

【第4章 ゲームの詳しいルール】

[チップの使い方]

< チップの状態 >

チップはプレイヤーの指揮力や国力を表わすものであり、主にカードを使用する時に使用します。

チップはゲーム中、置かれている位置によって「未使用チップ」「気力チップ」「使用済みチップ」の3つに分かれます。これら3つをあわせたチップの総数は常に20枚となります。

1. 未使用チップ (未使用チップ置き場のチップ)

プレイヤーが使用する前のチップです。ここから気力チップとしてユニットに乗せたり、サプライズカードなどの使用時に消費します。サプライズカードなどの使用で消費した場合、チップは使用済みチップ置き場に移動し、使用済みチップとなります。

2. 気力チップ (ユニットカードの上に乗っているチップ)

フィールド上のユニットに乗せられているチップです。気力チップはそのユニットの最大気力値まで乗せることができます。

気力チップは攻撃や特殊能力の使用などユニットが何らかの行動や能力の使用を行った際、あるいはユニットがダメージを受けた際に消費されます。

ユニットが消費した気力チップは使用済みチップ置き場に移動し、使用済みチップとなります。

3. 使用済みチップ (使用済みチップ置き場にあるチップ)

プレイヤーが使用した後のチップです。特に指示の無い限り、このチップは使用できません。

使用済みチップは自ターンの開始時に未使用チップ置き場に戻され、また使用できるようになります。

< チップの使い方 >

1. ユニットカードの出撃

ユニットを配置するときはそのユニットの最大気力値以下、1枚以上の気力チップを未使用チップから乗せる必要があります。

2. 武器カードの付与

武器をユニットに付与する時には、その武器カードに記載された最大チップ数を上限にチップ (最低でも1個) を、その武器カードに乗せて付与します。

3. 魔法 / アイテムカードの付与

魔法やアイテムをユニットに付与するときには、そのカードに記載された必要チップ数の未使用チップを消費しなければなりません。

4. サプライズカードの使用 / 土地カードの配置

サプライズカードの使用や土地カードを配置する場合はカードに書かれた消費チップ数分の未使用チップを消費します。

5. 支援ステップでのユニットカードへの支援

支援のためのチップは3枚まで可能です。3枚ならば1ユニットに3枚乗せても、3ユニットに1枚ずつでも構いません。ただし、各ユニットの最大気力値以上のチップを乗せることはできません。

[移動の説明]

移動は侵攻フェイズの移動ステップで行います。

< 移動範囲 >

ユニットにより移動範囲に差異があります。カードには移動範囲と攻撃範囲を示したスクエア(マス目)をデザインしており、中央のマスを自ユニットの位置として、黄色い矢印マークのある位置へ移動できます。他のユニットがいるマスや侵入制限のある土地カードが配置されているマスには移動できません。



歩兵系

自ユニットの位置を中心に隣接する前後左右1マスへ移動することができます。斜めの位置には移動できません。



騎兵系

自ユニットの位置を中心に隣接する前後左右の1マスに加え、斜め前方に移動できます。また隣接する前後左右のマス全てに敵ユニットが配置されてしまっても、斜め前方に移動することはできます。



飛行系

自ユニットの位置を中心に隣接する前後左右1マスに加え、前後の斜め、計8方向へ移動することができます。



移動の際に効果を発揮する特殊能力があります。詳細はP63参照

[行動の説明]

行動ステップではユニットによっていくつかの行動を行うことができます。ユニットの行動には大きく分けて以下の5種類があります

1. 戦闘(敵ユニットを攻撃をする)
2. 杖の使用
3. 【土地破壊】【踊る】などユニットの特殊能力の使用
4. 「行動する代わりに」と記載のあるカードの使用
5. シーフ系ユニットによる特定の土地カードのリムーブ

