

セットルールガイド

更新履歴

- 2024/6/25作成

用語解説

アーツ

- カードタイプの1つです。背面が白いカードで、ルリグデッキに入れて使用します。
- カード中段のアイコンで示された使用タイミングに従い、チェックゾーンに置いて記載されたコストを支払うことで使用できます。
- 使用し終わったアーツはルリグトラッシュに置かれます。

【リミットアップパー】

- 【リミットアップパー】はカードの効果によってルリグゾーンに置かれます。
- 【リミットアップパー】があり、あなたの場にいるルリグが1体で、そのルリグがレベル3以上であるかぎり、そのルリグのリミットを+2します。
- 【リミットアップパー】はあなたのルリグゾーンに1つまでしか置けず、1つ置かれている状態で再度得ようとしても何も起こりません。
- 【リミットアップパー】はコインや【ルリグバリア】【シグニバリア】と同様に目印です。ルールにおけるカードではなく、例えばカードを手札に戻すといった効果で取り除くことはできません。

リコレクト

- リコレクトはテキスト内に置かれるアイコンで、《リコレクトアイコン》[X枚以上]のように表記されます。
- 「X枚以上」の箇所は、このアイコンの後ろに続く文章が有効になるための条件を表しており、あなたのルリグトラッシュにあるアーツの枚数が指定された条件を満たしていると、後に続く文章が有効になります。例えば《リコレクトアイコン》[4枚以上]の場合は、あなたのルリグトラッシュに4枚以上のアーツがある場合に有効になります。
- 使用するアーツがリコレクトを持っている場合、そのアーツ自身はまだルリグトラッシュに置かれていないため、数に数えることはできません。例えばルリグトラッシュにアーツが3枚ある状態で《リコレクトアイコン》[4枚以上]を持つアーツを使用しても、条件を満たしていません。

【シュート】

- 対戦相手のシグニが【シュート】を持つシグニとのバトルによってバニッシュされる場合、そのシグニはエナゾーンに置かれる代わりにトラッシュに置かれます。バトルではなくシグニの効果によってバニッシュする場合は【シュート】は影響せず、通常通りエナゾーンに置かれます。
- 【シュート】によってシグニをトラッシュに置いたとしても、バトルによってバニッシュはしていますので、「バニッシュしたとき」「バニッシュされたとき」という条件を持つ自動能力は発動します。

カード個別FAQ



インフィニット・フォース 白 アーツ 《白》×1
メインフェイス

あなたのデッキの上からカードを3枚見る。その中からシグニを1枚まで場に出し、残りを好きな順番でデッキの一番下に置く。その後、あなたのシグニ1体を対象とし、ターン終了時まで、それは「【自】：このシグニがアタックしたとき、このシグニをアップし、ターン終了時まで、このシグニは能力を失う。」を得る。

《リコレクトアイコン》〔4枚以上〕追加で対戦相手のシグニ1体を対象とし、それを手札に戻す。

Q：リコレクトとは何ですか？

A：リコレクトはテキスト内に置かれるアイコンで、《リコレクトアイコン》〔4枚以上〕のように表記されます。あなたのルリグトラッシュにあるアーツの枚数が指定された条件を満たしていると、後に続く文章が有効になります。

このアーツ自身は使用中まだチェックゾーンに置かれていますのでルリグトラッシュの枚数に数えることはできません。例えばルリグトラッシュにアーツが3枚ある状況でこのアーツを使用しても、条件を満たしていません。

Q：リコレクトの条件を満たして使用した場合、追加の効果で対象を選ぶのはいつですか？

A：『その後、』以降に書かれた『対象』については『その後』まで処理を行った後に対象を選びますので、デッキの上からカードを3枚見てシグニを1枚まで場に出す効果を処理した後となります。



ホワイト・ウィッシュ 白 アーツ《白》×3
アタックフェイズ

このアーツを使用する際、あなたのルリグデッキから白のアーツ 1 枚をルリグトラッシュに置いてよい。そうした場合、このアーツの使用コストは《白×3》減る。

対戦相手のシグニ 1 体と、そのシグニと同じレベルの対戦相手のルリグ 1 体を対象とし、ターン終了時まで、それらは「【常】：アタックできない。」を得る。

Q：対戦相手のシグニが 1 体もない場合、対戦相手のルリグは対象にできませんか？

A：はい、シグニを対象にできないとそのシグニのレベルが参照できないため、同じレベルの対戦相手のルリグを対象にすることができず、結果的に 1 体も対象にできません。

Q：対戦相手の場にレベル 2 のシグニと、レベル 3 のセンタールリグのみがある場合、このアーツでシグニを対象にできますか？

A：はい、できます。同じレベルの対戦相手のルリグは存在しないためルリグは対象にできませんが、対象にしたレベル 2 のシグニは「【常】：アタックできない。」を得ます。



集中紅火 赤 アーツ《赤》×1
メインフェイズ

手札をすべて捨て、カードを 5 枚引く。その後、この効果で捨てた赤のカード 1 枚につき対戦相手のエナゾーンから対戦相手のセンタールリグと共通する色を持たないカードを 1 枚まで対象とし、それらをトラッシュに置く。

《リコレクトアイコン》[4 枚以上] 追加で、対戦相手のセンタールリグがレベル 3 以上の場合、対戦相手のエナゾーンからカードを 2 枚まで対象とし、それらをトラッシュに置く。

Q：リコレクトとは何ですか？

A：リコレクトはテキスト内に置かれるアイコンで、《リコレクトアイコン》〔4枚以上〕のように表記されます。あなたのルリグトラッシュにあるアーツの枚数が指定された条件を満たしていると、後続く文章が有効になります。

このアーツ自身は使用中まだチェックゾーンに置かれていますのでルリグトラッシュの枚数に数えることはできません。例えばルリグトラッシュにアーツが3枚ある状況でこのアーツを使用しても、条件を満たしていません。

Q：自分の手札が0枚でも、このアーツを使用してカードを5枚引けますか？

A：はい、引けます。

Q：自分のデッキが4枚以下のときにこのアーツを使用した場合、どうなりますか？

A：その場合、残りの4枚以下を全て引きます。デッキが0枚になりましたが、ルール処理は効果の処理中には行われませんので、このアーツの残りの効果を全て処理します。その後、デッキが0枚ですのでリフレッシュを行います。



熱願炎諦 赤 アーツ《赤》×3
アタックフェイズ

このアーツを使用する際、あなたのルリグデッキから赤のアーツ1枚をルリグトラッシュに置いてよい。そうした場合、このアーツの使用コストは《赤×3》減る。

対戦相手のシグニを2体まで対象とし、ターン終了時まで、それらは「【自】：このシグニがアタックしたとき、《無》《無》《無》《無》を支払わないかぎり、このシグニをバニッシュする。」を得る。



ロック・オン 青 アーツ《青》×1 メインフェイズ

カードを2枚引く。その後、対戦相手のシグニ1体を対象とし、ターン終了時まで、そのパワーをあなたの手札1枚につき-2000する。
《リコレクトアイコン》[4枚以上]追加で対戦相手の手札を2枚見ないで選び、捨てさせる。

Q：このアーツを使用した後に自分の手札の枚数が増減した場合、マイナスの数値は増減しますか？

A：いいえ、変わりません。手札の枚数を参照するのはこのアーツで実際にマイナスするときだけです。

Q：リコレクトとは何ですか？

A：リコレクトはテキスト内に置かれるアイコンで、《リコレクトアイコン》[4枚以上]のように表記されます。あなたのルリグトラッシュにあるアーツの枚数が指定された条件を満たしていると、後に続く文章が有効になります。

このアーツ自身は使用中まだチェックゾーンに置かれていますのでルリグトラッシュの枚数に数えることはできません。例えばルリグトラッシュにアーツが3枚ある状況でこのアーツを使用しても、条件を満たしていません。



アズール・ウィッシュ 青 アーツ《青》×3 アタックフェイズ

このアーツを使用する際、あなたの手札から青のアーツ1枚をルリグトラッシュに置いてよい。そうした場合、このアーツの使用コストは《青×3》減る。

レベルの合計が5以下になるように対戦相手のシグニを2体まで対象とし、それらをダウンする。



虚心坦懐 緑 アーツ《緑》×1
メインフェイス

あなたのエナゾーンからあなたのセンタールリグと共通する色を持つシグニを3枚まで対象とし、それらを場に出す。ターン終了時まで、あなたのすべてのシグニは「【自】：このシグニがアタックしたとき、対戦相手のシグニ1体を対象とし、そのレベル1につき《無》を支払ってもよい。そうした場合、それをエナゾーンに置く。」を得る。

