



「フューチャーカード バディファイト」詳細ルール

この詳細ルールでは、特にお問い合わせの多い内容や、ルールブックに記載されている内容の一部について、具体的な手順を示したフローやQ&Aで解説します。

- ☆ 【2018/6/2適用】ルール変更について
- ☆ プレイマット
- ① モンスター／魔法／アイテムの流れ
- ② プレイタイミング／【対抗】の流れ
- ③ ターンの流れ ④ 能力／その他
- ⑤ 必殺モンスター ⑥ 限界突破ルール
- ⑦ ロスト ⑧ クロスシリーズ

主な補足・変更点は **追加** または **赤字** で示しています。

「★ルール処理★」について

解説中の「★ルール処理★」という項目では、下記ルールのチェックを上から順に行います。

・「ライフが0以下」または「デッキが0枚」の場合、そのファイターは敗北します。

・モンスターやアイテムが同じエリアに2枚以上あるなら、そのエリアの最後に置かれたモンスターやアイテム以外のモンスターやアイテムを全てドロップゾーンに置きます。

・場のモンスターのサイズ合計が3より大きいなら、3以下になるまで、最後に場に置かれたモンスター以外のモンスターをドロップゾーンに置きます。



☆【2018/6/2適用】ルール変更について

●1. 先攻1ターン目スタートフェイズのドローについて

旧ルール	スタートフェイズのドローは先攻1ターン目のみ行うことができません。 (例:先攻1ターン目のスタートフェイズはドローを行わずに、チャージ&ドローを行う)
新ルール	スタートフェイズのドローは 先攻1ターン目も行うことができます。 (例:先攻1ターン目のスタートフェイズもドローを行い、そのあと、チャージ&ドローも行える)

●2. バトル中の対抗回数制限について

旧ルール	1つのバトルにつき、1回しか【対抗】を使うことができません。 (例:1つのバトル中に、「サンダー×エナジー」を使用した後、そのバトル中は他の【対抗】を使うことができない)
新ルール	1つのバトルにつき、 何回でも【対抗】を使うことができます。 ※プレイタイミングの流れは変わりません。 (例:1つのバトル中に、ターンファイターが「サンダー×エナジー」を使用し、解決した後にさらにそのバトル中、他の【対抗】も使うことができる)

●3. 効果で得たターンについて

旧ルール	効果で得たターン中に、「次のターンは君のターンになる」効果を使った場合、次のターンも自分のターンになります。 (例:「大魔法 マイ・グランファーザークロック」の効果で得たターン中、さらに「大魔法 マイ・グランファーザークロック」を使った場合、次のターンも自分のターンになる)
新ルール	効果で得たターンの終了時、 次のターンは必ず相手のターンになります。 (例:「大魔法 マイ・グランファーザークロック」の効果で得たターン中、さらに「大魔法 マイ・グランファーザークロック」を使った場合、次のターンは必ず相手のターンになる)

●バディファイトのフィールドの説明です



①デッキゾーン

ファイト開始時にデッキ(カードの束)を置く領域です。カードの効果で指示がない限り、ここに置かれるカードは全て裏向きで重ねて置かれ、全てのファイターはカードの内容を見ることができません。また、順番を変えることもできません。

「カード〇枚を引く」と効果で指示があった場合、デッキの一番上から手札に移動します。デッキには、裏面が異なるカードを混在して置くことができません。

②フラッグ/アイテム

フラッグとアイテムを置く領域です。カードの効果で指示がない限り、フラッグ、アイテムはそれぞれ1枚ずつしか置けません。新たにカードが置かれた場合、すでに置いてあるカードをドロップに置きます。(「重ねて置く」「下に置く」はその限りではありません)

フラッグの下に表向きに置かれているカードは、全てのファイターが内容を見ることができ、裏向きに置かれているカードは、そのカードを所有しているファイターしか内容を見ることができません。フラッグの下にあるカードの順番に指定はありません。

「場のカード」を参照する場合、アイテムを対象にできます。

カードの効果で指示がない限り、フラッグ、またはフラッグの下のカードは、「場のカード」を参照する場合、対象にはなりません。

③バディゾーン

バディに選んだカードを置く領域です。カードの効果でない限り、モンスターしか置けず、1枚しか置くことができません。何らかの効果で置かれているカードが入れ替わる、またはなくなる場合、そのファイト中、ファイト開始時に置かれていたカードがバディとして扱われます。

ファイト開始時に複数のカードがバディゾーンに置かれていた場合、そのファイト中、置かれていたカード全てがバディとして扱われます。

自分のバディゾーンに裏向きで置かれているカードは、バディコールできず、情報を持たない空白のカードとして扱います。

自分のバディゾーンに裏向きで置かれているカードの表面は確認することができますが、相手のバディゾーンに裏向きで置かれているカードの表面は確認することができません。

バディゾーンに複数のカードがある場合、それぞれ「バディコール」の条件を満たしているなら、バディコールができます。

④ゲージゾーン

スタートフェイズの「チャージ&ドロウ」及び、効果で「ゲージに置く」と指示があった場合、ゲージに裏向きで置きます。順番や置き方に指定はありませんが、横向きでカードが軽く重なるような置き方を推奨します。

カードの効果で指示がない限り、全てのファイターは内容を見ることはできません。

「ゲージを払う」指示がある場合、ゲージに置かれているカードをドロップに置きます。その際、ドロップに置くゲージのカードは払う指示があるファイターが好きなカードを払うことができます。

⑤レフト/⑥ライト

モンスターを置く領域です。カードの効果で指示がない限り、1枚しか置けません。新たにカードが置かれた場合、すでに置いてあるカードをドロップに置きます。「場のカード」を参照する場合、レフト(ライト)に置かれているカードを対象にできます。

⑦センター

モンスターを置く領域です。カードの効果で指示がない限り、1枚しか置けません。新たにカードが置かれた場合、すでに置いてあるカードをドロップに置きます。「場のカード」を参照する場合、センターに置かれているカードを対象にできます。

センターにカードが置かれている場合、相手ファイターは、カードの効果で指示がない限り、ファイターを攻撃の対象に選ぶことができません。

⑧魔法エリア

『設置』を持つカードを使用した時に置く領域です。置ける枚数の制限はありません。「場のカード」を参照する場合、魔法エリアに置かれているカードを対象にできます。

⑨ドロップゾーン

破壊されたカード、効果を解決した魔法や必殺技、払ったゲージなどを置く領域です。ドロップゾーンにカードを置く時は、表向きに重ねて置きます。ドロップゾーンにあるカードの順番に指定はありません。



①モンスターのコールの流れ

●コールの流れ

1. コールの宣言

- 1.1. モンスターのコールを宣言します。(相手に見せませ)
※【コールコスト】が払えないカードは、宣言することができません。
※「○○なら、コールできる」などの条件があるカードは、その条件を満たしていない場合、宣言することができません。
- 1.2. コール先のエリアを1つ指定します。
- 1.3. このコールが、以下の「バディコール」の条件を満たしている場合、バディコールにするかどうかを決定します。
 - ・コールするカードと同じ名前のカードが、スタンドでバディゾーンに置かれている。
- 1.4. コールするカードが、コールの条件を満たしているか、コストが払えるかを確認し、コストをどう払うかを決定します。
ここで条件を満たしていない場合、このコールは中止されます。
- 1.5. このコールがバディコールの場合、コールするカードをレストでバディゾーンに置き、かわりにバディゾーンに置かれていた同名のカードを、コールするカードとして扱います。
- 1.6. コールするカードのコストを同時に払います。
- 1.7. ★ルール処理★

2. 相手の【対抗】タイミング

- 2.1. 相手は【対抗】を持つカードか能力を、1度だけ使えます。
- 2.2. ★ルール処理★
- 2.3. 相手が【対抗】を使った場合、その【対抗】を先に発動し、解決します。
- 2.4. ★ルール処理★

3. コールの実行

- 3.1. コールしたモンスターが、実際に指定したエリアに置かれます。
- 3.2. コールがバディコールの場合、コールしたモンスターが場に置かれたなら、「バディギフト」により、バディコールしたファイターのライフを+1します。
- 3.3. ★ルール処理★

① モンスターのコールの流れ

● Q&A

Q1 「ゴー・トゥ・ヘル」でバディコールを打ち消せますか？

A1 打ち消せます。その場合、バディコールを宣言したファイターは、バディモンスターが登場していないので、ライフは+1されません。



Q2 コールに【対抗】して、「マジカルグッバイ」を使って、そのカードを戻せますか？

A2 戻せません。2.1.で、「マジカルグッバイ」を使っても、コールするモンスターはまだ場に置かれていないので、手札に戻す対象に選ばれません。



Q3 「アーマナイト・サキュバス」は、ドロップゾーンに《アーマナイト》がない場合、【コールコスト】で《アーマナイト》がゲージからドロップゾーンに置かれたら、コールできますか？

A3 できません。【コールコスト】は全て同時に払う必要があるため、1.4.で、ドロップゾーンにソウルに入れる《アーマナイト》がない場合、コールができません。



① モンスターのコールの流れ

● Q & A

Q4 「アーマナイト・デーモン」をコールし、コール先として指定したエリアにモンスターがいる場合、そのモンスターを【コールコスト】として、ドロップゾーンに置けますか？

A4 置けます。モンスターの【コールコスト】を払った後、モンスターが登場するので、【コールコスト】で先にモンスターをドロップゾーンに置けます。



Q5 「バディチャージ」で「君の場にバディモンスターがいる」ことを参照されました。バディコールしていない、バディモンスターと同名のモンスターが自分の場にいる場合、ゲージを合わせて2枚置けますか？

