『ASTRAL ARCHIVE（アストラル・アーカイブ）』

公式総合ルールブック Ver.3.0

第 1 章：ゲームの概要と勝利条件

1.1 ゲームの基本概念

『ASTRAL ARCHIVE（アストラル・アーカイブ）』は、2 人のプレイヤーである祈り手（Prayer）が、それぞれ構築したメインデッキ（Main Deck）とアストラルデッキ（Astral Deck）を用いて 1 対 1 で対戦するトレーディングカードゲーム（Trading Card Game）である。

各祈り手は、ユニットやスペル、エンチャントを使用して戦場を構築し、対戦相手の星命（Astral Life）を削ることを目指す。

星命はアストラルデッキの残り枚数によって表される。祈り手がダメージを受けるとアストラルデッキのカードがめくられ、そのカードの種類に応じて特殊な処理が発生する。

1.2 勝利条件と敗北条件

対戦中に以下のいずれかの条件が満たされた場合、該当する祈り手は敗北する。

1. **星命の喪失：** 自分のアストラルデッキの残り枚数が 0 枚になり、所定のアストラルダメージ処理が完了した後も 0 枚である場合、状況起因処理によって敗北する。
2. **メインデッキ切れ：** メインデッキからカードを引く必要がある際、メインデッキが 0 枚であった場合、その祈り手は即座に敗北する。ただし、メインデッキが 0 枚になった瞬間だけでは敗北しない。
3. **投了：** 祈り手が自ら敗北を宣言した場合、その時点で対戦が終了する。

双方の祈り手が同時に敗北条件を満たした場合、その対戦は引き分けとなる。

第 2 章：デッキ構築とカードの種類

2.1 デッキ構築規定

祈り手は対戦前に、以下の構築条件をすべて満たす 2 種類のデッキを用意しなければならない。

構築項目	メインデッキ	アストラルデッキ
総枚数	40 枚以上 50 枚以下	ちょうど 16 枚
同名カード上限	最大 3 枚	最大 2 枚（虚無を除く）
特殊枚数制限	制限なし	星脈・天啓・聖遺物の合計 10 枚以下
虚無カード	使用不可	6 枚以上

補足：

- アストラルデッキには対戦開始時に必ず 16 枚を登録する。ゲーム中はカード効果によって 16 枚を超えてもよい。
- アストラルデッキに収録する星脈・天啓・聖遺物は合計 10 枚以下とする。
- アストラルデッキには虚無カードを 6 枚以上入れなければならない
- 虚無カードは同名カード枚数制限の対象外とし、必要枚数を自由に採用できる。
- ゲーム中の効果によってアストラルデッキの枚数が 16 枚を超えることに制限はない。
- 特別拡張セット（AAEX）のカードは、デッキ構築に含めない。通常プレイおよび公式の対戦では使用できない。

2.2 文明（Civilization）とコスト表記

カードには、滅びた星の終末様式に対応する 4 つの文明、または無色が設定されている。

- **紅蓮（Crimson）**：灼熱と狂騒による終末。マナ加速、速攻、直接火力に優れる。
- **蒼穹（Azure）**：水没と忘却による終末。呪文の打ち消し、手札への戻し、山札操作に優れる。
- **琥珀（Amber）**：結晶化と静止による終末。高耐久の防御、全体破壊、星命の修復に優れる。
- **深淵（Abyss）**：虚無と摩耗による終末。手札破壊と墓地からの蘇生・回収に優れる。
- **無色（Colorless）**：特定の文明に属さないカード。

コスト欄に [紅蓮 2][任意 2] と記載されている場合、紅蓮文明のマナ 2 点と、任意の文明または無色のマナ 2 点、合計 4 マナが必要となる。

2.3 カード種別

カードは所属するデッキによって以下の種別に分類される。

メインデッキ収録カード

1. ユニット（Unit）

戦場に召喚され、攻撃やブロックを行う存在。攻撃力（ATK）と耐久力（DEF）の数値を持つ。

2. 通常スペル（Normal Spell）

自分のメインフェイズ中、スタックが空のときにのみ使用できる使い切りの呪文。解決後はメイン墓地へ置かれる。

3. 瞬間スペル（Instant Spell）

自分が優先権を持っている任意のタイミングで使用できる使い切りの呪文。相手ターンや戦闘中、他のカードがスタックに存在する場合でも使用できる。解決後はメイン墓地へ置かれる。

4. エンチャント（Enchantment）

戦場に残り続けて永続効果を発揮するカード。エンチャントは通常、自分のメインフェイズ中、スタックが空で優先権を持っているときにプレイする。

以下の 2 種類が存在する。

- **領域型（Field Type）**：戦場全体、または特定の領域に影響を与えるエンチャント。

- **付与型（Aura Type）**：特定のユニット 1 体に付与し、強化・弱体化などの効果を与えるエンチャント。

アストラルデッキ収録カード

1. 星脈（Astral Vein）

ダメージ処理でめくれた際、自動的にマナゾーンへ表向き・アクティブ状態で配置される。その後、メインデッキからカードを 1 枚引く。

2. 天啓（Oracle）

ダメージ処理でめくれた際、そのカードに記載された効果をマナコストを支払わずに発動できる逆転呪文。発動した場合はスタックに積まれ、解決後にアストラル墓地へ置かれる。発動しないことも選択できる。

3. 聖遺物（Relic）

ダメージ処理でめくれた際、聖遺物待機エリアへ表向きで置かれる。その後、自分のメインフェイズに装備コストを支払うことで、自分のユニット 1 体に装備できる武装品。

4. 虚無（Void）

効果を持たない無色のカードの総称。代表例は《観測不能の残響》。アストラルデッキには 6 枚以上入れる必要があり、同名カード枚数制限の対象外とする。カード効果によって戦場に出た場合の扱いは、各カードの注記に従う。

