

니벨아레나 종합 룰 Ver.2.0

최종 갱신일: 2026/01/19

목차

1. 게임 개요	1
2. 카드의 정보	2
3. 영역	2
4. 게임 기초 용어	3
5. 게임의 준비	4
6. 게임의 진행	4
7. 전투	5
8. 효과의 발동과 처리	5
9. 룰 처리	6
10. 키워드와 서브 키워드	6
11. 그 외	8

종합 룰 본문

1. 게임 개요

1.1. 게임 인원

1.1.1. 본 게임은 2명의 플레이어에 의한 대전 게임입니다. 그 외의 플레이어 수에 대응하는 게임은 현재의 룰에 존재하지 않습니다.

1.2. 게임 승패

1.2.1. 어느 한 플레이어가 패배했다면 그 시점에서 게임이 종료됩니다. 대전 상대가 패배했고 자신이 패배하지 않은 플레이어가 게임에서 승리합니다.

1.2.2. 어느 한 플레이어가 패배 조건을 만족하는 경우, 그 플레이어는 룰 처리(9.)에 의해 게임에서 패배합니다.

1.2.2.1. 대미지 처리가 끝난 시점에 어느 한 플레이어의 대미지 존에 카드가 10장 이상 존재한다면 그 플레이어는 패배 조건을 만족합니다.

1.2.2.2. 효과의 처리가 끝난 시점에 어느 한 플레이어의 대미지 존에 카드가 10장 이상 존재한다면 그 플레이어는 패배 조건을 만족합니다

1.2.2.3. 대미지 처리를 실행해야 하는 시점에 데크 존에 카드가 존재하지 않는 플레이어는 패배 조건을 만족합니다.

1.2.2.4. 어느 한 플레이어의 데크 존에 카드가 존재하지 않는 상태에서 해당 플레이어가 카드를 드로우해야 한다면 그 플레이어는 패배 조건을 만족합니다.

1.2.3. 모든 플레이어가 동시에 패배한 경우, 그 게임은 무승부가 됩니다.

1.2.4. 모든 플레이어는 게임 중 원하는 순간에 항복을 선언할 수 있습니다.

니다. 항복을 선언한 플레이어는 즉시 게임에서 패배하고 게임이 종료됩니다.

1.2.5. 카드의 효과에 의해 플레이어가 승리 혹은 패배하는 경우, 해당 효과의 처리 중에 즉시 해당 플레이어가 승리 혹은 패배하고 게임이 종료됩니다.

1.3. 게임의 대원칙

1.3.1. 카드에 적힌 텍스트의 내용과 종합 룰이 모순되는 경우, 카드 텍스트의 내용을 우선시합니다.

1.3.2. 어떠한 이유로 플레이어가 실행 불가능한 행동을 실행해야 하는 경우, 실행하지 않습니다. 실행해야 하는 행동의 일부만 실행할 수 있는 경우, 가능한 만큼 그 행동을 실행합니다.

1.3.2.1. 이미 특정 상태인 것을 다시 같은 상태로 만들어야 하는 경우, 그 행동은 실시하지 않습니다.

1.3.3. 어떠한 이유로 행동을 0회 혹은 음수로 실행해야 하는 경우, 실행하지 않습니다. 음수의 경우에도 반대되는 행동을 실행하지 않습니다.

1.3.4. 카드 효과에 의해 특정 행동을하도록 지시된 경우, 동시에 그 행동을 금지하는 효과가 적용되어 있다면 항상 금지하는 효과를 우선시합니다.

1.3.5. 어떠한 이유로 플레이어가 복수의 행동을 실행해야 하는 경우, 행동을 실행하는 순서는 해당 플레이어가 선택합니다.

1.3.5.1. 어떠한 이유로 복수의 플레이어가 동시에 행동을 실행해야 하는 경우, 현재 턴 플레이어부터 행동을 실행하고 그 이후에 상대 플레이어가 행동을 실행합니다.

1.3.6. 카드 혹은 룰에 의해 수를 선택해야 하는 경우, 특별한 지정이 없다면 0 이상의 정수를 선택해야 합니다. 음수 혹은 정수가 아닌 수는 선택할 수 없습니다.

1.3.6.1. 카드 혹은 룰에 의해 [~까지] 등으로 상한은 정해져 있지만 하한이 지정되지 않았다면 0을 선택할 수 있습니다.

1.3.7. 카드 효과에 의해 다른 카드의 정보를 변경할 경우, 특별한 지정이나 룰로 정의된 것이 없다면 정보의 수치는 0 이상의 정수여야 합니다. 음수 혹은 정수가 아닌 수가 될 수 없습니다.

1.3.7.1. 정보의 수치가 음수로 변경될 경우, 그 수치는 0이 됩니다.

1.3.7.2. 정보의 수치가 정수가 아닌 수로 변경될 경우, 그 수치는 소수 첫째 자리에서 반올림한 수가 됩니다.

1.3.7.3. 유닛의 파워가 0이 된 경우, 그 유닛은 즉시 트래시됩니다. 효과에 의해 유닛의 파워가 0이 됐다면 이것은 효과에 의한 트래시로 취급합니다.

1.3.7.4. 특별한 지정이 없는 경우, 카드의 효과는 카드 텍스트에 기재된 순서대로 실행합니다.

록 공개된 공개 영역과 공개되지 않은 비공개 영역으로 구성되어 있습니다.

- 3.1.5. 공개 영역과 비공개 영역 상관없이 그곳에 존재하는 카드의 장수는 모든 플레이어가 확인할 수 있습니다.
- 3.1.6. 복수의 카드가 같은 영역에 동시에 존재할 때, 특별한 지정이 없는 경우 해당 영역이 속한 플레이어가 카드의 순서를 결정합니다.
- 3.1.7. 효과에 의해 다른 영역에 존재하는 카드가 비공개 영역으로 이동할 때, 해당 효과에 카드의 조건이 존재한다면 해당 비공개 영역이 속한 플레이어는 다른 플레이어에게 해당 카드를 공개해야 합니다.

