

マイアース 公式ルール／用語辞典

2010年12月24日
合同会社マイアース・プロジェクト

	項番号
I. ゲームの用語	1
II. カードの種類	34
III. ゲームの準備	
ゲームに必要な道具	42
ゲームの開始	59
プレイヤーに関する規定	67
IV. 1ターンの流れ	
各ターンの流れ	73
使用したみなもとカードの処理	84
V. プレイヤーの番	
自分の番の行動	87
各カードの出し方	104
VI. 対決	
対決の手順	111
勝敗の決定	118
対決後の処理	124
VII. 勝利条件	
ゲームの勝利条件	128
大会等の試合における特則	135
VIII. 対決カードに関する細則	
一般原則	139
連鎖	146
効果	172
IX. サポートカードに関する細則	
一般原則	188
サポートカードの処理	195
X. カードの効果表記についての訂正	209
XI. 適用	210

I. ゲームの用語

1. 合同会社マイアース・プロジェクト発行のカードゲーム『地球環境カードゲーム マイアース』において、ゲームの進行にかかわるものの名称を次のように定める。なお、「」に囲んだものは、本公式ルール内において正式名称として断りなく用いる。
2. 「カードの表面」とは、カードごとに内容が異なる面のことをいう。また、「カードの裏面」とは、全てのカードに共通の、地球の絵が描かれ、英語によるロゴが入っている面のことをいう。
3. 「デッキ」とは、別途定められたルールに則して組まれた 20 枚ないしは 30 枚のカードの束のことをいう。
4. デッキの中身に応じて「青い地球プレイヤー」、「赤い地球プレイヤー」の 2 つにわかれる。
5. 「プレイヤー」とは、各地球（4 項参照）を担う 1 人ないしはチーム全員をいう。
6. 「山札」とは、デッキを裏面が上にくるようにして積み重ねたものをいう。山札は各プレイヤーが個別に有する。
7. 「手札」とは、自分ないしは自分が属するチームのメンバーのみが見えるようにしているカードのすべてをいう。手札は各プレイヤーが個別に有する。
8. 「場」とは、山札、手札、捨て場のいずれかからカードを出す場所のことをいう。なお、山札、手札、捨て場は場に含まれないものとする。
9. 場のうち、自分のカードを出す場を「自分の場」、相手がカードを出す場を「相手の場」とする。
10. 「捨て場」とは、使い終わったカードを置いておく場所のことをいう。捨て場は各プレイヤーが個別に有する。
11. 「カードを引く」こととは、主に山札の上から順番にカードを取る動作をいう。
12. 「カードを捨てる」こととは、山札、手札、場のいずれかから捨て場にカードを置くことをいう。
13. 「カードを切る」こととは、山札をカードが固まった順番に出ないようによく混ぜることをいう。
14. 「カードを出す」とは、山札、手札、捨て場のいずれかから場にカードを置くことをいう。
15. 「ゲーム」とは、それぞれの対戦のことをいう。ゲームの進行について、本項の用語を区別する。
16. 「自分の番」とは、原則として自分ないしは自分が属するチームのみがカードを出すことができる状態のことをいう。
17. 「相手の番」とは、別途定められた場合を除き、自分ないしは自分が属するチームがカードを出すことができない状態のことをいう。
18. 「対決」とは、別途定められた方法でカードの強さを比較し、所定の方法で処理をする段階のことをいう。
19. 「ターン」とは、自分の番、相手の番、対決のまとまったものをいう。
20. 「みなもとカードを使う」とは、みなもとカードの上にカードを重ねることをいう。
21. 「使用状態にあるみなもとカード」とは、ターンにおいて一度対決カード、サポートカードを重ねたみなもとカードのことをいう。
22. 「強さ」とは、対決カードの左上の数字のことをいう。
23. 「対決カードの点数」とは、自分の場の対決カードの総合計点をいう。
24. 「必要コスト」とは、対決カード及びサポートカードの左下に記載されている、各属性を表す丸い印のことをいう。そして、必要コストは対決カードを場に出すために必要なみなもとカードの種類及び枚数を表す。
25. 「連鎖」とは、対決カード中の写真の直下に別途対決カードのタイトルが書かれているカードについて、146 項以下に定める方法で、自分の場において対決カードを重ねて出すことをいう。
26. 「混色連鎖」とは、連鎖のうち、1 つの連鎖の中に複数の属性（39 項参照）のみなもとを要

