

目次

	309.領域の移動
1.ゲームの基礎	4.能力アイコンとその処理
100.プレイヤーとゲームの勝敗	400.能力の分類
101.デッキの構築	401.メイン
102.ゲームの開始	402.常時
103.ルールの原則	403.誘発
2.カードの詳細	404.自陣配備時
200.カードの種類	405.攻撃宣言時
201.カード名	406.戦闘確定時
202.コスト	407.攻撃勝利時
203.勢力	408.攻城成功時
204.種別	409.戦闘勝利時
205.テキスト欄	410.撤退時
206.武力	411.舞踊発動中
207.攻城力	412.1回制限
208.種別アイコン	413.統一名称
209.贈り名	414.神謀発動中
210.カードナンバー	415.将配発動中
211.その他の情報	416.新星発動中
212.カードの状態	417.新星発動時
213.カードデータ	418.共宴
214.時代表記アイコン	419.迎撃宣言時
215.家紋	420.無双連撃時
216.召喚兵	421.自国力配備時
3.領域	422.攻城宣言時
300.領域の詳細	423.迎撃勝利時
301.山札	430.コストに関するアイコン
302.捨札	5.効果の解決
303.手札	500.誘発型能力の解決
304.自陣	501.常時型能力の解決
305.自城壁	502.置換効果の解決
306.自国力	503.ルールによる処理の解決
307.除外エリア	504.強制効果
308.ゲージ	

[505.発生源](#)

[506.継続効果](#)

[6.特技](#)

[600.特技とは](#)

[601.武将が持つ特技](#)

[602.防柵](#)

[603.貫通](#)

[604.奇襲](#)

[605.制圧](#)

[606.炮烙](#)

[607.長槍](#)

[608.盾槍](#)

[609.舞踊](#)

[610.忍](#)

[611.三葵](#)

[612.一領](#)

[613.車撃](#)

[614.狙撃](#)

[615.寡烈](#)

[616.修羅](#)

[617.羅刹](#)

[618.神謀](#)

[619.将配](#)

[620.新星](#)

[621.共宴](#)

[622.傑集](#)

[623.戦旗](#)

[624.伏兵](#)

[625.精鋭](#)

[626.英知](#)

[627.奮激](#)

[628.英魂](#)

[629.復活](#)

[630.魅力](#)

[631.戦象](#)

[690.計略が持つ特技](#)

[691.罨](#)

[692.日輪](#)

[693.置計](#)

[7.カードのプレイ](#)

[700.コストの支払い方](#)

[701.武将カードのプレイ](#)

[702.計略カードのプレイ](#)

[8.無双連撃](#)

[800.無双連撃とは](#)

[801.ルールによる無双連撃](#)

[802.効果による無双連撃](#)

[9.ターンの進行](#)

[900.概要](#)

[901.開始フェイズ](#)

[902.ドローフェイズ](#)

[903.国力フェイズ](#)

[904.メインフェイズ](#)

[905.終了フェイズ](#)

[906.戦闘フェイズ](#)

[10.カウンター](#)

[1000.カウンター](#)

[1001.忠誠カウンター](#)

[1002.謀反カウンター](#)

[11.その他のルール](#)

[1100.ループ](#)

[1101.大会規定](#)

[12.用語集](#)

1.ゲームの基礎

100. プレイヤーとゲームの勝敗

100.1 戦国大戦トレーディングカードゲームは二人用対戦型トレーディングカードゲームです。

100.2 このゲームで遊ぶ人をプレイヤーと呼びます。

100.3 一方のプレイヤーが敗北条件を満たした時点で敗北していないプレイヤーがゲームに勝利し、ただちにゲームは終了します。

100.3.1 城壁が1枚も無い状態で武将の攻城によって1以上の攻城ダメージを受ける事になったプレイヤーはゲームに敗北します。(城壁は1枚もありませんがダメージを与える処理は行います)

100.3.1.1 効果等によって攻城ダメージが0となりダメージを与える処理が発生しない場合は敗北にはなりません。

100.3.2 山札が1枚も無い状態で自分のドローフェイズを迎えたプレイヤーはゲームに敗北します。

100.3.3 忠誠カウンターを10個以上持つプレイヤーが、そのプレイヤーの開始フェイズを迎えた場合、そのプレイヤー以外のプレイヤーはゲームに敗北します。

100.3.4 謀反カウンターを10個以上持っている状態で自分の終了フェイズを迎えたプレイヤーはゲームに敗北します。

100.3.5 カードの効果によってプレイヤーがゲームに勝利または敗北することがあります。

100.4 プレイヤーはゲームのあらゆる時点で自分の意志で投了を宣言し、現在のゲームを敗北できます。

100.4.1 これはカードの能力によって敗北しない状況であっても敗北になります。

101. デッキの構築

101.1 プレイヤーはゲームにおいて自分のカードの束を用意する必要があります。このカードの束を“デッキ”と呼びます。

101.1.1 構築戦におけるデッキの最小カード枚数は50枚です。限定戦におけるデッキの最小カード枚数は30枚です。

101.2 デッキには同一のカードナンバーを持つカードは4枚までしか入れることはできません。

102. ゲームの開始

102.1 対戦の準備は以下の順で行われます。

102.2 各プレイヤーは自分のデッキをランダムになるようにシャッフルし、それを裏向きのまま山札に置きます。

102.2.1 この時、不正を疑われないようにするために相手にも自分のデッキをシャッフルしてもらうことができます。

102.3 ランダムな方法で どちらのプレイヤーが最初のターンを行うかを決定します。最初のターンを行うプレイヤーを先攻プレイヤー、次のターンを行うプレイヤーを後攻プレイヤーとします。

102.4 各プレイヤーは自分の山札からカードを5枚ドローします。

102.5 後攻プレイヤーはマリガンを1度だけ行うことができます。

102.5.1 マリガンとは気に入らない手札を山札に戻してカードを引き直すことです。マリガンは以下の手順で行います。

102.5.2 自分の手札から好きな枚数のカードを好きな順番で山札の底に戻します。

102.5.3 戻した枚数と同じ枚数だけ山札の上からカードを手札に加えます。

102.6 各プレイヤーは自分の山札の上から順番にカード8枚を裏向きのまま自城壁に並べます。

103. ルールの原則

103.1 矛盾

103.1.1 ルールによる指示とカードテキストに記述されている効果の指示が矛盾する場合、カードテキストに記述されている効果の指示を優先して実行します。

103.1.2 複数の競合する指示がなされている場合、『「できない」効果>「しなければならない」効果>「する」効果>「してもよい」効果>ルール』の順番で効果を優先して実行します。

103.1.3 実行不可能な効果が指示されている場合、その指示は無視され、可能な部分のみ実行して解決します。

例：自分の場に「初」があり、自分の山札は1枚です。この時に「初」の能力を起動し、自分を選びました。この時自分の山札は1枚しかありませんが、その1枚を捨札に置き、能力の処理を終了します。

「初」、青、浅井家、女性、槍足軽、攻城1武力500、

【攪乱の呪い】{メイン}{待機⇒疲弊}：自分または相手のいずれかを選び、そのプレイヤーの山札の上から2枚を捨札に置く。

103.2 処理

- 103.2.1 効果の途中で他の効果を割り込ませて解決することはできません。効果の誘発の有無は一連の効果が全て解決された後に判定されます。
- 103.2.2 同時に複数の効果が誘発した場合、手番プレイヤーは誘発中の効果の中から1つを選び、それを効果の持ち主が解決します。1つの効果を解決した後は、残った誘発中の効果の中から1つを選び、それを効果の持ち主が解決することを誘発中の効果がなくなるまで繰り返します。効果の解決によって新たに効果が誘発した場合、誘発中の効果の1つとして加えられ、他の誘発中の効果と同じように解決します。

例：自陣に「五龍姫」を配備した時に、「五龍姫」が持つ〔自陣配備時〕能力と特技【焙烙】が同時に誘発し、どちらか好きな方から順に解決することができる。

「五龍姫」、赤②、毛利家、女性、弓足軽、攻城1 武力500

【めっ！】〔自陣配備時〕：敵陣にいるコスト4以下の武将1体を対象とし、対象武将を疲弊状態にさせる。

【焙烙】〔自陣配備時〕：敵陣にいる疲弊状態の武将全てに500特殊ダメージを与える)

- 103.2.3 複数のプレイヤーが同時になんらかの行動をすることを実行する場合、手番プレイヤーが優先して実行します。
- 103.2.4 自分のデッキに入っているカードの持ち主は自分です。自分が持ち主のカードは戦場以外の相手の領域に置かれることはありません。
- 103.2.4.1 カードの効果によって持ち主が自分のカードが敵陣に置かれることがあります。
- 103.2.4.2 敵陣に置かれた持ち主が自分のカードが、敵陣から他の相手の領域に移動する場合、それに対応した自分の領域に移動します。
- 103.2.4.2.1 撤退して捨札に移動する場合は自分の捨札、相手の山札の上に戻す場合は自分の山札の上といったように移動します。
- 103.2.5 複数枚のカードが同時に別の領域に移動する際に、その順番を決定する必要がある場合、その効果の持ち主が順番を決定します。
- 103.2.6 状態の変化が起こらない行動はその行動を実行したことになりません。
- 103.2.7 何らかの行動や効果の解決を行っている最中に、カードのプレイや能力の発動をすることはできません。

103.3 数値

- 103.3.1 効果によって数値を指定する必要がある場合、0以上の整数のみを指定する必要があります。分数や無限を数値として指定することはできません。

- 103.3.2 ある数値に加算（減算）と乗算（除算）の両方を行う必要がある場合、加算（減算）を行った後に乗算（除算）を行います。
- 103.3.3 計算の結果で負の数になった場合、その数は0として扱います。
- 103.3.4 ある数値に対してその数値を変更する効果と数値の加算等が同時に発生する場合、先に数値の変更を行ってから加算を行います。既に数値の加算が行われた後に数値の変更が行われる場合は、変更された数値になります。

2. カードの詳細

200. カードの種類

- 200.1 カードには武将カードと計略カード、布陣カードの3種類が存在します。
- 200.2 武将カードは戦場で戦う武将が描かれたカードです。
 - 200.2.1 武将カードは戦場に配備されます。
 - 200.2.2 プレイヤーは自陣にそのターン中に配備された武将以外の待機状態の武将で攻撃宣言をすることができます。
 - 200.2.3 武将カードはそれぞれ1ターンに1度だけ攻撃することができます。
- 200.3 計略カードは戦況を変化させる使い切りの効果を持つカードです。
 - 200.3.1 計略カードには自分のメインフェイズでのみ使用可能な「計略/メイン」カードとお互いの戦闘フェイズで使用可能な「計略/戦闘」カードの2種類が存在します。
- 200.4 布陣カードは国力や戦場に置かれ、永続的な効果の発動や使用が可能なカードです。
 - 200.4.1 布陣カードには現在国力のみに配備される「布陣/国力」のカードが存在します。
 - 204.2 「布陣/国力」のカードは自国力以外に配備することはできません。
 - 204.3 「布陣/国力」のカードは自国力に置かれている間、その能力を発動することができます。

201. カード名

- 201.1 カード名はイラストの左に書かれています。
- 201.2 テキストによって“「カード名」”の表記での参照がある場合、それはそのカード名を持つ任意のカードを参照します。

202. コスト

- 202.1 カードのプレイコストは、左上隅の丸の中の値です。これは、そのカードをプレイするために疲弊状態にしなければならない国力の数になります。
 - 202.1.1 色のついた丸の中の値のコストを支払う場合、その色の国力を疲弊状態にしなければなりません。
 - 202.1.2 色には青、赤、緑、黒が存在します。
 - 202.1.3 白色の丸の中の値のコストを支払う場合、任意の国力を疲弊状態にして

