

セットルールガイド

更新履歴

- 2025/1/27公開
- 2025/2/5 一部修正
- 2025/2/7 FAQ追加

用語解説

【エクシード】

- エクシードとは、コストの一種です。「エクシード X」を支払う場合、あなたのルリグの下に置かれているカードX枚をルリグトラッシュに置くことで、そのコストを支払うことができます。
- アシストルリグがいる場合はエクシードのコストとして、アシストルリグとセンタールリグの両方の下からルリグトラッシュに置くことができます。

【マジックボックス】

- 【マジックボックス】とは「【マジックボックス】として設置する」という効果によって、裏向きにシグニゾーンに出したカードを指します。
- 【マジックボックス】は1つのシグニゾーンに1つまで出すことができます。
- 既に【マジックボックス】があるシグニゾーンに【マジックボックス】を出す場合、先に置かれていた【マジックボックス】を表向きにしてトラッシュに置いてから、新しい【マジックボックス】をシグニゾーンに出します。
- 効果によって【マジックボックス】の「中身」を参照することがあります。「中身」とは、【マジックボックス】になっているカードの表側の情報です。
- 【マジックボックス】は表側がシグニであっても裏向きであるかぎりには場にあるシグニとしては扱われず、場のシグニに影響する効果は受けません。
- 任意のタイミングで場の【マジックボックス】をトラッシュに置いたり、リムーブしたりすることはできません。
- シグニがなく【マジックボックス】があるシグニゾーンの正面のシグニがアタックしても【マジックボックス】とバトルすることはできず、プレイヤーにダメージが与えられません。
- 【マジックボックス】を出したプレイヤーはその【マジックボックス】の表側をいつでも確認することができます。確認の頻度が多くなり過ぎてゲームが進まなくならないようご注意ください。

【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枚ある状況で《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。

カード個別FAQ



フレンドシップ・フレイム 白赤 アーツ 《白》×1《赤》×1
アタックフェイズ

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】：《無》《無》《無》《無》を支払わないかぎりアタックできない。」を得る。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》《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：このアーツでシグニに能力を得させました。そのシグニがアタックし、《無》《無》《無》《無》を支払わずにバニッシュされましたが、そのシグニが他の「アタックしたとき」の自動能力を持っていた場合、それは発動しますか？

A：はい、発動します。このアーツによって得た能力と元々持っていた「アタックしたとき」の自動能力は、そのシグニがアタックしたときに両方トリガーし、好きな順番で発動できます。先にバニッシュされてそのシグニが場を離れたとしても、既にトリガーしている能力は発動できます。



クリスタル・ダスト 白青 アーツ 《白》×1 《青》×1
メインフェイズ

以下の3つを行う。

- ①対戦相手のすべてのルリグとシグニをダウンし凍結する。
- ②次の対戦相手のターン終了時まで、対戦相手のすべてのシグニは能力を失う。（このアーツの使用後に場に出たシグニはこの効果の影響を受けない）
- ③このターンと次のターンの間、能力を持たない対戦相手のシグニが場を離れる場合、代わりにトラッシュに置かれる。（このアーツの使用後に場に出たシグニにもこの効果の影響を与える）

Q：凍結されたシグニが能力を失った場合、凍結されたままですか？

A：はい、凍結状態のままとなります。「能力を失う」はテキストを消すことであり、凍結状態などの状態は変更しません。

Q：このアーツの効果で能力を失ったシグニに、後から能力を与えることはできますか？

A：はい、できます。その場合、元の能力は失ったまま後から得た能力のみを持った状態となります。



エモーショナル・コンフリクト 白黒 アーツ 《白》×1 《黒》×1
アタックフェイズ

対戦相手のシグニ1体を対象とし、それを手札に戻す。あなたのトラッシュからそれと同じパワーのシグニ1枚を対象とし、それを手札に加える。

Q：対戦相手のパワー7000のシグニが、他の効果で+5000されています。そのシグニを対象とし、このアーツを使用しました。トラッシュから手札に加えられるシグニのパワーは7000と12000のどちらですか？

A：12000となります。このアーツは対戦相手のシグニを対象とし、そのシグニと同じパワーのトラッシュのシグニを対象としてから、対戦相手のシグニを手札に戻し、トラッシュのシグニを手札に加えるという順番となります。対戦相手のパワーを参照するのは、場において対象にした現在のパワーとなります。



自己顕火 赤青 アーツ 《赤》×1 《青》×1
アタックフェイズ

カードを3枚引く。その後、対戦相手のシグニ1体を対象とし、そのレベル1につき手札を1枚捨ててもよい。そうした場合、それをバニッシュする。

Q：カードを3枚引いて、その内容を見てから対戦相手のシグニを対象にできますか？

A：はい、この効果ではまずカードを3枚引き、その後に対戦相手のシグニ1体を対象にします。



竜花相搏 赤緑 アーツ 《赤》×1 《緑》×1
メインフェイズ

あなたのデッキをシャッフルし一番上のカードをライフクロスに加える。あなたのライフクロス1枚をクラッシュしてもよい。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。

Q：この効果でクラッシュする自分のライフクロスは、直前の効果で加えたカードですか？

A：はい、最初の効果でライフクロスの1番上に1枚加え、それをクラッシュすることになります。ライフクロスを加えたりクラッシュするのは常に一番上からに対してとなります。

Q：この効果で自分と相手のライフクロスをそれぞれクラッシュしたら、お互いのカードにライフバーストがありました。どういう順番で発動しますか？

A：ライフバーストはトリガー能力であり、トリガーしている能力はターンプレイヤー側から先に発動します。メインフェイズにこのアーツを使用した場合、あなたがターンプレイヤーですので、あなたのライフバーストが先に発動します。



バタフライ・エフェクト 青緑 アーツ 《青》×1 《緑》×1
アタックフェイズ

対戦相手のルリグ1体を対象とし、それをダウンする。このターン、次にあなたがそれより低いレベルを持つ対戦相手の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：この効果で対戦相手のレベル3のルリグをダウンした場合、レベルがいくつのシグニからのダメージを受けなくなりますか？

A：その場合、レベル0～2のシグニからのダメージを受けなくなります。



ブッパ・ブラストレーション 青黒 アーツ 《青》×1 《黒》×1
メインフェイズ

以下の3つを行う。

- ①対戦相手は自分のシグニ1体を場からトラッシュに置かないかぎり、手札を3枚捨てる。
- ②対戦相手は手札を3枚捨てないかぎり、自分のシグニ1体を選びトラッシュに置く。
- ③次の対戦相手のメインフェイズとアタックフェイズの間、対戦相手のトラッシュにあるカードは対戦相手の効果によって他の領域に移動しない。

Q：①を行う際、手札が1枚も無い状態で、シグニをトラッシュに置かずに「手札を3枚捨てる」ことを選べますか？

A：はい、選べます。その場合は①の効果では結果的に何も起こりません。

Q：②を行う際、自分のシグニが1体も無い状態で、手札を捨てずに「自分のシグニ1体を選びトラッシュに置く」ことを選べますか？

A：はい、選べます。その場合は②の効果では結果的に何も起こりません。

Q：③の効果は具体的にどういうことですか？

A：対戦相手の効果による移動を防ぎますので、例えば「トラッシュからカードを1枚対象とし、手札に加える」や「トラッシュからシグニ1枚を場に出す」といった効果で移動しなくなります。なお、デッキが無くなった際のリフレッシュはルール処理ですので、この効果で移動を防ぐことはできません。



緑衣之心 緑白 アーツ 《緑》×1 《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好きな枚数場に出し、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。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【シュート】を得る。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【ランサー】を得る。