第 3 章：ゲームゾーン

各祈り手のフィールドには、以下の 8 つの領域（Zone）が設けられる。

1. メインデッキゾーン

メインデッキを裏向きの山札として置く領域。対戦相手には内容を公開しない。

2. アストラルゾーン

アストラルデッキを裏向きの 1 つの山札として積んで置く領域。この山札の残り枚数が現在の星命となる。アストラルデッキは裏向きの山として置く。カードが「左端」「右端」を参照する場合、左端はその一番上、右端は一番下を指す。

3. マナゾーン

コスト支払いのためのマナを生み出すカードを置く領域。配置されているカードはすべて表向きとする。

4. 戦場（Battlefield）

召喚されたユニット、エンチャント、およびユニットに装備された聖遺物が配置される領域。

5. 聖遺物待機エリア

アストラルデッキからめくれた聖遺物が、ユニットへ装備されるまで表向きで待機する領域。

6. メイン墓地

破壊されたユニット、解決済みのスペル、捨てられた手札など、メインデッキに由来するカードが表向きで置かれる領域。

7. アストラル墓地

ダメージ処理やカード効果によってアストラルデッキから移動したカードが置かれる領域。カードは原則として表向きで置く。ただし、カード効果が裏向きで置くよう指定した場合は、そのカードを裏向きで置き、裏向きである間はカード名・文明・カード種別などの情報を公開しない。

8. 除外ゾーン（Exile Zone）

「ゲームから除外する」効果によって取り除かれたカードが表向きで置かれる領域。特別な指定がない限り、除外されたカードは所有者ごとの除外ゾーンに置く。

その他の領域・概念

ハンド（Hand / 手札）：

祈り手が手元に持つカード群。対戦相手には公開しない。

スタック（Stack）：

使用されたスペルや起動型能力、誘発型能力などが一時的に置かれる仮想領域。後から積まれたものから順番に解決する。

カードの所有者とコントローラー：

カードの所有者とは、そのカードをデッキに登録して対戦を開始した祈り手を指す。

カードのコントローラーとは、現在そのカードや能力を使用・管理している祈り手を指す。

カードの所有者とコントローラーが異なる場合、カードが墓地へ置かれる際は原則として所有者の墓地へ置かれる。

カードが墓地へ置かれる場合、特別な指定がなければ、そのカードが所属していたデッキに対応する墓地へ置く。

3.1 裏向きで除外されたカード

カード効果により裏向きで除外されたカードは、除外ゾーンに裏向きで置かれる。裏向きである間、そのカードのカード名・文明・カード種別などの情報は公開されない。ただし、次の情報は公開情報とする。（1）裏向きで除外されているカードの枚数。（2）そのカードが『虚無』であるかどうか。効果が除外ゾーンにある『虚無』の枚数を参照する場合、裏向きの『虚無』も枚数に数える。裏向きで除外されたカードの持ち主は、いつでもその内容を確認できる。裏向きで除外されたカードが他の領域へ移動する場合、その移動の処理を行う時点で表向きにし、内容を公開する。

3.2 「霧」領域の位置付け

「霧」は戦場の一部として扱われる領域であり、【霧化】によって配置された裏向きのカードは、地形トークンとしてこの領域に置かれる。「霧」の枚数はプレイヤーごとに数える。霧はユニットではなく、戦闘や通常の除去の対象にならない。また、「戦場のカードをすべて〜する」等の全体効果の対象にもならず、【開拓】など霧を明示的に対象とする効果によってのみ処理される。

第 4 章：ゲームの準備

対戦は以下の手順に従って準備を行う。

1. デッキの配置

双方の祈り手はメインデッキとアストラルデッキをそれぞれ十分にシャッフルし、所定の位置に裏向きで配置する。

2. 先攻・後攻の決定

じゃんけん等の無作為な方法によって勝者を決め、勝者が先攻または後攻を選択する。

3. 初期ハンドのドロー

双方の祈り手は、自分のメインデッキの上からカードを 5 枚引き、初期ハンドとする。

4. マリガン（Mulligan）

先攻の祈り手から順に、初期ハンドから任意の枚数（0〜5 枚）を選んで自分のメインデッキの一番下に戻す。

その後、メインデッキをシャッフルし、戻した枚数と同じ枚数だけカードを引く。

マリガンは各プレイヤーにつき 1 回のみ実行できる。

5. 対戦開始

先攻の祈り手の第 1 ターン開始フェイズからゲームを開始する。

第 5 章：ターンの進行

ターンプレイヤーは、以下の 5 つのフェイズを順番に進行する。

5.1 開始フェイズ（Start Phase）

1. アクティブステップ（Active Step）

ターンプレイヤーは、自分がコントロールしている戦場およびマナゾーンのすべてのステイ状態のカードをアクティブ状態に戻す。

このステップで誘発する能力がある場合、その能力をスタックに積んで処理する。状況起因処理と誘発型能力の処理が完了した後、双方が優先権をパスしてスタックが空になった場合、ドローステップへ進む。

2. ドローステップ（Draw Step）

ターンプレイヤーは自分のメインデッキの一番上からカードを 1 枚引く。

ただし、先攻の第 1 ターンに限り、このドローは行わない。

カードを引いた後、ドローによって誘発した能力をスタックに積み、状況起因処理を確認する。その後、ターンプレイヤーに優先権が与えられる。

5.2 メインフェイズ 1（Main Phase 1）

ターンプレイヤーに優先権が与えられ、スタックが空のときに、以下の行動を任意の順序で実行できる。

マナチャージ（Mana Charge）

ハンドから任意のカード 1 枚を選び、自分のマナゾーンに表向き・アクティブ状態で置く。

マナチャージは 1 ターンに 1 回のみ実行できる。メインフェイズ 1 とメインフェイズ 2 の合計で 1 回であり、それぞれのフェイズで 1 回ずつ実行できるわけではない。

