

ANDROID NETRUNNER

アンドロイド:ネットランナー 第2版 完全日本語版



リコアレンスガイド

Version 1.0

変更履歴

ようこそ、「アンドロイド:ネットランナー」リファレンスガイドへ。この文書は、これまでの「アンドロイド:ネットランナー」のルールと「アンドロイド:ネットランナー」FAQ 文書をまとめたものです。まだ日本語カード化されていないカードはアルファベットで表記されています。

前バージョンからの変更点は青で表記されています。

NETRUNNER™

THE CARD GAME

ネットワークへようこそ

この文書は、ルールに関する最も確実な情報源となることを目的としたものですが、ゲーム自身をどう行うかは解説していません。プレイヤーはまずビギナーズガイドを一通り読み、このリファレンスガイドはゲーム中に必要に応じて使用するようしてください。

このガイドの大部分は用語集で、プレイヤーがゲーム中に会おう用語や状況を五十音順にまとめたものです。この項はルール中に疑問があるプレイヤーが最初に見るべきものです。

大原則

このリファレンスガイドの文章がビギナーズガイドの文章と直接矛盾する場合、リファレンスガイドの文章を優先します。

カードのテキストがリファレンスガイドやビギナーズガイドの文章と直接矛盾する場合、カードのテキストを優先します。

ゲームの準備（完全版）

「アンドロイド：ネットランナー」のゲームの準備は、次の手順に従ってください。

- 1. サイドの選択：**プレイヤーはどちらがコーポをプレイし、どちらがランナーをプレイするかを決めます。各プレイヤーは自分のIDカードを表向きで前に置き、対応するデッキを準備します。「ゲームの開始時～」の条件節の発動条件が発生します。
- 2. トークンバンクの準備：**クレジット、アドバンス、ブレインダメージ、タグ、悪名、汎用の各トークンをまとめておきます。これらは両方のプレイヤーの手の届く場所に置いてください。
- 3. 初期クレジットの準備：**各プレイヤーはバンクから5クレジットを確保します。
- 4. デッキのシャッフル：**各プレイヤーは自分のデッキをシャッフルします。シャッフル後、各プレイヤーはデッキを相手にさらにシャッフルしてもらってください。
- 5. 開始時の手札を引く：**各プレイヤーは自分のデッキの一番上からカードを5枚引き、開始時の手札とします。開始時の手札を引いた後、コーポのプレイヤーは自分の手札をデッキに戻してシャッフルし、新たな開始時の手札を引きなおすことができます（これを「マリガン」と呼びます）。コーポがマリガンをするかどうかを選んだ後、ランナーもマリガンをするかどうかを選びます。マリガンを行ったプレイヤーは、2回目の開始時の手札で始める義務があります。開始時の手札が決まったら、各プレイヤーは自分のデッキをプレイエリアに裏向きの状態で置きます。

シンボル

カード上では次のシンボルが使われています。

- ①：このシンボルはクレジットを意味します。これには常に数字が伴い、1①であれば「1クレジット」を、3①であれば「3クレジット」を意味します。
- ②：このシンボルは「1クリック」を意味します。複数のクリックは複数のシンボルで示されます。②②であれば「2クリック」を意味します。
- ③：このシンボルは再生クレジットを意味します。これには常に数字が伴い、1③であれば「1再生クレジット」を、3③であれば「3再生クレジット」を意味します。プレイヤーが消費した再生クレジットは、そのプレイヤーのターンの開始時にそのホストのカード上に置かれます。プレイヤーはこのクレジットを、ホストのカードに明示されている内容でのみ消費できます。
- ④：このシンボルはリンクを意味します。これには常に数字が伴い、+1④であれば「リンク+1」を意味します。
- ⑤：このシンボルはメモリーユニットを意味します。これには常に数字が伴い、+2⑤であれば「メモリーユニット+2」を意味します。
- ⑥：このシンボルはサブルーチンを意味し、アイスにのみ書かれています。各シンボルは、そのアイスの1つのサブルーチンを意味します。
- ⑦：このシンボルはトラッシュを意味します。これはカードテキスト上での自己参照発動コストとして使用され、「⑦：カードを2枚引く。」であれば「このカードをトラッシュすることで、カードを2枚引く。」を意味します。

ゲームの勝利

両プレイヤーの目的は、計画ポイントを7点獲得することです。コーポは計画書をアドバンスすることで計画書ポイントを獲得します。ランナーはコーポから計画書を盗むことで計画書ポイントを獲得します。計画書はコーポのデッキにのみ存在するカードです。

また、コーポはランナーがフラットラインした場合にも勝利し、ランナーはコーポが空のデッキからカードを引かなければならない場合に勝利します。

関連：ダメージ、得点、ドローフェイス

用語集

以下はゲームのルールや用語、ゲーム中に発生する状況等を五十音順にまとめたものです。

アーカイブ

コーポの捨て札置き場です。アーカイブは R&D の隣に配置されます。ここでは、トラッシュされたり捨てられたりしたコーポのカードが置かれる場所です。アーカイブのカードはインストールされておらず、通常は非アクティブです。「アクセスされた時」能力を持つカードは、アーカイブでもアクティブなテキストを持つカードの例です。

アーカイブに置かれるカードは、表向きであることも裏向きであることもあります。コーポのカードがトラッシュされたり捨てられたりした時にランナーにそのカードの内容が見えていたら、それは表向きに置かれます。コーポのカードがトラッシュされたり捨てられたりした時にランナーにそのカードの内容が見えていなかったら、それは裏向きに置かれます。アーカイブ内の裏向きのカードは横向きにし、ランナーにそれが分かるようにしてください。

コーポとランナーはどちらもアーカイブ内の表向きのカードを見ることができ、その際にカードの順番を保持する必要はありません。また、コーポはアーカイブ内の裏向きのカードをいつでも見ることができます。ランナーはできません。

ランナーがアーカイブのカードにアクセスする場合、ランナーはカードにアクセスする前に、アーカイブのカードをすべて表向きにします。その後、ランナーは個別のカードを 1 枚ずつ任意の順番でアクセスし解決します。ランナーがカードにアクセスすることを置換する効果やランが成功したと見なされるサーバーを変更する効果を使った場合、裏向きのカードは表向きにしません。

関連:アクセス、アクティブ、アンインストール、裏向き、表向き、コーポ、捨てる、置換効果、トラッシュ、能力、非アクティブ

アイス

アイスはランナーの侵入からコーポのサーバーを守るものです。

コーポがアイスをインストールする場合、それはサーバーの最外殻の位置にインストールする必要があり、さらにすでにそのサーバーを守っているアイスの枚数に等しいインストールコストを支払わなければなりません。最外殻の位置とは、サーバーから最も離れている、そのサーバーを守っている他の一連のアイスのさらに前を意味します。アイスがサーバーを守っている状態でインストールされたら、そのアイスはそのサーバーの専属になり、移動したり並べ替えたりできなくなります。

ほとんどのアイスのテキスト中にはいくつかのサブルーチン (↳) があり、そのアイスがレゾ状態の場合、ランナーはランの最中にそれをブレイクする必要があります。アイスはレゾコストに等しいクレジットを支払ってレゾするまでは非アクティブです。

関連:アクティブ、インストール、インストールコスト、コーポ、サーバーを守っている、サブルーチン、非アクティブ、ランナー、レゾ、レゾコスト

アイスブレイカー

アイスブレイカーとは「アイスブレイカー」のサブタイプを持つプログラムで、ランナーがランの最中にエンカウントしたアイスを突破するのに使用します。各アイスブレイカーには強度とインストールコストと、どのアイスのサブルーチンをブレイクするために設計されたかを反映したいくつかのサブタイプがあります。

ランナーはアイスブレイカーを使ってアイスに干渉し、サブルーチンをブレイクします。アイスブレイカーは、その強度がアイスブレイカーの強度以上である場合にのみ、そのアイスに干渉できます。

多くのアイスブレイカーは、ランナーがクレジットを消費することで、一時的にその強度を上げることができます。これにより、十分なクレジットさえあれば、ランナーはより強力なアイスに対応できるようになります。この強度の上昇は、特にカードの能力に指示がないかぎり、現在のアイスとエンカウントしている間のみ続きます。そのアイスとのエンカウントの後、そのアイスブレイカーの強度はカードに示された値に戻ります。これは、任意のアイスブレイカーによって与えられたその他の強度修正にも適用されます。ランナーはアイスとのエンカウント以外でアイスブレイカーの強度を上げることができます。ただし、特にアイスブレイカーに指定がないかぎり、その強度はただちに元の値に戻ります。

この強度の要求に加え、多くのアイスブレイカーの能力は特定のサブタイプのアイスのサブルーチンのブレイクにのみ使用できます。アイスにそのアイスブレイカーの能力が参照するサブタイプがあれば、それ以外のサブタイプを持っているかは関係ありません。能力にサブタイプ制限がない場合、それは任意のアイスに対して使用できます。ランナーはランのステップ [3.1] 中にのみアイスのサブルーチンをブレイクできます。アイスを迂回した等でステップ [3.1] に到達していない場合、そのアイスのサブルーチンはブレイクできません。

関連:アイス、インストールコスト、迂回、エンカウント、強度、クレジット、サブタイプ、通過、能力、プログラム、ラン、ランナー

ID

各プレイヤーは ID カードを 1 枚所有し、プレイエリアに表向きに置きます。ID カードは手札の枚数やデッキの枚数に数えず、ゲーム中は常にアクティブです。

コーポやランナーの ID カードには、コーポやランナーの派閥と、その ID の特殊能力が書かれています。さらにそれには、デッキ構築の際に守らなければならない最小デッキ枚数と、派閥外のカードのために費やすことのできる影響値が示されています。

コーポの ID カードは、カードのインストールの目的においては HQ を意味します。HQ を守るアイスはコーポの ID カードの前にインストールされ、HQ のルートにインストールされるアップグレードはコーポの ID カードの後にインストールされます。

関連:アイス、アクティブ、影響値、表向き、強化、コーポ、デッキ構築、手札の上限、派閥、ヘッドクォーター (HQ)、ランナー

アクション

アクションは、プレイヤーに少なくとも②を消費することを求める能力で、これには各プレイヤーがアクションフェイズ中に実行できる標準のアクションを含みます。アクションはアクションフェイズ中にのみ使用できません。

アクションを解決している間、②は消費できず、現在解決中のアクションを解決し終わるまでは別なアクションは実行できません。アクションの効果がゲームの状況を変える可能性がある場合にのみ、プレイヤーはそのアクションを実行できます。この可能性は、コストの支払いや能力の発動による結果を勘案しません。

関連：アクションフェイズ、コスト、能力

アクションフェイズ

アクションフェイズはプレイヤーがクリックを消費してアクションを実行できるタイミング構成です。プレイヤーは消費するクリックが残っているかぎり、アクションを任意の順番で実行できます。

プレイヤーのアクションフェイズ中、そのプレイヤーはクリックを消費してアクションを実行します。アクションフェイズはアクションを実行できる唯一のタイミングであり、プレイヤーは使用可能なクリックをすべて消費する義務があります。アクションが開始されたら、そのアクションの解決が終わるか、そのアクションにより新たなタイミング構成が開始される（ランを開始するなど）まで、他のアクションや能力は使用や発動ができず、カードはレゾできず、計画書は得点できません。

アクションの効果がゲームの状況を変える可能性がある場合にのみ、プレイヤーはそのアクションを実行できます。この可能性は、コストの支払いや能力の発動による結果を勘案しません。

コーポは次のステップを順に実行します。

1. プレイヤーは消費型能力を使用でき(🔄)、コーポはアイスでないカードをレゾしたり(❄️) 計画書を得点したり(📄) できます。
2. アクションを実行する。アクションは以下を含みます。
 - ②：1👉を得る。
 - ②：R&D からカードを1枚引く。
 - ②：計画書が資財が強化かアイスを1つインストールする。
 - ②：任務を1つプレイする。
 - ②, 1👉：インストール状態のカードを1枚アドバンスする。
 - ②, 2👉：ランナーがタグされている場合、リソースを1つトラッシュする。
 - ②, ③, ④：ウィルスカウンターをすべて破棄する。
 - アクティブなカードの②能力を発動する（コストは各種）。
3. 各アクションの後、プレイヤーは消費型能力を使用でき(🔄)、コーポはアイスでないカードをレゾしたり(❄️) 計画書を得点したり(📄) できます。

ランナーは次のステップを順に実行します。

1. 指定数の割り当てクリック（通常②③④⑤）の獲得
2. 消費型能力、アイスでないカードのレゾ
3. 再生クレジット(🔄)の補充
4. ターン開始（「君のターン開始時」条件節の発動条件の発生）
5. プレイヤーは消費型能力を使用でき(🔄)、コーポはアイスでないカードをレゾできます(❄️)。
6. アクションの実行（以下を含む）
 - ②：1👉を得る。
 - ②：スタックからカードを1枚引く。
 - ②：プログラムかリソースかハードウェアを1つインストールする。
 - ②：イベントを1つプレイする。
 - ②：ランを行う。
 - ②, 2👉：タグを1つ取り除く。
 - アクティブなカードの②能力を発動する（コストは各種）。
7. 各アクションの後、プレイヤーは消費型能力を使用でき(🔄)、コーポはアイスでないカードをレゾできます(❄️)。

関連：アクション、クレジット - 再生、計画書、コーポ、消費型能力ウィンドウ、タイミング構成、得点、能力、ランナー、レゾ

アクセス

アクセスとは、ランナーがコーポのカードを見て、それに対する相互作用を発生することです。通常、アクセスは成功したランのアクセスフェイズ中に発生します。

アーカイブへのアクセス

ランナーがアーカイブのカードにアクセスする場合、ランナーはカードにアクセスする前に、アーカイブのカードをすべて表向きにします。その後、ランナーは個別のカードを1枚ずつ任意の順番でアクセスし解決します。

ランナーが置換効果を使用する場合、裏向きのカードを表向きにすることはありません。

サーバー内の複数のカードのアクセス

ランナーがサーバー内のカードにアクセスすることを選んだ時、アクセスするカードの枚数が指定されます。アクセスの選択の際に、そのサーバーへの成功したランにおいて通常アクセスできるカードの枚数に、その数値を増やしたり減らしたりするアクティブな効果を加えた値がアクセスするカードの枚数として指定されますが、その値は最大でそのサーバーの中のカードの枚数に、それが中央サーバーである場合はそのルートカードの枚数を加えた値です。

中央サーバーのアクセス中、そのアクセスの最中にそのサーバーにカードが加えられた場合でも、アクセスできるカードの枚数は変わりません。これにより、アクセス可能なカードとしての総枚数がアクセスするカードの枚数を上回ることもあり得ます。

アクセス可能なカードの総枚数がアクセス中に減った場合、ランナーがアクセスするカードの枚数は変わらず、ランナーは指定された枚数のカードにアクセスしようと試みることとなります。

例：ランナーは《Leela Patel》をプレイしていて、HQ に対するランを行い、アクセス枚数は 3 に指定された。1 枚目のアクセスで《Disposable HQ》がアクセスされ、HQ のカードは計画書 1 枚を残してすべて R&D の一番下に置かれた。ランナーはその計画書にアクセスし、《Leela Patel》により場のカードを 1 枚 HQ に戻した。今回アクセスするカードは 3 枚なので、ランナーはその戻したカードにアクセスできる。

