件としていることを指します。

### 7-2-3. 【行動 A】する際、【行動 B】しなければ【行動 A】できない

このスキルによって行動を制限される場合、【行動 B】が実行された場合にのみ、【行動 A】を実行することができます。何らかのルールや効果によって、【行動 B】が実行されない場合、【行動 A】を宣言できず、実行できません。

## 7-3. 数量指定に関する表記

### 7-3-1. 以下から N 選ぶ

7-3-1-1.「以下から N 選ぶ」とは、複数の候補となる文言からいずれかの選択肢 N 個を選び、解決することを指します。

7-3-1-2.「以下から N 選ぶ。」の表記の後に「▸」で区切られた複数の候補の中から選択を行います。

7-3-1-3. N が 2 以上で複数の候補を選択する場合、そのスキルを使用したプレイヤーがそれらの文言を好きな順番で解決します。また、この場合、1 つの選択肢を複数回選択することはできません。

### 7-3-2. 合計 N 枚

「領域 A と領域 B のすべてのカードの中から指定のカードを合計 N 枚まで」などで用いられる表記です。好きな組み合わせで N 枚以下の枚数のカードを対象にすることを指示しています。

### 7-3-3. パラメータやスキルの中の X

パラメータやスキルにおいて X で表記されているものがあります。それはまだ決定されていない数を表します。

・X の数を決定する際に、スキルにおいて X の数が定義されていない場合、そのカードのマスターが X の数を任意に決定します。

・1 つのスキルの中のすべての X は、スキルコストの支払いから効果の解決の終了まで、同じ数として決定されます。

## 7-4. 時間指定に関する表記

### 7-4-1. 次のターン／前のターン

・特に指定がなく「次のターン」と表記されている場合、ターンプレイヤーが交代した後の、ラリー中の直後のターンを指します。

・特に指定がなく「前のターン」と表記されている場合、ターンプレイヤーが交代する前の、ラリー中の直前のターンを指します。

・「次のターン」や「前のターン」で指定されたターンとの間にインターバルがある場合、そのターンは参照されず、その効果のその部分は無視されます。

## 7-5. 公開に関する表記

### 7-5-1. 公開する

公開するとは非公開のカードの情報をすべてのプレイヤーが見ることができるようにすることを指します。

・非公開領域のカードがスキルによって公開される場合、原則としてその効果の解決の終了時にそのカードを非公開にします。

・デッキのカードを公開した後デッキをシャッフルするなど、効果の実行の途中で非公開にすることを内包する指示がある場合、その時点で非公開にします。

7-5-2. 非公開領域を見る

何らかの効果によって、非公開領域のカードを見る場合があります。

・特に指示がない場合、その効果のマスターのみがそれらのカードを確認できます。

・ある領域のカードを見る行動を実行している間、それらのカードはその領域から移動はしていません。

・何らかの効果によって非公開領域のカードを見る行動を行った場合、特に指示のない限り、その効果の解決中はそれらのカードを見たままゲームを進行します。

・プレイヤーが見ている非公開領域のカードを、効果の解決の途中で非公開にする指示があった場合、その時点でそれらのカードを非公開にします。

・見たカードに対して領域の移動などの指示がスキルに無い場合、非公開にする際にシャッフルなどでその領域のカードの無作為化を行います。

## 7-6. 特殊な耐性に関する表記

7-6-1. スキルの影響を受けない

「スキルの影響を受けない」とは、その対象は効果によって選ばれず、効果の指示を実行する際、対象の存在を無視してゲームを進行する、ということです。「スキルの影響を受けない」というスキルは、スキルの直接的な対象ではない場合、関係がありません。

*例:あるプレイヤーを対象に「トスエリアに S を登場させられない」という効果が有効である場合、その効果の影響を受けているのはそのプレイヤーであるため、そのプレイヤーは「スキルの影響を受けない」というスキルを持つ S もトスエリアに登場させることができません。*

## 7-7. 日本語版における独自の表記法則

7-7-1. 下記の用語や表記法則は、日本語版のカードや総合ルールにおいて用いられる表現です。

7-7-2. 登場の特殊な用法

特殊な例として、「キャラを登場させる」という表記が「キャラカードを登場によってコート上のキャラにする行為」という意味で用いられる場合があります。厳密にはまだコート上のキャラではないカードが「キャラ」と表記される場合がありますが、ルール上の扱いは「キャラカード」と同様です。