- するものをいう。
27. 「グループ」とは、必要コストを満たしている対決カード1枚、又は対決カードが連鎖した2枚以上の束のことをいう。
 28. 「生存判定」とは、ある対決カードを場に出しておくことができるかどうかを判定することをいう。
 29. 「効果」とは、対決カードの写真の直下に書かれている文章のうち、カードの解説と連鎖以外のものをいう。
 30. 「発動条件」とは、カードの文面における『～の場合』、『～したとき』という表現をいう。発動条件が満たされないうち、カードの効果の発動はしない。
 31. 「チェーン」とは、サポートカードの使用意思の確認において、サポートカードをお互いのプレイヤーが交互に出し続けることをいう。
 32. 「地球ライフ」とは、勝敗の判断に用いる各地球プレイヤーの持ち点のことをいう。
 33. 各ターンにおいて先に自分の番を行うプレイヤーを「先攻」、後に行うプレイヤーを「後攻」とする。

II. カードの種類

34. カードの種類にかかわる項目を以下に定める。なお、「」で囲んだものは、本ルール内において正式名称として断りなく用いる。
35. カードの種類について、以下のいずれかに分類される。
 - ・ 【みなもと】カード（以下、みなもとカード）
 - ・ 【対決】カード（以下、対決カード）
 - ・ 【サポート】カード（以下、サポートカード）
36. 「みなもとカード」とは、左上に属性（39項参照）が表記されているカードのことをいう。「みなもとカード」には「みなもと」と「特別みなもと」の2種類がある。「みなもと」とは、カード右下に【みなもと】と表記されているカードであり、「特別みなもと」とは、カード右上もしくは右下に【特別みなもと】と表記されているカードである。
37. 「対決カード」とは、カード左上に数字、カード左下に必要コストが記載されているカードのことをいう。
38. 「サポートカード」とは、カード左上にSのマーク、カード左下に属性と同じ色の丸が描かれているカードのことをいう。「サポートカード」には「白サポート」と「黒サポート」の2種類がある。「白サポート」とは、カード表面の左上のSの文字が白で表記されているサポートカードであり、「黒サポート」とは、カード表面の左上のSの文字が赤（黒）で表記されているサポートカードである。
39. 全てのカードについて、その特徴を表す「属性」が存在する。カードの属性はカード表面の背景の色によって、以下のように定める。
 - ・ 陸：カード表面の背景が緑色のカードの属性のことをいう。
 - ・ 川：カード表面の背景が水色のカードの属性のことをいう。
 - ・ 海：カード表面の背景が青色のカードの属性のことをいう。
 - ・ 二酸化炭素：カード表面の背景が赤色のカードの属性のことをいう。
 - ・ 人：カード表面の背景が黄色のカードの属性のことをいう。
40. 「生き物カード」とは、陸、川、海、人のみなもとカードを単独で、又は組み合わせて用いる対決カードを総称したものをいう。
41. 「地球温暖化カード」とは、二酸化炭素及び人のみなもとカードを単独で、又は組み合わせて用いる対決カードを総称したものをいう。

Ⅲ. ゲームの準備

【ゲームに必要な道具】

① ゲームに必要な道具

42. ゲームに必要な道具は、対戦者それぞれのデッキを最低限のものとする。
43. 地球ライフの記録について、対戦者は得点表もしくは紙とペンなどを用い、ゲーム中はプレイヤーがお互いにすぐ確認できる状態にすること。
44. 対戦者は商品付属の説明書、および本ルールを横に置いてゲームを行うことができる。ただし、カードの出し方、戦術等について記載されたメモを置くことはできない。
45. 大会等のルールによって、カードスリーブを含む諸カードゲーム用品の使用を許可、推奨、または強制することができる。
46. 45 項に関し、全プレイヤーに使用を強制する場合は、全プレイヤーが使用する場合に必要となる量の諸用品の準備は主催者が行わなければならない。また、主催者はその強制をゲームに参加する全員に事前に告知しなければならない。

② カードを置く場所

47. カードを置く場所は、ゲームに支障がないよう、プレイヤーがお互いのカードをすぐに確認できる状態とできる範囲で用意する。
48. 場は必ず両プレイヤーの対面した時に生じる間に作らなければならない。
49. 山札、手札、捨て場は両プレイヤーがそれぞれ普通の方法で確認可能な場所に置くことを要する。

