カード名	カード番号	質問	回答
太陽の巫女　タマヨリヒメ	WX01-001	「レベル」とはなんですか？	このルリグのレベルを表しています。あなたはグロウフェイズに、グロウコストを支払うことで自分のルリグデッキからルリグ1枚を、あなたの場にあるルリグに重ねることができます（この行為をグロウと呼びます。）このとき、ルリグのレベルを上げる場合は1レベルずつしか上げることが出来ません。（＊同じレベルまたは小さいレベルのルリグを重ねることは出来ます。＊ルリグタイプが違うルリグは重ねることが出来ません）また、メインフェイズにシグニを配置するとき、あなたが配置できるシグニはあなたのルリグのレベル以下のシグニしか配置できません。
太陽の巫女　タマヨリヒメ	WX01-001	「リミット」とはなんですか？	このルリグのリミットを表しています。あなたがメインフェイズにシグニを配置するにあたり、配置後のシグニのレベルの合計がルリグのリミットを超えてしまう場合は、このシグニを配置することは出来ません。
太陽の巫女　タマヨリヒメ	WX01-001	「グロウコスト」とはなんですか？	ルリグカードの左下に記載された、グロウフェイズにルリグのレベルをアップさせる（これをグロウと呼びます）ために必要なエナ数のことです。
太陽の巫女　タマヨリヒメ	WX01-001	起動能力は何度でも使用することができますか？	はい、ダウンなどのコストを支払えるかぎり、何度でも使用することができます。
太陽の巫女　タマヨリヒメ	WX01-001	“マルチエナ”を持つカードをコストに捨てることで起動能力を使用出来ますか？	マルチエナはエナゾーンにある時のみ有効な常時能力です。よって《太陽の巫女　タマヨリヒメ》の起動能力のコスト支払いに“白のシグニ”として捨てることは出来ません。
暁の巫女　タマヨリヒメ	WX01-002	「レベル」とはなんですか？	このルリグのレベルを表しています。あなたはグロウフェイズに、グロウコストを支払うことで自分のルリグデッキからルリグ1枚を、あなたの場にあるルリグに重ねることができます（この行為をグロウと呼びます。）このとき、ルリグのレベルを上げる場合は1レベルずつしか上げることが出来ません。（＊同じレベルまたは小さいレベルのルリグを重ねることは出来ます。＊ルリグタイプが違うルリグは重ねることが出来ません）また、メインフェイズにシグニを配置するとき、あなたが配置できるシグニはあなたのルリグのレベル以下のシグニしか配置できません。
暁の巫女　タマヨリヒメ	WX01-002	「リミット」とはなんですか？	このルリグのリミットを表しています。あなたがメインフェイズにシグニを配置するにあたり、配置後のシグニのレベルの合計がルリグのリミットを超えてしまう場合は、このシグニを配置することは出来ません。
暁の巫女　タマヨリヒメ	WX01-002	「グロウコスト」とはなんですか？	ルリグカードの左下に記載された、グロウフェイズにルリグのレベルをアップさせる（これをグロウと呼びます）ために必要なエナ数のことです。《暁の巫女　タマヨリヒメ》にグロウさせるためには白エナ2と赤エナ2の支払が必要となります。
暁の巫女　タマヨリヒメ	WX01-002	起動能力は何度でも使用することができますか？	はい、ダウンなどのコストを支払えるかぎり、何度でも使用することができます。
暁の巫女　タマヨリヒメ	WX01-002	出現時能力は必ず使用しなければなりませんか？また、何度でも使用できますか？	出現時能力は、その能力の使用にコストが必要な場合は使用しないことを選べます。コストが必要ない場合は、必ず使用しなければなりません。能力が使用できるのは場に出た時に一度だけです。
暁の巫女　タマヨリヒメ	WX01-002	このルリグの色を教えて下さい。	《暁の巫女　タマヨリヒメ》の色は白です。カードの色は右上のアイコンで定義されています。《暁の巫女　タマヨリヒメ》はグロウコストに赤エナと白エナが必要ですが、それはルリグ自身の色とは関係ありません。
百火繚乱　花代・肆	WX01-003	「レベル」とはなんですか？	このルリグのレベルを表しています。あなたはグロウフェイズに、グロウコストを支払うことで自分のルリグデッキからルリグ1枚を、あなたの場にあるルリグに重ねることができます（この行為をグロウと呼びます。）このとき、ルリグのレベルを上げる場合は1レベルずつしか上げることが出来ません。（＊同じレベルまたは小さいレベルのルリグを重ねることは出来ます。＊ルリグタイプが違うルリグは重ねることが出来ません）また、メインフェイズにシグニを配置するとき、あなたが配置できるシグニはあなたのルリグのレベル以下のシグニしか配置できません。

百火繚乱　花代・肆	WX01-003	「リミット」とはなんですか？	このルリグのリミットを表しています。あなたがメインフェイズにシグニを配置するにあたり、配置後のシグニのレベルの合計がルリグのリミットを超えてしまう場合は、このシグニを配置することは出来ません。
百火繚乱　花代・肆	WX01-003	「グロウコスト」とはなんですか？	ルリグカードの左下に記載された、グロウフェイズにルリグのレベルをアップさせる（これをグロウと呼びます）ために必要なエナ数のことです。
百火繚乱　花代・肆	WX01-003	起動能力は何度でも使用することができますか？	はい、ダウンなどのコストを支払えるかぎり、何度でも使用することができます。
百火繚乱　花代・肆	WX01-003	《百花繚乱　花代・肆》の起動能力は対戦相手のシグニがいなくても使用出来ますか？	出来ます。その場合、あなたは手札から赤のシグニを1枚捨てますが、何も起こりません。
轟炎　花代・爾改	WX01-004	「レベル」とはなんですか？	このルリグのレベルを表しています。あなたはグロウフェイズに、グロウコストを支払うことで自分のルリグデッキからルリグ1枚を、あなたの場にあるルリグに重ねることができます（この行為をグロウと呼びます。）このとき、ルリグのレベルを上げる場合は1レベルずつしか上げることが出来ません。（＊同じレベルまたは小さいレベルのルリグを重ねることは出来ます。＊ルリグタイプが違うルリグは重ねることが出来ません）また、メインフェイズにシグニを配置するとき、あなたが配置できるシグニはあなたのルリグのレベル以下のシグニしか配置できません。
轟炎　花代・爾改	WX01-004	「リミット」とはなんですか？	このルリグのリミットを表しています。あなたがメインフェイズにシグニを配置するにあたり、配置後のシグニのレベルの合計がルリグのリミットを超えてしまう場合は、このシグニを配置することは出来ません。
轟炎　花代・爾改	WX01-004	「グロウコスト」とはなんですか？	ルリグカードの左下に記載された、グロウフェイズにルリグのレベルをアップさせる（これをグロウと呼びます）ために必要なエナ数のことです。
轟炎　花代・爾改	WX01-004	起動能力は何度でも使用することができますか？	はい、ダウンなどのコストを支払えるかぎり、何度でも使用することができます。
轟炎　花代・爾改	WX01-004	“グロウフェイズをスキップする”とはなんですか？	《轟炎　花代・爾改》があなたの場にある限り、あなたのターンのグロウフェイズはスキップされます。グロウフェイズがスキップされるので、あなたはこれ以上ルリグをグロウさせることも小さいレベルのルリグを重ねることも出来ません。
コード ピルルク・Ω	WX01-005	「レベル」とはなんですか？	このルリグのレベルを表しています。あなたはグロウフェイズに、グロウコストを支払うことで自分のルリグデッキからルリグ1枚を、あなたの場にあるルリグに重ねることができます（この行為をグロウと呼びます。）このとき、ルリグのレベルを上げる場合は1レベルずつしか上げることが出来ません。（＊同じレベルまたは小さいレベルのルリグを重ねることは出来ます。＊ルリグタイプが違うルリグは重ねることが出来ません）また、メインフェイズにシグニを配置するとき、あなたが配置できるシグニはあなたのルリグのレベル以下のシグニしか配置できません。
コード ピルルク・Ω	WX01-005	「リミット」とはなんですか？	このルリグのリミットを表しています。あなたがメインフェイズにシグニを配置するにあたり、配置後のシグニのレベルの合計がルリグのリミットを超えてしまう場合は、このシグニを配置することは出来ません。
コード ピルルク・Ω	WX01-005	「グロウコスト」とはなんですか？	ルリグカードの左下に記載された、グロウフェイズにルリグのレベルをアップさせる（これをグロウと呼びます）ために必要なエナ数のことです。
コード ピルルク・Ω	WX01-005	起動能力は何度でも使用することができますか？	はい、ダウンなどのコストを支払えるかぎり、何度でも使用することができます。
コード ピルルク・Ω	WX01-005	“マルチエナ”を持つカードをコストに捨てることで起動能力を使用出来ますか？	マルチエナはエナゾーンにある時のみ有効な常時能力です。よって《コード・ピルルク・Ω》の起動能力のコスト支払いに“青のシグニ”として捨てることは出来ません。
コード ピルルク・Ω	WX01-005	起動能力は対戦相手の手札が0枚でも起動出来ますか？	出来ます。起動すること自体は可能ですが、その場合は何も起こりません。
コード ピルルク・Ω	WX01-005	「見ないで選び、捨てさせる。」とはどういうことですか？	ランダムに1枚捨てるということです。

四式戦帝女　緑姫	WX01-006	「レベル」とはなんですか？	このルリグのレベルを表しています。あなたはグロウフェイズに、グロウコストを支払うことで自分のルリグデッキからルリグ1枚を、あなたの場にあるルリグに重ねることができます（この行為をグロウと呼びます。）このとき、ルリグのレベルを上げる場合は1レベルずつしか上げることが出来ません。（＊同じレベルまたは小さいレベルのルリグを重ねることは出来ます。＊ルリグタイプが違うルリグは重ねることが出来ません）また、メインフェイズにシグニを配置するとき、あなたが配置できるシグニはあなたのルリグのレベル以下のシグニしか配置できません。
四式戦帝女　緑姫	WX01-006	「リミット」とはなんですか？	このルリグのリミットを表しています。あなたがメインフェイズにシグニを配置するにあたり、配置後のシグニのレベルの合計がルリグのリミットを超えてしまう場合は、このシグニを配置することは出来ません。
四式戦帝女　緑姫	WX01-006	「グロウコスト」とはなんですか？	ルリグカードの左下に記載された、グロウフェイズにルリグのレベルをアップさせる（これをグロウと呼びます）ために必要なエナ数のことです。
四式戦帝女　緑姫	WX01-006	「ターン終了時まで」とはいつまでですか？	エンドフェイズの③までとなります。エンドフェイズは、以下の①→②→③を順番に行います。 ①「ターン終了時」と書かれた効果が順番に発動します。②あなたの手札が7枚以上の場合、6枚になるように手札からカードを選んで捨てます。③「ターン終了時まで、」「このターン、」と書かれた効果が同時になくなります。
四式戦帝女　緑姫	WX01-006	起動能力は何度でも使用することができますか？	はい、ダウンなどのコストを支払えるかぎり、何度でも使用することができます。
四式戦帝女　緑姫	WX01-006	《四式戦帝女　緑姫》の起動能力はシグニがいなくても使用出来ますか？	出来ます。その場合、あなたは手札から緑のシグニを1枚捨てますが、何も起こりません。
四式戦帝女　緑姫	WX01-006	“マルチエナ”を持つカードをコストに捨てることで起動能力を使用出来ますか？	マルチエナはエナゾーンにある時のみ有効な常時能力です。よって《四式戦帝女　緑姫》の起動能力のコスト支払いに“緑のシグニ”として捨てることは出来ません。
月蝕の巫女　タマヨリヒメ	WX01-007	「レベル」とはなんですか？	このルリグのレベルを表しています。あなたはグロウフェイズに、グロウコストを支払うことで自分のルリグデッキからルリグ1枚を、あなたの場にあるルリグに重ねることができます（この行為をグロウと呼びます。）このとき、ルリグのレベルを上げる場合は1レベルずつしか上げることが出来ません。（＊同じレベルまたは小さいレベルのルリグを重ねることは出来ます。＊ルリグタイプが違うルリグは重ねることが出来ません）また、メインフェイズにシグニを配置するとき、あなたが配置できるシグニはあなたのルリグのレベル以下のシグニしか配置できません。
月蝕の巫女　タマヨリヒメ	WX01-007	「リミット」とはなんですか？	このルリグのリミットを表しています。あなたがメインフェイズにシグニを配置するにあたり、配置後のシグニのレベルの合計がルリグのリミットを超えてしまう場合は、このシグニを配置することは出来ません。
月蝕の巫女　タマヨリヒメ	WX01-007	「グロウコスト」とはなんですか？	ルリグカードの左下に記載された、グロウフェイズにルリグのレベルをアップさせる（これをグロウと呼びます）ために必要なエナ数のことです。
月蝕の巫女　タマヨリヒメ	WX01-007	出現時能力は必ず使用しなければなりませんか？また、何度でも使用できますか？	出現時能力は、その能力の使用にコストが必要な場合は使用しないことを選べます。コストが必要ない場合は、必ず使用しなければなりません。能力が使用できるのは場に出た時に一度だけです。
月蝕の巫女　タマヨリヒメ	WX01-007	《月蝕の巫女　タマヨリヒメ》の出現時能力によってメインデッキを探した結果、該当するシグニがいなかった場合はどうなりますか？また、目的のシグニが居なかった場合はどうなりますか？	条件を満たすシグニがなかったり、あったとしても望まない場合は“見つからなかった”ことにしてデッキをシャッフルするだけでかまいません。

流星の巫女　タマヨリヒメ	WX01-008	「レベル」とはなんですか？	このルリグのレベルを表しています。あなたはグロウフェイズに、グロウコストを支払うことで自分のルリグデッキからルリグ1枚を、あなたの場にあるルリグに重ねることができます（この行為をグロウと呼びます。）このとき、ルリグのレベルを上げる場合は1レベルずつしか上げることが出来ません。（＊同じレベルまたは小さいレベルのルリグを重ねることは出来ます。＊ルリグタイプが違うルリグは重ねることが出来ません）また、メインフェイズにシグニを配置するとき、あなたが配置できるシグニはあなたのルリグのレベル以下のシグニしか配置できません。
流星の巫女　タマヨリヒメ	WX01-008	「リミット」とはなんですか？	このルリグのリミットを表しています。あなたがメインフェイズにシグニを配置するにあたり、配置後のシグニのレベルの合計がルリグのリミットを超えてしまう場合は、このシグニを配置することは出来ません。
流星の巫女　タマヨリヒメ	WX01-008	「グロウコスト」とはなんですか？	ルリグカードの左下に記載された、グロウフェイズにルリグのレベルをアップさせる（これをグロウと呼びます）ために必要なエナ数のことです。
新星の巫女　タマヨリヒメ	WX01-009	「レベル」とはなんですか？	このルリグのレベルを表しています。あなたはグロウフェイズに、グロウコストを支払うことで自分のルリグデッキからルリグ1枚を、あなたの場にあるルリグに重ねることができます（この行為をグロウと呼びます。）このとき、ルリグのレベルを上げる場合は1レベルずつしか上げることが出来ません。（＊同じレベルまたは小さいレベルのルリグを重ねることは出来ます。＊ルリグタイプが違うルリグは重ねることが出来ません）また、メインフェイズにシグニを配置するとき、あなたが配置できるシグニはあなたのルリグのレベル以下のシグニしか配置できません。
新星の巫女　タマヨリヒメ	WX01-009	「リミット」とはなんですか？	このルリグのリミットを表しています。あなたがメインフェイズにシグニを配置するにあたり、配置後のシグニのレベルの合計がルリグのリミットを超えてしまう場合は、このシグニを配置することは出来ません。
新星の巫女　タマヨリヒメ	WX01-009	「グロウコスト」とはなんですか？	ルリグカードの左下に記載された、グロウフェイズにルリグのレベルをアップさせる（これをグロウと呼びます）ために必要なエナ数のことです。
新星の巫女　タマヨリヒメ	WX01-009	出現時能力は必ず使用しなければなりませんか？また、何度でも使用できますか？	出現時能力は、その能力の使用にコストが必要な場合は使用しないことを選べます。コストが必要ない場合は、必ず使用しなければなりません。能力が使用できるのは場に出た時に一度だけです。
新星の巫女　タマヨリヒメ	WX01-009	《新星の巫女　タマヨリヒメ》の出現時能力は手札を捨てないことを選べますか？	選べます。出現時能力は使用時にコストが必要な場合は使用しないことを選べます。この場合手札を1枚捨てるがコストに該当します。
ゼノゲート	WX01-010	使用タイミング【メインフェイズ】とはなんですか？	このカードが使用可能なタイミングを表しています。このカードは、自分のターンのメインフェイズにのみ使用することが可能です。
ゼノゲート	WX01-010	探した結果白のシグニがいなかった場合はどうなりますか？また、目的のシグニが居なかった場合はどうなりますか？	目的のシグニがなかったり、あったとしても望まない場合は"見つからなかった"ことにしてデッキをシャッフルするだけでかまいません。
熾炎舞　花代・参	WX01-011	「レベル」とはなんですか？	このルリグのレベルを表しています。あなたはグロウフェイズに、グロウコストを支払うことで自分のルリグデッキからルリグ1枚を、あなたの場にあるルリグに重ねることができます（この行為をグロウと呼びます。）このとき、ルリグのレベルを上げる場合は1レベルずつしか上げることが出来ません。（＊同じレベルまたは小さいレベルのルリグを重ねることは出来ます。＊ルリグタイプが違うルリグは重ねることが出来ません）また、メインフェイズにシグニを配置するとき、あなたが配置できるシグニはあなたのルリグのレベル以下のシグニしか配置できません。
熾炎舞　花代・参	WX01-011	「リミット」とはなんですか？	このルリグのリミットを表しています。あなたがメインフェイズにシグニを配置するにあたり、配置後のシグニのレベルの合計がルリグのリミットを超えてしまう場合は、このシグニを配置することは出来ません。

熾炎舞　花代・参	WX01-011	「グロウコスト」とはなんですか？	ルリグカードの左下に記載された、グロウフェイズにルリグのレベルをアップさせる（これをグロウと呼びます）ために必要なエナ数のことです。
熾炎舞　花代・参	WX01-011	出現時能力は必ず使用しなければなりませんか？また、何度でも使用できますか？	出現時能力は、その能力の使用にコストが必要な場合は使用しないことを選べます。コストが必要ない場合は、必ず使用しなければなりません。能力が使用できるのは場に出た時に一度だけです。
剛炎　花代・爾	WX01-012	「レベル」とはなんですか？	このルリグのレベルを表しています。あなたはグロウフェイズに、グロウコストを支払うことで自分のルリグデッキからルリグ1枚を、あなたの場にあるルリグに重ねることができます（この行為をグロウと呼びます。）このとき、ルリグのレベルを上げる場合は1レベルずつしか上げることが出来ません。（＊同じレベルまたは小さいレベルのルリグを重ねることは出来ます。＊ルリグタイプが違うルリグは重ねることが出来ません）また、メインフェイズにシグニを配置するとき、あなたが配置できるシグニはあなたのルリグのレベル以下のシグニしか配置できません。
剛炎　花代・爾	WX01-012	「リミット」とはなんですか？	このルリグのリミットを表しています。あなたがメインフェイズにシグニを配置するにあたり、配置後のシグニのレベルの合計がルリグのリミットを超えてしまう場合は、このシグニを配置することは出来ません。
剛炎　花代・爾	WX01-012	「グロウコスト」とはなんですか？	ルリグカードの左下に記載された、グロウフェイズにルリグのレベルをアップさせる（これをグロウと呼びます）ために必要なエナ数のことです。
焔　花代・壱	WX01-013	「レベル」とはなんですか？	このルリグのレベルを表しています。あなたはグロウフェイズに、グロウコストを支払うことで自分のルリグデッキからルリグ1枚を、あなたの場にあるルリグに重ねることができます（この行為をグロウと呼びます。）このとき、ルリグのレベルを上げる場合は1レベルずつしか上げることが出来ません。（＊同じレベルまたは小さいレベルのルリグを重ねることは出来ます。＊ルリグタイプが違うルリグは重ねることが出来ません）また、メインフェイズにシグニを配置するとき、あなたが配置できるシグニはあなたのルリグのレベル以下のシグニしか配置できません。
焔　花代・壱	WX01-013	「リミット」とはなんですか？	このルリグのリミットを表しています。あなたがメインフェイズにシグニを配置するにあたり、配置後のシグニのレベルの合計がルリグのリミットを超えてしまう場合は、このシグニを配置することは出来ません。
焔　花代・壱	WX01-013	「グロウコスト」とはなんですか？	ルリグカードの左下に記載された、グロウフェイズにルリグのレベルをアップさせる（これをグロウと呼びます）ために必要なエナ数のことです。
焔　花代・壱	WX01-013	出現時能力は必ず使用しなければなりませんか？また、何度でも使用できますか？	出現時能力は、その能力の使用にコストが必要な場合は使用しないことを選べます。コストが必要ない場合は、必ず使用しなければなりません。能力が使用できるのは場に出た時に一度だけです。
焔　花代・壱	WX01-013	《焔　花代・壱》の出現時能力は手札を捨てないことを選べますか？	選べます。出現時能力は使用時にコストが必要な場合は使用しないことを選べます。この場合手札を1枚捨てるがコストに該当します。
烈覇一絡	WX01-014	使用タイミング【メインフェイズ】【アタックフェイズ】とはなんですか？	このカードが使用可能なタイミングを表しています。このカードは【メインフェイズ】【アタックフェイズ】と2つのフェイズが指定されているので、自分のターンだけでなく相手ターンのアタックフェイズ中にも使用することが出来ます。
烈覇一絡	WX01-014	アタックフェイズ終了後にこのカードを使用することで、パワー10000以上のシグニをバニッシュするこは出来ますか？（例：パワー5000のシグニにアタックされたパワー15000のシグニをアタックフェイズ終了後にバニッシュしたい）	出来ません。このカードは使用タイミング【メインフェイズ】【アタックフェイズ】とありますので、そもそもアタックフェイズ終了後には使用出来ません。また、《烈覇一絡》のテキストも"パワー10000以下のシグニ一体をバニッシュする”とあるように、パワーの値そのものを参照するため、アタックフェイズの結果によって効果が左右されることはありません。
烈覇一絡	WX01-014	バニッシュされたシグニはどうなりますか？またこの際ライフバーストは発動しますか？	バニッシュされたシグニはエナゾーンに行きます。ライフバーストは発動しません。ライフバーストはライフクロスがクラッシュされた時のみ発動します。

コード ピルルク・Γ	WX01-015	「レベル」とはなんですか？	このルリグのレベルを表しています。あなたはグロウフェイズに、グロウコストを支払うことで自分のルリグデッキからルリグ1枚を、あなたの場にあるルリグに重ねることができます（この行為をグロウと呼びます。）このとき、ルリグのレベルを上げる場合は1レベルずつしか上げることが出来ません。（＊同じレベルまたは小さいレベルのルリグを重ねることは出来ます。＊ルリグタイプが違うルリグは重ねることが出来ません）また、メインフェイズにシグニを配置するとき、あなたが配置できるシグニはあなたのルリグのレベル以下のシグニしか配置できません。
コード ピルルク・Γ	WX01-015	「リミット」とはなんですか？	このルリグのリミットを表しています。あなたがメインフェイズにシグニを配置するにあたり、配置後のシグニのレベルの合計がルリグのリミットを超えてしまう場合は、このシグニを配置することは出来ません。
コード ピルルク・Γ	WX01-015	「グロウコスト」とはなんですか？	ルリグカードの左下に記載された、グロウフェイズにルリグのレベルをアップさせる（これをグロウと呼びます）ために必要なエナ数のことです。
コード ピルルク・Γ	WX01-015	出現時能力は必ず使用しなければなりませんか？また、何度でも使用できますか？	出現時能力は、その能力の使用にコストが必要な場合は使用しないことを選べます。コストが必要ない場合は、必ず使用しなければなりません。能力が使用できるのは場に出た時に一度だけです。
コード ピルルク・Γ	WX01-015	《コード・ピルルク・Γ》がグロウした時に対戦相手の手札が0枚の場合はどうなりますか。	捨てる手札が無いので、何も起こりません。
コード ピルルク・B	WX01-016	「レベル」とはなんですか？	このルリグのレベルを表しています。あなたはグロウフェイズに、グロウコストを支払うことで自分のルリグデッキからルリグ1枚を、あなたの場にあるルリグに重ねることができます（この行為をグロウと呼びます。）このとき、ルリグのレベルを上げる場合は1レベルずつしか上げることが出来ません。（＊同じレベルまたは小さいレベルのルリグを重ねることは出来ます。＊ルリグタイプが違うルリグは重ねることが出来ません）また、メインフェイズにシグニを配置するとき、あなたが配置できるシグニはあなたのルリグのレベル以下のシグニしか配置できません。
コード ピルルク・B	WX01-016	「リミット」とはなんですか？	このルリグのリミットを表しています。あなたがメインフェイズにシグニを配置するにあたり、配置後のシグニのレベルの合計がルリグのリミットを超えてしまう場合は、このシグニを配置することは出来ません。
コード ピルルク・B	WX01-016	「グロウコスト」とはなんですか？	ルリグカードの左下に記載された、グロウフェイズにルリグのレベルをアップさせる（これをグロウと呼びます）ために必要なエナ数のことです。
コード ピルルク・A	WX01-017	「レベル」とはなんですか？	このルリグのレベルを表しています。あなたはグロウフェイズに、グロウコストを支払うことで自分のルリグデッキからルリグ1枚を、あなたの場にあるルリグに重ねることができます（この行為をグロウと呼びます。）このとき、ルリグのレベルを上げる場合は1レベルずつしか上げることが出来ません。（＊同じレベルまたは小さいレベルのルリグを重ねることは出来ます。＊ルリグタイプが違うルリグは重ねることが出来ません）また、メインフェイズにシグニを配置するとき、あなたが配置できるシグニはあなたのルリグのレベル以下のシグニしか配置できません。
コード ピルルク・A	WX01-017	「リミット」とはなんですか？	このルリグのリミットを表しています。あなたがメインフェイズにシグニを配置するにあたり、配置後のシグニのレベルの合計がルリグのリミットを超えてしまう場合は、このシグニを配置することは出来ません。
コード ピルルク・A	WX01-017	「グロウコスト」とはなんですか？	ルリグカードの左下に記載された、グロウフェイズにルリグのレベルをアップさせる（これをグロウと呼びます）ために必要なエナ数のことです。
コード ピルルク・A	WX01-017	出現時能力は必ず使用しなければなりませんか？また、何度でも使用できますか？	出現時能力は、その能力の使用にコストが必要な場合は使用しないことを選べます。コストが必要ない場合は、必ず使用しなければなりません。能力が使用できるのは場に出た時に一度だけです。
コード ピルルク・A	WX01-017	《コード・ピルルク・A》の出現時能力は手札を捨てないことを選べますか？	選べます。出現時能力は使用時にコストが必要な場合は使用しないことを選べます。この場合手札を1枚捨てるがコストに該当します。

アンチ・スペル	WX01-018	使用タイミング【スペルカットイン】とはなんですか？	このカードが使用可能なタイミングを表しています。このカードは、相手がスペルを使用した際に、そのスペルの解決に割り込んで使用することが出来ます。カットイン出来るのはスペルの使用のみなので、アーツやシグニの起動能力、ライフバースト等には使用出来ません。
アンチ・スペル	WX01-018	“打ち消す”とは何ですか	対象となったスペルの効果を無効化させることです。《アンチ・スペル》によって打ち消されたスペルは効果を発揮することなくトラッシュに置かれます。
アンチ・スペル	WX01-018	スペルのライフバーストが発動した場合、それを打ち消すことは出来ますか？	いいえ、できません。使用タイミング【スペルカットイン】のアーツは、対戦相手がスペルを使用したときのみ使用できます。スペルのライフバーストの発動に【スペルカットイン】は使用できません。
アンチ・スペル	WX01-018	《幻獣神　オサキ》が居る場で使用された緑のスペルを《アンチ・スペル》で打ち消しました。《幻獣神　オサキ》の自動能力は発動されますか？	はい、発動されます。《幻獣神　オサキ》の自動能力の発動条件は“スペルを使用した”なので、打ち消したとしても《幻獣神　オサキ》の自動能力は発動します。
四型皇艶娘　緑姫	WX01-019	「レベル」とはなんですか？	このルリグのレベルを表しています。あなたはグロウフェイズに、グロウコストを支払うことで自分のルリグデッキからルリグ1枚を、あなたの場にあるルリグに重ねることができます（この行為をグロウと呼びます。）このとき、ルリグのレベルを上げる場合は1レベルずつしか上げることが出来ません。（＊同じレベルまたは小さいレベルのルリグを重ねることは出来ます。＊ルリグタイプが違うルリグは重ねることが出来ません）また、メインフェイズにシグニを配置するとき、あなたが配置できるシグニはあなたのルリグのレベル以下のシグニしか配置できません。
四型皇艶娘　緑姫	WX01-019	「リミット」とはなんですか？	このルリグのリミットを表しています。あなたがメインフェイズにシグニを配置するにあたり、配置後のシグニのレベルの合計がルリグのリミットを超えてしまう場合は、このシグニを配置することは出来ません。
四型皇艶娘　緑姫	WX01-019	「グロウコスト」とはなんですか？	ルリグカードの左下に記載された、グロウフェイズにルリグのレベルをアップさせる（これをグロウと呼びます）ために必要なエナ数のことです。
三型雌々娘　緑姫	WX01-020	「レベル」とはなんですか？	このルリグのレベルを表しています。あなたはグロウフェイズに、グロウコストを支払うことで自分のルリグデッキからルリグ1枚を、あなたの場にあるルリグに重ねることができます（この行為をグロウと呼びます。）このとき、ルリグのレベルを上げる場合は1レベルずつしか上げることが出来ません。（＊同じレベルまたは小さいレベルのルリグを重ねることは出来ます。＊ルリグタイプが違うルリグは重ねることが出来ません）また、メインフェイズにシグニを配置するとき、あなたが配置できるシグニはあなたのルリグのレベル以下のシグニしか配置できません。
三型雌々娘　緑姫	WX01-020	「リミット」とはなんですか？	このルリグのリミットを表しています。あなたがメインフェイズにシグニを配置するにあたり、配置後のシグニのレベルの合計がルリグのリミットを超えてしまう場合は、このシグニを配置することは出来ません。
三型雌々娘　緑姫	WX01-020	「グロウコスト」とはなんですか？	ルリグカードの左下に記載された、グロウフェイズにルリグのレベルをアップさせる（これをグロウと呼びます）ために必要なエナ数のことです。
三型雌々娘　緑姫	WX01-020	出現時能力は必ず使用しなければなりませんか？また、何度でも使用できますか？	出現時能力は、その能力の使用にコストが必要な場合は使用しないことを選べます。コストが必要ない場合は、必ず使用しなければなりません。能力が使用できるのは場に出た時に一度だけです。
三型雌々娘　緑姫	WX01-020	《三型雌々娘　緑姫》の出現時能力によって、ライフバーストは発動しますか？	しません。ライフバーストが発動するのはライフクロスが対戦相手によってクラッシュされたときだけです。

二型闘婚娘　緑姫	WX01-021	「レベル」とはなんですか？	このルリグのレベルを表しています。あなたはグロウフェイズに、グロウコストを支払うことで自分のルリグデッキからルリグ1枚を、あなたの場にあるルリグに重ねることができます（この行為をグロウと呼びます。）このとき、ルリグのレベルを上げる場合は1レベルずつしか上げることが出来ません。（＊同じレベルまたは小さいレベルのルリグを重ねることは出来ます。＊ルリグタイプが違うルリグは重ねることが出来ません）また、メインフェイズにシグニを配置するとき、あなたが配置できるシグニはあなたのルリグのレベル以下のシグニしか配置できません。
二型闘婚娘　緑姫	WX01-021	「リミット」とはなんですか？	このルリグのリミットを表しています。あなたがメインフェイズにシグニを配置するにあたり、配置後のシグニのレベルの合計がルリグのリミットを超えてしまう場合は、このシグニを配置することは出来ません。
二型闘婚娘　緑姫	WX01-021	「グロウコスト」とはなんですか？	ルリグカードの左下に記載された、グロウフェイズにルリグのレベルをアップさせる（これをグロウと呼びます）ために必要なエナ数のことです。
一型舞闘娘　緑姫	WX01-022	「レベル」とはなんですか？	このルリグのレベルを表しています。あなたはグロウフェイズに、グロウコストを支払うことで自分のルリグデッキからルリグ1枚を、あなたの場にあるルリグに重ねることができます（この行為をグロウと呼びます。）このとき、ルリグのレベルを上げる場合は1レベルずつしか上げることが出来ません。（＊同じレベルまたは小さいレベルのルリグを重ねることは出来ます。＊ルリグタイプが違うルリグは重ねることが出来ません）また、メインフェイズにシグニを配置するとき、あなたが配置できるシグニはあなたのルリグのレベル以下のシグニしか配置できません。
一型舞闘娘　緑姫	WX01-022	「リミット」とはなんですか？	このルリグのリミットを表しています。あなたがメインフェイズにシグニを配置するにあたり、配置後のシグニのレベルの合計がルリグのリミットを超えてしまう場合は、このシグニを配置することは出来ません。
一型舞闘娘　緑姫	WX01-022	「グロウコスト」とはなんですか？	ルリグカードの左下に記載された、グロウフェイズにルリグのレベルをアップさせる（これをグロウと呼びます）ために必要なエナ数のことです。
一型舞闘娘　緑姫	WX01-022	出現時能力は必ず使用しなければなりませんか？また、何度でも使用できますか？	出現時能力は、その能力の使用にコストが必要な場合は使用しないことを選べます。コストが必要ない場合は、必ず使用しなければなりません。能力が使用できるのは場に出た時に一度だけです。
一型舞闘娘　緑姫	WX01-022	《一型舞闘娘　緑姫》の出現時能力は手札を捨てないことを選べますか？	選べます。出現時能力は使用時にコストが必要な場合は使用しないことを選べます。この場合手札を1枚捨てるがコストに該当します。
大器晩成	WX01-023	使用タイミング【メインフェイズ】とはなんですか？	このカードが使用可能なタイミングを表しています。このカードは、自分のターンのメインフェイズにのみ使用することが可能です。
大器晩成	WX01-023	“対戦相手のすべてのシグニ”とありますが、これは手札やメインデッキのシグニも含まれますか	含まれません。ここにあるシグニとはシグニゾーンに配置されたシグニを指します。
奇奇怪怪	WX01-024	「緑子限定」とはなんですか？	このカードの限定条件を表しています。指定されたルリグタイプのセンタールリグが場にいなければ、場に出したり使用することができません。
奇奇怪怪	WX01-024	使用タイミング【メインフェイズ】【アタックフェイズ】【スペルカットイン】とはなんですか？	このカードが使用可能なタイミングを表しています。このカードは、自分のターンのメインフェイズもしくは相手ターンのアタックフェイズ中に使用することが可能です。また使用タイミング【スペルカットイン】でもあるので、相手のスペル使用に対応して使用することが可能であり、臨機応変に使いこなすことが出来ます。
奇奇怪怪	WX01-024	「ターン終了時まで」とはいつまでですか？	エンドフェイズの③までとなります。エンドフェイズは、以下の①→②→③を順番に行います。 ①「ターン終了時」と書かれた効果が順番に発動します。②あなたの手札が7枚以上の場合、6枚になるように手札からカードを選んで捨てます。③「ターン終了時まで、」「このターン、」と書かれた効果が同時になくなります。

奇奇怪怪	WX01-024	コスト欄に“0”と記載されていますが、どういうことですか？	このアーツのコストにはエナが不要ということです。
奇奇怪怪	WX01-024	対戦相手のシグニも対象とすることは出来ますか	出来ます。“あなたの”という表現が含まれていない場合、対戦相手のシグニも対象とすることが出来ます。
奇奇怪怪	WX01-024	《贖罪の対火》を使用し、対戦相手のシグニを対象とした後、対戦相手が《奇奇怪怪》を使用し、対象としたシグニのパワーが13000以上となりました。《贖罪の対火》によってルリグにダブルクラッシュを付与することは出来ますか？	はい、出来ます。《贖罪の対火》で対象としたカードが【スペルカットイン】によってパワーが13000以上になった場合、「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。」の部分は行うことができないので無視をし、「ターン終了時まで、あなたのセンタールリグは【ダブルクラッシュ】を得る。」の部分は処理されます。
サルベージ	WX01-025	使用タイミング【メインフェイズ】とはなんですか？	このカードが使用可能なタイミングを表しています。このカードは、自分のターンのメインフェイズにのみ使用することが可能です。
サルベージ	WX01-025	“あなたのルリグと同じ色のシグニ”とはどういうことですか？無色のシグニを対象とすることは出来ますか？	全てのカードには色が規定されており、右上に記載されています。無色のシグニを対象とすることは出来ません。
サルベージ	WX01-025	《サルベージ》を使用するためにコストとして支払われたシグニカードを対象として回収することは出来ますか？	出来ます。使用を宣言し、コストを支払った後で回収するシグニを対象とします。《サルベージ》を使用するためにコストにされたシグニを対象とすることが出来ます。
チャージング	WX01-026	使用タイミング【メインフェイズ】とはなんですか？	このカードが使用可能なタイミングを表しています。このカードは、自分のターンのメインフェイズにのみ使用することが可能です。
チャージング	WX01-026	コスト欄に“0”と記載されていますが、どういうことですか？	このアーツのコストにはエナが不要ということです。
原槍　エナジェ	WX01-027	「タマ限定」とはなんですか？	このカードの限定条件を表しています。指定されたルリグタイプのセンタールリグが場にいなければ、場に出したり使用することができません。
原槍　エナジェ	WX01-027	「レベル」とはなんですか？	このシグニのレベルを表しています。このシグニをシグニゾーンに出す際には、あなたの場にあるルリグのレベルが4以上であり、なおかつ出した後の場のシグニのレベルの合計がルリグのリミット以下である必要があります。
原槍　エナジェ	WX01-027	起動能力は何度でも使用することができますか？	はい、ダウンなどのコストを支払えるかぎり、何度でも使用することができます。
原槍　エナジェ	WX01-027	出現時能力は必ず使用しなければなりませんか？また、何度でも使用できますか？	出現時能力は、その能力の使用にコストが必要な場合は使用しないことを選べます。コストが必要ない場合は、必ず使用しなければなりません。能力が使用できるのは場に出た時に一度だけです。
原槍　エナジェ	WX01-027	あなたのエナゾーンにあるすべてのカードは【マルチエナ】を持つ。とはどういうことですか？	あなたのエナゾーンに置かれたカードでエナを支払う際、好きな色１つとして支払うことができます。
原槍　エナジェ	WX01-027	出現時能力は凍結状態のシグニもアップさせることが出来ますか？	出来ます。凍結効果がアップを制限するのはアップフェイズだけです。
原槍　エナジェ	WX01-027	起動能力を使用した後に《原槍　エナジェ》が場を離れた場合、以降そのターン中にバニッシュされたシグニはどうなりますか？	《原槍　エナジェ》の有無に関わらず、エナゾーンではなくトラッシュに置かれます。

原槍　エナジェ	WX01-027	対戦相手のルリグが《カーニバル　-ＭＡＩＳ-》の場合、エナゾーンにあるカードは【マルチエナ】を持ちますか？	場に出た順番で決まります。 《原槍　エナジェ》→《カーニバル　-ＭＡＩＳ-》の順であれば、その時点でエナゾーンに置かれているカードおよびその後エナゾーンに置かれるカードは【マルチエナ】を失います。 《カーニバル　-ＭＡＩＳ-》→《原槍　エナジェ》の順であれば、その時点でエナゾーンに置かれているカードおよびその後エナゾーンに置かれるカードは【マルチエナ】を持ちます。新たに得られない」で「～を持つ」を防ぐことができないためです。
アーク・オーラ	WX01-028	「タマ限定」とはなんですか？	このカードの限定条件を表しています。指定されたルリグタイプのセンタールリグが場にいなければ、場に出したり使用することができません。
アーク・オーラ	WX01-028	「ターン終了時まで」とはいつまでですか？	エンドフェイズの③までとなります。エンドフェイズは、以下の①→②→③を順番に行います。 ①「ターン終了時」と書かれた効果が順番に発動します。②あなたの手札が7枚以上の場合、6枚になるように手札からカードを選んで捨てます。③「ターン終了時まで、」「このターン、」と書かれた効果が同時になくなります。
アーク・オーラ	WX01-028	2回目以降のアタックで繰り返しシグニをトラッシュに置く事は出来ますか？	出来ます。《アーク・オーラ》は自身のシグニを犠牲にすることで複数回に渡るルリグの攻撃を可能とします。追加のアタック時に、再度シグニをトラッシュに置くことで、さらにアップ＆アタックが可能となり、最大で3回の追加アタックが可能です。
アーク・オーラ	WX01-028	一枚のガードで《アーク・オーラ》による複数回の攻撃すべてをガードすることは出来ますか？	いいえ、ガードによってルリグの攻撃を防ぐことが出来るのは“一度”です。1回目の攻撃をガードしたとしても、2回目以降の攻撃時にはまた別のガードを使用する必要があります。
アーク・オーラ	WX01-028	ライフバーストの効果は味方のシグニもダウンさせますか？	いいえ、《アーク・オーラ》のライフバーストは対戦相手のすべてのシグニとルリグをダウンします。味方のシグニはダウンしません。
羅輝石　アダマスフィア	WX01-029	「花代限定」とはなんですか？	このカードの限定条件を表しています。指定されたルリグタイプのセンタールリグが場にいなければ、場に出したり使用することができません。
羅輝石　アダマスフィア	WX01-029	「レベル」とはなんですか？	このシグニのレベルを表しています。このシグニをシグニゾーンに出す際には、あなたの場にあるルリグのレベルが4以上であり、なおかつ出した後の場のシグニのレベルの合計がルリグのリミット以下である必要があります。
羅輝石　アダマスフィア	WX01-029	「ターン終了時まで」とはいつまでですか？	エンドフェイズの③までとなります。エンドフェイズは、以下の①→②→③を順番に行います。 ①「ターン終了時」と書かれた効果が順番に発動します。②あなたの手札が7枚以上の場合、6枚になるように手札からカードを選んで捨てます。③「ターン終了時まで、」「このターン、」と書かれた効果が同時になくなります。
羅輝石　アダマスフィア	WX01-029	起動能力は何度でも使用することができますか？	はい、ダウンなどのコストを支払えるかぎり、何度でも使用することができます。
羅輝石　アダマスフィア	WX01-029	出現時能力は必ず使用しなければなりませんか？また、何度でも使用できますか？	出現時能力は、その能力の使用にコストが必要な場合は使用しないことを選べます。コストが必要ない場合は、必ず使用しなければなりません。能力が使用できるのは場に出た時に一度だけです。
羅輝石　アダマスフィア	WX01-029	《羅輝石　アダマスフィア》の自動能力は重複しますか？またこの能力により《羅輝石　アダマスフィア》自身のパワーも＋2000されますか？	重複します。自身のパワーも＋2000されます
羅輝石　アダマスフィア	WX01-029	「ダブルクラッシュ」とは何ですか？	対戦相手のライフクロスを一度のアタックで2枚クラッシュ出来る能力です。
羅輝石　アダマスフィア	WX01-029	ダブルクラッシュによって《羅輝石　アダマスフィア》のライフバーストが発動した場合はどうなりますか？具体的には1枚目のライフクロスから《羅輝石　アダマスフィア》がクラッシュされた場合、2枚目がクラッシュされる前にライフバーストが解決されてライフクロスを守ることは出来ますか？	ダブルクラッシュは相手のライフクロスを同時に2枚クラッシュします。よって、1枚目と2枚目の間にライフバーストが解決されるタイミングは存在しません。ライフクロスを2枚捲ったのち、ライフバーストを解決させます。2枚ともライフバーストが発動した場合は、アタックを受けた側のプレイヤーが解決される順番を選ぶことが出来ます。

贖罪の対火	WX01-030	「花代限定」とはなんですか？	このカードの限定条件を表しています。指定されたルリグタイプのセンタールリグが場にいなければ、場に出したり使用することができません。
贖罪の対火	WX01-030	「ターン終了時まで」とはいつまでですか？	エンドフェイズの③までとなります。エンドフェイズは、以下の①→②→③を順番に行います。 ①「ターン終了時」と書かれた効果が順番に発動します。②あなたの手札が7枚以上の場合、6枚になるように手札からカードを選んで捨てます。③「ターン終了時まで、」「このターン、」と書かれた効果が同時になくなります。
贖罪の対火	WX01-030	バニッシュ出来るシグニが居なくても使用することは出来ますか？	出来ます。実現不可能なことを要求している場合、可能な部分だけを実行します。バニッシュ出来るシグニが居なくても使用出来ますし、ダブルクラッシュを得ることが出来ます。
贖罪の対火	WX01-030	ライフバーストの“あなたのライフクロス1枚をトラッシュに置く”は強制ですか？	強制です。しかし、ライフバーストそのものを発動させるかどうかはあなたが選ぶことが出来ます。
贖罪の対火	WX01-030	ライフバースト時、自身のライフクロスが0枚、相手のライフクロスが1枚あります。どのような処理になりますか？	“1枚置く、そうした場合”とありますので、1枚置けなかった場合は対戦相手のライフクロスにも何も起こりません。
贖罪の対火	WX01-030	《贖罪の対火》を使用し、対戦相手のシグニを対象とした後、対戦相手が《奇奇怪怪》を使用し、対象としたシグニのパワーが13000以上となりました。《贖罪の対火》によってルリグにダブルクラッシュを付与することは出来ますか？	はい、出来ます。《奇奇怪怪》を使用し対象としたシグニのパワーが13000以上となったため、対象としていた対戦相手のシグニをバニッシュすることは出来なくなりましたが、「ターン終了時まで、あなたのセンタールリグは【ダブルクラッシュ】を得る。」の部分は処理します。
贖罪の対火	WX01-030	《贖罪の対火》を使用し、対戦相手のシグニを対象とした後、対戦相手が《ブラッディ・スラッシュ》を使用し、対象としたシグニをトラッシュに置きました。《贖罪の対火》によってルリグにダブルクラッシュを付与することは出来ますか？	はい、出来ます。《贖罪の対火》で対象としたカードが【スペルカットイン】によってバニッシュされたとしても、「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。」の部分は行うことができないので無視をし、「ターン終了時まで、あなたのセンタールリグは【ダブルクラッシュ】を得る。」の部分は処理されます。
コードハート　Ｖ・Ａ・Ｃ	WX01-031	「ピルルク限定」とはなんですか？	このカードの限定条件を表しています。指定されたルリグタイプのセンタールリグが場にいなければ、場に出したり使用することができません。
コードハート　Ｖ・Ａ・Ｃ	WX01-031	「レベル」とはなんですか？	このシグニのレベルを表しています。このシグニをシグニゾーンに出す際には、あなたの場にあるルリグのレベルが4以上であり、なおかつ出した後の場のシグニのレベルの合計がルリグのリミット以下である必要があります。
コードハート　Ｖ・Ａ・Ｃ	WX01-031	起動能力は何度でも使用することができますか？	はい、ダウンなどのコストを支払えるかぎり、何度でも使用することができます。
コードハート　Ｖ・Ａ・Ｃ	WX01-031	出現時能力は必ず使用しなければなりませんか？また、何度でも使用できますか？	出現時能力は、その能力の使用にコストが必要な場合は使用しないことを選べます。コストが必要ない場合は、必ず使用しなければなりません。能力が使用できるのは場に出た時に一度だけです。
コードハート　Ｖ・Ａ・Ｃ	WX01-031	“あなたの使用する青のスペルは無色1コストが減る”とはどういうことですか？また常時能力は重複しますか？	あなたが青のスペルを使用する際の使用コストが《無》×１減ります。例えば《無》×２、《青》×１というコストのスペルを使用する場合、使用コストは《無》×１、《青》×１となります。 常時能力は重複しますので、《コードハート　Ｖ・Ａ・Ｃ》が2体ある場合、上記の例ですと使用コストは《青》×１のみになります。
ＳＮＡＴＣＨＥＲ	WX01-032	「ピルルク限定」とはなんですか？	このカードの限定条件を表しています。指定されたルリグタイプのセンタールリグが場にいなければ、場に出したり使用することができません。
ＳＮＡＴＣＨＥＲ	WX01-032	相手の手札が0枚～1枚の時でも使用出来ますか？	出来ます。効果が実現不可能なことを要求している場合、可能な部分だけを実行します。この場合2枚捨てる事は不可能ですので、残る手札を全て捨てさせます。
ＳＮＡＴＣＨＥＲ	WX01-032	ライフバーストにある「見ないで選び、捨てさせる。」とはどういうことですか？	ランダムに1枚捨てるということです。

ＳＮＡＴＣＨＥＲ	WX01-032	カードを1枚引くのは対戦相手ですか？それとも《ＳＮＡＴＣＨＥＲ》を使用したプレイヤーですか？	《ＳＮＡＴＣＨＥＲ》を使用した側のプレイヤーが1枚引きます。
幻獣神　オサキ	WX01-033	「緑子限定」とはなんですか？	このカードの限定条件を表しています。指定されたルリグタイプのセンタールリグが場にいなければ、場に出したり使用することができません。
幻獣神　オサキ	WX01-033	「レベル」とはなんですか？	このシグニのレベルを表しています。このシグニをシグニゾーンに出す際には、あなたの場にあるルリグのレベルが4以上であり、なおかつ出した後の場のシグニのレベルの合計がルリグのリミット以下である必要があります。
幻獣神　オサキ	WX01-033	起動能力は何度でも使用することができますか？	はい、ダウンなどのコストを支払えるかぎり、何度でも使用することができます。
幻獣神　オサキ	WX01-033	出現時能力は必ず使用しなければなりませんか？また、何度でも使用できますか？	出現時能力は、その能力の使用にコストが必要な場合は使用しないことを選べます。コストが必要ない場合は、必ず使用しなければなりません。能力が使用できるのは場に出た時に一度だけです。
幻獣神　オサキ	WX01-033	自動能力は重複しますか？具体的には《幻獣神　オサキ》が2体いる状況で緑のスペルを使用した場合、デッキの一番上のカードをエナゾーンに置く効果は2回発動しますか？	重複します。緑のスペルを使用する度、《幻獣神　オサキ》1体につき自動能力が発動します。
幻獣神　オサキ	WX01-033	《幻獣神　オサキ》の起動能力でルリグトラッシュに置かれた緑のアーツをルリグデッキに戻すことは出来ますか？	出来ません。ここでの“トラッシュ”にはルリグトラッシュは含まれません。また、特に指定が無い場合、テキスト中に表記される“デッキ”はメインデッキを指します。
幻獣神　オサキ	WX01-033	使用したスペルが《アンチ・スペル》によって打ち消された場合《幻獣神　オサキ》の自動能力は発動しますか？	発動します。《幻獣神　オサキ》の自動能力の発動する条件は“スペルを使用した”です。打ち消されたとしても条件は満たしているので《幻獣神　オサキ》の自動能力は発動します。
幻獣神　オサキ	WX01-033	《幻獣神　オサキ》Aがいる状態で《逆出》を使用し、エナゾーンにある《幻獣神　オサキ》Bを場に出しました、《幻獣神　オサキ》Aの自動能力と《幻獣神　オサキ》Bの出現時能力はどのような順で処理されますか？	《逆出》が解決された後、出現時能力と自動能力を好きな順番で解決させることが出来ます。
幻獣神　オサキ	WX01-033	メインデッキの残り枚数が1枚の状態でライフバーストが発動しました。この場合、どのような手順で処理がなされますか？	1枚をエナゾーンに置いた時点でデッキが無いため、2枚目のエナチャージは行えません。そのまま効果は終了となり、デッキリフレッシュが行われます。
幻獣神　オサキ	WX01-033	《幻獣神　オサキ》が場にある状態で緑のスペルを使用したプレイヤーに対して《ブラッディ・スラッシュ》を使用し、《幻獣神　オサキ》をバニッシュしました。《幻獣神　オサキ》の自動能力は解決されますか？	はい。緑のスペルの使用を宣言し、使用コストを支払ったことで《幻獣神　オサキ》の自動能力はトリガーします。それが発動する前に《ブラッディ・スラッシュ》を処理し、《幻獣神　オサキ》はバニッシュされますが、一度トリガーした自動能力は発動します。
修復	WX01-034	メインデッキの残り枚数が1枚、エナゾーンにカードが13枚以上ある状態で《修復》を使用しました。この場合、どのような手順で処理がなされますか？	1枚をライフクロスに置いた時点でデッキが無いため、2枚目をライフクロスとして置くことは出来ません。そのまま効果は終了となり、《修復》をトラッシュに置いた後、デッキリフレッシュが行われます。
修復	WX01-034	エナゾーンにカードが12枚ある時に《修復》の使用を宣言しました。ライフクロスを2枚加える事は出来ますか？	出来ません。エナゾーンのカードを数えるのは《修復》の使用を宣言し、コストの支払いを終えた後ですので、追加のライフクロスを置く事は出来ません。

祝福の女神　アテナ	WX01-035	「タマ限定」とはなんですか？	このカードの限定条件を表しています。指定されたルリグタイプのセンタールリグが場にいなければ、場に出したり使用することができません。
祝福の女神　アテナ	WX01-035	「レベル」とはなんですか？	このシグニのレベルを表しています。このシグニをシグニゾーンに出す際には、あなたの場にあるルリグのレベルが4以上であり、なおかつ出した後の場のシグニのレベルの合計がルリグのリミット以下である必要があります。
祝福の女神　アテナ	WX01-035	起動能力は何度でも使用することができますか？	はい、ダウンなどのコストを支払えるかぎり、何度でも使用することができます。
巨弓　カタパル	WX01-036	「タマ限定」とはなんですか？	このカードの限定条件を表しています。指定されたルリグタイプのセンタールリグが場にいなければ、場に出したり使用することができません。
巨弓　カタパル	WX01-036	「レベル」とはなんですか？	このシグニのレベルを表しています。このシグニをシグニゾーンに出す際には、あなたの場にあるルリグのレベルが3以上であり、なおかつ出した後の場のシグニのレベルの合計がルリグのリミット以下である必要があります。
巨弓　カタパル	WX01-036	出現時能力は必ず使用しなければなりませんか？また、何度でも使用できますか？	出現時能力は、その能力の使用にコストが必要な場合は使用しないことを選べます。コストが必要ない場合は、必ず使用しなければなりません。能力が使用できるのは場に出た時に一度だけです。
巨弓　カタパル	WX01-036	出現時能力で条件に合ったシグニを場に出すのは強制ですか？	強制ではありません。“出してもよい。”とありますので、実際に場に出すかどうかはあなたが選ぶことが出来ます。
巨弓　カタパル	WX01-036	出現時能力によって、限定能力を満たさないシグニを配置することは出来ますか？	出来ません。限定条件を持つシグニは、指定のルリグが場に居なければ場に出したり使用することができません。
巨弓　カタパル	WX01-036	出現時能力によって配置されたシグニの出現時能力は発動しますか？	発動します。出現時能力は手札から出したときも、デッキから直接出したときも同じように発動します。
忘得ぬ幻想　ヴァルキリー	WX01-037	「タマ限定」とはなんですか？	このカードの限定条件を表しています。指定されたルリグタイプのセンタールリグが場にいなければ、場に出したり使用することができません。
忘得ぬ幻想　ヴァルキリー	WX01-037	メインデッキの残り枚数が1枚しかない場合に起動能力を使用した場合はどうなりますか？	その1枚のメインデッキを見て、条件を満たすシグニがあれば手札に加え、効果は終了となります。その後、リフレッシュを行います。
忘得ぬ幻想　ヴァルキリー	WX01-037	起動能力は何度でも使用することができますか？	はい、ダウンなどのコストを支払えるかぎり、何度でも使用することができます。
忘得ぬ幻想　ヴァルキリー	WX01-037	探した結果レベル3以下のシグニがいなかった場合はどうなりますか？また、目的のシグニが居なかった場合はどうなりますか？	条件を満たすシグニが無かったり、あったとしても望まない場合は「見つからなかった」ことにしてデッキをシャッフルするだけでかまいません。
ゲット・ダンタリアン	WX01-038	「タマ限定」とはなんですか？	このカードの限定条件を表しています。指定されたルリグタイプのセンタールリグが場にいなければ、場に出したり使用することができません。
ゲット・ダンタリアン	WX01-038	探した結果、目的のシグニが居なかった場合はどうなりますか？また片方の色のシグニしか見付らなかった場合はどうなりますか？	目的のシグニがなかったり、あったとしても望まない場合は“見つからなかった”ことにしてデッキをシャッフルするだけでかまいません。また、片方のシグニしか見つからなかった場合、見つかった片方のシグニだけを手札に加え、そのままシャッフルします。
ゲット・ダンタリアン	WX01-038	メインデッキの残り枚数が1枚しかない場合はどうなりますか？	その1枚のメインデッキを見て、条件を満たすシグニがあれば手札に加え、効果は終了となります。《ゲット・ダンダリアン》をトラッシュに置いた後、リフレッシュを行います。
弩砲　カノン	WX01-039	「花代限定」とはなんですか？	このカードの限定条件を表しています。指定されたルリグタイプのセンタールリグが場にいなければ、場に出したり使用することができません。
弩砲　カノン	WX01-039	「レベル」とはなんですか？	このシグニのレベルを表しています。このシグニをシグニゾーンに出す際には、あなたの場にあるルリグのレベルが4以上であり、なおかつ出した後の場のシグニのレベルの合計がルリグのリミット以下である必要があります。
弩砲　カノン	WX01-039	起動能力は何度でも使用することができますか？	はい、ダウンなどのコストを支払えるかぎり、何度でも使用することができます。

羅石　オリハルク	WX01-040	「花代限定」とはなんですか？	このカードの限定条件を表しています。指定されたルリグタイプのセンタールリグが場にいなければ、場に出したり使用することができません。
羅石　オリハルク	WX01-040	「レベル」とはなんですか？	このシグニのレベルを表しています。このシグニをシグニゾーンに出す際には、あなたの場にあるルリグのレベルが3以上であり、なおかつ出した後の場のシグニのレベルの合計がルリグのリミット以下である必要があります。
羅石　オリハルク	WX01-040	出現時能力は必ず使用しなければなりませんか？また、何度でも使用できますか？	出現時能力は、その能力の使用にコストが必要な場合は使用しないことを選べます。コストが必要ない場合は、必ず使用しなければなりません。能力が使用できるのは場に出た時に一度だけです。
羅石　オリハルク	WX01-040	対戦相手の場にパワー3000以下のシグニが居なくても《羅石　オリハルク》を配置することは出来ますか？	出来ます。この場合《羅石　オリハルク》の出現時効果は無視します。
轟砲　オルドナンス	WX01-041	「花代限定」とはなんですか？	このカードの限定条件を表しています。指定されたルリグタイプのセンタールリグが場にいなければ、場に出したり使用することができません。
轟砲　オルドナンス	WX01-041	「レベル」とはなんですか？	このシグニのレベルを表しています。このシグニをシグニゾーンに出す際には、あなたの場にあるルリグのレベルが3以上であり、なおかつ出した後の場のシグニのレベルの合計がルリグのリミット以下である必要があります。
轟砲　オルドナンス	WX01-041	起動能力は何度でも使用することができますか？	はい、ダウンなどのコストを支払えるかぎり、何度でも使用することができます。
断罪の轢断	WX01-042	「花代限定」とはなんですか？	このカードの限定条件を表しています。指定されたルリグタイプのセンタールリグが場にいなければ、場に出したり使用することができません。
断罪の轢断	WX01-042	《断罪の轢断》によってクラッシュされたライフクロスのライフバーストは発動しますか？	発動します。“クラッシュ”されたライフクロスはチェックゾーンに置かれ、ライフバーストの有無をチェックします。
幻水　アライアル	WX01-043	メインデッキの残り枚数が1枚の状態で起動能力を使用しました。この場合、どのような手順で処理がなされますか？	カードを1枚引いた時点でデッキが無いため、2枚目を引くことは出来ません。効果は終了となり、デッキリフレッシュが行われます。
幻水　アライアル	WX01-043	「レベル」とはなんですか？	このシグニのレベルを表しています。このシグニをシグニゾーンに出す際には、あなたの場にあるルリグのレベルが4以上であり、なおかつ出した後の場のシグニのレベルの合計がルリグのリミット以下である必要があります。
幻水　アライアル	WX01-043	起動能力は何度でも使用することができますか？	はい、ダウンなどのコストを支払えるかぎり、何度でも使用することができます。
コードアート　Ｐ・Ｚ・Ｌ	WX01-044	「ピルルク限定」とはなんですか？	このカードの限定条件を表しています。指定されたルリグタイプのセンタールリグが場にいなければ、場に出したり使用することができません。
コードアート　Ｐ・Ｚ・Ｌ	WX01-044	「レベル」とはなんですか？	このシグニのレベルを表しています。このシグニをシグニゾーンに出す際には、あなたの場にあるルリグのレベルが3以上であり、なおかつ出した後の場のシグニのレベルの合計がルリグのリミット以下である必要があります。
コードアート　Ｐ・Ｚ・Ｌ	WX01-044	出現時能力は必ず使用しなければなりませんか？また、何度でも使用できますか？	出現時能力は、その能力の使用にコストが必要な場合は使用しないことを選べます。コストが必要ない場合は、必ず使用しなければなりません。能力が使用できるのは場に出た時に一度だけです。
コードアート　Ｐ・Ｚ・Ｌ	WX01-044	ライフバーストの「手札を１枚捨てる。対戦相手は手札を１枚捨てる。」は強制ですか？	強制です。しかし、ライフバーストそのものを発動させるかどうかはあなたが選ぶことが出来ます。
コードアート　Ｐ・Ｚ・Ｌ	WX01-044	「凍結する」とは何ですか？	「凍結」は対戦相手のシグニのアップを制限する能力です。凍結されたシグニは次のアップフェイズにアップさせることが出来ません。なお、アップが制限されるのみなので、アップ状態のシグニを凍結してもダウンされる訳ではないので注意が必要です。

コードアート　Ｐ・Ｚ・Ｌ	WX01-044	凍結効果は重複しますか？具体的には、1ターンに2回凍結した場合、対戦相手のシグニがアップするのは2ターン後になりますか？	いいえ、凍結状態は重複しません。2回以上凍結したとしても。そのシグニのアップが制限されるのはそのプレイヤーの次のアップフェイズのみとなります。
幻水　シャークランス	WX01-045	起動能力を使用した後、メインデッキが0枚になった場合はどうしたらよいですか？	カードを引いた後、メインデッキをリフレッシュします。
幻水　シャークランス	WX01-045	「レベル」とはなんですか？	このシグニのレベルを表しています。このシグニをシグニゾーンに出す際には、あなたの場にあるルリグのレベルが3以上であり、なおかつ出した後の場のシグニのレベルの合計がルリグのリミット以下である必要があります。
幻水　シャークランス	WX01-045	起動能力は何度でも使用することができますか？	はい、ダウンなどのコストを支払えるかぎり、何度でも使用することができます。
ＢＡＤ　ＣＯＮＤＩＴＩＯＮ	WX01-046	「ピルルク限定」とはなんですか？	このカードの限定条件を表しています。指定されたルリグタイプのセンタールリグが場にいなければ、場に出したり使用することができません。
ＢＡＤ　ＣＯＮＤＩＴＩＯＮ	WX01-046	バニッシュされたシグニはどうなりますか？またこの際ライフバーストは発動しますか？	バニッシュされたシグニはエナゾーンに行きます。ライフバーストは発動しません。ライフバーストはライフクロスがクラッシュされた時のみ発動します。
羅植　マンドレ	WX01-047	「緑子限定」とはなんですか？	このカードの限定条件を表しています。指定されたルリグタイプのセンタールリグが場にいなければ、場に出したり使用することができません。
羅植　マンドレ	WX01-047	「レベル」とはなんですか？	このシグニのレベルを表しています。このシグニをシグニゾーンに出す際には、あなたの場にあるルリグのレベルが4以上であり、なおかつ出した後の場のシグニのレベルの合計がルリグのリミット以下である必要があります。
羅植　マンドレ	WX01-047	起動能力は何度でも使用することができますか？	はい、ダウンなどのコストを支払えるかぎり、何度でも使用することができます。
幻獣　ビグタット	WX01-048	「緑子限定」とはなんですか？	このカードの限定条件を表しています。指定されたルリグタイプのセンタールリグが場にいなければ、場に出したり使用することができません。
幻獣　ビグタット	WX01-048	「レベル」とはなんですか？	このシグニのレベルを表しています。このシグニをシグニゾーンに出す際には、あなたの場にあるルリグのレベルが3以上であり、なおかつ出した後の場のシグニのレベルの合計がルリグのリミット以下である必要があります。
幻獣　ビグタット	WX01-048	「ターン終了時まで」とはいつまでですか？	エンドフェイズの③までとなります。エンドフェイズは、以下の①→②→③を順番に行います。 ①「ターン終了時」と書かれた効果が順番に発動します。②あなたの手札が7枚以上の場合、6枚になるように手札からカードを選んで捨てます。③「ターン終了時まで、」「このターン、」と書かれた効果が同時になくなります。
幻獣　ビグタット	WX01-048	出現時能力は必ず使用しなければなりませんか？また、何度でも使用できますか？	出現時能力は、その能力の使用にコストが必要な場合は使用しないことを選べます。コストが必要ない場合は、必ず使用しなければなりません。能力が使用できるのは場に出た時に一度だけです。
幻獣　ビグタット	WX01-048	《幻獣　ビグタット》の出現時能力が発動した後に配置されたシグニのパワーは＋2000されますか？	されません。《幻獣　ビグタット》の出現時能力は《幻獣　ビグタット》が配置された時、既にシグニゾーンに配置されているシグニにのみ効果を及ぼします。
羅植　バロメット	WX01-049	起動能力を使用した後、メインデッキが0枚になった場合はどうしたらよいですか？	メインデッキの最後の1枚をエナゾーンに置いた後、デッキのリフレッシュを行います。
羅植　バロメット	WX01-049	「レベル」とはなんですか？	このシグニのレベルを表しています。このシグニをシグニゾーンに出す際には、あなたの場にあるルリグのレベルが3以上であり、なおかつ出した後の場のシグニのレベルの合計がルリグのリミット以下である必要があります。
羅植　バロメット	WX01-049	起動能力は何度でも使用することができますか？	はい、ダウンなどのコストを支払えるかぎり、何度でも使用することができます。
羅植　バロメット	WX01-049	ルリグデッキの一番上のカードをエナゾーンに置くことは出来ますか？	出来ません。特に指定が無い場合、“デッキ”はあなたのメインデッキを指します。

大化	WX01-050	「緑子限定」とはなんですか？	このカードの限定条件を表しています。指定されたルリグタイプのセンタールリグが場にいなければ、場に出したり使用することができません。
大化	WX01-050	「ターン終了時まで」とはいつまでですか？	エンドフェイズの③までとなります。エンドフェイズは、以下の①→②→③を順番に行います。①「ターン終了時」と書かれた効果が順番に発動します。②あなたの手札が7枚以上の場合、6枚になるように手札からカードを選んで捨てます。③「ターン終了時まで、」「このターン、」と書かれた効果が同時になくなります。
大化	WX01-050	《大化》を使用した後にシグニゾーンにシグニを配置した場合、そのシグニのパワーは＋5000されますか？	されません。《大化》を使用した時点で配置されているシグニにのみ効果があります。
サーバント　Q	WX01-051	「レベル」とはなんですか？	このシグニのレベルを表しています。このシグニをシグニゾーンに出す際には、あなたの場にあるルリグのレベルが4以上であり、なおかつ出した後の場のシグニのレベルの合計がルリグのリミット以下である必要があります。
サーバント　Q	WX01-051	「ガード」とはなんですか？	あなたはアタックフェイズ中のガードステップ時に手札から「ガード」能力を持つカードを捨てる（トラッシュに置く）ことができます。こうした場合、あなたはこのターン中、対戦相手のルリグからのアタックを無効化しライフクロスを守ることが出来ます。ただし、無効化出来るのはルリグからの攻撃のみであり、シグニからの攻撃は防げません。
サーバント　Q	WX01-051	「マルチエナ」とはなんですか？	エナコストを支払う際、マルチエナを持つカードは好きな色１つとして支払うことが出来ます。
サーバント　Q	WX01-051	ダブルクラッシュを持つルリグのアタックをガードした場合はどうなりますか？	ガードはそのターン中のルリグによるアタックを一度防ぎます。アタックしたルリグがダブルクラッシュを持っていたとしても、アタックによるダメージは受けずライフクラッシュは1枚もクラッシュされません。
包括する知識	WX01-052	メインデッキの残り枚数が1枚しかない場合はどうなりますか？	カードを1枚引いた時点でデッキが無いため、2枚目を引くことは出来ません。効果は終了となり、《包括する知識》をトラッシュに置いた後、デッキリフレッシュが行われます。
極剣　ゴッドイーター	WX01-053	「レベル」とはなんですか？	このシグニのレベルを表しています。このシグニをシグニゾーンに出す際には、あなたの場にあるルリグのレベルが4以上であり、なおかつ出した後の場のシグニのレベルの合計がルリグのリミット以下である必要があります。
極盾　イギス	WX01-054	「レベル」とはなんですか？	このシグニのレベルを表しています。このシグニをシグニゾーンに出す際には、あなたの場にあるルリグのレベルが4以上であり、なおかつ出した後の場のシグニのレベルの合計がルリグのリミット以下である必要があります。
大盾　ライオット	WX01-055	「レベル」とはなんですか？	このシグニのレベルを表しています。このシグニをシグニゾーンに出す際には、あなたの場にあるルリグのレベルが3以上であり、なおかつ出した後の場のシグニのレベルの合計がルリグのリミット以下である必要があります。
中盾　スクエア	WX01-056	「レベル」とはなんですか？	このシグニのレベルを表しています。このシグニをシグニゾーンに出す際には、あなたの場にあるルリグのレベルが2以上であり、なおかつ出した後の場のシグニのレベルの合計がルリグのリミット以下である必要があります。
出弓　セフィラム	WX01-057	「タマ限定」とはなんですか？	このカードの限定条件を表しています。指定されたルリグタイプのセンタールリグが場にいなければ、場に出したり使用することができません。
出弓　セフィラム	WX01-057	「レベル」とはなんですか？	このシグニのレベルを表しています。このシグニをシグニゾーンに出す際には、あなたの場にあるルリグのレベルが2以上であり、なおかつ出した後の場のシグニのレベルの合計がルリグのリミット以下である必要があります。
出弓　セフィラム	WX01-057	出現時能力は必ず使用しなければなりませんか？また、何度でも使用できますか？	出現時能力は、その能力の使用にコストが必要な場合は使用しないことを選べます。コストが必要ない場合は、必ず使用しなければなりません。能力が使用できるのは場に出た時に一度だけです。

出弓　セフィラム	WX01-057	出現時能力で条件に合ったシグニを場に出すのは強制ですか？	強制ではありません。“出してもよい。”とありますので、実際に場に出すかどうかはあなたが選ぶことが出来ます。
出弓　セフィラム	WX01-057	出現時能力によって、限定能力を満たさないシグニを配置することは出来ますか？	出来ません。限定条件を持つシグニは、指定のルリグが場に居なければ場に出したり使用することができません。
出弓　セフィラム	WX01-057	出現時能力によって配置されたシグニの出現時能力は発動しますか？	発動します。出現時能力は手札から出したときも、デッキから直接出したときも同じように発動します。
やり直しの対話　ミカエル	WX01-058	「レベル」とはなんですか？	このシグニのレベルを表しています。このシグニをシグニゾーンに出す際には、あなたの場にあるルリグのレベルが2以上であり、なおかつ出した後の場のシグニのレベルの合計がルリグのリミット以下である必要があります。
やり直しの対話　ミカエル	WX01-058	起動能力は何度でも使用することができますか？	はい、ダウンなどのコストを支払えるかぎり、何度でも使用することができます。
やり直しの対話　ミカエル	WX01-058	探した結果レベル3以下の白のシグニがいなかった場合はどうなりますか？また、目的のシグニが居なかった場合はどうなりますか？	条件を満たすシグニが無かったり、あったとしても望まない場合は“見つからなかった”ことにしてデッキをシャッフルするだけでかまいません。
やり直しの対話　ミカエル	WX01-058	《やり直しの対話　ミカエル》の起動能力は手札が0枚の時に使用出来ますか？	使用できません。手札を1枚捨てるのは《やり直しの対話　ミカエル》の起動能力のコストに含まれているため、手札が無い状態での起動は出来ません。
出弓　ボウ	WX01-059	「タマ限定」とはなんですか？	このカードの限定条件を表しています。指定されたルリグタイプのセンタールリグが場にいなければ、場に出したり使用することができません。
出弓　ボウ	WX01-059	「レベル」とはなんですか？	このシグニのレベルを表しています。このシグニをシグニゾーンに出す際には、あなたの場にあるルリグのレベルが1以上であり、なおかつ出した後の場のシグニのレベルの合計がルリグのリミット以下である必要があります。
出弓　ボウ	WX01-059	出現時能力は必ず使用しなければなりませんか？また、何度でも使用できますか？	出現時能力は、その能力の使用にコストが必要な場合は使用しないことを選べます。コストが必要ない場合は、必ず使用しなければなりません。能力が使用できるのは場に出た時に一度だけです。
出弓　ボウ	WX01-059	出現時能力で条件に合ったシグニを場に出すのは強制ですか？	強制ではありません。“出してもよい。”とありますので、実際に場に出すかどうかはあなたが選ぶことが出来ます。
出弓　ボウ	WX01-059	出現時能力によって、限定能力を満たさないシグニを配置することは出来ますか？	出来ません。限定条件を持つシグニは、指定のルリグが場に居なければ場に出したり使用することができません。
出弓　ボウ	WX01-059	出現時能力によって配置されたシグニの出現時能力は発動しますか？	発動します。出現時能力は手札から出したときも、デッキから直接出したときも同じように発動します。
小盾　ラウンド	WX01-060	「レベル」とはなんですか？	このシグニのレベルを表しています。このシグニをシグニゾーンに出す際には、あなたの場にあるルリグのレベルが1以上であり、なおかつ出した後の場のシグニのレベルの合計がルリグのリミット以下である必要があります。
探求の思想　ハニエル	WX01-061	「レベル」とはなんですか？	このシグニのレベルを表しています。このシグニをシグニゾーンに出す際には、あなたの場にあるルリグのレベルが1以上であり、なおかつ出した後の場のシグニのレベルの合計がルリグのリミット以下である必要があります。
探求の思想　ハニエル	WX01-061	起動能力は何度でも使用することができますか？	はい、ダウンなどのコストを支払えるかぎり、何度でも使用することができます。
探求の思想　ハニエル	WX01-061	探した結果レベル2以下の白のシグニがいなかった場合はどうなりますか？また、目的のシグニが居なかった場合はどうなりますか？	条件を満たすシグニが無かったり、あったとしても望まない場合は“見つからなかった”ことにしてデッキをシャッフルするだけでかまいません。
探求の思想　ハニエル	WX01-061	《探求の思想　ハニエル》の起動能力は手札が0枚の時に使用出来ますか？	使用できません。手札を1枚捨てるのは《探求の思想　ハニエル》の起動能力のコストに含まれているため、手札が無い状態では起動出来ません。

ゲット・オープン	WX01-062	メインデッキの残り枚数が5枚未満の場合はどうなりますか？	メインデッキの残りを全て見て、その中から好きな枚数をトラッシュに置き、残りを好きな順番でデッキに戻します。この場合、メインデッキのリフレッシュは行われません。メインデッキの残りを全て見て、その全てをトラッシュに置くことを選択した場合、見たカードを全てトラッシュに置いた後、《ゲット・オープン》をトラッシュに置いた後、デッキリフレッシュを行います。
ゲット・レディ	WX01-063	凍結状態のシグニもアップさせることは出来ますか？	アップ出来ます。“凍結”が制限するのは凍結されたシグニのプレイヤーの、次のアップフェイズにおけるアップのみです。《ゲット・レディ》のようなスペルによるアップは凍結状態の影響を受けません。
ゲット・レディ	WX01-063	《ゲット・レディ》を用いてシグニの起動能力（コストにダウンを含む）を複数回使用することは出来ますか？	出来ます。
羅石　メタリカ	WX01-064	「レベル」とはなんですか？	このシグニのレベルを表しています。このシグニをシグニゾーンに出す際には、あなたの場にあるルリグのレベルが4以上であり、なおかつ出した後の場のシグニのレベルの合計がルリグのリミット以下である必要があります。
羅石　エメラルダ	WX01-065	「レベル」とはなんですか？	このシグニのレベルを表しています。このシグニをシグニゾーンに出す際には、あなたの場にあるルリグのレベルが4以上であり、なおかつ出した後の場のシグニのレベルの合計がルリグのリミット以下である必要があります。
羅石　ルビル	WX01-066	「レベル」とはなんですか？	このシグニのレベルを表しています。このシグニをシグニゾーンに出す際には、あなたの場にあるルリグのレベルが3以上であり、なおかつ出した後の場のシグニのレベルの合計がルリグのリミット以下である必要があります。
羅石　リン	WX01-067	「花代限定」とはなんですか？	このカードの限定条件を表しています。指定されたルリグタイプのセンタールリグが場にいなければ、場に出したり使用することができません。
羅石　リン	WX01-067	「レベル」とはなんですか？	このシグニのレベルを表しています。このシグニをシグニゾーンに出す際には、あなたの場にあるルリグのレベルが2以上であり、なおかつ出した後の場のシグニのレベルの合計がルリグのリミット以下である必要があります。
羅石　リン	WX01-067	出現時能力は必ず使用しなければなりませんか？また、何度でも使用できますか？	出現時能力は、その能力の使用にコストが必要な場合は使用しないことを選べます。コストが必要ない場合は、必ず使用しなければなりません。能力が使用できるのは場に出た時に一度だけです。
羅石　リン	WX01-067	《羅石　リン》を配置して手札がなくなった場合はどうしたらよいですか？	《羅石　リン》を配置して手札が無いときは何も起こりません。
羅石　コハク	WX01-068	「レベル」とはなんですか？	このシグニのレベルを表しています。このシグニをシグニゾーンに出す際には、あなたの場にあるルリグのレベルが2以上であり、なおかつ出した後の場のシグニのレベルの合計がルリグのリミット以下である必要があります。
爆砲　ランチャン	WX01-069	「レベル」とはなんですか？	このシグニのレベルを表しています。このシグニをシグニゾーンに出す際には、あなたの場にあるルリグのレベルが2以上であり、なおかつ出した後の場のシグニのレベルの合計がルリグのリミット以下である必要があります。
爆砲　ランチャン	WX01-069	起動能力は何度でも使用することができますか？	はい、ダウンなどのコストを支払えるかぎり、何度でも使用することができます。
爆砲　ランチャン	WX01-069	《爆砲　ランチャン》の起動能力は手札が0枚の時に使用出来ますか？	使用できません。手札を1枚捨てるのは《爆砲　ランチャン》の起動能力のコストに含まれているため、手札が無い状態での起動は出来ません。
羅石　マクリ	WX01-070	「花代限定」とはなんですか？	このカードの限定条件を表しています。指定されたルリグタイプのセンタールリグが場にいなければ、場に出したり使用することができません。

羅石　マクリ	WX01-070	「レベル」とはなんですか？	このシグニのレベルを表しています。このシグニをシグニゾーンに出す際には、あなたの場にあるルリグのレベルが1以上であり、なおかつ出した後の場のシグニのレベルの合計がルリグのリミット以下である必要があります。
羅石　マクリ	WX01-070	出現時能力は必ず使用しなければなりませんか？また、何度でも使用できますか？	出現時能力は、その能力の使用にコストが必要な場合は使用しないことを選べます。コストが必要ない場合は、必ず使用しなければなりません。能力が使用できるのは場に出た時に一度だけです。
羅石　マクリ	WX01-070	《羅石　マクリ》を配置して手札がなくなった場合はどうしたらよいですか？	《羅石　マクリ》を配置して手札が無いときは何も起こりません。
羅石　サファイ	WX01-071	「レベル」とはなんですか？	このシグニのレベルを表しています。このシグニをシグニゾーンに出す際には、あなたの場にあるルリグのレベルが1以上であり、なおかつ出した後の場のシグニのレベルの合計がルリグのリミット以下である必要があります。
小砲　ドラグノフ	WX01-072	「レベル」とはなんですか？	このシグニのレベルを表しています。このシグニをシグニゾーンに出す際には、あなたの場にあるルリグのレベルが1以上であり、なおかつ出した後の場のシグニのレベルの合計がルリグのリミット以下である必要があります。
小砲　ドラグノフ	WX01-072	起動能力は何度でも使用することができますか？	はい、ダウンなどのコストを支払えるかぎり、何度でも使用することができます。
小砲　ドラグノフ	WX01-072	《小砲　ドラグノフ》の起動能力は手札が0枚の時に使用出来ますか？	使用できません。手札を1枚捨てるのは《小砲　ドラグノフ》の起動能力のコストに含まれているため、手札が無い状態での起動は出来ません。
落星の炎球	WX01-073	アタックフェイズ終了後に《落星の炎球》を使用することで、パワー15000以上のシグニをバニッシュするこは出来ますか？（例：パワー5000のシグニにアタックされたパワー20000のシグニをアタックフェイズ終了後に《落星の炎球》でバニッシュしたい）	出来ません。スペルカードを使用出来るのはメインフェイズのみですので、そもそもアタックフェイズ終了後には使用出来ません。また、《落星の炎球》のテキストも“パワー15000以下のシグニ一体をバニッシュする”とあるように、パワーの値そのものを参照するため、アタックフェイズの結果によって効果が左右されることはありません。
落星の炎球	WX01-073	ダブルクラッシュによって《落星の炎球》のライフバーストが発動した場合はどうなりますか？具体的には1枚目のライフクロスから《落星の炎球》がクラッシュされた場合、2枚目がクラッシュされる前にライフバーストが解決されてライフクロスを守ることは出来ますか？	ダブルクラッシュは相手のライフクロスを同時に2枚クラッシュします。よって、1枚目と2枚目の間にライフバーストが解決されるタイミングは存在しません。ライフクロスを2枚捲ったのち、ライフバーストを解決させます。2枚ともライフバーストが発動した場合は、アタックを受けた側のプレイヤーが解決される順番を選ぶことが出来ます。
落星の炎球	WX01-073	バニッシュされたシグニはどうなりますか？またこの際ライフバーストは発動しますか？	バニッシュされたシグニはエナゾーンに行きます。ライフバーストは発動しません。ライフバーストはライフクロスがクラッシュされた時のみ発動します。
プリズムの火柱	WX01-074	アタックフェイズ終了後に《プリズムの火柱》を使用することで、パワー10000以上のシグニをバニッシュするこは出来ますか？（例：パワー5000のシグニにアタックされたパワー15000のシグニをアタックフェイズ終了後に《プリズムの火柱》でバニッシュしたい）	出来ません。スペルカードを使用出来るのはメインフェイズのみですので、そもそもアタックフェイズ終了後には使用出来ません。また、《プリズムの火柱》のテキストも“パワー10000以下のシグニ一体をバニッシュする”とあるように、パワーの値そのものを参照するため、アタックフェイズの結果によって効果が左右されることはありません。
プリズムの火柱	WX01-074	バニッシュされたシグニはどうなりますか？またこの際ライフバーストは発動しますか？	バニッシュされたシグニはエナゾーンに行きます。ライフバーストは発動しません。ライフバーストはライフクロスがクラッシュされた時のみ発動します。
コードアート　Ａ・Ｓ・Ｍ	WX01-075	「レベル」とはなんですか？	このシグニのレベルを表しています。このシグニをシグニゾーンに出す際には、あなたの場にあるルリグのレベルが4以上であり、なおかつ出した後の場のシグニのレベルの合計がルリグのリミット以下である必要があります。

コードアート　Ｉ・Ｄ・Ｏ・Ｌ	WX01-076	「レベル」とはなんですか？	このシグニのレベルを表しています。このシグニをシグニゾーンに出す際には、あなたの場にあるルリグのレベルが4以上であり、なおかつ出した後の場のシグニのレベルの合計がルリグのリミット以下である必要があります。
コードアート　Ａ・Ｄ・Ｂ	WX01-077	「レベル」とはなんですか？	このシグニのレベルを表しています。このシグニをシグニゾーンに出す際には、あなたの場にあるルリグのレベルが3以上であり、なおかつ出した後の場のシグニのレベルの合計がルリグのリミット以下である必要があります。
コードアート　Ｓ・Ｔ・Ｇ	WX01-078	「レベル」とはなんですか？	このシグニのレベルを表しています。このシグニをシグニゾーンに出す際には、あなたの場にあるルリグのレベルが2以上であり、なおかつ出した後の場のシグニのレベルの合計がルリグのリミット以下である必要があります。
コードアート　Ｗ・Ｔ・Ｃ	WX01-079	「ピルルク限定」とはなんですか？	このカードの限定条件を表しています。指定されたルリグタイプのセンタールリグが場にいなければ、場に出したり使用することができません。
コードアート　Ｗ・Ｔ・Ｃ	WX01-079	「レベル」とはなんですか？	このシグニのレベルを表しています。このシグニをシグニゾーンに出す際には、あなたの場にあるルリグのレベルが2以上であり、なおかつ出した後の場のシグニのレベルの合計がルリグのリミット以下である必要があります。
コードアート　Ｗ・Ｔ・Ｃ	WX01-079	出現時能力は必ず使用しなければなりませんか？また、何度でも使用できますか？	出現時能力は、その能力の使用にコストが必要な場合は使用しないことを選べます。コストが必要ない場合は、必ず使用しなければなりません。能力が使用できるのは場に出た時に一度だけです。
コードアート　Ｗ・Ｔ・Ｃ	WX01-079	「凍結する」とは何ですか？	「凍結」は対戦相手のシグニのアップを制限する能力です。凍結されたシグニは次のアップフェイズにアップさせることが出来ません。なお、アップが制限されるのみなので、アップ状態のシグニを凍結してもダウンされる訳ではないので注意が必要です。
コードアート　Ｗ・Ｔ・Ｃ	WX01-079	凍結効果は重複しますか？具体的には、1ターンに2回凍結した場合、対戦相手のシグニがアップするのは2ターン後になりますか？	いいえ、凍結状態は重複しません。2回以上凍結したとしても。そのシグニのアップが制限されるのはそのプレイヤーの次のアップフェイズのみとなります。
幻水　シャコタン	WX01-080	「レベル」とはなんですか？	このシグニのレベルを表しています。このシグニをシグニゾーンに出す際には、あなたの場にあるルリグのレベルが2以上であり、なおかつ出した後の場のシグニのレベルの合計がルリグのリミット以下である必要があります。
幻水　シャコタン	WX01-080	メインデッキの残り枚数が1枚の状態で起動能力を使用しました。この場合、どのような手順で処理がなされますか？	その場合、カードを1枚引いた時点でデッキが無いため2枚目を引くことは出来ません。カードを1枚捨てた後、効果は終了となり、その後リフレッシュを行います。
幻水　シャコタン	WX01-080	《幻水　シャコタン》の起動能力は手札が0枚の時に使用出来ますか？	使用できません。手札を１枚捨てるのは《幻水　シャコタン》の起動能力のコストに含まれているため、手札が無い状態での起動は出来ません。
コードアート　Ｔ・Ｖ	WX01-081	「ピルルク限定」とはなんですか？	このカードの限定条件を表しています。指定されたルリグタイプのセンタールリグが場にいなければ、場に出したり使用することができません。
コードアート　Ｔ・Ｖ	WX01-081	「レベル」とはなんですか？	このシグニのレベルを表しています。このシグニをシグニゾーンに出す際には、あなたの場にあるルリグのレベルが1以上であり、なおかつ出した後の場のシグニのレベルの合計がルリグのリミット以下である必要があります。
コードアート　Ｔ・Ｖ	WX01-081	出現時能力は必ず使用しなければなりませんか？また、何度でも使用できますか？	出現時能力は、その能力の使用にコストが必要な場合は使用しないことを選べます。コストが必要ない場合は、必ず使用しなければなりません。能力が使用できるのは場に出た時に一度だけです。
コードアート　Ｔ・Ｖ	WX01-081	「凍結する」とは何ですか？	「凍結」は対戦相手のシグニのアップを制限する能力です。凍結されたシグニは次のアップフェイズにアップさせることが出来ません。なお、アップが制限されるのみなので、アップ状態のシグニを凍結してもダウンされる訳ではないので注意が必要です。

コードアート　Ｔ・Ｖ	WX01-081	凍結効果は重複しますか？具体的には、1ターンに2回凍結した場合、対戦相手のシグニがアップするのは2ターン後になりますか？	いいえ、凍結状態は重複しません。2回以上凍結したとしても。そのシグニのアップが制限されるのはそのプレイヤーの次のアップフェイズのみとなります。
コードアート　Ｆ・Ａ・Ｎ	WX01-082	「レベル」とはなんですか？	このシグニのレベルを表しています。このシグニをシグニゾーンに出す際には、あなたの場にあるルリグのレベルが1以上であり、なおかつ出した後の場のシグニのレベルの合計がルリグのリミット以下である必要があります。
幻水　クマノミン	WX01-083	「レベル」とはなんですか？	このシグニのレベルを表しています。このシグニをシグニゾーンに出す際には、あなたの場にあるルリグのレベルが1以上であり、なおかつ出した後の場のシグニのレベルの合計がルリグのリミット以下である必要があります。
幻水　クマノミン	WX01-083	起動能力は何度でも使用することができますか？	はい、ダウンなどのコストを支払えるかぎり、何度でも使用することができます。
幻水　クマノミン	WX01-083	《幻水　クマノミン》の起動能力は手札が0枚の時に使用出来ますか？	使用できません。手札を1枚捨てるのは《幻水　クマノミン》の起動能力のコストに含まれているため、手札が無い状態での起動は出来ません。
ＴＨＲＥＥ　ＯＵＴ	WX01-084	メインデッキの残り枚数が3枚未満の状態で使用した場合、どのように処理されますか？	例えばデッキが1枚の状態で使用した場合、1枚引いた時点でデッキが0枚であるため2，3枚目を引くことは出来ません。残る効果である「カードを1枚捨てる」を実行した後、《ＴＨＲＥＥ　ＯＵＴ》をトラッシュに置き、その後リフレッシュを行います。
ＴＨＲＥＥ　ＯＵＴ	WX01-084	ドローした後に捨てるカードはランダムですか？それとも選んで捨てる事が出来ますか？	捨てるカードはあなたが選んで捨てます。
ＦＲＥＥＺＥ	WX01-085	凍結効果は重複しますか？具体的には、《ＦＲＥＥＺＥ》を1ターンに2回使用した場合、対戦相手のシグニがアップするのは2ターン後になりますか？	いいえ、凍結状態は重複しません。2回以上凍結したとしても。そのシグニのアップが制限されるのはそのプレイヤーの次のアップフェイズのみとなります。
ＦＲＥＥＺＥ	WX01-085	《ＦＲＥＥＺＥ》を使用した次のターンに対戦相手が《ゲット・レディ》を使用してきましたが、凍結状態のシグニはアップされますか？	アップされます。“凍結”効果によってアップが制限されるのはアップフェイズだけです。メインフェイズに使用されるスペル等は影響を受けません。
ＦＲＥＥＺＥ	WX01-085	ライフバースト効果は既にダウン状態のシグニを対象とすることは出来ますか？	出来ます。効果が実現不可能なことを要求している場合、可能な部分だけを実行します。既にダウンしているシグニを対象とした場合、そのシグニは凍結されます。
ＦＲＥＥＺＥ	WX01-085	こちらのターンに攻撃した2体のシグニが、対戦相手の《ＦＲＥＥＺＥ》のライフバーストで凍結しました。そのシグニ2体は次の自分のターンにアップ出来ますか？（ＦＲＥＥＺＥの凍結効果は相手のアップフェイズも数えますか？）	いいえ、アップしません。ここで言う“次のアップフェイズ”とはあなたの次のアップフェイズを指します。
幻獣　イグル	WX01-086	「レベル」とはなんですか？	このシグニのレベルを表しています。このシグニをシグニゾーンに出す際には、あなたの場にあるルリグのレベルが4以上であり、なおかつ出した後の場のシグニのレベルの合計がルリグのリミット以下である必要があります。
幻獣　ケットシー	WX01-087	「レベル」とはなんですか？	このシグニのレベルを表しています。このシグニをシグニゾーンに出す際には、あなたの場にあるルリグのレベルが4以上であり、なおかつ出した後の場のシグニのレベルの合計がルリグのリミット以下である必要があります。
幻獣　オウル	WX01-088	「レベル」とはなんですか？	このシグニのレベルを表しています。このシグニをシグニゾーンに出す際には、あなたの場にあるルリグのレベルが3以上であり、なおかつ出した後の場のシグニのレベルの合計がルリグのリミット以下である必要があります。

幻獣　クロ	WX01-089	「レベル」とはなんですか？	このシグニのレベルを表しています。このシグニをシグニゾーンに出す際には、あなたの場にあるルリグのレベルが3以上であり、なおかつ出した後の場のシグニのレベルの合計がルリグのリミット以下である必要があります。
幻獣　スパロウ	WX01-090	「レベル」とはなんですか？	このシグニのレベルを表しています。このシグニをシグニゾーンに出す際には、あなたの場にあるルリグのレベルが2以上であり、なおかつ出した後の場のシグニのレベルの合計がルリグのリミット以下である必要があります。
幻獣　コアラン	WX01-091	「緑子限定」とはなんですか？	このカードの限定条件を表しています。指定されたルリグタイプのセンタールリグが場にいなければ、場に出したり使用することができません。
幻獣　コアラン	WX01-091	「レベル」とはなんですか？	このシグニのレベルを表しています。このシグニをシグニゾーンに出す際には、あなたの場にあるルリグのレベルが2以上であり、なおかつ出した後の場のシグニのレベルの合計がルリグのリミット以下である必要があります。
幻獣　コアラン	WX01-091	「ターン終了時まで」とはいつまでですか？	エンドフェイズの③までとなります。エンドフェイズは、以下の①→②→③を順番に行います。 ①「ターン終了時」と書かれた効果が順番に発動します。②あなたの手札が7枚以上の場合、6枚になるように手札からカードを選んで捨てます。③「ターン終了時まで、」「このターン、」と書かれた効果が同時になくなります。
幻獣　コアラン	WX01-091	出現時能力は必ず使用しなければなりませんか？また、何度でも使用できますか？	出現時能力は、その能力の使用にコストが必要な場合は使用しないことを選べます。コストが必要ない場合は、必ず使用しなければなりません。能力が使用できるのは場に出た時に一度だけです。
幻獣　コアラン	WX01-091	出現時能力は《幻獣　コアラン》自身のパワーを＋3000させることは出来ますか？	出来ます。“他の”の表記が無い場合、その効果で自身を選ぶことも可能です。
幻獣　シロ	WX01-092	「レベル」とはなんですか？	このシグニのレベルを表しています。このシグニをシグニゾーンに出す際には、あなたの場にあるルリグのレベルが2以上であり、なおかつ出した後の場のシグニのレベルの合計がルリグのリミット以下である必要があります。
羅植　ダンデリオン	WX01-093	起動能力を使用した後、メインデッキが0枚になった場合はどうしたらよいですか？	メインデッキの最後の1枚をエナゾーンに置いた後、デッキのリフレッシュを行います。
羅植　ダンデリオン	WX01-093	起動能力は何度でも使用することができますか？	はい、ダウンなどのコストを支払えるかぎり、何度でも使用することができます。
羅植　ダンデリオン	WX01-093	ルリグデッキの一番上のカードをエナゾーンに置くことは出来ますか？	出来ません。特に指定が無い場合、“デッキ”はあなたのメインデッキを指します。
幻獣　スワロウ	WX01-094	「レベル」とはなんですか？	このシグニのレベルを表しています。このシグニをシグニゾーンに出す際には、あなたの場にあるルリグのレベルが1以上であり、なおかつ出した後の場のシグニのレベルの合計がルリグのリミット以下である必要があります。
幻獣　パンダン	WX01-095	「緑子限定」とはなんですか？	このカードの限定条件を表しています。指定されたルリグタイプのセンタールリグが場にいなければ、場に出したり使用することができません。
幻獣　パンダン	WX01-095	「レベル」とはなんですか？	このシグニのレベルを表しています。このシグニをシグニゾーンに出す際には、あなたの場にあるルリグのレベルが1以上であり、なおかつ出した後の場のシグニのレベルの合計がルリグのリミット以下である必要があります。
幻獣　パンダン	WX01-095	「ターン終了時まで」とはいつまでですか？	エンドフェイズの③までとなります。エンドフェイズは、以下の①→②→③を順番に行います。 ①「ターン終了時」と書かれた効果が順番に発動します。②あなたの手札が7枚以上の場合、6枚になるように手札からカードを選んで捨てます。③「ターン終了時まで、」「このターン、」と書かれた効果が同時になくなります。
幻獣　パンダン	WX01-095	出現時能力は必ず使用しなければなりませんか？また、何度でも使用できますか？	出現時能力は、その能力の使用にコストが必要な場合は使用しないことを選べます。コストが必要ない場合は、必ず使用しなければなりません。能力が使用できるのは場に出た時に一度だけです。

幻獣　パンダン	WX01-095	出現時能力は《幻獣　パンダン》自身のパワーを＋2000させることは出来ますか？	出来ます。“他の”の表記が無い場合、その効果で自身を選ぶことも可能です。
幻獣　ミケ	WX01-096	「レベル」とはなんですか？	このシグニのレベルを表しています。このシグニをシグニゾーンに出す際には、あなたの場にあるルリグのレベルが1以上であり、なおかつ出した後の場のシグニのレベルの合計がルリグのリミット以下である必要があります。
羅植　サルビア	WX01-097	起動能力を使用した後、メインデッキが0枚になった場合はどうしたらよいですか？	メインデッキの最後の1枚をエナゾーンに置いた後、デッキのリフレッシュを行います。
羅植　サルビア	WX01-097	起動能力は何度でも使用することができますか？	はい、ダウンなどのコストを支払えるかぎり、何度でも使用することができます。
羅植　サルビア	WX01-097	ルリグデッキの一番上のカードをエナゾーンに置くことは出来ますか？	出来ません。特に指定が無い場合、“デッキ”はあなたのメインデッキを指します。
芽生	WX01-098	メインデッキの残り枚数が1枚しかない場合はどうなりますか？	1枚をエナゾーンに置いた時点で、デッキが無いため、2枚目を置くことは出来ずに効果は終了となります。《芽生》をトラッシュに置いた後、デッキリフレッシュが行われます。
逆出	WX01-099	《逆出》によって場に出すシグニはルリグのレベルとリミット、限定条件等の制限を受けますか？	受けます。《逆出》によって場に出すシグニも手札から出す際と同様にルリグのレベルとリミット、限定条件の制限を受けます。よって、レベルやリミットを超過したシグニは場に出すことが出来ません。
逆出	WX01-099	《逆出》によって出したシグニの出現時能力は発動しますか？	発動します。出現時能力を持つシグニは場に出た際に出現時能力が発動します。《逆出》から出した場合も同様です。
逆出	WX01-099	《逆出》によってエナゾーンにある《幻獣神　オサキ》を出しました。エナゾーンにあった《幻獣神　オサキ》の自動能力は発動しますか？	発動しません。《逆出》を使用して《幻獣神　オサキ》を出した場合、 《幻獣神　オサキ》の自動能力は発動しません。 なぜなら、《逆出》を使用した時点ではまだ 《幻獣神　オサキ》がシグニゾーンに居ないからです。
サーバント　T	WX01-100	「レベル」とはなんですか？	このシグニのレベルを表しています。このシグニをシグニゾーンに出す際には、あなたの場にあるルリグのレベルが3以上であり、なおかつ出した後の場のシグニのレベルの合計がルリグのリミット以下である必要があります。
サーバント　T	WX01-100	「ガード」とはなんですか？	あなたはアタックフェイズ中のガードステップ時に手札から「ガード」能力を持つカードを捨てる（トラッシュに置く）ことができます。こうした場合、あなたはこのターン中、対戦相手のルリグからのアタックを無効化しライフクロスを守ることが出来ます。ただし、無効化出来るのはルリグからの攻撃のみであり、シグニからの攻撃は防げません。
サーバント　T	WX01-100	「マルチエナ」とはなんですか？	エナコストを支払う際、マルチエナを持つカードは好きな色１つとして支払うことが出来ます。
サーバント　T	WX01-100	ダブルクラッシュを持つルリグのアタックをガードした場合はどうなりますか？	ガードはそのターン中のルリグによるアタックを一度防ぎます。アタックしたルリグがダブルクラッシュを持っていたとしても、アタックによるダメージは受けずライフクラッシュは1枚もクラッシュされません。
噴流する知識	WX01-103	メインデッキの残り枚数が1枚しかないときにこのカードを使用した場合はどうなりますか？	このカードの効果でカードを1枚引いた後、デッキが0枚なのでリフレッシュを行います。
火鳥風月　遊月・肆	WX02-002	限定条件＜花代＞のカードを使用出来ますか？	はい、《火鳥風月　遊月・肆》のルリグタイプは＜花代/ユヅキ＞とあるので、花代限定のカードを使用出来ます。
火鳥風月　遊月・肆	WX02-002	メインデッキの残り枚数が1枚の状態でライフクロスがクラッシュされ、ライフバーストと《火鳥風月　遊月・肆》の自動能力により、エナチャージ【1】が2回発動しました。この場合、どのような手順で処理がなされますか？	下記の順番で処理がなされます。 1．エナチャージ【1】 2．デッキリフレッシュ 3．エナチャージ【1】

火鳥風月　遊月・肆	WX02-002	元からライフバーストを持つカードがクラッシュされた場合、どのように処理されますか？	「通常のライフバースト」と「エナチャージ1」が同時に発動し、好きな順番で解決させます。
火鳥風月　遊月・肆	WX02-002	《気炎万丈》を使用し、バーストアイコンを持たないカードが捲れた場合、どのように処理されますか？	カード自体にバーストアイコンを持たなくとも、《火鳥風月　遊月・肆》の常時能力により、バーストアイコン【エナチャージ1】を持つため、対戦相手のすべてのパワー10000以下のシグニはバニッシュされます。
火鳥風月　遊月・肆	WX02-002	出現時能力で自身のライフクロスを“選択しない”ことでクラッシュしないことを選ぶことは可能ですか？	いいえ、コストの無い出現時能力は強制的に発動します。効果は可能な限り解決させる必要があるため、結果として強制的にクラッシュされます。
エルドラ×マークⅣ	WX02-003	ピルルク限定のカードを使用出来ますか？	ルリグタイプが＜エルドラ＞のみなので、ピルルク限定のカードを使用することは出来ません。
エルドラ×マークⅣ	WX02-003	ダブルクラッシュによってライフクロスが2枚クラッシュされました。引けるカードは何枚ですか？	ダブルクラッシュにより2枚同時にクラッシュされた場合、2枚カードを引くことが出来ます。
エルドラ×マークⅣ	WX02-003	《エルドラ×マークⅣ》の自動能力と、クラッシュされたライフクロスのライフバーストは、解決される順番を選ぶことが出来ますか？	はい、好きな順番で解決させることが出来ます。
無間の閻魔　ウリス	WX02-004	マルチエナを持つカードをコストに捨てることで起動能力を使用出来ますか？	マルチエナはエナゾーンにある時のみ有効な常時能力です。よって《無間の閻魔　ウリス》の起動能力のコスト支払いに“黒のシグニ”として捨てることは出来ません。
ホワイト・ホープ	WX02-005	場に出したシグニの出現時能力は発動しますか？	はい、場に出したシグニが出現時能力を持つ場合、出現時能力が発動します。
ホワイト・ホープ	WX02-005	場に出した2体のシグニがどちらも出現時能力を持っていた場合、どのように処理されますか？	2体の出現時能力は同時に発動し、好きな順番で解決させる事が出来ます。
ホワイト・ホープ	WX02-005	場に出したシグニがターン終了時前にバニッシュされてエナゾーンに置かれた場合、それらのカードはトラッシュに置かれますか？	いいえ、《ホワイト・ホープ》によって場に出たシグニがバニッシュ等によって領域を移動した場合、それらのシグニは《ホワイト・ホープ》によって場に出たという情報は失われます。よって、ターン終了時にトラッシュに置かれることはありません。
ブラック・デザイア	WX02-006	「すべてのシグニ」には自身のシグニも含まれますか？	はい、自身のシグニも含めた全てのシグニがバニッシュされます。
ブラック・デザイア	WX02-006	トラッシュに置かれたカードが22枚の状態で《ブラック・デザイア》を使用した場合、全てのシグニをバニッシュ出来ますか？	はい、トラッシュの枚数は《ブラック・デザイア》の解決時に数えます。コストとして支払われたカードは既にトラッシュに置かれているため、丁度25枚となり、全てのシグニはバニッシュされます。
轟炎罪　遊月・参	WX02-007	ルリグタイプ＜花代＞のルリグにグロウ出来ますか？また、限定条件＜花代＞のカードを使用出来ますか？	はい、どちらも可能です。
焔悔　遊月・弐	WX02-008	ルリグタイプ＜花代＞のルリグにグロウ出来ますか？また、限定条件＜花代＞のカードを使用出来ますか？	はい、どちらも可能です。
焔　遊月・壱	WX02-009	ルリグタイプ＜花代＞のルリグにグロウ出来ますか？また、限定条件＜花代＞のカードを使用出来ますか？	はい、どちらも可能です。
エルドラ×マークⅢ	WX02-010	ピルルク限定のカードを使用出来ますか？	いいえ、ルリグタイプが＜エルドラ＞のみなので、ピルルク限定のカードを使用することは出来ません。
エルドラ×マークⅡ	WX02-011	ピルルク限定のカードを使用出来ますか？	いいえ、ルリグタイプが＜エルドラ＞のみなので、ピルルク限定のカードを使用することは出来ません。

エルドラ×マークⅠ	WX02-012	ピルルク限定のカードを使用出来ますか？	いいえ、ルリグタイプが＜エルドラ＞のみなので、ピルルク限定のカードを使用することは出来ません。
等活の閻魔　ウリス	WX02-015	メインデッキの残り枚数が3枚未満の状態で出現時能力が発動しました。この場合、どのような手順で処理がなされますか？	メインデッキの残りをすべてトラッシュに置いた時点で、デッキが無いため効果は終了となります。その後、デッキリフレッシュが行われます。
気炎万丈	WX02-017	《火鳥風月　遊月・肆》が場にある状態で《気炎万丈》を使用し、元々バーストアイコンを持たないカードが捲れた場合《気炎万丈》の効果は発動しますか？	はい、発動します。《火鳥風月　遊月・肆》の常時能力により、そのカードはバーストアイコンを持つものとして扱われます。
気炎万丈	WX02-017	《気炎万丈》によってクラッシュされたライフバーストはどのタイミングで解決されますか？	《気炎万丈》の効果が全て解決された後、ライフバーストを解決させます。
火紅柳緑	WX02-018	メインデッキの残り枚数が1枚の状態で《火紅柳緑》を使用し、＜鉱石＞か＜宝石＞のシグニが捲れた場合、どのように処理されますか？	捲れたカードを手札に加えた時点で、デッキが無いため効果は終了となります。《火紅柳緑》をルリグトラッシュに置いた後、デッキリフレッシュを行います。
クロス・ライフ・クロス	WX02-019	ライフクロスから手札に加えるカードを選ぶことは出来ますか？	いいえ、ライフクロスから手札に加えるカードは、“ライフクロスの一番上の一枚”です。 ライフクロスの好きな部分を選択して手札に加える事は出来ません。
クロス・ライフ・クロス	WX02-019	手札に加えたカードをそのままライフクロスに戻す事は出来ますか？	手札に加えたカードをそのままライフクロスに戻す事は可能です。
クロス・ライフ・クロス	WX02-019	ライフクロスが0枚の時に《クロス・ライフ・クロス》を使用し、手札からカードを1枚ライフクロスに加えることは可能ですか？	いいえ、ライフクロスが0枚の時に使用した場合、手札からライフクロスに加える事は出来ません。（“○○した場合、??する”と書かれた効果は、○○を行えなかった場合、??も行われません。）
ブラッディ・スラッシュ	WX02-020	《贖罪の対火》を使用し、対戦相手のシグニを対象とした後、対戦相手が《ブラッディ・スラッシュ》を使用し、対象としたシグニをトラッシュに置きました。《贖罪の対火》によってルリグにダブルクラッシュを付与することは出来ますか？	はい、出来ます。対象としたシグニはトラッシュに置かれますが、ルリグに【ダブルクラッシュ】は付与されます。
ブラッディ・スラッシュ	WX02-020	《堕絡》の使用に対し、【スペルカットイン】《ブラッディ・スラッシュ》で、対象とした自身のシグニがバニッシュされました。この場合、対戦相手のシグニをバニッシュすることは出来ますか？	いいえ、《堕絡》の解決時に対象と自身のシグニが場に居ない場合は何も起こりません。
ブラッディ・スラッシュ	WX02-020	《幻獣神　オサキ》が場にある状態で緑のスペルを使用したプレイヤーに対して《ブラッディ・スラッシュ》を使用し、《幻獣神　オサキ》をバニッシュしました。《幻獣神　オサキ》の自動能力は解決されますか？	はい。緑のスペルが使用されたことにより《幻獣神　オサキ》の自動能力はトリガーし、《ブラッディ・スラッシュ》によってバニッシュされたとしても、一度トリガーした自動能力は発動することになります。
ブラッディ・スラッシュ	WX02-020	《ブラッディ・スラッシュ》の使用を宣言し、自身のシグニをトラッシュに置き、相手の《フィア＝リカブト》をバニッシュしました。この場合、対戦相手は《フィア＝リカブト》自動能力によってエナを加えることが出来るのですか？	はい、あなたのシグニがトラッシュに置かれたことによって《フィア＝リカブト》自動能力は条件を満たし、《ブラッディ・スラッシュ》の処理が終了し、《フィア＝リカブト》自動能力が実際に処理するタイミングにおいては《フィア＝リカブト》は条件を満たした場所とは異なる場所に移動していますが、（エナゾーンに置かれている）一度トリガーした自動能力は発動するため、エナゾーンにカードを置くことになります。

先駆の大天使　アークゲイン	WX02-021	常時能力は、対戦相手だけでなく、自身のルリグ以外の効果も無効化しますか？	いいえ、正確には「“対戦相手の” アーツ、スペル、シグニ効果、ライフバースト」からの効果を受けない、となります。（《先駆の大天使　アークゲイン》によって効果を受けなくなるのは対戦相手の“ルリグ以外からの”効果です。《アークゲイン》を出している側のプレイヤーのシグニやアーツ、スペル等の効果は通常どおり解決されます。）
先駆の大天使　アークゲイン	WX02-021	対戦相手の場に《先駆の大天使　アークゲイン》が1体居る状態で、こちらの《悪魔姫　アンナ・ミラージュ》の自動能力が発動しました。この場合、《先駆の大天使　アークゲイン》はバニッシュされますか？	いいえ、バニッシュされません。《悪魔姫　アンナ・ミラージュ》の自動能力により、対戦相手は自身の《先駆の大天使　アークゲイン》を対象としますが、あくまでも《悪魔姫　アンナ・ミラージュ》の効果によるものなので、《先駆の大天使　アークゲイン》はバニッシュされません。
先駆の大天使　アークゲイン	WX02-021	対戦相手の場に《先駆の大天使　アークゲイン》と＜天使＞ではないシグニが1体居る場で、こちらの《悪魔姫　アンナ・ミラージュ》の自動能力が発動しました。対戦相手は《先駆の大天使　アークゲイン》を対象とし、《悪魔姫　アンナ・ミラージュ》の自動能力を無効化させることは可能ですか？	可能です。対戦相手は《先駆の大天使　アークゲイン》を対象とし、《悪魔姫　アンナ・ミラージュ》の効果を無効化させることが出来ます。
先駆の大天使　アークゲイン	WX02-021	対戦相手の《先駆の大天使　アークゲイン》や他の＜天使＞のシグニに、《幻蟲　タマムシ》などの能力で【チャーム】を付けることはできますか？	はい、可能です。《先駆の大天使　アークゲイン》の「効果を受けない」という能力は「カードの状態変化、数値とテキストの変化、効果による移動」を受けないということですが、【チャーム】はこのいずれにも該当しない為、付けることができます。
弩砲　ガンスナイプ	WX02-022	《弩砲　ガンスナイプ》のライフバーストで《幻水　コザメ》（パワー2000/【常】：あなたの場に他の＜水獣＞のシグニがあるかぎり、このシグニのパワーは5000になる。）2体をバニッシュすることは可能ですか？	いいえ、《弩砲　ガンスナイプ》のライフバーストは、発動した時点で、パワーの合計が8000になるようにバニッシュするシグニを対象とし、その後同時にバニッシュします。よって、発動時点で《幻水　コザメ》のパワーはそれぞれ5000なので、2体をバニッシュすることは出来ません。
幻水姫　スパイラル・カーミラ	WX02-023	《幻水姫　スパイラル・カーミラ》が2体いる状態で対戦相手より手札が2枚以上多い場合、＋4000されますか？	はい、それぞれの常時能力が個別に適用され、合計＋4000されます。
羅植姫　ゴーシュ・アグネス	WX02-024	《羅植姫　ゴージュ・アグネス》が2体いる状態で、起動能力を使用した場合、ダウンしたシグニ1体につき2枚エナゾーンに置かれますか？	いいえ、2体いる状態で起動能力を使用しても、1体につき1枚置かれることに変わりはありません。
悪魔姫　アンナ・ミラージュ	WX02-025	場にシグニがいない状態で《悪魔姫　アンナ・ミラージュ》を場に出した場合、《悪魔姫　アンナ・ミラージュ》の出現時能力で《悪魔姫　アンナ・ミラージュ》自身がトラッシュに置かれるのですか？	はい、《悪魔姫　アンナ・ミラージュ》自身がトラッシュに置かれます。トラッシュに置かれるため、自動能力も発動しません。
悪魔姫　アンナ・ミラージュ	WX02-025	メインデッキの残り枚数が5枚未満の状態でライフバーストが発動した場合、どのように処理されますか？	メインデッキの残りをすべて公開します。その中に＜悪魔＞のシグニがあった場合、1枚を選んで手札に加えます。その後、残りをトラッシュに置いた後、デッキリフレッシュを行います。
悪魔姫　アンナ・ミラージュ	WX02-025	ランサーを持つシグニによって《悪魔姫　アンナ・ミラージュ》がバニッシュされ、ライフバーストが発動した場合、どちらが先に解決されますか？	《悪魔姫　アンナ・ミラージュ》がバニッシュされた後、ライフクロスがクラッシュされます。それぞれアタックされた側のプレイヤーが好きな順番で解決させることが出来ます。

悪魔姫　アンナ・ミラージュ	WX02-025	対戦相手の場に《先駆の大天使　アークゲイン》が1体居る状態で、こちらの《悪魔姫　アンナ・ミラージュ》の自動能力が発動しました。この場合、《先駆の大天使　アークゲイン》はバニッシュされますか？	バニッシュされません。《悪魔姫　アンナ・ミラージュ》の自動能力により、対戦相手は自身の《先駆の大天使　アークゲイン》を対象としますが、あくまでも《悪魔姫　アンナ・ミラージュ》の効果によるものなので《先駆の大天使　アークゲイン》はバニッシュされません。
悪魔姫　アンナ・ミラージュ	WX02-025	対戦相手の場に《先駆の大天使　アークゲイン》と＜天使＞ではないシグニが1体居る場で、こちらの《悪魔姫　アンナ・ミラージュ》の自動能力が発動しました。対戦相手は《先駆の大天使　アークゲイン》を対象とし、《悪魔姫　アンナ・ミラージュ》の自動能力を無効化させることは可能ですか？	可能です。対戦相手は《先駆の大天使　アークゲイン》を対象とし、《悪魔姫　アンナ・ミラージュ》の効果を無効化させることが出来ます。
悪魔姫　アンナ・ミラージュ	WX02-025	《原槍　エナジェ》起動能力を使用された状態で《悪魔姫　アンナ・ミラージュ》がバニッシュされました。この場合、《悪魔姫　アンナ・ミラージュ》自動能力はどのように処理されますか？	ご質問の場合、《原槍　エナジェ》起動能力によって《悪魔姫　アンナ・ミラージュ》はトラッシュに置かれますが、これは「バニッシュされたシグニはエナゾーンに置く」というルール上定められた処理を、「バニッシュされたシグニはトラッシュに置く」という処理に置き替えているものとして扱われます。《悪魔姫　アンナ・ミラージュ》がバニッシュされたことに変わりは無いため、《悪魔姫　アンナ・ミラージュ》自動能力は、トラッシュで発動条件を満たし、解決されます。
ウィッシュ・クライシス	WX02-026	ルリグのレベルより大きい値のシグニを探して出すことは出来ますか？	出来ません。手札から出す時と同様に、ルリグのレベルを超過したシグニを出すことは出来ません。
ウィッシュ・クライシス	WX02-026	＜天使＞のシグニが３体ある状態で使用した場合の処理を教えて下さい。	空いてるシグニゾーンが1箇所しか無い場合、《ウィッシュ・クライシス》によってシグニを2体出すことは出来ません。デッキから1体だけを選んで場に出します。
ウィッシュ・クライシス	WX02-026	シグニを2体探して場に出した結果、ルリグのリミットを超過してしまう場合はどうしたらよいですか？	《ウィッシュ・クライシス》が解決された後にリミットが超過してしまうシグニの組み合わせを選択することは出来ません。 （例）ルリグ（レベル4/リミット11）とシグニA（レベル4）が場にある状態で、《ウィッシュ・クライシス》の解決に入った場合、シグニB（レベル4）、シグニC（レベル4）の2体を探して出すことは出来ません。シグニB（レベル4）とシグニD（レベル3）を出すことは可能です。
ウィッシュ・クライシス	WX02-026	場に出したシグニ2体がそれぞれ出現時能力を持つ場合、発動させる順番を選ぶことは出来ますか？	はい、同時に発動した出現時能力は解決させる順番を選ぶことが出来ます。
ウィッシュ・クライシス	WX02-026	使用を宣言し、コストを支払った後に《アンチ・スペル》によって打ち消された場合、<天使>をトラッシュに置く必要はありますか？	いいえ、“あなたの＜天使＞のシグニ1体をトラッシュに置く”も《ウィッシュ・クライシス》の効果の一部なので、《アンチ・スペル》によって打ち消された場合、＜天使＞をトラッシュに置くことは出来ません。
ウィッシュ・クライシス	WX02-026	使用を宣言し、コストを支払い、トラッシュに置く＜天使＞を対象とした後に、《ブラッディ・スラッシュ》によって対象とした＜天使＞がバニッシュされた場合はどうなりますか？＜天使＞のシグニを対象にしなおすことは出来ますか？	出来ません。“そうした場合”とあるので、対象としたシグニが【スペルカットイン】によってトラッシュに置くことが出来なくなってしまった場合、以降の効果は行われずに、《ウィッシュ・クライシス》はトラッシュに置かれます。

焦土の代償	WX02-027	トラッシュに置くシグニ及び 、バニッシュする対戦相手のシグニは、どのタイミングで対象としますか？	下記の手順で行います。 1．使用を宣言し、コスト（赤2）を支払います。 2．自身の＜アーム＞または＜ウェポン＞のシグニを好きな数対象とします。 3．スペルカットインの有無を確認します。 4．処理に入ります。対象とした自身のシグニをトラッシュに置きます。 5．4でトラッシュに置いたシグニの数と等しい数の対戦相手のシグニを対象とします。 6．5で対象とした対戦相手のシグニをバニッシュします。
焦土の代償	WX02-027	使用を宣言し、トラッシュに置くシグニを対象とした後に、対戦相手のスペルカットインによって、対象とした自身のシグニがバニッシュされました。この場合、《焦土の代償》はどのように処理されますか？	トラッシュに置くつもりで選択したシグニが解決前にバニッシュされた場合、対象としている自身のシグニが他にいるならば、それらをトラッシュに置きます。その後、この方法でトラッシュに置いたシグニの数と等しい数の対戦相手のシグニを対象とし、バニッシュします。
焦土の代償	WX02-027	ライフバーストが発動した時に手札が0枚だった場合、シグニをバニッシュすることは出来ますか？	はい、手札の枚数が0枚であっても対戦相手のシグニをバニッシュすることは可能です。
エニグマ・オーラ	WX02-028	トラッシュに置いたシグニの枚数より、メインデッキの残り枚数が少ない場合はどのように処理されますか？	メインデッキの残りをすべてライフクロスに置いた時点で、デッキが無いため効果は終了となり、デッキリフレッシュが行われます。
エニグマ・オーラ	WX02-028	ライフバースト効果によって、ルリグのレベルより大きい値のシグニを出すことは出来ますか？	出来ません。手札から出す時と同様に、ルリグのレベルを超過したシグニを出すことは出来ません。
宝具　ミカガミ	WX02-030	公開されたカードが＜アーム＞のシグニでなかった場合、そのカードは効果終了後にどうなりますか？	効果が終了した時点で再び裏向きに伏せて山札の一番上に戻します。
羅石　カーネリアン	WX02-033	公開されたカードが＜鉱石＞や＜宝石＞のシグニでなかった場合、そのカードは効果終了後にどうなりますか？	効果が終了した時点で再び裏向きに伏せて山札の一番上に戻します。
望まぬ衝動	WX02-034	エナゾーンにマルチエナを持つカードが1枚だけある場合、シグニをバニッシュすることは出来ますか？	いいえ、マルチエナを持つカードはエナコストを支払う際、好きな色１つとして支払うことが出来るだけで、カード自体がすべての色を持つわけではありません。よって、この場合はバニッシュすることは出来ません。
コードアート　Ｇ・Ｒ・Ｂ	WX02-036	公開されたカードが＜電機＞のシグニでなかった場合、そのカードは効果終了後にどうなりますか？	効果が終了した時点で再び裏向きに伏せて山札の一番上に戻します。
ＳＰＲＡＳＨ	WX02-037	使用を宣言し、バニッシュする＜水獣＞のシグニを対象とした後に【スペルカットイン】により対象としたシグニがバニッシュされました。この場合カードを引くことは出来ますか？	いいえ、その場合《ＳＰＲＡＳＨ》の効果により対象とした＜水獣＞のシグニをバニッシュ出来なかったため《ＳＰＲＡＳＨ》の解決時には何も起こらず、カードも引くことが出来ません。
幻獣　キジ	WX02-038	メインデッキの残り枚数が1枚の状態で出現時能力が発動しました。この場合、どのような手順で処理がなされますか？	メインデッキに残る1枚をエナゾーンに置いた時点で、デッキが無いため効果は終了となり、デッキリフレッシュが行われます。

幻獣　ハチ	WX02-039	公開されたカードが＜空獣＞や＜地獣＞のシグニでなかった場合、そのカードは効果終了後にどうなりますか？	効果が終了した時点で再び裏向きに伏せて山札の一番上に戻します。
着植	WX02-040	ダブルクラッシュを得たシグニが《着植》のライフバーストの効果でランサーを持った場合、相手のシグニをバニッシュした時クラッシュできるライフクロスの枚数は1枚でしょうか？それとも2枚でしょうか？	1枚です。ダブルクラッシュによって対戦相手のライフクロスを2枚同時にクラッシュ出来るのは、直接対戦相手のライフクロスをクラッシュした時だけです。
着植	WX02-040	ライフバースト効果によりランサーを得るのは、発動した時点で存在するシグニのみでしょうか。それとも、次の自ターンに場に出したシグニも含まれますか？	ライフバーストした時点で場にあるシグニだけではなく、次のターンの間に存在する全てのシグニがランサーを得ます。
着植	WX02-040	対戦相手のターン中に、こちらの《着植》のライフバーストが発動しました。次にこちらのターンに入り、対戦相手の場に《コードラビリンス ルーブル》がある状態で、その正面に新たにシグニを配置した場合、このシグニは【ランサー】を得ることが出来ますか？	後から適用された効果は、以前に適用された効果を上書きします。その上で、互いに矛盾する効果が同時に適用される場合には、後から「場に出た」もしくは「発動した」効果が後から適用したものとして扱われます。この場合、シグニが場に出た時点で 「《ルーブル》常時能力」と「《着植》ライフバースト」の２つの効果が同時に適用されますが、仮に、《ルーブル》が場に出された後で《着植》のライフバーストが発動していたのであれば、「《着植》ライフバースト」の効果が、「《ルーブル》常時能力」の効果を上書きします。結果、シグニは【ランサー】を得ます。
着植	WX02-040	ライフバーストに記載された「次のあなたのターン」とは具体的にどちらのターンを指すのですか？	ライフバーストが発動したターンを基準とし、そこから次に行われる自身のターンを指します。
コードアンチ　パルベック	WX02-042	起動能力によって、ルリグのレベルより大きい値のシグニを出すことは出来ますか？	出来ません。手札から出す時と同様に、ルリグのレベルを超過したシグニを出すことは出来ません。
コードアンチ　パルベック	WX02-042	起動能力のコストとしてトラッシュに置かれた黒のシグニを対象として場に出すことは出来ますか？	はい、可能です。
コードアンチ　キティラ	WX02-043	メインデッキの残り枚数が3枚未満の状態で起動能力を使用しました。この場合の処理手順を教えて下さい。	残ったメインデッキを全て公開します。その中に＜古代兵器＞のシグニがあった場合、それを手札に加えます。残ったカードを全てトラッシュに置いた後、リフレッシュを行います。
大罪の所以　バアル	WX02-044	公開されたカードが＜悪魔＞のシグニでなかった場合、そのカードは効果終了後にどうなりますか？	効果が終了した時点で再び裏向きに伏せて山札の一番上に戻します。
サクリファイス・スラッシュ	WX02-045	このスペルを使用する際、それぞれのシグニはいつ対象としますか？	対象を選ぶのはスペルの効果を処理する直前となります。その時点で自身のシグニと対戦相手のシグニを同時に対象とします。その後、スペルカットインの有無を確認し、効果の処理に入ります。 詳細は用語集「対象」もご参照ください。
サクリファイス・スラッシュ	WX02-045	使用を宣言し、バニッシュする自身のシグニを対象とした後に【スペルカットイン】により対象としたシグニがバニッシュされました。この場合対戦相手のシグニをバニッシュすることは出来ますか？	いいえ、その場合《サクリファイス・スラッシュ》の効果により対象とした自身のシグニをバニッシュ出来なかったため《サクリファイス・スラッシュ》の解決時には何も起こらず、対戦相手のシグニをバニッシュすることは出来ません。
宝具　マガタマ	WX02-048	《宝具　マガタマ》の出現時能力が発動した際、メインデッキの残り枚数が2枚以下の時はどうすればよいですか？	その2枚を見て好きな順番で戻します。1枚の時は、1枚だけ見てそのまま戻します。

ソード・アビリティ	WX02-050	＜アーム＞もしくは＜天使＞の片方しか見つからなかった場合、片方だけを公開し、手札に加える事は可能ですか？	はい、もう片方は見つからなかったことにして、片方だけを公開して手札に加える事は可能です。
羅石　ヒスイ	WX02-053	《羅石　ヒスイ》を場に出した際に相手のパワー2000以下のシグニがある場合、あえて対象とせずにバニッシュしないことを選ぶことは出来ますか？	いいえ、対象とすることができるシグニがあるならば、それを必ず対象とします。したがって、パワー2000以下のシグニが対戦相手の場にある場合、かならずバニッシュしなくてはなりません。
光欲の宝剣	WX02-055	《光欲の宝剣》によってダブルクラッシュを得るシグニは、どのタイミングで対象としますか？	使用を宣言し、エナコストを支払った後に、ダブルクラッシュを得るシグニを1体対象とします。
ＳＥＡＲＣＨＥＲ	WX02-060	場に《コードハート　Ｖ・Ａ・Ｃ》がいる場合、エナコストを支払う事なく使用することが出来ますか？	はい、《コードハート　Ｖ・Ａ・Ｃ》の常時能力により青のスペルは無色1コストが減るため、《ＳＥＡＲＣＨＥＲ》はエナコストを支払う事なく使用することが出来ます。
ＢＬＵＥＧＡＩＮ	WX02-061	＜水獣＞のシグニが3体いる状態で使用しましたが、メインデッキの残り枚数が1枚しかありません。どのように処理されますか？	1枚引いた時点でデッキが無いため効果は終了となり、その後デッキリフレッシュが行われます。
ＢＬＵＥＧＡＩＮ	WX02-061	＜水獣＞のシグニが3体いる状態で使用しましたが、【スペルカットイン】《ブラッディ・スラッシュ》でそのうち1体がバニッシュされました。引けるカードは何枚ですか？	シグニの枚数は、解決時に参照されます。よって、《ＢＬＵＥＧＡＩＮ》で引ける枚数は2枚となります。
豊潤	WX02-066	メインデッキの残り枚数が1枚の状態で《豊潤》を使用しました。この場合、どのような手順で処理がなされますか？	メインデッキに残る1枚をエナゾーンに置いた時点で、デッキが無いため効果は終了となります。その後、デッキリフレッシュが行われます。
豊潤	WX02-066	＜空獣＞＜地獣＞＜植物＞いずれかのシグニが3体いる状態で使用しましたが、【スペルカットイン】《ブラッディ・スラッシュ》によりそのうち1体がバニッシュされました。エナゾーンに置けるカードは何枚ですか？	シグニの枚数は、解決時に参照されます。よって、《豊潤》でエナゾーンに置ける枚数は2枚となります。
コードアンチ　ネビュラ	WX02-069	エナゾーンにある《コードアンチ　ネビュラ》を、起動能力のコストとしてトラッシュに置き、その後場に出すことは出来ますか？	いいえ、起動能力の使用宣言時にトラッシュにある必要があります。エナゾーンにある場合は使用を宣言出来ません。
真実の死神　アニマ	WX02-070	メインデッキの残り枚数が3枚未満の状態で出現時能力が発動した場合、どのように処理されますか？	メインデッキの残りをすべてトラッシュに置いた時点で、デッキが無いため効果は終了となり、デッキリフレッシュが行われます。
コードアンチ　デリー	WX02-071	エナゾーンにある《コードアンチ　デリー》を、起動能力のコストとしてトラッシュに置き、その後場に出すことは出来ますか？	いいえ、起動能力の使用宣言時にトラッシュにある必要があります。エナゾーンにある場合は使用を宣言出来ません。
コードアンチ　テキサハンマ	WX02-073	メインデッキの残り枚数が2枚の時に、《堕落の砲女　メツム》の出現時能力により、《コードアンチ　テキサハンマ》がトラッシュに置かれました。この《コードアンチ　テキサハンマ》を場に出すことは出来ますか？それともリフレッシュによりメインデッキに戻りますか？	《コードアンチ　テキサハンマ》がトラッシュに置かれた際の自動能力が解決されるのは、《堕落の砲女　メツム》の出現時能力が解決した後となります。この場合、トラッシュに置かれた2枚に《コードアンチ　テキサハンマ》が含まれていたとしても、リフレッシュによりメインデッキに戻ってしまうため、場に出すことは出来ません。

コードアンチ　テキサハンマ	WX02-073	既に場にシグニが3体ある状態で、何らかの効果によって《コードアンチ　テキサハンマ》がデッキからトラッシュに置かれ、自動能力の発動条件がトリガーされました。このタイミングで場にあるシグニをトラッシュに置き、そこに《コードアンチ　テキサハンマ》を出すことは出来ますか？	いいえ、そのタイミングで場にあるシグニをトラッシュに置く事はルール上出来ません。
グレイブ・メイカー	WX02-075	メインデッキの残り枚数が2枚の状態で使用した場合、どのように処理されますか？	デッキ2枚全てをトラッシュに置いた時点で効果が終了します。《グレイブ・メイカー》をトラッシュに置いた後、リフレッシュを行います。
サーバント　Ｑ２	WX02-076	「ガード」とはなんですか？	あなたはアタックフェイズ中のガードステップ時に手札から「ガード」能力を持つカードを捨てる（トラッシュに置く）ことができます。こうした場合、あなたはこのターン中、対戦相手のルリグからのアタックを無効化しライフクロスを守ることが出来ます。ただし、無効化出来るのはルリグからの攻撃のみであり、シグニからの攻撃は防げません。
サーバント　Ｑ２	WX02-076	「マルチエナ」とはなんですか？	エナコストを支払う際、マルチエナを持つカードは好きな色１つとして支払うことが出来ます。
サーバント　Ｑ２	WX02-076	ダブルクラッシュを持つルリグのアタックをガードした場合はどうなりますか？	ガードはそのターン中のルリグによるアタックを一度防ぎます。アタックしたルリグがダブルクラッシュを持っていたとしても、アタックによるダメージは受けずライフクラッシュは1枚もクラッシュされません。
サーバント　Ｔ２	WX02-077	「ガード」とはなんですか？	あなたはアタックフェイズ中のガードステップ時に手札から「ガード」能力を持つカードを捨てる（トラッシュに置く）ことができます。こうした場合、あなたはこのターン中、対戦相手のルリグからのアタックを無効化しライフクロスを守ることが出来ます。ただし、無効化出来るのはルリグからの攻撃のみであり、シグニからの攻撃は防げません。
サーバント　Ｔ２	WX02-077	「マルチエナ」とはなんですか？	エナコストを支払う際、マルチエナを持つカードは好きな色１つとして支払うことが出来ます。
サーバント　Ｔ２	WX02-077	ダブルクラッシュを持つルリグのアタックをガードした場合はどうなりますか？	ガードはそのターン中のルリグによるアタックを一度防ぎます。アタックしたルリグがダブルクラッシュを持っていたとしても、アタックによるダメージは受けずライフクラッシュは1枚もクラッシュされません。
サーバント　Ｄ２	WX02-078	「ガード」とはなんですか？	あなたはアタックフェイズ中のガードステップ時に手札から「ガード」能力を持つカードを捨てる（トラッシュに置く）ことができます。こうした場合、あなたはこのターン中、対戦相手のルリグからのアタックを無効化しライフクロスを守ることが出来ます。ただし、無効化出来るのはルリグからの攻撃のみであり、シグニからの攻撃は防げません。
サーバント　Ｄ２	WX02-078	「マルチエナ」とはなんですか？	エナコストを支払う際、マルチエナを持つカードは好きな色１つとして支払うことが出来ます。
サーバント　Ｄ２	WX02-078	ダブルクラッシュを持つルリグのアタックをガードした場合はどうなりますか？	ガードはそのターン中のルリグによるアタックを一度防ぎます。アタックしたルリグがダブルクラッシュを持っていたとしても、アタックによるダメージは受けずライフクラッシュは1枚もクラッシュされません。
サーバント　Ｏ２	WX02-079	ダブルクラッシュを持つルリグのアタックをガードした場合はどうなりますか？	ガードはそのターン中のルリグによるアタックを一度防ぎます。アタックしたルリグがダブルクラッシュを持っていたとしても、アタックによるダメージは受けずライフクラッシュは1枚もクラッシュされません。
想起する祝福	WX02-080	コストとしてエナゾーンからトラッシュに置かれたシグニを対象として、手札に加える事は可能ですか？	はい、可能です。使用を宣言し、コストを支払った後に、手札に加えるシグニを対象としますので、コストとして支払われたシグニを手札に加えることは可能です。

全身全霊	WX03-005	ルリグが＜ピルルク＞の状態で《ロック・ユー》を使用したところ、対戦相手が《全身全霊》を使用しました。この場合、《全身全霊》のコストはどうなりますか？	「コストを特定の値に変更する効果」と「使用コストを（特定の値に変更するのではなく）修正する効果」は、常に「修正する効果」が後から適用されます。《全身全霊》は「コストを特定の値に変更する効果」に該当し、《ロック・ユー》は「修正する効果」に該当します。結果として、《全身全霊》に《ロック・ユー》（ルリグはピルルク）を使用した場合、コストは緑×1 無色×3となります。
デス・コロッサオ	WX03-015	このアーツを使用したときに、シグニをトラッシュに置かないことを選択できますか？	はい、できます。その場合、アーツが使用される以外は何も起こりません。
羅植　マリゴールド	WX03-019	出現時能力のコストにクラフトアーツを使用することはできますか？	はい、可能です。そうした場合、クラフトアーツはルリグトラッシュに置かれる代わりにゲームから除外されます。
コードアンチ　パルテノ	WX03-020	《コードアンチ　パルテノ》Aの出現時能力を使用し、別のトラッシュにある《コードアンチ　パルテノ》Bを場に出した場合、自動能力の効果は、場に存在していた1体目のみ発動しますか？それとも2体とも発動するのでしょうか？	《コードアンチ　パルテノ》Bの自動能力も、自身がトラッシュから場に出たことを参照して発動します。よって、ご質問の場合、2体ともそれぞれ発動します。
コードアンチ　パルテノ	WX03-020	《コードアンチ　パルテノ》の出現時能力を使う際、エナ消費でトラッシュに置かれたシグニも対象とできますか？	はい、《コードアンチ　パルテノ》の出現時能力の解決までの手順は 1．コスト（黒黒）支払い 2．トラッシュにあるシグニを対象とする 3．解決 となります。よって1．で支払われ、トラッシュに置かれたカードを2．で対象とすることは可能です。
コードアンチ　パルテノ	WX03-020	既に場にシグニが3体ある状態でライフバーストが発動した場合、「①あなたのトラッシュから＜古代兵器＞のシグニ１枚を対象とし、それを場に出す。」を選択し、解決時に場にあるシグニのかわりにトラッシュにあるシグニを場に出すことは出来ますか？	いいえ、空いているシグニゾーンが無い状態で「トラッシュから場に出す」モードを選択すること自体は可能ですが、解決時に場にあるシグニをトラッシュに置いたり、シグニを出したりすることは出来ません。
コードアンチ　パルテノ	WX03-020	ルリグのレベルやリミットを超過するシグニを《コードアンチ　パルテノ》の出現時能力で場に出すことは出来ますか？	いいえ、そのようなシグニは、出現時能力で対象とすることは出来ても、解決時に実際に場に出すことは出来ません。
ロスト・テクノロジー	WX03-021	＜古代兵器＞が3体場にいて《ロスト・テクノロジー》の使用を宣言した時、《ブラッディ・スラッシュ》を使われ＜古代兵器＞が2体になりました。《ロスト・テクノロジー》は「あなたのすべてのシグニをトラッシュに置いてもよい」とありますが、この時点で＜古代兵器＞をトラッシュに置かない選択はできますか？	はい、「置いてもよい」と記載があるので、解決時に「置かない」ことを選択することは可能です。
ロスト・テクノロジー	WX03-021	《ロスト・テクノロジー》でクラッシュされたライフクロスが2枚ともLBだった場合の解決手順はダブルクラッシュと同様ですか？ それとも上にある1枚目から解決を行うのですか？	はい、ダブルクラッシュと同様に、2枚同時にクラッシュされます。それぞれLBを持っていた場合、好きな順番で解決させることが出来ます。

極剣　サミダレ	WX03-022	デッキに＜ウェポン＞のシグニが無いことがわかっている状態でも、このシグニの出現時能力を使用することは出来ますか？	はい、その場合デッキを見て＜ウェポン＞のシグニが「無かった」としてそのままシャッフルを行い、効果は終了します。
手剣　カクマル	WX03-023	リミットが5のルリグと、《手弾　アヤボン》Aがいる状態で《手剣　カクマル》を場に出し、出現時能力を使用することは可能ですか？また、発動可能な場合、リミットを守るために《手剣　カクマル》をトラッシュに送り《手弾　アヤボン》Bを上書きで出現させることは可能でしょうか？	ルリグのリミットが5である場合、既に《手弾　アヤボン》Aがある状態で《手剣　カクマル》の出現時能力で《手弾　アヤボン》Bを場に出すことは出来ません。その場合、《手剣　カクマル》を出す前に《手弾　アヤボン》Aを事前にトラッシュに置く必要があります。
ゲット・グロウ	WX03-024	このカードに印刷されている情報とここでの内容が異なるのは誤りですか？	このカードには印刷されている情報から変更された内容があります。 詳細はこちらをご参照ください。
ゲット・グロウ	WX03-024	「センタールリグとまったく同一のルリグタイプを持つ」とはどういうことですか？	例えばあなたのセンタールリグのルリグタイプが＜花代＞の場合、完全に同一のルリグタイプは＜花代＞のみとなります。＜花代/ユヅキ＞は違うルリグタイプとなり、グロウコストは変化しません。
ゲット・グロウ	WX03-024	《ゲット・グロウ》を使用し、異なるルリグタイプ、例えば〈タマ〉→〈ユヅキ〉のようにグロウさせる事はj可能ですか？	いいえ、《ゲット・グロウ》を使用した場合でも、共通のルリグタイプを持たないルリグへのグロウは出来ません。
ゲット・グロウ	WX03-024	場にあるルリグがダウン状態の状況で《ゲット・グロウ》を使用した場合、新たに場に出たルリグはアップ状態になりますか？	いいえ、ダウン状態のルリグから《ゲット・グロウ》を使用してグロウした場合、新たに場に出たルリグもダウン状態で場に出ます。
ゲット・グロウ	WX03-024	《天空の巫女 タマヨリヒメ》にグロウし、自分の場にはレベル4のシグニが3体並んでいます。この状態で《ゲット・グロウ》を発動し、リミット12未満のルリグにグロウすることは出来るのでしょうか？	リミット12未満のルリグへのグロウは可能です。ですが、この場合、《ゲット・グロウ》の解決が終了した時点でリミットが超過している場合、リミット値に収まるようにシグニをトラッシュに置く必要があります。
羅石　シズク	WX03-025	デッキに＜植物＞のシグニが無いことがわかっている状態でも、このシグニの出現時能力を使用することは出来ますか？	はい、その場合デッキを見て＜植物＞のシグニが「無かった」としてそのままシャッフルを行い、効果は終了します。
手弾　アヤボン	WX03-026	リミットが5のルリグと、《手弾　アヤボン》Aがいる状態で《手剣　カクマル》を場に出し、出現時能力を使用することは可能ですか？また、発動可能な場合、リミットを守るために《手剣　カクマル》をトラッシュに送り《手弾　アヤボン》Bを上書きで出現させることは可能でしょうか？	ルリグのリミットが5である場合、既に《手弾　アヤボン》Aがある状態で《手剣　カクマル》の出現時能力で《手弾　アヤボン》Bを場に出すことは出来ません。その場合、《手剣　カクマル》を出す前に《手弾　アヤボン》Aを事前にトラッシュに置く必要があります。
手弾　アヤボン	WX03-026	グロウした後、その前にルリグゾーンにあったカードはルリグトラッシュの枚数に数えられますか？	いいえ、グロウした際に既にルリグゾーンにあったルリグカードは、そのままルリグゾーンに置かれます。 ルリグトラッシュの枚数には数えられません。
夢限の最果	WX03-027	このカードに印刷されている情報とここでの内容が異なるのは誤りですか？	このカードには印刷されている情報から変更された内容があります。 詳細はこちらをご参照ください。
夢限の最果	WX03-027	「センタールリグとまったく同一のルリグタイプを持つ」とはどういうことですか？	例えばあなたのセンタールリグのルリグタイプが＜花代＞の場合、完全に同一のルリグタイプは＜花代＞のみとなります。＜花代/ユヅキ＞は違うルリグタイプとなり、グロウコストは変化しません。

夢限の最果	WX03-027	《夢限の最果》を使用し、異なるルリグタイプ、例えば＜花代＞→＜タマ＞のようにグロウさせる事は可能ですか？	いいえ、《夢限の最果》を使用した場合でも、共通のルリグタイプを持たないルリグへのグロウは出来ません。
夢限の最果	WX03-027	場にあるルリグがダウン状態の状況で《夢限の最果》を使用した場合、新たに場に出たルリグはアップ状態になりますか？	いいえ、ダウン状態のルリグから《夢限の最果》を使用してグロウした場合、新たに場に出たルリグもダウン状態で場に出ます。
夢限の最果	WX03-027	《花代・純肆》にグロウし、自分の場にはレベル4のシグニが3体並んでいます。この状態で《夢限の最果》を発動し、リミット12未満のルリグにグロウすることは出来るのでしょうか？	リミット12未満のルリグへのグロウは可能です。ですが、この場合、《夢限の最果》の解決が終了した時点でリミットが超過している場合、リミット値に収まるようにシグニをトラッシュに置く必要があります。
コードアート　Ｒ・Ｇ・Ｎ	WX03-028	対戦相手がスペルである《プリズムの火柱》（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。）を使用し、《コードアート　Ｒ・Ｇ・Ｎ》を対象としてきました。これに対してルリグデッキの最後の1枚である【スペルカットイン】を使用して解決しました。《コードアート　Ｒ・Ｇ・Ｎ》は《プリズムの火柱》にバニッシュされますか？	バニッシュされません。使用された【スペルカットイン】がルリグトラッシュに置かれ、あなたのルリグデッキは0枚となります。結果として《プリズムの火柱》の解決時には《コードアート　Ｒ・Ｇ・Ｎ》のパワーは18000となり、バニッシュされません。
ＰＩＣＫ　ＵＰ	WX03-030	カードを引くのは《ＰＩＣＫ　ＵＰ》を使った自分だけですか？	いいえ、カードを引くのは自分と対戦相手の両方です。
幻獣　ベイア	WX03-031	ランサー能力によって対戦相手のライフクロスがクラッシュされた場合でもエナチャージは行えますか？	はい、ランサーによってライフクロスがクラッシュされた場合であっても《幻獣　ベイア》の自動能力は発動します。
幻獣　ベイア	WX03-031	ダブルクラッシュによって2枚クラッシュした場合、エナチャージは2枚行えますか？	はい、《幻獣　ベイア》の自動能力は1枚につき1回のエナチャージが発動します。ダブルクラッシュによって2枚のライフクロスがクラッシュされた場合、《幻獣　ベイア》の自動能力は2回発動します。
幻獣　ベイア	WX03-031	《幻獣　ベイア》が2体場にある状態で対戦相手のライフクロスを別のシグニがクラッシュした場合、エナチャージは何枚行われますか？	それぞれ《幻獣　ベイア》の自動能力が発動します。《幻獣　ベイア》が2体いる場合、クラッシュされたライフクロス1枚につき2枚のエナチャージが行われます。
幻獣　ベイア	WX03-031	メインフェイズで「幻獣　ベイア」が場に出されて、同一ターンのアタックフェイズで（ゼノマルチプルなど）「ベイア」がバウンスやバニッシュ、あるいはトラッシュされた時、ベイアの出現時効果（全シグニパワー＋5000）は維持されますか？	《幻獣　ベイア》の出現時能力は、出た際に、場にあるシグニに対してターン終了時まで有効となる効果を与えます。対戦相手の何らかの効果によって《幻獣　ベイア》が場を離れたとしても効果はターン終了時まで有効です。
羅植　カーノ	WX03-032	何らかの効果の解決中にパワーが15000以上になった場合、どのように処理されますか？ （例：《幻獣　ヒャッコ》でアタック時の能力により、エナチャージを行い、パワーが15000になった。）	効果の解決中に《羅植　カーノ》のパワーが15000以上になった場合、その効果が終了した後に、2つ目の自動能力を解決させます。
羅植　カーノ	WX03-032	2つ目の自動能力でバニッシュするシグニは、対戦相手が対象とするのですか？	いいえ、《羅植　カーノ》を出している側のプレイヤーが対象とします。

羅植　カーノ	WX03-032	自分の場に《羅植　カーノ》、《羅石　コランダム》が出ている状態で、自分のアタックフェイズに対戦相手が《アンシエント・サプライズ》を使用してパワー－5000を選択しました。この場合《羅植　カーノ》は、《羅石　コランダム》がバニッシュされたことによるパワー上昇で場に残りますか？	いいえ、パワーが0になったシグニはルールによってバニッシュされるという処理は《羅植　カーノ》のような条件を満たすことで発動する自動能力の解決より先に適用されます。よってご質問の場合、《羅植　カーノ》はバニッシュされます。
コードアート　Ｋ・Ｅ・Ｙ	WX03-042	アップ状態のレベル2以下のシグニも凍結させることは可能ですか？	はい、可能です。
ＩＣＥ　ＢＲＥＡＫ	WX03-043	アップ状態の凍結されたシグニをバニッシュすることは可能ですか？	はい、可能です。《ＩＣＥ　ＢＲＥＡＫ》はアップ状態、ダウン状態に関わらず、凍結状態にあるシグニをバニッシュ出来ます。
ＩＣＥ　ＢＲＥＡＫ	WX03-043	《コードハート　Ｖ・Ａ・Ｃ》の常時能力により、《ＩＣＥ　ＢＲＥＡＫ》のコストは0となりますか？	はい、《ＩＣＥ　ＢＲＥＡＫ》のコストは無1であるため、《コードハート　Ｖ・Ａ・Ｃ》の常時能力により、コストは0となります。
ＩＣＥ　ＢＲＥＡＫ	WX03-043	凍結状態とは、いつからいつまでですか？	シグニが凍結されたその時点から、そのシグニ側のアップフェイズ終了時まで、です。
幻獣　コマリス	WX03-045	幻獣コマリスでの起動効果によってターン終了時まで効果を及ぼす場合、別のシグニにパワーの上方修正をした後にコマリスが場から離れた場合、パワーは再計算されますか？	いいえ、《幻獣　コマリス》起動能力が解決された後に《幻獣　コマリス》が場を離れたとしても、修正効果がなくなることはありません。
幻獣　コマリス	WX03-045	《幻獣　コマリス》の起動能力が解決された後に場に出されたシグニは＋5000の修正を受けますか？	いいえ、《幻獣　コマリス》の起動能力のような「ターン終了時まで○○する」と書かれた効果は、その時点で場にあるシグニに対してのみ効果を及ぼします。一方、《着植》のライフバースト効果のように「次のターン○○する」と書かれてある場合、該当ターン中に場にあるシグニ全てが効果の影響を受けます。
打突	WX03-046	《打突》を使用し、パワーが15000となり、ランサーを得た後、アタックフェイズに《アンシエント・サプライズ》でパワーが－8000され、パワーが15000未満となりました。この場合、ランサー能力は付与されたままとなりますか？	ランサーが付与されるかどうか（15000以上であるかどうか）は《打突》の解決時に参照されます。ランサーが付与され、その後パワーが15000以下となった場合でも、ランサーがなくなることにはなりません。
コードアンチ　アステカ	WX03-047	《コードアンチ　アステカ》の出現時能力によって場に出たシグニがバトルでバニッシュされました。この場合、バニッシュされたシグニはターン終了時にトラッシュに置かれますか？	《コードアンチ　アステカ》の出現時能力によって場に出たシグニがバニッシュ等によって領域を移動した場合、 それらのシグニは《コードアンチ　アステカ》によって場に出たという情報は失われます。 よって、ターン終了時に改めて場に出してトラッシュに置かれることもありません。
セルフ・スラッシュ	WX03-049	相手の場に《先駆の大天使　アークゲイン》と＜天使＞であるシグニが2体あるときに《セルフ・スラッシュ》を使用した場合、どのような処理になりますか？	「対戦相手は自分のシグニ１体を対象とし、それをバニッシュする。」というのは、《セルフ・スラッシュ》の効果です。《先駆の大天使　アークゲイン》の常時能力により、対戦相手は自身の《先駆の大天使　アークゲイン》を含む＜天使＞のシグニ1体を対象とすることによって、《セルフ・スラッシュ》の効果を実質的に無効化させることが可能となります。
ライヴス・ガット	WX03-050	エナゾーンにある＜悪魔＞のシグニを《ライヴス・ガット》のコスト支払いに充て、それを《ライヴス・ガット》の効果によって手札に加えることは可能ですか？	はい、可能です。手札に加える＜悪魔＞のシグニを対象とするのは、コストの支払い後です。よって《ライヴス・ガット》の支払いによってエナゾーンからトラッシュに置かれた＜悪魔＞のシグニを手札に加えることは可能です。

遊月・四戎	WX04-002	相手の場に《星占の巫女　リメンバ・ナイト》が存在する時に《遊月・四戎》の起動能力を使用する場合、支払うエナコストはどのようになりますか？	複数のコストがある場合、それらは同時に支払います。赤のカード以外で《無×1》を支払うのと同時に、あなたのエナゾーンの赤のカードすべてをトラッシュに置きます。
遊月・四戎	WX04-002	《遊月・四戎》の効果で自身のエナゾーンにあるマルチエナを持つカード3枚を赤のカードとして扱いトラッシュに送った場合、対戦相手のライフクロスをクラッシュすることはできますか?	いいえ、マルチエナを持つカードはエナコストを支払う際、好きな色１つとして支払うことが出来るだけで、カード自体がすべての色を持つわけではありません。ですのでご質問の場合、実際に赤のカードにはなりません。よって《遊月・四戎》起動能力でマルチエナを持つ無色のカードをトラッシュに置くことは出来ず、対戦相手のライフクロスをクラッシュすることも出来ません。
ミルルン・ヨクト	WX04-003	出現時能力で相手の手札にあるスペルを使用してもよいとありますが、使用した相手の手札のスペルはトラッシュに送られますか？	はい、《ミルルン・ヨクト》出現時能力で相手のスペルを使用した場合、そのスペルは対戦相手のトラッシュに置かれます。
ミルルン・ヨクト	WX04-003	出現時能力で相手の手札にあるスペルを使用しなかった場合、そのスペルはトラッシュに置かれますか？	いいえ、使用しなかった場合、対戦相手の手札にあったスペルは、そのまま対戦相手の手札に残ります。
ミルルン・ヨクト	WX04-003	上段起動能力のコストに、出現時能力で見た対戦相手のスペルを使用することは出来ますか？	いいえ、《ミルルン・ヨクト》の出現時能力は、実際に手札に加わる訳ではありません。対戦相手の手札にあるスペルを上段起動能力のコストに充てることは出来ません。宜しくお願い致します。
ミルルン・ヨクト	WX04-003	《ミルルン・ヨクト》出現時能力や《マインド・マインズ》で《修復》のような、エナゾーンにあるカードの枚数を参照するスペルを使用した場合、参照するのは自分のエナゾーンですか？それとも対戦相手のですか？	この場合、《ミルルン・ヨクト》出現時能力や《マインド・マインズ》を使用した側のプレイヤーのエナゾーンを参照します。
ミルルン・ヨクト	WX04-003	《ミルルン・ヨクト》出現時能力、《マインド・マインズ》で効果を使用し、対戦相手の手札およびデッキにスペルがあった場合、そのスペルはすぐに使用するのですか？ 2ターン後、3ターン後に自分の任意のタイミングで使用できますか？	解決時に使用するかどうかの宣言を行います、使用しなかった場合、《マインド・マインズ》だと戦相手のトラッシュに置かれ、《ミルルン・ヨクト》の場合はそのまま手札に残ります。任意のタイミングで使用出来る訳ではありません。
戦慄の旋律　アン＝フォース	WX04-004	自動能力を使用することによって《幻獣　セイリュ》や《幻竜姫　オロチ》《幻獣　コゲンブ》《フィア＝リカブト》等のアタック時に発動条件を満たす自動能力も無効化させることは可能ですか？	いいえ、《戦慄の旋律　アン＝フォース》自動能力によって無効化出来るのはプレイヤーへのダメージのみです。アタック時に発動条件を満たす自動能力を無効化させることは出来ません。
戦慄の旋律　アン＝フォース	WX04-004	ランサーを持つシグニにアタックされ、正面のシグニがバニッシュされました。このタイミングで、ライフクロスがクラッシュされる前に自動能力を使用することは可能ですか？	いいえ、自動能力の使用を宣言出来るのは、対戦相手のシグニ1体がアタック宣言を行った時のみです。質問のタイミングで自動能力の使用を宣言することは出来ません。
戦慄の旋律　アン＝フォース	WX04-004	ダブルクラッシュを持つシグニのアタックを無効化したい場合、2回分のコストを支払う必要がありますか？	いいえ、1回分のコストの支払いでそのシグニの攻撃は無効化出来ます。
アルテマ/メイデン　イオナ	WX04-005	《アルテマ/メイデン　イオナ》にグロウした際、お互いの場に2体以上のシグニがある場合、お互いにトラッシュに置くシグニはどのような順番で決定し、トラッシュに置けば良いですか？	まず、ターンプレイヤーが先にトラッシュに置くシグニを選択します（この時、対戦相手には選択したシグニを伝える必要があります）。次に、非ターンプレイヤーがトラッシュに置くシグニを選択します。両者の選択が終了した後、選択したシグニを両者同時にトラッシュに置きます。

アルテマ/メイデン　イオナ	WX04-005	自分の場に《フィア＝リカブト》がいる状態で《アルテマ/メイデン　イオナ》にグロウし、相手のシグニがトラッシュに置かれた場合、《フィア＝リカブト》自動能力によってエナを増やす事は可能ですか？また《アルテマ/メイデン　イオナ》にグロウした時に自分の《フィア＝リカブト》をトラッシュに置いた場合はどのように処理されますか？	はい、相手のシグニがトラッシュに置かれたことで《フィア＝リカブト》自動能力が発動条件を満たしますのでエナを1枚加える事が出来ます。自身の場にある《フィア＝リカブト》と相手のシグニが《アルテマ/メイデン　イオナ》にグロウしたことにより同時にトラッシュに置かれた場合、トラッシュに置かれた《フィア＝リカブト》自動能力はトラッシュで発動条件を満たし、トラッシュで解決されます。結果として、トラッシュに置かれた相手のシグニ1体に付き、1枚エナを加える事が出来ます。
アルテマ/メイデン　イオナ	WX04-005	自ターンアタックフェイズに自身の場に《フィア＝リカブト》が1体いる状態でアーツ《ダークマター》を使用し、相手のシグニ1体と自身の《フィア＝リカブト》をトラッシュに置いた場合、《フィア＝リカブト》下段自動能力はどのように処理されますか？	ご質問の場合、《フィア＝リカブト》と相手のシグニは同時にトラッシュに置かれますが、シグニが移動したことによって発動条件を満たす自動能力は、移動する直前の状態を参照して発動の有無が判定されます。結果として《フィア＝リカブト》下段自動能力はトラッシュで発動条件を満たし、トラッシュで解決され、1枚エナを加える事が出来ます。
アルテマ/メイデン　イオナ	WX04-005	《不可解な誇超　コンテンポラ》が場に2体居る状態で対戦相手が《アルテマ/メイデン　イオナ》にグロウしました。《不可解な誇超　コンテンポラ》常時能力で《アルテマ/メイデン イオナ》常時能力「シグニを1体しか場に出せない」を無効化させることは可能ですか？	いいえ、《アルテマ/メイデン　イオナ》下段常時能力は、通常3体シグニを場に配置することが可能というルールを、「1体しか場に出すことが出来ない」に変更する能力です。《不可解な誇超　コンテンポラ》が無効化出来るのは、対戦相手のルリグやシグニの能力であるため、ルールの処理によってトラッシュに置かれる事を防ぐことは出来ません。
紅蓮の闇魔　ウリス	WX04-006	出現時能力のコストとしてトラッシュに置かれたシグニを手札に加えることは出来ますか？	はい、可能です。
紅蓮の闇魔　ウリス	WX04-006	《コードアート　Ａ・Ｃ・Ｇ》が場にいる場合、《紅蓮の闇魔　ウリス》のエクシード能力を使用することは可能ですか？	はい、《紅蓮の闇魔　ウリス》起動能力は効果によってシグニをトラッシュに置くため、《コードアート　Ａ・Ｃ・Ｇ》常時能力の制限を受けることはありません。
ファフニール	WX04-008	《ファフニール》を使用した後《ソード・アビリティ》をエナを支払うことなく使用しました。その後《アーク・オーラ》を使用しましたが、《アーク・オーラ》のコストも《ファフニール》によって減少しますか？	いいえ、《ファフニール》は、次に使用するスペルのコストが減るという効果ですので、1度スペルを使用すると、その次のスペルのコストは減りません。《アーク・オーラ》のコストは白5のままです。
捲火重来	WX04-010	《捲火重来》の限定条件にある＜花代/ユヅキ＞とは、＜花代/ユヅキ＞両方のルリグタイプを持っているルリグでのみ使用可能である事なのか、＜ユヅキ＞または＜花代＞の双方のどちらかを持つ、または両方を持つルリグなら使用可能という事なのか、どちらの場合に当てはまるのでしょうか？	ルリグが＜ユヅキ＞または＜花代＞いずれかのタイプを含んでいる場合に使用可能となります。
マインド・マインズ	WX04-015	“限定条件を無視”とありますが、スペルの文中にあるシグニの限定条件（クラス指定など）も無視することは可能でしょうか？	いいえ、《マインド・マインズ》に記載された「限定条件を無視して使用してもよい。」とは、カード中段に記載された、ルリグに対する限定条件のみを指します。テキスト中に記載されたシグニのクラス等の条件を無視して使用することは出来ません。
マインド・マインズ	WX04-015	捲った結果、対戦相手のデッキ内にスペルが無かった場合の処理を教えて下さい。	デッキ全てを捲った結果スペルが1枚も無かった場合、捲られたカード全てをシャッフルし、デッキとして戻し、《マインド・マインズ》の効果は終了となります。尚、ここでのシャッフルはリフレッシュではありません。

マインド・マインズ	WX04-015	対戦相手が《マインド・マインズ》を使用しスペルを発動した場合、スペルカットインで《アンチ・スペル》等を使用することは可能ですか？	はい、《マインド・マインズ》によるものであってもスペルの使用であることに変わりはないので、【スペルカットイン】を使用することは可能です。
マインド・マインズ	WX04-015	《マインド・マインズ》の効果によって対戦相手のスペルを使用した場合、使用後のスペルはどのように処理されますか？	《マインド・マインズ》を使用された側のプレイヤーのトラッシュに置かれます。
マインド・マインズ	WX04-015	《マインド・マインズ》によって踏み倒せるコストはエナコストまでですか？それともテキストに記載されているコストも無視出来るのでしょうか？例えば《ロスト・テクノロジー》の場合、トラッシュに送る＜古代兵器＞のコストも無視出来ますか？	《マインド・マインズ》によって支払いが不要となるコストはスペルの左上に記載されているコスト分だけです。他の効果や自身の効果（テキスト）によって追加で支払いが求められている部分まで無視することはできません。
マインド・マインズ	WX04-015	“あなたの手札にあるかのように使用してもよい”とありますが、そのスペルカードを《羅植　サルビア》の起動能力のコストとして使用する事は可能ですか？	“手札にあるかのうように使用してもよい”であり、実際に手札に加わる訳ではありません。よって、質問にあるような起動能力のコストにすることは出来ません。
マインド・マインズ	WX04-015	《ミルルン・ヨクト》出現時能力や《マインド・マインズ》で《修復》のような、エナゾーンにあるカードの枚数を参照するスペルを使用した場合、参照するのは自分のエナゾーンですか？それとも対戦相手のですか？	この場合、《ミルルン・ヨクト》出現時能力や《マインド・マインズ》を使用した側のプレイヤーのエナゾーンを参照します。
マインド・マインズ	WX04-015	《ミルルン・ヨクト》出現時能力、《マインド・マインズ》で効果を使用し、対戦相手の手札およびデッキにスペルがあった場合、そのスペルはすぐに使用するのですか？ 2ターン後、3ターン後に自分の任意のタイミングで使用できますか？	解決時に使用するかどうかの宣言を行います、使用しなかった場合、《マインド・マインズ》だと戦相手のトラッシュに置かれ、《ミルルン・ヨクト》の場合はそのまま手札に残ります。任意のタイミングで使用出来る訳ではありません。
マインド・マインズ	WX04-015	相手の手札が2枚ある状態で《マインド・マインズ》を使用し、《ＢＡＤ　ＣＯＮＤＩＴＩＯＮ》が捲れました。この《ＢＡＤ　ＣＯＮＤＩＴＩＯＮ》を使用することは出来ますか？	カードのテキスト中に「出来る」と「出来ない」が同時に発生した場合、原則として「出来ない」方が優先されます。ご質問の場合、《ＢＡＤ　ＣＯＮＤＩＴＩＯＮ》は使用出来ません。
千載一遇	WX04-020	デッキの残り枚数が3枚未満の状態で使用した場合の処理を教えて下さい。	残るデッキ全てを公開し、その中から<美巧>のシグニをすべて手札に加え、残りをトラッシュに置きます。その後、リフレッシュを行います。
辛苦の闇魔　ウリス	WX04-021	「あなたの場にある【チャーム】３枚をトラッシュに置く」という起動能力は1ターンに好きな回数使用出来るのですか？	はい、上段・中段の起動能力は1ターンに1回しか使用出来ませんが、下段起動能力は好きな回数使用することが可能です。
ダーク・マター	WX04-025	相手、もしくは自身の場にあるシグニが1体も居ない状況で使用することは出来ますか？	はい、場の状況に関わらず、アタックフェイズのアーツ使用タイミングであれば《ダーク・マター》を使用することが可能です。
ダーク・マター	WX04-025	対戦相手の場にある《先駆の大天使　アークゲイン》を《ダーク・マター》でトラッシュに置かせることは可能ですか？	トラッシュに置くシグニは対戦相手が対象としますが、一連の効果を含めて《ダーク・マター》によるものとして扱われます。よって《先駆の大天使　アークゲイン》の常時能力により、対戦相手の＜天使＞のシグニをトラッシュに置かせることは出来ず、自身のシグニをトラッシュに置き、ライフクロスを1枚加えるのみとなります。

ダーク・マター	WX04-025	《ダーク・マター》でトラッシュするシグニを対象とする順番はどちらのプレイヤーからですか？	まず、ターンプレイヤーが先にトラッシュに置くシグニを対象とします（この時、対戦相手には対象としたシグニを伝える必要があります）。次に、非ターンプレイヤーがトラッシュに置くシグニを対象とします。両者の選択が終了した後、対象としたシグニを両者同時にトラッシュに置きます。
ダーク・マター	WX04-025	自ターンアタックフェイズに自身の場に《フィア＝リカブト》が1体いる状態でアーツ《ダーク・マター》を使用し、相手のシグニ1体と自身の《フィア＝リカブト》をトラッシュに置いた場合、《フィア＝リカブト》下段自動能力はどのように処理されますか？	ご質問の場合、《フィア＝リカブト》と相手のシグニは同時にトラッシュに置かれますが、シグニが移動したことによって発動条件を満たす自動能力は、移動する直前の状態を参照して発動の有無が判定されます。結果として《フィア＝リカブト》下段自動能力はトラッシュで発動条件を満たし、トラッシュで解決され、1枚エナを加える事が出来ます。
ダーク・マター	WX04-025	《ノー・ゲイン》を使用したターンに対戦相手に《ダーク・マター》を使用された場合、シグニをトラッシュに置く効果は無効化できますか。	はい、シグニは各プレイヤーが対象としますが、トラッシュに置かれること自体は《ダーク・マター》の効果として扱われます。《ノー・ゲイン》を使用することで自身のシグニをトラッシュに置く事を防ぐ事が出来ます。
オーバーサルベージ	WX04-026	《オーバーサルベージ》のコストとして支払われたシグニを対象とすることは可能ですか？	はい、回収するシグニを対象とするタイミングは、コスト支払の後に行われるため、コストとして支払われたシグニを対象とすることは可能です。
オーバーサルベージ	WX04-026	ルリグ《リメンバ》が場にある状況で青のシグニを対象とし、手札に加えることは可能ですか？	いいえ、《リメンバ》は白のシグニであるため、青のシグニを対象とすることは出来ません。
オーバーサルベージ	WX04-026	1枚だけ対象として手札に加えることは可能ですか？	はい、「2枚まで」とありますので、1枚だけを対象とし、手札に加えることも可能です。
ドーピング	WX04-027	対戦相手のシグニを対象とすることは可能ですか？	はい、可能です。
コードラビリンス　クイン	WX04-029	対戦相手の発動条件を満たした《幻獣　セイリュ》がアタック宣言を行い、正面のシグニをバニッシュしました。これによって開いたシグニゾーンに《コードラビリンス　クイン》を自動能力によって移動させることは可能ですか？	はい、可能です。《幻獣　セイリュ》と《コードラビリンス　クイン》の自動能力は同時に発動条件を満たしますが、この場合、ターンプレイヤーの効果から先に解決される為、《幻獣　セイリュ》によってバニッシュされたシグニのいたシグニゾーンに《コードラビリンス　クイン》を移動させることが出来ます。
コードラビリンス　クイン	WX04-029	《コードラビリンス　クイン》のライフバーストが捲れました。空いているシグニゾーンが無い場合、場にあるシグニをトラッシュに置き、デッキから探した<迷宮>を場に出すことは出来ますか？	いいえ、自身の場にあるシグニをトラッシュに置くことが出来るのは、自身のメインフェイズのみです。質問のタイミングでシグニをトラッシュに置くことは出来ません。
トライ・シグナル	WX04-030	《トライ・シグナル》を使用した際に【スペルカットイン】で＜迷宮＞のシグニがバニッシュされました。この場合、追加のコストを支払う必要はありますか？	コストを支払った後に＜迷宮＞のシグニをバニッシュされたとしても追加のコストを支払う必要はありません。
幻竜姫　オロチ	WX04-031	《幻竜姫　オロチ》自動能力でトラッシュに置く相手のエナは自分で対象とすることができますか？	はい、《幻竜姫　オロチ》でアタックした側のプレイヤーが対象とすることができます。
幻竜姫　オロチ	WX04-031	ライフバーストで相手のマルチエナをトラッシュに送れなかった場合でも、シグニをバニッシュする効果を使用することは出来ますか？	はい、ライフバースト効果については、相手のエナゾーンに【マルチエナ】のカードがなくとも、相手のパワー8000以下のシグニ1体をバニッシュすることができます。
幻竜姫　オロチ	WX04-031	《幻竜姫　オロチ》のアタックしたときの効果に対戦相手のエナゾーンのカードを1枚トラッシュに置く効果は発動しないことを選ぶことは可能ですか？	アタックしたときに、この効果は必ず発動します。

幻竜姫　オロチ	WX04-031	相手の場に《原槍　エナジェ》がある状態でライフバーストが発動しました。エナゾーンにある好きなカードを対象としてトラッシュに置くことは出来ますか？	はい、《原槍　エナジェ》常時能力により対戦相手のエナゾーンにある全てのカードは【マルチエナ】を持ちますので、好きなカードを対象としてトラッシュに置くことが出来ます。
幻竜姫　オロチ	WX04-031	《幻竜姫　オロチ》ライフバースト効果解決時に、先にパワー8000以下のシグニ1体をバニッシュした後、エナゾーンから【マルチエナ】のカードをトラッシュに置くことは出来ますか？	いいえ、テキストに記載された効果は、原則として左上から順に解決されます。先にシグニをバニッシュすることは出来ません。
龍鳳の排炎	WX04-032	このスペルを使用する際、それぞれのシグニはいつ対象としますか？	対象を選ぶのはスペルの効果を処理する直前となります。その時点で自身のシグニと対戦相手のエナゾーンのカードを同時に対象とします。その後、スペルカットインの有無を確認し、効果の処理に入ります。 詳細は用語集「対象」もご参照ください。
龍鳳の排炎	WX04-032	対戦相手のシグニをバニッシュせずに、エナゾーンからカード1枚をトラッシュに置く効果のみを使用することは出来ますか？	いいえ、エナゾーンにあるカードをトラッシュに置く効果は、シグニをバニッシュした場合にのみ使用出来ます。
龍鳳の排炎	WX04-032	ライフバーストで、エナゾーンからカード1枚をトラッシュに置き、シグニをバニッシュしないことを選択することは出来ますか？	ライフバーストを発動する際、対象とすることができるシグニがいるならば、それを対象としなければいけません。ですので、場にパワー10000以下のシグニがあるならば、それを対象とします。 もし場にパワー10000以下のシグニがないのであれば、エナゾーンからカード1枚をトラッシュに置くことだけを処理します。
羅原姫　Ｎｅ	WX04-033	常時能力にある“スペルの使用”にスペルカードのライフバーストは含まれますか？	いいえ、ライフバーストはスペルの使用としては扱われません。
羅原姫　Ｎｅ	WX04-033	《羅原姫 Ｎｅ》の2番目の自動能力「あなたがスペルを使用したとき～」の効果は、《ミルルン・ヨクト》出現時能力で相手手札のスペルを使用した場合でも＋2000されますか？	はい、《ミルルン・ヨクト》や《マインド・マインズ》によって使用した場合でも自動能力は発動し、＋2000されます。
羅原姫　Ｎｅ	WX04-033	対戦相手の場に《羅原姫　Ｎｅ》が居る状態で《ミルルン・ヨクト》出現時能力や《マインド・マインズ》によって対戦相手のスペルを使用した場合、《羅原姫 Ne》常時能力によって無×1を支払う必要はありますか？	はい、《ミルルン・ヨクト》出現時能力や《マインド・マインズ》によって、そのスペルに記載されたコストを支払うことなく使用する事が出来ますが、それとは別に「使用コスト」を支払う必要があります。この場合、無×1を支払う必要があります。
ＳＨＯＲＴ	WX04-034	対戦相手が使用したスペルカットインの結果等を見て、解決時に＜原子＞のシグニを捨てないことを選択することは出来ますか？	はい、自身の非公開領域にあるカードを探したり捨てたりする場合は、条件に一致するカードがあったとしても“ないもの”として扱う事が可能です。《ＳＨＯＲＴ》の場合、解決時に＜原子＞のシグニを捨てないことを選択することは可能です。
不可解な誇超　コンテンポラ	WX04-035	自動能力にいずれかの領域からトラッシュに送られた場合とありますが、手札から直接トラッシュに送られた場合にも効果は発動できるのでしょうか？	はい、領域は「メインデッキ、ルリグデッキ、手札、シグニゾーン、チアゾーン、ルリグゾーン、エナゾーン、チェックゾーン、トラッシュ、ルリグトラッシュ、ライフクロス、除外領域」です。手札からトラッシュに置かれた時も発動条件を満たします。
不可解な誇超　コンテンポラ	WX04-035	デッキからトラッシュに直接置かれた場合も自動能力は発動しますか。	はい、「デッキ」という領域からトラッシュに置かれますので、発動条件を満たします。

不可解な誇超　コンテンポラ	WX04-035	常時効果に「あなたの＜美巧＞のシグニは対戦相手のセンタールリグやシグニの効果を受けない」とありますが、これはライフバーストによる効果も該当しますか？	はい、対戦相手のシグニのライフバースト効果も該当します。
不可解な誇超　コンテンポラ	WX04-035	《不可解な誇超　コンテンポラ》が場に2体居る状態で対戦相手が《アルテマ/メイデン　イオナ》にグロウしました、《不可解な誇超　コンテンポラ》常時能力で《フル/メイデン イオナ》常時能力「シグニを1体しか場に出せない」を無効化させることは可能ですか？	いいえ、《アルテマ/メイデン　イオナ》下段常時能力は、通常3体シグニを場に配置することが可能というルールを、「1体しか場に出すことが出来ない」に変更する能力です。《不可解な誇超　コンテンポラ》が無効化出来るのは、対戦相手のルリグやシグニの能力であるため、ルールの処理によってトラッシュに置かれる事を防ぐことは出来ません。
不可解な誇超　コンテンポラ	WX04-035	《不可解な誇超　コンテンポラ》常時能力について質問です。＜美巧＞シグニは相手のルリグ、シグニの効果を受けないとありますが《コード ピルルク・Ω》起動能力で＜美巧＞のシグニが捨てられる時、手札に対しての効果として処理されるものなのか＜美巧＞なので効果を受けないと処理されるものなのかどちらになりますか？	その場合、手札のシグニが相手ルリグの効果を受けないということはありません。効果の影響を受けるカードは、特に記載がない限りは場にあるものに限られます。「すべてのシグニのパワーを＋2000する」という効果が手札のシグニのパワーに影響しないのと同様です。
不可解な誇超　コンテンポラ	WX04-035	《原槍　エナジェ》起動能力を使用したターンに《不可解な誇超　コンテンポラ》をバトルによりバニッシュした場合、《不可解な誇超　コンテンポラ》はどうなりますか？トラッシュに送られる場合、《不可解な誇超　コンテンポラ》の自動能力は使用出来ますか？	《不可解な誇超　コンテンポラ》はトラッシュに置かれますが、これは「対戦相手の効果によって」ではないので自動能力で回収することはできません。《原槍　エナジェ》により「エナゾーンに置く代わりにトラッシュに置く」とルールが変更されており、《不可解な誇超　コンテンポラ》はルールによってトラッシュに置かれます。
不可解な誇超　コンテンポラ	WX04-035	《不可解な誇超　コンテンポラ》を＜アン＞以外のルリグのデッキに投入し、相手のカードの効果でトラッシュに送られた場合、自動能力効果を使用し、手札に加えることは可能ですか？	はい、可能です。場に出すことはできませんが、トラッシュに置かれたときにコストを支払って手札に戻すことはできます。
不可解な誇超　コンテンポラ	WX04-035	対戦相手の効果によってリフレッシュを行い、ライフクロスから《不可解な誇超　コンテンポラ》がトラッシュに置かれた場合、自動能力を使用することは出来ますか？	リフレッシュによってライフクロスをトラッシュに置く場合、これは「ルールによるトラッシュなので効果は発動出来ない」となります。
不可解な誇超　コンテンポラ	WX04-035	《フル/メイデン イオナ》常時能力のような「可能ならばアタックしなければならない。」能力を《不可解な誇超　コンテンポラ》常時能力で防ぐことはできますか？	いいえ、ご質問にあるような常時能力は、「ルールを変更する効果」に該当するため、《不可解な誇超　コンテンポラ》常時能力で防ぐことは出来ません。
不可解な誇超　コンテンポラ	WX04-035	対戦相手のライフクロスがクラッシュされ、捲れたシグニのライフバーストは「シグニの効果」として扱われますか？	はい、ライフバースト効果も、捲れたカードがシグニであれば「シグニの効果」として扱われ、《不可解な誇超　コンテンポラ》常時能力によって実質的に無効化出来ます。
不可解な誇超　コンテンポラ	WX04-035	対戦相手の《不可解な誇超　コンテンポラ》や他の＜美巧＞のシグニに、《幻蟲　タマムシ》などの能力で【チャーム】を付けることはできますか？	はい、可能です。《不可解な誇超　コンテンポラ》の「効果を受けない」という能力は「カードの状態変化、数値とテキストの変化、効果による移動」を受けないということですが、【チャーム】はこのいずれにも該当しない為、付けることができます。

フィア＝リカブト	WX04-037	正面にパワー1000のシグニがいる状態で《フィア＝リカブト》がそのシグニにアタックをした場合、どういった結果になりますか？	《フィア＝リカブト》のアタック時効果を解決します。その後、正面にシグニがなければ、《フィア＝リカブト》は対戦相手にダメージを与えます。
フィア＝リカブト	WX04-037	自ターンアタックフェイズに自身の場に《フィア＝リカブト》が1体いる状態でアーツ《ダーク・マター》を使用し、相手のシグニ1体と自身の《フィア＝リカブト》をトラッシュに置いた場合、《フィア＝リカブト》下段自動能力はどのように処理されますか？	ご質問の場合、《フィア＝リカブト》と相手のシグニは同時にトラッシュに置かれますが、シグニが移動したことによって発動条件を満たす自動能力は、移動する直前の状態を参照して発動の有無が判定されます。結果として《フィア＝リカブト》下段自動能力はトラッシュで発動条件を満たし、トラッシュで解決され、1枚エナを加える事が出来ます。
フィア＝リカブト	WX04-037	《ブラッディ・スラッシュ》の使用を宣言し、自身のシグニをトラッシュに置き、相手の《フィア＝リカブト》をバニッシュしました。この場合、対戦相手は《フィア＝リカブト》自動能力によってエナを加えることが出来るのですか？	はい、あなたのシグニがトラッシュに置かれたことによって《フィア＝リカブト》自動能力は条件を満たし、《ブラッディ・スラッシュ》の処理が終了し、《フィア＝リカブト》自動能力が実際に処理するタイミングにおいては《フィア＝リカブト》は条件を満たした場所とは異なる場所に移動していますが、（エナゾーンに置かれている）一度トリガーした自動能力は発動するため、エナゾーンにカードを置くことになります。
バイオレンス・スプラッシュ	WX04-038	《バイオレンス・スプラッシュ》の効果は重複しますか？《バイオレンス・スプラッシュ》を2枚使用した場合の処理を教えて下さい。	はい、重複します。シグニの効果で対戦相手のパワーが減る場合、《バイオレンス・スプラッシュ》が2枚使用されていたら、4倍減ります。
バイオレンス・スプラッシュ	WX04-038	《バイオレンス・スプラッシュ》を使用された状態で《悪魔姫　アンナ・ミラージュ》がマイナス修正によってパワーの値が0以下となりバニッシュされました。この場合、《悪魔姫　アンナ・ミラージュ》自動能力はどのように処理されますか？	ご質問の場合、《バイオレンス・スプラッシュ》によって《悪魔姫　アンナ・ミラージュ》はトラッシュに置かれますが、これは「バニッシュされたシグニはエナゾーンに置く」というルール上定められた処理を、「バニッシュされたシグニはトラッシュに置く」という処理に置き替えているものとして扱われます。《悪魔姫　アンナ・ミラージュ》がバニッシュされたことに変わりは無いため、《悪魔姫　アンナ・ミラージュ》自動能力は、トラッシュで発動条件を満たし、解決されます。
極壊　ハンマ	WX04-040	相手のシグニが1体しかいない状態でライフバーストが発動しました。手札に戻すかバニッシュするか、好きな方を選ぶことは出来ますか？	いいえ。その1体に対して、手札に戻す、バニッシュする、それぞれその1体を対象とします。そしてテキストの順番通りに処理をしていきますので、先に手札に戻り、バニッシュする方は結果として処理されません。
極壊　ハンマ	WX04-040	起動能力のコストに《極壊　ハンマ》自身を充てることは出来ますか？具体的には、こちらの場に《極壊　ハンマ》・＜ウェポン＞のシグニ1体しか居ない状態で《極壊　ハンマ》起動能力を使用し、対戦相手のシグニ1体をバニッシュすることは出来ますか？	はい、《極壊　ハンマ》起動能力のコストに、《極壊　ハンマ》自身を充てることは可能です。
コードアート　Ａ・Ｃ・Ｇ	WX04-046	相手の場に《コードアート　Ａ・Ｃ・Ｇ》がいるときこちらが《アーク・オーラ》や《エニグマ・オーラ》を使用して、ルリグのアタック終了時にシグニをトラッシュに置いてアップすることは可能でしょうか？	《アーク・オーラ》《エニグマ・オーラ》はどちらもカードの“効果”としてシグニをトラッシュに置きます。よって《コードアート　Ａ・Ｃ・Ｇ》常時能力の制限を受けることはありません。

コードアート　Ａ・Ｃ・Ｇ	WX04-046	こちらの場に《コードアート　Ａ・Ｃ・Ｇ》があり、対戦相手の場に《先駆の大天使　アークゲイン》がいる場合、対戦相手はカードの効果以外で自分の＜天使＞のシグニをトラッシュに置くことができますか？	《コードアート　Ａ・Ｃ・Ｇ》常時能力は対戦相手に対する効果であり、メインフェイズにシグニをトラッシュに置く、という行動を制限するものです。この場合、対戦相手は《先駆の大天使　アークゲイン》をカードの効果以外でトラッシュに置くことは出来ません。
コードアート　Ａ・Ｃ・Ｇ	WX04-046	《悪魔姫　アンナ・ミラージュ》出現時能力や《ロスト・テクノロジー》でトラッシュに送る場合については、効果によってトラッシュに置いているため、どちらもトラッシュに置く事が可能ですか？	はい、質問にある2枚はいずれも効果によってシグニを場からトラッシュに置いているため、《コードアート　Ａ・Ｃ・Ｇ》常時能力の影響を受けません。
コードアート　Ａ・Ｃ・Ｇ	WX04-046	《羅石　ターコ》や《幻竜　エキドナ》のような「このシグニを場からトラッシュに置く：～する」と記載されているように、コストとしてトラッシュに置かれるものは《コードアート　Ａ・Ｃ・Ｇ》がいる場合でも発動可能でしょうか。	例に挙げられているシグニの能力については、：で区切られている左側がコスト、右側が効果となります。コストと効果は区別されており、コストによる部分は《コードアート　Ａ・Ｃ・Ｇ》の常時能力の制約を受けます。
羅原　Ｈｅ	WX04-047	＜原子＞のシグニを含むカードを2枚捨てることは可能ですか？	はい、可能です。
幻獣　シエンコ	WX04-049	起動能力にある「ターン終了時まで、あなたのすべてのシグニのパワーを2倍にする」は特定の値への変更効果ですか？それとも増減させる修正効果ですか？また、その効果は重複しますか？	《幻獣　シエンコ》起動能力は、起動能力が解決される時点でのパワーの値と同じだけ、パワーを＋する「修正効果」です。また、効果は重複します。
幻獣　シエンコ	WX04-049	《幻獣　シエンコ》起動能力を二回連続で使った場合のパワーは16000ですか？それとも32000になりますか？	32000です。起動能力を1回使用するごとに、8000→16000→32000となります。
幻獣　シエンコ	WX04-049	《幻獣 ベイア》を場に出し、《幻獣 シエンコ》の起動効果を使用した場合、《幻獣　ベイア》のパワーは30000ですか？25000ですか？	計算内容としては、パワー10000に＋5000がされ、15000となります。その後2倍されてパワー30000となります。
幻獣　シエンコ	WX04-049	リミット8の緑子、場にレベル3のシグニが2体いる状況で《幻獣 シエンコ》は常時効果を利用して場に出すことは出来ますか？	いいえ、場に出すことはできません。シエンコは場に出るまではレベル3であり、場に出たあとで条件を満たすとレベル2になります。リミットを超えるシグニを場に出すことはできません。
非可視の現実　キュビ	WX04-050	起動能力を使用した結果、1枚も＜美巧＞のシグニが捲れなかった場合の処理を教えて下さい。	その場合、捲れたカード全てをシャッフルし、デッキとします。この際リフレッシュは行われません。
堕落の虚無　パイモン	WX04-052	チャームが付いた《堕落の虚無　パイモン》がマイナス修正によってパワーの値が0以下となりバニッシュされる場合の処理を教えて下さい。	マイナス効果によりパイモンのパワーが0以下になった場合、能力によってバニッシュされる代わりにチャーム1枚をトラッシュに置くことができますが、パワーが0のままですので、直後に結局はバニッシュされてしまいます。
堕落の虚無　パイモン	WX04-052	チャームが付いた《堕落の虚無　パイモン》の常時能力はバトル時のバニッシュにも適用されますか？	はい。シグニのバトルによるバニッシュ時にも、代わりにチャーム1枚をトラッシュに置くことが出来ます。

堕落の虚無　パイモン	WX04-052	自分の場のチャームが付いた《堕落の虚無　パイモン》がバニッシュされたため、代わりに自身の効果によりチャームをトラッシュに送りました。この時、自分の場に《悪魔姫　アンナ・ミラージュ》が存在する場合、《悪魔姫　アンナ・ミラージュ》自動能力は発動しますか？	いいえ、「バニッシュする」という行動が「チャーム1枚をトラッシュに置く」という行動に置き換わっていますので、《悪魔姫　アンナ・ミラージュ》自動能力は発動しません。
堕落の虚無　パイモン	WX04-052	自分の場にチャームのついた《堕落の虚無　パイモン》がいる時に《ブラック・デザイア》を使用した場合、チャームの付いた悪魔のシグニを《堕落の虚無　パイモン》の効果で守ることはできますか？	はい、チャームの付いているシグニは《堕落の虚無　パイモン》常時能力によって守ることができます。
堕落の虚無　パイモン	WX04-052	《悪魔姫　アンナ・ミラージュ》と《堕落の虚無　パイモン》が自分の場にあり、チャームが付いた＜悪魔＞のシグニがバニッシュされる際、《悪魔姫　アンナ・ミラージュ》→《堕落の虚無　パイモン》の順に自動能力を解決する事は可能でしょうか。	《堕落の虚無　パイモン》常時能力は、バニッシュされることを、チャームをトラッシュに置くことに置換します。よって《悪魔姫　アンナ・ミラージュ》自動能力は発動条件を満たしません。
堕落の虚無　パイモン	WX04-052	チャームの付いた《堕落の虚無　パイモン》に対してランサーを持ったシグニで《堕落の虚無　パイモン》をバニッシュした場合、ランサー効果はどのように処理されますか？	【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ようとした際に、効果などによってそのバニッシュが他の行動に置き換わった場合、ランサーは条件を満たしておらずライフクロスをクラッシュしません。 ご質問の場合、《堕落の虚無　パイモン》がバニッシュを付いている【チャーム】1枚をトラッシュに置くことに置き換えた場合は、ランサーによってライフクロスはクラッシュされません。
堕落の虚無　パイモン	WX04-052	自身の場にあるチャームの付いた《堕落の虚無　パイモン》を《デス・バイ・デス》でバニッシュしました。この場合、相手のシグニを－8000することは出来ますか？また、チャームの付いた《堕落の虚無　パイモン》の隣に《悪魔姫　アンナ・ミラージュ》がいた場合、《悪魔姫　アンナ・ミラージュ》自動能力はどのように処理されますか？	《堕落の虚無 パイモン》のように、「～代わりに」と書かれた効果は置き換え効果です。《デス・バイ・デス》にある「○○する。そうした場合、××する」と書かれた効果は、○○が他の△△に置き換えられていても、××は発動します。一方《悪魔姫　アンナ・ミラージュ》の「○○されたとき」と書かれた効果は、○○が△△に置き換わると××を発動するための条件を満たしたことにはなりません。
堕落の虚無　パイモン	WX04-052	《原槍　エナジェ》の起動能力を使用した上でチャームの付いた《堕落の虚無　パイモン》をバニッシュしました。この場合はどのように処理されますか？	《原槍　エナジェ》が、バニッシュされたシグニがエナゾーンに置かれる所をトラッシュに置き換えるのに対し、《堕落の虚無　パイモン》はバニッシュされること自体を置き換えます。よって《堕落の虚無　パイモン》常時能力が優先され場に残ります。
サーバント　X	WX04-054	《サーバント　X》はガードを行うことは出来ないのですか？	はい、《サーバント　X》はガード能力を持っていないため、ガードステップにガードを行うことは出来ません。
サーバント　X	WX04-054	起動能力で《サーバント　X》を持ってくることは出来ますか？	はい、可能です。
ゲット・ゲート	WX04-063	《ゲット・ゲート》の支払いを白1/白1/白1で行った場合、白のシグニを3枚手札に加えることは可能ですか？	いいえ、《ゲット・ゲート》で手札に加えることが出来るシグニは、支払った色一種類につき、1枚です。この場合、支払われたエナの色は白一種類ですので、手札に加える事が出来るのは、白のシグニ1枚となります。
ゲット・ゲート	WX04-063	白1/マルチエナ1/マルチエナ1で支払った場合、どのような組み合わせで手札に加えることが可能でしょうか？	《ゲット・ゲート》の解決時に、支払われたマルチエナそれぞれをどの色として支払ったかを選択します。例えば2つのマルチエナをそれぞれ黒・緑として支払った場合、デッキから手札に加えることが出来るのは、白に加えて黒と緑のシグニを手札に加える事が出来ます。

ゲット・ゲート	WX04-063	《マインド・マインズ》で対戦相手のデッキから《ゲット・ゲート》が捲れました。この場合、どのような処理となりますか？	《ゲット・ゲート》はコストとして支払われたエナを参照しますので、《マインド・マインズ》によってコストを支払わずに使用した場合は、1枚も手札に加えることは出来ません。《ミルルン・ヨクト》出現時能力による場合も同様です。
ゲット・ゲート	WX04-063	相手の場に《羅原姫　Ｎｅ》が二体居る状態で《ファフニール》を使用し、《ゲット・ゲート》を赤・青・黒・緑のエナで使用しました。白以外のシグニを各色一枚ずつ手札に加える事はできますか？	はい、《羅原姫　Ｎｅ》常時能力により《ゲット・ゲート》を使用コストは無×2増えており、増えた使用コストをそれぞれ異なる色のエナで支払う事が出来ます。この場合、白以外のシグニを各色一枚ずつ手札に加える事が可能です。
ノー・ゲイン	WX04-064	《ノー・ゲイン》を使用したターンに対戦相手に《ダーク・マター》を使用された場合、シグニをトラッシュに置く効果は無効化できますか。	はい、シグニは各プレイヤーが対象としますが、トラッシュに置かれること自体は《ダーク・マター》の効果として扱われます。《ノー・ゲイン》を使用することで自身のシグニをトラッシュに置く事を防ぐ事が出来ます。
幻竜　ワイバーン	WX04-068	相手の場に《原槍　エナジェ》がある場合、好きなカードを対象としてトラッシュに置くことが出来ますか？	はい、《原槍　エナジェ》常時能力により対戦相手のエナゾーンにある全てのカードは【マルチエナ】を持ちますので、好きなカードを対象としてトラッシュに置くことが出来ます。
幻竜　エキドナ	WX04-072	相手の場に《原槍　エナジェ》がある場合、好きなカードを対象としてトラッシュに置くことが出来ますか？	はい、《原槍　エナジェ》常時能力により対戦相手のエナゾーンにある全てのカードは【マルチエナ】を持ちますので、好きなカードを対象としてトラッシュに置くことが出来ます。
炎壊の舞盃	WX04-073	ライフクロスが0枚の状態で使用することは出来ますか？	使用自体は可能ですが、クラッシュ出来るライフクロスが無いため、結果として何も起こりません。
炎壊の舞盃	WX04-073	クラッシュしたライフクロスからライフバーストが捲れました。このライフバーストはどのように処理されますか？	《炎壊の舞盃》の効果が全て終了した後、ライフバーストの解決に入ります。
懐疑する慟哭	WX04-074	条件に一致するシグニが1体しかいない場合、その1体のみを対象としてバニッシュすることは可能ですか？	はい、可能です。
懐疑する慟哭	WX04-074	ライフバーストで、バニッシュするシグニがいない場合、エナゾーンに加える効果のみを使用することは出来ますか？	はい、可能です。
羅原　Ｆ	WX04-079	常時能力は重複しますか？《羅原　Ｆ》が3体並んだ場合、全員が＋6000され、パワーの値は11000となりますか？	はい、それぞれ＋2000され、結果として合計＋6000の修正となります。
羅原　ＣＩ	WX04-081	バニッシュされた《羅原　ＣＩ》自身を自動能力のコストに充てることは出来ますか？	はい、《羅原　ＣＩ》がバニッシュされ、自動能力の発動条件を満たしたタイミングでは、バニッシュされた《羅原　ＣＩ》はエナゾーンにありますので、自動能力のエナコストの支払いに充てることは可能です。
羅原　ＣＩ	WX04-081	自動能力の効果に含まれる青1を、マルチエナで支払うことは可能ですか？	はい、《羅原　ＣＩ》自動能力で要求される青1をマルチエナを持つカードで支払うことは可能です。
コードアート　Ｓ・Ｍ・Ｌ	WX04-082	このシグニの正面にある《幻獣　セイリュ》にアタックされ、《幻獣　セイリュ》が自身の能力で得た自動能力でこのシグニをバニッシュされた場合、《幻獣　セイリュ》を凍結させることは出来ますか？	はい、できます。《幻獣　セイリュ》がアタックしたときに両方のシグニの自動能力がトリガーします。ターンプレイヤーの自動能力から先に解決されるため、先に《コードアート　Ｓ・Ｍ・Ｌ》がバニッシュされますが、トリガーした自動能力はそのまま発動します。

ＡＴＴＲＡＣＴＩＯＮ	WX04-084	《ＡＴＴＲＡＣＴＩＯＮ》で探すスペルのコストは《羅原姫　Ｎｅ》常時能力の影響を受けますか？	いいえ、《羅原姫　Ｎｅ》常時能力によってコストが無1増加するのは、使用コストです。《ＡＴＴＲＡＣＴＩＯＮ》で探す際に参照されるコストには影響しません。
ＡＴＴＲＡＣＴＩＯＮ	WX04-084	探して手札に加えるカードを2種類以下にすることは可能ですか？仮に手札にカードを加えなくて良い場合、相手にデッキを確認させる必要はありますか？	はい、非公開の領域（デッキ）からカードを探す・指定する場合は、探さない・指定しないということが可能です。この場合、対戦相手にデッキを確認させる必要はありません。
未解決の逸脱　シュレリス	WX04-089	常時能力は重複しますか？《未解決の逸脱　シュレリス》が3体並んだ場合、全員が＋6000され、パワーの値は11000となりますか？	はい、それぞれ＋2000され、結果として合計＋6000の修正となります。
無害の一致　ピュリ	WX04-092	バニッシュされた《無害の一致　ピュリ》自身を自動能力のエナコストの支払いに充てることは出来ますか？	はい、《無害の一致　ピュリ》がバニッシュされ、自動能力の発動条件を満たしたタイミングでは、バニッシュされた《無害の一致　ピュリ》はエナゾーンにありますので、自動能力のエナコストの支払いに充てることは可能です。
無害の一致　ピュリ	WX04-092	自動能力の効果に含まれる緑1を、マルチエナで支払うことは可能ですか？	はい、《無害の一致　ピュリ》自動能力で要求される緑１をマルチエナを持つカードで支払うことは可能です。
惰眠	WX04-093	デッキを上から捲った結果、シグニが捲れなかった場合、リフレッシュを行った後に残り2回の効果を繰り返すことは出来ますか？	いいえ、その場合、“残り2回の効果を繰り返す”はデッキが0枚であるため行えません。《惰眠》の解決が終了した後、リフレッシュを行います。
惰眠	WX04-093	自身のルリグのレベル以上のシグニが捲れた場合、「レベルを無視して場に出す」ことは出来ますか？出せない場合、捲れた回数にカウントされますか？	いいえ、ルリグのレベルやリミットを超過したシグニを場に出すことは出来ません。《惰眠》を使用した場合でも同様です。レベルやリミットを超過して場に出せなかった場合も「一回」としてカウントされます。
怒号	WX04-094	自分の場に＜地獣＞又は＜空獣＞が3体いたときに《怒号》を使用しました。発動したときに3体いれば対象とした1体のシグニはターン終了時までランサーとエナを貯める効果を持ちますか？常に3体いなければいけないのでしょうか？	怒号の解決時に条件を満たしていれば、そのあとで他の地獣や空獣がなくなったとしても、追加の効果は得たままとなります。
堕落の破戒　オリエンス	WX04-096	1体のシグニに複数枚のチャームを付けることは出来ますか？	いいえ、1体のシグニに付けることが出来るチャームは常に1枚です。2枚以上のチャームを付けることは出来ません。
堕落の破戒　オリエンス	WX04-096	チャームにされたカードは裏向きにするとありますが,こちらはトラッシュ等と同じ公開情報なのでしょうか。	いいえ、チャームにされたカードは非公開情報であり、チャームを付けた側のプレイヤーも表面を確認することは出来ません。
堕落の吐露　マイモン	WX04-098	1体のシグニに複数枚のチャームを付けることは出来ますか？	いいえ、1体のシグニに付けることが出来るチャームは常に1枚です。2枚以上のチャームを付けることは出来ません。
堕落の吐露　マイモン	WX04-098	チャームにされたカードは裏向きにするとありますが,こちらはトラッシュ等と同じ公開情報なのでしょうか。	いいえ、チャームにされたカードは非公開情報であり、チャームを付けた側のプレイヤーも表面を確認することは出来ません。
ツヴァイ＝サリナ	WX04-099	相手の場に《先駆の大天使　アークゲイン》がいる状態で《探求の思想　ハニエル》が《ツヴァイ＝サリナ》へのアタックを行った場合、バトル終了時に《探求の思想　ハニエル》はバニッシュされますか？	《先駆の大天使　アークゲイン》常時能力により、＜天使＞のシグニである《探求の思想　ハニエル》はバニッシュされません。

堕落の消滅　アリトン	WX04-102	《コードアンチ　テキサハンマ》と《堕落の消滅　アリトン》がトラッシュに置かれたとき《コードアンチ　テキサハンマ》を場に出してから《堕落の消滅　アリトン》を《コードアンチ　テキサハンマ》のチャームにすることはできますか？	《堕落の消滅　アリトン》《コードアンチ　テキサハンマ》共に同時に発動条件を満たしますので、好きな順番に解決させることが可能であり、《コードアンチ　テキサハンマ》に《堕落の消滅　アリトン》のチャームを付けることは可能です。
堕落の消滅　アリトン	WX04-102	ルリグがウリスでないときに堕落の消滅アリトンが手札またはデッキからトラッシュに送られた際、シグニ1体のチャームにする事は可能ですか？	可能です。チャームは限定条件とは関係なく場にあるシグニに付ける事が出来ます。
堕落の消滅　アリトン	WX04-102	《ＴＨＲＥＥ　ＯＵＴ》で《堕落の消滅　アリトン》を捨てた場合、《堕落の消滅　アリトン》の自動能力によって場にあるシグニのチャームにすることは出来ますか？	はい、可能です。
エビルズ・ソウル	WX04-103	場にいる＜悪魔＞のシグニのレベルが4・3・2と並んでいる状態でパワー8000のシグニを対象として《エビルズ・ソウル》を使用しました。【スペルカットイン】でレベル2のシグニがバニッシュされた場合、パワー8000のシグニはどうなりますか？	マイナス修正する値の計算は解決時に行います。この場合、解決時に場にある＜悪魔＞のシグニのレベルの合計は7となりますので、選ばれたシグニはパワー1000として場に残ります。
創世の巫女　マユ	WX05-001	「【グロウ】あなたのルリグデッキから＜タマ＞か＜イオナ＞のルリグ１枚を公開し、それをあなたのセンタールリグの下に置く」とは、どういうことですか？	《創世の巫女　マユ》にグロウするためには、通常の、グロウを行う際のルールに追加して、【グロウ】欄に記載されている条件を満たす必要があります。《創世の巫女　マユ》の場合、自身のルリグデッキから＜タマ＞または＜イオナ＞のルリグタイプを持つルリグを公開して、既に場に出ているルリグの下に置く必要があり、これを行ってはじめて《創世の巫女　マユ》へのグロウが可能となります。
創世の巫女　マユ	WX05-001	《創世の巫女　マユ》のルリグタイプは＜タマ/イオナ＞とありますが、これは＜タマ＞ ＜イオナ＞どちらのルリグからもグロウすることが可能であるということですか？	はい、＜タマ/イオナ＞は、＜タマ＞と＜イオナ＞2つのルリグタイプを持っているため、例えば《太陽の巫女　タマヨリヒメ》・《フル/メイデン　イオナ》等どちらからもグロウすることが可能です。
創世の巫女　マユ	WX05-001	「【出】：あなたのルリグトラッシュからすべてのルリグをこのカードの下に置き、すべての白と黒のアーツをルリグデッキに戻す。」とはどういうことですか？	既にエクシード能力等によってルリグトラッシュに置かれたルリグや、使用済の白と黒のアーツは、《創世の巫女　マユ》出現時能力によってルリグの下や、ルリグデッキに戻すことが出来ます。これによって、エクシード能力やアーツを再び使用することが可能となります。
創世の巫女　マユ	WX05-001	「【起】エクシード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。」とはどういうことですか？	エクシード1能力が解決された時点で場にある対戦相手のすべてのシグニは、テキスト欄に記載されている全ての能力を失います。なお、エクシード1能力が解決された後に場に出たシグニの能力を失わせることは出来ません。
創世の巫女　マユ	WX05-001	「【起】エクシード５：あなたのエナゾーンからすべてのカードをトラッシュに置き、手札をすべて捨てる。あなたはこのターンの次に、追加の１ターンを得る。」とはどういうことですか？	追加の1ターンを得ることで、エクシード5能力を使用したターンの次に、自分のターンがもう1度始まります。通常、【起】能力は自分のメインフェイズにしか使用できませんので、その場合は自分のターンを2回続けて行うことになります。なお、エナゾーンと手札にカードが1枚もなくともこの能力は使用することができます。
花代・伍	WX05-002	【グロウ】あなたの場のルリグがカード名に《花代》を含むとはどういうことですか？	このカードにグロウするための条件です。《花代・伍》にグロウするためには、従来のルリグタイプに関する条件に加え、既に場に置かれているグロウ前のルリグのカード名に《花代》が含まれている必要があります。例えば《火鳥風月　遊月・肆》はルリグタイプ＜花代/ユヅキ＞ですが、カード名に《花代》が含まれていないため、《花代・伍》にグロウすることは出来ません。

花代・伍	WX05-002	「【常】：このルリグはあなたのルリグトラッシュにあるすべてのルリグの【起】能力を持つ。」とはどういうことですか？	場にあるルリグに重ねられたルリグは、エクシード能力を起動することによって、ルリグトラッシュに置かれます。こうして置かれたルリグの起動能力を、この常時能力によって使用することが出来るようになります。例えば《百火繚乱　花代・肆》がルリグトラッシュに置かれた場合、《花代・伍》は「【起】《赤》手札から赤のシグニを１枚捨てる：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。」を使用することが出来るようになります。
花代・伍	WX05-002	場にある重ねられたルリグやルリグデッキにあるルリグを任意のタイミングでルリグトラッシュに置くことは出来ますか？	いいえ、出来ません。
花代・伍	WX05-002	「【起】エクシード５：対戦相手のシグニを、パワーの合計が30000以下になるように好きな数対象とし、それらをバニッシュする。」とはどういうことですか？	バニッシュしたいシグニのパワーの合計値が30000以下であれば、それらをまとめてバニッシュすることが出来ます。 例えば相手の場に並んだシグニのパワーが12000・8000・5000だった場合、合計の値は25000ですので、3体全てバニッシュすることが出来ます。 12000・12000・12000と3体並んでいた場合、3体の合計は36000ですので、3体全てをバニッシュすることは出来ません。この場合2体迄バニッシュすることが出来ます。
花代・伍	WX05-002	エクシード能力は1体ずつ順にバニッシュしますか？それとも同時ですか？例えば《犠牲の微笑　キュアエル》《犠牲の微笑　キュアエル》《虚構の愛情　シエル》と並んだ状態でエクシード能力を起動し、3体を順にバニッシュすることは出来ますか？	《花代・伍》エクシード能力によるバニッシュは複数同時に行われます。この場合、相手＜天使＞のパワーはそれぞれ12000・12000・8000として扱われ、3体の合計は32000となります。結果として2体迄しかバニッシュすることは出来ません。
コード・ピルルク　ＡＣＲＯ	WX05-003	【グロウ】あなたの場のルリグがカード名に《ピルルク》を含むとはどういうことですか？	このカードにグロウするための条件です。《コードピルルク・ACRO》にグロウするためには、従来のルリグタイプに関する条件に加え、既に場に置かれているグロウ前のルリグのカード名に《ピルルク》が含まれている必要があります。例えば《星占の巫女　リメンバ・ナイト》はルリグタイプ＜リメンバ/ピルルク＞ですが、カード名に《ピルルク》が含まれていないため、《コード・ピルルク　ＡＣＲＯ》にグロウすることは出来ません。
コード・ピルルク　ＡＣＲＯ	WX05-003	「【常】：このルリグはあなたのルリグトラッシュにあるすべてのルリグの【起】能力を持つ。」とはどういうことですか？	場にあるルリグに重ねられたルリグは、エクシード能力を起動することによって、ルリグトラッシュに置かれます。こうして置かれたルリグの起動能力を、この常時能力によって使用することが出来るようになります。例えば《コード・ピルルク・Ω》がルリグトラッシュに置かれた場合、《コード・ピルルク　ＡＣＲＯ》は「【起】手札から青のシグニを1枚捨てる：対戦相手の手札を1枚見ないで選び、捨てさせる。」を使用することが出来るようになります。
コード・ピルルク　ＡＣＲＯ	WX05-003	場にある重ねられたルリグやルリグデッキにあるルリグを任意のタイミングでルリグトラッシュに置くことは出来ますか？	いいえ、出来ません。
コード・ピルルク　ＡＣＲＯ	WX05-003	手札が6枚以上ある状態でエクシード能力を使用した場合、どうなりますか？	この場合、起動自体は可能ですが、結果として何も起こりません。
五型緑姫	WX05-004	出現時能力は強制ですか？	はい、コスト設定がされていない出現時能力は強制的に発動します。
五型緑姫	WX05-004	「【起】エクシード５：各プレイヤーは自分のエナゾーンからすべての、白、赤、青、緑、黒のカードをトラッシュに置く。」とはどういうことですか？	この能力を解決した時点でお互いのエナゾーンに置かれた全ての無色以外のカードを“同時に”トラッシュに置きます。《噴流する知識》や《サーバント　Ｏ》といった無色のカードはそのままエナゾーンに置かれます。

