

TRADING CARD GAME

UNION ARENA

ユニオンアリーナ

オフィシャルルールマニュアル
Ver1.1

ゲームの概要	01
カードについて	01
〈キャラクターカード〉	01
〈フィールドカード〉	02
〈イベントカード〉	03
〈アクションポイントカード〉	03
自分の場について	04
デッキについて	05
ゲームの準備	05
ゲームの勝利条件	05
アクティブとレスト	06
ゲームの流れ	07
〈スタートフェイズ〉	08
〈移動フェイズ〉	08
〈メインフェイズ〉	09
〈アタックフェイズ〉	11
〈エンドフェイズ〉	13
キーワード効果解説	14
用語解説	15

ゲームの概要

ユニオンアリーナは2人用の対戦型トレーディングカードゲームです。
お気に入りの作品で自分だけのデッキを作り、相手と戦いましょう。
相手のライフを0にすることができれば勝利です。

カードについて

キャラクターカード

アタックやブロックを行うカードです。場に登場させる時はレスト(横向き)で置きます。
フロントライン、エナジーラインに登場させることができ、移動フェイズで移動可能です。
(カードの効果には「キャラクター」は「キャラ」と短縮して記載されています。)



必要エネルギー：カードの使用に必要な条件です。
登場させる時、色とその中の数字を確認し、自分のエナジーラインにその色のエネルギーがその数以上、発生している必要があります。
必要エネルギーの色が、そのカードの色になります。

消費アクションポイント(消費AP)：カードを使用する時に消費するアクションポイントの数です。この数だけAPカードをレストにすることで、キャラクターカードを場に登場させることができます。

カード名
特徴：キャラクターカードの特徴をまとめたものです。
レイドする時や、他のカードの効果で参照します。
※特徴を持たないカードもあります。

作品名

カード種類

効果：キャラクターカードの持つ特殊な効果です。

トリガー：ダメージを受け、ライフエリアから表向きになった時に発動できる効果です。(発動は任意です)

発生エネルギー：カードを使用する際に参照するものです。
自分のエナジーラインにあるアイコンの個数分だけ、その色のエネルギーが発生しています。
※フロントラインのカードの発生エネルギーは参照しません。

BP(バトルポイント)：主にバトルの際に使用する数値です。
効果等でBPが0以下になったキャラクターは退場します。
自身の効果によって自身のBPが変動する場合、+等の記号があることがあります。

カードナンバー：カードナンバーが同じカードは、デッキに4枚まで入れることができます。

レアリティ

フィールドカード

自分の場で主にサポートするカードです。場に登場させる時はレスト(横向き)で置きます。エネルギーラインに登場させることができ、フロントラインへ移動することはできません。



必要エネルギー：カードの使用に必要な条件です。登場させる時、色とその中の数字を確認し、自分のエネルギーラインにその色のエネルギーがその数以上、発生している必要があります。必要エネルギーの色が、そのカードの色になります。

消費アクションポイント(消費AP)：カードを使用する時に消費するアクションポイントの数です。この数だけAPカードをレストにすることで、フィールドカードを場に登場させることができます。

カード名
特徴：フィールドカードの特徴をまとめたものです。他のカードの効果で参照します。
※特徴を持たないカードもあります。

作品名

カード種類

効果：フィールドカードの持つ特殊な効果です。

トリガー：ダメージを受け、ライフエリアから表向きになった時に発動できる効果です。(発動は任意です)

発生エネルギー：カードを使用する際に参照するものです。自分のエネルギーラインにあるアイコンの個数分だけ、その色のエネルギーが発生しています。

カードナンバー：カードナンバーが同じカードは、デッキに4枚まで入れることができます。

レアリティ

イベントカード

使用すると効果を発動できるカードです。使用した後は場外に置きます。



必要エネルギー：カードの使用に必要な条件です。使用する時、色とその中の数字を確認し、自分のエネルギーラインにその色のエネルギーがその数以上、発生している必要があります。必要エネルギーの色が、そのカードの色になります。

消費アクションポイント(消費AP)：カードを使用する時に消費するアクションポイントの数です。この数だけAPカードをレストにすることで、イベントカードを使用できます。

