

マイアース 公式ルール／用語辞典

2012年10月31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	36
III. ゲームの準備	
ゲームに必要な道具	47
ゲームの開始	64
プレイヤーに関する規定	74
IV. 1ターンの流れ	
各ターンの流れ	81
使用したみなもとカードの処理	91
V. プレイヤーの番	
自分の番の行動	95
各カードの出し方	112
VI. 対決	
対決の手順	121
勝敗の決定	134
対決後の処理	136
VII. 勝利条件	
ゲームの勝利条件	141
大会等の試合における特則	153
VIII. 対決カードに関する細則	
一般原則	157
連鎖	166
効果	226
IX. サポートカードに関する細則	
一般原則	242
サポートカードの処理	251
X. カードの効果表記についての訂正	273
XI. トラブルの処理	276
XII. 適用	295

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. 「カードの上側」は、表面において各カードの名称が左から右に向かって尋常に読める向きにカードを置いた時、上にくる側を指す。または、カード裏面の英語でのロゴが左から右に向かって尋常に読める向きにカードを置いた時、上にくる側を指す。「カードの左側」ないしは「右側」は、表面が見えるように置いた際の左右と同じものとする。
4. 「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。
5. 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。
6. 「プレイヤー」とは、各地球プレイヤーを担う1人ないしはチーム全員をいう。
7. 「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。
8. 「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。
9. 「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。
10. 「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。
11. 場のうち、主に自分がカードを出す場を「自分の場」、相手がカードを出す場を「相手の場」とする。どちらの場かを示す指示語がない場合、その示す範囲は両方の場である。
12. 「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。特に記述がない限り、原則としてカードは山札の上から順番にカードを引かなければならない。
13. 「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。捨て場にカードを置く際には、カードの表面を上になるようにして置かなければならない。特に記述がない限り、捨て場に置かれたカードを山札、手札、場のいずれかに戻すことはできない。
14. 「カードをゲームから取り除く」こととは、取り除かれたカードが当該ゲームにおいて再度利用することが不可能になることをいう。ゲームから取り除かれたカードは、捨て場とは別の場所に、カードの表面が上になるようにして置いておく。ゲームから取り除かれたカードは、当該ゲーム中に山札、手札、場、捨て場のいずれに移動することもできない。
15. 「山札を切る」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。
16. 「カードを（場に）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。お互いのプレイヤーは、原則として自分の番以外でサポートカード以外のカードを出すことはできない。
17. 「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。
18. 「ターン」とは、自分の番、相手の番、対決の各段階を構成要素とした、ゲーム進行上の行動単位である。原則として、勝敗が決する時を除き、構成要素となっている各段階のうちいずれかが不足した状態でターンが終了することはない。
19. 「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段階のことをいう。
20. 「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段階のことをいう。

21. 「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。
22. 「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。
23. 「使用状態にあるみなもとカード」とは、同一ターン中のいずれかの段階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。
24. 各カードの「強さ」とは、対決カードの左上の数字のことをいう。
25. 「対決カードの点数」とは、自分の場に存在する各カードの強さの合計値のことをいう。この合計値は、別に定めるサポートカードの効果も考慮に入れた、最終的な合計点を指す。
26. 「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。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。
27. 「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名称が書かれているカードについて、別に定める方法で、自分の場において対決カードを重ねて出すことをいう。
28. 「混色連鎖」とは、連鎖のうち、1つの連鎖の中に複数の属性のみなもとを要するものをいう。
29. 「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枚以上のカードの束のことをいう。
30. 「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。
31. 「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。
32. 「発動条件」とは、原則として、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時、カードの効果の発動はしない。
33. 「チェーン」とは、別に定める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、及びその処理の方法をいう。
34. 「地球ライフ」とは、ゲームの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。
35. 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

36. 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。
37. 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）
38. 「みなもとカード」とは、左上に属性（41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。
39. 「対決カード」とは、カード左上にカードの強さを表す数字、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。
40. 「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」、「黒サポート」、「【ss】カード」の3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る。「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。「【ss】カード」とは、カード左上のsが2つあり、それぞれ白と赤（黒）が書かれているカードである。

41. 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（濃い）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。
42. 「生き物カード」とは、陸、川、海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。
43. 42項に関して、各生き物カードは、その生き物が現実でどのエリアに生息するかに応じて、陸、川、または海のいずれかの属性を持つ。そのカードの属性は、41項に定める方法によって判断する。
44. 42項、43項に関して、【○の生き物】カードという表記は、○に書かれている属性を持った生き物カードを指す。他のカードの表記に『生き物』のように属性を指定しない書き方をしている場合、全ての属性の生き物を指す。
45. 「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。
46. 45項に関して、地球温暖化カードはカードの右下に【地球温暖化】と書かれたカードを指す。カードの名称に『温暖化』の文字がなくとも、カードの右下に【地球温暖化】と書いてあれば、そのカードは赤い地球の対決カードとしての地球温暖化を指すものとする。

