

トレーディングカードゲーム



ディメンション・ゼロ ファースト・センチュリー

RULE BOOK

version 1.0

## 本書について

本書は、ファンタジートレーディングカードゲーム「ディメンション・ゼロ」のルールブックです。カードをコレクションしたりトレードしたりして、自分の好みのデッキを作り、それを持ち寄って対戦する、それがトレーディングカードゲームです。

本書には、そんなトレーディングカードゲーム「ディメンション・ゼロ」の基本的なゲームの流れやルールの解決方法が記載されています。

なお、本書に載っていない細かなルールに関しては、オフィシャルホームページ (<http://dimension-zero.com>) をご参照ください。

## 目次

<b>第1章</b>	<b>ゲームの概要</b>	
	1. ディメンション・ゼロの世界へようこそ!	…2
	2. ゲームの目的	…2
	3. カードの種類と見方	…3
	4. ゲームマットの見方	…7
<b>第2章</b>	<b>ルールの概要</b>	
	1. デッキの作り方	…9
	2. デュエルの準備	…9
	3. ターンの流れ	…10
	4. バトルの流れ	…23
	5. デュエルの終了	…26
	6. サイドボード	…26
<b>第3章</b>	<b>ルールの詳細</b>	
	1. 効果の優先順位	…27
	2. カードのテキストとゾーン	…27
	3. スタックとタイミング	…27
	4. 優先権	…30
	5. ルールによるカードの破壊	…31
	6. カードの並び順	…31
	ゲームのヒント	…32
	Q&A	…33

# 第1章 ゲームの概要

## 1. ディメンション・ゼロの世界へようこそ！

太古文明が終末戦争により滅びた数千年後の世界。ディメンション・ゼロは、妖精や魔族と呼ばれる種族が支配し、魔法と科学の融合した文明が栄える5つの大陸を舞台としたトレーディングカードゲームです。






この商品には以下の物が含まれています。別売りのブースター・バックを購入することで、カードを入れ替え、自分だけのオリジナル・デッキで遊ぶことができます。

- ・構築済みデッキ 1組 (40枚)
- ・ルールブック 1冊 (本書)
- ・ゲームマット 1枚

## 2. ゲームの目的

2人のプレイヤーがお互いに専用の40枚のデッキを用意して1対1で戦います。この戦いをデュエルと呼び、さまざまなカードを駆使して、先に対戦相手に7点のスマッシュポイントを与えたプレイヤーが勝利します。

### Column: 5つの大陸

-  **赤の大陸** 5大陸中最も高い戦闘力を誇る大陸。武装技術と戦闘技術に秀でている。
-  **黒の大陸** 瘴気と機械を蝕む電磁的な嵐に覆われた大陸。超能力・魔法・呪いなどが発達している。
-  **青の大陸** 海底都市群と浮遊都市からなる大陸。移動・転移装置技術が残り、また情報収集が得意。
-  **白の大陸** 5大陸中最も完全な形で太古の科学技術が残る大陸。防御技術に長けている。
-  **緑の大陸** 年単位で植生を変える森くまに覆われた緑の大陸。肉体と技術の融合を果たして進化し続けている。

### 3.カードの種類と見方

ディメンションゼロで用いられるカードには、「ユニット」「ベース」「ストラテジー」の3種類があります。

#### (1)ユニット

② **ユニット** ①

① **小さな刃マキリ** ③

① ①

①



④ **コロボックル** **クイック** ⑤

⑥ このカードが中央エリアのスクエアにある場合、このカードのパワーを+1000する。このカードが敵軍エリアのスクエアにある場合、このカードのパワーを+2000する。

⑦ 「この子は何も覚えてないんだ！この大陸を侵略してきたなんて人違いだよ！」  
～小さなカマキリ～

⑧ **1000** I-1 C 003/200 © BROCCOLI  
Illustration: Sof.L. **1** ⑨

ディメンション・ゼロで活躍する登場人物や生物を表すカードです。ユニットをプレイすると、バトルスペースのスクエアに置かれます。ユニットはバトルスペースのスクエアに置かれている時、テキストに書かれている能力を発揮します。

### ①カード名

このカードの名前です。

### ②使用コスト

このユニットをプレイする時に支払うエネルギーです  
(詳しい説明はP19「コストの支払い」参照)

### ③移動コスト

このユニットを移動する時に支払うエネルギーです。  
(詳しい説明はP19「コストの支払い」参照)

### ④種族

このユニットの種族です。

### ⑤タイミング

このユニットをプレイできるタイミングです。  
ノーマル、クイック、バトルの3種類があります。

### ⑥テキスト

このユニットの能力です。

### ⑦フレーバー

世界観をイメージさせる文章です。ゲームには使用しません。

### ⑧パワー

このユニットの戦闘能力です。高いほどバトルで有利になります。  
(詳しい説明はP23「バトルの流れ」参照)

### ⑨スマッシュ

このユニットの占領能力です。高いほどゲームの勝利に貢献します。  
(詳しい説明はP21「スマッシュフェイズ」参照)

## (2) ベース

ディメンション・ゼロに存在する場所や建物を表すカードです。ベースをプレイすると、ベーススペースのスクエアに置かれます。ベースはベーススペースのスクエアに置かれている時、テキストに書かれている能力を発揮します。



- ①**カード名** このカードの名前です。
- ②**使用コスト** このベースをプレイする時に支払うエネルギーです。  
(詳しい説明はP19「コストの支払い」参照)
- ③**属性** このベースの属性です。
- ④**タイミング** このベースをプレイできるタイミングです。  
ノーマル、クイック、バトルの3種類があります。
- ⑤**テキスト** このベースの能力です。
- ⑥**フレーバー** 世界観をイメージさせる文章です。ゲームには使用しません。

