

## セットルールガイド

### 更新履歴

- 2023/07/12 作成
- 2023/07/24 《ママ♥ディフェンス》のFAQを修正
- 2023/07/27 《ちゅーにんぐあっぷ!》を追加
- 2023/08/08 《カオス! chaos! 混沌!》のFAQを追加
- 2023/08/08 《アイン=サンガ//フェゾーネ》のFAQを追加

### 用語解説

#### フェゾーネマジック

- 今回のセットのLv3ルリグがそれぞれ持つ効果によって、ゲーム外からルリグデッキに加えられるスペルクラフトです。《フェゾーネマジック・ホワイト》《フェゾーネマジック・烈火》《フェゾーネマジック・BLUE》《フェゾーネマジック・深緑》《フェゾーネマジック・ブラック》の5種類があります。
- ルリグの色に関わらず、5種のうちどれでも選んで加えることができます。
- フェゾーネマジックはルリグデッキに加えられた以降、あなたのメインフェイズにスペルを使用するのと同じようにルリグデッキから使用できます。
- 使用はスペルの使用手順に従い、チェックゾーンに置き使用宣言を行います。対戦相手は<スペルカットイン>をすることができます。
- 通常のスぺルと同じように、スペルの使用コストを増減する効果の影響を受けます。またスペルの使用ができない状況では使用することができません。  
(例：同じターンに《EXTRA》を使用していた場合など)
- スペルを使用したときにトリガーする自動能力があれば、それはトリガーします。
- 使用後はトラッシュに置かれず、ゲームから除外されます。

#### 【シグニバリア】 【ルリグバリア】

- 【シグニバリア】 【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、それがシグニからのダメージでありあなたが【シグニバリア】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【ルリグバリア】はルリグ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【シグニバリア】を持っているのにシグニ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、【シグニバリア】 【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)
- 【ランサー】はライフクロスをクラッシュする効果のため、【シグニバリア】で防ぐことはできません。【Sランサー】はライフクロスがある場合、【ランサー】同様にライフクロスをクラッシュするという効果になりますので防ぐことができません。ライフクロスが無い場合、ダメージを与える効果となり、【シグニバリア】で防ぐことができます。

#### 覚醒状態

- 「覚醒する」という効果によりシグニは覚醒状態になることがあります。

- 覚醒したシグニはそのシグニが場にある限り、ターンをまたいでも覚醒状態のままとなります。手札など別の領域に移動してから再度場に出たり、《翠将姫 ロビンフード》などで裏向きになってから表向きに戻った場合は覚醒状態ではなくなります。
- 覚醒状態はアップやダウン、凍結と同じく状態であり、「同じカードになる」効果で引き継ぐことはできません。  
（例：《羅星姫 カーニバル//メモリア》で覚醒状態のシグニを対象として同じカードになっても、《羅星姫 カーニバル//メモリア》は覚醒状態を引き継ぎません。
- 覚醒状態のシグニに対してさらに「覚醒する」という効果を使っても、何も起こりません。

## 【ドリームチーム】

- 【ドリームチーム】アイコンを持つピースは、【チーム】や【ドリームチーム】アイコンを持つピースと一緒にデッキに入れることはできません。
- 【ドリームチーム】アイコンを持つピースを使用するためには【使用条件】が満たされている必要があります。条件はアシトルリグも含めてあなたのルリグ全体で確認します。また、ピースの使用条件としてあなたの場にルリグが3体いる必要があります。

## 【Sランサー】

- 【Sランサー】は以下の効果を持つトリガー能力です。「【Sランサー】を持つシグニがバトルでシグニをバニッシュしたとき、対戦相手のライフクロスがある場合はそれを1枚クラッシュする。無い場合は対戦相手にダメージを与える。」
- 相手にライフクロスがある場合、【Sランサー】は【ランサー】と同様の効果です。
- 1体のシグニが【Sランサー】と【ランサー】を同時に持っていたり、【Sランサー】を2つ持っていたとしても、効果は重複しません。アタックによるバニッシュで1枚ライフクロスをクラッシュするか、1回ダメージを与えるのみとなります。

## カード個別FAQ



《スプラッシュフィールド》 白 ピース《白》×1  
メインフェイス

（【チーム】または【ドリームチーム】を持つピースはルリグデッキに合計1枚までしか入れられない）

【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）

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枚まで手札に加え、残りを好きな順番でデッキの一番下に置く。【シグニバリア】1つを得る。
- ②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。【ルリグバリア】1つを得る。

Q：【シグニバリア】や【ルリグバリア】は、アタックだけではなく効果によるダメージも防ぎますか？

A：はい、例えば【ルリグバリア】であればルリグによる「ダメージを与える効果」も防ぐことができます(《頂点へ一歩 ヒラナ》など)。ただし「ライフクロスをクラッシュする」効果は防ぐことができませんのでご注意ください。

Q：【シグニバリア】や【ルリグバリア】を複数得ることはできますか？

A：はい、得る効果が複数あればその分得られ、例えば【シグニバリア】を2つ持つこともあります。持つことのできる数に上限はありません。1回のシグニからのダメージで消費される【シグニバリア】は1つですので、この場合シグニからのダメージを2回防ぐことができます。

Q：【シグニバリア】や【ルリグバリア】は、ダメージを受ける際に消費しないことは選べますか？

A：いいえ、選べません。ダメージを受ける場合は強制的に消費されます。ただし、他にもダメージを受けなくなる効果（《バン＝ダカーポ》の出現時能力など）がある場合、どれによって防ぐかは選ぶことができます。

Q：【ダブルクラッシュ】を持つシグニの攻撃のダメージは【シグニバリア】1つで防げますか？

A：はい、防げます。【ダブルクラッシュ】は攻撃によってダメージを与える場合にクラッシュする枚数が2枚になるという効果であり、ダメージを与える回数自体は1回です。【シグニバリア】はその1回を防ぐことができます。

Q：対戦相手のシグニの【Sランサー】は、【シグニバリア】で防げますか？

A：あなたのライフクロスが無い場合、【Sランサー】でダメージを与える効果は【シグニバリア】で防げます。あなたのライフクロスがある場合、【Sランサー】は【ランサー】同様にライフクロスをクラッシュするという効果ですので防ぐことができません。