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

47. 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。
48. 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て、ゲーム中はプレイヤーがお互いの地球ライフをいつでも確認できる状態にする義務を負う。なお、この地球ライフの計算を補助するものとして、数字以外のものをメモする機能のない電卓を使用することができる。
49. 対戦者は商品付属の説明書及び本ルールをプレイヤーの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、戦術等について記述されたメモを置くことはできない。原則として、プレイヤーは本項に定める説明書、本ルール、45項に定める地球ライフの記録をする媒体及び電卓以外の携帯を禁止する。
50. 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、及び49項に反する物の使用を許可、推奨、または強制することができる。
51. 50項に関して、全プレイヤーにその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。当該備品の準備が不十分である場合、及びその使用に関する告知が客観的に不十分であると考えられる場合、その強制は無効である。

② カードを置く場所

52. 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

できる範囲、及び状態で用意する。

53. 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。
54. 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義務を負う。

③ デッキ

55. 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、白サポート及びSSカードを入れることができる。
56. 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、黒サポート及びSSカードを入れることができる。
57. 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。
58. 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。
59. 両プレイヤーのデッキについて、みなもとカード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
60. 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。
 - ・ 通常の（特別みなもとではない）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、同一名称のカードにつき2枚
 - ・ 特別みなもとについて、デッキが30枚の場合、同一名称のカードにつき3枚
61. 大会等のルールによって、55項～60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。告知が客観的に不十分であると考えられる場合、その制限内容は無効である。
62. デッキの中身に関して、55項～61項の内容に反しない限り、組み方は自由である。
63. 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、入れられるデッキの選択は55項及び56項、その枚数は59項、60項に準ずる。ただし、両プレイヤーの合意が取れない場合はオリジナルカードをデッキに含むことを両プレイヤーについて禁止とする。また、その他の制約に関して、61項に準ずる。

【ゲームの開始】

64. 両プレイヤーは、ゲームが始まる前に以下の順序で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
 - ・ 最初のターンにおける先攻／後攻の決定
 - ・ 手札を5枚になるように引くこと
65. 地球ライフを示すものの準備に関して、48項に従う。また、両プレイヤーはお互いの地球ライフを示すものを確認する義務を負う。
66. 山札を切ることについて、プレイヤーはよく混ぜ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ったりすることはできない。
67. ゲーム開始時には、プレイヤーは自分の山札にあるカードが全て同じ向きを向いていることを確認しなければならない。向きが異なるカードを見つけた場合、表を見ないで随時同じ向きになるように直すこと。
68. 両プレイヤーの合意に基づき、山札を切る時に、相手の山札を切ることを認める。また、この際に相手の山札のカードの向きを確認し、カードの表面を見ない限りカードの向きの修正

を行っても良い。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。告知が客観的に不十分であると考えられる場合、その強制は無効である。

69. 最初のターンにおける先攻／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。大会等の場合、主催者の決定する方法に従う。ただし、主催者がその方法を決定する場合、同一の競技会では同じ方法で決定することを推奨する。
70. 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なおす。
71. ゲーム開始時の手札は5枚である。この手札は、66項～68項に定める方法で用意した山札の上から5枚とする。
72. ゲーム開始時の手札に関して、最初のターンにおける先攻／後攻の決定の後に、その手札の中身を確認する。その際、プレイヤーはいかなる手札であっても、1度だけ引きなおすことができる。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。なお、70項の定める引きなおしは、この回数に含まれない。
73. 手札の引きなおしについて、その決定は先攻のプレイヤーが先にその決定をし、その後、後攻のプレイヤーが決定をする。先攻のプレイヤーは、後攻のプレイヤーが手札を引きなおすまで最初の自分の番を始めてはならない。後攻のプレイヤーが手札を引きなおす前に最初の自分の番を始めた場合、その際に場に出したカードを手札に戻し、後攻のプレイヤーが手札を引きなおし終わるまで待つてから、再度全く同じ順番で全く同じカードを出す。

【プレイヤーに関する規定】

74. 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。
75. 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。
76. 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、トイレ等のやむを得ないと認められる場合及び判定の公平性を期すために行う諸行動を除き、これを禁止する。席を立っている間も、本ルールに定められる諸規定は当該プレイヤーまたはチーム構成員に適用される。
77. ゲーム開始に関わる準備として最初の手札を引き終わるまでにチームの構成員として認められていない場合、その人は観戦者として扱う。観戦者はゲーム参加中のプレイヤーに話しかけることを禁止される。また、ゲームに参加中のプレイヤーは、対戦中であることを伝達する等、客観的に考えて直接ゲームの内容に関わることがないと思われる発言以外は禁止とする。本項に反し、それが悪質と見做せる場合の処置は78項～77項に準ずる。
78. 74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。参加が禁止されたチーム構成員の扱いは、その時点を以って77項に定める観戦者と同じとする。
79. 74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。
80. 74項～79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】

81. 1ターンは先攻の番、後攻の番、対決の順で行われる。
82. 最初のターンは、両プレイヤーの手札が準備できた時、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。

83. 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時、直ちに開始される。
84. 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時、直ちに開始される。
85. 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。
86. 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。
87. 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。
88. 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。
89. 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時、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。
90. 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時、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】