3.2. 덱 존

- 3.2.1. 게임 시작 시 자신의 덱을 놓는 영역입니다.
- 3.2.2. 덱 존은 비공개 영역입니다. 특별한 지정이 없는 경우, 모든 플레이어는 덱의 내용과 순서를 볼 수 없고, 순서를 변경할 수도 없습니다.
- 3.2.3. 덱 존의 카드를 공개하거나 다른 영역으로 이동할 경우 1장씩 처리합니다.
- 3.2.4. 덱을 섞을 경우, 덱의 순서가 무작위가 되도록 변경합니다.

3.3. 레벨 존

- 3.3.1. 게임 시작 시 자신의 리더 카드를 기본면으로 놓는 영역입니다.
- 3.3.2. 레벨 존은 공개 영역입니다.
- 3.3.3. 레벨 존에 놓인 리더 카드는 카드의 위치에 따라 [리더 레벨]을 가집니다. 리더 카드의 위치와 [리더 레벨]은 임의로 변경할 수 없습니다.
- 3.3.4. 레벨 존에 놓인 리더 카드는 카드의 효과 혹은 룰에 의해 레벨 존을 벗어날 수 없습니다.

3.4. 트래시 존

- 3.4.1. 트래시한 카드를 놓는 영역입니다.
- 3.4.2. 트래시 존은 공개 영역입니다.

3.5. 유닛 존

- 3.5.1. 자신의 유닛 카드와 아이템 카드를 놓는 영역입니다.
- 3.5.2. 유닛 존은 공개 영역입니다.
- 3.5.3. 유닛 존에 유닛 카드를 놓는 것을 [배치]라고 합니다.
- 3.5.4. 유닛 존에 놓인 유닛 카드를 [유닛]이라고 합니다. 자신의 유닛 존에 존재하는 유닛은 [자신 유닛], 상대 플레이어의 유닛 존에 존재하는 유닛은 [상대 유닛]이라고 합니다.
 - 3.5.4.1. 유닛 존은 각 플레이어마다 3개씩 가지고 있습니다. 자신의 유닛 존과 마주하는 상대의 유닛 존을 합쳐서 [레인]이라고 합니다.
 - 3.5.4.2. 자신의 유닛 존에 유닛이 존재하고 같은 레인의 상대 유닛 존에도 유닛이 존재할 경우, 상대 유닛을 자신 유닛의 [조우 유닛]이라고 합니다.
- 3.5.5. 유닛 존에는 1장의 유닛 카드만 존재할 수 있습니다. 특별한 지정이 없는 경우, 유닛 존에 존재하는 유닛의 코스트 이하의 코스트를 가진 유닛 카드를 해당 유닛 존에 배치할 수는 없습니다.
- 3.5.5.1. 유닛 존에 존재하는 유닛의 코스트보다 높은 코스트를 가진

유닛 카드를 배치할 경우, 해당 유닛 존에 존재하는 유닛을 트래시하고 그 유닛 카드를 배치할 수 있습니다. 이 행동을 [업그레이드]라고 합니다. 이때 트래시 존으로 간 유닛은 효과에 의한 트래시로 취급하지 않습니다.

- 3.5.6. 유닛 존에 유닛이 존재할 경우, 해당 유닛 아래에 조건을 만족하는 아이템 카드를 놓을 수 있습니다. 이것을 [장착]이라고 하고 유닛 존에 놓은 아이템 카드를 [아이템]이라고 합니다.
- 3.5.6.1. 유닛이 장착한 아이템은 특별한 지정이 없는 경우, 그 유닛이 유닛 존이 아닌 영역으로 이동할 때 트래시됩니다. 이때 아이템은 효과에 의한 트래시로 취급하지 않습니다.

3.6. 스킬 존

- 3.6.1. 자신이 발동한 스킬 카드를 놓는 영역입니다.
- 3.6.2. 스킬 존은 공개 영역입니다.
- 3.6.3. 스킬 존에 놓인 스킬 카드를 [스킬]이라고 합니다.

3.7. 대미지 존

- 3.7.1. 플레이어가 받은 대미지를 표시하는 영역입니다.
- 3.7.2. 대미지 존은 공개 영역입니다.
- 3.7.3. 자신의 대미지 존에 카드가 10장 이상 놓였을 때, 그 플레이어는 룰 처리(9.)에 의해 게임에서 패배합니다.

3.8. 패

- 3.8.1. 각 플레이어가 사용하지 않은 카드를 놓는 영역입니다.
- 3.8.2. 패는 비공개 영역이지만, 자신의 패는 자유롭게 확인할 수 있으며 순서도 변경할 수 있습니다.
- 3.8.3. 특별한 지정이 없는 경우, 상대 플레이어의 패의 내용은 확인할 수 없습니다.

4. 게임 기초 용어

4.1. 효과

- 4.1.1. 효과는 카드 텍스트와 텍스트에 의해 지시된 행동을 뜻합니다.
- 4.1.2. 효과에는 [엔트리], [엑시트], [액티브], [패시브]등의 키워드 (10.1.)가 존재합니다.

4.2. 플레이어

- 4.2.1. 플레이어는 카드의 소유자입니다.
- 4.2.2. 카드 텍스트에 [주인]이라고 쓰여 있다면 카드의 원 소유자를 뜻합니다.
- 4.2.3. 게임이 종료됐다면 모든 카드는 해당 카드의 원 소유자인 플레이어에게 돌아갑니다.

4.3. 턴 플레이어

- 4.3.1. 턴 플레이어는 게임 중 턴을 진행하고 있는 플레이어입니다.

4.4. 드로우

- 4.4.1. 드로우는 덱 맨 위의 카드를 다른 플레이어에게 공개하지 않고 패로 가져오는 행위입니다.
- 4.4.2. 특별한 지정이 없는 경우, 플레이어는 자신의 덱에서만 카드를 드로우할 수 있습니다.

- 4.4.3. [카드를 N장 드로우한다]라는 행동이 지시된 경우, 드로우를 N번 실행합니다. 만약 덱에 카드가 남아있지 않아 드로우를 실행할 수 없다면 그 플레이어는 를 처리(9.)에 의해 게임에서 패배합니다.
- 4.4.4. [카드를 N장까지 드로우한다]라는 행동이 지시된 경우, 덱의 매수가 N보다 적다면 자신의 덱보다 더 많은 수를 선택할 수 없습니다.
- 4.4.5. 드로우를 0장 실행해야 할 경우, 드로우를 실행하지 않습니다.

