hololive
OFFICIAL CARD GAME

オフィシャルルールブック
Ver1.00

© COVER

目　次

ホロライブOCGとは …… 03
カードの紹介 …… 04~07
　推しホロメンカード …… 04
　ホロメンカード …… 05
　サポートカード …… 06
　エールカード …… 07
場所の説明 …… 08
デッキの作り方 …… 09
ゲームの準備 …… 10
勝利条件 …… 11
カードの状態について …… 12
ゲームの進行 …… 13
　リセットステップ …… 14
　手札ステップ …… 15
　エールステップ …… 15
　メインステップ …… 16~22
　　ホロメンを出す …… 17
　　ホロメンをBloomさせる …… 18
　　サポートカードを使用する …… 19
　　推しホロメンの能力を使用する …… 20
　　ホロメンをコラボする …… 21
　　バトンタッチする …… 22
　パフォーマンスステップ …… 23~27
　　①アーツを使用するホロメンの決定 …… 24
　　②対象にする相手のホロメンを決定 …… 24
　　③使用するアーツを選択 …… 25
　　④ダメージの決定 …… 26
　　⑤ダウンとライフの減少の処理 …… 27
　特殊なタイミングで使用する能力 …… 28~30
　複数の能力が同時に発揮された際の処理 …… 31~32
　サポートカードの特殊なルール …… 33
　エンドステップ …… 34
用語集 …… 35

ホロライブOCGとは

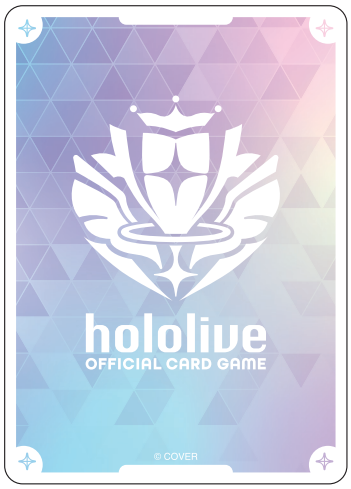
hololive OFFICIAL CARD GAMEは、
皆さまと共に創り、共に競う”きょうそう”をコンセプトにした
二人用対戦型のトレーディングカードゲームです。
プレイヤーの皆さまは彼女らのファンとなり、
自分の「推しホロメン」と様々なホロメンたちと共にステージをプロデュースします。
ホロメンへ「応援＝エール」を送り、
「ホロライブ・エクストリーマーカップ」の頂点を目指して、
共にホロライブの推し活＝「ホロ活」を追体験しましょう！



カードの紹介

推しホロメンカードについて

推しホロメンカードとは、デッキに入ることなく、対戦の最初から最後まで盤面に居続けてくれる特別なホロメンのカードです。
選んだカードによって使用できる推しスキル、SP推しスキル、ゲーム開始時のライフが決定します。
デッキの動きを決める非常に重要なカードです。



推しホロメンカードの裏面



● 推しスキル
このカードの能力です。
ホロパワーを消費することで能力を発揮します。

● SP推しスキル
このカードの能力です。
推しスキル同様にホロパワーを消費することで能力を発揮します。ゲーム中に一度しか使用できない分、強力な能力を発揮します。

● カード名
このカードの名称です。
カードの能力で名称を指定されている場合に参照します。

● ライフ
このカードを選んだ際に、この数値と同じ数だけライフが置かれた状態でゲームが始まります。

● 色
このカードの色です。
カードの能力で色を指定されている場合に参照します。

● レアリティ
カードの希少度を表します。

● カードナンバー
このカードの通し番号です。
ゲーム上では、同じナンバーのカードは、同一カードとして扱います。

ホロメンカードについて

ホロメンカードとはエールを受け取ることでアーツを繰り出すことのできるカードです。
カードごとに異なるステータスや能力を持っている対戦の中心になるカードです。



ホロメンカードの裏面





● カード名
このカードの名称です。
カードの能力で名称を指定されている場合に参照します。

● 色
このカードの色です。
カードの能力で色を指定されている場合に参照します。

● HP
このホロメンが持つ体力です。

● アーツ
このカードが持つアーツです。
エールを送ることで使用できます。

● エクストラ
カードが特殊な能力を持つ場合に表記されます。

● カードナンバー
このカードの通し番号です。
ゲーム上では、同じナンバーのカードは、
同一カードとして扱います。

● レアリティ
カードの希少度を表します。

● タグ
このカードが持つ特徴です。
カードの能力で#で指定されている場合に参照します。

● バトンタッチ
このカードがバトンタッチを
使用する際に必要なコストです。

● 特攻
このカードが特定の色のホロメンに対して
アーツを使用した際に数値が加算されます。

サポートカードについて

サポートカードとは、プレイヤーや自分のホロメンを助けてくれるカードです。
使いきりのカードもあれば、ステージに残り続けてホロメンをサポートしてくれるなど、能力はさまざまです。



サポートカードの裏面



●サポートカード種類アイコン

このカードが属する種類になります。
カードの能力でサポートカードの種類を指定されている場合に参照します。
種類は、「スタッフ」「アイテム」「イベント」「ツール」「マスコット」「ファン」があります。