A5 はい、合わせて2枚置けます。バディモンスターと同名のモンスターは、バディモンスターとして扱います。





①魔法/必殺技のキャストの流れ

●キャストの流れ

1. 魔法(必殺技)のキャストの宣言

- 1.1. 魔法(必殺技)のキャストを宣言します。(相手に見せます)
※【使用コスト】が払えないカードは、宣言することができません。
※「○○なら、使える」などの条件があるカードは、その条件を満たしていない場合、宣言することができません。
- 1.2. キャストするカードが、使用の条件を満たしているか、コストが払えるかを確認し、コストをどう払うかを決定します。
ここで【使用コスト】を満たしていない場合、このキャストは中止されます。
- 1.3. キャストするカードのコストを同時に払います。
- 1.4. キャストするカードの能力で、場またはドロップゾーンのカードを対象とする場合、その対象となるカードの選択を行います。
- 1.5. ★ルール処理★

2. 相手の【対抗】タイミング

- 2.1. 相手は【対抗】を持つカードか能力を、1度だけ使えます。
- 2.2. ★ルール処理★
- 2.3. 相手が【対抗】を使った場合、その【対抗】を先に発動し、解決します。
- 2.4. ★ルール処理★

3. キャストの実行

- 3.1. キャストしたカードの能力が解決されます。
※解決された後、キャストしたカードはドロップゾーンに置かれます。
※『設置』を持つカードは、場に置かれます。
- 3.2. ★ルール処理★



① アイテムの装備の流れ

● 装備の流れ ※『変身』『搭乗』『必殺変身』も同様の流れで行います。

1. アイテムの装備の宣言

- 1.1. アイテムの装備を宣言します。(相手に見せます)
※【装備コスト】が払えないカードは、宣言することができません。
※「○○なら、使える」などの条件があるカードは、その条件を満たしていない場合、宣言することができません。
- 1.2. この装備が、以下の「バディコール」の条件を満たしている場合、バディコールにするかどうかを決定します。
・装備するカードと同じ名前のカードが、スタンドでバディゾーンに置かれている。
- 1.3. 装備するカードが、装備の条件を満たしているか、コストが払えるかを確認し、コストをどう払うかを決定します。
ここで条件を満たしていない場合、この装備は中止されます。
- 1.4. この装備がバディコールの場合、装備するカードをレストでバディゾーンに置き、かわりにバディゾーンに置かれていた同名のカードを、装備するカードとして扱います。
- 1.5. 装備するカードのコストを同時に払います。
- 1.6. ★ルール処理★

2. 相手の【対抗】タイミング

- 2.1. 相手は【対抗】を持つカードか能力を、1度だけ使えます。
- 2.2. ★ルール処理★
- 2.3. 相手が【対抗】を使った場合、その【対抗】を先に発動し、解決します。
- 2.4. ★ルール処理★

3. 装備の実行

- 3.1. 装備したカードが、実際にアイテムエリアに置かれます。
- 3.2. 装備がバディコールの場合、装備したカードが場に置かれたなら、「バディギフト」により、バディコールしたファイターのライフを+1します。
- 3.3. 『装備変更』が発動します。
- 3.4. ★ルール処理★



②プレイタイミング／【対抗】の流れ

1. プレイタイミングの開始

1.1. ★ルール処理★

2. ターンファイターのカードや能力の使用

- 2.1. そのターンを進行しているファイター(ターンファイター)は、使えるカードまたは能力から1つ選び、使えます。使うカードや能力がない、または使わない場合、6.1.に進みます。
- 2.2. 選んだカードに【コールコスト】【使用コスト】【装備コスト】等のコストがある場合、コストを払います。コストを払えない場合や、使用の条件を満たせない場合、そのカードは使えません。
- 2.3. ★ルール処理★

3. 非ターンファイターの【対抗】の使用

- 3.1. そのターンを進行していないファイター(非ターンファイター)は、【対抗】を持つカードまたは能力から1つ選び、使えます。使うカードや能力がない、または使わない場合、5.1.に進みます。
- 3.2. 選んだカードに【コールコスト】【使用コスト】【装備コスト】等のコストがある場合、コストを払います。コストを払えない場合や、使用の条件を満たせない場合、そのカードは使えません。
- 3.3. ★ルール処理★

4. 非ターンファイターのカードや能力の解決

- 4.1. 非ターンファイターが使用したカードや能力を解決します。
- 4.2. ★ルール処理★

5. ターンファイターのカードや能力の解決

- 5.1. ターンファイターが使用したカードや能力を解決します。
- 5.2. ★ルール処理★

2.1.に戻ります。

ターンファイターからカードや能力を使用した場合



②プレイタイミング／【対抗】の流れ

6. 非ターンファイターの【対抗】の使用

- 6.1. そのターンを進行していないファイター（非ターンファイター）は、【対抗】を持つカードまたは能力から1つ選び、使えます。使うカードや能力がない、または使わない場合、10.1.に進みます。
- 6.2. 選んだカードに【コールコスト】【使用コスト】【装備コスト】等のコストがある場合、コストを払います。コストを払えない場合や、使用の条件を満たせない場合、そのカードは使えません。
- 6.3. ★ルール処理★

非ターンファイターからカードや能力を使用した場合

7. ターンファイターの【対抗】の使用

- 7.1. そのターンを進行しているファイター（ターンファイター）は、【対抗】を持つカードまたは能力から1つ選び、使えます。使うカードや能力がない、または使わない場合、9.1.に進みます。
- 7.2. 選んだカードに【コールコスト】【使用コスト】【装備コスト】等のコストがある場合、コストを払います。コストを払えない場合や、使用の条件を満たせない場合、そのカードは使えません。
- 7.3. ★ルール処理★

8. ターンファイターのカードや能力の解決

- 8.1. ターンファイターが使用したカードや能力を解決します。
- 8.2. ★ルール処理★

9. 非ターンファイターのカードや能力の解決

- 9.1. 非ターンファイターが使用したカードや能力を解決します。
- 9.2. ★ルール処理★

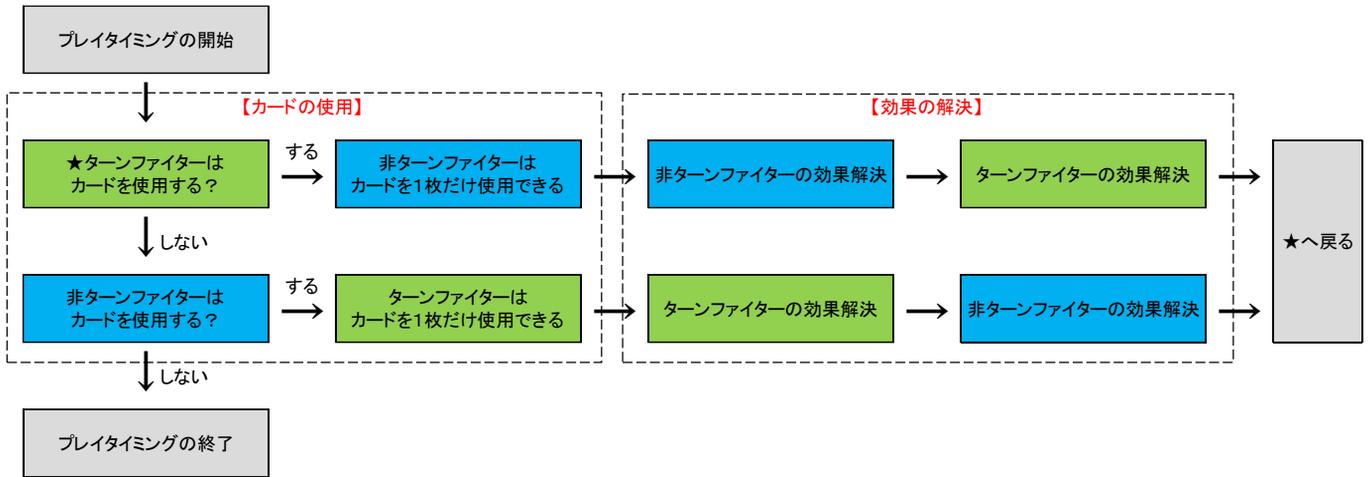
2.1.に戻ります。

10. プレイタイミングの終了

- 10.1. プレイタイミングを終了します。

②プレイタイミング／【対抗】の流れ

●【対抗】の流れ図



●Q & A

Q1 「魔王 アスモダイ」のコール、そして、能力の“必殺デンジャラスバックドロップ”に対して、相手はそれぞれ【対抗】を使えますか？

A1 使えます。「～した時」等に自動的に発動する能力(自動能力)に対しても、【対抗】を使えます。



Q2 お互いに【対抗】を使いたい時には、どちらのファイターから【対抗】を使えますか？

A2 ターンファイターから先に、カードや能力を使います。その後、非ターンファイターは、そのカードや能力の解決より先に【対抗】を持つカードや能力を使えます。

それに対して、ターンファイターはさらに先に(たとえ【対抗】を持っていたとしても)カードや能力を使うことはできません。

②プレイタイミング／【対抗】の流れ

●Q&A

Q3 自分が「ドラゴニック・デストロイ」を使ったことに対して、相手が【対抗】で「大空を手に入れて」を使いました。

この場合、相手の「大空を手に入れて」より先に、【対抗】で自分は「ドラゴン・ブレス」を使えますか？

A3 使えません。お互いのファイターが1つずつ解決したい能力やカードを選んだ時点で解決されるため、「大空を手に入れて」→「ドラゴニック・デストロイ」の順で解決されます。