Q：【シグニバリア】や【ルリグバリア】は、ルリグが能力を失ったら無くなりますか？

A：いいえ、ルリグが得ている能力ではありませんので無くなりません。

Q：②の効果を選んだ際、対戦相手のシグニが1体もなくとも【ルリグバリア】を得られますか？

A：はい、得られます。前半の効果の結果に関係なく、後半の効果进行处理できます。



《CONNECTスピニング》 赤 ピース《赤》×1 《無》×2

メインフェイス

【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）

以下の4つからあなたのセンタールリグのレベル1につき1つまで選ぶ。

- ①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。
- ②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）
- ③手札をすべて捨て、カードを4枚引く。
- ④手札を2枚捨ててもよい。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：選択肢を選ぶ場合、同じ選択肢は選べますか？例えばセンタールリグのレベルが5だった場合はどうなりますか？

A：特に記載がない限り、選択肢を選ぶ際、同じ選択肢は選べません。このピースも同じ選択肢は選べず、①～④を1回ずつが最大となります。ルリグのレベルが5の場合も同様です。

Q：①と②を選んだ場合、①でバニッシュしたシグニも含めて②でエナゾーンからトラッシュに置けますか？

A：はい、効果は上から順番に処理しますので、①でシグニがバニッシュされてエナゾーンに置かれた後に、②で対戦相手がそこから3枚を選びます。

Q：手札が0枚の場合でも、③でカードを4枚引けますか？

A：はい、可能です。元々手札が何枚あったかに関わらず、4枚引きます。

Q：手札が0枚の場合でも、④で対戦相手のライフクロスをクラッシュできますか？

A：いいえ、できません。手札を2枚捨てられない場合は「そうした場合」以降の効果は発生しません。



ブルー・ナイトショー 青 ピース《青》×1《無》×2

メインフェイス

【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）

以下の4つからあなたのセンタールリグのレベル1につき1つまで選ぶ。

- ①対戦相手のレベル2以下のシグニ1体を対象とし、それをデッキの一番下に置く。
- ②対戦相手のルリグ1体を対象とし、それを凍結する。
- ③カードを3枚引く。
- ④対戦相手の手札を2枚見ないで選び、捨てさせる。

Q：選択肢を選ぶ場合、同じ選択肢は選べますか？例えばセンタールリグのレベルが5だった場合はどうなりますか？

A：特に記載がない限り、選択肢を選ぶ際、同じ選択肢は選べません。このピースも同じ選択肢は選べず、①～④を1回ずつが最大となります。ルリグのレベルが5の場合も同様です。



ハピネス・フロート 緑 ピース《緑》×1《無》×1

メインフェイス

【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）

以下の2つから1つを選ぶ。



①あなたのエナゾーンからシグニを2枚まで対象とし、それらを場に出す。ターン終了時まで、あなたのすべてのシグニは【Sランサー】を得る。

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。あなたのセンターリグのレベル1につき【エナチャージ2】をする。

Q：①を選んで使用した後に場に出たシグニは、【Sランサー】を持っていますか？

A：いいえ、この効果は①で【Sランサー】を得させた時点で場にあるシグニにしか影響を与えません。



カオス! chaos! 混沌! 黒 ピース《黒》×1 《無》×1

メインフェイス

【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）

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あなたのセンターリグと共通する色を持つシグニを3枚まで対象とし、それらを手札に加える。

②対戦相手のシグニを2体まで対象とし、ターン終了時まで、それらのパワーをそれぞれ-10000する。

③対戦相手はデッキの上からカードを10枚トラッシュに置く。次の対戦相手のメインフェイス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：②を選んで使用した場合、シグニ1体を2回選んで-20000できますか？

A：いいえ、できません。

Q：③を使用した場合、対戦相手はリフレッシュできますか？

A：はい、リフレッシュは対戦相手の効果ではなくルール処理ですので可能です。

Q：対戦相手が《カオス!chaos!混沌!》の③の効果を使用した場合、次の自分のターンに《コード・ピルルク・極》の自動能力でスペルを使用することはできますか？

A：はい、できます。スペルを使用する際、そのスペルはチェックゾーンに置かれますが、この移動は効果による移動ではなく、スペルの使用手順におけるルールによる移動ですので《コード・ピルルク・極》の自動能力でスペルを使用することができます。ただし、そのスペルの効果によって、例えばトラッシュからシグニを手札に加える効果などは移動ができませんので処理できません。※2023年8月8日追加



炎泳華 遊月・燦 赤 ルリグ Lv3 リミット6

<ユツキ> 《赤》×2

【出】 ライフクロス1枚をクラッシュする：対戦相手のライフクロス1枚をトラッシュに置く。

【起】 《ターン1回》 《赤》 《無》：あなたのライフクロスが2枚以下の場合、あなたの赤のシグニ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4：フェゾーネマジックのクラフトから2種類を1枚ずつ公開しルリグデッキに加える。（フェゾーネマジックは5種類ある）

Q：フェゾーネマジックとは何ですか？

A：この効果によってゲーム外からルリグデッキに加えられるスペルクラフトです。5種類あり、この効果ではそのうち2種類を選んで加えることができます。同じ種類を2枚加えることはできません。



アロス・ピルルク ke 青 ルリグ Lv3 リミット6

ピルルク 《青》×2

【自】 《ターン1回》：あなたのターンの間、コストか効果によってあなたが手札を1枚捨てたとき、カードを1枚引く。

【起】 《ターン1回》手札を3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-10000する。

【起】 エクシード4：フェゾーネマジックのクラフトから2種類を1枚ずつ公開しルリグデッキに加える。（フェゾーネマジックは5種類ある）

Q：フェゾーネマジックとは何ですか？

A：この効果によってゲーム外からルリグデッキに加えられるスペルクラフトです。5種類あり、この効果ではそのうち2種類を選んで加えることができます。同じ種類を2枚加えることはできません。



盛夏の成果 アン=サード 緑 ルリグ Lv3 リミット6

アン《緑》×2

【自】：あなたのメインフェイズ開始時、あなたのエナゾーンからシグニを1枚まで対象とし、それを手札に加える。

【起】《ターン1回》《緑×0》：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、それは「【常】：対戦相手のターンの間、【シャドウ（レベル3以上）】を得る。」を得る。

【起】エクシード4：フェゾーネマジックのクラフトから2種類を1枚ずつ公開しルリグデッキに加える。（フェゾーネマジックは5種類ある）

Q：フェゾーネマジックとは何ですか？

A：この効果によってゲーム外からルリグデッキに加えられるスペル/クラフトです。5種類あり、この効果ではそのうち2種類を選んで加えることができます。同じ種類を2枚加えることはできません。



熱狂の間魔 ウリス 黒 ルリグ Lv3 リミット6

ウリス《黒》×2

【自】《ターン1回》：あなたのターンの間、対戦相手のシグニ1体のパワーが0以下になったとき、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-5000する。

【出】：各プレイヤーは自分のデッキの上からカードを5枚トラッシュに置く。

【起】エクシード4：フェゾーネマジックのクラフトから2種類を1枚ずつ公開しルリグデッキに加える。（フェゾーネマジックは5種類ある）

Q：フェゾーネマジックとは何ですか？

A：この効果によってゲーム外からルリグデッキに加えられるスペル/クラフトです。5種類あり、この効果ではそのうち2種類を選んで加えることができます。同じ種類を2枚加えることはできません。





ミルルン ☆ ウェルカム 青 アシストリグ Lv1 リミット0  
ミルルン メインフェイス 《無》×0

【出】: カードを3枚引く。あなたは手札からスペルを1枚捨てないかぎり手札を2枚捨てる。

Q: この効果で、スペルを含む2枚を捨てることはできますか?