●LIMITED

このカードがLIMITEDを持つ場合に表記されます。
LIMITEDを持つサポートカードは、1ターンにつき、1枚しか使用できません。

●カード名

このカードの名称です。
カードの能力で名称を指定されている場合に参照します。

●カード能力

このカードを使用した際に発揮される能力です。

●レアリティ

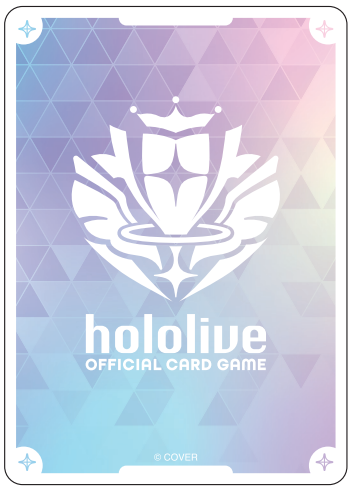
カードの希少度を表します。

●カードナンバー

このカードの通し番号です。
ゲーム上では、同じナンバーのカードは、同一カードとして扱います。

エールカードについて

エールカードとは、ホロメンカードに送って使用するカードです。
ホロメンカードのアーツを使用するのにエールが必要になります。
必要なエールの数が多いほど、強力なアーツを使用することができます。



エールカードの裏面



● カード名
このカードの名称です。
カードの能力で名称を指定されている場合に参照します。

● 色
このカードの色です。
アーツを使用する時や、カードの能力で色を
指定されている場合に参照します。

● レアリティ
カードの希少度を表します。

● カードナンバー
このカードの通し番号です。
ゲーム上では、同じナンバーのカードは、
同一カードとして扱います。

場所の説明

対戦で使用する場所です。以下の配置でカードを置きます。



❶ **ステージ**：センターポジション、コラボポジション、バックポジションを合わせてステージと呼びます。
ステージにはホロメンを6枚まで置くことができます。

❷ **推しポジション**：推しホロメンを置く場所です。
ここに置かれるホロメンは、ステージの枚数の制限には含まれません。

❸ **センターポジション**：ホロメンを置く場所です。
ここに置かれているホロメンをセンターホロメンと呼びます。

❹ **コラボポジション**：ホロメンを置く場所です。
ここに置かれているホロメンをコラボホロメンと呼びます。

❺ **バックポジション**：ホロメンを置く場所です。
ここに置かれているホロメンをバックホロメンと呼びます。

❻ **デッキ**：デッキを置く場所です。カードの裏面を上にして置きます。

❼ **ホロパワー**：ホロパワーを置く場所です。コラボをすることでカードが置かれ、
指定数アーカイブすることで推しホロメンのスキルを使用できます。

❽ **ライフ**：ライフを置く場所です。ライフがなくなるとゲームに敗北します。

❾ **エールデッキ**：エールデッキを置く場所です。カードの裏面を上にして置きます。

❿ **アーカイブ**：使用したカードや、ダウンしたホロメンを置く場所です。

デッキの作り方

デッキとは

特定のカードで構築された束のことをデッキと呼びます。
このゲームでは、ホロメンカードとサポートカードで構成された束をデッキ、
エールカードのみで構成された束をエールデッキと呼びます。

●デッキ

デッキは、ホロメンカード、サポートカードの2種で50枚のカードで組みます。
この時、同じカードナンバーのカードは、4枚まで入れることができます。

●エールデッキ

エールデッキは、エールカードのみの20枚で組みます。
エールカードは、同じナンバーのカードを何枚でも入れることができます。

ゲームの準備

対戦を始めるには、推しホロメンカード1枚、デッキ（50枚）、エールデッキ（20枚）と合わせて、ダメージマーカー、必要ならサイコロを用意します。
また、慣れていないうちは、プレイシートを使用することでスムーズにゲームを進行することができます。

1 **デッキ**をシャッフルし、裏向きにして**「デッキ」**の場所に置きます。

2 **エールデッキ**をシャッフルし、裏向きにして**「エールデッキ」**の場所に置きます。

3 **推しホロメンカード**を裏向きの状態にして**「推しポジション」**に置きます。

4 じゃんけんなどをして、**勝ったプレイヤー**が先攻か後攻を決定します。

5 デッキの上からカードを**7枚**引いて手札にします。

6 **1度だけ**手札を引き直すか、引き直さないか選べます。
手札に**Debutホロメン**が1枚もない場合は、**必ず引き直します。**
引き直す場合は、**以下の手順**❶～❸で手札を引き直します。
各手順内で先攻プレイヤーから順に行動を行います。

❶手札を全てデッキに戻し、シャッフルして**「7枚」**引いて手札にします。
引き直した手札にDebutがあれば、❷に進まずに引き直しを終了します。

❷手札にDebutホロメンがない場合、**もう一度**手札を引き直します。
引き直しは、**手札を全て公開**した後、手札を全てデッキに戻し、シャッフルします。
その後、デッキに戻した手札の枚数から**1枚少ない枚数**をデッキから引いて手札にします。
引き直した手札にDebutがあれば、❸に進まずに引き直しを終了します。

❸引き直した手札にDebutホロメンがない場合は、**❷を繰り返します。**

7 先攻プレイヤーから順に、手札から**Debutホロメン1枚**を選んで、**センターポジション**に裏向きで置きます。

8 手札に**Debutホロメン**か**Spotホロメン**がある場合、それを**バックポジション**に裏向きの状態で置くことができます。
（センターポジションと合わせて最大**6枚**まで）