ランナーが HQ にあるカードを複数枚アクセスする場合、1 枚ずつアクセスし、それらのカードはアクセスがすべて終わるまで HQ に戻しません。R&D のカードへのアクセスの順番は変更できません。

ランナーは、中央サーバーの各カードとそのサーバーのルートにインストールされている強化を任意の順番でアクセスできます。

例：ランナーは《R&D インターフェイス》を 1 枚インストールしていて、R&D へのランに成功し、R&D の一番上のカードにアクセスし、その後 R&D のルートにある強化にアクセスした。その後、R&D の 2 枚目のカードにアクセスし、カードのアクセスを終えた。

「アクセスされた時」能力

カードがアクセスされた時に発動する能力を持つカードは、その能力を発動するためにアクティブである必要がありません。そのような能力を解決する時は、単純にそのカードの指示に従います。

例：ランナーが《ジューンバグ計画》にアクセスした時、その能力を使用する前にコーポがそれをレゾする必要はない。

関連：アーカイブ、裏向き、表向き、サーバー、置換効果、能力、ヘックオーター (HQ)、リサーチ&デベロップメント (R&D)、ルート

アクティブ

カードの能力が使用できたりゲームに影響を与えたりできる状態。一般的にはこれはインストール状態やプレイエリアで表向きの場合に適用されますが、両方のプレイヤーの ID やコーポの得点エリアの計画書も含まれます。

特に指定がないかぎり、ランナーのカードはプレイされ、アクティブな状態でプレイエリアにインストールされます。

特に指定がないかぎり、コーポのカードは非レゾ状態（非アクティブ）でプレイエリアにインストールされ、レゾされることでアクティブになります。任務はプレイされてプレイエリアで解決されている間アクティブです。

関連：ID、インストール、表向き、計画書、得点エリア、非レゾ状態、レゾ、レゾ状態

悪名

コーポが受けている悪名 1 つにつき、ランナーは各ランの開始時に 1☐を受け取ります。未使用の悪名のクレジットは、そのランの終了時にバンクに戻します。

悪名はランの開始のたびに常にランナーに収入をもたらします。これはランナーが 1 ターンに複数のランを行った場合を含みます。コーポがラン中に悪名を受けた場合、ランナーはその悪名からクレジットを受けることはありません。悪名によるクレジットはランの開始時にのみ受けとるからです。

関連：クレジット、コーポ、タイミング構成、バンク、ラン、ランナー

(カードの) アドバンス

アドバンスは、②と 1☐を消費することで、アドバンス可能なカード 1 枚の上にアドバンストークンを 1 個置くアクションです。

計画書は、インストール状態の間は常にアドバンスできます。計画書以外のカードにそれがアドバンスできると書かれている場合、そのカードは非レゾ状態でもアドバンスできます。カード 1 枚をアドバンスする回数には制限はありません。

カードにアドバンストークンを置いたり移動したりすることは、それをアドバンスすることと同じではありません。

例：コーポは《無心の心》をプレイし、《Oaktown Renovation》をインストールすることを選んだ。そのカードにはアドバンストークンが 3 個置かれるが、コーポは《Oaktown Renovation》の能力によりクレジットを得ることはない。

関連：アクション、インストール、計画書、コーポ、非レゾ状態

アドバンス要求

コーポが計画書を得点するために、その上に置かれている必要のあるアドバンストークンの数です。

関連：(カードの) アドバンス、計画書、コーポ、得点

アプローチ

ランナーがアイスに接触し、そのランを継続するかどうかを決めるランのステップです。

ランナーがジャックアウトではなくランの続行を選んだ場合、コーポはアプローチされているアイスやその他のアイスでないカードをレゾすることができます。

コーポがカードをレゾする機会を完了した後に、アプローチしたアイスがレゾ状態の場合、ランナーはそれにエンカウントします。

コーポがカードをレゾする機会を完了した後に、アプローチしたアイスが非レゾ状態の場合、ランナーはそれを通過します。ランナーはその後ランを続け、そのサーバーを守っている次のアイスにアプローチするか、アプローチするアイスが残っていない場合はアクセスフェイズに進みます。

アイスは常に、そのサーバーを守っている位置に従って、最外殻のアイスから最内殻のアイスへとアプローチされます。サーバーを守っているアイスが1つの場合、そのアイスは最外殻であり最内殻のアイスです。ランナーは常に最外殻の位置からランを開始します。アイスを1つ通過した後、ランナーは次に最内殻の位置にアプローチします。

ラン中にアイスがサーバーのすでに通過した位置に追加された場合、ランナーはそのアイスにエンカウントしません。

例：R&D へのラン中、《アーキテクト》が機能を発揮し、コーポは新たなアイスをこのサーバーを守っている最外殻の位置にインストールする。ランナーはすでにこの位置を通過しているため、このラン中はこの新たなアイスにエンカウントしない。

ランナーがまだ通過していない位置にアイスが追加された場合、ランナーはそのアイスにエンカウントします。

例：R&D へのラン中、《ハウラー》が機能を発揮し、コーポは新たなアイスをこのサーバーを守っている次に最内殻の位置にインストールする。ランナーは最外殻から2つめの位置にいて、最内殻の位置にはアイスは1つしかなかった。この解決後、サーバーとランナーの現在の位置の間にあるアイスは1つになり、ランナーはこのラン中にその新たなアイスにエンカウントしなければならない。その位置はまだ通過していないからである。

ラン中に内側にあるアイスがアンインストールされた場合、ランナーとすべてのアイスの位置はサーバー側に1つ近づきます。ランナーがすでに通過したアイスに再びエンカウントすることはありません。

例：ランナーはアイスを2つ通過し、最内殻のアイスにアプローチしている。そのアイスには《パラサイト》が搭載されている。ランナーは《データサッカー》を使用し、そのアイスの強度を0まで下げ、この結果《パラサイト》によりそのアイスがトラッシュされた。このサーバーの残りのアイスの位置は1つサーバー側に近づき、ランナーはサーバーにアプローチすることになる。

関連：アイス、アクセス、アンインストール、エンカウント、コーポ、サーバー、ジャックアウト、通過、非レゾ状態、守っている、ランナー、レゾ、レゾ状態

アンインストール

インストール状態のカードがコーポのHQやR&Dやアーカイブ、ランナーのグリップやスタックやヒープ、あるいはいずれかのプレイヤーの得

点エリアに置かれるたび、またはカードがゲームから取り除かれるたび、そのカードは「アンインストールされた」とみなされます。

アイスのアプローチ中やエンカウント中にそのアイスがアンインストールされた場合、そのアイスはただちに通過され、現在開いている消費型能力ウィンドウが閉じた後にランを続行します。

ある遠隔サーバーにおいて、その中やそれを守っているカードの最後の1枚がアンインストールされたら、そのサーバーはただちに消滅します。

カードがアンインストールされるたび、そのカードはそれまでの状態に関する記憶を失い、新たなそのカードとして扱います。

関連：アーカイブ、アイス、アプローチ、インストール、エンカウント、グリップ、サーバー、サーバーの中、サーバーを守っている、消費型能力ウィンドウ、スタック、通過、ヒープ、ヘッドクォーター (HQ)、ラン、リサーチ&開発 (R&D)

イベント

イベントは1回限りの出来事を意味し、プレイ後は常にトラッシュされます。

ランナーは②で、自分のグリップにあるイベントを1枚、そのプレイコストを支払ってプレイエリアに置き、プレイします。イベントがプレイされたら、そのテキスト枠に書かれている能力を解決します。その後、そのイベントはトラッシュされます。イベントがインストールされることはありません。

関連：インストール、グリップ、トラッシュ、能力、プレイ、プレイコスト、ランナー

「入れ替える」

2つの物件や物件のグループ（カード、カウンター、トークン等）を入れ替えること。それらを入れ替える時、両方の交換は同時に行われます。交換により何かを搭載しているカードがインストールされていない状態になった場合、その搭載されていた物件はトラッシュされます。

関連：アンインストール、ホストと搭載、トラッシュ

インストール

計画書、資材、アイス、強化、ハードウェア、プログラム、リソースの各種カードをテーブル上に置くアクションのことを言います。イベントや任務やIDカードがインストールされることはありません。ランナーはカードを自分のリグにインストールし、コーポは自分のサーバーの中やサーバーを守る位置にインストールします。

コーポのアクションフェイズ中、コーポは②を消費することで、HQのアイスが計画書が資材が強化を1つインストールできます。ランナーのアクションフェイズ中、ランナーは②を消費することで、グリップのプログラムかハードウェアかリソースを1つインストールできます。カードの能力によりインストール効果が開始されることもあります。

カードをインストールする場合、以下のステップに従います。

1. インストールするカードを1枚選び、インストール効果を宣言します。

- ランナーはインストールするカードを常に公開します。
- コーポはインストールするカードを公開しません。

2. そのカードをインストールするのに適正なインストール場所を選んで宣言します。これには、必要であれば搭載の関係性が含まれます。

- 特に指示がないかぎり、ランナーのカードはリグの指定の場所にインストールされます。リソースはリソース列に、ハードウェアはハードウェア列に、プログラムはプログラム列に置きます。
- 特に指示がないかぎりコーポのカードのインストール先は、常に特定のサーバーの中かそれを守る位置、またはインストールするのが強化なら中央サーバーのルートです。

3. 望むカードをトラッシュする。

- プログラムをインストールする時、ランナーは先に、すでにインストール状態のプログラムを任意の数トラッシュできます。これは、インストールする新たなプログラムがメモリー上限を超える場合にのみ行えます。
- サーバーに資材や計画書や強化をインストールする時、コーポは先に、そのインストール先のサーバーの中にあるカードを任意の数トラッシュできます。新たにインストールするカードが資材か計画書である場合、そのサーバー内でインストール状態の資材や計画書はトラッシュする義務があります。
- アイスをインストールする場合、コーポは先に、すでにインストール先のサーバーを守っているインストール状態のアイス任意の枚数トラッシュし、インストールコストを減らすことができます。
- コーポがインストール状態のカードをトラッシュする場合、それがレゾ状態であればアーカイブに表向きに置き、それが非レゾ状態なら裏向きに置きます。

4. インストールコストを支払う。

- ランナーのカードのインストールコストは、カードの左上に示されています。
- アイスのインストールコストは、それを置くサーバーを守っているすでにインストール状態のアイス1つにつき1クレジットです。
- カードがインストールコストにXを持つ場合、そのXの値は、カードに書かれている要求に従ってプレイヤーが選びます。

5. そのカードをプレイエリアの選んだ置き場所に置く（このインストールしたカードを含む、カードの「～のインストール時、」の条件節の発動条件が満たされます）。

- 特に指定がないかぎり、コーポのカードは裏向きで非レゾ状態でインストールされ、レゾされるまで非アクティブです。コーポは、非レゾ状態のカードの内容をいつでも見ることができます。
- アイスは常に、置かれたサーバーの前の最外殻の位置にインストールされます。
- ランナーのカードは表向きでアクティブでインストールされます。

コーポはカードのインストール中にサーバーを破壊することを選ばません。カードをインストールするサーバーとしてそれが保持されるため、そのサーバーは理論上存在します。インストール効果の解決中にそのサーバーの中かそれを守っている他のすべてのカードがトラッシュされても、そのサーバーは存在し、新たなカードがインストールされても新たなサーバーとはみなされません。

コーポはランナーに対し、インストール順を明確にする義務があります。サーバー内のカードは、カードの能力により指示がないかぎり、並べ替えてはいけません。両方のプレイヤーに対する秘密情報を管理するために、コーポはカードの向きに関して以下のルールに従ってください。

- 計画書や資材や強化は、常に縦向きにインストールされます。
- アイスは常に横向きにインストールされます。

複数のカードのインストール

同一効果により複数のカードがインストールされるたび、それらのカードは1枚ずつ選ばれインストールされます。

例：ランナーは《大規模インストール》を使って、《Scheherazade》を含む3つのプログラムをインストールする。ランナーは《Scheherazade》を先にインストールすることで、他の2つのプログラムをその上に搭載できる。

関連：アーカイブ、アイス、ID、アクション、アクションフェイズ、アクティブ、インストールコスト、イベント、裏向き、表向き、カードの選択、強化、計画書、公開、コーポ、サーバー、サーバーの中、サーバーを守っている、資材、情報、トラッシュ、任務、能力、ハードウェア、非アクティブ、非レゾ状態、プログラム、メモリー上限、リグ、リソース、ルート

インストールコスト

ハードウェアやプログラムやリソースの左上に示されているインストールコストは、そのカードをインストール状態にするために支払う義務のあるコストです。

アイスインストール状態にする場合、コーポはすでにそのサーバーを守っているアイスの枚数に等しいインストールコストを支払わなければなりません。

関連：アイス、インストール、コーポ、コスト、サーバー、サーバーを守っている、ハードウェア、プログラム、ランナー、リソース

ウィルスカウンター

ウィルス関連のカードに置かれるトークン。ウィルスカウンターが破棄されたら、すべてのウィルスカウンターはトークンバンクに戻されます。

関連：バンク、(ウィルスカウンターの) 破棄

迂回

何らかの効果によりランナーがアイスで「迂回」する時、ランナーはただちにそのアイスを通り、ランを続行します。迂回されたアイスのすべてのサブルーチン（0個のものも含む）はブレイクされません。

例：ランナーはアイスとエンカウントしたが、それは《ファム・ファタル》により迂回が可能である。ランナーが直前にエンカウントしたアイスは《チャム》で、そのサブルーチンはブレイクされなかった。ランナーは《ファム・ファタル》で現在のアイスを通りするために支払いを行い、その後《チャム》の能力により3ネットダメージを受ける。迂回されたアイスのサブルーチンはブレイクされていないからである。

関連：アイス、サブルーチン、通過、ラン

裏向き

表向きの反対のことです。裏向きのカードとは、背面が上になるようにテーブルに置かれ、その内容が見えないカードです。特に指定がないかぎり、コーポのカードは裏向きの非レゾ状態でインストールされます。

ランナーのカードは通常表向きにインストールされますが、裏向きにインストールされたり裏向きにされたりするカードもあります。裏向きにインストールされたり裏向きにされたりしたランナーのカードは、カード名やタイプやサブタイプや自身の能力を持たず、アクティブではありません。ランナーは自分の裏向きのカードの内容をいつでも見るすることができます。裏向きのランナーのカードがトラッシュされる場合、それはヒープに表向きに置かれます。裏向きにされたランナーのカードはアンインストールされたとはみなされず、ランナーのリグの同じ位置に残ります。

ランナーのカードがプレイエリア外から裏向きにインストールされた場合、そのカードは（プログラムやハードウェアやリソースの列ではなく）専用の列に置かれます。

裏向きにインストールされたランナーのカードが表向きになった時、それはカード名やタイプやサブタイプを得て、その能力がアクティブになります。裏向きにインストールされたランナーのカードが表向きになっても、インストール効果は発動しません。

関連：アクティブ、アンインストール、インストール、表向き、コーポ、サブタイプ、トラッシュ、能力、非アクティブ、ヒープ、非レゾ状態、ランナー、リグ

影響値

自分の ID カードの派閥以外のカードをデッキに入れたいプレイヤーもいるでしょう。ただし、影響値上限は ID カードによって制限されています。デッキの派閥外のカードの影響値の合計は、この上限を超えられません。各カードの影響値は、カードの下端近くの青いドットで示されています。