コストを支払う事ができます。

202.2 テキストがカードのコスト数を求めている場合、それは色のついた丸の中の数字と白色の丸の中の数字の合計値をそのカードのコスト数とします。

202.3 コストを持たないカードのコスト数を参照する場合、そのコスト数は0として扱います。

203. 勢力

203.1 カードの勢力は種別アイコンの色で識別します。

203.2 全てのカードは蒼、紅、翠、黒、無所属のいずれかの勢力に属します。

203.2.1 種別アイコンが青色の場合は蒼、赤色の場合は紅、緑色の場合は翠、黒色の場合は黒となり、黄色の場合は無所属となります。

203.3 国力に置かれたカードの発生する色はその種別アイコンの色と同じです、赤、青、緑、黒が存在します。

203.4 種別アイコンが黄色のカードが発生する色は無色になります。(裏向きで国力に置かれたカードと同じ扱いです)

204. 種別

204.1 カードの種別はイラストの中央右にあり、武家や所属といくつかの種別が書かれています。さらに武将カードには兵種、特別な種別が記載され、計略カードには使用タイミングが記載されます。

204.2 武家は以下の武家が存在します。

- ・「織田家」「浅井家」「朝倉家」「上杉家」「豊臣家」「毛利家」「島津家」「長宗我部家」「本願寺」「徳川家」「今川家」「北条家」「武田家」「伊達家」「真田家」「斎藤家」「大友家」「雑賀衆」「無所属」「六角家」「三好家」「足利家」「尼子家」「太田家」「長野家」「長尾家」「龍造寺家」「琉球王国」「蘆名家」「細川家」「山名家」「最上家」「立花家」「北畠家」「由良家」「筒井家」「大内家」「佐竹家」「佐々木家」

204.2.1 所属は以下の勢力が存在します。

- ・「魏軍」「蜀軍」「呉軍」「他軍」「南朝」「北朝」「源氏」「平家」「長州藩」「薩摩藩」「幕府軍」「土佐藩」「新撰組」「帝劇」「越」「呉」「周」「秦」

204.2.2 姓を参照するテキストも存在します。「織田信長」「浅井長政」「曹操」「孫堅」の場合、「織田」「浅井」「曹」「孫」などが姓にあたります。

204.3 兵種には以下の兵種が存在します。

- ・「鉄砲隊」「弓足軽」「足軽」「槍足軽」「騎馬隊」「竜騎馬隊」「砲兵」「弓兵」「歩兵」「槍兵」「騎兵」「攻城兵」「象兵」

204.3.1 「竜騎馬隊」はルール上「騎馬隊」と「鉄砲隊」と「騎兵」としても扱います

204.3.2 「騎馬隊」と「騎兵」は同一のものとしても扱います。

204.3.3 「槍足軽」と「槍兵」は同一のものとしても扱います。

204.3.4 「弓足軽」と「弓兵」は同一のものとしても扱います。

204.3.5 「足軽」と「歩兵」は同一のものとしても扱います。

204.4 特別な種別には以下の種別が存在します。

- ・「女性」「美濃三人衆」「主君」「賤ヶ岳七本槍」「毛利三兄弟」「軍師」「北条五色備」「徳川四天王」「黒母衣衆」「赤母衣衆」「伊達三傑」「三好三人衆」「御由緒六家」「武田四天王」「上杉四天王」「龍造寺四天王」「豊臣五大老」「徳川三傑」「大坂城五人衆」「君主」「魏五将」「五虎将」「旗本四天王」「義経四天王」「新選組」「花組」「華撃団」「黄巾」「南蛮」「小豆坂七本槍」

- 204.5 計略カードの種別は「計略/戦闘」と「計略/メイン」の2種類です。
 204.6 布陣カードの種別は現在「布陣/国力」「城」「館」「寺」が存在します。

205. テキスト欄

- 205.1 カードのテキスト欄は、イラストの下部にあります。テキスト欄には、計略名、カードテキスト、注釈文、フレーバーテキスト、特技が含まれます。
- 205.1.1 計略名は色つきの文字で表記され、そのカードが持つ能力の上に記載されています。計略名はゲームには使用しません。
- 205.1.2 注釈文は“(注釈文)”で表記され、フレーバーテキストは小フォントでカードの最下部に表記されます。フレーバーテキストはゲームには使用しません。(計略カードにはフレーバーテキスト用の枠が存在する物もあります。武将カードの武力が書かれていた部分に相当する箇所です)
- 205.2 武将カードのカードテキストは、文頭に黒い四角で囲われた能力の発動タイミングが明記されており、段落の文頭に発動タイミングが明記されたテキストが新たに存在する場合、それは新たな別の能力を示します。
- 205.2.1 一つの能力内で、複数の文がある場合は全て上から順に解決していきます。
- 205.3 カードのテキストは特別な記述が無い限り、自陣にいる場合にのみ発動します。
- 205.4 計略カードのテキスト欄の下部には赤字で反撃計略が書かれています。
- 205.4.1 反撃計略は攻城ダメージによって自城壁から捨札に置かれた時に発動する効果です。
- 205.4.2 コストを支払う必要は無く、必ず発動します。

206. 武力

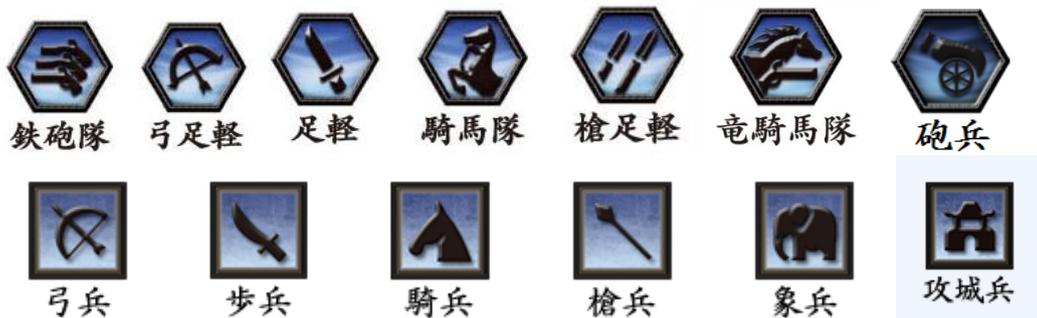
- 206.1 武将カードはそれぞれカードの左下中央より白文字で武力が書かれています。カードのレアリティによっては光っていたり、金色で表記されていたりすることもあります。
- 206.2 武将カードが相手の武将と戦闘した場合、武力分のダメージをその武将に与えます。
- 206.2.1 相手の武将も同様に武力分のダメージをこちらの武将に与えます。
- 206.3 一連の効果や行動処理後に自身の武力の値以上のダメージを受けている武将はルールにより撤退します。

207. 攻城力

- 207.1 武将カードはそれぞれカードの左下隅に赤字で攻城力が書かれています。
- 207.2 武将カードが攻城に成功した場合、攻城力分のダメージを敵城壁に与えます。

208. 種別アイコン

- 208.1 カードの左下隅には種別アイコンが描かれています。
- 208.2 武将カードには以下の種別アイコンが存在します。



208.3 計略カードには以下の種別アイコンが存在します。

208.3.1 計略カードの種別アイコンは使用タイミングを表します。



計略 / メイン



計略 / 戦闘



計略 / メイン



計略 / 戦闘

208.4 布陣カードには以下の種別アイコンが存在します。

208.4.1 布陣カードの種別アイコンはどこに置かれるかを表します。



布陣 / 国力

209. 贈り名

209.1 武将カードの名前の上には贈り名が記載されている場合があります。その武将の二つ名等が書かれており、ゲームには使用しません。

210. カードナンバー

210.1 カードナンバーはカードの右下に書かれ、弾数とその弾でのカード順で構成されています。

210.1.1 第1弾の1番目のカードは“1-001”となります。

210.2 同じカードナンバーを持つカードは同一のカードとなります。

210.2.1 スターターデッキ等に収録されるカードの中には“S1-005(1-001)”と表記される物もあります。これは“1-001”と同一のカードです。

211. その他の情報

211.1 カードには他に「読み仮名」「イラストレーター名」「レアリティ」「権利表記」が記載されていますがゲームには使用しません。

211.1.1 レアリティには C,UC, R, SR, PT, TR,CTR,PR,ST,傾奇が存在します

211.2 カードによってはイラスト上に箔文字が書かれている場合があります。これはその武将のセリフでゲームには使用しません。

212. カードの状態

212.1 自陣に置かれた武将及び自国力に置かれた国力には待機状態と疲弊状態の2種類の状態が存在します。

212.1.1 カードが縦向きで置かれていることを待機状態と呼びます。

212.1.2 カードが横向きで置かれていることを疲弊状態と呼びます。

212.1.3 武将カードや国力が配備される時は基本的に待機状態で配備されます。

212.1.4 攻撃や迎撃を行った武将やコストの支払いなどに使用した国力は基本的に疲弊状態になります。

212.2 自陣に配備されたばかりの武将には攻撃制限がかかり、そのターン中には攻撃宣言ができません。

212.3 武将がダメージを受けている場合、どの種類のダメージをどの発生源から受けたかの情報はそのターン中記憶されます。 参照:[505](#).

212.3.1 武将が受けるダメージには戦闘ダメージと特殊ダメージの2種類があります。

213. カードデータ

213.1 カードの最新のデータは全て公式HPのカードリストのデータに基づきます。

(<http://sengoku-taisen-tcg.sega.jp/cards/>)

213.1.1 エラッタカードやテキスト・特技が省略されているカードの最新のテキストも記載されています。

213.1.2 実際のカードとカードリストのデータが異なる場合はカードリストのデータを正としゲームを行います。

213.2 ジャッジが存在する大会において、参加者はカードの最新のデータをジャッジに聞くことができます。ただし、戦場や手札にその実物のカードがある必要があります。

214. 時代表記アイコン

214.1 合戦パック式～天空海闊～以降のカードには、カード右上に時代アイコンが表記されています。

214.1. 時代表記アイコンは現在「戦国」「三国志」「南北朝」「源平」「幕末」「サクラ大戦」「春秋戦国」が存在します。

214.2 これらのアイコンはカード能力や、大会レギュレーションで参照します。

214.3 合戦パック式～天空海闊～以前のカード全ては時代表記アイコン「戦国」を持つカードとして扱います。

214.4 裏向きの自国力には時代表記アイコンはありませんが、全ての時代のアイコンを持つ物として扱います。これは306.5の例外です。

215. 家紋

215.1 武将カードや計略カードのコストの下には家紋が記載されています。そのカードの所属シンボルを表しており、ゲームには使用しません。

216. 召喚兵

216.1 召喚兵は武将や計略カードなど、何らかの効果によって配備される武将です。

216.2 通常構築したデッキには召喚兵となるカードは含みません。

216.3 召喚兵はコスト0の武将として扱います。

216.4 召喚兵は、それを配備する効果で定義された通りの武力・攻城力・兵種などを持ちます。定義されていない能力や特技は持っていません。

例： この表記により、配備される召喚兵は「武力3500、攻城力1、弓兵」であることを表します。主君や女性などの種別を持たず、武家・所属もありません。

216.5 召喚兵であることがわかる何らかのものを使用し管理します。

216.6 召喚兵は戦場にのみ存在できます。

216.7 召喚兵は戦場以外の領域に移動する場合、その領域にいったん移動し、効果の解決中であっても最優先で、ゲームから消滅します。

216.7.1 消滅とはあらゆる領域に存在せず、ゲームの進行に影響を与えない状態になることです。

3.領域

300. 領域の詳細

300.1 領域とはゲーム中にカードが置かれる場所のことを指します。

300.2 領域は、山札、捨札、手札、自陣、自城壁、自国力、除外エリア、ゲージエリアが存在します。

300.2.1 領域は公開領域と非公開領域があります。

300.2.1.1 自陣、捨札、除外エリア、日輪ゲージ、**戦旗ゲージ**、自国力は公開領域です。

300.2.1.2 山札、手札、自城壁、修羅ゲージは非公開領域です。

301. 山札

301.1 山札は山札として自分のデッキを裏向きで置く領域です。

301.1.1 カードの効果以外で順番を変更することや、表を確認することはできません。

301.1.2 デッキの枚数はお互いのプレイヤーが確認することができます。

301.2 カードの効果によって山札の中身を全て見た場合は、原則として、効果の処理後山札をシャッフルします。

302. 捨札

302.1 捨札は撤退した武将カードやプレイした計略カード等を表向きで置く領域です。

302.2 捨札にあるカードはお互いのプレイヤーが確認することができ、確認しやすくするために順番を変更しても構いません。

303. 手札

303.1 手札はプレイヤーが山札から引いたカードを保持する領域です。

303.2 手札はその領域を所有しているプレイヤーだけが、カードの表を見て、その内容を確認することができ、カード枚数は公開情報です。

303.3 手札には7枚の上限枚数があります。

303.3.1 自分のターンの終了フェイズ時、上限枚数を上回る枚数のカードが手札にある場合、上限枚数になるように任意のカードを手札から捨札に捨てます。

303.4 自分の手札のカードの順番は自由に変えることができます。

304. 自陣

304.1 自陣は武将として扱うカードを表向きで置く領域です。一部の計略カードが置かれることもあります。

304.1.1 自陣に配備されている武将を味方武将と呼びます。

304.2 相手側の自陣は「敵陣」と呼びます。

304.2.1 敵陣に配備されている武将を敵武将と呼びます。

304.3 自陣と敵陣を合わせて「戦場」と呼びます。

304.4 同じ名前の武将は自陣に2体以上存在できません。

304.5 自陣に配備できる武将の数に上限はありません。

305. 自城壁

305.1 自城壁は城壁として扱うカードを置く領域です。

305.2 カードの効果以外で順番を変更することや、表を確認することはできません。

305.3 相手側の自城壁を「敵城壁」と呼びます。

305.4 ゲーム開始時に山札の上からカードを順番に8枚を裏向きのまま横向きで自城壁に置きます。

- 305.4.1 自城壁が複数枚ある場合、カードが何枚あるか確認できるように重ねておきます。
- 305.4.2 自城壁にカードが追加される場合、原則として自城壁の1番上に裏向きで追加されます。