カード名

特徴：イベントカードの特徴をまとめたものです。他のカードの効果で参照します。
※特徴を持たないカードもあります。

作品名

カード種類

効果：イベントカードの持つ特殊な効果です。

トリガー：ダメージを受け、ライフエリアから表向きになったときに発動できる効果です。(発動は任意です)

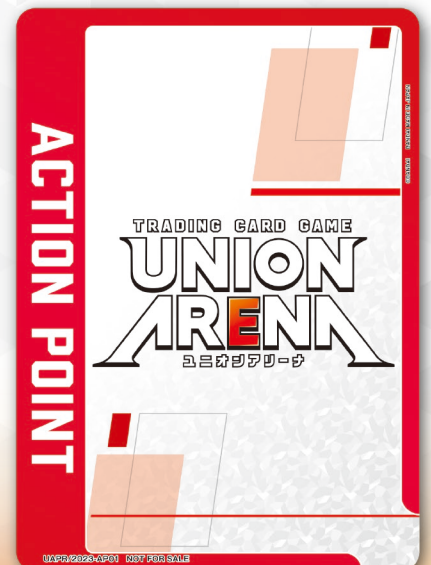
レアリティ

カードナンバー：カードナンバーが同じカードは、デッキに4枚まで入れることができます。

アクションポイントカード

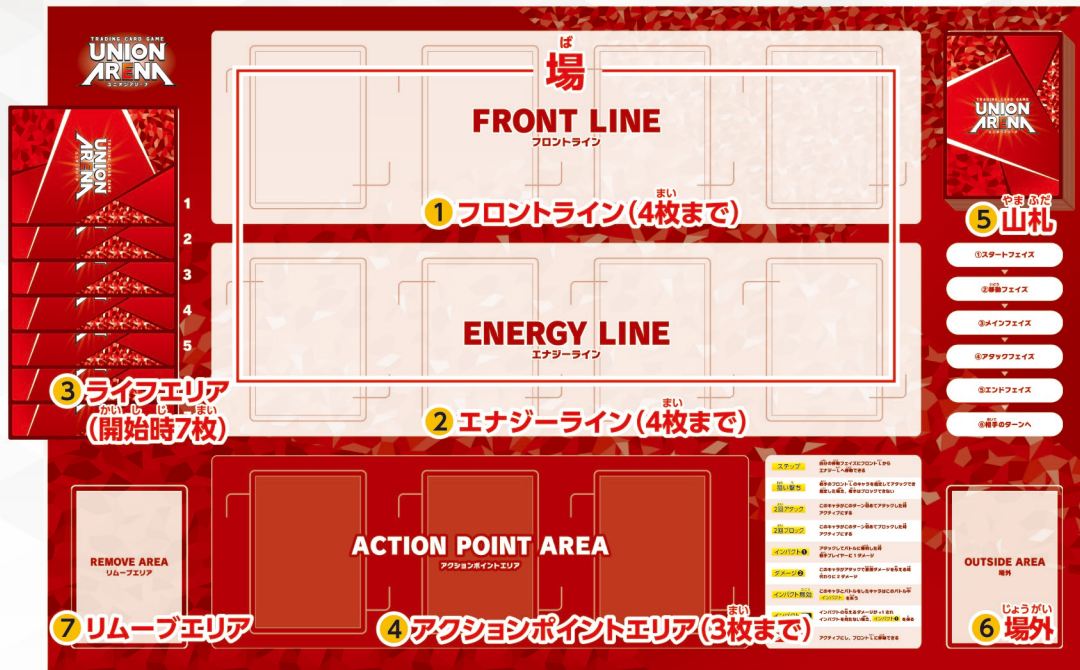
主にカードを使用するために必要なアクションポイント(AP)を支払うために使うカードです。

1APを支払うにはアクションポイントカード(以下APカード)を1枚アクティブ(縦向き)からレスト(横向き)にします。



自分の場について

ゲーム中、以下の図のような配置でカードを置いて下さい。



1 フロントライン(フロントL)