### (3)ストラテジー

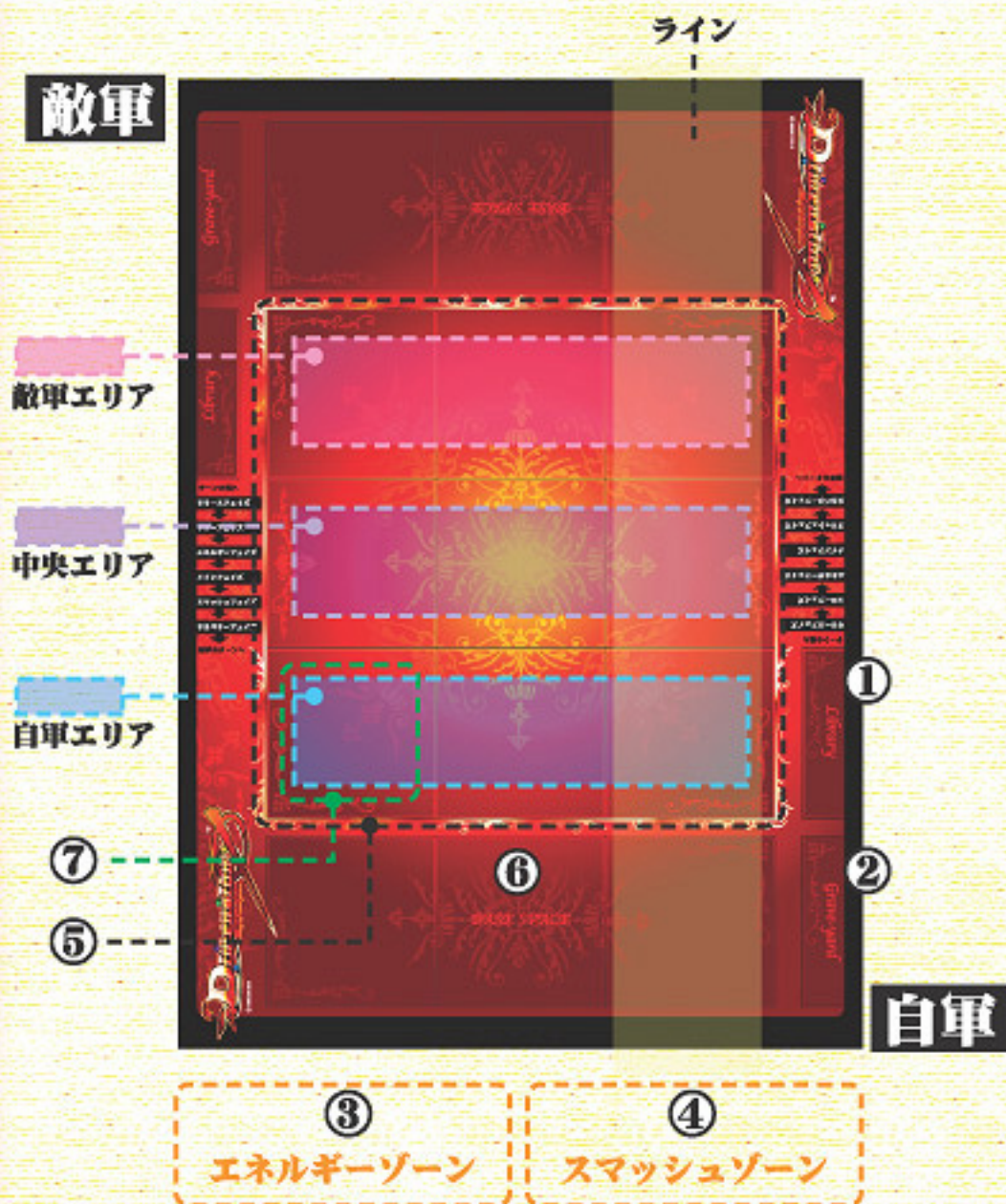
ディメンション・ゼロの歴史に登場した道具や事件などを表すカードです。ストラテジーをプレイするとすぐに効果を発揮し、1回限りの使い捨てになるため墓地に置かれます。



- ①**カード名** このカードの名前です。
- ②**使用コスト** このストラテジーをプレイする時に支払うエネルギーです。  
(詳しい説明はP19「コストの支払い」参照)
- ③**属性** このストラテジーの属性です。
- ④**タイミング** このストラテジーをプレイできるタイミングです。  
ノーマル、クイック、バトルの3種類があります。
- ⑤**テキスト** このストラテジーの効果です。
- ⑥**フレーバー** 世界観をイメージさせる文章です。ゲームには使用しません。

## 4.ゲームマットの見方

ディメンション・ゼロではゲームマットで示される場所にカードを置いて遊びます。  
ゲームに慣ればゲームマットを使わずに遊んでもかまいません。





- ①山札置場 自分のデッキを山札として裏向きに置きます。
  - ②墓地 使用済みになったカードを捨札として表向きに置きます。
  - ③エネルギーゾーン エネルギーとして使用するカードを表向きに置きます。
  - ④スマッシュゾーン スマッシュポイントとして使用するカードを裏向きに置きます。
  - ⑤バトルスペース ユニットの表向きに置きます。
  - ⑥ベーススペース ベースを表向きに置きます。
  - ⑦スクエア バトルスペースやベーススペースのマス目ひとつのことです。
- 
- ライン 縦1列のスクエアをまとめてラインと呼びます。
  - エリア 横1列のスクエアをまとめてエリアと呼びます。
  - 自軍エリア 自分側のエリアを自軍エリアと呼びます。
  - 中央エリア 中央のエリアを中央エリアと呼びます。
  - 敵軍エリア 対戦相手側のエリアを敵軍エリアと呼びます。

表向きに置かれたカードは、誰でもいつでも確認することができます。

### Column: 3×3の無限のスペース

ディメンション・ゼロの特徴でもあるこのゲームマット。ユニットを繰り出す縦3マス×横3マスのバトルスペースは、一目見ただけではとても狭く感じるかも知れません。しかし、侮ってはいけません。一度遊んでみれば気づくでしょうが、3×3のこのスクエアの中には、まさに無限の戦術が隠されているのです。どこから攻めるか、どこを守るか。進むべきか、止まるべきか。繰り出すべきか、抑えるべきか。手札や場に出ているユニットやベースの組み合わせによって、この戦術は無限に広がっていくのです。この数多ある戦術の中から、あなたにあった勝ち方を探していきましょう。

## 第2章 ルールの概要

### 1. デッキの作り方

デュエルを始める前に、両方のプレイヤーが自分専用のデッキを用意する必要があります。本商品のストラクチャーデッキはそのままデッキとして使用できます。また、同時発売のブースター・バックを購入すれば、自分の持っているカードを自由に組み合わせて、自分だけのデッキを作ることができます。

デッキを作る時は、次のルールに従ってください。

- (1) デッキの枚数は**40枚**です。
- (2) ひとつのデッキの中に、**カード名が同じカードは3枚までしか**入れることができません。

### 2. デュエルの準備

- (1) それぞれ自分のデッキをよくシャッフルし、山札として裏向きで山札置場に置きます。
- (2) 先攻後攻をじゃんけんなどランダムな方法で決めます。
- (3) それぞれ**5枚のカードを山札から引いて、最初の手札に**します。

#### Column: 大会に参加しよう!

ディメンションゼロでは、プロ賞金のかかった年4回の公式大会が開催されます。予選大会を勝ち抜いたプロプレイヤーたちが、年間賞金総額2,000万円を目指して、熱い戦いを繰り広げるのです!