③ デッキ

50. 青い地球プレイヤーは、デッキの中に陸、川、海、人のみなもととこれらの組み合わせによる特別みなもと、生き物カードおよび白サポートを入れることができる。
51. 赤い地球プレイヤーは、デッキの中に二酸化炭素、人のみなもととこれらの組み合わせによる特別みなもと、地球温暖化カードおよび黒サポートを入れることができる。
52. 青い地球プレイヤーおよび赤い地球プレイヤーは、どちらも同じ枚数のデッキを用意しなければならない。
53. デッキの枚数は 20 枚または 30 枚に統一しなければならない。なお、デッキの枚数の決め方は、両プレイヤーの合意または大会等の主催者により決定される。
54. 両プレイヤーのデッキについて、みなもとを除く同一名称のカードは、デッキの枚数に応じて以下のようにデッキ内に入れられる上限枚数を定める。
 - ・ デッキが 20 枚の場合、2 枚
 - ・ デッキが 30 枚の場合、3 枚
55. みなもとカードはデッキの枚数に応じて以下のようにデッキ内に入れられる上限枚数を定める。
 - ・ みなもとの場合、上限枚数を定めない。
 - ・ 特別みなもとについて、デッキが 20 枚の場合、2 枚
 - ・ 特別みなもとについて、デッキが 30 枚の場合、3 枚
56. 大会等のルールによって、50 項～55 項の内容に制限をかけることができる。その場合、ゲームに参加する全てのプレイヤーにその制限内容を告知しなければならない。
57. デッキの中身に関して、50 項～55 項の内容に反しない限り、組み方は自由である。
58. デッキにオリジナルカード（市販されていないカード）を入れる場合について、56 項に準ずる。ただし、合意が取れない場合はこれを禁ずる。

【ゲームの開始】

59. 両プレイヤーはゲームが始まる前に、以下の順にゲーム開始の準備を行う。
 - ・ 地球ライフを示すものの準備
 - ・ 山札を切ること
 - ・ 先攻／後攻の決定
 - ・ 手札を引くこと
60. 地球ライフを示すものの準備に関して、43 項に従う。
61. 山札を切るにつき、プレイヤーはよく混ざる方法で山札を切らなければならない。なお、カードの中身を途中で見たり、カードをよりわけてから切ることはできない。
62. 両プレイヤーの合意に基づき、山札を切るときに、相手の山札を切ることを認める。大会等の主催者がこれを強制する場合、最初のゲームが開始する以前に全参加者に伝わるよう告知しなければならない。
63. 先攻／後攻の決定方法に関して、原則としてじゃんけんで決定する。ただし、大会等を除き、両プレイヤーが合意する方法での決定を広く認める。
64. 先攻／後攻の決定前に山札からカードを引いてはならない。先攻／後攻の決定前に 1 枚でもカードを見た場合、全てのカードを山札に戻し、よく切った上で手札を引き直す。
65. ゲーム開始時の手札は 5 枚である。この手札は、山札の上から 5 枚とする。
66. ゲーム開始時の手札に関し、プレイヤーはいかなる手札でも 1 度だけ引き直すことができる。この引きなおしは必ず 5 枚全てを山札に戻し、それを同様に切りなおしてから再度山札として置き、その上で 5 枚を上から引いて手札とする。

【プレイヤーに関する規定】

67. チームになっているプレイヤーは、その構成員の何人足りとも相手プレイヤーの手札を見てはならない。
68. ゲーム中にチーム内で相談を行うことができる。ただし、相談により決定される選択は一意に定めること。
69. チームの構成員が、そのゲームを行っている場所から離れることはやむを得ないと認められる場合を除き、禁止する。
70. 69 項の内容に違反したチーム構成員は、当該ゲームに限り参加を禁止する。
71. 69 項に定める内容に反し、プレイヤーが 0 人になった場合は、そのチームはそのゲームにおいて負けたものとする。
72. 67 項～71 項の内容は、プレイヤーが 1 人の場合でも適用される。

IV. 1 ターンの流れ

【各ターンの流れ】

73. 1 ターンは先攻の番、後攻の番、対決の順で行われる。
74. 最初のターンは、両プレイヤーの手札が準備できたとき、直ちに開始される。また、2 ターン目以降の先攻の番は、前のターンの対決が終了した後直ちにカードを引くことで開始される。
75. 後攻の番は、先攻のプレイヤーが自分の番の終わりを宣言したとき、直ちに開始される。
76. 対決は、後攻のプレイヤーが自分の番の終わりを宣言したとき、直ちに開始される。
77. ターン中に可能な各行動については、87 項～128 項に定める。
78. 各ターンにおける先攻の番、後攻の番、対決のそれぞれについて、それらの間にカードを出すことを禁止する。