キャラクターカードを置く場所です。フロントラインのキャラクターでアタックやブロックを行います。

キャラクターカードを4枚まで置くことができます。

※フィールドカードを置くことはできません。

2 エナジーライン(エナジーL)

キャラクターカードやフィールドカードを置く場所です。

エナジーラインにあるカードの発生エナジーでのみ、カードを使用する際の条件である「必要エナジー」を満たすことができます。

キャラクターカードかフィールドカードを合わせて4枚まで置くことができます。

※フロントライン、エナジーラインをまとめて「場」と呼びます。

3 ライフエリア

ライフとしてカードを置く場所です。ゲーム開始時にカードを裏向きで7枚置きます。

4 アクションポイントエリア(以下APエリア)

APカードを置く場所です。

5 山札

自分のデッキを置く場所です。

6 場外

退場したキャラクターカードやフィールドカード、使用したイベントカードを表向きで置く場所です。

7 リムーブエリア

「リムーブエリアに置く」と指定されたカードを表向きで置く場所です。

一度置かれると基本的にゲーム中に使用することはできません。

デッキについて


ユニオンアリーナでは、以下のものが**必要**です。

●以下ルールに従って、ちょうど50枚で構築されたデッキ。

- 作品コード(カードナンバーの初めのアルファベット3文字)が同じカードのみ
- カードナンバーが同じカードは4枚まで

例)UA03BT/HTR-1-001の場合、作品コード「HTR」のカードのみでデッキを構築する必要があり、「HTR-1-001」はデッキに4枚まで入れることができます。

- 特別なトリガー(  )を持つカードは各種合計4枚まで

例)  を持つカードAとカードBがあった場合、それらを合わせて合計4枚までデッキに入れることができます。

●APカード 3枚

ゲームの準備

- 1 デッキをシャッフルして、山札として所定の場所に置きます。
- 2 じゃんけん等で先攻、後攻を決めます。
- 3 手札として山札からカードを7枚引きます。
- 4 望むなら手札の入れ替えを1回まで行うことができます。
入れ替える場合は手札をすべて横に置き、新たに山札からカードを7枚を引き直したあと、横に置いたカードを山札に加え、山札をシャッフルします。
※先攻のプレイヤーから手札の入れ替えを行うか決定します。
- 5 ライフエリアに自分の山札の上からカードを裏向きのまま7枚置きます。
- 6 先攻のプレイヤーからターンを開始します。

ゲームの勝利条件

次のどちらかが発生したら、あなたの勝利となります。

- 相手のライフエリアのカードが0枚になる。
- 相手の山札が0枚で、相手がスタートフェイズでカードを引けない。

アクティブとレスト

場にあるキャラクターやフィールドは縦向きの状態を「アクティブ」と呼び、
横向きの状態を「レスト」と呼びます。



アクティブ



レスト

キャラクターカードやフィールドカードは場に登場する時に「レスト」で置きます。
アタックやブロックを行えるのは「アクティブ」のキャラクターのみで、
アタックやブロックを行うと「レスト」になります。

なが ゲームの流れ

ゲームは先攻のプレイヤーからターンを行います。ターンは以下の順番で進行します。

1 スタートフェイズ

- 1 「次の自分のターン開始時まで」と書かれた効果などが無効になります。
- 2 自分のすべてのレストのカード(APカード、キャラクター、フィールド)をアクティブにします。
- 3 自分のAPエリアにあるAPカードをターンに応じた枚数にします。※詳細は次ページ。
- 4 山札からカードを1枚引きます。※先攻のプレイヤーの1ターン目は引きません。
- 5 望むなら、1APを支払うことで追加のカードを1枚引くことができます。(エクストラドロー) ※1ターン1回まで

2 移動フェイズ

自分の場のキャラクターを望む数、エナジーラインからフロントラインへ移動できます。
※移動先に既にカードが4枚あり空きがない場合、移動させる前に、移動先にあるカードを移動するキャラクター分指定しリムーブエリアに置いてから移動させます。
※フィールドは移動できません。

