

セットルールガイド

用語解説

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。

【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。

感染状態

- 【ウィルス】が置かれているシグニゾーンと同じシグニゾーンにあるシグニは、感染状態となります。感染状態になっただけでは他には何も起こりませんが、感染状態であることを参照する効果などがあります。
 - 【ウィルス】が置かれているシグニゾーンから離れたり、別のシグニゾーンに移動したシグニは感染状態ではなくなります。
-



ホーリー・アミュレット 白 アーツ 《白》×1 《無》×1
メインフェイズ

ベットー《コインアイコン》《コインアイコン》《コインアイコン》（このアーツを使用する際、使用コストとして追加で《コインアイコン》《コインアイコン》《コインアイコン》を支払ってもよい）
あなたがベットしていた場合、このアーツの使用コストは《無×1》減る。

【シグニバリア】1つと【ルリグバリア】1つを得る。



スカル・エンペラー 白 アーツ 《白》×1 《無》×2
アタックフェイズ

以下の2つから1つを選ぶ。

- ①対戦相手のパワー12000以下のシグニ1体を対象とし、それを手札に戻す。
 - ②対戦相手のターンの場合、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。
- 《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枚捨てる代わりにこの能力を失ってもよい。」を得る。

Q：リコレクトの効果は、①②のどちらを選んでいても発動しますか？

A：はい、リコレクトの条件を満たしていれば、どちらのモードを選んでいたとしてもその追加でリコレクトの効果が処理されます。

Q：《コードバート リメンバ//メモリア》の「対戦相手は追加で《無》を支払わないかぎり【ガード】ができない。」という効果がある場合、このアーツのリコレクトの効果はどうなりますか？

A：その場合、あなたは《無》を支払わないと【ガード】ができません。《無》を支払った上で、通常通り《ガードアイコン》を持つカードを1枚捨てるか、この能力を失うかは選ぶことができます。



熱突猛進 赤 アーツ 《赤》×1 《無》×1
メインフェイズ

ベットー《コインアイコン》《コインアイコン》《コインアイコン》
あなたがベットしていた場合、このアーツの使用コストは《無×1》減る。

以下の3つから2つまで選ぶ。

- ①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。
- ②このターン、次にあなたのルリグがアタックしたとき、そのアタックの間、対戦相手は【ガード】ができない。
- ③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3枚を選びトラッシュに置く。（2枚以下の場合、それらをすべて選ぶ）



爆踏炎蹴 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、このシグニをバニッシュする。」を得る。

②対戦相手のシグニ1体を対象とし、あなたのライフクロス1枚をクラッシュする。そうした場合、それをバニッシュする。

《リコレクトアイコン》[4枚以上]追加でこのターン、あなたは対戦相手のルリグからのダメージによってゲームに敗北しない。

Q：リコレクトの効果は、①②のどちらを選んでいても発動しますか？

A：はい、リコレクトの条件を満たしていれば、どちらのモードを選んでいたとしてもその追加でリコレクトの効果が処理されます。

Q：②を選び、対戦相手の「バニッシュされたとき」の自動能力を持つシグニをバニッシュしました。また、クラッシュした自分のライフクロスにはライフバーストがありました。どの順番で発動しますか？

A：それらのトリガー能力は、ターンプレイヤー側から順番に発動します。あなたのターンの場合はライフバーストから、対戦相手のターンの場合は対戦相手のシグニの能力から先に発動します。

Q：リコレクトの能力は具体的にどういう能力ですか？

A：あなたのライフクロスがない場合に、対戦相手のルリグの攻撃や効果でダメージを受けた場合でも、ゲームに敗北せずにそのまま続行します。ダメージ自体は受けているので、ダメージを受けたときや与えたときにトリガーする能力は条件を満たしてトリガーします。



ラブリー・ボンバー 青 アーツ 《青》×1 《無》×1
メインフェイズ

ベッター 《コインアイコン》 《コインアイコン》 《コインアイコン》（このアーツを使用する際、使用コストとして追加で《コインアイコン》 《コインアイコン》 《コインアイコン》を支払ってもよい）

あなたがベットしていた場合、このアーツの使用コストは《無×1》減る。

レベルの合計が6以下になるように対戦相手のシグニを好きな数対象とし、それらをデッキの一番下に置く。この方法でデッキの一番下に置いたカード1枚につき対戦相手はカードを1枚引く。（置く順番は対戦相手が決める）

Q：このアーツの効果で、クラフトのシグニを対象としました。デッキに移動する代わりに除外された場合、対戦相手はカードを引けますか？

A：いいえ、この効果では実際にデッキの下に置かれた枚数を参照しますので、デッキの下ではなく別の場所に移動したシグニは数えません。



スイーツ・テリトリー 青 アーツ 《青》×1 《無》×2
 アタックフェイズ

以下の2つから1つを選ぶ。

- ①このターン、対戦相手のシグニの【自】能力は発動しない。
 - ②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、代わりに手札を1枚捨てる。（手札が捨てられない場合は置き換えられない）
- 《リコレクトアイコン》[4枚以上] 追加でカードを3枚引く。

Q：リコレクトの効果は、①②のどちらを選んでいても発動しますか？

A：はい、リコレクトの条件を満たしていれば、どちらのモードを選んでいたとしてもその追加でリコレクトの効果が処理されます。

Q：②の効果を選んだ場合、ダメージを置き換えるのは強制ですか？

A：はい、あなたに手札があり捨てられる状況の場合は強制となります。

Q：②の効果を選びましたが、次のダメージを受ける際に手札がありませんでした。そのダメージによるライフバーストで手札が増えた場合、その後2回のダメージを置き換えられますか？

A：いいえ、その場合はダメージを置き換えられるのはその次の1回のみとなります。この効果は「次とその次にあなたがダメージを受ける場合」という2回分を防ぐ効果ですが、そのうち1回目は手札が無くダメージを受けた時が該当しますので、「その次」の2回目のみが残った状況となっています。



食器夜行 緑 アーツ 《緑》×1 《無》×1
 メインフェイズ

ベットー《コインアイコン》《コインアイコン》《コインアイコン》
あなたがベットしていた場合、このアーツの使用コストは《無×1》減る。

あなたのデッキをシャッフルし、以下を3回行う。

「あなたのデッキの一番上を公開し、以下の2つから1つを選ぶ。①パワーがこの方法で公開された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、それをバニッシュする。公開したカードをデッキの一番下に置く。②カードを1枚引き【エナチャージ1】をする。」

Q：この効果の選択肢や対象を選ぶのはいつですか？

A：3回行う効果の1回ごとに選択肢を選びます。デッキの一番上を公開するたびに選択肢を選び、①を選んだ場合は続けて対象を選びます。

Q：自分のデッキが残り1枚のときにこのアーツを使用しました。1回目で②を選んだ場合、残りの処理はどうなりますか？

A：その場合、②の効果でカードを1枚引き、デッキが0枚ですので【エナチャージ1】はできません。デッキが0枚になったことによるリフレッシュは効果の処理中には行いませんので、まずこのアーツの効果の最後まで処理します。残り2回は①②どちらを選んでも実質何も起こりません。その後、リフレッシュを行います。



緑菜結界 緑 アーツ 《緑》×1
アタックフェイス

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、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。【エナチャージ2】をする。

《リコレクトアイコン》 [4枚以上] 追加でターン終了時まで、あなたは「【常】：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《無》を支払ってもよい。そうした場合、この能力を失う。」を得る。