カードのプレイ

マナコストを支払い、ユニットの召喚、通常スペルの使用、エンチャントの配置を行う。

起動型能力の起動

カードに記載された起動型能力を使用する。特別なタイミング指定がない起動型能力は、自分のメインフェイズ中、スタックが空で優先権を持っているときに使用できる。

聖遺物の装備

聖遺物待機エリアにある聖遺物の装備コストを支払い、自分のユニット 1 体に装備させる。

瞬間スペルの使用

瞬間スペルは、優先権を持っている限り、スタックが空でなくても使用できる。

5.3 戦闘フェイズ（Battle Phase）

ターンプレイヤーが攻撃を行うことを選択した場合、第 7 章に定める個別戦闘解決を行う。

攻撃可能なユニットが存在しない場合や攻撃を行わない場合は、戦闘フェイズを終了してメインフェイズ 2 へ移行する。

5.4 メインフェイズ 2（Main Phase 2）

戦闘フェイズ終了後、ターンプレイヤーはメインフェイズ 1 と同じ条件で行動できる。

メインフェイズ 1 で実行していない場合に限り、マナチャージも実行できる。

5.5 終了フェイズ（End Phase）

1. 終了時ステップ

「ターン終了時」に誘発する能力をスタックに積み、解決する。

解決中に新たな終了時能力が誘発した場合も、同様にスタックへ積んで解決する。

2. クリンナップステップ（Cleanup Step）

以下の処理を順番に行う。

- 手札上限は 7 枚とする。ターンプレイヤーのハンドが 8 枚以上ある場合、7 枚になるように超過分を選んで墓地へ捨てる。
- 戦場に存在するすべてのユニットが負っているダメージを 0 にする。

- 「このターン中」まで継続するすべての効果・修正を終了する。

クリンナップ中に誘発能力が発生した場合、それをスタックに積んで解決し、必要に応じてクリンナップ処理を再実行する。

以上がすべて完了した後、対戦相手へターンが移行する。

第 6 章：カードの使用・マナシステム・スタック

6.1 マナゾーンの配置とコスト支払い

1. 表向きの原則

マナゾーンに置かれるカードは、配置方法にかかわらずすべて表向きとする。

ハンドからのマナチャージ、星脈の配置、その他のカード効果による配置を含む。

マナゾーンには裏向きのカードは存在しない。

2. 文明マナの発生

マナゾーンに表向きで置かれているカードは、そのカードに記された文明の 1 マナを生み出す。

無色カードは任意コストの支払いには使用できるが、文明指定コストの支払いには使用できない。

3. 支払い処理

コストを支払う際は、マナゾーンにあるアクティブ状態のカードを必要数だけステイ状態にする。

文明指定コスト（例：[蒼穹 1]）は、その文明のマナでのみ支払える。

任意指定コスト（例：[任意 2]）は、どの文明のマナでも支払える。

マナゾーンのカード 1 枚は、1 回のコスト支払いにつき 1 マナを生み出す。

6.2 カードのプレイ手順

カードをプレイする場合、原則として以下の手順に従う。

1. プレイするカードを公開し、使用することを宣言する。
2. プレイできるタイミングであることを確認する。
3. モード、追加コスト、対象など、使用時に必要な選択を行う。
4. 必要なコストを支払う。
5. 使用したカードをスタックに置く。
6. プレイした祈り手が優先権を保持し、双方で優先権のやり取りを行う。
7. 解決したカードを、そのカード種別に応じた領域へ移動させる。

対象を必要とするカードは、プレイ時に適正な対象を選択できなければプレイできない。対象は、原則としてコストを支払う前に選択する。

解決時に対象がすべて不適正になっていた場合、そのカードの効果は発生しない。ただし、カード自体は解決後の移動先へ移動する。

カード種別ごとの解決後の移動先：

- ユニット：解決後、戦場にアクティブ状態で出る。
- 領域型エンチャント：解決後、戦場に配置される。
- 付与型エンチャント：解決時に適正な対象が存在する場合、そのユニットに付与された状態で戦場に出る。対象がすべて不適正である場合、戦場には出ず、所有者のメイン墓地へ置く。
- 通常スペル・瞬間スペル：解決後、所有者のメイン墓地へ置く。
- アストラルデッキから発動した天啓：解決または打ち消しなどによってスタックを離れた後、所有者のアストラル墓地へ置く。

カードや能力が打ち消された場合、それは解決されず、効果も発生しない。打ち消されたカードは、特別な指定がない限り、そのカードが所属していたデッキに対応する所有者の墓地へ置く。打ち消された能力はスタックから取り除かれる。

6.3 優先権（Priority）

呪文のプレイや起動型能力の起動は、優先権を持つ祈り手のみが行える。

各ステップまたはフェイズで必要なターン進行上の処理が完了し、状況起因処理と誘発型能力の処理を行った後、原則としてターンプレイヤーが最初に優先権を得る。

カードや能力を使用したプレイヤーは、使用後も優先権を保持する。優先権をパスすると、対戦相手に優先権が移る。

通常スペル、ユニット、エンチャントのプレイ、および特別なタイミング指定のない起動型能力の起動は、自分のメインフェイズ中、スタックが空で、自分が優先権を持っているときに限り行える。瞬間スペルは、自分が優先権を持っている限り、相手ターンやスタック上に他のカード・能力が存在する場合でも使用できる。

スタック上のカードや能力が解決された後は、状況起因処理を確認し、誘発型能力をスタックに積んだうえで、ターンプレイヤーに優先権を与える。

6.4 スタック（Stack）

プレイされたカード、起動型能力、および誘発型能力はスタックに積まれる。スタックは後から積まれたものから先に解決する、後入れ先出し方式（Last In, First Out）を採用する。