中立カードはどの派閥にも属さず、そのカードが属する側のどちらのデッキにも入れることができ、通常は影響値が 0 です。

カードの中には影響値を持たない物があります（これは影響値が 0 であるカードとは異なります）。これは、そのカードには影響欄がないことで示されます。影響値がないカードは、ID カードと異なる派閥では使用できません。

関連：ID、派閥

エンカウント

ランナーがアイスと相互作用し、アイスのサブルーチンを解決しえるランの 1 ステップです。

ランナーがアイスにエンカウントするとき、ランナーが消費型能力を発動したりサブルーチンをブレイクしたりする前に、エンカウントにより発動した能力を解決する必要があります。

関連：アイス、サブルーチン、消費型能力ウィンドウ、タイミング構成、能力、ラン、ランナー

表向き

裏向きの反対のことです。表向きのカードは、テーブル上にその内容が見えるように置かれているカードです。特に指定がないかぎり、ランナーのカードは表向きにインストールされ、コーポのカードは通常裏向きにインストールされます。コーポのカードの中には、カードの能力やレゾ等により表向きにすることができるものがあります。

関連：インストール、裏向き、計画書、コーポ、能力、ランナー、レゾ

カードの選択

特に指示がないかぎり、プレイヤーにカードを選ぶことを求める能力は、インストール状態のカードにのみ影響します。

例：コーポが「**→**ランナーはプログラムを 1 つトラッシュする。」のサブルーチンを解決する。ランナーがトラッシュできるのはインストール状態のプログラム 1 つであり、グリップやスタックのプログラムはトラッシュできない。

能力によりプレイヤーが複数のカードを選択する場合、そのすべてのカードは効果を解決する前に選ぶ義務があります。各カードは 1 回のみ選ばず。選ぶカードが不足する場合、可能な限り多くのカードを選びます。

例：ランナーは《衛星アップリンク》をプレイした。ランナーは開示するカードを 2 枚選び、その後それらを同時に開示する。

カードの効果により非アクティブな状態の特定のカードやカードタイプを選ぶ場合、コーポはランナーに対してどのカードが効果を受けるかを示しますが、その際に表向きや裏向きの状態は変更しません。ある効果が裏向きのカードの特定の情報に依存する場合、コーポはそのカードを公開します。

例：コーポがアーカイブにある裏向きの《Subliminal Messaging》の能力を使ってそれを HQ に加える場合、それを公開する義務がある。同様に、コーポが《Restoring Face》のために裏向きのシスオペや幹部やクローンをトラッシュする場合、それを公開する義務がある。

関連：インストール、裏向き、表向き、公開、コーポ、能力、非アクティブ、ランナー

カードの変換

カードの中には、カウンターとしてインストールされたり、計画書として得点エリアに加えられたりするものがあります。カードが異なるタイプの物件に変換された場合、それはカード名を維持しますが、他の要素はすべて失い、変換した効果によって指定されている要素のみを得ます。この変換は、カードがアンインストールされるかプレイエリアを離れるまで継続し、その時点でそれは元の表記されているカードに戻り、所有者の捨て札置き場に置かれます。

関連：アンインストール、インストール、計画書、得点エリア、トラッシュ

開示

効果の中には、カードを開示する物があります。インストールされている非レゾ状態のカードのみが開示されえます。開示されたカードはすべてのプレイヤーに公開され、その後元の状態に戻ります。1 つの効果で複数のカードが開示される場合、それらは同時に開示されたものとみなされます。

関連：インストール、非レゾ状態

回避

回避効果（と妨害効果）だけが、他の効果を打ち消すことのできる効果です。回避効果には何を回避するかが示されていて、回避された効果は解決されません。回避効果は、それが回避する効果が解決されるたびに発動できます。

効果の回避は、それが回避しようとするもので発動する条件節能力に優先します。ただし、「追加で」の語を使う条件節能力の使用は例外です。「追加で」の条件節能力はその発動条件と同時に発生し、その発動条件とともに回避されえます。

回避効果はそれが回避しようとしたものが解決される時のみ使用できます。

関連：能力、妨害

「可能なら」

能力に「可能なら」の語がついている場合、それは完全に解決されるか、まったく解決されないかのいずれかです。その能力を完全に解決できない場合、その能力は効果がありません。

関連：能力

強化

強化はサーバーを改良し、コーポに様々な恩恵やボーナスを与えるものです。

コーポは強化を中央サーバーのルートか遠隔サーバーにインストールします。強化は中央サーバーのルートにインストールできる唯一のカードタイプです。強化はレゾコストに等しいクレジットを支払ってレゾするまでは非アクティブです。

遠隔サーバーの強化は、その中の計画書や資材と同じ位置にインストールされます。ランナーは遠隔サーバーにインストールしたカードの種類を、その位置で示す必要はありません。これは中央サーバーに強化をインストールする場合とは異なります。その場合、強化は常にルートにインストールされます。

1つのサーバーの中やルートにインストールできる強化の数には上限はありません。ランナーが強化にアクセスした時、ランナーはそれのトラッシュコストに等しいクレジットを支払って、それをトラッシュすることができます。

関連：アーカイブ、アクセス、アクティブ、インストール、クレジット、計画書、コーポ、サーバー、資材、トラッシュ、トラッシュコスト、非アクティブ、ヘッドクォーター（HQ）、ランナー、リサーチ&開発（R&D）、ルート、レゾ、レゾコスト、レゾ状態

強度

強度はアイスブレイカーやアイスの左下に示されている属性です。アイスブレイカーは、その強度がアイスの強度以上である場合にのみ、そのアイスに干渉できます。

アイスやアイスブレイカーの強度はマイナスになりえます。

関連：アイス、アイスブレイカー

クリック

クリック (②) は行動のための基本単位です。プレイヤーはクリックを消費し、アクションを行ったり能力を発動したりします。複数のクリックは、「②②」のように複数個のアイコンで示されたり、「2②」のように数とシンボルで示され、このどちらも「2クリック」を意味します。

クリックは個々ではなく合計数で管理し、これはカードの効果により増えたり減ったりします。

関連：アクション、能力

クリック記録カードとトークン

各プレイヤーには両面印刷のクリックトークンがあり、これを裏返すことで残りクリック数を記録することができます。クリックトークンはクリック記録カードの上に置いて使うと見やすくなります。

関連：クリック

グリップ

ランナーの手札です。ゲーム開始時の上限は5枚です。グリップ内のカードは非アクティブです。

グリップのカードの枚数は公開情報ですが、各カードの情報（派閥、カード名、タイプ、サブタイプ、値、能力、イラスト等）は秘匿情報です。

関連：サブタイプ、情報、手札の上限、能力、派閥、非アクティブ、ランナー

クレジット、再生

再生クレジットは、そのカードがアクティブになった時点でそのカードに置かれ、ただちに使用できます。再生クレジットは累加されません。プレイヤーはターンの開始時に、最大でそのカードに書かれている値になるまで再生クレジットを補充します。これはターンのステップ [1.3] で発生します。再生クレジットは、少なければ補充されるだけであり、多くても取り除かれることはありません。

関連：アクティブ、クレジット、タイミング構成

クレジット

クレジット (①) は資産の基本単位です。プレイヤーは、様々なコストの支払いやカードの能力やトレースなどでクレジットを支払います。コーポもランナーも、自分のアクションフェイズ中に②を消費することで1①を得ることができます。

関連：アクション、コーポ、コスト、トレース、能力、バンク、ランナー

クレジットプール

各プレイヤーのクレジットプールは、そのプレイヤーが消費可能なクレジットトークンを置いておく場所です。プレイヤーのクレジットプール内のクレジット数は公開情報です。

クレジットを得たり消費したり失ったりするたび、プレイヤーのクレジットプールからクレジットが出入りします。消費したり失われたりしたクレジットはトークンバンクに戻されます。

再生クレジットはクレジットプール内にあるとはみなされません。何らかの効果によりプレイヤーがクレジットを失う場合、クレジットプールのクレジットが失われ、再生クレジットが失われることはありません。

関連：クレジット、クレジット - 再生、情報、バンク

計画カウンター

計画書カード上の各種効果を記録するのに使用するカウンターのことです。

関連：能力、計画書

計画書

計画書はコーポの価値あるデータを表し、計画ポイントを持ちます。

コーポは計画書を遠隔サーバーにインストールします。計画書はアドバンスでき、コーポがそれを得点できるようになる前に満たす必要のあるアドバンス要求を持ちます。計画書が得点されたら、それはコーポの得点エリアに加えられます。

計画書はレゾできません。ただし、一部の計画書は表向きにインストールしたり表向きにできたりします。表向きの計画書はレゾ状態でも非レゾ状態でもありません。計画書のテキストによりコーポがそれを表向きにインストールするよう指示されている場合、その計画書の能力はそれをインストールする間アクティブです。計画書が裏向きにインストールされた場合、その計画書の能力はインストール状態の間、非アクティブです。1つの遠隔サーバーには、計画書1つか資材1つのどちらかしか置くことができません。

計画書が得点されるか盗まれるたび、その上のすべてのアドバンストークンは取り除かれます。プレイヤーの得点エリアにある計画書は、そのプレイヤーが得点した計画ポイントに加えられます。コーポの得点エリアの計画書はアクティブです。

関連：アクティブ、(カードの)アドバンス、アドバンス要求、インストール、裏向き、表向き、計画ポイント、コーポ、サーバー、資材、得点、得点エリア、得点したポイント、盗む、非アクティブ

計画ポイント

計画書カードが持つ値。この値は、計画書が得点エリアにあるあいだ何点分になるかを示します。

コーポのデッキには、デッキの枚数を基準とした規定の合計計画ポイントが入っている義務があります。

- 40～44枚：18～19計画ポイント
- 45～49枚：20～21計画ポイント
- 50～54枚：22～23計画ポイント

これより枚数の多いデッキの場合、総枚数5枚刻み毎に、54枚デッキの値に追加で2計画ポイントが必要になります。

関連：計画書、コーポ、得点エリア

効果

カードの能力を解決した結果。特に指示がないかぎり、各プレイヤーは自分のカードの効果に必要な選択を行います。

関連：能力

公開

効果の中には、カードを公開するものがあります。インストールされていないカードのみが公開されます。公開されたカードはすべてのプレイヤーに公開され、その後に元の状態に戻ります。1つの効果で複数のカードが公開される場合、それらは同時に開示されたものとみなされます。

コーポのカードがトラッシュされたり捨てられたりした時にランナーにそのカードの内容が見えていなかったら、それはアーカイブに裏向きに置かれます。コーポのカードがトラッシュされたり捨てられたりした時にランナーにそのカードの内容が見えていたら、それはアーカイブに表向きに置かれます。

関連：アーカイブ、裏向き、表向き、コーポ、捨てる、トラッシュ、ランナー

攻撃されているサーバー

サーバーに対する攻撃とは、ランナーがランを開始した時点でサーバーを選択する手順です。これはランのステップ [1] で発生します。

関連：ラン、サーバー、タイミング構成

合成効果

合成効果とは、複数の効果が一つになっているものです。これらの処理は同時に解決され、その一方または両方を妨害する機会はいずれの効果よりも前に発生します。

例：《震!》はランナーに3ネットダメージを与え、同時にランナーにタグを1つ与える。ランナーがネットダメージを妨害したりタグを回避したりすること(あるいはその両方)は、残りの妨害されなかった効果が解決されるより前に行える。

関連：回避、同時効果、妨害

コーポ/コーポレーション

「アンドロイド：ネットランナー」においてプレイヤーが選択できる2つのサイドの1つのことです。相手はランナー。カードテキストでは「コーポ」と表記されています。

関連：コーポのカード、ランナー

コーポのカード

コーポのカードには、計画書、資材、アイス、ID、任務、強化の6つのタイプがあります。IDカード以外のすべてのカードは、ゲーム開始時にシャッフルされてコーポのデッキになります。特に指定がないかぎり、コーポのカードは裏向きにインストールされ、レゾされるまで非アクティブです。

関連:アイス、ID、裏向き、強化、計画書、資材、任務、非アクティブ、非レゾ状態、レゾ状態

コスト

コストは、能力の使用やアクションの実行やカードのレゾを含むゲーム効果を実行するために消費する資源や満たすべき条件を意味します。プレイヤーが、アクションや能力のためのコスト全体を可能な資源を使って一度に支払えない場合、そのコストに関連付けられた効果は使用できません。コストの一部が妨害された場合（例えば、カードのトラッシュをコストとする消費型能力で、そのカードのトラッシュが妨害された等）、それに対応する効果は発生しません。

コストには大きく分けて、インストールコスト（ハードウェアやプログラムやリソースの左上の表記、あるいはアイスのインストール時）、プレイコスト（任務やイベントの左上に表記）、レゾコスト（資材、強化、アイスの左上に表記）、消費型能力の発動コスト（「コスト：効果」で表記）、内包コスト、追加コストの6種類があります。

追加コスト

追加コストは、特定のゲーム効果の発生の通常のコストに追加される何かです。プレイヤーは効果を生じさせるために、通常のコストと同時にすべての追加コストを支払う義務がありますが、支払うことが可能であっても支払い自体が強制されるわけではありません。

例:ランナーはアクセスした計画書を盗む義務があるが、このルールは計画書を盗む際に要求された追加コストを支払うことを強制するものではない。ランナーが2クレジット持っている場合でも、《胎児 AI》の追加コストの支払いを拒否してそれを盗まないことができる。

内包コスト

常時能力や条件節能力は一般的にそれらに対応したコストを持ちませんが、その個別の効果にコストが含まれる場合があります。これは通常テキストに「〜ことで、」で表記されます。能力の「〜ことで、」の前部分はコストであるとみなされ、「〜ことで、」に続く効果を解決するには、通常のコストに関するすべてのルールに従ってそれらを支払う義務があります。

コストとしてのトラッシュ

カードの中には、能力を使うために自身をトラッシュする消費型能力を持つものがあります。

あるカードが持つトラッシュ能力が発動した時、その効果の解決の中でのゲーム状態の参照は、トラッシュを行う瞬間のゲーム状況を基準としますが、そのトラッシュされたカードはアーカイブやヒープでの新しいカードとみなされます。

例:コーポはアドバンストークンが3個置かれている《Allele Repression》をトラッシュした。《Allele Repression》がトラッシュされたことでアドバンストークンは捨てられているが、コーポはアーカイブのカード3枚をHQのカード3枚と入れ替えることができる。また、《Allele Repression》自身も交換してHQに戻すことができる。

関連:アーカイブ、アイス、アクション、イベント、インストール、インストールコスト、強化、資材、消費能力ウィンドウ、トラッシュ、任務、能力、ハードウェア、ヒープ、プログラム、妨害、リソース、レゾ、レゾコスト

コンソール

コンソールはランナーの特殊なハードウェアで、強力でユニークな能力を持っています。

すべてのコンソールには「各プレイヤーのコンソールは1つまで」のテキストがあります。この制限はアクティブなコンソールのみを参照します。デッキ内には特定のコンソールを複数入れることも、異なる種類のコンソールを入れることもできます。プレイヤー1人につきコンソール1つの制限は、ランナーが2つ目のコンソールをインストールすることを妨害します。ランナーが1つ目のトラッシュを望んでいても関係ありません。

関連:インストール、能力、ハードウェア、ランナー

サーバー

サーバーはコーポがカードをインストールする場所です。サーバーには、中央サーバーと遠隔サーバーの2種類があります。サーバーは、その中およびそれを守る位置にカードを置くことができ、それらのカードはレゾ状態の間はアクティブで、非レゾ状態の間は非アクティブです。一般的に、資材、計画書、強化はサーバーの中にインストールされ、アイスはサーバーを守る位置にインストールされます。

