

『벚꽃 내리는 시대에 결투를』 통합 규칙

Posted Apr 26, 2025

By Furuyonifan

287 min read

Contents >

(2025. 04. 26. 기준 비공식 번역)

번역 오류 / 문의 사항: furuyonifan@gmail.com

 이 규칙서는 공식 번역이 아닙니다!

유저 개인의 비공식 번역으로, 대부분의 내용과 구성은 코리아보드게임즈에서 번역·제작한 [9-2 시즌 규칙서](#)를 참고하여 제작했습니다.

내용과 표현이 정확하지 않을 수 있으니 일본어로 작성된 [총합룰 문서](#)도 참고해주세요.

통합 규칙

들어가며

본 문서는 『벚꽃 내리는 시대에 결투를』 게임을 보다 엄밀하게 운용하기 위하여 작성된 규칙 문서이다.
본 문서는 다음의 3개 항목으로 구성된다.

핵심 규칙

본 항목에 기재된 규칙은 모든 게임에서 유효하다.

추가 규칙

본 항목은 여신별로 구분된 규칙 모음이다. 쌍장요란에서 어느 한쪽 플레이어가 선택한 여신에 속하는 규칙만이 해당 게임에서 유효하다.



부칙

여신 목록과 에라타이다.

여신 목록

여신 및 각 여신에 속한 카드의 일람이다. 핵심 규칙에 의거해 쌍장요란 및 안전구축 시 참조한다.

에라타

에라타는 카드의 작동에 영향을 끼치지 않는, 인쇄 시의 오류 수정이나 규칙 수정에 맞춘 보정을 위한 수정이다.

핵심 규칙

1. 게임의 기본 정의

1-1. 게임

본문에서 언급하는 “게임”이란 『벚꽃 내리는 시대에 결투를』의 게임 1번을 말하며, 이는 쌍장요란, 안전구축, 벚꽃결투를 이 순서에 따라 규칙대로 플레이하는 것을 가리킨다.

1-2. 플레이어

플레이어란 게임에 참가하는 2명(당신과 대전상대)을 가리킨다.

1-3. 카드

규칙 및 텍스트에서 카드라고 표기되어 있는 경우, 이는 『벚꽃 내리는 시대에 결투를』 제품에 동봉되어 있는 카드 중에서, 여신 목록(부칙 1)에 기재된 것을 가리킨다.

1-4. 규칙과 카드의 모순

규칙과 카드의 효과가 모순되는 경우, 카드의 효과가 우선된다.

카드에 의해 무언가를 가능케 하는 효과와, 무언가를 불가능케 하는 효과가 모순되는 경우, 불가능케 하는 효과가 우선된다.

2. 쌍장요란

2-1. 쌍장요란의 진행 방법



각 플레이어는 여신 목록에서 원하는 방법으로 번호가 다른 여신 2명을 선택하고, 공개한다. 해당 게임 동안, 각자가 선택한 여신은 여신 타로 등을 이용해 분명히 표시해야 한다.

본문에서는 각 플레이어가 이 방법으로 선택한 여신을 “깃들였다”고 표현하는 경우가 있다.

보충: 어떤 여신과 그 여신의 어나더판은 번호가 동일하므로, 둘을 조합하여 선택할 수 없다.

2-2. 여신 목록

쌍장요란에서 선택할 수 있는 여신은, [여신 목록\(부칙 1\)](#)에 기재된 여신으로 한정한다.

3. 안전구축

3-1. 안전구축의 준비

각 플레이어는 [여신 목록\(부칙 1\)](#)을 참조하여, 자신이 사용 가능한 카드를 1장씩 준비한다.

3-2. 안전구축의 진행방법

각 플레이어는 준비한 카드 중에서 7장의 통상패와, 3장의 비장패를 비밀리에 선택한다.

4. 벚꽃결투

4-1. 벚꽃결투의 준비와 시작

벚꽃결투의 준비로서, 다음 과정을 순서대로 수행한다.

- 1) 〈간격〉에 10개, 각 플레이어의 〈오라〉에 3개, 각 플레이어의 〈라이프〉에 10개씩 벚꽃결정을 놓는다.
- 2) 각 플레이어는 자신의 덱에서, 통상패 7장을 자신의 〈패산〉에, 비장패 3장을 자신의 〈비장패〉에 놓는다. 이때, 비장패는 모두 미사용 상태이다. 또한, 안전구축 시 선택하지 않은 카드는 모두 〈게임 바깥〉에 뒷면으로 놓는다.
- 3) 플레이어 중 1명을 무작위로 선택한다. 그 플레이어는 활성 플레이어가 되고, 상대 플레이어는 비활성 플레이어가 된다.
- 4) 각 플레이어는 자신의 패산을 잘 섞고, 카드를 3장 뽑는다.
- 5) 활성 플레이어부터 차례로, 다음 과정을 순서대로 수행해도 된다.

- 5-1) 자신의 손패 중에서, 원하는 장수의 카드를 선택한다.
- 5-2) 그 카드들을 원하는 순서로 패산 아래에 놓는다.
- 5-3) 5-1에서 선택한 장수와 같은 장수의 카드를 패산에서 뽑는다.

6) 활성 플레이어의 집중력을 0으로 만들고, 비활성 플레이어의 집중력을 1로 만든다.

7) 활성 플레이어의 첫 턴을 시작한다.

4-2. 승패 판정

다음의 조건이 충족된 경우, 승패 판정을 다음 순서대로 수행한다. 승패 판정은 다른 모든 규칙, 효과보다 우선해서 즉시 수행된다. 단, 9-1-3-1의 패배 대신 해결되는 효과는 예외로 한다.

- 1) 각 플레이어의 라이프가 0이고 “패배하지 않는다” 효과가 적용되지 않으며, “승리할 수 없다” 효과가 적용되지 않는다면, 모든 플레이어의 무승부로 게임을 종료한다.
- 2) “패배하지 않는다” 효과가 적용되어 있지 않은 플레이어의 라이프가 0이고, 다른 한쪽 플레이어에게 “승리할 수 없다” 효과가 적용되어 있지 않다면, 라이프가 0인 플레이어의 패배가 된다. 그렇게 된 경우, 다른 한쪽 플레이어의 승리로 게임을 종료한다.
- 3) “패배하지 않는다” 효과가 적용되어 있지 않은 플레이어가 어떤 효과에 의해 패배한 경우, 그 플레이어의 패배 및 그 이외의 플레이어의 승리로 게임을 종료한다. 이 승리에 다른 효과를 적용하는 것은 불가능하다.
- 4) “승리할 수 없다” 효과가 적용되어 있지 않은 플레이어가 어떤 효과에 의해 승리한 경우, 그 플레이어의 승리 및 그 이외의 플레이어의 패배로 게임을 종료한다. 이 패배에 다른 효과를 적용하는 것은 불가능하다.

5. 벚꽃결투의 기본 정의와 원칙

5-1. 플레이어가 가지는 정보

플레이어는 벚꽃결투 도중, 다음의 정보를 가질 수 있다.

5-1-1. 활성 플레이어 또는 비활성 플레이어

플레이어는 (벚꽃결투의 준비 과정 도중까지를 제외하고) 활성 플레이어 또는 비활성 플레이어 중 어느 한 쪽의 상태이다. 이 정보는 모든 플레이어에게 공개된다.

여러 효과가 동시에 발생하는 경우, 그 해결 순서는 활성 플레이어가 선택한다.

5-1-2. 집중력과 집중력 상한

플레이어는 집중력과 집중력 상한이라는 정수로 된 수치를 갖는다. 집중력 상한은 2이다. 집중력이 집중력 상한보다 높아지게끔 변경되는 경우, 그렇게 되지 않고 대신 집중력 상한과 같은 수치가 된다.

집중력이 0 미만이 되도록 변경되는 경우, 그렇게 되지 않고 대신 0이 된다. 이러한 정보는 모든 플레이어에게 공개된다.

5-1-3. 손패 상한

플레이어는 손패 상한이라는 정수로 된 수치를 갖는다. 손패 상한은 2이다. 이 정보는 모든 플레이어에게 공개된다.

5-1-4. 위축

플레이어는 위축 상태 또는 위축되지 않은 상태 중 어느 한쪽의 상태이다. 이 정보는 모든 플레이어에게 공개된다. 위축 상태인 플레이어가 집중력을 얻는 경우, 집중력을 얻지 않고 대신 위축 상태에서 벗어난다.

보충: 집중력이 2(상한)이면서 위축 상태일 때 집중력을 얻는 처리가 수행되는 경우에도, 그 처리는 위축 상태에서 벗어나는 것으로 대체된다.

5-1-5. 라이프

플레이어는 라이프라는 정수로 된 수치를 갖는다.

플레이어의 라이프가 x 라는 것은, 그 플레이어와 연결된 〈라이프〉에 존재하는 벚꽃결정의 수가 x 개라는 것을 의미한다.

5-1-6. 플레어

플레이어는 플레어라는 정수로 된 수치를 갖는다.

플레이어의 플레어가 x 라는 것은, 그 플레이어와 연결된 〈플레어〉에 존재하는 벚꽃결정의 수가 x 개라는 것을 의미한다.

5-1-7. 오라

플레이어는 오라라는 정수로 된 수치를 갖는다.

플레이어의 오라가 x 라는 것은, 그 플레이어와 연결된 〈오라〉에 존재하는 벚꽃결정의 수가 x 개라는 것을 의미한다.

5-2. 벚꽃결투에서 참조하는 정보



벚꽃결투를 진행하는 동안, 게임 내에는 다음의 정보가 존재한다.

5-2-1. 현재 간격

현재 간격은 0 이상의 정수이다. 현재 간격은 〈간격〉에 존재하는 벚꽃결정의 수에, 규칙 및 카드 등에 의거해 필요한 계산을 적용한 수치와 같다. 현재 간격이 0 미만인 경우는, 그렇게 되지 않고 대신 0이 된다.

“턴 시작 시 간격이 X이다”란, 어떤 턴의 개시 페이지에 【상시】 효과, 【전개중】 효과, 【사용됨】 효과를 제외한 다른 효과를 해결하기 전의 현재 간격이 X라는 것을 가리킨다.

“간격이 변화한다”란, 현재 간격이 다른 수치로 변화하는 것을 가리킨다.

“턴 시작 시 간격보다 X 가까워져 있다”란, 현재 간격의 수치가 턴 시작 시 간격의 수치보다 X 작다는 것을 가리킨다.

“턴 시작 시 간격보다 X 멀어져 있다”란, 현재 간격의 수치가 턴 시작 시 간격의 수치보다 X 크다는 것을 가리킨다.

“간격이 가까워졌다”란, 현재 간격이 변화할 때, 변화 후의 현재 간격의 수치가 변화 전보다 작아졌다는 것을 가리킨다.

“간격이 멀어졌다”란, 현재 간격이 변화할 때, 변화 후의 현재 간격의 수치가 변화 전보다 커졌다는 것을 가리킨다.

5-2-2. 달인의 간격

달인의 간격은 정수이다. 달인의 간격은 2이다.

5-2-3. 더스트

더스트는 정수이다.

더스트가 X라는 것은, 〈더스트〉에 존재하는 벚꽃결정의 수가 X개라는 것을 의미한다.

5-3. 덱

어떤 플레이어의 덱이란, 그 플레이어가 안전구축에서 선택한 10장의 카드의 집합을 의미한다.

5-4. 보유자

벚꽃결투에서 사용되는 모든 카드는 각각 어떤 플레이어와 연결되어 있다. 연결된 플레이어를 보유자라고 일컫는다.

벚꽃결투 시작 시에는, 안전구축 시점에서 그 카드를 준비한 플레이어가 보유자가 된다.



“당신의 카드”라는 문구는 보유자가 당신인 카드를 의미한다. “상대의 카드”라는 문구는 보유자가 대전상대인 카드를 의미한다.

5-5. 상황 유발 규칙

다음에 규정된 어떤 조건이 충족되었을 경우, 그에 의해 생기는 효과를 해결한다. 이러한 발생과 해결을 상황 유발 규칙이라 일컫는다.

어떤 효과의 해결 도중에 이러한 효과를 해결해야 하는 경우, 끼어들기 해결 규칙에 의거해 해결한다.

다수의 상황 유발 조건이 동시에 충족되었을 경우, 활성 플레이어가 해결 순서를 선택한다.

5-5-1. 데미지의 해결

데미지가 발생한 경우, [5-8-3](#)에 따라 그것을 해결한다.

5-5-2. 부여패의 파기

〈부여패〉에 존재하는 어떤 카드에 벚꽃결정이 하나도 연결되어 있지 않은 경우, 부여패의 파기를 해결한다.

5-5-3. 초조의 발생

카드를 뽑는 효과를 해결할 때 〈패산〉에 카드가 없는 경우, 초조를 해결한다.

5-5-4. 조건을 충족한 [【상시】 효과](#)의 참조와 해결

어떤 [【상시】 효과](#)가 그 조건을 충족했다면, 그것을 참조하고, 해결한다.

5-5-5. 조건을 충족한 [【전개중】 효과](#)의 참조와 해결

어떤 [【전개중】 효과](#)가 그 조건을 충족했다면, 그것을 참조하고, 해결한다.

5-5-6. 조건을 충족한 [【사용됨】 효과](#)의 참조와 해결

어떤 [【사용됨】 효과](#)가 그 조건을 충족했다면, 그것을 참조하고, 해결한다.

5-6. 수치 수정의 적용 순서

정수로 표기된 수치를 수정하는 효과를 수치 수정이라 일컫는다. 수치 수정은 다음 중 하나로 분류된다. 하나의 수치에 다수의 수치 수정이 적용되는 경우, 다음의 순서대로 적용된다. 단, 같은 분류에 속하는 수치 수정은, 대입을 제외하고 동시에 적용된다.

i) 대입: 그 수치가 어떤 수치로 변화하는 효과를 적용한다. 하나의 수치에 다수의 대입이 수행된다면, 활성 플레이어가 보유자인 객체의 효과에 의한 것만을 적용한다. 활성 플레이어가 보유자인 객체의 효과에 의한 대입이 여럿 수행된다면, 항상 가장 작은 수치를 선택해 적용한다.

ii) 뒤바꿈: 2개 이상의 수치가 뒤바뀌는 효과를 적용한다.

iii) 곱셈: 그 수치에 어떤 수치를 곱하는 효과를 적용한다.



- iv) 나눗셈: 그 수치를 어떤 수치로 나누는 효과를 적용한다. 이에 의해 소수점 아래 수치가 생기는 경우, 올림이나 버림 중 한쪽을 수행한다. 어느 쪽을 수행하는가는 효과의 문구를 따른다.
- v) 가감: 그 수치에 어떤 수치를 더하거나 빼는 효과를 적용한다.
- vi) 적정화: 그 수치가 규칙에 의거해 별개의 수치로 간주되는 효과를 적용한다.

5-7. 적정거리 수정의 적용 순서

집합으로서의 적정거리가 갖는 내용을 수정하는 효과를 적정거리 수정이라 일컫는다. 적정거리 수정은 다음 중 하나로 분류된다. 또한 하나의 집합에 다수의 적정거리 수정이 적용되는 경우, 다음의 순서대로 적용된다.

- i) 변경: 적정거리의 내용 자체를 대체하는 효과를 적용한다. (예: 질척이는 속내)
- ii) 증감: [10-35-1](#)에 정의된 증감을 적용한다.
- iii) 추가: 거리확대가 아닌 방법으로, 어떤 수치를 적정거리 집합의 원소로 추가하는 효과를 적용한다. (예: 나침반)
- iv) 제거: 거리축소가 아닌 방법으로, 어떤 수치를 적정거리 집합에서 제외하는 효과를 적용한다. (예: 나침반)
- v) 거리확대: [10-4-1](#), [10-4-2](#)에 정의된 거리확대를 적용한다.
- vi) 거리축소: [10-4-3](#), [10-4-4](#)에 정의된 거리축소를 적용한다.

변경/추가/제거 중에서 같은 분류에 속하는 적정거리 수정은 동시에 적용된다. 거리확대/거리축소 중에서 같은 분류에 속하는 적정거리 수정은, 원하는 순서로 적용된다.

5-8. 데미지

5-8-1. 단일 수치 데미지

단일 수치 데미지는 0 이상의 정수 또는 「-」이며, 데미지라는 단위를 수반하여 기술된다. 데미지는 오라, 플레이어, 라이프 중의 어떤 영역을 향한다.

5-8-2. 복수 수치 데미지

복수 수치 데미지는 0 이상의 정수 또는 「-」가 2개 조합된 것이며, X/Y 등의 표기로 기술된다. 왼쪽의 수치는 오라 데미지이고, 오른쪽의 수치는 라이프 데미지이다.

5-8-3. 데미지의 해결

“플레이어는 데미지를 받는다”, “플레이어에게 데미지를 준다”는 기술에 의해 데미지의 해결을 수행한다.

5-8-3-1. 단일 수치 데미지의 해결

만약 어떤 플레이어의 〈오라〉에 데미지가 주어진 경우, 그 〈오라〉에서 데미지 수치와 같은 수의 벚꽃 결정을 선택하고, 그것들을 〈더스트〉로 이동시킨다.

만약 어떤 플레이어의 〈플레어〉에 데미지가 주어진 경우, 그 〈플레어〉에서 데미지 수치와 같은 수의 벚꽃결정을 선택하고, 그것들을 〈더스트〉로 이동시킨다.

만약 어떤 플레이어의 〈라이프〉에 데미지가 주어진 경우, 그 〈라이프〉에서 데미지 수치와 같은 수의 벚꽃결정을 선택하고, 그것들을 같은 플레이어의 〈플레어〉로 이동시킨다.

5-8-3-2. 복수 수치 데미지의 해결

만약 어떤 플레이어에게 복수 수치 데미지가 주어진 경우, 데미지를 받는 플레이어는 오라 데미지 또는 라이프 데미지의 어느 한쪽을 선택한다. 한쪽의 데미지가 「-」인 경우, 그것이 아닌 쪽의 데미지를 선택한다. 양쪽이 「-」인 경우, 아무것도 수행하지 않는다. 데미지가 양쪽 모두 정수인 경우에 데미지를 받는 플레이어의 〈오라〉에 있는 벚꽃결정의 개수가 그 오라 데미지 미만인 경우, 그 플레이어는 오라 데미지를 선택할 수 없다.

데미지를 받는 플레이어가 오라 데미지를 선택한 경우, 그 플레이어의 〈오라〉에 그 데미지와 같은 만큼의 데미지가 주어진다. 데미지를 받는 플레이어가 라이프 데미지를 선택한 경우, 그 플레이어의 〈라이프〉에 그 데미지와 같은 만큼의 데미지가 주어진다.

5-9. 지불

지불이란, 플레이어가 가진 정보(예: 집중력)를 변화시키거나, 객체를 이동시키는 것이다.

지불이 지시된 경우, 그에 따라 정보의 변화나 객체의 이동이 가능한지를 확인한다. 정보의 변화나 객체의 이동을 충분히 수행할 수 없는 경우, 아무것도 수행하지 않는다(5-10 충분히 변화시킬 수 없는 경우의 규칙도 적용되지 않는다). 이 경우, 지불이 수행된 것으로 간주하지 않는다.

정보의 변화나 객체의 이동을 충분히 수행할 수 있다면, 지시된 대로 그것을 수행하고, 지불이 이루어졌다고 간주한다.

5-10. 충분히 변화시킬 수 없는 경우

객체를 어떤 영역에서 어떤 영역으로 이동시키는 데 있어서, 충분한 수의 객체가 출발지점인 영역에 존재하지 않는다면, 이동할 수 있는 최대한인 숫자의 객체를 이동시킨다.

객체를 어떤 영역에서 어떤 영역으로 이동시키는 데 있어서, 도착지점인 영역에 충분한 수의 객체를 이동시킬 수 없다면, 이동할 수 있는 최대한인 숫자의 객체를 이동시킨다.

객체를 선택하는 데 있어서, 충분한 수의 객체가 존재하지 않는다면, 선택할 수 있는 최대한인 숫자의 객체를 선택한다.

수치로 된 정보(예: 집중력, 데미지)을 감소시키는 데 있어서, 변화 대상의 수치가 감소량에 미치지 못하는 경우, 가능한 만큼만 감소시킨다.

수치로 된 정보를 증가시키는 데 있어서, 증가시키면 변화 대상의 수치가 상한을 넘게 되는 경우, 가능한 만큼만 증가시킨다.

5-11. 미정의 수치

정의되지 않은 수치를 참조하는 경우, 그것을 대신 0으로 간주한다.

6. 벚꽃결투에 존재하는 객체

6-1. 객체

객체란 게임에서 다음의 사물을 총칭한다.

- 카드
- 벚꽃결정
- 공격

6-2. 객체: 카드에 관한 규칙

카드란 실체를 가진 객체로서, (실물) 카드로 표현된다.

6-2-1. 객체가 가질 수 있는 정보

카드는 다음의 정보를 가진다. 이러한 정보는 카드가 뒷면으로 놓인 경우, 몇몇 예외를 제외하고 모든 플레이어에게 비공개인 정보이다.

6-2-1-1. 분류

카드의 분류이며, 통상패 또는 비장패 중 하나이다. 다른 정보와는 달리, 이 정보는 카드가 뒷면으로 놓여 있더라도 모든 플레이어에게 공개된다.

6-2-1-2. 이름

객체의 이름이 되는 문자열이다. 텍스트에서 이름을 표기하는 경우 「」를 사용해 표기한다.

6-2-1-3. 카드 번호

특정 규칙에 따라 매겨진 문자열이다. 안전구축에 사용 가능한 카드를 결정할 때 참조한다.

6-2-1-4. 사용자

카드와 관련된 여신의 이름이다. 사용자가 어떤 여신인지는 여신 목록에 기재되어 있다.

6-2-1-5. 카드 타입

카드의 종류를 나타내며, 《공격》, 《행동》, 《부여》, 《미정》 중의 하나이다. 카드는 반드시 이 중 하나의 카드 타입을 갖는다.

주의: 카드 타입이 《미정》인 카드는, 카드를 사용하기 위한 규칙이 존재하지 않으므로, 사용할 수 없다.

6-2-1-6. 서브타입

《대응》, 《전력》, 《미정》이라는 종류가 존재한다. 모든 카드는 서브타입 중 하나를 갖거나, 또는 서브타입을 갖지 않는다. 단, 카드 타입이 《미정》이 아닌 카드가 서브타입 《미정》을 갖는 경우, 대신 서브타입을 갖지 않는 것으로 간주한다.

6-2-1-7. 텍스트

객체가 갖는 어떤 효과가, 순서에 따라 나열된 것이다. 여러 효과를 갖는 경우, 텍스트칸 안에서 위에 적힌 것의 순서가 앞선다. 카드가 여러 효과를 갖고, 또한 그 효과들의 분류가 동일한 경우에, 그러한 효과들 2개 이상이 해결된다면, 순서가 앞서는 것부터 차례로 해결한다. 카드가 여러 개의 효과를 가지고, 또한 그 효과의 분류가 동일한 경우에는, 그 해결 중에 그 카드의 상태가 변화했다 해도 동일한 분류의 효과를 마지막까지 해결한다.

텍스트 중에 괄호가 쳐진 문장이 적혀 있는 경우가 있다. 이러한 문장은 효과를 보충 설명하기 위한 주석이며, 게임 내에서 의미를 갖지 않는다.

6-2-1-8. 적정거리

카드 타입이 《공격》인 카드가 반드시 갖는 정보로서, 정수를 원소로 갖는 집합이다. 카드 상단에 단일 숫자 하나가 표기되어 있는 경우, 적정거리는 그 숫자 하나만을 원소로 갖는 집합이다. X-Y와 같이 표기되어 있는 경우, X 이상 Y 이하의 정수를 모두 포함하는 집합이다. A, B와 같이 반점(.)으로 구별되어 표기된 경우, A와 B 둘을 원소로 포함하는 집합이다.

6-2-1-9. 오라 데미지

카드 타입이 《공격》인 카드가 갖는 정보로서, 0 이상의 정수 또는 「-」이다.



6-2-1-10. 라이프 데미지

카드 타입이 《공격》인 카드가 갖는 정보로서, 0 이상의 정수 또는 「-」이다.

6-2-1-11. 봉납

카드 타입이 《부여》인 카드가 반드시 갖는 정보로서, 0 이상의 정수이다. 만약 봉납이 0 미만인 경우, 그렇게 되지 않고 대신 0이 된다.

6-2-1-12. 소모값

분류가 비장패인 카드가 반드시 갖는 정보로서, 0 이상의 정수이다. 만약 소모값이 0 미만인 경우, 그렇게 되지 않고 대신 0이 된다. 소모값은 비용이다.

6-2-2. 객체가 가질 수 있는 상태

6-2-2-1. 앞면/뒷면

카드는 앞면 또는 뒷면 중 어느 한쪽의 상태이다. 앞면 카드는 앞면을 위로, 뒷면 카드는 뒷면을 위로 놓는다.

6-2-2-2. 세로 방향/가로 방향

카드는 세로 방향 또는 가로 방향 중 어느 한쪽의 상태이다. 세로 방향 카드는 짧은 변이 위쪽으로 오도록, 가로 방향 카드는 긴 변이 위쪽으로 오도록 놓는다.

6-2-2-3. 미사용/사용중/사용됨

분류가 비장패인 카드는 미사용, 사용중, 사용됨 중 어느 하나의 상태를 갖는다.

6-3. 객체: 벚꽃결정에 관한 규칙

벚꽃결정은 실체를 가진 객체로서, 토큰으로 표현된다.