《リコレクトアイコン》[4枚以上] 追加でターン終了時まで、あなたのすべてのシグニは「【自】：アタックフェイズ開始時、【エナチャージ1】をする。」を得る。

Q：このアーツを使用後に場に出たシグニにも、このアーツの効果で自動能力を得させられますか？

A：いいえ、「ターン終了時まで」能力を得させる効果は、その時点で場にあるシグニにしか影響せず、後から出たシグニは自動能力を得ません。

Q：シグニをエナゾーンに置く効果でエナゾーンに置いた場合、そのシグニの「バニッシュされたとき」の自動能力は発動しますか？

A：いいえ、発動しません。シグニをエナゾーンに置く効果とバニッシュは別の扱いとなります。

Q：リコレクトとは何ですか？

A：リコレクトはテキスト内に置かれるアイコンで、《リコレクトアイコン》[4枚以上]のように表記されます。あなたのルリグトラッシュにあるアーツの枚数が指定された条件を満たしていると、後に続く文章が有効になります。

このアーツ自身は使用中まだチェックゾーンに置かれていますのでルリグトラッシュの枚数に数えることはできません。例えばルリグトラッシュにアーツが3枚ある状況でこのアーツを使用しても、条件を満たしていません。



加持祈禱 緑 アーツ《緑》×3 アタックフェイズ

このアーツを使用する際、あなたのルリグデッキから緑のアーツ 1 枚をルリグトラッシュに置いてよい。そうした場合、このアーツの使用コストは《緑×3》減る。

このターン、次とその次にあなたがダメージを受ける場合、代わりにダメージを受けない。

Q：このアーツを使用したターン、【ルリグバリア】がある状態で対戦相手のルリグからダメージを受ける場合、どうなりますか？

A：ダメージを受ける際に、このアーツの効果でダメージを受けなくするか、【ルリグバリア】でダメージを受けなくするかをあなたが選ぶことができます。

【ルリグバリア】でダメージを防いだ場合、このターンはさらに次とその次の、もう 2 回のダメージを防ぐことができます。

Q：このアーツを使用したターン、対戦相手の【ランサー】を持つシグニがバトルで自分のシグニをバニッシュしました。ライフクロスはクラッシュされますか？

A：はい、クラッシュされます。「ライフクロスをクラッシュする」効果はダメージを与える効果とは別で、このアーツで防ぐことはできません。



デッドリー・ポータル 黒 アーツ《黒》×1 メインフェイズ

あなたのデッキの上からカードを 3 枚トラッシュに置いてよい。その後、対戦相手のシグニを好きな数対象とし、ターン終了時まで、それらのパワーを合計であなたのトラッシュにあるカード 1 枚につき -1000 する。この効果では 1000 単位でしか数字を割り振れない。

《リコレクトアイコン》〔4枚以上〕追加でああなたのトラッシュ〔4枚以上〕追加でああなたのセンタールリグと共通する色を持つシグニを2枚まで対象とし、それらを手札に加える。

Q：リコレクトとは何ですか？

A：リコレクトはテキスト内に置かれるアイコンで、《リコレクトアイコン》〔4枚以上〕のように表記されます。あなたのルリグトラッシュにあるアーツの枚数が指定された条件を満たしていると、後続く文章が有効になります。

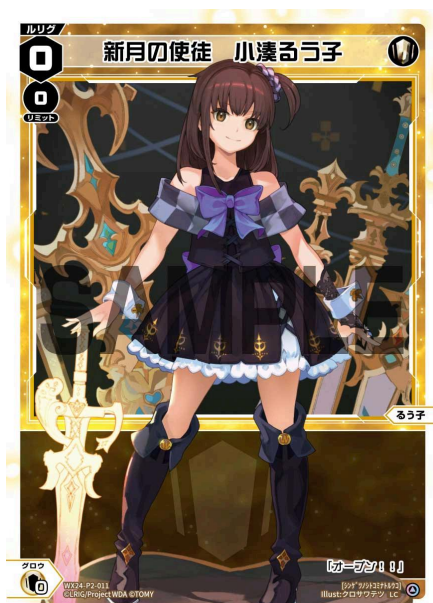
このアーツ自身は使用中まだチェックゾーンに置かれていますのでルリグトラッシュの枚数に数えることはできません。例えばルリグトラッシュにアーツが3枚ある状況でこのアーツを使用しても、条件を満たしていません。



ブラック・ウィツシュ 黒 アーツ 《黒》×3
アタックフェイズ

このアーツを使用する際、あなたのルリグデッキから黒のアーツ1枚をルリグトラッシュに置いてよい。そうした場合、このアーツの使用コストは《黒×3》減る。

対戦相手のシグニを2体まで対象とし、ターン終了時まで、それらは「【常】：あなたの他のシグニ2体を場からトラッシュに置かないかぎりアタックできない。」を得る。

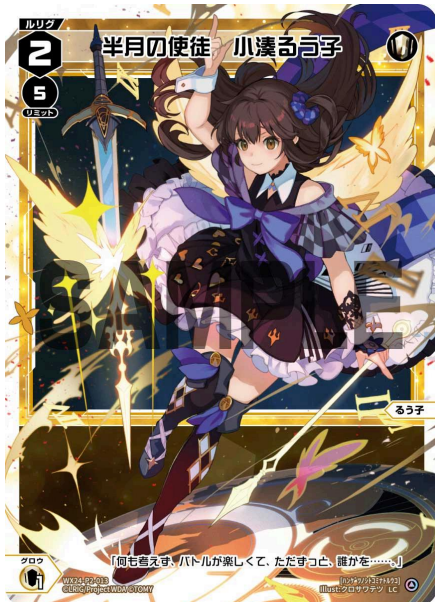


新月の使徒 小湊るう子 白 ルリグ レベル0 リミット0
＜るう子＞ 《白》×0



三日月の使徒 小湊るう子 白
〈るう子〉 《白》×0

ルリグ レベル1 リミット2



半月の使徒 小湊るう子 白
〈るう子〉 《白》×1

ルリグ レベル2 リミット5



月の使徒 小湊るう子 白
〈るう子〉 《白》×2

ルリグ レベル3 リミット6

【自】：あなたのアタックフェイズ開始時、あなたの場に＜悪魔＞のシグニがある場合、カードを1枚引く。＜天使＞のシグニがある場合、【エナチャージ1】をする。

【起】《ゲーム1回》夢限の理《ダウン》：対戦相手のセンタールリグがレベル3以上の場合、各プレイヤーは自分の手札とシグニゾーンとエナゾーンとトラッシュにある、すべてのクラフトをゲームから除外し、すべてのカードをデッキに加えてシャッフルし、カードを6枚引く。このターン、対戦相手はダメージを受けない。

Q：起動能力を使用したとき、シグニゾーンに置かれている【ゲート】や【ウイルス】はどうなりますか？

A：それらはカードでもクラフトでもないため、場に置かれたままとなります。



遊月・零
＜ユヅキ＞

赤

ルリグ
《赤》×0

レベル0

リミット0



炎 遊月・壱
＜ユヅキ＞

赤

ルリグ
《赤》×0

レベル1

リミット2



炎 遊月・弐 赤 ルリグ
 <ユヅキ> 《赤》×1

レベル2

リミット5



熾炎舞 遊月・参 赤 ルリグ
 <ユヅキ> 《赤》×2

レベル3

リミット6

【自】：あなたのアタックフェイズ開始時、あなたの<龍獣>のシグニ1体を対象とし、《赤》を支払ってもよい。そうした場合、ターン終了時まで、それは「【自】：このシグニがアタックしたとき、対戦相手が《無》《無》《無》を支払わないかぎり、ターン終了時まで、このシグニは【アサシン】を得る。」を得る。

【起】《ゲーム1回》真直ぐな心《赤×0》：以下の2つから1つを選ぶ。①対戦相手は自分のエナゾーンからカードを3枚選びトラッシュに置く。②あなたのシグニ1体を対象とし、ターン終了時まで、それは【ダブルクラッシュ】を得る。

Q：起動能力で①を選んだ際、対戦相手のエナゾーンにカードが2枚しかありませんでした。どうなりますか？

A：エナゾーンのカードが2枚以下の場合、対戦相手はそのすべてを選んでトラッシュに置きます。



あきら☆ぜろ 青
＜あきら＞

ルリグ
《青》×0

レベル0

リミット0



あきら☆いち 青
＜あきら＞

ルリグ
《青》×0

レベル1

リミット2



あきら☆にっ 青
＜あきら＞

ルリグ
《青》×1

レベル2

リミット5



あきら☆らっきー 青 ルリグ レベル3 リミット6
<あきら> 《青》×2

【自】：このルリグがアタックしたとき、あなたの〈遊具〉のシグニ1体を場からデッキの一番下に置いてもいい。そうした場合、カードを1枚引き、対戦相手が手札を3枚捨てないかぎり、対戦相手にダメージを与える。