306. 自国力

- 306.1 自国力とは国力として扱うカードを置く領域です。
- 306.2 自国力は表向き、裏向きのどちらでも置くことができます。
 - 306.2.1 計略カードは裏向きでしか置くことができません。
- 306.3 自国力は上限枚数があり、10枚までしか置けません。
 - 306.3.1 自国力が10枚の状態でもカードテキストによって11枚目以降のカードが置かれることがあります。
- 306.4 自国力は公開領域ですが、裏向きで置かれた自国力だけは自国力を所有しているプレイヤーしか表を確認することはできません。
- 306.5 自国力に裏向きで置かれたカードは【畏】等の特別な記述が無い限り、その全ての記述が無効になります。
- 306.6 自国力にカードが置かれる場合、それらは原則として待機状態、表向きで置かれます。何かしらの効果で計略カードが自国力に置かれる場合、表向きで置かれる代わりに裏向きで置かれます。

307. 除外エリア

- 307.1 除外エリアとはカードの効果によって除外されたカードを置く領域です。
 - 307.1.1 カードの効果によって裏向きで除外されることもあります。
- 307.2 除外エリアにある表向きのカードはお互いのプレイヤーが確認することができ、確認しやすくするために順番を変更しても構いません。
 - 307.2.1 自分の除外エリアの裏向きのカードは自分のみ確認することができます。

308. ゲージ

- 308.1 ゲージとは特技【日輪】や【修羅】や【戦旗】等の効果によってカードが置かれる領域です。
 - 308.1.1 【日輪】の効果によってカードが置かれた場合は日輪ゲージとなります。
 - 308.1.2 日輪ゲージの上限枚数はありません。
 - 308.1.3 【修羅】の効果によってカードが置かれた場合は修羅ゲージとなります。
 - 308.1.4 修羅ゲージの上限枚数はありません。
 - 308.1.5 【戦旗】の効果によってカードが置かれた場合は戦旗ゲージとなります。
 - 308.1.6 戦旗ゲージの上限枚数はありません。
- 308.2 カードの効果によって“〇〇ゲージ”に置く等の指示をされた場合にのみ、この領域に置きます。
- 308.3 この領域にある裏向きのカードのオモテ面を確認することはできません。
- 308.4 複数の種類のゲージが存在する場合、それらを区別し、どのカードが何のゲージのカードであるかをわかるように置く必要があります。

309. 領域の移動

- 309.1 領域を移動したカードは領域の移動前のカードとは別のカードとして扱われ、移動前の領域で誘発していた効果等は全て無視されます。

例：自分のターンで自陣にいる「酒井忠次」と「北条綱成」の{戦闘確定時}能力が同時に誘発した場合、自分がどちらの能力を先に発動させるかを決定します。どちらかの効果

によって、戦場を離れた武将の誘発効果は発動しません。
「北条綱成」、緑緑④、北条家、北条五色備、騎馬隊、攻城2武力4000
【地黄八幡】{戦闘確定時}{1回制限}:自身が敵陣にいるコスト4以下の武将と戦闘している場合、その武将を持ち主の手札に戻してもよい。
{自動発動/常時}:自陣に他の北条五色備の武将がいる間、自身の武力は500上昇する。
「酒井忠次」、緑緑②、徳川家、徳川四天王、鉄砲隊、攻城1武力3000
【三葵の魔弾】{攻城成功時}{1回制限}:自分の葵紋が2つ以上点灯している場合、自身の無双連撃が発動する。
{戦闘確定時}:自分の葵紋が3つ以上点灯している場合、自身と戦闘している武将を持ち主の手札に戻してもよい。
【三葵】({攻撃宣言時}:このターン中、自分の葵紋を1つ点灯させる)

309.2 同一の領域への移動は移動として扱われません。

309.3 召喚兵は戦場から別の領域に移動する場合、その領域にいったん移動し、効果の解決中であってもすぐさま、ゲームから消滅します。

4.能力アイコンとその処理

400.能力の分類

400.1 能力には大きく分けて三つの分類があります。

400.1.1 メイン能力と常時型能力と誘発型能力が存在します。

400.2 メイン能力はメインフェイズに任意で発動できる能力であることを示しています

400.2.1 メインフェイズで何らかの効果処理中以外のタイミングでのみ発動できます。

400.3 誘発型能力は指定されたタイミングで誘発する能力のことです。

400.3.1 誘発型能力は一連の処理及び行動が全て解決された後に、何か誘発しているかどうかをチェックします。

400.3.2 誘発型能力が条件を満たして誘発する時に、その能力の誘発を拒否することはできません。

400.3.3 カードの効果によって“終了フェイズ時、～”のように誘発型の効果を得る場合もあります。

400.4 常時型能力は条件が記述されていない常時型能力は条件を満たす必要なしに発動します。

400.4.1 条件を持つ常時型能力はその条件を満たしているかどうかのチェックを常に続けます。

401. {メイン} (メイン能力)

401.1 {メイン} と書かれた能力は自分のターンのメインフェイズに任意で発動できる能力であることを示しています。

401.2 効果の文頭で「対象とする」ことが指示されているメイン能力は適正な対象を選ぶことができない場合には発動することができません。

401.2.1 “効果の対象に選ばれない。”という能力を持つ武将カードを対象として能力を発動することはできません。

401.2.2 “コスト4以下の武将1体を対象とし”という能力を持つ武将カードの能力ではコスト5の武将を対象に発動することはできません。

402. {常時} (常時型能力)

402.1 {常時} と書かれた能力は条件を満たしている限り、効果が発動し続ける能力であることを示しています。

402.2 5弾より前のカードで {自動発動/常時} と表記されている物と同じです。

403. {誘発} (誘発型能力)

- 403.1 {誘発} と書かれた能力は「～した時」、「～フェイズ時」等と指定されたタイミングで誘発する能力であることを示しています。
- 403.2 5弾より前のカードで {自動発動/誘発} と表記されている物と同じです。

404. {自陣配備時} (誘発型能力)

- 404.1 {自陣配備時} と書かれた能力はこの能力を持つカードが自陣に配備された時に誘発する能力であることを示しています。
- 404.2 メインフェイズ以外に何らかの効果で配備された時にも誘発します。

405. {攻撃宣言時} (誘発型能力)

- 405.1 {攻撃宣言時} と書かれた能力はこの能力を持つ武将が攻撃を宣言した時に誘発する能力であることを示しています。
- 405.2 「戦闘フェイズ」の“攻撃指定ステップ”において、攻撃対象を指定した後、迎撃指定ステップに進む前に誘発します。

406. {戦闘確定時} (誘発型能力)

- 406.1 {戦闘確定時} と書かれた能力はこの能力を持つ武将が敵武将との戦闘が確定した時に誘発する能力であることを示しています。
- 406.2 「戦闘フェイズ」の“戦闘確定ステップ”に誘発します。 [参照：906.5](#)

407. {攻撃勝利時} (誘発型能力)

- 407.1 {攻撃勝利時} と書かれた能力はこの能力を持つ武将が自分のターンの攻撃している戦闘で勝利した時に誘発する能力であることを示しています。
- 407.2 「戦闘フェイズ」の“ダメージ解決ステップ”において、攻撃武将が戦闘している武将に与えた戦闘ダメージによって武将を撤退させ、自身が撤退しなかった時に誘発します。

408. {攻城成功時} (誘発型能力)

- 408.1 {攻城成功時} と書かれた能力はこの能力を持つ武将が敵城壁を攻撃対象に選びその武将が攻城に成功した時に誘発する能力であることを示しています。
- 408.1.1 攻城に成功とは、敵城壁を攻撃対象に選び、その武将が迎撃されなかった戦闘のダメージ解決ステップにおいて1以上の攻城ダメージを与えた時のことです。

409. {戦闘勝利時} (誘発型能力)

- 409.1 {戦闘勝利時} と書かれた能力はこの能力を持つ武将が敵武将との戦闘において勝利した時に、誘発する能力であることを示しています。
- 409.2 「戦闘フェイズ」の“ダメージ解決ステップ”において、その武将が戦闘している武将に与えた戦闘ダメージによって武将を撤退させ、自身が撤退しなかった時に誘発します。

410. {撤退時} (誘発型能力)

- 410.1 {撤退時} と書かれた能力はその武将が撤退した時に誘発する能力であることを示しています。
- 410.2 {撤退時} と書かれた能力は捨札で誘発する能力です。
- 410.3 このアイコンの派生に {戦闘撤退時} というアイコンが存在します。
 - 410.3.1 これは武将が撤退した要因が戦闘ダメージだった場合のみ誘発する {撤退時}

能力であることを示しています。

411. 【舞踊発動中】

411.1 {舞踊発動中} とは特技【舞踊】の効果によって発動する効果です。

411.2 カードによって常時型能力または誘発型能力の場合があります。

412. 【1回制限】

412.1 {1回制限} とはこの能力を「1ターンに1度だけ発動させてもよい」能力であることを示しています。

412.2 このアイコンを持つ能力を同一ターンに2回発動させることはできません。

412.3 このアイコンを持つ誘発型能力は誘発していても能力を発動しないことを選択できます。これは[400.3.2](#)の例外です。

412.3.1 能力を発動させなかった場合、この能力が同じターン中に誘発した時に、その能力を発動させることができます。

412.4 このアイコンを持つカードが戦場を離れた後に新たに同一のカードが配備された場合、その武将は別のカードとして扱われるため、もう一度同じ能力を発動させることが可能です。

413. 【統一名称】:

413.1 【統一名称】: とはその武将がゲーム内に置いて「:」の後に書かれた名称と本来のカード名の2つのカード名を持つカードとして扱われる。

413.2 【統一名称】: はいかなる効果によっても変更・または無効になりません。

413.3 【統一名称】: はカードの能力としては扱いません。

414. 【神謀発動中】

414.1 {神謀発動中} と書かれた能力はこの能力を持つ武将が【神謀】の効果によって神謀発動中となっている状態でのみ有効になる特技です。

414.2 カードによって常時型能力または誘発型能力の場合があります。

415. 【将配発動中】

415.1 {将配発動中} と書かれた能力はこの能力を持つ武将が【将配】の効果によって将配発動中となっている状態でのみ有効になる特技です。

415.2 カードによって常時型能力または誘発型能力の場合があります。

416. 【新星発動中】

416.1 {新星発動中} と書かれた能力はこの能力を持つ武将が【新星】の効果によって新星発動中となっている状態でのみ有効になる特技です。

416.2 カードによって常時型能力または誘発型能力の場合があります。

417. 【新星発動時】

417.1 {新星発動時} と書かれた能力はこの能力を持つ武将に新星カードが置かれた時に誘発する能力であることを示しています。既に新星カードが置かれていても発動します。