4.5. 대미지

- 4.5.1. 전투 혹은 카드 효과에 의해 플레이어가 대미지를 받았을 때, 이를 해결하는 것을 [대미지 처리]라고 합니다.
- 4.5.2. 대미지가 발생하였을 때, 발동 조건을 만족한 효과가 있다면 대미지 처리를 실행하기 전에 먼저 해당 효과를 처리합니다.
- 4.5.3. 대미지 처리를 실행해야 하는 시점에 덱 존에 카드가 존재하지 않는 플레이어는 를 처리(9.)에 의해 게임에서 패배합니다.
- 4.5.4. 대미지 처리는 다음의 순서대로 이루어집니다.
- 4.5.4.1. 플레이어가 받은 대미지에서 1을 차감합니다.
 - 4.5.4.2. 대미지를 받은 플레이어는 덱 맨 위의 카드를 대미지 존에 앞면으로 공개합니다.
 - 4.5.4.3. 공개한 카드가 트리거 효과를 가졌을 경우, 그 효과를 발동합니다.
 - 4.5.4.3.1. 발동한 트리거 효과를 처리한 후, 플레이어가 받은 대미지가 남아 있다면 대미지를 0으로 합니다.
 - 4.5.4.4. 대미지 존에 놓인 카드가 10장 이상이라면 그 플레이어는 를 처리(9.)에 의해 게임에서 패배합니다.
 - 4.5.4.5. 플레이어가 받은 대미지가 남아 있다면 다시 대미지 처리를 실행합니다.

4.6. 리더 레벨

- 4.6.1. 리더의 레벨입니다.
- 4.6.2. 리더 레벨은 레벨 존의 해당 숫자 아래칸에 리더 카드를 놓아 표시합니다. 리더 카드 위에 보이는 숫자가 레벨입니다.
- 4.6.2.1. 리더 카드가  아래에 놓여 있다면 리더 레벨 1로 취급합니다.
- 4.6.3. 리더 레벨은 10보다 높아질 수 없습니다.

4.7. 사이즈

- 4.7.1. 사이즈는 카드를 플레이(6.4.1.1.)하기 위해 참조하는 수치입니다.
- 4.7.2. 플레이어가 가지는 사이즈는 자신의 리더 레벨과 대미지 존에 놓인 카드의 수를 합한 수치입니다.
- 4.7.3. 사이즈는 카드의 효과에 의해 변동될 수 있습니다.

4.8. 트래시

- 4.8.1. 트래시 존 이외의 영역에 놓인 카드를 트래시 존으로 이동하는 행위입니다.
- 4.8.2. 트래시 존에 놓인 카드는 트래시할 수 없습니다.

5. 게임의 준비

5.1. 리더 카드와 덱 준비

- 5.1.1. 각 플레이어는 게임 시작 전에 자신의 리더 카드와 덱을 준비합니다.
- 5.1.2. 게임에는 각 플레이어마다 1장의 리더 카드와 덱 구성 조건을 만족한 40장의 카드로 이루어진 덱이 필요합니다.
- 5.1.2.1. 덱을 구성하는 카드들은 리더 카드의 서약에 명시된 조건을 모두 만족해야 합니다.
 - 5.1.2.2. 같은 식별 번호를 가진 카드는 최대 3장까지 넣을 수 있습니다.
 - 5.1.2.3. 트리거가 표시된 카드는 최대 8장까지 넣을 수 있습니다.
- 5.1.3. 각 플레이어는 게임에 사용할 자신의 덱을 잘 섞어 더미를 만든 뒤, 덱 존에 뒷면으로 놓습니다. 원한다면 상대의 덱도 섞을 수 있습니다.
- 5.1.4. 각 플레이어는 리더 카드를 레벨 존의  아래에 기본면으로 놓습니다.
- 5.1.5. 각 플레이어는 가위바위보 등의 방법으로 선공과 후공을 무작위하게 정합니다.
- 5.1.6. 각 플레이어는 자신의 덱에서 카드를 5장 드로우합니다. 그 후, 선공 플레이어부터 순서대로 1번만 아래의 행동을 실행할 수 있습니다.
- 5.1.6.1. 자신의 패를 전부 덱으로 돌리고 덱을 섞습니다. 다시 카드를 5장 드로우합니다.
- 5.1.7. 선공 플레이어가 턴 플레이어가 되어 게임을 시작합니다.

6. 게임의 진행

6.1. 게임의 흐름

- 6.1.1. 게임은 [턴]이라고 부르는 일련의 순서를 반복하며 진행합니다.
- 6.1.2. 턴은 [레벨업 페이즈], [드로우 페이즈], [메인 페이즈], [어택 페이즈], [엔드 페이즈]의 순서로 진행됩니다.
- 6.1.3. 게임 중 어느 한 플레이어가 턴 플레이어가 되어 각 순서를 진행합니다.

6.2. 레벨업 페이즈

- 6.2.1. 턴 플레이어는 레벨 존에 놓인 리더 카드를 1칸 위로 이동합니다.
- 6.2.1.1. 리더 레벨이 10이라면 실행하지 않습니다.

6.3. 드로우 페이즈

- 6.3.1. 턴 플레이어는 자신의 덱에서 카드를 1장 드로우합니다.
- 6.3.1.1. 선공의 첫 턴이라면 실행하지 않습니다.

6.4. 메인 페이즈

- 6.4.1. 턴 플레이어는 다음의 행동을 원하는 만큼 원하는 순서로 실행할 수 있습니다.
- 6.4.1.1. 카드의 플레이
 - 6.4.1.1.1. 자신의 패에서 [유닛 카드를 유닛 존에 배치], [아이템 카드를 유닛에 장착], [스킬 카드를 스킬 존에 발동] 할 수 있습니다.
 - 6.4.1.1.2. 카드를 플레이하기 위해서는 ‘플레이 하려는 카드의 코

스트'와 '자신의 필드에 놓인 모든 카드의 코스트'의 합이 자신의 사이즈 이하여야 합니다. 코스트의 합이 사이즈보다 클 경우 카드를 플레이할 수 없습니다.

6.4.1.1.2.1. 유닛을 업그레이드할 경우, 업그레이드로 인해 트래시하는 유닛과 그 유닛이 장착한 아이템의 코스는 합산하지 않습니다.

6.4.1.1.3. 한 턴에 각각의 유닛 존에는 업그레이드를 포함하여 1 번만 유닛 카드를 배치할 수 있습니다.