【起】《ゲーム1回》ぶっとばす！《青×0》：あなたの手札が対戦相手より多い場合、対戦相手のシグニ1体を対象とし、それをバニッシュする。あなたの手札が対戦相手より少ない場合、対戦相手は手札を3枚捨てる。

Q：自動能力で対戦相手にダメージを与える場合、対戦相手はそれを【ガード】で防げますか？

A：いいえ、ルリグのアタック自体のダメージではなく効果によるダメージであり、これを【ガード】で防ぐことはできません。

Q：自分と対戦相手の手札の枚数が同じときに起動能力を使用しました。どうなりますか？

A：その場合、あなたの手札は対戦相手より多くも少なくもないので、何も起こりません。



零式 一衣 緑 ルリグ レベル0 リミット0
<ひとえ> 《緑》×0



式一衣 緑 ルリグ
<ひとえ> 《緑》×0

レベル1 リミット2



式一衣 緑 ルリグ
<ひとえ> 《緑》×1

レベル2 リミット5



参式一衣 緑 ルリグ
<ひとえ> 《緑》×2

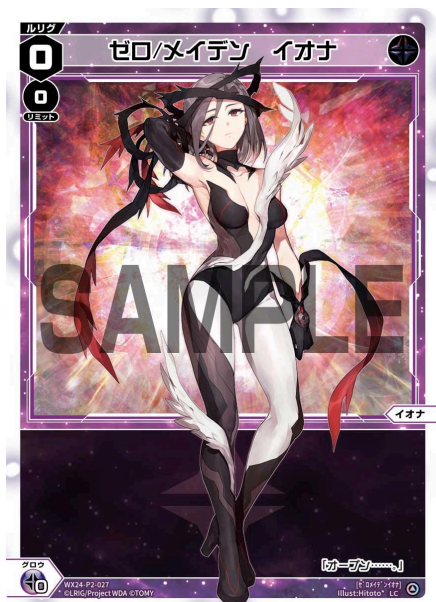
レベル3 リミット6

【常】：あなたが【ガード】する際、《ガードアイコン》を持つカードを1枚捨てる代わりにあなたのエナゾーンから〈植物〉のシグニ1枚をトラッシュに置いてもよい。

【起】《ゲーム1回》本当の気持ち《緑×0》：各プレイヤーは手札をすべてエナゾーンに置く。その後、あなたは自分のエナゾーンからシグニを1枚まで対象とし、それを手札に加える。

Q：自分が【ガード】でエナゾーンから〈植物〉のシグニ1枚をトラッシュに置こうとする際、対戦相手の場にダウン状態の《コードハート リメンバ//メモリア》がある場合はどうなりますか？

A：その場合、追加で《無》を支払いつつあなたのエナゾーンから〈植物〉のシグニ1枚をトラッシュに置くことで【ガード】ができます。



ゼロ/メイデン イオナ 黒 ルリグ
〈イオナ〉 《黒》×0

レベル0

リミット0

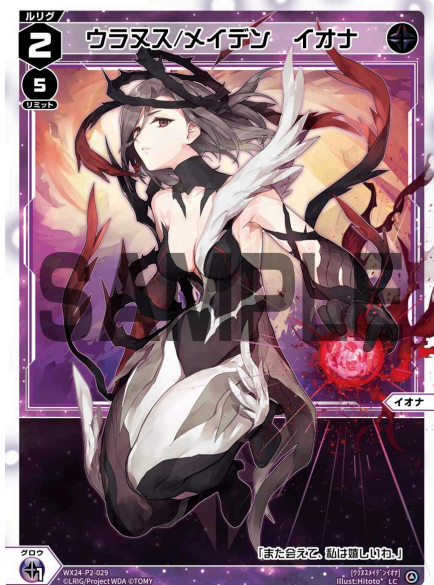


ネプト/メイデン イオナ 黒
〈イオナ〉 《黒》×0

ルリグ

レベル1

リミット2



ウラヌス/メイデン イオナ 黒 ルリグ レベル2 リミット5
 <イオナ> 《黒》×1



エニグマ/メイデン イオナ 黒 ルリグ レベル3 リミット6
 <イオナ> 《黒》×2

【自】《自分ターン》《ターン1回》：あなたの<迷宮>のシグニ1体が場に出たとき、対戦相手のシグニゾーン1つを指定する。このターン、そのシグニゾーンにあるシグニのパワーを－5000する。

【起】《ゲーム1回》クレイヴ《黒×0》：次の対戦相手のターン終了時まで、このルリグは「【常】：アタックフェイズの間、対戦相手のシグニのパワーをあなたの場にあるシグニ1体につき－2000する。」を得る。

Q：この自動能力で指定されたシグニゾーンに、パワー5000以下の出現時能力を持つシグニを出しました。そのシグニの出現時能力は発動しますか？

A：はい、そのシグニはパワーが0以下になってバニッシュされますが、場には出ているので出現時能力はトリガーしており、発動します。

Q：起動能力で得る常時能力は、対戦相手のすべてのシグニに対してパワーをマイナスしますか？

A：はい、対戦相手の場にあるすべてのシグニのパワーをマイナスします。

Q：起動能力を使用した後、自分の場にあるシグニの数が変わった場合、マイナスする数値は変わりますか？

A：はい、変わります。この常時能力はアタックフェイズの間、あなたのシグニの数を参照し続け、それに応じた数値のマイナスをし続けます。

Q：起動能力を使用し、アタックフェイズに入る場合、常時能力でパワーをマイナスするのと「アタックフェイズ開始時」にトリガーする自動能力はどちらが先ですか？

A：アタックフェイズに入ると、常時能力でパワーがマイナスされるのと同時にアタックフェイズ開始時にトリガーする自動能力がトリガーします。次に、パワーが0以下になっていた場合はルール処理でバニッシュされ、その後にトリガーしていた能力が発動します。



カオス・クラウン 白 アーツ《白》×0
メインフェイズ

対戦相手のパワー10000以下のシグニ1体を対象とし、それを手札に戻す。あなたのデッキの上からカードを7枚見る。その中から<天使>と<悪魔>のシグニをそれぞれ1枚まで公開し手札に加え、残りをシャッフルしてデッキの一番下に置く。

Q：対戦相手の場に対象にできるシグニが1体もない場合でも、このアーツを使用できますか？

A：はい、使用できます。その場合、シグニを手札に戻す部分の効果は無視し、後半の効果を処理します。



アンステイブル・シールド 白 アーツ 《白》×1 《無》×1
アタックフェイズ

このアーツは対戦相手のターンにしか使用できない。

対戦相手のルリグとシグニを合計2体まで対象とし、ターン終了時まで、それらは能力を失う。

Q：このアーツではルリグとシグニを1体ずつ対象にすることも、シグニ2体を対象にすることも、ルリグ2体を対象にすることもできますか？

A：はい、どの選び方も可能です。



能龍隠爪 赤 アーツ《赤》×0
メインフェイズ

対戦相手のパワー12000以下のシグニ1体を対象とし、対戦相手が《無》《無》を支払わないかぎり、それをバニッシュする。あなたのデッキの上からカードを5枚見る。その中から＜龍獣＞のシグニを2枚まで公開し手札に加え、残りを好きな順番でデッキの一番下に置く。

Q：対戦相手の場に対象にできるシグニが1体もない場合でも、このアーツを使用できますか？

A：はい、使用できます。その場合、シグニはバニッシュされずに、後半の効果を処理します。



炎打一振 赤 アーツ《赤》×1
アタックフェイズ

対戦相手のセンタールリグと共通する色を持たない対戦相手のシグニ1体を対象とし、それをバニッシュする。

Q：対戦相手のセンタールリグが無色の場合、このアーツで無色の《サーバント #》をバニッシュできますか？

A：はい、できます。無色は色を持ちませんので、ルリグとシグニがどちらも無色でも、それらは共通の色を持ってはいません。



ステーションナリー・ワン 青 アーツ《青》×0
メインフェイス

あなたのデッキの上からカードを5枚見る。その中から〈遊具〉のシグニを1枚まで公開し手札に加え、〈遊具〉のシグニを1枚まで場に出し、残りを好きな順番でデッキの一番下に置く。その後、対戦相手のシグニ1体を対象とし、ターン終了時まで、そのパワーをこの効果で場に出たシグニのレベル1につき-5000する。