91. みなもとカードの使用状態は、各ターンにおける自分の番の開始時に手札を充当した後、直ちにその解除に関する確認が行われる。
92. 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時、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。
93. 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。
94. 使用状態にあるみなもとカードは、原則としてその使用状態が解除されるまで別の用途に使用することはできない。

V. プレイヤーの番

【自分の番の行動】

95. 自分の番は、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
96. 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、又は手札が上限枚数とちょうど同じ枚数ある場合、及び山札が0枚である場合、0枚のカードを引いたものとみなす。
97. カードを引く時は、山札の枚数が不足する場合を除き、カードを引き終わった後に手札の上限枚数ちょうどになるように山札の上からカードを引く。
98. ゲーム開始時の手札の上限枚数は、お互いのプレイヤー共に5枚である。カードに特に記述がない限り、ゲーム中に手札の上限枚数が自然に変わることはない。
99. 自分の番の開始時に手札が上限枚数以上になっている場合、上限枚数ちょうどになるように手札からカードを選んで捨てる。この時捨てるカードは、その持ち主が任意に決めてよい。この動作はカードを引くことの一部として扱う。
100. 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。

101. 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。
102. 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。
103. やむをえない場合及びカードに指示がある場合を除き、相手の場のカードに触れてはならない。カードの移動は、原則としてその持ち主が行う。
104. カードに特に記述がない限り、自分の場と相手の場をカードが移動することはない。
105. 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。
106. 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。
107. 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。この動作は99項に定める処理とは独立に行う。
108. 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なければならない。
109. 各プレイヤーは、特に記述がない限り、一度場に出したカードを自らの意思で捨て場に置くこと、手札または山札に戻すこと及びカードをゲームから取り除くことはできない。
110. 各プレイヤーは、自分の番が終わる時、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のカードを出すことはできない。
111. 相手の番においては、原則としてカードを引くこと及び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。このようなサポートカードの出し方はチェーンとして扱う。

【各カードの出し方】

① みなもとカードの出し方

112. 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、複数の属性を持つ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。
113. 112項に関して、複数の属性を持つ特別みなもとは、出す時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できない。
114. みなもとカード及び特別みなもとは、当該カードを出す際にみなもとカードを必要としない。
115. 自分の場に出ているみなもとカードの枚数または属性をごまかしたり、相手の判断を故意に妨げたりするようなカード置き方をすることは禁止される。また、お互いのプレイヤーは、相手の場のみなもとカードの枚数または属性をいつでも確認する権利を持つ。

② 対決カード及びサポートカードの出し方

116. 対決カード及びサポートカードは、117項～120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。
117. 対決カード及びサポートカードを出す際には、原則として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、当該カードの必要コストを参照する。
118. 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、場に必要コストの印と同数以上なければならない。
119. 対決カード及びサポートカードは、必要コストと過不足ない同数の場に出ている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。
120. 117項～119項に関して、対決カードは、別途定める対決カードの連鎖により、個別のカードに記載されるコストの示すみなもとの属性とは異なる属性、またはその示す枚数とは異なる枚数で場に出せる場合がある。

VI. 対決

【対決の手順】

121. 対決は以下の手順で行ななければならない。
 - ・ 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
122. 後攻の番の終了を確認後、お互いのプレイヤーは、直ちに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。この時、既に出ているサポートカードによる点数の変動を計算に含む。なお、相手への点数の伝達は当該ターンの先攻から行う。
123. 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、詳細は別途定める。
124. 対決におけるサポートカードの使用意思の確認は、当該ターンの先攻よりその1枚目の決定を行う。以降は別途定めるサポートカードの細則に従う。
125. 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。ただし、当該対決においてサポートの使用が1枚もない場合、この動作を省略してよい。この点数の伝達は当該ターンの先攻から行う。
126. 122 項及び125 項に関して、お互いのプレイヤーは伝達された点数が正しいことを確認する義務を負う。また、その計算結果が妥当であることを証明するために再計算を求めても良い。
127. 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。ただし、サポートカードの使用等により合計点が0を下回る場合、その合計点は厳密に0点になったものとして扱う。
128. 対決カードが自分の場になくプレイヤーは、対決カードの点数を0点として計算する。
129. 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。過小または過大な申告は禁止する。
130. 122 項～129 項によって決定された自分の場に出ている対決カードの合計点数により勝敗を決定する。その勝敗の判定は134 項～140 項に従う。122 項～129 項及び本項に定める方法で決まった対決カードの合計点数は、当該ターン内で変動することはない。
131. 対決に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、134 項～140 項に定める方法によって地球ライフを減らす。また、本項に定める動作以外は行えない。
132. 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。
133. 131 項に定めた処理を以って対決を終了する。対決の終了後は、直ちに次のターンを開始する。

【勝敗の決定】

134. 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。この勝敗の決定に用いる点数は、122 項～129 項に定める方法で計算された合計点数である。
135. 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。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、地球ライフの増減はないものとする。

【対決後の処理】

136. 対決に負けたプレイヤーは、122 項～129 項に定める方法により計算された、相手の対決カードの合計点数と自分の対決カードの合計点数との差に等しい数だけ、地球ライフを減らす義務を負う。
137. 134 項に関して、この地球ライフの減少量となる値は、その変動を受けるプレイヤーが責任を持って計算する。なお、もう一方のプレイヤーはその計算が正しいことを確認する義務を負う。
138. 両プレイヤーは、136 項に定める方法によって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。
139. 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。万が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対決の残りの処理を行い、特別なペナルティを課さない。
140. 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】