벚꽃결정은 반드시 어떤 영역에 존재한다. 이때, 보드 위의 있어야 할 장소 또는 그 벚꽃결정과 연결된 카드 위에 부착된 토큰을 놓는다.

벚꽃결정을 한 영역에서 다른 영역으로 이동시킬 때, 출발지점에 충분한 수의 벚꽃결정이 존재하지 않는다면, 이동시킬 수 있는 최대한의 벚꽃결정을 이동시킨다.

벚꽃결정을 한 영역에서 다른 영역으로 이동시킬 때, 목적지점에 충분한 수의 벚꽃결정을 놓을 수 없다면, 이동시킬 수 있는 최대한의 벚꽃결정을 이동시킨다.

벚꽃결정을 선택할 때, 충분한 수의 벚꽃결정이 존재하지 않는다면, 선택할 수 있는 최대한의 벚꽃결정을 선택한다.

벚꽃결정과 연결된 카드가 한 영역에서 다른 영역으로 이동한다면, 그 카드와 연결된 벚꽃결정도 동시에 목적지점으로 이동한다.

벚꽃결정이 〈사용중〉으로 이동하는 경우에 대해서는 영역을 이동하는 것으로 간주하지 않고, 〈사용중〉으로 이동하기 전의 영역으로부터 〈사용중〉에서 이동한 목적지점의 영역으로 이동하는 것으로 간주한다.

또한 출발지점과 목적지점이 같은 영역이라면 이동한 것으로 간주하지 않는다.

예를 들어 부여 카드를 사용하여, 벚꽃결정이 〈더스트〉에서 〈사용중〉으로 이동했다가 〈부여패〉로 이동한 경우, 벚꽃결정은 〈더스트〉에서 〈부여패〉로 이동한 것으로 간주한다.

6-4. 객체: 공격에 관한 규칙

객체로서의 공격은 카드 등의 실체를 갖지 않는다. 이 종류의 객체는 카드 타입이 공격인 카드를 사용하거나, 공격을 생성하는 효과에 의해 생성된다.

카드의 텍스트에서 객체로서의 공격이 참조되는 경우, 반드시 《》를 써서 표기한다.

6-4-1. 객체가 가질 수 있는 정보

《공격》은 다음의 정보를 가질 수 있다.

6-4-1-1. 분류

통상패 또는 비장패라는 종류가 있다. 《공격》은 어느 1가지 분류를 갖거나, 또는 분류를 갖지 않거나 중 한쪽이다. (어떤 효과에 의해 생성된 것은 분류를 갖지 않는다.)

“공격 카드에 의한 《공격》”이란, 어떤 분류를 갖고 있는 《공격》을 가리킨다.

6-4-1-2. 서브타입

《대응》, 《전력》이라는 종류가 있다. 《공격》은 어느 1가지 서브타입을 갖거나, 또는 서브타입을 갖지 않거나 중 한쪽이다. (어떤 효과에 의해 생성된 것은 서브타입을 갖지 않는다.)

6-4-1-3. 적정거리

정수를 원소로 하는 집합이다. 《공격》은 반드시 이 정보를 갖는다.

6-4-1-4. 오라 데미지

0 이상의 정수 또는 「-」이다. 수치가 정수인 경우, 오라 데미지의 하한은 0이며, 상한은 5이다. 만약 오라 데미지가 하한보다 작은 수치가 되는 경우, 그렇게 되지 않고 대신 0이 된다. 만약 오라 데미지가 상한보다 큰 수치가 되는 경우, 그렇게 되지 않고 대신 상한값이 된다. 《공격》은 반드시 이 정보를 갖는다.

6-4-1-5. 라이프 데미지

0 이상의 정수 또는 「-」이다. 수치가 정수인 경우, 라이프 데미지의 하한은 0이다. 만약 라이프 데미지가 하한보다 작은 수치가 되는 경우, 그렇게 되지 않고 대신 0이 된다. 《공격》은 반드시 이 정보를 갖는다.

6-4-1-6. 데미지

앞서 설명한 오라 데미지와 라이프 데미지를 합쳐서 데미지라고 부르는 경우가 있다.

6-4-1-7. 텍스트

객체가 갖는 어떤 효과가, 순서에 따라 나열된 것이다. 여러 효과를 갖는 경우, 《공격》의 내용을 결정할 때 먼저 적힌 것의 순서가 앞선다. 《공격》이 여러 효과를 갖고, 또한 그 효과들의 분류가 동일한 경우에, 그러한 효과들 2개 이상이 해결된다면, 순서가 앞서는 것부터 차례로 해결한다.

6-4-1-8. 사용자

《공격》과 관련된 여신의 이름이다. 《공격》을 생성한 카드 또는 효과를 발생시킨 카드의 사용자 정보를 유지한다.

7. 벚꽃결투에 존재하는 영역

7-1. 영역

영역이란, 객체가 벚꽃결투 도중에 존재할 수 있는 장소이다. 어떤 종류의 객체가 어떤 상태로 존재하는가는 각 영역마다 규정되어 있다.

어떤 영역에 어떤 객체가 존재하는지는 모든 플레이어에게 공개된 정보이다.

본 문서에서 어떤 용어를 영역으로서 사용하는 경우, 〈〉를 써서 표기하였다.

게임에는 다음 영역이 존재한다.

〈간격〉 〈더스트〉 〈부여패〉 〈봉인〉

〈라이프〉 〈패산〉 〈손패〉 〈사용중〉

〈오라〉 〈버림패〉 〈비장패〉 〈공격중〉

〈플레이어〉 〈덮음패〉 〈추가패〉 〈게임 바깥〉

7-1-1. 〈간격〉

〈간격〉에 존재할 수 있는 객체는 벚꽃결정뿐이다. 〈간격〉에는 최대 10개의 벚꽃결정이 존재할 수 있다.

7-1-2. 〈라이프〉

〈라이프〉는 게임 내에 2개 존재하며, 각각이 서로 다른 플레이어와 연결되어 있다.

〈라이프〉에 존재할 수 있는 객체는 벚꽃결정뿐이다.



7-1-3. 〈오라〉

〈오라〉는 게임 내에 2개 존재하며, 각각이 서로 다른 플레이어와 연결되어 있다.

〈오라〉에 존재할 수 있는 객체는 벚꽃결정뿐이다.

7-1-3-1. 상한

〈오라〉의 상한은 5이다. 〈오라〉에는 그 상한을 넘지 않게끔 벚꽃결정을 이동시킬 수 있다.

7-1-3-2. 오라의 빈칸

〈오라〉에 있는 벚꽃결정의 수가 〈오라〉의 상한 미만인 상태를, “오라에 빈칸이 있다”라고 한다.

〈오라〉에 있는 벚꽃결정의 수가 〈오라〉의 상한 이상인 상태를, “오라에 빈칸이 없다”라고 한다.

7-1-4. 〈플레이어〉

〈플레이어〉는 게임 내에 2개 존재하며, 각각이 서로 다른 플레이어와 연결되어 있다.

〈플레이어〉에 존재할 수 있는 객체는 벚꽃결정뿐이다.

7-1-5. 〈더스트〉

〈더스트〉에 존재할 수 있는 객체는 벚꽃결정뿐이다.

7-1-6. 〈패산〉

〈패산〉은 게임 내에 2개 존재하며, 각각이 서로 다른 플레이어와 연결되어 있다.

〈패산〉에 존재할 수 있는 객체는 보유자가 연결된 플레이어인 카드뿐이다.

〈패산〉에 카드가 존재하는 경우, 그 카드들은 뒷면 세로 방향으로, 순서가 정해진 묶음이 된다.

〈패산〉을 섞는다는 것은, 그곳에 존재하는 카드들의 순서를 무작위로 변경하는 것을 가리킨다.

“카드를 뽑는다”고 적힌 효과를 해결하는 경우, 그것은 〈패산〉의 맨 위 카드를 동일 플레이어의 〈손패〉로 이동시키는 것을 의미한다.

여러 장의 카드를 뽑는다고 적혀 있다면, 뽑는 카드의 장수와 같은 횟수만큼 “카드를 뽑는다” 과정을 수행한다.

“패산 위에 놓는다”고 적힌 효과를 해결하는 경우, 그것은 어떤 카드를 그 보유자의 〈패산〉 맨 위로 이동시키는 것을 의미한다.

“패산 아래에 놓는다”고 적힌 효과를 해결하는 경우, 그것은 어떤 카드를 그 보유자의 〈패산〉 맨 아래로 이동시키는 것을 의미한다.



〈버림패〉는 게임 내에 2개 존재하며, 각각이 서로 다른 플레이어와 연결되어 있다.

〈버림패〉에 존재할 수 있는 객체는 보유자가 연결된 플레이어인 카드뿐이다.

〈버림패〉에 카드가 존재하는 경우, 그 카드들은 앞면 세로 방향이 된다.

“버림패로 만든다” 또는 “버림패로 되돌린다”고 적힌 효과를 해결하는 경우, 그것은 어떤 카드를 그 보유자의 〈버림패〉로 이동시키는 것을 의미한다.

7-1-8. 〈덮음패〉

〈덮음패〉는 게임 내에 2개 존재하며, 각각이 서로 다른 플레이어와 연결되어 있다.

〈덮음패〉에 존재할 수 있는 객체는 보유자가 연결된 플레이어인 카드뿐이다.

〈덮음패〉에 카드가 존재하는 경우, 그 카드들은 뒷면 가로 방향이 된다. 단, 이 영역과 연결된 플레이어에 한해, 그 앞면을 볼 수 있다.

“덮음패로 만든다”고 적힌 효과를 해결하는 경우, 그것은 어떤 카드를 그 보유자의 〈덮음패〉로 이동시키는 것을 의미한다.

7-1-9. 〈부여패〉

〈부여패〉는 게임 내에 2개 존재하며, 각각이 서로 다른 플레이어와 연결되어 있다.

〈부여패〉에 존재할 수 있는 객체는 카드와 벚꽃결정이다.

〈부여패〉에 카드가 존재하는 경우, 그 카드들은 앞면 세로 방향이 된다.

부여패란, 〈부여패〉에 존재하는 카드이다. “당신이 부여패를 낸 상태”란, 당신의 〈부여패〉에 카드가 존재한다는 것을 가리킨다.

(한국어판 보충: 카드에서 〈부여패〉를 언급하는 경우 부여패와의 혼동을 줄이기 위해 “부여패 영역”으로 표기하였다.)

〈부여패〉에 존재하는 벚꽃결정은, 특정 부여패와 연결되어 있다. 이러한 벚꽃결정은, 연결되어 있는 카드 위에 놓인다. 〈부여패〉에 존재하는 벚꽃결정이 어떤 부여패와도 연결되어 있지 않은 경우, 그러한 벚꽃결정은 즉시 더스트로 이동한다.

7-1-10. 〈손패〉

〈손패〉는 게임 내에 2개 존재하며, 각각이 서로 다른 플레이어와 연결되어 있다.



〈손패〉에 존재할 수 있는 객체는 보유자가 연결된 플레이어인 카드뿐이다.

〈손패〉에 카드가 존재하는 경우, 그 카드들은 (규칙 처리에 있어서의 편의상) 뒷면 세로 방향인 것으로 간주한다.

단, 이 영역과 연결된 플레이어에 한해, 그 앞면을 볼 수 있다. 〈패산〉 및 〈덮음패〉에 있는 카드와 구별하기 위해, 플레이어는 이 카드들을 손에 든다.

“손패로 되돌린다”고 적힌 효과를 해결하는 경우, 그것은 특정 카드를 그 보유자의 〈손패〉로 이동시키는 것을 의미한다.

7-1-11. 〈비장패〉

〈비장패〉는 게임 내에 2개 존재하며, 각각이 서로 다른 플레이어와 연결되어 있다.

〈비장패〉에 존재할 수 있는 객체는 분류가 비장패이면서 보유자가 연결된 플레이어인 카드와 벚꽃결정이다.

카드 중에서, 상태가 미사용인 것은 뒷면 세로 방향으로 놓는다. 단, 이 영역과 연결된 플레이어에 한해, 그 앞면을 볼 수 있다. 상태가 사용됨인 것은 앞면 세로 방향으로 놓는다.

사용된 상태인 비장패라고 표현된 경우, 〈비장패〉에 존재하는 카드 중에서, 상태가 사용됨인 카드만을 가리킨다.

“비장패를 본다”란 특정 플레이어의 〈비장패〉에 존재하는 카드들의 앞면을 보는 것을 의미한다.

〈비장패〉에 벚꽃결정이 존재하는 경우, 그것들은 특정 비장패와 연결되어 있다. 그러한 벚꽃결정은 연결되어 있는 카드 위에 놓인다.

7-1-12. 〈추가패〉

〈추가패〉는 게임 내에 2개 존재하며, 각각이 서로 다른 플레이어와 연결되어 있다.

〈추가패〉에 존재할 수 있는 객체는 보유자가 연결된 플레이어인 카드뿐이다.

〈추가패〉에 카드가 존재하는 경우, 그 카드들은 앞면 세로 방향이 된다. 분류가 비장패인 카드는 사용된 상태로 간주한다.

〈추가패〉에 있는 카드의 효과는 유효화되지 않는다.

게임 시작 시에 〈추가패〉에 놓이는 카드에 대해서는 [추가 규칙](#)에서 규정한다.



7-1-13. 〈봉인〉

〈봉인〉에 존재할 수 있는 객체는 카드뿐이다.

〈봉인〉에 있는 카드의 효과는 유효화되지 않는다.

“이 카드 아래에 봉인한다”고 적힌 효과를 해결하는 경우, 그것은 선택된 카드를 〈봉인〉으로 이동시키는 것을 의미한다.

이 영역에 있는 카드는 반드시 특정 카드(봉인을 수행한 카드)와 연결되어 있다.

7-1-14. 〈사용중〉

〈사용중〉은 게임 내에 2개 존재하며, 각각이 서로 다른 플레이어와 연결되어 있다.

〈사용중〉에 존재할 수 있는 객체는 카드와 벚꽃결정이다.

〈사용중〉에 카드가 존재하는 경우, 그 카드들은 앞면 세로 방향이 된다.

〈사용중〉에 존재하는 벚꽃결정은 반드시 특정 카드와 연결되어 있다.

7-1-15. 〈공격중〉

〈공격중〉은 게임 내에 2개 존재하며, 각각이 서로 다른 플레이어와 연결되어 있다.

〈공격중〉에 존재할 수 있는 객체는 공격이다.

7-1-16. 〈게임 바깥〉

〈게임 바깥〉에 존재할 수 있는 객체는 카드와 벚꽃결정이다.

〈게임 바깥〉에는 무한한 개수의 벚꽃결정이 존재하는 것으로 간주한다.

〈게임 바깥〉에 있는 카드의 효과는 유효화되지 않는다.

이 영역에 앞면으로 놓인 비장패는 사용된 상태로 간주한다.

이 영역에 뒷면으로 놓인 카드는 그 보유자에 한해, 앞면을 볼 수 있다.

7-2. 보유자의 불일치

어떤 카드가 보유자가 일치하는 카드밖에 존재할 수 없는 영역으로 이동할 때, 그 보유자가 일치하지 않는다면, 대신 보유자가 일치하는 같은 이름의 영역으로 이동한다. 그 영역이 순서를 가진다면, 같은 순서가 되도록 이동한다.



8. 턴의 진행

턴을 수행하는 경우, 개시 페이지, 메인 페이지, 종료 페이지 순서로 페이지를 수행한다. 모든 페이지를 완료하면, 다음 턴을 시작한다. 이때, 비활성 플레이어는 새로운 활성 플레이어가 되고, 활성 플레이어는 새로운 비활성 플레이어가 된다.

8-1. 개시 페이지

개시 페이지를 수행하는 경우, 다음 처리를 순서대로 수행한다.

8-1-1. 턴 시작 시 간격의 결정

이 시점에서의 현재 간격이 턴 시작 시 간격이 된다.

8-1-2. 개시 페이지 시작 시 효과 해결 처리

“개시 페이지에~” 또는 “개시 페이지 시작에~”라고 적힌 【상시】 효과, 【전개중】 효과, 【사용됨】 효과, 추가 규칙에 의해 부여된 효과를 해결한다. 동일한 효과는 같은 페이지에 1번밖에 해결되지 않는다.

8-1-3. 개시 페이지 기정 처리

개시 페이지 기정 처리에서는 다음 i, ii, iii, iv 과정의 해결을 차례로 수행한다.

각 플레이어의 첫 턴에 한해, 개시 페이지의 기정 처리를 건너뛴다.

i: 활성 플레이어는 집중력을 1 얻는다.

ii: 〈부여패〉에 카드가 존재하는 경우, 그러한 카드 전부에 대해, 활성 플레이어는 각각의 카드에 연결되어 〈부여패〉에 존재하는 벚꽃결정을 1개씩 선택해, 그 벚꽃결정들을 동시에 〈더스트〉로 이동시킨다. 이 벚꽃결정들의 연결은 끊어진다(이때, 특정 카드에 연결된 벚꽃결정이 하나도 없어진 경우, 상황 유발 규칙에 의해 부여패의 파기가 발생한다).

iii: 활성 플레이어는 패산의 재구성을 1번 수행해도 된다.

iv: 활성 플레이어는 카드를 2장 뽑는다.

8-2. 메인 페이지

다음 과정을 차례로 수행한다.

8-2-1. 메인 페이지 시작 시 처리

활성 플레이어에 의한 표준행동/전력행동의 선택, 또한 “메인 페이지 시작에~”라고 적힌 【상시】 효과, 【전개중】 효과, 【사용됨】 효과, 추가 규칙에 의해 부여된 효과를 원하는 순서로 해결한다. 동일한 효과는 같은 페이지에 1번밖에 해결되지 않는다.

8-2-2. 표준행동/전력행동의 처리

메인 페이지 시작 시 처리에서 선택한 행동의 종류에 따라 다음 처리 중 한쪽을 수행한다.

A. 표준행동을 선택한 경우

활성 플레이어는 “〈손패〉에 있는 카드를 1장 선택해, 그것을 사용한다”, “미사용 상태인 비장패를 1장 선택해, 그것을 사용한다”, “기본동작을 수행한다” 중 하나를 수행할지, 이 페이지를 종료할 것인지를 선택한다. 이때, 서브타입이 《전력》인 카드는 사용할 수 없다.

선택한 행동이 수반하는 모든 효과를 해결했다면, 같은 과정을 반복한다.

B. 전력행동을 선택한 경우

활성 플레이어는 “〈손패〉에 있는 카드를 1장 선택해, 그것을 사용한다”, “미사용 상태인 비장패를 1장 선택해, 그것을 사용한다” 중 하나를 수행할지, 이 페이지를 종료할 것인지를 선택한다.

선택한 행동이 수반하는 모든 효과를 해결했다면, 이 페이지를 종료한다.

8-2-3. 메인 페이지 종료 시 처리

“메인 페이지 종료 시~”라고 적힌 [【상시】 효과](#), [【전개중】 효과](#), [【사용됨】 효과](#), 추가 규칙에 의해 부여된 효과를 원하는 순서로 해결한다. 동일한 효과는 같은 페이지에 1번밖에 해결되지 않는다.

보충: 효과에 의해 메인 페이지가 종료되었다면, 이 처리는 수행하지 않는다.

8-3. 종료 페이지

종료 페이지를 수행하는 경우, 다음 처리를 차례로 수행한다.

8-3-1. 종료 페이지에서의 효과 해결 처리

“종료 페이지에~”라고 적힌 [【상시】 효과](#), [【전개중】 효과](#), [【사용됨】 효과](#), 추가 규칙에 의해 부여된 효과를 해결한다. 동일한 효과는 같은 페이지에 1번밖에 해결되지 않는다.

8-3-2. 종료 페이지 지정 처리

활성 플레이어의 〈손패〉에 있는 카드가 손패 상한보다 많고, 또한 덮음패로 만들 수 있는 카드가 있는 경우, 활성 플레이어는 〈손패〉에서 카드를 1장 선택해 덮음패로 만든다. 그 후, 이 조건이 충족되지 않게 될 때까지 이 과정을 반복한다.

보충: 효과에 의해 종료 페이지가 종료되었다면, 이 처리는 수행하지 않는다.

9. 효과의 발생과 해결

9-1. 효과

효과란, 게임에서 발생하는 처리의 총칭으로서, 그 처리를 수행하는 것을 효과의 해결이라 칭한다.



원칙으로서, 효과가 발생했다면, 그것은 즉시 해결된다. 여러 효과가 동일한 순간에 발생했다면, 활성 플레이어는 발생한 효과 중에서 1개를 선택해, 그것을 해결한다. 이때 선택되지 않은 효과는 보류되어, 선택한 효과의 해결을 마친 다음에 해결된다. 효과를 해결하고 나서도 여전히 여러 효과가 있는 경우에는, 이 과정을 반복한다.

원칙으로서, 어떤 효과의 해결 도중에 다른 효과의 해결을 수행하지 않는다. 예외로서, 승패 판정 또는 끼어들기 해결이 발생한 경우에는, 그것을 우선한다.

9-1-1. 효과의 분류

효과에는 다음 분류가 있다.

이것들 중 여러 개의 분류를 【○○/△△】와 같은 표기를 사용해 함께 축약해서 표기하기도 한다. 이때, 각각의 효과는 각각 정해진 분류에 속하는 독립된 효과이다.

9-1-1-1. 규칙상 효과

규칙에 기재됨으로써 정의되어, 규칙에 의해 게임에 부여된 효과의 총칭이다.

9-1-1-2. 【상시】 효과

카드의 텍스트에 기재된 효과로, 온갖 영역에서, 1인 이상의 플레이어에게 그 정보가 공개되어 있는 경우에만 참조될 수 있다. 효과 앞에 【상시】라 적혀 있는 것으로 분류된다.

한 플레이어에게만 그 정보가 공개되는 【상시】 효과를 적용하는 경우, 그 직전에 그 카드를 공개한다.

이 종류의 효과 중에서, 특정 조건문을 수반한 것의 참조와 해결은 상황 유발 규칙에 따라 수행한다.

9-1-1-3. 【사용시】 효과

《행동》카드의 텍스트에 기재된 효과로, 《행동》카드를 사용하는 과정의 일부로서 해결된다. 《행동》카드에 적혀 있으며, 또한 효과 앞에 아무것도 적혀 있지 않거나 또는 【사용시】라 적혀 있는 것으로 분류된다.

9-1-1-4. 【공격후】 효과

《공격》카드의 텍스트에 기재된 효과로, 《공격》카드를 사용하는 과정의 일부로서 해결된다. 효과 앞에 【공격후】라 적혀 있는 것으로 분류된다.

9-1-1-5. 【전개시】 효과

《부여》카드의 텍스트에 기재된 효과로, 《부여》카드를 사용하는 과정의 일부로서 해결된다. 효과 앞에 【전개시】라 적혀 있는 것으로 분류된다.

9-1-1-6. 【전개중】 효과



《부여》 카드의 텍스트에 기재된 효과로, 그 《부여》 카드가 〈부여패〉에 있을 때에 한해 참조된다. 효과 앞에 【전개중】이라 적혀 있는 것으로 분류된다.

이 종류의 효과 중에서, 특정 조건문을 수반한 것의 참조와 해결은 상황 유발 규칙에 따라 수행한다.

9-1-1-7. 【파기시】 효과

《부여》 카드의 텍스트에 기재된 효과로, 그 《부여》 카드에 대해 부여패의 파기가 수행된 경우, 그 과정의 일부로서 해결된다. 효과 앞에 【파기시】라 적혀 있는 것으로 분류된다.

9-1-1-8. 【사용됨】 효과

분류가 비장패인 카드의 텍스트에 기재된 효과로, 그 카드가 사용된 상태일 때에 한해 참조된다. 효과 앞에 【사용됨】이라 적혀 있는 것으로 분류된다.

이 종류의 효과 중에서, 특정 조건문을 수반한 것의 참조와 해결은 상황 유발 규칙에 따라 수행한다.

9-1-2. 전력화

전력화란 효과가 갖는 정보이다. 전력화를 가진 효과는 텍스트 첫머리에 “전력화:”라 적혀 있다.

전력화를 가진 효과를 텍스트에 포함하는 카드는, 전력행동에서 사용한 경우에만, 전력화를 가진 효과가 유효화된다.

“전력화하지 않았다면~”이라고 기술된 효과는, 전력행동 이외에 의해 사용된 경우에만 그 조건을 충족한다. (표준행동으로 사용, 대응에 의한 사용, 효과에 의한 사용 중 하나이다.)

9-1-3. 특수한 효과

9-1-3-1. 패배 대신 해결되는 효과

패배 대신 효과가 해결되는 경우, 그 해결 도중에는 승패 판정을 수행하지 않는다.

승패 판정이 수행되어, 그에 수반하여 패배 대신 해결할 수 있는 효과가 여러 개 있는 경우, 패배로 판정된 플레이어가 어떤 효과를 적용할 것인지 선택한다.

9-1-3-2. 데미지 수치를 참조하는 효과

데미지 수치를 참조하는 효과는, 그것이 그 데미지에 수치 수정을 주는가 아닌가에 따라 어떤 상태의 데미지를 참조하는지가 다르다.

수치 수정을 수행하는 효과라면, 해당 수치 수정의 분류보다 적용이 먼저인 수치 수정을 모두 적용한 상태의 데미지 수치를 참조한다.



수치 수정을 수행하지 않는 효과라면, 모든 수치 수정을 적용한 후의 데미지 수치를 참조한다.

