WX26-P2 CONFLICT SELECTOR

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。

エクシード

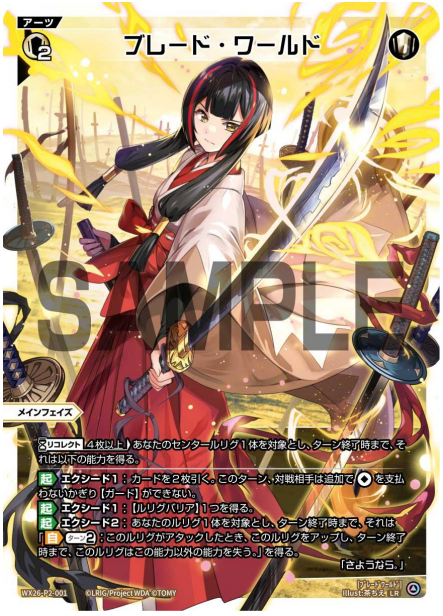
- エクシードとは、コストの一種です。「エクシード X」を支払う場合、あなたのルリグの下に置かれているカードX枚をルリグトラッシュに置くことで、そのコストを支払うことができます。
- アシストルリグがいる場合はエクシードのコストとして、アシストルリグとセンタールリグの両方の下からルリグトラッシュに置くことができます。

【シグニバリア】【ルリグバリア】

- 【シグニバリア】や【ルリグバリア】は効果により得ることができます。
- あなたがダメージを受ける場合、それがルリグからのダメージでありあなたが【ルリグバリア】を得ているのなら、それを１つ消費してそのダメージを防ぎます。同様に、【シグニバリア】はシグニからのダメージを防ぎます。
- ダメージの置き換えは強制であり、例えば【ルリグバリア】を持っているのにルリグからのダメージを通常通り受けるということは選べません。
- 【シグニバリア】【ルリグバリア】は両方得ることも、それぞれ複数得ることもできます。上限はありません。
- アタックによるダメージに限らず、シグニやルリグの効果によるダメージも防ぎます。（例：《頂点へ一歩　ヒラナ》のゲーム１能力など）
- 「ライフクロスをクラッシュする」という効果はダメージを与える効果ではないため、【ルリグバリア】で防ぐことはできません。（例：《炎妖舞　花代・惨》のエクシード４能力など）

【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。



ブレード・ワールド　　白　　アーツ　　《白》×2
メインフェイズ

《リコレクトアイコン》［4枚以上］あなたのセンタールリグ1体を対象とし、ターン終了時まで、それは以下の能力を得る。
『【起】エクシード1：カードを2枚引く。このターン、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。
【起】エクシード1：【ルリグバリア】1つを得る。
【起】エクシード2：あなたのルリグ1体を対象とし、ターン終了時まで、それは「【自】《ターン2回》：このルリグがアタックしたとき、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以外の能力を失う。」を得る。』

Q：上のエクシード1の能力を2回使用できますか？
A：はい、コストが払えるのなら可能です。その場合、カードは合計4枚引き、対戦相手は追加で《無》×2を支払わないと【ガード】ができません。

Q：エクシード2の能力を使用した後、アタックしました。このルリグが元々「アタックしたとき」の自動能力を持っていた場合、それは発動できますか？
A：はい、発動できます。このルリグがアタックしたときに、元々持っていた自動能力とこのアーツによって得た自動能力の両方がトリガーし、好きな順番で発動できます。先にこのアーツで得た自動能力を発動して能力を失ったとしても、既にトリガーしている自動能力は発動できます。

Q：エクシード2の能力を2回使用したら5回アタックできますか？
A：いいえ、結果的にアタックできる回数は2回になります。エクシード2の能力を2回使用した場合は自動能力を2つ得ますが、最初のアタックで両方の自動能力がトリガーし、発動します。このルリグはアップしますが、それぞれの能力でもう一方の自動能力が失われますので、結果的に2回目のアタック時には何も能力を持っていないルリグとしてアタックすることになります。



セイント・ヴェール　　白　　アーツ　　《白》×0
アタックフェイズ

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。その中からカードを２枚までと、白のカードを１枚までエナゾーンに置き、残りを好きな順番でデッキの一番下に置く。
②対戦相手のターンの場合、《白》《無》を支払ってもよい。そうした場合、数字１つを宣言する。ターン終了時まで、宣言された数字と同じレベルの対戦相手のすべてのルリグとシグニは能力を失う。

Q：②で数字を宣言した後、新たに場に出た該当のレベルのシグニは能力を失っていますか？
A：いいえ、②の効果は数字を宣言したときに場にいるルリグとシグニにのみ影響し、後から場に出たシグニには影響しません。



極炎地獄　　赤　　アーツ　　《赤》×２
メインフェイズ

《リコレクトアイコン》［４枚以上］あなたのセンタールリグ１体を対象とし、ターン終了時まで、それは以下の能力を得る。
『【起】エクシード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【アサシン】を得る。
【起】エクシード１：【ルリグバリア】１つか【シグニバリア】１つを取り除く。
【起】エクシード２：カードを５枚引き、手札を５枚まで捨てる。対戦相手のセンタールリグがレベル３以上の場合、この効果で捨てたカード１枚につき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。』



闇夜宴灯　　赤　　アーツ　　《赤》×0
アタックフェイズ

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。その中からカードを２枚までと、赤のカードを１枚までエナゾーンに置き、残りを好きな順番でデッキの一番下に置く。
②《赤》《無》を支払ってもよい。そうした場合、このターンのシグニアタックステップとルリグアタックステップとガードステップの間、あなたのライフクロスは合計２枚までしかクラッシュされない。

Q：②の効果を使用した後、ライフクロスが2枚クラッシュされました。その後に対戦相手のシグニにアタックされた場合、どうなりますか？
A：アタックにより直接ダメージを受けますが、ライフクロスはクラッシュされません。ダメージを与えたとき、受けたときにトリガーする自動能力はトリガーします。また、そもそもライフクロスが無い状態でダメージを受けた場合は通常通り敗北となります。



ノックアウト・スマッシュ　青　　アーツ　　《青》×２
メインフェイズ

《リコレクトアイコン》［４枚以上］あなたのセンタールリグ１体を対象とし、ターン終了時まで、それは以下の能力を得る。
『【起】エクシード１：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。対戦相手はカードを１枚引く。

【起】エクシード１：対戦相手の手札を２枚見ないで選び、捨てさせる。
【起】エクシード２：カードを３枚引く。このターンと次のターンの間、対戦相手のシグニの【自】能力は発動しない。』

Q：エクシード2の能力を使用した場合、ライフバーストや【ランサー】などのトリガー能力は発動しますか？
A：はい、それらは発動します。この能力は【自】アイコンのある能力のみを防ぎ、【自】アイコンの無いトリガー能力には影響しません。

Q：エクシード2の能力を使用した後に、新たに対戦相手の場に出たシグニも自動能力は発動しなくなりますか？
A：はい、効果があるターン中は、後から場に出たシグニでも自動能力は発動しません。また、そもそも場以外で発動するシグニであるカードの自動能力も発動しなくなります。