3 メインフェイズ

以下のA、Bを望む順番で何度でも行うことができます。

A：カードの使用

- ・キャラクターカードの登場
- ・キャラクターカードのレイド
- ・フィールドカードの登場
- ・イベントカードの使用

消費APの数だけAPを支払い、必要エナジーを満たす手札のカードを使用できます。
キャラクターカード、フィールドカードは、レストで場に登場させます。

B：場のカードの起動メイン効果の使用

自分の場のカードの起動メインと書かれた効果を、条件を満たすことで発動することができます。

4 アタックフェイズ

フロントラインにあるアクティブのキャラクターでアタックを行うことができます。
アタックは1枚ずつ行い、アタックするにはキャラクターをレストにする必要があります。
アタックした後、まだアクティブのキャラクターがあるなら、それらも同様にアタックできます。
※アタック先として選べるのは相手プレイヤーのみです。
※カードの使用はアタックフェイズでは行えません。
※アタックにAPは支払いません。

5 エンドフェイズ

- 1 エンドフェイズ開始時に発動する効果があれば発動し、その効果を処理します。
- 2 自分の場のすべてのレストのキャラクター、フィールドをアクティブにします。※APカードはアクティブにしません
- 3 自分の手札が9枚以上ある場合、8枚になるように手札を選んで残りをリムーブエリアに置きます。
- 4 「このターン中」と書かれた効果などが無効になります。

相手のターンへ

1 スタートフェイズ

スタートフェイズでは以下の順番で処理を行います。

- 1 「次の自分のターン開始時まで」と書かれた効果などが無効になります。
- 2 自分のすべてのレストのカード(APカード、キャラクター、フィールド)をアクティブにします。
- 3 自分のAPエリアにあるAPカードを以下の枚数にします。APカードはアクティブで置きます。
※先攻、後攻によって枚数が異なります。

	1ターン目	2ターン目	3ターン目以降
先攻	1枚	2枚	3枚
後攻	2枚	2枚	3枚

- 4 山札からカードを1枚引きます。※先攻のプレイヤーの1ターン目は引きません。
- 5 望むなら、1APを支払うことで追加のカードを1枚引くことができます。(エクストラドロー) ※1ターン1回まで

2 移動フェイズ

移動フェイズでは自分の場のキャラクターを望む数、エナジーラインからフロントラインへ移動できます。フロントラインからエナジーラインへは移動できません。

すべての移動は同時に行われます。

※フィールドは移動できません。

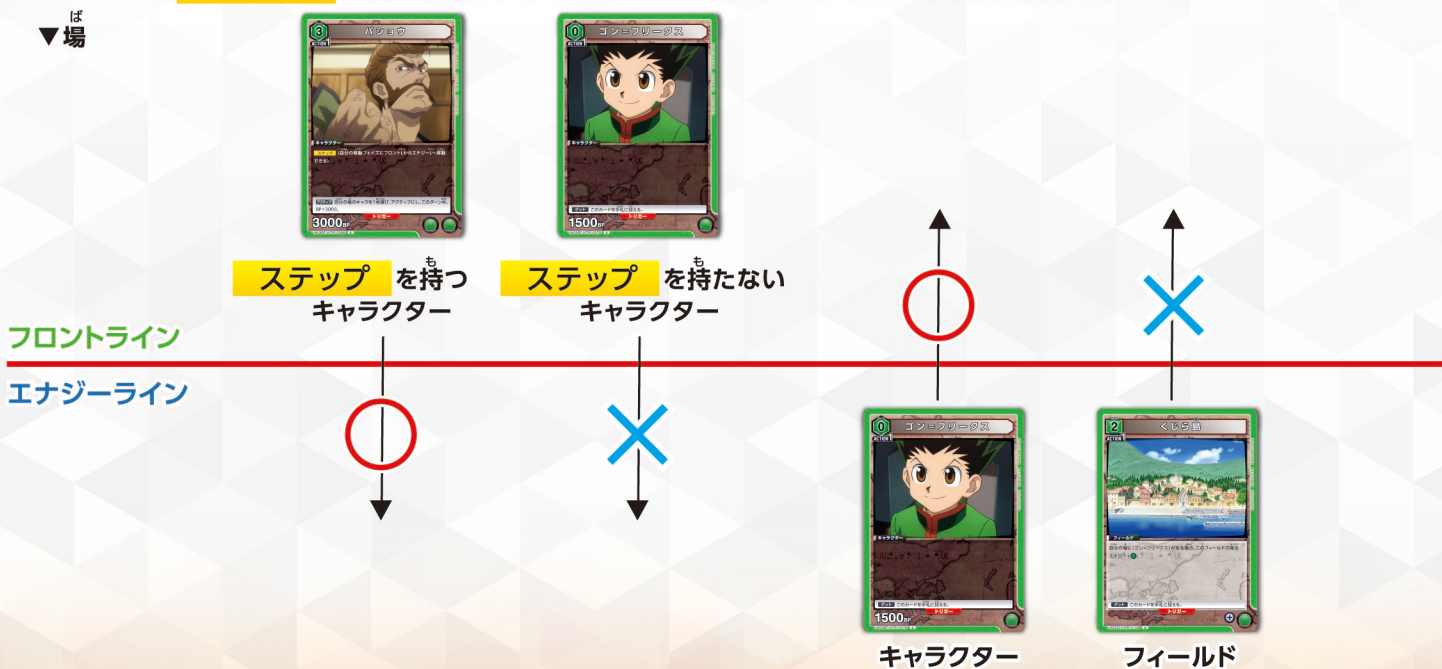
※ **ステップ** を持っているキャラクターはフロントラインからエナジーラインへ移動できます。

