東方零次元

TOUHOU ZERO-JIGEN

ルールブック

目次

本書は対戦カードゲーム「東方零次元」の基本的なルールや、ゲームに関するヒントを記したものです。

目次

ゲームの概要 ……2
カードの見方 ……3
プレイシートの見方 ……8
デッキについて ……11
ターンの流れ ……12
フェイズの詳細（1）……13
フェイズの詳細（2）……14
フェイズの詳細（3）……15
スタックとタイミング ……16
優先権 ……18
コスト ……19
カードのプレイ ……21
移動と起動効果 ……23
バトル ……24
プランゾーン ……27
テキストシンボル ……28
キーワード能力 ……29
ルールエフェクト ……30
デッキ構築のヒント ……31
プレイングのヒント ……33
テクニック ……35

ゲームの概要

東方零次元とは

東方零次元はサークル上海アリス幻樂団さまより
発表されている『東方 Project』と、
株式会社ブロッコリーさまより発表されている
『ディメンション・ゼロ』の二次創作カードゲームです。

ゲームの目的

東方零次元は２人で対戦するカードゲームです。
それぞれのプレイヤーは自分で構築した 40 枚の
デッキを使用します。先に相手に 7 点のスマッシュを
与えるか、相手の山札を 0 枚にすることで勝利します。

カードはその特徴に応じて色を持っており、
全部で 5 種類（赤黒青白緑）の色が存在します。

５つの色

赤

対戦相手やユニットに直接ダメージを与えるカードが多く、
とても攻撃的です。

黒

相手の手札やユニットの破壊、墓地を利用するなど、
高いコントロール力が強みです。

青

ドローや山札操作、ユニットの特殊移動など
テクニカルな効果を持つカードが多いです。

白

相手の行動の阻害やユニットのパワー増強に優れ、
堅実な戦いを得意とします。

緑

エネルギーの扱いを得意とし、
ユニット同士のバトルにも優れています。

カードの見方

ユニットカード

ユニットは「東方 Project」に登場するキャラクター達を
表したカードです。ユニットはプレイされた後、
バトルスペースのスクエアに置かれます。

カードの見方

ベースカード

ベースは「東方 Project」に登場する場所や建物を
表したカードです。ベースはプレイされた後、
ベーススペースのスクエアに置かれます。

カードの見方

ストラテジーカード

ストラテジーはキャラクター達の持つスペルカード・技能や、
幻想郷で起きた出来事を表すカードです。
ストラテジーは使い捨てで、プレイされた後効果を発揮し、
墓地に置かれます。

カードの見方

①カード名
このカードの名前です。

②使用コスト
このカードをプレイする時に支払うエネルギーです。

③移動コスト
このユニットを移動する時に支払うエネルギーです。
（詳しくは「14. コストの支払い」参照）

④タイミング
このカードをプレイできるタイミングです。
ノーマル、クイック、バトルの３種類があります。

⑤属性
このカードの属性です。

⑥カードの種類
ユニット、ベース、ストラテジーがあります。

⑦テキスト
このカードの能力と効果です。

⑧フレーバー
世界観をイメージさせる文章です。ゲームには使用しません。

カードの見方

⑨パワー

このユニットの戦闘能力です。高いほどバトルで有利になります。
（詳しくは「13. バトル」参照）

⑩スマッシュ

このユニットの占領能力です。高いほどゲームの勝利に貢献します。
（詳しくは「12. フェイズの詳細 (3)」参照）

●カード名について

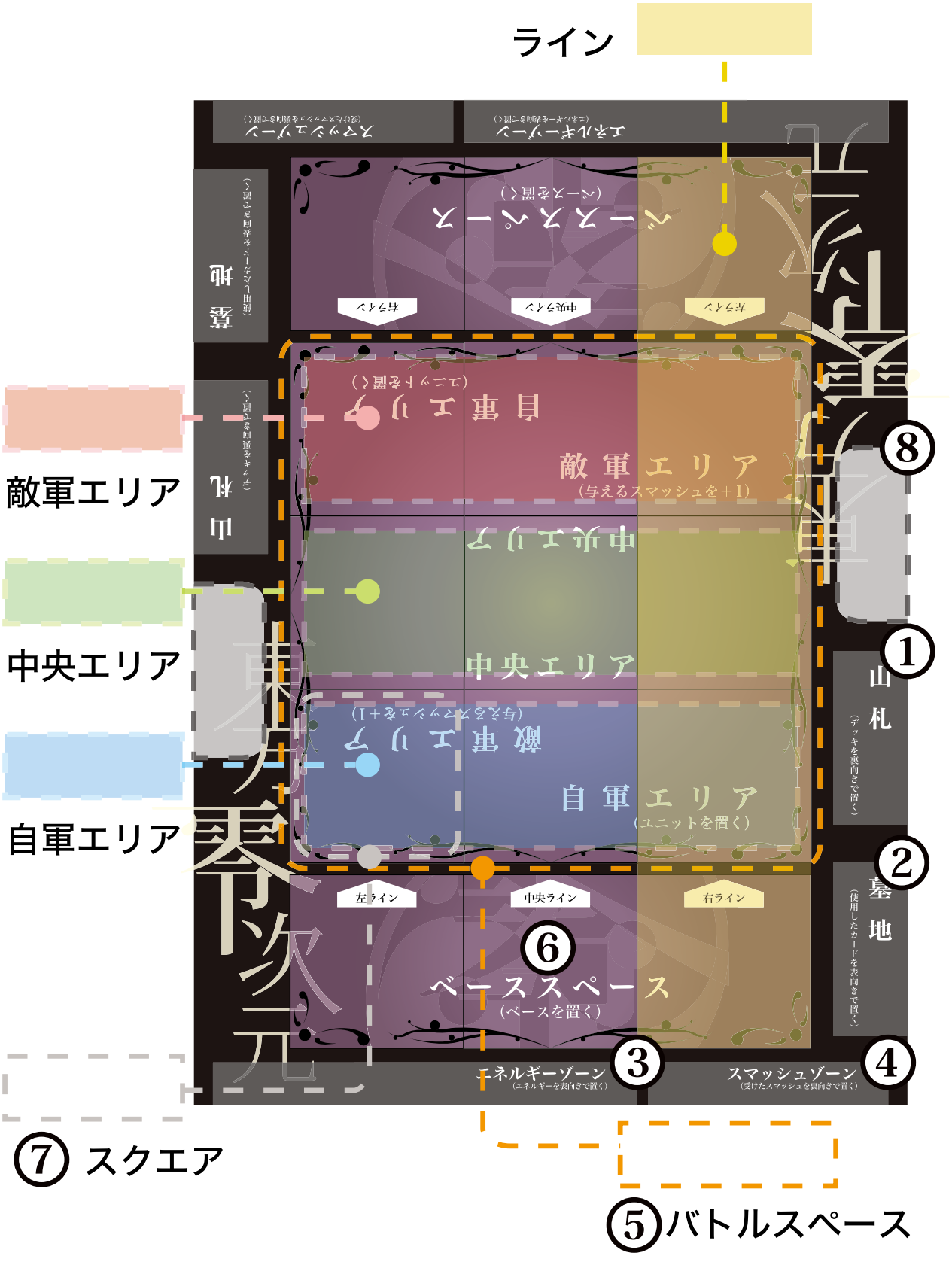
カードの中には、〈 〉で括られた記述をカード名に含むカードが存在します。それらのカードは、対戦中は特に指定のない限り、カード名を〈 〉で括られた記述を持たないものとして扱います