6.4.1.2. 카드 효과의 발동

6.4.1.2.1. 자신의 리더와 자신 유닛의 기동 효과를 발동할 수 있습니다.

6.4.1.2.2. 특별한 지정이 없는 경우, 리더와 유닛의 기동 효과는 효과당 한 턴에 1번만 발동할 수 있습니다. 리더 혹은 유닛이 복수의 기동 효과를 가지고 있을 경우 각각 한 턴에 1번씩 발동할 수 있습니다.

6.5. 어택 페이즈

6.5.1. 턴 플레이어는 다음의 행동을 원하는 만큼 원하는 순서로 실행할 수 있습니다.

6.5.1.1. 카드 효과의 발동

6.5.1.1.1. 자신의 리더와 자신 유닛의 기동 효과를 발동할 수 있습니다.

6.5.1.1.2. 특별한 지정이 없는 경우, 리더와 유닛의 기동 효과는 효과당 한 턴에 1번만 발동할 수 있습니다. 리더 혹은 유닛이 복수의 기동 효과를 가지고 있을 경우 각각 한 턴에 1번씩 발동할 수 있습니다.

6.5.1.2. 공격 선언

6.5.1.2.1. 자신 유닛으로 공격 선언을 할 수 있습니다. 자세한 사항은 전투(7.)를 참조해주세요.

6.6. 앤드 페이즈

6.6.1. 턴 플레이어와 상대 플레이어는 다음 순서대로 진행합니다.

6.6.1.1. [이 턴이 끝날 때] 적용되는 효과를 적용합니다.

6.6.1.2. 해당 턴의 [이 턴이 끝날때까지] 적용되는 효과를 무효로 합니다.

6.6.1.3. 턴 플레이어의 스킬 존에 놓인 카드를 모두 트래시합니다. 이것은 효과에 의한 트래시로 취급하지 않습니다.

6.6.1.4. 턴 플레이어의 패가 8장 이상일 경우, 턴 플레이어는 패가 7장이 되도록 카드를 골라 트래시합니다. 이것은 효과에 의한 트래시로 취급하지 않습니다.

6.6.1.5. 상대 플레이어가 턴 플레이어가 되어 레벨업 페이즈부터 턴을 진행합니다.

7. 전투

7.1. 어택 페이즈에서 턴 플레이어는 이 턴 중 공격 선언하지 않은 자신 유닛으로 공격 선언을 할 수 있습니다. 공격 선언한 경우, 공격 선언 스텝부터 전투 종료 스텝까지 순서대로 진행합니다.

7.2. 공격 선언 스텝

7.2.1. 자신의 유닛 존에 놓인, 이 턴 중 공격 선언하지 않은 유닛으로 공격 선언을 합니다.

7.2.1.1. 카드의 효과에 의해서만 공격 선언한 유닛은 공격 선언하지 않은 유닛으로 취급합니다.

7.2.1.2. 카드의 효과에 의해 유닛의 공격 횟수가 변동될 수 있습니다. 그 유닛은 변동된 공격 횟수 만큼 공격 선언할 수 있습니다.

7.2.2. 공격 선언한 유닛의 어태커(10.1.5.) 효과를 발동합니다.

7.3. 방어 선언 스텝

7.3.1. 상대 플레이어는 공격 선언한 유닛의 조우 유닛으로 방어 선언을 할 수 있습니다.

7.3.2. 방어를 선언했다면 방어 선언한 유닛의 디펜더(10.1.6.) 효과를 발동합니다.

7.3.3. 이미 방어 선언한 유닛이 존재한다면 플레이어는 다른 유닛으로 방어 선언할 수 없습니다.

7.4. 전투 스텝

7.4.1. 효과 등에 의해 공격 선언한 유닛이 다른 영역으로 이동했다면 전투 스텝을 종료합니다.

7.4.2. 방어 선언한 유닛이 존재하지 않는다면 공격 선언한 유닛의 히트 만큼 상대 플레이어에게 대미지를 줍니다.

7.4.3. 방어 선언한 유닛이 존재한다면 공격 선언한 유닛과 방어 선언한 유닛의 파워를 비교합니다. 공격 선언한 유닛의 파워가 방어 선언한 유닛의 파워 이상이라면 방어 선언한 유닛을 트래시합니다. 반대로 공격 선언한 유닛의 파워가 더 낮다면 공격 선언한 유닛을 트래시합니다.

7.5. 전투 종료 스텝

7.5.1. 적용된 어태커, 디펜더의 효과를 무효로 합니다.

7.5.2. 전투를 종료합니다.

8. 효과의 발동과 처리

8.1. 효과

8.1.1. 효과는 카드의 텍스트와 텍스트에 의해 지시된 행동을 뜻합니다.

8.1.2. 효과에는 [~한다]와 [~할 수 있다]가 있습니다.

8.1.2.1. [~한다]는 지시된 행동을 반드시 실행해야 하며, 일부만 실행할 수 있을 경우 실행할 수 있는 만큼 실행해야 합니다.

8.1.2.2. [~할 수 있다]는 지시된 행동을 실행할지 말지를 플레이어가 결정할 수 있습니다.

8.1.3. 효과에는 [기동 효과], [자동 효과], [지속 효과], [트리거 효과]가 존재합니다.

8.1.3.1. [기동 효과]는 턴 플레이어가 메인 페이즈(6.4.) 와 어택 페이즈(6.5.)에 발동할 수 있는 효과입니다.

8.1.3.1.1. 스킬 카드의 효과는 [기동 효과]입니다.

8.1.3.1.2. [기동 효과]에 지시된 행동 중, 실행할 수 있는 행동이 하나도 없다면 효과를 발동할 수 없습니다.

8.1.3.2. [자동 효과]는 조건을 만족했을 때, 특별한 지정이 없다면 자동으로 발동하는 효과입니다.

8.1.3.2.1. [자동 효과]의 발동 조건을 만족했더라도 효과를 발동하기 전에 해당 카드가 다른 영역으로 이동했을 경우, [자동 효과]를 발동할 수 없습니다.

8.1.3.2.2. [자동 효과]에 지정된 행동 중, 실행할 수 있는 행동이 하나도 없어도 조건을 만족했다면 효과를 발동합니다.