418. {共宴}

- 418.1 {共宴} と書かれた能力はこの能力が {共宴} 能力であることを示しています。
- 418.2 特技【共宴】の効果により参照されます。
- 418.3 {共宴} のアイコンは能力には含まれません。【共宴】の効果によって能力を与え合う際には {共宴} のアイコンの次に書かれた能力の発動タイミングに関するアイコン以下の部分を与えることとなります。

419. {迎撃宣言時} (誘発型能力)

- 419.1 {迎撃宣言時} と書かれた能力はこの能力を持つ武将が迎撃を宣言した時に誘発する能力であることを示しています。
- 419.2 「戦闘フェイズ」の“迎撃指定ステップ”において、迎撃対象を指定した後、戦闘確定ステップに進む前に誘発します。

420. {無双連撃時} (誘発型能力)

- 420.1 {無双連撃時} と書かれた能力はこの能力を持つ武将の無双連撃が発動した時に誘発する能力であることを示しています。

421. {自国力配備時} (誘発型能力)

- 421.1 {自国力配備時} と書かれた能力はこの能力を持つカードが自国力に置かれた時に誘発する能力であることを示しています。

422. {攻城宣言時} (誘発型能力)

- 422.1 {攻城宣言時} と書かれた能力はこの能力を持つ武将が城壁を攻撃対象に指定し攻撃宣言を行った場合のみに発動する能力であることを示しています。

423. {迎撃勝利時} (誘発型能力)

- 423.1 {迎撃勝利時} と書かれた能力はこの能力を持つ武将が相手のターンに迎撃している戦闘で勝利した時に誘発する能力であることを示しています。
- 407.2 「戦闘フェイズ」の“ダメージ解決ステップ”において、迎撃武将が戦闘している武将に与えた戦闘ダメージによって武将を撤退させ、自身が撤退しなかった時に誘発します。

430. コストに関するアイコン

430.1 「:」

- 430.1.1 テキストは「:」の前後で分割されています。
- 430.1.2 「:」より前には、能力が発動するタイミングがアイコンで記載されます。
 - 430.1.2.1 能力の発動にコストが必要であれば記載されることもあります。
- 430.1.3 「:」より後には、能力の効果が記載されます。
 - 430.1.3.1 「:」より前に記載されている部分は効果に含まれません。

430.2 {待機⇒疲弊}

- 430.2.1  とはこのカードを待機状態から疲弊状態にすることを示しています。
- 430.2.2 疲弊状態から疲弊状態にすることはできません。
- 430.2.3 武将は配備されたターンは攻撃できませんが、 することはできます。

430.3 {赤①}

- 430.3.1 {赤①} とはこの能力を発動させるために必要な国力を示しています。

- 430.3.2 {赤①} の場合は赤の国力1枚と好きな国力1枚を支払います。
- 430.3.3 このコストを持つ能力が誘発した時に、コストを支払うか判断し、コストが支払われた場合は解決し、コストが支払わなかった場合は解決されません。
- 430.3.3.1 このアイコンを持つ誘発型能力は誘発していても能力を発動しないことを選択できます。これは400.3.2の例外です。

5.効果の解決

500.誘発型能力の解決

- 500.1 誘発型能力は以下の順で処理されます。
- 500.2 誘発型能力はその武将が自陣にいる間、常に指定されたタイミングが来るかチェックしています。
- 500.3 指定されたタイミングが来た場合、処理中の効果や行動が無ければ誘発効果は誘発します。そのタイミングではまだ能力の発動はしていません。
- 500.3.1 処理中の効果や行動がある場合は、処理中の効果や行動が終了するまで誘発待ち状態となり誘発しません。
- 500.3.1.1 処理中の効果や行動が終了した後に、誘発待ち状態の効果は誘発します。
- 500.3.1.2 誘発待ち状態になったカードがその効果を誘発させる前に別の領域に移動してしまった場合は、誘発待ち状態では無くなり、その効果は誘発しません。

例：自分が敵陣にいる「藤堂高虎」を対象に「姫の拒絶」を発動した場合、「姫の拒絶」を発動した時点で「藤堂高虎」の能力は誘発待ち状態になりますが、「姫の拒絶」の処理が完了するまで誘発はしません。その後「姫の拒絶」が解決され「藤堂高虎」が戦場を離れてしまうので、「藤堂高虎」の能力は誘発待ち状態では無くなり、その効果は誘発しないままとなります。

「藤堂高虎」、青②、浅井家、槍足軽、攻城1武力2000

【流転の構え】{自動発動/誘発}：相手が計略カードをプレイした時、自国力を2枚まで待機状態にする。

「姫の拒絶」、緑緑①、徳川家、計略/メイン

敵陣にいる武将1体を対象とする：対象武将を持ち主の手札に戻す。

500.3.1.3 誘発待ち状態になったカードがその効果を誘発させる前にその能力を失った場合は、誘発待ち状態では無くなり、その効果は誘発しません。

- 500.4 複数の効果が同時に誘発した場合、手番プレイヤーが誘発中の能力の中からどの能力を誘発させるかを決定します。残りの誘発効果は解決待ち状態となり、もう一度誘発待ちの状態に戻り、他の処理が終了するまで解決されません。
- 500.4.2 処理中の誘発効果によって、新たに能力が誘発する場合、この誘発待ち状態の中に加わります。
- 500.5 誘発効果が {1回制限}、「この能力を発動させてもよい」等の任意効果である場合、このタイミングでその能力を発動させるかどうか決定します。
{赤①}等のコストが明記される場合もこのタイミングで支払うかどうか判断します。参照：[412.3.1](#)
- 500.5.1 能力を発動させることを選択した場合、その解決が始まり、能力を発動しないことを選択した場合、解決は終了します。
- 500.6 能力の解決はテキストの指示に従います。
- 500.6.1 能力の解決時に文頭に「対象とし」等の文があり、その適正な対象を選択できない場合、能力の解決を終了します。
- 500.7 能力の解決後に「～が発動した時」等の誘発型効果のチェックが入りその

能力が誘発します。

501.常時型能力の解決

501.1 常時型能力は特別な記述が無い限り、条件を満たしている場合は常に発動し続けます。特に条件が記述されていない場合は条件を満たす必要なしに発動します。

501.1.1 “このカードが手札にある間～” “このカードが捨札にある間” 等と書かれたカードはその領域でのみ能力が発動し続けます。

501.2 常時型能力は、常にその能力が条件を満たし、適用されるかどうかのチェックを行っています。

501.2.1 常時型能力は効果の解決中に条件を満たしたり、条件から外れたりした場合、その都度効果が発動し続けるかどうかチェックし、能力が発動している状態と発動していない状態になります。

501.2.2 新たに複数の常時型能力が同時に適用されるかのチェックを行う場合は、最初に手番プレイヤーの常時型能力が適用されているかのチェックを行い、次に非手番プレイヤーの常時型能力のチェックを行います。

502.置換効果の解決

502.1 カードの効果には「～の代わりに」等の記述で記載される効果が存在します。これを置換効果と呼びます。

502.2 ある行動に対する置換効果が存在する場合、その行動は起こらず、その行動の代わりに記述された行動が起こります。

502.2.1 その行動は起きたことにならず、それによって能力が誘発することはありません。

502.2.2 1つの行動に対して同一の置換効果が再び適用されることはありません。

502.3 複数の置換効果が同時に存在する場合、手番プレイヤーがどの置換効果を適用するか決定します。その後置換効果がまだ適用しようとしている場合はさらに1つを選び適用します。適用されなかった置換効果は無視されます。

503.ルールによる処理の解決

503.1 敗北処理

503.1.1 城壁が1枚も無い状態で武将の攻城に成功されたプレイヤーはゲームに敗北します。

503.1.2 山札が1枚も無い状態でドローフェイズを迎えたプレイヤーはゲームに敗北します。

503.2 武将のダメージによる撤退処理

503.2.1 武将は武力以上のダメージを受けた場合、撤退します。

503.2.1.1 武将の武力が何らかの効果で0になった場合も撤退します。

503.2.2 武将がダメージを受けている状態で、その武将の武力がダメージ以下の武力に減少した場合、その武将は撤退します。

503.2.3 武将の撤退判定は能力や行動の解決中にはチェックは行いません。その他の全てのタイミングでチェックします。

503.2.4 全ての能力や行動の解決後のタイミングで撤退のチェックを行います。

503.2.5 武将が撤退する時は、最終的にどの効果またはどのダメージによって撤退したかの情報を記憶します。この情報は“この効果によって撤退した時”等の能力の参照に使用します。

503.3 武将の配備制限による処理

503.3.1 自陣にいる武将と同名の武将カードが別の領域から自陣に配備されようとする場合、それは配備されず、捨札に送られます。

参照：[309.2](#)

503.3.1.1 この処理では配備されようとした武将カードは自陣に移動したことにはなりません。

504.強制効果

504.1 カードの効果には「しなければならない」等の記述で記載される効果が存在します。これを強制効果と呼びます。

504.2 強制効果が発動した場合、その効果を受けたプレイヤーは他の行動より優先して指示された行動を実行しなければなりません。

504.3 何らかの効果等によってその行動を実行することが不可能な状態になった場合のみこの効果は無視されます。

504.4 強制効果を受けている期間中にその行動が実行不可能な状態から実行可能な状態に変化した場合、その効果を受けたプレイヤーは他の行動より優先して指示された行動を実行しなければなりません。

505.発生源

505.1 効果やダメージには全て発生源が存在します。

505.2 「敵効果によって」等の記述で参照されます。

505.2.1 「敵効果」とは相手のカードが発生源の効果を表します。

505.3 効果の発生源はその効果を発生させたカードが発生源となります。

505.4 ダメージの発生源はそのダメージを直接与えたカードが発生源となります。

505.5 効果にはそれを解決する所有者が存在し、その所有者は発生源が自分の領域にあるプレイヤーのことでです。

506.継続効果

506.1 カードの効果には「このターン中」「次のターン中」等の記述で記載される効果が存在します。これを継続効果と呼びます。

506.2 継続効果はその効果が発生する期間を表します。これには常時型能力の継続効果と起動型・誘発型能力の継続効果の二種類が存在します。

506.2.1 常時型能力を持つ武将はその武将が自陣に配備された時から、その効果を継続します。

506.2.2 常時型能力を持つ武将はその武将が自陣から離れた場合、その継続効果を終了します。

506.2.3 起動型・誘発型能力はその能力が起動もしくは誘発した時からその効果が継続します。

506.2.4 起動型・誘発型能力の継続効果は原則的に開始したターンの終了フェイズ時に終了します。

506.2.4.1 何らかの理由により、起動型・誘発型能力の継続効果は発生と同時に終了する場合があります。

506.2.4.1.1 起動型・誘発型能力の継続効果は発生したタイミングに適切な対象を選択できなかった場合、発生と同時に終了します。

506.2.4.2 何らかの理由により、起動型・誘発型能力の継続効果はゲーム中にその効果を発生し続ける場合があります。

506.2.4.3 「このターンと次のターン」等、ターンをまたいで継続する効果は定められた期間の終了時にその効果を終了します。

506.3 常時型能力を継続している際に、新たな効果の発生により状態が変化する場合、そのカードがどの継続効果の影響を受けているかを常時チェックします。

例：自陣に「結束 真田丸」1枚とその効果を受けて武力が500上昇している真田家の武将がいる状態で、「要塞 真田丸」1枚をプレイした場合、状態が変化したため、武力の上昇値が500から1000になります。

「結束 真田丸」緑①、真田家、計略/戦闘

【置計】（このカードをプレイする場合、捨札ではなく自陣に置く）

{常時}：このカードは自陣または自分の捨札にある間、カード名を「要塞 真田丸」としても扱う。

{自陣配備時}：戦闘中の味方武将1体を対象とし、このカードが自陣に置かれている間、対象武将の武力は自陣にある「要塞 真田丸」の数×500上昇させる。この効果では3枚分までしか上昇しない。