9-1-3-3. 텍스트에 영향을 주는 효과

카드가 가질 수 있는 정보 중에서, 6-2-1-7에 정의된 텍스트에 영향을 주는 효과가 있다. (예: 「여덟잎 거울의 저편」 등)

특히 〈사용중〉에 있는 카드는 다음을 따른다.

- 이 효과가 적용된 카드가 사용된 경우, 그 해결 도중에 효과의 적용 조건에서 벗어났다 해도, 해결 도중에는 효과가 계속 적용된다.
- 이 효과가 적용되지 않은 카드가 사용된 경우, 그 해결 도중에 효과의 적용 조건에 합치했다 해도, 해결 도중에는 효과가 적용되지 않는다.

9-1-3-4. 미래에 예약되는 효과

효과가 발생하는 조건을 만족하면, 미래의 특정 시점에 어떤 효과가 해결되는 것을 예약하는 효과가 있다. (예: 「모듈르~」, 「계약」 등)

예약된 시점이 오기 전에 그 효과를 발생시킨 카드의 효과가 유효하지 않게 되었다 해도, 예약된 시점이 오면 예약된 효과가 해결된다.

(예: 「계약」 사용 후, 종료 페이지 전에 「계약」이 〈추가패〉나 〈봉인〉으로 이동하더라도, 「계약」의 종료 페이지 시 효과는 해결된다.)

예약된 효과는, 그 해결 시에 9-1-3-3 텍스트에 영향을 주는 효과의 유무를 참조하여, 그런 것이 있다면 적용된다. (예: 「계약」 사용시에 「여덟잎 거울의 저편」이 전개되어 있지 않았다. 그 후, 「여덟잎 거울의 저편」을 사용하고, 종료 페이지가 되었다. 이때 「계약」의 종료 페이지에 해결되는 효과는 양방향 화살표가 된다.)

부여패가 그 【전개중】 효과에 의해, “이 카드 위에 벚꽃결정을 놓는다”는 것을 미래에 예약했을 경우, 예약된 시점에 그 부여패가 전개중일 필요가 있다.

9-2. 카드의 사용

카드의 사용은 “메인 페이지에서의 플레이어의 선택”, “《공격》에 대한 대응”, “카드의 효과” 중 하나에 의해 이루어진다. “기본적인 방법”으로 사용한다는 것은 “메인 페이지에서의 플레이어의 선택”에 의한 사용을 가리킨다.

카드를 사용하는 경우, 그 카드 타입에 따라, 후술한 과정을 수행한다.

카드의 사용 과정에서 카드가 〈사용중〉으로 이동했을 때, 그 카드를 사용한 것으로 간주한다. 사용된 카드의 장수를 참조하는 경우 〈사용중〉에 이동한 순서대로 센다.

“《공격》에 대한 대응” 및 “카드의 효과”에 의해 카드가 사용된 경우, 그것은 끼어들기 해결 규칙에 따라 해결된다.

사용하는 카드가 아래의 내용 중 하나 이상을 충족하는 경우, 부정 사용이 된다.

- “《공격》에 대한 대응”으로 카드를 사용할 때, 그 카드가 서브타입 《대응》을 가지고 있지 않다.
- 표준행동을 선택한 메인 페이지에 일반적인 방법으로 카드를 사용할 때, 그 카드가 서브타입 《전력》을 가지고 있다.
- 사용하기 위해 특별한 조건(예: 원심)이 필요한 카드가 그 조건을 충족하지 않았다.
- “《공격》을 수행할 수 없다” 효과가 적용중이고, 사용하려고 한 카드가 《공격》카드이다.

부정 사용이 된 경우, 그 카드는 사용한 것으로 간주하지 않으며, 원래 상태로 반력된다.

사용한 카드의 해결 후, 그 카드가 종단을 가진 경우, 그 카드를 사용한 플레이어는 그 턴 동안, 다른 카드의 사용과 기본동작을 수행할 수 없다.

9-2-1. 《공격》 카드를 사용할 때의 과정

어떤 플레이어가 카드 타입이 《공격》인 카드를 사용한 경우, 다음 과정을 수행한다.

i: 카드를 공개하고, 그 플레이어의 〈공격중〉에 《공격》을 생성한다. 생성되는 《공격》의 “분류”, “서브타입”, “적정거리”, “오라 데미지”, “라이프 데미지”, “사용자”, “텍스트”는 카드가 가진 정보와 동일한 것이 된다.

《공격》을 생성한 후, 9-4-1에 따라 적정거리 확인을 수행한다. 적정거리 확인이 성공했다면, 적정 사용이 되고, ii로 진행한다. 그렇지 않은 경우, 부정 사용이 되고, 카드는 원래 상태로 반력되고, 《공격》은 제거된다. 이때는, 카드를 사용한 것으로 간주하지 않는다.

ii: 사용한 플레이어는 비용을 지불한다. 만약 비용을 지불할 수 없는 경우, 부정 사용이 되고, 카드는 원래 상태로 반력되고, 《공격》은 제거된다. 이때는, 카드를 사용한 것으로 간주하지 않는다.

iii: 사용된 카드를 “사용했다”고 간주하고, 카드를 사용한 플레이어의 〈사용중〉으로 이동시킨다. 또한 사용된 카드의 분류가 비장패인 경우, 그 카드를 사용중인 상태로 만든다.

iv: 생성된 《공격》을 해결한다.

v: 사용된 카드가 〈사용중〉에 있다면, 다음 처리를 수행한다. 사용된 카드의 분류가 통상패라면, 그 카드를 보유자의 〈버림패〉로 이동시킨다. 사용된 카드의 분류가 비장패라면, 그 카드를 사용된 상태로 보유자의 〈비장패〉로 이동시킨다.

9-2-2. 《행동》 카드를 사용할 때의 과정

어떤 플레이어가 카드 타입이 《행동》인 카드를 사용한 경우, 다음 과정을 수행한다.

- i: 카드를 공개한다. 사용한 플레이어는 비용을 지불한다. 비용을 지불할 수 없는 경우, 부정 사용이 되고, 카드는 원래 상태로 반려된다. 이때는, 카드를 사용한 것으로 간주하지 않는다.
- ii: 사용된 카드를 “사용했다”고 간주하고, 카드를 사용한 플레이어의 〈사용중〉으로 이동시킨다. 사용된 카드의 분류가 비장패인 경우, 그 카드를 사용중인 상태로 만든다.
- iii: 사용된 카드가 갖는 【사용시】 효과를 전부 해결한다.
- iv: 사용된 카드가 〈사용중〉에 있다면, 다음 처리를 수행한다. 사용된 카드의 분류가 통상패라면, 그 카드를 보유자의 〈버림패〉로 이동시킨다. 사용된 카드의 분류가 비장패라면, 그 카드를 사용된 상태로 보유자의 〈비장패〉로 이동시킨다.

9-2-3. 《부여》 카드를 사용할 때의 과정

어떤 플레이어가 카드 타입이 《부여》인 카드를 사용한 경우, 다음 과정을 수행한다.

- i: 카드를 공개한다. 사용한 플레이어는 비용을 지불한다. 비용을 지불할 수 없는 경우, 부정 사용이 되고, 카드는 원래 상태로 반려된다. 이때는, 카드를 사용한 것으로 간주하지 않는다.
- ii: 사용된 카드를 “사용했다”고 간주하고, 카드를 사용한 플레이어의 〈사용중〉으로 이동시킨다. 사용된 카드의 분류가 비장패인 경우, 그 카드를 사용중인 상태로 만든다.
- iii: 사용된 카드의 봉납 수치만큼, 〈더스트〉 또는 사용한 플레이어의 〈오라〉에서 벚꽃결정을 선택한다(이때, 2개의 영역에 걸쳐서 선택해도 된다). 그 후, 선택한 벚꽃결정을 〈사용중〉으로 이동시키고, 사용된 카드와 연결시킨다. 이것을 “봉납하다”라고 칭한다.
- iv: 사용된 카드가 갖는 【전개시】 효과를 전부 해결한다.
- v: 사용된 카드를 〈부여패〉로 이동시킨다.

9-3. 비용의 지불

카드를 사용할 때 그것이 비용을 가진 경우, 이를 5-9에 따라 지불할 필요가 있다. 비용에는 다음이 포함된다.

- 소모값
- 추가 비용



9-3-1. 소모값의 지불

소모값을 지불하는 경우, 그 플레이어는 자신의 〈플레이어〉에서 그 소모값의 수치와 같은 개수의 벚꽃결정을 〈더스트〉로 보낸다.

9-4. 공격의 해결

《공격》이 생성되고, 그것이 적정한 경우, “《공격》을 수행했다”고 간주하고, 다음 과정을 따라 공격의 해결을 수행한다.

“《공격》을 수행할 수 없다” 효과가 적용되어 있다면, 《공격》이 적정하다 해도 해결하지 않고 그 《공격》을 〈공격중〉에서 제거한다.

i: 그 《공격》이 (다른 《공격》에) 대응하고 있지 않다면, 그 《공격》이 존재하는 〈공격중〉과 연결되어 있지 않은 플레이어(이하, 공격받은 플레이어라 표기한다)는 서브타입이 《대응》인 카드를 자신의 〈손패〉 또는 자신의 〈비장패〉에서 1장 선택해도 된다. 그렇게 했다면 그 카드를 사용한다.

〈비장패〉에서 사용하는 경우, 그 카드는 미사용 상태가 아니면 안 된다. 이 방법으로 사용된 카드는 끼어들기 해결 규칙에 따라 해결된다. 이 방법으로 카드를 사용하는 것을 “대응”, “대응한다”고 칭한다.

ii: 효과에 의해, 그 《공격》이 무효화된 경우, 공격은 실패가 되고, 그 《공격》을 〈공격중〉에서 제거한다. 그리고, 공격의 해결을 종료한다. 그렇지 않은 경우, iii으로 진행한다.

iii: 그 《공격》이 불가피를 가졌다면 공격은 성공이 되고, iv로 진행한다. 그 《공격》이 불가피를 갖지 않는다면, 9-4-1에 따라 적정거리 확인을 수행한다. 적정거리 확인이 성공했다면, 공격은 성공이 되고, iv로 진행한다. 그렇지 않은 경우, 공격은 실패가 되고, 그 《공격》을 〈공격중〉에서 제거한다. 그리고, 공격의 해결을 종료한다.

iv: 효과에 의해 그 《공격》의 데미지가 무효화된 경우, 데미지를 해결하지 않고 vi으로 진행한다.

v: 공격받은 플레이어는 그 《공격》이 갖는 데미지를 받는다.

vi: 효과에 의해 그 《공격》의 【공격후】 효과가 무효화된 경우, 【공격후】 효과를 해결하지 않고 viii로 진행한다.

vii: 그 《공격》이 가진 【공격후】 효과를 전부 해결한다. 만약 여러 개의 【공격후】 효과가 있는 경우, 그 순서(원래의 카드에 기재된 순서)에 따라 차례로 해결한다.

viii: 그 《공격》을 〈공격중〉에서 제거한다.



9-4-1. 적정거리 확인

어떤 《공격》의 적정거리 확인을 수행하는 경우, 그 《공격》이 가진 적정거리와 현재 간격을 비교한다. 그 결과, 현재 간격의 수치가 적정거리의 원소로 포함되어 있다면 적정거리 확인이 성공하고, 그렇지 않다

면 실패한다.

9-5. 부여패의 파기

〈부여패〉에 있는 카드에 벚꽃결정이 하나도 연결되어 있지 않은 경우, 상황 유발 규칙에 따라 부여패의 파기가 해결된다. 부여패의 파기는 다음 과정에 따라 수행된다. 이 처리 동안, 파기되는 부여패가 가진 【전개중】 효과는 없어진다. 부여패의 파기 해결 도중에 그 카드가 〈부여패〉에서 다른 영역으로 이동한 경우, 나머지 과정은 해결되지 않는다.

i: 그 카드가 가진 【파기시】 효과를 위에서부터 차례로 해결한다.

ii: 그 카드에 벚꽃결정이 하나도 연결되어 있지 않은 경우, 그 카드의 분류가 통상패라면, 그 카드를 보유자의 〈버림패〉로 이동시킨다. 그 카드의 분류가 비장패라면, 그 카드를 사용된 상태로 보유자의 〈비장패〉로 이동시킨다. 그 카드에 벚꽃결정이 연결되어 있는 경우, 그 카드는 이동하지 않는다.

9-6. 기본동작

어떤 플레이어가 기본동작을 수행하는 경우, 다음 과정을 수행한다.

i: 플레이어는 어떤 기본동작을 수행할 것인지 선택한다. 단, 다음의 제약을 따라야 한다.

i-A: “기본동작 《○○》를 수행한다”고 서식에 지정되어 있다면, 그것을 선택한다.

i-B: 지정되어 있지 않다면, 《전진》, 《후퇴》, 《회감기》, 《품기》, 《이탈》 중에서, 어떤 객체를 이동시킬 수 있는 것을 1가지 선택한다. 덧붙여서, 그 플레이어가 특정 행동을 기본동작으로서 수행할 수 있는 경우, 여기서 그 행동을 선택해도 된다.

ii: “표준행동”에서 기본동작을 수행한다면, 그 플레이어는 비용으로서 다음 중 하나를 수행한다. 비용을 지불할 수 없는 경우, 기본동작은 수행할 수 없다. (카드의 효과로 기본동작을 수행하는 경우, 비용의 지불은 수행하지 않는다.)

ii-A: 그 플레이어는 집중력을 1 지불한다.

ii-B: 그 플레이어의 〈손패〉에 있는 카드를 1장 덮음패로 만든다.

iii: ‘기본동작을 실시했다’고 간주하고, 다음을 따라 선택한 기본동작을 해결한다.

9-6-1. 전진

〈간격〉에 있는 벚꽃결정을 1개 선택하고, 그것을 그 플레이어의 〈오라〉로 이동시킨다. 단, 현재 간격이 달인의 간격 이하라면, 그렇게 하지 않고 대신 아무것도 하지 않는다.

9-6-2. 후퇴

그 플레이어의 〈오라〉에 있는 벚꽃결정을 1개 선택하고, 그것을 〈간격〉으로 이동시킨다.

9-6-3. 회감기

〈더스트〉에 있는 벚꽃결정을 1개 선택하고, 그 플레이어의 〈오라〉로 이동시킨다.

9-6-4. 품기

그 플레이어의 〈오라〉에 있는 벚꽃결정을 1개 선택하고, 그것을 그 플레이어의 〈플레이어〉로 이동시킨다.

9-6-5. 이탈

〈더스트〉에 있는 벚꽃결정을 1개 선택하고, 그것을 〈간격〉으로 이동시킨다. 단, 현재 간격이 달인의 간격보다 크다면, 그렇게 하지 않고 대신 아무것도 하지 않는다.

9-7. 패산의 재구성

어떤 플레이어가 패산의 재구성을 수행하는 경우, 다음 과정을 수행한다.

- i: 패산의 재구성이 규칙에 의해 생성된 것인 경우, 그 플레이어는 자신의 〈라이프〉에 1 데미지를 받는다.
- ii: 그 플레이어는 자신의 〈버림패〉 및 자신의 〈덮음패〉에 있는 통상패 전부를 자신의 〈패산〉으로 이동시킨다. 그 후, 자신의 〈패산〉에 있는 카드를 잘 섞는다.

9-8. 끼어들기 해결 규칙

다음에 명시된 효과는 끼어들기 해결 규칙에 의한 해결을 요청한다.

- 상황 유발 규칙에 의한 효과
- 대응에 의한 카드 사용
- 카드 또는 《공격》이 가진 효과에 의한 카드 사용
- 카드 또는 《공격》이 가진 효과에 의해 생성된 《공격》의 해결

어떤 효과의 해결 도중에 끼어들기 해결 규칙에 의한 효과의 해결이 요청된 경우, 현재 해결 도중인 효과의 해결을 중단하고, 요청된 효과의 해결을 먼저 수행한다. 그리고, 요청된 효과의 해결을 끝내고 나서, 중단한 효과의 나머지를 해결한다.

끼어들기 해결 규칙에 의해 해결한 효과의 도중에, 또다시 끼어들기 해결 규칙에 의한 효과의 해결이 요청되는 경우도 있을 수 있다. 그 경우, 끼어들기 해결이 다중으로 수행된다.

10. 각종 효과의 제정

10-1. 화살표 효과

화살표 효과는 2개의 영역의 그림, 화살표, 화살표 위에 그려진 몇 개의 벚꽃결정 그림으로 기술된 효과이다.

이 종류의 효과를 해결하는 경우, 화살표가 오른쪽 방향이라면, 화살표 왼쪽에 그려진 영역에서 화살표 오른쪽에 그려진 영역으로, 화살표 위에 그려진 개수의 벚꽃결정을 이동시킨다.

화살표가 양방향이라면, 화살표 왼쪽에 그려진 영역에서 화살표 오른쪽에 그려진 영역으로, 화살표 위에 그려진 개수의 벚꽃결정을 이동시키거나, 또는 화살표 오른쪽에 그려진 영역에서 화살표 왼쪽에 그려진 영역으로, 화살표 위에 그려진 개수의 벚꽃결정을 이동시키는 것 중에서 선택할 수 있다. 이 선택을 수행하는 것은 그 화살표 효과를 발생시킨 플레이어이다.

10-2. “화살표는 반대가 된다” 라는 문구

이와 같이 적힌 효과는 화살표 효과에 부여되는 수정이다. 이러한 수정이 부여된 화살표 효과를 해결하는 경우, 화살표 왼쪽에 그려진 영역과 화살표 오른쪽에 그려진 영역의 역할을 뒤바꾸어 해결한다.

10-3. +X/+Y

이와 같이 적힌 효과는 《공격》에 부여되는 수정이다(카드에는 부여되지 않는다). 이러한 수정이 부여된 경우, 오라 데미지를 X 증가(또는 감소)시키고, 라이프 데미지를 Y 증가(또는 감소)시킨다.

10-4. 거리확대/거리축소

이와 같이 적힌 효과는 《공격》에 부여되는 수정이다(카드에는 부여되지 않는다). 이러한 수정이 부여된 경우, 그 적정거리의 원소가 변경된다.

거리확대(근X), 거리확대(원X), 거리축소(근X), 거리축소(원X)의 4종류가 존재한다. 각각, 다음의 수정을 가한다.

어떤 《공격》에 같은 종류의 거리확대가 주어진 경우, 그 모든 값을 합산한 하나의 거리확대로 적용한다.

어떤 《공격》에 같은 종류의 거리축소가 주어진 경우, 그 모든 값을 합산한 하나의 거리축소로 적용한다.

어떤 《공격》에 다른 종류의 거리확대나 거리축소가 주어진 경우, 먼저 거리확대를 적용한다. 그 후, [^]거리축소를 적용한다.

10-4-1. 거리확대(근X)

적정거리의 원소 중에서, 가장 작은 것을 참조한다. 그 수치보다 X만큼 작은 수치와, 그 두 수치 사이에 있는 모든 정수를 적정거리의 원소로 추가한다. 적정거리의 원소가 하나도 없는 경우, 아무것도 수행하지 않는다.

10-4-2. 거리확대(원X)

적정거리의 원소 중에서, 가장 큰 것을 참조한다. 그 수치보다 X만큼 큰 수치와, 그 두 수치 사이에 있는 모든 정수를 적정거리의 원소로 추가한다. 적정거리의 원소가 하나도 없는 경우, 아무것도 수행하지 않는다.

10-4-3. 거리축소(근X)

적정거리의 원소 중에서, 가장 작은 것을 참조한다. 그 수치와, 그 수치보다 (X-1)만큼 큰 수치와, 그 두 수치 사이에 있는 모든 정수를 (적정거리에 포함되어 있었다면) 적정거리에서 제거한다. 적정거리의 원소가 하나도 없는 경우, 아무것도 수행하지 않는다.

10-4-4. 거리축소(원X)

적정거리의 원소 중에서, 가장 큰 것을 참조한다. 그 수치와, 그 수치보다 (X-1)만큼 작은 수치와, 그 두 수치 사이에 있는 모든 정수를 (적정거리에 포함되어 있었다면) 적정거리에서 제거한다. 적정거리의 원소가 하나도 없는 경우, 아무것도 수행하지 않는다.


10-5. “공격을 수행한다”라는 기술

이와 같이 적힌 효과를 해결하는 경우, 다음 과정을 수행한다.

1. 《공격》을 생성하고, 그 플레이어의 〈공격중〉에 놓는다. 생성된 《공격》의 “적정거리”, “오라 데미지”, “라이프 데미지”, “텍스트”는 효과문에 기재된 것을 따른다. “사용자”는 그 효과를 발생시킨 객체가 가진 정보와 같다.
2. [9-4-1에 따라 적정거리 확인](#)을 수행한다. 적정거리 확인이 성공했다면, 공격은 성공이 되고, 3으로 진행한다. 그렇지 않은 경우, 효과는 부정이 되고, 《공격》은 제거된다.
3. 생성된 《공격》을 해결한다.

10-6. 빈틈

이와 같이 적힌 효과는 《부여》 카드만이 갖는 [【전개중】 효과](#)로서, 다음 문장으로 규정된다.

【전개중】 당신이 재구성 이외의 방법으로 1 이상의 라이프 데미지를 받았을 때, 이 카드를 덮음패로 만든다. 그 후, 이 카드 위에 놓인 모든 벚꽃결정을 〈더스트〉로 이동시킨다. 

10-7. 재기

이와 같이 적힌 효과는 분류가 비장패인 카드만이 갖는 【사용됨】 효과이다. 보유자의 종료 페이지에 오른쪽에 적힌 조건을 만족했을 때, 그 카드를 미사용 상태로 만든다.

10-8. 즉재기

이와 같이 적힌 효과는 분류가 비장패인 카드만이 갖는 【사용됨】 효과이다. 오른쪽에 적힌 조건을 만족했을 때, 그 카드를 미사용 상태로 만든다.

10-9. “이 카드 아래에 봉인한다”

이와 같이 적힌 효과를 해결하는 경우, 효과에 의해 지정된 카드를 〈봉인〉으로 이동시키고, 그 효과를 가진 카드와 연결시킨다. 이렇게 만들어진 연결을 “지정된 카드는 효과를 가진 카드에 봉인되었다”고 칭한다.

10-10. 초조

초조가 발생한 경우, 그것을 받는 플레이어는 〈오라〉에 1, 〈라이프〉에 1의 수치를 갖는 데미지를 받는다(데미지의 해결에 따라, 한쪽의 데미지를 선택한다).

10-11. “이 카드”라는 문구

《공격》이 “이 카드”라는 문구를 포함한 【공격후】 효과를 가진 경우, 그것은 그 《공격》을 카드의 사용 과정에 따라 생성한 기반이 되는 카드를 가리킨다.

10-12. 영역 보유자의 생략

객체가 갖는 효과가 영역을 참조할 때, 그 영역이 플레이어와 연결되어 존재하는 것임에도 불구하고, 그 문장에 어떤 플레이어의 영역인지 명기되어 있지 않다면, 그 객체가 존재하는 영역과 연결되어 있는 플레이어와 연결된 영역을 참조한다. 단, 그 효과가 대전상대로 하여금 영역을 참조하도록 하는 효과인 경우, 그 객체가 존재하는 영역과 연결되어 있는 플레이어의 대전상대와 연결된 영역을 참조한다.

객체가 갖는 효과가 플레이어를 참조할 때 어떤 플레이어인지 명기되어 있지 않다면, 그 객체가 존재하는 영역과 연결되어 있는 플레이어를 참조한다.

(예를 들어, 어떤 플레이어가 「부채 뒤집기」를 사용한 경우, 다른 한쪽의 플레이어의 덮음패에서 카드를 선택할 수는 없다.)



10-13. 페이지를 종료한다

“페이즈를 종료한다”라는 효과가 해결되는 경우, 현재 페이즈에 해결하는 아직 미해결인 처리가 남아 있다면 그것들의 처리는 수행되지 않고 소멸된다. 또한 페이즈를 종료시키기 전에 다음 처리가 수행된다. 단, “페이즈를 종료한다” 효과의 해결 도중에 또다시 “페이즈를 종료한다” 효과가 해결되는 경우에 한해, 그것은 무시된다.

〈사용중〉에 카드가 존재하는 경우, 카드 타입이 《부여》라면, 그 카드를 〈부여패〉로 이동시킨다. 그렇지 않은 경우, 카드의 분류가 통상패라면, 그 카드를 보유자의 〈버림패〉로 이동시킨다. 〈사용중〉에 존재하는 카드의 분류가 비장패라면, 그 카드를 사용된 상태로 보유자의 〈비장패〉로 이동시킨다.

〈공격중〉에 《공격》이 존재하는 경우, 그것을 제거한다.

〈부여패〉에 있는 카드에 벚꽃결정이 하나도 연결되어 있지 않은 경우, 그 카드의 분류가 통상패라면, 그 카드를 보유자의 〈버림패〉로 이동시킨다. 그 카드의 분류가 비장패라면, 그 카드를 사용된 상태로 보유자의 〈비장패〉로 이동시킨다. 이 이동에 의해서는 【파기시】 효과는 해결되지 않는다.

10-14. 효과의 추가

효과에 의해 카드에 효과가 추가될 때, 문장에 따로 명기되어 있지 않다면, 그 효과는 본래 카드가 가진 효과의 뒤에 추가된다. 카드에 다수의 효과가 추가되는 경우, 그 순서는 활성 플레이어가 정한다.

10-15. 다른 여신

다른 여신의 카드란 그 카드의 사용자와는 다른 사용자를 정보로 갖는 카드를 가리킨다.

다른 여신에 의한 《공격》이란 그 효과를 가진 카드의 사용자와는 다른 사용자를 정보로 갖는 《공격》을 가리킨다.