五型緑姫	WX05-004	《原槍　エナジェ》や《虚無の闇魔　ウリス》常時能力によってマルチエナを持った無色のカードはエクシード能力によってトラッシュに置かれますか？	いいえ、マルチエナは、コストとして支払う際に好きな色として支払える能力であり、実際にカードの色そのものが変更されることはありません。マルチエナを得た無色のカードはエクシード能力によってトラッシュに置かれることはありません。
五型緑姫	WX05-004	《五型　緑姫》エクシード能力によってエナゾーンに置かれていた《不可解な誇超　コンテンポラ》がトラッシュに置かれました。エクシード能力解決後に緑×1を支払う事で手札に戻すことはできますか？	はい、エナゾーンからトラッシュに移動したことによって《不可解な誇超　コンテンポラ》自動能力は発動条件を満たします。エナゾーンに残された無色のカードの中にマルチエナを持つものがあれば、それを使用して緑×1を支払い、《不可解な誇超　コンテンポラ》自動能力を解決することが出来ます。
黒点の巫女　タマヨリヒメ	WX05-005	【グロウ】あなたのトラッシュに黒のカードが10枚以上ある、とはどういうことですか？	《黒点の巫女　タマヨリヒメ》にグロウするための条件を表しています。《黒点の巫女　タマヨリヒメ》にグロウするためには、グロウフェイズ中、《黒点の巫女　タマヨリヒメ》にグロウさせることを宣言した時点であなたのトラッシュに置かれた黒のカードが10枚以上ある必要があり、そうでない場合は《黒点の巫女　タマヨリヒメ》にグロウすることは出来ません。
黒点の巫女　タマヨリヒメ	WX05-005	「【常】：エナゾーン以外の領域にあるシグニは黒になる。」とはどういうことですか？	シグニゾーン・手札・メインデッキ・ライフクロス・チェックゾーン・トラッシュに置かれたシグニの色は黒色として上書きされます。これは色を参照した様々な効果に影響を与え、色を参照する特定の効果（例：《サルベージ》《ゲット・インデックス》《コード・ピルルク・Ω》等）は結果として実行不可能となります。また一方で《デッド・スプラッシュ》や《コードメイズ　凱旋》の起動能力等は本来は黒ではなかったシグニを選択出来るようになります。
黒点の巫女　タマヨリヒメ	WX05-005	《黒点の巫女　タマヨリヒメ》常時能力によって黒になったシグニが持っていた本来の色はどうなりますか？	《黒点の巫女　タマヨリヒメ》常時能力はシグニの色を「黒」に上書きします。本来持っていた色は、結果として失われます。
黒点の巫女　タマヨリヒメ	WX05-005	《三式豊潤娘　緑姫》常時能力が場にあるシグニに対してのみ＋2000修正を与えるのに対し、《黒点の巫女　タマヨリヒメ》がエナゾーン以外全ての領域のカードの色を黒に上書きするのは何故ですか？	《三式豊潤娘　緑姫》のように、特に影響範囲に指定が無く、シグニに対する効果を持つ常時能力は、シグニゾーンにあるシグニに対してのみ影響します。これに対して《黒点の巫女　タマヨリヒメ》は「エナゾーン以外のすべての」と影響範囲が指定されており、これには効果領域・非公開領域を含むエナゾーン以外の全ての領域が指定されているものとして扱われます。
黒点の巫女　タマヨリヒメ	WX05-005	《黒点の巫女　タマヨリヒメ》常時能力を《不可解な誇超　コンテンポラ》常時能力で防ぐことは出来ますか？	はい、《黒点の巫女　タマヨリヒメ》常時能力は「シグニの状態を変更する」効果として扱われます。場にある＜美巧＞のシグニに対する《黒点の巫女　タマヨリヒメ》の常時能力効果を《不可解な誇超　コンテンポラ》常時能力で防ぐことは可能です。
黒点の巫女　タマヨリヒメ	WX05-005	起動能力のコストはどういう意味ですか？	《黒点の巫女　タマヨリヒメ》起動能力を使用するためには、黒エナ1つに加え、エナゾーンに置かれている黒のカード1枚の合計2枚をコストとしてトラッシュに置く必要があります。
黒点の巫女　タマヨリヒメ	WX05-005	エクシード能力の「この能力は使用タイミング【アタックフェイズ】を持つ」とはどういうことですか？	この能力はアーツの【アタックフェイズ】と同じタイミングで、アーツの【アタックフェイズ】と同じように使用を宣言し、解決させることが出来ます。この能力はルリグの能力として扱われます。なお、使用タイミング【アタックフェイズ】を持っているため、自身のメインフェイズに使用することはできません。
虚無の闇魔　ウリス	WX05-006	【グロウ】あなたのエナゾーンにあるカードの色が3種類以上、とはどういうことですか？	《虚無の闇魔　ウリス》にグロウするためには、本来のグロウするための条件に加え、エナゾーンにあるカードの色が3種類以上ある必要があります。3種類以上ない場合、《虚無の闇魔　ウリス》にグロウすることは出来ません。
虚無の闇魔　ウリス	WX05-006	「カードの色が3種類以上」とありますが、《噴流する知識》や《サーバント　O》といった無色のカードは色一種類として数えることが出来ますか？	いいえ、無色のカードは色を持たないため、色一種類としてカウントすることは出来ません。
虚無の闇魔　ウリス	WX05-006	マルチエナを持つ無色のカードを、いずれかの色一種類として扱うことは出来ますか？	いいえ、マルチエナは、エナコストとして支払う際に好きな色１つとして支払うこと出来る能力であり、実際にカードの色そのものが変更されることはありませんので、いずれかの色一種類として扱うことは出来ません。

虚無の闇魔　ウリス	WX05-006	リミット∞とはどういうことですか？	《虚無の闇魔　ウリス》のリミットの値に上限はありません。レベル5以下であれば、リミットの条件に関係なくシグニを配置することが可能です。
虚無の闇魔　ウリス	WX05-006	「【常】：あなたが使用するアーツとスペルの限定条件は無視される。」とはどういうことですか？	《虚無の闇魔　ウリス》が場にある限り、アーツやスペルの中段左側ひ記載された○○限定という表記を無視して使用する事が可能です。
虚無の闇魔　ウリス	WX05-006	エクシード能力を使用した際の具体的な処理手順を教えて下さい。	下記処理手順となります。 1．エクシード能力の起動能力を宣言し、《虚無の闇魔　ウリス》の下に置かれたカード5枚をルリグトラッシュに置きます。 2．自身の手札からカードを１枚、対戦相手の方が分かるように選択します。この際選択したカードは、この効果が全て解決されるまで、変更することは出来ません。 3．対戦相手は「白」「赤」「青」「緑」「黒」「無色」の中から1つを選択し、それを宣言します。これも一度宣言した後に変更することは出来ません。 4．（2．）で選択されたカードを表向きにして公開します。対戦相手の宣言したアイコンと、公開されたカードの右上に記載されたアイコンが一致しない場合、対戦相手のすべてのシグニをトラッシュに置きます。一致した場合は何も起こりません。なお、公開されたカードは、手札に置かれたままとなります。
虚無の闇魔　ウリス	WX05-006	エクシード能力で手札からカードを1枚選択する際、ルリグデッキにあるカードを選択することは出来ますか？	いいえ、「手札を1枚選ぶ」際にルリグデッキのカードを選ぶことは出来ません。
虚無の闇魔　ウリス	WX05-006	エクシード能力解決時に《懐疑する慟哭》や《エンド・スラッシュ》、《トライ・シグナル》といった複数の種類のアイコンをコストに持つカードを「宣言されたアイコンを持つカード」として扱うことは出来ますか？	いいえ、《虚無の闇魔　ウリス》エクシード能力に記載された「宣言されたアイコンを持つカード」にある「宣言されたアイコン」とは、カードの右上に記載されているアイコンのみを指します。カードのコストは「宣言されたアイコン」には含まれません。
虚無の闇魔　ウリス	WX05-006	対戦相手のルリグが《黒点の巫女　タマヨリヒメ》で、手札のカードがすべて黒になっています。《虚無の闇魔　ウリス》のエクシード5能力で、 自分の手札のカードのアイコンもすべて《黒アイコン》になっていますか？	はい、色を変更する効果はそのアイコンも変化させます。ただし、《黒点の巫女　タマヨリヒメ》によって黒となるカードはシグニだけですので、 手札のカードすべてがシグニという状況でなければ、《虚無の闇魔　ウリス》のエクシード5能力はスペルカードを選択することで相手にアイコンの選択を迫ることが可能です。
虚無の闇魔　ウリス	WX05-006	《虚無の闇魔　ウリス》が場にある状態で《サルベージ》や《オーバーサルベージ》を使用し《サーバントO》等、無色のシグニをトラッシュか ら手札に加えることは出来ますか？	いいえ、《虚無の闇魔　ウリス》は色を持たないルリグであり、「あなたのルリグデッキと同じ色のシグニを手札に加える」効果を持つ《オーバー サルベージ》や《サルベージ》でトラッシュにある無色のシグニを手札に加えることは出来ません。
虚無の闇魔　ウリス	WX05-006	対戦相手のルリグが《カーニバル　－MAIS－》の場合、エナゾーンにあるカードは【マルチエナ】を持ちますか？	場に出た順番で決まります。 《虚無の闇魔　ウリス》→《カーニバル　-ＭＡＩＳ-》の順であれば、その時点でエナゾーンに置かれているカードおよびその後エナゾーンに置かれるカードは【マルチエナ】を失います。 《カーニバル　-ＭＡＩＳ-》→《虚無の闇魔　ウリス》の順であれば、その時点でエナゾーンに置かれているカードおよびその後エナゾーンに置かれるカードは【マルチエナ】を持ちます。「新たに得られない」で「～を持つ」を防ぐことができないためです。
ラスト・セレクト	WX05-007	自身の場にあるセンタールリグの下にあるカードが3枚以下の場合でも《ラスト・セレクト》を使用することは出来ますか？	使用の宣言自体は可能ですが、「あなたのセンタールリグの下からカード４枚をルリグトラッシュに置く」を行えないため、「それをトラッシュに置く」ことは出来ません。

ラスト・セレクト	WX05-007	<タマ/イオナ>限定とはどういうことですか？	自身の場に置かれたルリグのルリグタイプが<タマ>及び<イオナ>のどちらか、もしくは両方を含む場合のみ、<タマ/イオナ>限定のカードを使用することが出来ます。
遊月・伍	WX05-008	【グロウ】あなたの場のルリグがカード名に《ユヅキ》を含むとはどういうことですか？	このカードにグロウするための条件です。《遊月・伍》にグロウするためには、従来のルリグタイプに関する条件に加え、既に場に置かれているグロウ前のルリグのカード名に《ユヅキ》が含まれている必要があります。
遊月・伍	WX05-008	対戦相手のエナゾーンにあるカードが2枚以下の場合、出現時能力の処理はどうなりますか？	「3枚まで」とあるので、2枚以下の場合、エナゾーンにあるカード全てを対象としてトラッシュに置くことが出来ます。
遊月・伍	WX05-008	エクシード2にあるコストとは？○○するそうした場合～の○○はコストとして扱われるか？	エクシード能力に記載されたコストとは、選択したスペルを使用するために支払われるエナのことを指します。「○○する、そうした場合～」の○○はスペルのコストではなく、そのスペルの効果です。
一燭即発	WX05-009	《一燭即発》でダウンさせる自身の<龍獣>及びバニッシュする対戦相手のシグニは、それぞれどのタイミングで選択すればよいのですか？	《一燭即発》の使用を宣言し、コストを支払った後に、ダウンさせる<龍獣>を対象とします。そして効果の処理中にバニッシュする対戦相手のシグニを対象とし、それをバニッシュします。
エルドラ＝マークⅤ	WX05-010	ライフクロスが0枚の状態で《エルドラ＝マークⅤ》にグロウした場合、出現時能力はどのように処理されますか？	この場合、ライフクロスが0枚であるため、出現時能力は結果として何も起こりません。
エルドラ＝マークⅤ	WX05-010	エクシード能力の処理手順を教えて下さい。	下記の通りの手順となります。 １．能力起動を宣言、ルリグの下のカード２枚をルリグトラッシュに置きます。 ２．ライフクロスをクラッシュします。クラッシュされたカードのライフバーストの有無に関わらず、先に手札からカードを１枚選び、ライフクロスに加えます。この際、手札が０枚である場合はライフクロスにカードを加える事は出来ません。また、手札がある場合、ライフクロスにカードを「加えない」ことは出来ません。 ３．クラッシュされたカードにライフバーストがあった場合、それを解決させる事が出来ます。
エルドラ＝マークⅤ	WX05-010	《エルドラ＝マークⅤ》エクシード能力がライフバーストより先に手札からカードをライフクロスに加えるのに対し、《幻水　シィラ》出現時能力では先にライフバーストが解決されるのは何故ですか？	原則として、1つの効果の解決中には他の効果（ここではライフバースト）が解決されることはありません。《エルドラ＝マークⅤ》では、ライフクロスをクラッシュしてライフクロスを加えるまでが1つの効果なので、ライフバーストの解決より先にライフクロスにカードを加えます。 これに対して、《幻水　シィラ》の出現時能力は「クラッシュされたカードは、ライフバーストが解決された後、エナゾーンに置かれる」というルール上の処理を「クラッシュされたカードは、ライフバーストが解決された後、トラッシュに置き、その後ライフクロスに1枚加える」という処理に置き換える能力です。 あくまでライフバーストが解決された後の処理ですので、こちらはライフバーストが先に解決されます。
エルドラ＝マークⅤ	WX05-010	エクシード能力は1ターンに複数回使用することが出来るのですか？	はい、特に指定が無い場合、エクシード能力を1ターンに複数回使用することは可能です。《エルドラ＝マークⅤ》エクシード能力を1ターンに2回使用することも可能です。
ミルルン・ティコ	WX05-011	スペルのライフバーストは、《ミルルン・ティコ》常時能力によって使用出来なくなりますか？	いいえ、《ミルルン・ティコ》常時能力が制限するのは、スペルを使用する時だけです。スペルのライフバーストの発動は制限されません。
ミルルン・ティコ	WX05-011	下段エクシード能力で使用した対戦相手のスペルは、使用後どちらのトラッシュに置かれますか？	対戦相手のトラッシュに置かれます。
ミルルン・ティコ	WX05-011	“限定条件を無視”とありますが、スペルの文中にあるシグニの限定条件（クラス指定など）も無視することは可能でしょうか？	いいえ、《ミルルン・ティコ》に記載された「限定条件を無視して使用してもよい。」とは、カード中段に記載された、ルリグに対する限定条件のみを指します。テキスト中に記載されたシグニのクラス等の条件を無視して使用することは出来ません。

ミルルン・ティコ	WX05-011	対戦相手が《ミルルン・ティコ》下段エクシード能力を使用しスペルを発動した場合、スペルカットインで《アンチ・スペル》等を使用することは可能ですか？	はい、《ミルルン・ティコ》エクシード能力によるものであってもスペルの使用であることに変わりはないので、【スペルカットイン】を使用することは可能です。
ミルルン・ティコ	WX05-011	《ミルルン・ティコ》によって踏み倒せるコストはエナコストまでですか？それともテキストに記載されているコストも無視出来るのでしょうか？例えば《ロスト・テクノロジー》の場合、トラッシュに送る＜古代兵器＞のコストも無視出来ますか？	《ミルルン・ティコ》で不要となるのは、そのスペルのコストのみです。《ロスト・テクノロジー》のシグニをトラッシュに置く処理は、そのスペルの効果でありコストではありません。
ミルルン・ティコ	WX05-011	“あなたの手札にあるかのように使用してもよい”とありますが、そのスペルカードを《羅植　サルビア》の起動能力のコストとして使用する事は可能ですか？	“手札にあるかのうように使用してもよい”であり、実際に手札に加わる訳ではありません。よって、質問にあるような起動能力のコストにすることは出来ません。
ミルルン・ティコ	WX05-011	《ミルルン・ティコ》下段エクシード能力で《修復》のようなエナゾーンにあるカードの枚数を参照するスペルを使用した場合、参照するのは自分のエナゾーンですか？それとも対戦相手のですか？	この場合、《ミルルン・ティコ》エクシード能力を使用した側のプレイヤーのエナゾーンを参照します。
ミルルン・ティコ	WX05-011	《ミルルン・ティコ》エクシード能力を使用し、対戦相手のトラッシュにスペルがあった場合、そのスペルはすぐに使用するのですか？ 2ターン後、3ターン後に自分の任意のタイミングで使用できますか？	すぐに使用するかどうかの宣言を行います、使用しなかった場合、そのままトラッシュに置かれたままになります。任意のタイミングで使用出来る訳ではありません。
フォーチューン・ファイブ	WX05-012	「ダウンし凍結する」効果「バニッシュする」効果はそれぞれどのタイミングでシグニを対象としますか？	デッキの上からカードを5枚公開し、その中のそれぞれ名前の異なる＜原子＞のシグニの枚数を数えたあとに、＜原子＞のシグニの種類が確定した後にそれぞれの効果を受けるシグニを対象とします。
フォーチューン・ファイブ	WX05-012	公開された＜原子＞のシグニをデッキに戻す際、どの順番で戻したかは対戦相手に伝える必要がありますか？	いいえ、戻す順番を対戦相手に伝える必要はありません。
フォーチューン・ファイブ	WX05-012	４枚以上<原子>が公開された場合の「カードを１枚引く」効果ですが、これは、公開されたカードのうち、一番初めに公開されたも のを手札に加えるのですか？	はい、《フォーチューン・ファイブ》を使用することでデッキの上からカードを５枚公開しますが、この際公開された５枚のカードが置かれた領域 はデッキの上であり、「カードを１枚引く」効果を使用する場合は、《フォーチューン・ファイブ》によって捲られた５枚のうち、一番最初に公開され た１枚を手札に加えることになります。
侵犯されし神判　アン・フィフス	WX05-013	トラッシュにある＜美巧＞のシグニが3枚未満の場合、手札に加えることは可能ですか？	はい、「3枚まで」とあるので、例えば2枚を対象として手札に加えることは可能です。
侵犯されし神判　アン・フィフス	WX05-013	エクシード2能力は、正確にはどのタイミングで起動の宣言を行えば良いのですか？	対戦相手のシグニがアタックを宣言したことによって、《侵犯されし神判　アン・フィフス》のエクシード能力を起動するための条件が満たされます。そのシグニの「アタックした時」発動条件を満たす自動能力が解決された後、《侵犯されし神判　アン・フィフス》エクシード能力を、コストを支払うことによって使用することが可能となります。
十人十色	WX05-014	《十人十色》によって効果を受けなくなる、対戦相手のスペルと対戦相手のシグニの効果とは具体的に何を指しますか？	スペルやシグニによる、あなたの<美巧>のシグニに対する「テキストや数値、状態を変更させる効果」「動かす効果」を指します。これ以外の効果は、シグニやスペルによるものであっても《十人十色》で防ぐことは出来ません。

十人十色	WX05-014	シグニやスペルのライフバースト効果を《十人十色》で防ぐ事は可能ですか？	はい、可能です。シグニやスペルのライフバーストも「対戦相手のスペルと対戦相手のシグニの効果」に含まれます。
十人十色	WX05-014	シグニの起動能力の使用宣言に対応して、解決前に《十人十色》を使用することは出来ますか？	いいえ、出来ません。《十人十色》の使用タイミングは【アタックフェイズ】【スペルカットイン】であり、シグニの起動能力に対応して《十人十色》を使用することは出来ません。
ヘイト・インプレス	WX05-015	対戦相手の場に《コードアート　Ａ・Ｃ・Ｇ》がある状態で《ヘイト・インプレス》を使用しました。この場合＜毒牙＞のシグニをトラッシュに置くことは出来ますか？	はい、可能です。《コードアート　Ａ・Ｃ・Ｇ》常時能力は、カードの効果を除き、自分でシグニをトラッシュに置く事を妨害しますが、《ヘイト・インプレス》によって＜毒牙＞のシグニをトラッシュに置くことは、《ヘイト・インプレス》の効果の一部として行われます。よって、《コードアート　Ａ・Ｃ・Ｇ》の有無に関わらず、《ヘイト・インプレス》で＜毒牙＞のシグニをトラッシュに置くことは可能となっております。
エンドホール	WX05-016	例えばマルチエナ1つ+黒のカード4枚でコストを支払い、マルチエナ1つを白・赤・青・緑として扱うことで「ターンを終了する。」ことは出来ますか？	いいえ、出来ません。マルチエナを持つカードはエナコストを支払う際、好きな色「１つ」として支払うことが出来ます。質問の場合の黒のカード4枚とマルチエナ1枚で支払っていますので、結果としてこのアーツによって「ターンを終了する」ことは出来ません。
エンドホール	WX05-016	「ターンを終了する」とはどういうことですか？カットインされたスペルはどのように処理されますか？	《エンドホール》が解決された時点で、その時点で進行中のターンは終了となり、そのターンに残されたフェイズ・ステップは行われません。カットインされたスペルは解決されることなくトラッシュに置かれ、スペルの使用等に伴い発動条件を満たした解決前の自動能力も解決されません。残されたフェイズは行われないため、シグニやルリグによるアタックも行えません。「ターン終了時に、」といった効果は次のターンの終了時に持ち越されます。
エンドホール	WX05-016	《エンドホール》のコストを支払う時、例えば黒、緑、マルチエナ×3など、足りない色のエナをマルチエナで払った時は効果は発動しますか？	この場合、マルチエナ×3それぞれを白・赤・青として支払うことで、《エンドホール》に記載された条件を満たし、ターンを終了させる事ができます。
ラッキーガード	WX05-017	《ラッキーガード》の効果を受けたシグニがマイナス修正を受けてパワーがマイナスになった場合、どうなりますか？	「パワーの値が0以下になったシグニはバニッシュされる」というルール上の処理が《ラッキーガード》の効果によって無視されます。パワー0以下の状態で場に残ります。
ラッキーガード	WX05-017	《贖罪の対火》の使用に対応して《ラッキーガード》を使用されました。ルリグにダブルクラッシュを付与することは可能ですか？	はい、出来ます。《贖罪の対火》で対象としたカードが【スペルカットイン】によってバニッシュされなくなったとしても、「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。」の部分は行うことができないので無視をし、「ターン終了時まで、あなたのセンタールリグは【ダブルクラッシュ】を得る。」の部分は処理されます。
ラッキーガード	WX05-017	《龍鳳の排炎》の使用に対応して《ラッキーガード》を使用されました。対戦相手のエナゾーンからカード1枚をトラッシュに置くことは可能ですか？	いいえ、出来ません。「バニッシュする。そうした場合～」とあるため、《ラッキーガード》の効果によってバニッシュ出来なかった場合、エナゾーンにあるカードをトラッシュに置く事も出来ません。
ラッキーガード	WX05-017	《ラッキーガード》の効果によって「バニッシュされない」を得た状態の《羅植　カーノ》のパワーが15000以上になった場合、どのように処理されますか？	この場合、《羅植　カーノ》自動能力が発動し、《羅植　カーノ》自身と対戦相手のシグニ1体をバニッシュしますが、《羅植　カーノ》は《ラッキーガード》によってバニッシュされないため、対戦相手のシグニのみバニッシュされます。《羅植　カーノ》の自動能力は以前として発動条件を満たした状態であるため、別の対戦相手のシグニをバニッシュすることが出来、結果対戦相手のシグニを全てバニッシュします。
ラッキーガード	WX05-017	上記の質問にある《羅植　カーノ》が対戦相手のシグニを全てバニッシュした後は、どのようにゲームを進行させればよいですか？	この場合、《羅植　カーノ》自動能力を省略し、ゲームを進行させます。

原槍　アークエナジェ	WX05-018	上段常時能力にある「対戦相手は自分のエナフェイズをスキップする」とはどういうことですか？	通常ターンはアップフェイズ→ドローフェイズ→エナフェイズ→グロウフェイズ・・・と移行しますが、《原槍　アークエナジェ》常時能力によって、対戦相手のターンはアップフェイズ→ドローフェイズ→グロウフェイズと移行します。結果として、対戦相手は場にあるシグニや手札をエナゾーンに置く事が出来ません。
原槍　アークエナジェ	WX05-018	《原槍　アークエナジェ》の出現時能力は、既に自分のシグニゾーンすべてにシグニがある場合にも使用することはできますか？	はい、使用することはできます。ただし、その場合は探したシグニを場に出すことはできませんので、結果的にデッキを見てシャッフルするだけとなります。
コードラビリンス　ルーブル	WX05-019	「このシグニの正面のシグニは能力を失う。」とはどういうことですか？	《コードラビリンス　ルーブル》の正面のシグニは、テキスト欄に記載された全ての情報を失います。これには、そのシグニのテキストに記載された【常時能力】【出現時能力】【自動能力】【起動能力】等に加え、他のカードの効果によって付与された能力も含まれます。また、この能力は「シグニのテキスト を失わせる能力」として扱われる為、《先駆の大天使　アークゲイン》や《不可解な誇超　コンテンポラ》常時能力によって無効化されます。
コードラビリンス　ルーブル	WX05-019	《コードラビリンス　ルーブル》常時能力はバーストアイコンも失わせますか？	いいえ、《コードラビリンス　ルーブル》常時能力が失わせるのは「テキストに記載された能力」なので、バーストアイコンそのものは失われません。
コードラビリンス　ルーブル	WX05-019	何らかの効果によってパワーの値が変化したり、増減したりした場合も《コードラビリンス　ルーブル》常時能力によって元の値に戻りますか？	いいえ、《コードラビリンス　ルーブル》常時能力が失わせるのは「テキストに記載された能力」なので、他のカードによってパワーの値を変化させたり、修正したりする効果は無効化されません。
コードラビリンス　ルーブル	WX05-019	《コードラビリンス　ルーブル》常時能力によって凍結状態も無効化されますか？	いいえ、凍結効果は「シグニの能力」には含まれないため、《コードラビリンス　ルーブル》常時能力によって無効化されません。
コードラビリンス　ルーブル	WX05-019	チャームが付いた《堕落の虚無　パイモン》の正面に《コードラビリンス　ルーブル》を出しました。この場合、《コードラビリンス　ルーブル》常時能力によって《堕落の虚無　パイモン》のチャームはトラッシュに置かれますか？	いいえ、《コードラビリンス　ルーブル》常時能力が失わせるのは「テキストに記載された能力」なので、《堕落の虚無　パイモン》に付いたチャームがトラッシュに置かれることはありません。《羅原　U》の場合も同様の処理となります。ただし、いずれも能力を失いますので、【チャーム】や下にあるカードを参照することはできません。
コードラビリンス　ルーブル	WX05-019	「能力の無いシグニ」とは具体的にどういうことですか？	テキスト欄に記載された情報がなく、また他のカードの効果によって何らかの能力を得ていない状態のシグニを「能力の無いシグニ」として扱います。例えば《小剣　ククリ》はテキスト欄に記載された能力が無いため、「能力の無いシグニ」として扱われます。
コードラビリンス　ルーブル	WX05-019	「対戦相手のシグニ1体が場からデッキに移動したとき」とはどういうことですか？	《トライ・シグナル》や《コードメイズ　ミッシェル》起動能力によって対戦相手のシグニが場からデッキに移動することによって《コードラビリンス　ルーブル》自動能力は発動条件を満たします。
コードラビリンス　ルーブル	WX05-019	《ラッキーガード》によって「バニッシュされない」を得たパワー15000以上の《羅植　カーノ》の正面に《コードラビリンス　ルーブル》を出しました。 この場合、《コードラビリンス　ルーブル》は《羅植　カーノ》自動能力によってバニッシュされますか？	いいえ、《コードラビリンス　ルーブル》常時能力は、《コードラビリンス　ルーブル》が場にあるかぎり常に適用されます。《コードラビリンス　ルーブル》が場に出た時点で《羅植　カーノ》が持っている、及び、付与されている全ての能力は失われます。結果として《羅植　カーノ》自動能力は発動することなく、《コードラビリンス　ルーブル》はバニッシュされません。

コードラビリンス　ルーブル	WX05-019	《不可解な誇超　コンテンポラ》や《先駆の大天使　アークゲイン》の正面に《コードラビリンス　ルーブル》を出しました。この場合、《コードラビリンス　ルーブル》常時能力によって《先駆の大天使　アークゲイン》や《不可解な誇超　コンテンポラ》の能力は失われますか？	いいえ、《コードラビリンス　ルーブル》常時能力は、「正面のシグニのテキストに記載された情報を失わせる」能力であり、《先駆の大 天使　アークゲイン》や《不可解な誇超　コンテンポラ》の常時能力によって無効化されます。結果、《コードラビリンス　ルーブル》常時能力によっ て《不可解な誇超　コンテンポラ》や《先駆の大天使　アークゲイン》の能力を失わせることはできません。
コードラビリンス　ルーブル	WX05-019	対戦相手に場に出されている《コードラビリンス　ルーブル》の正面に《コードラビリンス　ルーブル》を配置した場合、お互いの《コードラビリ ンス　ルーブル》の能力は失われますか？	いいえ、いずれのターンかに関わらず、先に出ている対戦相手の《コードラビリンス　ルーブル》が後から出た《コードラビリンス　ルーブル》の能力を失わせ、先に出ている対戦相手の《コードラビリンス　ルーブル》は能力を失いません。 同時に適用される、カードのパワーやテキストや状態等を変更する常時能力が相反する場合、先に出ているカードの能力による効果を先に適用するためです。
コードラビリンス　ルーブル	WX05-019	《ルーブル》の正面にシグニを配置し、そのシグニに何らかの効果によって「能力」を付与することは可能ですか？ 例１：《ルーブル》の正面に新たに配置されたシグニに対し、《バロック・ディフェンス》を使用し「アタックできない」を付与する。 例２．《ルーブル》の正面に新たにシグニを配置し、これに対して《打突》を使用し、【ランサー】を付与する。	はい、可能です。《ルーブル》は、自身の正面にあるシグニの能力を失わせる事が可能ですが、失わせたその後に、新たに能力が付与されることを防ぐ事は出来ません。 例１．《ルーブル》の正面にあるシグニ（能力を失ったあとのシグニ）に能力を付与することは可能ですので、「アタックできない」を付与することは可能です。 例２．《ルーブル》の正面にあるシグニ（能力を失ったあとのシグニ）に能力を付与することは可能ですので、【ランサー】を付与することは可能です。
コードラビリンス　ルーブル	WX05-019	対戦相手のターン中に、こちらの《着植》のライフバーストが発動しました。次にこちらのターンに入り、対戦相手の場に《ルーブル》がある状態で、その正面に新たにシグニを配置した場合、このシグニは【ランサー】を得ることが出来ますか？	後から適用された効果は、以前に適用された効果を上書きします。その上で、互いに矛盾する効果が同時に適用される場合には、後から「場に出た」もしくは「発動した」効果が後から適用したものとして扱われます。この場合、シグニが場に出た時点で「《ルーブル》常時能力」と「《着植》ライフバースト」の２つの効果が同時に適用されますが、仮に、《ルーブル》が場に出された後で《着植》のライフバーストが発動していたのであれば、「《着植》ライフバースト」の効果が、「《ルーブル》常時能力」の効果を上書きします。結果、シグニは【ランサー】を得ます。
コードラビリンス　ルーブル	WX05-019	ライフバーストに記載された「次のあなたのターンの間」とは、具体的にいつを指しますか？ １．対戦相手のターン中に発動した場合 ２．自身のターン中に発動した場合 それぞれの場合に対して教えて下さい。 また、「カードを１枚引く」タイミングがいつであるかについても、教えて下さい。	ライフバーストが発動したターンを基準とし、そこから、「ライフバーストを発動させたプレイヤーが次に行うターン中」に効果が適用されます。 よって １．対戦相手のターンが終了した次に行われる、自身のターン中に効果が適用されます。 ２．自身のターンと、それに続く対戦相手のターンが終了し、その後に行われる自身のターン中に効果が適用されます。 「カードを１枚引く」効果に関しましては、ライフバースト発動時に行われます。
羅輝石　ダイヤブライド	WX05-020	「このシグニをアップする」とはどういうことですか？	例えばダブルクラッシュを持った《羅輝石　ダイヤブライド》のアタックが通り、対戦相手のライフクロスを2枚同時にクラッシュしたとします。この時点で自動能力の発動条件を満たし、《羅輝石　ダイヤブライド》はアップ状態となります。結果、《羅輝石　ダイヤブライド》はこのシグニアタックステップ中に再度アタック宣言を行う事が可能となります。
羅輝石　ダイヤブライド	WX05-020	「対戦相手のアーツの効果を受けた時」とはどういうことですか？	アーツによる「カードの数値やテキスト、状態を変更する効果」または「カードを移動させる効果」を《羅輝石　ダイヤブライド》自身を含む<宝石>または<鉱石>のシグニが受けたとき、《羅輝石　ダイヤブライド》の自動能力の発動条件が満たされます。

羅輝石　ダイヤブライド	WX05-020	「対戦相手にダメージを与える」とはどういうことですか？ダブルクラッシュを得た《羅輝石　ダイヤブライド》が下段自動能力で対戦相手にダメージを与える場合、対戦相手のライフクロスは何枚クラッシュされますか？	ダメージを与えることによって、ライフクロスをクラッシュしたり、ライフクロスが無い場合はゲームに勝利します。 ダブルクラッシュが適用されるのは、シグニがアタックして直接対戦相手のライフクロスをクラッシュする時のみです。質問の場合、クラッシュされるライフクロスは1枚です。
羅輝石　ダイヤブライド	WX05-020	《羅輝石　ダイヤブライド》が2枚目のライフクロスをクラッシュした際に《アーク・オーラ》のライフバーストが発動しました。各能力が処理された後、《羅輝石　ダイヤブライド》はアップしていますか。それともダウンしていますか。	この場合、《アーク・オーラ》のライフバーストと《羅輝石　ダイヤブライド》の自動能力は同時に発動条件を満たしていますが、この場合、ターンプレイヤーから先に解決されます。よって《羅輝石　ダイヤブライド》→《アーク・オーラ》の順に解決され、結果《羅輝石　ダイヤブライド》はダウン状態となります。
羅輝石　ダイヤブライド	WX05-020	《羅輝石　ダイヤブライド》に対して《ドント・ムーブ》でダウンしたとき、《羅輝石　ダイヤブライド》下段自動能力で対戦相手にダメージを与えられますか？	はい、この場合、《羅輝石　ダイヤブライド》が「カードを移動する効果」を受けたので、「効果を受けた＝《羅輝石　ダイヤブライド》がダウンした」という発動条件を満たします。「発動条件を満たした場所＝場」にて、その能力が発動して解決します。
羅輝石　ダイヤブライド	WX05-020	《羅輝石　ダイヤブライド》に対して《ゼノ・マルチプル》の「対戦相手のシグニ１体を対象とし、それを手札に戻す。」モードを使ったとき、《羅輝石　ダイヤブライド》下段自動能力で対戦相手にダメージを与えられますか？	はい、この場合、《羅輝石　ダイヤブライド》が「カードを移動する効果」を受けたので、「効果を受けた＝手札に《羅輝石　ダイヤブライド》が戻った」という発動条件を満たします。「発動条件を満たした場所＝手札」にて、その能力が発動して解決します。
羅輝石　ダイヤブライド	WX05-020	《羅輝石　ダイヤブライド》を《エターナル・バニッシュ》で－15000したとき、《羅輝石　ダイヤブライド》下段自動能力で対戦相手にダメージを与えられますか？	はい、ダメージを与えます。この場合、《羅輝石　ダイヤブライド》が「カードの数値を変更する効果」を受けたので、効果を受けたという条件を満たします。そして、パワーが0になった《羅輝石　ダイヤブライド》はルール処理によってバニッシュされますが、一度トリガーした自動能力は発動するため、対戦相手にダメージを与えます。
羅輝石　ダイヤブライド	WX05-020	下段自動能力に「《ターン１回》」とありますが、複数の＜鉱石＞または＜宝石＞のシグニがアーツの効果を受けた場合はどのように処理されますか？	《羅輝石　ダイヤブライド》下段自動能力は、場にある《羅輝石　ダイヤブライド》1体につき、「1ターンに1度しか発動しない」となります。例えば場に2体ある《羅輝石　ダイヤブライド》Aと《羅輝石　ダイヤブライド》Bが《ドント・ムーブ》によってそれぞれダウンさせられた場合、《羅輝石　ダイヤブライド》Aで1回、《羅輝石　ダイヤブライド》Bで1回、それぞれ1回ずつ下段自動能力が発動し、結果対戦相手に2回ダメージが与えられます。
羅輝石　ダイヤブライド	WX05-020	私のターンに、対戦相手の《羅輝石　ダイヤブライド》2体を《ロココ・バウンダリー》で手札に戻しました。「効果を受けたとき」の能力を1つずつ解決して、1体目の能力によって私のライフクロスがクラッシュされて、《ＳＮＡＴＣＨＥＲ》 がめくれました。どうなりますか？	2体の《羅輝石　ダイヤブライド》の自動能力がトリガーし、1つずつ発動させます。そして1つ目の発動が終わると、もう1体の《羅輝石　ダイヤブライド》と《ＳＮＡＴＣＨＥＲ》のライフバーストがトリガーしている状態となり、この場合はターンプレイヤーから先に発動するため、《ＳＮＡＴＣＨＥＲ》のライフバーストから発動することになります。その結果、仮に手札から《羅輝石　ダイヤブライド》が捨てられたとしても、一度トリガーしたもう1体の《羅輝石　ダイヤブライド》の自動能力は発動します。
幻竜姫　ムシュフシュ	WX05-021	《捲火重来》や《烈情の割裂》を使用し、対戦相手のエナゾーンにあるカードを2枚以上同時にトラッシュに置きました。この場合、《幻竜姫　ムシュフシュ》のパワーはどのように修正を受けますか？	はい、エナゾーンに置かれたカード1枚につき自動能力は発動条件を満たします。例えば《捲火重来》によって2枚同時にトラッシュに置かれた場合、《幻竜姫　ムシュフシュ》のパワーは＋8000されます。

幻竜姫　ムシュフシュ	WX05-021	《幻竜姫　ムシュフシュ》のライフバースト効果によってめくられたカードはどうなりますか？	それぞれ下記の通りに処理されます。 1．めくれたカードが<竜獣>のシグニの場合 　捲れた＜竜獣＞のシグニと、カード1枚を手札に加えます。 2．めくれたカードが<竜獣>のシグニではない場合 　捲れた＜竜獣＞のシグニではないカード1枚を手札に加えます。
コードラブハート　Ｃ・Ｍ・Ｒ	WX05-022	常時能力にある「自分のターンの間」とは具体的にどちらのターンを指しますか？《コードラブハート　Ｃ・Ｍ・Ｒ》を出している側ですか、それとも出されている側ですか？	《コードラブハート　Ｃ・Ｍ・Ｒ》側のプレイヤーから見て、対戦相手のターンです。この場合、出されている側のターンを指します。
コードラブハート　Ｃ・Ｍ・Ｒ	WX05-022	「カードを引いたりカードを手札に加えることが出来ない」とはどういうことですか？効果の解決中、《コードラブハート　Ｃ・Ｍ・Ｒ》によって手札に加える事が出来なかったカードはどうなりますか？	「カードを引くことが出来ない」 カードを引くことができません。具体的な例をいくつか挙げます。 《ドロー・ツー》：1枚も引くことは出来ない。 《ＴＨＲＥＥ　ＯＵＴ》/《PRECIOUS》：1枚も引くことは出来ないが、カードは1枚（2枚）捨てなくてはならない。 《ＳＰＲＡＳＨ》：＜水獣＞のシグニをバニッシュすることは可能だが、その後カードを引くことは出来ない。 《火紅柳緑》：＜鉱石＞または＜宝石＞のシグニが捲れたとしてもカードを引くことは出来ない。 「手札に加えることが出来ない」 場やトラッシュなど、手札以外からカードが手札に移動することができません（※）。具体的な例をいくつか挙げます。 《サルベージ》《再三再四》等公開領域にあるカードを対象とし、手札に加える効果：選択したカードを解決時に手札に加える事は出来ず、そのまま効果終了。 《エイボン》《篭手　トレット》出現時能力《忘得ぬ幻想　ヴァルキリー》起動能力等デッキから特定のカードを探して手札に加える効果：デッキを探すことは可能だが、選んだカードを手札に加えることは出来ない。選んだカードはデッキに戻してシャッフルして効果終了。 《クロス・ライフ・クロス》：ライフクロスを手札に加える事が出来ない。「そうした場合」とある
コードラブハート　Ｃ・Ｍ・Ｒ	WX05-022	《コードラブハート　Ｃ・Ｍ・Ｒ》が2体場にある状況でそれぞれの起動能力を1回づつ使用することは可能ですか？	はい、可能です。例えば《コードラブハート　Ｃ・Ｍ・Ｒ》A起動能力を使用した後、《ドロー・ツー》を使用してカードを2枚引いた後、《コードラブハート　Ｃ・Ｍ・Ｒ》Bの起動能力を使用することは可能です。
コードラブハート　Ｃ・Ｍ・Ｒ	WX05-022	《コードラブハート　Ｃ・Ｍ・Ｒ》ライフバーストによってダウン状態のままグロウフェイズを迎えたルリグがグロウを行った場合、グロウ後のルリグはダウン状態のままですか？	はい、グロウしたことによってルリグがアップ状態に戻ることはありません。この場合、グロウ後のルリグはダウン状態のままとなります。
コードラブハート　Ｃ・Ｍ・Ｒ	WX05-022	対戦相手の場に《コードラブハート　Ｃ・Ｍ・Ｒ》がある時、自分のメインフェイズに《ゼノ・マルチプル》を使用して《コードラブハート　Ｃ・Ｍ・Ｒ》に対して「対戦相手のシグニ1体を対象とし、それを手札に戻す」効果と「カードを2枚引く」効果を選択した場合どのように処理されますか？	《ゼノ・マルチプル》の効果を上から順番に解決します。最初に「対戦相手のシグニ1体を対象とし、それを手札に戻す」という効果で《コードラブハート　Ｃ・Ｍ・Ｒ》を手札に戻します。既に《コードラブハート　Ｃ・Ｍ・Ｒ》が場にありませんので、「カードを2枚引く」効果はそのまま解決させることが出来ます。

羅原　U	WX05-023	相手の場に《フル/メイデン イオナ》があり、常時能力によって攻撃を強制されている場合、常時能力は無視されますか？	いいえ、《フル/メイデン イオナ》常時能力は「可能ならば」アタックを強制する能力です。《羅原　U》は自身の常時能力によってアタックが出来ないため、結果としてアタックを行うことは出来ません。
羅原　U	WX05-023	《羅原　U》が場に出た際に《羅原　U》以外の＜原子＞のシグニが2枚しかトラッシュにありませんでした。この場合トラッシュにある＜原子＞のシグニ2枚を《羅原　U》の下に重ねて置く事は出来ますか？	いいえ、《羅原　U》出現時能力はコストがないため、強制的に発動し、あなたのトラッシュから《羅原　U》以外の＜原子＞のシグニ３枚を対象とするのも強制となります。対象とする<原子>の枚数も「３枚を」と定められており、それ以外の枚数を選択することは出来ません。トラッシュに<原子>のシグニが２枚以下の状態で《羅原　U》を場に出した場合、その２枚を《羅原　U》の下に重ねる事は出来ません。結果として《羅原　U》はトラッシュに置かれます。
羅原　U	WX05-023	重ねて置かれたシグニはチャームとして扱われますか？また、重ねられた＜原子＞のシグニがある状態で《羅原　U》が場を離れた場合、重ねられた＜原子＞のシグニはどうなりますか？	いいえ、《羅原　U》の下に重ねて置かれたシグニはチャームとしては扱われません。《羅原　U》が場を離れた場合、下に重ねられた<原子>のシグニはトラッシュに置かれます。
羅原　U	WX05-023	＜原子＞のシグニが重ねられた状態の《羅原　U》がバニッシュされ、重ねられた＜原子＞のシグニがトラッシュに置かれました。この際、《フィア＝リカブト》自動能力は発動条件を満たしますか？	いいえ、重ねられたシグニがトラッシュに置かれた場合、それらは場からトラッシュに置かれたシグニとしては扱われません。よって、《フィア＝リカブト》自動能力は発動条件を満たしません。
羅原　U	WX05-023	このシグニに【チャーム】が付いています。《羅原　U》の下にあるカードとして＋2000されますか？また、自身の起動能力によって【チャーム】を手札に加えることはできますか？	いいえ。【チャーム】はカードテキストによって【チャーム】を指定するコストや効果以外によっては参照されません。《羅原　U》の下にあるカードとしては数えられず、またそれ自身の起動能力によって手札に加えることもできません。
羅原　U	WX05-023	対戦相手の場に《コードラブハート　C・M・R》がいる状態で《羅原　U》起動能力を使用した場合、どのように処理されますか？	《羅原　U》起動能力が解決され、カード1枚を公開することは出来ますが、それを手札に加えることは出来ません。公開されたカードはそのまま《羅原　U》の下に置かれたままとなります。
羅原　U	WX05-023	《羅原　U》の下にあるカードを対戦相手に見せて欲しいと言われました。見せる必要はありますか？	はい、あります。デッキ、手札、ルリグデッキといった非公開領域、また「裏向きで置く」というカード以外はすべて公開領域のカードです。公開領域のカードは対戦相手の希望があれば見せる必要があります。
幻獣神　ライアン	WX05-024	常時能力に記載された「対戦相手の効果によって、シグニのパワーは増減しない。」とはどういうことですか？	シグニのパワーを変化させる効果には「基本パワーの値を特定の値にする効果」「パワーの値を修正する効果」の2つがあり、それらのうちの「パワーの値を修正する効果」が対戦相手によるものである場合、《幻獣神　ライアン》常時能力によって無効化されます。
幻獣神　ライアン	WX05-024	上に記載された「基本パワーを特定の値にする効果」と「パワーの値を修正する効果」はそれぞれどのように区別がされているのですか？	「パワーの値を修正する効果」に該当する効果は、「＋（プラス）○○○○」「－（マイナス）○○○○」といった形で、数学記号を用いてパワーを修正する効果と、「○倍になる」といった効果が該当します。それ以外の「パワーは○○○○になる」と記載された効果は「基本パワーを特定の値にする効果」として扱われます。
幻獣神　ライアン	WX05-024	《中槍　ハスタル》のような「パワーは10000になる」と記載された常時能力は、《幻獣神　ライアン》常時能力によって無効化されますか？	いいえ、《幻獣神　ライアン》上段常時能力によって増減しなくなるシグニのパワーは「パワーの値を修正する効果」のみであり、「基本パワーを特定の値にする効果」を制限することは出来ません。《中槍　ハスタル》常時能力は「パワーの値を変更する効果」として扱われるため、《幻獣神　ライアン》常時能力の影響を受けません。

幻獣神　ライアン	WX05-024	こちらの場に《幻獣神　ライアン》がいる状態で対戦相手が《アンシエント・サプライズ》を「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。」モードを使用しました。これを《幻獣神　ライアン》常時能力によって防ぐことは可能ですか？	はい、可能です。《アンシエント・サプライズ》の－5000する効果は「パワーの値を修正する効果」に該当するため《幻獣神　ライアン》常時能力によって無効化されます。
幻獣神　ライアン	WX05-024	下段常時能力によって、シグニやスペルのライフバースト効果を防ぐことは出来ますか？	はい、ライフバーストも「スペルやシグニの効果」に含まれますので、防ぐことは可能です。
幻獣神　ライアン	WX05-024	《幻獣神　ライアン》上段常時能力の効果を《先駆の大天使　アークゲイン》や《不可解な誇超　コンテンポラ》の常時能力によって無効化することは出来ますか？	いいえ、《幻獣神　ライアン》上段常時能力は「シグニの状態を変化させる効果」や「シグニを移動させる効果」に該当しないため、《先駆の大天使　アークゲイン》や《不可解な誇超　コンテンポラ》常時能力によって防ぐことは出来ません。
高尚たる一筆　スイボク	WX05-025	《高尚たる一筆　スイボク》自身がバニッシュされた場合、自身の自動能力を使用してエナゾーンから場に出すことは出来ますか？	はい、その場合、《高尚たる一筆　スイボク》自動能力はエナゾーンで発動条件を満たし、解決させる事が出来ます。よって自身を戻すことは可能です。
高尚たる一筆　スイボク	WX05-025	《高尚たる一筆　スイボク》自身がバニッシュされた際に自身の自動能力の解決時に支払う緑白の片方を《高尚たる一筆　スイボク》自身で支払った後、トラッシュから場に出すことは可能ですか？	いいえ、緑白を払った結果行うことが出来るのは「エナゾーンから」場に出すことなので、《高尚たる一筆　スイボク》トラッシュに移動してしまった場合は場に出すことは出来ません。
高尚たる一筆　スイボク	WX05-025	「無効にしたとき」とは具体的にどのようなタイミングを指しますか？	《侵犯されし神判　アン・フィフス》エクシード能力や《戦慄の旋律　アン＝フォース》自動能力等によって、アタックを宣言したシグニの攻撃が無効化された時点で《高尚たる一筆　スイボク》自動能力の発動条件を満たします。
高尚たる一筆　スイボク	WX05-025	自分のメインフェイズ中に、《高尚たる一筆　スイボク》ライフバーストが発動した場合、「シグニのアタックを効果によって無効にする」効果は自分のシグニやルリグに対しても適用されますか？	はい、《高尚たる一筆　スイボク》ライフバースト効果には「このターン、次にセンタールリグかシグニがアタックしたとき、」とありますので、自身のルリグやシグニのアタックがそれに該当する場合、そのアタックは無効となります。
高尚たる一筆　スイボク	WX05-025	《高尚たる一筆　スイボク》ライフバーストで《先駆の大天使　アークゲイン》や《不可解な誇超　コンテンポラ》の攻撃を無効にすることは可能ですか？	《高尚たる一筆　スイボク》のライフバーストは「カードの状態を変更する効果」や「カードを移動させる効果」に該当しないため、質問に挙げたシグニの攻撃を無効にすることが可能です。
コードアンシエンツ　ネクロノミコ	WX05-026	ライフバーストでトラッシュに置いたシグニを、シャッフル後に手札に加えることは可能ですか？	はい、可能です。
コードアンシエンツ　ネクロノミコ	WX05-026	《コードアンシエンツ　ネクロノミコ》自身が場からトラッシュに出された時、自動能力を使用することは可能ですか？	はい、自身がトラッシュから場に出た時も自動能力は発動条件を満たします。

堕落の才女　ルシファル	WX05-027	自動能力に「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」とありますが、対戦相手のライフバーストとマイナス修正を与えるシグニの対象とするタイミング、マイナス修正の解決はそれぞれどのような手順で行われますか？	処理手順は下記の通りです。 1．《堕落の才女　ルシファル》によって対戦相手のライフクロスをクラッシュする。 2．《堕落の才女　ルシファル》自動能力と対戦相手のライフバーストは同時に発動条件を満たすが、ターンプレイヤーから先に解決されるため、通常は《堕落の才女　ルシファル》自動能力が先に解決される(マイナス修正を与えるシグニを対象とし、マイナスする)。 3．ライフバーストが解決される。
堕落の才女　ルシファル	WX05-027	トラッシュに＜悪魔＞のシグニが1体しかいない場合でも出現時能力は使用出来ますか？	はい、「2体まで」とありますので、トラッシュにあるシグニを1体だけ対象とし、場に出すことは可能です。
ゲット・グリモア	WX05-030	手札から＜アーム＞のシグニを公開することができませんでした。デッキを探してシャッフルすることはできますか？	はい、公開したカードがないので、同じ名前のシグニを手札に加えることはできませんが、シャッフルをすることはできます。
羅石　ペリドット	WX05-033	《羅石　サファイ》と《羅石　ルビル》がある状態で《羅石　ペリドット》を出した場合、15000以下のシグニをバニッシュするのは強制ですか？	はい、コストのない出現時能力は強制的に発動し、カードを対象とする効果が含まれる場合、対象とする必要があります。
至宝の欠片	WX05-034	ライフバーストに記載された「次のターン」とは、次の対戦相手のターンですか？それとも次の自身のターンですか？	《至宝の欠片》のライフバーストが発動したターンを基準とし、そこから次に行われるターンを指します。例えば、自身のターン中にライフバーストが発動した場合、次に行われる対戦相手のターンを指します。逆に、対戦相手のターン中にライフバーストが発動した場合、次に行われる自身のターンを指します。
幻水　ジンベイ	WX05-036	自動能力にある「アタックフェイズ開始時」とは具体的にはどのタイミングですか？	アタックフェイズに入った直後に自動能力が発動、解決されます。その前に使用タイミング【アタックフェイズ】のアーツを使用することはできません。
幻水　ジンベイ	WX05-036	起動能力のコストを分けて支払うことは可能ですか？具体的には、＜水獣＞のシグニを2体ダウンした後、片方をトラッシュに置き、新たに出した＜水獣＞をダウンさせる事で効果を解決させることは出来ますか？	起動能力のコストを分けて支払うことは出来ません。場に3体＜水獣＞のシグニが並んだ状態で、3体同時にダウンさせることによってコストの支払いとする必要があります。
幻水　ジンベイ	WX05-036	ライフバーストで、自身の手札が0枚の場合はどうなりますか？	その場合、手札を捨てることは出来ませんが、「その後、対戦相手の手札を2枚見ないで選び捨てさせる」のみを行います。
幻水　ジンベイ	WX05-036	ライフバーストで、対戦相手の手札が1枚しか無い場合はどうなりますか？	その場合、対戦相手は残った1枚の手札を全て捨てます。
コードアート　Ｓ・Ｐ・Ｋ	WX05-037	対戦相手の場にシグニが1体しか居ない状態で《コードアート　Ｓ・Ｐ・Ｋ》を出し、出現時能力によってシグニ1体を凍結しました。この場合、「対戦相手のすべてのシグニが凍結状態である」として手札を1枚捨てさせることは出来ますか？	はい、1体しか居ない状況でも、「すべてのシグニが凍結状態である」として扱われます。対戦相手の手札を1枚捨てさせることが可能です。
コードアート　Ｓ・Ｐ・Ｋ	WX05-037	すでに対戦相手のシグニすべてが凍結状態です。そこで《コードアート　Ｓ・Ｐ・Ｋ》を出した場合、手札を1枚捨てさせることはできますか？	はい、可能です。
ＳＰＩＲＡＬ	WX05-038	ライフバーストが発動して、《幻水姫 スパイラル・カーミラ》を公開した後、公開した《幻水姫　スパイラル・カーミラ》はどう処理されますか？	《ＳＰＩＲＡＬ》ライフバースト解決後、公開された《幻水姫　スパイラル・カーミラ》は手札に残ったままとなります。

ＳＰＩＲＡＬ	WX05-038	《幻水姫　スパイラル・カーミラ》が居る場で青×1を支払い《ＳＰＩＲＡＬ》を使用したところ、【スペルカットイン】によって《幻水姫　スパイラル・カーミラ》がバニッシュされました。この場合、本来のコストに併せて追加で青×1を支払う必要はありますか？	いいえ、最初に青×1を支払た時点で《ＳＰＩＲＡＬ》を使用する為のコストの支払いは完了しております。【スペルカットイン】によって《幻水姫　スパイラル・カーミラ》がバニッシュされたとしても追加で青×1を支払う必要はありません。
羅植　サクラ	WX05-040	ライフバースト解決時に、一番上のカードをエナゾーンに置いた後、手札に加えるカードを対象とすることは出来ますか？	はい、ライフバースト効果にある、エナゾーンにあるカードを手札に加える効果は、デッキの一番上のカードをエナゾーンに置いた後に対象とします。
羅植　サクラ	WX05-040	場に《羅植　サクラ》1体と《制限された表現　ドット》が居る状態で対戦相手が《ドント・ムーブ》を使用し、こちらのアップ状態のシグニ2体がダウンしました。この場合、《羅植　サクラ》の自動能力は何回発動しますか？	この場合、《羅植　サクラ》自動能力は2回発動条件を満たし、2回発動します。
羅植　サクラ	WX05-040	効果によってのダウンと、効果以外によってのダウンの違いを教えてください。	アタックすることによるダウンは効果によるものではありません。また、シグニやルリグの能力で、コロン（　：　）によって区切られた左側はコスト、右側が効果です。スペルやアーツに書かれている処理はすべて効果です。よって、スペルやアーツに書かれている「ダウンする（させる）」という処理、およびシグニやルリグの能力でコロン（　：　）より右側に書かれている「ダウンする（させる）」といった処理によって、《羅植　サクラ》は発動条件を満たします。
増武	WX05-042	《増武》を2回使用した状態で何らかの効果によって＜植物＞のシグニ3体が同時にダウンしました。この場合、《増武》の発動条件を満たしたときの効果は何回発動しますか？	それぞれの《増武》の発動条件を満たしたときの効果が1回ずつ発動します。
増武	WX05-042	＜植物＞のシグニが2回ダウンした後、《増武》を使用し、その後＜植物＞のシグニが1回ダウンしました。この場合、《増武》の発動条件を満たしたときの効果は発動しますか？	はい、この場合も「このターンで3回目」であるため、《増武》の効果は発動します。
増武	WX05-042	＜地獣＞のシグニが2回ダウンした後、《増武》を使用し、その後＜植物＞のシグニが1回ダウンしました。この場合、《増武》の発動条件を満たしたときの効果は発動しますか？	いいえ、この場合、そのターンに置ける3回目の＜植物＞のシグニのダウンではないため、《増武》の効果は発動しません。
ファイナル・ディストラクション	WX05-045	《ファイナル・ディストラクション》を手札から使用した後、手札が0枚の状態でターン終了時を迎えました。この場合はどうなりますか？	既に手札が0枚の場合は、何も起こりません。
ファイナル・ディストラクション	WX05-045	手札が0枚の時にライフバーストが発動した場合、すべてのシグニをバニッシュすることは出来ますか？	はい、可能です。
コードメイズ　サグファミ	WX05-046	出現時能力を使用しましたが、対戦相手のシグニが1体もない場合、また、対戦相手のシグニをそのままにした（配置し直さなかった）場合も、カードを1枚引くことはできますか？	はい、カード1枚を引くことができます。

大剣　レヴァテイン	WX05-047	自動能力は《大剣　レヴァテイン》が「アタックされた」ときも有効ですか？また、自動能力が解決した際、《大剣　レヴァテイン》もバニッシュされるのですか？	はい、《大剣　レヴァテイン》がレベル4のシグニに「アタックされた」場合でも自動能力は発動し、レベル4のシグニをバニッシュします。《大剣　レヴァテイン》よりパワーの大きいレベル4のシグニに「アタックされて」バトルを行った場合、自動能力が発動しレベル4のシグニがバニッシュされますが、《大剣　レヴァテイン》はバニッシュされません。
大剣　レヴァテイン	WX05-047	クラスの表示が＜アーム/ウェポン＞とありますが、これはどういうことですか？	《大剣　レヴァテイン》のクラス＜アーム/ウェポン＞は、＜アーム＞及び＜ウェポン＞両方のクラスを持つシグニとして扱う事が出来ます。 両方のクラスを持つため、例えば「＜アーム＞を探して手札に加える」「＜ウェポン＞を探して手札に加える」それぞれの効果で手札に加える事が可能です。
コードメイズ　メトロン	WX05-048	常時能力は重複しますか？《コードメイズ　メトロン》が3体並んだ場合、全員が＋6000され、パワーの値は11000となりますか？	はい、それぞれ＋2000され、結果として合計＋6000の修正となります。
中槍　ブルナク	WX05-049	起動能力によって《大剣　レヴァテイン》を手札に加えることは可能ですか？	はい、可能です。
小剣　エンゲツ	WX05-051	バニッシュされた《小剣　エンゲツ》自身を自動能力のエナコストの支払いに充てることは出来ますか？	はい、《小剣　エンゲツ》がバニッシュされ、自動能力の発動条件を満たしたタイミングでは、バニッシュされた《小剣　エンゲツ》はエナゾーンにありますので、自動能力のエナコストの支払いに充てることは可能です。
小剣　エンゲツ	WX05-051	自動能力の効果に含まれる白1を、マルチエナで支払うことは可能ですか？	はい、《小剣　エンゲツ》自動能力で要求される白1をマルチエナを持つカードで支払うことは可能です。
ゲット・アルマンダル	WX05-052	同じモードを2回選択することは出来ますか？	出来ません。複数のモードを選択する場合、別々のモードを選択する必要があります。
ゲット・アルマンダル	WX05-052	2つ目のモードで、白以外のシグニを手札に加える事は可能ですか？	はい、可能です。
延命の選択	WX05-059	同じモードを2回選択することは出来ますか？	出来ません。複数のモードを選択する場合、別々のモードを選択する必要があります。
羅原　Ｔｈ	WX05-061	公開された5枚から＜原子＞のシグニを手札に加える際、手札に加えるカードを対戦相手に伝える必要はありますか？	はい、公開された5枚のカードから、どの＜原子＞のシグニを手札に加えるかを対戦相手にも伝えてください。
羅原　Ｔｈ	WX05-061	好きな順番でデッキの下に置く際、どの順番で置くかを対戦相手に伝える必要はありますか？	いいえ、どの順に置くかを対戦相手に見せる必要はありません。
ＲＡＩＮＹ	WX05-066	同じモードを2回選択することは出来ますか？	出来ません。複数のモードを選択する場合、別々のモードを選択する必要があります。
ＲＡＩＮＹ	WX05-066	ルリグのレベルが4以上で青の場合、《ＲＡＩＮＹ》はどのように処理されますか？	上のモードから順に処理されます。対戦相手が手札を1枚捨てた後、カードを３枚引き、その後手札を１枚捨てます。
方法論の対立　コラ	WX05-068	公開したカードが2枚とも＜美巧＞ではなかった場合はどのように処理されますか？	その場合、公開した2枚を両方とも好きな順番でデッキの1番下に置きます。
咆哮	WX05-073	同じモードを2回選択することは出来ますか？	出来ません。複数のモードを選択する場合、別々のモードを選択する必要があります。
咆哮	WX05-073	《咆哮》解決後に場に出されたシグニは《咆哮》の効果を受けますか？	いいえ、解決後に場に出たシグニは《咆哮》の効果を受けません。
コードアンチ　アラハバキ	WX05-075	出現時能力のコストとして捨てたレベル3以上の＜古代兵器＞のシグニを出すことは可能ですか？	はい、出現時能力でトラッシュから場に出すシグニを対象とするタイミングは、手札から＜古代兵器＞のシグニを捨てた後に行われます。コストとして捨てた＜古代兵器＞のシグニを出現時能力で場に出すことは可能です。

コードアンチ　アラハバキ	WX05-075	出現時能力で場に出たシグニの出現時能力をさらに使用することは可能ですか？具体的には出現時能力でトラッシュにある《コードアンチ　アステカ》を場に出し、さらに《コードアンチ　アステカ》出現時能力でトラッシュにある《コードアンチ　クレイ》を場に出すことは出来ますか？	はい、出現時能力によって場に出たシグニの出現時能力を使用することは可能です。
リバイブ・フレア	WX05-081	同じモードを2回選択することは出来ますか？	出来ません。複数のモードを選択する場合、別々のモードを選択する必要があります。
リバイブ・フレア	WX05-081	1つ目のモードでトラッシュに置かれた黒のシグニを、2つ目のモードで場に出すことは可能ですか？	いいえ、1つ目のモードは「3枚トラッシュに置く、その後」と記載されているため、トラッシュにカードを3枚置いた後に場に出すシグニを対象としますが、2つ目のモードは【スペルカットイン】の使用を確認する前に対象とする必要があります。
永らえし者　タウィル＝フィーラ	WX06-001	対戦相手のシグニが対象にできなくとも、トラッシュのシグニ７枚を選んでデッキに戻すことはできますか？	はい、できます。
永らえし者　タウィル＝フィーラ	WX06-001	起動能力のコストにそれぞれ「白×０」とありますが、これはどのように支払うのですか？	起動能力のコストに白×０とありますが、これは起動能力のコストにエナが必要とされないことを示しています。《永らえし者　タウィル＝フィーラ》の２つの起動能力は、効果の一部として＜天使＞のシグニをデッキの下に置き、そうした場合のみ、対戦相手のシグニ１体を対象とし、バニッシュしたり、トラッシュに置いたりすることが可能となります。
永らえし者　タウィル＝フィーラ	WX06-001	起動能力を１ターン中に１回づつ使用することは可能ですか？それとも２つ併せて１ターンに１回しか使用出来ないのですか？	それぞれの起動能力を１ターンに１回のみ使用することが出来ます。
永らえし者　タウィル＝フィーラ	WX06-001	起動能力を使用する際、対戦相手のシグニがある場合でも「対象としない」ことは可能ですか？	いいえ、どちらの起動能力を使用した場合でも、対戦相手のシグニがあるならば対象とする必要があります。対戦相手のシグニがないのであれば、1体も対象とせずに起動能力を使用することができます。その場合もトラッシュの＜天使＞のシグニ7枚はデッキに置かれ、シャッフルは行われます。
永らえし者　タウィル＝フィーラ	WX06-001	トラッシュに＜天使＞のシグニが６枚以下しか無い状態で起動能力の使用を宣言し、６枚以下の＜天使＞のシグニをデッキの下に置くことは出来ますか？そうした場合、対戦相手のシグニをバニッシュしたりトラッシュすることは出来ますか？また、この場合シャッフルは行われますか？	この場合、起動能力の使用を宣言することは可能ですが、＜天使＞のシグニをデッキの下に置くことは出来ず、バニッシュしたりトラッシュすることも出来ません。
ピンチ・ディフェンス	WX06-002	ライフクロスが２枚以下の状態で《ピンチ・ディフェンス》を使用した際、ルリグかシグニ、どちらか片方のみに「アタックできない」を付与することは出来ますか？	いいえ、シグニとルリグが両方いる状況であれば、その両方に「アタックできない」を付与することになります。なお、どちらか片方しかいない状況で《ピンチ・ディフェンス》で「アタックできない」を付与することは可能です。
ピンチ・ディフェンス	WX06-002	《ピンチ・ディフェンス》によって「アーツの効果を受けない」シグニやルリグに「アタックできない」を付与することは可能ですか？（例：《先駆の大天使　アークゲイン》《ノー・ゲイン》等）	《ピンチ・ディフェンス》は、シグニやルリグの「テキストを変更（追加）させる効果」であり、「アーツの効果を受けない」能力を持つシグニやルリグに「アタックできない」を付与することはできません。
ピンチ・ディフェンス	WX06-002	こちらの場の《コードラビリンス　ルーブル》の正面にいるシグニに《ピンチ・ディフェンス》で「アタックできない」を付与した場合どうなりますか？	すでに《コードラビリンス　ルーブル》が場に出ている状態で、その正面のシグニに能力をあらたに与えることは可能です。この場合、そのシグニは《ピンチ・ディフェンス》によって「アタックできない」を与えられ、自身のシグニアタックステップにアタックすることはできません。

火福糾縄	WX06-003	火福糾縄によって「アーツの効果を受けない」シグニをバニッシュすることは可能ですか？（例：《先駆の大天使　アークゲイン》《ノー・ゲイン》等）	「バニッシュする＝シグニを移動させる効果」であり、「アーツの効果を受けない」能力を持つシグニを《火福糾縄》によってバニッシュすることはできません。
ドント・エスケープ	WX06-004	《ドント・エスケープ》によって「アーツの効果を受けない」シグニをダウンさせることは可能ですか？（例：《先駆の大天使　アークゲイン》《ノー・ゲイン》等）	「ダウンする＝状態を変化させる効果」であり、「アーツの効果を受けない」能力を持つシグニを《ドント・エスケープ》によってダウンさせることはできません。
雲散霧消	WX06-005	雲散霧消によって「アーツの効果を受けない」シグニをバニッシュすることは可能ですか？（例：《先駆の大天使　アークゲイン》《ノー・ゲイン》等）	「バニッシュする＝シグニを移動させる効果」であり、「アーツの効果を受けない」能力を持つシグニを《雲散霧消》によってバニッシュすることはできません。
アンシエント・ゲート	WX06-006	《羅輝石　ダイヤブライド》を《アンシエント・ゲート》によってパワーを０以下にした場合、《羅輝石　ダイヤブライド》自動能力は発動しますか？	はい、発動します。「-15000された＝効果を受けた」なので、《アンシエント・ゲート》が解決されたことによって《羅輝石　ダイヤブライド》自動能力は条件を満たします。そして《羅輝石　ダイヤブライド》のパワーが0以下になり、ルール処理によりバニッシュされます。そうした場合でも、一度トリガーした自動能力は発動します。
アンシエント・ゲート	WX06-006	《アンシエント・ゲート》によって「アーツの効果を受けない」シグニのパワーをマイナス修正させることは可能ですか？（例：《先駆の大天使　アークゲイン》《ノー・ゲイン》等）	「-12000または-15000する＝パワーを変更する効果」であり、「アーツの効果を受けない」能力を持つシグニを《アンシエント・ゲート》によってバニッシュすることはできません。
シャボン・サモン	WX06-011	２つ目のモードによって場に出した＜天使＞のシグニの出現時能力を使用することは可能ですか？	はい、可能です。
シャボン・サモン	WX06-011	１つ目のモードを選択したがデッキを探した結果＜天使＞のシグニが無い、もしくは目的のシグニがデッキに無かった場合、２つ目のモードを使用することは可能ですか？	いいえ、モードの選択は使用を宣言した際に行い、解決時に選び直すことは出来ません。
ミルルン・アト	WX06-012	「【出】：このターン、あなたが次にスペルを使用する場合、それの使用コストは《青×1》減る。」とはどういうことですか？	《ミルルン・アト》が場に出たターンのメインフェイズ中、最初に使用するスペルの使用コスト「青」コストは１減少します。例えば、《ミルルン・アト》が場に出たターンのメインフェイズに《ＴＨＲＥＥ　ＯＵＴ》を使用する場合、《青×0》で使用することができます。
ミルルン・アト	WX06-012	出現時能力が発動しているターン中、２回目以降に使用したスペルのコストは減少しないのですか？	はい、減少しません。減少するのは最初に使用するスペルのみです。
ミルルン・アト	WX06-012	最初に使用したスペルのコストに青が含まれなかった場合、２回目以降に使用するコストに青を含むスペルのコストは減少させることが出来ますか？	いいえ、減少させることが可能なのは「青」コストの有無に関わらず、最初に使用するスペルのみです。
ミルルン・アト	WX06-012	コストが「青×０」であるスペル（例：《ＳＨＯＲＴ》）を使用した場合、出現時能力はどのように適用されますか？	この場合、《ミルルン・アト》出現時能力が適用されてもコストは「青×０」のままです。
ミルルン・アト	WX06-012	対戦相手の場に《羅原姫　Ｎｅ》が１体居る状態で《ミルルン・アト》を場に出し、メインフェイズに《ＳＨＯＲＴ》の使用を宣言しました。この場合、「無×１」を支払う必要はありますか？	はい、《羅原姫　Ｎｅ》常時能力によって《ＳＨＯＲＴ》の使用コストは「無×１」増えております。《ミルルン・アト》出現時能力によって減らすことが出来る使用コストは「青×１」ですので、この場合、《ＳＨＯＲＴ》を使用するためには「無×１」を支払う必要があります。

後悔の公開　アン＝サード	WX06-013	《後悔の公開　アン＝サード》の出現時能力によってデッキの上から２枚公開した結果、＜美巧＞のシグニが１枚も捲れなかった場合の処理を教えて下さい。	この場合、公開された２枚のカードをデッキの一番上か一番下のどちらかに、好きな順番で置きます。１枚づつ上と下に分けて置くことは出来ません。
後悔の公開　アン＝サード	WX06-013	《後悔の公開　アン＝サード》の出現時能力を使用した際に、デッキが残り1枚だった場合の処理を教えて下さい。	1枚だけを公開します。その1枚が＜美巧＞のシグニである場合、それを手札に加えてからデッキのリフレッシュを行います。その1枚が＜美巧＞のシグニではない場合、それをそのままデッキとして戻します。
創造の鍵主　ウムル＝フェム	WX06-014	出現時能力解決時、数字を宣言する前に自身のデッキの枚数を数えることは可能ですか？	はい、デッキの枚数は公開情報ですので、枚数を宣言する前などにデッキの枚数を数えることは、ルール上問題ございません。
創造の鍵主　ウムル＝フェム	WX06-014	出現時能力解決時に、０を宣言して１枚もトラッシュに置かないことは可能ですか？	はい、０枚と宣言してトラッシュにカードを置かないことは可能です。
創造の鍵主　ウムル＝フェム	WX06-014	トラッシュに＜古代兵器＞のシグニが４枚しかない状態でエクシード１能力の使用を宣言しました。この場合、４枚全てをデッキの一番下に置くことでシグニ１体をバニッシュすることは可能ですか？	いいえ、この場合、エクシード1の能力の使用を宣言することはできますが、＜古代兵器＞のシグニは１枚もデッキに戻すことが出来ません。よってシグニをバニッシュすることも出来ません。
スペル・サルベージ	WX06-015	《虚無の闇魔　ウリス》が場にある状態で《スペル・サルベージ》を使用し、無色のスペルを回収することは可能ですか？	いいえ、《虚無の闇魔　ウリス》は色を持たない「無色」のルリグであり、《スペル・サルベージ》でトラッシュにある無色のスペルを手札に加えることは出来ません。
スペル・サルベージ	WX06-015	《スペル・サルベージ》のコストとして支払われたエナゾーンにあったスペルを回収することは可能ですか？	はい、可能です。
聖墓の神姉　ムンカルン	WX06-016	「対戦相手の効果によってこのシグニが場を離れたとき」とありますが、「対戦相手の効果」とは具体的に何を指しているのですか？	対戦相手が使用したアーツやスペル、また、対戦相手が発動させたシグニやルリグの能力、ライフバースト等をまとめて「対戦相手の効果」と表現しています。 これらの効果によって《聖墓の神姉　ムンカルン》が場を離れた場合、自動能力の発動条件が満たされ、レベル３以下の＜天使＞のシグニを場に出す事が出来ます。
聖墓の神姉　ムンカルン	WX06-016	《聖墓の神姉　ムンカルン》がバトルによってバニッシュされ、場を離れた場合、「対戦相手の効果によって場を離れた」として自動能力を発動させ、レベル３以下の＜天使＞のシグニ１枚を探して場に出すことは出来ますか？	正面のシグニとバトルを行った結果としてシグニがバニッシュされるのはルール上の処理であり、「対戦相手の効果」によってバニッシュされている訳ではありません。よって、バトルを行った結果《聖墓の神姉　ムンカルン》がバニッシュされた場合、自動能力を発動させることは出来ません。
聖墓の神姉　ムンカルン	WX06-016	対戦相手の効果によって《聖墓の神姉　ムンカルン》のパワーが０以下となりバニッシュされた場合、「対戦相手の効果によって場を離れた」として自動能力を発動させることは可能ですか？	パワーが０以下となったシグニがバニッシュされるのはルール上の処理であり、「対戦相手の効果によって場を離れた」としては扱われません。この場合、《聖墓の神姉　ムンカルン》自動能力を発動させることは出来ません。
聖墓の神姉　ムンカルン	WX06-016	《コードラビリンス　ルーブル》や《星占の巫女　リメンバ・デッドナイト》の常時能力によって能力を失った《聖墓の神姉　ムンカルン》が対戦相手の効果によって場を離れた場合、自動能力を発動させることは出来ますか？	いいえ、場から移動したことによって発動条件を満たす自動能力は、移動する直前の状態を参照して発動の有無を確認しますが、この場合、《聖墓の神姉　ムンカルン》は能力を持っていないため、自動能力を発動させることは出来ません。

聖墓の神姉　ムンカルン	WX06-016	ライフバースト効果を使用し、デッキを探した結果「同じレベルの＜天使＞のシグニ２枚」がありませんでした。この場合、＜天使＞のシグニ１枚だけを選んで手札に加えることは出来ますか？	シグニ1枚だけを探した場合、「それぞれが同じレベルのシグニ2枚」という条件を満たしていませんので、そのシグニを手札に加えることはできません。
極拳　ニャローブ	WX06-017	シグニアタックステップにおいて、一度アタック宣言を行ったシグニが《極拳　ニャローブ》自動能力によってアップ状態となりました。この場合、アップ状態となったシグニが再びアタック宣言を行うことは可能ですか？	はい、シグニアタックステップ中におけるシグニの攻撃回数に制限はありません。一度アタック宣言を行ったシグニであっても、何らかの効果によってアップ状態となった場合、再びアタック宣言を行う事が可能となります。
極拳　ニャローブ	WX06-017	《極拳　ニャローブ》自身がバニッシュされた場合、自動能力を使用することは可能ですか？	はい、《極拳　ニャローブ》自身がバニッシュされた際にも自動能力を使用することは可能です。
極拳　ニャローブ	WX06-017	「あなたのデッキからカード名に《拳》を含むシグニ１枚を探して公開し手札に加え、」とはどういうことですか？	カード名に”拳”という文字を含むシグニでしたら何でも１枚を、デッキから手札に加える事が出来ます。実際に名前に”拳”を含むシグニは《極拳　ニャローブ》《大拳　メリサ》《中拳　グローバ》《小拳　キャッパー》が挙げられます。
極拳　ニャローブ	WX06-017	中国語版《篭手　トレット》には”拳”が含まれておりますが、これを探して手札に加えることは可能ですか？	いいえ、《極拳　ニャローブ》出現時能力で手札に加える事が出来るのは日本語版のカード名に”拳”が含まれるシグニのみです。他言語版にのみ”拳”が含まれるカードを手札に加えることは出来ません。逆に、他言語版に”拳”が含まれないカードであっても日本語版のカード名に”拳”が含まれていれば手札に加える事が可能となっております。
弩炎　フレイスロ大佐	WX06-018	自動能力によってバニッシュするシグニを対象とするタイミングはアタック宣言と同時に行いますか？それとも３枚トラッシュに置いて、捲れた＜ウェポン＞のシグニの枚数を確認してから対象とすることが出来ますか？	通常、対象とする効果は、使用宣言した際に、カードを対象とします。「Ａ、その後Ｂ」と記載された効果においては、「Ｂ」で対象とするカードは、Ａの効果解決後に対象とします。《弩炎　フレイスロ大佐》の場合、カード３枚をトラッシュに置き、捲れた＜ウェポン＞のシグニの枚数が確定してからバニッシュするシグニを対象とします。
弩炎　フレイスロ大佐	WX06-018	自動能力が解決されるタイミングは正面のシグニとバトルを行う前ですか？それとも後ですか？	《弩炎　フレイスロ大佐》自動能力は、自身のアタック宣言と同時に発動します。自動能力が解決したことによって《弩炎　フレイスロ大佐》の正面のシグニがバニッシュされた場合、《弩炎　フレイスロ大佐》は正面のシグニとバトルを行うことなく、対戦相手に直接ダメージを与える事が可能となります。
弩炎　フレイスロ大佐	WX06-018	「パワーが「あなたのトラッシュにある＜ウェポン＞のシグニの枚数×3000」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。」とはどういうことですか？	ライフバーストが発動した時点でトラッシュに置かれた＜ウェポン＞のシグニの枚数が多ければ多い程、パワーの大きいシグニをバニッシュ可能となります。例えば、バースト発動時、トラッシュに５枚の＜ウェポン＞がある場合、５×３０００で１５０００以下のシグニ１体をバニッシュすることが可能です。
幻水　シロナクジ	WX06-019	「あなたの他の＜水獣＞のシグニ１体が対戦相手の効果によって場を離れる場合」とありますが、「対戦相手の効果」とは具体的に何を指しているのですか？	対戦相手が使用したアーツやスペル、また、対戦相手が発動させたシグニやルリグの能力、ライフバースト等をまとめて「対戦相手の効果」と表現しています。 これらの効果によって《幻水　シロナクジ》以外の＜水獣＞のシグニが場を離れる場合、代わりに《幻水　シロナクジ》のパワーを－６０００させる事が出来ます。
幻水　シロナクジ	WX06-019	《幻水　シロナクジ》常時能力によって場を離れることを－６０００に置き替えられた＜水獣＞のシグニはどうなりますか？	対戦相手の効果によって場を離れる事が《幻水　シロナクジ》が－６０００されることに置き替えられたため、＜水獣＞のシグニは場を離れることなく場に残ります。

幻水　シロナクジ	WX06-019	対戦相手の効果によってパワーが０以下となり、バニッシュされる＜水獣＞のシグニを《幻水　シロナクジ》の常時能力によって置き替えることは出来ますか？	パワーが０以下となることによって場を離れることは、「対戦相手の効果」によるものではなく、ルール上の処理として扱われ、《幻水　シロナクジ》常時能力によって置き換えることは出来ません。
幻水　シロナクジ	WX06-019	対戦相手のシグニとのバトルを行った結果、《幻水　シロナクジ》以外の＜水獣＞のシグニがバニッシュされる場合、これを《幻水　シロナクジ》常時能力によって置き換えることは出来ますか？	バトルを行った結果バニッシュされることはルール上の処理であり、「対戦相手の効果によって場を離れる」こととしては扱われません。よって《幻水　シロナクジ》常時能力で置き換えることは出来ません。
幻水　シロナクジ	WX06-019	＜水獣＞Ａ・＜水獣＞Ｂ・《幻水　シロナクジ》とシグニ３体が並んでいる状態で対戦相手が《大器晩成》や《背炎の陣》《ブラック・デザイア》等を使用しました。この場合、《幻水　シロナクジ》常時能力によって他２体の＜水獣＞のシグニが場を離れることを置き換えることは出来ますか？	はい、可能です。この場合、＜水獣＞Ａと＜水獣＞Ｂの２体が場を離れることを《幻水　シロナクジ》常時能力によって置き替えた上で、《幻水　シロナクジ》は対戦相手が使用した効果によって場を離れます。結果＜水獣＞Ａ・＜水獣＞Ｂの２体が場に残ります。
幻水　シロナクジ	WX06-019	「対戦相手のシグニ１体を対象とし、手札から好きな枚数の＜水獣＞のシグニを公開する。ターン終了時まで、それのパワーをこの方法で公開したシグニ１枚につき－3000する。」とはどういうことですか？３枚＜水獣＞のシグニを公開して対戦相手のシグニ３体をそれぞれ－３０００することは可能ですか？	《幻水　シロナクジ》ライフバースト解決時に手札にある＜水獣＞のシグニを好きな枚数公開します。これによって公開した＜水獣＞のシグニが多ければ多いほど、パワーの大きいシグニをバニッシュすることが可能となり、例えば５枚公開することでパワー１５０００のシグニをバニッシュすることが可能です。また、複数体のシグニにマイナス修正を与えることは出来ません。
幻水　シロナクジ	WX06-019	こちらの場に《幻水　シロナクジ》Aと《幻水　シロナクジ》Bが２体並んでいる状態で、対戦相手が《大器晩成》を使用しました。この場合、互いに常時能力を使用しあうことによって、それぞれ－６０００修正を受けて場に残る事は可能ですか？	はい、《幻水　シロナクジ》常時能力は、「場から離れる」代わりに「－６０００」とします。この場合、互いに常時能力を使用し、２体ともパワーを－６０００された状態で場に残すことが可能です。
幻水　シロナクジ	WX06-019	《ラッキーガード》を使用し、「バニッシュされない」を得た《幻水　シロナクジ》は、パワーが０以下となった状態でも場に残り、常時能力を使用することは出来ますか？	はい、《ラッキーガード》によって「バニッシュされない」を得たシグニは、パワーが０以下となっても場に残ります。この場合、パワーが０以下となった状態でも常時能力を使用し、－６０００修正を受ける事は可能です。
羅植　ラフレレ	WX06-020	《火鳥風月　遊月・肆》《羅植　モウセン》がいる状態で《羅植　ラフレレ》を場に出しました。《羅植　モウセン》は「バーストアイコンを持つ＜植物＞のシグニ」として扱われますか？	はい、《羅植　モウセン》は《火鳥風月　遊月・肆》の常時能力によって、シグニゾーンでもバーストアイコンを持ちます。

羅植　ラフレレ	WX06-020	対戦相手の場にシグニが３体あり、パワーが１５０００となった《羅植　ラフレレ》に対してパワー１２０００の対戦相手のシグニがアタックを行いました。その後、対戦相手のシグニが何らかの効果によってバニッシュされ、《羅植　ラフレレ》のパワーが１１０００となりました。このような場合、バトル終了後であっても《羅植　ラフレレ》はバニッシュされますか？	いいえ、バニッシュされません。バトルを行ったことによってバニッシュされるかどうかは、バトルを行った際のパワーの値のみを参照します。バトル後にパワーが変動したとしても、それによってシグニがバニッシュされることはありません。
羅植　ラフレレ	WX06-020	何らかの効果によってマイナス－３０００修正を受けた、常時能力によってパワーが４０００となっている《羅植　ラフレレ》がいます。この状況で対戦相手が《ウィッシュ・クライシス》を使用し、＜天使＞をトラッシュに置いた後、デッキから＜天使＞のシグニ２体を場に出しました。このような、効果の解決中に一時的にパワーの値が０以下となったシグニは、効果解決後のパワーの値に関わらずバニッシュされるのですか？	いいえ、パワーの値が０以下のシグニはルール上の処理としてバニッシュされますが、このルールは、効果の解決中には適用されません。効果の解決が終了した時点でパワーの値が０以下のシグニのみがバニッシュされます。
フィア＝ダイオ姫	WX06-021	自動能力と起動能力を組み合わせることで、１ターン中に複数体のシグニのパワーを－３０００することは可能ですか？	はい、可能です。
フィア＝ダイオ姫	WX06-021	ライフバーストにある「対戦相手のシグニ１体を対象とし、ターン終了時まで、それのパワーをそのシグニのレベル１につき－3000する。」とはどういうことですか？	ライフバーストが発動した場合、対戦相手のシグニ１体を対象とします。対象としたシグニのレベルが１ならそのシグニを－３０００し、２なら－６０００します。仮にレベル５のシグニを対象とした場合、そのシグニのパワーを－１５０００する事が可能です。
大槍　トライデ	WX06-022	「対戦相手の効果によってはバニッシュされない」とありますが、「対戦相手の効果」とは具体的に何を指しているのですか？	対戦相手が使用したアーツやスペル、また、対戦相手が発動させたシグニやルリグの能力、ライフバースト等をまとめて「対戦相手の効果」と表現しています。 これらの効果によっては《大槍　トライデ》はバニッシュされません。
大槍　トライデ	WX06-022	対戦相手の効果によって《大槍　トライデ》のパワーが０以下になりました。この場合、《大槍　トライデ》はバニッシュされますか？	はい、バニッシュされます。これは、「パワーが０以下になったシグニがバニッシュされる」のはルール上の処理として行われるものであり、対戦相手の効果によるものでは無い為です。
聖墓の神妹　ナキールン	WX06-023	起動能力を使用することによって《先駆の大天使　アークゲイン》等の＜タマ＞限定の＜天使＞のシグニを探して手札に加えることは可能ですか？	はい、《聖墓の神妹　ナキールン》起動能力によって手札に加える＜天使＞のシグニは、限定条件に関わらず選ぶ事が出来ます。場に出すことは出来ませんが、《先駆の大天使　アークゲイン》を手札に加える事も可能となっております。
シャボン・サドゥン	WX06-024	「シグニをダウンさせる」はコストですか？それとも効果の一部ですか？例えば《羅植　サクラ》＜天使＞＜天使＞とシグニが並んだ状態で《シャボン・サドゥン》の使用を宣言し、＜天使＞のシグニ２体をダウンさせた場合、《羅植　サクラ》の下段自動能力は発動しますか？	いいえ、発動しません。カードのテキストに記載された、コスト支払い時に行われる行動は、そのカードの「効果」としては扱われず、「使用コスト」に追加するものとして扱われます。この場合、《シャボン・サドゥン》によって<天使>のシグニがダウンすることは、《シャボン・サドゥン》の「効果」には含まれず、結果として《羅植　サクラ》下段自動能力は発動しません。

シャボン・サドゥン	WX06-024	対戦相手の場に《羅原姫　Ｎｅ》が２体居る状態で《シャボン・サドゥン》を使用する場合、＜天使＞のシグニを３体ダウンさせることで無コストを支払う事無く《シャボン・サドゥン》を使用することは可能ですか？	はい、２体いる《羅原姫　Ｎｅ》常時能力によって《シャボン・サドゥン》の「使用コスト」は白×１無×６となりますが、これを《シャボン・サドゥン》の効果の一部である「＜天使＞のシグニを好きな数ダウンしてもよい」によって軽減させることは可能です。
シャボン・サドゥン	WX06-024	《シャボン・サドゥン》の使用コストが白×１無×４の状態であっても＜天使＞のシグニを３体ダウンさせることは可能ですか？	はい、可能ですが、３体ダウンさせた場合であっても白×１を減らすことは出来ません。
シャボン・サドゥン	WX06-024	《シャボン・サドゥン》を使用する際の手順を教えて下さい。	下記の手順で使用します。 １．《シャボン・サドゥン》の使用を宣言します。 ２．コストを支払う前に、自身のアップ状態の<天使>のシグニを好きな数ダウンさせることが出来ます。これによってダウンさせた<天使>のシグニ１体につき、《シャボン・サドゥン》のコストを無×２減らす事が出来ます。 ３．（２．）でダウンさせた<天使>のシグニの数に応じたコストを支払います。 ４．トラッシュに置く、対戦相手のシグニを対象とします。 ５．【スペルカットイン】の有無を確認します。 ６．《シャボン・サドゥン》解決に入ります。対象とした対戦相手のシグニをトラッシュに置きます。
ラッキー・スリー	WX06-025	「それぞれレベルの異なる無色ではないシグニ」とはどういうことですか？	《ラッキー・スリー》で手札に加える事が出来る３枚のシグニは、お互いに異なるレベルである必要があります。例えば「レベル１・レベル２・レベル３」のシグニ３枚を探して手札に加える事は可能ですが、「レベル３・レベル４・レベル４」といった様に、同じレベルのシグニ２枚を選んで手札に加えるといった事は出来ません。
ラッキー・スリー	WX06-025	《ラッキー・スリー》を解決させ、デッキを探した結果、「レベルの異なる無色ではないシグニ３枚」が無かった場合はどのように処理されますか？	「レベルの異なる無色ではないシグニ３枚」が見つからなかった場合、１枚も手札に加える事ができません。
炎機の歯車	WX06-028	対戦相手の《炎機の歯車》を、《マインド・マインズ》や《ミルルン・ヨクト》《ミルルン・ティコ》等によって使用する際に参照されるライフクロスの枚数は、それぞれどちらを参照するのですか？	《マインド・マインズ》等を使用した側のプレイヤーのライフクロスの枚数が、対戦相手より”多い”場合、《炎機の歯車》を使用することは出来ません。そうでない場合は、問題なく使用することが可能です。
炎機の歯車	WX06-028	対戦相手のシグニ１体のみを対象としてバニッシュすることは可能ですか？	はい、可能です。
炎機の歯車	WX06-028	ライフバーストが発動した際、カードを２枚引き、その後ライフクロスをクラッシュさせないことを選択することは出来ますか？	いいえ、ライフバーストの発動を宣言した場合、「カードを２枚引き、ライフクロスをクラッシュする」ことは可能な限り行わなければなりません。
炎機の歯車	WX06-028	ライフクロスが０枚の状態でもカードを２枚引く事は可能ですか？また、デッキが１枚しか無い状態でも、ライフクロスはクラッシュされますか？	はい、どちらの場合であっても可能な限り効果を解決させます。
羅原　Ａｒ	WX06-030	対戦相手の場に《羅原姫　Ｎｅ》がある場合、《羅原　Ａｒ》出現時能力によってトラッシュに置かれたスペルを回収することは出来ますか？	はい、出来ます。《羅原姫　Ｎｅ》常時能力によって増やされるのは「使用コスト」であり、「コスト」そのものが変更される訳ではありません。例えば《噴流する知識》の「コスト」は対戦相手の場に《羅原姫　Ｎｅ》があっても無×０のままであり、《羅原　Ａｒ》出現時能力によって回収することが可能です。

反復する独自性　グリッド	WX06-033	「このターン、あなたの効果によってあなたのデッキの上から特定の値の枚数のカードを公開する場合、代わりに１枚多く公開してもよい。」とはどういうことですか？	《方法論の対立　コラ》出現時能力や《千載一隅》、《コードアンチ　キティラ》起動能力等のように「カードをＸ枚公開する」と記載された効果を行う際に、《反復する独自性　グリッド》出現時能力が発動している場合、「Ｘ＋１」枚を公開する事が可能となります。また、これによって公開された追加の１枚が、使用した効果の条件に合致する場合、手札に加えたりすることが可能となります。
反復する独自性　グリッド	WX06-033	デッキからトラッシュに置かれる場合、「公開される」として１枚多く落とせますか？	いいえ、《反復する独自性　グリッド》出現時能力によって１枚多く公開しても良いのは、テキストに「公開する」と記載された能力のみです。例えば《弩炎　フレイスロ大佐》自動能力によってトラッシュに置かれるカードを１枚多くすることは出来ません。
反復する独自性　グリッド	WX06-033	《非可視の現実　キュビ》や《惰眠》のように「特定の値」が指定されていない「デッキの上からカードを公開する」効果はどのように処理されますか？	《非可視の現実　キュビ》起動能力や《惰眠》のように「特定の値が指定されていない」場合、《反復する独自性　グリッド》出現時能力効果を適用することは出来ません。
反復する独自性　グリッド	WX06-033	《宝具　ミカガミ》や《火紅柳緑》といった「デッキの一番上を公開する」と記載された効果は、《反復する独自性　グリッド》出現時能力の「デッキの上から特定の値の枚数のカードを公開する」に当てはまりますか？当てはまる場合、どのように処理されますか？	これらの効果は《反復する独自性　グリッド》出現時能力が適用され、デッキの一番上＋１枚を公開することが可能となります。例えば《宝具　ミカガミ》起動能力によって＜アーム＞のシグニが２枚公開された場合、両方を手札に加える事が出来ます。また、《火紅柳緑》によって公開された２枚のカードのうち、片方のみが＜鉱石＞または＜宝石＞のシグニである場合、「カードを２枚引く」効果が使用可能となり、公開された２枚のカードを手札に加える事が出来ます。
反復する独自性　グリッド	WX06-033	《羅石　ルリル》出現時能力はどのように処理されますか？上から２枚を公開し、片方が赤のカード、もう片方が赤以外のカードであった場合、《羅石　ルリル》はどうなりますか？	《羅石　ルリル》出現時能力も《反復する独自性　グリッド》出現時能力によって上から２枚を公開することが可能となります。この場合、２枚公開されたカードのうちどちらか片方でも赤以外のカードであったら、《羅石　ルリル》はトラッシュに置かれます。
一投	WX06-034	《一投》使用宣言後、解決前に対戦相手が【スペルカットイン】を使用し、こちらのパワー２００００以上のシグニをバニッシュしました。このような場合、《一投》の効果を解決させる事は出来ますか？	はい、可能です。《一投》はパワー２００００以上のシグニがある場合にしか使用を宣言することができませんが、使用宣言後、解決時にパワー２００００以上のシグニがいなくとも、解決させる事は可能です。
一投	WX06-034	対戦相手の《一投》を、《マインド・マインズ》や《ミルルン・ヨクト》《ミルルン・ティコ》等によって使用する際に参照されるシグニのパワーは、どちらを参照するのですか？	《マインド・マインズ》等を使用した側のプレイヤーの場にパワー２００００以上のシグニが居ない場合、《一投》を使用することは出来ません。そうでない場合は、問題なく使用することが可能です。
インヘイリング・ホール	WX06-037	「対戦相手のシグニ１体を対象とし、ターン終了時まで、それのパワーをそのシグニのレベル１につき－3000する。」とはどういうことですか？複数体のシグニのパワーを下げることは可能ですか？	《インヘイリング・ホール》の使用を宣言した際に、対戦相手のシグニ１体を対象とします。その対象とされたシグニに対し、自身のレベルに応じた値のマイナス修正が加えられます。複数体のシグニのパワーを下げることは出来ません。
大拳　メリサ	WX06-038	このシグニは《極拳　ニャローブ》出現時能力によって、探して手札に加える事が出来るのですか？	はい、カード名に「拳」を含んでいるので、《極拳　ニャローブ》出現時能力で探して手札に加える事が可能です。
中拳　グローバ	WX06-039	このシグニは《極拳　ニャローブ》出現時能力によって、探して手札に加える事が出来るのですか？	はい、カード名に「拳」を含んでいるので、《極拳　ニャローブ》出現時能力で探して手札に加える事が可能です。
小拳　フィング	WX06-040	このシグニは《極拳　ニャローブ》出現時能力によって、探して手札に加える事が出来るのですか？	はい、カード名に「拳」を含んでいるので、《極拳　ニャローブ》出現時能力で探して手札に加える事が可能です。

羅石　キュア	WX06-CB01	正面にシグニがいない状態で《羅石　キュア》がアタックを行い、自動能力を使用しトラッシュに置きました。この場合、対戦相手のライフクロスをクラッシュしてから、トラッシュに置く事は可能ですか？	いいえ、《羅石　キュア》自動能力のような「アタックしたとき」発動条件を満たす自動能力は、アタック宣言と同時に発動し、《羅石　キュア》自身をトラッシュに置きます。正面にシグニが居ない状態でも、先にライフクロスをクラッシュしてから自動能力を使用する、といったことは出来ません。
コードアート　Ｔ・Ａ・Ｐ	WX06-CB02	ライフバーストにある「対戦相手の手札を見て１枚選び、捨てさせる」とはどういうことですか？	ライフバーストが発動した場合、対戦相手は手札を公開します。あなたはその中からカードを１枚選択します。対戦相手は、その選択されたカード１枚を、トラッシュに置きます。
博愛の使者　サシェ・プレンヌ	WX07-001	レゾナが場に出た際に、白エナを複数回支払い、対戦相手のシグニを複数体手札に戻すことは出来ますか？	いいえ、レゾナ1体が場に出るたび、支払う事が出来るのは白×１のみです。複数支払うことによって対戦相手のシグニを複数体手札に戻す事は出来ません。
博愛の使者　サシェ・プレンヌ	WX07-001	「レゾナ１体を場からルリグトラッシュに置く」とありますが、これによってルリグトラッシュに置かれたレゾナを再び場に出すことは出来ますか？	いいえ、レゾナをルリグトラッシュから場に出すことは出来ません。《博愛の使者　サシェ・プレンヌ》起動能力のコストとしてルリグトラッシュに置かれたレゾナは、何らかの方法でルリグデッキに戻さない限り、以降場に出すことは出来ません。
博愛の使者　サシェ・プレンヌ	WX07-001	対戦相手のシグニが１体もない状態でも起動能力を使用することは可能ですか？	はい、可能です。その場合、レゾナ１体がルリグトラッシュに置かれるのみとなります。
博愛の使者　サシェ・プレンヌ	WX07-001	《博愛の使者　サシェ・プレンヌ》が場にある状態で《白羅星　サタン》を出しました。この場合の処理手順を教えて下さい。	常時能力と自動能力は、前者が常に優先して適用されます。処理手順は下記の通りとなります。 １．《白羅星　サタン》が場に出たことによって、《博愛の使者　サシェ・プレンヌ》の自動能力の発動条件が満たされるが、《白羅星　サタン》の常時能力が優先して適用され、対戦相手は２体になるようにシグニをトラッシュに置く。 ２．《博愛の使者　サシェ・プレンヌ》の自動能力が発動し、白×１を支払い対戦相手のシグニ１体を手札に戻すことが出来る。
博愛の使者　サシェ・プレンヌ	WX07-001	《博愛の使者　サシェ・プレンヌ》が場にあり、《羅星　アルファード》がトラッシュにある状態でレゾナを出しました。このような場合、どちらの自動能力が先に発動しますか？	《博愛の使者　サシェ・プレンヌ》《羅星　アルファード》それぞれの自動能力は「～したとき（たび）」発動する自動能力であり、これらの自動能力が同時に発動条件を満たした場合、好きな順番に発動させることが可能です。
合炎奇炎　タマヨリヒメ之肆	WX07-002	「【自】：あなたの《クロスアイコン》を持つシグニ１体が場に出たとき」とありますが、場に出たときにクロス状態でなくても＋２０００することが出来るのですか？	はい、＋２０００出来ます。「《クロスアイコン》を持つシグニ」とは、クロスアイコンを持つシグニを指しており、そのシグニがクロス状態であるかどうかは問いません。
合炎奇炎　タマヨリヒメ之肆	WX07-002	対戦相手のシグニのパワーを＋２０００することは可能ですか？	はい、とくに指定がありませんので、対戦相手のシグニのパワーを＋２０００することは可能です。
合炎奇炎　タマヨリヒメ之肆	WX07-002	クロスシグニを場に出した時、そのシグニ自身のパワーを＋２０００することは可能ですか？	はい、場に出されたクロスシグニのパワーを＋２０００することは可能です。
合炎奇炎　タマヨリヒメ之肆	WX07-002	ルリグとシグニの「ヘブンしたとき」発動条件を満たす自動能力が同時に発動した場合、どのように処理を行えばよいですか？	この場合、ルリグとシグニそれぞれの能力が、同時に発動条件を満たしていますので、このような場合、好きな順番に解決させることが出来ます。
合炎奇炎　タマヨリヒメ之肆	WX07-002	《弦月の巫女　タマヨリヒメ》等の白色の＜タマ＞から《合炎奇炎　タマヨリヒメ之肆》にグロウさせることは可能ですか？	はい、どちらもルリグタイプ＜タマ＞を持っていますので、白＜タマ＞から赤＜タマ＞にグロウさせることは可能です。

ミルルン・ユニオン	WX07-003	「あなたの《クロスアイコン》を持つシグニ１体が場に出たとき」とありますが、場に出たときにクロス状態でなくてもカードを引けるのですか？	はい、「カードを引き、１枚捨てる」を行う事が出来ます。「《クロスアイコン》を持つシグニ」とは、クロスアイコンを持つシグニを指しており、そのシグニがクロス状態であるかどうかは問いません。
ミルルン・ユニオン	WX07-003	ルリグとシグニの「《ヘブン》したとき」発動条件を満たす自動能力が同時に発動した場合、どのように処理を行えばよいですか？	この場合、ルリグとシグニそれぞれの能力が、同時に発動条件を満たしていますので、このような場合、好きな順番に解決させることが出来ます。
ミルルン・ユニオン	WX07-003	デッキが１枚しかない状態でクロスシグニが場に出ました。この場合、どのように処理すればよいですか？	この場合、カードを１枚引き、手札を１枚捨てた後にリフレッシュを行います。
ミルルン・ユニオン	WX07-003	デッキが１枚しかない状態で起動能力を使用しました。この場合、どのように処理すればよいですか？	この場合、カードを１枚引いた時点でデッキが０枚である為、それ以上カードを引く事は出来ません。起動能力の効果は終了し、リフレッシュを行います。
四結獣娘　緑姫	WX07-004	「あなたの《クロスアイコン》を持つシグニ１体が場に出たとき」とありますが、場に出たときにクロス状態でなくても＋２０００することが出来るのですか？２０００されるのですか？	はい、＋２０００されます。「《クロスアイコン》を持つシグニ」とは、クロスアイコンを持つシグニを指しており、そのシグニがクロス状態であるかどうかは問いません。
四結獣娘　緑姫	WX07-004	ルリグとシグニの「ヘブンしたとき」発動条件を満たす自動能力が同時に発動した場合、どのように処理を行えばよいですか？	この場合、ルリグとシグニそれぞれの能力が、同時に発動条件を満たしていますので、このような場合、好きな順番に解決させることが出来ます。
四結獣娘　緑姫	WX07-004	クロス状態のシグニがアタックを行ったことによって「《ヘブン》」しました。この場合、そのアタックを行ったクロス状態のシグニにランサーを付与し、ライフイクロスをクラッシュすることは出来ますか？	はい、「ヘブンしたとき」発動条件を満たす自動能力は、ヘブンしたシグニが、正面のシグニとバトルを行ったり、ダメージを与えたりするより先に発動します。ヘブンしたシグニにランサーを付与し、そのシグニが正面のシグニをバニッシュした場合、対戦相手のライフクロスはクラッシュされます。
四結獣娘　緑姫	WX07-004	デッキが１枚しかない状態で起動能力を使用しました。この場合、どのように処理すればよいですか？	この場合、カードを１枚エナゾーンに置いた時点でデッキが０枚である為、それ以上エナチャージを行う事は出来ません。起動能力の効果は終了し、リフレッシュを行います。
罪門の閻魔　ウリス	WX07-005	「あなたの《クロスアイコン》を持つシグニ１体が場に出たとき」とありますが、場に出たときにクロス状態でなくても－２０００修正を与えることが出来るのですか？	はい、－２０００修正を与える事が出来ます。「《クロスアイコン》を持つシグニ」とは、クロスアイコンを持つシグニを指しており、そのシグニがクロス状態であるかどうかは問いません。
罪門の閻魔　ウリス	WX07-005	ルリグとシグニの「《ヘブン》したとき」発動条件を満たす自動能力が同時に発動した場合、どのように処理を行えばよいですか？	この場合、ルリグとシグニそれぞれの能力が、同時に発動条件を満たしていますので、このような場合、好きな順番に解決させることが出来ます。
罪門の閻魔　ウリス	WX07-005	《罪門の閻魔　ウリス》の「《ヘブン》したとき」発動する自動能力は強制ですか？	はい、ヘブンした場合の効果は強制です。
罪門の閻魔　ウリス	WX07-005	シグニより先にルリグの「《ヘブン》したとき」発動する能力を解決させたところ、対戦相手のデッキが０枚になりました。この場合、どのように処理がされますか？	このような場合、ルリグの「ヘブン」能力が解決された時点で、リフレッシュを行います。その後、シグニの「ヘブン」能力を解決させます。
白羅星　サタン	WX07-006	「レベルの合計が７以上になるように～トラッシュに置く」とはどういうことですか？	《白羅星　サタン》を場に出す為には、レゾナではないシグニを３体トラッシュに置くことに加え、それらのトラッシュに置かれるシグニのレベルの合計が７以上である必要があります。

白羅星　サタン	WX07-006	常時能力によって３体場にあるシグニを２体になるようにトラッシュに置く場合、トラッシュに置くシグニを選ぶのはどちらのプレイヤーですか？	対戦相手が選びます。
白羅星　サタン	WX07-006	《不可解な誇超　コンテンポラ》や《先駆の大天使　アークゲイン》等、「シグニの効果を受けない」常時能力を持つシグニによって、《白羅星　サタン》常時能力によってシグニがトラッシュに置かれることを防ぐことはできますか？	これらのシグニが持つ「シグニの効果を受けない」能力は、シグニによる「シグニを移動させる効果」及び「シグニの状態を変化させる効果」、「パワーやテキストを変更する効果」を受けない事を表しています。これに対し《白羅星　サタン》常時能力は、対戦相手が行うシグニの配置に対して制限を付けるものであり、上３つの効果に当てはまりません。よって、《先駆の大天使　アークゲイン》や《不可解な誇超　コンテンポラ》等のシグニが持つ常時能力によって、《白羅星　サタン》の常時能力によってシグニがトラッシュに置かれることを防ぐ事は出来ません。
白羅星　サタン	WX07-006	対戦相手の場に《アルテマ／メイデン　イオナ》がいる場合、対戦相手が場に出せるシグニは１体ですか？２体ですか？	この場合、対戦相手は１体しかシグニを場に出すことが出来ません。これは、《アルテマ／メイデン　イオナ》と《白羅星　サタン》が場に出された順番に関わらず、「1体までしか場に出すことができない」と「2体までしか場に出すことができない」の両方の効果が適用されているためです。
白羅星　サタン	WX07-006	後から場に出された常時能力が優先して適用されるのではないのですか？	いいえ、《白羅星　サタン》と《アルテマ／メイデン　イオナ》それぞれの常時能力は「お互いに矛盾する効果」ではく、それぞれが同時に適用されます。この場合、《アルテマ／メイデン　イオナ》の常時能力が適用されている為、各プレイヤーはシグニを１体しか場に出すことが出来ません。
白羅星　サタン	WX07-006	《博愛の使者　サシェ・プレンヌ》が場にある状態で《白羅星　サタン》を出しました。この場合の処理手順を教えて下さい。	常時能力と自動能力は、前者が常に優先して適用されます。処理手順は下記の通りとなります。 １．《白羅星　サタン》が場に出たことによって、《博愛の使者　サシェ・プレンヌ》の自動能力の発動条件が満たされるが、《白羅星　サタン》の常時能力が優先して適用され、対戦相手は２体になるようにシグニをトラッシュに置く。 ２．《博愛の使者　サシェ・プレンヌ》の自動能力が発動し、白×１を支払い対戦相手のシグニ１体を手札に戻すことが出来る。
レス・ホープ	WX07-008	「それは能力を失う」とはどういうことですか？	能力を失ったシグニはテキストに記載された、また他のカードによって付与された能力を失います。
レス・ホープ	WX07-008	《レス・ホープ》の効果を受け、能力を失ったシグニに対して、新たに何らかの効果によって能力を付与することは可能ですか？	はい、《レス・ホープ》によって能力を失わせる効果は、《レス・ホープ》解決時に持っている能力を失わせます。《レス・ホープ》解決後に新たに能力を付与することは可能です。
レス・ホープ	WX07-008	《レス・ホープ》を使用し、「アーツの効果を受けない」能力や効果を持っているシグニの能力を失わせることは出来ますか？	いいえ、《レス・ホープ》は「シグニの状態を変化させる効果」であり、これによって「アーツの効果を受けない」能力を持つシグニの能力を失わせることは出来ません。
レス・ホープ	WX07-008	他のカードの効果によってパワー修正を受けたシグニが《レス・ホープ》によって能力を失った場合、パワーの値はカードに記載された数値に戻りますか？	いいえ、「能力を失う」効果は、テキストに記載された情報を失わせる効果であり、これにパワーは含まれません。他のカードの効果によるパワー修正を受けたシグニは、《レス・ホープ》の効果を受けても、修正を受けた後のパワーのままです。
レス・ホープ	WX07-008	《レス・ホープ》によって能力を失ったレゾナがバニッシュされました。この場合、能力を失ったレゾナはエナゾーンに置かれますか？	いいえ、「場からルリグトラッシュ以外に移動する場合、代わりにルリグデッキに戻る」のは、レゾナ自身が持つ能力ではなく、ルールです。また、「レゾナ」はテキストに記載された情報ではない為、《レス・ホープ》の効果を受けても「レゾナ」であることには変わりありません。《レス・ホープ》によって能力を失ったレゾナがバニッシュされた場合でも、ルリグデッキに戻ります。

レス・ホープ	WX07-008	クロス状態のシグニ２体のうち、片方に《レス・ホープ》を使用し、能力を失わせました。この場合、クロス状態は維持されますか？	はい、クロス状態のシグニの片方が能力を失ったとして、もう片方のシグニが持つ能力によって、２体のシグニは「クロス状態」として扱われます。
白羅星　ジュピタ	WX07-009	「対戦相手のすべてのシグニは能力を失う」とありますが、対戦相手のエナゾーンやトラッシュ、手札にあるシグニの能力も失われますか？	いいえ、《白羅星　ジュピタ》が場に出た際に場にある対戦相手のシグニのみが効果を受けます。
白羅星　ジュピタ	WX07-009	《白羅星　ジュピタ》出現時能力の解決後に場に出たシグニは能力を失いますか？	いいえ、能力を失うのは《白羅星　ジュピタ》が出た際に場にあるシグニのみです。
白羅星　ジュピタ	WX07-009	クロス状態のシグニ２体が共に能力を失った場合、クロス状態は失われますか？	はい、その場合クロス状態ではなくなります。
白羅星　ジュピタ	WX07-009	対戦相手の《コードラビリンス ルーブル》の正面に《白羅星 ジュピタ》を配置しました。 この場合、お互い能力を失いますか？	いいえ、常時能力は出現時能力より先に適用されます。 ご質問の場合、《白羅星 ジュピタ》を場に出した時点で出現時能力が発動しますが、《コードラビリンス ルーブル》の常時能力が先に適用されて 能力を失い、結果的に《白羅星 ジュピタ》の出現時能力は不発となります。
十字炎　タマヨリヒメ之参	WX07-010	クロス状態でなくても＋１０００されますか？	はい、クロス状態の有無に関わらず、クロスアイコンを持つシグニのパワーを＋１０００します。
炎固一徹	WX07-011	《コードラビリンス　ルーブル》の正面にあるシグニに《炎固一徹》を使用し、アサシンを付与することは出来ますか？	はい、《コードラビリンス　ルーブル》の正面にあるシグニは能力を失いますが、後から能力を得る事は可能となっております。この場合、アサシンを付与することは可能です。
ミルルン・ミクロ	WX07-013	クロス状態でなくても＋１０００されますか？	はい、クロス状態の有無に関わらず、クロスアイコンを持つシグニのパワーを＋１０００します。
クロス・スクランブル	WX07-014	打ち消された後、使用されたスペルは、どちらのプレイヤーのトラッシュに置かれますか？	最初にスペルを使用し、打ち消された側のプレイヤーのトラッシュに置かれます。
クロス・スクランブル	WX07-014	対戦相手のスペルを打ち消して、使用した後、さらに別のスペルカットインを使用することは出来ますか？	いいえ、【スペルカットイン】によって元のスペルが打ち消された場合、以降打ち消されたスペルに対しての【スペルカットイン】を使用することは出来ません。
クロス・スクランブル	WX07-014	《クロス・スクランブル》によって打ち消されて使用されたスペルに対して【スペルカットイン】を使用する事は出来ますか？	はい、可能です。
クロス・スクランブル	WX07-014	《幻獣神　オサキ》が場にある状態で緑のスペルを使用し、それが《クロス・スクランブル》によって打ち消されました。この場合《幻獣神　オサキ》の自動能力はどのタイミングで解決されますか？	ご質問の場合、《クロス・スクランブル》によって打ち消されて使用された緑のスペルの解決が終了した後、《幻獣神　オサキ》自動能力が解決されます。
クロス・スクランブル	WX07-014	《クロス・スクランブル》で打ち消したスペルを、次の自分のターンのメインフェイズに使用することはできますか？	いいえ、打ち消したスペルを使用できるのは《クロス・スクランブル》の効果の解決中となります。 次の自分のメインフェイズまで持ち越すことはできません。
クロス・スクランブル	WX07-014	《ファフニール》から使用されたスペルに対して《クロス・スクランブル》を使用した場合、そのスペルをトラッシュから使用することはできますか？	いいえ、「打ち消されない」スペルに対して《クロス・スクランブル》を使用した場合、スペルは打ち消されずにチェックゾーンにありますので、「トラッシュから使用する」ことはできません。結果として《クロス・スクランブル》は何もしないことになります。
三型応援娘　緑姫	WX07-016	クロス状態でなくても＋１０００されますか？	はい、クロス状態の有無に関わらず、クロスアイコンを持つシグニのパワーを＋１０００します。

台風一過	WX07-017	使用する際の処理手順を、教えてください。	下記の順に沿って使用します。（《台風一過》を使用したプレイヤーをA、そうでないプレイヤーをBとします） １．全てのプレイヤーは「手札」「エナゾーン」「場にあるシグニ」これらをすべてトラッシュに置く。 ２．Aはトラッシュにあるシグニを３枚まで対象とする。 ３．Bはトラッシュにあるシグニを３枚まで対象とする。 ４．Aは（２．）で対象とした各シグニの配置場所を宣言する。 ５．Bは（３．）で対象とした各シグニの配置場所を宣言する。 ６．Ａ・Ｂは対象とした各シグニを宣言した場所に同時に場に出す。 ７．Aはトラッシュにあるシグニを３枚まで対象とする。 ８．Bはトラッシュにあるシグニを３枚まで対象とする。 ９．（７．）（８．）で対象としたシグニを同時に手札に加える。 １０．Bはトラッシュにあるカードを３枚まで対象とする。 １１．Bは（１０．）で対象としたカードをエナゾーンに置く。
台風一過	WX07-017	上記（１．）～（１１．）を行う中で発動条件を満たした能力がある場合、それらはどのタイミングでそのように処理すれば良いですか？	《台風一過》の解決が全て終了した後、プレイヤーA側の能力を好きな順に全て解決させます。それらが終了した後、B側の能力を好きな順に解決させます。
台風一過	WX07-017	対戦相手の場に《先駆の大天使　アークゲイン》を含む<天使>のシグニが３体いる状態で《台風一過》を使用しました。この場合、どのように処理がされますか？	《先駆の大天使　アークゲイン》は自身の常時能力によってアーツの効果を受けません。この場合、３体の<天使>のシグニは《台風一過》によってトラッシュには置かれることなく場に残ります。各プレイヤーは、それ以外の効果を可能な限り解決させます。
台風一過	WX07-017	上記の状況の場合、場に残された《先駆の大天使　アークゲイン》を含む<天使>のシグニをトラッシュに置いて、対象としたシグニ３体を場に出すことは出来ますか？	いいえ、《台風一過》の解決中に場にあるシグニを任意にトラッシュに置く事は出来ません。この場合、空いているシグニゾーンがないため、トラッシュにあるシグニを場に出す事は出来ません。
台風一過	WX07-017	《台風一過》の解決中、トラッシュにシグニが2枚しかない場合、 その2枚を場に出すことを選ばずに手札に加えることはできますか？	はい、それぞれ「3枚まで」とあるので、「場に出す」際に1枚も選ばず、「手札に加える」際に選ぶといったことは可能です。
煉獄の閻魔　ウリス	WX07-019	クロス状態でなくても＋１０００されますか？	はい、クロス状態の有無に関わらず、クロスアイコンを持つシグニのパワーを＋１０００します。
ブラッド・ダンス	WX07-020	《ブラッド・ダンス》の効果を受けてパワーが０以下となったシグニはバニッシュされますか？	はい、バニッシュされます。注釈文の有無に関わらず、パワーが０以下となったシグニはバニッシュされます。
アトラク・パニッシュ	WX07-021	複数のチャームをトラッシュに置くことによって、複数のシグニにマイナス修正を与える事は出来ますか？	いいえ、「対戦相手のシグニ１体の」と記載があるように、複数のシグニに対してマイナス修正を与えることは出来ません。
エクスクルード	WX07-022	「ゲームから除外する」とはどういうことですか？	ゲームから除外されたカードは、除外領域に置かれます。そのゲームにおいては、以降使用できなくなります。
エクスクルード	WX07-022	ゲームから除外されたカードは、リフレッシュの際にデッキに戻りますか？	いいえ、ゲームから除外されたカードはトラッシュに置かれておらず、リフレッシュを行う際デッキに戻ることはありません。
羅星姫　ミルキィウェイ	WX07-023	「アーツの効果を受けない」とはどういうことですか？	アーツによる「シグニを移動させる効果」及び「シグニの状態を変化させる効果」、「パワーやテキストを変更する効果」を受けなくなります。

メテオ・アドバンテージ	WX07-024	<宇宙>のシグニをダウンさせることはルール上「効果」及び「コスト」のどちらとして扱われますか？	「コスト」の一部として扱われます。
メテオ・アドバンテージ	WX07-024	<精羅：宇宙>のレゾナのシグニをダウンさせることは出来ますか？	はい、レゾナであっても<宇宙>のシグニであればダウンさせ、コストを減少させることが可能です。
弩砲　ファイヤレイジ	WX07-025	出現時能力は、クロス状態でなくても使用出来ますか？	はい、出現時能力は、クロス状態でなくても使用することが出来ます。
大火の轢断	WX07-026	<ウェポン>のシグニをダウンさせることはルール上「効果」及び「コスト」のどちらとして扱われますか？	「コスト」の一部として扱われます。
大火の轢断	WX07-026	対戦相手のライフクロスが１枚の状態で使用した場合、どうなりますか？	この場合、対戦相手のライフクロスを１枚クラッシュし、効果は終了します。
大火の轢断	WX07-026	対戦相手のライフクロスが０枚の状態で使用した場合、ゲームに勝利出来ますか？	いいえ、「クラッシュする」効果は対戦相手にダメージを与えることは出来ません。この場合、解決時には何も起こりません。
大火の轢断	WX07-026	対戦相手のライフクロスが２枚の状態で使用した場合、 １枚しかクラッシュしないことも選べますか？	はい、「２枚まで」とありますので1枚もしくは0枚を選ぶことも可能です。
羅原　Ｈ	WX07-027	起動能力は、クロス状態でなくても使用出来ますか？	はい、起動能力は、クロス状態でなくても使用することが出来ます。
羅原　Ｈ	WX07-027	「この能力の使用コストに含まれる《青》を支払う際、代わりに手札から＜原子＞のシグニ１枚を捨ててもよい。」とはどういうことですか？	《羅原　Ｈ》の起動能力は通常青×３のコストを支払う事が出来ますが、これらのコストの支払いを、手札にある<原子>のシグニを捨てる事で賄う事ができます。例えば、コストである青青青のうち、１つを「<原子>のシグニを１枚捨てる」に代える事が可能です。また、「手札から<原子>のシグニを３枚捨てる」ことで、エナゾーンにあるカードが０枚の状態でも起動能力を使用することが出来ます。
ＪＡＣＫＰＯＴ	WX07-028	<原子>のシグニをダウンさせることはルール上「効果」及び「コスト」のどちらとして扱われますか？	「コスト」の一部として扱われます。
ＪＡＣＫＰＯＴ	WX07-028	解決に入り、デッキを探したところ<原子>のシグニが３枚ありませんでした。このような場合どうしたらよいですか？	「３枚まで探して」と記載されているので、デッキにある分だけを探して手札に加える事が出来ます。
ＪＡＣＫＰＯＴ	WX07-028	手札が２枚未満の状態でライフバーストが発動した場合、「対象の対戦相手のシグニを２体までバニッシュする。」を行うことは可能ですか？	いいえ、「<原子>のシグニを３枚捨てる」を行えない場合、対戦相手のシグニをバニッシュすることは出来ません。
幻獣　ウサ	WX07-029	「あなたのすべてのシグニのパワーを２倍にする」とはどういうことですか？	「２倍にする」とは、「その効果解決時のシグニのパワーの値と同じ値だけ、＋修正を与える」ことを表しています。例えばパワー１５０００のシグニの「パワーを２倍にする」場合、そのシグニは＋１５０００の修正を受け、パワーの値は３００００となります。
幻獣　ウサ	WX07-029	《幻獣 ベイア》を場に出し、《幻獣　ウサ》のパワーが＋５０００された上でヘブンが達成された場合、《幻獣　ウサ》のパワーはどうなりますか？	計算内容として、クロス状態のパワー１５０００の《幻獣　ウサ》が《幻獣　ベイア》出現時能力によって２００００となり、その後「２倍する」効果によって＋２００００の修正を受け、最終的なパワーの値は４００００となります。
幻獣　ウサ	WX07-029	起動能力はクロス状態でなくても使用出来ますか？	はい、「クロス起」と記載されていないので、クロス状態でなくても使用することができます。

穿孔	WX07-030	<空獣>または<地獣>のシグニをダウンさせることはルール上「効果」及び「コスト」のどちらとして扱われますか？	「コスト」の一部として扱われます。
穿孔	WX07-030	ライフクロスが４枚ある状態で対戦相手のアタックによってライフクロスが１枚クラッシュされ《穿孔》が捲れました。この場合、捲れた《穿孔》はライフクロスの枚数にカウントされますか？	いいえ、クラッシュされた《穿孔》はチェックゾーンに置かれているため、ライフクロスの枚数としてはカウントされません。この場合、ライフクロスを１枚加える事が可能です。
穿孔	WX07-030	対戦相手の場にパワー１２０００以上のシグニがいなくてもシグニにランサーを付与するために《穿孔》を使用することは出来ますか？	はい、対戦相手のシグニの有無に関わらず使用は可能であり、ランサーを付与することが出来ます。
破滅の右像　ウンギョウ	WX07-031	「【常】：あなたのチャームの付いているシグニのパワーを＋２０００する」はクロス状態でなくても適用されますか？	はい、「【クロス常】」と記載されていないので、クロス状態でなくても効果が適用されます。
デス・パレード	WX07-032	このスペルを使用する際、場にあるシグニやトラッシュにあるシグニはいつ対象としますか？	「対象のあなたのシグニ１体」と「対象の対戦相手のシグニ１体」を選ぶのはスペルの効果を処理する直前となります。使用宣言しコストを支払うと同時にエナゾーンからカードをトラッシュに置き、対応した色の効果で必要な対象をそれぞれ選択します。その後、スペルカットインの有無を確認し、効果の処理に入ります。また、このスペルの処理中に「そうした場合、」を満たした場合、それ以降の処理にしたがってトラッシュにあるカードを対象とします。 詳細は用語集「対象」もご参照ください。
デス・パレード	WX07-032	<悪魔>のシグニをダウンさせることはルール上「効果」及び「コスト」のどちらとして扱われますか？	「コスト」の一部として扱われます。
デス・パレード	WX07-032	使用する際の処理手順を教えてください。	下記の順に沿って使用します。 １．使用を宣言し、好きな数の<悪魔>のシグニをダウンさせる。ダウンさせた場合、その数に応じた減少後のコストを支払います。 ２．「あなたのシグニ」「対戦相手のシグニ」をそれぞれ対象とします。 ３．対戦相手の【スペルカットイン】の有無を確認します。 ４．解決に入ります。（２．）で対象とした「あなたのシグニ」をバニッシュし、そうした場合「対戦相手のシグニ」をバニッシュします。 ５．トラッシュにある<悪魔>のシグニを２枚まで対象とします。 ６．対象としたシグニそれぞれを場に出し、ライフクロスに加えます。
デス・パレード	WX07-032	上記手順において、途中シグニやルリグの自動能力の発動条件が満たされた場合、これらはどのタイミングで解決されますか？	《デス・パレード》の効果解決すべてが終了した後、ターンプレイヤー側から好きな順に解決させます。
デス・パレード	WX07-032	対戦相手が使用したスペルカットインによって、対象とした自身のシグニがバニッシュされ、対戦相手のシグニをバニッシュすることが出来ませんでした。このような場合トラッシュに置かれたシグニを場に出したり、ライフクロスに加えることは出来ますか？	いいえ、「あなたのシグニ１体をバニッシュする。そうした場合、対戦相手のシグニ１体をバニッシュする」を行えなかった場合、「その後～」以降の効果を解決させることは出来ません。

羅星　アルファード	WX07-033	「あなたは、自分でこのシグニを場からトラッシュに置くことができない」とはどういうことですか？	以下の行動を行う事が出来ません。 １．各プレイヤーが自身のメインフェイズに行う事が出来る、自身の場にあるシグニをトラッシュに置く行為。 ２．自身のカードの「コスト」及び「効果」によってこのシグニを場からトラッシュに置く行為。 ３．レゾナの出現条件を満たすために、このシグニを場からトラッシュに置く行為。
羅星　アルファード	WX07-033	対戦相手、もしくは自身が場に出した《アルテマ／メイデン　イオナ》の常時能力によってシグニをトラッシュに置く必要がある際、このシグニをトラッシュに置く事は可能ですか？	はい、《アルテマ／メイデン　イオナ》常時能力は、ルールを変更する能力であり、これによってシグニを選んでトラッシュに置くことは「自身でこのシグニを場からトラッシュに置く」には当てはまりません。《羅星　アルファード》を選んでトラッシュに置くことは可能です。
羅星　アルファード	WX07-033	ルリグのレベルを下げるグロウを行ったことにより、レベル又はリミットが超過してしまいました。この場合《羅星　アルファード》をトラッシュに置くことは出来ますか？	はい、レベルやリミットを超過したシグニをトラッシュに置く事はルール上の処理として扱われ、これは「自身でこのシグニをトラッシュに置く」には当てはまりません。《羅星　アルファード》をトラッシュに置くことは可能です。
羅星　アルファード	WX07-033	中段自動能力を使用した場合、バニッシュされたシグニは好きなシグニゾーンに戻すことが出来るのですか？また、一度アタックを行ったシグニが場に戻った場合、シグニアタックステップ中であれば、再びアタックすることも可能ですか？	はい、好きな場所に戻すことが出来ます。また、再びアタックを行うことも可能です。
羅星　アルファード	WX07-033	「バニッシュされた《羅星　アルファード》ではないそのシグニを」とはどういうことですか？	あなたのシグニAがバニッシュされたとき、《羅星　アルファード》の自動能力が発動条件を満たしますが、シグニAの名前が《羅星　アルファード》である場合、場に戻す事は出来ません。
羅星　アルファード	WX07-033	エナゾーンに《羅星　アルファード》が置かれた状態でレゾナ１体が場に出ました。この場合、「白を支払う」際にエナゾーンにある《羅星　アルファード》をトラッシュに置くことで、その《羅星　アルファード》を場に出す事は出来ますか？	いいえ、シグニの自動能力は、特別な記載がある場合を除いてシグニが場にある時にのみ発動条件を満たします。《羅星　アルファード》の下段自動能力の場合、「トラッシュから場に出す」とテキストに記載されている為、《羅星　アルファード》がトラッシュにある時にのみ発動条件を満たすかどうかのチェックが行われます。質問の場合、レゾナが場に出た時には《羅星　アルファード》はエナゾーンにあるため、下段自動能力は発動しません。
羅星　アルファード	WX07-033	《博愛の使者　サシェ・プレンヌ》が場にあり、《羅星　アルファード》がトラッシュにある状態でレゾナを出しました。このような場合、どちらの自動能力が先に発動しますか？	《博愛の使者　サシェ・プレンヌ》《羅星　アルファード》それぞれの自動能力は「～したとき（たび）」発動する自動能力であり、これらの常時能力が同時に自動能力を満たした場合、好きな順番に発動させることが可能です。
弩炎　フレイスロ少佐	WX07-036	「<ウェポン>のシグニが効果によって対戦相手のシグニ１体をバニッシュしたとき」とはどういうことですか？	<ウェポン>のシグニが持つ常時能力、出現時能力、自動能力、起動能力によって対戦相手のシグニをバニッシュした場合、《弩砲　フレイスロ少佐》はダブルクラッシュを得ます。
弩炎　フレイスロ少佐	WX07-036	<ウェポン>のシグニがアタックを行い、バトルによって対戦相手のシグニをバニッシュしました。この場合、《弩砲　フレイスロ少佐》はダブルクラッシュを得ますか？	いいえ、バトルによるバニッシュは「効果によるバニッシュ」としては扱われません。よって、《弩砲　フレイスロ少佐》はダブルクラッシュを得ません。
轟砲　マスケッタ	WX07-037	《轟砲　マスケッタ》が先に場に出ている状態で、《弩砲　ファイヤレイジ》が後から場に出ました。これによって、２体のシグニがクロス状態となった場合、《轟砲　マスケッタ》のクロス出現時能力は発動しますか？	いいえ、《轟砲　マスケッタ》のクロス出現時能力は、《轟砲　マスケッタ》が場に出た際にクロス状態が達成されていると発動するものです。この場合《轟砲　マスケッタ》出現時能力は発動しません。

羅原　Uuo	WX07-039	バニッシュされた《羅原　Ｕｕｏ》を使って青青を支払いました。この場合、《羅原　Ｕｕｏ》の正面にあったシグニをバニッシュすることは出来ますか？	はい、自動能力に「青青を支払ってもよい」と記載がありますが、これは自動能力の解決時に支払われます。解決時に《羅原　Ｕｕｏ》はトラッシュに移動しますが、正面にあったシグニをバニッシュすることは可能です。
羅原　Uuo	WX07-039	起動能力と自動能力を組み合わせて使用することで、対戦相手の場にあるシグニ２体をバニッシュすることは可能ですか？	はい、起動能力が解決されたことにより、自動能力の発動条件が満たされます。この場合、起動能力の解決終了後、自動能力の解決が行われます。
羅原　O	WX07-040	《羅原　O》が先に場に出ている状態で、《羅原　H》が後から場に出ました。これによって、２体のシグニがクロス状態となった場合、《羅原　O》のクロス出現時能力は発動しますか？	いいえ、《羅原　O》のクロス出現時能力は、《羅原　O》が場に出た際にクロス状態が達成されていると発動するものです。この場合《羅原　O》出現時能力は発動しません。
幻獣　ラクダ	WX07-042	ランサーを持つシグニが対戦相手のシグニとバトルを行わずに直接ライフクロスをクラッシュした場合、カードを１枚引く事は出来ますか？	いいえ、この場合「ランサーによって対戦相手のライフクロスをクラッシュした」ものとしては扱われず、カードを引く事は出来ません。
幻獣　ラクダ	WX07-042	《幻獣神　ライアン》が対戦相手の場にある状態で《幻獣　ラクダ》の起動能力を使用することは出来ますか？	はい、《幻獣　ラクダ》起動能力は「コスト」として自身のパワーを－５０００します。これを《幻獣神　ライアン》の常時能力によって妨害することは出来ません。
幻獣　カメ	WX07-043	《幻獣　カメ》が先に場に出ている状態で、《幻獣　ウサ》が後から場に出ました。これによって、２体のシグニがクロス状態となった場合、幻獣　カメ》のクロス出現時能力は発動しますか？	いいえ、《幻獣　カメ》のクロス出現時能力は、《幻獣　カメ》が場に出た際にクロス状態が達成されていると発動するものです。この場合《幻獣　カメ》出現時能力は発動しません。
明滅の罪雅　ダエワ	WX07-045	出現時能力によって、２枚のチャームをトラッシュに置いた場合、対戦相手のシグニ２体をそれぞれ-７０００することは可能ですか？	いいえ、出現時能力によってマイナス修正を与えることが出来るのは、トラッシュに置いたチャームの枚数に関わらず、１体のシグニのみとなります。
明滅の罪雅　ダエワ	WX07-045	１体の<悪魔>のシグニに複数枚のチャームを付ける事は出来ますか？	いいえ、チャームは１体のシグニに対して１枚迄しか付けることが出来ません。
明滅の罪雅　ダエワ	WX07-045	《グレイブ・ガット》の下の能力で、《明滅の罪雅　ダエワ》と《堕落の虚無　パイモン》を場に出しました。先に《堕落の虚無　パイモン》の出現時能力を発動することで、付いた【チャーム】を《明滅の罪雅　ダエワ》の出現時能力のコストにできますか？	はい、できます。それぞれトリガーした出現時能力は好きな順番で発動でき、また出現時能力のコストは実際に発動する際に支払います。先に《堕落の虚無　パイモン》の出現時能力を発動して【チャーム】を付ければ、次に発動する《明滅の罪雅　ダエワ》のコストで支払うことができます。
破戒の左像　アギョウ	WX07-046	《破戒の左像　アギョウ》の出現時能力は強制ですか？	はい、コスト設定のない出現時能力は強制的に発動し、対戦相手のシグニがある場合、対象とする必要があります。
羅星　アルヘナ	WX07-050	このカードの効果で場に出したレゾナが、ターン終了時にルリグトラッシュに置かれていた場合、ルリグトラッシュからルリグデッキに戻りますか?	いいえ、「ターン終了時に、そのレゾナを場からルリグデッキに戻す」と記載されている通り、ルリグトラッシュから場に戻すことは出来ません。
羅星　スピカ	WX07-053	このシグニがバニッシュされた際に、《羅星　スピカ》自身で白を支払った場合、《羅星　アクトゥルス》を手札に加えることは出来ますか？	はい、自動能力の解決に入っていますので、《羅星　スピカ》自身を支払い《羅星　アクトゥルス》を手札に加える事が可能です。

ゲット・アウト	WX07-055	対戦相手の場にシグニが１体しかいない場合、《ゲット・アウト》で手札に戻すことは出来ますか？	はい、「２体まで」と記載されている通り、１体を対象とし手札に戻す事が可能です。
ＦＲＥＥＺＥ　ＴＨＲＯＵＧＨ	WX07-065	《ＦＲＥＥＺＥ　ＴＨＲＯＵＧＨ》の解決後に場に出されたシグニはアサシンを得ることが出来ますか？	いいえ、得ることは出来ません。《ＦＲＥＥＺＥ　ＴＨＲＯＵＧＨ》解決時に場にあるシグニのみが条件を満たすことによってアサシンを得る事が出来ます。
ＣＲＯＳＳ　ＲＵＳＨ	WX07-066	クロス状態のシグニがいる場で使用し、【スペルカットイン】によってクロス状態のシグニがバニッシュされた場合、カードを１枚引くことは出来ますか？	いいえ、解決前にクロス状態が失われた場合、カードを引く事は出来ません。
ＣＲＯＳＳ　ＲＵＳＨ	WX07-066	対戦相手の手札が０枚の状態で《ＣＲＯＳＳ　ＲＵＳＨ》を使用し、カードを引く事は出来ますか？	はい、その場合クロス状態のシグニがいればカードを引く事が可能です。
統一	WX07-071	デッキの枚数が４枚以下の状態で《統一》を使用した場合、解決処理はどのようになりますか？	この場合、残ったデッキ全てを公開し、その中の緑のカードを全てエナゾーンに置き、残りをトラッシュに置きます。効果解決は終了し、その後リフレッシュを行います。
統一	WX07-071	マルチエナを持つカードが公開された場合、エナゾーンに置くことができますか？	いいえ、できません。マルチエナはエナゾーンでのみ発動する常時能力です。また、「緑のカード」であるかどうかは、そのカードがマルチエナを持つかどうかに関わらず、そのカードの右上の緑アイコンを参照します。
爆打	WX07-072	クロス状態のシグニがいる場で使用し、【スペルカットイン】によってクロス状態のシグニがバニッシュされた場合、ランサーを付与することは出来ますか？	いいえ、解決前にクロス状態が失われた場合、ランサーを付与する事は出来ません。
デス・ライク・デス	WX07-077	手札が０枚の状態で使用した場合、対戦相手のシグニをバニッシュすることは出来ますか？	いいえ、「〇〇する。そうした場合、××する。」と記載された効果は、〇〇を行えない場合、××する効果を行うことは出来ません。この場合、《デス・ライク・デス》で対戦相手のシグニをバニッシュすることは出来ません。
デス・ライク・デス	WX07-077	対戦相手が使用したスペルカットインによって、対象としたシグニがいなくなった場合、「手札を１枚捨てる」を行わないことを選ぶことは可能ですか？	いいえ、記載された効果は、原則として可能な限り解決させなくてはなりません。バニッシュしたいシグニがいなくなったとしても、「手札を１枚捨てる」は行う必要があります。
デッド・クロス	WX07-078	クロス状態のシグニがある場合、２体のシグニにマイナス修正を与えることが出来ますか？	いいえ、クロス状態のシグニがある場合でも２体のシグニにマイナス修正を与えることは出来ません。
デッド・クロス	WX07-078	《デッド・クロス》の効果を受けてパワーが０以下になったシグニはバニッシュされますか？	はい、註釈文の有無に関わらず、パワーが０以下のシグニはバニッシュされます。
デッド・クロス	WX07-078	クロス状態のシグニがいる場で《デッド・クロス》を使用し、【スペルカットイン】によってクロス状態のシグニがバニッシュされた場合、シグニのパワーを－１００００することは出来ますか？	いいえ、その場合は解決前にクロス状態のシグニが場にありませんので、対象としたシグニは－１０００００ではなくー３００００されます。
金蘭之契　花代・肆	WX08-001	「あなたの《クロスアイコン》を持つシグニ１体が場に出たとき」とありますが、 場に出たときにクロス状態でなくても上段自動能力を使用できますか？	はい、「《クロスアイコン》を持つシグニ」とは、テキスト内にクロスアイコンを持つシグニを指しており、そのシグニがクロス状態であるかどうかは問いません。

金蘭之契　花代・肆	WX08-001	クロスを持つシグニが場に出たとき、そのシグニの出現時能力と《金襴之契　花代・肆》の自動能力は、どちらから先に解決されますか？	発動条件を満たし、解決を待っている状態の能力が複数ある場合、それらの能力を好きな順に解決することが出来ます。この場合、シグニの出現時能力と《金襴之契　花代・肆》の自動能力は好きな順番で解決させることが出来ます。
金蘭之契　花代・肆	WX08-001	「《ヘブン》したとき、対戦相手にダメージを与える」と記載された効果によって対戦相手にダメージが与えられ、《アーク・オーラ》が捲れました。この場合における《金襴之契　花代・肆》の自動能力と《アーク・オーラ》のライフバーストの解決順を教えて下さい。	発動条件を満たした自動能力やライフバーストが複数ある場合、ターンプレイヤー側から先に解決されます。この場合、《金襴之契　花代・肆》の自動能力が解決された後、《アーク・オーラ》のライフバーストが解決され、結果として《金襴之契　花代・肆》はダウン状態となります。
金蘭之契　花代・肆	WX08-001	相手のライフクロスが0枚のときに起動能力を使用した場合、 ゲームに勝利できますか？	いいえ、その場合は何も起こりません。 ゲームに勝利するには、相手のライフクロスを0枚にした上で 「ダメージを与える」必要があり、これはライフクロスのクラッシュとは区別されます。
コード　ピルルク・Z	WX08-002	クロスを持つシグニが場に出たとき、そのシグニの出現時能力と《コード　ピルルク・Z》の自動能力は、どちらから先に解決されますか？	発動条件を満たし、解決を待っている状態の能力が同時に複数ある場合、それらの能力を好きな順に解決することが出来ます。この場合、シグニの出現時能力と《コード　ピルルク・Z》の自動能力は好きな順番で解決させることが出来ます。
コード　ピルルク・Z	WX08-002	対戦相手の手札が1枚以下の場合でも起動能力を使用することは可能ですか？	はい、可能です。
コード　ピルルク・Z	WX08-002	既にダウン状態のルリグを凍結させることはできますか？	はい、可能です。
連結した廉潔　アン＝フォース	WX08-003	クロスを持つシグニが場に出たとき、そのシグニの出現時能力と《連結した廉潔　アン＝フォース》の自動能力は、どちらから先に解決されますか？	発動条件を満たし、解決を待っている状態の能力が同時に複数ある場合、それらの能力を好きな順に解決することが出来ます。この場合、シグニの出現時能力と《連結した廉潔　アン＝フォース》の自動能力は好きな順番で解決させることが出来ます。
連結した廉潔　アン＝フォース	WX08-003	シグニの「《ヘブン》したとき」発動する自動能力よりも先に《連結した廉潔　アン＝フォース》中段の自動能力を解決し、その能力によりメインデッキが０枚になった場合、リフレッシュが行われるのは「ヘブンしたとき」発動する自動能力が解決される前ですか？後ですか？	先にリフレッシュが行われ、そのあとで「ヘブンしたとき」という発動条件を持つ自動能力が発動・解決されます。
連結した廉潔　アン＝フォース	WX08-003	「あなたの《クロスアイコン》を持つシグニ１体が場に出たとき、」とありますが、 場に出たときにクロス状態でなくても上段自動能力を使用できますか？	はい、「《クロスアイコン》を持つシグニ」とは、クロスアイコンを持つシグニを指しており、 そのシグニがクロス状態であるかどうかは問いません。
ミュウ＝フラップ	WX08-004	《ミュウ＝フラップ》の自動能力とレゾナの出現時能力が同時に発動した場合、どちらの能力が先に解決されますか？	「～したとき（するたび）」発動条件を満たす自動能力と、出現時能力が同時に発動条件を満たした場合、好きな順番で発動させることが出来ます。《ミュウ＝フラップ》の自動能力と、レゾナの出現時能力は、好きな順に発動させることが出来ます。
ミュウ＝フラップ	WX08-004	「レゾナ１体を場からルリグトラッシュに置く」とありますが、これによってルリグトラッシュに置かれたレゾナを再び場に出すことは出来ますか？	いいえ、レゾナをルリグトラッシュから場に出すことは出来ません。《ミュウ＝フラップ》の起動能力のコストとしてルリグトラッシュに置かれたレゾナは、何らかの方法でルリグデッキに戻さない限り、以降場に出すことは出来ません。
ミュウ＝フラップ	WX08-004	対戦相手のシグニが１体もない状態でも起動能力を使用することは可能ですか？	はい、可能です。その場合、レゾナ１体がルリグトラッシュに置かれるのみとなります。

ミュウ＝フラップ	WX08-004	複数体のレゾナが同時に場に出た場合、《ミュウ＝フラップ》の自動能力は複数回発動しますか？	はい、《ミュウ＝フラップ》の自動能力は、レゾナ1体が場に出るたび、発動条件が満たされます。仮に２体のレゾナが同時に場に出た場合、《ミュウ＝フラップ》の自動能力は２回発動します。
白羅星　ウラヌス	WX08-005	「白になる」とはどういうことですか？	「カードの色」はカードの右上に記載されたアイコンによって定義されておりますが、《白羅星　ウラヌス》の常時能力は、このアイコンを、本来持っていたものから「白」のアイコンに上書きします。これは色を参照した様々な効果に影響を与え、色を参照する特定の効果（例：《デッド・スプラッシュ》《コード・ピルルク・Ω》の起動能力等）は結果として実行不可能となります。また一方で《ゲット・インデックス》や《ゼノゲート》等は、本来白ではなかったカードを選択出来るようになります。
白羅星　ウラヌス	WX08-005	「エナゾーン以外の領域にあるカード」とは具体的にどの領域に置かれたカードを指しているのですか？	メインデッキ、ルリグデッキ、手札、シグニゾーン、チアゾーン、ルリグゾーン、チェックゾーン、トラッシュ、ルリグトラッシュ、ライフクロス、除外領域などがあります。 用語集「領域」をご参照ください。
白羅星　ウラヌス	WX08-005	常時能力によって白になったカードが持っていた本来の色はどうなりますか？	.《白羅星　ウラヌス》の常時能力はカードの色を「白」に上書きします。結果として、そのカードが本来持っていた色は失われます。
白羅星　ウラヌス	WX08-005	《黒点の巫女　タマヨリヒメ》が出ている状態で《白羅星　ウラヌス》を出した場合、エナゾーン以外のカードの色はどうなりますか？	常時能力は、ターンプレイヤー・非ターンプレイヤーに関わらず同時に適用されますが、一方を適用することでもう一方が適用できなくなるような場合、後から適用される能力が先に適用されている能力を上書きします。（例：《コードラビリンス　ルーブル》が正面にあり、能力を失ったシグニAがいる状態で《バロック・ディフェンス》を使用し、シグニAに「アタックできない」を付与する。） 《白羅星　ウラヌス》と《黒点の巫女　タマヨリヒメ》の場合、後から場に出された《白羅星　ウラヌス》の常時能力が上書きして適用され、結果、エナゾーン以外のカードの色は「白」となります。
白羅星　ウラヌス	WX08-005	上段常時能力を《不可解な誇超　コンテンポラ》の常時能力で防ぐことは出来ますか？	はい、《白羅星　ウラヌス》の常時能力は「シグニの状態を変更する」効果として扱われます。場にある＜美巧＞のシグニに対する《白羅星　ウラヌス》の常時能力効果を《不可解な誇超　コンテンポラ》常時能力で防ぐことは可能です。
白羅星　ウラヌス	WX08-005	《羅原　Ｕｕｏ》が相手の《白羅星　ウラヌス》の正面にいてバニッシュされた場合、 《羅原　Ｕｕｏ》の自動能力を発動することで正面にあった《白羅星　ウラヌス》をバニッシュできますか？	《羅原　Ｕｕｏ》の自動能力は発動条件を満たした時点（＝直前の状態）を参照し、色もその時点で決定されておりますので、白のカードの効果となります。よって、白のカードからの効果を受けない《白羅星　ウラヌス》はバニッシュできません。
白羅星　ウラヌス	WX08-005	「対戦相手の白のカードの効果を受けない」とはどういうことですか？	対戦相手の白のカードからの「パワーやテキストを変更する効果」「カードを移動する効果」「カードの状態を変更する効果」を受けません。
黒幻蟲　アラクネ・パイダ	WX08-006	アタックフェイズ開始時に発動する自動能力より先にアーツを使用し、《黒幻蟲　アラクネ・パイダ》をバニッシュすることは可能ですか？	いいえ、《黒幻蟲　アラクネ・パイダ》の下段自動能力はプレアタックステップに入ったときに発動しますが、それが処理されるまでアーツ等を使用することは出来ません。
黒幻蟲　アラクネ・パイダ	WX08-006	対戦相手が《不可解な誇超　コンテンポラ》を場に出した場合、中段自動能力で【チャーム】を付けることができますか？	はい、可能です。《不可解な誇超　コンテンポラ》の「効果を受けない」という能力は 「カードの状態変化、数値とテキストの変化、効果による移動」を受けないということですが、 【チャーム】はこのいずれにも該当しない為、付けることができます。

黒幻蟲　アラクネ・パイダ	WX08-006	《黒幻虫　アラクネ・パイダ》が場にある状態で、その正面に《コードラビリンス　ルーブル》が出た場合、《コードラビリンス　ルーブル》に【チャーム】を付けることは出来ますか？	いいえ、《コードラビリンス　ルーブル》が場に出た時点で、既に《黒幻虫　アラクネ・パイダ》は能力を失っているため、【チャーム】を付けることは出来ません。
黒幻蟲　アラクネ・パイダ	WX08-006	《不可解な誇超　コンテンポラ》の常時能力によって、《黒幻蟲　アラクネ・パイダ》の常時能力を無効化し、【チャーム】が付いている《非可視の現実　キュビ》の起動能力を使用することはできますか？	いいえ、《非可視の現実　キュビ》の起動能力を使用することはできません。《不可解な誇超　コンテンポラ》の「効果を受けない」という常時能力は、「カードの状態変化、数値とテキストの変化、効果による移動」を無効化しますが、《黒幻蟲　アラクネ・パイダ》の常時能力は、このどれにも該当しません。
黒幻蟲　アラクネ・パイダ	WX08-006	対戦相手の《黒幻蟲　アラクネ・パイダ》の下段自動能力が発動したとき、 バニッシュするシグニとして【チャーム】が付いた《先駆の大天使　アークゲイン》を対象とすることはできますか？その場合、バニッシュされますか？	はい、対象としないこと自体は可能です。しかし、《先駆の大天使　アークゲイン》の「効果を受けない」という常時能力は「カードの状態変化、数値とテキストの変化、効果による移動」を受けませんので、《黒幻蟲　アラクネ・パイダ》の自動能力によってはバニッシュされません。
黒幻蟲　アラクネ・パイダ	WX08-006	下段自動能力が発動した際に、対戦相手は自身のチャームが付いているシグニを「対象としない」ことはできますか？	いいえ、対戦相手の効果によってカードを対象とする効果は必ず対象とする必要があります。この場合、「対象としない」ことは出来ません。
黒幻蟲　アラクネ・パイダ	WX08-006	お互いに【チャーム】がついた《黒幻蟲　アラクネ・パイダ》が1体ずつある状態でアタックフェイズに入った場合、どうなりますか？	それぞれの《黒幻蟲　アラクネ・パイダ》下段自動能力が、アタックフェイズに入ったときに発動条件を満たしますが、これらはターンプレイヤーから先に発動となります。ターンプレイヤー側の《黒幻蟲　アラクネ・パイダ》の自動能力を先に処理し、次に非ターンプレイヤー側の《黒幻蟲　アラクネ・パイダ》の自動能力を処理します。仮にターンプレイヤー側の処理により、非ターンプレイヤー側の《黒幻蟲　アラクネ・パイダ》がバニッシュされたとしても、一度トリガーした非ターンプレイヤー側の自動能力は発動します。
黒幻蟲　アラクネ・パイダ	WX08-006	対戦相手の場に《黒幻蟲　アラクネ・パイダ》がいる状態で《聖技の護り手　ラビエル》を出し、出現時能力を《黒幻蟲　アラクネ・パイダ》に使用しました。この《聖技の護り手　ラビエル》に【チャーム】はつきますか？	《黒幻蟲　アラクネ・パイダ》中段自動能力、《聖技の護り手　ラビエル》出現時能力ともに《聖技の護り手　ラビエル》が場に出たときに発動条件を満たし、ターンプレイヤー側から先に発動し、次に非ターンプレイヤー側が発動します。また、ターンプレイヤー側の発動により《黒幻蟲　アラクネ・パイダ》が先に手札に戻されたとしても、一度トリガーした自動能力は発動しますので、【チャーム】はつくことになります。
黒幻蟲　アラクネ・パイダ	WX08-006	【シャドウ】を持つシグニに対して出現時能力によって【チャーム】をつけることは可能ですか？	付けることが可能です。この能力は「シグニ１体が出たことによってトリガーする能力」であり、「シグニ１体を対象としている能力」ではないため、【シャドウ】を持つシグニにチャームを付けることが可能です。
リバース・モード	WX08-007	レゾナシグニを手札に戻すことはできますか？	手札に戻すシグニとしては対象とすることができますが、レゾナシグニは手札に戻る代わりにルリグデッキへ戻ります。
共炎雅　花代・参	WX08-009	クロス状態でなくても＋１０００されますか？	はい、クロス状態の有無に関わらず、クロスアイコンを持つシグニのパワーを＋１０００します。
不灯不屈	WX08-010	ライフクロスが1枚や0枚の状態で使用したらどうなりますか？	その場合は残っているライフクロスをクラッシュし、その枚数と同じ数の対戦相手のシグニをバニッシュできます。
コード　ピルルク・Θ	WX08-012	クロス状態でなくても＋１０００されますか？	はい、クロス状態の有無に関わらず、クロスアイコンを持つシグニのパワーを＋１０００します。
ロブ・ムーブ	WX08-013	既にダウン状態のシグニは凍結されますか？	はい、「ダウンし、凍結する」効果を既にダウン状態のシグニが受けた場合、そのシグニは凍結状態となります。
ハンマー・チャンス	WX08-015	デッキが１枚しかない状態で《ハンマー・チャンス》を使用した場合、どうなりますか？	この場合、１枚をライフクロスに加え、《ハンマー・チャンス》の効果は終了します。その後リフレッシュを行います。

ハンマー・チャンス	WX08-015	《ハンマー・チャンス》を使用したら、《エルドラ＝マークⅣ'》の下段自動能力は発動しますか？	はい、2枚がライフクロスに加えられましたので2回発動します。それぞれ青×３エナを支払うことで、合計2体をバニッシュできます。
収斂する修練　アン＝サード	WX08-016	クロス状態でなくても＋１０００されますか？	はい、クロス状態の有無に関わらず、クロスアイコンを持つシグニのパワーを＋１０００します。
日進月歩	WX08-017	《日進月歩》が使用された後にシグニを場に出しました。＋５０００の修正は適用されますか？	いいえ、＋５０００の修正を受けるのは《日進月歩》の使用時に場にあるシグニのみです。
日進月歩	WX08-017	《日進月歩》の使用後にパワーが２００００だったシグニが《日進月歩》以外の効果でパワー３００００になりました。このシグニは対戦相手のアーツの効果を受けますか？	いいえ、「対戦相手のアーツの効果を受けない。」を得るのは《日進月歩》を使用し＋５０００されて場にあるパワー３００００以上のシグニのみです。《日進月歩》使用後にパワー３００００以上となったとしても「アーツの効果を受けない」を得ることは出来ません。
日進月歩	WX08-017	「対戦相手のアーツの効果を受けない」とはどういうことですか？	対戦相手の使用するアーツからの「パワーやテキストを変更する効果」「カードを移動する効果」「カードの状態を変更する効果」を受けません。
恐悦至極	WX08-018	《至極恐悦》の効果を受けたシグニがマイナス修正を受けてパワーが０以下になった場合、どうなりますか？	「パワーの値が０以下になったシグニはバニッシュされる」というルール上の処理が《至極恐悦》の効果によって無視されます。よって、そのシグニはパワー０の状態で場に残ります。
恐悦至極	WX08-018	《恐悦至極》を撃った後にクロス状態のシグニが手札に戻るなどでクロス状態が解除された場合、「バニッシュされない」は失われますか？	いいえ、後からクロス状態が解除されても、ターン終了時まで「バニッシュされない」は残ったままとなります。
グレイブ・カース	WX08-020	対戦相手のデッキが4枚以下の場合でも使用できますか？	はい、使用できます。その場合、残りのデッキを全てトラッシュへ置き、リフレッシュします。
黒幻蟲　サソリス	WX08-021	出現時能力による、シグニのパワーを下げる効果はアークゲインやコンテンポラなどの能力に対しても有効ですか？	いいえ、この「特定の条件に合致するシグニに対して修正を与える」というのは《黒幻蟲　サソリス》による能力による効果です。そして、「カードの状態変化、数値とテキストの変化、効果による移動」のうち、数値の変化に該当しますので、《先駆の大天使　アークゲイン》や《不可解な誇超コンテンポラ》のパワーを下げることは出来ません。
黒幻蟲　サソリス	WX08-021	《黒幻蟲　サソリス》の出現時能力は、《黒幻蟲　サソリス》が場にいる状態で《レス・ホープ》で能力を失わせたら無効化できますか？	いいえ、できません。出現時能力は、発動して解決した後は、そのシグニが場を離れたり能力を失っても効果は継続します。
黒幻蟲　サソリス	WX08-021	出現時能力によって指定されているシグニゾーンを、新たに場に出た別の《黒幻蟲　サソリス》の出現時能力によって指定することは出来ますか？可能である場合、シグニのパワーを－７０００する効果は重複しますか？	はい、２体の《黒幻蟲　サソリス》で１つのシグニゾーンを指定することは可能です。そうした場合、－７０００する効果は重複します。
ペイ・チャージング	WX08-022	手札が0枚の状態で使用した場合、エナチャージを行う事は出来ますか？	いいえ、手札１枚を捨てる事が出来ない場合、何も起こりません。
ペイ・チャージング	WX08-022	手札を2枚捨てることで4枚エナチャージすることは可能ですか？	いいえ、できません。
羅星姫　フォウト	WX08-023	自動能力によって《羅星姫　フォウト》を場に戻す際、空いているシグニゾーンであれば好きな場所に《羅星姫　フォウト》を出すことが出来るのですか？	はい、空いているシグニゾーンであれば好きな場所に出すことが可能です。

羅星姫　フォウト	WX08-023	《羅星　アルファード》がいる状態で《羅星姫　フォウト》がバニッシュされたとき、《羅星　アルファード》の中段自動能力と《羅星姫　フォウト》の自動能力はどのように処理しますか？	どちらも「バニッシュしたとき」に発動条件を満たす能力ですので、好きな方から解決できます。《羅星姫　フォウト》の自動能力を先に解決させた場合、《羅星　アルファード》の自動能力によって《羅星　アルファード》自身をバニッシュすることは可能ですが、既に場にある《羅星姫　フォウト》を「エナゾーンから場に出す」ことは出来ません。
羅星姫　フォウト	WX08-023	「ゲームから除外する」とはどういうことですか？	ゲームから除外されたカードは、除外領域に置かれます。そのゲームにおいては、以降使用できなくなります。
羅星姫　フォウト	WX08-023	ゲームから除外されたカードは、リフレッシュの際にデッキに戻りますか？	いいえ、ゲームから除外されたカードはトラッシュに置かれておらず、リフレッシュを行う際デッキに戻ることはありません。
羅石　サンスト	WX08-024	手札の＜宝石＞と＜鉱石＞が2枚しかない場合、2枚を捨てて起動能力を使用できますか？	いいえ、3枚と指定されていますので3枚捨てる必要があります。2枚以下の場合、能力を起動できません。
羅石　サンスト	WX08-024	起動能力によってお互いのライフバーストが発動した場合、どちらが先に解決されますか？	同時に発動条件を満たした能力やライフバーストは、ターンプレイヤー側から先に発動・解決されます。この場合、《羅石　サンスト》側のライフバーストが先に解決します。
羅石　サンスト	WX08-024	起動能力はクロス状態でなくても使用できますか？	はい、「クロス起」と記載されていないので、クロス状態でなくても使用することができます。
羅石　サンスト	WX08-024	「このシグニが《ヘブン》したとき、～【アサシン】を得る。」とはどういうことですか？	「アタックしたとき」や「《ヘブン》したとき」発動条件を満たす能力や効果は、そのシグニが正面のシグニとバトルを行ったり、対戦相手にダメージを与えたりするより先に、解決されます。《羅石　サンスト》のヘブンが達成された場合、《羅石　サンスト》はアサシンを得ますので、正面のシグニとバトルを行うことなく、対戦相手にダメージを与える事ができます。
羅石　サンスト	WX08-024	ライフバーストが発動したタイミングで最も小さいパワーを持つシグニが複数体ある場合、どうなりますか？	この場合、最も小さいパワーを持つシグニのうち、１体を対象としてバニッシュすることができます。
罠砲　タイマーボム	WX08-025	「対戦相手にダメージを与える」とはどういうことですか？	自動能力が発動した場合、《罠砲　タイマーボム》は対戦相手にダメージを与えます。「ダメージ」を受けたプレイヤーは以下の処理を行います。 １．ライフクロスがある場合、ライフクロスがクラッシュされる。 ２．ライフクロスがない場合、ゲームに敗北する。
罠砲　タイマーボム	WX08-025	《轟砲　コック》《弩砲　ヘッケラ》《罠砲　タイマーボム》と並べた状態で、《弩砲　ヘッケラ》でアタックし、ヘブンしました。 《弩砲　ヘッケラ》と《罠砲　タイマーボム》の自動能力の順番はどうなりますか？また、クラッシュされた相手のライフクロスにライフバーストがあった場合どうなりますか？	「～したとき」に発動条件を満たす自動能力とライフバーストは、ターンプレイヤーから先に、好きな順番で発動します。ヘブンしたことによって《弩砲　ヘッケラ》《罠砲　タイマーボム》の自動能力を好きな方から発動します。それらによって相手からライフバーストが捲れたとしても、ターンプレイヤーの発動待ちの能力から先に発動します。
絢爛の轢断	WX08-026	対戦相手が使用した【スペルカットイン】によって対象としたパワー１２０００以下のシグニが場を離れた場合、対戦相手のライフクロスをクラッシュすることはできますか？	はい、できます。このスペルが対象としたシグニが【スペルカットイン】によって場を離れてしまったとしても、「対戦相手のライフクロス１枚をクラッシュする。」の部分は処理されます。
絢爛の轢断	WX08-026	対戦相手のシグニが１体もない状態で使用し、対戦相手のライフクロスをクラッシュすることはできますか？	はい、可能です。
絢爛の轢断	WX08-026	対戦相手のシグニをあえて対象とせずに、対戦相手のライフクロスをクラッシュすることはできますか？	いいえ、場に対象とすることができるシグニがあるならば、必ずそれを対象としなければいけません。場に対象とすることのできるシグニがいないならば、対象にするところを無視してこのスペルを使用できます。

コードアート　Ｈ・Ｉ	WX08-027	起動能力はクロス状態でなくても使用できますか？	はい、「クロス起」と記載されていないので、クロス状態でなくても使用することができます。
ＲＥＣＫＬＥＳＳ	WX08-028	対戦相手の凍結状態のシグニがいない場合でも3枚引けますか？	はい、引くことができます。対戦相手のシグニが対象にできなかった場合でも、後半の効果は処理されます。
ＲＥＣＫＬＥＳＳ	WX08-028	対戦相手のシグニを対象として《ＲＥＣＫＬＥＳＳ》を撃った際、スペルカットインの《ブラッディ・スラッシュ》でそのシグニがトラッシュに置かれました。カードを3枚引くことはできますか？	はい、できます。このスペルが対象としたシグニが【スペルカットイン】によって場を離れてしまったとしても、「カードを３枚引く。」の部分は処理されます。
ＲＥＣＫＬＥＳＳ	WX08-028	《ラッキーガード》などで「バニッシュされない」を得ているシグニに対し、場に＜電機＞のシグニがいる状態で《RECKLESS》のライフバーストを発動したらどうなりますか？	《RECKLESS》のライフバーストは、通常は対戦相手のシグニ1体をダウンし、その後凍結しますが、場に＜電機＞のシグニがいる場合は、ダウンも凍結もせず、バニッシュします。結果的に、「バニッシュされない」を得ているシグニには何も起こりません。
ＲＥＣＫＬＥＳＳ	WX08-028	自分の場に＜電機＞のシグニが３体、対戦相手の場に凍結状態のシグニが３体いる場合、《RECKLESS》のコストはどうなりますか？	それぞれについて《青》コストが減り、計６減りますので《青》×１で使用できます。
音階の右律　トオン	WX08-029	「【常】バニッシュされない」を持っている《音階の右律　トオン》のパワーが０以下となりました。この場合、《音階の右律　トオン》はバニッシュされますか？	いいえ、《音階の右律　トオン》は自身の常時能力によって「バニッシュされない」を得ており、バニッシュされません。この場合、パワー０として扱い、そのまま場に残ります。
音階の右律　トオン	WX08-029	「この能力は使用タイミング【アタックフェイズ】を持つ」とはどういうことですか？	この能力はアーツの【アタックフェイズ】と同じタイミングで、アーツの【アタックフェイズ】と同じように使用を宣言し、解決させることが出来ます。この能力はシグニの能力として扱われます。なお、使用タイミング【アタックフェイズ】を持っているため、自身のメインフェイズに使用することはできません。
音階の右律　トオン	WX08-029	「あなたはダメージを受けない。」とはどういうことですか？	プレイヤーは、以下３つの場合において、ダメージを受けます。 A. シグニがアタックし、その正面にシグニがなかった B. ルリグがアタックし、ガードをしなかった C. 「ダメージを与える」と記載された効果を受けた ダメージを受けたプレイヤーは １．ライフクロスがある場合、ライフクロスがクラッシュされる ２．ライフクロスがない場合、ゲームに敗北する となります。 《音階の右律　トオン》のライフバーストは、上記A，B，C，３つの場合において、ダメージを受けません。
音階の右律　トオン	WX08-029	《音階の右律　トオン》のライフバーストが発動した状態で、ランサーによってライフクロスをクラッシュすることは出来ますか？	ランサーによるライフクロスのクラッシュは、シグニの効果であり、これはルール上「ダメージ」としては扱われません。よって、《音階の右律　トオン》がライフバーストしている状況であってもライフクロスはクラッシュされます。
音階の右律　トオン	WX08-029	《音階の右律　トオン》のライフバーストが発動した状態で、対戦相手の使用した《大火の轢断》や自分が出した《幻竜姫　ナマコズ》の出現時能力によって、ライフクロスはクラッシュされますか？	はい、質問にあるような、カードの効果によって「ライフクロスをクラッシュする」ことは、ルール上「ダメージ」としては扱われません。結果、ライフクロスはクラッシュされます。

音階の右律　トオン	WX08-029	ライフバーストが発動している状態でリフレッシュを行った場合、ライフクロスはトラッシュに置かれますか？	はい、リフレッシュによるライフクロスのトラッシュは、ルール上の処理であり、ダメージとしては扱われないため、トラッシュに置かれます。
音階の右律　トオン	WX08-029	起動能力はクロス状態でなくても使用できますか？	はい、「クロス起」と記載されていないので、クロス状態でなくても使用することができます。
滅精	WX08-030	《滅精》を使用した際に【スペルカットイン】で＜美巧＞のシグニがバニッシュされました。この場合、追加のコストを支払う必要はありますか？	いいえ、コストを支払った後に＜美巧＞のシグニをバニッシュされたとしても追加のコストを支払う必要はありません。
滅精	WX08-030	註釈文に記載された「コストはその増減が決まった後に支払う」とはどういうことですか？《滅精》のコストの支払いにより、エナゾーンから＜美巧＞のシグニが減っても、既に確定しているコストは変動しませんか？	エナゾーンからコストを支払う前に、場とエナゾーンにある＜美巧＞のシグニの数により、支払うコストが減ったうえで、《滅精》のコストが決まります。《滅精》のコストの支払いにより、エナゾーンから＜美巧＞のシグニが減ったとしても、既に確定しているコストが変動することはありません。
大幻蟲　ヘラカブト	WX08-031	相手のシグニ３体にそれぞれ【チャーム】が付いていて、こちらの場に《大幻蟲　ヘラカブト》が２体出ている場合、修正値はどうなりますか？	２体の《大幻蟲　ヘラカブト》がそれぞれ相手のシグニに付いている【チャーム】の数だけ－２０００しますので、－６０００が２体で合計－１２０００修正を相手のシグニそれぞれに与えます。
大幻蟲　ヘラカブト	WX08-031	相手の場にパワー４０００のシグニが２体出ていて、それぞれに【チャーム】が付いています。 ここで《大幻蟲　ヘラカブト》を１体場に出した場合、どうなりますか？	《大幻蟲　ヘラカブト》の常時能力によるパワー修正は同時に適用されますので、 両方のシグニに－４０００修正が入り、結果として２体ともバニッシュされます。
ワーム・ホール	WX08-032	「新たに配置することができない」とは、どういうことですか？	手札を始めとしたあらゆる領域から、シグニをそのシグニゾーンに出したり、移動させたりすることができません。
ワーム・ホール	WX08-032	対戦相手のシグニがいないゾーンを指定し、配置できなくすることはできますか？	いいえ、できません。《ワーム・ホール》が対象とするのは対戦相手のシグニであり、シグニゾーンではない為、シグニがいないゾーンを指定することはできません。
ワーム・ホール	WX08-032	「シグニを新たに配置することができない」という効果が適用されているシグニゾーンへ、《先駆の大天使　アークゲイン》を出すことはできますか？	いいえ、できません。《先駆の大天使　アークゲイン》の「効果を受けない」という常時能力は、「カードの状態変化、数値とテキストの変化、効果による移動」を無効化しますが《ワーム・ホール》の「シグニを新たに配置することができない」は、このどれにも該当しません。よって、《先駆の大天使　アークゲイン》をそのシグニゾーンへ出すことはできません。
ワーム・ホール	WX08-032	「シグニを新たに配置することができない」という効果が適用されているシグニゾーンへ、<迷宮>のシグニの能力によって既に場に出ているシグニを移動させることはできますか？	いいえ、<迷宮>のシグニが持つ、シグニを移動させる能力も、ルール上「配置する」に当てはまる為、《ワーム・ホール》の効果を適用されたシグニゾーンにシグニを移動させることは出来ません。
ワーム・ホール	WX08-032	《ワーム・ホール》を使用した際に【スペルカットイン】で＜凶蟲＞のシグニがバニッシュされました。この場合、追加のコストを支払う必要はありますか？	いいえ、コストを支払った後に＜凶蟲＞のシグニをバニッシュされたとしても追加のコストを支払う必要はありません。
ワーム・ホール	WX08-032	《ワーム・ホール》を使用し、対戦相手のシグニを対象とした後、対戦相手が【スペルカットイン】を使用したことによって対象としたシグニが場を離れました。この場合、「配置することができない」効果は適用されますか？	はい、適用されます。【スペルカットイン】によって対象としていたシグニが場を離れたとしても、「このターンと次のターンの間、対戦相手はそれがあったシグニゾーンにシグニを新たに配置することができない。」の部分は処理されます。

ワーム・ホール	WX08-032	自分の場に＜凶蟲＞のシグニが３体、対戦相手の場に【チャーム】が３枚ある場合、《ワーム・ホール》のコストはどうなりますか？	それぞれについて《黒》コストが減り、計６減りますので《黒》×３で使用できます。
ワーム・ホール	WX08-032	このスペルを使用し、相手のシグニゾーン１つがシグニを新たに配置できない状態で、《白滅の巫女　タマヨリヒメ》のイノセンスを発動した場合、効果を受けている場所にシグニを新たに配置できますか？	はい、シグニを配置できない効果が何もしなくなるので、《白滅の巫女　タマヨリヒメ》のイノセンスを使用したターンはそのシグニゾーンにシグニを配置することができます。なお、《ワーム・ホール》を使用したターンにイノセンスを使用して配置できないシグニゾーンにシグニを出し、そのシグニがターンが終わるまでそのシグニゾーンにいた場合、イノセンスの効果が終了すると同時に《ワーム・ホール》効果が元に戻りますが、「新たに配置」ができないので既にそこにあるシグニはそのままとなります。
弩砲　トーピード	WX08-035	アタックを行った《弩砲　トーピード》がパワー２０００００のシグニとバトルを行い、その後ヘブンが達成され、アップした《弩砲　トーピード》が再びバトルした場合、パワー２００００のシグニはバニッシュされますか？	いいえ、シグニ同士が行うバトルは、パワーの値を比較しますが、互いのパワーの値がダメージとして蓄積されることはありません。この場合、《弩砲　トーピード》と２回バトルを行ったパワー２０００００のシグニはバニッシュされることなく場に残ります。
羅石　スピネル	WX08-036	上の起動能力では、対戦相手のシグニが対象にできなくても自身のトラッシュのシグニをデッキに加えられますか？	はい、できます。対象にしたシグニがなければ、「そうした場合」以降の効果は何もしません。
羅石　スピネル	WX08-036	上の起動能力は、＜宝石＞＜鉱石＞がトラッシュに５枚無い場合でも使用可能ですか？ また、５枚以上ある場合でも２枚だけ戻す等を選択できますか？	いいえ、「５枚まで」ではなく「５枚」と記載されていますので、５枚を戻す必要があります。 また、５枚を戻せない場合は「そうした場合、～」以下の効果は発生しません。
羅石　スピネル	WX08-036	上の起動能力によってシグニをデッキに戻す際、戻す順番を対戦相手に示す必要はありますか？	いいえ、非公開領域に複数のカードを移動させる場合、その順番を対戦相手に示す必要はありません。
羅石　スピネル	WX08-036	上の起動能力を使用する際、対戦相手の場に対象にできるシグニがあったとしても、対象としないことはできますか？	いいえ、場に対象とすることのできるシグニがあるならば、必ずそれを対象としなければいけません。
羅石　スピネル	WX08-036	下の起動能力の「この効果でトラッシュに置かれた＜鉱石＞または＜宝石＞のシグニ」とは、 《羅石　スピネル》自身も含まれますか？	シグニやルリグの出現時能力及び起動能力は、「：」の左側にコスト、右側に効果が記載されます。 《羅石　スピネル》の起動能力において赤エナと共に自身をトラッシュに置くのは「コスト」として扱われます。「効果」として置かれたものではない為、この能力の数には含まれません。
羅石　ムンスト	WX08-037	《羅石　ムンスト》が先に場に出ている状態で、《羅石　サンスト》が後から場に出ました。 これによって、２体のシグニがクロス状態となった場合、 《羅石　ムンスト》のクロス出現時能力は発動しますか？	いいえ、《羅石　ムンスト》のクロス出現時能力は、《羅石　ムンスト》が場に出た際にクロス状態が達成されていると発動するものです。この場合《羅石　ムンスト》の出現時能力は発動しません。
コードアート　Ｍ・Ｍ	WX08-039	《ゼノ・マルチプル》の2番目の効果などで対戦相手のシグニを3体凍結したら3枚捨てさせられますか？	いいえ、3体それぞれについて自動能力の発動条件を満たしますが、実際に発動するのは1ターンに1度となりますので捨てさせられるのは1枚となります。

コードアート　Ｄ・Ｙ	WX08-040	《コードアート　Ｄ・Ｙ》が先に場に出ている状態で、《コードアート　Ｈ・Ｉ》が後から場に出ました。これによって、２体のシグニがクロス状態となった場合、《コードアート　Ｄ・Ｙ》のクロス出現時能力は発動しますか？	いいえ、《コードアート　Ｄ・Ｙ》のクロス出現時能力は、《コードアート　Ｄ・Ｙ》が場に出た際にクロス状態が達成されていると発動するものです。この場合《コードアート　Ｄ・Ｙ》の出現時能力は発動しません。
美しき弦奏　コントラ	WX08-042	「【常】：あなたが《白》を支払う際、代わりにあなたのエナゾーンからこのシグニをトラッシュに置いてもよい。」とはどういうことですか？	「コストの支払い」として「白×１」を支払う際、《美しき弦奏　コントラ》の常時能力によって、これを「エナゾーンにあるこのシグニ１枚をトラッシュに置く」に置き換える事が出来ます。
美しき弦奏　コントラ	WX08-042	下段自動能力は、《美しき弦奏　コントラ》がエナゾーンにいる間でも発動しますか？	いいえ、シグニの自動能力は特別な記載がある場合を除き、場にあるときにしか発動しません。《美しき弦奏　コントラ》が場にあるときに、エナゾーンから自分のシグニが場に出るか、《美しき弦奏　コントラ》自身がエナゾーンから場に出たときに発動条件を満たします。
音階の左巧　ヘオン	WX08-043	《音階の左巧　ヘオン》の出現時能力によってデッキの上から２枚公開した結果、＜美巧＞のシグニが１枚も捲れなかった場合の処理を教えて下さい。	この場合、公開されたカード２枚をデッキの一番下に好きな順番で置きます。
音階の左巧　ヘオン	WX08-043	《音階の左巧　ヘオン》の出現時能力を使用した際に、デッキが残り１枚だった場合の処理を教えて下さい。	１枚だけを公開します。その１枚が＜美巧＞のシグニである場合、それを手札に加えてからデッキのリフレッシュを行います。その１枚が＜美巧＞のシグニではない場合、それをそのままデッキとして戻します。
音階の左巧　ヘオン	WX08-043	《音階の左巧　ヘオン》が先に場に出ている状態で、《音階の右律　トオン》が後から場に出ました。 これによって、２体のシグニがクロス状態となった場合、 《音階の左巧　ヘオン》のクロス出現時能力は発動しますか？	いいえ、《音階の左巧　ヘオン》のクロス出現時能力は、《音階の左巧　ヘオン》が場に出た際にクロス状態が達成されていると発動するものです。この場合《音階の左巧　ヘオン》出現時能力は発動しません。
幻蟲　タマムシ	WX08-046	対戦相手の《先駆の大天使　アークゲイン》に対して、《幻蟲　タマムシ》の出現時能力を使用し【チャーム】を付けることはできますか？	はい、可能です。《先駆の大天使　アークゲイン》の「効果を受けない」という能力は 「カードの状態変化、数値とテキストの変化、効果による移動」を受けないということですが、 【チャーム】はこのいずれにも該当しない為、付けることができます。
幻蟲　タマムシ	WX08-046	相手の場にシグニが３体出ていて、相手のデッキ枚数が２枚以下の状態で《幻蟲　タマムシ》のライフバーストを発動し、上の能力を選んだ場合はどうなりますか？	残っているデッキの枚数分、対戦相手が自分のシグニを選んでそのシグニの【チャーム】にします。 その後リフレッシュが行われます。リフレッシュ後に《幻蟲　タマムシ》の能力によってさらに チャームが付くことはありません。
幻蟲　タマムシ	WX08-046	対戦相手の《幻蟲　タマムシ》のライフバーストが発動し、チャームの効果が選択された際に、【チャーム】を付けないことは出来ますか？	いいえ、できません。
ホワイト・アウト	WX08-053	このスペルを使用する際、それぞれのレゾナやシグニはいつ対象としますか？	対象を選ぶのはスペルの効果を処理する直前となります。その時点で自身のレゾナと対戦相手のシグニを同時に対象とします。その後、スペルカットインの有無を確認し、効果の処理に入ります。 詳細は用語集「対象」もご参照ください。
ホワイト・アウト	WX08-053	「レゾナ１体をダウンする」は効果ですか？それともコストとして扱われますか？	《ホワイト・アウト》の効果として扱われます。

相愛の調律	WX08-060	このスペルを使用する際、条件を満たしていなくとも後半の効果で対象を選択する必要がありますか？	はい、対象とします。対象を選ぶのはスペルの効果を処理する直前となります。その時点で対戦相手のシグニと自身のシグニを同時に対象とします。その後、スペルカットインの有無を確認し、効果の処理に入ります。効果の処理中に条件を満たしているかどうかを確認し、満たしていた場合は自身の対象にしていたシグニは【ダブルクラッシュ】を得ます。 詳細は用語集「対象」もご参照ください。
相愛の調律	WX08-060	《相愛の調律》を使用する際のカードを対象とする手順を教えて下さい。	下記の手順となります。 １．《相愛の調律》の使用を宣言し、コストとして赤×２を支払う ２．対戦相手のパワー５０００以下のシグニを対象とする。 ３．クロス状態のシグニがある場合、あなたのシグニ１体を対象とする。（ない場合、３．は行えない。） ４．【スペルカットイン】の有無を確認する。 ５．《相愛の調律》の解決に入る。
相愛の調律	WX08-060	クロス状態のシグニがある状態で使用しましたが【スペルカットイン】によってクロス状態のシグニがバニッシュされてしまいました。対象としたシグニにダブルクラッシュを付与することは出来ますか？	いいえ、できません。《相愛の調律》は、解決時にクロス状態のシグニが場にいないと【ダブルクラッシュ】を付与することはできません。
旋嵐の双撃	WX08-061	【ダブルクラッシュ】を持たないシグニに対して《旋嵐の双撃》を使用し、 後から【ダブルクラッシュ】を何らかの効果で付与して【アサシン】を付けることはできますか？	いいえ、できません。《旋嵐の双撃》は、使用した時点で【ダブルクラッシュ】を持つシグニを対象とする必要があります。
旋嵐の双撃	WX08-061	【ダブルクラッシュ】を持っていない状態の《羅石　アンモライト》に《旋嵐の双撃》を使用した場合、アンモライトはアサシンを得ますか？	《旋嵐の双撃》を使用する際に、「あなたの【ダブルクラッシュ】を持つシグニ」があるならば、それを対象とする必要がありますが、この時点ではまだ《羅石　アンモライト》は【ダブルクラッシュ】を持っておらず、対象とすることができません。《羅石　アンモライト》の自動能力がトリガーするタイミングは、《旋嵐の双撃》の使用が宣言され、使用コストを支払い、該当するシグニを対象としたのちにトリガーします。ですので、《羅石　アンモライト》がアサシンを得るように《旋嵐の双撃》を使用することはできません。
ＢＥＡＵＴＩＦＵＬ	WX08-066	対戦相手の場に《先駆の大天使　アークゲイン》等の、スペルの効果を受けないシグニしかいない場合、《BEAUTIFUL》を使用し、カードを1枚引くことは出来ますか？	はい、対戦相手のシグニをダウンさせることが出来なかったとしても、自分の場にクロス状態のシグニが存在する場合、カードを1枚引くことが出来ます。
ＢＥＡＵＴＩＦＵＬ	WX08-066	既にダウン状態のシグニを対象とし、凍結させることは出来ますか？	はい、ダウン状態のシグニを《BEAUTIFUL》で対象とし、それらを凍結させることは可能です。
ＰＥＥＰＩＮＧ　ＤＥＣＩＤＥ	WX08-067	数字を宣言するのはどのタイミングですか？宣言した数字を聞いた後で【スペルカットイン】を使用することはできますか？	いいえ、数字の宣言は《ＰＥＥＰＩＮＧ　ＤＥＣＩＤＥ》の解決時に行われますので、宣言した数字を聞いた後で【スペルカットイン】を使用することはできません。
解決	WX08-072	使用しても探さずに効果を終えることによって空撃ちはできますか？	いいえ、探すカードに条件がついていない為、この場合は必ず探してエナゾーンに置く必要があります。
突進	WX08-073	ランサーを持たないシグニに《突進》を使用し、「～クラッシュしたとき、～２枚エナゾーンに置く。」を付与することは出来ますか？	いいえ、できません。

幻蟲　ミンミン	WX08-078	「場を離れたとき」とはエナフェイズにエナゾーンに送ったときや、 メインフェイズにトラッシュへ送ったときも含まれますか？	はい、どちらも含まれます。
幻蟲　ミンミン	WX08-078	対戦相手の《先駆の大天使　アークゲイン》に対して、《幻蟲　ミンミン》の自動能力を使用し【チャーム】を付けることはできますか？	はい、可能です。《先駆の大天使　アークゲイン》の「効果を受けない」という能力は 「カードの状態変化、数値とテキストの変化、効果による移動」を受けないということですが、 【チャーム】はこのいずれにも該当しない為、付けることができます。
幻蟲　ツクツク	WX08-080	「場を離れたとき」とはエナフェイズにエナゾーンに送ったときや、 メインフェイズにトラッシュへ送ったときも含まれますか？	はい、どちらも含まれます。
幻蟲　ツクツク	WX08-080	対戦相手の《先駆の大天使　アークゲイン》に対して、《幻蟲　ツクツク》の自動能力を使用し【チャーム】を付けることはできますか？	はい、可能です。《先駆の大天使　アークゲイン》の「効果を受けない」という能力は 「カードの状態変化、数値とテキストの変化、効果による移動」を受けないということですが、 【チャーム】はこのいずれにも該当しない為、付けることができます。
デッド・メイク	WX08-081	対戦相手の場に《先駆の大天使　アークゲイン》がいるときに、《デッド・メイク》を使用したら【チャーム】を付けることはできますか？	はい、可能です。《先駆の大天使　アークゲイン》の「効果を受けない」という能力は「カードの状態変化、数値とテキストの変化、効果による移動」を受けないということですが、【チャーム】はこのいずれにも該当しない為、付けることができます。
デッド・メイク	WX08-081	相手の場にシグニが３体出ていて、相手のデッキ枚数が２枚以下の状態で使用した場合はどうなりますか？	残っているデッキ枚数分、対戦相手が自分のシグニを選んでそのシグニの【チャーム】にします。その後リフレッシュが行われます。
デッド・メイク	WX08-081	どのシグニに何枚目を【チャーム】として付けるかはどちらが選ぶのですか？	対戦相手が、自分のデッキの上からどのシグニに付けるかを選びます。
開かれし極門　ウトゥルス	WX09-001	「【グロウ】あなたのルリグデッキから＜タウィル＞か＜ウムル＞のルリグ１枚をあなたのセンタールリグの下に置く」とはどういうことですか？	《開かれし極門　ウトゥルス》にグロウするためには、通常の、グロウを行う際のルールに追加して、【グロウ】欄に記載されている条件を満たす必要があります。《開かれし極門　ウトゥルス》の場合、自身のルリグデッキから＜タウィル＞または＜ウムル＞のルリグタイプを持つルリグを公開して、既に場に出ているセンタールリグの下に置く必要があり、これを行ってはじめて《開かれし極門ウトゥルス》へのグロウが可能となります。
開かれし極門　ウトゥルス	WX09-001	出現時能力で、白のシグニ２体または黒のシグニ２体を手札に戻すことは可能ですか？	はい、可能です。
開かれし極門　ウトゥルス	WX09-001	「この能力は使用タイミング【アタックフェイズ】を持つ」とはどういうことですか？	この能力はアーツの【アタックフェイズ】と同じタイミングで、アーツの【アタックフェイズ】と同じように使用を宣言し、解決させることが出来ます。この能力はルリグの能力として扱われます。なお、使用タイミング【アタックフェイズ】を持っているため、自身のメインフェイズ中に使用することはできません。
開かれし極門　ウトゥルス	WX09-001	エクシード５能力は、自分の場にシグニが１体もいない場合でも起動できますか？	はい、可能です。その場合でも、「その後～」以降の効果は発生します。
開かれし極門　ウトゥルス	WX09-001	エクシード５能力で、<天使>と<古代兵器>のシグニを同時に対象として場に出すことは可能ですか？	はい、可能です。
グレイブ・アウェイク	WX09-006	すべての自分のシグニゾーンにシグニがある場合はどうなりますか？また、レベルやリミットを超過するようなシグニを場に出すことはできますか？	効果によってシグニを出す場合でも、メインフェイズに手札からシグニを出す場合と同様に「シグニゾーンが空いていない」「レベルがリミットが超過する」という場合にシグニを出すことはできません。

白鎧亜　ロートレット	WX09-010	「【常】：あなたのシグニのパワーを＋1000する。」は、《白鎧亜　ロートレット》自身にも効果がありますか？	はい、自身のパワーも上昇します。
白鎧亜　ロートレット	WX09-010	このシグニがバニッシュされたときに《篭手　トレット》を出す場所は、《白鎧亜　ロートレット》が元々いたシグニゾーンでなくとも構いませんか？	はい、空いている自分のシグニゾーンでしたらどこに配置しても構いません。
白鎧亜　ロートレット	WX09-010	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がありますか？	いいえ、公開する必要はありません。
白鎧亜　ロートレット	WX09-010	出現時能力は強制ですか？	はい、コストの無い出現時能力は、強制的に発動します。「あなたのデッキからカード１枚を探して手札に加え、デッキをシャッフルする。」を必ず行う必要があります。
白鎧亜　ロートレット	WX09-010	対戦相手がパワー20000の《コードアンチ　ロポリス》で、こちらの《白鎧亜　ロートレット》にアタックし、自動能力で《白鎧亜　ロートレット》をバニッシュしました。アタックの処理の順番はどうなりますか。	１．《コードアンチ　ロポリス》の「アタックしたとき」の自動能力により《白鎧亜　ロートレット》がバニッシュされます。（ルリグデッキに戻ります） ２．《白鎧亜　ロートレット》がバニッシュされたので、デッキから《篭手　トレット》を探して場に出します。 ３．《篭手　トレット》の出現時能力を発動できます。 ４．アタックの処理に入ります。《コードアンチ　ロポリス》の正面に《篭手　トレット》を出していたら、その《篭手　トレット》と《コードアンチ　ロポリス》はバトルします。そうではなく、《コードアンチ　ロポリス》の正面にシグニがないままの場合は《コードアンチ　ロポリス》が対戦相手にダメージを与えます。
赤爆忍　カクヤ	WX09-011	クラスの表示が＜アーム／ウェポン＞とありますが、これはどういうことですか？	《赤爆忍　カクヤ》のクラス＜アーム／ウェポン＞は、＜アーム＞及び＜ウェポン＞両方のクラスを持つシグニとして扱う事が出来ます。
赤爆忍　カクヤ	WX09-011	《赤爆忍　カクヤ》がアタックし、バトルによって正面のシグニをバニッシュした場合、自動能力を発動できますか？また、その場合は再度アタックできますか？	はい、可能です。
ブルーコードハート　Ｖ・@・Ｃ	WX09-012	《ブルーコードハート　Ｖ・@・Ｃ》が場にいる状態で、《ＳＮＡＴＣＨＥＲ》などのスペルのライフバーストが発動した場合、自動能力は発動できますか？	いいえ、ライフバーストの発動はスペルの使用とは区別されます。この場合、《ブルーコードハート　Ｖ・@・Ｃ》の自動能力は発動できません。
ブルーコードハート　Ｖ・@・Ｃ	WX09-012	《ブルーコードハート　Ｖ・@・Ｃ》の出現時能力によって使用したスペルは、使用後どこに置かれますか？	出現時能力で青のスペルを使用する際には、コストを支払わない以外は通常と同じ手順で処理します。チェックゾーンに置いて使用を宣言し、使用が終わったら再びトラッシュへ置かれます。
ブルーコードハート　Ｖ・@・Ｃ	WX09-012	相手の凍結状態のシグニが2体以上いる場合、《ブルーコードハート　Ｖ・@・C》出現時能力によって使用コストが減っている《ＦＲＥＥＺＥ　ＴＨＲＯＵＧＨ》を使用できますか？	いいえ、できません。《ブルーコードハート　Ｖ・@・C》の出現時能力で参照するコストはカード左上に記載されているコストとなります。 そのカードの能力で使用コストが減っていても、それは参照しません。
ブルーコードハート　Ｖ・@・Ｃ	WX09-012	《ＣＲＹＳＴＡＬ　ＳＥＡＬ》を使用し、自分の《ブルーコードハート　Ｖ・@・C》をバニッシュしました。《ブルーコードハート　Ｖ・@・C》の自動能力は発動しますか？	はい、発動します。《ＣＲＹＳＴＡＬ　ＳＥＡＬ》を使用することで《ブルーコードハート　Ｖ・@・C》は自動能力の条件を満たします。そして、条件を満たしてから発動前に移動したとしても、一度トリガーした自動能力は発動します。

緑幻獣　モモ	WX09-013	メインデッキの残り枚数が１枚の状態で出現時能力が発動しました。この場合、どのような手順で処理がなされますか？	メインデッキに残る１枚をエナゾーンに置いた時点で、デッキが無いため効果は終了となり、デッキリフレッシュが行われます。
緑幻獣　モモ	WX09-013	「アタックフェイズの間、バニッシュされない。」とはどういうことですか。	どちらのプレイヤーのアタックフェイズにおいても、《緑幻獣　モモ》をバニッシュする効果やバトルの結果によってはバニッシュされなくなります。
黒魔姫　アンナ・スタンレー	WX09-014	《グレイブ・ガット》などで、＜悪魔＞のシグニが同時に２体出た場合はどうなりますか？	《黒魔姫　アンナ・スタンレー》の上段自動能力は、＜悪魔＞のシグニが１体場に出るたびに発動しますので、２回発動します。それらを好きな順番で発動させ、それぞれのシグニより低いレベルを持つ対戦相手のシグニをバニッシュできます。
黒魔姫　アンナ・スタンレー	WX09-014	ランサーを持つシグニによってこちらの＜悪魔＞のシグニがバニッシュされ、ライフバーストが発動した場合、どちらが先に解決されますか？	＜悪魔＞のシグニがバニッシュされた後、ライフクロスがクラッシュされます。それぞれアタックされた側のプレイヤーが好きな順番で解決させることが出来ます。
黒魔姫　アンナ・スタンレー	WX09-014	《ブラック・デザイア》などで、《黒魔姫　アンナ・スタンレー》を含む＜悪魔＞のシグニが２体以上同時にバニッシュされた 場合はどうなりますか？	《黒魔姫　アンナ・スタンレー》と他の＜悪魔＞が同時にバニッシュされた場合、それぞれについて《黒魔姫　アンナ・スタンレー》は発動条件を満たし、発動します。それらを好きな順番で発動し、それぞれのシグニと同じレベルを持つ対戦相手のシグニをバニッシュできます。
極剣　ムラクモ	WX09-015	《極剣　ムラクモ》の常時能力で、「バニッシュされない。」を得ているシグニを選択し、正面にあるシグニを手札に戻すことは出来ますか？	いいえ、出来ません。「バニッシュする。そうした場合～」とあるため、バニッシュ出来なかった場合、正面にあるシグニを手札に戻すことは出来ません。
極剣　ムラクモ	WX09-015	「あなたのデッキからカード名に《剣》を含むシグニ１枚を探して公開し手札に加える」とはどういうことですか？	カード名に”剣”という文字を含むシグニでしたら何でも１枚を、デッキから手札に加える事が出来ます。実際に名前に”剣”を含むシグニは《極剣　ムラクモ》《大剣　カリバン》《中剣　フランベル》《小剣　ククリ》などが挙げられます。
極剣　ムラクモ	WX09-015	《極剣　ムラクモ》の自動能力によって自身のシグニをバニッシュする効果を他の効果によってバニッシュ以外に置き代えた場合、シグニを手札に戻すことは出来ますか？	はい、できます。「バニッシュする。そうした場合～」とある効果は、「バニッシュする」が他の効果に置き代えられた場合でも、「そうした場合」以降の効果を使用することが可能です。
混沌の豊穣　シュブニグラ	WX09-016	アップ状態の《混沌の豊穣　シュブニグラ》の正面に《コードラビリンス　ルーブル》が配置されている状態で、《混沌の豊穣　シュブニグラ》がダウンした場合、《混沌の豊穣　シュブニグラ》は能力を失ったままですか？	はい、常時能力自体を《コードラビリンス　ルーブル》によって失っていますので、そのままダウンしても《混沌の豊穣　シュブニグラ》は能力を失ったままとなります。
混沌の豊穣　シュブニグラ	WX09-016	シグニのライフバーストは、「シグニの効果」に含まれますか？	はい、シグニのライフバーストも「シグニの効果」として扱われます。
混沌の豊穣　シュブニグラ	WX09-016	クロス状態の《混沌の豊穣　シュブニグラ》でアタックし、ヘブンしました。正面にいるシグニがパワー１００００以下の場合、このアタックはどうなりますか？	「ヘブンしたとき」の自動能力はアタックの処理の前に行われます。《混沌の豊穣　シュブニグラ》により、対戦相手のパワー１００００以下のすべてのシグニはトラッシュに置かれます。その後にアタックの処理に入り、その時点で《混沌の豊穣　シュブニグラ》の前にシグニがいなければ、対戦相手にダメージを与えます。
混沌の豊穣　シュブニグラ	WX09-016	クロス状態の《混沌の豊穣　シュブニグラ》と《コードアンチ　ヨグソトス》がヘブンした場合、どちらも「ヘブンしたとき」の自動能力を持っていますが、どのような順番で発動しますか？	どちらも「ヘブンしたとき」という発動条件ですので、同時に発動条件を満たし、これらは好きな順番で発動させることができます。

混沌の豊穣　シュブニグラ	WX09-016	対戦相手の場にパワー3000、1000、12000のシグニがあります。 こちらのアタックフェイズに、《混沌の豊穣　シュブニグラ》と《コードアンチ　ヨグソトス》がヘブンしました。ヘブンしたときの自動能力を、《混沌の豊穣　シュブニグラ》を先に発動した場合と《コードアンチ　ヨグソトス》を先に発動した場合はそれぞれどうなりますか。	１．《混沌の豊穣　シュブニグラ》のヘブンしたときの自動能力から発動した場合、相手の場の3000,1000のシグニがトラッシュに置かれます。その後、《コードアンチ　ヨグソトス》の自動能力によりパワー12000のシグニが-10000されます。その後、アタックの処理に入ります。 ２．《コードアンチ　ヨグソトス》のヘブンしたときの自動能力から発動した場合、相手のシグニが全て-10000され、3000、1000のシグニはパワー0以下となりバニッシュされます。 その後、《混沌の豊穣　シュブニグラ》の自動能力によりパワー12000だったシグニがトラッシュに置かれます。その後、アタックの処理に入ります。
混沌の豊穣　シュブニグラ	WX09-016	《混沌の豊穣　シュブニグラ》が場にある状態で、《コードアート　Ａ・Ｃ・G》のライフバーストなどのダウンして凍結する効果を受けた場合はどうなりますか？	《混沌の豊穣　シュブニグラ》が《コードアート　Ａ・Ｃ・G》のライフバーストの効果を受けた場合、ダウン状態にはされますが、その時点で常時能力の「効果を受けない」が適用されます。ライフバーストであってもそのカードがシグニならシグニの効果となりますので、凍結状態にはなりません。
混沌の豊穣　シュブニグラ	WX09-016	「対戦相手のシグニの効果を受けない」とはどういうことですか？	対戦相手のシグニからの「パワーやテキストを変更する効果」「カードを移動する効果」「カードの状態を変更する効果」を受けません。
羅輝石　マラカイト	WX09-017	「対戦相手のアーツ以外の効果を受けない」とはどういうことですか？	このシグニが条件を満たしているかぎり、対戦相手からはアーツ以外のカードによって「シグニを移動させる効果」及び「シグニの状態を変化させる効果」、「パワーやテキストを変更する効果」を受けなくなります。
コードハート　Ａ・Ｍ・Ｓ	WX09-018	自分のターンにスペルのライフバーストが発動していた場合、「アタックしたとき」の自動能力のスペルの使用回数に含めることはできますか？	いいえ、ライフバーストの発動はスペルの使用とは区別されます。その場合、ライフバーストの発動はスペルの使用回数には含めません。
コードハート　Ａ・Ｍ・Ｓ	WX09-018	このシグニが「アタックしたとき」の自動能力で正面のシグニをバニッシュした場合、アタックは対戦相手に通りますか？	「アタックしたとき」に発動条件を満たす自動能力は、アタックの処理の前に発動します。正面のシグニをバニッシュした後にアタックの処理に入り、その時点で《コードハート　Ａ・Ｍ・Ｓ》の前にシグニがいなければ、対戦相手にダメージを与えます。
コードハート　Ａ・Ｍ・Ｓ	WX09-018	起動能力を使用した後、何らかの効果で《コードハート　Ａ・Ｍ・Ｓ》をアップしてもう一度起動した場合、次に使用するスペルのコストはどうなりますか？	その場合、「それの使用コストは《無×2》減る。」が２回適用されていますので、《無》コストが４減ります。
コードハート　Ａ・Ｍ・Ｓ	WX09-018	「対戦相手のシグニの効果を受けない」とはどういうことですか？	対戦相手のシグニからの「パワーやテキストを変更する効果」「カードを移動する効果」「カードの状態を変更する効果」を受けません。
羅植姫　アキナナ	WX09-019	自分のエナゾーンにカードが１枚も無い場合、このカードはバニッシュされますか？	はい、バニッシュされます。注釈文の有無に関わらず、パワーが０以下となったシグニはバニッシュされます。
羅植姫　アキナナ	WX09-019	「【自】：このシグニがライフクロス１枚をクラッシュしたとき、対戦相手のシグニを２体まで対象とし、それらをバニッシュする。」という能力は、《羅植　アキナナ》が【ランサー】によってライフクロスをクラッシュした場合でも発動しますか？	はい、【ランサー】によってライフクロスがクラッシュされた場合であっても《羅植姫　アキナナ》の自動能力は発動します。
羅植姫　アキナナ	WX09-019	《羅植　アキナナ》のパワーが１８０００のとき、《羅植　アキナナ》は対戦相手のアーツの効果を受けませんか？	はい、パワーが１８０００以上の場合、「パワーが１４０００以上であるかぎり」の能力も得ていますので《羅植　アキナナ》は対戦相手のアーツの効果を受けません。

羅植姫　アキナナ	WX09-019	エナゾーンにカードが６枚ある状態で、《レス・ホープ》や《コードラビリンス　ルーブル》によって《羅植　アキナナ》の能力を失わせた場合はどうなりますか？	その場合、《羅植姫　アキナナ》は上段常時能力を失いますので、本来のパワーである０に戻り、ルール上の処理でバニッシュされます。
コードアンチ　ヨグソトス	WX09-020	《コードアンチ　ヨグソトス》が出ているときに、《コードアンチ　アシレン》を出してトラッシュから４枚をデッキに戻した場合はどうなりますか？	４枚がトラッシュからデッキに戻りましたので、合計４回《コードアンチ　ヨグソトス》の自動能力が発動し、－２０００を４回与えることができます。
コードアンチ　ヨグソトス	WX09-020	《コードアンチ　ヨグソトス》が出ているときに何れかの効果によってデッキが0枚になりリフレッシュをした場合、トラッシュにあった枚数分－２０００できますか？	いいえ、リフレッシュの処理は「効果によって」行われるものではないため、その場合《コードアンチ　ヨグソトス》の自動能力は発動しません。
コードアンチ　ヨグソトス	WX09-020	対戦相手のパワー７０００のシグニに対して《コードアンチ　ヨグソトス》でアタックし、ヘブンしました。このアタックはどうなりますか？	「ヘブンしたとき」の自動能力はアタックの処理の前に行われます。《コードアンチ　ヨグソトス》により対戦相手の全てのシグニを－１００００し、パワーが０以下となったシグニはバニッシュされます。その後にアタックの処理に入り、その時点で《コードアンチ　ヨグソトス》の前にシグニがいなければ、対戦相手にダメージを与えます。
コードアンチ　ヨグソトス	WX09-020	クロス状態の《混沌の豊穣　シュブニグラ》と《コードアンチ　ヨグソトス》がヘブンした場合、どちらも「ヘブンしたとき」の自動能力を持っていますが、どのような順番で発動しますか？	どちらも「ヘブンしたとき」という発動条件ですので、同時に発動条件を満たし、これらは好きな順番で発動させることができます。
コードアンチ　ヨグソトス	WX09-020	対戦相手の場にパワー3000、1000、12000のシグニがあります。 こちらのアタックフェイズに、《混沌の豊穣　シュブニグラ》と《コードアンチ　ヨグソトス》がヘブンしました。ヘブンしたときの自動能力を、《混沌の豊穣　シュブニグラ》を先に発動した場合と《コードアンチ　ヨグソトス》を先に発動した場合はそれぞれどうなりますか。	１．《混沌の豊穣　シュブニグラ》のヘブンしたときの自動能力から発動した場合、相手の場の3000,1000のシグニがトラッシュに置かれます。その後、《コードアンチ　ヨグソトス》の自動能力によりパワー12000のシグニが-10000されます。その後、アタックの処理に入ります。 ２．《コードアンチ　ヨグソトス》のヘブンしたときの自動能力から発動した場合、相手のシグニが全て-10000され、3000、1000のシグニはパワー0以下となりバニッシュされます。その後、《混沌の豊穣　シュブニグラ》の自動能力によりパワー12000だったシグニがトラッシュに置かれます。これらの能力が全て解決した後、アタックの処理に入ります。
フィア＝ヴィックス	WX09-021	常時能力の「＋（プラス）される場合、代わりに－（マイナス）される」とはどういうことですか？	対戦相手が使用する、《奇奇怪怪》などのパワーをプラスする効果を全てマイナスにします。例えば《轟炎　花代・爾改》のように常時能力で＋５０００するような能力も、《フィア＝ヴィックス》が出ている間は－５０００となります。
フィア＝ヴィックス	WX09-021	常時能力の「＋（プラス）される場合、代わりに－（マイナス）される」は、《先駆の大天使　アークゲイン》で防がれますか？対戦相手が《ドーピング》を対戦相手自身の《先駆の大天使　アークゲイン》に対して使用した場合、どうなりますか？	《フィア＝ヴィックス》の常時能力は、《ドーピング》の「＋3000する」効果を「-3000する」に置き代えるものであり、《先駆の大天使　アークゲイン》の常時能力には影響を受けません。結果として対戦相手の《先駆の大天使　アークゲイン》は、対戦相手が使用した《ドーピング》の効果によって-3000されます。
フィア＝ヴィックス	WX09-021	対戦相手が《幻獣　シエンコ》のような能力でパワーを２倍にする場合はどうなりますか？	「パワーを２倍にする」とは、現在のパワーと同じ数値をプラスする処理となります。これは《フィア＝ヴィックス》によりマイナスに置き換えられ、自身のパワーと同数のマイナス修正によってパワーが０となり、バニッシュされます。
フィア＝ヴィックス	WX09-021	《フィア＝ヴィックス》を出しているときに、対戦相手のシグニにプラス修正を与える能力を使用した場合はどうなりますか？	《フィア＝ヴィックス》は、対戦相手が対戦相手自身のシグニをプラス修正する場合、マイナス修正に置き換えます。《フィア＝ヴィックス》を出している側が対戦相手のシグニをプラス修正する能力を撃った場合は、そのままプラス修正されます。