Q：このアーツの効果で、デッキの上からカードを5枚見ましたが〈遊具〉のシグニが1枚しかありませんでした。そのシグニを手札に加えずに場に出すことはできますか？

A：はい、できます。



ブリーズ・ストップ 青 アーツ 《青》×1 《無》×3
アタックフェイス

手札からシグニを好きな枚数捨てる。その後、この方法で捨てたシグニ1枚につきそのシグニと同じレベルの対戦相手のシグニ1体を対象とし、それらをダウンする。

Q：「この方法で捨てたシグニ1枚につきそのシグニと同じレベルの対戦相手のシグニ1体を対象とし、」とは具体的にどういう意味ですか？

A：例えばレベル1のシグニを1枚、レベル3のシグニを2枚捨てた場合、対戦相手のレベル1のシグニ1体と、レベル3のシグニ2体を対象とします。



蔓巻発条 緑 アーツ 《緑》×0
メインフェイズ

対戦相手のパワー10000以下のシグニ1体を対象とし、それをエナゾーンに置く。あなたのデッキの上からカードを5枚見る。その中から〈植物〉のシグニを2枚まで公開し手札に加え、残りを好きな順番でデッキの一番下に置く。

Q：対戦相手の場に対象にできるシグニが1体もない場合でも、このアーツを使用できますか？

A：はい、使用できます。その場合、シグニをエナゾーンに置く部分の効果は無視し、後半の効果进行处理します。

Q：シグニをエナゾーンに置く効果でエナゾーンに置いた場合、そのシグニの「バニッシュされたとき」の自動能力は発動しますか？

A：いいえ、発動しません。シグニをエナゾーンに置く効果とバニッシュは別の扱いとなります。



明窓浄机 緑 アーツ 《緑》×1 《無》×3
アタックフェイズ

あなたのトラッシュにあるすべてのカードをデッキに加えてシャッフルし、デッキの一番上のカードをライフクロスに加える。



グレイブ・イブニング 黒 アーツ 《黒》 × 0
メインフェイズ

対戦相手のシグニゾーン1つを指定する。このターン、そのシグニゾーンにあるシグニのパワーを－5000する。（このアーツの使用後にそこに置かれたシグニにも影響を与える）
あなたのデッキの上からカードを5枚見る。その中から〈迷宮〉のシグニを2枚まで公開し手札に加え、残りを好きな順番でデッキの一番下に置く。

Q：このアーツで指定されたシグニゾーンに、パワー5000以下の出現時能力を持つシグニを出しました。そのシグニの出現時能力は発動しますか？

A：はい、そのシグニはパワーが0以下になってバニッシュされますが、場には出ているので出現時能力はトリガーしており、発動します。



シャドウ・ケージ 黒 アーツ 《黒》 × 1
アタックフェイズ

対戦相手のトラッシュにあるいずれかのカードと同じ名前の、対戦相手のシグニ1体を対象とし、それをトラッシュに置く。



チャージ・エンハンス 無 アーツ 《無》×0
メインフェイス

【エナチャージ2】をする。あなたのルリグゾーンに【リミットアップパー】1つを置く。

Q：【リミットアップパー】とは何ですか？

A：【リミットアップパー】はカードの効果によってルリグゾーンに置かれます。

【リミットアップパー】があり、あなたの場にいるルリグが1体で、そのルリグがレベル3以上であるかぎり、そのルリグのリミットを+2します。

【リミットアップパー】はあなたのルリグゾーンに1つまでしか置けず、1つ置かれている状態で再度得ようとしても何も起こりません。



バカンス・チャージング 無 アーツ 《無》×0
メインフェイス

あなたのデッキの上からカードを3枚見る。その中からカードを好きな枚数手札に加え、残りをエナゾーンに置く。



カレイドスコープ 無 ピース《無》×0
メインフェイス/アタックフェイス

このターン、あなたのルリグが次にアシストルリグにグロウする場合、グロウするためのルリグタイプは無視され、グロウするためのコストは《無×1》減る。

Q：グロウするためのルリグタイプが無視されるとはどういうことですか？

A：アシストルリグをグロウする際に、ルリグタイプが違っていてもグロウできるようになります。例えば、＜タマ＞である《タマ・おおごえ》から＜ピルルク＞である《ピルルク/D-E》にグロウすることが可能です。無視できるのはルリグタイプだけなので、ひとつ上のレベルにグロウするという制限や使用タイミングの制限などグロウの制限はありますし、グロウコストは支払う必要があります。

Q：自分のセンタールリグが＜タマ＞でアシストルリグが＜ピルルク＞です。このピースを使用し、アシストルリグを＜タマ＞にグロウした場合、どうなりますか？

A：その場合、グロウしたアシストルリグの＜タマ＞に出現時能力があればそれがトリガーします。次に、＜タマ＞が重複していますので、ルール処理でアシストルリグの＜タマ＞を下にあるカードごとルリグトラッシュに置きます。その後、トリガーしていた出現時能力が発動します。

Q：自分のセンタールリグが＜タマ＞でアシストルリグが＜ピルルク＞と＜花代＞です。このピースを使用し、＜ピルルク＞を＜花代＞にグロウした場合、どうなりますか？

A：その場合、グロウしたアシストルリグの＜花代＞に出現時能力があればそれがトリガーします。次に、アシストルリグ同士で＜花代＞が重複していますので、ルール処理でどちらかのアシストルリグの＜花代＞を選び、下にあるカードごとルリグトラッシュに置きます。その後、トリガーしていた出現時能力が発動します。



遊月・レッドジャスパー 赤 アシストルリグ
＜ユツキ＞ メインフェイス/アタックフェイス

レベル2 リミット+1
《無》×0

【出】：対戦相手のシグニ1体を対象とし、ターン終了時まで、それは「【自】：このシグニがアタックしたとき、《無》《無》《無》を支払わないかぎり、このシグニをバニッシュする。」を得る。

【出】《赤》《無》《無》《無》《無》：対戦相手のシグニを2体まで対象とし、ターン終了時まで、それらは「【自】：このシグニがアタックしたとき、《無》《無》《無》を支払わないかぎり、このシグニをバニッシュする。」を得る。

Q：上の出現時能力と下の出現時能力で、同じシグニを対象にできますか？

A：はい、できます。その場合、両方の出現時能力で対象にされたシグニはアタックしたときに合計で《無》×6を支払わなければバニッシュされます。



ピルルク/A-C 青 アシストルリグ レベル2 リミット+1
＜ピルルク＞ メインフェイズ/アタックフェイズ 《無》×3

【出】：対戦相手のルリグ1体と対戦相手のシグニ1体を対象とし、それらをダウンする。

【出】手札を3枚捨てる：対戦相手のルリグ1体と対戦相手のシグニ1体を対象とし、それらを凍結する。

（凍結されたルリグとシグニは次の自分のアップフェイズにアップしない）

Q：対戦相手のシグニが場になくても、これらの出現時能力でルリグを対象にできますか？

A：はい、できます。シグニが対象にできない場合その部分は無視し、ルリグは対象にできます。



ウリス・カース 黒 アシストルリグ レベル2 リミット+1
＜ウリス＞ メインフェイズ/アタックフェイズ 《無》×4

【出】：ターン終了時まで、このルリグは「【自】：対戦相手のルリグかシグニ1体がアタックしたとき、対戦相手のデッキの上からカードを10枚トラッシュに置く。」を得る。

Q：この自動能力が発動した際、デッキが10枚以下だった場合はどうなりますか？

A：その場合、10枚以下のすべてをトラッシュに置き、リフレッシュを行います。その後、アタック自体の処理を行います。対戦相手のターンですので、そのリフレッシュがそのターンで対戦相手の2回目のリフレッシュだった場合、ターンが終了します。



聖天姫 アダム 白 シグニ レベル3
＜奏像：天使＞ パワー12000

【自】：あなたのアタックフェイズ開始時、あなたの場に《満月の使徒 小湊るう子》がいる場合、《白》を支払ってもよい。そうした場合、以下の2つから1つを選ぶ。

- ①このターン、対戦相手は追加で《無》《無》を支払わないかぎり【ガード】ができない。
 - ②対戦相手のルリグ1体を対象とし、次の対戦相手のターン終了時まで、それは「【常】：《無》《無》を支払わないかぎりアタックできない。」を得る。
- 【起】《ダウン》：あなたの場に＜悪魔＞のシグニがある場合、カードを1枚引く。