79. 2 ターン目以降の先攻の決定は、前のターンの対決に勝った方とする。
80. 前のターンの対決において、引き分けとなった場合は、その前のターンの先攻が続けて先攻を行う。
81. 2 ターン目以降、先攻／後攻が誤って開始されそうになった場合、その旨を相手のプレイヤーに即座に指摘すること。
82. 先攻／後攻が誤って開始された場合において、その旨の指摘がカードを出す前に行われたとき、誤って先攻を行ったプレイヤーは、引いたカードを、引いた順が変わらないように厳密な順で山札に戻す。その後、正規の先攻プレイヤーが先攻を行う。
83. 先攻／後攻が誤って開始された場合において、その旨の指摘がカードを1枚以上場に出した後に行われたとき、先攻／後攻の修正は行わず、そのままゲームを続けるものとする。

【使用したみなもとカードの処理】

84. 原則として、1 ターンの中で1枚のみなもとカードは1度しか使えない。
85. 使用状態にあるみなもとカードは、次の自分の番の最初にカードを引き終えたとき、上に対決カード、サポートカードが重なっていないみなもとカードのみその使用状態を解除する。
86. 特に記述がない限り、継続して使用状態にあることが確認された場合、そのターン中に何らかの理由で重なっていた対決カード、サポートカードがなくなっても、次の自分の番の開始までその使用状態は解除されない。

V. プレイヤーの番

【自分の番の行動】

87. 自分の番及び相手の番は、以下の順序で行動しなければならない。
 - ・ カードを引く
 - ・ カードを出す
 - ・ カードを捨てる
88. 自分の番は、カードを引くことによって始まる。この動作を省略することはできない。但し、山札がない場合、又は手札が5枚ある場合、この限りではない。
89. カードを引くときは、山札の枚数が不足する場合を除き、手札となるカードが必ず5枚になるように山札の上から引く。
90. 各プレイヤーは、自分の番において、手札の任意のカードを、所定の方法で自分の場に出すことができる。
91. 各プレイヤーは、カードを引く動作の完了前にカードを出す動作を開始してはならない。
92. 場にカードを出す動作は、常に1枚ずつ行われなければならない。
93. やむをえないと認められる場合を除き、相手の場のカードに触れてはならない。
94. カードに特段の記載のない限り、自分と相手の場をカードが移動することはない。
95. 各プレイヤーは、手札のカードを残して自分の番を終えることができる。また、カードを出す動作を任意で省略することができる。
96. 各プレイヤーは、自分の番の終わりに手札からカードを捨てることができる。捨てるカードの種類と枚数は、任意に選択できる。
97. 各プレイヤーは、手札からカードを捨てる動作の後にカードを出すことはできない。
98. 捨て場にあるカードは、特に記載がない限り表面が上になるように重ねていかなければならない。
99. 各プレイヤーは、一度場に出したカードを自ら捨て場に置く、又は手札に戻すことはできない。「一度場に出した」という動作は、カードが場に置かれ、そのカードから手が離れたその瞬間を以って確定するものとする。

100. 各プレイヤーは、自分の番が終わるとき、相手にその旨を伝えねばならない。その伝達の後は、次の自分の番までサポートカード以外を出すことはできない。
101. カードを出す動作は、原則として自分の番に行う。
102. サポートカードに限り、対決のときに出すことができる。
103. 相手の番においては、原則としてカードを出すことはできない。但し、相手の番においてサポートカードが使われた場合、その直後に限りサポートカードのみ使用することができる。

【各カードの出し方】

① みなもとカードの出し方

104. みなもとカードは、手札にある限り同一の番で何枚でも自分の場に出すことができる。出す向きは特別みなもとを除き、カードの上が相手の方を向くように出す。
105. 特別みなもとは、出すときにどちらのみなもととして使うかを決定し、みなもとカードとして使う属性が相手に向くように置く。なお、一度決定した属性を変えることは、当該カードが場を離れるまで変更できない。
106. みなもとカードは当該カードを出す際にみなもとカードを必要としない。

② 対決カード及びサポートカードの出し方

107. 対決カード及びサポートカードは、108 項～110 項に定める方法に従う限り、同一の番で何枚でも自分の場に出すことができる。出す向きは、カードの上が相手の方を向くように出す。
108. 対決カード及びサポートカードを出す際には、みなもとカードが必要である。必要なみなもとカードの種類及び枚数は必要コストを参照する。
109. 対決カード及びサポートカードを出す際には、必要コストと同一の属性のみなもとカードが、必要コストの印と同数以上なければならない。
110. 対決カード及びサポートカードは過不足なく必要コストと同数のみなもとカードの上に重ねて出す。2 枚以上のみなもとカードを必要とする場合は、当該対決カードがその上にあることが分かるように近くにまとめ、それぞれの属性について何枚みなもとカードを使用しているか分かるようにする。