そのため、「ドラゴニック・デストロイ」が破壊しようとしたモンスターは手札に戻り、モンスターは破壊されません。

「ドラゴン・ブレス」は、それらのカードや能力が解決された後に使うことになります。





③ターンの流れ

■スタートフェイズの流れ

1. プレイタイミング

- 1.1. プレイタイミングが発生します。
「ターン開始時」に発動する能力もここで解決します。
- 1.2. ★ルール処理★

2. スタンド

- 2.1. ターンファイターは、自分の場の全てのカードをスタンドにします。
- 2.2. プレイタイミングが発生します。
- 2.3. ★ルール処理★

3. ドロー/チャージ&ドロー

- 3.1. ターンファイターは自分のデッキの上から1枚を引きます。
※先攻1ターン目のみ、カードを引くことはできません。(3.1.を行わない)

3.1.1. プレイタイミングが発生します。

3.1.2. ★ルール処理★

- 3.2. ターンファイターは自分の手札から1枚をゲージに置くことができます。
置いた場合、自分のデッキの上から1枚を引きます。

3.2.1. プレイタイミングが発生します。

3.2.2. ★ルール処理★

- 3.3. ★ルール処理★

■メインフェイズの流れ

1. プレイタイミング

- 1.1. プレイタイミングが発生します。
「メインフェイズ開始時」に発動する能力もここで解決します。
※ターンファイターの「モンスター」のコール、「魔法」のキャスト、「アイテム」の装備、【起動】能力、両ファイターの【対抗】のカード及び能力の使用。
- 1.2. ★ルール処理★

■ アタックフェイズの流れ

1. アタックフェイズの開始

- 1.1. 『移動』が発動します。
 - 1.1.1. ターンファイターは、自分の『移動』を持つモンスターを、別の空いている自分のエリアに、1枚ずつ置き直すことができます。
 - 1.1.2. 非ターンファイターは、自分の『移動』を持つモンスターを、別の空いている自分のエリアに、1枚ずつ置き直すことができます。
- 1.2. ★ルール処理★

1. プレイタイミング

- 1.3. プレイタイミングが発生します。
「アタックフェイズ開始時」に発動する能力もここで解決します。
- 1.4. ★ルール処理★

2. 攻撃の選択

- 2.1. 攻撃できるカードがある場合、攻撃するかどうか選択します。
ただし、先攻の1ターン目は、攻撃は1回までで、連携攻撃はできません。
攻撃する場合、2.2.に進みます。攻撃しない場合、2.1.1.に進みます。
 - 2.1.1. プレイタイミングが発生します。
 - 2.1.2. ★ルール処理★
 - 2.1.3. 攻撃できるカードがある場合、あらためて攻撃するかどうか選択します。
攻撃する場合、2.2.に進みます。攻撃しない場合、5.1.に進みます。
- 2.2. 攻撃するカードを選んでレストし、攻撃対象を選びます。
連携攻撃をする場合、攻撃するカードを2枚以上選び、レストします。
- 2.3. この時点から、「攻撃中」「バトル中」として扱います。
- 2.4. ★ルール処理★

2. プレイタイミング

- 2.5. プレイタイミングが発生します。
「攻撃した時」「攻撃された時」に発動する能力もここで解決します。
- 2.6. ★ルール処理★

攻撃しているカードまたは攻撃対象がなくなったり、攻撃が無効化された場合、待機状態になっている自動能力を全て使用した後、3.3.に進みます。



■ アタックフェイズの流れ

3. 攻撃の判定

3.1. 攻撃のヒット判定をします。

3.1.1. 攻撃対象がモンスターの場合、攻撃したカードの攻撃力(連携攻撃の場合、連携攻撃に参加しているカードの合計の攻撃力)が、攻撃されたモンスターの防御力以上なら、攻撃はヒットし、攻撃されたモンスターを破壊します。

3.1.2. 攻撃対象がファイターの場合、攻撃はヒットし、攻撃したモンスターの打撃力分(連携攻撃の場合、連携攻撃に参加しているカードの合計の打撃力分)だけ、相手ファイターにダメージを与えます。

3.2. 『貫通』と『反撃』が発動します。

3.2.1. 攻撃が相手センターのモンスターにヒットした時、攻撃したカードが『貫通』を持っていたら、『貫通』を持っているカードの打撃力分だけ、相手ファイターにダメージを与えます。連携攻撃の場合、攻撃に参加したカードのうち、『貫通』を持っているカードすべてが、それぞれ1回ずつ『貫通』を発動させます。

3.2.2. 攻撃された『反撃』を持っているカードが、まだ場に残っている場合、『反撃』を持つモンスターの攻撃力以下の防御力を持つ攻撃したモンスターを1枚選び、破壊します。

3.3. この時点で、「攻撃中」「バトル中」の扱いが終了します。

3. プレイタイミング

3.4. プレイタイミングが発生します。

「ダメージを与えた時」「モンスターを破壊した時」に発動する能力もここで解決します。
「バトルの終了時」「攻撃の終了時」に発動する能力もここで解決します

3.5. ★ルール処理★

4. 攻撃後の処理

4.1. 『N回攻撃』が発動します。

※『N回攻撃』については、「④能力／その他」を参照。

4.2. ★ルール処理★

4. プレイタイミング

4.3. プレイタイミングが発生します。

4.4. ★ルール処理★

2.1. (攻撃の選択)に戻ります。

5. アタックフェイズの終了

5.1. アタックフェイズを終了し、ファイナルフェイズに進みます。

■ アタックフェイズの流れ

● Q&A

Q1 攻撃しているモンスターが破壊されたら、どうなりますか？

A1 3.1.までに破壊され場から離れたら、その攻撃で、相手ファイターへのダメージを与えたり、相手モンスターを破壊したりしなくなります。

Q2 センターにいるモンスターが、『貫通』を持つモンスターに攻撃されている時、「マジカルグッバイ」等で攻撃されているモンスターが場から離れたら、『貫通』は発動しますか？

A2 発動しません。センターのモンスターを攻撃で破壊していないので、相手ファイターにダメージを与えません。

Q3 2枚のカードでの連携攻撃中に、攻撃しているモンスターを1枚破壊しました。その攻撃は連携攻撃として扱いますか？

A3 扱いません。攻撃しているカードが、1枚以下になった場合、その時点でその攻撃は連携攻撃ではなくなります。

Q4 相手センターのモンスターに攻撃した後、攻撃されたモンスターが、「マジカルグッバイ」等で場から離れた場合、攻撃対象は相手ファイターに変更されますか？

A4 変更されません。攻撃対象が決まった後、攻撃されたモンスターがいなくなっても、攻撃は空振りのまま行われます。

逆に攻撃対象が相手ファイターに決まった後、「竜の封印」等でモンスターがセンターにコールされても、攻撃対象は相手センターのモンスターに変更されません。





■ファイナルフェイズの流れ

1. プレイタイミング

- 1.1. プレイタイミングが発生します。
「アタックフェイズ終了時」「ファイナルフェイズの開始時」に発動する能力もここで解決します。
※ターンファイターの「必殺技」のキャスト及び「必殺モンスター」のコール、『必殺変身』、両ファイターの【対抗】のカード及び能力の使用。
- 1.2. ★ルール処理★

2. 攻撃の選択

- 2.1. ファイナルフェイズ中に攻撃できるカードがある場合、攻撃するかどうを選択します。
ただし、先攻の1ターン目は、攻撃は1回までで、連携攻撃はできず、アタックフェイズで攻撃した場合は攻撃できません。
攻撃する場合、2.2.に進みます。攻撃しない場合、2.1.1.に進みます。
 - 2.1.1. プレイタイミングが発生します。
 - 2.1.2. ★ルール処理★
 - 2.1.3. ファイナルフェイズ中に攻撃できるカードがある場合、あらためて攻撃するかどうを選択します。
攻撃する場合、2.2.に進みます。攻撃しない場合、5.1.に進みます。
- 2.2. ファイナルフェイズ中に攻撃できるカードを選んでレストし、攻撃対象を選びます。
連携攻撃をする場合、攻撃するカードを2枚以上選び、レストします。
- 2.3. この時点から、「攻撃中」「バトル中」として扱います。
- 2.4. ★ルール処理★

2. プレイタイミング

- 2.5. プレイタイミングが発生します。
「攻撃した時」「攻撃された時」に発動する能力もここで解決します。
- 2.6. ★ルール処理★

攻撃しているカードまたは攻撃対象がなくなったり、攻撃が無効化された場合、待機状態になっている自動能力を全て使用した後、3.3.に進みます。



■ファイナルフェイズの流れ

3. 攻撃の判定

3.1. 攻撃のヒット判定をします。

- 3.1.1. 攻撃対象がモンスターの場合、攻撃したカードの攻撃力(連携攻撃の場合、連携攻撃に参加しているカードの合計の攻撃力)が、攻撃されたモンスターの防御力以上なら、攻撃はヒットし、攻撃されたモンスターを破壊します。
- 3.1.2. 攻撃対象がファイターの場合、攻撃はヒットし、攻撃したモンスターの打撃力分(連携攻撃の場合、連携攻撃に参加しているカードの合計の打撃力分)だけ、相手ファイターにダメージを与えます。