Q：①や②の効果は、【ガード】やアタックのたびに支払う必要がありますか？

A：はい、アップするなどして同じルリグで複数回アタックする場合でも、その都度支払う必要があります。

Q：このシグニの②の効果で対戦相手の《月日の巫女 タマヨリヒメ》を対象にしました。次の対戦相手のターン、対戦相手は《無》《無》を支払って《月日の巫女 タマヨリヒメ》でアタックした後、自身の自動能力でアップし、能力を失いました。2回目のアタックでは《無》《無》を支払う必要はありますか？

A：いいえ、②で与えられた能力も一緒に失っていますので、2回目のアタックでは《無》《無》を支払う必要はありません。

Q：このシグニが2体場にあり、アタックフェイズ開始時に自動能力の①や②を合計2回発動した場合、効果は重複しますか？

A：はい、例えば2体が自動能力の①を発動したら対戦相手は追加で合計《無》×4を支払わないかぎり【ガード】ができませんし、2体が②を発動したら対戦相手のルリグは合計《無》×4を支払わないかぎりアタックできません。



聖魔姫 イヴ 白 シグニ レベル3
＜奏像：悪魔＞ パワー12000

【自】：あなたのアタックフェイズ開始時、あなたの場に《満月の使徒 小湊るう子》がいる場合、以下の2つから1つを選ぶ。

- ①対戦相手のシグニ1体を対象とし、そのレベル1につき手札から白のカードを1枚捨ててもよい。そうした場合、それを手札に戻す。
- ②手札をすべて捨ててもよい。この方法でカードを6枚以上捨てた場合、対戦相手のライフクロス1枚を手札に加えさせる。

【起】《ダウン》：あなたの場に＜天使＞のシグニがある場合、カードを1枚引く。

Q：②の効果で対戦相手のライフクロスを手札に加えさせた場合、自分はそのライフクロスの表面を見ることはできますか？

A：いいえ、見ることはできません。



大装 ツルマル 白 シグニ レベル3
＜奏武：アーム＞ パワー12000

【常】：【シュート】

【自】：このシグニがバトルによってシグニ1体をバニッシュしたとき、あなたの白のシグニ1体を対象とし、次の対戦相手のターン終了時まで、そのパワーをそのバニッシュしたシグニのパワーと同じだけ+（プラス）する。

【出】《白》：あなたのデッキの上からカードを3枚見る。その中からカードを1枚まで手札に加え、残りを好きな順番でデッキの一番下に置く。

【ライフバースト】：対戦相手のアップ状態のシグニ1体を対象とし、それをトラッシュに置く。

Q：【シュート】とは何ですか？

A：対戦相手のシグニが【シュート】を持つシグニとのバトルによってバニッシュされる場合、そのシグニはエナゾーンに置かれる代わりにトラッシュに置かれます。

バトルではなくシグニの効果によってバニッシュする場合は【シュート】は影響せず、通常通りエナゾーンに置かれます。

【シュート】によってシグニをトラッシュに置いたとしても、バトルによってバニッシュはしていますので、「バニッシュしたとき」「バニッシュされたとき」という条件を持つ自動能力は発動します。

Q：このシグニがバトルでバニッシュしたシグニが、何らかの効果でパワーがプラスされていた場合、同じだけプラスする値はどうなりますか？

A：場にあったときのパワーを参照しますので、その場合は効果でパワーがプラスされていた値と同じだけプラスします。



幻闘竜姫 スヴァローグ 赤 シグニ レベル3
＜奏生：龍獣＞ パワー10000

【自】：アタックフェイズの間、対戦相手のエナゾーンにカード1枚が置かれたとき、対戦相手のエナゾーンにカードが3枚以上あり、このターンにこの能力でカードをトラッシュに置いていない場合、そのカードをトラッシュに置く。

【自】：このシグニがアタックしたとき、あなたの場に《熾炎舞 遊月・参》がいる場合、対戦相手のパワー12000以下のシグニ1体を対象とし、あなたのエナゾーンから＜龍獣＞のシグニ2枚をトラッシュに置いてよい。そうした場合、それをバニッシュする。

Q：上の自動能力について、【エナチャージ2】などで同時に2枚がエナゾーンに置かれた場合はどうなりますか？

A：その場合、それぞれにこの能力がトリガーし、好きな順番で発動できます。先に発動した方でそのカードをトラッシュに置いた場合、後から発動する方の効果は何もしません。

Q：対戦相手のライフクロスをクラッシュし、ライフバーストの効果で《幻闘竜姫 スヴァローグ》がバニッシュされました。そのライフクロスは発動後エナゾーンに置かれますが、《幻闘竜姫 スヴァローグ》の上の自動能力は発動できますか？

A：いいえ、できません。ライフバーストでバニッシュされる場合、効果で《幻闘竜姫 スヴァローグ》がバニッシュされてから、ライフクロスがエナゾーンに置かれます。エナゾーンに置かれたタイミングでは《幻闘竜姫 スヴァローグ》は場にありませんので、自動能力は発動しません。

Q：対戦相手のライフクロスをクラッシュし、ライフバーストの効果で《幻闘竜姫 スヴァローグ》がパワー-10000され、パワーが0になりました。そのライフクロスは発動後エナゾーンに置かれますが、《幻闘竜姫 スヴァローグ》の上の自動能力は発動できますか？
A：はい、できます。ライフバーストを発動後、ライフバーストの処理手順でそれがエナゾーンに置かれてから、ルール処理でパワー0の《幻闘竜姫 スヴァローグ》がバニッシュされます。ライフクロスがエナゾーンに置かれたタイミングに《幻闘竜姫 スヴァローグ》は場にありますが、自動能力がトリガーし、ルール処理でバニッシュされた後に発動します。



羅輝石 ドラゴアゲート 赤 シグニ レベル3
＜奏羅：宝石＞ パワー10000

【自】《ターン1回》：コストか効果によってあなたが《ガードアイコン》を持たないカードを1枚捨てたとき、そのカードをトラッシュからエナゾーンに置く。
【自】：あなたのアタックフェイズ開始時、《赤》《赤》《赤》を支払ってもよい。そうした場合、ターン終了時まで、このシグニは【アサシン】を得る。（このシグニがアタックすると正面のシグニとバトルをせず対戦相手にダメージを与える）

【ライフバースト】：どちらか1つを選ぶ。①対戦相手のアップ状態のシグニ1体を対象とし、それをバニッシュする。②カードを1枚引く。

Q：上の自動能力について、《ガードアイコン》を持たないカードを同時に2枚捨てた場合はどうなりますか？
A：その場合、それぞれにこの能力がトリガーし、好きな順番で発動できます。先に発動した方でそのカードをエナゾーンに置いた場合、ターン1回の制限がある能力ですので、もう片方の待機していた側の能力は発動しません。



参ノ遊姫 ボールペンマワシ 青 シグニ レベル3
＜奏武：遊具＞ パワー12000

【自】《ターン1回》：アタックフェイズの間、あなたの＜遊具＞のシグニ1体が場を離れたとき、あなたの手札からレベル2以下の＜遊具＞のシグニ1枚をダウン状態で場に出してもよい。そのシグニの【出】能力は発動しない。

【自】：このシグニがアタックしたとき、あなたの場に《あきら☆らっきー》がいる場合、対戦相手のシグニ1体を対象とし、あなたの他の＜遊具＞のシグニ1体を場からデッキの一番下に置いてよい。そうした場合、ターン終了時まで、そのパワーを－12000する。

Q：上の自動能力は、このシグニ自身が場を離れたときも発動しますか？

A：はい、このシグニ自身が場を離れた場合にも、この自動能力は発動します。

Q：上の自動能力でシグニを出す場合、場を離れた＜遊具＞のシグニがあったシグニゾーンにしか出せませんか？

A：いいえ、空いているあなたのシグニゾーンなら好きなところに出すことができます。



コードハート ドローン 青 シグニ レベル3
＜奏械：電機＞ パワー10000

【自】：あなたのアタックフェイズ開始時、このターンにあなたがスペルを使用していた場合、対戦相手は手札を1枚捨てる。

【自】：このシグニがアタックしたとき、対戦相手は手札を1枚捨てる。

【ライフバースト】：どちらか1つを選ぶ。①対戦相手のシグニを2体まで対象とし、それらをダウンする。②カードを1枚引く。

Q：メインフェイズにスペルを使用してから、このシグニを場に出しました。アタックフェイズ開始時に上の自動能力で手札を捨てさせられますか？

A：はい、このシグニが場に出る前にスペルを使用していたとしても条件を満たしますので、対戦相手は手札を1枚捨てます。

Q：スペルのライフバーストを発動していた場合、「このターンにあなたがスペルを使用していた」の条件を満たしますか？

A：いいえ、ライフバーストの発動はスペルの使用とは別ですので、条件を満たしません。



羅植姫 ジャックビーンズ 緑 シグニ レベル3
 ＜奏羅：植物＞ パワー12000

【自】《相手ターン》《ターン1回》：あなたのレベル2以上の＜植物＞のシグニ1体が場を離れたとき、あなたのエナゾーンからレベル1の＜植物＞のシグニを1枚まで対象とし、それを場に出す。その【出】能力は発動しない。