フロスト・アクセル　　青　　アーツ　　《青》×0
アタックフェイズ

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。その中からカードを２枚までと、青のカードを１枚までエナゾーンに置き、残りを好きな順番でデッキの一番下に置く。
②《青》《無》《無》を支払ってもよい。そうした場合、対戦相手のセンタールリグと同じレベルの対戦相手のすべてのシグニをダウンする。



巨砲連撃　　緑　　アーツ　　《緑》×２

メインフェイズ

《リコレクトアイコン》［４枚以上］あなたのセンタールリグ１体を対象とし、ターン終了時まで、それは以下の能力を得る。
『【起】エクシード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【Ｓランサー】を得る。
【起】《ターン２回》エクシード１：対戦相手のシグニゾーン１つを指定する。次の対戦相手のターンの間、対戦相手はそのシグニゾーンにあるシグニでアタックできない。
【起】エクシード２：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好きな枚数手札に加え、残りをエナゾーンに置く。』



花丸満点　　緑　　アーツ　　《緑》×０
アタックフェイズ

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。その中からカードを２枚までと、緑のカードを１枚までエナゾーンに置き、残りを好きな順番でデッキの一番下に置く。
②《緑》《無》《無》を支払ってもよい。そうした場合、このターン、次とその次に対戦相手のシグニかルリグ１体がアタックしたとき、そのアタックを無効にする。



デスメタル・デュエット　　黒　　アーツ　　《黒》×２
メインフェイズ

《リコレクトアイコン》［４枚以上］あなたのセンタールリグ１体を対象とし、ターン終了時まで、それは以下の能力を得る。
『【起】エクシード１：対戦相手のシグニ１体を対象とし、ターン終了時まで、それは能力を失い、それのパワーを－15000する。
【起】エクシード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を２枚まで対象とし、それらを手札に加える。
【起】《ターン１回》エクシード２：対戦相手は自分のライフクロス１枚をトラッシュに置かないかぎり、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：対戦相手が、このアーツのエクシード2の能力を使用しました。自分のルリグが《誘蘭の鍵主　ウムル＝フェム》である場合、自分はライフクロス1枚をトラッシュに置くことを選べますか？
A：いいえ、ライフクロスをトラッシュに置くのはこの対戦相手の効果によるものですので、「【常】：場以外のあなたの領域にあるカードは、クラッシュ以外の対戦相手の効果によって他の領域に移動しない。」によって移動させることができません。ただし、そうしなかった場合の「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。」につきましても常時能力で移動しませんので、結果的に何も起こりません。

Q：エクシード2の能力で、「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。」を行う際、クラフトであるアーツを選んでルリグトラッシュに置けますか？
A：いいえ、クラフトはカードではないので、カード1枚を選ぶ選んで効果でルリグトラッシュに置くことはできません。



ハートラブ・ステージ　　黒　　アーツ　　《黒》×0
アタックフェイズ

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。その中からカードを２枚までと、黒のカードを１枚までエナゾーンに置き、残りを好きな順番でデッキの一番下に置く。
②《黒》《無》《無》を支払ってもよい。そうした場合、このターン、対戦相手はシグニで合計一度しかアタックできない。



ファイブ・グラン・クロス　　無　　アーツ　　《無》×0
メインフェイズ

以下の５つから２つまで選ぶ。
①《白》を支払ってもよい。そうした場合、【ルリグバリア】１つを得る。
②《赤》を支払ってもよい。そうした場合、次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【アサシン】を得る。
③《青》を支払ってもよい。そうした場合、カードを３枚引く。
④《緑》を支払ってもよい。そうした場合、【エナチャージ３】をする。
⑤《黒》を支払ってもよい。そうした場合、あなたのトラッシュからシグニ１枚と、そのシグニとレベルの異なるシグニを１枚まで選び、それらを場に出す。

Q：このアーツのモードを選ぶタイミングと、エナコストを支払うタイミング、効果を処理するタイミングは具体的にどう処理しますか？
A：まず、２つまでを選びます。選んだモードは上から順番に処理します。まず1つ目のモードのエナを支払い、その効果を処理します。その後に、2つ目のモードのエナを支払い、効果を処理します。

Q：⑤を選んだ場合、《黒》を支払ったカードや、①～④で支払ったエナコストのカードを、⑤の効果で場に出せますか？
A：はい、可能です。⑤の効果は《黒》を支払った後に、トラッシュにあるシグニを選んで場に出します。



氷雨の調 ゆきめ　　白　　ルリグ　　レベル0　　リミット0
＜ゆきめ＞　　コイン2　　《白》×0



青嵐の調 ゆきめ　　白　　ルリグ　　レベル1　　リミット2
＜ゆきめ＞　　《白》×０



金風の調 ゆきめ　　白　　ルリグ　　レベル2　　リミット5
＜ゆきめ＞　　《白》×１



陽炎の調 ゆきめ　　白　　ルリグ　　レベル3　　リミット6
＜ゆきめ＞　　コイン3　　《白》×２

【自】：あなたのアタックフェイズ開始時、あなたの＜武勇＞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、ターン終了時まで、それは「【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、対戦相手のシグニ１体を対象とし、それを手札に戻す。それがレベル２以下のシグニの場合、代わりにそれをトラッシュに置く。」を得る。
【起】《ゲーム１回》プレディクト《白×0》：対戦相手はデッキの一番上と手札を公開し、あなたはシグニのカード名１つを宣言する。このターンと次のターンの間、対戦相手の場にある宣言されたカード名のシグニは能力を失う。

Q：プレディクトで宣言されたシグニは、宣言後に新たに場に出した場合でも能力を失いますか？
A：はい、宣言したターンと次のターンの間は後から場に出た場合でも能力を失います。また、そのシグニが出現時能力を持っていた場合でもトリガーしません。



カーニバル ―0― 赤 ルリグ レベル0 リミット0
＜カーニバル＞ コイン3 《赤》×0



カーニバル ―PN― 赤 ルリグ レベル1 リミット2
＜カーニバル＞ 《赤》×0



カーニバル ―S―　赤　ルリグ　レベル2　リミット5
＜カーニバル＞　《赤》×１



カーニバル ―ＴＦ―　赤　ルリグ　レベル3　リミット6
＜カーニバル＞　コイン2　《赤》×２

【常】《自分ターン》：あなたの＜宇宙＞のシグニの、能力か効果１つによって、あなたのいずれかの領域にある＜宇宙＞のシグニのレベルを参照する場合、レベル１として扱ってもよい。
【起】《ゲーム１回》ジョーカー《赤×0》：あなたか対戦相手のシグニ１体と、そのプレイヤーのエナゾーンかトラッシュからシグニ１枚を対象とし、それらの場所を入れ替える。この方法で場に出たシグニの【出】能力は発動しない。