A: はい、スペルが含まれていたとしても2枚捨てることを選ぶことができます。



ミルルン ☆ スロットウン 青 アシストリグ Lv2 リミット+1  
ミルルン メインフェイス アタックフェイス 《無》×0

【出】: 対戦相手のシグニ1体を対象とし、それをダウンする。このターンに対戦相手がスペルを使用していた場合、代わりにそれをバニッシュする。

Q: この効果で、このターンに対戦相手がスペルを使用していた場合でも、ダウンする効果を選ぶことはできますか?

A: いいえ、できません。このターンに対戦相手がスペルを使用していたのであれば、これは対戦相手のシグニをバニッシュする効果となります。





ミルルン☆フラッシュ 青 アシストリグ Lv2 リミット+1  
 ミルルン メインフェイス アタックフェイス 《無》×5

【出】：あなたのトラッシュから《ガードアイコン》を持たないそれぞれ名前の異なるシグニを好きな枚数対象とし、それらをデッキに加えてシャッフルする。その後、対戦相手のシグニを、レベルの合計がこの方法でデッキに加えたシグニの枚数と同じになるように好きな数対象とし、それらをダウンする。

Q：この効果で、トラッシュから5枚をデッキに加えてシャッフルしました。対戦相手のシグニはどのように選べますか？

A：その場合、レベルの合計が5になるように選べますので、「レベル2とレベル3」や「レベル2を2体とレベル1を1体」のように対象にすることができます。ただし合計は同じ数になる必要がありますので、レベル2やレベル3を1体だけ、のような選び方はできません。



ママ♥カンニング 緑 アシストリグ Lv2 リミット+1  
 ママ メインフェイス アタックフェイス 《無》×0

【出】：数字1つを宣言する。このターン、次にこの方法で宣言した数字と同じレベルの対戦相手のシグニ1体がアタックしたとき、そのシグニをバニッシュする。

Q：対戦相手の、宣言された数字と同じレベルのシグニがアタックし、バニッシュされました。アタックの処理はどうなりますか？

A：シグニがアタックしたとき、バトルよりも先に「アタックしたとき」にトリガーする自動能力を処理します。その結果、アタックしていたシグニが場を離れた場合は、正面のシグニとのバトルや対戦相手へのダメージは発生しません。

Q：対戦相手の、宣言された数字と同じレベルのシグニがアタックしました。そのシグニが「アタックしたとき」にトリガーする自動能力を持っていた場合はどうなりますか？

A：そのシグニの自動能力も、《ママ♥カンニング》の出現時能力によるトリガー能力も「アタックしたとき」にトリガーします。同時に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ので、そのシグニの「アタックしたとき」の自動能力が先に発動します。

Q：この効果で3を宣言しました。対戦相手は先にレベル2のシグニでアタックし、その後にレベル3のシグニでアタックしました。そのレベル3のシグニはバニッシュされますか？

A：はい、バニッシュされます。この効果は「次のシグニのアタック」ではなく「次の宣言したレベルのシグニのアタック」によってトリガーします。



ママ♥ディフェンス 緑 アシストリグ Lv2 リミット+1

ママ メインフェイス アタックフェイス 《無》×1

【出】：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。

【出】《緑》《無》：対戦相手のセンターリグ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。

【出】《無》《無》《無》：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。

Q：1番目と3番目の出現時能力で同じシグニを対象とした場合、どうなりますか？

A：その場合、どちらの能力もそのシグニが次にアタックしたときに発動してしまうため、何らかの能力でそのシグニがアップし2回目のアタックをしたとしてもそれを無効にすることはできません。 ※2023年7月24日更新



ママ♥お片付け 緑 アシストリグ Lv2 リミット+1

ママ メインフェイズ アタックフェイズ 《無》×4

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

Q：出現時能力が発動したとき、トラッシュにカードが1枚もありませんでした。デッキはシャッフルしますか？

A：はい、その場合もデッキをシャッフルしてから、デッキの一番上のカードをライフクロスに加えます。

Q：ライフクロスにカードを加える場合、好きな場所に加えられますか？

A：いいえ、ライフクロスにカードを加える場合は一番上に加えます。ライフクロスからカードを移動する場合も一番上から移動させます。



グズ子～クライ～ 黒 アシストルリグ Lv1 リミット0  
グズ子 メインフェイズ 《無》×0

【出】：あなたのデッキの上からカードを2枚トラッシュに置く。その後、あなたのトラッシュから《ガードアイコン》を持たないそれぞれレベルの異なるシグニ2枚を対象とし、それらを手札に加える。

Q：この効果で、デッキの上から2枚をトラッシュに置いた後、《ガードアイコン》を持たないシグニが1枚しかありませんでした。それを手札に加えることはできますか？

A：いいえ、できません。この効果では、条件に合うシグニ2枚を対象にできなければ、1枚も手札に加えることはできません。



グズ子～アピール～ 黒 アシストルリグ Lv2 リミット+1  
グズ子 メインフェイズ 《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場に出たシグニのパワーと同じだけ-（マイナス）する。

Q：センターリグのレベルが2のときに、この効果でレベル3のシグニを場に出せますか？

A：いいえ、出せません。効果で場に出す際も、通常シグニを場に出すのと同じようにレベルやリミットの制限を守る必要があります。

Q：自分のシグニゾーンに3体シグニが出ているときに、この効果を発動しました。トラッシュのシグニを対象としても場には出せませんでした。対戦相手のシグニのパワーをマイナスできますか？

A：いいえ、できません。その場合「この方法で場に出たシグニ」は存在しません。



グズ子～ダブルピース～ 黒 アシトルリグ Lv2 リミット+1

グズ子 メインフェイス アタックフェイス 《無》×0

【出】シグニ1体を場からトラッシュに置く：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】《無》《無》：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。