9 「ライブ！スタート！」の掛け声と同時に、裏向きの状態の**推しホロメンカード**と**ホロメンカード**を**すべて**表向きにします。

10 **推しホロメンカード**に表記されている**ライフの数値**と同じだけ**エールデッキ**からカードを裏向きの状態で自分の**ライフ**に置きます。

11 先攻プレイヤーからターンを開始します。

勝利条件

プレイヤーは、以下の条件を満たすことでゲームに勝利することができます。

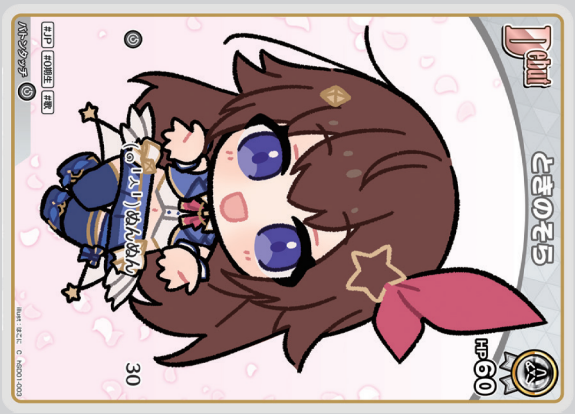
- **相手のライフを0にする。**
- **相手のデッキが0枚の状態で、**
  相手の手札ステップに相手がデッキからカードを引けない。
- **相手のステージ上に、推しホロメン以外のホロメンが1枚もない。**

カードの状態について

ホロメンは、特別な指定がない限り縦向きの状態でステージに出ます。
ホロメンが何らかの条件で横向きになった場合、それを「お休みしている」と呼び、
リセットステップで縦向き（アクティブ）にすることができます。



縦向き



横向き（お休みしているホロメン）

＜お休みしているホロメンができないこと＞

- アーツの使用
- コラボ
- バトンタッチ

※バトンタッチは、センターホロメンと指定したバックホロメンの両方が縦向き（アクティブ）である必要があります。

＜お休みしているホロメンができること＞

- ホロメンのBloom
- 能力による移動や交代

ゲームの進行

リセットステップ

- 自分のお休みしているホロメンをアクティブにします。
- 自分のコラボホロメンをバックポジションに移動し、お休みさせます。
- 自分のセンターホロメンがいない場合、お休みしていないバックホロメンから1人を選んでセンターポジションへ移動します。

手札ステップ

- デッキからカードを1枚引いて手札にします。

エールステップ

- エールデッキの上のカード1枚を確認して、自分のホロメンに送る（付ける）。

メインステップ

以下の行動を任意の順番で好きなだけ（可能な限り）行うことができます。

- **ホロメンを出す**
- **ホロメンをBloomする**
- **ホロメンをコラボする**
- **推しホロメンの能力を使用する**
- **サポートカードを使用する**
- **バトンタッチする**

パフォーマンスステップ

任意の順番でアーツを使用できます。

- **センターホロメンのアーツを使用する**
- **コラボホロメンのアーツを使用する**

エンドステップ

- [このターンの間]と書かれた能力などが無効になります。
- 自分のセンターホロメンがいない場合、お休みしていないバックホロメンから1人を選んでセンターポジションへ移動します。

相手プレイヤーのターンに移り、新たなターンを始めます。

リセットステップ

お互いの最初のターンではスキップします。



●お休みしているホロメンをアクティブにする。
自分のステージにいるお休みしているホロメンを
縦向き（アクティブ）にします。

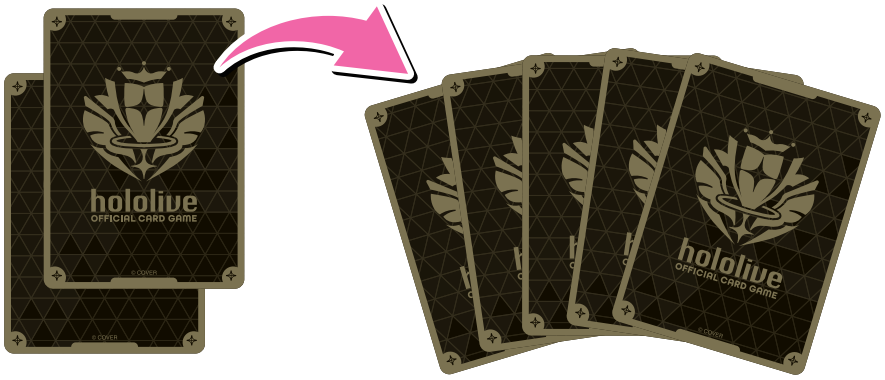


●自分のコラボホロメンをバックポジションへ移動する。
コラボホロメンをバックポジションへ移動します。
そして移動させたホロメンを横向き（お休み）にします。

●センターポジションにホロメンを移動する。
自分のセンターホロメンがいない場合、お休みしていないホロメン1人を選び、
バックポジションからセンターポジションへ移動させます。
この時、お休みしているホロメンしか自分のステージにいない場合、お休みしている
ホロメンの中から1人を選んでセンターポジションへ移動します。

手札ステップ

手札ステップでは、デッキから手札を補充します。



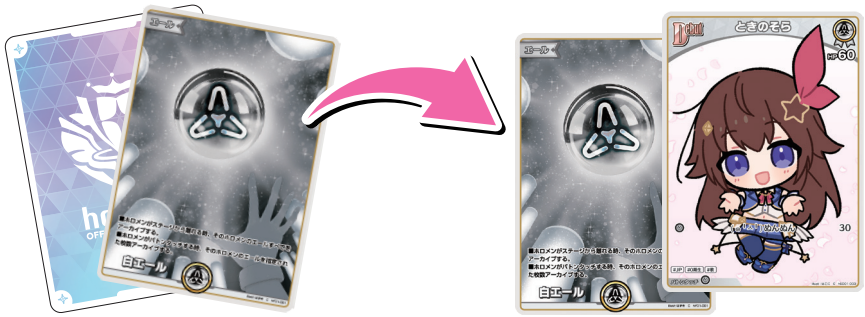
デッキ　　手札

●デッキの一番上のカード1枚を自分の手札に加えます。

※デッキのカードが0枚の状態で、自分の手札ステップで
デッキからカードが引けなかった場合、自分はゲームに敗北します。

エールステップ

エールステップでは、アーツを使用するのに必要なエールを自分のホロメンへ送ることができます。
エールデッキにカードが無い場合は、エールを送らずにメインステップに進みます。