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：【シュート】と【ランサー】は別々のシグニに得させられますか？

A：はい、それぞれ別のシグニを対象とし得させることができます。



落葉帰根 緑黒 アーツ《緑》×1《黒》×1
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する。このターン、あなたのライフクロスが対戦相手のシグニによってクラッシュされる場合、代わりにあなたのデッキの上からカードを10枚トラッシュに置いてよい。（デッキが9枚以下の場合は置き換えられない）

Q：このアーツを使用した後、対戦相手の【ダブルクラッシュ】を持つシグニにアタックされ、ダメージを受けました。どうなりますか？

A：【ダブルクラッシュ】される場合も、クラッシュされるというひとつの処理であり、それに対して1回置き換えることができます。デッキを10枚トラッシュに置くことで、そのアタックでは1枚もクラッシュされません。



クリムゾン・リボーン 黒赤 アーツ《黒》×1《赤》×1
メインフェイズ

あなたのトラッシュからシグニを2枚まで対象とし、それらを場に出す。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【アサシン】か【ダブルクラッシュ】を得る。
（【アサシン】を持つ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。【ダブルクラッシュ】を持つシグニがアタックによってダメージを与えた場合ライフクロスを1枚ではなく2枚クラッシュする）

Q：自分の場にシグニがない状況でこのアーツを使用し、シグニを1体出してその上に【ライズ】を持つ《幻怪姫 タマモゼン》を出せますか？

A：いいえ、できません。【ライズ】を持つシグニを出すには下に置くシグニが先に場にある必要がありますが、トラッシュから出す2枚は同時に場に出るため、出すことができません。



過日の巫女 タマヨリヒメ 白 ルリグ レベル4 リミット6
<タマ> 《白》×1

【常】：このルリグはあなたのルリグトラッシュにあるレベル3の<タマ>と同じカード名としても扱い、そのルリグの【白】能力を得る。

【出】エクシード4：このターン、次にこのルリグがアタックしたとき、このルリグをアップする。

【起】《ゲーム1回》ホープ《白》《無》：《リコレクトアイコン》[4枚以上]このターン、あなた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、対戦相手が《無》《無》を支払わないかぎり、対戦相手にダメージを与える。

Q：常時能力の「同じカード名としても扱う」とはどういうことですか？

A：このルリグは、このルリグ本来の名前と、ルリグトラッシュにある該当のカードの名前の2つを同時に持つことになります。例えば、《聖天姫 アダム》などの「あなたの場に特定のルリグ名を持つルリグがいる場合」の能力で参照できます。

Q：起動能力のホープによるダメージは、シグニとルリグのどちらによるダメージですか？

A：ホープの効果によるダメージとなりますので、ルリグによるダメージとなります。これは【ルリグバリア】で防ぐことができます。

Q：ホープを使用した後に【ランサー】を持つ自分のシグニがバトルで相手のシグニをバニッシュしました。どうなりますか？

A：その場合、ホープのトリガー能力と【ランサー】によるトリガー能力がそれぞれトリガーし、好きな順番で発動できます。

Q：ホープによる効果で対戦相手が《無》《無》を支払うのはどのタイミングですか？

A：ホープによるトリガー能力の処理中となります。ホープの起動能力使用時やホープのトリガー能力のトリガー時ではありませんのでご注意ください。



進日の使途 小湊るう子 白 ルリグ レベル4 リミット6
 <るう子> 《白》×1

【常】：このルリグはあなたのルリグトラッシュにあるレベル3の<るう子>と同じカード名としても扱い、そのルリグの【自】能力を得る。

【出】エクシード4：あなたのデッキの上からカードを10枚見る。その中からカードを2枚まで手札に加え、残りをデッキに加えてシャッフルする。

【起】《ゲーム1回》夢限の理《白×0》：《リコレクトアイコン》[4枚以上] 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。このターンの、次のあなたのアタックフェイズ開始時、あなたのすべてのシグニをアップする。

Q：常時能力の「同じカード名としても扱う」とはどういうことですか？

A：このルリグは、このルリグ本来の名前と、ルリグトラッシュにある該当のカードの名前の2つを同時に持つことになります。例えば、《聖天姫 アダム》などの「あなたの場に特定のルリグ名を持つルリグがいる場合」の能力で参照できます。

Q：対戦相手のシグニがない状況でも、夢限の理を使用できますか？

A：はい、できます。その場合、対戦相手のシグニをトラッシュに置く効果は何もしませんが、直後のアタックフェイズ開始時にはあなたのすべてのシグニがアップします。

Q：夢限の理の「このターンの、次のあなたのアタックフェイズ開始時」とはいつですか？

A：夢限の理をメインフェイズに使用した場合、その直後のアタックフェイズ開始時となります。ターンを跨いで発動する効果ではありませんのでご注意ください。



占星術の巫女 リメンバ・ナイト 白 ルリグ レベル4 リミット6
 <リメンバ> 《白》×1

【常】：このルリグはあなたのルリグトラッシュにあるレベル3の<リメンバ>と同じカード名としても扱い、そのルリグの【自】能力を得る。

【出】エクシード4：【ルリグバリア】1つを得る。

【起】《ゲーム1回》アストロジ《白×0》：《リコレクトアイコン》[4枚以上]あなたのデッキの一番上を公開する。このターン、この方法で公開されたシグニと同じレベルの、対戦相手のすべての領域にあるシグニは能力を失う。その後、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、それを手札に戻す。カードを1枚引く。

Q：常時能力の「同じカード名としても扱う」とはどういうことですか？

A：このルリグは、このルリグ本来の名前と、ルリグトラッシュにある該当のカードの名前の2つを同時に持つことになります。例えば、《聖天姫 アダム》などの「あなたの場に特定のルリグ名を持つルリグがいる場合」の能力で参照できます。

Q：アストロジによって能力を失った場合、そのレベルのシグニのライフバーストは発動しますか？

A：ライフバーストを持つカードが能力を失った場合、ライフバーストアイコンは残りますがライフバーストのテキストを失います。クラッシュされた場合、ライフバースト自体は発動できますが効果は何も起こりません。

Q：手札の【ガード】を持つシグニが能力を失った場合、【ガード】はできなくなりますか？

A：はい、そのシグニを捨てて【ガード】はできません。

Q：シグニの下に置かれているシグニや、裏向きになっているシグニはアストロジで能力を失いますか？

A：はい、失います。「すべての領域にあるシグニ」という指定の場合、シグニとして場に出ているカードのみでなく、シグニというカードタイプを持つカード全てに影響します。



閃華繚乱 花代・肆 赤 ルリグ レベル4 リミット6
<花代>《赤》×1

【常】：このルリグはあなたのルリグトラッシュにあるレベル3の<花代>と同じカード名としても扱い、そのルリグの【自】能力を得る。

【出】エクシード4：あなたの手札が4枚より少ない場合、その差の分だけカードを引く。

【起】《ゲーム1回》アンビション《赤×0》：《リコレクトアイコン》[4枚以上]以下の2つから1つを選ぶ。①対戦相手のライフクロス1枚をクラッシュする。②対戦相手のライフクロスが0枚の場合、対戦相手は自分のルリグデッキからカード1枚をルリグトラッシュに置く。

Q：常時能力の「同じカード名としても扱う」とはどういうことですか？

A：このルリグは、このルリグ本来の名前と、ルリグトラッシュにある該当のカードの名前の2つを同時に持つことになります。例えば、《聖天姫 アダム》などの「あなたの場に特定のルリグ名を持つルリグがいる場合」の能力で参照できます。