D-0グランプリ-1	2006年 1月開催
D-0グランプリ-2	2006年 4月開催
D-0グランプリ-3	2006年 7月開催
ディメンション・ゼロ 日本選手権2006	2006年10月開催

詳しいイベントの情報に関しては、オフィシャルHPで随時更新されています。

### 3. ターンの流れ

先攻から交互に自分のターンを行い、デュエルを進めます。自分のターンを行っているプレイヤーを**アクティブプレイヤー**、そうでないプレイヤーを**非アクティブプレイヤー**と呼びます。

#### ①リリースフェイズ

フリーズしているカードをリリースします。

#### ②ドローフェイズ

カードを1枚引きます。

#### ③エネルギーフェイズ

手札からエネルギーゾーンにカードを1枚置くことができます。

#### ④メインフェイズ

以下の行動を行うことができます。

- ①手札をプレイする。
- ②プランゾーンを作成・更新する。  
プランゾーンにあるカードをプレイする。
- ③ユニットを移動する。
- ④ユニット・ベースの能力を使用する。

#### ⑤スマッシュフェイズ

対戦相手にスマッシュポイントを与えます。

#### ⑥リカバリーフェイズ

ユニットのダメージが全快します。

相手のターンへ

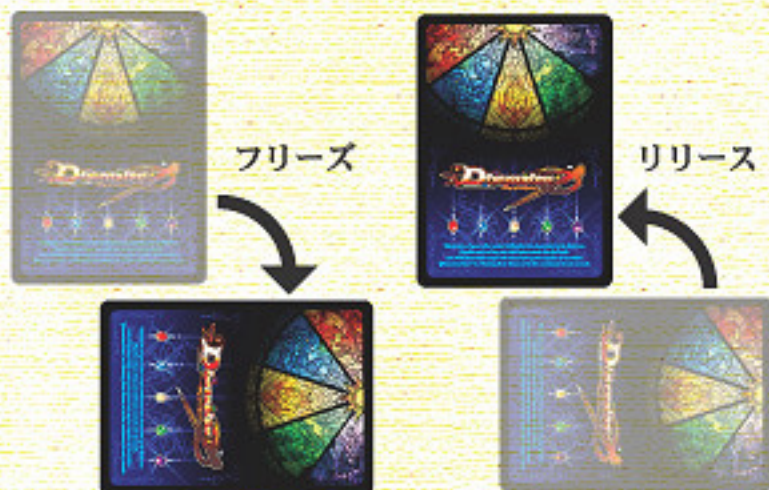
## (1) リリースフェイズ

アクティブプレイヤーは、自分のエネルギーゾーン、スマッシュゾーン、バトルスペース、ベーススペースにある、**使用済みのカード(フリーズ状態のカード)**をすべて**使用可能なカード(リリース状態のカード)**にします。

### Column: フリーズとリリース

エネルギーゾーンやバトルスペースなどに出されているカードを使用する時に、カードを横向きに倒して使用済みであることを示すことがあります。この行為を「**フリーズ**」と呼びます。フリーズ状態のカードをさらにフリーズすることはできません。

フリーズ状態のカードを再び縦向きにして、使用可能な状態に戻すことを「**リリース**」と呼びます。



## (2) ドローフェイズ

アクティブプレイヤーは、必ず、自分の山札の1番上のカードを持ち主の手札に加えます(この行為を「カードを1枚引く」と表現します。)  
**先攻プレイヤーの第1ターンのみ、このフェイズをとばします。**

## (3) エネルギーフェイズ

アクティブプレイヤーは、自分の手札から1枚選んで、エネルギーゾーンに表向きにリリース状態で置くことができます。

#### (4) メインフェイズ

メインフェイズでは、プレイヤーはエネルギーを支払うことで、ゲームを進める上で中心となるさまざまな行動を取ることができます。

メインフェイズに行うすべての行動はスタックに乗ります。  
(詳しい説明はP28「スタックとタイミング」参照)

##### クイックタイミングまたはバトルタイミングの行動

- ①手札からクイックタイミングまたはバトルタイミングのユニットをプレイする。
- ②手札からクイックタイミングまたはバトルタイミングのベースをプレイする。
- ③手札からクイックタイミングまたはバトルタイミングのストラテジーをプレイする。
- ④クイックタイミングまたはバトルタイミングのカードの能力を使用する。

##### ノーマルタイミングの行動

- ①手札からノーマルタイミングのユニットをプレイする。
- ②プランゾーンを作成する。
- ③プランゾーンを更新する。
- ④プランゾーンからユニットをプレイする。
- ⑤プランゾーンからベースをプレイする。
- ⑥プランゾーンからストラテジーをプレイする。
- ⑦バトルスペースにある自分のユニットを移動する。
- ⑧ノーマルタイミングのカードの能力を使用する

### クイックタイミングまたはバトルタイミングの行動

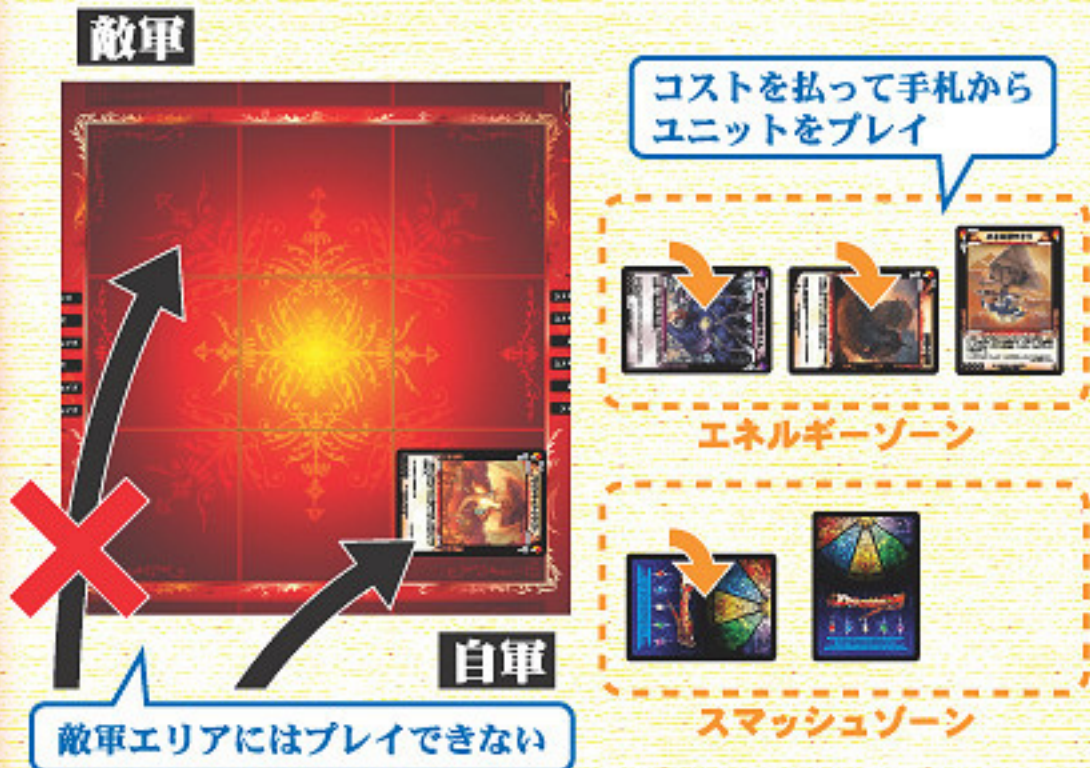
アクティブプレイヤーまたは非アクティブプレイヤーは、①～④のクイックタイミングまたはバトルタイミングの行動を好きな回数、好きな順番で行うことができます。クイックタイミングまたはバトルタイミングの行動は、**相手の行動に割り込んで**行うことができます。(詳しい説明はP28「スタックとタイミング」参照)