※移動先に既にカードが4枚あり空きがない場合、移動させる前に、移動先にあるカードを移動するキャラクター分指定リムーブエリアに置いてから移動させます。移動フェイズ以外で移動する場合も同様です。

※移動先に空きがない場合でも、**ステップ** を持つキャラクターはフロントラインからエナジーラインへ移動する際、エナジーラインのキャラクターと入れ替える形でリムーブエリアに置かずに移動することができます。

例)

※ **ステップ** を持たないキャラクターはエナジーラインに移動できません。



※フィールドは移動できません。

3 メインフェイズ

A: カードの使用

キャラクターカードの登場

手札のキャラクターカードを、自分のフロントラインかエネルギーラインに登場させることができます。

まず、手札から登場させたいキャラクターカードの必要エネルギーを満たしているか確認します。

必要エネルギーで示された色と数分のエネルギーが、自分のエネルギーラインに発生していなければなりません。

次に登場させたいキャラクターカードの消費APの数だけAPを支払います。

APはアクティブなAPカードをレストにすることで支払うことができます。

最後に、手札から登場させたいキャラクターカードを**フロントラインかエネルギーラインにレスト**で登場させます。

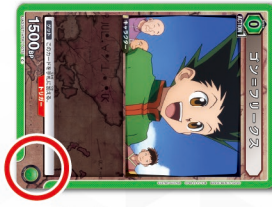
例)

▼場



※フロントラインの発生エネルギーはカウントしません。

フロントライン
エネルギーライン



発生エネルギーの合計は緑×3

▼手札



場の発生エネルギーは緑×3なので、手札の必要エネルギー以下のカードは必要エネルギーの条件を満たします。

※登場させる際、既にそのラインにカードが上限数(4枚)ある場合、登場させる前に、そのラインにあるカードをリムーブエリアに置いてから登場させます。上限数ではない場合、場のカードをリムーブエリアに置くことはできません。

キャラクターカードのレイド

レイドを持つキャラクターカードは、使用する際に通常の登場ではなく、レイドを行うことを宣言し**レイド**を持たない指定のキャラクターの上に重ねることでレイドすることができます。

指定のキャラクターは**レイド**の右に書かれています。カッコの違いによって指定されているものが違います。

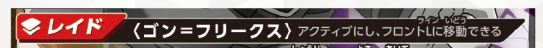
〈○○〉は「カード名が○○のカード」を表しています。

【特徴:○○】は「特徴に○○を持つカード」を表しています。

※手札からレイドする時は、そのカードの必要エネルギーを満たした上で、消費APの数だけAPを支払う必要があります。

※「登場させる」と書かれたカードの効果でレイドすることはできません。レイドできる効果は、「レイドさせる」と書かれています。

例)