Q：常時能力は具体的にどういう効果ですか？
A：例えば《羅星 コペルニクス》の「【自】：あなたのアタックフェイズ開始時、あなたの場にレベル１の＜宇宙＞のシグニがあり対戦相手のエナゾーンにカードが２枚以上ある場合、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。」のように効果でシグニのレベルを参照する際に、あなたの＜宇宙＞のシグニはレベル1として参照できます。上記の場合、自分の場にレベル2の＜宇宙＞である《羅星 コペルニクス》しかなくとも、それをレベル1として効果を処理することができます。場以外の領域に関しても同様です。ただし能力や効果で参照する場合のみですので、コスト（：の左側）でレベルを参照する際には適用できず、例えば《羅星　マースカ》の「【出】手札からレベル１のシグニを２枚捨てる：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。」のコストではレベル1として扱えません。

Q：ジョーカーを使用し、対戦相手の場のシグニをリミットを超えるように入れ替えることはできますか？
A：いいえ、できません。効果によって場に出す場合であってもリミットを超えるように出すことはできません。その場合、場に出す方のシグニが移動できないため、入れ替えは行われず、両方のカードは元の場所に留まったままとなります。

Q：ジョーカーを使用し、対戦相手の場の《コードラビリンス　アト//メモリア》とトラッシュのシグニを選びました。対戦相手が《コードラビリンス　アト//メモリア》の「【常】：このシグニが場を離れる場合、代わりにこれをデッキの一番下に置いてもよい。」を適用しようとした場合、入れ替えはどうなりますか？
A：入れ替える際にどちらかが移動先を置き換えたとしても、両方が移動するのであれば入れ替えは行われます。この場合、《コードラビリンス　アト//メモリア》はデッキの下に置かれ、トラッシュにあったシグニは《コードラビリンス　アト//メモリア》があったシグニゾーンに出ます。



アロス・ピルルク　　青　　ルリグ　　レベル0　　リミット0
＜ピルルク＞　　《青》×0



アロス・ピルルク K　　青　　ルリグ　　レベル1　　リミット2
＜ピルルク＞　　《青》×0



アロス・ピルルク M　　青　　ルリグ　　レベル2　　リミット5
＜ピルルク＞　　《青》×1



アロス・ピルルク N2　　青　　ルリグ　　レベル3　　リミット6
＜ピルルク＞　　《青》×2

【起】《ターン２回》手札から＜凶蟲＞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、それのパワーを－10000する。
【起】《ゲーム１回》ピーピング《青×0》：対戦相手の手札を見て、白と赤と青と緑と黒のカードをそれぞれ１枚まで選び、捨てさせる。

Q：ピーピングを使用し、《サーバント ＃》を選んで捨てさせることはできますか？
A：いいえ、できません。《サーバント ＃》は無色のシグニとなります。【マルチエナ】はカード自体の色を変更するわけではありません。

Q：ピーピングを使用した際、相手の手札に白、赤、青である《混天　Ａ・アロー》がありました。これはどのように扱いますか？
A：複数の色を持つ場合、それはどの色として捨てさせることもできます。例えば《混天　Ａ・アロー》を白のカードとして選んだ場合、赤と青（と緑と黒）のカードもそれぞれ選んで捨てさせることができます。



ママ♥０　　緑　　ルリグ　　レベル0　　リミット0
＜ママ＞　　コイン4　　《緑》×０



ママ♥１ MODE３　　緑　　ルリグ　　レベル1　　リミット2
＜ママ＞　　《緑》×０



ママ♥２　　緑　　ルリグ　　レベル2　　リミット5
＜ママ＞　　《緑》×１



ママ♥３ MODE抱擁　　緑　　ルリグ　　レベル3　　リミット6
＜ママ＞　　コイン1　　《緑》×２

【自】：あなたのアタックフェイズ開始時、あなたの場に＜英知＞のシグニがある場合、シグニ１体を対象とし、０～５の数字１つを宣言する。ターン終了時まで、それのパワーを＋（プラス）「この方法で宣言した数字×1000」する。
【起】《ゲーム１回》カンニング《緑×0》：あなたのデッキの上からカードを５枚見て、それらを好きな順番でデッキの一番上に戻す。次の対戦相手のターンの間、このルリグは「【自】：シグニ１体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く。そのカードがそのシグニと同じレベルのシグニの場合、そのシグニをバニッシュし、このルリグはこの能力を失う。」を得る。

Q：上の自動能力では、対戦相手のシグニも選べますか？
A：はい、どちらのプレイヤーのシグニでも対象にできます。

Q：カンニングでデッキの一番上をトラッシュに置くのは強制ですか？
A：はい、まだこの能力を失っていないのであれば、シグニのアタックに対して強制で発動し、デッキの一番上をトラッシュに置きます。

Q：相手の《轟砲　パワードスーツ》がアタックし、カンニングでデッキの一番上のカードをトラッシュに置いた結果、同じレベルのシグニでした。《轟砲　パワードスーツ》は「【常】：このシグニはバニッシュされない。」でバニッシュされませんでしたが、このルリグはこの能力を失いますか？
A：はい、カンニングで同じレベルのカードがトラッシュに置かれた場合、シグニをバニッシュしようとしますが、そのシグニが結果的にバニッシュされなかったとしても、このルリグはこの能力を失います。

Q：カンニングを使用した後、相手の《参ノ遊姫　フンスイショー》がアタックしました。《参ノ遊姫　フンスイショー》は自身のアタックしたときの自動能力でデッキの下に置かれましたが、カンニングの処理はどうなりますか？
A：その場合、《参ノ遊姫　フンスイショー》が場から離れた後にカンニングによる自動能力が発動します。《参ノ遊姫　フンスイショー》のレベルは最後に場にあった際のレベルを参照しますので、上からトラッシュに置いたカードがレベル３だった場合、ひとつ上のFAQと同様にこのルリグは能力を失います。



駄姫 グズ子　黒　ルリグ　レベル0　リミット0
＜グズ子＞　コイン3　《黒》×０



未明の駄姫 グズ子　黒　ルリグ　レベル1　リミット2
＜グズ子＞　《黒》×０



逢魔の駄姫 グズ子　黒　ルリグ　レベル2　リミット5
＜グズ子＞　《黒》×１



悲痛の駄姫 グズ子　黒　ルリグ　レベル3　リミット6
＜グズ子＞　コイン2　《黒》×２

【起】《ターン１回》《無》：あなたのトラッシュから＜遊具＞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。
【起】《ゲーム１回》ダイレクト《黒×0》：このターン、次にこのルリグかあなたのシグニによって対戦相手がダメージを受けたとき、以下の２つから１つを選ぶ。①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。②対戦相手にダメージを与える。

Q：上の起動能力では、《無》で支払ったシグニも対象にできますか？
A：はい、それが＜遊具＞のシグニであれば可能です。コストを支払ってから、トラッシュから対象を選びます。

Q：ダイレクトの①で、「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。」を行う際、クラフトであるアーツを選んでルリグトラッシュに置けますか？
A：いいえ、クラフトはカードではないので、カード1枚を選ぶ選んで効果でルリグトラッシュに置くことはできません。