双方が連続して優先権をパスした場合、以下の処理を行う。

- スタックにカードまたは能力が存在する場合、その一番上の１つを解決する。
- 解決中に発生した効果をすべて処理し、そのカードがスタックを離れる場合は所定の領域へ移動させる。
- 解決後、状況起因処理を実行し、新たに誘発した能力をスタックに積む。
- その後、ターンプレイヤーに優先権を与える。
- スタックが空になるまで、同じ手順を繰り返す。
- スタックが空の状態で双方が連続して優先権をパスした場合、現在のステップまたはフェイズを終了し、次の手順へ進む。

カードや能力が解決している最中に誘発した能力は、その解決が完了するまでスタックに積まれない。解決完了後、状況起因処理を確認してからスタックに積む。

6.5 誘発型能力（Triggered Ability）

カードに記された条件が満たされた場合、その能力は自動的に誘発する。誘発型能力は誘発した瞬間に直接解決するのではなく、現在進行中の処理が完了した後、スタックに積まれて通常の呪文と同様に解決する。

複数の能力が同時に誘発した場合、同一プレイヤーがコントロールする能力は、そのプレイヤーが好きな順序でスタックに積む。

双方の能力が同時に誘発した場合、ターンプレイヤーが先に自分の能力をすべて好きな順序で積み、その後に非ターンプレイヤーが自分の能力を好きな順序で積む。したがって、非ターンプレイヤーの能力が先に解決される。

誘発条件が満たされた後、その能力がスタックに積まれる前に発生源のカードが戦場を離れても、すでに誘発した能力は原則としてスタックに積まれる。ただし、能力の条件またはカードテキストが発生源の存在を要求する場合は、その指定に従う。

第 7 章：戦闘ルール（個別戦闘解決）

『ASTRAL ARCHIVE』では、全軍一斉攻撃ではなく、攻撃ユニットを 1 体ずつ指定して個別に戦闘を解決する個別戦闘解決（Individual Combat Resolution）を採用する。

7.1 攻撃宣言ステップ（Declare Attackers Step）

ターンプレイヤーは、自分の戦場にあるアクティブ状態のユニット 1 体を選び、ステイ状態にすることで対戦相手への攻撃を宣言できる。

攻撃は相手プレイヤーを対象とする。特別な効果がない限り、相手のユニットを直接攻撃対象に指定することはできない。

召喚酔い（Summoning Sickness）

そのターンに戦場へ出たばかりのユニットは、速攻を持たない限り攻撃宣言を行えない。また、召喚酔い中のユニットは、ステイ状態にすることをコストとする起動型能力を使用できない。

召喚されたユニットはアクティブ状態で戦場に出る。

召喚酔いは攻撃宣言とステイ状態にすることをコストとする起動型能力を制限するものであり、ブロック宣言は制限しない。

ユニットのコントロールが変更された場合も、そのユニットが新しいコントローラーの直近のターン開始時から継続してそのプレイヤーのコントロール下にない限り、速攻を持たなければ攻撃できない。

攻撃を宣言した後、攻撃宣言によって誘発した能力をスタックに積む。その後、誘発能力の有無にかかわらず、双方に優先権ウィンドウが発生する。双方が連続して優先権をパスし、スタックが空になった場合、ブロック宣言ステップへ進む。

攻撃ユニットがブロック宣言ステップまたは戦闘ダメージステップの開始前に戦場を離れた場合、その攻撃は終了し、ブロックおよび戦闘ダメージを行わない。

7.2 ブロック宣言ステップ（Declare Blockers Step）

攻撃宣言後、攻撃ユニットが戦場に残っている場合、防御側プレイヤーは自分の戦場にあるアクティブ状態のユニット1体を選び、その攻撃ユニットをブロックできる。ブロックを行わないことも選択できる。

特別な効果がない限り、1回の攻撃に対してブロックできるユニットは1体だけである。

ブロックに関する重要規則：

- ブロック宣言を行っても、ブロックユニットはステイ状態にならず、アクティブ状態を維持する。
- 同じユニットは、アクティブ状態であり、その他の条件を満たしている限り、異なる攻撃を何度でもブロックできる。
- 同じユニットが複数回ブロックした場合、それぞれの戦闘で受けたダメージは蓄積する。
- 召喚酔い中のユニットも、アクティブ状態であればブロックできる。
- ステイ状態のユニットは、アクティブ状態に戻るまでブロックできない。
- ブロック宣言後にブロックユニットがステイ状態になっても、ブロックした事実は取り消されない。ただし、カード効果が戦闘から取り除くなどと指定した場合は、その効果に従う。

ブロック宣言によって誘発する能力をスタックに積んだ後、双方に優先権ウィンドウが発生する。ブロックしなかった場合も同様に優先権ウィンドウが発生する。双方が連続して優先権をパスし、スタックが空になった場合、戦闘ダメージステップへ進む。

7.3 戦闘ダメージステップ（Combat Damage Step）

戦闘ダメージステップの開始時に、攻撃ユニットとブロックユニットの状態を確認し、以下の処理を行う。戦闘ダメージの数値は、ダメージを与える時点の現在の ATK を参照する。

ユニットが戦闘によって与えるダメージは、現在の ATK が 1 以上の場合に限り、その数値とする。ATK が 0 以下の場合、戦闘ダメージは発生しない。

A. ブロックされなかった場合

攻撃ユニットは防御側プレイヤーに、自身の ATK と同じ数値の戦闘ダメージを与える。

例えば、ATK5 のユニットがブロックされなかった場合、防御側プレイヤーは 5 点のダメージを受け、アストラルデッキの上から最大 5 枚を 1 枚ずつ処理する。

B. ブロックされた場合

攻撃ユニットとブロックユニットがともに戦場に残っている場合、両者は互いに自身の ATK に等しい数値の戦闘ダメージを同時に与え合う。

ユニットが受けたダメージは蓄積し、現在の DEF 以上になったユニットは状況起因処理によって破壊される。

C. 貫通（Trample）がある場合

貫通を持つ攻撃ユニットがブロックされ、ブロックユニットが戦闘ダメージステップ開始時に戦場に残っている場合、攻撃ユニットはブロックユニットの残り耐久値に相当するダメージを割り当て、超過分を防御側プレイヤーに与える。