*例:「次のターン、相手は MB のアタックキャラを登場させられない」という表記は、「アタックエリアのキャラになるべきキャラカードを登場させられない」という意味です。*

7-7-3.【行動】すれば使える／【状況】の場合、使える

スキルにおいて「使える。」という表記は、指定された【行動】が実行された場合や指定された【状況】が満たされている場合に、それより後の指示の実行を選択できることを指します。

・「使える」は、それより前の指示すべての実行に対する任意性を示すものであり、この表記より前の指示の実行を選択した場合、そのすべてを実行した後、「使える」の表記より後の指示すべてを実行します。ただし、「使える」の表記より前の指示の一部分のみを実行することはできず、実行を選択した上で、「使える」の表記より後の指示を部分的に実行したり、効果の一部分を無視することを許容したりするものではありません。

・「【行動】すれば使える。」はそれを解決することによって効果が分岐することを示すものであり、効果の一部です。スキルの使用宣言自体の条件となるスキルコストとは異なります。【スキルコスト†1-3-5】

・スキルにおいて特に「【行動】する」や「使う」プレイヤーに関する表記がない場合、この行動を実行するプレイヤーはスキルのマスターを指します。

7-7-4. 主語の省略

主語を省略した表記が用いられます。

・スキルにおいて特に行動の動作主となるプレイヤーに関する表記がない場合、この行動を実行するプレイヤーは、原則として前の文言で指示された行動の動作主を指します。

・スキルの冒頭など、上記の条件では行動の動作主となるプレイヤーが判断できない場合、この行動を実行するプレイヤーは、原則としてそのスキルのマスターを指します。

7-7-5. レシーブドロー

ルール処理によって、ドローステップにターンプレイヤーがデッキからカードを 1 枚引く行為をレシーブドローと呼称する場合があります。

7-7-6. バボリティ

ゲーム外にて、バボリティと呼称する場合があります。

## 7-8. 比較に関する表記

### 7-8-1. 【カード情報】が同じ場合

「【カード情報】が同じ場合」とは、比較される複数枚のカードが持つカード情報が同じ場合を指します。カード情報を持つカードとカード情報を持たないカードを比較する場合、それは比較されません。カード情報を持たないカードとカード情報を持たないカードを比較する場合、それも比較されません。

### 7-8-2. 【カード情報】が異なる場合

「【カード情報】が異なる場合」とは、比較される複数枚のカードが持つカード情報が異なる場合を指します。カード情報を持つカードとカード情報を持たないカードを比較する場合、それは比較されません。カード情報を持たないカードとカード情報を持たないカードを比較する場合、それも比較されません。

### 7-8-3. 【指定されたカード情報】を持つカードと同じカード情報を持つカードが【指定された領域】にある場合

「【指定されたカード情報】を持つカードと同じカード情報を持つカードが【指定された領域】にある場合」とは、指定された領域に指定されたカード情報を持つカードが存在する場合を指します。指定されたカードが指定されたカード情報の項目を持たない場合、それは条件を満たしません。

*例:「自分のデッキの上からカード 1 枚を公開し、自分のドロップエリアにそのカードと同じ所属のカードがある場合」という表記は、「公開したカードの所属と同じ所属のカードが自分のドロップエリアに存在する場合」という意味です。*

*公開したカードに所属がない場合、所属がある・なしを比較するのでなく、ドロップエリアにあるカードの所属が公開されたカードと同じ所属であるかを確認します。また、「所属がない」は所属ではありません。*

*公開したカードに所属がなく、ドロップエリアにあるカードの中に所属がないカードが含まれている場合、それは比較できず、「自分のドロップエリアにそのカードと同じ所属のカードがある場合」を満たせません。自分のドロップエリアに公開したカードと同じ所属のカードがあることを証明できないからです。*

### 7-8-4. 【指定されたカード情報】を持つカードと同じカード情報を持つカードが【指定された領域】にない場合

「【指定されたカード情報】を持つカードと同じカード情報を持つカードが【指定された領域】にない場合」とは、指定された領域に指定されたカード情報を持つカードと同じカード情報を持つカードが存在しない場合を指します。【指定されたカード情報】を持つカードが指定されたカード情報の項目を持たない場合、それは条件を満たします。

*例:「自分のデッキの上からカード 1 枚を公開し、自分のドロップエリアにそのカードと同じ所属のカードがない場合」という表記は、「公開したカードの所属と同じ所属のカードが自分のドロップエリアに存在しない場合」という意味です。*