- ①手札からクイックタイミングまたはバトルタイミングのユニットをプレイする。アクティブプレイヤーまたは非アクティブプレイヤーは、手札にあるクイックタイミングまたはバトルタイミングのユニットを、使用コストを支払う(詳しい説明はP19「コストの支払い」参照)ことで、自軍エリアまたは中央エリアの自分のユニットのないスクエアにプレイすることができます。プレイされたユニットは、表向きの**フリーズ状態**でスクエアに置かれます。

例

コストを支払って、手札からユニットを自軍エリアのスクエアにプレイ

13



プレイしたスクエアに対戦相手のユニットがあれば、バトルが発生します。  
(詳しい説明はP23「バトルの流れ」参照)

**例** 対戦相手のユニットがいれば、バトルが発生する。



対戦相手のユニットが  
あればバトルが発生

バトルスペース

自軍エリアにプレイしたユニットは、そのスクエアに残ります。  
中央エリアにプレイしたユニットは、バトルが発生しなければ、スクエアに  
置かれた時に破壊され、持ち主の墓地に表向きで置かれます。バトルが発生  
すれば、そのバトルの終了時に破壊され、持ち主の墓地に表向きで置かれます。

**例** バトル終了後、中央エリアにプレイしたユニットは墓地に置かれる。



バトル終了後、中央エリアに  
プレイしたユニットは  
墓地に置かれる。

バトルスペース

墓地

- ②手札からクイックタイミングまたはバトルタイミングのベースをプレイする。  
アクティブプレイヤーまたは非アクティブプレイヤーは、手札にあるクイックタイミングまたはバトルタイミングのベースを、使用コストを支払うことで、自分のベーススペースの自分のベースのないスクエアにプレイすることができます。プレイされたベースは、表向きのリリース状態でスクエアに置かれ、そのスクエアに残ります。
- ③手札からクイックタイミングまたはバトルタイミングのストラテジーをプレイする。  
アクティブプレイヤーまたは非アクティブプレイヤーは、手札にあるクイックタイミングまたはバトルタイミングのストラテジーを、使用コストを支払うことで使用できます。プレイされたストラテジーは、ただちに効果を発揮した後、持ち主の墓地に表向きで置かれます。
- ④クイックタイミングまたはバトルタイミングのカードの能力を使用する。  
アクティブプレイヤーまたは非アクティブプレイヤーは、タイミングが《バトル》または《クイック》と指定されたカードの能力を、使用コストを支払うことで使用できます。

### Column: タイミングについて

カードが使えるタイミングは3種類あります。手札にあるカードが使えるタイミングは次の通りになるので、注意しましょう。

	自分のメインフェイズ		相手のメインフェイズ	
	バトル以外	バトル中	バトル以外	バトル中
バトル	○	○	○	○
クイック	○	×	○	×
ノーマル	○	×	×	×



## ノーマルタイミングの行動

アクティブプレイヤーは、クイックタイミングの行動に加えて、①～⑧のノーマルタイミングの行動を好きな回数、好きな順番で行うことができます。

### ①手札からノーマルタイミングのカードをプレイする。

アクティブプレイヤーまたは非アクティブプレイヤーは、手札にあるノーマルタイミングのカードを、使用コストを支払う(詳しい説明はP19「コストの支払い」参照)ことでプレイできます。ノーマルタイミングであることを除けば、その他のルールは手札からクイックタイミングまたはバトルタイミングのユニット・ベース・ストラテジーをプレイする場合と同じです。

### ②プランゾーンを作成する。

アクティブプレイヤーは、無色1のエネルギーをコストとして支払うことで(詳しい説明はP19「コストの支払い」参照)、自分の山札の1番上のカードを表向きにすることができます。この状態の山札の1番上を「プランゾーン」と呼びます。



プランゾーンにあるカードは、同時に山札の1番上のカードとしても扱います。プランゾーンがある状態でカードを引く場合、プランゾーンにあるカードを手札に加えます。カードを引いた後はプランゾーンがなくなり、山札の1番上のカードは裏向きのままです。

なんらかの効果で山札がシャッフルされる場合、プランゾーンにあるカードを裏向きにした後に山札をシャッフルします。シャッフルした後はプランゾーンがなくなり、山札の1番上のカードは裏向きのままです。

③プランゾーンを更新する。

アクティブプレイヤーは、無色1のエネルギーをコストとして支払うことで、自分のプランゾーンにあるカードを持ち主の墓地に置き、次の山札の1番上にあるカードを表向きにして新しくプランゾーンにすることができます。



④プランゾーンからユニットをプレイする。

⑤プランゾーンからベースをプレイする。

⑥プランゾーンからストラテジーをプレイする。

アクティブプレイヤーは、プランゾーンにあるユニット・ベース・ストラテジーを、使用コストを支払うことで、プレイすることができます。**ノーマルタイミング**であることを除けば、その他のルールは手札にあるユニット・ベース・ストラテジーをプレイする場合と同じです。

*Column:* プランの活用

プランゾーンの作成、更新や、プランゾーンにあるカードのプレイはノーマルタイミングのため、自分のメインフェイズ中の、バトルが発生していない時にしか使うことはできません。プランゾーンにタイミングが「バトル」や「クイック」のカードがあっても、バトル中や相手のターン中、相手の行動に割り込んで使うことはできませんので、注意しましょう。

⑦バトルスペースにある自分のユニットを移動する。

アクティブプレイヤーは、バトルスペースのスクエアにある**リリース状態**の自分のユニットを、移動先のスクエアを指定して移動コストを支払うことで、自分のユニットのない隣接するバトルスペースのスクエアにリリース状態で置くことができます。隣接するスクエアとは、そのユニットのあるスクエアの上下左右のスクエアを指します。斜めに接するスクエアに移動することはできません。また、フリーズ状態のユニットは移動することができません。なお、移動をしても、フリーズすることはありません。



バトルスペース



移動したスクエアに対戦相手のユニットがあれば、バトルが発生します。  
(詳しい説明はP23「バトルの流れ」参照)