3.2. 『貫通』と『反撃』が発動します。

- 3.2.1. 攻撃が相手センターのモンスターにヒットした時、攻撃したカードが『貫通』を持っていたら、『貫通』を持っているカードの打撃力分だけ、相手ファイターにダメージを与えます。連携攻撃の場合、攻撃に参加したカードのうち、『貫通』を持っているカードすべてが、それぞれ1回ずつ『貫通』を発動させます。
- 3.2.2. 攻撃された『反撃』を持っているカードが、まだ場に残っている場合、『反撃』を持つモンスターの攻撃力以下の防御力を持つ攻撃したモンスターを1枚選び、破壊します。

3.3. この時点で、「攻撃中」「バトル中」の扱いが終了します。

3. プレイタイミング

3.4. プレイタイミングが発生します。

「ダメージを与えた時」「モンスターを破壊した時」「バトルの終了時」「攻撃の終了時」に発動する能力もここで解決します

3.5. ★ルール処理★

4. 攻撃後の処理

4.1. 『N回攻撃』が発動します。

※『N回攻撃』については、「④能力／その他」を参照。

4.2. ★ルール処理★

1.1. (プレイタイミング)に戻ります。

5. ファイナルフェイズの終了

5.1. プレイタイミングが発生します。

「ターン終了時」に発動する能力もここで解決します。

5.2. ★ルール処理★

5.3. ファイナルフェイズを終了し、相手のスタートフェイズに進みます。

このターン中に有効な効果もここで終了します。

■ファイナルフェイズの流れ

●Q & A

Q1 ファイナルフェイズ中にモンスターやアイテムで攻撃することはできますか？

A1 攻撃できません。ただし、「ファイナルフェイズ中にも攻撃できる」などの能力がある場合は、攻撃できます。

Q2 必殺モンスターをコールした後、相手の【対抗】を使う前に、必殺モンスターで攻撃することはできますか？

A2 いいえ、できません。プレイタイミングでは、必ず、お互いにカードをプレイするかどうかの選択権があります。なので、必殺モンスターをコールした後、相手もカードのプレイができます。

Q3 ファイナルフェイズ中であれば、どこのプレイタイミングであっても「必殺技」や「必殺モンスター」を使うことができますか？

A3 いいえ、できません。「必殺技」や「必殺モンスター」はファイナルフェイズの1.1のプレイタイミングのみ、使用することができます。(【対抗】があるものを除く)

Q4 「怒裏留バンカー!!」などの「攻撃する」の効果を解決する場合、どのような手順になりますか？

A4 「攻撃する」の効果が解決された場合、効果で攻撃するカードをレストし、2.2の「攻撃対象を選ぶ」までスキップし、そこから4.「攻撃後の処理」の手順まで全てを行います。





④能力／その他

●能力は起動能力、自動能力、永続能力の3種類に分けられます。

起動能力:能力に【起動】と書かれている、能動的に発動する能力です。

【対抗】などの指定がない限り、自分のメインフェイズ中にしか使えません。

自動能力:その能力に示された事象が発生することにより、自動的に発動する能力です。

発動した自動能力は、カードや能力の使用より優先して使います。

永続能力:その能力に示された条件を満たしている間、常にその効果を発揮する能力です。

1. 起動能力の使用

1.1. 能力に【起動】と書かれている、能力の使用を宣言をします。

1.1.1. 効果で対象を選ぶ場合、場かドロップゾーンへの効果は全ての条件を満たすカードから選びます。

1.2. 相手に【対抗】タイミングが発生します。

1.2.1. 相手は【対抗】を持つカードか能力を、1度だけ使えます。

1.2.2. ★ルール処理★

1.2.3. 相手が【対抗】を使った場合、その【対抗】を先に発動し、解決します。

1.2.4. ★ルール処理★

1.3. 1.1.で使用を宣言した起動能力を解決します。

1.3.1. 効果に書かれている行動は全て解決時に行います。
行動をするかどうかを任意で選べる場合、するかしないかも解決時に選びます。

1.3.2. 効果中に条件を参照する場合で、その条件を満たしていない場合、それ以後の効果は解決されません。

1.4. ★ルール処理★

④能力／その他

2. 自動能力の使用

- 2.1. 能力に示された事象が発生し、待機状態になっている自動能力を選びます。
 - 2.1.1. ターンファイターは、待機状態になっている自分の自動能力を1つ選びます。対象を選ぶ効果のうち、場かドロップゾーンを選ぶ場合、全ての条件を満たすカードから選びます。選んだ場合、2.2.に進みます。自動能力がない場合、2.1.2.に進みます。
 - 2.1.2. 非ターンファイターは、待機状態になっている自分の自動能力を1つ選びます。対象を選ぶ効果のうち、場かドロップゾーンを選ぶ場合、全ての条件を満たすカードから選びます。選んだ場合、2.2.に進みます。自動能力がない場合、2.4.に進みます。
- 2.2. 自動能力を選んでいないファイターに【対抗】タイミングが発生します。
 - 2.2.1. 自動能力を選んでいないファイターは【対抗】を持つカードか能力を、1度だけ使えます。
 - 2.2.2. ★ルール処理★
 - 2.2.3. 自動能力を選んでいないファイターが【対抗】を使った場合、自動能力を選んだファイターはその【対抗】を先に発動し、解決します。
 - 2.2.4. ★ルール処理★
- 2.3. 2.1.1.または2.1.2.で選んだ自動能力を解決します。
 - 2.3.1. 効果に書かれている行動は全て解決時に行います。行動をするかどうかを任意で選べる場合、するかしないかも解決時に選びます。
 - 2.3.2. 効果中に条件を参照する場合で、その条件を満たしていない場合、それ以後の効果は解決されません。
- 2.4. ★ルール処理★

待機状態になっている自動能力がまだある場合、2.1.に戻ります。

3. 永続能力の効果

- 3.1. 能力に示された条件を満たしている間、常にその効果を発揮します。条件の書かれていない能力は、場にある限りその効果を発揮します。



④能力／その他

- 赤い枠で囲まれた能力を「キーワード能力」と呼びます。

『貫通』

『貫通』を持つカードの攻撃が相手センターのモンスターにヒットした時、打撃力分だけ相手ファイターにダメージを与えます。

連携攻撃の場合、『貫通』を持っているカード全てが、それぞれ1回ずつ『貫通』を発動させます。
『貫通』に対して【対抗】を使用することはできません。
『貫通』は同じカードが重複して持つことはありません。

『ソウルガード』

『ソウルガード』を持つカードは、場から離れる場合、ソウル1枚をドロップゾーンに置くことで場に残すことができます。

『ソウルガード』は置換効果です。
『ソウルガード』に対して【対抗】を使用することはできません。
『ソウルガード』は同じカードが重複して持つことはありません。

『移動』

『移動』を持つカードはアタックフェイズの開始時に、今いるエリアから、別の空いているエリアに置き直せます。ターンファイターから、自分の『移動』を持つモンスターを1枚ずつ置き直します。その後、非ターンファイターが自分の『移動』を持つモンスターを1枚ずつ置き直します。

『移動』に対して【対抗】を使用することはできません。
『移動』は同じカードが重複して持つことはありません。

『N回攻撃』（『2回攻撃』/『3回攻撃』/『4回攻撃』/『6回攻撃』）

『N回攻撃』を持っているカードは、攻撃が終了したあと、N-1回だけスタンドします。

「アタックフェイズの流れ」の4.1.のタイミングで『N回攻撃』を持っているかどうか参照します。
『N回攻撃』に対して【対抗】を使用することはできません。
同一の『N回攻撃』は同じカードが重複して持つことはありません。

④能力／その他

『反撃』

『反撃』を持つカードが攻撃されたあと場に残っている場合、『反撃』を持つカードの攻撃力以下の防御力を持つ攻撃したモンスター1枚を選び、破壊します。

『反撃』に対して【対抗】を使用することはできません。
『反撃』は同じカードが重複して持つことはありません。

『ライフリンク』

『ライフリンク(数字)』を持つカードは場から離れる場合、示された数値分のダメージを受けます。『ライフリンク 即死』の場合、ゲームに敗北します。

『ライフリンク』に対して【対抗】を使用することができます。
『ライフリンク』は同じカードであっても重複して持ちます。

『装備変更』

『装備変更』を持つカードを装備した時、元々装備していたカードを手札に戻すことができます。

『装備変更』に対して【対抗】を使用することはできません。
『装備変更』は同じカードが重複して持つことはありません。
『装備変更』はそれぞれのファイターごとに、1ターンに1回だけ使うことができます。
『装備変更』は任意で発動でき、発動させない場合、「1ターンに1回だけ使う」には含まれません。

『変身』『搭乗』『着任』『竜化』

『変身』『搭乗』『着任』『竜化』を持つモンスターは、自分のメインフェイズに、自分の手札か自分のモンスターのスペースにあるときに、〔 〕内のコストを払って、アイテムのように装備することができます。

『変身』『搭乗』『着任』『竜化』したカードは装備されている間はモンスターではなく攻撃力・防御力・打撃力、能力や属性等を持つアイテムとして扱います。

『変身』『搭乗』『着任』『竜化』はコールには含まれず、アイテムの装備として扱います。ただし、バディギフトによりライフを+1することはできます。

『変身』『搭乗』『着任』『竜化』に対して【対抗】を使用することができます。『変身』『搭乗』『着任』『竜化』を宣言し、必要なコストを払った後、相手は【対抗】を宣言します。
『変身』『搭乗』『着任』『竜化』は同じカードが重複して持つことはありません。

④能力／その他

『設置』

『設置』を持つカードは、キャストして『設置』できれば、魔法エリアに置かれたままとなり、置かれている間、その効果が続きます。

『設置』は同じカードが重複して持つことはありません。

『星合体』(クロスナイズ)