8.1.3.2.3. 복수의 효과가 동시에 발동 조건을 만족할 경우, 턴 플레이어의 [지속 효과]-상대 플레이어의 [지속 효과]-턴 플레이어의 [자동 효과]-상대 플레이어의 [자동 효과]의 순서로 처리합니다.

8.1.3.3. [지속 효과]는 유효하다면 상시 효과를 발동하는 효과입니다.

8.1.3.3.1. [지속 효과]에는 조건을 만족해야 유효해지는 효과가 있습니다.

8.1.3.3.2. 아이템 카드의 효과는 유닛에 장착했을 때 유효한 [지속 효과]입니다.

8.1.3.3.3. [기동 효과], [자동 효과], [트리거 효과]의 효과 처리에 의해 게임에 적용된 효과는 [지속 효과]입니다.

8.1.3.4. [트리거 효과]는 대미지 처리(4.5.3.)에서 발동하는 효과입니다.

8.2. 효과의 발동

8.2.1. 효과의 발동은 다음의 순서대로 합니다.

8.2.1.1. 효과에 발동 조건이 존재할 경우, 조건을 만족해야 합니다.

8.2.1.2. 발동할 효과를 지정합니다. 필드 이외의 영역에서 발동할 경우, 상대에게 보이도록 공개해야 합니다.

8.2.1.3. 효과를 발동합니다.

8.2.1.4. 발동한 효과를 처리합니다.

8.3. 효과의 처리

8.3.1. 복수의 행동을 지시하는 효과를 처리할 경우, 위에서부터 순서대로 행동합니다.

8.3.2. 효과에는 처리하기 위한 조건이 필요한 경우가 있습니다. 조건을 만족하지 못하거나 일부만 만족한 경우, 해당 행동을 실행하지 않습니다. 조건은 [~. 그러면], [~했다면]등으로 표기합니다.

8.3.3. 효과에 [~고른다], [~골라]라고 표기되어 있다면 처리 시점에서 조건에 맞는 카드 혹은 플레이어를 선택합니다.

8.3.3.1. 선택해야 하는 수가 정해져 있는 경우, 조건에 맞는 카드를 가능한 만큼 선택해야 합니다. [~까지]라고 표기되어 있고 하한이 없다면 0을 선택할 수 있습니다.

8.3.4. 효과 텍스트에 효과를 적용할 대상을 지정하지 않는 경우, 특별한 지정이 없다면 효과를 발동한 카드 자신 혹은 카드의 플레이어를 의미합니다.

8.4. 효과의 처리 순서

8.4.1. 효과 처리 중에 지속 효과의 조건을 만족하여 해당 효과가 유효해졌다면 즉시 효과를 처리합니다.

8.4.1.1. 지속 효과에는 특정한 행위를 조건으로 가지는 효과가 있습니다. [때마다], [했다면], [하면]등으로 표기합니다. 효과 처

리 중에 해당 조건을 만족한 경우, 해당 효과 처리가 모두 끝난 이후에 지속 효과를 처리할 수 있습니다.

8.4.2. 턴 플레이어와 상대 플레이어의 카드가 동시에 효과 발동 조건을 만족하고 턴 플레이어가 모든 효과의 처리를 마쳤을 때, 이로 인해 턴 플레이어의 다른 자동 효과의 발동 조건을 만족했어도 상대 플레이어의 효과를 먼저 처리합니다. 모든 플레이어의 효과 처리가 끝난 이후에 다시 효과 발동 조건을 만족한 효과를 발동할 수 있습니다.

8.4.3. 대미지 처리 중 트리거 효과 이외의 효과 발동 조건을 만족했어도 대미지 처리가 모두 끝난 이후에 효과를 발동할 수 있습니다.

8.4.4. 같은 행동을 복수번 지시하는 효과를 처리할 경우, 해당 행동은 동시에 실행하는 것으로 취급합니다. 행동을 실행하는 중에 효과의 조건을 만족하거나 효과가 무효가 됐어도 효과 처리 혹은 무효 처리를 하지 않습니다. 행동을 모두 실행한 후에 처리합니다.

8.4.4.1. 다른 행동을 지시하더라도 동시에 실행하는 것으로 취급하는 경우가 있습니다. [추가로]로 표기합니다.

8.5. 효과의 무효

8.5.1. 게임 진행 중에 발동한 효과가 무효가 되는 경우가 있습니다.

8.5.2. 효과 처리 중에 지속 효과가 무효가 됐다면 즉시 해당 효과의 무효 처리를 합니다.

8.5.2.1. 효과의 처리와 효과의 무효 처리가 동시에 조건을 만족할 경우, 효과의 무효 처리를 먼저 처리합니다.

8.5.3. 복수의 효과가 동시에 무효가 될 경우, 턴 플레이어가 발동한 효과의 무효 처리를 하고 상대 플레이어가 발동한 효과의 무효 처리를 합니다.

8.5.3.1. 효과의 무효 처리 중에는 카드가 가진 정보의 수치가 음수가 될 수 있습니다. 이때 유닛의 파워가 0이 하여도 해당 유닛을 트래시하지 않습니다. 효과의 무효 처리가 모두 끝났을 때, 카드가 가진 정보의 수치가 음수라면 0이 됩니다.

8.5.3.2. 효과의 무효 처리 중에 효과 발동 조건을 만족했어도 무효 처리가 모두 끝난 이후에 효과를 발동할 수 있습니다.

8.6. 아이템

8.6.1. 아이템을 장착한 유닛은 해당 아이템의 효과를 얻습니다. 유닛이 장착한 아이템이 트래시됐다면 해당 아이템의 효과를 잃습니다.

8.6.2. 효과의 처리 혹은 효과의 무효 처리가 끝났을 때, 아이템을 장착한 유닛이 해당 아이템의 장착 조건을 만족하지 못한다면 그 아이템을 트래시합니다. 이것은 효과에 의한 트래시로 취급하지 않습니다.

9. 룰 처리

9.1. 룰 처리의 기본

9.1.1. 룰 처리란 게임에서 특정한 상황이 발생했을 경우 룰에 의해 자동적으로 처리되는 행위입니다.

9.1.2. 룰 처리는 해당 상황이 발생했을 경우, 즉시 처리를 실행합니다.