10-16. S는 T의 복제가 된다

S와 T는 카드이다. S는 복제된 카드, T는 원본 카드라고 칭한다.

복제된 카드가 객체로서 가질 수 있는 정보를 참조할 때, 그것이 복제 불가능한 정보가 아니라면, 대신 원본 카드가 가진 정보를 참조한다. 이 효과를 (복제에 의한) 변경이라 칭한다. 원본 카드를 참조할 수 없게 된 경우, 복제가 되는 효과는 적용되지 않게 된다.

핵심 규칙 6-2-1에 규정된 정보 중에서, 복제 불가능한 정보는 6-2-1-1의 분류뿐이다.

복제가 되는 효과로 플레이어 또는 플레이어와 연결된 영역이나 정보가 참조되는 경우, 그것은 그 카드의 보유자 및 보유자와 연결된 영역이나 정보를 가리킨다.

10-17. 미사용 상태로 되돌린다

이와 같이 적힌 효과를 해결하는 경우, 효과에 의해 지정된 카드를 보유자의 〈비장패〉에 미사용 상태로 이동시킨다.

10-18. 게임에서 제외한다

이와 같이 적힌 효과를 해결하는 경우, 효과에 의해 지정된 카드를 앞면으로 만들고 〈게임 바깥〉으로 이동시킨다.

10-19. 《공격》의 데미지

《공격》의 데미지란 객체로서의 해당 공격이 가진 데미지를 가리킨다.

【공격후】 효과에 의한 데미지는 《공격》의 데미지로 간주하지 않는다.

10-20. 비장패가 사용된 상태

“당신의 비장패가 1장 이상 사용된 상태” 또는 “당신의 비장패가 사용된 상태”란, 〈비장패〉에 있고 자신이 보유자인 비장패가 1장 이상 사용된 상태인 것을 가리킨다.

“당신의 다른 비장패가 모두 사용된 상태”란, 어떤 비장패에 대해서, 〈추가패〉, 〈게임 바깥〉 이외에 존재하는 자신이 보유자인 다른 비장패 전부가 사용된 상태인 것을 가리킨다.

10-21. 초극

이와 같이 적힌 효과는 《공격》에 부여된 【상시】 효과이다. 다음 문장으로 규정된다.

【상시】 이 《공격》의 오라 데미지 상한이 없어진다.

10-22. 대응불가(○○)

대응불가(○○)와 같이 적힌 효과는 다음 문장으로 규정된다.

【상시】 이 《공격》에 대응해서 카드를 사용할 때, ○○에 해당하는 카드를 선택할 수 없다.

“대응불가(전부)”는 “대응불가”로 줄여서 적는다.

“대응불가를 잃는다”고 적힌 효과는 이러한 효과를 없앤다. 공격이 대응불가(○○)를 여러 개 가진 경우, 그것들 전부가 없어진다.

예: 대응불가(통상패)를 가진 《공격》에 대응해서 「우아한 타격」을 사용하는 것은 불가능하다. 「영원의 꽃」을 사용하는 것은 가능하다.

보충: 대응해서 사용한 카드의 효과에 의해 카드를 사용하는 경우, 지정된 정보를 가진 카드를 사용하는 것은 가능하다.

(예: 대응불가(통상패)를 가진 《공격》에 대응해서 「토비카게」를 사용하여, 덮음패의 「닌자걸음」을 사용할 수 있다.)

보충: 대응불가(○○)를 가진 《공격》이어도 9-4의 i에 해당하는 과정은 항상 존재한다. 따라서 「그녀로서의 자아와 결의」의 【사용됨】 효과를 적용할 수 있다.

10-23. 이 《공격》은 무효화되지 않는다

이와 같이 적힌 효과를 가진 《공격》은 무효화되지 않는다. 또한, 데미지 및 【공격후】 효과도 무효화되지 않는다.

10-24. 수행할 수 없는 처리의 증명

효과에 의해 비공개인 정보에 대해서 무엇인가를 수행해야만 할 때, 그것을 수행할 수 없다면 그 정보를 공개하고, 할 수 없음을 대전상대에게 증명한다.

10-25. S를 T와 교환한다

S와 T는 카드이다. S는 교환전 카드, T는 교환후 카드라고 칭한다.

이와 같이 적힌 효과를 해결하는 경우, 교환전 카드를 〈추가패〉 또는 그 효과에 의해 지정된 영역으로 이동시키고, 교환후 카드를 교환전 카드가 존재하고 있었던 영역으로 이동시킨다.

그 후, 교환후 카드가 〈사용중〉에 있다면, 그 분류가 통상패라면 보유자의 〈버림패〉로, 그 분류가 비장패라면 사용중인 상태로 보유자의 〈비장패〉로 이동시킨다.

단, 다음과 같은 경우에는 교환이 일어나지 않는다.

- 교환전 카드와 교환후 카드의 보유자가 다르다.
- 교환전 카드의 이름이 효과에 기재된 이름과 다르다.
- 교환후 카드가 〈추가패〉 또는 그 효과에 의해 지정된 영역에 없다.
- 교환후 카드가 교환전 카드의 영역으로 이동할 수 없다.
- 교환전 카드가 교환후 카드의 영역으로 이동할 수 없다.

10-26. 양쪽 데미지를 모두 받는다

이와 같이 적힌 효과가 부여된 《공격》의 데미지는, 그 해결 시에 오라 데미지와 라이프 데미지 양쪽이 선택된다. 이 데미지들은 동시에 주어진다.

10-27. 공격의 복제

《공격》의 복제를 수행한다는 것은, 복제 원본인 《공격》이 가지는 이하의 정보가 동일한 《공격》을 생성해서 공격을 수행한다는 것을 가리킨다. 이때, 적정거리와 데미지는 그 《공격》에 부여되어 있는 수정을 전부 적용한 수치가 된다.

- 적정거리
- 데미지
- 사용자
- 텍스트 안의 【공격후】 효과 및 초극

(【상시】 효과에 의한 적정거리 및 데미지 수정은 이미 적용되어 있기 때문에 유효하며, 중복해서 적용되지 않는다.)

예: 상대가 결사를 달성한 상태로 「자루치기」 다음에 사용한 「일섬」을 「두잎 거울의 재앙신」으로 대응해서 복제된 《공격》의 정보는 다음과 같다.

적정거리: 3, 데미지: 4/2, 사용자: 유리나

10-28. 이 효과가 중첩되면 상쇄된다

이와 같이 적힌 효과로 동일한 텍스트를 가진 것이 2개 이상 동시에 유효화되어 있다면, 대신 그것들 모두가 유효화되지 않는다.

10-29. 안전구축에서 선택하지 않았다

〈게임 바깥〉에 뒷면으로 놓인 카드를 안전구축에서 선택하지 않은 카드라고 칭한다.

10-30. 카드 해결의 치환

어떤 카드를 해결하지 않고 대신 다른 효과를 해결하는 효과가 존재한다. 이러한 효과가 적용되었다면 카드의 사용 과정에서 9-2-1의 iv, 9-2-2의 iii, 9-2-3의 iii 이하를 수행하지 않고, 대신 해당 다른 효과가 해결된다. 9-2-1의 i에 의해 생성된 《공격》이 〈공격중〉에 있다면 그것도 제거한다.

10-31. 추가 비용

카드를 사용할 때 지불하지 않으면 그 카드를 사용할 수 없게끔 하는 것으로, 효과에 의해 부여된다.

10-32. 원래 T를 갖는다

원래 T를 갖는다(또는 원래 T이다)라고 적혀 있는 경우, [6-2-1-7](#)에 규정된 텍스트로서 T를 갖는 것을 가리킨다. 단, 효과에 의해 T가 부여된 경우는 제외한다.

10-33. 선택되지 않는다

카드의 효과에 의해 선택되지 않는 상태가 있을 수 있다. 이 상태가 된 카드를 후보로 포함하는 1개 이상의 선택지에서 1개 이상을 어떤 플레이어가 의도적으로 선택하는 경우, 이 상태가 된 카드를 선택할 수 없다.

10-34. 대응을 수행하는 것 대신

이와 같이 적힌 효과는 공격을 해결하는 과정에서 [9-4](#)의 i에 《공격》에 대응하는 카드를 선택하는 것 대신 적용할 수 있는 효과임을 나타낸다.

10-35. X 증감시킨다

이와 같이 적힌 효과는 그 효과가 적용되는 정보의 종류에 따라 아래와 같이 간주한다.

“증가시킨다”, “감소시킨다”고 적힌 경우에는 그 지시에 따르고, “증감시킨다”고 적힌 경우에는 증가시킬 것인지 감소시킬 것인지 선택한다.

10-35-1. 적정거리

적정거리의 원소로서 포함되는 모든 수치를 X 증가 또는 X 감소시킨다.

10-35-2. 봉납

사용할 때 봉납이 X 증가 또는 X 감소해 있는 것으로 간주한다.

10-35-3. 데미지

데미지에 일반적인 수치수정으로서 X를 가산 또는 X를 감산한다.

10-36. 숫자를 선언한다

이러한 효과를 해결한다면, 임의의 정수를 하나 선택해 선언한다. 부수적인 조건이 있다면 그것을 따른다.

10-37. 간격제한(X-Y)

이와 같이 적힌 카드는, 아래의 텍스트를 가진 것으로 간주한다.

【상시】 현재 간격이 X 이상 Y 이하가 아니라면, 이 카드는 사용할 수 없다.

10-38. 다른 카드로서 사용한다

이와 같이 적힌 효과는, 그 카드를 사용할 때, 그 효과에 의해 지정된 다른 카드로서 사용되게끔 한다.

다른 카드로서 사용된 카드는, 사용 과정 동안, 원래 카드의 정보 대신, 지정된 카드가 갖는 정보를 모두 갖는다. (주의: 카드의 이름도 바뀐다.)

10-39. 카드의 사용을 선언한다

이와 같이 적힌 효과는, 사용 과정에 들어가기 전에 어떤 이유에 의해 카드의 사용이 거부될 수도 있다. 다음과 같은 과정으로 해결한다.

i: 이 효과를 가진 카드를 그것이 존재하는 영역에 공개한다.

ii: 그 카드를 사용하는 과정의 비용 지불까지 수행한다([9-2-1](#)의 ii까지, [9-2-2](#), [9-2-3](#)의 i까지를 수행한다).

iii: 효과에 의해 지정된 방법으로 사용할 수 있는지 아닌지 판정한다.

iv: iii에서 사용할 수 있다고 판정되었다면, 그 카드를 보유자의 〈사용중〉으로 이동시키고, 선언된 카드로서 카드 사용 과정의 나머지를 수행한다. 사용할 수 없다고 판정되었다면, 〈공격중〉에 있는 《공격》을 제거하고, 효과의 나머지 과정을 따른다.

10-40. 그렇게 한 경우

“A한다. 그렇게 한 경우 B한다.”와 같이 기술되어 있는 경우, A에 기술된 효과를 완전히 적용할 수 있는 경우에만, B의 효과가 해결된다.

“A해도 된다. 그렇게 한 경우 B한다.”와 같이 기술되어 있는 경우, A하는 것을 선택해, A의 효과를 완전히 적용할 수 있는 경우에만, B의 효과가 해결된다.

A의 효과에 [5-10](#)이 적용되어, 정보의 변화나 객체의 이동에 부족이 있었던 경우, B는 해결되지 않는다.

10-41. 이 카드 위에 놓인 벚꽃결정을 당신의 〈오라〉에 있는 것처럼 취급한다

이와 같이 기술된 효과가 적용되고 있는 경우, 그 카드 위에 놓여 있는 벚꽃결정은 〈오라〉에도 존재하는 것처럼 취급하지만, 〈오라〉의 상한과 빈칸에는 영향을 주지 않는다.

10-42. 벚꽃결정의 이동 치환

벚꽃결정의 이동에 치환이 적용되어 있다면, 벚꽃결정의 이동 여부는 아래와 같이 판정한다.

- 벚꽃결정의 이동에 있어서 출발지점이 치환되어 있고, 충분한 수의 벚꽃결정이 치환된 출발지점에 존재하지 않는다면, 이동할 수 있는 최대한의 벚꽃결정을 이동시킨다.
- 벚꽃결정의 이동에 있어서 목적지점이 치환되어 있고, 치환된 목적지점에 충분한 수의 벚꽃결정을 둘 수 없다면, 이동할 수 있는 최대한의 벚꽃결정을 이동시킨다.

벚꽃결정의 이동에 대해 같은 효과에 의한 벚꽃결정의 이동 치환은 한 번밖에 적용되지 않는다.

10-43. 복수의 선택지를 선택하는 효과

선택지에서 선택하는 효과 중에는, 여러 개 또는 여러 번 선택하는 것이 있다.

같은 선택지를 선택해도 되는지는 주석으로 기술된다.

“N개 선택” 또는 “N가지 선택”이라고 쓰여있는 경우, 어떤 선택지를 선택할지 한번에 모두 결정한다.

“N번 선택”이라고 쓰여있는 경우, 선택지를 1개 선택하고, 그 효과 해결이 끝난 후에 다음 선택을 실시한다.

추가 규칙

1. 들어가며

이 규칙은 『벚꽃 내리는 시대에 결투를』 게임에 적용되는 추가 규칙이다. 쌍장요란에서 선택한 여신에 따라 추가되는 규칙이 기술되어 있다.

2. 추가 규칙 적용에 관하여

2-1. 핵심 규칙과의 모순

추가 규칙과 핵심 규칙 사이에 모순이 발생하는 경우, 추가 규칙이 우선한다.

3. 오보로

3-1. 추가 카드 및 구성물



벚꽃결투를 준비할 때 『제3장』 오보로를 깃들인 플레이어는, 카드 번호 「NA-05-oboro-A1-S-4-Ex1」 인 카드를 〈추가패〉에 앞면으로 놓는다.

벚꽃결투를 준비할 때 『소실』 오보로를 깃들인 플레이어는, 카드 번호 「NA-05-oboro-A2-MP1」 부터 「NA-05-oboro-A2-MP-3」 까지의 메인 부품과, 카드 번호 「NA-05-oboro-A2-CP-1」 부터 「NA-05-oboro-A2-CP-4」 까지의 커스텀 부품을 〈전자전 존〉에 뒷면으로 놓는다.

3-2. 설치

오보로의 일부 카드는 이 텍스트를 갖는다. 설치는 그 자체로는 효과를 갖지 않으며, 다음의 3-3에 의해 참조된다.

3-3. 규칙상 효과의 추가

오보로를 깃들인 플레이어는 다음의 규칙상 효과를 갖는다.

- 당신이 패산의 재구성을 수행하면, 그 직전에 설치를 가진 카드를 1장만 덮음패에서 사용해도 된다.
- 이 효과는 패산의 재구성을 수행하기 직전에 상황 유발 규칙에 따라 해결된다(라이프 지불 등보다 먼저 카드를 사용한다).

『소실』 오보로를 깃들인 플레이어는 다음의 규칙상 효과를 갖는다.

- 디지털 설치를 가진 부품이 조립되어 있고, 당신이 패산의 재구성을 수행한다면, 그 대신 다음 과정을 수행 해도 된다.
 1. 조립되어 있는 부품 중에서, 메인 부품 1장과 원하는 장수의 커스텀 부품을 선택한다.
 2. 선택한 부품을 모두 공개한다.
 3. 공개된 커스텀 부품의 장수에 따라 커스텀 부품의 효과를 결정한다.
 4. 〈공격중〉에 《공격》을 생성한다. 이 《공격》의 “분류”, “적정거리”, “오라 데미지”, “라이프 데미지”, “사용자”, “텍스트”는 공개한 메인 부품과 동일한 것이 된다. 이 《공격》의 텍스트에 3에서 결정한 커스텀 부품의 효과를 원하는 순서로 추가한다.
 5. 1에서 선택하지 않은 부품을 포함해 모든 부품을 조립되지 않은 상태로 되돌린다.
 6. 핵심 규칙 9-4-1에 따라 적정거리 확인을 수행한다. 적정거리 확인이 성공했다면, 공격은 성공이 되고, 7로 진행한다. 그렇지 않다면 《공격》을 제거하고, 이 과정을 종료한다.
 7. 4에서 생성된 《공격》을 해결한다.

3-4. 객체: 부품

부품은 실체를 가진 객체이며, (실물) 카드로 표현된다.

부품에는 메인 부품과 커스텀 부품이 존재한다.

부품의 앞면을 확인할 수 있는 플레이어에게만, 그것이 메인 부품인가 커스텀 부품인가의 정보가 공개된다.

3-4-1. 메인 부품

메인 부품은 객체: 카드이기도 하며, 분류는 부품이다.

3-4-2. 커스텀 부품

커스텀 부품은 객체: 부품이다.

커스텀 부품은 정보로써 텍스트를 가지고, 각 텍스트에는 1부터 4까지의 숫자가 붙어있다.

각각의 커스텀 부품에는, 각 텍스트에 1부터 4까지 숫자가 나열되어 있다. 위의 [3-3](#) 과정에서 커스텀 부품의 효과를 결정할 때, 공개된 커스텀 부품의 장수와 같은 숫자의 텍스트가 선택된다.

3-4-3. 객체가 가질 수 있는 상태

부품은 앞면이나 뒷면 중 어느 한쪽의 상태이다. 앞면인 부품은 앞면이 보이게끔, 뒷면인 부품은 뒷면이 보이게끔 놓는다.

3-5. 객체: 《공격》

객체: 《공격》이 가질 수 있는 정보 중 하나인 분류에 “부품”을 추가한다.

3-6. 디지털 설치

『소실』 오보로의 메인 부품은 이 텍스트를 가진다. 디지털 설치는 그것 자체만으로는 효과를 갖지 않으며, 위의 [3-3](#)에 의해 참조된다.

3-7. 부품을 X개 조립한다

“부품을 조립한다”면, 조립되지 않은 부품 중에서 지정된 장수를 선택해, 그것들을 조립된 상태로 한다. 그 후, 조립된 부품이 6장 이상이라면, 5장 이하가 되게끔 해체한다.

3-8. 부품을 해체한다

“부품을 해체한다”면, 지정된 장수가 될 때까지 다음 과정을 반복한다. 조립되어 있는 부품 중에서 1장을 선택해, 그것을 조립되지 않은 상태로 되돌린다.



3-9. 영역: 〈전자전 존〉

〈전자전 존〉은 『소실』 오보로를 잇는 플레이어와 연결되어 있다. 양쪽 플레이어가 『소실』 오보로를 잇는 경우, 〈전자전 존〉 영역은 2곳 존재하고, 각각이 서로 다른 플레이어와 연결되어 있다.

〈전자전 존〉에 존재할 수 있는 객체는 부품뿐이다.

〈전자전 존〉에 뒷면으로 존재하는 부품은, 그 영역과 연결된 플레이어에 한해, 그 앞면을 볼 수 있다.

〈전자전 존〉에 존재하는 부품은 조립되어 있거나 조립되어 있지 않거나 중 어느 한쪽의 상태이다. 벚꽃결투의 준비 시점에 모든 부품은 조립되어 있지 않다. 부품이 조립되었다면, 조립된 부품으로 따로 두어 구별한다.

4. 유키히

4-1. 플레이어가 가지는 정보

4-1-1. 우산의 개폐상태

유키히를 잇는 플레이어는, 우산을 접은 상태와 펼친 상태 중 어느 한쪽의 상태이다. 벚꽃결투 시작 시, 우산은 접힌 상태이다. 이 정보는 모든 플레이어에게 공개된다. 우산 카드를 사용해서 이 정보를 표시한다.

4-2. 객체: 카드가 가질 수 있는 정보

우산 아이콘을 갖는 카드는, 반드시 “펼침”, “접음”의 2가지 우산 아이콘을 갖는다. 카드가 갖는 정보 중에서 “텍스트”, “적정거리”는 그 왼쪽에 그려진 아이콘에, “오라 데미지”, “라이프 데미지”는 그 오른쪽에 그려진 아이콘에 연결되어 있다.

우산 아이콘을 갖는 카드를 참조할 때, 그 보유자인 플레이어의 우산의 개폐 상태가 참조된다. 우산이 접혀 있다면, “텍스트”, “적정거리”, “오라 데미지”, “라이프 데미지”는 “접음” 우산 아이콘에 연결된 정보를 참조한다. 우산이 펼쳐져 있다면, 이 정보들은 “펼침” 우산 아이콘에 연결된 정보를 참조한다.

보유자가 우산의 개폐 상태를 갖고 있지 않다면, “텍스트”를 갖지 않고, “오라 데미지”, “라이프 데미지”는 0이며, “적정거리”는 원소를 갖지 않는 것으로 간주한다.

4-3. 우산의 개폐

우산의 개폐란, 어떤 플레이어가 자신의 정보 중에서 우산이 접혀 있는가 펼쳐져 있는가를, 다른 한쪽의 상태로 변화시키는 것을 가리킨다.

만약 이러한 정보를 갖지 않는 플레이어가 우산의 개폐를 수행할 경우, 아무것도 수행하지 않는다.

4-4. 규칙상 효과의 추가

유키히를 깃들인 플레이어는 다음의 규칙상 효과를 갖는다.

- 당신의 종료 페이지에 우산의 개폐를 수행해도 된다.

5. 신라

5-1. 플레이어가 가지는 정보

신라를 깃들인 플레이어는, 계략이 “신산” 또는 “귀모” 중 어느 한쪽의 상태이다. 벚꽃결투 시작 시, 계략은 신산이다. 이 정보는 효과에 의해 공개되지 않는 한, 그 플레이어 자신만이 볼 수 있다. 계략 보드를 사용해서 이 정보를 표시한다.

5-2. 계략

신라의 몇몇 카드에는 “계략을 실행하고, 다음번 계략을 준비한다.”라고 적힌 효과가 존재한다. 이 효과는 “계략을 실행한다”가 해결된 후, “다음번 계략을 준비한다”가 해결된다.

“계략을 실행한다”를 해결하는 경우, 카드를 사용하는 플레이어는 자신의 계략을 공개한다. 그것이 “신산”이라면, “신산”의 효과가 해결된다. 그것이 “귀모”라면, “귀모”의 효과가 해결된다. 계략을 실행할 때 그 플레이어가 계략의 정보를 갖지 않는다면 아무것도 일어나지 않는다.

“다음번 계략을 준비한다” 또는 “계략을 준비한다”를 해결하는 경우, “신산”, “귀모” 중에서 한쪽을 비밀리에 선택하고, 그 플레이어의 계략은 선택한 쪽이 된다(어느 쪽을 선택했는가는 계략 보드 등을 사용해서 양쪽 플레이어에게 명확하게끔 해 둔다).

보충: 계략을 실행하는 효과에 의한 효과 해결 도중에, 또다시 계략이 실행된다면, 아직 다음번 계략은 준비되어 있지 않은 상태이다. 따라서, 그 시점에서 준비되어 있는 계략의 효과를 해결한다. 예를 들어, 「궤변」의 “귀모” 효과 해결로, 상대의 버림패에 있는 「궤변」을 사용한 경우, 계략의 실행에서는 “귀모” 효과가 해결된다.

5-3. 규칙상 효과의 추가

신라를 깃들인 플레이어는 다음의 규칙상 효과를 갖는다.

- 종료 페이지에 계략이 준비되어 있지 않은 경우, 다음번 계략을 준비한다.



6. 하가네

6-1. 추가 카드

벚꽃결투를 준비할 때 『대장장이』 하가네를 잇들인 플레이어는, 카드 번호가 「NA-08-hagane-A1-S-1-Ex1」 인 카드를 〈추가패〉에 앞면으로 놓는다.

6-2. 원심

텍스트에 원심이라고 적힌 카드는, 다음의 텍스트를 갖는 것으로 간주한다.

【상시】 현재 간격이 턴 시작 시 간격보다 2 이상 떨어져 있으며, 또한 현재 페이즈에 당신이 아직 《공격》을 수행하지 않은 상태가 아니라면, 이 카드는 사용할 수 없다.

6-3. 영역

6-3-1. 영역: 〈모루〉

〈모루〉는 『대장장이』 하가네를 잇들인 플레이어와 연결되어 있다. 양쪽 플레이어가 『대장장이』 하가네를 잇들인 경우, 〈모루〉는 2곳 존재하고, 각각이 서로 다른 플레이어와 연결되어 있다.

〈모루〉에 존재할 수 있는 객체는 분류가 통상패인 카드와 벚꽃결정이다.

〈모루〉에 카드가 존재하는 경우, 그것은 앞면이다.

7. 치카게

7-1. 추가 카드

벚꽃결투를 준비할 때 치카게를 잇들인 플레이어는, 자신의 〈독주머니〉에 카드 번호 「NA-09-chikage-0-P-1」 부터 「NA-09-chikage-0-P-3」 까지의 카드 1장씩과, 「NA-09-chikage-0-P-4」 인 카드 2장을 뒷면으로 놓는다.

7-2. 객체: 카드가 가질 수 있는 정보

객체: 카드가 가질 수 있는 정보 중 하나인 분류에 “독”을 추가한다.

카드 번호 「NA-09-chikage-0-P-1」 부터 「NA-09-chikage-0-P-4」 까지의 카드의 분류는 독이다.

7-2-1. 분류: 독

독은 통상패가 존재할 수 있는 온갖 영역에 존재할 수 있다.

독은 〈독주머니〉 이외의 영역에 있는 동안에는, 통상패와 동일하게 사용할 수 있다.



분류가 독인 카드는 다음 효과를 갖는다.

- 【상시】 이 카드는 덮음패로 만들 수 없다.
- 【상시】 이 카드는 카드를 덮음패로 만드는 효과로 선택할 수 없다.