VI. 対決

【対決の手順】

111. 対決は以下の手順で行なわなければならない。
 - ・ 対決に入った時点での対決カードの点数比較
 - ・ サポートの使用意思の確認
 - ・ サポート使用後の対決カードの点数比較
 - ・ カードと地球ライフの処理
112. 後攻の番の終了を確認後、直ちにお互いのプレイヤーは自分の場に出ている対決カードの合計点数を計算し、相手に伝えることで対決を開始する。
113. お互いの場に出ている対決カードの合計点を伝えた後、サポートカードの使用意思を確認する（サポートカードの使用意思の確認について、203 項～207 項参照）。
114. サポートカードの使用意思を確認した後、お互いのプレイヤーは再度自分の場に出ている対決カードの合計点数を計算し、相手に伝える。
115. 118 項～123 項によって対決の勝敗を決定する。負けたプレイヤーは、自分の場にある対決カードを全て捨て場に置き、124 項～127 項に定める方法によって地球ライフを減らす。
116. 対決に勝ったプレイヤーは、次の自分の番が始まるまで場の全てのカード、及び自分の地球ライフに触れることはできない。

117. 115 項に定めた処理を以って対決を終了する。

【勝敗の決定】

118. 対決での勝敗の決定について、対決カードの点数が大きいプレイヤーが当該対決の勝者となる。
119. 複数の対決カードが場に出ているプレイヤーは、自分の場の対決カードの総合計点を対決カードの点数とする。
120. 両プレイヤーで対決カードの点数が全く同点であった場合、対決は「引き分け」となる。
121. 引き分けとなった場合、両プレイヤーが負けたものとして処理をする。この場合において、地球ライフの減少はないものとする。
122. 対決カードが当該プレイヤーの場にはないプレイヤーは、対決カードの点数を 0 点として計算する。
123. 対決において、自分の場の対決カードの点数は、厳密に全てを計算しなければならない。過小、過大な申告はこれを禁じる。

【対決後の処理】

124. 対決に負けたプレイヤーは、相手の対決カードの点数と自分の対決カードの点数の差の分だけ、地球ライフを減らす義務を負う。
125. 両プレイヤーは、対決で減らす点数が確定した後は、その点数を変更できない。
126. 両プレイヤーは、対決においてお互いのサポートカードの使用意思を確認する以前に地球ライフを減らしてはならない。万一サポートカードの使用意思を確認する前に地球ライフを減らしてしまったプレイヤーがいた場合、一度地球ライフを戻し、サポート使用意思の確認をした後にあらためてその処理を行い、ペナルティを課さない。
127. 対決の結果、一方のプレイヤーの地球ライフが 0 より小さい数になった場合、厳密に 0 になったものとして処理する。

VII. 勝利条件

【ゲームの勝利条件】

128. ゲームの勝利条件は、129 項～134 項に定める条件を以って処理する。
129. 地球ライフが 0 になったプレイヤーは、そのゲームに負けたものとする。
130. 一方の地球ライフが 0 になった時点において、その時点に至るまでの対決の勝利数や地球ライフの点数が 0 にならなかったプレイヤーの残存地球ライフは、勝利条件に影響を全く与えないものとする。
131. 両方のプレイヤーの地球ライフが同時に 0 になった場合、原則としてそのゲームで引き分けとする。
132. どちらかのプレイヤーの山札と手札がなく、かつ自分の場に対決カードがなくなった場合、そのゲームに負けたものとする。
133. 両方のプレイヤーの山札と手札がなく、かつ自分の場に対決カードがなくなった場合、その時点でゲームは終了する。この場合、原則として残っている地球ライフの大きい方がそのゲームに勝ったものとする。
134. 133 項において、残っている地球ライフが同一の場合、原則としてそのゲームで引き分けとする。

【大会等の試合における特則】

135. 大会等において、大会主催者はゲームを最小の単位とし、ゲーム以外の単位でプレイヤーの勝敗を決定することができる。その場合、勝敗を決する単位は事前に全参加者に告知しなければならない。
136. 勝敗を決する単位は、必ずゲーム単位の要素を最小として構成されること。
137. 大会等における勝敗を決する単位を構成するゲームの勝敗は128項に従うこと。
138. 大会等における勝敗を決する単位について、その単位での勝敗の扱いは、大会趣旨に対し矛盾のない範囲において、主催者が決定することができる。ただし、全参加者に事前に告知されなければならない。