*公開したカードに所属がない場合、所属がある・なしを比較するのでなく、ドロップエリアにあるカードの所属が公開されたカードと同じ所属でないかを確認します。また、「所属がない」は所属ではありません。*

*公開したカードに所属がなく、ドロップエリアにあるカードの中に所属がないカードが含まれている場合、それは比較できず、「自分のドロップエリアにそのカードと同じ所属のカードがない場合」を満たせません。自分のドロップエリアに公開したカードと同じ所属のカードがないことを証明できないからです。*

## 7-9. 回数に関する表記

### 7-9-1. 一度だけ

スキルにおいて「一度だけ」という表記は、それ以降の句点までのテキストを処理した後、再び同じカードのスキルを処理する場合、その部分(それ以降の句点までのテキスト)は処理できないことを意味します。この処理は同じカード名単位ではなく、それぞれ個別のカード単位で処理されます。

## 7-10. 領域に関する表記

### 7-10-1. デッキの上に置く / 下に置く

スキルにおいて「デッキの上に置く」や「デッキの下に置く」という表記は、デッキエリアにあるカードの束の該当する場所に置くことを意味します。デッキが 0 枚の場合、「デッキの上」や「デッキの下」などの指定部分のみを実行不可能な行動として無視し、「デッキに戻す」という行動のみを実行しま

す。

## 7-11. カードの移動に関する表記

### 7-11-1. 入れ替える

スキルにおいて「入れ替える」という表記は、指定されたエリア A にあるカード A と、指定されたエリア B にあるカード B を、指定されたエリア A にカード B を移動し、指定されたエリア B にカード A を移動することを意味します。