【自】：あなたのアタックフェイズ開始時、あなたの場に《参式 一衣》がいる場合、対戦相手のシグニを3体まで対象とし、それらのレベルの合計1につき《緑》を支払ってもよい。そうした場合、それらをエナゾーンに置く。

Q：上の自動能力は、このシグニ自身が場を離れたときも発動しますか？

A：はい、このシグニ自身が場を離れた場合にも、この自動能力は発動します。

Q：下の自動能力により、シグニをエナゾーンに置く効果でエナゾーンに置いた場合、そのシグニの「バニッシュされたとき」の自動能力は発動しますか？

A：いいえ、発動しません。シグニをエナゾーンに置く効果とバニッシュは別の扱いとなります。



幻獣神 ヤマアラシ 緑 シグニ レベル3
 ＜奏生：地獣＞ パワー12000

【自】：あなたのアタックフェイズ開始時、あなたのシグニ1体を対象とし、ターン終了時まで、それは「【自】《ターン1回》：このシグニが【ランサー】か【Sランサー】によって対戦相手のライフクロス1枚をクラッシュしたとき、《緑》《緑》《無》を支払ってもよい。そうした場合、対戦相手のライフクロス1枚をクラッシュする。」を得る。

【ライフバースト】：どちらか1つを選ぶ。①対戦相手のアップ状態のシグニ1体を対象とし、それをバニッシュする。②【エナチャージ1】

Q：【ランサー（パワー5000以下のシグニ）】で対戦相手のライフクロスをクラッシュした場合でも、この自動能力は発動しますか？

A：はい、発動します。

Q：【ランサー】か【Sランサー】によって対戦相手のライフクロスをクラッシュしたとき、このシグニによって与えられた自動能力とクラッシュされたカードのライフバーストはどちらが先に発動しますか？

A：それらは両方トリガーし、ターンプレイヤー側から先に発動しますので、この自動能力が先に発動します。それによってクラッシュされたカードにライフバーストがあった場合、先にトリガーしていたライフバーストと合わせて好きな方から発動できます。



コードオーダー メロンパフェ 緑 シグニ レベル3
<奏械：調理> パワー10000

【常】：このシグニのパワーはこのシグニの下にあるカード1枚につき+1000される。

【自】：あなたのアタックフェイズ開始時、このシグニの下にあるカード3枚をトラッシュに置いてもよい。そうした場合、【エナチャージ2】をする。

【出】：あなたのトラッシュからあなたのルリグトラッシュにあるアーツ1枚につきカードを1枚まで対象とし、それらをこのシグニの下に置く。



コードラビラント ルーブル 黒 シグニ レベル3
<奏械：迷宮> パワー10000

【常】：アタックフェイズの間、あなたの場に《エニグマ/メイデン イオナ》がいるかぎり、このシグニの正面のシグニのパワーを－3000する。

【常】：あなたのアタックフェイズの間、あなたの場に他の〈迷宮〉のシグニがあるかぎり、このシグニの正面のシグニのパワーを－4000する。

【出】：対戦相手の場にあるすべてのシグニを好きなように配置し直す。

Q：自分は常時能力の条件を2つとも満たした状態で、自分のアタックフェイズに《コードラビラント ルーブル》を出す場合、まず相手ののパワー7000のシグニの正面に出し、出現時能力で別のパワー7000のシグニを正面に移動させ、結果的に2体ともバニッシュできますか？

A：はい、できます。《コードラビラント ルーブル》が場に出た時点で出現時能力がトリガーしつつ、常時能力で正面のシグニが合計7000され、ルール処理によりバニッシュされます。その後に出現時能力を発動し、2体目を正面に移動した場合はそれも7000され、バニッシュされます。



凶魔姫 ハデス 黒 シグニ レベル3
＜奏像：悪魔＞ パワー12000

【自】：このシグニがコストか効果によって場を離れたとき、あなたのデッキの上からカードを3枚トラッシュに置く。その後、この方法でトラッシュに置かれたカードの中からシグニを1枚まで対象とし、以下の2つから1つを選ぶ。

①それを手札に加える。②そのレベル1につき《無》を支払ってもよい。そうした場合、それをダウン状態で場に出す。その【出】能力は発動しない。

【ライフバースト】：あなたのトラッシュから《ガードアイコン》を持たないシグニ1枚を対象とし、それを手札に加えるか場に出す。

Q：このシグニがパワーをマイナスされ0以下になりバニッシュされた場合、自動能力は発動しますか？

A：いいえ、発動しません。パワーをマイナスするのは効果によるものでも、パワーが0以下になったことによるバニッシュはルール処理によるものであり、コストや効果で移動したわけではありません。



聖天 ヴィゾフニル 白 シグニ レベル1
 <奏像：天使> パワー2000

【自】：あなたのターン終了時、あなたの他のシグニ1体を対象とし、次の対戦相手のターン終了時まで、それは【シャドウ（レベル2以下のシグニ）】を得る。（このシグニは対戦相手のレベル2以下のシグニによって対象にされない）

【ライフバースト】：対戦相手のシグニ1体を対象とし、ターン終了時まで、それは「【常】：アタックできない。」を得る。カードを1枚引く。



聖魔 シャックス 白 シグニ レベル1
 <奏像：悪魔> パワー3000

【自】：あなたのメインフェイズ開始時、対戦相手のパワー5000以下のシグニ1体を対象とし、このシグニを場からトラッシュに置いてよい。そうした場合、それを手札に戻す。

【起】《ダウン》：次の対戦相手のターン終了時まで、このシグニのパワーを+4000する。

Q：自動能力について、対戦相手のシグニが1体もなかったり【シャドウ】で対象にできなかった場合でも、このシグニを場からトラッシュに置けますか？

A：はい、できます。



幻竜 ニホンヤモリ 白 シグニ レベル1
＜奏生：龍獣＞ パワー2000

【自】：このシグニがアタックしたとき、対戦相手が《無》を支払わないかぎり、あなたのデッキの上からカードを3枚見る。その中から＜龍獣＞のシグニ1枚を公開し手札に加え、残りを好きな順番でデッキの一番下に置く。



聖天 シャムシエル 白 シグニ レベル2
＜奏像：天使＞ パワー8000

【自】：あなたのターン終了時、あなたの他のシグニ1体を対象とし、次の対戦相手のターン終了時まで、そのパワーを+2000する。

【ライフバースト】：あなたのデッキの上からカードを3枚見る。その中からシグニ1枚を公開し手札に加えるか場に出し、残りを好きな順番でデッキの一番下に置く。



聖魔 セーレ 白 シグニ レベル2
＜奏像：悪魔＞ パワー8000

【自】：あなたのメインフェイズ開始時、対戦相手のパワー10000以下のシグニ1体を対象とし、このシグニを場からトラッシュに置き《無》を支払ってもよい。そうした場合、それを手札に戻す。

【起】《ダウン》：次の対戦相手のターン終了時まで、このシグニのパワーを+4000する。

Q：自動能力について、対戦相手のシグニが1体もなかったり【シャドウ】で対象にできなかった場合でも、このシグニを場からトラッシュに置けますか？

A：はい、《無》を支払う場合はできます。トラッシュに置くだけや《無》を支払うだけではありません。



式ノ遊 ペープサート 白 シグニ レベル2
＜奏武：遊具＞ パワー8000

【自】：あなたのターン終了時、このターンにあなたの効果によってこのシグニが場に出ていた場合、次の対戦相手のターン終了時まで、このシグニのパワーを+5000する。

【ライフバースト】：対戦相手のルリグ1体を対象とし、ターン終了時まで、それは「【常】：アタックできない。」を得る。



イマジン・ビッカー 白 スペル 《白》×0

あなたのデッキの上からカードを3枚見る。その中から＜天使＞か＜悪魔＞のシグニ1枚を場に出し、残りを好きな順番でデッキの一番下に置く。

【ライフバースト】：対戦相手のアップ状態のシグニ1体を対象とし、それを手札に戻す。



幻竜 ヤマトサウルス 赤 シグニ レベル1
＜奏生：龍獣＞ パワー2000

【出】：あなたの場に他の＜龍獣＞のシグニがある場合、対戦相手のパワー2000以下のシグニ1体を対象とし、対戦相手が《無》を支払わないかぎり、それをバニッシュする。