VIII. 対決カードに関する細則

【一般原則】

139. 対決カードは、連鎖に該当する場合（146項以下参照）を除き、自分の場の使用状態にないみなもとの上にも重ねることができる。
140. 対決カードは、必要コストを満たす限り、場に残り続ける。ただし、対決に負けたときの処理はこの限りではない。
141. 対決カードを出すという動作は、当該カードが場にあるみなもとカードの上に重ねられ、もし当該カードが効果を持つならば、その効果の処理を完了するまでを以ってその動作とする。
142. 対決カードを出す動作においては、両プレイヤーとも、その完了までいかなる他の行動もできない。
143. 何らかの理由で当該対決カードの必要コストが満たされなくなったとき、自分の場にある使用状態にないみなもとで補充することはできない。
144. 何らかの理由で対決カードの強さが0になった場合、当該カードを所有するプレイヤーは、当該カードを即座に捨て場に置く。
145. 場に出ている対決カードについて、同名のカードであっても、1枚の形を以って場に出続ける限り、これを別のカードとみなす。ただし、場に出ていないものはこの限りではない。

【連鎖】

① 連鎖の概要

146. 対決カードには、「連鎖」を有するカードが存在する。
147. 連鎖しているグループの中において、139項の規定に関わらず、グループに属する全ての対決カードは、みなもとカードを共有して使用することができる。
148. 連鎖しているグループについて、「○枚の連鎖」という表現を用いる場合、○枚は、その連鎖を構成する対決カードの枚数とする。
149. グループの属性は、そのグループの最上位のカードの属性とする。
150. グループとしての対決の点数は、そのグループを構成する各対決カードの強さを単純和したものとす。
151. グループを構成する各対決カードは、重ねる際にその点数が見えるように重ねなければならない。

② 連鎖の方法

152. 連鎖の方法は対決カードの写真の直下に対決カードの名称が書かれたもののみ、その書かれている対決カードの上に重なるようにして出す。
153. 連鎖について、146項～162項に定める条件下で、その連鎖の枚数は上限を設けない。また、

対決カードを出す順番は自由であるものとする。

- 154. 一度連鎖させて出した対決カードにつき、その連鎖を解除することはできない。
- 155. ある対決カードに連鎖させることができる対決カードは、常に上下1枚ずつまでとする。

③ 連鎖の必要コスト

- 156. 連鎖の必要コストについて、当該連鎖の中で最も必要コストが多い対決カードの必要コストに合わせなければならない。
- 157. 混色連鎖に該当する場合を除き、連鎖において、必要コストを超えてみなもとカードを使用することはできない。
- 158. 混色連鎖に該当する場合は、当該属性に該当する全てのみなもとがそれぞれ最低1枚入っていないといけない。
- 159. 混色連鎖に該当する場合、158項の条件を満たすために必要な場合を除き、必要コストを超えてみなもとカードを使用することはできない。
- 160. 混色連鎖において、その連鎖に必要な全ての属性が最低各1枚は含まれていれば、どのような構成でもよい。たとえば、陸と人を計3枚要するカードの上に、陸のみを5枚必要とするカードを重ねる場合、最低陸と人が各1枚ずつあれば、その他のみなもとは陸でも人でもよい。
- 161. 連鎖において、連鎖に必要な属性のみなもとカードを使用することはできない。
- 162. 連鎖している対決カードが、なんらかの理由で必要コストを満たせなくなったとき、その不足を場に存在する他の空いているみなもとカードで補充することはできない。

④ 生存判定

- 163. 生存判定は、そのグループの最下位の対決カードから順に行う。
- 164. 生存判定は、1枚ずつ行う。
- 165. グループの最下位の対決カードにかかる生存判定は、必要コストを満たさない場合を除き、そのまま場に残る。
- 166. 生存判定において、必要コストの不足を場に存在する他の空いているみなもとカードで補充することはできない。
- 167. 連鎖している場合において、グループの最下位以外の対決カードに係る生存判定は、そのすぐ下に重ねられているカードとの連鎖が認められるかによって行う。当該生存判定の順序は、対決カードに連鎖の記述があるかどうか、必要コストを満たしているかどうか、の順で行う。
- 168. 生存判定の結果、生存判定を満たさない対決カードについては、直ちに当該カードをグループから除外した上で、当該カードを捨て場に置かなければならない。
- 169. 混色連鎖に該当する場合において、中間の対決カードの生存判定によって、当該連鎖の属性の種類が減少するときは、当該連鎖の生存確認を最下層からやり直す。
- 170. 生存判定は、その手続きを一つの連鎖に対して完了するまでを一連の手順とし、いかなるプレイヤーも、その最中に他の行動を行うことができない。
- 171. 生存判定の結果、みなもとカードが空く場合、空けるみなもとカードについては、そのみなもとカードの持ち主が決めることができる。ただし、当該みなもとカードが使用状態にあるかどうかの判定は、84項～86項に従う。