（【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よい）

Q：起動能力のコストとして、対戦相手のシグニをトラッシュに置くことはできますか？

A：いいえ、できません。特に記載がない限り、コストとして支払えるのは自分側のカードのみとなります。

Q：下の出現時能力の《無》コストで支払ったカードを、この効果で手札に加えられますか？

A：はい、可能です。出現時能力のコストを支払った後に、トラッシュの対象のカードを選びます。





グズ子〜サドネス〜 黒 アシストルリグ Lv2 リミット+1

グズ子 メインフェイス アタックフェイス 《無》×1

【出】：シグニのカード名1つを宣言する。あなたのデッキの上から宣言したカードがめくられるまで公開する。そのシグニを場に出し、残りをトラッシュに置く。この方法で場に出たシグニの【出】能力は発動しない。

【出】《黒》《無》《無》：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。

Q：カード名は正確に宣言する必要がありますか？

A：カード名は正式名称ではなくとも、そのカードが特定できる情報を含めれば省略しても構いません。

Q：上の出現時能力で宣言したカードがめくれましたが、シグニゾーンが3体埋まっているなどで場に出せない場合、どうなりますか？

A：その場合、その宣言したカードも含めて公開したカードをトラッシュに置き、効果は終了します。

Q：上の出現時能力で宣言したカードが出ないまま、デッキを全て公開しました。どうなりますか？

A：その場合、すべてトラッシュに置いて効果は終了します。デッキが0枚ですのでリフレッシュを行います。

Q：センタールリグのレベルが2のときに、この効果でレベル3のシグニを場に出せますか？ A：いいえ、出せません。効果で場に出す際も、通常シグニを場に出すのと同じようにレベルやリミットの制限を守る必要があります。



羅星姫 リメンバ//フェゾーネ 白 シグニ Lv3

奏羅：宇宙 パワー10000

【自】：このシグニがアタックしたとき、対戦相手の場に凍結状態のルリグとシグニが合計3体以上いる場合、《無》《無》《無》を支払ってもよい。そうした場合、ターン終了時まで、このシグニは【アサシン】を得る。

【出】：センタールリグではない対戦相手のルリグ1体を対象とし、それを凍結する。

【起】《ターン1回》アップ状態のシグニ1体をダウンする：対戦相手のシグニ1体を対象とし、それを凍結する。

Q：起動能力のコストとして、対戦相手のアップ状態のシグニをダウンすることはできますか？

A：いいえ、できません。特に記載がない限り、コストとして支払えるのは自分側のカードのみとなります。



幻怪姫 ドーナ//フェゾーネ

白 シグニ Lv3

奏生：怪異 パワー12000

【常】：対戦相手のターンの間、このシグニは覚醒状態であるかぎり、【シャドウ】を得る。

【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、《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。

【出】アップ状態のルリグ2体をダウンする：このシグニは覚醒する。

【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：【シャドウ】はどういう能力ですか？

A：対戦相手の効果で「シグニを対象とする」や「対象のシグニを」といったシグニを対象にする効果で選ばれることを防ぎます。逆に、「すべてのシグニをバニッシュする」といった効果では対象を選んでいませんので、防ぐことはできません（この場合はバニッシュされます）。

Q：覚醒状態とは何ですか？

A：シグニは効果によって覚醒し、覚醒状態になることがあります。覚醒したシグニはそのシグニが場にある限り、ターンをまたいでも覚醒状態のままとなります。手札など別の領域に移動してから再度場に出たり、《翠将姫 ロビンフード》などで裏向きになってから表向きに戻った場合は覚醒状態ではなくなります。



紅天姫 ヒラナ//フェゾーネ 赤 シグニ Lv3

奏像：天使 パワー10000

【自】：あなたのアタックフェイズ開始時、あなたのエナゾーンにあるすべてのカードをトラッシュに置いてもよい。この方法でカードを7枚以上トラッシュに置いた場合、対戦相手のライフクロス1枚をクラッシュする。

【自】：このシグニがアタックしたとき、あなたの場に共通する色を持つルリグが2体以上いる場合、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。

Q：上の自動能力で対戦相手のライフクロスをクラッシュしたとき、それがライフバーストを持っていた場合は発動しますか？

A：はい、発動します。



羅輝石 花代//フェゾーネ 赤 シグニ Lv3

奏羅：宝石 パワー10000

【常】：このシグニが覚醒状態であるかぎり、このシグニのパワーは+5000される。

【自】：あなたのアタックフェイズ開始時、このシグニのパワー以下の対戦相手のシグニ1体を対象とし、手札を2枚捨ててもよい。そうした場合、それをバニッシュする。

【出】アップ状態のルリグ2体をダウンする：このシグニは覚醒する。（シグニは覚醒すると場にあるかぎり覚醒状態になる）

Q：覚醒状態とは何ですか？

A：シグニは効果によって覚醒し、覚醒状態になることがあります。覚醒したシグニはそのシグニが場にある限り、ターンをまたいでも覚醒状態のままとなります。手札など別の領域に移動してから再度場に出たり、《翠将姫 ロビンフード》などで裏向きになってから表向きに戻った場合は覚醒状態ではなくなります。





コードハート ピルルク//フェゾーネ 青 シグニ Lv3

奏械：電機 パワー10000

【自】：あなたのアタックフェイズ開始時、このシグニが覚醒状態の場合、対戦相手の手札を見て《ガードアイコン》を持たないカード1枚を選び、捨てさせる。

【起】《ターン1回》《青×0》：このターン、次にあなたがスペルを使用する場合、そのスペルの使用コストは《青×1》減る。

【出】アップ状態のルリグ2体をダウンする：このシグニは覚醒する。（シグニは覚醒すると場にあるかぎり覚醒状態になる）

Q：覚醒状態とは何ですか？

A：シグニは効果によって覚醒し、覚醒状態になることがあります。覚醒したシグニはそのシグニが場にある限り、ターンをまたいでも覚醒状態のままとなります。手札など別の領域に移動してから再度場に出たり、《翠将姫 ロビンフード》などで裏向きになってから表向きに戻った場合は覚醒状態ではなくなります。

Q：起動能力を複数使用した場合、効果は重複しますか？

A：はい、例えば自分の場に《コードハート ピルルク//フェゾーネ》が2体あり、それぞれが起動能力を使用した場合、次にスペルを使用する際の使用コストは《青×2》減ります。

Q：この起動能力で、スペルの《無×1》の使用コストも減らせますか？

A：いいえ、減らせるのは《青×1》のみとなります。例えば《フェゾーネマジック・ホワイト》のコストを減らすことはできず、《無×1》を支払って使用します。



コードオーダー メル//フェゾーネ 緑 シグニ Lv3

奏械：調理 パワー10000



【自】：あなたのアタックフェイス開始時、このシグニが覚醒状態の場合、【エナチャージ2】をする。

【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、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。