残り耐久値とは、現在の DEF から既に受けているダメージを差し引いた数値を指す。計算結果が 0 以下の場合、残り耐久値は 0 として扱う。

例えば、

- 攻撃ユニット：ATK7、貫通
- ブロックユニット：DEF5、既に 3 点のダメージを受けている

この場合、ブロックユニットの残り耐久値は 2 である。攻撃ユニットは 2 点をブロックユニットに与え、残りの 5 点を防御側プレイヤーに与える。防御側プレイヤーは 5 点のダメージを受け、アストラルデッキの上から最大 5 枚を 1 枚ずつ処理する。

ブロックユニットの残り耐久値と攻撃ユニットの ATK が等しい場合、超過ダメージは発生しない。

D. ブロック後にブロックユニットが戦場を離れた場合

一度ブロックされた攻撃ユニットは、その後ブロックユニットが戦場を離れても、原則としてブロックされた状態を維持する。

- 貫通を持たない場合、防御側プレイヤーには戦闘ダメージを与えない。
- 貫通を持つ場合、ブロックユニットに割り当てるダメージはなくなり、攻撃ユニットの現在の ATK に相当するダメージを防御側プレイヤーに与える。

攻撃ユニットが戦闘ダメージステップ開始時に戦場を離れている場合、その戦闘では攻撃ユニットもブロックユニットも戦闘ダメージを与えない。

ユニットへの戦闘ダメージとプレイヤーへの戦闘ダメージの数値は同時に決定し、すべてのダメージを同時に記録する。その後、ユニットに関する状況起因処理と、それによって誘発した能力を先に処理する。続いて、プレイヤーへの戦闘ダメージを第 8 章の手順に従って処理する。戦闘ダメージの割り当て自体は同時であり、処理順によってダメージ量は変化しない。

7.4 戦闘終了と反復

1 回の個別戦闘が完了し、戦闘ダメージおよびそれに伴うアストラル処理、状況起因処理、誘発型能力の処理が終了すると、ターンプレイヤーに優先権が戻る。

ターンプレイヤーは、他に攻撃可能なユニットが残っていれば、別のユニット 1 体を選んで新たな攻撃宣言を行える。

同じユニットが複数回攻撃することは、何らかの効果によってアクティブ状態に戻らない限りできない。

攻撃を終了する場合、ターンプレイヤーは戦闘フェイズの終了を宣言する。その後、必要な優先権処理を行ってメインフェイズ 2 へ移行する。

7.5 強制戦闘

一部のカード効果は、ユニット同士に「強制戦闘」を行わせる。強制戦闘は攻撃宣言を経ずに行われる戦闘であり、次の手順で処理する。（1）効果の指示に従い、戦闘するユニットを決定する。（2）ブロック宣言ステップは行わない。（3）戦闘ダメージステップとして、各ユニットは自身の ATK に等しいダメージを相手ユニットに同時に与える。（4）ダメージの処理と状況起因処理は、通常の戦闘と同様に行う。強制戦闘を行ったユニットはスティ状態にならず、そのターンに通常の攻撃を行うことも妨げられない。効果の解決前に一方のユニットが戦場を離れた場合、そのユニットは戦闘ダメージを与えず、受けない。「強制戦闘に勝利したとき」とは、相手ユニットのみがこの戦闘で破壊され、自軍ユニットが破壊されなかった場合を指す。

7.6 2回攻撃（複数回攻撃）

「2回攻撃できる」または『2回攻撃』を得たユニットは、そのターンの戦闘フェイズに最大で2回まで攻撃宣言できる。1回目の戦闘が終了したとき、そのユニットが『2回攻撃』を持つなら、戦闘終了時に自動的にアクティブ状態に戻る。2回目の攻撃も通常の攻撃と同様に処理し、ブロック宣言を受ける。2回目の戦闘が終了した後は、この規定によってはアクティブ状態に戻らない。『2回攻撃』を重ねて得ても、攻撃回数の上限は2回のままである。

第8章：アストラルシステム

8.1 ダメージ処理（星命めくり）

祈り手が戦闘ダメージまたは効果ダメージをN点受けた場合、自分のアストラルデッキの一番上からカードを1枚ずつ公開し、カード種別に応じた処理を行う。

重要：プレイヤーへのダメージ1点につき、アストラルカードを1枚めくる。

例えば、ATK6のユニットから攻撃を受けた場合、6点のダメージとして最大6枚のアストラルカードを順番に処理する。複数点のダメージを受けた場合も、一度にまとめて公開せず、必ず1枚ずつ処理する。

各カードの処理は、1枚ごとに完了させる。そのカードの移動や効果によって誘発した能力は、当該カードの処理中にスタックへ積み、通常の優先権・スタック処理によってすべて解決する。これらの処理が完了するまで、次のダメージ1点分のカードはめくらない。カード処理に伴ってスタックが発生しない場合は、そのカードの処理を終えた後、次のダメージ1点分へ進む。カード処理の合間に、これとは別の優先権ウィンドウは発生しない。アストラルダメージ処理が中断されている間にスタックが空になり、双方が優先権をパスした場合は、ステップまたはフェイズを終了せず、中断されていたアストラルダメージ処理へ戻る。

星脈（Astral Vein）がめくれた場合

1. そのカードをアストラルデッキから取り出す。
2. 自分のマナゾーンに表向き・アクティブ状態で配置する。
3. メインデッキの一番上からカードを1枚引く。

このドローは強制であり、星脈をマナゾーンに配置した後、直ちに行う。メインデッキが0枚の場合、このドローを行うことができず、その祈り手はメインデッキ切れによって敗北する。この敗北は星命の敗北判定より優先する。