エールデッキ　　ステージのホロメン

以下の順番で行います。

1	**エールデッキ**の一番上のカード**1枚**を表にして確認する。
2	**表にしたエールカード**を送りたいホロメン**1人**を選ぶ。
3	選んだホロメンに、**表にしたエールカード**を送る。

※エールデッキにカードが1枚もない場合は、エールを送ることはできませんが、ゲームに敗北はしません。
そのまま次のステップに進みます。

メインステップ

メインステップでは、以下の行動を任意の順番で行うことができます。

- **ホロメン**を出す
- ホロメンを**Bloom**させる
- **サポートカード**を使用する
- 推しホロメンの**能力**を使用する
- ホロメンを**コラボ**させる
- **バトンタッチ**する

行動が終わったらパフォーマンスステップに移行します。

ホロメンを出す

手札からDebutホロメン、Spotホロメンをバックポジションに出せます。
1ターンに何回でも出せますが、ステージに出せるホロメンは、推しホロメンを除き、センターホロメンとコラボホロメンを含めて最大で6人までです。
また、1stホロメン、2ndホロメンをいきなりバックポジションに出すことはできません。



Debutホロメン



Spotホロメン

○



1stホロメン



2ndホロメン

×

ホロメンをBloomさせる

ステージにいるホロメンはBloomすることができます。
Bloomは、各ターンにホロメン1人につき、それぞれ1回まで行うことができます。
また、そのホロメン自身がステージに出たターンとお互いの最初のターンでは
Bloomを行うことはできません。

ステージにいるホロメンと同名のホロメンを重ねていくことを
「Bloom」と呼びます。Bloomすることで**より強力な**ホロメンになります。

Bloomする際は、「Bloomレベル」が**Debut→1st→2nd**のように**順番**になっている必要があります。ただし、Bloomレベルが1st、2ndのホロメンは**1st→1st**のように**同じレベル**にBloomすることができます。

「Bloom」した場合も、Bloom前のホロメンについていた
「エールカード」「サポートカード」「重なっていたホロメン」「ダメージ」
「そのホロメンにかかっている状態（お休み状態など）」は**すべて引き継がれます。**





●Buzzホロメン

ホロメンカードの中には、「Buzz」を持つ「Buzzホロメン」が存在します。
「Buzzホロメン」は、カード上に「Buzz」を表すラインが明記されています。
また、「Buzzホロメン」も通常のホロメンと同様にBloomレベルがあり、
表記されているレベルとして扱います。

※hSD01-006「ときのそら」のBloomレベルは「1st」になります。



●Spotホロメン

ホロメンの中には、「Spot」と表記された「Spotホロメン」が存在します。
「Spotホロメン」はどのBloomレベルのホロメンにもBloomすることができず、
どのBloomレベルのホロメンからもBloomできません。

以下の条件に当てはまる場合は、Bloomをすることができません。

- **1stホロメンからDebutなど、Bloomレベルが下がる場合**
- **Bloomする先のホロメンのHPが受けているダメージより少ない場合**
- **お互いの最初のターン**
- **そのターンに出たばかりのホロメン**
- **DebutホロメンからDebutホロメンへのBloom**

サポートカードを使用する

サポートカードの例


スタッフ


イベント


マスコット

●サポートカードの使用とは

手札にあるサポートカードを何枚でも使用することができます。
サポートカードは、基本的に使用されたらアーカイブに置かれますが、使用することでホロメンに付けられ、能力を発揮するものもあります。

●サポートカードの種類について

サポートカードは、**「スタッフ」「アイテム」「イベント」「ツール」「マスコット」「ファン」**の**6種類**あります。

●使用した後にアーカイブされるサポートカード

「スタッフ」「アイテム」「イベント」の3種類のサポートカードは、使用した際に表記されている能力を発揮した後、**アーカイブ**されます。

●使用したらホロメンに付くサポートカード

「ツール」「マスコット」「ファン」の3種類のサポートカードは、使用することでステージ上のホロメンに**付ける**ことができます。
付けられたサポートカードは、ホロメンについている間、表記されている能力を発揮します。

また、**「ツール」「マスコット」**は、ホロメン1人に対して各種**それぞれ1枚まで**しか付けることはできませんが、**「ファン」**は、ホロメン1人に対して**何枚でも**付けることができます。

※一度ホロメンに付けたサポートカードは、任意で別のホロメンや、別のサポートカードに付け替えたりすることはできません。

●「LIMITED」を持つサポートカード

「LIMITED」と表記されているカードは、**1ターンにつき、1枚まで**しか使用できません。
カードの名称が異なるカードであっても同じターンには使用できません。