【効果】

① 効果の概要

- 172. 対決カードには、効果を有するカードが存在する。
- 173. 対決カードの効果は特に記述がない限り、当該カードを場に出したとき、またはカードに書かれた条件が満たされたとき、直ちに発動するものとする。
- 174. カードに書かれる効果は、本ルール of の定めに関わらず、原則としてカードの記述が優先される。

- 175. 特に記述がない限り、発動条件を満たさない対決カードの効果は発動しないが、当該対決カードを場に出すことは可能である。
- 176. カードの効果の発動は、原則として場に出ている対決カードが場にある限り、1枚につき1回のみその効果が発動するものとする。
- 177. 捨て場に置かれたときに効果を発揮するカードは、特に記述がない限り、当該カードが捨て場に置かれる度に効果が発動するものとする。
- 178. カードの効果の処理は、記載されている順に行う。
- 179. カードの効果は、両プレイヤーともその内容と決定を拒否できない。

② 効果の記述に関する特則

- 180. 効果に、『相手の山札の中を見る』またはそれに順ずる記述がある場合、山札の所有者は、自分の山札を相手に裏向きのまま渡すこと。その際、所有者はカードの表を見てはならない。また、当該効果の発動者は、山札を見ている間は山札の中身の順番を変えてはならない。山札を見た後は、山札の所有者又は山札の所有者と当該効果の発動者はカードの記述の有無に関わらず、山札を切る。
- 181. 効果に、『相手の手札から○枚選んで～』またはそれに準ずる記述がある場合、特に記載されない限り、当該効果の発動者は相手の手札を見てはならない。
- 182. 効果に、『○枚を選んで～』、『○グループを選んで～』という記述がある場合、その効果の対象は、当該効果の発動者が選択する。
- 183. 効果に、『○○と連鎖していなければ、場に出しておけない』という記述がある場合、その記述は連鎖の生存条件となる。これを満たせなくなったとき、163項～171項の各項目に従い、生存条件の処理を行う。
- 184. 効果に、『山札の上から○枚』、『山札の下から○枚』という記述がある場合、山札の所有者及び当該効果の発動者は山札の中を見ることはできない。
- 185. カードの効果によって捨て場にカードが置かれる場合、そのカードが何であるか、両プレイヤーは確認しなければならない。
- 186. カードの効果によって、選択するカードが複数枚存在する場合、特に記述がない限り、その選択対象となり得るカードのうち、最低1枚が該当すれば、その効果は発動する。ただし、該当するカードが1枚もない場合、その効果は発動しない。
- 187. カードの効果によって、選択するカードが複数枚存在する場合において、選択するカードが山札又は相手の手札となると、その選択対象となり得るカードが1枚もなかったとしても、その効果は発動する。

IX. サポートカードに関する細則

【一般原則】

- 188. サポートカードは、原則として、自分の場の使用状態にないみなもとの上のみ重ねて出すことができる。
- 189. サポートカードについて、その使用したみなもとは、上に重ねたサポートカードが場を離れた時点から、84項～86項に基づき処理する。
- 190. サポートカードの効果は、場に出たとき、原則として直ちに発動する。
- 191. サポートカードの効果の対象が場または捨て場であり、当該効果の対象がその定めるところにない場合、当該サポートカードの使用は、これを禁止する。
- 192. サポートカードに書かれた効果は、原則として1枚につき1回とする。
- 193. 本ルールに定める内容と、あるサポートカードの効果の間において相違が見られるとき、当該カードの処理について、カード記載の内容を優先する。
- 194. サポートカードの効果について、両プレイヤーはその内容と決定を拒否できない。

【サポートカードの処理】

① サポートカードの処理の概要

195. サポートカードが場に出たとき、その処理は以下の順に処理されなければならない。
- ・ カードの効果の対象選択
 - ・ 相手のサポートカード使用意思の確認およびその使用
 - ・ 効果の発動
196. 各プレイヤーは、サポートカードを場に出したときに、その効果の対象を選択する。この選択の完了までに、両プレイヤーは、他の行動を行うことを禁止する。
197. カードの効果の選択は、原則として、そのカードを出した時点で選択可能なものを選択すること。
198. あるプレイヤーがサポートカードを出し、その効果の対象の選択が完了したとき、もう一方のプレイヤーは、サポートカードの効果に関わらず、先にサポートカードを出したプレイヤー同様にサポートカードを出すことができる。
199. チェーンは、一方のプレイヤーがサポートカードを出さない意思を表明した時点で、サポートカードの使用意思の確認を終了し、同時にチェーンも終了し、直ちにサポートカードの効果の発動を行う。
200. 効果の発動は、当該チェーンにおいて、最後に出されたものから行う。当該チェーンにおけるサポートカードの選択対象が、当該カードの効果の処理時点で存在するならば、その処理は全て行う。
201. チェーンの途中のカードが、先に発動したサポートカードの効果によって、当該チェーンの途中のカードの効果の対象がなくなったとき、そのサポートカードは直ちに捨て場に置き、効果の対象を選びなおしてはならない。
202. カードの効果は、カードに記載されている順に行う。ある効果の処理の途中で、当該効果が行えなくなった場合、その時点までの発動を以って、当該カードの効果は処理が完了したものとす。