⑧ノーマルタイミングのカードの能力を使用する。

アクティブプレイヤーは、タイミングが《ノーマル》と指定されたカードの能力を、使用コストを支払うことで使用できます。

## Column: コストの支払い

### ①コストの記載方法

ユニット、ベース、ストラテジーの使用コストと移動コストについては、P3~6の「カードの見方」を参照してください。

カードに特定の条件で使用できる能力がある場合、テキスト欄に「[使用コスト]《タイミング》効果」という書式で記載されます。



### ②使用コスト: エネルギー

使用コストとしてエネルギーシンボルが書かれている場合、エネルギーの支払いが要求されています。有色のエネルギーシンボル(🔴、🟡、🟢、🟠、🟡)内の数字の枚数分、自分のエネルギーゾーンにあるその色のカードをフリーズし、無色のエネルギーシンボル(⚪)内の数字の枚数分、自分のエネルギーゾーンかスマッシュゾーンにある任意の色のカードをフリーズすれば、コストを支払うことができます。数字のかわりにXと書かれている場合、Xとして好きな数のエネルギーを支払うことができます。



このユニットをプレイするには、青いエネルギーが2枚と無色のエネルギーが3枚必要



エネルギーゾーン



スマッシュゾーン

青いエネルギーとして、エネルギーゾーンにある青いカードを2枚フリーズ、無色のエネルギーとして、エネルギーゾーンにある青いカードを1枚と、スマッシュゾーンにあるカードを2枚フリーズする。



このユニットを移動するには、青いエネルギーが1枚と無色のエネルギーが1枚必要



青のエネルギーとしてエネルギーゾーンにある青いカードを1枚フリーズ、無色のエネルギーとしてスマッシュゾーンにあるカードを1枚フリーズする。

③使用コスト:フリーズ

使用コストとして「フリーズ」が要求されている場合は、リリース状態のそのカードをフリーズすることで、コストを支払うことができます。

④使用コスト:その他

使用コストとしてその他の条件が要求されている場合は、その条件を実行することでコストを支払うことができます。

このユニットの能力を使用するには、黒のエネルギーが1枚と無色のエネルギーを1枚、さらにこのカードを廃棄(このカードをスクエアから持ち主の墓地に置か)なければならない。



⑤コストの支払いとスタック処理

コストの支払いはスタックには乗らず割り込む余地なく直ちに解決されます。(詳しい説明はP28「スタックとタイミング」参照)

## (5) スマッシュフェイズ

アクティブプレイヤーは、中央エリアと敵軍エリアにユニットが存在する場合、そこにあるリリース状態のあなたのユニットの数だけ、①～②の行動（これを「スマッシュする」と呼びます）を行うことができます。

- ①アクティブプレイヤーは、中央エリアにある自分のユニットを1枚選んでフリーズできます。そうした場合、非アクティブプレイヤーは自分の山札の上から、そのユニットのスマッシュの枚数のカードを、裏向きにリリース状態で自分のスマッシュゾーンに置きます。  
(この時、プランゾーンにカードがあれば、プランゾーンにあるカードを含めて山札の上のカードを数えます)

**例** スマッシュの点数だけ、スマッシュゾーンにカードを置く



- ②アクティブプレイヤーは、敵軍エリアにある自分のユニットを1枚選んでフリーズできます。そうした場合、非アクティブプレイヤーは自分の山札の上から、そのユニットのスマッシュ+1の枚数のカードを、裏向きのリリース状態で自分のスマッシュゾーンに置きます。(この時、プランゾーンにカードがあれば、プランゾーンにあるカードを含めて山札の上のカードを数えます)

**例** スマッシュの点数+1だけ、スマッシュゾーンにカードを置く



### (6) リカバリーフェイズ

アクティブプレイヤー・非アクティブプレイヤーどちらのユニットであるかにかかわらず、すべてのユニットのダメージが全快します。その後、アクティブプレイヤーが交替し、次のターンに移ります。

## 4. バトルの流れ

対戦相手のユニットのいるスクエアに自分のユニットをプレイしたり移動したりした場合など、**違うプレイヤーのユニットが同じスクエアに置かれた時**、バトルが発生します。この時、そのスクエアに後から置かれたユニットを「攻撃したユニット」、そのスクエアに前からあったユニットを「攻撃されたユニット」として扱います。バトル中は、タイミングが「バトル」のカードやカードの能力しか使うことができません。バトルをしてもユニットはフリーズしません。

### バトルの発生

#### 第1バトルステップ

- ・属性「バトル」のカード・効果を使用できる
- ・能力『加速』を持つユニットのパワーと同じ数字のダメージが、バトル相手のユニットに与えられる

#### 第2バトルステップ

- ・属性「バトル」のカード・効果を使用できる
- ・第1バトルステップでダメージを与えていないユニットのパワーと同じ数字のダメージが、バトル相手のユニットに与えられる

#### バトル終了ステップ

- ・属性「バトル」のカード・効果を使用できる



### (1) 第1バトル・ステップ

アクティブプレイヤーまたは非アクティブプレイヤーは、タイミングがバトルのカードやカードの能力を使用することができます。

スタックが積まれていない状態で両方のプレイヤーが何もしない(連続して優先権を放棄した)場合、「能力『加速』を持つユニットのこの時点でのパワーと同じ数字のバトル・ダメージが、バトル相手のユニットに与えられる」効果が、スタックに乗ります(詳しい説明はP28「スタックとタイミング」、P30「優先権」参照)。与えられるダメージはスタックに乗せられた時点で固定され、その後ユニットのパワーが変更されてもダメージは変更されません。両方のユニットが能力「加速」を持っている場合、ダメージを与える効果はまとめて1つのスタックになり、同時に解決されます。このスタックが解決する前に、アクティブプレイヤーまたは非アクティブプレイヤーは、タイミングがバトルのカードやカードの能力を割り込んで使用することができます。

自分のパワーと同じかそれ以上のダメージを受けたユニットは破壊され、持ち主の墓地に表向きで置かれます。なお、受けたダメージはリカバリーフェイズを迎えるまで、累積します。

### (2) 第2バトル・ステップ

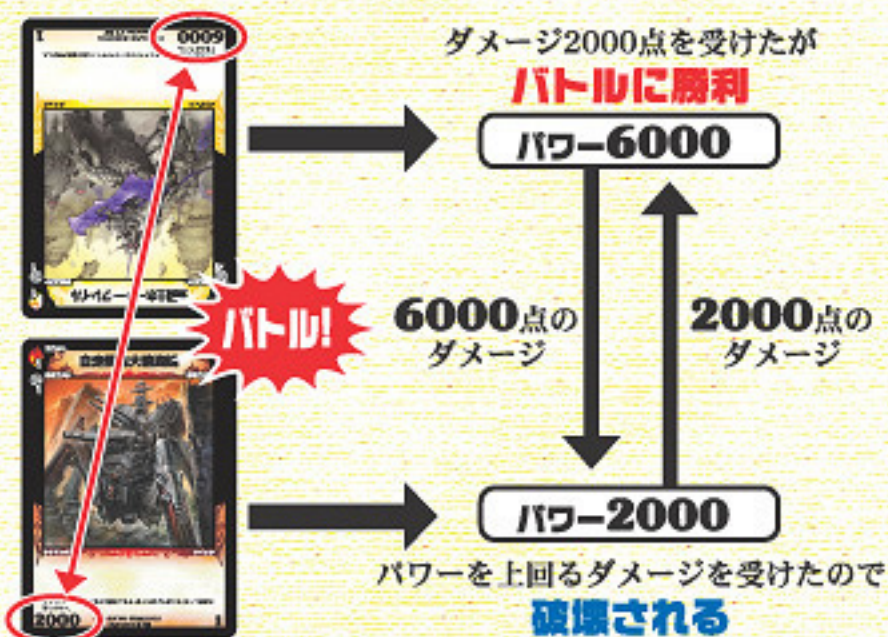
第一バトル・ステップでバトル・ダメージを与えていないユニットのパワーと同じ数字のバトル・ダメージが、バトル相手のユニットに与えられます。その他のルールは(1)と同じです。