中央サーバー

コーポには常時3つの中央サーバーである、ヘッドクォーター（HQ）、リサーチ&デベロップ（R&D）、アーカイブがあります。アイスはこれらの各中央サーバーを守る位置にインストールできます。資財と計画書は中央サーバーにはインストールできません。代わりにこれらのカードは、コーポの手札の中にあればHQの中にあれば、コーポのデッキの中にあればR&Dの中にあれば、コーポの捨て札置き場の中にあればアーカイブの中にあれます。

また、各中央サーバーにはルートがあり、そこに強化をインストールしてその中央サーバーに影響を与えることができます。

遠隔サーバー

コーポはゲーム開始時には遠隔サーバーを持っていません。コーポは遠隔サーバーを、その中かそれを守る位置にカードをインストールすることで作ることができます。コーポが同時に持てる遠隔サーバーの数には制限はありません。

1つの遠隔サーバーの中には任意の数の強化をインストールできますが、どの時点においても資材や計画書はどちらか1つだけしかインストール状態にできません。

ある遠隔サーバーにおいて、その中およびそれを守るようにインストールされているカードがない場合、そのサーバーはただちに消滅します。ラン中にサーバーが消滅した場合、そのランは現在開いている消費型能力ウィンドウが閉じた時点で終了します。すでに成功または失敗しているのでないかぎり、そのランはどちらであるともみなされません。

関連:アーカイブ、アイス、アクティブ、インストール、強化、計画書、コーポ、資材、サーバーの中、サーバーを守っている、消費型能力ウィンドウ、非アクティブ、非レゾ状態、ヘッドクォーター（HQ）、ラン、リサーチ&デベロップメント（R&D）、ルート、レゾ状態

サーバーの中

計画書や資財や強化は、サーバーの中に縦向きにインストールされます。

関連：インストール、強化、計画書、サーバー、資材

サーバーを守っている

アイスは横向きに、サーバーを守っている位置にインストールされます。すなわち、そのサーバーの中にある計画書や資材や強化の、前です。

関連：アイス、インストール、強化、計画書、サーバー、資材

探す

プレイヤーが任意のカードを探す場合、可能ならそれを見つかる義務があります。探すことの条件を満たすことができない場合、何も発生しませんが、デッキは常にシャッフルし直します。

プレイヤーが（カードが見つかるか見つからないかに関わらず）探し終えた時点で、見つかったカードは脇に置き、その探す行為を開始させた能力の残りの効果の解決を続ける前に、デッキはただちにシャッフルし直す義務があります。シャッフルは探したカードのインストールやプレイ、あるいは探した結果により発生した連鎖対応よりも先に行われます。

例：コーボは《Mumbad City Hall》でデッキから《Heritage Committee》を探してプレイした。《Heritage Committee》を見つけた後、その任務をプレイし解決する前に、コーボはR&Dをシャッフルする。

関連：インストール、スタック、能力、プレイ、リサーチ&デベロップメント (R&D)、連鎖対応

サブタイプ

カードの記述子。裏向きにインストールされているランナーのカードを除き、カードは非アクティブの間もすべてのサブタイプを有します。サブタイプを得るあるいは失うことは合計値で記録されますが、サブタイプ自体を持っているかいないかはあくまで二択です。

例：ランナーは《修繕》をアドバンストークンが1個置かれている《Wendigo》にプレイした。《Wendigo》は、自身に表記されているものと《修繕》により2つのコードゲートを持ち、自身の能力によりコードゲートを1つ失っている（けれど、まだ1つコードゲートが残っている）。したがってそれはコードゲートである。

関連：アクティブ、非アクティブ

サブルーチン

サブルーチンはアイスの持つ強制条件な能力で、**↪**のシンボルで示されます。サブルーチンはランのステップ [3.1] 中にブレイクでき、ブレイクされた場合は解決されません。ランナーがレゾ状態のアイスにエンカウントして、そのサブルーチンをブレイクできない（あるいはしない）場合、ブレイクされなかったサブルーチンが発動し、1つずつ解決されます。特に指示がないかぎり、必要な選択はコーボが行います。

例：《イチ 1.0》は「**↪** プログラムを1つトラッシュする」を持つ。このサブルーチンが発動した場合、コーボはインストールされているランナーのプログラムを1つ選んでトラッシュする。

関連：アイス、エンカウント、コーボ、タイミング構成、能力、ラン、ランナー、レゾ

自己参照語

あるカードが、自身のカード名と同じカード名を参照していて、なおかつそれが複数のカードを指していないか、追加の修飾（「他の」「すべての」等）が行われていない場合、そのカード名はそのカード自身のみを指し、同名の他のカードを指しません。

カードが他のカードのテキストをコピーして、そのコピーされたテキストが自己参照を含む場合、コピーされたテキストは、特に指定がない限り機能しません。

例：ランナーは《Media Blitz》を使って、ランナーの得点エリアの《私設保安部隊》のテキストをコピーした。《私設保安部隊》の自己参照は《Media Blitz》のカード名と一致しないため、この能力は効果を持たない。

関連：能力

資材

資材はコーボに資金や協力体制をもたらす、計画書をアドバンスし得点する手助けとなるものです。

コーボは資材を遠隔サーバーにインストールします。資材はレゾコストに等しいクレジットを支払ってレゾするまではアクティブではありません。1つの遠隔サーバーには、計画書1つか資材1つのどちらかしか置くことができません。

資材の中にはアドバンスできるものがあります。資材をアドバンスすることで、それが計画書であるかのように見せることができます。これはランナーに対してブラフを仕掛け、得にならないランを実行させるために有用です。ランナーが資材にアクセスした時、ランナーはそのトラッシュコストに等しいクレジットを支払って、それをトラッシュすることができます。アドバンストークンが置かれている資材がトラッシュされるたび、その上のすべてのアドバンストークンを取り除いてください。

関連：アクティブ、（カードの）アドバンス、インストール、計画書、コーボ、コスト、サーバー、得点、トラッシュ、トラッシュコスト、能力、レゾ、レゾ状態

ジャックアウト

ジャックアウトとは、ランナーがアイスや攻撃されているサーバーにアプローチしている間に意図的にランを終了する手順です。ランナーがジャックアウトを選んだ場合、そのランは終了し、ランは失敗したものとみなされます。ランナーは、ランの最初のアイスへのアプローチではジャックアウトできません。

関連：アイス、アプローチ、攻撃されているサーバー、タイミング構成、ラン、ランナー

消費型能力ウィンドウ

消費型能力ウィンドウとは、ゲーム中にプレイヤーが消費型能力を使用できる機会のことです。多くの消費型能力ウィンドウでコーポはカードをレゾでき、コーポのターン中のすべての消費型能力ウィンドウでコーポは計画書を得点できます。

消費型能力ウィンドウが開くたび、現在ターンを実行しているプレイヤーが最初に行動する機会を得ます。そのプレイヤーは望む数の消費型能力の使用やカードのレゾや計画書の得点を、任意の順番で行えます。そのプレイヤーが終了したら、もう一方のプレイヤーが行動する機会を得ます。そのプレイヤーが終了したら、最初のプレイヤーが再び行動する機会を得ます。

両方のプレイヤーに少なくとも1回ずつ行動する機会があり、その後でいずれかのプレイヤーが行動をパスした場合、消費型能力ウィンドウは閉じ、両プレイヤーは再び機会を得るまでさらなる能力の発動やカードのレゾや計画書の得点を行えません。

ゲーム中に消費型能力ウィンドウが開くタイミングは、リファレンスガイドの24ページ以降のタイミング構成で確認してください。

関連：計画書、コーポ、タイミング構成、得点、ランナー、レゾ

情報

「アンドロイド：ネットランナー」の中核は、情報に関するゲームです。ゲームのほとんどは相手のカードや戦略に関する情報を類推していくことを中心にして回っていきます。ゲームの情報は以下のように分類されます。

派生情報

派生情報は、いずれかのプレイヤーが類推の手順を通じて知ったゲームやゲームの状況やカードに関する情報です。これには、《ファミ・ファタル》が選んだカードや、他のカードに搭載されているカード等が含まれます。

派生情報はトークンや他の手段で印を付け、プレイヤーがその情報を覚える助けとすることができます。プレイヤーは派生情報に関して誤りを教えたり、派生情報を見つけるために必要な公開情報を隠したりすることはできません。

秘匿情報

秘匿情報は、1人以上のプレイヤーが知ることのできないゲームやゲームの状況やカードに関する情報です。これには、プレイエリアやアーカイブの裏向きのカード、HQやR&Dのカード、ランナーのグリップやスタックのカード、過去に開示されたが現在は裏向きで非レゾ状態のカード等が含まれます。カードが一時的に公開されたり開示されたりした場合、それはそのプレイヤーがそのカードを特定できるかぎりにおいて派生情報です。

プレイヤーはゲームの効果やルールや相手プレイヤーとの口頭でのコミュニケーションなしに、秘匿情報を知ることにはできません。ただし、あるプレイヤーがゲームやカードに関する情報を知り、相手に対しその内容を口頭で伝えることを選んだ場合、そのプレイヤーは真実を告げる必要はありません。プラフは「アンドロイド：ネットランナー」における重要な一面であり、認められます。

公開情報

公開情報は、両方のプレイヤーが知ることのできる、ゲームやゲームの状況やカードに関する情報です。これには、アーカイブやヒープにある

表向きのカード、HQやR&Dやスタックやグリップのカードの枚数、クレジットプール、クレジットの数、両方のプレイヤーが常時知ることのできるその他の情報等が含まれます。

公開情報はすべてのプレイヤーにとっての権利であり、相手から隠すことはできません。プレイヤーは相手がこのような情報を知ろうと求めた場合、認める義務があります。

関連：アーカイブ、裏向き、表向き、開示、グリップ、クレジット、クレジットプール、公開、コーポ、スタック、非レゾ状態、ヘッドクォーター（HQ）、ランナー、リサーチ&デベロップメント（R&D）、レゾ

序数事象

ある能力が、特定の何かが起こった回数を参照する（「最初に～」 「2回目～」等）場合、それはその事象のみを参照します。なんらかの置換や妨害能力が発生した場合でも、ゲームはその置換や妨害された事象が起こった回数を数えます。

例：ランナーが《NBN：Controlling the Message》の遠隔サーバーにランを行い、アクセスした《アドニスキャンペーン》をトラッシュし、発動した《Salsette Slums》の能力を使って、その《アドニスキャンペーン》をトラッシュする代わりにゲームから取り除いた。《アドニスキャンペーン》がトラッシュする代わりにゲームから取り除かれたことで、《NBN：Controlling the Message》は解決に失敗する。しかし、それはあくまでインストール状態のコーポのカードをトラッシュした1回目に数えるため、ランナーがそのサーバー内の《Breaker Bay Grid》をトラッシュしたり、同じターン中にコーポの他のカードをトラッシュしても、《NBN：Controlling the Message》は発動しない。

関連：回避、置換効果、能力、妨害

スタック

ランナーの山札です。スタックは裏向きでランナーの手元に置かれます。スタック内のカードは非アクティブです。

関連：裏向き、非アクティブ、ランナー

捨てる

カードを捨てる行動とは、プレイヤーが自分のターンの終了時に、自分の手札上限を超えた枚数のカードを自分の捨て札置場に置くことです。

HQから捨てられたカードは、それがこれまでにランナーにアクセスされたかどうかに関係なく、アーカイブに裏向きに置かれます。

カードを捨てることはそのカードのトラッシュとはみなされず、逆もまた同様です。カードを捨てることを妨害するカードは、カードをトラッシュすることを妨害できません。

関連：アーカイブ、アクセス、裏向き、コーポ、タイミング構成、ディスクカードフェイス、手札の上限、トラッシュ、ヒープ、ヘッドクォーター（HQ）、妨害、ランナー

「すべての」

「すべての」の語には0も含まれます。

関連：能力

「成功した場合、～」

ランの結果につながる形で「成功した場合」の効果があるたび、そのランが特定のサーバーに対して指定されている場合は、そのサーバーに対してランが、成功している必要があります。ランナーが特定のサーバーに対してランを開始して、その後異なるサーバーにランが移動した場合、そのランが成功した時にその「成功した場合、～」の効果は解決しません。

「成功した場合、～」を含む能力が特定のサーバーを指定していない場合、それはラン中に攻撃されているサーバーが変更されても関係なく、能力は通常どおりに解決されます。

例：ランナーは HQ に対し《地道な作業》をプレイした。そのラン中、ランナーは《Bullfrog》により R&D に移動した。そのランが成功したとしても、ランナーは《地道な作業》の「成功した場合、～」の効果を使用できない。ランは HQ に対して成功してはいないからである。

関連：攻撃されているサーバー、サーバー、ラン、ランナー

ターン

ターンとは、プレイヤーが自分のアクションを行う期間で、その間の消費型能力ウィンドウでは優先的に行動を行えます。

コーポのターンは 3 つのフェイズからなります。ドロフェイズ中、コーポは R&D の一番上のカードを引いて HQ に加え、アクションフェイズ中、コーポはアクションを実行するために消費する ③③③ を受け取り、ディスカードフェイズ中、コーポは HQ のカードが手札の上限を超えないようになるまでカードを捨てます。コーポのターンが終わったら、ランナーのターンが始まります。

ランナーのターンは 2 つのフェイズからなります。アクションフェイズ中、ランナーはアクションを実行するために消費する ④④④④ を受け取り、ディスカードフェイズ中、ランナーはグリップのカードが手札の上限を超えないようになるまでカードを捨てます。ランナーのターンが終わったら、コーポのターンが始まります。

関連：アーカイブ、アクション、アクションフェイズ、コーポ、消費型能力ウィンドウ、ディスカードフェイズ、手札の上限、ドロフェイズ、ヒープ、ヘッドクォーター (HQ)、ランナー、リサーチ & デベロップメント (R&D)

タグ

カードの効果により、ランナーにタグが与えられる場合があります。ランナーに 1 つ以上のタグがある間、ランナーはタグされているものとみなされます。

関連：タグされている、能力、ランナー

タグされている

ランナーが 1 つ以上のタグを持っている状態。一部のカードの効果は、ランナーがタグされている状態の時に発動できます。

ランナーがタグされている間、コーポはアクションとして ② と 2① を消費することで、ランナーのリソースを 1 つトラッシュすることができ、ランナーはアクションとして ② と 2① を消費することで、タグを 1 つ取り除いてバンクに戻すことができます。

関連：アクション、コーポ、タグ、トラッシュ、能力、バンク、ランナー、リソース

ダメージ

多くのカードやアイスのサブルーチンにより、ランナーにダメージが与えられます。ランナーが自分のグリップのカードの枚数を超えるダメージを受けたり、ランナーのターンの終了時にそのプレイヤーの手札の上限が 0 未満だったりした場合、そのプレイヤーはフラットラインし、コーポがゲームに勝利します。

ランナーにダメージが「与えられる」たびに、ランナーはダメージを「受ける」こととなります。しかし、ランナーが単にダメージを「受けた」時、そのダメージは「与えられた」ものとはかぎりません。

例：コーポは《アルゴス保障》でゲームを進め、《洗淨屋》を得点している。ランナーは R&D にランを行い、《敵対的買収》を盗んだ。《アルゴス保障》の能力が発動し、ランナーは 2 ミートダメージを受けることを選んだ。《洗淨屋》の追加ダメージはダメージが「与えられた」時のみ追加され、ダメージを「受けた」時ではない。《洗淨屋》は発動しない。