141. ゲームの勝利条件は、141 項～152 項に定める諸条件を以って処理する。
142. 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。
143. 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。
144. 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は引き分けとする。
145. 2ターンにわたり、お互いの場、捨て場、手札及び山札が全く変化しない場合、そのゲームは変化が起きなかった2度目のターン終了を以って終了となる。
146. 145 項に関して、お互いの場が変化しないとは、場に出ているカードが厳密に同じである状態を指す。同一名称のカードが捨て場、手札、山札のいずれかにあるカードと入れ替わった場合、場は別の状態になったものとして扱う。
147. 145 項に関して、捨て場が変化しないとは、捨て場にあるカードの種類と枚数が全く同じである場合を指す。同一名称のカードは捨て場において区別なく扱う。
148. 145 項に関して、手札が変化しないとは、手札にあるカードの種類と枚数が全く同じである場合を指す。同一名称のカードは手札において区別なく扱う。
149. 145 項に関して、山札が変化しないとは、その中身にあるカードの種類、枚数及び順番が変化しているとは言えない状態を指す。同一名称のカードは山札において区別なく扱う。
150. 149 項に関して、山札の順番がカードの効果に因らない理由のみにより順番に変化があったと考えられる場合は、その中にあるカードの種類、枚数が変化していないならば、山札に変化がなかったものとして扱う。カードの効果に因らない理由とは、主に本ルール等に定めた、両プレイヤー間の公平性を担保するために設けられた措置としての山札をきる動作を指す。
151. 145 項に従って終了したゲームについて、そのゲームの勝敗は、当該ゲーム終了時の地球ライフが大きいプレイヤーが勝利したものとみなす。
152. 151 項に関して、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は引き分けとして扱う。

【大会等の試合における特則】

153. 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。
154. 大会等において、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。告知が客観的に不十分であると考えられる場合、その勝敗を決する単位の使用は無効である。
155. 大会等における勝敗を決する単位について、その単位としての勝敗の扱いは、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。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し、あるゲーム以前のoを下回った点数を、別のゲームに繰り越すことは認めない。
156. 155項に関して、その勝敗の扱いは定量的な基準または客観的な基準を持って定めること。個人の感覚によってその基準に差が出る勝敗の決定方法は一切認められない。

VIII. 対決カードに関する細則

【一般原則】

157. 対決カードは、連鎖に該当する場合を除き、自分の場の使用状態にないみなものの上のみ重ねることができる。
158. 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、対決に負けた時の処理はこの限りではない。
159. 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。
160. 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。
161. 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時、自分の場にある他の使用状態にないみなもとで補充することはできない。
162. 何らかの理由で対決カードの強さがo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。
163. 162項に関して、対決カードの点数がoを下回る数になった時、その対決カードは厳密に強さがo点となったものとして扱い、他の対決カードにその下回った点数の余剰分を転嫁することはできない。
164. 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枚または複数枚のカードによるグループとして場に出続ける限り、これを別のカードとみなす。ただし、場に出ているものはこの限りではない。
165. 164項に関して、全く同じ1枚のカードであっても、一度場を離れたカードは別のカードとして扱う。例えば、一度場に出たカードが捨て場に置かれ、そのカードがなんらかの方法によってもう一度場に出た時、このカードは当初場に出ていたカードとは別のカードとして扱う。

【連鎖】

① 連鎖の概要

166. 対決カードには、連鎖の能力を有するカードが存在する。連鎖によって作られる対決カードの束をグループと呼ぶ。
167. グループ中の対決カードの連鎖について、「○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。
168. グループ中の対決カードの連鎖について、特にそのうちの2枚を抽出して考えた時、ある

対決カードの上に重ねられた対決カードは連鎖の「上位」とし、対決カードが上に重なっている対決カードを連鎖の「下位」とする。また、上に何も対決カードが重ねられていない対決カードを連鎖の「最上位」、下に何も対決カードが重ねられていない対決カードを連鎖の「最下位」と呼ぶ。複数の対決カードがある対決カードに対して、連鎖の階層の意味で同じ位置にある場合、当該複数の対決カードは、「同位」とあると呼ぶ。

169. 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。当該カードの属性は41項に定める方法で決定する。
170. グループとしての対決カードの点数は、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る。
171. グループを構成する各対決カードは、重ねる際にそのカードの点数が全て見えるように重ねなければならない。お互いのプレイヤーは相互にこれを遵守するように相手プレイヤーに指摘する権利を有し、指摘を受けたプレイヤーはその修正をする義務を負う。

② 連鎖の方法

172. 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ねるようにして出す。
173. 連鎖について、176項～183項に定める諸条件を満たす限り、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同条件下において自由であるものとする。
174. 一度連鎖させて出した対決カードについて、その連鎖をプレイヤーの意思のみを以って解除することはできない。ただし、直接的に、あるいは間接的に連鎖を解除させる効果のあるカードの使用等によってグループを分離する場合はこの限りではない。
175. グループ内のある1枚の対決カードに連鎖させることができる対決カードは、原則として連鎖の上位、下位ともに1枚ずつまでとする。