【出】アップ状態のルリグ2体をダウンする：このシグニは覚醒する。（シグニは覚醒すると場にあるかぎり覚醒状態になる）

【起】《コインアイコン》：あなたのシグニ1体を対象とし、ターン終了時まで、そのパワーを+3000する。

Q：覚醒状態とは何ですか？

A：シグニは効果によって覚醒し、覚醒状態になることがあります。覚醒したシグニはそのシグニが場にある限り、ターンをまたいでも覚醒状態のままとなります。手札など別の領域に移動してから再度場に出たり、《翠将姫 ロビンフード》などで裏向きになってから表向きに戻った場合は覚醒状態ではなくなります。



ドライ=ハナレ//フェゾーネ 黒 シグニ Lv3  
奏武：毒牙 パワー10000

【常】：対戦相手の【常】能力の効果によって、シグニのパワーは+（プラス）されない。

【自】：あなたのアタックフェイス開始時、あなたのトラッシュにカードが10枚以上ある場合、《黒》を支払ってもよい。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-3000する。

Q：自分の場に《ドライ=ハナレ//フェゾーネ》、対戦相手の場に《羅菌姫 アミノサン》があるときに、自分の効果で対戦相手の《羅菌姫 アミノサン》をマイナス修正しようとした。どうなりますか？

A：結果的に、その場合は《ドライ=ハナレ//フェゾーネ》の常時能力は特に影響せず、マイナス修正は《羅菌姫 アミノサン》の常時能力によってプラス修正となります。《羅菌姫 アミノサン》の常時能力はそれ自体が直接プラス修正をしているわけではなく、この場合の修正の発生源は自分の効果によるものです。《ドライ=ハナレ//フェゾーネ》の常時能力は例えば《煌きへ一歩 ヒラナ》や《勇気へ前進 アキノ》など、常時能力で直接シグニのパワーをプラスする効果を防ぎます。

Q：このシグニの常時能力は、《頂点へ一歩 ヒラナ》の【チーム常】能力も防ぎますか？ A：はい、【チーム常】も常時能力の一種ですので、シグニのパワーをプラスする効果だった場合は防ぐことができます。



羅茵姫 ナナシ//フェゾーネ 黒 シグニ Lv3

奏羅：微菌 パワー10000

【白】：あなたのアタックフェイズ開始時、このシグニが覚醒状態の場合、対戦相手のシグニ1体を対象とし、ターン終了時まで、そのパワーを-8000する。

【出】アップ状態のルリグ2体をダウンする：このシグニは覚醒する。

【起】《ダウン》：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。

【起】《ターン2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：覚醒状態とは何ですか？

A：シグニは効果によって覚醒し、覚醒状態になることがあります。覚醒したシグニはそのシグニが場にある限り、ターンをまたいでも覚醒状態のままとなります。手札など別の領域に移動してから再度場に出たり、《翠将姫 ロビンフード》などで裏向きになってから表向きに戻った場合は覚醒状態ではなくなります。



小巽 ゆかゆか//フェゾーネ 白 シグニ Lv1

奏武：トリック パワー3000

【常】：あなたの場にレベル3の覚醒状態のシグニがあるかぎり、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。

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：覚醒状態とは何ですか？

A：シグニは効果によって覚醒し、覚醒状態になることがあります。覚醒したシグニはそのシグニが場にある限り、ターンをまたいでも覚醒状態のままとなります。手札など別の領域に移動して

から再度場に出たり、《翠将姫 ロビンフッド》などで裏向きになってから表向きに戻った場合は覚醒状態ではなくなります。

Q：自分の場に《小罍 ゆかゆか//フェゾーネ》が2体とレベル3の覚醒状態のシグニがある場合、対戦相手が【ガード】するときには《無》×2を支払いますか？

A：はい、それぞれの《小罍 ゆかゆか//フェゾーネ》の能力は重複しますので、対戦相手は《無》×2を支払わなければ【ガード】ができません。



コードアート LION//フェゾーネ 白 シグニ Lv1

奏械：電機 パワー3000

【出】：ターン終了時まで、対戦相手のレベル2以下のすべてのシグニは能力を失う。（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：シグニが能力を失った場合、色やクラスなども失いますか？

A：いいえ、能力を失うとはテキスト欄の情報のみを失わせます。テキスト欄の外にある情報（色、クラス、レベル、カード名、パワーなど）はそのままです。



爆砲 アルト//フェゾーネ 白 シグニ Lv2

奏武：ウェポン パワー5000

【自】：このシグニがアタックしたとき、そのアタックがこのターン三度目の場合、対戦相手のレベル1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、それを手札に戻す。

Q：自動能力の「このターン三度目」とは、このシグニが3回アタックする必要がありますか？



A：いいえ、他のシグニと合わせて三度目のアタックであれば条件を満たしています。先に別のシグニ2体でアタックし、その後にこのシグニでアタックすればそれはこのターン三度目のアタックとなります。



フェスティバル・アウェイク 白 スペル

《白》×0

あなたの白のシグニ1体を対象とし、次の対戦相手のターン終了時まで、そのパワーを+2000し、それは「【常】：対戦相手のシグニがこの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。」を得る。それが《幻怪姫 ドーナ//フェゾーネ》の場合、それは覚醒する。(シグニは覚醒すると場にあるかぎり覚醒状態になる)  
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。

Q：この効果によって、対戦相手のシグニがバニッシュされる場合に、エナゾーンに置かれる代わりにトラッシュに置かれました。そのシグニが「バニッシュされたとき」に発動する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。この効果はバニッシュされた際の置かれる場所を変更しているだけで、バニッシュされたことには変わりありません。



コードアート ララ・ルー//フェゾーネ 赤 シグニ Lv1

奏械：電機 パワー2000

【自】：あなたのアタックフェイズ開始時、あなたの場にあるすべてのシグニが赤の場合、対戦相手のパワー5000以下のシグニ1体を対象とし、手札から赤のカードを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：自動能力は、場にあるシグニがこのシグニだけでも条件を満たしていますか？



A：はい、このシグニ1体だけでも条件を満たしています。



羅星 カーニバル//フェゾーネ 赤 シグニ Lv2

奏羅：宇宙 パワー5000

【自】：このシグニがアタックしたとき、手札を1枚捨ててもよい。そうした場合、以下の3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、それをバニッシュする。
- ②カードを1枚引く。
- ③【エナチャージ1】

【起】《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》：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：このシグニがアタックしたとき、手札を3枚捨てることで①②③を全て行うことはできますか？