星脈の配置や強制ドローによって誘発した能力は、上記の強制処理が完了した後にスタックへ積む。

天啓（Oracle）がめくれた場合

1. そのカードに記された効果をマナコストを支払わずに発動するかどうか選択する。
2. 発動する場合、必要なモードや対象を選択し、天啓をスタックに置く。
3. 天啓がスタックを離れるまで、現在進行中のダメージ処理を一時中断する。
4. 天啓が解決した場合も、打ち消された場合も、スタックを離れた後にそのカードを所有者のアストラル墓地へ置く。
5. 発動しない場合も、そのカードをアストラル墓地へ置く。

天啓の効果は通常のスタック処理に従い、双方の祈り手は瞬間スペルや使用可能な能力によって応答できる。天啓に必要な適正な対象が存在せず、プレイできない場合は発動しないものとして扱い、そのカードをアストラル墓地へ置く。

天啓の解決、打ち消し、またはアストラル墓地への移動によって誘発した能力は、通常の誘発型能力の手順に従って処理する。それらの処理がすべて完了してから、進行中のダメージ処理に戻る。

聖遺物（Relic）がめくれた場合

そのカードを聖遺物待機エリアへ表向きで置く。聖遺物が待機エリアへ置かれたことによって誘発した能力があれば、通常の誘発型能力の手順に従って処理する。

聖遺物は、その時点では装備されず、以降の自分のメインフェイズに装備コストを支払うことで装備できる。

虚無（Void）がめくれた場合

効果は発生せず、そのままアストラル墓地へ置く。虚無が墓地へ置かれたことによって誘発した能力があれば、通常の誘発型能力の手順に従って処理する。

アストラルデッキに効果を持たない通常のメインデッキカードが何らかの効果で置かれていた場合も、アストラルカードの種別を持たないカードは虚無と同じ処理を行う。

8.2 最後の 1 枚に関する特別規定

アストラルデッキの最後の 1 枚がダメージ処理によってめくられた場合、通常の状況起因処理による敗北判定を、そのカードに関する処理と、それによって誘発した能力の処理がすべて完了するまで保留する。

以下の処理が完了した後、アストラルデッキの残り枚数を確認する。

- めくられたカードの移動。
- 星脈によるマナ配置と強制ドロー。
- 天啓の発動選択、スタック上での解決または打ち消し、およびアストラル墓地への移動。
- 聖遺物の待機エリアへの配置。
- 関連して誘発した能力と、それらに対する応答の解決。
- その他、そのカードをめくったことによって発生した処理。

処理完了時点でアストラルデッキが 0 枚であった場合、その祈り手は敗北する。処理の結果、アストラルデッキに 1 枚以上のカードが戻っていれば、敗北しない。

例：最後の 1 枚が天啓だった場合

天啓の効果、または天啓によって誘発した能力の処理によってアストラルデッキにカードを戻すことができれば、星命 0 枚による敗北を回避できる。天啓が打ち消された場合でも、打ち消しとカードの移動に伴う処理をすべて終えてから敗北判定を行う。

一方、最後の 1 枚が星脈や虚無であり、関連する処理を終えてもアストラルデッキが 0 枚のままであれば敗北する。

聖遺物も同様に、聖遺物待機エリアへ配置され、関連する誘発能力の処理を終えた後に敗北判定を行う。後から自分のメインフェイズに装備することによって敗北を回避することはできない。

最後の 1 枚の処理が終わった時点で敗北した場合、その後に残っているダメージ処理は行わない。処理完了時点で星命が回復している場合に限り、残りのダメージ処理を続行する。

この特別規定は、ダメージ処理によって最後の 1 枚をめくった場合にのみ適用される。カード効果など、ダメージ処理以外の方法でアストラルデッキが 0 枚になった場合は、通常の状況起因処理によって敗北判定を行う。

8.3 星命修復（回復効果）

カード効果によって「アストラルデッキにカードを置く」「星命を回復する」といった処理が発生した場合、効果によって指定されたプレイヤーのアストラルデッキの一番下に、指定されたカードを裏向きで置く。特別な指定がない限り、カードを置く順序は効果の指示に従い、山札の順序はシャッフルしない。

アストラルデッキの最大枚数は存在しない。ゲーム開始時の 16 枚を超えてもよい。

メインデッキなど、アストラルデッキ以外の領域からカードが移動してきた場合も、アストラルデッキに存在するカードとして扱う。そのカードにアストラルカード種別がない場合、後にめくられた際は虚無と同じ処理を行う。

アストラルデッキの 0 枚による敗北判定がすでに完了した後に星命を回復させることはできない。敗北判定の前に回復処理が成立している必要がある。

第 9 章：状況起因処理（SBA）

9.1 状況起因処理の基本

状況起因処理（State-Based Actions）は、プレイヤーに優先権を与える前など、ルールによって指定されたタイミングで自動的に確認・実行される処理である。状況起因処理はスタックを介さず即座に適用される。

状況起因処理は、少なくとも以下のタイミングで確認する。

- 呪文または能力の解決が完了した後。
- 戦闘ダメージが与えられた後。
- 効果によってカードの配置、ATK、DEF、ダメージ、コントローラーなどの状態が変更され、その効果全体の解決が完了した後。
- 誘発型能力の解決が完了した後。
- 各ステップまたはフェイズでプレイヤーに優先権を与える直前。

カードまたは能力の解決途中では、特別な指定がない限り状況起因処理を行わない。複数の状況起因処理が同時に発生している場合、該当するものを同時に実行する。実行後は状況を再確認し、該当する処理がなくなるまで繰り返す。その後、新たに誘発した能力をスタックに積む。