③ 連鎖の必要コスト

176. 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。
177. 混色連鎖に該当する場合を除き、連鎖において、必要コストの枚数を超えてみなもとカードを使用することはできない。
178. 混色連鎖に該当する場合、当該連鎖において必要となる全ての属性のみなもとがそれぞれ最低1枚入っていないなければならない。
179. 混色連鎖に該当する場合、178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。
180. あるグループが一度使用することになったみなもとは、特に記述がない限りそのグループを場に出しておくために使用され続ける。従って、混色連鎖に限り、176項に反し、必要コストが要求するみなもとの枚数に対して過剰な枚数のみなもとが使われる可能性がある。
181. 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、当該連鎖が使用するみなもとは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。
182. 連鎖において、グループに必要とされない属性のみなもとカードを使用することはできない。
183. グループがなんらかの理由で必要コストを満たせなくなった時、その不足を場に存在する他の使用状態にないみなもとカードで補充することはできない。

④ 生存判定

184. 生存判定は、既に場に存在するあるグループに含まれる対決カード及びそのグループが使用しているみなもとカードが場を離れる時、その枚数によらず常に行う。
185. 生存判定は、その必要が認められた時、その必要が確認された際に直前に行っている中断

- ができない一連の処理が完了することを以って、その時点から直ちに行う。
186. 生存判定は、以下の順序で行う。
 - ・各対決カードのみでの連鎖の可否
 - ・使用するみなもとカードの種類の確認
 - ・使用するみなもとカードの枚数の確認
 - ・当該生存判定における、属性の変化による再帰判定
 187. 生存判定を開始する時、当該対決カードグループの所有プレイヤーは、当該グループの連鎖の可否を確認する。対決カードの連鎖の可否は、各対決カードの写真直下に記載される、連鎖できるカードの名称を基に判断する。
 188. 187 項に関して、各対決カードのみでの連鎖の可否を確認する段階において、みなもとの属性及び枚数の過不足は考慮しない。
 189. 187 項に関して、各対決カードのみでの連鎖の可否を確認する際、その確認は当該連鎖の最下位から順に上位層最上位に向かって行う。
 190. 189 項に関して、当該連鎖の最下位の対決カードは、この時点では、無条件にその生存条件を満たすものとして扱う。
 191. 189 項に関して、当該連鎖の最下位以外の対決カードは、当該カードの直下の対決カードとの連鎖が可能か否かを以て、その生存の可否を判断する。
 192. 191 項に関して、その連鎖が認められない対決カードが存在する場合、その対決カードを当該グループから取り除き、捨て場に置く。この時、当該対決カードより下位の対決カードが捨て場に置かれることはない。
 193. 189 項～192 項に関して、当該グループの外のカードとの連鎖の可否を判定することはできない。
 194. 192 項に関して、連鎖が認められなかった対決カードを捨て場に置いた後、直ちに当該連鎖に置いて連鎖の上位にある次のカードとの連鎖の可否を判定する。
 195. 192 項に関して、連鎖が認められなかった対決カードより上位の対決カードまたは下位の対決カードのみを、別の連鎖として分割して考えることができる。この時、処理は当初下位にあった対決カードの連鎖に対する生存判定の処理を先に行い、その後分割した上位の連鎖について同様の処理を行う。
 196. 189 項に関して、195 項に関して、その分割以前の対決カード2つ以上が同位である場合、その処理はどちらを先に行ってもよい。
 197. 195 項に関して、連鎖が認められなくなる対決カード間以外での連鎖を、両プレイヤーの任意で分割することはできない。
 198. 187 項～197 項に定める方法により、当該連鎖に関係する全ての対決カードについてその連鎖の可否を確認した後、当該判定中の対決カードグループを所有するプレイヤーは、直ちに当該グループに必要なみなもとの属性の種類数を数える。この必要なみなもとの種類数は、187 項～197 項に定める方法で場に残ることが確認された対決カードが必要とする、みなもとカードの属性の種類数を指す。
 199. 198 項に関して、対決カードの減少等により、必要なみなもとカードの属性の種類数が減少する場合、不要になった属性のみなもとカードは、当該グループの生存に利用することはできない。
 200. 198 項に関して、当該グループに必要なみなもとの属性の種類数を数える段階において、当該グループが必要とするみなもとカードの枚数は考慮しない。
 201. 198 項、199 項に関して、その種類数が足りているか否かの判定は、当該連鎖が当該生存確認をする前から使用していたみなもとのみを用いて行う。場に出ている他の使用状態にないみなもとのみを用いて属性の種類数の不足分を充足してはならない。
 202. 201 項に関して、195 項～197 項に定める連鎖の分割に関しては、元々同一の連鎖であったグループからのみなもとカードの移転のみ認められる。ただし、既に生存判定が完了したグループから移転させることはできない。
 203. 198 項、199 項に関して、必要なみなもとカードの属性に不足が出た対決カードが存在する