< 行動ステップ > の説明

【行動の宣言】

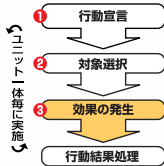
1 行動するユニットが、「回復」や【踊る】など、どの行動を行うか宣言します。

【対象の選択】

2 どのユニットやマスに対して行動を行うかを選択します。

【効果の発生】

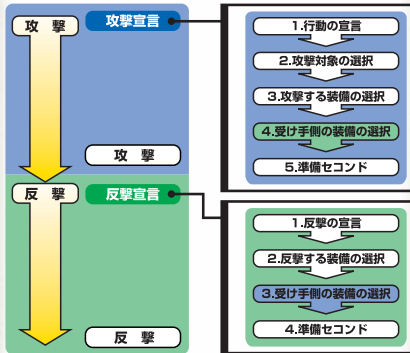
3 行動のコストを支払い、効果が発生します。「回復」であれば行動ユニットから対象ユニットへチップの移動が行われ、【踊る】であれば行動ユニットからチップを取り除き、対象ユニットが行動可能状態となります。行動のコストを払えなかった場合、行動は行われなかったものとして、「処理ステップ」へ進みます。



[戦闘の説明]

「戦闘」は行動の一つですが、『FE・TCG』において非常に重要な要素です。

「戦闘」は自分の行動である「攻撃」と相手の行動である「反撃」の二つに分かれています。



行動の宣言

行動するユニットが、「戦闘」を行うことを宣言します。この時点で気力チップが基本攻撃力以下であったり、攻撃範囲に敵ユニットがいなくても「戦闘」を宣言できます。

攻撃宣言



[攻撃対象の選択]

- 1 フィールド上に配置されている敵ユニット1体を指定します。

[攻撃する装備の選択]

- 2 攻撃を行うユニットが攻撃に使用する装備を選択します。以下の2通りから選択することになります。
a, 初期装備で攻撃
b, 武器カード(魔法カード)で攻撃

[受け手側の装備の選択]

- 3 攻撃を受けるユニットが攻撃を受ける装備を選択します。反撃はこのとき選択した装備でしか行えません。以下の2通りから選択することになります。
a, 初期装備で攻撃を受ける
b, 武器カード(魔法カード)で攻撃を受ける

[準備セコンド]

- 4 両プレイヤーは、使用タイミングが「いつでも」、攻撃宣言時のカード、【紋章能力】および攻撃宣言時に使用できる特殊能力を使用できます。また攻撃側も受け手側も、攻撃時や攻撃を受けたときに特殊な効果を選択できる武器カードを使用する場合、それらの効果を使用するかも選択します。

攻撃

攻撃を行うユニットは、攻撃に使用した装備の攻撃力分の気力チップを消費し、同時に攻撃を受けたユニットからダメージ分の気力チップを取り除きます。

[攻撃側]



攻撃



[防御側]

ダメージ分の気力チップ

ダメージは「準備セコンド」で使用されたカードおよび能力から計算します。攻撃を受けたユニットの気力チップが残っていれば、「反撃宣言」に移ります。

気力チップが0になったユニットや、使用したらリムーブされる武器・魔法カードなども、ここでリムーブされます。

このとき、攻撃ユニットの気力チップが攻撃に必要な枚数未満であった場合や、攻撃を受けるユニットが攻撃範囲にいなくなった場合、次の「反撃宣言」に移動します。攻撃ユニットは「行動」できなかったため、気力チップは消費しませんが【騎行】などの行動後の処理ステップで使用する能力を使用できません。

反撃宣言

- 1.反撃の宣言
- 2.反撃する装備の選択
- 3.受け手側の装備の選択
- 4.準備セコンド

[反撃の宣言]

攻撃を受けた側のユニットが反撃を行うかどうかを選択します。反撃を行わないことを選択した場合、「戦闘」は終了し、「処理ステップ」に移動します。

1

[武器の選択]

反撃は、攻撃を受けたとき選択した装備で行われます。武器カードで反撃を行う場合、武器カードの攻撃力分の気力チップを消費します。

2

[受け手側の武器の選択]

反撃を受けるユニットは、必ず攻撃に使用した装備で反撃を受けるため、実際には武器を選択することはありません。反撃を受けるユニットが攻撃後にリムーブする武器カード、魔法カードで攻撃していた場合、カードはリムーブされていても、三すくみなどの判定は攻撃したカードの種別で行われます。

3

[準備セコンド]

