

Lily The Coupling Generation 詳細ルール

0. 用語

- 『ゲーム』とは、勝敗が決定されるまでの一連の流れを1回行うことを指します。
- 『カード』とは、このゲームで使用する紙を指します。
- 『プレイヤー』とは、このゲームで対戦する2人の人間を指します。
- 『あなた』『自分』とは、そのカードを使用、またはルールを適用する側のプレイヤーを指します。
- 『相手』とは、自分と対戦している相手のプレイヤーを指します。
- 『味方』とは、自分のフィールドに置かれているキャラカードを指します。
- 『敵』とは、相手のフィールドに置かれているキャラカードを指します。
- 『キャラ』とは、味方と敵の両方を指します。
- 『カップリングカード』とは、カップリングエリアに置かれているカードを指します。
- 『カップリング値』とは、カップリングエリアに置かれているカードの枚数を指します。
- 『シャッフル』とは、複数枚で構成されるカードの束を完全に無作為化する行為を指します。
 - 相手のプレイヤーがシャッフルしたカードの束を、受け取って自分でシャッフルしても構いません。この時点で相手のそのカードの束は完全に無作為化されていると認められたこととなります。
- 『ドロー』とは、自分のデッキからカードを1枚引き、手札に加えることを指します。
- 『アクティブ』とは、フィールドで横向きになっていないカードのことを指します。
- 『非アクティブ』とは、フィールドで横向きになっているカードのことを指します。
- 『アクション』とは、アクティブなキャラを非アクティブにする処理を指します。
- 『出撃』とは、自分のフィールドにカードを置くことを指します。
 - 既にフィールドに同じ名前の味方がいる場合、そのカードは出撃できません。
 - 出撃させるカードは、フィールド内の6つのエリアのどれか一つに置きます。既にキャラが置かれているエリアには置けません。
- 『レベルアップ』とは、フィールドに居る味方の上に、同じ名前のカードを重ねて置くことを指します。
- 『移動』とは、キャラを隣のエリアに動かすことを指します。
 - 移動出来るのは次のパターンです。
 - 『レフトフロント』から『センターフロント』か『レフトバック』
 - 『センターフロント』から『レフトフロント』か『センターバック』か『ライトフロント』
 - 『ライトフロント』から『センターフロント』か『ライトバック』
 - 『レフトバック』から『センターバック』か『レフトフロント』

- 『センターバック』から『レフトバック』か『センターフロント』か『ライトバック』
- 『ライトバック』から『センターバック』か『ライトフロント』
- 既にキャラがいるエリアに移動した場合、そのエリアにいたキャラは移動したキャラがいたエリアに移動します。
- アクションフェイズにアクションすることによって移動して、他のキャラと位置を入れ替わった場合、入れ替わるキャラもアクションする必要があります。
- 『公開』とは、対象のカードの表側をお互いのプレイヤーが確認することを指します。
 - 公開しているカードは、そのカードが公開されている間、そのカードが配置されていた領域にあるものとして扱います。

1. ゲームの勝敗

- ゲーム中に何らかの処理を行った後、どちらか、あるいは両方のプレイヤーがゲームに勝利している、もしくはゲームに敗北している場合、ゲームの勝敗が決定し、ゲームが終了します。
 - リーダーがフィールドに存在していない状態になったプレイヤーは、ゲームに敗北します。
 - デッキエリアとトラッシュエリアの両方にあるカードが0枚になったプレイヤーは、ゲームに敗北します。
 - 「ゲームに勝利する」と書かれているカードの効果を実行したプレイヤーは、ゲームに勝利します。
- 両方のプレイヤーが同時に勝利、もしくは敗北した場合、ゲームは引き分けになります。

2. カードの内容

- カードには表と裏があります。
 - 「Lily The Coupling Generation」のロゴが描かれているほうが裏、もう一方が表です。

2.1. 色

- 色はそのカードを出撃フェイズに出撃させたり、レベルアップさせたりする時に参照するカードの情報です。
 - 色は現在3種類あります。
 - <白百合> (青色)
 - <六芒星> (黒色)
 - <石楠花> (赤色)