A：いいえ、できません。この能力は1回のアタックにつき1度発動し、手札を1枚捨ててどれか1つのみ発動できます。



小罌 あや//フェゾーネ 青 シグニ Lv1

奏武：トリック パワー3000

【自】：このシグニがアタックしたとき、あなたの場にレベル3の覚醒状態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》：対戦相手のシグニ1体と、対戦相手のトラッシュからシグニ1枚を対象とし、それらのレベルが同じ場合、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。

ライブバースト：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：起動能力で、対戦相手のトラッシュの【ライズ】を持つシグニを選んだ場合、どうなりますか？

A：【ライズ】の条件が場にあるシグニの上に置く場合、この入れ替えではシグニの上に出すことができませんので、場に出ず入れ替えは失敗します。対象とした場にある方のシグニも場に残ったままです。

Q：シグニの場所を入れ替える場合、シグニの状態はどうなりますか？

A：新たにそのシグニが場に出たのと同じ扱いとなります。入れ替える場のシグニがダウン状態だったとしても、トラッシュから出すシグニはアップ状態で出ます。



コードアンチ マドカ//フェゾーネ 青 シグニ Lv1

奏械：古代兵器 パワー2000

【自】：あなたのアタックフェイズ開始時、カードを1枚引き、手札を1枚捨てる。

【出】：対戦相手のシグニ1体を対象とし、それを凍結する。

(凍結されたシグニは次の自分のアップフェイズにアップしない)

Q：自動能力は強制ですか？

A：はい、強制で発動します。例えデッキの枚数が残り少ないなどでカードを引きたくない場合でも、あなたのアタックフェイズ開始時に強制で発動してカードを引き、1枚捨てる必要があります。



アイン=サンガ//フェゾーネ

緑 シグニ Lv1

奏武：毒牙 パワー3000

【常】：あなたの場にレベル3の覚醒状態のシグニがあるかぎり、このシグニは「【自】：このシグニがパワー10000以上のシグニとバトルしたとき、そのシグニをトラッシュに置く。」を得る。（バトルによるバニッシュよりも先に発動する）  
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。

Q：このライフバーストを発動した後、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ました。ライフクロスは何枚クラッシュされますか？

A：0枚です。【ダブルクラッシュ】はアタックによってダメージを1回与える際にライフクロスを1枚ではなく2枚クラッシュする効果ですが、この出現時能力ではそのダメージ1回を防ぎます。

Q：このライフバーストを発動した後、対戦相手の【ランサー】を持つシグニにアタックされ、バトルにより自分のシグニがバニッシュされました。【ランサー】でライフクロスはクラッシュされますか？

A：はい、クラッシュされます。【ランサー】はライフクロスをクラッシュする効果であり、ダメージを受けない効果では防げません。

Q：このシグニが常時能力により自動能力を得ている状態でアタックし、正面のパワー10000以上のシグニとバトルしました。そのシグニをトラッシュに置いた後、対戦相手にダメージは与えられますか？

A：いいえ、ダメージは与えられません。シグニをトラッシュに置く効果は「パワー10000以上のシグニとバトルしたとき」に発動するものであり、正面のシグニとバトルすることは確定しています。その後バトルする相手が場を離れたとしても、そのアタックの処理は「正面のシグニとのバトル」であり、対戦相手へダメージは与えられません。※2023年8月8日追加



式ノ遊 アイヤイ//フェゾーネ      緑      シグニ      Lv2  
奏武：遊具      パワー8000

【自】：このシグニがアタックしたとき、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、それとこのシグニをエナゾーンに置いてよい。（このシグニをエナゾーンに置いた場合は、このシグニはバトルをせず、プレイヤーにダメージを与えない）

Q：対戦相手のシグニが1体もないときにこのシグニでアタックしました。自動能力でこのシグニのみをエナゾーンに置けますか？

A：はい、置けます。





コードメイズ ムジカ//フェゾーネ  
奏械: 迷宮 パワー3000

黒 シグニ Lv1

【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、《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-2000する。あなたの場にあるシグニがそれぞれ共通する色を持たない場合、代わりにターン終了時まで、そのパワーを-3000する。

Q: 自動能力が発動したとき、自分の場にあるシグニがこのシグニのみでした。《無》を支払ったら対戦相手のシグニを-3000できますか？

A: はい、できます。場にあるシグニがこのシグニのみの場合、このシグニは他のシグニと共通する色を持っていませんので、条件を満たしています。



幻蟲 ミユウ//フェゾーネ  
奏生: 凶蟲 パワー8000

黒 シグニ Lv2

【常】: 対戦相手は中央のシグニゾーンにレベル3以上のシグニを新たに配置できない。  
【起】《ダウン》: 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)

Q: 対戦相手の中央のシグニゾーンにレベル3以上のシグニがいるときにこのシグニを出した場合、どうなりますか？

A: 対戦相手の中央のシグニゾーンにあるシグニはそのまま場に残ります。新たに配置はできませんので、そのシグニが場を離れた後、中央のシグニゾーンには新たにレベル3以上のシグニを出すことができなくなります。

Q：《コードラビリント クイン》の自動能力によって対戦相手のシグニを入れ替え、レベル3のシグニを中央に配置させることはできますか？

A：いいえ、できません。中央のシグニゾーンにはレベル3のシグニを置けない為、入れ替えは失敗し何も起こりません。



**グレイブ・アップ 黒 スペル**

《黒》×1

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。それが《羅菌姫 ナナシ//フェゾーネ》の場合、それは覚醒する。(シグニは覚醒すると場にあるかぎり覚醒状態になる)  
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か場に出す。

Q：スペルの《黒》コストで支払ったカードを、この効果で場に出せますか？

A：はい、可能です。スペルのコストを支払った後に、トラッシュの対象のカードを選びます。

※2023年7月27日追加



**ちゅーにんぐあつぷ! 無 ピース《無》×3**

メインフェイズ

あなたのトラッシュから<電音部>のシグニを3枚まで対象とし、それらを場に出す。あなたのセンターリグがレベル3以上の場合、次の対戦相手のターンの間、あなたの<電音部>のシグニは【シャドウ】を得る。(このピースの後に場に出たシグニにも影響を与える)  
(【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：トラッシュから場に出した<電音部>のシグニがそれぞれ出現時能力を持っていた場合、どうなりますか？

A：それぞれの出現時能力がトリガーし、好きな順番で発動できます。

Q：このピースを使用する《無》×3のコストでトラッシュに置いたカードを、この効果で場に出せますか？

A：はい、それが<電音部>のシグニであれば可能です。ピースを使用するコストを支払ってから、トラッシュにあるカードから対象を選びます。

Q：センターリグのレベルが2のときに、この効果でレベル3のシグニを場に出せますか？

A：いいえ、出せません。効果で場に出す際も、通常シグニを場に出すのと同じようにレベルやリミットの制限を守る必要があります。

Q：【シャドウ】はどういう能力ですか？

A：対戦相手の効果で「シグニを対象とする」や「対象のシグニを」といったシグニを対象にする効果で選ばれることを防ぎます。逆に、「すべてのシグニをバニッシュする」といった効果では対象を選んでいませんので、防ぐことはできません（この場合はバニッシュされます）。