※LIMITEDカードは、先攻プレイヤーの最初のターンでも使用することができません。

「スタッフ」「アイテム」「イベント」は使用後にアーカイブされる



「ツール」「マスコット」「ファン」はステージ上のホロメンに付けられる



推しホロメンの能力を使用する

●「推しスキル」「SP推しスキル」の使用

推しホロメンの能力である「推しスキル」「SP推しスキル」は、
ホロパワーを指定されている数だけアーカイブすることで使用することができます。

「推しスキル」「SP推しスキル」ともに強力ですが「SP推しスキル」は、
ゲーム中に一度しか使用できないより強力な能力です。

能力で指定されている数のホロパワーをアーカイブすることで
使用することができます。

また、ホロパワーをアーカイブする際は、
新しく置かれているホロパワーからアーカイブします。

**推しホロメンのスキルの中には、メインステップ以外にもスキルに指定された
タイミングで使用できるものも存在します。**

※[ターンに1回]や[ゲームに1回]と表記されている能力は、それぞれターンに1回、
ゲームに1回までしか使用することができません。



アーカイブするホロパワーの数
「ホロパワー：－1」の場合、ホロパワーを1つ
アーカイブする。



**ホロパワーをアーカイブする際は、
新しく置かれているホロパワーから
アーカイブします。**

ホロメンをコラボする

●「コラボ」とは

「コラボ」は、バックホロメンをコラボポジションに移動することで
行うことができます。
「コラボ」することでホロパワーを溜めることができ、さらにセンターポジションと
同様にアーツを使用することができます。
溜めたホロパワーをアーカイブすることで推しホロメンの
「推しスキル」「SP推しスキル」を使用することができます。
以下の順番で行います。

1	デッキの**一番上のカード1枚**を裏向きの状態で、**ホロパワー**に置きます。
2	**バックポジション**にいるホロメンを**コラボポジション**へ移動させます。

※お休みしているホロメンは、コラボすることはできません。
※デッキが0枚でホロパワーを置けない場合、コラボすることはできません。
※コラボできるホロメンがいなければ、ホロパワーを置くことはできません。



バトンタッチする

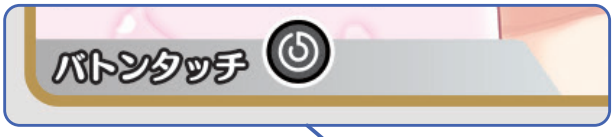
●「バトンタッチ」とは

「バトンタッチ」をすることでセンターポジションとバックポジションのホロメンを入れ替えることができます。
センターホロメンに表記されているバトンタッチのコストと同じだけエールをアーカイブすることで「バトンタッチ」をすることができます。
以下の順番で行います。

1	**センターホロメン**に表記されている**バトンタッチのコスト**と同じだけそのホロメンからエールを**アーカイブ**します。
2	**センターポジションのホロメン1人**と**バックポジションのホロメン1人**を入れ替えます。

※バトンタッチは、センターホロメンと指定したバックホロメンの両方が縦向き（アクティブ）である必要があります。
※必要な枚数エールをアーカイブできない場合は、バトンタッチできません。
※能力やサポートカード以外のバトンタッチはターンに1回しか行えません。

バトンタッチのコストの数
（画像の場合、アーカイブするエールは1枚）





パフォーマンスステップ 1

先攻の1ターン目ではスキップします。

●パフォーマンスステップとは

センターホロメンとコラボホロメンのアーツを使用することができます。アーツを使用することで相手のホロメンへダメージを与えることができます。
パフォーマンスステップは、下記の流れに沿って進行します。

1	アーツを使用する**ホロメン**の決定
2	対象にする**相手のホロメン**を決定
3	**使用するアーツ**を選択
4	**ダメージ**の決定 ・アーツの特攻の処理 ・アーツの能力の発揮
5	**ダウン**と**ライフの減少**の処理 ・ホロメンがダウンした場合 ・プレイヤーのライフが減少した際の処理

アーツの処理が終わり、アーツを使用できるホロメンが残っているなら①へ移行します。いないならエンドステップへ移行します。

パフォーマンスステップ 2

❶ アーツを使用するホロメンの決定

自分のセンターホロメンかコラボホロメンからアーツを使用するホロメンを
1人選択します。アーツを使用しないことも選択することができます。
その場合は、次のエンドステップに移行します。

※先攻の1ターン目は、アーツを使用することができません。
※お休みしているホロメンは、アーツを使用することができません。

❷ 対象にする相手のホロメンを決定

アーツの対象にする相手のセンターホロメンかコラボホロメン1人を選択します。



パフォーマンスステップ 3

❸使用するアーツを選択

①にて選択したホロメンのアーツ1つを選択します。
ただし、アーツを使用するにはエールが必要になります。



例：白エール1枚と緑エール2枚が付いているAZKi

●アーツを使用する

アーツを使用するには、アーツに表記されているエールと同じだけのエールが必要になります。また、アーツを使用しても付いているエールは付けたままにします。

アーツに必要なエール
〔デスティニーソング〕を使用するには、緑エールが2枚と無色エール1枚の合わせて3枚のエールが必要になります。

※無色エール
無色エールは、色を問わずに1枚のエールが必要なことを表します。

アーツ名
このアーツの名称です。

基本値
このアーツで与えるダメージの基本値です。



能力テキスト
ここのテキストをアーツの能力として発揮します。

特攻アイコン
アーツの対象にした相手のホロメンの色と特攻アイコンが一致した場合、基本値にダメージが加算されます。

パフォーマンスステップ 4

❹ ダメージの決定

アーツは下記の順番に処理を行い、ダメージの決定をします。

1	**使用したアーツ**に能力があるならその**能力を発揮**します。
2	**特攻の色**を確認し、相手のホロメンの色と一致しているならその**数値を加算**します。