ランナーは以下の 3 種類のダメージを受けることがあります。

ブレインダメージ：ランナーは自分が受けた 1 ブレインダメージにつき、自分のグリップのカードをランダムに 1 枚トラッシュし、ランナーの手札の上限はこれ以降ずっとカード 1 枚分下がります。これを記録するために、ランナーはブレインダメージトークンを 1 個受け取ってください。

ミートダメージとネットダメージ：ランナーは自分が受けた 1 ミートダメージにつき、自分のグリップのカードをランダムに 1 枚トラッシュします。機能的にはミートダメージとネットダメージは同じものです。ネットダメージとミートダメージの違いは、それを与えたり妨害したりするカードの違いだけです。

1 つのダメージ能力の結果として 1 ダメージを超えるダメージを受ける場合、ランナーはすべてのダメージを同時に受けます。グリップからカードをランダムに捨てるのは 1 枚ずつ行い、ヒープの順番は維持します。ただし、ランナーが消費型能力や発動能力を使用できるようになる前に、すべてのダメージを完全に解決する必要があります。

例：ランナーはタグを 1 つ受けていて、グリップにはカードが 4 枚あり、そのうち 1 枚が《そんなに悪くない》である。コーポは《BOOM!》をプレイし、ランナーに 7 ミートダメージを与えた。ランナーはグリップからランダムに 1 枚ずつカードを捨て、その中に《そんなに悪くない》があった。《そんなに悪くない》の能力はミートダメージを受けた結果としてトラッシュされた時点で発動するが、《BOOM!》によるミートダメージがすべて与えられるまで発動させることができない。ランナーは最終的にグリップの 4 枚のカードすべてを捨てる。5 点目のダメージの時点で、ランナーがグリップにあるよりも多くのダメージを受けたことで、ランナーはただちにゲームに敗北する。

関連：グリップ、ゲームの勝利、手札の上限、トラッシュ、能力、フラットライン、妨害

置換効果

「代わりに」という単語を使う能力は置換効果です。

効果が新たなものに置換されたら、元の効果に対しては通常の効果であれ追加の置換効果であれ、何も発動できません。

例：ランナーは2つの《銀行作業》を同一のランで使用できない。ランが成功した時、ランナーはカードをアクセスするか、《銀行作業》1つの能力を使用するかのどちらかが行える。《銀行作業》を使うことはカードのアクセスを置換するので、ランナーが一方の《銀行作業》を発動させたら、もう一方は発動できない。

関連：能力

「追加で」

「追加で」の語は、能力やゲームの状況に対する修正を意味します。追加の修正は、それが修正する能力と同時に、その能力と同じ条件下で解決されます。

関連：コスト、同時効果

通過

ランナーはランのタイミング構成のステップ [4] でアイスを通過します。これは通常、ブレイクされていないサブルーチンの解決が終わってエンカウントが終了した時に起こりますが、それ以外にも、例えばアプローチしたアイスがレゾされなかった時や、ランナーがアイスを迂回した時にも起こります。

関連：アイス、アプローチ、迂回、エンカウント、サブルーチン、タイミング構成、ランナー、レゾ

ディスカードフェイズ

ディスカードフェイズは、コーポとランナーの両方のターンの最後のフェイズです。

コーポのディスカードフェイズ中、コーポは以下のステップを順に実行します。

- コーポのHQのカードの枚数がコーポの手札の上限を超えている場合、手札の上限になるまでカードを捨てます。HQから2枚以上のカードが捨てられる場合、コーポはHQのカードを1枚ずつ選んで捨てることを、HQのカードの枚数が手札の上限になるまで繰り返します。
- プレイヤーは消費型能力を使用でき（）、コーポはアイスでないカードレゾしたり（）計画書を得点したり（）できます。
- コーポは残っている消費していない（）をすべて失います。
- 「君のターン終了時」の条件節が発動します。

ランナーのディスカードフェイズ中、ランナーは以下のステップを順に実行します。

- ランナーのグリップのカードの枚数がランナーの手札の上限を超えている場合、手札の上限になるまでカードを捨てます。グリップから2枚以上のカードが捨てられる場合、ランナーはグリップのカードを1枚ずつ選んで捨てることを、グリップのカード枚数が手札の上限になるまで繰り返します。

- プレイヤーは消費型能力を使用でき（）、コーポはアイスでないカードレゾできます（）。
- ランナーは残っている消費していない（）をすべて失います。
- 「君のターン終了時」の条件節が発動します。

関連：クリック、グリップ、計画書、コーポ、消費型能力ウィンドウ、捨てる、タイミング構成、手札の上限、得点、能力、ヘッドクォーター（HQ）、ランナー、レゾ

「できない/されない」

「できない/されない」の単語が使われているカードは、効果が解決されたりアクションが実行されたりすることを禁止します。2枚のカードが矛盾して、一方のカードが効果や能力やアクションを「できない/されない」で禁止する場合、もう一方のカードはプレイや発動ができません。ただし、禁止されたアクションが禁止されていない効果により与えられた条件である場合を除きます。そのカードはプレイできますが、禁止されている部分の効果は解決されない点に注意してください。

関連：アクション、能力

デッキ構築

デッキは以下の制限に従う義務があります。

1. デッキは1つのIDカードに関連づけられ、選んだIDカードに示された最小デッキ枚数を下回る枚数で構成されていることは認められません。最大デッキ枚数の規定はありませんが、デッキは十分短い時間で適切に無作為化ができるものである必要があります。IDカード、指令カード、早見表、クリック記録カードカードはデッキの一部になることはなく、デッキの最小枚数に含まれません。
2. 特にカードの能力によって指示がないかぎり、デッキには（カード名を基準として）同名のカードは3枚ずつまでしか入れられません。
3. ランナーのIDカードに関連づけられたデッキにはコーポのカードは入れられず、逆も同様です。
4. デッキに入る派閥外のカードの影響値の合計は、選んだIDカードに記入されている影響上限を超えることはできません。IDカードと派閥が同一であるカードは、この制限に数えません。
5. コーポのデッキには、デッキの枚数を基準とした規定の合計計画ポイントが入っている義務があります。
 - 40～44枚：18～19計画ポイント
 - 45～49枚：20～21計画ポイント
 - 50～54枚：22～23計画ポイント

これより枚数の多いデッキの場合、総枚数5枚刻み（55、60、65等）毎に、54枚デッキの値に追加で2計画ポイントが必要になります。

例：カード66枚のデッキには、追加で6点の計画ポイントが必要である。（55枚で+2、60枚で+2、65枚で+2）。したがって、最終的に28～29計画ポイントが必要になる。

関連：ID、影響値、計画ポイント、コーポ、能力、派閥、ランナー

手札の上限

各プレイヤーが自分のディスカードフェイズ中に手札に保持できるカードの最大枚数のことです。コーポとランナーの両方のゲーム開始時の手札の上限は5枚ですが、さまざまなカードの効果によりこの上限が増減することがあります。

関連：コーポ、捨てる、ディスカードフェイズ、ランナー

デレゾ

デレゾとは、レゾ状態のコーポのカードを裏向きにする行動です。これはレゾとは逆の行動です。

関連：裏向き、レゾ

同時効果

1つ以上の能力が同じタイミングで発動条件を満たした時、最初にすべての常時能力を解決し、その後すべての条件節能力を解決します。条件節能力では、最初に現在自分のターンであるプレイヤーがその時点で発動している自分の能力を1つ選んで発動させ、これを自分のすべての能力が発動するか解決に失敗するまで繰り返します。現在自分のターンであるプレイヤーの条件節能力をすべて発動させた後、その相手はその時点で発動している自分の能力を1つ選んで発動させ、これを自分のすべての能力が発動するか解決に失敗するまで繰り返します。発動条件が同一である場合、プレイヤーは強制条件節能力の前に任意条件節能力を選んで発動できます。

複数の常時能力が同じカードや値に対して修正を行おうとした場合、最終結果を決定するためには、そのすべての修正を合計してその値を使用します。

例：ランナーは《アイス彫刻家》がインストール状態で、ウィルスカウンターが1個置かれた《パラサイト》を搭載している《ウォール・オブ・スタティック》にエンカウントした。《ウォール・オブ・スタティック》の表記強度は3で、これが《アイス彫刻家》により1下がり、《パラサイト》により1下がり、最終的に強度は1になる。

関連：能力

得点

得点するとは、コーポが計画書を自分の得点エリアに加える行為です。

計画書の上のアドバンストークンの数とそのアドバンス要求以上である場合、その計画書は完全にアドバンスされた状態となり、コーポはそれを得点できます。

計画書を得点する場合、コーポはそれを（裏向きであれば）表向きにして得点エリアに置き、「～を得点した時、」の条件節能力を解決します。計画書を得点することはクリックをコストとせず、アクションではありません。

計画書の中には、その計画書のアドバンス要求を超えてアドバンスすることにメリットがあったり、後の時点で計画書を得点することを推奨する能力があったりします。コーポは計画書がアドバンス要求を満たした瞬間にそれを得点することを求められません。代わりにそれをさらにアドバンスしたり、それを得点するより良い機会を待ったりできます。

アドバンストークンは、計画書が得点された時にその上から取り除かれます。

関連：アクション、アドバンス、アドバンス要求、裏向き、表向き、クリック、計画書、計画ポイント、コーポ、得点エリア、得点したポイント、能力、バンク

得点エリア

各プレイヤーの得点エリアには、得点したり盗んだりした計画書を置きます。計画書がコーポの得点エリアにある間、それはアクティブであり、その計画ポイントをコーポの得点に加えます。計画書がランナーの得点エリアにある間、その計画ポイントをそのランナーの得点に加えます。

計画書を得点エリアに加えることは、そのカードを得点したり盗むことと同一ではありません。

関連：アクティブ、計画書、計画ポイント、コーポ、得点、盗む、ランナー

得点したポイント

自分の得点エリアにある計画書の計画ポイントの合計のことです。

関連：計画書、計画ポイント、コーポ、得点、得点エリア、盗む、ランナー

トラッシュ

トラッシュとはカードを所有者の捨て札置場に移動する行為です。またトラッシュは、ランナーがアクセスしたカードのトラッシュコストを支払ってそれをアーカイブに置くことも指します。「通常トラッシュできない」カードをトラッシュするとは、トラッシュコストを持たないカードをトラッシュすることのみを指します。すでにアーカイブにあるカードはトラッシュできません。

カードを捨てることはそのカードのトラッシュとはみなされず、逆もまた同様です。カードをトラッシュすることを妨害するカードは、カードが捨てられることを妨害できません。

：このシンボルはトラッシュを意味します。これはカードテキスト上での自己参照発動コストとして使用され、「：カードを2枚引く。」であれば「このカードをトラッシュすることで、カードを2枚引く。」を意味します。

関連：アーカイブ、コーポ、捨てる、トラッシュコスト、ヒープ、妨害、ランナー

トラッシュコスト

トラッシュコストは主に資材や強化やアイスや任務の右下 () に示され、ランナーはそのカードにアクセスしている間、それをトラッシュするために支払うことのできる任意のコストを意味します。

関連：アイス、アクセス、コスト、資材、任務、ランナー、トラッシュ、強化

トレース

カードの能力の中には、ランナーにトレースを開始するものがあります。トレースはカード上に「トレース X」と表記されています。Xはこのトレースの基本トレース強度です。トレースはコーポのトレース強度とランナーのリンク強度の戦いで、どちらもクレジットを消費して上げることができます。

トレースではコーポが先に行動し、公開で自分のトレース強度を上げるためにクレジットを消費します。1クレジットの消費につき、トレース強度は1上がります。

コーポがクレジットの消費を行った後、ランナーは公開で自分のリンク強度を上げるためにクレジットを消費する機会を得ます。ランナーの基本リンク強度は、自分が場に出しているカードのリンク（）の合計に等しい値です。ランナーは自分のリンク強度を、1クレジット消費する毎に1上げられます。

ランナーが自分のリンク強度を上げ終えた後、それをコーポのトレース強度と比較します。トレース強度がリンク強度を上回っている場合、トレースは成功し、そのトレースと関連づけられた「成功した場合」の効果が解決されます。リンク強度がトレース強度以上である場合、トレースは失敗し、そのトレースと関連づけられた「失敗した場合」の効果が解決されます。

関連: 能力、コーポ、クレジット、リンク、リンク強度、ランナー、トレース強度

トレース強度

トレース中のコーポの合計強度。自分の基本トレース強度の値と、そのトレースのためにコーポが消費したクレジットの合計のことです。

関連: クレジット、コーポ、トレース

ドロフェイズ

ドロフェイズは、コーポのターンの最初のフェイズです。

ドロフェイズ中、コーポは以下のステップを順に実行します。

- コーポはクリック（通常 ）を受けとります。
- プレイヤーは消費型能力を使用でき（）、コーポはアイスでないカードをレゾしたり（）計画書を得点したり（）できます。
- 再生クレジット（）を補充します。
- 「君のターン開始時」の条件節が発動します。
- R&Dの一番上のカードを1枚引き、HQに加えます。
- これはコーポのクリックを必要としません。
- コーポがカードを引く義務がある時にR&Dにカードがない場合、ランナーはただちにゲームに勝利します。

関連: クリック、クレジット - 再生、計画書、ゲームの勝利、コーポ、消費型能力ウィンドウ、タイミング構成、得点、能力、ヘッドクォーター（HQ）、リサーチ&デベロップメント（R&D）、レゾ

「～につき」

いずれか1単位「につき」と何かを行う行動は、その結果は0にはなりません。その能力が何も無いものや0単位に対して解決される場合、その効果は何も発揮されません。

例: ランナーはR&Dの《大脳上書き機》にアクセスした。ランナーは0ダメージを受けるわけではない。代わりに《大脳上書き機》の上のアドバンストークン1個につき1ダメージを受けるがアドバンストークンが乗っていないので、結果として何も起こらない。

任務

任務は1回限りの出来事を意味し、プレイ後は常にトラッシュされます。

コーポは  で、自分のHQにある任務を1枚、そのプレイコストを支払ってプレイします。任務がプレイされたら、そのテキスト枠に書かれている能力を解決します。その後、その任務をトラッシュします。任務がインストールされることはありません。

関連: インストール、トラッシュ、プレイ、プレイコスト、ヘッドクォーター（HQ）

盗む

盗むとは、ランナーがアクセスした計画書を自分の得点エリアに加える行為です。

ランナーが計画書にアクセスした場合、ランナーはそれを表向きにして自分の得点エリアに置き、その計画書の「盗んだ時、」で示される条件節能力を解決します。ランナーはアクセスした計画書を盗むことを拒否できません。この例外は、盗もうとした計画書が追加コストを要求する場合があります。プレイヤーは可能であっても、追加コストを支払うことを拒否できます。

アドバンストークンは、計画書が盗まれた時にその上から取り除かれます。

関連: アクセス、表向き、計画書、計画ポイント、コスト、追加で、得点エリア、得点したポイント、能力、バンク、ランナー

能力

発動能力

発動能力を使用するには、その要件を満たす必要があります。要件は支払うべき発動コスト（消費型能力）か、満たすべき発動条件（条件節能力）です。能力が発動したら、その効果はただちに解決され、他の能力がすでに解決に入っていたとしても、その効果を妨害するか回避する効果でしかそれを止められません。能力の発動においては、以下のすべての制限に従ってください。