9.2. 패배 판정 처리

- 9.2.1. 게임 진행중 플레이어가 특정 시점에서 아래의 패배 조건 중 하나라도 만족한다면 해당 플레이어는 게임에서 패배합니다.
- 9.2.1.1. 대미지 처리가 끝난 시점에 대미지 존에 카드가 10장 이상 놓인 플레이어는 패배 조건을 만족합니다.
- 9.2.1.2. 효과의 처리가 끝난 시점에 대미지 존에 카드가 10장 이상 놓인 플레이어는 패배 조건을 만족합니다.
- 9.2.1.3. 대미지 처리를 실행해야 하는 시점에 덱 존에 카드가 존재하지 않는 플레이어는 패배 조건을 만족합니다.
- 9.2.1.4. 드로우 행동을 실행해야 하는 시점에 덱 존에 카드가 존재하지 않는 플레이어는 패배 조건을 만족합니다.

10. 키워드와 서브 키워드

10.1. 키워드

- 10.1.1. 키워드는 해당 효과의 발동 조건을 간략하게 표기합니다.
- 10.1.2. 엔트리
- 10.1.2.1. **엔트리**로 표기합니다.
- 10.1.2.2. 유닛 카드를 유닛 존에 배치했을 때 발동하는 자동 효과입니다.
- 10.1.3. 패시브
- 10.1.3.1. **패시브**로 표기합니다.
- 10.1.3.2. 레벨 존 혹은 유닛 존에서 유효한 지속 효과입니다.
- 10.1.4. 액티브
- 10.1.4.1. **액티브: 매인 혹은 액티브: 어택**으로 표기합니다.
- 10.1.4.2. 레벨 존 혹은 유닛 존에서 지정된 페이즈에 발동할 수 있는 기동 효과입니다.
- 10.1.5. 어태커
- 10.1.5.1. **어태커**로 표기합니다.
- 10.1.5.2. 유닛으로 공격 선언했을 때 발동하는 자동 효과입니다. 특별한 지정이 없는 경우, 전투 종료 스텝까지 유효합니다.
- 10.1.6. 디펜더
- 10.1.6.1. **디펜더**로 표기합니다.
- 10.1.6.2. 유닛으로 방어 선언했을 때 발동하는 자동 효과입니다. 특별한 지정이 없는 경우, 전투 종료 스텝까지 유효합니다.
- 10.1.7. 액시트
- 10.1.7.1. **액시트**로 표기합니다.
- 10.1.7.2. 유닛 존에 놓인 유닛이 전투 혹은 효과에 의해 트래시됐을 때 발동하는 자동 효과입니다.
- 10.1.7.2.1. 액시트는 필드에서 발동이 확정되고 트래시 존에서 발생합니다.
- 10.1.7.2.2. 업그레이드(3.5.5.1.)를 실행하기 위해 트래시됐다면 발동하지 않습니다.
- 10.1.8. 암드
- 10.1.8.1. **암드**로 표기합니다.
- 10.1.8.2. 유닛 존에 놓인 유닛이 아이템을 장착하고 있을 때 유효한 지속 효과입니다.
- 10.1.8.3. 암드의 조건이 기재된 경우가 있습니다. **암드: 소속**으로 표

기합니다. 유닛 존에 놓인 유닛이 해당 소속을 가진 아이템을 장착하고 있을 때 유효합니다.

10.1.9. 전선구축

- 10.1.9.1. **전선구축**으로 표기합니다.
- 10.1.9.2. 플레이어의 모든 유닛 존에 유닛이 존재하는 동안 유효한 지속 효과입니다.

10.1.10. 레밸링크

- 10.1.10.1. **레밸링크: 수치**로 표기합니다.
- 10.1.10.2. 플레이어의 리더 레벨이 수치 이상일 때 유효한 지속 효과입니다.

10.1.11. 트리거

- 10.1.11.1. **트리거**로 표기합니다.
- 10.1.11.2. 대미지 처리시 발동하는 트리거 효과입니다.

10.1.12. 믹스

- 10.1.12.1. **믹스**로 표기합니다.
- 10.1.12.2. 플레이어의 필드에 속성이 다른 카드가 있다면 유효한 지속 효과입니다.

10.1.13. 이스케이프

- 10.1.13.1. **이스케이프**로 표기합니다.
- 10.1.13.2. 유닛 존에 놓인 유닛이 플레이어의 턴의 메인 페이즈가 시작할 때 발동하는 자동 효과입니다.
- 10.1.13.3. 이스케이프에는 해당 유닛을 주인의 덱 맨 아래에 놓는 효과가 포함되어 있습니다.

10.1.14. 체인

- 10.1.14.1. **체인: 수치**로 표기합니다.
- 10.1.14.2. 이 턴 동안 플레이어가 자신 유닛으로 공격 선언한 횟수가 수치 이상일 때 유효한 지속 효과입니다.

10.1.15. 버프

- 10.1.15.1. **버프: 수치**로 표기합니다.
- 10.1.15.2. 플레이어의 스킬 존에 존재하는 스킬의 장수가 수치 이상일 때 유효한 지속 효과입니다.

10.2. 서브 키워드

- 10.2.1. 서브 키워드는 해당 효과를 간략하게 표기합니다.
- 10.2.2. 서브 키워드가 키워드 뒤에 표기되는 경우가 있습니다. 이때 키워드는 서브 키워드의 발동 조건입니다.

10.2.3. 어태커

- 10.2.3.1. 어태커를 발동 조건으로 가지는 서브 키워드입니다.
- 10.2.3.2. 관통
- 10.2.3.2.1. **어태커** 관통[수치]로 표기합니다.
- 10.2.3.2.2. 해당 유닛이 전투로 상대 유닛을 트래시했을 때 발동하는 자동 효과입니다. 상대 플레이어에게 서브 키워드와 함께 표기된 수치만큼의 대미지를 줍니다.
- 10.2.3.2.3. 한 유닛이 복수의 관통을 가지고 있을 경우 가장 수치가 높은 관통 하나만 발동합니다.

10.2.3.3. 약탈

- 10.2.3.3.1. **어태커** 약탈[수치]로 표기합니다.
- 10.2.3.3.2. 해당 유닛이 전투로 상대 유닛을 트래시했을 때 발동

하는 자동 효과입니다. 플레이어는 서브 키워드와 함께 표기된 수치만큼 텍스트에서 카드를 드로우합니다.