フィア＝ヴィックス	WX09-021	起動能力は、《フィア＝ヴィックス》自身をトラッシュへ送っても起動できますか？	はい、可能です。その場合、《フィア＝ヴィックス》のレベルは４ですので、対戦相手のシグニ１体のパワーを－８０００することができます。
フィア＝ヴィックス	WX09-021	《フィア＝ヴィックス》のライフバーストが発動したとき、トラッシュに＜毒牙＞のシグニが無くて手札に戻せなくても、 対戦相手のシグニを－８０００することはできますか？	はい、可能です。
フィア＝ヴィックス	WX09-021	《小盾　ラウンド》のように、条件を満たしていたら特定の値の基本パワーになる常時能力を持ったシグニはどうなりますか。	基本パワーを特定の値にする常時能力は、パワーをプラスしてはいませんので、《フィア＝ヴィックス》の常時能力は影響しません。《フィア＝ヴィックス》が相手の場にいても、《小盾　ラウンド》は対戦相手のターンの間はパワー5000となります。
フィア＝ヴィックス	WX09-021	こちらの場に《フィア＝ヴィックス》があり、相手のルリグは《轟炎　花代・爾改》です。相手が《羅石　アメジスト》を出した場合、出現時能力は発動しますか？	はい、発動します。《羅石　アメジスト》が場に出て、《轟炎　花代・爾改》による修正は出現時能力より先に適用され、それは《フィア＝ヴィックス》によって-5000となりますが、まだこの時点ではバニッシュされず、出現時能力はトリガーします。その後にルール処理により《羅石　アメジスト》はバニッシュされ、トリガーした出現時能力が発動することになります。
フィア＝ヴィックス	WX09-021	常時能力の「＋（プラス）される場合、代わりに－（マイナス）される」は、《先駆の大天使　アークゲイン》で防がれますか？対戦相手が《未来の福音　アークホールド》を場に出していた場合はどうなりますか？	《フィア＝ヴィックス》の常時能力は、《未来の福音　アークホールド》の「＋2000する」効果を「-2000する」に置き代えるものであり、《先駆の大天使　アークゲイン》の常時能力には影響を受けません。結果として対戦相手の《未来の福音　アークホールド》以外の＜天使＞は、対戦相手の《未来の福音　アークホールド》の常時能力によって-2000されます。
フィア＝ヴィックス	WX09-021	相手のルリグは《轟炎　花代・爾改》で、相手のターンです。自分の場にある《フィア＝ヴィックス》が、《レス・ホープ》で能力を消され、《轟炎　花代・爾改》はパワー2000のシグニを場に出しました。このシグニはターン終了時にどうなりますか。	エンドフェイズに、《レス・ホープ》の「ターン終了時まで」の効果が終了すると同時に、《轟炎　花代・爾改》の「あなたのターンの間」の能力が適用されなくなります。《フィア＝ヴィックス》は能力を持っている状態に戻りますが、そのシグニへのプラス修正も同時に終了しますので、パワー2000で場に残ります。
原槍　ラナジェ	WX09-022	「あなたのトラッシュにカード名に《エナジェ》を含むカードがあるかぎり」とは、《原槍　エナジェ》でも《原槍　アークエナジェ》でも良いのですか？	はい、どちらもカード名に《エナジェ》を含んでいますので、どちらがトラッシュにあっても条件を満たします。
原槍　ラナジェ	WX09-022	「対戦相手のシグニがこのシグニによってバニッシュされる場合」とは、このシグニの起動型能力によるバニッシュも含まれますか？	はい、含まれます。
大剣　ハバキリ	WX09-023	《大剣　ハバキリ》を出したとき、＜精武：アーム＞＜精武：アーム＞＜精武：アーム／ウェポン＞という場でも出現時能力によってデッキから白のカードを探せますか？	はい、＜精武：アーム／ウェポン＞は＜精武：アーム＞と＜精武：ウェポン＞というふたつのクラスを持っていますので、この場合でも場に＜アーム＞のシグニが３体いるということになります。よって、出現時能力で白のカードを手札に加えることができます。
羅石　オリハルティア	WX09-027	「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。」や「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。」は変更されませんか？	《羅石　オリハルティア》が変更するのは ・対戦相手のパワー7000以下のシグニ１体を対象とし、それをバニッシュする。 ・対象の対戦相手のパワー7000以下のシグニ１体をバニッシュする。 という上記2つの能力のみであり、5000以下や10000以下などはそのままとなります。

羅石　オリハルティア	WX09-027	《羅石　オパーラル》の出現時効果の「パワー7000以下のシグニ１体を対象とし、それをバニッシュする。」も、パワー１５０００以下に変更されますか？	いいえ、《羅石　オリハルティア》が変更するのは「対戦相手のパワー7000以下のシグニ１体を対象とし、それをバニッシュする。」であり、「対戦相手の」という記述が無い《羅石　オパーラル》のような能力には影響を与えません。
羅石　オリハルティア	WX09-027	《羅石　オリハルティア》を１体出しているときにもう一体《羅石　オリハルティア》を出した場合、出現時能力のパワー７０００以下バニッシュはパワー１５０００以下バニッシュになりますか？	いいえ、常時能力に《羅石　オリハルティア》以外という記載があるように、この能力は《羅石　オリハルティア》という名前のシグニには影響を与えません。出現時能力でバニッシュできるのはパワー７０００以下のシグニとなります。
羅石　オリハルティア	WX09-027	常時能力によってテキストが変更されるのは《羅輝石　アダマスフィア》だけですか？	いいえ、テキストに完全に一致する文章が書かれていれば、そのクラスや色に関わらず《羅石　オリハルティア》によってテキストが変更されます。 具体的には《羅輝石　アダマスフィア》の他に、《轟砲　オルドナンス》、《弩砲　ファイヤレイジ》、《爆砲　マイン》、《中剣　サンジュー》、《轟砲　アムスト》、《轟砲　アラセブ》、《三日の天下　アケチ》などが該当します。
コードアート　Ｃ・Ｌ	WX09-028	《コードハート　Ｖ・Ａ・Ｃ》のライフバーストのように、シグニのライフバーストの発動によって対戦相手の手札を捨てさせた場合、《コードアート　Ｃ・Ｌ》の自動能力は発動できますか？	はい、ライフバーストの発動であってもそれはシグニの効果であり、対戦相手の手札が捨てさせられていますので、《コードアート　Ｃ・Ｌ》の自動能力は発動します。
コードアート　Ｃ・Ｌ	WX09-028	対戦相手の手札が０枚の状態で、「手札を捨てる」効果を使用した場合、自動能力は発動しますか？	いいえ、その場合「手札を１枚捨てる」が行われませんので、自動能力は発動しません。
コードアート　Ｃ・Ｌ	WX09-028	シグニの効果によって対戦相手の手札２枚が捨てられた場合、《コードアート　C・L》の自動能力は２回発動しますか？	はい、２回分の発動条件が満たされましたので、２回発動し、それぞれに《青》を支払うことでシグニ２体をバニッシュすることが可能です。
幻獣　コサキ	WX09-032	緑×６、または緑×４を支払う際に「《幻獣神　オサキ》２枚をトラッシュに置く」に代える事は出来ますか？	はい、可能です。
幻獣　コサキ	WX09-032	「この能力で《無》を支払うことは置き換えられない」とはどういう意味ですか？	コストとして要求されている《緑》《緑》《緑》を《幻獣神　オサキ》１枚で支払う事は可能ですが、《緑》《緑》《無》を《幻獣神　オサキ》1枚で支払う事は出来ない事を意味しています。
幻獣　コサキ	WX09-032	自分の場に《幻獣　コサキ》があり、《幻獣神　オサキ》がエナゾーンに2枚あります。《大器晩成》を使用する際、この2枚の他に何エナを支払う必要がありますか？	《幻獣　コサキ》の常時能力で、《幻獣神　オサキ》をそれぞれ緑×３、緑×２として支払えますので、残りの無色×７を他のカードで支払うことで《大器晩成》を使用できます。
コードアンチ　ロポリス	WX09-034	上段常時能力と中段常時能力は重複しますか？	はい、両方の常時能力を満たしている場合は＋５０００ずつ加算され、《コードアンチ　ロポリス》のパワーは２００００となります。
ドライ＝ソマナ	WX09-035	＜毒牙＞のシグニが３体いない場合でも、出現時能力は使用できますか？	はい、黒を支払い使用することはできますが、その場合の効果は何も起こりません。
ウトゥルス・ゲート	WX09-037	＜タウィル／ウムル＞限定とはどういうことですか？	自身の場に置かれたルリグのルリグタイプが＜タウィル＞または＜ウムル＞のどちらか、もしくは両方を含む場合のみ、＜タウィル／ウムル＞限定のカードを使用することが出来ます。
ウトゥルス・ゲート	WX09-037	対戦相手のシグニが１体もいなくても使用できますか？その場合、トラッシュからシグニ１体を場に出せますか？また、トラッシュに条件を満たすシグニが1体もいなくても使用できますか？	はい、いずれの場合でも使用することは可能です。

ゲット・ブリリアント	WX09-041	共通するクラスを持つ白のシグニが３体いる状態で《ゲット・ブリリアント》を使用しましたが、【スペルカットイン】でそのうちの１体をバニッシュされました。この場合はどうなりますか？	《ゲット・ブリリアント》を実際に解決する際には、共通するクラスを持つ白のシグニは３体いない状態となっていますので、デッキから白のシグニを１枚のみ探し、手札に加えます。「追加で」以降の効果は発生しません。
ゲット・ブリリアント	WX09-041	場に＜精武：アーム＞＜精武：アーム＞＜精武：アーム／ウェポン＞の３体の白のシグニがいる状態で《ゲット・ブリリアント》を使用した場合、追加の効果は発生しますか？	はい、＜精武：アーム／ウェポン＞は＜精武：アーム＞と＜精武：ウェポン＞というふたつのクラスを持っており、この場合は＜精武：アーム＞という共通のクラスを持っていますので、追加でもう１枚白のシグニを手札に加えることができます。
ゲット・ブリリアント	WX09-041	条件を満たした状態で《ゲット・ブリリアント》を使用した場合、追加で白のシグニを「探さない」ことは選べますか？	「探す」という行為を行う必要はありますが、条件が指定されたカードをデッキから探す効果は「見つからなかった」として手札に加えずにシャッフルのみを行い効果を終了させることが可能となっており、結果として「探さない」ことは可能となっております。
三炎の宝石	WX09-045	「共通するクラス」とはどういうことですか？例えば＜精羅：宝石＞＜精羅：鉱石＞＜精羅：鉱石＞でも、＜精羅＞の部分が共通しているのでパワー１５０００以下のシグニをバニッシュできますか？	いいえ、＜精羅：宝石＞でひとつのクラスですので、ご質問の場合では３体のシグニは共通するクラスではありません。「代わりに」以降の効果は発生しません。
三炎の宝石	WX09-045	共通するクラスを持つ赤のシグニが３体いる状態で《三炎の宝石》を使用しましたが、【スペルカットイン】でそのうちの１体をバニッシュされました。この場合はどうなりますか？	《三炎の宝石》を実際に解決する際には、共通するクラスを持つ赤のシグニは３体いない状態となっていますので、既に選択したシグニのパワーが８０００以下であるならばバニッシュ可能ですが、そうでない場合はバニッシュできずに、効果は終了となります。【スペルカットイン】解決後にシグニを選びなおすことは出来ません。
ＴＨＲＥＥ　ＳＷＩＴＣＨ	WX09-049	共通するクラスを持つ青のシグニが３体いる状態で《ＴＨＲＥＥ　ＳＷＩＴＣＨ》を使用しましたが、【スペルカットイン】でそのうちの１体をバニッシュされました。この場合はどうなりますか？	《ＴＨＲＥＥ　ＳＷＩＴＣＨ》を実際に解決する際には、共通するクラスを持つ青のシグニは３体いない状態となっていますので、カードを３枚引きます。４枚引くことはできません。
ＴＨＲＥＥ　ＳＷＩＴＣＨ	WX09-049	デッキが4枚で、条件を満たした状態で使用しました。3枚だけ引くことを選ぶことはできますか？	いいえ、条件を満たした状態で使用した場合、可能であれば4枚引く必要があります。
多幸	WX09-053	「共通するクラス」とはどういうことですか？例えば＜精生：地獣＞＜精生：地獣＞＜精生：空獣＞でも、＜精生＞の部分が共通しているので追加の効果は発生しますか？	いいえ、＜精生：地獣＞でひとつのクラスですので、ご質問の場合では３体のシグニは共通するクラスではありません。「追加で」以降の効果は発生しません。
多幸	WX09-053	共通するクラスを持つ緑のシグニが３体いる状態で《多幸》を使用しましたが、【スペルカットイン】でそのうちの１体をバニッシュされました。この場合はどうなりますか？	《多幸》を実際に解決する際には、共通するクラスを持つ緑のシグニは３体ない状態となっていますので、あなたのすべてのシグニのパワーを＋５０００するのみとなります。「追加で」以降の効果は発生しません。
バッド・メディスン	WX09-057	共通するクラスを持つ黒のシグニが３体いる状態で《バッド・メディスン》を使用しましたが、【スペルカットイン】でそのうちの１体をバニッシュされました。この場合はどうなりますか？	《バッド・メディスン》を実際に解決する際には、共通するクラスを持つ黒のシグニは３体いない状態となっていますので、トラッシュから黒のシグニを１体のみ手札に加えます。「追加で」以降の効果は発生しません。
コードアート　Ｈ・Ｔ・Ｒ	WX09-CB01	手札に＜電機＞のシグニがあっても、アタックしたときに捨てないことを選べますか？	はい、「捨ててもよい」と書いてある通り、捨てるかどうかは任意です。

コードアート　Ｈ・Ｔ・Ｒ	WX09-CB01	アタックしたときに＜電機＞のシグニを３枚捨てることで全ての能力を使用したり、同じ能力を３回使用することはできますか？	いいえ、できません。《コードアート　Ｈ・Ｔ・Ｒ》はアタックしたときに１回発動する自動能力であり、１回の発動では１枚しか捨てることはできません。
終末の回旋　チェロン	WX09-CB02	《終末の回旋　チェロン》の上段常時能力は、クロス状態でなくても適用されますか？	はい、クロス状態の有無に関わらず、クロスアイコンを持つシグニは、《終末の回旋　チェロン》の常時能力により対戦相手の効果によってバニッシュされません。
終末の回旋　チェロン	WX09-CB02	対戦相手のシグニのアタックによるバトルや、マイナス修正によるパワー０以下等の、「ルール上の処理」によって《終末の回旋　チェロン》がバニッシュされることを、上段常時能力によって防ぐことはできますか？	いいえ、質問におけるバニッシュは、「対戦相手の効果によるバニッシュ」には当てはまらないため、上段常時能力によって防ぐことはできません。
終末の回旋　チェロン	WX09-CB02	「あなたの《クロスアイコン》を持つ」とは《終末の回旋　チェロン》や《爆砲　マイン》のようにテキスト中に《クロス》が記載されたシグニも含まれますか？	いいえ、「《クロスアイコン》を持つ」とはテキスト上段に「クロス条件」として「クロス（アイコン）《○○》の右（左）」と記載のあるシグニを指しています。《終末の回旋　チェロン》や《爆砲　マイン》のようにクロスアイコンがテキスト中に記載されているだけのシグニは、「《クロス》を持つ」シグニとしては扱われません。
終末の回旋　チェロン	WX09-CB02	バニッシュされた《終末の回旋　チェロン》自身を自動能力のエナコストの支払いに充てることは出来ますか？	はい、《終末の回旋　チェロン》がバニッシュされ、自動能力の発動条件を満たしたタイミングでは、バニッシュされた《終末の回旋　チェロン》はエナゾーンにありますので、自動能力のエナコストの支払いに充てることは可能です。
終末の回旋　チェロン	WX09-CB02	《終末の回旋　チェロン》がバニッシュされたときの自動能力を発動し、探してきたシグニを場に出す場所は、《終末の回旋　チェロン》が元々いたシグニゾーンでなくとも構いませんか？	はい、空いている自分のシグニゾーンでしたらどこに配置しても構いません。
炎・タマヨリヒメ・伍	WX10-001	エクシード１（白のカード）やエクシード２（白と赤のカード）とはどういうことですか？	エクシード能力のコストとしてルリグの下に置かれているカードをルリグトラッシュに置く際に、特定の色のカードを置く必要があります。エクシード２（白と赤のカード）は、白と赤のカード１枚ずつでなければならず、白いカード２枚でも赤いカード２枚でも支払うことはできません。
炎・タマヨリヒメ・伍	WX10-001	エクシード２能力によって、クラスにアーム/ウェポンを持つ《大剣　レヴァテイン》2枚を探して場に出すことはできますか？	はい、可能です。それぞれ＜アーム＞のシグニ１枚、＜ウェポン＞のシグニ１枚として探し、両方とも場に出すことができます。
炎・タマヨリヒメ・伍	WX10-001	エクシード２能力を使用した際、＜アーム＞のシグニしか見つからなかった場合はどうしますか？	その場合は見つかった＜アーム＞のシグニのみ場に出し、デッキをシャッフルします。
エルドラ×マークＩＶＳＵＰＥＲ	WX10-002	このルリグがアタックしたときの手順を詳しく教えて下さい。	このルリグがアタックしたときに、手札を捨てるかどうかを決めます。捨てなかった場合は、そのままガードステップに移行します。手札を捨てた場合には、対戦相手のライフクロスの一番上を見て、それをそのままにするかトラッシュに置くかを決めます。トラッシュに置いた場合は新しいライフクロスが置かれて能力の解決が終了です。ガードステップに移行します。
エルドラ×マークＩＶＳＵＰＥＲ	WX10-002	対戦相手のデッキとトラッシュが０枚です。このルリグでアタックして自動能力で手札を捨てた場合に、対戦相手のライフクロスはどうなりますか？	結果的に１枚減ります。ライフクロス１枚をトラッシュに置きますが、効果の解決中ですのでリフレッシュは行われません。ライフクロスを置くことができず効果は解決し、そのあとでリフレッシュされます。
チェイン・Ｗキャノン	WX10-004	チェインとは何ですか？	このターン、次にアーツを使用コストが特定のコストのみ減ります。なお、コストが減ることは強制です。例えば次に使うアーツが無色×０であってもそれのコストが減ったこととなり、そのさらに次のアーツのコストは減りません。
チェイン・Ｗキャノン	WX10-004	使用するモードの選択はどのタイミングで行いますか？	そのカードの使用の宣言時に行います。

チェイン・Wキャノン	WX10-004	同じモードを２回選択することは出来ますか？	出来ません。複数のモードを選択する場合、別々のモードを選択する必要があります。
チェイン・Wキャノン	WX10-004	「アーツの効果を受けない」能力を持ったシグニに対して《チェイン・Wキャノン》によって「アタックできない」を付与することは可能ですか？	「アーツの効果を受けない」能力を持ったシグニは、アーツによる「パワーやテキストを変更する効果」「シグニを移動させる効果」「シグニの状態を変化させる効果」を受けません。《チェイン・Wキャノン》によって「アタックできない」を付与することは、「テキストを変更する効果」に該当します。結果、「アーツの効果を受けない」シグニに対して、「アタックできない」を付与することは出来ません。
龍滅連鎖	WX10-005	チェインとは何ですか？	このターン、次にアーツを使用コストが特定のコストのみ減ります。なお、コストが減ることは強制です。例えば次に使うアーツが無色×０であってもそれのコストが減ったこととなり、そのさらに次のアーツのコストは減りません。
龍滅連鎖	WX10-005	使用するモードの選択はどのタイミングで行いますか？	そのカードの使用の宣言時に行います。
龍滅連鎖	WX10-005	同じモードを２回選択することは出来ますか？	出来ません。複数のモードを選択する場合、別々のモードを選択する必要があります。
龍滅連鎖	WX10-005	①と②のモードを選択した場合、①の効果でバニッシュされたシグニは、②の効果解決時にエナゾーンに置かれているものとして扱われますか？	はい、効果の解決はテキストの上から順番に行われます。１２０００以下のシグニがバニッシュされ、エナゾーンに置かれた上で、②の効果が解決されます。
緑肆ノ遊　メリゴラン	WX10-006	《肆ノ遊姫　ベイゴマ》の自動能力によって《緑肆ノ遊　メリゴラン》をバニッシュした場合の正しい処理手順を教えて下さい。	下記の手順になります。 １．《肆ノ遊姫　ベイゴマ》の自動能力によって、《緑肆ノ遊　メリゴラン》を含む他のシグニ２体をバニッシュし、バニッシュしたシグニと同じ数だけ手札に加えます。この際、《緑肆ノ遊　メリゴラン》はルリグデッキに戻りますが、バニッシュされたものとして扱われます。 ２．《緑肆ノ遊　メリゴラン》の自動能力を解決させます。エナゾーンにあるカードを２枚まで手札に加える事ができます。
祈願の使者　サシェ・モティエ	WX10-007	出現条件でデッキの上を見て、条件に合わなかった場合はそのカードはどうすればいいですか？	そのカードがレベル３以下の＜宇宙＞のシグニではなかった場合はデッキの一番上に置かれたままとなります。
祈願の使者　サシェ・モティエ	WX10-007	出現時能力で公開されたシグニを出すことによって、ルリグのリミットを超過してしまう場合、公開されたシグニを出すことはできますか？	いいえ、そのような場合、公開されたシグニを出すことはできません。公開されたシグニはデッキの一番上に置かれたままとなります。
白羅星　プルート	WX10-008	出現条件《アタックフェイズアイコン》とはどういうことですか？	このレゾナは、使用タイミング《アタックフェイズアイコン》を持っているアーツや能力と同じように、アタックフェイズのプレアタックステップやディフェンスステップに出すことができます。メインフェイズに出すことはできません。
白羅星　プルート	WX10-008	《白羅星　プルート》をエナフェイズにエナゾーンに置こうとした場合、ルリグデッキに戻りますか？	はい、この場合《白羅星　プルート》はエナゾーンに置かれる代わりにルリグデッキに戻ります。
縛魔炎　花代・参	WX10-009	使用したスペルが《アンチ・スペル》などで打ち消された場合、《縛魔炎　花代・参》はアップしますか？	はい、スペルが打ち消された場合でもそのスペルを使用したことにはなりますので、自動能力が発動し《縛魔炎　花代・参》はアップします。
縛魔炎　花代・参	WX10-009	自身の自動能力によってアップし、起動能力を複数回使用して複数のレベル（1と2など）での【ガード】を防ぐことはできますか？	はい、可能です。起動能力を使用するたびに数字1つを宣言することができ、例えば2回の使用で1と2が宣言された場合はレベル1、レベル2、いずれのシグニでも【ガード】することはできません。
火銃舞　タマヨリヒメ之参	WX10-010	《火銃舞　タマヨリヒメ之参》の上にグロウした後、次のターンに更にグロウする場合はコストが減りますか？	いいえ、このカードの上にグロウするときのみコストが減ります。さらにその上にグロウする際にはコストは減りません。

駆馬炎鞭	WX10-011	《駆馬炎鞭》を使用した後、《ゲット・グロウ》などでグロウすることはできますか？	いいえ、できません。《駆馬炎鞭》の「あなたはグロウできない」により、《ゲット・グロウ》などの効果によるグロウもできなくなります。
エルドラ×マークIII＋	WX10-013	「この能力は使用タイミング【アタックフェイズ】を持つ」とはどういうことですか？	この能力はアーツの【アタックフェイズ】と同じタイミングで、アーツの【アタックフェイズ】と同じように使用を宣言し、解決させることが出来ます。この能力はルリグの能力として扱われます。なお、使用タイミング【アタックフェイズ】を持っているため、自身のメインフェイズに使用することはできません。
エルドラ×マークIII＋	WX10-013	自分のターンのアタックフェイズでこの能力を使用したあと、次の相手ターンのアタックフェイズでこの能力を使用できますか？	はい、可能です。自分のターンに一度まで、相手のターンにも一度まで、それぞれ使用することができます。
ワースト・コンディション	WX10-014	対戦相手のシグニが１体しかいない場合でもそのシグニをバニッシュすることができますか？	はい、１体しかいない場合もバニッシュすることができます。このテキストのように２体「まで～」と書かれている場合には０～２体まで好きな数のシグニを対象とすることができるためです。
フラッシュ・バック	WX10-015	どちらかのライフクロスが無い状態でも、もう片方のライフクロスに対する効果は使えますか？	はい、可能です。どちらかのライフクロスが無い場合はその部分の効果は無視し、残りの効果を解決します。
フラッシュ・バック	WX10-015	《フラッシュ・バック》の自動能力はいつでも使えますか？	《フラッシュ・バック》の自動能力は、《フラッシュ・バック》がルリグトラッシュにある状態で、ライフバーストが発動したときのみ発動します。
フラッシュ・バック	WX10-015	《フラッシュ・バック》の自動能力の発動は、アーツを使用したことになりますか？	いいえ、自動能力の発動はそのアーツを使用したことにはなりあmせん。
フラッシュ・バック	WX10-015	相手が《ピルルク》で《ロック・ユー》を使用されている場合、《フラッシュ・バック》の自動能力を発動するときにも追加で無×３を支払わなければなりませんか？	自動能力の発動はアーツの使用とは区別されます。《ロック・ユー》の効果が適用されていても、《フラッシュ・バック》の自動能力を発動するのに追加で無×３を支払う必要はありません。
アイヤイ★レイズ	WX10-017	「効果によって場に出る」とはどういうことですか？	シグニやルリグの能力、スペル、またはアーツを解決したことによってシグニが場に出る場合、それは「効果によって場に出た」ということになります。 「メインフェイズの行動としてシグニを手札から場に出す」「出現条件を満たしてルリグデッキからレゾナを場に出す」これらは効果によって場に出たことにはなりません。
暴風警報	WX10-018	このカードの使用手順を教えてください。	１．使用タイミング【アタックフェイズ】ですので、アタックフェイズに使用します。 ２．そのアタックフェイズで相手のシグニやルリグがアタックしたとき、そのアタックがこのターン通して何度目かを確認します。 ３．それがこのターン通して一度目か二度目のアタックなら無効にします。バトルやダメージは発生しません。 ４．三度目以降のアタックだった場合は無効にできないので、バトルやダメージが発生します。
暴風警報	WX10-018	このカードを使用した際の挙動を教えてください。	対戦相手のシグニやルリグの攻撃を最初の2回まで無効にします。 例１）対戦相手がシグニ３体とルリグという順番でアタックした場合、最初のアタック２回が無効になります。３体目のシグニのアタックとルリグのアタックは防げません。 例２）対戦相手がシグニ３体のうち１体だけアタックし（一度目として無効にされます）、残り２体はアタックせずにルリグがアタックした場合でも、そのルリグのアタックは二度目のアタックとして無効になります。
暴風警報	WX10-018	相手のシグニが３回攻撃した後に、相手のルリグが攻撃してきました。このルリグの攻撃は無効にできますか？	いいえ、できません。《暴風警報》は最初の２回の攻撃を無効にするので、相手のシグニが３回アタックしているのであればそのうち最初の２回を防ぎ、後の１回は防げません。その後のルリグのアタックも防げません。

暴風警報	WX10-018	こちらのシグニの方がパワーが高い状態で、相手のシグニがアタックしました。この場合のアタックも回数に含まれてしまいますか？	はい、回数に含まれます。例えばそれが一度目のアタックであれば無効にされ、次のシグニやルリグのアタックはそのターンで二度目のアタックとなります。
暴風警報	WX10-018	一度目にアタックを行い、無効にされたシグニが、何らかの効果によってアップし、再び二度目のアタックを行いました。この場合、そのシグニのアタックは無効にされますか？また、その後別のシグニがアタックを行った場合、そのシグニの攻撃はどうなりますか？	はい、１体のシグニがアップ等で複数回のアタックを行う場合、それぞれ一度目、二度目として扱われ、無効にされます。その後別のシグニがアタックを行った場合、それは三度目として扱われ、《暴風警報》の効果によっては無効にされません。
暴風警報	WX10-018	《先駆の大天使　アークゲイン》をはじめとした「アーツの効果を受けない」シグニの攻撃を《暴風警報》によって無効にすることはできますか？	はい、無効にできます。「効果を受けない」能力を持ったシグニは、「パワーやテキストを変更する効果」「シグニを移動させる効果」「シグニの状態を変化させる効果」を受けませんが、攻撃を無効にすることはこのいずれにも当てはまりません。《先駆の大天使　アークゲイン》の攻撃を無効にすることは可能です。
暴風警報	WX10-018	シグニが持つ「アタックしたとき、」という自動能力を無効にできますか？	いいえ、できません。そのシグニの自動能力も《暴風警報》の効果も、どちらも「～したとき、」というトリガー条件の効果です。 シグニがアタックしているということは、それはシグニ側のターンですので、最初にターンプレイヤー側の効果を先に発動して処理します。結果的に《暴風警報》によって「アタックしたとき、」という自動能力を無効にすることはできません。
緑参ノ遊　スプライド	WX10-020	出現条件《アタックフェイズアイコン》とはどういうことですか？	このレゾナは、使用タイミング《アタックフェイズアイコン》を持っているアーツや能力と同じように、アタックフェイズのプレアタックステップやディフェンスステップに出すことができます。メインフェイズに出すことはできません。
緑参ノ遊　スプライド	WX10-020	出現時能力の発動は強制ですか？	コストの無い出現時能力は必ず発動しますが、この出現時能力はコストとして「緑×０」が記載されてありますので、発動しないことが選択できます。
ミュウ＝イクロ	WX10-021	出現条件でデッキの上を見て、条件に合わなかった場合はそのカードはどうすればいいですか？	そのカードがレベル３以下の＜凶蟲＞のシグニではなかった場合はデッキの一番上に置かれたままとなります。
ミュウ＝イクロ	WX10-021	出現時能力で公開されたシグニを出すことによって、ルリグのリミットを超過してしまう場合、公開されたシグニを出すことはできますか？	いいえ、そのような場合、公開されたシグニを出すことはできません。公開されたシグニはデッキの一番上に置かれたままとなります。
ウトゥルス・チェイン	WX10-022	チェインとは何ですか？	このターン、次にアーツを使用コストが特定のコストのみ減ります。なお、コストが減ることは強制です。例えば次に使うアーツが無色×０であってもそれのコストが減ったこととなり、そのさらに次のアーツのコストは減りません。
ウトゥルス・チェイン	WX10-022	使用するモードの選択はどのタイミングで行いますか？	そのカードの使用の宣言時に行います。
ウトゥルス・チェイン	WX10-022	③の効果によって黒のシグニ2枚や、白のシグニ2枚を手札に加えることはできますか？	はい、可能です。黒と白のシグニを好きな組み合わせで合計2枚、手札に加えることができます。
ブラック・コフィン	WX10-023	ルリグが《虚無の闇魔　ウリス》のとき、《ブラック・コフィン》でトラッシュから《サーバント　O》を手札に加えられますか？	いいえ、できません。《虚無の闇魔　ウリス》の色は無色であり、色を持っていないため、同じ色のシグニはありません。同じ無色の《サーバント　O》であっても、手札に加えることはできません。
ブラック・コフィン	WX10-023	《ブラック・コフィン》によってゲームから除外されたスペルと同名のカードは、ライフバーストも発動できませんか？	ライフバーストの発動はスペルの使用とは区別されますので、「使用できない」が適用されている状態でも発動できます。

ブラック・コフィン	WX10-023	スペルの使用に対応して《ブラック・コフィン》を使用し、カットインされたスペルをゲームから除外することはできますか？	いいえ、注釈文にも記載されている通り、カットインされたスペルはこの効果の影響を受けません。また、カットインされたスペルはチェックゾーンに置かれておりトラッシュにはまだありませんので、《ブラック・コフィン》によってゲームから除外することもできません。
ブラック・コフィン	WX10-023	《ブラック・コフィン》によってゲームから除外されたスペルと同名のカードは、ライフバーストやトラップを発動することやスペルの持つ起動能力も使用できませんか？	いいえ、ライフバーストやトラップの発動、またスペルの持つ起動能力を使用すること、これらはスペルを使用することとは区別されますので、《ブラック・コフィン》によって「使用できない」が適用されている状態でも発動および使用することができます。
黒幻蟲　クマムス	WX10-024	出現条件《アタックフェイズアイコン》とはどういうことですか？	このレゾナは、使用タイミング《アタックフェイズアイコン》を持っているアーツや能力と同じように、アタックフェイズのプレアタックステップやディフェンスステップに出すことができます。メインフェイズに出すことはできません。
黒幻蟲　クマムス	WX10-024	対戦相手のシグニに既に【チャーム】がついている場合でも、出現時能力は使用できますか？	【チャーム】が付いているシグニを出現時能力で対象とした場合、１体に１枚しか付けられないため新たに【チャーム】をつけることはできませんが、「このターン、～」以降の効果は発生します。
黒幻蟲　クマムス	WX10-024	「このターン、対戦相手が《無》《無》《無》を支払わないかぎりそれはアタックできない。」というのは具体的にどういう意味ですか？	シグニがアタックする際にはダウンするというルール上の処理が必要ですが、さらに《無》《無》《無》を支払うという処理も追加するという効果です。 対戦相手のシグニ1体はアタックするにあたってダウンに加えて《無》《無》《無》の支払いも必要になります。
黒幻蟲　クマムス	WX10-024	出現時能力を受けたシグニが《無》《無》《無》を支払ってアタックした後、何らかの効果でアップした場合、もう一回アタックするにはもう一度《無》《無》《無》を支払う必要がありますか？	はい、アタックを宣言する際にそれぞれ必要になりますので、２回目のアタックでも《無》《無》《無》を支払う必要があります。
黒幻蟲　クマムス	WX10-024	《先駆の大天使　アークゲイン》等の「効果を受けない」能力を持ったシグニが、《黒幻蟲　クマムス》の出現時能力の効果を受けた場合、アタックを制限する効果を受けますか？	「効果を受けない」能力を持ったシグニは、「パワーやテキストを変更する効果」「シグニを移動させる効果」「シグニの状態を変化させる効果」を受けませんが、「このターン、対戦相手が《無》《無》《無》を支払わない限りそのシグニはアタックできない」という効果はこのいずれにも当てはまりません。「効果を受けない」能力によって防ぐことは出来ません。《先駆の大天使　アークゲイン》等も含めて対戦相手のシグニは《無》《無》《無》を支払わない限りアタックすることができません。
黒幻蟲　クマムス	WX10-024	《黒幻蟲　クマムス》をエナフェイズにエナゾーンに置こうとした場合、ルリグデッキに戻りますか？	はい、この場合《黒幻蟲　クマムス》はエナゾーンに置かれる代わりにルリグデッキに戻ります。
黒幻蟲　クマムス	WX10-024	対戦相手のシグニにチャームを付ける効果は強制ですか？	はい、コスト記載の無い出現時能力は、強制的に発動し、対象とすることができるシグニがある場合、必ず対象とする必要があります。《黒幻蟲　クマムス》の出現時能力はコストの記載が無いため、必ず対象とする必要があります。
ファイブ・レインボー	WX10-025	エナゾーンにマルチエナを持つカードが１枚だけある場合、それを全ての色として５色選ぶことはできますか？	いいえ、マルチエナは、エナコストとして支払う際に好きな色１つとして支払うこと出来る能力であり、実際にカードの色そのものが変更されることはありません
ファイブ・レインボー	WX10-025	エナゾーンのカードの色を選ぶのはエナを支払った後ですか？	エナを支払い、スペルカットインの有無を確認し、《ファイブ・レインボー》の効果の処理に入ったところで色を選びます。その時点でエナゾーンに残っているカードの色しか選ぶことはできません。

ファイブ・レインボー	WX10-025	《ファイブ・レインボー》を使用し、白、赤、青、緑を選んで効果を解決中、緑の効果で黒のカードがエナゾーンに置かれました。ここで黒も選んで黒の効果も追加できますか？	いいえ、《ファイブ・レインボー》は効果の最初で色を選びます。途中で追加されたカードの色を選ぶことはできません。
ペナルティ・チャンス	WX10-026	「効果によって追加されたターン」とはどういうことですか？	《創世の巫女　マユ》エクシード能力など、カードの効果によって追加されたターンを指します。時間切れ後に設定された延長ターンが大会ルールによって決められていても、これに含まれません。
リング・ドロー	WX10-027	《リング・ドロー》の自動能力はいつでも使えますか？	《リング・ドロー》の自動能力は、《リング・ドロー》がルリグトラッシュにある状態で、あなたのレゾナが場に出たときのみ発動します。
リング・ドロー	WX10-027	《リング・ドロー》の自動能力の発動は、アーツを使用したことになりますか？	いいえ、自動能力の発動はそのアーツを使用したことにはなりません。
リング・ドロー	WX10-027	相手が《ピルルク》で《ロック・ユー》を使用されている場合、《リング・ドロー》の自動能力を発動するときにも追加で無×３を支払わなければなりませんか？	自動能力の発動はアーツの使用とは区別されます。《ロック・ユー》の効果が適用されていても、《リング・ドロー》の自動能力を発動するのに追加で無×３を支払う必要はありません。
羅星姫　タンサーフォー	WX10-028	起動能力を使用し、自身のレベルを４にした《羅星　タンサーツー》（本来のレベルは２）を起動能力でトラッシュに置きました。レベル４のシグニを手札に戻す事はできますか？	はい、この場合、《羅星　タンサーツー》のレベルは４として扱われますので、レベル４のシグニを手札に戻すことは可能です。
羅星姫　タンサーフォー	WX10-028	起動能力を使用し、自身のレベルを４のシグニをトラッシュに置きました。対戦相手のレベル３のシグニを手札に戻すことはできますか？	いいえ、できません。起動能力によってトラッシュに置いたシグニと同じレベルであるシグニでないと手札に戻すことはできません。
極剣　ロクケイ	WX10-029	このシグニの2つ目の能力で、このシグニの正面にあるシグニを手札に戻しました。このシグニは対戦相手にダメージを与えますか？	はい、「アタックしたとき～」という能力は正面のシグニとバトルする前に発動して解決します。（条件が合えば）2つ目の自動能力によって正面にシグニは手札に戻りましたので、このシグニは対戦相手にダメージを与えることができます。
羅石　イリスアゲート	WX10-030	手札が７枚の状態でエンドフェイズに入った場合、手札上限の６枚まで捨てる処理と１枚捨てる自動能力はどちらを先に行いますか？	自動能力が先です。エンドフェイズの処理手順は以下の通りです。 １．「ターン終了時（に）、」という発動条件の効果を解決します。 ２．手札が上限を超えている場合は上限まで手札を捨てます。 ３．「このターン（の間）、」「ターン終了時まで」という効果が同時に終了します。
羅石　イリスアゲート	WX10-030	使用したスペルが《アンチ・スペル》などで打ち消された場合、《羅石　イリスアゲート》はアップしますか？	はい、スペルが打ち消された場合でもそのスペルを使用したことにはなりますので、自動能力が発動し《羅石　イリスアゲート》はアップします。
炎斬の巨刀	WX10-031	＜アーム／ウェポン＞のシグニ１体だけが場にある場合、コストは減りますか？	はい、＜アーム／ウェポン＞は＜精武：アーム＞と＜精武：ウェポン＞の両方のクラスを持っているため、《炎斬の巨刀》のコストは減少します。
炎斬の巨刀	WX10-031	＜アーム／ウェポン＞のシグニが２体ある場合、白×２、赤×２を減らせますか？	いいえ、その場合でも減るコストは白×１、赤×１となります。＜アーム＞＜ウェポン＞のシグニがあるかないかのみチェックし、それらが何組あるかは確認しません。
炎斬の巨刀	WX10-031	ライフバーストを発動させないことはできますか？	はい、ライフバーストの発動は任意です。発動しなければ手札を捨てる必要もありません。

炎斬の巨刀	WX10-031	ライフバーストが発動し、《小剣　ミカムネ》や《大剣　レヴァテイン》等の<アーム／ウェポン>のシグニを１枚捨てた場合、シグニ1体を手札に戻し、シグニ1体をバニッシュすることはできますか？	はい、この場合、「手札に戻す」と「バニッシュ」の両方の効果を使用することが可能です。
炎斬の巨刀	WX10-031	対戦相手の場に《音階の右律　トオン》と《終末の回旋　チェロン》があります。《炎斬の巨刀》のライフバーストによって《大剣　レヴァテイン》1枚を捨てることで、《終末の回旋　チェロン》を手札に戻してから、《音階の右律　トオン》をバニッシュできますか？	はい、可能です。テキストは書かれている順番通りに1つずつ処理をしますので、先に《終末の回旋　チェロン》を手札に戻し、次に《音階の右律　トオン》をバニッシュすることができます。 （※）《音階の右律　トオン》が自身の起動能力を使用していた場合はそもそもバニッシュできません。
幻水姫　アロワナ	WX10-032	起動能力で公開したカードはいつまで公開されたままですか？	能力を解決し、お互いがそのカードを確認した後は裏向きで戻します。
コードハート　Ｓ・Ｗ・Ｔ	WX10-033	《コードハート　Ｓ・Ｗ・Ｔ》のパワーが０以下になってバニッシュされる場合、代わりにスペル１枚を捨てることはできますか？	上段常時能力で、パワーが０以下になったことによるバニッシュの処理を置き換えることはできますが、パワーが元に戻るわけではありませんので、その後すぐに再度バニッシュの処理となります。結果として《コードハート　Ｓ・Ｗ・Ｔ》はバニッシュされます。
コードハート　Ｓ・Ｗ・Ｔ	WX10-033	「この能力は使用タイミング【アタックフェイズ】を持つ」とはどういうことですか？	この能力はアーツの【アタックフェイズ】と同じタイミングで、アーツの【アタックフェイズ】と同じように使用を宣言し、解決させることが出来ます。この能力はシグニの能力として扱われます。なお、使用タイミング【アタックフェイズ】を持っているため、自身のメインフェイズに使用することはできません。
肆ノ遊姫　ベイゴマ	WX10-034	《肆ノ遊姫　ベイゴマ》の自動能力によって《緑肆ノ遊　メリゴラン》をバニッシュした場合の正しい処理手順を教えて下さい。	下記の手順になります。 １．《肆ノ遊姫　ベイゴマ》の自動能力によって、《緑肆ノ遊　メリゴラン》を含む他のシグニ２体をバニッシュし、バニッシュしたシグニと同じ数だけ手札に加えます。この際、《緑肆ノ遊　メリゴラン》はルリグデッキに戻りますが、バニッシュされたものとして扱われます。 ２．《緑肆ノ遊　メリゴラン》の自動能力を解決させます。エナゾーンにあるカードを２枚まで手札に加える事ができます。
光輝	WX10-035	《光輝》を使った後に出したシグニにも効果がありますか？	「ターン終了時まで、」という効果とは異なり、「このターン、（の間）、」や「次のターン（の間）、」と書かれた効果は、その効果の解決時に場にいないシグニにも影響します。そのシグニがアタックしたときにも、デッキの一番上からカードを１枚エナゾーンに置きます。
光輝	WX10-035	《光輝》を使ったターンにシグニがアタックした場合、デッキの上からエナゾーンにカードを置かないことは選べますか？	いいえ、選べません。この能力は強制となります。
光輝	WX10-035	《光輝》を1ターンに2枚使用したら、1回のアタックで2枚エナが増えますか？	《光輝》を1ターンに2枚使用し、シグニがアタックした場合《光輝》の効果が別々に発動しますので、シグニ1体のアタックで計2枚をデッキの一番上からエナゾーンに置けます。
大幻蟲　ヴェスパ	WX10-036	相手に【チャーム】が付いたシグニが３体いて、こちらのルリグがレベル２のとき、《大幻蟲　ヴェスパ》は出せますか？	いいえ、場以外では《大幻蟲　ヴェスパ》はレベル４ですので場に出すことはできません。場に出たあとでレベルが減ります。
大幻蟲　ヴェスパ	WX10-036	ライフバーストが発動したあとに場に出たシグニでも条件を満たしていれば【アサシン】を得ますか？	はい、【アサシン】を得ます。「ターン終了時まで、」という効果とは異なり「次のターン（の間）、」と書かれた効果は、その効果の解決時に場にいないシグニにも影響します。
破戒の轟牙　シヴァ	WX10-037	手札が３枚以下のときでも、下段起動能力は使用できますか？	はい、可能です。その場合、手札は全て捨てますがライフクロスにカードを加えることはできません。なお、手札をすべて捨てましたので、常時能力によってパワーは18000になります。

極剣　クララス	WX10-038	《爆砲　スタン》のクロス常時能力のように、「このシグニの基本パワーは８０００になる」という能力を持ったシグニと《極剣　クララス》が同時に場にある場合は、どちらが優先されますか？	場にある限り常に効果を適用し続ける常時能力は、ターンプレイヤー・非ターンプレイヤーに関わらず同時に適用されますが、一方を適用することでもう一方が適用できなくなるような場合、後から適用される能力が先に適用されている能力を上書きします。クロス状態の《爆砲　スタン》がいる状態で《極剣　クララス》が出たら１５０００になり、逆に《極剣　クララス》がいる状態で《爆砲　スタン》が出てクロス状態になった場合は８０００となります。
大剣　ハチキュー	WX10-039	＜アーム／ウェポン＞のシグニ１枚を捨てた場合、両方の効果を使うことはできますか？	いいえ、１枚ではどちらか片方の能力としてしか捨てることはできません。どちらの能力のコストとして捨てるかを宣言する必要があります。
大剣　ハチキュー	WX10-039	《大剣　ハチキュー》が出たときに＜アーム＞と＜ウェポン＞のシグニを１枚ずつ捨て、両方の出現時能力を発動できますか？	はい、可能です。コストは実際に発動するときに支払いますので、どちらから先に発動するかを選んで、そのコストを支払って発動し、それが終わったら次の出現時能力のコストを支払って発動するという手順になります。
大剣　ハチキュー	WX10-039	《大剣　ハチキュー》が出たときに＜アーム＞を捨てて、能力で＜ウェポン＞のシグニを手札に加えた後、その＜ウェポン＞を捨てることで下の出現時能力も使用できますか？	はい、できます。《大剣　ハチキュー》が場に出たときにそれぞれの出現時能力がトリガーし、コストは実際に発動するときに支払いますので、先に上の能力を発動して＜ウェポン＞を手札に加えてから、下の能力をその＜ウェポン＞をコストとして捨てて発動することができます。
レゾナンス	WX10-040	出現条件【アタックフェイズ】のシグニも出すことができますか？	はい、可能です。
弩砲　ホイワス	WX10-041	出現時能力を発動させないことは選べますか？	いいえ、コストのない出現時能力は強制的に発動します。
幻竜　グリアナ	WX10-042	《サーバント　Ｏ》等の無色のカードを起動能力でトラッシュに置くことはできますか？	はい、可能です。
幻竜　グリアナ	WX10-042	《虚無の闇魔　ウリス》を出しているプレイヤーのエナゾーンに置かれた《サーバント　Ｏ》を《幻竜　グリアナ》の起動能力によってトラッシュに置くことはできますか？	はい、可能です。無色のシグニやルリグは色を持っていないため、無色同士でも同じ色を持っていることにはなりません。無色のシグニをトラッシュに置くことは可能です。
幻水　シャチ	WX10-043	自分自身をコストでダウンする＜水獣＞のシグニに含むことはできますか？	いいえ、できません。コストに含まれる《ダウン》で自身をダウンする必要があり、その他のアップ状態の＜水獣＞のシグニ１体をダウンする必要があります。
ＣＯＯＬＩＮＧ　ＯＦＦ	WX10-045	シグニが置かれるのはどちらのデッキですか？	そのシグニ側のデッキです。カードに特別な記載がないかぎり、デッキには持ち主（ゲーム開始時に使用しているプレイヤー）のカードしか置かれません。
幻獣　フラミー	WX10-047	ライフバーストに記載された「次のターンの間」とは具体的にどちらのプレイヤーのターンを指しますか？例えば対戦相手のターン中にライフバーストが発動した場合、＋１００００する効果が適用されるのはどちらのプレイヤーのターンですか？	ライフバースト効果に記載された「次のターンの間」はライフバーストが発動したターンから見た、次のターンを指します。この場合、対戦相手のターンの次のターンですので、《幻獣　フラミー》のライフバーストを発動させた側のプレイヤーのターン中、＋１００００効果が適用されます。
幻獣　フラミー	WX10-047	ライフバーストが発動したあとに場に出たシグニも+10000されますか？	はい。「ターン終了時まで、」という効果とは異なり「次のターン（の間）、」と書かれた効果は、その効果の解決時に場にいないシグニにも影響します。
参ノ遊　キセカエ	WX10-048	自動能力でこのシグニをバニッシュした場合、《参ノ遊　キセカエ》自身を手札に加えることはできますか？	はい、その《参ノ遊　キセカエ》は既にバニッシュされエナゾーンに置かれていますので可能です。

コードアンチ　エレチェア	WX10-050	対戦相手の《コードアンチ　エレチェア》の出現時能力が発動したとき、　バニッシュするシグニとして《先駆の大天使　アークゲイン》を対象とすることはできますか？その場合、バニッシュされますか？	はい、対象とすること自体は可能です。しかし、《先駆の大天使　アークゲイン》の「効果を受けない」という常時能力は「カードの状態変化、数値とテキストの変化、効果による移動」を受けませんので、《コードアンチ　エレチェア》の出現時能力によってはバニッシュされません。
クローズ・ゾーン	WX10-051	《クローズ・ゾーン》を使用したターンは、《アンシエント・サプライズ》等を使用し選択されたシグニゾーンにシグニを新たに配置することは可能なのですか？	はい、《クローズ・ゾーン》を使用されたターンは、「次のターンの間」に該当しない為、シグニを新たに配置することは可能です。
クローズ・ゾーン	WX10-051	「シグニを新たに配置することができない。」とはどういうことですか？	《クローズ・ゾーン》によって指定されたシグニゾーンには、レベルやリミット、限定条件等の条件を満たした状態であっても、シグニを出すことができません。また、《コードラビリンス　クイン》の自動能力や効果等によって他のシグニゾーンから移動させることもできません。
クローズ・ゾーン	WX10-051	既にシグニがあるシグニゾーンを指定することはできますか？	はい、可能です。そこにあるシグニはそのままですが、何らかの効果で移動した場合、《クローズ・ゾーン》の効果が解決された次のターンの間は、そこにシグニを新たに配置することができません。
羅星　タンサーツー	WX10-056	ルリグのレベルが３のとき、《羅星　タンサーツー》の起動能力を使用できますか？	使用することは可能ですが、効果によってレベルが４となりルリグのレベルを超過しますので、トラッシュへ置かれます。
中剣　サンジュー	WX10-057	＜アーム／ウェポン＞のシグニ１枚を捨ててダウンした場合、両方の効果を使うことはできますか？	いいえ、１枚ではどちらか片方の能力としてしか捨てることはできません。どちらの能力のコストとして捨てるかを宣言し、ダウンする必要があります。
羅星　タンサーワン	WX10-058	ルリグのレベルが２のとき、《羅星　タンサーワン》の起動能力を使用できますか？	使用することは可能ですが、効果によってレベルが３となりルリグのレベルを超過しますので、トラッシュへ置かれます。
小剣　エムファイブ	WX10-059	公開されたカードが＜アーム/ウェポン＞のシグニの場合、手札に加えることはできますか？	はい、可能です。それは＜ウェポン＞のシグニでもあります。
クロス・バウンス	WX10-060	テキスト欄にクロスアイコンを持つ《終末の回旋チェロン》や《轟砲　プラスボム》等を戻すことは出来ますか？	いいえ、「クロスを持つシグニ」とは、「クロス○○の右」や「クロス○○の左」といった、クロス条件が記載されたシグニのことを指しており、質問に挙げられているようなシグニは「クロスを持つシグニ」には当てはまりません。よって、手札に戻すことは出来ません。
轟砲　アムスト	WX10-062	このシグニの出現時能力は、条件を満たしていなくても対戦相手のシグニを対象としますか？	はい、対象とします。条件に関わらずこの出現時能力は場に出したときにトリガーして発動します。発動する際に対戦相手のシグニを対象とし、その後効果の処理に入り、条件を満たしていた場合は対象としていたシグニをバニッシュします。 詳細は用語集「対象」もご参照ください。
轟砲　アムスト	WX10-062	＜アーム／ウェポン＞のシグニ１体だけが場にある状態で《轟砲　アムスト》を場に出した場合、出現時能力は使用できますか？	はい、＜アーム／ウェポン＞は＜精武：アーム＞と＜精武：ウェポン＞の両方のクラスを持っているため、出現時能力により対戦相手のパワー７０００以下のシグニをバニッシュできます。
コードアート　Ｗ・Ｇ・Ｍ	WX10-067	出現時能力の発動は強制ですか？	コストの無い出現時能力は必ず発動しますが、この出現時能力はコストがありますので、発動しないことが選択できます。
コードアート　Ｗ・Ｇ・Ｍ	WX10-067	出現時効果を発動してデッキからスペルをトラッシュに置かないで、シャッフルだけすることはできますか？	はい、可能です。デッキから特定のカード（スペルやシグニなど）を探す場合には、それが見つからなかったことを選択できます。結果的にシャッフルのみすることになります。
幻水　エレノズ	WX10-069	効果を使用された対戦相手はライフクロスをトラッシュに置かないことは選べますか？	いいえ、選べません。ライフクロスが１枚以上ある場合、必ずこの効果によってライフクロス１枚をトラッシュに置く必要があります。

幻水　ナフシュ	WX10-072	効果を使用された対戦相手はライフクロスをトラッシュに置かないことは選べますか？	いいえ、選べません。ライフクロスが１枚以上ある場合、必ずこの効果によってライフクロス１枚をトラッシュに置く必要があります。
ＥＡＴ　ＳＴＡＲ	WX10-073	《ＥＡＴ　ＳＴＡＲ》を２回続けて使った場合、次に使うスペルのコストは無色×４減りますか？	いいえ、１回目の《ＥＡＴ　ＳＴＡＲ》のコスト軽減は２回目の《ＥＡＴ　ＳＴＡＲ》に（実際に減っていなくとも）適用されていますので、その後に使用するスペルのコストは無色×２減ります。
弐ノ遊　ナゲナワ	WX10-080	「効果によって場に出る」とはどういうことですか？	シグニやルリグの能力、スペル、またはアーツを解決したことによってシグニが場に出る場合、それは「効果によって場に出た」ということになります。 「メインフェイズの行動としてシグニを手札から場に出す」「出現条件を満たしてルリグデッキからレゾナを場に出す」これらは効果によって場に出たことにはなりません。
弐ノ遊　ブランコ	WX10-081	「効果によって場に出る」とはどういうことですか？	シグニやルリグの能力、スペル、またはアーツを解決したことによってシグニが場に出る場合、それは「効果によって場に出た」ということになります。 「メインフェイズの行動としてシグニを手札から場に出す」「出現条件を満たしてルリグデッキからレゾナを場に出す」これらは効果によって場に出たことにはなりません。
壱ノ遊　アヤトリ	WX10-083	「効果によって場に出る」とはどういうことですか？	シグニやルリグの能力、スペル、またはアーツを解決したことによってシグニが場に出る場合、それは「効果によって場に出た」ということになります。 「メインフェイズの行動としてシグニを手札から場に出す」「出現条件を満たしてルリグデッキからレゾナを場に出す」これらは効果によって場に出たことにはなりません。
壱ノ遊　ウンテイ	WX10-084	「効果によって場に出る」とはどういうことですか？	シグニやルリグの能力、スペル、またはアーツを解決したことによってシグニが場に出る場合、それは「効果によって場に出た」ということになります。 「メインフェイズの行動としてシグニを手札から場に出す」「出現条件を満たしてルリグデッキからレゾナを場に出す」これらは効果によって場に出たことにはなりません。
呼声	WX10-085	デッキが４枚以下の状態で《呼声》を使用した場合はどのように処理されますか？	その場合、残されたデッキ全てを公開し、その中から緑のシグニを２枚まで手札に加え、残りをトラッシュに置きます。《呼声》をトラッシュに置いた後、リフレッシュを行います。
呼声	WX10-085	公開したカードに緑のシグニが２枚ありましたが、それを手札に加えないことはできますか？	はい、可能です。「２枚まで」と書かれていますので、０～２枚まで任意の枚数を手札に加えることができます。
幻蟲　ジガバチ	WX10-088	出現時能力の発動は強制ですか？	コストの無い出現時能力は必ず発動しますが、この出現時能力はコストがありますので、発動しないことが選択できます。
破戒の歓喜　ガネシャ	WX10-089	出現時能力の発動は強制ですか？	はい、コスト表記の無い出現時能力は強制的に発動します。
幻蟲　アシナガ	WX10-090	出現時能力を持ったレゾナを場に出した場合、その出現時能力と《幻蟲　アシナガ》の自動能力はどちらが先に発動しますか？	出現時能力と、《幻蟲　アシナガ》の自動能力のような「～するたび」に発動条件を満たす自動能力は、同時に発動条件を満たしている場合好きな方から発動できます。
幻蟲　アシナガ	WX10-090	《黒幻蟲　アラクネ・パイダ》の出現条件によってこのシグニを場からトラッシュに置きました。《黒幻蟲　アラクネ・パイダ》が場に出たことによって、このシグニの能力で-2000をすることはできますか？	いいえ、できません。出現条件によってこのシグニがトラッシュに置かれた後でレゾナは場に出ますので、既に《幻蟲　アシナガ》は場におらず、自動能力は発動しません。

コードアンチ　ハンマフェイク	WX10-092	メインデッキの残り枚数が７枚以下の時に《堕落の砲女　メツム》の出現時能力により《コードアンチ　ハンマフェイク》がトラッシュに置かれました。この《コードアンチ　ハンマフェイク》を場に出すことは出来ますか？それともリフレッシュによりメインデッキに戻りますか？	《コードアンチ　ハンマフェイク》がトラッシュに置かれた際の自動能力が解決されるのは、《堕落の砲女　メツム》の出現時能力が解決した後となります。この場合、トラッシュに置かれたカードの中に《コードアンチ　ハンマフェイク》が含まれていたとしても、リフレッシュによりメインデッキに戻ってしまうため、場に出すことは出来ません。
コードアンチ　ハンマフェイク	WX10-092	既に場にシグニが３体ある状態で、何らかの効果によって《コードアンチ　ハンマフェイク》がデッキからトラッシュに置かれ、自動能力の発動条件がトリガーされました。このタイミングで場にあるシグニをトラッシュに置き、そこに《コードアンチ　ハンマフェイク》を出すことは出来ますか？	いいえ、そのタイミングで場にあるシグニをトラッシュに置く事はルール上出来ません。
破戒の韋駄　スカンダ	WX10-093	出現時能力の発動は強制ですか？	はい、コスト表記の無い出現時能力は強制的に発動します。
幻蟲　ミツバチ	WX10-095	出現時能力を持ったレゾナを場に出した場合、その出現時能力と《幻蟲　ミツバチ》の自動能力はどちらが先に発動しますか？	出現時能力と、《幻蟲　ミツバチ》の自動能力のような「～するたび」に発動条件を満たす自動能力は、同時に発動条件を満たしている場合好きな方から発動できます。
幻蟲　ミツバチ	WX10-095	《黒幻蟲　アラクネ・パイダ》の出現条件によってこのシグニを場からトラッシュに置きました。《黒幻蟲　アラクネ・パイダ》が場に出たことによって、このシグニの能力で-1000をすることはできますか？	いいえ、できません。出現条件によってこのシグニがトラッシュに置かれた後でレゾナは場に出ますので、既に《幻蟲　ミツバチ》は場におらず、自動能力は発動しません。
バイオレンス・ジェラシー	WX10-096	《バイオレンス・ジェラシー》の起動能力はいつ使用できますか？	通常のシグニの起動能力と同様に、メインフェイズに使用できます。
バイオレンス・ジェラシー	WX10-096	《バイオレンス・ジェラシー》の起動能力に【スペルカットイン】することはできますか？	いいえ、起動能力に【スペルカットイン】することはできません。
バイオレンス・ジェラシー	WX10-096	《バイオレンス・ジェラシー》の起動能力の使用はスペルを使用したことになりますか？	いいえ、起動能力の使用はそのスペルを使用したことにはなりません。
バイオレンス・ジェラシー	WX10-096	トラッシュにある《バイオレンス・ジェラシー》に《ブラック・コフィン》を使用され、《バイオレンス・ジェラシー》を使用できなくなりました。その場合でも別の《バイオレンス・ジェラシー》がトラッシュにある場合は起動能力を使用できますか？	起動能力の使用はスペルの使用とは区別されます。その場合でも起動能力を使用し、《バイオレンス・ジェラシー》を手札に加えることはできます。
バイオレンス・ジェラシー	WX10-096	相手に《ロック・ユー》を使用されている場合、《バイオレンス・ジェラシー》の起動能力を使用するときにも追加で無×３を支払わなければなりませんか？	起動能力の使用はスペルの使用とは区別されます。《ロック・ユー》の効果が適用されていても、《バイオレンス・ジェラシー》の起動能力を使用するのに追加で無×３を支払う必要はありません。
永遠の巫女　タマヨリヒメ	WX11-001	「この能力は使用タイミング【アタックフェイズ】を持つ」とはどういうことですか？	この能力はアーツの【アタックフェイズ】と同じタイミングで、アーツの【アタックフェイズ】と同じように使用を宣言し、処理することができます。この能力はルリグの能力として扱われます。なお、使用タイミング【アタックフェイズ】を持っているため、自身のメインフェイズに使用することはできません。

純白の巫女　ユキ	WX11-002	《純白の巫女　ユキ》のエクシード1能力で対戦相手のシグニ3体を配置し直した場合、自動能力はどうなりますか？	1回発動します。3体が移動し3回トリガーしますが、1ターンに一度しか発動しないため、他の2回分については不発となります。
純白の巫女　ユキ	WX11-002	対戦相手のシグニがアタックしたときに、《コードラビリンス　クイン》が自動能力でそのシグニの正面に移動しました。《純白の巫女　ユキ》の自動能力は発動しますか？	はい、発動します。
純白の巫女　ユキ	WX11-002	「この能力は使用タイミング【メインフェイズ】【アタックフェイズ】を持つ」とはどういうことですか？	この能力はアーツの【アタックフェイズ】と同じタイミングで、アーツの【アタックフェイズ】と同じように使用を宣言し、処理させることができます。この能力はルリグの能力として扱われます。また、使用タイミング【メインフェイズ】も持っていますので、通常の起動能力と同じようにメインフェイズに使用することもできます。
純白の巫女　ユキ	WX11-002	《純白の巫女　ユキ》のエクシード1能力を使用し、「対戦相手のシグニの配置を変えない」ことは可能ですか？そうした場合、《純白の巫女　ユキ》の自動能力はトリガーしますか？	はい、《純白の巫女　ユキ》のエクシード1能力を使用し、結果的に「対戦相手のシグニの変えない」ことは可能です。しかし、《純白の巫女　ユキ》の自動能力は、場にあるシグニ1体が「他のシグニゾーン」に移動したときトリガーする能力であり、この場合対戦相手のシグニは「他のシグニゾーン」に移動していないため、《純白の巫女　ユキ》の自動能力はトリガーしません。
純白の巫女　ユキ	WX11-002	《不可解な誇超　コンテンポラ》を《純白の巫女　ユキ》のエクシード1能力によって配置し直すことはできますか？また、対戦相手のシグニゾーンに《不可解な誇超　コンテンポラ》と＜美巧＞のシグニが2体ある状態で《純白の巫女　ユキ》のエクシード能力を使用した場合、《純白の巫女　ユキ》の自動能力はトリガーしますか？	いいえ、《不可解な誇超　コンテンポラ》が場にある場合、＜美巧＞のシグニは対戦相手のルリグやシグニの効果を受けないため、《純白の巫女　ユキ》の能力によって《不可解な誇超　コンテンポラ》を配置し直すことはできません。 また、対戦相手のシグニゾーンに《不可解な誇超　コンテンポラ》と＜美巧＞のシグニが2体ある状態で《純白の巫女　ユキ》のエクシード能力を使用した場合、結果的に対戦相手のシグニを他のシグニゾーンに移動させることができないため、《純白の巫女　ユキ》の自動能力はトリガーしません。
純白の巫女　ユキ	WX11-002	自身のシグニゾーンに《コードラビリンス　ルーブル》が出ている状態で《不可解な誇超　コンテンポラ》に《純白の巫女　ユキ》のエクシード2能力を使用しました。 《不可解な誇超　コンテンポラ》をデッキに戻すことはできませんが、《コードラビリンス　ルーブル》の自動能力はトリガーしますか？	いいえ、《コードラビリンス　ルーブル》の自動能力は対戦相手のシグニが場からデッキに移動しなければトリガーしません。そのためご質問の場合、《不可解な誇超　コンテンポラ》は場からデッキに移動していないため、《コードラビリンス　ルーブル》の能力はトリガーしません。
雪月風火　花代・肆	WX11-003	手札から赤であり＜鉱石＞＜宝石＞であるシグニを捨てることで、上段起動能力と中段起動能力を両方使用できますか？	いいえ、コストは個別に支払う必要があります。1枚ではどちらかの能力のコストとしてしか捨てることはできません。
雪月風火　花代・肆	WX11-003	自ターンのメインフェイズ中にエクシード２の起動能力を使用した状態で２回めのリフレッシュを行いターンを終了した場合、次の自ターンのアタックフェイズ開始時に手札を全て捨てる必要はありますか？	はい、その場合、リフレッシュによるターン終了後のあなたのアタックフェイズ開始時にカードを全て捨てます。
コード・ピルルク　Λ	WX11-004	「この能力は使用タイミング【アタックフェイズ】を持つ」とはどういうことですか？	この能力はアーツの【アタックフェイズ】と同じタイミングで、アーツの【アタックフェイズ】と同じように使用を宣言し、処理させることができます。この能力はルリグの能力として扱われます。なお、使用タイミング【アタックフェイズ】を持っているため、自身のメインフェイズに使用することはできません。

コード・ピルルク　Λ	WX11-004	出現時能力やエクシード1能力でカードを引くのは誰ですか？	《コード・ピルルク　Λ》側のプレイヤーがカードを引きます。
コード・ピルルク　Λ	WX11-004	エクシード3能力で、既にダウンしているシグニや既に凍結しているシグニを対象とすることはできますか？	はい、できます。その場合でもそのシグニをダウンし、凍結しますので、結果的にそのシグニはダウン状態で凍結状態となります。
四型貫女　緑姫	WX11-005	エクシード２の効果によりランサーを得るのは、エクシード２を使用した時点で存在するシグニのみですか？	はい、エクシード２を使用した時点で場にあるシグニのみがランサーを得ます。
焦熱の闇魔　ウリス	WX11-006	上のエクシード1能力は、対戦相手の＜悪魔＞のシグニでも自分の＜悪魔＞のシグニでもバニッシュできますか？	はい、できます。どちらの場合でもあなたはカードを2枚引きます。
焦熱の闇魔　ウリス	WX11-006	「この能力は使用タイミング【アタックフェイズ】を持つ」とはどういうことですか？	この能力はアーツの【アタックフェイズ】と同じタイミングで、アーツの【アタックフェイズ】と同じように使用を宣言し、処理させることができます。この能力はルリグの能力として扱われます。なお、使用タイミング【アタックフェイズ】を持っているため、自身のメインフェイズに使用することはできません。
焦熱の闇魔　ウリス	WX11-006	下のエクシード1能力によって、手札から捨てたカードが＜悪魔＞である場合、それをトラッシュから場に出すことはできますか？	いいえ、できません。トラッシュから場に出す＜悪魔＞のシグニを対象とするタイミングは、起動能力の使用を宣言し、効果の処理に入る前に行われます。「手札を1枚捨てる」は、その後に行われるため、捨てた＜悪魔＞のシグニを場に出すことはできません。
神妙の巫女　タマヨリヒメ	WX11-007	このカードの自動能力とエクシード能力は、どちらが先に発動しますか？	エクシード能力が先となります。エクシード能力の起動を宣言し、コストを支払い、エクシード能力が発動してその処理が終わってから《神妙の巫女　タマヨリヒメ》の自動能力が発動します。
神妙の巫女　タマヨリヒメ	WX11-007	《アーク・ディストラクト》でルリグトラッシュに置いた場合、自動能力は発動しますか？	いいえ、発動しません。どちらもルリグの下からルリグトラッシュに置いていますが、《アーク・ディストラクト》はエクシード能力のコストではないため、発動条件を満たしません。
未練の巫女　ユキ	WX11-008	このカードの自動能力とエクシード能力は、どちらが先に発動しますか？	エクシード能力が先となります。エクシード能力の起動を宣言し、コストを支払い、エクシード能力が発動してその処理が終わってから《未練の巫女　ユキ》の自動能力が発動します。
未練の巫女　ユキ	WX11-008	《アーク・ディストラクト》でルリグトラッシュに置いた場合、自動能力は発動しますか？	いいえ、発動しません。どちらもルリグの下からルリグトラッシュに置いていますが、《アーク・ディストラクト》はエクシード能力のコストではないため、発動条件を満たしません。
未練の巫女　ユキ	WX11-008	このカードがエクシードのコストとしてルリグトラッシュに置かれたとき、トリガーした《未練の巫女　ユキ》の自動能力によって「対戦相手のシグニの配置を変えない」ことは可能ですか？	はい、可能です。
未練の巫女　ユキ	WX11-008	《不可解な誇超　コンテンポラ》を《未練の巫女　ユキ》の自動能力によって配置し直すことはできますか？また、対戦相手のシグニゾーンに《不可解な誇超　コンテンポラ》と＜美巧＞のシグニが2体ある状態で《未練の巫女　ユキ》の自動能力を発動した場合、《純白の巫女　ユキ》の自動能力はトリガーしますか？	いいえ、《不可解な誇超　コンテンポラ》が場にある場合、＜美巧＞のシグニは対戦相手のルリグやシグニの効果を受けないため、《未練の巫女　ユキ》の自動能力によって《不可解な誇超　コンテンポラ》を配置し直すことはできません。 また、対戦相手のシグニゾーンに《不可解な誇超　コンテンポラ》と＜美巧＞のシグニが2体ある状態で《未練の巫女　ユキ》の自動能力を発動した場合、結果的に対戦相手のシグニを他のシグニゾーンに移動させることができないため、《純白の巫女　ユキ》の能力はトリガーしません。
サモン・ラビリンス	WX11-011	《サモン・ラビリンス》の効果によって、デッキに条件に合うシグニがあったとしても、場に出さないことを選択することはできますか？	はい、非公開領域から条件付きでカードを探す場合、条件に合うカードがあっても「見つからなかった」として探さないことが可能です。

サモン・ラビリンス	WX11-011	《サモン・ラビリンス》の効果によって、デッキから《サーバント　０》や《サーバント０２》のような無色のシグニを場に出すことはできますか？	いいえ、《サモン・ラビリンス》の効果によって場に出すことのできるシグニは「白のシグニ」です。そのため、無色のシグニを場に出すことはできません。
ビザント・ディフェンス	WX11-012	「《無》《無》《無》を支払わないかぎりアタックできない」とはどういうことですか？	シグニがアタックする際にはダウンするというルール上の処理が必要ですが、さらに《無》《無》《無》を支払うという処理も追加するという効果です。 対戦相手のシグニ1体はアタックするにあたってダウンに加えて《無》《無》《無》の支払いも必要になります。
ビザント・ディフェンス	WX11-012	《ビザント・ディフェンス》を受けたシグニが《無》《無》《無》や《無》《無》《無》《無》を支払ってアタックした後、何らかの効果でアップした場合、もう一回アタックするにはもう一度エナを支払う必要がありますか？	はい、アタックを宣言する際にそれぞれ必要になりますので、２回目のアタックでも必要なエナを支払う必要があります。
ビザント・ディフェンス	WX11-012	《先駆の大天使　アークゲイン》等の「効果を受けない」能力を持ったシグニに《ビザント・ディフェンス》を使用した場合、アタックを制限する効果を受けますか？	《ビザント・ディフェンス》は、対戦相手のシグニに能力を追加する効果であり、《先駆の大天使　アークゲイン》のようにアーツの効果を受けないシグニに「アタックできない」を付与することはできません。
ビザント・ディフェンス	WX11-012	《フル／メイデン　イオナ》のように「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」という常時能力を持ったルリグを出しているときに、対戦相手のシグニに《ビザント・ディフェンス》を使用しました。対戦相手のシグニはアタックしなければなりませんか？	そのシグニは、《無》×３を支払わなければアタックできませんが、「可能ならばアタックしなければならない」という能力はアタックに必要なダウン以外の行動を強制はしません。結果的にそのシグニは《無》×３を支払ってアタックするか、それともアタックしないかを選べます。
白羅星　エリス	WX11-013	出現条件《アタックフェイズアイコン》とはどういうことですか？	このレゾナは、使用タイミング《アタックフェイズアイコン》を持っているアーツや能力と同じように、アタックフェイズのプレアタックステップやディフェンスステップに出すことができます。メインフェイズに出すことはできません。
白羅星　エリス	WX11-013	このシグニがバニッシュされたとき、《赤爆忍　カクヤ》のように「シグニをバニッシュしたとき」という条件能力はトリガーしますか？	はい、《白羅星　エリス》の常時能力はバニッシュされた結果の置き場所が変わりますが、バニッシュであることは変わりありませんので、「バニッシュしたとき」という自動能力はトリガーします。
白羅星　エリス	WX11-013	相手に【チャーム】が2枚あるのでレベル2となっている《大幻蟲　ヴェスパ》が、《白羅星　エリス》により「アタックできない」を得ました。その後、相手の【チャーム】が減り《大幻蟲　ヴェスパ》のレベルが上がった場合、《大幻蟲　ヴェスパ》はアタックできますか？	いいえ、アタックできません。《白羅星　エリス》は場に出たときに対戦相手のレベル2以下のシグニに「アタックできない」を付与しますが、その後にそのシグニのレベルが変動しても「アタックできない」は付与されたままとなります。
白羅星　エリス	WX11-013	《先駆の大天使　アークゲイン》等の「効果を受けない」能力を持ったシグニに対して、《白羅星　エリス》の出現時能力でアタックを制限できますか？	《白羅星　エリス》の出現時能力は、対戦相手のシグニに能力を追加する効果であり、《先駆の大天使　アークゲイン》のようにシグニの効果を受けないシグニに「アタックできない」を付与することはできません。
白羅星　エリス	WX11-013	《白羅星　エリス》をエナフェイズにエナゾーンに置こうとした場合、ルリグデッキに戻りますか？	はい、この場合《白羅星　エリス》はエナゾーンに置かれる代わりにルリグデッキに戻ります。
純恋火　花代・参	WX11-014	このカードの自動能力とエクシード能力は、どちらが先に発動しますか？	エクシード能力が先となります。エクシード能力の起動を宣言し、コストを支払い、エクシード能力が発動してその処理が終わってから《純恋火　花代・参》の自動能力が発動します。

純恋火　花代・参	WX11-014	《アーク・ディストラクト》でルリグトラッシュに置いた場合、自動能力は発動しますか？	いいえ、発動しません。どちらもルリグの下からルリグトラッシュに置いていますが、《アーク・ディストラクト》はエクシード能力のコストではないため、発動条件を満たしません。
絶体絶滅	WX11-015	手札が無い場合にも使用できますか？	はい、できます。その場合対戦相手のシグニ1体をバニッシュし、効果は終了します。
絶体絶滅	WX11-015	手札を６枚捨てた場合、追加で対戦相手のシグニを２体バニッシュできますか？	いいえ、できません。手札を３枚以上捨てたかどうかのみを確認しますので、３枚捨てても６枚捨てても追加でバニッシュできる対戦相手のシグニは１体となります。
絶体絶滅	WX11-015	1体のシグニを2回対象とすることによって、チャームの付いた《堕落の虚無　パイモン》をバニッシュできますか？	はい、同じシグニを2回対象とすることは可能であり、質問の場合、《堕落の虚無　パイモン》は2回バニッシュされることになり、エナゾーンに置かれます。
コード・ピルルク　Δ	WX11-016	このカードの自動能力とエクシード能力は、どちらが先に発動しますか？	エクシード能力が先となります。エクシード能力の起動を宣言し、コストを支払い、エクシード能力が発動してその処理が終わってから《コード・ピルルク　Δ》の自動能力が発動します。
コード・ピルルク　Δ	WX11-016	《アーク・ディストラクト》でルリグトラッシュに置いた場合、自動能力は発動しますか？	いいえ、発動しません。どちらもルリグの下からルリグトラッシュに置いていますが、《アーク・ディストラクト》はエクシード能力のコストではないため、発動条件を満たしません。
ブルー・パニッシュ	WX11-017	同じモードを２回以上選択することはできますか？	できません。複数のモードを選択する場合、別々のモードを選択する必要があります。
ブルー・パニッシュ	WX11-017	3体の宇宙のシグニをダウンしたことによって使用コストが《白》×3になっている《メテオ・アドバンテージ》を、《ブルー・パニッシュ》の「①コストの合計が５以下のスペル１つの効果を打ち消す。」によって打ち消すことはできますか？	いいえ、できません。《ブルー・パニッシュ》の①で参照するコストはカード左上に記載されているコストとなります。 そのカードの能力で使用コストが減っていても、それは参照しません。
チェイン・Ｂ＆Ｂ	WX11-018	チェインとは何ですか？	このターン、次にアーツを使用コストが特定のコストのみ減ります。なお、コストが減ることは強制です。例えば次に使うアーツが無色×０であってもそれのコストが減ったこととなり、そのさらに次のアーツのコストは減りません。
チェイン・Ｂ＆Ｂ	WX11-018	対戦相手の手札と対戦相手のデッキの一番上を見た後、それらのカードはどうなりますか？	そのまま対戦相手の手札と対戦相手のデッキの一番上に戻ります。
チェイン・Ｂ＆Ｂ	WX11-018	2番目のモードで、【マルチエナ】を持つ無色のシグニを手札に加えられますか？	いいえ、できません。【マルチエナ】は、エナコストとして支払う際に好きな色１つとして支払うこと出来る能力であり、カード本来の色は変更しません。よって、そのカードは無色のシグニですので手札に加えることはできません。
チェイン・Ｂ＆Ｂ	WX11-018	同じモードを２回選択することはできますか？	できません。複数のモードを選択する場合、別々のモードを選択する必要があります。
三型播種娘　緑姫	WX11-019	このカードの自動能力とエクシード能力は、どちらが先に発動しますか？	エクシード能力が先となります。エクシード能力の起動を宣言し、コストを支払い、エクシード能力が発動してその処理が終わってから《三型播種娘　緑姫》の自動能力が発動します。
三型播種娘　緑姫	WX11-019	《アーク・ディストラクト》でルリグトラッシュに置いた場合、自動能力は発動しますか？	いいえ、発動しません。どちらもルリグの下からルリグトラッシュに置いていますが、《アーク・ディストラクト》はエクシード能力のコストではないため、発動条件を満たしません。
因果応報	WX11-020	自分のルリグのレベルが５のとき、《因果応報》の使用コストはどうなりますか？	ルリグのレベルが５ですので、《無》コストが１０減ります。《無》×２、《緑》×６で使用できます。
因果応報	WX11-020	こちらのエナゾーンに《不可解な誇超　コンテンポラ》があります。対戦相手のルリグは＜緑子＞で、《因果応報》を使用されました。《因果応報》でエナゾーンから《不可解な誇超　コンテンポラ》がトラッシュに置かれた後、エナゾーンのすべてのカードがトラッシュに置かれる前にマルチエナのカードで《緑》を支払い、《不可解な誇超　コンテンポラ》を手札に戻せますか？	いいえ、できません。対戦相手の効果によって《不可解な誇超　コンテンポラ》がエナゾーンからトラッシュに置かれたとき、自動能力がトリガーしますが、発動するのは《因果応報》の効果をすべて処理した後となります。《因果応報》の効果を処理後、エナゾーンのすべてのカードがトラッシュに置かれていますので、《緑》を支払うことができません。

多元描写	WX11-021	チェインとは何ですか？	このターン、次にアーツを使用コストが特定のコストのみ減ります。なお、コストが減ることは強制です。例えば次に使うアーツが無色×０であってもそれのコストが減ったこととなり、そのさらに次のアーツのコストは減りません。
多元描写	WX11-021	2番目のモードを選んだ後、対戦相手の効果によりライフクロスがクラッシュされました。この時点でデッキの一番上からライフクロスに加えることはできますか？	いいえ、できません。2番目のモードは、《多元描写》を使用し、効果の処理であなたが対戦相手の効果によってライフクロスをクラッシュされていたかどうかを確認し、そこで1枚ライフクロスを加えます。それ以降にクラッシュされてもライフクロスは加えられません。
三途の闇魔　ウリス	WX11-022	このカードの自動能力とエクシード能力は、どちらが先に発動しますか？	エクシード能力が先となります。エクシード能力の起動を宣言し、コストを支払い、エクシード能力が発動してその処理が終わってから《三途の闇魔　ウリス》の自動能力が発動します。
三途の闇魔　ウリス	WX11-022	《アーク・ディストラクト》でルリグトラッシュに置いた場合、自動能力は発動しますか？	いいえ、発動しません。どちらもルリグの下からルリグトラッシュに置いていますが、《アーク・ディストラクト》はエクシード能力のコストではないため、発動条件を満たしません。
フォーカラー・マイアズマ	WX11-023	同じモードを２回以上選択することはできますか？	できません。複数のモードを選択する場合、別々のモードを選択する必要があります。
フォーカラー・マイアズマ	WX11-023	④の効果でデッキの上から７枚トラッシュに置いてから、②や③の効果でシグニを場に出したり手札に加えることはできますか？	いいえ、できません。効果は上から順番に処理しますので、トラッシュからシグニを場に出したり手札に加える方が先となります。
フォーカラー・マイアズマ	WX11-023	①の効果で対戦相手の《コードラビリンス　ルーブル》を-12000し、②の効果でトラッシュから出現時能力を持つシグニを《コードラビリンス　ルーブル》の正面に出しました。このシグニの出現時能力は発動しますか？	いいえ、発動しません。パワーが0以下になったことによるルール処理のバニッシュは、効果の処理中には行われません。《フォーカラー・マイアズマ》の処理中は《コードラビリンス　ルーブル》は場にあり、正面のシグニは能力を失っています。《フォーカラー・マイアズマ》処理後に《コードラビリンス　ルーブル》はルール処理によりバニッシュされ、正面のシグニは能力が戻りますが、既に場にある状態で能力が戻っていますので出現時能力は発動しません。
フォーカラー・マイアズマ	WX11-023	①の効果で対戦相手のシグニ1体のパワーを-12000してパワーを0以下にし、④の効果でそれぞれデッキの上からカードを7枚トラッシュに置きました。 《フォーカラー・マイアズマ》処理後、対戦相手はパワー0以下のシグニがありデッキが0枚となっています。リフレッシュ等の処理はどうなりますか？	その場合は、《フォーカラー・マイアズマ》処理後に、パワー0以下のシグニをバニッシュする処理とリフレッシュの処理が同時に行われます。その時点でのトラッシュをシャッフルして新たなデッキとし、ライフクロスがあれば1枚トラッシュに置き、パワー0以下のシグニはバニッシュされます。
フォーカラー・マイアズマ	WX11-023	対戦相手が《フル／メイデン　イオナ》で、パワー12000以下の白と黒のシグニが1体ずつあります。 《フォーカラー・マイアズマ》の1番目のモードで片方のシグニを-12000し、2番目のモードでパワー2000以下のシグニを場に出した場合、こちらのパワー2000以下のシグニは場に残りますか？	いいえ、それらは同時にバニッシュされます。パワーが0以下になったことによるルール処理のバニッシュは、効果の処理中には行われません。《フォーカラー・マイアズマ》の処理中に相手のシグニの片方はパワーが0以下になりますがまだバニッシュされず、こちらの場に出たシグニは《フル／メイデン　イオナ》による修正でパワーが0以下となります。《フォーカラー・マイアズマ》処理後、お互いのシグニがパワー0以下ですので同時にバニッシュされます。
リフレッシュ・エンド	WX11-024	このアーツを使用後、対戦相手がリフレッシュをした場合、そのときにトリガーしていてまだ発動していない自動能力はどうなりますか？	効果によりターンが終了しますので、その自動能力は不発となり発動しません。
リフレッシュ・エンド	WX11-024	《リフレッシュ・エンド》を使用した後、対戦相手がリフレッシュをする場合、リフレッシュの処理はどこまで行いますか？	トラッシュをシャッフルし新たなメインデッキとし、ライフクロスがあるなら1枚をトラッシュに置くまでがリフレッシュの一連の処理となりますので、ライフクロスをトラッシュに置くところまで処理してから《リフレッシュ・エンド》によりターン終了となります。

コードラビリンス　ピシャトー	WX11-025	このシグニがバニッシュされた場合、上段自動能力での《白》《白》を支払う際に、バニッシュされた《コードラビリンス　ピシャトー》をエナとして使用できますか？	はい、《白》《白》を支払う段階では能力の処理に入っていますので、エナゾーンにある《コードラビリンス　ピシャトー》をエナとして支払うことができ、デッキから＜迷宮＞のシグニを探して場に出すことができます。
聖火の祭壇　ヘスチア	WX11-026	トラッシュに《聖火の祭壇　ヘスチア》が２枚あり、ライフクロスが１枚クラッシュされました。２枚の《聖火の祭壇　ヘスチア》を両方とも場に出すことはできますか？	はい、できます。
聖火の祭壇　ヘスチア	WX11-026	トラッシュに《聖火の祭壇　ヘスチア》があり、ライフクロスが1枚クラッシュされました。そのライフクロスにはライフバーストがあり、それを発動することを選びましたがライフバーストと《聖火の祭壇　ヘスチア》が場に出るのはどちらが先ですか？	それらはどちらもトリガー能力であり、同時にトリガーしているトリガー能力は好きな順番で発動できます。
羅輝石　ゴルドオラ	WX11-027	「対戦相手のライフバーストの効果を受けない」とはどういうことですか？	対戦相手のライフバーストからの「パワーやテキストを変更する効果」「カードを移動する効果」「カードの状態を変更する効果」を受けません。
羅輝石　ゴルドオラ	WX11-027	アタックフェイズに対戦相手のシグニをバニッシュしても【ダブルクラッシュ】は得られませんか？	《羅輝石　ゴルドオラ》の自動能力は、あなたのメインフェイズの間に対戦相手のシグニがバニッシュされなければ発動しませんので、アタックフェイズ中にバニッシュしても発動しません。
羅輝石　ゴルドオラ	WX11-027	メインフェイズに対戦相手のシグニ1体をバニッシュし、《羅輝石　ゴルドオラ》の自動能力でシグニ1体が【ダブルクラッシュ】を得ました。アタックフェイズに入ってもこの【ダブルクラッシュ】は得たままですか？	はい、《羅輝石　ゴルドオラ》の自動能力はメインフェイズの間しか発動しませんが、発動して【ダブルクラッシュ】を得た場合、それはターン終了時まで付与されたままとなります。
羅輝石　ゴルドオラ	WX11-027	「対戦相手のライフバーストの効果を受けない」とはどういうことですか？	対戦相手のライフバーストからの「パワーやテキストを変更する効果」「カードを移動する効果」「カードの状態を変更する効果」を受けません。
弩砲　ゴルドガン	WX11-028	＜ウェポン＞のシグニが【ダブルクラッシュ】で一度に２枚クラッシュした場合、何枚カードを引けますか？	ライフクロスを２枚クラッシュした場合は２回発動し、２枚カードを引けます。
弩砲　ゴルドガン	WX11-028	「共通するレベルを持つシグニが２枚以上ある場合」とはどういうことですか？	例えば、トラッッシュに置かれた3枚が「レベル2のシグニ、レベル2のシグニ、レベル4のシグニ」である場合、レベル2のシグニが「共通するレベルを持つシグニ」となり、これが2枚以上あるので、対戦相手のシグニをバニッシュすることができます。置かれた3枚が「レベル１，レベル２,レベル３」である場合、「共通するレベルを持つシグニ」がないため、バニッシュすることはできません。
弩砲　ゴルドガン	WX11-028	出現時能力で、デッキの上からカードを3枚トラッシュに置いたら、全てレベル２のカードでした。3通りの組み合わせで共通するレベルを持つシグニが3組作れますが、対戦相手のシグニを3体バニッシュできますか？	いいえ、できません。《弩砲　ゴルドガン》の出現時能力は、共通するレベルを持つシグニが2枚以上あるか、それとも共通するレベルを持つシグニが無いかしか参照しません。2枚あっても3枚あっても対戦相手のシグニ1体をバニッシュするという効果は変わりません。
コードハート　Ｍ・Ｐ・Ｐ	WX11-029	下に重ねたスペルは対戦相手も確認できますか？	はい、出現時能力により下に重ねられたスペルは表向きで置かれ、どのプレイヤーも確認できます。

コードハート　M・P・P	WX11-029	《コードハート　M・P・P》がバニッシュされたり手札に戻されたりした場合、下に重ねられたスペルはどうなりますか？	《コードハート　M・P・P》が場から他の領域に移動した場合、下に重ねられていたスペルは全てトラッシュに置かれます。
コードハート　M・P・P	WX11-029	対戦相手の《純白の巫女　ユキ》のエクシード能力などで、《コードハート　M・P・P》が別のシグニゾーンに配置し直された場合、下に重ねられたスペルはどうなりますか？	その場合は、下に重ねられたスペルは移動後の《コードハート　M・P・P》の下に重ねられたままです。
コードハート　M・P・P	WX11-029	下にスペルが重ねられている《コードハート　M・P・P》に【チャーム】を付けることはできますか？	はい、できます。下に重ねられたスペルとは【チャーム】とは別ですので、《コードハート　M・P・P》に【チャーム】が付けられていないのなら【チャーム】を付ける効果で付けることができます。
コードハート　M・P・P	WX11-029	対戦相手のスペルに対してスペルカットインをアーツや能力で《コードハート　M・P・P》を出しました。出した《コードハート　M・P・P》の起動能力で対戦相手のスペルを打ち消すことはできますか？	できません。 1つのスペルに対してスペルカットインのアーツや能力を2回以上使用することは可能ですが、《コードハート　M・P・P》が場に出て出現時能力が発動するのはそのスペルの処理が終わったあとになります。よって、《コードハート　M・P・P》が場に出て起動能力を使用しようとしても、まだ自身の下にスペルは置かれておりません。
幻水姫　グレホザメ	WX11-030	ライフバーストの発動と《幻水姫　グレホザメ》の自動能力によるドローはどちらが先ですか？	ライフバーストが発動することにより《幻水姫　グレホザメ》の上段自動能力が発動条件を満たしますので、ライフバーストの発動が先となります。
幻水姫　グレホザメ	WX11-030	対戦相手のライフバーストが「シグニ1体を対象とし、それをバニッシュする」という効果で《幻水姫　グレホザメ》がバニッシュされたあと、自動能力でカードを1枚引けますか？	はい、引くことができます。《幻水姫　グレホザメ》の上段自動能力は対戦相手のライフバーストが発動することでトリガーし、トリガーした後実際に発動する前にそのカードが領域を移動したとしても、一度トリガーした自動能力は発動するため、カードを1枚引くことが出来ます。
幻水姫　グレホザメ	WX11-030	アタックフェイズに２枚引いていた場合、自動能力で１体をダウン、１体をアップするということはできますか？	いいえ、できません。《幻水姫　グレホザメ》の自動能力は、引いたカードの枚数までのシグニを対象とし、それらをまとめてアップするかダウンします。個別にアップ・ダウンを選択することはできません。
幻水姫　グレホザメ	WX11-030	アタックフェイズの間にカードを引いても、後で発動できるようにそのときには発動しないことを選ぶことはできますか？	いいえ、できません。条件を満たした自動能力は強制的に発動します。
幻水姫　グレホザメ	WX11-030	複数体の《幻水姫　グレホザメ》が場にある状態でカードを引き、1体の《幻水姫　グレホザメ》の自動能力のみを発動させ、片方の《幻水姫　グレホザメ》の能力を発動させない、といったことは可能ですか？	いいえ、できません。トリガー条件を満たした自動能力は強制的に発動します。
幻水姫　グレホザメ	WX11-030	アタックフェイズに《スリリング・ドロー》で３枚引いた場合、対戦相手のシグニを３体ダウンできますか？	はい、できます。１枚でも引いた時点で《幻水姫　グレホザメ》は下段自動能力がトリガーしますが、発動するのは３枚引き終わってからとなります。また、実際の発動時にはこのターンのアタックフェイズの間に引いた枚数を参照しますので、３体をダウンできます。
幻水姫　グレホザメ	WX11-030	《DYNAMITE》によってライフバーストを発動させた場合、《幻水姫　グレホザメ》の自動能力によってカードを引く事はできますか？	はい。《幻水姫　グレホザメ》の上段自動能力の発動条件を満たしていますので、カードを引く事ができます。

幻水姫　グレホザメ	WX11-030	《幻水姫　グレホザメ》が場にある状態で《バースト・ラッシュ》によってライフバーストが２回発動しました。この場合、カードを２枚引く事は可能ですか？	はい、《バースト・ラッシュ》によって２回「発動」していますので、《幻水姫　グレホザメ》の上段自動能力が２回発動し、２枚カードを引くことができます。
幻獣神　ウルティム	WX11-031	《幻獣　セイリュ》の自動能力によって対戦相手のシグニをバニッシュした場合、それは「合計３体バニッシュしていた場合」という能力の発動条件に数えられますか？	はい、あなたのシグニの効果で対戦相手のシグニをバニッシュした場合も、《幻獣神　ウルティム》の自動能力の条件である「合計3体」の内の1体として数えることができます。
幻獣神　ウルティム	WX11-031	《堕絡》によって＜空獣＞または＜地獣＞のシグニをダウンして対戦相手のシグニをバニッシュした場合、「合計３体バニッシュしていた場合」という能力の発動条件に数えられますか？	いいえ、そのシグニを実際にバニッシュしているのは＜空獣＞や＜地獣＞のシグニでは無く《堕絡》となります。そのため、《幻獣神　ウルティム》の自動能力の条件としては数えられません。
羅植姫　スノロップ	WX11-032	エナゾーンにカードが１枚もないときに《羅植姫　スノロップ》を出した場合、《羅植姫　スノロップ》はバニッシュされますか？	いいえ、バニッシュされません。《羅植姫　スノロップ》は自身が元々持っている緑という色でも+4000されますので、その場合はパワー4000のシグニとして場に出ます。
羅植姫　スノロップ	WX11-032	無色の《サーバント　O》がエナゾーンにある場合、このシグニは無色を追加で持ちますか？	いいえ、無色は色ではないため、その場合《羅植姫　スノロップ》に色は追加されません。
羅植姫　スノロップ	WX11-032	手札やデッキにあるときも、《羅植姫　スノロップ》はエナゾーンのカードの色を追加で持ちますか？	いいえ、手札やデッキにある《羅植姫　スノロップ》は緑のみとなります。自動能力は特に発動する領域に関する記載が無ければ、場にあるときにのみ発動します。
羅植姫　スノロップ	WX11-032	「このシグニは自身と共通する色を持つ対戦相手のシグニの効果を受けない。」とはどういうことですか？	自身と同じ色を含む対戦相手のシグニからの「パワーやテキストを変更する効果」「カードを移動する効果」「カードの状態を変更する効果」を受けません。
羅植姫　スノロップ	WX11-032	自動能力は、パワーが20000ちょうどでないと発動しませんか？	はい、パワーが20000を超えても20000より少なくても発動しません。
羅植姫　スノロップ	WX11-032	自分のライフクロスが２枚で、対戦相手のターン終了時にパワーが20000の《羅植姫　スノロップ》が２体場にある場合、自動能力は両方発動しますか？	自動能力は、対戦相手のターン終了時に１体ずつ順番に発動しますが、１体目の《羅植姫　スノロップ》の効果を処理した時点でライフクロスは３枚になっているため、２体目の《羅植姫　スノロップ》の自動能力でライフクロスを加えることはできません。
羅植姫　スノロップ	WX11-032	《羅植姫　スノロップ》が自身の常時能力でパワーが20000になっていますが、対戦相手のターンに《サウザンド・パニッシュ》で-2000されました。ターン終了時の自動能力は発動しますか？	エンドフェイズに入ったら、①「ターン終了時に」と書かれた効果が発動し、②ターンを進行中のプレイヤーは手札を上限の6枚になるように捨て、③「ターン終了時まで」と書かれた効果が無くなります。①の時点で《羅植姫　スノロップ》はパワー18000ですので自動能力は発動しません。その後、③で《サウザンド・パニッシュ》の効果がなくなりパワーが20000に戻ります。

羅植姫　スノロップ	WX11-032	《羅植姫　スノロップ》と《コードラビリンス　ルーブル》につきまして、以下の状況で《羅植姫　スノロップ》は能力を失いますか？（＝パワー０となりバニッシュされますか？） １．エナゾーンに白のカードがあり、場に出ている《羅植姫　スノロップ》の正面に《コードラビリンス　ルーブル》が出た。 ２．エナゾーンに白のカードがあり、場に出ている《コードラビリンス　ルーブル》の正面に《羅植姫　スノロップ》が出た。 ３．エナゾーンに白のカードがあり、《コードラビリンス　ルーブル》の正面にあるシグニを《カーニバル―Ｑ―》のコイン技によって《羅植姫　スノロップ》とした。	１．１つ目の常時能力により白をすでに得ている《羅植姫　スノロップ》は自身の２つ目の常時能力によって《コードラビリンス　ルーブル》からの効果を受けませんので、能力およびパワーは変化しません。 ２．同時に適用される、カードのパワーやテキストや状態等を変更する常時能力が相反する場合、先に出ているカードの能力による効果を先に適用します。この状況では先に出ている《コードラビリンス　ルーブル》の能力を先に適用し、《羅植姫　スノロップ》は１つ目の常時能力は失われたため適用できずに結果的にバニッシュされます。 ３．コイン技のジョーカーによって他のシグニとなった場合、その時点（＝他のシグニとなった時点）が場に出たタイミングであるとして処理されますので、上記の２と同じ理由および結果となります。 ４．能力を失った時点で《羅植姫　スノロップ》はパワー０のシグニとしてバニッシュされてしまっています。なお、スペル等の効果でパワーが+1000されている状況とした場合、能力は失っているため色を得られませんが、パワー1000のシグニとして場に残ります。
弱者の必滅　ディアボロス	WX11-033	手札が２枚無い場合、場に出すこともできませんか？	いいえ、場に出すことは可能です。手札が２枚未満の場合は、出現時能力で残りの手札を全て捨てます。手札が０枚のときに出すこともできます。
弱者の必滅　ディアボロス	WX11-033	《先駆の大天使　アークゲイン》などの、「効果を受けない」シグニに対して起動能力を使用した場合、レベルは下がりますか？	「効果を受けない」という能力はカードの情報を変更する効果を防ぎますので、《弱者の必滅　ディアボロス》の起動能力を受けてもレベルは下がりません。
弱者の必滅　ディアボロス	WX11-033	他の＜地獣＞のシグニがいる状態の《幻獣　シエンコ》に対して《弱者の必滅　ディアボロス》の起動能力を使用した場合、《幻獣　シエンコ》のレベルはどうなりますか？	「基本レベルの値を特定の値に変更する効果」と「レベルの値を修正する効果」と、では、前者が適用されたあと、後者が適用されます。この場合、《幻獣　シエンコ》のレベルは１となります。
大幻蟲　ナナホシ	WX11-034	対戦相手にチャームの付いたシグニがあるときに、こちらが《キャッチ・リリース》を使用し、バニッシュするシグニに《大幻蟲　ナナホシ》を対象としました。トラッシュから＜凶蟲＞のシグニを手札に加えることができますか？	いいえ、できません。対戦相手の場にチャームがありますので、《大幻蟲　ナナホシ》は《キャッチ・リリース》ではバニッシュされず、「そうした場合～」以降の効果も発生しません。
大幻蟲　ナナホシ	WX11-034	起動能力で、自身の場にあるシグニを対象とすることはできますか？	はい、対戦相手のシグニと指定されておりませんので、自身のシグニを対象としてマイナス修正を与えることは可能です。
大幻蟲　ナナホシ	WX11-034	チャームの付いているシグニを《ブラッディ・アウト》でトラッシュに置いて《大幻蟲　ナナホシ》をバニッシュすることはできますか？	いいえ、チャームの付いているシグニが場を離れるとチャームはトラッシュに置かれますが、これはルール処理によるもので、ルール処理は効果の処理中には行われません。 《ブラッディ・アウト》の処理中でまだチャームが場にありますので、《大幻蟲　ナナホシ》の常時能力は有効です。
極鎚　ミョルニル	WX11-035	このシグニ自身がバニッシュやリムーブなどによって場を離れた場合にも、自身の能力で自身よりレベルの低いシグニを出すことはできますか？	はい、可能です。

極鎚　ミョルニル	WX11-035	《極槌　ミョルニル》と、レベル２の＜アーム＞のシグニ２体、合計３体が効果によって同時にバニッシュされました。《極槌　ミョルニル》の能力によって場に出すことのできるシグニは何体ですか？	場を離れた＜アーム＞のシグニの分だけ能力が発動しますので、最大３体を場に出すことができます。
コードメイズ　ゴジュウ	WX11-036	「対戦相手の効果を受けない」とはどういうことですか？	対戦相手の使用するスペル、アーツ、ライフバースト、シグニ、ルリグの能力等々、対戦相手が使用する効果から「パワーやテキストを変更する効果」「カードを移動する効果」「カードの状態を変更する効果」を受けません。
コードメイズ　ゴジュウ	WX11-036	《コードメイズ　ゴジュウ》が自身のシグニゾーンの一番右に置かれている状態で《コードメイズ　タジマハ》を場に出しました。《コードメイズ　タジマハ》の出現時能力によって、配置し直す際、《コードメイズ　ゴジュウ》を元々置かれていたシグニゾーンの一番右に配置し直しました。 この場合、《コードメイズ　ゴジュウ》の下段自動能力はトリガーしますか？	いいえ、《コードメイズ　ゴジュウ》の自動能力は場にあるこのシグニが「他のシグニゾーン」に移動したときトリガーする能力であり、この場合《コードメイズ　ゴジュウ》は「他のシグニゾーン」に移動していないため、《コードメイズ　ゴジュウ》の自動能力はトリガーしません。
運命の左糸　クロト	WX11-037	《運命の左糸　クロト》を出したとき、自分のデッキが4枚以下の場合はどうなりますか？	その場合は、出現時能力でカード名を宣言した後、4枚以下のそのデッキを全て公開し、効果を処理します。残りは好きな順番でデッキの一番下に置かれ、効果を処理した後でデッキが残っているならリフレッシュは行われません。
コードメイズ　キンカク	WX11-038	「能力を失う」とはどういうことですか？	能力を失ったシグニはテキストに記載された、また他のカードによって付与された能力を失います。
コードメイズ　キンカク	WX11-038	能力を新たに得られない、という効果は、パワーを増減する効果も受けませんか？	パワーを増減させる効果は、そのシグニが能力を得ているわけではありません。パワーを増減する効果では通常通りパワーが増減されます。
コードメイズ　キンカク	WX11-038	クロス自動能力を受けて能力を失ったシグニに、《打突》のようにパワーをプラスして【ランサー】を付与するスペルを使用した場合はどうなりますか？	その場合、パワーはプラスされますが、【ランサー】を得ることはできません。
コードメイズ　キンカク	WX11-038	《コードメイズ　キンカク》のヘブンが達成された場合、次の対戦相手のターンに新たに場に出たシグニは、能力を失ってますか？	はい、次の対戦相手のターンに新たに場に出されたシグニも能力を失います。
コードメイズ　キンカク	WX11-038	「能力を失い、新たに得られない」という効果は、《先駆の大天使　アークゲイン》などの「効果を受けない」シグニには有効ですか？	「能力を失う」という効果は「テキストを消す」という効果であり、テキストを変更する効果は「効果を受けない」によって無効化できます。後半の「能力を新たに得られない」効果は、そのシグニのテキストを変更しているわけではないため、効果を受けないシグニであっても、この効果の適用中は新たに能力は得られません。
コードメイズ　キンカク	WX11-038	前のターン、対戦相手の《コードメイズ　キンカク》がヘブンしており、こちらのメインフェイズで《祝福の女神　アテナ》が能力を失っています。ここで《先駆の大天使　アークゲイン》を出した場合、《祝福の女神　アテナ》の能力はどうなりますか？	その場合、《先駆の大天使　アークゲイン》を出した時点で「効果を受けない」により《祝福の女神　アテナ》の能力が戻ります（失っていた能力が戻るのは能力を得るとは区別されます）。＜天使＞のシグニは「効果を受けない」により能力を失いませんが、「能力を新たに得られない」効果は、そのシグニのテキストを変更しているわけではないため、効果を受けないシグニであっても、この効果の適用中は新たに能力は得られません。

ラビリンス・ロマンス	WX11-039	自身のシグニゾーンに《コードラビリンス　ルーブル》が１体います。 《ラビリンス・ロマンス》の効果によって対戦相手のシグニが3体デッキに戻った場合、《コードラビリンス　ルーブル》の自動能力によって＜迷宮＞のシグニをデッキから3枚探して手札に加えることはできますか？	はい、《ラビリンス・ロマンス》の効果によって対戦相手のシグニが3体デッキに戻った場合、《コードラビリンス　ルーブル》の自動能力は3回トリガーします。そのため、＜迷宮＞のシグニをデッキから合計で3枚探して手札に加えることができます。
羅石　オロオラ	WX11-041	出現時能力でデッキの上からカードを2枚トラッシュに置いたとき、＜鉱石＞と＜宝石＞が1枚ずつでした。カードを1枚引けますか？	はい、その場合もカードを1枚引けます。
西部の銃声	WX11-042	相手のライフクロスが0枚のとき、《西部の銃声》のライフバーストが発動しました。《赤》《赤》を支払った場合、ゲームに勝利できますか？	いいえ、《西部の銃声》のライフバーストは、スペルとして使用したときの効果とは違い「ライフクロス1枚をクラッシュする」という効果となっております。ダメージを与えているわけではないためゲームに勝利するわけではなく、ライフクロスが0枚の場合はそのまま効果が終了します。
コードアート　Ｍ・Ｋ・Ｅ	WX11-043	《コードアート　Ｍ・Ｋ・Ｅ》がヘブンしたときの自動能力で手札からスペルを使用した場合、対戦相手はそのスペルに【スペルカットイン】を使用できますか？	はい、できます。
ＳＨＯＯＴＩＮＧ	WX11-044	スペルを２枚捨てて《青》コストを２減らしたり、スペルを１枚捨てて《青》コストを１のみ減らすことはできますか？	いいえ、できません。《SHOOTING》はスペルを３枚捨てて《青》コストを３減らすことのみ可能です。
ＳＨＯＯＴＩＮＧ	WX11-044	対戦相手の手札が2枚以下でも使用することは可能ですか？その場合、どうなりますか？	はい、使用可能です。その場合対戦相手は残された手札を全て捨てます。
ＳＨＯＯＴＩＮＧ	WX11-044	《SHOOTING》のライフバーストで、対戦相手は無色のカードを含むカード2枚を捨てることもできますか？	はい、そのように捨てることも可能です。
肆ノ遊　タコアゲ	WX11-045	効果によって+1000され、パワーが13000になっているシグニのアタックにより、《肆ノ遊　タコアゲ》がバニッシュされました。下段自動能力は発動しますか？	いいえ、発動しません。その場合でもそのバニッシュはバトルによるバニッシュとなり、バトルによってバニッシュされた場合は効果によってバニッシュされたことにはなりません。
幻獣　アクティルフ	WX11-046	ヘブンしたときの自動能力で、自分の《緑幻獣　モモ》などのバニッシュされないシグニを対象とすることはできますか？また、対象とすることができた場合どうなりますか？	ヘブンしたときの自動能力ではバニッシュされないシグニも対象とすることができます。その場合、あなたのそのシグニはバニッシュされず、そのパワー以下の対戦相手のシグニ１体はバニッシュできます。（Aする。その後Bする。という効果は、Aが結果的に実行されなくともBは発動するため）
呪われし数字　６６６	WX11-048	出現時能力持ちのシグニを出して出現時能力を発動させた後で、《呪われし数字　６６６》を出した場合、先に発動していた出現時能力はどうなりますか？	《呪われし数字　６６６》の出現時能力は、《呪われし数字　６６６》を出した後で出すシグニの出現時能力が発動しなくなります。《呪われし数字　６６６》を出す前に発動し適用された出現時能力には影響しません。
幻蟲　キイロテン	WX11-049	「この能力は使用タイミング【アタックフェイズ】を持ち」とはどういうことですか？	この能力はアーツの【アタックフェイズ】と同じタイミングで、アーツの【アタックフェイズ】と同じように使用を宣言し、処理させることができます。この能力はシグニの能力として扱われます。なお、使用タイミング【アタックフェイズ】を持っているため、自身のメインフェイズに使用することはできません。

復讐の右魔　アレークト	WX11-050	《先駆の大天使　アークゲイン》などの、「効果を受けない」シグニに対して出現時能力を発動した場合、レベルは下がりますか？	「効果を受けない」という能力はカードの情報を変更する効果を防ぎますので、《復讐の右魔　アレークト》の出現時能力を受けてもレベルは下がりません。
復讐の右魔　アレークト	WX11-050	他の＜地獣＞のシグニがいる状態の《幻獣　シエンコ》に対して《復讐の右魔　アレークト》の出現時能力を使用した場合、《幻獣　シエンコ》のレベルはどうなりますか？	「レベルの値を修正する効果」と、「基本レベルの値そのものを変更する効果」では、前者が適用されたあと、後者が適用されます。この場合、《幻獣　シエンコ》のレベルは１となります。
レベル・ダウン	WX11-051	《先駆の大天使　アークゲイン》などの、「効果を受けない」シグニに対して《レベル・ダウン》を使用した場合、レベルは１になりますか？	「効果を受けない」という能力はカードの情報を変更する効果を防ぎますので、《レベル・ダウン》を受けてもレベルは下がりません。
レベル・ダウン	WX11-051	「バニッシュする」効果と「レベルを１にする」効果をそれぞれ別のシグニに対して使用することはできますか？	はい、それぞれの効果に対して別々のシグニを対象とすることができます。
サーバント　Ｚ	WX11-052	出現時能力を発動しましたが、デッキの中に《サーバント　Ｙ》しかありませんでした。この《サーバント　Ｙ》は場に出すことができますか？	はい、できます。
コードメイズ　サピドゥ	WX11-053	「能力を持たないシグニ」とはどのようなシグニですか？	テキスト欄に記載された情報がなく、また他のカードの効果によって何らかの能力を得ていない状態のシグニを「能力の無いシグニ」として扱います。例えば《小剣　ククリ》はテキスト欄に記載された能力が無いため、「能力の無いシグニ」として扱われます。
コードメイズ　サピドゥ	WX11-053	対戦相手の場にあるシグニが、能力を持たないシグニ1体、能力を持つシグニ2体の場合はどうなりますか？	その場合も能力を持たないシグニが対戦相手の場にありますので、《コードメイズ　サピドゥ》のパワーは12000になり、アタックしたときの能力を得ます。
大爪　アイクロ	WX11-054	「効果によって場に出る」とはどういうことですか？	シグニやルリグの能力、スペル、またはアーツを処理したことによってシグニが場に出る場合、それは「効果によって場に出た」ということになります。
運命の右糸　ラケシス	WX11-055	[クロス]《運命の左糸　クロト》か《運命の左糸　アトロポス》の右とはどういうことですか？	《運命の右糸　ラケシス》は、《運命の左糸　クロト》か《運命の左糸　アトロポス》のどちらかの右にあればクロス状態となります。
コードメイズ　ギンカク	WX11-056	[クロス]《コードメイズ　キンカク》か《コードメイズ　ヒウンカ》の左とはどういうことですか？	《コードメイズ　ギンカク》は、《コードメイズ　キンカク》か《コードメイズ　ヒウンカ》のどちらかの左にあればクロス状態となります。
コードメイズ　セレドゥ	WX11-057	「能力を失う」とはどういうことですか？	能力を失ったシグニはテキストに記載された、また他のカードによって付与された能力を失います。
コードメイズ　セレドゥ	WX11-057	能力を新たに得られない、という効果は、パワーを増減する効果も受けませんか？	パワーを増減させる効果は、そのシグニが能力を得ているわけではありません。パワーを増減する効果では通常通りパワーが増減されます。
コードメイズ　セレドゥ	WX11-057	出現時能力によって能力を失ったシグニに、《打突》のようにパワーをプラスして【ランサー】を付与するスペルを使用した場合はどうなりますか？	その場合、パワーはプラスされますが、【ランサー】を得ることはできません。
コードメイズ　セレドゥ	WX11-057	「能力を失い、新たに得られない」という効果は、《先駆の大天使　アークゲイン》などの「効果を受けない」シグニには有効ですか？	「能力を失う」という効果は「テキストを消す」という効果であり、テキストを変更する効果は「効果を受けない」によって無効化できます。後半の「能力を新たに得られない」効果は、そのシグニのテキストを変更しているわけではないため、効果を受けないシグニであっても、この効果の適用中は新たに能力は得られません。
中盾　ブメルド	WX11-058	「効果によって場に出る」とはどういうことですか？	シグニやルリグの能力、スペル、またはアーツを処理したことによってシグニが場に出る場合、それは「効果によって場に出た」ということになります。

運命の左糸　アトロポス	WX11-059	デッキの一番上を公開し、それが＜天使＞のシグニではなかった場合、そのカードはどうなりますか？	その場合は、そのカードをデッキの一番上に裏向きで戻します。
運命の左糸　アトロポス	WX11-059	《運命の左糸　アトロポス》が場にあるときに、《運命の右糸　ラケシス》をクロス状態になるように場に出しました。《運命の左糸　アトロポス》のクロス出現時能力は発動しますか？	いいえ、発動しません。クロス出現時能力は、そのシグニが場に出たときにクロス状態であれば発動する能力であり、クロスのもう片方が場に出てクロス状態になったときには発動しません。
コードメイズ　ヒウンカ	WX11-060	デッキの一番上を公開し、それが＜迷宮＞のシグニではなかった場合、そのカードはどうなりますか？	その場合は、そのカードをデッキの一番上に裏向きで戻します。
コードメイズ　カンポサ	WX11-061	「能力を失う」とはどういうことですか？	能力を失ったシグニはテキストに記載された、また他のカードによって付与された能力を失います。
コードメイズ　カンポサ	WX11-061	能力を新たに得られない、という効果は、パワーを増減する効果も受けませんか？	パワーを増減させる効果は、そのシグニが能力を得ているわけではありません。パワーを増減する効果では通常通りパワーが増減されます。
コードメイズ　カンポサ	WX11-061	出現時能力によって能力を失ったシグニに、《打突》のようにパワーをプラスして【ランサー】を付与するスペルを使用した場合はどうなりますか？	その場合、パワーはプラスされますが、【ランサー】を得ることはできません。
コードメイズ　カンポサ	WX11-061	「能力を失い、新たに得られない」という効果は、《先駆の大天使　アークゲイン》などの「効果を受けない」シグニには有効ですか？	「能力を失う」という効果は「テキストを消す」という効果であり、テキストを変更する効果は「効果を受けない」によって無効化できます。後半の「能力を新たに得られない」効果は、そのシグニのテキストを変更しているわけではないため、効果を受けないシグニであっても、この効果の適用中は新たに能力は得られません。
小刃　バットカ	WX11-062	「効果によって場に出る」とはどういうことですか？	シグニやルリグの能力、スペル、またはアーツを処理したことによってシグニが場に出る場合、それは「効果によって場に出た」ということになります。
羅石　アクアオラ	WX11-067	《羅石　アクアオラ》が場にあるときに、《羅石　ロズオラ》をクロス状態になるように場に出しました。《羅石　アクアオラ》のクロス出現時能力は発動しますか？	いいえ、発動しません。クロス出現時能力は、そのシグニが場に出たときにクロス状態であれば発動する能力であり、クロスのもう片方が場に出てクロス状態になったときには発動しません。
幻水　ハタハタ	WX11-068	「この能力は使用タイミング【アタックフェイズ】を持つ」とはどういうことですか？	この能力はアーツの【アタックフェイズ】と同じタイミングで、アーツの【アタックフェイズ】と同じように使用を宣言し、処理させることができます。この能力はシグニの能力として扱われます。なお、使用タイミング【アタックフェイズ】を持っているため、自身のメインフェイズに使用することはできません。
幻水　カンブリ	WX11-069	「この能力は使用タイミング【アタックフェイズ】を持つ」とはどういうことですか？	この能力はアーツの【アタックフェイズ】と同じタイミングで、アーツの【アタックフェイズ】と同じように使用を宣言し、処理させることができます。この能力はシグニの能力として扱われます。なお、使用タイミング【アタックフェイズ】を持っているため、自身のメインフェイズに使用することはできません。
コードアート　C・M・C	WX11-070	[クロス]《コードアート　M・K・E》か《コードアート　V・R・C》の左とはどういうことですか？	《コードアート　C・M・C》は、《コードアート　M・K・E》か《コードアート　V・R・C》のどちらかの左にあればクロス状態となります。
幻水　ワカサギ	WX11-071	「この能力は使用タイミング【アタックフェイズ】を持つ」とはどういうことですか？	この能力はアーツの【アタックフェイズ】と同じタイミングで、アーツの【アタックフェイズ】と同じように使用を宣言し、処理させることができます。この能力はシグニの能力として扱われます。なお、使用タイミング【アタックフェイズ】を持っているため、自身のメインフェイズに使用することはできません。

コードアート　Ｖ・Ｒ・Ｃ	WX11-072	スペルを使用した後、《コードアート　Ｖ・Ｒ・Ｃ》を出し、クロス出現時能力を発動しました。その後に使うスペルの《青》コストは１減りますか？	はい、《コードアート　Ｖ・Ｒ・Ｃ》のクロス出現時能力は、クロス出現時能力が発動した後、次に使用するスペルの《青》コストを１減らします。
コードアート　Ｖ・Ｒ・Ｃ	WX11-072	《コードアート　Ｖ・Ｒ・Ｃ》のクロス出現時能力を使用した後、次に《青》コストを含まないスペルを使用し、さらにその次に《青》コストを含むスペルを使用し、ここで《青》コストを１減らすことはできますか？	いいえ、できません。《コードアート　Ｖ・Ｒ・Ｃ》のクロス出現時能力は、《青》コストが含まれているいないに関わらず、そのターン次に使用するスペルに強制的に適用されます。その場合、《青》コストが含まれていないスペルだとしてもそのスペルの《青》コストが１減ったことになり、さらにその次に使うスペルにはコスト減少は適用されません。
参ノ遊　ハゴイタ	WX11-073	このシグニがアタックしたときに、《緑》を支払ってデッキからシグニを１枚エナゾーンに置いた後、さらに《緑》を支払ってデッキからシグニを探せますか？	いいえ、できません。《参ノ遊　ハゴイタ》の自動能力は、アタックしたときに１回だけ発動します。１回のアタックで複数の《緑》を支払い、２枚以上を探すということはできません。
羅植　スズビラ	WX11-074	同じ色を２回選ぶことはできますか？	いいえ、できません。
羅植　スズビラ	WX11-074	白、赤を選んで２枚公開したら、２枚とも白のカードでした。２枚とも手札に加えることはできますか？	いいえ、できません。選んだ色１つにつき１枚までを手札に加えるかエナゾーンに置きますので、その場合は１枚しか手札に加えられません。
幻獣　アクティックス	WX11-075	[クロス]《幻獣　アクティルフ》か《幻獣　アクティヘア》の右とはどういうことですか？	《幻獣　アクティックス》は、《幻獣　アクティルフ》か《幻獣　アクティヘア》のどちらかの右にあればクロス状態となります。
弐ノ遊　フクワラ	WX11-076	「効果によって場に出る」とはどういうことですか？	シグニやルリグの能力、スペル、またはアーツを処理したことによってシグニが場に出る場合、それは「効果によって場に出た」ということになります。
羅植　サザンカ	WX11-077	デッキの一番上を公開し、それが選んだ色のシグニではなかった場合、そのカードはどうなりますか？	その場合は、そのカードをデッキの一番上に裏向きで戻します。
幻獣　アクティヘア	WX11-078	《幻獣　アクティヘア》が場にあるときに、《幻獣　アクティックス》をクロス状態になるように場に出しました。《幻獣　アクティヘア》のクロス出現時能力は発動しますか？	いいえ、発動しません。クロス出現時能力は、そのシグニが場に出たときにクロス状態であれば発動する能力であり、クロスのもう片方が場に出てクロス状態になったときには発動しません。
壱ノ遊　カルタ	WX11-079	「効果によって場に出る」とはどういうことですか？	シグニやルリグの能力、スペル、またはアーツを処理したことによってシグニが場に出る場合、それは「効果によって場に出た」ということになります。
羅植　シクラメン	WX11-080	デッキの一番上を公開し、それが選んだ色のシグニではなかった場合、そのカードはどうなりますか？	その場合は、そのカードをデッキの一番上に裏向きで戻します。
引き連れし魔象　ニンバルフ	WX11-081	自分のシグニゾーンに他のシグニが無い場合でも、このシグニを場に出すことはできますか？	はい、可能です。
引き連れし魔象　ニンバルフ	WX11-081	このシグニが場に出たとき、出現時能力を発動しないことを選ぶことはできますか？できない場合、発動しても他のシグニを対象とせずトラッシュに置かないことはできますか？	いいえ、コストがない出現時能力は必ず発動し、カードを対象とする効果が含まれる場合は、必ず対象とする必要があります。
引き連れし魔象　ニンバルフ	WX11-081	出現時能力でレゾナをトラッシュに置くことはできますか？	はい、レゾナもシグニとして扱われますので、トラッシュに置くことができます。 その場合、トラッシュに置かれる代わりにルリグデッキに戻ります。
妖しき蒼火　メドギラ	WX11-083	自分のシグニゾーンに他のシグニが無い場合でも、このシグニを場に出すことはできますか？	はい、可能です。

妖しき蒼火　メドギラ	WX11-083	このシグニが場に出たとき、出現時能力を発動しないことを選ぶことはできますか？できない場合、発動しても他のシグニを対象とせずトラッシュに置かないことはできますか？	いいえ、コストがない出現時能力は必ず発動し、カードを対象とする効果が含まれる場合は、必ず対象とする必要があります。
妖しき蒼火　メドギラ	WX11-083	出現時能力でレゾナをトラッシュに置くことはできますか？	はい、レゾナもシグニとして扱われますので、トラッシュに置くことができます。 その場合、トラッシュに置かれる代わりにルリグデッキに戻ります。
復讐の左魔　ティシポネ	WX11-084	[クロス]《復讐の右魔　アレークト》か《復讐の右魔　メガイラ》の左とはどういうことですか？	《復讐の左魔　ティシポネ》は、《復讐の右魔　アレークト》か《復讐の右魔　メガイラ》のどちらかの左にあればクロス状態となります。
１３回目の金曜　ホッケーマスク	WX11-085	自分のシグニゾーンに他のシグニが無い場合でも、このシグニを場に出すことはできますか？	はい、可能です。
１３回目の金曜　ホッケーマスク	WX11-085	このシグニが場に出たとき、出現時能力を発動しないことを選ぶことはできますか？できない場合、発動しても他のシグニを対象とせずトラッシュに置かないことはできますか？	いいえ、コストがない出現時能力は必ず発動し、カードを対象とする効果が含まれる場合は、必ず対象とする必要があります。
１３回目の金曜　ホッケーマスク	WX11-085	出現時能力でレゾナをトラッシュに置くことはできますか？	はい、レゾナもシグニとして扱われますので、トラッシュに置くことができます。 その場合、トラッシュに置かれる代わりにルリグデッキに戻ります。
復讐の右魔　メガイラ	WX11-086	《復讐の右魔　メガイラ》が場にあるときに、《復讐の左魔　ティシポネ》をクロス状態になるように場に出しました。《復讐の右魔　メガイラ》のクロス出現時能力は発動しますか？	いいえ、発動しません。クロス出現時能力は、そのシグニが場に出たときにクロス状態であれば発動する能力であり、クロスのもう片方が場に出てクロス状態になったときには発動しません。
永らえし者　タウィル＝フェム	WX12-001	「このルリグはこのカードの下にあるすべてのルリグの【起】能力を持つ。」とはどういうことですか？	《永らえし者　タウィル＝フェム》は、下に重ねられているルリグの起動能力を持ち、使用できます。例えば下に《永らえし者　タウィル＝フィーラ》がある場合、それが持つ２つの起動能力をどちらも持ちます。
永らえし者　タウィル＝フェム	WX12-001	上段常時能力によってどんな【起】を得ているのか知るため、対戦相手のルリグの下のカードを見ることはできますか？	ルリグの下のカードも公開情報ですので、見ることを要求できますが、対戦相手のカードに触る際には、相手に一言断ってから丁寧に扱っていただくようお願い致します。
永らえし者　タウィル＝フェム	WX12-001	中段常時能力は、正面にシグニがある場合でも使えますか？	対戦相手のシグニがアタックしたとき、その正面にシグニがあっても＜天使＞を捨てることはできますが、これによる効果は「あなたにダメージを与えない」のみですので、正面のシグニとのバトルは通常通り行われます。
永らえし者　タウィル＝フェム	WX12-001	【ダブルクラッシュ】を持つシグニのアタックを防ぐためには、何枚＜天使＞を捨てれば良いですか？	その場合も＜天使＞２枚を捨てることで、そのアタックでのダメージを与えられなくなります。【ダブルクラッシュ】は、そのシグニがアタックによってダメージを与えた場合、２枚クラッシュするという能力であり、《永らえし者　タウィル＝フェム》の自動能力によりそもそもダメージ自体を与えられません。
永らえし者　タウィル＝フェム	WX12-001	中段常時能力で【ランサー】によるクラッシュは防げますか？	いいえ、正面のシグニをバトルでバニッシュした後の【ランサー】によるクラッシュはダメージではないため、《永らえし者　タウィル＝フェム》の能力で防ぐことはできません。
永らえし者　タウィル＝フェム	WX12-001	下段自動能力でトラッシュから＜天使＞を手札に加えるのは強制ですか？	はい。カードを対象とする場合、該当するものがあれば対象とする必要があります。

永らえし者　タウィル＝フェム	WX12-001	「効果を受けない」という能力を持つシグニがアタックしました。《永らえし者　タウィル＝フェム》の1つ目の自動能力でダメージを与えなくすることはできますか？	はい、できます。 効果を受けないという能力によって防ぐことのできる効果とは大別して「移動させる効果」「パワーやテキストを修正、変更する効果」「状態を変化させる効果」の3種類となります。 《永らえし者　タウィル＝フェム》の1つ目の自動能力はこれらいずれでもありませんので、ダメージを与えなくすることが可能です。
紅蓮乙女　遊月・肆	WX12-002	《紅蓮乙女　遊月・肆》の自動能力は具体的にどういうことですか？	これは対戦相手のアタックフェイズ開始時にトリガーするトリガー能力であり、発動したときにあなたのライフクロスが３枚以上ある場合は、そのターンあなたはライフクロスが０枚になった上でダメージを受けてもゲームに敗北せず、そのままゲームを続行します。
紅蓮乙女　遊月・肆	WX12-002	対戦相手のターンで、こちらのライフクロスが3枚ありますが、対戦相手の《弩砲　ヘッケラ》のヘヴン能力によって2枚になってしまいました。このターン、ゲームに敗北しないという効果は有効ですか？	はい、有効です。ライフクロスが3枚以上あるかは、この能力が発動した時にチェックされます。その直後にライフクロスが2枚以下となっても、そのターン中はゲームに敗北しないままです。 また、アタックフェイズに入りますと、この能力がトリガーして処理されてから、プレアタックステップ、ディフェンスステップ、その次にシグニアタックステップと順番に進みますので、《弩砲　ヘッケラ》のヘブン能力より先にこの能力は発動しています。
紅蓮乙女　遊月・肆	WX12-002	出現時能力は強制ですか？	はい、コストの無い出現時能力ですので、強制的にトリガーし、発動します。
紅蓮乙女　遊月・肆	WX12-002	出現時能力が発動したとき、エナゾーンにあるカードは０枚でした。ライフクロスは加えられますか？	はい、何枚がエナゾーンからトラッシュに置かれたかを問わず、ライフクロスは１枚加えられます。
紅蓮乙女　遊月・肆	WX12-002	起動能力を使用した後、元々【エナチャージ１】を持つカードがライフクロスから捲れました。ライフバーストはどのように処理しますか？	その場合、そのカードは個別に【エナチャージ１】を２つ持っていることになります。チェックゾーンに置かれた後、それぞれについて発動するかどうかを決め、好きな順番で発動します。両方が発動し終わったら、カードはエナゾーンへ置かれます。
コード・ピルルク　ＶＥＲＭＩＬＩ	WX12-003	自動能力と使用したスペルの効果はどちらが先ですか？	あなたがスペルを使用したら自動能力がトリガーしますが、発動するのはスペルの処理が終わった後となります。
コード・ピルルク　ＶＥＲＭＩＬＩ	WX12-003	【自】能力で、ダウン状態のシグニを凍結できますか？	はい、できます。
コード・ピルルク　ＶＥＲＭＩＬＩ	WX12-003	起動能力の、コストの合計が２～４のスペルとはどういうことですか？	そのスペルの左上に記載されているコストの合計が２～４のスペルとなります。例えば《ＴＲＩＣＫ ＯＲ　ＴＲＥＡＴ》は青×１、無×１でコストの合計が２ですので、そのコストを支払って使用できます。何らかの効果で使用コストが増減していてもそれは参照せず、スペル本来のコストのみ参照します。 例１：使用コストが《青×２》まで減った《ＲＥＣＫＬＥＳＳ》などを使用することはできません。 例２：コストの合計が２の《TORNADO》を選択後、《TORNADO》の効果で青０で使用することはできます。 例３：《羅原姫　Ne》が対戦相手の場にいる状態でも、コストの合計が４のスペルを起動効果で使用できます。しかし、スペルの使用コストは無×１増えて５となります。
コード・ピルルク　ＶＥＲＭＩＬＩ	WX12-003	起動能力で使用されたスペルに、対戦相手は【スペルカットイン】できますか？	はい、スペルが使用されていますので、対戦相手は【スペルカットイン】のアーツや能力を使うこともできます。

コード・ピルルク　ＶＥＲＭＩＬＩ	WX12-003	起動能力で使用したスペルが、対戦相手の【スペルカットイン】の《ブルー・パニッシュ》により、効果を打ち消されました。その場合、《コード・ピルルクVERMILION》の自動能力は発動しますか？	はい、スペルの効果を打ち消された場合でもスペルを使用したことにはなりますので、自動能力がトリガーし、発動します。
コード・ピルルク　ＶＥＲＭＩＬＩ	WX12-003	対戦相手のルリグが《ミルルン・ティコ》の場合、起動能力を使用することはできますか？	無×２を支払って起動能力を使用宣言することはできますが、その後にスペルのコストを支払って使用することはできず、そのまま効果は終了します。
龍導波	WX12-004	ライフクロスが１枚も無いときに使用したら、どうなりますか？	《龍導波》を使用し、ライフクロスをクラッシュできなかった場合は、対戦相手のシグニをバニッシュすることはできません。また、＜ユヅキ＞であった場合でもライフクロスを加えることはできません。
龍導波	WX12-004	対戦相手のシグニが１体もないときでも使用できますか？	はい、使用できます。対戦相手のシグニが対象にできなかった場合でも、後半の効果は処理されます。センタールリグが＜ユヅキ＞だった場合、その効果も発生します。
龍導波	WX12-004	ライフクロスをクラッシュした後で対戦相手のバニッシュするシグニを対象とすることはできますか？	いいえ、対戦相手のシグニを対象とするのが先となります。《龍導波》を使用宣言してチェックゾーンに置き、コストを支払い、対戦相手のシグニを対象としてから効果の処理に入り、上から順番に処理します。
クトゥル・コール	WX12-005	＜タウィル＞や＜ウムル＞だった場合、①と①、②と②のように同じモードを選べますか？	いいえ、その場合は別々のモードしか選べませんので、２つ選ぶ場合は①と②となります。
緑肆ノ遊　フリーフォール	WX12-006	このシグニがアタックしたときの効果は、発動させないことを選べますか？	いいえ、常時能力は条件を満たしたら発動は強制となります。《緑肆ノ遊　フリーフォール》がアタックしたときにアップさせたいシグニがなかったとしても、そこで発動します。
緑肆ノ遊　フリーフォール	WX12-006	上段自動能力がトリガーしたとき、自分のシグニ1体を対象としないことはできますか？その場合、発動しないことになって2回目の《緑肆ノ遊　フリーフォール》のアタックで再度発動できますか？	いいえ、カードを対象とする場合、該当するものがあれば対象とする必要があります。あなたのシグニがこのアタックした《緑肆ノ遊　フリーフォール》しかいなかったとしても、自身を対象とすることになり、自身がアップします。ターン1回制限の能力ですのでそのターンはもう発動しなくなります。
緑肆ノ遊　フリーフォール	WX12-006	上段自動能力で、既にアップ状態のシグニをアップするシグニとして対象とすることができますか？その場合、下段自動能力は発動しますか？	既にアップ状態のシグニをアップする効果で対象とすることはできますが、結果的に何も起こりません。下段自動能力の「アップしたとき」とは、ダウン状態のシグニがアップ状態になったときであり、アップ状態のシグニをアップ状態にしようとしても発動しません。
緑肆ノ遊　フリーフォール	WX12-006	凍結状態でダウン状態の《緑肆ノ遊　フリーフォール》と、他にシグニが２体あります。こちらのアップフェイズに入ったときにはどうなりますか？	《緑肆ノ遊　フリーフォール》は凍結していますのでダウン状態のままですが、他のシグニ２体がダウン状態の場合はアップフェイズにアップします。それにより、《緑肆ノ遊　フリーフォール》の下段自動能力が発動し、《緑肆ノ遊　フリーフォール》もアップします。また、アップフェイズが終了したら凍結状態が解除されます。
開きし者　タウィル＝トレ	WX12-008	このカードの自動能力とエクシード能力は、どちらが先に発動しますか？	エクシード能力が先となります。エクシード能力の起動を宣言し、コストを支払い、エクシード能力が発動してその処理が終わってから《開きし者　タウィル＝トレ》の自動能力が発動します。
開きし者　タウィル＝トレ	WX12-008	既に場に３体ある場合、２体になるようにトラッシュに置くシグニを選ぶのはどちらのプレイヤーですか？	《開きし者　タウィル＝トレ》の対戦相手側となります。
クリスタル・ブレイク	WX12-009	このアーツを使用する際、ルリグが＜リメンバ＞でなくとも後半の効果で対象を選択する必要がありますか？	はい、対象とします。条件に関わらずアーツの効果を処理する直前に、全ての対象を選択します。その後効果の処理に入り、条件を満たしていた場合は後半で対象としていたシグニもバニッシュされます。 詳細は用語集「対象」もご参照ください。
クリスタル・ブレイク	WX12-009	ルリグが＜リメンバ＞の場合で、対戦相手の凍結状態のシグニが1体しかない場合でも使用できますか？	はい、その場合はその凍結状態の1体のみバニッシュできます。

クリスタル・ブレイク	WX12-009	ルリグが＜リメンバ＞の場合で、最初のバニッシュと追加のバニッシュで同じシグニを対象とすることはできますか？	はい、可能です。例えば【チャーム】のついた《堕落の虚無　パイモン》を2回対象として、1回目でバニッシュの代わりに【チャーム】をトラッシュに置かれても2回目でバニッシュすることができます。
クリスタル・ブレイク	WX12-009	対戦相手の場に《幻水　シロナクジ》と他の＜水獣＞1体があります。《クリスタル・ブレイク》で先に《幻水　シロナクジ》、次に＜水獣＞を対象とすることで両方をバニッシュできますか？	はい、可能です。バニッシュは同時ではなく順番に行われますので、まず先に対象とされた《幻水　シロナクジ》がバニッシュされます。その後、＜水獣＞がバニッシュされるときには《幻水　シロナクジ》は場にありませんので、そのまま＜水獣＞はバニッシュされます。
ホワイトメイズ　ホデサパ	WX12-010	出現時能力で対戦相手のシグニ３体を配置し直したとき、そのうち１体をアップし、残りはダウン状態のままという選び方はできますか？	いいえ、できません。この効果は、この効果で移動したシグニ全てをアップするか、そのままにするかしか選べません。
ホワイトメイズ　ホデサパ	WX12-010	対戦相手の《幻獣　セイリュ》が自動能力の条件を満たした状態でアタックしました。《幻獣　セイリュ》の自動能力とこちらの《ホワイトメイズ　ホデサパ》の自動能力はどちらが先に発動しますか？	《幻獣　セイリュ》の自動能力と《ホワイトメイズ　ホデサパ》の自動能力はトリガー能力であり、これらはターンプレイヤーから先に発動しますので、《幻獣　セイリュ》から発動し、次に《ホワイトメイズ　ホデサパ》を発動します。また、ターンプレイヤー側の自動能力の発動によって《ホワイトメイズ　ホデサパ》がバニッシュされたとしても、一度トリガーした《ホワイトメイズ　ホデサパ》の自動能力は発動します。
花咲乱　遊月・参	WX12-011	この能力は具体的にいつ発動しますか？	あなたのターンのグロウフェイズ開始時に、グロウより前に発動します。発動し、支払うかどうかを宣言した後、通常の手順でグロウします。
花咲乱　遊月・参	WX12-011	赤×０を支払うとはどういうことですか？	赤×０の支払いにはエナが必要ありませんので、支払いを宣言するだけで支払うことができ、その後の効果が発動します。
コードピルルク・Φ	WX12-012	２つの出現時能力はどういう順番で処理しますか？	《コード・ピルルク・Φ》を場に出したとき、それぞれの出現時能力がトリガーします。それらは好きな順番で発動でき、発動する際にコストを支払います。
ドロー・ディソルブ	WX12-013	青のアーツのみがルリグトラッシュに２枚ある場合や、黒のアーツのみがルリグトラッシュに２枚ある場合は無コストはどれぐらい減りますか？	どちらも無×１しか減りません。その色のアーツが１枚以上あるかないかのみを確認しますので、同じ色のアーツが２枚以上あっても減るコストは変わりません。
ドロー・ディソルブ	WX12-013	対戦相手のパワーを減らす効果は、今《ドロー・ディソルブ》で引いた手札も含めて数えますか？	はい、《ドロー・ディソルブ》でカードを引いた後、それも含めて手札の枚数分だけ-2000します。
アロワナ・パニック	WX12-014	対戦相手のシグニが１体もないときでも使用できますか？	はい、使用できます。対戦相手のシグニが対象にできなかった場合でも、後半の効果は処理されます。センタールリグが＜エルドラ＞だった場合、その効果も発生します。
アロワナ・パニック	WX12-014	自分のルリグが＜エルドラ＞の場合に、クラッシュするライフクロスは選べますか？	いいえ、ライフクロスを移動する場合は常に一番上からとなりますので、一番上のライフクロスをクラッシュします。
緑幻竜　＃ティラザウス＃	WX12-015	このシグニをエナフェイズにエナチャージとして場からエナゾーンに置いたり、メインフェイズにリムーブしても自動能力は発動しますか？	はい、発動します。《緑幻竜　＃ティラザウス＃》はレゾナですのでエナゾーンやトラッシュに置かれる代わりにルリグデッキに戻ります。またリムーブすることはできませんが、場から離す行為がどのプレイヤーの効果や行動かに関わらず自動能力は発動します。
緑幻竜　＃ティラザウス＃	WX12-015	出現時能力は発動しないことを選べますか？また、どの順番で処理しますか？	どちらもコストの無い出現時能力ですので強制的に発動し、対戦相手に該当するパワーを持つシグニがあればそれを選ばなければなりません。
虚心の鍵主　ウムル＝トレ	WX12-016	このカードの自動能力とエクシード能力は、どちらが先に発動しますか？	エクシード能力が先となります。エクシード能力の起動を宣言し、コストを支払い、エクシード能力が発動してその処理が終わってから《虚心の鍵主　ウムル＝トレ》の自動能力が発動します。
ダークアート　†Ｍ・Ｇ・Ｔ†	WX12-017	アタックフェイズ開始時の自動能力と、使用タイミング【アタックフェイズ】のアーツや能力の使用はどちらが先ですか？	まず対戦相手のアタックフェイズに入ったときに《ダークアート　†Ｍ・Ｇ・Ｔ†》の自動能力が発動します。それが処理された後に、対戦相手から使用タイミング【アタックフェイズ】のアーツや能力を使用できます。

ダークアート　†Ｍ・Ｇ・Ｔ†	WX12-017	自動能力で２枚以上のスペルを捨てて、２体以上をダウン凍結できますか？	いいえ、できません。この自動能力では１回の発動につきスペル１枚しか捨てることはできません。
ダークアート　†Ｍ・Ｇ・Ｔ†	WX12-017	出現時能力の発動は強制ですか？	はい、コストの無い出現時能力ですので、強制的にトリガーし、発動します。トラッシュに青または黒のスペルがある場合は、そのうちの1枚を対象とし手札に加えるのは強制です。
真天使の未来　ガブリエルト	WX12-018	「対戦相手の、アーツ以外の効果を受けない」とはどういうことですか？	このシグニは、対戦相手からはアーツ以外のカードによって「シグニを移動させる効果」及び「シグニの状態を変化させる効果」、「パワーやテキストなどのカードの情報を変更する効果」を受けません。
弩炎　フレイスロ中将	WX12-019	起動能力では、コストとして捨てたカードも枚数に数えますか？	はい、起動能力のコストとして捨てたカードも含めて、「あなたのトラッシュにあるカード名に《フレイスロ》を含むカードの枚数×2000」以下の対戦相手のシグニ１体を対象とし、バニッシュできます。
弩炎　フレイスロ中将	WX12-019	【起】能力で対戦相手のパワー4000のシグニをバニッシュしたいのですが、私のトラッシュは空です。そこで、カード名に《フレイスロ》を含むカードを1枚捨てて能力を空撃ちして、同じカードの2枚目を捨てて対戦相手のシグニをバニッシュすることはできますか？	はい、可能です。最初の【起】能力の使用で相手のシグニをバニッシュしないことを選べ、2回目の使用でパワー4000のシグニをバニッシュすることができます。
幻水姫　ダイホウイカ	WX12-020	アタックフェイズ開始時の自動能力と、使用タイミング【アタックフェイズ】のアーツや能力の使用はどちらが先ですか？	まずあなたのアタックフェイズに入ったときに《幻水姫　ダイホウイカ》の自動能力が発動します。それが処理された後に、あなたから使用タイミング【アタックフェイズ】のアーツや能力を使用できます。
幻水姫　ダイホウイカ	WX12-020	ターン終了時の手札を捨てる能力と、エンドフェイズのターンプレイヤーの手札が７枚以上ある場合６枚以下になるように捨てる行動はどちらが先ですか？	エンドフェイズに入ったら、まずターン終了時の《幻水姫　ダイホウイカ》の手札を捨てる能力が発動します。その後、手札が７枚以上あるようなら、６枚以下になるように捨てます。
幻水姫　ダイホウイカ	WX12-020	《幻水姫　ダイホウイカ》のアタックしたときの能力で、２枚手札を捨てて２体をそれぞれ-6000できますか？	いいえ、できません。この自動能力は１回のアタックにつき１回だけ発動し、捨てる枚数は自由ですが対戦相手のシグニは１体しか対象とすることができません。
幻竜姫　＃スパザウス＃	WX12-021	出現時能力で公開した＜龍獣＞のシグニをエナゾーンに置かないことはできますか？	いいえ、この方法で公開された＜龍獣＞のシグニをエナゾーンに置かないことは選べません。
幻竜姫　＃スパザウス＃	WX12-021	対戦相手のエナゾーンのカードが6枚以下のときに、ライフバーストを発動したらどうなりますか？	その場合、対戦相手はエナゾーンからカードをトラッシュに置く必要はありません。その場合でも対戦相手のパワー10000以下のシグニをバニッシュすることは可能です。
幻獣　ホーク	WX12-022	上段常時能力は具体的にどういうことですか？	《幻獣　ホーク》は、手札から出す場合でも何らかの効果で他の領域から出す場合でも、通常のレベルやリミットの制限に加えてあなたの場にパワー10000以上のシグニがなければ場に出せません。このパワー10000以上のシグニとは、効果によって一時的にパワーが上がったシグニでも構いません。（例えばパワー8000の《幻獣　ミスザク》が《三式豊潤娘　緑姫》で+2000されている場合など）また、場に出した後はそのパワー10000以上のシグニが場を離れたとしても《幻獣　ホーク》は場に出たままとなります。
幻獣　ホーク	WX12-022	下段自動能力は、アタックによって《幻獣　ホーク》がダメージを与えてライフクロスをクラッシュした場合も発動しますか？	はい、発動します。

幻獣　ホーク	WX12-022	下段自動能力は、【ランサー】を持った《幻獣　ホーク》が対戦相手のシグニをバニッシュし、ライフクロス1枚をクラッシュした場合も発動しますか？	はい、発動します。
幻獣　ホーク	WX12-022	クラッシュした対戦相手のライフクロスのライフバーストと、《幻獣　ホーク》の下段自動能力はどちらが先に発動しますか？	それらはトリガー能力であり、トリガー能力はターンプレイヤーから先に発動しますので、《幻獣　ホーク》側がターンプレイヤーであれば《幻獣　ホーク》の能力が先となります。
幻獣　ホーク	WX12-022	こちらが１回リフレッシュしたターンで、自分のデッキが残り１枚の時、自分の場の《幻獣　ホーク》でアタックしました。この場合はどうなりますか？	その場合は《幻獣　ホーク》の「アタックしたとき」の能力が発動し、デッキのカード1枚がエナゾーンに置かれます。その後リフレッシュを行い、ターンプレイヤーの同一ターンでの2回目のリフレッシュとなりますので、ターンが終了します。アタック自体の処理は行われず、バトルや対戦相手へのダメージは発生しません。
コードアンシエンツ　ヘルボロス	WX12-023	「対戦相手のトラッシュとルリグトラッシュにあるカードはすべての能力を失い、効果を受けない」とはどういうことですか？	対戦相手のトラッシュとルリグトラッシュにあるカードはすべての能力を失います。これにより、例えば《フラッシュ・バック》のようなルリグトラッシュで発動する自動能力、《コードアンチ　ネビュラ》のようなトラッシュで使用する起動能力などは使用できなくなります。また、「効果を受けない」により効果により移動させることができなくなりますので、《永らえし者　タウィル＝フィーラ》の起動能力で＜天使＞をトラッシュからデッキに移動したり、《創世の巫女　マユ》の出現時能力でルリグトラッシュのルリグやアーツを移動することもできなくなります。
コードアンシエンツ　ヘルボロス	WX12-023	《コードアンシエンツ　ヘルボロス》が対戦相手の場に出ているときに、こちらの《コードアンチ　テキサハンマ》が何らかの効果でデッキからトラッシュに置かれました。《コードアンチ　テキサハンマ》を場に出せますか？	いいえ、その《コードアンチ　テキサハンマ》は場に出せません。《コードアンチ　テキサハンマ》がデッキからトラッシュに置かれ、《コードアンチ　テキサハンマ》は自動能力を失います。そのため、《コードアンチ　テキサハンマ》の自動能力はトリガーせず、場に出ません。
コードアンシエンツ　ヘルボロス	WX12-023	対戦相手の場に《コードアンシエンツ　ヘルボロス》がある場合、《リバイブ・フレア》の上の効果を使用したらどうなりますか？	その場合、「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」効果は処理されますが、「あなたのトラッシュからレベル2以下の黒のシグニ1枚を場に出す」効果は、「効果を受けない」により移動させることができないため、実行できません。そこで効果は終了となります。
コードアンシエンツ　ヘルボロス	WX12-023	対戦相手の場に《コードアンシエンツ　ヘルボロス》があり、こちらがエクシード能力を使用し《神妙の巫女　タマヨリヒメ》をルリグトラッシュに置いた場合、《神妙の巫女　タマヨリヒメ》の自動能力は発動しますか？	いいえ、発動しません。ルリグトラッシュに置かれた《神妙の巫女 タマヨリヒメ》は《コードアンシエンツ ヘルボロス》により能力を失います。
コードアンシエンツ　ヘルボロス	WX12-023	起動能力のコストとしてエナゾーンから支払ったカードを、この能力で場に出せますか？	はい、それがレベル4以下の＜古代兵器＞でしたら可能です。コストを支払ってからトラッシュのシグニを対象とし、効果を処理するという順番になります。
コードアンシエンツ　ヘルボロス	WX12-023	対戦相手のトラッシュにあるカード名、シグニのクラス、 カードタイプ（スペルかシグニか）は消えますか？	いいえ、「能力を失う」という効果は「テキストを消す」という効果であり、テキスト欄のみを失わせます。カード名、カードタイプ、クラス、カードの色、パワー、レベルなど、テキスト欄以外の情報は失わせません。
コードアンシエンツ　ヘルボロス	WX12-023	こちらが《台風一過》を使用し、効果でトラッシュから《コードアンシエンツ　ヘルボロス》1体と他2体を出しました。残りの処理や対戦相手の処理はどうなりますか？	《台風一過》の効果では、トラッシュから場に出すシグニはそれぞれ同時に場に出ます。お互いのシグニが場に出た時点で《コードアンシエンツ　ヘルボロス》の上段常時能力が適用されます。対戦相手のトラッシュにあるカードは効果を受けませんので、《台風一過》の効果により手札やエナゾーンに移動させることができなくなります。《台風一過》の処理後、《コードアンシエンツ　ヘルボロス》の自動能力が3回トリガーしていますので、-7000を3回発動できます。

コードアンシエンツ　ヘルボロス	WX12-023	《台風一過》を使用し、お互いに《コードアンシエンツ　ヘルボロス》を場に出しました。この後の処理はどうなりますか？	その場合はお互いの場に《コードアンシエンツ　ヘルボロス》が同時に出た後、それぞれの常時能力が適用され、お互いにトラッシュから手札やエナゾーンにカードを移動させることはできずに《台風一過》の効果は終了します。その後、《コードアンシエンツ　ヘルボロス》の自動能力がそれぞれトリガーしていますが、これはターンプレイヤーから先に発動し、それらをすべて処理した後に非ターンプレイヤーのものを発動します。また、ターンプレイヤーの自動能力の発動によって非ターンプレイヤーの《コードアンシエンツ　ヘルボロス》がバニッシュされたとしても、その自動能力は発動します。
コードアンシエンツ　ヘルボロス	WX12-023	《台風一過》を使用し、自分の《コードアンシエンツ　ヘルボロス》の前に対戦相手が《コードラビリンス　ルーブル》を配置しました。この後の処理はどうなりますか？	その場合、お互いのシグニが同時に場に出た時点で《コードアンシエンツ　ヘルボロス》は正面の《コードラビリンス　ルーブル》により能力を失います。能力を失っていますので自動能力はトリガーしません。残りの《台風一過》の効果は通常通り処理され、手札やエナゾーンにカードを移動できます。
コードアンシエンツ　ヘルボロス	WX12-023	アンコールコストを支払ってアーツを使用しました。そのアーツの効果で《コードアンシエンツ　ヘルボロス》をバニッシュしましたが、そのアーツはルリグデッキに戻りますか？	はい、戻ります。 アンコールによって能力を得たアーツはルリグトラッシュには置かれず、チェックゾーンからルリグデッキに戻ります。
コードアンシエンツ　ヘルボロス	WX12-023	《アロス・ビルルク》の能力によって《大幻蟲　§オタガメ§》と《幻蟲　§ユノハナ§》を捨てて《コードアンシエンツ　ヘルボロス》をバニッシュしました。《大幻蟲　§オタガメ§》はトラッシュから場に出せますか？また手札が0枚の場合、《幻蟲　§ユノハナ§》でカードは引けますか？	どちらの能力も発動しません。 シグニが手札からトラッシュに置かれましたが、トラッシュに置かれた時点で能力を失うため、持っていない能力はトリガーすることができません。直後に《コードアンシエンツ　ヘルボロス》は場を離れますが、トリガーしていない能力は発動することができません。
コードハート　†Ｃ・Ｃ・Ｍ†	WX12-024	《コードハート　†Ｃ・Ｃ・Ｍ†》に対して《ＣＲＹＳＴＡＬ　ＳＥＡＬ》を使用し、《コードハート　†Ｃ・Ｃ・Ｍ†》のバニッシュを代わりに他の＜電機＞のシグニのバニッシュにした場合、対戦相手の手札を捨てさせられますか？	はい、《ＣＲＹＳＴＡＬ　ＳＥＡＬ》のような「Aする。そうした場合Bする。」という効果は、Aが別のことに置き換えられた場合でもBの効果は発生しますので、対戦相手の手札を捨てさせることができます。
コードハート　†Ｃ・Ｃ・Ｍ†	WX12-024	《コードハート　†Ｃ・Ｃ・Ｍ†》に、「ターン終了時までパワーを-12000する」効果が与えられ、パワーが0となりました。ルール処理によるバニッシュを、代わりに上段常時能力で置き換えられますか？	置き換えること自体は可能ですが、代わりに他の＜電機＞をバニッシュした後でもパワーが0のままですので、再度ルール処理によりバニッシュされます。
コードハート　†Ｃ・Ｃ・Ｍ†	WX12-024	【ランサー】を持つ、《コードハート　†Ｃ・Ｃ・Ｍ†》以上のパワーを持つシグニで《コードハート　†Ｃ・Ｃ・Ｍ†》にアタックしました。バトルでのバニッシュを他の＜電機＞のシグニをバニッシュすることに置き換えた場合、【ランサー】でライフクロスはクラッシュできますか？	いいえ、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ようとした際に、効果などによってそのバニッシュが他の行動に置き換わった場合、ランサーは条件を満たしておらずライフクロスをクラッシュしません。
コードハート　†Ｃ・Ｃ・Ｍ†	WX12-024	相手の場にシグニがない場合、起動能力で相手の手札を捨てさせることはできますか？また、対戦相手の手札が無い場合、起動能力で相手のシグニをバニッシュすることはできますか？	はい、いずれも可能です。

コードハート　†Ｃ・Ｃ・Ｍ†	WX12-024	自分の場に、《コードハート　†Ｃ・Ｃ・Ｍ†》と《コードハート　Ｓ・Ｗ・Ｔ》があります。 《コードハート　†Ｃ・Ｃ・Ｍ†》がバニッシュされる際に、代わりに《コードハート　Ｓ・Ｗ・Ｔ》をバニッシュすることを選択しました。その場合、さらに《コードハート　Ｓ・Ｗ・Ｔ》の能力で代わりに手札からスペルを捨てることはできますか？	はい、可能です。結果としてスペルが1枚捨てられ、両方のシグニは場に残ります。
コードハート　†Ｃ・Ｃ・Ｍ†	WX12-024	《コードハート　†Ｃ・Ｃ・Ｍ†》Aと《コードハート　†Ｃ・Ｃ・Ｍ†》Bの2体が場にあります。 《コードハート　†Ｃ・Ｃ・Ｍ†》Aがバニッシュされる代わりに《コードハート　†Ｃ・Ｃ・Ｍ†》Bをバニッシュに置き換え、さらにそれを《コードハート　†Ｃ・Ｃ・Ｍ†》Aに置き換えるように無限にループさせることはできるでしょうか。	１つのバニッシュという効果を、同じシグニの置き換える能力で2回以上置き換えることはできません。《コードハート　†Ｃ・Ｃ・Ｍ†》Aに対するバニッシュを《コードハート　†Ｃ・Ｃ・Ｍ†》Bのバニッシュに置き換えることができ、さらに《コードハート　†Ｃ・Ｃ・Ｍ†》Bのバニッシュを《コードハート　†Ｃ・Ｃ・Ｍ†》Aに置き換えることができますが、それをさらに《コードハート　†Ｃ・Ｃ・Ｍ†》Aは置き換えることができない為、その場合は《コードハート　†Ｃ・Ｃ・Ｍ†》Aがバニッシュされます。
羅星　アルケス	WX12-025	《サーバント　Ｙ》の出現時能力で手札に加えることはできますか？	はい、できます。ただし、あなたのルリグが＜サシェ＞でなければ、手札に移動した《羅星　アルケス》は【ガード】を失います。
脛当　レガース	WX12-026	上段出現時能力で公開したカードがレベル４のシグニではなかった場合、そのカードはどうなりますか？	その場合はそのままデッキの一番上に置かれます。
脛当　レガース	WX12-026	複数の出現時能力はどの順番で処理したらよいですか？	《脛当　レガース》の３つの出現時能力は、《脛当　レガース》が場に出たときに３つともトリガーし、好きな順番で発動できます。出現時能力のコストは、実際に発動するときに支払います。
脛当　レガース	WX12-026	上段出現時能力で自分のデッキの上を公開し、《甲冑　ローメイル》を手札に加えてから、下段出現時能力でその《甲冑　ローメイル》を捨てられますか？	はい、できます。複数のトリガー能力は好きな順番で発動でき、出現時能力のコストは実際に発動するときに支払いますので、ご質問のような処理は可能です。
笑顔の春姫　サホヒメ	WX12-027	トラッシュにある＜天使＞が《探求の思想　ハニエル》2枚と《聖技の護り手　ラビエル》3枚の場合、名前の異なる＜天使＞のシグニが5枚としてカードを引けますか？	いいえ、その場合はカードを引くことはできません。 5枚それぞれが種類の異なる＜天使＞のシグニである必要があります。
幻竜　ヴェロキラ	WX12-028	自分の場に《幻竜　ヴェロキラ》が2体だけでも、それらは能力を得ますか？	はい、それぞれの《幻竜　ヴェロキラ》から見て、他の＜龍獣＞のシグニがありますので、能力を得ます。
幻竜　ヴェロキラ	WX12-028	【ダブルクラッシュ】を持った《幻竜　ヴェロキラ》がアタックして2枚クラッシュした場合、エナゾーンから2枚をトラッシュに置けますか？	はい、この能力は1枚をクラッシュするたびに1回トリガーしますので、【ダブルクラッシュ】で2枚クラッシュした場合は2回トリガーし、順番に発動します。
羅石　アクアマリン	WX12-029	《アイン＝ダガ》の起動能力を使用してトラッシュに置いた場合、横の《羅石　アクアマリン》は能力を発動しますか？発動する場合、どちらが先ですか？	はい、発動します。起動能力のコストとしてシグニを場からトラッシュに置いた場合、まずその起動能力を最後まで処理し、その後、《羅石　アクアマリン》の自動能力が発動し、エナゾーンに1枚置きます。

ＴＯＲＮＡＤＯ	WX12-032	お互いの手札の枚数を比べるのは、いつですか？スペルを使用する際に青のスペルを捨てた後ですか？	《TORNADO》を使用する際に青のスペルを捨てたあと、相手の【スペルカットイン】を確認し、その後に効果の処理に入ります。その時点でのあなたと対戦相手の手札の枚数を確認します。 もし対戦相手の【スペルカットイン】により、対戦相手の手札の枚数以上という条件が満たされなくなると、シグニはバニッシュされません。
幻獣　ソウリュウ	WX12-033	「対戦相手の効果によって、シグニのパワーは増減しない。」とはどういうことですか？	対戦相手による、あなたの＜空獣＞＜地獣＞に対する「パワーの値を修正する効果」は無効化されます。例えば、対戦相手があなたの場の《幻獣　ソウリュウ》に《サウザンド・パニッシュ》を使用したとしても、マイナス修正はされず効果は終了します。
参ノ遊　スナバセ	WX12-034	《サーバント　Ｙ》の出現時能力で手札に加えることはできますか？	はい、できます。ただし、あなたのルリグが＜アイヤイ＞でなければ、手札に移動した《参ノ遊　スナバセ》は【ガード】を失います。
懐古の音色　リコダス	WX12-035	対戦相手のシグニがアタックしたとき、エナゾーンにある《懐古の音色　リコダス》で自動能力を発動させ、《緑》《緑》《白》の支払いで《懐古の音色　リコダス》をトラッシュに置き、そのままゲームから除外して攻撃を無効にできますか？	いいえ、できません。この能力は《懐古の音色　リコダス》がトラッシュにある場合にしか発動しませんので、エナゾーンに置かれている《懐古の音色　リコダス》は能力を発動できません。
懐古の音色　リコダス	WX12-035	《先駆の大天使　アークゲイン》をはじめとした「シグニの効果を受けない」シグニの攻撃を《懐古の音色　リコダス》の自動能力によって無効にすることはできますか？	はい、無効にできます。「効果を受けない」能力を持ったシグニは、「パワーやテキストを変更する効果」「シグニを移動させる効果」「シグニの状態を変化させる効果」を受けませんが、攻撃を無効にすることはこのいずれにも当てはまりません。《先駆の大天使　アークゲイン》の攻撃を無効にすることは可能です。
懐古の音色　リコダス	WX12-035	このシグニがトラップとして設置されています。このトラップの正面のシグニがアタックをしたので、このシグニを表向きにしてトラップ能力は発動せずにトラッシュに置くことで【自】能力は発動できますか？	いいえ、対戦相手のシグニがアタックした時点で《懐古の音色　リコダス》がトラッシュにないため【自】能力がトリガーしません。トリガーしなかった能力は発動することができません。
幻蟲　エイフド	WX12-036	《サーバント　Ｙ》の出現時能力で手札に加えることはできますか？	はい、できます。ただし、あなたのルリグが＜ミュウ＞でなければ、手札に移動した《幻蟲　エイフド》は【ガード】を失います。
堕落の砲娘　メツミ	WX12-037	こちらが《堕落の砲娘　メツミ》を出したところ、対戦相手のデッキから《堕落の砲女　メツム》がトラッシュに置かれました。効果を繰り返せますか？	はい、どちらのデッキから《メツム》を含むカードがトラッシュに置かれた場合でも、この効果を繰り返すことができます。
堕落の砲娘　メツミ	WX12-037	こちらが《堕落の砲娘　メツミ》を出したところ、トラッシュに置いた5枚のうち2枚が《堕落の砲女　メツム》でした。この後、2回続けて効果を繰り返せますか？	いいえ、その場合も1回しか繰り返せません。1回の効果でデッキから5枚トラッシュに送り、その中に《メツム》を含むカードがあるかないかのみを確認します。2枚以上あっても繰り返すのは1回となります。また、その繰り返しでさらに《メツム》を含むカードが出た場合は再度繰り返せます。
堕落の砲娘　メツミ	WX12-037	トラッシュにカードが２５枚あるとき、《堕落の砲娘　メツミ》が【ランサー】を持つパワー１５０００のシグニにアタックされました。【ランサー】によってライフクロスはクラッシュされますか？	いいえ、条件を満たした《堕落の砲娘　メツミ》のように、単純に「バニッシュされない」シグニに対して【ランサー】を持つシグニでアタックした場合、【ランサー】によってライフクロスはクラッシュされません。
堕落の砲娘　メツミ	WX12-037	トラッシュにカードが２５枚あるとき、こちらの《堕落の砲娘　メツミ》が対戦相手の効果によってパワーを-12000されました。この場合、《堕落の砲娘　メツミ》はどうなりますか？	常時能力の条件を満たしている限り、《堕落の砲娘　メツミ》はパワーが0以下になったことによるルール処理によるバニッシュもされなくなるため、この場合《堕落の砲娘　メツミ》はパワー0で場に残ります。その後にトラッシュのカードが25枚以上ではなくなった場合、パワー0以下ならそこで《堕落の砲娘　メツミ》はバニッシュされます。

ツヴァイ＝エントラ	WX12-038	お互いに《ツヴァイ＝エントラ》を正面に出していた場合は、ターン終了時にどうなりますか？	エンドフェイズに入ったときに両方の《ツヴァイ＝エントラ》の能力がトリガーし、これらはターンプレイヤーから先に発動します。それにより非ターンプレイヤーの《ツヴァイ＝エントラ》はバニッシュされますが、一度トリガーした自動能力は発動するため、ターンプレイヤーの《ツヴァイ＝エントラ》もバニッシュされます。
彷徨変異の小悪　サユラギ	WX12-039	自分のトラッシュと相手のトラッシュにカードが１０枚ずつあります。このシグニの出現時能力によって対戦相手のパワー5000のシグニはバニッシュできますか？	はい、お互いのトラッシュにあるカードを合計し、その合計値4枚につき-1000をします。この場合にトラッシュにあるカードの合計は20枚ですので、シグニのパワーを-5000することができます。
彷徨変異の小悪　サユラギ	WX12-039	ルリグが＜アルフォウ＞ではない場合でも、ライフバーストの発動を宣言できますか？	はい、発動することはできますが、何も効果は起こりません。ですが発動したことにはなるため、例えば《幻水姫　グレホザメ》の自動能力はトリガーします。
コードメイズ　スパナクラ	WX12-040	「能力の無いシグニ」とは具体的にどういうことですか？	テキスト欄に記載された情報がなく、また他のカードの効果によって何らかの能力を得ていない状態のシグニ、また他のカードの効果によって能力を失っているシグニを「能力の無いシグニ」として扱います。例えば《小剣　ククリ》はテキスト欄に記載された能力が無いため、「能力の無いシグニ」として扱われます。
コードメイズ　エカリーテ	WX12-041	「能力の無いシグニ」とは具体的にどういうことですか？	テキスト欄に記載された情報がなく、また他のカードの効果によって何らかの能力を得ていない状態のシグニ、また他のカードの効果によって能力を失っているシグニを「能力の無いシグニ」として扱います。例えば《小剣　ククリ》はテキスト欄に記載された能力が無いため、「能力の無いシグニ」として扱われます。
コードメイズ　クレリム	WX12-042	「能力の無いシグニ」とは具体的にどういうことですか？	テキスト欄に記載された情報がなく、また他のカードの効果によって何らかの能力を得ていない状態のシグニ、また他のカードの効果によって能力を失っているシグニを「能力の無いシグニ」として扱います。例えば《小剣　ククリ》はテキスト欄に記載された能力が無いため、「能力の無いシグニ」として扱われます。
轟炎　フレイスロ少尉	WX12-043	自分のトラッシュに《小炎　フレイスロ兵長》と《爆炎　フレイスロ軍曹》がある場合、対戦相手のシグニをバニッシュしたくない場合も必ずしなければなりませんか？	はい、出現時能力にコストが含まれていない場合、それは必ず発動しなければならず、また影響を与えるカードも必ず対象としなければなりません。
幻水　アオリイカ	WX12-046	ターン終了時の《幻水　アオリイカ》の能力と、エンドフェイズのターンプレイヤーの手札が７枚以上ある場合６枚以下になるように捨てる行動はどちらが先ですか？	エンドフェイズに入ったら、まずターン終了時の《幻水　アオリイカ》の能力が発動します。その後、手札が７枚以上あるようなら、６枚以下になるように捨てます。
幻水　アオリイカ	WX12-046	《幻水姫　ダイホウイカ》と《幻水　アオリイカ》があり、手札が7枚です。ターン終了時にどうなりますか？	エンドフェイズに入ったら、《幻水姫　ダイホウイカ》と《幻水　アオリイカ》の能力がそれぞれトリガーし、好きな順番で発動できます。先に《幻水姫　ダイホウイカ》で手札を捨てていれば、その後の《幻水　アオリイカ》の能力を発動するときに手札が6枚以下であれば《幻水　アオリイカ》はトラッシュには置かれません。
幻水　ヤリイカ	WX12-047	ターン終了時の手札を捨てる能力と、エンドフェイズのターンプレイヤーの手札が７枚以上ある場合６枚以下になるように捨てる行動はどちらが先ですか？	エンドフェイズに入ったら、まずターン終了時の手札を捨てる能力が発動します。その後、手札が７枚以上あるようなら、６枚以下になるように捨てます。

幻水　ヤリイカ	WX12-047	《幻水　ヤリイカ》がアタックし、カードを1枚引いた後、何らかの効果でアタックフェイズ中にバニッシュされました。その後のエンドフェイズで手札を1枚捨てる必要はありますか？	いいえ、その場合は手札は捨てません。《幻水　ヤリイカ》の下段自動能力は、ターン終了時に《幻水　ヤリイカ》が場にある場合のみ発動します。
幻水　ホタルイカ	WX12-048	ターン終了時の手札を捨てる能力と、エンドフェイズのターンプレイヤーの手札が７枚以上ある場合６枚以下になるように捨てる行動はどちらが先ですか？	エンドフェイズに入ったら、まずターン終了時の手札を捨てる能力が発動します。その後、手札が７枚以上あるようなら、６枚以下になるように捨てます。
幻水　ホタルイカ	WX12-048	《幻水　ホタルイカ》がアタックし、カードを1枚引いた後、何らかの効果でアタックフェイズ中にバニッシュされました。その後のエンドフェイズで手札を1枚捨てる必要はありますか？	いいえ、その場合は手札は捨てません。《幻水　ホタルイカ》の下段自動能力は、ターン終了時に《幻水　ホタルイカ》が場にある場合のみ発動します。
ＩＮＳＩＧＨＴ	WX12-049	青の＜電機＞と黒の＜電機＞が場に出ているなら、《INSIGHT》はコストを支払わずに使用できますか？	はい、他に使用コストが変動する要素がなければ、《INSIGHT》は結果的にコストを支払わずに使用できます。
ＩＮＳＩＧＨＴ	WX12-049	効果でデッキの上から3枚を見た後、どれも手札に加えず全てデッキの一番下に置くことはできますか？	いいえ、できません。手札やデッキなどの非公開領域からカードを探す場合、条件付きで探す場合は条件に合うカードが見つからなかったとすることができますが、《INSIGHT》の効果では無条件にカードを1枚加えますので、3枚のうち1枚は必ず手札に加えます。
ＩＮＳＩＧＨＴ	WX12-049	《INSIGHT》を使用したときに自分のデッキが1枚のときはどうなりますか？	その場合はその1枚を見て、そのまま手札に加えます。《INSIGHT》の効果の処理が終わって《INSIGHT》がトラッシュに置かれた後に、リフレッシュを行います。
幻竜　＃イグアノドン＃	WX12-050	デッキの一番上のカードが＜龍獣＞ではなかった場合はそのカードはどうなりますか？	その場合はデッキの一番上に置かれたままとなります。
幻竜　＃ステゴケラス＃	WX12-051	デッキの一番上のカードが＜龍獣＞ではなかった場合はそのカードはどうなりますか？	その場合はデッキの一番上に置かれたままとなります。
幻竜　＃ドラコレクス＃	WX12-052	デッキの一番上のカードが＜龍獣＞ではなかった場合はそのカードはどうなりますか？	その場合はデッキの一番上に置かれたままとなります。
コードアート　†Ｄ・Ｒ・Ｓ†	WX12-053	自分のトラッシュにあるスペルの枚数が10枚で、《コードアート　†Ｄ・Ｒ・Ｓ†》がアタックした場合、対戦相手のシグニのパワーはどれぐらいマイナスできますか？	スペル4枚につき-3000ですので、その場合は-6000されます。
コードアート　†Ｄ・Ｒ・Ｓ†	WX12-053	上記と同様の場合で、この効果で対戦相手のシグニを-6000しました。その後、同じターン中にトラッシュのスペルの枚数が１２枚になりました。マイナス修正は増えますか？	いいえ、能力が発動してマイナス修正した後にトラッシュのスペルが増えても減っても、すでに適用された修正値は変更されません。
コードアート　†Ｊ・Ｖ†	WX12-054	デッキが３枚以下のときに《コードアート　†Ｊ・Ｖ†》を出したらどうなりますか？	その場合、すべてのカードをトラッシュに置きます。それがスペルならカードを1枚引けますが、デッキは0枚ですのでカードを引けず効果は終了します。その後、リフレッシュを行います。
コードアート　†Ｓ・Ｃ†	WX12-055	デッキが２枚以下のときに《コードアート　†Ｓ・Ｃ†》を出したらどうなりますか？	その場合、すべてのカードをトラッシュに置きます。それがスペルならカードを1枚引けますが、デッキは0枚ですのでカードを引けず効果は終了します。その後、リフレッシュを行います。

パープル・ステイン	WX12-056	手札に《パープル・ステイン》（以下A）が、エナゾーンに《パープル・ステイン》（以下B）が1枚ずつあります。トラッシュにはありません。 そこでAのコストとしてBをトラッシュに置くことで、結果的にAの使用コスト《無》を減らすことはできますか？	いいえ、注釈にあるとおり、コストの増減が決まった後でコストの支払いとなります。まず使用宣言をし、トラッシュにある《パープル・ステイン》の数を数えてコストを決定します。その後にエナを支払いますので、ご質問のような処理はできません。 また、エナゾーンにあるカードをコストの支払いや効果とは関係なく先にトラッシュに置いておく、ということもできません。
幻竜　ボルシャック	WX12-CB01	トラッシュに＜龍獣＞が7枚で、パワー13000となっている《幻竜　ボルシャック》に、《フォーカラー・マイアズマ》でターン終了時まで-12000修正を与えました。ターン終了時に《幻竜　ボルシャック》はどうなりますか？	アタックフェイズが終了したあと、エンドフェイズにパワーが0以下となるためルール処理によってバニッシュされます。なお、この処理は「ターン終了時に」発動するトリガー能力（《羅植　カヤッパ》など）よりも先に処理されます。
幻獣　ぷにとー	WX12-CB02	このシグニの自動能力では、このシグニがレベル５ではなくても対戦相手のシグニを対象としますか？	はい、対象とします。条件に関わらずこの自動能力はアタックフェイズ開始時にトリガーして発動します。発動する際に対戦相手のシグニを対象とし、その後効果の処理に入り、条件を満たしていた場合は対象としていたシグニをバニッシュします。 詳細は用語集「対象」もご参照ください。
幻獣　ぷにとー	WX12-CB02	公開したカードがレベル２の場合は公開されたカードがエナゾーンに置かれますか？また、レベル４の場合は公開されたカードを引きますか？	はい、デッキの一番上のカードはそのカードですので、その公開されたカードがエナゾーンに置かれたり引かれて手札に加えられます。
幻獣　ぷにとー	WX12-CB02	スペルが公開された場合はどうなりますか？	その場合は何も効果が起こらず、そのスペルはデッキの一番上に置かれたまま効果は終了します。そのスペルは裏向きに戻します。
真・遊月・伍	WX13-001	２つの出現時能力はどちらから発動しますか？	両方の出現時能力がトリガーし、好きな方から発動させることができます。発動するときに、その出現時能力のコストを支払います。
真・遊月・伍	WX13-001	自分の手札が0枚、エナゾーンも0枚のときにエクシード5能力を使用しました。対戦相手のすべてのシグニをバニッシュできますか？	はい、できます。
救済の冥者　ハナレ	WX13-002	自動能力はいつ発動しますか？	メインフェイズ開始時にトリガーする能力は、メインフェイズに入ったときに、シグニを出したりスペルを使用するなどメインフェイズの行動を行うよりも先に発動します。
救済の冥者　ハナレ	WX13-002	自動能力で出した＜毒牙＞が、そのターン中に手札やエナゾーンに移動していた場合、ターン終了時にトラッシュに置く必要はありますか？	いいえ、この能力で場に出したシグニが、そのターン中に別の領域に移動していた場合、ターン終了時にトラッシュに置く必要はありません。
アイスフレイム・シュート	WX13-003	１つ、２つ、３つ、４つそれぞれ選んだ場合の使用コストを教えてください。	１つまたは２つ選んだ場合は使用コストは増えず《青×２》《赤×１》となります。 ３つ選んだ場合は《無×２》増え、《青×２》《赤×１》《無×２》となります。 ４つ選んだ場合は《無×４》増え、《青×２》《赤×１》《無×４》となります。
アイスフレイム・シュート	WX13-003	同じモードを2回以上選べますか？	できません。複数のモードを選択する場合、別々のモードを選択する必要があります。
アイスフレイム・シュート	WX13-003	③と④を選んだ場合、④をしてから③をできますか？	いいえ、効果は上から順番に処理しますので、③を処理してから④を処理します。
枯樹生華	WX13-004	《緑幻獣　モモ》など、「バニッシュできない」シグニに対して《枯樹生華》を使用した場合はどうなりますか？	その場合、バニッシュはできませんがそのシグニのレベルに応じてデッキの上からエナゾーンに置けます。《緑幻獣　モモ》なら3枚を置きます。

枯樹生華	WX13-004	対戦相手の《コードハート　†C・C・M†》に《枯樹生華》を使用しました。対戦相手は、《コードハート　†C・C・M†》がバニッシュされる代わりに他のレベル１の＜電機＞をバニッシュしました。エナゾーンに置ける枚数は何枚ですか？	その場合は、元々対象とされていた《コードハート　†C・C・M†》のレベルである４を参照し、４枚をエナゾーンに置きます。
白羅星　フルムーン	WX13-005A	両方の面があるレゾナはどのように使うのですか？	他のレゾナと同様にルリグデッキに入れ、A面の出現条件を満たしてＡ面で出すことも、B面の出現条件を満たしてＢ面で出すことも可能です。場に出したら、表になっている面のみを参照し、そこから裏返すことはできません。ルリグデッキに戻った場合はまたどちらの面でも出すことができます。
白羅星　フルムーン	WX13-005A	スリーブに入れてA面だけが見える状態です。B面として出す場合には、スリーブから出すよう必要がありますか？	はい、使用するカードのテキストが対戦相手に見えるようご使用下さい。詳しい使い方は【コラム：両面レゾナ登場！】や【両面レゾナ確認用カード　ダウンロード】をご確認ください。
白羅星　フルムーン	WX13-005A	出現条件は、手札か場のどちらかから3枚トラッシュに置くことでも満たせますか？	はい、できます。手札から3枚、場からは0枚トラッシュという置き方でも、その逆でも出現条件を満たせます。
白羅星　フルムーン	WX13-005A	「対戦相手のシグニの効果を受けない」とはどういうことですか？	対戦相手のシグニから、「パワーやテキストを変更する効果」「カードを移動する効果」「カードの状態を変更する効果」を受けません。
白羅星　フルムーン	WX13-005A	出現時能力はどのような効果ですか？	《白羅星　フルムーン》の出現時能力が適用されている間、対戦相手はシグニ3体が並んでいたとしてもそれらのうち1体で一度しかアタックできません。ルリグのアタックは通常通り可能です。
白羅星　フルムーン	WX13-005A	このカードが出たあと、使用タイミング【アタックフェイズ】のアーツでこのカードをルリグデッキに戻しました。出現時能力は有効ですか？	はい、有効です。一度発動して処理され終わった出現時能力と起動能力は、その能力を持つカードがなくなったとしても定められた期間中は有効です。常時能力との違いにご注意下さい。
白羅星　フルムーン	WX13-005A	このカードが場に出た次のターンに、《創世の巫女マユ》によって対戦相手が追加ターンを得ました。そのターンと、得た追加ターンの間、どちらでこのカードの出現時能力は有効ですか？	出現時能力はあなたの次のターンになるまで有効ですので、追加で得たターン中もその効果は継続しています。
白羅星　ニュームーン	WX13-005B	両方の面があるレゾナはどのように使うのですか？	他のレゾナと同様にルリグデッキに入れ、A面の出現条件を満たしてＡ面で出すことも、B面の出現条件を満たしてＢ面で出すことも可能です。場に出したら、表になっている面のみを参照し、そこから裏返すことはできません。ルリグデッキに戻った場合はまたどちらの面でも出すことができます。
白羅星　ニュームーン	WX13-005B	スリーブに入れてB面だけが見える状態です。A面として出す場合には、スリーブから出すよう必要がありますか？	はい、使用するカードのテキストが対戦相手に見えるようご使用下さい。詳しい使い方は【コラム：両面レゾナ登場！】や【両面レゾナ確認用カード　ダウンロード】をご確認ください。
白羅星　ニュームーン	WX13-005B	出現時能力の「この出現時能力はそのスペルの効果より先に発動する」とはどういうことですか？	この出現時能力は、【スペルカットイン】で出した場合、対戦相手のチェックゾーンにあるそのスペルの効果を処理するよりも先に効果が発動します。例えば、対戦相手が《想起する祝福》を使用した場合、【スペルカットイン】でこのレゾナを出し、①の効果で《想起する祝福》で対象とされていたシグニを先にゲームから除外することができます。
白羅星　ニュームーン	WX13-005B	《レゾナンス》などで、出現条件を無視して場に出した場合、出現時能力はどうなりますか？	その場合、対戦相手のチェックゾーンにスペルがなければ効果は何も起こりません。

黒幻蟲　オウグソク【ＦＡ】	WX13-006A	両方の面があるレゾナはどのように使うのですか？	他のレゾナと同様にルリグデッキに入れ、A面の出現条件を満たしてＡ面で出すことも、B面の出現条件を満たしてＢ面で出すことも可能です。場に出したら、表になっている面のみを参照し、そこから裏返すことはできません。ルリグデッキに戻った場合はまたどちらの面でも出すことができます。
黒幻蟲　オウグソク【ＦＡ】	WX13-006A	スリーブに入れてA面だけが見える状態です。B面として出す場合には、スリーブから出すよう必要がありますか？	はい、使用するカードのテキストが対戦相手に見えるようご使用下さい。詳しい使い方は【コラム：両面レゾナ登場！】や【両面レゾナ確認用カード　ダウンロード】をご確認ください。
黒幻蟲　オウグソク【ＦＡ】	WX13-006A	出現条件は、手札か場のどちらかから3枚トラッシュに置くことでも満たせますか？	はい、できます。手札から3枚、場からは0枚トラッシュという置き方でも、その逆でも出現条件を満たせます。
黒幻蟲　オウグソク【ＦＡ】	WX13-006A	出現時能力は強制ですか？	はい、コストの無い出現時能力ですので、強制的にトリガーし、発動します。
黒幻蟲　オウグソク【ＦＡ】	WX13-006A	上段常時能力や出現時能力は、発動した後に《黒幻蟲　オウグソク【ＦＡ】》が場を離れた場合はどうなりますか？	上段常時能力はトリガー能力ではありませんので、《黒幻蟲　オウグソク【ＦＡ】》が場にある限り常に適用され、《黒幻蟲　オウグソク【ＦＡ】》が場を離れたら効果が無くなります。 出現時能力は、発動したときに対戦相手の場にある、【チャーム】が付いているすべてのシグニを-10000します。《黒幻蟲　オウグソク【ＦＡ】》が場を離れたり能力を失ったとしても、ターン終了時まではマイナス修正されたままとなります。
黒幻蟲　オウグソク【ＨＳ】	WX13-006B	両方の面があるレゾナはどのように使うのですか？	他のレゾナと同様にルリグデッキに入れ、A面の出現条件を満たしてＡ面で出すことも、B面の出現条件を満たしてＢ面で出すことも可能です。場に出したら、表になっている面のみを参照し、そこから裏返すことはできません。ルリグデッキに戻った場合はまたどちらの面でも出すことができます。
黒幻蟲　オウグソク【ＨＳ】	WX13-006B	スリーブに入れてB面だけが見える状態です。A面として出す場合には、スリーブから出すよう必要がありますか？	はい、使用するカードのテキストが対戦相手に見えるようご使用下さい。詳しい使い方は【コラム：両面レゾナ登場！】や【両面レゾナ確認用カード　ダウンロード】をご確認ください。
黒幻蟲　オウグソク【ＨＳ】	WX13-006B	出現時能力の「この出現時能力はそのスペルの効果より先に発動する」とはどういうことですか？	この出現時能力は、【スペルカットイン】で出した場合、対戦相手のチェックゾーンにあるそのスペルの効果を処理するよりも先に効果が発動します。
黒幻蟲　オウグソク【ＨＳ】	WX13-006B	《レゾナンス》などで、出現条件を無視して場に出した場合、出現時能力はどうなりますか？	その場合、対戦相手のチェックゾーンにスペルがなければ効果は何も起こりません。
博愛の使者　サシェ・リュンヌ	WX13-007	こちらが《博愛の使者　サシェ・リュンヌ》を出しているとき、対戦相手は自分のメインフェイズにアーツを使用し、その後のアタックフェイズにアーツを使用できますか？	いいえ、できません。メインフェイズもアタックフェイズも同じターンですので、メインフェイズにアーツを使用したらそのターンはそれ以降アーツを使用できません。
博愛の使者　サシェ・リュンヌ	WX13-007	エクシード２能力で複数のレゾナを場に出し、それぞれが出現時能力を持っている場合はどのように発動しますか？	好きな枚数の＜宇宙＞のレゾナを同時に場に出した後、それらの出現時能力は好きな順番で発動します。
博愛の使者　サシェ・カルティエ	WX13-009	出現時能力は強制ですか？	はい、コストの無い出現時能力ですので、強制的に発動し、あなたのトラッシュに白のシグニがあればそれを対象としなければなりません。ただし、レベルやリミットを越えるように場に出すことはできませんので、例えばレベル４の白のシグニを対象とした場合は場に出すことはできずに効果は終了します。
博愛の使者　サシェ・カルティエ	WX13-009	出現時能力で場に出したシグニが、そのターン中に手札やエナゾーンに移動していた場合、ターン終了時にトラッシュに置く必要はありますか？	いいえ、この能力で場に出したシグニが、そのターン中に別の領域に移動していた場合、ターン終了時にトラッシュに置く必要はありません。
ゼノエントランス	WX13-010	アンコールのコストはいつ支払えばいいですか？	アンコールのコストは、アーツのコストを支払う際に同時に支払います。

立炎交差	WX13-012	①の効果は具体的にどういうことですか？	①の効果は、あなたの場にあるシグニ1体を選び、それのクロス条件に記載されているシグニをデッキから探します。例えば、場にある《弩中砲　グスタフト》を選んだ場合、クロス条件に《轟左砲　ドーラ》と《轟右砲　ドスラフ》がありますので、それぞれ1枚ずつをデッキから探して場に出すことができます。
立炎交差	WX13-012	上記のように合計２枚を探せる場合、シグニゾーンが１つしか空いていない場合はどうなりますか？	《弩中砲　グスタフト》ともう一体が出ていてシグニゾーンが１つだけ空いている場合、《弩中砲　グスタフト》を選んで①の効果を使用したのなら、空いているシグニゾーンに《轟左砲　ドーラ》か《轟右砲　ドスラフ》のどちらかをデッキから探して出すことができます。
立炎交差	WX13-012	①の効果で場に出すシグニは、クロス状態になるように出さなければなりませんか？	いいえ、①の効果で探して場に出すシグニは、クロス状態にならない出し方でも構いません。例えば、右のシグニゾーンに《弩砲　ヘッケラ》があって《立炎交差》を使用した場合、デッキから探した《轟砲　コック》は中央、左のどちらのシグニゾーンでも出すことができます。
三焼揃踏	WX13-013	対戦相手の場に《幻獣　セイリュ》と《幻獣　ソウリュウ》と他1体があり、《幻獣　ソウリュウ》の常時能力でそれらはすべてパワー15000です。この3体を対象として《三焼揃踏》でバニッシュできますか？	はい、できます。3体は同時にバニッシュされますので、バニッシュされる時点ではすべて15000で同じパワーであり、バニッシュできます。
三焼揃踏	WX13-013	対戦相手の場に、アーツの効果を受けないパワー12000の《羅石　マラカイト》と、パワー12000の他のシグニ2体があります。この3体を対象として《三焼揃踏》でバニッシュできますか？	その場合、《羅石　マラカイト》はアーツの効果を受けないのでバニッシュされませんが、他のシグニ2体はバニッシュできます。
アンダー・ワン	WX13-015	アンコールのコストはいつ支払えばいいですか？	アンコールのコストは、アーツのコストを支払う際に同時に支払います。
アンダー・ワン	WX13-015	「コストの合計が1以下」とはどういうことですか？サーバントが3体あって使用コストが無×１に減っている《集結する守護》は打ち消せますか？	いいえ、できません。《アンダー・ワン》で参照するコストの合計とは、カード左上に記載されているコストとなります。そのカードの能力や何らかの効果で使用コストが減っていても、それは参照しませんので《集結する守護》は打ち消せません。
青幻水　リヴァイア	WX13-016	自動能力の発動は強制ですか？	はい、このシグニはアタックしたときに自動能力がトリガーし、トリガーした能力が発動するのは強制となりますので、7枚になるまでカードを引く必要があります。
アイヤイ★コール	WX13-017	出現時能力は強制ですか？	はい、コストの無い出現時能力ですので、強制的に発動し、あなたのトラッシュに緑のシグニがあればそれを対象としなければなりません。ただし、レベルやリミットを越えるように場に出すことはできませんので、例えばレベル４の緑のシグニを対象とした場合は場に出すことはできずに効果は終了します。
アイヤイ★コール	WX13-017	出現時能力で場に出したシグニが、そのターン中に手札やエナゾーンに移動していた場合、ターン終了時にトラッシュに置く必要はありますか？	いいえ、この能力で場に出したシグニが、そのターン中に別の領域に移動していた場合、ターン終了時にトラッシュに置く必要はありません。
意気軒昂	WX13-018	アンコールのコストはいつ支払えばいいですか？	アンコールのコストは、アーツのコストを支払う際に同時に支払います。
意気軒昂	WX13-018	同じアタックフェイズに、アンコールコストを支払って1枚の《意気軒昂》を何度も使用できますか？	はい、できます。《意気軒昂》はアンコールコストを支払っていたら使用後にルリグデッキに戻りますので、続けて再度ルリグデッキに戻った《意気軒昂》を使用できます。
意気軒昂	WX13-018	《意気軒昂》がルリグトラッシュにあるときに、アンコールのコストを支払ってルリグデッキに戻すことはできますか？	いいえ、できません。アンコールのコストは、そのアーツを使用するときにのみ支払えます。

緑弐ノ遊　スイングライド	WX13-019	自分のレゾナではないシグニが【ダブルクラッシュ】によって対戦相手のライフクロス２枚をクラッシュしたときも、自動能力は2回発動しますか？ また、1回目の発動でアップしたあと、アタックして、2回目の発動の分でまたアップすることはできますか？	ライフクロスを2枚クラッシュしていますので《緑弐ノ遊　スイングライド》の能力は2回発動しますが、それらは1回ずつすぐに発動して処理されます。2回目の分をあとで発動させるということはできません。
緑弐ノ遊　スイングライド	WX13-019	出現時能力は強制ですか？	はい、コストの無い出現時能力ですので、強制的にトリガーし、発動します。
緑弐ノ遊　スイングライド	WX13-019	デッキが３枚のときに《緑弐ノ遊　スイングライド》を場に出しました。出現時能力はどう処理しますか？	その場合、３枚すべてを公開し、１枚を手札に、１枚をエナゾーンに置き、残りの１枚をデッキに戻します。リフレッシュは行われません。
緑弐ノ遊　スイングライド	WX13-019	デッキが２枚のときに《緑弐ノ遊　スイングライド》を場に出しました。出現時能力はどう処理しますか？	その場合、２枚すべてを公開し、１枚を手札に、１枚をエナゾーンに置きます。どちらもデッキに戻すことはできません。効果は終了し、リフレッシュを行います。
緑弐ノ遊　スイングライド	WX13-019	デッキが１枚のときに《緑弐ノ遊　スイングライド》を場に出しました。出現時能力はどう処理しますか？	その場合、その１枚を公開し、それを手札に加えます。エナゾーンに置いたりデッキに戻すことはできません。効果は終了し、リフレッシュを行います。
傀儡の冥者　ハナレ	WX13-021	出現時能力は強制ですか？	はい、コストの無い出現時能力ですので、強制的にトリガーし、発動します。
傀儡の冥者　ハナレ	WX13-021	出現時能力を発動してマイナス修正した後、そのターン中に場にある＜毒牙＞の数が変わった場合は、修正の値は変わりますか？	いいえ、変わりません。《傀儡の冥者　ハナレ》が場に出たときに出現時能力が発動し、その時点で場にある＜毒牙＞の数に応じて、対戦相手のシグニにマイナス修正が与えられます。その後に＜毒牙＞の数が変わっても、追って修正の値が変わるわけではありません。
ミュウ＝モルト	WX13-023	出現時能力は強制ですか？	はい、コストの無い出現時能力ですので、強制的に発動し、あなたのトラッシュに黒のシグニがあればそれを対象としなければなりません。ただし、レベルやリミットを越えるように場に出すことはできませんので、例えばレベル４の黒のシグニを対象とした場合は場に出すことはできずに効果は終了します。
ミュウ＝モルト	WX13-023	出現時能力で場に出したシグニが、そのターン中に手札やエナゾーンに移動していた場合、ターン終了時にトラッシュに置く必要はありますか？	いいえ、この能力で場に出したシグニが、そのターン中に別の領域に移動していた場合、ターン終了時にトラッシュに置く必要はありません。
フォービドゥン・ゲーム	WX13-025	対戦相手の《コードラビリンス　ルーブル》を、《フォービドゥン・ゲーム》で-12000しパワー0にし、トラッシュから《コードラビリンス　ルーブル》の正面に《ツヴァイ＝チェボル》を場に出しました。《ツヴァイ＝チェボル》の出現時能力は発動しますか？	いいえ、発動しません。パワーが0以下になったことによるルール処理のバニッシュは、効果の処理中には行われません。《フォービドゥン・ゲーム》の処理中に《コードラビリンス　ルーブル》はパワーが0以下になりますがまだバニッシュされず、正面に出た《ツヴァイ＝チェボル》は出た後で《コードラビリンス　ルーブル》により能力を失います。《フォービドゥン・ゲーム》処理後に《コードラビリンス　ルーブル》はルール処理によりバニッシュされますが、その後で能力が戻る《ツヴァイ＝チェボル》の出現時能力は発動しません。
ネクスト・パニッシュ	WX13-026	アーツを使用した後、同じターンに《ネクスト・パニッシュ》を使用することはできますか？	はい、できます。《ネクスト・パニッシュ》を使用した後はアーツを使用できませんが、アーツを使用してから《ネクスト・パニッシュ》を使用することはできます。
ネクスト・パニッシュ	WX13-026	対戦相手のシグニをバニッシュする効果が、《ドーナＦＯＵＲＴＨ》の能力などによって置き換えられました。そのあとで《ネクスト・レディ》を使用コストは減りますか？	いいえ、減りません。 効果が置き換えられますと、置き換えられる前の処理は起こったこととは扱われません。

カラーレス　サーバンツ	WX13-028	出現時能力のコストの《無》として支払ったシグニが《サーバント》であれば、そのシグニを手札に加えることはできますか？	はい、できます。コストを支払ってからトラッシュにある《サーバント》を対象としますので、その時点でトラッシュにあるカードから対象とすることができます。
羅星宙姫　ノーザンセブン	WX13-029	《羅星宙姫　ノーザンセブン》の自動能力はどのタイミングで発動しますか？	「アタックフェイズ開始時」にトリガーする自動能力は、アタックフェイズのプレアタックステップに入ったときに、アーツを使用するよりも先に発動します。
羅星宙姫　ノーザンセブン	WX13-029	《羅星宙姫　ノーザンセブン》を２体場に出していた場合、自動能力でそれぞれ別々の効果を選んで発動できますか？	はい、できます。それぞれの《羅星宙姫　ノーザンセブン》があなたのアタックフェイズ開始時にトリガーし、順番に発動します。それぞれ発動し効果を処理するときにどれにするかを選びますので、別々の効果を選べます。
羅星宙姫　ノーザンセブン	WX13-029	上記のように《羅星宙姫　ノーザンセブン》を２体出し、アタックフェイズ開始時に③を発動した場合、２体目の自動能力はどれを選んでも能力を得られないので効果が無くなりますか？	いいえ、《羅星宙姫　ノーザンセブン》の自動能力はどれも、あなたのシグニそれぞれに能力を得させる効果ではありません。新たに能力を得られなくなっていても、例えば①を発動したならあなたのすべてのシグニはバニッシュされません。
羅星宙姫　ノーザンセブン	WX13-029	自動能力の①を選んだ後に、そのターン中に新たに場に出したシグニはバニッシュされますか？	いいえ、バニッシュされません。「このターン、～」という効果は、このターン中に元々場にあるシグニも後から場に出たシグニもすべて効果が適用されます。
羅星宙姫　ノーザンセブン	WX13-029	②の効果で場から手札に戻らなくなったレゾナが手札に戻す効果を受けた場合、代わりにルリグデッキに戻りますか？	いいえ、レゾナが手札に移動する場合、代わりにルリグデッキに戻りますが、「場から手札に戻らない」のでそもそも手札に戻るということが起こらず、レゾナはルリグデッキに戻ることもなく場に残ります。
羅星宙姫　ノーザンセブン	WX13-029	自動能力で①を選んだあと、対戦相手の《モダン・バウンダリー》によって《羅星宙姫　ノーザンセブン》が手札に戻されました。①の能力は有効ですか？	はい、有効です。一度発動して処理され終わった出現時能力と起動能力、そしてトリガー能力は、その能力を持つカードがなくなったとしても定められた期間中は有効です。
幻竜神姫　バハムート	WX13-030	ライフバーストは具体的にどういうことですか？	《幻竜神姫　バハムート》のライフバーストは、対戦相手のシグニを、対象としたシグニのパワーの合計が10000以下になるように対象とし、バニッシュします。例えば対戦相手のシグニが10000,12000,12000でしたら10000しかバニッシュできず、5000,5000,10000でしたら5000を2体か10000を1体バニッシュできます。
弩中砲　グスタフト	WX13-031	クロス条件は具体的にどういうことですか？	《弩中砲　グスタフト》がクロス条件を満たすには、《轟左砲　ドーラ》の右にあり《轟右砲　ドスラフ》の左にあるという条件を両方満たさなければならず、片方ではクロス状態になりません。条件を満たしたら3体ともクロス状態となります。
弩中砲　グスタフト	WX13-031	《弩中砲　グスタフト》に「パワー12000以下をバニッシュする」という《幻竜姫　ムシュフシュ》の起動能力を2回使用されました。どうなりますか？	バニッシュされます。1度目のバニッシュは常時能力によって置き換えられますが、それによりその常時能力を失いますので、2回目では置き換えられること無くバニッシュされます。
弩中砲　グスタフト	WX13-031	《弩中砲　グスタフト》のパワーが何らかの効果により0以下になった場合はどうなりますか？	《弩中砲　グスタフト》の常時能力は、パワーが0以下になったことによるルール処理のバニッシュも置き換えますが、置き換えた後でもパワーが0以下であることは変わりませんので、直後にバニッシュされます。
弩中砲　グスタフト	WX13-031	《ゲット・インデックス》や《同砲の絆》などで《弩中砲　グスタフト》をバニッシュし、代わりにバニッシュされずにこの能力を失った場合はどうなりますか？	《ゲット・インデックス》のように「バニッシュする。そうした場合～」という効果は、バニッシュが他のことに置き換えられていても、「そうした場合」以降の効果が発生します。この場合でも、《ゲット・インデックス》なら白のシグニを探すことができ、《同砲の絆》ならクロスアイコンを持つシグニを探すことができます。
弩中砲　グスタフト	WX13-031	常時能力を持っている《弩中砲　グスタフト》に、それよりパワーの大きい【ランサー】でアタックした場合はどうなりますか？	【ランサー】はバトルにより対戦相手のシグニをバニッシュしたことを条件として発動するトリガー能力ですが、《弩中砲　グスタフト》の常時能力ように「バニッシュすること」を置き換えた場合は、トリガーする条件を満たすことはなく、ライフクロスもクラッシュされません。

幻深水姫　デメニギス	WX13-032	上段自動能力はいつ発動しますか？	あなたのライフバーストが発動したらトリガーし、ライフバーストの効果を処理した後に発動します。
幻深水姫　デメニギス	WX13-032	下段自動能力は強制ですか？	はい、このシグニはアタックしたときに自動能力がトリガーし、トリガーした能力が発動するのは強制です。デッキの一番上を公開し、それがライフバーストを持っていたのならチェックゾーンに置き発動するところまで強制となります。
ＭＩＲＲＯＲ	WX13-033	このカードに印刷されている情報とここでの内容が異なるのは誤りですか？	このカードには印刷されている情報から変更された内容があります。 詳細はこちらをご参照ください。
ＭＩＲＲＯＲ	WX13-033	「センタールリグと完全に同一のルリグタイプを持つ」とはどういうことですか？	センタールリグが持つルリグタイプを過不足なく持つことを意味します。例えばあなたのセンタールリグのルリグタイプが＜リメンバ/ピルルク＞の場合、完全に同一のルリグタイプは＜リメンバ/ピルルク＞のみです。＜リメンバ＞や＜ピルルク＞のルリグは共通するルリグタイプを持ちますが完全に同一ではなく、対象とすることができません。
ＭＩＲＲＯＲ	WX13-033	ルリグトラッシュにレベル０のルリグがなくても使用できますか？	はい、できます。その場合、カードを1枚引いて効果は終了となります。
幻獣神　マンモ	WX13-034	「対戦相手のアーツの効果を受けない」とはどういうことですか？	対戦相手のアーツから、「パワーやテキストを変更する効果」「カードを移動する効果」「カードの状態を変更する効果」を受けません。
参ノ遊　ゴガツドール	WX13-035	デッキが２枚以下のときに、アタックフェイズの間に《参ノ遊　ゴガツドール》を出した場合、出現時能力はどうなりますか？	その場合は、２枚以下の残りのデッキをすべてエナゾーンに置き、効果は終了となります。その後、リフレッシュを行います。
参ノ遊　ゴガツドール	WX13-035	出現時能力は強制ですか？	はい、コストの無い出現時能力ですので、強制的にトリガーし、発動します。
参ノ遊　ゴガツドール	WX13-035	デッキが２枚のときに《参ノ遊　ゴガツドール》のライフバーストを発動しました。どうなりますか？	その場合は、その２枚を見て、どちらかを手札に加えるかエナゾーンに置きます。どちらも行わないことは選べません。その後、残りの１枚をデッキに戻します。リフレッシュは行われません。
参ノ遊　ゴガツドール	WX13-035	デッキが１枚のときに《参ノ遊　ゴガツドール》のライフバーストを発動しました。どうなりますか？	その場合は、その1枚を見て、手札に加えるかエナゾーンに置きます。どちらも行わないことは選べません。その後、リフレッシュを行います。
フィア＝パトラ	WX13-036	対戦相手のパワー8000のシグニを、《フォービドゥン・ゲーム》により-12000し、そのシグニはパワー0以下になりバニッシュされました。《フィア＝パトラ》のパワーはプラスされますか？	その場合、パワーは0未満までは減りませんので、そのシグニのパワーは8000減ったことになり、《フィア＝パトラ》は+8000されます。
フィア＝パトラ	WX13-036	出現時能力は強制ですか？	はい、コストの無い出現時能力ですので強制的に発動し、あなたのトラッシュにレベル１の＜毒牙＞があるならそれを必ず対象とします。
フィア＝パトラ	WX13-036	場に出したばかりでパワー12000の《フィア＝パトラ》は、起動能力を使用できますか？	いいえ、できません。パワーは0未満までは減らせず、パワー12000では20000減らすことはできませんので、コストを払えず使用できません。
幻蟲　スカラベ	WX13-037	上段自動能力で【チャーム】を付ける場合、デッキの上からどのシグニにどう【チャーム】を付けるかはどちらが選びますか？	《幻蟲　スカラベ》の対戦相手側となります。例えば3体の【チャーム】のついていないシグニがある場合、デッキの上から3枚が【チャーム】となりますが、それぞれどのシグニの【チャーム】として付けるかは対戦相手が選びます。
幻蟲　スカラベ	WX13-037	上段自動能力が発動したとき、対戦相手の場には【チャーム】が付いていないシグニが3体、対戦相手のデッキは2枚でした。どのように【チャーム】を付けますか？	デッキの上から2枚のカードを、対戦相手が選んだシグニにそれぞれ【チャーム】にします。その後、デッキが0枚ですのでリフレッシュを行います。
幻蟲　スカラベ	WX13-037	出現時能力は強制ですか？	はい、コストの無い出現時能力ですので、強制的にトリガーし、発動します。
幻蟲　スカラベ	WX13-037	対戦相手の場にある【チャーム】が1枚の場合、出現時能力でその1枚をトラッシュに置けますか？	いいえ、できません。【チャーム】２枚をトラッシュに置くという能力ですので、1枚しかない場合は1枚もトラッシュに置くことはできません。

千夜の夜王　イフリード	WX13-038	自動能力や起動能力は、ルリグが＜ウリス＞ではない場合でも発動や使用ができますか？	はい、できます。限定条件が一致しない場合は場に出すことが制限されますが、場以外の場所で自動能力を発動したり、起動能力を使用することはできます。
千夜の夜王　イフリード	WX13-038	《堕落の砲女　メツム》の能力などでデッキからトラッシュに《千夜の夜王　イフリード》が置かれ、デッキが０枚になりました。リフレッシュと《千夜の夜王　イフリード》の自動能力はどちらが先ですか？	その場合は、ルール処理であるリフレッシュが先に行われます。また、一度トリガーした自動能力能力は、トリガーしてから実際に発動する前にさらにそのカードが領域を移動した場合でも発動しますので、《千夜の夜王　イフリード》はリフレッシュによりトラッシュからデッキに移動した上で、－2000する自動能力は発動します。
羅星　ホロスコープ	WX13-039	ライフバーストで、既にダウンしているシグニを対象として凍結することもできますか？	はい、できます。
思索の体現　*シンカー*	WX13-040	対戦相手のシグニ1体のアタックを無効にしたとき、エナゾーンにある《思索の体現　?シンカー?》で《白》を支払い、そのままトラッシュから除外し対戦相手のシグニを手札に戻せますか？	いいえ、できません。アタックを無効にしたときに《思索の体現　?シンカー?》がトラッシュになければ発動しません。エナゾーンにある場合はそもそも発動しないため《白》を支払うこともできません。
思索の体現　*シンカー*	WX13-040	対戦相手のシグニのアタックを、《戦慄の旋律　アン＝フォース》の自動能力で緑×１、無×１を支払って無効にしました。このときの無×１をエナゾーンにある《思索の体現　?シンカー?》で支払った場合、この《思索の体現　?シンカー?》の自動能力は発動できますか？	はい、できます。《戦慄の旋律　アン＝フォース》の能力でエナを支払い、《思索の体現　?シンカー?》がトラッシュに置かれてから対戦相手のシグニのアタックが無効にされますので、トラッシュにある《思索の体現　?シンカー?》の自動能力がトリガーします。
巨弓　ガンデヴァ	WX13-041	《弩砲　トミガン》などの、漢字の一部に「弓」を含むシグニを探せますか？	いいえ、できません。漢字の一部に「弓」を含むのではなく、《巨弓　ハラダヌ》などの漢字の「弓」1文字を含むシグニでなければ探せません。
コードメイズ　コロッセオ	WX13-042	公開したカードが＜迷宮＞ではなかった場合は、そのカードはどうなりますか？	そのカードをデッキの一番上に裏向きで戻し、効果は終了します。
弩砲　トミガン	WX13-043	自動能力はいつ発動しますか？	メインフェイズ開始時にトリガーする能力は、メインフェイズに入ったときに、シグニを出したりスペルを使用するなどメインフェイズの行動を行うよりも先に発動します。
弩砲　トミガン	WX13-043	《コードメイズ　カンポサ》や《レス・ホープ》など、「能力を失う」効果で《弩砲　トミガン》が能力を失った場合はアタックできますか？	はい、できます。
羅石　ビスマス	WX13-044	このシグニをバニッシュするのはいつですか？	この自動能力は対戦相手がアーツを使用したときにトリガーし、アーツの効果が処理された後に発動します。発動し効果を処理するときにこのシグニをバニッシュしますが、その時点でこのシグニが場を離れているなどでバニッシュできない場合は効果は何も起こりません。
羅石　ビスマス	WX13-044	こちらがスペルを使用し、それに対して対戦相手が【スペルカットイン】のアーツを使用した場合は、自動能力はいつ発動しますか？	対戦相手の【スペルカットイン】のアーツを処理し、あなたが使用宣言していたスペルの効果を処理した後となります。
轟左砲　ドーラ	WX13-045	《轟左砲　ドーラ》の自動能力は、アタックしている《轟左砲　ドーラ》自身に【アサシン】を付けることもできますか？	はい、できます。その場合、アタックしている《轟左砲　ドーラ》は【アサシン】により、正面にシグニがないかのように対戦相手にダメージを与えます。
轟左砲　ドーラ	WX13-045	《轟左砲　ドーラ》のクロス条件は「《轟右砲　ドスラフ》の左」のみですが、《弩中砲　グスタフト》ともクロス状態になれるのですか？	はい、《轟左砲　ドーラ》《轟右砲　ドスラフ》はそれぞれお互いのクロス条件を持ちますが、《弩中砲　グスタフト》が中央にある場合は《弩中砲　グスタフト》のクロス条件により、3体がクロス状態となります。