両プレイヤーは、使用タイミングがいつでも・反撃宣言時のカードや【紋章能力】および反撃宣言時に使用できる【特殊能力】を使用することができます。また、反撃側も受け手側も、攻撃時や攻撃を受けたときに特殊な効果を選択できる武器カードを使用する場合、それらの効果を使用するかも選択します。

4

反撃

攻撃同様、反撃を受ける側（攻撃を仕掛けた側）から、ダメージ分の気力チップを取り除きます。反撃側ユニットは気力チップを消費しません。ただし、ユニットに付与された「武器カード」を使用して反撃した場合は、「武器カード」の攻撃力分の気力チップを消費します。

攻撃同様、ダメージは「準備セコンド」で使用されたカードおよび能力から計算します。反撃を受けたユニットの気力チップが残っていれば、「処理ステップ」に移ります。

このとき、反撃を受けるユニットが攻撃範囲にいなくなってしまった場合、反撃は行われなかったものとして、次の「処理ステップ」に移動します。

また、攻撃側ユニット（反撃を受けたユニット）が撤退してしまっただけの場合、「処理ステップ」は行われません。

<補足：ユニットの上のチップの処理>

・攻撃・回復

初期装備（武器・魔法・杖）による攻撃・回復をする場合、記載された値分をユニットの上から消費します（取り除きます）。記載された値分のチップが乗っていない場合は、使用できません。

・特殊能力

ユニットが【押し戻し】や【踊る】のような特殊能力による行動を取る場合に、その行動に必要な数のチップをユニットが消費して行います。

ユニットが気力チップを消費し、ユニットカード上から気力チップが無くなったとき、そのユニットは「気力が尽きた」として、場から撤退（リムーブ）することになります。

ダメージの計算方法

攻撃・反撃が行われる時、武器の相性やサプライズカードなどの効果によってダメージが増減することがあります。それぞれのカードの要素によって、ダメージの計算や効果の表れ方が違ってきます。要素には大きく分けて以下の4つがあります。

1. 攻撃力

ユニットカードや、武器カード、魔法カードなどに「攻：1」などと記載されているのが攻撃力です。特にユニットに記載されている攻撃力を「基本攻撃力」と言います。「基本攻撃力」と記載されているカードの効果を受けた場合、初期装備で攻撃しなくてはなりません。

2. ダメージ修正

ユニットカードや、武器カード、魔法カードに「○に対して+1」などと記載されている「三すくみ」と、「ダメージ修正として」「与えるダメージ」「受けるダメージ」と記載されているカードにより発生します。

三すくみについてはP53からをお読み下さい。

3. 攻撃回数

「連続で攻撃する」「連続攻撃する」「受けるダメージを0にする」と記載されているカードによって発生する効果です。通常、攻撃回数は1回です。

4. 追加効果

「与えたダメージ」「追加効果として」と記載されているカードによって発生する効果です。この効果は最後に計算されますが、「攻撃回数」を計算した時点でダメージが0であった場合には効果が発生しません。

これらをまとめたダメージ計算式は以下のようになります。

$$(1. \text{基本攻撃力} + 2. \text{ダメージ修正}) \times 3. \text{攻撃回数} + 4. \text{追加効果}$$

同じ要素は同時に計算されますが、ダメージを2倍または半分にする効果は、ダメージを+、-する効果より先に計算されます。

例1) 三すくみによる修正

『傭兵 (5-051)』(気力チップ4枚)が『戦士 (0-052)』(気力チップ4枚)に攻撃
『傭兵』……初期装備: 鉄の剣 / 基本攻撃力: 3
『戦士』……初期装備: 鉄の斧
『剣>斧』という「三すくみ」があるので、この攻撃では+1のダメージ修正が付きま
す。よって計算式は次のようになります。

(1. 攻撃力)	+	2. ダメージ修正)	×	3. 攻撃回数	+	4. 追加効果	=	ダメージ結果
(3)	+	(1)	×	1	+	0	=	4
『傭兵』の基本攻撃力		『剣>斧』の三すくみ						