Q：リコレクトの効果は、①②のどちらを選んでも発動しますか？

A：はい、リコレクトの条件を満たしていれば、どちらのモードを選んでいたとしてもその追加でリコレクトの効果が処理されます。



ルナティック・ナイトメア
メインフェイズ

黒 アーツ 《黒》×1 《無》×1

ベットー《コインアイコン》《コインアイコン》《コインアイコン》
あなたがベットしていた場合、このアーツの使用コストは《無×1》減る。

以下の3つから2つまで選ぶ。

①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。②対戦相手のシグニ1体を対象とし、ターン終了時まで、それは能力を失い、そのパワーを－12000する。③このターンと次のターンの間、あなたのシグニは【シャドウ（パワー10000以下のシグニ）】を得る。

Q：③を選んだ場合、後から場に出たシグニも【シャドウ（パワー10000以下のシグニ）】を得られますか？

A：はい、元々場にあるシグニも後から出たシグニもすべて、このターンと次のターンの間にあなたの場にあるシグニは【シャドウ（パワー10000以下のシグニ）】を得ます。



ファントム・オブ・ネームレス
アタックフェイズ

黒 アーツ 《黒》×1

以下の2つから1つを選ぶ。

①このターン、次にあなたがダメージを受ける場合、代わりに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。
②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いい。そうした場合、ターン終了時まで、そのパワーを－12000する。このターン、あなたは自分の効果によってシグニを場に出せない。

《リコレクトアイコン》〔4枚以上〕その後、追加で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。

Q：リコレクトの効果は、①②のどちらを選んでいても発動しますか？

A：はい、リコレクトの条件を満たしていれば、どちらのモードを選んでいたとしてもその追加でリコレクトの効果が処理されます。

Q：①の効果を選んだ場合、ダメージを置き換えるのは強制ですか？

A：はい、あなたのデッキが3枚以上ある場合は強制となります。2枚以下の場合は置き換えられないままダメージを受け、この効果は無くなります。



ドーナ START 白 ルリグ レベル0 リミット0
<ドーナ> 《白》×0



ドーナ FIRST++ 白 ルリグ レベル1 リミット2
<ドーナ> 《白》×0



ドーナ SECOND 白 ルリグ レベル2 リミット5
<ドーナ> 《白》×1



ドーナ SUNNY 白 ルリグ レベル3 リミット6
<ドーナ> 《白》×2

【自】：あなたのアタックフェイズ開始時、あなたの<怪異>のシグニ1体を対象とし、手札を1枚捨て《白》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【アサシン】を得る。

【起】《ゲーム1回》エスケープ《白×0》：次の対戦相手のターンの間、あなたは対戦相手のルリグによってダメージを受けず、あなたの手札は対戦相手の効果によってトラッシュに移動しない。

Q：自分が《ドーナ SUNNY》の起動能力を使用した後、対戦相手が《ゆかゆか☆さ〜ん》の起動能力を使用しました。「対戦相手が手札を1枚捨てるか《無》を支払わないかぎり、あなたは自分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。」を処理する際、自分は手札を捨てられますか？

A：いいえ、《ドーナ SUNNY》の「あなたの手札は対戦相手の効果によってトラッシュに移動しない」によって手札が移動しませんので捨てられず、《無》を支払うか何も支払わないかしか選ぶことができません。



純真の記憶 リル 赤 ルリグ レベル0 リミット0
<リル> 《赤》×0



求新の記憶 リル 赤 ルリグ レベル1 リミット2
<リル> 《赤》×0



明滅の記憶 リル 赤 ルリグ レベル2 リミット5



純燃の記憶 リル 赤 ルリグ レベル3 リミット6
<リル> 《赤》×2

【自】《自分ターン》《ターン1回》：あなたの<武勇>のシグニ1体が場に出たとき、以下の2つから1つを選ぶ。①あなたのトラッシュから《ライズアイコン》を持つシグニ1枚を対象とし、それを手札に加える。②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。

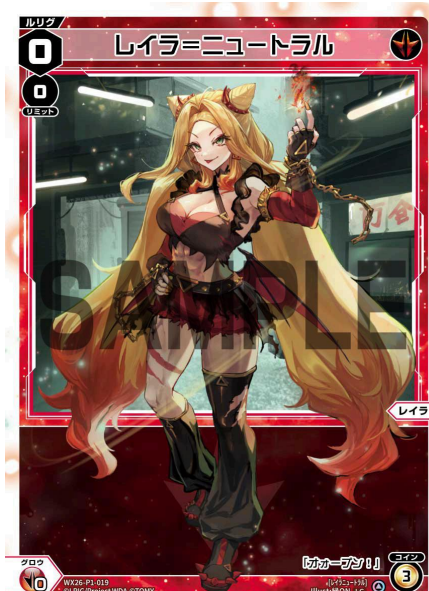
【起】《ゲーム1回》オーネスト《赤×0》：対戦相手はルリグデッキからアーツとピースを合計3枚まで公開する。このターンと次のターンの間、対戦相手はこの方法で公開したカードとカード名の異なる、アーツとピースを使用できない。

Q：オーネストを使用した際、対戦相手は1枚も公開しないことも選べますか？

A：はい、可能です。その場合、このターンと次のターンの間、対戦相手はどのカード名のアーツやピースも使用ができません。

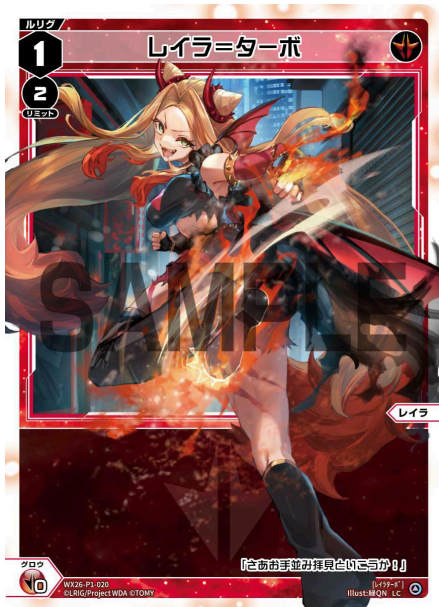
Q：オーネストを使用された場合、クラフトであるヤミノアーツや《インビンシブル・ストーリー》はどう扱いますか？

A：公開することはできますが、クラフトはカードではありませんので、オーネストの「この方法で公開したカード」には該当しません。結果的に、このターンと次のターンの間はクラフトであるそのアーツやピースも使用できません。

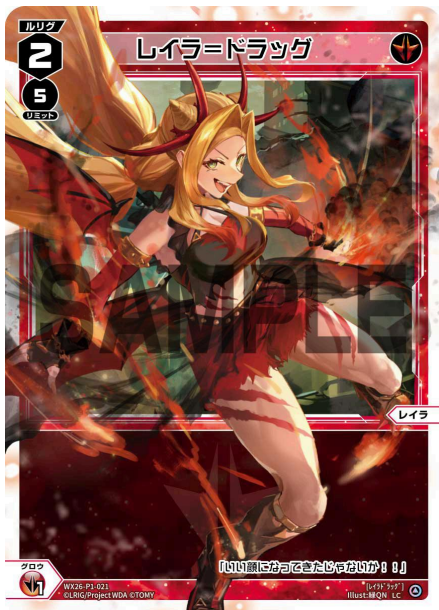


レイラ=ニュートラル 赤 ルリグ レベル0 リミット0

<レイラ> 《赤》×0



レイラ=ターボ 赤 ルリグ レベル1 リミット2
<レイラ> 《赤》×0



レイラ=ドラッグ 赤 ルリグ レベル2 リミット5
<レイラ> 《赤》×1



レイラ=デッドヒート 赤 ルリグ レベル3 リミット6
 <レイラ> 《赤》×2

【自】：あなたの<乗機>のシグニ1体がアタックしたとき、《赤》を支払ってもよい。そうした場合、このルリグをアップし、ターン終了時まで、このルリグはこの能力を失う。