Q：アンビションの②で、クラフトの《フェゾーネマジック・ホワイト》などをルリグデッキから選んでルリグトラッシュに置けますか？

A：いいえ、できません。クラフトはカードではありませんので、カードを選ぶ効果で選ぶことができません。



熾炎舞 遊月・肆 赤 ルリグ レベル4 リミット6
<ユヅキ>《赤》×1

【常】：このルリグはあなたのルリグトラッシュにあるレベル3の<ユヅキ>と同じカード名としても扱い、そのルリグの【白】能力を得る。

【出】エクシード4：あなたのライフクロス1枚をクラッシュしてもよい。その後、対戦相手のシグニをこの方法でクラッシュしたライフクロスの枚数に1を加えた数対象とし、それらをバニッシュする。

【起】《ゲーム1回》真直ぐな心《赤×0》：《リコレクトアイコン》[4枚以上] 対戦相手のセンタールリグがレベル3以上の場合、対戦相手は自分のエナゾーンからカード5枚を選びトラッシュに置く。（4枚以下の場合、それらをすべて選ぶ）

Q：常時能力の「同じカード名としても扱う」とはどういうことですか？

A：このルリグは、このルリグ本来の名前と、ルリグトラッシュにある該当のカードの名前の2つを同時に持つことになります。例えば、《聖天姫 アダム》などの「あなたの場に特定のルリグ名を持つルリグがいる場合」の能力で参照できます。

Q：出現時能力でクラッシュしたカードにライフバーストがあった場合、発動できますか？

A：はい、できます。この出現時能力をすべて処理し終わった後に、トリガーしているライフバーストが発動します。



ちより 最終章 赤 ルリグ レベル4 リミット6
 <ちより> 《赤》×1

【常】：このルリグはあなたのルリグトラッシュにあるレベル3の<ちより>と同じカード名としても扱い、そのルリグの【自】能力を得る。

【出】エクシード4：カードを2枚引くか【エナチャージ2】をする。

【起】《ゲーム1回》ファンタジー《赤》《無》：《リコレクトアイコン》[4枚以上] このターン、あなたの効果によってシグニの攻撃は無効にならない。このターンのアタックフェイズの間、効果によってあなたの【マジックボックス】1つが表向きになったとき、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【アサシン】か【ダブルクラッシュ】を得る。

Q：常時能力の「同じカード名としても扱う」とはどういうことですか？

A：このルリグは、このルリグ本来の名前と、ルリグトラッシュにある該当のカードの名前の2つを同時に持つことになります。例えば、《聖天姫 アダム》などの「あなたの場に特定のルリグ名を持つルリグがいる場合」の能力で参照できます。

Q：「シグニの攻撃は無効にならない」とはどういう効果ですか？

A：「シグニの攻撃を無効にする」という効果を無視して、そのまま正面のシグニとのバトルや対戦相手へのダメージを与えます。

「アタックできない」「ライフクロスがクラッシュされない」「ダメージを与えない」という効果は無視できませんのでご注意ください。



ロストコード・ピルルク X 青 ルリグ レベル4 リミット6
 <ピルルク> 《青》×1

【常】：このルリグはあなたのルリグトラッシュにあるレベル3の〈ピルルク〉と同じカード名としても扱い、そのルリグの【自】能力を得る。

【出】エクシード4：あなたのトラッシュからスペルと青のシグニをそれぞれ1枚まで対象とし、それらを手札に加える。

【起】《ゲーム1回》アプリ《青×0》：《リコレクトアイコン》[4枚以上]このターン、あなたがカードを1枚引くか、対戦相手が手札を1枚捨てたとき、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-4000する。

Q：常時能力の「同じカード名としても扱う」とはどういうことですか？

A：このルリグは、このルリグ本来の名前と、ルリグトラッシュにある該当のカードの名前の2つを同時に持つことになります。例えば、《聖天姫 アダム》などの「あなたの場に特定のルリグ名を持つルリグがいる場合」の能力で参照できます。

Q：アプリを使用後、《スノー・サークル》を使用して「カードを4枚引く。対戦相手の手札を1枚見ないで選び、捨てさせる。」を処理した場合、アプリのトリガー能力は何回発動しますか？

A：カードを引く1枚ごと、捨てさせた1枚ごとにアプリのトリガー能力が発動しますので、この場合は5回発動します。



あきら☆らぶりー 青 ルリグ レベル4 リミット6
〈あきら〉《青》×1

【常】：このルリグはあなたのルリグトラッシュにあるレベル3の〈あきら〉と同じカード名としても扱い、そのルリグの【自】能力を得る。

【出】エクシード4：対戦相手のシグニ1体を対象とし、対戦相手が手札を3枚捨てないかぎり、それをバニッシュする。

【起】《ゲーム1回》ぶっとばす！《青×0》：《リコレクトアイコン》[4枚以上]カードを3枚引く。このターンのアタックフェイズの間、あなたのシグニ1体が場を離れたとき、カードを1枚引くか、対戦相手は手札を1枚捨てる。

Q：常時能力の「同じカード名としても扱う」とはどういうことですか？

A：このルリグは、このルリグ本来の名前と、ルリグトラッシュにある該当のカードの名前の2つを同時に持つことになります。例えば、《聖天姫 アダム》などの「あなたの場に特定のルリグ名を持つルリグがいる場合」の能力で参照できます。



エルドラ×マークIV FINAL 青 ルリグ レベル4 リミット6
 <エルドラ>《青》×1

【常】：このルリグはあなたのルリグトラッシュにあるレベル3の<エルドラ>と同じカード名としても扱い、そのルリグの【自】能力を得る。

【出】エクシード4：カードを2枚引く。

【起】《ゲーム1回》リクエスト《青×0》：《リコレクトアイコン》[4枚以上]以下の2つから1つを選ぶ。①あなたのライフクロス1枚を手札に加える。そうした場合、あなたの手札からカードを1枚ライフクロスに加える。②あなたのライフクロスが0枚の場合、あなたのデッキをシャッフルし一番上のカードをライフクロスに加える。

Q：常時能力の「同じカード名としても扱う」とはどういうことですか？

A：このルリグは、このルリグ本来の名前と、ルリグトラッシュにある該当のカードの名前の2つを同時に持つことになります。例えば、《聖天姫 アダム》などの「あなたの場に特定のルリグ名を持つルリグがいる場合」の能力で参照できます。

Q：自分のライフクロスが0枚の状況で、リクエストを①を選んで使用しました。手札からライフクロス1枚加えられますか？

A：いいえ、できません。ライフクロスから1枚を手札に加えられない場合、「そうした場合」以降は処理できません。



熾型心 緑姫 緑 ルリグ レベル4 リミット6
 <緑子>《緑》×1

【常】：このルリグはあなたのルリグトラッシュにあるレベル3の<緑子>と同じカード名としても扱い、そのルリグの【自】能力を得る。

【出】エクシード4：あなたのエナゾーンからシグニを1枚まで対象とし、それを場に出す。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【Sランサー】を得る。

【起】《ゲーム1回》ワナ《緑×0》：《リコレクトアイコン》〔4枚以上〕次の対戦相手のターン終了時まで、あなたのすべてのシグニのパワーを+5000し、それらは【シャドウ（パワーがこのシグニのパワーの半分以下のシグニ）】を得る。

Q：常時能力の「同じカード名としても扱う」とはどういうことですか？

A：このルリグは、このルリグ本来の名前と、ルリグトラッシュにある該当のカードの名前の2つを同時に持つことになります。例えば、《聖天姫 アダム》などの「あなたの場に特定のルリグ名を持つルリグがいる場合」の能力で参照できます。