{誘発}：自分の開始フェイズ時、このカードを自陣から捨札に置く。

「要塞 真田丸」

【置計】（このカードをプレイする場合、捨札ではなく自陣に置く）

{常時}：自陣にある「要塞 真田丸」の枚数に応じて、自陣にいる真田家の武将全ては以下の効果を受ける。“1枚以上：相手の計略カードの効果の対象に選ばれない”“2枚以上：攻撃対象に選ばれない。”“3枚以上：【奇襲】を得る。”“4枚以上：武力が500上昇する。”

{誘発}：相手の開始フェイズ時、相手は手札を1枚捨ててもよい。そうした場合、このカードを自陣から捨札に置く。

506.4 継続効果が重複した場合、既に発生あるいは終了した継続効果に後から誘発した継続効果が巻き戻って影響を与えることはありません。

例：敵陣に「朝倉義景」がいる状態で、「伊達政宗」の{メイン}能力で攻城力を1上昇させようとした場合、【一乗谷の栄華】の常時能力による効果によって、1のままとなります。その後、敵陣にいる「朝倉義景」が場を離れた場合、既に「伊達政宗」の{メイン}能力の継続効果は終了しているため、1のままとなります。

「朝倉義景」、青青①、朝倉家、槍足軽、攻城1武力2000

【一乗谷の栄華】{常時}：敵陣にいる武将全ての攻城力を1にさせ、それらの武将の攻城力は2以上にできない。

「伊達政宗」、緑緑③、伊達家、竜騎馬軽、攻城1武力3500

【乗崩の采配】{攻撃宣言時}：このターン中、自陣にいる伊達家の武将全ての武力を500上昇させ、自陣にいる竜騎馬隊の武将全ては【奇襲】（自身は配備時の攻撃制限に影響されない）を得る。

{メイン}{緑}：このターン中、自身の攻城力は2になる。

（竜騎馬隊は騎馬隊としても鉄砲隊としても扱う）

506.5 既に発生している継続効果は、状態が変化してもその効果の内容が変更されることはありません。

例：朝倉宗滴が攻撃宣言を行った時に、他の味方武将に浅井家の味方武将が1体だけの場合、武力が500上昇します。その後、自陣に浅井家の武将をさらに配備しても、武力は1000上昇ならず、500上昇したままとなります。

「朝倉宗滴」、青青④、浅井家、槍足軽、攻城1武力4000

【勝事が本にて候】{攻撃宣言時}：このターン中、自身の武力は、自陣にいる他の浅井家と朝倉家の武将の数×500上昇する。

6.特技

600.特技とは

600.1 特技とは武将カードや計略カードが持つ効果をアイコン化したもので、能力と同

じように誘発・発動します。

600.2 特技は能力としては扱われません。

600.3 既に持っている特技を何らかの効果で2重で得ることはできません。

601. 武将が持つ特技

601.1 武将が持つ特技には以下の物が存在します。

- ・【防柵】【貫通】【奇襲】【制圧】【炮烙】【長槍】【盾槍】【舞踊】【忍】
【三葵】【一領】【車撃】【狙撃】【寡烈】【修羅】【羅刹】【神謀】【将配】
【新星】【共宴】【傑集】【戦旗】【伏兵】【精鋭】【英知】【英魂】【奮激】
【復活】【魅力】【戦象】

602. 【防柵】（{自陣配備時}：自分の山札の上から1枚を裏向きで、疲弊状態の味方武将の防柵カードとして自陣へ配備してもよい）

602.1 この特技を持つ武将は自陣に配備された時に、自分の山札の上から1枚を防柵カードとして自陣にいる疲弊状態の武将の上に裏向きのまま重ねて配備することができます。

602.2 防柵カードとは

602.2.1 防柵カードが配備されている武将の戦闘が確定した時に、“この防柵カードを自陣から捨札に置く。そうした場合、この戦闘中、この防柵カードが配備されていた武将は戦闘ダメージを受けず、戦闘ダメージを与えない”という効果が誘発し、発動します。

602.2.2 防柵カードが配備されている武将は特殊ダメージを受けません。

602.2.3 防柵カードが配備されている武将の戦闘が確定した時だけでなく、その武将が開始フェイズなどで待機状態になった時にも捨札に置かれます。

602.2.4 防柵カードが配備されている武将に2枚目の防柵カードを配備することはできません。

602.2.5 自陣に置かれた防柵カードのオモテ面は、好きな時に確認できます。

602.2.6 防柵カードが置かれている武将が自陣を離れる場合、防柵カードは自分の捨札に置かれます。

603. 【貫通】（{攻撃勝利時}：敵城壁に1攻城ダメージを与える）

603.1 この特技を持つ武将は攻撃で勝利した時に、敵城壁に1攻城ダメージを与えます。

603.2 敵城壁が1枚も無い状態で【貫通】が発動してもゲームの勝利にはなりません。

603.3 【貫通】で与えた攻城ダメージでも反撃計略は発動します。

604. 【奇襲】（自身は配備時の攻撃制限に影響されない）

604.1 この特技を持つ武将は配備されターンにも、攻撃宣言を行うことができます。

604.2 この特技は常時型能力です。

605. 【制圧】（{自陣配備時}：自身を疲弊状態にさせてもよい。そうした場合、敵城壁に1攻城ダメージを与える）

605.1 この特技を持つ武将は自陣に配備された時に、自身を疲弊状態にさせることで敵城壁に1攻城ダメージを与えることができます。

605.2 敵城壁が1枚も無い状態で【制圧】が発動してもゲームの勝利にはなりません。

605.3 【制圧】で与えた攻城ダメージでも反撃計略は発動します。

606. 【炮烙】（{自陣配備時}：疲弊状態の敵武将全てに500特殊ダメージを与える）
- 606.1 この特技を持つ武将は自陣に配備された時に、敵陣にいる疲弊状態の武将全てに500特殊ダメージを与えます。
607. 【長槍】（自身が【奇襲】を持つ武将へ与える戦闘ダメージは2倍になる）
- 607.1 この特技を持つ武将は【奇襲】を持つ武将に戦闘ダメージ与える場合、そのダメージが2倍になります。
- 607.2 与えるダメージが2倍になるだけで武力が2倍になるわけではありません。
- 607.3 この特技は常時型能力です。
608. 【盾槍】（自身が待機状態の間、自身は特殊ダメージを受けない）
- 608.1 この特技を持つ武将は自身が待機状態の間、特殊ダメージを受けません。
- 608.2 この特技は常時型能力です。
609. 【舞踊】（{メイン} {待機⇒疲弊}：自身の{舞踊発動中}の効果を発動させ、自身は待機状態になれない。）
- 609.1 この特技を持つ武将はメインフェイズ中に自身を疲弊させることで自身が持つ{舞踊発動中}の効果を発動させることができます。
- 609.2 {舞踊発動中}の効果および待機状態になれない効果は自身が撤退などで戦場を離れるまで発動し続けます。
610. 【忍】（味方武将の敵城壁への攻撃が迎撃されなかった時、このカードのコストと①を支払ってもよい。そうした場合、このカードを敵城壁への攻撃武将として自分の手札から自陣に疲弊状態で配備する）
- 610.1 この特技を持つ武将カードは、自陣にいる武将の敵城壁への攻撃が迎撃されなかった時に、指定されたコストを支払うことで自分の手札から疲弊状態で自陣に配備することができます。
- 610.2 この特技を発動させた武将カードは疲弊状態かつ敵城壁への攻撃が迎撃されなかった状態で自陣に配備されます。
- 610.2.1 攻撃宣言時の能力は攻撃宣言を行っているわけでは無いので誘発しません。
- 610.3 この特技は手札にある場合にのみ有効な特技です。戦場にいる間に発動する効果ではありません。
- 610.4 この特技は自陣にいる武将の敵城壁への攻撃が迎撃されなかった時に手札から公開することで誘発する誘発型能力です。
- 610.5 この特技を持つ武将カードが複数枚手札にあり、それらを同時に誘発させたい場合には、それらを手札から同時に公開する必要があります。この時に公開しなかったカードは、この特技の効果で配備することはできません。
- 610.6 この特技で武将カードを配備すると複数の武将が同時に攻城に成功することになります。その際、攻城ダメージはそれらの武将の攻城力の合計値が一度に与えられます。敵城壁が1枚の時に2体の武将が同時に攻城に成功しても城壁が0枚になるだけでゲームの勝利とはなりません。
- 610.7 この特技で配備された武将は戦闘後に無双連撃を発動させたとしても、このターン中に配備された武将であるため、攻撃制限の影響を受け、攻撃宣言を行うことができません。
611. 【三葵】（{攻撃宣言時}：このターン中、自分の葵紋を1つ点灯させる）

- 611.1 この特技は徳川家の武将のみが持つ特技です。
- 611.2 この特技を持つ武将が攻撃した時に、葵紋を1つ点灯させることができます。
- 611.3 葵紋を点灯させること自体には効果はありませんが、葵紋が点灯していることを条件として発動する能力のために必要な特技です。
- 611.4 葵紋が点灯していることを条件とする能力には葵紋が点灯している数を参照するものがあります。
- 611.5 葵紋の点灯はカードなど視覚的に確認できるものではありません。
 - 611.5.1 この特技が発動する際には葵紋がいくつ点灯しているのかを必ず宣言するよう to してください。
- 611.6 葵紋を点灯させる数には上限はありません。

612. 【一領】(自分の手札が5枚以上の間、自身は戦兵になる)

- 612.1 この特技は長宗我部家の武将のみが持つ特技です。
- 612.2 この特技を持つ武将は自分の手札が5枚以上ある間、自身の種別に「戦兵」が追加されます。
- 612.3 手札が4枚以下に戻った場合、「戦兵」ではなくなります。
- 612.4 「戦兵」が追加されること自体には効果はありませんが、戦兵であることを条件として発動する能力のために必要な特技です。
- 612.5 この特技は常時型能力です。

613. 【車撃】(攻撃宣言時：疲弊状態の敵武将1体を対象とし、対象武将に500特殊ダメージを与えてもよい)

- 613.1 この特技は島津家の武将のみが持つ特技です。
- 613.2 この特技を持つ武将が攻撃した時に、敵陣にいる疲弊状態の武将1体を対象とし対象武将に500特殊ダメージを与えることができます。
- 613.3 攻撃宣言時に誘発する能力のため、迎撃宣言をして疲弊状態になった武将を対象とすることはできません。

614. 【狙撃】(〔メイン〕〔待機⇒疲弊〕：このターン中、自身が武将へ与えるダメージは2倍になる)

- 614.1 この特技を持つ武将カードはメインフェイズ中に自身を疲弊させることで、そのターン中のみその武将が与える全てのダメージを2倍にすることができます。
- 614.2 この特技を1ターンの間に2回発動させた場合は、与えるダメージは2倍の2倍となり4倍になります。

615. 【寡烈】(味方武将が2体以下の間、自身の武力は500上昇する)

- 615.1 この特技は真田家の武将のみが持つ特技です。
- 615.2 この特技を持つ武将が自陣にいる状態で、この武将含め自陣にいる武将が2体以下の間のみ、自身の武力は500上昇します。
- 615.3 この特技は常時型能力です。

616. 【修羅】(自身の能力発動後、自城壁の上から1枚を自分の修羅ゲージに裏向きで置く)

- 616.1 この特技は上杉家の武将のみが持つ特技です。
- 616.2 この特技を持つ武将の能力が発動し、その能力の解決が終了した後に自城壁の上から1枚を自分の修羅ゲージに裏向きのまま置きます。
 - 616.2.1 この時に、カードのオモテ面を確認することはできません。

- 616.3 自城壁が1枚も無い状態でこの特技が発動しても何も起こりません。
- 616.4 この特技は誘発型能力です。

617. 【羅刹】(自身の能力発動後、自分の修羅ゲージ全てを捨札に置く)

- 617.1 この特技は上杉家の武将のみが持つ特技です。
- 617.2 この特技を持つ武将の能力が発動し、その能力の解決が終了した後に自分の修羅ゲージ全てを捨札に置きます。
- 617.3 この特技は誘発型能力です。