2.2. レベル

- レベルはそのカードを出撃フェイズに出撃させたり、レベルアップさせたりする時に参照するカードの情報です。

2.3. フレーバー

- フレーバーはそのカードのキャラのセリフ等を表したテキストです。この情報はゲーム中に参照されません。

2.4. スキル

- スキルはそのカードが持つスキルについて書かれたカードの情報です。

2.5. パワー

- パワーはそのカードがバトルで使用する数値が書かれたカードの情報です。

2.6. サポート

- パワーはそのカードがサポートカードとして置かれた時にバトルで使用する数値が書かれたカードの情報です。

2.7. 二つ名

- 二つ名はそのカードのキャラを表すカードの情報です。
- 二つ名と名前が同じカードは同じカードとして扱われます。

2.8. 名前

- 名前はそのカードのキャラを表すカードの情報です。
- 二つ名と名前が同じカードは同じカードとして扱われます。

2.9. カードナンバー

- カードナンバーはカードの通し番号です。この情報はゲーム中に参照されません。

2.10. イラストレーター

- イラストレーターはこのカードを描いた人の名前です。この情報はゲーム中に参照されません。

2.11. イラスト

- イラストはこのカードのキャラのイラストです。この情報はゲーム中に参照されません。

3. エリア

- エリアとは、カードを配置する場所のことを表します。
- 「デッキエリア」、「パートナーエリア」、「イベントエリア」、「カップリングエリア」、「トラッシュエリア」、「ハテナマスエリア」、「潜在能力エリア」、「フィールド」、「手札」があります。
 - 「イベントエリア」以外はお互いのプレイヤーが1つつ持ちます。

3.1. デッキエリア

- デッキエリアは自分のデッキを配置するエリアです。
- デッキエリアは非公開領域です。
- デッキエリアに配置されるカードは裏向きで重ねて置きます。
- デッキエリアに配置されているカードの順番を変更することはできません。

3.2. パートナーエリア

- パートナーエリアは自分のパートナーカードを配置するエリアです。
- パートナーエリアは公開領域です。
- パートナーエリアに配置されるカードは通常表向きで置きます。ゲームの進行に伴って裏向きになることがあります。

3.3. イベントエリア

- イベントエリアはそのゲームでの現在のイベントカードを配置するエリアです。
- イベントエリアは公開領域です。
- イベントエリアに配置されるカードは表向きで、配置したプレイヤー側を基準として置きます。

3.4. カップリングエリア

- カップリングエリアは自分のカップリングカードを配置するエリアです。
- カップリングエリアは公開領域です。
- カップリングエリアに配置されるカードは通常表向きで置きます。ゲームの進行に伴って裏向きになることがあります。

3.5. トラッシュエリア

- トラッシュエリアは自分の撃破されたカード等を配置するエリアです。
- トラッシュエリアは公開領域です。
- トラッシュエリアに配置されるカードは表向きで置きます。

3.6. ハテナマスエリア

- ハテナマスエリアは自分の潜在能力デッキを配置するエリアです。
- ハテナマスエリアは非公開領域です。
- ハテナマスエリアに配置されるカードは裏向きで重ねて置きます。
- ハテナマスエリアに配置されているカードの順番を変更することはできません。

3.7. 潜在能力エリア

- 潜在能力エリアはハテナマスエリアから引かれたカードを配置するエリアです。
- 潜在能力エリアは公開領域です。
- 潜在能力エリアに配置されるカードは通常表向きで置きます。ゲームの進行に伴って裏向きになることがあります。

3.8. フィールド

- フィールドは出撃したカードを配置するエリアです。
- フィールドは公開領域です。
- フィールドに配置されるカードは表向きで置きます。
- フィールドは『フロント』と『バック』に分けられます。
 - 『フロント』と『バック』は『列』と呼ばれます。
 - さらに、『フロント』は『レフトフロント』、『センターフロント』、『ライトフロント』。『バック』は『レフトバック』、『センターバック』、『ライトバック』に分けられます。