7-3. 영역

7-3-1. 〈독주머니〉

〈독주머니〉는 치카게를 깃들인 플레이어와 연결되어 있다. 양쪽 플레이어가 치카게를 깃들인 경우, 〈독주머니〉는 2곳 존재하고, 각각이 서로 다른 플레이어에게 연결되어 있다.

〈독주머니〉에 존재할 수 있는 객체는 분류가 독인 카드뿐이다.

〈독주머니〉에 카드가 존재하는 경우, 그것들은 뒷면이 된다. 단, 이 영역과 연결된 플레이어에 한해, 그 앞면을 볼 수 있다.

7-4. 보유자

독 카드의 보유자는, 벚꽃결투 시작 시에는 그 카드가 놓인 〈독주머니〉와 연결되어 있는 플레이어이다.

독 카드가 효과에 의해 현재의 보유자가 아닌 플레이어와 연결된 영역으로 이동한 경우, 그 카드의 보유자는 이동의 목적지점인 영역과 연결되어 있는 플레이어로 변경된다. 이 변경은, 이 이동을 발생시킨 카드의 해결 도중에는, 그 카드의 효과에 대해 영향을 주지 않는다.

7-5. 패산의 재구성

패산의 재구성 과정의 마지막에 다음 과정을 추가한다.

iii: 자신의 〈패산〉에 있는 분류가 독인 카드를 무작위 순서로 자신의 〈패산〉 위에 놓는다.

8. 쿠루루

8-1. 추가 카드

벚꽃결투를 준비할 때 쿠루루를 깃들인 플레이어는, 카드 번호가 「NA-10-kururu-0-S-3-Ex1」인 카드 3장을 〈추가패〉에 앞면으로 놓는다. 『탐색자』 쿠루루를 깃들었다면, 대신 카드 번호가 「NA-10-kururu-A1-S-3-Ex1」인 카드를 〈추가패〉에 앞면으로 놓는다. ^

8-2. 기교


쿠루루의 몇몇 카드는 톱니바퀴칸을 갖는다. 톱니바퀴칸은 기교와 문장을 갖는다.


기교에는 아이콘이 적혀 있으며, 조건을 달성하면 기교가 완성된다.


기교에 표시되는 아이콘은 5종류 있으며, 각각 카드 타입, 서브타입을 표시한다.


기교가 다음에 표시된 5종류의 카드 타입, 서브타입 이외의 것을 표시하는 경우, 그것은 아무것도 표시하지 않는 것으로 간주한다.


기교가 완성된 경우에 한해, 톱니바퀴칸에 기재된 문장이 텍스트로서 간주된다.

 = 공격

 = 행동

 = 부여

 = 대응

 = 전력

8-3. 기교의 완성

기교는 각각의 아이콘 종류마다 다음을 달성하는 것으로 완성된다.

〈버림패〉, 〈부여패〉, 사용된 상태인 〈비장패〉에, 그 종류의 아이콘이 표시하는 카드 타입, 서브타입을 갖는 카드가, 기교에 표시된 그 종류의 아이콘 숫자 이상 존재한다.

8-4. 세기의 대발견을 수행한다

“세기의 대발견을 수행한다”라는 효과를 해결하는 경우, 다음 처리를 순서대로 수행한다.

- 1) 상대의 비장패를 본다.
- 2) 플레이어 1명을 선택하고, 〈게임 바깥〉에서 그 플레이어가 보유자인, 안전구축에서 선택하지 않은 비장패를 전부 미사용 상태로 당신의 〈비장패〉로 이동시킨다. 이 카드들의 보유자는 당신이 된다.
- 3) 당신의 〈추가패〉에서 카드 번호가 「NA-10-kururu-A1-S-3-Ex1」인 카드를 미사용 상태로 얻는다.
- 4) 이 효과를 발생시킨 카드를 게임에서 제외한다. 이렇게 게임에서 제외한 카드는, 이번 턴에 사용할 수 없다.

8-5. 객체: 카드가 가질 수 있는 정보

객체로서의 카드가 가질 수 있는 정보에 톱니바퀴칸을 추가한다.



8-6. 객체: 공격이 가질 수 있는 정보

객체로서의 공격이 가질 수 있는 정보에 톱니바퀴칸을 추가한다.

《공격》 카드를 사용하는 과정 중에서, 〈공격중〉에 《공격》을 생성할 때, 생성된 《공격》의 “톱니바퀴칸”은 카드가 갖는 정보와 동일한 것이 된다.

9. 탈리아

9-1. 추가 구성물

벚꽃결투를 준비할 때 탈리아를 잇들인 플레이어는, 카드 번호가 「TransForm Card 01」, 「TransForm Card 02」, 「TransForm Card 03」인 TransForm 카드를 〈추가패〉에 앞면으로 놓는다. 『귀환』 탈리아를 잇들었다면, 대신 카드 번호가 「TransForm Card 02」, 「TransForm Card A1-01」, 「TransForm Card A1-03」, 「TransForm Card A1-04」인 TransForm 카드를 〈추가패〉에 앞면으로 놓는다.

또한 자신의 〈머신〉에 조화결정을 5개 놓는다.

9-2. 객체: 조화결정

조화결정은 실체를 가진 객체로서, 토큰으로 표현된다.

조화결정은 탈리아를 잇들인 플레이어와 연결되어 있으며, 그 플레이어를 조화결정의 보유자라 칭한다.

양쪽 플레이어가 탈리아를 잇들인 경우, 각각의 플레이어와 연결된 조화결정이 존재한다.

조화결정은 반드시 〈머신〉, 〈연소됨〉, 〈간격〉 중 어딘가에 존재한다. 이때, 보드 위의 있어야 할 장소에 조화결정 토큰을 놓는다.

9-2-1. 객체가 가질 수 있는 상태

9-2-1-1. “간격+1 토큰” / “간격-1 토큰”

조화결정은 “간격+1 토큰” 또는 “간격-1 토큰”의 상태가 될 수 있다.

“간격+1 토큰” 상태라면 조화결정은 반드시 〈간격〉에 존재한다. 이때, 보드 위의 있어야 할 정소에 조화결정을 놓는다.

“간격-1 토큰” 상태라면 조화결정은 반드시 〈간격〉에 있는 벚꽃결정에 연결된 상태로 〈간격〉에 존재한다. 이때, 연결된 벚꽃결정의 위에 조화결정을 놓는다.

조화결정이 〈머신〉 또는 〈연소됨〉에 존재하는 경우, 어느 쪽 상태도 아니다.

- 개시 페이지에 활성 플레이어와 연결된 “간격-1 토큰”, “간격+1 토큰” 상태의 조화결정을 어느 쪽도 아닌 상태로 만들고, 〈연소됨〉으로 이동시킨다.

9-3. 객체: TransForm 카드

TransForm 카드는 실체를 가진 객체로서, (실물) 카드로 표현된다.

“TransForm한다”라는 효과를 해결한다면 〈추가패〉에 있는 TransForm 카드를 1장 선택하고, 〈머신〉으로 이동시킨다.

9-3-1. 객체가 가질 수 있는 정보

TransForm 카드는 다음 정보를 갖는다.

9-3-1-1. 분류

TransForm 카드의 분류는 TransForm이다.

9-3-1-2. 이름

객체의 이름이 되는 문자열이다. 텍스트에서 이름을 표기하는 경우 「」를 사용해 표기한다.

9-3-1-3. 사용자

TransForm 카드의 사용자는 탈리아이다.

9-3-1-4. 카드 번호

특정 규칙에 따라 매겨진 문자열이다.

9-3-1-5. 변형시 효과

TransForm 카드가 〈추가패〉에서 〈머신〉으로 이동했을 때, 변형시 효과에 기재된 효과가 해결된다.

9-3-1-6. 상시 효과

TransForm 카드가 〈머신〉에 존재하는 경우, 상시 효과에 기재된 효과가 【상시】 효과로서 유효화된다.

9-3-1-7. 추가기본동작

TransForm 카드가 〈머신〉에 존재하는 경우, 추가기본동작에 기재된 효과를 기본동작으로서 선택할 수 있다.

9-4. 영역: 〈머신〉

〈머신〉은 탈리아를 깃들인 플레이어와 연결되어 있다. 양쪽 플레이어가 탈리아를 깃들인 경우, 〈머신〉은 2곳 존재하고, 각각이 서로 다른 플레이어와 연결되어 있다.



〈머신〉에 존재할 수 있는 객체는 조화결정과 TransForm 카드이다.

9-5. 영역: 〈연소됨〉

〈연소됨〉은 탈리아를 깃들인 플레이어와 연결되어 있다. 양쪽 플레이어가 탈리아를 깃들인 경우, 〈연소됨〉은 2곳 존재하고, 각각이 서로 다른 플레이어와 연결되어 있다.

〈연소됨〉에 존재할 수 있는 객체는 조화결정뿐이다.

“조화결정을 연소시킨다”라는 기술은, 머신의 조화결정을 지정된 수만큼 그 보유자의 〈연소됨〉으로 이동시키는 것을 의미한다. 이것은 지불에 해당한다.

“연소된 조화결정을 회복한다”고 적힌 효과를 해결하는 경우, 그것은 〈연소됨〉에 있는 조화결정을 지정된 수만큼 〈머신〉으로 이동시키는 것을 의미한다.

9-6. 영역: 〈간격〉

〈간격〉에 존재할 수 있는 객체는 벚꽃결정과 조화결정이다. 〈간격〉에는 벚꽃결정과 “간격+1 토큰” 상태인 조화결정이 합쳐서 10개까지 존재할 수 있다.

“간격-1 토큰” 상태인 조화결정과 연결된 벚꽃결정은 현재 간격을 계산할 때 〈간격〉에 없는 것으로 간주한다. 벚꽃결정을 선택할 때 “간격-1 토큰” 상태인 조화결정과 연결된 벚꽃결정을 선택할 수는 없다.

“간격+1 토큰” 상태인 조화결정은 현재 간격을 계산할 때 벚꽃결정인 것으로 간주한다. 벚꽃결정을 선택할 때 “간격+1 토큰” 상태인 조화결정을 선택할 수는 없다.

9-7. 영역: 〈추가패〉

〈추가패〉에 존재할 수 있는 객체에 TransForm 카드를 추가한다.

9-8. 연소

텍스트에 연소라고 적힌 카드는 다음 텍스트를 가진 것으로 간주한다.

【상시】 이 카드를 사용한다면, 추가 비용으로서 조화결정을 1개 연소시킨다.

9-9. 기동

“기동을 수행한다”란 다음 과정의 수행이다.



1) “기동전진”, “기동후퇴” 중에서 하나를 선택한다. 이때, “간격-1 토큰”과 연결되어 있지 않은 벚꽃결정이 하나도 없다면, “기동전진”은 선택할 수 없다.

2-1) “기동전진”을 선택했다면, 〈간격〉에 있는 벚꽃결정을 1개 선택하고, 〈머신〉에 있는 조화결정 1개를 “간격-1 토큰” 상태로 만들고, 그 벚꽃결정과 연결된 상태로 〈간격〉에 놓는다. 이때, 연결된 벚꽃결정의 위에 조화결정을 겹쳐서 놓는다.

2-2) “기동후퇴”를 선택했다면, 〈머신〉에 있는 조화결정 1개를 “간격+1 토큰” 상태로 〈간격〉에 놓는다.

주의: 이때, 간격에 있는 벚꽃결정과 “간격+1 토큰” 상태인 조화결정의 합계가 10개라면, 조화결정을 움직일 수 없으므로 아무것도 수행하지 않는다.

10. 라이라

10-1. 추가 카드

벚꽃결투를 준비할 때 라이라를 잇들인 플레이어는, 카드 번호가 「NA-12-raira-0-S-3-Ex1」, 「NA-12-raira-0-S-3-Ex2」, 「NA-12-raira-0-S-3-Ex3」인 카드를 〈추가패〉에 앞면으로 놓는다.

『기도사』 라이라를 잇들인 경우에는, 대신 아무것도 놓지 않는다.

10-2. 플레이어가 가지는 정보

10-2-1. 풍신 게이지 / 뇌신 게이지

라이라를 잇들인 플레이어는 풍신 게이지와 뇌신 게이지라는 정수로 된 수치를 갖는다. 풍신 게이지와 뇌신 게이지의 상한은 20이다. 벚꽃결투 시작 시, 풍신 게이지와 뇌신 게이지는 0이다. 이 정보는 모든 플레이어에게 공개된다. 풍뢰 보드와 풍신 토큰, 뇌신 토큰을 사용해서 이 정보를 표시한다.

풍신 게이지나 뇌신 게이지를 참조하는데 이 정보를 갖지 않는 경우에는, 그것들의 수치를 0으로 간주한다.

10-3. 객체: 카드에 관한 규칙

10-3-1. 객체가 가질 수 있는 상태

10-3-1-1. 대전 상태

카드는 대전 상태이거나 그렇지 않거나 중 어느 한쪽의 상태이다. 라이라를 잇들인 플레이어가 라이라가 아닌 여신의 카드를 사용했을 때, 그 카드는 대전 상태가 된다.

“대전 상태를 해제한다”(또는 “대전을 해제한다”)란 대전 상태에서 대전 상태가 아니게 되는 것을 가리킨다.

대전 상태는 라이라를 깃들인 플레이어의 〈사용중〉, 〈버림패〉, 〈부여패〉, 〈비장패〉에서만 유효하다. 그 외의 영역으로의 이동, 또는 비장패가 미사용 상태로 되돌아간 경우, 대전 상태를 해제한다.

(예: 대전 상태인 「흘날리는 눈꽃」이 우산의 개폐에 의해 미사용 상태로 되돌아간 경우, 대전 상태를 해제한다.)

대전 상태인 카드가 영역을 이동할 때, 출발지점과 목적지점인 영역에 연결되어 있는 플레이어가 다른 경우, 대전 상태를 해제한다.

(예: 라이라를 깃들인 플레이어가 「인용」으로 상대의 손패의 《공격》카드를 사용하고, 대전 상태를 해제하지 않고 해결했다. 상대의 버림패로 되돌아갈 때 대전 상태를 해제한다.)

대전 상태가 유효한 영역에서는, 대전 상태인 카드는 세로 방향으로 놓이고, 대전 상태가 아닌 카드는 가로 방향으로 놓인다.

10-4. 규칙상 효과의 추가

라이라를 깃들인 플레이어는 다음 순간에 규칙상 효과에 의해 대전 상태를 해제할 수 있다. 이 방법으로 대전 상태를 해제했을 때, 자신의 풍신 게이지 또는 뇌신 게이지를 1 높인다.

- 카드가 〈사용중〉에 이동했을 때 대전 상태를 해제할 수 있다. 단, 이 순간에 대전 상태를 해제할 수 있는 것은 이동한 카드 자신뿐이다. 이 효과는 상황 유발 규칙에 따라 해결한다.
- 패산의 재구성을 수행하는 것을 선택했을 때, 그 직전에 대전 상태를 해제할 수 있다. 이 효과는 끼어들기 해결 규칙에 따라 해결한다.
- 메인 페이지에 표준행동을 선택했다면, 이때 “〈손패〉에 있는 카드를 1장 선택해, 그것을 사용한다”, “미사용 상태인 비장패를 1장 선택해, 그것을 사용한다”, “기본동작을 수행한다”라는 기존 선택지에 추가로, “대전 상태 해제”를 선택할 수 있다.

10-5. 폭풍의 힘을 사용한다

“폭풍의 힘을 사용한다”라는 효과를 해결한다면, 다음 과정을 수행한다.

- 1) 풍신 게이지 또는 뇌신 게이지를 선택한다.
- 2) 선택한 게이지를 1~3 중에서 원하는 수치만큼 낮춘다.



3) 선택한 게이지와 낮춘 수치에 따라서 다음 표의 효과를 적용한다.

풍신 게이지

감소량	효과
1	간격⇄더스트: 1
2	당신은 카드를 1장 뽑고, 손패를 1장 덮음패로 만든다.
3	당신은 집중력을 1 얻고, 상대는 집중력을 1 잃는다.

뇌신 게이지

감소량	효과
1	이번 턴에 당신이 수행하는 다음번 《공격》은 +1/+0 된다.
2	공격 『적정거리 0-4, 1/1』을 수행한다.
3	이번 턴에 당신이 수행하는 오라 데미지가 「-」이 아닌 다음번 《공격》은 +0/+1 된다.

이 선택지는 각각 힘이라 칭하며, 폭풍의 힘 카드를 사용해서 표시한다.

11. 우츠로

11-1. 추가 카드

벚꽃결투를 준비할 때 『종장』 우츠로를 잇들인 플레이어는, 카드 번호가 「NA-13-utsuro-A1-S-1-Ex1」, 「NA-13-utsuro-A1-S-1-Ex2」, 「NA-13-utsuro-A1-S-1-Ex3」, 「NA-13-utsuro-A1-S-1-Ex4」인 카드를 〈추가패〉에 앞면으로 놓는다.

11-2. 종언의 그림자가 되살아난다

“종언의 그림자가 되살아난다”라는 효과를 해결하는 경우, 다음 처리를 순서대로 수행한다.

1) 당신의 〈패산〉, 〈버림패〉, 〈덮음패〉, 〈부여패〉, 〈손패〉에 있는 비장패가 아닌 카드를 모두 두 게임에서 제외한다. (부여패의 【파기시】 효과는 해결되지 않는다.)

2) 1)의 처리로 〈게임 바깥〉으로 이동한 카드와 연결된 벚꽃결정을 모두 더스트로 이동시킨다.

3) 당신의 〈추가패〉에서, 카드 번호가 「NA-13-utsuro-A1-S-1-Ex2」, 「NA-13-utsuro-A1-S-1-Ex3」, 「NA-13-utsuro-A1-S-1-Ex4」인 카드를 당신의 〈버림패〉에 추가한다.

4) 패산의 재구성을 수행한다.

12. 호노카

12-1. 추가 카드

벚꽃결투를 준비할 때 호노카를 깃들인 플레이어는, 카드 번호가 「NA-14-honoka-0-N-1-Ex1」, 「NA-14-honoka-0-N-1-Ex2」, 「NA-14-honoka-0-N-1-Ex3」, 「NA-14-honoka-0-N-4-Ex1」, 「NA-14-honoka-0-N-5-Ex1」, 「NA-14-honoka-0-S-1-Ex1」, 「NA-14-honoka-0-S-1-Ex2」인 카드를 〈추가패〉에 앞면으로 놓는다.

벚꽃결투를 준비할 때 『오우카』 호노카를 깃들인 플레이어는, 대신 카드 번호가 「NA-14-honoka-A1-N-1-Ex1」, 「NA-14-honoka-0-N-4-Ex1」, 「NA-14-honoka-0-N-5-Ex1」, 「NA-14-honoka-A1-S-1-Ex1」, 「NA-14-honoka-A1-S-1-Ex2」, 「NA-14-honoka-A1-S-1-Ex3」, 「NA-14-honoka-A1-S-1-Ex4」, 「NA-14-honoka-A1-S-1-Ex5」인 카드를 앞면으로 놓는다.

13. 코르누

13-1. 객체: 동결 토큰

동결 토큰은 실체를 가진 객체로서, 토큰으로 표현된다.

동결 토큰은 〈게임 바깥〉, 〈오라〉 중 한 곳에 존재한다.

13-2. 플레이어가 가지는 정보

플레이어는 “X번 이상 동결되어 있”거나 “동결되지 않”거나 중 어느 한쪽의 상태이다. 이 정보는 모든 플레이어에게 공개된다.

“X번 이상 동결되어 있다”라는 것은 그 플레이어와 연결된 〈오라〉에 동결 토큰이 X개 이상 존재하고 있음을 의미한다. 딱히 X가 정해지지 않고 “동결되어 있다”라고 적혀 있다면 X는 1로 간주한다.

13-3. 영역: 〈오라〉



〈오라〉에 존재할 수 있는 객체에 동결 토큰을 추가한다. 각각의 〈오라〉에는 벚꽃결정과 동결 토큰을 합쳐서 오라의 상한 이하가 되도록 벚꽃결정 또는 동결 토큰을 이동시킬 수 있다.

13-3-1. 오라의 빈칸

〈오라〉에 있는 벚꽃결정과 동결토큰의 수의 합이 〈오라〉의 상한 미만인 상태를, “오라에 빈칸이 있다”라고 한다.

〈오라〉에 있는 벚꽃결정과 동결토큰의 수의 합이 〈오라〉의 상한 이상인 상태를, “오라에 빈칸이 없다”라고 한다.

13-4. 영역: 〈게임 바깥〉

〈게임 바깥〉에 존재할 수 있는 객체에 동결 토큰을 추가한다.

〈게임 바깥〉에는 무한한 개수의 동결 토큰이 존재하는 것으로 간주한다.

13-5. 동결된다

“동결된다”라는 효과를 해결한다면, 〈게임 바깥〉에서 그 플레이어의 〈오라〉로 동결 토큰을 1개 이동시킨다.

13-6. 기본동작: 품기

어떤 플레이어가 동결되어 있는 경우, 그 플레이어가 수행하는 품기는 다음 처리로 변경된다.

이때, 벚꽃결정의 이동이 일어나지 않더라도 품기를 선택할 수 있다.

- 그 플레이어와 연결된 〈오라〉에 있는 동결 토큰을 1개 선택하고, 〈게임 바깥〉으로 이동시킨다.

14. 야츠하

14-1. 추가 카드

벚꽃결투를 준비할 때 『허무신』 야츠하를 깃들인 플레이어는, 카드 번호가 「NA-16-yatsuha-A1-N-1-Ex1」, 「NA-16-yatsuha-A1-N-2-Ex1」, 「NA-16-yatsuha-A1-N-3-Ex1」, 「NA-16-yatsuha-A1-N-4-Ex1」, 「NA-16-yatsuha-A1-N-5-Ex1」, 「NA-16-yatsuha-A1-N-6-Ex1」, 「NA-16-yatsuha-A1-N-7-Ex1」인 카드를 〈추가패〉에 앞면으로 놓는다.

벚꽃결투를 준비할 때 『자아』 야츠하를 깃들인 플레이어는, 카드 번호가 「NA-16-yatsuha-A1-N-1-Ex1」, 「NA-16-yatsuha-A1-N-2-Ex1」, 「NA-16-yatsuha-A1-N-3-Ex1」, 「NA-16-yatsuha-A1-N-4-Ex1」, 「NA-16-yatsuha-A1-N-5-Ex1」, 「NA-16-yatsuha-A1-N-6-Ex1」, 「NA-16-

yatsuha-AA1-N-7-Ex1」 , 「NA-16-yatsuha-AA1-N-7-Ex2」 인 카드를 〈추가패〉에 앞면으로 놓는다.

14-2. 벚꽃결투에서 참조하는 정보

14-2-1. 거울수

거울수는 0 이상의 정수이다. 거울수는, 오라, 플레어, 라이프 중에서, 각 플레이어의 수치가 같은 것의 숫자이다.

예: 플레이어 A의 오라가 3, 플레어가 4, 라이프가 5이며, 플레이어 B의 오라가 4, 플레어가 4, 라이프가 5일 때, 거울수는 2이다(플레어, 라이프 2가지가 같은 수치이므로).

14-3. 완전태

“완전태로 만든다”란, 다음 표에 따라 카드를 교환하는 것을 가리킨다.

교환전 카드	교환후 카드
별의 손톱	성신의 갈퀴손
어둠의 아가리	심연의 입구
거울의 악마	진정한 괴물
환영보법	환영연계
의지	결의
계약	맹약
들러붙는 꽃	허무로 물들이는 꽃

14-4. 영역: 〈추억〉

〈추억〉은 『자아』 야츠하를 깃들인 플레이어와 연결되어 있다. 양쪽 플레이어가 『자아』 야츠하를 깃들인 경우, 〈추억〉은 2곳 존재하고, 각각이 서로 다른 플레이어와 연결되어 있다.

〈추억〉에 존재할 수 있는 객체는 벚꽃결정과 분류가 통상패이고 보유자가 그 플레이어인 카드이다.

〈추억〉에 카드가 존재하는 경우, 뒷면 세로 방향이 된다. 단, 이 영역과 연결된 플레이어에 한해, 그 앞면을 볼 수 있다.

〈추억〉에 있는 카드의 효과는 유효화되지 않는다.

〈추억〉에서 〈손패〉로 카드가 이동하는 경우, 그 영역과 연결된 플레이어는 그 카드를 공개해도 된다. 그렇게 한 경우, 그 카드의 사용자가 야츠하라면 그 카드를 완전태로 만든다.

〈추억〉은 위치를 4개 가진다. 이 위치는 다음 순서로 수치와 효과를 가진다.

1 집중력을 1 얻는다.

당신 또는 상대의 부여패를 1장 선택한다.

2 그 부여패 위에 놓인 벚꽃결정을 1개 더스트로 보내거나,
더스트에서 벚꽃결정을 1개 가져와 그 부여패 위에 놓는다.

3 당신의 버림패 또는 덮음패에서 카드를 1장 선택한다.
그 카드를 당신의 패산 아래에 놓는다.

4 카드를 1장 뽑는다.

〈추억〉에 벚꽃결정이 존재하는 경우, 그 벚꽃결정은 어느 한 위치와 연결된다. 벚꽃결정과 연결된 위치를 현재 위치라 칭하며, 벚꽃 내리는 시대의 여로 카드의 여로 면을 사용해서 표시한다.

14-5. 벚꽃 내리는 시대의 여로를 출발한다

“벚꽃 내리는 시대의 여로를 원하는 시작점에서 출발한다”라는 효과를 해결하는 경우, 다음 과정을 수행한다. 단, 그 플레이어가 벚꽃 내리는 시대의 여로를 출발한 적이 있다면, 대신 아무것도 수행하지 않는다.