【起】《ゲーム1回》ドーピング《赤×0》：このターン、次にこのルリグがアタックしたとき、そのアタックは対戦相手の効果によって無効にならず、そのアタックの間、対戦相手は【ガード】ができない。

Q：ドーピングの「そのアタックは対戦相手の効果によって無効にならず、」とは具体的にどのような効果ですか？

A：「アタックを無効にする」という効果は無視して、そのまま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。



あーや! 0 青 ルリグ レベル0 リミット0
 <あや> 《青》×0



ぴこぴこあーや！ I 青 ルリグ レベル1 リミット2
<あや> 《青》×0



ぐれーとあーや！ II 青 ルリグ レベル2 リミット5
<あや> 《青》×1



ゆうしょうあーや！ III 青 ルリグ レベル3 リミット6

＜あや＞ 《青》×2

【自】：対戦相手のシグニ1体がアタックしたとき、そのシグニの正面の、中身が＜トリック＞のシグニである【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よい。そのカードとアタックしたシグニがどちらも【ライフバースト】を持っているか、どちらも【ライフバースト】を持っていない場合、そのアタックを無効にし、ターン終了時まで、このルリグはこの能力を失う。

【起】《ゲーム1回》ホログラフ《青×0》：あなたは【ホログラフ】1つを得る。

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。



メル=レディ 緑 ルリグ
＜メル＞ 《緑》×0

レベル0 リミット0



メル=バラライカ 緑 ルリグ
＜メル＞ 《緑》×0

レベル1 リミット2



メル＝カンパリ 緑 ルリグ レベル2 リミット5
<メル> 《緑》×1



メル＝エンゼルキス 緑 ルリグ レベル3 リミット6
<メル> 《緑》×2

【起】《ターン2回》《緑×0》：あなたの<調理>のシグニ1体を対象とし、クラフトの《コードイート マヨネーズ》か《コードイート ステーキソース》か《コードイート チョコスプレー》1枚をその【アクセ】にする。

【起】《ゲーム1回》ベルセルク《緑×0》：次の対戦相手のアタックフェイズの間、対戦相手のシグニの【自】能力は発動せず、対戦相手のシグニは可能ならばアタックしなければならない。

Q：ベルセルクを使用した後、次の対戦相手のアタックフェイズに、対戦相手のシグニが3体ある場合、それらはどの順番でアタックしますか？

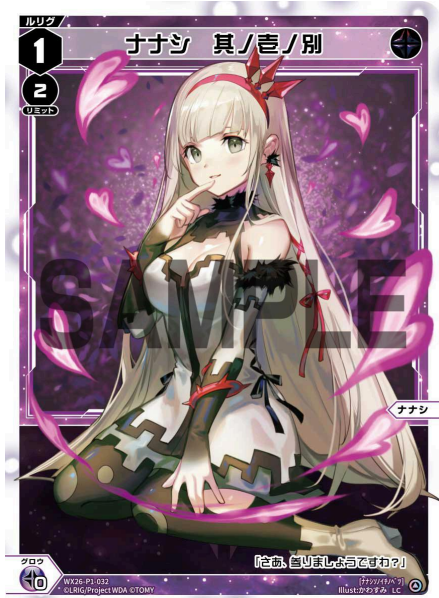
A：アタックする順番は対戦相手が決められます。

Q：ベルセルクで「可能ならばアタックしなければならない」ときに、「《無》を支払わないかぎりアタックできない。」のような効果が同時にある場合、《無》を支払ってアタックするのは強制ですか？

A：いいえ、強制ではありません。可能ならアタックする必要がありますが、エナを支払うことまでは強制されていませんので、支払わないことを選べばアタックできないシグニですので結果的にアタックしないことを選べます。



ナナシ 其ノ無 黒 ルリグ レベル0 リミット0
＜ナナシ＞ 《黒》×0



ナナシ 其ノ壱ノ別 黒 ルリグ レベル1 リミット2
＜ナナシ＞ 《黒》×0



ナナシ 其ノ爾 黒 ルリグ レベル2 リミット5



ナナシ 其ノ参ノ天 黒 ルリグ レベル3 リミット6
<ナナシ> 《黒》×2

【自】《自分ターン》《ターン1回》：あなたの〈微菌〉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つに【ウィルス】1つを置く。このターン、あなたの効果によって対戦相手の感染状態のシグニのパワーがー（マイナス）される場合、代わりに2倍ー（マイナス）される。

【起】《ゲーム1回》ブラインド《黒×0》：次の対戦相手のアタックフェイズの間、あなたのシグニは【シャドウ】を得る。（【シャドウ】を持つシグニは対戦相手によって対象にされない）

Q：【ウィルス】や感染状態とは何ですか？

A：カードの効果によって、シグニゾーンに【ウィルス】を置くことがあります。【ウィルス】はシグニゾーン1つにつき1つまで置けます。

【ウィルス】と同じシグニゾーンにあるシグニは感染状態となります。感染状態となっただけでは何も起こりませんが、効果によって感染状態を参照することがあります。



ハロー・ゴースト 白 アーツ 《白》×0
メインフェイズ

あなたのデッキの上からカードを5枚見る。その中から〈怪異〉のシグニを1枚まで公開し手札に加え、〈怪異〉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、あなたの<怪異>のシグニ1体を対象とし、ターン終了時まで、それは「【白】：このシグニがアタックしたとき、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。」を得る。



メガホン・ガンナー 白 アーツ 《白》×0
アタックフェイズ

以下の2つから2つまで選ぶ。

- ①対戦相手のパワー10000以下のシグニ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。
- ②手札から白のカードを3枚まで捨てる。この方法で捨てたカード1枚につき【エナチャージ1】をする。



伝家炎刀 赤 アーツ 《赤》×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<武勇>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。



双腕爆機 赤 アーツ 《赤》×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<乗機>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。



剣光帽炎 赤 アーツ 《赤》×0
アタックフェイズ

以下の2つから2つまで選ぶ。

- ①対戦相手のパワー10000以下のシグニ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。
- ②手札から赤のカードを3枚まで捨てる。この方法で捨てたカード1枚につき【エナチャージ1】をする。



マジカル・バブル 青 アーツ 《青》×0
メインフェイズ

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。あなたのデッキの上からカードを5枚見る。その中から<トリック>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。あなたの手札からカードを1枚まで【マジックボックス】としてあなたのシグニゾーンに設置する。

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。



ミステリー・ルーム 青 アーツ 《青》×0
アタックフェイズ

以下の2つから2つまで選ぶ。

- ①対戦相手のパワー10000以下のシグニ1体を対象とし、それをダウンする。
- ②手札から青のカードを3枚まで捨てる。この方法で捨てたカード1枚につき【エナチャージ1】をする。