4. 公開領域と非公開領域

- お互いのプレイヤーは、公開領域に置かれたカードはそのカードの状態を問わず、そのカードの内容を見ることができます。
 - 「カップリングエリア」に裏向きで置かれているカードは公開情報ですが、カードのスキルの効果や、ルール処理でカードの情報を参照することはできません。
- お互いのプレイヤーは、自分の手札を除き、非公開領域に置かれたカードはそのカードの状態を問わず、そのカードの内容を見ることができません。
 - カードのスキルの効果や、ルール処理によって非公開情報の表を見ているプレイヤーは、そのカードの情報を参照することができます。
- 公開領域にあるカードが公開領域に置かれる場合、お互いのプレイヤーがそのカードの内容を見てからカードを置きます。
- 公開領域にあるカードが非公開領域に置かれる場合、お互いのプレイヤーがそのカードの内容を見てからカードを置きます。
- 非公開領域にあるカードが公開領域に置かれる場合、お互いのプレイヤーがそのカードの内容を見てからカードを置きます。

- 非公開領域にあるカードが非公開領域に置かれる場合、自分の手札を除き、お互いのプレイヤーがそのカードの内容を見ることはできません。

5. 処理

- 処理とは、カードの効果や、ルールで決められた行動を実行することを指します。
 - 処理を実行する時に、それができるという効果とそれができないという効果が同時に満たされる場合、その処理は実行することはできません。
 - 処理を実行する時に、実行できない処理がある場合、それを無視し、それ以降の処理を実行します。
 - ただし、処理をする効果に「そうしたなら、」と書かれている場合、その処理を実行することができなかった場合、それ以降の処理を実行することはできません。
 - 実行できない処理が、非公開情報からカードを選択するというものの場合、非公開情報のカードを相手に公開する必要はありません。
 - 処理を実行する時に、カードの状態を変化させることが求められる場合、既にその状態であるカードに適用させることはできません。
 - 処理を実行する時に、両方のプレイヤーが何らかの選択を行うことができる場合、ターンプレイヤーから選択します。
 - 処理を実行する時に、カードの数値を変化させる処理を実行する場合、乗算と除算の処理を最初に行い、次に加算と減算の処理を行います。

5.1. 同キャラ処理

- 自分のフィールドに同じ名前のキャラが存在する場合、その中から1枚を選択し、それ以外をすべてトラッシュエリアに置きます。
- ただし、スキルの効果によって同じ名前のキャラが存在してもよい場合、この処理を行いません。

5.2. 空きエリア処理

- フロントにキャラが1体もないプレイヤーは、即座にバックのキャラをすべてフロントに置きます。

5.3. 同名カップリング処理

- カップリングエリアにカードを置く時、そのカードと同じ名前のカードが表向きでカップリングエリアに存在する時、そのカードは裏向きで置きます。

5.4. リフレッシュ処理

- デッキエリアにカードが1枚も無い場合、トラッシュエリアにあるカードをシャッフルし、デッキエリアに置きます。

6. デッキの作り方

- プレイヤーはデッキと潜在能力デッキの2種類を用意する必要があります。
 - デッキと潜在能力デッキは、別々のスリーブを付ける等によって区別しても構いません。

6.1. デッキ

- デッキは40枚～50枚のカードで構成します。この範囲内であれば、枚数は自由です。
- デッキに入れられるカードはキャラカードとイベントカードです。潜在能力カードはデッキに入れることはできません。
- デッキには同じカードを4枚までしか入れることができません。
- デッキにはレベル1のカードを少なくとも2枚入れる必要があります。
- デッキにイベントカードを1枚も入れなくても構いません。

6.2. 潜在能力デッキ

- 潜在能力デッキは7枚～10枚の潜在能力カードで構成します。この範囲内であれば、枚数は自由です。
- 潜在能力デッキに入れられるカードは潜在能力カードのみです。
- 潜在能力デッキには同じカードを2枚までしか入れることができません。

7. ゲームの準備

- お互いのプレイヤーは以下の処理を行います。
 - 自分のフィールドのセンターフロントにリーダーにするカードを裏向きで置きます。
 - この時、リーダーの下に目印となるマーカーカードを置いて構いません。
 - リーダーにするカードは、他のカードとは別のスリーブを付ける等によって区別しても構いません。
 - マーカーカードはリーダーの目印としてのみ使用され、スキルの効果やルールの処理には影響を及ぼしません。
 - 自分のパートナーエリアにパートナーにするカードを裏向きで置きます。
 - パートナーエリアに置くカードは、他のカードとは別のスリーブを付ける等によって区別しても構いません。
 - 自分のデッキを完全に無作為になるまでシャッフルし、デッキエリアに裏向きで置きます。
 - 自分の潜在能力デッキを完全に無作為になるまでシャッフルし、ハテナマスエリアに裏向きで置きます。
- じゃんけんを行い、勝ったプレイヤーが先攻に、もう一方のプレイヤーが後攻になります。