『戦士』に与えられるダメージは4になります。
『傭兵』から攻撃力分の気力チップ3枚、『戦士』からはダメージ分の気力チップ4枚を取り除きます。
よって、この攻撃では『戦士』は撤退し、『傭兵』が残り気力チップ1枚でその場に残ります。

例2) 攻撃回数による変動

例1の『傭兵』が2回連続で攻撃した場合

(1. 攻撃力)	+	2. ダメージ修正)	×	3. 攻撃回数	+	4. 追加効果	=	ダメージ結果
(3)	+	(1)	×	2	+	0	=	8

1. 攻撃力と2. ダメージ修正がまず計算され、ダメージが4となります。
その後3. 攻撃回数で×2されるので、最終的なダメージは8となります。

例3) 追加効果による差違

例2に追加効果として+3された場合

(1. 攻撃力)	+	2. ダメージ修正)	×	3. 攻撃回数	+	4. 追加効果	=	ダメージ結果
(3)	+	(1)	×	2	+	3	=	11

1. 攻撃力と2. ダメージ修正がまず計算され、ダメージは4となります。
その後3. 攻撃回数で、×2倍されダメージは8となり、その後4. 追加効果の3が追加されるので、最終的なダメージは11となります。

例4) 追加効果が入らない場合

例3が攻撃回数を+1させる効果ではなく、-1させる効果であった場合

(1. 攻撃力)	+	2. ダメージ修正)	×	3. 攻撃回数	+	4. 追加効果	=	ダメージ結果
(3)	+	(1)	×	0	+	3	=	0

1. 攻撃力と2. ダメージ修正がまず計算され、ダメージは4となります。
ですが、3. 攻撃回数が0回なので0となってしまいます。
4. 追加効果の+3は、ここまで計算したダメージが0なので加えられません。
よって、最終的なダメージは0となり、まったくダメージを与えることはできません。

効果範囲に関して

装備している武器（初期装備または武器・魔法カード）に準じて、攻撃範囲に差異があります。

ユニットカードや武器・魔法カード上に移動範囲と攻撃範囲を示したマス目をデザインしてあります。中央のマスを自ユニットの位置とします。



直接攻撃系： 剣、槍、斧



直接攻撃系のユニットは隣接する前後左右1マスの位置（赤いマス）にいる敵ユニットに対して攻撃を仕掛けたり、反撃を行うことができます。

斜めの位置にいるユニットに対して攻撃・反撃することはできません。



間接攻撃系：弓



間接攻撃系のユニットは前後左右の2マス目と斜めの位置（赤いマス）のユニットを攻撃・反撃することができます。

隣接する位置のユニットには攻撃・反撃することはできません。



魔法攻撃系： 魔法（および特殊武器）



魔法攻撃系は直接攻撃系、間接攻撃系をあわせた範囲（赤いマス）に攻撃・反撃をすることができます。



特殊な効果範囲：シューター



シューター系のユニットは間接攻撃よりもさらに離れたマスに攻撃・反撃を行うことができます。範囲外のマス（2マス、3マス後ろなど）には攻撃できません。シューター用武器の特殊効果もこの範囲内で効果を発揮します。



杖系



杖系は魔力を持つ杖によって攻撃以外の行動を行います。その効果や範囲は装備している杖によって異なりますが、ほとんどの杖系ユニットは回復の効果を持つ杖を装備しています。

「回復：2」などと記載されているユニットは、効果範囲にいる自軍ユニット1体を対象として、回復を行うユニットから回復力の値分の気力チップを取り除き、そのチップを対象ユニットへ乗せることができます。

回復系の効果範囲は緑で示されています。

これ以外の効果を持つ杖系は、ユニットにその効果が記載されています。回復以外の杖系行動では、記載されている数値分の気力チップを使用済みチップにすることで効果を発揮します。

<補足：竜族のプレス>

魔法攻撃系と同じく直接攻撃系、間接攻撃系をあわせた範囲（赤いマス）に攻撃・反撃をすることができます。ただし「直接攻撃」および「魔法攻撃」とは異なるため、それらに対する効果のカードや能力の影響を受けません。