618. 【神謀】(自身が疲弊状態の間、自陣にいる疲弊状態の武将全ては神謀発動中となる)

- 618.1 この特技を持つ武将が疲弊状態になっている間、自陣にいる疲弊状態の武将全ては神謀発動中となります。
- 618.2 カードの能力によって神謀発動中であることを条件として発動する能力等があります。
- 618.3 この特技は常時型能力です。

619. 【将配】(自身が疲弊状態の間、自陣にいる疲弊状態の武将全ては将配発動中となる)

- 619.1 この特技を持つ武将が疲弊状態になっている間、自陣にいる疲弊状態の武将全ては将配発動中となります。
- 619.2 カードの能力によって将配発動中であることを条件として発動する能力等があります。
- 619.3 この特技は常時型能力です。

620. 【新星】(【メイン】: 自分の手札から、自身と同一のカードを新星カードとして自身の上に重ねてもよい。同一カードが重なっている間、自身は新星発動中となり、自身の武力は自身の新星カードの枚数×500上昇する)

- 620.1 この特技を持つ武将は自分のターンのメインフェイズにおいて、その武将と同一のカードを手札からオモテ向きで下のカードが見えるようにその武将と同じ向きで重ねて置くことができます。
 - 620.1.1 この重ねられたカードのことを新星カードと言い、その武将が領域を移動する場合、新星カードはその武将と同じ領域に移動し、新星カードではなくなります。
- 620.2 新星カードがその武将に重ねて置かれた時に【新星発動時】の能力が誘発します
- 620.3 新星カードがその武将に重ねられている間は【新星発動中】の能力が有効になります。
- 620.4 新星カードが重なっている武将は、その武将に重ねられた新星カード1枚につき武力が500上昇します。
- 620.5 新星カードは公開情報です。

621. 【共宴】(【自陣配備時】: 自陣にいる他の【共宴】を持つ武将1体を対象とし、対象武将が共宴していない場合、自身と共宴させてもよい。共宴している2体の武将が自陣にいる間、お互いの武将が持つ【共宴】能力を与え合う)

- 621.1 この特技を持つ武将は自陣に配備された時に、他の【共宴】を持つ武将1体を対象とし、対象武将と自身を共宴という状態にすることができます。
 - 621.1.1 この際に、対象武将が既に共宴している場合は、新たに共宴させることはで

きません。

621.2 共宴している武将同士はお互いの持つ【共宴】能力を互いに与え合います。

例. 【共宴】を持つ武将Aが自陣にいる状態で【共宴】を持つ武将Bが配備された場合、Bの【共宴】が発動し、AとBを共宴させ、AとBにお互いの【共宴】能力を持たせることができます。参照：[418](#)。

622. 【傑集】（{メイン} {赤①}）：手札にある場合のみ発動できる。このカードを豊臣家の味方武将1体の傑集カードとしてその武将に重ねる。傑集カードが置かれている武将の武力は1000上昇する。傑集カードと同名の武将を新たに自陣に配備・傑集させることはできない

622.1 この特技を持つ武将は自分のターンのメインフェイズにおいて、コストを支払うことで手札から自陣にいる豊臣家の武将にオモテ向きで下のカードが見えるようにその武将と同じ向きで重ねて置くことができます。

622.1.1 この重ねられたカードのことを傑集カードと言い、傑集カードを持つ武将が領域を移動する場合、傑集カードは全て持ち主の捨札に置かれます。

622.2 傑集カードは公開情報です。

622.3 自陣に既に置かれている傑集カードと同名の武将を新たに自陣に配備することはできません。

622.3.1 カード効果によって自陣に既に置かれている傑集カードと同名の武将を新たに配備しようとする場合、自陣へ配備されるかわりに捨札に置かれます。

622.4 自陣にいる武将と同名の武将カードを、新たに傑集カードとして自陣にいる武将に重ねる事はできません。

622.4.1 カード効果によって自陣にいる武将と同名の武将カードを、新たに傑集カードとして自陣にいる武将に重ねようとした場合、重ねる代わりに捨札に置かれます。

622.5 傑集カードが重なっている武将は、その武将に重ねられた傑集カード1枚につき武力が1000上昇します。

622.6 この特技は豊臣家の武将のみが持つ特技です。

623. 【戦旗】（自陣配備時：山札の一番上を表向きで戦旗ゲージに置いてよい）

623.1 この特技を持つ武将は自陣に配備された時に、自分の山札の一番上にあるカードを表向きで、自分の戦旗ゲージに置くことができます。

623.2 自分の山札が1枚も無い状態でこの特技が発動しても何も起こりません。

623.3 戦旗ゲージ自体には効果はありませんが、戦旗ゲージに置かれたカードを参照したり除外することを条件として発動する能力のために必要な特技となります。

623.4 この特技は徳川家の武将のみが持つ特技です。

624. 【伏兵】（相手のターン中に発動できる。迎撃指定ステップ開始時または終了フェイズ開始時、あなたは【このカードのコストとこのカードの勢力の有色コスト1つ】を支払ってもよい。そうした場合、このカードを自分の手札から自陣に配備する）

624.1 この特技を持つ武将カードは、相手のターン中に発生した迎撃ステップ開始時または相手の終了フェイズ開始時に指定されたコストを支払うことで自分の手札から自陣に待機状態で配備することができます。

624.2 この特技は相手のターンの間、手札にある場合にのみ有効な特技です。戦場にいる間に発動する効果ではありません。

624.3 この特技は相手のターンの間に、迎撃ステップ開始時または終了フェイズ時に手

札にあるこのカードを公開することで誘発する誘発型能力です。

624.4 この特技を持つ武将カードが複数枚手札にあり、それらを同時に誘発させたい場合には、それらを手札から同時に公開する必要があります。この時に公開しなかったカードは、この特技の効果で配備することはできません。

625. 【精鋭】（自国力に自身と同一のカードが待機状態である間、自身は敵効果の対象に選ばれない）

625.1 この特技を持つ武将は、自国力に自身と同一のカードが待機状態である間、敵効果の対象に選ばれません。

626. 【英知】（自分の終了フェイズ時、自分の手札が6枚以上の場合、自身を待機状態にさせてもよい）

626.1 この特技を持つ武将は、自分の終了フェイズ時、自分の手札が6枚以上の場合、自身を疲弊状態から待機状態にすることができます。

627. 【奮激】（〔無双連撃時〕：敵城壁に1攻城ダメージを与える）

627.1 この特技を持つ武将は、自身の無双連撃が発動したとき、敵城壁に1攻城ダメージを与えることができます。

628. 【英魂】（〔攻撃勝利時〕：自分の捨札から武将カード1枚を除外してもよい。そうした場合、除外した武将の攻城力の数だけあなたは築城を行う）

628.1 この特技を持つ武将は攻撃で勝利したときに、自分の捨札から武将カード1枚を除外し、除外した武将の攻城力の数だけ築城を行うことができます。

629. 【復活】（〔撤退時〕：自分のターン中に撤退した時、あなたは手札を1枚捨ててもよい。そうした場合、自身を捨札から自陣へ配備する）

629.1 この特技を持つ武将が、自分のターン中に撤退したとき、手札を1枚捨てることで自身を捨札から自陣へ配備することができます。

629.2 【復活】の効果で捨札から自陣へ配備する武将に配備コストは必要ありません。

630. 【魅力】（自分のターン中、自身を〔待機⇒疲弊〕させることで、計略カードをプレイするためのコストとして〔このカードの勢力の有色コスト1つ〕を支払うことができる）

630.1 この特技を持つ武将は、自分のターン中に自身を待機状態から疲弊状態にさせることで、計略カードプレイするコストとして、自身の勢力の有色コストを1コスト支払うことができます。

630.2 有色コストの代わりに無色コストを支払うこともできます。

631. 【戦象】（自身は自身の元々の武力より低い戦闘ダメージを受けない）

631.1 この特技を持つ武将は戦闘で自身の元々の武力より低い戦闘ダメージを受けません。

690. 計略が持つ特技

690.1 計略が持つ特技には以下の物が存在します。

・【畏】【日輪】【置計】

691. 【畏】（このカードは裏向きの自国力からもプレイできる）

- 691.1 この特技を持つ計略カードは裏向きの自国力に置かれている場合でも、手札にあるのと同じようにプレイすることができます。
- 691.2 プレイするためのコストは支払う必要があり、プレイした後は自国力から捨札に置かれます。
- 691.3 この特技は裏向きの国力として置かれている場合にのみ有効な特技です。
- 691.4 手札にある間には効果のない特技です。
- 691.5 この特技を持つ計略を国力からプレイする手順は以下の通りです。
 - 691.5.1 プレイするカードのコストを支払います。
 - 691.5.1.1 この際にプレイするカード自体をコストの支払いに使用しても構いません。
 - 691.5.2 プレイするカードを自国力から捨札に置きます。
 - 691.5.3 捨札に置いたカードの効果が発動します。

692. 【日輪】（このカードをプレイする場合、捨札ではなく自分の日輪ゲージに置く）

- 692.1 この特技を持つ計略カードはプレイされると捨札には置かれずに日輪ゲージと呼ばれる領域に置かれます。
- 692.2 手札から直接日輪ゲージに移動することになります。
- 692.2 この特技を持つ計略は日輪ゲージに置かれてから効果が発動します。
- 692.3 日輪ゲージ自体には効果はありませんが、日輪ゲージに置かれたカードを除外することを条件として発動する能力のために必要な特技となります。

693. 【置計】（このカードをプレイする場合、捨札ではなく自陣に置く）

- 693.1 この特技を持つ計略カードはプレイされると捨札には置かれずに自陣に置かれます。
- 693.2 この特技を持つ計略は自陣に置かれた時、または置かれている間に発動する能力を持ちます。
- 693.3 自陣に置く計略カードは、武将カードの邪魔にならないように自陣のわかりやすい場所に置くようにしてください。

7.カードのプレイ

700. コストの支払い方

- 700.1 カードをプレイするためにはカードの左上に記載されたコストを支払う必要があります。
- 700.2 カードのコストは色のついた丸に囲まれた数字と白色の丸に囲まれた数字の2つの部分に分かれています。
- 700.3 色のついた丸に囲まれた数字はその色の国力がその数だけ必要であることを表しています。
- 700.4 白色の丸に囲まれた数字はどの色でも構わない国力がその数だけ必要であることを表しています。
- 700.5 記載されたコストの数だけ待機状態の自国力を疲弊状態にさせることでカードをプレイすることができます。
- 700.6 コストを支払う事が可能な場合のみ、そのカードをプレイすることができます。
- 700.7 カードによっては通常のコストの他に追加コストを支払う事を必要とするカードが存在します。
 - 700.7.1 追加コストの内容はカードテキストによって参照されるコスト数に影響を与え

ません。

700.7.2 追加コストによって通常のコストによって疲弊させる国力の数を変化させるカードも存在します。その場合、手順として先に追加コストの処理を行う必要がありますが、追加コストと通常のコストの支払いは同時に行われたものとして扱います。

700.8 カードの能力によって、プレイする際のコスト数が増減してもプレイされたカードのコスト数は元々のコスト数のカードがプレイされたものとして扱います。

701. 武将カードのプレイ

701.1 武将カードは自分のメインフェイズにしかプレイできません。

701.2 自陣にいる武将と同名のカードはプレイすること自体ができません。

701.2.1 【統一名称】を持つ武将は2つのカード名を持つので、両方の武将が自陣にいない必要があります。

701.3 武将カードをプレイした場合、自陣に待機状態で配備されます。

701.4 武将はプレイされたターンには攻撃制限を受けるため、攻撃を宣言することができません。参照：[212.2](#)