10.2.3.3.3. 한 유닛이 복수의 약탈을 가지고 있을 경우 가장 수치가 높은 약탈 하나만 발동합니다.

10.2.3.4. 돌파

10.2.3.4.1. **에티커** 돌파[조건]으로 표기합니다.

10.2.3.4.2. 해당 유닛의 공격 선언 시에 발동하는 자동 효과입니다. 조건을 만족하는 상대 유닛은 방어 선언할 수 없습니다.

10.2.3.4.3. 돌파의 조건을 표기하지 않는 경우가 있습니다. 그 경우 모든 상대 유닛을 조건으로 가지며 모든 상대 유닛은 방어 선언할 수 없습니다.

10.2.3.4.4. 한 유닛이 복수의 돌파를 가지고 있을 경우 모든 돌파가 발동합니다.

10.2.3.5. 듀얼리스트

10.2.3.5.1. **에티커** 듀얼리스트로 표기합니다.

10.2.3.5.2. 해당 유닛이 공격 선언했을 때 조우 유닛이 존재한다면 발동하는 자동 효과입니다.

10.2.3.5.3. 조우 유닛 이외의 상대 유닛은 방어 선언할 수 없으며, 조우 유닛이 방어 선언할 수 있다면 상대 플레이어는 조우 유닛으로 방어 선언해야 합니다.

10.2.3.6. 침투

10.2.3.6.1. **에티커** 침투[수치]로 표기합니다.

10.2.3.6.2. 해당 유닛이 공격 선언한 전투 스텝 시작시에 발동하는 자동 효과입니다. 방어 선언한 유닛이 존재하지 않는다면 플레이어는 서브 키워드와 함께 표기된 수치만큼 텍스트에서 카드를 드로우합니다.

10.2.3.6.3. 한 유닛이 복수의 침투를 가지고 있을 경우 가장 수치가 높은 침투 하나만 발동합니다.

10.2.4. 디펜더

10.2.4.1. 디펜더를 발동 조건으로 가지는 서브 키워드입니다.

10.2.4.2. 종결

10.2.4.2.1. **디펜더** 종결로 표기합니다.

10.2.4.2.2. 해당 유닛의 방어 선언 시에 발동하는 자동 효과입니다. 효과 처리 시에 방어 선언 스텝에서 전투 종료 스텝으로 이동하고 해당 유닛을 트래시합니다.

10.2.4.2.3. 종결이 발동한 전투에서 공격 선언을 했던 유닛은 이전 중 공격 선언을 한 유닛으로 취급합니다.

10.2.5. 엑시트

10.2.5.1. 엑시트를 발동 조건으로 가지는 서브 키워드입니다.

10.2.5.2. 공멸

10.2.5.2.1. **엑시트** 공멸로 표기합니다.

10.2.5.2.2. 해당 유닛이 전투로 트래시됐을 때 발동하는 자동 효과입니다.

10.2.5.2.3. 해당 유닛 카드와 해당 유닛 카드를 전투로 트래시한 유닛의 코스트를 비교합니다. 해당 유닛 카드의 코스트가 해당 유닛 카드를 전투로 트래시한 유닛의 코스

트 이상이라면, 해당 유닛 카드를 전투로 트래시한 유닛을 트래시합니다.

10.2.5.2.4. 해당 유닛의 코스트는 효과 처리 시에 트래시 존에 존재하는 해당 카드의 코스트를 기준으로 합니다.

10.2.5.3. 귀환

10.2.5.3.1. **엑시트** 귀환으로 표기합니다.

10.2.5.3.2. 해당 유닛이 전투 혹은 효과로 트래시됐을 때 발동하는 자동 효과입니다.

10.2.5.3.3. 귀환이 발동한 턴의 엔드 페이즈에 트래시 존에 존재하는 해당 유닛 카드를 주인의 패로 이동합니다.

10.2.5.3.4. 해당 유닛 카드가 패로 이동하기 전에 트래시 존에서 다른 영역으로 이동했다면 효과를 처리하지 않습니다.

10.2.6. 그 외

10.2.6.1. 각성

10.2.6.1.1. **각성**으로 표기합니다.

10.2.6.1.2. 리더 레벨이 변동됐을 때, 리더 레벨이 각성 조건에 도달했다면 발동하는 자동 효과입니다. 리더 카드를 뒤면이 보이도록 뒤집습니다.

10.2.6.2. 광전자

10.2.6.2.1. 광전자로 표기합니다.

10.2.6.2.2. 광전사는 지속 효과입니다.

10.2.6.2.3. 해당 유닛이 공격 선언을 할 수 있다면, 플레이어는 해당 유닛의 공격 선언을 실행하지 않고 자신의 어택 페이즈를 종료할 수 없습니다.

10.2.6.3. 가디언

10.2.6.3.1. **가디언** [조건]으로 표기합니다.

10.2.6.3.2. 인접한 레인에 존재하는 상대 유닛이 공격 선언한 방어 선언 스텝 시작시에 발동하는 자동 효과입니다. 조건을 만족했다면 해당 유닛이 방어 선언한 유닛이 됩니다.

10.2.6.3.3. 가디언을 가진 유닛이 방어 선언할 수 없다면 해당 유닛은 가디언을 발동할 수 없습니다.

10.2.6.3.4. 가디언의 조건은 아래와 같습니다.

10.2.6.3.4.1. 방벽

10.2.6.3.4.1.1. 방벽[수치]로 표기합니다.

10.2.6.3.4.1.2. 플레이어가 패에서 수치 만큼의 패를 트래시했다면 조건을 만족합니다.

10.2.6.3.4.2. 희생

10.2.6.3.4.2.1. 희생[수치]로 표기합니다.

10.2.6.3.4.2.2. 플레이어가 수치 만큼의 다른 자신 유닛을 트래시했다면 조건을 만족합니다.

10.2.6.3.4.3. 상쇄

10.2.6.3.4.3.1. 상쇄[조건]으로 표기합니다.

10.2.6.3.4.3.2. 플레이어가 가디언을 발동한 유닛이 장착한 아이템 중 조건에 맞는 아이템을 트래시했다면 조건을 만족합니다.