Q：ダイレクトで対戦相手がダメージを受けたとき、２つから１つを選ぶのはどちらのプレイヤーですか？
A：グズ子側のプレイヤーが選びます。



閉ざされし使 リワト＝ノル　無　ルリグ　レベル0　リミット0
＜タウィル＞　《無》×０



想われし使 リワト＝エット　　無　　ルリグ　　レベル1　　リミット2
＜タウィル＞　　《無》×０



願われし使 リワト＝トヴォ　　無　　ルリグ　　レベル2　　リミット5
＜タウィル＞　　《無》×１



夢みし使 リワト＝トレ　　無　　ルリグ　　レベル3　　リミット6
＜タウィル＞　　《無》×２

【自】：あなたのアタックフェイズ開始時、以下の３つから２つまで選ぶ。
①あなたの場に赤の＜天使＞のシグニがある場合、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。
②あなたの場に青の＜天使＞のシグニがある場合、カードを１枚引く。
③あなたの場に緑の＜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》アーティファクト《無×0》：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枚まで場に出し、残りを好きな順番でデッキの一番下に置く。

Q：自動能力で、まず②でカードを引いてから、①と③のどちらを行うかを決めても良いですか？
A：いいえ、できません。まず①②③のうち２つまで、どれを選ぶか宣言してから、上から順番に処理します。



セレスティアル・コード　　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＜武勇＞のシグニを１枚まで公開し手札に加え、＜武勇＞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】：このシグニがバトルによってシグニ１体をバニッシュしたとき、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。



エクソシズム・リチュアル　白　　アーツ　《白》×１
アタックフェイズ

ベット—《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》を支払ってもよい）

対戦相手のパワー5000以下のシグニ１体を対象とし、それをトラッシュに置く。あなたがベットしていた場合、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、それをトラッシュに置く。



悪面千里　　赤　　アーツ　《赤》×０
メインフェイズ

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。あなたのデッキの上からカードを５枚見る。その中から＜宇宙＞のシグニを２枚まで公開し手札に加え、好きな枚数のカードを好きな順番でデッキの一番下に置き、残りを好きな順番でデッキの一番上に戻す。



月夜札抜　　赤　　アーツ　《赤》×１
アタックフェイズ

ベット—《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》を支払ってもよい）

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。あなたがベットしていた場合、代わりに対戦相手のパワー12000以下のシグニ１体を対象とし、それをバニッシュする。



アバランチ・インセクト　　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、対戦相手が手札を２枚捨てないかぎり、ターン終了時まで、それのパワーを－12000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＜凶蟲＞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。



スノー・マーチ　　青　　アーツ　《青》×１
アタックフェイズ

ベット―《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》を支払ってもよい）

対戦相手のパワー5000以下のシグニ１体を対象とし、それをデッキの一番下に置く。あなたがベットしていた場合、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、それをデッキの一番下に置く。



算盤車両　　緑　　アーツ　《緑》×０
メインフェイズ

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＜英知＞のシグニを１枚まで公開し手札に加え、＜英知＞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＜英知＞のシグニ１体を対象とし、０～３の数字１つを宣言する。ターン終了時まで、それのパワーを＋（プラス）「この方法で宣言した数字×1000」する。



針小棒大　　緑　　アーツ　《緑》×１
アタックフェイズ

ベット―《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》を支払ってもよい）

対戦相手のパワー8000以下のシグニ１体を対象とし、それをエナゾーンに置く。あなたがベットしていた場合、代わりに対戦相手のパワー12000以下のシグニ１体を対象とし、それをエナゾーンに置く。



ステージ・コスチューム　　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、それのパワーを－8000する。あなたのデッキの上からカードを５枚見る。その中からカードを１枚までトラッシュに置き、＜遊具＞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。



バッド・ノーツ　　黒　　アーツ　《黒》×１
アタックフェイズ

ベット—《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》を支払ってもよい）

対戦相手のシグニ１体を対象とし、ターン終了時まで、それのパワーを－8000する。あなたがベットしていた場合、代わりにターン終了時まで、それのパワーを－12000する。



エンジェル・ストライカー　無　　アーツ　《無》×０
メインフェイズ

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＞のシグニを２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。その後、この方法でそれぞれ共通する色を持たないカード２枚を手札に加えた場合、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。



マルチ・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、あなたのエナゾーンにあるカードは【マルチエナ】を得る。あなたのルリグゾーンに【リミットアッパー】１つを置く。

Q：《マルチ・エンハンス》を使用した後でエナゾーンに置かれたカードも【マルチエナ】を得ますか？
A：はい、いつ置かれたかに関わらずこのゲームの間は、エナゾーンにあるあなたのカードは【マルチエナ】を得ます。



A・Wロボ　　無　　アーツ 《無》×0
アタックフェイズ

ベット—《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》を支払ってもよい）

対戦相手のレベル２以下の、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。あなたがベットしていた場合、代わりに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。



アシスト・ストリーム　　無　　ピース 《無》×0
メインフェイズ

【使用条件】【ドリームチーム】合計３種類以上の色を持つ（あなたの場にいるルリグ３体がこの条件を満たす）
このゲームの間、あなたは以下の能力を得る。
『【常】：あなたがアシストルリグのグロウコストを支払う際、《無×1》を支払う代わりにあなたのルリグの下からカード１枚をルリグトラッシュに置いてもよい。
【起】《ターン１回》《無》：あなたのトラッシュからあなたの場にいる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。』

Q：常時能力では、《無×3》を支払う代わりに自分のルリグの下からカード3枚をルリグトラッシュに置いて支払うことはできますか？
A：はい、できます。また、エクシードと同様にルリグ1体の下から3枚取り除く支払い方も、ルリグ3体の下から1枚ずつ取り除く支払い方も可能です。

Q：常時能力でアシストルリグのグロウコストを支払う際、これからグロウしようとしているルリグの一番上のカードも含めてルリグトラッシュに置いて支払えますか？

A：いいえ、一番上のカードは支払いに使えません。それはまだグロウ前のカードであり、あなたのルリグの下にあるカードではありません。

Q：起動能力では、《無》で支払ったシグニも対象にできますか？
A：はい、それが条件に合うシグニであれば可能です。コストを支払ってから、トラッシュから対象を選びます。



乱々！！ガブリエラ　　白　　アシストルリグ　　レベル2　　リミット＋1
＜ガブリエラ＞　　メインフェイズ／アタックフェイズ　《無》×0

【出】：対戦相手のパワー12000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。
【出】《無》《無》《無》《無》《無》：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。



アザエラ「十字の弓」　　赤　　アシストルリグ　　レベル2　　リミット＋1
＜アザエラ＞　　メインフェイズ／アタックフェイズ　《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】手札を２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。

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、そのシグニは結果的にアタックしたときに《無》×6を支払わないとバニッシュされます。



輝・ミカエラ　　青　　アシストルリグ　　レベル2　　リミット＋1
＜ミカエラ＞　　メインフェイズ／アタックフェイズ　《無》×２

【出】：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、それらをダウンする。

Q：この効果で、同じレベルのルリグがいない対戦相手のシグニだけをダウンすることはできますか？
A：はい、できます。まずシグニを対象とし、同じレベルのルリグがあればそれを対象としますが、ない場合はシグニのみを対象としてダウンします。
ただし逆に、場に同じレベルのシグニがないルリグだけを対象とすることはできませんのでご注意ください。