熾式 一衣 緑 ルリグ レベル4 リミット6
<ひとえ> 《緑》×1

【常】：このルリグはあなたのルリグトラッシュにあるレベル3の<ひとえ>と同じカード名としても扱い、そのルリグの【常】能力を得る。

【出】エクシード4：【エナチャージ3】をする。その後、あなたのエナゾーンからカードを1枚まで対象とし、それを手札に加える。

【起】《ゲーム1回》本当の気持ち《緑×0》：《リコレクトアイコン》〔4枚以上〕次の対戦相手のターン終了時まで、このルリグは「【常】：あなたがダメージを受ける場合、代わりに《緑》《無》を支払ってもよい。」を得る。

Q：常時能力の「同じカード名としても扱う」とはどういうことですか？

A：このルリグは、このルリグ本来の名前と、ルリグトラッシュにある該当のカードの名前の2つを同時に持つことになります。例えば、《聖天姫 アダム》などの「あなたの場に特定のルリグ名を持つルリグがいる場合」の能力で参照できます。



正調の成長 アン=フォース 緑 ルリグ レベル4 リミット6
 <アン> 《緑》×1

【常】 : このルリグはあなたのルリグトラッシュにあるレベル3の<アン>と同じカード名としても扱い、そのルリグの【自】能力を得る。

【出】エクシード4 : あなたのデッキの上からカードを4枚見る。その中からシグニを3枚まで場に出し、残りをエナゾーンに置く。

【起】《ゲーム1回》アイディール《緑×0》 : 《リコレクトアイコン》[4枚以上] 対戦相手のシグニゾーンかエナゾーンから、白のカードを1枚まで対象とする。赤、青、緑、黒についても同様に行う。それらを手札に戻す。

Q : 常時能力の「同じカード名としても扱う」とはどういうことですか？

A : このルリグは、このルリグ本来の名前と、ルリグトラッシュにある該当のカードの名前の2つを同時に持つことになります。例えば、《聖天姫 アダム》などの「あなたの場に特定のルリグ名を持つルリグがいる場合」の能力で参照できます。

Q : アイディールは具体的にどのように処理しますか？

A : 各色について対象とするカードをシグニゾーンかエナゾーンから選ぶことができます。例えばシグニゾーンから白と赤のカードを1枚ずつ、エナゾーンから青と緑のカードを1枚ずつ選ぶことが可能です。複数の色を持つカード、例えば白と赤を持つ《聖紅魔 ザガン》は白としても赤としても選ぶことができます。

また、シグニゾーンにあるカードであればシグニの下にあるカードや【ソウル】【アクセ】なども選ぶことができます。ただしクラフトはカードではありませんので対象にできません。

すべての対象を選んだら、それらを同時に手札に戻します。



死界の閻魔 ウリス 黒 ルリグ レベル4 リミット6

<ウリス> 《黒》 × 1

【常】：このルリグはあなたのルリグトラッシュにあるレベル3の<ウリス>と同じカード名としても扱い、そのルリグの【自】能力を得る。

【出】エクシード4：あなたのトラッシュから《ガードアイコン》を持たないシグニを2枚まで対象とし、それらを手札に加える。

【起】《ゲーム1回》デザイア シグニ1体を場からトラッシュに置く：《リコレクトアイコン》[4枚以上] 対戦相手は、手札をすべて捨てるか、自分のエナゾーンにあるすべてのカードをトラッシュに置かないかぎり、自分のすべてのシグニをトラッシュに置く。

Q：常時能力の「同じカード名としても扱う」とはどういうことですか？

A：このルリグは、このルリグ本来の名前と、ルリグトラッシュにある該当のカードの名前の2つを同時に持つことになります。例えば、《聖天姫 アダム》などの「あなたの場に特定のルリグ名を持つルリグがいる場合」の能力で参照できます。

Q：デザイアを処理する際、シグニが1体もない状況で、「自分のすべてのシグニをトラッシュに置く」ことを選べますか？

A：はい、選べます。その場合は結果的に何も起こりません。

Q：デザイアを処理する際、手札が0枚の状況で「手札をすべて捨てる」ことを選べますか？また、エナゾーンが0枚の状況で「自分のエナゾーンにあるすべてのカードをトラッシュに置く」ことを選べますか？

A：はい、どちらも可能です。そうした場合、シグニはトラッシュに置かれずに場に残ります。



フォース/メイデン イオナ 黒 ルリグ レベル4 リミット6
<イオナ> 《黒》 × 1

【常】：このルリグはあなたのルリグトラッシュにあるレベル3の<イオナ>と同じカード名としても扱い、そのルリグの【自】能力を得る。

【出】エクシード4：あなたのトラッシュからカード1枚を対象とし、それを手札に加える。

【起】《ゲーム1回》クレイヴ 《黒×0》：《リコレクトアイコン》[4枚以上] 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。次のターンの間、対戦相手はそのシグニゾーンにシグニを新たに配置できない。

Q：常時能力の「同じカード名としても扱う」とはどういうことですか？

A：このルリグは、このルリグ本来の名前と、ルリグトラッシュにある該当のカードの名前の2つを同時に持つことになります。例えば、《聖天姫 アダム》などの「あなたの場に特定のルリグ名を持つルリグがいる場合」の能力で参照できます。

Q：「シグニを新たに配置できない」とはどういう効果ですか？

A：他のゾーンからそのシグニゾーンにシグニを移動させることができなくなります。手札からそのシグニゾーンにシグニを出したり、シグニを配置し直す効果でそのシグニゾーンにシグニを移

動させることができません。元々そのシグニゾーンに置かれているシグニには影響なく、そこに置かれ続けます。



黒愛の花嫁 アルフォウ 黒 ルリグ レベル4 リミット6
＜アルフォウ＞《黒》×1

【常】：このルリグはあなたのルリグトラッシュにあるレベル3の＜アルフォウ＞と同じカード名としても扱い、そのルリグの【自】能力を得る。

【出】エクシード4：あなたか対戦相手のデッキの上からカードを6枚トラッシュに置く。

【起】《ゲーム1回》ジェラシー《黒×0》：《リコレクトアイコン》[4枚以上]あなたのトラッシュから【ライフバースト】を持たないすべてのカードをデッキに加えてシャッフルする。ターン終了時まで、対戦相手のすべてのシグニのパワーをこの方法でデッキに加えたカード1枚につき－1000する。

Q：常時能力の「同じカード名としても扱う」とはどういうことですか？

A：このルリグは、このルリグ本来の名前と、ルリグトラッシュにある該当のカードの名前の2つを同時に持つことになります。例えば、《聖天姫 アダム》などの「あなたの場に特定のルリグ名を持つルリグがいる場合」の能力で参照できます。



クロス・ソード 白 アーツ 《白》×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。この方法で手札に加えたカード1枚が白で、もう1枚が赤か青か緑か黒の場合、次の対戦相手のターン終了時まで、あなたのセンタールリグは

「【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枚捨てる代わりに手札を1枚捨ててもよい。」を得る。

Q：このアーツで、白であり赤である《聖紅魔 ザガン》と白であり青である《羅星 プロシオス》を手札に加えました。この場合、条件を満たしますか？

A：はい、前者は白を含んでいればよく、後者は赤か青か緑か黒を含んでいればよいため、条件を満たしています。



クリスタル・シールド 白 アーツ《白》×1《無》×1
アタックフェイズ

以下の2つから1つを選ぶ。

- ①対戦相手のルリグかシグニ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。
- ②対戦相手の赤か黒のシグニ1体を対象とし、それをトラッシュに置く。



火剛杖 赤 アーツ《赤》×0
メインフェイズ

手札を2枚捨て、カードを4枚引く。その後、この方法で捨てたカード1枚が赤で、もう1枚が白か青か緑か黒の場合、対戦相手のパワー10000以下のシグニ1体を対象とし、それをバニッシュする。