（例：「チルノ〈氷の小さな妖精〉は、対戦中は「チルノ」として扱います。）。

デッキにカードを入れる際は、それらのカードは別のカードとして扱います。

（例：「チルノ〈氷の小さな妖精〉」と「チルノ」は、それぞれ３枚まで、デッキに入れられます。）

4. プレイシートの見方


ライン
敵軍エリア
中央エリア
自軍エリア
⑦ スクエア
⑤バトルスペース
⑧
① 山札
（デッキを裏向きで置く）
② 墓地
（使用したカードを表向きで置く）
④ スマッシュゾーン
（受けたスマッシュを裏向きで置く）
③ エネルギーゾーン
（エネルギーを表向きで置く）
⑥ ベーススペース
（ベースを置く）
左ライン
中央ライン
右ライン
敵軍エリア
（与えるスマッシュを+1）
中央エリア
自軍エリア
（ユニットを置く）
左ライン
中央ライン
右ライン
ベーススペース
（ベースを置く）
エネルギーゾーン
（エネルギーを表向きで置く）
スマッシュゾーン
（受けたスマッシュを裏向きで置く）
墓地
（使用したカードを表向きで置く）
山札
（デッキを裏向きで置く）

プレイシートの見方

①山札置場
自分のデッキを山札として裏向きに置きます。

②墓地
カードを捨札として表向きに置きます。

③エネルギーゾーン
エネルギーとして使用するカードを表向きに置きます。

④スマッシュゾーン
スマッシュとして使用するカードを裏向きに置きます。

⑤バトルスペース
ユニットを表向きに置きます。

⑥ベーススペース
ベースを表向きに置きます。

⑦スクエア
バトルスペースとベーススペースの１つのマス目をスクエアと呼びます。バトルスペースのスクエアをバトルスクエア、ベーススペースのスクエアをベーススクエアとも呼びます。

⑧リムーブゾーン
ゲームから除外されたカードを表向きに置きます。シート上では特に区画を設けていません。墓地の隣などに区別して置いてください。

プレイシートの見方

○エリア

バトルスペースの横 1 列のスクエアをまとめてエリアと呼びます。
自分から見て手前、中央、奥のエリアをそれぞれ自軍エリア、
中央エリア、敵軍エリアと呼びます。

○ライン

バトルスペースの縦 1 列のスクエアをまとめてラインと呼びます。
自分から見て左、中央、右のラインをそれぞれ左ライン、
中央ライン、 右ラインと呼びます。

表向きのカードは双方のプレイヤー共にいつでも確認できます。
裏向きのカードは双方のプレイヤー共に確認することはできません。

デッキについて

対戦には双方のプレイヤーそれぞれのデッキが必要です。
デッキを作る際は以下の条件に従わなければなりません。
①デッキの枚数は 40 枚です。
　これより多くても少なくてもいけません。
②ひとつのデッキに同じカード名のカードは 3 枚まで入れることができます。　→デッキ構築のヒント (p) 参照