憧懐へ前進 アキノ 白 ルリグ Lv3 リミット6  
No Limit アキノ《白》×2

【白】：あなたのアタックフェイズ開始時、あなたの場に<電音部>のシグニがある場合、カードを1枚引く。

【起】《ターン1回》《白×0》：あなたの<電音部>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。

【起】エクシード4（あなたのルリグの下からカードを合計4枚ルリグトラッシュに置く）：フェゾーネマジックのクラフトから2種類を1枚ずつ公開しルリグデッキに加える。（フェゾーネマジックは5種類ある）

Q：フェゾーネマジックとは何ですか？

A：この効果によってゲーム外からルリグデッキに加えられるスペル/クラフトです。5種類あり、この効果ではそのうち2種類を選んで加えることができます。同じ種類を2枚加えることはできません。

Q：起動能力で対象とした<電音部>のシグニがバニッシュされました。そのシグニは次の対戦相手のターン終了時まで+3000されたままですか？

A：いいえ、場から離れたシグニは、場にあったときに受けていた効果やパワー修正は無くなります。





電音部 東雲和音 白 シグニ Lv1  
 奏械：電音部 パワー2000

【白】：あなたのターン終了時、このシグニがアップ状態の場合、あなたのデッキの一番上を公開する。そのカードが<電音部>のシグニの場合、カードを1枚引く。

Q：この効果でデッキの一番上を公開し、それが<電音部>だった場合はそれを引くことになりませんか？

A：はい、カードを引く時点でデッキの一番上のカードは公開したカードのため、そのカードを引きます。



電音部 日高零奈 白 シグニ Lv2  
 奏械：電音部 パワー5000

【出】：あなたの他の<電音部>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。

【起】《ダウン》エナゾーンから<電音部>のシグニ2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》を持つシグニ1枚を対象とし、それを手札に加える。

ライフバースト：カードを1枚引く。このターン、あなたの手札にあるシグニは《ガードアイコン》を得る。（《ガードアイコン》を持つシグニは【ガード】を得る）

Q：ライフバーストを発動後に、カードを引いて手札に増えたシグニも《ガードアイコン》を得ていますか？

A：はい、ライフバーストを発動したターン、あなたの手札にあるシグニは後から引いたシグニも含めて《ガードアイコン》を得ます。



電音部 茅野ふたば 白 シグニ Lv3

奏械：電音部 パワー12000

【常】：対戦相手のターンの間、あなたの他の<電音部>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、このシグニのパワーが15000以上の場合、あなたのデッキの上からカードを3枚見る。その中から<電音部>のシグニを1枚まで公開し手札に加え、<電音部>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：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：自動能力で見たデッキの上のカード3枚のうち、1枚だけが<電音部>のカードでした。そのカードを手札に加えずにエナゾーンに置くことはできますか？

A：はい、できます。手札に加えたり、エナゾーンに置くことはそれぞれ任意です。



電音部 白金煌 白 シグニ Lv2

奏械：電音部 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<電音部>のシグニがある場合、対戦相手のレベル1のシグニ1体を対象とし、あなたのエナゾーンから<電音部>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。

Q：《電音部 白金煌》が場に2枚ある場合、自動能力の条件を満たしていますか？

A：はい、それぞれから見て他の<電音部>のシグニがあなたの場にありますが、どちらの自動能力も発動します。



電音部 黒鉄たま 白 シグニ Lv3

奏械：電音部 パワー10000

【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〈電音部〉のシグニ4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】手札を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《電音部 白金煌》か《電音部 灰島銀華》を1枚まで公開し手札に加え、〈電音部〉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。

Q：自動能力で見たデッキの上のカード5枚のうち、〈電音部〉のカードは《電音部 白金煌》が1枚だけでした。そのカードを手札に加えずにエナゾーンに置くことはできますか？

A：はい、できます。手札に加えたり、エナゾーンに置くことはそれぞれ任意です。



電音部 灰島銀華 白 シグニ Lv1

奏械：電音部 パワー3000

【常】：対戦相手のターンの間、あなたの場に他の〈電音部〉のシグニがあるかぎり、あなたの〈電音部〉のシグニのパワーを+2000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、それは「【常】：アタックできない。」を得る。カードを1枚引く。

Q：《電音部 灰島銀華》が場に2枚ある場合、常時能力の条件を満たしていますか？

A：はい、それぞれから見て他の〈電音部〉のシグニがあなたの場にありますが、常時能力の条件を満たしています。あなたの〈電音部〉のシグニは、このシグニも含めて合計+4000されます。





電音部 水上雛 赤 シグニ Lv2

奏械：電音部 パワー8000

【白】：あなたのアタックフェイズ開始時、手札から<電音部>のシグニを1枚捨ててもよい。そうした場合、【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12000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：自動能力が発動したとき、手札から<電音部>のシグニを2枚捨てることで【エナチャージ1】を2回できますか？

A：いいえ、できません。この自動能力はあなたのアタックフェイズ開始時に1回だけ発動し、1回の発動で捨てることができるのは1枚までです。



電音部 桜乃美々兔 赤 シグニ Lv3

奏械：電音部 パワー10000

【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、あなたのエナゾーンから<電音部>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。

【白】：あなたのターン終了時、あなたのトラッシュに《電音部 水上雛》と《電音部 犬吠埼紫杏》がある場合、【エナチャージ1】をする。

【起】エナゾーンから<電音部>のシグニ3枚をトラッシュに置く：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）

Q：このシグニがアタックし、アタックしたときの自動能力でこのシグニの正面のシグニをバニッシュしました。アタックの処理はどうなりますか？

A：シグニがアタックする場合、まず「アタックしたとき」の自動能力が発動し、処理されます。その後アタックの処理に入り、その時点で正面のシグニゾーンにシグニがありませんので、このシグニはアタックで対戦相手にダメージを与えます。



電音部 犬吠埼紫杏 赤 シグニ Lv1  
奏械：電音部 パワー2000

【自】：あなたのアタックフェイズ開始時、対戦相手のパワー5000以下のシグニ1体を対象とし、手札から<電音部>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。