轟右砲　ドスラフ	WX13-046	《轟右砲　ドスラフ》の自動能力は、対戦相手のパワー5000以下のシグニがなかったり、バニッシュできなかった場合でも+4000できますか？	はい、できます。
轟右砲　ドスラフ	WX13-046	《轟右砲　ドスラフ》のクロス条件は「《轟左砲　ドーラ》の左」のみですが、《弩中砲　グスタフト》ともクロス状態になれるのですか？	はい、《轟左砲　ドーラ》《轟右砲　ドスラフ》はそれぞれお互いのクロス条件を持ちますが、《弩中砲　グスタフト》が中央にある場合は《弩中砲　グスタフト》のクロス条件により、3体がクロス状態となります。
同砲の絆絆	WX13-047	【スペルカットイン】によって、対象とした自身のシグニがバニッシュされました。 この場合効果は処理されますか？	いいえ、「○○する。そうした場合？？する」と書かれた効果は、○○を行えなかった場合、？？の効果も解決されません。
幻水　テッポウオ	WX13-048	カード名を宣言する場合、カード名すべてを宣言しなければなりませんか？（《幻水　テッポウオ》を宣言するときに「テッポウオ」と言うなど）	カード名を宣言する場合は、対戦相手と共通の認識が取れる程度の宣言であれば、すべてを言う必要はありません。例えば《幻水　テッポウオ》は他に同名のカードがありませんので「テッポウオ」で伝わりますが、《サーバント　Ｏ》を指定する場合は、「サーバント」だけでは該当するカードが多すぎる為、《サーバント　Ｏ》まで宣言する必要があります。
幻水　テッポウオ	WX13-048	出現時能力で公開したカードが宣言したカードではない場合、そのカードはどうなりますか？	そのまま、デッキの一番上に裏向きで置かれます。
幻水　テッポウオ	WX13-048	カードを1枚だけ引きたい、または対戦相手に対戦相手のデッキの一番上を知られたくないという場合に、出現時能力を発動してデッキの一番上を公開させないことは選べますか？	いいえ、能力が発動しましたので、そこに書かれている行動を実行して下さい。一部だけ任意で実行しないようなことはできません。
羅原　Ｌｉ	WX13-049	上段常時能力の条件を満たしているときに、《羅原　Ｌｉ》よりパワーの高いシグニにアタックされた場合、《羅原　Ｌｉ》はバニッシュされますか？	はい、バトルの結果によるバニッシュは効果によるバニッシュではないので、バニッシュされます。
羅原　Ｌｉ	WX13-049	上段常時能力の条件を満たしているときに、対戦相手から《羅原　Ｌｉ》を-7000する効果を受けた場合、《羅原　Ｌｉ》はバニッシュされますか？	はい、パワーが0以下になったことによるバニッシュは対戦相手の効果ではなくルール処理によるものですので、バニッシュされます。
ＶＯＩＣＥ　ＣＨＡＮＧＥ	WX13-050	トラッシュに置いたりトラッシュから加えるライフクロスは、好きなライフクロスを選べますか？	いいえ、ライフクロスを移動する場合は常に一番上からとなりますので、一番上のライフクロスをトラッシュに置き、トラッシュからライフクロスの一番上に1枚加えます。
ＶＯＩＣＥ　ＣＨＡＮＧＥ	WX13-050	最初の効果でトラッシュに置いたカードを、そのままライフクロスに戻せますか？	いいえ、トラッシュからライフクロスに加えるカード1枚は、スペル使用宣言時にトラッシュから対象とする必要があります。
ＶＯＩＣＥ　ＣＨＡＮＧＥ	WX13-050	トラッシュにあるシグニ1枚を指定して《ＶＯＩＣＥ　ＣＨＡＮＧＥ》を使用したら、対戦相手の【スペルカットイン】の《白羅星　ニュームーン》で、そのシグニを除外されました。ライフクロス1枚をトラッシュに置く必要はありますか？	はい。このスペルが対象としていたカードが【スペルカットイン】により除外されたとしても、「あなたのライフクロス１枚をトラッシュに置く。」の部分は処理します。ご質問のケースでは、「そうした場合」を行うことができないため、「それをライフクロスに加える。」の部分は無視されます。
幻竜　＃モリドラ＃	WX13-051	こちらの＜龍獣＞がバトルで対戦相手のシグニをバニッシュした場合、上段自動能力は発動しますか？	いいえ、バトルによるバニッシュは効果によるバニッシュではありませんので、発動しません。
参ノ遊　コイノボリ	WX13-052	ルリグのレベルが３で、この自動能力で公開されたシグニがレベル４の場合でも、《参ノ遊　コイノボリ》をバニッシュできますか？	はい、できます。その場合、《参ノ遊　コイノボリ》をバニッシュしたあと、そのレベル４のシグニは場に出せず効果は終了します。
幻獣　ホトトギ	WX13-053	自分のトラッシュに＜空獣＞が7枚、＜地獣＞が7枚あるとき《幻獣　ホトトギ》はどうなりますか？	その場合、《幻獣　ホトトギ》はパワーが+10000され15000となり、対戦相手のアーツの効果を受けず、【ランサー】を得ています。

幻獣　ホトトギ	WX13-053	「対戦相手のアーツの効果を受けない」とはどういうことですか？	対戦相手のアーツから、「パワーやテキストを変更する効果」「カードを移動する効果」「カードの状態を変更する効果」を受けません。
弐ノ遊　フキナガシ	WX13-054	カード名を宣言する場合、カード名すべてを宣言しなければなりませんか？（《弐ノ遊　フキナガシ》を宣言するときに「フキナガシ」と言うなど）	カード名を宣言する場合は、対戦相手と共通の認識が取れる程度の宣言であれば、すべてを言う必要はありません。例えば《弐ノ遊　フキナガシ》は他に同名のカードがありませんので「フキナガシ」で伝わりますが、《サーバント　O》を指定する場合は、「サーバント」だけでは該当するカードが多すぎる為、《サーバント　O》まで宣言する必要があります。
千夜の四夜　ソロモン	WX13-055	出現時能力は強制ですか？	はい、コストの無い出現時能力ですので、強制的にトリガーし、発動しますが、対象とするカードが「1枚まで」という指定ですので、0枚を対象とすることで手札に加えないこともできます。
千夜の四夜　ソロモン	WX13-055	《グレイブ・ガット》で《千夜の四夜　ソロモン》を2体場に出した場合、それぞれの出現時能力で＜悪魔＞のシグニを合計2枚手札に加えられますか？	いいえ、できません。手札が0枚かどうかは実際に効果を処理する際に参照します。1体目が発動したときには手札が0枚ですので1枚加えられますが、その後に2体目が発動したときには手札は1枚となっており、効果は何も起こらず終了します。
フィア＝ネロザラン	WX13-056	《フィア＝ネロザロン》の自動能力はどのタイミングで発動しますか？	「アタックフェイズ開始時」にトリガーする自動能力は、アタックフェイズのプレアタックステップに入ったときに、アーツを使用するよりも先に発動します。
幻蟲　オニヤンマ	WX13-057	出現時能力は強制ですか？	はい、コストの無い出現時能力ですので、強制的にトリガーし、発動します。
ドライ＝ダイオ娘	WX13-058	起動能力の２倍マイナスされる能力は、同じターンに複数回起動した場合は重複しますか？	はい、複数体の《ドライ＝ダイオ娘》を出す、《救済の冥者　ハナレ》でアップするなどで、同じターンにこの能力を複数回使用した場合は重複します。１回で２倍、２回で４倍、３回で８倍マイナスされます。
ドライ＝アグリピナ	WX13-059	対戦相手の場に《コードアート　A・C・G》がある場合、起動能力は使用できますか？	使用できません。：の左側がコスト、右側が効果となります。《ドライ＝アグリピナ》の能力はコストで自身を場からトラッシュに置きますが、これは《コードアート　A・C・G》によって防がれます。
ストレンジ・カインド	WX13-060	自分のルリグのレベルが4以上の場合、同じモードを2回選べますか？	できません。複数のモードを選択する場合、別々のモードを選択する必要があります。
ストレンジ・カインド	WX13-060	《ストレンジ・カインド》を使用したときに①を選んだら、このターンのこれまでに対戦相手のパワー0以下になったシグニの数だけカードを引けるのですか？	いいえ、《ストレンジ・カインド》を使用する前にパワー0以下になっていたとしてもその分は引くことはできません。《ストレンジ・カインド》を使用後、そのターンに対戦相手のシグニがパワー0以下になったらそこでカードを引けます。
ストレンジ・カインド	WX13-060	対戦相手のシグニのパワーが0以下になったとき、①でカードを1枚引くのとそのシグニのルール処理のバニッシュはどちらが先ですか？	パワーが0以下になったことによるルール処理のバニッシュが先となります。その後①の効果でカードを1枚引きます。
ストレンジ・カインド	WX13-060	対戦相手のシグニが何らかの効果でバニッシュされないパワー０のシグニであるとき、①の効果を使用した後にそのシグニを-1000しました。カードは引けますか？	いいえ、引くことはできません。「パワーが0以下になったとき」とは、パワーが正の値から0以下になったときにトリガーします。0からさらにマイナス修正しようとしても《ストレンジ・カインド》の①は発動しません。
巨弓　ハラダヌ	WX13-062	出現時能力は強制ですか？	はい、コストの無い出現時能力ですので、強制的にトリガーし、発動します。発動して条件を満たしていれば、対戦相手のレベル２以下のシグニ１体を対象として手札に戻します。
恵の梅雨　マルティエル	WX13-065	【マルチエナ】を持つ無色のカード（《サーバントO》など）はデッキに戻せますか？	いいえ、できません。トラッシュにあるだけの【マルチエナ】を持つそれらカードは無色のままです。

爆砲　ファイバル	WX13-068	このシグニが《ヘブンアイコン》したときに、レベル1のシグニがなければどうなりますか？また、その場合に《勇猛果敢　タマヨリヒメ之肆》や《金襴之契　花代・肆》の「あなたのシグニが《ヘブン》したとき、」という自動能力は発動しますか？	能力が発動した時点で【アサシン】を得ることのできるシグニがありませんので、この能力自体は何も起こしませんが、《ヘブン》はしていますので、《勇猛果敢　タマヨリヒメ之肆》や《金襴之契　花代・肆》の自動能力は発動します。
爆砲　フウバ	WX13-069	自動能力で、バニッシュされた《爆砲　フウバ》自身をコストとして《赤》を支払えますか？	はい、可能です。《爆砲　フウバ》の自動能力はバニッシュされたときにトリガーし、効果を処理する際に《赤》を支払います。そこでエナゾーンにある《爆砲　フウバ》自身をコストとして支払うことができ、既に効果の処理に入ってますので後の効果もそのまま処理されます。
コードアート　Ｂ・Ｒ・Ｄ	WX13-074	この能力は、スペルやアーツの効果、エンドフェイズの処理によるカードを捨てるという行為でも発動しますか？	はい、発動します。
コードアート　Ｂ・Ｅ・Ｃ	WX13-076	この能力は、スペルやアーツの効果、エンドフェイズの処理によるカードを捨てるという行為でも発動しますか？	はい、発動します。
幻獣　ユリカモメ	WX13-077	自動能力で、バニッシュされた《幻獣　ユリカモメ》自身をコストとして《緑》を支払えますか？	はい、可能です。《幻獣　ユリカモメ》の自動能力はバニッシュされたときにトリガーし、効果を処理する際に《緑》を支払います。そこでエナゾーンにある《幻獣　ユリカモメ》自身をコストとして支払うことができ、既に効果の処理に入ってますので後の効果もそのまま処理されます。
幻竜　＃エリマキ＃	WX13-078	エナゾーンのカードが緑、無色の２枚だった場合はどうなりますか？	無色は色を持たないので、色が２種類以上の条件に数えることはできず、条件を満たしません。
幻竜　＃アゴヒゲ＃	WX13-080	エナゾーンのカードが緑、無色の２枚だった場合はどうなりますか？	無色は色を持たないので、色が２種類以上の条件に数えることはできず、条件を満たしません。
弐ノ遊　カザグルマ	WX13-081	見た５枚すべてをデッキの一番上、もしくは一番下に置くことはできますか？	はい、できます。
弐ノ遊　カザグルマ	WX13-081	能力が発動したとき、デッキが４枚以下だった場合はどうなりますか？	その場合はその４枚以下のカードをすべて見て、好きな順番でデッキに戻します。リフレッシュは行われません。
壱ノ遊　カミカブト	WX13-082	見た３枚すべてをデッキの一番上、もしくは一番下に置くことはできますか？	はい、できます。
壱ノ遊　カミカブト	WX13-082	能力が発動したとき、デッキが２枚以下だった場合はどうなりますか？	その場合はその２枚以下のカードをすべて見て、好きな順番でデッキに戻します。リフレッシュは行われません。
幻竜　＃キノボリ＃	WX13-084	エナゾーンのカードが緑、無色の２枚だった場合はどうなりますか？	無色は色を持たないので、色が２種類以上の条件に数えることはできず、条件を満たしません。
フィア＝カリ	WX13-085	対戦相手のシグニが、パワーが0以下になったことによるルール処理でバニッシュされたり、バトルでバニッシュされた場合も上段自動能力は発動しますか？	はい、発動します。
幻蟲　ギンヤンマ	WX13-086	出現時能力は強制ですか？	はい、コストの無い出現時能力ですので、強制的にトリガーし、発動します。
幻蟲　ギンヤンマ	WX13-086	《台風一過》によって、このシグニを含む複数のシグニが同時に場に出ました。そこで、対戦相手の《堕落の虚無　パイモン》の出現時能力で相手のシグニに【チャーム】を付くのを待ってから、このシグニの出現時能力を発動することはできますか？	複数のシグニが同時に場に出た場合、その出現時能力は各プレイヤーが自分のシグニの能力を好きな順番で発動することができますが、先にターンプレイヤー側の能力を先に発動します。 ですので、相手ターンであれば《堕落の虚無　パイモン》の能力が先に処理されますが、自分のターンであればこちらのシグニの出現時能力が先に発動します。

ドライ＝クロホ	WX13-087	対戦相手のシグニが、パワーが0以下になったことによるルール処理でバニッシュされたり、バトルでバニッシュされた場合も自動能力は発動しますか？	はい、発動します。
千夜の三夜　マリード	WX13-088	出現時能力は強制ですか？	はい、コストの無い出現時能力ですので、強制的にトリガーし、発動します。発動して手札が０枚であれば、対戦相手のシグニ１体を対象とし-7000します。
幻蟲　アカトンボ	WX13-089	出現時能力は強制ですか？	はい、コストの無い出現時能力ですので、強制的にトリガーし、発動します。
幻蟲　アカトンボ	WX13-089	《台風一過》によって、このシグニを含む複数のシグニが同時に場に出ました。そこで、対戦相手の《堕落の虚無　パイモン》の出現時能力で相手のシグニに【チャーム】を付くのを待ってから、このシグニの出現時能力を発動することはできますか？	複数のシグニが同時に場に出た場合、その出現時能力は各プレイヤーが自分のシグニの能力を好きな順番で発動することができますが、先にターンプレイヤー側の能力を先に発動します。 ですので、相手ターンであれば《堕落の虚無　パイモン》の能力が先に処理されますが、自分のターンであればこちらのシグニの出現時能力が先に発動します。
千夜の二夜　シャイターン	WX13-090	出現時能力は強制ですか？	はい、コストの無い出現時能力ですので、強制的にトリガーし、発動します。発動して手札が０枚であれば、デッキの一番上のカードをエナゾーンに置きます。
ツヴァイ＝ゾヒ	WX13-091	対戦相手のシグニが、パワーが0以下になったことによるルール処理でバニッシュされたり、バトルでバニッシュされた場合も自動能力は発動しますか？	はい、発動します。
ツヴァイ＝チェボル	WX13-092	出現時能力のコストの《黒》で支払ったカードがレベル１の＜毒牙＞であれば、そのカードを場に出すこともできますか？	はい、できます。コストを支払った後にトラッシュのカードを対象としますので、その時点でトラッシュにあるカードであれば対象とすることができます。
幻蟲　ヤゴ	WX13-093	出現時能力は強制ですか？	はい、コストの無い出現時能力ですので、強制的にトリガーし、発動します。
幻蟲　ヤゴ	WX13-093	《台風一過》によって、このシグニを含む複数のシグニが同時に場に出ました。そこで、対戦相手の《堕落の虚無　パイモン》の出現時能力で相手のシグニに【チャーム】を付くのを待ってから、このシグニの出現時能力を発動することはできますか？	複数のシグニが同時に場に出た場合、その出現時能力は各プレイヤーが自分のシグニの能力を好きな順番で発動することができますが、先にターンプレイヤー側の能力を先に発動します。 ですので、相手ターンであれば《堕落の虚無　パイモン》の能力が先に処理されますが、自分のターンであればこちらのシグニの出現時能力が先に発動します。
アイン＝ニネトキリ	WX13-094	対戦相手のシグニが、パワーが0以下になったことによるルール処理でバニッシュされたり、バトルでバニッシュされた場合も自動能力は発動しますか？	はい、発動します。
千夜の一夜　ジン	WX13-096	出現時能力は強制ですか？	はい、コストの無い出現時能力ですので、強制的にトリガーし、発動します。発動して手札が０枚であれば、カードを１枚引きます。
千夜の一夜　ジン	WX13-096	《グレイブ・ガット》で《千夜の一夜　ジン》を2体場に出した場合、それぞれの出現時能力でカードを1枚ずつ、合計2枚引けますか？	いいえ、できません。手札が0枚かどうかは実際に効果を処理する際に参照します。1体目が発動したときには手札が0枚ですので1枚引けますが、その後に2体目が発動したときには手札は1枚となっており、効果は何も起こらず終了します。
最幸の巫女　ユキ	WX14-001	「能力を失う」とはどういうことですか？	能力を失ったシグニはテキストに記載された、また他のカードによって付与された能力を失います。
最幸の巫女　ユキ	WX14-001	能力を新たに得られない、という効果は、パワーを増減する効果も受けませんか？	パワーを増減させる効果は、そのシグニが能力を得ているわけではありません。パワーを増減する効果では通常通りパワーが増減されます。
最幸の巫女　ユキ	WX14-001	「能力を失い、新たに得られない」という効果は、《不可解な誇超　コンテンポラ》などの「効果を受けない」シグニには有効ですか？	「能力を失う」という効果は「テキストを消す」という効果であり、テキストを変更する効果は「効果を受けない」によって無効化できます。後半の「能力を新たに得られない」効果は、そのシグニのテキストを変更しているわけではないため、効果を受けないシグニであっても、この効果の適用中は新たに能力は得られません。

コード・ピルルク　ＡＰＥＸ	WX14-002	自動能力は、具体的にいつ発動しますか？	自動能力はあなたがスペルを使用宣言したことでトリガーし、そのスペルへの【スペルカットイン】やスペル自体の効果の処理が終わった後で発動します。発動したときに、対戦相手のシグニ１体を対象とし、バニッシュします。
コード・ピルルク　ＡＰＥＸ	WX14-002	エクシード能力を使用した際、相手の場には《コードアンシエンツ　ヘルボロス》がありました。自分のトラッシュのスペルを使用できますか？	はい、使用できます。《コードアンシエンツ　ヘルボロス》の能力により「効果」によってトラッシュからカードを移動させることは防がれていますが、《コード・ピルルク　ＡＰＥＸ》の起動能力でトラッシュからカードを移動しているのは「効果」ではありません。起動能力ではスペルを使用しているだけで、カードを移動させているのはスペルを使用する際のルール上の処理だからです。そしてチェックゾーンに移動したカードは能力が戻り、あらためて使用することができます。
コード・ピルルク　ＡＰＥＸ	WX14-002	エクシード２能力を使用してトラッシュにあるスペルを対象として、それを使用せずにもう一度エクシード2能力で同じスペルを対象としました。コストを《青》×２、《黒》×２減らして使用できますか？	このエクシード能力は、エクシード能力の処理の一部としてスペルを使用し、その使用コストを軽減します。そこでスペルが使用されなかった場合はそれに対する使用コストの軽減も無くなります。結果的に、2回のエクシード能力の使用でのコスト軽減は重複せず、2回目で軽減される使用コストも《青》×１、《黒》×１となります。
コード・ピルルク　ＡＰＥＸ	WX14-002	《コード・ピルルク　ＡＰＥＸ》の起動能力によってトラッシュにある《アイス・フィンガー》を使用しました。コストが《青》《黒》《無》ですが、起動能力によってコストは《無》になっていますので、対戦相手はこれを《アンダー・ワン》で打ち消すことができますか？	いいえ、打ち消すことはできません。 《コード・ピルルク　ＡＰＥＸ》の起動能力によってカード左上のコストは変更されておらず、あくまで使用コスト（＝支払うコスト）が変更されています。 《アンダー・ワン》によって参照する「コストの合計」とは左上に記載の元々のコストを指していますので、その《アイス・フィンガー》を打ち消すことはできません。 訳注※《コードアート　Ｒ・Ｇ・Ｎ》や《コードハート　Ｖ・Ａ・Ｃ》には「使用コスト」という記述はなく、左上のコストそのものを変更していますので違いにご注意ください。
紡ぐ者	WX14-003	限定条件を無視して場に出したレベル５のシグニが、対戦相手の《弱者の必滅　ディアボロス》の能力などでレベルが１つ下がりました。この場合はどうなりますか？	その場合、限定条件に合わないレベル４のシグニとなりましたので、常時能力で限定条件を無視することはできず、そのシグニはルール処理でトラッシュに置かれます。
紡ぐ者	WX14-003	自動能力で、【マルチエナ】を持つ《サーバントＯ》などを捨てた場合、どの色のシグニのアタックでも防げますか？また、無色のシグニのアタックも防げますか？	いいえ、できません。マルチエナを持つカードはエナコストを支払う際、好きな色１つとして支払うことが出来るだけで、カード自体がすべての色を持つわけではありません。ですので、《サーバントＯ》は無色となります。無色は色を持たず、同じ色を持つシグニは存在しませんので、《サーバントＯ》を捨ててシグニのアタックのダメージを防ぐことはできません。
紡ぐ者	WX14-003	自動能力は、正面にシグニがある場合でも使えますか？	対戦相手のシグニがアタックしたとき、その正面にシグニがあってもそのシグニと同じ色を持つシグニを捨てることはできますが、これによる効果は「あなたにダメージを与えない」のみですので、正面のシグニとのバトルは通常通り行われます。
紡ぐ者	WX14-003	自動能力で【ランサー】によるクラッシュは防げますか？	いいえ、正面のシグニをバトルでバニッシュした後の【ランサー】によるクラッシュはダメージではないため、この能力で防ぐことはできません。
紡ぐ者	WX14-003	自動能力で《不可解な誇超　コンテンポラ》などの「効果を受けない」シグニのアタックは防げますか？	「効果を受けない」能力は、「カードの情報を変更する効果」「状態を変更する効果」「移動させる効果」を受けませんが、《紡ぐ者》の自動能力は上記に該当しませんので、「効果を受けない」シグニのアタックであってもダメージを防ぐことができます。
炎竜毒蛇	WX14-004	①と②を選び、①でパワー15000のシグニ２体を-8000した場合、②でそれらをバニッシュできますか？	はい、できます。効果は上から順番に処理されますので、まずそれらが-8000された後、対戦相手のパワー7000以下のすべてのシグニがバニッシュされますので、それらもバニッシュされます。

炎竜毒蛇	WX14-004	③の「いずれか」というのは能力を1つだけ持っているという意味で、能力を2つを持っているとバニッシュはされませんか？	いいえ、１つ「だけ」という意味ではなく、いずれかを持っているシグニであればバニッシュされます。能力を複数個持っていても変わりありません。
炎竜毒蛇	WX14-004	③は自分のシグニもバニッシュされますか？	はい、③を選んだ場合、自分のシグニが【アサシン】【ランサー】【ダブルクラッシュ】のいずれかを持っていたらそれもバニッシュされます。
水天一碧	WX14-005	②と③を選んだ場合、先に③でカードを２枚エナゾーンに置いてから、②でそれらを手札に加えられますか？	いいえ、できません。効果は上から順番に処理されますので、②と③を選んだら先に②が処理されます。
水天一碧	WX14-005	チェインとはどういう効果ですか？	チェインを持つカードを使用すると、このターン、あなたが次にアーツを使用する為のコストがチェインの横に書かれている分だけ減ります。これは強制であり、例えば次に使うアーツが無色×０であってもそれのコストが減ったこととなり、さらにその次のアーツのコストは減少しません。
緑肆ノ遊　アスレ【ＨＡＲＤ】	WX14-006A	両方の面があるレゾナはどのように使うのですか？	他のレゾナと同様にルリグデッキに入れ、A面の出現条件を満たしてＡ面で出すことも、B面の出現条件を満たしてＢ面で出すことも可能です。場に出したら、表になっている面のみを参照し、そこから裏返すことはできません。ルリグデッキに戻った場合はまたどちらの面でも出すことができます。
緑肆ノ遊　アスレ【ＨＡＲＤ】	WX14-006A	スリーブに入れてA面だけが見える状態です。B面として出す場合には、スリーブから出す必要がありますか？	はい、使用するカードのテキストが対戦相手に見えるようご使用下さい。詳しい使い方は【コラム：両面レゾナ登場！】や【両面レゾナ確認用カード　ダウンロード】をご確認ください。
緑肆ノ遊　アスレ【ＨＡＲＤ】	WX14-006A	出現条件は、手札、場、エナゾーンのどれか１つの領域から3枚トラッシュに置くことでも満たせますか？	はい、できます。手札から3枚、場やエナゾーンからは0枚トラッシュという置き方でも、その逆でも出現条件を満たせます。
緑肆ノ遊　アスレ【ＨＡＲＤ】	WX14-006A	このレゾナを出して出現時能力が発動したあとに出した他のシグニは「　」内の能力を得ますか？	いいえ、効果はそれが発動した時に場にあるシグニまでにしか影響しません。「このターン（の間）、」と書かれている効果はその例外です。
緑肆ノ遊　アスレ【ＨＡＲＤ】	WX14-006A	出現時能力で能力を得た＜遊具＞のシグニAが自身の持つ「対戦相手のシグニのパワーを-1000」するという能力によって、対戦相手のシグニBをバニッシュしました。アップはできますか？	いいえ、アップはできません。 そのシグニAは対戦相手のシグニBのパワーを-1000しましたが、バニッシュしたのはルール処理によるものだからです。 シグニAがバトルによって、もしくは「バニッシュする」という効果によってシグニBをバニッシュした場合には、《緑肆ノ遊　アスレ【ＨＡＲＤ】》によって得た能力がトリガーして（条件を満たして）アップすることができます。
緑弐ノ遊　アスレ【ＮＯＲＭＡＬ】	WX14-006B	両方の面があるレゾナはどのように使うのですか？	他のレゾナと同様にルリグデッキに入れ、A面の出現条件を満たしてＡ面で出すことも、B面の出現条件を満たしてＢ面で出すことも可能です。場に出したら、表になっている面のみを参照し、そこから裏返すことはできません。ルリグデッキに戻った場合はまたどちらの面でも出すことができます。
緑弐ノ遊　アスレ【ＮＯＲＭＡＬ】	WX14-006B	スリーブに入れてA面だけが見える状態です。B面として出す場合には、スリーブから出すよう必要がありますか？	はい、使用するカードのテキストが対戦相手に見えるようご使用下さい。詳しい使い方は【コラム：両面レゾナ登場！】や【両面レゾナ確認用カード　ダウンロード】をご確認ください。
緑弐ノ遊　アスレ【ＮＯＲＭＡＬ】	WX14-006B	出現時能力の「この出現時能力はそのスペルの効果より先に発動する」とはどういうことですか？	この出現時能力は、【スペルカットイン】で出した場合、対戦相手のチェックゾーンにあるそのスペルの効果を処理するよりも先に効果が発動します。例えば、対戦相手が《想起する祝福》を使用した場合、【スペルカットイン】でこのレゾナを出し、②の効果で《想起する祝福》で対象とされていたシグニを先にゲームから除外することができます。

緑弐ノ遊　アスレ【ＮＯＲＭＡＬ】	WX14-006B	《レゾナンス》などで、出現条件を無視して場に出した場合、出現時能力はどうなりますか？	その場合、対戦相手のチェックゾーンにスペルがなければ効果は何も起こりません。
染刻の巫女　タマヨリヒメ	WX14-008	【出】能力は必ず発動しなければなりませんか？	いいえ、コスト（この場合は手札を1枚捨てるという部分）を伴う出現時能力は発動させるかどうかを選ぶことができます。 逆にコストのない【出】能力は必ず発動しなければなりません。
炎・花代・伍	WX14-009	グロウコストとして支払った《赤》が《フレイスロ》を含むシグニだった場合、そのカードもコストを減らす枚数に含めることができますか？	いいえ、そのカードは含めません。先にエナゾーンにある《フレイスロ》を含むカードを数えてグロウするためのコストを決定してから、エナゾーンからグロウコストを支払います。
炎・花代・伍	WX14-009	カード名に《フレイスロ》を含むカードがトラッシュに13枚だけあった場合にグロウするためのコストはいくつ減りますか？	《赤》コストが１だけ減ります。7枚につき、ですので7枚に満たない枚数は切り捨てで計算されます。
炎・花代・伍	WX14-009	《弱者の必滅　ディアボロス》によりこちらの《爆炎フレイスロ軍曹》のレベルが1にされ、そしてバニッシュされました。ルリグの能力でレベル1である《小炎　フレイスロ兵長》を手札から出すことはできますか？	いいえ、場を離れたシグニのレベルは1であり、手札から出すことのできるのはレベルが１より低いシグニとなります。 《小炎　フレイスロ兵長》を手札から出すことはできません。
炎得火失	WX14-011	「ゲームから除外する」とはどういうことですか？	ゲームから除外されたカードは、どの領域にも属さず、そのゲームにおいては、以降使用できず、参照されません。
炎得火失	WX14-011	ゲームから除外されたカードは、リフレッシュの際にデッキに戻りますか？	いいえ、ゲームから除外されたカードはトラッシュに置かれておらず、リフレッシュを行う際デッキに戻ることはありません。
炎得火失	WX14-011	自分の手札が０枚、デッキが１枚のときに①を選んで使用した場合はどうなりますか？	その場合は１枚のみ引き、その１枚の手札はゲームから除外されて効果は終了します。その後、リフレッシュを行います。
炎得火失	WX14-011	対戦相手のデッキが１枚のときに②を選んで使用した場合はどうなりますか？	その場合は、対戦相手のシグニ１体をバニッシュした後、対戦相手はカードを１枚引いて効果は終了します。デッキが無いのでカードをエナゾーンに置くことはできません。その後、リフレッシュを行います。
炎軍奮闘	WX14-012	手札が0枚や1枚のときに使用できますか？	使用すること自体は可能ですが、手札を2枚捨てることができませんので、「そうした場合」以降の効果は発生しません。また、1枚のみの手札を捨てることもできません。
炎軍奮闘	WX14-012	シグニゾーンが１つしか空いていない場合は使用できますか？	はい、その場合は手札は2枚捨てた上で、探して場に出せるのは1枚のみとなります。 またその場合に2枚を探して、残り1枚を手札に加えるといったことはできません。
コード・ピルルク　Π	WX14-013	アタックしたときに青と黒のシグニがあった場合、自動能力の発動は強制ですか？	はい、発動条件を満たした自動能力の発動は強制です。その場合、1枚引いて1枚捨てる行動は必ず行います。
コード・ピルルク　Π	WX14-013	デッキが残り１枚のときに自動能力が発動し、1枚引きました。リフレッシュは1枚捨てる前に行いますか？	リフレッシュなどのルール処理は効果の処理中には発生しませんので、まずこの効果を1枚捨てるところまで処理します。その後に、そのカードも含めてリフレッシュされます。
スティール・スペル・ラン	WX14-014	アンコールのコストはいつ支払えばいいですか？	アンコールのコストは、アーツのコストを支払う際に同時に支払います。
スティール・スペル・ラン	WX14-014	《スティール・スペル・ラン》がルリグトラッシュにあるときに、アンコールのコストを支払ってルリグデッキに戻すことはできますか？	いいえ、できません。アンコールのコストは、そのアーツを使用するときにのみ支払えます。

スティール・スペル・ラン	WX14-014	この効果で使用したスペルに、対戦相手は【スペルカットイン】することができますか？その【スペルカットイン】が《白羅星　ニュームーン》だった場合、出現時能力は発動しますか？	はい、使用することができます。 また、そのスペルは《スティール・スペル・ラン》を使用した側のチェックゾーンにありますので、《白羅星　ニュームーン》の出現時能力は発動します。
スティール・スペル・ラン	WX14-014	《スティール・スペル・ラン》で、《修復》のようなエナゾーンにあるカードの枚数を参照するスペルを使用した場合、参照するのは自分のエナゾーンですか？それとも対戦相手のエナゾーンですか？	その場合、《スティール・スペル・ラン》を使用した側のプレイヤーのエナゾーンを参照します。
スティール・スペル・ラン	WX14-014	《スティール・スペル・ラン》を使用した側に《コードアンシエンツ　ヘルボロス》があります。相手のトラッシュのスペルを使用できますか？	はい、使用できます。《コードアンシエンツ　ヘルボロス》によってトラッシュからカードを移動させることは無視されますが、《スティール・スペル・ラン》によってカードがトラッシュからチェックゾーンに移動することはスペルを使用する際のルール上の処理であり効果ではありません。
彫心鏤骨	WX14-016	アンコールのコストはいつ支払えばいいですか？	アンコールのコストは、アーツのコストを支払う際に同時に支払います。
彫心鏤骨	WX14-016	《彫心鏤骨》がルリグトラッシュにあるときに、アンコールのコストを支払ってルリグデッキに戻すことはできますか？	いいえ、できません。アンコールのコストは、そのアーツを使用するときにのみ支払えます。
緑羅植　ユグドラ	WX14-017	「すべての色を持つ」とはどういうことですか？	あなたのエナゾーンにある無色ではないすべてのカードは、色を参照する際に、白、赤、青、緑、黒のどの色としても参照されるようになります。例えば《羅植姫　スノロップ》はそれぞれの色を持ち+20000されます。また、《ファイブ・レインボー》の効果を処理する際にも、エナゾーンにすべての色を持っているカードがあれば5色の効果を選ぶことができます。
緑羅植　ユグドラ	WX14-017	《緑羅植　ユグドラ》が場にあるとき、無色のシグニや無色のスペルのライフバーストは発動できますか？	はい、できます。
アンシエント/メイデン　イオナ	WX14-018	《ビザント・ディフェンス》などで、対戦相手のシグニにエナを支払わなければアタックできない能力を与え、《アンシエント/メイデン　イオナ》がある場合は、エナゾーンに充分なカードがあるなら相手は支払ってアタックしなければならないですか？	いいえ、《アンシエント/メイデン　イオナ》の上段常時能力は、エナの支払いまでは強制しません。その場合対戦相手は、エナを支払ってアタックするか、それともアタックしないかを選べます。
アンシエント/メイデン　イオナ	WX14-018	デッキの残り枚数が４枚以下のときに、エクシード１能力を使用した場合はどうなりますか？	その場合は残りのデッキすべてをトラッシュに置き、効果は終了します。その後、リフレッシュを行います。
アンシエント/メイデン　イオナ	WX14-018	エクシード２能力でシグニがバニッシュされる「アタック終了時」とはいつですか？	そのシグニがアタックし、正面のシグニとバトルしてバニッシュしたり、アタックによるダメージでライフクロスをクラッシュした後となります。なお、そのクラッシュでライフバーストが発動したり、バニッシュされたシグニが場を離れたときの能力が発動した場合は、それら処理がすべて終わってからこの能力が発動します。
アンシエント/メイデン　イオナ	WX14-018	《アンシエント/メイデン　イオナ》のエクシード2能力を使用した後、次のターン、対戦相手はシグニ3体でそれぞれアタックしました。どれがバニッシュされますか？	この能力は、対戦相手のシグニ1体がアタックするたびに発動し、そのシグニのアタック終了時にバニッシュしますので、3体が順番にアタックしたらそれぞれのアタック終了時にそれぞれバニッシュされます。
禍因の冥者　ハナレ	WX14-020	このカードの自動能力とエクシード能力は、どちらが先に発動しますか？	エクシード能力が先となります。エクシード能力の起動を宣言し、コストを支払い、エクシード能力が発動してその処理が終わってから《禍因の冥者　ハナレ》の常時能力が発動します。

禍因の冥者　ハナレ	WX14-020	《アーク・ディストラクト》でルリグトラッシュに置いた場合、自動能力は発動しますか？	いいえ、発動しません。どちらもルリグの下からルリグトラッシュに置いていますが、《アーク・ディストラクト》はエクシード能力のコストではないため、発動条件を満たしません。
カース・オブ・スペル	WX14-021	対戦相手がスペルを使用したときに【スペルカットイン】で《カース・オブ・スペル》を使用しました。使用中の対戦相手のスペルも除外できますか？	いいえ、使用中のそのスペルはチェックゾーンに置かれてますので除外できません。
カース・オブ・スペル	WX14-021	スペルを6枚除外したら、対戦相手のシグニを2体バニッシュできますか？	いいえ、できません。何枚除外したとしても、3枚以上で1体のみとなります。
コードキャッスル　ヴェルサ	WX14-023	対戦相手の《小刃　バット力》など、シグニが場に出たときの自動能力は発動しますか？	はい、発動します。《コードキャッスル　ヴェルサ》は自動能力の発動は防ぎません。
コードキャッスル　ヴェルサ	WX14-023	能力を新たに得られない、という効果は、パワーを増減する効果も受けませんか？	パワーを増減させる効果は、そのシグニが能力を得ているわけではありません。パワーを増減する効果では通常通りパワーが増減されます。
コードキャッスル　ヴェルサ	WX14-023	《コードキャッスル　ヴェルサ》が対戦相手の場にあるときに、《打突》のようにパワーをプラスして【ランサー】を付与するスペルを使用した場合はどうなりますか？	その場合、パワーはプラスされますが、【ランサー】を得ることはできません。
コードキャッスル　ヴェルサ	WX14-023	「新たに能力を得られない」という効果は、《先駆の大天使　アークゲイン》などの「効果を受けない」シグニには有効ですか？	「新たに能力を得られない」効果は、そのシグニのテキストを変更しているわけではないため、「効果を受けない」シグニであっても、《コードキャッスル　ヴェルサ》が対戦相手の場にあるかぎりは新たに能力は得られません。
コードキャッスル　ヴェルサ	WX14-023	「能力を持たないシグニ」とは具体的にどういうことですか？	テキスト欄に記載された情報がなく、また他のカードの効果によって何らかの能力を得ていない状態のシグニ、また他のカードの効果によって能力を失っているシグニを「能力を持たないシグニ」として扱います。例えば《小剣　ククリ》はテキスト欄に記載された能力が無いため、「能力を持たないシグニ」として扱われます。
真実の聖盾　*マウス*	WX14-024	《再誕》で《真実の聖盾　?マウス?》を含む＜美巧＞のシグニを3体場に出しました。《真実の聖盾　?マウス?》の自動能力は何回発動しますか？	その場合、同時に出た＜美巧＞すべてに対して自動能力がトリガーし、3回発動します。
真実の聖盾　*マウス*	WX14-024	このシグニが手札以外から場に出ました。《白》を3回支払うことで対戦相手のシグニ3体を手札に戻すことができますか？	いいえ、できません。場に出たというトリガー1回につき《白》を1回支払いシグニ1体を戻すことができます。
撃弩炎　フレイスロ大将	WX14-025	自分のターンの間、対戦相手のパワー8000以下のシグニが場に出ました。そのシグニの出現時能力の発動と、《撃弩炎　フレイスロ大将》の自動能力でのバニッシュはどちらが先ですか？	それらの出現時能力と自動能力は同時にトリガーします。そして、それらはターンプレイヤー側から先に発動しますので、《撃弩炎　フレイスロ大将》のバニッシュが先となります。ただし、一度トリガーした出現時能力は発動するため、そのシグニの出現時能力は、トリガーしてから領域を移動してしまったとしても発動することになります。
撃弩炎　フレイスロ大将	WX14-025	こちらの場にカード名に《フレイスロ》を含むシグニが３体ありませんが、場に出したら出現時能力は発動できますか？	はい、コストを支払って発動することはできますが、その効果によって対戦相手のシグニをバニッシュすることはできません。
羅石　スイカリン	WX14-026	ライフクロスが０枚の場合、常時能力でバニッシュを防げますか？	いいえ、バニッシュの代わりに１枚をクラッシュすることができませんので、置き換えられません。その場合《羅石　スイカリン》はバニッシュされます。

羅石　スイカリン	WX14-026	《羅石　スイカリン》のパワーが０以下になった場合の、ルール処理でのバニッシュも常時能力で置き換えられますか？	ルール処理のバニッシュの代わりにクラッシュすることはできますが、パワーは０以下のままですので、再度ルール処理によりバニッシュされます。ライフクロスが０枚になるまで何度も置き換えてクラッシュし続けることもでき、その場合はライフクロスが０枚になり、《羅石　スイカリン》がバニッシュされた後に、クラッシュされたライフクロスのライフバーストを好きな順番で発動します。
羅石　スイカリン	WX14-026	《羅石　スイカリン》が「バニッシュされない」を得ている場合、バニッシュされる代わりにライフクロスをクラッシュできますか？	いいえ、「バニッシュされない」場合はバニッシュ自体が起こりませんので、置き換えてクラッシュすることもできません。
羅石　スイカリン	WX14-026	出現時能力の発動は強制ですか？	はい、発動は強制であり、手札が１枚以上あるなら必ず１枚捨てます。
羅石　スイカリン	WX14-026	《羅石　スイカリン》のライフバーストで、ライフクロスをクラッシュするかどうかを決めるのはいつですか？	カードを１枚引いた後に、ライフクロスをクラッシュするかどうかを決めます。
羅石　スイカリン	WX14-026	《羅石　スイカリン》のライフバーストで、クラッシュしたカードにライフバーストがあった場合、それの発動と追加でカードを１枚引くのはどちらが先ですか？	追加で１枚引くのが先となります。ライフバーストなどのトリガー能力は、効果の処理中には発動しません。クラッシュされたことでライフバーストがトリガーしますが、発動するのは《羅石　スイカリン》のライフバーストを最後まで処理した後となります。
羅原姫　Ｂｅ	WX14-027	自動能力について、バトルによってこちらの＜原子＞のシグニがバニッシュされた場合も発動しますか？	いいえ、発動しません。対戦相手のシグニがアタックをして、その正面にあるシグニがバトルによってバニッシュされるのはルール上の処理であり効果ではありません。
羅原姫　Ｂｅ	WX14-027	「対戦相手のスペル１枚を使用したとき」の自動能力は、具体的にいつ発動しますか？	この能力は、あなたが《羅原姫　Ｂｅ》の出現時能力などで、対戦相手のスペルを使用宣言したことでトリガーし、そのスペルへの【スペルカットイン】やスペル自体の効果の処理が終わった後で発動します。発動したときに、対戦相手のシグニ１体をバニッシュするか、手札を１枚捨てさせるか選びます。
羅原姫　Ｂｅ	WX14-027	自動能力でシグニ1体をバニッシュするか、手札1枚を捨てさせるかはどちらのプレイヤーが選びますか？また、捨てる手札1枚はどちらのプレイヤーが選びますか？	1体をバニッシュするか、手札1枚を捨てさせるかは《羅原姫　Ｂｅ》側が選びます。捨てる手札の1枚は、捨てさせられるプレイヤーが選びます。
羅原姫　Ｂｅ	WX14-027	出現時能力で使用したスペルは、使用後はどこに置かれますか？	そのスペルは効果を処理後、あなたのチェックゾーンから対戦相手のトラッシュへ置かれます。
羅原姫　Ｂｅ	WX14-027	出現時能力を使用した際、こちらには《コードアンシエンツ　ヘルボロス》がありました。相手のトラッシュのスペルを使用できますか？	はい、使用できます。《コードアンシエンツ　ヘルボロス》によってトラッシュからカードを移動させることは無視されますが、出現時能力によってカードがトラッシュからチェックゾーンに移動することはスペルを使用する際のルール上の処理であり効果ではありません。
羅原姫　Ｂｅ	WX14-027	この効果で使用したスペルに、対戦相手は【スペルカットイン】することができますか？その【スペルカットイン】が《白羅星　ニュームーン》だった場合、出現時能力は発動しますか？	はい、使用することができます。 また、そのスペルは《スティール・スペル・ラン》を使用した側のチェックゾーンにありますので、《白羅星　ニュームーン》の出現時能力は発動します。
羅植華姫　バオバブーン	WX14-028	起動能力は《羅植華姫　バオバブーン》が場に出ていなくても使えますか？	はい、《羅植華姫　バオバブーン》の起動能力は、《羅植華姫　バオバブーン》が手札にあるときに使用できます。
羅植華姫　バオバブーン	WX14-028	ライフバーストによって緑のカードと無色のカードを手札に加えられますか？	いいえ、無色は色ではありませんので異なる色を持つに該当せずエナゾーンに置くことはできません。また、緑と無色のカードしか探せない場合、その緑のカードもエナゾーンに置くことはできません。

羅植華姫　バオバブーン	WX14-028	起動能力はルリグのレベルが4以下でも使用できますか？	はい、使用できます。シグニを場に出すためにはレベルやリミットという条件がありますが、場以外での起動能力や自動能力の使用可／不可はルリグのレベルとは関係がないので（シグニの持つライフバースト能力も同様です）、レベル4以下のルリグで起動能力を使用することができます。
参ノ遊　ウォスラ	WX14-029	上段能力はこのカードが手札にあっても発動しますか？	いいえ、発動しません。その能力が機能する場所が特別に指定されていないかぎり、基本的に能力は場にある間しか機能しません。また、バニッシュすることができるのは場にあるシグニのみです。
参ノ遊　ウォスラ	WX14-029	上段能力でバニッシュした《参ノ遊　ウォスラ》自身を、エナゾーンからダウン状態で場に出せますか？	はい、できます。
参ノ遊　ウォスラ	WX14-029	《贈呈》などで《参ノ遊　クルミド》をエナゾーンから手札に加え、その効果で《参ノ遊　ウォスラ》を場に出しました。エナゾーンから《参ノ遊　クルミド》が移動していたので、今場に出た《参ノ遊　ウォスラ》を上段能力でバニッシュできますか？	いいえ、できません。《参ノ遊　ウォスラ》の上段能力は、《参ノ遊　ウォスラ》が場にあるときにエナゾーンから手札にカードが移動しなければトリガーしません。この《参ノ遊　ウォスラ》は《参ノ遊　クルミド》が移動した後に場に出ましたので、上段能力は発動しません。
参ノ遊　ウォスラ	WX14-029	《緑肆ノ遊　アスレ【ＨＡＲＤ】》の出現条件などで、《参ノ遊　ウォスラ》が手札からトラッシュに置かれた場合、《参ノ遊　ウォスラ》はエナゾーンに置けますか？	はい、その《参ノ遊　ウォスラ》は下段能力が発動し、トラッシュからエナゾーンに置かれます。
コードラブハート　†Ｍ・Ｃ・Ｍ・	WX14-030	トラッシュにレベルの異なる無色ではないシグニが3枚しかなかった場合、それらをデッキに戻すことはできますか？	いいえ、「レベルの異なる無色ではないシグニ」が4枚無い場合、1枚も戻すことはできません。
千苦の大天使　†アークゲイン†	WX14-031	対戦相手の効果などで、こちらの場の《千苦の大天使　†アークゲイン†》を含む＜天使＞3体が同時にバニッシュされました。自動能力は発動しますか？	はい、その場合は同時にバニッシュされた＜天使＞の数だけ発動しますので、3回発動します。 そこで《千苦の大天使　†アークゲイン†》が2体であった場合は合計6回発動します。
千苦の大天使　†アークゲイン†	WX14-031	このシグニが2体あり《ファイブ・レインボー》で1体がバニッシュされて、もう1体が-12000されました。【自】は何回発動しますか？	合計３回です。 1体目については自身がバニッシュされたことにより1回だけトリガーします。2体目がルール処理によってバニッシュされる時点で、既に1体目は場にはなく、1体目の自動能力はトリガーしません。 2体目については1体目がバニッシュされたことで1回、そして自身がルール処理によってバニッシュされたことで2回トリガーしており、合計3回となります。
千苦の大天使　†アークゲイン†	WX14-031	起動能力を使用した場合、自動能力も発動しますか？	はい、あなたの＜天使＞のシグニがバニッシュされましたので、自動能力が発動します。
サーバント　∞	WX14-032	シグニゾーンと指定した場合、対戦相手の場にある「効果を受けない」シグニのクラスや色は変更できますか？	「効果を受けない」能力は、カードの情報を変更する効果を防ぎますので、シグニゾーンにある「効果を受けない」シグニの色やクラスはそのままとなります。
サーバント　∞	WX14-032	メインデッキと指定した場合、対戦相手のメインデッキの中の「効果を受けない」シグニのクラスや色は変更できますか？	常時能力は、特に記載が無ければ場に出ているときのみ有効です。「効果を受けない」能力を持つ《不可解な誇超　コンテンポラ》のようなシグニでも、デッキの中にある間は能力は有効ではないため、クラスと色を失い＜精元＞となります。

サーバント　∞	WX14-032	《サーバント　∞》を出してトラッシュを指定した後、《コードアンシエンツ　ヘルボロス》を出しました。対戦相手のトラッシュのカードはどうなりますか？	その場合、対戦相手のトラッシュのカードは効果を受けなくなりますので、《サーバント　∞》による効果を受けなくなり、元のクラスや色に戻ります。
サーバント　∞	WX14-032	《サーバント　∞》を出してシグニゾーンを指定した後、《レス・ホープ》で《サーバント　∞》が能力を失いました。《レス・ホープ》の効果が無くなった後、対戦相手のシグニゾーンのシグニはどうなりますか？	その場合、《サーバント　∞》が能力を失っている間だけ、対戦相手のシグニゾーンにあるシグニはクラスと色が戻ります。出現時能力はすでに発動し指定されており、「能力を失う」効果ではどこを指定したかまでは失いませんので、能力が戻ったら通常通り指定された領域に効果があります。
サーバント　∞	WX14-032	《サーバント　∞》を出してシグニゾーンを指定した後、何らかの効果で《サーバント　∞》を手札に戻して出し直し、今度は手札を指定しました。対戦相手の手札とシグニゾーンのシグニはどうなりますか？	手札に戻り、場に出し直した《サーバント　∞》は、元々のシグニとは別のシグニとして扱われます。出し直した《サーバント　∞》の常時能力の「このシグニ」とは、2回目に出したこの《サーバント　∞》のみを指しますので、常時能力では2回目に指定した手札のみ影響を与えます。
サーバント　∞	WX14-032	《サーバント　∞》を《コードラビリンス　ルーブル》の正面に出しました。出現時能力でゾーンを指定できますか？また、そのあとで《コードラビリンス　ルーブル》がシグニゾーンを離れたらどうなりますか？	《コードラビリンス　ルーブル》の正面に出た時点で能力を失いますので、出現時能力は発動しません。よってゾーンを指定することはできず、そのあとで《コードラビリンス　ルーブル》がシグニゾーンを離れたとしても《サーバント　∞》の下の常時能力は何もしません。
サーバント　∞	WX14-032	《サーバント　∞》が出現時能力でトラッシュを指定しいる状況で《鳩の黒魔術　セミラミス》の出現時能力を発動し黒のカードが３枚トラッシュに置かれました。《鳩の黒魔術　セミラミス》のパワーはプラスされますか？	いいえ、プラスされません。非公開領域から特定ではないカードを移動させ、それが何を移動させたかについて参照する場合、移動後の領域にある状態を参照するためです。
サーバント　∞	WX14-032	《サーバント　∞》が出現時能力でトラッシュを指定しいる状況で 《未来の噴陰　†アークホールド†》の起動能力で黒の＜天使＞のシグニをトラッシュに置きました。黒のシグニを探すことはできますか？	はい、探すことができます。公開領域から何を移動させたかについては移動させる前の公開領域にあるカードの状態を参照するためです。
大拳　カクシ	WX14-033	場に＜アーム＞が1体ある状態で、《カンフー・キック》で《大拳　カクシ》と他の＜アーム＞1枚を探して場に出せますか？	いいえ、できません。《カンフー・キック》で出すシグニは同時に場に出ますが、場に出す直前にあなたの場に＜アーム＞が2体ありませんので、《大拳　カクシ》は出せません。
大拳　カクシ	WX14-033	《大拳　カクシ》以外の＜アーム＞のシグニを《大拳　カクシ》の能力でバニッシュしました。《大拳　カクシ》はどうなりますか？	そのまま残り、効果を処理してアップします。他の＜アーム＞のシグニが2体以上なければならないのは場に出るにあたっての条件で、場に出たあとは関係ありません。
水流の打落　*マーライ*	WX14-034	「対戦相手の効果を受けない」とはどういうことですか？	あなたの＜美巧＞のシグニは、条件を満たしているかぎり対戦相手の効果によって「シグニを移動させる効果」及び「シグニの状態を変化させる効果」、「パワーやテキストなどのカードの情報を変更する効果」を受けません。
羅石　ルオライト	WX14-036	対戦相手のルリグのレベルが５の場合、《羅石　ルオライト》のパワーはいくつですか？	その場合は上の常時能力の条件も満たしていますので、パワーは12000となります。

羅石　ルオライト	WX14-036	対戦相手の場に白と黒のシグニがあるときに、相手が《フル／メイデン　イオナ》にグロウしたら《羅石　ルオライト》はどうなりますか？	その場合、《羅石　ルオライト》自身の常時能力と《フル／メイデン　イオナ》の常時能力が両方適用され、パワー10000で場に残ります。
進撃の炎軍	WX14-037	このスペルを使用する際、それぞれのシグニはいつ対象としますか？	対象を選ぶのはモードを選び、スペルの効果を処理する直前となります。その時点で自身のシグニを対象とします。①のモードを選んでいた場合、ここで対戦相手のシグニも同時に対象とします。その後、スペルカットインの有無を確認し、効果の処理に入ります。 詳細は用語集「対象」もご参照ください。
進撃の炎軍	WX14-037	【スペルカットイン】によって、対象とした自身のシグニがバニッシュされました。 この場合効果は処理されますか？	いいえ、「○○する。そうした場合？？する」と書かれた効果は、○○を行えなかった場合、？？の効果も処理されません。
進撃の炎軍	WX14-037	シグニがバニッシュされたときにトリガーする能力を持ったシグニ（例：《コードアンチ　ドロンジョ》）を《進撃の炎軍》でバニッシュしました。このような場合、《進撃の炎軍》の効果と、トリガーした能力はどちらが先に解決されますか？	ある１つの効果（A）によって、別のトリガー能力（B）がトリガーした場合であっても、その効果（A）の処理がすべて終了するまで、能力（B）は発動しません。よって、この場合、《進撃の炎軍》の解決がすべて終了した後に、《コードアンチ　ドロンジョ》の自動能力が発動します。
羅原　Ｎａ	WX14-038	＜電機＞のシグニ3体、凍結状態のシグニが3体ある場合《RECKLESS》は使用コストが青×１まで減りますが、手札にある《RECKLESS》をこの出現時能力で捨てさせられますか？	コストの合計とはカード左上に記載のコストのみを指し、「使用コスト」が減っていたとしてもそれは参照しません。《RECKLESS》のコストの合計は７のままであり、捨てさせることはできません。
羅植　ヤシ	WX14-040	出現時能力は、コスト支払いから処理まで好きな順番で行えますか？	はい、複数の出現時能力は好きな順番で発動でき、発動する際にコストを支払います。 また、4つ目の出現時能力によって場に出たシグニの出現時能力を先に発動して、そのあとで残りの１～３つ目の出現時能力を発動することもできます。
幻竜　＃コブラ＃	WX14-041	出現時能力は発動する順番を選べますか？	はい、コストの支払いも含めて、どちらの出現時能力からでも発動できます。
参ノ遊　フラフープ	WX14-042	自分のターン終了時、《参ノ遊　フラフープ》を2体トラッシュに置きました。ルリグはこの能力を複数得ることができますか？	はい、できます。2体の《参ノ遊　フラフープ》をトラッシュに置いたのなら、それによる能力を２つ得ます。それぞれアタックフェイズに1回ずつ使用できます。
幻獣　トンビ	WX14-043	デッキの一番上が＜空獣＞ではなかった場合はそのカードはどうなりますか？	その場合、それはデッキの一番上に裏向きで戻します。
コードアンチ　ゼコフン	WX14-044	このシグニがデッキからトラッシュに置かれる効果を処理したら、同時にデッキが０枚になりました。リフレッシュよりも先に上段能力で《コードアンチ　ゼコフン》を場に出せますか？	《コードアンチ　ゼコフン》がデッキからトラッシュに置かれたことにより自動能力がトリガーしますが、その発動より先にルール処理としてリフレッシュを行います。リフレッシュによりトリガーしていた《コードアンチ　テキサハンマ》はデッキに戻ります。そしてトリガーしていた自動能力を発動させますが、その能力で場に出るはずだったカードは既にデッキに戻っているため、場に出ることはありません。
コードアンチ　ゼコフン	WX14-044	トラッシュが0枚です。このシグニのライフバーストで《コードアンチ　ゼコフン》1枚と無色のシグニ2枚がトラッシュに置かれました。この《コードアンチ　ゼコフン》を手札に加えつつ自動能力で場に出すことはできますか？または、手札に加えないことで場に出すことはできますか？	手札に加えてしまうとトラッシュから移動した《コードアンチ　ゼコフン》の自動能力を発動した際に場に出るはずだったカードは既に手札に戻っているため、場に出ることはありません。また、トラッシュに置いたカードの中に無色ではないシグニがあったならば、必ず1枚を対象とする必要があります。
コードアンチ　ゼコフン	WX14-044	バニッシュされたこのシグニ自身で《黒》を支払い、下段能力を発動できますか？	はい、できます。下段能力は発動してからエナを払うかどうかを決めます。その時点でエナゾーンには《コードアンチ　ゼコフン》がありますので、支払うことができます。

コードアンチ　ゼコフン	WX14-044	《コードアンチ　ゼコフン》がバニッシュされたとき、《黒》を何度も支払うことで複数のシグニを-12000できますか？	いいえ、できません。１回の《コードアンチ　ゼコフン》のバニッシュにつき発動するのは１回のみで、《黒》を支払って1体を-12000することしかできません。
千夜の五夜　シャフリ	WX14-045	《千夜の五夜　シャフリ》を場に出した時、他にレベル１とレベル２のシグニが場にありました。《千夜の五夜　シャフリ》の出現時能力は必ず発動しなければなりませんか？	いいえ、コストの伴う出現時能力はコストを支払うかどうかを含め使用するかどうかを選べます。
ドライ＝ロドボル	WX14-046	＜毒牙＞のシグニがこの効果で１枚でも公開された場合、それを場に出すのは強制ですか？	はい、場に出せる数やリミット・レベル超過や限定条件などの場に出すことの制限がなければ、その中から＜毒牙＞を１枚出すのは強制となります。
トキシック・スパイクス	WX14-048	このスペルを使用する際、それぞれのシグニはいつ対象としますか？	対象を選ぶのはモードを選び、スペルの効果を処理する直前となります。その時点で自身のシグニを対象とします。①のモードを選んでいた場合はトラッシュのシグニを、②のモードを選んでいた場合は対戦相手のシグニを同時に対象とします。その後、スペルカットインの有無を確認し、効果の処理に入ります。 詳細は用語集「対象」もご参照ください。
トキシック・スパイクス	WX14-048	【スペルカットイン】によって、対象とした自身のシグニがバニッシュされました。 この場合効果は処理されますか？	いいえ、「○○する。そうした場合？？する」と書かれた効果は、○○を行えなかった場合、？？の効果も処理されません。
トキシック・スパイクス	WX14-048	シグニがバニッシュされたときにトリガーする能力を持ったシグニ（例：《コードアンチ　ドロンジョ》）を《トキシック・スパイクス》でバニッシュしました。このような場合、《トキシック・スパイクス》の効果と、トリガーした能力はどちらが先に解決されますか？	ある１つの効果（A）によって、別のトリガー能力（B）がトリガーした場合であっても、その効果（A）の処理がすべて終了するまで、能力（B）は発動しません。よって、この場合、《トキシック・スパイクス》の解決がすべて終了した後に、《コードアンチ　ドロンジョ》の自動能力が発動します。
羅星　ルクパト	WX14-049	次のあなたのターンまで、とは具体的にどの期間を指しますか？	この能力が発動して処理されてから、次に自分のターンが始まるまでです。次の自分のターンが始まった時点でこの効果は終了します。
コードメイズ　レイハイ	WX14-050	《コードメイズ　レイハイ》を２体出している場合、対戦相手のアタックによって２体の《コードメイズ　レイハイ》を発動し、それぞれ移動できますか？	はい、できます。１回のアタックで２体ともトリガーし、１体ずつ順番に発動し移動させることができます。ただし、空いているシグニゾーンにしか移動できないため、お互いに場所を入れ替えるようなことはできません。
コードメイズ　レイハイ	WX14-050	《幻獣　セイリュ》などのように、「アタックしたとき」にトリガーする自動能力と、このシグニの自動能力はどちらが先に発動しますか？	それらは両方同時にトリガーしますが、複数のトリガー能力はターンプレイヤー側から先に発動しますので、ご質問の場合では《幻獣　セイリュ》からとなります。
コードメイズ　シンギョ	WX14-052	《コードメイズ　シンギョ》を２体出している場合、対戦相手のアタックによって２体の《コードメイズ　シンギョ》を発動し、それぞれ移動できますか？	はい、できます。１回のアタックで２体ともトリガーし、１体ずつ順番に発動し移動させることができます。ただし、空いているシグニゾーンにしか移動できないため、お互いに場所を入れ替えるようなことはできません。
コードメイズ　シンギョ	WX14-052	《幻獣　セイリュ》などのように、「アタックしたとき」にトリガーする自動能力と、このシグニの自動能力はどちらが先に発動しますか？	それらは両方同時にトリガーしますが、複数のトリガー能力はターンプレイヤー側から先に発動しますので、ご質問の場合では《幻獣　セイリュ》からとなります。

コードメイズ　テッサク	WX14-053	《コードメイズ　テッサク》を２体出している場合、対戦相手のアタックによって２体の《コードメイズ　テッサク》を発動し、それぞれ移動できますか？	はい、できます。１回のアタックで２体ともトリガーし、１体ずつ順番に発動し移動させることができます。ただし、空いているシグニゾーンにしか移動できないため、お互いに場所を入れ替えるようなことはできません。
コードメイズ　テッサク	WX14-053	《幻獣　セイリュ》などのように、「アタックしたとき」にトリガーする自動能力と、このシグニの自動能力はどちらが先に発動しますか？	それらは両方同時にトリガーしますが、複数のトリガー能力はターンプレイヤー側から先に発動しますので、ご質問の場合では《幻獣　セイリュ》からとなります。
幻竜　ダハーカ	WX14-056	ライフクロスが無い状態で出現時能力が発動したら負けますか？	はい、ライフクロスが無いときにダメージを受けたので、敗北します。
幻竜　ダハーカ	WX14-056	出現時能力でダメージを与えられた結果、クラッシュされたライフクロスのライフバーストは発動できますか？	はい、発動できます。
爆炎　フレイスロ伍長	WX14-057	《炎軍奮闘》で、《爆炎　フレイスロ伍長》と《小炎　フレイスロ一等兵》を同時に出しました。先に《小炎　フレイスロ一等兵》の能力で手札を捨ててトラッシュの《フレイスロ》を5枚にすることで、《爆炎　フレイスロ伍長》の能力を発動できますか？	はい、できます。出現時能力を実際に発動する際に、あなたのトラッシュに《フレイスロ》が5枚以上あるかを確認します。
小炎　フレイスロ二等兵	WX14-058	対戦相手の《フル／メイデン　イオナ》が条件を満たし-2000されている状態で、《炎軍奮闘》でレベル3以上の《フレイスロ》と《小炎　フレイスロ二等兵》を出しました。《小炎　フレイスロ二等兵》はバニッシュされますか？	いいえ、その場合は両方の常時能力により、パワー8000で場に残ります。
小炎　フレイスロ一等兵	WX14-059	《炎軍奮闘》で、《爆炎　フレイスロ伍長》と《小炎　フレイスロ一等兵》を同時に出しました。先に《小炎　フレイスロ一等兵》の能力で手札を捨ててトラッシュの《フレイスロ》を5枚にすることで、《爆炎　フレイスロ伍長》の能力を発動できますか？	はい、できます。出現時能力を実際に発動する際に、あなたのトラッシュに《フレイスロ》が5枚以上あるかを確認します。
幻水　ナヨハギ	WX14-060	「効果を受けない」とは具体的にどういう能力ですか？	「移動させる効果」「数値やテキストを変更修正する効果」「凍結やアップダウンといった状態を変化させる効果」を受けません。
幻水　ツノダシ	WX14-061	「効果を受けない」とは具体的にどういう能力ですか？	「移動させる効果」「数値やテキストを変更修正する効果」「凍結やアップダウンといった状態を変化させる効果」を受けません。
ＳＴＡＲ　ＡＲＲＯＷ	WX14-062	デッキが残り1枚の状態で《ＳＴＡＲ　ＡＲＲＯＷ》を使用したとき、カードを1枚引いた後は残りの効果とリフレッシュとどちらが先ですか？	リフレッシュなどのルール処理は効果の処理中には発生しませんので、まず《ＳＴＡＲ　ＡＲＲＯＷ》の効果を最後まで処理します（デッキが無いのでシグニやスペルを探すことはできません）。その後、リフレッシュを行います。
羅植　ソテツ	WX14-063	《サーバント　０》などの【マルチエナ】を持つサーバントがエナゾーンにある場合、このシグニはプラスされますか？	いいえ、そのシグニ自体は無色であり、無色は色を持たないため、色の種類には数えられずプラス修正されません。

省略の徹底　ミニマリ	WX14-064	対戦相手のシグニの攻撃を無効にしたとき、《省略の徹底　ミニマリ》がトラッシュに3枚ありました。これらを全て除外して3枚引けますか？	はい、シグニの攻撃を無効にしたとき、トラッシュにある《省略の徹底　ミニマリ》の自動能力がそれぞれトリガーしますので、すべて発動してそれぞれ除外すれば合計3枚引けます。
省略の徹底　ミニマリ	WX14-064	対戦相手のシグニがアタックしたとき、《戦慄の旋律　アン＝フォース》の自動能力でその攻撃を無効にしました。このときの手札から捨てた＜美巧＞や、エナとして支払ったカードが《省略の徹底　ミニマリ》だった場合、この自動能力は発動できますか？	はい、できます。《戦慄の旋律　アン＝フォース》の能力はエナを支払って手札を捨ててからそのシグニの攻撃を無効にしますので、そのときにはすでにトラッシュに《省略の徹底　ミニマリ》があり能力がトリガーします。
羅植　サトウキビ	WX14-065	《サーバント　Ｏ》などの【マルチエナ】を持つサーバントがエナゾーンにある場合、このシグニはプラスされますか？	いいえ、そのシグニ自体は無色であり、無色は色を持たないため、色の種類には数えられずプラス修正されません。
弐ノ遊　ゴムボート	WX14-066	《弐ノ遊　ゴムボート》自身の自動能力によって、デッキの一番上のカードをエナゾーンに置きました。そのカードがまた《弐ノ遊　ゴムボート》だった場合、その自動能力を発動してさらにデッキの上のカードをエナゾーンに置けますか？	はい、できます。
羅植　ハイビス	WX14-068	《サーバント　Ｏ》などの【マルチエナ】を持つサーバントがエナゾーンにある場合、このシグニはプラスされますか？	いいえ、そのシグニ自体は無色であり、無色は色を持たないため、色の種類には数えられずプラス修正されません。
華歌	WX14-069	デッキが残り2枚で《華歌》を使用し、＜植物＞のシグニが2枚エナゾーンに置かれました。リフレッシュ後に追加の一枚をエナゾーンに置けますか？	いいえ、できません。リフレッシュなどのルール処理は、効果の処理中には処理されません。まず《華歌》の効果を最後まで処理してからリフレッシュを行います。
コードアンチ　マイギリ	WX14-071	このシグニがデッキからトラッシュに置かれる効果を処理したら、同時にデッキが０枚になりました。リフレッシュよりも先に上段能力で《コードアンチ　マイギリ》を場に出せますか？	《コードアンチ　マイギリ》がデッキからトラッシュに置かれたことにより自動能力がトリガーしますが、その発動より先にルール処理としてリフレッシュを行います。リフレッシュによりトリガーしていた《コードアンチ　マイギリ》はデッキに戻ります。そしてトリガーしていた自動能力を発動させますが、その能力で場に出るはずだったカードは既にデッキに戻っているため、場に出ることはありません。
コードアンチ　マイギリ	WX14-071	バニッシュされたこのシグニ自身で《黒》を支払い、下段能力を発動できますか？	はい、できます。下段能力は発動してからエナを払うかどうかを決めます。その時点でエナゾーンには《コードアンチ　マイギリ》がありますので、支払うことができます。
コードアンチ　マイギリ	WX14-071	《コードアンチ　マイギリ》がバニッシュされたとき、《黒》を何度も支払うことで複数のシグニを-7000できますか？	いいえ、できません。１回の《コードアンチ　マイギリ》のバニッシュにつき発動するのは１回のみで、《黒》を支払って1体を-7000することしかできません。
やり直しの廃和　†ミカエル†	WX14-072	出現時能力は強制ですか？	はい、コストの無い出現時能力ですので、強制的にトリガーし、発動します。
コードアート　†Ｈ・Ｍ・Ｆ†	WX14-073	トラッシュにスペルが3枚以上ある場合、出現時能力は必ず発動しますか？	はい、発動します。コストのない出現時能力は必ず発動し、また影響を与えるカードも対象とする必要があります。
探究の死相　†ハニエル†	WX14-075	出現時能力は強制ですか？	はい、コストの無い出現時能力ですので、強制的にトリガーし、発動します。
アイス・フィンガー	WX14-079	能力の条件を満たした《大幻蟲　ナナホシ》などの「バニッシュされない」シグニに《アイス・フィンガー》を使用した場合、カードを2枚引けますか？	いいえ、その場合は「バニッシュされない」により「バニッシュする」が防がれ、「そうした場合」以降の効果は発生しません。

アイス・フィンガー	WX14-079	対戦相手の、【チャーム】がついている《堕落の虚無パイモン》に《アイス・フィンガー》を使用し、対戦相手はバニッシュの代わりに【チャーム】をトラッシュに置きました。カードを2枚引けますか？	はい、2枚引けます。いいえ、「○○する。そうした場合××する」と書かれた効果は、○○が別のことに置き換わった場合でも、××の効果は発生します。この場合、「バニッシュ」が「【チャーム】をトラッシュに置く」ことに置き換わっていますが、その場合でもカードを2枚引けます。
燦	WX14-CB01	「対戦相手のシグニの効果を受けない」とはどういうことですか？	対戦相手のシグニからの「パワーやテキストを変更する効果」「カードを移動する効果」「カードの状態を変更する効果」を受けません。
燦	WX14-CB01	効果によってのダウンと、効果以外によってのダウンの違いを教えてください。	アタックすることによるダウンは効果によるものではありません。また、シグニやルリグの能力で、コロン（　：　）によって区切られた左側はコスト、右側が効果です。なお、コストの支払いを増減させるテキストはコストの一部として扱われます。それ以外のスペルやアーツに書かれている処理はすべて効果です。よって、コストではないスペルやアーツに書かれている「ダウンする（させる）」という処理、およびシグニやルリグの能力でコロン（　：　）より右側に書かれている「ダウンする（させる）」といった処理によって、《燦》は発動条件を満たします。
幻獣　サーバル	WX14-CB03	対戦相手のルリグのレベルが５の場合、両方の効果を得ますか？	はい、その場合はレベル４以上の常時能力により【ランサー】を得て、アタックしたときの自動能力も発動します。
幻獣　キタキツネ	WX14-CB04	「アタックしたとき」の自動能力が２つありますが、どちらから発動しますか？	これらはどちらも《幻獣　キタキツネ》がアタックしたときにトリガーし、複数のトリガー能力は好きな順番で発動できます。先に上の自動能力を発動し、それによってあなたの場のシグニがパワー10000以上になれば、その後に下の自動能力を発動してカードを引くことができます。
真実の記憶　リル	WX15-001	《コイン》のコストはどのように支払いますか？	得たコインを１枚を除外することで《コイン》を支払うことができます。コストに必要な枚数のコインを得ていない場合は、《コイン》を支払うことはできません。
真実の記憶　リル	WX15-001	「オーネスト」とは何ですか？	この能力の名前です。コインを支払うことでこの能力を発動し、テキストに書かれている効果を発揮することができます。
真実の記憶　リル	WX15-001	自動能力でデッキの一番上を見たら、赤の《ライズ》を持つシグニでした。これを場に出せますか？	《ライズ》を持つシグニは、効果によって場に出す場合でもライズ条件を満たす必要があります。そのシグニを場に出す際にライズ条件を満たせるのであれば場に出すことができますが、できない場合は場に出せません。
真実の記憶　リル	WX15-001	オーネストによって公開された手札やルリグデッキのカードはいつまで公開していなければなりませんか？	デッキの上からカードを見る、などと同様に効果を処理するまでです。 残りのゲーム間、公開され続けるわけではありません。
みらくるあーや！Ⅳ	WX15-002	《コイン》のコストはどのように支払いますか？	得たコインを１枚を除外することで《コイン》を支払うことができます。コストに必要な枚数のコインを得ていない場合は、《コイン》を支払うことはできません。
みらくるあーや！Ⅳ	WX15-002	「ホログラフ」とは何ですか？	この能力の名前です。コインを支払うことでこの能力を発動し、テキストに書かれている効果を発揮することができます。
みらくるあーや！Ⅳ	WX15-002	【トラップ】とは何ですか？	カードの効果によって、【トラップ】としてシグニゾーンに設置された裏向きのカードをのことを指します。 【トラップ】は自分のシグニゾーン１つにつき１つまで設置することができます。 相手のシグニがアタックしたとき、その正面にシグニがない場合、そこにある【トラップ】を表向きにすることができます（しないことも可能です）。それが《トラップアイコン》を持っている場合、その効果を発動できます。その後、その【トラップ】はトラッシュに置かれます。
みらくるあーや！Ⅳ	WX15-002	《トラップアイコン》を持っていないカードでも【トラップ】として設置することはできますか？	はい、可能です。そのカードが何であるか問わず【トラップ】として設置できますし、また相手シグニのアタックで表向きにすることもできます。ただし、その表向きにしたカードに《トラップアイコン》がなければそのカードは何も発動することはなく、トラッシュへ置かれます。

みらくるあーや！Ⅳ	WX15-002	対戦相手の《アーク・オーラ》などで、ルリグが１ターンに複数回アタックしてきた場合のホログラフの挙動を教えてください。	その場合、ルリグのアタックそれぞれについて毎回ホログラフによる能力が発動し、その都度宣言し、公開します。1回目は通常通りの処理となりますが、2回目以降のアタックではあなたのデッキの一番上のカードは対戦相手も知っていますので、その通りに宣言されれば結果的に2回目以降のアタックは防げません。
みらくるあーや！Ⅳ	WX15-002	デッキが1枚で、ホログラフによってカードを公開するとリフレッシュは行いますか？また、公開したカードはそのあとどこに置きますか？	公開したあとのカードはそのままデッキの一番上に裏向きで戻します。デッキがまだ1枚ありますので、リフレッシュは行われません。
みらくるあーや！Ⅳ	WX15-002	ホログラフを発動した次のターンに《紡ぐ者》にグロウしました。得ている能力はどうなりますか？	ホログラフによって「」内の能力を得たのは《みらくるあーや！Ⅳ》ですので、グロウによって他のルリグが重ねられた場合、能力を引き継ぐことはありません。
メル＝マティー二	WX15-003	《コイン》のコストはどのように支払いますか？	得たコインを１枚を除外することで《コイン》を支払うことができます。コストに必要な枚数のコインを得ていない場合は、《コイン》を支払うことはできません。
メル＝マティー二	WX15-003	「ベルセルク」とは何ですか？	この能力の名前です。コインを支払うことでこの能力を発動し、テキストに書かれている効果を発揮することができます。
メル＝マティー二	WX15-003	「ルリグの効果を受けない」能力を持つシグニでも、相手がベルセルクを使用していた場合はアタックしなければなりませんか？	「効果を受けない」シグニは、「パワーやテキストなどのカード情報を変更する効果」「状態を変更する効果」「移動させる効果」を受けませんが、ベルセルクの効果は上記に該当しませんので、そのようなシグニでもアタックする必要があります。
ナナシ　其ノ四ノ別	WX15-004	《コイン》のコストはどのように支払いますか？	得たコインを１枚を除外することで《コイン》を支払うことができます。コストに必要な枚数のコインを得ていない場合は、《コイン》を支払うことはできません。
ナナシ　其ノ四ノ別	WX15-004	「ブラインド」とは何ですか？	この能力の名前です。コインを支払うことでこの能力を発動し、テキストに書かれている効果を発揮することができます。
ナナシ　其ノ四ノ別	WX15-004	【シャドウ】とは何ですか？	【シャドウ】を持つあなたのシグニは、対戦相手の、能力と効果によって対象とされず、例えば対戦相手の「シグニ1体を対象とし、それをバニッシュする。」といった効果によっては対象とされません。 逆に、「すべてのシグニをバニッシュする」といった効果の影響は受けます。 用語集「【シャドウ】」をご参照ください。
ナナシ　其ノ四ノ別	WX15-004	このルリグが相手にいる時、パワー1000の出現時能力を持ったシグニを【ウィルス】のあるシグニゾーンに配置しました。 出現時能力は発動できますか？	はい、発動します。出現時能力などのトリガー能力より先に、常時能力が適用されるため、まず【ウィルス】によりそのシグニは感染状態となり、《ナナシ　其ノ四ノ別》により-1000されますが、まだこの時点ではバニッシュされず、出現時能力はトリガーします。その後にルール処理によりそのシグニはバニッシュされ、トリガーした出現時能力が発動することになります。
ナナシ　其ノ四ノ別	WX15-004	ブラインドを使用した次のターンに、対戦相手が《コードキャッスル　ヴェルサ》を出しました。すでに得ている【シャドウ】はどうなりますか？	ブラインドの効果によって、そのターンの間に【シャドウ】を得ようとしますが、《コードキャッスル　ヴェルサ》によって能力を得られませんので、すでに得ている【シャドウ】は結果的に失います。
ナナシ　其ノ四ノ別	WX15-004	こちらのシグニ3体が【シャドウ】を持っていて、対戦相手が《ダーク・マター》を使用しました。どうなりますか？	《ダーク・マター》は対戦相手の効果であり、あなたがシグニを対象とする場合であっても【シャドウ】を持ったシグニを対象とすることはできませんので、その場合はあなたは1体もシグニを対象とせずトラッシュに置きません。
ナナシ　其ノ四ノ別	WX15-004	ブラインドを使用したあと、対戦相手のターンにアーツ等によって場に出したシグニは【シャドウ】を得ますか？	はい、ブラインドを使用したあとに場に出たシグニも【シャドウ】を得ます。

火竜点睛	WX15-005	「ベット」とは何ですか？	このアーツを使用する際に、「ベット」に記載のコインを支払うことができます。このカードの場合、《コイン》を支払えば「ベットしていた場合」以降の効果となります。
火竜点睛	WX15-005	場に出したシグニが《真実の記憶　リル》の常時能力によってパワーを+3000される場合、+3000された後のパワー以下のシグニをバニッシュできますか？	はい、できます。《真実の記憶　リル》などの常時能力によりパワーが修正される場合、即時適用されますので、この場合は+3000されたパワー以下の対戦相手のシグニをバニッシュできます。
火竜点睛	WX15-005	このアーツを使用し、《金山の西蔵　サンゾウ》の上に《矜持の豪魔　オダノブ》をライズしました。私のルリグは《真実の記憶　リル》です。このとき、パワーいくらまでバニッシュできますか？	その場合、《真実の記憶　リル》の常時能力は即時適用されますが、《金山の西蔵　サンゾウ》のトリガー能力はすぐには発動せず、アーツの処理が終わってから発動しますので、《真実の記憶　リル》で+3000されたパワー15000以下のシグニをバニッシュできます。アーツ処理後、《矜持の豪魔　オダノブ》は《金山の西蔵　サンゾウ》によりパワー18000になります。
火竜点睛	WX15-005	《火竜点睛》によってライズを持つシグニをライズの条件を無視して場に出すことはできますか？	いいえ、できません。《火竜点睛》によって場に出す際にも、「あなたの＜武勇＞のシグニ１体の上に置く」などのライズするための条件を満たす必要があります。
愛別離苦	WX15-006	「ベット」とは何ですか？	このアーツを使用する際に、「ベット」に記載のコインを支払うことができます。このカードの場合、《コイン》を支払えば「ベットしていた場合」以降の効果が追加で発生します。
愛別離苦	WX15-006	「あなたの効果以外によってバニッシュ」とは具体的にどのようなバニッシュで発動しますか？	対戦相手の効果によるバニッシュや、バトルによるバニッシュ、パワーが0以下になったことによるルール処理のバニッシュによって効果が発動します。
愛別離苦	WX15-006	ベットして《愛別離苦》を使用しました。自分のシグニが対戦相手の効果やバトルによってバニッシュされましたが、対戦相手のシグニが1体もなくバニッシュできません。下の効果でライフクロスを加えることはできますか？	はい、２つの効果は別々に発動しますので、その場合でもデッキの一番上のカードをライフクロスに加えられます。
相恩の記憶　リル	WX15-009	《コイン》を得る、とはどのようにすればよいですか？	《コイン》を得た場合、それをゲームエリアの近くで、対戦相手に合計枚数が見えるように置いておきます。《コイン》は構築済みデッキなどに付属しているコイントークンを使用してもいいですし、代わりに何か別のものをコインの目印として使用することもできます。
君熾殉名	WX15-010	「【常】：このシグニが次にバニッシュされる場合、バニッシュされない。」とはどういうことですか？	そのシグニはバニッシュする効果や処理などでは最初の一度だけ、「バニッシュされない」を持っているかのようにバニッシュされません。バニッシュされたときなどの能力は発動せず、また【ランサー】を持つシグニがバトルでバニッシュしようとしてバニッシュを無効にされた場合は、ライフクロスのクラッシュも起こりません。 「あなたのシグニ1体をバニッシュする。そうした場合、～」という効果についても、バニッシュが無効になっていますので、「そうした場合、～」の効果は処理されません。
君熾殉名	WX15-010	《君熾殉名》によって能力を得たシグニのパワーが効果によって０以下になった場合、どうなりますか？	パワーが０以下のシグニはルール処理によってバニッシュされます。得ている能力によって１度はバニッシュを無効としますが、パワーが戻るわけではありませんので再度ルール処理によってバニッシュされて、通常通りエナゾーンに置かれます。
ぱわふるあーや！Ｉ	WX15-014	《コイン》を得る、とはどのようにすればよいですか？	《コイン》を得た場合、それをゲームエリアの近くで、対戦相手に合計枚数が見えるように置いておきます。《コイン》は構築済みデッキなどに付属しているコイントークンを使用してもいいですし、代わりに何か別のものをコインの目印として使用することもできます。
タスク・ドロー	WX15-015	「ベット」とは何ですか？	このアーツを使用する際に、「ベット」に記載のコインを支払うことができます。このカードの場合、《コイン》を支払えば「ベットしていた場合」以降の効果となります。
タスク・ドロー	WX15-015	デッキの残り枚数が1枚のときに使用したらどうなりますか？	その場合、その1枚を引いて効果は終了し、その後リフレッシュを行います。残りのカードを引くことはできません。

トリップ・トラップ	WX15-017	【トラップ】とは何ですか？	カードの効果によって、【トラップ】としてシグニゾーンに設置された裏向きのカードをのことを指します。 【トラップ】は自分のシグニゾーン１つにつき１つまで設置することができます。 相手のシグニがアタックしたとき、その正面にシグニがない場合、そこにある【トラップ】を表向きにすることができます（しないことも可能です）。それが《トラップアイコン》を持っている場合、その効果を発動できます。その後、その【トラップ】はトラッシュに置かれます。
トリップ・トラップ	WX15-017	シグニがあるシグニゾーンの【トラップ】に《トリップ・トラップ》を使用した場合、それを発動できますか？	はい、できます。《トリップ・トラップ》などのように効果によって【トラップ】を発動する場合、同じシグニゾーンにシグニがあっても発動できます。
メル＝カルア	WX15-020	《コイン》を得る、とはどのようにすればよいですか？	《コイン》を得た場合、それをゲームエリアの近くで、対戦相手に合計枚数が見えるように置いておきます。《コイン》は構築済みデッキなどに付属しているコイントークンを使用してもいいですし、代わりに何か別のものをコインの目印として使用することもできます。
瓦釜雷鳴	WX15-021	このアーツを使用する際、対象はいつ選択しますか？	対象を選ぶのはアーツの効果を処理する直前となります。ベットして使用していた場合は対戦相手のパワー１２０００以上のシグニも同時に対象とします。その後、効果の処理に入ります。 詳細は用語集「対象」もご参照ください。
瓦釜雷鳴	WX15-021	「ベット」とは何ですか？	このアーツを使用する際に、「ベット」に記載のコインを支払うことができます。このカードの場合、《コイン》を支払えば「ベットしていた場合」以降の効果が追加で発生します。
瓦釜雷鳴	WX15-021	対戦相手の場にあるシグニがパワー12000が1体のみです。ベットして使用した場合、そのシグニをバニッシュできますか？	はい、できます。
ナナシ　其ノ壱ノ改	WX15-025	《コイン》を得る、とはどのようにすればよいですか？	《コイン》を得た場合、それをゲームエリアの近くで、対戦相手に合計枚数が見えるように置いておきます。《コイン》は構築済みデッキなどに付属しているコイントークンを使用してもいいですし、代わりに何か別のものをコインの目印として使用することもできます。
バイオ・ハザード	WX15-026	「ベット」とは何ですか？	このアーツを使用する際に、「ベット」に記載のコインを支払うことができます。このカードの場合、《コイン》を支払えば「ベットしていた場合」以降の効果となります。
スプレッド・デス	WX15-027	感染状態とは何ですか？	【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、このカードのように感染状態であることを参照してカードの効果が変わることがあります。
アブノーマル・ラバー	WX15-028	【ウィルス】とは何ですか？	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。
モアコイン・サルベージ	WX15-029	「ベット」とは何ですか？	このアーツを使用する際に、「ベット」に記載のコインを支払うことができます。このカードの場合、《コイン》を支払えば「ベットしていた場合」以降の効果となります。
インベスト・チャージング	WX15-030	「ベット」とは何ですか？	このアーツを使用する際に、「ベット」に記載のコインを支払うことができます。このカードの場合、《コイン》を支払えば「ベットしていた場合」以降の効果となります。
幻怪姫　ヌラリ	WX15-031	[レイヤー]とは何ですか？	[レイヤー]は怪異のシグニの一部が持つ能力であり、あなたの＜怪異＞のシグニは《レイヤーアイコン》がついている能力を得ます。
幻怪姫　ヌラリ	WX15-031	《アイスフレイム・シュート》を、効果を4つ選び《青×２》《赤×１》《無×４》で使用した場合、《幻怪姫　ヌラリ》はこの効果を受けますか？	《幻怪姫　ヌラリ》で参照する「コストの合計が5以上」とは、カード左上に記載されているコストのみとなります。そのカードの能力で使用コストが増えていてもそれは参照しませんので、《幻怪姫　ヌラリ》は通常通り《アイスフレイム・シュート》の効果を受けます。

幻怪姫　ヌラリ	WX15-031	《幻怪姫　ヌラリ》は、対戦相手の《アーク・オーラ》のライフバーストによってダウンされますか？	《アーク・オーラ》はコストの合計が５のスペルであり、そのライフバーストは「コストの合計が５以上のスペルの効果」となりますので、《幻怪姫　ヌラリ》は効果を受けずダウンされません。
幻怪姫　ヌラリ	WX15-031	《レイヤーアイコン》【常】～と書かれている能力はこのシグニが元から持っている能力ですか？または[レイヤー]の能力によって得ている能力ですか？ 後者の場合に《コードキャッスル　ヴェルサ》が対戦相手の場にあった場合に能力を失いますか？	《レイヤーアイコン》【常】～と書かれている能力は、自身の[レイヤー]という能力によって得ています。ですので、対戦相手の場に《コードキャッスル　ヴェルサ》がありますと「能力を得る」ことができなくなりますので、どの時点で《コードキャッスル　ヴェルサ》が場に出るかに関わらずこのシグニは《レイヤーアイコン》【常】と書かれている能力を得られず、また失います。
矜持の豪魔　オダノブ	WX15-032	【ライズ】とは何ですか？	【ライズ】アイコンを持つシグニは、場に出す際にライズ条件を満たして場に出す必要があります。ライズ条件は「コスト」ではなく、常時能力や出現時能力といった「効果」でもありません。このシグニが場を離れた場合、下にあるカードはすべてトラッシュに置かれます。
矜持の豪魔　オダノブ	WX15-032	【トリプルクラッシュ】とはなんですか？	【トリプルクラッシュ】持つシグニやルリグが、アタックによって対戦相手にダメージを与える場合、ライフクロスを３枚同時にクラッシュします。
矜持の豪魔　オダノブ	WX15-032	場に出した《矜持の豪魔　オダノブ》が《真実の記憶　リル》の常時能力によってパワーを+3000される場合、出現時能力は+3000された後のパワー以下のシグニをバニッシュできますか？	はい、できます。《真実の記憶　リル》などの常時能力によりパワーが修正される場合、即時適用されますので、この場合は+3000されたパワー以下の対戦相手のシグニをバニッシュできます。
羅星姫　≡ガーネットスター≡	WX15-033	このシグニに【ダブルクラッシュ】を与えて、対戦相手のライフクロスを一度に2枚クラッシュした場合、自動能力はどうなりますか？	ライフクロス1枚をクラッシュするたびに1回発動しますので、2枚クラッシュした場合は2回発動します。それぞれで《無》を支払えば合計2枚をデッキから探すことができます。
羅星姫　≡ガーネットスター≡	WX15-033	ライフバーストを発動しました。対戦相手の手札が1枚、もしくはエナゾーンにあるカードが1枚の場合に、どちらかのカードをすべてトラッシュに置くことはできますか？	いいえ、手札から２枚またはエナゾーンから２枚、どちらについても２枚をトラッシュに置くことができなければ対戦相手は自分のシグニ１体をトラッシュに置かなければなりません。
羅星姫　≡ガーネットスター≡	WX15-033	ライフバーストを発動しましたが、対戦相手の場にシグニはありません。どうなりますか？	対戦相手は手札を２枚捨てるか、エナゾーンからカード２枚をトラッシュに置くかを選ぶことができます。その上でどちらも選ばなければ自分のシグニ１体をトラッシュに置きますが、シグニがないため結果的にライフバーストによる効果は何もせずに終了します。
羅星姫　≡ガーネットスター≡	WX15-033	ライフバーストを発動しました。対戦相手の場に「効果を受けない」という能力を持ったシグニ１体だけがあります。どうなりますか？	対戦相手は手札を２枚捨てるか、エナゾーンからカード２枚をトラッシュに置くかを選ぶことができます。その上でどちらも選ばなければ自分のシグニ１体をトラッシュに置きますが、そのシグニは効果を受けませんので、結果的にライフバーストによる効果は何もせずに終了します。
羅星姫　≡ガーネットスター≡	WX15-033	《羅星姫 ≡ガーネットスター≡》の自動能力によって手札にカードを加えました。そのカードを相手に公開する必要はありますか？	いいえ、その探したカードを公開する必要はありません。
戦意の箱舟	WX15-034	《戦意の箱舟》に対してスペルカットインでパワー15000のシグニがバニッシュされてしまいました。減っていたコストはどうなりますか？	スペルを使用してすでに支払っているコストは、そのあとで使用コストやコストそのものが変化しても後から追加で支払ったり、支払った分が戻ったりすることはありません。
戦意の箱舟	WX15-034	《戦意の箱舟》で対戦相手のシグニ１体をバニッシュしようとしましたが、スペルカットインで《ライズ》を持つシグニをバニッシュされてしまいました。効果はどうなりますか？	その場合、あなたの場に《ライズ》を持つシグニがありませんので、対戦相手のシグニをバニッシュすることはできません。

超罠　ハニトラ	WX15-035	【トラップ】とは何ですか？	カードの効果によって、【トラップ】としてシグニゾーンに設置された裏向きのカードをのことを指します。 【トラップ】は自分のシグニゾーン１つにつき１つまで設置することができます。 相手のシグニがアタックしたとき、その正面にシグニがない場合、そこにある【トラップ】を表向きにすることができます（しないことも可能です）。それが《トラップアイコン》を持っている場合、その効果を発動できます。その後、その【トラップ】はトラッシュに置かれます。
超罠　ハニトラ	WX15-035	自動能力で発動した【トラップ】は、発動後どうなりますか？	通常の【トラップ】と同様に、発動後トラッシュに置かれます。
超罠　ハニトラ	WX15-035	《トラップアイコン》を持っていないカードでも【トラップ】として設置することはできますか？	はい、可能です。そのカードが何であるか問わず【トラップ】として設置できますし、また相手シグニのアタックで表向きにすることもできます。ただし、その表向きにしたカードに《トラップアイコン》がなければそのカードは何も発動することはなく、トラッシュへ置かれます。
超罠　ハニトラ	WX15-035	アタックはしたいですが、《超罠　ハニトラ》の下にあるトラップは発動させたくありません。発動させないことを選べますか？	いいえ、アタックしたときに同じシグニゾーンに【トラップ】がある場合、それを発動させるのは強制となります。
超罠　ハニトラ	WX15-035	《ＦＲＥＥＺＥ　ＴＨＲＯＵＧＨ》を使用して、次にこのシグニでアタックをして同じシグニゾーンにある《中罠　シュービン》のトラップ能力を発動しました。アタックしている《超罠　ハニトラ》はアサシンを得ますか？また、正面にシグニがある場合にダメージは与えますか？	はい、《超罠　ハニトラ》はアサシンを得ますし、正面にシグニがあったとしてもアサシンの効果によって正面のシグニとはバトルをせずに対戦相手にダメージを与えます。
大幻蟲　§オタガメ§	WX15-036	《黒幻蟲　オウグソク【ＨＳ】》などの出現条件によって《大幻蟲　§オタガメ§》を手札からトラッシュに置いた場合、自動能力で場に出せますか？	はい、できます。
大幻蟲　§オタガメ§	WX15-036	何らかの効果で《大幻蟲　§オタガメ§》が2体同時に場に出た場合、それぞれの出現時能力でシグニ2体をダウン凍結できますか？	はい、できます。出現時能力が実際に発動するときに、あなたの場に他の＜凶蟲＞があるかを確認します。
大幻蟲　§オタガメ§	WX15-036	わたしのルリグがレベル４、リミット１１のミュウです。 対戦相手の場に【チャーム】のついているパワー10000があり、その正面にはわたしの《大幻蟲　ヴェスパ》があります。 わたしは手札から《大幻蟲　§オタガメ§》を３枚捨てて、《黒幻蟲　オウグソク【ＦＡ】》を出しました。 この時点で私の場のレベルの合計は７です。 能力４つがそれぞれトリガーしていて、１つずつを発動することで２体の《大幻蟲　§オタガメ§》を場に出すことはできますか？	はい、可能です。 《大幻蟲　§オタガメ§》１体の能力を発動して場に出します。次に《黒幻蟲　オウグソク【ＦＡ】》の出現時能力によって《大幻蟲　ヴェスパ》の正面にあるシグニがバニッシュされ、場のレベルの合計が１２となります。 リミットを超過していますのでルール処理によってシグニ１体をトラッシュに置きます。それがレゾナである場合はルリグデッキに戻ります。 残りの《大幻蟲　§オタガメ§》の能力１つを発動して、空いたシグニゾーン１つに出します。３体目の《大幻蟲　§オタガメ§》の能力については、発動してもシグニゾーンが空いていないので何も起こしません。

大幻蟲　§オタガメ§	WX15-036	《大幻蟲　§オタガメ§》２枚（それぞれAとB）を効果によって同時に捨てました。２枚の能力がトリガーしたので、Aの能力を発動して場に出し、Bの能力を発動して場に出し、そのあとでAとBそれぞれの出現時能力を発動して２体をダウンし凍結することはできますか？	はい、可能です。Aが場に出た時点でその出現時能力はトリガーしていますが、まだ発動していないBの自動能力を先に発動できます。そうするとAとBの出現時能力がトリガーしてまだ発動していない状態となりますので、そこでそれぞれを発動して結果的に２体をダウンし凍結することができます。
彩英の秘宝　＃ノーベル＃	WX15-037	正面以外のシグニゾーンにアタックした場合、どうなりますか？	そこにシグニがあれば、そのシグニとのバトルとなります。シグニが無いのであれば、そのアタックでは何も起こりません。（バトルもせず、対戦相手にダメージも与えません。）
彩英の秘宝　＃ノーベル＃	WX15-037	デッキが残り1枚でライフバーストが発動し、その1枚は＜英知＞のシグニでした。どうなりますか？	その場合、その1枚のみを引いて効果は終了し、その後リフレッシュを行います。
彩英の秘宝　＃ノーベル＃	WX15-037	《彩英の秘宝　＃ノーベル＃》の正面にはシグニがなく、トラップが設置されています。この《彩英の秘宝　＃ノーベル＃》でその横のシグニゾーンにアタックした場合、対戦相手はトラップを発動することができますか？	はい、発動することができます。トラップの正面のシグニがアタックをして、トラップと同じシグニゾーンにシグニはありませんので、発動するための条件が揃っています。
彩英の秘宝　＃ノーベル＃	WX15-037	このシグニが効果によって【ランサー】を得ました。正面ではないシグニゾーンにアタックをして対戦相手のシグニをバニッシュした場合、【ランサー】によってライフクロスをクラッシュできますか？	はい、クラッシュできます。 バトルによって対戦相手のシグニをバニッシュしていますので、自身の正面のシグニか否かに関わらず【ランサー】による対戦相手のライフクロスをクラッシュできます。
コードオーダー　ステキ	WX15-038	「対戦相手のシグニの効果を受けない」とはどういうことですか？	「対戦相手のシグニの効果を受けない」シグニは、対戦相手のシグニからの「パワーやテキストなどのカード情報を変更する効果」「状態を変更する効果」「移動させる効果」を受けません。
コードオーダー　ステキ	WX15-038	このシグニが《コードイート　テキソス》にアクセされており、「能力を失い、新たに得られない」という効果を受けました。ランサーは失いますか？	はい、結果的に失います。 《コードオーダー　ステキ》の能力の「効果を受けない」によって能力を失うことは防ぐことができますが、能力を得られないという効果は防ぐことができません。結果、自身の常時能力によってランサーを得られませんので、結果的にランサーは失うことになります。
死之遊姫　†ニホニンギョ†	WX15-039	自動能力で対戦相手のシグニのパワーを0以下にした場合、そのシグニのバニッシュと《死之遊姫　†ニホニンギョ†》自身のバニッシュはどちらが先ですか？	シグニのパワーが0以下になったことによるルール処理のバニッシュは、効果の処理中には行われません。この場合は、自動能力を最後まで処理しますので、《死之遊姫　†ニホニンギョ†》をバニッシュし、トラッシュから＜遊具＞のシグニを場に出すまで処理してから、パワー0以下のシグニはバニッシュされます。
死之遊姫　†ニホニンギョ†	WX15-039	《死之遊姫　†ニホニンギョ†》がアタックし、正面のシグニを-4000し、パワー0以下にしました。効果によりこのシグニをバニッシュしましたが、正面のシグニもバニッシュされますので《死之遊姫　†ニホニンギョ†》のアタックのダメージは通りますか？	いいえ、《死之遊姫　†ニホニンギョ†》はダメージを与えません。「アタックしたとき」に発動する能力や、それによってさらに発動する能力などがすべて処理されてから、正面のシグニとのバトルや対戦相手へのダメージなどのアタック自体の処理に入りますが、その前にアタック中のシグニが場を離れていた場合はダメージなどの処理は行われません。
羅菌姫　オイゴナ	WX15-040	感染状態とは何ですか？	【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、このカードのように感染状態であることを参照してカードの効果が変わることがあります。

羅菌姫　オイゴナ	WX15-040	出現時能力で対戦相手のシグニのパワーを-10000しました。そのあとで、そのシグニが感染状態でなくなりましたが、パワーは-10000されたままですか？	はい、出現時能力が発動して処理された時点で対戦相手のシグニが感染状態であれば-10000されて、そのあとで感染状態でなくなっても-10000はターン終了時まで継続されたままとなります。
三日の天下　アケチ	WX15-041	【ライズ】とは何ですか？	【ライズ】アイコンを持つシグニは、場に出す際にライズ条件を満たして場に出す必要があります。ライズ条件は「コスト」ではなく、常時能力や出現時能力といった「効果」でもありません。このシグニが場を離れた場合、下にあるカードはすべてトラッシュに置かれます。
一途の帰蝶　ノヒメ	WX15-043	このシグニの上に《ライズ》を持つシグニが置かれてカードを引いた後、さらにその上に《ライズ》を持つシグニが置かれた場合、この能力は発動しますか？	いいえ、このシグニがライズされたわけではありませんので発動しません。
一途の帰蝶　ノヒメ	WX15-043	《グレイブ・ラッシュ》によって場に出た《一途の帰蝶　ノヒメ》にシグニがライズしました。ライズされた時の自動能力は発動しますか？また、ターン終了時に、この《一途の帰蝶　ノヒメ》またはライズしたシグニはトラッシュに置かれますか？	能力を失っていますので、自動能力は発動しません。 シグニの下にあるカードは依然としてシグニですが、レベルやリミットの参照に含まれませんし、シグニに対する効果の影響も受けませんので、《グレイブ・ラッシュ》によって場に出た《一途の帰蝶　ノヒメ》およびそれにライズしたシグニをターン終了時に場からトラッシュに置くことはありません。
大罠　ワンクリック	WX15-047	【トラップ】とは何ですか？	カードの効果によって、【トラップ】としてシグニゾーンに設置された裏向きのカードをのことを指します。 【トラップ】は自分のシグニゾーン１つにつき１つまで設置することができます。 相手のシグニがアタックしたとき、その正面にシグニがない場合、そこにある【トラップ】を表向きにすることができます（しないことも可能です）。それが《トラップアイコン》を持っている場合、その効果を発動できます。その後、その【トラップ】はトラッシュに置かれます。
中罠　コンルス	WX15-048	【トラップ】とは何ですか？	カードの効果によって、【トラップ】としてシグニゾーンに設置された裏向きのカードをのことを指します。 【トラップ】は自分のシグニゾーン１つにつき１つまで設置することができます。 相手のシグニがアタックしたとき、その正面にシグニがない場合、そこにある【トラップ】を表向きにすることができます（しないことも可能です）。それが《トラップアイコン》を持っている場合、その効果を発動できます。その後、その【トラップ】はトラッシュに置かれます。
小罠　ブラクラ	WX15-049	【トラップ】とは何ですか？	カードの効果によって、【トラップ】としてシグニゾーンに設置された裏向きのカードをのことを指します。 【トラップ】は自分のシグニゾーン１つにつき１つまで設置することができます。 相手のシグニがアタックしたとき、その正面にシグニがない場合、そこにある【トラップ】を表向きにすることができます（しないことも可能です）。それが《トラップアイコン》を持っている場合、その効果を発動できます。その後、その【トラップ】はトラッシュに置かれます。
小罠　ブラクラ	WX15-049	《トラップアイコン》を持っていないカードでも【トラップ】として設置することはできますか？	はい、可能です。そのカードが何であるか問わず【トラップ】として設置できますし、また相手シグニのアタックで表向きにすることもできます。ただし、その表向きにしたカードに《トラップアイコン》がなければそのカードは何も発動することはなく、トラッシュへ置かれます。
幻蟲　§クルマバ§	WX15-051	デッキの残り枚数が1枚のときに、能力を使用したらどうなりますか？	その1枚を引き、手札を1枚捨てて効果は終了し、その後リフレッシュを行います。

ＳＬＡＳＨ　ＯＵＴ	WX15-053	【トラップ】とは何ですか？	カードの効果によって、【トラップ】としてシグニゾーンに設置された裏向きのカードをのことを指します。 【トラップ】は自分のシグニゾーン１つにつき１つまで設置することができます。 相手のシグニがアタックしたとき、その正面にシグニがない場合、そこにある【トラップ】を表向きにすることができます（しないことも可能です）。それが《トラップアイコン》を持っている場合、その効果を発動できます。その後、その【トラップ】はトラッシュに置かれます。
ＳＬＡＳＨ　ＯＵＴ	WX15-053	《トラップアイコン》を持っていないカードでも【トラップ】として設置することはできますか？	はい、可能です。そのカードが何であるか問わず【トラップ】として設置できますし、また相手シグニのアタックで表向きにすることもできます。ただし、その表向きにしたカードに《トラップアイコン》がなければそのカードは何も発動することはなく、トラッシュへ置かれます。
ＳＬＡＳＨ　ＯＵＴ	WX15-053	対戦相手のシグニAがアタックしたとき、《ＳＬＡＳＨ　ＯＵＴ》のトラップが発動してそのシグニAをバニッシュしました。シグニAのアタックによるダメージは受けますか？	いいえ、ダメージは受けません。「アタックしたとき」のトリガー能力などがすべて処理されてからバトルやダメージなどのアタック自体の処理に入りますが、その時点でそのシグニが場を離れていた場合、バトルやダメージの処理は行われません。
四英の掛算　＃マルチプ＃	WX15-054	このシグニに【ダブルクラッシュ】を与えて、対戦相手のライフクロスを一度に2枚クラッシュした場合、能力はどうなりますか？	ライフクロス1枚をクラッシュするたびに1回発動しますので、2枚クラッシュした場合は2回発動し、合計4枚をエナゾーンに置きます。
四英の引算　＃マイナ＃	WX15-055	《四英の引算　＃マイナ＃》がアタックして正面のシグニをバニッシュしました。カードを引くことはできますか？	いいえ、正面のシグニがバニッシュされたときに《四英の引算　＃マイナ＃》がアップ状態ではありませんので能力は発動しません。《彩英の秘宝　＃ノーベル＃》が《四英の引算　＃マイナ＃》の正面のシグニをバニッシュしたり、アーツなどによってバニッシュしたり、「アタックしたとき、」というトリガー能力で《四英の引算　＃マイナ＃》がアップしていた場合には能力が発動します。
四英の足算　＃プラス＃	WX15-056	《四英の足算　＃プラス＃》がアタックして正面のシグニをバニッシュしました。エナゾーンにカードを置くことはできますか？	いいえ、正面のシグニがバニッシュされたときに《四英の足算　＃プラス＃》がアップ状態ではありませんので能力は発動しません。《彩英の秘宝　＃ノーベル＃》が《四英の足算　＃プラス＃》の正面のシグニをバニッシュしたり、アーツなどによってバニッシュしたり、「アタックしたとき、」というトリガー能力で《四英の足算　＃プラス＃》がアップしていた場合には能力が発動します。
コードイート　テキソス	WX15-058	【アクセ】にするとはどういうことですか？	【アクセ】アイコンを持つシグニは、エナゾーンにあるときに起動能力を使用することで、あなたのシグニの【アクセ】にすることができます。【アクセ】はシグニに表向きで付けられます。【アクセ】はシグニ1体につき１つまでつけられます。
コードイート　フラポテ	WX15-059	《ターン１回》アイコンはどういう意味ですか？	《ターン１回》アイコンがついている能力は、1ターンに1回しか使用や発動ができません。
コードイート　フラポテ	WX15-059	《コードイート　フラポテ》が自分の場に２体あるとき、エナゾーンから【アクセ】を1枚付けました。それぞれの能力は発動しますか？	ターン１回の制限は、そのシグニのその能力のみにかかる制限です。２体の《コードイート　フラポテ》があるのであればそれらは別々に１回ずつ発動できますので、合計２回発動します。
食激	WX15-060	対戦相手のシグニが1体もないときに使用したら、デッキの一番上をエナゾーンに置けますか？	いいえ、対戦相手のシグニをバニッシュしていませんので、「そうした場合」以降の効果は発生しません。
食激	WX15-060	このスペルを使用して、自分のシグニA（パワー3000）と相手のシグニB（パワー2000）を対象としました。そこで、対戦相手の【スペルカットイン】によって自分のシグニAがバニッシュされてしまいましたが、相手のシグニBはバニッシュできますか？	はい、バニッシュすることができます。

惨之遊　†アナベル†	WX15-061	このシグニの効果で、トラッシュに置いたこのシグニ自身をダウン状態で場に出せますか？	はい、できます。
似之遊　†チャッキー†	WX15-062	出現時能力のコストで払った《無》がレベル3以下の＜遊具＞のシグニだった場合、それを出すことも選べますか？	はい、可能です。
異血之遊　†ワラニン†	WX15-063	出現時能力のコストで払った《無》がレベル2以下の＜遊具＞のシグニだった場合、それを出すことも選べますか？	はい、可能です。
羅菌　キョウギュ	WX15-064	感染状態とは何ですか？	【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、このカードのように感染状態であることを参照してカードの効果が変わることがあります。
羅菌　キョウギュ	WX15-064	【ウィルス】とは何ですか？	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。
羅菌　キョウギュ	WX15-064	対戦相手の元々パワー8000のシグニが感染状態であり、《ナナシ　其ノ四ノ別》の常時能力で-1000されています。《羅菌　キョウギュ》の能力を使用したらそのシグニをパワー0にしてカードを引けますか？	いいえ、できません。この能力は先に【ウィルス】を取り除きますので、その時点でまず《ナナシ　其ノ四ノ別》による-1000修正はなくなります。その後-7000されますがパワーは1000ですので、カードは引けずそのシグニは場に残ります。
羅菌　キョウギュ	WX15-064	以下の能力を持つ《羅菌　二ホコカビ》があります。そこで、このシグニの起動能力を対戦相手のパワー12000の感染状態のシグニへ使用してカードを引くことはできますか？ 【自】《ターン１回》：対戦相手の場にある【ウィルス】１つが取り除かれたとき、ターン終了時まで、対戦相手のシグニ１体のパワーを－5000する。	引くことはできません。 この-7000するという効果が処理された結果としてパワーが０以下になった場合にカードを引くことができます。また、「～したとき、（たび、時、）」と条件の書かれた常時能力や自動能力は効果の処理中には発動しません。 行動の順番としては「【ウィルス】を取り除く」「-7000をする」「カードを引くことはできない」「-5000をする」となります。
羅菌　キョウケン	WX15-065	感染状態とは何ですか？	【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、このカードのように感染状態であることを参照してカードの効果が変わることがあります。
羅菌　キョウケン	WX15-065	この出現時能力で-3000した後、そのシグニが感染状態ではなくなった場合、マイナス修正はどうなりますか？	この能力が処理された後は、そのシグニが感染状態ではなくなった後でも、ターン終了時まで-3000されたままとなります。
羅菌　エキノコ	WX15-066	感染状態とは何ですか？	【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、このカードのように感染状態であることを参照してカードの効果が変わることがあります。
メルト・ファクト	WX15-067	【ウィルス】とは何ですか？	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。

炎身の南王　シュクユ	WX15-069	バニッシュされたときの能力で支払う《赤》は、バニッシュされた《炎身の南王　シュクユ》自身で支払えますか？	はい、可能です。その場合でもそのまま効果を処理し、デッキからシグニを探すことができます。
聖身の円卓　ボールス	WX15-070	【トリプルクラッシュ】を持った《矜持の豪魔　オダノブ》に、《聖身の円卓　ボールス》の能力で【ダブルクラッシュ】を与えた場合はどうなりますか？	その場合、【トリプルクラッシュ】により3枚同時にクラッシュとなります。2枚や5枚クラッシュするわけではありません。
札術の黄長　チョウカク	WX15-072	バニッシュされたときの能力で支払う《赤》は、バニッシュされた《札術の黄長　チョウカク》自身で支払えますか？	はい、可能です。その場合でもそのまま効果を処理し、デッキからシグニを探すことができます。
勝利の円卓　アルスラ	WX15-073	【ライズ】とは何ですか？	【ライズ】アイコンを持つシグニは、場に出す際にライズ条件を満たして場に出す必要があります。ライズ条件は「コスト」ではなく、常時能力や出現時能力といった「効果」でもありません。このシグニが場を離れた場合、下にあるカードはすべてトラッシュに置かれます。
一揆の黄兵　コウキン	WX15-075	バニッシュされたときの能力で支払う《赤》は、バニッシュされた《一揆の黄兵　コウキン》自身で支払えますか？	はい、可能です。その場合でもそのまま効果を処理し、デッキからシグニを探すことができます。
相違の想意	WX15-080	このスペルを使用する際、条件を満たしていなくとも後半の効果で対象を選択する必要がありますか？	はい、対象とします。対象を選ぶのはスペルの効果を処理する直前となります。その時点で対戦相手のパワー５０００以下のシグニと対戦相手のパワー７０００以下のシグニを同時に対象とします。その後、スペルカットインの有無を確認し、効果の処理に入ります。効果の処理中に条件を満たしているかどうかを確認し、満たしていた場合は後半の対象のシグニもバニッシュされます。 詳細は用語集「対象」もご参照ください。
超罠　バナナン	WX15-081	【トラップ】とは何ですか？	カードの効果によって、【トラップ】としてシグニゾーンに設置された裏向きのカードをのことを指します。 【トラップ】は自分のシグニゾーン１つにつき１つまで設置することができます。 相手のシグニがアタックしたとき、その正面にシグニがない場合、そこにある【トラップ】を表向きにすることができます（しないことも可能です）。それが《トラップアイコン》を持っている場合、その効果を発動できます。その後、その【トラップ】はトラッシュに置かれます。
超罠　バナナン	WX15-081	対戦相手のシグニAがアタックしたとき、《超罠　バナナン》のトラップが発動しました。今アタックしているシグニAをダウンする効果で対象とした場合、アタックを防げますか？	いいえ、防げません。アタックを宣言することで既にそのシグニはダウン状態になっており、ダウン状態のシグニにダウンする効果を与えても何も効果はありません。
大罠　カブトハニー	WX15-082	【トラップ】とは何ですか？	カードの効果によって、【トラップ】としてシグニゾーンに設置された裏向きのカードをのことを指します。 【トラップ】は自分のシグニゾーン１つにつき１つまで設置することができます。 相手のシグニがアタックしたとき、その正面にシグニがない場合、そこにある【トラップ】を表向きにすることができます（しないことも可能です）。それが《トラップアイコン》を持っている場合、その効果を発動できます。その後、その【トラップ】はトラッシュに置かれます。
大罠　カブトハニー	WX15-082	《トラップアイコン》を持っていないカードでも【トラップ】として設置することはできますか？	はい、可能です。そのカードが何であるか問わず【トラップ】として設置できますし、また相手シグニのアタックで表向きにすることもできます。ただし、その表向きにしたカードに《トラップアイコン》がなければそのカードは何も発動することはなく、トラッシュへ置かれます。

大罠　スライチェア	WX15-083	【トラップ】とは何ですか？	カードの効果によって、【トラップ】としてシグニゾーンに設置された裏向きのカードをのことを指します。 【トラップ】は自分のシグニゾーン１つにつき１つまで設置することができます。 相手のシグニがアタックしたとき、その正面にシグニがない場合、そこにある【トラップ】を表向きにすることができます（しないことも可能です）。それが《トラップアイコン》を持っている場合、その効果を発動できます。その後、その【トラップ】はトラッシュに置かれます。
大罠　スライチェア	WX15-083	《トラップアイコン》を持っていないカードでも【トラップ】として設置することはできますか？	はい、可能です。そのカードが何であるか問わず【トラップ】として設置できますし、また相手シグニのアタックで表向きにすることもできます。ただし、その表向きにしたカードに《トラップアイコン》がなければそのカードは何も発動することはなく、トラッシュへ置かれます。
中罠　カトリ	WX15-084	【トラップ】とは何ですか？	カードの効果によって、【トラップ】としてシグニゾーンに設置された裏向きのカードをのことを指します。 【トラップ】は自分のシグニゾーン１つにつき１つまで設置することができます。 相手のシグニがアタックしたとき、その正面にシグニがない場合、そこにある【トラップ】を表向きにすることができます（しないことも可能です）。それが《トラップアイコン》を持っている場合、その効果を発動できます。その後、その【トラップ】はトラッシュに置かれます。
中罠　カトリ	WX15-084	《トラップアイコン》を持っていないカードでも【トラップ】として設置することはできますか？	はい、可能です。そのカードが何であるか問わず【トラップ】として設置できますし、また相手シグニのアタックで表向きにすることもできます。ただし、その表向きにしたカードに《トラップアイコン》がなければそのカードは何も発動することはなく、トラッシュへ置かれます。
中罠　カトリ	WX15-084	この効果で見たデッキの一番上のカードを【トラップ】にしなかった場合、そのカードはどうなりますか？	その場合、その見たカードはデッキの一番上に裏向きで戻します。
中罠　シューピン	WX15-085	【トラップ】とは何ですか？	カードの効果によって、【トラップ】としてシグニゾーンに設置された裏向きのカードをのことを指します。 【トラップ】は自分のシグニゾーン１つにつき１つまで設置することができます。 相手のシグニがアタックしたとき、その正面にシグニがない場合、そこにある【トラップ】を表向きにすることができます（しないことも可能です）。それが《トラップアイコン》を持っている場合、その効果を発動できます。その後、その【トラップ】はトラッシュに置かれます。
小罠　ホイホイ	WX15-086	【トラップ】とは何ですか？	カードの効果によって、【トラップ】としてシグニゾーンに設置された裏向きのカードをのことを指します。 【トラップ】は自分のシグニゾーン１つにつき１つまで設置することができます。 相手のシグニがアタックしたとき、その正面にシグニがない場合、そこにある【トラップ】を表向きにすることができます（しないことも可能です）。それが《トラップアイコン》を持っている場合、その効果を発動できます。その後、その【トラップ】はトラッシュに置かれます。
小罠　ホイホイ	WX15-086	《トラップアイコン》を持っていないカードでも【トラップ】として設置することはできますか？	はい、可能です。そのカードが何であるか問わず【トラップ】として設置できますし、また相手シグニのアタックで表向きにすることもできます。ただし、その表向きにしたカードに《トラップアイコン》がなければそのカードは何も発動することはなく、トラッシュへ置かれます。

小罠　イテテ	WX15-087	【トラップ】とは何ですか？	カードの効果によって、【トラップ】としてシグニゾーンに設置された裏向きのカードをのことを指します。 【トラップ】は自分のシグニゾーン１つにつき１つまで設置することができます。 相手のシグニがアタックしたとき、その正面にシグニがない場合、そこにある【トラップ】を表向きにすることができます（しないことも可能です）。それが《トラップアイコン》を持っている場合、その効果を発動できます。その後、その【トラップ】はトラッシュに置かれます。
ＨＯＬＥ　ＯＵＴ	WX15-092	【トラップ】とは何ですか？	カードの効果によって、【トラップ】としてシグニゾーンに設置された裏向きのカードをのことを指します。 【トラップ】は自分のシグニゾーン１つにつき１つまで設置することができます。 相手のシグニがアタックしたとき、その正面にシグニがない場合、そこにある【トラップ】を表向きにすることができます（しないことも可能です）。それが《トラップアイコン》を持っている場合、その効果を発動できます。その後、その【トラップ】はトラッシュに置かれます。
ＨＯＬＥ　ＯＵＴ	WX15-092	《トラップアイコン》を持っていないカードでも【トラップ】として設置することはできますか？	はい、可能です。そのカードが何であるか問わず【トラップ】として設置できますし、また相手シグニのアタックで表向きにすることもできます。ただし、その表向きにしたカードに《トラップアイコン》がなければそのカードは何も発動することはなく、トラッシュへ置かれます。
真英の数式　#フィボナチ#	WX15-093	正面以外のシグニゾーンにアタックした場合、どうなりますか？	そこにシグニがあれば、そのシグニとのバトルとなります。シグニが無いのであれば、そのアタックでは何も起こりません。（バトルもせず、対戦相手にダメージも与えません。）
伝英の数式　#パスカル#	WX15-094	正面以外のシグニゾーンにアタックした場合、どうなりますか？	そこにシグニがあれば、そのシグニとのバトルとなります。シグニが無いのであれば、そのアタックでは何も起こりません。（バトルもせず、対戦相手にダメージも与えません。）
哲英の数式　#デキャルト#	WX15-095	正面以外のシグニゾーンにアタックした場合、どうなりますか？	そこにシグニがあれば、そのシグニとのバトルとなります。シグニが無いのであれば、そのアタックでは何も起こりません。（バトルもせず、対戦相手にダメージも与えません。）
論英の数式　#フェルマ#	WX15-096	正面以外のシグニゾーンにアタックした場合、どうなりますか？	そこにシグニがあれば、そのシグニとのバトルとなります。シグニが無いのであれば、そのアタックでは何も起こりません。（バトルもせず、対戦相手にダメージも与えません。）
コードイート　シウマイ	WX15-099	このシグニに《コードイート　マヨ》が付いています。パワーはいくつですか？	パワーは14000となります。基本パワーを特定の値にする効果と、増減させる効果の両方が適用されている場合、特定の値にしてから増減させる効果を計算して最終的な値が計算されます。
コードイート　メダマヤキ	WX15-102	【アクセ】にするとはどういうことですか？	【アクセ】アイコンを持つシグニは、エナゾーンにあるときに起動能力を使用することで、あなたのシグニの【アクセ】にすることができます。【アクセ】はシグニに表向きで付けられます。【アクセ】はシグニ1体につき１つまでつけられます。
コードイート　トロチー	WX15-105	【アクセ】にするとはどういうことですか？	【アクセ】アイコンを持つシグニは、エナゾーンにあるときに起動能力を使用することで、あなたのシグニの【アクセ】にすることができます。【アクセ】はシグニに表向きで付けられます。【アクセ】はシグニ1体につき１つまでつけられます。
羅菌　ラクチス	WX15-111	感染状態とは何ですか？	【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、このカードのように感染状態であることを参照してカードの効果が変わることがあります。
羅菌　ラクチス	WX15-111	②の能力で-5000した後、それらのシグニが感染状態ではなくなった場合、マイナス修正はどうなりますか？	この能力が処理された後は、それらのシグニが感染状態ではなくなった後でも、ターン終了時まで-5000されたままとなります。
羅菌　プレビス	WX15-112	【ウィルス】とは何ですか？	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。

羅菌　メンタグロ	WX15-113	【ウィルス】とは何ですか？	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。
羅菌　プランタム	WX15-114	【ウィルス】とは何ですか？	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。
羅菌　ジフテロ	WX15-115	感染状態とは何ですか？	【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、このカードのように感染状態であることを参照してカードの効果が変わることがあります。
羅菌　ジフテロ	WX15-115	対戦相手の元々パワー6000のシグニが感染状態であり、《ナナシ　其ノ四ノ別》の常時能力で-1000されています。《羅菌　ジフテロ》の能力を使用したらそのシグニをパワー0にしてバニッシュできますか？	いいえ、できません。この能力は先に【ウィルス】を取り除きますので、その時点でまず《ナナシ　其ノ四ノ別》による-1000修正はなくなります。その後でパワー6000のシグニが-5000されますのでパワー1000の状態で、そのシグニは場に残ります。
羅菌　ヨグルティ	WX15-116	【ウィルス】とは何ですか？	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。
羅菌　アクネス	WX15-117	【ウィルス】とは何ですか？	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。
ブラック・タイアップ	WX15-118	感染状態とは何ですか？	【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、このカードのように感染状態であることを参照してカードの効果が変わることがあります。
ブラック・タイアップ	WX15-118	後半の効果で-3000した後、それらのシグニが感染状態ではなくなった場合、その分のマイナス修正はどうなりますか？	この効果が処理された後は、それらのシグニが感染状態ではなくなっても、ターン終了時まで-3000(合計-5000)されたままとなります。
ドーナ　ＦＯＵＲＴＨ	WX16-001	こちらの場に＜怪異＞のシグニが3体出ているときに、対戦相手が《孤立無炎》を使用しました。常時能力の処理はどうなりますか？	3体の＜怪異＞が同時にバニッシュされる効果の場合、それらの中の1体を選んでバニッシュを置き換えます。残りの2体は通常通りバニッシュされます。
ドーナ　ＦＯＵＲＴＨ	WX16-001	＜怪異＞のシグニのパワーが０になりました。どうなりますか？	パワーが０以下のシグニはルール処理によってバニッシュされますが、それが常時能力によって置き換えられます。しかしパワーが戻るわけではありませんので、再度バニッシュされてしまいます。
ドーナ　ＦＯＵＲＴＨ	WX16-001	対戦相手の【ランサー】を持つシグニのアタックによって、＜怪異＞のシグニがバトルでバニッシュされるのを常時能力で置き換えました。ライフクロスはクラッシュされますか？	いいえ、クラッシュされません。【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ようとした際に、効果などによってそのバニッシュが他の行動に置き換わった場合、ランサーは条件を満たしておらずライフクロスをクラッシュしません。

ドーナ　ＦＯＵＲＴＨ	WX16-001	対戦相手のターンに、エスケープを使用しました。対戦相手の《幻水姫　ダイホウイカ》の「アタックフェイズ開始時～」という能力は発動できませんか？	いいえ、エスケープでは止められず、発動します。 対戦相手のメインフェイズが終了したあと、アタックフェイズの開始時に《幻水姫　ダイホウイカ》の能力がトリガーし、プレアタックステップに発動します。エスケープが使用できるのはその後のディフェンスステップですが、シグニアタックステップをスキップしても「アタックフェイズ開始時～」の能力には影響しません。 なお、シグニアタックステップをスキップするとシグニはアタックできませんし、それに伴う能力（ヘブン能力など）も発動できません。しかし続くルリグアタックステップは通常通り行われます。
ドーナ　ＦＯＵＲＴＨ	WX16-001	「エスケープ」とは何ですか？	この能力の名前です。コインを支払うことでこの能力を発動し、テキストに書かれている効果を発揮することができます。
ドーナ　ＦＯＵＲＴＨ	WX16-001	＜怪異＞のシグニが1ターンの間に2回バニッシュされました。2回ともバニッシュされませんか？	いいえ、1回目のバニッシュによって《ドーナ　ＦＯＵＲＴＨ》がこの常時能力を失いますので、2回目のバニッシュを防ぐ（置き換える）ことはできません。
ドーナ　ＦＯＵＲＴＨ	WX16-001	＜怪異＞のシグニがバニッシュされました。「バニッシュ」を「能力を失う」に置き換える効果は必ず発動しますか？	はい、必ず置き換えられます。 「～してもよい」と書かれているわけではありませんので、自身の＜怪異＞のシグニがバニッシュされる場合には、必ずこの常時能力を失うことに置き換えられます。
救念の記憶　リル	WX16-002	対戦相手の【ランサー】を持つシグニのアタックによって、《ライズアイコン》を持つシグニがバトルでバニッシュされるのを常時能力で置き換えました。ライフクロスはクラッシュされますか？	いいえ、クラッシュされません。【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ようとした際に、効果などによってそのバニッシュが他の行動に置き換わった場合、ランサーは条件を満たしておらずライフクロスをクラッシュしません。
救念の記憶　リル	WX16-002	「オーネスト」とは何ですか？	この能力の名前です。コインを支払うことでこの能力を発動し、テキストに書かれている効果を発揮することができます。
救念の記憶　リル	WX16-002	「コイン技」とは何ですか？	「オーネスト」や「ベルセルク」のように、コインを支払うことで発動できる名前のついた能力です。 《決死の記憶　リル》などのように、単にコインを支払うのみの能力は該当しませんのでご注意下さい。
救念の記憶　リル	WX16-002	「コイン技を無効にする」という効果では何が起こりますか？	前のターンに発動したコイン技を無効にしますが、既に起こったことは変えられません。 下記に、それぞれのコイン技と無効にできるかどうかを記載します。 《真実の記憶　リル》の「オーネスト」：情報を公開した後ですので、何も起こりません。 《みらくるあーや！Ⅳ》の「ホログラフ」：このターンのみ、ルリグがアタックしても「ホログラフ」による効果は発動しません。 《メル＝マティーニ》の「ベルセルク」：起動能力としてはこの「オーネスト」は使用できませんが、出現時能力で発動した場合、アーツやスペルや起動能力が使用できるようになり、「可能ならばアタックしなければならない」効果もなくなります。 《ナナシ　其ノ四ノ別》の「ブラインド」：このターン、すべてのシグニが【シャドウ】を得る効果が無効となりますので、それらのシグニの【シャドウ】は失われます。 《ドーナ　ＦＯＵＲＴＨ》の「エスケープ」：シグニアタックステップがスキップされた後ですので、何も起こりません。 《ママ　４　ＭＯＤＥ２》の「カンニング」：「カンニング」により既に付けられたカードは付いたままですが、この能力を発動したターン中ではそのシグニが場を離れるとそのカードはトラッシュに置かれ何も起こりません。

救念の記憶　リル	WX16-002	【出】／【起】とは何ですか？	《救念の記憶　リル》の「オーネスト」は、出現時能力としても起動能力としても使用できます。 《救念の記憶　リル》にグロウしたときに出現時能力として発動することができ、あなたのメインフェイズに起動能力として使用することもできます。
救念の記憶　リル	WX16-002	常時能力について、《ライズアイコン》を持つシグニに付いている【チャーム】や下にある置いてある【トラップ】をトラッシュに置くことでバニッシュから守れますか？	ルール上、シグニの下にあるカードとは効果によってシグニの下に置かれたカードや《ライズアイコン》を持つシグニが場に出る条件としてその下になったカードのことを指します。 ゲーム盤面において実際にシグニの下に置かれていたとしても【チャーム】や【トラップ】、【アクセ】などはこの常時能力によってトラッシュに置くことはできません。
ママ　４　ＭＯＤＥ２	WX16-003	同じターンに自分がアーツを1枚、対戦相手がアーツを1枚使用しました。自動能力は何回発動しますか？	その場合、それぞれについて1回発動しますので、自動能力は合計2回発動します。
ママ　４　ＭＯＤＥ２	WX16-003	自動能力と使用したアーツの効果はどちらが先に発動しますか？	自動能力はアーツを使用したときにトリガーし、そのアーツの効果が処理された後に発動します。
ママ　４　ＭＯＤＥ２	WX16-003	「カンニング」とは何ですか？	この能力の名前です。コインを支払うことでこの能力を発動し、テキストに書かれている効果を発揮することができます。
ママ　４　ＭＯＤＥ２	WX16-003	「カンニング」を2回使用し、同じシグニに2枚カードを裏向きに付けられますか？	はい、可能です。そのシグニが場を離れる際に、それぞれ公開して手札に戻し、同じレベルの対戦相手のシグニをそれぞれバニッシュします。
ママ　４　ＭＯＤＥ２	WX16-003	「カンニング」で、手札のスペルを裏向きで付けられますか？	はい、可能です。スペルを付けた場合は付けられたシグニが場を離れる際に公開し、そのスペルを手札に戻しますが効果でシグニはバニッシュできません。
ママ　４　ＭＯＤＥ２	WX16-003	自分の【チャーム】が付いているシグニに、さらに「カンニング」で裏向きのカードを付けられますか？	はい、可能です。その際に、【チャーム】と「カンニング」でつけたカードが混ざらないようにご注意下さい。そのシグニが場を離れた場合は「カンニング」で付けたカードは「カンニング」の処理が行われ、【チャーム】はルール処理でトラッシュに置かれます。
ママ　４　ＭＯＤＥ２	WX16-003	カンニングで付けたカードは、付いているシグニが場を離れたら必ず公開しなければなりませんか？	はい、必ず公開しなければなりません。
ママ　４　ＭＯＤＥ２	WX16-003	「バニッシュされたとき、」や「場を離れたとき、」という能力を持つシグニにカンニングでカードが付けられています。そのシグニの能力とカンニングによるバニッシュはどちらが先に発動しますか？	どちらも「～したとき、」というトリガー能力ですので、１つずつ任意の順番で発動することができます。
ママ　４　ＭＯＤＥ２	WX16-003	対戦相手の《仙石の西猿　ゴクウ》がアタックし、能力で正面の「カンニング」で裏向きにカードが付いたシグニをバニッシュしました。「カンニング」でレベル４のシグニが公開され、《仙石の西猿　ゴクウ》をバニッシュしますが、《仙石の西猿　ゴクウ》のアタックのダメージは入りますか？	いいえ、ダメージは与えられません。《仙石の西猿　ゴクウ》がアタックし、「アタックしたとき」に発動する能力や、それによってさらに発動する能力などがすべて処理されてからダメージなどの処理に入りますが、その前にアタックしているシグニが場を離れているとダメージは与えられません。
ママ　４　ＭＯＤＥ２	WX16-003	カンニングによって付けたシグニが《羅星　≡コウドウ≡》の場合、１～４の好きなレベルとして扱ってシグニをバニッシュすることはできますか？	いいえ、裏向きで付けたシグニが公開された時点のレベルを参照しますので、手札にある間に任意のシグニとして扱える《羅星　≡コウドウ≡》等の能力では、そのレベルを好きなレベル１つとして扱うことはできません。

ママ　４　ＭＯＤＥ２	WX16-003	カンニングを使用してシグニにカードが裏向きに付いている状況で、《白滅の巫女　タマヨリヒメ》のイノセンスを使用しました。そのシグニがイノセンスを使用したターンに場を離れる場合、どうなりますか？	カンニングによってつけられたカードが「公開して手札に戻す」という効果は何もしなくなります。付けられたカードはルール処理によりトラッシュに置かれ、「公開したとき、」というトリガー条件も満たしませんのでバニッシュもできません。なお、裏向きのカードが付いているシグニが場を離れなければカードは付いたままです。
ブレイクスルー・ブルー	WX16-004	ベット－《コイン》or《コイン》《コイン》　とは、どのように使用することができますか？	《ブレイクスルー・ブルー》は、使用する際に《コイン》もしくは《コイン》《コイン》をベットすることができます。（《コイン》《コイン》《コイン》をベットすることはできません） ベットせずに使用した場合は、対戦相手のシグニ1体をダウンするのみです。 《コイン》をベットして使用した場合は、追加でもう1体対戦相手のシグニをダウンできます。 《コイン》《コイン》をベットして使用した場合は、上記２つの効果に加えてさらに「《コイン》《コイン》をベットしていた場合」以降の効果が発揮できます。
ブレイクスルー・ブルー	WX16-004	《コイン》《コイン》をベットした場合、ホログラフによってデッキの一番上を公開するのは対戦相手が［トラップアイコン]の有無を宣言をしたあとですか？	はい、対戦相手が[トラップアイコン]の有無を宣言したあと、デッキの一番上を公開する行為が「デッキの上からカードを３枚見て、それらを好きな順番でデッキの上に戻してからデッキの一番上を公開する」に置き換わります。
ネバーエンド	WX16-005	同じ選択肢を2回以上選べますか？	いいえ、同じ選択肢を複数回選ぶことはできません。
ネバーエンド	WX16-005	自分の場に３つ、相手の場に３つ【ウィルス】が出ている場合、①の効果でレベル５のシグニをバニッシュしたり、②の効果でレベル４のシグニを場に出せますか？	はい、「場にある【ウィルス】の数」はお互いのシグニゾーンにある数を合計して数えますので、どちらも可能です。
イノセント・ディフェンス	WX16-006	自分のルリグが《紡ぐ者》など、無色のルリグだった場合、使用コストはどのように支払えばいいですか？	あなたのルリグが《紡ぐ者》などの無色のルリグである場合、あなたのルリグの持つ色は存在しませんので、無色のカードでも【マルチエナ】を持つカードであっても支払うことはできず、《イノセント・ディフェンス》は使用できません。
イノセント・ディフェンス	WX16-006	自分のルリグが《コード・ピルルク　ＡＰＥＸ》など、複数の色を持つルリグの場合、使用コストはどのように支払えばいいですか？	《コード・ピルルク　ＡＰＥＸ》の場合、ルリグの持つ色は青と黒ですので、青のカード、黒のカード、【マルチエナ】を持つカードで支払うことができます。
イノセント・ディフェンス	WX16-006	対戦相手のルリグがピルルクで《ロック・ユー》を使用されました。《ロック・ユー》によって増えた使用コスト《無》×３も、自分のルリグの持つ色でしか支払えませんか？	はい、《ロック・ユー》によって増えた《無×3》も、このアーツの使用コストに含まれますので、その場合は《無》×７をすべてあなたのルリグの持つ色でしか支払えません。
イノセント・ディフェンス	WX16-006	自分のルリグが緑の場合、《イノセント・ディフェンス》を支払うのに《幻獣　コサキ》の能力を使用できますか？	いいえ、できません。《イノセント・ディフェンス》のコスト自体は《無×４》ですので、《幻獣　コサキ》が能力で置き換えることができる《緑》《緑》《緑》や《緑》《緑》ではありません。
コイン・バウンダリー	WX16-011	ベットしていた場合、手札に戻すことのできるシグニは１体だけですか？それともレベル３以下のシグニ１体ともう１体の合計２体ですか？	１体だけです。ベットをしなければレベル３以下のシグニ１体を、ベットをしているとレベルに関係なくシグニ１体を手札に戻すことができます。
アウト・ダスト	WX16-016	対戦相手のセンタールリグがレベル３、こちらのセンタールリグのレベルが４のときに《アウト・ダスト》を使用したらどうなりますか？	その場合、場にある最も高いレベルを持つセンタールリグのレベルは４ですので、お互い４枚ずつ手札を捨てます。
リセットラップ	WX16-017	【トラップ】を手札に加えるときに、表面を対戦相手に見せなければいけませんか？	いいえ、見せる必要はありません。

リセットラップ	WX16-017	【トラップ】として設置されている＜トリック＞のシグニは、【トラップ】ではなく＜トリック＞のシグニを手札に加えたものとしてカウントできますか？	いいえ、【トラップ】として設置されている裏向きのカードはあくまで【トラップ】であり、その表向きが＜トリック＞のシグニであったとしても【トラップ】を手札に加えたものとして扱われます。
リセットラップ	WX16-017	【トラップ】だけ、もしくは＜トリック＞のシグニだけを手札に加えることはできますか？	はい、可能です。それぞれについて好きな数を手札に加えることができますので、どちらか一方を０枚として手札に加えないこともできます。
リセットラップ	WX16-017	手札に加えた【トラップ】と同じ数の【トラップ】を設置するのは強制ですか？	はい、手札から【トラップ】として設置するカードには特に条件がありませんので、その数を手札から設置するのは強制となります。
驚天動地	WX16-021	《驚天動地》では具体的に何が起こるのですか？	《彩英の秘宝　＃ノーベル＃》など、正面以外の対戦相手のシグニゾーンにアタックできるシグニでシグニのないシグニゾーンにアタックした場合、通常は対戦相手にダメージを与えませんが、《驚天動地》を使用していた場合はダメージを与えることができるようになります。
驚天動地	WX16-021	《驚天動地》を使用し、《彩英の秘宝　＃ノーベル＃》でシグニのないシグニゾーンにアタックしました。その後、対戦相手の《コードメイズ　レイハイ》が、能力によりアタックされたシグニゾーンへ配置されました。アタックの処理はどうなりますか？	その場合、そのままそのシグニゾーンに移動した《コードメイズ　レイハイ》とのバトルとなります。対戦相手にダメージは与えられません。
驚天動地	WX16-021	《驚天動地》を使用し、《具英の鋭針　＃コンパス＃》で正面に加えて隣のシグニゾーンにもアタックしました。正面にはシグニがあり、隣のシグニゾーンにはシグニがありません。どうなりますか？	その場合、対戦相手へのダメージと正面のシグニとのバトルが同時に行われます。
驚天動地	WX16-021	《驚天動地》を使用し、《具英の鋭針　＃コンパス＃》で正面に加えて隣のシグニゾーンにもアタックしました。正面にはシグニがなく、隣のシグニゾーンにはシグニがあります。どうなりますか？	その場合、対戦相手へのダメージと隣のシグニゾーンとのバトルが同時に行われます。 なお、これは《驚天動地》を使用しなかった場合の《具英の鋭針　＃コンパス＃》と結果的には何も変わりません。
驚天動地	WX16-021	《驚天動地》を使用し、《具英の鋭針　＃コンパス＃》で正面に加えて隣のシグニゾーンにもアタックしました。正面にも隣のシグニゾーンにもシグニはありません。どうなりますか？	その場合は通常のアタックと同様、対戦相手に1回ダメージを与えます（ライフクロスがあるなら1枚クラッシュするのみとなります）。2回ダメージを与えるわけではありませんのでご注意下さい。
驚天動地	WX16-021	このアーツと《フラクタル・ケージ》を使用して、正面ではない消えたシグニゾーンにシグニでアタックし、対戦相手にダメージを与えることは可能ですか？	いいえ、消えているシグニゾーンに攻撃することはできないため、《フラクタル・ケージ》で消えているシグニゾーンにこのアーツの効果でアタックし、プレイヤーにダメージを与えることはできません。
香美脆味	WX16-022	（）で書かれている注釈がなければ効果は変わりますか？	いいえ、注釈はあくまでルールを説明しているだけですので、仮に注釈がなかったとしても効果に変化はありません。
ブラック・エイク	WX16-023	同じ選択肢を2回以上選べますか？	いいえ、同じ選択肢を複数回選ぶことはできません。
ブラック・エイク	WX16-023	【ウィルス】を取り除かなかった場合、効果は使用できますか？	はい、【ウィルス】を取り除いた数は０個ですので、０＋１でいずれか１つを選んで効果を使用することができます。
幻怪姫　カラテン	WX16-024	[レイヤー]とは何ですか？	[レイヤー]は怪異のシグニの一部が持つ能力であり、あなたの＜怪異＞のシグニはすべて《レイヤーアイコン》がついている能力を得ます。

幻怪姫　カラテン	WX16-024	《幻怪姫　カラテン》は、《羅星宙姫　ノーザンセブン》のライフバーストの効果によってトラッシュに置かれますか？	《羅星宙姫　ノーザンセブン》はパワー15000以上のシグニであり、そのライフバーストは「パワー15000以上のシグニの効果」となりますので、《幻怪姫　カラテン》は効果を受けずトラッシュに置かれません。
幻怪姫　カラテン	WX16-024	対戦相手のルリグが《真実の記憶　リル》で、対戦相手の《仙石の西猿　ゴクウ》のライフバーストが発動しました。《幻怪姫　カラテン》は《仙石の西猿　ゴクウ》のライフバーストでバニッシュされますか？	対戦相手の場に＜武勇＞のシグニがある場合はバニッシュされます。《真実の記憶　リル》の常時能力は、シグニゾーンにあるシグニにのみ影響しますので、ライフバーストが発動しチェックゾーンに置かれている《仙石の西猿　ゴクウ》のパワーは変わらず、パワー12000のシグニの効果となり《幻怪姫　カラテン》の能力では防げません。
幻怪姫　カラテン	WX16-024	《幻怪姫　カラテン》が2体自分の場にあるときに、1体が対戦相手の効果によってバニッシュされました。カードは何枚引けますか？	その場合、バニッシュされた《幻怪姫　カラテン》は自動能力を２つ持っていましたので、2回発動しカードを4枚引きます。
幻怪姫　カラテン	WX16-024	対戦相手に《コードラビリンス　ルーブル》が２体あり、その正面に＜怪異＞のシグニが1体ずつありますが能力は失っています。そして《コードラビリンス　ルーブル》は自身の能力でパワーが15000となっています。 そこで《幻怪姫　カラテン》が場に出るとどうなりますか？	《幻怪姫　カラテン》によってそれらのシグニが《レイヤーアイコン》の能力を得ます。「対戦相手の場に能力を持たないシグニが２体以上あるかぎり、」という条件を満たさないので《コードラビリンス　ルーブル》のパワーは12000に戻ります。 《幻怪姫　カラテン》が出る前に《コードラビリンス　ルーブル》によって失っていた能力は戻りませんのでご注意ください。
幻怪姫　カラテン	WX16-024	対戦相手の効果によってこのシグニのパワーが-15000され、パワーが０以下になったのでバニッシュされました。自動能力によってカードを引くことはできますか？	いいえ、自動能力は発動しません。 対戦相手の効果によってパワーが０となりましたが、パワーが０以下のシグニがバニッシュされるのはルール処理によるもので対戦相手の効果によるものではないため、自動能力は発動せず、カードを引くことはできません。
幻怪姫　カラテン	WX16-024	このシグニが対戦相手のシグニとバトルしてバニッシュされました。自動能力によってカードを引くことはできますか？	いいえ、自動能力は発動しません。 対戦相手のシグニによってバニッシュされましたが、アタックしたシグニとのバトルによってシグニがバニッシュされるのはバトルのルールによるもので対戦相手の効果によるものではないため、自動能力は発動せず、カードを引くことはできません。
幻怪姫　スノークイーン	WX16-025	《幻怪姫　スノークイーン》が、《幻怪　カラカサ》によって+1000されパワー13000であるときに場を離れました。自動能力では手札からパワー12000のシグニを場に出せますか？	はい、出せます。自動能力は《幻怪姫　スノークイーン》が直前に場にあったときの情報を参照しますので、パワー13000より低いパワーのシグニを場に出すことができます。
幻怪姫　スノークイーン	WX16-025	《幻怪姫　スノークイーン》が、《幻怪　カラカサ》によって+1000されパワー13000であるときに手札に戻されました。今手札に戻った《幻怪姫　スノークイーン》を場に出せますか？	はい、出せます。ひとつ前の回答にもあるように、この場合はパワー１３０００より低いパワーのシグニを場に出すことができます。また、効果を発動する時点で《幻怪姫　スノークイーン》は既に手札にありますので、選んで場に出すことができます。
幻怪姫　スノークイーン	WX16-025	《幻怪姫　スノークイーン》が《フォーカラー・マイアズマ》によって-12000されてパワーが０となりました。バニッシュされて自動能力が発動しますが、手札からパワーが０である《羅植　アキナナ》を出すことはできますか？	いいえ、場を離れた《幻怪姫　スノークイーン》のパワーは０ですので、０以下ではなく０より小さいパワーを持つシグニしか場に出すことはできません。

竜将の独眼　ダテマサ	WX16-026	《竜将の独眼　ダテマサ》の上に《ライズアイコン》を持つシグニを出した場合、自動能力は発動しますか？	いいえ、《一途の帰蝶　ノヒメ》などのように、「このシグニがライズされたとき」というような自動能力であれば発動しますが、《竜将の独眼　ダテマサ》の場合は発動しません。
竜将の独眼　ダテマサ	WX16-026	起動能力で《ライズアイコン》を持つシグニを場に出す場合、ライズ条件を満たす必要はありますか？	はい、効果によって場に出す場合でも、《ライズアイコン》を持つシグニは【ライズ】の条件を満たさなければ場に出すことはできません。
十字の炎槍　サナユキ	WX16-027	《十字の炎槍　サナユキ》の[ライズ]はどのようにしたらいいですか？	《十字の炎槍　サナユキ》はあなたの場に＜武勇＞のシグニが2体あるときに出すことができます。どちらかのシグニゾーンに2体を重ね、その上に《十字の炎槍　サナユキ》を重ねて出します。
超罠　チュモーイ	WX16-028	下段自動能力では、この能力とトラップの効果はどちらが先に発動しますか？	「あなたの《トラップアイコン》が発動したとき」という能力は、《トラップアイコン》が発動し処理をし終わった後に発動します。
超罠　チュモーイ	WX16-028	【トラップ】を手札に加えるときに、表面を対戦相手に見せなければいけませんか？	いいえ、見せる必要はありません。
超罠　チュモーイ	WX16-028	出現時能力は強制ですか？	はい、あなたの場に【トラップ】が１つでもあるならそれを戻さなければならず、そうした場合は手札から【トラップ】として1枚設置するのも強制となります。
超罠　チュモーイ	WX16-028	《大罠　ルパンヌ》のトラップが発動して、《超罠　チュモーイ》を手札から捨てました。この時に、《超罠　チュモーイ》の2つ目の自動能力が発動して手札に戻すことはできますか？	いいえ、できません。 《大罠　ルパンヌ》によって手札から＜トリック＞のシグニを捨てることはコストではなく効果です。この場合、《大罠　ルパンヌ》のトラップ能力が発動して、効果の処理中に《超罠　チュモーイ》がトラッシュに置かれますので、すでにトリガーするタイミング（トラップ能力の発動）を過ぎてしまっています。
大罠　ルパンヌ	WX16-029	「アタックしたとき、」という対戦相手のシグニの能力によってそのシグニの正面の《大罠　ルパンヌ》がバニッシュされました。そこで、自身の自動能力によって同じシグニゾーンに《大罠　ルパンヌ》を設置して、トラップ能力を発動することはできますか？	いいえ、トラップは発動できません。 【トラップ】はシグニがアタックしたときに表向きにして発動できますので、対戦相手のシグニの「アタックしたとき、」というタイミングはすでに過ぎていますので、改めて設置した《大罠　ルパンヌ》のトラップ能力を発動することはできません。
大罠　ルパンヌ	WX16-029	《大罠　ルパンヌ》のトラップが発動して、《超罠　チュモーイ》を手札から捨てました。この時に、《超罠　チュモーイ》の2つ目の自動能力が発動して手札に戻すことはできますか？	いいえ、できません。 《大罠　ルパンヌ》によって手札から＜トリック＞のシグニを捨てることはコストではなく効果です。この場合に《大罠　ルパンヌ》のトラップ能力が発動して、効果の処理中に《超罠　チュモーイ》がトラッシュに置かれますので、すでにトリガーするタイミング（トラップ能力の発動）を過ぎてしまっています。
大罠　ルパンヌ	WX16-029	「効果を受けない」という能力を持つシグニに対してトラップ能力を発動しました。そのシグニはダメージを与えますか？	ダメージを与えません。 「効果を受けない」は大別して「移動させる効果・パワーやテキストを変更修正する効果・状態を変化させる効果」を防ぎますが、《大罠　ルパンヌ》の「ダメージを与えない」はそのいずれでもないためです。
理英の謎箱　＃シュレデ＃	WX16-030	【英知】はどういう意味ですか？	【英知】の能力は、そこに記載されている式が成立している場合のみ有効となります。例えば《理英の謎箱　＃シュレデ＃》の「英知＝１１」の能力は、あなたの場の＜英知＞のシグニのレベルの合計がちょうど１１のときに《理英の謎箱　＃シュレデ＃》が対戦相手のライフクロスをクラッシュしたときのみ、発動します。
コードオーダー　ウェディング	WX16-031	《コードオーダー　ウェディング》に2枚【アクセ】がついている場合、2番目の常時能力で+4000されますか？	いいえ、《コードオーダー　ウェディング》の2番目の常時能力は、アクセされているかどうかのみを参照し、何枚【アクセ】が付いているかは参照しません。この場合は+2000のみとなります。

コードオーダー　ウェディング	WX16-031	《コードオーダー　ウェディング》に2枚【アクセ】がついているときに、対戦相手からの何らかの効果によって《コードオーダー　ウェディング》が能力を失いました。2枚の【アクセ】はどうなりますか？	その場合、《コードオーダー　ウェディング》は2枚まで【アクセ】をつけることができるという常時能力を失いますので、ルール処理により【アクセ】のどちらか片方を《コードオーダー　ウェディング》側のプレイヤーが選んでトラッシュに置きます。
コードオーダー　ウェディング	WX16-031	自動能力で、カードを1枚引き、デッキの上から1枚をエナゾーンに置くというような選び方はできますか？	いいえ、できません。カードを2枚引くか、デッキの上から2枚をエナゾーンに置くかのどちらかとなります。また、この能力は条件を満たしている場合には強制的に発動しますので、どちらも選ばないということもできません。
羅菌姫　インフル	WX16-032	自動能力によってシグニのパワーを-5000したあと、そのシグニが感染状態ではなくなりました。-5000はされたままですか？	はい、この自動能力が発動して処理される時点で感染状態であるシグニを-5000します。そのあとでシグニが感染状態であるか否かは条件として参照しません。
ラスト・フェアエル	WX16-033	こちらの場に＜微菌＞が3体、対戦相手の場に【ウィルス】が３つある場合、《ラスト・フェアエル》の使用コストはどうなりますか？	その場合、それぞれによって《黒》コストが合計６減り、《黒》×３で使用できます。
ラスト・フェアエル	WX16-033	《ラスト・フェアエル》を使用したら、対戦相手の場にある【チャーム】や【トラップ】はどうなりますか？	【チャーム】や【トラップ】いずれもトラッシュに置かれます。【トラップ】は発動しません。
ラスト・フェアエル	WX16-033	対戦相手の場のシグニに《ママ　４　ＭＯＤＥ２》の「カンニング」によってカードが付けられていた場合、それはどうなりますか？	付けられているシグニなどと同時に、裏向きのカードもトラッシュ置かれます。「カンニング」によって付けられているカードは「シグニをトラッシュに置き、付いているカードを公開する」という手順を行いますが、《ラスト・フェアエル》によってシグニと同時にトラッシュに置かれているため付いているカードではなくなります。 結果的に公開することはできず、バニッシュするという効果は処理されません。
幻怪　コロポ	WX16-034	[レイヤー]とは何ですか？	[レイヤー]は怪異のシグニの一部が持つ能力であり、あなたの＜怪異＞のシグニはすべて《レイヤーアイコン》がついている能力を得ます。
幻怪　コロポ	WX16-034	《幻怪　コロポ》は、ベットして使用コストが《赤》×０になった《孤立無炎》でバニッシュされますか？	《幻怪　コロポ》の能力の「コストの合計が1以下」とは、アーツの左上に記載されているコストのみを参照します。ベットしていて使用コストが《赤》×０になった《孤立無炎》であっても、元々のコストの合計は《赤》×４ですので、通常通り効果を受けてバニッシュされます。
アビリティ・マインド	WX16-036	自分のルリグがレベル５の場合、このスペルは使用できますか？	使用すること自体は可能ですが、どの選択肢を選んだとしても効果は何も起こりません。
隠密の十勇　サイゾウ	WX16-037	このシグニの上に《ライズ》を持つシグニが置かれて自動能力が発動した後、さらにその上に《ライズ》を持つシグニが置かれた場合、この能力は発動しますか？	すでにシグニの下に置かれているので、場にあるこのシグニの上に置かれたとしては扱われません。よって、この能力は発動しません。
隠密の十勇　サイゾウ	WX16-037	自分のデッキが4枚以下のときに下段自動能力を発動した場合はどうなりますか？	デッキの上からカードを4枚見る際に、4枚以下の残りすべてを見て効果を処理します。残りは好きな順番でデッキに戻され、リフレッシュは行われません。
忍猿の十勇　サルトビ	WX16-038	出現時能力で《ライズアイコン》を持つシグニを場に出す場合、ライズ条件を満たす必要はありますか？	はい、効果によって場に出す場合でも、《ライズアイコン》を持つシグニは[ライズ]の条件を満たさなければ場に出すことはできません。

忍猿の十勇　サルトビ	WX16-038	このシグニの上に《ライズ》を持つシグニが置かれて自動能力が発動した後、さらにその上に《ライズ》を持つシグニが置かれた場合、この能力は発動しますか？	すでにシグニの下に置かれているので、このシグニがライズされたとは扱われません。よって、この能力は発動しません。
鎌振の十勇　ユリカマ	WX16-039	このシグニの上に《ライズ》を持つシグニが置かれて自動能力が発動した後、さらにその上に《ライズ》を持つシグニが置かれた場合、この能力は発動しますか？	いいえ、このシグニがライズされたわけではありませんので発動しません。
大罠　ゴエモン	WX16-040	自動能力でトラッシュから場に出した後の処理は、具体的にどういう意味ですか？	ターン終了時にこのシグニが場にある場合ゲームから除外されます。また、そのターン終了時より前に効果やコスト、ルールによってこのシグニが場から離れる場合にも本来の移動先（手札やエナゾーンなど）には移動せず、ゲームから除外されます。
大罠　ゴエモン	WX16-040	この能力とトラップの効果はどちらが先に発動しますか？	「あなたの《トラップアイコン》が発動したとき」という能力は、《トラップアイコン》が発動し処理をし終わった後に発動します。
大罠　ゴエモン	WX16-040	デッキが残り1枚のときに、このカードのライフバーストを発動したらどうなりますか？	残り1枚のそのカードを引き、手札を1枚捨てて効果は終了し、その後リフレッシュを行います。2枚目のカードは引けません。
大罠　ゴエモン	WX16-040	自動能力で《大罠　ゴエモン》をトラッシュから、対戦相手の《コードラビリンス　ルーブル》の正面に場に出しました。ターン終了時にこのシグニは除外されますか？	はい、その場合も、《大罠　ゴエモン》が場を離れるかターン終了時にはゲームから除外されます。
大罠　アリババ	WX16-041	対戦相手のパワー15000以上のシグニがアタックをして、その正面に設置していた《大罠　アリババ》のトラップ能力が発動し、そのシグニをデッキの一番上に置きました。その対戦相手のシグニはダメージを与えますか？	いいえ、ダメージを与えません。「アタックしたとき」のトリガー能力などがすべて処理されてからバトルやダメージなどのアタック自体の処理に入りますが、その時点でそのシグニが場を離れていた場合、バトルやダメージの処理は行われません。
ＵＮＬＵＣＫＹ	WX16-042	効果を繰り返すときに、再度手札を捨てる必要はありますか？	はい、手札を捨てるのも繰り返す効果の一部となります。3体をバニッシュしたい場合、3枚捨てる必要があります。
ＵＮＬＵＣＫＹ	WX16-042	この効果でバニッシュしたシグニが、「バニッシュされたとき」にトリガーする自動能力を持っていた場合、その自動能力と《ＵＮＬＵＣＫＹ》の繰り返しはどちらが先ですか？	効果の処理中にはトリガー能力は発動せず、《ＵＮＬＵＣＫＹ》は繰り返しも含めてひとつの効果となりますので、繰り返しがすべて終わった後に「バニッシュされたとき」の自動能力が発動します。
虚英の数字　＃キョスウ＃	WX16-043	【英知】はどういう意味ですか？	【英知】の能力は、そこに記載されている式が成立している場合のみ有効となります。例えば《虚英の数字　＃キョスウ＃》の「英知＝１１」の能力は、あなたの場の＜英知＞のシグニのレベルの合計がちょうど１１であるときにのみ使用できます。
コードイート　ダイフク	WX16-044	上の常時能力はどういう意味ですか？	例えば《コードイート　チョコスプ》はエナゾーンから【アクセ】にするための起動能力のコストが緑×２であり、これを《コードイート　ダイフク》にアクセする場合は緑×１で使用できます。 【アクセ】にするための起動能力が緑×０の場合はそれ以上減りませんのでそのままとなります。

コードイート　ダイフク	WX16-044	《コードイート　ダイフク》に《コードイート　マヨ》がアクセされ、+2000されているときに、《コードイート　ダイフク》に「ターン終了時までパワー-8000する効果」を受けました。ターン終了時にどうなりますか？	ターン終了時に《コードイート　ダイフク》についている【アクセ】がトラッシュに置かれ、その時点で《コードイート　マヨ》による+2000修正が無くなり、《コードイート　ダイフク》はバニッシュされます。
羅菌　クロカビ	WX16-047	アタックフェイズ開始時の能力が発動した後、【ウィルス】が取り除かれて感染状態ではなくなった場合でもそのシグニはアタックしなければなりませんか？	はい、得た能力はそのシグニが感染状態ではなくなった場合でもターン終了時までは得たままとなります。
バッド・アドバンテージ	WX16-048	同じ選択肢を2回以上選べますか？	いいえ、同じ選択肢を複数回選ぶことはできません。
バッド・アドバンテージ	WX16-048	《羅菌　エキノコ》が場にあり、対戦相手の感染状態のシグニを-1000しています。《バッド・アドバンテージ》を使い、【ウィルス】を取り除き①の効果でそのシグニゾーンにある元々パワーが8000のシグニを-7000した場合、《羅菌　エキノコ》の-1000と《バッド・アドバンテージ》の-7000でそのシグニをバニッシュできますか？	いいえ、できません。《バッド・アドバンテージ》によってそのシグニゾーンの【ウィルス】を取り除いていますので、その時点で-1000はなくなっています。そのパワー8000のシグニは-7000されますがパワー1000で場に残ります。
幻怪　コナキ	WX16-049	[レイヤー]とは何ですか？	[レイヤー]は怪異のシグニの一部が持つ能力であり、あなたの＜怪異＞のシグニはすべて《レイヤーアイコン》がついている能力を得ます。
幻怪　コナキ	WX16-049	《幻怪　コナキ》を自分の場に3体出している場合、パワーはそれぞれいくつになりますか？	その場合、[レイヤー]によってそれぞれの《幻怪　コナキ》が常時能力を３つ持っていますので、+6000されてパワー13000となります。
幻怪　アズアラ	WX16-050	[レイヤー]とは何ですか？	[レイヤー]は怪異のシグニの一部が持つ能力であり、あなたの＜怪異＞のシグニはすべて《レイヤーアイコン》がついている能力を得ます。
幻怪　アズアラ	WX16-050	《幻怪　アズアラ》を自分の場に3体出している場合、パワーはそれぞれいくつになりますか？	その場合、[レイヤー]によってそれぞれの《幻怪　アズアラ》が常時能力を３つ持っていますので、+6000されてパワー11000となります。
幻怪　スナカケ	WX16-051	[レイヤー]とは何ですか？	[レイヤー]は怪異のシグニの一部が持つ能力であり、あなたの＜怪異＞のシグニはすべて《レイヤーアイコン》がついている能力を得ます。
幻怪　スナカケ	WX16-051	《幻怪　スナカケ》2体、パワー8000以上の＜怪異＞を1体場に出していて、２つ【ランサー】を得ている場合の処理はどうなりますか？	複数の【ランサー】を得ていても結果的に意味がなく、【ランサー】を１つだけ得ているときと処理は変わりません。
幻怪　カラカサ	WX16-052	[レイヤー]とは何ですか？	[レイヤー]は怪異のシグニの一部が持つ能力であり、あなたの＜怪異＞のシグニはすべて《レイヤーアイコン》がついている能力を得ます。
幻怪　カラカサ	WX16-052	《幻怪　カラカサ》を自分の場に3体出している場合、パワーはそれぞれいくつになりますか？	その場合、[レイヤー]によってそれぞれの《幻怪　カラカサ》が常時能力を３つ持っていますので、+3000されてパワー5000となります。
幻怪　ケセパサ	WX16-053	[レイヤー]とは何ですか？	[レイヤー]は怪異のシグニの一部が持つ能力であり、あなたの＜怪異＞のシグニはすべて《レイヤーアイコン》がついている能力を得ます。
幻怪　ケセパサ	WX16-053	《幻怪姫　カラテン》は、《中罠　シューピン》のトラップの効果で凍結されますか？	《中罠　シューピン》はレベル2のシグニであり、そのトラップの効果は「レベル2以下のシグニの効果」となりますので、《幻怪　ケセパサ》は効果を受けず凍結されません。
ゲット・モンスター	WX16-054	自分のデッキが5枚以下のときに《ゲット・モンスター》を使用した場合はどうなりますか？	デッキの上からカードを5枚見る際に、5枚以下の残りすべてを見て効果を処理します。残りは好きな順番でデッキに戻され、リフレッシュは行われません。

血槍の円卓　ガラハッド	WX16-056	「＜武勇＞であり《ライズアイコン》を持つシグニ」を1枚捨てた場合、両方の出現時能力が発動してシグニ2体をバニッシュできますか？	いいえ、できません。その1枚ではどちらかの出現時能力のコストしか支払えません。どちらの能力として捨てたか宣言し、能力を発動して下さい。2枚捨てれば両方が発動できます。
乙女の円卓　エレイン	WX16-057	自分のデッキが3枚以下のときに出現時能力を発動した場合はどうなりますか？	デッキの上からカードを3枚見る際に、3枚以下の残りすべてを見て効果を処理します。残りは好きな順番でデッキに戻され、リフレッシュは行われません。
中罠　ニセラブ	WX16-061	自分のデッキが3枚以下のときに出現時能力を発動した場合はどうなりますか？	デッキの上からカードを3枚見る際に、3枚以下の残りすべてを見て効果を処理します。残りは好きな順番でデッキに戻され、リフレッシュは行われません。
中罠　ニセラブ	WX16-061	出現時能力は強制ですか？	はい、コストの無い出現時能力ですので強制で発動し、あなたの【トラップ】が１つでもあればそれを選んでトラッシュに置かなければなりませんし、デッキの上から見たカードのうち1枚を【トラップ】として設置するのも強制となります。
中罠　ラクガキ	WX16-062	対戦相手のレベル３のシグニがアタックをして、その正面に設置していた《中罠　ラクガキ》のトラップ能力が発動し、そのシグニを手札に戻しました。その対戦相手のシグニはダメージを与えますか？	いいえ、ダメージを与えません。「アタックしたとき」のトリガー能力などがすべて処理されてからバトルやダメージなどのアタック自体の処理に入りますが、その時点でそのシグニが場を離れていた場合、バトルやダメージの処理は行われません。
小罠　ネズコゾ	WX16-063	【トラップ】を手札に加えるときに、表面を対戦相手に見せなければいけませんか？	いいえ、見せる必要はありません。
ＦＵＮＮＹ	WX16-065	自分のターンに《ＦＵＮＮＹ》のトラップを発動させた場合はどうなりますか？	その場合、何も効果は起こらず処理は終了します。
ＢＡＤ　ＳＩＤＥ	WX16-066	《サーバント　Ｏ》などの【マルチエナ】を持つシグニはこの効果で捨てられますか？	いいえ、【マルチエナ】はエナコストで支払う際に好きな色として支払えるという能力であり、カード自体の色は変更しません。《サーバント　Ｏ》は無色のシグニであり捨てさせることはできません。
追英の文章　＃オイツキ＃	WX16-067	【英知】はどういう意味ですか？	【英知】の能力は、そこに記載されている式が成立している場合のみ有効となります。例えば《追英の文章　＃オイツキ＃》の「英知＝８」の能力は、あなたの場の＜英知＞のシグニのレベルの合計がちょうど８のときにのみ有効になります。
根英の平方　＃ルート＃	WX16-068	《根英の平方　＃ルート＃》がアタックして正面のシグニをバニッシュしました。《根英の平方　＃ルート＃》をアップできますか？	いいえ、《根英の平方　＃ルート＃》がバトルで正面のシグニをバニッシュした場合、《根英の平方　＃ルート＃》はアタック中のシグニとなりますので自動能力は発動しません。アーツなどによってバニッシュしたり、《彩英の秘宝　＃ノーベル＃》が《根英の平方　＃ルート＃》の正面のシグニをバニッシュしたり、別のシグニの「アタックしたとき」に発動する能力で《根英の平方　＃ルート＃》の正面のシグニがバニッシュされた場合には能力が発動します。
足英の文章　＃ツルカメ＃	WX16-069	【英知】はどういう意味ですか？	【英知】の能力は、そこに記載されている式が成立している場合のみ有効となります。例えば《足英の文章　＃ツルカメ＃》の「英知＝３」の能力は、《足英の文章　＃ツルカメ＃》を場に出したときにあなたの場の＜英知＞のシグニのレベルの合計がちょうど３だった場合のみ発動します。
仕英の文章　＃シゴト＃	WX16-070	自分のルリグのレベルが１のときに、《仕英の文章　＃シゴト＃》の効果でレベルをプラスできますか？	可能ですが、効果を処理した時点でシグニがルリグのレベルを超えてしまいますので、ルール処理によりトラッシュに置かれます。この場合、《仕英の文章　＃シゴト＃》のアタックによるバトルやダメージの処理は行われません。
木英の文章　＃ウエキ＃	WX16-071	【英知】はどういう意味ですか？	【英知】の能力は、そこに記載されている式が成立している場合のみ有効となります。例えば《木英の文章　＃ウエキ＃》の「英知＝３」の能力は、《木英の文章　＃ウエキ＃》を場に出したときにあなたの場の＜英知＞のシグニのレベルの合計がちょうど１だった場合のみ発動します。
木英の文章　＃ウエキ＃	WX16-071	公開したシグニが＜英知＞のシグニではなかった場合、そのカードはどうなりますか？	その場合、そのカードはデッキの一番上に裏向きで戻します。

コードイート　チズタル	WX16-072	自分のデッキが3枚以下のときに出現時能力を発動した場合はどうなりますか？	デッキの上からカードを3枚見る際に、3枚以下の残りすべてを見て効果を処理します。残りは好きな順番でデッキに戻され、リフレッシュは行われません。
コードイート　マフィン	WX16-073	自分の場に《コードイート　マフィン》が3体出ていて、すべてアクセされています。パワーはいくつになりますか？	その場合、それぞれの《コードイート　マフィン》が3体を+2000し、合わせて+6000となりますので、3体ともパワー8000となります。
羅菌　ミズカビ	WX16-076	自動能力で-8000した後、それらのシグニが感染状態ではなくなった場合、マイナス修正はどうなりますか？	この能力が処理された後は、それらのシグニが感染状態ではなくなった後でも、ターン終了時までマイナス修正されたままとなります。
羅菌　ワタカビ	WX16-078	自動能力で-5000した後、それらのシグニが感染状態ではなくなった場合、マイナス修正はどうなりますか？	この能力が処理された後は、それらのシグニが感染状態ではなくなった後でも、ターン終了時までマイナス修正されたままとなります。
羅菌　クモカビ	WX16-080	自動能力で-2000した後、それらのシグニが感染状態ではなくなった場合、マイナス修正はどうなりますか？	この能力が処理された後は、それらのシグニが感染状態ではなくなった後でも、ターン終了時までマイナス修正されたままとなります。
カーニバル　―Q―	WX17-001	「《カーニバル　―Q―》は自身以外の効果を受けない」とはどういう能力ですか？	「効果を受けない」という能力は、移動させる効果、能力を与える・失わせるなどのテキストを変更する効果、状態を変更する効果を受けません。ダウンする効果や凍結状態にする効果などを受けませんが、《燐廻転生》などで能力を得ることもできません。自身の自動能力により【ダブルクラッシュ】を得ることはできます。
カーニバル　―Q―	WX17-001	《ネクスト・レディ》によってこのルリグの下からカードをルリグトラッシュに置くことはできますか？	はい、可能です。 効果を受けないという能力によって、その下にあるカードを移動させることを防ぐことはできませんので、《ネクスト・レディ》によって自身の下にあるカードをルリグトラッシュに置くことができます。
カーニバル　―Q―	WX17-001	「ジョーカー」とは何ですか？	この能力の名前です。コインを支払うことでこの能力を発動し、テキストに書かれている効果を発揮することができます。
カーニバル　―Q―	WX17-001	「ジョーカー」の能力を使用したらどうなりますか？対象としたトラッシュのシグニの出現時能力は発動しますか？	あなたの場のシグニ１体が、あなたのトラッシュから対象としたシグニ１枚と名前、レベル、パワー、クラス、テキストなど全て同じカードになります。新たに場に出たわけではありませんので、出現時能力は発動しません。
カーニバル　―Q―	WX17-001	カーニバル以外の限定条件を持つ、限定条件がルリグと合わないトラッシュのシグニを「ジョーカー」で対象とすることはできますか？	はい、できます。その場合、場にある対象としたシグニはカーニバルと限定条件の合わないシグニとなりますので、ルール処理でトラッシュに置かれます。
カーニバル　―Q―	WX17-001	自分のルリグのリミットが１１、場にレベル４，４，３のシグニがあるときに、レベル３のシグニに対して「ジョーカー」を使用し、トラッシュのレベル４のシグニを対象とすることはできますか？	はい、できます。その場合、レベル４のシグニと同じカードになった後に、リミットが超過してしまいますので、ルール処理でいずれかのシグニをトラッシュに置きます。
カーニバル　―Q―	WX17-001	対戦相手の場に《コードアンシエンツ　ヘルボロス》がいる状態で「ジョーカー」の能力を使用したらどうなりますか？	対戦相手の場に《コードアンシエンツ　ヘルボロス》があり、こちらのトラッシュのカードが能力を失っていても、そのカードに印刷されている元々の情報を参照し、それと同じカードになります。
カーニバル　―Q―	WX17-001	ダウン状態の自分のシグニに「ジョーカー」を使用した場合、そのシグニはアップ状態になりますか？	いいえ、ダウン状態のままとなります。元々場にあったシグニの状態（アップ、ダウン、凍結など）はそのままです。

カーニバル　―Q―	WX17-001	《落華流粋》を使用しターン終了時まで【ダブルクラッシュ】を得たシグニに、「ジョーカー」を使用した場合は【ダブルクラッシュ】は残っていますか？	いいえ、残っていません。 状態以外の色やクラス、パワーの修正や得ている能力はなくなり、トラッシュにあるシグニ1枚と同じカードとなります。 例えば「ターン終了時までパワーを-8000する」という効果を受けていた場合に「ジョーカー」でトラッシュのシグニと同じカードになると、パワーを-8000するという効果はなくなります。
カーニバル　―Q―	WX17-001	相手の《コードラビリンス　ルーブル》の前にあるシグニに「ジョーカー」を使用した場合はどうなりますか？	場にあるシグニがあらためて能力を得たわけではありませんので、その場合、「ジョーカー」で対象としたトラッシュのシグニと同じカードになった後に、テキストを失います。レベルやクラス等、テキスト以外の情報は失わずトラッシュのシグニと同じとなります。
カーニバル　―Q―	WX17-001	ジョーカーによって自分のシグニがアタックフェイズ開始時に発動する能力を持つシグニ（《幻水姫　ダイホウイカ》など）になった場合、その能力は発動しますか？	「アタックフェイズ開始時」というトリガー能力のトリガー条件を満たすためには、アタックフェイズに入る前にその能力を持っている必要があります。アタックフェイズに入った後のプレアタックステップやディフェンスステップで《幻水姫　ダイホウイカ》になったとしても、その能力はトリガーせず発動できません。
カーニバル　―Q―	WX17-001	ジョーカーによって自分のシグニがターン終了時に発動する能力を持つシグニ（《幻水姫　ダイホウイカ》など）になった場合、その能力は発動しますか？	はい、発動します。エンドフェイズにはまず「ターン終了時」に発動する能力が発動し、その後ターンプレイヤーは手札を6枚になるように捨て、その後に「ターン終了時まで」の効果がなくなりますので、ここでジョーカーの能力を受けていたシグニは元のシグニに戻ります。
カーニバル　―Q―	WX17-001	ジョーカーによって、自分のシグニをトラッシュにある《羅星姫　≡インパクト≡》にしました。このシグニがバニッシュされたとき、《羅星姫　≡インパクト≡》の「バニッシュされたとき」の自動能力は発動しますか？	はい、発動し、手札を2枚捨てれば場に戻すことができます。場に戻るときには、《羅星姫　≡インパクト≡》としてではなく元々のシグニとして場に出ます。
カーニバル　―Q―	WX17-001	自分の場にあるレゾナに「ジョーカー」の能力を使用した場合、それはレゾナではなくなりますか？そのシグニがバニッシュされたらどこに置かれますか？	そのシグニはレゾナではないシグニになっているため、バニッシュされたらエナゾーンに置かれますが、場以外に移動した場合そのカードは元々のレゾナに戻り、ルール処理によってルリグデッキに戻ります。
カーニバル　―Q―	WX17-001	《グレイブ・ラッシュ》の効果や《コードアンチ　カイヅカ》の能力で場に出たシグニが、コイン技でトラッシュの他のシグニになりました。ターン終了時にトラッシュに置かれたり、ゲームから除外はされますか？	はい、されます。 《グレイブ・ラッシュ》の効果も《コードアンチ　カイヅカ》の能力も、シグニが「ターン終了時に、～する」という能力を得ているわけではなく、場に出す効果の一部としてトラッシュに置かれたりゲームから除外されたりします。 その効果によって場に出たシグニであることには変わりありませんので、ターン終了時にトラッシュに置かれたり、また《コードアンチ　カイヅカ》の能力で出た場合には場を離れる場合にもゲームから除外されます。
カーニバル　―Q―	WX17-001	ジョーカーによって場のシグニがトラッシュにあるシグニになりました。そのあとでトラッシュにあるシグニが移動したり能力を失うと、場のシグニに影響はありますか？	いいえ、影響はありません。 ジョーカーによってトラッシュにあるシグニを常に参照し続けているのではなく、起動能力の効果を処理した時点でのみトラッシュにあるシグニを参照しているためです。
アロス・ピルルク　N	WX17-002	このルリグから《コード・ピルルク　ＡＣＲＯ》や《コード・ピルルク　VERMILION》にグロウできないのですか？	はい、それらはカード名に《アロス》を含みませんので、《アロス・ピルルク　N》からグロウすることはできません。
アロス・ピルルク　N	WX17-002	「ピーピング」とは何ですか？	この能力の名前です。コインを支払うことでこの能力を発動し、テキストに書かれている効果を発揮することができます。

アロス・ピルルク　N	WX17-002	《ターン１回》の起動能力２つは、それぞれ同じターンに使えますか？	はい、《ターン１回》の制限はその能力自体の制限ですので、同じターンにはそれぞれ１回ずつ使用できます。
アロス・ピルルク　N	WX17-002	「ピーピング」を使用して、対戦相手の手札を見たら《大幻蟲　§オタガメ§》と他のレベル４のシグニ２枚の合計３枚でした。４を宣言し、《大幻蟲　§オタガメ§》だけ残して他の2枚を捨てさせられますか？	いいえ、宣言した数字と同じレベルの無色ではないシグニはすべて捨てさせますので、４を宣言して《大幻蟲　§オタガメ§》だけ残すというようなことはできません。
ネームレス・フィアー	WX17-003	①の効果を2回選んだらどうなりますか？	「対戦相手のシグニ１体を対象とし、それを手札に戻す。手札を１枚捨てる。」という効果を2回順番に行います。
ネームレス・フィアー	WX17-003	①と②の効果で《ネームレス・フィアー》を使用する場合、手札に戻すシグニ、捨てる手札１枚、「アタックできない。」を得させるシグニはいつ対象とします か？	使用宣言時に、手札に戻すシグニ１体、「アタックできない」を得るシグニ１体を対象とします。効果の処理に入ったら、①で対象としたシグニを手札に戻し、自分の手札からカード１枚を選んで捨て、②で対象としたシグニが「アタックできない」を得ます。
ネームレス・フィアー	WX17-003	選択肢を選ぶのはいつですか？１つの効果を処理した後、次の効果をどれにするか選べますか？	いいえ、選択肢は使用宣言時に一度に選びます。通常は２つ、ベットしていた場合は４つを選んでから、上から順番に処理します。
ネームレス・フィアー	WX17-003	ベットして①を２回、③を２回選んだときに、先に③を２回行ってから①を行うことはできますか？	いいえ、効果は上から順番に処理しますので、この場合は①、①、③、③の順番で効果を処理します。
ネームレス・フィアー	WX17-003	④の効果で、＜怪異＞を1枚だけ探して手札に加えることはできますか？	いいえ、できません。「それぞれレベルの異なる」という記載の効果では、それぞれに比べられるカードを探す必要がありますので、この効果では１枚のみを探すことはできません。
ネームレス・フィアー	WX17-003	手札がない場合に１の効果は選択できますか？	はい、選択できますし、対戦相手のシグニを戻すこともできます。 手札を捨てることが使用するためや戻すためのコストではないため、手札のない場合に手札を捨てる部分だけ行われずに効果が終了します。
落華流粋	WX17-004	＜リル＞か＜メル＞で使用した場合、同じ選択肢を2回以上選べますか？	いいえ、同じ選択肢を複数回選ぶことはできません。
落華流粋	WX17-004	対戦相手にパワー１２０００のシグニがある場合、①と②の効果で使用し両方ともそのパワー１２０００のシグニ１体を対象とすることはできますか？	はい、可能です。
落華流粋	WX17-004	手札が１枚以下のときでも、④の効果を選べますか？	はい、可能です。あなたのデッキの一番上のカードをライフクロスに加えた後、手札が１枚以下の場合は残っている手札を捨てます。
落華流粋	WX17-004	④の効果で、自分のレベル４のシグニに【ダブルクラッシュ】と【アサシン】を与えた後に何らかの効果でそのシグニのレベルが下がった場合、【アサシン】は失われますか？	いいえ、《落華流粋》で得た【アサシン】は、その後にそのシグニのレベルが下がったとしてもターン終了時までは失いません。
鎧終一触	WX17-005	ベットして《鎧終一触》を使用しました。対戦相手のエナゾーンや手札のシグニも《サーバント　ZERO》になりますか？	いいえ、場にあるシグニのみが《サーバント　ZERO》になります。シグニに対して影響をする領域を指定していない効果は原則として場にあるシグニのみ影響を与えます。 例として《超罠　タイマーボム》の「対戦相手のすべてのシグニを手札に戻す。」などと同様です。
鎧終一触	WX17-005	《先駆の大天使　アークゲイン》など、アーツの効果を受けないシグニは《鎧終一触》で《サーバント　ＺＥＲＯ》にされますか？	「効果を受けない」能力は、「パワーやテキストなどのカードの情報を変更する効果」「移動させる効果」「状態を変更する効果」を受けません。《鎧終一触》の効果はこのうちの「カードの情報を変更する効果」となりますので、《先駆の大天使　アークゲイン》は《サーバント　ＺＥＲＯ》にされません。

鎧終一触	WX17-005	ダウン状態の対戦相手のシグニに《鎧終一触》を使用した場合、その《サーバント　ＺＥＲＯ》になったシグニはアップ状態になりますか？	いいえ、ダウン状態のままとなります。元々場にあったシグニの状態（アップ、ダウン、凍結）などのシグニの状態はそのままで《サーバント　ＺＥＲＯ》になります。
鎧終一触	WX17-005	《落華流粋》を使用しターン終了時まで【ダブルクラッシュ】を得たシグニに、対戦相手が《鎧終一触》を使用しました。元のシグニが得ていた【ダブルクラッシュ】は残っていますか？	いいえ、残っていません。 状態以外の色やクラス、パワーの修正や得ている能力はなくなり、トラッシュにあるシグニ1枚と同じカードとなります。 例えば「ターン終了時までパワーを-8000する」という効果を受けていた場合に「ジョーカー」でトラッシュのシグニと同じカードになると、パワーを-8000するという効果はなくなります。
鎧終一触	WX17-005	相手の場にあるレゾナに対して対戦相手が《鎧終一触》を使用しました。《サーバント　ＺＥＲＯ》になったそのシグニがバニッシュされたらどこに置かれますか？	そのシグニはレゾナではないシグニになっているため、バニッシュされたらエナゾーンに置かれますが、場以外に移動した場合そのカードは元々のレゾナに戻り、ルール処理によってルリグデッキに戻ります。
鎧終一触	WX17-005	「バニッシュされたとき」に発動する自動能力を持つシグニを、《鎧終一触》で《サーバント　ＺＥＲＯ》にしました。そのシグニをバニッシュした場合、「バニッシュされたとき」の自動能力は発動しますか？	いいえ、発動しません。
鎧終一触	WX17-005	《幻水姫　ダイホウイカ》のような、ターン終了時に発動する能力があるシグニを《鎧終一触》で《サーバント　ＺＥＲＯ》にしました。ターン終了時の能力は発動しますか？	いいえ、発動しません。エンドフェイズにはまず「ターン終了時」に発動する能力が発動し、その後ターンプレイヤーは手札を6枚になるように捨て、その後に「ターン終了時まで」の効果がなくなりますので、《サーバント　ＺＥＲＯ》から元のシグニに戻りますが、ターン終了時の能力が発動するタイミングは過ぎていますので発動しません。
鎧終一触	WX17-005	対戦相手のルリグが《轟炎　花代・爾改》です。常時能力で+5000されているシグニに対して《鎧終一触》を使用した場合、そのパワーはどうなりますか？	その場合、1000から+5000されて6000となります。「ターン終了時まで+5000する」ような効果の場合は《サーバント　ＺＥＲＯ》になった時点でなくなりますが、《轟炎　花代・爾改》のように常に効果を発揮し続けて+5000し続けるような効果の場合は、《サーバント　ＺＥＲＯ》になった後に再度+5000が計算されます。
避難勧告	WX17-006	こちらのシグニの方がパワーが高い状態で、相手のシグニがアタックしました。この場合のアタックも回数に含まれてしまいますか？	はい、回数に含まれます。例えばそれが一度目のアタックであれば無効にされ、次のシグニのアタックはそのターンで二度目のアタックとなります。
避難勧告	WX17-006	ベットして《避難勧告》を使用した場合、自分のシグニ１体をトラッシュに置かなくても、対戦相手のルリグのアタックを無効にできますか？	いいえ、ベットしたとしてもあなたのシグニ１体をトラッシュに置いていないのであれば、どちらの効果も発生せずアタックを無効にできません。
避難勧告	WX17-006	《避難勧告》を使用した後、対戦相手の《具英の鋭針　＃コンパス＃》が正面とその隣のシグニゾーンにアタックしました。これは一度目と二度目のアタックになりますか？	いいえ、《具英の鋭針　＃コンパス＃》のアタックとしては1回ですので、それは一度目のアタックとなり、《具英の鋭針　＃コンパス＃》のそのアタックは全て無効となります。次に別のシグニがアタックした場合は二度目のアタックとなり、それも無効となります。
避難勧告	WX17-006	対戦相手のシグニの「このシグニがアタックしたとき～」等、アタックしたときに発動する自動能力は発動しますか？	はい、発動します。そのシグニがアタックしたときに、その自動能力と《避難勧告》の効果が両方トリガーしますが、ターンプレイヤーである対戦相手側の自動能力が先に発動します。
ドーナ　ＦＩＲＳＴ＋	WX17-009	自分のデッキが2枚以下のときに出現時能力を発動した場合はどうなりますか？	デッキの上からカードを見る際に、2枚以下の残りすべてを見て効果を処理します。残りは好きな順番でデッキに戻され、リフレッシュは行われません。

ゼノエクスプレス	WX17-010	ベットして使用した場合、追加で探すシグニは白でなくても良いのですか？	はい、ベットしていた場合の追加で探すシグニには特に条件はありません。好きなシグニを探すことができます。
ゼノエクスプレス	WX17-010	ベットして使用した場合、最初の効果の白のシグニは探さずに、後の効果で好きなシグニ1枚のみ探して手札に加えることはできますか？	はい、できます。
天馬轟空	WX17-014	自分のデッキが残り1枚以下のときに使用した場合はどうなりますか？	その場合はその残り1枚のカードを手札に加えるか、加えずデッキに残し、その後に手札を捨てる処理を行います。処理が終わった後にデッキが無い場合はリフレッシュを行います。
生炎与奪	WX17-015	自分のデッキが3枚以下のときに使用した場合はどうなりますか？	デッキの上からカードを見る際に、残りすべてを見て効果を処理します。残りは好きな順番でデッキに戻され、リフレッシュは行われません。
生炎与奪	WX17-015	この効果でデッキの一番上で公開したカードが《羅星　≡コウドウ≡》だった場合、１～４の好きなレベル１つとして扱えますか？	はい、できます。《生炎与奪》で《羅星　≡コウドウ≡》のレベルを参照する際に、１～４いずれかのレベル１つとして扱い、同じレベルのシグニをバニッシュできます。
リフューズ・スペル	WX17-019	「ベット」とは何ですか？	このアーツを使用する際に、「ベット」に記載のコインを支払うことができます。《リフューズ・スペル》の場合、《コイン》を支払えば、使用コストが《青》×２ではなく《青×0》になります。
リフューズ・スペル	WX17-019	打ち消されたスペルはどうなりますか？	スペルの効果は何もせず、処理を終了します。その後そのスペルはチェックゾーンからトラッシュに置かれます。
エニー・チョイス	WX17-020	自分の手札が１枚も無いときに使用した場合はどうなりますか？	その場合でも、選んだ効果をそのまま処理することができます。手札が無い場合、手札を捨てる効果は無視して処理を行います。
エニー・チョイス	WX17-020	デッキが残り1枚のときに①の効果で使用したらどうなりますか？	その場合は残り1枚のデッキを引き、手札を1枚捨てて効果は終了します。その後リフレッシュを行います。
エニー・チョイス	WX17-020	凍結されたルリグは《燐廻転生》などの効果によってもアップしませんか？	いいえ、アップする効果によってアップすることはできます。ですが効果によってアップした場合も凍結状態ですので、その後アタックなどでダウンした場合はやはり次のアップフェイズにはアップしません。
大盤振舞	WX17-021	場には自分のシグニ1体だけしかいません。《大盤振舞》で、このシグニを+5000だけすることはできますか？	いいえ、合計で+20000する効果ですので、シグニが1体だけでしたらそのシグニを+20000します。+5000だけするということはできません。
大盤振舞	WX17-021	対戦相手のシグニと自分のシグニを両方同時に対象とすることはできますか？	はい、可能です。
整理整頓	WX17-022	対戦相手が《メルト・ファクト》を使用し、トラッシュの黒のシグニ1枚を手札に加える効果を選びました。それにスペルカットインで《整理整頓》を使い、対戦相手のトラッシュをデッキに加えてシャッフルした場合はどうなりますか？	その場合、《メルト・ファクト》で選んだトラッシュのシグニがデッキに戻っていますので、それを手札に加えることはできません。
整理整頓	WX17-022	《整理整頓》を1枚使用し、自分と対戦相手の両方のトラッシュのカードをデッキに加えられますか？	いいえ、あなたか対戦相手ですので、1枚の《整理整頓》の使用ではどちらかのプレイヤーにしか効果がありません。
ブラッディ・アウト	WX17-023	このアーツを使用する際、対戦相手のシグニはいつ対象としますか？	対象を選ぶのはアーツの効果を処理する直前となります。自分のシグニ1体を場からトラッシュに置くよりも前となりますのでご注意ください。また、ベットして使用していた場合は対戦相手のレベル4以下のシグニと対戦相手のシグニの両方を同時に対象とし、効果の処理に入ります。 詳細は用語集「対象」もご参照ください。

ブラッディ・アウト	WX17-023	「ベット」とは何ですか？	このアーツを使用する際に、「ベット」に記載のコインを支払うことができます。《ブラッディ・アウト》の場合、《コイン》を支払えば、追加で対戦相手のシグニ１体をバニッシュします。
ブラッディ・アウト	WX17-023	ベットして使用した場合、追加でバニッシュするシグニはレベル４以下でなくても良いのですか？	はい、ベットしていた場合の追加でバニッシュするシグニには特に条件はありませんので、レベル５のシグニでもバニッシュできます。
ブラッディ・アウト	WX17-023	ベットして使用した場合、自分のシグニ１体をトラッシュに置かなくても、対戦相手のシグニをバニッシュできますか？	いいえ、ベットしたとしてもあなたのシグニ１体をトラッシュに置いていないのであれば、どちらの効果も発生せず１体もバニッシュできません。
ブラッディ・アウト	WX17-023	対戦相手の場にレベル５のシグニが1体だけあり、《ブラッディ・アウト》をベットして使用した場合、そのシグニをバニッシュできますか？	はい、できます。
バッド・ナンバー	WX17-024	バニッシュできるのはレベル３ちょうどのシグニのみですか？	はい、レベル３以下でも以上でもなく、レベル３のシグニのみとなります。
幻怪姫　オワレ	WX17-025	自分の場に《幻怪姫　オワレ》が2体出ている場合、対戦相手のターンにパワーはどうなりますか？	その場合、2体の《幻怪姫　オワレ》がそれぞれのレイヤー能力を得ますので、それぞれ2回+3000され、2体ともパワー18000となります。
幻怪姫　オワレ	WX17-025	対戦相手の場にシグニが1体しかない場合、起動能力で＜怪異＞を3枚捨ててそのシグニ1体を手札に戻せますか？	いいえ、できません。2体を手札に戻す効果ですので、2体を対象とすることができなければ1体も戻せません。また、対戦相手の場が《羅菌姫　ボツリネス》のような【シャドウ】を持つシグニ1体と、他のシグニ1体の場合も、2体を対象とすることができませんので1体も戻せません。
幻怪姫　オワレ	WX17-025	起動能力で、自分のトラッシュにあるそれぞれレベルの異なる＜怪異＞のシグニが3枚しかなかった場合、それら3枚をデッキに戻して「対戦相手のシグニの効果を受けない」を得られますか？	いいえ、起動能力の条件に合うカードが4枚に満たない場合、1枚もデッキに戻すことはできず、「対戦相手のシグニの効果を受けない」も得られません。
武装の全知　ギルガメジ	WX17-026	《武装の全知　ギルガメジ》のライズはどのようにしたらいいですか？	《武装の全知　ギルガメジ》はあなたの場のシグニが《ライズアイコン》を持つシグニ１体と＜武勇＞のシグニ２体の合計3体の場合に出すことができます。どれかのシグニゾーン１つに3体全てを重ね、その上に《武装の全知　ギルガメジ》を出します。
武装の全知　ギルガメジ	WX17-026	自動能力はどのように処理しますか？	《武装の全知　ギルガメジ》がアタックしたとき、例えば下からレベル３と４のシグニをトラッシュに置いた場合、対戦相手の好きな数のシグニをレベル合計が７になるようにトラッシュに置きます。 （レベル３，４の２体や、１，２，４の３体など） 「等しくなるように」という制限がありますので、例えば《武装の全知　ギルガメジ》の下からレベル３を1体トラッシュに置き、対戦相手のレベル２のシグニ1体をトラッシュに置く、といったことはできません。
武装の全知　ギルガメジ	WX17-026	《火竜点睛》で《武装の全知　ギルガメジ》を場に出した場合、《火竜点睛》の効果で比べるパワーは《武装の全知　ギルガメジ》の【常】でプラスされた後ですか？	はい、【常】のプラスを計算してからとなります。下にカードが４枚ある場合は+4000し、パワー16000以下のシグニのバニッシュとなります。
武装の全知　ギルガメジ	WX17-026	《武装の全知　ギルガメジ》の下にカードが3枚あり、自身のパワーは15000です。「パワー15000以上のシグニの効果を受けない」という能力を持つ対戦相手のシグニに対して自動能力を発動しました。レベルの条件は合うものとして、その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？	はい、可能です。 自動能力を発動して《武装の全知　ギルガメジ》が自身の下からカードをトラッシュに置いた時点でパワーは14000以下となります。そのあとで対戦相手のシグニをトラッシュに置くためです。

羅星姫　≡インパクト≡	WX17-027	このシグニがバニッシュされたとき、手札が１枚の場合、その１枚を捨てて《羅星姫　≡インパクト≡》を場に出せますか？	いいえ、手札が１枚しかない場合はそれを捨てることもできず、《羅星姫　≡インパクト≡》を場に戻すこともできません。
羅星姫　≡インパクト≡	WX17-027	自動能力で、手札を3枚以上同時に捨てられますか？	いいえ、1回の発動では2枚を捨てることしかできません。
羅星姫　≡インパクト≡	WX17-027	《羅星姫　≡インパクト≡》を場に出し、手札が0枚の場合は先に上の出現時能力を発動してカードを2枚引き、次に下の出現時能力を発動しパワー8000以下のシグニをバニッシュすることはできますか？	はい、できます。
羅星姫　≡ソラフレア≡	WX17-028	自動能力で、自分のトラッシュにあるそれぞれレベルの異なる＜宇宙＞のシグニが3枚しかなかった場合、それら3枚をデッキに戻して【ダブルクラッシュ】を得られますか？	いいえ、自動能力の条件に合うカードが4枚に満たない場合、1枚もデッキに戻すことはできず、【ダブルクラッシュ】も得られません。
羅星姫　≡ソラフレア≡	WX17-028	出現時能力で、バニッシュするシグニを対象とするのはいつですか？	デッキの上から4枚を公開した後に、バニッシュするシグニを対象とします。
小罠　トレインボム	WX17-029	自分のデッキが3枚以下のときに自動能力が発動した場合はどうなりますか？	デッキの上からカードを見る際に、残りすべてを見て効果を処理します。残りは好きな順番でデッキに戻され、リフレッシュは行われません。
小罠　トレインボム	WX17-029	自動能力が発動し、このシグニをバニッシュした場合、デッキの上から４枚見て１枚を【トラップ】として設置するのは強制ですか？	はい、強制となります。見たカードを１つも【トラップ】として設置したくなかったとしても、必ず１枚を設置する必要があります。
小罠　トレインボム	WX17-029	トラップ能力を発動したとき、《無》を支払ってトラッシュに置かれたカードを対象とし、そのトラップ能力を発動できますか？	いいえ、できません。コストではなく効果の中で《無》を支払っていますので、処理手順としましては《小罠　トレインボム》のトラップを発動し、トラッシュのカードを対象としてから《無》を支払う、となります。
小罠　トレインボム	WX17-029	トラップ能力でトラッシュの《超罠　タイマーボム》を対象とした場合、《青》《青》《青》《無》《無》《無》を支払わなくても対戦相手のすべてのシグニを手札に戻せますか？	いいえ、《小罠　トレインボム》のトラップは選んだカードのトラップを発動させるだけですので、《超罠　タイマーボム》のトラップを発動させても《青》《青》《青》《無》《無》《無》をさらに支払わなければシグニを手札に戻すことはできません。
小罠　トレインボム	WX17-029	《小罠　トレインボム》のトラップで《ＢＡＤ　ＳＩＤＥ》のトラップを発動した場合、それはシグニの効果になりますか？スペルの効果になりますか？	《小罠　トレインボム》がそのトラップ能力を得て発動していますので、シグニの効果となります。《ＢＡＤ　ＳＩＤＥ》のトラップ能力を得て発動した場合、「シグニの効果を受けない」シグニはバニッシュできません。
大幻蟲　§スノセク§	WX17-030	各ターンのアタックフェイズ開始時に発動する能力は、使用タイミングがアタックフェイズのアーツを使用するのとどちらが先ですか？	ターンプレイヤーのメインフェイズ終了後、アタックフェイズに入ったときに、まずアタックフェイズ開始時にトリガーする能力が発動します。それらがすべて処理された後に、ターンプレイヤーから順番に使用タイミングがアタックフェイズのアーツや能力を使用できます。
大幻蟲　§スノセク§	WX17-030	《大幻蟲　§スノセク§》自体が何らかの効果によって場に出た場合も、自動能力で対戦相手のシグニ1体をダウンできますか？	はい、できます。
大幻蟲　§スノセク§	WX17-030	出現時能力で支払った《青》がレベル３以下の＜凶蟲＞のシグニだった場合、それを手札に加えるシグニに対象とすることはできますか？	はい、可能です。出現時能力のコストを支払ってから手札に加えるシグニを対象とし、能力の処理に入ります。その時点ではエナとして支払ったカードはトラッシュにありますので、対象とすることができます。
大幻蟲　§スノセク§	WX17-030	出現時能力でトラッシュから1枚だけ＜凶蟲＞を手札に加えた場合も、手札を1枚捨てますか？	はい、その場合も捨てる必要があります。

大幻蟲　§ヤシガニラ§	WX17-031	各ターンのアタックフェイズ開始時に発動する能力は、使用タイミングがアタックフェイズのアーツを使用するのとどちらが先ですか？	ターンプレイヤーのメインフェイズ終了後、アタックフェイズに入ったときに、まずアタックフェイズ開始時にトリガーする能力が発動します。それらがすべて処理された後に、ターンプレイヤーから順番に使用タイミングがアタックフェイズのアーツや能力を使用できます。
大幻蟲　§ヤシガニラ§	WX17-031	《大幻蟲　§スノセク§》と《大幻蟲　§ヤシガニラ§》が両方場に出ている場合、アタックフェイズ開始時にまず《大幻蟲　§ヤシガニラ§》を発動して手札に戻し、《大幻蟲　§スノセク§》の能力で捨てて《大幻蟲　§ヤシガニラ§》の上段自動能力を発動できますか？	はい、可能です。複数の自動能力がトリガーしている場合、それらを好きな順番で発動できますので、ご質問のような順番での処理もできます。
大幻蟲　§ヤシガニラ§	WX17-031	対戦相手がコストの合計が1以上のスペルを使用したときでも、スペルカットインの能力を使用し《大幻蟲　§ヤシガニラ§》を捨てることはできますか？	はい、できます。その場合、《大幻蟲　§ヤシガニラ§》は捨てられますがスペルの効果を打ち消すことはできません。
大幻蟲　§ヤシガニラ§	WX17-031	スペルカットインで起動能力を使用した場合、上段自動能力は発動しますか？また、発動のタイミングはどうなりますか？	はい、発動します。自動能力などのトリガー能力は効果の処理中には発動しませんので、まずスペルカットインを処理し、上記の質問のように打ち消されていなければそのスペルの効果を処理した後に自動能力が発動します。 スペルカットインでスペルの効果を打ち消した場合は、そのスペルはトラッシュに置かれ、その後で自動能力が発動します。
定英の平方　＃ピタゴラージ＃	WX17-032	自動能力の「対戦相手のシグニ１体をエナゾーンに置く」とは、バニッシュではないのですか？	はい、バニッシュではありません。シグニ1体をトラッシュに置く能力のように、シグニ1体をエナゾーンに置きます。バニッシュではないので「バニッシュされない」シグニでもエナゾーンに置くことができ、「バニッシュされたとき」にトリガーする能力なども発動しません。
定英の平方　＃ピタゴラージ＃	WX17-032	《定英の平方　＃ピタゴラージ＃》のライフバーストは、自分の場のパワー10000以上のシグニもバニッシュされますか？	はい、「対戦相手の」という記載はありませんので、お互いの場にあるパワー10000以上のシグニがすべてバニッシュされます。
定英の平方　＃ピタゴラージ＃	WX17-032	英知=11を満たしている状態でアタックしたとき、先に真ん中の自動能力を発動させて、対戦相手のパワー14000のシグニを+1000してから、下の自動能力を発動してそのシグニをエナゾーンに置けますか？	はい、できます。
コードイート　キャビアラ	WX17-033	自分のデッキが2枚以下のときに出現時能力を発動した場合はどうなりますか？	デッキの上からカードを見る際に、残りすべてを見て効果を処理します。残りは好きな順番でデッキに戻され、リフレッシュは行われません。
コードイート　キャビアラ	WX17-033	出現時能力で見たカードをこのシグニの【アクセ】にする場合、【アクセ】にするための起動能力のコストは支払いますか？	いいえ、支払う必要はありません。
コードイート　キャビアラ	WX17-033	《香美脆味》など、《コードイート　キャビアラ》の能力以外で【アクセ】として＜調理＞のシグニに付いたときも自動能力は発動しますか？	はい、発動します。
コードイート　キャビアラ	WX17-033	自動能力の「対戦相手のシグニ１体をエナゾーンに置く」とは、バニッシュではないのですか？	はい、バニッシュではありません。シグニ1体をトラッシュに置く能力のように、シグニ1体をエナゾーンに置きます。バニッシュではないので「バニッシュされない」シグニでもエナゾーンに置くことができ、「バニッシュされたとき」にトリガーする能力なども発動しません。

コードイート　キャビアラ	WX17-033	自動能力が発動したときのこのシグニにアクセされているシグニのパワーとは、常時能力の+1000も含めますか？	はい、常時能力で+1000された後のパワーの値を確認します。
羅菌姫　ボツリネス	WX17-034	【シャドウ】とは何ですか？	【シャドウ】を持つあなたのシグニは、対戦相手の、能力と効果によって対象とされず、例えば対戦相手の「シグニ1体を対象とし、それをバニッシュする。」といった効果によっては対象とされません。 逆に、「すべてのシグニをバニッシュする」といった効果の影響は受けます。 用語集用語集「【シャドウ】」をご参照ください。
羅菌姫　ボツリネス	WX17-034	【貯菌】とは何ですか？	【貯菌】は《羅菌姫　ボツリネス》の能力により《羅菌姫　ボツリネス》の上に置かれ、起動能力を使用するために使われるマーカーです。《羅菌姫　ボツリネス》が場から離れたら、上に乗っていた【貯菌】は取り除かれます。
羅菌姫　ボツリネス	WX17-034	対戦相手のシグニゾーン３つすべてに【ウィルス】があり、こちらの場に《羅菌姫　ボツリネス》がある状態で《羅菌姫　ボツリネス》のライフバーストが発動した場合、対戦相手のシグニゾーンに【ウィルス】は置けませんが自動能力は発動しますか？	いいえ、既にシグニゾーンに【ウィルス】が置かれていて【ウィルス】を置けない場合は、自動能力は発動しません。実際に【ウィルス】が置かれた場合のみ、この自動能力は発動します。
羅菌姫　ボツリネス	WX17-034	《羅菌姫　ボツリネス》の正面に《コードラビリンスルーブル》があり、《羅菌姫　ボツリネス》が能力を失っている場合、《羅菌姫　ボツリネス》はアタックできますか？また、既に【貯菌】が置かれている状態で能力を失ったらどうなりますか？	能力を失っている《羅菌姫　ボツリネス》は、常時能力も失っていますので通常のシグニと同じくアタックが可能です。また、【貯菌】が置かれている状態で能力を失っても、【貯菌】は置かれたままとなります。
幻怪　ピグシイ	WX17-035	「能力を失う」とはどういうことですか？	能力を失ったシグニはテキストに記載された、また他のカードによって付与された能力を失います。
幻怪　ピグシイ	WX17-035	能力を新たに得られない、という効果は、パワーを増減する効果も受けませんか？	パワーを増減させる効果は、そのシグニが能力を得ているわけではありません。パワーを増減する効果では通常通りパワーが増減されます。 また、レイヤーによって能力を得ているシグニは能力を得られなくなるため、結果的に失います。
幻怪　ピグシイ	WX17-035	出現時能力によって能力を失ったシグニに、《打突》のようにパワーをプラスして【ランサー】を付与するスペルを使用した場合はどうなりますか？	その場合、パワーはプラスされますが、【ランサー】を得ることはできません。
幻怪　ピグシイ	WX17-035	「能力を失い、新たに得られない」という効果は、《先駆の大天使　アークゲイン》などの「効果を受けない」シグニには有効ですか？	「能力を失う」という効果は「テキストを消す」という効果であり、テキストを変更する効果は「効果を受けない」によって無効化できます。後半の「能力を新たに得られない」効果は、そのシグニのテキストを変更しているわけではないため、効果を受けないシグニであっても、この効果の適用中は新たに能力は得られません。
幻怪　ブラウニー	WX17-036	元々ライフバーストがある＜怪異＞のシグニはどうなりますか？	その＜怪異＞は、《幻怪　ブラウニー》によって得たライフバーストと、元々のライフバーストの２つを持っています。そのカードがライフクロスとしてクラッシュされた場合、好きな方のライフバーストから順番に発動できます。
幻怪　ブラウニー	WX17-036	《幻怪　ブラウニー》が２体、自分の場に出ている場合はどうなりますか？	その場合、あなたの怪異はそれぞれの＜ブラウニー＞によりライフバーストを２つ得ます。それがクラッシュされたら、これらのライフバーストを２回発動できます。