消費型能力

消費型能力を発動するには、発動コストを支払う必要があります。一般的な発動コストは、クリックやクレジットや搭載されているカウンター消費、あるいはカードのトラッシュです。効果の中には、複数のコストを組み合わせるものもあります。

カードの発動コストは、常にテキストボックスの効果の前に「コスト：効果」の形で示されています。消費型能力は、そのコストを支払うことができ、効果に示されている制限が満たされるかぎり、何回でも発動するこ

とができます。消費型能力はゲーム中の様々なタイミング構成で発動できます。これには各ターンの開始時や終了時、各アクションの前後、ランの最中などが含まれます。能力がそのコストの一部として1つ以上のクリックを要求する場合、それはプレイヤーのアクションフェイズ中に、アクションとしてのみ発動できます。消費型能力を使用する機会の完全なリストは、リファレンスガイドの24ページ以降のタイミング構成を参照してください。

条件節能力

条件節能力を発動するためには、その能力を持つカードがアクティブな間に、発動条件が満たされる必要があります。条件節能力は、発動条件1回につき1回しか解決されません。条件節能力の発動条件はそのテキストで規定されています。通常は「～時」「～たび」「～前」「～後」「～かぎり」などの語がつかます。条件節能力の中には、発動条件の中に序数事象を用いるものがあります（例：「各ターン最初に～」）。複数の能力が同時に発動条件を満たすことがあります。

条件節能力に「～してよい」や「～できる」などの許可を意味する単語がある場合、これは任意条件節能力です。この能力を発動させるかの決定は、その能力の発動条件が満たされた時点で、そのカードを支配するプレイヤーが行います。条件節能力に許可を意味する単語が含まれない場合、これは強制条件節能力です。これは発動条件が満たされた時に必ず発動する必要があります。ただし、実際の解決タイミングは様々です。

アイスのサブルーチンはブレイク可能な強制条件節能力で、ブレイクされた場合は解決しません。

「～時に～なら、」と「～時、～場合」

条件節能力の中には、その使用に追加の要件を求めるものがあります。

その要件が能力の発動条件の一部である場合、その能力の発動条件は、その発動条件が発生した時点でその要件が満たされていた場合のみ発動します。

例：《量子予想モデル》は、アクセスが発生した時点でランナーがタグされている場合のみ発動条件を満たす。《量子予想モデル》に《Casting Call》が搭載されていたとしても、このタグはアクセスが発生した後に与えられ、能力の順序に関係なく《量子予想モデル》が発動する結果にはならない。

要件が能力の効果の一部である場合、その要件は条件節能力を解決する時点でのみ満たされている必要があります。能力の発動条件が満たされる時点では、その要件が満たされていなくてもかまいません。

例：ランナーは《地下世界の接点》と、《ダイソン・メモリーチップ》を搭載している《The Supplier》の両方をインストールしていて、《地下世界の接点》と《The Supplier》の発動条件が同時に満たされた。ランナーは《The Supplier》を先に発動させることができ、それにより《地下世界の接点》の発動時点ではランナーは2リンクを持っているので1クレジットを得る。

発動の段階

発動能力は3つの段階を経て効果を発揮します。

発動の前段階：条件節能力の発動条件が発生するか、消費型能力の発動コストが支払われたら、その能力は発動の準備が整います。

発動：能力は解決する準備ができ、発生源のカードから独立します。発動した能力は解決する義務があり、その発生源が非アクティブになってもゲームへの影響を続けます。

解決：能力の効果が解決され、ゲームの状況に影響を与えます。

通常、発動能力の発動の前段階と発動の間には時間差はなく、ほとんどの場合能力の発動と解決の間に時間差はありません。しかし、複数の条件節能力の発動条件が同時に満たされた場合、それらは個別に1つずつ発動し解決する義務があります。

発動の前段階の後にカードが非アクティブになった場合、その能力は発動と解決に失敗します。これは同時効果や連鎖対応の関係する状況で発生します。

例：ランナーは《イソップ質店》と《ワイルドサイド》がインストール状態である。ランナーのターンの開始時に、両方のカードの発動条件が満たされる。ランナーが《イソップ質店》を先に発動させることを選び、それを使って《ワイルドサイド》をトラッシュした場合、《ワイルドサイド》の能力は発動される時点には至らず、ランナーはクリックを失うこともカードを2枚引くこともない。

条件節能力の発動条件がゲームのタイミング構成の特定の時点で満たされ（「君のターン開始時、」等）、そのタイミング構成が発動条件が満たされた時点から能力の発動までの間に不適正なものになった場合、その発動能力は発動せず解決もされません。タイミング構成が不適正になるのは、その構成が早期に終了する場合に起こります。これは通常、同時効果や連鎖対応によって発生します。

例：ランナーは《トールブース》とエンカウントしたが、それは《ファミ・ファタル》により迂回が可能である。両方のカードは同じ発動条件を持つが、現在はランナーのターンであり、《ファミ・ファタル》が先に発動する。アイスは迂回され、エンカウントのタイミング構成が終了し、通過のタイミング構成が開始される。《トールブース》の発動条件は適正でなくなっている。ランナーにクレジットを支払わせるかランを終了する能力は発動も解決もされない。

常時能力

発動能力でない（発動コストも発動条件もない）能力は常時能力です。常時能力は、そのカードがアクティブである間、常にゲームに影響を与えます。常時能力の中には、「～場合」「～間」「～まで」などの追加の要件を要求するものがあります。このような常時能力は、その要件が満たされているかぎり、ゲームに影響を与えます。

コストの支払い

すべての消費型能力を含む多くの能力は、それを使用するためにコストの支払いが必要です。

能力の使用

能力が任意である場合、それが発動能力が常時能力かにかかわらず、それを解決することを選んだ場合、そのプレイヤーはその能力やそれを持つカードを「使用した」とみなされます。能力の効果がゲームの状況を変える可能性がある場合にのみ、プレイヤーはその能力を使用できます。この可能性は、コストの支払いや他の能力の発動による結果を勘案しません。

関連：アクション、アクティブ、回避、コスト、サブルーチン、消費型能力ウィンドウ、序数事象、タイミング構成、同時効果、非アクティブ、妨害、ラン、連鎖対応

ハードウェア

ハードウェアはランナーが利用する物理的な一連の道具です。ランナーはハードウェアのインストールコストを支払って、リグにインストールします。リグにインストールできるハードウェアの数に、上限はありません。

関連：インストール、インストールコスト、ランナー、リグ

(ウィルスカウンター)の破棄

すべてのカードに搭載されているすべてのウィルスカウンターを取り除いてバンクに戻す行為を指します。コーポのアクションフェイズ中、コーポは②, ③, ④を消費することで、ウィルスカウンターを破棄できます。カードの能力により破棄効果が開始されることもあります。

たとえカードに搭載されているウィルスカウンターが現在まったくなくても、コーポは常に破棄効果を使うことができます。

関連：アクション、アクションフェイズ、ウィルスカウンター、コーポ、能力、バンク、ホストと搭載

(アクションや能力)の発動

プレイヤーがアクションや能力を発動できるのは、その効果がゲームの状況を変える可能性がある場合のみです。この可能性は、プレイヤーストールやレゾのコストの支払いや、以降の能力の発動による結果を勘案しません。

例：アーカイブにカードが無い場合、コーポは《保管済みメモリ》をプレイできない。

関連：アクション、インストールコスト、コスト、能力、プレイコスト、レゾコスト

バッチ効果

バッチ効果とは、ゲーム中の複数の物件に一度に適用される効果です。これには、選択した複数のカードを操作する効果や、複数のカードに対し指示をする効果が含まれます（《黙示録》等）。バッチ効果が解決されるたび、まず適用されるすべての物件を決定し（または選択し）、その後それらの物件すべてに同時に適用します。

例：ランナーはアドバンストークンが3個置かれている《攻撃的秘書官》にアクセスした。ランナーのインストール状態のプログラムは2つしかなく、コーポは《攻撃的秘書官》の効果でこれら2つを選んだ。プログラムが選択された後、それらは同時にトラッシュされる。

関連：カードの選択、同時効果、能力

派閥

カードは、コーポの4つの派閥、ランナーの3つの派閥、ランナーの3つの小派閥の合計10個の派閥に分かれています。派閥と影響値はデッキ構築の選択を制限し、それにより各派閥は互いに独自のプレイスタイルを持つことになります。

IDは特定の派閥に関連しています。対応する派閥のカードを使うことは影響値がかからず、異なる派閥のカード（中立を含む）を使う場合はそのカードの影響値のドットの数に等しい影響値がかかります。デッキに入れることのできる派閥外のカードの影響値の合計は、そのIDの影響値上限以下である必要があります。

関連：デッキ構築、影響値

バンク

「トークンバンク」の略。未使用のクレジットトークン、アドバンストークン、タグトークン、悪名トークン、ブレインダメージトークン、汎用トークン等の置き場です。バンクのトークンはどちらのプレイヤーも使用できます。

関連：悪名、(カードの)アドバンス、クレジット、コーポ、タグ、ダメージ、ランナー

非アクティブ

カードの能力が使用できずゲームに影響を与えられない状態。非アクティブなカードはゲームには影響を与えませんが、それは自身に表記されている特性（カード名、カードタイプ、派閥、コスト、サブタイプ、影響値等）を維持します。

一般に、ランナーのカードはプレイエリアにインストールされるまで、ヒープやグリップやスタックでは非アクティブです。ランナーの得点エリアの計画書は非アクティブです。

コーポのカードは、R&DやHQやアーカイブで非アクティブなのに加え、一般に非レゾ状態でインストールされるため非アクティブです。

能力が通常は非アクティブな状態を特に参照している、あるいはカードが非アクティブな状態でのみ機能する場合、その能力は発動でき、ゲームに影響を与えます。これには以下が含まれます。

- カードの「アクセスされた時、～」能力。これはカードが非アクティブでも発動します。
- 非アクティブなゾーンで発動する能力。これはそのカードがそのゾーンで通常は非アクティブであっても発動できます。
- カードがどうプレイされるかやインストールされるかを修正する効果。これはそのカードが通常非アクティブであってもそのカードやゲームに影響を与えます。

関連：アーカイブ、インストール、影響値、グリップ、計画書、コーポ、サブタイプ、スタック、得点、能力、派閥、ヒープ、ヘッドクォーター (HQ)、ランナー、リサーチ&デベロップメント (R&D)

ヒープ

ランナーの捨て札置き場です。ランナーのカードがトラッシュされたり捨てられたりした時、ランナーはそれらのカードをヒープに置きます。ヒープ内のカードは表向きで非アクティブです。ランナーとコーポはどちらもヒープ内のカードを見ることができますが、カードの順番は変更されません。

関連：表向き、捨てる、トラッシュ、非アクティブ、ヒープ、ランナー

非レゾ状態

コーポのカードがインストール状態で裏向きで非アクティブである状態のことです。すなわち、レゾ状態の反対です。コーポのカードは非レゾ状態でインストールされ、それをレゾすることでレゾ状態にできます。レゾ状態のカードはデレゾすることで非レゾ状態に戻ります。

関連：インストール、裏向き、コーポ、デレゾ、非アクティブ、レゾ、レゾ状態

コラッシュライン

ランナーが、グリップにあるカードの枚数を超える枚数のカードラッシュすることを求められる、またはランナーのターンの終了時にランナーの手札の上限が0未満であることによる敗北条件のことです。

関連:グリップ、ゲームの勝利、ダメージ、手札の上限、トラッシュ、ランナー

プレイ

任務やイベントカードをテーブル上に置き、効果を解決し、それをトラッシュすることです。

コーポのアクションフェイズ中、コーポは②を消費することで、HQの任務を1つプレイできます。ランナーのアクションフェイズ中、ランナーは②を消費することで、グリップのイベントを1つプレイできます。カードの能力によりプレイ効果が開始されることもあります。

任務やイベントをプレイする場合、次のステップを順に実行します。

1. プレイする効果を1枚選んで公開し、そのプレイ効果を宣言します。
2. プレイコストを支払います。
 - 任務/イベントのプレイコストは、カードの左上に示されています。
 - カードがプレイコストにXを持つ場合、そのXの値は、カードに書かれている要求に従ってプレイヤーが選びます。
3. そのカードを表向きにプレイエリアに置きます。それはアクティブになります（「プレイした時」条件節の発動条件発生）。
4. そのカードの効果を解決します。
 - (ランを行う等) タイミング構成を開始する任務やイベントは、そのタイミング構成が完了し、そのタイミング構成で保留となっていた発動の解決が終わるまで、完全に解決されたとはみなされません。
 - 任務やイベントの中には残留効果を作成するものがあります。これらの残留効果が存在する場合、それは発生源である任務やイベントから独立し、カードは完全に解決してトラッシュする準備ができたものとみなされます。

例:《テストラン》はターンの終了時に発動する能力を持つが、プログラムがインストールされてスタックがシャッフルされたら、ターン終了時能力が後のタイミングで来ることになっていても、《テストラン》は完全に解決されたものとみなされる。

5. そのカードをトラッシュする（「～の解決後、～」の条件節の発動条件発生）。

関連:アクション、アクションフェイズ、アクティブ、イベント、表向き、グリップ、公開、コーポ、タイミング構成、トラッシュ、任務、能力、プレイコスト、ヘッドクォーター (HQ)、ランナー

プレイコスト

主に任務やイベントの左上に示されているプレイコストは、そのカードをプレイするために支払う義務のあるコストです。

プレイコストは、それらを修正するあらゆる効果を計算に入れて決定されます。

関連:コスト、イベント、任務、プレイ

プログラム

プログラムはランナーが利用するデジタルな道具で、主に侵入のために使用されます。ランナーはプログラムのインストールコストを支払って、それをリグにインストールします。

プログラムはメモリーコストを持つ唯一のカードタイプです。ランナーは、インストールされているすべてのプログラムのメモリーコストの合計が、自分のメモリー上限を超えないようにする必要があります。新たなプログラムをインストールする時、ランナーはすでにインストール状態のプログラムを任意の数だけトラッシュできます。

ランナーはアイスプレイカーと呼ばれるサブタイプのプログラムを使って、ランの最中にアイスのサブルーチンをブレイクします。

関連:アイス、アイスプレイカー、インストール、インストールコスト、サブタイプ、サブルーチン、メモリーコスト、メモリー上限、メモリーユニット (MU)、ラン、リグ

ヘッドクォーター (HQ)

コーポの手札です。ゲーム開始時の上限は5枚です。HQ内のカードは非アクティブです。

コーポのIDカードは、カードのインストールにおいてはHQとして扱います。HQを守るアイスはコーポのIDカードの前にインストールされ、HQのルートにインストールされる強化はコーポのIDカードの後にインストールされます。

ランナーがHQにあるカードを複数枚アクセスする場合、カードは1枚ずつアクセスし、それらのカードはアクセスがすべて終わるまでHQに戻しません。ランナーは、HQの各カードとHQのルートの中にインストールされている強化を任意の順番でアクセスできます。

HQのカードの枚数は公開情報ですが、各カードの情報（派閥、カード名、タイプ、サブタイプ、値、能力、イラスト等）は秘匿情報です。

関連:アイス、ID、アクセス、インストール、強化、サーバーを守っている、サブタイプ、情報、手札の上限、派閥、非アクティブ、ランナー、ルート

妨害

妨害効果（と回避効果）だけが、他の効果を打ち消すことのできる効果です。妨害効果には何を妨害するかが示されていて、妨害された効果は解決されません。妨害効果は、それが妨害する効果が解決されるたびに発動できます。