・どちらか片方のカードを指定されない、もしくはそのカードが領域を移動できない場合、その入れ替えは実行されません。

・指定されたエリア A にあるカード A がキャラの場合、カード B はキャラとして指定されたエリア A に置かれます。

・指定されたエリア A にあるカード A がガッツの場合、カード B はガッツとして指定されたエリア A に置かれます。

# 8. ルール処理

## 8-1. ルール処理の基本

8-1-1. ルール処理

ルール処理とは、ゲームにおいて特定の事象が発生した場合に自動的に発生し、どのプレイヤーにもコントロールされず実行される処理の総称です。

8-1-2. ルール処理は他の行動の実行中やスキルの指示の実行中であっても、該当する事象が発生した時点で割り込んで実行します。

## 8-2. 敗北判定処理

8-2-1. いずれかのプレイヤーが敗北条件を満たしている場合、敗北条件を満たしているすべてのプレイヤーはゲームに敗北します。【敗北条件†0-1-3-1-1】

## 8-3. キャラカードがキャラカードの上に置かれた場合の処理

8-3-1. コートに存在するカードの上に新たにカードが置かれる場合、既に置かれているカードの一番上に重ねて置かれます。

8-3-1-1. それまでキャラであったカードはガッツになります。【キャラ†1-2-14】【ガッツ†1-2-15】

8-3-1-2. その領域に先に置かれていたカードに与えられていた継続効果は、上に新たに置かれたカードには引き継がれません。

## 8-4. カードが属する領域の変更に起因する処理

8-4-1. 下記のような例がこの処理に該当します。

・カードを登場させたことによるカードの領域の移動

・ガッツを払ったことによるカードの領域の移動

8-4-2. カードが移動後の領域に置かれたことで、移動が実行されたことになります。

8-4-3. コート以外の領域に移動したカードが移動前の領域で適用されていた効果は消滅します。

8-4-4. 待機状態のパッシブ型スキルを持つカードが非公開領域に移動した場合、その待機状態は消滅します。

## 8-5. ゲームの進行に起因する処理

8-5-1. 各ステップやフェイズが始まったとき、あるいは終わったときに自動的に発生するルール処理です。下記のような例がこの処理に該当します。

・登場ステップにターンプレイヤーがキャラカードを登場させない場合、ターンプレイヤーはロストを宣言します。

・ドローステップにターンプレイヤーがデッキからカードを 1 枚引きます。

・ドローステップや登場ステップの終了時に、次のフリーステップに進むことが決定します。

・ジャッジステップにターンプレイヤーが防御の成否を確認します。防御に失敗した場合、ターンプレイヤーはロストを宣言します。

・オフェンスポイント算出ステップにターンプレイヤーが自身のオフェンスポイントを算出し、宣言します。

・ディフェンスポイント算出ステップにターンプレイヤーが自身のディフェンスポイントを算出し、宣言します。

・クリンナップステップに、継続効果が終了し、情報を修正や変更する効果が消滅します。

## 8-6. ゲーム進行を飛ばす処理

8-6-1. 下記のような例がこの処理に該当します。

・ロストの宣言によって、ロストセットステップに移行する場合。

・「ターンやフェイズやステップを飛ばす」や「特定のターンやフェイズやステップになる」といった表記のスキルの効果によって、通常のゲーム進行が飛ばされる場合。

8-6-2. 飛ばされたターン、またはフェイズ、またはステップに属する行動は宣言できず、実行もされません。

8-6-3. 飛ばされたターン、またはフェイズ、またはステップ内では何の事象も発生せず、「開始時」「終了時」などを誘発条件としているスキルは誘発条件を満たしません。

8-6-4. 発生している効果の扱い

・飛ばされたターン、またはフェイズ、またはステップ内に期限を迎える継続効果は、該当するターンやフェイズやステップを飛ばす指示が実行された時、ただちに効果が消滅します。

・飛ばされたターン、またはフェイズ、またはステップ内のいずれかの時点を解決の条件とする遅発型効果は、該当するターンやフェイズやステップを飛ばす指示が実行された時、ただちに効果が消滅します。

8-6-5. 解決中のスキルの扱い

・スキルにおいて、ターンやフェイズやステップを飛ばす指示の後に、さらに何らかの指示が存在する場合、その解決は移行した後のターンやフェイズやステップにおいて実行されます。