- 場合、そのみなもとの属性に不足が出た対決カードを当該グループから取り除き、捨て場に置く。この時、当該生存判定は187項～197項に定める連鎖の可否の確認に戻り、本項までの手順をもう一度行う。
204. 203項に関して、当該グループが使用するみなもとの属性から2種類以上の属性が変化する場合、下位での変化を優先して処理し、1種類変化するごとに187項～203項に定める手順をくり返す。
 205. 203項、204項に関して、2種類の属性が全く同階層で変化する場合、その処理は同時に行うものとして処理する。同階層の対決カードに対する処理は、当該対決カードの処理を全て終えてから次のカードの処理を行い、当該対決カードに関する処理の中での順序は問わない。
 206. 198項～205項に定める方法により、当該グループに必要なみなもとの属性の種類数を確認した後、当該判定中のグループを所有するプレイヤーは、直ちに当該グループに必要なみなもとカードの枚数を数える。
 207. 206項に関して、その枚数の確認は当該連鎖の最下位の対決カードから順に最上位に向かって確認する。
 208. 206項、207項に関して、当該連鎖の最上位でない対決カードについての必要なみなもとの枚数を確認する際に、その枚数が足りなくなった時、当該対決カードを捨て場に置き、187項～197項及び198項～205項に定める手順をくり返す。
 209. 206項、207項に関して、当該連鎖の最上位の対決カードまでの全ての対決カードについて、必要なみなもとカードの枚数を満たしていることを確認しても、なお当該対決カードグループが元々使用していたみなもとカードが余っている場合、当該連鎖の中で必要なみなもとカードの枚数が最大である対決カードが生存するために必要な枚数まで、当該連鎖が使用するみなもとカードを減らす。この時、当該連鎖から外し、使用状態にないものとするみなもとカードは、どのみなもとカードでもよい。
 210. 207項に関して、使用状態にないものとしたみなもとカードは、当該みなもとカードを使用状態にないものとすることを決定した時点をもって、再度当該みなもとカードを当該生存判定中に当該対決カードグループに使用することはできない。
 211. 207項、208項に関して、195項～197項に定める連鎖の分割に関しては、元々同一の連鎖であった対決カードグループからのみなもとカードの移転のみ認められる。ただし、既に生存判定が完了した対決カードグループから移転させることはできない。
 212. 206項～211項に定める処理をあるグループで完了させた後、もしまだ生存判定が完了していない元々同じグループから分割した連鎖がある場合、直ちにその残っているグループについて、187項～211項に定める処理を行う。
 213. 当該生存判定で発生した全てのグループについて、187項～211項の全ての処理を完了させた後、当該対決カードグループ及び同グループ群について、一連の生存判定が完了した旨を相手プレイヤーに伝える。
 214. 213項に関して、当該生存判定の対象となった対決カードグループを所有するプレイヤーの処理が完了した旨を伝える言動の後、そのプレイヤーに対する相手プレイヤーは、その一連の処理に問題がないことを承認する義務を負う。
 215. 213項に関して、生存判定の一連の処理に問題があっても、214項に定める承認以降は、その異議申し立ては不可である。
 216. 214項に関して、一連の生存判定の処理に問題があったと考えられる場合、当該対決カードグループの所有プレイヤーの相手プレイヤーは、その旨を指摘する。
 217. 216項に関して、本ルールに定めるルールに則り処理する際に、2通り以上の処理が存在する方法について、どちらを選ぶかは、当該生存判定を行う対象対決カードグループの所有者の権利である。従って、その処理がルールに則る限り、選択されなかった処理を強要することはできない。
 218. 216項に関して、当該生存判定に問題があったという指摘が正しい場合、すなわち処理に間違いがあったと認められた場合、その間違った処理が行われた段階に戻り、当該生存判定

- をやり直す。これを「再判定」と呼ぶ。
- 219. 216 項に関して、再判定の前に行った処理は、再判定に制約を課さない。
 - 220. 216 項に関して、対決カードの連鎖が実際にはカードの記載と異なる状態で場に残ることが判明した場合、187 項～197 項に定める処理から再判定を行う。
 - 221. 216 項に関して、当該対決カードグループについて、実際に必要なみなもとの属性の種類数に不足があることが認められた場合、198 項～205 項に定める処理から再判定を行う。本項に定める再判定は、特に当該生存判定が必要となった対決カードグループの所有者が、必要なみなもとの属性の種類数を誤解したことにより、当該生存判定の当初から処理を間違えている場合に適用される。
 - 222. 221 項に関して、209 項、210 項に定めるみなもとの選択で、必要なみなもとを誤って捨て場に置く処理は、209 項に則り間違っているものとは扱わない。従って、当該生存判定において、特に209 項に定める処理に伴い、誤って必要なみなもとの属性を持つカードを捨て場に置くことによってその種類数が不足し、生存条件を満たさなくなっていることを指摘された場合、当該対決カードグループは、みなもとが不足したものとして、当該生存判定とは別に生存判定を開始する。
 - 223. 216 項に関して、当該対決カードグループが必要とするみなもとカードの枚数が不適切な場合、特にその必要なみなもとの属性の種類数は満たしている場合、枚数を適切な数に調整する。その際、当該生存判定以前に使用していなかったみなもとカードを用いることはできない。
 - 224. 198 項～205 項及び206 項～212 項に定める手順は、その結果が変わらない範囲で、後者の処理を先に行ってもよい。この際、使用状態にないものとすることを決めたみなもとカードは、当該生存判定について使用できない。
 - 225. 224 項に関して、195 項～197 項に定める連鎖の分割を行っている場合、分割された各対決カードグループについて、198 項～205 項及び206 項～212 項に定める手順は、統一した順序で行わなければならない。