効果の妨害は、それが妨害しようとするもので発動する条件節能力に優先します。ただし、「追加で」の語を使う条件節能力の使用は例外です。「追加で」の条件節能力はその発動条件と同時に発生し、その発動条件とともに妨害されえます。

妨害効果はそれが妨害しようとしたものが解決される時のみ使用できます。

関連:回避、「追加で」、能力

放棄

カードの能力の中には、コーポやランナーに計画書の放棄を求めるものがあります。プレイヤーが計画書を放棄する場合、自分の得点エリアの計画書を選び、それをゲームから取り除きます（それはアーカイブやヒープに行きません）。そのプレイヤーは放棄した計画書から得点を得られず、その計画書に搭載されていた物件はすべてトラッシュされます。

関連:アーカイブ、計画書、コーポ、得点エリア、得点したポイント、トラッシュ、ヒープ、ホストと搭載、ランナー

ホストと搭載

カードやトークンやカウンターを搭載するということは、それをカードの上に置き、その2つの物件の間に関係性を作ることです。カード/トークン/カウンターはそのカードに「搭載されている」状態で、それらを「搭載している」カードはその関係性において「ホスト」と呼ばれます。

どのカードも他の物件を搭載することができますが、搭載の関係性はカードの能力によって作られます。また能力により、物件をいくつ搭載できるかや、それらをどのようにカードに搭載するかの制限が規定されます。特に指定がないかぎり、他のカードに搭載されるカードは、インストール時に表向きと裏向きのどちらでインストールされるかの向きにしたがって搭載されます。

あるカードに他のカードを搭載できると書かれていて、その能力にどのように行うかが書かれていない場合、それは上に置くカードのインストール時にのみカードを搭載することができます。すでにインストール状態のカードを移動して他のカードの搭載関係にすることはできません。

例:《ジン》は「ジンは3MUまでのアイスブレイカーでないプログラムを搭載することができる」の能力を持っている。これは、ランナーがアイスブレイカーでないプログラムをインストールするたび、ランナーはそのカードを通常どおりにプログラム列に置か、搭載されているプログラムとして《ジン》の上に置くかを選ぶことを意味する。《ジン》のインストールよりも前にインストール状態だったプログラムを《ジン》に移動することはできない。

カードにカードの搭載方法が書かれている場合、それがその上に搭載する唯一の方法です。

例:《グレン基地》は、自身の消費型能力である「**②**:HQのカードを1枚、裏向きにグレン基地の上に搭載する。」によってのみカードを搭載できる。

搭載の関係性は移行できません。カードAがカードBを搭載している状態でカードBがカードCを搭載していても、カードCはカードAに搭載されているとはみなしません。

例:ランナーは《ジン》の上に《Scheherazade》を搭載してインストールしている。《Scheherazade》に搭載されているプログラムは《ジン》に搭載されているわけではないので、ランナーのメモリー上限に数える。

搭載されている

あるカードの上に置かれているカードやトークンやカウンターは、そのカードに「搭載されている」ものとして参照されます。物件は一度に1つのカードに対してのみ、搭載されている状態になることができます。

カードのテキストでは、「搭載されている」は常に自己参照で、特に表記がないかぎり、そのカードに搭載されているカウンターやトークンは、ホストに影響を与えずに消費することができます。発動コストが搭載されているカウンターやトークンを要求する場合、それらのカウンターやトークンは、その能力の書かれているカード上から消費され、バンクに戻ります。

ホストがアンインストールされた場合、それに搭載されているすべてのカードやカウンターやトークンはトラッシュされます。これは妨害できません。何らかの理由でホストが裏向きになった場合、それに搭載されているすべてのカードやカウンターやトークンは搭載されたまま残ります。

搭載状態は、インストールされている状態とは個別に判断されますが、無関係ではありません。インストール時に他のカードに搭載されている状態になるカードは多数あります。特に指定された場合、カードはインストールされずに搭載された状態になります。

搭載する

自身の上にカードやトークンやカウンターを置いているカードは、それらの物件を「搭載している」ものとして参照されます。

関連:アンインストール、インストール、裏向き、表向き、カードの変換、トラッシュ、能力、妨害

マリガン

ゲームの開始時に新たな手札を引きなおす行為です。

開始時の手札を引いた後、コーポのプレイヤーは自分の手札をデッキに戻してシャッフルし、新たな開始時の手札を引きなおすことができます（これを「マリガン」と呼びます）。コーポがマリガンをするかどうかを選んだ後、ランナーもマリガンをするかどうかを選びます。

マリガンを行ったプレイヤーは、2回目の開始時の手札で始める義務があります。

関連:グリップ、コーポ、スタック、ヘッドクォーター (HQ)、リサーチ & デベロップメント (R&D)、ランナー

無限ループ

何らかの強制的無限ループ（プレイヤーがそのループの解決を止めることができない）が作成された場合、そのループを解決しているプレイヤーは数を1つ選びます。そのループはただちにその回数解決され、その後終わります。

例:ランナーはレゾ状態の《ワームホール》にエンカウントした。他のレゾ状態のアイスはまだ1枚の《ワームホール》だけで、それによりそれぞれの《ワームホール》が相手のサブルーチンを解決する無限ループが発生する。コーポはこのループが何回発生するかを選び（2,157回等）、その後ランナーはランを続ける。

ラン中に選択型無限ループ（プレイヤーがそのループを止めることを選べる）が作成された場合、ランナーは（他のカードの能力により禁止されていないかぎり）ジャックアウトする義務があります。ランナーがジャックアウトできない場合、コーポはそのループを止めてランナーにランを続けさせる義務を負います。

関連:コーポ、ジャックアウト、能力、ラン、ランナー

メモリーコスト

インストール状態のプログラムが占めている MU の値です。

カードの能力においては、プログラムのメモリーコストは追加コストとはみなされません。

例:ランナーは空き MU が無い状態で《テストラン》をプレイした。ランナーはインストールするプログラムのために、プログラムをトラッシュする必要がある。そのプログラムのメモリーコストは追加コストではないので無視できないからである。

関連:インストール、コスト、追加、プログラム、メモリー上限、メモリーユニット (MU)

メモリー上限

ランナーがプログラムをインストールするために保有する合計メモリーユニット数。インストールするプログラムの数とは無関係です。ランナーのゲーム開始時のメモリー上限は 4 で、これがランナーが使用できる初期 MU になります。カードの効果によりランナーのメモリー上限は修正されます。

何らかの理由で、インストール状態のプログラムの MU コストの合計がメモリー上限を上回るようになった場合、ランナーは合計 MU コストがメモリー上限を超えないようになるまでインストール状態のプログラムをトラッシュする義務があります。プログラムをインストールすることでランナーのインストール状態のプログラムの MU コストの合計がメモリー上限を上回る場合、ランナーは新たにインストールするプログラムを含めた合計 MU コストがメモリー上限を超えないようになるまでインストール状態のプログラムをトラッシュする義務があります。

関連:インストール、トラッシュ、プログラム、メモリーコスト、メモリーユニット (MU)、ランナー

メモリーユニット (MU)

メモリーユニット (MU) とは、ランナーがプログラムをインストールすることのできる容量の単位です。ランナーは 4MU でゲームを開始します。メモリーユニットには常に数字が伴い、+ [目] であれば「メモリーユニット + 2」を意味します。

関連:インストール、プログラム、メモリーコスト、メモリー上限、ランナー

ユニーク

カードの中には、カード名の前にユニークシンボル (◆) があるものがあります。同じカード名のユニークカードは、同時に 1 枚しかアクティブにできません。ユニークシンボルが付いたカードがアクティブになった場合、それと共通のカード名の他のカードはただちにトラッシュされます。このトラッシュは妨害できません。

関連:アクティブ、トラッシュ、妨害

ランナー

「アンドロイド：ネットランナー」においてプレイヤーが選択できる 2 つのサイドの 1 つのことです。相手はコーポです。カードテキストでは「ランナー」と表記されます。

関連:コーポ、ランナーのカード

ランナーのカード

ランナーのカードは、「ID」「ハードウェア」「リソース」「プログラム」「イベント」の 5 種類あります。ID カード以外のすべてのカードは、ゲーム開始時にシャッフルされてランナーのデッキになります。表向きのランナーのカードは、インストール状態では常にアクティブです。裏向きのランナーのカードはインストール状態では非アクティブです。

関連:ID、アクティブ、イベント、インストール、裏向き、ハードウェア、非アクティブ、プログラム、リソース

「ランを開始する」と「ランを行う」

ランを開始するとは、直接ランを発生するカードの能力や基本アクションを使うことです。ランを行うとは、ランを発生する基本のクリックアクションのことです。カードの「ランを行う」と書かれている能力はランを開始しますが、基本のクリックアクションを使ってそれを行ったとはみなされません。

関連:アクション、クリック、能力、ラン

リグ

ランナーがインストールしたカードが置かれる場所です。リグは 4 列に別れていて、それぞれプログラム列、ハードウェア列、リソース列、裏向きのランナーのカードの列です。

裏向きのランナーのカードを除き、リグのカードはアクティブです。

関連:アクティブ、インストール、裏向き、ハードウェア、非アクティブ、プログラム、ランナー、リソース

リサーチ&デベロップメント (R&D)

コーポの山札です。R&D は裏向きでコーポの手元に置かれます。R&D 内のカードは非アクティブです。

ランナーが R&D にあるカードを複数枚アクセスする場合、1 枚ずつアクセスし、それらのカードはアクセスがすべて終わるまで R&D に戻しません。R&D のカードへのアクセスの順番は変更できません。ランナーは、R&D の各カードと R&D のルートの中にインストールされている強化を任意の順番でアクセスできます。

R&D のカードの枚数は公開情報ですが、各カードの情報 (派閥、カード名、タイプ、サブタイプ、値、能力、イラスト等) は秘匿情報です。

関連:アクセス、インストール、裏向き、表向き、強化、コーポ、サブタイプ、情報、派閥、非アクティブ、ランナー、ルート

リソース

リソースはコネや技能など、ランナーの助けとなる幅広い事物を意味します。ランナーはリソースのインストールコストを支払って、それをリグにインストールします。ランナーがリグにインストールできるリソースの数には上限はありません。

ランナーがタグされている時、コーポは規定のコストを支払うことで、リソースをトラッシュすることができます。

関連:インストール、インストールコスト、コーポ、タグされている、トラッシュ、リグ

リンク

リンクとは、トレース中にランナーのリンク強度を上げる値です。リンクには常に数字が付き、+1[目]であれば「リンク+1」を意味します。

関連：トレース、ランナー、リンク強度

リンク強度

トレース中のランナーの合計強度のことです。すなわち自分のリンクの値と、そのトレースのためにランナーが消費したクレジットの合計です。

関連：トレース、ランナー、リンク

ルート

中央サーバーのエリアで、そのサーバーの強化をインストールする場所です。ルートに強化をインストールする時、その強化をサーバーの後に置いてください。カードが置かれていない場合、空であるとみなされます。

関連：インストール、強化、コーポ、サーバー

レゾ

コーポが非レゾ状態のカードを表向きにしてアクティブにする手順のことです。非レゾ状態のカードをレゾするには、コーポはそのレゾコストを支払います。ただし、カードのレゾには④は必要としません。資材や強化はゲーム中の様々なタイミング構成でレゾできます。これには各ターンの開始時や終了時、各アクションの前後、ランの最中などが含まれます。一般的に、アイスはランナーがランの最中にアプローチした場合のみレゾすることができます。計画書がレゾされることはありません。消費型能力を使用する機会の完全なリストは、リファレンスガイドの24ページ以降のタイミング構成を参照してください。

関連：アイス、アクション、アクティブ、アプローチ、表向き、強化、計画書、コーポ、資材、タイミング構成、非レゾ状態、ラン、ランナー、レゾコスト

レゾコスト

主に資材や強化やアイスの左上に示されているレゾコストは、そのカードをレゾするために支払う義務のあるコストです。

レゾコストは、それらを修正するあらゆる効果を計算に入れて決定されます。

関連：資材、コスト、アイス、レゾ、強化

レゾ状態

コーポのカードがインストール状態で表向きでアクティブである状態のことです。すなわち非レゾ状態の反対です。コーポのカードは非レゾ状態でインストールされ、それをレゾすることでレゾ状態にできます。レゾ状態のカードは、デレゾすることで非レゾ状態に戻すことができます。

関連：アクティブ、インストール、表向き、デレゾ、非レゾ状態、レゾ

連鎖対応

能力の解決中に他の能力の発動条件が満たされた場合、「連鎖対応」が作成されます。現在の能力のアクティブな効果に続いて発動条件を満たした能力は、ただちに解決されます。この能力の結果により他の発動条件が満たされたら、その能力がさらに“連鎖”します。先を続ける前に、最後の発動条件からすべての能力を解決します。

例：《シャイロシティーグリッド》がインストールされているサーバーへのラン中にコーポはランナーに対するトレースに成功した。コーポはさらに《監視防衛プログラム》を得点している。ランナーは《脊髓モデム》をインストールしていて、トレースが成功したことで《シャイロシティーグリッド》と《脊髓モデム》の両方の発動条件が同時に満たされた。現在はランナーのターンなので、《シャイロシティーグリッド》よりも《脊髓モデム》が先に解決される。《脊髓モデム》の解決の一部として、ランナーは1ブレインダメージを受けた。これにより《監視防衛プログラム》の発動条件が満たされ、これは連鎖対応として《シャイロシティーグリッド》よりも先に解決される。

ただし探す行為が発生する効果が解決された場合は例外で、他の連鎖するカードの能力が解決できるようになる前に、効果全体（シャッフルを含む）を解決します。

関連：アクティブ、探す、能力

タイミング構成

これからのページには、「アンドロイド：ネットランナー」のタイミング構成に関する詳細が説明されています。

メインとなるタイミング構成は、コーポのターン、ランナーのターン、ランの3つです。整数の番号がついている太字セクションもタイミング構成とみなされ、それぞれがさらに個別のステップに分割されています。これには、アクションフェイズ、ディスカードフェイズ、コーポのドローフェイズ、ランの各メイン構成が含まれます。プレイヤーは通常、各自のターンのタイミング構成を交互に繰り返し、これをいずれかのプレイヤーが勝利するまで続けます。ランやその他のタイミング構成はその中で派生します。

ほとんどのタイミング構成はゲームの進行の流れの中で実行されますが、プレイヤーのアクション（ランナーが通常アクションとして④を消費してランを行う等）やカードの能力（《アークエンジェル》の能力によりランナーにエンカウトを強制する等）によりタイミング構成が開始されることもあります。タイミング構成を開始する能力は、そのタイミング構成が完了するまでは完全に解決されたとはみなされません。

例：ランナーはR&Dのアクセス中に、《アークエンジェル》にアクセスした。コーポは3クレジット支払って《アークエンジェル》の能力を使用し、《アークエンジェル》とのエンカウトが開始される。これはR&Dへのアクセスに介入するが、それを終了させるわけではない。ランナーは《アークエンジェル》にエンカウトし、そのエンカウトが終わったら、R&Dへのアクセスの続きを行う。