10.2.6.4. 크레딧

10.2.6.4.1. 크레딧: 수치	로 표기합니다.	10.2.6.3.과 하위 항목이 추가되었습니다.
10.2.6.4.2. 크레딧은 지속 효과입니다.		
10.2.6.4.3. 해당 유닛이 필드에 배치되면 플레이어는 서브 키워드 와 함께 표기된 수치만큼 덱에서 카드를 드로우합니다.		(2025/05/23) Ver.1.2 이전 3.5.6.0이 6.4.1.1.3.으로 이동되었습니다.
10.2.6.4.4. 해당 유닛이 필드에서 트래시되면 플레이어는 서브 키워드와 함께 표기된 수치만큼 패에서 카드를 골라 트래시합니다.		10.1.8.3.0이 수정되었습니다. 10.1.9.1.0이 수정되었습니다. 10.1.10.1.0이 수정되었습니다. 10.2.6.3.4.2.와 하위 항목이 추가되었습니다.

11. 그 외

11.1. 공개

- 11.1.1. 공개는 카드를 모든 플레이어가 확인하는 행위입니다.
- 11.1.2. 특별한 지정이 없는 경우, 공개한 카드는 영역을 이동하지 않고 기존 영역에 있는 것으로 취급합니다.
- 11.1.3. 특별한 지정이 없는 경우, 효과에 의해 공개한 카드는 효과의 처리가 끝나면 다시 원래의 상태로 돌아갑니다.

11.2. 비공개 영역 확인

- 11.2.1. 카드의 효과로 비공개 영역에 있는 카드를 확인해야 할 경우, 특별한 지정이 없다면 효과를 발동한 플레이어만 그 카드를 확인할 수 있습니다.
- 11.2.2. 카드를 확인하는 동안 그 카드는 영역을 이동하지 않고 기존 영역에 있는 것으로 취급합니다.
- 11.2.3. 특별한 지정이 없는 경우, 카드의 확인이 끝나면 그 카드는 다시 원래의 상태로 돌아갑니다.

[업데이트 사항]

(2025/02/21) Ver.1.1

- 5.1.5.가 수정되었습니다.
- 6.4.1.2.2.가 수정되었습니다.
- 7.3.3.0이 추가되었습니다.
- 8.1.3.1.0이 수정되었습니다.
- 10.1.8.과 하위 항목이 추가되었습니다.
이전 10.1.8.~10.1.10.과 하위 항목이 10.1.9.~10.1.11.로 이동되었습니다.
- 10.2.2.가 수정되었습니다.
- 10.2.3.0이 삭제되었습니다.
- 10.2.3.1.0이 삭제되었습니다.
이전 10.2.3.2.와 하위 항목이 10.2.6.2.로 이동 및 수정되었습니다.
- 이전 10.2.4~10.2.7.과 하위 항목이 10.2.3~10.2.6.으로 이동되었습니다.
- 10.2.3.2.3.0이 추가되었습니다.
- 10.2.3.3.3.0이 추가되었습니다.
- 10.2.3.4.4.가 추가되었습니다.
- 10.2.3.5.와 하위 항목이 추가되었습니다.
- 10.2.3.6.과 하위 항목이 추가되었습니다.
- 10.2.6.1.1.(이전 10.2.7.1.1.)이 수정되었습니다.

10.2.6.3.과 하위 항목이 추가되었습니다.	
	(2025/05/23) Ver.1.2 이전 3.5.6.0이 6.4.1.1.3.으로 이동되었습니다.
	10.1.8.3.0이 수정되었습니다. 10.1.9.1.0이 수정되었습니다. 10.1.10.1.0이 수정되었습니다. 10.2.6.3.4.2.와 하위 항목이 추가되었습니다.

(2025/06/09) Ver.1.3

- 3.5.6.1.0이 수정되었습니다.
- (2025/08/29) Ver.1.4
- 1.2.2.2.가 추가되었습니다.
이전 1.2.2.2.~1.2.2.3.0이 1.2.2.3.~1.2.2.4.로 이동되었습니다.
 - 6.5.1.0이 수정되고 하위항목이 추가되었습니다.
 - 7.2.1.1.0이 추가되었습니다.
 - 7.2.1.2.가 추가되었습니다.
 - 9.2.1.2.가 추가되었습니다.
이전 9.2.1.2.~9.2.1.3.0이 9.2.1.3.~9.2.1.4.로 이동되었습니다.
 - 10.1.4.1.0이 수정되었습니다.
 - 10.1.4.2.가 수정되었습니다.

(2025/09/04) Ver.1.5

- 8.1.3.1.0이 수정되었습니다.

(2025/11/20) Ver.1.6

- 8.1.3.3.3.0이 추가되었습니다.
- 10.1.12.0가 추가되었습니다.
- 10.1.12.1.0이 추가되었습니다.
- 10.1.12.2.가 추가되었습니다.
- 10.1.13.0이 추가되었습니다.
- 10.1.13.1.0이 추가되었습니다.
- 10.1.13.2.가 추가되었습니다.
- 10.1.13.3.0이 추가되었습니다.
- 10.2.6.4.0가 추가되었습니다.
- 10.2.6.4.1.0이 추가되었습니다.
- 10.2.6.4.2.가 추가되었습니다.
- 10.2.6.4.3.0이 추가되었습니다.
- 10.2.6.4.4.가 추가되었습니다.

(2026/01/19) Ver.2.0

- 6.4.1.2.1.0이 수정되었습니다.
- 6.4.1.2.2.가 수정되었습니다.
- 6.5.1.1.1.0이 수정되었습니다.
- 6.5.1.1.2.가 수정되었습니다.
- 8.1.3.2.3.0이 수정되었습니다.

8.1.3.3.3.0이 수정되었습니다.

8.4.1.0이 수정되고 하위 항목이 추가되었습니다.

8.4.2.가 수정되었습니다.

8.4.3.0이 수정되었습니다.

8.4.4.와 하위 항목이 추가되었습니다.

8.5.2.와 하위 항목이 추가되었습니다.

이전 8.5.2.와 하위 항목이 8.5.3으로 이동되었습니다.

10.1.14.와 하위 항목이 추가되었습니다.

10.1.15.와 하위 항목이 추가되었습니다.

10.2.6.3.4.3.과 하위 항목이 추가되었습니다.

게임 개발 : GEMBLO COMPANY Inc.

Hope's Game Design Factory (황소망, 황양선)