② 対決におけるサポートカードの処理

203. 対決において、サポートの使用は先攻プレイヤーから、その使用の意思を決定する。
204. 対決において、先攻のサポートカード使用の意思を確認した後、直ちに後攻プレイヤーのその使用意思を確認する。
205. 対決において、両プレイヤーが連続してサポートカードを出さない意思を表明した時点で、当該対決において、サポートカードを場に出すことは不可能となる。そして、111 項に従い、サポート使用後の対決カードの点数比較を行う。
206. 同一の対決内において、プレイヤーがある時点以前に行ったサポートカードの使用意思の表明は、同じプレイヤーの後続の使用意思の決定を制限しない。
207. 各チェーンの効果の処理は、チェーンごとに行う。したがって、対決において、チェーンが2つ以上ある場合に、後続のチェーンにおいて出したサポートカードを以って、前のチェーンに出されたサポートカードの効果打ち消すことはできない。

③ 効果の記述に関する特則

208. 180 項～187 項の規定は、サポートカードについて準用する。

X. カードの効果表記についての訂正

209. 本項で挙げるカードの効果表記を、下記訂正後の解釈に合わせるものとする。
- ・ ブルーギル
訂正前：『場に出すとき、…』 訂正後：『場に出したとき、…』
 - ・ 山火事 水涸れ サンゴの白化 雪氷アルベドフィードバック
メタンガスがとけ出す どこにでも車で行く シロナガスクジラ
訂正前：『合体』 訂正後：『連鎖』
 - ・ アホウドリ（*市販されていないカード）
訂正前：『ツクシトビウオ』 訂正後：『トビウオの仲間』

XI. 適用

210. 本ルールは、地球環境カードゲーム・マイアースの、合同会社マイアース・プロジェクトにより、公式的に発行された、全ての市販、および限定カードを用いて行われる、全てのゲームに適用される。
211. 合同会社マイアース・プロジェクトによって公式的に発行されたカード以外のカードを用いて行われるゲームは、デッキの構築方法について本ルール外に別途定める。
212. 本ルールは、プレイヤー同士がそれぞれに行っているローカルルールに対し、絶対的に優位をもつ。したがって、両プレイヤーの間で、その基づくルールに万が一乖離があるとき、その両プレイヤーの主張に関わらず、本ルールが優先される。
213. 本ルールは、各カードの記述に対し、従属する。したがって、各カードの記述が本ルールと矛盾する場合は、カード記載のものを正しいものとして処理を行う。ただし、オリジナルカードについては適用せず、別に定めるオリジナルカードの使用に関する規則に従うこと。
214. ルール適用の範囲に関しては、各個別のカードの内容に優先する。したがって、本節に定める内容とカードの効果の間に矛盾が見られる場合は、本ルールを優先する。
215. 各カードの記述に対し、合同会社マイアース・プロジェクトが、その HP、または紙等の、保存可能な媒体を通して公表した、各カードの記述を訂正および変更する文書の内容は各カードの記述に優先するものとする。
216. 本ルール、各カードの記述、およびその訂正文書によっても定められていない事象が発生した場合、両プレイヤーの相談によって解決するものとする。但し、大会等においてジャッジが存在する場合は、ジャッジに報告した上で当該ジャッジの判断に従わなければならない。
217. 合同会社マイアース・プロジェクトは、本ルールに修正・加筆をすることができる。この権利は、当該会社にものみ許される。
218. 合同会社マイアース・プロジェクトが、219 項に定める権利を正式に譲渡・貸与したとき、それを受けた個人・団体は、219 項の内容に関し、合同会社マイアース・プロジェクトと同等の権利を持つ。
219. 本ルール、およびその修正・加筆は、合同会社マイアース・プロジェクトが、その HP、または紙等の、保存可能な媒体を通して公表した時点から有効となる。当該修正・加筆を行った場合、合同会社マイアース・プロジェクトは、その公表の日時を明記する義務を負う。