＊手番プレイヤーの流れ

フェイズ				内容
1	手番開始フェイズ			・「手番開始フェイズに」という言葉を含んだアクティブな全てのカードの効果を解決する。 ・「回収アイコン」のあるアクティブなカードを、何枚でも手札に戻すことができる ただし、相手のアクティブなキャラクターカードも「回収アイコン」を持っている場合、キャラクターの回収は行えない。
2	リーダーシップフェイズ			・リーダーシップカードを、1枚だけプレイできる。 リーダーカードの上にずらして重ね、すでにリーダーシップカードがあるなら、その真上に重ね、プレイされた手番のみアクティブとなる。 ＊リーダーシップカードが捨てられた場合は、リーダーカードの上に重ねて置いていく。
3	交戦フェイズ	戦いが始まっているか始まっていないかで、それぞれのⅠ、Ⅱからどちらかを選ぶ。		
		戦いが始まっていない	Ⅰ：戦いを始める	・交戦を開始するなら、「キャラクターフェイズ」にすぐさま移る。
			Ⅱ：戦いを始める権利を放棄する	・1～3枚の手札を捨て、その後で手札が6枚になるように補充する。 ＊必ず1枚は手札を捨てなければならず、手札を捨てて手札と山札が無くなっていたならば、すぐさまゲームが終了する。 ・その後で、手番を終了する。
		戦いが始まっている	Ⅰ：戦いを続ける	・戦いを続ける場合、「キャラクターフェイズ」にすぐさま移る。
			Ⅱ：戦いから撤退する	・もし相手の攻撃値以上のキャラクターを作れない、あるいは戦いを続けない場合、撤退を宣言し右記の「ドラゴンステップ」に進む。
4	キャラクターフェイズ			・戦闘エリアにキャラクターカードを1枚だけプレイしなければならない。 もしキャラクターカードが手札に無い場合、「交戦フェイズ」で撤退しなければならない。 ・すでに戦闘エリアに「キャラクターカード」が置かれていたら、それは重ねられている「ブースターカード」と共にアクティブではなくなり、プレイしたカードの真下に全てまとめる。
5	ブースター/サポートフェイズ			・ブースターカードか、サポートカードのどちらか1枚だけプレイできる。 「交戦フェイズ」で「戦いを始める」を選んでいた場合は、このフェイズを飛ばす。
				・ブースターカードをプレイする場合は、キャラクターカードの上にずらして重ねて置く。 そのカードは、新たなキャラクターカードが置かれるか、捨てられるまでアクティブとなる。
				・サポートカードをプレイする場合、サポートエリアに置く。 他のサポートガードがある場合はその横に置く。 サポートカードは、捨てられるまでアクティブとなる。
6	攻撃値宣言フェイズ			・「交戦フェイズで」「戦いを始める」を選んでいた場合は、炎か大地のどちらの元素で戦闘を始めるかを決め、カードで示す。
				・全てのアクティブなカードの効果を含めた攻撃値を宣言する。 ・攻撃値は、「0」でも宣言できる。 ・交戦状態なら、相手の攻撃値以上の攻撃値を宣言しなければならない。 ・ブースター/サポート/キャラクターカードなどの効果で相手の攻撃値を減らした場合、その変化した攻撃値以上を宣言する。 ※補足：攻撃値の変化を適用する場合は、まずカードに書かれた攻撃値を変化させる効果を、次にカード個別の攻撃値を変化させる全ての効果を、最後に攻撃値の合計を変化させる効果を適用する。
7	手札補充フェイズ			・山札から1枚ずつ、手札が6枚になるまで補充する。 すでに6枚以上のカードを持っている場合は、補充しない。
8	手番終了フェイズ			・「手番終了フェイズに」という言葉を含んだ全てのアクティブなカードの効果を解決する。

＊ゲーム終了

・プレイヤーの手札と山札が尽きても、現在の戦いは続く。

・以下の条件によってゲームは終了する。

どちらかのプレイヤーがドラゴン3匹を自分の側に持っており、さらにドラゴンを引き寄せる状況になる。
戦いが終わった後で、どちらかのプレイヤーの手札と山札が尽きていた時。
プレイヤーが戦いを始める権利を放棄し手札を捨てた時、手札と山札が尽きた時。 手札が尽きたプレイヤーが負けではない。

・ゲームが終了したとき、ドラゴンを持っているプレイヤーが勝利する。

・もし3匹全てがボード上に残っている場合、より遅くまで手札を持っていたプレイヤーの勝利となる。

＊ドラゴンステップの流れ

ステップ		内容
1	ドラゴンステップ	・戦いに勝利したプレイヤーは、ドラゴンを1匹、引き寄せ、リーダーカードの隣に置く。 もし自分の戦闘エリアとサポートエリアに合計6枚以上のカードがある場合、ドラゴンを2匹引き寄せる。 ＊注意：相手側に1匹でもドラゴンがいる場合は、先にそのドラゴンをボードに戻し、その後でドラゴンがボード上にしかいない場合は好きなドラゴンを引き寄せる。
2	捨札ステップ	・各プレイヤーは、戦闘エリアとサポートエリアにある全てのカードを捨てる。 「リーダーシップカード」は「リーダーカード」に置いたままとなる。
3	補充ステップ	・各プレイヤーは、山札から1枚ずつ、手札が6枚になるまで補充する。 すでに6枚以上のカードを持っている場合は、補充しない。
4	終了ステップ	・撤退したプレイヤーが手番プレイヤーとなり、新たな手番を開始する。

＊＊＊カードの効果などに対する補足＊＊＊

＊ゴールデンルール：カードの「特殊能力テキスト」は、通常ルールやアイコンのルールより優先される。 ・特殊能力テキストの優先順位 1：「私は～しなければならない」 2：「～は無視される」 3：「あなたは～できない」 4：その他のテキスト ・プレイしようとするカードが相手のアクティブなカードの「特殊能力テキスト」によってプレイできない場合、プレイしようとするカードの「特殊能力テキスト」の優先順位が上だったとしても、プレイするとができない。
＊カードを捨てる ・「リーダーシップカード」を捨てる時は、「リーダーカード」の上に重ねて捨てていく。 ・「攻撃値の合計が＊以上のカードを捨てて～」という時、余分なカードは捨てられない。 例：「攻撃値の合計値が3以上のカードを捨てる」時、1と4のカードを捨てるということはできない。
＊カードを無視する：アイコン、攻撃値、特殊能力テキストは全て効力を持たなくなる。 無視された攻撃値は、攻撃値の合計に加えられない。
＊～無視される：指示されたカードやアイコン、特殊能力テキストなどは、手札、山札、リーダーエリア、捨て札なども含めて全て無視される。 ・カードの種類、種族、月の値やアクティブであることは無視されない。 ・無視されて効力を失ったものも、存在するものとして扱う。

＊＊＊バックトラッキング＊＊＊

・もし自分の手番で、「交戦フェイズ」を終わらせた後で相手の攻撃値以上にできない状況になった場合、「交戦フェイズ」以降に処理した効果を戻し、撤退となる。 これは間違いを正すために行い、故意にその状況を作ってはいけない。

＊＊＊複数回のゲーム(選択ルール)＊＊＊

・複数回のゲームで勝敗を決める場合、勝利プレイヤーがクリスタルを1つ得て、自分側のドラゴンの数のクリスタルを追加で獲得する。 ・先に5つのクリスタルを得たプレイヤーが勝者となる。