聖将姫 セイメイ　　白　　シグニ　　レベル3
＜奏像：武勇＞　　パワー12000

【常】《自分ターン》：あなたの場に他の＜武勇＞のシグニがあるかぎり、このシグニのパワーは＋3000され、このシグニは【シュート】を得る。

【自】：このシグニがアタックしたとき、あなたの場に《陽炎の調 ゆきめ》がいる場合、シグニのカード名１つを宣言する。対戦相手が《無》《無》を支払わないかぎり、このターンと次のターンの間、対戦相手の場にある宣言されたカード名のシグニは能力を失う。
【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：【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、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。

Q：自動能力で宣言されたシグニは、宣言後に新たに場に出した場合でも能力を失いますか？
A：はい、宣言したターンと次のターンの間は後から場に出た場合でも能力を失います。また、そのシグニが出現時能力を持っていた場合でもトリガーしません。

Q：自動能力で対戦相手が《無》《無》を支払うのはいつですか？
A：アタックしてこのシグニの自動能力が発動し、カード名を宣言した後となります。



幻怪姫 キュウビ　　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「【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あなたのデッキの一番上を公開する。そのカードが【ライフバースト】を持つ場合、カードを１枚引く。【ライフバースト】を持たない場合、そのカードをデッキの一番下に置く。②パワー10000以下のシグニ１体を対象とし、手札から白のカードを３枚捨ててもよい。そうした場合、それを手札に戻す。」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、それを手札に戻す。②カードを１枚引く。



羅星姫 Gインパクト　　赤　　シグニ　　レベル3
＜奏羅：宇宙＞　　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《カーニバル —TF—》がいる場合、パワーが「あなたのエナゾーンにあるレベル１のシグニの枚数×2000」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。この効果は６枚までしか適用されない。
【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：自動能力は具体的にどういう効果ですか？
A：あなたのエナゾーンにあるレベル1のシグニの枚数が6枚以上なら、対戦相手のパワー12000以下のシグニ1体をバニッシュできます。5枚の場合はパワー10000以下、4枚の場合はパワー8000以下、3枚の場合はパワー6000以下、2枚の場合はパワー4000以下、1枚の場合はパワー2000以下となります。



紅天姫 アポロシン　　赤　　シグニ　　レベル3
＜奏像：天使＞　　パワー12000

【常】：あなたのシグニのパワーを＋2000する。
【自】：あなたのアタックフェイズ開始時、あなたの場にあるシグニが持つ色が合計３種類以上ある場合、対戦相手のパワー10000以下のシグニ１体を対象とし、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：シグニの持つ色が合計3種類以上あるかどうかを確認する場合、シグニ1体が3種類の色を持っていても良いですか？

A：はい、例えば《混天　A・アロー》は自身の常時能力の条件を満たしているなら白・赤・青の3色を持ったシグニですので、それだけで条件を満たしています。



紅将姫 アーサー　　赤　　シグニ　　レベル3
＜奏像：武勇＞　　パワー13000

【ライズ】あなたのシグニ１体の上に置く
【常】《相手ターン》：あなたのシグニ１体が場を離れる場合、「このシグニの下からすべてのカードをトラッシュに置く」を行ってもよい。この方法でカードが１枚以上トラッシュに置かれた場合、代わりにそのシグニは場を離れない。

【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：シグニの下にあるカードとは何ですか？
A：【ライズ】などで上に置いたり、「シグニの下に置く」という効果で置かれた結果、場にあるシグニの下に置かれているカードのことです。【トラップ】や【マジックボックス】のようにシグニゾーンに裏向きに置いているカード、【アクセ】のようにシグニに付いているカードは該当しませんのでご注意ください。

Q：「このシグニの下からすべてのカードをトラッシュに置く」の「このシグニ」とはどのシグニですか？
A：この常時能力を持つ《紅将姫 アーサー》自身となります。例えば、下にカードが置かれていない自分のシグニが場を離れる際、《紅将姫 アーサー》の下にあるカードをトラッシュに置くことで、その自分のシグニは場に留まります。



コードアクセル ブルドーザー　　赤　　シグニ　　レベル3
＜奏械：乗機＞　　パワー10000

【常】：対戦相手のライフクロスが０枚であるかぎり、このシグニが対戦相手にダメージを与える場合、そのダメージは置き換えられない。
【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、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。

Q：常時能力は具体的にどういう効果ですか？
A：対戦相手のライフクロスが0枚の場合にこのシグニが対戦相手にダメージを与える場合、そのダメージを「代わりに」他の行動や処理に置き換えることができません。例えば【シグニバリア】でダメージを置き換えることや、《翠天　ヴィーザル》のライフバースト効果「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。」で置き換えることができず、そのままダメージを与えます。



大幻蟲 スノーインセクト　　青　　シグニ　　レベル3
＜奏生：凶蟲＞　　パワー10000

【自】：各アタックフェイズ開始時、あなたの場に《アロス・ピルルク N2》がいる場合、カードを１枚引き、手札から＜凶蟲＞のシグニを１枚まで捨てる。この方法でカードを捨てた場合、対戦相手は手札を１枚捨てる。

【出】エナゾーンから＜凶蟲＞のシグニ１枚をトラッシュに置く：カードを２枚引き、手札を１枚捨てる。



蒼天姫 ポセイドナ　　青　　シグニ　　レベル3
＜奏像：天使＞　　パワー12000

【常】：あなたの場に《夢みし使 リワト＝トレ》がいるかぎり、このシグニはこのカードの下にあるレベル２以下の＜天使＞のシグニの【常】【自】【起】の能力を得る。
【出】：あなたのトラッシュから＜天使＞のシグニを３枚まで対象とし、それらがそれぞれ共通する色を持たない場合、それらをこのシグニの下に置く。

Q：「このシグニはこのカードの下にあるレベル２以下の＜天使＞のシグニの【常】【自】【起】の能力を得る。」とはどういう効果ですか？
A：このシグニは該当する能力のアイコンと、それに続くテキスト全てを得ます。【常】は記載の通りに適用されます。【自】は記載されている条件でトリガーし、発動します。【起】は記載されているコストを支払い、使用できます。

Q：《混天　A・アロー》をこのシグニの下に置いた場合、【チーム自】能力は得られますか？
A：【チーム自】も自動能力の一種ですので得られますが、《蒼天姫 ポセイドナ》は《混天　A・アロー》のテキストの一番上にある【チーム】＜夢限少女＞というチーム条件は得られませんので、チーム条件を満たすことはできず、結果的にこの自動能力は発動しません。



大罠 ランサムウェア　　青　　シグニ　　レベル3
＜奏武：トリック＞　　パワー12000

【自】：あなたのアタックフェイズ開始時、対戦相手の手札を２枚見ないで選び、対戦相手はそれらのカードを自分のルリグゾーンに裏向きで置く。ターン終了時、対戦相手はそれらのカードを手札に加える。
【自】：このシグニがアタックしたとき、対戦相手のルリグゾーンにある裏向きのカード１枚を対象とし、それを公開する。それがシグニの場合、それをトラッシュに置く。それがスペルの場合、次の対戦相手のターンの間、それと同じカード名のスペルの使用コストは《無×2》増える。