双方の祈り手が同じ状況起因処理の確認時に敗北条件を満たした場合、その対戦は引き分けとなる。

9.2 状況起因処理の内容

1. 星命の喪失

アストラルデッキの残り枚数が 0 枚の祈り手は敗北する。

ただし、第 8.2 項の最後の 1 枚に関する特別規定が適用されている間は、その処理の完了まで判定を保留する。

2. ユニットの破壊

以下のいずれかに該当するユニットは破壊され、所有者のメイン墓地へ置かれる。

- 現在の DEF が 0 以下である。
- 現在の DEF 以上のダメージを負っている。

破壊耐性を持つユニットであっても、この状況起因処理による破壊は免れない。

3. 付与型エンチャントの消滅

付与対象となっているユニットが戦場を離れた場合、そのユニットに付与されていた付与型エンチャントは所有者のメイン墓地へ置かれる。付与型エンチャントの対象が効果によって不適正になった場合も、特別な指定がない限り同様に扱う。

4. 聖遺物の移動

聖遺物を装備しているユニットが戦場を離れた場合、その聖遺物は所有者のアストラル墓地へ置かれる。聖遺物が効果によって装備状態を失った場合、特別な指定がない限り、その聖遺物は所有者のアストラル墓地へ置かれる。

9.3 ダメージと DEF の扱い

ユニットが受けたダメージは、そのユニットが戦場に存在する限り蓄積する。

DEF に対するダメージの判定は、現在の DEF を基準とする。

カード効果によって DEF が変動した場合は、その変更後の DEF を基準に状況起因処理を行う。

ダメージによる破壊が発生した後、破壊を条件とする誘発型能力があれば、通常の誘発型能力の手順に従ってスタックに積む。

9.4 聖遺物の装備と移動

聖遺物待機エリアにある聖遺物は、自分のメインフェイズ中、スタックが空で優先権を持っているときに、記載された装備コストを支払うことで自分のユニット 1 体に装備する能力を起動できる。

装備能力は起動型能力としてスタックに置く。装備コストは能力を起動するときに支払い、装備する聖遺物と装備先のユニットを選択する。能力の解決時に、その聖遺物が聖遺物待機エリアにあり、装備先のユニットが適正であれば、その聖遺物を装備する。解決時に聖遺物または装備先が不適正になっていた場合、装備は行われず、聖遺物が待機エリアに残っていればそこに残る。支払った装備コストは戻らない。

装備が成立したことによって誘発する能力がある場合、装備能力の解決後、通常の誘発型能力の手順に従ってスタックに積む。

特別な指定がない限り、1 体のユニットに複数の聖遺物を装備させることができる。装備中の聖遺物を任意に取り外したり、別のユニットへ移したりすることはできない。カード効果が装備解除または移動を明示的に許可した場合は、その効果に従う。装備状態を失った聖遺物は、特別な移動先の指定がない限り所有者のアストラル墓地へ置く。

聖遺物が破壊、除外、またはその他の領域移動を受けた場合は、その効果に指定された領域へ移動する。聖遺物はメイン墓地ではなく、原則としてアストラルデッキに由来するカードとして扱う。

第 10 章：キーワード能力定義

キーワード能力	原語	効果の定義
速攻	Haste	このユニットは召喚酔いの影響を受けず、戦場に出たターンから攻撃宣言やステイを伴う起動型能力を使用できる。
飛行	Flying	このユニットは、飛行または迎撃を持たないユニットによってブロックされない。
迎撃	Intercept	このユニットは、飛行を持つユニットをブロックできる。通常のユニットもブロックできる。
防衛	Defender	このユニットは攻撃宣言を行うことができない。ブロックは可能。
貫通	Trample	このユニットがブロックされた場合、ブロックユニットの残り耐久値を超過する分の ATK を防御側プレイヤーに与える。
破壊耐性	Indestructible	このユニットはスペルや能力の「破壊する」効果によって破壊されない。ただし、戦闘ダメージやマイナス修正によって DEF が 0 以下になった場合、または DEF 以上のダメージを負った場合の状況起因処理による破壊は防げない。
不壊	Imperishable	このユニットは、効果によって破壊されず、対戦相手のカードの効果の対象にならない。破壊耐性と対象耐性を併せ持つ複合キーワード。ただし、破壊耐性と同様に、戦闘ダメージや DEF の低下による状況起因処理の破壊は免れない。
共鳴	Resonance	自分の戦場とマナゾーンにある該当文明のカードの枚数に応じて、効果が変化する能力の総称。数えるのは自分の戦場とマナゾーンにあるカードのみで、手札・墓地・デッキは数えない。多色カードは、含まれる各文明それぞれに 1 枚として数える。段階は、Ⅰ：1〜2

キーワード能力	原語	効果の定義
		枚、II：3〜4 枚、III：5 枚以上。カード本文の「+1／+2／+3」「1／2／3 枚」といった表記は、この順に対応する。共鳴の効果は、その共鳴表記を持つカードにのみ適用する。
共鳴／文明	Resonance / Civilization	その文明のみを数える共鳴。標準効果は文明ごとに固定され、紅蓮：ATK+1／+2／+3（常時）、琥珀：DEF+1／+2／+3（常時）、蒼穹：攻撃時に 1 枚引き、山札の上 1／2／3 枚を見て好きな順で上に戻す（各ユニット各ターン 1 回）、深淵：ステイ時に山札の上 1／2／3 枚をメイン墓地へ送り、IIIではさらにメイン墓地からカード 1 枚を手札に戻す（各ユニット各ターン 1 回）。カードに標準と異なる効果が明記されている場合は、カードの記述が優先する。
四重共鳴	Quad Resonance	4 つの文明すべてを同時に数え、各文明の【共鳴／文明】の標準効果をすべて得る共鳴。
クレッシェンド	Crescendo	対象文明のカードが 7 枚以上あるときに解放される、共鳴の最上位段階。効果の内容はカードに書かれた通りとする。
単色楽章	Mono Movement	共鳴と同じ数え方で、その文明のカードが 7 枚以上ある間のみ有効になる常在効果。効果の内容はカードに書かれた通りとする。
唯一無二	Unique	あなたの戦場に【唯一無二】を持つユニットは合計 1 体まで。既に【唯一無二】を持つユニットがいる状態で新しく出す場合、既存の 1