### (3) バトル終了ステップ

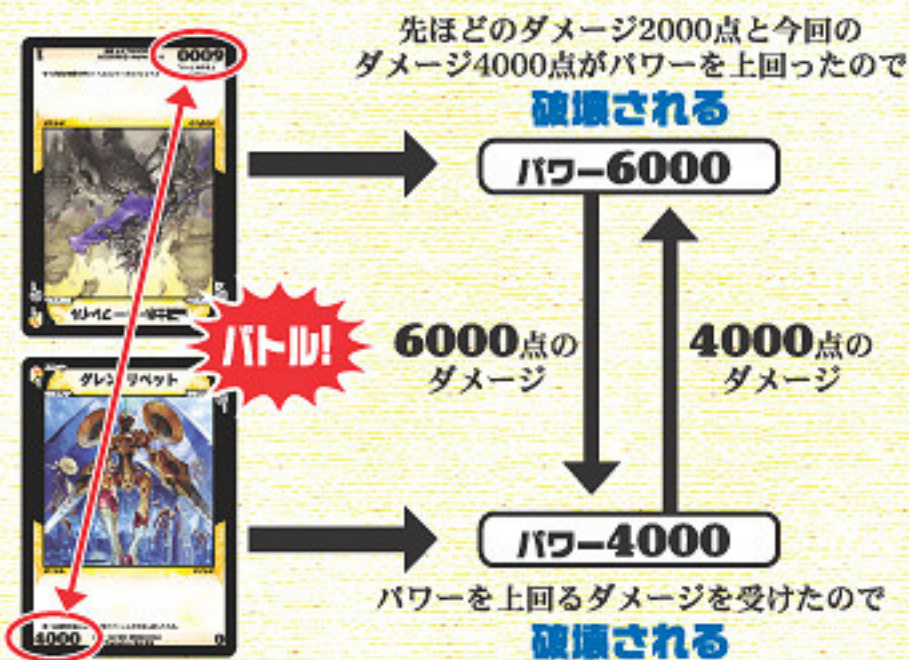
アクティブプレイヤーまたは非アクティブプレイヤーは、タイミングがバトルのカードやカードの能力を使用することができます。

バトル終了ステップ開始時に、いずれかひとつのユニットだけがバトルを行っているスクエアにある場合、そのユニットがバトルの勝者となります。バトル終了ステップ開始時に、両方のユニットがバトルを行っているスクエアにある場合と、両方のユニットがそのスクエアにない場合は、そのバトルを引き分けとして扱います。

バトル終了時に両方のユニットがスクエアにあれば、攻撃側の(そのスクエアに後から置かれた)ユニットは破壊され、持ち主の墓地に表向きで置かれます。中央エリアにプレイされたユニットがあれば、バトル終了時に破壊され持ち主の墓地に表向きで置かれます。



**例** 続けて同じターンに、同じユニットがバトルとなった場合



## 5. デュエルの終了

(1)~(2)の条件のどちらかを満たした場合、そのプレイヤーの敗北となりデュエルが終了します。両方のプレイヤーが同時にどちらかの条件を満たした場合、引き分けとなりデュエルが終了します。

- (1) **スマッシュゾーンにあるカードが7枚以上になる。**
- (2) **山札の枚数が0枚になる。**

## 6. サイドボード

両方のプレイヤーが合意した場合、サイドボードを使用することができます。サイドボードとは、デュエル終了時にデッキの交換用として使用できる10枚のカードです。サイドボードを使用する場合、デュエルを最大3回行います。このゲームをマッチと呼び、先に2回のデュエルに勝利したプレイヤーがマッチに勝利します。

サイドボードを作る時は、次のルールに従ってください。

- (1) サイドボードの枚数は10枚です。
- (2) デッキとサイドボードを合わせた50枚の中に、カード名が同じカードは3枚までしか入れることができません。

1回目及び2回目のデュエルが終わった後、両方のプレイヤーは、自分のサイドボードとデッキのカードを好きな枚数交換することができます。交換した後も、デッキは40枚、サイドボードは10枚にしなければなりません。マッチの終了後、デッキとサイドボードを元の内容に戻します。

2回目及び3回目のデュエルでは、前回のデュエルの敗者が先手後手を選びます。

## 第3章 ルールの詳細

### 1. 効果の優先順位

- (1) このルールブックに書かれているルールと、カードに書かれている効果が矛盾する場合は、カードに書かれていることを優先します。
- (2) (1)以外の場合で、何かを可能にする効果と、何かを禁止する効果が矛盾する場合は、何かを禁止する効果を優先します。
- (3) (1)~(2)以外の場合で、複数の効果が矛盾する場合は、効果が発生した順番に適用していき、後に発生した効果を優先します。

### 2. カードのテキストとゾーン

山札、برانゾーン、手札、墓地、エネルギーゾーン、スマッシュゾーン、スクエア、リムーブゾーン(ゲームから除外されたカードの置き場所)など、カードの置き場所を「ゾーン」と呼びます。

ユニットやベースのテキストは、原則としてスクエアに置かれている時に効果を発揮します。ストラテジーのテキストは、原則として手札またはبرانゾーンからプレイされた時に効果を発揮します。

### 3. スタックとタイミング

すべての行動・効果は、使用を宣言してから効果を発揮するまでの間、「スタック」と呼ばれる仮想の場に積まれます。いわば、解決待ちの状態です。

行動には、ノーマル・クイック・バトルという3種類のタイミングを持つものがあります。タイミングがクイックかバトルの行動は、**何らかのスタックが積まれ解決される前に、割り込んで使用することができます。**割り込んで使用された行動もスタックに積まれるため、スタックは無数に積まれる可能性があります。複数のスタックが積まれた場合、最後に積まれたスタックから、積まれた順番と逆の順番で解決されていきます。