1) 〈추억〉의 위치를 1곳 선택하고, 시작점으로 정한다. 이때 벚꽃 내리는 시대의 여로 카드의 대응하는 위치가 보유자 쪽을 향하도록 놓아서 이를 표시한다.

2) 〈더스트〉에서 벚꽃결정을 1개 선택하고, 〈추억〉으로 이동시킨다. 이때 시작점으로 정한 위치에 벚꽃결정을 연결시킨다.

14-6. 벚꽃결정을 시계 방향으로 다음 위치로 이동시킨다

이와 같이 적힌 효과를 해결한다면, 〈추억〉에 존재하는 벚꽃결정을, 현재 위치의 수치보다 1만큼 큰 수치를 가진 위치로 이동시키고, 그곳에 새로 연결시킨다. 이때 현재 위치의 수치가 4라면, 1인 위치로 이동한다.



14-7. 귀로

귀로의 효과를 해결하는 경우, 다음 처리를 수행한다.

- 1) 당신의 〈손패〉에서 카드를 1장까지 선택한다.
- 2) 당신의 〈패산〉, 〈버림패〉, 〈덮음패〉, 〈부여패〉, 〈손패〉에 있는, 통상패인 당신의 모든 카드 중, 1)에서 선택한 카드 이외의 카드를 <추억>으로 이동시킨다(부여패의 [【파기시】 효과](#9-1-1-7-파기시-효과)는 해결되지 않는다).
- 3) 〈추억〉에 있는 벚꽃결정을 모두 〈더스트〉로 보낸다.
- 4) 당신의 〈추가패〉에서, 카드 번호가 「NA-16-yatsuha-AA1-N-7-Ex2」인 카드를 당신의 <비장패>에 미사용 상태로 추가한다.

15. 하츠미

15-1. 플레이어가 가지는 정보

15-1-1. 순풍/역풍

플레이어는 순풍 또는 역풍 중 어느 한쪽의 상태이다. 이 정보는 모든 플레이어에게 공개된다.

어떤 플레이어가 공격을 수행했다면, 공격받은 플레이어는 그다음 턴에 역풍이 된다. 역풍이 아닌 플레이어는 순풍이다.

15-1-2. 잠수

플레이어는 잠수 상태 또는 그렇지 않은 상태 중 어느 한쪽의 상태이다. 이 정보는 모든 플레이어에게 공개된다.

벚꽃결투 시작 시, 모든 플레이어는 잠수 상태가 아니다.

잠수 상태인 플레이어는, “잠수전진” 또는 “잠수후퇴” 중 어느 한쪽의 상태이다. 이 정보는 효과에 의해 공개되지 않는 한, 그 플레이어 자신만 볼 수 있다. 잠수 카드를 사용해서 이 정보를 표시한다.

플레이어가 잠수 상태인 동안 그 대전상대가 카드를 사용한다면, 그 카드를 해결하기 전에 잠수를 해결한다. 카드 해결의 치환이 수행된다면 잠수는 해결하지 않는다.

플레이어가 잠수 상태인 동안 자신의 턴을 시작한다면, 개시 페이즈 시작 시 효과 해결 처리로서 잠수를 해결한다.



15-2. 잠수의 해결

잠수를 해결한다면, 다음 과정을 수행한다.

- 1) 잠수를 해결하는 플레이어는 “잠수전진”인지 “잠수후퇴”인지 공개한다.
- 2) “잠수전진”이라면, 그 턴 동안, 현재 간격이 1 감소하고, 달인의 간격이 1 감소한다.
“잠수후퇴”라면, 그 턴 동안, 현재 간격이 1 증가하고, 달인의 간격이 1 증가한다.
- 3) 이 잠수의 해결이 《공격》 카드의 사용에 의한 것이라면, 핵심 규칙의 “《공격》 카드를 사용할 때의 과정”의 iii 뒤에 다음을 수행한다.
 - a) 그 《공격》 카드에 의해 생성된 《공격》의 적정거리 확인을 핵심 규칙 9-4-1에 따라 수행한다.
 - b) 적정거리 확인이 실패했다면 《공격》은 부정이 되고, <공격중>에서 제거된다. (“《공격》을 수행했다”로 간주되지 않지만, “카드를 사용했다”로 간주한다.)그렇게 한 경우, 다음 턴, 잠수를 해결한 플레이어는 순풍이 되고, 다른 효과에 의해 순풍/역풍의 상태가 변화하지 않는다.

16. 미즈키

16-1. 추가카드

벚꽃결투를 준비할 때 미즈키를 깃들인 플레이어는, 카드 번호가 「NA-18-mizuki-0-S-3-Ex1」인 카드를 <추가패>에 앞면으로, 「NA-18-mizuki-0-T-1」인 카드 2장과 「NA-18-mizuki-0-T-2」, 「NA-18-mizuki-0-T-3」인 카드 1장씩을 <병영>에 미징병 상태(징병되지 않은 상태)로 놓는다.

16-2. 객체: 카드가 가질 수 있는 정보

객체: 카드가 가질 수 있는 정보 중 하나인 분류에 “병사”를 추가한다.

카드 번호가 「NA-18-mizuki-0-T-1」부터 「NA-18-mizuki-0-T-3」까지인 카드의 분류는 병사이다.

16-2-1. 분류: 병사

분류가 병사인 카드가 <병영>, <사용중>, <부여패>, <봉인>, <게임 바깥> 이외의 영역으로 이동하는 경우, 그러지 않고 대신 <병영>으로 이동해 미징병 상태가 된다.

16-3. 객체: 공격이 가질 수 있는 정보

16-3-1. 분류

《공격》이 가질 수 있는 분류에 병사를 추가한다.



16-4. 영역: 〈병영〉

〈병영〉은 미즈키를 깃들인 플레이어와 연결되어 있다. 양쪽 플레이어가 미즈키를 깃들인 경우, 〈병영〉은 2곳 존재하고, 각각이 서로 다른 플레이어와 연결되어 있다.

〈병영〉에 존재할 수 있는 객체는 분류가 병사이거나 통상패인 카드뿐이다.

〈병영〉에 카드가 존재하는 경우, 그것들은 뒷면이 된다. 단, 이 영역과 연결되어 있는 플레이어에 한해, 그 앞면을 볼 수 있다.

〈병영〉에 존재하는 카드는 징병 상태 또는 미징병 상태 중 어느 한쪽의 상태이다. 징병 상태인 카드는 병영 보드 위에 놓는 것으로 그 상태를 표시한다. 징병 상태인 카드는 그 카드의 사용 조건을 만족한다면 언제든지 사용할 수 있다.

16-5. 징병을 수행한다

“징병을 수행한다”라는 효과를 해결한다면, 〈병영〉에 있는 미징병 상태인 병사 카드 1장을 선택해서 징병 상태로 만든다.

17. 메구미

17-1. 추가 구성물

벚꽃결투를 준비할 때 메구미를 깃들인 플레이어는, 자신의 〈토양〉에 씨앗결정을 5개 발아하지 않은 상태로 놓는다.

17-2. 객체: 씨앗결정

씨앗결정은 실체를 가진 객체로서, 토큰으로 표현된다.

씨앗결정은 메구미를 깃들인 플레이어와 연결되어 있으며, 그 플레이어를 씨앗결정의 보유자라 칭한다.

양쪽 플레이어가 메구미를 깃들인 경우, 각각의 플레이어와 연결되어 있는 씨앗결정이 존재한다.

씨앗결정은 반드시 보유자의 〈토양〉, 〈사용중〉, 〈부여패〉 중 어느 한 곳에 존재한다. 〈사용중〉 및 〈부여패〉에 존재하는 씨앗결정은 반드시 《부여》카드와 연결되어서 존재한다. 이때, 보드 위의 있어야 할 장소 또는 있어야 할 카드에 씨앗결정 토큰을 놓는다.



17-2-1. 객체가 가질 수 있는 상태

17-2-1-1. 발아했다/발아하지 않았다

씨앗결정은 발아했거나 발아하지 않았거나 중 어느 한쪽의 상태를 갖는다.

〈토양〉에 존재하는 씨앗결정은, 토양 보드에 놓인 위치에 따라 발아했는가 발아하지 않았는가를 표현한다.

씨앗결정은 〈사용중〉 및 〈부여패〉에 존재하는 경우, 발아한 상태이다.

보유자의 〈사용중〉 및 〈부여패〉에 카드와 연결되어 존재하는 씨앗결정이, 그 연결이 해제되어 다른 영역으로 이동하는 경우, 대신 보유자의 〈토양〉으로 발아하지 않은 상태로 이동한다.

17-3. 영역: 〈토양〉

〈토양〉은 메구미를 깃들인 플레이어와 연결되어 있다. 양쪽 플레이어가 메구미를 깃들인 경우, 〈토양〉은 2곳 존재하고, 각각이 서로 다른 플레이어와 연결되어 있다.

〈토양〉에 존재할 수 있는 객체는 씨앗결정뿐이다.

어떤 플레이어에게 발아하지 않은 씨앗결정이 연결되어 있지 않은 경우, “그 플레이어의 토양에 있는 씨앗결정이 모두 발아해 있다”고 간주된다.

17-4. 영역: 〈사용중〉

〈사용중〉에 존재할 수 있는 객체에, 그 〈사용중〉과 연결된 플레이어가 보유한 씨앗결정을 추가한다.

〈사용중〉에 존재하는 씨앗결정은 반드시 특정 카드와 연결되어 있다.

〈사용중〉에 존재하는 씨앗결정은 벚꽃결정으로 간주된다.

17-5. 영역: 〈부여패〉

〈부여패〉에 존재할 수 있는 객체에, 그 〈부여패〉와 연결된 플레이어가 보유한 씨앗결정을 추가한다.

〈부여패〉에 존재하는 씨앗결정은, 어떤 부여패와 연결되어 있다. 그러한 벚꽃결정이나 씨앗결정은, 연결되어 있는 카드 위에 놓인다.

〈부여패〉에 존재하는 씨앗결정은 벚꽃결정으로 간주된다.

부여패에 연결된 벚꽃결정을 선택하는 경우, 씨앗결정이 아닌 것부터 선택한다.



17-6. 생육 X

메구미를 깃들인 플레이어의 카드는 이러한 문구를 갖는 경우가 있다. 생육 X는 그 자체로는 효과를 갖지 않고, 다음의 [17-7-1](#)의 4)에 의해 참조된다.

카드가 생육 X를 다수 갖는 경우, 대신 그것들의 X의 수치를 합산한 값의 생육 X를 하나 갖는다.

17-7. 규칙상 효과의 추가

메구미를 깃들인 플레이어는 다음의 규칙상 효과를 갖는다.

17-7-1. 《부여》 카드를 사용할 때의 과정

[핵심 규칙의 “《부여》 카드를 사용할 때의 과정”](#)에 의해 정의된 과정에서, iii의 대신 다음을 수행한다.

iii: 다음 과정을 순서대로 수행한다.

- 1) 사용된 카드가 어떤 여신의 카드라면, 토양 보드의 발아하지 않은 씨앗결정을 1개 선택하고, 그것을 발아한 상태로 만든다.
- 2) 사용된 카드의 봉납 수치 이하의 원하는 수만큼, 사용한 플레이어의 〈토양〉에서 발아한 씨앗결정을 선택한다.
- 3) 사용된 카드의 봉납 수치 중 2)에서 선택하지 않고 남은 수만큼, 〈더스트〉 또는 사용한 플레이어의 〈오라〉에서 벚꽃결정을 선택한다(이때, 2개의 영역에 걸쳐서 선택해도 된다).
- 4) 사용된 카드가 생육 X를 갖는 경우, 그 X 이하의 원하는 수만큼 사용한 플레이어의 〈토양〉에서 발아한 씨앗결정을 선택한다.
- 5) 2)~4)에서 선택한 씨앗결정 및 벚꽃결정을 <사용중>으로 이동시키고, 사용한 카드와 연결시킨다.


18. 카나에

18-1. 추가 카드

벚꽃결투를 준비할 때 카나에를 깃들인 플레이어는, 카드 번호 「NA-20-kanawe-0-P-01」 부터 「NA-20-kanawe-0-P-06」 까지의 카드를 〈추가패〉에 앞면으로 놓는다.

18-2. 객체: 구상 카드

구상 카드는 실체를 가진 객체로서, (실물) 카드로 표현된다.

구상 카드는 양면에 정보를 가지나, 앞면인 경우에는 앞면에 적힌 정보만을 참조하고, 뒷면인 경우에는  뒷면에 적힌 정보만을 참조한다.

18-2-1. 객체가 가질 수 있는 정보

구상 카드는 다음 정보를 갖는다.

18-2-1-1. 분류

구상 카드의 분류는 구상이다.

18-2-1-2. 이름

객체의 이름이 되는 문자열이다. 텍스트에서 이름을 표기하는 경우 「」를 사용해 표기한다.

18-2-1-3. 카드 번호

특정 규칙에 따라 매겨진 문자열이다.

18-2-1-4. 사용자

구상 카드의 사용자는 카나에이다.

18-2-1-5. 달성조건

구상 카드가 〈구상〉에 존재하는 경우, 달성조건이 유효화된다.

18-2-1-6. 칸

구상 카드는 2개 이상의 칸을 갖는다.

18-2-2. 객체가 가질 수 있는 상태

18-2-1-1. 앞면/뒷면

카드는 앞면 또는 뒷면 중 어느 한쪽의 상태이다. 앞면 카드는 앞면을 위로, 뒷면 카드는 뒷면을 위로 놓는다.

18-2-1-2. 의지

구상 카드가 뒷면인 경우, 그 구상 카드는 의지를 담은 상태이다.

18-3. 플레이어가 가지는 정보

플레이어는 벚꽃결투 도중, 다음의 정보를 가질 수 있다.

18-3-1. 현재 막의 색

현재 막의 색은 백색, 적색, 자색, 녹색, 황색, 종막 중 어느 하나이다.

적색, 자색, 녹색, 종막은 다음 효과를 갖는다.

막의 색	효과
적색	상대 라이프에 1 데미지를 준다.
자색	<u>기본동작</u> 을 1번 수행해도 된다.

막의 색	효과
녹색	당신의 뒷음패에서 카드를 1장 선택하고, 그것을 패산 맨 아래에 놓는다.
종막	당신은 승리한다.

카나에를 깃들인 경우, 이 정보는 이야기 보드 위의 가면 토큰으로 표시된다.

카나에를 깃들이지 않은 경우, 이 정보는 항상 백색이다.

18-3-2. 현재 막 수치

현재 막 수치는 0 이상의 정수이다.

카나에를 깃들인 경우, 이 정보는 이야기 보드 위의 가면 토큰으로 표시된다.

종막의 막 수치는 0이다.

카나에를 깃들이지 않은 경우, 이 정보는 항상 0이다.

18-4. 영역

18-4-1. 〈구상〉

〈구상〉은 카나에를 깃들인 플레이어와 연결되어 있다.

양쪽 플레이어가 카나에를 깃들인 경우, 〈구상〉은 2곳 존재하고, 각각이 서로 다른 플레이어와 연결되어 있다.

〈구상〉에 존재할 수 있는 객체는 벚꽃결정과 구상 카드이다.

〈구상〉에 있는 구상 카드를 준비된 구상 카드라고 칭한다.

18-4-2. 〈달성완료〉

〈달성완료〉는 카나에를 깃들인 플레이어와 연결되어 있다.

양쪽 플레이어가 카나에를 깃들인 경우, 〈달성완료〉는 2곳 존재하고, 각각이 서로 다른 플레이어와 연결되어 있다.

〈달성완료〉에 존재할 수 있는 객체는 구상 카드뿐이다.

18-4-3. 〈추가패〉

〈추가패〉에 존재할 수 있는 객체에 구상 카드를 추가한다.



18-5. 규칙상 효과의 추가

카나에를 깃들인 플레이어가 있는 경우, 다음 규칙상 효과를 갖는다.

- 현재 막의 색이 황색이라면, 공격 카드에 의한 당신의 《공격》은 +0/+1 된다.
- 각 턴의 종료 페이즈에, 준비된 구상 카드의 달성 조건이 그 턴 동안 만족되었다면 그 구상 카드에 있는 벚꽃결정을 오른쪽으로 1칸 전진시킨다.

18-6. 구상 카드의 달성

준비된 구상 카드에 놓인 벚꽃결정이 가장 오른쪽 칸으로 이동했을 때, 다음 처리를 수행한다.

- 구상 카드 위에 있는 벚꽃결정을 〈더스트〉로 이동시키고, 구상 카드를 〈달성완료〉로 이동시킨다.
- 가면 토큰을 이야기 보드의 선을 따라 아래쪽 방향으로 전진시킨다. 이때 아래쪽을 향하는 선이 2개 이상 있다면, 그중에서 하나를 선택한다. 단, 선 위에 시련이 그려져 있는 경우에는, 구상 카드가 의지를 담은 상태가 아니면 선택할 수 없으며, 시련이 그려져 있지 않은 경우에는, 구상 카드가 의지를 담지 않은 상태가 아니면 선택할 수 없다. 선택할 수 있는 목적지가 존재하지 않는 경우에는 이동하지 않는다.
- 이동한 목적지의 막의 색 효과를 해결한다.

18-7. 구상 카드를 준비한다

이와 같이 적힌 효과를 해결하는 경우, 다음 과정을 순서대로 수행한다.

- 1) 효과에 의해 지정된 영역에서 구상 카드를 1장 선택한다.
- 2) 이미 〈구상〉에 구상 카드가 있는 경우, 먼저 〈구상〉에 있는 구상 카드를 앞면으로 〈추가패〉로 이동시키고, 벚꽃결정을 〈더스트〉로 이동시키고 나서 구상 카드를 준비한다.
- 3) 1)에서 선택한 구상 카드를 앞면 또는 뒷면 중 원하는 면으로 〈구상〉에 놓고, 〈더스트〉 또는 자신의 〈오라〉에서 벚꽃결정을 1개 선택하고, 가장 왼쪽 칸에 놓는다. 〈더스트〉에도 자신의 〈오라〉에도 벚꽃결정이 없는 경우, 대신 아무것도 수행하지 않는다.

19. 카무이



19-1. 추가 카드

벚꽃결투를 준비할 때 카무이를 깃들인 플레이어는, 카드 번호가 「NA-21-kamuwi-0-S-1-Ex1」 인 카드를 〈추가패〉에 앞면으로 놓는다.

19-2. 플레이어가 가지는 정보

19-2-1. 금기 게이지

쌍장요란에서 카무이를 선택한 플레이어는 금기 게이지라는 정수로 된 수치를 갖는다. 벚꽃결투 시작 시, 금기 게이지는 0이다. 이 정보는 모든 플레이어에게 공개된다. 금기 보드와 붉은 구슬을 사용해서 이 정보를 표시한다.

19-3. 서약

카무이의 몇몇 카드는 서약칸을 갖는다. 서약칸은 구슬과 문장을 갖는다.

서약칸을 가진 카드를 사용할 때, 서약칸을 원하는 수만큼 선택하고, 이렇게 선택한 서약칸마다 그것들의 구슬에 적힌 수치만큼 금기 게이지를 올려도 된다. 그렇게 한 경우, 서약칸에 적힌 문장이 텍스트로 간주된다.

19-4. 규칙상 효과의 추가

카무이를 깃들인 플레이어는, 다음의 규칙상 효과를 갖는다.

- 당신의 개시 페이지에 당신의 라이프에 따라 다음 표대로 금기 게이지가 증가한다.

라이프	금기 게이지 증가
10 이상	+0
9 이하이면서 6 이상	+1
5 이하	+2

- 금기 게이지가 16 이상이면 당신은 패배한다.

20. 렌리

20-1. 추가 카드



벚꽃결투를 준비할 때 렌리를 깃들인 플레이어는, 카드 번호가 「NA-22-renri-0-S-4-Ex1」 인 카드를 〈추가패〉에 앞면으로 놓는다.

벚꽃결투를 준비할 때 『역사가』 렌리를 깃들인 플레이어는, 카드 번호가 「NA-22-renri-A1-N-6-Ex1」, 「NA-22-renri-A1-N-6-Ex2」, 「NA-22-renri-A1-N-6-Ex3」인 카드를 〈유물〉에 뒷면으로 놓는다.

20-2. 영역

20-2-1. 〈사용중〉

〈사용중〉에 존재하는 카드의 상태에 뒷면을 추가한다.

20-2-2. 〈위증중〉

〈위증중〉은 렌리를 깃들인 플레이어와 연결되어 있다. 양쪽 플레이어가 렌리를 깃들인 경우, 〈위증중〉은 2곳 존재하고, 각각이 서로 다른 플레이어와 연결되어 있다.

〈위증중〉에 존재할 수 있는 객체는 분류가 통상패인 카드이다.

20-2-3. 〈유물〉

〈유물〉은 『역사가』 렌리를 깃들인 플레이어와 연결되어 있다. 양쪽 플레이어가 『역사가』 렌리를 깃들인 경우, 〈유물〉은 2곳 존재하고, 각각이 서로 다른 플레이어와 연결되어 있다.

〈유물〉에 존재할 수 있는 객체는 분류가 통상패인 카드이다.

〈유물〉에 카드가 존재하는 경우 그것은 뒷면이 된다.

〈유물〉에 있는 카드의 효과는 유효가 되지 않는다.

20-3. 위증

렌리의 일부 카드는 이 텍스트를 갖는다. 위증은 그 자체로는 효과를 갖지 않고, 다음의 [20-6](#)에 의해 참조된다.

20-4. 위증설치

『역사가』 렌리의 일부 카드는 이 텍스트를 갖는다. 위증설치는 그것 자체만으로는 효과를 갖지 않으며, 다음의 [20-6](#)에 의해 참조된다.

20-5. 회귀

『역사가』 렌리의 일부 카드는 이 텍스트를 갖는다.



회귀를 가진 카드에 대한 반증이 실패했을 때, 위증의 과정에 끼어들어 다음의 과정을 수행해도 된다. 이 과정을 개시하는 것을 “회귀한다”고 칭한다.

- i: 카드 번호가 「NA-22-renri-A1-N-6」 인 카드를 〈유물〉에서 〈버림패〉에 놓는다.
- ii: 위증의 해결로 되돌아간다. 이때, 그 위증에 쓰인 카드가 〈사용중〉에서 다른 영역으로 이동한다면, 대신 그것을 〈유물〉로 이동시킨다.

20-6. 규칙상 효과의 추가

20-6-1. 위증

렌리를 깃들인 플레이어는 다음 규칙상 효과를 갖는다.

- 당신이 〈손패〉의 통상패를 기본적인 방법으로 사용할 때, 그 통상패로 “위증을 수행”하는 것을 선택해도 된다. 이때 그 카드를 기본적인 방법으로 사용할 수 없는 효과나 규칙이 있다 하더라도, 그것들은 적용되지 않는다. “위증을 수행”하는 것을 선택한다면 다음 과정을 수행한다.

- i: 선택한 통상패를 뒷면으로 보유자의 〈위증중〉으로 이동시킨다.
- ii: 그 플레이어가 깃들인 여신의 카드 목록에 있는, 원래 위증을 갖는 카드 1장의 카드 이름을 선언한다 (선언한 카드는 위증용 가짜 카드를 사용해서 표시한다). 단, 이 턴에 위증에 의해 이미 선언한 적이 있는 카드 이름은 선언할 수 없다.
- iii: 선언된 카드 이름의 카드로 간주하여, 카드를 사용하는 과정 중 비용의 지불까지를 수행한다([핵심 규칙 9-2-1](#)의 ii까지와, [9-2-2](#), [9-2-3](#)의 i까지를 수행한다).
- iv: 대전상대인 플레이어는 반증하는 것을 선택해도 된다.
- v: 선택된 통상패를 앞/뒷면을 유지한 채 보유자의 〈사용중〉으로 이동시키고, 선언된 카드로 간주해서 카드를 사용하는 과정의 나머지를 수행한다. 선택된 통상패가 이 시점에서 뒷면인 경우, 카드를 사용하는 과정에서 보유자의 〈버림패〉로 이동시키지 않고 대신 〈덮음패〉로 이동시킨다.

〈손패〉 이외의 영역의 카드를 기본적인 방법으로 사용할 수 있는 규칙이나 효과가 있다면 그것을 적용하여, 그 영역의 카드로 위증을 수행해도 된다.

20-6-2. 위증설치

『역사가』 렌리를 깃들인 플레이어는 다음 규칙상 효과를 갖는다.

- 당신이 [패산의 재구성](#)을 수행한다면, 그 직전에 덮음패를 1장 선택해 그 카드로 위증을 수행해도 된다. 이때 위증을 선언할 수 있는 카드 이름은 원래 위증설치를 갖는 카드뿐이다.



이 효과는 패산의 재구성을 수행하기 직전에 상황 유발 규칙으로서 해결된다(라이프 지불 등보다 먼저 위증한다).

20-6-3. 반증

반증이 선언된 경우, 〈위증중〉에 있는 카드를 앞면으로 만들고, [20-6-1 ii](#)에서 선언된 카드 이름과 〈위증중〉에 있는 카드의 카드 이름이 일치하는지 확인한다.

일치하는 경우, 반증을 수행한 플레이어는 [초조](#)를 받는다.

일치하지 않는 경우, 〈위증중〉의 카드를 보유자의 〈버림패〉로 이동시키고, 〈공격중〉에 있는 《공격》을 제거하고, 위증 과정을 종료한다. 카드를 사용한 것이나 《공격》을 수행한 것으로 간주하지 않는다.