三すくみについて

『FE・TCG』では、相手との武器の相性により、ダメージが増加することがあります。ユニットカードに記載された右図のアイコンと数値で判断します。



・武器

武器では剣 > 斧 > 槍 (> 剣) というじゃんけんのような関係があります。剣は斧には有利ですが、槍に対しては不利となります。有利な方に「ダメージ修正」として + 1 の効果があります。

・魔法

同様に魔法にも炎 > 風 > 雷 (> 炎) の関係があります。

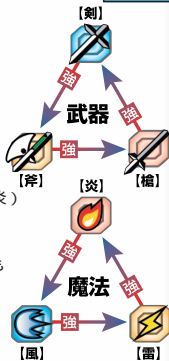
・その他

弓 > 飛行系という一方的な関係もあります。



またユニットや武器によっては、これらの原則から外れた三すくみの関係や、+ 1 以上の効果がある三すくみがあります。

ここに紹介した三すくみは原則的なものです。実際はユニットや武器カード、魔法カードに記載された「○に対して + 1」という記述で判断してください。



三すくみの判断

攻撃目標のユニットの初期装備が「剣系」であり、武器カードとして「槍系」が付与されているといった場合についての三すくみの判定は以下のようにします。攻撃するプレイヤーを攻撃側、攻撃を受けるプレイヤーを防御側とします。

1. 攻撃側が攻撃目標のユニットを指定
2. 攻撃側はどの武器で攻撃するかを宣言
3. 防御側はどの武器で受けるかを宣言
4. それぞれが宣言した武器で三すくみを計算
5. 反撃する場合は宣言した武器を使用

< 特殊な初期装備 >

特殊な初期装備により「間接攻撃も可能」「2回連続で攻撃する」「与えたダメージを + 1 する」「『見切り』を使用できない」とある効果は、反撃時には効果を発揮しません。

同じように、特殊な初期装備により「受けたダメージを - 1 する」などある効果は、反撃を受けたときには効果を発揮しません。

[紋章能力]

第5弾のユニットは紋章能力という能力を持っています。紋章能力は、攻撃・反撃時の準備セコンド(P45参照)に、ユニットカードに記載されているコスト(P14参照)を支払うことによって使用することができます。

【紋章能力】は1ユニットにつき、1回の準備セコンドで1回しか使用することができません。

【紋章能力】には以下の6種類があります。

- ・【力】
この能力を使用した攻撃・反撃では、「ダメージ修正」として、与えるダメージに+2することができます。
カードへの記載 【力】(気力2) ダメージ修正+2
- ・【技】
この能力を使用した場合、相手ユニットが装備している武器カードや魔法カードの特殊能力、もしくは相手が直前に使用したサプライズカード1枚の効果を無効にすることができます。
カードへの記載 【技】(気力2) カードの効果1つ無効
- ・【速】
この能力を使用したユニットは、真後ろのマスに移動して、攻撃・反撃を避けることができます。この能力によって、相手が自分の反撃範囲に入った場合、反撃を行うことができます。
カードへの記載 【速】(手札3) 後退して攻撃反撃回避
- ・【守】
敵の武器攻撃・反撃([剣][槍][斧][弓][シューター]による攻撃)に対して使用すると、「ダメージ修正」として、受けるダメージを-2することができます。
カードへの記載 【守】(手札2) 武器ダメージ-2
- ・【魔】
敵の魔法攻撃・反撃に対して使用すると、「ダメージ修正」として、受けるダメージを-2することができます。
カードへの記載 【魔】(手札2) 魔法ダメージ-2
- ・【運】
相手が直前に使用した【紋章能力】を無効にすることができます。
カードへの記載 【運】(戦場外3) 紋章能力1つ無効

< 紋章能力の使用例 >

『アラン』は紋章能力【力】と【魔】を持っています。

・複数の紋章能力を持つ場合

例1)『アラン』は紋章能力【力】と【魔】を所持

紋章能力は攻撃の準備セコンド、反撃の準備セコンドそれぞれ1回ずつ使用することができます。

『アラン』の場合、【力】を使用して相手に大ダメージを与え、反撃を受けるときに【魔】を使用してダメージを軽減することができます。

例2)『アラン』は魔法攻撃を受けたとき、手札を2枚捨てることによって【魔】を使用し、ダメージを2点減少させることができますが、手札を4枚捨てて4点あるいは1枚捨てて1点減少させるといったことはできません。