インスタント対戦

インスタント対戦は対戦を簡略化したものです。
インスタント対戦に使用するデッキは以下の条件に従う必要があります。

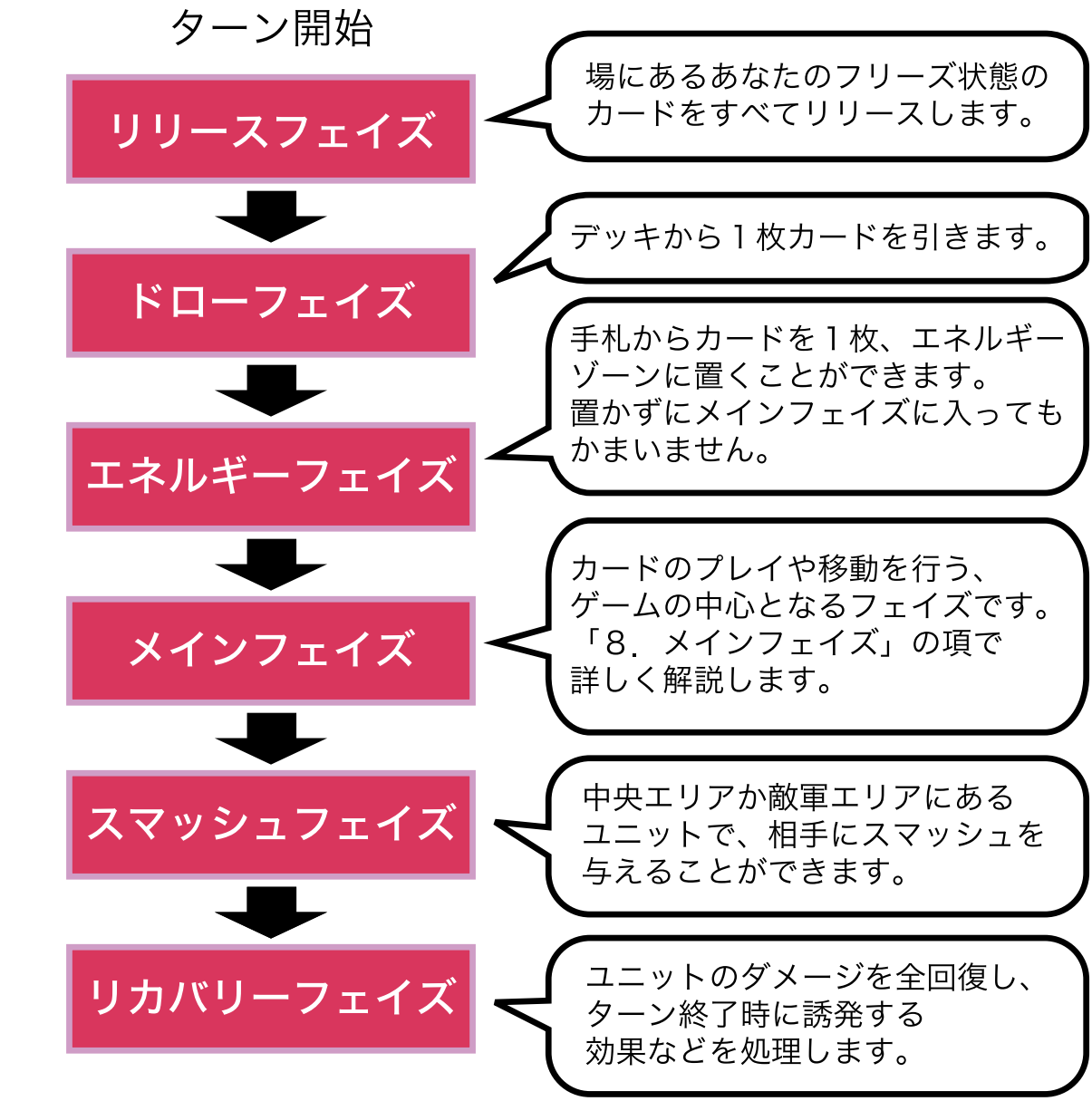
①デッキの枚数は 25 枚です。
　これより多くても少なくてもいけません。
②ひとつのデッキに同じカード名のカードは 1 枚しか入れることができません。
インスタント対戦では 5 点のスマッシュを与えることで勝利します。

対戦の開始

①互いにデッキをよくシャッフルし、山札として置きます。
②先攻後攻をランダムな方法で決めます。
③それぞれ 5 枚のカードを山札から引き、最初の手札にします。
④後攻のプレイヤーが望むならば 1 回のみ、手札を全て好きな順番で山札の下に裏向きで置き、新たに 5 枚のカードを山札から引き、手札とすることができます。

ターンの流れ

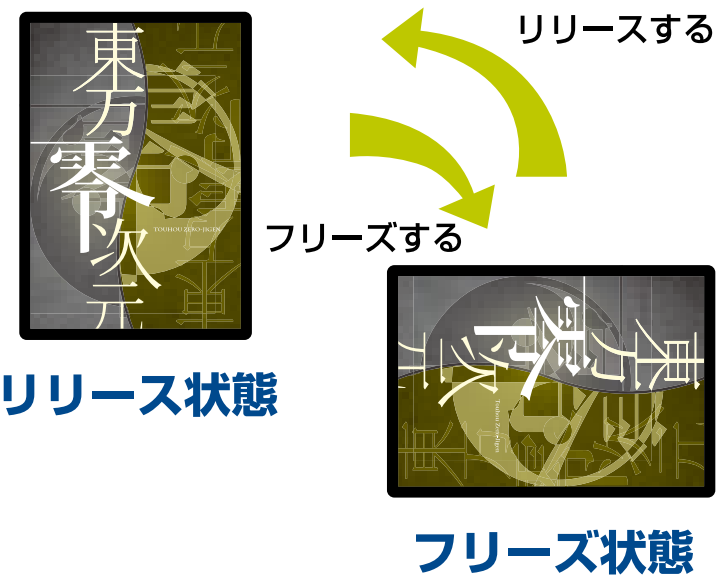
ゲームは先攻プレイヤーのターンから始まり、
後攻プレイヤーと交互にターンを得ます。ターンを得ている
プレイヤーをアクティブプレイヤー、得ていないプレイヤーを
非アクティブプレイヤーと呼びます。
ターンは６つのフェイズに分けられ、以下の順番で進行します。



フェイズの詳細 (1)

①リリースフェイズ

アクティブプレイヤーはエネルギーゾーンと
スマッシュゾーン、バトルスペースとベーススペースにある
自分のカードをリリース状態にします。
リリース状態とはカードが縦向きに置かれている状態です。
カードの効果を使用したり、コストを支払ったりすることで
カードをフリーズ状態として横向きにすることがあります。
カードをリリース・フリーズ状態にすることをそれぞれ
「リリースする」、「フリーズする」と呼びます。



②ドローフェイズ

アクティブプレイヤーは山札からカードを 1 枚引きます。
先行プレイヤーの 1 ターン目のみ、これをスキップします。

③エネルギーフェイズ

アクティブプレイヤーは自分の手札からカードを
1 枚選び、エネルギーゾーンに表向きにリリース状態で
置くことができます（置かなくても構いません）。

フェイズの詳細 (2)

④メインフェイズ

お互いのプレイヤーはエネルギーを支払うことで様々な
行動ができます。メインフェイズ中の行動は全て
スタックに乗ります。また行動にはタイミングがあります。
→重要：スタックとタイミング参照 (p16)
メインフェイズにできる行動は、大まかに下の図のように
表せます。

（バトルタイミングにできる行動）
(1) 手札からバトルタイミングのカードをプレイする。
(2) バトルスペースやベーススペースにある自分の
カードがもつバトルタイミングの効果を起動する。

（クイックタイミングにできる行動）
(3) 手札からクイックタイミングの
カードをプレイする。
(4) バトルスペースやベーススペースにある
自分のカードがもつクイックタイミングの
効果を起動する。

（ノーマルタイミングにできる行動）
(5) 手札からノーマルタイミングのカードを
プレイする。
(6) プランゾーンを作成する
(7) プランゾーンを更新する。
(8) プランゾーンからカードをプレイする。
(9) バトルスペースにある自分のユニットを
移動する。
(10) バトルスペースやベーススペースにある
自分のカードがもつノーマルタイミングの
効果を起動する。

フェイズの詳細 (3)