キーワード能力	原語	効果の定義
		体を墓地へ置いてから出す（交代は可能）。
霧化	Fogging	【霧化 N】：あなたのメインデッキの上から N 枚を、裏向きのまま戦場の「霧」領域に配置する。裏向きの「霧」はカード名・文明・ステータスを持たない地形トークンとして扱われ、戦闘や通常の除去の対象にならない。
開拓	Chart	【開拓 N】：戦場にある裏向きの「霧」を N 枚まで選び、表向きにして持ち主のメイン墓地へ送る。単体ではアドバンテージを生まず、カード回収や火力などの見返りは各カードの固有効果として個別に付与される。相手の「霧」も対象にできる。
濃霧	Shrouded	【濃霧 N】：戦場に存在する裏向きの「霧」の枚数が N 枚以上である間のみ有効になる、常在効果・強化条件の表記。【開拓】で霧を消費すると条件が解除される。
拍子カウント	Beat Count	両プレイヤーが共有するカウンター。1〜4 の値を取り、各プレイヤーの開始フェイズに 1 進み、4 の次は 1 に戻る（周期 4）。ゲーム開始時は 1 とする。カードの効果で進める、戻す、または指定の値にすることができる。「現在の拍子」「拍子カウント」はこの値を参照する。
最適帯域	Optimal Band	「最適帯域 N」は、あなたの手札がちょうど N 枚のときに有効になる条件表記。
情報優位	Information Advantage	あなたの手札が対戦相手より 2 枚以上多い状態を指す

キーワード能力	原語	効果の定義
		条件表記。
完全同期	Perfect Sync	あなたと対戦相手の手札枚数が同じ状態を指す条件表記。
君臨	Enthronement	ゲーム開始時（マリガン終了後）に、そのカードをデッキから戦場に出す。ゲーム中に 1 度のみ行う。手札を経由しない。
透過	Permeation	このユニットは攻撃宣言およびブロック宣言を行うことができない。ただし、カードの効果がこのユニットに攻撃を許可している場合は、その許可が優先する。

10.1 能力の喪失・獲得（共通規定）

カードが「能力を失う」場合、そのカードのテキストに書かれたすべての能力（常在型・起動型・誘発型・キーワード能力）を失う。カードが「文明を失う」場合は、そのカードの文明を失い、無色として扱う。（1）能力の喪失は、既にスタックに置かれている能力には影響しない。（2）期間の指定がない能力の喪失は、そのカードが戦場を離れるまで継続する。（3）能力を失ったカードが喪失の適用後に新しい能力を得た場合、その能力は失われない。（4）キーワード能力を失った場合、そのキーワードによる制限・許可も失われる。

第 11 章：テキスト読み替え規定（エラッタ）

Ver.2.6 への移行に伴い、旧バージョン（Ver.2.5 以前）で印刷・記述されたカードテキストの一部を以下の通り読み替えて運用する。

11.1 マナゾーンの表裏表現

Ver.2.6 では、マナゾーンに置かれたカードはすべて表向きである。

旧カードテキストに「マナゾーンにカードが表向きで置かれているなら」という条件が記載されている場合、そのカードがマナゾーンに存在するかどうかのみを参照するものとする。

「裏向きのマナ」および「表向きのマナ」を区別する概念は存在しない。

11.2 攻撃ダメージの読み替え

旧カードテキストにおいて、攻撃ユニットが防御側プレイヤーに与えるダメージを 1 点と定義していた場合、Ver.2.6 では、攻撃ユニットの現在の ATK と同じ数値のダメージを与えるものとする。

11.3 貫通の読み替え

旧カードテキストにおいて、貫通によるプレイヤーへのダメージを 1 点と定義していた場合、Ver.2.6 では、ブロックユニットの残り耐久値を超過した ATK の数値分のダメージを与えるものとする。

11.4 ブロックの読み替え

旧カードテキストや旧ルールにおいて、ブロック時にユニットがステイ状態になると解釈される記述がある場合、Ver.2.6 ではその処理を行わない。

ブロックしたユニットはアクティブ状態を維持する。

11.5 ソウルドローの廃止

Ver.2.6 ではソウルドローのルールを採用しない。旧カードテキストにソウルドローを実行する指示が記載されている場合、その指示は無視する。ソウルドローを実行することを条件とする効果も発生しない。

11.6 【不壊】の読み替え

Ver.2.7 では、破壊耐性と「対戦相手の効果の対象にならない」を併せ持つことを示す複合キーワード【不壊】を導入する。旧カードでこの 2 つを併記しているものは、【不壊】を持つものとして扱う。

11.7 特別拡張セットの扱い

特別拡張セット（AAEX）のカードは、お遊び・プロモーション用のカードであり、通常プレイおよび公式の対戦では使用できない。デッキ構築の対象にも含めない。

11.8 【君臨】【透過】の導入

Ver.2.9 では、《白紙の画廊の王・null》（AA04-086-E）の改訂に伴い、新キーワード【君臨】【透過】を導入する。旧テキストに記載された【降臨の玉座】は【君臨】と、【不戦の画廊】は【透過】と読み替えて運用する。

Ver.3.0 では、外部 AI による三点照合（2026-11-21）の指摘に基づき、3.1「裏向きで除外されたカード」、3.2「「霧」領域の位置付け」、7.5「強制戦闘」、7.6「2 回攻撃（複数回攻撃）」、10.1「能力の喪失・獲得（共通規定）」を追加した。あわせてカードリスト v1.5 では、裏向きマナを生成・参照するカード 4 種の修正、カード種別の確定、文明欄の補完、キーワード表記の統一を行った。

以上を『ASTRAL ARCHIVE（アストラル・アーカイブ）』公式総合ルールブック Ver.3.0 とする。