🗡️ **レイド** をする時は以下の順番で処理をします。

- 1 指定のキャラクターの上に重ねる。
- 2 レイド元のカードが持っていた効果や受けていた効果が無くなる。
- 3 レストの場合、アクティブにする。
- 4 エナジーラインにある場合、フロントラインへ移動できる。
- 5 レイドしたキャラの **登場時** が発動する。

※ 🗡️ **レイド** を持つカードはレイドをさせずに登場させることもできますが、🗡️ **レイド** によって囲まれた部分の効果を失います。

フロントライン
エナジーライン



かさ
重ねてレイド状態に!



フロントへ



い どう か のう
アクティブにしてフロントラインに移動可能!

フィールドカードの登場

手札のフィールドカードを、自分のエナジーラインに登場させることができます。

まず、手札から登場させたいフィールドカードの必要エナジーを満たしているか確認します。

必要エナジーで示された色と数分のエナジーが、自分のエナジーラインに発生していなければなりません。

次に登場させたいフィールドカードの消費APを支払います。

APはアクティブのAPカードをレストにすることで支払うことができます。

最後に、手札から登場させたいフィールドカードを**エナジーラインにレスト**で登場させます。

※登場させる際、既にエナジーラインにカードが上限数(4枚)ある場合、登場させる前に、エナジーラインにあるカードをリムーブエリアに置いてから登場させます。上限数ではない場合、場のカードをリムーブエリアに置くことはできません。

※フィールドカードはフロントラインに登場させることはできません。

イベントカードの使用

手札のイベントカードを使用し、効果を発動させることができます。

まず、手札から使用したいイベントカードの必要エナジーを満たしているか確認します。

必要エナジーで示された色と数分のエナジーが、自分のエナジーラインに発生していなければなりません。

次に使用したいイベントカードの消費APを支払います。

APは、アクティブのAPカードをレストにすることで支払うことができます。

最後に、そのイベントカードの効果を発動します。効果を処理したあとはイベントカードは場外に置きます。

B: 場のカードの **起動メイン** 効果の使用

自分の場のカードの **起動メイン** と書かれた効果を、条件を満たすことで発動することができます。

ターン1 とあるものは、場にあるそのカード1枚につき1ターンに1回のみ発動することができます。

※なんらかの方法で **ターン1** の効果を使ったカードを場から移動させ、再び場に登場させた場合、別のカードとして扱うため、再び **ターン1** の効果を使えるようになります。

- | | | |
|----|---------------------------------|------------------------------|
| 例) | 起動メイン | 発動を宣言するだけで発動できます。 |
| | 起動メイン レストにする | アクティブのこのカードをレストにすることで発動できます。 |
| | 起動メイン 手札を1枚場外に置く | 自分の手札を1枚場外に置くことで発動できます。 |
| | 起動メイン APを1支払う | 1AP支払うことで発動できます。 |
| | 起動メイン このカードを退場させる | このカードを退場させることで発動できます。 |

複数の条件がある場合、そのすべてを満たさないと発動できません。

- | | | | | |
|----|--------------|---------------|----------------|--------------------|
| 例) | 起動メイン | レストにする | APを1支払う | このカードを退場させる |
|----|--------------|---------------|----------------|--------------------|

アクティブのこのカードをレストにし、1AP支払い、このカードを退場させることで発動できます。

4 アタックフェイズ

フロントラインにあるキャラクターで相手にアタックできるフェイズです。

アタックをしない場合は、このフェイズを終了します。

アタックフェイズの流れ

以下の順番にしたがって進めます。

アタックキャラクター指定タイミング

自分のフロントラインのアクティブのキャラクター1枚をアタックを行うキャラクターとして指定し、レストにして、相手プレイヤーにアタックします。**狙い撃ち** を持つキャラの場合、相手のフロントラインのキャラを指定しアタックできます。