幻竜 ギータ 赤 シグニ レベル1
<奏生：龍獣> パワー3000

【常】：対戦相手のエナゾーンにあるカードが3枚以下であるかぎり、このシグニのパワーは+4000される。

【ライフバースト】：手札を1枚捨て、カードを3枚引く。（手札を捨てられなくてもカードを引ける）



羅植 モミジ 赤 シグニ レベル1
<奏羅：植物> パワー2000

【自】：あなたのアタックフェイズ開始時、対戦相手のパワー5000以下のシグニ1体を対象とし、あなたのエナゾーンから<植物>のシグニ1枚をトラッシュに置いてよい。そうした場合、それをバニッシュする。



小砲 パンジャン 赤 シグニ レベル1
＜奏武：ウェポン＞ パワー3000

【出】 アップ状態のルリグ1体をダウンする：この方法でダウンしたルリグと共通する色を持つ対戦相手のパワー3000以下のシグニ1体を対象とし、それをバニッシュする。

【ライフバースト】：対戦相手のパワー8000以下のシグニ1体を対象とし、それをバニッシュする。

Q：この出現時能力で無色のルリグをダウンした場合、対戦相手の《サーバント #》をバニッシュできますか？

A：いいえ、できません。無色は色を持ちませんので、それらが無色同士であってもそれらは共通する色を持っていません。



幻竜 スメイ 赤 シグニ レベル2
＜奏生：龍獣＞ パワー5000

【出】 《赤》：あなたの場に他の＜龍獣＞のシグニがある場合、対戦相手のパワー8000以下のシグニ1体を対象とし、対戦相手が《無》《無》を支払わないかぎり、それをバニッシュする。
（【出】能力の：の左側はコストである。コストを支払わず発動しないことを選んでもよい）



【ライフバースト】：対戦相手のパワー10000以下のシグニ1体を対象とし、対戦相手が《無》《無》《無》を支払わないかぎり、それをバニッシュする。

コードメイズ アカレンガ 赤 シグニ レベル2
 <奏械：迷宮> パワー5000

【ライフバースト】：対戦相手のパワー12000以下のシグニ1体を対象とし、《無》を支払ってもよい。そうした場合、それをバニッシュする。

Q:「このシグニの正面に配置されたとき」とは具体的にどのようなときですか？

A：このシグニが場に出ている状態で、対戦相手のシグニが正面に出るか、配置し直されて別のシグニゾーンから正面のシグニゾーンに移動したときとなります。対戦相手のシグニが先に場に出ていて、その正面に後からこのシグニを出したときは該当しませんのでご注意ください。

Q：このシグニの正面にパワー3000以下ではないシグニが出た場合も、自動能力は発動してしまいますか？

A：はい、「対戦相手のシグニ1体がこのシグニの正面に配置されたとき、」は満たしていますので発動し、しかしパワーが3000以下ではないのでバニッシュはできません。ターン1回の制限がある能力ですので、このターンはもう発動しなくなります。



爆竜の衝突 赤 スベル 《赤》×1

あなたの〈龍獣〉のシグニ1体を対象とし、ターン終了時まで、それは「【自】：このシグニがアタックしたとき、対戦相手のパワー12000以下のシグニ1体を対象とし、対戦相手が《無》《無》を払わないかぎり、それをバニッシュする。」を得る。

【ライフバースト】：対戦相手のアップ状態のシグニ1体を対象とし、それをバニッシュする。



喜ノ遊 フウリン 青 シグニ レベル1
＜奏武：遊具＞ パワー2000

【自】：このシグニがアタックしたとき、対戦相手のシグニ1体を対象とし、あなたの他の〈遊具〉のシグニ1体を場からデッキの一番下に置いてよい。そうした場合、ターン終了時まで、そのパワーを-5000する。

(パワーが0以下のシグニはルールによってバニッシュされる)



シグニ キンギョスクイ 青 シグニ レベル1
＜奏武：遊具＞ パワー3000

【自】：あなたのアタックフェイズ終了時、そのアタックフェイズの間にあなたの＜遊具＞のシグニが場を離れていた場合、このシグニを場からデッキの一番下に置いてもいい。そうした場合、カードを1枚引き、あなたの手札からレベル2以下の＜遊具＞のシグニ1枚をダウン状態で場に出してもいい。そのシグニの【出】能力は発動しない。

【ライフバースト】：対戦相手のシグニ1体を対象とし、それをダウンし凍結する。カードを1枚引く。

Q：「アタックフェイズ終了時」とは具体的にどのタイミングですか？

A：ルリグアタックステップ及びガードステップが終了し、エンドフェイズに入る直前となります。例えばこの効果で出したシグニが「ターン終了時」にトリガーする自動能力を持っていた場合、それは直後のエンドフェイズに入ったときに発動できます。



蒼天 アケローン 青 シグニ レベル1
＜奏像：天使＞ パワー3000

【常】《相手ターン》：あなたの手札が4枚以上あるかぎり、あなたのシグニのパワーを+2000する。



式ノ遊 ミズフウセン 青 シグニ レベル2
 <奏武：遊具> パワー5000

【自】：あなたのアタックフェイズの間、このシグニが場を離れたとき、あなたの手札からレベル1の<遊具>のシグニ1枚をダウン状態で場に出してもよい。そのシグニの【出】能力は発動しない。

【自】：あなたのターン終了時、このターンにあなたの効果によってこのシグニが場に出ていた場合、カードを1枚引くか、対戦相手は手札を1枚捨てる。

Q：上の自動能力でシグニを出す場合、場を離れた<遊具>のシグニがあったシグニゾーンにしか出せませんか？

A：いいえ、空いているあなたのシグニゾーンなら好きなところに出すことができます。



式ノ遊 ミズテッポウ 青 シグニ レベル2
 <奏武：遊具> パワー8000

【自】：アタックフェイズの間、このシグニが場を離れたとき、あなたの手札からレベル1の<遊具>のシグニ1枚をダウン状態で場に出してもよい。そのシグニの【出】能力は発動しない。

対戦相手のシグニ1体を対象とし、それをダウンし凍結する。対戦相手は手札を1枚捨てる。



幻竜 ウミヘビ 青 シグニ レベル2
＜奏生：龍獣＞ パワー5000

【自】：このシグニがアタックしたとき、対戦相手が《無》を支払わないかぎり、対戦相手は手札を1枚捨てる。

【ライフバースト】：対戦相手のルリグ1体を対象とし、それをダウンする。



BUNNY CHARGE 青 スベル 《青》×1

カードを2枚引く。手札を1枚捨ててもよい。そうした場合、このターンの次のアタックフェイズ終了時、あなたの手札からレベル2以下の＜遊具＞のシグニ1枚を場に出してもよい。そのシグニの【出】能力は発動しない。

【ライフバースト】：対戦相手のシグニを2体まで対象とし、それらをダウンする。

Q：「アタックフェイズ終了時」とは具体的にどのタイミングですか？

A：ルリグアタックステップ及びガードステップが終了し、エンドフェイズに入る直前となります。例えばこの効果で出したシグニが「ターン終了時」にトリガーする自動能力を持っていた場合、それは直後のエンドフェイズに入ったときに発動できます。



羅植 ボンサイ 緑 シグニ レベル1
 <奏羅：植物> パワー2000

【自】：このシグニがアタックしたとき、あなたの場に他の<植物>のシグニがある場合、【エナチャージ1】をする。



羅閼植 ローザリ 緑 シグニ レベル1
 <奏羅：植物> パワー2000

【常】：あなたのエナゾーンに<植物>のシグニがあるかぎり、このシグニのパワーは+3000される。

【自】：あなたのメインフェイズ開始時、あなたのエナゾーンからレベル2の<植物>のシグニを1枚まで対象とし、それと場にあるこのシグニの場所を入れ替える。

【ライフバースト】：【エナチャージ1】をする。このターン、次にあなたがシグニによってダメージを受ける場合、代わりにダメージを受けない。

Q：センタールリグのレベルが1のときにこのシグニを場に出しました。自動能力が発動し、エナゾーンにあるレベル2の<植物>のシグニを対象とした場合、どうなりますか？

A：センタールリグのレベルが1の場合、レベル2のシグニは場に出せません。両者とも移動可能でなければ入れ替えは起こらず、結果的に何も起こりません。

Q：このシグニとエナゾーンのシグニの場所を入れ替えた場合、エナゾーンから場に出たシグニの出現時能力は発動しますか？

A：はい、発動します。



コードメイズ フラワーアーチ 緑 シグニ レベル1
＜奏械：迷宮＞ パワー3000

- 【常】：このシグニが中央のシグニゾーンにあるかぎり、このシグニのパワーは+4000される。
【出】：対戦相手の場にあるすべてのシグニを好きなように配置し直す。