701.5 武将はプレイされたターンでも能力を発動させることができます。

701.6 武将カードのプレイが解決され、その武将が自陣に配備された後に {自陣配備時} 等の能力が発動します。

702. 計略カードのプレイ

702.1 「計略/メイン」カードは自分のメインフェイズにしかプレイできません。

702.2 「計略/戦闘」カードはお互いの戦闘フェイズの計略ステップにしかプレイできません。

702.3 テキストの文頭で「対象とする」ことが指示されている計略は、適切な対象を選択することができない場合、プレイすること自体ができません。

702.4 手札にある計略カードはプレイした場合、捨札に置いてからそのテキストに書かれた能力が発動します。

8. 無双連撃

800. 無双連撃とは

800.1 無双連撃が発動した武将は以下の効果を受けます。

800.1.1 疲弊状態から待機状態になる。

800.1.2 このターン既に攻撃を行っている場合、追加でもう1回の攻撃が可能になる。

800.1.3 このターンに受けたダメージが全て回復する。

800.2 無双連撃は自分のターン中にしか発動しません。相手のターン中に無双連撃が発動する効果を受けても何も起こりません。

801. ルールによる無双連撃

801.1 プレイヤーは自分のターンのメインフェイズにおいて、1ターンに1度だけルールによる無双連撃を行うことができます。

801.2 ルールによる無双連撃は以下の条件を満たしている場合のみ発動できます。

801.2.1 疲弊状態の武将である。

801.2.2 このターン中に無双連撃が発動していない。

801.2.3 無双連撃を発動させようとしている武将と同一のカードを手札に持っている。

801.2.4 同一のカードとはカードナンバーが同じカードのことを指します。

801.3 ルールによる無双連撃は以下の手順で行われます。

801.3.1 自分のメインフェイズ中に自陣にいる疲弊状態の武将を対象とし、対象武将と同一のカード1枚を手札から捨て、無双連撃を発動させることを宣言。

801.3.2 対象武将を疲弊状態から待機状態にさせ、このターンに受けたダメージを回復させる。

802. 効果による無双連撃

802.1 カードの効果により無双連撃を発動させることを指示される場合があります。

802.2 効果による無双連撃はルールによる無双連撃とは異なり、全ての条件(801.2)を必要とせず、無双連撃の効果だけが発動します。

802.3 効果による無双連撃は1ターンにおける回数の制限はありません。

802.4 効果による無双連撃は待機状態の武将でも発動します。

802.5 効果による無双連撃が同一ターン中に発動していた場合、ルールによる無双連撃は発動できません。

9. ターンの進行

900.概要

900.1 プレイヤーは先攻プレイヤーから交互にターンを実行します。

900.2 ターンを進行しているプレイヤーは手番プレイヤーと呼ばれます。ターンを進行していないプレイヤーは非手番プレイヤーと呼ばれます。

900.3 ターンは順に開始フェイズ、ドローフェイズ、国力フェイズ、メインフェイズ、終了フェイズの5つのフェイズを基本とし進行されます。武将カードでメインフェイズ中に武将で攻撃を宣言すると、戦闘フェイズがその都度追加されます。

901. 開始フェイズ

901.1 開始フェイズは以下の行動が順に行われます。

901.2 「あなたのターン中」等と書かれた常時効果が発動します。

901.3 手番プレイヤーは疲弊状態になっている自国力を全て待機状態にします。

901.4 同様に、疲弊状態になっている自陣にいる武将と計略カード全てを待機状態にします。

901.5 「開始フェイズ時」等と書かれた能力や上記の行動による効果が誘発します。

902. ドローフェイズ

902.1 ドローフェイズは以下の行動が順に行われます。

902.2 手番プレイヤーは山札にカードが1枚以上あるか確認します。山札にカードが1枚も無ければゲームに敗北します。

902.3 手番プレイヤーは自分の山札の上から1枚ドローします。ただし先攻プレイヤーの1ターン目ではドローすることはできません。

903. 国力フェイズ

903.1 国力フェイズは自国力にカードを置くことができるフェイズです。以下の行動が順に行われます。

903.2 手番プレイヤーは手札にあるカード1枚を選び、自国力に置くことができます。置かなくても構いません。

903.2.1 国力にはカードを表向きで置くか裏向きで置くかを選択できます。武将カード及び布陣カードはどちら向きでも置くことができますが、計略カードは裏向きでしか置くことができません。

903.2.2 自国力が既に10枚以上ある場合は国力を置くことを選択することはできま

せん。

903.3 国力を裏向きで置いた場合、山札を1枚ドローします。

904. メインフェイズ

904.1 メインフェイズでは以下の行動を好きな回数好きな順番で行うことができます。

904.2 武将カードのプレイ。

904.2.1 既に自陣にいる武将と同名の武将カードをプレイすることはできません。

904.3 計略/メインカードのプレイ。

904.4 メイン能力を発動させる。

904.4.1 特別な記述が無い限り、能力を発動する武将は自陣にいる必要があります。

904.4.2 自陣の他に手札、自国力で能力を発動できるカードが存在します。

904.4.3 布陣/国力のカードには特別な記述はありませんが、自国力でのみ能力を発動できます。

904.5 武将で攻撃宣言をする。

904.5.1 武将で攻撃を宣言した場合、戦闘フェイズに移行します。

904.5.2 攻撃宣言ができるのは、このターン中にまだ攻撃宣言を行っておらず、配備ターンの攻撃制限を受けていない待機状態の武将です。

904.5.2.1 武将カードはそれぞれ1ターンに1度だけ攻撃することができます。

904.6 ルールによる無双連撃を発動させる。

904.6.1 これは1ターンに1度だけ行う事ができる。

904.7 ②を払い、相手の忠誠カウンターを1つ失わせる。

904.8 ②を払い、自分の謀反カウンターを1つ失わせる。

905. 終了フェイズ

905.1 終了フェイズは以下の行動が順に行われます。

905.2 「終了フェイズ開始時」と書かれた効果が誘発します。

905.3 「終了フェイズ時」等と書かれた効果が誘発します。

905.4 手番プレイヤーの手札が8枚以上ある場合、7枚になるように手札を捨てます。

905.5 戦場にいる武将が受けている全てのダメージが回復します。

905.6 「このターン中」等の効果や配備時の攻撃制限が終了します。

905.7 相手プレイヤーのターンに移ります。

906. 戦闘フェイズ

906.1 戦闘フェイズはメインフェイズで武将が攻撃を宣言した場合にのみ移行するフェイズです。

906.2 戦闘フェイズは順に、攻撃指定ステップ、迎撃指定ステップ、戦闘確定ステップ、計略ステップ、ダメージ解決ステップの5つのステップで構成されます。
ダメージ解決ステップ後、メインフェイズに戻ります。

906.3 攻撃指定ステップ

906.3.1 攻撃指定ステップでは以下の行動が順に行われます。

906.3.2 「敵城壁」「敵陣にいる疲弊状態の武将1体」のどちらかを攻撃対象に選択します。

906.3.3 攻撃を宣言した武将が疲弊状態になります。

906.3.4 自身の〔攻撃宣言時〕や武将が攻撃した時に誘発する能力や特技（【三葵】等）があれば、その効果が誘発します。

906.3.5 迎撃指定ステップに進みます。

906.4 迎撃指定ステップ

- 906.4.1 迎撃指定ステップでは以下の行動が順に行われます。
- 906.4.2 「迎撃ステップ開始時」と書かれたカードの効果が誘発します。
- 906.4.3 防御側のプレイヤーは相手が指定した攻撃対象で攻撃を受けるか、攻撃対象の代わりに待機状態の武将1体で攻撃を受ける「迎撃」を行うか宣言します。
- 906.4.4 迎撃を宣言した武将が疲弊状態になります。
- 906.4.5 武将が迎撃をした時に誘発する能力や特技が誘発します。
- 906.4.6 武将が迎撃をしなかった時に誘発する能力や特技（【忍】など）が誘発します。
- 906.4.7 攻撃を武将が受けた場合、戦闘確定ステップに進みます。
- 906.4.8 敵城壁への攻撃が迎撃されなかった場合、ダメージ解決ステップに移行します。

906.5 戦闘確定ステップ

- 906.5.1 戦闘確定ステップでは{戦闘確定時}等の効果が誘発します。
- 906.5.2 計略ステップに進みます。

906.6 計略ステップ

- 906.6.1 計略ステップでは手番プレイヤーから順に交互にプレイすることができるステップです。
- 906.6.2 まず手番プレイヤーが計略/戦闘カードを1枚プレイすることができます。プレイしなくても構いません。
- 906.6.3 計略がプレイされたことによって誘発する能力や特技があれば、その効果が誘発します。
- 906.6.4 防御側のプレイヤーは計略/戦闘カードを1枚プレイすることができます。プレイしなくても構いません。
- 906.6.5 計略がプレイされたことによって誘発する能力や特技があれば、その効果が誘発します。
- 906.6.6 906.6.2に戻ります。両者が続けてプレイしないことを選択した場合ダメージ解決ステップに進みます。

906.7 ダメージ解決ステップ

- 906.7.1 ダメージ解決ステップは武将同士が戦闘している場合、906.7.2に進みます。敵城壁への攻撃が迎撃されていない場合は、906.7.4に進みます。
- 906.7.2 武将同士が戦闘している場合、お互いに武力分のダメージを与えあい、武力以上のダメージを受けた武将は撤退します。
 - 906.7.2.1 カードの効果によって、先に戦闘ダメージを与える場合もあります。この場合、敵武将からの戦闘ダメージを与えられる前に、敵武将の撤退判定を行います。これは503.2.3の例外です。
- 906.7.3 {攻撃勝利時}や{撤退時}等の効果が誘発します。
- 906.7.4 敵城壁への攻撃が迎撃されなかった場合、その武将は城壁に攻城ダメージを与えます。
 - 906.7.4.1 既に敵城壁が0枚の場合、ゲームに勝利します。
 - 906.7.4.2 与える攻城ダメージは武将が持つ攻城力の値です。【忍】等によって複数の武将が同時に攻城に成功している場合、それらの武将全ての攻城力を合計した値の攻城ダメージを与えます。
 - 906.7.4.3 1攻城ダメージにつき1枚を城壁の上から捨札に置きます。
- 906.7.5 攻城に成功した時や{攻城成功時}等の効果、反撃計略の効果が誘発します。
- 906.7.6 メインフェイズに移行します。

906.8 戦闘中に武将がいなくなった場合の処理

- 906.8.1 ダメージ解決ステップ以外の各ステップの終了時点で「攻撃している武将が戦場にはいない」「攻撃指定ステップ中に攻撃対象が戦場にはいない」「迎撃指定ステップ以降に攻撃を受けた武将が戦場にはいない」のいずれかに該当する場合、そのステップの終了と共に、戦闘フェイズを終了させ、メインフェイズに戻ります。

10.カウンター

1000.カウンター

- 1000.1 カードの効果によってカードやプレイヤーにカウンターを与えるものが存在します。
- 1000.2 カウンターはゲーム外のオブジェクトであり、カードとしては扱わず、個数を管理、記録できる何らかのものを使用し管理します。

1001.忠誠カウンター

- 1001.1 忠誠カウンターとは、カードの効果によってプレイヤーに与えられるカウンターの種類の中の1つです。
- 1001.2 忠誠カウンターを得る、失う効果が発生した場合、自分が何個の忠誠カウンターを持っているかを記録する必要があります。
- 1000.2.1 忠誠カウンターの所持数は公開情報です。
- 1001.3 忠誠カウンターはルールにより減少することがあります。
- 1001.3.1 メインフェイズにプレイヤーが行う事ができる行動によって1個減少します。 参照:[904.7](#)
- 1001.3.2 忠誠カウンターを持っているプレイヤーが謀反カウンターをX個得る効果が発生した場合、それは忠誠カウンターをX個失う効果に置換されます。
- 1001.4 忠誠カウンターを10個以上持っている状態で、そのプレイヤーの開始フェイズを迎えた場合、そのプレイヤーはゲームに勝利します。 参照:[100.3.3](#)
- 1001.4.1 これは開始フェイズにカードの能力が誘発する前に解決されるルールです。

1002.謀反カウンター

- 1002.1 謀反カウンターとは、カードの効果によってプレイヤーに与えられるカウンターの種類の中の一つです。
- 1001.3 謀反カウンターを得る、失う効果が発生した場合、自分が何個の謀反カウンターを持っているかを記録する必要があります。
- 1000.2.1 謀反カウンターの所持数は公開情報です。
- 1001.3 謀反カウンターはルールにより減少することがあります。
- 1001.3.1 メインフェイズにプレイヤーが行う事ができる行動によって1個減少します。 参照:[904.8](#)
- 1001.3.2 謀反カウンターを持っているプレイヤーが忠誠カウンターをX個得る効果が発生した場合、それは謀反カウンターをX個失う効果に置換されます。
- 1001.4 謀反カウンターを10個以上持っている状態で、そのプレイヤーの終了フェイズを迎えた場合、そのプレイヤーはゲームに敗北します。 参照:[100.3.4](#)
- 1001.4.1 これは終了フェイズにカードの能力が誘発する前に解決されるルールです。