⑤スマッシュフェイズ

アクティブプレイヤーは中央エリアか敵軍エリアにある
リリース状態の自分のユニットをフリーズさせることで、
相手の山札からスマッシュゾーンにカードを置くことができます。
この行動を 「スマッシュする」と呼びます。
中央エリアのユニットでスマッシュした場合、非アクティブ
プレイヤーは自分の山札の上からそのユニットのもつ
スマッシュの値と同じ枚数のカードを自分のスマッシュゾーン
に裏向きにリリース状態で置きます。
敵軍エリアのユニットでスマッシュした場合、さらに追加で
１枚カードをスマッシュゾーンに置きます。
対戦相手に７スマッシュを与えることでゲームに勝利します。

⑥リカバリーフェイズ

バトルスペースにあるお互いの全てのユニットのダメージを
全快します。その後相手ターンへと移ります。

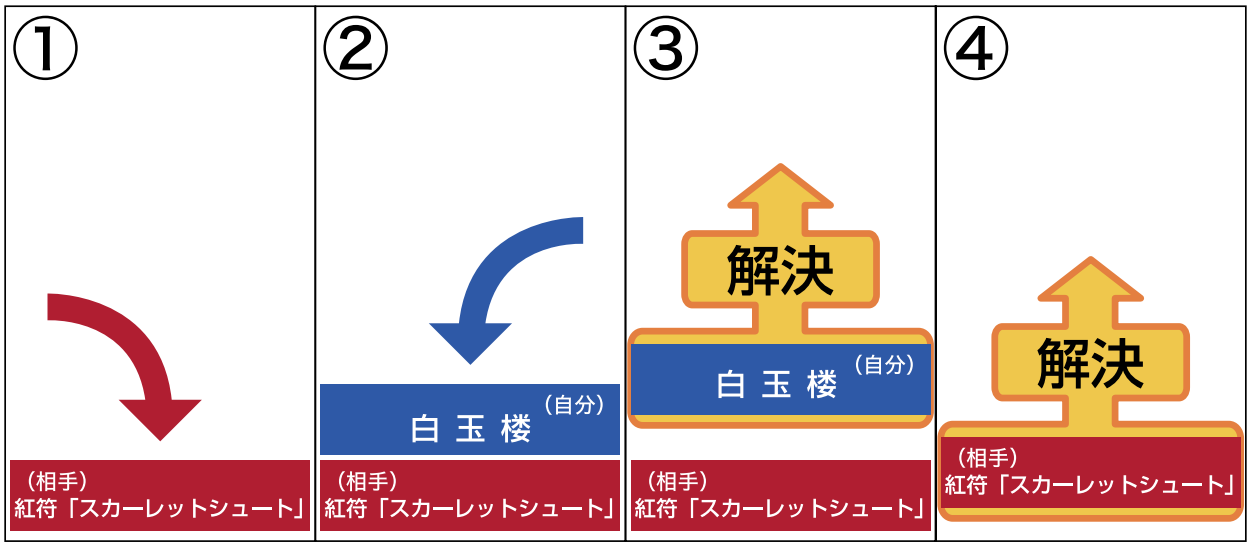
スタックとタイミング

全ての行動は使用を宣言してから効果を解決するまで、
「スタック」と呼ばれる領域に一旦積まれ、解決を待ちます。
また行動にはノーマル・クイック・バトルの３つのタイミングが
あります。クイックとバトルの行動はスタックに解決待ちの
効果が積まれている状態で、それが解決する前に割り込んで
使用できます。割り込んだ行動も同様にスタックに積まれるため、
スタックは複数積まれることがあります。効果の解決は最後に
積まれたスタックから行い、スタックに積まれた順番の逆順で
解決していきます。
スタックに積まれた効果が解決された時、次のスタックが
解決される前にさらにスタックを積むこともできます。

例：バトルスペースにあるあなたの「魂魄 妖夢」を対象に、
対戦相手が手札から「紅符「スカーレット・シュート」」を
プレイしました。それに割り込んであなたは「白玉楼」を
プレイしました。一連の処理は以下のようになります。

①対戦相手の「スカーレット・シュート」がプレイされ、
効果がスタックに乗ります。

②あなたの「白玉楼」がプレイされ、効果がスタックに
乗ります。



＊この時点で互いのプレイヤーが優先権を放棄したので、
スタックの解決に入ります。
③「白玉楼」が解決し、「魂魄 妖夢」と同じライン
のベーススクエアに置かれます。
④「スカーレット・シュート」が解決し、「魂魄 妖夢」に
6000 のダメージを与えようとします。しかし「白玉楼」の
能力でダメージが － 2000 され、4000 のダメージしか
与えられず、「魂魄 妖夢」は破壊されずに残ります。

例２：あなたは相手の「橙」のスクエアを指定して「チルノ」の
移動を宣言しました。相手はそれに割り込んで「チルノ」を
対象に「寒符「リンガリングコールド」」をプレイしました。
あなたはそれに割り込んで「チルノ」を対象に
「奇術「ミスディレクション」」をプレイしました。
一連の処理は以下のようになります。
①あなたの「チルノ」の移動が宣言され、スタックに乗ります。
②相手の「寒符「リンガリングコールド」」がプレイされ、
効果がスタックに乗ります。
③あなたの「奇術「ミスディレクション」」がプレイされ、
効果がスタックに乗ります。
＊この時点で互いのプレイヤーが優先権を放棄したので、
スタックの解決に入ります。
④「奇術「ミスディレクション」」が解決し、「チルノ」は
パワーが +2000 され 3500 となり、「★相手のカードの
対象にならない。」の能力を得ます。
⑤「チルノ」は対象にならないため、「寒符「リンガリング
コールド」」の解決が失敗します。
⑥「チルノ」の移動が解決され、「橙」のあるスクエアに
リリース状態で置かれます。バトルが発生します。
⑦第２バトルステップで互いにダメージを与えます。
3500 のダメージを与えられた「橙」は破壊されます。
1000 のダメージを受けた「チルノ」は残り、
バトルに勝利します。その後バトルが終了します。

優先権

メインフェイズではアクティブプレイヤーも非アクティブプレイヤーも行動できますが、どちらかが先に行動するかで混乱を生じないために「優先権」が存在します。
優先権を持つプレイヤーのみ、行動できます。