野生の土躰　エンキド	WX17-037	２つの出現時能力は好きな順番で発動できますか？	はい、出現時能力のようなトリガー能力が複数トリガーしている場合、好きな順番で発動できます。下の出現時能力で引いたカードが《ライズアイコン》を持つシグニだった場合、それを捨てて上の能力を発動することもできます。
羅星　≡タイトツ≡	WX17-038	この効果で公開したカードが《羅星　≡コウドウ≡》だった場合、１～４の好きなレベル１つとして扱えますか？	はい、できます。《羅星　≡タイトツ≡》の効果で《羅星　≡コウドウ≡》のレベルを参照する際に、１～４いずれかのレベル１つとして扱い、同じレベルのシグニをバニッシュできます。
羅星　≡タイトツ≡	WX17-038	アタックしたときの能力を発動したとき、デッキを順番に公開しましたが＜宇宙＞のシグニが1枚も公開されなかった場合はどうしますか？	その場合、公開したカードをすべてシャッフルし、デッキに戻して効果は終了します。リフレッシュは行われません。
羅星　≡タイトツ≡	WX17-038	《羅星　≡タイトツ≡》がアタックし、自身の能力が発動して正面のシグニをバニッシュした場合、《羅星　≡タイトツ≡》のアタックでダメージは与えられますか？	はい、アタックしたときの能力で正面のシグニをバニッシュした場合、正面にシグニがありませんのでアタックの処理で対戦相手にダメージを与えます。
羅星　≡コズトリン≡	WX17-039	宣言した数字と同じレベルを持つ＜宇宙＞のシグニが１枚もめくれないまま、デッキをすべて公開した場合はどうなりますか？	その場合、公開したカードをすべてシャッフルし、効果は終了します。リフレッシュは行われません。
羅星　≡コズトリン≡	WX17-039	例えば「４」を宣言していて《羅星　≡コウドウ≡》がめくれた場合、《羅星　≡コウドウ≡》をレベル４と扱って手札に加えることはできますか？また、「２」と宣言して《羅星　≡コウドウ≡》がめくれた場合も、《羅星　≡コウドウ≡》をレベル４と扱って手札に加えずデッキの公開を続けるということはできますか？	はい、どちらも可能です。
連滅の凱歌	WX17-040	３つ全部選んだ場合、好きな順番で処理できますか？	いいえ、効果は上から順番に処理しますので、①、②、③の順番で行います。
連滅の凱歌	WX17-040	①を3回など、同じ選択肢を複数回選べますか？	いいえ、同じ選択肢を複数回選ぶことはできません。３つ選ぶ場合は必ず①、②、③となります。
連滅の凱歌	WX17-040	３つすべて選び、手札、エナゾーン、ライフクロスがすべて対戦相手と同じかそれ以上だった場合はどうなりますか？	選んだ効果が上から順番に処理されますが、いずれも条件を満たしていませんので、何も起こらずに効果は終了します。
超罠　タイマーボム	WX17-041	自分のデッキが2枚以下のときに起動能力を使用した場合はどうなりますか？	デッキの上からカードを見る際に、2枚以下の残りすべてを見て効果を処理します。残りは好きな順番でデッキに戻され、リフレッシュは行われません。
幻蟲　§サクラエ§	WX17-042	自分のルリグのレベルが１のときでも、自動能力が発動したらこのシグニを場に出せますか？	いいえ、効果によってシグニを場に出す場合でも、リミットやレベルの制限を超えて場に出すことはできません。その場合、《青》を支払っても効果は何も起こらずに終了します。
幻蟲　§サクラエ§	WX17-042	対戦相手の場に《コードアンシエンツ　ヘルボロス》があるとき、《幻蟲　§サクラエ§》を何らかの効果で手札から捨てました。自動能力を発動し、トラッシュから場に出せますか？	いいえ、トラッシュに置かれた時点で《幻蟲　§サクラエ§》は《コードアンシエンツ　ヘルボロス》により能力を失いますので、自動能力は発動しません。
幻蟲　§シラエ§	WX17-043	自分のルリグのレベルが１のときでも、自動能力が発動したらこのシグニを場に出せますか？	いいえ、効果によってシグニを場に出す場合でも、リミットやレベルの制限を超えて場に出すことはできません。その場合、《青》を支払っても効果は何も起こらずに終了します。

幻蟲　§シラエ§	WX17-043	対戦相手の場に《コードアンシエンツ　ヘルボロス》があるとき、《幻蟲　§シラエ§》を何らかの効果で手札から捨てました。自動能力を発動し、トラッシュから場に出せますか？	いいえ、トラッシュに置かれた時点で《幻蟲　§シラエ§》は《コードアンシエンツ　ヘルボロス》により能力を失いますので、自動能力は発動しません。
ＡＲＲＯＷ　ＲＡＩＮ	WX17-044	エナゾーンにある《ＡＲＲＯＷ　ＲＡＩＮ》を、この起動能力の《青》《無》として支払ってトラッシュに置き、起動能力を使用できますか？	いいえ、できません。《ＡＲＲＯＷ　ＲＡＩＮ》の起動能力は《ＡＲＲＯＷ　ＲＡＩＮ》自体がトラッシュになければ使用宣言ができず、コストを支払うこともできません。
ＡＲＲＯＷ　ＲＡＩＮ	WX17-044	トラップ能力はシグニとのバトルも防ぐことができますか？	いいえ、ダメージのみを防ぎますので、シグニ同士のバトルは通常通り行われます。
ＡＲＲＯＷ　ＲＡＩＮ	WX17-044	トラッシュの《ＡＲＲＯＷ　ＲＡＩＮ》の起動能力で、場にある《ＡＲＲＯＷ　ＲＡＩＮ》のトラップを発動しました。トラップ能力の《青》は支払う必要がありますか？	支払わなければ「そうした場合」以降の効果は発生しません。また、メインフェイズやディフェンスステップ等にこのトラップ能力を発動しても「アタックしているシグニ」がなければ結果的にこの能力では何も起こりません。
ＦＬＡＳＨ	WX17-045	このスペルを使用しても、スペル自身の自動能力が発動しないのはなぜですか？	スペルは、使用宣言したらチェックゾーンに置かれて効果を処理し、その後にトラッシュに置かれます。手札から直接トラッシュに置かれたのではなく、チェックゾーンを経由していますので自動能力は発動しません。
ＦＬＡＳＨ	WX17-045	自動能力を使用することは「スペルを使用すること」として扱われますか？	いいえ、あくまでスペルの自動能力を発動しており、スペルとして使用しているわけではありません。 ですので、この自動能力に対してスペルカットインのアーツや能力を使用することはできません。 また、《ブラック・コフィン》等で使用することを制限されていても、自動能力は問題なく発動することができます。
割英の半斬　＃ニトウブン＃	WX17-046	一番下の自動能力は、《割英の半斬　＃ニトウブン＃》と同じパワーの自分のシグニもバニッシュされてしまいますか？	はい、バニッシュされます。
割英の半斬　＃ニトウブン＃	WX17-046	出現時能力の英知=3能力は、これが出た後の《割英の半斬　＃ニトウブン＃》自身のレベルを含めますか？	はい、含めますので、他にレベル1以上の＜英知＞のシグニがある場合は発動しません。
コードイート　バゲット	WX17-048	パワーのマイナス修正を受けて、そのシグニのパワーが０以下になったことによるルール処理のバニッシュもこの能力で防げますか？	ルール処理によるバニッシュでも、代わりにそのシグニについている【アクセ】をトラッシュに置くことはできますが、パワーは変わらず０のままですので、直後に再度ルール処理でバニッシュされてしまいます。
羅菌　スポアー	WX17-049	自分のルリグのレベルが１のときでも、起動能力を使用したら《羅菌　スポアー》を場に出せますか？	いいえ、効果によってシグニを場に出す場合でも、リミットやレベルの制限を超えて場に出すことはできません。対戦相手の場にある【ウィルス】２つを取り除いて起動能力を使用することはできますが、効果は何も起こらずに終了します。
羅菌　スポアー	WX17-049	ライフバーストで、対戦相手の場に【ウィルス】が既に３つ置かれていて置けなかった場合でも、感染状態のシグニを-5000できますか？	はい、できます。
羅菌　スポアー	WX17-049	ライフバーストで、【ウィルス】を置いたシグニゾーンではないシグニゾーンにある感染状態のシグニを-5000できますか？	はい、できます。

幻怪　トロル	WX17-052	自動能力はバトルによるバニッシュ、マイナスされてパワー０になったときのバニッシュでも発動しますか？	はい、何によるバニッシュかは限りませんので、それらのバニッシュでも対戦相手のターンであれば自動能力が発動します。
幻怪　トロル	WX17-052	自分の場に《幻怪　トロル》と＜怪異＞のシグニがあります。対戦相手の《孤立無炎》などでこちらのすべてのシグニが同時にバニッシュされた場合、《幻怪　トロル》の自動能力は横の＜怪異＞のシグニの分も発動しますか？	はい、同時にバニッシュされた場合はそれぞれ《幻怪　トロル》のレイヤー能力によって得ていた能力が発動し、2体ともエナゾーンから手札に加えることができます。
復讐の牛飼　イシュタロ	WX17-053	アタックしたときの能力が２つありますが、どちらから先に発動しますか？	シグニがアタックしたときにトリガーする能力が２つ以上ある場合、それらは好きな順番で発動できます。
復讐の牛飼　イシュタロ	WX17-053	《復讐の牛飼　イシュタロ》がアタックし、自身の能力が発動して正面のシグニをバニッシュした場合、《復讐の牛飼　イシュタロ》のアタックでダメージは与えられますか？	はい、アタックしたときの能力で正面のシグニをバニッシュした場合、正面にシグニがありませんのでアタックの処理で対戦相手にダメージを与えます。
炎纏の天牛　グガランネ	WX17-054	このシグニの上に《ライズ》を持つシグニが置かれて自動能力が発動した後、さらにその上に《ライズ》を持つシグニが置かれた場合、この能力は発動しますか？	いいえ、場にあるこのシグニの上に置かれたわけではありませんので発動しません。
混成の怪物　フンババ	WX17-055	対戦相手の場に《コードアンシエンツ　ヘルボロス》がある場合、自動能力でトラッシュからシグニを場に出せますか？	いいえ、「効果を受けない」という能力は「移動させる効果」を防ぎますので、そのシグニをトラッシュから移動させることができず発動しません。
羅星　≡アルベド≡	WX17-057	出現時能力で《羅星　≡コウドウ≡》を捨て、それを１～４の好きなレベル１つとして１～４の好きなシグニ1枚を探すことができますか？	はい、できます。
羅星　≡コウドウ≡	WX17-059	常時能力は具体的に何が起こりますか？	例えば、《生炎与奪》でデッキの一番上のカードとして公開したときに、１～４いずれかのレベル１つとして扱い、選んだレベルと同じレベルの対戦相手のシグニをバニッシュすることができます。
羅星　≡ブンテン≡	WX17-061	常時能力は具体的に何が起こりますか？	例えば、《生炎与奪》でデッキの一番上のカードとして公開したときに、１～３いずれかのレベル１つとして扱い、選んだレベルと同じレベルの対戦相手のシグニをバニッシュすることができます。
中罠　クレイモア	WX17-062	自分の場に１つも【トラップ】がなくても、起動能力を使用してカードを引けますか？	はい、その場合でもカードを１枚引きます。
中罠　クレイモア	WX17-062	自分の場に【トラップ】がある場合に起動能力を使用した場合、【トラップ】を別のシグニゾーンに動かさなくてもカードを引けますか？	はい、好きなように配置し直す効果ですので、配置されている状態から動かさないこともできます。その場合でもカードを1枚引きます。
中罠　プラスボム	WX17-063	デッキをシャッフルしたくないので、出現時能力を発動しないことを選べますか？	はい、できます。コストのある出現時能力ですので、コストを支払わないことを宣言すれば出現時能力は発動せず、シャッフルもしません。
小罠　マイン	WX17-064	バニッシュされてエナゾーンにある《小罠　マイン》自身で、この能力の《青》を支払えますか？	はい、できます。
幻蟲　§タカアシ§	WX17-065	対戦相手の場に《コードアンシエンツ　ヘルボロス》がある場合、自動能力は発動しますか？	いいえ、《幻蟲　§タカアシ§》がトラッシュに置かれた時点で能力を失いますので、自動能力は発動しません。

幻蟲　§ユノハナ§	WX17-067	対戦相手の場に《コードアンシエンツ　ヘルボロス》がある場合、自動能力は発動しますか？	いいえ、《幻蟲　§ユノハナ§》がトラッシュに置かれた時点で能力を失いますので、自動能力は発動しません。
幻蟲　§ユノハナ§	WX17-067	カードを引くことができるかどうかはいつ決定しますか？	自動能力が発動して、効果の処理中に条件を満たしているとカードを引くことができます。 自動能力のトリガー条件は「手札からトラッシュに置かれたとき、」ですので、手札の枚数や凶蟲の有無に関わらず能力はトリガーします。そして能力が発動すると効果の処理が始まり、その処理時に手札の枚数と凶蟲のシグニの有無を確認してカードを引くことができます。
丸英の集合　＃ベンズ＃	WX17-072	出現時能力を発動し、「バニッシュされない」を得た後、そのターン中に「英知＝７」を満たさなくなった場合はどうなりますか？	この能力が発動した後は、「英知＝７」を満たさなくなっても、ターン終了時までは「バニッシュされない」を得たままとなります。
丸英の集合　＃ベンズ＃	WX17-072	出現時能力を発動し、「バニッシュされない」を得た後、《丸英の集合　＃ベンズ＃》が「ターン終了時まで-8000する」などの効果によりパワー0以下になりました。ターン終了時に《丸英の集合　＃ベンズ＃》はどうなりますか？	ターン終了時までマイナス修正する効果と、ターン終了時までバニッシュされない効果がターン終了時に同時になくなりますので、《丸英の集合　＃ベンズ＃》はパワー8000で場に残ります。
コードイート　タルタル	WX17-075	《コードイート　タルタル》がレベル１のシグニについているとき、正面にレベル２以下のシグニが出たら自動能力でバニッシュできますか？	いいえ、アクセとして付いている《コードイート　タルタル》の正面に出たことにはなりませんので、その場合は自動能力は発動しません。
羅菌　ピロリ	WX17-078	起動能力で-10000した後、それらのシグニが感染状態ではなくなった場合、マイナス修正はどうなりますか？	この能力が処理された後は、それらのシグニが感染状態ではなくなった後でも、ターン終了時までマイナス修正されたままとなります。
羅菌　サルモネラ	WX17-079	起動能力で-7000した後、それらのシグニが感染状態ではなくなった場合、マイナス修正はどうなりますか？	この能力が処理された後は、それらのシグニが感染状態ではなくなった後でも、ターン終了時までマイナス修正されたままとなります。
羅菌　ビブリオ	WX17-080	起動能力で-3000した後、それらのシグニが感染状態ではなくなった場合、マイナス修正はどうなりますか？	この能力が処理された後は、それらのシグニが感染状態ではなくなった後でも、ターン終了時までマイナス修正されたままとなります。
散華の闇魔　ウリス	WX18-001	エクシード２能力で、デッキから＜悪魔＞を出さなくてもトラッシュの＜悪魔＞を場に出すことはできますか？	はい、できます。 また、トラッシュに＜悪魔＞のシグニがなくともデッキから＜悪魔＞のシグニを出すことができます。
散華の闇魔　ウリス	WX18-001	起動能力はアタックフェイズの間に何度でも使用できますか？	はい、同じターンの使用回数制限がない能力ですので、使用コストを支払えるかぎりは何度も続けて使用できます。
散華の闇魔　ウリス	WX18-001	場にシグニが２体あります。そこでエクシード２の能力を使用して、デッキからシグニを出さずにトラッシュからだけシグニを出すことはできますか？	はい、可能です。 非公開領域（デッキ）から特定のカード（悪魔のシグニ）を探す場合には、実際にその特定のカードが有る無しに関わらず無かったものとして効果を処理できるためです。その後、続いてトラッシュからシグニを出すことができます。
哀罪の駄姫　グズ子	WX18-002	自動能力でデッキの一番上を公開し＜遊具＞を場に出す場合、元々バニッシュされたシグニがあったシグニゾーンに出さなければなりませんか？	いいえ、この能力によって場に出す＜遊具＞のシグニは、最初にバニッシュされたシグニがあったシグニゾーンでなくとも構いません。空いているあなたのシグニゾーンでしたらどこにでも出すことができます。
哀罪の駄姫　グズ子	WX18-002	「ダイレクト」とは何ですか？	この能力の名前です。コインを支払うことでこの能力を発動し、テキストに書かれている効果を発揮することができます。

哀罪の駄姫　グズ子	WX18-002	「ダイレクト」を使用し、アタックでダメージを与えました。「ダイレクト」の効果でライフクロスをクラッシュし、ライフクロスがクラッシュされたのでさらに「ダイレクト」でクラッシュし続けることで対戦相手のライフクロスを０枚にできますか？	いいえ、できません。「ダメージを与える」と「ライフクロスをクラッシュする」は別の処理であり、「ダイレクト」のクラッシュでは「ダイレクト」自身がさらに発動はしません。
哀罪の駄姫　グズ子	WX18-002	【ダブルクラッシュ】を持つシグニやルリグでアタックし、ダメージを与えてライフクロスを2枚クラッシュしました。「ダイレクト」を使用していたらさらに2枚クラッシュできますか？	いいえ、できません。【ダブルクラッシュ】はアタックによってダメージを与える場合に2枚をクラッシュしていますが、「ダメージを与える」という行動は1回しか行われていませんので、「ダイレクト」も1回しか発動しません。
哀罪の駄姫　グズ子	WX18-002	【ランサー】を持つシグニのアタックで、正面のシグニをバトルでバニッシュし、【ランサー】でライフクロスをクラッシュしました。「ダイレクト」を使用していたらさらにもう１枚クラッシュできますか？	いいえ、【ランサー】でのクラッシュは、【ランサー】の能力によるクラッシュとなり、「対戦相手にダメージを与える」とは異なります。この場合、「ダイレクト」は発動しません。
哀罪の駄姫　グズ子	WX18-002	シグニやルリグのアタックでダメージを与え、「ダイレクト」でさらにライフクロスをクラッシュする場合、最初のダメージでクラッシュされたライフバーストと「ダイレクト」でのクラッシュはどちらが先ですか？	「ダイレクト」でのクラッシュやライフバーストはトリガー能力であり、これらはターンプレイヤーが先に発動します。この場合、アタックでダメージを与え、さらに「ダイレクト」でもう一枚クラッシュしてから、対戦相手のライフバーストを（2枚あるなら好きな順番で）発動します。
ゴールド・ディフェンス	WX18-003	「ベット」とは何ですか？	このアーツを使用する際に、「ベット」に記載のコインを支払うことができます。《ゴールド・ディフェンス》の場合、《コイン》を支払えば２つから１つを選ぶではなく、両方のモードを選んで使用できます。
ドント・アクト	WX18-004	対戦相手の場にシグニが2体のときに、《ドント・アクト》をベットして使用しました。その2体をダウンし、カードを3枚引けますか？	いいえ、できません。「対戦相手のシグニ３体を対象とし、それらをダウンする」効果では、対戦相手のシグニが3体対象とすることができなければ1体も対象とすることはできず、どれもダウンできません。なお、ダウンできずともカードを3枚引くことはできます。
ドント・アクト	WX18-004	「効果を受けない」という能力を持つシグニに対して《ドント・アクト》は使用できますか？その場合にベットしているとカードは引くことができますか？	はい、使用できます。 ただし、効果を受けないというシグニはダウンさせることができません。なお、ダウンさせずともカードを引くことはできます。
金剛不壊	WX18-005	①の効果では自分のパワー15000以上のシグニもバニッシュされますか？	はい、バニッシュされます。
金剛不壊	WX18-005	①と②を選び、②ではパワー15000の水獣を対象としました。対戦相手が①によるバニッシュを《幻水　シロナクジ》で置き換えることを選択した場合、パワー15000の水獣を②で再度バニッシュすることはできますか？	はい、可能です。 その場合には対戦相手はその②によるバニッシュを《幻水　シロナクジ》でもう一度置き換えるかどうかを選択します。
赤羅星　≡ゴールデンサン≡	WX18-006	自動能力でトラッシュに置いたシグニのレベルの合計が12以上だった場合は、7以上と10以上の効果も処理されますか？	はい、その場合は上から順番に7以上の場合、10以上の場合、12以上の場合の効果を処理します。
赤羅星　≡ゴールデンサン≡	WX18-006	【トリプルクラッシュ】とはなんですか？	【トリプルクラッシュ】持つシグニやルリグが、アタックによって対戦相手にダメージを与える場合、ライフクロスを３枚同時にクラッシュします。

赤羅星　≡ゴールデンサン≡	WX18-006	こちらの場に《羅星　≡チドウ≡》があり、《赤羅星≡ゴールデンサン≡》でアタックしました。自動能力でトラッシュに置いた3枚がすべて＜宇宙＞のシグニだった場合、すべてレベル４といて扱って合計レベル１２として扱えますか？	はい、可能です。
ポジティブ・ディフェンス	WX18-009	対戦相手の場にシグニが１体しかいない場合でも、このアーツの効果でそのシグニは「アタックできない」を得ますか？	はい、１体しかない場合でもそのシグニは「アタックできない」を得ます。このテキストのように２体「まで～」と書かれている場合には０～２体まで好きな数の対戦相手のシグニを対象とすることができるためです。
ポジティブ・ディフェンス	WX18-009	対戦相手のルリグの色が《コード・ピルルク　ＡＰＥＸ》のように青と黒である場合、このアーツの使用コストは減りますか？	はい、青であるという条件に合致していますので《白》《白》となります。
リバース・バウンダリー	WX18-010	アンコールのコストはいつ支払えばいいですか？	アンコールのコストは、アーツのコストを支払う際に同時に支払います。
リバース・バウンダリー	WX18-010	このカードがルリグトラッシュにあるときに、アンコールのコストを支払ってルリグデッキに戻すことはできますか？	いいえ、できません。アンコールのコストは、そのアーツを使用するときにのみ支払えます。
リバース・バウンダリー	WX18-010	アンコールコストを支払って使用しました。「このカードをルリグデッキに戻す。」を得ますが、これは次に使用するときも得たままですか？	いいえ、得たままではありません。 アンコールコストを支払って使用した際に得たあと、効果の処理が終わりチェックゾーンから手札に戻った時点で追加で得たテキストはなくなります。
凰雅炎　花代・参	WX18-011	出現時能力の発動は強制ですか？	いいえ、コストのある出現時能力ですので、コストを支払わず発動させないことも選べます。
燐気応変	WX18-012	対戦相手の場にパワー－10000以下のシグニが１体しかいない場合でも、このアーツでそのシグニをバニッシュすることができますか？	はい、１体しかない場合でもそのシグニをバニッシュすることができます。このテキストのように２体「まで～」と書かれている場合には０～２体まで好きな数の対戦相手のパワー－10000のシグニを対象とすることができるためです。
燐気応変	WX18-012	対戦相手のルリグの色が《コード・ピルルク　ＡＰＥＸ》のように青と黒である場合、このアーツの使用コストは減りますか？	はい、青であるという条件に合致していますので《赤》《赤》となります。
百錬成轟	WX18-013	アンコールのコストはいつ支払えばいいですか？	アンコールのコストは、アーツのコストを支払う際に同時に支払います。
百錬成轟	WX18-013	このカードがルリグトラッシュにあるときに、アンコールのコストを支払ってルリグデッキに戻すことはできますか？	いいえ、できません。アンコールのコストは、そのアーツを使用するときにのみ支払えます。
コード・ピルルク　Ｘ	WX18-014	出現時能力の発動は強制ですか？	いいえ、コストのある出現時能力ですので、コストを支払わず発動させないことも選べます。
ハート・アクセス	WX18-015	対戦相手のルリグの色が《コード・ピルルク　ＡＰＥＸ》のように青と黒である場合、このアーツの使用コストは減りますか？	はい、黒であるという条件に合致していますので《青》《青》となります。
アナザー・ドロー	WX18-016	アンコールのコストはいつ支払えばいいですか？	アンコールのコストは、アーツのコストを支払う際に同時に支払います。
アナザー・ドロー	WX18-016	このカードがルリグトラッシュにあるときに、アンコールのコストを支払ってルリグデッキに戻すことはできますか？	いいえ、できません。アンコールのコストは、そのアーツを使用するときにのみ支払えます。
三型金娘　緑姫	WX18-017	出現時能力の発動は強制ですか？	いいえ、コストのある出現時能力ですので、コストを支払わず発動させないことも選べます。
凶終隙末	WX18-018	対戦相手のルリグが白と黒の《白亜の鍵主　ウルトゥム》などの場合、使用コストはどうなりますか？	白か黒であるという条件に合致していますので《緑》《緑》になります。《緑》×０になるわけではありません。

奮闘努力	WX18-019	アンコールのコストはいつ支払えばいいですか？	アンコールのコストは、アーツのコストを支払う際に同時に支払います。
奮闘努力	WX18-019	このカードがルリグトラッシュにあるときに、アンコールのコストを支払ってルリグデッキに戻すことはできますか？	いいえ、できません。アンコールのコストは、そのアーツを使用するときにのみ支払えます。
ミュウ＝フリー	WX18-020	常時能力は、自分と相手の場にある【チャーム】両方を数えますか？	はい、両方数えますので、お互い3枚ずつ【チャーム】がある場合、対戦相手はコストの合計が6以下のスペルを使用できません。また、【チャーム】が場に0枚でも、コストが0のスペルは使用できません。
ミュウ＝フリー	WX18-020	自動能力では必ずトラッシュから＜凶蟲＞のシグニを手札に加えなければなりませんか？	はい、このルリグがアタックをしてトラッシュに＜凶蟲＞のシグニがあるのであれば必ずそれを手札に加えなければなりません。
ミュウ＝フリー	WX18-020	《ラスト・フェアエル》など、条件によって使用コストが減るスペルの場合、常時能力で使用できるかどうかを見るのは減った後と前とどちらですか？	《ミュウ＝フリー》の常時能力で確認するスペルのコストは、スペルの左上に印刷されているコストのみとなります。そのスペルの使用コストが増減しても、そちらは参照しません。
来夢の駄姫　グズ子	WX18-023	出現時能力は必ず発動させる必要がありますか？	いいえ、出現時能力にコストがある場合、そのコストを支払わずに発動しないことを選ぶことができます。
一途の駄姫　グズ子	WX18-025	自分のデッキが3枚以下のときに出現時能力を発動した場合はどうなりますか？	その場合、そのデッキすべてをトラッシュに置いて効果は終了し、リフレッシュを行います。カードを引くことはできません。
バッド・チョイス	WX18-026	自分のトラッシュに黒シグニが１体しかいない場合でも、このアーツでトラッシュから黒のシグニを場に出すことはできますか？	はい、１体しかない場合でもそのシグニを場に出すことができます。このテキストのように２体「まで～」と書かれている場合には０～２体まで好きな数の自分のトラッシュにある黒のシグニを対象とすることができるためです。
バッド・チョイス	WX18-026	すべての自分のシグニゾーンにシグニがある場合、このアーツを使用することはできますか？	アーツを使用することはできますが、シグニゾーンに空きがなく、トラッシュから黒のシグニを場に出すことはできないため、何もせず処理を終了します。
バッド・チョイス	WX18-026	このアーツでレベルを超過するシグニやリミットを超過するシグニ、また限定条件の合わないシグニを場に出すことはできますか？	いいえ、メインフェイズに手札からシグニを出すのと同様に、効果による方法でもシグニを場に出す場合にはレベルやリミットを超過するようなシグニ、また限定条件の合わないシグニを場に出すことはできません。
バッド・チョイス	WX18-026	対戦相手のルリグの色が《白亜の鍵主　ウルトゥム》のように白と黒である場合、このアーツの使用コストは減りますか？	はい、白であるという条件に合致していますので《黒》《黒》となります。
リピート・エンド	WX18-027	アンコールのコストはいつ支払えばいいですか？	アンコールのコストは、アーツのコストを支払う際に同時に支払います。
リピート・エンド	WX18-027	このカードがルリグトラッシュにあるときに、アンコールのコストを支払ってルリグデッキに戻すことはできますか？	いいえ、できません。アンコールのコストは、そのアーツを使用するときにのみ支払えます。
リピート・エンド	WX18-027	アンコールコストを支払って使用しました。「このカードをルリグデッキに戻す。」を得ますが、これは次に使用するときも得たままですか？	いいえ、得たままではありません。 アンコールコストを支払って使用した際に得たあと、効果の処理が終わりチェックゾーンから手札に戻った時点で追加で得たテキストはなくなります。
ディプレス・スケール	WX18-028	デッキにないシグニのカード名も宣言できますか？	WIXOSSに存在するシグニのカード名であれば宣言できますが、デッキにない場合はすべて公開し、効果は終了します。その後リフレッシュを行います。
ディプレス・スケール	WX18-028	レベル３のルリグのときに、レベル４のシグニのカード名を宣言し、そのカードがめくれました。どうなりますか？	効果によって場に出す場合でもレベルやリミットを超えて出すことはできませんので、そのシグニは場に出せません。その後、そのシグニも含めた、残りの公開されたカードはトラッシュに置かれます。

幻怪姫　サトリーナ	WX18-029	出現時能力では具体的にどういうカードがトラッシュに置かれますか？	そのシグニに付いている【チャーム】や【アクセ】、《ママ ４　ＭＯＤＥ２》の能力によって付けられたカード、またライズシグニや《コードハート　Ｍ・Ｐ・P》の下にあるカードがトラッシュに置かれます。【トラップ】や【ウィルス】は場に残ります。
幻怪姫　サトリーナ	WX18-029	ライフバーストでは、そのターン中に新たに場に出したシグニも能力を失いますか？	はい、そのターン中は元々場にあるシグニも新たに場に出たシグニも能力を失い、新たに得られません。
風魔の頭領　フマコタ	WX18-030	こちらの場に《ライズアイコン》を持つシグニが1体あり、その下に《ライズアイコン》を持つシグニが置かれています。《風魔の頭領　フマコタ》の常時能力の条件を満たせますか？	いいえ、シグニの下にあるカードは、場にあるカードとして数えません。この場合、他にもう一体《ライズアイコン》を持つシグニが場に出ている必要があります。
羅輝石　キンシャチ	WX18-031	アタックしたときの自動能力で対戦相手のライフクロスをクラッシュしました。そのカードのライフバーストと、バトルやダメージはどちらが先ですか？	アタックしたときの自動能力や、それによってさらに発動したライフバーストなどの能力がすべて処理されてから、バトルや対戦相手へのダメージの処理となります。例えばそのライフバーストで《羅輝石　キンシャチ》がバニッシュされた場合、バトルなどは行われません。
羅輝石　キンシャチ	WX18-031	ターン1回の起動能力２つは、それぞれ々ターンに1回ずつ使えますか？	はい、可能です。ターン1回の制限はこのシグニのそれぞれの能力に個別にかかる制限ですので、同一ターンに1回ずつ使用できます。また、別の《羅輝石　キンシャチ》を場に出した場合も、その能力を1回ずつ使用できます。
羅輝石　キンシャチ	WX18-031	《羅輝石　キンシャチ》の起動能力で、《羅輝石　キンシャチ》自身をトラッシュに置けますか？	はい、＜宝石＞のシグニとして下の起動能力でトラッシュに置くことができ、デッキの一番上のカードをエナゾーンに置きます。
羅星姫　≡コスモウス≡	WX18-032	「対戦相手のライフクロスがあなたより多い場合」とはクラッシュしたライフクロスの枚数を含めますか？	いいえ、クラッシュされたあとの残りのライフクロスの枚数を比べます。
羅星姫　≡コスモウス≡	WX18-032	ライフクロスは私が２枚で、対戦相手が５枚です。そこで《羅星姫　≡コスモウス≡》に【ダブルクラッシュ】を与え、アタックで対戦相手のライフクロスを２枚クラッシュしました。自動能力はどうなりますか？	結果的に１度だけアップして、このターンの再度のアタックでは能力が発動しません。 詳細としましては、ライフクロスが２枚クラッシュされたので、能力が２回トリガーして１回ずつ合計２回発動します。１回目の発動で２枚クラッシュ後のライフクロスを比べ、２枚と３枚なのでアップします。すぐさま２回目が発動しまたアップしますが、すでにアップ状態なので何も起こりません。そしてこのターン、もう１度アタックしてライフクロスをクラッシュしても、すでに自動能力は２回発動してしまっていますのでそのターンはもう発動しません。
超罠　ギジドウ	WX18-033	自動能力で《超罠　ギジドウ》の正面のシグニをバニッシュした場合、対戦相手にダメージを与えられますか？	はい、《超罠　ギジドウ》の「アタックしたとき」の能力を処理した後、正面にシグニがなければそのアタックでは対戦相手にダメージを与えます。
コードオーダー　モツナ	WX18-034	起動能力を使用した後に場に出した＜調理＞のシグニは【ランサー】を得ますか？	いいえ、この起動能力は使用した時点であなたの場にある＜調理＞に【ランサー】を与えます。後から場に出たシグニには影響しません。
コードオーダー　モツナ	WX18-034	出現時能力は必ず発動しなければなりませんか？またその場合にデッキが3枚以下だとどうなりますか？	コストのない出現時能力は必ず発動しなければなりません。デッキが3枚の以下の場合にはデッキすべてを公開し、シグニをエナゾーンとトラッシュに置いたあとにリフレッシュとなります。
幻獣神　コウノト	WX18-035	対戦相手がアーツを使用し、そのアーツの効果で《幻獣神　コウノト》がバニッシュされました。自動能力は発動しますか？	はい、発動します。対戦相手がアーツを使用したことで自動能力がトリガーし、アーツを処理したことによって《幻獣神　コウノト》がバニッシュされたとしても、一度トリガーした自動能力は発動します。

幻獣神　コウノト	WX18-035	対戦相手がアーツを使用しましたが、デッキの上からカードを2枚エナゾーンに置くことを選びませんでした。その後、同じターンに対戦相手がアーツを使用したら、そこでデッキの上から2枚をエナゾーンに置けますか？	いいえ、できません。1回目の発動で2枚エナゾーンに置くことを選ばなかったとしても、発動はしてしまっています。ターン1回の制限により、2回目のアーツの使用では発動しません。
夢国の招待　ドリーミー	WX18-036	自動能力で《夢国の招待　ドリーミー》の正面のシグニをトラッシュに置いた場合、対戦相手にダメージを与えられますか？	はい、《夢国の招待　ドリーミー》の「アタックしたとき」の能力を処理した後、正面にシグニがなければそのアタックでは対戦相手にダメージを与えます。
死之遊姫　†クイドール†	WX18-037	上の自動能力はどのタイミングで発動しますか？	対戦相手がスペルを使用したときにトリガーし、そのスペルの処理が終わった後で発動します。
死之遊姫　†クイドール†	WX18-037	対戦相手がスペルを使用し、そのスペルの効果で《死之遊姫　†クイドール†》がバニッシュされました。自動能力は発動しますか？	はい、発動します。対戦相手がスペルを使用したことで自動能力がトリガーし、スペルを処理したことによって《死之遊姫　†クイドール†》がバニッシュされたとしても、一度トリガーした自動能力は発動します。
死之遊姫　†クイドール†	WX18-037	対戦相手がスペルの持つトラップ能力や、スペルの起動能力を使用しました。１つ目の自動能力は発動しますか？	いいえ、発動しません。 １つ目の自動能力における「対戦相手がスペルを使用したとき、」とはスペルの持つトラップ能力やライフバースト、また起動能力を使用した場合にはトリガーしません。
特大幻蟲　ヨロズハタヒメ	WX18-038	「能力を失う」とはどういうことですか？	能力を失ったシグニはテキストに記載された、また他のカードによって付与された能力を失います。
特大幻蟲　ヨロズハタヒメ	WX18-038	能力を新たに得られない、という効果は、パワーを増減する効果も受けませんか？	パワーを増減させる効果は、そのシグニが能力を得ているわけではありません。パワーを増減する効果では通常通りパワーが増減されます。 また、レイヤーによって能力を得ているシグニは能力を得られなくなるため、結果的に失います。
特大幻蟲　ヨロズハタヒメ	WX18-038	「能力を失い、新たに得られない」という効果は、《先駆の大天使　アークゲイン》などの「効果を受けない」シグニには有効ですか？	「能力を失う」という効果は「テキストを消す」という効果であり、テキストを変更する効果は「効果を受けない」によって無効化できます。後半の「能力を新たに得られない」効果は、そのシグニのテキストを変更しているわけではないため、効果を受けないシグニであっても、この効果の適用中は新たに能力は得られません。
特大幻蟲　ヨロズハタヒメ	WX18-038	常時能力で、バニッシュされる場合に代わりにトラッシュに置かれた場合、《メル＝マティーニ》のように「バニッシュされたとき」の自動能力は発動しませんか？	いいえ、この常時能力はバニッシュされたときの置き場所が変わるだけであり、バニッシュされたことには変わりありませんので、「バニッシュされたとき」という条件の自動能力は発動します。
特大幻蟲　ヨロズハタヒメ	WX18-038	デッキの上のカードを、それぞれどのシグニに付けるかはどちらのプレイヤーが選択しますか？	出現時能力を使用された側のプレイヤーが選択します。
特大幻蟲　ヨロズハタヒメ	WX18-038	こちらの場に《黒幻蟲　アラクネ・パイダ》と《特大幻蟲　ヨロズハタヒメ》があります。対戦相手が場に出したシグニの出現時能力は発動しますか？	対戦相手のシグニが場に出たとき、出現時能力と《黒幻蟲　アラクネ・パイダ》の【チャーム】を付ける能力がトリガーし、ターンプレイヤー側が先に発動します。対戦相手のターンに場に出たのであれば出現時能力が先に発動し、こちらのターンに場に出たのであれば先に【チャーム】が付き、能力が失われますが、一度トリガーした対戦相手のシグニの出現時能力は発動します。
特大幻蟲　ヨロズハタヒメ	WX18-038	対戦相手の場に【チャーム】が1枚もない場合、ライフバーストはどうなりますか？	その場合は0枚に1を加えますので1枚引きます。
特大幻蟲　ヨロズハタヒメ	WX18-038	【シャドウ】を持つシグニに対して出現時能力によって【チャーム】をつけることは可能ですか？	付けることが可能です。《特大幻蟲　ヨロズハタヒメ》の能力は「シグニ１体につき自分のデッキの上からカード１枚を、それらの【チャーム】にする」という効果であり、「シグニ１体を対象としている能力」ではないため、【シャドウ】を持つシグニにチャームを付けることが可能となります。

極剣　イツクトモ	WX18-039	この常時能力は、ルリグが《カーニバル　―Q―》でも影響しますか？	はい、ルリグが《カーニバル　―Q―》のように「効果を受けない」能力を持っていたとしても、この常時能力は有効です。「効果を受けない」能力は、テキストやカード情報を変更する効果、ダウン状態などの状態を変更する効果、移動させる効果を受けませんが、この常時能力は上記に該当せず、記載のレベルのシグニでは【ガード】ができません。
大剣　イナリカギ	WX18-040	この常時能力は、ルリグが《カーニバル　―Q―》でも影響しますか？	はい、ルリグが《カーニバル　―Q―》のように「効果を受けない」能力を持っていたとしても、この常時能力は有効です。「効果を受けない」能力は、テキストやカード情報を変更する効果、ダウン状態などの状態を変更する効果、移動させる効果を受けませんが、この常時能力は上記に該当せず、記載のレベルのシグニでは【ガード】ができません。
コードメイズ　サイスパ	WX18-041	「能力を失う」とはどういうことですか？	能力を失ったシグニはテキストに記載された、また他のカードによって付与された能力を失います。
コードメイズ　サイスパ	WX18-041	能力を新たに得られない、という効果は、パワーを増減する効果も受けませんか？	パワーを増減させる効果は、そのシグニが能力を得ているわけではありません。パワーを増減する効果では通常通りパワーが増減されます。 また、レイヤーによって能力を得ているシグニは能力を得られなくなるため、結果的に失います。
コードメイズ　サイスパ	WX18-041	「能力を失い、新たに得られない」という効果は、《先駆の大天使　アークゲイン》などの「効果を受けない」シグニには有効ですか？	「能力を失う」という効果は「テキストを消す」という効果であり、テキストを変更する効果は「効果を受けない」によって無効化できます。後半の「能力を新たに得られない」効果は、そのシグニのテキストを変更しているわけではないため、効果を受けないシグニであっても、この効果の適用中は新たに能力は得られません。
コードメイズ　クロックタワー	WX18-042	「能力を失う」とはどういうことですか？	能力を失ったシグニはテキストに記載された、また他のカードによって付与された能力を失います。
コードメイズ　クロックタワー	WX18-042	能力を新たに得られない、という効果は、パワーを増減する効果も受けませんか？	パワーを増減させる効果は、そのシグニが能力を得ているわけではありません。パワーを増減する効果では通常通りパワーが増減されます。 また、レイヤーによって能力を得ているシグニは能力を得られなくなるため、結果的に失います。
コードメイズ　クロックタワー	WX18-042	「能力を失い、新たに得られない」という効果は、《先駆の大天使　アークゲイン》などの「効果を受けない」シグニには有効ですか？	「能力を失う」という効果は「テキストを消す」という効果であり、テキストを変更する効果は「効果を受けない」によって無効化できます。後半の「能力を新たに得られない」効果は、そのシグニのテキストを変更しているわけではないため、効果を受けないシグニであっても、この効果の適用中は新たに能力は得られません。
コードメイズ　クロックタワー	WX18-042	相手の場に、《コードイート　メダマヤキ》にアクセされている《コードイート　ホシガキ》があり、それに《コードメイズ　クロックタワー》の能力を使用しました。《コードイート　ホシガキ》の能力はどうなりますか？	上記の質問と同様に、「効果を受けない」によってテキストは消されませんが、「新たに能力を得られない」によって、《コードイート　メダマヤキ》から得続けている能力も失います。結果的に《コードイート　ホシガキ》は《コードイート　メダマヤキ》から得ていた能力のみ失った状態となります。
幻怪　サンエン	WX18-043	公開したカードが該当するクラスのシグニではありませんでした。そのカードはどうなりますか？	効果処理が終わったあと、そのカードは裏向きに戻ります。
備中の桃将　キビツヒコ	WX18-044	公開したカードが該当するクラスのシグニではありませんでした。そのカードはどうなりますか？	効果処理が終わったあと、そのカードは裏向きに戻ります。
羅石　ラブスト	WX18-045	出現時能力の発動は強制ですか？	いいえ、コストのある出現時能力ですので、コストを支払わず発動させないことも選べます。
羅星　≡ツクスペ≡	WX18-047	公開したカードが該当するクラスのシグニではありませんでした。そのカードはどうなりますか？	効果処理が終わったあと、そのカードは裏向きに戻ります。
小罠　ダンジョン	WX18-048	公開したカードが該当するクラスのシグニではありませんでした。そのカードはどうなりますか？	効果処理が終わったあと、そのカードは裏向きに戻ります。
幻蟲　§ビワコム§	WX18-049	出現時能力の発動は強制ですか？	いいえ、コストのある出現時能力ですので、コストを支払わず発動させないことも選べます。

幻蟲　§ビワコム§	WX18-049	自分のトラッシュにシグニがない場合でも、手札を捨てられますか？	はい、できます。また捨てた手札がレベル１の＜凶蟲＞なら、それを対象として出すこともできます。
学英の神髄 ＃スガミチ＃	WX18-050	公開したカードが該当するクラスのシグニではありませんでした。そのカードはどうなりますか？	効果処理が終わったあと、そのカードは裏向きに戻ります。
コードイート　アカシヤキ	WX18-051	公開したカードが該当するクラスのシグニではありませんでした。そのカードはどうなりますか？	効果処理が終わったあと、そのカードは裏向きに戻ります。
幻獣　モズ	WX18-052	このシグニ自身が、何らかの効果でダウン状態で場に出た場合はどうなりますか？	自身がダウン状態で場に出た場合も、自動能力が発動してアップします。
驚嘆の白煙　ナナン	WX18-054	《驚嘆の白煙　ナナン》が場に3体ある状態で、そのうちの1体がアタックしました。自動能力の処理はどうなりますか？	その場合、それぞれの《驚嘆の白煙　ナナン》が1回ずつ、合計3回発動し、対戦相手のシグニを対象として-2000、を3回行います。 3体すべてがアタックした場合には、最大で合計-18000することになります。
驚嘆の白煙　ナナン	WX18-054	《驚嘆の白煙　ナナン》がアタックして、自動能力で正面のシグニのパワーが0以下になりました。バトルはせずにダメージを与えますか？	正面のシグニはパワー0以下のためルール処理によってバニッシュされます。そのまま他の能力発動などがなければ、アタックしている《驚嘆の白煙　ナナン》は対戦相手にダメージを与えます。
驚嘆の白煙　ナナン	WX18-054	出現時能力は必ず発動しなければなりませんか？また、デッキが残り4枚以下のときに出現時能力を発動したらどうなりますか？	コストのない出現時能力は必ず発動しなければなりません。また、デッキが4枚以下の場合にはその残りのデッキすべてをトラッシュに置いて効果は終了し、リフレッシュを行います。リフレッシュ後に残りのカードをトラッシュに置くことはありません。
惨之遊　†シガラヤキ†	WX18-056	アタックフェイズに自分のシグニがトラッシュに置かれた後、何らかの効果で《惨之遊　†シガラヤキ†》を場に出し、アタックしました。自動能力は発動しますか？	はい、発動します。この能力の条件は《惨之遊　†シガラヤキ†》が場に出る前か後かは関係なく、そのアタックフェイズの間にあなたのシグニが場からトラッシュに置かれていたかどうかのみを確認します。
惨之遊　†シガラヤキ†	WX18-056	この自動能力で、アタックしている《惨之遊　†シガラヤキ†》の正面のシグニをパワー0以下にしてバニッシュした場合、アタックのダメージは対戦相手に与えられますか？	はい、能力を処理後、正面にシグニがありませんのでアタックの処理で対戦相手にダメージを与えます。
異血之遊　†ミヤコケシ†	WX18-057	公開したカードが該当するクラスのシグニではありませんでした。そのカードはどうなりますか？	効果処理が終わったあと、そのカードは裏向きに戻ります。
羅菌　クスリセラー	WX18-058	公開したカードが該当するクラスのシグニではありませんでした。そのカードはどうなりますか？	効果処理が終わったあと、そのカードは裏向きに戻ります。
幻怪　イポダラ	WX18-059	この自動能力は、《幻怪　イポダラ》自身が対戦相手の効果によって手札からトラッシュに置かれたときも発動しますか？	いいえ、発動しません。この自動能力は、《幻怪　イポダラ》が場にあるときにしか発動しません。
幻怪　イシナゲンジョ	WX18-060	出現時能力の発動は強制ですか？	いいえ、コストのある出現時能力ですので、コストを支払わず発動させないことも選べます。
肥後の虎将　カトキヨ	WX18-062	ライズシグニの下に《肥後の虎将　カトキヨ》があり、そのシグニの正面に《コードラビリンス　ルーブル》があります。《幻怪姫　サトリーナ》の効果によって《肥後の虎将　カトキヨ》がトラッシュに置かれました。自動能力は発動しますか？	はい、効果によってトラッシュに置かれましたので自動能力が発動します。

肥後の虎将　カトキヨ	WX18-062	《因果応報》によってシグニがトラッシュに置かれました。そのシグニの下にあった《肥後の虎将　カトキヨ》もトラッシュに置かれますが自動能力は発動しますか？	いいえ、発動しません。 場にあるシグニに影響を与えるカードは、原則としてチャームやトラップ、アクセ、またシグニの下にあるカードに影響は与えません。この場合に《因果応報》によってシグニが場を離れることによって、《肥後の虎将　カトキヨ》はルール処理でトラッシュに置かれます。効果によってトラッシュに置かれたわけではありませんので、自動能力は発動しません。
羅石　ニシキ	WX18-063	同じターンに2枚以上ライフクロスがクラッシュされていたら、ターン終了時にその枚数分発動しますか？	いいえ、この能力はそのターンにライフクロスがクラッシュされたかされていないかのみを確認します。1枚クラッシュでも2枚クラッシュでも、ターン終了時の発動は1回となります。
羅石　ニシキ	WX18-063	自分のライフクロスがクラッシュされた後で《羅石　ニシキ》が場に出た場合、ターン終了時に能力は発動しますか？	はい、発動します。クラッシュされたときに《羅石　ニシキ》が場にあったかどうかは関係なく、そのターンにあなたのライフクロスがクラッシュされていたのなら、ターン終了時に場にある《羅石　ニシキ》の能力が発動します。
羅石　トサンゴ	WX18-064	同じターンに2枚以上ライフクロスがクラッシュされていたら、ターン終了時にその枚数分発動しますか？	いいえ、この能力はそのターンにライフクロスがクラッシュされたかされていないかのみを確認します。1枚クラッシュでも2枚クラッシュでも、ターン終了時の発動は1回となります。
羅星　≡ボリビアン≡	WX18-065	この能力を使用した後、デッキにある《羅星　≡ブンテン≡》を自分の効果で参照する場合、レベル４としてしか扱えませんか？	いいえ、その場合、《羅星　≡ブンテン≡》の能力によって１～３として扱うことも選べますし、《羅星　≡ボリビアン≡》の能力でレベル４として扱うこともできます。ただし、あなたの効果１つではどれか１つのレベルとしてしか扱えませんので、同時にレベル２と４として扱うようなことはできません。
羅星　≡ノベアン≡	WX18-066	常時能力は具体的に何が起こりますか？	例えば、《羅星　≡ノベアン≡》の出現時能力で《羅星　≡ノベアン≡》が公開された場合、それを本来のレベル3ではなくレベル4として扱い、対戦相手のパワー8000以下のシグニ1体をバニッシュできます。
羅星　≡ノベアン≡	WX18-066	出現時能力で対戦相手の場のシグニを対象とするのはどのタイミングですか？	あなたのデッキの一番上を公開した後となります。
羅星　≡コニプラ≡	WX18-067	常時能力は具体的に何が起こりますか？	例えば、《羅星　≡コニプラ≡》の出現時能力で《羅星　≡コニプラ≡》が公開された場合、それを本来のレベル2ではなくレベル4として扱い、エナゾーンに置くことができます。
羅星　≡イケサン≡	WX18-068	自動能力で対戦相手の場のシグニを対象とするのはどのタイミングですか？	あなたのデッキの一番上を公開した後となります。
羅星　≡タネガスペ≡	WX18-069	常時能力は具体的に何が起こりますか？	例えば、《羅星　≡タネガスペ≡》の出現時能力で《羅星　≡タネガスペ≡》が公開された場合、それを本来のレベル1ではなくレベル4として扱い、手札に加えることができます。
幻蟲　§イバラカン§	WX18-071	自動能力の発動は強制ですか？	はい、あなたのトラッシュから＜凶蟲＞が場に出て、このターンまだこの能力が発動していない場合は強制的に発動します。
幻蟲　§カメアリ§	WX18-072	自動能力の発動は強制ですか？	はい、あなたのトラッシュから＜凶蟲＞が場に出て、このターンまだこの能力が発動していない場合は強制的に発動します。
楽英の混在　＃アキハバ＃	WX18-073	出現時能力の発動は強制ですか？	このシグニが場に出て、このシグニを含めてあなたの＜英知＞のレベルがちょうど５の場合は強制的に発動します。
育英の改進　＃オオクマ＃	WX18-074	バニッシュされてエナゾーンにあるこのシグニで、効果の《緑》を支払えますか？	はい、可能です。
コードイート　サヌウド	WX18-075	自分の場に【アクセ】が2枚付いている《コードオーダー　ウェディング》のみがある場合、《コードイート　サヌウド》は場に出せますか？	はい、可能です。

幻獣　シロチ	WX18-077	自分のルリグが《轟炎　花代・爾改》のときに、《幻獣　シロチ》を場に出しました。自動能力は発動しますか？	場に出したのがメインフェイズの間でしたら発動します。
幻獣　シロチ	WX18-077	自分のルリグが《轟炎　花代・爾改》で場に《幻獣　シロチ》があります。対戦相手のターンが終わり自分のターンになり、メインフェイズに入りました。自動能力は発動しますか？	いいえ、発動しません。この自動能力は、メインフェイズの間に《幻獣　シロチ》のパワーが7000未満から7000以上になる必要があります。既にパワー7000以上になっていてメインフェイズに入った場合は発動しません。
幻獣　イヌワシ	WX18-078	自分のルリグが《轟炎　花代・爾改》のときに、《幻獣　イヌワシ》を場に出しました。自動能力は発動しますか？	場に出したのがメインフェイズの間でしたら発動します。
幻獣　イヌワシ	WX18-078	自分のルリグが《轟炎　花代・爾改》で場に《幻獣　イヌワシ》があります。対戦相手のターンが終わり自分のターンになり、メインフェイズに入りました。自動能力は発動しますか？	いいえ、発動しません。この自動能力は、メインフェイズの間に《幻獣　イヌワシ》のパワーが5000未満から5000以上になる必要があります。既にパワー5000以上になっていてメインフェイズに入った場合は発動しません。
下町の酔魔　センベロ	WX18-080	《堕落の砲女　メツム》などの効果でデッキからカードを5枚以上置き、デッキが0枚になりました。リフレッシュと自動能力はどちらが先ですか？	自動能力などトリガー能力よりも先に、リフレッシュなどのルール処理が先となります。リフレッシュを行った後、《下町の酔魔　センベロ》の能力が発動します。
下町の酔魔　センベロ	WX18-080	デッキが3枚のときに、《堕落の砲女　メツム》でデッキ7枚をトラッシュに置く出現時能力を発動しました。《下町の酔魔　センベロ》は発動しますか？	いいえ、5枚以上をトラッシュに置く効果でも、実際に5枚以上がトラッシュに置かれていないのであれば発動しません。
惨之遊　†ジョモカル†	WX18-081	《惨之遊　†ジョモカル†》自身がこちらの効果で場からトラッシュに置かれたら、自動能力は発動しますか？	はい、発動します。
惨之遊　†ジョモカル†	WX18-081	出現時能力で支払ったカードがレベル3以下の＜遊具＞である場合、それを対象として手札に加えることもできますか？	はい、できます。
惨之遊　†キリジシ†	WX18-082	《惨之遊　†キリジシ†》自身がこちらの効果で場からトラッシュに置かれたら、自動能力は発動しますか？	はい、発動します。
惨之遊　†キリジシ†	WX18-082	出現時能力で支払ったカードがレベル4以上の＜遊具＞である場合、それを対象として手札に加えることもできますか？	はい、できます。
惨之遊　†ウズラグ†	WX18-083	下の自動能力で、アタックしている《惨之遊　†ウズラグ†》自身をトラッシュに置けますか？	はい、できます。そうした場合以降の効果も発生しますが、この《惨之遊　†ウズラグ†》のアタックでは対戦相手にダメージを与えたり正面のシグニとのバトルは発生しません。
惨之遊　†オオウチ†	WX18-084	クラッシュした対戦相手のライフクロスにライフバーストがあった場合、この自動能力とライフバーストはどちらが先に発動しますか？	ターンプレイヤー側が先に発動します。通常はこれがアタックすることで発動しますので、このシグニの能力が対戦相手のライフバーストより先に発動します。
惨之遊　†オオウチ†	WX18-084	上記の状況で、場に出したシグニの出現時能力はライフバーストより先に発動しますか？	上記と同じ理由で、（ターンプレイヤー側であれば）出現時能力の方がライフバーストより先に発動します。

似之遊　†ウルシルマ†	WX18-085	下の自動能力で、アタックしている《似之遊　†ウルシルマ†》自身をトラッシュに置けますか？	はい、できます。そうした場合以降の効果も発生しますが、この《似之遊　†ウルシルマ†》のアタックでは対戦相手にダメージを与えたり正面のシグニとのバトルは発生しません。
似之遊　†ヤマハリ†	WX18-087	クラッシュした対戦相手のライフクロスにライフバーストがあった場合、この自動能力とライフバーストはどちらが先に発動しますか？	ターンプレイヤー側が先に発動します。通常はこれがアタックすることで発動しますので、このシグニの能力が対戦相手のライフバーストより先に発動します。
似之遊　†ヤマハリ†	WX18-087	上記の状況で、場に出したシグニの出現時能力はライフバーストより先に発動しますか？	上記と同じ理由で、（ターンプレイヤー側であれば）出現時能力の方がライフバーストより先に発動します。
異血之遊　†アカベコ†	WX18-088	下の自動能力で、アタックしている《異血之遊　†アカベコ†》自身をトラッシュに置けますか？	はい、できます。そうした場合以降の効果も発生しますが、この《異血之遊　†アカベコ†》のアタックでは対戦相手にダメージを与えたり正面のシグニとのバトルは発生しません。
異血之遊　†アワオドール†	WX18-090	クラッシュした対戦相手のライフクロスにライフバーストがあった場合、この自動能力とライフバーストはどちらが先に発動しますか？	ターンプレイヤー側が先に発動します。通常はこれがアタックすることで発動しますので、このシグニの能力が対戦相手のライフバーストより先に発動します。
異血之遊　†アワオドール†	WX18-090	上記の状況で、場に出したシグニの出現時能力はライフバーストより先に発動しますか？	上記と同じ理由で、（ターンプレイヤー側であれば）出現時能力の方がライフバーストより先に発動します。
炎・タマヨリヒメ・伍改	WX19-001	《一覇二鳥》などで、特定のレベルのルリグで【ガード】ができなくなっている場合、常時能力で追加で捨てるカードもそのレベルのカードは捨てられませんか？	いいえ、この常時能力で追加で捨てるカードは【ガード】として捨てるわけではありませんので、その制限にはかかりません。例えば《一覇二鳥》を使われていたとしても、追加で捨てる《ガードアイコン》を持つカードはレベル１のシグニでも構いません。
炎・タマヨリヒメ・伍改	WX19-001	自分のエナゾーンにカードが1枚もなくても、下の起動能力を使用できますか？	はい、可能です。その場合でも、《アーク・オーラ》を捨てていたのなら対戦相手のルリグとシグニはダウンします。
カーニバル　―ＭＡＩＳ―	WX19-002	《大幻蟲　§スノセク§》などのアタックフェイズ開始時に発動する能力とこのルリグの自動能力は、どちらが先に発動しますか？	両方ともアタックフェイズ開始時にトリガーし、ターンプレイヤー側が先に発動します。《カーニバル　-ＭＡＩＳ-》側がターンプレイヤーで、先に《大幻蟲　§スノセク§》を《サーバント　ＺＥＲＯ》にしたとしても、一度トリガーした自動能力は発動するため、《大幻蟲　§スノセク§》の自動能力によりカードを引くことができます。
カーニバル　―ＭＡＩＳ―	WX19-002	ダウン状態の対戦相手のシグニを自動能力で《サーバント　ＺＥＲＯ》にした場合、その《サーバント　ＺＥＲＯ》になったシグニはアップ状態になりますか？	いいえ、ダウン状態のままとなります。元々場にあったシグニの状態（アップ、ダウン、凍結）などのシグニの状態はそのままで《サーバント　ＺＥＲＯ》になります。
カーニバル　―ＭＡＩＳ―	WX19-002	《百錬成轟》を使用しターン終了時まで【ダブルクラッシュ】を得たシグニを、自動能力で《サーバント ＺＥＲＯ》にしました。元のシグニが得ていた【ダブルクラッシュ】は残っていますか？	いいえ、残っていません。状態以外の色やクラス、パワーの修正や得ている能力はなくなり、レベル１、＜精元＞、パワー1000、無色で能力を持たないシグニである《サーバント ＺＥＲＯ》となります。
カーニバル　―ＭＡＩＳ―	WX19-002	相手の場にあるレゾナを、自動能力で《サーバント ＺＥＲＯ》にしました。そのシグニがバニッシュされたらどこに置かれますか？	そのシグニはレゾナではないシグニになっているため、バニッシュされたらエナゾーンに置かれますが、場以外に移動した場合そのカードは元々のレゾナに戻り、ルール処理によってルリグデッキに戻ります。
カーニバル　―ＭＡＩＳ―	WX19-002	「バニッシュされたとき」に発動する自動能力を持つシグニを《サーバント　ＺＥＲＯ》にしました。そのシグニをバニッシュした場合、「バニッシュされたとき」の自動能力は発動しますか？	いいえ、発動しません。

カーニバル　―ＭＡＩＳ―	WX19-002	《幻水姫　ダイホウイカ》のような、ターン終了時に発動する能力があるシグニを《サーバント　ＺＥＲＯ》にしました。ターン終了時の能力は発動しますか？	いいえ、発動しません。エンドフェイズにはまず「ターン終了時」に発動する能力が発動し、その後ターンプレイヤーは手札を6枚になるように捨て、その後に「ターン終了時まで」の効果がなくなりますので、《サーバント　ＺＥＲＯ》から元のシグニに戻りますが、ターン終了時の能力が発動するタイミングは過ぎていますので発動しません。
カーニバル　―ＭＡＩＳ―	WX19-002	対戦相手のルリグが《轟炎　花代・爾改》です。常時能力で+5000されているシグニを自動能力で《サーバント ＺＥＲＯ》にした場合、そのパワーはどうなりますか？	その場合､1000から+5000されて6000となります。「ターン終了時まで+5000する」ような効果の場合は《サーバント　ＺＥＲＯ》になった時点でなくなりますが、《轟炎　花代・爾改》のように常に効果を発揮し続けて+5000し続けるような効果の場合は、《サーバント　ＺＥＲＯ》になった後に再度+5000が計算されます。
カーニバル　―ＭＡＩＳ―	WX19-002	コインを3枚得ているときに出現時能力が発動したら、コインは何枚になりますか？	コインの上限は5枚ですので、2枚を得て5枚となります。
カーニバル　―ＭＡＩＳ―	WX19-002	起動能力で《アーク・ディストラクト》などの、使用制限に何らかの制限があるアーツの制限を無視して使用できますか？また、使用タイミングは無視できますか？	使用タイミングは無視して使用できますが、限定条件の他にも使用に制限がある場合は使用できません。例えば《アーク・ディストラクト》は、《カーニバル　-ＭＡＩＳ-》のレベルが５ですので使用できません。
カーニバル　―ＭＡＩＳ―	WX19-002	起動能力で、アンコールを持つアーツやベットを持つアーツを使用する場合、アンコールのコストやベットのコインは支払えますか？	はい、どちらも支払うことができます。アンコールコストを支払った場合、そのアーツはルリグデッキに戻ります。
カーニバル　―ＭＡＩＳ―	WX19-002	起動能力で、ルリグトラッシュにある《アイスフレイム・シュート》を使用しました。４つ選んで使用した場合、追加でエナを支払う必要はありますか？	はい、コストを支払わずに使用する効果では、そのカードの本来のコスト(左上に記載の《青》×２《赤》×１)は支払いませんが、使用コストが増えている場合は別途支払う必要があります。《アイスフレイム・シュート》を４つ選んで使用した場合、《無》×４は支払う必要があります。
カーニバル　―ＭＡＩＳ―	WX19-002	起動能力を使用した際、相手の場には《コードアンシエンツ　ヘルボロス》がありました。自分のルリグトラッシュのアーツを使用できますか？	はい、使用できます。《コードアンシエンツ　ヘルボロス》の能力により「効果」によってルリグトラッシュからカードを移動させることは防がれていますが、《カーニバル　-ＭＡＩＳ-》の起動能力でルリグトラッシュからカードを移動しているのは「効果」ではありません。起動能力ではアーツを使用しているだけで、カードを移動させているのはアーツを使用する際のルール上の処理だからです。そしてチェックゾーンに移動したカードは能力が戻り、あらためて使用することができます。
カーニバル　―ＭＡＩＳ―	WX19-002	対戦相手のルリグが《虚無の閻魔　ウリス》の場合、エナゾーンにあるカードは【マルチエナ】を失いますか？ また、対戦相手が《原槍　エナジェ》を場に出した場合、エナゾーンにあるカードは【マルチエナ】を失いますか？	場に出た順番で決まります。 《虚無の閻魔　ウリス》→《カーニバル　-ＭＡＩＳ-》の順であれば、その時点でエナゾーンに置かれているカードおよびその後エナゾーンに置かれるカードは【マルチエナ】を失います。 《カーニバル　-ＭＡＩＳ-》→《虚無の閻魔　ウリス》の順であれば、その時点でエナゾーンに置かれているカードおよびその後エナゾーンに置かれるカードは【マルチエナ】を持ちます。新たに得られない」で「～を持つ」を防ぐことができないためです。 《原槍　エナジェ》の場合についても同様です。
エルドラ×マークＶ　ＭＡＳＴＥＲ	WX19-003	手札の上限が増えた場合、具体的にどうなるのですか？	エンドフェイズに、ターン進行中のプレイヤーは手札が7枚以上の場合6枚になるように捨てますが、この上限が8枚となります。この場合、手札が9枚以上であれば8枚になるように捨てます。
エルドラ×マークＶ　ＭＡＳＴＥＲ	WX19-003	対戦相手のターンの間に自分の＜水獣＞のシグニが場を離れましたが手札から＜水獣＞のシグニは出しませんでした。 同じターンにまた自分の＜水獣＞のシグニが場を離れましたら、手札から＜水獣＞のシグニを出すことはできますか？	いいえ、できません。 「～してもよい」という効果ですのでその行動を行うかどうかを決めることができますが、能力が発動していないわけではなく、能力が発動した結果として何もしなかった状態であるためです。そして《ターン１回》というルールにより、２回目は発動できません。

エルドラ×マークＶ　ＭＡＳＴＥＲ	WX19-003	対戦相手の《孤立無炎》などで、こちらの＜水獣＞のシグニ3体が同時にバニッシュされました。自動能力はどうなりますか？	＜水獣＞が同時に3体場を離れた場合、自動能力はそれぞれについてトリガーしますので、そのうち好きな１つを選んで発動します。ターン1回の制限がある能力ですので、１つを発動したら残りの２つについては発動しません。
アヴァロン・スロー	WX19-004	《アヴァロン・スロー》のコストの支払いに【マルチエナ】を持つカードは使用できますか？	はい、できます。白のカード、黒のカード、もしくは【マルチエナ】を持つカードによって支払うことができます。
アヴァロン・スロー	WX19-004	《アヴァロン・スロー》のチェイン《白》《白》《黒》《黒》で、その次に使用する《アヴァロン・スロー》の使用コストを軽減し、1エナで使用できますか？	いいえ、できません。《アヴァロン・スロー》は白か黒でしか支払えないという制限はありますが、コスト自体は《無》であり、自身のチェインで軽減することはできません。
アヴァロン・スロー	WX19-004	《アヴァロン・スロー》を使用し、③の効果で今使用している《アヴァロン・スロー》自体をルリグデッキに戻せますか？	いいえ、できません。使用するアーツは、処理が終わるまでチェックゾーンに置かれており、まだルリグトラッシュに置かれていませんので、③で選ぶことはできません。
謳金時代	WX19-005	対戦相手のエナゾーンが3枚で、①と②を選んで使用した場合、②の効果はどうなりますか？	選んだ効果を上から順番に処理しますので、まずシグニがバニッシュされてエナゾーンに置かれた後にエナゾーンの枚数を確認し、4枚ですので2枚を選んでトラッシュに置きます。
ダウト・クリューソス	WX19-006	①と③を選び、対戦相手の《コードハート　Ｍ・Ｐ・Ｐ》をトラッシュに置きました。《コードハート　Ｍ・Ｐ・Ｐ》の下にあったスペルは③の効果でゲームから除外できますか？	いいえ、できません。《コードハート　Ｍ・Ｐ・Ｐ》の下にあるカードがトラッシュに置かれるのはルール処理によるものであり、ルール処理は効果の処理中には処理されません。③の効果が終わるまでが《ダウト・クリューソス》の効果の処理中であり、その時点ではスペルはまだ場にあり、除外できません。《ダウト・クリューソス》の効果がすべて終わってから、スペルはトラッシュに置かれます。
黄金の巫女　タマヨリヒメ	WX19-007	出現時能力は強制ですか？また、これにより手札に戻すシグニは、自分のシグニでも対戦相手のシグニでも良いのですか？	はい、コストのない出現時能力の発動は強制です。戻すシグニについては特に制限がありませんので、どちら側のシグニでも手札に戻すことができます。
小金の巫女　タマヨリヒメ	WX19-013	出現時能力は強制ですか？	はい、コストの無い出現時能力で強制で発動します。
ゲット・アップ	WX19-014	アンコールとは何ですか？	このアーツを使用するときにエナコストに追加してアンコールコスト（この場合には《コインアイコン》を１つ）を支払うことで、「このカードをルリグデッキに戻す」を得ます。 これによりこのアーツの効果処理の最後で、このカードはトラッシュに置かれずチェックゾーンからルリグデッキに戻ります。
ゲット・アップ	WX19-014	アンコールコストを支払ってこの能力をルリグが２つ得ました。合計３回アタックできますか？	いいえ、能力を２つ得ても１回目のアタック時に２つとも能力が発動してしまい、ダウン状態→アップ状態→アップ状態となります。２回目のアタック時には得ている能力は２つともすでに発動し終わったあとです。
極盾　アイアース	WX19-021	《極盾　アイアース》が2体場にあるとき、自分のルリグがアタックしました。自動能力はどうなりますか？	最初のルリグアタックで両方の《極盾　アイアース》の自動能力が発動します。ルリグがアップ状態で発動しても発動したことにはなりますので、ターン1回制限のこの能力は次のアタックでは発動せず、結果的にルリグがアタックできる回数は《極盾　アイアース》が1体でも2体でも変わりません。
コードラビリンス　ノイヴァン	WX19-022	「能力を持たないシグニ」とはどのようなシグニですか？	テキスト欄に記載された情報がなく、また他のカードの効果によって何らかの能力を得ていない状態のシグニ、また他のカードの効果によって能力を失っているシグニを「能力を持たないシグニ」として扱います。例えば《小剣　ククリ》はテキスト欄に記載された能力が無いため、「能力を持たないシグニ」として扱われます。
コードラビリンス　ノイヴァン	WX19-022	ライフバーストでルリグが能力を失った場合、限定条件やリミットなどはどうなりますか？	「能力を失う」という効果はテキスト欄に記載の能力のみを消します。テキスト欄以外の、名前や色、レベル、リミット、ルリグタイプなどは失いません。

コードラビリンス　ノイヴァン	WX19-022	ライフバーストが発動したあとで場に出たシグニも能力を失いますか？また、影響を受けるシグニは手札やデッキなども含まれますか？	いいえ、失いませんし、能力を得られます。 「このターン、」や「このターンの間」というテキストが付随されていない一回限りの効果につきまして（その場合はほとんど、ターン終了時まで、というテキストが付随しています）、その効果が処理された時点でのカードにのみ影響を与えます。 また、影響を与える領域が特に指定されていないシグニへの効果につきましては、場にあるシグニにのみ影響を与えます。
コードラビリンス　ノイヴァン	WX19-022	ライフバーストによって自分のシグニの影響を受けますか？	いいえ、このライフバーストによって影響を受ける（能力を失い得られない）のは場にある対戦相手のルリグと場にある対戦相手にすべてのシグニです。
弩砲　チタイクウ	WX19-023	ライフバーストでトラッシュに置くシグニは、どちらのプレイヤーが対象としますますか？	《弩砲　チタイクウ》の対戦相手側のプレイヤーが対象とします。
弩砲　チタイクウ	WX19-023	ライフバーストで「シグニの効果を受けない」シグニを対象とすることはできますか？	はい、「効果を受けない」シグニであっても対象とすることはできます。また、「効果を受けない」能力は場からトラッシュに置くというような「移動する効果」を受けませんので、対象とされた上でそのシグニはトラッシュに置かれずに場に残ります。
弩砲　チタイクウ	WX19-023	２体の《弩砲　チタイクウ》があり、ルリグがアタックをしました。何らかの効果でルリグがアップして２回目のアタックをするときに、その２回目のアタックでルリグはダブルクラッシュを得ていますか？	いいえ、一回目のアタックで自動能力は２体の《弩砲　チタイクウ》どちらも条件を満たして発動しますので、その１回目のアタックの間だけルリグはダブルクラッシュを２つ得ています。なお、ダブルクラッシュを２つ得ても、ダメージを与えてクラッシュできるライフクロスは２枚です。そして、２回目のアタック時には《弩砲　チタイクウ》の能力はどちらも発動しませんので、ダブルクラッシュを得ることはできません。
羅星宙姫　≡ラアー≡	WX19-024	常時能力は具体的に何が起こりますか？	例えば、場にある《羅星宙姫　≡ラアー≡》の自動能力で《羅星宙姫　≡ラアー≡》が公開された場合、それを本来のレベル5ではなくレベル4として扱い、対戦相手のシグニ1体をバニッシュできます。
羅星宙姫　≡ラアー≡	WX19-024	起動能力は複数回使えますか？	はい、特にターン1回などの回数制限もなく、エナを支払う必要もありませんので、メインフェイズかアタックフェイズの能力を使用できるタイミングであれば何度でも使用宣言が可能です。
大罠　ドッキリ	WX19-025	デッキが2枚以下のときに自動能力が発動したらどうなりますか？	残りのデッキを見て効果を処理します。1枚以上をデッキに戻した場合には、リフレッシュは行われません。
大罠　ドッキリ	WX19-025	アタックしたときの能力は必ず発動しますか？また、その場合に見たカードに《トラップアイコン》を持つカードがありましたが、あえて設置しないことは選べますか？	自動能力が条件を満たしましたので能力は必ず発動をします。ただし、非公開領域であるデッキから特定のカード（ここではトラップ能力を持つカード）を探す場合にはそれが無いものとして効果を終了することができます。
幻水姫　カラードカープ	WX19-026	カード名を宣言する場合、カード名すべてを宣言しなければなりませんか？（《幻水姫　カラードカープ》を宣言するときに「カラードカープ」と言うなど）	カード名を宣言する場合は、対戦相手と共通の認識が取れる程度の宣言であれば、すべてを言う必要はありません。例えば《幻水姫　カラードカープ》は他に同名のカードがありませんので「カラードカープ」で伝わりますが、《サーバント　O》を指定する場合は、「サーバント」だけでは該当するカードが多すぎる為、《サーバント　O》まで宣言する必要があります。
幻水姫　カラードカープ	WX19-026	《幻水姫　カラードカープ》がこちらの場に3体あります。対戦相手の《孤立無炎》ですべて同時にバニッシュされた場合、下の自動能力は合計何回発動しますか？	同時にバニッシュされた場合、それぞれについて発動しますので、3体が3回ずつで合計9回発動します。
幻水姫　カラードカープ	WX19-026	バトルによってバニッシュされた場合も、カードを引くことはできますか？	いいえ、バトルの結果によるバニッシュは効果によるものではありませんので、自動能力はトリガーしません。

癒英の治療　＃ナイチール＃	WX19-027	この常時能力で得た【英知】能力は、英知のレベルを合わせる必要はありますか？例えば《具英の角度　＃サンジョウ＃》をこのシグニの下に置いた場合はどうなりますか？	常時能力で得た【英知】能力も、英知=7などの条件を満たす必要があります。《具英の角度　＃サンジョウ＃》を下に置いた場合、英知=7を満たしている間のみバニッシュされなくなります。
癒英の治療　＃ナイチール＃	WX19-027	《癒英の治療　＃ナイチール＃》の下に《具英の鋭針　＃コンパス＃》を1枚置きました。英知=10を満たしてはいませんが、《癒英の治療　＃ナイチール＃》のアタック時の自動能力でレベルを変更することにより、正面とその隣のシグニゾーンにアタックできるようになりますか？	いいえ、できません。英知=10を満たしていない状態でアタックを宣言しても隣のシグニゾーンにはアタックできません。アタックを宣言してダウンした後に自動能力が発動し処理されますが、既にアタックの宣言後ですのでそのまま正面のシグニとのバトルのみとなります。
癒英の治療　＃ナイチール＃	WX19-027	《癒英の治療　＃ナイチール＃》の下に《具英の鋭針　＃コンパス＃》を2枚置きました。英知=10を満たしていて《癒英の治療　＃ナイチール＃》が中央のシグニゾーンにあるなら、正面とその左右のシグニゾーンにアタックできますか？	はい、《具英の鋭針　＃コンパス＃》の能力を２つ得ていますので、正面と左のシグニゾーン、正面と右のシグニゾーンと指定することで正面に加えて左右のシグニゾーンにアタックできます。シグニゾーンに同時にアタックする場合の処理については《具英の鋭針　＃コンパス＃》の個別FAQもご参照下さい。
癒英の治療　＃ナイチール＃	WX19-027	ライフバーストは、トラッシュにレベル１の＜英知＞かレベル４の＜英知＞のどちらかしかない場合でも、それを手札に加えられますか？	はい、可能です。
癒英の治療　＃ナイチール＃	WX19-027	このシグニの下に《具英の鋭針　＃コンパス＃》があり、場のシグニは英知＝10を満たしています。正面およびその右隣のシグニゾーンにアタックをして、《癒英の治療　＃ナイチール＃》の自動能力で英知＝8を満たしました。右隣のシグニゾーンにはアタックしたままですか？	はい、正面および右隣のシグニゾーンへのアタックはそのまま継続しています。 《具英の鋭針　＃コンパス＃》による得た英知能力を満たしているとアタックする手順において、正面だけではなくその隣のシグニゾーンにもアタックできます。 《癒英の治療　＃ナイチール＃》の自動能力はアタックしたあとでトリガーして発動しますので、すでに正面および隣のシグニゾーンへのアタックはしており、その時点で英知＝10を満たさなくなっても（仮に能力を失っても）正面および隣のシグニゾーンにはアタックしたままとなります。
癒英の治療　＃ナイチール＃	WX19-027	このシグニの下に《具英の鋭針　＃コンパス＃》と《具英の角度　＃サンジョウ＃》があり、場のシグニは英知＝10を満たしています。正面およびその右隣のシグニゾーンにアタックをして、《癒英の治療　＃ナイチール＃》の自動能力で英知＝8としました。ランサーは有効なままですか？	いいえ、ランサーは失われてしまい有効ではありません。 バトルによってシグニをバニッシュする際にランサーを持っていなければそれは機能せず、《癒英の治療　＃ナイチール＃》の自動能力によって英知＝10ではなくなった時点でランサーおよび＋2000の修正はなくなり、そのあとでシグニとバトルをしますので、ランサーによりライフクロスをクラッシュすることはできません。
癒英の治療　＃ナイチール＃	WX19-027	このシグニの下に《具英の鋭針　＃コンパス＃》と、《折英の線形　＃オレセン＃》があり、場のシグニは英知＝10を満たしています。 正面およびその右隣のシグニゾーンにアタックをして、《癒英の治療　＃ナイチール＃》の自動能力で英知＝8としました。アサシンを得られますか？	はい、アサシンを得ます。 アサシンもランサー同様にシグニとバトルをする際にその能力を持っているかをチェックします。アタックをしたあとに《癒英の治療　＃ナイチール＃》の能力で英知＝8を満たした時点でアサシンを得て、そのあとで正面のシグニとバトルをしますので、そこですでにアサシンを得ていますと正面のシグニとはバトルをせずに対戦相手にダメージを与えます。 なお、右隣のシグニゾーンにシグニがある場合、そちらにつきましては正面のシグニではありませんのでアサシンを持っていてもバトルが行われます。
幻獣神　クジャク	WX19-028	ランサーを持つシグニが対戦相手のシグニとバトルを行わずに直接対戦相手にダメージを与えてライフクロスをクラッシュした場合、カードを１枚引くことはできますか？	いいえ、この場合「ランサーによって対戦相手のライフクロスをクラッシュした」ものとしては扱われず、カードを引くことはできません。

幻獣神　クジャク	WX19-028	コストの出現時能力の発動は強制ですか？また、その場合にルリグデッキに該当するレゾナがあると、必ず出さなければいけませんか？	コストの伴わない出現時能力は必ず発動しなければなりません。ただし非公開領域（ルリグデッキ）から特定のカードを探す場合には、（戻ったなどの理由であることがわかっていたとしても）その領域に特定のカードがないとして効果を処理することが可能です。
死之遊姫　†超体感†	WX19-029	起動能力は、ルリグのレベルが3以下の場合や限定条件が合わない場合でも使用できますか？	はい、このシグニがトラッシュにあるなら能力の使用を宣言し、エナを支払い手札を捨てることはできますが、レベルや限定条件を満たしていない場合は場に出ずに効果が終了します。
羅菌　ノロウス	WX19-030	《羅菌　ノロウス》が場に出た後、対戦相手の場の【ウィルス】が2つ以下に減った場合はどうなりますか？	《羅菌　ノロウス》の常時能力は、新たに場に出すときにのみ確認します。場に出た後に【ウィルス】の数が変動してもそれは参照せず、《羅菌　ノロウス》は場に残ったままとなります。
羅菌　ノロウス	WX19-030	出現時能力は、対戦相手の場にパワー8000以下のシグニがなくても発動できますか？	はい、できます。その場合、デッキの一番上のカードをエナゾーンに置き、カードを1枚引いて効果は終了します。
小盾　オハン	WX19-032	出現時能力の発動は強制ですか？	はい、コストのない出現時能力の発動は強制となります。
羅星　≡ホルス≡	WX19-036	公開したカードがレベル４のシグニである場合、必ず場に出さなければなりませんか？	はい、レベルやリミット、その他の制限に引っかかっていなければ必ず場に出さなければなりません。なお、公開されたシグニが《羅星　≡コウドウ≡》のように任意のレベルとして扱えるような場合は、それをレベル４以外として扱い結果的に場に出さないことは可能です。
ＷＩＬＹ	WX19-039	デッキが残り1枚のときに使用したらどうなりますか？	その場合、それを【トラップ】としてあなたのシグニゾーンに設置します。手札に加えたりデッキに戻すことはできません。その後、リフレッシュを行います。
ＣＡＰＴＵＲＥ	WX19-040	トラッシュの＜水獣＞のシグニが4枚以下の場合、それらはデッキに加えられますか？	いいえ、トラッシュの＜水獣＞のシグニが4枚以下の場合は1枚もデッキに加えられず、またカードを2枚引くこともできません。
ＣＡＰＴＵＲＥ	WX19-040	トラッシュにある＜水獣＞のシグニが４枚です。エナゾーンの＜水獣＞のシグニでコストを支払い、それを加えて５枚をデッキに加えることはできますか？	はい、可能です。 スペルを使用するにあたって使用コストを支払ってから影響を与えるカードを対象とするため、その時点でトラッシュに＜水獣＞のシグニが５枚あるので、それらをデッキに加えて、またカードを引くこともできます。
ＣＡＰＴＵＲＥ	WX19-040	スペルカットインの効果によってデッキに戻そうとした＜水獣＞のシグニがトラッシュからなくなってしまいました。別の＜水獣＞のシグニを対象とし直すことはできますか？	いいえ、デッキに戻すシグニは使用時に対象としまして、そのあとでスペルカットインによるシグニがトラッシュから離れてしまった場合に対象とし直すことはできません。また、その場合には残り４枚のシグニをデッキに戻しますが、５枚をデッキに戻していないためカードを引くことはできません。
時英の距離　＃デアイ＃	WX19-041	英知=4や英知=7は、トラッシュにある《時英の距離　＃デアイ＃》を含めずに数えますか？	はい、《時英の距離　＃デアイ＃》がトラッシュにある時点での場にある＜英知＞のシグニのレベルのみを合計して数えます。
時英の距離　＃デアイ＃	WX19-041	エナゾーンにある《時英の距離　＃デアイ＃》の起動能力を使用宣言して《緑》を《時英の距離　＃デアイ＃》自身で支払い、そのまま場に出せますか？	いいえ、できません。《時英の距離　＃デアイ＃》の能力は《時英の距離　＃デアイ＃》がトラッシュにあるときにしか使用宣言できませんので、コストの《緑》として支払うこともできません。
幻獣　マガモ	WX19-042	《幻獣　マガモ》が場に出たとき、対戦相手のルリグのレベルが３の場合、場に出た《幻獣　マガモ》自身に【ランサー】を与えられますか？	はい、可能です。
似之遊　†チンチロ†	WX19-043	出現時能力は必ず発動しなければなりませんか？	はい、コストのない出現時能力ですので強制で発動します。この場合にはシグニをトラッシュに置かなくともデッキをシャッフルすることになります。
異血之遊　†ダイショウ†	WX19-044	あなたの効果とは具体的に何によるものですか？	スペルやアーツによる結果や、シグニやルリグの能力における：（コロン）の左側がコストに対して右側が効果となります。
羅菌　ポレン	WX19-045	対戦相手の場に【ウィルス】が２つや３つのときにも、起動能力を使用できますか？	はい、使用宣言し《羅菌　ポレン》を手札から捨てることはできますが、２つ以上の場合【ウィルス】は置くことができませんので効果は何も起こらず終了します。

極盾　デュエリ	WX19-046	《極盾　デュエリ》が場にあるとき、対戦相手の【ランサー】によってライフクロスはクラッシュされますか？	【ランサー】によるクラッシュはダメージではないため、2番目の常時能力により防がれクラッシュされません。ただし、【ランサー】を持つシグニとのバトルで《極盾　デュエリ》自身がバニッシュされた場合は、ライフクロスがクラッシュされます。
極盾　デュエリ	WX19-046	対戦相手のターンに、《極盾　デュエリ》を場に出しているプレイヤーが《龍導波》を使用しました。自分のライフクロスはクラッシュできますか？	どちら側の効果かに限らず、対戦相手のターンの間はダメージ以外によってはクラッシュされませんので、《龍導波》の効果によるクラッシュでも自分のライフクロスはクラッシュできません。
極盾　デュエリ	WX19-046	対戦相手の《幻水　イダビウオ》などの「ライフクロスを見る」という効果や、《幻水　ホンビウオ》の「ライフクロスとデッキの一番上を入れ替える」効果はどうなりますか？	「ライフクロスを見る」効果は領域を移動しませんので、通常通り処理します。「ライフクロスとデッキの一番上を入れ替える」効果は領域を移動しますので3番目の常時能力によって防がれ、何も移動しません。
大盾　ランタン	WX19-047	上の常時能力で、対戦相手が使用する《烈情の割裂》などのこちらが自分のエナゾーンを選んでトラッシュに置く効果は防げますか？	はい、選んでいるのはあなたでもその効果自体は対戦相手の効果によるものとなりますので、エナゾーンからトラッシュには移動しません。
大盾　ランタン	WX19-047	対戦相手のルリグが《炎・タマヨリヒメ・伍改》の場合、追加でカードを捨てることができず、結果的に【ガード】することができなくなりますか？	いいえ、《炎・タマヨリヒメ・伍改》の能力によって直接カードを捨てているわけではありませんので、自身の《大盾　ランタン》による制限は受けず【ガード】することができます。
中盾　ティンベー	WX19-048	条件を満たしている間、「能力を失う」や「能力を得られない」によってこの能力を失いますか？	いいえ、「能力を失う」という効果は「効果を受けない」によって防ぐことができます。また、能力を得ているわけではありませんので「能力を得られない」の影響は受けません。
コードメイズ　ベルク	WX19-050	「能力を持たないシグニ」とはどのようなシグニですか？	テキスト欄に記載された情報がなく、また他のカードの効果によって何らかの能力を得ていない状態のシグニ、また他のカードの効果によって能力を失っているシグニを「能力を持たないシグニ」として扱います。例えば《小剣　ククリ》はテキスト欄に記載された能力が無いため、「能力を持たないシグニ」として扱われます。
コードメイズ　ファルケン	WX19-051	シグニを2体同時に場に出す効果でこのシグニを場に出した場合、自動能力はどうなりますか？	このシグニを含む2体が同時に出た場合も、2回までは発動して合計+4000されます。3回目以降は発動しません。
コードメイズ　ファルケン	WX19-051	私が《弩砲　ファイヤレイジ》を場に出しました。「対戦相手のパワー7000以下のシグニ１体をバニッシュする」という出現時能力で、対戦相手の《コードメイズ　ファルケン》をバニッシュできますか？	どちらかのターンかによって異なります。 出現時能力も自動能力もトリガー能力の１つでして、トリガー能力が複数個トリガーしている場合、ターン側の能力から先に発動します。 《弩砲　ファイヤレイジ》側のターンであれば、先にその出現時能力が発動して、《コードメイズ　ファルケン》をバニッシュできます。 逆に《コードメイズ　ファルケン》側のターンであれば、その自動能力が先に発動し、《弩砲　ファイヤレイジ》の出現時能力で対象とすることができなくなります。
コードメイズ　ヘレンキー	WX19-052	シグニを2体同時に場に出す効果でこのシグニを場に出した場合、自動能力はどうなりますか？	このシグニを含む2体が同時に出た場合も、2回までは発動して合計+4000されます。3回目以降は発動しません。
コードメイズ　ヘレンキー	WX19-052	私が条件を満たしている《爆炎　フレイスロ伍長》を場に出しました。「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」という出現時能力で、対戦相手の《コードメイズ　ヘレンキー》をバニッシュできますか？	どちらかのターンかによって異なります。 出現時能力も自動能力もトリガー能力の１つでして、トリガー能力が複数個トリガーしている場合、ターン側の能力から先に発動します。 《爆炎　フレイスロ伍長》側のターンであれば、先にその出現時能力が発動して、《コードメイズ　ヘレンキー》をバニッシュできます。 逆に《コードメイズ　ヘレンキー》側のターンであれば、その自動能力が先に発動し、《爆炎　フレイスロ伍長》の出現時能力で対象とすることができなくなります。

コードメイズ　リンダー	WX19-053	シグニを2体同時に場に出す効果でこのシグニを場に出した場合、自動能力はどうなりますか？	このシグニを含む2体が同時に出た場合も、2回までは発動して合計+2000されます。3回目以降は発動しません。
コードメイズ　リンダー	WX19-053	私が《勝利の円卓　アルスラ》を場に出しました。「対戦相手のパワー1000以下のシグニ１体を対象とし、それをバニッシュする」という出現時能力で、対戦相手の《コードメイズ　リンダー》をバニッシュできますか？	どちらかのターンかによって異なります。 出現時能力も自動能力もトリガー能力の１つでして、トリガー能力が複数個トリガーしている場合、ターン側の能力から先に発動します。 《勝利の円卓　アルスラ》側のターンであれば、先にその出現時能力が発動して、《コードメイズ　リンダー》はバニッシュできます。 逆に《コードメイズ　リンダー》側のターンであれば、その自動能力が先に発動し、《勝利の円卓　アルスラ》の出現時能力で対象とすることができなくなります。
弩砲　テイザー	WX19-054	このシグニが２体あり、ルリグがアタックしました。１体目の能力で１と宣言して２体目の能力で２と宣言すると、対戦相手は両方のレベルのシグニで【ガード】ができませんか？	はい、この効果は重複します。そして《ターン１回》という制限はそのシグニごとに数えますので、２体あると能力は１回ずつで合計２回発動します。これによりレベル１と２のシグニで対戦相手は【ガード】ができなくなります。
幻水　ドジョウ	WX19-060	カードを置くのはどちらのデッキの一番上ですか？	対戦相手のデッキの一番上に置きます。
幻水　スズキ	WX19-061	ライフクロスを入れ替えるかどうかを決定するのはいつですか？	入れ替えの有無はその効果処理時ですので、青のスペルであった場合は対戦相手のデッキの一番上を見たあとで決定します。
幻水　キンギョ	WX19-062	カード名を宣言する場合、カード名すべてを宣言しなければなりませんか？（《幻水姫　カラードカープ》を宣言するときに「カラードカープ」と言うなど）	カード名を宣言する場合は、対戦相手と共通の認識が取れる程度の宣言であれば、すべてを言う必要はありません。例えば《幻水姫　カラードカープ》は他に同名のカードがありませんので「カラードカープ」で伝わりますが、《サーバント　Ｏ》を指定する場合は、「サーバント」だけでは該当するカードが多すぎる為、《サーバント　Ｏ》まで宣言する必要があります。
ＰＵＬＬＩＮＧ	WX19-064	③の効果では、具体的にどのようなカードがトラッシュに置かれますか？	そのシグニに付いている【チャーム】や【アクセ】、《ママ ４　ＭＯＤＥ２》の能力によって付けられたカード、またライズシグニや《コードハート　Ｍ・Ｐ・Ｐ》の下にあるカードがトラッシュに置かれます。【トラップ】や【ウィルス】は場に残ります。
時英の経過　＃ネンレイ＃	WX19-065	自分のルリグのレベルが１のとき、この能力を使用して自分のシグニ1体のレベルを2以上にできますか？	可能ですが、ルリグのレベルを超過しますので、能力の処理後にそのシグニはルール処理によってトラッシュに置かれます。
答英の採点　＃アカペン＃	WX19-066	このシグニがアップ状態のときに【英知】の自動能力が発動した場合、この能力は発動しますか？	はい、このシグニがアップ状態かダウン状態かに関わらず【英知】の自動能力が発動したらこの能力は発動します。アップ状態のときに発動しても何も起こりませんが、発動はしていますのでこのターンはもう発動しません。
幻獣　コマドリ	WX19-069	3枚のうち、＜地獣＞か＜空獣＞のどちらか片方しかなかった場合でも、それを手札に加えられますか？	はい、可能です。
幻獣　カッコウ	WX19-071	ランサーを持つシグニが対戦相手のシグニとバトルを行わずに直接対戦相手にダメージを与えてライフクロスをクラッシュした場合、自動能力は発動しますか？	いいえ、この場合「ランサーによって対戦相手のライフクロスをクラッシュした」ものとしては扱われず、能力は発動しません。
死之遊　†ファンタン†	WX19-073	あなたの効果とは具体的に何によるものですか？	スペルやアーツによる結果や、シグニやルリグの能力における：（コロン）の左側がコストに対して右側が効果となります。
惨之遊　†テホンビキ†	WX19-074	出現時能力は強制ですか？	はい、コストのない出現時能力ですので強制で発動します。他にシグニがあるのにトラッシュに置かないことは選べません。

惨之遊　†テホンビキ†	WX19-074	自分のシグニゾーンに他のシグニが無い場合でも、このシグニを場に出すことはできますか？	はい、可能です。その場合、「そうした場合～」以降の効果は発生しません。
似之遊　†パイガオ†	WX19-075	出現時能力は強制ですか？	はい、コストのない出現時能力ですので強制で発動します。他にシグニがあるのにトラッシュに置かないことは選べません。
似之遊　†パイガオ†	WX19-075	自分のシグニゾーンに他のシグニが無い場合でも、このシグニを場に出すことはできますか？	はい、可能です。その場合、「そうした場合～」以降の効果は発生しません。
異血之遊　†キノ†	WX19-076	出現時能力は強制ですか？	はい、コストのない出現時能力ですので強制で発動します。他にシグニがあるのにトラッシュに置かないことは選べません。
異血之遊　†キノ†	WX19-076	自分のシグニゾーンに他のシグニが無い場合でも、このシグニを場に出すことはできますか？	はい、可能です。その場合、「そうした場合～」以降の効果は発生しません。
羅菌　ＰＭ	WX19-077	凍結状態であり感染状態でもあるシグニがアップフェイズにアップしませんでした。アップフェイズの終了時にそのシグニは凍結状態ではなくなりますか？	はい、そのシグニが何によってアップしなかったかに関わらず、アップフェイズの終了時にそのシグニは凍結状態ではなくなります。
羅菌　ＰＭ	WX19-077	アップフェイズにアップしなかったあと、そのシグニは感染状態ではなくなりますか？	いいえ、凍結状態とは異なり感染状態であるかどうかは同じシグニゾーンに【ウィルス】があるかないかによって決定しますので、状況が変わっていなければ以前として感染状態です。
羅菌　ムンプス	WX19-078	正面の感染状態のシグニがバニッシュされてトラッシュに置かれる場合、そのシグニが持っている「バニッシュされたとき」という能力は発動しますか？	はい、発動します。この能力はバニッシュされたときに置く場所をエナゾーンからトラッシュに変更するだけであり、そのシグニがバトルや能力でバニッシュされたのであればトラッシュに置かれたとしても「バニッシュされたとき」の能力は発動します。
羅菌　ムンプス	WX19-078	「対戦相手の効果を受けない」という能力を持ったシグニは感染状態になりますか？また、そのシグニが効果ではない方法（バトルなど）によってバニッシュされる場合にトラッシュに置かれますか？	【ウィルス】と同じシグニゾーンにあるシグニが感染状態となるのは何か効果ではなくルールによって決められていることですので感染状態となってしまいます。 また、この能力はバニッシュしたあとのエナゾーンに置くことを置き換えています。トラッシュに置くことはこのシグニの効果ではなく、効果ではない方法（バトルなど）によるものですので、「効果を受けない」というシグニも感染状態であればトラッシュに置かれます。
羅菌　ヘルペス	WX19-079	【ウィルス】を２つ置く効果で対戦相手のシグニゾーン２つに【ウィルス】を１つずつ置いた場合、この能力は発動しますか？	はい、対戦相手のシグニ1体を-2000する効果が2回発動します。
羅菌　ヘルペス	WX19-079	対戦相手の場のシグニゾーンすべてに既に【ウィルス】が置かれている状態で、【ウィルス】１つを置くという効果が発動した場合、この能力は発動しますか？	この能力は実際に対戦相手の場に【ウィルス】を置くことで条件を満たしますが、すでに【ウィルス】が置かれているシグニゾーンにあらたな【ウィルス】を置くことはできません。よって、この場合には能力が発動しません。
羅菌　ハクセン	WX19-080	出現時能力は強制ですか？	はい、コストのない出現時能力ですので、強制で発動します。対戦相手の場に既に【ウィルス】が３つある場合でも、あなたのトラッシュにそれぞれレベルの異なる＜微菌＞が3枚あるならそれらをデッキに加えてシャッフルまでは行います。
羅菌　ハクセン	WX19-080	どのシグニをデッキに戻したか対戦相手に見せなければなりませんか？	はい、対戦相手が求めた場合は当然として、そうでなくともデッキに戻すシグニが正しく条件を満たしているか対戦相手に明示する必要があります。

未来の記憶　リル	WX20-001	「あなたのターン開始時」の能力は、具体的にはいつ発動しますか？	あなたのターンのアップフェイズで、シグニやルリグがアップした後に発動します。
未来の記憶　リル	WX20-001	自分がコインを4枚得ているとき、自動能力でコインを得られますか？	はい、得られます。上限は5枚ですので、1枚だけ得て5枚となります。
未来の記憶　リル	WX20-001	自分の場にシグニがないときに、出現時能力で＜武勇＞のシグニと《矜持の豪魔　オダノブ》を対象として場に出せますか？	いいえ、できません。【ライズ】を持つシグニは、同時に場に出るシグニの上に【ライズ】することはできません。この能力は同時に場に出す能力のため、結果的に《矜持の豪魔　オダノブ》は場に出ることはできずトラッシュに残ります。
未来の記憶　リル	WX20-001	出現時能力で＜武勇＞のシグニを場に出し、その後でその上に《矜持の豪魔　オダノブ》を出しました。ターン終了時、場に出した＜武勇＞のシグニはどうなりますか？	出現時能力により場に出たシグニが【ライズ】でシグニの下に置かれた場合、ターン終了時にそれをトラッシュに置く必要はなく、そのままそのシグニの下に残ります。
未来の記憶　リル	WX20-001	下の起動能力は、対戦相手のシグニが1体のみの場合でもバニッシュできますか？	いいえ、対戦相手のシグニ2体を対象としてバニッシュする効果ですので、対戦相手のシグニが1体しかない場合は2体を対象とすることができずバニッシュできません。また、2体あっても片方が《羅菌姫　ボツリネス》のように【シャドウ】を持っている場合、やはり2体を対象とすることができずバニッシュできません。
メル＝スピリタス	WX20-002	出現時能力で、《アクセアイコン》を持つシグニを1体だけエナゾーンに置くことはできますか？	はい、できます。
メル＝スピリタス	WX20-002	すでに【アクセ】が１枚付いているシグニに起動能力によって他の【アクセ】を付けることはできますか？	いいえ、《コードオーダー　ウェディング》にように能力によって２枚以上の【アクセ】を付けることのできるシグニ以外では、シグニ１体には【アクセ】を１枚しか付けることができず、すでに付いている場合には付けることができません。
クラス・クライシス	WX20-003	ルリグが能力を失った場合、限定条件やリミットなどはどうなりますか？	「能力を失う」という効果はテキスト欄に記載の能力のみを消します。テキスト欄以外の、名前や色、レベル、リミット、ルリグタイプなどは失いません。
一心轟体	WX20-004	１体のシグニを２回バニッシュすることはできますか？	いいえ、できません。 ２体まで、ですので１体だけを対象として使用することはできますが、バニッシュするのは１回のみとなります。
レース・トルネード	WX20-005	後半の効果は、いつ手札の枚数を数えますか？	カードを3枚引いた後に、プレイヤーの手札の枚数を確認します。
レース・トルネード	WX20-005	自分のデッキが2枚以下の場合に使用したらどうなりますか？	その残りの2枚を引き、いずれかのプレイヤーの手札が6枚以上あるなら後半の効果も処理します。 アーツの効果が終了してから、デッキが0枚なのでリフレッシュを行います。
ダーク・コグネイト	WX20-007	③で場に出すシグニは、《ダーク・コグネイト》を使用するためにエナとしてトラッシュに置いたシグニや、使用する際に手札から捨てたシグニでも対象とすることはできますか？	はい、どちらの場合でも対象として場に出せます。
ドーナ　ＴＨＩＲＤ＋＋	WX20-008	出現時能力の発動は強制ですか？	いいえ、コストのある出現時能力ですので、コストを支払わず発動させないことも選べます。
紅蘭の使者　サシェ・カルティエ	WX20-009	自動能力の発動は強制ですか？	はい、ルリグがアタックするという条件を満たしたのであれば強制的に発動します。その上であなたの場に白と赤のシグニがありますと、カードは引かなければならず、捨てなければなりません。
因果の記憶　リル	WX20-010	出現時能力の発動は強制ですか？	いいえ、コストのある出現時能力ですので、コストを支払わず発動させないことも選べます。
因果の記憶　リル	WX20-010	デッキの中に《ライズアイコン》を持つシグニがないことがわかっていても、出現時能力で手札を捨てることはできますか？また、その場合にデッキはシャッフルしますか？	デッキの中に《ライズアイコン》を持つシグニが実際にあるか無いかに関わらず、出現時能力のコストを支払って発動することができます。そして発動した場合にはデッキからシグニを手札に加えたか否かに関わらずデッキをシャッフルします。
カーニバル　―ＴＮ―	WX20-011	出現時能力の発動は強制ですか？	はい、コストのない出現時能力ですので、場に出したら強制的に発動します。

カーニバル　―ＴＮ―	WX20-011	公開されたカードが《羅星　≡コウドウ≡》である場合、それをレベル４として手札に加えることはできますか？	はい、可能です。効果によってそのシグニのレベルを参照していますので、《羅星　≡コウドウ≡》の能力や、また《羅星　≡チドウ≡》が場にある場合に、その＜宇宙＞のシグニのレベルを４として扱って手札に加えることが可能です。
いつでもあーや！Ⅲ	WX20-012	出現時能力の発動は強制ですか？	いいえ、コストのある出現時能力ですので、コストを支払わず発動させないことも選べます。
いつでもあーや！Ⅲ	WX20-012	トラップ能力を持たないカードを【トラップ】として設置することはできますか？また、その場合にあえて【トラップ】として設置しないで４枚のカードすべてをデッキの一番上に戻すことはできますか？	トラップ能力を持っていないカードでも【トラップ】として設置することができます。なお、この能力は「～してもよい」と書かれていますので、設置をしないことも選ぶことができます。そうしますと残りのカードは４枚すべてですので、それらをデッキの一番上に好きな順番で戻します。
メル＝ギムレット	WX20-013	出現時能力の発動は強制ですか？	いいえ、コストのある出現時能力ですので、コストを支払わず発動させないことも選べます。
ママ ３　ＭＯＤＥ３	WX20-014	出現時能力の発動は強制ですか？	はい、コストのない出現時能力ですので、場に出したら強制的に発動します。
アイヤイ★フォール	WX20-015	このルリグがアタックしたとき、あなたの場に緑と黒のシグニがあると必ず能力は発動してカードを引いて捨てますか？	はい、条件を満たした自動能力（トリガー能力）は必ず発動をします。なお、この自動能力において条件とは「ルリグがアタックしたとき、」でして、シグニの有無に関係なく能力は発動しています（緑と黒のシグニがなければカードを引いて捨てることはできません）。
コロナ/メイデン　イオナ	WX20-016	出現時能力の発動は強制ですか？	はい、コストのない出現時能力ですので、場に出したら強制的に発動します。
ナナシ　其ノ参ノ別	WX20-017	出現時能力の発動は強制ですか？	はい、コストのない出現時能力ですので、このシグニが場に出ると強制的に発動します。なお、対戦相手のシグニゾーン２つにすでに【ウィルス】が置かれている場合は、「シグニゾーン２つまでに」ですので、【ウィルス】が置かれていない残り１つのシグニゾーンに【ウィルス】１つを置けます。
復活の駄姫　グズ子	WX20-018	この能力で場に出すシグニは、《黒》の支払いでトラッシュに置いたシグニやこの効果でデッキの上からトラッシュに置いたシグニでも対象とすることはできますか？	はい、どちらの場合でも選んで場に出せます。
サティスファクション	WX20-020	②と③を選んだ場合、③で2枚をエナゾーンに置いてから②で2枚引くということはできますか？	いいえ。できません。この効果は上から順番に処理しますので、②と③を選んだ場合は必ず②③の順番で処理します。
サティスファクション	WX20-020	自分のルリグが《紡ぐ者》などの無色のルリグの場合、④の効果で《サーバント　Ｏ》などの無色のシグニを場に出せますか？	いいえ、できません。無色は色を持たず、無色同士は同じ色を持っていることにならないため、無色のルリグの場合は④の効果でどのシグニも場に出すことはできません。
バイ・ザ・ウェイ	WX20-021	《カーニバル　-ＭＡＩＳ-》の起動能力で、自分のターンにこのアーツを使用できますか？	いいえ、その場合でもこのアーツは対戦相手のターンにしか使用できません。
極盾　アークイギス	WX20-022	上の自動能力で、《極盾　アークイギス》自身をトラッシュに置けますか？	はい、可能です。その場合でも、対戦相手のシグニ1体をトラッシュに置けます。
極盾　アークイギス	WX20-022	《極盾　アークイギス》の下の自動能力でトラッシュから別の《極盾　アークイギス》を場に出した場合、さらにその《極盾　アークイギス》の下段自動能力を発動できますか？	いいえ、発動しません。アタックフェイズからエンドフェイズに入ったときに場にある《極盾　アークイギス》の能力だけがトリガーします。エンドフェイズに入った後でトラッシュから場に出た《極盾　アークイギス》の下段自動能力は、そのターンは発動しません。
極盾　アークイギス	WX20-022	シグニゾーンに３体のシグニがありますが、２つ目の自動能力によってトラッシュからシグニを出すことはできますか？	いいえ、できません。 シグニゾーンが埋まっている場合、またレベルやリミットを超過するようにはシグニをあらたに場に出すことはできません。

幻怪　フゥライ	WX20-023	起動能力を複数回使って、トラッシュにある同じ＜怪異＞の同じ能力を複数得られますか？	はい、可能です。得た数だけ、[レイヤー]能力で《幻怪　フゥライ》自身も、また他の＜怪異＞も能力を得ます。例えば《幻怪　カラカサ》の《レイヤーアイコン》能力を２回得た場合には、自身および他の＜怪異＞のシグニが「このシグニのパワーは＋1000される。」という能力を２つ得てます。結果的に、それらはすべてパワーが＋2000されることになります。
幻怪　フゥライ	WX20-023	起動能力によってシグニAの能力を得たあと、そのシグニAがトラッシュから離れたり《コードアンシエンツ　ヘルボロス》によって能力を失った場合、得ている能力はなくなりますか？	（ターン終了時まで）得たままです。 常時能力などでトラッシュにあるシグニの能力を常に参照しているわけではなく、起動能力によって一度切りの効果が処理されましてシグニAの能力はその処理時に一度切り参照されています。そのあとでトラッシュにあるシグニAの状態や領域が変化したとしてもすでに得ている能力に影響はありません。
幻怪　フゥライ	WX20-023	「パワーは増減しない」とは基本パワーを一定の値にする効果の影響は受けますか？	はい、影響を受けます。 パワーをプラスする、マイナスする、～倍する、という効果は受けませんが、「基本パワーを4000にする」などの特定の値にする効果はパワーを増減する効果として扱われないためです。
覚悟の飛将　リョフホウ	WX20-024	アタックしたときの自動能力は、どのように処理されますか？	《覚悟の飛将　リョフホウ》がアタックしたとき、まずアタックしたときの自動能力が発動して対戦相手にダメージを与えます（もしこの時点で対戦相手にライフクロスがなければゲームに勝利します）。これによりクラッシュされた対戦相手のライフクロスがライフバーストを持っていた場合、次にそれが発動します。それらが処理された後、正面のシグニとバトルするか、シグニがなければさらに対戦相手にダメージを与えます。
羅星　≡エラキス≡	WX20-025	自分の使用した《背炎の陣》によってこのシグニと、対戦相手の中央のシグニゾーンにあるシグニが同時にバニッシュされました。自動能力は発動しますか？	はい、発動します。 場から離れることを条件とする自動能力（トリガー能力）は、それが場を離れる直前の状態を参照してトリガーの有無を決定します。直前の状態ではバニッシュされたシグニは中央のシグニゾーンにあるためです。
羅星　≡エラキス≡	WX20-025	コインがベットされた《ドント・アクト》によってこのシグニを含む３体が対象とされました。《羅星　≡エラキス≡》がダウンして、《ドント・アクト》を使用した側はカードを引くことはできますか？	はい、カードを引くことができます。
大幻蟲　§アノマリス§	WX20-026	アタックしたときの自動能力が２つありますが、どのように処理しますか？	《大幻蟲　§アノマリス§》がアタックしたら自動能力がそれぞれトリガーしますが、トリガーしている能力が複数ある場合は好きな順番で発動できますので、どちらからでも発動します。どちらかの効果でカードを引いた場合、下段自動能力もトリガーしますので、次はそれも含めて好きな順番で発動できます。
大幻蟲　§アノマリス§	WX20-026	＜凶蟲＞の能力でカードを２枚引いたとき、最後の自動能力は２回発動しますか？	はい、２回発動します。 カードを複数枚引いた場合に、この自動能力は引いた枚数分だけトリガーして、そして発動します。発動は１回ずつで、そのたびにどのシグニをパワー-4000とするか対象としてください。
羅植　アダンソニア	WX20-027	起動能力は《サーバント　O》などでは支払えないということですか？	はい、《サーバント　O》などは【マルチエナ】を持っていますがカード自体は無色であるため、この起動能力のコストとして支払うことができません。
羅植　アダンソニア	WX20-027	出現時能力は強制ですか？	はい、コストの伴わない出現時能力は強制的に発動します。 仮にデッキの中に特定のカードがなくとも探し、そしてデッキはシャッフルされます。
羅植　アダンソニア	WX20-027	起動能力は、対戦相手のシグニが1体のみの場合でもトラッシュに置けますか？	いいえ、対戦相手のシグニ2体を対象としてトラッシュに置く効果ですので、対戦相手のシグニが1体しかない場合は2体を対象とすることができず1体もトラッシュに置けません。また、2体あっても片方が《羅菌姫　ボツリネス》のように【シャドウ】を持っている場合、やはり2体を対象とすることができず1体もトラッシュに置けません。

羅植　アダンソニア	WX20-027	《虚無の闇魔　ウリス》などによってエナゾーンのカードがマルチエナを得ている場合、このシグニの起動能力を使用するために例えばマルチエナを得ている黒いカード５枚でコストを支払うことはできますか？	はい、できます。 マルチエナを得ているカードが無色ではないのであれば、それらを用いて起動能力を使用することは可能です。
コードデリシャス　ビューフェ	WX20-028	自動能力と出現時能力の発動は強制ですか？	はい、どちらも強制です。 アタックしたときにこのシグニに3枚以上アクセされているのであれば強制的に能力は発動します。なお、その場合に対戦相手のエナゾーンにもシグニゾーンにもカードが無い場合でも、付いている【アクセ】はすべてトラッシュに置かれます。 また、コストの伴わない出現時能力は必ず発動します。
狩魔の行進　バルバァト	WX20-029	対戦相手のシグニが1体もない場合でも、アタックしたときの能力を発動できますか？	はい、その場合でもトラッシュから好きな枚数の＜悪魔＞のシグニをデッキに加えることができます。
狩魔の行進　バルバァト	WX20-029	自分のデッキが6枚以下の場合に出現時能力が発動したらどうなりますか？	その場合は残りの6枚以下のデッキをトラッシュに置きます。＜悪魔＞のシグニが5枚以上トラッシュに置かれたとしても、デッキがありませんのでカードは引けず効果は終了します。効果処理後、デッキが0枚なのでリフレッシュを行います。
羅菌　マイプラ	WX20-030	起動能力はアタックフェイズの間に何度でも使用できますか？	はい、同じターンの使用回数制限がない能力ですので、使用コストを支払えるかぎりは何度も続けて使用できます。
羅菌　マイプラ	WX20-030	ターン終了時、対戦相手のシグニゾーン２つに【ウィルス】が１つずつあり、１つのシグニゾーンに【ウィルス】はありません。《羅菌　マイプラ》はトラッシュに置かれてしまいますか？	いいえ、対戦相手のシグニゾーンに１つも【ウィルス】がない場合にだけ自動能力はトリガーして発動してしまいます。１つ以上のシグニゾーンに【ウィルス】が置かれていると能力は発動しません。
胎動する誓約	WX20-031	この効果でトラッシュに置いたシグニや、エナコストとして支払いトラッシュに置いたシグニでも手札に加えることができますか？	はい、それが無色ではないシグニであれば可能です。
胎動する誓約	WX20-031	他に何かスペルを使用した後、同じターン中に《胎動する誓約》を使用できますか？	はい、できます。《胎動する誓約》は使用した以降のそのターンのスペルの使用を制限しますが、《胎動する誓約》を使用するより前にスペルを使用していても影響はありません。
聖笏の威光　ハシュマル	WX20-032	対戦相手の【ダブルクラッシュ】によるクラッシュはどうなりますか？	【ダブルクラッシュ】を持つルリグやシグニのアタックであっても、1枚のみのクラッシュとなります。
聖笏の威光　ハシュマル	WX20-032	ライフクロスが1枚クラッシュされた後、同じターン中に「ダメージを与える」効果を受けた場合はどうなりますか？	その場合、ダメージは受けたことになりますがライフクロスはクラッシュされません。ライフクロスが1枚でも残っていればクラッシュされずに効果は終了しますが、ライフクロスが0枚で「ダメージを与える」効果を受けた場合はそのままゲームに敗北します。
双演の趣向　*サブカルズ*	WX20-033	アタックしたときの能力で正面のシグニを戻した場合、そのアタックのダメージは通りますか？	はい、アタックを宣言し「アタックしたとき」の能力がまず発動し、その他に発動する能力がなければアタック自体の処理に入ります。その時点で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ます。
偉智の遊　*ハッカドール１号*	WX20-034-CB	出現時能力の発動は強制ですか？	はい、コストのない出現時能力ですので、条件を満たすようにシグニが場に出たら強制的に発動します。
幻怪　ユキンコ	WX20-035	トラッシュに《幻怪姫　スノークイーン》が0枚で、出現時能力のコストの《白》を《幻怪姫　スノークイーン》で支払った場合はどうなりますか？	効果を処理する時点ではトラッシュにカード名に《スノークイーン》を含むカードがありますので、対戦相手のシグニ1体を手札に戻します。

温泉の盛宴　草津結衣奈	WX20-036-CB	自動能力で場に出すシグニゾーンは、バニッシュされる前にあったシグニゾーン以外でも場に出せますか？	はい、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でも出せます。
温泉の盛宴　草津結衣奈	WX20-036-CB	自動能力の《赤》《赤》は、バニッシュされてエナゾーンにあるこのシグニで支払えますか？	《赤》コストの支払いとすることはできますが、エナゾーンから場に出す効果ですのでトラッシュに移動したそのシグニは場に出せません。
暴食の暴君　トウタク	WX20-037	出現時能力の発動は強制ですか？	はい、コストのない出現時能力ですので、場に出したら強制的に発動します。
暴食の暴君　トウタク	WX20-037	出現時能力で武勇のシグニと、そのシグニの上に置くというライズの条件を持つシグニを場に出して、前者の上に後者を置くことはできますか？	いいえ、できません。 出現時能力によってシグニ２体は同時に場に出ますので、１体を先に出してもう一体をその次に出すということはできないためです。
暴食の暴君　トウタク	WX20-037	起動能力でこのシグニに付いているチャームをトラッシュに置くことはできますか？	いいえ、できません。 カードの置き場所として実際にこのシグニの下に置かれていたとしても、チャームやアクセとして「付いているカード」、そして同じシグニゾーンに「設置されている」トラップ、これらはルール上ではこのシグニの下にあるカードではないためです。
撃弩砲　グスクル	WX20-038	このシグニが対戦相手の効果によってパワーをマイナスされ、パワーが0以下になった場合はバニッシュされますか？	はい、バニッシュされます。マイナス修正する効果自体は対戦相手によるものでも、パワーが0以下になったことによるバニッシュはルール処理によるものであり、この常時能力では防げません。
撃弩砲　グスクル	WX20-038	このシグニの【ダブルクラッシュ】で2枚ライフクロスをクラッシュした場合、自動能力はどうなりますか？	ターン1回のみの能力ですので、1回だけ発動します。対戦相手のライフクロスを【ダブルクラッシュ】により2枚クラッシュし、その後に自動能力が1回発動し、対戦相手にダメージを与えます。
丹乃遊　≡ハッカドール２号≡	WX20-039-CB	対戦相手の場にパワー5000以下のシグニがない場合でも、手札から＜遊具＞のシグニを場に出せますか？	はい、その場合＜遊具＞を出した後の後半の効果は何も起こらず終了します。
中罠　グルグル	WX20-040	自分の場に【トラップ】が3枚ある場合、+6000されますか？	いいえ、この能力はあなたの場に【トラップ】があるか、ないかしか確認せず、いくつあるかは確認しません。【トラップ】が３つある場合も+2000となります。
３－遊　§ハッカドール３号§	WX20-041-CB	出現時能力の発動は強制ですか？	はい、コストのない出現時能力ですので、場に出したら強制的に発動します。
３－遊　§ハッカドール３号§	WX20-041-CB	出現時能力を発動したとき、デッキに青ではない＜遊具＞のシグニがなかった場合はどうなりますか？	その場合はデッキを上から順番にすべて公開し、シャッフルしてデッキとして戻して効果は終了します。なお、効果の終了後にデッキが０枚でなければ上記の手順の中でリフレッシュが行われることはありません。
羅原　アルミ	WX20-042-CB	アタックフェイズ開始時の自動能力で、このシグニの下からカード4枚をトラッシュに置いて4枚引くことはできますか？	いいえ、この能力はあなたの各アタックフェイズ開始時に1回発動し、1回の発動では1枚しかトラッシュに置くことはできません。アタックしたときの自動能力も同様に、一度に2体をバニッシュすることはできません。
幻水　ヒナニギス	WX20-043	出現時能力のコストとして支払ったカードでも、効果でデッキの一番上に置くカードとして対象とすることはできますか？	はい、可能です。
幻水　ヒナニギス	WX20-043	自動能力でクラッシュしたカードがライフバーストを持っていた場合、そのライフバーストの処理と効果によってライフクロスをトラッシュに置くのはどちらが先ですか？	ライフバーストの処理が先となります。 厳密にはこの自動能力はカードを移動させておらず、ライフバーストの処理が終わってエナゾーンに移動しようとする際に、その移動先をエナゾーンからトラッシュに置き換えているという効果です。 よって、ライフバーストの発動および効果の処理が終わり、エナゾーンに移動しようとして、そこで初めてライフクロスはトラッシュに移動します。

変英の額面　＃ウェブマネー＃	WX20-044-CB	《具英の鋭針　＃コンパス＃》1体、《変英の額面　＃ウェブマネー＃》2体を場に出している場合、《具英の鋭針　＃コンパス＃》の英知=7と英知=10は同時に条件を満たしていますか？	はい、それぞれ《変英の額面　＃ウェブマネー＃》のレベルを２と１、３と３として扱うことで両方の英知能力の条件を満たすことができます。
コードイート　マロンクリーム	WX20-045	「可能ならばアタックしなければならない」とはどういう能力ですか？	アタックを強制されているシグニは、ダウン状態などのアタックできない状態でなければ、必ずアタックしなければなりません。また、他にシグニが出ていたとしても、まずはアタックを強制されているシグニからアタックする必要があります。アタックを強制されているシグニが2体ある場合は、それらのうち好きな方からアタックできます。
幻獣　ゾウガメ	WX20-046	《幻獣　ウサ》のクロス条件には《幻獣　カメ》しか書かれていませんが、《幻獣　ゾウガメ》とクロスできるのですか？	クロスシグニは、どちらか一方のシグニが持つクロス条件を満たすように配置されていればその両方をクロス状態として扱います。《幻獣　ゾウガメ》を《幻獣　ウサ》の右になるように配置すれば、その2体はクロス状態となります。
八百万の源泉　スクナヒコ	WX20-047-CB	《紡ぐ者》などの無色のルリグだった場合、自動能力で《サーバント　O》などの無色のルリグを手札に加えられますか？	いいえ、できません。無色は色を持たず、無色同士は同じ色を持っていることにはなりません。ルリグが無色だった場合、自動能力では何も手札に加えられません。
八百万の源泉　スクナヒコ	WX20-047-CB	出現時能力の発動は強制ですか？	はい、コストのない出現時能力ですので発動しないということは選べず、このシグニが場に出たときには発動します。
ドライ＝アリサエマ	WX20-048	出現時能力の発動は強制ですか？	はい、コストのない出現時能力ですので強制で発動し、対象とすることができるシグニがあるなら必ず1枚を対象とします。
ドライ＝アリサエマ	WX20-048	出現時能力で場に出たシグニが、手札やエナゾーンなどに移動していた場合、ターン終了時にトラッシュに置かれますか？	いいえ、そのシグニが場から別の領域に移動していた場合は、トラッシュには置かれません。
似之遊　†オキクドール†	WX20-049	アタックしたときの能力でこのシグニを場からトラッシュに置いた場合、そのアタックはどうなりますか？	アタック自体の処理の前にこのシグニが場を離れますので、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。
大拳　ニャックル	WX20-050	自動能力で《極拳　ニャローブ》がバニッシュされて、《極拳　ニャローブ》の２つ目の能力が発動するのはいつですか？また、この方法で合計２回アップできますが、２つのうち１つの発動を後回しにして、アタックしてから２回目のアップは可能ですか？	《極拳　ニャローブ》の２つ目の能力が発動するのは《大拳　ニャックル》の自動能力の効果が処理され終わってからです。アップするのはその効果処理後すぐですので、トリガーした能力をあとから発動するといったことはできません。
大拳　ニャックル	WX20-050	対戦相手のターンにこのシグニがバニッシュされたので、２つ目の自動能力で《極拳　ニャローブ》を場に出しました。《極拳　ニャローブ》の２つ目の能力は発動できますか？	いいえ、できません。 《大拳　ニャックル》がバニッシュされたときに、《極拳　ニャローブ》はまだ場になかったので能力がトリガーしていないためです。
中盾　スクトゥム	WX20-051	自動能力は、自分のシグニがすべてアップ状態でも発動してしまいますか？	はい、何らかの効果でルリグやシグニがアップした結果、あなたのシグニがすべてアップ状態であっても、この能力のトリガー条件は満たしましたので強制的に発動します。アップ状態のシグニをさらにアップしても何も起こらず、その後、そのターン中にこの能力はもう発動をしません。
中盾　スクトゥム	WX20-051	アップ状態の《緑弐ノ遊　スイングライド》が自身の能力でアップしました。《中盾　スクトゥム》の能力はトリガーしますか？	いいえ、トリガーしません。 アップ状態のシグニに対して「アップする」という効果は何もせず、そのため「アップ状態になったとき、」という条件は満たされておりません。

羅星　ミラ	WX20-052	《白羅星　ジュピタ》などの、出現条件にメインフェイズしか持たないレゾナをアタックフェイズに出す場合、場にある《羅星　ミラ》を出現条件としてトラッシュに置いて出せますか？	はい、出せます。レゾナを出す場合は出現条件に合致するタイミングでルリグデッキからそれを公開し、チェックゾーンに置きます。その後、出現条件を満たすようにシグニをトラッシュに置いて場に出します。トラッシュに置かれることでアタックフェイズは失われますが、既に場に出す手順に入っていますのでそのままレゾナを場に出せます。
羅星　ミラ	WX20-052	このシグニと他の＜宇宙＞のシグニがあり、対戦相手のターンで２体のシグニを同時にバニッシュする効果を受けました（《全知全能》や《疾風怒濤》など）。このシグニはバニッシュされますか？	いいえ、このシグニはバニッシュされません。 同時に効果を受ける場合にはまだ他の＜宇宙＞のシグニが場にあるためです。
コードメイズ　リバティ	WX20-053	自動能力は、必ず自分の場のシグニを移動させなければなりませんか？	いいえ、好きなように配置し直すという効果では、結果的に配置がそのままになっても構いません。
コードメイズ　リバティ	WX20-053	起動能力は、ルリグが＜イオナ＞以外の場合でも使用できますか？	使用できますが、場に出そうとするカードが《コードラビリンス　クイン》の場合には、それは＜イオナ限定＞を持っていますので、限定条件に合わないため《コードメイズ　リバティ》をゲームから除外してもシグニを場に出すことはできません。
コードメイズ　コンメロ	WX20-054	対戦相手のシグニがアタックしたので、《コードラビリンス　クイン》がその正面に移動してバトルしました。次に、対戦相手の他のシグニがアタックしたので、《コードラビリンス　クイン》がさらに移動しました。ここで《コードメイズ　コンメロ》の自動能力は発動できますか？	いいえ、できません。 １度目の移動時にシグニが他のシグニゾーンに移動するという条件を満たしましたので、《白》を支払ったか否かに関わらず自動能力は発動しています。１ターンに１度という制限のため、２度目の移動時に発動させることはできません。
不屈の僭帝　エンジュ	WX20-055	《ライズアイコン》を持つシグニがパワー0以下になった場合のルール処理によるバニッシュもこのシグニのバニッシュに置き換えられますか？	ルール処理によるバニッシュでもこのシグニのバニッシュに置き換えることができますが、その後もパワーが0以下であることには変わりありませんので、直後に再度バニッシュされます。
不屈の僭帝　エンジュ	WX20-055	このシグニが、他の効果で「バニッシュされない」を得た場合この能力はどうなりますか？	代わりにこのシグニをバニッシュすることができなくなりますので置き換えることができず、《ライズアイコン》を持つシグニが通常通りバニッシュされます。
戦乱の一輪　オイチ	WX20-056	《矜持の豪魔　オダノブ》をこの上に置いたら自動能力が両方発動しますか？	はい、《矜持の豪魔　オダノブ》は《ライズ》を持つシグニでありカード名に《オダノブ》を含んでいますので、どちらも発動します。
戦乱の一輪　オイチ	WX20-056	何らかの効果で能力を失っているこのシグニの上に《ライズ》を持つシグニが置かれました。１つ目の自動能力は発動しますか？	いいえ、能力ないシグニ（＝１つ目の自動能力を持っていないシグニ）の上に《ライズ》を持つシグニが置かれましたので、持っていない自動能力はトリガーせず、発動しません。
羅石　イモイシ	WX20-058	出現時能力の発動は強制ですか？	いいえ、コストのある出現時能力ですので、コストを支払わず発動させないことも選べます。
羅石　ニジメノウ	WX20-059	上の出現時能力のコストで支払ったカードが赤のスペルだった場合、それを手札に加えるスペルとして対象とすることはできますか？	はい、可能です。
羅石　ニジメノウ	WX20-059	上の出現時能力を先に発動し、手札に加えたスペルを下の出現時能力で使用できますか？	はい、使用できます。
羅石　ニジメノウ	WX20-059	自分の場にパワー15000以上のシグニがあり、使用コストが減った《戦意の箱舟》を《羅石　ニジメノウ》の下段出現時能力で使用できますか？	いいえ、できません。「コストの合計が1以下」というのは、カード左上に記載されているコストのみを確認します。何らかの効果などによって使用コストが減っていてもそれは影響しません。
羅石　ニジメノウ	WX20-059	自分のライフクロスが1枚以上あるときに、《至宝の欠片》を《羅石　ニジメノウ》の下段出現時能力で使用できますか？	はい、使用できます。その際に、カード本来のコストである《赤》×１は支払いませんが、あなたのライフクロス1枚につき使用コストが1増える《無》は支払う必要があります。

幻竜　シルシュ	WX20-060	対戦相手のデッキが1枚のみのときに、出現時能力で対戦相手のエナゾーンのカード2枚をトラッシュに置きました。その後の処理はどうなりますか？	その場合、対戦相手はデッキの残り1枚のカードをエナゾーンに置き、2枚目は置けずに効果は終了します。その後リフレッシュを行います。
幻竜　ツチノコ	WX20-061	「アタックしたとき、～」という能力が発動してシグニのパワーが10000以上になりました。カードを引くことはできますか？	いいえ、できません。 「アタックしたとき、」というタイミングは過ぎており、その時点でシグニのパワーが10000であっても能力がトリガーしないためです。
羅原　Ｘｅ	WX20-063	自動能力は、対戦相手が使用したスペルの処理と自動能力の発動はどちらが先ですか？	「スペル1枚を使用したとき」の自動能力は、そのスペルの処理がすべて終わった後に発動します。
羅原　Ｘｅ	WX20-063	対戦相手がスペルを使用し、そのスペルの効果でこのシグニがバニッシュされました。自動能力は発動しますか？	はい、発動します。対戦相手がスペルを使用することで自動能力の発動条件を満たします。そして、発動条件を満たしてから発動前にこのシグニが移動したとしても、一度トリガーした自動能力は発動します。
コードアート　Ｎ・Ａ・Ｉ・Ｓ・Ｅ	WX20-064-CB	自分のターン終了時にカードを引いて7枚になった場合、6枚になるように捨てる必要がありますか？	はい、ターン終了時にはまずこの能力のような「ターン終了時」に発動する能力が発動し、その後にターンプレイヤーは手札を6枚になるように捨てます。
コードアート　Ｎ・Ａ・Ｉ・Ｓ・Ｅ	WX20-064-CB	お互いに《コードアート　Ｎ・Ａ・Ｉ・Ｓ・Ｅ・Ｎ》を出していて、自分のターン終了時になりました。カードを引くのと捨てるのはどちらが先ですか？	ターン終了時にそれぞれの《コードアート　Ｎ・Ａ・Ｉ・Ｓ・Ｅ・Ｎ》がトリガーしますが、複数のトリガー能力がトリガーしている場合はターン進行中のプレイヤーの能力が先に発動します。まずこちらの《コードアート　Ｎ・Ａ・Ｉ・Ｓ・Ｅ・Ｎ》でカードを1枚引き、対戦相手の《コードアート　Ｎ・Ａ・Ｉ・Ｓ・Ｅ・Ｎ》で手札を1枚捨てます。
コードアート　Ｄ・Ｃ	WX20-065	自動能力は、カード名に《Ｃ・Ｍ・Ｒ》を含むカードがトラッシュにある場合はターン終了時に無条件で2枚引けますか？	いいえ、その場合もあなたの手札が1枚以下の場合、という条件は変わらず、手札が2枚以上あるなら1枚も引けません。
コードアート　Ｄ・Ｃ	WX20-065	カード名に《Ｃ・Ｍ・Ｒ》を含むカードとは、《コードラブハート　Ｃ・Ｍ・Ｒ》でも《コードラブハート†Ｍ・Ｃ・Ｍ・Ｒ†》でもどちらでも構いませんか？	はい、どちらのカードでも条件を満たします。
コードアート　Ｄ・Ｃ	WX20-065	ターン終了時に《幻水姫　ダイホウイカ》とこのシグニが場にあり、手札が２枚で、《幻水姫　ダイホウイカ》によって先に１枚を捨てて、次にこのシグニでカードを引くことはできますか？	はい、可能です。 《コードアート　Ｄ・Ｃ》のトリガー条件は「あなたのターン終了時、」であり、手札の枚数に関わらずにトリガーします。そして《幻水姫　ダイホウイカ》の能力もトリガー能力ですので、トリガーしている能力は１つずつ好きな順番で発動できるためです。
文脈の攻防　モダーン	WX20-067	自動能力は、カードを引いたり、シグニを手札に戻す効果でも発動しますか？	はい、いずれもカードが手札に加えられていますので、自動能力が発動します。
未英の観測　＃ウィグナー＃	WX20-068	このシグニがアタックしたあと、なんらかの方法でアップしました。最初の時点では英知＝１１を満たしておらず、次のアタックで満たしていた場合、自動能力は発動できますか？	はい、可能です。 英知能力はその数値を満たしていないと有効ではなく、有効ではない自動能力は「アタックしたとき、」という条件を満たしても発動しません。２回目のアタック時に英知能力が有効であれば、そのアタックで自動能力は発動できます。
参ノ遊　タマイレ	WX20-069	手札が2枚以下のときでも、残りの手札を捨ててこのシグニをトラッシュに置くことでレゾナを場に出せますか？	いいえ、条件を満たす枚数を捨てられなければ1枚も捨てることはできません。この場合、手札を捨てることも《参ノ遊　タマイレ》をトラッシュに置くこともできず、レゾナは場に出せません。
羅植　ススキ	WX20-070	出現時能力の発動は強制ですか？	上の能力はコストがありませんので、エナゾーンに＜植物＞のシグニが7枚以上ある場合は強制で発動します。下の能力はコストがありますので、支払わずに発動しないことも選べます。

コードイート　ツキミダンゴ	WX20-071	自分のデッキが1枚のみの場合にこの能力が発動したらどうなりますか？	その場合はその1枚をエナゾーンに置きます。カードを引くことはできず、手札から＜調理＞のシグニ１枚を場に出します。次にルール処理によるリフレッシュが行われます。そして、場に出たシグニが出現時能力を持っていたりシグニが場に出ることで発動するトリガー能力があればそれらを発動します。
コードイート　チョコプレート	WX20-072	《コードオーダー　ウェディング》にこのカードが2枚アクセされている場合、常時能力はどうなりますか？	その《コードオーダー　ウェディング》は「アタックしたとき」の能力を２つ得ていますので、アタックしたときに能力が2回発動し、自身のパワー以下の対戦相手のシグニを2体バニッシュできます。
幻獣　シャンタク	WX20-073	自動能力は強制的に発動しますか？また、その際に必ずシグニを探して手札に加えなければならず、またシャッフルもしなければなりませんか？	自動能力は条件が満たされますと任意ではなく強制的に発動します。ただし、非公開領域（この場合はデッキ）から特定のカード（この場合はシグニ）を探すにあたっては、実際の有無に関わらずないものとして処理することは可能です。なお、シグニを公開し手札に加えたか否かに関わらずデッキはシャッフルされます。
堕落の才娘　ルチーフェロ	WX20-074	出現時能力は強制ですか？	はい、条件を満たしているならどちらも強制で発動します。好きな方の出現時能力から発動できますが、対象とすることができるシグニが1体でもある場合は必ずそれを対象としなければなりません。
堕落の才娘　ルチーフェロ	WX20-074	両方の出現時能力で同じシグニを対象とした場合、そのパワーはどうなりますか？発動する順番によって変わりますか？	上の能力のような「基本パワーを特定の値にする効果」と、下の能力のような「パワーをプラスマイナス修正する効果」は、前者を先に適用してから後者を計算します。どちらが先に発動したかは関係なく、２つの効果を受けたシグニはパワー10000から-7000されてパワー3000となります。
不定の紫姿　グシオン	WX20-075	出現時能力の発動は強制ですか？	はい、コストのない出現時能力なので強制で発動します。
不定の紫姿　グシオン	WX20-075	デッキが3枚のときに出現時能力を発動し、＜悪魔＞のシグニが3枚トラッシュに置かれました。どうなりますか？	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われませんので、まず《不定の紫姿　グシオン》の効果を最後まで処理します。カードを1枚引きますがデッキが0枚ですので引けずに効果は終了し、その後にリフレッシュを行います。
情愛の反旗　†アークフラウド†	WX20-076	カード名に《アークゲイン》を含むカードとは、《先駆の大天使　アークゲイン》でも《千苦の大天使　†アークゲイン†》でもどちらでも構いませんか？	はい、どちらのカードでも条件を満たします。
情愛の反旗　†アークフラウド†	WX20-076	カード名に《アークゲイン》を含むカードとこのシグニが《孤立無炎》などで同時にバニッシュされた場合、自動能力はどうなりますか？	発動しますが、効果の処理時にはあなたの場にはカード名に《アークゲイン》を含むカードがありませんので、1体を-7000するのみとなります。
ドライ＝アコニチン	WX20-077	出現時能力で使用する《バイオレンス・スプラッシュ》は、自分のルリグが＜イオナ＞以外でも使用できますか？	いいえ、効果によってスペルを使用する場合も、特に記載が無い場合には限定条件に従う必要があります。《バイオレンス・スプラッシュ》は＜イオナ限定＞ですので、あなたのルリグが＜イオナ＞以外であれば探した《バイオレンス・スプラッシュ》はそのままトラッシュに置かれます。
羅菌　エンザ	WX20-078	①と②を選び、①で【ウィルス】を取り除いた後、同じシグニゾーンに②で【ウィルス】を置けますか？	はい、可能です。
羅菌　エンザ	WX20-078	②と③を選び、②で【ウィルス】を置いて③でそのシグニゾーンのシグニを-5000できますか？	はい、③の効果の処理時にはそのシグニゾーンのシグニは感染状態ですので、-5000できます。
羅菌　エンザ	WX20-078	対戦相手のシグニゾーンに１つも【ウィルス】がないときに①と②を選び、先に②で【ウィルス】を置いてから①でそれを取り除けますか？	いいえ、できません。効果は上から順番に処理しますので、①と②の順で処理します。①では【ウィルス】を取り除けないので何も起こらず、②で【ウィルス】を１つ置いて効果は終了します。

コードアンチ　ソトホート	WX20-079	上の起動能力で、レベルの異なる黒のシグニとして《コードアンチ　ヨグソトス》をデッキの一番下に置けますか？	はい、できます。使用宣言時にトラッシュにカード名に《ヨグソトス》を含むカードがあれば使用できますので、その後効果によってデッキの一番下に置くこともでき、その場合でも対戦相手のシグニ1体を-7000できます。
コードアンチ　ソトホート	WX20-079	上の起動能力は、対戦相手の場にシグニが1体もない場合でも使用できますか？	はい、その場合でも自分のトラッシュからレベルの異なる黒のシグニ4枚をデッキの一番下に置くことはできます。
コードアンチ　ソトホート	WX20-079	下の起動能力のコストの《黒》を《コードアンチ　ソトホート》で支払い、その《コードアンチ　ソトホート》をトラッシュから場に出せますか？	いいえ、できません。この能力は《コードアンチ　ソトホート》がトラッシュにあるときにしか使用を宣言できませんので、元々エナゾーンにある《コードアンチ　ソトホート》は起動能力を使用宣言できず、コストを支払うこともできません。
コードアンチ　ダゴン	WX20-080	出現時能力の発動は強制ですか？	はい、コストのない出現時能力ですので、このシグニがトラッシュから場に出たら強制的に発動します。
幻蟲　タランチュラ	WX20-081	対戦相手のシグニがアタックし、こちらのレゾナとバトルした場合はバニッシュされますか？	はい、バトルによるバニッシュは効果によるバニッシュではありませんので、バニッシュされます。
幻蟲　タランチュラ	WX20-081	対戦相手の効果によってこちらのレゾナがマイナス修正を受け、その結果パワーが0以下になった場合はバニッシュされますか？	はい、バニッシュされます。パワーをマイナス修正をする効果自体は対戦相手によるものでも、パワーが0以下になったことによるバニッシュはルール処理によるものですので、「対戦相手の効果によってバニッシュされない」という能力では防げません。
幻蟲　カレハチョウ	WX20-082	《黒幻蟲　オウグソク【ＦＡ】》などの出現条件で手札からトラッシュに置いたときにも、この能力は発動しますか？	はい、発動します。
ドーナ　ＦＩＦＴＨ	WX21-001	起動能力では、＜怪異＞のシグニを1体も手札に戻さなくても、手札から＜怪異＞のシグニを場に出せますか？	はい、可能です。戻したか戻さないかには関わらず、後半の効果で＜怪異＞を場に出せますが、その際もレベルやリミットなどの場に出す際の制限の中で出す必要があります。
ドーナ　ＦＩＦＴＨ	WX21-001	アタックフェイズに、まず起動能力を使用して＜怪異＞のシグニを場に出してから、自動能力でその＜怪異＞を+10000するということはできますか？	いいえ、できません。アタックフェイズには、まず「アタックフェイズ開始時」の能力が発動しますので、必ず自動能力が先に発動します。その後、ターンプレイヤーから使用タイミングがアタックフェイズのアーツや能力を使用できます。
雪月華　遊月・参	WX21-002	自動能力でデッキからエナゾーンに置かれたカードが＜龍獣＞のシグニだった場合、それを手札に加えることを選べますか？	はい、可能です。
雪月華　遊月・参	WX21-002	自動能力でデッキの一番上のカードをエナゾーンに置きましたが、その後に＜龍獣＞のシグニを手札に加えないことは選べますか？	はい、この効果は＜龍獣＞のシグニを1枚まで手札に加える効果ですので、0枚として手札に加えないことも選べます。
とどめはあーや！Ｖ	WX21-003	《みらくるあーや！Ⅳ》の出現時能力で「ホログラフ」を発動し、次のターン《とどめはあーや！Ｖ》にグロウしました。「ホログラフ」の効果は残っていますか？	いいえ、残っていません。「ホログラフ」は《みらくるあーや！Ⅳ》が得ていましたが、グロウしたことによりそのルリグが得ていた効果は無くなります。
とどめはあーや！Ｖ	WX21-003	中段の起動能力では、対戦相手のシグニを手札に戻した後、【トラップ】を1枚も設置しないことを選べますか？	はい、手札を3枚まで【トラップ】として設置する効果ですので、0～3枚の好きな数の【トラップ】を設置できます。
とどめはあーや！Ｖ	WX21-003	中段の起動能力では、対戦相手のシグニが1体もない場合でも使用して【トラップ】を設置できますか？	はい、可能です。対戦相手のシグニを手札に戻したかどうかに関わらず、後半の効果で【トラップ】を設置できます。

とどめはあーや！Ｖ	WX21-003	下の起動能力で、既に【トラップ】があるシグニゾーンのシグニを対象とした場合、【トラップ】にできますか？	はい、できます。その場合、既に設置されている方の【トラップ】をトラッシュに置き、対象としたシグニが新たに【トラップ】となります。
とどめはあーや！Ｖ	WX21-003	下の起動能力で「ルリグの効果を受けない」能力を持っているシグニを対象とした場合、【トラップ】にできますか？	いいえ、できません。「効果を受けない」能力は「移動させる効果」、「パワーやテキストなどのカード情報を変更する効果」、「状態を変更する効果」を受けませんが、【トラップ】にするこの効果は「状態を変更する効果」となりますので、効果を受けないシグニはこの能力で対象とされていてもそのまま場に残ります。
とどめはあーや！Ｖ	WX21-003	下の起動能力で対戦相手のシグニを【トラップ】とし、その【トラップ】が場を離れました。そのシグニが「場を離れたとき」にトリガーする能力を持っていた場合、能力は発動しますか？	いいえ、発動しません。シグニの持つ「場を離れたとき、」というトリガー能力はそれが有効である状態や領域を指定されていない場合、シグニとして場に出ていなければ有効ではないためです。これは【アクセ】として付いているシグニが「場を離れたとき、」という能力を持っている場合なども同様です。なお、そのシグニが【トラップ】になった時については、場を離れていませんのでこの場合も能力は発動しません。
とどめはあーや！Ｖ	WX21-003	場にあるレゾナを【トラップ】にした場合、どうなりますか？また、その【トラップ】が発動した場合には？	トラップになった場合にレゾナは場を離れていませんので、改めてルリグデッキ等に移動することはなく、そのまま【トラップ】となります。その【トラップ】が発動した場合（通常は！アイコンの能力を持っていないため何を起こりません）、そのレゾナはトラッシュに置かれようとしてルリグデッキに戻ります。
とどめはあーや！Ｖ	WX21-003	《コードアンチ　カイヅカ》や《グレイブ・ラッシュ》、また《未来の記憶　リル》の効果などによって場に出たシグニが【トラップ】となった場合に、ターン終了時にそれらはどうなりますか？	そのまま場に残ります。それらのシグニの上にライズを持つシグニが置かれた場合と同様に、場に出たそれらのシグニはターン終了時に移動せずに、そのまま【トラップ】として置かれ、それが【トラップ】として発動した場合にはトラッシュに置かれます。
とどめはあーや！Ｖ	WX21-003	場にあるシグニに【チャーム】や【アクセ】が付いており、また効果によってそのシグニの下にはカードが置かれています。そのシグニがトラップになった場合にそれらのカードはどうなりますか？	付いているカードはトラッシュに置かれますが、下にあるカードはそのままです。 付いているカードはいずれもそれ自身の特性として「シグニに付けられているカード」ですので、シグニがシグニではなくなった時点でルール処理により超過している枚数としてすべてトラッシュに置かれます。これは《ママ ４　ＭＯＤＥ２》の能力の効果によって付いているカードも同様です。 なお、下にあるカード自身は下に置かれているカードである以上の特性がありませんので、その上のカードがシグニでなくなったとしてもそのまま【トラップ】の下にあるカードとして（通常は特に意味はないまま）残ります。そして【トラップ】が場を離れるとルール処理によってトラッシュに置かれます。
ママ　5	WX21-004	自動能力でデッキからエナゾーンに置かれたカードが＜英知＞のシグニだった場合、それを手札に加えることを選べますか？	はい、可能です。
ママ　5	WX21-004	自動能力でデッキの一番上のカードをエナゾーンに置きましたが、その後に＜英知＞のシグニを手札に加えないことは選べますか？	はい、この効果は＜英知＞のシグニを1枚まで手札に加える効果ですので、0枚として手札に加えないことも選べます。
ママ　5	WX21-004	アタックフェイズ中に自分の＜英知＞のシグニがバニッシュされた場合、そのシグニを自動能力でエナゾーンから場に出せますか？	はい、場を離れた＜英知＞のシグニと同じレベルとなりますので可能です。

ママ　5	WX21-004	アタックフェイズ中に自分のレベル３と４の＜英知＞のシグニが同時に場を離れた場合、好きな方のレベルのシグニをエナゾーンから場に出すことはできますか？	はい、可能です。 ２体のシグニが同時に場を離れましたので能力は２回トリガーしています。好きな方の先に発動することが可能で、もう一方はターン１回のルールにより発動しません。
ママ　5	WX21-004	アタックフェイズ中に自分の＜英知＞のシグニが場を離れましたが、そこではまだ自動能力を発動したくないので発動しないことは選べますか？	いいえ、選べません。条件を満たした自動能力は強制的に発動します。1枚まで場に出す効果ですので何も出さないことも選べますが、そうであったとしても発動したという扱いになります。ターンに1回しか発動しない効果ですので、このターン中はもう発動しません。
ナナシ　其ノ後	WX21-005	「ルリグの効果を受けない」能力を持つ対戦相手のシグニであっても、感染状態であった場合はバニッシュされたときにトラッシュに置かれますか？	はい、置かれます。この常時能力は、バニッシュされる場合の置かれる先を変更しているだけであり、実際にそのシグニを移動させているのはバニッシュさせる効果だからです。
ナナシ　其ノ後	WX21-005	対戦相手の場には【ウィルス】が１つだけ置かれています。そこで、１つ目の起動能力を使用しました。【ウィルス】はいくつ置かれて、【ウィルス】が置かれたことによってトリガーする自動能力は何回発動できますか？	すでに【ウィルス】の置かれているシグニゾーンにあらたに他の【ウィルス】を置くことはできませんので、この場合に【ウィルス】は２つだけ置かれ、置かれたときという条件のトリガー能力は２回発動します。
ナナシ　其ノ後	WX21-005	起動能力で対戦相手の感染状態のシグニに「アタックできない」を得させた後、そのシグニが感染状態ではなくなった場合はどうなりますか？	そのシグニが「アタックできない」を得た後で感染状態ではなくなっても、そのターン終了時までは「アタックできない」を得たままとなります。
遠かりし使　リワト＝フィーラ	WX21-006	自分の場に赤の＜天使＞のシグニ1体（A）と白の天使のシグニ２体（BとC）、合計が３体が場にあります。自動能力は発動しますか？	いいえ、発動しません。 「それぞれ共通の色を持たない＜天使＞のシグニが３体ある」とは、３体それぞれから見て共通の色を持たないシグニである必要があります。このシグニAから見てシグニBもCも共通の色を持たないシグニですが、シグニBから見てシグニCは共通の色を持っているため、条件を満たしていません。
遠かりし使　リワト＝フィーラ	WX21-006	対戦相手のシグニが1体もない場合、自動能力はどうなりますか？	その場合でも、デッキの一番上のカードをエナゾーンに置き、カードを1枚引きます。
遠かりし使　リワト＝フィーラ	WX21-006	自分のデッキが残り1枚で自動能力が発動しました。対戦相手のシグニをバニッシュした後はどのような処理になりますか？	デッキの一番上のカードをエナゾーンに置き、デッキが0枚なのでカードは引けず効果は終了となります。その後リフレッシュを行いますが、効果は終了していますのでリフレッシュ後に引けなかったカードを引くということはできません。
アンチ・ディフェンス	WX21-007	緑か黒のレベル５のシグニを対象として使用し、トラッシュに置けますか？	いいえ、できません。そのシグニが緑か黒であったとしても、対象とすることができるのはレベル4以下のシグニのみとなります。
黒白混轟	WX21-010	対戦相手の場にシグニが1体しかない場合、それをバニッシュできますか？	いいえ、できません。カード2枚を対象とする効果では、2枚を対象とすることができない場合は1枚も対象とすることはできません。
黒白混轟	WX21-010	「効果を受けない」能力を持った白か黒のシグニ2体に《黒白混轟》を使用しました。後半の効果はどうなりますか？	「効果を受けない」によりバニッシュすることはできませんが、対象とした2体に白か黒のシグニが含まれていれば後半の効果は発生し、対戦相手はエナゾーンから2枚をトラッシュに置きます。
黒白混轟	WX21-010	バニッシュした2体が両方とも黒か白だった場合、後半の効果は2回発生して4枚をエナゾーンからトラッシュに置けますか？	いいえ、できません。この効果は、白か黒のシグニが1体以上含まれていたかどうかのみを確認しますので、1体でも2体でも後半の効果でエナゾーンからトラッシュに置かれる枚数は2枚となります。

黒白混轟	WX21-010	エナゾーンからカードを2枚トラッシュに置く効果は、バニッシュされた2体のシグニを含めて対象としますか？また、対象とするのはどちらのプレイヤーですか？	《黒白混轟》を使用された側が、バニッシュされたシグニも含めてエナゾーンから2枚を対象としてトラッシュに置きます。
黒白混轟	WX21-010	白か黒を含めてバニッシュした後にエナゾーンにカードが1枚以下だった場合(レゾナを含めてバニッシュしたときなど)はどうなりますか？	カード2枚を対象とする効果では、2枚を対象とすることができない場合は1枚も対象とすることはできません。この場合、エナゾーンからトラッシュへは1枚も置かれずに効果は終了します。
ドント・ファイト	WX21-011	「効果を受けない」能力を持った白か赤のシグニに《ドント・ファイト》を使用しました。カードを2枚引けますか？	はい、「効果を受けない」によりダウンすることはできませんが、ダウンしたかどうかに関わらず対象としたシグニが白か赤であればカードを2枚引きます。
青幻水　ケートス	WX21-012	お互いに《青幻水　ケートス》を場に出しています。アタックフェイズ開始時、どちらの効果が先に発生しますか？	どちらもアタックフェイズ開始時にトリガーする能力であり、複数の能力がトリガーしている場合はターンプレイヤー側から先に発動します。 また、ターンプレイヤー側の《青幻水　ケートス》Ａで対戦相手の《青幻水　ケートス》Ｂが場を離れたとしｔめお、《青幻水　ケートス》Ｂの自動能力は発動します。
千差万別	WX21-014	「バニッシュされない」能力を持ったシグニを、《千差万別》でエナゾーンに置けますか？	はい、できます。「エナゾーンに置く」効果は、場からエナゾーンに移動させますが、これはバニッシュとは異なりますので「バニッシュされない」では防げません。またそのシグニが「バニッシュされたとき」にトリガーする能力を持っていたとしても発動しません。
千差万別	WX21-014	「効果を受けない」能力を持った赤か青のシグニに《千差万別》を使用しました。デッキの一番上のカードをライフクロスに加えられますか？	はい、「効果を受けない」によりエナゾーンに置くことはできませんが、エナゾーンに置かれたかどうかに関わらず対象としたシグニが赤か青であれば、デッキの一番上のカードをライフクロスに加えます。
緑幻獣　トナカイ	WX21-015	《緑幻獣　トナカイ》を自分の場に2体出している場合はどうなりますか？	それぞれの《緑幻獣　トナカイ》から見て、他に＜空獣＞も＜地獣＞もありますので、どちらも「バニッシュされない」と【ランサー】を得て、パワーが+2000されます。
緑幻獣　トナカイ	WX21-015	《緑幻獣　トナカイ》の出現時能力は、両方とも場に出した《緑幻獣　トナカイ》自身を対象とすることはできますか？	はい、可能です。
バッド・カラー	WX21-016	対戦相手のレベル4以上の青か緑のシグニを対象として《バッド・カラー》を使用し、バニッシュできなくともトラッシュからシグニ1枚を手札に加えることはできますか？	いいえ、できません。《バッド・カラー》は対戦相手のレベル3以下のシグニ1体を対象として使用しますので、レベル4以上のシグニをはそもそも対象とすること自体ができません。
バッド・カラー	WX21-016	「効果を受けない」能力を持った青か緑のシグニに《バッド・カラー》を使用しました。追加の効果は発生しますか？	はい、「効果を受けない」によりバニッシュすることはできませんが、バニッシュされたかどうかに関わらず対象としたシグニが青か緑であれば、トラッシュからシグニ1枚を手札に加えることができます。
導かれし使　リワト＝トレ	WX21-017	このカードにグロウする際に、＜天使＞を1枚だけ捨てて、残りは《青》×１をエナゾーンから普通に支払うことはできますか？	いいえ、できません。エナゾーンから《青》×２を支払って通常のグロウコストでグロウするか、＜天使＞を2枚捨ててグロウするか、の2通りしかできません。
プライマル・サーガ	WX21-020	デッキの残りが5枚以下のときに①の効果で使用したらどうなりますか？	その場合、残りのカードを全てエナゾーンに置いて効果は終了しリフレッシュを行います。効果は終了していますので、リフレッシュ後に置けなかった分をエナゾーンに置くということはできません。
プライマル・サーガ	WX21-020	②の効果は、対戦相手のシグニが1体もない場合でもカードを引けますか？	はい、可能です。

羅星姫　リゲルル	WX21-021	常時能力ですべてのクラスを持つ場合、＜奏羅：宇宙＞や＜奏元＞なども持ちますか？	はい、持ちます。
羅星姫　リゲルル	WX21-021	常時能力は、場にあるとき以外でも有効ですか？例えば《羅星姫　リゲルル》がデッキにあるときに、＜アーム＞を探す効果で探すことができますか？	いいえ、この能力は《羅星姫　リゲルル》がシグニゾーンにシグニとして出ているときのみ有効となります。デッキや手札などにあるときは＜宇宙＞のみを持ち、またライズなどでシグニの下にある場合も＜宇宙＞のみとなります。
羅星姫　リゲルル	WX21-021	対戦相手の場に《コードアンシエンツ　ヘルボロス》があります。自動能力は発動しますか？	はい、発動します。 場からトラッシュに置かれることでトリガーし、トリガーした自動能力が発動する前にこのシグニはトラッシュで能力を失いますが、一度トリガーした自動能力は発動します。
幻怪妖姫　タマモゼン	WX21-022	【シャドウ】とは何ですか？	【シャドウ】を持つあなたのシグニは、対戦相手の、能力と効果によって対象とされず、例えば対戦相手の「シグニ1体を対象とし、それをバニッシュする。」といった効果によっては対象とされません。 逆に、「すべてのシグニをバニッシュする」といった効果の影響は受けます。 用語集「【シャドウ】」をご参照ください。
幻怪妖姫　タマモゼン	WX21-022	ライフバーストで＜怪異＞のシグニを手札に加えましたが、対戦相手のシグニは戻さないことを選べますか？	いいえ、トラッシュから＜怪異＞を手札に加えた場合、対戦相手のシグニで条件に合致する対象とすることができるシグニがあるのであれば必ず対象として手札に戻す必要があります。
幻竜　ゲツァル	WX21-023	手札から＜龍獣＞を1枚のみ公開することはできますか？	はい、できます。その場合《幻竜　ゲツァル》の以降の効果は何も起こりません。
荒ぶる海洋　§ポセイドナ§	WX21-024	出現時能力で、レベル4以下の＜天使＞を1枚だけこのシグニの下に置けますか？	はい、可能です。
荒ぶる海洋　§ポセイドナ§	WX21-024	自分のルリグのルリグタイプが＜タウィル＞で、《荒ぶる海洋　§ポセイドナ§》を場に出し、《先駆の大天使　アークゲイン》を下に置きました。どうなりますか？	《荒ぶる海洋　§ポセイドナ§》は常時能力で、《先駆の大天使　アークゲイン》の「タマ限定」の限定条件を得ましたので、ルール処理でトラッシュに置かれます。
荒ぶる海洋　§ポセイドナ§	WX21-024	このシグニが手札以外の領域から場に出たときに、出現時能力で《遅起の花咲　アフロディテ》を下に置きました。《遅起の花咲　アフロディテ》の常時能力を得ますが、それは発動しますか？	いいえ、発動しません。自身が場に出たことで出現時能力がトリガーし、そして発動して処理され終わってから《遅起の花咲　アフロディテ》の常時能力を得ます。つまりこのシグニが「場に出たとき」というタイミングは過ぎてしまっているため、能力はトリガーせず、トリガーしていない能力は発動しないためです。
神罠　フーディナ	WX21-025	出現時能力を持った対戦相手のシグニが【トラップ】のあるシグニゾーンに出ました。出現時能力の発動と、この自動能力の発動はどちらが先ですか？	そのシグニが出ることでそのシグニの出現時能力と《神罠　フーディナ》の自動能力がトリガーしますが、これらはターンプレイヤーから先に発動します。また、《神罠　フーディナ》側がターンプレイヤーの場合、先にそのシグニがトラッシュに置かれますが、一度トリガーした出現時能力は発動します。
神罠　フーディナ	WX21-025	対戦相手の「効果を受けない」能力を持ったシグニが【トラップ】のあるシグニゾーンに出た場合、自動能力はどうなりますか？	「効果を受けない」はトラッシュへ移動させる効果を防ぎますので、そのシグニはトラッシュへは置かれず、【トラップ】のみがトラッシュに置かれます。
神罠　フーディナ	WX21-025	出現時能力やトラップ能力、ライフバーストで、既に【トラップ】があるシグニゾーンのシグニを対象とした場合、【トラップ】にできますか？	はい、できます。その場合、既に設置されている方の【トラップ】をトラッシュに置き、対象とされたシグニが新たに【トラップ】となります。

神罠　フーディナ	WX21-025	出現時能力やトラップ能力、ライフバーストで、対戦相手のシグニを【トラップ】とした場合で、そのシグニが「場を離れたとき」にトリガーする能力を持っていた場合、能力は発動しますか？	いいえ、発動しません。シグニの持つ「場を離れたとき、」というトリガー能力はそれが有効である状態や領域を指定されていない場合、シグニとして場に出ていなければ有効ではないためです。これは【アクセ】として付いているシグニが「場を離れたとき、」という能力を持っている場合なども同様です。なお、そのシグニが【トラップ】になった時については、場を離れていませんのでこの場合も能力は発動しません。
神罠　フーディナ	WX21-025	出現時能力やトラップ能力、ライフバーストで「効果を受けない」能力を持っているシグニを対象とした場合、【トラップ】にできますか？	いいえ、できません。「効果を受けない」能力は「移動させる効果」、「パワーやテキストなどのカード情報を変更する効果」、「状態を変更する効果」を受けませんが、【トラップ】にするこの効果は「状態を変更する効果」となりますので、効果を受けないシグニはこの能力で対象とされてもそのまま場に残ります。
神罠　フーディナ	WX21-025	場にあるレゾナを【トラップ】にした場合、どうなりますか？また、その【トラップ】が発動した場合には？	トラップになった場合にレゾナは場を離れていませんので、改めてルリグデッキ等に移動することはなく、そのまま【トラップ】となります。その【トラップ】が発動した場合（通常は！アイコンの能力を持っていないため何を起こりません）、そのレゾナはトラッシュに置かれようとしてルリグデッキに戻ります。
神罠　フーディナ	WX21-025	【シャドウ】を持つシグニが【トラップ】のあるシグニゾーンに出ました。自動能力でトラッシュに置くことはできますか？	はい、可能です。 この自動能力は「シグニ１体を対象とし、～する」というようにシグニを対象としているのではなく、「シグニ１体が出たとき、」とシグニが出ることによりトリガーする条件を示しており、【シャドウ】を持つシグニを【トラップ】にすることができます。
神罠　フーディナ	WX21-025	《コードアンチ　カイヅカ》や《グレイブ・ラッシュ》、また《未来の記憶　リル》の効果などによって場に出たシグニが【トラップ】となった場合に、ターン終了時にそれらはどうなりますか？	そのまま場に残ります。それらのシグニの上にライズを持つシグニが置かれた場合と同様に、場に出たそれらのシグニはターン終了時に移動せずに、そのまま【トラップ】として置かれ、それが【トラップ】として発動した場合にはトラッシュに置かれます。
神罠　フーディナ	WX21-025	場にあるシグニに【チャーム】や【アクセ】が付いており、また効果によってそのシグニの下にはカードが置かれています。そのシグニがトラップになった場合にそれらのカードはどうなりますか？	付いているカードはトラッシュに置かれますが、下にあるカードはそのままです。 付いているカードはいずれもそれ自身の特性として「シグニに付けられているカード」ですので、シグニがシグニではなくなった時点でルール処理により超過している枚数としてすべてトラッシュに置かれます。これは《ママ ４　ＭＯＤＥ２》の能力の効果によって付いているカードも同様です。 なお、下にあるカード自身は下に置かれているカードである以上の特性がありませんので、その上のカードがシグニでなくなったとしてもそのまま【トラップ】の下にあるカードとして（通常は特に意味はないまま）残ります。そして【トラップ】が場を離れるとルール処理によってトラッシュに置かれます。
羅原姫　Ｚｒ	WX21-026	デッキが残り1枚のときに、上の起動能力を使用したりライフバーストを発動した場合はどうなりますか？	どちらも、1枚引いた時点でデッキが0枚ですので2枚目は引けずに効果は終了となります。その後リフレッシュを行いますが、効果は終了していますのでリフレッシュ後でも引けなかった分を追加で引くということはできません。
羅原姫　Ｚｒ	WX21-026	《羅原姫　Ｚｒ》が《ラッキーガード》などで「バニッシュされない」を得ている状態で、中段の起動能力を使用した場合はどうなりますか？	その場合、《羅原姫　Ｚｒ》はバニッシュされず、対象とした対戦相手のシグニのみバニッシュされます。
羅原姫　Ｚｒ	WX21-026	下の起動能力は、《羅原姫　Ｚｒ》が場にあるときでも使用できますか？	いいえ、「このシグニをトラッシュから場に出す」という領域を指定されている能力ですので、このシグニがトラッシュにある場合にしか使用できません。

羅原姫　Ｚｒ	WX21-026	自分のルリグのレベルが3以下のときに、下の起動能力を使用できますか？	はい、可能です。コストを支払い、あなたのトラッシュにそれぞれ名前の異なる無色ではないシグニ10枚があればそれをデッキに加えてシャッフルすることができますが、ルリグのレベルを超えたシグニを場に出すことはできませんので、《羅原姫　Ｚｒ》はトラッシュに残ったままとなります。
羅原姫　Ｚｒ	WX21-026	下の起動能力の、それぞれ名前の異なる無色ではないシグニ10枚には、起動能力の《青》《無》のコストとしてトラッシュに置いたシグニも含めることができますか？	はい、《青》《無》を支払った後にトラッシュにあるカードからそれぞれ名前の異なる無色ではないシグニ10枚を選びます。
羅原姫　Ｚｒ	WX21-026	ライフバーストの、手札が4枚以下かどうかを確認するのはカードを引いた後ですか前ですか？	まずカードを1枚引いた後に、それも含めてあなたの手札が4枚以下であればカードをもう1枚引きます。
禁断の知恵　ビネンバウム	WX21-027	対戦相手のシグニが1体もないときにアタックした場合、上の自動能力はどうなりますか？	その場合でも、《禁断の知恵　ビネンバウム》のみがゲームから除外されます。アタックしていた《禁断の知恵　ビネンバウム》から対戦相手へダメージは与えられません。
禁断の知恵　ビネンバウム	WX21-027	《禁断の知恵　ビネンバウム》がアタックしたとき、上の自動能力で「シグニの効果を受けない」シグニを対象とした場合はどうなりますか？	「効果を受けない」能力はそのシグニを移動させる効果も防ぎますので、対戦相手のシグニはゲームから除外されずに場に残り、《禁断の知恵　ビネンバウム》のみゲームから除外されます。
禁断の知恵　ビネンバウム	WX21-027	上の自動能力で《禁断の知恵　ビネンバウム》がゲームから除外された場合、下の自動能力は発動しますか？	はい、アタックフェイズの間に場を離れましたので発動します。
禁断の知恵　ビネンバウム	WX21-027	《禁断の知恵　ビネンバウム》がアタックしたとき、１つ目の自動能力でレゾナを対象とした場合はどうなりますか？また、他のシグニ（例えば《サーバントZERO》）になっているレゾナを対象とした場合はどうなりますか？	レゾナは《禁断の知恵　ビネンバウム》の能力によって除外される場合に、代わりにルリグデッキに戻ります。 また、レゾナがレゾナではない状態になっていた場合は除外されてからルール処理によりルリグデッキに戻ります。
美しき豊穣　#フレイン#	WX21-028	起動能力では、対戦相手のカードが１枚も対象にできなくても自身のエナゾーンからシグニをデッキに加えられますか？	はい、できます。対象にしたカードが１枚もなければ、「そうした場合」以降の効果は何もしません。
美しき豊穣　#フレイン#	WX21-028	出現時能力は強制ですか？	はい、コストのない出現時能力ですので強制的に発動し、公開したカードが＜天使＞ならそれをエナゾーンに置くのも強制となります。
美しき豊穣　#フレイン#	WX21-028	出現時能力を発動したとき、デッキの残りが2枚以下だった場合はどうなりますか？	効果の処理中にはリフレッシュなどのルール処理は行われませんので、まずこの能力を全て処理します。デッキに1枚でも戻されていればリフレッシュは行われませんし、すべて＜天使＞でエナゾーンに置かれた場合にはその後にリフレッシュを行います。
美しき豊穣　#フレイン#	WX21-028	起動能力は、場のシグニとエナゾーンのカードとトラッシュのカードをすべて対象とすることができなければ使用できませんか？	いいえ、どれかが対象とすることができなかったとしても使用できます。例えば対戦相手のエナゾーンやトラッシュのカードが0枚だったとしてもシグニ1体はデッキに戻せます。
美しき豊穣　#フレイン#	WX21-028	ライフバーストで、＜天使＞が1枚しか公開されなかったり、＜天使＞が2枚公開されたが共通の色を持っていた場合でも、＜天使＞1枚を手札に加えられますか？	はい、可能です。「2枚を手札に加える」ではなく「2枚まで手札に加える」効果ですので、1枚のみを選ぶことができます。

閃英の発明　＃エディソン＃	WX21-029	常時能力で《閃英の発明　＃エディソン＃》のレベルを6以上で扱った場合、ルリグのレベル超過のルール処理で《閃英の発明　＃エディソン＃》はトラッシュに置かれてしまいますか？	いいえ、この常時能力は【英知】能力の条件として参照する場合に限って１～９であるとして扱う能力であり、ルリグのレベルやリミットと比較する場合には元々のレベルである5で計算します。
閃英の発明　＃エディソン＃	WX21-029	《具英の鋭針　＃コンパス＃》1体、《閃英の発明　＃エディソン＃》1体を場に出している場合、《具英の鋭針　＃コンパス＃》の英知=7と英知=10、《閃英の発明　＃エディソン＃》の英知=12は同時に条件を満たしていますか？	はい、アタックフェイズの間であれば、常時能力により《閃英の発明　＃エディソン＃》のレベルを英知=7なら3、英知=10なら6、英知=12なら8と扱うことで同時に条件を満たしています。
閃英の発明　＃エディソン＃	WX21-029	「バニッシュされない」能力を持ったシグニを、出現時能力でエナゾーンに置けますか？	はい、できます。「エナゾーンに置く」効果は、場からエナゾーンに移動させますが、これはバニッシュとは異なりますので「バニッシュされない」では防げません。またそのシグニが「バニッシュされたとき」にトリガーする能力を持っていたとしても発動しません。
羅菌染姫　ペスト	WX21-030	【ウィルス】１つがコストによって取り除かれて、その効果によって【ウィルス】１つが置かれました。自動能力はいつ、何回発動しますか？	自動能力は効果の処理中にはトリガーはしても発動をしませんので、効果の処理が終わったあとに《羅菌染姫　ペスト》の能力は合計２回発動します。 同様の理由で、自身の下段起動能力を処理した場合にはパワーを-10000するという効果が処理されたあと、ルール処理が行われ、そして自動能力が３回発動します。
朝戸　未世	WX21-033-CB	出現時能力は強制ですか？	はい、コストのない出現時能力ですので強制的に発動し、公開したカードがレベル２以上の＜ウェポン＞ならそれを手札に加えるのも強制となります。
幻竜　タルボ	WX21-034	能力で同じカードになった後、対象とした＜龍獣＞のシグニが場を離れた場合、《幻竜　タルボ》は元に戻りますか？	いいえ、能力が処理された後は、対象とした先の＜龍獣＞が場を離れたとしても、ターン終了時までは同じカードになったままとなります。
幻竜　タルボ	WX21-034	パワーをプラスする効果や、「」を得る、といった効果を受けている＜龍獣＞のシグニに対して自動能力を発動しました。プラスされている効果や得ている能力も含めて同じカードになりますか？	いいえ、その＜龍獣＞自身が元々のステータスとして持っている以外の、（自身の能力をを含む）効果によって得ている、または失っている能力や、そしてパワーがマイナスまたはプラスされている効果は考慮されず、その＜龍獣＞と同じカードとなります。
幻竜　タルボ	WX21-034	《幻竜　タルボ》Bがシグニ二Aと（レベルを除き）同じカードになっており、それによりアサシンを持っています。そこで、そこで《幻竜　タルボ》Cの自動能力でBと同じカードになると、Cはアサシンを持っていますか？	はい、持っています。 《幻竜　タルボ》が能力によりシグニ二Aとなっている場合、そのアサシンは効果によってあらたに得ている能力ではないためです。この場合に《幻竜　タルボ》Cは結果的にシグニ二Aと同じカードになり、そしてアサシンも持っています。
幻竜　タルボ	WX21-034	このカードで対象としているのは場にある＜龍獣＞のシグニ１体ですか？それとも場やトラッシュや手札、もしくは使用しているデッキに含まれていない＜龍獣＞のシグニと同じカードになることもできますか？	場にあるシグニ１体のみを指してます。「シグニ１体を対象とし、手札に戻す」や「シグニ１体を対象とし、トラッシュに置く」などと同様に、どの領域のシグニであるかを指定していない効果は原則として場にあるシグニのみを指しているためです。
縛恋の煉獄	WX21-035	①と③を選んで、先に③でバニッシュしてからそのシグニを①でエナゾーンからトラッシュに置く、ということはできますか？	いいえ、できません。選んだ効果は上から順番に処理しますので、必ず①②③④の順番となり、この場合は①を行ってから③となります。

中罠　ハトハット	WX21-036	このシグニが正面のシグニからのアタックでバニッシュされた場合、能力で同じシグニゾーンに【トラップ】を設置したらその【トラップ】をすぐ発動できますか？	いいえ、できません。【トラップ】は、アタックを宣言し正面のシグニがダウンしたときに設置されていなければトリガーしません。この場合はバトルの後に設置された【トラップ】ですので、そのアタックでは発動しません。
コードアート　Ｅ・Ｂ・Ｌ	WX21-037	自分が同じターンにスペルを3回使用した後に《コードアート　Ｅ・Ｂ・Ｌ》を場に出しました。アタックフェイス開始時の能力は発動しますか？	はい、発動します。自動能力の条件は、《コードアート　Ｅ・Ｂ・Ｌ》が場に出ていたかどうかに関係なく、このターンにスペルを3回以上使用していたのかどうかを確認します。
コードアート　Ｅ・Ｂ・Ｌ	WX21-037	デッキが１枚です。出現時能力を発動しないことはできますか？もしくはその１枚が青または黒のスペルであっても手札に加えないことはできますか？	コストを伴わない出現時能力ですので発動させないということは選べません。デッキが１枚の場合にはその１枚のみを見ます。なお、デッキは非公開領域ですので、その見たカードに該当するカードがあったとしても、無かったものとして効果を処理することは可能です（手札に加えないことは可能です）。
ＮＯＩＳＹ	WX21-038	対戦相手が【スペルカットイン】を使用することが可能なのは、このスペルに対してですか？それともこのスペルによって使用された他のスペルに対してですか？	どちらに対しても対戦相手は【スペルカットイン】を持つアーツや能力を使用できます。
ＮＯＩＳＹ	WX21-038	このスペルによって他のスペルを使用しました。スペルは何回使用したことになりますか？	これ自身と他のスペルを使用していますので、回数は２回となります。
俊足の刃　#グリンブル#	WX21-039	場にこのシグニ（A）と白の天使のシグニ２体（BとC）、合計が３体が場にあります。このシグニの自動能力でエナゾーンに置ける枚数は１枚ですか？２枚ですか？	１枚です。 「それぞれ共通の色を持たない＜天使＞のシグニが３体ある」とは、３体それぞれから見て共通の色を持たないシグニである必要があります。このシグニAから見てシグニBもCも共通の色を持たないシグニですが、シグニBから見てシグニCは共通の色を持っているため、能力の後半部分は条件を満たしていません。
測英の懐古　#ヒャクヨウ#	WX21-040	常時能力の条件を満たしている場合、ベットして使用コストが《赤》×０になった《孤立無炎》でバニッシュされますか？	「コストの合計が1以下」とは、アーツの左上に記載されているコストのみを参照します。ベットしていて使用コストが《赤》×０になった《孤立無炎》であっても、元々のコストの合計は《赤》×４ですので、通常通り効果を受けてバニッシュされます。
コードイート　オロラソ	WX21-041	対戦相手の効果によってダウンしたシグニに、《コードイート　オロラソ》を【アクセ】した場合、そのシグニはアップしますか？	いいえ、アップしません。この能力は、【アクセ】された以降のそのシグニへのダウンさせる効果を防ぎます。ダウンさせられてから【アクセ】しても、そこでアップするようなことはありません。
幻竜　＃アマルガ＃	WX21-042	自動能力で、下にカードが2枚あったら2枚ともトラッシュに置き、2枚エナゾーンに加えることはできますか？	いいえ、できません。自動能力はアタックしたときに1回発動し、1回の発動で1枚しかトラッシュに置くことができません。
ドライ＝ヘレボリン	WX21-043	出現時能力で対象とされたシグニが、何らかの効果で手札に戻り、再度場に出ました。ターン終了時にはどうなりますか？	出現時能力でこの能力を得た後、そのシグニが別の領域に移動した時点で得ていた能力はなくなります。再度場に出ても、ターン終了時にトラッシュには置きません。
惨之遊　†シャテキ†	WX21-044	常時能力はどういう意味ですか？	スペルやアーツ、起動能力の使用コストとして、また効果の一部として《緑》１エナを支払う場合に、このシグニをエナゾーンからトラッシュに置くことで《緑》１エナの支払いの代わりとすることができます。
惨之遊　†シャテキ†	WX21-044	出現時能力は強制ですか？	はい、コストの伴わない出現時能力は場に出たときに発動しないということは選べません。
羅菌　ＲＳ	WX21-045	起動能力を使用したとき、自動能力も発動しますか？また、どちらが先に発動しますか？	起動能力のコストを支払うことで自動能力もトリガーしますが、自動能力が発動するのは起動能力の効果を全て処理した後となります。

羅菌　ＲＳ	WX21-045	対戦相手の手札が1枚もない場合や、対戦相手の場にシグニがない場合でも起動能力を使用できますか？	はい、可能です。手札がなければ捨てる部分は無視し、対戦相手の場にシグニがないなら他の効果を処理します。
羅菌　ＲＳ	WX21-045	起動能力によって対戦相手のデッキが０枚となり、またシグニのパワーが０となりました。リフレッシュはいつ行われますか？また、それがそのプレイヤーのこのターンで２回目のリフレッシュの場合にはどうなりますか？	パワー０のシグニがバニッシュされるのもリフレッシュも、どちらもルール処理ですので同時に行われます。バニッシュされたシグニはエナゾーンに移動し、リフレッシュが行われます。リフレッシュが２回目であっても同様です。 なお、バニッシュされたシグニは《原槍　エナジェ》等の効果でトラッシュに置かれる場合でも、この２つは同時に行われますので、リフレッシュ後にトラッシュにはバニッシュされたシグニのみが残ることになります。
コードアート　†Ｈ・Ｐ・Ｌ†	WX21-046	対戦相手の場にシグニが1体もない場合でも、自動能力でカードを引けますか？	はい、可能です。
羅星　アルネブ	WX21-047	対戦相手の場に《コードアンシエンツ　ヘルボロス》があります。自動能力は発動しますか？	はい、発動します。 場からトラッシュに置かれることでトリガーし、トリガーした自動能力が発動する前にこのシグニはトラッシュで能力を失いますが、一度トリガーした自動能力は発動します。
羅星　カストル	WX21-048	場にあるこのシグニをレゾナの出現条件のためにトラッシュに置いてレゾナを出したとき、自動能力は発動しますか？	いいえ、《羅星　カストル》がトラッシュに置かれてからレゾナが場に出ますので、発動しません。
幻怪　ヒトダマ	WX21-049	対戦相手のシグニも対象とすることはできますか？	はい、可能です。
幻怪　ヒトダマ	WX21-049	「効果を受けない」シグニを対象として使用した場合はどうなりますか？	「効果を受けない」能力は、カードの情報を変更することも防ぎますので、クラスを失うことも、＜怪異＞を得ることもなくそのままのクラスとなります。
幻怪　ヒトダマ	WX21-049	このカードで対象としているのは場にあるシグニ１体ですか？それとも場やトラッシュのシグニも対象とすることはできますか？	場にあるシグニ１体のみを指してます。「シグニ１体を対象とし、手札に戻す」や「シグニ１体を対象とし、トラッシュに置く」などと同様に、どの領域のシグニであるかを指定していない効果は原則として場にあるシグニのみを指しているためです。
神技の鞭刑　≡アナフィエル≡	WX21-051	出現時能力は強制ですか？	はい、コストのない出現時能力ですので強制的に発動し、条件を満たしていて対戦相手のパワー3000以下のシグニがあるならそれをバニッシュするのも強制となります。
嫉妬の炎刃　≡ヘラ≡	WX21-052	《嫉妬の炎刃　≡ヘラ≡》が2体場にある場合、両方の効果として＜天使＞1体をトラッシュに置くことで対戦相手のパワー5000以下のシグニを3体バニッシュできますか？	いいえ、できません。《嫉妬の炎刃　≡ヘラ≡》が2体ある場合、《嫉妬の炎刃　≡ヘラ≡》による能力を２つ別々に得ていますが、発動は個別に1回ずつとなります。片方の能力でトラッシュに置きパワー5000以下のシグニを2体までバニッシュしたら、もう片方の能力でトラッシュに置くことはできませんので、結果として《嫉妬の炎刃　≡ヘラ≡》が何枚あっても＜天使＞1体では2体までしかバニッシュすることができません。
幻竜　ディノス	WX21-054	対戦相手のエナゾーンのカードが5枚以上で、《幻竜ディノス》がアタックしてダメージを与え、ライフクロスをクラッシュしました。能力でエナゾーンから1枚をトラッシュに置く場合、クラッシュされたカードも対象とすることはできますか？	クラッシュされたカードがライフバーストを持っていてそれを発動することを選んだ場合、そのカードはまだチェックゾーンに残っていますので対象とすることはできません。発動しないことを選んだり、ライフバーストが無いカードがクラッシュされた場合は、エナゾーンに置かれていますので対象とすることができます。
幻竜　ディノス	WX21-054	対戦相手のエナゾーンのカードが4枚で、《幻竜ディノス》がアタックしてダメージを与え、ライフクロスをクラッシュしました。クラッシュしたライフクロスも含めて5枚になりますので対戦相手のエナゾーンから1枚をトラッシュに置けますか？	いいえ、できません。対戦相手にダメージを与える時点ではエナゾーンのカードは4枚であり、常時能力の条件を満たしていませんのでそもそもこの能力を得ておらず、トリガーしません。

幻竜　ディノス	WX21-054	対戦相手のエナゾーンのカードが5枚以上で、【ダブルクラッシュ】を持った《幻竜　ディノス》がダメージを与えて2枚クラッシュしたとき、対戦相手のエナゾーンから2枚をトラッシュに置けますか？	いいえ、できません。【ダブルクラッシュ】は2回ダメージを与えているわけではなく、アタックによりダメージを与えることでクラッシュされるライフクロスが2枚になるという能力です。【ダブルクラッシュ】を持つシグニでアタックしてもダメージを与える回数は1回ですので、1回しか発動しません。
幻竜　ディノス	WX21-054	出現時能力は強制ですか？	はい、コストのない出現時能力ですので強制的に発動し、「手札から赤と緑の＜龍獣＞のシグニを１枚ずつ公開する」か、「このシグニをトラッシュに置く」のどちらかを行う必要があります。
破壊の音色　§ミネルバ§	WX21-055	出現時能力は強制ですか？	はい、コストのない出現時能力ですので強制的に発動し、条件を満たしている場合はカードを引くのも強制となります。
漁港の聖銛　§ニョルズ§	WX21-056	《漁港の聖銛　§ニョルズ§》が2体場にある場合、両方の効果として＜天使＞1体をトラッシュに置くことで4枚引くことはできますか？	いいえ、できません。《漁港の聖銛　§ニョルズ§》が2体ある場合、《漁港の聖銛　§ニョルズ§》による能力を２つ別々に得ていますが、発動は個別に1回ずつとなります。片方の能力でトラッシュに置き2枚引いたら、もう片方の能力でトラッシュに置くことはできませんので、結果として《漁港の聖銛　§ニョルズ§》が何枚あっても＜天使＞1体では2枚までしか引くことができません。
小罠　ツララ	WX21-057	このシグニが正面のシグニからのアタックでバニッシュされた場合、能力で同じシグニゾーンに【トラップ】を設置したらその【トラップ】をすぐ発動できますか？	いいえ、できません。【トラップ】は、アタックを宣言し正面のシグニがダウンしたときに設置されていなければトリガーしません。この場合はバトルの後に設置された【トラップ】ですので、そのアタックでは発動しません。
小罠　ツララ	WX21-057	出現時能力は強制ですか？	はい、コストのない出現時能力ですので強制的に発動し、あなたの【トラップ】が1枚以上あるならどれかを対象として手札に戻すのは強制となります。
幻水　オヒョウ	WX21-058	③と④を選んだ場合、【エナチャージ１】をしてからカードを引くことを選べますか？	いいえ、選んだ効果は上から順番に処理しますので、必ず③④の順番となり、カードを引くのが先となります。
幻水　オヒョウ	WX21-058	③と④を選び、デッキの残り枚数が1枚の場合はどうなりますか？	その場合、③の効果でその1枚を引き、④の効果ではデッキがありませんので【エナチャージ１】ができず効果は終了となります。その後リフレッシュを行います。
ＬＯＵＰＥ	WX21-059	スペルカットインで対象とした＜原子＞のシグニ２体のうち片方が場を離れた場合、この効果はどうなりますか？	その場合、《ＬＯＵＰＥ》により残った片方の＜原子＞がバニッシュされますが、２体バニッシュできていませんので「そうした場合」以降の効果は発生しません。
ＬＯＵＰＥ	WX21-059	「バニッシュされない。」という能力を持っているシグニＡと持っていないシグニＢをバニッシュしようとしました。ＡとＢを合計したレベルのシグニを場に出せませすか？	いいえ、片方がバニッシュできない場合、両方のシグニがバニッシュできず、「そうした場合」以降の効果も発生しません。
ＬＯＵＰＥ	WX21-059	バニッシュしようとしたシグニのうち１体を《コードハート　Ｍ・Ｐ・P》の能力によって置き換えました。そのシグニのレベルは合計されますか？	はい、レベルは合計されます。 このスペルのように「Ａする。そうした場合Ｂする」というテキストで書かれた効果は、Ａが行われなかった場合にＢは行なえませんが、Ａが他のＣなどに置き換わった場合にはＢが行われるためです。 これは《ＭＡＧＩＣ　ＨＡＮＤ》によるバニッシュとクラッシュの処理などとも同様です。
不眠の尾根　#アルゴス#	WX21-060	出現時能力は強制ですか？	はい、コストのない出現時能力ですので強制的に発動し、条件を満たしている場合はデッキの一番上のカードをエナゾーンに置くのも強制となります。

豊穣の守護　#ヴァナディス#	WX21-061	《豊穣の守護　＃ヴァナディス＃》が2体場にある場合、両方の効果として＜天使＞1体をトラッシュに置くことでデッキの上から4枚をエナゾーンに置けますか？	いいえ、できません。《豊穣の守護　＃ヴァナディス＃》が2体ある場合、《豊穣の守護　＃ヴァナディス＃》による能力を２つ別々に得ていますが、発動は個別に1回ずつとなります。片方の能力でトラッシュに置き2枚をエナゾーンに置いたら、もう片方の能力でトラッシュに置くことはできませんので、結果として《豊穣の守護　＃ヴァナディス＃》が何枚あっても＜天使＞1体では2枚しかエナゾーンに加えることができません。
コードイート　ジンジャー	WX21-062	常時能力は、《アクセアイコン》を持つシグニが【アクセ】ではなくシグニとして場に出ている枚数も数えますか？	いいえ、場に出ている《アクセアイコン》を持つシグニの枚数は関係がなく、【アクセ】としてシグニについている枚数を数えます。
コードイート　ジンジャー	WX21-062	デッキが残り１枚のときに自動能力が発動した場合はどうなりますか？	その場合、デッキの一番上のカードをエナゾーンに置き、デッキが０枚ですのでカードは引けずに効果が終了します。その後リフレッシュを行います。
幻獣　エゾシカ	WX21-063	出現時能力は強制ですか？	はい、コストのない出現時能力ですので強制的に発動し、対戦相手のパワー15000以上のシグニがあるならそれをバニッシュするのは強制となります。
幻竜　#プロケラ#	WX21-065	出現時能力は強制ですか？	コストのない出現時能力ですので強制的に発動しますが、2枚まで公開してもよいという能力ですので1枚公開、または公開しないことも選べます。
ドライ＝イヌスギナ	WX21-066	この効果は10枚までしか適用されない、とはどういう意味ですか？	この効果でマイナス修正できるのは10枚で-10000までとなります。例えばあなたのトラッシュに＜毒牙＞が11枚以上あったとしても、マイナス修正は-10000となります。
アイン＝テトロド	WX21-067	対戦相手のシグニのパワーが0以下になったとき、この効果とそのシグニのルール処理のバニッシュはどちらが先ですか？	パワーが0以下になったことによるルール処理のバニッシュが先となります。その後この能力が発動し、カードを1枚引きます。
アイン＝テトロド	WX21-067	《緑幻獣　モモ》などの、「バニッシュされない」シグニがパワー0以下になったときも発動しますか？	はい、発動します。
アイン＝テトロド	WX21-067	《緑幻獣　モモ》などの、「バニッシュされない」シグニが何らかの効果によりパワー0以下になりました。その後このシグニを出し、さらに《緑幻獣　モモ》にマイナス修正する効果を使いました。この能力は発動しますか？	いいえ、発動しません。「パワーが０以下になったとき」とは、パワーが０以下ではに状態から０以下になったときにトリガーします。 例えばパワー1000のシグニに-12000してもパワーは０となり、そのシグニをさらにマイナス修正してもパワーは０以下のままですので、能力はトリガーしません。
羅菌　ロタ	WX21-068	対戦相手の場から【ウィルス】が３つ同時に取り除かれました。能力は何回発動しますか？	能力は１回ずつ合計３回発動します。
羅菌　ロタ	WX21-068	対戦相手の場から【ウィルス】が３つ同時に取り除かれました。対戦相手の場にはパワー2000のシグニAとBがありますが、シグニAだけをバニッシュして、シグニBをバニッシュしないことは可能ですか？	いいえ、できません。トリガーした能力は発動しないことは選べず、そして１回目の発動によってシグニAのパワーが０となるとルール処理によってシグニAはバニッシュされて、そのあとで２回目の能力が発動するためです。
羅菌　ヨウレン	WX21-069	コストで取り除いた【ウィルス】があったシグニゾーンとは別のシグニゾーンに置くことはできますか？	はい、可能です。もともと【ウィルス】が置かれていたシグニゾーンに置くことも可能です。
コードアート　†Ｃ・Ｆ・Ｍ†	WX21-070	出現時能力は強制ですか？また、その場合に必ずデッキからスペルをトラッシュに置かなければなりませんか？	コストを伴わない出現時能力は発動しないことが選べませんが、非公開領域であるデッキから特定のカード（この場合はスペル）を探す場合に、実際の有無に関わらず無かったとして効果を処理することは可能です。 結果的にシャッフルすることについては強制的に行われます。

ワイズ・スパーク	WX21-071	対戦相手のシグニのパワーが０以下になったとき、カードを引き対戦相手が１枚捨てる効果と、そのシグニのルール処理のバニッシュはどちらが先ですか？	効果の処理中にはルール処理を行いませんので、まず《ワイズ・スパーク》の処理を最後まで行います。カードを１枚引き、対戦相手が手札を1枚捨てて《ワイズ・スパーク》の処理が終了した後にルール処理でパワー０以下のシグニはバニッシュされます。
悲願の駄姫　グズ子	WX22-001	出現時能力は強制ですか？	発動は強制ですが、「2体まで」を場に出す能力ですので、1体のみ、または0体を場に出すことも選べます。
悲願の駄姫　グズ子	WX22-001	下の起動能力は、使用時に＜遊具＞のシグニを1体選ぶのですか？	いいえ、この能力は使用時にシグニを選ばず、使用したアタックフェイズの間にあなたの場にあるいずれかの＜遊具＞のシグニが場を離れたときに発動します。
悲願の駄姫　グズ子	WX22-001	下の起動能力を発動した後、上の起動能力で自分の＜遊具＞を場からトラッシュに置いた場合、下の能力も発動しますか？	はい、発動します。上の起動能力を処理し対戦相手のシグニ1体を-12000した後、あなたの手札から場を離れた＜遊具＞より低いレベルを持つ＜遊具＞1体を場に出せます。
悲願の駄姫　グズ子	WX22-001	下の起動能力を使用した後、対戦相手の《孤立無炎》などでこちらの＜遊具＞が3体バニッシュされた場合、能力はどうなりますか？	3体の＜遊具＞それぞれについて能力がトリガーし、順番に発動します。それぞれ、場を離れた＜遊具＞より低いレベルを持つ＜遊具＞を場に出せます。
悲願の駄姫　グズ子	WX22-001	下の起動能力を同じターンに2回使えますか？	はい、できます。その場合、そのアタックフェイズであなたの＜遊具＞が場を離れたら能力が2回発動し、結果的にそのシグニより低いレベルを持つ＜遊具＞を2体場に出せます。
悲願の駄姫　グズ子	WX22-001	《悲願の駄姫　グズ子》の下段の起動能力を使用した後で、＜遊具＞が場に出ました。その＜遊具＞が場を離れたとき、そのシグニよりレベルの低い＜遊具＞を場に出せますか？	はい、＜遊具＞出すことができます。《悲願の駄姫　グズ子》の下段の起動能力は、使用したときに場にあるシグニに能力を与える効果ではないため、起動能力を使用後に場に出た＜遊具＞が場を離れたときに手札から＜遊具＞を出すことができます。
永らえし使　リワト＝エナ	WX22-002	このルリグの自動能力は、条件を満たしていなくても対象を選択する必要がありますか？	はい、対象とします。条件に関わらずこの自動能力はアタックフェイズ開始時にトリガーして発動します。発動する際にすべての効果で必要な対象を選択します。その後効果の処理に入り、条件を満たしていた場合は対象としていたシグニやカードへの効果が処理されます。 詳細は用語集「対象」もご参照ください。
永らえし使　リワト＝エナ	WX22-002	常時能力で対戦相手のルリグのリミットが１減った結果、対戦相手のシグニのレベルがリミットを超過した場合、どうなりますか？	対戦相手のターンに入ったときに、リミットが1減りリミットを超過した場合、その時点で対戦相手はシグニを1体選んでトラッシュに置きます。
永らえし使　リワト＝エナ	WX22-002	自分の場に複数の色の＜天使＞がある場合、処理する順番は選べますか？	いいえ、上から順番に処理を行います。白と赤と青の＜天使＞がある場合、白、赤、青の順番で行います。それ以外の順番での処理はできません。
永らえし使　リワト＝エナ	WX22-002	自分の場に白の＜天使＞が3体ある場合、白の効果を3回発動して対戦相手のシグニを3体戻せますか？	いいえ、できません。この効果は、それぞれの色の＜天使＞があるかないかのみを確認し、何体あるかは影響しません。白の＜天使＞が何体あっても、1回の発動で手札に戻せる対戦相手のシグニは1体のみとなります。
永らえし使　リワト＝エナ	WX22-002	すべての色を持つ《天空の主神　ゼウシアス》が場にある場合、《永らえし使　リワト＝エナ》の自動能力はすべて処理することができますか？	はい、《天空の主神　ゼウシアス》は常時能力により全ての色を持っているので、《永らえし使　リワト＝エナ》の自動能力をすべて処理することができます。
クトゥル・アビス	WX22-003	対戦相手のシグニが1体もない場合でも使用できますか？	はい、その場合でも使用でき、以降の効果も処理できます。
全戦全焼	WX22-004	自分のルリグトラッシュにアーツが7枚あるなら、エナコストを支払わずに使用できますか？	はい、他に使用する為のコストが増減していないのであれば、《赤×0》《無×0》となり、結果的にエナコストを支払わずに使用できます。

グラン・クロス	WX22-005	③のモードを選んで使用する際、スペルやエナゾーンのカードはいつ対象としますか？	対象を選ぶのはモードを選び、アーツの効果を処理する直前となります。その時点でスペルとエナゾーンのカードを同時に対象とし、効果の処理に入ります。 詳細は用語集「対象」もご参照ください。
グラン・クロス	WX22-005	デッキの中に該当するシグニがあるかないかわからない場合や、シグニゾーンがすべて埋まってしまっている場合でも①のモードで使用できますか？	はい、できます。結果的にデッキの中に該当するカードがあってもなくても最大３枚まで探すことができ、結果的に０枚となっても構いません。なお、シグニゾーンの空きやレベルやリミットの関係で場に出すのできないシグニは探しても場に出せず、そのままデッキに留まりシャッフルされますのでご注意ください。
グラン・クロス	WX22-005	デッキが5枚以下のときに②の効果で使用したらどうなりますか？	その場合、残りの5枚以下を引いて、リフレッシュとなります。効果は終了していますので、リフレッシュ後に引けなかった分を引くことはできません。
グラン・クロス	WX22-005	自分で使用したスペルに対して、スペルカットインでこのアーツを③のモードで使用できますか？	いいえ、自分が使用したスペルに自分でスペルカットインのアーツや能力を使用することはできません。
グラン・クロス	WX22-005	スペルカットインでこのアーツを③の効果で使用しスペルの効果を打ち消した後、さらに同じスペルに対してこのアーツを使用できますか？	いいえ、できません。スペルカットインでスペルの効果が打ち消された場合、そのスペルはトラッシュに置かれます。それ以上そのスペルに対してスペルカットインのアーツや能力を使用することはできません。
グラン・クロス	WX22-005	対戦相手がスペルを使用し、対戦相手のエナゾーンにカードが１枚もない状態で③の効果を使用できますか？	はい、できます。その場合はそのスペルの効果を打ち消し、ライフクロスを加えて効果が終了します。
差し伸べし者　タウィル	WX22-006	下の起動能力では、条件を満たしていなくても対戦相手のシグニを対象とする必要がありますか？	はい、対象とします。条件に関わらずこの起動能力を使用する際に、あなたのトラッシュのシグニと７枚と対戦相手のシグニ１体を対象とします。その後効果の処理に入り、条件を満たしていた場合は対象としていたシグニがトラッシュに置かれます。 詳細は用語集「対象」もご参照ください。
差し伸べし者　タウィル	WX22-006	「キー」とは何ですか？	「キー」はカードタイプの１つです。ルリグデッキに入れて使用します。自分のメインフェイズに左上に記載されたコストを支払うことで、ルリグゾーン（ルリグの隣）に出すことができます。 キーはルリグではなく、アタックもできません。
差し伸べし者　タウィル	WX22-006	名前が「タウィル」ですが、自分のルリグが《永らえし者　タウィル＝フェム》や《開かれし極門　ウトゥルス》の場合、このキーは場に出せますか？	はい、ルリグタイプを持たず、名前による制限はありませんので、いずれの場合でもコストを支払いこのキーを場に出すことができます。
差し伸べし者　タウィル	WX22-006	自分のルリグが《カーニバル　―Q―》の場合、《差し伸べし者　タウィル》を場に出して能力を使用できますか？	場に出すこと自体は可能ですが、常時能力により《カーニバル　―Q―》は自身以外の効果を受けませんので、《差し伸べし者　タウィル》からの能力を得られず、能力を使用することはできません。
差し伸べし者　タウィル	WX22-006	《差し伸べし者　タウィル》が場にあるとき、「タウィル限定」を持つカード（《聖墓の神姉　ムンカルン》など）は場に出せますか？	《差し伸べし者　タウィル》などのキーはルリグタイプを持ちません。あなたのセンタールリグが＜タウィル＞のルリグタイプを持っていないかぎり、《聖墓の神姉　ムンカルン》は場に出せません。
差し伸べし者　タウィル	WX22-006	下の起動能力では、共通するクラスではない7枚をデッキに加えることもできますか？	はい、可能です。その場合、後半の「対戦相手のシグニ1体をトラッシュに置く」効果は発生しません。
差し伸べし者　タウィル	WX22-006	下の起動能力では、名前が同じシグニや＜精元＞のシグニをデッキに加えることはできますか？また、６枚以下でもデッキに加えられますか？	いいえ、「＜精元＞ではないそれぞれ名前の異なるシグニ７枚」を選べなければ、1枚もデッキに加えることはできません。
差し伸べし者　タウィル	WX22-006	キーが場にある状態で、ルリグがグロウしました。 キーはルリグトラッシュに置かれますか？	いいえ、置かれません。キーはルリグがグロウしても、（そのキーやルリグに離れることが書かれていないかぎり）そのキーはそのまま場を離れず、効果は継続します。

ミルルン・モル	WX22-008	出現時能力で、例えば《羅原　U》が2枚、《羅原姫　Ne》が1枚公開された場合、《羅原姫　Ne》しか手札に加えられませんか？	いいえ、手札に加えるシグニがそれぞれ名前が異なっていれば良いので、この場合は《羅原　U》1枚と《羅原姫　Ne》1枚を手札に加えることができます。
ミルルン・モル	WX22-008	起動能力の「コストの合計が1以下」とはどういうことですか？サーバントが3体あって使用コストが無×１に減っている《集結する守護》は打ち消せますか？	いいえ、できません。この起動能力で参照するコストの合計とは、カード左上に記載されているコストとなります。そのカードの能力や何らかの効果で使用コストが減っていても、それは参照しませんので《集結する守護》は打ち消せません。
ミルルン・モル	WX22-008	自分で使用したスペルに対して、スペルカットインで起動能力を使用できますか？	いいえ、自分が使用したスペルに自分でスペルカットインのアーツや能力を使用することはできません。
ミルルン・モル	WX22-008	起動能力のスペルカットインでスペルの効果を打ち消した後、さらに同じスペルに対してこの能力を起動し、結果的にカードを2枚引くことはできますか？	いいえ、できません。スペルカットインでスペルの効果が打ち消された場合、そのスペルはトラッシュに置かれます。それ以上そのスペルに対してスペルカットインのアーツや能力を使用することはできません。
アイヤイ★ロイヤルフラッシュ	WX22-010	自動能力ではルリグデッキにレゾナがある場合、必ず場に出さなければなりませんか？出したくない場合に、レゾナがないことを対戦相手に証明しなければなりませんか？	いいえ、出さないことも選べます。ルリグデッキは非公開領域ですので、非公開領域から特定のカード（この場合はレゾナ）を示す場合には、場に出てルリグデッキに戻ったなど、そこに条件に合うカードがあることがわかっていたとしても「見つからない」ことを選択して効果を処理することができるためです。 ですので、ルリグデッキのレゾナの有無を対戦相手に証明する必要もありません。
アイヤイ★ロイヤルフラッシュ	WX22-010	下の起動能力で得た追加のアタックフェイズでは、「アタックフェイズ開始時」にトリガーする能力は発動しますか？（このルリグの自動能力など）	はい、発動します。この起動能力自体の「この方法で加えたアタックフェイズ開始時、」の能力と、他の「アタックフェイズ開始時、」という条件を持つ自動能力はいずれもトリガーします。それらはターンプレイヤー側から好きな順番で発動することができます。
アイヤイ★ロイヤルフラッシュ	WX22-010	下の起動能力で＜遊具＞のシグニがチェックゾーンに置かれる場合、レゾナはどうなりますか？	レゾナはチェックゾーンに置かれる代わりにルリグデッキに戻ります。その後、それ以外の＜遊具＞のシグニは場に出ます。
アイヤイ★ロイヤルフラッシュ	WX22-010	対戦相手の場に《期之遊姫王　†ブラジャック†》がある場合、この効果でチェックゾーンから＜遊具＞のシグニを場に出せますか？	いいえ、出せません。その場合、あなたの＜遊具＞は場に出ずにチェックゾーンに残り続けます。 ターンが終了すると、チェックゾーンに残っているカードは全てトラッシュに置かれます。
アイヤイ★ロイヤルフラッシュ	WX22-010	《リヴァイバル・エクシード》により、対戦相手のターンのアタックフェイズに下の起動能力を使用した場合はどうなりますか？	その場合、そのアタックフェイズの後に追加のアタックフェイズが加えられます。そのフェイズに入ったときにあなたの＜遊具＞はチェックゾーンに置かれて場に戻り、《アイヤイ★ロイヤルフラッシュ》はアップしますが、対戦相手のアタックフェイズですので、このフェイズでアタックできるのは対戦相手のルリグやシグニのみとなります。
一層の一掃　アン＝フォース	WX22-011	上の自動能力で、対戦相手のシグニがあっても手札に戻さないということは選べますか？	いいえ、選べません。あなたのアタックフェイズ開始時に緑の＜美巧＞と白の＜美巧＞があるなら必ず発動し、対戦相手の場に対象とすることができるシグニがあるなら必ず対象としなければなりません。
一層の一掃　アン＝フォース	WX22-011	自分の場に《一層の一掃　アン＝フォース》と《壁面の芸当　グラフィ》だけがいます。アタックフェイズの開始時に《壁面の芸当　グラフィ》の上側の自動能力でエナゾーンの《水流の打落　*マーライ*》を場に出しました。《一層の一掃　アン＝フォース》の上側の自動能力で対戦相手のシグニを手札に戻すことはできますか？	はい、手札に戻すことができます。《一層の一掃　アン＝フォース》と《壁面の芸当　グラフィ》はどちらもアタックフェイズ開始時にトリガーする能力を持っています。アタックフェイズ開始時に白の＜美巧＞のシグニがいなくても《壁面の芸当　グラフィ》の自動能力から処理することによって、《一層の一掃　アン＝フォース》の自動能力の条件を満たすことができます。