Q：このアーツで、白であり赤である《聖紅魔 ザガン》と赤であり青である《羅石 ブロンズ》を捨てました。この場合、条件を満たしますか？

A：はい、前者は赤を含んでいればよく、後者は白か青か緑か黒を含んでいればよいため、条件を満たしています。



光火矢如 赤 アーツ 《赤》×1
アタックフェイズ

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、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》《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。
- ②対戦相手の白か青のシグニ1体を対象とし、それをバニッシュする。



グレア・アット 青 アーツ 《青》×0
メインフェイズ

カードを4枚引き、手札を2枚捨てる。この方法で捨てたカード1枚が青で、もう1枚が白か赤か緑か黒の場合、対戦相手の手札を1枚見ないで選び、捨てさせる。

Q：このアーツで、白であり青である《羅星 プロシオス》と赤であり青である《羅石 ブロンズ》を捨てました。この場合、条件を満たしますか？

A：はい、前者は青を含んでいればよく、後者は白か赤か緑か黒を含んでいればよいため、条件を満たしています。



バツ・ウォーター 青 アーツ 《青》×1 《無》×1
アタックフェイズ

以下の2つから1つを選ぶ。

- ①対戦相手のルリグかシグニ1体を対象とし、それをダウンする。
- ②対戦相手の赤か緑のシグニ1体を対象とし、それをデッキの一番下に置く。



花枝招展 緑 アーツ 《緑》×0
メインフェイズ

あなたのトラッシュから《ガードアイコン》を持たないカードを2枚まで対象とし、それらをエナゾーンに置く。この方法でエナゾーンに置いたカード1枚が緑で、もう1枚が白か赤か青か黒の場合、カードを2枚引く。

Q：このアーツで、緑であり白である《聖翠美 オリガミ》と緑であり赤である《幻獣 パンダダ》をエナゾーンに置きました。この場合、条件を満たしますか？

A：はい、前者は緑を含んでいればよく、後者は白か赤か青か黒を含んでいればよいいため、条件を満たしています。



飛花落葉 緑 アーツ《緑》×1
アタックフェイズ

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、このターン、次にそれがアタックしたとき、そのアタックを無効にする。
- ②対戦相手の青か黒のシグニ1体を対象とし、それをエナゾーンに置く。

Q：シグニを効果によって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能力は、バニッシュとは区別されます。



カース・ストリング 黒 アーツ《黒》×0
メインフェイズ

あなたのデッキの上からカードを5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2枚まで対象とし、それらを手札に加える。この方法で手札に加えたカード1枚が黒で、もう1枚が白か赤か青か緑の場合、対戦相手のデッキの上からカードを8枚トラッシュに置く。

Q：このアーツで、黒であり白である《聖凶天 マスティマ》と黒であり赤である《コードアートクレプヤキ》を手札に加えました。この場合、条件を満たしますか？

A：はい、前者は黒を含んでいればよく、後者は白か赤か青か緑を含んでいればよいいため、条件を満たしています。



アンチ・スフィア 黒 アーツ《黒》×1
アタックフェイズ

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、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、ターン終了時まで、このシグニのパワーを-20000する。」を得る。
- ②対戦相手の白か緑のシグニ1体を対象とし、ターン終了時まで、そのパワーを-20000する。

Q：①で対戦相手のシグニに自動能力を得させ、そのシグニがアタックしました。そのシグニが元々持っている「アタックしたとき」の自動能力は発動しますか？

A：はい、発動します。このアーツによって得た能力と元々持っていた「アタックしたとき」の自動能力は、そのシグニがアタックしたときに両方トリガーし、好きな順番で発動できます。先にバニッシュされてそのシグニが場を離れたとしても、既にトリガーしている能力は発動できます。



グロウ・エンハンス 無 アーツ《無》×0
メインフェイズ

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。このゲームの間、あなたは以下の能力を得る。

『【自】：あなたのセンタールリグがグロウしたとき、カードを1枚引く。』



スノー・チャージング 無 アーツ《無》×0
アタックフェイズ

あなたのデッキの上からカードを10枚見る。その中からカードを2枚まで選び、残りをデッキに加えてシャッフルする。この方法で選んだ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。

Q：このアーツで選んだカードを公開する必要はありますか？

A：いいえ、ありません。エナゾーンに置いた場合は表向きに置きますので実質公開されていますが、手札に加える場合はその表側を相手に見せる必要はありません。



憧れへの挑戦 無 ピース《無》×1
メインフェイズ

ターン終了時まで、あなたのすべてのルリグは以下の能力を得る。

『【起】《ターン1回》《ダウン》：あなたのトラッシュからこのルリグと共通する色を持つシグニ1枚を対象とし、それを場に出す。

【起】《ターン1回》《ダウン》：このルリグと同じレベルの対戦相手のシグニ1体を対象とし、それをバニッシュする。』

Q：アシストルリグもいた場合、それぞれこのアーツで得た能力を使えますか？

A：はい、可能です。センタールリグ1体、アシストルリグ2体がいる場合、それぞれ能力を得ますので、合計3回使用できます。

Q：このアーツを使用した後、アシストルリグがグロウした場合、このピースで得ていた能力はどうなりますか？

A：グロウした場合、このピースで得ていた能力は無くなります。



リメンバ・プリズン 白 アシストルリグ レベル2 リミット+1
 <リメンバ> メインフェイズ/アタックフェイズ 《無》×2

【出】：数字1つを宣言する。このターン、対戦相手は宣言された数字と同じレベルのシグニでアタックできない。

Q：この出現時能力を発動した後に場に出たシグニも、レベルが宣言された数字と同じ場合はアタックできませんか？

A：はい、この効果ではいつそのシグニが場に出たかに関わらず、レベルが宣言された数字と同じ場合はこのターン中はアタックできなくなります。



ミルルン☆スティール 青 アシストルリグ レベル2 リミット+1
 <ミルルン> メインフェイズ 《無》×1

【出】：カードを2枚引く。

【出】：対戦相手の手札を見て1枚選び、捨てさせる。そのカードがコストの合計が1以下のスベルの場合、対戦相手のトラッシュからそのスベルをコストを支払わずに使用してもよい。
 (コストの合計とは、カードの左上のエナコストの数字の合計である。例えばコストが《白×1》《無×1》の場合、コストの合計は2である)

Q：下の出現時能力でスベルを使用した後、そのスベルはどうなりますか？

A：使用後は再び対戦相手のトラッシュに置かれます。

Q：下の出現時能力でスベルを使用する場合、それに対して対戦相手は【スベルカットイン】を使えますか？

A：はい、できます。



アルフォウローズドール 黒 アシストルリグ レベル2 リミット+1
<アルフォウ> メインフェイズ/アタックフェイズ 《無》×0

【出】：あなたのトラッシュからシグニ1枚を対象とし、それを場に出す。その【出】能力は発動しない。

【出】《無》：各プレイヤーは自分のデッキの上からカードを4枚トラッシュに置く。
(複数の【出】能力は好きな順番で発動できる)

Q：下の出現時能力を発動してトラッシュを増やした後、上の出現時能力を発動できますか？

A：はい、できます。下の出現時能力で新たにトラッシュに置かれたカードも、上の出現時能力で対象にできます。



ハナレ//ポイズンスラッシュ 黒 アシストルリグ レベル2 リミット+1
<ハナレ> メインフェイズ 《無》×1

【出】：このターン、対戦相手のシグニがバニッシュされる場合、エナゾーンに置かれる代わりにトラッシュに置かれる。(この能力の発動後に場に出たシグニにもこの効果の影響を与える)