螺旋鞭打 緑 アーツ 《緑》×0
メインフェイズ

あなたのデッキの上からカードを5枚見る。その中から＜調理＞のシグニを1枚まで公開し手札に加え、＜調理＞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。ターン終了時まで、この方法で場に出たシグニは「【自】：このシグニがアタックしたとき、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、それをバニッシュする。」を得る。



促成栽培 緑 アーツ 《緑》×0
アタックフェイズ

以下の2つから2つまで選ぶ。
①対戦相手のパワー15000以下のシグニ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手札から緑のカードを3枚まで捨てる。この方法で捨てたカード1枚につき【エナチャージ1】をする。



バイオ・ラボラトリー 黒 アーツ 《黒》×0
メインフェイズ

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－10000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<微菌>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。



ブローイング・キッス 黒 アーツ 《黒》×0
アタックフェイズ

以下の2つから2つまで選ぶ。
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「【白】：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－12000する。」を得る。
②手札から黒のカードを3枚まで捨てる。この方法で捨てたカード1枚につき【エナチャージ1】をする。



フルコイン・エンハンス 無 アーツ 《無》×0
メインフェイズ

このゲームの間にあなたが《コインアイコン》を得ていない場合、《コインアイコン》《コインアイコン》《コインアイコン》《コインアイコン》《コインアイコン》を得る。このゲームの間、あなたは《コインアイコン》を得られない。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。



モアコイン・エンハンス 無 アーツ 《無》×0
メインフェイズ

《コインアイコン》を得る。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。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。
(プレイヤーが保持できる《コインアイコン》の上限は5枚である)



ボン・ダンス 無 アーツ 《無》×0
アタックフェイズ

以下の2つから2つまで選ぶ。

- ①あなたのルリグデッキからアーツ1枚をルリグトラッシュに置いてもよい。そうした場合、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。
- ②このターンに対戦相手の効果によって他の領域に移動したあなたのライフクロス1枚につき以下を1回行う。「このターン、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：「ダメージを与える」という効果でクラッシュされたライフクロスは、②の効果で「対戦相手の効果によって他の領域に移動したあなたのライフクロス1枚」に数えられますか？

A：いいえ、数えません。ダメージを与えた結果の処理でライフクロスがクラッシュされていて、効果で直接クラッシュしているわけではないため、この②には該当しません。



アンリミテッドグロウ！ 無 ピース 《無》×0
メインフェイズ

あなたのセンタールリグがレベル3以上の場合、あなたのレベル2のアシストルリグ1体はあなたのルリグデッキのレベル3のルリグ1枚にグロウする。そうした場合、このゲームの間、あなたのセンタールリグのリミットを+1する。このゲームの間、この効果でグロウしたルリグはアシストルリグになり、そのルリグの【起】能力のコストで自身をダウンできない。

Q：このアーツを使用すると、具体的にどうなりますか？

A：アシストルリグに、元々アシストではないレベル3のルリグをグロウすることができます。その際、グロウコストは払う必要があり、グロウ可能なルリグタイプである必要があります。この効果でアシストルリグとなるためアタックはできません。グロウしたカードに記載されている元々のリミットの数値は無視され、このアーツの効果でセンタールリグのリミットが+1されます。

グロウしたルリグが持っている能力はそのまま機能しますが、自身をダウンする起動能力を持っていた場合、それはコストを支払えず使用できません。



サシェ・ダブルロマネ 白 アシストルリグ レベル2 リミット+1
＜サシェ＞ ＜メインフェイズ／アタックフェイズ＞ 《無》×1

【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「【常】：アタックできない。」を得る。

【出】《白》《無》：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。



アイyai ゲコゲコ 緑 アシストルリグ レベル2 リミット+1
＜アイyai＞ ＜メインフェイズ／アタックフェイズ＞ 《無》×4

【出】：対戦相手のすべてのシグニをデッキに加えてシャッフルする。対戦相手はデッキの上からカードを5枚見て、その中からシグニを3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。それらのシグニの【出】能力は発動しない。



ミュウ - ワーム 黒 アシストルリグ レベル2 リミット+1
 <ミュウ> <メインフェイズ> 《無》×1

【出】：このターンと次のターンの間、対戦相手は中央のシグニゾーンに新たにシグニを配置できない。

【出】：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、ターン終了時まで、そのパワーを-5000する。



幻闘怪姫 スノークイーン 白 シグニ レベル3
 <奏生：怪異> パワー12000

【常】：あなたの場に《ドーナ SUNNY》がいるかぎり、あなたの<怪異>のシグニのパワーを+2000し、それらは「【自】：このシグニが場を離れたとき、あなたの手札からこのシグニより低いレベルを持つ<怪異>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。」を得る。

【起】《ターン1回》《コインアイコン》《コインアイコン》：対戦相手のパワー5000以下のシグニ1体を対象とし、それを手札に戻す。

Q：常時能力は、この《幻闘怪姫 スノークイーン》自身にも効果がありますか？

A：はい、自身も<怪異>なので効果を受けます。あなたの場に《ドーナ SUNNY》がいれば《幻闘怪姫 スノークイーン》は+2000されて14000であり、自動能力を持っています。

Q：このシグニと他の<怪異>のシグニが同時にバニッシュされ、場を離れました。この常時能力による自動能力はそれぞれ発動しますか？

A：はい、それぞれ発動します。



コードラビリンズ デッカサイト 白 シグニ レベル3
＜奏械：迷宮＞ パワー12000

【自】：あなたのアタックフェイズ開始時、以下の2つから1つを選ぶ。
①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。
②対戦相手のパワー5000以下のシグニ1体を対象とし、《白》を支払ってもよい。そうした場合、それを手札に戻す。それが能力を持たない場合、代わりにそれをトラッシュに置く。

【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、それを手札に戻す。②カードを1枚引く。

Q：《コードラビリンズ デッカサイト》を2体出していた場合、アタックフェイズ開始時に、片方の効果で①を選び能力を失わせてから、もう片方の効果で②を選びトラッシュに置くことができますか？

A：はい、可能です。



紅将姫 サナユキ 赤 シグニ レベル3
＜奏像：武勇＞ パワー13000

【ライズ】あなたの＜武勇＞のシグニ1体の上に置く
【自】：あなたのアタックフェイズ開始時、あなたの場に《純燃の記憶 リル》がいる場合、対戦相手のシグニ1体を対象とし、あなたのエナゾーンから＜武勇＞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。

【起】《ターン1回》《コインアイコン》《コインアイコン》：【エナチャージ1】



コードドリフト ファイトラ 赤 シグニ レベル3
＜奏械：乗機＞ パワー10000

【自】：このシグニがアタックしたとき、あなたの場に他の＜乗機＞のシグニがある場合、以下の2つから1つを選ぶ。①対戦相手のパワー10000以下のシグニ1体を対象とし、《赤》を支払ってもよい。そうした場合、それをバニッシュする。②あなたのアップ状態の《レイラ=デッドヒート》1体をダウンしてもよい。そうした場合、対戦相手にダメージを与える。

【起】《ターン1回》《コインアイコン》《コインアイコン》：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。



紅天姫 ニケ 赤 シグニ レベル3
＜奏像：天使＞ パワー10000

【自】《ターン1回》：アタックフェイズの間、アップ状態のこのシグニが効果によってダウン状態になったとき、このシグニをアップする。

【自】：このシグニがアタックしたとき、対戦相手のパワー8000以下のシグニ1体を対象とし、《赤》を支払ってもよい。そうした場合、それをバニッシュする。

【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。



大罌 チュモーイ 青 シグニ レベル3
＜奏武：トリック＞ パワー10000

【自】：このシグニがアタックしたとき、あなたの場に《ゆうしょうあーや！III》がいる場合、対戦相手のパワー10000以下のシグニ1体を対象とし、あなたのエナゾーンから＜トリック＞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、それを手札に戻す。