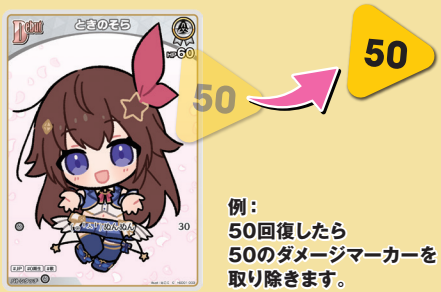
ダメージが決定したら②で選択した相手のホロメンにダメージを与えます。ホロメンがダメージを受けたら、その上にダメージマーカーをその値と同じだけ置きます。

例：
50ダメージ受けたら、
50ダメージマーカーを置きます。



●回復

カードの能力で「回復」させると表記されているものがあります。回復することで、ダメージを受けているホロメンの上にあるダメージマーカーを取り除くことができます。ダメージ以上に回復をしてもHPが増えることはありません。



例：
50回復したら
50のダメージマーカーを
取り除きます。

特攻の計算について

hSD01-011〈AZKi〉のアーツ〔SorAZ グラビティ〕を相手の**青のホロメン**に使用した場合、アーツの**特攻**と一致するので、**基本値60**に、**特攻の値50**が**加算**され、与えるダメージが**110**になります。





パフォーマンスステップ 5

⑤ ダウンとライフの減少の処理

ホロメンがHP以上のダメージを受けた場合、そのホロメンはダウンします。
ダウンしたホロメンは、アーカイブに置かれます。



● ダウン

ホロメンが自身のHP以上のダメージを受けた場合、そのホロメンはダウンし、ダウンしたホロメンは重なっているホロメンも含めて、アーカイブに置かれます。
この時、そのホロメンに付けられていたカード（エールやサポートカード）もアーカイブに置かれます。
その後、ホロメンがダウンしたプレイヤーは、自分のライフを1つ減らします。



● ライフの減少

・ライフが減ったプレイヤーは、「ライフ」に置かれている一番上のカード1枚を表向きにします。
・表向きにしたエールを自分のホロメン1人を選んでそのホロメンに送ります。

※ライフが1枚もなくなったプレイヤーは、その時点でゲームに敗北します。

● ダウン処理について

ダウンが確定したホロメンは、以下の順番でルール処理を行います。
ステージ上にダウンしたホロメンが複数いる場合は、1人ずつ処理を行います。

1	**「ダウンした時」「ダウンさせた時」**の能力を発揮します。
2	**ダウンしたホロメン**と、そのホロメンに**付いているカード全て**を**アーカイブ**します。

● ライフの減少について

全てのホロメンのダウン処理を行った後、ライフの上から1枚を表向きにして、自分のステージのホロメンを選びエールを送ります。
ダウン処理を複数回行っていた場合、この処理をダウン処理を行った回数分行います。

特殊なタイミングで使用する能力

●特殊なタイミングで使用する能力について

カードの能力は、ギフト、ブルームエフェクト、コラボエフェクトの他に特定のタイミングで使用する能力が存在します。
ここでは、パフォーマンスステップ中に特殊なタイミングで使用する能力について説明します。

●パフォーマンスステップ

1	アーツを使用する**ホロメン**の決定
2	**使用するアーツ**の決定
3	アーツの対象にする**相手のホロメン**の決定
4	**アーツ能力**の発揮
5	**特攻**のチェック
6	**アーツダメージ**の数値の決定
7	対象のホロメンへ**アーツダメージを与える**
8	ホロメンのダウン処理／1～7で発揮して待機している能力の解決

●「アーツを使う時」

この表記の能力は、**2 のタイミング**で発揮します。
主にエールとして扱う能力を持つサポートカードの能力が該当します。





●「アーツを使った時」

この表記の能力は、該当するホロメンがアーツを使用した際、**8** で発揮します。
（ダウン処理が行われる場合は、**ダウン処理が終わった後**に発揮します。
複数の能力が発揮した際の処理は31ページへ）





●「ダメージを受ける時」

この表記の能力は、該当のホロメンが受けるダメージが確定し、**ダメージを受ける際**に発揮します。
パフォーマンスステップでは主に **5** と **7** **のタイミング**で**特殊ダメージ、アーツダメージを受ける前**に **8** を待たず能力を解決します。
その他のタイミングでもダメージを受ける際、同じように発揮します。





●「ダメージを受けた時」

この表記の能力は、該当するホロメンが**ダメージを受けた際**に発揮します。
パフォーマンスステップでは、**5** **や** **7** **のタイミング**でダメージを受けた場合、**8** で能力を解決します。
また、上記以外のタイミングで条件を満たした場合も同じように能力が発揮します。



●「ダウンさせた時」

この表記の能力は、該当カードが**相手のホロメンをダウンさせた際**に発揮します。
パフォーマンスステップでは、主に **5** や **7** **のタイミング**でダメージを受けて**ホロメンのHPが0**になった場合、**8** **のタイミング**で、ルール処理として優先される**「ダウン処理」**の中で能力を解決します。
上記以外のタイミングでもダウン処理が発生した際に発揮します。





●「ダウンした時」

この表記の能力は、該当するホロメンが**ダウンした際**に発揮します。
パフォーマンスステップでは、主に **5** や **7** **のタイミング**でダメージを受けて**ホロメンのHPが0**になった場合、**8** **のタイミング**で、ルール処理として優先される**「ダウン処理」**の中で能力を解決します。
また、上記以外のタイミングでもダウン処理が発生した際に発揮します。