『星合体』を持つカードは、自分のメインフェイズ中、そのカードが場にあるなら、そのカードの『星合体』の使用を宣言することで、そのカードを自分の場の《ネオドラゴン》のソウルに入れることができます。

『星合体』に対して【対抗】を使用することができます。
『星合体』は同じカードが重複して持つことはありません。

『必殺変身』

『必殺変身』を持つカードは、1ターンに1回だけ、自分のファイナルフェイズに、自分の手札から、[]内のコストを払って、アイテムのように装備することができます。

『必殺変身』したカードは装備されている間は、必殺モンスターではなく、攻撃力・防御力・打撃力、能力や属性等を持つアイテムとして扱い、自分のファイナルフェイズ中にも攻撃ができます。

また、『必殺変身』しているカードは、『変身』しているカードとしても扱います。

『必殺変身』はコールには含まれず、アイテムの装備として扱います。
ただし、バディギフトによりライフを+1することはできます。

『必殺変身』に対して【対抗】を使用することができます。『必殺変身』を宣言し、必要なコストを払った後、相手は【対抗】を宣言します。
『必殺変身』は同じカードが重複して持つことはありません。

『奇襲』

『奇襲』を持つカードが場のカードの裏向きのソウルからドロップゾーンに置かれた時、そのカードを【コールコスト】を払って、コールすることができます。

『奇襲』に対して【対抗】を使用することができます。
『奇襲』は同じカードが重複して持つことはありません。



④能力／その他

『パージ』

『パージ』を持つカードは、【対抗】タイミングで、そのカードの『パージ』の使用を宣言することで、そのカードのソウルの《ウエポン》1枚をゲージに置くことができます。

『パージ』はそれぞれの『パージ』を持つカードごとに、1ターンに1回だけ使うことができます。

『パージ』に対して【対抗】を使用することができます。

『パージ』は同じカードが重複して持つことはありません。

『ウエポンリンク』

『ウエポンリンク』によって発せられる効果はありません。他のカードの効果で参照されることがあります。

『ウエポンリンク』は同じカードが重複して持つことはありません。

『C・テリトリー』

『C・テリトリー』を持つmonsterが自分のセンターにいる場合、そのセンターエリアには『C・テリトリー』を持つmonsterを含め、monsterを2枚まで置くことができます。

『C・テリトリー』は同じカードが重複して持つことはありません。

●Q&A

Q1 『C・テリトリー』を持つカードが2枚いるセンターには、さらにmonster1枚を置けますか？

A1
いいえ、置けません。

Q2 『C・テリトリー』を持たないmonsterが1枚いるセンターに、『C・テリトリー』を持つmonsterをコールした場合、元々いたmonsterはどうなりますか？

A2 後から『C・テリトリー』を持つmonsterをコールしても、その前にセンターにいたmonsterはドロップゾーンに置かれず、『C・テリトリー』によって2枚センターに置ける状態となります。

Q3 『C・テリトリー』により2枚のmonsterがいるセンターに攻撃する場合、そのmonster2枚とバトルしますか？

A3 いいえ、2枚の内どちらかとバトルします。同じエリアにmonsterが2枚いる場合、どちらかのmonster1枚を攻撃対象に選ぶことになります。



『D・シェア』

『D・シェア』を持つカードは、自分の場の『D・シェア』を持つカード全てに元々持っている『D』全てを与えます。

『D・シェア』を持つカードは、そのカードに元々書かれている『D』も得ます。同じカードが、同じ『D』を重複して得ることができます。

●Q&A

Q1 『D・シェア』を持ち、『D』が書かれていないカードは、他の『D・シェア』が持つ『D』を得ることはできますか？

A1 はい、できます。

Q2 「満腹 ハラハラ」の能力が無効化されている場合、他の『D・シェア』を持つカードは、「満腹 ハラハラ」の『D』を得れますか？

A2 いいえ、得れません。『D・シェア』が無効化されている場合、自分の場の『D・シェア』を持つカードに『D』を与えることができません。

Q3 「満腹 ハラハラ」と「先鋒 ケツメ」が場において、「先鋒 ケツメ」が攻撃した時、「先鋒 ケツメ」の「満腹ハラハラ」から得ている『D』の能力に【対抗】で「満腹 ハラハラ」が破壊されました。誘発していた「先鋒 ケツメ」の「満腹 ハラハラ」から得ていた『D』は解決できますか？

A3 はい、解決できます。すでに誘発している能力は失っても、効果は最後まで解決されます。





④能力／その他

●その他

防御力を持つアイテムカード

防御力を持つアイテムを装備している時、その防御力未満の攻撃力の攻撃はダメージを与られません。防御力以上の攻撃力の攻撃は、攻撃に参加しているカードの合計の打撃力分、ダメージを受けます。

ダメージを受けたことによって、防御力を持つアイテムが破壊されることはありません。

ファイターへの攻撃は、同時に防御力を持つアイテムへの攻撃としても扱います。

防御力を持つアイテムが攻撃された場合、バトルになります。

(防御力を持たないアイテムへの攻撃は攻撃された扱いにはならず、バトルになりません。)

「破壊された時」「ダメージを受けた時」「登場した時」等

これらの使用条件を持つカードはそれぞれの条件を満たした後に使用できます。

ただし、条件を満たした後、以下のいずれかの要件を満たした場合は、

それらのカードを使用しないことを選択したとみなされます。

- ・次にその条件を参照するカード以外が、【対抗】のタイミング以外でプレイされ、解決された。
- ・その条件を満たしたプレイタイミングか、満たした直後のプレイタイミングが終了した。
- ・その条件を満たしたフェイズが終了した。

「使った時」「コールした時」

これらの使用条件を持つ【対抗】のカードまたは【対抗】の能力は、それぞれの条件を満たしたカードの使用に対する【対抗】でのみ使用できます。

ただし、効果によってそれぞれの条件を満たした場合は

満たしたカードの使用に対して、それらの使用条件を持つカードは使用できません。

(例:「クイックサモン」の効果で「魔王 アスモダイ」をコールした時、「魔王 アスモダイ」のコールに対して「ゴー・トゥ・ヘル!!」は使用できません。)

フラッグを使用条件とするカード

「全てのフラッグで使える」

この使用条件を持つカードは、フラッグの能力に関係なく使うことができます。

「君のフラッグが「〇〇」なら使える」

この使用条件を持つカードは、使用する時にフラッグが「〇〇」ならフラッグの能力に関係なく使うことができます。

「ファイト開始時に選んだ君のフラッグが「〇〇」なら使える」

この使用条件を持つカードは、ファイト開始時に指定のフラッグであった場合、フラッグの能力に関係なく使うことができます。



④能力／その他

ソウル

「〇〇のソウルに入れる」等の指示がある場合、〇〇の下に入れるカードを置きます。ソウルを持つカードが場から離れた場合、ただちにそのソウルにあったカードはドロップゾーンに置かれます。

ソウルを持つモンスターが、モンスタースペース内で移動する場合、そのソウルはモンスターと一緒に移動します。

何らかの効果でソウルを対象に選ぶ場合、その対象のソウルのカードは効果の解決時に選ばれます。

自分のカードのソウルの順番は、自由に入れ替えられます。

・ソウルにあるカードの能力

ソウルにあるカードの能力は、「このカードがソウルにあるなら」等の場合でない限り、有効ではありません。

「このカードがソウルにあるなら」等がある場合、場のカードのソウルにあることでその能力が有効になります。その能力を持つカードが場にある場合や、コール宣言中のカードのソウルにある場合には有効ではありません。

・裏向きのソウル

特に指示がない限り、ソウルには表向きにカードが置かれますが、

「裏向きでソウルに入れる」等の指示がある場合は、裏向きにカードが置かれます。

自身の手札と同様に、自身の裏向きのソウルの内容は自由に見ることができます。

他のファイターの裏向きのソウルの内容を見ることはできません。

「君のデッキの上から3枚を裏向きでこのカードのソウルに入れる。」等の効果で、デッキからソウルにカードが裏向きのまま移動する時に、お互いのファイターはその内容を見ることはできませんが、ソウルに入った後であれば、自身はその内容を見ることができます。

特に指示がない場合、裏向きのソウルの「このカードがソウルにあるなら」等の能力は有効ではありません。

フラッグを裏にする

ファイト中、フラッグが裏になっている場合、そのフラッグに書かれている能力、カード名など全ての情報を失います。

また、フラッグに書かれている能力が失われるため、指定されているカードが使えなくなります。使えなくなったカードは、コールやキャスト、能力の使用等ができません。すでに場にある使えなくなったカードは、全てドロップゾーンに置かれます。

④能力／その他

数値を持つフラッグカード

フラッグが攻撃力か打撃力を持つ時、そのフラッグは攻撃することができます。ただし、アイテムと同様に自分のセンターにモンスターがいる場合、攻撃を宣言することはできません。フラッグが攻撃している場合、そのフラッグはバトルしているカードとして扱います。数値を持たないフラッグは攻撃することはできません。

フラッグが防御力を持つ時、その防御力未満の攻撃力の攻撃はダメージを与られません。防御力以上の攻撃力の攻撃は、攻撃に参加しているカードの合計の打撃力分、ダメージを受けます。ダメージを受けたことによって、防御力を持つフラッグが破壊されることはありません。防御力を持つフラッグが攻撃された場合、そのカードはバトルしているカードとして扱います。