【出】：あなたの【マジックボックス】を3つまで手札に戻す。あなたの手札からカードを1枚まで【マジックボックス】としてあなたのシグニゾーンに設置する。

【起】《ターン1回》《コインアイコン》《コインアイコン》：対戦相手は手札を1枚捨てる。

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。



羅菌姫 ミジンコ 青 シグニ レベル3
＜奏羅：微菌＞ パワー12000

【出】：あなたの手札が3枚以下の場合、カードを1枚引く。

【自】：対戦相手の効果によってこのカードが捨てられたとき、カードを1枚引く。

【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、それをデッキの一番下に置く。



幻蟲姫 オタガメ 青 シグニ レベル3
＜奏生：凶蟲＞ パワー10000

【自】：このシグニがアタックしたとき、カードを1枚引く。

【自】：あなたのメインフェイズの間、このカードが捨てられたとき、このカードをトラッシュから場に出してもよい。

【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。



コードハッピー ウェディング 緑 シグニ レベル3
＜奏械：調理＞ パワー10000

【自】：あなたのアタックフェイズ開始時、あなたの場に《メル＝エンゼルキス》がいる場合、【エナチャージ1】をする。

【自】：あなたのアタックフェイズ開始時、【アクセ】が付いているあなたのシグニを2体まで対象とし、次の対戦相手のターン終了時まで、それらのパワーを+5000する。

【起】《コインアイコン》《コインアイコン》：ターン終了時まで、このシグニは【ランサー（パワー5000以下のシグニ）】を得る。



幻竜姫 シンリユウ 緑 シグニ レベル3
 <奏生：龍獣> パワー12000

【自】：あなたのアタックフェイズ開始時、以下の2つから1つを選ぶ。①あなたのトラッシュ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1枚を対象とし、それをエナゾーンに置く。②あなたのエナゾーンにあるカードの枚数が対戦相手より多い場合、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】：対戦相手のパワー7000以上のシグニ1体を対象とし、それをバニッシュする。



翠英姫 ダーウィン 緑 シグニ レベル3
 <奏像：英知> パワー30000

【自】：あなたのアタックフェイズ開始時、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あなたの場にある他のシグニのパワーの合計と同じだけ－（マイナス）する。

【起】《緑》：ターン終了時まで、このシグニは【アサシン（このシグニと同じパワーのシグニ）】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：【アサシン（このシグニと同じパワーのシグニ）】とは何ですか？

A：【アサシン（このシグニと同じパワーのシグニ）】を持つシグニは、アタックした際に正面のシグニとパワーが同じ場合、バトルせずに対戦相手にダメージを与えます。



羅閻菌姫 インフル 黒 シグニ レベル3
＜奏羅：微菌＞ パワー10000

【自】：あなたのアタックフェイズ開始時、あなたの場に《ナナシ 其ノ参ノ天》がいる場合、以下の2つから2つまで選ぶ。①ターン終了時まで、対戦相手の感染状態のすべてのシグニは能力を失う。②あなたのエナゾーンから＜微菌＞のシグニ2枚をトラッシュに置く。そうした場合、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。

【起】《ターン1回》《コインアイコン》《コインアイコン》：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－5000する。

Q：【ウィルス】や感染状態とは何ですか？

A：カードの効果によって、シグニゾーンに【ウィルス】を置くことがあります。【ウィルス】はシグニゾーン1つにつき1つまで置けます。

【ウィルス】と同じシグニゾーンにあるシグニは感染状態となります。感染状態となっただけでは何も起こりませんが、効果によって感染状態を参照することがあります。



凶魔姫 アシュラ 黒 シグニ レベル3
＜奏像：悪魔＞ パワー10000

【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、ターン終了時まで、そのパワーをあなたのトラッシュにあるカード5枚につき－1000する。

【出】《黒》：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、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トラッシュに置かれたシグニのレベルの合計1につき－1000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、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。

Q：出現時能力で、自分のデッキの上から3枚をトラッシュに置いた時点でデッキが0枚になりました。どうなりますか？

A：デッキが0枚になった場合はルール処理によりリフレッシュを行いますが、ルール処理は効果の処理中には行いませんので、まずはこの出現時能力を最後まで処理します。対戦相手のシグニをマイナスし、出現時能力の処理後にリフレッシュを行います。



ドライ＝セルケト 黒 シグニ レベル3
＜奏武：毒牙＞ パワー10000

【自】《ターン2回》：対戦相手のシグニ1体のパワーが0以下になったとき、ターン終了時まで、このシグニは「【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。」を得る。

【出】《黒》：あなたのトラッシュからレベル2以下の黒のシグニ1枚を対象とし、それを場に出す。

【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、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。

Q：自動能力が2回発動した場合、「アタックしたとき」の自動能力を2つ得ますか？

A：はい、2つ得ますのでアタックしたときに対戦相手はカードを合計2枚捨てます。

Q：対戦相手のシグニすべてのパワーをマイナスする効果で、同時に2体以上がパワー0以下になりました。自動能力はどうなりますか？

A：「対戦相手のシグニ1体のパワーが0以下になる」が0以下になったシグニそれぞれについてトリガーします。ターン2回制限の能力ですので、最大2回発動します。

Q：このシグニに《ビッグ・ヴァイパー》で自動能力を得させました。このシグニがアタックし、《ビッグ・ヴァイパー》による自動能力で対戦相手のシグニのパワーを0以下にしました。どうなりますか？

A：その場合、《ドライ＝セルケト》の元々の自動能力が発動して能力を得ますが、既にアタック中の場合「アタックしたとき」の自動能力はトリガーしません。（他の効果でアップして再度アタックした場合は発動します）



幻怪 メンレイキ 白 シグニ レベル1
<奏生：怪異> パワー3000

【常】：あなたの<怪異>のシグニは「【白】：あなたのターン終了時、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+2000する。」を得る。

【起】《ターン1回》《コインアイコン》《コインアイコン》《コインアイコン》：あなたのデッキの上からカードを5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。



幻怪 バク 白 シグニ レベル1
<奏生：怪異> パワー2000

【常】《相手ターン》：あなたの<怪異>のシグニは【シャドウ（レベル1のシグニ）】を得る。

（【シャドウ（レベル1のシグニ）】を持つシグニは対戦相手のレベル1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。



聖将 リボク 白 シグニ レベル1
<奏像：武勇> パワー2000

【出】手札から<武勇>のシグニを1枚捨てる：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。
(【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)
【起】《ターン1回》《コインアイコン》：対戦相手のシグニ1体を対象とし、ターン終了時まで、それは能力を失う。



幻怪 アマノジャク 白 シグニ レベル2
<奏生：怪異> パワー5000

【常】：あなたの<怪異>のシグニは「【白】：あなたのアタックフェイズ開始時、対戦相手のパワー3000以下のシグニ1体を対象とし、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。」を得る。
【起】《ターン1回》《コインアイコン》：対戦相手のシグニ1体を対象とし、ターン終了時まで、それは能力を失う。



幻怪 ロクロクビ 白 シグニ レベル2
＜奏生：怪異＞ パワー8000

【常】：あなたの＜怪異＞のシグニは「【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、あなたのエナゾーンから＜怪異＞のシグニ1枚をトラッシュに置いてよい。そうした場合、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。」を得る。