8-6-6. サイドブロッカーの扱い

・ブロックフェイズを飛ばすなど、ブロックエリアにサイドブロッカーであるキャラが存在する場合、それらをすべてドロップエリアに移動します。

8-6-7. 処理の終了後、ルールやスキルで指示されたターンやフェイズやステップからゲームの進行を続けます。

# 9. キーワード

## 9-1. キーワードの基準

9-1-1. キーワードとは、特定の長い指示や複合的な効果を簡略にまとめて表記したスキルを指します。

9-1-2. 【キーワード†9】で各項目にてキーワードと定義されているものが、キーワードに該当します。

## 9-2. ドシャット N

9-2-1. ブロックが成功した際に、次の相手のターン、相手のレシーブの成功を妨げる遅発型効果です。

9-2-2. このスキルは ドシャット(N) というアイコンで表記されます。

9-2-3. ブロックに成功していた場合のターン終了時を誘発条件とします。

9-2-4. このスキルが解決された場合、発生する指示は以下の通りです。

・このターン終了時、自分のブロックのオフェンスポイントは N になる。

## 9-3. ワンタッチ N

9-3-1. ブロックによって、相手からのアタックを弱め、自分のレシーブが成功しやすくする即時効果です。

9-3-2. このスキルは ワンタッチ(N) というアイコンで表記されます。

9-3-3. このスキルが解決された場合、発生する指示は以下の通りです。

・相手のアタックのオフェンスポイントにーN する。

・進行中のブロックフェイズを直ちに飛ばし、自分のドローフェイズに移行する。

## 9-4. フェイント N

9-4-1. 次の相手のターン、相手のブロックの成功を妨げる遅発型効果です。

9-4-2. このスキルは フェイント(N) というアイコンで表記されます。

9-4-3. アタックを行ったターンのターン終了時を誘発条件とします。

9-4-4. このスキルが解決された場合、発生する指示は以下の通りです。

・ターン終了時、自分のオフェンスポイントは N になる。

・次の相手のターン中、相手はブロックキャラを登場させられない。

## 9-5. ブロックアウト N

9-5-1. 次の相手のターン、相手のブロックの成功を妨げる遅発型効果です。

9-5-2. このスキルは ブロックアウト(N) というアイコンで表記されます。

9-5-3. アタックを行ったターンの次の相手のターン中、元々のブロックポイントが N 以下の相手のブロックキャラが登場した時を誘発条件とします。

9-5-4. このスキルが解決された場合、発生する指示は以下の通りです。

・相手はロストします。【ロストを宣言する†1-4-9】

## 9-6. ターン 1

9-6-1. 同一ターン中において、指定のカードのスキルを使用できる回数を制限する継続効果です。

・指定されるカードは、このスキルを使用したプレイヤーをマスターとする、このスキルが表記されたカードと同じカード名のカードです。

9-6-2. このスキルは ターン1 というアイコンで表記されます。

9-6-3. このスキルはこのスキルを含むスキル(以下スキル A)の使用を宣言した場合、以下のルールに従って解決されます。

・スキル A の効果が一部でも解決された場合、このスキルも必ず解決されます。

・このスキルはスキル A を解決する際、最後に解決されます。

9-6-4. このスキルが解決された場合、発生する指示は以下の通りです。

・このターン中、このスキルが表記されたカードと同じカード名の自分のカードのスキルを無効にする。【無効なスキル†6-1-2】

## 9-7. A パス N

9-7-1. トスキャラが登場した際にそのキャラのトスポイントを強化する即時効果です。

9-7-2. このスキルは Aパス(N) というアイコンで表記されます。

9-7-3. そのターン中、トスキャラが登場した時を誘発条件とします。

9-7-4. このスキルが解決された場合、発生する指示は以下の通りです。

・登場したトスキャラのトスポイントに+N します。

## 9-8. ツーアタック N

9-8-1. トスによって、ボールを相手に返球し、相手のブロックをかわす即時効果と継続効果です。

9-8-2. このスキルは ツーアタック(N) というアイコンで表記されます。

9-8-3. このスキルが解決された場合、発生する指示は以下の通りです。

・自分のアタックのオフェンスポイントを算出し、そのオフェンスポイントを N にする。

・進行中のトスフェイズを直ちに飛ばし、自分のエンドフェイズに移行する。

・次の相手のターン中、相手はブロックキャラを登場させられない。

## 9-9. バックアタック N

9-9-1. そのカードがアタックエリアに登場する即時効果です。

9-9-2. このスキルは バックアタック(N) というアイコンで表記されます。

9-9-3. このスキルが解決された場合、発生する指示は以下の通りです。

・そのカードをアタックエリアに登場させる。

・そのカードのアタックポイントを N にする。

## 9-10. 同時多発位置差攻撃〈所属〉 N

9-10-1. アタックキャラのアタックポイントを強化する即時効果です。

9-10-2. このスキルは〈同時多発位置差攻撃〈所属〉N〉というアイコンで表記されます。

9-10-3. このスキルを解決するには、自分のコートにいるすべてのキャラが【指定された所属】を持っていなければなりません。

9-10-4. このスキルが解決された場合、発生する指示は以下の通りです。

・自分のコートから、このスキルを持つカードとはカード名が異なる【指定された所属】のガッツを N 枚まで支払うことができます。

・ガッツを払った場合、自分のアタックキャラ 1 人のアタックポイントに＋X します。X は、払ったカードのカード名の種類数に等しい値です。

# 10. その他

## 10-1. 永久循環

10-1-1. **永久循環**

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状況が発生することがあります。これを永久循環と呼びます。また、永久循環の開始時点から元に戻るまでの一連の行動を循環行動と呼びます。

10-1-1-1. その行動の中で、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、循環を開始したスキルのマスターであるプレイヤーが敗北します。

10-1-1-2. その行動の中に、一方のプレイヤーにのみ永久循環を停止する選択肢が与えられている場合、そのプレイヤーはこの循環行動を何回繰り返すかを宣言し、その回数だけ循環行動を実行し、そのプレイヤーがその循環行動を止めることのできるいずれかの選択を行った状態で循環行動を止めます。その後、この永久循環が開始された状態とまったく同一の状態――すべての領域のカードが同一である状況下では、パッシブ型スキルにより強制される場合を除き、そのターン中、この循環行動を再び選択することはできません。

10-1-1-3. その行動の中に、両方のプレイヤーに永久循環を停止する選択肢が与えられている場合、まずターンプレイヤーがこの循環行動を何回繰り返すかを宣言し、その後非ターンプレイヤーがこの循環行動を何回繰り返すかを宣言します。その後、両者の宣言した回数のうち、より小さい方の回数だけ循環行動を実行し、そのプレイヤーがその循環行動を止めることのできるいずれかの選択を行った状態で循環行動を終了します。その後、この永久循環が開始された状態とまったく同一の状態――すべての領域のカードが同一である状況下では、パッシブ型スキルにより強制される場合を除き、より大きい回数を宣言したプレイヤーは、そのターン中、この循環行動を再び選択することはできません。

## 10-2. 発生源

10-2-1. 何らかの効果により、効果の指示の発生源を参照する場合があります。

10-2-2. スキルの発生源とは、そのスキルを持つカードを指します。

## 10-3. 互換カードにおける情報の基準

10-3-1. **基準テキストとなるレアリティ**

同一のカード番号を持ち、且つ、異なるレアリティを持つカード間で、カードに表記される文言において差異が生じる場合、下記のレアリティを基準とします。【カード番号†2-15】【レアリティ†2-16】