裏面が異なるカードの使用

フラッグに指定されていないカードを含め、デッキには全て同じ裏面のカードしか入れられません。統一のスリーブを着用している場合でも、裏面が違うカードを混ぜてデッキに入れることができません。

デッキに入れて使うフラッグ

通常、フラッグカードはデッキに入れて使うことはできませんが、「デッキに入れて使える」記載があるフラッグカードのみ、デッキに入れて使うことができます。

- ・デッキに入れて使えるフラッグ
- 「ドラゴン・ドライ」
- 「ロストワールド」

それらのフラッグカードは、そのカードに書かれているタイミングで使用することができます。

例①:「ドラゴン・ドライ」は自分のライフが0になった段階でフェイズを問わず手札から即座に使えます。

例②:「ロストワールド」は相手のターン終了時に、手札から使えます。

ファイトから取り除かれているカード

ファイトから取り除かれているカードは、全て非公開情報です。ファイトから取り除かれるカードは、特に指定がない場合、裏向きにして、**お互いのファイターは取り除かれているカードを見ることはできません。**

大会主催者やジャッジは、ファイトテーブルにファイトから取り除かれているカードを十分に置けるスペースがないなど、大会の状況を鑑みて適正な範囲で置き方を調整することができます。

ジャッジの判断または対戦相手の了承を得た場合、取り除かれているカードをデッキホルダーなどのケースに入れた状態で置くことができますが、ファイトに関係のないカードが混ざらないように注意してください。

④能力／その他

特殊フラッグ（「ドラゴン・アイン」/「百鬼夜行」など）

《特定のワールド》と《ジェネリック》のカードを使える通常のフラッグとは異なる、特殊なフラッグがあります。

それらの「特殊フラッグ」は、元々のカード種類や《属性》がそのフラッグに指定されているカードのみ使うことができます。

「特殊フラッグ」によっては最初の手札、ゲージ、ライフが異なることがあります。それらは、そのフラッグに書かれている内容に従い、準備を行います。この準備は、オープン・ザ・フラッグの前に行います。

「特殊フラッグ」によってはフラッグの下にもう1枚フラッグを用意することがあります。それらは、オープン・ザ・フラッグをする時は、上のフラッグのみを表にし、下のフラッグは裏向きのままファイトを行います。

『角王』

『角王』を持つカードは、全てのフラッグで使うことができます。ただし、フラッグがそのカードの所属するワールドと違うデッキには、そのカードは1枚しか入れることができません。

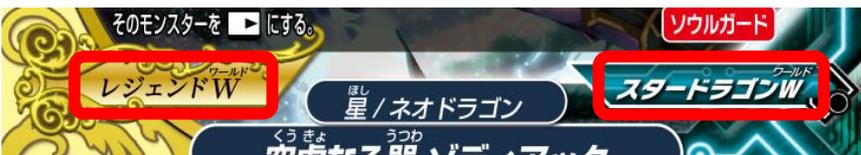
例えば、フラッグが「ドラゴンワールド」であるデッキには、〈ドラゴンワールド〉に所属する『角王』を持つカードはそれぞれ4枚まで入れることができ、それ以外の『角王』を持つカードはそれぞれ1枚まで入れることができます。

『角王』は同じカードが重複して持つことはありません。

アイコンの色が異なる『角王』も、全て同じ『角王』として扱います。（色の違いによって差異が生じることはありません。）

『デュアル』

「デュアル」は、1枚で複数のワールドを持つカードのことを指します。ワールドの情報はカードの下段に書かれています。



画像のカードは、「レジェンドワールド」であり、「スタードラゴンワールド」のカードとなります。

そのため、フラッグが「レジェンドワールド」と「スタードラゴンワールド」のどちらのデッキでも使用することができます。



④能力／その他

『ドラゴッド』

『ドラゴッド』を持つカードは、全てのフラッグで使うことができます。

『ドラゴッド』は同じカードが重複して持つことはありません。

『ダブルバディ』『トリプルバディ』

『ダブルバディ』『トリプルバディ』を持つカードは、ファイトの準備内で「」内のカード名のカードと一緒にバディゾーンに置くことができます。

【コスト】と能力

【〇〇コスト】は、指示されている範囲全てを行う必要があります。1つでも行えない場合、残りの範囲も行うことができません。

例えば、「【使用コスト】ゲージ1を払い、ライフ1を払う」は、ゲージが0の場合、ライフ1も払うことができません。

カードの能力は、可能な限り解決を行う必要があります。

例えば、「相手の場のカード1枚を破壊し、ライフ+2」は、相手の場のカードを破壊できなくても、ライフ+2は解決できます。

ただし、「〇〇してよい。そうしたら～～」と記載がある場合は、「〇〇」の範囲全てを行えないなら、「そうしたら」以降の能力を解決することができません。

例えば、「ゲージ1を払ってよい。払ったら、ライフ+2」は、ゲージが0の場合は、ライフ+2は解決できません。

また、別の例として、「手札1枚を捨て、ゲージ1を払ってよい。そうしたら、カード2枚を引く。」は、ゲージが0の場合は、手札1枚を捨てることはできず、カード2枚引くも解決できません。

※例外処理として

対象を選ぶ場合は、選ぶ対象がない場合でも、それ以外の範囲を満たしていれば、「そうしたら」以降の能力を解決することができます。

例えば、「自分の場のモンスター1枚を選び、ゲージ1を払ってよい。そうしたら、そのモンスターの打撃力+1し、ライフ+2」は、モンスターがない場合でも、ゲージ1を払って、ライフ+2は行えます。

④能力／その他

『反刻』

『反刻』を指示されたカードはそのカードを裏返し、もう一方の面を表示します。

『反刻』する場合は、カードの両面とも表面である必要があります。

『反刻』をしたカードは「『反刻』しているカード」として扱われます。

『反刻』以外の効果でフラッグを裏返した場合、「『反刻』しているカード」として扱いません。

「君のフラッグが『反刻』しているなら、○○」の能力は、フラッグが『反刻』している時のみ「○○」の能力が有効になります。何らかの効果で『反刻』しているフラッグがなくなった時、その能力は有効ではなくなります。

「このファイト中、君のフラッグが『反刻』しているなら、○○」の能力は、このファイト中にフラッグが『反刻』をしていたなら、何らかの効果で『反刻』しているフラッグがなくなっても「○○」の能力は有効になります。

『反刻』した回数を参照する能力は、何らかの効果で『反刻』しているフラッグがなくなっても『反刻』した回数は変動しません。

時を止める

時を止めたカードは、時を止めている間、そのカードが持つ起動能力、自動能力、キーワード能力の使用宣言、効果の解決を行うことができません。時を止めたカードが持つ永続能力は有効です。

時を止めたファイターは、カードや能力の使用宣言（モンスターと必殺モンスターのコール、魔法と必殺技のキャスト、アイテムの装備、起動能力の使用、自動能力の使用）を行うことができません。

魔財宝

魔財宝になったカードは、自分の魔法エリアに裏向きで置きます。

自身の場の魔財宝になったカードの表面は自由に確認することができます。

相手の場の魔財宝になったカードの表面を確認することはできません。

「ドロップゾーンに置く」「捨てる」

「ドロップゾーンに置く」と「捨てる」は、表記は異なりますが、どちらも同じ処理を行います。

「このカードのソウルは相手のカードの効果で、ドロップゾーンに置かれない」が有効な場合、相手の「ソウル1枚を捨てる」効果でソウルを捨てることができません。

「このターン中、君のデッキのカードは相手のカードの効果で捨てられない」が有効な場合、相手の「相手のデッキの上から1枚を相手のドロップゾーンに置く」効果で、ドロップゾーンに置くことができません。

④能力／その他

終了する

「終了する」効果が解決された場合、ただちに進行中のタイミングから、下記のタイミングへと進みます。

- ・「メインフェイズを終了する」...アタックフェイズの流れ 1. アタックフェイズの開始
 - ・「バトルを終了する」...アタックフェイズの流れ 3.3. この時点で、「攻撃中」「バトル中」の扱いが終了します。
 - ・「アタックフェイズを終了する」...アタックフェイズの流れ 5. アタックフェイズの終了
 - ・「ファイナルフェイズを終了する」...ファイナルフェイズの流れ 5. ファイナルフェイズの終了
 - ・「ターンを終了する」...ファイナルフェイズの流れ 5. ファイナルフェイズの終了
- ※「このフェイズを終了する」の場合、進行中のフェイズによります

「終了する」効果が解決時に待機中の自動能力や、解決前のカードや能力がある場合、そのカードや能力の使用と解決は、進んだタイミングの直後のプレイタイミングに行われます。

●Q&A

Q1 「攻撃が無効化されない」能力を持つカードの攻撃中、このカードを使用しました。このターンで3回以上攻撃していた場合、その攻撃はどうなりますか？

A1 フェイズが終了するため、ヒット判定が行われません。
このカードの効果で攻撃の無効化はできませんが、フェイズを終了する効果により、ヒット判定をとばして、フェイズの終了に移行します。フェイズの終了に移行した時点で、「バトル中」「攻撃中」の扱いは終了します。

Q2 相手の「君のアタックフェイズ開始時、～」の能力の宣言に【対抗】して、このカードを使用し、ターンを終了しました。相手が使った能力は解決されますか？
はい、されます。