【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。

Q：このシグニ自身がメインフェイズ以外で場を離れても、得ていた自動能力は発動しますか？
A：はい、場を離れる直前に得ていた「場を離れたとき」の能力はトリガーし、発動します。



コードイート シュークリーム 白 シグニ レベル2
＜奏械：調理＞ パワー8000

【常】《相手ターン》：このシグニの下にカードがあるかぎり、このシグニのパワーは+4000される。

【出】エナゾーンから＜調理＞のシグニ1枚をこのシグニの下に置く：ターン終了時まで、この方法で下に置いたシグニと同じレベルの対戦相手のすべてのシグニは能力を失う。

【ライフバースト】：どちらか1つを選ぶ。①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。②カードを2枚引く。



幻怪 ヤタガラス 白 シグニ レベル3
<奏生：怪異> パワー12000

【常】：あなたのシグニは「【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枚捨てる代わりにこのシグニを場からトラッシュに置いてよい。」を得る。

【起】《ターン1回》《コインアイコン》《コインアイコン》《コインアイコン》：対戦相手のパワー8000以下のシグニ1体を対象とし、それを手札に戻す。

Q：《コードハート リメンバ//メモリア》の「対戦相手は追加で《無》を支払わないかぎり【ガード】ができない。」という効果がある場合、この常時能力はどうなりますか？

A：その場合、あなたは《無》を支払わないと【ガード】ができません。《無》を支払った上で、通常通り《ガードアイコン》を持つカードを1枚捨てるか、このシグニを場からトラッシュに置くかを選びます。



ゴースト・ボール 白 スペル 《白》×1

あなたの<怪異>のシグニ1体を対象とし、ターン終了時まで、それは「【白】：このシグニがアタックしたとき、対戦相手のパワー8000以下のシグニ1体を対象とし、それを手札に戻す。」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、それを手札に戻す。



紅将 ビリーザキッド 赤 シグニ レベル1
<奏像：武勇> パワー2000

【出】手札から<武勇>のシグニを1枚捨てる：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。

【起】《ターン1回》《コインアイコン》：手札を3枚まで捨てる。この方法で捨てたカードの枚数に等しい枚数のカードを引く。



紅将 レオニダス 赤 シグニ レベル1
<奏像：武勇> 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。

【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）



コードライド スケボー 赤 シグニ レベル1
<奏械：乗機> パワー2000

【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対戦相手のパワー3000以下のシグニ1体を対象とし、手札から<乗機>のシグニを1枚捨ててもよい。そうした場合、それをバニッシュする。②対戦相手のパワー8000以下のシグニ1体を対象とし、あなたのアップ状態のセンターリグ1体をダウンしてもよい。そうした場合、それをバニッシュする。
【起】《ターン1回》《コインアイコン》：手札を3枚まで捨てる。この方法で捨てたカードの枚数に等しい枚数のカードを引く。



コードライド キックボード 赤 シグニ レベル1
<奏械：乗機> パワー3000

【自】：このシグニがアタックしたとき、あなたの場に他の<乗機>のシグニがある場合、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1枚を対象とし、それ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。



コードイート イチゴミルク 赤 シグニ レベル1
<奏械: 調理> パワー2000

【自】：あなたのアタックフェイズ開始時、あなたの場に他の<調理>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、それをバニッシュする。

【起】《ターン1回》《コインアイコン》：手札を3枚まで捨てる。この方法で捨てたカードの枚数に等しい枚数のカードを引く。



紅将 アーラシュ 赤 シグニ レベル2
<奏像: 武勇> パワー5000

【出】エナゾーンから<武勇>のシグニ1枚をトラッシュに置く：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。あなたの場に《ライズアイコン》を持つレベル3以上のシグニがある場合、代わりに対戦相手のパワー8000以下のシグニ1体を対象とし、それをバニッシュする。

【起】《ターン1回》《コインアイコン》《コインアイコン》：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1枚を対象とし、それをトラッシュに置く。



紅将 トヨヒサ 赤 シグニ レベル2
＜奏像：武勇＞ パワー5000

【起】《ダウン》エナゾーンから＜武勇＞のシグニ2枚をトラッシュに置く：あなたの他の＜武勇＞のシグニ1体を対象とし、ターン終了時まで、それは「【常】：あなたの場に《ライズアイコン》を持つシグニがあるかぎり、このシグニは【アサシン】を得る。」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）

【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。



コードライド サファリバス 赤 シグニ レベル2
＜奏械：乗機＞ パワー5000

【自】：このシグニがアタックしたとき、あなたの場に他の＜乗機＞のシグニがある場合、以下の2つから1つを選ぶ。①対戦相手のパワー5000以下のシグニ1体を対象とし、《赤》を支払ってもよい。そうした場合、それをバニッシュする。②対戦相手のパワー10000以下のシグニ1体を対象とし、あなたのアップ状態のセンタールグリ1体をダウンしてもよい。そうした場合、それをバニッシュする。

【起】《ターン1回》《コインアイコン》《コインアイコン》：【エナチャージ1】



コードライド トロッコ 赤 シグニ レベル2
＜奏械：乗機＞ パワー8000

【自】：このシグニがアタックしたとき、あなたのアップ状態のセンタールリグ1体をダウンしてもよい。そうした場合、このターン、次にこのシグニのアタックによってライフクロスが一番上のカードがクラッシュされた場合、そのカードのライフバーストは発動しない。

【ライフバースト】：このターン、あなたは対戦相手のルリグによってダメージを受けない。

Q：このシグニが【ダブルクラッシュ】を持っていた場合、自動能力の処理はどうなりますか？

A：その場合、アタックによって2枚同時にクラッシュしますが、元々ライフクロスが一番上にあった方のライフバーストは発動しません。それはそのままエナゾーンに置かれます。2番目にあったカードのライフバーストは発動できます。



羅菌 ベニコウジカビ 赤 シグニ レベル2
＜奏羅：微菌＞ 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＜微菌＞のシグニがある場合、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1枚を対象とし、それ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。



紅将 ケンシン 赤 シグニ レベル3
<奏像：武勇> パワー10000

【出】《赤》：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《ライズアイコン》を持つシグニがある場合、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。

【起】《ターン1回》《コインアイコン》《コインアイコン》：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。



コードライド フライングカー 赤 シグニ レベル3
<奏械：乗機> パワー12000

【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、あなたのアップ状態のセンターリグ1体をダウンしてもよい。そうした場合、それをバニッシュする。

【起】《ターン1回》《コインアイコン》《コインアイコン》《コインアイコン》：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。



光剣の抜刀 赤 スペル 《赤》×2

以下の2つから1つを選ぶ。

- 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<武勇>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。
- ②《ライズアイコン》を持つあなたのシグニ1体を対象とし、ターン終了時まで、それは【アサシン】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。



爆発の驚掴 赤 スペル 《赤》×1

あなたの<乗機>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、以下の2つから1つを選ぶ。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。②あなたのセンターリング1体を対象とし、それをアップする。」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。



小麗 コンルス 青 シグニ レベル1
 <奏武：トリック> パワー2000

【自】：あなたのターン終了時、以下の2つから1つを選ぶ。①あなたの手札からカードを1枚まで【マジックボックス】としてあなたのシグニゾーンに設置する。②このシグニと同じシグニゾーンに【マジックボックス】がある場合、カードを1枚引く。