- 両方のプレイヤーは自分のデッキからカードを6枚引き、自分の手札とします。
- 先攻のプレイヤーはその手札から0~6枚のカードを選択し、トラッシュエリアに置きます。その後、それと同じ枚数だけデッキから引き直します。
- その後、後攻のプレイヤーも同様の処理を行います。
- お互いのプレイヤーは同時に、自分のリーダーとパートナーカードを表向きにします。

8. ゲームの進行

8.1. ターン

- ターンは「スタートフェイズ」、「カップリングフェイズ」、「イベントフェイズ」、「出撃フェイズ」、「アクションフェイズ」、「エンドフェイズ」で構成され、この順番で行う。

8.2. スタートフェイズ

- 「自分のターン中」と書かれている効果はこの時点から発揮されます。
- 「ターン開始時、」と書かれている<自動>スキルやイベントカードの効果はこの時点で実行されます。
- ターンプレイヤーは非アクティブになっている自分のキャラをアクティブにします。
- 「アクティブになった時、」と書かれている<自動>スキルやイベントカードの効果はこの時点で実行されます。
- ターンプレイヤーは横向きになっている自分のパートナーカードを縦向きにします。
- ターンプレイヤーはカードを1枚ドロウします。
- 先攻となったプレイヤーの最初ターン、スタートフェイズはスキップされます。

8.3. カップリングフェイズ

- 自分のデッキからカードを1枚公開します。そのカードをカップリングエリアに置きます。
 - 置かなくても構いません。

8.4. イベントフェイズ

- 自分の手札からイベントカードを1枚選び、イベントエリアに置きます。
 - 置かなくても構いません。

8.5. 出撃フェイズ

- 自分の手札からキャラカードを1枚選び、出撃かレベルアップさせます。
 - この処理を0回以上の任意の回数だけ、好きな順番で繰り返すことができます。
 - 出撃またはレベルアップする時、そのカードと同じ色のカードがカップリングエリア

に表向きで置かれている必要があります。

- 出撃またはレベルアップするたびに、その出撃フェイズで出撃したキャラのレベルの合計が加算され、その数値が自分のカップリング値以上になることはできません。
- 「出撃した時、」「フィールドに置かれた時、」と書かれている〈自動〉スキルやイベントカードの効果はこの時点で実行されます。
- ただし、リーダーを現在よりレベルの高いカードにレベルアップさせる場合、そのカードのレベルは1低いものとして扱います。

8.6. アクションフェイズ

- フィールドに居るキャラをアクションさせると、移動、攻撃ができます。また、〈起動〉スキルを使う事ができます。
 - この処理を0回以上の任意の回数だけ、好きな順番で繰り返すことができます。
- 先攻となったプレイヤーの最初ターン、攻撃を行うことはできません。
- アクションフェイズにスキル以外によって移動したキャラは非アクティブになります。

8.7. エンドフェイズ

- 「ターン終了時、」と書かれている〈自動〉スキルやイベントカードの効果はこの時点で実行されます。
- 自分のターンが終了し、相手のターンに移ります。

9. 攻撃可能エリア

- 攻撃は攻撃可能な射程を持つ必要があります。
 - 攻撃範囲2を得ているキャラは、そのキャラが攻撃できるエリアに加えて、そのエリアの隣のエリアを一つ選び、同時に攻撃します。
 - 貫通を得ているキャラは、相手のバックを攻撃した時、そのエリアのフロントを同時に攻撃します。

9.1 射程1

- 『レフトフロント』から相手の『レフトフロント』か『センターフロント』を攻撃できます。
- 『センターフロント』から相手の『レフトフロント』か『センターフロント』か『ライトフロント』を攻撃できます。
- 『ライトフロント』から相手の『センターフロント』か『ライトフロント』を攻撃できます。
- 『バック』からは攻撃できません。