【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、それをデッキの一番下に置く。

Q：上の自動能力で、対戦相手の手札を2枚裏向きでルリグゾーンに置きました。その後、《大罠 ランサムウェア》が場を離れてしまった場合、裏向きで置かれたカードはどうなりますか？
A：《大罠 ランサムウェア》が場を離れたり能力を失っている場合でも、「ターン終了時、対戦相手はそれらのカードを手札に加える。」の効果はトリガーして発動します。

Q：《大罠 ランサムウェア》がアタックして自動能力が発動した際、公開したカードがスペルでした。そのカードはどうなりますか？
A：表になったスペルを確認した後、裏向きに戻します。裏向きに戻した後、一度表になったカードと裏向きのままのカードは、わかるように区別して管理してください。

Q：《大罠 ランサムウェア》を2体出し、それぞれの効果で2枚ずつ対戦相手の手札を裏向きにしました。これらのカードは区別できるようにする必要がありますか？
A：はい、それぞれどの《大罠 ランサムウェア》の効果で置かれたカードかは区別して管理してください。

Q：《大罠 ランサムウェア》が2体あるときに、1体目の《大罠 ランサムウェア》がアタックして自動能力が発動した際、公開したカードがスペルでした。2体目の《大罠 ランサムウェア》がアタックし、自動能力が発動した際に、一度公開されたカードを選ぶことはできますか？
A：はい、できます。一度表になったカードは他の裏向きのカードと区別する必要があり、望むなら再度それを選ぶこともできます。その場合、効果が重複しますので、それと同じカード名のスペルの使用コストは《無×4》増えます。



翠英姫 シュレデ　　緑　　シグニ　　レベル3
＜奏像：英知＞　　パワー10000

【自】：あなたのアタックフェイズ開始時、このシグニのパワーが20000以下で、あなたの場に《ママ♥３ MODE抱擁》がいる場合、パワーの合計がこのシグニのパワーと同じ値になるように対戦相手のシグニを好きな数対象とし、あなたのエナゾーンから＜英知＞のシグニ２枚をトラッシュに置いてもよい。そうした場合、それらをバニッシュする。

【起】《ターン１回》《コインアイコン》：０～５の数字１つを宣言し、ターン終了時まで、このシグニのパワーを＋（プラス）「この方法で宣言した数字×1000」する。



翠天姫 フレイン　　緑　　シグニ　　レベル3
＜奏像：天使＞　　パワー10000

【自】：あなたのアタックフェイズ開始時、パワー10000以上のシグニ１体を対象とし、《無》《無》《無》を支払ってもよい。この方法で支払われたエナに含まれる色が合計３種類以上ある場合、それをデッキの一番下に置く。
【出】：あなたの場にあるシグニが持つ色が合計３種類以上ある場合、【エナチャージ１】をする。

【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【エナチャージ１】

Q：自動能力で《無》《無》《無》を支払う際、【マルチエナ】はどのような扱いになりますか？
A：【マルチエナ】は好きな色１つのエナとして支払えますので、支払う際にどの色として支払うかを宣言して下さい。例えば《無》《無》《無》を白、緑、【マルチエナ】のカードで支払う場合、【マルチエナ】での支払いを赤か青か黒として支払えば、条件を満たすことができます。



コードオーダー オムライス　　緑　　シグニ　　レベル3
＜奏械：調理＞　　パワー10000

【常】《自分ターン》：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＋6000される。
【自】：このシグニがアタックしたとき、このシグニに【アクセ】が付いているか、このシグニの下にカードがある場合、パワーがこのシグニのパワーの半分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。
【出】：あなたのエナゾーンから緑のシグニを１枚までこのシグニの下に置く。

【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。



参ノ遊姫 ニホニンギョ　　黒　　シグニ　　レベル3
＜奏武：遊具＞　　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《悲痛の駄姫 グズ子》がいる場合、対戦相手のシグニ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もよい。そうした場合、それをバニッシュする。その後、あなたのトラッシュからレベル２以下の＜遊具＞のシグニ１枚を対象とし、あなたのエナゾーンから＜遊具＞のシグニ２枚をトラッシュに置いてもよい。そうした場合、それを場に出す。それの【出】能力は発動しない。
【起】《コインアイコン》《コインアイコン》《コインアイコン》：このカードをトラッシュから場に出す。

Q：このシグニがアタックしたときの効果で、このシグニを場からトラッシュに置かないことを選びました。その後以降の効果は行えますか？
A：いいえ、このシグニを場からトラッシュに置かない場合は、「そうした場合」以降の効果はその後も含めて何も発生しません。

Q：対戦相手のシグニが1体もないときに、このシグニがアタックしました。このシグニを場からトラッシュに置いた場合、その後以降の効果は行えますか？
A：はい、できます。対戦相手のシグニを対象にできたか、それをバニッシュできたかに関わらず、自動能力でこのシグニを場からトラッシュに置いた場合はその後以降の効果を行えます。



羅菌姫 エボラス　　黒　　シグニ　　レベル3
＜奏羅：微菌＞　　パワー12000

【常】：アタックフェイズの間、このシグニの正面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。
【起】《ターン２回》《無》：対戦相手のシグニ１体を対象とし、このターン、それ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】：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、それのパワーを－15000する。②カードを１枚引く。



聖将 リュウビ　　白　　シグニ　　レベル1
＜奏像：武勇＞　　パワー3000

【自】：あなたのターン終了時、シグニのカード名１つを宣言する。次の対戦相手のターン終了時まで、あなたのすべての＜武勇＞のシグニは【シャドウ（この方法で宣言したカード名のシグニ）】を得る。
【起】《コインアイコン》：対戦相手はデッキの一番上と手札を公開する。



聖将 バキ　　白　　シグニ　　レベル1
＜奏像：武勇＞　　パワー3000

【自】：あなたのアタックフェイズ開始時、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【シュート】を得る。
（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）

【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。



壱ノ遊 イゴ　　白　　シグニ　　レベル1
＜奏武：遊具＞　　パワー2000

【出】手札から＜遊具＞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。
【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。



聖将 チョウヒ　　白　　シグニ　　レベル2
＜奏像：武勇＞　　パワー8000

【自】：あなたのターン終了時、シグニのカード名１つを宣言する。次の対戦相手のターン終了時まで、あなたのすべての＜武勇＞のシグニは【シャドウ（この方法で宣言したカード名のシグニ）】を得る。（【シャドウ（この方法で宣言したカード名のシグニ）】を持つシグニはこの方法で宣言したカード名の対戦相手のシグニによって対象にされない）
【起】《ターン１回》《コインアイコン》：ターン終了時まで、このシグニは【シュート】を得る。



聖将 カンウ　　白　　シグニ　　レベル2
＜奏像：武勇＞　　パワー8000

【自】：このシグニがアタックしたとき、数字１つを宣言する。対戦相手のデッキの一番上を公開し、そのカードが宣言された数字と同じレベルのシグニの場合、カードを１枚引く。