【出】：ターン終了時まで、対戦相手のすべてのシグニのパワーを－5000する。(この能力の発動後に場に出たシグニはこの効果の影響を受けない)

Q：上の出現時能力を処理した後、バニッシュされる際にトラッシュに置かれたシグニは「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か？

A：はい、バニッシュ自体はされていますので発動します。



羅星姫 マゼラン 白 シグニ レベル3
 <奏羅：宇宙> パワー12000

【自】《相手ターン》《ターン1回》：あなたのシグニ1体が場を離れたとき、あなたのデッキの一番上を公開する。その後、以下の2つから1つを選ぶ。①この方法で公開されたカードがレベル1のシグニの場合、そのシグニ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。②カードを1枚引く。

【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上に戻す。

【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：このシグニ自体が相手のターン中に場を離れた場合、自動能力は発動しますか？

A：はい、発動します。

Q：出現時能力で手札に加えるカードは、対戦相手に公開する必要はありますか？

A：いいえ、ありません。



幻怪姫 ギュウキ 白 シグニ レベル3
 <奏生：怪異> パワー10000

【常】《相手ターン》：【シャドウ（あなたのルリグトラッシュにあるアーツが持つ色）】

【常】《相手ターン》：あなたのシグニのパワーをあなたのルリグトラッシュにあるアーツ1枚につき+1000する。

【自】：あなたのターン終了時、あなたのトラッシュから《ガードアイコン》を持つシグニ1枚を対象とし、《無》《無》を支払ってもよい。そうした場合、それを手札に加える。

Q：自分のルリグトラッシュに無色のアーツがある場合、このシグニは【シャドウ(無色)】を得ますか？

A：いいえ、得ません。無色は色を持ちませんので、アーツが持つ色として参照することができません。

Q：対戦相手がこのシグニに対して使用した「シグニ1体を対象とし、それをバニッシュする」というスペルに対し、【スペルカットイン】でそのスペルと同じ色のアーツを使用しました。そのアーツが処理され、ルリグトラッシュに置かれた場合、そのアーツの色に対する【シャドウ】を得ますが、スペルの効果はどうなりますか？

A：そのスペルの色に対する【シャドウ】を得た場合、対象にすることができなくなりますので、このシグニを対象としていた部分の効果は何も起こらなくなります。この場合、このシグニはバニッシュされません。



大罇 カードマジック 赤 シグニ レベル3
＜奏武：トリック＞ パワー12000

【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、《赤》《無》を支払ってもよい。そうした場合、それをライフクロスに加える。この方法でカードをライフクロスに加えた場合、ターン終了時まで、このシグニは【ダブルクラッシュ】を得る。(アタックによるダメージでライフクロスを2枚クラッシュする)

【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：このシグニがアタックし、自動能力が発動して正面のシグニを対象として《赤》《無》を支払いました。どうなりますか？

A：その場合、そのシグニは対戦相手のライフクロスが一番上に加えられます。その後、正面にシグニがありませんので対戦相手にダメージを与え、【ダブルクラッシュ】により先程ライフクロスに置かれたカードとその下にあるカードの2枚をクラッシュします。



コードアクセル ホウルトラック 赤 シグニ レベル3
 <奏械：乗機> パワー10000

【自】：あなたのアタックフェイズ開始時、あなたの手札とエナゾーンからカードを合計3枚までこのシグニの下に置く。

【自】：このシグニがアタックしたとき、このシグニの下からそれぞれレベルの異なるシグニ3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、このシグニは【アサシン】を得る。

【出】：《リコレクトアイコン》[4枚以上] あなたのトラッシュからシグニ1枚を対象とし、それをこのシグニの下に置く。

Q：上の自動能力は発動しないことを選べますか？

A：自動能力は条件を満たしたら発動しますので、アタックフェイズ開始時に必ず発動します。ただし、「3枚まで」を置く効果ですので、1枚も置かないことも選べます。



幻水姫 メガマウス 青 シグニ レベル3
 <奏生：水獣> パワー10000

【自】：このシグニがアタックしたとき、以下の2つから1つを選ぶ。

- ①あなたの手札が4枚以下の場合、カードを2枚引く。
- ②あなたの手札が5枚以上ある場合、対戦相手のシグニ1体を対象とし、手札から青のカードを2枚捨ててもよい。そうした場合、ターン終了時まで、そのパワーを-12000する。

【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。



【自】：このシグニがアタックしたとき、あなたのトラッシュからシグニ 1 枚を対象とし、それをデッキの一番下に置いてよい。その後、この方法でデッキに移動したシグニと同じパワーの対戦相手のシグニ 1 体を対象とし、《緑》《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。

A：いいえ、発動しません。シグニをエナゾーンに置く能力は、バニッシュとは区別されます。



【自】：このシグニがアタックしたとき、あなたのデッキの上からカードを3枚トラッシュに置いてよい。この方法でトラッシュに置かれたシグニのレベルの合計1につき対戦相手のデッキの上からカードを1枚トラッシュに置く。

【ライブバースト】：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、ターン終了時まで、そのパワーを－15000する。②カードを1枚引く。



轟砲 ハウザー 白赤 シグニ レベル3
＜奏武：ウェポン＞ パワー12000

【自】：あなたのアタックフェイズ開始時、対戦相手のパワー8000以下のシグニ1体を対象とし、手札を1枚捨ててもよい。そうした場合、それをバニッシュする。

【起】《ダウン》：このターン、次にこのシグニの効果によって対戦相手のシグニ1体がバニッシュされる場合、エナゾーンに置かれる代わりにトラッシュに置かれる。



コードアンシエンツ ナグルファル 白黒 シグニ レベル3
＜奏械：古代兵器＞ パワー10000

【常】《相手ターン》：あなたのシグニのパワーを+2000する。

【自】：あなたのメインフェイズ以外でこのシグニが場を離れたとき、あなたのトラッシュからシグニ1枚を対象とし、あなたのエナゾーンからそれと同じレベルのシグニ1枚をトラッシュに置いてよい。そうした場合、それを手札に加える。

Q：自動能力で、手札に加えるのはどのカードですか？

A：対象としたトラッシュのカードとなります。



羅原姫 La 赤青 シグニ レベル3
＜奏羅：原子＞ パワー12000

【自】：このシグニがバニッシュされたとき、対戦相手の手札を1枚見ないで選び、捨てさせる。

【自】：このシグニがアタックしたとき、そのアタック終了時、対戦相手のパワー8000以下のシグニ1体を対象とし、このシグニをバニッシュしてもよい。そうした場合、それをバニッシュする。

Q：このシグニがアタックし、対戦相手のライフクロスをクラッシュしました。そのカードにライフバーストが有る場合、ライフバーストとこのシグニのアタック終了時の効果はどちらが先に発動しますか？

A：ライフバーストやそれによるトリガー能力等が全て終わってからそのシグニのアタックが終了したことになりますので、ライフバーストが先となります。



蒼翠英姫 ラマヌジャン 青緑 シグニ レベル3
＜奏像：英知＞ パワー12000

【自】：あなたのアタックフェイズ開始時、以下の3つから1つを選ぶ。

①あなたの手札の枚数があなたのエナゾーンにあるカードの枚数より少ない場合、カードを1枚引く。

②あなたのエナゾーンにあるカードの枚数があなたの手札の枚数より少ない場合、【エナチャージ1】をする。

③あなたの手札の枚数とあなたのエナゾーンにあるカードの枚数が同じ場合、カードを1枚引き【エナチャージ1】をする。



ドライ=キロネックス 緑黒 シグニ レベル3
＜奏武：毒牙＞ パワー12000

【自】：あなたのアタックフェイズ開始時、表記されているパワーよりパワーの高い対戦相手のシグニ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、そのパワーを表記されているパワーとの差の2倍－（マイナス）する。（表記されているパワーとは、元々それに印刷されている値である）