アタックしたキャラクターの **アタック時** 等の「アタックをした時に発動する効果」がある場合、その効果を処理します。

ブロックキャラクター指定タイミング

アタックされたプレイヤーは自分のフロントラインのアクティブのキャラクター1枚を指定し、レストにすることでブロックを行い、アタック先をプレイヤーからそのキャラクターに変更することができます。

ブロックをしたキャラクターの **ブロック時** やアタックキャラクターの「ブロックされなかった時」等の効果がある場合、その効果を処理します。

※狙い撃ち等の効果により、アタックされているキャラがブロックを行っていない場合は **ブロック時** やブロックした時に発動する効果は発動しません。

次のページへ

アタックした先によって以下の処理をします。

【アタックした先がキャラクターの場合】

バトルが発生します。お互いのキャラクターのBPを比べ、結果により以下のAかBの処理を行います。

※バトルを行ってもそのキャラクターのBPは変動しません。

A:アタックしたキャラクターのBPがアタックされたキャラクターのBP以上の場合

アタックしたキャラクターがバトルに勝利、アタックされたキャラクターがバトルに敗北です。次の順番で処理を行います。

- ① アタックされたキャラクターを退場させます。
 - ② **退場時** 等の「退場したことによって発動する効果」を処理します。
 - ③ 自分の「バトルに勝利した時」等の効果を処理します。
- 例) **インパクト①** や「アタックしてバトルに勝利した時」等

B:アタックしたキャラクターのBPがアタックされたキャラクターのBP未満の場合

アタックされたキャラクターがバトルに勝利、アタックしたキャラクターがバトルに敗北です。次の順番で処理を行います。

- ① 自分の「アタックしてバトルに敗北した時」等の効果を処理します。
- ② 相手の「バトルに勝利した時」等の効果を処理します。

※アタックしたキャラクターはバトルに敗北しても退場しません。

AもしくはBの処理が終わると、バトル終了となり、以下の処理を行います。

- ・バトル終了時に発動する効果がある場合、その効果を処理します。
- ・このバトル中と指定された効果が無効になります。

【アタックした先が相手プレイヤーの場合】

相手に1ダメージを与えます。**ダメージ②** を持っている場合は2ダメージを与えます。

★プレイヤーがダメージを受けたときは★

ダメージを受けたプレイヤーは、そのダメージ数分、相手からライフエリアのカードを指定してもらい、それらをまとめてトリガーチェックします。

トリガーチェック後に相手のライフが0枚なら、自分が勝利します。

トリガーチェック

カードを表向きにし、トリガーがあるかどうかをチェックします。トリガーがあった場合、トリガーチェックしたプレイヤーは任意でそのトリガーの効果を発動させることができます。トリガーの効果の処理後、そのカードを場外に置きます。(トリガーがない場合も、場外へ置きます。)

※複数枚同時にトリガーチェックをした結果、複数のトリガーがあった場合はトリガーチェックをしたプレイヤーが望む順番で発動できます。発動したカードは効果処理後、場外に置き、残ったトリガーの効果を発動させます。

ほかにアタックしたいキャラクターがあるならアタックキャラクター指定タイミングに戻ります。

ほかにアタックしたいキャラクターがない場合、アタックフェイズを終了します。

5 エンドフェイズ

エンドフェイズは以下の順番で処理をします。

- 1 エンドフェイズ開始時に発動する効果があれば発動し、その効果を処理します。
- 2 自分の場のすべてのレストのキャラクター、フィールドをアクティブにします。
※APカードはアクティブにしません
- 3 自分の手札が9枚以上ある場合、8枚になるように手札を選んで残りをリムーブエリアに置きます。
- 4 「このターン中」と書かれた効果などが無効になります。

すべてが終わったら相手のターンになります。

● 複数の効果が同時に発動した時について

ゲーム中、効果が複数同時に発動した時は、その効果を持つカードのプレイヤーが望む順番で効果を処理できます。自分と相手の効果が同時に発動した場合は、そのターンを進行しているプレイヤー側の全ての効果を先に処理し、その後、ターンを進行していないプレイヤーの効果を処理します。