【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。



幻蟲 ファーブル　　白　　シグニ　　レベル2
＜奏生：凶蟲＞　　パワー8000

【出】：あなたの場に他の＜凶蟲＞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、それは能力を失う。

【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、あなたのエナゾーンから＜凶蟲＞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、このカードをトラッシュから場に出す。

【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。



聖将 ウシワカマル　　白　　シグニ　　レベル3
＜奏像：武勇＞　　パワー12000

【常】：【シュート】
【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、次の対戦相手のターン終了時まで、それのパワーを＋3000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》：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。

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、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。



ダンス・オブ・カグラ　　白　　スペル　　《白》×0

対戦相手はデッキの一番上と手札を公開し、あなたはシグニのカード名１つを宣言する。次の対戦相手のターン終了時まで、あなたのすべての＜武勇＞のシグニは【シャドウ（この方法で宣言したカード名のシグニ）】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。



羅星 ケプラー　　赤　　シグニ　　レベル1
＜奏羅：宇宙＞　　パワー2000

【出】手札から＜宇宙＞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。



羅星 ストロベリームーン　　赤　　シグニ　　レベル1
＜奏羅：宇宙＞　　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＜宇宙＞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。



紅天 インドラ　　赤　　シグニ　　レベル1
＜奏像：天使＞　　パワー2000

【自】：あなたのアタックフェイズ開始時、あなたの場にある＜天使＞のシグニが持つ色が合計２種類以上ある場合、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。

【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。



幻蟲 ヒヨケムシ　　赤　　シグニ　　レベル1
＜奏生：凶蟲＞　　パワー2000

【出】手札から＜凶蟲＞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。
（【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）



羅星 ウチュエレ　　赤　　シグニ　　レベル2
＜奏羅：宇宙＞　　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＜宇宙＞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、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、それをバニッシュする。②あなたの場にレベル１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、それをバニッシュする。
【起】《ターン１回》《コインアイコン》：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。



羅星 コペルニクス　　赤　　シグニ　　レベル2
＜奏羅：宇宙＞　　パワー5000

【自】：あなたのアタックフェイズ開始時、あなたの場にレベル１の＜宇宙＞のシグニがあり対戦相手のエナゾーンにカードが２枚以上ある場合、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。

【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。



紅天 アナフィエル　　赤　　シグニ　　レベル2
＜奏像：天使＞　　パワー5000

【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＜天使＞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、それをバニッシュする。②あなたの場にある＜天使＞のシグニが持つ色が合計２種類以上ある場合、あなたの他のシグニ１体を対象とし、あなたのエナゾーンから＜天使＞のシグニ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、それは【アサシン】を得る。



紅英 ジェームズ　　赤　　シグニ　　レベル2
＜奏像：英知＞　　パワー8000

【起】エナゾーンから＜英知＞のシグニ２枚をトラッシュに置く：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。（【アサシン（このシグニと同じパワーのシグニ）】を持つシグニがアタックすると、正面のシグニがこのシグニと同じパワーの場合、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。



羅星 プトレマイオス　　赤　　シグニ　　レベル3
＜奏羅：宇宙＞　　パワー12000

【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レベル１のシグニ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】か【ダブルクラッシュ】を得る。
（【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）
【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。

Q：自分の《カーニバル ―ＴＦ―》の常時能力「【常】《自分ターン》：あなたの＜宇宙＞のシグニの、能力か効果１つによって、あなたのいずれかの領域にある＜宇宙＞のシグニのレベルを

参照する場合、レベル１として扱ってもよい。」が適用されていた場合、《羅星 プトレマイオス》の自動能力でエナゾーンからレベル１ではない＜宇宙＞のシグニをレベル１として扱い、トラッシュに置けますか？
A：はい、可能です。「あなたのエナゾーンからレベル１のシグニ３枚をトラッシュに置いてもよい。」は効果による移動ですので、《カーニバル ―ＴＦ―》によってエナゾーンの＜宇宙＞のシグニをレベル１として扱い、トラッシュに置けます。



暗躍の喫茶　　赤　　スペル　　《赤》×２

あなたの＜宇宙＞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、それをバニッシュする。」を得る。

【常】：このカードがデッキかトラッシュにあるかぎり、あなたの効果１つによってこのカードを参照する場合、レベル１のシグニとして扱ってもよい。

【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。

Q：常時能力は具体的にどういう能力ですか？
A：例えば、「あなたのデッキからレベル1のシグニを探して公開し、手札に加える」といった効果でこのカードを手札に加えることができます。レベル1のシグニとして扱う場合、同じ効果で同時にスペルとして扱うことはできません。レベル1のシグニである以外はカードに記載の情報に従いますので、このシグニは赤であり、クラスやパワーは持ちません。場に出すという効果で選んだ場合は場に出ることなく、元の領域に留まります。



幻蟲 アオムシ　　青　　シグニ　　レベル1

＜奏生：凶蟲＞　　パワー2000

【自】：あなたのターン終了時、このターンにあなたが手札を１枚以上捨てていた場合、あなたのデッキの一番上を公開する。そのカードが＜凶蟲＞のシグニの場合、カードを１枚引く。



幻闘蟲 ヤゴ　　青　　シグニ　　レベル1
＜奏生：凶蟲＞　　パワー3000

【出】手札から＜凶蟲＞のシグニを２枚まで捨てる：この方法で捨てたカード１枚につきカードを１枚引く。

【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。



蒼天 ラクシュミー　　青　　シグニ　　レベル1
＜奏像：天使＞　　パワー2000

【自】：あなたのアタックフェイズ開始時、手札から＜天使＞のシグニを１枚捨ててもよい。そうした場合、対戦相手の手札を１枚見ないで選び、捨てさせる。



蒼英 ドップラー　　青　　シグニ　　レベル1
＜奏像：英知＞　　パワー2000

【自】：あなたのターン終了時、あなたの場にある＜英知＞のシグニのパワーの合計が5000の倍数の場合、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。



幻蟲 ゲンゴロウ　　青　　シグニ　　レベル2
＜奏生：凶蟲＞　　パワー5000

【出】手札から＜凶蟲＞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、それのパワーを－3000する。あなたの場に他の＜凶蟲＞のシグニがある場合、代わりにターン終了時まで、それのパワーを－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）



幻闘蟲 シラエ　　青　　シグニ　　レベル2
＜奏生：凶蟲＞　　パワー5000

【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、あなたの場に＜凶蟲＞のシグニがある場合、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】：対戦相手のルリグ１体を対象とし、それをダウンする。



蒼天 ミネルバ　　青　　シグニ　　レベル2
＜奏像：天使＞　　パワー5000

【自】：あなたのアタックフェイズ開始時、あなたの場にある＜天使＞のシグニが持つ色が合計２種類以上ある場合、カードを１枚引く。

対戦相手のルリグ１体を対象とし、それをダウンする。



蒼将 コジロウ　　青　　シグニ　　レベル2
＜奏像：武勇＞　　パワー8000

【自】：あなたのターン終了時、スペルのカード名１つを宣言する。次の対戦相手のターンの間、この方法で宣言されたスペルの使用コストは《無×2》増える。
【起】《ダウン》：対戦相手はデッキの一番上と手札を公開する。