【効果】

① 効果の概要

- 226. 対決カードには、効果を有するカードが存在する。
- 227. 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時、またはカードに書かれた条件が満たされた時、直ちに発動するものとする。
- 228. 本ルールに定める内容と、対決カードに書かれた効果の間において相違が見られる時、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。
- 229. 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。ただし、当該対決カードを場に出すことは可能である。
- 230. 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。
- 231. 捨て場に置かれた時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。
- 232. カードの効果の処理は、記載されている順に行う。
- 233. 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

- 234. 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、山札をきる。

235. 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、別途記載がない限り、当該効果の発動者は相手の手札を見てはならない。
236. 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。
237. 効果に、『○○と連鎖していなければ、場に出せない』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時、184 項～225 項の各項目に従い、生存判定の処理を行う。
238. 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、両プレイヤーは山札の中にある他のカードを見ることはできない。
239. 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。
240. 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。
241. 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時、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。その際、当該プレイヤーは該当のカードの有無を確認した後、相手プレイヤーに選択対象となり得るカードが存在しない旨を伝えなければならない。

IX. サポートカードに関する細則

【一般原則】

242. 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のの上のみ重ねて出すことができる。
243. サポートカードについて、その使用したみなもの使用状態の判断は、上に重ねたサポートカードが場を離れた時点から、91 項～94 項に基づき処理する。
244. サポートカードは、各カードにつき1つの効果を持つ。
245. 244 項に関して、各カードの効果として扱う部分以前に書かれる全ての処理は、対象選択として扱う。
246. サポートカードの効果は、場に出た時、原則として直ちに発動する。
247. 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禁止とする。
248. サポートカードに書かれた効果の発動は、原則として1枚につき1回とする。
249. 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時、当該カードの処理について、原則としてカード記載の内容を優先する。
250. 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

251. サポートカードが場に出た時、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
252. 各プレイヤーは、サポートカードを場に出した時に、その効果の対象を選択する。両プレイヤーは、この選択の完了までに他の行動を行うことを禁止される。
253. 252 項に関して、対象選択は、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。また、対象選択は一度決定した後変更することはできない。

- 254. あるプレイヤーがサポートカードを出し、その対象選択が完了した時、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。これをサポートカードの「チェーン」と呼ぶ。
- 255. 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表示した時点で、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。
- 256. 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。
- 257. 256 項に関して、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、当該サポートカードの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、当該サポートカードの効果は処理が完了したものとする。
- 258. チェーンの途中のカードが、先に効果が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サポートカードを場に出す際の対象選択で選んだ対象であるカードが存在しなくなった時、そのサポートカードの処理を行う際に捨て場に置く。効果の対象を選びなおしてはならない。
- 259. 258 項に関して、当該サポートカードは効果の発動はなかったものとして扱う。

② 対決におけるサポートカードの処理

- 260. 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。
- 261. 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。
- 262. 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表示した時点で、当該対決において、サポートカードを場に出すことは禁止される。
- 263. 262 項に関して、追加的にサポートを出さない使用意思がお互いのプレイヤーについて確認された時、その後直ちに125 項に則りサポート使用後の対決カードの点数を計算し、その比較を行う。
- 264. 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、両プレイヤーによるその時点以降のサポートカードに関して、その使用意思の表明を制限しない。
- 265. 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は打ち消すことはできない。

③ 効果の記述に関する特則

- 266. 234 項～240 項の規定は、サポートカードについて同様の記載があるものに関して同等とする。
- 267. 【課題】付きのサポートカードに関して、【課題】以前に書かれている部分が当該サポートカードの効果である。従って、当該カードの効果の発動が認められない場合、その【課題】は発動しない。
- 268. 267 項に関して、【課題】の発動は、当該サポートカードの持つ効果の発動に対して1回である。
- 269. 『バイオエタノール』に関して、その対象選択は、『自分の場の対決カードをゲームから取り除き、手札から使うサポートカードを場に出す』までである。したがって、同カードの使用時は、場にある対決カードをゲームから取り除き、手札から使うサポートカードを場に出す。この時、同カードの効果で場に出たカードの対象選択は、『バイオエタノール』の効果として処理する際に行われる。
- 270. 『バイオエタノール』に対して『続かない活動』を使う場合、特例として、『続かない活動』の効果は処理する際に、『バイオエタノール』で選択して場に出したサポートカードを手札に戻す。この時、『続かない活動』は『バイオエタノール』を打ち消す。その効果によ