Q：出現時能力で、対戦相手の【シャドウ】を持つシグニを配置し直すことができますか？

A：はい、できます。この出現時能力は対象を選んでいないので、【シャドウ】に影響されません。



羅植 イケバナ 緑 シグニ レベル2
＜奏羅：植物＞ パワー5000

- 【自】：あなたのアタックフェイズ開始時、あなたの場に他の＜植物＞のシグニがある場合、【エナチャージ1】をする。



羅植 ヤドリギ 緑 シグニ レベル2
 <奏羅：植物> パワー7000

【常】：あなたのエナゾーンに<植物>のシグニがあるかぎり、このシグニのパワーは+3000される。

【自】：あなたのメインフェイズ開始時、あなたのエナゾーンからレベル3の<植物>のシグニを1枚まで対象とし、それと場にあるこのシグニの場所を入れ替える。

【ライフバースト】：対戦相手のパワー7000以上のシグニ1体を対象とし、《無》を支払ってもよい。そうした場合、それをバニッシュする。



翠魔 イシクマドウジ 緑 シグニ レベル2
 <奏像：悪魔> パワー8000

【自】：あなたのメインフェイズ開始時、このシグニを場からトラッシュに置き《無》を支払ってもよい。そうした場合、対戦相手は自分のシグニ1体を選びエナゾーンに置く。

【起】《ダウン》：次の対戦相手のターン終了時まで、このシグニのパワーを+4000する。

【ライフバースト】：【エナチャージ1】をする。このターン、次にあなたがルリグによってダメージを受ける場合、代わりにダメージを受けない。

Q：自動能力により、シグニをエナゾーンに置く効果でエナゾーンに置いた場合、そのシグニの「バニッシュされたとき」の自動能力は発動しますか？

A：いいえ、発動しません。シグニをエナゾーンに置く効果とバニッシュは別の扱いとなります。

Q：自動能力で、対戦相手は自分の【シャドウ】を持つシグニを選べますか？

A：はい、選べます。【シャドウ】は対戦相手の効果によって対象とならなくなる効果ですが、このカードの起動能力はシグニを対象としていません。



葉刃 緑 スペル《緑》×1

あなたの<植物>のシグニ1体を対象とし、ターン終了時まで、それは「【自】：あなたのアタックフェイズ開始時、パワーがこのシグニのパワー以下の対戦相手のシグニ1体を対象とし、アップ状態のこのシグニをダウンしてもよい。そうした場合、それをエナゾーンに置く。」を得る。

【ライフバースト】：【エナチャージ1】をする。その後、あなたのエナゾーンからシグニを1枚まで対象とし、それを手札に加えるか場に出す。

Q：このスペルで得た自動能力により、シグニをエナゾーンに置く効果でエナゾーンに置いた場合、そのシグニの「バニッシュされたとき」の自動能力は発動しますか？

A：いいえ、発動しません。シグニをエナゾーンに置く効果とバニッシュは別の扱いとなります。



コードメイズ シャッターガイ 黒 シグニ レベル1
<奏械：迷宮> パワー2000

【自】《自分ターン》《ターン1回》：対戦相手の場にあるシグニ1体が他のシグニゾーンに移動したとき、対戦相手のシグニ1体を対象とし、ターン終了時まで、そのパワーを-2000する。

Q：「対戦相手の場にあるすべてのシグニを好きなように配置し直す」という効果进行处理し、結果的に配置をそのままにした場合はこの自動能力は発動しますか？

A：いいえ、発動しません。配置し直すという効果の結果、実際にシグニが移動していなければ、トリガーの条件を満たしません。



コードメイズ オバケヤシキ 黒 シグニ レベル1
<奏械：迷宮> パワー2000

【出】エナゾーンから<迷宮>のシグニ1枚をトラッシュに置く：対戦相手のシグニ1体を対象とし、ターン終了時まで、そのパワーを-3000する。それを他のシグニゾーン1つに配置してもよい。(パワーが0以下になると、移動した後でルールによってバニッシュされる)

【ライフバースト】：対戦相手のシグニ1体を対象とし、ターン終了時まで、そのパワーを-8000する。

Q：《スラッシング・ミラクル》を①を選んで使用し、対戦相手のシグニゾーン1つにあるシグニを-3000しています。次に《コードメイズ オバケヤシキ》の出現時能力で、さらにそのシグニを-3000した結果パワーが0になりました。その後、この出現時能力でそのシグニを他のシグニゾーンに配置しました。そのシグニはどうなりますか？

A：そのシグニは、《コードメイズ オバケヤシキ》の処理中に一時的にパワーが0以下になりますが、ルール処理は効果の処理中には行いません。そのシグニが移動し、効果が終了した時点でそのシグニのパワーが0でないのであれば、そのシグニは場に留まります。



壱ノ遊 カゲエ 黒 シグニ レベル1
<奏武：遊具> パワー3000

【起】《無》このシグニを場からトラッシュに置く：あなたのトラッシュからレベル2以上の<遊具>のシグニ1枚を対象とし、それを場に出す。

Q：この効果でレベル2以上の<遊具>のシグニを出す場合、《壱ノ遊 カゲエ》があったシグニゾーンにしか出せませんか？

A：いいえ、空いているあなたのシグニゾーンなら好きなシグニゾーンに出せます。

Q：出現時能力のエナコストで支払ったカードを、そのままこの効果で場に出せますか？

A：はい、コストを支払ってから対象を選びますので、それがレベル2以上の<遊具>のシグニであれば可能です。



コードメイズ オカヤマジョ 黒 シグニ レベル2
<奏械：迷宮> パワー5000

【自】《自分ターン》《ターン1回》：対戦相手の場にあるシグニ1体が他のシグニゾーンに移動したとき、対戦相手の中央のシグニゾーンにあるシグニ1体を対象とし、あなたのエナゾーンから<迷宮>のシグニ1枚をトラッシュに置いてもよい。そうした場合、ターン終了時まで、そのパワーを-8000する。

（パワーが0以下のシグニはルールによってバニッシュされる）

Q：「対戦相手の場にあるすべてのシグニを好きなように配置し直す」という効果进行处理し、結果的に配置をそのままにした場合はこの自動能力は発動しますか？

A：いいえ、発動しません。配置し直すという効果の結果、実際にシグニが移動していなければ、トリガーの条件を満たしません。



コードメイズ アバケイ 黒 シグニ レベル2

＜奏械：迷宮＞ パワー8000

【自】《ターン1回》：あなたのメインフェイズの間、あなたの他の＜迷宮＞のシグニ1体が場に出たとき、対戦相手の場にあるすべてのシグニを好きなように配置し直す。

【出】《黒》《無》：あなたのトラッシュから＜迷宮＞のシグニ1枚を対象とし、それを手札に加える。

【ライフバースト】：あなたのトラッシュからシグニ1枚を対象とし、それを手札に加える。

Q：このシグニと他の＜迷宮＞のシグニ1体が同時に場に出たとき、この自動能力は発動しますか？

A：はい、発動します。

Q：出現時能力のエナコストで支払ったカードを、そのままこの効果で手札に加えられるですか？

A：はい、それが＜迷宮＞のシグニであれば可能です。



羅植 カレハ 黒 シグニ レベル2
＜奏羅：植物＞ パワー8000

【自】：あなたのアタックフェイズ開始時、あなたのトラッシュから＜植物＞のシグニ1枚を対象とし、アップ状態のこのシグニをダウンしてもよい。そうした場合、それをエナゾーンに置く。

【ライフバースト】：対戦相手のシグニ1体を対象とし、《無》を支払ってもよい。そうした場合、ターン終了時まで、そのパワーを-12000する。



スラッシング・ミラクル 黒 スペル《黒》×1

以下の2つから1つを選ぶ。

- ①対戦相手のシグニゾーン1つを指定する。このターン、そのシグニゾーンにあるシグニのパワーを-3000する。
- ②あなたのトラッシュから<迷宮>のシグニ1枚を対象とし、それを手札に加える。

【ライフバースト】：対戦相手のアップ状態のシグニ1体を対象とし、ターン終了時まで、そのパワーを-15000する。



サーバント # 無 シグニ レベル1

<奏元> ガード パワー1000

【ガード】（このカードを手札から捨てることで、ルリグの攻撃によるダメージを一度防ぐ）

【常】：【マルチエナ】（エナコストを支払う際、このカードは好きな色1つとして支払える）

【ライフバースト】：あなたのトラッシュからシグニ1枚を対象とし、それを手札に加える。