※効果を1つ処理した結果、新たな効果が発動した場合、まだ処理していない効果に含め、望む順で処理します。

● BPが0以下になった時について

場にあるキャラクターのBPが効果によって0以下になった時、そのキャラクターは退場します。

● レイド状態の場のキャラクターが場以外の場所に移動する時について

レイド状態のキャラクターが場以外の場所に移動する時は一番上のカードのみ指定された場所に移動し、レイド状態の下にあるカードは場外に置きます。この時、下にあったカードは「退場」として扱いません。

例)レイド状態のキャラクターを手札に戻す効果を使うと、上のカードのみ手札に戻り、下にあったカードは場外に置かれます。

● 退場について

「退場」とは、「退場させる」と記載されている効果や、BPが0以下になった時、バトルによって場のカードが場外に移動することを指します。「場外に置く」と記載されている効果や、手札やリムーブエリア等の場外以外の場所に置かれた場合は、「退場」として扱いません。

キーワード効果解説

<p>ステップ</p>	<p>自分の移動フェイズにフロントLからエネルギーLにも移動できる。 ※エネルギーLからフロントLに移動するキャラクターと同時に移動します。</p>
<p>狙い撃ち</p>	<p>相手のフロントLのキャラを指定してアタックでき、指定した場合、相手はブロックできない。 ※相手のフロントLのキャラがアクティブでもレストでも指定してアタックできます。 ※指定されたキャラのアクティブ、レストの状態は変わりません。 ※狙い撃ちによってアタック先に指定されたキャラはブロックしていないため、そのキャラのブロック時は発動しませんが、バトルは発生します。 ※「このキャラは効果で選ばれない」と記載があるキャラクターも、アタック先に指定できます。</p>
<p>2回アタック</p>	<p>このキャラがこのターン初めてアタックした時、アクティブにする。</p>
<p>2回ブロック</p>	<p>このキャラがこのターン初めてブロックした時、アクティブにする。</p>
<p>インパクト①</p>	<p>アタックしてバトルに勝利した時、相手プレイヤーに1ダメージ。 ※インパクト①を2回得た場合でも、インパクト①になります。</p>
<p>インパクト+1</p>	<p>インパクトの与えるダメージが+1され、インパクトを持たない場合、インパクト①を得る。</p>
<p>ダメージ②</p>	<p>このキャラがアタックで直接ダメージを与える時、代わりに2ダメージ。 ※ライフを2枚指定して、相手は指定された2枚をまとめてトリガーチェックします。 ※ダメージ②を2回得た場合でも、ダメージ②になります。</p>
<p>ダメージ+1</p>	<p>このキャラがアタックで直接ダメージを与える時、追加で1ダメージ。</p>
<p>インパクト無効</p>	<p>このキャラとバトルをしたキャラはこのバトル中、インパクトを失う。</p>

はつどう れい
発動タイミング例

とうじょうじ 登場時	カードが場に出た時に発動する効果。 トリガーによってレイドした時や効果等によっては相手のターンでも発動します。 また、カードの効果によって登場した時も発動します。
たいじょうじ 退場時	このカードが退場した時に発動する効果。
じ アタック時	このカードがアタックした時に発動する効果。
じ ブロック時	このカードがブロックした時に発動する効果。
じぶん ちゅう 自分のターン中	自分のターン中にのみ発動し続ける効果。
あいて ちゅう 相手のターン中	相手のターン中にのみ発動し続ける効果。

はつどう じょうけん
発動条件

以下は効果を発動させる条件の例です。

効果を発動させるためには、その効果に書かれているすべての条件を満たす必要があります。

ライン ばあい フロントラインにある場合	フロントラインにある時に効果が発動する。
ライン ばあい エナジーラインにある場合	エナジーラインにある時に効果が発動する。
レストにする	アクティブのこのカードをレストにすることで効果が発動する。
てふだ まいじょうがい お 手札をn枚場外に置く	自分の手札をn枚場外に置くことで効果が発動する。
しほら APをn支払う	自分がAPをn支払うことで効果が発動する。
たいじょう このカードを退場させる	このカードを退場させることで効果が発動する。
ターン1	各ターンごとに1回のみ発動できる効果。 ※同じカードが場に複数枚ある場合、そのカードごとに効果を発動できます。