(1) メインフェイズ開始時、アクティブプレイヤーが優先権を得ます。
(2) 行動・効果がスタックに積まれた時、アクティブプレイヤーに優先権が移ります。
(3) 優先権を持つプレイヤーが何もしない場合、優先権を放棄します。放棄された優先権は相手に移ります。
(4) 互いのプレイヤーが連続して優先権を放棄した場合、最後に積まれたスタックを 1 つ解決します。
(5) スタックが 1 つ解決される度にアクティブプレイヤーは優先権を得ます。
(6) バトルが発生した場合、それまでスタックに積まれていた効果は全て待機状態となり、存在しないものとして扱います。バトル開始時にアクティブプレイヤーが優先権を得ます。

つまり……
＊互いのプレイヤーが連続して優先権を放棄した時にスタックを解決する。

＊スタックが積まれたり解決する度にアクティブプレイヤーが優先権を得る。

＊スタックが解決する度に優先権が発生するので、全てのスタック解決する前にさらにスタックを積むことができる。

カードのコスト

①コストの種類

コストにはカードをプレイする際に支払う「使用コスト」、ユニットを移動させる際に支払う「移動コスト」、カードの効果を起動する場合に支払う「起動コスト」があります。

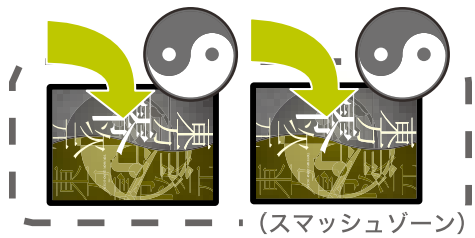
②エネルギーコスト

コストとしてエネルギーシンボルが書かれている場合、各シンボルに書かれた数字分のエネルギーコストを支払う必要があります。
有色エネルギー（ ）を支払う場合、自分のエネルギーゾーンにある要求された色のカードをフリーズすることで支払います。無色エネルギー（ ）を支払う場合、自分のエネルギーゾーンかスマッシュゾーンにある任意のカードをフリーズすることで支払います。
色を２つ以上をもつカードをエネルギーコストとしてフリーズした場合、その色に含まれるいずれかの色のエネルギーを１つ支払います。

例）エネルギーゾーンにある「博麗霊夢」をフリーズした場合、 か を支払うことができます。両方同時に支払うことはできません。

カードのコスト

十六夜 咲夜(白2無3)
をプレイする場合



③エネルギー以外のコストの支払い

(1) フリーズ

コストとしてカードのフリーズを要求された場合、リリース状態のカードをフリーズすることで支払います。フリーズ状態のカードをさらにフリーズさせてコストを支払うことはできません。

(2) 廃棄

コストとしてカードの廃棄を要求された場合、カードを持ち主の墓地に置くことでコストを支払います。効果でカードの位置を参照する場合、最後にスクエアにあった位置を参照します。

(3) その他のコスト

上記以外のコストを要求された場合も同様にその行動を行うことでコストを支払います。

重要：コストの支払いはスタックに乗りません。
よってコストの支払いに割り込むことはできません。

カードのプレイ

クイックタイミングとバトルタイミングの行動は
アクティブプレイヤー、非アクティブプレイヤーの両方が
好きな順番で好きな回数だけ行うことができます。
またこれらは相手の行動に割り込んで行うことができます。
ノーマルタイミングの行動はアクティブプレイヤーのみ、
好きな順番で好きな回数だけ行うことができます。
ただしクイックタイミングとバトルタイミングと違い、
割り込むはできません。

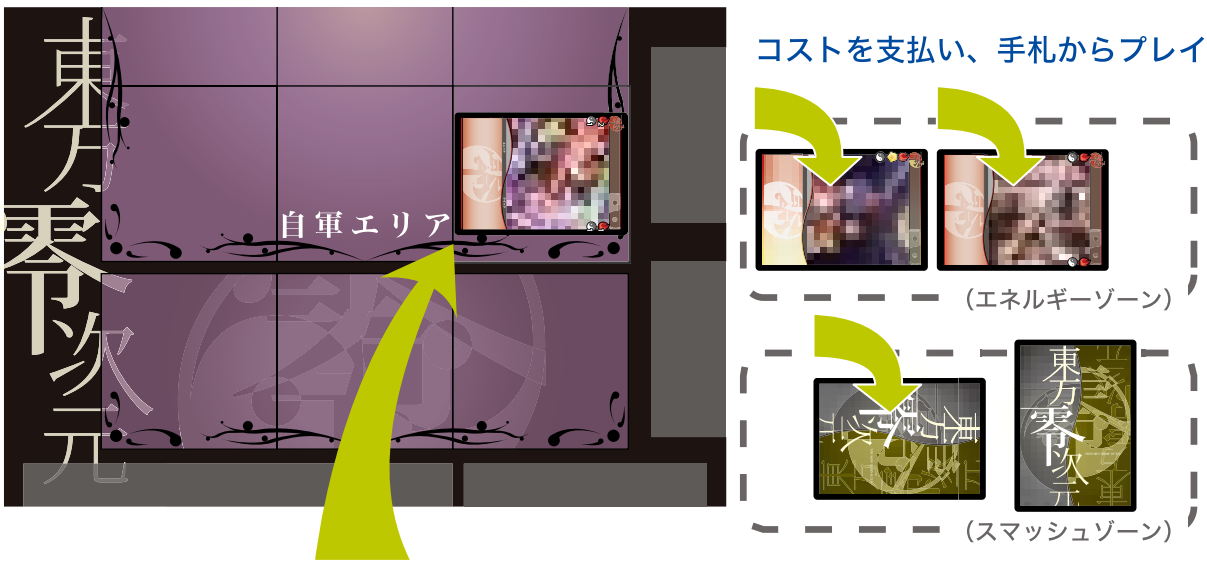
(1) (3) (5) カードのプレイ

①ユニットのプレイ

ユニットのプレイするにはその使用コストを支払い、
自軍エリアか中央エリアの自分のユニットのない
スクエアを指定します。プレイされたユニットは
表向きにフリーズ状態でそのスクエアに置かれます。
プレイしたスクエアに対戦相手のユニットがあれば、
即座にバトルが発生します。