って場に出されたサポートカードの使用は、場に使用状態にないみなもとカードが充分にある場合、これを制限しない。

271. カードの左下に『使うときに【みなもと】は必要ない』と書かれているカードに関して、これらのカードを場に出す時において、みなもとカードと同様に、みなもとカードを必要としない（コストの考え方は存在しない）。
272. 【ss】の記述があるカードに関して、先に出ていた【ss】カードを捨て場に置く処理は、後に出された【ss】カードが場に出ることが確定した際、すなわち当該カードの効果の発動が認められた際である。

X. カードの効果表記についての訂正

273. 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
訂正前：『ツクシトビウオ』 訂正後：『トビウオの仲間』
 - ・ 原子力発電所
訂正前：『このカードが捨て場に置かれたとき、…』
訂正後：『このカードが場を離れたとき、…』
274. 市販第1弾及び、第2弾発売以前に販売・後悔されたカードについて、カードの写真部分直下に書かれた諸カードの名称は、当該カードが連鎖可能な生き物を示す。
275. 主に生き物について、その生息状況や事実関係が変化しても、本ルールに定める方法で記載される情報に改訂が示されない限り、効果、連鎖の可否、解説文及び当該カードの一切の情報は変更されない。

XI. トラブルの処理

276. 本ゲームにおける計算は全て、日本の義務教育において、その指導要領に定められる標準的な仮定の下に行われる、十進法での四則演算を用いる。本項に定める方法以外の計算を以って導出される数値は全て無効である。
277. 両プレイヤー間での、各カードの効果の処理や各動作等の認識がずれた時、または本ルールに反することをどちらかのプレイヤーが指摘した時、トラブルが発生したものとして扱う。
278. トラブルの発生が認められる場合、お互いのプレイヤーはその発生時点でゲームを一時中断し、その対処を行う義務を負う。
279. ゲームが大会等の環境下にある場合など、ジャッジが当該ゲームに対して審判の権利を持って存在する時、トラブルの処理はジャッジの管理下において行うことができる。
280. 279項に関して、ジャッジはトラブルの処理を主導してよい。ただし、本ルール及び当該ゲームに適用される別途定められた競技会規則等に従い、公正に判断すること。
281. 280項に関して、両プレイヤーは、ジャッジによる判断が本ルール及び当該ゲームに適用される別途定められた競技会規則等に従わない場合を除き、その決定に異議申し立てをすることはできない。
282. ジャッジはそのトラブルの処理に関する決定をプレイヤーに告知する際、当該決定の根拠を明確に述べること。
283. 282項に関して、ジャッジが最優先に判断根拠として用いるべき情報は、両プレイヤーの

- 場、捨て場、ゲームから取り除かれたカード及び両プレイヤーの証言である。
284. 282 項に関して、ジャッジは観戦者の証言をトラブル処理の唯一の、または主な判断根拠としてはならない。
285. 282 項に関して、ジャッジはそのトラブルの処理において、両プレイヤーにとって相手に見えないカード以外で十分にその根拠を伝えることができる場合、当該カードを根拠として述べてはならない。
286. 282 項～285 項に関して、ジャッジの判定が十分に論理的かつ合理的であるにもかかわらず、その決定に異議を唱え続け、判定を不当に覆そうとするプレイヤーに対して、ジャッジは負けを通告することができる。
287. 286 項に関して、ジャッジは負けを通告する以前に、当該プレイヤーに対して所作を改めない場合には負けとする旨を、最低一度以上警告しなければならない。警告のない負けの宣告は無効である。
288. ジャッジは必ずしも自ら判定を下さなくてもよい。両プレイヤーの協議に委ねる場合、両プレイヤーによる協議の結果をその判定に代えることができる。ただし、プレイヤーのみでの協議により議論が紛糾する際には、ジャッジが判定を下す義務を負う。
289. 288 項について、ジャッジは一度両プレイヤーの協議に委ねた後、任意の時点で判定をジャッジの主導で進めることを宣告し、その協議を主導とすることを宣告できる。
290. 289 項について、プレイヤー間の協議をジャッジ主導とすることを宣告しないで行われたジャッジの判定は無効である。
291. 289 項について、ジャッジは両プレイヤーに任せた協議の内容を判定の根拠として用いることができる。
292. トラブルの発生したゲームにおいて、ジャッジがいない場合、当該トラブルの処理は両プレイヤー間での協議により決定される。
293. 292 項に関して、その判断の根拠として用いることができる事象は283 項～285 項に準ずる。
294. 両プレイヤーは、そのトラブルの判断を第三者に委ねてはならない。ただし、当該ゲームの審判を務める権利のあるジャッジはこの限りではない。

X II 適用

295. 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。
296. 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。
297. 本ルールは、プレイヤー同士がそれぞれに採用し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時、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。
298. 本ルールは、公式に市販・公開された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。
299. 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。
300. 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、その公式サイト、または紙等の、保存可能かつ確認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。

301. 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、当該会社にのみ許される。
302. 合同会社マイアース・プロジェクトが、298 項に定める権利を正式に譲渡・貸与した時、それを受けた個人・団体は、298 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。
303. 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、その公式サイト、または紙等の、保存可能でかつ確認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。

改訂履歴

2010 年 12 月 24 日 ルール初版公開・適用開始

2012 年 10 月 31 日 全条項を最新版に改訂 第 2 版公開・適用開始