**例** 1:プレイヤーA(アクティブプレイヤー)が、バトルスペースにいるプレイヤーBの「シングルモルト」に「プラズマ・ライフル」を使用。それに割り込んでプレイヤーBが「ダイヤモンド・ソウル」を使用した場合。

プレイヤーA



プレイヤーB



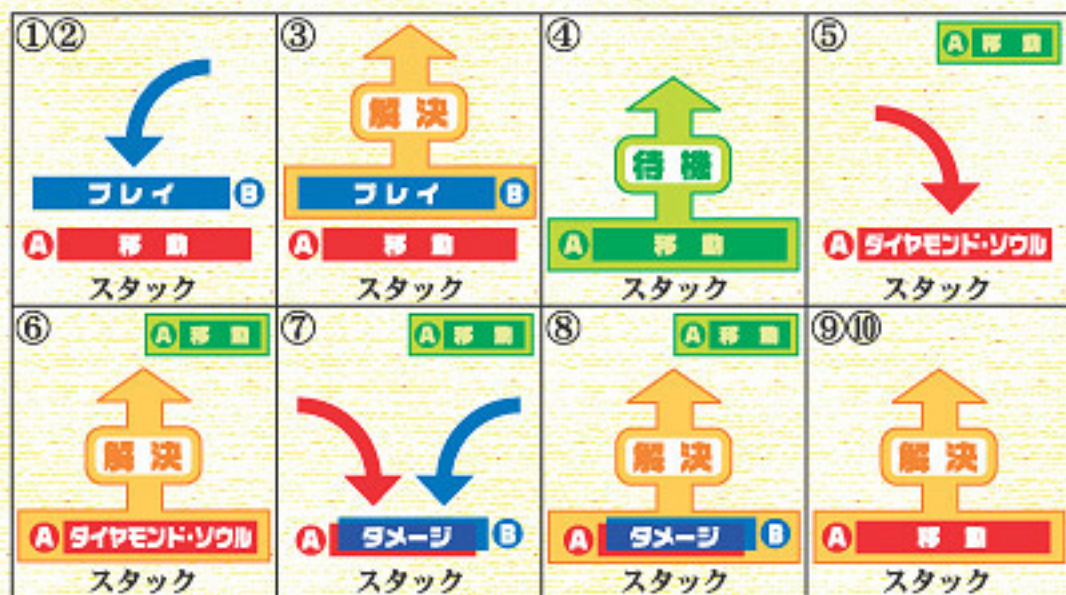
- ①プレイヤーAが「プラズマ・ライフル」をプレイ。効果がスタックに積まれます。プレイヤーAが優先権を放棄したので(詳しい説明はP30「優先権」参照)、プレイヤーBに優先権が移りました。
- ②プレイヤーBが「ダイヤモンド・ソウル」をプレイ。効果がスタックに積まれます。この後お互いが優先権を放棄したため、スタックの解決に入ります。
- ③まずに積まれている「ダイヤモンド・ソウル」の効果が解決され、「シングルモルト」のパワーが6000になります。
- ④次に、「プラズマ・ライフル」の効果が解決され、「シングルモルト」は3000のダメージを受けます。
- ⑤ダメージがパワーを越えることはなかったため、「シングルモルト」は破壊されず場に残ります。



**例** 2:プレイヤーA(アクティブプレイヤー)の「バトルフィールド・エンジェル」が、中央エリアから敵軍エリアに進軍を宣言。それに対しプレイヤーBは「狼王ロボ」をプレイ。バトルが始まった場合。



- ①プレイヤーAが「バトルフィールド・エンジェル」の移動を宣言します。効果がスタックに積まれます。プレイヤーAがここで優先権を放棄したので、プレイヤーBに優先権が移りました。
- ②スタックが解決される前に、プレイヤーBが割り込んで「狼王ロボ」を中央エリアにプレイします。効果がスタックに積まれます。この後お互いが優先権を放棄したため、スタックの解決に入ります。
- ③まず、「狼王ロボ」のプレイが解決されます。解決された時点で同じスクエアにお互いのユニットがいるので、バトルが発生します。
- ④バトルが発生した段階で、現在スタックに積まれている効果の解決がいったん待機中になります。(詳しい説明はP30「優先権」参照)
- ⑤バトル中、優先権を持つプレイヤーAが「ダイヤモンド・ソウル」をプレイします。バトル中の新たなスタックとして、効果がスタックに積まれます。この後お互いが優先権を放棄したため、スタックの解決に入ります。
- ⑥「ダイヤモンド・ソウル」の効果が解決されます。「バトルフィールド・エンジェル」のパワーが+3000されます。
- ⑦「バトルフィールド・エンジェル」による6500のダメージと、「狼王ロボ」による5000のダメージがスタックに積まれます。この後お互いが優先権を放棄したため、スタックの解決に入ります。
- ⑧ダメージがバトル相手のユニットに与えられます。結果、「狼王ロボ」は破壊され墓地へ、「バトルフィールド・エンジェル」はスクエアに残ります。
- ⑨バトル終了後、待機中になっていたスタックが通常のスタックに戻ります。この段階で、お互いに優先権を放棄した場合、スタックが解決されていきます。
- ⑩スタックに積まれていた「バトルフィールド・エンジェル」の移動が解決され、「バトルフィールド・エンジェル」が敵軍エリアに移動します。



## 4. 優先権

### (1) メインフェイズにおける優先権(バトルを除く)

メインフェイズの間は、アクティブプレイヤーも非アクティブプレイヤーも行動することができます。どちらが先に行動できるかを明確にするために、**優先権を持つプレイヤーだけが行動できる**こととします。メインフェイズの開始時に、アクティブプレイヤーに優先権が発生します。

バトル中を除くメインフェイズの間、優先権を持つプレイヤーは、タイミングがノーマル・クイック・バトルであるすべての行動を自由に行い、スタックに積むことができます。

なんらかの行動・効果がスタックに積まれた時、アクティブプレイヤーに優先権が移ります。優先権を持つプレイヤーは、スタックが解決する前に、タイミングがクイックまたはバトルである行動を行い、スタックに積むことができます。優先権を持つプレイヤーが行動をしない場合、優先権を放棄し、優先権は対戦相手に移ります。両方のプレイヤーが連続して優先権を放棄した場合、最後に積まれたスタックを解決します。スタックが解決した場合、優先権は必ずアクティブプレイヤーに移ります。

スタック上の効果は、その効果が発生させたカードから独立しています。そのカードが墓地に置かれても、スタック上の効果は影響を受けず解決されます。

バトル中以外のメインフェイズに、スタックに何も無い状態で、両方のプレイヤーが連続して優先権を放棄した場合、メインフェイズが終了します。

スタックに何か積まれている状態でバトルが開始された場合、そのスタックは「待機中のスタック」となります。待機中のスタックを解決する前に、そのバトルを開始します。スタックを待機させたバトルが終了するまで、待機中のスタックは存在しないものとして扱い、解決することもその上にスタックを積むこともできません。スタックを待機させたバトルが終了した後、待機中のスタックは通常のスタックとなり解決されます。