・N、R、S、頂、P

10-3-2. **基準となるカード情報**

公式運営会社によって、カードの情報の誤表記に関して修正の周知があり、更新版のカードと実際のカードと差異が生じる場合、公式ホームページにて掲載されている、該当する言語版の Q&A 及び誤表記修正による更新版カードの情報を基準とします。【カードの情報の更新†2-19】

# 11. 付表

## 11-1. 付表 1

11-1-1. この表は所属一覧です。

・以下の語句は、所属の情報であることを表します。

・所属の情報はカードの所属の欄とテキスト欄において参照されます。

・所属と所属の間に / が入る場合があります。A / B の場合、A と B 両方の所属を持つことを表します。

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 烏野 | 音駒 | MSBY ブラックジャッカル | 仙台フロッグス | 雪ヶ丘中 |
| 青葉城西 | 梟谷 | シュバイデン アドラーズ | 日脚自動車ライオンズ | 北川第一中 |
| 常波 | 生川 | 立花Red falcons | たまでんエレファンツ | 千鳥山中 |
| 伊達工業 | 森然 | Azuma Pharmacy グリーンロケッツ | 東海重工エスペランツァ | 泉館中 |
| 白鳥沢 | 稲荷崎 | EJP（東日本製紙）RAIJIN | ヨツヤモータースピリッツ | 長虫中 |
| 扇南 | 鴎台 | 大日本電鉄ウォリアーズ | 静岡Penectジャガーズ | 西光台中 |
| 角川 | 井闥山 | VC神奈川 | キンイロスポーツジャンパーズ | 光仙中 |
| 条善寺 | 椿原 | DESEO ホーネッツ | 光新薬レッドラビッツ | 白鳥沢中 |
| 和久谷南 | 早流川工業 | 全日本男子代表 | 加持ワイルド・ドッグス | 音駒中 |
| 白水館 | 戸美 | | 日本代表 | |
| 新山女子 | 狢坂 | | アルゼンチン代表 | |
| 町内会 | 疑似ユース | | Asas São Paulo | |
| | ユース | | Ifviga Torino | |

## 11-2. 付表 2

11-2-1. この表は学年一覧です。

・以下の語句は、学年の情報であることを表します。

・学年の情報はカードの学年の欄とテキスト欄において参照されます。

| |
|---|
| 1年 |
| 2年 |
| 3年 |

## 11-3. 付表 3

11-3-1. この表はポジション一覧です。

・以下の語句は、ポジションの情報であることを表します。

・ポジションの情報はカードのポジションの欄とテキスト欄において参照されます。

| | | |
|---|---|---|
| WS | 監督 | 応援団 |
| MB | 元監督 | ボール拾い |
| S | コーチ | |
| Li | マネージャー | |
| OH | 応援団長 | |
| OP | マスコット | |

更新履歴

2025/10/25 ver.1.00 適用

2025/11/10 ver.1.01 適用 【9-4】: フェイント N を追加。【9-5】: ブロックアウト N を追加。【11-1】: 付表 1 に所属を追加。

2025/12/17 ver.1.02 適用 【1-3-3-5】: 補足文。【1-3-3-6】: 注釈文の項目名称を修正。【7-8-1】: 対象に関する表記を追加。【7-8】: 比較に関する表記を追加。【11-1】: 付表 1 に所属を追加。

2026/02/12 ver.1.03 適用 【1-1-7】: デッキを追加。【7-9】: 回数に関する表記を追加。【7-10】: 領域に関する表記を追加。【9-7】: A パス N を追加。【9-8】: ツーアタック N を追加。【11-3】: 付表 3 にポジションを追加。

2026/06/22 ver.1.04 適用 【0-2-12】: 数値への修正効果と固定効果を追加。【7-11】: カードの移動に関する表記を追加。【9-9】: バックアタック N を追加。【11-1】: 付表 1 に所属と / の定義を追加。【11-3】: 付表 3 にポジションを追加。

2026/07/15 ver.1.05 適用 【1-4-4-3】: 非公開領域のカードを選ぶを修正。

2026/10/06 ver.1.06 適用 【1-3-3-1】: 誘発条件アイコンを追加。【7-7-3】:【行動】すれば使える／【状況】の場合、使えるを修正。【7-11-1】: 入れ替えるを修正。【9-2】: ドシャット N を修正。【9-10】: 同時位置差多発攻撃〈所属〉 N を追加。