・自軍エリアへのプレイ

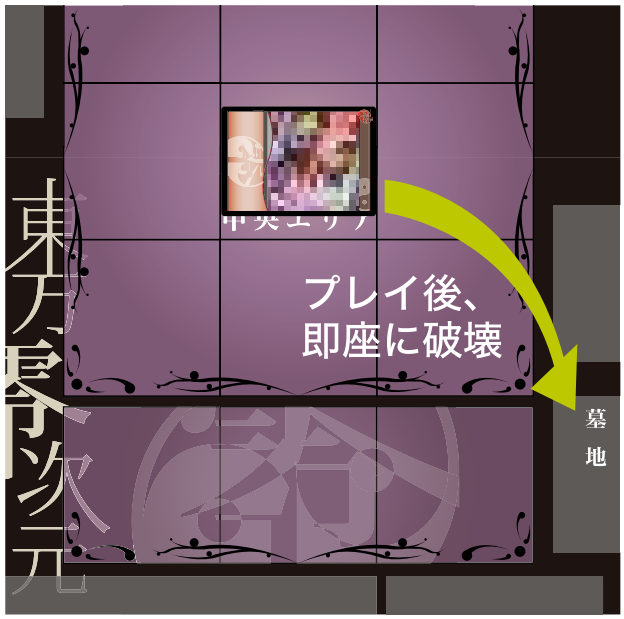
自軍エリアにプレイしたユニットはそのスクエアに残ります。



カードのプレイ

・**中央エリアへのプレイ**

中央エリアにプレイしたユニットは、バトルが発生しなければスクエアに置かれた後、即座に破壊され、持ち主の墓地に置かれます。バトルが発生した場合はバトル終了時に破壊され、持ち主の墓地に置かれます。
中央エリアにプレイしたユニットは残りませんが、バトルすることで相手のユニットを倒すことができます。



相手のユニットがない場合

相手のユニットがある場合

②ベースのプレイ

ベースをプレイするにはその使用コストを支払い、自分のベーススペースの自分のベースのないスクエアを指定します。プレイされたベースは表向きにリリース状態でそのスクエアに置かれ、残ります。

③ストラテジーのプレイ

ストラテジーをプレイするにはその使用コストを支払います。プレイされたストラテジーは効果を発揮した後、持ち主の墓地に置かれます。

移動と起動効果

(9) バトルスペースにある自分のユニットを移動する

アクティブプレイヤーは、バトルスペースにあるリリース状態の自分のユニットを、移動コストを支払うことで隣接する（上下左右の）自分のユニットのないスクエアにリリース状態で置くことができます。これを「移動」と呼びます。移動した先のスクエアに対戦相手のユニットがある場合、即座にバトルが発生します。

(2)(4)(10) 効果の起動

ユニットやベースには●のシンボルで始まる能力を持つものがあります。アクティブプレイヤーと非アクティブプレイヤーは、その能力で指定されたタイミングに指定されたコストを支払うことで能力を起動することができます。

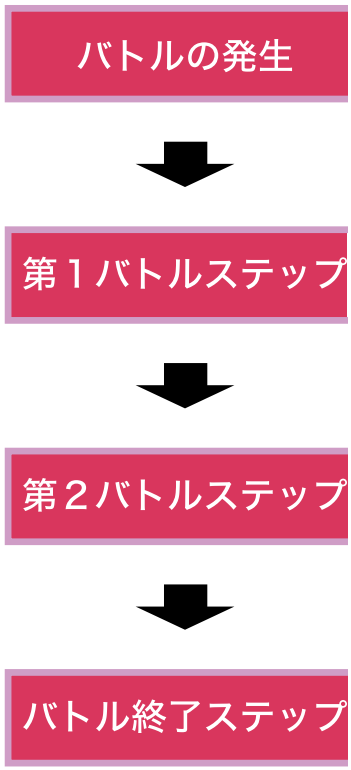
カードが使えるタイミングをまとめると、次のようになります。

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

バトル

バトルの発生と流れ

ユニットのプレイ、移動、またはカードの効果などで
対戦相手のユニットがあるスクエアに自分のユニットが
置かれた時、バトルが発生します。そのスクエアに後から
置かれたユニットを「攻撃したユニット」、そのスクエアに
先にあったユニットを「攻撃されたユニット」と呼びます。
バトル中はバトルタイミング以外の行動はできません。
バトルは３つのステップに分けられ、以下の流れで進行します。



バトルの発生

互いのユニットが同じスクエアに
置かれた時、即座にバトルが発生します。
バトルが発生した時、それまで積まれて
いたスタックは全て待機状態となります。

①第１バトルステップ

バトルタイミングの行動ができます。
『加速』を持つユニットがパワーと同じ
値のダメージを相手ユニットに与えます。

②第２バトルステップ

バトルタイミングの行動ができます。
第１バトルステップでダメージを
与えていないユニットがパワーと同じ値
のダメージを相手ユニットに与えます。

③バトル終了ステップ

バトルタイミングの行動ができます。
バトルの勝者が決定します。

バトル

①第 1 バトルステップ

(1) 互いのプレイヤーがバトルタイミングの行動を行えます。

(2) スタックがない状態で互いのプレイヤーが優先権を放棄した場合、「『加速』を持つユニットがパワーと同じ値のダメージを相手ユニットに与える」効果がスタックに乗ります。与えられるダメージはこの効果がスタックに乗った時点で決定され、その後ユニットのパワーが変化してもダメージは変化しません。この効果が解決する前に互いのプレイヤーはバトルタイミングの行動を行うことができます。

(3) ダメージスタックが解決した後、互いのプレイヤーはバトルタイミングの行動を行うことができます。
互いのプレイヤーが優先権を放棄した場合、
第 1 バトルステップを終了します。

②第 2 バトルステップ

「第 1 バトルステップでダメージを与えていないユニットがパワーと同じ値のダメージを与える」以外は第 1 バトルステップと同じです。

③バトル終了ステップ

(1) バトル終了ステップ開始時にそのスクエアに残っているユニットがバトルの勝者となります。両方のユニットがそのスクエアに残っている場合や両方のユニットが残っていない場合、バトルは引き分けとなります。