真幸の冥者　ハナレ	WX22-013	《極剣　クララス》の、シグニのパワーを15000にする効果は常時能力によって防がれますか？	いいえ、基本パワーを特定の値にする効果は、パワーをプラスする効果とは区別され、《真幸の冥者　ハナレ》の常時能力は影響しません。
真幸の冥者　ハナレ	WX22-013	《打突》のように、パワーをプラスして【ランサー】を得る効果は《真幸の冥者　ハナレ》の常時能力で防がれますか？	その場合、パワーをプラスする効果は無視され、そのままのパワーで条件を満たしていた場合は【ランサー】のみ得ることができます。
真幸の冥者　ハナレ	WX22-013	自動能力や出現時能力の発動は強制ですか？	はい、条件を満たしたら発動します。コストのない出現時能力や自動能力は条件を満たした場合に発動しないことを選ぶことはできません。
共闘の鍵主　ウムル＝フィーラ	WX22-014	起動能力により、《差し伸べし者　タウィル》の「トラッシュから＜精元＞ではないそれぞれ名前の異なるシグニ７枚をデッキに加える」というのも支払わずに対戦相手のシグニをトラッシュに置けますか？	いいえ、：の左側がコストであり：の右側が効果となりますので、この起動能力の「コストを支払わずに」とは：の左側のエクシードのコストとなります。：の右側で求められている効果は変わらず処理する必要があります。 また、別の効果で使用コストが追加されている場合には、その追加部分は支払う必要があります。
グレイブ・ディガー	WX22-016	結果的にコイン４枚を用いると、使用コストは０で、対戦相手のシグニを３体バニッシュして３体のシグニを手札に加えられますか？	はい、可能です。 ４枚のコインをベットすると①と②を好きな組み合わせでその枚数分だけ選択しますので、①と②を２回ずつ選択することでご指摘のように使用することもできます。 また、例えば３枚のベットで①を２回、②を１回選択することも可能です。
グレイブ・ディガー	WX22-016	1枚もベットせずにこのアーツを使用できますか？	はい、その場合は「対戦相手のシグニ1体をバニッシュし、あなたのトラッシュから＜遊具＞のシグニ1枚を手札に加える。」を一度処理して効果は終了します。
グレイブ・ディガー	WX22-016	対戦相手のシグニがなかったり、バニッシュできなかった場合でもトラッシュから＜遊具＞を手札に加えられますか？	はい、できます。後半の効果は、前半でシグニをバニッシュしていたかどうかは関係なく手札に加えることができます。
パープル・スプラッシュ	WX22-017	《パープル・スプラッシュ》の使用コストで支払ったレベル2以下の黒のシグニを、②の効果で手札に加えられますか？	はい、コストを支払った後にトラッシュにあるシグニを対象としますので、それらを対象とすることも可能です。
パープル・スプラッシュ	WX22-017	③と④を選んだ場合、③でトラッシュにカードを置いてからそれを④の25枚の条件に含められますか？	はい、効果は上から順番に処理しますので、③でトラッシュにカードを置いた後、その時点でのトラッシュの枚数を確認します。 また、②と④を選んだ場合でも、トラッシュからシグニを手札に加えた後のトラッシュの枚数を確認します。
パープル・スプラッシュ	WX22-017	③と④を選んだ場合、③でデッキからトラッシュにカードを置いた結果、デッキがなくなりました。④の効果とリフレッシュはどちらが先ですか？	効果の処理中にはリフレッシュなどのルール処理は行われません。このアーツは選んだ選択肢すべて合わせて一連の処理として扱われますので、まずは④の効果を最後まで処理します。アーツが処理された後、デッキがなければリフレッシュを行います。
幻怪姫　ネコマター	WX22-018	《INSIGHT》など、条件によって使用コストが0になるスペルは、この常時能力で使用できなくなりますか？	この常時能力で参照するコストとは、スペルの左上に記載されているコストのみとなります。何らかの条件で使用コストが減っていてもそれは参照しませんので、《INSIGHT》は使用するためのコストが減っていても減っていなくても使用できます。
幻怪姫　ネコマター	WX22-018	自動能力は、対戦相手のシグニがなくても発動できますか？	はい、可能です。その場合、スペル1枚を除外し《無》を支払うか、それとも何もしないかを選びます。スペルを除外するだけで《無》は支払わない、ということはできません。
遠矢の名手　≡アポロシン≡	WX22-019	上の常時能力は自身も+2000されますか？	はい、自身にも影響しますので、例えば《遠矢の名手 ≡アポロシン≡》のみを場に出している場合はパワー14000となります。

遠矢の名手　≡アポロシン≡	WX22-019	《遠矢の名手 ≡アポロシン≡》が自身の能力でパワー14000になっているときにバニッシュされた場合、自動能力では対戦相手のパワー12000のシグニをバニッシュできますか？	はい、自動能力はバニッシュされたときの場にあった時点でのパワーを参照しますので、パワー14000より低い対戦相手のシグニ1体をバニッシュできます。
コードアクセル　ファイトラ	WX22-020	「ドライブ状態」とは何ですか？	カードの効果（ルリグの【ライド】など）によって、ルリグはシグニに乗ることがあります。ルリグがシグニに乗っている場合、それらはどちらもドライブ状態となります。
幻水姫　ウラタロ	WX22-021	《幻水姫　ウラタロ》が２体場にあり、対戦相手の手札が５枚の場合、アタックフェイズ開始時に自動能力はどうなりますか？	２体の《幻水姫　ウラタロ》のそれぞれの自動能力がトリガーし、順番に発動します。１つ目が発動したときには手札が5枚あるので１枚捨てますが、２つ目が発動したときには手札が４枚になっていますので手札は捨てません。
幻水姫　ウラタロ	WX22-021	デッキに入っていないカードのカード名を出現時能力で宣言できますか？	はい、宣言可能です。ただしその時点でウィクロスTCGに存在しないカード名を宣言することはできません。 なお、カード名の宣言は互いのプレイヤーがどのカードか認識できる程度であれば省略しても構いません。例えば「ウラタロ」はこのカードしか該当するものがありませんが、「サーバント」だけでは複数種類を指す場合がありますので後者は認められません。
幻水姫　ウラタロ	WX22-021	出現時能力でデッキを公開し続け、宣言したカードがめくれなかった場合はどうしますか？	その場合、デッキすべてを公開したあと、シャッフルしてデッキとして戻します。公開されたカードが７枚以上の場合は手札を１枚捨てます。リフレッシュは行いません。
幻水姫　ウラタロ	WX22-021	出現時能力でカードを公開し続け、７枚目で宣言したカードが公開され、それを手札に加えました。この場合でも手札を１枚捨てますか？	はい、宣言し手札に加えたカードも含めて７枚以上が公開されていれば手札を１枚捨てます。
幻水姫　ウラタロ	WX22-021	デッキが２枚以下のときにライフバーストが発動したらどうなりますか？	その場合、残りのデッキをすべて引き、手札から無色のカード１枚かカード２枚を捨て、リフレッシュを行います。効果は終了しているので、リフレッシュ後に引けなかった差分のカードを引くことはできません。
幻水姫　ウラタロ	WX22-021	ライフバーストでは、無色のカードを２枚捨てることもできますか？	はい、２枚捨てるカードには制限はありませんので、無色のカードを含む２枚を捨てることも可能です。
伍ノ遊姫王　ノポポン	WX22-022	《伍ノ遊姫王　ノポポン》はアップ状態からのアタックも、ダウン状態のアタックも両方できるのですか？	はい、《伍ノ遊姫王　ノポポン》はダウン状態でもアップ状態でもアタックを宣言できます。その際、アップ状態である場合はダウン状態になります。
伍ノ遊姫王　ノポポン	WX22-022	自分の《伍ノ遊姫王　ノポポン》が対戦相手の効果によりパワーが-8000されています。《伍ノ遊姫王　ノポポン》はアタックできますか？	いいえ、できません。2番目の常時能力により、パワー10000に満たない場合は1回もアタックすることができません。
伍ノ遊姫王　ノポポン	WX22-022	効果によって＋20000されました。そのあとで他の効果によってパワーを－10000されました。パワーはいくつですか？	パワーは25000となります。パワーを＋20000されてもパワーは30000より大きくはなりませんがプラスはされている状態です。そこで－10000をされた場合の最終的なパワーの計算は15000＋20000＋（－10000）ですので25000となります。
伍ノ遊姫王　ノポポン	WX22-022	《伍ノ遊姫王　ノポポン》が２体自分の場にある場合、それぞれ何回アタックできますか？	《伍ノ遊姫王　ノポポン》Aがアタックすることで《伍ノ遊姫王　ノポポン》Bが+5000され、Bがアタックすることで Aも+5000されますのでそれぞれパワー20000になり、もう一度ずつアタックできます。
伍ノ遊姫王　ノポポン	WX22-022	アタックにより対戦相手のライフバーストが発動して、《伍ノ遊姫王　ノポポン》が能力を失いました。ダウン状態の能力を失った《伍ノ遊姫王　ノポポン》は、またアタックはできますか？	通常はその時点の《伍ノ遊姫王　ノポポン》はダウン状態ですのでアタックできません。1つ目の常時能力を失っているためです。もし何らかの効果でアップしたのであれば2つ目の常時能力による制限も失っていますので、能力のないシグニとして（ダウンして）再度アタックすることは可能です。

フンフ＝ヨルムガン	WX22-023	《フンフ＝ヨルムガン》自身の自動能力が発動したときも、-2000が2倍になって-4000できますか？	はい、自身の自動能力によるマイナスも2倍となりますので、1回の発動で-4000となります。
フンフ＝ヨルムガン	WX22-023	《フンフ＝ヨルムガン》が場に出たときも自動能力は発動しますか？	はい、発動します。
フンフ＝ヨルムガン	WX22-023	《フィア＝ヴィックス》と《フンフ＝ヨルムガン》がこちらの場にあるときに、対戦相手が自分のシグニに《意気軒昂》で+4000しようとした場合、どうなりますか？	その場合、《フィア＝ヴィックス》により+4000が-4000に置き換えられ、《フンフ＝ヨルムガン》により-4000が-8000に置き換えられますので-8000されます。
フンフ＝ヨルムガン	WX22-023	起動能力のコストで支払った《黒》のカードも、場に出すシグニとして対象とすることはできますか？	はい、起動能力のコストを支払った後にトラッシュから条件に合うカードを対象としますので、それが条件に合うシグニの場合はそれを場に出すこともできます。
フンフ＝ヨルムガン	WX22-023	《フンフ＝ヨルムガン》が2体ある状態で、対戦相手のシグニのパワーがマイナスされる場合、代わりに4倍マイナスされますか？	はい、《フンフ＝ヨルムガン》の常時能力は重複するため、対戦相手のシグニのパワーがマイナスされる場合、代わりに4倍マイナスされます。
期之遊姫王　†ブラジャック†	WX22-024	常時能力は具体的にどういうことですか？	対戦相手の効果によって手札以外からシグニが場に出る際、その処理が無視されます。例えば《フォーカラー・マイアズマ》で②トラッシュからLV３以下のシグニを場に出すモードと③トラッシュからシグニを手札に加えるモードを選んだ場合、②トラッシュから場に出す効果ではシグニが場に出ずにトラッシュに留まり、その後の③トラッシュから手札に加えるモードは通常通り手札に加わります。
期之遊姫王　†ブラジャック†	WX22-024	常時能力によって、対戦相手はレゾナをルリグデッキから場に出せませんか？	いいえ、レゾナの出現条件を満たして場に出すことは効果によるものではないので、レゾナは場に出すことができます。ただし、《ミュウ＝フリー》の出現時能力のように、効果によってルリグデッキからレゾナを場に出す場合、それは場に出ません。
期之遊姫王　†ブラジャック†	WX22-024	自動能力はいつ発動しますか？	このシグニでアタックを宣言しダウン状態にしたときにトリガーし、発動します。能力を処理して場に出したシグニに出現時能力がある場合それも発動し、トリガーしている能力などが全てなくなったら《期之遊姫王　†ブラジャック†》のアタックのダメージや正面のシグニとのバトルとなります。
期之遊姫王　†ブラジャック†	WX22-024	自動能力を発動しましたが、自分の他のシグニが「バニッシュされない」を得ている場合やそのバニッシュが他の行動に置き換えられた場合に、バニッシュはしたものとしてトラッシュからシグニを出すことはできますか？	いいえ、この場合にはバニッシュされなかったりバニッシュが置き換えられますと、その分をバニッシュしたシグニとして数えることはできません。
期之遊姫王　†ブラジャック†	WX22-024	ライフバーストでは、対戦相手の「バニッシュされない」シグニや「効果を受けない」シグニを対象としてバニッシュされなかった場合でも、トラッシュからそのシグニと同じレベルの＜遊具＞を手札に加えられますか？	はい、できます。このライフバーストは、結果的に対象とした対戦相手のシグニがバニッシュされなくても、それと同じレベルの＜遊具＞を手札に加えられます。
期之遊姫王　†ブラジャック†	WX22-024	このシグニが場にある場合、【アクセ】を持つシグニを場のシグニにアクセすることは可能ですか？	はい、【アクセ】は「シグニを場に出す」ではなく、「場にあるシグニにつける」なので、このシグニの常時能力の影響を受けず、場のシグニにつけることができます。

天空の主神　ゼウシアス	WX22-025	リミット消費とは何ですか？	《天空の主神　ゼウシアス》のレベルは５ですが、場に出すことのできるシグニのレベルの合計であるリミットは１０として扱われます。例えばリミット１２のルリグの場合、このシグニのみが場にあると他に場に出せるシグニはレベル２を１体かレベル１を２体です。逆にリミット１２のルリグの場合に場にレベル３のシグニがある場合、《天空の主神　ゼウシアス》を場に出すことはできません。
天空の主神　ゼウシアス	WX22-025	【シャドウ】とは何ですか？	【シャドウ】を持つあなたのシグニは、対戦相手の、能力と効果によって対象とされず、例えば対戦相手の「シグニ1体を対象とし、それをバニッシュする。」といった効果によっては対象とされません。 逆に、「すべてのシグニをバニッシュする」といった効果の影響は受けます。 「【シャドウ】」をご参照ください。
天空の主神　ゼウシアス	WX22-025	「このシグニはすべての色を得る」というのは手札やトラッシュでも有効ですか？	いいえ、このシグニが場にあるときにのみ、このシグニはすべての色を得ます。手札やトラッシュでは無色のシグニのままです。
天空の主神　ゼウシアス	WX22-025	《天空の主神　ゼウシアス》と《白羅星　ウラヌス》が場にある場合、このシグニの色はどうなりますか？	《白羅星　ウラヌス》が先に場に出ている場合は先に白となってからすべての色を得ます。《白羅星　ウラヌス》が後から出た場合は、すべての色を得ていた《天空の主神　ゼウシアス》が上書きされて白のみとなります。
天空の主神　ゼウシアス	WX22-025	自動能力は、対戦相手の手札が１枚の場合、それを捨てることを選べますか？	いいえ、２枚捨てることができない場合、それを選ぶことはできません。他の選択肢も、トラッシュに置く枚数が満たない場合はそれを選ぶことはできず、どれもできない場合はダメージを与えられます。
天空の主神　ゼウシアス	WX22-025	自動能力は、できる場合でもどれもトラッシュに置かずにダメージを受けることを選べますか？	はい、どれも行わずにダメージを受けることも選べます。
天空の主神　ゼウシアス	WX22-025	自動能力で、《天空の主神　ゼウシアス》の正面のシグニがトラッシュに置かれた場合はアタックはどうなりますか？	まず「アタックしたとき」の能力が発動し、その後に他のトリガー能力等が無ければ正面のシグニとのバトルや対戦相手へのダメージとなりますので、この場合はアタックにより対戦相手へダメージを与えます。
天空の主神　ゼウシアス	WX22-025	《天空の主神　ゼウシアス》の自動能力について以下のような場合は自動能力でダメージをプレイヤーに与えることはできますか？ ①「効果を受けない」を持つシグニをトラッシュに置こうとした場合 ②【シャドウ】を持つシグニトラッシュに置こうとした場合 ③レゾナをトラッシュに置こうとした場合	①「効果を受けない」を持つシグニは移動することができないので、トラッシュに置くことができません。そのため、この自動能力でダメージが与えられます。 ②【シャドウ】を持つシグニはこの能力で対象とすることができません。そのため、他のシグニを対象としトラッシュに置くか、他の選択肢を選ばない限り、この自動能力でダメージが与えられます。 ③《天空の主神　ゼウシアス》のような「Aしないかぎり、Bする」というテキストはAの部分を他の行動で置き換えて実行すると、Bは実行されません。レゾナはトラッシュに置かれる場合、代わりにルリグデッキに戻るため、この自動能力ではダメージが与えません。
図画の工作　*カミネンド*	WX22-026	自分のデッキが残り1枚のときにこのシグニを場に出したらどうなりますか？	その残り1枚を公開し、白か緑の＜美巧＞であれば必ず手札に加えます。その場合は効果終了後にリフレッシュを行います。そうでなかった場合はその1枚がデッキに戻り、リフレッシュは行いません。
井伊の赤鬼　ナオマサ	WX22-027	出現時能力は強制ですか？	はい、コストの無い出現時能力なので強制で発動し、デッキの一番上を公開します。それが《ライズアイコン》を持つシグニだった場合、対戦相手のパワー12000以下のシグニ1体をバニッシュするのも強制となります。
井伊の赤鬼　ナオマサ	WX22-027	このカードの上にあったシグニが対戦相手の効果によってバニッシュされ、このシグニがトラッシュに置かれた場合は自動能力は発動しますか？	いいえ、発動しません。シグニが場を離れることで下にあったカードがトラッシュに置かれることは、ルール処理によるものでありコストや効果によるものではありません。

羅原　Ｏｇ	WX22-028	手札が＜原子＞1枚のときに、その1枚を捨てて能力を発動できますか？	いいえ、この能力では、＜原子＞のシグニを2枚捨てられないのであれば1枚も捨てることはできず、その後の処理も発生しません。
羅原　Ｏｇ	WX22-028	４枚のシグニを捨てて①と②の両方を選ぶことはできますか？	いいえ、自動能力の発動１回につき、捨てることのできる＜原子＞のシグニは２枚もしくは０枚（捨てない）です。 仮にこのシグニがもう一度アタックしたのであれば、その２回目のアタックで２枚の＜原子＞のシグニを捨ててあらためて①か②を処理することは可能です。
参ノ遊　ハンスピ	WX22-029	自動能力は強制ですか？	はい、アタックしたときにトリガーし、発動しないことは選べません。エナゾーンにシグニが１枚以上あればその中の１枚を手札に加え、手札から１枚をエナゾーンに置くのも強制となります。
参ノ遊　ハンスピ	WX22-029	能力でエナゾーンから加えたシグニを、後半の効果でそのままエナゾーンに置けますか？	はい、できます。
参ノ遊　ハンスピ	WX22-029	エナゾーンからシグニを手札に加えずに、手札から１枚エナゾーンに置けますか？	いいえ、できません。エナゾーンにシグニがない場合は加えられずに「そうした場合」以降の処理は発生せず、シグニがある場合は手札に加えることは強制となります。
コードイート　ヒシモチ	WX22-030	デッキが3枚以下のときに出現時能力が発動した場合、どうなりますか？	その場合、残りの3枚以下のデッキを見て処理を行います。カードを1枚以上デッキに戻していればリフレッシュは行いません。
彷徨変異の中悪　シユラギ	WX22-031	こちらのトラッシュにカードが3枚、対戦相手のトラッシュにカードが5枚ある場合、自動能力のマイナス修正はいくつになりますか？	両方のプレイヤーのトラッシュは合わせて8枚ありますので、-2000となります。
彷徨変異の中悪　シユラギ	WX22-031	出現時能力の発動は強制ですか？	はい、コストのない出現時能力ですので強制で発動します。
ドライ＝ヒュドラ	WX22-032	対戦相手のシグニが場に1体もないときにも、起動能力を使用してカードを引けますか？	はい、引くことができます。前半部分の－2000するという処理を行うシグニが場になくとも、また「効果を受けない」などによってマイナスされなくとも後半部分のカードを引くという処理は行われます。
ドライ＝ヒュドラ	WX22-032	この起動能力を使用したあとで、同じターンに他の《ドライ＝ヒュドラ》の起動能力は使用できますか？	はい、使用することができます。１ターンに1回という使用制限はあくまでこのシグニのこの能力のことで、同名かつ同じ能力であっても他のシグニのターンに1回とは関係がありません。
コードアンチ　オイニッチ	WX22-033	デッキが２枚以下のときに出現時能力が発動した場合、どうなりますか？	効果の処理中にはリフレッシュなどのルール処理は行われませんので、デッキをトラッシュに置いた後、条件を満たしていれば＜古代兵器＞を手札に加えるところまで処理します。効果終了後、リフレッシュを行います。
コードアンチ　オイニッチ	WX22-033	トラッシュにそれぞれ名前の異なる＜古代兵器＞のシグニが7枚以上あるかどうかは、デッキの上から置いた３枚も含めて数えますか？	はい、デッキの上から３枚をトラッシュに置き、それを含めた状態で確認します。
コードアンチ　オイニッチ	WX22-033	出現時能力は強制ですか？	はい、コストのない出現時能力ですので強制で発動します。条件を満たしていてあなたのトラッシュにレベル４の＜古代兵器＞があるなら、それを対象として手札に加えるのも強制です。
月光の狩猟　アルテミス	WX22-034	出現時能力のコストの《無》で支払ったカードが＜天使＞の場合、その＜天使＞をこのシグニの下に置くこともできますか？	はい、できます。
月光の狩猟　アルテミス	WX22-034	このシグニの下にカードが１枚あるときに、このシグニがパワー0になった場合はどうなりますか？	パワーが0以下になったことによるルール処理のバニッシュも常時能力で置き換えられますが、置き換えた後もパワーは0のままですので、このシグニの下のカードがすべてトラッシュに置かれた後《月光の狩猟　アルテミス》自身はバニッシュされます。
月光の狩猟　アルテミス	WX22-034	常時能力は強制ですか？	はい、このシグニがバニッシュされる場合に、このシグニの下にカードがある場合はそれをトラッシュに置くことは強制となります。下にカードがあるままバニッシュされることは選べません。

鍛冶の名工　≡ヘパイス≡	WX22-035	出現時能力は強制ですか？	はい、コストの無い出現時能力ですので強制で発動します。あなたのトラッシュにレベル4以下の＜天使＞がある場合はそれを対象として処理するのも強制となります。
幻竜　ピュートン	WX22-036	自動能力は、見せた《幻竜　ピュートン》がそのまま場に出るということですか？	はい、公開した《幻竜　ピュートン》を場に出すことができます。また、公開した後でこの能力の発動前に、別の効果により公開した《幻竜　ピュートン》自身が手札以外に移動したとしても、手札に別の《幻竜　ピュートン》があればそれを場に出すことができます。
伝達の朱鷺　§ヘルメス§	WX22-037	無色の＜天使＞を捨てることはできますか？	いいえ、無色の天使は色を持っていませんので捨てることはできません。
伝達の朱鷺　§ヘルメス§	WX22-037	＜天使＞を１枚のみ捨てることはできますか？	はい、できます。
羅原　Ｍｃ	WX22-038	トラッシュの条件が満たされている状態でこのシグニが場に出ましたが、デッキをシャッフルしたくない場合に探さないことや能力を発動しないことを選べますか？	いいえ、コストのない出現時能力は発動しないことを選べません。また、条件を満たしているのであればデッキに該当するカードがあるか否か、探したくないか否かに関わらず探す行動はしなければならず、そして（スペルを手札に加えたか否かに関わらず）デッキはシャッフルされます。
羅原　Ｎｈ	WX22-039	出現時能力で公開されたカードが条件を満たしていない場合、それはどうなりますか？	その場合、この効果は終了しそのカードはデッキの一番上で裏向きに戻します。
節句の踊火　ボンボリ	WX22-040	対戦相手の場に《白羅星　ウラヌス》があり自分のシグニが1体もないときに、このシグニを場に出したら出現時能力はどうなりますか？	出現時能力を発動したときにはあなたの場に《白羅星　ウラヌス》によって白となった《節句の踊火　ボンボリ》がありますので、デッキの一番上のカードをエナゾーンに置きます。
催事の誘導　イベントポップ	WX22-041	自分のデッキが残り1枚のときにこのシグニを場に出したらどうなりますか？	その残り1枚を公開し、レベル２以上の＜美巧＞であれば必ず手札に加えます。その場合は効果終了後にリフレッシュを行います。そうでなかった場合はその1枚がデッキに戻り、リフレッシュは行いません。
葡萄の松笠　＃デュオニソ＃	WX22-042	《白羅星　ウラヌス》が場に出ていて《葡萄の松笠　＃デュオニソ＃》が白になっているときに起動能力を使用した場合、色はどうなりますか？	この能力を使用したターンの終了時までは、白ではなく宣言した色となります。逆に、この能力を使用した後に《白羅星　ウラヌス》が場に出た場合は上書きされ白になります。
葡萄の松笠　＃デュオニソ＃	WX22-042	起動能力で青を宣言しました。同じターンに《白羅星　ウラヌス》が場に出ました。このシグニは何色ですか？	白色です。後から適用された効果によって青色が白色に上書きされます。
コードイート　クギニ	WX22-043	出現時能力で、1枚もエナゾーンに置かないことは選べますか？	はい、「2枚まで」エナゾーンに置く能力ですので、1枚または0枚を選ぶこともできます。
コードイート　クギニ	WX22-043	場に《白羅星　ウラヌス》がある場合や、相手の《サーバント　∞》にシグニゾーンを指定されている場合はどうなりますか？	アクセされた後に《白羅星　ウラヌス》が場に出た場合は、すべて上書きされて白のみとなります。 《白羅星　ウラヌス》が場にあるときに《コードイート　クギニ》をアクセした場合、そのシグニはすべての色を得ます。 《サーバント　∞》にシグニゾーンを指定された場合は、そのシグニは＜調理＞ではなくなりますのでどちらが先に出ていても色を失います。
幻竜　＃ラドーン＃	WX22-044	自動能力で、＜龍獣＞のシグニを2枚公開して+10000することはできますか？	いいえ、できません。この能力は1回の発動につき公開できるのは1枚までとなります。
不幸な豆拾い　ハイカブリ	WX22-045	自分のターンに、自分が1回リフレッシュした後に《不幸な豆拾い　ハイカブリ》を場に出し、もう一度自分がリフレッシュしました。自動能力は発動しますか？	いいえ、発動しません。ターンプレイヤーの2回目のリフレッシュの場合は、ターン終了となりますので、トリガーした《不幸な豆拾い　ハイカブリ》の能力は発動せずにターン終了処理を行います。
水仙の柘榴　†ペルセポネ†	WX22-046	捨てた＜天使＞をそのまま手札に加えられますか？	はい、捨てた＜天使＞を対象として手札に加えることもできます。

ツヴァイ＝ラボナ	WX22-047	「表記されているパワーと異なるパワー」とはどういうことですか？	パワーをプラスマイナス修正する効果や、「パワー8000になる」など基本パワーを特定の値にする効果など、何らかの処理によってシグニの左下に記載されている数値と現在のパワーが異なっている状態を指します。
ツヴァイ＝ラボナ	WX22-047	パワーを+3000する効果とパワーを-3000する効果を受けたシグニは、この能力で-5000できますか？	いいえ、+3000と-3000の結果、表記されているパワーと同じパワーに戻っていますので、この能力では-5000できません。
ツヴァイ＝ラボナ	WX22-047	対戦相手のシグニを《鎧終一触》などで《サーバント　ZERO》にしました。そのシグニの元のパワーが1000以外だった場合、この能力で-5000できますか？	いいえ、《サーバント　ZERO》にする能力は、「そのシグニになっている」という扱いであり、元のシグニが何であろうとそのシグニの表記されているパワーは1000となります。さらにプラス修正等されていなければ、この能力で-5000することはできません。
ツヴァイ＝ラボナ	WX22-047	《幻竜　タルボ》が自身の能力で他の＜龍獣＞になった場合、この能力で-5000できますか？	いいえ、こちらも上記の《サーバント　ZERO》の例と同様、「そのシグニになっている」という扱いですので、そこからさらにパワー修正がされていなければこの能力で-5000することはできません。
アイン＝バジリスク	WX22-048	出現時能力は強制ですか？	はい、コストのない出現時能力ですので強制で発動し、対戦相手のシグニが1体でもあれば必ず選びます。この能力でそのシグニのパワーが0以下になった場合、このシグニをバニッシュするのも強制となります。
デス・ブロッサム	WX22-049	デッキの上から３枚をトラッシュに置く時点で、どちらかのデッキが0枚になった場合はどうなりますか？	効果の処理中にはリフレッシュなどのルール処理は行いませんので、まず「あなたのトラッシュから無色ではないレベル１のシグニ１枚を対象とし、それを手札に加える。」効果まで処理します。効果処理後、《デス・ブロッサム》がトラッシュへ置かれ、デッキが0枚のプレイヤーはリフレッシュを行います。
エンジェル・アウェイク	WX22-050	「それぞれ共通の色を持たないように」とはどういうことですか？	公開した中から、共通の色を持たないように選びます。例えば、赤、赤、青の＜天使＞が公開された場合、赤１枚と青１枚を選ぶことができます。
エンジェル・アウェイク	WX22-050	公開したカードの中に天使のシグニが１枚しかありませんでした。そのシグニを手札に加えることはできますか？	はい、できます。「好きな枚数」ですので、エナゾーンに置く枚数は０枚、そして手札に加える枚数を１枚とできます。そして１枚だけの場合にはそのシグニの色が何であってもそれぞれ共通の色を持ってはいないためです。
エンジェル・アウェイク	WX22-050	無色の＜天使＞が公開された場合はどうなりますか？	無色は色を持たず、無色同士でも共通の色を持ちません。例えば無色の＜天使＞が３枚公開された場合、それら全てを選ぶこともできますし、赤、青、無色という組み合わせも可能です。
エンジェル・アウェイク	WX22-050	対戦相手の場に《白羅星　ウラヌス》が出ています。公開されたカードがすべて本来の色が赤、青、無色の天使のシグニでした。その３枚をエナゾーンに置くことはできますか？	いいえ、できません。最大１枚をエナゾーンに置くか手札に加えることができます。公開されたカードはその時点ではまだデッキにあるカードですので、いずれも《白羅星　ウラヌス》によって白となっているためです。
バインド・ウェポンズ	WD13-010	②の効果は具体的にどういう意味ですか？	②の効果が適用されたターンは、対戦相手の各シグニとルリグはそれぞれ１回ずつはアタックできますが、例えばアタックしたルリグが《アーク・オーラ》などによってアップしたとしてもそのターンは再度アタックすることができません。
紅翼の巫女　タマヨリヒメ	WXEX1-01	このルリグが場にいる状態で、対戦相手のターンに自分の＜アーム＞のシグニのパワーが０以下になった場合、その＜アーム＞のシグニはバニッシュされますか？また、自分の＜アーム＞のシグニよりパワーの大きな対戦相手のシグニがアタックし、その＜アーム＞のシグニとバトルを行った場合、その＜アーム＞のシグニはバニッシュされますか？	はい、どちらの場合もバニッシュされます。 このルリグの中段の常時能力は「効果によるバニッシュ」のみ防ぐ効果なので、パワーが０以下になるルールによるバニッシュや、バトルによるバニッシュを防ぐことはできません。

紅翼の巫女　タマヨリヒメ	WXEX1-01	このルリグの出現時能力で＜アーム＞のシグニと＜アーム/ウェポン＞のシグニを１枚ずつ探すことはできますか？	はい、クラスが＜アーム/ウェポン＞のシグニは＜アーム＞と＜ウェポン＞のクラスを持つシグニなので、＜アーム/ウェポン＞のシグニを＜ウェポン＞のシグニとして探すことで、＜アーム＞のシグニと＜アーム/ウェポン＞のシグニを１枚ずつ探すことはできます。
紅翼の巫女　タマヨリヒメ	WXEX1-01	出現時能力は必ず発動させる必要がありますか？	はい、出現時能力にコストがない場合は必ず発動します。発動した際、あらかじめデッキの中に該当するシグニがないことがわかっていても、デッキの中を探しデッキをシャッフルする必要があります。
紅翼の巫女　タマヨリヒメ	WXEX1-01	このルリグの出現時能力が発動してデッキを探したところ、＜アーム＞のシグニしかデッキにありませんでした。＜アーム＞のシグニのみ手札に加えることはできますか？	はい、＜アーム＞のシグニのみ加えることができます。同様にデッキに＜ウェポン＞のシグニしかない場合は＜ウェポン＞のシグニのみを手札に加えることができます。
星占の巫女　リメンバ・ラストナイ	WXEX1-02	常時能力の「対戦相手の凍結状態のすべてのシグニは【常】能力と【自】能力を失う。」とはどういうことですか？	対戦相手の凍結状態のシグニの持つ【常】能力と【自】を失わせます。あくまで【常】アイコンと【自】アイコンがテキストに書かれている能力を失わせることにご注意ください。 例えば　「～」を得る　とだけテキストに書かれている場合、そこに【常】アイコンが含まれていないとそのテキストによって得ている能力は失われません。 なお、「～」を得る　という効果について、情報の更新で【常】や【自】アイコンが追加されている場合がございますので、最新の情報をご確認ください。
星占の巫女　リメンバ・ラストナイ	WXEX1-02	このルリグが場に出る前に常時能力や自動能力を得ていて凍結状態のシグニがある場合、このルリグが出た時に得ていた能力も失いますか？	はい、失います。
星占の巫女　リメンバ・ラストナイ	WXEX1-02	このルリグが場に出た後に対戦相手のシグニが得た常時能力や自動能力は失いますか？	いいえ、失いません。いつ凍結状態になったかに関わらず、このルリグが場に出た後に得た常時能力や自動能力は凍結状態になっても失いません（元から持っていた常時能力や自動能力は失います）。
星占の巫女　リメンバ・ラストナイ	WXEX1-02	以下の効果でシグニが能力を得ていた場合、そのシグニを凍結することでこのルリグの常時能力で能力を失わせることはできますか？ １．《血晶の紅雨》で得た【自】能力 ２．《英血の器　優羽莉　Ｌｖ４′》のアルティメットレイドで得た【アサシン】	１．はい、【自】能力を得ているので失わせることができます。 ２．いいえ、【常】能力を得ているわけではないので、失わせることはできません。
星占の巫女　リメンバ・ラストナイ	WXEX1-02	対戦相手のアタックフェイズにこのルリグの自動能力が発動した場合、凍結するシグニは《星占の巫女　リメンバ・ラストナイト》側のシグニですか、それとも対戦相手のシグニですか？	対戦相手のシグニを《星占の巫女　リメンバ・ラストナイト》側のプレイヤーが対象とし、それを凍結します。
開きし者　タウィル＝フィーラ	WXEX1-03	起動能力では、対戦相手のシグニが対象にできなくても自身のデッキからシグニを探したり、トラッシュのシグニをデッキに加えられますか？	はい、できます。対象にしたシグニがなければ、「そうした場合」以降の効果は何もしません。
開きし者　タウィル＝フィーラ	WXEX1-03	このルリグの上段の起動能力を使用した際、デッキに＜天使＞のシグニが６枚しかありませんでした。その＜天使＞をすべてトラッシュに置き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？	いいえ、このルリグの上段の起動能力は７枚の＜天使＞をデッキからトラッシュに置く必要があるため、７枚に満たない場合はそれをトラッシュに置くことはできません。また、＜天使＞のシグニを７枚トラッシュに置くことができなかった場合は、対戦相手のシグニをトラッシュに置くことはできません。このテキストのような「Ａする。そうした場合、Ｂする。」は、「Ａする」の部分が実行されないと、「Ｂする」の部分を実行することができないためです。

開きし者　タウィル＝フィーラ	WXEX1-03	このルリグの下段の起動能力は異なる＜天使＞のシグニが７枚デッキに加える必要がありますが、上段の起動能力は同じ＜天使＞のシグニを含んでデッキから探しても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？	はい、上段の起動能力は同じ＜天使＞のシグニを含んで７枚置いても対戦相手のシグニをトラッシュに置くことができます。
快抱の使者　サシェ	WXEX1-04	このルリグの起動能力を１ターンに２回使用した場合、対戦相手のシグニはアタックするためにいくつエナを支払う必要がありますか？	対戦相手のシグニは「あなたが《無》《無》を支払わないかぎりアタックできない。」を２つ得るので、アタックする際は《無》《無》《無》《無》を支払わないとアタックすることができません。
快抱の使者　サシェ	WXEX1-04	対戦相手の場に《黒幻蟲　アラクネ・パイダ》と《特大幻蟲　ヨロズハタヒメ》がある状態で、レゾナを場に出しこのルリグの自動能力で③を選択しました。レゾナは「バニッシュされない」を得ますが、アタックフェイズ開始時に対戦相手は《黒幻蟲　アラクネ・パイダ》の下段の常時能力でそのレゾナをバニッシュすることはできますか？	はい、可能です。レゾナが場に出たとき、《黒幻蟲　アラクネ・パイダ》の上段の常時能力でレゾナに【チャーム】が付き、《特大幻蟲　ヨロズハタヒメ》の常時能力で【チャーム】の付いたレゾナが能力を失います。そのため、③で得た「バニッシュされない」も失い、《黒幻蟲　アラクネ・パイダ》の下段の常時能力でバニッシュすることができます。
ドーナ　ＦＯＵＲＴＨ＋＋	WXEX1-05	すべての自分のシグニゾーンにシグニがある場合、このルリグの起動能力を使用することはできますか？	起動能力を使用することはできますが、シグニゾーンに空きがなく、デッキからシグニを場に出すことはできないため、何もせず処理を終了します。
ドーナ　ＦＯＵＲＴＨ＋＋	WXEX1-05	このルリグの起動能力でレベルを超過するシグニやリミットを超過するシグニ、また限定条件の合わないシグニを場に出すことはできますか？	いいえ、メインフェイズに手札からシグニを出すのと同様に、効果による方法でもシグニを場に出す場合にはレベルやリミットを超過するようなシグニ、また限定条件の合わないシグニを場に出すことはできません。
炎・花代・肆	WXEX1-06	デッキが５枚以下の状態でこのルリグの起動能力を使用しました。どうなりますか？	デッキのカードをすべて見て、その後は通常通り処理を行い、残りのカードをシャッフルしデッキとします。なお、処理の途中でデッキが０枚になりますが、リフレッシュは行いません。（リフレッシュは処理がすべて完了した時点でデッキが０枚だった場合に行うルール処理です）
遊月・四篝	WXEX1-07	このルリグの自動能力は対戦相手がディフェンスステップにアーツを使用できるタイミングよりも先に発動しますか？	はい、先に発動します。「アタックフェイズ開始時、」のトリガー能力はプレアタックステップに発動し、その後にディフェンスステップステップがあります。
遊月・四篝	WXEX1-07	このルリグの出現時能力で無色を宣言することはできますか？また、無色のカードがエナゾーンに置かれている状態で対戦相手が赤を宣言した場合、無色のカードはトラッシュに置かれますか？	いいえ、無色は色ではないため宣言することはできません。また、無色のカードは色を持たないカードであるため、赤を宣言された場合は、エナゾーンから白、青、黒、緑のカードのみがトラッシュに置かれ、無色のカードはエナゾーンに残ります。
遊月・四篝	WXEX1-07	ライフクロスがない状態で、このルリグの起動能力を使用することができますか？	使用することはできますが、ライフクロスをクラッシュすることができないためカードを３枚引くことはできません。このテキストのような「Ａする。そうした場合、Ｂする。」は、「Ａする」の部分が実行されないと、「Ｂする」の部分を実行することができないためです。
遊月・四篝	WXEX1-07	対戦相手のエナゾーンに《幻蟲　§アメンボ§》がある状態で、このルリグの出現時能力が発動し対戦相手が青を宣言しました。《幻蟲　§アメンボ§》はトラッシュに置かれますか？	はい、《幻蟲　§アメンボ§》は常時能力で黒も持つシグニなのでトラッシュに置かれます。
遊月・四篝	WXEX1-07	このルリグの起動能力で自分のライフクロスをクラッシュした際、そのカードがライフバーストを持っていた場合、発動することはできますか？	はい、発動することができます。クラッシュしたカードがライフバーストを持っていた場合、このルリグの起動能力でカードを３枚引いた後、そのライフバーストを発動するかどうかを決定します。

真心の記憶　リル	WXEX1-08	このルリグの起動能力を使用したとき、このルリグの自動能力で《コインアイコン》を得ることはできますか？また、コストに《コインアイコン》が必要なキーを場に出した場合、このルリグの自動能力で《コインアイコン》を得ることはできますか？	このルリグの自動能力はアーツの追加のコストで《コインアイコン》をベットしたときにトリガーする能力です。そのため、このルリグの起動能力やコストに《コインアイコン》が必要なキーを場に出しても、このルリグの自動能力はトリガーせず、《コインアイコン》を得ることはできません。
真心の記憶　リル	WXEX1-08	ベットのコストが《コインアイコン》《コインアイコン》のアーツをベットして使用した場合、このルリグの上段の自動能力で《コインアイコン》を２枚得ることはできますか？	いいえ、１枚しか得ることができません。
真心の記憶　リル	WXEX1-08	このカードの中段の自動能力で＜武勇＞のシグニ以外が公開された場合、公開されたカードはどうなりますか？	このカードの中段の自動能力で＜武勇＞のシグニ以外が公開された場合、公開したカードはデッキの上に裏向きで置きます。
真心の記憶　リル	WXEX1-08	《ライズアイコン》を持つシグニが同時に２体場に出た場合、このルリグの中段の自動能力は２回発動しますか？	いいえ、トリガーは２回しますが、このルリグの中段の自動能力はターン１回の制限があるため、発動は１回になります。
真心の記憶　リル	WXEX1-08	自分の場に《ライズアイコン》を持たないシグニがある状態でこのシグニの起動能力を使用した場合、そのシグニもバニッシュされますか？	はい、この起動能力は「対戦相手の」と記載されていないので自分の《ライズアイコン》を持たないシグニもバニッシュされます。
カーニバル　－ＱＮ－	WXEX1-09	デッキが１枚の状態でこのルリグの出現時能力を使用しました。どうなりますか？	デッキのカードをすべて公開し、その後は通常通り処理を行います。その後、ルール処理にてリフレッシュを行います。（リフレッシュは処理がすべて完了した時点でデッキが０枚だった場合に行うルール処理です）
カーニバル　－ＱＮ－	WXEX1-09	このルリグの出現時能力でレベル４のシグニが１枚だけ公開された場合、そのシグニを手札に加えることはできますか？	はい、１枚しかない場合でもそのシグニを手札に加えることができます。このテキストのように２枚「まで～」と書かれている場合には、０～２枚までの好きな数のレベル４のシグニを手札に加えることができるためです。
カーニバル　－ＱＮ－	WXEX1-09	このルリグの起動能力の具体的な処理の仕方を教えてください。	以下の１～５のようになります。 １．対戦相手の場か対戦相手のエナゾーンにあるレベル１のシグニ１枚を対象とし、それをトラッシュに置きます。 ２．対戦相手の場か対戦相手のエナゾーンにあるレベル２のシグニ１枚を対象とし、それをトラッシュに置きます。 ３．対戦相手の場か対戦相手のエナゾーンにあるレベル３のシグニ１枚を対象とし、それをトラッシュに置きます。 ４．対戦相手の場か対戦相手のエナゾーンにあるレベル４のシグニ１枚を対象とし、それをトラッシュに置きます。 ５．対戦相手の場か対戦相手のエナゾーンにあるレベル５のシグニ１枚を対象とし、それをトラッシュに置きます。 １～５の手順の中で該当するレベルが対戦相手の場かエナゾーンにない場合はその手順は実行されず、次の手順に進みます。また、１～５の手順の中でトリガー能力がトリガーする場合は、５の処理が完了しこの起動能力の処理がすべて完了した後に発動します。

カーニバル　－ＱＮ－	WXEX1-09	レベル０のシグニをこのルリグの起動能力でトラッシュに置くことはできますか？	いいえ、この起動能力でトラッシュに置くことができるのはレベル１、レベル２、レベル３、レベル４、レベル５のシグニのみです。その他のレベルのシグニはトラッシュに置くことができません。
カーニバル　－ＱＮ－	WXEX1-09	このルリグの起動能力で【シャドウ】を持つシグニを場からトラッシュに置くことはできますか？また、【シャドウ】を持つシグニをエナゾーンからトラッシュに置くことはできますか？	【シャドウ】を持つシグニはそのシグニが場にある場合対象とすることができないので、このルリグの起動能力で場からトラッシュに置くことはできませんが、エナゾーンにある場合は対象とすることができるので、エナソーンからトラッシュに置くことができます。
コード・ピルルク　ＥＣ	WXEX1-10	このルリグの出現時能力でカードを引くのはどちらのプレイヤーですか？	《コード・ピルルク ＥＣ》を場に出したプレイヤーがカードを引きます。
コード・ピルルク　ＥＣ	WXEX1-10	このルリグの出現時能力は対戦相手の手札がない場合でも発動することができますか？	はい、発動することができます。この場合、「対戦相手は手札を１枚捨てる」は実行されず、その後の処理は通常通り実行されます。
コード・ピルルク　ＥＣ	WXEX1-10	このルリグの上段の起動能力で対戦相手のダウン状態のシグニを対象とし、それを凍結することはできますか？	はい、ダウン状態のシグニをダウンし、それを凍結することができます。
コード・ピルルク　ＥＣ	WXEX1-10	このルリグの下段の起動能力を使用した場合、対戦相手はドローフェイズにカードを何枚引きますか？また、その後、メインフェイズでアーツやスペル、能力などでカードを引く場合、カードを引くことはできますか？	対戦相手はドローフェイズにカードを１枚しか引くことができません。また、ドローフェイズにカードを１枚引いているので、その後効果でカードを引く場合はカードを引くことができません。
コード・ピルルク　ＥＣ	WXEX1-10	「デッキから手札に加える」効果や「トラッシュから手札に加える」効果もこのルリグの下段の起動能力で手札に加えることができなくなりますか？	いいえ、「デッキから手札に加える」効果や「トラッシュから手札に加える」効果は「カードを引く」ではないので、このルリグの下段の起動能力を使用しても通常通り手札に加えることができます。
エルドラ×マークⅣ　ＨＹＰＥＲ	WXEX1-11	このルリグの常時能力で【ライフバースト】を持つのはライフクロスにある＜水獣＞のカードのみですか？	いいえ、すべての領域にある＜水獣＞のカードが【ライフバースト】を持ちます。
エルドラ×マークⅣ　ＨＹＰＥＲ	WXEX1-11	《幻水姫　ダイホウイカ》のようにはじめからライフバーストを持っている＜水獣＞のシグニが、このルリグの常時能力でライフバーストを得た場合、どうなりますか？	はじめからライフバーストを持っている＜水獣＞のシグニは２つのライフバーストを持つことになります。そのため、そのような＜水獣＞のシグニがライフクロスからクラッシュされた場合、はじめから持っているライフバーストとこのルリグの常時能力で与えているライフバーストの両方を好きな順番で発動することができます。
エルドラ×マークⅣ　ＨＹＰＥＲ	WXEX1-11	このルリグが場にいる状態で《バニラ・スクランブル》の①を使用して何も能力を持たない《幻水　クラゲ》を探して手札に加えることはできますか？	このルリグが場にいると常時能力によりデッキの＜水獣＞のシグニはすべてライフバーストを持つことになり「能力を持たないシグニ」ではなくなるため、《幻水　クラゲ》は能力を持つシグニになります。よって《バニラ・スクランブル》で《幻水　クラゲ》を手札に加えることはできません。
エルドラ×マークⅣ　ＨＹＰＥＲ	WXEX1-11	対戦相手の場に《コードラビリンス　ルーブル》が２体あり、その正面に能力を失っている自分の＜水獣＞のシグニが２体あります。（これにより《コードラビリンス　ルーブル》は自身の常時能力でパワーが＋3000されています）この状況でこのルリグを場に出した場合、《コードラビリンス　ルーブル》のパワーはどうなりますか？	《コードラビリンス　ルーブル》によって能力を失っている＜水獣＞のシグニがこのルリグの常時能力でライフバーストを得るため、＜水獣＞のシグニは「能力を持たない」シグニではなくなるため《コードラビリンス　ルーブル》の常時能力は無効になりパワーは＋3000されなくなります。なお、このルリグ→《コードラビリンス　ルーブル》の順で場に出た場合は、このルリグの常時能力で与えているライフバーストも《コードラビリンス　ルーブル》の常時能力によって失うため、正面の＜水獣＞のシグニは「能力を持たない」シグニになります。

エルドラ×マークⅣ　ＨＹＰＥＲ	WXEX1-11	このルリグの起動能力でライフバーストを発動させるのは、どちらのプレイヤーですか？	《エルドラ×マークⅣ ＨＹＰＥＲ》の起動能力を使用したプレイヤーがライフバーストを発動させます。
エルドラ×マークⅣ　ＨＹＰＥＲ	WXEX1-11	対戦相手の場に《レイラ=クレジット》がある状態で、このルリグの起動能力を使用してライフクロスをチェックゾーンに置くことはできますか？	はい、この起動能力はダメージを与えているわけではないので、ライフクロスをチェックゾーンに置き、ライフバーストを発動させることができます。
エルドラ×マークⅣ　ＨＹＰＥＲ	WXEX1-11	このルリグの起動能力でライフクロスを見た際、２枚ともライフバーストを持たないカードであった場合、どうなりますか？また、ライフバーストを持つカードと持たないカードだった場合、ライフバーストを持たないカードを選ぶことはできますか？	どちらか一方のカードをチェックゾーンに置き、ライフバーストがないのでそのままトラッシュに置かれ、対戦相手はデッキの一番上のカードをライフクロスに加えます。また、ライフバーストを持たないカードをあえて選び、それをチェックゾーンに置くこともできます。
エルドラ×マークⅣ　ＨＹＰＥＲ	WXEX1-11	お互いのルリグが《エルドラ×マークⅣ ＨＹＰＥＲ》のとき、自分の《エルドラ×マークⅣ ＨＹＰＥＲ》の起動能力を使用して対戦相手のライフクロスから《幻水姫　ダイホウイカ》をチェックゾーンに置いた場合、対戦相手の《エルドラ×マークⅣ ＨＹＰＥＲ》で与えられたライフバーストを発動させることはできますか？	はい、チェックゾーンに置かれた《幻水姫　ダイホウイカ》は自分の《エルドラ×マークⅣ ＨＹＰＥＲ》によってライフバーストを得ているため、そのライフバーストも発動させることができます。なお、発動するライフバーストは《幻水姫　ダイホウイカ》が元から持っているライフバーストと、自分の《エルドラ×マークⅣ ＨＹＰＥＲ》が与えているライフバーストの２つになります。
エルドラ×マークⅣ　ＨＹＰＥＲ	WXEX1-11	対戦相手がライフクロスがない状態でこのルリグの起動能力を使用することができますか？	はい、起動することができます。その場合、「そのカードをトラッシュに置き、」までは実行されず、対戦相手はデッキの一番上のカードをライフクロスに加えます。
エルドラ×マークⅣ　ＨＹＰＥＲ	WXEX1-11	このルリグの起動能力でライフバーストを発動した結果、そのライフバーストで対戦相手のデッキが０枚になった場合、どうなりますか？	対戦相手のデッキが０枚なので対戦相手はデッキの一番上をライフクロスに加えることはできません。その後対戦相手はルール処理にてリフレッシュを行います。（リフレッシュは処理がすべて完了した時点でデッキが０枚だった場合に行うルール処理です）
ミルルン・アマラ	WXEX1-12	このルリグの出現時能力で＜原子＞のシグニのみ公開された場合、その中から１枚を手札に加えることはできますか？	はい、スペルがなく＜原子＞のシグニのみが公開された場合は、＜原子＞のシグニを手札に加えることができます。なお、同様に＜原子＞のシグニがなく、スペルのみが公開された場合は、スペルを手札に加えることができます。
ミルルン・アマラ	WXEX1-12	デッキが１枚の状態でこのルリグの出現時能力を発動しました。どうなりますか？	デッキのカードをすべて公開し、その後は通常通り処理を行います。その後、ルール処理にてリフレッシュを行います。（リフレッシュは処理がすべて完了した時点でデッキが０枚だった場合に行うルール処理です）
うるとらあーや！Ⅳ	WXEX1-13	【トラップ】とは何ですか？	用語集「【トラップ】」をご参照ください。
うるとらあーや！Ⅳ	WXEX1-13	デッキが１枚の状態でこのルリグの自動能力を発動し、【トラップ】を手札に戻しました。どうなりますか？	デッキのカードをすべて見て、それを【トラップ】としてシグニゾーンに設置します。その後、ルール処理にてリフレッシュを行います。（リフレッシュは処理がすべて完了した時点でデッキが０枚だった場合に行うルール処理です）
うるとらあーや！Ⅳ	WXEX1-13	このルリグの起動能力を使用して【トラップ】を１枚だけ設置することはできますか？	はい、１枚だけ【トラップ】をシグニゾーンに設置することができます。このテキストのように２枚「まで～」と書かれている場合には、０～２枚までの好きな数の【トラップ】をシグニゾーンに設置することができます。
四型開　緑姫	WXEX1-14	「バニッシュされない」を持つシグニをこのルリグの起動能力で、場からエナゾーンに置くことはできますか？	はい、このルリグの起動能力はバニッシュではないので、場からエナゾーンに置くことができます。

四型開　緑姫	WXEX1-14	このルリグの起動能力でトラッシュにある対戦相手のシグニをエナゾーンに置いたり、対戦相手のシグニの下にあるカードをエナゾーンに置いたりすることはできますか？	いいえ、ルリグの起動能力でエナゾーンに置けるのは対戦相手の場にあるシグニのみです。領域を指定せず「シグニ１体」と記載されている場合、それは場にあるシグニを指します。
再調の彩蝶　アン＝フォース	WXEX1-15	このルリグの出現時能力でデッキのカード４枚の中に緑のカードしかなかった場合、その中から１枚を手札に加えることはできますか？	はい、緑のカードしかなかった場合は、その中から１枚を公開し手札に加えることができます。なお、同様に白のカードしかなかった場合は、それをエナゾーンに置くことができます。
再調の彩蝶　アン＝フォース	WXEX1-15	デッキが４枚以下の状態でこのルリグの出現時能力を発動しました。どうなりますか？	デッキのカードをすべて見て、その後は通常通り処理を行います。（処理の途中でデッキが０枚になりますが、処理の途中ではリフレッシュは行いません）
アイヤイ★フルハウス	WXEX1-16	このルリグの自動能力で、トラッシュに置かれたカードを１枚だけエナゾーンに置くことはできますか？	はい、１枚だけエナゾーンに置くことができます。このテキストのように２枚「まで～」と書かれている場合には、０～２枚までの好きな数のカードをエナゾーンに置くことができます。
アイヤイ★フルハウス	WXEX1-16	レゾナの出現条件で１枚だけカードがトラッシュに置かれた場合も、このルリグの自動能力でそのカードをエナゾーンに置くことはできますか？	はい、１枚だけ置かれた場合も、このルリグの自動能力でそのカードをエナゾーンに置くことができます。
メル＝ジントニック	WXEX1-17	デッキが１枚の状態でこのルリグの出現時能力を発動しました。どうなりますか？	デッキのカードをすべて公開し、その後は通常通り処理を行います。その後、ルール処理にてリフレッシュを行います。（リフレッシュは処理がすべて完了した時点でデッキが０枚だった場合に行うルール処理です）
メル＝ジントニック	WXEX1-17	デッキが１枚の状況でこのルリグの起動能力を発動しました。どうなりますか？	デッキの１枚を見てそれが《アクセアイコン》を持つシグニであった場合、それをエナゾーンに置くことができます。（置かないこともできます）その後、デッキが０枚なのでルール処理にてリフレッシュを行います。《アクセアイコン》を持つシグニでなかった場合はそれをデッキとします。
ママ　４　ＭＯＤＥ４	WXEX1-18	デッキが１枚の状態でこのルリグの出現時能力を発動しました。どうなりますか？	デッキのカードをすべて公開し、その後は通常通り処理を行います。その後、ルール処理にてリフレッシュを行います。（リフレッシュは処理がすべて完了した時点でデッキが０枚だった場合に行うルール処理です）
ママ　４　ＭＯＤＥ４	WXEX1-18	このルリグの自動能力でバニッシュされたシグニが場に出た場合、そのシグニでアタックすることはできますか？	このルリグの自動能力が発動したのが自分のシグニアタックステップならば、場に出たシグニはアタックすることができます。自分のルリグアタックステップならば、そのシグニはアタックすることはできません。
ママ　４　ＭＯＤＥ４	WXEX1-18	このルリグの起動能力の「あなたの【英知】能力は有効になる。」とはどういうことですか？	通常、【英知】能力はそこに記載されている式が成立している場合のみ有効ですが、このルリグの起動能力を使用すると使用したターンのアタックフェイズ中は記載されている式が成立していなくても【英知】能力が有効になります。
奈落の闇魔　ウリス	WXEX1-19	出現時能力は必ず発動させる必要がありますか？	はい、出現時能力にコストがない場合は必ず発動します。
奈落の闇魔　ウリス	WXEX1-19	トラッシュにカードが２枚ある状態でこのルリグの起動能力を使用しました。どうなりますか？	トラッシュからカードを１枚エナゾーンに置き、カードを１枚を手札に加え、デッキの一番下にはカードは置かれません。なお、テキスト順に処理を行うためこの状態で、エナゾーンには置かず、カードを１枚手札に加え、デッキの一番下にカードを置くといったことはできません。

エボルブ/メイデン　イオナ	WXEX1-20	このルリグの出現時能力で白のシグニを２枚加えることはできますか？	はい、可能です。このルリグの起動能力では以下のような組み合わせでシグニを手札に加えることができます。 ・白のシグニ１枚と黒のシグニ１枚 ・白のシグニ２枚 ・黒のシグニ２枚 ・白のシグニ１枚のみ ・黒のシグニ１枚のみ ・何も手札に加えない
エボルブ/メイデン　イオナ	WXEX1-20	デッキが２枚の状態でこのルリグの出現時能力を発動しました。どうなりますか？	デッキのカードをすべて公開し、その後は通常通り処理を行います。その後、ルール処理にてリフレッシュを行います。（リフレッシュは処理がすべて完了した時点でデッキが０枚だった場合に行うルール処理です）
エボルブ/メイデン　イオナ	WXEX1-20	このルリグの起動能力で以下のルリグをこのルリグの上に置くことはできますか？ １．レベル４の《フル/メイデン　イオナ》 ２．レベル３の《ペイル／メイデン　イオナ》 ３．ルリグタイプが＜タマ/イオナ＞の《再会の巫女　マユ》 ４．ルリグタイプが＜？＞の《紡ぐ者》	１．このルリグの起動能力はグロウではないので同じレベルのルリグをこのルリグの上に置くことができます。 ２．このルリグの起動能力はグロウではないのでこのルリグのレベル以下のルリグをこのルリグの上に置くことができます。 ３．ルリグタイプ＜タマ/イオナ＞は＜イオナ＞ですので、このルリグの上に置くことができます。 ４．ルリグタイプ＜？＞は＜イオナ＞ではないので、このルリグの上に置くことができません。
エボルブ/メイデン　イオナ	WXEX1-20	起動能力で《再会の巫女　マユ》をこのルリグの上に置きました。《マユ》の出現時能力はトリガーしますか？	はい、トリガーします。《エボルブ/メイデン　イオナ》の起動能力で置かれたルリグは出現時能力をトリガーし発動します。
エボルブ/メイデン　イオナ	WXEX1-20	ライフクロスが２枚以ある時に、起動能力で《アルテマ／メイデン　イオナ》をこのルリグの上に置くことはできますか？	はい、置くことができます。《エボルブ/メイデン　イオナ》の起動能力により行われる効果は「グロウする」とは書かれておらず「上に置く」ですので、ライフクロスが2枚以上あっても《アルテマ/メイデン　イオナ》を置くことができます。
誘蘭の鍵主　ウムル＝フィーラ	WXEX1-21	起動能力では、対戦相手のシグニが対象にできなくても自身のトラッシュのシグニをデッキに加えられますか？	はい、できます。対象にしたシグニがなければ、「そうした場合」以降の効果は何もしません。
誘蘭の鍵主　ウムル＝フィーラ	WXEX1-21	デッキが以下の枚数の状態でこのルリグの出現時能力を発動しました。どうなりますか？ １．６枚 ２．５枚 ３．４枚	１．デッキの上からカードを５枚トラッシュに置き、カードを１枚引きます。その後、ルール処理にてリフレッシュを行います。 ２．デッキのカードをすべてトラッシュに置き、カードは引きません。その後、ルール処理にてリフレッシュを行います。 ３．デッキのカードをすべてトラッシュに置き、カードは引きません。その後、ルール処理にてリフレッシュを行います。 （リフレッシュは処理がすべて完了した時点でデッキが０枚だった場合に行うルール処理です）
誘蘭の鍵主　ウムル＝フィーラ	WXEX1-21	自分の場にシグニがない状態でこのルリグの起動能力を使用して、デッキの上からカードを５枚トラッシュに置くことはできますか？	いいえ、できません。このルリグの起動能力のテキストのような「Ａする。そうした場合、Ｂする。」は、「Ａする」の部分が実行されないと、「Ｂする」の部分を実行することはできません。
誘蘭の鍵主　ウムル＝フィーラ	WXEX1-21	トラッシュに＜古代兵器＞のシグニが９枚の状態で、このルリグの下段の起動能力を使用し、その９枚をデッキに加えることはできますか？	いいえ、このルリグの下段の起動能力は＜古代兵器＞のシグニをちょうど１０枚デッキに加える必要があります。１０枚無い場合、１枚もデッキに加えることはできません。

ミュウ＝フォーゼ	WXEX1-22	【チャーム】とは何ですか？	用語集「【チャーム】」をご参照ください。
ミュウ＝フォーゼ	WXEX1-22	自分のデッキが１枚、対戦相手の場にある【チャーム】が２枚の状態で、このルリグの上段の起動能力で①と②を選んだ場合、どうなりますか？	まず、①の効果でカードを１枚引き、②の効果で【エナチャージ１】を行うとしますが、デッキが０枚なので行われず、起動能力の処理が終了します。その後、デッキが０枚なのでルール処理にてリフレッシュを行います。（処理の途中でデッキが０枚になりますが、処理の途中ではリフレッシュは行いません）
ミュウ＝フォーゼ	WXEX1-22	対戦相手のシグニが２体の場合でも、このルリグの下段の起動能力を使用することはできますか？	はい、２体しかない場合でもそのシグニに【チャーム】を付けることができます。このテキストのように３枚「まで～」と書かれている場合には、０～３枚までの好きな数の対戦相手のシグニに【チャーム】を付けることができるためです。
ミュウ＝フォーゼ	WXEX1-22	このルリグの下段の起動能力で対戦相手のシグニ１体に３枚【チャーム】を付けることはできますか？	いいえ、できません。【チャーム】は１体のシグニに対し１枚までしかつけることができません。
ミュウ＝フォーゼ	WXEX1-22	このルリグの下段の起動能力で対戦相手の【シャドウ】を持つシグニに【チャーム】を付けることはできますか？	いいえ、下段の起動能力は【チャーム】を付ける対戦相手のシグニを対象とする必要があるため、【シャドウ】を持つシグニに【チャーム】を付けることはできません。
静観の冥者　ハナレ	WXEX1-23	このルリグの出現時能力は必ず発動させる必要がありますか？	はい、出現時能力にコストがない場合は必ず発動します。
ナナシ　其ノ四ノ獄	WXEX1-24	対戦相手のシグニゾーンすべてに【ウィルス】がある状態で、このルリグの上段の起動能力の②を使用した場合、どうなりますか？	シグニゾーンに【ウィルス】は１つまでしか置けないので、既にウイルスが置かれているシグニゾーンには【ウィルス】は置かれず、【ウィルス】が置かれていないシグニゾーンにのみ【ウィルス】を置きます。
ナナシ　其ノ四ノ獄	WXEX1-24	【ウィルス】が置かれているシグニゾーンにシグニがある状態で、このルリグの上段の起動能力の③を使用した場合、そのシグニゾーンにあるシグニはどうなりますか？	③の効果は【ウィルス】が置かれているシグニゾーンにシグニを新たに出すことができないだけで、元からあるシグニに対しては何もしません。
悲壮の駄姫　グズ子	WXEX1-25	すべての自分のシグニゾーンにシグニがある場合、このルリグの自動能力を発動することはできますか？	このルリグの自動能力を発動することはできますが、シグニゾーンに空きがなく、トラッシュからから該当するシグニを場に出すことはできないため、何もせず処理を終了します。
悲壮の駄姫　グズ子	WXEX1-25	このルリグの自動能力でレベルを超過するシグニやリミットを超過するシグニ、また限定条件の合わない場に出すことはできますか？	いいえ、メインフェイズに手札からシグニを出すのと同様に、効果による方法でもシグニを場に出す場合にはレベルやリミットを超過するようなシグニ、また限定条件の合わないシグニを場に出すことはできません。
悲壮の駄姫　グズ子	WXEX1-25	デッキが５枚以下の状態でこのルリグの出現時能力を発動しました。どうなりますか？	デッキのカードをすべて見て、その後は通常通り処理を行います。（処理の途中でデッキが０枚になりますが、処理の途中ではリフレッシュは行いません）
悲壮の駄姫　グズ子	WXEX1-25	このルリグの出現時能力で手札に加えるカードは対戦相手に見せる必要がありますか？	いいえ、このルリグの出現時能力は「公開する」と記載されていないので、加えるカードを公開する必要はありません。
白羅星　ジ・アース	WXEX1-26	【レゾナ】とは何ですか？	用語集「【レゾナ】」をご参照ください。
白羅星　ジ・アース	WXEX1-26	このレゾナを場に出した際、対戦相手のシグニのレベルの合計が１０でした。どうしますか？	リミット超過が発生するので、ルール処理によって対戦相手はリミットが５に収まるまでシグニを１体ずつトラッシュに置いていきます。
白羅星　ジ・アース	WXEX1-26	対戦相手が《アロス・ピルルク　TETRA》のカタルシスを使用してリミットが１２になっている状態で、このレゾナを場に出しました。《アロス・ピルルク TETRA》のリミットはどうなりますか？	どちらも「基本リミットは～になる」なので有効になった順に適用されるため、《アロス・ピルルク TETRA》のリミットは５になります。

白羅星　ジ・アース	WXEX1-26	このレゾナの自動能力が発動した後、このレゾナが場を離れたり能力を失ったりした場合、＜宇宙＞のシグニは【アサシン】と【ダブルクラッシュ】を失いますか？	いいえ、【アサシン】と【ダブルクラッシュ】を得たままです。能力を得ている効果が一回かぎりの効果（多くの場合にはそれはターン終了時まで～と書かれています）の場合、その効果が処理された時点でのカードにのみ影響するためです。
白羅星　ジ・アース	WXEX1-26	《白羅星　ジ・アース》を場に出した後に《白羅星　ネプチューン》を場に出しました。対戦相手の次のターンのリミットはいくつになりますか？	対戦相手の次のターン中のリミットは４です。”基本リミットを特定の値にする効果”と”リミットを（特定の値にするのではなく）修正する効果”は、常に”修正する効果”を後から適用します。これは基本パワーを特定の値にする効果と、プラスマイナスする効果の両方を適用した場合と同様の処理です。 質問の状況では５-１＝４となります。
緑伍ノ遊　フラコスタ	WXEX1-27	場の＜遊具＞のシグニを３体トラッシュに置くことで、このレゾナの出現条件を満たすことはできますか？	はい、可能です。同様にエナゾーンにある＜遊具＞のシグニを３枚トラッシュに置くことで、このシグニの出現条件を満たすこともできます。
緑伍ノ遊　フラコスタ	WXEX1-27	「バニッシュされない」を持つシグニをこのレゾナの中段の起動能力で、場からエナゾーンに置くことはできますか？	はい、このレゾナの中段の起動能力はバニッシュではないので、場からエナゾーンに置くことができます。
緑伍ノ遊　フラコスタ	WXEX1-27	「効果を受けない」を持つシグニをこのレゾナの中段の起動能力で選ぶことはできますか？	はい、選ぶことはできますが「効果を受けない」により場から移動させることができませんので、そのシグニはエナゾーンに置かれません。その後の【エナチャージ１】は実行できます。
緑伍ノ遊　フラコスタ	WXEX1-27	対戦相手にシグニがない状態でこのレゾナの中段の起動能力を使用した場合、【エナチャージ１】をすることができますか？	はい、可能です。この場合「対戦相手のシグニ１体をエナゾーンに置く」の部分は何もせず、「【エナチャージ１】をする」を実行します。
黒幻蟲　アンブリ・パイギ	WXEX1-28	エナゾーンの＜凶蟲＞のシグニを５枚トラッシュに置くことで、このレゾナの出現条件を満たすことはできますか？	はい、エナゾーンの＜凶蟲＞のシグニのみをトラッシュに置くことでこのレゾナの出現条件を満たすことは可能です。
黒幻蟲　アンブリ・パイギ	WXEX1-28	対戦相手のシグニが２体あり、一方に【チャーム】が付いていてもう片方に【チャーム】が付いていない状態で、このレゾナの中段の起動能力を【チャーム】が付いていないシグニに使用した場合、どうなりますか？	【チャーム】が付いているシグニにさらに【チャーム】を付けることはできないので、何も起こらずに処理が終了します。
黒幻蟲　アンブリ・パイギ	WXEX1-28	対戦相手のシグニが、【チャーム】の付いていない1体だけだった場合に中段の起動能力を使用できますか？	使用を宣言することはできますが、対戦相手の他のシグニがありませんので効果は何も起こりません。
黒幻蟲　アンブリ・パイギ	WXEX1-28	「効果を受けない」を持つシグニを他のシグニのチャームにすることはできますか？	いいえ、できません。「効果を受けない」とは①「シグニを移動させる効果」、②「シグニの状態を変化させる効果」、③「パワーやテキストなどのカードの情報を変更する効果」を受けません。場のシグニを【チャーム】にする効果は①に該当するため、【チャーム】にすることができません。
黒幻蟲　アンブリ・パイギ	WXEX1-28	対戦相手の「効果を受けない」を持つシグニに付いている【チャーム】を下の起動能力でトラッシュに置くことはできますか？	はい、できます。そのシグニに付いている【チャーム】を移動することはそのシグニ自身を移動させる効果ではないので、「効果を受けない」で防ぐことはできません。

黒幻蟲　アンブリ・パイギ	WXEX1-28	対戦相手の《幻怪姫　スノークイーン》を上側の起動能力で対象とし、対戦相手のシグニに【チャーム】として付けました。《幻怪姫 スノークイーン》の自動能力はトリガーしますか？同様に、レゾナを対象とした場合の処理はどうなりますか？	いいえ、トリガーしません。場にあるシグニをチャームにした場合、それは場を離れてはいないためです。レゾナを対象とした場合も同様に、場を離れるわけではないため、ルリグデッキには戻らずにチャームとして場に残ります。
幻視の大天使　ラミエル	WXEX1-29	自分のルリグが《炎・タマヨリヒメ・伍改》でこのシグニの中段の自動能力を発動した場合、対戦相手の白のシグニをトラッシュに置くことができますか？	はい、《炎・タマヨリヒメ・伍改》は白と赤のルリグなので対戦相手の白のシグニをトラッシュに置くことができます。
幻視の大天使　ラミエル	WXEX1-29	自分のルリグが《紡ぐ者》でこのシグニの中段の自動能力を発動した場合、対戦相手の無色のシグニをトラッシュに置くことができますか？	いいえ、無色は色を持っていないため、無色のシグニをトラッシュに置くことができません。
幻視の大天使　ラミエル	WXEX1-29	このシグニの中段の自動能力、下段の出現時能力、ライフバーストにある「対戦相手のシグニ１体をトラッシュに置く」で対戦相手のエナゾーンにあるシグニをトラッシュに置いたり、対戦相手のシグニの下にあるカードをトラッシュに置いたりすることはできますか？	いいえ、対戦相手の場にあるシグニのみトラッシュに置くことができます。領域を指定せず「シグニ１体」と記載されている効果が影響を与える場合、それは場にあるシグニを指します。
幻視の大天使　ラミエル	WXEX1-29	このシグニの上段の自動能力は、このシグニの中段の自動能力や下段の出現時能力で対戦相手のシグニをトラッシュに置いたときにもトリガーしますか？	はい、トリガーし、発動することができます。
羅星姫　レオニズ	WXEX1-30	このシグニの自動能力で手札に戻すのは、場を離れたシグニですか？	いいえ、シグニが場を離れた後、場に残った対戦相手のシグニを対象とし、それを手札に戻します。
羅星姫　レオニズ	WXEX1-30	このシグニの出現時能力は必ず発動させる必要がありますか？	いいえ、出現時能力にコストがある場合、そのコストを支払わずに発動しないことを選ぶことができます。
羅星姫　レオニズ	WXEX1-30	このシグニの出現時能力が発動してデッキを探したところ、白のシグニしかデッキにありませんでした。白のシグニのみ手札に加えることはできますか？また、このシグニのライフバーストを発動した際に白のシグニしかトラッシュにない場合、それを手札に加えることができますか？	はい、白のシグニのみ加えることができます。同様にデッキに青のシグニしかない場合は青のシグニのみを手札に加えることができます。また、ライフバーストに関しても、一方のカードしかトラッシュにない場合はそのカードのみを手札に加えることができます。
羅星姫　レオニズ	WXEX1-30	自分の場にこのシグニが２体（AとB）あり、対戦相手の場にシグニが２体（片方は凍結状態）ある状態で対戦相手の凍結状態のシグニが場を離れ、Aの自動能力が発動し対戦相手の１体のシグニを手札に戻しました。その後、同じターンにもう一度自動能力のトリガー条件を満たした場合、Bの自動能力で対戦相手のシグニを手札に戻すことはできますか？	いいえ、Aの自動能力が発動したタイミングで、Bの自動能力も発動しているため再度トリガー条件を満たしたとしてもBの自動能力でシグニを手札に戻すことはできません。
先導の堕天使　シェムハザ	WXEX1-31	エナゾーンに赤のカードのみがある場合、常時能力はどうなりますか？	その場合、自動能力は得られません。この自動能力は、赤と青と緑のカードがすべて揃っていたら得ることができないわけではなく、そのうちどれか1色が1枚でもあったら得ることができない能力となります。

先導の堕天使　シェムハザ	WXEX1-31	自分のエナゾーンやトラッシュに《サーバント　O》などの【マルチエナ】を持つカードがある場合、常時能力はどうなりますか？	【マルチエナ】はカード自体の色を変える能力ではなくエナを支払う際に好きな色として支払うことができる能力ですので、《サーバント　O》の色は無色となります。赤や青や緑のカードではありません。
先導の堕天使　シェムハザ	WXEX1-31	このシグニの出現時能力は必ず発動させる必要がありますか？	いいえ、出現時能力にコストがある場合、そのコストを支払わずに発動しないことを選ぶことができます。
先導の堕天使　シェムハザ	WXEX1-31	対戦相手のルリグとすべてのシグニがダウン状態の状態でこのシグニのライフバーストを発動した場合、トラッシュから＜天使＞のシグニを手札に加えることはできますか？	はい、ダウン状態のルリグやシグニを対象とすることができ、その場合もトラッシュから＜天使＞のシグニを手札に加えることはできます。
幻怪姫　ヌエ	WXEX1-32	【レイヤー】とは何ですか？	用語集「【レイヤー】」をご参照ください。
幻怪姫　ヌエ	WXEX1-32	このシグニの出現時能力でトラッシュに置いた＜怪異＞のシグニがその後トラッシュから別の領域に移動した場合、このシグニは得た《レイヤーアイコン》の能力を失いますか？	いいえ、得たままです。このシグニはトラッシュに置かれたシグニを常に参照しているわけではないので、トラッシュに置かれたシグニが移動しても、出現時能力で得た《レイヤーアイコン》の能力は失われません。
幻怪姫　ヌエ	WXEX1-32	対戦相手の場に《コードアンシエンツ　ヘルボロス》がある状態で、このシグニの出現時能力を発動した場合、このシグニはトラッシュに置いたシグニの《レイヤーアイコン》の能力を得ることはできますか？	いいえ、トラッシュにシグニを置いた時点でそのシグニは《コードアンシエンツ　ヘルボロス》により能力を失っているため、このシグニは《レイヤーアイコン》の能力を得ることができません。
幻怪姫　ヌエ	WXEX1-32	《幻怪　ヤマンバ》だけが自分の場にいます。《幻怪姫　ヌエ》を出し、出現時能力で《幻怪姫　オワレ》と《幻怪　ピグシイ》をトラッシュに置き、《幻怪　ヤマンバ》でアタックしました。《幻怪　ヤマンバ》の自動能力で得られる【エナチャージ１】の数はいくつでしょうか？	４つです。《幻怪姫　ヌエ》自身が【レイヤーアイコン】を１つと能力で《幻怪姫　オワレ》の１つ持っており、《幻怪　ピグシイ》の２つ持っているため合計４つとなります。《幻怪姫　ヌエ》の出現時能力は【レイヤーアイコン】を含む能力を得るためこのようになります。
羅輝石　ロードナイト	WXEX1-33	パワーが30000のこのシグニは、どの能力を得ていますか？	このシグニのパワーが30000の場合、上の常時能力で【アサシン】を、下の常時能力で【トリプルクラッシュ】を得ています。
幻竜姫　レッドドラゴン	WXEX1-34	このシグニの自動能力で自身も【アサシン】を得ますか？	はい、このシグニも＜龍獣＞のシグニなので【アサシン】を得ます。
幻竜姫　レッドドラゴン	WXEX1-34	エナゾーンにある＜龍獣＞のシグニが１枚の状態で、このシグニの起動能力を使用することはできますか？	はい、使用することができます。このテキストのように２枚「まで～」と書かれている場合には、０～２枚までの好きな数の＜龍獣＞のシグニを手札に加えることができます。
神聖なる美将　ジャンヌ	WXEX1-35	「ライズ」のルールを教えてください。	用語集「ライズ」をご参照ください。
神聖なる美将　ジャンヌ	WXEX1-35	このシグニをライズするときの手順を教えてください。	あなたの場にあるレベル３以下の赤のシグニ1体と、トラッシュにあるそれぞれレベルの異なる赤のシグニ３枚を1つに重ね、それをこのシグニの下に置くことで、このシグニを場に出します。このとき、トラッシュにある赤のシグニは場に出てはいないので、それらのシグニが出現時能力を持っていてもトリガーはしません。

神聖なる美将　ジャンヌ	WXEX1-35	このシグニをライズする際、場のシグニでレベル３を選んだ場合、トラッシュから選ぶシグニはレベル３以外のレベルの異なるシグニ（例えば、レベル１、レベル２、レベル４）である必要がありますか？	いいえ、トラッシュから選ぶシグニの中だけでレベルが異なればいいので、場のシグニでレベル３を選んだとしても、トラッシュにあるレベル３のシグニを選ぶことができます。
神聖なる美将　ジャンヌ	WXEX1-35	このシグニをライズする際、《羅星宙姫　≡ラアー≡》、レベル５、レベル１のようにトラッシュからカードを選ぶことはできますか？	いいえ、《羅星宙姫　≡ラアー≡》の常時能力は効果によって参照する場合のみレベル4として扱いますが、ライズ条件は効果ではないのでレベル4として扱うことができません。
神聖なる美将　ジャンヌ	WXEX1-35	このシグニのライズ条件でトラッシュから置いた赤のシグニが「このシグニがライズされたとき、」というトリガー能力を持っていた場合、その能力はトリガーしますか？	いいえ、トリガーしません。「このシグニがライズされたとき」を条件としたトリガー能力は、場にあるそのシグニの上にライズされたときにのみトリガーする能力であるためです。
羅星姫　ヒミコ	WXEX1-36	このシグニの自動能力で《羅星宙姫　≡ラアー≡》が捨てられた場合、対戦相手のレベル４のシグニをバニッシュすることはできますか？	はい、《羅星宙姫　≡ラアー≡》は手札にある際はレベル４として扱うことができるため、対戦相手のレベル４のシグニをバニッシュすることができます。
羅星姫　ヒミコ	WXEX1-36	このシグニの出現時能力は必ず発動させる必要がありますか？	いいえ、出現時能力にコストがある場合、そのコストを支払わずに発動しないことを選ぶことができます。例えばデッキの中にレベルの合計が８になるような＜宇宙＞のシグニがないことがあらかじめ分かっている場合は、コストを支払わずに発動しないことができます。
コードアクセル　アパッチ	WXEX1-37	「ドライブ状態」のルールを教えてください。	用語集「ドライブ状態」をご参照ください。
コードアクセル　アパッチ	WXEX1-37	常時能力で、《一途の巫女　ユキ》のエクシード能力によって能力を失うことを防ぐことができますか？	いいえ、《一途の巫女　ユキ》はルリグにエクシード能力を与えているだけですので、そのエクシード能力はルリグによるものとなります。この常時能力で防ぐことはできません。
コードアクセル　アパッチ	WXEX1-37	このシグニの自動能力はドライブ状態になった＜乗機＞シグニと【アサシン】を得る＜乗機＞のシグニは別でもいいですか？	はい、ドライブ状態になった＜乗機＞のシグニに【アサシン】を与えることもできますし、それとは別の＜乗機＞のシグニに与えてもできます。
コードアクセル　アパッチ	WXEX1-37	このシグニの自動能力でドライブ状態になった＜乗機＞のシグニがドライブ状態でなくなった場合、【アサシン】を得た＜乗機＞のシグニは【アサシン】を失いますか？	いいえ、【アサシン】を得たままです。能力を得ている効果が一回かぎりの効果（多くの場合にはそれはターン終了時まで～と書かれています）の場合、その効果が処理された時点でのカードにのみ影響するためです。
コードアクセル　アパッチ	WXEX1-37	このシグニのライフバーストでレベルを超過するシグニやリミットを超過するシグニ、また限定条件の合わないシグニを場に出すことはできますか？	いいえ、メインフェイズに手札からシグニを出すのと同様に、効果による方法でもシグニを場に出す場合にはレベルやリミットを超過するようなシグニ、また限定条件の合わないシグニを場に出すことはできません。
コードアクセル　アパッチ	WXEX1-37	すべての自分のシグニゾーンにシグニがある場合、このシグニのライフバーストを使用してシグニを場に出すことはできますか？	いいえ、シグニゾーンに空きがなく、場に出すことができないので、＜乗機＞のシグニを手札に加えます。
コードハート　Ａ・Ｃ・Ｒ	WXEX1-38	スペルを使用してからこのシグニを場に出した場合、このシグニの自動能力は発動しますか？	はい、スペルとこのシグニの順序に関係なく、このターンにスペルが使用されていれば自動能力は発動します。
コードハート　Ａ・Ｃ・Ｒ	WXEX1-38	このシグニをスペルを使用して場に出した場合、このシグニの自動能力は発動しますか？	はい、このシグニをスペルの効果で場に出した場合も発動します。

幻水姫　ハンマーヘッド	WXEX1-39	出現時能力は必ず発動させる必要がありますか？	いいえ、出現時能力にコストがある場合、そのコストを支払わずに発動しないことを選ぶことができます。例えばデッキの中に＜水獣＞のシグニがないことがあらかじめ分かっている場合は、コストを支払わずに発動しないことができます。
羅原姫　Ｙｂ	WXEX1-40	このシグニの常時能力で自身も効果を受けなくなりますか？	はい、このシグニも＜原子＞のシグニなので効果を受けなくなります。
羅原姫　Ｙｂ	WXEX1-40	対戦相手の場にシグニが１体しかいない場合でも、このシグニのライフバーストでそれをダウンし凍結することができますか？	はい、１体しかない場合でもダウンし凍結することができます。このテキストのように２枚「まで～」と書かれている場合には０～２枚まで好きな数のシグニを対象とすることができるためです。
羅原姫　Ｙｂ	WXEX1-40	このシグニのライフバーストで対戦相手のダウン状態のシグニを対象とし、それを凍結することはできますか？	はい、ダウン状態のシグニを対象とし、それを凍結することができます。
超罠　ビリリガン	WXEX1-41	【トラップ】とは何ですか？	用語集「【トラップ】」をご参照ください。
超罠　ビリリガン	WXEX1-41	このシグニの出現時能力でトラッシュに置いたカードが《トラップアイコン》を持たないカードの場合、トラッシュに置いたカードはデッキに戻りますか？	いいえ、トラッシュに置かれたカードが《トラップアイコン》を持たないカードであっても、そのカードはトラッシュに置かれたままです。
超罠　ビリリガン	WXEX1-41	このシグニのライフバーストはダウン状態のシグニを対象とし、カードを１枚引くことができますか？	はい、ダウン状態のシグニを対象とすることができ、その場合もカードを１枚引くことができます。
超罠　ビリリガン	WXEX1-41	このシグニが【トラップ】として設置されている状態で正面のシグニがアタックしダウン状態になり、このシグニのトラップ能力が発動しました。この場合、アタックしたシグニはプレイヤーにダメージを与えますか？	いいえ、アタックしたシグニはプレイヤーにダメージを与えません。シグニがアタックし、それによりトリガーするトリガー能力がすべて発動した後、アタックしたシグニは正面のシグニとバトルしたりプレイヤーにダメージを与えたりするためです。
羅植姫　ドラゴンツリー	WXEX1-42	このシグニの自動能力は他の＜植物＞のシグニがアタックしたときに発動しますか？	はい、発動します。他にも起動能力でダウンがコストに含まれているものを使用したときや効果によってダウンしたときもトリガーし、発動します。
羅植姫　ドラゴンツリー	WXEX1-42	このシグニのライフバーストでレベルを超過するシグニやリミットを超過するシグニ、また限定条件の合わないシグニを場に出すことはできますか？	いいえ、メインフェイズに手札からシグニを出すのと同様に、効果による方法でもシグニを場に出す場合にはレベルやリミットを超過するようなシグニ、また限定条件の合わないシグニを場に出すことはできません。
羅植姫　ドラゴンツリー	WXEX1-42	すべての自分のシグニゾーンにシグニがある場合、このシグニのライフバーストを使用してシグニを場に出すことはできますか？	いいえ、シグニゾーンに空きがなく、場に出すことができないので、＜植物＞のシグニを手札に加えます。
壁面の芸当　グラフィ	WXEX1-43	このシグニの上段の自動能力でレベルを超過するシグニやリミットを超過するシグニ、また限定条件の合わないシグニを場に出すことはできますか？	いいえ、メインフェイズに手札からシグニを出すのと同様に、効果による方法でもシグニを場に出す場合にはレベルやリミットを超過するようなシグニ、また限定条件の合わないシグニを場に出すことはできません。
壁面の芸当　グラフィ	WXEX1-43	すべての自分のシグニゾーンにシグニがある場合、このシグニの上段の自動能力でシグニを場に出すことはできますか？	いいえ、シグニゾーンに空きがない場合は場に出すことはできません。
壁面の芸当　グラフィ	WXEX1-43	このシグニがバニッシュされたときは、下の自動能力は発動しますか？	はい、発動します。その場合も、手札から＜美巧＞のシグニを1枚捨てれば対戦相手のシグニ1体を手札に戻すことができます。
コードオーダー　とんラー	WXEX1-44	このシグニの自動能力の「あなたの【アクセ】の枚数」とはどのようなものですか？	自分のシグニに【アクセ】として付いているカードの枚数です。《アクセアイコン》を持つシグニの枚数ではありません。

コードオーダー　とんラー	WXEX1-44	このシグニの出現時能力は、手札からエナゾーンに置いた＜調理＞のシグニを手札に戻すことができますか？	はい、手札からエナゾーンに置いた《アクセアイコン》を持つカードが＜調理＞のシグニの場合、それを手札に戻すことができます。
コードオーダー　とんラー	WXEX1-44	このシグニのライフバーストでレベルを超過するシグニやリミットを超過するシグニ、また限定条件の合わないシグニを場に出すことはできますか？	いいえ、メインフェイズに手札からシグニを出すのと同様に、効果による方法でもシグニを場に出す場合にはレベルやリミットを超過するようなシグニ、また限定条件の合わないシグニを場に出すことはできません。
コードオーダー　とんラー	WXEX1-44	すべての自分のシグニゾーンにシグニがある場合、このシグニのライフバーストを使用してシグニを場に出すことはできますか？	いいえ、シグニゾーンに空きがなく、場に出すことができないので、＜調理＞のシグニを手札に加えます。
相英の理論　アインシュタイン	WXEX1-45	このシグニの常時能力で自身もルリグの効果を受けなくなりますか？	はい、このシグニも＜英知＞のシグニなのでルリグの効果を受けなくなります。
相英の理論　アインシュタイン	WXEX1-45	出現時能力は必ず発動させる必要がありますか？	いいえ、出現時能力にコストがある場合、そのコストを支払わずに発動しないことを選ぶことができます。例えばデッキの中にレベルが５以下になるような＜英知＞のシグニがないことがあらかじめ分かっている場合は、コストを支払わずに発動しないことができます。
相英の理論　アインシュタイン	WXEX1-45	このシグニのライフバーストでレベル３のシグニを１体だけバニッシュすることはできますか？	いいえ、このシグニのライフバーストはレベルがちょうど４である必要があるため、レベル３のシグニ１体やレベル１とレベル２のシグニ２体のような組み合わせはバニッシュできません。
深淵との契約　ジルドレイ	WXEX1-46	このシグニの常時能力で自身も【アサシン】を得ますか？	はい、このシグニも＜悪魔＞のシグニなので【アサシン】を得ます。
深淵との契約　ジルドレイ	WXEX1-46	２つの出現時能力はどちらから発動しますか？	両方の出現時能力がトリガーし、好きな方から発動させることができます。発動するときに、その出現時能力のコストを支払います。
深淵との契約　ジルドレイ	WXEX1-46	エナゾーンにあるレベル４以下の＜悪魔＞のシグニが１枚の状態で、このシグニの出現時能力を発動することはできますか？	はい、発動することができます。このテキストのように２枚「まで～」と書かれている場合には、０～２枚までの好きな数のレベル４の＜悪魔＞のシグニを手札に加えることができます。
深淵との契約　ジルドレイ	WXEX1-46	このシグニの出現時能力でアーツを使用する際、追加コストの支払いやベットを使うにはどうすればいいですか？	払わずにすむのはカードの左上に記載されているコストの部分のみで、使用するアーツに追加コストやベットがあってそれらを使用したい場合は、使用コストとして別に払う必要があります。
深淵との契約　ジルドレイ	WXEX1-46	自分のルリグが《虚無の闇魔　ウリス》でこのシグニを場に出した場合、出現時能力で限定条件を無視して対戦相手のアーツを使用することはできますか？	はい、《虚無の闇魔　ウリス》の２番目の常時能力により限定条件を無視して使用することができます。
深淵との契約　ジルドレイ	WXEX1-46	下側の出現時能力で対戦相手のルリグトラッシュにある《アイスフレイム・シュート》を対象としました。メインフェイズに《アイスフレイム・シュート》を使用することはできますか？使用できる場合、４つ選んだ時の使用コストはどうなりますか？	はい、使用タイミングを無視してメインフェイズに使用することができます。 下側の出現時能力で支払わずに済むのは「カードの左上に記載されているコスト」の部分だけですので、追加されたものがあれば使用コストとして支払う必要があります。《アイスフレイム・シュート》で４つ選んだ場合、《無×4》を追加で払います。
コードアンチ　ナイトゴン	WXEX1-47	デッキが６枚以下の状態でこのシグニの自動能力を発動しました。どうなりますか？	デッキのカードをすべてトラッシュに置き、その後は通常通り処理を行います。その後、デッキが０枚なのでルール処理にてリフレッシュを行います。（処理の途中でデッキが０枚になりますが、処理の途中ではリフレッシュは行いません）
コードアンチ　ナイトゴン	WXEX1-47	このシグニの出現時能力でレベルの異なる＜古代兵器＞のシグニを３枚デッキの下に置くことはできますか？	いいえ、必ず４枚デッキの下に置く必要があります。4枚置けない場合は1枚もデッキの下に置くことはできず、カードを引くこともできません。

コードアンチ　ナイトゴン	WXEX1-47	対戦相手のシグニが１体もないときに自動能力の条件を満たした場合、対戦相手のライフクロスはクラッシュできますか？	はい、その場合でもライフクロスはクラッシュできます。
コードアンチ　ナイトゴン	WXEX1-47	このシグニのライフバーストでレベルを超過するシグニやリミットを超過するシグニ、また限定条件の合わないシグニを場に出すことはできますか？	いいえ、メインフェイズに手札からシグニを出すのと同様に、効果による方法でもシグニを場に出す場合にはレベルやリミットを超過するようなシグニ、また限定条件の合わないシグニを場に出すことはできません。
コードアンチ　ナイトゴン	WXEX1-47	すべての自分のシグニゾーンにシグニがある場合、このシグニのライフバーストを使用してシグニを場に出すことはできますか？	いいえ、シグニゾーンに空きがない場合、場に出すことはできません。
コードアンチ　マカナ	WXEX1-48	自分のルリグのレベルが3以下のとき、このシグニがデッキからトラッシュに置かれました。場に出すことはできますか？	いいえ、メインフェイズに手札からシグニを出すのと同様に、効果による方法でもシグニを場に出す場合にはレベルやリミットを超過するようなシグニ、また限定条件の合わないシグニを場に出すことはできません。
コードアンチ　マカナ	WXEX1-48	下の自動能力は具体的にどういうことですか？このシグニ以外にダウン状態のシグニが1体あればバニッシュできますか？それとも、他にダウン状態のシグニがないときにこのシグニがアタックしたときにバニッシュできますか？	前者の場合はバニッシュできず、後者の場合はバニッシュできます。このシグニがアタックを宣言し、ダウン状態になった後に自動能力が発動し、その時点の場の状況を確認します。
魔鳩の飼育　ゴージアウト	WXEX1-49	このシグニの自動能力でレベルを超過するシグニやリミットを超過するシグニ、また限定条件の合わないシグニを場に出すことはできますか？	いいえ、メインフェイズに手札からシグニを出すのと同様に、効果による方法でもシグニを場に出す場合にはレベルやリミットを超過するようなシグニ、また限定条件の合わないシグニを場に出すことはできません。
魔鳩の飼育　ゴージアウト	WXEX1-49	すべての自分のシグニゾーンにシグニがある場合、このシグニの自動能力を使用してシグニを場に出すことはできますか？	いいえ、シグニゾーンに空きがなく、場に出すことができないので、パワー7000以下の＜悪魔＞のシグニを手札に加えます。
魔鳩の飼育　ゴージアウト	WXEX1-49	デッキが４枚以下の状態でこのシグニのライフバーストを発動しました。どうなりますか？	デッキのカードをすべてトラッシュに置き、その後は通常通り処理を行います。その後、デッキが０枚なのでルール処理にてリフレッシュを行います。（処理の途中でデッキが０枚になりますが、処理の途中ではリフレッシュは行いません）また、このシグニが場にあった場合、リフレッシュ後に下の自動能力が発動します。
魔鳩の飼育　ゴージアウト	WXEX1-49	対戦相手のデッキが５枚以下の状態でこのシグニのライフバーストが発動しました。どうなりますか？	対戦相手はデッキのカードをすべてトラッシュに置き、このライフバーストの処理が完了した後にリフレッシュを行います。なお、このリフレッシュが対戦相手のターン中で２回目のリフレッシュだった場合は、そこでターンが終了となります。
ドライ＝チョコキラー	WXEX1-50	デッキが残り1枚のときに自動能力が発動しました。カードを引かずに【エナチャージ１】することはできますか？	いいえ、能力は上から順番に行いますので、デッキが1枚のみのときは必ずその1枚を引き、【エナチャージ１】は行われません。その後、効果は終了し、デッキが0枚ですのでリフレッシュを行います。
ドライ＝チョコキラー	WXEX1-50	このシグニの起動能力でレベルを超過するシグニやリミットを超過するシグニ、また限定条件の合わないシグニを場に出すことはできますか？	いいえ、メインフェイズに手札からシグニを出すのと同様に、効果による方法でもシグニを場に出す場合にはレベルやリミットを超過するようなシグニ、また限定条件の合わないシグニを場に出すことはできません。
ドライ＝チョコキラー	WXEX1-50	すべての対戦相手のシグニゾーンにシグニがある場合、このシグニの起動能力を使用してシグニを場に出すことはできますか？	いいえ、シグニゾーンに空きがないため場に出すことができません。

羅菌姫　ハショフ	WXEX1-51	「シグニの効果を受けない」を持つ対戦相手の感染状態のシグニは、起動能力を使用できますか？	いいえ、使用できません。「効果を受けない」という能力は「移動させる効果」「状態を変更する効果」「パワーやテキストを変更する効果」を受けませんが、下の常時能力は上記に該当しません。（上の常時能力のパワー-2000は防ぐことができます）
羅菌姫　ハショフ	WXEX1-51	既に対戦相手の２つのシグニゾーンに【ウィルス】がある状態で、このシグニの起動能力を使用した場合、残りの１つのシグニゾーンに【ウィルス】を置くことはできますか？	はい、置くことができます。このテキストのように２つ「まで～」と書かれている場合には０～２つまで好きな数のシグニゾーンに【ウィルス】を置くことができるためです。
羅菌姫　ハショフ	WXEX1-51	すべての対戦相手のシグニゾーンに【ウィルス】が置かれている場合、このシグニのライフバーストは発動することができますか？	はい、発動することができます。この場合、対戦相手のシグニゾーンに【ウィルス】は置かれず、対戦相手のシグニ１体のパワーを－10000します。
死之遊姫　アタリナシ	WXEX1-52	このシグニがアタックフェイズの間にトラッシュに置かれた場合、自動能力は発動しますか？	はい、その場合も発動し、このシグニより低いレベルを持つ＜遊具＞のシグニをトラッシュから場に出すことができます。
死之遊姫　アタリナシ	WXEX1-52	このシグニを場に出した際、他にシグニがいなかった場合、対戦相手のシグニをバニッシュすることはできますか？	いいえ、対戦相手のシグニをバニッシュすることはできません。このシグニの出現時能力のテキストのような「Ａする。そうした場合、Ｂする。」は、「Ａする」の部分が実行されないと、「Ｂする」の部分を実行することはできません。
死之遊姫　アタリナシ	WXEX1-52	このシグニのライフバーストを発動した際、対戦相手の場にシグニがなく、自分の場にシグニがある場合、自分のシグニをトラッシュに置く必要がありますか？同様に、対戦相手の場にシグニがあり、自分の場にシグニがない場合、対戦相手のシグニをバニッシュすることができますか？	はい、対戦相手の場にシグニがない場合でも自分のシグニをトラッシュに置く必要があります。同様に、自分の場にシグニがなくても対戦相手のシグニをバニッシュすることができます。
大盾槍　ファランクス	WXEX1-53	このシグニ自身が効果によって場に出た場合、自動能力はトリガーしますか？	はい、このシグニも＜アーム/ウェポン＞なので自動能力がトリガーし、発動します。
大盾槍　ファランクス	WXEX1-53	効果によって場に出た＜アーム＞か＜ウェポン＞のシグニが他のカードの常時能力や自動能力でパワーが＋（プラス）された場合、このシグニの自動能力で参照するのは＋される前のパワーですか、それとも＋された後のパワーですか？	常時能力でパワーが＋される場合、＋された後の値を参照します。 自動能力でパワーが＋される場合、その自動能力と《大盾槍 ファランクス》の自動能力のどちらを先に処理するかによって異なります。《大盾槍 ファランクス》の自動能力をあとから処理することによって、＋された後の値を参照できます。なお、2つの自動能力はターン側の能力から先に処理することにご注意ください（2つの自動能力が同じプレイヤー側であればその2つを好きな順番で発動できます
大盾槍　ファランクス	WXEX1-53	このシグニの出現時能力は＜アーム＞のシグニだけをトラッシュからデッキに加えることはできますか？この場合、対象とした対戦相手のレベル3以下のシグニ1体を手札に戻すことはできますか？	はい、＜アーム＞か＜ウェポン＞のシグニのどちらか一方をトラッシュからデッキに加えることは可能ですが、この場合、対象とした対戦相手のレベル３以下のシグニ１体を手札に戻すことはできません。このシグニの起動能力のテキストのような「Ａする。そうした場合、Ｂする。」は、「Ａする」の部分が実行されないと、「Ｂする」の部分を実行することはできません。
羅星　ジュメニーズ	WXEX1-54	このシグニの起動能力はこのシグニがトラッシュに置かれている時のみ使用できますか？	はい、トラッシュにあるときのみ使用でき、その他の領域では使用できません。
羅星　ジュメニーズ	WXEX1-54	対戦相手の場にシグニが１体の状態で、このシグニの起動能力を使用することはできますか？	はい、使用することができます。このテキストのように２体「まで～」と書かれている場合には、０～２枚までの好きな数の対戦相手のシグニを対象とすることができます。
羅星　ジュメニーズ	WXEX1-54	【コンバート】とは何ですか？	用語集「【コンバート】」をご参照ください。

コードメイズ　ラビュリン	WXEX1-55	「能力を持たないシグニ」とは具体的にどういうことですか？	テキスト欄に記載された情報がなく、また他のカードの効果によって何らかの能力を得ていない状態のシグニ、また他のカードの効果によって能力を失っているシグニを「能力を持たないシグニ」として扱います。例えば《コードライド　ソーラー》はテキスト欄に記載された能力が無いため、「能力を持たないシグニ」として扱われます。
白光と黒影　モノクロ	WXEX1-56	このシグニの常時能力で自身もパワーを＋1000されますか？	はい、このシグニも＜美巧＞のシグニなのでパワーが＋1000されます。
白光と黒影　モノクロ	WXEX1-56	【コンバート】とは何ですか？	用語集「【コンバート】」をご参照ください。
天界の異端　マスティマ	WXEX1-57	このシグニの出現時能力で白か黒の＜天使＞のシグニ以外が公開された場合、公開されたカードはどうなりますか？	このシグニの出現時能力で白か黒の＜天使＞のシグニ以外が公開された場合、公開したカードはデッキの上に裏向きで置きます。
羅星　ピクター	WXEX1-58	このシグニの自動能力にある「次のあなたのターンまで」はいつまでですか？	あなたの次のターンのアップフェイズが開始される前までです。
羅星　ピクター	WXEX1-58	このシグニの出現時能力で宣言した数字以外のレベルのシグニ以外が公開された場合、公開されたカードはどうなりますか？	このシグニの出現時能力で宣言した数字以外のレベルのシグニ以外が公開された場合、公開したカードはデッキの上に裏向きで置きます。
幻怪　ヤマンバ	WXEX1-59	《レイヤーアイコン》はどのように数えますか？	例えば《幻怪姫　オワレ》は《レイヤーアイコン》を持つ能力を１つ持つため、１と数えます。《幻怪　ピグシイ》は《レイヤーアイコン》を持つ能力を２つ持つため、２と数えます。
轟炎　フレイスロ准尉	WXEX1-60	《轟炎 フレイスロ准尉》ＡとＢのみが場にありＡのアタック後、Ｂがアタックし自動能力でＡをアップしました。その後、Ａがアタックし自動能力でＢをアップすることはできますか？	いいえ、一度目のＡのアタックの際、Ａの自動能力は何もアップしませんが発動はしており、ターン１回の自動能力なので再度自動能力を発動させることはできません。
轟炎　フレイスロ准尉	WXEX1-60	《轟炎 フレイスロ准尉》ＡとＢのみが場にあります。Ａがアタックし、Bの自動能力でAをアップしました。その後、ＢがアタックしAの自動能力でＢをアップすることはできますか？	いいえ、一度目のＡのアタックの際、Ａの自動能力は何もアップしませんが発動はしており、ターン１回の自動能力なので再度自動能力を発動させることはできません。
轟炎　フレイスロ准尉	WXEX1-60	このシグニの出現時能力を発動した際、トラッシュに《フレイスロ》を含むシグニが１枚もなかった場合、デッキをシャッフルしますか？	はい、デッキに加えるシグニがなかった場合もシャッフルを行います。
轟炎　フレイスロ准尉	WXEX1-60	出現時能力で1枚もデッキに加えなかった場合、レベル0の《ムゲン》はバニッシュできますか？	いいえ、1枚もデッキに加えなかった場合、どのシグニもバニッシュすることはできません。
羅星　ケプリ	WXEX1-62	常時能力は具体的に何が起こりますか？	例えば、場にある《羅星 ケプリ》の自動能力で《羅星 ケプリ》が公開された場合、それを本来のレベル１ではなくレベル４として扱い、対戦相手のパワー1000以下のシグニ1体をバニッシュできます。
天驚の轟拳	WXEX1-63	①のモードを選んで使用する際、それぞれのシグニはいつ対象としますか？	対象を選ぶのはモードを選び、スペルの効果を処理する直前となります。その時点で自身のシグニと対戦相手のシグニを同時に対象とします。その後、スペルカットインの有無を確認し、効果の処理に入ります。 詳細は用語集「対象」もご参照ください。
天驚の轟拳	WXEX1-63	このスペルの①でドライブ状態の＜乗機＞のシグニをバニッシュすることはできますか？	はい、可能です。このスペルの①はドライブ状態かどうかにかかわらず＜乗機＞のシグニ１体をバニッシュします。

天驚の轟拳	WXEX1-63	このスペルの②でデッキを見たところ＜乗機＞のシグニが１枚もありませんでした。選んだモードを①に変更することはできますか？	いいえ、スペルやアーツでモードを選ぶ必要がある場合は、それを使用することを宣言する時点でどのモードを使用するかを選ぶ必要があり、その後そのモードを変えることはできません。
幻水　Ｄｒ．フィッシュ	WXEX1-65	《レイラ＝クレジット》が置かれている対戦相手に対し、このシグニの自動能力を発動しました。どうなりますか？	《レイラ＝クレジット》により対戦相手のデッキからトラッシュにカードが移動しないため、どのレベルのシグニもデッキの一番上に置くことはできません。
羅原　B	WXEX1-66	このシグニの自動能力にある「次のあなたのターンまで」はいつまでですか？	あなたの次のターンのアップフェイズが開始される前までです。
羅原　B	WXEX1-66	デッキが４枚以下の状態でこのシグニの出現時能力を発動しました。どうなりますか？	デッキのカードをすべて公開し、その後は通常通り処理を行います。（処理の途中でデッキが０枚になりますが、処理の途中ではリフレッシュは行いません）
大罠　ウォークウォーター	WXEX1-67	【トラップ】とは何ですか？	用語集「【トラップ】」をご参照ください。
大罠　ウォークウォーター	WXEX1-67	このシグニの自動能力で参照する【トラップ】の数は自分のシグニゾーンに設置されている【トラップ】の数ですか？	いいえ、対戦相手のシグニゾーンに設置されている【トラップ】の数も参照します。
大罠　ウォークウォーター	WXEX1-67	自分の場に《神罠　フーディナ》を出し、その出現時能力で対戦相手のシグニを【トラップ】にしました。その後、このシグニの自動能力を発動した場合、《神罠　フーディナ》の効果で【トラップ】にしたものも数えますか？	はい、このシグニで対戦相手のシグニゾーンに設置されている【トラップ】を数える場合、その【トラップ】が設置された要因に関係なく【トラップ】の数を数えます。
大罠　ウォークウォーター	WXEX1-67	このシグニの起動能力は、このシグニが【トラップ】として設置されている場合のみ使用できますか？	はい、このシグニの起動能力は、このシグニが【トラップ】として設定されている場合のみ使用でき、例えばシグニとしてシグニゾーンにある場合は使用できません。
大罠　ウォークウォーター	WXEX1-67	このシグニの起動能力は、このシグニが【トラップ】として設置されているシグニゾーンにシグニがある場合も使用できますか？	はい、使用できますが、この【トラップ】を表向きにしてシグニにすることはできないので、この起動能力の起動コストでこのカードを公開して、そこで能力は終了します。
幻獣　コザクラ	WXEX1-68	このシグニの自動能力で自身をアップすることはできますか？	はい、このシグニも＜空獣＞のシグニなのでアップすることができます。
幻獣　コザクラ	WXEX1-68	すべてのシグニがアップ状態でこのシグニがアタックし、このシグニの自動能力で＜空獣＞か＜地獣＞のシグニを捨てずにアップしませんでした。その後、何かしらの効果でこのシグニがアップし、再度アタックした場合自動能力は発動しますか？	いいえ、１度目のこのシグニのアタックの際に、このシグニの自動能力でアップしないことを選んだとしてもそれは発動しているため、再度アタックした際にこのシグニの自動能力は発動しません。
幻獣　コザクラ	WXEX1-68	このシグニの出現時能力でレベルを超過するシグニやリミットを超過するシグニ、また限定条件の合わないシグニを場に出すことはできますか？	いいえ、メインフェイズに手札からシグニを出すのと同様に、効果による方法でもシグニを場に出す場合にはレベルやリミットを超過するようなシグニ、また限定条件の合わないシグニを場に出すことはできません。
幻獣　コザクラ	WXEX1-68	すべての自分のシグニゾーンにシグニがある場合、このシグニの出現時能力を使用してシグニを場に出すことはできますか？	いいえ、シグニゾーンに空きがないので、場に出すことができません。

幻竜　ディプロドクス	WXEX1-69	このシグニの自動能力で３枚の＜龍獣＞のシグニを公開した場合、「２枚以上公開した場合、」と「３枚公開した場合、」の両方を実行することができますか？	はい、両方を実行することができます。
幻竜　ディプロドクス	WXEX1-69	このシグニの自動能力は必ず発動させる必要がありますか？	はい、必ず発動しますが、「手札から＜龍獣＞のシグニを３枚まで公開する」なので１枚も公開しないことは可能です。
コードイート　セアブラ	WXEX1-70	【アクセ】とは何ですか？	用語集「【アクセ】」をご参照ください。
求英の文章　ワサザン	WXEX1-71	自分のルリグがレベル２の状態で、このシグニの出現時能力で＜英知＞のシグニのレベルを３にした場合どうなりますか？	レベル超過が発生するため、ルール処理にてレベルを超過したシグニをトラッシュに置きます。
肆ノ遊　カーケシ	WXEX1-72	対戦相手の場に常時能力でパワーをマイナスするカードがあり、そのマイナス値よりもパワーが小さなレゾナを出現時能力としてこのシグニをトラッシュに置いて場に出したとします。そのレゾナはバニッシュされますか？	はい、バニッシュされます。レゾナの出現条件としてこのシグニをトラッシュに置いたときにこのシグニの自動能力はトリガーしますが、常時能力のマイナスがレゾナに適用されるのはそのトリガーが発動するよりも前になるため、レゾナがバニッシュされなくなる前にルールによりレゾナはバニッシュされます。
肆ノ遊　カーケシ	WXEX1-72	このシグニの出現時能力が発動した後、１体目のシグニのアタックでプレイヤーにダメージを与え、クラッシュしたカードはライフバーストを持っていませんでした。２体目のシグニのアタックでプレイヤーにダメージを与え、クラッシュしたカードはライフバーストを持っていました。そのライフバーストを発動させなくすることはできますか？	いいえ、できません。このシグニの出現時能力は対戦相手のライフクロスの一番上のカードのライフバーストのみを発動させなくする効果です。２体目のアタックでクラッシュしたカードは出現時能力が発動したときには上から二番目のライフクロスなので、そのカードのライフバーストを発動させなくすることはできません。
肆ノ遊　カーケシ	WXEX1-72	このシグニの出現時能力が発動した後、【ダブルクラッシュ】を持ったシグニが対戦相手にダメージを与えた場合、どうなりますか？	以下のようになります。 １．1枚目、2枚目ライフバーストあり 1枚目のカードのライフバーストは発動させることはできません。2枚目のカードのライフバーストは発動させることができます。 ２．1枚目ライフバーストあり、2枚目ライフバーストなし 1枚目のカードのライフバーストは発動させることはできません。 ３．1枚目ライフバーストなし、2枚目ライフバーストあり 2枚目のカードのライフバーストは発動させることができます。
金銭の慈愛　マモン	WXEX1-73	【チャーム】とは何ですか？	用語集「【チャーム】」をご参照ください。
コードアンチ　レザディ	WXEX1-74	出現時能力は必ず発動させる必要がありますか？	はい、出現時能力にコストがない場合は必ず発動します。仮に出現時能力を発動させる前に既にデッキの中に＜古代兵器＞のシグニがないことがわかっていたとしても、デッキをシャッフルします。
幻蟲　マダラゾウ	WXEX1-75	【チャーム】とは何ですか？	用語集「【チャーム】」をご参照ください。
幻蟲　マダラゾウ	WXEX1-75	このシグニの起動能力はこのシグニがトラッシュに置かれている時のみ使用できますか？	はい、トラッシュにある時のみ使用でき、その他の領域では使用できません。
強欲な主　ママハハ	WXEX1-76	このシグニの出現時能力は必ず発動させる必要がありますか？	はい、出現時能力にコストがない場合は必ず発動します。

強欲な主　ママハハ	WXEX1-76	デッキが２枚以下の状態でこのシグニの出現時能力を発動しました。どうなりますか？	デッキのカードをすべてトラッシュに置き、その後は通常通り処理を行います。その後、デッキが０枚なのでルール処理にてリフレッシュを行います。（処理の途中でデッキが０枚になりますが、処理の途中ではリフレッシュは行いません）
強欲な主　ママハハ	WXEX1-76	対戦相手のデッキが３枚以下の状態でこのシグニの出現時能力が発動しました。どうなりますか？	対戦相手はデッキのカードをすべてトラッシュに置き、このライフバーストの処理が完了した後にリフレッシュを行います。なお、このリフレッシュが対戦相手のターン中で２回目のリフレッシュだった場合は、そこでターンが終了となります。
強欲な主　ママハハ	WXEX1-76	自分のトラッシュにカードが8枚あり、このシグニのパワーが他のカードの効果で7000になっている状態で、対戦相手が《フォーカラー・マイアズマ》の①（このシグニを対象）と④を使用しました。このシグニはバニッシュされますか？	いいえ、このシグニはバニッシュされません。《フォーカラー・マイアズマ》の①でこのシグニのパワーが—12000されますが、パワーが０以下になることでバニッシュされるかどうかはルール処理なので、《フォーカラー・マイアズマ》の処理中にはバニッシュされません。その後《フォーカラー・マイアズマ》の④でトラッシュが１５枚になり、このシグニの常時能力でパワーが＋6000されます。これにより、このシグニのパワーは1000になり、結果としてバニッシュされません。
アイン＝シュミット	WXEX1-77	対戦相手の場に《大罠　ケンノミ》が出たとき、対戦相手は《大罠　ケンノミ》の出現時能力で《黒》を支払わないことを選びました。そうした場合、このシグニの自動能力はトリガーしますか？	はい、トリガーします。《大罠　ケンノミ》のような「Aしてもよい。」と記載された出現時能力で対戦相手が「A」をしないことを選んでも、それは「出現時能力を発動して、Aしないことを選んだ」となります。
アイン＝シュミット	WXEX1-77	対戦相手の場に《浴英の発見　アルキメス》が場に出たとき、対戦相手は《浴英の発見　アルキメス》の出現時能力のコストを支払いませんでした。そうした場合、このシグニの自動能力はトリガーしますか？	いいえ、トリガーしません。《浴英の発見　アルキメス》のような出現時能力でコストがあるものは、そのコストを支払わないと出現時能力を発動させることができないためです。
羅菌　コレラ	WXEX1-78	このシグニの出現時能力は必ず発動させる必要がありますか？	はい、出現時能力にコストがない場合は必ず発動しますので、【ウィルス】が置かれていない対戦相手のシグニゾーンがある場合は、そのシグニゾーンに必ず【ウィルス】を置くことになります。なお、対戦相手のすべてのシグニゾーンに【ウィルス】がある場合は、この出現時能力は発動しますが、何も実行されず処理が終了します。
異血之遊　シノビセット	WXEX1-79	このシグニの出現時能力は必ず発動させる必要がありますか？	はい、出現時能力にコストがない場合は必ず発動しますので、トラッシュに＜遊具＞のシグニがある場合は必ずそれを手札に加える必要があります。
祝輪の巫女　タマヨリヒメ	WXEX2-01	上の自動能力は、効果によってダウン状態でシグニが場に出たときも発動しますか？	いいえ、この能力は場にあるシグニがアップ状態からダウン状態になったときにしか発動しません。
祝輪の巫女　タマヨリヒメ	WXEX2-01	下の自動能力の効果で自分のアップ状態のシグニをダウンした場合、上の自動能力も発動しますか？	はい、発動します。
祝輪の巫女　タマヨリヒメ	WXEX2-01	アタックフェイズに自分のシグニ１体でアタックしましたが、そこで上の自動能力を発動せずに後に取っておくことはできますか？	いいえ、できません。アタックフェイズ中に最初にあなたのシグニがダウン状態になれば、そこで上の自動能力は強制でトリガーし発動します。
祝輪の巫女　タマヨリヒメ	WXEX2-01	このルリグでアタックし、下の自動能力でレベル１のシグニをダウンしました。それにより上の自動能力が発動し、このルリグがアップしました。再度アタックして今度はレベル２のシグニをダウンした場合、２回目のアタックでは対戦相手はどのレベルのシグニで【ガード】ができなくなりますか？	レベル１とレベル２のシグニで【ガード】ができなくなります。この効果はそれぞれこのターンの間継続しますので、複数回アタックした場合はそれぞれ適用されます。
星占の巫女　リメンバ・レイトナイ	WXEX2-02	常時能力では、対戦相手がエクシードの起動能力の使用コストも増えますか？	はい、増えます。例えば対戦相手の凍結状態のシグニが３体ある場合、対戦相手がエクシード１の起動能力を使用するためにはエクシード１に加えて《無×3》を支払う必要があります。

星占の巫女　リメンバ・レイトナイ	WXEX2-02	凍結状態のシグニに対し、さらに凍結状態になる効果を使用しました。この自動能力は発動しますか？	いいえ、発動しません。「シグニが凍結状態になったとき」とは、凍結状態ではないシグニが凍結状態になったときに条件を満たします。
星占の巫女　リメンバ・レイトナイ	WXEX2-02	対戦相手のシグニを凍結状態にしましたが、対戦相手の手札がありませんでした。その後、同じターン中に何らかの効果で対戦相手の手札が増え、再度対戦相手のシグニを凍結状態にしました。自動能力を発動し、手札を捨てさせられますか？	いいえ、できません。対戦相手の手札が無く結果的に捨てられなかったとしても、自動能力は条件を満たしたら発動しています。同じターンに２回目に凍結したときには自動能力は発動しません。
星占の巫女　リメンバ・レイトナイ	WXEX2-02	自分のルリグが《星占の巫女　リメンバ・レイトナイト》、対戦相手のルリグが《華代・爾彩焔》で、＜原子＞のシグニが３体凍結されています。《華代・爾彩焔》の起動能力のバーニングを使用する場合、コストでそれらのシグニはトラッシュに置かれますが、このルリグの常時能力による《無×3》は支払いますか？	はい、支払う必要があります。スペルやアーツ、起動能力などを使用する場合はまず使用コストが決定され、その後それらを同時に支払います。使用コストが《無×3》増えた後に、バーニングのコストとして＜原子＞３体をトラッシュに置くと同時に《無×3》を支払います。
神性なる極門　ウトゥルス	WXEX2-03	１行目のグロウ条件はどういうものですか？	このルリグにグロウするために必要とされる条件です。グロウに際して記載されている条件を満たさなければ、このルリグへグロウすることはできません。
神性なる極門　ウトゥルス	WXEX2-03	アタックフェイズ開始時、自動能力が発動したときには自分の場に＜天使＞や＜古代兵器＞が無く、その後アタックフェイズのアーツで＜天使＞や＜古代兵器＞を自分の場に出しました。自動能力での能力は得ていますか？	自動能力ではあなたの場に＜天使＞や＜古代兵器＞が無くともこのルリグはそれぞれの能力を得ています。それらの能力は、後からでも＜天使＞や＜古代兵器＞が場に出たら即座に効力を発揮し、場に＜天使＞や＜古代兵器＞が無くなったら何もしなくなります。
神性なる極門　ウトゥルス	WXEX2-03	アタックフェイズに自動能力が発動し、対戦相手のルリグやシグニが能力を失いました。その後、対戦相手がアタックフェイズのアーツで能力を得させようとした場合はどうなりますか？	能力を失った後に新たに得た能力はそのままとなります。そのルリグやシグニは、アタックフェイズ開始時までに持っていた能力を失い、その後から得た能力だけ持っている状態となります。
神性なる極門　ウトゥルス	WXEX2-03	相手のアタックフェイズ開始時に、このルリグが自動能力の自動能力が発動し能力を得ましたが、場には＜古代兵器＞のシグニはありません。次に対戦相手がアーツを使用し、自分のシグニに能力を与えました。その後アタックフェイズのアーツで自分が＜古代兵器＞のシグニを場に出しました。対戦相手のシグニがアーツで得ていた能力はどうなりますか？	その場合も上記の質問と同様、アタックフェイズに自動能力が発動した以降に得た能力のみ失いません。効果による変更が同じ項目を変更する場合、後から適用された効果がその前の効果を上書きします。このルリグの自動能力で得た能力は、＜古代兵器＞が無くともアタックフェイズ開始時から適用されている扱いとなります。その後にアーツを使用して得た能力は、能力を失った上に上書きで適用され、そのシグニは能力を失った上で後から得た能力だけ持っている状態となります。
神性なる極門　ウトゥルス	WXEX2-03	この自動能力によって対戦相手の場のシグニが能力を失う場合、対戦相手の場のシグニに付いている【アクセ】や、その下にあるカードは能力を失いますか？	いいえ、この効果で能力を失う場のシグニとは、限定条件やレベルに収まるようにシグニ（チアゾーンのシグニを含みます）として場に出しているシグニとなります。それに付いているカードやそれの下にあるカードは能力を失いません。
神性なる極門　ウトゥルス	WXEX2-03	この自動能力によって対戦相手のトラッシュにある【ライズ】を持つシグニが能力を失っています。対戦相手がそのシグニをトラッシュから場に出すアーツを使用した場合、ライズ条件はどうなりますか？	トラッシュにあるときに能力を失っている場合、それはライズ条件も失っていますので、それを直接場に出す際にはライズ条件を満たす必要はなく、通常のシグニのように何も下に置かず場に出ます。ライズしたい場合でも下に置くことはできません。 なお、《グレイブ・ラッシュ》は「能力を失った状態で場に出す」で、場に出す前に能力を失わせてはいないためライズシグニのライズ条件を満たさずに場に出すことはできません。

清心の巫女　ユキ	WXEX2-04	自動能力は対戦相手のシグニのアタックでも発動しますか？	はい、どちらのプレイヤーでも、シグニがアタックしたら発動します。
清心の巫女　ユキ	WXEX2-04	正面に対戦相手のシグニがあるシグニでアタックし、このルリグの自動能力を発動しました。アタックしているシグニを、正面に対戦相手のシグニがないシグニゾーンに配置した場合、そのアタックで対戦相手にダメージを与えられますか？	はい、ダメージを与えます。アタックしたときの効果を処理後、そのアタックしているシグニの正面にシグニがなければ、対戦相手にダメージを与えます。
清心の巫女　ユキ	WXEX2-04	自分のターンにシグニでアタックしましたが、そこではこのルリグの自動能力を発動せず、その後のアタックで発動することはできますか？	いいえ、できません。自動能力は条件を満たしたら強制で発動します。配置し直さなかったとしても発動はしていますので、そのターン２回目のシグニのアタックではもう発動しません。
清心の巫女　ユキ	WXEX2-04	下の起動能力では、指定されたシグニゾーンに後から出したシグニも能力を失いますか？	はい、後から出たシグニも能力を失います。
清心の巫女　ユキ	WXEX2-04	下の起動能力で指定されたシグニゾーンに「効果を受けない」能力を持つシグニを出しました。どうなりますか？	「効果を受けない」を持つシグニはテキストを変更する効果を防ぎますので、能力は失いません。ただし「新たに得られない」という効果は直接テキストを変更する効果ではありませんので、そのシグニが何らかの効果で得ている能力は結果的に失い、効果中は得られません。
清心の巫女　ユキ	WXEX2-04	下の起動能力で指定されたシグニゾーンに、出現時能力を持つシグニを出しました。その出現時能力は発動しますか？	いいえ、発動しません。出現時能力を持つシグニが場に出て、その出現時能力がトリガーするか確認するタイミングの前に、「指定されたシグニゾーンにあるシグニが能力を失い、新たに得られない。」が影響を及ぼします。そのため、その出現時能力はトリガーをしません。
祈願の使者　サシェ・プレンヌ	WXEX2-05	自動能力で＜宇宙＞のシグニを探して場に出す場合、レゾナがあったシグニゾーン以外のシグニゾーンに出すことはできますか？	はい、自動能力でシグニを探して場に出す場合、空いているシグニゾーンであればどこでも出すことができます。ただし、効果によってシグニを場に出す場合でもレベルやリミット、限定条件に収まるように場に出す必要があります。
ドーナ　ＦＯＵＲＴＨ＋＋＋	WXEX2-06	上の自動能力では、対戦相手のシグニも対象とすることができますか？	はい、できます。どちらのプレイヤーのシグニを対象としても、そのシグニはすべてのクラスを失い＜怪異＞を得ます。
ドーナ　ＦＯＵＲＴＨ＋＋＋	WXEX2-06	上の自動能力で「効果を受けない」能力を持つ対戦相手のシグニを対象としました。どうなりますか？	「効果を受けない」はカードの情報（クラスなど）を変更する効果を防ぎますので、クラスは失わず、＜怪異＞も得ません。
ドーナ　ＦＯＵＲＴＨ＋＋＋	WXEX2-06	２つ目の自動能力は、対戦相手の＜怪異＞のシグニがアタックしても発動しますか？	はい、それが＜怪異＞であればどちらのプレイヤーのシグニのアタックでも発動します。
ドーナ　ＦＯＵＲＴＨ＋＋＋	WXEX2-06	起動能力では、対戦相手のルリグのアタックを防げますか？	アタックによりダメージを与えられることを防ぎますので、あなたのライフクロスがあっても、０枚でも防ぎます。
ドーナ　ＦＯＵＲＴＨ＋＋＋	WXEX2-06	起動能力では、対戦相手のルリグの「ライフクロスをクラッシュする」効果を防げますか？（《華代・爾彩焔》のバーニングなど）	いいえ、「ライフクロスをクラッシュする」こととダメージを与えることは区別され、この効果では防げません。
ドーナ　ＦＯＵＲＴＨ＋＋＋	WXEX2-06	起動能力では、対戦相手からの「手札を捨てさせる」効果を防げますか？	はい、手札を捨てさせる効果は手札をトラッシュに置く効果ですので、この起動能力により防ぎます（移動しません）。
輝・花代・伍	WXEX2-07	常時能力で「バニッシュされない」を得た＜宝石＞のシグニが、何らかの効果でパワー０以下になりました。そのシグニはどうなりますか？	「バニッシュされない」を持つシグニはパワーが０以下になったことによるルール処理のバニッシュもされず、そのシグニはパワー０以下のまま場に留まります。パワーをマイナスする効果がそのターン終了時までの場合、対戦相手のターンに移る前にマイナス修正が無くなり、その後にそれと同時に「バニッシュされない」が無くなりますのでターンが移った後も場に留まります。

輝・花代・伍	WXEX2-07	常時能力で【ダブルクラッシュ】や「バニッシュされない」を得た＜宝石＞のシグニが、何らかの効果でクラスを失い＜宝石＞ではなくなりました。得ていた「バニッシュされない」や【ダブルクラッシュ】はどうなりますか？	この能力はあなたのターンの間、あなたのシグニが＜宝石＞かどうかを常にチェックします。＜宝石＞であれば即座に能力を得て、＜宝石＞でなくなれば即座に得ていたその能力がなくなります。
輝・花代・伍	WXEX2-07	起動能力で赤のシグニ１体に【アサシン】を得たシグニが、何らかの効果で色が変わり赤のシグニではなくなりました。得ていた【アサシン】はどうなりますか？	起動能力は上記の常時能力とは違い、起動能力を使用して処理される時にだけ赤のシグニかどうかをチェックします。一度【アサシン】を得させた後は、そのシグニが赤ではない色になったとしてもターン終了時まで【アサシン】を得たままとなります。
不敗・遊月・伍	WXEX2-08	上の起動能力で、【エナチャージ２】でエナゾーンに置かれたカードも、その後の＜龍獣＞のシグニを出す効果で対象とすることはできますか？	はい、対象とすることができます。【エナチャージ２】をした後に、エナゾーンに置かれているカードかの中から＜龍獣＞のシグニ３枚を対象とすることができます。
不敗・遊月・伍	WXEX2-08	次の対戦相手のターン終了時まで、とはいつまでですか？	次の対戦相手のターンの、ターンが終了するまでとなります。例えば何らかの効果で対戦相手のターンの間にグロウし出現時能力を使用したとしても、出現時能力の効果があるのはそのターン終了時までとなります。
不敗・遊月・伍	WXEX2-08	下の起動能力では、どちらのプレイヤーのエナゾーンのカードも対象とすることができます？	はい、自分のエナゾーンのカードも、対戦相手のエナゾーンのカードも対象とすることができます。
誓約の記憶　リル	WXEX2-09	常時能力での「シグニの下にあるカード」とは、同じシグニゾーンに裏向きに置かれている【トラップ】や付けられている【チャーム】、【ゲート】や【ウィルス】も含みますか？	いいえ、それらのいずれも下に置かれているカードではありません。【チャーム】や【トラップ】、【シード】はゲーム上の置き方によって物理的にシグニの下に置かれることがあっても、ルール上はシグニの下にあるカードとは区別されます。また、【ウィルス】【ゲート】はカードではありません。ライズなどでシグニの上に置いたり、「シグニの下に置く」という効果でこの下にカードが置かれるカードが常時能力で扱う「下にあるカード」となります。
誓約の記憶　リル	WXEX2-09	対戦相手からパワーをマイナスする効果を受けて《ライズアイコン》を持つシグニのパワーが０以下になった場合、この常時能力で場を離れることを防げますか？	いいえ、できません。パワーをマイナスする効果は対戦相手の効果ですが、パワーが０以下になったことによるバニッシュはルール処理によるものとなります。
誓約の記憶　リル	WXEX2-09	上の起動能力で《ライズアイコン》を持つシグニを場に出す場合、ライズ条件を満たす必要はありますか？	はい、ライズ条件を無視して場に出す等の記載がない場合、《ライズアイコン》を持つシグニは効果によって場に出す場合でもライズ条件を満たす必要があります。
カーニバル　－ＱＢ－	WXEX2-10	《サーバント　ＺＥＲＯ》とは何ですか？	《サーバント　ＺＥＲＯ》はレベル１、＜精元＞、パワー１０００、無色で能力を持たないシグニです。
カーニバル　－ＱＢ－	WXEX2-10	下の起動能力で、対戦相手の手札からシグニを選ばないことはできますか？	いいえ、できません。手札を見て、手札に戻したシグニ以下のレベルを持つシグニが１枚でもあれば、必ず選ぶ必要があります。
カーニバル　－ＱＢ－	WXEX2-10	対戦相手に下の起動能力を使用された場合、手札から選ばれたシグニを場に出さないことはできますか？	いいえ、できません。選ばれたシグニを場に出すのは強制となります。ただし、リミットが超過したり限定条件に合わないシグニが選ばれた場合は、場に出すことができず効果が終了します。
カーニバル　－ＱＢ－	WXEX2-10	下の起動能力で対戦相手の手札からシグニを場に出す場合、どのシグニゾーンに出すかを選ぶのはどちらのプレイヤーですか？	《カーニバル　－QB－》の対戦相手(手札からシグニを出すプレイヤー)が、どのシグニゾーンに出すかを選びます。

カーニバル　－ＱＢ－	WXEX2-10	下の起動能力では、対戦相手のシグニゾーンにある「効果を受けない」シグニを対象とした場合はどうなりますか？	「効果を受けない」能力を持つシグニは効果によって移動させられるのを防ぐため、場に留まります。その後、対戦相手の手札から場に留まったシグニ以下のレベルを持つシグニを選び、シグニゾーンが空いていれば対戦相手はそれを場に出します。
カーニバル　－ＱＢ－	WXEX2-10	１つ目の起動能力でルリグトラッシュやルリグデッキにあるレゾナであるシグニを宣言した場合はどうなりますか？	ルリグトラッシュやルリグデッキに置かれたままになります。
カーニバル　－ＱＢ－	WXEX2-10	１つ目の起動能力でルリグデッキにあるレゾナであるシグニを宣言した場合、そのシグニは場に出せますか？	ルリグデッキにあるレゾナは《サーバント ＺＥＲＯ》ですのでチェックゾーンに置いても出現条件を持っておらず、結果的にルリグデッキから場に出すことはできません。
カーニバル　－ＱＢ－	WXEX2-10	場にあるレゾナであるシグニを宣言し、そのレゾナをバニッシュしたり、トラッシュに置いた場合はどうなりますか？	そのシグニは《サーバント ＺＥＲＯ》ですので、バニッシュされるとエナゾーンに置かれ、エナゾーンでも《サーバント ＺＥＲＯ》のままで、エナコストの支払いに用いることができ、トラッシュにも置かれます。トラッシュにある間も《サーバント ＺＥＲＯ》のままです。
カーニバル　－ＱＢ－	WXEX2-10	１つ目の起動能力で《白羅星　フルムーン》など、両面のレゾナを宣言できますか？またそうした場合、上記2つの質問の状況ではどうなりますか？	両面の場合、片方の面の名前を宣言することができます。 ルリグトラッシュやルリグデッキに置かれたままになります。 ルリグデッキにある宣言された面のレゾナは《サーバント ＺＥＲＯ》ですが、宣言されていない方の面のレゾナは出現条件を満たして場に出すことができます。 場にあるその両面のレゾナが《サーバント ＺＥＲＯ》になっている場合、バニッシュされたりトラッシュに置かれると、宣言されていない面はレゾナのままですので、ルール処理によりルリグデッキに戻ります。
カーニバル　－ＱＢ－	WXEX2-10	１つ目の起動能力で《サーバント ＺＥＲＯ》にしたレゾナを、2つ目の起動能力で手札に戻しました。手札に戻った元々はレゾナであった《サーバント ＺＥＲＯ》を選んで場に出すことはできますか？	はい、そのシグニは手札に戻っても《サーバント ＺＥＲＯ》になっていますので、選んで場に出すことができます。
レイラ＝オーバードライブ	WXEX2-11	起動能力を使用後、【ダブルクラッシュ】を得たシグニがドライブ状態ではなくなった場合は【ダブルクラッシュ】はどうなりますか？	ドライブ状態のシグニかどうかはこの起動能力の処理時にのみチェックします。その後にドライブ状態ではなくなったとしても、ターン終了時までそのシグニは【ダブルクラッシュ】を得たままとなります。
レイラ＝オーバードライブ	WXEX2-11	【ライド】とは何ですか？	【ライド】は１ターンに１度だけ使用できる起動能力で、この能力を使用したルリグはターン終了時まであなたの＜乗機＞のシグニ１体に乗ります。シグニに乗ったルリグとルリグに乗られたシグニは、それぞれドライブ状態になります。 すでにルリグがドライブ状態になっている場合、ライドは使用できません。 ルリグがシグニに乗った後、シグニが＜乗機＞以外のクラスになったり＜乗機＞クラスを失ったりしても、そのルリグとシグニはドライブ状態のままです。
アロス・ピルルク　ＡＣＲＯ	WXEX2-12	下の起動能力では、対戦相手のルリグデッキにピースが入っている場合はどうなりますか？	ピースが入っている場合はそれも含めて、対戦相手は裏向きで２つの束に分けます。その後の効果はアーツ１枚をルリグトラッシュに置く効果ですので、ピースを選ぶことはできません。
アロス・ピルルク　ＡＣＲＯ	WXEX2-12	上の起動能力を使用した場合、自動能力も発動しますか？	はい、発動します。起動能力の効果を処理して対戦相手が手札を捨てた後に、自動能力が発動してあなたがカードを１枚引きます。
アロス・ピルルク　ＡＣＲＯ	WXEX2-12	下の起動能力でルリグデッキを２つの束に分ける場合、対戦相手はその内容を見て束の枚数を決められますか？	はい、対戦相手は自分のルリグデッキを見て、それらを２つの束に分けます。

アロス・ピルルク　ＡＣＲＯ	WXEX2-12	下の起動能力を使用したとき、クラフトのアーツである《棘々迷路》などがルリグデッキに入っていた場合それはどうしますか？	何のクラフトがルリグデッキにあるかというのは公開する必要がありますので、束に分けた際にもどのクラフトがどちらの束に入っているかを示す必要があります。
アロス・ピルルク　ＡＣＲＯ	WXEX2-12	下の起動能力を使用したとき、対戦相手のルリグデッキが１枚だったらどうなりますか？	対戦相手は束として０枚と１枚に分けます。その後、あなたは１枚の方を選ぶことができ、それがアーツならルリグトラッシュに置きます。
エルドラ×マークＶ　ＵＬＴＲＡ	WXEX2-13	自動能力と、アタックした＜水獣＞のシグニの正面のシグニとのバトルはどちらが先に発動しますか？	「アタックしたとき」にトリガーする自動能力が、そのシグニのアタック自体の処理より先に発動します。またその効果により正面のシグニが場から離れた場合、アタック自体の処理時には正面のシグニがありませんので対戦相手にダメージを与えます。
エルドラ×マークＶ　ＵＬＴＲＡ	WXEX2-13	出現時能力でクラッシュしたカードのライフバーストは発動しますか？	はい、それがライフバーストを持っていれば発動します。
ミルルン・アラヤ	WXEX2-14	自動能力が発動したとき、自分のトラッシュにあるカードが＜原子＞１枚のみ、もしくはスペル１枚のみだった場合それは手札に加えられますか？	はい、加えられます。どちらかがトラッシュに存在せず対象とすることができない場合そちらは無視し、対象とすることができる方の１枚だけ対象として手札に加えられます。
ミルルン・アラヤ	WXEX2-14	自動能力が発動したとき、自分のトラッシュに＜原子＞もスペルも１枚以上ある場合、どちらかもしくはどちらも手札に加えないということはできますか？	いいえ、できません。条件を満たした自動能力は強制的に発動し、「１枚まで」ではなく「１枚」を対象とする効果ですので、そこに条件に合うカードがあるならそのうちの１枚を対象として手札に加えるのは強制となります。
ミルルン・アラヤ	WXEX2-14	起動能力では、《ＪＡＣＫＰＯＴ》など条件を満たしたら使用コストが減るスペルを、コストを４以下になるようにすれば使用できますか？	いいえ、使用できません。コストの合計が４以下かどうかはカード左上に記載されているコストのみを確認します。使用コストが変動していたとしても、そちらは参照しません。
ミルルン・アラヤ	WXEX2-14	起動能力では、《至宝の欠片》など使用コストが増えるスペルは使用できますか？	左上に記載のコストの合計が４以下であれば使用できますが、使用コストが増えていた場合それは別途支払う必要があります。対戦相手に《ロック・ユー》を使用されていた場合も同様です。
ミルルン・アラヤ	WXEX2-14	起動能力で使用したスペルは、使用後どこに置かれますか？	そのスペルの元々の持ち主のトラッシュに置かれます。上の起動能力ではあなたのトラッシュに、下の起動能力では対戦相手のトラッシュに置かれます。
まじかるあーや！ＩＶ	WXEX2-15	自動能力で【トラップ】を表向きにしたが、その能力は発動しないことは選べますか？	いいえ、表向きにしてその【トラップ】に《トラップアイコン》の能力がある場合、それを発動するのは強制となります。
まじかるあーや！ＩＶ	WXEX2-15	自動能力で【トラップ】を表向きにして発動する場合、その【トラップ】の効果とこの自動能力の「そうした場合」以降の効果はどちらが先に処理されますか？	この自動能力では【トラップ】の発動まで行いますので、表向きにした【トラップ】の効果が先となります。
まじかるあーや！ＩＶ	WXEX2-15	自動能力では、《トラップアイコン》の能力を持たずに【トラップ】として設置されているカードを表向きにできますか？また、その場合「そうした場合」以降の効果は発生しますか？	はい、できます。また【トラップ】を表向きにしていますので、「そうした場合」以降の効果も発生します。
まじかるあーや！ＩＶ	WXEX2-15	デッキが２枚以下のときに自動能力が発動した場合はどうなりますか？	自動能力で【トラップ】を表向きにして発動した後、デッキの上から２枚以下の残りすべてを見ます。その中から１枚を【トラップ】としてシグニゾーンに設置します（これは強制となります）。その後、残りをデッキに戻します。この時点でデッキが０枚であればリフレッシュを行います。
まじかるあーや！ＩＶ	WXEX2-15	デッキが残り１枚のときに起動能力を使用した場合はどうなりますか？	必ず先に１枚引きますので、その後に公開できるデッキのカードは無く効果は終了します。その後、リフレッシュを行います。

五型開　緑姫	WXEX2-16	上の自動能力が発動したとき、自分の場に緑のシグニがない場合はエナゾーンからシグニを手札に加える効果はどうなりますか？	あなたの場に緑のシグニが１体もない場合でも、あなたのエナゾーンからシグニを１枚まで手札に加えることができます。
五型開　緑姫	WXEX2-16	自分の緑のシグニがアタックした場合、下の自動能力でそのシグニに【Ｓランサー】を得させることはできますか？	はい、可能です。そのアタックしているシグニは【Ｓランサー】を持ったシグニとして正面のシグニとバトルします。
精華の清歌　アン・フィフス	WXEX2-17	上の自動能力は、対戦相手のシグニがアタックしたときに発動しないことを選び、その後で対戦相手のルリグがアタックしたときに無効にするということはできますか？	いいえ、できません。自動能力は条件を満たしたら発動しますので、最初のシグニのアタックで強制で発動します。
精華の清歌　アン・フィフス	WXEX2-17	対戦相手のシグニが「アタックしたとき」の自動能力を持っている場合、このルリグの上の自動能力とどちらが先に発動しますか？	どちらもアタックしたときにトリガーしますが、同時に複数のトリガー能力がある場合はターンプレイヤー側から先に発動しますのでアタックしているシグニの能力が先となります。
精華の清歌　アン・フィフス	WXEX2-17	２つ目の自動能力では、自分のチアゾーンにあるシグニをバニッシュできますか？	はい、可能です。その場合もバニッシュしたシグニのレベル以下の<美巧>のシグニを場に出せますが、出す場所はチアゾーンではなくシグニゾーンとなりますので、既にシグニゾーンが３体埋まっている場合は出すことができません。
アイヤイ★フォーカード	WXEX2-18	アタックフェイズに自分の＜遊具＞のシグニ１体でアタックしましたが、そこで自動能力を発動せずに後に取っておくことはできますか？	いいえ、できません。そのターンで最初にあなたの＜遊具＞のシグニがアタックした場合、そこで上の自動能力は強制でトリガーし発動します。
アイヤイ★フォーカード	WXEX2-18	上の起動能力で、対戦相手の「バニッシュされない」能力を持つシグニをエナゾーンに置けますか？	はい、できます。「バニッシュされない」はバニッシュを防ぎますが、バニッシュではなくエナゾーンに置く効果は防ぎません。
アイヤイ★フォーカード	WXEX2-18	下の起動能力では、【エナチャージ３】でエナゾーンに置かれたカードも手札に加えられますか？	はい、できます。【エナチャージ３】をした後に、エナゾーンから＜遊具＞のシグニを５枚まで対象とします。
メル＝ミントビア	WXEX2-19	《アクセアイコン》を持つシグニが、場や手札やデッキからトラッシュに置かれました。自動能力は発動しますか？	いいえ、発動しません。自動能力は《アクセアイコン》の有無ではなく、シグニに【アクセ】として付いているカードがトラッシュに置かれたかどうかを参照します。
メル＝ミントビア	WXEX2-19	１つ目の起動能力で、既にシグニに【アクセ】として付いているカードを、他の＜調理＞のシグニのアクセとして付け直すことはできますか？	いいえ、できません。この起動能力は、あなたの場にシグニとして出ているシグニを【アクセ】にする効果です。既に付いているカードや、下にあるカードなどシグニとして場に出ていない(レベル、リミットが関係ない)カードは【アクセ】にできません。
メル＝ミントビア	WXEX2-19	２つ目の起動能力の、対戦相手のシグニがアタックしなければならない効果は、この起動能力が使われた後から場に出たシグニも影響しますか？	はい、後から場に出たシグニも含めて、そのターンに対戦相手の場にあるシグニはすべて可能ならアタックする必要があります。
メル＝ミントビア	WXEX2-19	２つ目の起動能力の、対戦相手のシグニがアタックしなければならない効果では、アタックする順番はどうなりますか？	対戦相手が、自分のシグニがアタックする順番を決めます。どんな順番でも良いですが、アタックできるシグニは最終的にすべてアタックする必要があります。
メル＝ミントビア	WXEX2-19	２つ目の起動能力の、対戦相手のシグニがアタックしなければならない効果では、「効果を受けない」能力を持つシグニもアタックしなければなりませんか？	はい、そのシグニも可能ならアタックする必要があります。「効果を受けない」能力は「シグニを移動させる効果」、「シグニの情報を変更する効果」、「シグニの状態を変更する効果」を防ぎますが、この起動能力はそれらに該当しません。

ママ　４　ＭＯＤＥ５	WXEX2-20	自分のターンに＜英知＞のシグニでアタックしましたが、そこではこのルリグの自動能力を発動せず、その後のアタックで発動することはできますか？	いいえ、できません。自動能力は条件を満たしたら強制で発動します。例えばエナゾーンにカードがなく結果的に手札に加えたり場に出さなかったとしても発動はしていますので、そのターン２回目のアタックではもう発動しません。
ママ　４　ＭＯＤＥ５	WXEX2-20	起動能力では、アタックしている対戦相手のシグニをエナゾーンに置いた場合そのアタックはどうなりますか？	アタックしたときにトリガーする自動能力が発動し、それによってアタックしているシグニが場を離れた場合、バトルやアタックによるダメージは発生しません。
ママ　４　ＭＯＤＥ５	WXEX2-20	起動能力を使用後、対戦相手のシグニがアタックしました。この起動能力で得た自動能力と、対戦相手のシグニの「アタックしたとき」の自動能力はどちらが先に発動しますか？	対戦相手のシグニの「アタックしたとき」の自動能力が先となります。同時に複数のトリガー能力がトリガーしている場合、ターンプレイヤー側を先に発動します。
ママ　４　ＭＯＤＥ５	WXEX2-20	起動能力で、対戦相手の「バニッシュされない」能力を持つシグニをエナゾーンに置けますか？	はい、できます。「バニッシュされない」はバニッシュを防ぎますが、バニッシュではなくエナゾーンに置く効果は防ぎません。
邪眼の闇魔　ウリス	WXEX2-21	自動能力で対戦相手のデッキが０枚になった場合、リフレッシュは行いますか？	はい、デッキが０枚になったのでリフレッシュを行い、それによってライフクロスが１枚トラッシュに置かれた後で、このルリグのアタックによりダメージが与えられます。
邪眼の闇魔　ウリス	WXEX2-21	起動能力では、両方のプレイヤーのシグニやキーがトラッシュやルリグトラッシュに置かれますか？	はい、両方のプレイヤーがシグニゾーンやチアゾーンにあるシグニをトラッシュに置き、出しているキーをルリグトラッシュに置きます。
邪眼の闇魔　ウリス	WXEX2-21	自動能力で対戦相手のデッキが０枚になった後、何らかの効果でこのルリグがアップしてもう一回アタックした場合、二回目のアタックでは【ガード】できますか？	二回目のアタックでは、対戦相手のデッキが０枚になっていなければ【ガード】ができます。
誘蘭の鍵主　ウムル＝フェム	WXEX2-22	場とは具体的にどの領域ですか？	シグニゾーン、チアゾーン、ルリグゾーンとなります。このルリグの常時能力は、これら以外の領域からの対戦相手の効果による移動を防ぎます。
誘蘭の鍵主　ウムル＝フェム	WXEX2-22	自分がこのルリグを場に出しているときに、対戦相手が使用した《自縄自縛》によって自分のシグニがチェックゾーンに置かれました。そのシグニはその後の効果で場に出せますか？	いいえ、このルリグの常時能力により、あなたのチェックゾーンにあるシグニは対戦相手の《自縄自縛》によって移動できずチェックゾーンに留まります。そのシグニはそのターンのターン終了時までそこに留まり、その時点でトラッシュに置かれます。
誘蘭の鍵主　ウムル＝フェム	WXEX2-22	「スペルを打ち消す」という効果は、この常時能力で防げますか？	打ち消したスペルはルールによりトラッシュに置かれますので、この常時能力で防ぐことはできません。このルリグが場にあっても、スペルを打ち消す効果は通常通り作用します。
誘蘭の鍵主　ウムル＝フェム	WXEX2-22	自分がこのルリグを場に出しているときに、対戦相手が《炎得火失》を使用した場合、自分はカードを引いたりデッキの一番上をエナゾーンに置くことはできますか？	いいえ、どちらも効果によって移動させようとしていますので、このルリグの常時能力により引くこともエナゾーンに置くこともできません。
誘蘭の鍵主　ウムル＝フェム	WXEX2-22	《サーバント ＺＥＲＯ》にされたシグニなど、元のレベルと違うレベルになっているシグニを起動能力でトラッシュに置きました。その後の効果では、デッキの上からカードを何枚トラッシュに置きますか？	そのシグニが場にあったときのレベルを参照します。レベル４のシグニが《サーバント ＺＥＲＯ》にされていた場合、場にあったときはレベル１ですのでデッキの上から１枚をトラッシュに置きます。
天界の花嫁　アルフォウ	WXEX2-23	常時能力で相手のルリグタイプを追加で得た場合、具体的にどうなりますか？	あなたのルリグは＜アルフォウ＞に加えて対戦相手のルリグのルリグタイプを得ますので、そのルリグタイプ限定のシグニを出したり、スペルやアーツを使用できるようになります。元々の＜アルフォウ＞は失いませんので、アルフォウ限定のシグニを出すことも引き続き可能です。

天界の花嫁　アルフォウ	WXEX2-23	傀儡状態とは何ですか？	傀儡状態のシグニは、場を離れる場合代わりにトラッシュに置かれます。例えばバトルでバニッシュされる場合や手札に戻す効果を受けた場合でも、それはトラッシュに置かれます。
天界の花嫁　アルフォウ	WXEX2-23	対戦相手のシグニを自分の場に出す場合、出現時能力は発動しますか？	はい、発動します。その出現時能力は自分側に出たものとして発動します。
天界の花嫁　アルフォウ	WXEX2-23	自分の場に出した対戦相手のシグニがバニッシュされる場合、それはどこに置かれますか？	対戦相手（元々の持ち主）のエナゾーンに置かれようとして、この効果では傀儡状態となっていますので、エナゾーンに置かれる代わりに対戦相手のトラッシュに置かれます。
天界の花嫁　アルフォウ	WXEX2-23	自分の場に出ている対戦相手のシグニが「このシグニがバニッシュされたとき、カードを１枚引く。」という自動能力を持っています。バニッシュされた場合、カードを引けるのはどちらのプレイヤーですか？	そのシグニを直前まで場に出していたプレイヤーがその能力を発動し、カードを１枚引けます。つまりカードを引くのは対戦相手ではなく自分です。
天界の花嫁　アルフォウ	WXEX2-23	上の起動能力では、自分の場に出ているシグニと対戦相手の場に出ているシグニをそれぞれ対象としてバニッシュできますか？	はい、それらが同じ名前のシグニであれば可能です。
ミュウ＝フラッター	WXEX2-24	起動能力で【チャーム】が付いているシグニに「アタックできない」を得させた後、そのシグニから【チャーム】が外れました。そのシグニはアタックできますか？	いいえ、アタックできません。【チャーム】が付いているかどうかは起動能力の使用時のみ確認します。その後に【チャーム】が外れたとしても、得させた「アタックできない」はターン終了時まで得たままです。
ミュウ＝フラッター	WXEX2-24	対戦相手の場にある【チャーム】がトラッシュに置かれましたが１つ目の自動能力を発動せず、同じターンのその後に【チャーム】が置かれたら発動するということはできますか？	いいえ、できません。自動能力は条件を満たしたら強制で発動します。また条件に合うカードがあれば強制で対象としますので、１度目に【チャーム】がトラッシュに置かれたときにあなたのトラッシュに<凶蟲>のシグニがあれば、それを１枚を対象として手札に加えなければなりません。
救解の冥者　ハナレ	WXEX2-25	自動能力について、対戦相手のシグニが場に出ましたがそこで能力を発動せず、２回目に出たときに発動することはできますか？	いいえ、できません。自動能力は条件を満たしたら強制で発動します。最初に効果で出たシグニは手札を捨てない限り強制でトラッシュに置かれます。
救解の冥者　ハナレ	WXEX2-25	自動能力について、対戦相手のシグニが場に出ましたが対戦相手の場に《レイラ=クレジット》がある場合はどうなりますか？	《レイラ=クレジット》の常時能力により手札を捨てることができませんので、効果によって場に出たシグニはトラッシュに置かれます。
救解の冥者　ハナレ	WXEX2-25	自動能力について、対戦相手の「効果を受けない」を持つシグニが効果によって場に出た場合はどうなりますか？	対戦相手は手札を捨てることも捨てないことも選べます。捨てなかった場合でも、「効果を受けない」によりそのシグニは移動されませんのでトラッシュに置かれず場に留まります。
救解の冥者　ハナレ	WXEX2-25	対戦相手のシグニが効果によって場に出ました。このルリグの自動能力と、そのシグニの出現時能力はどちらが先に発動しますか？	どちらもそのシグニが場に出ることでトリガーする能力ですが、トリガーしているものが複数ある場合はターンプレイヤー側を先に発動します。また、《救解の冥者　ハナレ》側のターンであればこの自動能力が先に発動し、そのシグニがトラッシュに置かれたとしても、一度トリガーした出現時能力は発動することになります。
救解の冥者　ハナレ	WXEX2-25	自動能力が発動しましたが、その対戦相手の手札がない場合は場に出たシグニはどうなりますか？	手札を捨てることができませんでしたので、そのシグニはトラッシュに置かれます。
救解の冥者　ハナレ	WXEX2-25	対戦相手のシグニが、効果によって２体同時に場に出ました。自動能力はどうなりますか？	自動能力は２体のシグニそれぞれについてトリガーし、好きな方を発動できます。発動したい方のシグニを選び、効果を処理して下さい。ターン１回の効果ですので、選ばなかった方は発動しません。

救解の冥者　ハナレ	WXEX2-25	１つ目の起動能力では、シグニ１体だけを場に出せますか？	はい、３枚までですので可能です。１枚だけ出す場合、レベルを比べることなく(ルリグのレベルやリミットに収まっていれば)どのレベルでも出すことができます。
救解の冥者　ハナレ	WXEX2-25	１つ目の起動能力では、起動能力のコストとして支払ったカードもその効果で場に出せますか？	はい、コストを支払ってからトラッシュからシグニを対象としますので、それが＜毒牙＞のシグニであれば可能です。
救解の冥者　ハナレ	WXEX2-25	２つ目の起動能力は同じターンに複数回使用できますか？	はい、できます。２回使用した場合、効果は重複しますので該当するレベルのシグニは－１６０００されます。
救解の冥者　ハナレ	WXEX2-25	「対戦相手の効果を受けない」能力を持つシグニは、２つ目の起動能力でマイナス修正を受けますか？	はい、マイナスされます。２つ目の起動能力は対戦相手のルリグに能力を得させせますので、－８０００はその得させられたルリグからの能力となります。
ナナシ　其ノ四ノ華	WXEX2-26	常時能力でマイナス修正を受けている感染状態のシグニが、感染状態ではなくなりました。マイナス修正はどうなりますか？	そのシグニが感染状態ではなくなった時点でマイナス修正は無くなります。この常時能力はアタックフェイズの間、感染状態かどうかを常にチェックします。感染状態になれば効果の処理中でもマイナス修正され、感染状態でなくなればマイナス修正は外れます。
ナナシ　其ノ四ノ華	WXEX2-26	対戦相手の場に「アタックフェイズ開始時」に発動する自動能力を持つシグニがあります。このルリグの常時能力によるマイナス修正と、アタックフェイズ開始時に発動する自動能力はどちらが先ですか？	常時能力が先となります。そのシグニが感染状態であれば、自動能力のトリガーよりも先にマイナス修正されます。ただし、それによりパワーが０以下になったとしても、その時点ではバニッシュされず、自動能力はトリガーします。その後にルール処理によりそのシグニはバニッシュされ、トリガーした自動能力が発動することになります。
ナナシ　其ノ四ノ華	WXEX2-26	自動能力では、バニッシュされたシグニがあったシグニゾーンにしか【ウィルス】を置けませんか？	いいえ、対戦相手のどのシグニゾーンでも置くことができます。
ナナシ　其ノ四ノ華	WXEX2-26	自分のアタックフェイズに入り、常時能力で対戦相手の感染状態のシグニ１体のパワーが０以下になりバニッシュされました。それによって自動能力は発動しますか？また、発動して【ウィルス】を置いた場合、そこにあるシグニも常時能力でマイナスされますか？	可能です。常時能力でシグニがバニッシュされ、自動能力が発動することで他のシグニゾーンに感染が広がります。
ナナシ　其ノ四ノ華	WXEX2-26	起動能力では、後から場に出した<微菌>のシグニも【シャドウ】を得ますか？	はい、後から出た<微菌>のシグニも【シャドウ】を得ます。
悲劇の駄姫　グズ子	WXEX2-27	下の起動能力を使用した後、【ダブルクラッシュ】を持つシグニのアタックで対戦相手のライフクロスを２枚クラッシュしました。対戦相手はデッキの上から４０枚をトラッシュに置きますか？	いいえ、２０枚となります。【ダブルクラッシュ】はダメージを与えた場合にクラッシュする枚数が２枚になるだけで、ダメージを与える回数は１回となります。
悲劇の駄姫　グズ子	WXEX2-27	下の起動能力を使用した後、アタックで対戦相手のライフクロスをクラッシュしました。そのクラッシュしたライフクロスのライフバーストと、デッキの上から２０枚をトラッシュに置く効果はどちらが先ですか？	２０枚をトラッシュに置くのが先となります。これらは両方ともトリガー能力であり、お互いのトリガー能力が複数トリガーしている場合、ターンプレイヤーの能力が先に発動します。それによって対戦相手のデッキが０枚になった場合、リフレッシュを行った後に対戦相手のライフバーストが発動します。
極槍　グングニレ	WXEX2-28	チアゾーンとチアガールのルールを教えてください。	用語集「チアゾーン」をご参照ください。
極槍　グングニレ	WXEX2-28	自分の場にこのシグニと＜ウェポン＞が２体あるときに、対戦相手から「すべてのシグニをバニッシュする」効果を受けました。２体の＜ウェポン＞を常時能力で場に残すことはできますか？	いいえ、その場合は１体のみしか場に残せません。どちらの＜ウェポン＞に対して常時能力を使用するかを選んでから、《極槍　グングニレ》はダウンしつつバニッシュされます。選ばれた＜ウェポン＞のシグニのみが場に残ります。

極槍　グングニレ	WXEX2-28	対戦相手からパワーをマイナスする効果を受けて＜ウェポン＞のシグニのパワーが０以下になった場合、この常時能力で場を離れることを防げますか？	いいえ、できません。パワーをマイナスする効果は対戦相手の効果でも、パワーが０以下になったことによるバニッシュはルール処理によるものとなります。
極槍　グングニレ	WXEX2-28	起動能力では、最初に出したシグニの上に、後から出すシグニを【ライズ】で出せますか？	はい、それらは順番に１体ずつ場に出ますので可能です。
極槍　グングニレ	WXEX2-28	起動能力で＜ウェポン＞のシグニを場に出した後、それよりレベルの高いシグニが実際にデッキにありますが出さないということを選べますか？	はい、デッキなどの非公開領域から条件付きでカードを探す場合、実際に条件に合うカードがあったとしても見つからなかったとして探し出さないことを選べます。
羅星姫　ペルセデス	WXEX2-29	チアゾーンとチアガールのルールを教えてください。	用語集「チアゾーン」をご参照ください。
羅星姫　ペルセデス	WXEX2-29	対戦相手の出現時能力を持っているシグニが場に出たとき、その出現時能力とこのシグニの自動能力はどちらが先に発動しますか？	どちらもそのシグニが場に出たときにトリガーしますが、複数のトリガー能力がある場合はターンプレイヤー側から先に発動します。また、出現時能力発動前にこの自動能力で能力を失ったとしても、一度発動した出現時能力は発動することになります。
コードラビリンス　ツーテン	WXEX2-30	チアゾーンとチアガールのルールを教えてください。	用語集「チアゾーン」をご参照ください。
コードラビリンス　ツーテン	WXEX2-30	「能力を持たないシグニ」とは具体的にどういうことですか？	テキスト欄に記載された情報がなく、また他のカードの効果によって何らかの能力を得ていない状態のシグニ、また他のカードの効果によって能力を失っているシグニを「能力を持たないシグニ」として扱います。
コードラビリンス　ツーテン	WXEX2-30	対戦相手のシグニが１体もない場合、起動能力を使用できますか？	はい、その場合でもあなたのデッキから＜迷宮＞のシグニを探して場に出すことができます。
獅子の栄光　ヘラクレース	WXEX2-31	起動能力では、対戦相手のシグニが対象にできなくても自身のトラッシュのシグニをデッキに加えられますか？	はい、できます。対象にできたシグニがなければ、「そうした場合」以降の効果は何もしません。
獅子の栄光　ヘラクレース	WXEX2-31	チアゾーンとチアガールのルールを教えてください。	用語集「チアゾーン」をご参照ください。
獅子の栄光　ヘラクレース	WXEX2-31	「すべてのシグニをバニッシュする」という効果を受けて、《獅子の栄光　ヘラクレース》と他のシグニ１体がバニッシュされました。《獅子の栄光　ヘラクレース》の自動能力を使用して他のシグニと同じ名前のシグニを場に出せますか？	いいえ、できません。自動能力が発動する時点では《獅子の栄光　ヘラクレース》はバニッシュされエナゾーンに置かれていますので、場からトラッシュに置くことができません。
獅子の栄光　ヘラクレース	WXEX2-31	自動能力で場に出すシグニは、そのシグニが元々場にあったシグニゾーン以外に出すことはできますか？	はい、空いているシグニゾーンであればどこに出すこともできます。
獅子の栄光　ヘラクレース	WXEX2-31	起動能力では、条件に合う＜天使＞のシグニが３枚しかなかった場合、それをデッキに加えることはできますか？	いいえ、４枚ない場合は１枚もデッキに加えることはできません。
羅星姫　モノセロス	WXEX2-32	チアゾーンとチアガールのルールを教えてください。	用語集「チアゾーン」をご参照ください。

羅星姫　モノセロス	WXEX2-32	自分の場にこのシグニと＜宇宙＞のレゾナが２体あるときに、対戦相手から「すべてのシグニをバニッシュする」効果を受けました。２体の＜宇宙＞のレゾナを常時能力で場に残すことはできますか？	いいえ、その場合は１体のみしか場に残せません。どちらのレゾナに対して常時能力を使用するかを選びます。いずれかのレゾナの代わりにこのシグニを場からトラッシュに置くことを選んだ場合、《羅星姫　モノセロス》はトラッシュに置かれます。選ばれた＜宇宙＞のレゾナのみが場に残ります。
羅星姫　モノセロス	WXEX2-32	起動能力で場に出した＜宇宙＞のシグニがそのターンにバニッシュされた場合、ターン終了時にエナゾーンからトラッシュに置きますか？	いいえ、場から別の領域に移動していた場合は、ターン終了時になってもトラッシュに置く必要はありません。その領域に残ったままとなります。
幻怪姫　ガシャスカル	WXEX2-33	チアゾーンとチアガールのルールを教えてください。	用語集「チアゾーン」をご参照ください。
幻怪姫　ガシャスカル	WXEX2-33	このシグニを場に２体出している場合、パワーはどうなりますか？	それぞれのレイヤーアイコンの能力を共有しますので、あなたのターンの間であれば＋３０００が２回されて１６０００となります。
羅輝石　フォスフィラ	WXEX2-34	チアゾーンとチアガールのルールを教えてください。	用語集「チアゾーン」をご参照ください。
羅輝石　フォスフィラ	WXEX2-34	自動能力が発動したとき、《羅星姫　リゲルル》など＜宝石＞であり＜鉱石＞でもあるシグニが場にある場合はどうなりますか？	その場合は＜鉱石＞の数にも＜宝石＞の数にも数え、両方の効果を得られます。
羅輝石　フォスフィラ	WXEX2-34	起動能力では、トラッシュに＜鉱石＞が１枚しかない場合それは手札に加えられますか？	いいえ、できません。２枚と指定されていますので、条件に合うカードが２枚なければ１枚も対象とすることができません。
幻竜姫　ギガノド	WXEX2-35	このカードの注釈文が、ここでは消されているのはなぜですか？	このカードに印刷されていた注釈文は、ルール変更により正しくない内容となりましたので削除されております。 詳細はこちらをご参照ください。
幻竜姫　ギガノド	WXEX2-35	チアゾーンとチアガールのルールを教えてください。	用語集「チアゾーン」をご参照ください。
太陽の射手　カルルナ	WXEX2-36	チアゾーンとチアガールのルールを教えてください。	用語集「チアゾーン」をご参照ください。
羅星姫　ビッグ・ヴァン	WXEX2-37	チアゾーンとチアガールのルールを教えてください。	用語集「チアゾーン」をご参照ください。
コードドライブ　ファイヤーエンジ	WXEX2-38	このシグニはドライブ状態の場合、パワーが０になったり対戦相手のシグニとのバトルによってもバニッシュされませんか？	はい、バニッシュされません。パワーが０以下になった場合は、ドライブ状態ではなくなったタイミングでルールによってバニッシュされます。
コードドライブ　ファイヤーエンジ	WXEX2-38	ドライブ状態のこのシグニが、「ターン終了時まで、シグニ１体を－１５０００する」という効果を受けました。パワーが０以下になりバニッシュされませんが、ターン終了時にこのシグニはどうなりますか？	ターン終了時までの効果とドライブ状態の終了は同時ですので、このシグニは場に留まります。
大幻蟲　フナシム	WXEX2-39	チアゾーンとチアガールのルールを教えてください。	用語集「チアゾーン」をご参照ください。
大幻蟲　フナシム	WXEX2-39	このシグニがアタックしたときの効果で、手札にある《大幻蟲　フナシム》を捨てました。その《大幻蟲　フナシム》は自動能力で場に出すことができますか？	はい、可能です。

幻水姫　グピピ	WXEX2-40	チアゾーンとチアガールのルールを教えてください。	用語集「チアゾーン」をご参照ください。
幻水姫　グピピ	WXEX2-40	対戦相手の「カードを１枚引く」というライフバーストを持つシグニを、自分の＜水獣＞のシグニでバニッシュしました。このシグニの自動能力で、ライフバーストを発動してカードを引くのはどちらのプレイヤーですか？	あなた（《幻水姫　グピピ》を出している側のプレイヤー）がそのライフバーストを発動し、カードを１枚引きます。
幻水姫　グピピ	WXEX2-40	自動能力でライフバーストを発動する場合、バニッシュされたそのシグニはどうなりますか？	バニッシュされたシグニはエナゾーンに置かれます。そのシグニはエナゾーンに置かれたまま、あなたはそれのライフバーストを発動します。
幻水姫　グピピ	WXEX2-40	自動能力で対戦相手のシグニの「シグニ１体をバニッシュする」というライフバーストを発動しました。対戦相手の場にある、「対戦相手の効果を受けない」を持つシグニをバニッシュできますか？	いいえ、できません。元々の持ち主は対戦相手のシグニでもそのライフバーストを発動しているのはあなたですので、「対戦相手の効果を受けない」を持つシグニはバニッシュされません。
幻水姫　グピピ	WXEX2-40	起動能力を使用してカードを３枚引いた後、このシグニがバニッシュされて場を離れました。ターン終了時に手札を２枚捨てますか？	はい、この能力は使用後にこのシグニが場を離れていても、ターン終了時には手札を２枚捨てる必要があります。
羅原理姫　W	WXEX2-41	出現時能力では、＜原子＞のシグニ１枚のみをこのシグニの下に置くことはできますか？	はい、１５枚までを選ぶ効果ですので、１枚のみを選ぶこともできます。
超罠　トリクアー	WXEX2-42	チアゾーンとチアガールのルールを教えてください。	用語集「チアゾーン」をご参照ください。
超罠　トリクアー	WXEX2-42	このシグニの自動能力で、このシグニ自身の《トラップアイコン》の能力を発動できますか？	はい、＜トリック＞のシグニですので可能です。
超罠　トリクアー	WXEX2-42	自動能力で発動できるのは、場に【トラップ】として裏向きで置かれている＜トリック＞のシグニですか？それともシグニとして場に出ている＜トリック＞のシグニですか？	後者の、シグニとして場に出ている＜トリック＞のシグニとなります。
超罠　トリクアー	WXEX2-42	このシグニがアタックし、自動能力で発動したトラップの効果で正面のシグニを場から移動させた場合、アタックによりダメージは与えられますか？	《超罠　トリクアー》がシグニゾーンにあり正面にアタックしていたのであれば、ダメージを与えます。アタックしたときの自動能力はアタック自体の処理（正面のシグニとのバトルや対戦相手へのダメージ）より先に発動します。それにより正面のシグニが移動した場合、アタック自体の処理の段階では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ます。 《超罠　トリクアー》がチアゾーンにある場合は、シグニゾーンを指定してアタックしてそのシグニゾーンにあるシグニを効果で移動させたとしてもダメージは与えません。
幻獣神　ハルピュイ	WXEX2-43	チアゾーンとチアガールのルールを教えてください。	用語集「チアゾーン」をご参照ください。
幻獣神　ハルピュイ	WXEX2-43	起動能力では、<空獣>２枚や<地獣>２枚、<空獣>と<地獣>１枚ずつというような探し方はできますか？	はい、いずれも可能です。
高尚たる二筆　カツホク	WXEX2-44	常時能力では、《高尚たる二筆　カツホク》を出しているプレイヤー側も、その対戦相手側もどちらのシグニもバニッシュされませんか？	はい、どちらのプレイヤーのシグニもバニッシュされません。

高尚たる二筆　カツホク	WXEX2-44	１つ目の自動能力では、プレイヤーを１人も選ばないことはできますか？	はい、できます。
高尚たる二筆　カツホク	WXEX2-44	「対戦相手のすべてのシグニをエナゾーンに置く」という自動能力では、対戦相手の「バニッシュされない」を持つシグニはエナゾーンに置けますか？	はい、エナゾーンに置けます。「バニッシュされない」はバニッシュのみ防ぎ、エナゾーンに置く効果は防ぎません。また、この効果では「バニッシュされたとき」に発動する自動能力も発動しません。
高尚たる二筆　カツホク	WXEX2-44	このシグニがアタックし、自分の場に白の<美巧>のシグニがある場合、対戦相手の場にあったシグニも含めて対戦相手の手札に戻しますか？	はい、場からエナゾーンにシグニを置いた後、それも含めて対戦相手のエナゾーンのカードをすべて手札に戻します。
肆ノ遊姫　リアダシツ	WXEX2-45	チアゾーンとチアガールのルールを教えてください。	用語集「チアゾーン」をご参照ください。
肆ノ遊姫　リアダシツ	WXEX2-45	上の自動能力で＜遊具＞のシグニを場に出す場合、このシグニがあったシグニゾーン以外のシグニゾーンに出すことはできますか？	はい、空いているシグニゾーンであればどこでも出すことができます。
コードオーダー　ＰＰＡパイ	WXEX2-46	チアゾーンとチアガールのルールを教えてください。	用語集「チアゾーン」をご参照ください。
コードオーダー　ＰＰＡパイ	WXEX2-46	自分のシグニに付いている【アクセ】が３枚、デッキが２枚のときにこのシグニがアタックしました。どうなりますか？	デッキが２枚しかありませんので、その２枚をエナゾーンに置き、効果は終了します。その後、リフレッシュを行います。
コードオーダー　ＰＰＡパイ	WXEX2-46	場にある《アクセアイコン》を持つシグニを、起動能力のコストにできますか？	いいえ、できません。起動能力のコストとしてトラッシュに置けるのは《アクセアイコン》の有無ではなく、シグニに【アクセ】として付いているカードとなります。
電英の交流　ニコラテス	WXEX2-47	チアゾーンとチアガールのルールを教えてください。	用語集「チアゾーン」をご参照ください。
電英の交流　ニコラテス	WXEX2-47	【英知】能力はチアゾーンにあるシグニのレベルも参照しますか？	はい、【英知】能力はあなたの場にあるシグニのレベルを合計しますので、シグニゾーンもチアゾーンも参照します。
電英の交流　ニコラテス	WXEX2-47	自分のシグニゾーンが１ヶ所しか空いていない場合、起動能力は使用できますか？	２枚を場に出す効果ですので、１枚だけを出すことはできません。レベルやリミットの制限でどちらかが出せないという場合も、１体も出すことはできません。
色欲の魔人　アスモデ	WXEX2-48	チアゾーンとチアガールのルールを教えてください。	用語集「チアゾーン」をご参照ください。
色欲の魔人　アスモデ	WXEX2-48	起動能力は、手札が０枚の場合も使用できますか？	はい、できます。その場合もあなたのトラッシュからレベル３以下の<悪魔>を１枚出すことができます。
色欲の魔人　アスモデ	WXEX2-48	起動能力では、捨てた手札のカードをそのまま効果で場に出せますか？	はい、起動能力のコストを支払った後にトラッシュのカードを対象としますので、それが条件に合うシグニであれば可能です。
コードアンチ　ノーデンズ	WXEX2-49	チアゾーンとチアガールのルールを教えてください。	用語集「チアゾーン」をご参照ください。
コードアンチ　ノーデンズ	WXEX2-49	常時能力では、対戦相手からの《サーバント ＺＥＲＯ》にする効果は防ぎますか？	いいえ、「能力を失わない」や「能力を得られない」では、別のシグニになる・する効果は防ぐことができません。
コードアンチ　ノーデンズ	WXEX2-49	常時能力で能力を失わない・得られないのは場にある＜古代兵器＞のシグニのみですか？	この効果に影響するのは、限定条件やレベルに収まるようにシグニ（チアゾーンのシグニを含みます）として場に出している＜古代兵器＞のシグニとなります。それに付いているカードやそれの下にあるカードは、それが＜古代兵器＞であっても影響の範囲外となります。

コードアンチ　ノーデンズ	WXEX2-49	自分のデッキが２枚以下のときにこのシグニの自動能力が発動した場合はどうなりますか？	その２枚以下のデッキをすべてトラッシュに置きます。デッキが０枚になりましたが、リフレッシュなどのルール処理は効果の途中には発生しませんので、まずこの効果を全て処理します。この自動能力の効果が終了したら、リフレッシュを行います。
大幻蟲　エンマコロギ	WXEX2-50	チアゾーンとチアガールのルールを教えてください。	用語集「チアゾーン」をご参照ください。
大幻蟲　エンマコロギ	WXEX2-50	起動能力で、対戦相手のルリグのレベル未満のシグニや、リミットを超えるようなシグニを対象とすることはできますか？	対象とすることはできますが、それは対戦相手の場に出すことができませんので、「この方法で場に出たシグニ」が存在しません。結果的に、その後の効果であなたがシグニを出すこともできません。
彷徨変異の超悪　ソユラギ	WXEX2-51	「すべてのシグニをバニッシュする」という効果で、このカードを含めてカード名に《ユラギ》を含むシグニが３体バニッシュされました。上の自動能力はどうなりますか？	同時に場を離れた場合、自動能力はそれぞれについて個別に発動します。それぞれ場を離れたシグニより低いレベルを持つシグニを場に出すことができます。
彷徨変異の超悪　ソユラギ	WXEX2-51	下の自動能力では、自分のシグニもバニッシュされますか？	はい、アタックしている《彷徨変異の超悪　ソユラギ》以外のあなたのシグニもバニッシュされます。
彷徨変異の超悪　ソユラギ	WXEX2-51	このシグニでアタックし、下の自動能力で正面のシグニをバニッシュしました。アタックによるダメージはどうなりますか？	アタックしたときにトリガーする自動能力が発動した後、正面にあったシグニが場を離れた場合、アタック自体の処理の時点では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ます。
彷徨変異の超悪　ソユラギ	WXEX2-51	出現時能力では、この効果でデッキの上からトラッシュに置かれたカードも場に出せますか？	はい、デッキの上からカードを３枚トラッシュに置いてから、あなたのトラッシュから条件に合うシグニを対象とします。
彷徨変異の超悪　ソユラギ	WXEX2-51	自分のデッキが２枚以下のときにこのシグニを場に出し、出現時能力を発動した場合はどうなりますか？	その場合、２枚以下のデッキをすべてトラッシュに置きます。この時点でデッキが０枚になりますが、リフレッシュなどのルール処理は効果の処理中には発生しません。先に後半の効果で条件に合うシグニ１枚を場に出します。その後にリフレッシュを行います。
フィア＝キョゲン	WXEX2-52	チアゾーンとチアガールのルールを教えてください。	用語集「チアゾーン」をご参照ください。
フィア＝キョゲン	WXEX2-52	対戦相手のパワーが１０００のシグニに、パワーを－５０００する効果を与えました。このシグニのパワーはいくつプラスされますか？	このシグニは＋１０００されます。シグニのパワーは０未満に減らすことはできませんので、実際に減った値は１０００となります。
フィア＝キョゲン	WXEX2-52	上記の質問について、対戦相手の「バニッシュされない」を持つパワーが１０００のシグニを－５０００する効果を与えました。その後にさらにそのシグニに＋５０００する効果を与えると、そのシグニのパワーは０以下に減らないので４０００になるということですか？	いいえ、そのシグニのパワーは１０００となります。０未満に減らせないこととは別で、プラスマイナスの計算する場合にはマイナスの値まで計算します。
フィア＝キョゲン	WXEX2-52	起動能力では、起動能力のコストとして支払ったカードもその効果で場に出せますか？	はい、コストを支払ってからトラッシュからシグニを対象としますので、それが＜毒牙＞のシグニであれば可能です。
羅菌姫　アクダマ	WXEX2-53	チアゾーンとチアガールのルールを教えてください。	用語集「チアゾーン」をご参照ください。
羅菌姫　アクダマ	WXEX2-53	１つ目の起動能力では、起動能力のコストとして支払ったカードもその効果で手札に加えられますか？	はい、コストを支払ってからトラッシュからシグニを対象としますので、それが＜微菌＞のシグニであれば可能です。
死之遊姫　キングゲーム	WXEX2-54	チアゾーンとチアガールのルールを教えてください。	用語集「チアゾーン」をご参照ください。

死之遊姫　キングゲーム	WXEX2-54	上の自動能力で＜遊具＞のシグニを場に出す場合、トラッシュに置いたシグニがあったシグニゾーン以外のシグニゾーンに出すことはできますか？	はい、空いているシグニゾーンであればどこでも出すことができます。
化身の起源　クリシュナ	WXEX2-55	チアゾーンとチアガールのルールを教えてください。	用語集「チアゾーン」をご参照ください。
羅星　シブンギ	WXEX2-56	出現時能力で公開したカードが条件に合わなかった場合、そのカードはどうなりますか？	その場合は効果が終了し、そのカードはデッキの一番上に裏向きで戻します。
卓越の象徴　ダビデ	WXEX2-57	チアゾーンとチアガールのルールを教えてください。	用語集「チアゾーン」をご参照ください。
卓越の象徴　ダビデ	WXEX2-57	自動能力では、自分の場にある緑の<美巧>のシグニは手札に戻しますか？	いいえ、手札に戻すのは対戦相手のシグニのみとなります。
羅星　カエルム	WXEX2-58	このシグニがアタックし、自動能力で正面のシグニを手札に戻した場合、アタックによりダメージは与えられますか？	はい、ダメージを与えます。アタックしたときの自動能力はアタック自体の処理（正面のシグニとのバトルや対戦相手へのダメージ）より先に発動します。それにより正面のシグニが移動した場合、アタック自体の処理の段階では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ます。
羅星　カエルム	WXEX2-58	このシグニがエナゾーンにあるときにレゾナを場に出し、下の自動能力で《白》としてこのカードでエナコストを支払い、トラッシュから支払ったこのカードを場に出せますか？	いいえ、下の自動能力はこのカードがトラッシュにあるときにあなたのレゾナが場に出たときにしかトリガーしません。
幻怪　テケテケ	WXEX2-59	出現時能力で得た能力は、【レイヤー】で他の＜怪異＞にも得させられますか？	はい、このシグニの常時能力と同様、【レイヤー】によりあなたのすべての＜怪異＞に与えられます。
弩炎　フレイスロ通信兵	WXEX2-60	チアゾーンとチアガールのルールを教えてください。	用語集「チアゾーン」をご参照ください。
弩炎　フレイスロ通信兵	WXEX2-60	「すべてのシグニをバニッシュする」という効果で、他の＜ウェポン＞と一緒にこのシグニがバニッシュされる場合、この常時能力で代わりに他の＜ウェポン＞をバニッシュできますか？	はい、できます。その場合、このシグニは場に留まります。
弩炎　フレイスロ通信兵	WXEX2-60	バトルの結果によるバニッシュや、パワーが０になったことによるバニッシュもこの常時能力で置き換えられますか？	置き換えられますが、パワーが０以下である場合、バニッシュを置き換えたとしてもパワーは０のままですので、直後に再度バニッシュされます。
太陽の射手　アルジュナ	WXEX2-61	起動能力でシグニの下からトラッシュに置けるカードには、同じシグニゾーンに裏向きに置かれている【トラップ】や付けられている【チャーム】、【ゲート】や【ウィルス】も含みますか？	いいえ、それらのいずれも下に置かれているカードではありません。【チャーム】や【トラップ】、【シード】はゲーム上の置き方によってはシグニの下にあるかもしれませんが、ルール上はシグニの下にあるカードとは区別されます。また、【ウィルス】【ゲート】はカードではありません。ライズなどでシグニの上に置いたり、「シグニの下に置く」という効果でこの下にカードが置かれるカードが起動能力で扱う「下にあるカード」となります。
羅星　サンスポット	WXEX2-62	自動能力でトラッシュに置かれたシグニのレベルの合計が７の場合は、７以上の場合の効果も発動しますか？	はい、７の場合は両方の効果が発動します。
コードライド　アンビュランス	WXEX2-63	チアゾーンとチアガールのルールを教えてください。	用語集「チアゾーン」をご参照ください。

コードライド　アンビュランス	WXEX2-63	下の出現時能力で公開したカードが条件に合わなかった場合、そのカードはどうなりますか？	その場合は効果が終了し、そのカードはデッキの一番上に裏向きで戻します。
幻水　サンマ	WXEX2-64	出現時能力で公開したカードが条件に合わなかった場合、そのカードはどうなりますか？	その場合は効果が終了し、そのカードはデッキの一番上に裏向きで戻します。
羅原　Ｓｃ	WXEX2-65	チアゾーンとチアガールのルールを教えてください。	用語集「チアゾーン」をご参照ください。
羅原　Ｓｃ	WXEX2-65	常時能力では、同じ名前の＜原子＞のシグニは１種類として数えますか？	はい、この常時能力は別々の名前の＜原子＞のシグニが７種類あるかどうかを参照します。
大罠　スパム	WXEX2-66	このカードが【トラップ】として表向きになって発動しました。自動能力は発動しますか？	いいえ、発動しません。自動能力は、このシグニがシグニとして場に出ているときに他の【トラップ】が発動したときに発動します。
羅植　バンブー	WXEX2-67	チアゾーンとチアガールのルールを教えてください。	用語集「チアゾーン」をご参照ください。
羅植　バンブー	WXEX2-67	起動能力を使用した後に場に出した<植物>のシグニは＋４０００されますか？	この効果で場に出た<植物>のシグニは＋４０００されますが、それ以降に場に出た<植物>には効果は影響しません。
幻竜　アルゼンチノ	WXEX2-68	最初の＋３０００する効果と、その後の【Ｓランサー】を得させる効果は、別々のシグニに与えることはできますか？	はい、それぞれ＜龍獣＞のシグニ１体を対象としますので、同じシグニを対象とすることも別々のシグニを対象とすることもできます。
コードイート　メロシロ	WXEX2-69	このシグニに付けるアクセが《コードイート　マヨ》など、アクセされているシグニのパワーをプラス修正する効果を持つものだった場合、自動能力では修正後のパワー以下のシグニをバニッシュできますか？	はい、付いた【アクセ】でプラスされたパワー以下のシグニをバニッシュできます。
参ノ遊　ピンボール	WXEX2-70	自動能力で、対戦相手の「バニッシュされない」能力を持つシグニをエナゾーンに置けますか？	はい、できます。「バニッシュされない」はバニッシュを防ぎますが、バニッシュではなくエナゾーンに置く効果は防ぎません。
並英の規則　ホウジンザン	WXEX2-71	【英知】能力はチアゾーンにあるシグニのレベルも参照しますか？	はい、【英知】能力はあなたの場にあるシグニのレベルを合計しますので、シグニゾーンもチアゾーンも参照します。
並英の規則　ホウジンザン	WXEX2-71	自動能力は、チアゾーンにあるシグニがアタックしたときも発動しますか？	はい、発動します。チアゾーンのシグニは対戦相手のシグニを選んでアタックし、チアゾーンには正面がありません。アタックしたチアゾーンのシグニは【ランサー】を得て、そのアタックによるバトルでシグニをバニッシュしたなら、対戦相手のライフクロスを１枚クラッシュします。
並英の規則　ホウジンザン	WXEX2-71	起動能力で＜英知＞のシグニに能力を得させた後に英知＝５の条件を満たさなくなった場合、得させた能力はどうなりますか？	後から条件を満たさなくなっても、起動能力で得た能力はターン終了時まで得たままとなります。英知＝５を満たしているかどうかは、この起動能力の使用時のみチェックします。
コードアート　Ｔ・Ｓ・Ｃ	WXEX2-72	チアゾーンとチアガールのルールを教えてください。	用語集「チアゾーン」をご参照ください。
コードアート　Ｔ・Ｓ・Ｃ	WXEX2-72	スペルの効果とこの自動能力はどちらが先に発動しますか？	スペルの効果が処理されてから、そのあとでこの自動能力が発動します。
盗賊の誘惑　ウァレフォル	WXEX2-73	自動能力では、同じ名前の<悪魔>のシグニは１種類として数えますか？	はい、この自動能力は別々の名前の<悪魔>のシグニが何種類あるかを参照します。

盗賊の誘惑　ウァレフォル	WXEX2-73	起動能力は、《盗賊の誘惑 ウァレフォル》が場にあるときにもう一枚トラッシュに《盗賊の誘惑 ウァレフォル》が無ければ使用できませんか？	いいえ、《盗賊の誘惑 ウァレフォル》がトラッシュにあれば、そのシグニが起動能力を使用することができます。逆にトラッシュ以外の領域にある《盗賊の誘惑 ウァレフォル》は起動能力を使用できず、このコストを支払うこともできません。例えば付いている【チャーム】が《盗賊の誘惑 ウァレフォル》だとわかっていたとしても、それの起動能力を使用しトラッシュに置き、さらに場に出すといったことはできません。
コードアンチ　ブラウン	WXEX2-74	自分のデッキが３枚以下のときにこのシグニの自動能力が発動した場合はどうなりますか？	その３枚以下のデッキをすべてトラッシュに置きます。デッキが０枚になりましたが、リフレッシュなどのルール処理は効果の途中には発生しませんので、まずこの効果を全て処理します。この自動能力の効果が終了したら、リフレッシュを行います。
フィア＝サンソ	WXEX2-75	チアゾーンとチアガールのルールを教えてください。	用語集「チアゾーン」をご参照ください。
フィア＝サンソ	WXEX2-75	常時能力では、対戦相手の「効果を受けない」能力を持つシグニもバニッシュされた場合トラッシュに置かれますか？	はい、トラッシュに置かれます。この常時能力は対戦相手のシグニが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、これは「効果を受けない」で防ぐことはできません。
フィア＝サンソ	WXEX2-75	常時能力で、対戦相手の「バニッシュされたとき」に発動する自動能力を持つシグニがバニッシュされてトラッシュに置かれました。この「バニッシュされたとき」の能力は発動しますか？	はい、発動します。常時能力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すので、どこに置かれたとしてもそれがバニッシュするという効果やルールであればバニッシュされており、その自動能力は発動します。
幻蟲　ナナフシ	WXEX2-76	対戦相手の「効果を受けない」を持つシグニが場に出た場合、上の自動能力でそのシグニに【チャーム】を付けられますか？	はい、【チャーム】を付けることができます。「効果を受けない」を持つシグニは効果によって移動されず、カードの情報を変更されず、状態を変更されませんが、【チャーム】などのカードを付けたりその下に置くことは上記に該当しません。
白鳩飼い　サンドリヨン	WXEX2-77	チアゾーンとチアガールのルールを教えてください。	用語集「チアゾーン」をご参照ください。
白鳩飼い　サンドリヨン	WXEX2-77	自分のトラッシュが１８枚ある場合、常時能力ではいくつプラスされますか？	１０枚以上１９枚以下の場合は＋５０００となります。
白鳩飼い　サンドリヨン	WXEX2-77	自分のデッキの上から３枚をトラッシュに置く効果などで、《白鳩飼い　サンドリヨン》がトラッシュに置かれましたが同時にデッキが０枚になりました。リフレッシュとこの自動能力はどちらが先ですか？	《白鳩飼い　サンドリヨン》がデッキからトラッシュに置かれたことにより自動能力がトリガーしますが、その発動より先にルール処理としてリフレッシュを行います。リフレッシュによりトリガーしていた《《白鳩飼い　サンドリヨン》はデッキに戻ります。そしてトリガーしていた自動能力を発動させますが、その能力で場に出るはずだったカードは既にデッキに戻っているため、場に出ることはありません。
ツヴァイ＝フミン	WXEX2-78	＜毒牙＞のシグニを起動能力のコストとして場からトラッシュに置きました。その起動能力と、このシグニの自動能力はどちらが先に発動しますか？	起動能力が先となります。トリガーした自動能力は、効果の処理中には発動しませんので、まずその起動能力を最後まで処理します。
ツヴァイ＝フミン	WXEX2-78	自動能力で、コストとしてトラッシュに置かれた＜毒牙＞のシグニをこの自動能力で手札に加えられますか？	はい、可能です。
羅菌　オタフク	WXEX2-79	対戦相手の中央のシグニゾーンに既に【ウィルス】がある場合、出現時能力はどうなりますか？	【ウィルス】は１つのシグニゾーンに２つ以上置けませんので、結果的に出現時能力は何も起こりません。
羅菌　オタフク	WXEX2-79	起動能力でマイナス修正を与えたシグニが、そのターン中に感染状態ではなくなりました。マイナス修正はどうなりますか？	そのシグニが感染状態ではなくなった場合でも、このターン中はマイナス修正されたままとなります。

似之遊　ハイ＆ロー	WXEX2-80	自動能力で、お互いに手札を公開するのは強制ですか？	はい、手札があれば強制でそのうち１枚を公開します。
似之遊　ハイ＆ロー	WXEX2-80	片方がスペルを公開したり、両方がスペルを公開した場合はどうなりますか？	片方がスペル、片方がシグニを公開した場合はその公開されたシグニのレベル以下のシグニを出します。両方がスペルを公開した場合、何も起こりません。
包容の巨人　ギガス	WXEX2-81	自動能力で参照する自分の場の<天使>は１体だけですか？それとも自分の場にある<天使>すべてですか？	自分の場にある<天使>すべてを参照し、色がいくつあるかをチェックします。赤の<天使>と青の<天使>があった場合、レベル２以下の対戦相手のシグニ１体をトラッシュに置けます。
レイラ＝デッドエンド	WXK01-001	【ライド】でドライブ状態になっているルリグＡがそのターンにカードの効果等によって他のルリグＢにグロウした場合、ルリグＢはドライブ状態ですか？また、ルリグＢは【ライド】を使用することができますか？	ルリグＡがドライブ状態のままグロウすると、ルリグＢはそのドライブ状態を引き継ぎます。ドライブ状態のため、そのままではルリグＢの【ライド】は使用できませんが、乗っているシグニがすべて場を離れ、そのルリグＢがドライブ状態ではなくなった場合は、同一ターンでも【ライド】は使用することができます。
レイラ＝デッドエンド	WXK01-001	ルリグに乗られたシグニは、ルリグに下に置かれたカードですか？	いいえ、ルリグの下に置かれたカードではありません。
レイラ＝デッドエンド	WXK01-001	ルリグがドライブ状態ではなくなるとき、ルリグは再度場に出たことになりますか？	いいえ、ルリグは場に出たことにならないため、出現時能力などはトリガーしません。
レイラ＝デッドエンド	WXK01-001	ドライブ状態のシグニがバニッシュされたり、トラッシュに置かれたりした場合、ルリグはダメージを受けますか？	いいえ、ダメージを受けません。
レイラ＝デッドエンド	WXK01-001	ドーピングとは何ですか？	この能力の名前です。コインを支払うことでこの能力を発動し、テキストに書かれている効果を発揮することができます。
レイラ＝デッドエンド	WXK01-001	手札が１枚以下の場合、ドーピングを使用することができますか？	使用することはできますが、手札を２枚捨てることができないので、「そうした場合、～」以降の効果は実行されません。このテキストのように「Ａする。そうした場合、Ｂする。」は、「Ａする」の部分が実行されないと、「Ｂする」の部分を実行することはできません。
レイラ＝デッドエンド	WXK01-001	「【ガード】ができない」とはどいううことですか？	ガードステップにて、【ガード】を持つカードでシグニのアタックによるダメージを防ぐことができません。また、【ガード】する際、【ガード】を持つカードを手札から捨てますが、これは【ガード】の処理に含まれるため、手札から【ガード】を持つカードを捨てることもできません。
レイラ＝デッドエンド	WXK01-001	ルリグが《カーニバル　―Ｑ―》でもドーピングを使用すると【ガード】できなくなりますか？	はい、ルリグが《カーニバル　―Ｑ―》のように「効果を受けない」能力を持っていたとしても、【ガード】ができないは有効です。「効果を受けない」能力は、テキストやカード情報を変更する効果、ダウン状態などの状態を変更する効果、移動させる効果を受けませんが、【ガード】ができないは上記の効果には該当しないためです。
レイラ＝デッドエンド	WXK01-001	ドーピングの「対戦相手は【ガード】ができない」は、《クラス・クライシス》の②の「対戦相手のターンの場合、ターン終了時まで、対戦相手のセントールリグは能力を失う。」で無効にすることはできますか？	いいえ、できません。ドーピングの「対戦相手は【ガード】ができない」はルリグが得る能力ではないため、《クラス・クライシス》の②では無効にすることができません。また、ドーピング使用後、《レイラ＝デッドエンド》は「効果を受けない」を得るため、他の能力も失うことはありません。

レイラ=デッドエンド	WXK01-001	対戦相手の《レイラ=デッドエンド》がドーピングを使用した後、《決闘文具》の②を使用しました。シグニがアタックせずに《レイラ=デッドエンド》のアタックがこのターンの１番目のアタックの場合、《決闘文具》によりアタックは無効になりますか？	はい、《決闘文具》の②は【ガード】ではないので、アタックが無効になります。また、《レイラ=デッドエンド》の持つ「効果を受けない」ではアタックを無効にするを防ぐことはできません。
レイラ=デッドエンド	WXK01-001	このルリグがドライブ状態になった後、ドーピングを使用できますか？	はい、ドライブ状態であっても起動能力を使用することができるため、このルリグがドライブ状態であってもドーピングを使用することができます。
アロス・ピルルク　ＴＥＴＲＡ	WXK01-002	常時能力で《応援の駄姫　グズ子》のダイレクトを使用したアタックをすべてのダメージを防ぐことができますか？	いいえ、３回のダメージの内、最初の１回のみ防ぐことができます。ダイレクトを使用したアタックの１回目のダメージを防いだ際、《アロス・ピルルク　TETRA》はこの能力を失うので２回目、３回目のダメージは通常通り与えられてしまいます。
アロス・ピルルク　ＴＥＴＲＡ	WXK01-002	カタルシスとは何ですか？	この能力の名前です。コインを支払うことでこの能力を発動し、テキストに書かれている効果を発揮することができます。
アロス・ピルルク　ＴＥＴＲＡ	WXK01-002	カタルシスの「次のあなたのメインフェイズまで」とは、次の自分のターンのグロウフェイズの終わりまでですか？それとも次の自分のターンのメインフェイズの終わりまでですか？	次の自分のターンのグロウフェイズの終わりまでです。
アロス・ピルルク　ＴＥＴＲＡ	WXK01-002	カタルシスを使用した次のメインフェイズにリミットが戻った際、シグニのレベルがリミットを超過していました。どうすればいいですか？	ルール処理にて、シグニのレベルの合計がリミットに収まるようにシグニを1体ずつトラッシュに置きます。
アロス・ピルルク　ＴＥＴＲＡ	WXK01-002	カタルシスで《応援の駄姫　グズ子》のダイレクトを使用したアタックをすべてのダメージを防ぐことができますか？	はい、カタルシスは常時能力と違い、ダメージを受けてもその能力を失わないので、３回のダメージをすべて防ぐことができます。
アロス・ピルルク　ＴＥＴＲＡ	WXK01-002	カタルシスを使用した次のドローフェイズに引くカードの枚数は何枚ですか？	４枚引きます。「カードを２枚引く」は「カードを１枚引く」を２回行うものとして処理を行うためです。
アロス・ピルルク　ＴＥＴＲＡ	WXK01-002	カタルシスを使用した次のドローフェイズに山札が３枚でした。どのようになりますか？	カードを３枚引いた後、リフレッシュを行い、４枚目のカードを引くことができません。
アロス・ピルルク　ＴＥＴＲＡ	WXK01-002	常時能力やカタルシスのダメージを受けない効果によって《火鳥風月　遊月・肆》のライフクロスをクラッシュする効果を防ぐことはできますか？	いいえ、できません。《火鳥風月　遊月・肆》のライフクロスをクラッシュする効果はダメージではないので、常時能力やカタルシスで防ぐことはできません。
アロス・ピルルク　ＴＥＴＲＡ	WXK01-002	カタルシスや常時能力で《レイラ=デッドエンド》のドーピングを使用したアタックを防ぐことはできますか？	はい、防ぐことができます。カタルシスや常時能力は【ガード】ではなく、「効果を受けない」によってカタルシスや常時能力が無効になることもないので、《レイラ=デッドエンド》のドーピングを使用したアタックを防ぐことができます。
四型金娘　翠子	WXK01-003	出現時能力は必ず発動させる必要がありますか？	いいえ、出現時能力にコストがある場合、そのコストを支払わずに発動しないことを選ぶことができます。
四型金娘　翠子	WXK01-003	テンタクルとは何ですか？	この能力の名前です。コインを支払うことでこの能力を発動し、テキストに書かれている効果を発揮することができます。
四型金娘　翠子	WXK01-003	《棘々迷路》は出現時能力で加えられますか？	いいえ、《棘々迷路》はクラフトアーツなのでルリグトラッシュには置かれないため、出現時能力でルリグデッキに戻すことはできません。

四型金娘　翠子	WXK01-003	テンタクルを使った時点で「アタックできない」を得るルリグとシグニを対象とする必要はありますか？	いいえ、対戦相手のアタックフェイズ開始時に「アタックできない」を得させる能力がトリガーするため、それを発動する際にルリグとシグニを対象とします。対象とする際は、テンタクルを使用したときに場にいなかったルリグとシグニも対象とすることが可能です。
四型金娘　翠子	WXK01-003	テンタクル使用後に対戦相手のターンに《DYNAMITE》などで《コードラビリンス ノイヴァン》のライフバーストが発動した場合、相手のアタックフェイズ開始時にテンタクルの能力は発動しますか？	はい、発動します。仮に《四型金娘 翠子》のテンタクルが「アタックフェイズ開始時、～を得る」という能力をルリグに与えている能力であれば、《コードラビリンス ノイヴァン》のライフバーストで与えられた能力を失い、アタックフェイズ開始時になっても「」の能力は発動しません。しかし、テンタクルはこのような能力を与えという効果ではありませんのでルリグが能力を失ったとしても発動の有無には影響がなく、通常通り発動します。
応援の駄姫　グズ子	WXK01-004	出現時能力でレベルが奇数のシグニが公開された場合、必ず２枚引かなければいけませんか？	はい、必ず２枚引き、引かないことを選ぶことはできません。
応援の駄姫　グズ子	WXK01-004	出現時能力でレベルが奇数のシグニが公開された場合、公開されたカードを含め２枚引きますか？	はい、公開されたカードはデッキの上のカードなのでそのカードが1枚目のカードとして引かれます。
応援の駄姫　グズ子	WXK01-004	出現時能力でレベルが奇数のシグニ以外が公開された場合、公開されたカードはどうなりますか？	出現時能力でレベルが奇数のシグニ以外が公開された場合、公開したカードはデッキの上に裏向きで置きます。
応援の駄姫　グズ子	WXK01-004	ダイレクトとは何ですか？	この能力の名前です。コインを支払うことでこの能力を発動し、テキストに書かれている効果を発揮することができます。
応援の駄姫　グズ子	WXK01-004	ダイレクトを使用したときの《応援の駄姫　グズ子》のアタックを具体的に教えてください。	通常のルリグがアタックした場合とダイレクトを使用して《応援の駄姫　グズ子》がアタックした場合を比較すると下記のようになります。 ・通常のルリグがアタックした場合、対戦相手に１回ダメージを与え、ライフクロスがあればライフクロスを１枚クラッシュします。対戦相手に１回ダメージを与えるため、これを【ガード】するには【ガード】を持つカードを１枚捨てる必要があります。 ・ダイレクトを使用して《応援の駄姫　グズ子》がアタックした場合、対戦相手に３回ダメージを与え、ライフクロスが３枚以上あればライフクロスを３枚クラッシュします。対戦相手に３回ダメージを与えるため、これをすべて【ガード】するには【ガード】を持つカードを３枚捨てる必要があります。
応援の駄姫　グズ子	WXK01-004	対戦相手のライフクロスが２枚の場合、ダイレクトを使用して《応援の駄姫　グズ子》がアタックし、【ガード】されなければ、勝利することができますか？	はい、１回目と２回目のダメージでライフクロスがクラッシュされ、３回目のダメージがライフクロスがない状態で与えられるので、勝利することができます。
応援の駄姫　グズ子	WXK01-004	３回のダメージを２回だけ【ガード】するといったように、３回すべてではなく３回中何回かを【ガード】することはできますか？	はい、３回中何回かのダメージを【ガード】することができます。
応援の駄姫　グズ子	WXK01-004	３回ダメージが与えられる際、【ガード】は１回目のダメージが与えられる前にまとめて行いますか？	はい、１回目のダメージが与えられる前にダメージを何回【ガード】をするかを選択する必要があります。

応援の駄姫　グズ子	WXK01-004	３回ダメージが与えられた時のライフバーストの処理はどのようになりますか？	下記の手順で処理を行います。 １．１回目のダメージによりライフクロスがクラッシュされ、そのカードがチェックゾーンに置かれます。チェックゾーンに置かれたカードがライフバーストを持つ場合、ライフバーストがトリガーします。ここではまだライフバーストは発動しません。ライフバーストを持たない場合、エナゾーンに置かれます。 ２．２回目、３回目のダメージも１．と同様に処理を行います。 ３．ルール処理により、チェックゾーンに置かれたカードのライフバーストを発動させるかを選択します。 ４．３．で発動すること選択したライフバーストのトリガーを好きな順番で発動していきます。
応援の駄姫　グズ子	WXK01-004	対戦相手の《応援の駄姫　グズ子》がダイレクトを使用した後、《決闘文具》の②を使用しました。シグニがアタックせずに《応援の駄姫　グズ子》のアタックがこのターンの１番目のアタックの場合、《決闘文具》によりアタックは無効になりますか？	はい、アタックが無効になりダメージは１回も与えられません。
応援の駄姫　グズ子	WXK01-004	《燐廻転生》などで【トリプルクラッシュ】を得た状態でダイレクトを使用しアタックしました。ライフクロスを何枚クラッシュすることができますか？	１回のダメージで３枚のライフクロスをクラッシュすることになるので（仮にライフクロスが９枚あり【ガード】もされなければ）９枚のライフクロスがクラッシュされ、そのあとでライフバーストが発動します。
ドーナ　ＣＨＥＥＲ	WXK01-007	「キー」とは何ですか？	「キー」はカードタイプの１つです。ルリグデッキに入れて使用します。自分のメインフェイズに左上に記載されたコストを支払うことで、ルリグゾーン（ルリグの隣）に出すことができます。キーはルリグではなく、アタックもできません。
ドーナ　ＣＨＥＥＲ	WXK01-007	キーが場にある状態で、ルリグがグロウしました。キーはルリグトラッシュに置かれますか？	いいえ、置かれません。キーはルリグがグロウしても、（そのキーやルリグに離れることが書かれていないかぎり）そのキーはそのまま場を離れず、効果は継続します。
ドーナ　ＣＨＥＥＲ	WXK01-007	《アイヤイ★ロイヤルフラッシュ》などの能力により追加のアタックフェイズを得た状態で、シグニアタックステップやルリグアタックステップをスキップする能力を使用された場合、追加で得たアタックフェイズのシグニアタックステップやルリグアタックステップもスキップされますか？	はい、ルリグが得る２つの起動能力はどちらの能力もこのターン該当するステップをスキップするので、追加のアタックフェイズの該当するステップもスキップします。

ドーナ　ＣＨＥＥＲ	WXK01-007	「ルリグの効果を受けない」能力を持つシグニはシグニアタックステップをスキップされずアタックすることができますか？	いいえ、アタックすることができません。「効果を受けない」とは「シグニを移動させる効果」及び「シグニの状態を変化させる効果」、「パワーやテキストなどのカードの情報を変更する効果」を受けません。ルリグが得る上段の起動能力はシグニアタックステップをスキップする効果なので「ルリグの効果を受けない」によりこの効果を無効にすることはできません。
ドーナ　ＣＨＥＥＲ	WXK01-007	出現時能力で「バニッシュされない」を得たシグニはパワーが０になることでバニッシュされますか？	いいえ、バニッシュされません。能力やアーツ、スペルなどの効果によるバニッシュの他に、パワーが０になった時のルールによるバニッシュも防ぐことができます。
ドーナ　ＣＨＥＥＲ	WXK01-007	起動能力を使用したとき、デッキの中にあるシグニをあえて手札に加えないことはできますか？	はい、可能です。非公開領域であるデッキから特定のカード（今回の場合はシグニ）を探す場合には、実際にそのカードが非公開領域の中にあるなしに関わらず無かったこととして扱うことができるためです。
レイラ＝ドリフト	WXK01-008	【ライド】でドライブ状態になっているルリグＡがそのターンにカードの効果等によって他のルリグＢにグロウした場合、ルリグＢはドライブ状態ですか？また、ルリグＢは【ライド】を使用することができますか？	ルリグＡがドライブ状態のままグロウすると、ルリグＢはそのドライブ状態を引き継ぎます。ドライブ状態のため、そのままではルリグＢの【ライド】は使用できませんが、乗っているシグニがすべて場を離れ、そのルリグＢがドライブ状態ではなくなった場合は、同一ターンでも【ライド】は使用することができます。
レイラ＝ドリフト	WXK01-008	ルリグに乗られたシグニは、ルリグに下に置かれたカードですか？	いいえ、ルリグの下に置かれたカードではありません。
レイラ＝ドリフト	WXK01-008	ルリグがドライブ状態ではなくなるとき、ルリグは再度場に出たことになりますか？	いいえ、ルリグは場に出たことにならないため、出現時能力などはトリガーしません。
レイラ＝ドリフト	WXK01-008	ドライブ状態のシグニがバニッシュされたり、トラッシュに置かれたりした場合、ルリグはダメージを受けますか？	いいえ、ダメージを受けません。
レイラ＝カーブ	WXK01-009	【ライド】でドライブ状態になっているルリグＡがそのターンにカードの効果等によって他のルリグＢにグロウした場合、ルリグＢはドライブ状態ですか？また、ルリグＢは【ライド】を使用することができますか？	ルリグＡがドライブ状態のままグロウすると、ルリグＢはそのドライブ状態を引き継ぎます。ドライブ状態のため、そのままではルリグＢの【ライド】は使用できませんが、乗っているシグニがすべて場を離れ、そのルリグＢがドライブ状態ではなくなった場合は、同一ターンでも【ライド】は使用することができます。
レイラ＝カーブ	WXK01-009	ルリグに乗られたシグニは、ルリグに下に置かれたカードですか？	いいえ、ルリグの下に置かれたカードではありません。
レイラ＝カーブ	WXK01-009	ルリグがドライブ状態ではなくなるとき、ルリグは再度場に出たことになりますか？	いいえ、ルリグは場に出たことにならないため、出現時能力などはトリガーしません。
レイラ＝カーブ	WXK01-009	ドライブ状態のシグニがバニッシュされたり、トラッシュに置かれたりした場合、ルリグはダメージを受けますか？	いいえ、ダメージを受けません。
レイラ＝アクセル	WXK01-010	【ライド】でドライブ状態になっているルリグＡがそのターンにカードの効果等によって他のルリグＢにグロウした場合、ルリグＢはドライブ状態ですか？また、ルリグＢは【ライド】を使用することができますか？	ルリグＡがドライブ状態のままグロウすると、ルリグＢはそのドライブ状態を引き継ぎます。ドライブ状態のため、そのままではルリグＢの【ライド】は使用できませんが、乗っているシグニがすべて場を離れ、そのルリグＢがドライブ状態ではなくなった場合は、同一ターンでも【ライド】は使用することができます。
レイラ＝アクセル	WXK01-010	ルリグに乗られたシグニは、ルリグに下に置かれたカードですか？	いいえ、ルリグの下に置かれたカードではありません。