【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。カードを１枚引く。



幻蟲 ザリガニ　　青　　シグニ　　レベル3
＜奏生：凶蟲＞　　パワー12000

【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。



ＴＨＲＥＥ ＩＣＥ　青　スペル　《青》×１

カードを３枚引く。あなたは手札から＜凶蟲＞のシグニを１枚捨てないかぎり、手札を２枚捨てる。

【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。



翠英 バベッジ　緑　シグニ　レベル1
＜奏像：英知＞　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＜英知＞のシグニがある場合、パワーがこのシグニのパワーの半分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。
【起】《ターン１回》《コインアイコン》：０～５の数字１つを宣言し、ターン終了時まで、このシグニのパワーを＋（プラス）「この方法で宣言した数字×1000」する。



翠英 グーテンベルク　　緑　　シグニ　　レベル1
＜奏像：英知＞　　パワー3000

【起】《ターン１回》《緑×0》：あなたの＜英知＞のシグニ１体を対象とし、０～３の数字１つを宣言する。ターン終了時まで、それのパワーを＋（プラス）「この方法で宣言した数字×1000」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。



翠天 パワーズ　　緑　　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、次の対戦相手のターン終了時まで、あなたのすべての＜天使＞のシグニのパワーを＋2000する。



羅星 ウチュウショク　　緑　　シグニ　　レベル1
＜奏羅：宇宙＞　　パワー3000

【常】：あなたのエナゾーンに＜宇宙＞のシグニがあるかぎり、このシグニのパワーは＋5000される。
【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】



翠英 ライトシスターズ　　緑　　シグニ　　レベル2
＜奏像：英知＞　　パワー5000

【自】：あなたのアタックフェイズ開始時、あなたの他の＜英知＞のシグニ１体を対象とし、０～３の数字１つを宣言する。ターン終了時まで、それのパワーを＋（プラス）「この方法で宣言した数字×1000」する。その後、それのパワーが5000の倍数の場合、【エナチャージ１】をする。
【起】《ターン１回》《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。



翠英 ゲンパク　　緑　　シグニ　　レベル2
＜奏像：英知＞　　パワー5000

【出】：あなたのエナゾーンに＜英知＞のシグニが３枚以上ある場合、あなたのエナゾーンから＜英知＞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。



翠天 アルゴス　　緑　　シグニ　　レベル2
＜奏像：天使＞　　パワー5000

【自】：あなたのアタックフェイズ開始時、あなたの場にある＜天使＞の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。

【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。



弐ノ遊 チャハコビ　　緑　　シグニ　　レベル2
＜奏武：遊具＞　　パワー5000

【自】《ターン１回》：あなたのアタックフェイズの間、あなたの＜遊具＞のシグニ１体が場からトラッシュに置かれたとき、【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。



翠英 グラハム・ベル　　緑　　シグニ　　レベル3
＜奏像：英知＞　　パワー10000

【自】：このシグニがアタックしたとき、この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》：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。



飛来　緑　スペル　《緑》×０

あなたのエナゾーンから＜英知＞のシグニを１枚まで対象とし、それを場に出す。その後、あなたの＜英知＞のシグニ１体を対象とし、０～３の数字１つを宣言する。ターン終了時まで、それのパワーを＋（プラス）「この方法で宣言した数字×1000」する。

【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。



壱ノ遊 ババヌキ　黒　シグニ　レベル1
＜奏武：遊具＞　パワー2000

【自】《ターン１回》：あなたのアタックフェイズの間、あなたの＜遊具＞のシグニ１体が場からトラッシュに置かれたとき、あなたのトラッシュからレベル１の＜遊具＞のシグニ１枚を対象とし、あなたのエナゾーンから＜遊具＞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、それをダウン状態で場に出す。それの【出】能力は発動しない。
【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、それのパワーを－2000する。



壱ノ闘遊 アカベコ　　黒　　シグニ　　レベル1
＜奏武：遊具＞　　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、あなたの他の＜遊具＞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、それのパワーを－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）

【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。



凶将 ドン・キホーテ　　黒　　シグニ　　レベル1
＜奏像：武勇＞　　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＜武勇＞のシグニがある場合、数字１つを宣言する。その後、対戦相手のデッキの一番上を公開し、そのカードが宣言された数字と同じレベルのシグニの場合、対戦相手のシグニ１体を対象とし、ターン終了時まで、それのパワーを－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、それのパワーを－2000する。



弐ノ遊 シンケスイジャ　　黒　　シグニ　　レベル2
＜奏武：遊具＞　　パワー5000

【自】：このシグニがアタックしたとき、そのアタック終了時、あなたの場に他の＜遊具＞のシグニがある場合、対戦相手のシグニ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もよい。そうした場合、ターン終了時まで、それのパワーを－8000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、それのパワーを－5000する。



弐ノ遊 ダイフゴウ　　黒　　シグニ　　レベル2
＜奏武：遊具＞　　パワー5000

【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、それのパワーをこの方法でトラッシュに置いたシグニのレベル１につき－3000する。

【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）



羅星 ガリレオ　　黒　　シグニ　　レベル2
＜奏羅：宇宙＞　　パワー5000

【出】エナゾーンから＜宇宙＞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《ガードアイコン》を持たないレベル１のシグニ１枚を対象とし、それを手札に加える。
（【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、それのパワーを－12000する。



参ノ遊 ポーカー　　黒　　シグニ　　レベル3
＜奏武：遊具＞　　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、それのパワーを－3000する。このターンにあなたのシグニが１体以上トラッシュから場に出ていた場合、代わりにターン終了時まで、それのパワーを－5000する。
【起】《ターン１回》《コインアイコン》《コインアイコン》《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。



ポーカー・フェイス　　黒　　スペル　　《黒》×1

以下の２つから１つを選ぶ。
①あなたのトラッシュから＜遊具＞のシグニ１枚を対象とし、それを場に出す。
②あなたの＜遊具＞のシグニ１体を対象とし、ターン終了時まで、それは「【自】：このシグニが場からトラッシュに置かれたとき、あなたのトラッシュからレベル２以下の＜遊具＞のシグニを１枚まで対象とし、それをダウン状態で場に出す。それの【出】能力は発動しない。」を得る。

【ライフバースト】：対戦相手のレベル２以下のシグニ１体を対象とし、それをバニッシュする。



透天 ケラウノス　　無　　シグニ　　レベル3
＜奏像：天使＞　　パワー10000

【自】：あなたのアタックフェイズ開始時、あなたのデッキの上からカードを３枚見る。その中からこのシグニと共通する色を持つカード１枚を公開し手札に加えるかエナゾーンに置き、残りを好きな順番でデッキの一番下に置く。
【起】《ターン１回》《無×0》：色１つを宣言する。ターン終了時まで、このシグニは宣言した色を得る。



エンジェル・アウェイキング　　無　　スペル　　《無》×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＜天使＞のシグニ１枚を公開し手札に加え、そのカードと共通する色を持たない＜天使＞のシグニを１枚までエナゾーンに置き、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。



サーバント＃　　無　　シグニ　　レベル1
＜奏元＞　　パワー1000

【ガード】（このカードを手札から捨てることで、ルリグのアタック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。