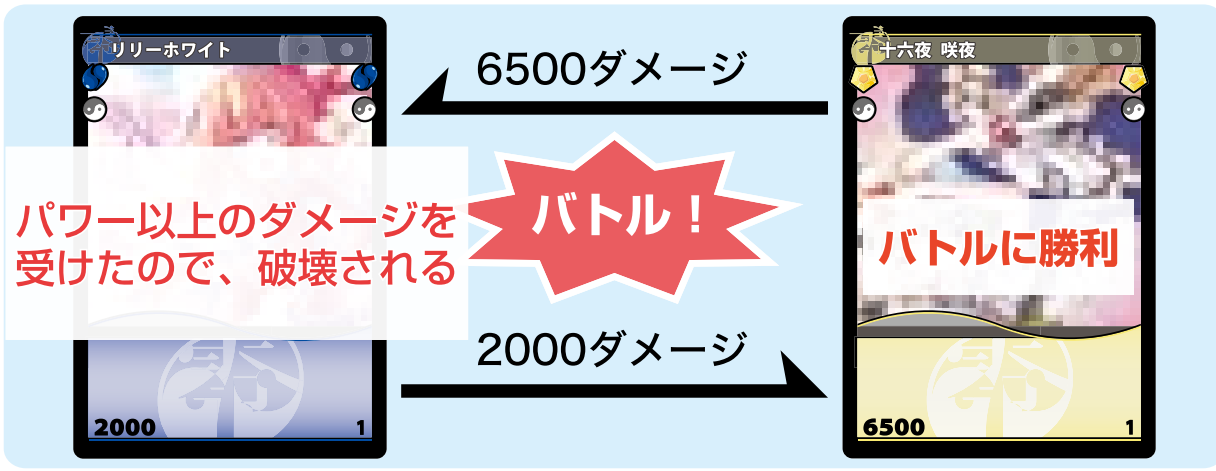
(2) 互いのプレイヤーはバトルタイミングの行動を行えます。
互いのプレイヤーが優先権を放棄した場合、バトルを終了します。

(3) バトル終了時に両方のユニットがそのスクエアにある場合、攻撃したユニットは破壊されます。また中央エリアにプレイされたユニットであれば、バトル終了時に破壊されます。

バトル

バトルでのダメージは互いのユニットに同時に与えられます。ダメージスタックが解決する前に相手ユニットがスクエアを離れても、ダメージスタックのダメージは既に決定されていて無効にすることはできません。
ユニットは自身のパワー以上のダメージを与えられると即座に破壊されます。またダメージはリカバリーフェイズで全快するまで蓄積します。よって同じターンに同じユニットが複数回バトルした場合、ダメージの蓄積によって破壊される可能性があります。

リリーホワイト（パワー2000）と十六夜 咲夜（パワー6500）がバトル



バトル終了後、同じターンに
さらにバトルが発生

魂魄 妖夢（パワー5000）と十六夜 咲夜（パワー6500）がバトル

プランゾーン

表になっている山札の１番上を「プランゾーン」と呼びます。
プランゾーンにあるカードは同時に山札の１番上の
カードでもあります。山札をシャッフルする場合、
プランゾーンにあるカードを裏向きにします。

(6) プランゾーンを作成する

アクティブプレイヤーは無色１のエネルギーをコストとして
支払うことで自分の山札の１番上のカードを表向きに
することができます。これを「プランゾーンの作成」と呼びます。

(7) プランゾーンを更新する

アクティブプレイヤーは無色１のエネルギーをコストとして
支払うことで自分のプランゾーンにあるカードを墓地に置き、
新たに山札の１番上のカードをプランゾーンとして
表向きにすることができます。これを「プランゾーンの更新」
と呼びます。プランゾーンの更新が解決される前に
プランゾーンのカードがなくなった場合、更新は失敗します。

(8) プランゾーンからカードをプレイする

プランゾーンにあるカードはプレイすることができます。
ただしクイックタイミングやバトルタイミングのカードも
ノーマルタイミングでしかプレイできません。
その他の条件は手札にある場合と同様です。

テキストシンボル

カードの能力はその種類に応じて５つのシンボルで表されます。
基本的にユニットとベースの能力はスクエアにある間のみ有効です。

★常在型能力
「★」で始まるテキストは常在型能力です。
常在型能力はそのカードがバトルスペースか
ベーススペースにある間、常に働きます。

◆誘発型能力
「◆」で始まるテキストは誘発型能力です。
誘発型能力は「～時」という誘発条件と呼ばれるテキストを
含みます。誘発条件を満たした時、その後ろに書かれた
効果が誘発します。次にいずれかのプレイヤーに優先権が
発生した時、誘発した効果をスタックに乗せます。

●起動型能力
「●」で始まるテキストは起動型能力です。
起動型能力は [コスト]《タイミング》というテキストを
含みます。コストを支払うことで能力を起動し、
その後ろに書かれた効果をスタックに乗せます。

☆使用条件やコストの変更
「☆」で始まるテキストは、そのカードのプレイ方法や
使用コストを変更する効果です。☆の効果はスクエアに
なくとも有効です。

○ストラテジーの効果
ストラテジーの効果は○で書かれます。
その他に特に意味はありません。

テキストシンボル

カードの効果にはテキストの認識性を高めるために略称されているものがあります。これをキーワード能力と呼びます。キーワード能力には次のようなものがあります。

★速攻

速攻とは、以下の常在型能力を略記したものです。
「★このカードがプレイされてスクエアにフリーズ状態で置かれるに際し、代わりにリリース状態で置く。」

★加速

加速とは、以下の常在型能力を略記したものです。
「★このカードは第一バトルステップでダメージを与える。」

○○ゾーン効果 / 墓地効果

対応した場所にカードがあるとき、その後ろの『』内に記述されているテキストが有効になることを表します。これらの能力のシンボルは、有効になる効果の分類を示します。

☆隊列召喚―種類 [コスト]

隊列召喚はユニットのプレイ方法を変更する能力です。隊列召喚を持つユニットは、「種類」で定められる特定のスクエア全てに自分のカードがある場合、隊列召喚のコストで指定されたスクエアにプレイすることができます。隊列召喚で中央エリアにプレイされたユニットはルールエフェクトによって破壊されません。

●盟約―<「A」＋「B」>[コスト]

盟約は起動型能力です。手札、スクエア、エネルギーゾーン、墓地のいずれかにあるあなたの「A」と「B」の名前をもつカードをそれぞれ 1 枚選んで除外し、同時にコストを支払います。その後、「このカードを自軍エリアのスクエアにフリーズ状態で置く」という効果をスタックに乗せます。