A2 「君のアタックフェイズ開始時」の自動能力はすでに誘発しているため、アタックフェイズ中ではなくなっても、解決が行われます。



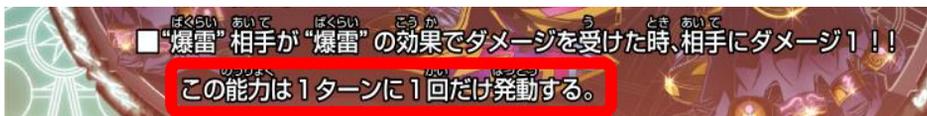
④能力／その他

「1ターンに1回」の制限

カードの能力には、「この能力は1ターンに1回だけ発動する」などの能力やカードの使用を制限するものがあります。

それらの能力は、使用の制限を指定する情報によって、適用範囲が異なります。

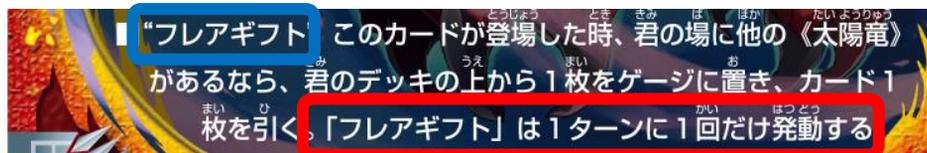
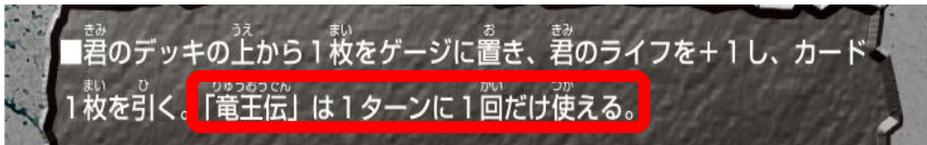
・「この能力は1ターンに1回だけ発動する(使える)」



「この能力は1ターンに1回だけ発動する(使える)」と書かれた能力は、その能力の発動の条件が満たされた場合、その能力の解決時に適用されます。

適用されたターン中、そのカードが持つその能力は再度、使用及び発動することができません。(別のカードであれば、発動及び使用が可能です)

・カード名/能力名を指定する「1ターンに1回」



「カード名(能力名)」は1ターンに1回だけ発動する(使える)」と書かれた能力は、そのカード(能力)が使用された場合、その能力の解決時に適用されます。

適用されたターン中、その能力を使用したファイターは、そのカード名(能力名)を再度、使用及び発動することができません。

(別のカードであっても、発動及び使用はできません)

④能力／その他

●Q&A

Q1 自分の場に「五角騎竜 メラク “SD”」が2枚います。そのうち1枚の【起動】能力を使用しました。その後、そのターン中、まだ【起動】能力を使っていない「五角騎竜 メラク “SD”」の【起動】能力を使うことはできますか？

A1 はい、使うことができます。
「この能力は1ターンに1回だけ使える」は、その能力を使用したカードのみに適用されます。そのため、別のカードであれば、能力を使用することができます。



Q2 自分の場に《太陽竜》がない時に、「フレアファンク・ドラゴン」をコールしました。その後、もう1枚「フレアファンク・ドラゴン」をコールした場合、そのカードの“フレアギフト”は発動しますか？

A2 いいえ、発動しません。
「フレアファンク・ドラゴン」の“フレアギフト”は最初に「フレアファンク・ドラゴン」をコールした時に発動しています。その時、《太陽竜》があるに関わらず、そのターン中は“フレアギフト”が発動しないため、別の「フレアファンク・ドラゴン」をコールしても“フレアギフト”を発動させることができません。



Q3 自分が「竜王伝」を使った時、相手に「アブラカタブラ！」で無効化されました。その後、「竜王伝」をもう1度使うことはできますか？

A3 はい、使うことができます。
無効化された場合、そのカードの効果全てが解決されないため、「竜王伝」は1ターンに1回だけ使える。」の部分も解決されません。そのため、再度「竜王伝」を使うことができます。



④『逆天』『逆天殺』『大逆天』『逆天殺ReBOOT』

『逆天』『逆天殺』『大逆天』『逆天殺ReBOOT』

- ・『逆天』『逆天殺』『大逆天』『逆天殺ReBOOT』は、ファイト中に1度だけ、[]で指定されている条件を満たすことで能力の使用を宣言することができ、宣言した場合、[]の後の効果が解決されます。
- ・『逆天』の使用を宣言したファイターは、そのファイト中、『逆天』の使用を宣言できません。
- ・『逆天殺』の使用を宣言したファイターは、そのファイト中、『逆天殺』の使用を宣言できません。
- ・『大逆天』の使用を宣言したファイターは、そのファイト中、『大逆天』の使用を宣言できません。
- ・『逆天殺ReBOOT』の使用を宣言したファイターは、そのファイト中、『逆天殺ReBOOT』の使用を宣言できません。
- ・『逆天』『逆天殺』『大逆天』『逆天殺ReBOOT』は無効化されません。
- ・『逆天』『逆天殺』『大逆天』『逆天殺ReBOOT』の宣言に対して、【対抗】を持つカードや能力の宣言はできません。

●Q & A

Q1 『逆天』の使用を宣言したファイターは、そのファイト中、『逆天殺』『大逆天』『逆天殺ReBOOT』の使用を宣言できますか？

A1 はい、宣言できます。
『逆天』『逆天殺』『大逆天』『逆天殺ReBOOT』はそれぞれ別で1回ずつファイト中に1回だけ使えます。

Q2 相手のターン中、相手のカードまたは能力の使用に対して『逆天』『逆天殺』は使えますか？

はい、使えます。

A2 「②プレイタイミング/【対抗】の流れ」の7.1.で使うことができます。ただし、[]の指定されている条件を満たす必要があります。



⑤必殺モンスター

「必殺モンスター」の扱い

「必殺モンスター」は、「モンスター」であり、「必殺技」でもあるカードです。「モンスター」または「必殺技」を参照する場合、「必殺モンスター」もそれに該当します。

(例:バトルしている「バルドラゴン “バルグランドストライク!”」に「シャインエナジー」を使うことができます。)

「必殺モンスター」のコールは、「①バディモンスター/コールの流れ」の手順で、使用します。また、「必殺モンスター」をバディにすることもできます。

「必殺モンスター」のコール

「必殺モンスター」は、1ターンに1回だけ、ファイナルフェイズに「①バディモンスター/コールの流れ」の手順でコールすることができます。

「必殺モンスター」をコールした場合、そのターン中、「必殺モンスター」をコールすることができません。

ただし、効果によって「必殺モンスター」をコールする場合、「必殺モンスター」の「1ターンに1回」には含まれません。「必殺モンスター」を通常にコールした後、さらに効果によって「必殺モンスター」をコールすることができます。(逆の手順も可)

また、「必殺モンスター」をバディにすることもできます。ファイト中に1回だけ、バディコールができ、バディギフトでライフを+1することができます。

「必殺モンスター」の攻撃

「必殺モンスター」は、自分のファイナルフェイズにも攻撃することができます。攻撃は、「④ファイナルフェイズの流れ」の手順に従って行います。

「必殺モンスター」のスタンド/レスト

「必殺モンスター」のスタンドとレストは、カードが横向きになっている状態がスタンド、カードが縦向きになっている状態がレストです。

「必殺モンスター」をバディにした場合、ゲーム開始後に表向きにした時、場に置く時と同様にスタンドで置いてください。バディコールする場合は、コールするカードをレストでバディゾーンに置いてください。

スタンド



レスト



⑤必殺モンスター

●Q&A

Q1 必殺モンスターをメインフェイズにコールできますか？

A1 いいえ、できません。
カードの効果以外で必殺モンスターをコールする場合、自分のファイナルフェイズにしかコールできません。

Q2 必殺モンスターは自分のアタックフェイズに攻撃することはできますか？

A2 はい、できます。
自分のアタックフェイズ中ならモンスターやアイテムと連携攻撃もできます。

Q3 先攻の1ターン目に、必殺モンスターで攻撃することはできますか？

A3 はい、できます。
先攻の1ターン目のアタックフェイズに攻撃をしていない場合、そのターンのファイナルフェイズに必殺モンスターをコールして、攻撃することができます。

Q4 相手が必殺モンスターをコールした時、モンスターのコール、または必殺技を無効化するカードを使うとどうなりますか？

A4 モンスター及び、必殺技と同様にその必殺モンスターのコール(使用)が無効化され、無効化されたカードは登場せず、ドロップゾーンに置かれます。
ただし、無効化された場合、必殺モンスターの「1ターンに1回だけコールできる」は適用されません。





⑥限界突破ルール

●限界突破ルールについて

限界突破ルールとは

あまりにも強力なカードゆえ、バディファイトの限界を超えてしまい、使用の制限をされてしまったカードの事です。適用されたカードは、デッキに入れられない、または指定された枚数までしかデッキに入れることができません。

限界突破

【限界突破】に指定されたカードは、指定のフラッグのデッキに入れることができません。また、フラッグ、バディとしても使うことができません。

1枚限界

【1枚限界】に指定されたカードは、指定のフラッグのデッキに1枚までしかデッキに入れることができません。当該カードをバディにしている場合、バディゾーンに置くカードとは別に1枚までデッキに入れることができます。

●限界突破ルールの構築例

良い例

- ① フラッグが「カタナワールド」で、デッキに「ギャンビット」、「鬼道 桜吹雪」をそれぞれ1枚ずつ入れる。
- ② フラッグが「エンシェントワールド」で、デッキに「ラディス・ザ・C」を4枚入れる。

悪い例

- ① フラッグが「カタナワールド」で、デッキにBT02/0097「鬼道 桜吹雪」1枚とS-UB03/0047「鬼道 桜吹雪」1枚を入れる。
→カードナンバーが違う場合でも同じカード名なので、合わせて1枚まで

**限界突破ルールに適用されるカードは
次のページに記載**

全てのフラッグに適用される限界突破カード



【限界突破】
逆天の黒死竜 アビゲール



【限界突破】
アクターナイツ・ザ・ワールド



【限界突破】
竜王直伝 ギガハウリング・クラッシャー!!