【出】：シグニ1体を対象とし、ターン終了時まで、そのパワーを＋5000する。

Q：「表記されているパワー」とは何ですか？

A：シグニの左下に記載されているパワーとなります。この自動能力では、パワーをプラスする効果などで左下に記載されているパワーよりも現在のパワーが高くなっているシグニを対象にできません。

Q：出現時能力で、対戦相手のシグニを対象として+5000できますか？

A：はい、できます。

Q：このシグニを場に出して、対戦相手の表記されているパワーが5000のシグニに対し+5000しました。その後、上の自動能力でそのシグニを対象にした場合、どうなりますか？

A：そのシグニは表記されているパワーとの差が5000ですので、その2倍である10000をマイナスされ、パワーが0になりバニッシュされます。



小装 ホウチョウ 白 シグニ レベル1
＜奏武：アーム＞ パワー3000

【自】《ターン1回》：あなたの他の白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、カードを1枚引く。

【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。



聖天 セラフィエル 白 シグニ レベル1
＜奏像：天使＞ パワー3000

【自】：あなたのターン終了時、あなたの他の白のシグニ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+4000する。



羅星 ソンブレロ 白 シグニ レベル1
＜奏羅：宇宙＞ パワー2000

【出】《無》：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、残りを好きな順番でデッキの一番上に戻す。



中装 ジガネマル 白 シグニ レベル2
<奏武: アーム> パワー5000

【常】: 【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、エナゾーンに置かれる代わりにトラッシュに置かれる)
【自】《ターン1回》: あなた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、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。



聖魔 カネクマドウジ 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、あなたのトラッシュから《ガードアイコン》を持つシグニ1枚を対象とし、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、それを手札に加える。
【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】: 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。



羅星 フーシャ 白 シグニ レベル2
＜奏羅：宇宙＞ パワー8000

【自】：あなたのターン終了時、あなたのデッキの一番上を公開する。そのカードがレベル1のシグニの場合、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+7000する。

【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、それは「【常】：アタックできない。」を得る。カードを1枚引く。



ゲット・アルマンデル 白 スペル《白》×1

あなたのデッキの上からカードを5枚見る。その中からレベル2以下のシグニを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。あなたの場にレベル4以上のルリグがいる場合、代わりにその中からシグニを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。

【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。



羅石 シンシャ 赤 シグニ レベル1
<奏羅：宝石> パワー3000

【出】 手札から赤のカードを1枚捨てる：【エナチャージ1】

【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。



幻竜 プテラノドン 赤 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、対戦相手のエナゾーンから対戦相手のセンターリングと共通する色を持たないカード1枚を対象とし、それをトラッシュに置く。



小罌 ハンカチマジック 赤 シグニ レベル1
 <奏武：トリック> パワー2000

【自】：このシグニがアタックしたとき、あなたのデッキの一番上を見る。そのカードを【マジックボックス】としてあなたのシグニゾーンに設置してもよい。

（【マジックボックス】はシグニゾーン1つにつき1つまで裏向きで設置できる。すでに【マジックボックス】のあるシグニゾーンに設置する場合、元からある【マジックボックス】をトラッシュに置いてから設置する）

Q：【マジックボックス】とは何ですか？

A：【マジックボックス】とは「【マジックボックス】として設置する」という効果によって、裏向きにシグニゾーンに出したカードを指します。詳細は用語集【マジックボックス】をご参照ください。



羅石 オブシディアン 赤 シグニ レベル2
 <奏羅：宝石> パワー5000

【自】：このシグニがアタックしたとき、このターンにあなたが手札を2枚以上捨てていた場合、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。



幻竜 アロサウルス 赤 シグニ レベル2
 <奏生：龍獣> パワー8000

【自】：あなたのアタックフェイズ開始時、対戦相手のエナゾーンにカードが2枚以上ある場合、《無》を支払ってもよい。そうした場合、対戦相手は自分のエナゾーンからカード1枚を選びトラッシュに置く。 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。



中魔 ヘンメン 赤 シグニ レベル2
 <奏武：トリック> パワー8000

【自】：このシグニがアタックしたとき、このシグニと同じシグニゾーンにある【マジックボックス】1つを表向きにしトラッシュに置いてもよい。その後、そのカードが【ライフバースト】を持つ場合、対戦相手のパワー5000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】を持たない場合、このアタックを無効にし、対戦相手のエナゾーンから対戦相手のセンターリグと共通する色を持たないカードを3枚まで対象とし、それらをトラッシュに置く。

【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：【マジックボックス】とは何ですか？

A：【マジックボックス】とは「【マジックボックス】として設置する」という効果によって、裏向きにシグニゾーンに出したカードを指します。詳細は用語集【マジックボックス】をご参照ください。



延命の選定 赤 スペル《赤》×1

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。あなたの場にレベル4以上のルリグがいる場合、代わりに対戦相手のパワー10000以下のシグニ1体を対象とし、それをバニッシュする。

【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。



コードアート Wオーターサーバー 青 シグニ レベル1
＜奏械：電機＞ パワー3000

【出】：あなたのデッキの上からカードを5枚見る。その中からスペルを1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。この方法でカードを手札に加えた場合、手札を1枚捨てる。

【ライフバースト】：カードを3枚引き、手札を1枚捨てる。



キノ遊 ビニールプール 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。

Q：自動能力でシグニを場に出す場合、このシグニがもともと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であればどのシグニゾーンに出すこともできます。



幻水 カツオ 青 シグニ レベル1
＜奏生：水獣＞ パワー2000

【出】手札から青のカードを1枚捨てる：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。
(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)



コードアート Wオーターカッター 青 シグニ レベル2
<奏械：電機> パワー8000

【起】《ターン1回》手札を3枚まで捨てる：あなたの手札からコストの合計が「この方法で捨てたカードの枚数」以下のスペル1枚をコストを支払わずに使用する。
(コストの合計とは、カードの左上のエナコストの数字の合計である。例えばコストが《白×1》《無×2》の場合、コストの合計は3である)



式ノ遊 バブルボール 青 シグニ レベル2
<奏武：遊具> パワー5000

【自】：あなたのターン終了時、このターンにこのシグニがあなたの効果によって場に出ていた場合、対戦相手のシグニ1体を対象とし、それをデッキの一番下に置く。

【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。



幻水 サカバンバスビス 青 シグニ レベル2
＜奏生：水獣＞ パワー8000

【常】：あなたの手札が4枚以上あるかぎり、このシグニのパワーは+4000される。

【ライフバースト】：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。



RAINY DAY 青 スペル《青》×1

カードを1枚引き、対戦相手は手札を1枚捨てる。あなたの場にレベル4以上のルリグがいる場合、代わりにカードを1枚引き、対戦相手の手札を1枚見ないで選び、捨てさせる。

【ライフバースト】：対戦相手のルリグかシグニ1体を対象とする。このターン、それがアタックしたとき、対戦相手が手札を3枚捨てないかぎり、そのアタックを無効にする。



幻獣 ハクビシン 緑 シグニ レベル1
＜奏生：地獄＞ パワー2000

【自】：あなたのターン終了時、このシグニのパワーが5000以上の場合、【エナチャージ1】をする。

【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：このシグニに、ターン終了時までパワーを+5000するという効果が与えられていた場合、ターン終了時の自動能力の条件は満たしますか？