レイラ＝アクセル	WXK01-010	ルリグがドライブ状態ではなくなるとき、ルリグは再度場に出たことになりますか？	いいえ、ルリグは場に出たことにならないため、出現時能力などはトリガーしません。
レイラ＝アクセル	WXK01-010	ドライブ状態のシグニがバニッシュされたり、トラッシュに置かれたりした場合、ルリグはダメージを受けますか？	いいえ、ダメージを受けません。
焦身成仁	WXK01-013	デッキの枚数が４枚以下でこのアーツを使用した場合、リフレッシュと手札を捨てるのはどちらが先になりますか？	手札を捨てるのが先になります。処理の途中でデッキがなくなってもリフレッシュは行われず、処理が完了後デッキが０枚の場合リフレッシュを行います。
ララ・ルー”スタート”	WXK01-014	「キー」とは何ですか？	「キー」はカードタイプの１つです。ルリグデッキに入れて使用します。自分のメインフェイズに左上に記載されたコストを支払うことで、ルリグゾーン（ルリグの隣）に出すことができます。 キーはルリグではなく、アタックもできません。
ララ・ルー”スタート”	WXK01-014	キーが場にある状態で、ルリグがグロウしました。キーはルリグトラッシュに置かれますか？	いいえ、置かれません。キーはルリグがグロウしても、（そのキーやルリグに離れることが書かれていないかぎり）そのキーはそのまま場を離れず、効果は継続します。
ミルルン・アド	WXK01-021	「キー」とは何ですか？	「キー」はカードタイプの１つです。ルリグデッキに入れて使用します。自分のメインフェイズに左上に記載されたコストを支払うことで、ルリグゾーン（ルリグの隣）に出すことができます。 キーはルリグではなく、アタックもできません。
ミルルン・アド	WXK01-021	キーが場にある状態で、ルリグがグロウしました。キーはルリグトラッシュに置かれますか？	いいえ、置かれません。キーはルリグがグロウしても、（そのキーやルリグに離れることが書かれていないかぎり）そのキーはそのまま場を離れず、効果は継続します。
ミルルン・アド	WXK01-021	エクシード能力の「コストの合計が3以下」とはどういうことですか？	コストの合計とは、カード左上に記載されているコストとのことで、このエクシード能力はその合計が3以下のスペルを使用できます。
ミルルン・アド	WXK01-021	対戦相手に《羅原姫　Ne》がいる状態でエクシード能力を使用しました。この効果で使用するスペルは《無》を支払う必要がありますか？	はい、支払う必要があります。エクシード能力で支払いが不要になるのはカードの左上に記載されているコストの部分のみで、他の効果により増加した分の使用コストは支払う必要があります。
ミルルン・アド	WXK01-021	自分で使用したスペルに対して、スペルカットインで起動能力を使用できますか？	いいえ、自分が使用したスペルに自分でスペルカットインのアーツや能力を使用することはできません。
三令五申	WXK01-026	エナゾーンに２枚しかいない場合でもカードを手札に加えることはできますか？また、エナゾーンに３枚以上ある状態で２枚のみ手札に加えることはできますか？	はい、２枚しかない場合でも手札に加えることができます。また、３枚以上ある状態で２枚のみ手札に加えることもできます。このテキストのように３枚「まで～」と書かれている場合には０～３枚まで好きな数のカードを対象とすることができるためです。
ママ　ＭＯＤＥ　ＬＯＶＥ	WXK01-028	「キー」とは何ですか？	「キー」はカードタイプの１つです。ルリグデッキに入れて使用します。自分のメインフェイズに左上に記載されたコストを支払うことで、ルリグゾーン（ルリグの隣）に出すことができます。キーはルリグではなく、アタックもできません。
ママ　ＭＯＤＥ　ＬＯＶＥ	WXK01-028	キーが場にある状態で、ルリグがグロウしました。キーはルリグトラッシュに置かれますか？	いいえ、置かれません。キーはルリグがグロウしても、（そのキーやルリグに離れることが書かれていないかぎり）そのキーはそのまま場を離れず、効果は継続します。
ママ　ＭＯＤＥ　ＬＯＶＥ	WXK01-028	出現時能力は必ず発動させる必要がありますか？	いいえ、出現時能力にコストがある場合、そのコストを支払わずに発動しないことを選ぶことができます。

ママ　ＭＯＤＥ　ＬＯＶＥ	WXK01-028	下段の起動能力を使用した場合、対戦相手のシグニの「このシグニがアタックしたとき～」等のアタックしたときにトリガーする自動能力は発動しますか？	はい、発動します。そのシグニがアタックしたときに、下段の起動能力の無効にする能力とその自動能力との効果が両方トリガーしますが、ターンプレイヤーである対戦相手側の自動能力が先に発動します。
ママ　ＭＯＤＥ　ＬＯＶＥ	WXK01-028	下段の起動能力を使用した時点でシグニを対象とする必要がありますか？	いいえ、シグニを対象とする必要はありません。そのため【シャドウ】を持つシグニのアタックを無効にすることができます。
トルネード・サルベージ	WXK01-032	トラッシュに黒のシグニが２枚しかいない場合でも手札に加えることができますか？	はい、２枚しかない場合でも手札に加えることができます。このテキストのように３枚「まで～」と書かれている場合には０～３枚まで好きな数のシグニを対象とすることができるためです。
ダーク・トゥインクル	WXK01-034	「ベット」とは何ですか？	このアーツを使用する際に、「ベット」に記載のコインを支払うことができます。《ダーク・トゥインクル》の場合、《コイン》を支払えばエナは《黒×３》ではなく、《黒×１》で使用できます。
セーブ/メイデン　イオナ	WXK01-035	「キー」とは何ですか？	「キー」はカードタイプの１つです。ルリグデッキに入れて使用します。自分のメインフェイズに左上に記載されたコストを支払うことで、ルリグゾーン（ルリグの隣）に出すことができます。 キーはルリグではなく、アタックもできません。
セーブ/メイデン　イオナ	WXK01-035	キーが場にある状態で、ルリグがグロウしました。キーはルリグトラッシュに置かれますか？	いいえ、置かれません。キーはルリグがグロウしても、（そのキーやルリグに離れることが書かれていないかぎり）そのキーはそのまま場を離れず、効果は継続します。
セーブ/メイデン　イオナ	WXK01-035	「ルリグの効果を受けない」能力を持つシグニでも、相手がエクシード能力を使用していた場合はアタックしなければなりませんか？また、アタックした場合ターン終了時にバニッシュされますか？	「効果を受けない」シグニは、「パワーやテキストなどのカード情報を変更する効果」「状態を変更する効果」「移動させる効果」を受けませんが、エクシード能力は上記に該当するので、そのようなシグニでもアタックする必要があります。また、ターン終了時にバニッシュする効果は「移動させる効果」に該当するのでバニッシュはされません。
コードアクセル　エフワン	WXK01-036	【ライド】や《火旗相当》でこのシグニがドライブ状態になった場合、このシグニはどのタイミングまで【アサシン】を得ますか？	このシグニはドライブ状態になった時点からエンドフェイズの「ターン終了時まで」の効果が終了するまで（＝ドライブ状態であるかぎり）、【アサシン】を得ます。
コードアクセル　エフワン	WXK01-036	出現時能力は必ず発動させる必要がありますか？	いいえ、出現時能力にコストがある場合、そのコストを支払わずに発動しないことを選ぶことができます。
コードアクセル　エフワン	WXK01-036	出現時能力を使用した際、デッキの中に《コードアクセル　エフワン》以外の＜乗機＞シグニがあってもあえて出さないことはできますか？	はい、デッキに中にある《コードアクセル　エフワン》以外の＜乗機＞シグニをあえて出さずに処理を終了することもできます。非公開領域であるデッキから特定のカード（今回の場合は＜乗機＞シグニ）を探す場合には、実際にそのカードが非公開領域の中にあるなしに関わらず無かったこととして扱うことができるためです。
コードアクセル　エフワン	WXK01-036	すべての自分のシグニゾーンにシグニがある場合、出現時能力を使用することはできますか？	出現時能力を使用することはできますが、デッキから＜乗機＞シグニを場に出すことはできないため、何もせず処理を終了します。
コードアクセル　ロドローラ	WXK01-037	上段の自動能力は、例えば《天空の主神　ゼウシアス》のようなアタック以外でシグニがプレイヤーにダメージを与え、ライフクロスがクラッシュされた場合も発動しますか？	はい、発動します。上段の自動能力はアタック以外の方法でライフクロスがクラッシュされた場合も発動します。
コードアクセル　ロドローラ	WXK01-037	上段の自動能力は必ず発動させる必要がありますか？	発動は必ずしますが、「シグニをバニッシュしてもよい」なので、バニッシュしないことを選ぶこともできます。この場合、「そうした場合、～」以降の効果は実行されません。このテキストのように「Ａする。そうした場合、Ｂする。」は、「Ａする」の部分が実行されないと、「Ｂする」の部分を実行することはできません。

コードアクセル　ロドローラ	WXK01-037	１体目のシグニのアタックでライフクロスをクラッシュしたとき、上段の自動能力でシグニをバニッシュしないことを選びました。その後、２体目のシグニのアタックでライフクロスをクラッシュしたとき、上段の自動能力でシグニをバニッシュしカードを２枚引くことはできますか？	いいえ、できません。ターン１の自動能力なのでターンに１回だけトリガーしません。そのため、１体目のアタックでライフクロスがクラッシュされ、自動能力がトリガーしたときにそこでバニッシュしないことを選んでしまうと、そのターンはそれ以降のシグニがライフクロスをクラッシュしてもこの自動能力はトリガーしません。
コードアクセル　ロドローラ	WXK01-037	下段の自動能力は必ず発動させる必要がありますか？	発動は必ずしますが、「手札を１枚捨ててもよい」なので、手札を捨てないことを選ぶこともできます。この場合、「そうした場合、～」以降の効果は実行されません。このテキストのように「Ａする。そうした場合、Ｂする。」は、「Ａする」の部分が実行されないと、「Ｂする」の部分を実行することはできません。
コードアクセル　ロドローラ	WXK01-037	下段の自動能力でデッキを全部めくったが、条件に合うシグニが公開されませんでした。その場合どうしますか？	何もシグニを出さずに、公開されたカードはすべてトラッシュに置かれます。この処理でデッキは０枚になるので、処理後にリフレッシュを行います。
コードアクセル　ロドローラ	WXK01-037	すべての自分のシグニゾーンにシグニがある場合、下段の自動能力を発動することはできますか？	自動能力を発動することはできます。この状態で能力を発動した場合、デッキの上からシグニがめくれるまで公開し、そのシグニは場に出すことはできません。その後、公開したシグニを含め公開したカードをすべてトラッシュに置きます。
強奪の箱舟	WXK01-038	すべてのシグニに乗るとはどういうことですか？	場にあるルリグとすべての＜乗機＞シグニがドライブ状態になります。
強奪の箱舟	WXK01-038	このスペルを使用した後に場に出た＜乗機＞シグニはドライブ状態になりますか？	いいえ、ドライブ状態になりません。「ターン終了時まで」と記載された一回限りの効果は、その効果が処理された時点でのカードにのみ影響します。
強奪の箱舟	WXK01-038	既にドライブ状態のルリグと＜乗機＞シグニがある状態でこのスペルを使用することができますか？	はい、使用することが可能です。この場合、既にドライブ状態になっている＜乗機＞シグニはドライブ状態のままで、ドライブ状態ではなかった＜乗機＞シグニがドライブ状態になります。なお、既にドライブ状態になっているシグニの「ドライブ状態になったとき」のトリガー能力はトリガーしません
強奪の箱舟	WXK01-038	＜乗機＞シグニＡとＢがある状態でこのスペルを使用し、＜乗機＞シグニＡとＢをドライブ状態にしました。その後。《火旗相当》をＡに対して使用した場合、Ｂはどうなりますか？	Ｂはドライブ状態ではなくなります。《火旗相当》により、既にドライブ状態のシグニは乗り換えられてドライブ状態ではなくなるためです。なお、Ａが場を離れるなどしてドライブ状態ではなくなるとルリグはドライブ状態ではなくなります。そして【ライド】や《火旗相当》などを使用して再度ルリグが乗らない限りは、Ｂはドライブ状態にはなりません。
強奪の箱舟	WXK01-038	ドライブ状態の＜乗機＞シグニがルリグに与えられる自動能力ですべてトラッシュに置かれました。ルリグはアタックできますか？	はい、ルリグはアタックできます。ドライブ状態のシグニがすべて場を離れるなどしてドライブ状態ではなくなると、ルリグはドライブ状態ではなくなり、アタックできるようになるためです。また、ルリグアタックステップ開始時にトリガーするトリガー能力は、ルリグのアタックする／しないを選択するよりも先に発動します。
強奪の箱舟	WXK01-038	対戦相手の手札が２枚以下で、ドライブ状態の＜乗機＞シグニが３体ある場合、ルリグに与えられる自動能力で＜乗機＞シグニを３体トラッシュに置くことができますか？	はい、３体トラッシュに置くことができます。この状況では、対戦相手はすべての手札を捨てることになります。
魔海の鉤爪　キャプテン・フック	WXK01-039	手札が０枚の場合、このシグニをバトルでバニッシュすることはできますか？	はい、バトルによるバニッシュは効果によるバニッシュではないため、このシグニをバニッシュすることができます。
魔海の鉤爪　キャプテン・フック	WXK01-039	手札が０枚の場合、能力やアーツ、スペルなどのパワーをマイナスする効果でこのシグニのパワーを０にしてバニッシュすることはできますか？	はい、パワーが０になり、ルールによりバニッシュされるため、このシグニをバニッシュすることができます。

魔海の鉤爪　キャプテン・フック	WXK01-039	出現時能力は必ず発動させる必要がありますか？	いいえ、出現時能力にコストがある場合、そのコストを支払わずに発動しないことを選ぶことができます。
魔海の鉤爪　キャプテン・フック	WXK01-039	《魔海の鉤爪　キャプテン・フック》を場に出した際、手札が１枚でした。出現時能力を使用できますか？	いいえ、使用できません。「手札を２枚捨てる」が出現時能力のコストなので必ず２枚捨てる必要があります。
魔海の鉤爪　キャプテン・フック	WXK01-039	出現時能力でデッキからカードを５枚公開したら＜悪魔＞のシグニが１枚でした。場に出すことはできますか？	はい、１枚しかない場合でも＜悪魔＞のシグニを場に出すことができます。このテキストのように２枚「まで～」と書かれている場合には０～２枚まで好きな数の＜悪魔＞のシグニを場に出すことができるためです。
魔海の鉤爪　キャプテン・フック	WXK01-039	出現時能力でデッキからカードを５枚公開したら＜悪魔＞のシグニが０枚でした。公開されたカードはどうなりますか？	公開されたカードはすべてトラッシュに置かれます。
魔海の鉤爪　キャプテン・フック	WXK01-039	すべての自分のシグニゾーンにシグニがある場合、出現時能力を使用することはできますか？	はい、出現時能力を使用することはできますが、公開された５枚の中から＜悪魔＞のシグニを場に出すことができないため、公開した５枚をトラッシュに置き、処理は終了します。
魔海の鉤爪　キャプテン・フック	WXK01-039	デッキが５枚以下の状態で出現時能力を発動させました。公開されたカードがトラッシュに置かれた後、リフレッシュしますか？	はい、リフレッシュは処理がすべて完了した後に行われるため、公開されたカードがトラッシュに置かれた後に行われます。
魔海の鉤爪　キャプテン・フック	WXK01-039	対戦相手のシグニが１体しかいない場合でもライフバーストでそのシグニをダウンし凍結することができますか？	はい、１体しかない場合でもライフバーストでそのシグニをダウンし凍結することできます。このテキストのように２体「まで～」と書かれている場合には０～２体まで好きな数の対戦相手のシグニを対象とすることができるためです。
魔界の酒鬼　シュテンド	WXK01-040	手札が１枚以上あっても出現時能力のコストを支払い発動させることはできますか？	はい、発動させることはできますが、手札外1枚以上あるため対戦相手のシグニをバニッシュすることはできません。
魔界の酒鬼　シュテンド	WXK01-040	手札が２枚の状態で《魔海の鉤爪　キャプテン・フック》の効果でこのカードと《魔海の船員　ドレイク》が場に出ました。先に《魔海の船員　ドレイク》の能力で手札を２枚捨て、その後このカードの出現時能力で対戦相手のシグニをバニッシュできますか？	はい、可能です。《魔海の鉤爪　キャプテン・フック》の効果によりこのカードと《魔海の船員　ドレイク》が同時に出るため、それぞれの出現時能力が同時にトリガーします。トリガーが同時に発生した場合は好きな順に発動させることができるので、《魔海の船員　ドレイク》→このカードの順に発動すると、対戦相手のシグニ１体をバニッシュできます。
ＭＩＲＡＣＬＥ	WXK01-041	自動能力は＜ピルルク＞以外のルリグでも発動することはできますか？	はい、使用することができます。限定条件が記載されたカードは、限定条件に記載されたルリグタイプと一致するルリグが場に居なければ、シグニを出したりスペルやアーツを使用したりすることができませんが、そのスペルやアーツの持つ自動能力は限定条件に関係なく発動することができます。
ＭＩＲＡＣＬＥ	WXK01-041	《MIRACLE》がエナゾーンにあり、手札が０枚の状態で、このカード自身を《青》のコストとして支払い、トラッシュからこのカードを手札に加えることはできますか？	いいえ、できません。この自動能力をトリガーさせるには、対戦相手のターン終了時にこのカードがトラッシュに置かれている必要があるためです。
ＭＩＲＡＣＬＥ	WXK01-041	このカードの③を使用した後に場に出たシグニは凍結されまか？	いいえ、凍結されません。常時能力や「このターン、」や「このターンの間、」と書かれてはいない一回限りの効果は、その効果が処理された時点でのカードにのみ影響を及ぼすためです。
幻怪姫　イバラヒメ	WXK01-042	自動能力は３枚目のアーツを使用したときも対戦相手のシグニ１体をエナゾーンに置くことはできますか？	いいえ、置くことはできません。このターンに使用した２枚目のアーツの場合のみ、対戦相手のシグニ１体をエナゾーンに置くことができます。

幻怪姫　イバラヒメ	WXK01-042	クラフトカードの《棘々迷路》を持っていなくても、このカードの出現時能力を使うことはできますか？	はい、《棘々迷路》はクラフトカードなので代用のものを使用しても構いません。代用のものを使用する際は他のカードと見わけがつくものを使用してください。
幻怪姫　イバラヒメ	WXK01-042	《棘々迷路》がルリグデッキに加わっている状態で《幻怪姫　イバラヒメ》を場に出しました。出現時能力で《棘々迷路》の２枚目をルリグデッキに加えることはできますか？	はい、２枚目を加えることができます。ルリグデッキのカードをすべて１枚ずつにするのは構築のルールです。このカードのように、ゲーム中に同名のカードが２枚以上ルリグデッキに加えることは可能です。
幻怪姫　イバラヒメ	WXK01-042	「バニッシュされない」を持つシグニを自動能力でエナゾーンに置くことはできますか？	はい、可能です。自動能力は「バニッシュする」というテキストではないので「バニッシュされない」を持つシグニをエナゾーンに置くことができます。なお、この能力を使用したとき「バニッシュしたとき」のトリガー能力は発動しません。
幻怪姫　ユニカーン	WXK01-043	下段の自動能力の《緑》《緑》は必ず支払わなければいけませんか？	いいえ、「支払ってもよい」なので《緑》《緑》を支払わないことを選ぶことができます。その場合、緑のアーツをルリグデッキに加えられません。
超罠　Ｊ・リッパー	WXK01-044	自動能力は必ず発動しますか？	はい、必ず発動し、発動しないことは選ぶことができません。対戦相手に選択できるシグニがいない場合は「ターン終了時」以降の処理は行われずに処理が終了します。
超罠　Ｊ・リッパー	WXK01-044	自動能力でパワーを－10000するシグニを対象とするのはデッキの一番上をトラッシュに置く前ですか？それとも置いた後ですか？	デッキの一番上をトラッシュに置いた後にパワーを－10000するシグニを対象とします。
超罠　Ｊ・リッパー	WXK01-044	自動能力が発動し、デッキの枚数が１枚の場合、リフレッシュはいつ行われますか？	リフレッシュは自動能力の処理がすべて完了した後に行われます。
超罠　ヤミガネ	WXK01-045	出現時能力は必ず発動させる必要がありますか？	いいえ、出現時能力にコストがある場合、そのコストを支払わずに発動しないことを選ぶことができます。
超罠　ヤミガネ	WXK01-045	出現時能力の「そのシグニ」とは何を指しますか？	デッキから公開された「トラッシュに置いた対戦相手のシグニのレベル以下のシグニ」を指します。
超罠　ヤミガネ	WXK01-045	出現時能力でデッキを全部めくったが、条件に合うシグニが公開されませんでした。その場合どうしますか？	何もシグニを出さずに、公開されたカードをすべてシャッフルしてそれをデッキとします。このときデッキは0枚になりますが、能力の処理中なのでリフレッシュは行いません。なお、トラッシュに置いた対戦相手のシグニは、そのままトラッシュに置かれた状態になります。
コードライド　ゼロセン	WXK01-046	このシグニの自動能力では、条件を満たしていなくても対戦相手のシグニを対象としますか？	はい、対象とします。条件に関わらずこの自動能力はアタックしたときにトリガーして発動します。発動する際に対戦相手のシグニを対象とし、その後効果の処理に入り、条件を満たしていた場合は対象としていたシグニをバニッシュします。
コードライド　ゼロセン	WXK01-046	自動能力は必ず発動しますか？	はい、自動能力は条件を満たすと必ず発動し、発動しないことを選べません。
コードライド　フブキ	WXK01-047	自動能力は《火旗相当》でこのシグニがドライブ状態になった場合でもトリガーしますか？	はい、ルリグの【ライド】以外でドライブ状態になった場合もトリガーします。
コードライド　フブキ	WXK01-047	自動能力は《強奪の箱舟》で複数の＜乗機＞シグニがドライブ状態になった場合でも１回しかトリガーしませんか？	はい、ターン１回なので、複数のシグニが同時にドライブ状態になったとしてもトリガーは１回のみです。
コードライド　オートバイ	WXK01-048	ドライブ自動能力は条件を満たすと必ず発動しますか？	はい、ドライブ自動能力はドライブ状態で条件を満たすと必ず発動し、発動しないことを選べません。
コードライド　ショッピング	WXK01-050	自動能力は必ず発動しますか？	はい、必ず発動し、発動しないことは選ぶことができません。
コードライド　ショッピング	WXK01-050	自動能力で＜乗機＞のシグニ以外が公開された場合、公開されたカードはどうなりますか？	自動能力で＜乗機＞のシグニ以外が公開された場合、公開したカードはデッキの上に裏向きで置きます。

魔海の船員　ラカム	WXK01-052	自動能力の「手札を１枚捨てる」は必ず行わなければいけませんか？	いいえ、「捨ててもよい」なので捨てないことを選ぶことができます。その場合、対戦相手のシグニ１体のパワーを－4000するは行いません。
魔海の船員　ラカム	WXK01-052	手札が０枚の状態で、自動能力を発動させ、対戦相手のシグニのパワーを－4000することはできますか？	いいえ、手札が０枚の状態で自動能力を発動しても戦相手のシグニのパワーを－4000することはできません。「Ａのとき、Ｂしてもよい。そうした場合、Ｃする。」はＢを実行しないとＣは実行されません。
魔海の船員　ラカム	WXK01-052	手札が２枚の状態で《魔海の鉤爪　キャプテン・フック》の効果でこのカードと《魔海の船員　ドレイク》が場に出ました。先に《魔海の船員　ドレイク》の能力で手札を２枚捨て、その後このカードの出現時能力でカードを引くことはできますか？	はい、可能です。《魔海の鉤爪　キャプテン・フック》の効果によりこのカードと《魔海の船員　ドレイク》が同時に出るため、それぞれの出現時能力が同時にトリガーします。トリガーが同時に発生した場合は好きな順に発動させることができるので、《魔海の船員　ドレイク》→このカードの順に発動すると、カードを１枚引くことができます。
魔海の船員　アンボニー	WXK01-053	手札が０枚の場合、自分の悪魔はすべて＋3000されますか？	はい、＋3000されます。上段の常時能力で＋1000され、下段の常時能力で＋2000されるため、合計で＋3000されます。
魔海の船員　ドレイク	WXK01-054	出現時能力は必ず発動させる必要がありますか？	いいえ、出現時能力にコストがある場合、そのコストを支払わずに発動しないことを選ぶことができます。
魔海の船員　ドレイク	WXK01-054	《魔海の船員　ドレイク》を場に出した際、手札が１枚でした。出現時能力を使用できますか？	いいえ、使用できません。「手札を２枚捨てる」が出現時能力のコストなので必ず２枚捨てる必要があります。
魔海の船員　ティーチ	WXK01-055	すべての自分のシグニゾーンにシグニがある場合、自動能力を使用することはできますか？	はい、自動能力を使用することはできますが、このシグニを場に出すことはできないため何もせずに処理は終了します。
魔海の侯爵　フォルネウス	WXK01-056	自動能力で＜悪魔＞のシグニ以外が公開された場合、公開されたカードはどうなりますか？	自動能力で＜悪魔＞のシグニ以外が公開された場合、公開したカードはデッキの上に裏向きで置きます。
ＣＩＲＣＬＥ	WXK01-057	デッキからカードを５枚公開したらシグニが２枚でした。場に出すことはできますか？	はい、２枚しかない場合でもシグニを場に出すことができます。このテキストのように３枚「まで～」と書かれている場合には０～３枚まで好きな数のシグニを場に出すことができるためです。
ＣＩＲＣＬＥ	WXK01-057	出現時能力でデッキからカードを５枚公開したらシグニが０枚でした。公開されたカードはどうなりますか？	公開されたカードはすべてトラッシュに置かれます。
ＣＩＲＣＬＥ	WXK01-057	すべての自分のシグニゾーンにシグニがある場合、このカードを使用することはできますか？	はい、このカードを使用することはできますが、見た５枚の中からシグニを場に出すことができないため、見た５枚をトラッシュに置き、処理は終了します。
ＣＩＲＣＬＥ	WXK01-057	デッキが５枚以下の状態でこのスペルを使用しました。どうなりますか？	その場合、その5枚以下のデッキをすべて見て効果を処理します。効果処理後、デッキが0枚ですのでリフレッシュを行います。
ＣＩＲＣＬＥ	WXK01-057	場に出た後にレベルが下がり、ルリグのリミット内に収まるシグニをこのカードで場に出すことはできますか？また、場に出た後にレベルが上がり、ルリグのリミット内に収まらないシグニをこのカードで場に出すことはできますか？	場に出た後にレベルが下がるシグニは場に出すことはできません。また、場に出た後にレベルが上がるシグニは場に出すことができ、場に出た後ルール処理にてリミット内に収まるようにシグニをトラッシュに置きます。
幻怪　ケイローン	WXK01-058	自動能力で【ランサー】を得た後、パワーが10000未満になりました。【ランサー】は失いますか？	いいえ、失いません。「ターン終了時まで」と記載された一回かぎりの効果では、その使用時や効果が処理された時点にのみ条件を満たしているかどうかをチェックして能力を与えるためです。
幻怪　ダイダラ	WXK01-059	この自動能力を使用した後に場に出た＜怪異＞のシグニは＋2000されますか？	いいえ、＋2000されません。「ターン終了時まで」と記載された一回限りの効果は、その効果が処理された時点でのカードにのみ影響します。
幻怪　アルラウネ	WXK01-060	出現時能力で①を選んだ際、対戦相手の効果でアーツの使用コストが増えた場合、どのようになりますか？	アーツを使用する際にアーツの使用コストに増えた分のエナコストの支払いが加えられた後に①の効果で《無×１》が減らされ、アーツの使用コストが決定されます。その上で使用コストを支払います。

幻怪　アルラウネ	WXK01-060	出現時能力発動後に《緑》×1のアーツを使用しました。その後、《緑》×1《無》×1のアーツを使用した際、《緑》×1だけで使用できますか？	いいえ、できません。出現時能力で《無×１》減らされるのは次のアーツのみで、そのアーツが実際に《無×１》減らされたかは関係ありません。
幻怪　アルラウネ	WXK01-060	出現時能力の②にある「隣接するあなたのシグニ」とはどういうことですか？	隣接するシグニとは、下記の１～３がシグニになります。 １．《幻怪　アルラウネ》を自分の左のシグニゾーンに出した場合 自分の中央のシグニゾーンにあるシグニが隣接したシグニになります。 ２．《幻怪　アルラウネ》を自分の中央のシグニゾーンに出した場合 自分の左のシグニゾーンにあるシグニと自分の右のシグニゾーンにあるシグニが隣接したシグニになります。 ３．《幻怪　アルラウネ》を自分の右のシグニゾーンに出した場合 自分の中央のシグニゾーンにあるシグニが隣接したシグニになります。 また、下記の４～５は隣接したシグニではありません。 ４．《幻怪　アルラウネ》を自分の左のシグニゾーンに出した場合 自分の右のシグニゾーンにあるシグニは隣接したシグニではありません。 ５．《幻怪　アルラウネ》を自分の右のシグニゾーンに出した場合 自分の左のシグニゾーンにあるシグニは隣接したシグニではありません。
幻怪　アルラウネ	WXK01-060	出現時能力の②を使用した後に場に出た隣接するシグニは＋3000されますか？	いいえ、＋3000されません。「ターン終了時まで」と記載された一回限りの効果は、その効果が処理された時点でのカードにのみ影響します。
幻怪　アルラウネ	WXK01-060	出現時能力②の「このシグニと隣接するあなたのシグニを２体まで対象とし、ターン終了時まで、それらのパワーを～」は自身のパワーも＋3000されますか？	いいえ、『「このシグニと隣接する」あなたのシグニ』なので《幻怪　アルラウネ》自身のパワーはプラスされません。
幻怪　コダマ	WXK01-062	自動能力で＜怪異＞のシグニ以外が公開された場合、公開されたカードはどうなりますか？	自動能力で＜怪異＞のシグニ以外が公開された場合、公開したカードはデッキの上に裏向きで置きます。
大罠　ハリテン	WXK01-064	自動能力は必ず発動しますか？	はい、必ず発動し、発動しないことは選ぶことができません。対戦相手に対象とすることができるシグニがいない場合は「ターン終了時」以降の処理は行われずに処理が終了します。
大罠　ハリテン	WXK01-064	自動能力でパワーをマイナスするシグニを対象とするのはデッキの上から２枚カードをトラッシュに置く前ですか？それとも置いた後ですか？	デッキの上からカードを２枚置いた後にパワーをマイナスするシグニを対象とします。
大罠　ハリテン	WXK01-064	自動能力の具体例を教えてください。	例えば、自動能力が発動し、デッキの上からレベル１とレベル４のシグニがトラッシュに置かれたとします。トラッシュに置かれたシグニのレベルの合計が５なのでトラッシュに置いた後に対象としたシグニのパワーを－1000×５＝－5000します。
大罠　ハリテン	WXK01-064	自動能力が発動し、デッキの枚数が２枚以下の場合、リフレッシュはいつ行われますか？	リフレッシュは自動能力の処理がすべて完了した後に行われます。
小罠　オレオレ	WXK01-067	自動能力はルリグが＜グズ子＞以外の場合でも発動しますか？	はい、発動します。限定条件が記載されたカードは、限定条件に記載されたルリグタイプと一致するルリグが場にいなければ、シグニを出したりスペルやアーツを使用したりすることができませんが、場以外で使用できる能力がある場合は、限定条件に記載されたルリグが場にいなくても使用することができます。
小罠　カクヅケ	WXK01-068	自動能力は必ず発動しますか？	はい、必ず発動し、発動しないことは選ぶことができません。

小罠　カクヅケ	WXK01-068	自動能力で＜トリック＞のシグニ以外が公開された場合、公開されたカードはどうなりますか？	自動能力で＜トリック＞のシグニ以外が公開された場合、公開したカードはデッキの上に裏向きで置きます。
パンドラ・ボックス	WXK01-069	デッキが下記の枚数の場合、どのように処理を行いますか？ １．デッキが３枚の場合 ２．デッキが２枚の場合 ３．デッキが１枚の場合	カードのテキストを上から順に処理していくこと、実行できない処理は実行せずに処理を進めること、処理の途中でデッキがなくなってもリフレッシュは行わないことに留意しながら下記のように処理を行います。 １．デッキの上から３枚カードを見ます。この時リフレッシュは行いません。３枚の中から１枚を手札に加え、１枚をトラッシュに置き、残り１枚をデッキの１番上に置きます。 ２．デッキの上から２枚カードを見ます。この時リフレッシュは行いません。２枚の中から１枚を手札に加え、１枚をトラッシュに置きます。デッキの上に戻すカードはないので、この処理は行いません。このスペルの処理後、デッキが０枚なのでリフレッシュを行います。 ３．デッキの上から１枚カードを見ます。この時リフレッシュは行いません。見たカード１枚を手札に加えます。トラッシュに置くカードとデッキの上に戻すカードはないので、これらの処理は行いません。このスペルの処理後、デッキが０枚なのでリフレッシュを行います。 ２．３．の処理については、例えばカードを手札に加えたくないので手札に加えるカードを代わりにデッキの上に戻すといったようなことはできません。
コードライド　タクシー	WXK01-074	【ライド】や《火旗相当》でこのシグニがドライブ状態になった場合、このシグニはどのタイミングまで【ダブルクラッシュ】を得ますか？	このシグニはドライブ状態になった時点からエンドフェイズの「ターン終了時まで」の効果が終了するまで、【ダブルクラッシュ】を得ます。
コードライド　タクシー	WXK01-074	自動能力は《火旗相当》でこのシグニがドライブ状態になった場合でもトリガーしますか？	はい、ルリグの【ライド】以外でドライブ状態になった場合もトリガーします。
コードライド　タクシー	WXK01-074	既にこのシグニがドライブ状態になっている状況で《火旗相当》をこのシグニに使用しました。自動能力は再びトリガーしますか？	いいえ、既にドライブ状態であるため、自動能力はトリガーしません。
コードライド　タクシー	WXK01-074	このシグニが２体（ＡとＢ）場にあり、ルリグが《コードライド　タクシー》Ａに【ライド】を使用して乗った後に《火旗相当》の効果で《コードライド　タクシー》Ｂに乗りました。ＡとＢの自動能力はどのようになりますか？	ルリグが《コードライド　タクシー》Ａに【ライド】で乗ったときにＡの自動能力がトリガーし、発動します。その後、ルリグが《火旗相当》の効果で《コードライド　タクシー》Ｂに乗ったときにＢの自動能力がトリガーし、発動します。
コードライド　タクシー	WXK01-074	《コードライド　タクシー》が能力を失っている状態でドライブ状態になった場合、【ダブルクラッシュ】を持つことはできますか？	【ドライブ常】自体の能力を失っているので【ダブルクラッシュ】は持ちません。
コードライド　アシスト	WXK01-076	自動能力は《火旗相当》でこのシグニがドライブ状態になった場合でもトリガーしますか？	はい、ルリグの【ライド】以外でドライブ状態になった場合もトリガーします。
コードライド　アシスト	WXK01-076	自動能力は《強奪の箱舟》で２体の＜乗機＞シグニが同時にドライブ状態になった場合、２回トリガーしますか？	はい、２回トリガーします。
コードライド　アシスト	WXK01-076	既にこのシグニがドライブ状態になっている状況で《火旗相当》をこのシグニに使用しました。自動能力は再びトリガーしますか？	いいえ、既にドライブ状態であるため、自動能力はトリガーしません。

コードライド　ママチャ	WXK01-077	自動能力は《火旗相当》でこのシグニがドライブ状態になった場合でもトリガーしますか？	はい、ルリグの【ライド】以外でドライブ状態になった場合もトリガーします。
コードライド　ママチャ	WXK01-077	既にこのシグニがドライブ状態になっている状況で《火旗相当》をこのシグニに使用しました。自動能力は再びトリガーしますか？	いいえ、既にドライブ状態であるため、自動能力はトリガーしません。
コードライド　ママチャ	WXK01-077	このシグニが２体（ＡとＢ）場にあり、ルリグが《コードライド　ママチャ》Ａに【ライド】を使用して乗った後に《火旗相当》の効果で《コードライド　ママチャ》Ｂに乗りました。ＡとＢの自動能力はどのようになりますか？	ルリグが《コードライド　ママチャ》Ａに【ライド】で乗ったときにＡの自動能力がトリガーし、発動します。その後、ルリグが《火旗相当》の効果で《コードライド　ママチャ》Ｂに乗ったときにＢの自動能力がトリガーし、発動します。
コードライド　ママチャ	WXK01-077	自動能力で＜乗機＞のシグニ以外が公開された場合、公開されたカードはどうなりますか？	自動能力で＜乗機＞のシグニ以外が公開された場合、公開したカードはデッキの上に裏向きで置きます。
コードライド　ポケバイ	WXK01-078	自動能力は《火旗相当》でこのシグニがドライブ状態になった場合でもトリガーしますか？	はい、ルリグの【ライド】以外でドライブ状態になった場合もトリガーします。
コードライド　ポケバイ	WXK01-078	既にこのシグニがドライブ状態になっている状況で《火旗相当》をこのシグニに使用しました。自動能力は再びトリガーしますか？	いいえ、既にドライブ状態であるため、自動能力はトリガーしません。
コードライド　ポケバイ	WXK01-078	このシグニが２体（ＡとＢ）場にあり、ルリグが《コードライド　ポケバイ》Ａに【ライド】を使用して乗った後に《火旗相当》の効果で《コードライド　ポケバイ》Ｂに乗りました。ＡとＢの自動能力はどのようになりますか？	ルリグが《コードライド　ポケバイ》Ａに【ライド】で乗ったときにＡの自動能力がトリガーし、発動します。その後、ルリグが《火旗相当》の効果で《コードライド　ポケバイ》Ｂに乗ったときにＢの自動能力がトリガーし、発動します。
コードライド　タチスク	WXK01-079	自動能力は《火旗相当》でこのシグニがドライブ状態になった場合でもトリガーしますか？	はい、ルリグの【ライド】以外でドライブ状態になった場合もトリガーします。
コードライド　タチスク	WXK01-079	自動能力は《強奪の箱舟》で２体の＜乗機＞シグニが同時にドライブ状態になった場合、２回トリガーしますか？	はい、２回トリガーします。
コードライド　タチスク	WXK01-079	既にこのシグニがドライブ状態になっている状況で《火旗相当》をこのシグニに使用しました。自動能力は再びトリガーしますか？	いいえ、既にドライブ状態であるため、自動能力はトリガーしません。
狂想の滅炎	WXK01-080	このスペルを使用した後に場に出たシグニは＋3000されますか？	いいえ、＋3000されません。「ターン終了時まで」と記載された一回限りの効果は、その効果が処理された時点でのカードにのみ影響します。
魔海の吸盤　クラーケン	WXK01-082	対戦相手にシグニがない状態で手札を２枚捨てました。そのあとで対戦相手のシグニが場に出て、そして手札を１枚捨てました。この自動能力でパワーを－4000できますか？	いいえ、できません。シグニのパワーをマイナスしたかどうかにかかわらず、手札を２枚捨てた時点で自動能力は２回発動しています。そのため、その後手札を捨てても自動能力は発動しません。
魔海の騒音　ラハブ	WXK01-086	出現時能力は必ず発動させる必要がありますか？	いいえ、出現時能力にコストがある場合、そのコストを支払わずに発動しないことを選ぶことができます。
魔海の騒音　ラハブ	WXK01-086	《魔海の騒音　ラハブ》を場に出した際、手札が０枚でした。出現時能力を使用できますか？	いいえ、使用できません。「手札を１枚捨てる」が出現時能力のコストなので必ず１枚捨てる必要があります。

魔海の海蛇　レヴィアタン	WXK01-089	出現時能力は必ず発動させる必要がありますか？	いいえ、出現時能力にコストがある場合、そのコストを支払わずに発動しないことを選ぶことができます。
魔海の海蛇　レヴィアタン	WXK01-089	《魔海の海蛇　レヴィアタン》を場に出した際、手札が０枚でした。出現時能力を使用できますか？	いいえ、使用できません。「手札を１枚捨てる」が出現時能力のコストなので必ず１枚捨てる必要があります。
ＰＲＡＹＩＮＧ	WXK01-090	デッキが２枚の状態でこのカードの①を使用しました。手札を捨てた後、リフレッシュを行いますか？	はい、リフレッシュは処理がすべて完了した後に行われるため、手札を１枚捨ててこのスペルの処理が完了した後に行われます。
幻怪　ベヒーモス	WXK01-092	自動能力の《緑》《緑》《緑》は必ず支払わなければいけませんか？	いいえ、「支払ってもよい」なので《緑》《緑》《緑》を支払わないことを選ぶことができます。その場合、あなたのデッキの一番上のカードをライフクロスに加えることはできません。
幻怪　ベヒーモス	WXK01-092	このターンアーツを２回以上使用した状態でこのシグニがアタックすると、自動能力は何回トリガーしますか？	１回のみです。この自動能力はアーツを使用したかどうかのみを参照するので、複数回のアーツを使用してもトリガーは１回のみです。
幻怪　ピスキー	WXK01-094	右のシグニゾーンとはどちらですか？	《幻怪　ピスキー》を場に出しているプレイヤーから見て右のシグニゾーンになります。
幻怪　コーボル	WXK01-096	左のシグニゾーンとはどちらですか？	《幻怪　コーボル》を場に出しているプレイヤーから見て左のシグニゾーンになります。
幻怪　ドアーフ	WXK01-097	アーツを使用後、デッキが１枚の状態で自動能力を発動しました。どうなりますか？	まず、カードを１枚引きます。この時点でデッキが０枚になりますが、能力の処理中にはリフレッシュを行いません。次にエナチャージを行おうとしますがデッキが０枚なので行うことができないのでこの効果をスキップします。これで能力の処理がすべて完了しますので、ルール処理にてリフレッシュを行います。
幻怪　ドアーフ	WXK01-097	このターンアーツを２回以上使用した状態でこのシグニがアタックすると、自動能力は何回トリガーしますか？	１回のみです。この自動能力はアーツを使用したかどうかのみを参照するので、複数回のアーツを使用してもトリガーは１回のみです。
幻怪　トロルド	WXK01-099	上段の常時能力はこのシグニがどのシグニゾーンにある時に有効にりますか？	《幻怪　トロルド》を場に出しているプレイヤーから見て左のシグニゾーンか《幻怪　トロルド》を場に出しているプレイヤーから見て右のシグニゾーンになります。
超罠　ミミック	WXK01-102	デッキと手札が下記の枚数の場合、出現時能力はどのように処理を行いますか？ １．デッキが３枚の場合 ２．デッキが２枚、手札が１枚以上の場合 ３．デッキが１枚、手札が１枚の場合	カードのテキストを上から順に処理していくこと、処理の途中でデッキがなくなってもリフレッシュは行わないことに留意しながら下記のように処理を行います。 １．カードを３枚引きます。この時リフレッシュは行いません。手札からカード３枚を好きな順番でデッキの上に置きます。 ２．カードを２枚引きます。この時リフレッシュは行いません。手札からカード３枚を好きな順番でデッキの上に置きます。 ３．カードを１枚引きます。この時リフレッシュは行いません。手札からカード２枚を好きな順番でデッキの上に置きます。
大罠　イシゴエ	WXK01-104	デッキが３枚の状態で《パンドラ・ボックス》を使用して《大罠　イシゴエ》をトラッシュに置きました。リフレッシュと自動能力の発動はどちらが先になりますか？	《大罠　イシゴエ》がデッキからトラッシュに置かれたことにより自動能力がトリガーしますが、その発動より先にルール処理としてリフレッシュを行います。リフレッシュによりトリガーしていた《大罠　イシゴエ》はデッキに戻ります。そしてトリガーしていた自動能力を発動させますが、その能力で場に出るはずだったカードは既にデッキに戻っているため、場に出ることはありません。
中罠　アルババ	WXK01-106	すべての自分のシグニゾーンにシグニがある場合、出現時能力は発動できますか？	はい、発動します。この場合、この出現時能力で偶数のレベルのシグニがトラッシュに置かれたとしても、トラッシュからレベル２以下のシグニを場に出すことはできません。

中罠　アルババ	WXK01-106	デッキが１枚の場合、出現時能力でデッキをトラッシュに置くと処理の途中でデッキが０枚になりますが、この時リフレッシュとレベル２以下のシグニを場に戻すはどちらが先になりますか？	レベル２以下のシグニを場に戻すのが先になります。処理の途中でデッキがなくなってもリフレッシュは行われず、処理が完了後デッキが０枚の場合リフレッシュを行います。
小罠　ネズミコ	WXK01-109	レベル２以下の＜トリック＞シグニがトラッシュにあるとき、出現時能力でデッキの一番上に置かないことを選べますか？	はい、デッキの上に置かないことを選ぶことができます。このテキストのように１枚「まで～」と書かれている場合には０～１枚まで好きな数のシグニを選択することができるためです。
サーバント　Ｑ４	WXK01-119	「ガード」とはなんですか？	あなたはアタックフェイズ中のガードステップ時に手札から「ガード」能力を持つカードを捨てる（トラッシュに置く）ことができます。こうした場合、あなたはこのターン中、対戦相手のルリグからのアタックを無効化しライフクロスを守ることが出来ます。ただし、無効化出来るのはルリグからの攻撃のみであり、シグニからの攻撃は防げません。
サーバント　Ｑ４	WXK01-119	「マルチエナ」とはなんですか？	エナコストを支払う際、マルチエナを持つカードは好きな色１つとして支払うことが出来ます。
サーバント　Ｑ４	WXK01-119	ダブルクラッシュを持つルリグのアタックをガードした場合はどうなりますか？	ガードはそのターン中のルリグによるアタックを一度防ぎます。アタックしたルリグがダブルクラッシュを持っていたとしても、アタックによるダメージは受けずライフクラッシュは1枚もクラッシュされません。
サーバント　Ｑ４	WXK01-119	対戦相手の場にトラッシュを指定している《サーバント　∞》がある状況で、＜精元＞になっている＜天使＞シグニをライフバーストを使用してトラッシュから手札に加えることはできますか？	はい、質問の状況ではトラッシュにある＜天使＞は＜精元＞なので手札に加えることができます。
サーバント　Ｔ４	WXK01-120	「ガード」とはなんですか？	あなたはアタックフェイズ中のガードステップ時に手札から「ガード」能力を持つカードを捨てる（トラッシュに置く）ことができます。こうした場合、あなたはこのターン中、対戦相手のルリグからのアタックを無効化しライフクロスを守ることが出来ます。ただし、無効化出来るのはルリグからの攻撃のみであり、シグニからの攻撃は防げません。
サーバント　Ｔ４	WXK01-120	「マルチエナ」とはなんですか？	エナコストを支払う際、マルチエナを持つカードは好きな色１つとして支払うことが出来ます。
サーバント　Ｔ４	WXK01-120	ダブルクラッシュを持つルリグのアタックをガードした場合はどうなりますか？	ガードはそのターン中のルリグによるアタックを一度防ぎます。アタックしたルリグがダブルクラッシュを持っていたとしても、アタックによるダメージは受けずライフクラッシュは1枚もクラッシュされません。
サーバント　Ｔ４	WXK01-120	対戦相手の場にトラッシュを指定している《サーバント　∞》がある状況で、＜精元＞になっている＜天使＞シグニをライフバーストを使用してトラッシュから手札に加えることはできますか？	はい、質問の状況ではトラッシュにある＜天使＞は＜精元＞なので手札に加えることができます。
棘々迷路	WXK01-TK-01A	クラフトとは何ですか？	ゲーム中、他のカードの効果により作り出される代用カードです。代用カードですので、このカードを持っていなくても区別のつく別のもので代用しても問題ありません。他のカードと違いクラフトのカードは存在できる領域が限られています。もし、存在できない領域に置かれる場合は代わりにゲームから取り除かれます。
棘々迷路	WXK01-TK-01A	このカードは最初からルリグデッキに入れてゲームを始めることはできますか？	いいえ、できません。クラフトカードは始めからデッキに入れることができません。
棘々迷路	WXK01-TK-01A	このカードはどうやって使いますか？	《幻怪姫　イバラヒメ》の出現時能力が発動したとき、ルリグデッキにこのカードを加えます。その後は他のアーツと同様に使用することができます。使用した際、他のアーツはルリグトラッシュに置かれますが、このカードはその代わりにゲームから除外されます。

白滅の巫女　タマヨリヒメ	WXK02-001	２番目の自動能力でシグニ以外が公開された場合、公開されたカードはどうなりますか？	２番目の自動能力でシグニ以外が公開された場合、公開したカードはデッキの上に裏向きで置きます。
白滅の巫女　タマヨリヒメ	WXK02-001	すべての自分のシグニゾーンにシグニがある場合、２番目の自動能力でシグニを場に出すことを選べますか？	いいえ、シグニを場に出すことができないため、場に出すことは選べず、公開されたシグニを手札に加えます。
白滅の巫女　タマヨリヒメ	WXK02-001	２番目の能力でレベルを超過するシグニやリミットを超過するシグニを場に出すことはできますか？	いいえ、メインフェイズに手札からシグニを出すのと同様に、効果による方法でもシグニを場に出す場合にはレベルやリミットを超過するようなシグニを場に出すことはできません。レベルやリミットを超過するシグニが公開された場合はそれを手札に加えます。
白滅の巫女　タマヨリヒメ	WXK02-001	イノセンスとは何ですか？	この能力の名前です。コインを支払うことでこの能力を発動し、テキストに書かれている効果を発揮することができます。
白滅の巫女　タマヨリヒメ	WXK02-001	イノセンスの「現在影響している対戦相手のすべての効果は何もしない。」とはどういうことですか？	スペルやアーツ、シグニやルリグの能力等の結果としてゲーム中に起こる出来事を「効果」といい、その効果の中でイノセンスを使用した時点で影響していたものはその効果の影響がなくなってしまいます。効果は何もしなくなりますが、その効果を発生させている能力などが失われるわけではありません。この「何もしなくなる」を大まかに説明すると以下の３点です。 １．イノセンスを使用した時点で公開領域（ルリグゾーン、シグニゾーン、トラッシュ、ルリグトラッシュ等）にあるカードのトリガーではない【常】（常時能力）はすべて何もしなくなり、本来の効果を発揮できなくなります。 ２．イノセンスを使用した時点でそれ以前に使用されていて効果を発揮しているもの（シグニやルリグに能力を与える、パワーを修正する等）はすべて何もしなくなり、本来の効果を発揮できなくなります。 ３．イノセンスを使用した時点でそれ以前に使用された効果によって発生したトリガー能力（例：《魔海の船員　ドレイク》、《悲願の駄姫　グズ子》）や、効果によって発生した継続的に影響する効果はすべて何もしなくなり、トリガー条件を満たしても発動しなくなります。 逆に、「イノセンスの影響を受けない効果」を大まかに説明すると以下の４点です。 １．イノセンスを使用した時点で非公開領域（デッキ、手札、ルリグデッキ）にあるカードはイノセ
白滅の巫女　タマヨリヒメ	WXK02-001	イノセンスFAQ　－　シグニやルリグのアタックに関すること イノセンスを使用するとシグニやルリグはアタックできますか？	はい、イノセンスを使用しても、シグニやルリグはアタックすることができます。正面のシグニとのバトルやプレイヤーへのダメージ、ライフクロスのクラッシュなどアタックに関することは通常通り行われます。
白滅の巫女　タマヨリヒメ	WXK02-001	イノセンスFAQ　－　【ガード】 イノセンスを使用すると対戦相手はルリグのアタックを【ガード】することができますか？	はい、対戦相手はルリグのアタックを【ガード】することができます。
白滅の巫女　タマヨリヒメ	WXK02-001	イノセンスFAQ　－　ライフバースト、トラップ イノセンスを使用すると対戦相手はライフバーストを発動することができますか？ また、【トラップ】を発動することができますか？	はい、ライフバーストは発動し、その効果は通常通り影響します。また、【トラップ】は発動し、その効果は通常通り影響します。

白滅の巫女　タマヨリヒメ	WXK02-001	イノセンスFAQ　－　状態に関すること イノセンスを使用すると、シグニやルリグに状態はどうなりますか？ ・アップ状態／ダウン状態 ・ドライブ状態 ・凍結状態 ・感染状態 ・クロス状態	状態は効果ではないため、イノセンスを使用してもシグニやルリグの状態は変化しません。
白滅の巫女　タマヨリヒメ	WXK02-001	イノセンスFAQ　－　キー キーがある状態でイノセンスを使用しました。どうなりますか？	キー自体は場からなくなりはしませんが、キーが持つ常時能力は何もしなくなります。そのため、ルリグに能力を与えるような常時能力は何もしなくなるため、結果的にルリグはキーから得ている能力を失うことになります。
白滅の巫女　タマヨリヒメ	WXK02-001	イノセンスFAQ　－　ターン１回、ゲーム１回 イノセンスを使用すると、ターン１回やゲーム１回の能力をもう１度使用できますか？	いいえ、ターン１回やゲーム１回は能力の使用を制限するもので、効果ではありません。そのため、これらの使用制限を無視して能力を使用することはできません。
白滅の巫女　タマヨリヒメ	WXK02-001	イノセンスFAQ　－　【マルチエナ】 エナゾーンに【マルチエナ】を持つカードが置かれている状態でイノセンスを使用しました。どうなりますか？また、イノセンス使用後、【マルチエナ】を持つカードがエナゾーンに置かれました。どうなりますか？	イノセンスを使用したときにエナゾーンにあったカードは【マルチエナ】が何もしなくなり、好きな色のエナとしてエナの支払いに使用することができなくなります。また、イノセンス使用後にいずれかの領域（公開領域、非公開領域を問わず）からエナゾーンに置かれた【マルチエナ】を持つカードは影響を受けないので好きな色のエナとしてエナの支払いに使用することができます。
白滅の巫女　タマヨリヒメ	WXK02-001	イノセンスFAQ　－　【ランサー】【Sランサー】【ダブルクラッシュ】【トリプルクラッシュ】【アサシン】 スペルやアーツ、能力により【ランサー】【Sランサー】【ダブルクラッシュ】【トリプルクラッシュ】【アサシン】を得たシグニがある状態でイノセンスを使用しました。どうなりますか？また、常時能力でこれらをはじめから持っているシグニはどうなりますか？	これらの効果ははじめから持っていた、後から与えられたにかかわらず、与える効果が何もしなくなり、結果としてこれらの能力を持っていないのと同じになります。 １．【ランサー】【Sランサー】 　バトルでシグニをバニッシュしてもトリガーしません。 ２．【ダブルクラッシュ】【トリプルクラッシュ】 　1枚しかライフクロスをクラッシュできません。 ３．【アサシン】 　正面のシグニとバトルします。
白滅の巫女　タマヨリヒメ	WXK02-001	イノセンスFAQ　－　【シャドウ】 常時能力で【シャドウ】をはじめから持っているシグニがある状態でイノセンスを使用しました。どうなりますか？	【シャドウ】が何もしなくなるので、対戦相手の効果でも対象とすることができるようになります。
白滅の巫女　タマヨリヒメ	WXK02-001	イノセンスFAQ　－　「効果を受けない」をもつカード　《先駆の大天使　アークゲイン》、《不可解な誇超　コンテンポラ》 対戦相手の場に《先駆の大天使　アークゲイン》、《不可解な誇超　コンテンポラ》がある状態でイノセンスを使用しました。どうなりますか？	「効果を受けない」が何もしなくなるので、対戦相手の「シグニを移動させる効果」及び「シグニの状態を変化させる効果」、「パワーやテキストなどのカードの情報を変更する効果」を受けるようになります。

白滅の巫女　タマヨリヒメ	WXK02-001	イノセンスFAQ　－　イノセンス使用前のパワーの増減・変更効果 対戦相手の効果でシグニのパワーが増減・変更されている状態でイノセンスを使用しました。どうなりますか？例えば以下のようなカードです。 ・《意気軒昂》 ・《ダーク・トゥインクル》 ・《中罠　ツナワタ》	対戦相手のパワーを増減、変更する効果が何もしなくなるので、結果的にシグニのパワーは元に戻ります。
白滅の巫女　タマヨリヒメ	WXK02-001	イノセンスFAQ　－　イノセンスを使用したターン中に影響する効果 対戦相手がイノセンスを使用したターン中に影響する効果が発揮している状況でイノセンスを使用しました。どうなりますか？例えば以下のようなカードです。 ・《レイラ＝デッドエンド》のドーピング ・《応援の駄姫　グズ子》のダイレクト ・《アロス・ピルルク　TETRA》のカタルシス ・《アンチ・アビリティ》 ・《炎志貫徹》	イノセンスを使用するターンに影響する効果が何もしなくなります。この項目に該当するカードは例に挙げたカード以外にも非常にたくさんあります。 「このターン、」「このターンの間」など、ターンの中に何かの効果をもたらすものがそのほとんどです。また、《アロス・ピルルク　TETRA》のカタルシスのように対戦相手のターンをまたいで特定のフェイズやステップまで効果をもたらすものもあります。それらは何もしなくなります。
白滅の巫女　タマヨリヒメ	WXK02-001	イノセンスFAQ　－　後からトリガーする効果　《魔海の船員　ドレイク》、《悲願の駄姫　グズ子》など 対戦相手が使用した能力がまだトリガーしていない状態で、イノセンスを使用しました。どうなりますか？例えば以下のようなカードです。 １．《魔海の船員　ドレイク》の出現時能力 ２．《悲願の駄姫　グズ子》の起動能力	後からトリガーする効果が何もしなくなるのでトリガーは発生しません。 １．《魔海の船員　ドレイク》の出現時能力のターン終了時にトリガーする効果は、トリガーしなくなります。 ２．《悲願の駄姫　グズ子》の起動能力で＜遊具＞のシグニ１体が場を離れたときにトリガーする効果は、トリガーしなくなります。
白滅の巫女　タマヨリヒメ	WXK02-001	イノセンスFAQ　－　お互いがイノセンスを使用しあった場合 対戦相手の《白滅の巫女 タマヨリヒメ》がイノセンスを使用した後、自分の《白滅の巫女 タマヨリヒメ》がイノセンスを使用しました。どうなりますか？	あとから使用したイノセンスが上書きをします。 対戦相手のイノセンスの効果が自分が使用したイノセンスの効果により何もしなくなるので、結果的に対戦相手の効果が何もせず、自分の効果は通常通りの効果を発揮します。
白滅の巫女　タマヨリヒメ	WXK02-001	イノセンスFAQ　－　元のパワーが０のシグニ　《羅植姫　スノロップ》、《羅植　アキナナ》など 対戦相手の場に《羅植姫　スノロップ》や《羅植　アキナナ》がある状態でイノセンスを使用しました。どうなりますか？	《羅植姫　スノロップ》も《羅植　アキナナ》も常時能力が何もしなくなるので、パワーが０になり、ルール処理にてバニッシュされます。

白滅の巫女　タマヨリヒメ	WXK02-001	イノセンスFAQ　－　他のシグニになるシグニ　《幻竜　タルボ》 対戦相手の《幻竜　タルボ》が他の＜龍獣＞シグニになった状態でイノセンスを使用しました。どうなりますか？	他の＜龍獣＞になる効果が何もしないので《幻竜　タルボ》は他の＜龍獣＞から《幻竜　タルボ》に戻ります。
白滅の巫女　タマヨリヒメ	WXK02-001	イノセンスFAQ　－　《サーバント ZERO》になっているシグニ 対戦相手の効果で《サーバント ZERO》になっているシグニがある状態でイノセンスを使用しました。どうなりますか？	《サーバント　ZERO》にする効果が何もしなくなるので元のシグニに戻ります。
白滅の巫女　タマヨリヒメ	WXK02-001	イノセンスFAQ　－　シグニを場に出すことを制限するカード　《アルテマ／メイデン　イオナ》、《白羅星　サタン》 対戦相手のルリグが《アルテマ／メイデン　イオナ》や《白羅星　サタン》の状態で、イノセンスを使用しました。どうなりますか？	《アルテマ／メイデン　イオナ》も《白羅星　サタン》も常時能力が何もしなくなるので、シグニを通常通り３体場に出すことができます。また、イノセンスの効果が終わっても《アルテマ／メイデン　イオナ》や《白羅星　サタン》が場に残っていた場合、イノセンスの効果が終了するとそれらの常時能力により再度場に出すシグニの数を制限され、超過しているシグニをトラッシュに置きます。
白滅の巫女　タマヨリヒメ	WXK02-001	イノセンスFAQ　－　ルリグタイプを追加するカード《共闘の鍵主　ウムル＝フィーラ》 対戦相手のルリグが《共闘の鍵主　ウムル＝フィーラ》で《差し伸べし者　タウィル》がある状態で、イノセンスを使用しました。限定条件が＜タウィル＞のシグニはどうなりますか？	《共闘の鍵主　ウムル＝フィーラ》の上段の常時能力が何もしなくなるので《共闘の鍵主　ウムル＝フィーラ》は＜タウィル＞のルリグタイプを失います。よって、限定条件が＜タウィル＞のシグニはルール処理にてトラッシュに置かれます。
白滅の巫女　タマヨリヒメ	WXK02-001	イノセンスFAQ　－　エナゾーンで効果を発揮するカード　《小剣　ミカムネ》、《幻獣　コサキ》 対戦相手のエナゾーンに《小剣　ミカムネ》、《幻獣　コサキ》がある状態でイノセンスを使用しました。どうなりますか？	《小剣　ミカムネ》も《幻獣　コサキ》も常時能力が何もしなくなるので、常時能力を使用してのエナの支払いはできなくなります。 なお、イノセンスが使用されたあとでエナゾーンに置かれたカードの効果はイノセンスの影響を受けないため常時能力を使用してのエナの支払いが可能です。
白滅の巫女　タマヨリヒメ	WXK02-001	イノセンスFAQ　－　《幻蟲　§アメンボ§》 対戦相手の《幻蟲　§アメンボ§》の常時能力はイノセンスを使用したときにどうなりますか？	イノセンスは公開領域の現在影響している効果を何もしなくする効果なので、公開領域（シグニゾーン、エナゾーン、トラッシュ）にある《幻蟲　§アメンボ§》は黒のシグニではなくなり、非公開領域（手札、デッキ）にある《幻蟲　§アメンボ§》は青と黒のシグニです。 また、イノセンス使用時に公開領域にあった《幻蟲　§アメンボ§》がその後デッキや手札に移動した場合、《幻蟲　§アメンボ§》は青と黒のシグニに戻ります。
白滅の巫女　タマヨリヒメ	WXK02-001	イノセンスFAQ　－　《羅星宙姫　≡ラアー≡》、《羅星　≡タネガスペ≡》、《羅星　≡ブンテン≡》 対戦相手の《羅星宙姫　≡ラアー≡》、《羅星　≡タネガスペ≡》、《羅星　≡ブンテン≡》の常時能力はイノセンスを使用したときにどうなりますか？	イノセンスは公開領域の現在影響している効果を何もしなくする効果です。 ですので、《羅星宙姫　≡ラアー≡》、《羅星　≡タネガスペ≡》、《羅星　≡ブンテン≡》が公開領域（トラッシュ）にあった場合、それらの常時能力に記載のあるレベルのシグニとして扱うことができません。 非公開領域（手札、デッキ）にあった場合、これらのカードはそれらの常時能力に記載のあるレベルのシグニとして扱うことができます。 また、イノセンス使用時にトラッシュにあったこれらのカードがその後デッキや手札に移動した場合でも、それらの常時能力に記載のあるレベルのシグニとして扱うことができます。

白滅の巫女　タマヨリヒメ	WXK02-001	イノセンスFAQ　－　【クロス常】、【ドライブ常】対戦相手の場に【クロス常】や【ドライブ常】を持つシグニがある状態でイノセンスを使用しました。どうなりますか？	【クロス常】や【ドライブ常】も何もしなくなるので、これらの能力を持つシグニがその後クロス状態やドライブ状態になったとしても、【クロス常】や【ドライブ常】の効果は何もしません。
白滅の巫女　タマヨリヒメ	WXK02-001	ゲーム１回のイノセンスを使用した後、別のルリグにグロウし、再度《白滅の巫女　タマヨリヒメ》にグロウした場合、イノセンスを再度使用することはできますか？	はい、使用することができます。ゲーム1回という能力の使用制限はあくまでそのルリグ（カード）のその能力を指しており、あらたに場に出たルリグはその能力を使用したルリグとは他のカードとしてルール上は扱われるためです。
真情の記憶　リル	WXK02-002	出現時能力は《ライズアイコン》を持つシグニしかトラッシュにない場合も発動できますか？	はい、《ライズアイコン》を持つシグニしかない場合や＜アーム＞のシグニしかない場合でも、該当するシグニのみを手札にも加えることができます。
真情の記憶　リル	WXK02-002	オーネストとは何ですか？	この能力の名前です。コインを支払うことでこの能力を発動し、テキストに書かれている効果を発揮することができます。
真情の記憶　リル	WXK02-002	オーネストは実際にはどのように使用しますか？	オーネストを使用して対戦相手は１を指定したとします。そうすると対戦相手はこのターン１回もアーツを使用しなかったり、２回以上アーツを使用してしまうとターン終了時にトリガーして発動する能力で敗北してしまいます。 このことを利用して、ゲームを有利に進める作戦を立てていきます。
真情の記憶　リル	WXK02-002	オーネストで０を宣言できますか？	はい、宣言することができます。その場合、対戦相手は１枚以上アーツを使用すると、ターン終了時に敗北してしまいます。
真情の記憶　リル	WXK02-002	１以上を対戦相手が宣言したのでそのままターン終了を宣言しました。対戦相手は【アタックフェイズ】のアーツを使用できずに敗北しますか？	いいえ、対戦相手は敗北しません。シグニやルリグでアタックするしないにかかわらず各フェイズやステップは必ず行われるので、対戦相手は必ずアーツを使用するタイミングを得ることになります。
真情の記憶　リル	WXK02-002	１以上を対戦相手が宣言したあとに一方のプレイヤーがそのターン2回目のリフレッシュを行いターンが終了しました。対戦相手はゲームに敗北しますか？	いいえ、敗北しません。《エンドホール》のFAQにもあるように「ターンを終了する」という処理を行うとエンドフェイズの①である「ターン終了時、」という能力がトリガーするタイミングがスキップし、トリガーしません。 また、次のターンのターン終了時はオーネストを使用したターンではないため、トリガーしません。
真情の記憶　リル	WXK02-002	対戦相手のルリグが《白滅の巫女　タマヨリヒメ》で、自分がオーネストを使用し、その後対戦相手は《白滅の巫女　タマヨリヒメ》のイノセンスを使用しました。対戦相手がオーネストで宣言した数字と異なる枚数のアーツを使用した場合、対戦相手は敗北しますか？	いいえ、敗北しません。オーネストの敗北する効果は、ターン終了時にトリガーするトリガー能力です。そのため、《白滅の巫女　タマヨリヒメ》「イノセンスFAQ－後からトリガーする効果」と同様の理由で、このトリガーが発生しなくなります。
来夢の巫女　リメンバ・ミッドナイ	WXK02-003	デッキが３枚以下の状態で自動能力が発動した場合どうなりますか？	デッキのカードをすべて見て、それらを好きな順番でデッキに戻します。
来夢の巫女　リメンバ・ミッドナイ	WXK02-003	シグニが１体しかいない場合でも出現時能力を発動できますか？	はい、シグニが１体しかない場合でもこのこの出現時能力を発動し、凍結することできます。このテキストのように２枚「まで～」と書かれている場合には０～２枚まで好きな数のシグニを対象とすることができるためです。
来夢の巫女　リメンバ・ミッドナイ	WXK02-003	アストロジとは何ですか？	この能力の名前です。コインを支払うことでこの能力を発動し、テキストに書かれている効果を発揮することができます。

来夢の巫女　リメンバ・ミッドナイ	WXK02-003	アストロジは対戦相手の手札がない場合や対戦相手のライフクロスがない場合でも使用できますか？	はい、使用できます。対戦相手の手札がない場合はライフクロスの一番上のカードのみを見てカードを２枚引き、対戦相手のライフクロスがない場合は対戦相手の手札のみを見てカードを２枚引きます。手札もライフクロスもない場合はカードを２枚引きます。
来夢の巫女　リメンバ・ミッドナイ	WXK02-003	アストロジで見た対戦相手の手札やライフクロスは見た後どうしますか？	対戦相手の手札を見た後は、対戦相手はそのまま手札を非公開の状態に戻します。また、ライフクロスを見た後はそのまま裏向きでライフクロスの一番上に戻します。
来夢の巫女　リメンバ・ミッドナイ	WXK02-003	アストロジでライフクロスの一番上を見る場合は対戦相手も見ることができますか？	いいえ、見るのは自分だけで、対戦相手は見ることができません。
来夢の巫女　リメンバ・ミッドナイ	WXK02-003	対戦相手のシグニが１体のみの場合でも出現時能力を発動できますか？	はい、シグニが１体しかない場合でもこの出現時能力を発動し、凍結することできます。このテキストのように２枚「まで～」と書かれている場合には０～２枚まで好きな数のシグニを対象とすることができるためです。
カーニバル　†Q†	WXK02-004	このルリグの自動能力は、条件を満たしていなくても対象を選択する必要がありますか？	はい、対象とします。条件に関わらずこの自動能力はアタックしたときにトリガーして発動します。発動する際に対戦相手は場のシグニ１体とエナゾーンのカード１枚を対象とします。その後効果の処理に入り、条件を満たしていた場合は対象としていたシグニやカードへの効果が処理されます。 詳細は用語集「対象」もご参照ください。
カーニバル　†Q†	WXK02-004	対戦相手の手札がない場合でも自動能力は発動できますか？	はい、発動できます。その場合、対戦相手はシグニ１体をトラッシュに置き、エナゾーンからカードを１枚トラッシュに置きます。同様に、シグニがない場合やエナゾーンにカードが無い場合も発動できます。
カーニバル　†Q†	WXK02-004	自動能力で【シャドウ】を持つシグニをトラッシュに置くことができますか？	いいえ、対戦相手はシグニを対象としているので【シャドウ】を持つシグニをトラッシュに置くことができません。
カーニバル　†Q†	WXK02-004	対戦相手場に【シャドウ】を持つシグニが２体、【シャドウ】を持たないシグニが1体いる場合、自動能力でトラッシュに置かれるシグニは必ず【シャドウ】を持たないシグニになりますか？また、「効果を受けない」を持つシグニが２体、「効果を受けない」を持たないシグニが1体いる場合、どうなりますか？	はい、自動能力で【シャドウ】を持つシグニを対象とすることができないので、必ず【シャドウ】を持たないシグニがトラッシュに置かれることになります。また、「効果を受けない」を持つシグニは対象とすることができるので、対戦相手はそのシグニを対象とし、トラッシュに移動しないといったことが可能です。
カーニバル　†Q†	WXK02-004	対戦相手の場にシグニがない状態で出現時能力を発動した場合、トラッシュにカードを置くことはできますか？	いいえ、バニッシュしたシグニがないので、バニッシュしたシグニのレベルは０になり、結果的にカードを置くことができません。
カーニバル　†Q†	WXK02-004	ジョーカーとは何ですか？	この能力の名前です。コインを支払うことでこの能力を発動し、テキストに書かれている効果を発揮することができます。
カーニバル　†Q†	WXK02-004	ジョーカーで場に出すキーはそのコストを支払う必要はありますか？	いいえ、効果によって場に出すのでキーのコストを支払う必要はありません。
カーニバル　†Q†	WXK02-004	対戦相手のルリグが《白滅の巫女　タマヨリヒメ》で、自分がジョーカーを使用し、その後対戦相手は《白滅の巫女　タマヨリヒメ》のイノセンスを使用しました。キーが2枚あった場合、どうなりますか？	キーはルールにより１枚になるようにルリグトラッシュに置かなければなりません。ジョーカーはゲーム中に影響する効果なので、「イノセンスFAQ－イノセンスを使用したターン中に影響する効果」と同様の理由で、ジョーカーの効果がターン終了時まで何もしなくなるためです。ターン終了時にイノセンスの効果が終了すると、再度キーを２枚場に出すことができるようになります。
カーニバル　†Q†	WXK02-004	ジョーカーを使用した後に別のルリグにグロウした場合、キーを2枚場に出すことはできますか？	はい、可能です。ジョーカーは《カーニバル　†Q†》が能力を得る効果ではないため、《カーニバル　†Q†》がグロウして他のルリグになっても効果が消えることはありません。

一途の巫女　ユキ	WXK02-006	「キー」とは何ですか？	「キー」はカードタイプの１つです。ルリグデッキに入れて使用します。自分のメインフェイズに左上に記載されたコストを支払うことで、ルリグゾーン（ルリグの隣）に出すことができます。キーはルリグではなく、アタックもできません。
一途の巫女　ユキ	WXK02-006	キーが場にある状態で、ルリグがグロウしました。キーはルリグトラッシュに置かれますか？	いいえ、置かれません。キーはルリグがグロウしても、（そのキーやルリグに離れることが書かれていないかぎり）そのキーはそのまま場を離れず、効果は継続します。
一途の巫女　ユキ	WXK02-006	「能力の無いシグニ」とは具体的にどういうことですか？	テキスト欄に記載された情報がなく、また他のカードの効果によって何らかの能力を得ていない状態のシグニ、また他のカードの効果によって能力を失っているシグニを「能力の無いシグニ」として扱います。例えば《コードライド　ソーラー》はテキスト欄に記載された能力が無いため、「能力の無いシグニ」として扱われます。
一途の巫女　ユキ	WXK02-006	能力の無いシグニを１枚だけ探すことはできますか？	はい、１枚しかない場合でも探すことができます。このテキストのように２枚「まで～」と書かれている場合には０～２枚まで好きな数の能力の無いシグニを探すことができるからです。
織月の巫女　タマヨリヒメ	WXK02-009	出現時能力は必ず発動させる必要がありますか？	いいえ、出現時能力にコストがある場合、そのコストを支払わずに発動しないことを選ぶことができます。
ゼノ・カインド	WXK02-010	無色でないシグニを１枚だけ探すことはできますか？	はい、１枚しかない場合でも探すことができます。このテキストのように３枚「まで～」と書かれている場合には０～３枚まで好きな数の無色でないシグニを探すことができるからです。
再訪の記憶　リル	WXK02-014	出現時能力は必ず発動させる必要がありますか？	いいえ、出現時能力にコストがある場合、そのコストを支払わずに発動しないことを選ぶことができます。
来夢の巫女　リメンバ・モーニ	WXK02-018	出現時能力は必ず発動させる必要がありますか？	いいえ、出現時能力にコストがある場合、そのコストを支払わずに発動しないことを選ぶことができます。
ソウイ＝キー	WXK02-020	「キー」とは何ですか？	「キー」はカードタイプの１つです。ルリグデッキに入れて使用します。自分のメインフェイズに左上に記載されたコストを支払うことで、ルリグゾーン（ルリグの隣）に出すことができます。キーはルリグではなく、アタックもできません。
ソウイ＝キー	WXK02-020	キーが場にある状態で、ルリグがグロウしました。キーはルリグトラッシュに置かれますか？	いいえ、置かれません。キーはルリグがグロウしても、（そのキーやルリグに離れることが書かれていないかぎり）そのキーはそのまま場を離れず、効果は継続します。
友好の遊行　アン	WXK02-022	対戦相手のルリグが《カーニバル　-ＭＡＩＳ-》の場合、エナゾーンにあるカードは【マルチエナ】は得られますか？	いいえ、エナゾーンのカードは【マルチエナ】を得ることができません。《カーニバル　-ＭＡＩＳ-》→《友好の遊行　アン》の順番で場に出た場合、【マルチエナ】を新たに得られないので、エナゾーンのカードは【マルチエナ】を得ることができません。また、《友好の遊行　アン》→《カーニバル　-ＭＡＩＳ-》の順番で場に出た場合、得ていた【マルチエナ】を失い、【マルチエナ】を新たに得られないので、エナゾーンのカードは【マルチエナ】を得ることができません。
友好の遊行　アン	WXK02-022	起動能力は相手の場にシグニがいない場合でも使用することができますか？	はい、使用することができます。その場合、カードを２枚引き、このターンルリグによってダメージを受けません。
友好の遊行　アン	WXK02-022	起動能力を使用する際、このキーで与えられている【マルチエナ】を使って《白》《赤》《青》《緑》《黒》を支払うことはできますか？	はい、可能です。コストを支払う際にこのキーをルリグトラッシュに置くというコストを先に支払っているわけではなく、【マルチエナ】を得ているカードで《白》《赤》《青》《緑》《黒》を支払うことが可能です。
友好の遊行　アン	WXK02-022	このキーが場にある状態で、《ビカム・ユー》の①を使用してルリグをグロウする際、グロウコストをこのキーの常時能力が与えている【マルチエナ】を使用して支払うことはできますか？	はい、【マルチエナ】で支払うことができます。《ビカム・ユー》は①はグロウ後にキーの能力を失うので、グロウコストを支払う際はこのキーの能力が失われていないめ、エナゾーンのカードは【マルチエナ】を得ており、それを利用してグロウコストを支払うことができます。

友好の遊行　アン	WXK02-022	このキーがある状態でコストにエナを含むキー（例：《差し伸べし使　リワト》）を場に出す場合、そのエナをこのキーの常時能力で与えている【マルチエナ】で支払うことはできますか？	はい、可能です。キーAがある状態でキーBを出す場合、キーBのコスト（コインやエナ）を支払った後でキーAをルリグトラッシュに置きます。そのため、コストにエナを含むキーのエナコストとして、このキーの常時能力で【マルチエナ】を持ったカードをコストに充てることができます。
アイヤイ★ディール	WXK02-023	下段の常時能力で以下のようなエナコストを支払えますか？ １．《赤》《赤》 ２．《赤》《無》 ３．《赤》 ４．《赤》《緑》	以下のようになります。 １．《赤》《赤》 　好きな色のエナ２つなので《赤》《赤》を支払うことができます。 ２．《赤》《無》 　《無》は好きな色のエナで支払うことができるので、《赤》《赤》として支払うことができます。 ３．《赤》 　この効果はコストの合計が１のものに対しても使用することができるので、《赤》として支払うことができます。 ４．《赤》《緑》 　好きな色のエナ２つなので２つのエナは同じ色でなければなりません。よって《赤》《緑》は支払うことができません。
アイヤイ★ディール	WXK02-023	下段の常時能力はスペルやアーツのエナコストの支払い以外にも使用できますか？	はい、エナコストの支払いになら何にでも使用できます。 例えば以下のようなエナの支払いに使用することができます。 例 グロウコストでエナの支払いが必要なもの 起動能力でエナの支払いが必要なもの 出現時能力でエナの支払いが必要なもの 《幻怪姫　ユニカーン》の下段の自動能力のように効果の中でエナの支払いを要求するもの
アイヤイ★ディール	WXK02-023	下段の常時能力でエナが２つ出ることを利用して《ＭＩＲＡＣＬＥ》のようなコストの合計が１のスペルを２枚使用することはできますか？	いいえ、下段の常時能力は１回のエナコストの支払いの際に使用できる能力なので、この起動能力を使用することでエナを２つ分を得て、コストの合計が１のスペルを２回使用するといった使い方はできません。
アイヤイ★ディール	WXK02-023	下段の常時能力で《イノセント・ディフェンス》のエナコストの支払いに使用することができますか？	はい、自身のルリグの色と同じ色のエナとして支払うことができます。
アイヤイ★ディール	WXK02-023	下側の常時能力で《時雨の調　ゆきめ》を出すためのコストを払うことはできますか？	《時雨の調　ゆきめ》を出すためのコストのうち、《白》を支払うことができますが《コイン》×１は別に支払う必要があります。キーAがある状態でキーBを出す場合、キーBのコスト（コインやエナ）を支払った後でキーAをルリグトラッシュに置きます。そのため、コストにエナを含むキーのエナコストを、このキーの常時能力で支払うことができます。
カーニバル　†Ｐ†	WXK02-026	出現時能力は必ず発動させる必要がありますか？	いいえ、出現時能力にコストがある場合、そのコストを支払わずに発動しないことを選ぶことができます。
ミュウ=ベルベット	WXK02-028	ルリグに与える起動能力で３枚だけ探すことはできますか？	いいえ、ちょうど４枚になるようにシグニを探さなければいけません。この能力を起動してレベルの異なるシグニが３枚しかなかった場合、１枚もカードをトラッシュに置かずデッキをシャフルし、「そうした場合」以降のテキストは実行せず処理を終了します。

ビカム・ユー	WXK02-029	①を使用し、異なるルリグタイプ、例えば＜リル＞→＜メル＞のようにグロウさせる事は可能ですか？	いいえ、①を使用した場合でも、共通のルリグタイプを持たないルリグへのグロウは出来ません。
ビカム・ユー	WXK02-029	場にあるルリグが以下の状態の状況で①を使用した場合、新たに場に出たルリグはどうなりますか？ ⅰ．ダウン状態 ⅱ．凍結状態 ⅲ．ドライブ状態	ルリグがグロウする際、出た後のルリグは出る前のルリグの状態を引き継ぎます。そのため、以下のようになります。 ⅰ．ダウン状態はグロウ後のルリグもダウン状態。 ⅱ．凍結状態はグロウ後のルリグも凍結状態。 ⅲ．ドライブ状態はグロウ後のルリグもドライブ状態。なお、乗っている＜乗機＞のシグニもドライブ状態を継続します。
ビカム・ユー	WXK02-029	ルリグが無色の《虚無の闇魔　ウリス》のとき、②で無色のシグニである《サーバント　０》を手札に加えることはできますか？	いいえ、できません。《虚無の闇魔　ウリス》の色は無色であり、色を持っていないため、同じ色のシグニはありません。無色の《サーバント　０》であっても、手札に加えることはできません。
ビカム・ユー	WXK02-029	①でグロウする際、ルリグのグロウ条件やルリグタイプを無視することはできますか？	いいえ、①でグロウする際は、そのルリグのグロウ条件やルリグタイプ、その他の条件等も満たす必要があります。
ビカム・ユー	WXK02-029	このアーツを使用した後にキーを場に出した場合、キーは能力を失いますか？	いいえ、このアーツを使用した後に場に出したキーは能力を失いません。シグニのパワーをプラスしたり能力を与えたりする効果と同様に、カードのステータスを変更する一回限りの効果は、その効果が処理された時点でのカードにのみ影響するためです。
師の遊姫　アークゲイン	WXK02-030	自動能力で公開されたカードはどうなりますか？	自動能力の処理が完了した後に公開したカードをデッキの上に裏向きで置きます。
師の遊姫　アークゲイン	WXK02-030	デッキが２枚の状態で出現時能力は発動できますか？	はい、発動することができます。その場合、デッキのカードをすべて見てその中からシグニを場に出し、残りをデッキとして元に戻します。
師の遊姫　アークゲイン	WXK02-030	すべての自分のシグニゾーンにシグニがある場合、出現時能力を発動することはできますか？	出現時能力を発動することはできますが、デッキからシグニを場に出すことはできず、見た３枚のカードをデッキの一番上に好きな順番で戻して処理を終了します。
師の遊姫　アークゲイン	WXK02-030	出現時能力でレベルを超過するシグニやリミットを超過するシグニを場に出すことはできますか？	いいえ、メインフェイズに手札からシグニを出すのと同様に、効果による方法でもシグニを場に出す場合にはレベルやリミットを超過するようなシグニを場に出すことはできません。
師の遊姫　ヤリホー	WXK02-031	デッキが２枚の状態で自動能力は発動できますか？	はい、発動することができます。その場合、デッキのカードをすべて見てその中からカードを１枚手札に加え、残りをデッキとして戻します。
師の遊姫　ヤリホー	WXK02-031	デッキが１枚の状態で出現時能力を発動しました。その１枚がシグニだった場合、どのようになりますか？	デッキの最後の１枚であるシグニカードを公開して、それをデッキとして元に戻します。
師の遊姫　ヤリホー	WXK02-031	デッキにシグニがない状態で出現時能力を発動した場合、どのようになりますか？	デッキからシグニを探せないので、そのままデッキをシャッフルし処理を終了します。
師の遊姫　ヤリホー	WXK02-031	デッキにシグニはある場合、必ずシグニを探してそれを公開し、デッキの一番上に置かなければなりませんか？	いいえ、デッキにシグニがあるからといって、必ず探してデッキの一番上に置く必要はありません。非公開領域であるデッキから特定のカード（今回の場合はシグニ）を探す場合には、実際にそのカードが非公開領域の中にあるなしに関わらず無かったこととして扱うことができるため、デッキの中にシグニがなかったことにしてデッキシャッフルし、処理を終了することができます。
ストラテジー・ゲイル	WXK02-032	ライフクロスが７枚以上ある場合、このスペルを使用することができますか？	はい、使用することはできます。デッキの上から見る枚数が０枚以下の場合は、このカードの処理は何も行わず処理は終了します。
ストラテジー・ゲイル	WXK02-032	デッキの上から見る枚数がデッキの残り枚数を上回る場合、このスペルを使用できますか？	はい、使用することができます。その場合、デッキのカードをすべて見てその中から１枚を手札に加え、残りを好きな順番でデッキとして戻します。
ストラテジー・ゲイル	WXK02-032	デッキからカードを戻す際、すべてデッキの一番上に戻したり、すべてデッキの一番下に戻したりすることはできますか？	はい、好きな枚数を戻すのですべてデッキの一番上に戻したり、すべてデッキの一番下に戻したりすることができます。

極装　ロンギンス	WXK02-033	【ライズ】とは何ですか？	【ライズ】アイコンを持つシグニは、場に出す際にライズ条件を満たして場に出す必要があります。ライズ条件は「コスト」ではなく、常時能力や出現時能力といった「効果」でもありません。このシグニが場を離れた場合、下にあるカードはすべてトラッシュに置かれます。
極装　ロンギンス	WXK02-033	手札がない状態で自動能力を発動した場合、カードを２枚引けますか？	いいえ、カードを引くことはできません。「Ａのとき、Ｂしてもよい。そうした場合、Ｃする。」はＢを実行しないとＣは実行されません。
極装　バルムング	WXK02-034	自分のターンのプレアタックステップに対戦相手のシグニを２体バニッシュしました。自動能力でカードを引くことはできますか？	いいえ、アタックフェイズ開始時にトリガーする自動能力はプレアタックステップでアーツを使用するタイミングよりも前に発動するため、カードを１枚引くことはできません。
極装　バルムング	WXK02-034	このシグニが出る前にシグニを効果によりバニッシュしていた場合、自動能力は発動しますか？	はい、このシグニの出たタイミングに関わらず、自動能力がトリガーしたターン中に効果により対戦相手のシグニを２体以上バニッシュしていた場合、カードを１枚引くことができます。
極装　バルムング	WXK02-034	パワーをマイナスにするカードでシグニを２体バニッシュした場合、カードを引くことはできますか？	いいえ、「パワーが０以下になることでバニッシュされる」ことは「ルールによってバニッシュされる」なので、「効果によってバニッシュされる」ではないためカードを１枚引くことはできません。
浴英の発見　アルキメス	WXK02-035	出現時能力は必ず発動させる必要がありますか？	いいえ、出現時能力にコストがある場合、そのコストを支払わずに発動しないことを選ぶことができます。
浴英の発見　アルキメス	WXK02-035	すべての自分のシグニゾーンにシグニがある場合、出現時能力を使用することはできますか？	出現時能力を使用することはできますが、使用してチェックゾーンに置かれたカードがシグニであってもシグニを場に出すことはできないため、そのシグニはトラッシュに置かれます。
浴英の発見　アルキメス	WXK02-035	出現時能力でレベルを超過するシグニやリミットを超過するシグニを場に出すことはできますか？	いいえ、メインフェイズに手札からシグニを出すのと同様に、効果による方法でもシグニを場に出す場合にはレベルやリミットを超過するようなシグニを場に出すことはできません。
浴英の発見　アルキメス	WXK02-035	デッキが１枚の状態で出現時能力を発動した場合どうなりますか？	デッキのカードをチェックゾーンに置き、それを場に出すかトラッシュに置いた後、ルール処理にてリフレッシュを行います。
浴英の発見　アルキメス	WXK02-035	シグニが１体しかいない場合でもライフバーストを発動できますか？	はい、シグニが１体しかない場合でもこのこのライフバーストを発動し、シグニをダウンさせ、凍結することできます。このテキストのように２枚「まで～」と書かれている場合には０～２枚まで好きな数のシグニを対象とすることができるためです。
浴英の発見　アルキメス	WXK02-035	チェックゾーンに置いたシグニを場に出さなかった場合、トリガー条件が「デッキからトラッシュに置かれたとき、」と記載されたトリガー能力はトリガーしますか？	いいえ、デッキからチェックゾーンを経てトラッシュに置かれているのでトリガーしません。
浴英の発見　アルキメス	WXK02-035	対戦相手のシグニが１体のみの場合でもライフバーストを発動できますか？	はい、シグニが１体しかない場合でもこのライフバーストを発動し、シグニをダウンさせ、凍結することできます。このテキストのように２枚「まで～」と書かれている場合には０～２枚まで好きな数のシグニを対象とすることができるためです。
富英の配分　スミスハンズ	WXK02-036	このシグニが場に出る前にドローフェイズ以外でカードを３枚引いていた場合も自動能力でシグニをバニッシュすることができますか？	はい、このシグニの出たタイミングに関わらず、自動能力がトリガーしたターン中にドローフェイズ以外でカードを３枚引いていれば、コストを支払うことで対戦相手のシグニをバニッシュすることができます。
円卓の予言　マーリン	WXK02-037	出現時能力を発動した後に場に出たシグニは－2000されまか？	いいえ、－2000されません。一回限りの効果は、その効果が処理された時点でのカードにのみ影響します。
円卓の予言　マーリン	WXK02-037	このシグニがエナゾーンにある時に、起動能力を使用してコストとしてこのカードを支払い、場に戻すことはできますか？	いいえ、できません。この起動能力はこのカードがトラッシュにある場合のみ使用できるためです。

魏軍の軍師　シバイ	WXK02-038	自動能力で正面のシグニのパワーを０以下にしバニッシュした場合、アタックによってプレイヤーにダメージを与えることはできますか？	はい、自動能力で正面のシグニをルールによりバニッシュすることで、正面にシグニがない状態になるためプレイヤーにダメージを与えます。シグニがアタックしたあと、その時点でトリガーや発動する能力がすべて処理され終わってからアタックしているシグニはダメージを与えたりバトルを行ったりします。
讃の遊　タケウマ	WXK02-040	自分のシグニが２体手札に戻った場合も自動能力は発動しますか？	はい、自分のシグニが２体以上場から手札に戻った場合も自動能力は発動します。また、対戦相手のシグニ２体を戻した場合や自分のシグニ１体と対戦相手のシグニ１体を手札に戻した場合も自動能力は発動します。
讃の遊　タケウマ	WXK02-040	このシグニが出る前にシグニが２体以上手札に戻っていた場合、自動能力は発動しますか？	はい、このシグニの出たタイミングに関わらず、自動能力がトリガーしたターン中にシグニが２体手札に戻っていた場合、このシグニは【アサシン】を得ることができます。
讃の遊　オエカキボード	WXK02-041	対戦相手のシグニだけでなく、自分のシグニが手札に戻った場合も自動能力は発動しますか？	はい、自分のシグニが手札に戻った場合も自動能力は発動します。
仁の遊　　ヨミフダ	WXK02-042	対戦相手のシグニだけでなく、自分のシグニが手札に戻った場合も自動能力は発動しますか？	はい、自分のシグニが手札に戻った場合も自動能力は発動します。
仁の遊　　ヨミフダ	WXK02-042	このシグニが出る前にシグニが手札に戻っていた場合、自動能力は発動しますか？	はい、このシグニの出たタイミングに関わらず、自動能力がトリガーしたターン中にシグニが手札に戻っていた場合、該当するシグニを手札に戻すことができます。
仁の遊　　ヨミフダ	WXK02-042	このターン、シグニを２体手札に戻した場合、自動能力は２回トリガーしますか？	いいえ、自動能力はこのシグニがアタックしたときに１回だけ発動します。そのため、このターン２体シグニを手札に戻したとしても、１体しか該当するシグニを戻すことはできません。
仁の遊　　ヨミフダ	WXK02-042	自動能力で正面のシグニを手札に戻した場合、アタックによってプレイヤーにダメージを与えることはできますか？	はい、自動能力で正面のシグニを手札に戻すことで、正面にシグニがない状態になるためプレイヤーにダメージを与えます。シグニがアタックしたあと、その時点でトリガーや発動する能力がすべて処理され終わってからアタックしているシグニはダメージを与えたりバトルを行ったりします。
偉智の遊　ユキアト	WXK02-043	出現時能力は必ず発動させる必要がありますか？	はい、出現時能力にコストがない場合は必ず発動します。
偉智の遊　ユキアト	WXK02-043	デッキが1枚の場合どうなりますか？	デッキのカードをエナゾーンに置き、出現時能力の処理後にルール処理でリフレッシュします。
偉智の遊　ユビニン	WXK02-044	自動能力で＜遊具＞のシグニ以外が公開された場合、公開されたカードはどうなりますか？	自動能力で＜遊具＞のシグニ以外が公開された場合、公開したカードはデッキの上に裏向きで置きます。
ゲット・チャージ	WXK02-045	見たカードの中に＜遊具＞のシグニが１枚しかなかった場合、その１枚をエナゾーンに置くことはできますか？また、＜遊具＞のシグニが２枚以上あるが、あえて１枚もエナゾーンに置かないこともできますか？	はい、＜遊具＞のシグニが１枚しかない場合でもそれをエナゾーンに置くことができます。また、あえて１枚だけエナゾーンに置くこともできます。このテキストのように２枚「まで～」と書かれている場合には０～２枚まで好きな数の＜遊具＞のシグニをエナゾーンに置くことができるからです。

ゲット・チャージ	WXK02-045	デッキが４枚以下だった場合このスペルを使用できますか。	はい、使用できます。枚数に応じて以下のようになります。 １．デッキの枚数が３枚または４枚 デッキをすべて見てその中から＜遊具＞のシグニをエナゾーンに置き、残りを好きな順番でデッキとして戻します。 ２．デッキの枚数が２枚以下ですべて＜遊具＞のシグニ ＜遊具＞のシグニを２枚エナゾーンに置き、そのスペルの処理を完了します。その後、デッキが０枚なのでルール処理にてリフレッシュを行います。 なお、＜遊具＞のシグニを必ずエナゾーンに置く必要はないため、あえて置かずにそのまま好きな順番でデッキに戻すことも可能です。 ３．デッキの枚数が２枚以下ですべて＜遊具＞のシグニではない デッキをすべて見てその中から＜遊具＞のシグニをエナゾーンに置き、残りを好きな順番でデッキとして戻します。
小装　イチヒト	WXK02-050	自動能力で＜アーム＞のシグニ以外が公開された場合、公開されたカードはどうなりますか？	自動能力で＜アーム＞のシグニ以外が公開された場合、公開したカードはデッキの上に裏向きで置きます。
走英の空力　ダウンフォース	WXK02-053	対戦相手の場に凍結状態のシグニがある場合、自分の＜英知＞のシグニのパワーはいくつプラスされますか？	上段の常時能力で＋1000され、下段の常時能力で＋2000されるので、＜英知＞のシグニは合計で＋3000されます。
走英の空力　ダウンフォース	WXK02-053	対戦相手の場に３体の凍結状態のシグニがある場合、こちらのシグニのパワーはいくつプラスされますか？	パワーは+2000されます。凍結状態のシグニがあるかないかだけをチェックし、凍結状態のシグニが何体あったとしても+2000までとなります。
浮英の揚力　マグナス	WXK02-054	このシグニが【ランサー】を得た状態で対戦相手の凍結状態のシグニをバニッシュした場合、ライフクロスは何枚クラッシュすることができますか？	自動能力と【ランサー】がそれぞれトリガーするので合計２枚クラッシュすることができます。
浮英の揚力　マグナス	WXK02-054	このシグニが【ダブルクラッシュ】や【トリプルクラッシュ】を得た状態で対戦相手の凍結状態のシグニをバニッシュした場合、ライフクロスは何枚クラッシュすることができますか？	自動能力がトリガーし、１枚のみライフクロスをクラッシュします。【ダブルクラッシュ】や【トリプルクラッシュ】はそれを持つシグニやルリグがアタックによりプレイヤーにダメージを与えるときに、２枚または３枚のライフクロスをクラッシュする能力であるためです。
箱英の発射　クウキホウ	WXK02-055	デッキが１枚の状態で自動能力を発動した場合どうなりますか？	デッキのカードをトラッシュに置き、それがレベル２のシグニを場合、対戦相手のレベル２以下のシグニをバニッシュし、この能力の処理を完了します。その後、ルール処理にてリフレッシュを行います。
食英の係数　エンゲル	WXK02-056	自動能力で＜英知＞のシグニ以外が公開された場合、公開されたカードはどうなりますか？	自動能力で＜英知＞のシグニ以外が公開された場合、公開したカードはデッキの上に裏向きで置きます。
ＵＮＦＯＲＧＥＴＴＡＢＬＥ	WXK02-057	シグニが１体しかいない場合でもこのスペルを使用することができますか？	はい、シグニが１体しかない場合でもこのスペルを使用し、【アサシン】を得る能力を与えることができます。このテキストのように２枚「まで～」と書かれている場合には０～２枚まで好きな数のシグニを対象とすることができるためです。
本能寺の謀反　アケミツ	WXK02-058	このシグニのパワーが12000でアタックし、対戦相手のシグニのパワーを－8000しました。その後、このシグニのパワーが12000未満になった場合、どうなりますか？	－8000されたままです。一回限りの効果は、その効果が処理された時点でのカードにのみ影響するためです。

幻術の鳶忍　ダンゾウ	WXK02-060	このシグニがアタックしたときトラッシュに４枚しか＜武勇＞のシグニがない場合、エナゾーンにある＜武勇＞のシグニで《黒》を支払ってトラッシュにある＜武勇＞のシグニを５枚にすることで対戦相手のシグニを－3000することはできますか？	いいえ、できません。＜武勇＞のシグニが５枚トラッシュにある場合のみ《黒》を支払うことができます。そのため《黒》を支払うことができず、対戦相手のシグニを－3000することができません。
円卓の妖魔　モルガン	WXK02-061	トラッシュに＜武勇＞のシグニが１１枚ある場合、マイナスできる値はいくつですか？	５枚につき－1000なのでマイナスできる値は－2000になります。
円卓の王妃　ギネヴィア	WXK02-062	自動能力で＜武勇＞のシグニ以外が公開された場合、公開されたカードはどうなりますか？	自動能力で＜武勇＞のシグニ以外が公開された場合、公開したカードはデッキの上に裏向きで置きます。
メルト・デスサイズ	WXK02-063	デッキの枚数が４枚以下でこのスペルを使用した場合、どうなりますか？	デッキから４枚カードをトラッシュに置き、カードを５枚トラッシュに置けなかったので、シグニを－15000することができません。このスペルの処理が完了後、デッキが０枚なのでリフレッシュを行います。
師の遊　カワリエ	WXK02-065	自分のシグニが２体手札に戻った場合も自動能力は発動しますか？	はい、自分のシグニが２体以上場から手札に戻った場合も自動能力は発動します。また、対戦相手のシグニ２体を戻した場合や自分のシグニ１体と対戦相手のシグニ１体を手札に戻した場合も自動能力は発動します。
師の遊　カワリエ	WXK02-065	このシグニが出る前にシグニが２体以上手札に戻っていた場合、自動能力は発動しますか？	はい、このシグニの出たタイミングに関わらず、自動能力がトリガーしたターン中にシグニが２体手札に戻っていた場合、【エナチャージ２】をすることができます。
讃の遊　タケトンボ	WXK02-067	対戦相手のシグニだけでなく、自分のシグニが手札に戻った場合も常時能力で＋7000されますか？	はい、自分のシグニが手札に戻った場合も常時能力で＋7000されます。
讃の遊　タケトンボ	WXK02-067	このシグニが出る前にシグニが手札に戻っていた場合、常時能力で＋7000されますか？	はい、このシグニの出たタイミングに関わらず、このターン中にシグニが手札に戻っていた場合、常時能力で＋7000されます。
仁の遊　ガラガラ	WXK02-069	対戦相手のシグニだけでなく、自分のシグニが手札に戻った場合も常時能力で＋5000されますか？	はい、自分のシグニが手札に戻った場合も常時能力で＋5000されます。
仁の遊　ガラガラ	WXK02-069	このシグニが出る前にシグニが手札に戻っていた場合、常時能力で＋5000されますか？	はい、このシグニの出たタイミングに関わらず、このターン中にシグニが手札に戻っていた場合、常時能力で＋5000されます。
仁の遊　ヘンガオ	WXK02-070	デッキが１枚の状態で出現時能力を発動しました。その１枚を確認したところ、その１枚がレベル２以下のシグニだった場合、どのようになりますか？	デッキの最後の１枚であるレベル２以下のシグニカードを公開して、それをデッキとして元に戻します。
仁の遊　ヘンガオ	WXK02-070	デッキにレベル２以下のシグニがない状態で出現時能力を発動した場合、どのようになりますか？	デッキからレベル２以下のシグニを探せないので、そのままデッキをシャッフルし処理を終了します。
仁の遊　ヘンガオ	WXK02-070	デッキにレベル２以下のシグニはある場合、必ずシグニを探してそれを公開し、デッキの一番上に置かなければなりませんか？	いいえ、デッキにレベル２以下のシグニがあるからといって、必ず探してデッキの一番上に置く必要はありません。非公開領域であるデッキから特定のカード（今回の場合はレベル２以下のシグニ）を探す場合には、実際にそのカードが非公開領域の中にあるなしに関わらず無かったこととして扱うことができるため、デッキの中にシグニがなかったことにしてデッキシャッフルし、処理を終了することができます。
偉智の遊　サンポケ	WXK02-071	自動能力でシグニ以外が公開された場合、公開されたカードはどうなりますか？	自動能力でシグニ以外が公開された場合、公開したカードはデッキの上に裏向きで置きます。また、手札に戻したこのシグニは戻されたままです。

偉智の遊　サンポケ	WXK02-071	アタックしているシグニとして場に出すとはどういうことですか？	アタックしているシグニとして場に出したシグニは以下のように扱います。 １．アタックしているシグニはダウン状態で場に出て、正面のシグニゾーンにシグニがあればそのシグニとバトルを行い、シグニがなければプレイヤーにダメージを与えます。 ２．場に出たシグニが出現時能力を持っている場合はそれが発動した後に、バトルをしたりダメージを与えたりします。 ３．場に出たシグニが「アタックしたとき」を条件に持つトリガー能力を持っている場合、その能力はトリガーしません。同様にヘブン状態にもなりません。
偉智の遊　サンポケ	WXK02-071	《決闘文具》や《暴風警報》を使用された後、１番目のアタックでこのシグニでアタックし、シグニをアタック状態で場に出しました。アタック状態で出たシグニはバトルをしたりダメージを与えたりすることはできますか。	はい、バトルしたり、ダメージを与えることができます。《決闘文具》や《暴風警報》の「アタックしたとき」のトリガー条件は「シグニがアタックの宣言を行ったとき」にトリガーします。そのため、アタックの宣言をする《偉智の遊　サンポケ》に対して、トリガーしますが、アタックの宣言を行わないアタックしたシグニとして場に出たシグニに対してはトリガーしません。なお、アタックの回数もアタックの宣言をした回数なので、《偉智の遊　サンポケ》自体のアタックは１回とカウントされますが、アタックしたシグニとして場に出たシグニは１回としてカウントされません。
偉智の遊　サンポケ	WXK02-071	自動能力で場に出すシグニは、このシグニがいたシグニゾーンに出す必要がありますか？	いいえ、自動能力で場に出るシグニは空いているシグニゾーンであればどこにでも出すことができます。
偉智の遊　サンポケ	WXK02-071	ルリクが《白滅の巫女　タマヨリヒメ》で、《師の遊　ユキダルマ》とこのシグニが場にいる状態で、このシグニの自動能力で、デッキの一番上の出現時能力を持つシグニＡを出しました。このとき《白滅の巫女　タマヨリヒメ》の上段の自動能力、《師の遊　ユキダルマ》の自動能力、シグニＡの出現時能力、正面のシグニとのバトルやプレイヤーにダメージを与える処理の順番を教えて下さい。	《白滅の巫女　タマヨリヒメ》の上段の自動能力、《師の遊　ユキダルマ》の自動能力、シグニＡの出現時能力を好きな順で発動させます。理由はトリガーしてまだ発動していない能力が複数ある場合、プレイヤーが好きな順番でそれを発動させることができるためです。 その後でシグニＡが正面のシグニとバトルするかプレイヤーにダメージを与えます。理由はシグニがアタックしたあとにその時点でトリガーや発動する能力がすべて処理され終わってからアタックしているシグニはダメージを与えたりバトルを行ったりするためです。
偉智の遊　モジアワセ	WXK02-072	対戦相手のシグニだけでなく、自分のシグニが手札に戻った場合も常時能力で＋5000されますか？	はい、自分のシグニが手札に戻った場合も常時能力で＋5000されます。
偉智の遊　モジアワセ	WXK02-072	このシグニが出る前にシグニが手札に戻っていた場合、常時能力で＋5000されますか？	はい、このシグニの出たタイミングに関わらず、このターン中にシグニが手札に戻っていた場合、常時能力で＋5000されます。
ゲット・アヴァロン	WXK02-073	②を選んで、シグニを探したが、デッキの中にシグニがありませんでした。代わりに①を使用することを選ぶことはできますか？	いいえ、モードを選択後、処理を始めてから他のモードを選びなおすことはできません。②を選び、シグニが見つからなかった場合はシャッフルし、処理を終了します。
極装　ランベルジェ	WXK02-075	出現時能力は必ず発動させる必要がありますか？	いいえ、出現時能力にコストがある場合、そのコストを支払わずに発動しないことを選ぶことができます。
大装　キジンマル	WXK02-077	《極装　オニマル》の＜ライズ＞によってエナゾーンやトラッシュにある《大装　キジンマル》が《極装　オニマル》の下に置かれました。《大装　キジンマル》の自動能力でカードを引くことはできますか？	いいえ、カードを引くことができません。シグニの能力はそれがどの領域で機能するか、または自分自身を領域から移動させることが書かれていない限りは場に通常のシグニとしてある状況でのみ有効ですので、《大装　キジンマル》の「このシグニがライズされたとき」というトリガー条件は《キジンマル》が場にいる状態でライズされたときにしかトリガーせず、《極装　オニマル》で場以外の領域からライズとして下に置かれてもトリガーしません。
中装　ヌアザ	WXK02-079	出現時能力は必ず発動させる必要がありますか？	いいえ、出現時能力にコストがある場合、そのコストを支払わずに発動しないことを選ぶことができます。

中装　キツネサキ	WXK02-080	手札を２枚以上捨てたとき、この自動能力は発動しますか？	はい、２枚以上捨てたときは自動能力が２回以上トリガーし、ターン１回なのでその内の１回を発動させることができ、残りのトリガーは発動しません。
小装　ファイアックス	WXK02-081	このシグニが出る前に手札を捨てていた場合、常時能力で＋5000されますか？	はい、このシグニの出たタイミングに関わらず、このターン中に手札を捨てていた場合、常時能力で＋5000されます。
小装　ハナヤリ	WXK02-082	出現時能力は必ず発動させる必要がありますか？	いいえ、出現時能力にコストがある場合、そのコストを支払わずに発動しないことを選ぶことができます。
験英の器具　フラスコ	WXK02-084	出現時能力は必ず発動させる必要がありますか？	いいえ、出現時能力にコストがある場合、そのコストを支払わずに発動しないことを選ぶことができます。
験英の器具　ピペット	WXK02-086	出現時能力は必ず発動させる必要がありますか？	いいえ、出現時能力にコストがある場合、そのコストを支払わずに発動しないことを選ぶことができます。
混英の濃度　ショクエン	WXK02-089	デッキが２枚以下の状態で出現時能力が発動した場合どうなりますか？	デッキのカードをすべて引き、手札のカード２枚を好きな順番でデッキにします。処理の途中でデッキが０枚になりますが、処理の途中なのでリフレッシュは行いません。
混英の濃度　ショクエン	WXK02-089	手札が０枚、デッキが１枚の状態で出現時能力が発動した場合どうなりますか？	デッキのカードをすべて引き、手札のカード１枚をデッキにします。処理の途中でデッキが０枚になりますが、処理の途中なのでリフレッシュは行いません。
船英の速度　リュウスイ	WXK02-090	このシグニが場にある状態でカードを２枚引きました。自動能力はトリガーしますか？	はい、カードを２枚引くはカードを１枚引くを２回行うので自動能力が２回トリガーし、ただしターン１回という発動の上限がありますので１回だけ発動してパワーが＋5000されます。
串刺し公　ヴラド	WXK02-098	デッキが３枚以下でこの出現時能力を発動した場合、どうなりますか？	デッキのカードをすべてトラッシュに置き、トラッシュに置かれた＜武勇＞のシグニ１枚につきパワーが＋2000されます。出現時能力の処理後にデッキが０枚なのでルール処理にてリフレッシュを行います。
鳩の黒魔術　セミラミス	WXK02-100	デッキが３枚以下でこの出現時能力を発動した場合、どうなりますか？	デッキのカードをすべてトラッシュに置き、トラッシュに置かれた黒のカード１枚につきパワーが＋2000されます。出現時能力の処理後にデッキが０枚なのでルール処理にてリフレッシュを行います。
ピルルク　ＴＥＬＯＳ	WXK03-001	常時能力で《火鳥風月　遊月・肆》のライフクロスをクラッシュする効果を防ぐことはできますか？	いいえ、できません。《火鳥風月　遊月・肆》のライフクロスをクラッシュする効果はダメージではないので、常時能力で防ぐことはできません。
ピルルク　ＴＥＬＯＳ	WXK03-001	ピーピングアナライズ、カタルシスとは何ですか？	この能力の名前です。コインを支払うことでこの能力を発動し、テキストに書かれている効果を発揮することができます。
ピルルク　ＴＥＬＯＳ	WXK03-001	カタルシスを使用した以降、対戦相手がドローフェイズに引くカードの枚数は何枚ですか？	４枚引きます。「カードを２枚引く」は「カードを１枚引く」を２回行うものとして処理を行うためです。
ピルルク　ＴＥＬＯＳ	WXK03-001	カタルシスを使用し、対戦相手のドローフェイズに山札が３枚でした。どのようになりますか？	カードを３枚引いた後、リフレッシュを行い、４枚目のカードを引くことができません。
ピルルク　ＴＥＬＯＳ	WXK03-001	カタルシスで対戦相手のルリグが得る自動能力の効果で、自分のルリグが自分自身にダメージを与える場合、どのように処理を行いますか？	エンドフェイズの手順の①で得ている能力が発動します。ライフクロスがある場合は、ライフクロスがクラッシュされます。その際ライフバーストを持つカードがクラッシュされたときは、それを発動させることができます（ライフクロスがない場合は、プレイヤーにダメージが与えられるのでゲームに敗北してしまいます）。この処理が終わったあとでエンドフェイズの手順の②へ移行します。
ピルルク　ＴＥＬＯＳ	WXK03-001	カタルシスで対戦相手のルリグが得る自動能力がトリガーするのはいつですか？	対戦相手のエンドフェイズです。
ピルルク　ＴＥＬＯＳ	WXK03-001	カタルシスを使用後、対戦相手のルリグが他のルリグにグロウしました。対戦相手のルリグに能力を与える効果はなくなりますか？	はい、カタルシスはルリグに能力を与える効果なので、ルリグがグロウすると与えた能力はなくなります。

ピルルク　ＴＥＬＯＳ	WXK03-001	対戦相手のルリグが「効果を受けない」を持っていた場合、カタルシスで2つの能力を与えることはできますか？	いいえ、できません。「効果を受けない」とは①「シグニを移動させる効果」、②「シグニの状態を変化させる効果」、③「パワーやテキストなどのカードの情報を変更する効果」を受けません。カタルシスはの効果は③に該当するので、「効果を受けない」を持つルリグに２つの能力を与えることはできません。
ピルルク　ＴＥＬＯＳ	WXK03-001	カタルシスを使用後、《ピルルク ＴＥＬＯＳ》が他のルリグにグロウしました。対戦相手のルリグに与えた能力は失いますか？	いいえ、カタルシスの対戦相手のルリグに能力を与える効果は、このルリグ自体が得ている能力ではないため、《ピルルク ＴＥＬＯＳ》が他のルリグにグロウしても、対戦相手のルリグは能力を得たままです。
ピルルク　ＴＥＬＯＳ	WXK03-001	お互いのルリグが《ピルルク ＴＥＬＯＳ》で、カタルシスを使用しました。ターン終了時、手札が０枚の場合、自動能力で自身にダメージを与えますが、そのダメージを常時能力で防ぐことはできますか？	はい、可能です。常時能力は対戦相手のルリグのダメージだけでなく、自分のルリグからのダメージも防ぐことができます。
ピルルク　ＴＥＬＯＳ	WXK03-001	カタルシスを使用した次のターンに、対戦相手が《白滅の巫女　タマヨリヒメ》のイノセンスを使用しました。カタルシスで対戦相手のルリグが得る自動能力はどうなりますか？	カタルシスにより能力を与える効果が何もしなくなるので、結果的に２つの能力は失われ、イノセンスが使用されたそのターンだけは自動能力はエンドフェイズにトリガーしません。
ピルルク　ＴＥＬＯＳ	WXK03-001	カタルシスを使用した後、対戦相手のターンに《クラス・クライシス》の②を使用しました。カタルシスで対戦相手のルリグが得ている自動能力はどうなりますか？	《クラス・クライシス》により対戦相手のルリグがターン終了時まで能力を失ってしまうので、自動能力はエンドフェイズに発動しません。
カーニバル　†ＭＡＩＳ†	WXK03-002	《友好の遊行　アン》が対戦相手の場にある状態で、このルリグを出しました。【マルチエナ】はどうなりますか？また、出す順番が逆の場合はどうなりますか？	《カーニバル †ＭＡＩＳ†》→《友好の遊行　アン》の順番の場合、対戦相手のエナゾーンにあるカードは【マルチエナ】を得ます。《友好の遊行　アン》→《カーニバル †ＭＡＩＳ†》の順番の場合、対戦相手のエナゾーンにあるカードは【マルチエナ】を失います。
カーニバル　†ＭＡＩＳ†	WXK03-002	出現時能力は具体的にどうなりますか？	出現時能力で宣言されたシグニが、シグニゾーンに既にある場合、それは《サーバント ＺＥＲＯ》（レベル１、＜精元＞、パワー1000、無色で能力を持たないシグニ）になります。また、シグニとしてシグニゾーンに出る際、それは《サーバント ＺＥＲＯ》として場に出ます。 なお、出現時能力で宣言したシグニがシグニゾーン以外の領域（デッキや手札、エナゾーン、トラッシュなど）にある場合は元のシグニのままです。また、《サーバント ＺＥＲＯ》として場に出たシグニが場を離れ、他の領域に移動する際、それは元のシグニに戻ります。
カーニバル　†ＭＡＩＳ†	WXK03-002	出現時能力で宣言したシグニが出現時能力を持っていた場合、その能力は発動しますか？	いいえ、発動しません。シグニが場に出た場合、はじめにそのシグニが影響を受ける効果の適用を行った後、出現時能力がトリガーするかをチェックします。そのため、宣言されたシグニが場に出た場合、宣言されたシグニとして場に出て、「《サーバント ＺＥＲＯ》になる」効果が適用され、その後出現時能力がトリガーするかをチェックします。この時、既に《サーバント ZERO》になっているのでトリガーせず、発動しません。

カーニバル　†ＭＡＩＳ†	WXK03-002	出現時能力で宣言したシグニが以下の場合、《サーバント ＺＥＲＯ》になることを防ぐことができますか？ ①「効果を受けない」シグニ 　例：《不可解な誇超　コンテンポラ》や場に＜ウェポン＞のシグニがある場合の《極盾　アイアース》 ②「効果を受けないを得る」シグニ 　例：レベル５以上の《幻獣　アカズキン》	①「効果を受けない」により《サーバント ＺＥＲＯ》にはなりません。 ②《カーニバル　†MAIS†》と《幻獣　アカズキン》が出た順番で決まります。《カーニバル　†MAIS†》→《幻獣　アカズキン》の場合、《幻獣　アカズキン》は《サーバント ZERO》になります。《幻獣　アカズキン》→《カーニバル　†MAIS†》の場合、《幻獣　アカズキン》は《サーバント ＺＥＲＯ》にはなりません。
カーニバル　†ＭＡＩＳ†	WXK03-002	対戦相手が《クラス・クライシス》の②を使用し、このルリグが能力を失いました。出現時能力で宣言したシグニは《サーバント ＺＥＲＯ》から元のシグニに戻りますか？	いいえ、《サーバント ＺＥＲＯ》にする効果はこのルリグが持つ能力ではないため、《サーバント ＺＥＲＯ》から元のシグニには戻りません。
カーニバル　†ＭＡＩＳ†	WXK03-002	既に場にいるシグニが《サーバント ＺＥＲＯ》になった場合、そのシグニが受けていたパワーを変更する効果や、パワーを増減する効果、能力を得る効果は引き継ぎますか？	場にあるシグニが他のシグニになる場合、そのシグニが受けていたパワーを変更する効果や、パワーを増減する効果、能力を得る効果は引き継ぎません。
カーニバル　†ＭＡＩＳ†	WXK03-002	対戦相手が《白滅の巫女　タマヨリヒメ》のイノセンスを使用しました。《サーバント ＺＥＲＯ》はどうなりますか？また、出現時能力で宣言されたシグニが場に出る場合はどうなりますか？	《サーバント ＺＥＲＯ》にする効果が何もしなくなるので、元のシグニに戻ります。また、宣言されたシグニが出る場合も、そのままのシグニとして場に出ます。なお、イノセンスは使用したターンのみ影響を及ぼす効果なので、次のターンになると、出現時能力が影響するようになり、宣言されたシグニは《サーバント ＺＥＲＯ》に戻ります。
カーニバル　†ＭＡＩＳ†	WXK03-002	出現時能力でライズシグニを宣言しました。そのシグニを場に出す場合、【ライズ】する必要がありますか？	はい、出現時能力で宣言されたシグニを場に出す際は、それがライズシグニである場合にライズをしないと場に出すことができません。
カーニバル　†ＭＡＩＳ†	WXK03-002	ジョーカーとは何ですか？	この能力の名前です。コインを支払うことでこの能力を発動し、テキストに書かれている効果を発揮することができます。
カーニバル　†ＭＡＩＳ†	WXK03-002	クラフトカードの《落華流粋》を持っていなくても、ジョーカーを使うことはできますか？	はい、《落華流粋》はクラフトカードなので代用のものを使用しても構いません。代用のものを使用する際は他のカードと見わけがつくものを使用してください。
カーニバル　†ＭＡＩＳ†	WXK03-002	クラフトカードではない《落華流粋》がデッキに入っている状態で、ジョーカーを使用することができますか？	はい、使用することができます。ルリグデッキのカードをすべて１枚ずつにするのは構築のルールです。このカードのように、ゲーム中に同名のカードが２枚以上ルリグデッキに加えることは可能です。
カーニバル　†ＭＡＩＳ†	WXK03-002	ジョーカーを使用すると、クラフトカードではない《落華流粋》も《黒×２》《無》で使用できますか？	はい、ジョーカーは《落華流粋》という名前のアーツを《黒×２》《無》で使用できるようにする効果なので、クラフトではない《落華流粋》も《黒×２》《無》で使用できます。
カーニバル　†ＭＡＩＳ†	WXK03-002	ジョーカーを使用後、対戦相手が《白滅の巫女　タマヨリヒメ》のイノセンスを使用しました。《落華流粋》のコストは元に戻りますか？	はい、ジョーカーの《落華流粋》の使用コストを《黒》《黒》《無》にする効果が何もしなくなるので、イノセンスが使用されたターンは《赤》《緑》《無》になります。
夢限　-Ｐ-	WXK03-003A	先手１ターン目にこのルリグにグロウし、起動能力を使用しました。対戦相手のルリグのレベルは０、リミットは０なのでこのルリグもそうなりますか？	はい、このルリグもレベルは０、リミットは０になります。そのため、シグニを既に場に出していると、レベル超過とリミット超過が発生し、ルール処理にてシグニをトラッシュに置く必要があります。

夢限　-Ｐ-	WXK03-003A	先手1ターン目に起動能力を使うとこのルリグのレベルは０、リミットは０になってしまうので後手でゲームを始めたいのですが、じゃんけんやコイントス等で勝った時に後手を選択することはできますか？	いいえ、じゃんけんやコイントス等で勝った場合は必ず先手を選ばなければなりません。
夢限　-Ｐ-	WXK03-003A	お互いのルリグが《夢限 -Ｐ-》の場合、起動能力を使用するとレベルとリミットはどうなりますか？	お互いのルリグが《夢限 -Ｐ-》なので、レベルは１、リミットは２のままです。
夢限　-Ｐ-	WXK03-003A	このルリグの起動能力を使用した次のターンに対戦相手がルリグをグロウし、レベルとリミットが変わりました。この場合、このルリグのレベルとリミットはどうなりますか？ また、このルリグの起動能力を使用した次のターンに対戦相手が《アロス・ピルルク　TETRA》のカタルシスを使用し、リミットが１２になりました。この場合、このルリグにリミットはどうなりますか？	このルリグの起動能力は一回限りの効果であり、使用した後に対戦相手のレベルやリミットが変更されても、このルリグのレベルやリミットは変更されません。よって、このルリグのリミットはグロウ前のルリグのレベルとリミットのままです。 同様にカタルシスを使用しても、このルリグのリミットはカタルシス使用前のリミットのままです。
夢限　-Ｐ-	WXK03-003A	起動能力を使用した後、対戦相手が《クラス・クライシス》の②を使用し、このルリグが能力を失いました。どうなりますか？	常時能力が失われるので複数枚キーを場に出していた場合は１枚のみを残してすべてルリグトラッシュに置きます。また、レベルとリミットが対戦相手のルリグと同じになる効果はこのルリグが持つ能力ではないため、レベルとリミットは対戦相手と同じままです。
夢限　-Ｐ-	WXK03-003A	起動能力を使用した後、対戦相手が《白滅の巫女　タマヨリヒメ》のイノセンスを使用しました。どうなりますか？	常時能力が何もしなくなるので複数枚キーを場に出していた場合は１枚のみを残してすべてルリグトラッシュに置きます。また、レベルとリミットが対戦相手のルリグと同じになる効果が何もしなくなるので、このルリグはレベルは１、リミット２のルリグになります。これにより、レベル超過とリミット超過が発生し、ルール処理にてシグニをトラッシュに置く必要があります。
夢限　-Ｐ-	WXK03-003A	このルリグはルリグ人狼版の《始まりのルリグ》からグロウすることができますか？	いいえ、始まりのルリグのルリグタイプは＜？＞なので、このルリグにグロウすることができません。
夢限　-Ｐ-	WXK03-003A	このカードの裏面はどんなカードですか？	裏面は《夢限 -E-》です。
夢限　-Ｐ-	WXK03-003A	このルリグを使用している場合、《幻怪姫 ネムリヒメ》のライフバーストで《棘々迷路》２枚を加えることはできますか？	はい、《棘々迷路》を２枚加えることができます。このルリグの「このカードをルリグデッキに入れる場合、あなたのルリグデッキにはアーツを３枚までしか入れられない 」は構築のルールです。《幻怪姫 ネムリヒメ》のライフバーストのようにゲーム中にルリグデッキにアーツを加えることは可能です。
夢限　-Ｅ-	WXK03-003B	このカードの表面はどんなカードですか？	表面は《夢限 -Ｐ-》です。
夢限　-Ｅ-	WXK03-003B	《夢限 -Ｐ-》の起動能力を５回使用して裏返ったとき、レベルやリミットはどうなりますか？	《夢限 -Ｅ-》に記載されているレベルとリミット（レベルは５、リミットは１２）になります。
夢限　-Ｅ-	WXK03-003B	《クラス・クライシス》の②を使用し、このルリグが能力を失いました。キーは複数枚を出していた場合、どうなりますか？	常時能力が失われるので複数枚キーを場に出すことができなくなります。そのため、複数枚キーを場に出していた場合、ルール処理にて残すキーを１枚選んで残りをトラッシュに置きます。
夢限　-Ｅ-	WXK03-003B	対戦相手が《白滅の巫女　タマヨリヒメ》のイノセンスを使用しました。どうなりますか？	常時能力が何もしなくなるので複数枚キーを場に出していた場合は１枚のみを残してすべてルリグトラッシュに置きます。なお、裏返す効果は既に完了している効果なので、《夢限 -Ｐ-》に戻ることはありません。

夢限　-E-	WXK03-003B	このルリグのエクシード能力でエナゾーンにあるシグニをトラッシュに置くことはできますか？	このルリグのエクシード能力は対戦相手のシグニゾーンにあるシグニをトラッシュに置く効果で、場以外の領域のカードをトラッシュに置くことはできません。効果のテキスト中に領域の指定がない「シグニ」とは「シグニゾーンにあるシグニ」のみを指します。
フラクタル・ケージ	WXK03-005	シグニゾーンを消すとどうなりますか？	消されたシグニゾーンにある以下のカードはすべてトラッシュに置かれます。 ・シグニゾーンにあるシグニ ・シグニゾーンにあるシグニについていたカード（【アクセ】や【チャーム】） ・シグニゾーンにあるシグニの下に置かれたカード ・シグニゾーンにある【トラップ】 シグニゾーンが消えている間、その場所にシグニを場に出すことはできません。 ターンが終了し、シグニゾーンが元に戻っても、トラッシュに置かれたカードは元に戻りません。
フラクタル・ケージ	WXK03-005	右のシグニゾーンを消した場合、中央のシグニゾーンが右のシグニゾーンになりますか？	いいえ、中央のシグニゾーンは右のシグニゾーンになりません。右のシグニゾーンを消した場合は、左のシグニゾーンと、中央のシグニゾーンのみになり、名前もそのままです。
フラクタル・ケージ	WXK03-005	中央のシグニゾーンを消した場合、右のシグニゾーンと左のシグニゾーンは隣のシグニゾーンになりますか？	いいえ、右のシグニゾーンと左のシグニゾーンは隣のシグニゾーンになりません。
フラクタル・ケージ	WXK03-005	シグニがアタックした際、正面のシグニゾーンが消えていた場合、どうなりますか？	正面にシグニがないので、対戦相手にダメージを与えます。
フラクタル・ケージ	WXK03-005	消されたシグニゾーンに【ウィルス】があった場合、どうなりますか？	【ウィルス】はなくなります。ターンが終了し、シグニゾーンが元に戻っても、【ウィルス】は元に戻りません。
フラクタル・ケージ	WXK03-005	このアーツの効果によって消されるシグニゾーンに「場を離れたとき～」や「トラッシュに置かれたとき～」というトリガー能力を持つシグニがあった場合、そのトリガー能力はトリガーしますか？	はい、このアーツの効果でシグニゾーンが消される際、「場を離れたとき～」「トラッシュに置かれたとき～」といったトリガー能力を持ったシグニがそのシグニゾーンにあった場合、そのトリガー能力はトリガーし、発動します。
添遂の闇魔　ウリス	WXK03-006	エクシード１の能力は対戦相手にシグニがいない場合でも使用することができますか？	はい、使用することができます。この場合、自分のシグニをトラッシュに置き、対戦相手の場にシグニがいないのでそれ以降の処理は実行されません。
添遂の闇魔　ウリス	WXK03-006	エクシード１の能力は、対戦相手のシグニがすべてレベル３で、自分の場にレベル２のシグニしかない場合でも使用することはできますか？	はい、使用することができます。この場合、自分のレベル２のシグニをトラッシュに置き、対戦相手の場にレベルに２のシグニがないので、「同じレベルのシグニをバニッシュする」は実行されず処理が終了します。
添遂の闇魔　ウリス	WXK03-006	下段の起動能力をレベル１のシグニに使用すると、そのシグニのレベルは０になりますか？	はい、そのシグニはレベル０になります。なお、シグニがレベル０になっても、そのシグニは場を離れず、レベル０のシグニとして場に残ります。
添遂の闇魔　ウリス	WXK03-006	このキーがルリグに与えるエクシード１で、自分のレゾナをトラッシュに置いた場合、そのレゾナと同じレベルの対戦相手のシグニをバニッシュすることはできますか？また、自分のレゾナはルリグデッキに戻りますか？	はい、自分のレゾナをトラッシュに置き、そのレゾナと同じレベルの対戦相手のシグニをバニッシュすることができます。また、レゾナは場からルリグデッキとルリグトラッシュ以外に移動する場合には代わりにルリグデッキに戻るため、バニッシュされたレゾナはルリグデッキに戻ります。
忘念の巫女　リメンバ	WXK03-008	自動能力で「ルリグの効果を受けない」を持つシグニを凍結することはできますか？	はい、自動能力はキーの能力なので、「ルリグの効果を受けない」を持つシグニを凍結することができます。
レイラ＝グリップ	WXK03-009	このルリグは【ライド】を使用することができますか？	いいえ、このルリグは【ライド】を持っていないので【ライド】を使用することができません。
安堵の記憶　リル	WXK03-010	下段の出現時能力は必ず発動させる必要がありますか？	いいえ、出現時能力にコストがある場合、そのコストを支払わずに発動しないことを選ぶことができます。

レイラ＝クレジット	WXK03-011	このキーが対戦相手の場にある状態で、シグニやルリグのアタックによって対戦相手にダメージを与えることはできますか？	はい、シグニやルリグの「アタックによるダメージ」は「効果によるダメージ」ではないのでこのキーで防ぐことはできず、通常通り対戦相手にダメージを与えることができます。
レイラ＝クレジット	WXK03-011	このキーが対戦相手の場にある状態で、《覚悟の飛将　リョフホウ》の自動能力や《天空の主神　ゼウシアス》の自動能力によって対戦相手にダメージを与えることはできますか？	いいえ、《覚悟の飛将　リョフホウ》の自動能力や《天空の主神　ゼウシアス》の自動能力でダメージを与えることは「効果によりダメージを与える」ことなので、このキーで防ぐことができ、対戦相手にダメージを与えることができません。
レイラ＝クレジット	WXK03-011	このキーが対戦相手の場にある状態で、《火鳥風月　遊月・肆》の起動能力のように対戦相手のライフクロスを直接クラッシュすることができますか？	はい、《火鳥風月　遊月・肆》の起動能力のように対戦相手のライフクロスを直接クラッシュする効果は、ダメージを与える効果ではないので、対戦相手のライフクロスをクラッシュすることができます。
レイラ＝クレジット	WXK03-011	このキーが対戦相手の場にありライフクロスが０枚の状態で、自分の【Ｓランサー】を持つシグニが対戦相手のシグニをアタックによりバニッシュしました。対戦相手にダメージを与えることはできますか？	いいえ、【Ｓランサー】は「効果によるダメージ」なのでこのキーで防ぐことができ、対戦相手にダメージを与えることができません。
レイラ＝クレジット	WXK03-011	このキーが対戦相手の場にある状態で、《ピルルクＴＥＬＯＳ》のピーピングアナライズのような手札を捨てる効果を持つ能力やアーツ、スペルを使用することができますか？	使用することができます。この場合、「対戦相手の手札を見る」ところまでは実行できますが、「手札を捨てる」は手札からトラッシュにカードを移動させているので、このキーにより防がれてしまい、捨てさせることができません。
レイラ＝クレジット	WXK03-011	このキーが対戦相手の場にある状態で、自分のルリグがアタックしました。対戦相手は【ガード】することはできますか？	はい、ルリグのアタックを【ガード】することは対戦相手の効果によってカードを捨てているわけではないため、対戦相手は通常通り【ガード】することができます。
レイラ＝クレジット	WXK03-011	このキーが場にある状態で、デッキが０枚になりました。リフレッシュを行いますか？	はい、リフレッシュはルール処理によってトラッシュのカードをデッキに戻すので、このキーが場にあっても行われます。
レイラ＝クレジット	WXK03-011	このキーが対戦相手の場にある状態で、対戦相手が使用したスペルを《アンチ・スペル》や《ミルルン・アド》の起動能力などによって打ち消すことはできますか？	はい、打ち消すことができます。通常、スペルは使用した際、チェックゾーンに置かれ、その効果を処理した後、ルールによりトラッシュに置かれます。「打ち消す」という効果は「スペルの効果を何も発揮させない」なので、このキーがあってもスペルを打ち消すことができます。
レイラ＝クレジット	WXK03-011	このキーが対戦相手の場にある状態で、《応援の駄姫　グズ子》のダイレクトを使用しました。３回ダメージを与えることはできますか？	はい、《応援の駄姫　グズ子》のダイレクトはルリグアタックのダメージを３回にする効果であり、１回のダメージ自体はルリグのアタックによるダメージなので、通常通り３回ダメージを与えることができます。
レイラ＝クレジット	WXK03-011	このキーが対戦相手の場にある状態で《因果応報》を使用しました。対戦相手のエナゾーンにあるカードをトラッシュに置くことはできますか？	いいえ、対戦相手のエナゾーンにあるカードをトラッシュに移動させることができません。なお、対戦相手の場にあるシグニをすべてトラッシュに置くことは可能です。
レイラ＝クレジット	WXK03-011	このキーが対戦相手の場にある状態で、《ピルルク　ＴＥＬＯＳ》のカタルシスを使用しました。ターン終了時のダメージを与えることはできますか？	対戦相手は《ピルルク　ＴＥＬＯＳ》のカタルシスによって自分のルリグが得た自動能力によりダメージを与えられるので、これは「自分のルリグの効果によるダメージ」になります。よって「対戦相手の効果によるダメージ」ではないのでこのキーでは防ぐことができず、ダメージが与えられます。

レイラ＝クレジット	WXK03-011	このキーで【アサシン】を持つシグニからのダメージを防ぐことはできますか？	いいえ、できません。【アサシン】を持つシグニの場合は正面にシグニがあったとしても、それがないかのようにプレイヤーにアタックによるダメージを与える能力です。そのため、【アサシン】を持つシグニが与えるダメージはアタックによるダメージであり、効果によるダメージではないため、《レイラ＝クレジット》で防ぐことができません。
エルドラ×ラッキー	WXK03-014	出現時能力で加えるライフクロスは１番上に加えますか？	はい、デッキの１番上をライフクロスの１番上に加えます。
エルドラ×ラッキー	WXK03-014	出現時能力でライフクロスを１枚トラッシュに置く場合、そのカードのライフバーストを発動させることはできますか？	いいえ、出現時能力はライフクロスをクラッシュする効果ではないため、ライフバーストを発動させることはできません。
エルドラ×ラッキー	WXK03-014	出現時能力でライフクロスを１枚トラッシュに置く場合、このキーの自動能力はトリガーしますか？	いいえ、出現時能力はライフクロスをクラッシュする効果ではないため、このキーの自動能力はトリガーしません。
エルドラ×ラッキー	WXK03-014	ライフクロスが２枚以下の状態でこのキーを場に出し、出現時能力を発動させることができますか？	はい、可能です。その場合、ライフクロスの上からカードを３枚見る際にライフクロスをすべて見ます。そして、その後の処理は通常と同じで、その中から１枚までトラッシュに置くことができ、トラッシュに置いた場合はデッキの１番上からライフクロスに加えます。
隣合の冥者　ハナレ	WXK03-018	エクシード１の能力は対戦相手にシグニがいない場合でも使用することができますか？	はい、使用することができます。この場合、「そうした場合、～」以降の処理は実行されません。
隣合の冥者　ハナレ	WXK03-018	《極剣 クララス》の、シグニのパワーを15000にする効果は常時能力によって防がれますか？	いいえ、基本パワーを特定の値にする効果は、パワーをプラスする効果とは区別され、このキーの常時能力は影響しません。
師の遊姫　プリキャス	WXK03-020	このシグニの自動効果によって手札に戻したレベル3以下の＜遊具＞のシグニを、「そうした場合」以降の効果で場に出すことはできますか？	はい、手札に戻したレベル３以下の＜遊具＞のシグニを「そうした場合」以降の効果で場に出すことができます。
極装　EXカリバン	WXK03-021	このシグニの自動能力は、条件を満たしていなくても対象を選択する必要がありますか？	はい、対象とします。条条件に関わらずこの自動能力はアタックフェイズ開始時にトリガーして発動します。発動する際に対戦相手のシグニを対象とし、対戦相手も自身のエナゾーンのカードを対象とします。その後効果の処理に入り、条件を満たしていた場合は対象としていたシグニやカードへの効果が処理されます。 詳細は用語集「対象」もご参照ください。
極装　EXカリバン	WXK03-021	【ライズ】とは何ですか？	【ライズ】アイコンを持つシグニは、場に出す際にライズ条件を満たして場に出す必要があります。ライズ条件は「コスト」ではなく、常時能力や出現時能力といった「効果」でもありません。このシグニが場を離れた場合、下にあるカードはすべてトラッシュに置かれます。
極装　EXカリバン	WXK03-021	このシグニが出る前に自分が手札を３枚捨てていた場合、自動能力は発動しますか？	はい、このシグニが出る前に手札を３枚捨てていた場合も自動能力は発動します。
極装　EXカリバン	WXK03-021	対戦相手は自動能力でバニッシュされたカードをトラッシュに置くことができますか？	いいえ、バニッシュするカードとエナゾーンに置くカードは発動する際に対象とする必要があるため、バニッシュされたカードを対戦相手は対象とすることはできません。
コードアクセル　バケット・WE	WXK03-022	上段の自動能力は《火旗相当》でこのシグニがドライブ状態になった場合でもトリガーしますか？	はい、ルリグの【ライド】以外でドライブ状態になった場合もトリガーします。
コードアクセル　バケット・WE	WXK03-022	既にこのシグニがドライブ状態になっている状況で《火旗相当》をこのシグニに使用しました。上段の自動能力は再びトリガーしますか？	いいえ、既にドライブ状態であるため、上段の自動能力はトリガーしません。

コードアクセル　バケット・WE	WXK03-022	このシグニが２体（ＡとＢ）場にあり、ルリグがコードアクセル バケット・WE》Ａに【ライド】を使用して乗った後に《火旗相当》の効果で《コードアクセル バケット・WE》Ｂに乗りました。ＡとＢの上段の自動能力はどのようになりますか？	ルリグが《コードアクセル バケット・WE》Ａに【ライド】で乗ったときにＡの上段の自動能力がトリガーし、発動します。その後、ルリグが《火旗相当》の効果で《コードアクセル バケット・WE》Ｂに乗ったときにＢの上段の自動能力がトリガーし、発動します。
コードアクセル　バケット・WE	WXK03-022	中段と下段の自動能力は既にドライブ状態のシグニに対しても使用することができますか？	使用することは可能です。そのシグニは既にドライブ状態のため、「ドライブ状態になったとき」のトリガー能力はトリガーしません。
コードアクセル　バケット・WE	WXK03-022	このシグニがドライブ状態ではない状態でアタックし、中段の自動能力でルリグをこのシグニに乗せました。上段の自動能力は発動しますか？	はい、中段の自動能力を使用してルリグを自分自身に乗せ、上段の自動能力を発動させることができます。
コードアクセル　バケット・WE	WXK03-022	トラッシュに＜乗機＞のシグニが１体しかいない場合でもライフバーストを発動できますか？	はい、＜乗機＞のシグニが１体しかない場合でもこのライフバーストを発動し、手札に加えることできます。このテキストのように２枚「まで～」と書かれている場合には０～２枚まで好きな数のトラッシュにある＜乗機＞のシグニを対象とすることができるためです。
聖炎の輪舞	WXK03-023	このスペルを使用する際、対戦相手のシグニはいつ対象としますか？	対象を選ぶのはスペルの効果を処理する直前となります。使用宣言しコストを支払うと同時にあなたのシグニの下からカードを合計４枚までトラッシュに置き、４枚トラッシュに置いていた場合は対戦相手のシグニを対象とします。その後、スペルカットインの有無を確認し、効果の処理に入ります。詳細は用語集「対象」もご参照ください。
聖炎の輪舞	WXK03-023	自分の手札が０枚の場合でも、このスペルは使用できますか？	はい、手札を捨てるのは効果の一部なので使用できます。この場合、「手札を１枚捨てる」の部分は実行されず、それ以降の処理は通常通り実行されます。
聖炎の輪舞	WXK03-023	自分の場にシグニが２体あり、それぞれのシグニの下にカードが２枚あります。それぞれのシグニの下からカードを１枚ずつトラッシュに置いてこのスペルを使用することはできますか？	はい、複数体のシグニの下からカードを合計４枚までトラッシュに置くことができます。
聖炎の輪舞	WXK03-023	シグニの下からカードを１枚トラッシュに置いてこのスペルを使用することはできますか？	はい、合計４枚までトラッシュに置くことができるので、１枚だけシグニの下からトラッシュに置き、このスペルを使用することができます。この場合、あなたは手札を１枚捨て、カードを１枚引き、それ以降の処理は実行されません。
聖炎の輪舞	WXK03-023	バニッシュする対戦相手のシグニを対象とするのはいつですか？	シグニの下からカードを４枚置いた後、このカードの処理が始まる前（あなたが手札を捨てる前）にバニッシュするシグニを対象とします。
魔界の千夜　シャハラザ	WXK03-024	自動能力は必ず発動しますか？	はい、必ず発動し、手札があるならば、手札を１枚捨てる必要があります。
魔界の千夜　シャハラザ	WXK03-024	上段の自動能力が対戦相手のアタックフェイズの時に発動した場合、手札を捨てるのは対戦相手ですか、それとも自分ですか？	自分のターンのときと同様、自分の手札を１枚、自分で選んで捨てます。
魔界の千夜　シャハラザ	WXK03-024	手札が０枚の状態で上段の自動能力が発動しました。下段の自動能力は発動しますか？	いいえ、上段の自動能力の「あなたは手札を１枚捨てる」が実行されていないので、下段の自動能力はトリガーせず、発動することができません。
魔界の千夜　シャハラザ	WXK03-024	自分のエンドフェイズに手札が７枚ある際、エンドフェイズの処理で手札が６枚になるように捨てました。下段の自動能力は発動しますか？	はい、発動します。エンドフェイズの処理には、①「ターン終了時、～する」というトリガー能力が発動する、②手札が6枚になるように手札を捨てる、③「ターン終了時まで～」の処理を終了するの3つがありますが、②で下段の自動能力がトリガーした場合、③の処理の前に発動します。発動した結果、シグニのパワーが０以下になった場合、ルール処理にてそのシグニはバニッシュされ、パワーが０以下にならなかった場合、③の処理で効果が終了し、そのシグニの元のパワーに戻ります。

魔界の千夜　シャハラザ	WXK03-024	手札を２枚捨てたとき、下段の自動能力は何回トリガーしますか？	手札を２枚捨てるは、「手札を１枚捨てる」を２回行うので、２回トリガーします。
魔界の千夜　シャハラザ	WXK03-024	下段の自動能力が１回発動した状態で、手札を２枚捨てました。下段の自動能力は何回発動しますか？	手札を２枚捨てたので、下段の自動能力は２回トリガーしますが、既に１回発動しているので、発動は１回しかしません。
魔界の千夜　シャハラザ	WXK03-024	手札が０枚の状態で、ライフバーストを発動しました。ターン終了時にカードを２枚引くことができますか？	はい、《魔界の千夜　シャハラザ》のライフバーストは手札が０枚の時に発動しても、ターン終了時にカードを２枚引くことができます。
最英の探偵　ホームズ	WXK03-025	自動能力は必ず発動しますか？	はい、必ず発動し、デッキの下からカードを４枚トラッシュに置く必要があります。デッキのカードが３枚以下の場合、それらをすべてトラッシュに置きます。
最英の探偵　ホームズ	WXK03-025	デッキが３枚以下の状態でこの自動能力を発動した場合、どうなりますか？	デッキのカードをすべてトラッシュに置き、４枚トラッシュに置かれていないので「この方法で～」以降の処理は実行されません。この処理の終了後、ルール処理にてリフレッシュを行います。
最英の探偵　ホームズ	WXK03-025	自分のデッキが２枚以下、対戦相手の場に凍結状態のシグニが３体いる状態でこの出現時能力を発動した場合、どうなりますか？	デッキからカードをすべて引き、この方法で引いたカードの枚数と同じ枚数のカードを手札からデッキに好きな順番で置きます。なお、処理の途中でデッキが０枚になりますが、リフレッシュは行いません。（リフレッシュは処理がすべて完了した時点でデッキが０枚だった場合に行うルール処理です）
幻怪姫　ネムリヒメ	WXK03-026	このシグニを《ドライ＝ラミア》 の起動能力を使用してバニッシュすることはできますか？	はい、「パワーをマイナスにする効果」と「基本パワーを一定値に変更する効果」は区別され、《ドライ＝ラミア》 の効果は「パワーを一定値に変更する効果」に該当するので、このシグニのパワーは０になりバニッシュされます。
幻怪姫　ネムリヒメ	WXK03-026	クラフトカードの《棘々迷路》を持っていなくても、このカードの自動能力やライフバーストを使うことはできますか？	はい、《棘々迷路》はクラフトカードなので代用のものを使用しても構いません。代用のものを使用する際は他のカードと見わけがつくものを使用してください。
忍の御頭　ハンゾウ	WXK03-027	自動能力は必ず発動しますか？	はい、必ず発動し、発動しないことは選ぶことができません。
忍の御頭　ハンゾウ	WXK03-027	デッキが２枚以下の状態で上段の自動能力を発動することはできますか？また、発動した場合、下段の自動能力は発動しますか？	はい、上段の自動能力を発動することができ、デッキのカードはすべてトラッシュに置かれます。この処理の終了後、ルール処理にてリフレッシュを行います。 また、下段の自動能力については、デッキからトラッシュに置かれたカードが３枚に満たないので、トリガーせず、発動しません。
忍の御頭　ハンゾウ	WXK03-027	《グレイブ・ナイト》でデッキからシグニを３枚トラッシュに置いた場合も下段の自動能力は発動しますか？	はい、下段の自動能力はデッキからトラッシュに３枚以上カードが移動するとトリガーするので、《グレイブ・ナイト》の様にデッキからカードを３枚探してトラッシュに置くような効果でもトリガーし、発動します。
忍の御頭　ハンゾウ	WXK03-027	すべての自分のシグニゾーンにシグニがある場合、ライフバーストを発動することはできますか？	はい、ライフバーストを発動することはできますが、トラッシュから＜武勇＞のシグニを場に出すことはできないため、＜武勇＞のシグニを手札に加えます。
忍の御頭　ハンゾウ	WXK03-027	ライフバーストでレベルを超過するシグニやリミットを超過するシグニを場に出すことはできますか？	いいえ、メインフェイズに手札からシグニを出すのと同様に、効果による方法でもシグニを場に出す場合にはレベルやリミットを超過するようなシグニを場に出すことはできません。
超罠　モリアーティ	WXK03-028	出現時能力は必ず発動させる必要がありますか？	いいえ、出現時能力にコストがある場合、そのコストを支払わずに発動しないことを選ぶことができます。
超罠　モリアーティ	WXK03-028	自動能力はこのシグニが場に出たときも発動しますか？	はい、このシグニはレベルが偶数のシグニなので、このシグニ自身が場に出たときもトリガーし、発動します。
超罠　モリアーティ	WXK03-028	すべての自分のシグニゾーンにシグニがある場合、出現時能力を発動することはできますか？	はい、出現時能力を発動することはできますが、デッキからトラッシュに置いたシグニのレベルが偶数であったとしても、そのシグニを場に出すことはできません。
超罠　モリアーティ	WXK03-028	出現時能力でレベルを超過するシグニやリミットを超過するシグニを場に出すことはできますか？	いいえ、メインフェイズに手札からシグニを出すのと同様に、効果による方法でもシグニを場に出す場合にはレベルやリミットを超過するようなシグニを場に出すことはできません。

超罠　モリアーティ	WXK03-028	デッキが１枚の状態で出現時能力を発動しました。どうなりますか？	デッキのカードをトラッシュに置き、それがレベルが偶数のシグニの場合、それをトラッシュから場に出します。その後、ルール処理にてリフレッシュを行います。
サーバント　F	WXK03-029	トラッシュに＜精元＞のシグニが１枚しかない場合でもライフバーストを発動できますか？	はい、＜精元＞のシグニが１枚しかない場合でもこのライフバーストを発動し、トラッシュから手札に加えることができます。このテキストのように２枚「まで～」と書かれている場合には０～２枚まで好きな数の＜精元＞のシグニを対象とすることができるためです。
サーバント　F	WXK03-029	この出現時能力で《羅星　アルケス》を手札に加えることはできますか？	はい、《羅星　アルケス》は《ガードアイコン》を持つシグニなので手札に加えることができます。ただし、あなたのルリグが＜サシェ＞でなければ、手札に移動した《羅星　アルケス》は【ガード】を失います。
讃の遊　ボールプール	WXK03-030	自動能力で場に出すシグニは、このシグニがいたシグニゾーンに出す必要がありますか？	いいえ、自動能力で場に出るシグニは空いている自分のシグニゾーンであればどこにでも出すことができます。
仁の遊　スプリング	WXK03-031	デッキが１枚の状態で出現時能力を発動しました。どうなりますか？	デッキのカードを引き、手札からカードを１枚デッキに置きます。なお、処理の途中でデッキが０枚になりますが、リフレッシュは行いません。（リフレッシュは処理がすべて完了した時点でデッキが０枚だった場合に行うルール処理です）
仁の遊　ホワイトパールホープ	WXK03-032-CB	出現時能力を発動した場合、シグニはいつ対象としますか？	対象を選ぶのは出現時能力を発動する直前となります。その時点であなたの場に《２－遊　サイクロンインターセプター》がないなら対戦相手のレベル２以下のシグニを、あるなら対戦相手のシグニを対象とします。その、効果の処理に入ります。 詳細は用語集「対象」もご参照ください。
仁の遊　ホワイトパールホープ	WXK03-032-CB	出現時能力は必ず発動させる必要がありますか？	いいえ、出現時能力にコストがある場合、そのコストを支払わずに発動しないことを選ぶことができます。
仁の遊　ホワイトパールホープ	WXK03-032-CB	《２－遊 サイクロンインターセプター》が場にある状態で、対戦相手のターンにこの出現時能力を発動した場合、対戦相手のシグニを手札に戻すことができますか？	いいえ、《２－遊 サイクロンインターセプター》が場にある状態でも、自分のターンでなければ、対戦相手のシグニを手札に戻すことができません。
大装　ガディヴァ	WXK03-033	このカードがシグニの下に置かれている状態で、シグニが場を離れ、このカードがトラッシュに置かれました。このとき自動能力は発動しますか？	いいえ、シグニが場を離れ下に置かれたこのカードがトラッシュに置かれるのはルール処理によるものなので自動能力はトリガーせず、発動しません。
大装　ガディヴァ	WXK03-033	起動能力でレベルを超過するシグニやリミットを超過するシグニを場に出すことはできますか？	いいえ、メインフェイズに手札からシグニを出すのと同様に、効果による方法でもシグニを場に出す場合にはレベルやリミットを超過するようなシグニを場に出すことはできません。
中装　ニョイボウ	WXK03-034	このシグニが出る前に自分が手札を２枚捨てていた場合、このシグニのパワーが＋2000され、自動能力を得ますか？	はい、このシグニが出る前に手札を２枚捨てていた場合もパワーが＋2000され、自動能力を得ます。
コードライド　タンクローリー	WXK03-035	出現時能力でドライブ状態ではないシグニを対象とし、そのシグニがそのあとドライブ状態になったとき、そのシグニは「対戦相手の効果によってダウンしない」を得ますか？	いいえ、この出現時能力はドライブ状態のシグニを対象とする必要があるので、ドライブ状態ではないシグニを対象とすることができません。
コードライド　タンクローリー	WXK03-035	ドライブ状態のシグニに出現時能力を使用した後、そのシグニがドライブ状態ではなくなった場合、そのシグニは対戦相手の効果でダウンしますか？	対戦相手の効果でダウンしません。一回限りで処理の終わる効果は、その効果が処理された時点でのみカードに影響するためです。処理され終わったあとで状態が変化してもその時与えた効果は変化しません。
コードライド　フォークローダー	WXK03-036	ルリグがドライブ状態でない状況でこのシグニがアタックしたとき、自動能力はどうなりますか？	自動能力は発動しますがルリグがドライブ状態でないので、特に何も起こらず処理が終了します。

魔界の千夜　ソロモーン	WXK03-037	自分の場にこのシグニが２枚あり、自分の手札が１枚の状況で、対戦相手のターン終了時に自動能力がそれぞれトリガーしました。それぞれのトリガーを発動させ、＜悪魔＞のシグニを２枚手札に加えることはできますか？	いいえ、１枚しか手札に加えることができません。《魔界の千夜　ソロモーン》の自動能力はそれが発動する際に自分の手札が１枚以下でなければ、＜悪魔＞のシグニを自分のデッキから探すことができません。そのため、対戦相手のターン終了時に自動能力がそれぞれトリガーしますが、１体目の《魔界の千夜　ソロモーン》のトリガーを処理した後に２体目の《魔界の千夜　ソロモーン》のトリガーを発動する際に手札が２枚あるので、デッキから＜悪魔＞のシグニを探すことはできず処理が終了してしまうので、結果として１枚しか＜悪魔＞のシグニを手札に加えることができません。 なお、手札が０枚の場合であれば、それぞれのトリガーを発動させ＜悪魔＞のシグニを２枚手札に加えることができます。
魔界の鬼神　ヤクシニー	WXK03-038	出現時能力は必ず発動させる必要がありますか？	いいえ、出現時能力にコストがある場合、そのコストを支払わずに発動しないことを選ぶことができます。
最英の相棒　ワトソン	WXK03-039	自動能力は必ず発動しますか？	はい。必ず発動し、デッキの下からカードを４枚トラッシュに置く必要があります。デッキのカードが３枚以下の場合、それらをすべてトラッシュに置きます。
最英の相棒　ワトソン	WXK03-039	デッキが３枚以下の状態でこの自動能力を発動した場合、どうなりますか？	デッキのカードをすべてトラッシュに置き、４枚トラッシュに置かれていないので「この方法で～」以降の処理は実行されません。この処理の終了後、ルール処理にてリフレッシュを行います。
紋英の採取　シモン	WXK03-040	すべての自分のシグニゾーンにシグニがある場合、出現時能力を発動することはできますか？	はい、出現時能力を発動することはできますが、デッキからトラッシュに置いたカードがレベル１のシグニであったとしても、そのシグニを場に出すことはできません。
紋英の採取　シモン	WXK03-040	出現時能力でレベルを超過するシグニやリミットを超過するシグニを場に出すことはできますか？	いいえ、メインフェイズに手札からシグニを出すのと同様に、効果による方法でもシグニを場に出す場合にはレベルやリミットを超過するようなシグニを場に出すことはできません。
紋英の採取　シモン	WXK03-040	デッキが１枚の状態で出現時能力を発動しました。どうなりますか？	デッキのカードをトラッシュに置き、それがレベル１のシグニの場合、それをトラッシュから場に出します。その後、ルール処理にてリフレッシュを行います。
２－遊　サイクロンインターセプタ	WXK03-041-CB	出現時能力は必ず発動させる必要がありますか？	いいえ、出現時能力にコストがある場合、そのコストを支払わずに発動しないことを選ぶことができます。
２－遊　サイクロンインターセプタ	WXK03-041-CB	《フォーカラー・マイアズマ》の①（パワーを－12000する）で《仁の遊 ホワイトパールホープ》を対象とし、②（バニッシュする）でこのシグニを対象とした場合、このシグニはバニッシュされますか？	いいえ、できません。パワーが０以下になり、ルールによりシグニがバニッシュされるのはアーツの処理がすべて完了した後です。そのため、《フォーカラー・マイアズマ》の②の処理が完了した時点では、《２－遊 サイクロンインターセプター》はまだ「効果を受けない」を持っているため、バニッシュされません。
２－遊　サイクロンインターセプタ	WXK03-041-CB	《仁の遊 ホワイトパールホープ》が場にある状態で、対戦相手のターンにこの出現時能力を発動した場合、対戦相手の手札を１枚見ないで捨てさせることはできますか？	いいえ、《仁の遊 ホワイトパールホープ》が場にある状態でも、自分のターンでなければ、対戦相手の手札を１枚見ないで捨てさせることはできません。
幻怪　レーシー	WXK03-042	アーツを使用してもこのシグニを他のシグニゾーンに配置しないことを選べますか？	はい、「配置してもよい」なので、他のシグニゾーンに配置しないことも選べます。
幻怪　レーシー	WXK03-042	上段の自動能力で他のシグニゾーンに配置しないことを選んだ場合、下段の自動能力は発動しますか？	いいえ、このシグニが移動していないのでトリガーせず、発動しません。
幻怪　シルフ	WXK03-043	他のシグニがいない状態で起動能力を使用するとどうなりますか？	起動することはできますが、他のシグニと場所を入れ替えることができないので、何も起きません。
油蛙の忍者　ジライヤ	WXK03-044	デッキが１枚の状態で出現時能力を発動しました。どうなりますか？	デッキのカードを引いた時点でデッキが０枚になるので、エナチャージとデッキからカードを３枚トラッシュに置くは実行されません。その後、ルール処理にてリフレッシュを行います。

油蛙の忍者　ジライヤ	WXK03-044	出現時能力はトラッシュが１５枚以上でもカードを１枚引き、【エナチャージ１】をし、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ことができますか？	いいえ、トラッシュの枚数がちょうど１５枚でないと出現時能力はトリガーせず、発動しません。
魏軍の鬼嫁　シュンカ	WXK03-045	トラッシュに＜武勇＞のシグニが９枚ある状態でアタックし、上段の自動能力の《黒》をエナゾーンにある＜武勇＞シグニで支払うことで、トラッシュにある＜武勇＞のシグニを１０枚にすることで対戦相手のレベル２以下のシグニをバニッシュすることはできますか？	いいえ、できません。上段の自動能力はトラッシュに＜武勇＞のシグニが１０枚ある状態でなければ《黒》を支払うことができないためです。
魏軍の鬼嫁　シュンカ	WXK03-045	トラッシュに＜武勇＞のシグニが１９枚ある状態でアタックし、上段の自動能力の《黒》をエナゾーンにある＜武勇＞シグニで支払うことで、トラッシュにある＜武勇＞のシグニを２０枚にすることで、下段の自動能力で対戦相手のレベル３以下のシグニをバニッシュすることはできますか？	はい、可能です。それぞれの自動能力は発動する際に、トラッシュの＜武勇＞のシグニを枚数を満たせば、条件に合うシグニをバニッシュすることができるためです。
魏軍の鬼嫁　シュンカ	WXK03-045	上段の自動能力はレベル２以下のシグニがない場合でも《黒》を支払うことはできますか？	はい、上段の自動能力はレベル2のシグニがいない場合でも《黒》を支払うことができます。その場合、「対戦相手のレベル２以下のシグニ１体をバニッシュする」は実行されません。
魏軍の鬼嫁　シュンカ	WXK03-045	トラッシュに＜武勇＞のシグニが３０枚ある状態でアタックし、上段の自動能力を3回トリガーさせ、対戦相手のレベル２以下のシグニを３体バニッシュすることはできますか？	いいえ、上段の自動能力は１０枚につき１回トリガーする能力ではないためできません。
師の遊　ボウピン	WXK03-048	デッキの上のカードを４枚見たら＜遊具＞が２枚しかありませんでした。それらを場に出すことはできますか？	はい、＜遊具＞のシグニが２枚しかない場合でもそれらを場に出すことができます。このテキストのように３枚「まで～」と書かれている場合には０～３枚まで好きな数の＜遊具＞のシグニを場に出すことができるためです。
師の遊　ボウピン	WXK03-048	デッキが３枚以下の状態で自動能力を発動しました。どうなりますか？	デッキのカードをすべて見てその中から＜遊具＞のシグニを０～３体まで場に出します。残りのカードがある場合はそれを好きな順番でデッキにします。残りのカードがない場合は、この処理の後にリフレッシュを行います。
讃の遊　ゴムショット	WXK03-049	出現時能力で必ず＜遊具＞のシグニを探す必要はありますか？	いいえ、「探してもよい」なので探さないことを選択することもできます。その場合、その後のシャッフルは行いません。
仁の遊　ツミキ	WXK03-050	すべての自分のシグニゾーンにシグニがある場合、出現時能力を発動することはできますか？	はい、出現時能力を発動することはできますが、デッキからトラッシュに置いたカードがレベル２の＜遊具＞のシグニであったとしても、そのシグニを場に出すことはできません。その後そのカードはデッキの一番下に置くことを選ぶことができます。
仁の遊　ツミキ	WXK03-050	出現時能力でレベルを超過するシグニやリミットを超過するシグニを場に出すことはできますか？	いいえ、メインフェイズに手札からシグニを出すのと同様に、効果による方法でもシグニを場に出す場合にはレベルやリミットを超過するようなシグニを場に出すことはできません。
偉智の遊　オシャブ	WXK03-051	デッキが１枚の状態で起動能力を使用しました。どうなりますか？	エナチャージを行い、このカードを１枚デッキに置きます。なお、処理の途中でデッキが０枚になりますが、リフレッシュは行いません。（リフレッシュは処理がすべて完了した時点でデッキが０枚だった場合に行うルール処理です）
極装　ラーヴァテイン	WXK03-052	出現時能力で【マルチエナ】を持つシグニをバニッシュし、そのシグニをエナゾーンからトラッシュに置くことはできますか？	いいえ、できません。バニッシュするシグニとエナゾーンにあるシグニは出現時能力が発動する際に選択する必要があるためです。

大装　コンゴウショ	WXK03-053	このシグニが出る前に自分が手札を３枚捨てていた場合、このシグニは【アサシン】を得ますか？	はい、このシグニが出る前に手札を３枚捨てていた場合も【アサシン】を得ます。
大装　豊崎恵那	WXK03-054-CB	対戦相手のアタックフェイズ開始時に自動能力がトリガーしたとき、バニッシュされるのは自分のシグニですか？それとも対戦相手のシグニですか？	対戦相手のシグニをあなたが対象とし、それをバニッシュします。
中装　照安鞠亜	WXK03-055-CB	対戦相手のターン終了時に自動能力がトリガーしたとき、バニッシュされるのは自分のシグニですか？それとも対戦相手のシグニですか？	対戦相手のシグニをあなたが対象とし、それをバニッシュします。
中装　照安鞠亜	WXK03-055-CB	自動能力で必ずバニッシュしなければいけませんか？	はい、この自動能力は発動したら必ずバニッシュしなければいけません。
中装　照安鞠亜	WXK03-055-CB	バニッシュするのはどのタイミングですか？	エンドフェイズは①「ターン終了時、～する」というトリガー能力が発動する、②手札が6枚になるように手札を捨てる、③「ターン終了時まで～」の処理を終了するの3つの処理がありますが、この能力は①で発動します。これが発動したことにより他のトリガー能力がトリガーした場合は、それらをすべて発動させ終えてから、②、③の処理を行います。
中装　ジョワイ	WXK03-056	このシグニが出る前に自分が手札を１枚捨てていた場合、このシグニは自動能力を得ますか？	はい、このシグニが出る前に手札を１枚捨てていた場合も自動能力を得ます。
小装　アスカロン	WXK03-057	出現時能力は必ず発動させる必要がありますか？	いいえ、出現時能力にコストがある場合、そのコストを支払わずに発動しないことを選ぶことができます。
コードライド　ボーリング	WXK03-058	このシグニの自動能力は《火旗相当》でこのシグニにルリグが乗った時にもトリガーしますか？	はい、ルリグの【ライド】以外でドライブ状態になった場合もトリガーします。
コードライド　ボーリング	WXK03-058	既にこのシグニがドライブ状態になっている状況で《火旗相当》をこのシグニに使用しました。自動能力は再びトリガーしますか？	いいえ、既にドライブ状態であるため、自動能力はトリガーしません。
コードライド　ボーリング	WXK03-058	このシグニが２体（ＡとＢ）場にあり、ルリグが《コードライド ボーリング》Ａに【ライド】を使用して乗った後に《火旗相当》の効果で《コードライド ボーリング》Ｂに乗りました。ＡとＢの自動能力はどのようになりますか？	ルリグが《コードライド ボーリング》Ａに【ライド】で乗ったときにＡの自動能力がトリガーし、発動します。その後、ルリグが《火旗相当》の効果で《コードライド ボーリング》Ｂに乗ったときにＢの自動能力がトリガーし、発動します。
コードライド　レーサーバイク	WXK03-059	このシグニの効果によって、自分のルリグが【ライド】を持っていなくても《メインフェイズ》と《アタックフェイズ》に【ライド】できるという効果ですか？	いいえ、この効果は《レイラ＝デットエンド》などが持つ【ライド】を《メインフェイズ》と《アタックフェイズ》を持つかのように使用できる効果です。
コードライド　ユウビンシャ	WXK03-060	自分のルリグの攻撃が《暴風警報》で無効になりました。ターン終了時にこのシグニの効果で【エナチャージ1】できますか？	いいえ、アタックが無効になってもそのルリグはアタックしているので【エナチャージ1】は行われません。
コードライド　イチリンシャ	WXK03-061	自動能力でこのシグニ自身を対象として【ダブルクラッシュ】を得ることができますか？	はい、このシグニは＜乗機＞のシグニなので【ダブルクラッシュ】を得ることができます。
コードライド　イチリンシャ	WXK03-061	自動能力は《火旗相当》でこのシグニがドライブ状態になった場合でもトリガーしますか？	はい、ルリグの【ライド】以外でドライブ状態になった場合もトリガーします。

コードライド　イチリンシャ	WXK03-061	既にこのシグニがドライブ状態になっている状況で《火旗相当》をこのシグニに使用しました。自動能力は再びトリガーしますか？	いいえ、既にドライブ状態であるため、自動能力はトリガーしません。
コードライド　イチリンシャ	WXK03-061	このシグニが２体（ＡとＢ）場にあり、ルリグが《コードライド イチリンシャ》Ａに【ライド】を使用して乗った後に《火旗相当》の効果で《コードライド イチリンシャ》Ｂに乗りました。ＡとＢの自動能力はどのようになりますか？	ルリグが《コードライド イチリンシャ》Ａに【ライド】で乗ったときにＡの自動能力がトリガーし、発動します。その後、ルリグが《火旗相当》の効果で《コードライド イチリンシャ》Ｂに乗ったときにＢの自動能力がトリガーし、発動します。
魔海の略奪　ロバーツ	WXK03-062	対戦相手の場にこのシグニがあり、対戦相手の手札が０枚です。自分の手札が２枚の状態で、《幻水姫　ダイホウイカ》の下段の常時能力を使用して手札を２枚捨てた場合、このシグニはバニッシュされますか？	はい、バニッシュされます。テキストは上から順に処理されていくので、手札を捨てた時点で、このシグニの常時能力にある「対戦相手の手札があなたより２枚以上多いかぎり」を満たさなくなります。そのため、このシグニのパワー＋4000と「効果を受けない」はなくなり、《幻水姫　ダイホウイカ》によりー12000されてルールによりバニッシュされます。
魔界の千夜　マリッド	WXK03-063	この自動能力はこのシグニがアタックしたときに発動しますか？	いいえ、この自動能力はあなたのアタックフェイズに入ったときにトリガーし、プレアタックステップであなたが使用タイミングがアタックフェイズのカードや能力を使用する前に発動します。
魔界の千夜　マリッド	WXK03-063	《幻水姫　ダイホウイカ》とこのシグニが場にあり、手札が０枚の状態で、《幻水姫　ダイホウイカ》の上段の自動能力が発動する前に、このシグニの自動能力を発動させ【アサシン】を得ることができますか？	はい、この自動能力と《幻水姫　ダイホウイカ》の上段の自動能力は同時にトリガーしますので、《魔界の千夜　マリッド》→《幻水姫　ダイホウイカ》の順に発動することで、このシグニは【アサシン】を得ることができます。
魔界の公爵　クロケル	WXK03-064	手札を２枚以上捨てたとき、この自動能力は発動しますか？	はい、２枚以上捨てたときは自動能力が捨てた回数分トリガーし、ターン１回なのでその内の１回を発動させることができ、残りのトリガーは発動しません。
魔界の破片　カガミ	WXK03-065	手札を２枚以上捨てたとき、この自動能力は発動しますか？	はい、２枚以上捨てたときは自動能力が捨てた回数分トリガーし、ターン１回なのでその内の１回を発動させることができ、残りのトリガーは発動しません。
景英の高騰　バブリー	WXK03-066	出現時能力でライフクロスを１枚トラッシュに置く場合、そのカードのライフバーストを発動させることはできますか？	いいえ、出現時能力はライフクロスをクラッシュする効果ではないため、ライフバーストを発動させることはできません。
景英の高騰　バブリー	WXK03-066	出現時能力でライフクロスを１枚トラッシュに置く場合、《エルドラ×ラッキー》などの「ライフクロスが１枚クラッシュしたとき」のはトリガーしますか？	いいえ、出現時能力はライフクロスをクラッシュする効果ではないため、「ライフクロスが１枚クラッシュしたとき」をトリガー条件とするトリガー能力はトリガーしません。
流英の粘性　レイノルズ	WXK03-067	対戦相手のエンドフェイズ開始時に自動能力がトリガーしたとき、凍結されるのは自分のシグニですか？それとも対戦相手のシグニですか？	対戦相手のシグニをあなたが対象とし、それを凍結します。
外英の消費　インバウンド	WXK03-068	自動能力は必ず発動しますか？	はい、必ず発動し、（あるならば）デッキの下からカードを2枚トラッシュに置く必要があります。デッキの枚数が1枚の場合、それをトラッシュに置く必要があります。
外英の消費　インバウンド	WXK03-068	デッキが２枚以下の状態でこの自動能力を発動した場合、どうなりますか？	デッキのカードをすべてトラッシュに置き、トラッシュに置かれたシグニのレベルの合計が５の場合であっても、デッキが０枚なのでカードを１枚引くは実行されません。この処理の終了後、ルール処理にてリフレッシュを行います。

鏡英の拡大　ルーペ	WXK03-069	デッキが１枚の状態でこの自動能力を発動した場合、どうなりますか？	デッキのカードを引き、手札からカードを１枚デッキに置きます。なお、処理の途中でデッキが０枚になりますが、リフレッシュは行いません。（リフレッシュは処理がすべて完了した時点でデッキが０枚だった場合に行うルール処理です）
幻怪　モモタロ	WXK03-070	「バニッシュされない」を持つシグニを出現時能力でエナゾーンに置くことはできますか？	はい、「バニッシュされない」を持つシグニをエナゾーンに置くことができます。
幻怪　モモタロ	WXK03-070	対戦相手のシグニが１体しかいない状態で、出現時能力を発動した場合、そのシグニをエナゾーンに置かずに手札に戻すことはできますか？	いいえ、対戦相手にシグニが１体しかいない場合は必ずエナゾーンに置かれます。
幻怪　モモキジ	WXK03-071	このシグニが左のシグニゾーンにいる状態で対戦相手が《烈覇迅雷》を使用し、このシグニをバニッシュしました。このとき、このシグニの自動能力で【エナチャージ2】できますか？	はい、できます。対戦相手が《烈覇迅雷》を使用したときに自動能力がトリガーし、それが発動する前に《烈覇迅雷》の効果でこのシグニがバニッシュされますが、一度トリガーした自動能力は発動するため、【エナチャージ２】を行います。
幻怪　モモキジ	WXK03-071	このシグニが中央のシグニゾーンにある状態で《イノセント・ディフェンス》を《緑》×２で使用することはできますか？	はい、《緑》×２で使用することができます。アーツやスペルのコストを支払う際、コストの増減を適用した後、コストの支払いを行います。そのため《イノセント・ディフェンス》の使用コストが《幻怪　モモキジ》で《無》×２が減った後に、残りの使用コスト《無》×２を《緑》×２で支払い、使用することができます。
幻怪　モモザル	WXK03-072	出現時能力は他のシグニがいる場合、必ず入れ替えなければいけませんか？	はい、必ず入れ替えなければいけません。
円卓の獅士　ユーウェイン	WXK03-074	出現時能力は必ず発動させる必要がありますか？	いいえ、出現時能力にコストがある場合、そのコストを支払わずに発動しないことを選ぶことができます。
円卓の獅士　ユーウェイン	WXK03-074	デッキが４枚以下で出現時能力を発動させることができますか？	はい、発動させることができます。その場合、デッキのカードをすべてトラッシュに置き、トラッシュに置かれた＜武勇＞のシグニの枚数と同じレベルのシグニをバニッシュします。その後、デッキが０枚なのでルール処理にてリフレッシュを行います。
円卓の獅士　ユーウェイン	WXK03-074	レベル３のシグニが１体対戦相手の場にいる状態で、出現時能力を発動したら＜武勇＞のシグニが４枚トラッシュに置かれました。レベル３のシグニをバニッシュすることはできますか？	いいえ、できません。この出現時能力は、トラッシュに置かれた＜武勇＞のシグニと同じレベルのシグニのみバニッシュする効果です。＜武勇＞のシグニが４枚トラッシュに置かれた場合は、レベル４のシグニのみバニッシュできます。なお、この場合バニッシュできるシグニがないので、バニッシュする効果は何もせず処理が終了します。
疾風の上忍　モモチ	WXK03-075	レベル５の《幻獣 アカズキン》を起動能力でトラッシュに置いた場合、対戦相手のシグニのパワーをいくつマイナスすることができますか？	場にあるときのレベルを参照するので、対戦相手のシグニのパワーを－10000することができます。
元老の議員　ブルータス	WXK03-076	デッキが１枚しかない場合でも５を宣言することはできますか？	はい、宣言することができます。その場合、デッキのカードをすべてトラッシュに置きます。その後、デッキが０枚なのでルール処理にてリフレッシュを行います。
棟梁の替玉　カゲムシャ	WXK03-077	デッキが２枚以下でも自動能力を発動できますか？	はい、発動できます。その場合、デッキのカードをすべてトラッシュに置き、それ以降の処理は通常通り実行されます。その後、デッキが０枚なのでルール処理にてリフレッシュを行います。
大罠　ダイイング・M	WXK03-079	出現時能力は必ず発動させる必要がありますか？	はい、出現時能力にコストがない場合は必ず発動します。
大罠　ダイイング・M	WXK03-079	すべての自分のシグニゾーンにシグニがある場合、出現時能力を発動することはできますか？	はい、出現時能力を発動することはできますが、デッキからトラッシュに置いたカードがレベルが奇数の＜トリック＞のシグニであったとしても、そのシグニを場に出すことはできず、処理が終了します。
大罠　ダイイング・M	WXK03-079	出現時能力でレベルを超過するシグニやリミットを超過するシグニを場に出すことはできますか？	いいえ、メインフェイズに手札からシグニを出すのと同様に、効果による方法でもシグニを場に出す場合にはレベルやリミットを超過するようなシグニを場に出すことはできません。

大罠　ダイイング・M	WXK03-079	デッキが１枚の状態で出現時能力を発動しました。どうなりますか？	デッキのカードをトラッシュに置き、それがレベルが奇数の＜トリック＞のシグニの場合、それをトラッシュから場に出します。その後、ルール処理にてリフレッシュを行います。
大罠　ダイイング・M	WXK03-079	このシグニの出現時能力で《小罠　オレオレ》がトラッシュに置かれ、それをトラッシュから場に出しました。《小罠　オレオレ》の効果は発動しますか？	はい、発動します。《小罠　オレオレ》がデッキからトラッシュに置かれたことにより、《小罠　オレオレ》の自動能力がトリガーします。トリガーした自動能力は効果の処理中には発動しないため、まず《大罠　ダイイング・M》の出現時能力の処理を済ませます。それにより《小罠　オレオレ》は場に出ますが、一度トリガーした自動能力は発動します。
中罠　トケイウサギ	WXK03-080	対戦相手のシグニが１体のみの場合でも出現時能力を発動できますか？	はい、シグニが１体しかない場合でもこの出現時能力を発動し、パワーを－1000することできます。このテキストのように２枚「まで～」と書かれている場合には０～２枚まで好きな数のシグニを対象とすることができるためです。
中罠　トケイウサギ	WXK03-080	出現時能力で対戦相手の同じシグニを２回対象とし、そのシグニのパワーを－2000することはできますか？	いいえ、この効果は違うシグニを２体対象とする必要があるので、同じシグニ１体を２回対象とすることはできません。
中罠　トケイウサギ	WXK03-080	デッキが１枚の状態で出現時能力を発動しました。どうなりますか？	デッキのカードをトラッシュに置き、それがレベルが偶数のシグニの場合、対戦相手のシグニ２体までのパワーを－1000します。その後、ルール処理にてリフレッシュを行います。
小罠　ネムリネズミ	WXK03-081	デッキが１枚の状態で出現時能力を発動しました。どうなりますか？	デッキのカードをトラッシュに置き、それがレベルが奇数のシグニの場合、対戦相手のシグニのパワーを－1000します。その後、ルール処理にてリフレッシュを行います。
満開の巫女　ユキ	WXK04-001	【シード】のルールを教えてください。	用語集「【シード】」をご参照ください。
満開の巫女　ユキ	WXK04-001	「【シード】１枚を開花する」のルールを教えてください。	用語集「開花する」をご参照ください。
満開の巫女　ユキ	WXK04-001	【シード】を開花した際、レベルの超過やリミットの超過が発生した場合、どうしますか？	開花で表になったシグニのレベルが超過していた場合、そのシグニはルール処理にてトラッシュに置かれます。また、開花することでリミット超過が発生した場合、ルール処理にてリミット内に収まるようにシグニをトラッシュに置きます。なお、レベル超過とリミット超過が同時に発生した場合、レベル超過→リミット超過の順に解消します。
満開の巫女　ユキ	WXK04-001	トゥルースとは何ですか？	この能力の名前です。コインを支払うことでこの能力を発動し、テキストに書かれている効果を発揮することができます。
英血の器　優羽莉　Ｌｖ４′	WXK04-002	血晶武装のルールを教えてください。	用語集「血晶武装」をご参照ください。
英血の器　優羽莉　Ｌｖ４′	WXK04-002	アルティメットレイドとは何ですか？	この能力の名前です。コインを支払うことでこの能力を発動し、テキストに書かれている効果を発揮することができます。
英血の器　優羽莉　Ｌｖ４′	WXK04-002	「効果を受けない」のルールを教えてください。	用語集「効果を受けない」をご参照ください。
エルドラ　オーバークロック	WXK04-003	【デコレ】のルールを教えてください。	用語集「【デコレ】」をご参照ください。
エルドラ　オーバークロック	WXK04-003	【アクセ】のルールを教えてください。	用語集「【アクセ】」をご参照ください。
エルドラ　オーバークロック	WXK04-003	サプライズとは何ですか？	この能力の名前です。コインを支払うことでこの能力を発動し、テキストに書かれている効果を発揮することができます。
エルドラ　オーバークロック	WXK04-003	サプライズの効果で場に出た＜調理＞のシグニに、サプライズの効果の「その後、好きな枚数の＜調理＞のシグニをあなたの＜調理＞のシグニの【アクセ】にする」で【アクセ】をつけることはできますか？	はい、テキスト順に処理が行われるので可能です。

エルドラ　オーバークロック	WXK04-003	デッキが３枚以下の状態で、サプライズを使用することはできますか？	はい、可能です。その場合、デッキのカードをすべて見て、通常通り好きな枚数の＜調理＞のシグニを場に出し、好きな枚数の＜調理＞のシグニを【アクセ】し残りをトラッシュに置きます。その後、デッキが０枚なのでルール処理にてリフレッシュを行います。
エルドラ　オーバークロック	WXK04-003	サプライズで１体のシグニに複数の＜調理＞のシグニを【アクセ】することはできますか？	いいえ、【アクセ】はシグニに１枚までしかつけることができないので、複数の＜調理＞のシグニを【アクセ】することはできません。
爪牙　遊月・肆戒	WXK04-004	デッキが４枚以下の状態で出現時能力を発動しました。どうなりますか？	デッキのカードをすべて見て、通常通りその中から＜水獣＞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デッキとします。なお、処理の途中でデッキが０枚になりますが、リフレッシュは行いません。（リフレッシュは処理がすべて完了した時点でデッキが０枚だった場合に行うルール処理です）
爪牙　遊月・肆戒	WXK04-004	バーニングとは何ですか？	この能力の名前です。コインを支払うことでこの能力を発動し、テキストに書かれている効果を発揮することができます。
爪牙　遊月・肆戒	WXK04-004	「バニッシュされない」を持つシグニをバーニングの効果で、場からエナゾーンに置くことはできますか？	はい、バーニングの効果はバニッシュではないので、場からエナゾーンに置くことができます。
爪牙　遊月・肆戒	WXK04-004	バーニングでトラッシュにある対戦相手のシグニをエナゾーンに置いたり、対戦相手のシグニの下にあるカードをエナゾーンに置くことはできますか？	いいえ、バーニングでエナゾーンに置けるのは対戦相手の場にあるシグニのみです。領域を指定せず「シグニ１体」と記載されている場合、それは場にあるシグニを指します。
爪牙　遊月・肆戒	WXK04-004	バーニングを使用後、＜水獣＞のシグニを２枚同時に公開した場合、シグニを２体エナゾーンに置くことはできますか？	いいえ、シグニを１体しかエナゾーンに置くことができません。バーニングのトリガー条件は「あなたが自分の効果によって手札から＜水獣＞のシグニを１枚以上公開したとき」なので２枚同時に＜水獣＞のシグニを公開しても１度しかトリガーしないためです。
爪牙　遊月・肆戒	WXK04-004	バーニングを使用後、対戦相手が《白滅の巫女　タマヨリヒメ》のイノセンスを使用しました。バーニングでシグニをエナゾーンに置く効果はどうなりますか？	バーニングの効果が何もしなくなるので、手札から＜水獣＞のシグニを１枚以上公開しても、対戦相手のシグニ１体をエナゾーンに置くことはできません。
爪牙　遊月・肆戒	WXK04-004	バーニングを使用後に《幻水　スピノー》を２体場に出した場合、対戦相手のシグニを２体エナゾーンに置くことはできますか？	《爪牙　遊月・肆戒》のバーニングは「自分の効果によって手札から＜水獣＞のシグニを１枚以上公開したとき」にトリガーするという効果を生成します。この生成するための起動能力の使用はゲーム１回の制限がありますが、生成された能力に制限はありませんので、《幻水　スピノー》を２枚場に出し、出現時能力を発動した場合はそれぞれの出現時効果の発動時にバーニングの効果がトリガーして、それぞれの能力で合計２体のシグニをエナゾーンに置くことができます。
カーニバル　－Ｋ－	WXK04-005	ルリグが得るエクシード１の能力を使用したらどうなりますか？対象としたトラッシュのシグニの出現時能力は発動しますか？	あなたの場のシグニ１体が、あなたのトラッシュから対象としたシグニ１枚と名前、レベル、パワー、クラス、テキストなど全て同じカードになります。新たに場に出たわけではありませんので、出現時能力は発動しません。
カーニバル　－Ｋ－	WXK04-005	自分のルリグのルリグタイプ以外の限定条件を持つ、限定条件がルリグと合わないトラッシュのシグニをルリグが得るエクシード１の能力で対象とすることはできますか？	はい、できます。その場合、場にある対象としたシグニは自分のルリグのルリグタイプと限定条件の合わないシグニとなりますので、ルール処理でトラッシュに置かれます。
カーニバル　－Ｋ－	WXK04-005	自分のルリグのリミットが１１、場にレベル４，４，３のシグニがあるときに、レベル３のシグニに対してルリグが得るエクシード１の能力を使用し、トラッシュのレベル４のシグニを対象とすることはできますか？	はい、可能です。その場合、レベル４のシグニと同じカードになった後に、リミットが超過してしまいますので、ルール処理でいずれかのシグニをトラッシュに置きます。

カーニバル　－Ｋ－	WXK04-005	対戦相手の場に《コードアンシエンツ　ヘルボロス》がある状態で、ルリグが得るエクシード１の能力を使用したらどうなりますか？	対戦相手の場に《コードアンシエンツ　ヘルボロス》があり、こちらのトラッシュのカードが能力を失っていても、そのカードに印刷されている元々の情報を参照し、それと同じカードになります。
カーニバル　－Ｋ－	WXK04-005	ダウン状態の自分のシグニに、ルリグが得るエクシード１の能力を使用した場合、そのシグニはアップ状態になりますか？	いいえ、ダウン状態のままとなります。元々場にあったシグニの状態（アップ、ダウン、凍結、ドライブ、血晶武装）などのシグニの状態はそのままです。
カーニバル　－Ｋ－	WXK04-005	ルリグが得るエクシード１の能力で場にいるシグニがトラッシュにあるシグニになった場合、元のシグニが受けていたパワーを変更する効果や、パワーを増減する効果、能力を得る効果は引き継ぎますか？	場にあるシグニが他のシグニになる場合、そのシグニが受けていたパワーを変更する効果や、パワーを増減する効果、能力を得る効果は引き継ぎません。
カーニバル　－Ｋ－	WXK04-005	相手の《コードラビリンス　ルーブル》の前にあるシグニに、ルリグが得るエクシード１の能力を使用した場合はどうなりますか？	場にあるシグニがあらためて能力を得たわけではありませんので、その場合、ルリグが得るエクシード１の能力で対象としたトラッシュのシグニと同じカードになった後に、テキストを失います。レベルやクラス等、テキスト以外の情報は失わずトラッシュのシグニと同じとなります。
カーニバル　－Ｋ－	WXK04-005	ルリグが得るエクシード１の能力によって自分のシグニがアタックフェイズ開始時に発動する能力を持つシグニ（《極装　EXカリバン》や《師の遊　ボウピン》など）になった場合、その能力は発動しますか？	「アタックフェイズ開始時」というトリガー能力が発動して効果を終えてからアーツやアタックフェイズアイコンを持つ起動能力を使用できるようになるので、トリガーするタイミングを過ぎてから《極装　EXカリバン》や《師の遊　ボウピン》になっても、その能力は発動することができません。
カーニバル　－Ｋ－	WXK04-005	ルリグが得るエクシード１の能力によって自分のシグニがターン終了時に発動する能力を持つシグニ（《コードライド　ユウビンシャ》など）になった場合、その能力は発動しますか？	はい、発動します。エンドフェイズは①「ターン終了時、～する」というトリガー能力が発動する、②手札が6枚になるように手札を捨てる、③「ターン終了時まで～」の処理を終了するの3つの処理がありますが、①で能力が発動した後、③でルリグが得るエクシード１の能力を受けていたシグニが元のシグニに戻るためです。
カーニバル　－Ｋ－	WXK04-005	ルリグが得るエクシード１の能力によって、自分のシグニをトラッシュにある《羅星姫　≡インパクト≡》にしました。このシグニがバニッシュされたとき、《羅星姫　≡インパクト≡》の「バニッシュされたとき」の自動能力は発動しますか？	はい、発動し、手札を2枚捨てれば場に戻すことができます。場に戻るときには、《羅星姫　≡インパクト≡》としてではなく元々のシグニとして場に出ます。
カーニバル　－Ｋ－	WXK04-005	ルリグが得るエクシード１の能力によって場のシグニがトラッシュにあるシグニになりました。そのあとでトラッシュにあるシグニが移動したり能力を失うと、場のシグニに影響はありますか？	いいえ、影響はありません。ルリグが得るエクシード１の能力によってトラッシュにあるシグニを常に参照し続けているのではなく、起動能力の効果を処理した時点でのみトラッシュにあるシグニを参照しているためです。
カーニバル　－Ｋ－	WXK04-005	《グレイブ・ラッシュ》の効果や《コードアンチ　カイヅカ》の能力で場に出たシグニを、ルリグが得るエクシード１の能力でトラッシュの他のシグニになりました。ターン終了時にトラッシュに置かれたり、ゲームから除外はされますか？	はい、除外されます。《グレイブ・ラッシュ》の効果も《コードアンチ　カイヅカ》の能力も、シグニが「ターン終了時に、～する」という能力を得ているわけではなく、場に出す効果の一部としてトラッシュに置かれたりゲームから除外されたりします。その効果によって場に出たシグニであることには変わりありませんので、ターン終了時にトラッシュに置かれたり、また《コードアンチ　カイヅカ》の能力で出た場合には場を離れる場合にもゲームから除外されます。

カーニバル　－Ｋ－	WXK04-005	自分の場にあるレゾナに、ルリグが得るエクシード１の能力を使用した場合、それはレゾナではなくなりますか？また、そのシグニがバニッシュされたらどこに置かれますか？	そのシグニはレゾナではないシグニになっているため、バニッシュされたらエナゾーンに置かれますが、場以外に移動した場合そのカードは元々のレゾナに戻り、ルール処理によってルリグデッキに戻ります。
カーニバル　－Ｋ－	WXK04-005	デッキにレベル４のシグニが１枚しかいない場合でもそれを公開し手札に加えることができますか？	はい、レベル４のシグニが１枚しかいない場合でもそれを公開し手札に加えることができます。このテキストのように２枚「まで～」と書かれている場合には０～２枚まで好きな数のレベル４のシグニを探すことができるためです。
カーニバル　－Ｋ－	WXK04-005	下段の起動能力で場にある対戦相手のシグニが《サーバント ＺＥＲＯ》になった場合、元のシグニが受けていたパワーを変更する効果や、パワーを増減する効果、能力を得る効果は引き継ぎますか？	場にあるシグニが他のシグニになる場合、そのシグニが受けていたパワーを変更する効果や、パワーを増減する効果、能力を得る効果は引き継ぎません。
カーニバル　－Ｋ－	WXK04-005	下段の起動能力で場にいる対戦相手のシグニが《サーバント ＺＥＲＯ》になった後、対戦相手が《白滅の巫女　タマヨリヒメ》のイノセンスを使用しました。《サーバント ＺＥＲＯ》はどうなりますか？	《サーバント ＺＥＲＯ》にする効果が何もしなくなるので、元のシグニに戻ります。
カーニバル　－Ｋ－	WXK04-005	ルリグが得るエクシード１の能力を使用して自分のシグニをトラッシュに置かれたシグニにした後、下段の起動能力を使用して、このキーをトラッシュに置きました。トラッシュに置かれたシグニになったシグニは	いいえ、ルリグが得るエクシード１の能力は、このキーが場を離れたとしても能力を使用したターン終了時までは元のシグニには戻りません。
カーニバル　－Ｋ－	WXK04-005	下段の起動能力を使用した後に場に出たシグニは《サーバント ＺＥＲＯ》になりますか？	いいえ、《サーバント ＺＥＲＯ》になりません。一回限りの効果は、その効果が処理された時点でのカードにのみ影響します。
差し伸べし使　リワト	WXK04-006	ルリグが得るエクシード２の能力は対戦相手の場にシグニがいない場合でも使用することができますか？	はい、使用することができます。この場合、対戦相手のシグニをバニッシュする効果は実行されず、それ以降は通常通り「【エナチャージ１】をし、カードを１枚引く」が実行されます。
差し伸べし使　リワト	WXK04-006	ルリグが得るエクシード２の能力は対戦相手の場に【シャドウ】を持つシグニしかいない場合でも使用することができますか？また、同様に「効果を受けない」を持つシグニしかいない場合でも使用することはできますか？	はい、使用することができます。【シャドウ】を持つシグニしかいない場合は、対戦相手のシグニをバニッシュする効果は実行されず、それ以降は通常通り「【エナチャージ１】をし、カードを１枚引く」が実行されます。「効果を受けない」を持つシグニしかいない場合は、バニッシュしようとしますが「効果を受けない」によりシグニが領域を移動せず、それ以降は通常通り「【エナチャージ１】をし、カードを１枚引く」が実行されます。
差し伸べし使　リワト	WXK04-006	ルリグが得るエクシード２の能力は対戦相手の場に「バニッシュされない」を持つシグニしかいない場合でも使用することができますか？	はい、使用することができます。この場合は、対戦相手のシグニをバニッシュする効果は「バニッシュされない」により実行されず、それ以降は通常通り「【エナチャージ１】をし、カードを１枚引く」が実行されます。
差し伸べし使　リワト	WXK04-006	ルリグが得るエクシード２の能力をデッキの枚数が１枚の状態で使用した場合どうなりますか？	まず、対戦相手のシグニ１体をバニッシュし、【エナチャージ１】を行い、デッキが０枚なので、カードを１枚引くは実行されません。その後、ルール処理にてリフレッシュを行います。
差し伸べし使　リワト	WXK04-006	中段の起動能力を使用すると、手札やトラッシュのシグニも＜天使＞のシグニになりますか？	いいえ、この能力は場のシグニのみ＜天使＞のシグニにします。領域を指定せず「すべてのシグニ」と記載されている場合、それは場にあるシグニを指します。
差し伸べし使　リワト	WXK04-006	中段の起動能力を使用した後に場に出たシグニは＜天使＞のクラスを得ますか？	いいえ、＜天使＞のクラスを得ません。一回限りの効果は、その効果が処理された時点でのカードにのみ影響します。
花明の巫女　ユキ	WXK04-007	【シード】のルールを教えてください。	用語集「【シード】」をご参照ください。

花明の巫女　ユキ	WXK04-007	デッキが３枚以下の状態で、出現時能力を発動することはできますか？	はい、可能です。その場合、デッキのカードをすべて見ます。それ以降は通常通り処理を行い、残りのカードをシャッフルしそれをデッキとします。なお、処理の途中でデッキが０枚になりますが、リフレッシュは行いません。（リフレッシュは処理がすべて完了した時点でデッキが０枚だった場合に行うルール処理です）
花霞の巫女　ユキ	WXK04-008	【シード】のルールを教えてください。	用語集「【シード】」をご参照ください。
花霞の巫女　ユキ	WXK04-008	デッキが３枚以下の状態で、出現時能力を発動することはできますか？	はい、可能です。その場合、デッキのカードをすべて見ます。それ以降は通常通り処理を行い、残りのカードをシャッフルしそれをデッキとします。なお、処理の途中でデッキが０枚になりますが、リフレッシュは行いません。（リフレッシュは処理がすべて完了した時点でデッキが０枚だった場合に行うルール処理です）
花風の巫女　ユキ	WXK04-009	２つの出現時能力はどちらから発動しますか？	両方の出現時能力がトリガーし、好きな方から発動させることができます。発動するときに、その出現時能力のコストを支払います。
花風の巫女　ユキ	WXK04-009	上段の出現時能力は必ず発動させる必要がありますか？	いいえ、出現時能力にコストがある場合、そのコストを支払わずに発動しないことを選ぶことができます。
花風の巫女　ユキ	WXK04-009	【シード】のルールを教えてください。	用語集「【シード】」をご参照ください。
花風の巫女　ユキ	WXK04-009	デッキが３枚以下の状態で、出現時能力を発動することはできますか？	はい、可能です。その場合、デッキのカードをすべて見ます。それ以降は通常通り処理を行い、残りのカードをシャッフルしそれをデッキとします。なお、処理の途中でデッキが０枚になりますが、リフレッシュは行いません。（リフレッシュは処理がすべて完了した時点でデッキが０枚だった場合に行うルール処理です）
アンコール・シード	WXK04-010	アンコールのルールを教えてください。	用語集「アンコール」をご参照ください。
アンコール・シード	WXK04-010	【シード】のルールを教えてください。	用語集「【シード】」をご参照ください。
アンコール・シード	WXK04-010	デッキが３枚以下の状態でこのアーツを使用することができますか？	はい、可能です。その場合、デッキのカードをすべて見ます。それ以降は通常通り処理を行い、残りのカードをシャッフルしそれをデッキとします。なお、処理の途中でデッキが０枚になりますが、リフレッシュは行いません。（リフレッシュは処理がすべて完了した時点でデッキが０枚だった場合に行うルール処理です）
英血の器　優羽莉　Ｌｖ３′	WXK04-011	血晶武装のルールを教えてください。	用語集「血晶武装」をご参照ください。
英血の器　優羽莉　Ｌｖ２′	WXK04-012	血晶武装のルールを教えてください。	用語集「血晶武装」をご参照ください。
英血の器　優羽莉　Ｌｖ１′	WXK04-013	血晶武装のルールを教えてください。	用語集「血晶武装」をご参照ください。
英血の器　優羽莉　Ｌｖ１′	WXK04-013	出現時能力は必ず発動させる必要がありますか？	いいえ、出現時能力にコストがある場合、そのコストを支払わずに発動しないことを選ぶことができます。
血晶操作	WXK04-014	ベットのルールを教えてください。	用語集「ベット」をご参照ください。 このアーツはベットすることで、①～③のモードの中から２つ選ぶことができるようになります。
血晶操作	WXK04-014	血晶武装のルールを教えてください。	用語集「血晶武装」をご参照ください。
血晶操作	WXK04-014	①で＜紅蓮＞のシグニを２枚捨てることはできますか？	はい、可能です。＜紅蓮＞のシグニを２枚捨てることもできますし、＜紅蓮＞のシグニ１枚と他のカード１枚を捨てることもできます。
血晶操作	WXK04-014	デッキが４枚以下の状態でこのアーツをベットして使用し、①と③を選んだときどうなりますか？	まず、①の効果でデッキのカードをすべて引き、＜紅蓮＞のシグニ１枚を捨てるかカードを２枚捨てます。次に③でトラッシュから＜紅蓮＞のシグニを血晶武装し、このアーツの処理が完了します。その後、デッキが０枚なのでルール処理にてリフレッシュを行います。

血晶操作	WXK04-014	①で捨てた＜紅蓮＞のシグニを③の効果で血晶武装することはできますか？	はい、可能です。ただし、以下のことにご注意ください。 ③で血晶武装する＜紅蓮＞のシグニは①でカードを４枚引く前に対象とする必要があります。①でカードを４枚引き、手札を捨てた後でトラッシュに血晶武装するシグニと同じ名前のシグニがない場合は③の効果は何もせず、このアーツは終了します。また、①でカードを引いた後に、血晶武装する＜紅蓮＞のシグニを他の＜紅蓮＞のシグニに変更することもできません。
血晶操作	WXK04-014	このアーツを使用する際にエナとして支払った＜紅蓮＞のシグニを③の効果で血晶武装することはできますか？	はい、エナとして支払った＜紅蓮＞のシグニを③で血晶武装することができます。
血晶操作	WXK04-014	ダイレクト使用後の《応援の駄姫　グズ子》のアタックをこのアーツの②で防ぐことはできますか？	はい、②はルリグからのダメージをすべて防ぐことができるので、《応援の駄姫　グズ子》はダメージを与えません。
エルドラ　ＴＹＰＥ×Ⅲ／	WXK04-016	【デコレ】のルールを教えてください。	用語集「【デコレ】」をご参照ください。
エルドラ　ＴＹＰＥ×Ⅲ／	WXK04-016	【アクセ】のルールを教えてください。	用語集「【アクセ】」をご参照ください。
エルドラ　ＴＹＰＥ×Ⅱ／	WXK04-017	【デコレ】のルールを教えてください。	用語集「【デコレ】」をご参照ください。
エルドラ　ＴＹＰＥ×Ⅱ／	WXK04-017	【アクセ】のルールを教えてください。	用語集「【アクセ】」をご参照ください。
エルドラ　ＴＹＰＥ×Ⅰ／	WXK04-018	【デコレ】のルールを教えてください。	用語集「【デコレ】」をご参照ください。
エルドラ　ＴＹＰＥ×Ⅰ／	WXK04-018	【アクセ】のルールを教えてください。	用語集「【アクセ】」をご参照ください。
エルドラ　ＴＹＰＥ×Ⅰ／	WXK04-018	出現時能力は必ず発動させる必要がありますか？	いいえ、出現時能力にコストがある場合、そのコストを支払わずに発動しないことを選ぶことができます。
ゼラチン・ボディ	WXK04-019	ベットのルールを教えてください。	用語集「ベット」をご参照ください。 このアーツはベットすることで、このターン、次のダメージだけでなく、その次にあなたがダメージを受ける場合、代わりにダメージを受けません。
ゼラチン・ボディ	WXK04-019	「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」を具体的に教えてください。	自分の場にシグニがなし、対戦相手の場にシグニが２体ある状態でこのアーツをベットせず使用したとします。対戦相手のシグニの１体目がアタックすると、通常であればダメージを受けますが、この効果によりダメージを受けなくなります。その後、対戦相手のシグニの２体目がアタックすると、通常通りダメージを受けます。
ゼラチン・ボディ	WXK04-019	「次にあなたがダメージを受ける場合」が「《応援の駄姫　グズ子》のアタック」のとき、ダイレクト使用後の《応援の駄姫　グズ子》のアタックをベットしていないこのアーツで防ぐことはできますか？	《応援の駄姫　グズ子》のダイレクトは３回ダメージを与えるので、ベットしていないのであれば１回だけ防ぐことができます。なお、同様の状況でベットした場合は、２回だけ防ぐことができます。

ゼラチン・ボディ	WXK04-019	自分の場にシグニがなく、対戦相手の場にシグニ（A、B、C）が３体いる状態で、《暴風警報》と《ゼラチン・ボディ》をベットして使用しました。対戦相手のシグニのアタックとルリグがすべて１回ずつアタックするとしたとき、それらのアタックはどうなりますか？	以下のようになります。 １．対戦相手のシグニAがアタックすると、《暴風警報》の効果がトリガーし、シグニAのアタックが無効になります。 ２．対戦相手のシグニBがアタックすると《暴風警報》の効果がトリガーし、シグニBのアタックが無効になります。 ３．対戦相手のシグニCがアタックすると、正面にシグニがいないのでプレイヤーにダメージを与えようとしますが、《ゼラチン・ボディ》よりダメージは与えられません。 ４．対戦相手のルリグがアタックし、プレイヤーにダメージを与えようとしますが、《ゼラチン・ボディ》よりダメージは与えられません。 （対戦相手のシグニとルリグがアタックする以外の何も起こらないのであれば）結果的にこの状況ではダメージを一度も受けません。
爪牙　遊月・壱戒	WXK04-022	出現時能力は必ず発動させる必要がありますか？	いいえ、出現時能力にコストがある場合、そのコストを支払わずに発動しないことを選ぶことができます。
虎視眈眈	WXK04-023	「バニッシュされない」を持つシグニをこのアーツでエナゾーンに置くことはできますか？	はい、このアーツの効果はバニッシュではないので、「バニッシュされない」を持つシグニをエナゾーンに置くことができます。
虎視眈眈	WXK04-023	対戦相手の場にシグニがない場合、このアーツで自分のシグニを＋10000することはできますか？また、自分の場にシグニがない場合、このアーツで対戦相手のシグニをエナゾーンに置くことはできますか？	はい、どちらも可能です。その場合、ない方のシグニへの効果は実行されず、ある方のシグニへの効果のみ実行されます。
協奏の駄姫　グズ子	WXK04-024	起動能力を使用した後に場に出たレベルが奇数のシグニは－15000されますか？	いいえ、－15000されません。一回限りの効果は、その効果が処理された時点でのカードにのみ影響します。
Ｅ・Ｇ　ＵＮＩＯＮ　イザベラ	WXK04-025-CB	起動能力を使用したときの処理の仕方を教えてください。	以下のように処理を行います。 １．エナゾーンにあるカードが１～４枚の場合 能力を使用する際に、対戦相手のシグニを１体対象とし、ターン終了時までそのシグニのパワーを１にします。 ２．エナゾーンにあるカードが５～８枚の場合 能力を使用する際に、対戦相手のシグニを１体対象とし、ターン終了時までそのシグニのパワーを１にします。その後、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１にします。 ３．エナゾーンにあるカードが９枚以上の場合 能力を使用する際に、対戦相手のシグニを１体対象とし、ターン終了時までそのシグニのパワーを１にします。その後、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１にします。最後に、対戦相手のすべてのシグニは自動能力を得ます。
Ｅ・Ｇ　ＵＮＩＯＮ　イザベラ	WXK04-025-CB	起動能力を使用した後に場に出たシグニはパワーが１になったり、自動能力を得たりしますか？	いいえ、パワーが１になったり、自動能力を得たりしません。一回限りの効果は、その効果が処理された時点でのカードにのみ影響します。
Ｅ・Ｇ　ＵＮＩＯＮ　イザベラ	WXK04-025-CB	対戦相手に【シャドウ】持つシグニしかいない状態で、エナゾーンから５枚トラッシュに置いた場合、【シャドウ】を持つシグニのパワーは１になりますか？	はい、パワーを１にすることができます。この場合、「１枚以上トラッシュに置いた場合」の効果は【シャドウ】によりシグニが対象とすることができないので実行されませんが、その後の「５枚以上トラッシュに置いた場合」の効果で【シャドウ】を持つシグニのパワーが１になります。