9.2 射程2

- 『レフトフロント』から相手の『レフトバック』か『センターバック』を攻撃できます。
- 『センターフロント』から相手の『レフトバック』か『センターバック』か『ライトバック』を攻撃できます。
- 『ライトフロント』から相手の『センターバック』か『ライトバック』を攻撃できます。
- 『レフトバック』から相手の『レフトフロント』か『センターフロント』を攻撃できます。
- 『センターバック』から相手の『レフトフロント』か『センターフロント』か『ライトフロント』を攻撃できます。
- 『ライトバック』から相手の『センターフロント』か『ライトフロント』を攻撃できます。

9.3. 射程1-2

- 射程1と射程2の両方のエリアを攻撃できます。

9.4. 射程1-3

- 『レフトフロント』 『レフトバック』から相手の『レフトフロント』か『センターフロント』か『レフトバック』か『センターバック』を攻撃できます。
- 『センターフロント』 『センターバック』から相手のすべてのエリアを攻撃できます。
- 『ライトフロント』 『ライトバック』から相手の『ライトフロント』か『センターフロント』か『ライトバック』か『センターバック』を攻撃できます。

10. バトルの流れ

- 攻撃を行うプレイヤーは、攻撃可能なエリアにいる敵を選び、攻撃を宣言します。
 - 相手のプレイヤーは、リーダーが攻撃されていて、パートナーカードが表向きで縦向きの場合、パートナーカードを裏向きにして散華カウンターを使うことができます。
 - 散華カウンターを使う場合、このバトルは散華カウンターを使用したプレイヤー側から攻撃したことになり、そのプレイヤーの攻撃するキャラはパートナーになり、このバトル中パワーは2倍になります。
- 「バトル開始時、」「攻撃した時、」と書かれている<自動>スキルやイベントカードの効果はこの時点で実行されます。
- 「攻撃された時、」と書かれている<自動>スキルやイベントカードの効果はこの時点で実行されます。
- お互いのプレイヤーはデッキの一番上のカードを公開します。
 - そのカードがイベントカードだった場合、一度だけ、そのカードをトラッシュエリアに置き、公開しなおすことができます。
- 公開したカードが攻撃しているキャラと同じ名前か、イベントカードだった場合、そのサポートは失敗となります。

- サポート失敗した場合、サポートは0となります。
- 攻撃されたプレイヤーのサポートカードがパートナーカードと同じ名前のカードで、そのプレイヤーのパートナーカードが表向きで縦向きの場合、パートナーカードを横向きにしてカップリングカウンターを使うことができます。
 - カップリングカウンターを使う場合、このバトルはカップリングカウンターを使用したプレイヤー側から攻撃したことになり、そのプレイヤーの攻撃するキャラは公開したサポートカードになり、そのプレイヤーだけサポートカードを公開する所からやり直します。
- 攻撃したプレイヤーは、サポートに成功していて、そのサポートカードが<SP>スキルを持つなら、そのスキルを実行します。
- お互いのプレイヤーは、バトルしているキャラのパワーに、サポートカードのサポートを加算します。
- 攻撃したプレイヤーは、ここでクリティカルを使うことができます。攻撃しているキャラと同じ名前のカードを1枚トラッシュエリアに置くことで、そのキャラのパワーは2倍になります。
 - スキルによって手札やトラッシュエリアの状況が参照され、攻撃しているキャラのパワーが変化する場合、変化した値を2倍にします。
 - 「クリティカルを使用した時、」と書かれている<自動>スキルやイベントカードの効果はこの時点で実行されます。
- 攻撃されたプレイヤーは、ここでブロックを使うことができます。攻撃されているキャラと同じ名前のカードを1枚トラッシュエリアに置くことで、そのキャラのこのバトルで撃破されません。
 - 「ブロックを使用した時、」と書かれている<自動>スキルやイベントカードの効果はこの時点で実行されます。
- お互いのキャラのパワーを比較し、攻撃しているキャラが攻撃されているキャラ以上のパワーだった場合、攻撃されているキャラは撃破されます。
 - 撃破されたキャラのカードはトラッシュエリアに置きます。
 - リーダーが撃破された場合、潜在能力エリアのカードが5枚より少ないなら、リーダーのカードをトラッシュエリアに置くかわりに、ハテナマスエリアからカードを1枚引き、潜在能力エリアに表向きで置きます。
 - 「撃破した時、」「撃破された時、」「撃破できなかった時、」と書かれている<自動>スキルやイベントカードの効果はこの時点で実行されます。
- 「バトル終了時、」と書かれている<SP>スキルはこの時点で実行されます。
- お互いのサポートカードをトラッシュエリアに置きます。