・【技】についての補足

紋章能力【技】によって武器カード、魔法カードの特殊効果を無効にできるのは、この能力を使用した攻撃(反撃)のあいだです。つまり無効にできるのは、相手ユニットが装備している武器カード、魔法カードのうち、攻撃・反撃のダメージを軽減する効果もしくは反撃を受けない効果をもつものとなります。

また無効にした武器カード、魔法カードが能力を使用したあとにリムーブされるものであった場合、能力を使用したが無効にされたものとしてリムーブされます。

・【速】についての補足

紋章能力【速】を使用した場合、相手ユニットが複数回攻撃もしくは直接攻撃も間接攻撃も可能であったとしても、攻撃・反撃を受けません。ただし、相手ユニットは攻撃・反撃を行ったものとし、攻撃・反撃に必要な気力チップを消費します。

一步後退することによって相手ユニットがこの能力を使用したユニットの反撃範囲に入った場合、反撃を行うことができます。

この能力は、真後ろのマスに他のユニットや「侵入制限」のある土地カードが配置されていたときなど、一步後退できない場合は使用することができません。

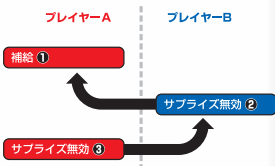
[効果のつながり]

逆順処理

サプライズカードなどが同じタイミングで連続して使用された場合、後に使用された方から効果が発揮されていきます。

- 例1) ① **プレイヤーA**が『補給』を使用
 ② それに対して**プレイヤーB**は『サプライズ無効』を使用
 ③ **プレイヤーA**はさらに『サプライズ無効』を使用

この場合、最後に使用された**プレイヤーA**の『サプライズ無効』が効果を発揮し、**プレイヤーB**の『サプライズ無効』の効果を打ち消します。そして最初に使用された『補給』が効果を発揮します。



効果の積み重ね

どちらかが「何もしません」と宣言すれば、最後に使用されたカードや能力が効果を発揮します。このとき、すべての効果が解決する前に、更に重ねてサプライズカードや能力を使用することができます。

- 例2) ① **プレイヤーA**が『補給』を使用
 ② それに対して**プレイヤーB**は『サプライズ無効』を使用
 ③ 対抗できるカードが手札に無い**プレイヤーA**は、『カードロー』を使用
 ④ **プレイヤーB**は『カード交換』を使用

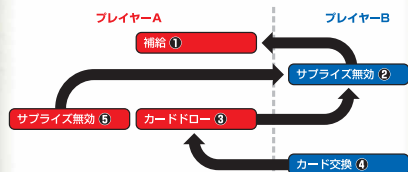
ここで両プレイヤーは一旦何もしないことを宣言しましたので、最後に使用された**プレイヤーB**の『カード交換』が効果を発揮し、次に**プ**

プレイヤーAの『カードロー』が効果を発揮します。

- ⑤ 『カードロー』によって山札から『サプライズ無効』をドロウできた**プレイヤーA**は、その『サプライズ無効』を使用

この後は両プレイヤーとも何も使用しなかったため、**プレイヤーA**の『サプライズ無効』が効果を発揮し、**プレイヤーB**の『サプライズ無効』の効果を打ち消します。

そして最初に使用された『補給』が効果を発揮します。



補足

一度全てのカードの効果が発揮された後、そのタイミングが終わる前に、可能であればさらにサプライズカードや能力を使用することもできます。

また、相手プレイヤーの手札に使用できるカードが無いときなどは、片方のプレイヤーが連続してカードを使用できます。

コストの消費

サプライズカードや紋章能力は使用を宣言した時にコストを消費

し、サプライズカードは効果を発揮した時に戦場外に送られます。
効果説明の文章に、使用時に手札を捨てて、ユニットをリムーブさせる、などとするものは効果の一部ですので、使用を宣言した時ではなく、効果が発揮されたときに行われます。

