「即時/通常 × メイン/クイック」で分類

[6-1] 誘発したアクションを分類しバッファに追加

誘発したアクションのコントローラーは
起因となったアクションのコントローラー
になります。

Yes
[6-2] バッファは空か？
No

No
[6-3] バッファに即時はあるか？
Yes

即時: プレイヤー毎に処理

No
[6-4] 該当プレイヤーに即時があるか？
Yes

[6-5] タイミング=メインの即時アクションを処理
別フロー呼び出し

順番はターンプレイヤーから
ターンが回る順に行う

[6-6] タイミング=クイックの即時アクションを処理
別フロー呼び出し

[6-7] 次のプレイヤーへ

Yes
[6-8] バッファに通常はあるか？
Yes

通常: プレイヤー毎に処理

No
[6-9] 該当プレイヤーに通常があるか？
Yes

[6-10] タイミング=メインの通常アクションを処理
別フロー呼び出し

順番はターンプレイヤーから
ターンが回る順に行う

[6-11] タイミング=クイックの通常アクションを処理
別フロー呼び出し

[6-12] 次のプレイヤーへ