20-6-4. 페이지즈를 종료한다

페이지즈를 종료하는 효과에 아래의 내용을 추가한다.

〈위증중〉에 카드가 존재하는 경우, 그 카드를 보유자의 〈버림패〉로 이동시킨다.

21. 아키나

21-1. 영역: 〈플로우〉

〈플로우〉는 아키나를 잇들인 플레이어와 연결되어 있다. 양쪽 플레이어가 아키나를 잇들인 경우, 〈플로우〉는 2곳 존재하고, 각각이 서로 다른 플레이어와 연결되어 있다.

〈플로우〉에 존재할 수 있는 객체는 벚꽃결정뿐이다. 〈플로우〉에는 최대 5개의 벚꽃결정이 존재할 수 있다.

21-2. 플레이어가 가지는 정보

21-2-1. 시세

아키나를 잇들인 플레이어는 시세라는 정수로 된 수치를 갖는다. 시세의 하한은 1, 상한은 4이다. 벚꽃결투 시작 시, 시세는 2이다.

이 정보는 모든 플레이어에게 공개된다. 시세 보드와 시세 토큰을 사용해서 이 정보를 표시한다.

시세는 그 수치에 따라 아래 표의 영역과 대응한다.



3	〈플레어〉
2	〈오라〉
1	〈더스트〉

시세를 참조하는데 이 정보를 갖지 않는 경우에는, 그 수치를 1로 간주한다.

21-2-2. 자본

플레이어는 자본이라는 정수로 된 수치를 갖는다.

플레이어의 자본 수치는, 그 플레이어의 〈오라〉, 〈플레어〉, 〈플로우〉에 있는 벚꽃결정의 합계 숫자와 같다.

21-3. 객체: 카드가 가질 수 있는 정보

21-3-1. 소모값

소모값이 가질 수 있는 수치에 시가를 추가한다.

시가의 수치에는, 그 카드의 보유자인 플레이어의 시세가 대입된다.

소모값이 시가라면, 그것은 다른 효과에 의해 변화하지 않는다.

21-4. 투자권

아키나의 일부 카드는 투자권이라는 텍스트를 가진다. 투자권은 그것 자체만으로는 효과를 갖지 않으며, 아래의 [21-6-1](#)에 의해 참조된다.

21-5. 회수

“회수를 수행”하는 경우, 아래 과정을 순서대로 수행한다.

1. 자신의 〈플로우〉의 벚꽃결정을 1개 선택하고, 〈더스트〉로 보낸다. 이 과정을 수행할 수 없는 경우, 이후의 과정을 건너뛴다.
2. 현재의 시세에 대응하는 영역에서 벚꽃결정을 1개 선택한다. 그 영역이 플레이어와 연결되는 영역이라면, 상대의 영역으로 한다. 그 벚꽃결정을 자신의 〈오라〉로 이동시킨다. 이때 자신의 〈오라〉에 빈칸이 없다면, 벚꽃결정은 대신 〈더스트〉로 이동한다. 이 과정에 의해 벚꽃결정을 이동시키는 것이 불가능한 경우, 이후의 과정을 건너뛴다.
3. 시세를 2 내린다.

21-6. 규칙상 효과의 추가

21-6-1. 투자권의 이용

아키나를 깃들인 플레이어는, 아래 시점에 투자권을 이용할 수 있다.

- 패산의 재구성을 수행하기로 선택한 경우, 그 직전에 한 번만 투자권을 이용할 수 있다. 이 효과는 끼어들기 해결 규칙에 따라 해결한다.
- 자신의 메인 페이즈 시작 시에 한 번만 투자권을 이용할 수 있다.

투자권을 이용하는 경우, 아래 과정을 순서대로 수행한다.

1. 자신의 〈버림패〉에 있는 카드 또는 〈비장패〉의 사용된 상태인 카드 중에서, 투자권을 가진 카드를 원하는 장수만큼 선택한다.
2. 1에서 선택한 카드 중 1장을, 그 카드의 분류가 통상패라면 〈뒷음패〉로 이동시키고, 비장패라면 미사용으로 되돌린다. 이 과정을 수행할 수 없는 경우, 5로 건너뛰는다.
3. 현재의 시세에 대응하는 영역에서 벚꽃결정을 1개 선택한다. 그 영역이 플레이어와 연결되는 영역이라면, 자신의 영역으로 한다. 그 벚꽃결정을 자신의 〈플로우〉로 이동시킨다. 이 과정에 의해 벚꽃결정을 이동시키는 것이 불가능한 경우, 5로 건너뛰는다.
4. 시세를 1 올린다.
5. 1에서 선택한 카드가 아직 남아 있다면 2로 되돌아간다.

21-6-2. 회수

아키나를 깃들인 플레이어는, 자신의 메인 페이즈 시작 시에 투자권을 이용한 다음 회수를 1번 수행해도 된다. (투자권의 이용에서 0장을 선택한 경우에도 회수는 수행할 수 있다.)

21-6-3. 데미지에 의한 시세의 변동

재구성 이외의 방법으로 0 이상의 라이프 데미지가 해결된 경우, 그 직후에 시세의 변동이 발생한다.

- 라이프 데미지를 받은 플레이어의 시세를 1 내린다.
- 라이프 데미지를 받은 플레이어의 대전상대의 시세를 1 올린다.

22. 시스이

22-1. 열상 토큰

열상 토큰은 실체를 가진 객체로서, 토큰으로 표현된다.

열상 토큰은 각 플레이어와 연결되어 있으며, 그 플레이어를 열상 토큰의 보유자라 칭한다.



열상 토큰은 〈게임 바깥〉, 〈오라〉, 〈라이프〉, 〈플레이어〉 중 어느 한 곳에 존재한다.

22-2. 영역: 〈오라〉

〈오라〉에 존재할 수 있는 객체에 열상 토큰을 추가한다.

22-3. 영역: 〈라이프〉

〈라이프〉에 존재할 수 있는 객체에 열상 토큰을 추가한다.

22-4. 영역: 〈플레이어〉

〈플레이어〉에 존재할 수 있는 객체에 열상 토큰을 추가한다.

22-5. 영역: 〈게임 바깥〉

〈게임 바깥〉에 존재할 수 있는 객체에 열상 토큰을 추가한다. 〈게임 바깥〉에는 무한한 개수의 열상 토큰이 존재하는 것으로 간주한다.

22-6. 열상

22-6-1. 단일 수치 열상

단일 수치 열상은 0 이상의 정수 또는 「-」이다. 열상은 오라, 플레이어, 라이프 중의 어떤 영역을 향한다.

22-6-2. 복수 수치 열상

복수 수치 열상은 0 이상의 정수 또는 「-」가 2개 조합된 것이며, {X/Y} 등의 표기로 기술된다. 왼쪽의 수치는 오라 열상이고, 오른쪽의 수치는 라이프 열상이다.

22-6-3. 열상의 해결

“플레이어는 열상을 받는다”, “플레이어에게 열상을 준다”라는 기술에 의해 열상의 해결이 수행된다.

22-6-3-1. 단일 수치 열상의 해결

만약 어떤 플레이어의 〈오라〉에 열상이 주어진 경우, 그 〈오라〉에 열상의 수치와 같은 수의 열상 토큰을 〈게임 바깥〉에서 가져와 놓는다.

만약 어떤 플레이어의 〈플레이어〉에 열상이 주어진 경우, 그 〈플레이어〉에 열상의 수치와 같은 수의 열상 토큰을 〈게임 바깥〉에서 가져와 놓는다.



만약 어떤 플레이어의 〈라이프〉에 열상이 주어진 경우, 그 〈라이프〉에 열상의 수치와 같은 수의 열상 토큰을 〈게임 바깥〉에서 가져와 놓는다.

22-6-3-2. 복수 수치 열상의 해결

만약 어떤 플레이어에게 복수 수치 열상이 주어진 경우, 열상을 받는 플레이어는 오라 열상을 받을지 라이프 열상을 받을지 선택한다. 한쪽의 열상이 「-」인 경우, 그것이 아닌 쪽의 열상을 선택한다. 양쪽이 「-」인 경우, 아무것도 수행하지 않는다. 열상이 양쪽 모두 정수인 경우에 열상을 받는 플레이어의 〈오라〉에 있는 빗꽃결정의 개수가 그 오라 열상 미만인 경우, 그 플레이어는 오라 열상을 선택할 수 없다.

열상을 해결할 때, 데미지의 선택에 관한 효과가 적용되어 있는 경우, 그것은 열상의 해결에도 마찬가지로 효과를 적용한다.

열상을 받는 플레이어가 오라 열상을 선택한 경우, 그 플레이어의 〈오라〉에 그 열상의 수치와 같은 만큼의 열상이 주어진다. 열상을 받는 플레이어가 라이프 열상을 선택한 경우, 그 플레이어의 〈라이프〉에 그 열상의 수치와 같은 만큼의 열상이 주어진다.

22-7. 열상 토큰의 데미지화

열상 토큰을 데미지화하는 경우, 그것이 존재하는 영역에 따라 아래의 처리를 수행한다.

22-7-1. 〈오라〉

열상 토큰을 데미지화하는 플레이어가 보유한, 〈오라〉에 놓인 열상 토큰을 모두 제거하고, 그 〈오라〉에 X 데미지를 준다. X는 제거한 열상 토큰의 수와 같다.

22-7-2. 〈라이프〉

열상 토큰을 데미지화하는 플레이어가 보유한, 〈라이프〉에 놓인 열상 토큰을 모두 제거하고, 그 〈라이프〉에 X 데미지를 준다. X는 제거한 열상 토큰의 수와 같다.

22-7-3. 〈플레이어〉

열상 토큰을 데미지화하는 플레이어가 보유한, 〈플레이어〉에 놓인 열상 토큰을 모두 제거하고, 그 〈플레이어〉에 X 데미지를 준다. X는 제거한 열상 토큰의 수와 같다.

22-7-4. 〈게임 바깥〉

아무것도 수행하지 않는다.

22-8. 객체: 카드가 가질 수 있는 정보

카드가 가질 수 있는 정보 중, 데미지와 소모값은 열상화하는 경우가 있다.

열상화한 데미지는, 해결할 때 이외에는 일반적인 데미지와 동일하게 간주한다.

열상화한 소모값은, 지불할 때 이외에는 일반적인 소모값과 동일하게 간주한다.



열상화한 정보는 특수한 괄호를 붙이는 것으로 표시한다.

22-9. 객체: 《공격》이 가질 수 있는 정보

《공격》은, 그 데미지가 열상화했다는 정보를 가지는 경우가 있다.

열상화한 데미지는, 해결할 때 이외에는 일반적인 데미지와 동일하게 간주한다.

22-9-1. 《공격》의 해결

데미지가 열상화한 《공격》을 해결하는 경우, [9-4](#) 《공격》의 해결 순서 v를 아래로 바꾼다.

v: 공격받은 플레이어는 그 《공격》이 갖는 데미지의 수치와 같은 열상을 받는다.

22-10. 비용의 지불

카드를 사용할 때, 그 소모값이 열상화한 경우, [핵심 규칙의 “9-3 비용의 지불”](#)에 정의된 과정의 ii 대신 아래를 수행한다.

ii: i에서 선택한 객체를 모두 이동시킨다. 단, 소모값으로 선택한 벚꽃결정은 이동시키지 않고, 그 숫자와 같은 열상을 〈플레이어〉에 받는다.

22-11. 규칙상 효과의 추가

22-11-1. 개시 페이즈 시작 시 효과 해결 처리

각 플레이어의 개시 페이즈에 아래 과정을 순서대로 수행한다.

1. 그 플레이어가 보유자인 열상 토큰이 존재하는 영역을 1개 선택하고, 그 영역의 열상 토큰의 데미지화를 수행한다.
2. 〈게임 바깥〉 이외에 그 플레이어가 보유자인 열상 토큰이 존재하지 않게 될 때까지 1.을 반복한다.

22-11-2. 실혈사

어떤 플레이어의 〈라이프〉에 놓인, 한쪽 플레이어가 보유자인 열상 토큰의 숫자가, 그 라이프의 수치 이상이라면, 즉시 그 〈라이프〉의 열상 토큰을 데미지화한다.

23. 미소라

23-1. 플레이어가 가질 수 있는 정보

23-1-1. 조준

미소라를 갖들인 플레이어는 조준이라는 정보를 갖는다. 조준은 “없음”이거나, 정수로 된 수치이다. 이 정보의 유무와 그 내용은 모든 플레이어에게 공개된다. 조준 수치가 있는 경우, 조준 보드 위에 조준 토큰을



놓아 그 정보를 표시한다.

23-2. 규칙상 효과의 추가

미소라를 깃들인 플레이어는 다음 규칙상 효과를 갖는다.

- 당신의 메인 페이즈 종료 시, 이 턴 《공격》을 수행했다면, 당신의 조준 수치가 “없음”이 된다.
- 당신의 종료 페이즈에, 당신의 조준을 현재 간격과 같은 수치로 만들어도 된다.

23-3. 조준이 맞다

어떤 《공격》에 대해 “조준이 맞다”는 것은, 조준 수치가 존재하고, 그 수치와 현재 간격 양쪽이 그 《공격》의 적정거리 원소로서 포함되어 있다는 것을 가리킨다.

23-4. 추미

텍스트에 추미라고 적힌 《공격》은, [핵심 규칙 9-4-1](#)에 따른 적정거리 확인을 수행할 때, 현재 간격 대신 조준 수치를 사용한다.

(조준 수치가 “없음”이라면 적정거리 확인은 반드시 실패한다.)

24. 이니르

24-1. 추가 구성물

벚꽃결투를 준비할 때 이니르·이누르를 깃들인 플레이어는, 카드 번호가 「NA-26-01-F-1」 인 운명 카드를 과거에, 카드 번호가 「NA-26-01-F-2」 인 운명 카드를 현재에, 카드 번호가 「NA-26-01-F-3」 인 운명 카드를 미래에, 카드 번호가 「NA-26-01-F-4」 인 운명 카드를 아직 보지 못한 운명에 둔다.

벚꽃결투를 준비할 때 이니르·마히르를 깃들인 플레이어는, 카드 번호가 「NA-26-02-F-1」 인 운명 카드를 과거에, 카드 번호가 「NA-26-02-F-2」 인 운명 카드를 현재에, 카드 번호가 「NA-26-02-F-3」 인 운명 카드를 미래에, 카드 번호가 「NA-26-02-F-4」 인 운명 카드를 아직 보지 못한 운명에 둔다.

벚꽃결투를 준비할 때 이니르·마히르를 깃들인 플레이어는, 카드 번호가 「NA-26-03-F-1」 인 운명 카드를 과거에, 카드 번호가 「NA-26-03-F-2」 인 운명 카드를 현재에, 카드 번호가 「NA-26-03-F-3」 인 운명 카드를 미래에, 카드 번호가 「NA-26-03-F-4」 인 운명 카드를 아직 보지 못한 운명에 둔다.



24-2. 객체: 운명 카드

운명 카드는 실체를 가진 객체로서, 소형 카드로 표현된다.

운명 카드는 양면에 정보를 가지나, 앞면인 경우에는 앞면에 적힌 정보만을 참조하고, 뒷면인 경우에는 뒷면에 적힌 정보만을 참조한다.

24-2-1. 객체가 가질 수 있는 정보

운명 카드는 이하의 정보를 가진다.

24-2-1-1. 분류

운명 카드의 분류는 운명이다.

24-2-1-2. 이름

객체의 이름이 되는 문자열이다.

24-2-1-3. 카드 번호

특정 규칙에 따라 매겨진 문자열이다.

24-2-1-4. 사용자

운명 카드의 사용자는 이니르다.

24-2-1-5. 텍스트

객체가 가지는 몇 가지 효과가 순서대로 정렬된 것이다. 복수의 효과를 가지는 경우, 텍스트 테두리 내에서 위에 있을수록 높은 우선도를 가진다. 객체가 복수의 효과를 가지며 동시에 그 효과들의 분류가 동일한 경우에, 그 효과 2개 이상이 해결된다면 우선도가 높은 것부터 순서대로 해결한다.

24-2-2. 객체가 가질 수 있는 상태

24-2-2-1. 앞면/뒷면

카드는 앞면 또는 뒷면 중 어느 한쪽의 상태이다. 앞면 카드는 앞면을 위로, 뒷면 카드는 뒷면을 위로 놓는다.

24-2-2-2. 뒤엎힌 운명

운명 카드가 뒤집히면 그 운명 카드는 뒤엎힌 운명인 상태이다.

24-3. 영역: 〈운명〉

〈운명〉은 이니르를 잇들인 플레이어와 연결되어 있다. 양쪽 플레이어가 이니르를 잇들인 경우, 〈운명〉은 2곳 존재하고, 각각이 서로 다른 플레이어에게 연결되어 있다.



〈운명〉은 “과거”. ”현재”. ”미래”. ”아직 보지 못한 운명”의 4가지 위치를 가진다.

〈운명〉에 존재할 수 있는 객체는 운명 카드뿐이다. 〈운명〉에 존재하는 운명 카드는 어느 한 위치에 연결되어 있다. 운명 카드가 어느 위치에 연결되어 있는지는 운명 보드의 대응하는 위치에 두는 것으로 나타낸다.

24-4. 영역: 〈로스트〉

어느 한 플레이어가 이니르·아쿠르를 품고 있다면, 영역 〈로스트〉가 존재한다.

〈로스트〉는 1개만 존재하며, 플레이어에 연결되지 않는다.

〈로스트〉에 존재할 수 있는 객체는 벚꽃결정뿐이다.

24-5. 벚꽃결투에서 참조하는 정보

벚꽃결투에서 참조하는 정보에 다음을 추가한다.

24-5-1. 로스트

로스트는 정수이다.

로스트가 X라는 것은, 〈로스트〉에 존재하는 벚꽃결정의 수가 X개라는 것을 의미한다.

24-6. 공명한다

“공명한다”라는 효과를 해결한다면, 다음의 과정을 수행한다.

1. 〈운명〉에서, 깃들이고 있는 여신에 대응하는 위치에 존재하는 운명 카드의 효과를 해결한다.
여신과 위치의 대응은 아래 표에 따른다.
보충: 운명 보드 및 운명 카드의 아이콘에 의해 판별할 수 있다.

여신	위치
이니르·이누르	“과거”
이니르·마히르	“현재”
이니르·아쿠르	“미래”

2. 그 운명 카드를 아직 보지 못한 운명으로 옮긴다.



24-7. 아직 보지 못한 운명으로 옮긴다

지정한 운명 카드를 아직 보지 못한 운명으로 움직이는 경우, 다음 과정을 수행한다.

1. 아직 보지 못한 운명에 있는 운명 카드를 원래 보지 못한 운명에 있던 운명카드라고 취급한다.
2. 지정한 운명 카드를 아직 보지 못한 운명과 연결시킨다.
3. 과거와 연결된 운명 카드가 없다면, 현재와 연결된 운명 카드를 과거와 연결시킨다.
4. 현재와 연결된 운명 카드가 없다면, 미래와 연결된 운명 카드를 현재와 연결시킨다.
5. 원래 아직 보지 못한 운명에 있던 운명 카드를 미래와 연결 시킨다.

24-8. 운명을 뒤엎힌 운명으로 인도한다

“운명을 뒤엎힌 운명으로 인도한다”라고 적힌 효과가 유효한 동안, 그 플레이어의 운명 카드 전부를 뒤엎힌 운명인 상태로 만든다. (유효해지는 순간에 운명 카드를 뒤집고, 유효하지 않게 되는 순간에 원래대로 되돌린다.)

24-9. 규칙상 효과의 추가

이니르를 깃들인 플레이어는 다음의 규칙상 효과를 갖는다.

- 당신의 메인 페이즈 시작 시에 당신의 손패가 3장이라면, 공명한다.
이것은 규칙에 의한 공명이다.
단, 당신의 첫번째 턴에는 수행하지 않는다.

이니르를 깃들인 플레이어의 상대는 다음의 규칙상 효과를 갖는다.

- 서브타입을 가진 카드를 기본적인 방법으로 사용했을 때, 그 카드의 해결 후에 “상대의 “과거”에 있는 운명 카드를 상대의 “아직 보지 못한 운명”으로 이동시키는” 것을 선택해도 된다.

부칙 1 여신 목록

쌍장요란에서 선택할 수 있는 여신은 다음과 같다.

《유리나》, 《사이네》, 《히미카》, 《토코요》, 《오보로》, 《유키히》, 《신라》, 《하가네》, 《치카게》, 《쿠루루》, 《탈리야》, 《라이라》, 《우츠로》, 《호노카》, 《코르누》, 《야츠하》, 《하츠미》, 《미즈키》, 《메구미》, 《카나에》, 《카무이》, 《렌리》, 《아키나》, 《시스이》, 《미소라》, 《이니르》.



또한, 쌍장요란에서는 선택할 수 없으나, 다음 여신이 존재한다.

《코다마》, 《키리코》, 《잔카》, 《오우카》.

카드 목록

다음은 쌍장요란에서 선택한 여신으로 사용할 수 있는 카드 목록이다.

유리나의 경우

카드 번호가 「NA-01-yurina-0-N-1」 부터 「NA-01-yurina-0-N-7」 까지인 통상패와, 카드 번호가 「NA-01-yurina-0-S-1」 부터 「NA-01-yurina-0-S-4」 까지인 비장패.

『제1장』 유리나의 경우

카드 번호가 「NA-01-yurina-0-N-1」, 「NA-01-yurina-0-N-6」, 「NA-01-yurina-0-S-2」 인 카드를, 「NA-01-yurina-A1-N-1」, 「NA-01-yurina-A1-N-6」, 「NA-01-yurina-A1-S-2」 와 교체한다.

『조정자』 유리나의 경우

카드 번호가 「NA-01-yurina-0-N-3」, 「NA-01-yurina-0-N-7」, 「NA-01-yurina-0-S-1」 인 카드를, 「NA-01-yurina-A2-N-3」, 「NA-01-yurina-A2-N-7」, 「NA-01-yurina-A2-S-1」 와 교체한다.

사이네의 경우

카드 번호가 「NA-02-saine-0-N-1」, 「NA-02-saine-0-N-6」, 「NA-02-saine-0-S-2」 인 카드를, 「NA-02/04-saine/tokoyo-A1-N-1/4」, 「NA-02-saine-A1-N-6」, 「NA-02-saine-A1-S-2」 와 교체한다.

※ 카드 번호가 「NA-02/04-saine/tokoyo-A1-N-1/4」 인 카드의 사용자는 《토코요》 이기도 하다.

※ 카드 번호가 「NA-02/04-saine/tokoyo-A1-N-1/4」 인 카드는, 『방랑예인』 토코요와 합쳐서 1장 뿐이다.

『제2장』 사이네의 경우

카드 번호가 「NA-02-saine-0-N-3」, 「NA-02-saine-0-N-6」, 「NA-02-saine-0-S-2」 인 카드를, 「NA-02-saine-A1-N-3」, 「NA-02-saine-A1-N-6」, 「NA-02-saine-A1-S-2」 와 교체한다.

『허무신』 사이네의 경우

카드 번호가 「NA-02-saine-0-N-2」, 「NA-02-saine-0-N-7」, 「NA-02-saine-0-S-3」 인 카드를, 「NA-02-saine-A2-N-2」, 「NA-02-saine-A2-N-7」, 「NA-02-saine-A2-S-3」 와 교체한다.

히미카의 경우

카드 번호가 「NA-03-himika-0-N-1」 부터 「NA-03-himika-0-N-7」 까지인 통상패와, 카드 번호가 「NA-03-himika-0-S-1」 부터 「NA-03-himika-0-S-4」 까지인 비장패.

『원초』 히미카의 경우

카드 번호가 「NA-03-himika-0-N-2」 , 「NA-03-himika-0-N-5」 , 「NA-03-himika-0-S-2」 인 카드를, 「NA-03-himika-A1-N-2」 , 「NA-03-himika-A1-N-5」 , 「NA-03-himika-A1-S-2」 와 교체한다.

토코요의 경우

카드 번호가 「NA-04-tokoyo-0-N-1」 , 「NA-04-tokoyo-0-N-4」 , 「NA-04-tokoyo-0-S-3」 인 카드를, 「NA-04-tokoyo-A1-N-1」 , 「NA-02/04-saine/tokoyo-A1-N-1/4」 , 「NA-04-tokoyo-A1-S-3」 과 교체한다.

※ 카드 번호가 「NA-02/04-saine/tokoyo-A1-N-1/4」 인 카드의 사용자는 《사이네》 이기도 하다.

※ 카드 번호가 「NA-02/04-saine/tokoyo-A1-N-1/4」 인 카드는, 『제2장』 사이네와 합쳐서 1장뿐이다.

『방랑예인』 토코요의 경우

카드 번호가 「NA-04-tokoyo-0-N-1」 , 「NA-04-tokoyo-0-N-5」 , 「NA-04-tokoyo-0-S-2」 인 카드를, 「NA-04-tokoyo-A1-N-1」 , 「NA-04-tokoyo-A1-N-5」 , 「NA-04-tokoyo-A1-S-2」 와 교체한다.

『허무신』 토코요의 경우

카드 번호가 「NA-04-tokoyo-0-N-2」 , 「NA-04-tokoyo-0-S-2」 , 「NA-04-tokoyo-0-S-3」 인 카드를, 「NA-04-tokoyo-A2-N-2」 , 「NA-04-tokoyo-A2-S-2」 , 「NA-04-tokoyo-A2-S-3」 와 교체한다.