11.その他のルール

1100. ループ

1100.1 ゲーム中に、ゲームの状況が変化しない一連の行動が同一のターン中に無限に繰り返される状況が起こることがあります。

これをループと呼びます。

1100.1.1 ゲームの状況とは手札の枚数や山札の枚数、城壁の枚数等ゲームの進行に直接影響があるものを指します。

1100.2 任意効果の選択などによっていずれかのプレイヤーがループを止めることができる場合、プレイヤーはこのループを10回繰り返した後、ループを続行する効果の選択をそのゲーム中とることができなくなります。

1100.3 全ての効果に選択権が無く、どちらのプレイヤーもループを終了させることができない場合、ゲームは引き分けで終了します。

1101. 大会規定

1101.1 公式大会等では本ルール以外に大会規定が存在することがあります。

1101.2 全てのプレイヤーは大会規定が適用される大会ではそれらの規定に従う義務があり、大会規定が本ルールと矛盾する場合、大会規定が優先されます。

12. 用語集

相手：相手プレイヤーのことです。動作主を表す場合と所有格を表す場合があります。

あなた：自分のことです。主に動作主を表します

自分：自分のことです。主に所有格を表します

国力：カードをプレイするためのコストや能力の発動条件を満たすために支払われる物です。自国力に置かれているカードを待機状態から疲弊状態にすることでコストの支払いに使用する国力が1つ発生します。また、自国力に置かれているカードのことを国力と言う場合もあります。

さらに：直前の効果に加えて何かを指示する用語。特別な指示が無い限り、直前に指定された効果期間を引き継ぎます。

ステップ：戦闘フェイズを構成する単位のことです。「攻撃指定ステップ」「迎撃指定ステップ」「戦闘確定ステップ」「計略ステップ」「ダメージ解決ステップ」が存在します。

ターン：手番のことです。ターンは自分と相手の交互に進行します。

手番プレイヤー：ターンを進行しているプレイヤーのことです。ターンを進行していないプレイヤーのことを非手番プレイヤーと言います。

特別な種別：武家や兵種以外の種別です。特別な種別自体に特別な効果はありませんが、カードの効果で参照されることがあります。

フェイズ：ターンを構成する単位のことです。「開始フェイズ」「ドローフェイズ」「国力フェイズ」「メインフェイズ」「終了フェイズ」「戦闘フェイズ」が存在します。

武家：そのカードが属する家柄です。武家自体には特別な効果はありませんが、カードの効果で参照される場合があります。

武将：戦場に出ている武将カードのことを指す用語です。戦場以外の領域にある場合は「武将カード」と呼びます。

プレイ：手札からコストを支払ってカードを使用することです。(参照：701)

兵種：そのカードの兵種です。兵種自体には特別な効果はありませんが、カードの効果で参照される場合があります。

防柵カード：特技【防柵】等の効果によって置かれるカードです。(参照：[602.2](#))

築城：自分の山札の上から1枚を裏向きのまま自城壁に加えること。

見る：カードを確認することです。相手に見せる必要はありません。

持ち主：ゲームの開始時にそれが入っていたデッキを所有していたプレイヤーのことです
使用タイミング：計略カードをプレイできるタイミングを示したものです。「計略/メイン」と「計略/戦闘」の2つが存在し、「計略/メイン」はメインフェイズでのみ、「計略/戦闘」であれば戦闘フェイズでのみプレイできます。

～する（～させる）：指示された行動を可能な限り実行することです。実行不可能な行動が指示されている場合、それは無視されて実行しません。

～してもよい（～させてもよい）：指示された行動を実行するかどうか任意で選択する用語です。実行し忘れた場合は実行しないことを選択したものと扱います。

～できない：指示された行動が効果によって禁止されていることを示します。実行の指示と禁止の指示は禁止の指示が優先されます。

対象とする：効果を適応する対象を選択することです。

対象に選ばれない：“を対象とする”の記述の対象に選ぶことはできないということです。

ドロウする：自分の山札の一番上のカードを手札に加えることです。2枚以上ドロウすることを指示された場合、「1枚ドロウする」ことを指示された回数になるまで繰り返します。

捨てる：自分の手札のカードを捨札に置くことです。特に指示が無い限り、捨てるカードを選択するのは自分です。

除外する：いずれかの領域にあるカードを除外エリアに置くことです。

配備する：武将や国力を自陣や自国力に置くことです。特に指示がない限り待機状態で配備されます。

疲弊状態にする：待機状態の武将や国力を疲弊状態にすることです。元から疲弊状態のカードに疲弊状態にさせる効果を適応しても疲弊状態にさせたことにはなりません。

待機状態にする：疲弊状態の武将や国力を待機状態にすることです。元から待機状態のカードに待機状態にさせる効果を適応しても待機状態にさせたことにはなりません。

手札に戻す：いずれかの領域にあるカードを手札に戻すことです。自分の手札に持ち主が自分ではないカードが戻ることはありません。

公開する：指示されたカードを自分を含めた全てのプレイヤーが確認できるように見せることです。

シャッフルする：山札の全てのカードをランダムな状態にしてから、裏向きで山札に戻すことです。

発動する：武将の能力や計略の効果を解決することです。

複数の効果が同時に発動している場合はターンプレイヤーが順に解決します。

誘発する：発動タイミングが指定されている能力が発動可能な状態になることです。

この際に、他の効果や行動の解決中の場合はそれらの解決が終了するまで発動はしません。

メイン能力：メインフェイズに任意で発動できる能力のことです。

誘発型能力：指定されたタイミングで誘発する能力のことです。
常時型能力：条件を満たしている限り、効果が常に発動し続ける能力のことです。
自身：武将カードのカードテキスト中で用いられる用語です。そのカードテキストが書かれている武将を指します。
他の：武将カードのカードテキスト中で用いられる用語です。そのカードテキストが書かれている武将以外の武将を指します。
対象武将：効果で対象として選んだ武将のことを指す用語です。
このターン中：効果が発動したターンの終了フェイズが終わるまで効果が継続することを示します。
この戦闘中：効果が発動した戦闘フェイズが終わるまで効果が継続することを示します。
～している間（～がいる間）：指定された条件が満たされている限り効果が継続することを示しています。
～以上：指定された数と同じか、それより多いことを条件とした記述です。
～以下：指定された数と同じか、それより少ないことを条件とした記述です。
～より多い：指定された数より多いことを条件とした記述です。同じ数はこれに含みません。
～より少ない：指定された数より少ないことを条件とした記述です。同じ数はこれに含みません。
～まで：0から記述された数までを任意で選択することができる記述です。
戦闘ダメージ：戦闘フェイズに武将同士が与え合うダメージのことです。
特殊ダメージ：能力や計略の効果で与えるダメージのことです。
攻城ダメージ：城壁に与えるダメージのことです。
そうした場合：直前の行動を実行したかどうかで以降の行動の継続を判定する記述です。直前の行動を実行しなかった場合はその時点で効果の解決を終了します。
～の場合：条件を満たしているかどうかで以降の行動の継続を判定する指示です。条件を満たしていなかった場合は、その時点で効果の解決が終了します。
効果：カードの能力により発生する様々な影響の総称です。“武力が500上昇している”や“このターンの終了フェイズに待機状態になる”等も効果に含まれます。
誘発型や常時型の効果は能力と同様に解決されます。
自動発動：5弾より前のカードの発動タイミングに書かれているテキストで自分の意思に関係なく自動で発動する能力であることを示しています。このテキストの有無で能力の発動タイミングに違いはありません。
味方武将：自陣にいる武将という意味です。
敵武将：敵陣にいる武将という意味です。
味方効果：自分のカードが発生源の効果を表します。
敵効果：相手のカードが発生源の効果を表します。
戦闘武将：戦闘フェイズにおいて、戦闘が確定した武将及び城壁への攻撃が迎撃されなかった武将の事です。
攻撃武将：戦闘フェイズ中の攻撃している武将の事です。
迎撃武将：戦闘フェイズで迎撃宣言をしている武将の事です。
撤退：ダメージや効果により戦場から捨札に置かれる事です。効果によって撤退すると指示された場合はすぐに捨札に置かれます。ダメージによって撤退する場合は効果や行動の解決後に撤退します。(参照 [503.2](#))
傑集させる：味方武将の傑集カードとして重ねることです。(参照 [622.](#))
累計：指定されたカードの合計枚数を数えます。

更新履歴

Ver2.0 布陣カード追加による加筆修正 [200.1](#) [200.4](#) [208.4](#) [903.2.1](#) [904.4.3](#)

Ver2.0 コストを持たないカードのコスト数の扱い [202.3](#)

Ver2.0 味方武将、敵武将の用語について [304.1.1](#) [304.2.1](#)

Ver2.0 無双連撃時及び無双連撃のルール追加 [420.](#) [800.2](#)

Ver2.0 自動発動のテキストについて [402.2](#) [403.2](#)

Ver2.0 能力の発動について追記 [430.3.3.1](#) [904.4](#)

Ver2.0 5弾関連の新武家、新種別の更新 [204.2](#) [204.4](#)

Ver2.0 カウンターに関する項目を追加 [100.3.3](#) [100.3.4](#) [904.7](#) [904.8](#) [10.](#)

Ver2.0 ゲームの勝敗の項目を追加 [100.3.3](#) [100.3.4](#) [100.3.5](#)

Ver2.0 コストの支払いについて項目を追加 [700.](#)

Ver2.0 戦闘撤退時の項目を追加 [410.3](#)

Ver2.0 用語集追記

Ver2.0 (2017/03/06)

Ver2.1 武将の撤退に関して追記 [503.2](#) [用語集](#)

Ver2.1 ループの説明を追記 [1100.](#)

Ver2.1 メイン能力の説明を追記 [400.2.1](#)

Ver2.1 能力によって得られる誘発型能力の説明を追記 [400.3.3](#)

Ver2.1 6弾における種別追加 [204.](#)

Ver2.1 投了の補足 [100.4.1](#)

Ver2.1 自国力の補足 [306.6](#)

Ver2.1 除外エリアの補足 [307.](#)

Ver2.1 誤った文章の修正 [906.7.4](#)

Ver2.1 持ち主が自分のカードに関して追記修正を行いました [103.2.4](#)

Ver2.1 能力アイコンの追加 [421.](#) [422.](#)

Ver2.1 (2017/06/06)

Ver2.2 分かり辛かった表記を修正しました [100.3.1](#) [用語集](#) (2017/06/16)

Ver2.3 7弾における種別・特技の追加 [204.](#) [622.](#) [623.](#)

Ver2.3 用語集追記

Ver3.0 コスト、勢力、兵種、種別について更新 [203.](#) [204.](#)

Ver3.0 時代表記アイコンについて追加 [214.](#)

Ver3.0 継続効果について追加 [506.](#)

- Ver3.0 迎撃勝利時を追加 [423.](#)
- Ver3.0 新特技の追加 [624.](#)
- Ver3.0 ステップ開始時について追記 [905.2](#) [906.4.2](#)
- Ver3.0 用語集の追記 [用語集](#)
- Ver3.1 8弾における種別・特技の追加
- Ver3.1 用語集の修正
- Ver3.2 時代別強化パック～三国志～における種別・特技の追加
- Ver3.2 特技増加に伴うナンバリング変更
- Ver3.3 9弾における種別・時代表記アイコンの追加
- Ver3.3 姓・名を参照とするテキストの追加 [204.2.2](#)
- Ver3.3 ダメージ解決ステップについて更新 [906.7](#)
- Ver3.3 召喚兵を追加 [216.](#)
- Ver3.3 消滅を追加 [216.7.1](#)
- Ver3.3 誘発効果の解決についての項目を追加 [500.3](#)