A：はい、条件を満たしています。エンドフェイズには、まずターン終了時に発動する自動能力がトリガーして発動しますので、このシグニの自動能力が発動し、パワーが7000の状態です。処理されるので、条件を満たして【エナチャージ1】を行います。トリガーしている自動能力が全て処理され他に何もなければ、その後に「ターン終了時まで」の効果が終了します。



羅植 スイセン 緑 シグニ レベル1
＜奏羅：植物＞ パワー3000

【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+5000される。



翠美 フレスコ 緑 シグニ レベル1
＜奏像：美巧＞ パワー3000

【常】《相手ターン》：このシグニのパワーは+2000される。
【常】《相手ターン》：【シャドウ（パワー5000以下のシグニ）】（このシグニは対戦相手のパワー5000以下のシグニによって対象にされない）



幻獣 ヘラジカ 緑 シグニ レベル2
＜奏生：地獣＞ パワー5000

【自】：あなたのアタックフェイズ開始時、あなたの＜地獣＞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+5000する。
【出】《緑》《緑》：ターン終了時まで、このシグニは【ランサー（パワー10000以下のシグニ）】を得る。
（【ランサー（パワー10000以下のシグニ）】を持つシグニがバトルでパワー10000以下のシグニをバニッシュしたとき、対戦相手のライフクロスを1枚クラッシュする）



羅植 サイネリア 緑 シグニ レベル2
＜奏羅：植物＞ パワー5000

【出】：あなたのエナゾーンに＜植物＞のシグニが3枚以上ある場合、あなたのエナゾーンから＜植物＞のシグニを1枚まで対象とし、それを場に出す。

【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。



翠美 ペンデュラムアート 緑 シグニ レベル2
＜奏像：美巧＞ パワー8000

【自】：対戦相手のターン終了時、【エナチャージ1】をする。

【起】《ダウン》：あなたのシグニ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+3000する。

【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。



緑光 緑 スペル 《緑》×1

【エナチャージ2】をする。その後、あなたの場にレベル4以上のルリグがいる場合、あなたのエナゾーンから緑のシグニを1枚まで対象とし、それを場に出す。

【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。



凶魔 マルコシアス 黒 シグニ レベル1
＜奏像：悪魔＞ パワー3000

【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、あなたのシグニ1体を場から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-3000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)

【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。



コードメイズ ヨルトンネル 黒 シグニ レベル1
＜奏械：迷宮＞ パワー3000

【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。
【起】《ターン1回》デッキの上からカードを3枚トラッシュに置く：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。



凶魔 アンдреアルフス 黒 シグニ レベル1
＜奏像：悪魔＞ パワー3000

【自】：このシグニがアタックしたとき、あなたのデッキの一番上のカードをトラッシュに置いてよい。この方法でトラッシュに置かれたシグニのレベル1につき対戦相手のデッキの上からカードを1枚トラッシュに置く。



凶魔 ヲァブラ 黒 シグニ レベル2
＜奏像：悪魔＞ パワー8000

【起】《ターン1回》《無》他の＜悪魔＞のシグニ1体を場からトラッシュに置く：あなたのトラッシュから黒のシグニ1枚を対象とし、それを場に出す。



コードメイズ チェイテ 黒 シグニ レベル2
＜奏械：迷宮＞ パワー8000

【自】《ターン1回》：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、このターン、そのシグニがバニッシュされる場合、エナゾーンに置かれる代わりにトラッシュに置かれる。

【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。

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。



凶魔 バンダースナッチ 黒 シグニ レベル2
＜奏像：悪魔＞ パワー8000

【自】《自分ターン》《ターン1回》：あなたの効果によっていずれかのプレイヤーのデッキからカード1枚がトラッシュに置かれたとき、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】：あなたのトラッシュから＜悪魔＞のシグニ1枚を対象とし、それを手札に加えるか場に出す。



ダーク・ペネトレイト 黒 スペル 《黒》×1

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-7000する。あなたの場にレベル4以上のルリグがいる場合、追加で対戦相手のシグニ1体を対象とし、ターン終了時まで、そのパワーを-2000する。

【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。

Q：自分の場にレベル4以上のルリグがいる場合にこのスペルを使用しました。-7000と-2000の効果と同じシグニに与えられますか？

A：はい、同じシグニを対象にでき、そのシグニは合計で-9000されます。



小装 ハジョウツイ 白赤 シグニ レベル1
<奏武：アーム> パワー5000

(エナコストを支払う際、このカードは白か赤1つとして支払える)



幻水 イソギンチャク 白青 シグニ レベル1
<奏生：水獣> パワー5000

(エナコストを支払う際、このカードは白か赤1つとして支払える)



羅植 クリスマスローズ 白緑 シグニ レベル1
<奏生：植物> パワー5000

(エナコストを支払う際、このカードは白か緑 1 つとして支払える)



聖凶魔 アンドロマリウス 白黒 シグニ レベル1
<奏像：悪魔> パワー5000

(エナコストを支払う際、このカードは白か黒 1 つとして支払える)



コードアート Rイダンボウ 赤青 シグニ レベル1
<奏械：電機> パワー5000

(エナコストを支払う際、このカードは赤か青 1 つとして支払える)



小罌 ボールゾウ 赤緑 シグニ レベル1
＜奏武：トリック＞ パワー5000

（エナコストを支払う際、このカードは赤か緑 1 つとして支払える）



幻竜 マラク 赤黒 シグニ レベル1
＜奏生：龍獣＞ パワー5000

（エナコストを支払う際、このカードは赤か黒 1 つとして支払える）



蒼翠美 ウォーターアート 青緑 シグニ レベル1
<奏像：美巧> パワー5000

(エナコストを支払う際、このカードは青か緑 1 つとして支払える)



キノ遊 ナイトプール 青黒 シグニ レベル1
<奏武：遊具> パワー5000

(エナコストを支払う際、このカードは青か黒 1 つとして支払える)



コードメイズ シバマタイシャ 緑黒 シグニ レベル1
<奏械：迷宮> パワー5000

(エナコストを支払う際、このカードは緑か黒 1 つとして支払える)



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。



みこみこ☆てへっ 青 アシストルリグ レベル2 リミット+1

<きゅるきゅるーん☆> <みこみこ> メインフェイズ/アタックフェイズ《無》×0

【出】：対戦相手が手札を1枚捨てないかぎり、カードを2枚引く。

【出】：対戦相手のシグニ1体を対象とし、それをダウンする。



羅石 グリンベリル 緑 シグニ レベル1
＜奏羅：宝石＞ パワー2000

【自】《相手ターン》《ターン1回》：このシグニが対戦相手の、能力か効果の対象になったとき、【エナチャージ1】をする。



ツヴァイ=ベロド 黒 シグニ レベル2
＜奏武：毒牙＞ パワー5000

【出】アップ状態のルリグを好きな数ダウンする：対戦相手のシグニ1体を対象とし、ターン終了時まで、そのパワーをこの方法でダウンしたルリグのレベルの合計1につき-1000する。



式ノ遊 カミヨーヨー 赤 シグニ レベル2
＜奏武：遊具＞ パワー5000

【自】：このシグニが対戦相手のライフクロス1枚をクラッシュしたとき、対戦相手のパワー7000以下のシグニ1体を対象とし、このシグニをバニッシュしてもよい。そうした場合、それをバニッシュする。



羅菌 ミカヅキモ 青 シグニ レベル1
＜奏羅：微菌＞ パワー2000

【自】：このシグニがアタックしたとき、対戦相手の手札を1枚見ないで選び、公開させる。あなたの場にそのカードと共通する色を持つルリグがいる場合、そのカードを捨てさせる。