## (2) バトルにおける優先権

①～③のルールを除き、(1)と同じです。

- ①バトルの開始時に、アクティブプレイヤーに優先権が移ります。
- ②優先権を持つプレイヤーは、タイミングがバトルである行動だけをスタックに積むことができます。
- ③スタックに何も無い状態で、両方のプレイヤーが連続して優先権を放棄した場合、第一バトル・ステップや第二バトル・ステップでダメージをスタックする前ならば、ダメージをスタックに乗せます。それ以外ならば、ステップが終了します。

## 5. ルールによるカードの破壊

スクエアにあるユニットやベースは、(1)～(7)の条件のいずれかを満たした場合、ルールによって破壊され持ち主の墓地に表向きで置かれます。ルールによって破壊される場合、スタックには乗らず割り込む余地なく直ちに解決されます。

- (1) そのユニットのパワーと同じかそれ以上のダメージを受けたユニット。
- (2) パワーが0以下になったユニット。
- (3) 同じプレイヤーのユニットがすでにあるスクエアに後から置かれたユニット。
- (4) 同じプレイヤーのベースがすでにあるスクエアに後から置かれたベース。
- (5) 相手ユニットのない中央エリアのスクエアにプレイされたユニット。
- (6) 中央エリアにプレイされ、バトルの終了時をむかえたユニット。
- (7) バトルの終了時に両方のユニットがスクエアにあった場合、攻撃側の(そのスクエアに後から置かれた)ユニット。

## 6. カードの並び順

山札置場と墓地にあるカードには並び順があり、その順番を勝手に入れ替えてはいけません。複数のカードが同時に山札置場や墓地に置かれる場合、そのカードの持ち主が並び順を決定します。



## ゲームのヒント

### (1) デッキの作り方のヒント

- ①デッキは1色か2色で組もう！  
プレイや移動のコストには、同じ色のエネルギーが必要です。欲張ってたくさんの色のカードを入れすぎると、必要なエネルギーの色が足りずに思うように行動できません。
- ②使用コストの少ないものと多いものをバランスよくデッキに入れよう！  
使用コストの少ないカードは一見弱く見えますが、エネルギーの少ない序盤から活躍することができます。ゲームの序盤から終盤まで効率よく戦うためには、使用コストの少ないカードを多めに、使用コストの多いカードを少なめにデッキに入れる必要があります。
- ③ユニットを20枚以上入れよう！  
ユニットは攻撃にも防御にも使えるため、無駄になることの少ないカードです。ゲームになれるまでは、できるだけ多くのユニットをデッキに入れましょう。

### (2) プレイのヒント

- ①ユニットは相手のメインフェイズの最後にプレイ！  
手札にあるユニットはクイックタイミングでプレイできます。そう、相手のメインフェイズにプレイできるのです！ どうせプレイしたユニットはフリーズ状態なので、出してすぐ移動することはできません。相手の行動を見てからプレイすれば、より適切なスクエアにプレイできますし、すぐにリリースして移動することもできます。プレイは原則として相手のフェイズの最後、この癖をまずつけましょう！
- ②積極的にプランゾーンを使おう！  
プランゾーンからカードを使えば、手札を減らさずに行動することができます。プランゾーンを使えば使うほどゲームは有利になるのです！プランゾーンを使うにはエネルギーがたくさん必要です。エネルギーはできるだけ毎ターン貯めましょう。
- ③終盤は手札とエネルギーを残そう！  
スマッシュポイントが7点に近くなると、エネルギーを使い切ってしまうのは非常に危険です。あなたのメインフェイズの終わりにいきなりユニットをプレイされ、気安く移動されて負けてしまう可能性がとても高くなるからです。ゲームの中盤以降は、常に手札とエネルギーを残し、攻め込んできたユニットを迎撃できる態勢を整えましょう。たとえそれができない手札でも、「できるふりをする」だけでも相手がためらってくれるかもしれませんよ。

## Q&A

Q1. 手札にあるタイミングがバトルのカードはバトルをしていない時に使えますか？

A1. はい、使えます。タイミングがバトルのカードは、自分か相手のメインフェイズの、自分に優先権がある時であればいつでもプレイすることができます。

Q2. プランゾーンにあるタイミングがバトルのカードはバトル中に使えますか？

A2. 使えません。プランゾーンにあるカードのプレイはすべてノーマルタイミングになります。相手のメインフェイズに使うことも、スタックに割り込んで使うことも、バトル中に使うこともできません。

Q3. 私のユニットがいるスクエアに、対戦相手がユニットをプレイしてきました。バトルが開始される前に、クイックタイミングのカードで対戦相手のユニットを破壊することはできますか？

A3. できません。「ユニットのプレイ」に割り込むことはできますが、「バトルの開始」はスタックに乗らないため割り込むことができません。プレイが解決される前には対戦相手のユニットがないため、当然そのユニットを破壊することができません。プレイが解決され、ユニットがスクエアに置かれると同時にバトルが開始され、タイミングがバトルではないカードは使用できなくなります。

Q4. 私のユニットがいるスクエアに、対戦相手がユニットを移動してきました。バトルが開始される前に、クイックタイミングのカードで対戦相手のユニットを破壊することはできますか？

A4. できます。「ユニットの移動」に割り込んで、タイミングがバトルではないカードでもユニットを破壊することができます。そうすれば、「ユニットの移動」は無効になり、バトルも開始しません。移動が解決されると同時にバトルが開始され、タイミングがバトルではないカードは使用できなくなります。

Q5. 同じターンにひとつのユニットを連続して移動することができますか？

A5. できます。移動コストを支払えば、何度でも移動することができます。



## 制作スタッフ

エグゼクティブ・プロデューサー: 木谷高明

プロデューサー: 内野秀紀

ゲーム開発: 中村 聡 (有限会社遊宝剣)

ワールドデザイン: 中村 聡 (有限会社遊宝剣)

ディレクター: 片桐知也 (株式会社ブロッコリー)

齊藤宗人 (株式会社ブロッコリー)

アートディレクション: 百瀬 寿 (株式会社工画堂スタジオ)

上松 章 (株式会社工画堂スタジオ)

渡邊里恵香 (株式会社工画堂スタジオ)

パッケージデザイン: 西田大介 (Rn)

ルール適用開始日: 2006年11月26日

### 発売元: 株式会社ブロッコリー

〒176-0012 東京都練馬区豊玉北5-14-6 東新練馬ビル5F

製品に対する問い合わせ: ユーザーサポート係

TEL: 03-5946-2812 受付時間【月～金(祝祭日除く)】10:00～12:00/13:00～17:00

support@dimension-zero.com

公式ホームページアドレス <http://dimension-zero.com>

おことわり:

弊社ではより安全で楽しい商品をお届けするために、常に研究・調査・改良を行っております。お買い上げの時期によって、同一の商品の中にも多少の違いがある場合がありますのでご了承下さい。

©BROCCOLI