ルールエフェクト

バトルの発生など、ルールによって発生する効果があります。
これをルールエフェクトと呼びます。ルールエフェクトは
優先権が発生する前にチェックされ、以下のいずれかの条件を
満たした時、スタックに乗らずに即座に解決します。ただし
効果の解決中にはルールエフェクトをチェックしません。

1. スマッシュゾーンにあるカードが 7 枚以上のプレイヤーは
   ゲームに敗北します。
2. 山札にあるカードが 0 枚のプレイヤーはゲームに
   敗北します。
3. バトルスペースにあるパワーが 0 以下のユニットは
   破壊されます。
4. バトルスペースにある自分のパワー以上のダメージを
   受けているユニットは破壊されます。
5. バトルスペースにあるユニットの上に同じプレイヤーの
   ユニットが置かれた時、後から置かれたユニットは破壊
   されます。同時に置かれる場合、それら全てを破壊します。
6. ベーススペースにあるベースの上に同じプレイヤーの
   ベースが置かれた時、後から置かれたベースは破壊されます。
   同時に置かれる場合、それら全てを破壊します。
7. 中央エリアにプレイされたユニットはバトルが発生
   しなければ破壊されます。バトルが発生した場合、
   そのバトル終了時に破壊されます。
8. 異なるプレイヤーのユニットが 1 つのスクエアに置かれた時、
   バトルが発生します。ただし他のルールエフェクトによって
   いずれかのユニットが破壊される場合、
   バトルは発生しません。

デッキ構築のヒント

(1) 色の配分に注意

デッキに含まれる色の種類が増えれば増えるほど行動の幅は広がりますが、必要なエネルギーが確保できないため動きが不安定になってしまうことがあります。デッキに入れるカードは 1 色か 2 色、多くても 3 色にすると良いでしょう。
また色を 2 つ以上もつカードは両方の色のエネルギーを生み出すので、デッキに入れるとより安定します。

(2) 使用コストの配分に注意

使用コストの大きいカードはとても強力ですが、あまり多くデッキに入れてしまうと序盤に動けなくなってしまいます。序盤からもきちんと動けるように、使用コストの小さいカードを多めに入れると良いでしょう。

(3) 同じカードを 3 枚入れよう

同じカードを 3 枚入れることで、そのカードを引く確率が上がります。デッキの方向性もより明確になるため、プレイングも安定します。デッキを構築する際は、キーとなるカードを決め、それを 3 枚入れることから始めると良いでしょう。

デッキ構築のヒント

(4) ユニットは多めに

ゲームに勝利するには相手に 7 点のスマッシュを入れる必要があります。スマッシュは基本的にユニットが行うので、
ユニットが少ないとなかなか勝利することができません。
デッキにもよりますが、24 ～ 26 枚くらいユニットを入れると良いでしょう。

(5) いろんなカードを組み合わせよう

カードは組み合わせることによって様々な相乗効果を
生み出します。例えば「橙」で相手のユニットの使用コストを下げることで「プリズムリバー三姉妹」や「西行寺 幽々子」の効果がより強力になるでしょう。他にも組み合わせることで
新しい発見があるかもしれません。

プレイングのヒント

(1) 相手ターンに行動しよう

東方零次元のカードの多くはクイックタイミングや
バトルタイミングのカードです。これらのカードは相手ターン
のメインフェイズにもプレイできるので、相手ターンに行動
すると良いでしょう。相手の動きを見てから行動できるので
ユニットの配置もより適切に行うことができます。
また、すぐにリリースフェイズを迎えればエネルギーが
リリースするため、隙が少なくなります。

(2) プランゾーンを使おう

プランゾーンのカードはノーマルタイミングでしか使用
できませんが、手札を減らすことなく行動することが
できます。またプランゾーンにある時に効果が有効になる
カードもあります。

(3) スマッシュするタイミングを考えよう

スマッシュを与えることで勝利に近づきますが、
スマッシュは無色エネルギーとして使うことができます。
何となくスマッシュを与えると、増えたエネルギーで
逆転されてしまう可能性があります。
スマッシュはタイミングを考えて、行いましょう。

プレイングのヒント

(4) バトルタイミングを活用しよう

バトルタイミングのカードはバトル中以外でもプレイすることができますが、そうするとクイックタイミングのカードで割り込まれてしまう可能性があります。
バトル中にプレイすることで、より確実にカードの効果を活用できるでしょう。

(5) 序盤はエネルギーを増やそう

カードはその使用コストが多ければ多いほど強力になっていきます。また、あらゆる行動はエネルギーを必要とします。
序盤のうちは可能な限り、毎ターンエネルギーゾーンにカードを置いていきましょう。デッキにもよりますが、5 枚から 6 枚あれば行動の幅が広がります。

テクニック

ゲームをする上で知っておくと良い知識をいくつか紹介します。

①移動を宣言した後、移動しようとしていたユニットを
何らかの方法でフリーズさせたとしても、既に移動は
スタックに乗っているので無効化できません。また移動が
解決されればユニットはリリース状態で置かれます。

②スクエアに置かれた時に誘発する効果は、スクエアに
置かれた時にバトルが発生するのであればバトル解決後に
スタックに乗ります。これはルールエフェクトのバトルの
発生がカード効果よりも優先されるためです。

③相手ユニットのあるスクエアに自分のユニットが
置かれた時、バトルの発生前にカードをプレイするなどして
バトルを回避することはできません。これは②と同様の
理由によります。

④対象を選ぶ必要のあるカードは、その効果がスタックに乗る時に選びます。ストラテジーならばプレイ時、
●起動型能力は起動時に選びます。対象が選べない場合はプレイしたり起動したりできません。◆誘発型能力は効果がスタックに乗る時に選びます。対象が選べない場合はスタックに乗らず無効となります。効果の解決時にその効果の対象が全て不適切になった場合、効果は何も解決せずに無効となります。対象の一部が不適切になった場合、解決できる部分を可能な限り解決します。

⑤対象を取らない効果は解決時に可能な限り解決します。
例：墓地にある「迷い家」の起動型能力を起動しました。
「迷い家」をどのスクエアに置くかは解決時に選びます。解決時にあなたの全てのベーススクエアにベースが置かれている場合、「迷い家」を置くスクエアがないので何も解決しません。