●「サイコロを振る時」

この表記の能力は、**5** 等で該当する能力でサイコロを振る際に、**サイコロを振る前**に発揮します。



●「サイコロを振った時」

この表記の能力は、**5** 等で該当する能力で**サイコロを振った際**に発揮します。振ったサイコロの目によって**数値や能力が決定する前**に、その能力が発揮します。
発揮された能力によってサイコロの目が変動した場合は、変動した数値を振ったサイコロの目として扱います。
また、パフォーマンスステップ以外のタイミングでも条件を満たした場合に能力が発揮します。



複数の能力が同時に発揮した際の処理

Ⓐ［hBP01-114〈石の斧〉とhBP01-119〈ジョブズ〉が付いているhBP01-032〈アキ・ローゼンタール〉］

Ⓐが相手のホロメンに対してアーツ「アロ～ナ！」を使用しました。

ホロメンに付いているカード

②hBP01-114〈石の斧〉
アーツを使った時、このホロメンに特殊ダメージ10を与える。

③hBP01-119〈ジョブズ〉
アーツを使った時、自分のホロメン1人のHP10回復。



能力の処理

〈石の斧〉と〈ジョブズ〉が持つ**“アーツを使った時”**能力が発揮します。
ターンプレイヤーは〈アキ・ローゼンタール〉のアーツダメージを与えた後に、
〈石の斧〉と〈ジョブズ〉の能力を**好きな順番で**それぞれ解決します。

重要なルール

ターンプレイヤーの能力が**複数待機している場合**、ターンプレイヤーが
好きな順番で待機している能力を解決することができます。

Ⓐがアーツ「皆さん、待っ鷹ね？」でⒷにダメージを与えました。

Ⓐ［hBP01-120〈がんも〉が付いているhBP01-056〈鷹嶺ルイ〉］
Ⓑ［hBP01-116〈うぱお〉が付いているhBP01-009〈天音かなた〉］

①hBP01-056
〈鷹嶺ルイ〉

②hBP01-120
〈がんも〉
アーツを使った時、
自分のデッキを1枚引く。



③hBP01-009
〈天音かなた〉

④hBP01-116
〈うぱお〉
ダメージを受けた時、
相手のセンターホロメンに
特殊ダメージ20を与える。



能力の処理

・〈がんも〉の“アーツを使った時”能力
・〈うぱお〉の“ダメージを受けた時”能力
上記の2つの能力が発揮するため、**先にターンプレイヤーが**〈がんも〉の能力を解決し、
その後、非ターンプレイヤーが〈うぱお〉の能力を解決します。

重要なルール

両プレイヤーで自身が解決できる能力が待機している場合、以下の順番で解決します。
❶ターンプレイヤーが自身の能力を全て解決する。
❷非ターンプレイヤーが自身の能力を全て解決する。

Ⓐがアーツ「皆さん、待っ鷹ね?」を使用し、Ⓑをダウンさせました。

Ⓐ【hBP01-120〈がんも〉が付いているhBP01-056〈鷹嶺ルイ〉】
Ⓑ【hBP01-038〈兎田ぺこら〉】 Ⓒ【hBP01-004〈兎田ぺこら〉】

Ⓐ

①hBP01-056〈鷹嶺ルイ〉

②hBP01-120〈がんも〉
アーツを使った時、自分のデッキを1枚引く。



Ⓑ



③hBP01-038〈兎田ぺこら〉

Ⓒ



④hBP01-004〈兎田ぺこら〉
自分のホロメンがダウンした時に使える：自分のダウンしたホロメン1人の緑エールすべてを、自分の他のホロメンに割り振って付け替える。

能力の処理

優先されるルール処理「ダウン処理」が発生するため、以下の順番で解決します。
❶**非ターンプレイヤーのDebutホロメン〈兎田ぺこら〉のダウン処理が発生します。**
❷**ダウン処理中に推しホロメン〈兎田ぺこら〉の推しスキル「野兎たち～」を使用できます。**
❸**Debutホロメン〈兎田ぺこら〉のダウン処理後、〈がんも〉の"アーツを使った時"能力を解決します。**

重要なルール

アーツダメージを与えた後、ホロメンがダウンしていた場合は以下の順番で解決します。
❶**それぞれのプレイヤーは"ダウンさせた時"能力や"ダウンした時"能力などを解決します。**
❷**「ダウン処理」でダウンしているホロメン全てをアーカイブし、ライフを減らす。**
❸**待機している"アーツを使った時"能力などを解決します。**

ⒶがⒷに対してアーツ「あらあら」を使用しました。

Ⓐ【hBP01-114〈石の斧〉とhBP01-119〈ジョブズ〉が付いているBP01-034〈アキ・ローゼンタール〉】
Ⓑ【hBP01-116〈うぱお〉が付いているhBP01-009〈天音かなた〉】

Ⓐ

②hBP01-114〈石の斧〉
アーツを使った時、このホロメンに特殊ダメージ10を与える。

③hBP01-119〈ジョブズ〉
アーツを使った時、自分のホロメン1人のHP10回復。



①hBP01-034〈アキ・ローゼンタール〉

Ⓑ

④hBP01-009〈天音かなた〉

⑤hBP01-116〈うぱお〉
ダメージを受けた時、相手のセンターホロメンに特殊ダメージ20を与える。



能力の処理

❶**〈石の斧〉"アーツを使った時"能力**
❷**〈ジョブズ〉"アーツを使った時"能力**
❸**〈うぱお〉"ダメージを受けた時"能力**
上記の3つの能力が発揮します。ターンプレイヤーが❶と❷の能力を好きな順番で解決し、その後、非ターンプレイヤーが❸の能力解決します。