Q：自動能力が発動したとき、手札から<電音部>のシグニを2枚捨てることで対戦相手のパワー5000以下のシグニを2体バニッシュできますか？

A：いいえ、できません。この自動能力はあなたのアタックフェイズ開始時に1回発動し、1回の発動で捨てることができるのは1枚までです。



電音部 瀬戸海月 青 シグニ Lv2  
奏械：電音部 パワー5000

【自】：このシグニがアタックしたとき、手札から<電音部>のシグニを1枚捨ててもよい。そうした場合、カードを2枚引く。

Q：自動能力が発動したとき、手札から<電音部>のシグニを2枚捨てることでカードを4枚引けますか？

A：いいえ、できません。この自動能力はこのシグニがアタックしたときに1回発動し、1回の発動で捨てることができるのは1枚までです。



電音部 鳳凰火凛 青 シグニ Lv3

奏械：電音部 パワー10000

【白】：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、手札を3枚捨ててもよい。そうした場合、それをバニッシュする。この効果であなたが<電音部>のシグニを3枚捨てた場合、対戦相手は手札を1枚捨てる。

【出】《無》：カードを1枚引く。

Q：自動能力が発動したとき、自分の手札が2枚や1枚だった場合、それを捨てることはできますか？

A：いいえ、できません。

Q：自動能力で<電音部>のシグニを3枚捨てた場合、対象とした対戦相手のシグニはバニッシュできますか？

A：はい、バニッシュできます。<電音部>のシグニを3枚捨てた場合は、対戦相手のシグニをバニッシュする効果に加えて、対戦相手は手札を1枚捨てる効果が追加されます。



電音部 大賀ルキア 青 シグニ Lv1

奏械：電音部 パワー2000

【白】：このシグニがアタックしたとき、手札から<電音部>のシグニを1枚捨ててもよい。そうした場合、対戦相手は手札を1枚捨てる。

【白】：あなたの<電音部>のシグニ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：カードを3枚引き、手札を1枚捨てる。

Q：上の自動能力で手札の《電音部 大賀ルキア》を捨てた場合、下の自動能力は発動しますか？

A：はい、あなたの<電音部>のシグニの効果によって捨てられましたので、発動します。



Q：自動能力が発動したとき、手札から〈電音部〉のシグニを2枚捨てることで対戦相手の手札を2枚捨てさせられますか？

A：いいえ、できません。この自動能力はこのシグニがアタックしたときに1回発動し、1回の発動で捨てることができるのは1枚までです。



電音部 安倍=シャクジ=摩耶 緑 シグニ Lv2  
奏械：電音部 パワー8000

【自】《ターン1回》：あなたの他の〈電音部〉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、【エナチャージ1】をする。（あなたのデッキの一番上のカードをエナゾーンに置く）

Q：自分の〈電音部〉のシグニが【ダブルクラッシュ】によってライフクロスを2枚同時にクラッシュした場合、この自動能力はどうなりますか？

A：その場合、自動能力は2回トリガーしますが、ターン1回制限のある能力ですので、1回だけ発動して【エナチャージ1】をして、もう1回分は不発となります。



電音部 大神纏 緑 シグニ Lv3  
奏械：電音部 パワー12000

【自】：あなたのアタックフェイズ開始時、あなたの〈電音部〉のシグニ1体を対象とし、あなたのエナゾーンから〈電音部〉のシグニ3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、それは【ランサー】を得る。（【ランサー】を持つシグニがバトルで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）

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：この自動能力で、《電音部 大神纏》自身を対象として【ランサー】を得られますか？

A：はい、可能です。

Q：1体のシグニが【ランサー】を2つ持っていた場合、どうなりますか？

A：【ランサー】を2つ以上持っても実質効果はなく、対戦相手のシグニをバトルでバニッシュした際に発動する【ランサー】は1つだけとなります。



**フェゾーネマジック・ホワイト** 白

スペルクラフト 《無》×1

(このスペルはあなたのメインフェイズにルリグデッキから使用できる)

(クラフトであるスペルは、使用後にゲームから除外される)

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、それを手札に加える。

Q：スペルクラフトとは何ですか？

効果によってあなたのルリグデッキに加えられるスペルです。あなたのメインフェイズに、ルリグデッキからチェックゾーンに置き、使用できます。通常のスペルの使用手順と同じように対戦相手は<スペルカットイン>を使用でき、スペルの使用コストが増減する効果の影響を受けません。



**フェゾーネマジック・烈火** 赤

スペルクラフト 《無》×1

(このスペルはあなたのメインフェイズにルリグデッキから使用できる)

(クラフトであるスペルは、使用後にゲームから除外される)

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。

Q：スペルクラフトとは何ですか？

効果によってあなたのルリグデッキに加えられるスペルです。あなたのメインフェイズに、ルリグデッキからチェックゾーンに置き、使用できます。通常のスペルの使用手順と同じように対戦相手は<スペルカットイン>を使用でき、スペルの使用コストが増減する効果の影響を受けません。



**フェゾーネマジック・BLUE 青**  
**スペルクラフト 《青》×0**

(このスペルはあなたのメインフェイズにルリグデッキから使用できる)  
(クラフトであるスペルは、使用後にゲームから除外される)

カードを3枚引き、手札を2枚捨てる。

Q：スペルクラフトとは何ですか？

効果によってあなたのルリグデッキに加えられるスペルです。あなたのメインフェイズに、ルリグデッキからチェックゾーンに置き、使用できます。通常のスペルの使用手順と同じように対戦相手は<スペルカットイン>を使用でき、スペルの使用コストが増減する効果の影響を受けません。



**フェゾーネマジック・深緑 緑**  
**スペルクラフト 《緑》×0**

(このスペルはあなたのメインフェイズにルリグデッキから使用できる)  
(クラフトであるスペルは、使用後にゲームから除外される)

【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、それを場に出す。

Q：スペルクラフトとは何ですか？



効果によってあなたのルリグデッキに加えられるスペルです。あなたのメインフェイズに、ルリグデッキからチェックゾーンに置き、使用できます。通常のスぺルの使用手順と同じように対戦相手は<スぺルカットイン>を使用でき、スぺルの使用コストが増減する効果の影響を受けません。



**フェゾーネマジック・ブラック** 黒  
スペルクラフト 《黒》×0

(このスペルはあなたのメインフェイズにルリグデッキから使用できる)

(クラフトであるスペルは、使用後にゲームから除外される)

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-8000する。

Q：スペルクラフトとは何ですか？

効果によってあなたのルリグデッキに加えられるスペルです。あなたのメインフェイズに、ルリグデッキからチェックゾーンに置き、使用できます。通常のスぺルの使用手順と同じように対戦相手は<スぺルカットイン>を使用でき、スぺルの使用コストが増減する効果の影響を受けません。