例3) **プレイヤーA**が使用した『カード交換』(消費チップ2/効果:手札を好きな枚数捨て、その枚数分ドローする)が、**プレイヤーB**の使用した『サプライズ無効』で無効にされた場合

プレイヤーAは『カード交換』の消費チップとして2枚の未使用チップを消費します。しかし「手札を捨てる」のも『カード交換』の効果なので、手札を捨てる必要もありません。

準備セコンド中の使用

準備セコンド中、サプライズカードや紋章能力が使用された場合も、同じように後に使用された方から効果が発揮されていきます。

例4) フィールド上に配置された**プレイヤーA**の『シールド(気力チップ5枚)』に対して、**プレイヤーB**の『ナバル(基本攻撃力4)』が攻撃対象に選択

プレイヤーBはさらに『ナバル』に『エリス(人間関係)』を使用

『ナバル』はこの攻撃でダメージ修正+1を得ます。

このままでは『シールド』は5ダメージを受け撤退となります。

プレイヤーAは『シールド』の紋章能力【速】を使用

それに対し、**プレイヤーB**は『ナバル』の紋章能力【運】を使用

この後、両プレイヤーとも何もせず

後に使用された【運】が先に効果を発揮し、【速】を無効にしました。

この結果、この戦闘では『シールド』が5ダメージを受けて撤退となります。

[サプライズカードの使用タイミング]

使用タイミングの種類

サプライズカード使用タイミングは大きく次の5つに分けられます。

タイミング名	説明
いつでも	各フェイズ、ステップの前後と準備セコンド、および相手のサプライズカードや能力の使用に対して使用することができます。
〇〇中いつでも	〇〇で示されているフェイズ、ステップ中に限り、「いつでも」と同じタイミングで使用することができます。
〇〇開始時(〇〇終了時)	〇〇で示されているフェイズ、ステップの最初(最後)の「いつでも」が使用できるタイミングで使用することができます。
攻撃宣言時	自軍ユニットが攻撃する時の準備セコンドで使用することができます。 「使用タイミング: 攻撃・反撃宣言時」は攻撃・反撃両方の準備セコンドで、「使用タイミング: 敵攻撃宣言時」は敵ユニットが攻撃する時の準備セコンドで使用することができます。
その他(〇〇したとき等)	〇〇で示されていることが起こった直後に使用することができます。

行動と使用タイミングについて

		使用可能タイミング
〇〇ステップ	〇〇を行う前	いつでも 〇〇ステップ開始時
	〇〇を行う	〇〇したとき
	〇〇を行った後	いつでも 〇〇ステップ終了時

各ステップは、上のようなタイミングに分けられており、各カードは以下のタイミングで使用することができます。

「いつでも」「〇〇ステップ中いつでも」……………

「〇〇ステップ開始時」……………

「〇〇が行われたとき」……………

「いつでも」および「〇〇ステップ中いつでも」は と のタイミングで使用することができます。

「〇〇ステップ開始時」は、 のタイミングで使用することができます。

「〇〇が行われたとき」は、 のタイミングで使用することができます。

例外的なタイミング

次のタイミングでは、「いつでも」のタイミングで使えるサブライズカードを使用できます。

1. 出撃ステップで何らかの効果によってユニットを複数出

撃させるとき、その前後

2. アイテムステップで複数のユニットにカードを付与するとき、その前後
3. エンドフェイズで行える「世代交代」【修練】【象徴】を使用するとき、それらの行動の前後

<備考：使用タイミングの変更>

第1弾～4弾およびユグドラルアンソロジーに記載されていたサブライズカードの使用タイミングは、以下のように変更されます。

変更前		変更後
国力フェイズ 自国力フェイズ 自分の国力フェイズ アイテムステップ	➔	自国力フェイズ中 いつでも
自ターンの 自国力フェイズ		自ターンの自国力フェイズ中いつでも
侵攻フェイズ 自侵攻フェイズ 自分の侵攻フェイズ		自侵攻フェイズ中 いつでも
攻撃・反撃を受けたとき 魔法攻撃・反撃を受けたとき 魔法ダメージを受けたとき		敵攻撃・反撃宣言時
魔法使用時		攻撃・反撃宣言時
敵反撃開始時		敵反撃宣言時