오보로의 경우

카드 번호가 「NA-05-oboro-0-N-1」 부터 「NA-05-oboro-0-N-7」 까지인 통상패와, 카드 번호가 「NA-05-oboro-0-S-1」 부터 「NA-05-oboro-0-S-4」 까지인 비장패.

『제3장』 오보로의 경우

카드 번호가 「NA-05-oboro-0-N-2」 , 「NA-05-oboro-0-N-3」 , 「NA-05-oboro-0-S-4」 인 카드를, 「NA-05-oboro-A1-N-2」 , 「NA-05-oboro-A1-N-3」 , 「NA-05-oboro-A1-S-4」 와 교체한다.



카드 번호가 「NA-05-oboro-A1-S-4-Ex1」 인 비장패.

※ 카드 번호가 「NA-05-oboro-A1-S-4-Ex1」 인 비장패는 안전구축에서는 사용할 수 없다.

『소실』 오보로의 경우

카드 번호가 「NA-05-oboro-0-N-1」 , 「NA-05-oboro-0-S-1」 , 「NA-05-oboro-0-S-3」 인 카드를,
「NA-05-oboro-A2-N-1」 「NA-05-oboro-A2-S-1」 「NA-05-oboro-A2-S-3」 와 교체한다.

카드 번호가 「NA-05-oboro-A2-MP-1」 부터 「NA-05-oboro-A2-MP-3」 까지인 메인 부품과, 카드 번호가 「NA-05-oboro-A2-CP-1」 부터 「NA-05-oboro-A2-CP-4」 까지인 커스텀 부품.

※ 카드 번호가 「NA-05-oboro-A2-MP-1」 부터 「NA-05-oboro-A2-MP-3」 까지인 메인 부품과, 카드 번호가 「NA-05-oboro-A2-CP-1」 부터 「NA-05-oboro-A2-CP-4」 까지인 커스텀 부품은 안전구축에서는 사용할 수 없다.

유키히의 경우

카드 번호가 「NA-06-yukihi-0-N-1」 부터 「NA-06-yukihi-0-N-7」 까지인 통상패와, 카드 번호가 「NA-06-yukihi-0-S-1」 부터 「NA-06-yukihi-0-S-4」 까지인 비장패.

『사교계』 유키히의 경우

카드 번호가 「NA-06-yukihi-0-N-2」 , 「NA-06-yukihi-0-N-4」 , 「NA-06-yukihi-0-S-2」 인 카드를, 「NA-06-yukihi-A1-N-2」 , 「NA-06-yukihi-A1-N-4」 , 「NA-06-yukihi-A1-S-2」 와 교체한다.

신라의 경우

카드 번호가 「NA-07-shinra-0-N-1」 부터 「NA-07-shinra-0-N-7」 까지인 통상패와, 카드 번호가 「NA-07-shinra-0-S-1」 부터 「NA-07-shinra-0-S-4」 까지인 비장패.

『교주』 신라의 경우

카드 번호가 「NA-07-shinra-0-N-2」 , 「NA-07-shinra-0-N-7」 , 「NA-07-shinra-0-S-3」 인 카드를, 「NA-07-shinra-A1-N-2」 , 「NA-07-shinra-A1-N-7」 , 「NA-07-shinra-A1-S-3」 와 교체한다.

하가네의 경우

카드 번호가 「NA-08-hagane-0-N-1」 부터 「NA-08-hagane-0-N-7」 까지인 통상패와, 카드 번호가 「NA-08-hagane-0-S-1」 부터 「NA-08-hagane-0-S-4」 까지인 비장패.



『대장장이』 하가네의 경우

카드 번호가 「NA-08-hagane-0-N-1」, 「NA-08-hagane-0-N-2」, 「NA-08-hagane-0-S-1」인 카드를, 「NA-08-hagane-A1-N-1」, 「NA-08-hagane-A1-N-2」, 「NA-08-hagane-A1-S-1」와 교체한다.

카드 번호가 「NA-08-hagane-A1-S-1-Ex1」인 통상패.

※ 카드 번호가 「NA-08-hagane-A1-S-1-Ex1」인 카드는 안전구축에서는 사용할 수 없다.

치카게의 경우

카드 번호가 「NA-09-chikage-0-N-1」부터 「NA-09-chikage-0-N-7」까지인 통상패와, 카드 번호가 「NA-09-chikage-0-S-1」부터 「NA-09-chikage-0-S-4」까지인 비장패와, 카드 번호가 「NA-09-chikage-0-P-1」부터 「NA-09-chikage-0-P-4」까지인 독(「NA-09-chikage-0-P-4」는 2장 존재한다).

※ 카드 번호가 「NA-09-chikage-0-P-1」부터 「NA-09-chikage-0-P-4」까지인 카드는 안전구축에서는 사용할 수 없다.

※ 카드 번호가 「NA-09-chikage-0-P-1」부터 「NA-09-chikage-0-P-4」까지인 카드는 사용자 정보를 갖지 않는다(《치카게》의 카드가 아니다).

『제4장』 치카게의 경우

카드 번호가 「NA-07-chikage-0-N-5」, 「NA-07-chikage-0-N-6」, 「NA-07-chikage-0-S-4」인 카드를, 「NA-07-chikage-A1-N-5」, 「NA-07-chikage-A1-N-6」, 「NA-07-chikage-A1-S-4」와 교체한다.

쿠루루의 경우

카드 번호가 「NA-10-kururu-0-N-1」부터 「NA-10-kururu-0-N-7」까지인 통상패와, 카드 번호가 「NA-10-kururu-0-S-1」부터 「NA-10-kururu-0-S-4」까지인 비장패와, 카드 번호가 「NA-10-kururu-0-S-3-Ex1」인 통상패(「NA-10-kururu-0-S-3-Ex1」는 3장 존재한다).

※ 카드 번호가 「NA-10-kururu-0-S-3-Ex1」인 카드는 안전구축에서는 사용할 수 없다.

『탐색자』 쿠루루의 경우

카드 번호가 「NA-10-kururu-0-N-1」, 「NA-10-kururu-0-N-3」, 「NA-10-kururu-0-S-3」인 카드를, 「NA-10-kururu-A1-N-1」, 「NA-10-kururu-A1-N-3」, 「NA-10-kururu-A1-S-3」와 교체한다. 또한, 「NA-10-kururu-0-S-3-Ex1」인 통상패를 게임에서 제외한다.

카드 번호가 「NA-10-kururu-A1-S-3-Ex1」 인 비장패.

※ 카드 번호가 「NA-10-kururu-A1-S-3-Ex1」 인 카드는 안전구축에서는 사용할 수 없다.

『허무신』 쿠루루의 경우

카드 번호가 「NA-10-kururu-O-N-1」 , 「NA-10-kururu-O-N-2」 , 「NA-10-kururu-O-S-4」 인 카드를, 「NA-10-kururu-A2-N-1」 , 「NA-10-kururu-A2-N-2」 , 「NA-10-kururu-A2-S-4」 와 교체한다.

탈리아의 경우

카드 번호가 「NA-11-thallya-O-N-1」 부터 「NA-11-thallya-O-N-7」 까지인 통상패와, 카드 번호가 「NA-11-thallya-O-S-1」 부터 「NA-11-thallya-O-S-4」 까지인 비장패와, 카드 번호가 「TransForm Card 01」 부터 「TransForm Card 03」 까지인 TransForm 카드.

※ 카드 번호가 「TransForm Card 01」 부터 「TransForm Card 03」 인 카드는 안전구축에서는 사용할 수 없다.

『귀환』 탈리아의 경우

카드 번호가 「NA-11-thallya-O-N-5」 , 「NA-11-thallya-O-S-1」 , 「NA-11-thallya-O-S-2」 인 카드를, 「NA-11-thallya-A1-N-5」 , 「NA-11-thallya-A1-S-1」 , 「NA-11-thallya-A1-S-2」 와 교체한다. 또한, 「TransForm Card 01」 , 「TransForm Card 03」 인 TransForm 카드를 게임에서 제외하고, 「TransForm Card A1-01」 , 「TransForm Card A1-03」 , 「TransForm Card A1-04」 인 TransForm 카드를 추가한다.

※ 카드 번호가 「TransForm Card 02」 , 「TransForm Card A1-01」 , 「TransForm Card A1-03」 , 「TransForm Card A1-04」 인 카드는 안전구축에서는 사용할 수 없다.

라이라의 경우

카드 번호가 「NA-12-raira-O-N-1」 부터 「NA-12-raira-O-N-7」 까지인 통상패와, 카드 번호가 「NA-12-raira-O-S-1」 부터 「NA-12-raira-O-S-4」 까지인 비장패와, 카드 번호가 「NA-12-raira-O-S-3-Ex1」 부터 「NA-12-raira-O-S-3-Ex3」 까지인 비장패.

※ 카드 번호가 「NA-12-raira-O-S-3-Ex1」 부터 「NA-12-raira-O-S-3-Ex3」 인 카드는 안전구축에서는 사용할 수 없다.



『기도사』 라이라의 경우

카드 번호가 「NA-12-raira-0-N-2」, 「NA-12-raira-0-N-6」, 「NA-12-raira-0-S-3」 인 카드를, 「NA-12-raira-A1-N-2」, 「NA-12-raira-A1-N-6」, 「NA-12-raira-A1-S-3」 와 교체한다. 또한, 「NA-12-raira-0-S-3-Ex1」 부터 「NA-12-raira-0-S-3-Ex3」 까지인 카드를 게임에서 제외한다.

우츠로의 경우

카드 번호가 「NA-13-utsuro-0-N-1」 부터 「NA-13-utsuro-0-N-7」 까지인 통상패와, 카드 번호가 「NA-13-utsuro-0-S-1」 부터 「NA-13-utsuro-0-S-4」 까지인 비장패.

『종장』 우츠로의 경우

카드 번호가 「NA-13-utsuro-0-N-2」, 「NA-13-utsuro-0-S-1」 인 카드를, 「NA-13-utsuro-A1-N-2」, 「NA-13-utsuro-A1-S-1」 와 교체한다.

카드 번호가 「NA-13-utsuro-A1-S-1-Ex1」 인 비장패, 카드 번호가 「NA-13-utsuro-A1-S-1-Ex2」 부터 「NA-13-utsuro-A1-S-1-Ex4」 까지인 통상패.

※ 카드 번호가 「NA-13-utsuro-A1-S-1-Ex1」 부터 「NA-13-utsuro-A1-S-1-Ex4」 까지인 카드는 안전구축에서는 사용할 수 없다.

호노카의 경우

카드 번호가 「NA-14-honoka-0-N-1」 부터 「NA-14-honoka-0-N-7」 까지인 통상패와, 카드 번호가 「NA-14-honoka-0-S-1」 부터 「NA-14-honoka-0-S-4」 까지인 비장패와, 카드 번호가 「NA-14-honoka-0-N-1-Ex1」, 「NA-14-honoka-0-N-1-Ex2」, 「NA-14-honoka-0-N-1-Ex3」, 「NA-14-honoka-0-N-4-Ex1」, 「NA-14-honoka-0-N-5-Ex1」 인 통상패와 카드 번호가 「NA-14-honoka-0-S-1-Ex1」, 「NA-14-honoka-0-S-1-Ex2」 인 비장패.

※ 카드 번호가 「NA-14-honoka-0-N-1-Ex1」, 「NA-14-honoka-0-N-1-Ex2」, 「NA-14-honoka-0-N-1-Ex3」, 「NA-14-honoka-0-N-4-Ex1」, 「NA-14-honoka-0-N-5-Ex1」, 「NA-14-honoka-0-S-1-Ex1」, 「NA-14-honoka-0-S-1-Ex2」 인 카드는 안전구축에서는 사용할 수 없다.

『오우카』 호노카의 경우

카드 번호가 「NA-14-honoka-0-N-1」, 「NA-14-honoka-0-S-1」 인 카드를, 「NA-14-honoka-A1-N-1」, 「NA-14-honoka-A1-S-1」 와 교체한다. 또한, 카드 번호가 「NA-14-honoka-0-N-1-Ex1」, 「NA-14-honoka-0-N-1-Ex2」, 「NA-14-honoka-0-N-1-Ex3」 인 통상패와 「NA-14-honoka-0-S-1-Ex1」, 「NA-14-honoka-0-S-1-Ex2」 인 비장패를 게임에서 제외하고, 「NA-14-honoka-A1-N-1-Ex1」, 「NA-14-honoka-A1-S-1-Ex1」, 「NA-14-honoka-A1-S-1-Ex2」, 「NA-14-honoka-A1-S-

1-Ex3」인 통상패와, 「NA-14-honoka-A1-S-1-Ex4」, 「NA-14-honoka-A1-S-1-Ex5」인 비장패를 추가한다.

※ 카드 번호가 「NA-14-honoka-A1-N-1-Ex1」, 「NA-14-honoka-O-N-4-Ex1」, 「NA-14-honoka-O-N-5-Ex1」, 「NA-14-honoka-A1-S-1-Ex1」, 「NA-14-honoka-A1-S-1-Ex2」, 「NA-14-honoka-A1-S-1-Ex3」, 「NA-14-honoka-A1-S-1-Ex4」, 「NA-14-honoka-A1-S-1-Ex5」인 카드는 안전구축에서는 사용할 수 없다.

코르누의 경우

카드 번호가 「NA-15-korunu-O-N-1」부터 「NA-15-korunu-O-N-7」까지인 통상패와, 카드 번호가 「NA-15-korunu-O-S-1」부터 「NA-15-korunu-O-S-4」까지인 비장패.

야츠하의 경우

카드 번호가 「NA-16-yatsuha-O-N-1」부터 「NA-16-yatsuha-O-N-7」까지인 통상패와, 카드 번호가 「NA-16-yatsuha-O-S-1」부터 「NA-16-yatsuha-O-S-4」까지인 비장패.

『완전태』 야츠하의 경우

카드 번호가 「NA-16-yatsuha-O-S-1」부터 「NA-16-yatsuha-O-S-4」까지인 비장패를 게임에서 제외하고, 「NA-16-yatsuha-A1-S-4」인 비장패와, 「NA-16-yatsuha-A1-N-1-Ex1」부터 「NA-16-yatsuha-A1-N-7-Ex1」까지인 통상패를 추가한다.

※ 카드 번호가 「NA-16-yatsuha-A1-N-1-Ex1」부터 「NA-16-yatsuha-A1-N-7-Ex1」까지인 카드는 안전구축에서는 사용할 수 없다.

『자아』 야츠하의 경우

카드 번호가 「NA-16-yatsuha-O-N-7」인 통상패와 「NA-16-yatsuha-O-S-1」부터 「NA-16-yatsuha-O-S-4」까지인 비장패를 게임에서 제외하고, 「NA-16-yatsuha-AA1-N-7-Ex1」와 「NA-16-yatsuha-AA1-N-7-Ex2」와 「NA-16-yatsuha-AA1-S-4」인 비장패와 「NA-16-yatsuha-AA1-N-7」및 「NA-16-yatsuha-A1-N-1-Ex1」부터 「NA-16-yatsuha-A1-N-6-Ex1」까지인 통상패를 추가한다.

※ 카드 번호가 「NA-16-yatsuha-AA1-N-7-Ex1」과 「NA-16-yatsuha-AA1-N-7-Ex2」와 「NA-16-yatsuha-A1-N-1-Ex1」부터 「NA-16-yatsuha-A1-N-6-Ex1」까지인 카드는 안전구축에서는 사용할 수 없다. ^

하츠미의 경우

카드 번호가 「NA-17-hatsumi-O-N-1」 부터 「NA-17-hatsumi-O-N-7」 까지인 통상패와, 카드 번호가 「NA-17-hatsumi-O-S-1」 부터 「NA-17-hatsumi-O-S-4」 까지인 비장패.

『허무신』 하츠미의 경우

카드 번호가 「NA-17-hatsumi-O-N-4」 , 「NA-17-hatsumi-O-S-1」 , 「NA-17-hatsumi-O-S-4」 인 카드를, 「NA-17-hatsumi-A1-N-4」 , 「NA-17-hatsumi-A1-S-1」 , 「NA-17-hatsumi-A1-S-4」 와 교체한다.

미즈키의 경우

카드 번호가 「NA-18-mizuki-O-N-1」 부터 「NA-18-mizuki-O-N-7」 까지인 통상패와, 카드 번호가 「NA-18-mizuki-O-S-1」 부터 「NA-18-mizuki-O-S-4」 까지인 비장패와, 카드 번호가 「NA-18-mizuki-O-S-3-Ex1」 인 통상패와, 카드 번호가 「NA-18-mizuki-O-T-1」 부터 「NA-18-mizuki-O-T-3」 까지인 병사(「NA-18-mizuki-O-T-1」 는 2장 존재한다).

※ 카드 번호가 「NA-18-mizuki-O-S-3-Ex1」 , 「NA-18-mizuki-O-T-1」 , 「NA-18-mizuki-O-T-2」 , 「NA-18-mizuki-O-T-3」 인 카드는 안전구축에서는 사용할 수 없다.

※ 카드 번호가 「NA-18-mizuki-O-N-3」 , 「NA-18-mizuki-O-N-7」 , 「NA-18-mizuki-O-S-3-Ex1」 인 카드의 사용자는 《코다마》 이다.

※카드 번호가 「NA-18-mizuki-O-T-1」 부터 「NA-18-mizuki-O-T-3」 인 카드는 사용자 정보를 갖지 않는다(《미즈키》의 카드가 아니다).

메구미의 경우

카드 번호가 「NA-19-megumi-O-N-1」 부터 「NA-19-megumi-O-N-7」 까지인 통상패와, 카드 번호가 「NA-19-megumi-O-S-1」 부터 「NA-19-megumi-O-S-4」 까지인 비장패.

카나에의 경우

카드 번호가 「NA-20-kanawe-O-N-1」 부터 「NA-20-kanawe-O-N-7」 까지인 통상패와, 카드 번호가 「NA-20-kanawe-O-S-1」 부터 「NA-20-kanawe-O-S-4」 까지인 비장패와, 카드 번호가 「NA-20-kanawe-O-P-1」 부터 「NA-20-kanawe-O-P-6」 까지인 구상.

※ 카드 번호가 「NA-20-kanawe-O-P-1」 부터 「NA-20-kanawe-O-P-6」 까지인 카드는 안전구축에서는 사용할 수 없다.

카무이의 경우

카드 번호가 「NA-21-kamuwi-0-N-1」 부터 「NA-21-kamuwi-0-N-7」 까지인 통상패와, 카드 번호가 「NA-21-kamuwi-0-S-1」 부터 「NA-21-kamuwi-0-S-4」 까지인 비장패와, 카드 번호가 「NA-21-kamuwi-0-S-1-Ex1」 인 비장패.

※ 카드 번호가 「NA-21-kamuwi-0-S-1-Ex1」 인 카드는 안전구축에서는 사용할 수 없다.

렌리의 경우

카드 번호가 「NA-22-renri-0-N-1」 부터 「NA-22-renri-0-N-7」 까지인 통상패와, 카드 번호가 「NA-22-renri-0-S-1」 부터 「NA-22-renri-0-S-4」 까지인 비장패와, 카드 번호가 「NA-22-renri-0-S-4-Ex1」 인 비장패.

※ 카드 번호가 「NA-22-renri-0-S-4-Ex1」 인 카드는 안전구축에서는 사용할 수 없다.

※ 카드 번호가 「NA-22-kiriko-0-S-4」 인 카드의 사용자는 《키리코》이다.

『역사가』 렌리의 경우

카드 번호가 「NA-22-renri-0-N-2」 , 「NA-22-renri-0-N-6」 , 「NA-22-renri-0-S-1」 인 카드를, 「NA-22-renri-A1-N-2」 , 「NA-22-renri-A1-N-6」 , 「NA-22-renri-A1-S-1」 와 교환한다. 또한, 「NA-22-renri-A1-N-6-Ex1」 부터 「NA-22-renri-A1-N-6-Ex3」 까지인 통상패를 추가한다.

※ 카드 번호가 「NA-22-renri-A1-N-6-Ex1」 부터 「NA-22-renri-A1-N-6-Ex3」 까지인 카드는 안전구축에서는 사용할 수 없다.

※ 카드 번호가 「NA-22-renri-A1-N-6-Ex2」 인 카드의 사용자는 《잔카》이다.

※ 카드 번호가 「NA-22-renri-A1-N-6-Ex3」 인 카드의 사용자는 《오우카》이다.

아키나의 경우

카드 번호가 「NA-23-akina-0-N-1」 부터 「NA-23-akina-0-N-7」 까지인 통상패와, 카드 번호가 「NA-23-akina-0-S-1」 부터 「NA-23-akina-0-S-4」 까지인 비장패.

시스이의 경우

카드 번호가 「NA-24-shisui-0-N-1」 부터 「NA-24-shisui-0-N-7」 까지인 통상패와, 카드 번호가 「NA-24-shisui-0-S-1」 부터 「NA-24-shisui-0-S-4」 까지인 비장패.



미소라의 경우

카드 번호가 「NA-25-misora-0-N-1」 부터 「NA-25-misora-0-N-7」 까지인 통상패와, 카드 번호가 「NA-25-misora-0-S-1」 부터 「NA-25-misora-0-S-4」 까지인 비장패.

이니르의 경우

이니르·이누르의 경우

카드 번호가 「NA-26-innealra-0-N-1」 , 「NA-26-innealra-0-N-5」 , 「NA-26-innealra-0-N-7」 및 「NA-26-innealra-01-N-2」 , 「NA-26-innealra-01-N-3」 , 「NA-26-innealra-01-N-4」 , 「NA-26-innealra-01-N-6」 인 통상패와, 「NA-26-innealra-0-S-4」 및 「NA-26-innealra-01-S-1」 , 「NA-26-innealra-01-S-2」 , 「NA-26-innealra-01-S-3」 인 비장패와, 카드 번호가 「NA-26-01-F-1」 부터 「NA-26-01-F-4」 까지인 운명 카드.

※ 카드 번호가 「NA-26-01-F-1」 부터 「NA-26-01-F-4」 까지인 운명 카드는 안전구축에서는 사용할 수 없다.

이니르·마히르의 경우

카드 번호가 「NA-26-innealra-0-N-1」 , 「NA-26-innealra-0-N-5」 , 「NA-26-innealra-0-N-7」 및 「NA-26-innealra-02-N-2」 , 「NA-26-innealra-02-N-3」 , 「NA-26-innealra-02-N-4」 , 「NA-26-innealra-02-N-6」 인 통상패와, 「NA-26-innealra-0-S-4」 및 「NA-26-innealra-02-S-1」 , 「NA-26-innealra-02-S-2」 , 「NA-26-innealra-02-S-3」 인 비장패와, 카드 번호가 「NA-26-02-F-1」 부터 「NA-26-02-F-4」 까지인 운명 카드.

※ 카드 번호가 「NA-26-02-F-1」 부터 「NA-26-02-F-4」 까지인 운명 카드는 안전구축에서는 사용할 수 없다.

이니르·아쿠르의 경우

카드 번호가 「NA-26-innealra-0-N-1」 , 「NA-26-innealra-0-N-5」 , 「NA-26-innealra-0-N-7」 및 「NA-26-innealra-03-N-2」 , 「NA-26-innealra-03-N-3」 , 「NA-26-innealra-03-N-4」 , 「NA-26-innealra-03-N-6」 인 통상패와, 「NA-26-innealra-0-S-4」 및 「NA-26-innealra-03-S-1」 , 「NA-26-innealra-03-S-2」 , 「NA-26-innealra-03-S-3」 인 비장패와, 카드 번호가 「NA-26-03-F-1」 부터 「NA-26-03-F-4」 까지인 운명 카드.

※ 카드 번호가 「NA-26-03-F-1」 부터 「NA-26-03-F-4」 까지인 운명 카드는 안전구축에서는 사용할 수 없다.



부칙 2 에라타

일부 카드에는 다음의 수정이 적용된다.

이러한 수정은 카드의 동작에는 영향을 주지 않으며, 인쇄 시의 오류 수정이나 규칙 수정에 맞춘 보정을 위한 것이다.

「연성공격」

아래 텍스트의 a) 부분을 b)라고 취급한다.

a) 이 카드가 손패에 있다면 상대의 효과로 선택될 수 없고, 손패 또는 덱옴패에 있지 않다면 재구성 이외의 방법으로 패산이나 손패로 되돌아가지 않는다.

b) 이 카드가 손패에 있다면 상대의 효과로 상대방에 의해 선택되지 않고, 손패 또는 덱옴패에 있지 않다면 재구성 이외의 방법으로 패산이나 손패로 되돌아가지 않는다.

「Roaring」

텍스트를 다음과 같은 것으로 간주한다.

머신에 있는 조화결정을 2개 연소시켜도 된다. 그렇게 한 경우, 당신은 집중력을 1 얻고, 상대는 집중력을 1 잃고, 상대를 위축시킨다.

집중력을 2 지불해도 된다. 그렇게 한 경우, 당신의 연소된 조화결정을 3개 회복한다.

📁 [후루요니, 자료](#)

📖 furuyoni

This post is licensed under **CC BY 4.0** by the author.

Share:    

Further Reading

Apr 26, 2025

『벚꽃 내리는 시대에 결투를』 FAQ



(2025. 04. 26. 기준 비공식 번역) 번역 오류 / 문의 사항: furuyonifan@gmail.com 이 FAQ 문서는 공식 번역이 아닙니다!
유저 개인의 비공식 번역으로, 대부분의 내용과 구성은 코리아보드게임즈에서 번역·제작한 8시즌 FAQ를 참고하여 제작...

OLDER	NEWER
『벚꽃 내리는 시대에 결투를』 FAQ	-