【起】《ターン1回》《コインアイコン》《コインアイコン》：カードを1枚引く。

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。



小麗 バケトラ 青 シグニ レベル1
 <奏武：トリック> パワー3000

【起】《ターン1回》《青×0》：あなたの手札からカードを1枚まで【マジックボックス】としてあなたのシグニゾーンに設置する。

【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。対戦相手は手札を1枚捨てる。

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。

ださい。



羅菌 サクサン 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、あなたの場に他の＜微菌＞のシグニがある場合、カードを1枚引く。

【起】《ターン1回》《コインアイコン》《コインアイコン》：カードを1枚引く。



中罨 スキミング 青 シグニ レベル2
＜奏武：トリック＞ パワー5000

【自】：あなたのアタックフェイズ開始時、対戦相手のシグニ1体を対象とし、あなたのエナゾーンから＜トリック＞のシグニ1枚をトラッシュに置いてよい。そうした場合、ターン終了時まで、そのパワーを－3000する。このシグニと同じシグニゾーンに【マジックボックス】がある場合、代わりにターン終了時まで、そのパワーを－5000する。

【起】《ターン1回》《コインアイコン》：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：【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。



中麗 スリープガス 青 シグニ レベル2
＜奏武：トリック＞ パワー8000

【自】：あなたのアタックフェイズ開始時、あなたの場に他の<トリック>のシグニがある場合、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、カードを1枚引き、あなたの手札からカードを1枚まで【マジックボックス】としてあなたのシグニゾーンに設置する。

【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。

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。



幻怪 カツパ 青 シグニ レベル2
＜奏生：怪異＞ パワー5000

【常】：あなたの<怪異>のシグニは「【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、あなたのデッキの一番上を公開する。そのカードが<怪異>のシグニの場合、カードを1枚引く。」を得る。

【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：《幻怪 カツパ》を2体出していた場合、得る自動能力は重複しますか？

A：はい、重複します。＜怪異＞のシグニがライフクロス1枚をクラッシュしたとき、自動能力が2回発動します。



蒼美 ベラッジオ 青 シグニ レベル2
＜奏像：美巧＞ パワー8000

【常】《相手ターン》：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。

【自】：対戦相手の効果によってこのカードが捨てられたとき、《無》を支払ってもよい。そうした場合、カードを1枚引く。

【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。



大罇 テンハリツキ 青 シグニ レベル3
＜奏武：トリック＞ パワー12000

【起】《ダウン》：カードを1枚引き、あなたの手札からカードを1枚まで【マジックボックス】としてあなたのシグニゾーンに設置する。

【起】《ターン1回》《コインアイコン》《コインアイコン》《コインアイコン》：対戦相手の手札を1枚見ないで選び、捨てさせる。

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。



THINKING 青 スペル 《青》×1

カードを2枚引き、あなたの手札からカードを1枚まで【マジックボックス】としてあなたのシグニゾーンに設置する。

【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：【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。



コードイート タコス 緑 シグニ レベル1
＜奏械：調理＞ パワー3000

【自】：このシグニがアタックしたとき、このシグニの下にある＜調理＞のシグニを1枚まで対象とし、それをエナゾーンに置く。

【出】：あなたのデッキの一番上のカードをこのシグニの下に置く。

【起】《コインアイコン》：ターン終了時まで、このシグニは【ランサー（パワー2000以下のシグニ）】を得る。

Q：【ランサー（パワー2000以下のシグニ）】とは何ですか？

A：【ランサー（パワー2000以下のシグニ）】を持つシグニが、バトルによって対戦相手のパワー2000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枚クラッシュします。



コードイート チョコバナナマフィン 緑 シグニ レベル1
<奏械：調理> パワー3000

【出】 エナゾーンから<調理>のシグニ1枚をトラッシュに置く：ターン終了時まで、このシグニは【ランサー（パワー3000以下のシグニ）】を得る。

（【ランサー（パワー3000以下のシグニ）】を持つシグニがバトルでパワー3000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1枚をクラッシュする）

【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。



小麗 ビックリバコ 緑 シグニ レベル1
<奏武：トリック> パワー2000

【常】 《自分ターン》：このシグニと同じシグニゾーンに【マジックボックス】があるかぎり、このシグニのパワーは+3000される。

【出】 エナゾーンから<トリック>のシグニ1枚をトラッシュに置く：ターン終了時まで、このシグニは【ランサー（パワー5000以下のシグニ）】を得る。

（【ランサー（パワー5000以下のシグニ）】を持つシグニがバトルでパワー5000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1枚をクラッシュする）

【起】《ターン1回》《コインアイコン》《コインアイコン》：【エナチャージ1】

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。



コードイート ピーチタルト 緑 シグニ レベル2
<奏械：調理> パワー5000

【自】：あなたのアタックフェイズ開始時、あなたのエナゾーンから<調理>のシグニ1枚をトラッシュに置いてもいい。そうした場合、ターン終了時まで、このシグニは【ランサー（パワー5000以下のシグニ）】を得る。このシグニに【アクセ】が付いている場合、代わりにターン終了時まで、このシグニは【ランサー（パワー8000以下のシグニ）】を得る。

【起】《ターン1回》《コインアイコン》《コインアイコン》：【エナチャージ1】

Q：【ランサー（パワー5000以下のシグニ）】とは何ですか？

A：【ランサー（パワー5000以下のシグニ）】を持つシグニが、バトルによって対戦相手のパワー2000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枚クラッシュします。



コードイート モンブラン 緑 シグニ レベル2
<奏械：調理> パワー8000

【常】《相手ターン》：下にカードが1枚以上あるこのシグニが場を離れる場合、代わりにこのシグニの下からすべてのカードをトラッシュに置いてもいい。

【起】《ダウン》：このシグニの下からシグニ1枚を場に出す。

【出】：あなたのエナゾーンから＜調理＞のシグニを1枚まで対象とし、それをこのシグニの下に置く。

【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：このシグニの常時能力で、【マジックボックス】などの同じシグニゾーンに裏向きで置かれているカードを代わりにトラッシュに置けますか？

A：いいえ、できません。物理的に下にあったとしても、【マジックボックス】などのシグニゾーンに対して置いたカードは「シグニの下にあるカード」として扱われません。このシグニの出現時能力のように、「シグニの下に置く」という効果で置かれたカードがシグニの下にあるカードとして扱われます。

また、【アクセ】や【チャーム】も付ける際に物理的にシグニの下に置かれることが多いのですが、これらも「シグニの下にあるカード」として扱われません。



翠将 ポール・バニヤン 緑 シグニ レベル2
＜奏像：武勇＞ パワー8000

【起】《ダウン》：あなたのデッキの一番上を公開する。そのカードが＜武勇＞のシグニの場合、【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。



コードライド ゴンドラ 緑 シグニ レベル2
 <奏械：乗機> パワー8000

【自】：このシグニがアタックしたとき、あなたの場に他の<乗機>のシグニがある場合、以下の2つから1つを選ぶ。①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。②あなたのアップ状態のセンターリグ1体をダウンしてもよい。そうした場合、ターン終了時まで、このシグニは【ランサー（パワー8000以下のシグニ）】を得る。

【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。

Q：【ランサー（パワー8000以下のシグニ）】とは何ですか？

A：【ランサー（パワー8000以下のシグニ）】を持つシグニが、バトルによって対戦相手のパワー2000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枚クラッシュします。