【1枚限界】
ギャンビット

「the Chaos」に適用される限界突破カード



【限界突破】
ラディス・ザ・C

カタナワールドに適用される限界突破カード



【1枚限界】
鬼道 桜吹雪

ヒーローワールドに適用される限界突破カード



【限界突破】
アビゲール “アンリミテッド・デストレイン!”



【限界突破】
アビゲール “鎧装器 ハウルブリンガー”

スタードラゴンワールドに適用される限界突破カード



【限界突破】
ファンタジック・ファイナル・カウンターシュート!!

ロストデッキ

「ロストデッキ」は、特殊フラッグ「ロストワールド」の能力でのみ使うことができるようになる「メインデッキ」とは別のデッキです。

メインデッキに「ロストワールド」を入れていない場合、「ロストデッキ」は用意しません。
※「ロストワールド」を入れずに「ロストデッキ」を用意した場合、罰則の対象になります。

ロストカード

<ロストW>のカードは「ロストデッキ」にしか入れられません。

(メインデッキに入れることはできません)

<ロストW>のモンスターにはサイズがありません。

そのため、「サイズ2以下のモンスター1枚を破壊する」など、サイズを参照する能力の対象にすることはできません。

●ロストデッキの構築条件

「ロストデッキ」は、ロストカード(カードの裏面が=図1=である<ロストW>のカード) **ちょうど30枚で構築**します。30枚より多くても少なくてもいけません。

特に指定がない限り、同じ大会で、複数の「ロストデッキ」を用意したり、途中で「ロストデッキ」の内容を変更することはできません。

スリーブを着用する場合、「メインデッキ」と「ロストデッキ」で**異なるスリーブを着用**する必要があります。

= 図1 =



●構築に関するQ&A

Q1 「ロストデッキ」に『角王』や「角王の証」は入れられますか？

A1 いいえ、入れられません。
ロストカードしか「ロストデッキ」に入れることができません。

Q2 「メインデッキ」と「ロストデッキ」で同じ色の無地のスリーブを着用することはできますか？

A2 いいえ、できません。
無地のスリーブを着用する場合でも、「メインデッキ」と「ロストデッキ」は違いが判別できる必要があります。

●ロストデッキのファイトの準備

「ロストデッキ」を使うファイターは、ファイトの準備で、**対戦相手が確認できる位置**に「ロストデッキ」を置きます。

「ロストデッキ」を置く場所は、「ドロップの右側」(=図2=)を推奨します。

大会主催者やジャッジは、ファイトテーブルに「ロストデッキ」を十分に置けるスペースがないなど、大会の状況を鑑みて適正な範囲で「ロストデッキ」の置き方を調整することができます。

ジャッジの判断または対戦相手の了承を得た場合、「ロストデッキ」をデッキホルダーなどのケースに入れた状態で置くことができますが、ファイトに関係のないカードが混ざらないように注意してください。



「ロストデッキ」を使うファイターは、**ファイトの準備**で、「メインデッキ」と同様に「ロストデッキ」もシャッフルします。それ以降、取り除かれている「ロストデッキ」の内容を見ることはできません。

●ロストカードのバディ

メインデッキに「ロストワールド」を入れている場合に限り、〈ロストW〉のモンスターをバディに選ぶことができます。〈ロストW〉のモンスターをバディにする場合、ファイト開始時にはバディを表向きにせず、フラッグが「ロストワールド」になった時に表向きにします。ファイト中、バディが裏向きの場合、バディコールはできず、バディゾーンの裏向きのカードは、情報を持たない空白のカードとして扱います。

●ファイト中のロストデッキと通常のカード

デッキが「ロストデッキ」に変わった場合、そのファイターのデッキゾーン以外（「場」「ソウル」「手札」「ゲージ」「ドロップ」）にある**通常のカードはそのままの状態**で、「ロストデッキ」を新しいデッキとしてデッキゾーンに置きファイトを続行します。例えば、「君のデッキからカード1枚を手札に加える」場合、その能力の解決時にデッキゾーンに置かれているデッキからカード1枚を手札に加えます。

※ファイトから取り除かれたメインデッキについて

「ロストワールド」の能力によって取り除かれるメインデッキは、裏向きのままファイトから取り除かれます。取り除かれたメインデッキは非公開情報です。お互いのファイターはその内容を見ることはできません。

そのファイト中、取り除かれたメインデッキのカードは参照されず、別の領域に移動することはありません。また、別の領域から取り除かれたメインデッキにカードが移動することはありません。

デッキゾーン以外の領域では、通常のカードとロストカードは混在することがあります。例えば、手札が「通常のカードが3枚、ロストカードが2枚」という状態になることがあります。

「相手のゲージ1枚を捨てる」「相手の手札1枚をランダムに選ぶ」など、通常のカードとロストカードが混在している非公開領域からカードを選ぶ場合、通常のカードかロストカードであるかは区別できる状態で選びます。

デッキゾーンでは、通常のカードとロストカードは混在することができません。

例えば、ロストデッキがデッキゾーンに置かれた後に、「君のゲージ1枚をデッキに戻す」という能力を使う場合、通常のカードをデッキに戻すことはできません。ゲージにロストカードがあるなら、ゲージのロストカードの中から1枚をデッキに戻します。ゲージに通常のカードしかないなら、ゲージのカードはデッキに戻せません。同様に、「君のゲージ1枚以上全てをデッキに戻す」という能力を使う場合、ゲージの通常のカードはデッキに戻らず、ロストカードのみデッキに戻ります。

⑧クロスシリーズ

●クロスシリーズのカードの見方

②カードの種類

「フラッグ」「キャラ」「イベント」「アイテム」「スペシャル」「スペシャルキャラ」の6種類ある。

⑨ワールド

そのカードが所属するワールドが書かれている。2つ以上ある場合も。

⑤防御力

相手からの攻撃を受け止めるパワー。相手の攻撃力を上回れば、破壊されない。

⑥打撃力

相手ファイターに攻撃したとき、相手のライフに与えるダメージの値。

④攻撃力

相手のキャラやモンスターに攻撃するときのパワー。相手の防御力以上なら破壊成功だ!

キャラ



③サイズ

キャラ、スペシャルキャラにある数値。0~3までである。

⑩フレーバー

ルールとは関係ない、そのカードの世界観や雰囲気を表した文章。

⑦カードの能力

そのカードが持つ能力やコスト(使用条件)が書かれている。一部のカードには、キーワード能力(右側参照)が書かれているカードもあり、書かれている内容はさまざま。

⑧属性

そのカードが持つ特徴。特定の属性だけが使える「フラッグ」もあるぞ。

⑪キャラ名

「キャラ名」はカードの効果で参照されることがある。

①カード名

そのカードの名前が書かれている。同じカード名のカードは、デッキに4枚まで入れられる。

⑧クロスシリーズ

●デッキの構築条件

クロスシリーズのデッキには、フラッグに対応する作品のロゴ(ワールド)と同じロゴを持つカードしかデッキに入れることができません。

また、作品のロゴを持つカードは対応した作品のロゴのあるフラッグでしか使用できません。

作品のロゴ(ワールド)



『角王』などの全てのフラッグで利用できるカードもフラッグに対応する作品のロゴと同じロゴを持たなければデッキに入れることはできません。



⑧クロスシリーズ

●カードの種類

クロスシリーズにおけるカードの種類は、キャラ、イベント、アイテム、スペシャル、スペシャルキャラ、フラッグがあります。

また、カードのテキストにおける、カードの種類を指す以下のテキストはそれぞれ**同一のもの**として扱います。

- ・モンスターとキャラ
- ・魔法とイベント
- ・必殺技とスペシャル
- ・必殺モンスターとスペシャルキャラ

●Q & A

Q1 「驚愕」で相手の場のモンスター1枚を破壊することはできますか？

A1 はい、破壊することができます。
キャラとモンスターはカードの種類として同一のものを指すため、相手の場のモンスターを破壊することができます。

Q2 「驚愕」で、相手の場の「宣告」占闘準備」を破壊することはできますか？

A2 はい、破壊することができます。
イベントと魔法はカードの種類として同一のものを指すため、相手の場の「宣告」占闘準備」を破壊することができます。

Q3 「冷静沈着 江戸川コナン」の能力でスペシャルを宣言しました。相手の手札に必殺技があった場合相手にダメージ2を与えることができますか？

A3 はい、ダメージ2を与えることができます。
スペシャルと必殺技はカードの種類として同一のものを指すため、相手にダメージ2を与えることができます。



⑧クロスシリーズ

●ワールドに対応する作品のロゴ

クロスシリーズにおいて、ワールドを参照する場合、そのワールドに対応する作品のロゴを持っているカードを参照することができます。

例：

「君は〈名探偵コナン〉のカードを使える。」テキストは、名探偵コナンのロゴを持っているカードを指します。

ワールドに対応する作品のロゴは下記の通りです。

ワールド名	アイコン
名探偵コナン	
BanG Dream! ガルパ☆ピコ	
アイドルマスター シンデレラガールズ劇場	
ゲゲゲの鬼太郎	
SSSS.GRIDMAN	
ソードアート・オンライン	
メダロット	