多くの条件節能力は、タイミング構成と直接結びついた発動条件を持っています。その多くは次ページ以降の図で説明されています。ゲームが特定のタイミング構成に入ったことで能力の発動条件が満たされて、その能力が発動や解決する前にそのタイミング構成が終わってしまった場合、その能力は発動や解決に失敗します。

例：ランナーは《トルブース》とエンカウトしたが、それは《ファミ・ファタル》により迂回が可能である。両方のカードは同じ発動条件を持つが、現在はランナーのターンであり、《ファミ・ファタル》が先に発動する。アイスは迂回され、エンカウトのタイミング構成が終了し、通過のタイミング構成が開始される。《トルブース》の発動条件は適正でなくなっている。ランナーにクレジットを支払わせるかランを終了する能力は発動も解決もされない。

消費型能力ウィンドウ

消費型能力ウィンドウとは、ゲーム中にプレイヤーが消費型能力を使用できる機会のことです。多くの消費型能力ウィンドウでコーポはカードをレゾでき、コーポのターン中のすべての消費型能力ウィンドウでコーポは計画書を得点できます。以降の図では、消費型能力ウィンドウは次のシンボルで示されています。



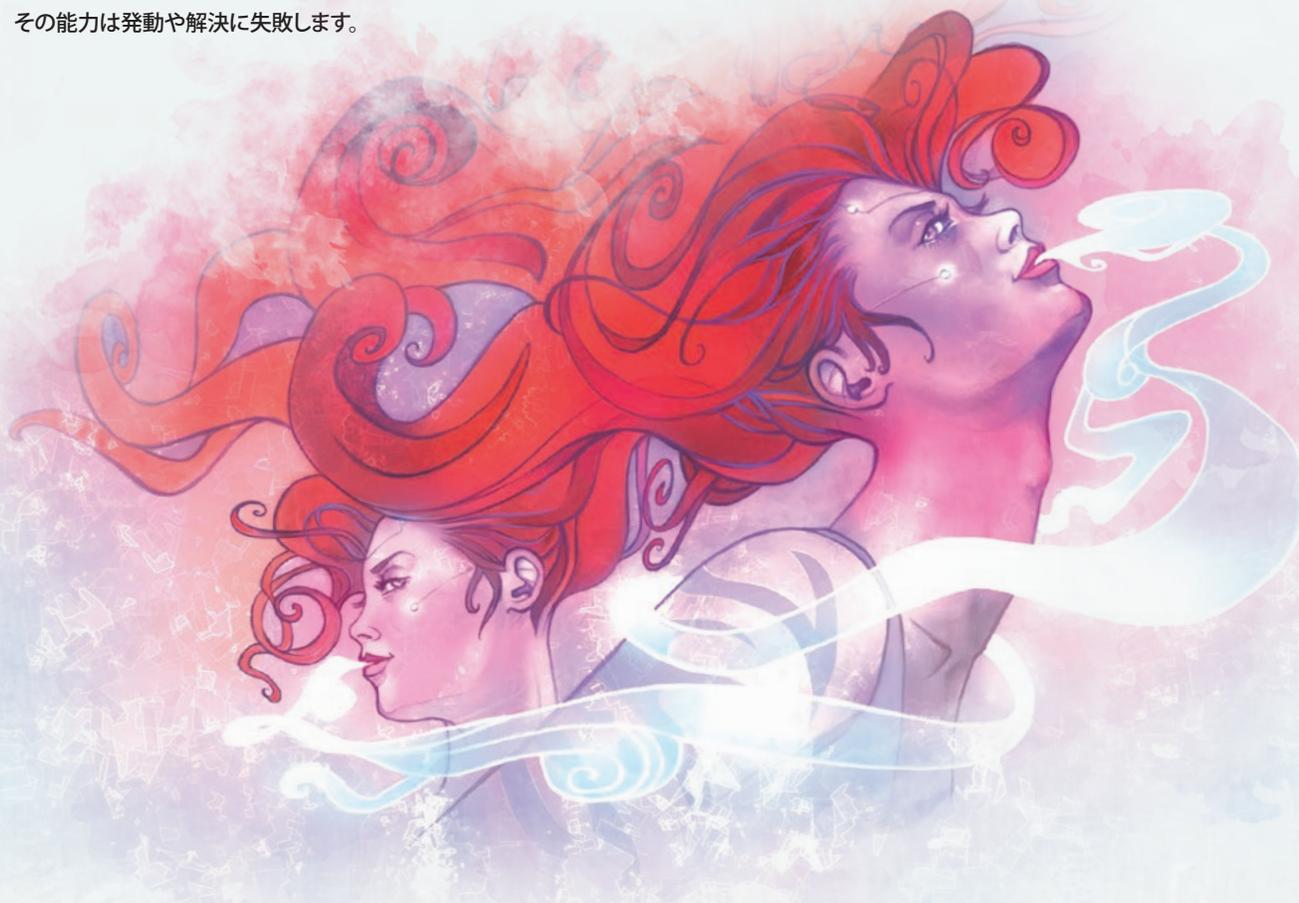
：消費型能力ウィンドウを示します。



：この消費型能力ウィンドウ中に、コーポがアイスでないカードをレゾできることを示します。



：この消費型能力ウィンドウ中に、コーポが計画書を得点できることを示します。



ターンのタイミング構成

「割り当てクリック」とは、そのプレイヤーのサイドが通常受けとるクリック数（ランナーは②③④⑤、コーポは②③④）にプレイヤーが消費できるクリック数を増減する修正を加えたものです。プレイヤーのターン中に得たまたは失ったクリックは、ただちに消費できるクリック数の合計に算入します。プレイヤーはディスカードフェイズ中や相手ターン中にはクリックを得たり消費したりできません。

コーポのターン

[1] ドローフェイズ

[1.1] コーポは割り当てクリック（通常 ②③④）を受けとります。

[1.2]   

[1.3] 再生クレジット（）を補充します。

[1.4] ターン開始（「君のターン開始時」条件節の発動条件の発生）

[1.5] R&D の一番上のカードを1枚引き、HQ に加えます。

- これはコーポのクリックを必要としません。
- コーポがカードを引く義務がある時に R&D にカードがない場合、ランナーはただちにゲームに勝利します。

[2] アクションフェイズ

[2.1]   

[2.2] 実行できるアクションは次のとおり。

- ②：1 \heartsuit を得る。
- ③：R&D からカードを1枚引く。
- ④：計画書か資財か強化かアイス を1つインストールする。
- ⑤：任務を1つプレイする。
- ②, 1 \heartsuit ：インストール状態のカードを1枚アドバンスする。
- ③, 2 \heartsuit ：ランナーがタグされている場合、リソースを1つトラッシュする。
- ②, ③, ④：ウィルスカウンターをすべて破棄する。
- アクティブなカードの ⑤ 能力を発動する（コストは各種）。

[2.3] 各アクションの後：  

[3] ディスカードフェイズ

[3.1] コーポの HQ のカードの枚数がコーポの手札の上限を超えている場合、手札の上限になるまでカードを捨てます。HQ から2枚以上のカードが捨てられる場合、コーポは HQ のカードを1枚ずつ選んで捨てることを、HQ のカードの枚数が手札の上限になるまで繰り返します。

[3.2]   

[3.3] コーポは残っている消費していない ⑤ をすべて失います。

[3.4] ターン終了（「君のターン終了時」条件節の発動条件の発生）

ランナーのターン

[1] アクションフェイズ

[1.1] ランナーは割り当てクリック（通常 ②③④⑤）を受けとります。

[1.2]  

[1.3] 再生クレジット（）を補充します。

[1.4] ターン開始（「君のターン開始時」条件節の発動条件の発生）

[1.5]  

[1.6] 実行できるアクションは次のとおり。

- ②：1 \heartsuit を得る。
- ③：スタックからカードを1枚引く。
- ④：プログラムカリソースかハードウェアを1つインストールする。
- ⑤：イベントを1つプレイする。
- ⑤：ランを行う。
- ③, 2 \heartsuit ：タグを1つ取り除く。
- アクティブなカードの ⑤ 能力を発動する（コストは各種）。

[1.7] 各アクションの後： 

[2] ディスカードフェイズ

[2.1] ランナーのグリップのカードの枚数がランナーの手札の上限を超えている場合、手札の上限になるまでカードを捨てます。グリップから2枚以上のカードが捨てられる場合、ランナーはグリップのカードを1枚ずつ選んで捨てることを、グリップのカードの枚数が手札の上限になるまで繰り返します。

[2.2]  

[2.3] ランナーは残っている消費していない ⑤ をすべて失います。

[2.4] ターン終了（「君のターン終了時」条件節の発動条件の発生）

ランのタイミング構成

[1] 開始：ランナーはランを開始し、攻撃するサーバーを宣言します。

- ランナーはコーポが持っている悪名1つにつき、このラン中に消費できる1回を受けとります。
- 攻撃されているサーバーを守っているアイスがあるなら [2] へ。
- 攻撃されているサーバーを守っているアイスがないなら [4] へ。

[2] アイスへのアプローチ：ランナーは攻撃されているサーバーを守っている、最外殻から最内殻に向けて次のアイスにアプローチします。ラン中に、すでに通過した位置にサーバーを守っているアイスがインストールされた場合、ランナーはそのアイスにアプローチしません。アイスのアプローチ中にそのアイスがアンインストールされた場合、そのアイスはただちに通過され、現在開いている消費型能力ウィンドウが閉じた後にランを続行します。

[2.1]  (消費型能力が使用できる)

[2.2] これがこのランでアプローチした最初のアイスでない場合、ランナーはジャックアウトするか否かを選べます。

- ランナーがジャックアウトした場合、[7] へ。
- そうでない場合、そのまま [2.3] へ。

[2.3] アプローチされたアイスはレゾできます。  (消費型能力が使用できる)  (アイスでないカードをレゾできる)

[2.4] アプローチされたアイスがレゾ状態かをチェックします。

- アプローチされたアイスがレゾ状態の場合、[3] へ。
- アプローチされたアイスが非レゾ状態の場合、アプローチが終了します。[4] へ。

[3] アイスへのエンカウント：ランナーはアイスにエンカウントします。「エンカウント時」条件節の発動条件発生) アイスのエンカウント中にそのアイスがアンインストールされた場合、そのアイスはただちに通過され、現在開いている消費型能力ウィンドウが閉じた後にランを続行します。

[3.1] エンカウントしたアイスに作用できます。  (消費型能力が使用できる)

- これはランの中でランナーがサブルーチンをブレイクできる唯一のタイミングです。アイスを迂回した等で [3.1] に到達していない場合、そのアイスのサブルーチンはブレイクできません。

[3.2] エンカウントしたアイス上のブレイクされなかったすべてのサブルーチンを解決します。

- ランが終了した場合、エンカウントも終了します。[7] へ。
- そうでない場合、エンカウントが終了します。そのまま [4] へ。

[4] 通過：ランナーはアイスを通過します。「通過時」条件節の発動条件発生)

- 通過したアイスのより内側の位置でそのサーバーを守っているアイスがある場合、[2] へ。
- 通過したアイスのより内側の位置でそのサーバーを守っているアイスがない場合、そのまま [5] へ。

[5] サーバーへのアプローチ：ランナーは攻撃されているサーバーにアプローチします。

[5.1]  (消費型能力が使用できる)

[5.2] ランナーはジャックアウトするか否かを選びます。

- ランナーがジャックアウトした場合、[7] へ。
- そうでない場合、そのまま [5.3] へ。

[5.3]  (消費型能力が使用できる)  (アイスでないカードをレゾできる)

[5.4] ランが成功します。「成功した場合」の効果を解決し、その後「成功した時」条件節の発動条件発生)

- 「成功した場合」効果は、攻撃されているサーバーがその効果で指定されたサーバーである場合にのみ解決されます。
- 「成功した場合」効果がサーバーを指定していない場合、その能力は、攻撃されているサーバーがラン中に変更されていても解決します。

[5.5] カードにアクセスします。アクセスするカードの枚数を決定します。アクセスするカード1枚につき、

[5.5.1] そのカードにアクセスします。「アクセス時」条件節の発動条件発生)

[5.5.2] ランナーは可能なら、そのカードをそのトランッシュコストを支払うか能力によりトランッシュできます。

[5.5.3] そのカードが計画書なら、ランナーはそれを盗みます。

[5.5.4] カードがトランッシュされず盗まれなかった場合、それを脇に置きます。

[5.6] アクセスして脇に置かれたすべてのカードを、元の状態でサーバーに戻します。そのまま [6] へ。

[6] ランの終了：ランナーは消費していない悪名によるクレジットを失います。ランが終了します。「ランの終了時」条件節の発動条件発生)

[7] ランが失敗で終了：ランナーは消費していない悪名によるクレジットを失います。ランが終了し、そのランは失敗したものとみなされます。「失敗した場合」や「ランの終了時」条件節の発動条件発生)。

計画書



任務



強化



コーポのIDカード



資材



アイス



コーポのカードの情報

- 1 **所属派閥**
このカードが所属する派閥。
- 2 **カード名/サブタイトル**
このカードのカード名。ユニークのカードはシンボルに◆のシンボルがつきます。
- 3 **カードタイプ/サブタイプ**
カードタイプはそのタイプに適用される一般的なルールを決定します。サブタイプは一部の能力で重要です。
- 4 **テキスト欄**
カードの能力。ゲームに無関係なプレイヤーテキストは明朝体で記されています。
- 5 **レゾコスト/プレイコスト**
カードをプレイまたはレゾするために支払う義務のあるコスト。
- 6 **影響値**
他の派閥に加えるためのコストとなる影響値の値。
- 7 **セット情報**
各セットは独自のアイコンを持ちます。このアイコンの隣の数は、そのセット内でのカード番号です。
- 8 **最小デッキ枚数**
そのIDのデッキに入れるカードの最少枚数。
- 9 **影響値上限**
そのIDのデッキに入れる影響値ポイントの上限。
- 10 **アドバンス要求**
計画書を得点するために、その上に置かれている必要のあるアドバンストークンの数。
- 11 **計画ポイント**
計画書が得点エリアにある間の計画ポイントの値。
- 12 **強度**
アイスが持つ強度の値。
- 13 **トラッシュコスト**
ランナーがこのカードをトラッシュするために支払う必要があるクレジット数。

ランナーカードの情報

- 1 **所属派閥**
このカードが所属する派閥。
- 2 **カード名/サブタイトル**
このカードのカード名。ユニークのカードはシンボルに◆のシンボルがきます。
- 3 **カードタイプ/サブタイプ**
カードタイプはそのタイプに適用される一般的なルールを決定します。サブタイプは一部の能力で重要です。
- 4 **テキスト欄**
カードの能力。ゲームに無関係なプレイヤーテキストは明朝体で記されています。
- 5 **インストールコスト/プレイコスト**
カードをプレイまたはインストールするために支払う義務のあるコスト。
- 6 **影響値**
他の派閥に加えるためのコストとなる影響値の値。
- 7 **セット情報**
各セットは独自のアイコンを持ちます。このアイコンの隣の数は、そのセット内でのカード番号です。
- 8 **基本リンク**
ID が持っているリンクの値
- 9 **最小デッキ枚数**
その ID のデッキに入れるカードの最少枚数。
- 10 **影響値上限**
その ID のデッキに入れる影響値ポイントの上限。
- 11 **強度**
プログラムが持つ強度の値。
- 12 **メモリーコスト**
インストール状態のプログラムが占めるメモリーの値。

ランナーのIDカード



リソース



プログラム



ハードウェア



イベント