【例】ターンプレイヤーが最初に❷の能力で〈アキ・ローゼンタール〉のHPを回復した場合

〈ジョブズ〉の❷の能力の解決後、新たに「❹**〈石の斧〉の"回復した時"能力**」が発揮します。
ターンプレイヤーは待機している❶と❹の2つの能力から**好きな順番**でそれぞれ解決し、その後、非ターンプレイヤーの能力を解決します。

サポートカードの特殊なルール

●付けられたサポートカードについて

サポートカードの「マスコット」「ツール」「ファン」は、使用することで、ホロメンに付けることができます。
付けられたカードは、何らかの能力によって外されるか、付けられたホロメンがダウンするまで付けられた状態になります。

●「ファン」が付いているホロメンの名称が変わった場合について

サポートカードは、何らかの能力によって外されるか、付けられたホロメンがダウンし、アーカイブされるまで付けられた状態になります。
「ファン」は、上記以外に付けられているホロメンの名称が何らかの能力により変更され、「ファン」が持つ能力の“このファンは、自分の〇〇だけに付けられ、”と表記されている部分が満たせない状態になった場合、その「ファン」はアーカイブに置かれます。



hBP01-124〈開拓者〉が付けられている**hSD01-013〈SorAZ〉**が**hSD01-006〈ときのそら〉**に**Bloom**した場合、**hSD01-013〈SorAZ〉**のエクストラ能力によって**〈AZKi〉**として扱う能力がなくなります。その結果、**hBP01-124〈開拓者〉**の付ける対象としての**条件に合わなくなる為、** **hBP01-124〈開拓者〉**が**アーカイブ**に置かれます。

エンドステップ

エンドステップでは、次のターンに向けた処理を行います。

●発揮している能力を無効にする

[このターンの間] のように発揮したターンの間のみと書かれた能力などが無効になります。

●センターポジションにホロメンを移動する

センターホロメンがいない場合、お休みしていないホロメン1人を選び、バックポジションからセンターポジションへ移動させます。
この時、お休みしているホロメンしか自分のステージにいない場合は、お休みしているホロメンの中から1人を選んでセンターポジションへ移動します。
コラボポジションにしかホロメンがいない場合は、センターポジションに移動はさせず、そのままの状態でこの処理を終了します。

用語集

ここでは、カードの能力で表記されている用語を紹介します。

ホロメン ―― ホロメンカードを指します。

エール ―― エールカードを指します。

センターホロメン ―― センターポジションに置かれているホロメンを指します。

コラボホロメン ―― コラボポジションに置かれているホロメンを指します。

バックホロメン ―― バックポジションに置かれているホロメンを指します。

ブルームエフェクト ―― ブルームエフェクトを持つホロメンがBloomして場に出た際に発揮する能力です。

コラボエフェクト ―― コラボエフェクトを持つホロメンがコラボをした際に発揮する能力です。

ギフト ―― ギフトを持つホロメンがステージにいる間、常に発揮する能力です。
ギフトの能力の中には、特定のタイミングだけ発揮するものもあります。

ダメージマーカー ―― ホロメンが受けているダメージを表すために使用します。

デッキをX枚引く ―― デッキの一番上のカードX枚を手札に加えることを指します。
その際、1枚ずつカードを移動します。

送る ―― エールをホロメンに付けることを指します。

アーカイブする ―― アーカイブ以外の場所からアーカイブにカードを置くことを指します。

手札に戻す ―― ステージやアーカイブから手札にカードを移すことを指します。

移動 ―― カードが置かれている場所が移ることを指します。

重なっているホロメン ― 対象に重なっているホロメンを指します。
重なっているホロメンを数える場合は、一番上に置かれているホロメンを除いた枚数を数えます。
ホロメンは、Bloomすることによって重ねられます。

公開する ―― 非公開領域にあるカードを確認し、その中から特定のカードを抜き出し、自分と相手のプレイヤーが確認することを指します。
公開中のカードは、元の領域のカードとして扱います。

シャッフルする ―― 対象の並び順をランダムな状態にする時に使用します。
主に、デッキ、エールデッキのカードを確認した際に使用します。

用語集

ライフ-1 ——— 対象のプレイヤーのライフを1少なくすることを指します。
ライフが減ったプレイヤーは、ホロメンがダウンした時と同様にライフを表にしてホロメン1人にそのエールを送ります。

減るライフ-1 ——— 対象のプレイヤーの減るライフを1少なくすることを指します。

アーツ+X ——— アーツの能力で数値が加算されることを指します。

〈〉 ——— カード名を指定する時に使用されます。

回復 ——— 回復する数値と同じだけホロメンに置かれているダメージマーカーを取り除くことを指します。

特殊ダメージ ——— アーツの基本値以外で与えられるダメージを指します。
ダメージを軽減する効果もアーツによるダメージ同様に軽減されます。

HPをXにする ——— 対象のホロメンのHPの値がXになる様にダメージマーカーを置く、または取り除くことを指します。
この能力は、ダメージを与える能力にも、回復する能力にも該当しません。

ダメージを受けない ——— 対象のホロメンがダメージを受けなくなることを指します。
受けるダメージの値に関わらずその値を0にします。

受けるダメージ-X ——— ダメージを受ける際に、その値をXの数値と同じだけ軽減することを指します。

〈(名称)〉としても扱う ——— カードが持つ名称を参照する際に、本来持つカード名とは別に〈名称〉をカード名に持つカードとしても扱うことを指します。

交代 ——— カードの能力でセンターホロメンやコラボホロメンと、バックホロメンのカードの場所が入れ替わることを指します。
この際、バトンタッチのコストの支払いはいりません。
また、それぞれに影響している状態も引き継ぎます。