11. スキル

11.1. スキルタイプ

- スキルタイプは、<起動>、<常時>、<自動>、<特殊>、<SP>の5種類がありま

す。

11.1.1. <起動>スキル処理

- <起動>スキルは、自分のアクションフェイズ中に好きなタイミングで実行できます。

11.1.2. <常時>スキル処理

- <常時>スキルは、カードがキャラとしてフィールドに配置されている時、常に有効になります。

11.1.3. <自動>スキル処理

- <自動>スキルは、フィールドに配置されているカードのスキルの効果に書かれている「～時、」、「～たび、」の事象が発生した時、実行されます。
 - その事象が複数回発生した場合、発生した回数だけ実行されます。ただし、<ターン1>と書かれている場合、そのターン中の1度のみ実行されます。
 - 「コストを支払うなら」と書かれている場合、そのコストを支払わないことを選択することができます。その場合、スキルの処理は行わず、<ターン1>の制限も発揮しません。
 - 「してもよい」と書かれている場合、その処理を行わないことを選択することができます。その場合、スキルの処理は行わず、<ターン1>の制限も発揮しません。
- 同時に複数の<自動>スキルが実行される場合、そのターンのプレイヤーが自分のカードのスキルの効果を好きな順で処理します。次に相手のターンのプレイヤーが相手のカードのスキルの効果を好きな順で処理します。
 - その際に、先に処理したスキルの効果によって実行可能だったスキルを持つキャラがフィールド以外のエリアに置かれたり、ゲームから除外されたりしたとしても、そのカードのスキルを処理することができます。
 - スキルの処理中に他のスキルの処理を行うことはできません。1つのスキルの処理が終了してから、次のスキルの処理を開始します。
 - ただし、5.1.~5.4.に書かれている処理は、スキルの処理中でも割り込み、処理を行います。その後、スキルの処理を再開します。

11.1.4. <特殊>スキル処理

- <特殊>スキルはそのカードの一切の状態に関わらず、その効果に書かれている処理がカードに実行され続けているものとして扱われます。
 - それにより、<自動>スキルのような振る舞いをすることもあります。

11.1.5. <SP>スキル処理

- <SP>スキルは、このスキルを持つカードがサポートカードとして公開された時、それが攻撃したキャラをサポートしているなら、実行されます。

11.2. ターン制限

- <ターン1>と書かれているスキルは、そのターン中の1度のみ実行できます。
- <ターン1>と書かれているスキルを使用したキャラが、そのターン中に他のカードが重ねられた場合、<ターン1>のスキルを使用したという情報は取り除かれます。

11.3. コスト

- コストはそのスキルを実行するために行う必要のある処理です。
 - 複数のコストが書かれている場合、そのすべてを処理しない限りスキルを実行することはできません。
- コストはアクションコストとリバースコストの2種類があります。

11.3.1 アクションコスト

- このコストが書かれている場合、そのスキルを持つキャラをアクションさせることにより、コストを支払ったこととなります。

11.3.2 リバースコスト

- このコストが書かれている場合、書かれている数字と同じ枚数だけ、表向きのカップリングカードを裏向きにすることにより、コストを支払ったこととなります。

12. イベントカード

- イベントカードはお互いのプレイヤーに常に効果を及ぼします。
 - カードに記載されているタイミングで、お互いのプレイヤーに対し効果が実行されます。
- イベントエリアからイベントカードが取り除かれた場合、そのカードの持ち主のプレイヤーのトラッシュエリアに置かれます。

13. 潜在能力

- 潜在能力エリアにある表向きのカードを裏向きにすることで、潜在能力を実行することができます。
- 潜在能力は、そのカードに書かれているタイミングで実行を宣言できます。
- 潜在能力カードを実行後、そのカードを裏向きにします。