コードイート ゴマアブラ 緑 シグニ レベル3
 <奏械：調理> パワー12000

【出】：あなたのトラッシュから緑のシグニを2枚まで対象とし、それらをこのシグニの下に置く。

【起】《緑》《無》：ターン終了時まで、このシグニは【ランサー（このシグニの下にあるシグニと同じパワーのシグニ）】を得る。

【起】《ターン1回》《コインアイコン》《コインアイコン》：あなたのエナゾーンからシグニ1枚を対象とし、それを手札に加える。

Q：出現時能力で、トランッシュからパワー5000のシグニとパワー8000のシグニをこのシグニの下に置きました。起動能力で【ランサー（このシグニの下にあるシグニと同じパワーのシグニ）】を得た場合、どうなりますか？

A：その場合、このシグニは対戦相手のパワー5000のシグニかパワー8000のシグニをバトルでバニッシュした場合、ライフクロスを1枚クラッシュします。【ランサー（パワー5000以下のシグニ）】等と違って「同じパワーのシグニ」しか含まれませんので、例えばこの状況でパワー2000のシグニをバトルでバニッシュしても、【ランサー】は発動しませんのでご注意ください。



突貫 緑 スペル 《緑》×1

あなたの<調理>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（パワー8000以下のシグニ）】を得る。それに【アクセ】が付いている場合、代わりにターン終了時まで、それは【ランサー（パワー10000以下のシグニ）】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：【ランサー（パワー8000以下のシグニ）】とは何ですか？

A：【ランサー（パワー8000以下のシグニ）】を持つシグニが、バトルによって対戦相手のパワー2000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枚クラッシュします。



羅菌 リステリア 黒 シグニ レベル1
<奏羅：微菌> 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＜微菌＞のシグニ1枚を対象とし、それを場に出す。

【起】《ターン1回》《コインアイコン》《コインアイコン》：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－5000する。



羅菌 ウェルシュ 黒 シグニ レベル1
＜奏羅：微菌＞ パワー3000

【出】手札から＜微菌＞のシグニを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）

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。



幻怪 ヴァンパイア 黒 シグニ レベル1
＜奏生：怪異＞ パワー2000

【常】：あなたの＜怪異＞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、ターン終了時まで、そのパワーを－1000する。」を得る。

【起】《ターン1回》《コインアイコン》：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。

（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）



コードライド コウレイセン 黒 シグニ レベル1
 ＜奏械：乗機＞ 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＜乗機＞のシグニ1枚を対象とし、それを場に出す。

【起】《ターン1回》《コインアイコン》：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。



羅菌 アスペルギルス 黒 シグニ レベル2
 ＜奏羅：微菌＞ 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＜微菌＞のシグニがある場合、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。

【起】《ターン1回》《コインアイコン》：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。



羅菌 クリソゲヌム 黒 シグニ レベル2
<奏羅：微菌> パワー8000

【自】：このシグニがアタックしたとき、あなたの場に他の<微菌>のシグニがある場合、対戦相手のデッキの上からカードを3枚トラッシュに置く。

【ライフバースト】：このターン、次にあなたがダメージを受ける場合、代わりに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。(デッキが2枚以下の場合は置き換えられない)



中罨 ジメシ 黒 シグニ レベル2
<奏武：トリック> パワー8000

【起】《ダウン》エナゾーンから<トリック>のシグニ1枚をトラッシュに置く：あなたのトラッシュから<トリック>のシグニ1枚を対象とし、それを場に出す。

【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。



羅菌 カンピロバクター 黒 シグニ レベル3
<奏羅：微菌> パワー10000

【出】《黒》：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。それが感染状態の場合、代わりにターン終了時まで、そのパワーを－10000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）

【起】《ターン1回》《コインアイコン》《コインアイコン》《コインアイコン》：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。

Q：【ウィルス】や感染状態とは何ですか？

A：カードの効果によって、シグニゾーンに【ウィルス】を置くことがあります。【ウィルス】はシグニゾーン1つにつき1つまで置けます。

【ウィルス】と同じシグニゾーンにあるシグニは感染状態となります。感染状態となっただけでは何も起こりませんが、効果によって感染状態を参照することがあります。



パープル・クレイ 黒 スペル 《黒》×1

あなたのトラッシュから<微菌>のシグニ1枚を対象とし、それを場に出す。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、対戦相手の感染状態のシグニ1体を対象とし、ターン終了時まで、そのパワーを－2000する。」を得る。

【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：【ウィルス】や感染状態とは何ですか？

A：カードの効果によって、シグニゾーンに【ウィルス】を置くことがあります。【ウィルス】はシグニゾーン1つにつき1つまで置けます。

【ウィルス】と同じシグニゾーンにあるシグニは感染状態となります。感染状態となっただけでは何も起こりませんが、効果によって感染状態を参照することがあります。



幻水 アペニーパファー 白 シグニ レベル2
＜奏生：水獣＞ パワー8000

【出】《無》：あなたのデッキの上からカードを3枚見る。その中からあなたの場にいるルリグと共通する色を持つカード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。

【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。



小書 ナコ 黒 シグニ レベル1
＜奏武：ウェポン＞ パワー3000

【起】このシグニを場からトラッシュに置く：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、対戦相手のシグニ1体を対象とし、ターン終了時まで、そのパワーをこのシグニのレベル1につき-1000する。」を得る。

【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。



コードアンチ スイシャ 青 シグニ レベル2
＜奏械：古代兵器＞ パワー8000

【出】：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1枚をトラッシュに置き、カード1枚をデッキの一番上に戻し、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】：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。



幻蟲 カメムシ 緑 シグニ レベル1
＜奏生：凶蟲＞ パワー2000

【自】：このシグニがアタックしたとき、あなたの場にあるシグニが持つ色が合計2種類以上ある場合、【エナチャージ1】をする。



コードイート マヨネーズ 緑 シグニ／クラフト レベル1
 <奏械：調理> パワー5000

（【アクセ】はシグニ1体に1枚までしか付けられない。このクラフトが付いているシグニが場を離れるとこのクラフトはゲームから除外される）

【常】：これにアクセされているシグニのパワーを+3000する。



コードイート ステーキソース 緑 シグニ／クラフト レベル2
 <奏械：調理> パワー10000

（【アクセ】はシグニ1体に1枚までしか付けられない。このクラフトが付いているシグニが場を離れるとこのクラフトはゲームから除外される）

【常】：これにアクセされているシグニは「【自】：このシグニがバトルによって対戦相手のシグニ1体をバニッシュしたとき、【エナチャージ1】をする。」を得る。

Q：これにアクセされているシグニが能力を失う効果を受けた場合、この常時能力で得た自動能力も失いますか？

A：はい、アクセした後に能力を失った場合、この自動能力も失います。先に能力を失っているシグニに後からこれをアクセした場合、この自動能力だけを得ている状況になります。



コードイート チョコスプレー 緑 シグニ／クラフト レベル3
<奏械：調理> パワー13000

（【アクセ】はシグニ1体に1枚までしか付けられない。このクラフトが付いているシグニが場を離れるとこのクラフトはゲームから除外される）

【常】：これにアクセされているシグニは「【自】：このシグニがアタックしたとき、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、《緑》《緑》《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。」を得る。

Q：これにアクセされているシグニが能力を失う効果を受けた場合、この常時能力で得た自動能力も失いますか？

A：はい、アクセした後に能力を失った場合、この自動能力も失います。先に能力を失っているシグニに後からこれをアクセした場合、この自動能力だけを得ている状況になります。