羅植姫　スイレン	WXK04-026	上段の自動能力がトリガーしたとき、自分のエナゾーンに名前の異なる＜植物＞が５枚あり、《白》を支払う際に、その＜植物＞の中からエナ支払いました。対戦相手のシグニ１体を手札に戻すことはできますか？	はい、上段の自動能力は《白》を支払う前に自分のエナゾーンに名前の異なる＜植物＞が５枚あればよく、《白》を支払った後にその条件が満たさなくなっても、その後の「それを手札に戻す」は実行されます。
羅植姫　スイレン	WXK04-026	「開花する」のルールを教えてください。	用語集「開花する」をご参照ください。
羅植姫　スイレン	WXK04-026	このシグニがアタックしたとき、このシグニの正面にあるシグニを手札に戻した場合、対戦相手にダメージを与えることはできますか？	はい、ダメージを与えることができます。シグニがアタックしたあと、その時点でトリガーや発動する能力がすべて処理され終わってから、アタックしているシグニは正面にシグニがあればバトルを行い、正面にシグニがなければプレイヤーにダメージを与えます。
羅植姫　ガランサス	WXK04-027	出現時能力で無色を宣言することはできますか？	いいえ、無色は色ではないので宣言することができません。
羅植姫　ガランサス	WXK04-027	出現時能力で宣言した色と違う色のカードが公開された場合、公開されたカードはどうなりますか？	出現時能力で宣言した色と違う色のカードが公開された場合、公開したカードはデッキの上に裏向きで置きます。
羅植姫　ガランサス	WXK04-027	【マルチエナ】を持つ《サーバント　O》が２枚エナゾーンに置かれていた場合、自動能力の「あなたのエナゾーンにあるカードの色が２種類以上ある場合」を満たしますか？	いいえ、満たしません。【マルチエナ】はエナコストを支払う際に好きな色のエナとして支払うことができる能力で、【マルチエナ】を持つシグニがエナゾーンに置かれていてもそのカードの色はそのカード本来の色となります。
羅植姫　ガランサス	WXK04-027	エナゾーンにあるカードの色が３種類ある状態で自動能力が発動し【エナチャージ１】をするとエナゾーンにあるカードの色が４種類になりました。対戦相手のシグニを１体をトラッシュに置くことはできますか？	はい、対戦相手のシグニをトラッシュに置くことができます。
羅植姫　ガランサス	WXK04-027	自動能力でトラッシュに置くシグニを対象とするのはどのタイミングですか？	自動能力が発動し、【エナチャージ１】を行った後に、トラッシュに置くシグニを対象とします。
羅植姫　ガランサス	WXK04-027	自動能力が対戦相手のエンドフェイズに発動した場合、【エナチャージ１】をするのは対戦相手ですか？	いいえ、対戦相手ではなく、自分のエナゾーンのカードの色を参照し、自分が【エナチャージ１】をします。
紅蓮の使い魔　アカズキン	WXK04-028	このカードに印刷されている情報とここでの内容が異なるのは誤りですか？	このカードには印刷されている情報から変更された内容があります。 詳細はこちらをご参照ください。
紅蓮の使い魔　アカズキン	WXK04-028	＜紅蓮＞とは何ですか？	「LORD of VERMILION」のシグニに与えられた新しいクラスです。このシグニは＜紅蓮/古代兵器＞なので＜紅蓮＞を参照するカードでこのカードを参照することができます。また＜古代兵器＞を参照するカードでもこのカードを参照することができます。
紅蓮の使い魔　アカズキン	WXK04-028	血晶武装のルールを教えてください。	用語集「血晶武装」をご参照ください。
紅蓮の使い魔　アカズキン	WXK04-028	中段の自動能力は【エナチャージ２】をしたときもトリガーしますか？	はい、その場合も1回発動します。
紅蓮の使い魔　アカズキン	WXK04-028	中段の自動能力は《禁断の知恵　ビネンバウム》のように「あなたのデッキの一番上のカードをエナゾーンに置く」でもトリガーしますか？	いいえ、それは【エナチャージ１】ではないのでトリガーしません。
紅蓮の使い魔　アカズキン	WXK04-028	「ダメージを与える」とはどういうことですか？	用語集「ダメージ」をご参照ください。 このシグニの下段の能力は、用語集「ダメージ」にある３の「効果によるダメージ」になります。

紅蓮の使い魔　アカズキン	WXK04-028	このシグニが【ダブルクラッシュ】によりライフクロスを２枚クラッシュした場合、下段の自動能力は２回発動しますか？	いいえ、下段の能力は２回トリガーしますが、ターン１回の能力なので１回のみ発動します。
紅蓮の使い魔　宮本武蔵	WXK04-029	＜紅蓮＞とは何ですか？	「LORD of VERMILION」のシグニに与えられた新しいクラスです。このシグニは＜紅蓮/古代兵器＞なので＜紅蓮＞を参照するカードでこのカードを参照することができます。また＜古代兵器＞を参照するカードでもこのカードを参照することができます。
紅蓮の使い魔　宮本武蔵	WXK04-029	このシグニのパワーが12000の場合、自動能力でバニッシュできるシグニのパワーはいくつですか？	12001以上のパワーを持つシグニになります。「このシグニより高いパワー」なので、パワーが12000のシグニはバニッシュすることができません。
血晶の紅雨	WXK04-030	血晶武装のルールを教えてください。	用語集「血晶武装」をご参照ください。
血晶の紅雨	WXK04-030	このスペルを使用し、血晶武装するシグニを対象とした後、スペルカットインでそのシグニをバニッシュされました。自分の他の血晶武装状態のシグニは＋5000され、自動能力を得ることができますか？	はい。このスペルが対象としていたシグニが【スペルカットイン】によりバニッシュされたとしても、「ターン終了時まで、あなたの血晶武装状態のすべてのシグニのパワーを＋5000し、それらは「【自】：このシグニがアタックしたとき、自身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。の部分は処理します。
血晶の紅雨	WXK04-030	このスペルで対象としたシグニがデッキの中になく血晶武装できなかった場合、「ターン終了時まで、～」以降の処理はどうなりますか？	対象としたシグニが見つからない場合でもデッキはシャッフルし、「ターン終了時まで、～」以降の処理は行うことができ、自分の場のシグニで血晶武装状態のシグニはパワーが＋5000され、自動能力を得ます。
血晶の紅雨	WXK04-030	このスペルで自動能力を与えたシグニがアタックし、自動能力で正面の対戦相手のシグニをバニッシュした場合、対戦相手にダメージを与えることはできますか？	はい、ダメージを与えることができます。シグニがアタックしたとき、その時点でトリガーや発動する能力がすべて処理が完了した後に、そのアタックしているシグニは正面にシグニがあればバトルを行い、なければプレイヤーにダメージを与えます。
コードオーダー　メレドール	WXK04-031	【アクセ】のルールを教えてください。	用語集「【アクセ】」をご参照ください。
コードオーダー　メレドール	WXK04-031	上段の常時能力はこのシグニと《コードイート アイスケーキ》のどちらが【アクセ】として付いているときに自動能力を得ますか？	上段の常時能力は《コードオーダー　メレドール》が場にあり、それに《コードイート アイスケーキ》が【アクセ】として付いているかぎり自動能力を得ます。
コードオーダー　メレドール	WXK04-031	《コードイート アイスケーキ》が他のシグニに【アクセ】として付いている場合、上段の常時能力でこのシグニは自動能力を得ることができますか？	いいえ、このシグニに《コードイート アイスケーキ》が【アクセ】として付いている場合のみ、自動能力を得ます。
コードオーダー　メレドール	WXK04-031	下段の常時能力の具体例を教えてください。	＜調理＞のシグニＡにこのシグニが【アクセ】されている状態で、シグニＡがバニッシュされるとき、このシグニをトラッシュに置くことでシグニＡがバニッシュされることを防ぐことができます。なお、この効果はシグニＡに「バニッシュされない」を与える効果ではないので、その後シグニＡがバニッシュされる場合は、通常通りバニッシュされます。
コードオーダー　メレドール	WXK04-031	＜調理＞のシグニＡにこのシグニが【アクセ】されている状態で、＜調理＞のシグニＡのパワーが０以下になりました。このシグニの下段の常時能力でバニッシュを防ぐことはできますか？	いいえ、できません。このシグニの下段の常時能力は＜調理＞のシグニＡに「バニッシュされない」を与える効果ではありません。そのため、＜調理＞のシグニＡのパワーが０以下になり、ルール処理にて＜調理＞のシグニＡがバニッシュされる際、このシグニの下段の常時能力でバニッシュを防いだとしても、その後再度ルール処理が行われ、結果的に＜調理＞のシグニＡはバニッシュされてしまいます。
コードオーダー　メレドール	WXK04-031	下段の常時能力は、【アクセ】しているシグニがバニッシュされる場合、必ずこのシグニをトラッシュに置く必要がありますか？	はい、「トラッシュに置いてもよい」ではないので、必ずトラッシュに置かれ、【アクセ】されているシグニはバニッシュされません。
コードオーダー　アイスパフィ	WXK04-032	自動能力は必ず発動しますか？	はい、条件（このシグニが場を離れる）を満たした場合には必ず発動し、発動しないことは選ぶことができません。

コードオーダー　アイスパフィ	WXK04-032	すべての対戦相手のシグニゾーンにシグニがある場合、対戦相手は自動能力で②を選ぶことができますか？	はい、対戦相手は②を選ぶことはできますが、シグニを場に出すことはできません。
コードオーダー　アイスパフィ	WXK04-032	②で対戦相手はレベルを超過するシグニやリミットを超過するシグニを場に出すことはできますか？	いいえ、メインフェイズに手札からシグニを出すのと同様に、効果による方法でもシグニを場に出す場合にはレベルやリミットを超過するようなシグニを場に出すことはできません。
コードオーダー　アイスパフィ	WXK04-032	このシグニの自動能力が発動した際、どちらのプレイヤーがモードを選択し、どちらのプレイヤーがそれを実行しますか？	このシグニを場に出しているプレイヤーをＡ、その対戦相手をＢとすると、この自動能力はプレイヤーＢが①、②から選び、プレイヤーＢが選んだものを実行します。
ＩＣＥ　ＳＴＯＲＭ	WXK04-033	【アクセ】のルールを教えてください。	用語集「【アクセ】」をご参照ください。
ＩＣＥ　ＳＴＯＲＭ	WXK04-033	このスペルの処理の仕方を具体的に教えてください。	以下のように処理を行います。 ①このスペルを使用する際、トラッシュにある＜調理＞のシグニを３枚まで対象とし、場の＜調理＞のシグニを3体まで対象とします。 ②①で対象としたトラッシュにある＜調理＞のシグニを場の＜調理＞のシグニに【アクセ】します。なお、【アクセ】はシグニ１体につき１枚までしかつけることができないので、１体の＜調理＞のシグニに２枚【アクセ】することはできません。 ③このスペルを使用したターンの終了時に、このスペルの効果で【アクセ】した＜調理＞のシグニを場から手札に戻します。
ＩＣＥ　ＳＴＯＲＭ	WXK04-033	このスペルで【アクセ】したシグニが、ターン終了する前に場を離れ、【アクセ】した＜調理＞のシグニがトラッシュに置かれました。ターン終了時に、トラッシュに置かれた＜調理＞のシグニも手札に戻すことができますか？	いいえ、ターン終了時に発動する効果は場から手札に戻す効果なので、トラッシュに置かれた＜調理＞のシグニは手札に戻すことができません。
ＩＣＥ　ＳＴＯＲＭ	WXK04-033	トラッシュに＜調理＞のシグニが２枚しかいない場合でもこのスペルを使用することができますか？	はい、２枚しかない場合でもこのスペルを使用することができます。このテキストのように３枚「まで～」と書かれている場合には０～３枚まで好きな数の＜調理＞のシグニを対象とすることができるためです。
ＩＣＥ　ＳＴＯＲＭ	WXK04-033	この効果で付けられた【アクセ】がほかのカードの効果で別のシグニについた場合、ターン終了時にその【アクセ】を手札に戻す必要がありますか？	はい、戻す必要があります。なお、効果で付けられた【アクセ】が一時的に場を離れた場合、それは別のカードとして扱われるので、ターン終了時に手札に戻す必要はありません。
幻水姫　クロコワニ	WXK04-034	デッキが１枚以下の状態で、出現時能力を発動することはできますか？	はい、可能です。その場合、デッキのカードを１枚を見てそれを手札に加え、エナゾーンにカードは置きません。その後、デッキが０枚なのでルール処理にてリフレッシュを行います。
幻水姫　クロコワニ	WXK04-034	デッキが１枚以下の状態で、その１枚のカードを手札に加えず、エナゾーンに置くことはできますか？	いいえ、テキストに記載の順番で処理を行いますので、デッキの１枚のカードは必ず手札に加える必要があります。
幻水姫　モササ	WXK04-035	「対戦相手のシグニ１体をゲームから除外する。」とは何ですか？	対戦相手のシグニゾーンにあるシグニ１体を除外領域に移動させます。除外領域に移動したカードは、そのゲーム中は除外領域に置かれたままです。 バニッシュではありませんので、「バニッシュされない」を持つシグニもゲームから除外されます。
幻水姫　モササ	WXK04-035	自動能力は他のカードの効果でパワーが25000以上になっている場合も発動しますか？	はい、他のカードの効果でパワーが25000以上になっている場合も発動します。
羅植　アキザクラ	WXK04-036	「開花する」のルールを教えてください。	用語集「開花する」をご参照ください。
羅植　アキザクラ	WXK04-036	このシグニが開花したときにトリガーする自動能力が２つありますがどちらから発動しますか？	トリガー能力が同時に複数トリガーした場合は好きな順番で発動させることができます。

羅植　ユリ	WXK04-038	このシグニが場に出る前にエナゾーンに＜植物＞のシグニが置かれていた場合、このシグニがアタックしたときに自動能力で対戦相手のレベル１のシグニ１体を手札に戻すことはできますか？	はい、このシグニの出たタイミングに関わらず、自動能力がトリガーしたターン中に＜植物＞のシグニがエナゾーンに置かれていれば、エナゾーンから＜植物＞のシグニをトラッシュに置くことで対戦相手のレベル１のシグニ１体を手札に戻すことはできます。
羅植　ユリ	WXK04-038	自動能力で対戦相手のレベル１のシグニ１体を手札に戻す際、このターンエナゾーンに置いた＜植物＞のシグニをトラッシュに置かなければいけませんか？	いいえ、このターンよりも前にエナゾーンに置かれた＜植物＞のシグニをトラッシュに置いても、対戦相手のレベル１のシグニ１体を手札に戻すことができます。
羅植　アジサイ	WXK04-039	自動能力で＜植物＞のシグニ以外が公開された場合、公開されたカードはどうなりますか？	自動能力で＜植物＞のシグニ以外が公開された場合、公開したカードはデッキの上に裏向きで置きます。
羅植　ボタン	WXK04-040	このシグニと他の＜植物＞のシグニが場にあり、エナゾーンに＜植物＞がある状態で、「このシグニのパワーを－1000する」と「他の＜植物＞のシグニをバニッシュする」を同時に行うようなスペルやアーツを使用された場合、このシグニは場に残りますか？	はい、場に残ります。他の＜植物＞のシグニは効果によりバニッシュされますが、パワーが０以下になったシグニはルール処理にてバニッシュされます。ルール処理よりも常時能力の適用が先に行われるため、パワーが＋2000されこのシグニはバニッシュされません。
ホワイト・ガーデン	WXK04-041	デッキの中身を見てから①か②かを選ぶことはできますか？ また、デッキの中身を見ている途中でモードを変更することはできますか？	いいえ、デッキの中身を見てからモードを選んだり、途中でモードを変更したりすることはできません。このスペルのようにモードがある場合は、スペルを使用する際にモードの選択を行います。そのため、このスペルはデッキの中身を見る前にどちらのモードを選ぶかを宣言する必要があります。
紅蓮の使い魔　オトタチバナ	WXK04-042	このシグニの自動能力では、条件を満たしていなくても対戦相手のシグニを対象としますか？	はい、対象とします。条件に関わらずこの自動能力はアタックしたときにトリガーして発動します。発動する際に対戦相手のシグニを対象とし、その後効果の処理に入り、条件を満たしていた場合は対象としていたシグニをバニッシュします。
紅蓮の使い魔　オトタチバナ	WXK04-042	＜紅蓮＞とは何ですか？	「LORD of VERMILION」のシグニに与えられた新しいクラスです。このシグニは＜紅蓮/古代兵器＞なので＜紅蓮＞を参照するカードでこのカードを参照することができます。また＜古代兵器＞を参照するカードでもこのカードを参照することができます。
紅蓮の使い魔　オトタチバナ	WXK04-042	血晶武装のルールを教えてください。	用語集「血晶武装」をご参照ください。
紅蓮の使い魔　オトタチバナ	WXK04-042	このシグニが血晶武装状態でアタックしたときにトリガーする自動能力が２つありますがどちらから発動しますか？	トリガー能力が同時に複数トリガーした場合は好きな順番で発動させることができます。
紅蓮の使い魔　エリゴス	WXK04-043	＜紅蓮＞とは何ですか？	「LORD of VERMILION」のシグニに与えられた新しいクラスです。このシグニは＜紅蓮/古代兵器＞なので＜紅蓮＞を参照するカードでこのカードを参照することができます。また＜古代兵器＞を参照するカードでもこのカードを参照することができます。
紅蓮の使い魔　エリゴス	WXK04-043	＜紅蓮/古代兵器＞のシグニはこのシグニの常時能力で＋2000されますか？	いいえ、この常時能力はシグニが＜紅蓮/古代兵器＞と両方のクラスを持っていたとしても、＋1000しかされません。
紅蓮の使い魔　エリゴス	WXK04-043	血晶武装のルールを教えてください。	用語集「血晶武装」をご参照ください。
紅蓮の使い魔　エリゴス	WXK04-043	血晶武装状態のシグニに血晶武装した場合、自動能力はトリガーしますか？	いいえ、この自動能力は「血晶武装ではない状態」から「血晶武装状態」になったときにトリガーする能力なので、トリガーしません。
紅蓮の使い魔　オズマ姫	WXK04-044	＜紅蓮＞とは何ですか？	「LORD of VERMILION」のシグニに与えられた新しいクラスです。このシグニは＜紅蓮/古代兵器＞なので＜紅蓮＞を参照するカードでこのカードを参照することができます。また＜古代兵器＞を参照するカードでもこのカードを参照することができます。

紅蓮の使い魔　オズマ姫	WXK04-044	血晶武装のルールを教えてください。	用語集「血晶武装」をご参照ください。
紅蓮の使い魔　オズマ姫	WXK04-044	このシグニが血晶武装状態で、このシグニの正面にあるシグニをアーツや他のシグニの能力でバニッシュした場合、自動能力はトリガーしますか？	いいえ、この自動能力はこのシグニが正面のシグニをバニッシュしたときのみトリガーします。通常であれば、バトルで正面のシグニをバニッシュした場合にトリガーします。
紅蓮の使い魔　オズマ姫	WXK04-044	デッキが４枚以下の状態で、出現時能力を発動することはできますか？	はい、可能です。その場合、デッキのカードをすべて見ます。それ以降は通常通り処理を行い、残りのカードをシャッフルしそれをデッキとします。なお、処理の途中でデッキが０枚になりますが、リフレッシュは行いません。（リフレッシュは処理がすべて完了した時点でデッキが０枚だった場合に行うルール処理です）
紅蓮の使い魔　モルモー	WXK04-045	＜紅蓮＞とは何ですか？	「LORD of VERMILION」のシグニに与えられた新しいクラスです。このシグニは＜紅蓮/古代兵器＞なので＜紅蓮＞を参照するカードでこのカードを参照することができます。また＜古代兵器＞を参照するカードでもこのカードを参照することができます。
紅蓮の使い魔　モルモー	WXK04-045	《紅蓮の使い魔　モルモー》Aを場に出し出現時能力を発動しました。場には《紅蓮の使い魔　モルモー》Bがあります。デッキの上から４枚の中に《紅蓮の使い魔　モルモー》Cがある場合、そのCを手札に加えることはできますか？	はい、《紅蓮の使い魔　モルモー》Bから見て《紅蓮の使い魔　モルモー》Aは別のシグニですので、そのシグニと同じ名前の《紅蓮の使い魔　モルモー》Cを手札に加えることができます。
紅蓮の使い魔　モルモー	WXK04-045	デッキが３枚以下の状態で、出現時能力を発動することはできますか？	はい、可能です。その場合、デッキのカードをすべて見ます。それ以降は通常通り処理を行い、残りのカードをシャッフルしそれをデッキとします。なお、処理の途中でデッキが０枚になりますが、リフレッシュは行いません。（リフレッシュは処理がすべて完了した時点でデッキが０枚だった場合に行うルール処理です）
紅蓮の使い魔　ミリア	WXK04-046	＜紅蓮＞とは何ですか？	「LORD of VERMILION」のシグニに与えられた新しいクラスです。このシグニは＜紅蓮/古代兵器＞なので＜紅蓮＞を参照するカードでこのカードを参照することができます。また＜古代兵器＞を参照するカードでもこのカードを参照することができます。
紅蓮の使い魔　ミリア	WXK04-046	自動能力で＜紅蓮＞か＜古代兵器＞のシグニ以外が公開された場合、公開されたカードはどうなりますか？	自動能力で＜紅蓮＞か＜古代兵器＞のシグニ以外が公開された場合、公開したカードはデッキの上に裏向きで置きます。
血晶の収集	WXK04-047	自分のトラッシュに同じ名前の＜紅蓮＞のシグニが２枚ない場合でもこのスペルを使用することができます？	はい、可能です。この場合、＜紅蓮＞のシグニを１枚手札に加え、「その後、～」以降の処理は行われません。
血晶の収集	WXK04-047	このアーツを使用する際にエナとして支払った＜紅蓮＞のシグニを手札に加えることはできますか？	はい、コストを支払ってから手札に加える＜紅蓮＞のシグニを対象とするため、エナとして支払った＜紅蓮＞のシグニを手札に加えることができます。
コードイート　アイスケーキ	WXK04-048	【アクセ】のルールを教えてください。	用語集「【アクセ】」をご参照ください。
コードイート　アイスケーキ	WXK04-048	このシグニが＜調理＞のシグニAに【アクセ】されている場合、このシグニが上段の常時能力で自動能力を得ますか？	はい、このシグニが上段の常時能力で自動能力を得ます。
コードイート　アイスケーキ	WXK04-048	＜調理＞のシグニAにこのシグニが【アクセ】している場合、＜調理＞のシグニAが下段の常時能力で自動能力を得ますか？	はい、＜調理＞のシグニAが下段の常時能力で自動能力を得ます。
コードイート　ブルジャム	WXK04-050	【アクセ】のルールを教えてください。	用語集「【アクセ】」をご参照ください。

コードイート　ブルジャム	WXK04-050	＜調理＞のシグニAにこのシグニが【アクセ】されている場合、＜調理＞のシグニAが「対戦相手のルリグの効果を受けない」を持ちますか？	はい、＜調理＞のシグニAが「対戦相手のルリグの効果を受けない」を持ちます。
コードイート　ネバアイス	WXK04-051	【アクセ】のルールを教えてください。	用語集「【アクセ】」をご参照ください。
コードイート　モチアイス	WXK04-052	自動能力で＜調理＞のシグニ以外が公開された場合、公開されたカードはどうなりますか？	自動能力で＜調理＞のシグニ以外が公開された場合、公開したカードはデッキの上に裏向きで置きます。
ＭＯＵＮＴＡＩＮ　ＩＣＥ	WXK04-053	【アクセ】のルールを教えてください。	用語集「【アクセ】」をご参照ください。
ＭＯＵＮＴＡＩＮ　ＩＣＥ	WXK04-053	このスペルを使用して＜調理＞のシグニに複数の【アクセ】が付いている状態で《白滅の巫女　タマヨリヒメ》のイノセンスを使用しました。【アクセ】はどうなりますか？	このスペルの効果である「このシグニには好きな枚数の【アクセ】を付けることができる。」が何もしなくなるので、ルール処理にて付いている【アクセ】を１枚になるようにトラッシュに置きます。なお、イノセンスの効果が終了した後は、再びその＜調理＞のシグニに【アクセ】を複数付けることが可能です。
ＭＯＵＮＴＡＩＮ　ＩＣＥ	WXK04-053	このスペルを使用して＜調理＞のシグニに複数の【アクセ】が付いている状態で、《ネクスト・レディ》や《一途の巫女　ユキ》の「ターン終了時まで能力を失う」効果をその＜調理＞のシグニに使用しました。【アクセ】はどうなりますか？	このスペルの効果である「このシグニには好きな枚数の【アクセ】を付けることができる。」が失われるので、ルール処理にて付いている【アクセ】を１枚になるようにトラッシュに置きます。なお、「能力を失う」の効果が終了した後は、再びその＜調理＞のシグニに【アクセ】を複数付けることが可能です。
幻水　プレシオ	WXK04-054	この自動能力はこのカードが手札にあるときにトリガーし、発動する能力ですか？	はい、このカードが手札にある状態で、自分の効果によってこのカードが手札から公開されたときにトリガーする能力です。他の領域ではトリガーしたり、発動したりしません。
幻水　オオサンショウ	WXK04-056	この自動能力はこのカードが手札にあるときにトリガーし、発動する能力ですか？	はい、このカードが手札にある状態で、自分の効果によってこのカードが手札から公開されたときにトリガーする能力です。他の領域ではトリガーしたり、発動したりしません。
幻水　タイガーサラマン	WXK04-057	自動能力で＜水獣＞のシグニ以外が公開された場合、公開されたカードはどうなりますか？	自動能力で＜水獣＞のシグニ以外が公開された場合、公開したカードはデッキの上に裏向きで置きます。
奪取	WXK04-059	「バニッシュされない」を持つシグニをこのスペルの効果で、場からエナゾーンに置くことはできますか？	はい、このスペルの効果はバニッシュではないので、場からエナゾーンに置くことができます。
奪取	WXK04-059	対戦相手の場にシグニがない場合、このスペルでトラッシュから＜水獣＞のシグニを手札に加えることはできますか？また、自分のトラッシュに＜水獣＞のシグニがない場合、対戦相手のシグニ１体をエナゾーンに置くことはできますか？	はい、どちらも可能です。その場合、ない方の効果は実行されず、ある方の効果のみ実行されます。なお、どちらの場合の「カードを１枚引く」は必ず実行されます。
奪取	WXK04-059	このアーツを使用する際にエナとして支払った＜水獣＞のシグニを手札に加えることはできますか？	はい、コストを支払ってから手札に戻す＜水獣＞のシグニを対象とするため、エナとして支払った＜水獣＞のシグニを手札に加えることができます。
羅植　ガウラ	WXK04-060	【シード】のルールを教えてください。	用語集「【シード】」をご参照ください。
羅植　ガウラ	WXK04-060	「開花する」のルールを教えてください。	用語集「開花する」をご参照ください。
羅植　ガウラ	WXK04-060	起動能力はこのシグニが【シード】であるときのみ起動できますか？	はい、このシグニが【シード】であるときのみ起動できます。通常のシグニの状態では起動できません。
羅植　ジンジャー	WXK04-062	自動能力や出現時能力で宣言した数字と違うレベルのシグニやシグニ以外のカードが公開された場合、公開されたカードはどうなりますか？	自動能力や出現時能力で宣言した数字と違うレベルのシグニやシグニ以外のカードが公開された場合、公開したカードはデッキの上に裏向きで置きます。

紅蓮の使い魔　ラー	WXK04-068	＜紅蓮＞とは何ですか？	「LORD of VERMILION」のシグニに与えられた新しいクラスです。このシグニは＜紅蓮/古代兵器＞なので＜紅蓮＞を参照するカードでこのカードを参照することができます。また＜古代兵器＞を参照するカードでもこのカードを参照することができます。
紅蓮の使い魔　ラー	WXK04-068	このシグニのパワーが０以下になった場合、下段の常時能力でバニッシュを防ぐことはできますか？	いいえ、できません。このシグニのパワーが０以下になり、ルール処理にてこのシグニがバニッシュされる際、このシグニの下段の常時能力でバニッシュを防いだとしても、その後再度ルール処理が行われ、結果的はバニッシュされてしまいます。
紅蓮の使い魔　ソエル	WXK04-069	＜紅蓮＞とは何ですか？	「LORD of VERMILION」のシグニに与えられた新しいクラスです。このシグニは＜紅蓮/古代兵器＞なので＜紅蓮＞を参照するカードでこのカードを参照することができます。また＜古代兵器＞を参照するカードでもこのカードを参照することができます。
紅蓮の使い魔　那須与一	WXK04-070	＜紅蓮＞とは何ですか？	「LORD of VERMILION」のシグニに与えられた新しいクラスです。このシグニは＜紅蓮/古代兵器＞なので＜紅蓮＞を参照するカードでこのカードを参照することができます。また＜古代兵器＞を参照するカードでもこのカードを参照することができます。
紅蓮の使い魔　那須与一	WXK04-070	血晶武装のルールを教えてください。	用語集「血晶武装」をご参照ください。
紅蓮の使い魔　那須与一	WXK04-070	このシグニが血晶武装状態でアタックする際の処理を教えてください。	このシグニがアタックする際、相手のシグニゾーンの配置によって以下のパターンごとに処理を行います。 パターンＡ　３つのシグニゾーンすべてにシグニがある場合 対戦相手のシグニ３体と同時にバトルが行われます。 パターンＢ 正面のシグニゾーンにのみシグニがある場合 正面のシグニとバトルをします。対戦相手にダメージは与えません。 パターンＣ 両隣のシグニゾーンにのみシグニがある場合 そのシグニゾーンにあるシグニとバトルをします。対戦相手にダメージを与えます。 パターンＤ　３つのシグニゾーンすべてにシグニがない場合 バトルは行いません。対戦相手にダメージを与えます。
紅蓮の使い魔　那須与一	WXK04-070	このシグニが右側のシグニゾーンにあり、血晶武装状態でアタックする際、対戦相手の左側のシグニゾーンにアタックすることはできますか？	いいえ、右のシグニゾーンから見て左のシグニゾーンは隣ではないのでアタックすることはできません。同様に左のシグニゾーンから見て右のシグニゾーンは隣ではないのでアタックすることはできません。
紅蓮の使い魔　那須与一	WXK04-070	このシグニが【ランサー】を持ち、血晶武装状態で両隣のシグニゾーンをアタックし、バトルにより対戦相手の両隣のシグニをバニッシュしました。【ランサー】はトリガーしますか？	はい、バトルによりシグニをバニッシュしたので【ランサー】がトリガーし発動します。なお、【Sランサー】についても同様にトリガーし、発動します。
紅蓮の使い魔　那須与一	WXK04-070	このシグニが【アサシン】を持ち、血晶武装状態で両隣のシグニゾーンをアタックしました。両隣のシグニとはバトルを行わずプレイヤーにダメージを与えることはできますか？	いいえ、【アサシン】は正面にシグニがないかのようにプレイヤーにダメージを与える能力なので、両隣の対戦相手のシグニゾーンにアタックした場合は【アサシン】を持っていてもプレイヤーにダメージを与えることはできず、そのシグニゾーンにある対戦相手のシグニとバトルします。
紅蓮の使い魔　ペルセポネ	WXK04-071	＜紅蓮＞とは何ですか？	「LORD of VERMILION」のシグニに与えられた新しいクラスです。このシグニは＜紅蓮/古代兵器＞なので＜紅蓮＞を参照するカードでこのカードを参照することができます。また＜古代兵器＞を参照するカードでもこのカードを参照することができます。

紅蓮の使い魔　ママリリ	WXK04-072	＜紅蓮＞とは何ですか？	「LORD of VERMILION」のシグニに与えられた新しいクラスです。このシグニは＜紅蓮/古代兵器＞なので＜紅蓮＞を参照するカードでこのカードを参照することができます。また＜古代兵器＞を参照するカードでもこのカードを参照することができます。
紅蓮の使い魔　ママリリ	WXK04-072	血晶武装のルールを教えてください。	用語集「血晶武装」をご参照ください。
紅蓮の使い魔　ママリリ	WXK04-072	このシグニが血晶武装状態でアタックする際の処理を教えてください。	まず、このシグニがアタックする際、正面にアタックするか正面以外の対戦相手のシグニゾーンにアタックするか宣言します。その後、パターンにより以下のようになります。 パターンA　正面にアタックした場合 通常のアタックと同様に正面にシグニがある場合はバトルを行い、正面にシグニがない場合はプレイヤーにダメージを与えます。 パターンB　正面以外の対戦相手のシグニゾーンにアタックした場合 アタックしたシグニゾーンにシグニがある場合はバトルを行います。なお、シグニがいない場合はプレイヤーにダメージは与えられず、何も起こりません。
紅蓮の使い魔　ママリリ	WXK04-072	このシグニが【ランサー】を持ち、血晶武装状態で正面以外のシグニゾーンをアタックし、バトルにより対戦相手のシグニをバニッシュしました。【ランサー】はトリガーしますか？	はい、バトルによりシグニをバニッシュしたので【ランサー】がトリガーし発動します。なお、【Sランサー】についても同様にトリガーし、発動します。
紅蓮の使い魔　ママリリ	WXK04-072	このシグニが【アサシン】を持ち、血晶武装状態で正面以外のシグニゾーンをアタックしました。プレイヤーにダメージを与えることはできますか？	いいえ、【アサシン】は正面にシグニがないかのようにプレイヤーにダメージを与える能力なので、正面以外の対戦相手のシグニゾーンにアタックした場合は【アサシン】を持っていてもプレイヤーにダメージを与えることはできず、そのシグニゾーンにある対戦相手のシグニとバトルします。
紅蓮の使い魔　ユダ	WXK04-073	＜紅蓮＞とは何ですか？	「LORD of VERMILION」のシグニに与えられた新しいクラスです。このシグニは＜紅蓮/古代兵器＞なので＜紅蓮＞を参照するカードでこのカードを参照することができます。また＜古代兵器＞を参照するカードでもこのカードを参照することができます。
紅蓮の使い魔　ユダ	WXK04-073	出現時能力で＜紅蓮＞か＜古代兵器＞のシグニ以外が公開された場合、公開されたカードはどうなりますか？	出現時能力で＜紅蓮＞か＜古代兵器＞のシグニ以外が公開された場合、公開したカードはデッキの上に裏向きで置きます。
紅蓮の使い魔　スノーホワイト	WXK04-074	＜紅蓮＞とは何ですか？	「LORD of VERMILION」のシグニに与えられた新しいクラスです。このシグニは＜紅蓮/古代兵器＞なので＜紅蓮＞を参照するカードでこのカードを参照することができます。また＜古代兵器＞を参照するカードでもこのカードを参照することができます。
紅蓮の使い魔　スノーホワイト	WXK04-074	血晶武装のルールを教えてください。	用語集「血晶武装」をご参照ください。
紅蓮の使い魔　キマ	WXK04-075	＜紅蓮＞とは何ですか？	「LORD of VERMILION」のシグニに与えられた新しいクラスです。このシグニは＜紅蓮/古代兵器＞なので＜紅蓮＞を参照するカードでこのカードを参照することができます。また＜古代兵器＞を参照するカードでもこのカードを参照することができます。
紅蓮の使い魔　キマ	WXK04-075	起動能力を使用後にコストのない出現時能力を発動しました。その後、《赤》×1のコストを持つ出現時能力を使用した際、コストを支払わずに発動できますか？	いいえ、できません。起動能力で《赤×１》減らされるのは次の出現時能力のみで、その出現時能力が実際に《赤×１》減らされたかは関係ありません。

コードイート　コーラフロート	WXK04-078	出現時能力を発動する際に手札から捨てた＜調理＞のシグニが《コードイート　コーラフロート》以外のレベル３以下の＜調理＞の場合、それを手札に加えることはできますか？	はい、手札に加えることができます。
コードイート　アラザン	WXK04-080	【アクセ】のルールを教えてください。	用語集「【アクセ】」をご参照ください。
コードイート　アラザン	WXK04-080	このシグニが＜調理＞のシグニAに【アクセ】されている場合、このシグニが上段の常時能力でパワーが＋3000されますか？	はい、このシグニが上段の常時能力でパワーが＋3000されます。
コードイート　アラザン	WXK04-080	＜調理＞のシグニAにこのシグニが【アクセ】されている場合、＜調理＞のシグニAが下段の常時能力でパワーが＋3000されますか？	はい、＜調理＞のシグニAが下段の常時能力でパワーが＋3000されます。
コードイート　カキゴーリ	WXK04-081	【アクセ】のルールを教えてください。	用語集「【アクセ】」をご参照ください。
コードイート　カキゴーリ	WXK04-081	このシグニが＜調理＞のシグニAに【アクセ】されている場合、自動能力で対戦相手は手札を１枚捨てますか？	はい、自動能力で対戦相手は手札を１枚捨てます。
コードイート　ブルーワイハ	WXK04-082	【アクセ】のルールを教えてください。	用語集「【アクセ】」をご参照ください。
コードイート　ブルーワイハ	WXK04-082	このシグニが＜調理＞のシグニAに【アクセ】されている場合、このシグニが上段の常時能力でパワーが＋3000されますか？	はい、このシグニが上段の常時能力でパワーが＋3000されます。
コードイート　ブルーワイハ	WXK04-082	＜調理＞のシグニAにこのシグニが【アクセ】されている場合、＜調理＞のシグニAが下段の常時能力でパワーが＋3000されますか？	はい、＜調理＞のシグニAが下段の常時能力でパワーが＋3000されます。
コードイート　ミズヨーカン	WXK04-083	【アクセ】のルールを教えてください。	用語集「【アクセ】」をご参照ください。
コードイート　ミズヨーカン	WXK04-083	このシグニが＜調理＞のシグニAに【アクセ】されている場合、自動能力で【エナチャージ１】しますか？	はい、自動能力で【エナチャージ１】します。
幻水　マレガビ	WXK04-084	この自動能力はこのカードが手札にあるときにトリガーし、発動する能力ですか？	はい、このカードが手札にある状態で、自分の効果によってこのカードが手札から公開されたときにトリガーする能力です。他の領域ではトリガーしたり、発動したりしません。
幻水　マレガビ	WXK04-084	すべての自分のシグニゾーンにシグニがある場合、自動能力を発動することはできますか？	はい、自動能力を発動することはできますが、トラッシュからレベル３以下の＜水獣＞のシグニを場に出すことはできません。
幻水　マレガビ	WXK04-084	自動能力でレベルを超過するシグニやリミットを超過するシグニを場に出すことはできますか？	いいえ、メインフェイズに手札からシグニを出すのと同様に、効果による方法でもシグニを場に出す場合にはレベルやリミットを超過するようなシグニを場に出すことはできません。
幻水　ビーバン	WXK04-088	自動能力で公開されたカードはどうなりますか？	自動能力で公開したカードは、公開した後、対戦相手に見えないように手札に戻します。
幻水　コケケロ	WXK04-090	出現時能力は必ず発動させる必要がありますか？	はい、出現時能力にコストがない場合は必ず発動します。
再会の巫女　マユ	WXK05-001	「[グロウ]あなたの場にある《一途の巫女　ユキ》をあなたのルリグの下に置く」とは、どういうことですか？	《再会の巫女　マユ》にグロウするためには、通常のグロウを行う際のルールに追加して、[グロウ]欄に記載されている条件を満たす必要があります。《再会の巫女　マユ》の場合、自分の場にある《一途の巫女　ユキ》を自分のルリグの下に置く必要があり、これを行ってはじめて《再会の巫女 マユ》へのグロウが可能となります。
再会の巫女　マユ	WXK05-001	このルリグはどのルリグタイプからグロウできますか？	＜タマ/イオナ＞なので＜タマ＞（例えば《白滅の巫女　タマヨリヒメ》）か＜イオナ＞（例えば《満開の巫女　ユキ》）からグロウできます。

再会の巫女　マユ	WXK05-001	出現時能力はどのように処理しますか？	まず、対戦相手は「自分の手札を２枚捨てる」、「自分のエナゾーンから対象のカードを３枚トラッシュに置く」の内、どちらかを実行します。このとき実行はできますが、実行しないことも可能です。どちらも実行されなかった場合、対戦相手は「対象の自分のシグニ１体を場からトラッシュに置く」を実行します。 （この出現時能力のような「AかBをしないかぎり、Cする」は「A、Bの内、実行できるもの」を実行するか、それを実行しない場合はＣを実行します。）
再会の巫女　マユ	WXK05-001	以下の状況で、出現時能力を使用した場合、以下を実行することはできますか？ １．対戦相手の手札が１枚以下で対戦相手が「手札を2枚捨てる」を選ぶ ２．対戦相手のエナゾーンにあるカードが2枚以下で対戦相手が「エナゾーンからカードを３枚トラッシュに置く」を選ぶ ３．対戦相手の場にあるシグニが０体で対戦相手が「対象の自分のシグニ１体を場からトラッシュに置く」	１．対戦相手は手札を２枚捨てることができないので「手札を2枚捨てる」を実行することはできません。 ２．対戦相手はエナゾーンにあるカードを３枚トラッシュに置くことができないので「エナゾーンからカードを３枚トラッシュに置く」を実行することはできません。 ３．対戦相手はシグニを場からトラッシュに置くことはできませんが、実行できなくても問題ないので他の二つの実行せず、「対象の自分のシグニ１体を場からトラッシュに置く」を実行し結果的にこの出現時能力で何もさせなくすることは可能です。
再会の巫女　マユ	WXK05-001	対戦相手の場に【シャドウ】を持つシグニを出現時能力でトラッシュに置くことはできますか？また、対戦相手の場に【シャドウ】を持つシグニと【シャドウ】を持たないシグニがある場合、必ず【シャドウ】を持たないシグニをトラッシュに置く必要がありますか？	出現時能力で「対象の自分のシグニ１体を場からトラッシュに置く」を実行する場合、シグニ１体を対象とする必要があるため【シャドウ】を持つシグニを対象とすることはできません。そのためこの能力で【シャドウ】を持つシグニを場からトラッシュに置くことはできません。また、【シャドウ】を持つシグニと【シャドウ】を持たないシグニがある場合は必ず【シャドウ】を持たないシグニをトラッシュに置く必要があります。
再会の巫女　マユ	WXK05-001	対戦相手の場に「効果を受けない」を持つシグニがある状態で出現時能力を発動した場合、対戦相手は「自分のシグニ１体を対象とし、それを場からトラッシュに置く。」ことを選択し、対戦相手は「効果を受けない」を持つシグニをトラッシュに置くシグニとして対象とすることはできますか？	はい、【シャドウ】とは違い「効果を受けない」シグニを対象とすることができます。この場合、「効果を受けない」は「シグニを移動させる効果」を受けないのでトラッシュには置かれず、場に残ります。
再会の巫女　マユ	WXK05-001	対戦相手の場に《レイラ=クレジット》がある状態で出現時能力を発動した場合、対戦相手は「手札を2枚捨てる」と「エナゾーンからカードを３枚トラッシュに置く」を選択することができますか？	いいえ、できません。《レイラ=クレジット》は「シグニゾーン以外のあなたの領域にあるカードは、対戦相手の効果によってトラッシュとデッキに移動しない」ので、「手札を捨てる（手札からトラッシュへの移動」や「エナゾーンからトラッシュへの移動」が実行できません。そのため、対戦相手は「手札を2枚捨てる」と「エナゾーンからカードを３枚トラッシュに置く」を実行できず、結果的に「対象の自分のシグニ１体を場からトラッシュに置く」を実行することになります。
再会の巫女　マユ	WXK05-001	リスタートとは何ですか？	この能力の名前です。コインを支払うことでこの能力を発動し、テキストに書かれている効果を発揮することができます。
再会の巫女　マユ	WXK05-001	リスタートを使用して追加の１ターンを得た場合、どのようなターンの進行を行いますか？	リスタートを使用したターンのエンドフェイズが終了し、もう一度自分のターンをアップフェイズから始めます。その後のフェイズの進行は通常のターンのものと同様です。追加のターンのエンドフェイズが終了すると、対戦相手のターンになります。

再会の巫女　マユ	WXK05-001	リスタートの追加ターンの間に以下のことはできますか？ １．効果によって手札からシグニを場に出す。 ２．デッキやエナゾーン、トラッシュからシグニを場に出す。 ３．【シード】を場に出す、【シード】を開花させる。	１．メインフェイズに手札からシグニを出すのと同様に効果によって手札からシグニを場に出すこともできません。 ２．手札以外の領域からシグニを場に出すことは可能です。 ３．「【シード】を場に出す」は「シグニを場に出す」ではないため【シード】を場に出すことができます。また、開花は「シグニを場に出す」ではないため【シード】を開花することができます。
再会の巫女　マユ	WXK05-001	リスタートを使用した後、対戦相手は《白滅の巫女タマヨリヒメ》のイノセンスを使用しました。追加ターンを得ることができますか？	はい、リスタートを使用した時点で追加ターンを得る処理は完了しているため、イノセンスが使用されてもそれが「何もしなくなる」ことはなく、追加のターンを得ることができます。
ブリーディング・フォース	WXK05-002	このアーツを使用する際、具体的なコストを教えてください。	以下のようになります。 １．自分のルリグが＜イオナ＞の場合 １－１．モードを１つ選ぶ場合　《白×0》 １－２．モードを２つ選ぶ場合　《白×2》《無×1》 １－３．モードを３つ選ぶ場合　《白×4》《無×2》 ２．自分のルリグが＜イオナ＞以外の場合 ２－１．モードを１つ選ぶ場合　《白×2》 ２－２．モードを２つ選ぶ場合　《白×4》《無×1》 ２－３．モードを３つ選ぶ場合　《白×6》《無×2》
ブリーディング・フォース	WXK05-002	対戦相手の効果で、アーツの使用コストが増えた場合、どのようになりますか？	アーツを使用する際にアーツの使用コストに増えた分のエナコストの支払いが加えられた後に自分のルリグが＜イオナ＞である場合、使用コストが《白×2》減らされ、アーツの使用コストが決定されます。その上で使用コストを支払います。
ブリーディング・フォース	WXK05-002	このアーツでモードを選ぶ際、①、①、②のように同じモードを選ぶことはできますか？	いいえ、同じモードを選ぶことはできません。
ブリーディング・フォース	WXK05-002	手札が１枚以下の状態で②を選ぶことはできますか？	はい、選ぶことができます。その場合、対戦相手のシグニ１体をトラッシュに置き、あなたは手札をすべて捨てます。
血晶照射	WXK05-003	このアーツで①と④を選択した場合、④→①の順で処理することはできますか？	いいえ、テキストは上から順に処理されるため、①→④の順に処理を行います。
血晶照射	WXK05-003	このアーツで①と④を選択し、①で手札をすべて捨て、カードを４枚引きましたが、レベル４のシグニを引きませんでした。この場合、④の効果で対戦相手のシグニをバニッシュできますか？	いいえ、できません。④のテキストのような「Ａする。そうした場合、Ｂする。」は、「Ａする」の部分が実行されないと、「Ｂする」の部分を実行することはできません。
血晶照射	WXK05-003	このアーツで①と④を選択し、①で手札をすべて捨て、カードを４枚引きましたが、レベル４のシグニを引きませんでした。この時、④ではなく他の②や③に変更することはできますか？	いいえ、アーツにモードがある場合、それは処理を行う前にどのモードを使用するかを選択する必要があります。そこで選択したモードを処理中に変更することはできません。

血晶照射	WXK05-003	手札がレベル４のシグニ１枚の状態で、このアーツを使用し、③と④を選択しました。③でレベル４のシグニを捨て、そのまま④で対戦相手のシグニをバニッシュすることはできますか？	いいえ、できません。③と④を選択した場合、③の効果で手札を捨て、④の効果でレベル４のシグニを捨てなければ、④の効果で対戦相手のシグニをバニッシュすることはできません。
血晶照射	WXK05-003	デッキが４枚以下の状態で、このアーツを使用し、①と③を選択しました。どうなりますか？	まず、①の効果で手札をすべて捨て、カードを４枚引きます。次に③の効果で対戦相手のパワー12000以下のシグニを１体バニッシュし、手札を1枚捨て、このアーツの処理が終了します。その後ルール処理にてリフレッシュを行います。（処理の途中でデッキが０枚になりますが、リフレッシュはその処理がすべて完了した後に行います）
血晶照射	WXK05-003	このアーツで①と②を選択した際、カードを４枚引いた後に、バニッシュするシグニを対象とすることはできますか？	いいえ、②のモードでバニッシュするシグニはアーツの処理を行う前に対象とする必要があります。③、④のモードについても同様です。
ジャイアント・キリング	WXK05-004	このアーツを使用する際、対戦相手の効果でアーツを使用するコストが増えた場合、どのようになりますか？	アーツを使用する際にアーツのコストに増えた分のコストが加えられた後に自分のルリグが＜エルドラ＞である場合、使用するコストが《青×2》減らされ、アーツを使用するコストが決定されます。その上でコストを支払います。
ジャイアント・キリング	WXK05-004	スペルカットイン以外のタイミングで、このアーツを使用し④を選択しました。打ち消すスペルはありませんが、【エナチャージ４】はできますか？	いいえ、できません。④のテキストのような「Ａする。そうした場合、Ｂする。」は、「Ａする」の部分が実行されないと、「Ｂする」の部分を実行することはできません。
ジャイアント・キリング	WXK05-004	自分の使用したスペルにスペルカットインする形で、このアーツを使用することはできますか？	いいえ、自分のスペルにスペルカットインすることはできません。
獣群邁進	WXK05-005	すべての自分のシグニゾーンにシグニがある場合、このアーツを使用することはできますか？	はい、このアーツを使用することはできますが、シグニゾーンに空きがなく、デッキから緑のシグニを場に出すことはできないため、公開した５枚のカードはすべてトラッシュに置かれます。
獣群邁進	WXK05-005	このアーツでレベルを超過するシグニやリミットを超過するシグニ、また限定条件の合わないシグニを場に出すことはできますか？	いいえ、メインフェイズに手札からシグニを出すのと同様に、効果による方法でもシグニを場に出す場合にはレベルやリミットを超過するようなシグニ、また限定条件の合わないシグニを場に出すことはできません。
獣群邁進	WXK05-005	このアーツでデッキにカードを加えた時点でデッキの枚数が12枚以下の場合、どのように処理を行いますか？	以下のように処理を行います。 １．デッキの枚数が１～３の場合 デッキのカードをすべて引き、その後の処理は行いません。デッキが０枚ですがトラッシュにカードがないのでリフレッシュは行いません。 ２．デッキの枚数が４～７の場合 カードを３枚引き、デッキのカードをすべてエナゾーンに置き、その後の処理は行いません。デッキが０枚ですがトラッシュにカードがないのでリフレッシュは行いません。 ３．デッキの枚数が８～１２の場合 カードを３枚引き、【エナチャージ４】をし、デッキのカードをすべて公開して好きな数の緑シグニを場に出します。その後デッキが０枚なのでリフレッシュを行います。
獣群邁進	WXK05-005	自分のルリグが＜ユヅキ＞で、対戦相手の場に《コードアンシエンツ　ヘルボロス》がある状態でこのアーツを使用した場合、どうなりますか？	《コードアンシエンツ　ヘルボロス》の効果でトラッシュにあるカードを移動させることができないので、「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」は実行されません。それ以降の処理は通常通り実行されます。
獣群邁進	WXK05-005	自分のルリグが＜ユヅキ＞で、対戦相手の場に《コードラブハート　Ｃ・Ｍ・Ｒ》がある状態でこのアーツを使用した場合、どうなりますか？	《コードラブハート　Ｃ・Ｍ・Ｒ》の効果でカードを引いたり、手札に加えることができないので、「カードを３枚引き」は実行されません。それ以外の処理は通常通り実行されます。

花信の巫女　ユキ	WXK05-007	このルリグの３つの出現時能力はどれから発動しますか？	３つの出現時能力がトリガーし、そのあとで好きな順で発動させることができます。
花信の巫女　ユキ	WXK05-007	【シード】のルールを教えてください。	用語集「【シード】」をご参照ください。
純真の使者　サシェ	WXK05-009	このキーの起動能力の処理を具体的に教えて下さい。	対戦相手の場にシグニＡ、Ｂ、Ｃがあるとします。 まず、Ａがアタックしたとき、「対戦相手が、このターンにシグニがアタックした回数１回につき、《無》を支払わないかぎりそのシグニをトラッシュに置く。」がトリガーします。このトリガーを発動し、対戦相手は《無》を支払うかシグニＡをトラッシュに置くかを選択します。（《無》を支払えない場合は、Ａはトラッシュに置かれます） 次に、Ｂがアタックしたとき、Ａがアタックしたときと同様に、能力がトリガーし、対戦相手は《無》×2を支払うかシグニＢをトラッシュに置くかを選択します。（《無》×2を支払えない場合は、Ｂはトラッシュに置かれます） 最後に、Ｃがアタックしたとき、Ａがアタックしたときと同様に、能力がトリガーし、対戦相手は《無》×3を支払うかシグニＣをトラッシュに置くかを選択します。（《無》×3を支払えない場合は、Ｃはトラッシュに置かれます） なお、アタックしたシグニをトラッシュに置いた場合、そのシグニは正面のシグニとバトルしたり、プレイヤーにダメージを与えたりしません。
純真の使者　サシェ	WXK05-009	このキーの起動能力で【シャドウ】を持つシグニがアタックしたとき、対戦相手が要求された《無》を支払わなかった場合、そのシグニをトラッシュに置くことはできますか？	はい、起動能力はアタックしたシグニを対象としていないので、要求された《無》を支払わなかった場合は【シャドウ】を持つシグニはトラッシュに置かれます。
純真の使者　サシェ	WXK05-009	このキーの起動能力で「効果を受けない」を持つシグニがアタックしたとき、対戦相手が要求された《無》を支払わなかった場合、そのシグニをトラッシュに置くことはできますか？	いいえ、「効果を受けない」は「シグニを移動させる効果」を受けないのでトラッシュには置かれず、場に残ります。
純真の使者　サシェ	WXK05-009	このキーの起動能力を使用した後、《羅植姫　スイレン》の「このシグニがアタックしたとき、」のような自動能力がトリガーしたとき、対戦相手はその自動能力を発動させた後、要求された《無》を支払うかそのシグニをトラッシュに置くかを選べますか？	はい、選ぶことができます。《羅植姫　スイレン》のような「このシグニがアタックしたとき、」の自動能力を持つシグニがアタックしたとき、その自動能力とキーの能力がそれぞれトリガーします。双方のプレイヤーにトリガーが発生した場合、ターンプレイヤー→非ターンプレイヤーの順に発動させるため、自動能力を発動させた後に、キーの能力が発動し対戦相手は要求された《無》を支払うかそのシグニをトラッシュに置くかを選ぶことができます。
純真の使者　サシェ	WXK05-009	このキーの起動能力を使用した後、《偉智の遊　サンポケ》や《仁の遊　カマクラ》がアタックし、自動能力でアタックしているシグニを場に出しました。この場合、どのような処理になりますか？	まず、《偉智の遊　サンポケ》がアタックし、自動能力とキーの能力がトリガーします。自動能力から発動し、アタックしているシグニを場に出します。このとき、シグニが新たにアタックしたわけではないため、キーの能力は新たにトリガーしません。その後、キーの能力を発動し、要求された《無》を支払うか、《偉智の遊　サンポケ》をトラッシュに置くかを選択しますが、《偉智の遊　サンポケ》は既に場にないので、要求された《無》を支払わなかったとしても、《偉智の遊　サンポケ》がトラッシュに置かれることはありません。また、《偉智の遊　サンポケ》の代わりに自動能力で場に出たアタックしているシグニがトラッシュに置かれることもありません。

純真の使者　サシェ	WXK05-009	このキーの起動能力を使用した後に場に出たシグニもアタックしたときに要求された《無》を支払うかそのシグニをトラッシュに置くかを選ぶ必要がありますか？	はい、この効果は起動能力を使用したターンにシグニがアタックするたびにトリガーするため、この起動能力を使用した後に場に出たシグニがアタックしたときもトリガーします。
時雨の調　ゆきめ	WXK05-010	このキーの出現時能力を発動し、②を２回選択しましたが、１回目の②の処理でデッキにシグニがないことがわかりました。２回目の②を①に変更することはできますか？	いいえ、能力にモードがある場合、それは処理を行う前にどのモードを使用するかを選択する必要があります。そこで選択したモードを処理中に変更することはできません。
時雨の調　ゆきめ	WXK05-010	このキーの起動能力で《添遂の闇魔　ウリス》のような常時能力でルリグにエクシードを与える能力を持つキーの能力を失わせると、ルリグが得ているエクシードも失われますか？	はい、ルリグにエクシードを与える常時能力が失われるため、結果的にルリグは得ていたエクシードを失います。
英血の器　優羽莉　Ｌｖ３”	WXK05-011	血晶武装のルールを教えてください。	用語集「血晶武装」をご参照ください。
エルドラ　ＴＹＰＥ×Ⅲ／／	WXK05-014	【デコレ】のルールを教えてください。	用語集「【デコレ】」をご参照ください。
エルドラ　ＴＹＰＥ×Ⅲ／／	WXK05-014	【アクセ】のルールを教えてください。	用語集「【アクセ】」をご参照ください。
ドント・ラッシュ	WXK05-015	対戦相手の場にシグニが１体しかいない場合でも、このアーツを使用してそのシグニをダウンし凍結することができますか？	はい、１体しかない場合でもそのシグニをダウンし凍結することができます。このテキストのように２体「まで～」と書かれている場合には０～２体まで好きな数の対戦相手のシグニを対象とすることができるためです。
ドント・ラッシュ	WXK05-015	対戦相手のルリグの色が《遠かりし使　リワト＝フィーラ》のように青と赤と緑である場合、このアーツの使用コストは減りますか？	はい、緑であるという条件に合致していますので《青》《青》となります。
アロス・ピルルク　ＫＥＹ	WXK05-016	すべての自分のシグニゾーンにシグニがある場合、このキーの起動能力を使用することはできますか？	起動能力を使用することはできますが、シグニゾーンに空きがなく、トラッシュからこのターンに捨てたシグニを場に出すことはできないため、何もせず処理を終了します。
アロス・ピルルク　ＫＥＹ	WXK05-016	このキーの起動能力でレベルを超過するシグニやリミットを超過するシグニ、また限定条件の合わないシグニを場に出すことはできますか？	いいえ、メインフェイズに手札からシグニを出すのと同様に、効果による方法でもシグニを場に出す場合にはレベルやリミットを超過するようなシグニ、また限定条件の合わないシグニを場に出すことはできません。
アロス・ピルルク　ＫＥＹ	WXK05-016	このキーが場に出る前に捨てたシグニも起動能力で場に出すことができますか？	はい、起動能力はこのターンに捨てたシグニであれば、このキーが場に出る前に捨てたシグニであっても場に出すことができます。
先制結界	WXK05-018	自分のエナゾーンに緑シグニが１体しかいない場合でも、このアーツでそのシグニを場に出すことはできますか？	はい、１体しかない場合でもそのシグニを場に出すことができます。このテキストのように２体「まで～」と書かれている場合には０～２体まで好きな数の自分のエナゾーンにある緑のシグニを対象とすることができるためです。
先制結界	WXK05-018	すべての自分のシグニゾーンにシグニがある場合、このアーツを使用することはできますか？	アーツを使用することはできますが、シグニゾーンに空きがなく、エナゾーンから緑のシグニを場に出すことはできないため、【エナチャージ３】のみを行って処理を終了します。
先制結界	WXK05-018	このアーツでレベルを超過するシグニやリミットを超過するシグニ、また限定条件の合わないシグニを場に出すことはできますか？	いいえ、メインフェイズに手札からシグニを出すのと同様に、効果による方法でもシグニを場に出す場合にはレベルやリミットを超過するようなシグニ、また限定条件の合わないシグニを場に出すことはできません。
先制結界	WXK05-018	対戦相手のルリグの色が《コード・ピルルク　ＡＰＥＸ》のように青と黒である場合、このアーツの使用コストは減りますか？	はい、黒であるという条件に合致していますので《緑》《緑》となります。

憂慮の花嫁　アルフォウ	WXK05-020	このシグニの上段の起動能力を使用した際、トラッシュにカードが7枚あった場合、対戦相手のシグニ1体のパワーはいくつマイナスされますか？	３枚につき－1000されるので7枚の場合は－2000されます。
羅植姫　デンドロ	WXK05-021	「開花する」のルールを教えてください。	用語集「開花する」をご参照ください。
羅植姫　デンドロ	WXK05-021	起動能力の「エナゾーンから＜植物＞のシグニ２枚をトラッシュに置く」はエナコストですか？	いいえ、エナコストではありません。そのため、【マルチエナ】を持つ＜植物＞ではないシグニでこのコストを支払うことはできません。
羅植姫　デンドロ	WXK05-021	デッキが２枚以下の状態でこのシグニの起動能力を使用しました。どうなりますか？	デッキのカードをすべて見て、通常通りその中から＜植物＞のシグニを２枚まで公開し手札に加え、残りをデッキとします。なお、処理の途中でデッキが０枚になりますが、リフレッシュは行いません。（リフレッシュは処理がすべて完了した時点でデッキが０枚だった場合に行うルール処理です）
コードアクセル　パンツァーガール	WXK05-022	自分の場にこのシグニ以外の＜乗機＞のシグニがない状態で自動能力を発動しました。対戦相手のシグニをバニッシュすることはできますか？	いいえ、できません。①のテキストのような「Ａする。そうした場合、Ｂする。」は、「Ａする」の部分が実行されないと、「Ｂする」の部分を実行することはできません。
コードアクセル　パンツァーガール	WXK05-022	ドライブ自動能力は条件を満たすと必ず発動しますか？	はい、ドライブ自動能力はドライブ状態で条件を満たすと必ず発動し、発動しないことを選べません。ただし、「《赤》《赤》《赤》を支払ってもよい。」なので発動した際に《赤》《赤》《赤》を支払わないことを選び、「そうした場合」以降の処理を行わないことができます。
コードアクセル　パンツァーガール	WXK05-022	デッキが２枚以下の状態でこのシグニのドライブ自動能力を発動しました。どうなりますか？	デッキのカードをすべて公開し、赤いシグニを１枚場に出し、残りのカードをトラッシュに置き、このドライブ自動能力の処理が終了します。その後ルール処理にてリフレッシュを行います。（処理の途中でデッキが０枚になりますが、リフレッシュはその処理がすべて完了した後に行います）
コードアクセル　パンツァーガール	WXK05-022	すべての自分のシグニゾーンにシグニがある場合、このシグニのドライブ自動能力を使用することはできますか？	ドライブ自動能力を使用することはできますが、シグニゾーンに空きがなく、公開した３枚のカードから赤のシグニを場に出すことはできず、公開されたカードはすべてトラッシュに置かれます。
コードアクセル　パンツァーガール	WXK05-022	このシグニのドライブ自動能力やライフバーストでレベルを超過するシグニやリミットを超過するシグニ、また限定条件の合わないシグニを場に出すことはできますか？	いいえ、メインフェイズに手札からシグニを出すのと同様に、効果による方法でもシグニを場に出す場合にはレベルやリミットを超過するようなシグニ、また限定条件の合わないシグニを場に出すことはできません。
コードアクセル　パンツァーガール	WXK05-022	すべての自分のシグニゾーンにシグニがある場合、このシグニのライフバーストを使用してシグニを場に出すことはできますか？	いいえ、シグニゾーンに空きがなく、場に出すことができないので、＜乗機＞のシグニを手札に加えます。
紅蓮の使い魔　アンゴルモア	WXK05-023	血晶武装状態のこのシグニを血晶武装したとき、自動能力はトリガーしますか。	いいえ、血晶武装状態のシグニが血晶武装しても、自動能力はトリガーしません。
魔界の末娘　アナスタシア	WXK05-024	このシグニの常時能力の効果により、このシグニ自体も場から手札に戻りませんか？	はい、このシグニも＜悪魔＞のシグニなので、常時能力により手札に戻りません。
魔界の末娘　アナスタシア	WXK05-024	このシグニがバニッシュされた場合、このシグニはエナゾーンに置かれますか？	いいえ、置かれません。バニッシュされた結果、「エナゾーンに移動する」ことが常時能力の「場を離れる場合」に該当するのでエナゾーンに置かれず、代わりに除外されます。
魔界の末娘　アナスタシア	WXK05-024	このシグニの起動能力はどの領域で使用できますか？	この起動能力はトラッシュに置かれているときのみ使用できる能力で、他の領域に置かれているときは使用できません。
魔界の末娘　アナスタシア	WXK05-024	このシグニがエナゾーンにあるとき、起動能力の使用コスト《青》をこのシグニで支払って、トラッシュからこのシグニを場に出すことはできますか？	いいえ、このシグニの起動能力を使用するには初めからこのカードがトラッシュにある必要があります。

魔界の末娘　アナスタシア	WXK05-024	すべての自分のシグニゾーンにシグニがある場合や、このシグニを場に出すとレベルやリミットを超過する場合にこのシグニの起動能力を使用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？	いいえ、対戦相手のシグニをトラッシュに置くことはできません。シグニゾーンに空きがない場合やレベルやリミットを超過する場合はシグニを場に出すことができません。また、この起動能力のような「Ａする。そうした場合、Ｂする。」という効果は「Ａする」を実行できない場合は「Ｂする」を実行することができません。
貨英の変動　エフエックス	WXK05-025	デッキが１枚以下の状態でこのシグニの出現時能力を発動しました。どうなりますか？	デッキのカードをすべて引き、カードを２枚好きな順番でデッキに置き、対戦相手のシグニ１体を凍結します。なお、処理の途中でデッキが０枚になりますが、リフレッシュは行いません。（リフレッシュは処理がすべて完了した時点でデッキが０枚だった場合に行うルール処理です）
貨英の変動　エフエックス	WXK05-025	自分のルリグが＜リメンバ＞で対戦相手の凍結状態のシグニが１体の場合、このシグニの起動能力でそのシグニをバニッシュするすることはできますか？	はい、可能です。通常の場合の効果によってその凍結状態のシグニはバニッシュされ、追加の効果では何もバニッシュされません。
貨英の変動　エフエックス	WXK05-025	自分のルリグが＜リメンバ＞で対戦相手に《コードオーダー　メレドール》にアクセされた凍結状態の＜調理＞のシグニがある場合、このシグニの起動能力でバニッシュするシグニを両方ともその＜調理＞のシグニにし、バニッシュすることはできますか？	はい、1つ目のバニッシュする効果で《コードオーダー　メレドール》がトラッシュに置かれ、2つ目のバニッシュする効果でその＜調理＞のシグニがバニッシュされます。
貨英の変動　エフエックス	WXK05-025	対戦相手の場に凍結状態のシグニが２体います。自分のルリグが＜リメンバ＞で、《貨英の変動 エフエックス》の起動能力を使用し、トラッシュに置かれたシグニのレベルが１０以下でした。対戦相手のシグニを何体バニッシュすることができますか？	０体です。起動能力でトラッシュに置かれたシグニの合計レベルが１１以上でなければ最初の１体をバニッシュできません。トラッシュに置かれたシグニのレベルの合計が１１以上で、ルリグが＜リメンバ＞の場合、最初の１体にさらに追加でもう１体バニッシュできます。
コードオーダー　ＢＣＰＩＣ	WXK05-026	エナゾーンにあるアクセアイコンを持つシグニをトラッシュに置くことで、このシグニの中段の起動能力と下段の起動能力を使用することはできますか？	いいえ、できません。このシグニの中段の起動能力と下段の起動能力を使用するには、場のシグニに付いている【アクセ】をトラッシュに置く必要があります。
幻水姫　オワンクラゲ	WXK05-027	下の自動能力では、対戦相手のシグニが対象にできなくてもエナを支払い手札を公開できますか？	はい、できます。対象にしたシグニがなければ、「そうした場合」以降の効果は何もしません。
幻水姫　オワンクラゲ	WXK05-027	このシグニの上段の自動能力が対戦相手のアタックフェイズで発動した場合、シグニをエナゾーンから手札に加えるのは自分ですか、それとも対戦相手ですか？	対戦相手のアタックフェイズに上段の自動能力が発動した場合、シグニをエナゾーンから手札に加えるのは《幻水姫　オワンクラゲ》側のプレイヤーになります。
幻水姫　オワンクラゲ	WXK05-027	「バニッシュされない」を持つ対戦相手のシグニを、このシグニの下段の自動能力で場からエナゾーンに置くことはできますか？	はい、このシグニの下段の自動能力はバニッシュではないので、場からエナゾーンに置くことができます。
幻水姫　オワンクラゲ	WXK05-027	自分のトラッシュに＜水獣＞のシグニが１枚しかいない場合でも、このシグニのライフバーストでその＜水獣＞のシグニを手札に加えることができますか？	はい、ライフバーストでトラッシュに＜水獣＞のシグニが１枚しかない場合でもその＜水獣＞のシグニを手札に加えることができます。このテキストのように２枚「まで～」と書かれている場合には０～２枚まで好きな数の＜水獣＞のシグニを対象とすることができるためです。

大罠　パーティーバズーカ	WXK05-028	このシグニの出現時能力にある「公開領域にある表向きのシグニ」とはどのようなシグニを指しますか？	公開領域とは公開領域にはルリグゾーン、シグニゾーン、チアゾーン、エナゾーン、チェックゾーン、トラッシュ、ルリグトラッシュ、除外領域があります。（通常、「ルリグゾーン」と「ルリグトラッシュ」にはシグニが置かれません）用語集「領域」をご参照ください。 この領域内にある表向きのシグニなので、シグニゾーンにある【アクセ】やシグニの下に置かれたカードも「公開領域にある表向きのシグニ」に含まれます。なお、【トラップ】や【シード】、【チャーム】は裏向きのカードなので「公開領域にある表向きのシグニ」には含まれません。
大罠　パーティーバズーカ	WXK05-028	このシグニの起動能力で手札に加えることができるのはトラッシュに置かれた３枚の中から選ぶ必要がありますか？	はい、トラッシュに置かれた３枚の中から選ぶ必要があります。
大罠　パーティーバズーカ	WXK05-028	デッキが３枚以下の状態でこのシグニの起動能力を使用しました。どうなりますか？	デッキのカードをすべてトラッシュに置き、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が７の場合、その中からシグニ１枚を手札に加えます。その後、ルール処理にてリフレッシュを行います。
サーバント　G	WXK05-029	このシグニが無色の状態で自動能力が発動した場合、対戦相手の無色のシグニをトラッシュに置くことはできますか？	いいえ、無色は色を持っていないため、無色のシグニをトラッシュに置くことができません。
サーバント　G	WXK05-029	このシグニの起動能力にある「能力が同じシグニ」とはどのようなシグニを指しますか？	テキスト欄に記載されている内容がすべて同じシグニを指します。このテキスト欄にはライフバーストのテキストや【トラップ】のテキストも含まれます。なお、注釈とフレーバーのテキストは含まれません。
サーバント　G	WXK05-029	このシグニの起動能力で能力を持たないレベルの異なるシグニ（例えば《コードライド　ソーラー》、《コードライド　バギー》、《コードライド　ケイジ》、《コードライド　フツージ》）をデッキから探すことはできますか？	はい、能力の持たないレベルの異なるシグニをデッキから探すことができます。
サーバント　G	WXK05-029	このシグニの起動能力を使用した際、デッキにレベルの異なる能力が同じシグニが３枚しかなかった場合、その３枚を手札に加えることはできますか？	いいえ、この能力はレベルの異なる能力が同じシグニを４枚探す能力なので、３枚しかなかった場合はそれらを手札に加えることはできません。
飛翔する閃光	WXK05-030	対戦相手の場にはシグニが３体しかありませんが５体のシグニをトラッシュに置けないと使用できませんか？	いいえ、それぞれ1体ずつを対象とする効果では対象とすることができないのであればしないままで使用できます。よって対戦相手の場にあるシグニが０～4体のいずれであってもこのスペルを使用することができます。

飛翔する閃光	WXK05-030	対戦相手の場に以下のようなシグニがある状態でこのスペルを使用すると、どのようにシグニをトラッシュに置くことができますか？ １．白のシグニ、青のシグニ、黒のシグニ ２．白のシグニ、青のシグニ、《幻蟲　§アメンボ§》（青と黒のシグニ） ３．青のシグニ、黒のシグニ、《幻蟲　§アメンボ§》（青と黒のシグニ） ４．白のシグニ、青のシグニ、《コードイート　クギニ》に【アクセ】されたシグニＡ（５色のシグニ）	以下のようにトラッシュに置くことができます。 １．白のシグニ、青のシグニ、黒のシグニ ２．以下の2パターンがあります。 ・白のシグニ、青のシグニ、《幻蟲　§アメンボ§》（《幻蟲　§アメンボ§》を黒として対象とする） ・白のシグニ、《幻蟲　§アメンボ§》（《幻蟲　§アメンボ§》を青と黒として対象とする） ３．以下の4パターンがあります。 ・青のシグニ、黒のシグニ（《幻蟲　§アメンボ§》を青または黒として対象とする） ・青のシグニ、《幻蟲　§アメンボ§》（《幻蟲　§アメンボ§》を黒として対象とする） ・黒のシグニ、《幻蟲　§アメンボ§》（《幻蟲　§アメンボ§》を青として対象とする） ・《幻蟲　§アメンボ§》のみ（《幻蟲　§アメンボ§》を青と黒として対象とする） ４．以下の4パターンがあります。 ・白のシグニ、青のシグニ、シグニＡ（シグニＡを黒と赤と緑として対象とする） ・白のシグニ、シグニＡ（シグニＡを青と黒と赤と緑として対象とする） ・青のシグニ、シグニＡ（シグニＡを白と黒と赤と緑として対象とする）
飛翔する閃光	WXK05-030	このスペルで対戦相手の無色のシグニをトラッシュに置いたり、自分のデッキから無色のシグニを探したりすることはできますか？	いいえ、無色は色を持たないのでできません。
飛翔する閃光	WXK05-030	このスペルで【シャドウ】を持つシグニをトラッシュに置くことはできますか？	いいえ、このスペルはトラッシュに置くシグニを対象とする必要があるので、【シャドウ】を持つシグニをトラッシュに置くことができません。
讃の遊　ブリキロボ	WXK05-031	デッキが２枚以下の状態でこのシグニの起動能力を使用しました。どうなりますか？	このシグニをデッキの一番下に置き、デッキのカードをすべて見ます。その中から＜遊具＞のシグニを１枚手札に加え（この効果でデッキに戻った《讃の遊　ブリキロボ》自体を手札に加えることもできます）、残りを好きな順番でデッキに置きます。なお、処理の途中でデッキが０枚になりますが、リフレッシュは行いません。（リフレッシュは処理がすべて完了した時点でデッキが０枚だった場合に行うルール処理です）
羅植　サイサ	WXK05-032	このシグニの「新たに場に出すことができない。」とはどういうことですか？	このシグニをメインフェイズに手札から場に出すことができません。また、効果によってこのシグニを場に出すこともできません。
羅植　サイサ	WXK05-032	このシグニを【シード】として場に出すことはできますか？	はい、【シード】として場に出すことができます。また場に出た後、開花することでこのシグニは表向きにすることができます。その場合にこのシグニが新たに場に出たわけではありませんのでこのシグニの常時能力の制限を受けません。
羅植　サイサ	WXK05-032	このシグニを《グレイブ・ラッシュ》で場に出すことはできますか？	いいえ、《グレイブ・ラッシュ》は「場に出る」を「能力を失ったシグニとして場に出す」に置き換えてシグニを場に出しますが、《羅植　サイサ》は「場に出る」ことができないので「能力を失ったシグニとして場に出す」こともできません。
羅植　イジュ	WXK05-033	「開花する」のルールを教えてください。	用語集「開花する」をご参照ください。
極装　オニマル	WXK05-035	「ライズ」のルールを教えてください。	用語集「ライズ」をご参照ください。

極装　オニマル	WXK05-035	このシグニをライズするときの手順を教えてください。	あなたの場にある＜アーム＞のシグニ１体と、エナゾーンにある＜アーム＞のシグニ１枚と、トラッシュにある＜アーム＞のシグニ１枚を１つに重ね、それをこのシグニの下に置くことで、このシグニを場に出します。このとき、エナゾーンにある＜アーム＞のシグニ１枚と、トラッシュにある＜アーム＞は場に出てはいないので、それらのシグニが出現時能力を持っていてもトリガーはしません。
極装　オニマル	WXK05-035	このシグニのライズ条件でエナゾーンとトラッシュから置いた＜アーム＞のシグニが「このシグニがライズされたとき、」というトリガー能力を持っていた場合、その能力はトリガーしますか？	いいえ、場にあるこのシグニの上にライズされたときにのみトリガーする能力であるため、エナゾーンとトラッシュから置いた場合はトリガーしません。
極装　オニマル	WXK05-035	このシグニの下にレベル４のシグニが４枚以上ある場合、常時能力はどうなりますか？	このシグニの常時能力は、このシグニの下にレベル４のシグニがちょうど３枚ある場合のみ有効になります。よって、レベル４のシグニが４枚以上ある場合はこの常時能力は有効ではありません。
紅蓮の使い魔　ダークアリス	WXK05-036	＜紅蓮＞とは何ですか？	「LORD of VERMILION」のシグニに与えられた新しいクラスです。このシグニは＜紅蓮/古代兵器＞なので＜紅蓮＞を参照するカードでこのカードを参照することができます。また＜古代兵器＞を参照するカードでもこのカードを参照することができます。
紅蓮の使い魔　ダークアリス	WXK05-036	血晶武装のルールを教えてください。	用語集「血晶武装」をご参照ください。
紅蓮の使い魔　ダークアリス	WXK05-036	血晶武装状態のこのシグニを血晶武装したとき、自動能力はトリガーしますか。	いいえ、血晶武装状態のシグニが血晶武装しても、自動能力はトリガーしません。
紅蓮の使い魔　アリス	WXK05-037	＜紅蓮＞とは何ですか？	「LORD of VERMILION」のシグニに与えられた新しいクラスです。このシグニは＜紅蓮/古代兵器＞なので＜紅蓮＞を参照するカードでこのカードを参照することができます。また＜古代兵器＞を参照するカードでもこのカードを参照することができます。
紅蓮の使い魔　アリス	WXK05-037	このシグニの出現時能力は必ず発動させる必要がありますか？	いいえ、このシグニの出現時能力のようにコストがある場合、そのコストを支払わずに発動しないことを選ぶことができます。
紅蓮の使い魔　マールト	WXK05-038	＜紅蓮＞とは何ですか？	「LORD of VERMILION」のシグニに与えられた新しいクラスです。このシグニは＜紅蓮/古代兵器＞なので＜紅蓮＞を参照するカードでこのカードを参照することができます。また＜古代兵器＞を参照するカードでもこのカードを参照することができます。
紅蓮の使い魔　マールト	WXK05-038	このシグニの出現時能力は必ず発動させる必要がありますか？	いいえ、このシグニの出現時能力のようにコストがある場合、そのコストを支払わずに発動しないことを選ぶことができます。
コードイート　パンナ	WXK05-039	【アクセ】のルールを教えてください。	用語集「【アクセ】」をご参照ください。
コードイート　パンナ	WXK05-039	デッキが１枚の状態でこのシグニの起動能力を使用しました。どうなりますか？	デッキの1枚のカードを見て、それが＜調理＞のシグニであった場合、それを【アクセ】します。その後、デッキが０枚なのでリフレッシュを行います。＜調理＞のシグニでなかった場合、それをデッキとします。
コードイート　パンナ	WXK05-039	場に【アクセ】されていない＜調理＞のシグニがある状態で、このシグニの起動能力を使用しました。見た２枚のカードの中に＜調理＞のシグニある場合、それを【アクセ】しないことは可能ですか？	はい、可能です。非公開の情報のため、実際にそのカードのあるなしに関わらずなかったこととして扱うことができるためです。
コードイート　アイスコーン	WXK05-040	【アクセ】のルールを教えてください。	用語集「【アクセ】」をご参照ください。
コードイート　アイスコーン	WXK05-040	このシグニの上段の自動能力はこのシグニが【アクセ】としてシグニに付いている場合もトリガーしますか？	いいえ、このシグニの上段の自動能力はシグニとして場に出ている場合のみトリガーし、【アクセ】としてシグニに付いている場合はトリガーしません。
コードイート　ミント	WXK05-041	【アクセ】のルールを教えてください。	用語集「【アクセ】」をご参照ください。

コードイート　ミント	WXK05-041	このシグニの上段の自動能力はこのシグニが【アクセ】としてシグニに付いている場合もトリガーしますか？	いいえ、このシグニの上段の自動能力はシグニとして場に出ている場合のみトリガーし、【アクセ】としてシグニに付いている場合はトリガーしません。
幻怪　ケサキリ	WXK05-042	このシグニがアタックしたとき、中段の自動能力と下段の自動能力のどちらから発動しますか？	中段の自動能力と下段の自動能力がトリガーし、好きな順番で発動させることができます。
幻水　ティロス	WXK05-043	このシグニのパワーが12000以上で自動能力が発動した場合、対戦相手のシグニを必ずバニッシュする必要がありますか？	はい、必ずバニッシュする必要があります。
幻水　プテリゴ	WXK05-044	このシグニの出現時能力を発動し、＜水獣＞のシグニを公開しました。デッキから同じシグニを探している最中に、既に同じシグニがデッキの中にないことに気が付いた場合、他の＜水獣＞を公開してそれを探すことはできますか？	いいえ、デッキを探してから他の＜水獣＞のシグニに変更することはできません。探しても見つからなかった場合は何も手札に加えずにデッキをシャッフルし、処理を終了します。
幻水　ヤドクケロ	WXK05-045	このシグニの自動能力は必ず発動しますか？	はい、自動能力は必ず発動し、発動しないことは選ぶことができません。
幕末の人斬り　イゾウ	WXK05-046	《幕末の人斬り　イゾウ》が１枚もトラッシュにない状態で、《幕末の人斬り イゾウ》がトラッシュに置かれ自動能力がトリガーしました。対戦相手のシグニのパワーをいくつマイナスすることができますか？	－1000です。このシグニの自動能力はトリガーした《幕末の人斬り イゾウ》の枚数もカウントするためです。
ムゲン	WXK05-047	レベル０のシグニは場に出すことができますか？また、アタックすることもできますか？	はい、通常のレベル１以上のシグニと同様にレベル０のシグニは場に出すことができますし、このシグニの場合は常時能力の条件を満たすか常時能力を失うとアタックすることもできます。
ムゲン	WXK05-047	このシグニに《添遂の闇魔　ウリス》の起動能力を使用した場合、このシグニのレベルはどうなりますか？	レベルは０より小さい値にはならないので、このシグニのレベルは０のままです。
ムゲン	WXK05-047	《いっしょにあーや！》や《中罠　ハンプティ・ダンプティ》のようなシグニのレベルが偶数か奇数かを参照する効果でこのシグニが参照された場合、レベル０は偶数と奇数どちらで扱いますか？	ウィクロスでは０は偶数として扱うので、レベル０は偶数になります。
フィフス・テンプト	WXK05-048	デッキが1枚の場合、③を使用するとどうなりますか？	デッキのカードをすべて引き、手札を1枚捨て、このスペルの処理が終了します。その後ルール処理にてリフレッシュを行います。（処理の途中でデッキが０枚になりますが、リフレッシュはその処理がすべて完了した後に行います）
フィフス・テンプト	WXK05-048	自分のセンタールリグが＜ユヅキ＞で、すべての自分のシグニゾーンにシグニがある場合、このスペルの⑤を使用することはできますか？	スペルを使用することはできますが、シグニゾーンに空きがなく、トラッシュからシグニを場に出すことはできないため、何もせず処理を終了します。なお、ライズシグニに関しては、ライズ条件で場のシグニをそのシグニの下に置くので、すべてのシグニゾーンにシグニがある場合も場に出すことができます。
フィフス・テンプト	WXK05-048	このスペルでレベルを超過するシグニやリミットを超過するシグニ、また限定条件の合わないシグニを場に出すことはできますか？	いいえ、メインフェイズに手札からシグニを出すのと同様に、効果による方法でもシグニを場に出す場合にはレベルやリミットを超過するようなシグニ、また限定条件の合わないシグニを場に出すことはできません。
偉智の遊　アヒルタイチョー	WXK05-049	このカードの出現時能力で＜遊具＞のシグニ以外が公開された場合、公開されたカードはどうなりますか？	このカードの出現時能力で＜遊具＞のシグニ以外が公開された場合、公開したカードはデッキの上に裏向きで置きます。

羅植　ヤマレンゲ	WXK05-050	自動能力を発動したとき、【シード】が対象にできなくとも、《白》を支払えばデッキの一番上のカードを【シード】として出せますか？	はい、できます。
羅植　ヤマレンゲ	WXK05-050	デッキが３枚以下の状態でこのシグニの起動能力を使用しました。どうなりますか？	デッキのカードをすべて見て、その中から＜植物＞のシグニ１枚を場に出し、残りのカードをシャッフルしデッキとします。なお、処理の途中でデッキが０枚になりますが、リフレッシュは行いません。（リフレッシュは処理がすべて完了した時点でデッキが０枚だった場合に行うルール処理です）
羅植　ヤマレンゲ	WXK05-050	すべての自分のシグニゾーンにシグニがある場合、このシグニの起動能力を使用することはできますか？	起動能力を使用することはできますが、シグニゾーンに空きがなく、デッキの上から見た３枚のカードから＜植物＞のシグニを場に出すことはできず、見たカードはシャッフルしデッキの一番下に置きます。
羅植　ヤマレンゲ	WXK05-050	このシグニの起動能力でレベルを超過するシグニやリミットを超過するシグニ、また限定条件の合わないシグニを場に出すことはできますか？	いいえ、メインフェイズに手札からシグニを出すのと同様に、効果による方法でもシグニを場に出す場合にはレベルやリミットを超過するようなシグニ、また限定条件の合わないシグニを場に出すことはできません。
羅植　ヤマレンゲ	WXK05-050	「開花する」のルールを教えてください。	用語集「開花する」をご参照ください。
羅植　ヤマレンゲ	WXK05-050	【シード】のルールを教えてください。	用語集「【シード】」をご参照ください。
羅植　ヤマレンゲ	WXK05-050	同一のシグニゾーンにシグニと【シード】がある状態で、このシグニの自動能力を発動し、その【シード】を開花しようとしました。どうなりますか？	同一のシグニゾーンにシグニと【シード】がある場合、その【シード】を開花させることはできません。そのため、開花の処理は何もせず、その後の「あなたのデッキの一番上を見て、それを【シード】としてあなたのシグニゾーンに出す。」を実行します。
羅植　ヤマレンゲ	WXK05-050	自動能力で【シード】をシグニゾーンに出す場合、好きなシグニゾーンに出すことができますか？	はい、好きなシグニゾーンに【シード】を出すことができます。既に【シード】があるシグニゾーンに【シード】を出す場合は既にあった【シード】をトラッシュに置いてから【シード】を出します。
羅植　コデマリ	WXK05-051	デッキの枚数が１枚の状態でこのシグニの自動能力を発動し、公開されたカードが＜植物＞のシグニでした。このシグニをアップすることはできますか？	はい、アップすることができます。
羅植　クレマチス	WXK05-052	対戦相手の場にシグニが１体しかいない場合でも、このシグニの出現時能力でそのシグニに「アタックできない。」を与えることはできますか？	はい、１体しかない場合でもそのシグニに「アタックできない。」を与えることができます。このテキストのように２体「まで～」と書かれている場合には０～２体まで好きな数の対戦相手のシグニを対象とすることができるためです。
羅植　クレマチス	WXK05-052	このシグニの出現時能力を発動後、このシグニが場を離れ、このシグニと【シード】が同じシグニゾーンにある状態ではなくなりました。対戦相手のシグニは「アタックできない。」を失いますか？	いいえ、一回限りの効果は、その効果が処理された時点でのカードにのみ影響するため、このシグニの出現時能力は発動時に【シード】とこのシグニが同じシグニゾーンにあればよく、その後その条件を満たさなくなったとしても、対象としたシグニは次のターンの間、「アタックできない。」を失うことはありません。
羅植　ゼフィラン	WXK05-053	「同じシグニゾーン」とはどのシグニゾーンですか？	アタックしているこのシグニと同じシグニゾーンを指します。
羅植　サクララン	WXK05-054	このカードの出現時能力で＜植物＞のシグニ以外が公開された場合、公開されたカードはどうなりますか？	このカードの出現時能力で＜植物＞のシグニ以外が公開された場合、公開したカードはデッキの上に裏向きで置きます。
コードライド　ドリカー	WXK05-055	このカードの出現時能力で＜乗機＞のシグニ以外が公開された場合、公開されたカードはどうなりますか？	このカードの出現時能力で＜乗機＞のシグニ以外が公開された場合、公開したカードはデッキの上に裏向きで置きます。

小装　スレイヴ	WXK05-056	このカードの出現時能力で＜アーム＞のシグニ以外が公開された場合、公開されたカードはどうなりますか？	このカードの出現時能力で＜アーム＞のシグニ以外が公開された場合、公開したカードはデッキの上に裏向きで置きます。
小装　スレイヴ	WXK05-056	このカードの出現時能力でクラスが＜アーム/ウェポン＞のシグニが公開された場合、それを手札に加えることはできますか？	はい、クラスが＜アーム/ウェポン＞のシグニは＜アーム＞と＜ウェポン＞のクラスを持つシグニなので、このシグニの出現時能力で手札に加えることができます。
紅蓮の使い魔　アニムス	WXK05-057	＜紅蓮＞とは何ですか？	「LORD of VERMILION」のシグニに与えられた新しいクラスです。このシグニは＜紅蓮/古代兵器＞なので＜紅蓮＞を参照するカードでこのカードを参照することができます。また＜古代兵器＞を参照するカードでもこのカードを参照することができます。
紅蓮の使い魔　アニムス	WXK05-057	血晶武装のルールを教えてください。	用語集「血晶武装」をご参照ください。
紅蓮の使い魔　アニムス	WXK05-057	このシグニの上段の起動能力を使用後、下段の起動能力でこのシグニをアップしました。再度上段の起動能力を使用することはできますか？	はい、起動能力はターン１回などの制限がなければ、コストを支払える限り何度でも起動することができます。
紅蓮の使い魔　ベストラ	WXK05-058	＜紅蓮＞とは何ですか？	「LORD of VERMILION」のシグニに与えられた新しいクラスです。このシグニは＜紅蓮/古代兵器＞なので＜紅蓮＞を参照するカードでこのカードを参照することができます。また＜古代兵器＞を参照するカードでもこのカードを参照することができます。
紅蓮の使い魔　ベストラ	WXK05-058	血晶武装のルールを教えてください。	用語集「血晶武装」をご参照ください。
紅蓮の使い魔　ベストラ	WXK05-058	血晶武装状態のこのシグニを血晶武装したとき、上段の自動能力はトリガーしますか。	いいえ、血晶武装状態のシグニが血晶武装しても、上段の自動能力はトリガーしません。
紅蓮の使い魔　ベストラ	WXK05-058	このシグニの下段の自動能力はこのシグニがバトルによって対戦相手のシグニをバニッシュした場合もトリガーしますか？	はい、バトルによってシグニをバニッシュした場合も下段の自動能力はトリガーします。
紅蓮の使い魔　ベルゲルミル	WXK05-059	＜紅蓮＞とは何ですか？	「LORD of VERMILION」のシグニに与えられた新しいクラスです。このシグニは＜紅蓮/古代兵器＞なので＜紅蓮＞を参照するカードでこのカードを参照することができます。また＜古代兵器＞を参照するカードでもこのカードを参照することができます。
紅蓮の使い魔　ベルゲルミル	WXK05-059	血晶武装のルールを教えてください。	用語集「血晶武装」をご参照ください。
紅蓮の使い魔　ベルゲルミル	WXK05-059	このシグニがアタックし、自動能力で正面の対戦相手のシグニをバニッシュした場合、対戦相手にダメージを与えることはできますか？	はい、ダメージを与えることができます。シグニがアタックしたとき、その時点でトリガーや発動する能力がすべて処理が完了した後に、そのアタックしているシグニは正面にシグニがあればバトルを行い、なければプレイヤーにダメージを与えます。
紅蓮の使い魔　グレモリー	WXK05-060	＜紅蓮＞とは何ですか？	「LORD of VERMILION」のシグニに与えられた新しいクラスです。このシグニは＜紅蓮/古代兵器＞なので＜紅蓮＞を参照するカードでこのカードを参照することができます。また＜古代兵器＞を参照するカードでもこのカードを参照することができます。
紅蓮の使い魔　グレモリー	WXK05-060	血晶武装のルールを教えてください。	用語集「血晶武装」をご参照ください。
紅蓮の使い魔　ムムメメ	WXK05-061	＜紅蓮＞とは何ですか？	「LORD of VERMILION」のシグニに与えられた新しいクラスです。このシグニは＜紅蓮/古代兵器＞なので＜紅蓮＞を参照するカードでこのカードを参照することができます。また＜古代兵器＞を参照するカードでもこのカードを参照することができます。

紅蓮の使い魔　ムムメメ	WXK05-061	血晶武装のルールを教えてください。	用語集「血晶武装」をご参照ください。
紅蓮の使い魔　ムムメメ	WXK05-061	このカードの出現時能力で＜紅蓮＞か＜古代兵器＞のシグニ以外が公開された場合、公開されたカードはどうなりますか？	このカードの出現時能力で＜紅蓮＞か＜古代兵器＞のシグニ以外が公開された場合、公開したカードはデッキの上に裏向きで置きます。
魔海の赤将　ウルージ	WXK05-062	このカードの出現時能力で＜悪魔＞のシグニ以外が公開された場合、公開されたカードはどうなりますか？	このカードの出現時能力で＜悪魔＞のシグニ以外が公開された場合、公開したカードはデッキの上に裏向きで置きます。
円英の流体　ハーゲン	WXK05-063	このカードの出現時能力で＜英知＞のシグニ以外が公開された場合、公開されたカードはどうなりますか？	このカードの出現時能力で＜英知＞のシグニ以外が公開された場合、公開したカードはデッキの上に裏向きで置きます。
コードイート　ロールアイス	WXK05-064	【アクセ】のルールを教えてください。	用語集「【アクセ】」をご参照ください。
コードイート　ロールアイス	WXK05-064	対戦相手の場にシグニがいない状態で、自分のメインフェイズに２回【アクセ】をつけました。その後、アタックフェイズに対戦相手がシグニAを場に出し、自分のシグニがアタックしたときに【アクセ】をつける能力が発動した場合、このシグニの自動能力でシグニAのパワーを－3000することはできますか？	いいえ、－3000できません。メインフェイズに２回【アクセ】しているのでこのシグニの自動能力は既に２回トリガーして、２回発動しています。（対戦相手の場にシグニがないので発動しても何も起きません）そのため、アタックフェイズに３回目のこのシグニの自動能力がトリガーしますが、既に２回発動しているのでターン２回の使用制限により発動することができません。
コードイート　ティラミス	WXK05-065	【アクセ】のルールを教えてください。	用語集「【アクセ】」をご参照ください。
コードイート　アイスロック	WXK05-066	【アクセ】のルールを教えてください。	用語集「【アクセ】」をご参照ください。
コードイート　ミズマン	WXK05-067	【アクセ】のルールを教えてください。	用語集「【アクセ】」をご参照ください。
コートイート　バケプリ	WXK05-068	このカードの出現時能力で＜調理＞のシグニ以外が公開された場合、公開されたカードはどうなりますか？	このカードの出現時能力で＜調理＞のシグニ以外が公開された場合、公開したカードはデッキの上に裏向きで置きます。
幻怪　タンコロ	WXK05-069	このカードの出現時能力で＜怪異＞のシグニ以外が公開された場合、公開されたカードはどうなりますか？	このカードの出現時能力で＜怪異＞のシグニ以外が公開された場合、公開したカードはデッキの上に裏向きで置きます。
幻水　コノハケロ	WXK05-070	このシグニの自動能力はどの領域でトリガーし、発動する能力ですか？	このシグニが手札にある状態で、自分の効果によってこのシグニを手札から公開したときにトリガーする能力です。他の領域ではトリガーしたり、発動したりしません。
幻水　プロテロ	WXK05-071	このシグニの出現時能力でこのシグニ自身が【ランサー】を得ることができますか？	はい、このシグニも＜水獣＞のシグニなので【ランサー】を得ることができます。
幻水　カワウソ	WXK05-072	このシグニの自動能力はどの領域でトリガーし、発動する能力ですか？	このシグニが手札にある状態で、自分の効果によってこのシグニを手札から公開したときにトリガーする能力です。他の領域ではトリガーしたり、発動したりしません。
幻水　カワウソ	WXK05-072	このシグニの自動能力を発動後に場に出た＜水獣＞のシグニはパワーを＋5000されますか？	いいえ、一回限りの効果は、その効果が処理された時点でのカードにのみ影響するため、このシグニの自動能力発動後に場に出た＜水獣＞のシグニは＋5000されません。
幻水　ネコケロ	WXK05-074	このカードの出現時能力で＜水獣＞のシグニ以外が公開された場合、公開されたカードはどうなりますか？	このカードの出現時能力で＜水獣＞のシグニ以外が公開された場合、公開したカードはデッキの上に裏向きで置きます。

小罠　マックスジャック	WXK05-075	このカードの出現時能力で＜トリック＞のシグニ以外が公開された場合、公開されたカードはどうなりますか？	このカードの出現時能力で＜トリック＞のシグニ以外が公開された場合、公開したカードはデッキの上に裏向きで置きます。
魏軍の王佐　ジュンイク	WXK05-076	このカードの出現時能力で＜武勇＞のシグニ以外が公開された場合、公開されたカードはどうなりますか？	このカードの出現時能力で＜武勇＞のシグニ以外が公開された場合、公開したカードはデッキの上に裏向きで置きます。
プロミス・フリーダム	WXK06-001	対戦相手のシグニが１体も場になくても、このアーツを使用できますか？	はい、その場合最初の効果は対象とすることができるシグニがないので何も起こりませんが、以降の効果は通常通り処理されます。
プロミス・フリーダム	WXK06-001	デッキの中に白のシグニが１枚もないことがわかっていても、このアーツを使用できますか？	はい、できます。デッキの中から白のシグニを手札に加えたかどうかは、他の効果に影響しませんので前後の効果は通常通り処理できます。その場合でもシャッフルは行います。
プロミス・フリーダム	WXK06-001	対戦相手のシグニやルリグが「効果を受けない」能力を持っている場合でも、このアーツを使用できますか？	はい、できます。「効果を受けない」は移動やテキストを変更する効果を防ぎますので、対象としも手札に戻したり「アタックできない。」を得させることはできませんが、あなたのデッキから白のシグニを探すことはできます。
アンシエント・グルーヴ	WXK06-002	対戦相手の場にシグニがありません。《アンシエント・グルーヴ》を使用してカードを引くことや対戦相手に手札を捨てさせることができますか？	はい、対戦相手のシグニがなくても《アンシエント・グルーヴ》を使用することができ、その場合でもカードを引いたり対戦相手に手札を捨てさせることができます。
アンシエント・グルーヴ	WXK06-002	カードを2枚引くのはどちらのプレイヤーですか？	《アンシエント・グルーヴ》を使用したプレイヤーです。
リーサル・ブラック	WXK06-003	トラッシュから黒のシグニを手札に加える際、このアーツのエナとして支払ったカードも対象とすることはできますか？	はい、対象とすることができます。アーツの使用を宣言し、コストを支払った後で対戦相手のシグニやトラッシュの黒のシグニを対象としますので、その時点でトラッシュにある黒のシグニを対象とするができます。
Ｋアルテマ／メイデン　イオナ	WXK06-004	「すべてのプレイヤーはシグニを２体までしか場に出すことができない。」とはどういうことですか。	既にシグニが3体場にあるプレイヤーは、どれか1体を選んでトラッシュに置きます。お互いが3体ある場合、どのシグニをトラッシュに置くかを先に選ぶのはターンプレイヤーになります。また、場に出せるシグニの上限が2体になるので、3体目を場に出すことができなくなります。
Ｋアルテマ／メイデン　イオナ	WXK06-004	《ピルルク ＴＥＬＯＳ》や《アロス・ピルルク ＴＥＴＲＡ》の能力でドローステップにドローする枚数が増えている場合の下側の常時能力の処理はどうなりますか？	どちらも1枚しか引けなくなります。「～する（できる）」と「～しない（できない）」が同時にある場合、常に「～しない（できない）」が優先されるためです。「ドローフェイズにカードを１枚引く場合、代わりに２枚引く。」と「ドローフェイズの間にカードを合計1枚までしか引けない。」ですと後者が優先されます。
コード・ピルルク　ＡＰＥＸ　ＫＥ	WXK06-005	《コード・ピルルク　ＡＰＥＸ　ＫＥＹ》によるエクシードでトラッシュにある《祝福の五光》を対象としました。対戦相手のコインが４枚の時にこの《祝福の五光》の使用コストはいくつになりますか。	《無×２》です。「コストを２倍支払って使用する」というのはカードに書かれているコストに、さらにコストを追加して使用することを意味します。そのため、エクシードによって支払うコストは《赤》×4《無》×2ですが、《祝福の五光》自身のコスト軽減によって《赤》×4が減りますので、使用コストは《無》×2となります。
コード・ピルルク　ＡＰＥＸ　ＫＥ	WXK06-005	エクシード能力でスペルを使用する際に、《ロック・ユー》などのスペルの使用コストが増える効果があった場合、使用コストはどうなりますか？	「コストを2倍支払って使用する」のコストとはカード左上のエナコストですので、追加された分は2倍になりません。よって例えば《ロック・ユー》を使用された後にエクシード能力でコストが《青》×1のスペルを使用する場合、それは《青》×1および《無》×3が追加された合計《青》×2《無》×3の支払いが必要となります。
コード・ピルルク　ＡＰＥＸ　ＫＥ	WXK06-005	エクシード能力で、自分のルリグの限定条件に合わないスペルを使用できますか？	いいえ、効果によってスペルを使用する場合でも、限定条件に合わないスペルを使用することはできません。

コード・ピルルク　ＡＰＥＸ　ＫＥ	WXK06-005	自分が１枚目のスペルを使用したときに自動能力がトリガーしましたが《無》を支払いませんでした。２枚目のスペルを使用したときに《無》を支払って対戦相手のシグニをバニッシュすることはできますか？	いいえ、できません。《ターン１回》というのは各ターンに１回だけ使用や発動ができます。この場合、１枚目のスペルを使用したときに自動能力は発動しましたが、コストを支払わなかったので結果的に何も起こらなかったということになります。１枚目のスペル使用時に発動していますので、２枚目以降のスペルの使用時には発動させることができません。
エマ　レベル１'	WXK06-009	出現時能力の発動は強制ですか？	いいえ、コストのある出現時能力は、コストを支払わず発動しないことも選べます。
ドーナ　SUPPORT	WXK06-011	デッキが３枚以下のときにこのキーを出したら、出現時能力はどうなりますか？	３枚以下の残りデッキ全てを公開し、効果を処理します。出現時能力が終了した後、デッキが０枚なのでリフレッシュを行います。
ドーナ　SUPPORT	WXK06-011	起動型能力で「効果を受けない」能力を持つルリグやシグニに「アタックできない。」を得させることができますか？	いいえ、できません。「効果を受けない」という能力は、テキストを変更する効果を防ぎますので、「アタックできない。」という能力を得させることができません。
弾奏の鍵主　ウムル＝エット	WXK06-015	出現時能力を発動させないことはできますか？	はい、発動させないことができます。コストが必要な出現時能力は、場に出たときにコストを支払って発動するか、コストを支払わずに発動しないことを選べます。
カウンター・アクセント	WXK06-016	自分のスペルに《カウンター・アクセント》を使用してカードを引くことはできますか？	使用タイミング【スペルカットイン】のアーツや能力は、対戦相手がスペルを使用したときにしか使用できず、自分のスペルに対しては使用できません。
エルドラ×グッジョブ	WXK06-017	自分のデッキが３枚の時に《エルドラ×グッジョブ》を出しました。出現時能力はどう処理しますか。	デッキの３枚すべてを公開し、「その中から～」以降の処理を行います。その後、デッキが0枚ですのでリフレッシュを行います。
炸絶の闇魔　ウリス	WXK06-021	出現時能力の発動は強制ですか？	いいえ、コストのある出現時能力は、コストを支払わず発動しないことも選べます。
ウェアラブル・デッド	WXK06-022	対戦相手の場にシグニが１体もない場合や、自分のトラッシュにシグニがない場合でも使用できますか？	はい、できます。対象とすることができるシグニがない場合はそこは対象とせず、他の効果は通常通り処理されます。
ＧＦ　ハウス	WXK06-023	「このターンにシグニが４回以上アタックしていた場合」とは、《GF　ハウス》が場に出てから４回アタックする必要がありますか？	いいえ、この条件はシグニが４回以上アタックしていたかどうかのみを確認しますので、アタック時に《GF　ハウス》が場にあったかどうか、また中央のシグニゾーンにあったかどうかは影響しません。
ＧＦ　ハウス	WXK06-023	相手の使用した《暴風警報》などでアタックが無効にされていた場合、それはアタックしていた数に数えますか？	はい、アタックをした結果無効になったとしてもアタックはしていましたので、このターンにアタックしていた数に数えます。
ＧＦ　ハウス	WXK06-023	このシグニがアタックしたときの自動能力でこのシグニを手札に戻したとき、対戦相手にダメージは与えられますか？	いいえ、アタックしたときの自動能力はアタック自体の処理（正面のシグニとのバトルや対戦相手へのダメージ）より先に発動し、その能力で場を離れた場合にはバトルなどの処理は行われません。
ＧＦ　ハウス	WXK06-023	手札が０枚のときにライフバーストを発動した場合、対戦相手のシグニはトラッシュに置けますか？	はい、この場合は手札が無いので手札を捨てる効果では何も起こらず、その後の効果で対戦相手のシグニ１体をトラッシュに置きます。
ＧＦ　最初の朝	WXK06-024	既に対戦相手の効果によってマイナス修正されている自分のシグニがあるときに、《GF　最初の朝》を場に出しました。マイナス修正はなくなりますか？	《ブラッディ・ストライク》のように、マイナス修正を一度だけ与える効果の場合、後から《GF　最初の朝》が出てもパワーはマイナスされたままとなります。《魅惑の冥者　ハナレ》の起動能力のように、後から場に出たシグニもマイナスするような効果の場合、《GF　最初の朝》が場に出た時点でそれによってはマイナスされなくなります。
ＧＦ　最初の朝	WXK06-024	《ブラッディ・ストライク》でこのシグニと他のシグニAのパワーが-15000される場合、このシグニはパワー0以下になってバニッシュされますが、もう一方のシグニAもマイナスされますか？	いいえ、シグニAはマイナスされません。《ブラッディ・ストライク》はシグニ2体に同時にマイナス修正を与えますが、シグニAは《GF　最初の朝》の常時能力によりマイナスされません。その後、《GF　最初の朝》はパワーが0以下になりバニッシュされますが、シグニAに後から追ってマイナス修正を与えられることはありません。

ＧＦ　最初の朝	WXK06-024	相手の使用した《暴風警報》などでアタックが無効にされていた場合、それはアタックしていた数に数えますか？	はい、アタックをした結果無効になったとしてもアタックはしていましたので、このターンにアタックしていた数に数えます。
ＧＦ　最初の朝	WXK06-024	①の効果で、限定条件に合わないシグニやリミットを超えるシグニを場に出すことはできますか？	いいえ、できません。効果によってシグニを場に出す場合でも、限定条件を無視したり、レベルやリミットを超過するように場に出すことはできません。
ＧＦ　最初の朝	WXK06-024	自分のデッキが3枚しかないときに③の効果を選んだ場合、カードを引かずに【エナチャージ3】をすることや、2枚引いて【エナチャージ1】することなどはできますか？	いいえ、効果は上から順番に処理しますので、まずカード3枚を引きます。デッキが無くなった場合はその後の【エナチャージ3】は行われずに効果は終了し、デッキが0枚なのでリフレッシュを行います。
ＧＦ　コンパクト	WXK06-025	自動能力で正面のシグニ1体をトラッシュに置き、対戦相手がそのシグニゾーンにシグニを出しました。このシグニのアタックはどうなりますか？	その正面に出たシグニとのバトルになります。アタックしたときの自動能力はアタック自体の処理（正面のシグニとのバトルや対戦相手へのダメージ）より先に発動し、それらを全て処理した後に正面にシグニがあれば、そのシグニとのバトルになります。
ＧＦ　コンパクト	WXK06-025	自動能力で、限定条件に合わないシグニやリミットを超えるシグニを場に出すことはできますか？	いいえ、できません。効果によってシグニを場に出す場合でも、限定条件を無視したり、レベルやリミットを超過するように場に出すことはできません。
ＧＦ　コンパクト	WXK06-025	自動能力で手札からシグニを場に出すとき、トラッシュに置かれたシグニがあったシグニゾーン以外に出すことはできますか？	はい、場に出すシグニゾーンは指定されていませんので、空いていれば別のシグニゾーンに出すこともできます。
ネクスト・フューチャー	WXK06-026	このスペルを使用した場合、具体的にどのような手順でターンが進行しますか？	メインフェイズにこのスペルを使用し、通常のアタックフェイズを行います。ルリグアタックステップでルリグのアタックまで終了した後、再度アタックフェイズに入り、シグニアタックステップから始めます。
ネクスト・フューチャー	WXK06-026	追加のアタックフェイズ開始時にも、アタックフェイズ開始時に発動する自動能力はトリガーしますか？また、使用タイミングがアタックフェイズのアーツを使用できますか？	はい、追加のアタックフェイズに入ったときも、アタックフェイズ開始時の自動能力はトリガーします。また、通常のアタックフェイズ同様にターンプレイヤーから使用タイミング【アタックフェイズ】のアーツや能力を使用できます。
ネクスト・フューチャー	WXK06-026	このスペルを複数使用した場合はどうなりますか？	使用した枚数分だけ、追加のアタックフェイズが加えられます。
コードラビリンス　ヨグ＝ソトース	WXK06-027	自分の効果で対戦相手のレゾナをルリグデッキに戻した場合、それはデッキに移動していたカードとして数えますか？	いいえ、数えません。カードの効果で「デッキ」と記載されている場合は、原則としてメインデッキを指します。そのためルリグデッキに戻ったカードはデッキに移動した数にはなりません。「デッキに移動する」効果を受けたルリグもメインデッキに移動する代わりにルリグデッキに戻るため、やはりデッキに戻った数として数えません。
コードラビリンス　ヨグ＝ソトース	WXK06-027	自動能力で２つ選ぶ場合、同じ効果を2回選べますか？	いいえ、特に記載がない限り、この効果のように複数のモードから選ぶ場合は同じ選択肢を選ぶことはできません。
コードラビリンス　アトラン	WXK06-028	自動能力で対戦相手のトラッシュにあるカードを２枚対象としました。対戦相手がその順番を選びますが、その順番は公開されますか？	いいえ、公開されません。《コードラビリンス　アトラン》の自動能力で選ばれた２枚をどのようにデッキの一番上に置くかは対戦相手が選び、その順番は非公開です。
コードラビリンス　アトラン	WXK06-028	起動型能力で手札が６枚以上あるプレイヤーを選びました。引き直す枚数は５枚ですか？	はい、起動型能力で６枚以上手札があるプレイヤーが選ばれた場合、そのプレイヤーはすべての手札をデッキに加えてシャッフルし、５枚のカードを引きます。
フリーダム団　ワイルドライガー	WXK06-029	常時能力でこのカードを手札に加える場合、どのように処理すればよいですか？	この常時能力は、他の効果などでデッキから「探す」「探して」という部分に「このカードをデッキから公開し、《青》《無》を支払ってもよい。そうした場合、これを手札に加える。」という処理を付け足し、その前後は通常通り行います。

フリーダム団　ワイルドライガー	WXK06-029	自分のターンのアタックフェイズに対戦相手が《白滅の巫女　タマヨリヒメ》のイノセンスを使用しました。そのターン中に何らかの効果でデッキを探す際に《フリーダム団　ワイルドライガー》を手札に加えることはできますか？	はい、できます。《白滅の巫女　タマヨリヒメ》のイノセンスは公開領域にある常時能力を何もさせなくしますが、《フリーダム団　ワイルドライガー》の常時能力はデッキを探しているときにデッキ内でのみ効果を発揮するため公開領域にはありませんので、イノセンスの効果を受けず、手札に加えることができます。
フリーダム団　ワイルドライガー	WXK06-029	出現時能力で、自分の場にあるシグニと対戦相手の場にあるシグニの両方を配置し直せますか？	いいえ、この出現時能力1回の発動では、どちらかのプレイヤーのシグニしか配置し直せません。
フリーダム団　ワイルドライガー	WXK06-029	出現時能力で、対戦相手のシグニを自分のシグニゾーンに配置できますか？	いいえ、対戦相手のシグニは対戦相手のシグニゾーンにしか配置し直すことはできません。
フリーダム団　ワイルドライガー	WXK06-029	自分のシグニAとBがあるときに《フリーダム団　ワイルドライガー》を出し、出現時能力で《フリーダム団　ワイルドライガー》とAとBを元あったシグニゾーンとは違うシグニゾーンに配置し直しました。自動能力は何回発動しますか？	３体のシグニが他のシグニゾーンに移動したので、それぞれに対して自動能力がトリガーし、3回発動します。
幻竜姫　シファル	WXK06-030	自動能力の発動は強制ですか？	はい、アタックしたときに必ず発動します。その結果、＜龍獣＞が７枚以下しか置かれずにデッキが０枚になった場合、その後の効果は行われず効果は終了し、リフレッシュを行います。
幻竜姫　シファル	WXK06-030	自動能力でトラッシュに置くカードとして対象とすることができるのは具体的にどんなカードですか？	対戦相手の場にあるシグニや、シグニに付いているカード（【アクセ】や【チャーム】等）、シグニの下にあるカード、【トラップ】や【シード】などのシグニゾーンに裏向きで置かれているカードなどがこの能力で対象とすることができます。 【ウィルス】や【ゲート】はカードではないのでトラッシュに置くことはできません。
幻竜姫　シファル	WXK06-030	自動能力が発動し、＜龍獣＞を８枚トラッシュに置けましたが相手のシグニゾーンにカードが１枚もありません。自分はカードを引けますか？	はい、対戦相手のシグニゾーンにカードがない場合はトラッシュに置けませんが、その後のカードを１枚引く効果は処理できます。
幻竜姫　シファル	WXK06-030	出現時能力のコストでトラッシュに置くライフクロスは、自分のライフクロスですか？	はい、コストの支払いとしてトラッシュに置くライフクロスは自分のライフクロスのみとなります。
幻竜姫　シファル	WXK06-030	出現時能力のコストで支払ったライフクロスのライフバーストは発動しますか？	いいえ、クラッシュされたわけではなく直接トラッシュに置くことがコストですので発動しません。
幻竜姫　シファル	WXK06-030	出現時能力を発動したとき、対戦相手は「効果を受けない」シグニを対象とすることはできますか？	はい、できます。「効果を受けない」シグニを能力で対象とすることはできますが、効果による移動を防ぎますのでトラッシュには置かれません。結果的に場からは１体もトラッシュに置かれません。
幻竜姫　シファル	WXK06-030	出現時能力を発動したとき、対戦相手は【シャドウ】を持つシグニを対象とすることはできますか？	いいえ、できません。【シャドウ】は対戦相手の効果によって対象とされなくなり、たとえ対象とするのが自分でも効果自体は対戦相手の効果によるものですので、この出現時能力で対象とすることはできません。
幻竜姫　シファル	WXK06-030	出現時能力を発動したとき、対戦相手の場やエナゾーンにカードがない場合はどうしますか？	場かエナゾーンにカードがない場合、その部分は対象としません。もう一方にカードがあるならそちらで１枚対象としてトラッシュに送るのみで効果は終了します。
幻竜姫　ファブニル	WXK06-031	出現時能力を発動したとき、デッキにレベル４の黒のシグニがありませんでした。レベル１、レベル２、レベル３の黒のシグニだけでもトラッシュに置けますか？	いいえ、指定された４枚がトラッシュに置けない場合、１枚も置くことはできません。また、対戦相手のシグニをバニッシュすることもできません。
幻竜姫　ファブニル	WXK06-031	起動能力では、《黒》のエナコストとして支払ったカードもデッキに加えられますか？	はい、コストを支払ってから効果を処理しますので、《黒》を支払ったカードも含めてトラッシュの黒のカードをデッキに加えてシャッフルします。

デスメタル帝国　デスレックス	WXK06-032	このシグニがアタックし、自動能力で正面のシグニをマイナスしてバニッシュした場合、アタックによりダメージは与えられますか？	はい、ダメージを与えます。アタックしたときの自動能力はアタック自体の処理（正面のシグニとのバトルや対戦相手へのダメージ）より先に発動します。それにより正面のシグニのパワーが０以下になった場合はルール処理でバニッシュされ、アタック自体の処理の段階では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ます。
ＧＦ　発信器壊し機	WXK06-033	相手の使用した《暴風警報》などでアタックが無効にされていた場合、それはアタックしていた数に数えますか？	はい、アタックをした結果無効になったとしてもアタックはしていましたので、このターンにアタックしていた数に数えます。
ＧＦ　神話の本	WXK06-034	このシグニがアタックしたときの自動能力でこのシグニを手札に戻したとき、対戦相手にダメージは与えられますか？	いいえ、アタックしたときの自動能力はアタック自体の処理（正面のシグニとのバトルや対戦相手へのダメージ）より先に発動し、その能力で場を離れた場合にはバトルなどの処理は行われません。
ＧＦ　神話の本	WXK06-034	自動能力で、限定条件に合わないシグニ、レベルやリミットを超えるシグニを場に出すことはできますか？	いいえ、できません。効果によってシグニを場に出す場合でも、限定条件を無視したり、レベルやリミットを超過するように場に出すことはできません。
ＧＦ　ペットロケット	WXK06-035	相手の使用した《暴風警報》などでアタックが無効にされていた場合、それはアタックしていた数に数えますか？	はい、アタックをした結果無効になったとしてもアタックはしていましたので、このターンにアタックしていた数に数えます。
ＧＦ　ウーゴ冒険記	WXK06-036	このシグニがアタックしたときの自動能力でこのシグニを手札に戻したとき、対戦相手にダメージは与えられますか？	いいえ、アタックしたときの自動能力はアタック自体の処理（正面のシグニとのバトルや対戦相手へのダメージ）より先に発動し、その能力で場を離れた場合にはバトルなどの処理は行われません。
ＧＦ　ウーゴ冒険記	WXK06-036	自動能力で、限定条件に合わないシグニ、レベルやリミットを超えるシグニを場に出すことはできますか？	いいえ、できません。効果によってシグニを場に出す場合でも、限定条件を無視したり、レベルやリミットを超過するように場に出すことはできません。
ＧＦ　マスターキー	WXK06-037	自動能力は必ず発動しますか？アタックしたときに発動しないことを選べますか？	いいえ、このシグニがアタックし、それが一度目の場合は必ず発動します。
ＧＦ　ハンガー	WXK06-038	相手の使用した《暴風警報》などでアタックが無効にされていた場合、それはアタックしていた数に数えますか？	はい、アタックをした結果無効になったとしてもアタックはしていましたので、このターンにアタックしていた数に数えます。
ＧＦ　機械工学と人類の歩み	WXK06-039	この能力で公開したカードが＜英知＞ではない場合、そのカードはどうなりますか？	＜英知＞ではない場合、この効果は終了し、そのカードはデッキの一番上に裏向きで戻します。
ＧＦ　機械工学と人類の歩み	WXK06-039	自動能力は必ず発動しますか？アタックしたときに発動しないことを選べますか？	必ず発動し、発動しないことは選べません。公開したカードが＜英知＞の場合、それをエナゾーンに置くことも強制となります。
ＧＦ　機械工学と人類の歩み	WXK06-039	デッキの一番上に置くシグニとして「シグニの効果を受けない」シグニを選ぶことで、結果的にどのカードもデッキに戻さないことはできますか？	はい、可能です。手札からもエナゾーンからもデッキに置かないのでシグニを1体デッキの一番上に置きますが、「効果を受けない」は移動させる効果を防ぎますので選んだシグニは移動せず、効果は終了します。
コードメイズ　トロニス	WXK06-040	アタックしたときの自動能力は必ず発動させなければいけませんか？	はい、発動させる必要があります。《コードメイズ　トロニス》でアタックした際には必ず数字を宣言しなければいけませんし、必ず対戦相手のデッキの一番上をトラッシュに置きます。
コードメイズ　バイア	WXK06-041	出現時能力で対戦相手のトラッシュにあるカードを２枚対象としました。対戦相手が置く順番を選びますが、その順番は公開されますか？	いいえ、公開されません。《コードメイズ　バイア》の自動能力で選ばれた２枚がどのようにデッキの一番下に置くかは対戦相手が選び、その順番は非公開です。

コードメイズ　シシジョウ	WXK06-042	自分の効果によって対戦相手のルリグデッキにレゾナが戻りましたが、自動能力は発動しますか？	いいえ、ルリグデッキに戻ったレゾナはデッキに移動したカードではありません。カードの効果で「デッキ」と記載されている場合は、原則としてメインデッキを指します。そのためルリグデッキに戻ったカードはデッキに移動した扱いにはなりません。「デッキに移動する」効果を受けたルリグもメインデッキに移動する代わりにルリグデッキに戻るため、やはりデッキに移動したカードとしては扱いません。
コードメイズ　シャウエン	WXK06-043	《コードメイズ　シャウエン》の自動能力は必ずシグニを元あった場所から他のシグニゾーンに移動させなければいけませんか？	いいえ、好きなように配置し直せますので、元あったシグニゾーンのままにすることができます。その場合、そのシグニは移動したシグニとしては扱われない点にご注意ください。
コードメイズ　マリタイ	WXK06-044	出現時能力を発動しないことを選べますか？	いいえ、コストのない出現時能力は必ず発動します。
コードメイズ　サマバ	WXK06-046	自動能力でデッキの一番上を公開しましたが＜迷宮＞のシグニではありませんでした。そのシグニはどうなりますか？	公開された＜迷宮＞ではないシグニをデッキの一番上に裏向きに戻します。
ＩＮ　ＴＥＭＰＯ	WXK06-047	自分のデッキが残り１枚の時に《ＩＮ　ＴＥＭＰＯ》を使用できますか？	はい、使用することができます。その場合、カードを１枚引いて１枚捨てて、以降の効果を処理します。その後、デッキが０枚になったのでリフレッシュを行います。
ＩＮ　ＴＥＭＰＯ	WXK06-047	対戦相手の手札がない場合、対戦相手はシグニをデッキに置かないことを選べますか？	はい、可能です。その場合はシグニをデッキに置かず、手札も0枚ですので効果は終了します。逆に対戦相手の場にシグニがなく手札がある場合、対戦相手は必ず手札1枚をデッキの一番下に置きます。
ＩＮ　ＴＥＭＰＯ	WXK06-047	デッキの一番上に置くシグニとして「スペルの効果を受けない」シグニを選ぶことで、結果的にシグニも手札もデッキに戻さないことはできますか？	いいえ、できません。「効果を受けない」は移動させる効果を防ぎますので《IN　TEMPO》の効果で移動させることもできませんが、その場合はシグニを1体もデッキの一番上に置いていませんので手札を1枚デッキの一番下に置く必要があります。
幻竜　ヒュドラー	WXK06-048	このシグニの能力でパワー9000のシグニを-7000した後、アタックによりバニッシュしました。そのシグニはトラッシュに置かれますか？	はい、トラッシュに置かれます。この能力で対象としたシグニは、この能力のマイナス修正に限らず、どの手段でバニッシュされたとしてもそのターンはトラッシュに置かれます。
幻竜　ヒュドラー	WXK06-048	出現時能力で「効果を受けない」シグニを対象とするとどうなりますか？	「効果を受けない」シグニは移動させる効果、パワーやテキストを変更する効果、状態を変更する効果を受けませんので-7000は防ぐことができます。ただし、後半の効果は直接移動させる効果ではなく、バニッシュされた際の置き場所を変更する効果ですので上記に当てはまりません。そのシグニがそのターン中にアタックなどによりバニッシュされた場合、トラッシュに置かれます。
幻竜　ディナモ	WXK06-049	このシグニがバトルによって「効果を受けない」シグニをバニッシュした場合、そのシグニはエナゾーンに置かれますか？トラッシュに置かれますか？	トラッシュに置かれます。「効果を受けない」シグニは移動させる効果、パワーやテキストを変更する効果、状態を変更する効果を受けませんが、この効果は直接移動させる効果ではなく、バニッシュされた際の置き場所を変更する効果ですので上記に当てはまりません。よって、バトルによって移動する先がエナゾーンではなくトラッシュとなります。
幻竜　ラプトル	WXK06-050	自動能力が発動するのと、クラッシュしたライフクロスのライフバーストが発動するのはどちらが先ですか？	それらは同時にトリガーしますが、ターンプレイヤーから先に発動します。《幻竜　ラプトル》がアタックによってクラッシュしていた場合、ターンプレイヤーの《幻竜　ラプトル》の能力が先に発動します。
幻竜　ラプトル	WXK06-050	自動能力で＜龍獣＞が2枚以下しかトラッシュに置かれないまま、デッキが0枚になりました。どうなりますか？	その場合、トラッシュからシグニを手札に加えることはできずに効果は終了し、リフレッシュを行います。
幻竜　ラプトル	WXK06-050	自動能力で、デッキからカードをトラッシュに置いていき、最後の1枚が3枚目の＜龍獣＞でした。トラッシュからシグニを手札に加えられますか？	はい、できます。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、効果の最中にはルール処理は行われません。この場合、トラッシュからレベル3以下の＜龍獣＞を1枚手札に加え、効果を終了後にリフレッシュを行います。

幻竜　ニーズヘッグ	WXK06-051	自動能力や出現時能力は必ず発動しますか？アタックしたときに発動しないことを選べますか？	自動能力やコストのない出現時能力は、条件を満たした場合は必ず発動し、発動しないことを選べません。
幻竜　ガルグ	WXK06-052	出現時能力は強制ですか？	コストのある出現時能力は、コストを払って発動するか、払わず発動しないかを選ぶことができます。
幻竜　ナーガ	WXK06-054	自動能力は必ず発動しますか？アタックしたときに発動しないことを選べますか？	いいえ、このシグニがアタックしたら必ず発動します。
幻竜　ナーガ	WXK06-054	公開したカードが＜龍獣＞ではない場合、そのカードはどうなりますか？	その場合、効果は終了しそのカードをデッキの上に裏向きで戻します。
ブラック・ドラゴン・ウェーブ	WXK06-055	トラッシュに＜龍獣＞が9枚あります。このコストで先に《黒》×1を支払い、トラッシュの＜龍獣＞を10枚にして《黒》×2を減らして使用できますか？	いいえ、できません。このスペルを使用する際にトラッシュの＜龍獣＞の数を確認し、使用コストを決定してそれを支払います。先に一部だけ支払ってコストを減らすようなことはできません。
ブラック・ドラゴン・ウェーブ	WXK06-055	自動能力は必ず発動しますか？アタックしたときに発動しないことを選べますか？	必ず発動し、発動しないことは選べません。公開したカードが＜英知＞の場合、それをエナゾーンに置くことも強制となります。
ＧＦ　レイカジ	WXK06-056	出現時能力の発動は強制ですか？	いいえ、コストのある出現時能力は、コストを支払わず発動しないことも選べます。
ＧＦ　バーコードペン	WXK06-059	出現時能力の発動は強制ですか？	いいえ、コストのある出現時能力は、コストを支払わず発動しないことも選べます。
ＧＦ　カンテラ	WXK06-060	このシグニがアタックし、自動能力で正面のシグニを手札に戻した場合、アタックによりダメージは与えられますか？	はい、ダメージを与えます。アタックしたときの自動能力はアタック自体の処理（正面のシグニとのバトルや対戦相手へのダメージ）より先に発動します。それにより正面のシグニが手札に戻り、アタック自体の処理の段階では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ます。
ＧＦ　オニゴッコ	WXK06-062	相手の使用した《暴風警報》などでアタックが無効にされていた場合、それはアタックしていた数に数えますか？	はい、アタックをした結果無効になったとしてもアタックはしていましたので、このターンにアタックしていた数に数えます。
ＧＦ　シーツロープ	WXK06-063	出現時能力の発動は強制ですか？	いいえ、コストのある出現時能力は、コストを支払わず発動しないことも選べます。
ＧＦ　スケッチブック	WXK06-065	出現時能力の発動は強制ですか？	いいえ、コストのある出現時能力は、コストを支払わず発動しないことも選べます。
ＧＦ　スケッチブック	WXK06-065	この能力で公開したカードが＜英知＞ではない場合、そのカードはどうなりますか？	＜英知＞ではない場合、この効果は終了し、そのカードはデッキの一番上に裏向きで戻します。
ＧＦ　レイノミガワリ	WXK06-066	出現時能力の発動は強制ですか？	いいえ、コストのある出現時能力は、コストを支払わず発動しないことも選べます。
ＧＦ　レイノミガワリ	WXK06-066	対戦相手の手札がない場合、対戦相手はシグニをデッキに置かないことを選べますか？	はい、可能です。その場合はシグニをデッキに置かず、手札も0枚ですので効果は終了します。逆に対戦相手の場にシグニがなく手札がある場合、対戦相手は必ず手札1枚をデッキの一番下に置きます。
ＧＦ　レイノミガワリ	WXK06-066	デッキの一番上に置くシグニとして「スペルの効果を受けない」シグニを選ぶことで、結果的にシグニも手札もデッキに戻さないことはできますか？	いいえ、できません。「効果を受けない」は移動させる効果を防ぎますので《IN　TEMPO》の効果で移動させることもできませんが、その場合はシグニを1体もデッキの一番上に置いていませんので手札を1枚デッキの一番下に置く必要があります。
コードメイズ　アトリット	WXK06-067	起動能力で対戦相手のデッキの一番上に置かれる２枚のカードの順番は公開されますか？	いいえ、公開されません。《コードメイズ　アトリット》の起動能力で対戦相手が２枚のカードをデッキの一番上に置く場合、どのカードを置くかは対戦相手が決めて、その順番は公開されません。
コードメイズ　アトリット	WXK06-067	対戦相手の場にシグニが無い場合、対戦相手はどのカードもデッキの一番上に置かないことを選べますか？	はい、可能です。手札からもエナゾーンからもデッキに置かないのでシグニを1体デッキの一番上に置きますが、シグニがないので効果は終了します。逆に手札とエナゾーンが1枚以下でシグニがある場合、対戦相手はそのシグニをデッキの一番上に置きます。
コードメイズ　アトリット	WXK06-067	デッキの一番上に置くシグニとして「シグニの効果を受けない」シグニを対象とすることで、結果的にどのカードもデッキに戻さないことはできますか？	はい、可能です。手札からもエナゾーンからもデッキに置かないのでシグニを1体デッキの一番上に置きますが、「効果を受けない」は移動させる効果を防ぎますので選んだシグニは移動せず、効果は終了します。

コードメイズ　ドバム	WXK06-068	《コードメイズ　ドバム》の自動能力で、このターンに自分の効果によって対戦相手のルリグデッキに戻ったレゾナはデッキに移動していたカードとして数えますか？	いいえ、数えません。カードの効果で「デッキ」と記載されている場合は、原則としてメインデッキを指します。そのためルリグデッキに戻ったカードはデッキに移動した数にはなりません。「デッキに移動する」効果を受けたルリグもメインデッキに移動する代わりにルリグデッキに戻るため、やはりデッキに戻った数として数えません。
コードメイズ　ロイヤル	WXK06-070	《コードメイズ　ロイヤル》のアタック時の自動能力で、このターンに自分の効果によって対戦相手のルリグデッキに戻ったレゾナはデッキに移動していたカードとして数えますか？	いいえ、数えません。カードの効果で「デッキ」と記載されている場合は、原則としてメインデッキを指します。そのためルリグデッキに戻ったカードはデッキに移動した数にはなりません。「デッキに移動する」効果を受けたルリグもメインデッキに移動する代わりにルリグデッキに戻るため、やはりデッキに戻った数として数えません。
コードメイズ　サトリニ	WXK06-071	《コードメイズ　サトリニ》のアタック時の自動能力で、このターンに自分の効果によって対戦相手のルリグデッキに戻ったレゾナはデッキに移動していたカードとして数えますか？	いいえ、数えません。カードの効果で「デッキ」と記載されている場合は、原則としてメインデッキを指します。そのためルリグデッキに戻ったカードはデッキに移動した数にはなりません。「デッキに移動する」効果を受けたルリグもメインデッキに移動する代わりにルリグデッキに戻るため、やはりデッキに戻った数として数えません。
コードメイズ　ジョジア	WXK06-073	出現時能力で対戦相手の手札を見て、無色ではないカードがありましたが、カードを選ばずに手札に残しておくことはできますか？	はい、1枚まで選ぶという効果ですので、1枚も選ばないことも可能です。選ばない場合、そこで効果は終了します。
コードメイズ　ジョジア	WXK06-073	出現時能力で対戦相手の手札を見ましたが無色ではないカードがありませんでした。どうなりますか？	対戦相手の手札を見る以外はなにもしません。「Aする。Aした場合Bする。」というテキストですので、無色ではないカードを選べない場合は「対戦相手はそれを～」以降のテキストは行われません。
コードメイズ　モナミュウ	WXK06-074	《コードメイズ　モナミュウ》のアタック時の自動能力で、このターンに自分の効果によって対戦相手のルリグデッキに戻ったレゾナはデッキに移動していたカードとして数えますか？	いいえ、数えません。カードの効果で「デッキ」と記載されている場合は、原則としてメインデッキを指します。そのためルリグデッキに戻ったカードはデッキに移動した数にはなりません。「デッキに移動する」効果を受けたルリグもメインデッキに移動する代わりにルリグデッキに戻るため、やはりデッキに戻った数として数えません。
コードメイズ　ブラノ	WXK06-075	出現時能力を発動させないことはできますか？	はい、発動させないことができます。コストが必要な出現時能力は、場に出たときに発動するという宣言とともにコストを支払うことで、発動できます。また、コストを支払わず発動しないことも選べます。
コードメイズ　ブラノ	WXK06-075	出現時能力で手札を１枚捨ててデッキを探しましたがレベル２の＜迷宮＞のシグニがありませんでした。捨てたカードを手札に戻せますか？	いいえ、戻すことはできません。コストを支払って効果の処理に入りデッキを探していますので、＜迷宮＞が見つかっても見つからなくてもコストを戻すことはできません。
コードメイズ　ブルーモ	WXK06-076	自分の場に《コードメイズ　ブルーモ》が２体あり、対戦相手のシグニがアタックしました。《コードメイズ　ブルーモ》の自動能力が2つトリガーしますがどのように処理しますか？	《コードメイズ　ブルーモ》自動能力が同時に２つトリガーしますので、好きな順番で１体ずつ移動できます。ただし、空いているシグニゾーンにしか移動できませんので、場所を入れ替えることはできない点にご注意ください。
コードメイズ　ブルーモ	WXK06-076	自分の場に《コードメイズ　ブルーモ》があるときに対戦相手が「アタックしたとき」にトリガーする自動能力を持つシグニでアタックしました。どのように処理しますか？	どちらも「対戦相手のシグニがアタックしたとき」に同時にトリガーしますが、同時にトリガーした能力はターンプレイヤーから発動しますので、対戦相手のシグニの能力から発動します。
コードメイズ　ブルーモ	WXK06-076	正面にシグニがない対戦相手のシグニがアタックしました。《コードメイズ　ブルーモ》を自動能力でその正面に配置した場合はどうなりますか？	その場合、正面に《コードメイズ　ブルーモ》がありますのでアタックしたシグニと《コードメイズ　ブルーモ》とのバトルになります。

コードメイズ　ママプラ	WXK06-077	自動能力でデッキの一番上を公開しましたが＜迷宮＞のシグニではありませんでした。そのシグニはどうなりますか？	公開された＜迷宮＞ではないシグニをデッキの一番上に裏向きで戻します。
幻竜　ドラーミー	WXK06-078	デッキの上から3枚をトラッシュに置く効果で、《幻竜　ドラーミー》が2枚トラッシュに置かれました。両方とも自動能力を発動できますか？	いいえ、できません。メインフェイズを終了する場合、その時点でトリガーしていた能力はすべて不発となりますので、1枚目を発動した後は2枚目の《幻竜　ドラーミー》の能力は不発となります。
幻竜　ドラゾン	WXK06-079	デッキが残り1枚のときにこの能力を使用し、＜龍獣＞がトラッシュに置かれました。対戦相手の手札を捨てさせることはできますか？	はい、できます。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、効果の最中にはルール処理は行われません。この場合、対戦相手の手札を1枚見ないで選び捨てさせた後、効果終了後にリフレッシュを行います。
幻竜　ドラマジ	WXK06-082	コストで場からトラッシュに置いた＜龍獣＞を、この効果で手札に加えられますか？	はい、できます。出現時能力のコストを支払うことで能力がトリガーします。その時点でトラッシュにあるカードを対象としますので、先にコストで支払ったカードも含めてレベル３以下の＜龍獣＞のシグニを対象とすることができます。
幻竜　ブラックドラゴン	WXK06-085	対戦相手のパワー3000のシグニを、この能力で-2000しました。その後、対戦相手の場のシグニが3体ではなくなった場合、-2000は無くなってパワー3000に戻りますか？	いいえ、このように1回発動してターン終了時までパワーを増減するような効果では、発動後に条件を満たさなくなったとしてもターン終了時までは増減したままとなります。
幻竜　チビドラ	WXK06-086	公開したカードが＜龍獣＞ではない場合、そのカードはどうなりますか？	その場合、効果は終了しそのカードをデッキの上に裏向きで戻します。
炎真爛漫	WXK07-001	このアーツを使用した後にグロウした場合、グロウ後のルリグにもこのアーツで得た能力は引き継がれますか？	いいえ、グロウすると、グロウ前のルリグが何らかの効果で得ていた能力は失います。
炎真爛漫	WXK07-001	このアタックフェイズ開始時の能力の発動と、対戦相手のアーツの使用はどちらが先ですか？	この能力が先となります。アタックフェイズに入ったら、まずアタックフェイズ開始時の能力がトリガーし発動します。それらの処理後、ターンプレイヤーから順番に使用タイミング【アタックフェイズ】のアーツや能力を使用できます。ですので、その時点ですでに対戦相手は無色のカードでエナコストを支払えません。
炎真爛漫	WXK07-001	無色のカードでエナコストを支払えない効果は、《サーバント　O》などの【マルチエナ】を持っているカードでも支払えなくなりますか？	はい、【マルチエナ】を持っているかどうかは影響せず、支払おうとするエナのカードが無色かどうかのみを確認します。《サーバント　O》は無色のカードですので、【マルチエナ】によって別の色として支払おうとしてもこの効果により支払うことができません。
炎真爛漫	WXK07-001	「自身のセンタールリグがレベル４以上の場合一度しかアーツを使用できない」の自身とはどちらのプレイヤーのルリグですか？	《炎真爛漫》を使用したプレイヤーの、対戦相手のセンタールリグとなります。
炎真爛漫	WXK07-001	「自身のセンタールリグがレベル４以上の場合一度しかアーツを使用できない」という効果では、そのゲーム中一度しかアーツを使用できなくなりますか？	いいえ、この効果は《炎真爛漫》を使用したプレイヤーのアタックフェイズ開始時に発動し、そのアタックフェイズの間に与える効果となります。《炎真爛漫》を使用したプレイヤーの各アタックフェイズにはアーツを一度しか使用できず、他のフェイズでは使用回数に制限はありません。
千変万化	WXK07-002	①や②で「効果を受けない」シグニを対象とするとどうなりますか？	「効果を受けない」シグニは移動させる効果、パワーやテキストを変更する効果、状態を変更する効果を受けません。①や②の効果は上記の移動させる効果に該当しますので、対象とされたシグニはバニッシュされず場に留まります。

千変万化	WXK07-002	デッキが２枚以下のときに③を選んで使用した場合はどうなりますか？	2枚以下のデッキすべてを公開し、その中から緑のカードすべてを手札に加えます（緑のカードなのに手札に加えないということは選べません）。その後、残りがあればデッキの一番下に置き、リフレッシュを行います。すべて緑のカードで残ったカードがない場合、効果終了後にリフレッシュを行います。
千変万化	WXK07-002	④を選んだあと、【ダブルクラッシュ】を持つシグニに直接アタックされました。クラッシュされるライフクロスの枚数は何枚ですか？	０枚です。【ダブルクラッシュ】はアタックしてプレイヤーにダメージを与える場合、ライフクロスを1枚ではなく2枚クラッシュする能力ですが、④の効果によりそもそもダメージが与えられないため、1枚もクラッシュすることはできません。
千変万化	WXK07-002	④でダメージを受けない効果では、具体的にアタックを何回防ぎますか？	このアーツを使用したターンに1回だけ防ぎます。使用した後にシグニに直接アタックされた場合、それではダメージを受けませんが、その後のシグニやルリグのアタックではダメージを受けます。
千変万化	WXK07-002	④を選んだあと、「効果を受けない」を持つシグニにアタックされました。ダメージを受けますか？	いいえ、ダメージを受けません。「効果を受けない」という能力は、その能力を持っているシグニなどを「移動する効果」「状態を変更する効果」「パワーやテキストなどを変更する効果」を受けませんが、このアーツの④は上記のどれにも該当しません。
カオス・アウトブレイク	WXK07-003	対戦相手の場にシグニが1体もない場合や1体しかない場合でも、このアーツを使用できますか？	はい、使用できます。その場合、対象とすることができる限りシグニを対象とし、残りの効果を処理します。例えば相手の場にシグニが1体もなくとも、最後の効果で対戦相手のシグニゾーンにある【トラップ】をトラッシュに置くことも可能です。
カオス・アウトブレイク	WXK07-003	何らかの効果でパワーが+2000されているシグニに対して、2番目の効果でパワーを0にした場合はどうなりますか？	《カオス・アウトブレイク》の2番目の効果のような「基本パワーを一定の値にする効果」と、ターン終了時まで+2000するといった「パワーをプラスマイナス修正する効果」では、前者で一定にした後に後者を計算します。そのシグニはパワーが0になった後に+2000され、パワー2000として場に残ります。
カオス・アウトブレイク	WXK07-003	シグニの下に置かれているカードや裏向きのカードなどがシグニである場合、最後の効果でトラッシュに置けますか？	はい、それらもトラッシュに置かれます。テキストに、特に領域を指定せずにシグニとだけ記載されている場合、レベルやリミットを確認しながら場に出すシグニのみを指します。この効果は、それら最大3体を除き表向きのカードをすべてトラッシュに置きます。
カオス・アウトブレイク	WXK07-003	「効果を受けない」能力を持っているシグニの下にあるカードは、このアーツでトラッシュに置かれますか？	はい、置かれます。「効果を受けない」という能力は、その能力を持っているシグニ自身を移動させる効果を防ぎますが、下にあるカードを移動させる効果は防ぎません。
カオス・アウトブレイク	WXK07-003	【ウィルス】や【ゲート】は最後の効果でトラッシュに置くことができますか？	いいえ、それらは実際にカード状の何かで表されていたとしてもルール上は「カード」ではありませんので場に置かれたままとなります。
真・遊月・鍵	WXK07-004	自分のデッキが3枚以下のときに2番目の出現時能力を発動した場合はどうなりますか？	その場合、効果の上から順番に処理します。引ける枚数だけカードを2枚引き、デッキが残っているなら置けるだけエナチャージをします。デッキにカードがあるのにカードを引かず先にエナチャージをするといったことはできません。その後、デッキが0枚ですのでリフレッシュを行います。
真・遊月・鍵	WXK07-004	出現時能力は強制ですか？	いいえ、コストのある出現時能力は、コストを支払わず発動しないことも選べます。
黒鍵の巫女　タマヨリヒメ	WXK07-005	常時能力で、エナゾーンにあるカードも黒になりますか？	はい、あなたのエナゾーンにあるカードも黒になります。下段の常時能力により、それらはエナコストを支払う際にトラッシュに置き好きな色のエナ１つを支払えるようになります。
黒鍵の巫女　タマヨリヒメ	WXK07-005	常時能力で黒くなった、ルリグデッキのルリグのグロウコストも黒になりますか？	いいえ、それらは記載された通りのコストとなります。
黒鍵の巫女　タマヨリヒメ	WXK07-005	《黒鍵の巫女　タマヨリヒメ》が場に出ています。《アイスフレイム・シュート》のコストの《青》×２《赤》×１を、エナゾーンの白のシグニ３枚で支払うことはできますか？	はい、支払うことができます。２番目の常時能力によってエナゾーンのシグニは黒になっています。３番目の常時能力により、《アイスフレイム・シュート》の使用時にそれら３枚をトラッシュに置くことによって《青》×２《赤》×１として支払うことができます。

華代・爾彩焔	WXK07-006	バーニングでクラッシュしたライフクロスはどうなりますか？	一度チェックゾーンに置かれますが、それはライフバーストがあってもなくてもそのままエナゾーンへ置かれます。
焼者必遂	WXK07-011	前者の効果でバニッシュしたシグニを、その後の効果でそのままトラッシュに置けますか？	はい、可能です。この効果は対戦相手のシグニをバニッシュしてそれがエナゾーンに置かれた後に、エナゾーンからカード1枚を対象としてトラッシュに置きます。
焼者必遂	WXK07-011	対戦相手の場にシグニがない場合でも、このアーツを使用できますか？	はい、使用できます。その場合、場のシグニは対象とせずにエナゾーンのカード1枚を対象とし、それをトラッシュに置きます。
波乱爆丈	WXK07-012	アンコールのコストはいつ支払えばいいですか？	アンコールのコストは、アーツのコストを支払う際に同時に支払います。
波乱爆丈	WXK07-012	《波乱爆丈》がルリグトラッシュにあるときに、アンコールのコストを支払ってルリグデッキに戻すことはできますか？	いいえ、できません。アンコールのコストは、そのアーツを使用するときにのみ支払えます。
ララ・ルー”ウイリー”	WXK07-013	デッキが３枚以下のときにこのキーを出したら、出現時能力はどうなりますか？	３枚以下の残りデッキ全てを公開し、効果を処理します。出現時能力が終了した後、デッキが０枚なのでリフレッシュを行います。
ララ・ルー”ウイリー”	WXK07-013	出現時能力で赤のカード3枚を選んだ場合、それらは好きなように手札やエナゾーンに加えられますか？	はい、どちらかに3枚でも構いませんし、1枚と2枚のように分けて置くことも可能です。
自縄自縛	WXK07-018	どちらかの場にシグニがない場合でも、このアーツを使用できますか？	はい、できます。その場合、対象とすることができる側のシグニだけ対象とし、効果を処理します。
自縄自縛	WXK07-018	どちらの場にもシグニがありますが、対戦相手の場のシグニを対象としたくない場合、自分のシグニだけ対象として使用することはできますか？	いいえ、できません。対戦相手の場に対象とすることができるシグニがある限りは、必ずそのうちの1体を対象とする必要があります。
自縄自縛	WXK07-018	この効果によってダウン状態で場に出したシグニの出現時能力は発動しますか？	はい、発動します。お互いのシグニそれぞれに出現時能力がある場合、ターンプレイヤー側のシグニが先に発動します。
自縄自縛	WXK07-018	【チャーム】や【アクセ】がついているシグニや、下にカードが置かれているシグニを対象としてこのアーツを使用した場合、それらのカードはどうなりますか？	一度場を離れますので、ついていたカードや下に置かれていたカードはトラッシュに置かれます。
自縄自縛	WXK07-018	この効果で対象としたシグニが「場を離れたとき」にトリガーする自動能力を持っていた場合、それは発動しますか？	はい、一度トリガーした自動能力は発動します。
自縄自縛	WXK07-018	このアーツを使用してレゾナを対象とした場合、そのレゾナはどうなりますか？	そのレゾナはチェックゾーンに置かれる代わりにルリグデッキに戻ります。後半の効果で場に出ることもありません。
自縄自縛	WXK07-018	ターン1回の制限が能力を使用したり発動したシグニに対して、そのターン中にこのアーツを使用しました。そのシグニはもう一度ターン1回の制限がある能力の使用、発動ができますか？	はい、できます。一度場を離れ、再度場に出たシグニは元々場にあったシグニとは別のシグニとして扱われますので、あらためてターン1回の能力の使用、発動ができます。
アイヤイ★ストレート	WXK07-019	デッキが３枚以下のときにこのキーを出したら、出現時能力はどうなりますか？	３枚以下の残りデッキ全てを公開し、効果を処理します。出現時能力が終了した後、デッキが０枚なのでリフレッシュを行います。
アイヤイ★ストレート	WXK07-019	出現時能力で緑のカード3枚を選んだ場合、それらは好きなように手札やエナゾーンに加えられますか？	はい、どちらかに3枚でも構いませんし、1枚と2枚のように分けて置くことも可能です。

ナナシ 鍵ノ型	WXK07-024	デッキが３枚以下のときにこのキーを出したら、出現時能力はどうなりますか？	３枚以下の残りデッキ全てを公開し、効果を処理します。出現時能力が終了した後、デッキが０枚なのでリフレッシュを行います。
ナナシ 鍵ノ型	WXK07-024	出現時能力で黒のカード3枚を選んだ場合、それらは好きなように手札やエナゾーンに加えられますか？	はい、どちらかに3枚でも構いませんし、1枚と2枚のように分けて置くことも可能です。
ナナシ 鍵ノ型	WXK07-024	自分のルリグのレベルが１のときに、起動能力でレベル２のシグニを場に出せますか？	いいえ、できません。効果によってシグニを場に出す場合でも、レベルやリミットの制限は無視できません。
羅原姫 Mdia	WXK07-025	このシグニがアタックし、自動能力で正面のシグニをバニッシュした場合、アタックによりダメージは与えられますか？	はい、ダメージを与えます。アタックしたときの自動能力はアタック自体の処理（正面のシグニとのバトルや対戦相手へのダメージ）より先に発動します。それにより正面のシグニがバニッシュされ、アタック自体の処理の段階では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ます。
羅原姫 Mdia	WXK07-025	このシグニがアタックしたとき、自分のセンタールリグのレベルが対戦相手のセンタールリグより小さい場合、両方の自動能力が発動しますか？	はい、両方がトリガーして好きな方から発動できます。
羅原姫 On	WXK07-026	出現時能力の発動は強制ですか？	はい、コストのない出現時能力は必ず発動します。カードを引きたくないといった場合でも、このシグニを場に出した場合発動しないことは選べません。
羅原姫 On	WXK07-026	手札が無いときにこのシグニを場に出した場合、出現時能力はどうなりますか？	手札を1枚捨てる効果では手札がないので何もせず、カードを1枚引いて効果は終了します。
羅原姫 On	WXK07-026	【アサシン】とは何ですか？	用語集「【アサシン】」をご参照ください。
羅原姫 An	WXK07-027	このシグニがアタックしてバトルで対戦相手のシグニをバニッシュし、自動能力が発動しました。《赤》の支払いでエナゾーンから7枚目の＜原子＞をトラッシュに置いた場合、パワーいくつ以下のシグニをバニッシュできますか？	《赤》を支払い、トラッシュに＜原子＞が置かれた後に対戦相手のシグニを対象としますので、常時能力でプラスされたパワー12000以下のシグニをバニッシュできます。
羅菌姫 ウェディ	WXK07-028	【チャーム】が3枚ある場合、①と②で同じシグニを対象とすることはできますか？	はい、できます。その場合、そのシグニはターン終了時まで、パワー+3000され【ランサー】と「バニッシュされない。」を得ます。
羅菌姫 ウェディ	WXK07-028	【チャーム】が1枚しかないときに③を選んだ場合、どうなりますか？	③を選んだ上で【チャーム】が3枚ない場合、何も起こらず効果は終了します。
羅菌姫 プロテイン	WXK07-029	「表記されているパワーと異なるパワー」とはどういうことですか？	パワーをプラスマイナス修正する効果や、「パワー8000になる」など基本パワーを特定の値にする効果など、何らかの処理によってシグニの左下に記載されている数値と現在のパワーが異なっている状態を指します。
羅菌姫 プロテイン	WXK07-029	パワーを+3000する効果とパワーを-3000する効果を受けたシグニは、この自動能力で能力を得ることができますか？	いいえ、+3000と-3000の結果、表記されているパワーと同じパワーに戻っていますので、能力を得ることができません。
羅菌姫 プロテイン	WXK07-029	《カーニバル　－Ｋ－》で、自分のシグニ1体をトラッシュにある＜微菌＞のシグニと同じカードにし、元々場にあったシグニとは違うパワーになりました。自動能力でそのシグニを対象とすることはできますか？	いいえ、できません。《カーニバル　－Ｋ－》の能力使用後、そのシグニは元々が何であろうと「そのシグニになっている」という扱いとなり、そのシグニの「表記されているパワー」もトラッシュにあるシグニと同じになります。さらにプラス修正等されていなければ、この自動能力で対象とすることはできません。

羅菌姫 カルシ	WXK07-030	自分のシグニがアタックし、《羅菌姫　カルシ》の自動能力でその正面のシグニをバニッシュした場合、アタックによりダメージは与えられますか？	はい、ダメージを与えます。アタックしたときの自動能力はアタック自体の処理（正面のシグニとのバトルや対戦相手へのダメージ）より先に発動します。それにより正面のシグニがバニッシュされ、アタック自体の処理の段階では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ます。
羅菌姫 カルシ	WXK07-030	自分のパワー15000以上のシグニがアタックしたとき、先に下の能力を発動してエナチャージした後、上の能力を発動できますか？	はい、どちらもアタックしたときにトリガーする自動能力ですので、好きな順番で発動できます。
羅星姫 アラクネ	WXK07-031	常時能力は具体的にどういうことですか？	この常時能力は対戦相手の効果によるバニッシュは防ぎませんが、それ以外の「対戦相手の効果による移動」を防ぎます。（手札に戻る、デッキに戻る、エナゾーンへ置く、トラッシュへ置く、ゲームから除外する等）
羅星姫 アラクネ	WXK07-031	シグニゾーンを消すとどうなりますか？	消されたシグニゾーンにある以下のカードはすべてトラッシュに置かれます。 ・シグニゾーンにあるシグニ ・シグニゾーンにあるシグニについていたカード（【アクセ】や【チャーム】） ・シグニゾーンにあるシグニの下に置かれたカード ・シグニゾーンにある【トラップ】 シグニゾーンが消えている間、その場所にシグニを場に出すことはできません。 ターンが終了し、シグニゾーンが元に戻っても、トラッシュに置かれたカードは元に戻りません。
羅星姫 アラクネ	WXK07-031	消されたシグニゾーンに【ウィルス】や【ゲート】があった場合、どうなりますか？	それらはなくなります。ターンが終了し、シグニゾーンが元に戻っても、それらは元に戻りません。
羅星姫 アラクネ	WXK07-031	右のシグニゾーンを消した場合、中央のシグニゾーンが右のシグニゾーンになりますか？	いいえ、中央のシグニゾーンは右のシグニゾーンになりません。右のシグニゾーンを消した場合は、左のシグニゾーンと、中央のシグニゾーンのみになり、名前もそのままです。
羅星姫 アラクネ	WXK07-031	中央のシグニゾーンを消した場合、右のシグニゾーンと左のシグニゾーンは隣のシグニゾーンになりますか？	いいえ、右のシグニゾーンと左のシグニゾーンは隣のシグニゾーンになりません。
羅星姫 アラクネ	WXK07-031	シグニがアタックした際、正面のシグニゾーンが消えていた場合、どうなりますか？	正面にシグニがないので、対戦相手にダメージを与えます。
羅星姫 アラクネ	WXK07-031	この自動能力によって消されるシグニゾーンに「場を離れたとき～」や「トラッシュに置かれたとき～」というトリガー能力を持つシグニがあった場合、そのトリガー能力はトリガーしますか？	はい、この自動能力でシグニゾーンが消される際、「場を離れたとき～」「トラッシュに置かれたとき～」といったトリガー能力を持ったシグニがそのシグニゾーンにあった場合、そのトリガー能力はトリガーし、発動します。
羅星姫 ブラックホール	WXK07-032	このシグニがアタックしたとき、トラッシュにレベル１の黒のシグニがあった場合、それを手札に加えるのは強制ですか？	はい、自動能力が条件を満たし、トラッシュに対象とすることができるシグニがある場合は必ずそのうち1枚を対象とし手札に加えることが必要です。
羅星姫 ブラックホール	WXK07-032	中段の自動能力が自分のターンで発動した場合、効果はいつまで続きますか？	「次のあなたのターンのターン終了時まで」ですので、発動したときの自分のターンが終わり、次の対戦相手のターンが終わり、その次のあなたのターンのターン終了時までとなります。
羅星姫 オルネ	WXK07-033	出現時能力のコストの《黒》としてエナゾーンに置いたカードも、その出現時能力で手札に加えられますか？	はい、それがレベル3以下の黒のシグニであれば可能です。
羅星姫 オルネ	WXK07-033	自動能力で、レベル0を宣言できますか？また、マイナスを宣言できますか？	レベル0は宣言できますが、マイナスは宣言できません。数字を指定する場合、０または正の整数から指定する必要があります。

ネビュラ・コネクト	WXK07-034	①と②を選んだ場合、②でめくるシグニもすべてレベル４になりますか？	はい、その時点で既にデッキのシグニはすべてレベル４となっています。
ネビュラ・コネクト	WXK07-034	このスペルの①を使用した場合、《羅星 ≡コウドウ≡》などの「効果によって参照する場合、レベル１～４として扱う」というシグニの能力はどうなりますか？	デッキにある《羅星 ≡コウドウ≡》は、このスペルの効果でレベル4になった上で《羅星 ≡コウドウ≡》の常時能力によりレベル１～４として参照することができます。
ネビュラ・コネクト	WXK07-034	自分のルリグのレベルが３のときにこのスペルを使用し、①の効果を選びました。自分のデッキからシグニを探して場に出す効果でシグニを場に出せますか？	いいえ、デッキのシグニはレベル４となっていますので、直接探して場に出す効果で出すことはできません。
ネビュラ・コネクト	WXK07-034	ライフバーストが発動したとき、トラッシュに黒のシグニかスペルどちらかしかない場合、それを手札に加えられますか？	はい、その場合は可能な方だけ対象とし、それを手札に加えます。
羅原 Hni	WXK07-035	このシグニが他の効果で2体同時に場に出て、対戦相手の場にシグニが3体ある場合、それぞれの出現時能力でパワー5000以下のシグニを2体バニッシュできますか？	いいえ、できません。トリガー能力は１つずつ順番に発動します。1体目の出現時能力で1体をバニッシュした場合、2体目の出現時能力を発動する際にはすでに対戦相手の場のシグニは2体になっていますので《赤》を支払うことはできず、バニッシュできません。
羅原 Tan	WXK07-036	このシグニがアタックし、自動能力で正面のシグニをバニッシュした場合、アタックによりダメージは与えられますか？	はい、ダメージを与えます。アタックしたときの自動能力はアタック自体の処理（正面のシグニとのバトルや対戦相手へのダメージ）より先に発動します。それにより正面のシグニがバニッシュされ、アタック自体の処理の段階では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ます。
羅原 Nig	WXK07-037	このシグニが中央のシグニゾーンにあるときにアーツを使用し、【ダブルクラッシュ】を得ました。その後、何らかの効果で中央のシグニゾーンから左や右のシグニゾーンへ移動した場合、【ダブルクラッシュ】は失いますか？	いいえ、この能力で得た【ダブルクラッシュ】は、このシグニが中央以外のシグニゾーンに移動したとしてもターン終了時までは得たままとなります。
羅原 Tnt	WXK07-038	自分のターンに、条件を満たしていたのでパワー+1000と能力を得ました。その後、対戦相手のライフクロスをクラッシュし、お互いのライフクロスが同じ数になりました。得ていた能力はどうなりますか？	この常時能力は条件を満たしているかどうかを常にチェックし、条件を満たさなくなった時点でパワー+1000と得ていた能力は失います。
羅原 Tnt	WXK07-038	上記と同じ状況で、対戦相手のライフクロスをクラッシュし、お互いのライフクロスが同じ数になりました。そのクラッシュしたライフバーストが「シグニ1体を対象とし、それをバニッシュする」という効果だった場合、このシグニはバニッシュされますか？	はい、バニッシュされます。ライフクロスをクラッシュし、それがエナゾーンに置かれた時点で常時能力の条件を満たさなくなりますので得ていた能力を失います。その後、エナゾーンでライフバーストが発動し、バニッシュする効果でこのシグニを対象とされた場合は通常通りバニッシュされます。
羅原 Tnt	WXK07-038	「対戦相手の効果によってバニッシュされない」を得た場合、バトルやパワーをマイナスする効果ではバニッシュされますか？	シグニをバニッシュするという対戦相手の効果によってはバニッシュされませんが、バトルは効果ではないのでバニッシュされます。また、パワーをマイナスする効果自体は対戦相手のものであっても、パワーが0以下になったことによるバニッシュはルール処理によるものですのでやはりバニッシュされます。

羅原 Hxg	WXK07-039	コストか効果以外による移動はどのようなものがありますか？	メインフェイズに行うリムーブや、ルール処理による移動（リミットやレベル超過、限定条件に満たないシグニをトラッシュに置く処理）、シグニゾーンを消されたことによるトラッシュへの移動などが該当します。また、《原槍　エナジェ》等でバニッシュされた場合代わりにトラッシュに置かれるという状況下で、パワーが０になった場合もルール処理によるトラッシュへの移動となり発動しません。
羅原 Sk	WXK07-040	自分のレベル４のシグニが、何らかの効果でレベル１にされています。そのシグニをこの出現時能力でトラッシュに置いた場合、バニッシュできる対戦相手のシグニのレベルは何ですか？	そのシグニが場にあったときのレベルを参照しますので、レベル１のシグニをバニッシュできます。
羅原 Lox	WXK07-041	公開したカードが＜原子＞ではない場合、そのカードはどうなりますか？	その場合、効果は終了しそのカードをデッキの上に裏向きで戻します。
爆焼の応打	WXK07-042	このスペルを使用し、＜原子＞のシグニを1体もトラッシュに置かず、カードを1枚引くことはできますか？	はい、できます。その場合、カードを1枚引いた後の効果は何も起こりません。
爆焼の応打	WXK07-042	このスペルを使用し、＜原子＞のシグニを3体トラッシュに置いたらどうなりますか？	あなたはカードを1枚引き、対戦相手のシグニを2体バニッシュします。
爆焼の応打	WXK07-042	このスペルで＜原子＞のシグニを3体トラッシュに置いた場合、バニッシュする効果で同じシグニを2回対象とすることはできますか？	はい、対象とすることができます。通常は1回目のバニッシュする効果でそのシグニはバニッシュされ、2回目のバニッシュする効果では何も起こりません。例えば《君熾殉名》が使用されている場合などは、1回目のバニッシュが無効にされても2回目のバニッシュする効果でバニッシュできます。
羅菌 マグネ	WXK07-043	上の自動能力で「バニッシュされない。」を得た後、このシグニについていた【チャーム】が外れた場合はどうなりますか？	自動能力で「バニッシュされない。」を得た後は、【チャーム】が外れたとしてもそのターン中はその能力を得たままとなります。
羅菌 マグネ	WXK07-043	デッキが残り1枚でこのシグニに【チャーム】がついている場合、下の自動能力が発動したらどうなりますか？	その場合、その残り1枚をエナチャージし、デッキがないので効果は終了しリフレッシュを行います。この場合にエナチャージをせずに1枚引くことは選べません。
羅菌 ビタミンD	WXK07-044	このシグニがアタックし、自動能力で正面のシグニをバニッシュした場合、アタックによりダメージは与えられますか？	はい、ダメージを与えます。アタックしたときの自動能力はアタック自体の処理（正面のシグニとのバトルや対戦相手へのダメージ）より先に発動します。それにより正面のシグニがバニッシュされ、アタック自体の処理の段階では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ます。
羅菌 カリム	WXK07-048	対戦相手のターンの間のバニッシュとは、バトルによってバニッシュされた場合や対戦相手の効果でバニッシュされた場合も含まれますか？	はい、含まれます。バトルによるバニッシュ、効果によるバニッシュ、パワーが0になりルール処理によるバニッシュなど、何によってバニッシュされたかは問いません。
羅菌 シシツ	WXK07-049	公開したカードが＜微菌＞ではない場合、そのカードはどうなりますか？	その場合、効果は終了しそのカードをデッキの上に裏向きで戻します。
観取	WXK07-050	パワーが7000のシグニに最初の効果で【チャーム】を付けた場合、その後の効果ではどうなりますか？	効果は上から順番に処理し、その時点で条件を満たしているシグニに影響します。パワー7000のシグニに【チャーム】を付けた場合、次の効果で+3000され、その次の効果で【ランサー】を得ます。

観取	WXK07-050	このスペルを使用し【ランサー】や【Ｓランサー】を得た後、そのシグニから【チャーム】が外れた場合、【ランサー】や【Ｓランサー】はどうなりますか？また、他の効果でパワーが10000未満に下がった場合はどうなりますか？	このスペルを使用して得た【ランサー】や【Ｓランサー】は、効果の処理後にそのシグニから【チャーム】が外れたりパワーが下がっても、得ている能力はターン終了時まで得たままとなります。
羅星 ゴーストジュピタ	WXK07-051	デッキの残りが3枚以下のときに自動能力が発動した場合はどうなりますか？	その場合は3枚以下の残りを全部公開し、その後の効果を処理します。最後にシャッフルしてデッキに戻しますので、リフレッシュは行いません。
羅星 イーグラ	WXK07-052	このシグニの出現時能力では、元々のパワーが7000のシグニや、元々のパワーが3000で効果で＋4000されているシグニをバニッシュできますか？	はい、どちらもバニッシュできます。何らかの効果で双方にパワー修正が与えられている場合、修正後のパワーを比較します。
羅星 メガビュウ	WXK07-053	自動能力は強制ですか？	はい、条件を満たしたら強制で発動し、カードを1枚引きます。
羅星 メガビュウ	WXK07-053	自動能力の発動と正面のシグニとのバトルはどちらが先ですか？	自動能力が先となります。アタックしたときの自動能力が発動し、処理し終わった後に正面のシグニとのバトルになります。
羅星 人生さんB	WXK07-054-CB	このシグニがアタックし、自動能力で正面のシグニをバニッシュした場合、アタックによりダメージは与えられますか？	はい、ダメージを与えます。アタックしたときの自動能力はアタック自体の処理（正面のシグニとのバトルや対戦相手へのダメージ）より先に発動します。それにより正面のシグニがバニッシュされ、アタック自体の処理の段階では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ます。
羅星 人生さんR	WXK07-055-CB	出現時能力で、2枚のどちらもデッキの上に戻すことはできますか？	いいえ、2枚のうち必ず1枚をトラッシュに置きます。
羅星 人生さんR	WXK07-055-CB	自分のデッキが残り1枚のときに自動能力や出現時能力が発動した場合はどうなりますか？	その場合、その1枚を見てトラッシュに置き、効果は終了します。その後、リフレッシュを行います。
羅星 サンレツ	WXK07-056	自分のルリグのレベルが３のときに《羅星　サンレツ》を出しました。 自分のデッキから＜宇宙＞のシグニを探して場に出す効果でシグニを出せますか？	いいえ、その＜宇宙＞のシグニはレベル４となっていますので、デッキから直接場に出すことはできません。
羅星 サンレツ	WXK07-056	このシグニの出現時能力を発動した場合、《羅星　≡コウドウ≡》などの「効果によって参照する場合、レベル１～４として扱う」というシグニの能力はどうなりますか？	デッキにある《羅星　≡コウドウ≡》は、《羅星　サンレツ》の能力でレベル4になった上で《羅星　≡コウドウ≡》の常時能力によりレベル１～４として参照することができます。
羅星 オリオネ	WXK07-057	公開したカードが＜宇宙＞ではない場合、そのカードはどうなりますか？	その場合、効果は終了しそのカードをデッキの上に裏向きで戻します。
羅原 Nce	WXK07-060	コストか効果以外による移動はどのようなものがありますか？	メインフェイズに行うリムーブや、ルール処理による移動（リミットやレベル超過、限定条件に満たないシグニをトラッシュに置く処理）、シグニゾーンを消されたことによるトラッシュへの移動などが該当します。また、《原槍 エナジェ》等でバニッシュされた場合代わりにトラッシュに置かれるという状況下で、パワーが０になった場合もルール処理によるトラッシュへの移動となり発動しません。
羅原 Anfo	WXK07-061	コストか効果以外による移動はどのようなものがありますか？	メインフェイズに行うリムーブや、ルール処理による移動（リミットやレベル超過、限定条件に満たないシグニをトラッシュに置く処理）、シグニゾーンを消されたことによるトラッシュへの移動などが該当します。また、《原槍 エナジェ》等でバニッシュされた場合代わりにトラッシュに置かれるという状況下で、パワーが０になった場合もルール処理によるトラッシュへの移動となり発動しません。

羅原 Rsg	WXK07-065	公開したカードが＜原子＞ではない場合、そのカードはどうなりますか？	その場合、効果は終了しそのカードをデッキの上に裏向きで戻します。
羅原 Ka	WXK07-066	自動能力は強制ですか？	はい、条件を満たした自動能力は強制で発動します。
羅原 Ka	WXK07-066	コストか効果以外による移動はどのようなものがありますか？	メインフェイズに行うリムーブや、ルール処理による移動（リミットやレベル超過、限定条件に満たないシグニをトラッシュに置く処理）、シグニゾーンを消されたことによるトラッシュへの移動などが該当します。また、《原槍　エナジェ》等でバニッシュされた場合代わりにトラッシュに置かれるという状況下で、パワーが０になった場合もルール処理によるトラッシュへの移動となり発動しません。
羅原 Otg	WXK07-067	コストか効果以外による移動はどのようなものがありますか？	メインフェイズに行うリムーブや、ルール処理による移動（リミットやレベル超過、限定条件に満たないシグニをトラッシュに置く処理）、シグニゾーンを消されたことによるトラッシュへの移動などが該当します。また、《原槍　エナジェ》等でバニッシュされた場合代わりにトラッシュに置かれるという状況下で、パワーが０になった場合もルール処理によるトラッシュへの移動となり発動しません。
羅原 Pab	WXK07-068	コストか効果以外による移動はどのようなものがありますか？	メインフェイズに行うリムーブや、ルール処理による移動（リミットやレベル超過、限定条件に満たないシグニをトラッシュに置く処理）、シグニゾーンを消されたことによるトラッシュへの移動などが該当します。また、《原槍　エナジェ》等でバニッシュされた場合代わりにトラッシュに置かれるという状況下で、パワーが０になった場合もルール処理によるトラッシュへの移動となり発動しません。
大成の爆火	WXK07-069	①のモードを選んで使用する際、それぞれのシグニはいつ対象としますか？	対象を選ぶのはモードを選び、スペルの効果を処理する直前となります。その時点で自身のシグニと対戦相手のシグニを同時に対象とします。その後、スペルカットインの有無を確認し、効果の処理に入ります。 詳細は用語集「対象」もご参照ください。
大成の爆火	WXK07-069	①を選んだときに、対戦相手の＜スペルカットイン＞のアーツで、対象とした＜原子＞のシグニが場を離れました。どうなりますか？また、同様に対象とした対戦相手のシグニが場を離れていたらどうなりますか？	スペルの処理前に対象とした＜原子＞のシグニが場を離れた場合、「そうした場合」以前の処理が行われませんので対戦相手のシグニはバニッシュできません。逆に、＜スペルカットイン＞で対象とした対戦相手のシグニが場を離れていた場合でも、対象とした＜原子＞のシグニはトラッシュに置かれます。
羅菌 サイコラ	WXK07-070	出現時能力は、場に出した《羅菌　サイコラ》自身に【チャーム】を付けることもできますか？	はい、できます。
羅菌 サイコラ	WXK07-070	自分の場にシグニがない状態でこのシグニを出しました。出現時能力はどうなりますか？	【チャーム】を付けることを選んだ場合は《羅菌　サイコラ》のみに【チャーム】が付いて効果は終了します。１体に２枚の【チャーム】を付けることはできません。
羅菌 ビタミンB1	WXK07-073	出現時能力は強制ですか？	はい、コストのない出現時能力は強制で発動します。
羅菌 ビタミンC	WXK07-074	自動能力は強制ですか？	はい、条件を満たした自動能力は強制で発動します。
羅菌 ビタミンC	WXK07-074	このシグニに【チャーム】が付いていてバニッシュされたときも自動能力は発動しますか？	はい、それがそのターン1回目であれば発動します。
羅菌 ビタミンC	WXK07-074	自分のシグニ3体に【チャーム】が付いていて、すべてのシグニをバニッシュする効果で同時にバニッシュされた場合、自動能力はどうなりますか？	自動能力は3回トリガーしますが、ターン1回の制限がある能力ですので、最初の1回が発動したら残りの2回は発動しません。
羅菌 エンブ	WXK07-076	出現時能力は強制ですか？	はい、コストのない出現時能力は強制で発動します。
羅菌 ビタミンB2	WXK07-077	パワー+1000と【ランサー】は両方ターン終了時までですか？	はい、どちらもターン終了時になくなります。

羅菌 ビタミンB2	WXK07-077	出現時能力で【チャーム】が付いているシグニに【ランサー】を得させた後、そのシグニから【チャーム】が外れました。得た【ランサー】はどうなりますか？	出現時能力でパワー+1000と【ランサー】を得させた後は、そのシグニから【チャーム】が外れたとしてもターン終了時まではそれらを得たままとなります。
羅菌 ビタミンK	WXK07-078	出現時能力は強制ですか？	はい、コストのない出現時能力は強制で発動します。
羅菌 パント	WXK07-079	このシグニに【チャーム】が付き、パワーが+5000されました。その後【チャーム】が外れた場合、上がったパワーはどうなりますか？	この常時能力は【チャーム】が付いているかどうかを常にチェックし、【チャーム】が外れた時点で+5000を失います。
羅菌 ナイアン	WXK07-080	公開したカードが＜微菌＞ではない場合、そのカードはどうなりますか？	その場合、効果は終了しそのカードをデッキの上に裏向きで戻します。
羅星 キャッツアイネ	WXK07-081	出現時能力のコストの《黒》としてエナゾーンに置いたカードも、その出現時能力で手札に加えられますか？	はい、それが《羅星 キャッツアイネ》以外の＜宇宙＞のシグニであれば可能です。
羅星 キャッツアイネ	WXK07-081	出現時能力でレベル1になったシグニが、ターン終了時にレベルが戻りリミット超過しました。ルール処理でトラッシュに置いたシグニが「場を離れたとき」にトリガーする自動能力を持っていた場合、どうなりますか？	エンドフェイズでは、①ターン終了時に発動する能力が発動し、②手札が7枚以上の場合は6枚になるように捨て、③ターン終了時まで、と記載された効果が終了します。③でレベルが戻りルール処理でシグニをトラッシュに置き、自動能力があるなら発動します。その後は上記の②から改めてエンドフェイズの処理を行います。
羅星 ベイル	WXK07-082	出現時能力は強制ですか？	はい、コストのない出現時能力は強制で発動します。条件に合うカードがトラッシュにある場合、それをデッキの一番上に置く必要があります。
羅星 ヘリックス	WXK07-084	常時能力によってパワーが+5000されて能力を得ましたが、そのターン中にどちらかの場にあるシグニのレベルの合計が変わり、条件を満たさなくなりました。どうなりますか？	この常時能力は条件を満たしているかどうかを常にチェックし、満たした時点でパワーが+5000されて能力を得ますが、条件を満たさなくなった時点で即座にどちらも失います。
羅星 サターラ	WXK07-085	公開したカードが宣言した数字と同じレベルではない場合、そのカードはどうなりますか？	その場合、効果は終了しそのカードをデッキの上に裏向きで戻します。
羅星 クラビュラ	WXK07-087	常時能力によってパワーが+5000されましたが、そのターン中にどちらかの場にあるシグニのレベルの合計が変わり、条件を満たさなくなりました。どうなりますか？	この常時能力は条件を満たしているかどうかを常にチェックし、満たした時点でパワーが+5000されますが、条件を満たさなくなった時点で即座にそのパワー修正を失います。
羅星 クラビュラ	WXK07-087	出現時能力は、場に出したこのシグニ自身も含みますか？	はい、《羅星　クラビュラ》自身も含み、他にレベル１，３，４のシグニがあればカードを1枚引きます。
羅星 リング	WXK07-088	出現時能力は、場に出したこのシグニ自身も含みますか？	はい、《羅星　リング》自身も含み、合計が５の場合は効果を処理します。
羅星 リング	WXK07-088	出現時能力で対戦相手のシグニのパワーを-3000しました。その後、場のシグニのレベルの合計が変わって５ではなくなった場合、そのマイナス修正はどうなりますか？	ターン終了時まではマイナスされたままとなります。出現時能力の発動時に一度だけレベルの合計が５かどうかをチェックします。その後はレベルの合計が変わってもこのパワー修正には影響しません。
羅星 フレイネ	WXK07-089	公開したカードが＜宇宙＞のシグニではない場合、そのカードはどうなりますか？	その場合、効果は終了しそのカードをデッキの上に裏向きで戻します。

羅星 ダンベラ	WXK07-090	常時能力によってパワーが+3000されましたが、そのターン中にどちらかの場にあるシグニのレベルの合計が変わり、条件を満たさなくなりました。どうなりますか？	この常時能力は条件を満たしているかどうかを常にチェックし、満たした時点でパワーが+3000されますが、条件を満たさなくなった時点で即座にそのパワー修正を失います。
ドリーム・トライアングル	WXK08-001	②や③は自分のシグニに対して使用できますか？	はい、②と③は①のように「対戦相手の」と限定されていませんので、自分のシグニも対象とすることができます。 また、場に対象とすることができるシグニがある場合は必ずそのうちの１体を対象とする必要がありますが、効果の中でエナコストを支払うのは強制ではありません。
ドリーム・トライアングル	WXK08-001	対戦相手の「バニッシュされない」という能力を持つシグニに対して、このアーツの①②を使用することでバニッシュできますか？	はい、バニッシュできます。効果は上から順番に処理しますので、まず①の効果でそのシグニは「バニッシュされない」能力を失い、次に②の効果でバニッシュされます。
ドリーム・トライアングル	WXK08-001	お互いの場にシグニが１体もない場合、③を選んでカードを引けますか？	はい、引けます。対戦相手のシグニが無い場合は選ばずに、残りの効果を処理しますので、シグニがない場合でも後半の効果でカードを引きます。
歌舞熱曲	WXK08-002	自分のルリグのレベルが１のときに、①でトラッシュからレベル４の赤のシグニを場に出せますか？	はい、出せます。そのシグニはレベル１のシグニとして場に出ます。ただしそのシグニがレベル１としても場のシグニのリミットが超える場合には出せません。
歌舞熱曲	WXK08-002	自分のシグニが３体あってシグニゾーンが埋まっているときに、このアーツの①を使用したらどうなりますか？	その場合はシグニを出せませんので、対象としたトラッシュのシグニはレベル１になりますがトラッシュに留まります。ターン終了時に手札に入ることもなく、効果が終了してレベルが戻ります。
歌舞熱曲	WXK08-002	このアーツの①で場に出したシグニがバニッシュされました。ターン終了時に手札に戻りますか？	いいえ、戻りません。ターン終了時よりも前にそのシグニが場から別の領域に移動した場合、それは別のシグニとして扱われ、この効果で手札に戻すことはできません。
歌舞熱曲	WXK08-002	このアーツの①で場に出したシグニの上に【ライズ】を持つシグニが置かれました。このアーツで場に出したシグニはターン終了時に手札に戻りますか？	いいえ、手札に戻らず、ターン終了時には何も起こりません。
グリモワール・ブラスト	WXK08-003	①を使用し、通常通り【ライズ】して場に出すことはできますか？	いいえ、【ライズ】を無視して場に出すことしかできず、通常の【ライズ】のようにシグニの上に置くことはできません。シグニゾーンにシグニが３体あるときに【ライズ】すれば出せるような場合でも、このアーツで出す場合は【ライズ】することができずそのシグニは場に出ません。
グリモワール・ブラスト	WXK08-003	③を使用した後に、対戦相手がアーツやスペルを使用しました。対戦相手のシグニ１体をトラッシュに置けますか？	いいえ、できません。③の効果は、このアーツを使用した時点で対戦相手がこのターンにアーツかスペルを使用していたかを確認し、使用していたのなら対戦相手のシグニ１体をトラッシュに置き、効果は終了します。その後に対戦相手がアーツやスペルを使用しても何も起こりません。
永遠の鍵　タマヨリヒメ	WXK08-004	エクシード２の起動能力で対戦相手のルリグに「アタックできない。」を得させた後、このキー自身の起動能力でこのキーをルリグトラッシュに置きました。対戦相手のルリグに得させた「アタックできない。」は得たままですか？	はい、そのルリグはターン終了時まで「アタックできない。」を得ています。エクシード能力で対戦相手のルリグに能力を得させた後、このキーが場を離れたり能力を失ったとしても、ターン終了時までは能力を得させたままとなります。
ぶりっつあーや！	WXK08-005	このキーは条件を満たしていた場合、アタックフェイズに場に出せるのですか？	はい、出せます。あなたのルリグのレベルが対戦相手のルリグより小さい場合、アタックフェイズにアーツや能力を使用するのと同様のタイミングで、コストを支払い場に出すことができます。
月ノ美兎　レベル３´	WXK08-006	登録者数とは何ですか？	登録者数はカードの能力によってあなたが得ることがあります。得た登録者数が一定の値を達成している場合、カードの効果が変わる場合があります。
月ノ美兎　レベル３´´	WXK08-007	登録者数とは何ですか？	登録者数はカードの能力によってあなたが得ることがあります。得た登録者数が一定の値を達成している場合、カードの効果が変わる場合があります。

月ノ美兎　レベル２´	WXK08-008	登録者数とは何ですか？	登録者数はカードの能力によってあなたが得ることがあります。得た登録者数が一定の値を達成している場合、カードの効果が変わる場合があります。
月ノ美兎　レベル１´	WXK08-009	登録者数とは何ですか？	登録者数はカードの能力によってあなたが得ることがあります。得た登録者数が一定の値を達成している場合、カードの効果が変わる場合があります。
エース・スパイク	WXK08-010	対戦相手の場にシグニが１体しかない場合でも、このアーツでキーをルリグトラッシュに置いて使用できますか？	はい、できます。前半の効果と後半の効果で同じシグニを対象とすることもでき、そのシグニは「アタックできない。」を得た後にトラッシュに置かれます。
オカルティック・サイン	WXK08-016	対戦相手の場にシグニが１体しかない場合でも、このアーツでキーをルリグトラッシュに置いて使用できますか？	はい、できます。前半の効果と後半の効果で同じシグニを対象とすることもでき、そのシグニはダウンし凍結した後にデッキの一番上に置かれます。
奇跡世代	WXK08-017	このアーツを使用した後、対戦相手の【ダブルクラッシュ】を持つルリグや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？	０枚です。【ダブルクラッシュ】はそれを持つルリグやシグニのアタックによってダメージを与える場合、１枚ではなく２枚ライフクロスをクラッシュする能力であり、ダメージを与える回数自体は１回です。その１回をこのアーツの能力で防ぎますので、１度のアタックでは１枚もクラッシュされません。
奇跡世代	WXK08-017	「バニッシュされない」能力を持つシグニを、このアーツの効果でエナゾーンに置けますか？	はい、置けます。この効果はバニッシュしているわけではなくそのシグニをエナゾーンに置くという効果ですので、「バニッシュされない」では防げません。また、「バニッシュされたとき」にトリガーする自動能力もトリガーしません。
ノンフィクション・コミック	WXK08-022	対戦相手の場にシグニが１体もない場合でも、このアーツを使用できますか？	はい、できます。その場合でもキーをルリグトラッシュに置き、トラッシュからシグニ１枚を場に出すことができます。
ノンフィクション・コミック	WXK08-022	このアーツのコストの《黒》×１で払ったカードを、後半の効果で場に出すシグニとして対象とすることはできますか？	はい、対象とすることができます。
コードＶＬ　物述有栖	WXK08-023	登録者数とは何ですか？	登録者数はカードの能力によってあなたが得ることがあります。得た登録者数が一定の値を達成している場合、カードの効果が変わる場合があります。
コードＶＬ　物述有栖	WXK08-023	「あなたのターンの間、バニッシュされない。」とはどのようなバニッシュでも防ぐのですか？	はい、バトルでのバニッシュやバニッシュする効果、ルール処理によるバニッシュなど、バニッシュするあらゆるものを防ぎます。例えば「ターン終了時まで、パワーを－１２０００する」という効果を受けてパワーが０になった場合でもバニッシュされません。 ただし、「場からエナゾーンに置く」効果はバニッシュではありませんので防ぐことはできません。
コードＶＬ　物述有栖	WXK08-023	出現時能力の発動は強制ですか？	コストのある出現時能力は、場に出したときにコストを支払い発動するか、コストを支払わずに発動しないかを選ぶことができます。
コードＶＬ　える	WXK08-024	自分の場に《コードＶＬ　える》と<電機>のシグニがあるときに、「シグニ２体を対象とし、それらを手札に戻す」という効果でそれらが対象とされました。《コードＶＬ　える》は手札に戻りますか？	いいえ、手札に戻りません。２体を手札に戻すという効果ではそれらは同時に効果を受けますが、その段階ではまだ他の<電機>のシグニがありますので、《コードＶＬ　える》は場に残ります。
コードＶＬ　える	WXK08-024	自動能力では、対戦相手のシグニの下にあったりシグニに付いているカードでも戻せますか？	はい、戻せます。【ライズ】でシグニの下にカードが置かれたり、【アクセ】や【チャーム】でシグニにカードが付いたり、【トラップ】や【シード】でシグニゾーンに裏向きでカードが置かれるなど、シグニとして場に出す以外にも様々な方法でシグニゾーンにカードが置かれます。それらのいずれも対戦相手のシグニゾーンにあるカードですので、対象として手札に戻すことができます。
コードＶＬ　鈴鹿詩子	WXK08-025	常時能力では、アンコールとベットを持つアーツを使用できなくなるのですか？	いいえ、そのアーツを使用することはできますが、アンコールのコストを支払ったりベットして使用することができなくなります。

コードＶＬ　鈴鹿詩子	WXK08-025	「能力を失う。」とはどういうことですか？	能力を失ったシグニは、そのシグニのテキスト欄に記載された情報を失います。また、他のカードによって能力を付与されている場合、それらも失います。
コードＶＬ　鈴鹿詩子	WXK08-025	出現時能力の発動は強制ですか？	コストのある出現時能力は、場に出したときにコストを支払い発動するか、コストを支払わずに発動しないかを選ぶことができます。
コードＶＬ　鈴鹿詩子	WXK08-025	デッキが残り３枚以下で出現時能力を発動した場合、どうなりますか？	３枚以下のデッキすべてを公開し、効果を処理します。その中から同じクラスを持つシグニ２枚を手札に加え、残りを好きな順番でデッキの一番下に置きます。効果を最後まで処理した後にデッキが残っているならリフレッシュは行われません。
炎魔の豊穣　シュブ＝ニグラ	WXK08-026	ビートとは何ですか？	効果によって、あなたのカードが【ビート】になることがあります。【ビート】になったカードはどのプレイヤーからも確認できるように表向きで、他のカードと区別できる場所に置いて下さい。 【ビート】はそれが置かれたターンが終了すると、手札が７枚以上の場合に６枚になるように捨てるのと同じタイミングですべてトラッシュに置かれます。 自動能力や出現時能力などにビートと条件が記載されている場合、あなたの持つ【ビート】がその条件を満たしている限り能力が有効になります。
炎魔の豊穣　シュブ＝ニグラ	WXK08-026	このシグニがアタックしたときの自動能力でライフクロスをクラッシュし、そのライフバーストでこのシグニがバニッシュされました。アタックによるバトルやダメージはどうなりますか？	シグニがアタックしたとき、それによって発動する自動能力などが全て処理されてから、バトルや対戦相手へのダメージを処理します。この場合、先にライフバーストでこのシグニがバニッシュされてしまいますので、バトルや対戦相手へのダメージは発生しません。
炎魔の豊穣　シュブ＝ニグラ	WXK08-026	起動能力のコストで他のシグニ１体を【ビート】にする場合、対戦相手のシグニを選んで【ビート】にできますか？	いいえ、できません。特にプレイヤーの指定が無く起動能力のコストでカードを選ぶ場合、あなたのカードのみを選びます。
炎魔の総統　アミィ	WXK08-027	起動能力のコストで、対戦相手のシグニや対戦相手のエナゾーンからトラッシュに置くことでコストを払えますか？	いいえ、できません。特にプレイヤーの指定が無く起動能力のコストでカードを選ぶ場合、あなたのカードのみを選びます。
炎魔の総統　アミィ	WXK08-027	起動能力で公開したカードがすべてレベル４のシグニでした。そのうち１枚を手札に加えることはできますか？	はい、できます。同じレベルですので２枚は選べませんが、１枚のみを選んで手札に加えることができます。
炎魔の巨人　スルト	WXK08-028	対戦相手にアタックされ、ライフクロスをクラッシュされましたがその時点ではまだ自動能力を発動したくなかったので《赤》を支払いませんでした。２回目にアタックされてライフクロスをクラッシュされたとき、そこで《赤》を支払って自動能力を発動できますか？	いいえ、できません。この自動能力は、あなたのライフクロスが移動した場合に強制で発動します。効果の中で《赤》を支払わなかったとしても発動自体はしていますので、そのターン中はもう発動できません。
炎魔の巨人　スルト	WXK08-028	このカードの出現時能力を発動した場合、自動能力も発動しますか？	はい、それがそのターンまだ発動しておらず、出現時能力で１枚以上ライフクロスが移動していれば発動します。
炎魔の巨人　スルト	WXK08-028	出現時能力で手札からカードをライフクロスに加える場合、順番はどうなりますか？	加える際に好きな順番で置くことができます。ただし、この出現時能力の処理後は並び替えられず、見ることもできません。

炎翼の翔破	WXK08-029	ビートとは何ですか？	効果によって、あなたのカードが【ビート】になることがあります。【ビート】になったカードはどのプレイヤーからも確認できるように表向きで、他のカードと区別できる場所に置いて下さい。 【ビート】はそれが置かれたターンが終了すると、手札が７枚以上の場合に６枚になるように捨てるのと同じタイミングですべてトラッシュに置かれます。 自動能力や出現時能力などにビートと条件が記載されている場合、あなたの持つ【ビート】がその条件を満たしている限り能力が有効になります。
弩書　ゼロイゴナ	WXK08-030	ライズとは何ですか？	【ライズ】アイコンを持つシグニは、場に出す際にライズ条件を満たして場に出す必要があります。ライズ条件は「コスト」ではなく、常時能力や出現時能力といった「効果」でもありません。このシグニが場を離れた場合、下にあるカードはすべてトラッシュに置かれます。
弩書　ゼロイゴナ	WXK08-030	このシグニがアタックし、自動能力で正面のシグニをバニッシュした場合、アタックによりダメージは与えられますか？	はい、ダメージを与えます。アタックしたときの自動能力はアタック自体の処理（正面のシグニとのバトルや対戦相手へのダメージ）より先に発動します。それにより正面のシグニが移動した場合、アタック自体の処理の段階では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ます。
弩書　ゼロイゴナ	WXK08-030	出現時能力でこのシグニの下にシグニが置かれるのなら、それが＜ウェポン＞であればライズ条件を満たしたことになりますか？場にシグニが１体もない場合でも、《弩書　ゼロイゴナ》を出せますか？	いいえ、できません。出現時能力ではこのシグニの下にもシグニが置かれることになりますが、それとは別にライズ条件を満たすために＜ウェポン＞のシグニ１体の上に置く必要があります。
弩書　ゼロイゴナ	WXK08-030	《弩書　ゼロイゴナ》を場に出し、出現時能力が発動しました。場に＜ウェポン＞が３体ありますが、トラッシュにはシグニが２枚しかありません。どうなりますか？	その場合、トラッシュの２枚のシグニを、場の＜ウェポン＞３体のうち２体を選んで下に１枚ずつ置きます。
弩書　ザ・ロウ	WXK08-031	ライズとは何ですか？	【ライズ】アイコンを持つシグニは、場に出す際にライズ条件を満たして場に出す必要があります。ライズ条件は「コスト」ではなく、常時能力や出現時能力といった「効果」でもありません。このシグニが場を離れた場合、下にあるカードはすべてトラッシュに置かれます。
弩書　ザ・ロウ	WXK08-031	自分のシグニと同じシグニゾーンにある【チャーム】や【トラップ】、【シード】などは、下にあるカードとしてコストの支払いにできますか？	いいえ、できません。【チャーム】や【トラップ】、【シード】はゲーム上の置き方によってはシグニの下にあるかもしれませんが、ルール上はシグニの下にあるカードとは区別されます。
弩書　ザ・ロウ	WXK08-031	起動能力では、コストの《無》として支払ったカードを手札に加えることができますか？	はい、できます。コストを支払った後にトラッシュにあるカードを対象としますので、それがシグニであれば対象として手札に加えられます。
弩書　Ｂ・オブザデッド	WXK08-032	シグニゾーンにあるカードを数える際、【ウィルス】や【ゲート】は数えますか？	いいえ、それらは実際にカード状の何かで表されていたとしてもルール上は「カード」ではありません。あなたのシグニゾーンにあるカードの数には含まれません。
弩書　Ｂ・オブザデッド	WXK08-032	このシグニがアタックしたときの自動能力でライフクロスをクラッシュし、そのライフバーストでこのシグニがバニッシュされました。アタックによるバトルやダメージはどうなりますか？	シグニがアタックしたとき、それによって発動する自動能力などが全て処理されてから、バトルや対戦相手へのダメージを処理します。この場合、先にライフバーストでこのシグニがバニッシュされてしまいますので、バトルや対戦相手へのダメージは発生しません。
コードＶＬ　闇夜乃モルル	WXK08-033	登録者数とは何ですか？	登録者数はカードの能力によってあなたが得ることがあります。得た登録者数が一定の値を達成している場合、カードの効果が変わる場合があります。
コードＶＬ　闇夜乃モルル	WXK08-033	この効果で公開されたカードが条件に合わないカードだった場合、それはどうなりますか？	その場合、この効果は終了し、公開したカードはデッキの一番上に裏向きに戻します。
コードＶＬ　赤羽葉子	WXK08-034	登録者数とは何ですか？	登録者数はカードの能力によってあなたが得ることがあります。得た登録者数が一定の値を達成している場合、カードの効果が変わる場合があります。

コードＶＬ　ドーラ	WXK08-035	登録者数とは何ですか？	登録者数はカードの能力によってあなたが得ることがあります。得た登録者数が一定の値を達成している場合、カードの効果が変わる場合があります。
コードＶＬ　ドーラ	WXK08-035	出現時能力の発動は強制ですか？	コストのある出現時能力は、場に出したときにコストを支払い発動するか、コストを支払わずに発動しないかを選ぶことができます。
コードＶＬ　雪汝	WXK08-036	「シグニ２体を対象とし、それらをバニッシュする」という効果で、《コードＶＬ　雪汝》と他の＜電機＞のシグニが対象とされた場合、《コードＶＬ　雪汝》はバニッシュされますか？	いいえ、されません。２体をバニッシュする効果では同時にそれらをバニッシュしますが、その時点では他の＜電機＞のシグニがありますので、《コードＶＬ　雪汝》は場に残ります。
コードＶＬ　竜胆尊	WXK08-037	登録者数とは何ですか？	登録者数はカードの能力によってあなたが得ることがあります。得た登録者数が一定の値を達成している場合、カードの効果が変わる場合があります。
コードＶＬ　竜胆尊	WXK08-037	対戦相手のシグニが対象にできなくとも、条件を満たしていれば【エナチャージ１】できますか？	はい、できます。
コードＶＬ　家長むぎ	WXK08-038	登録者数とは何ですか？	登録者数はカードの能力によってあなたが得ることがあります。得た登録者数が一定の値を達成している場合、カードの効果が変わる場合があります。
コードＶＬ　鷹宮リオン	WXK08-039	この効果で公開されたカードが条件に合わないカードだった場合、それはどうなりますか？	その場合、この効果は終了し、公開したカードはデッキの一番上に裏向きに戻します。
ウォーター・ボンバー	WXK08-040	登録者数とは何ですか？	登録者数はカードの能力によってあなたが得ることがあります。得た登録者数が一定の値を達成している場合、カードの効果が変わる場合があります。
炎魔の禁忌　プロメテ	WXK08-041	ビートとは何ですか？	効果によって、あなたのカードが【ビート】になることがあります。【ビート】になったカードはどのプレイヤーからも確認できるように表向きで、他のカードと区別できる場所に置いて下さい。 【ビート】はそれが置かれたターンが終了すると、手札が７枚以上の場合に６枚になるように捨てるのと同じタイミングですべてトラッシュに置かれます。 自動能力や出現時能力などにビートと条件が記載されている場合、あなたの持つ【ビート】がその条件を満たしている限り能力が有効になります。
炎魔の禁忌　プロメテ	WXK08-041	このシグニがアタックし、自動能力で正面のシグニをバニッシュした場合、アタックによりダメージは与えられますか？	はい、ダメージを与えます。アタックしたときの自動能力はアタック自体の処理（正面のシグニとのバトルや対戦相手へのダメージ）より先に発動します。それにより正面のシグニが移動した場合、アタック自体の処理の段階では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ます。
炎魔の禁忌　プロメテ	WXK08-041	両方のビート条件を満たしていてアタックしたとき、自動能力は両方とも発動しますか？	はい、下の自動能力のビート条件を満たしている場合、上の自動能力のビート条件も満たしていますので、アタックしたときの能力は両方トリガーし、好きな順番で発動します。
炎魔の蛇梟　アモン	WXK08-042	ビートとは何ですか？	効果によって、あなたのカードが【ビート】になることがあります。【ビート】になったカードはどのプレイヤーからも確認できるように表向きで、他のカードと区別できる場所に置いて下さい。 【ビート】はそれが置かれたターンが終了すると、手札が７枚以上の場合に６枚になるように捨てるのと同じタイミングですべてトラッシュに置かれます。 自動能力や出現時能力などにビートと条件が記載されている場合、あなたの持つ【ビート】がその条件を満たしている限り能力が有効になります。

炎魔の悪意　サマエル	WXK08-043	ビートとは何ですか？	効果によって、あなたのカードが【ビート】になることがあります。【ビート】になったカードはどのプレイヤーからも確認できるように表向きで、他のカードと区別できる場所に置いて下さい。 【ビート】はそれが置かれたターンが終了すると、手札が７枚以上の場合に６枚になるように捨てるのと同じタイミングですべてトラッシュに置かれます。 自動能力や出現時能力などにビートと条件が記載されている場合、あなたの持つ【ビート】がその条件を満たしている限り能力が有効になります。
炎魔の悪意　サマエル	WXK08-043	【ビート】が４枚のときに出現時能力を発動できますか？	はい、ビート条件は４枚以下なので発動できます。コストを支払った結果【ビート】が５枚になりますが、そのまま効果を処理しカードを1枚引きます。
炎魔の悪意　サマエル	WXK08-043	能力のコストで他のシグニ１体を【ビート】にする場合、対戦相手のシグニを選んで【ビート】にできますか？	いいえ、できません。特にプレイヤーの指定が無く能力のコストでカードを選ぶ場合、あなたのカードのみを選びます。
炎魔の御者　ヘーリオス	WXK08-044	ビートとは何ですか？	効果によって、あなたのカードが【ビート】になることがあります。【ビート】になったカードはどのプレイヤーからも確認できるように表向きで、他のカードと区別できる場所に置いて下さい。 【ビート】はそれが置かれたターンが終了すると、手札が７枚以上の場合に６枚になるように捨てるのと同じタイミングですべてトラッシュに置かれます。 自動能力や出現時能力などにビートと条件が記載されている場合、あなたの持つ【ビート】がその条件を満たしている限り能力が有効になります。
炎魔の赤釜　ウコバク	WXK08-045	ビートとは何ですか？	効果によって、あなたのカードが【ビート】になることがあります。【ビート】になったカードはどのプレイヤーからも確認できるように表向きで、他のカードと区別できる場所に置いて下さい。 【ビート】はそれが置かれたターンが終了すると、手札が７枚以上の場合に６枚になるように捨てるのと同じタイミングですべてトラッシュに置かれます。 自動能力や出現時能力などにビートと条件が記載されている場合、あなたの持つ【ビート】がその条件を満たしている限り能力が有効になります。
炎魔の赤釜　ウコバク	WXK08-045	この自動能力は、このシグニがトラッシュから【ビート】になったときもトリガーして発動しますか？	はい、発動します。この自動能力は、このシグニがどの領域からでも【ビート】になったときにトリガーし、元々どこにあったかは影響しません。
炎魔の走牛　アグニ	WXK08-046	ビートとは何ですか？	効果によって、あなたのカードが【ビート】になることがあります。【ビート】になったカードはどのプレイヤーからも確認できるように表向きで、他のカードと区別できる場所に置いて下さい。 【ビート】はそれが置かれたターンが終了すると、手札が７枚以上の場合に６枚になるように捨てるのと同じタイミングですべてトラッシュに置かれます。 自動能力や出現時能力などにビートと条件が記載されている場合、あなたの持つ【ビート】がその条件を満たしている限り能力が有効になります。
炎魔の走牛　アグニ	WXK08-046	【ビート】が４枚のときに起動能力を使用できますか？	はい、ビート条件は４枚以下なので使用できます。コストを支払った結果【ビート】が５枚になりますが、そのまま効果を処理します。
炎魔の赤豹　フラウロス	WXK08-047	この効果で公開されたカードが条件に合わないカードだった場合、それはどうなりますか？	その場合、この効果は終了し、公開したカードはデッキの一番上に裏向きに戻します。
轟書　エノキアン	WXK08-048	《轟書　エノキアン》の下に「アタックフェイズ開始時」にトリガーする自動能力を持つ、レベル３以下の黒の＜ウェポン＞があります。その自動能力は発動しますか？	はい、発動します。

轟書　キョウリ	WXK08-049	《轟書　キョウリ》２体を場に出し、それぞれの起動能力で１体のシグニを対象としました。そのシグニを《轟書　キョウリ》の自動能力でー２０００する場合、結果的にいくつマイナスされますか？	代わりに２倍マイナスされる効果を２つ得ていますので、そのシグニは－２０００の４倍の－８０００されます。
轟書　オウイ	WXK08-050	《轟書　オウイ》の常時能力で得た能力で、下にある《轟書　オウイ》自身を手札に加えられますか？	はい、できます。
爆書　ダリチュー	WXK08-051	自分のシグニと同じシグニゾーンにある【チャーム】や【トラップ】、【シード】などは、下にあるカードとしてコストの支払いにできますか？	いいえ、できません。【チャーム】や【トラップ】、【シード】はゲーム上の置き方によってはシグニの下にあるかもしれませんが、ルール上はシグニの下にあるカードとは区別されます。
爆書　グラング	WXK08-052	このシグニと同じシグニゾーンに【チャーム】や【トラップ】、【シード】がある場合、それらは下にあるカードとしてトラッシュに置けますか？	いいえ、できません。【チャーム】や【トラップ】、【シード】はゲーム上の置き方によってはシグニの下にあるかもしれませんが、ルール上はシグニの下にあるカードとは区別されます。
爆書　グラング	WXK08-052	このシグニがアタックし、自動能力で正面のシグニをバニッシュした場合、アタックによりダメージは与えられますか？	はい、ダメージを与えます。アタックしたときの自動能力はアタック自体の処理（正面のシグニとのバトルや対戦相手へのダメージ）より先に発動します。それにより正面のシグニが移動した場合、アタック自体の処理の段階では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ます。
小書　サーティ	WXK08-053	このシグニと同じシグニゾーンに【チャーム】や【トラップ】、【シード】がある場合、それらは下にあるカードとなりますか？	いいえ、それらは下にあるカードではありません。【チャーム】や【トラップ】、【シード】はゲーム上の置き方によってはシグニの下にあるかもしれませんが、ルール上はシグニの下にあるカードとは区別されます。
小書　サーティ	WXK08-053	このシグニがアタックし、自動能力で正面のシグニをバニッシュした場合、アタックによりダメージは与えられますか？	はい、ダメージを与えます。アタックしたときの自動能力はアタック自体の処理（正面のシグニとのバトルや対戦相手へのダメージ）より先に発動します。それにより正面のシグニが移動した場合、アタック自体の処理の段階では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ます。
小書　ソウゾ	WXK08-054	この効果で公開されたカードが条件に合わないカードだった場合、それはどうなりますか？	その場合、この効果は終了し、公開したカードはデッキの一番上に裏向きに戻します。
ダーク・フラッシュ	WXK08-055	このシグニと同じシグニゾーンに【チャーム】や【トラップ】、【シード】がある場合、それらは下にあるカードとしてトラッシュに置けますか？	いいえ、できません。【チャーム】や【トラップ】、【シード】はゲーム上の置き方によってはシグニの下にあるかもしれませんが、ルール上はシグニの下にあるカードとは区別されます。
ダーク・フラッシュ	WXK08-055	この効果でシグニの下にあるカードをトラッシュに置く場合、複数のシグニの下にあるカードをトラッシュに置けますか？	はい、できます。２体のシグニの下にあるカードを２枚ずつトラッシュに置いたり、１体の下から４枚トラッシュに置くこともできます。
ダーク・フラッシュ	WXK08-055	この効果で４枚以上トラッシュに置いた場合はどうなりますか？	４枚以上トラッシュに置いた場合、全ての効果が発生し、上から順番に処理します。
ダーク・フラッシュ	WXK08-055	４枚以上トラッシュに置いた効果では、この効果自身でトラッシュに置いたカードを手札に加えることができますか？	はい、できます。この効果ではシグニの下からカードをトラッシュに置いた後、その後の効果を及ぼすシグニやカードを対象としますので、それが黒のシグニであれば手札に加えることも選べます。
コードＶＬ　飛鳥ひな	WXK08-056	登録者数とは何ですか？	登録者数はカードの能力によってあなたが得ることがあります。得た登録者数が一定の値を達成している場合、カードの効果が変わる場合があります。
コードＶＬ　飛鳥ひな	WXK08-056	自分のデッキが残り１枚のときに、出現時能力を発動したらどうなりますか？	効果は上から順番に処理しますので、その１枚のデッキは手札に加えられます。その後、デッキの上や下に置くカードはありませんので効果は終了し、リフレッシュを行います。

コードＶＬ　飛鳥ひな	WXK08-056	《コードVL　飛鳥ひな》２体の起動能力をシグニ１体に使用し、そのシグニに自動能力を２つ得させました。そのシグニは３回アタックできますか？	いいえ、できません。この自動能力を複数持っていたとしても、１回目のアタックですべてまとめてトリガーし、発動してしまいます。ターン１回の制限がある能力ですので、アップした後でのアタックでは発動しません。
コードＶＬ　矢車りね	WXK08-057	登録者数とは何ですか？	登録者数はカードの能力によってあなたが得ることがあります。得た登録者数が一定の値を達成している場合、カードの効果が変わる場合があります。
コードＶＬ　矢車りね	WXK08-057	「能力を失う」とはどういうことですか？	能力を失ったシグニはテキストに記載された、また他のカードによって付与された能力を失います。レベルやパワー、色などテキスト外の情報は失いません。
コードＶＬ　轟京子	WXK08-059	自動能力が発動したとき、手札から場に出すシグニは、元々このシグニがあったシグニゾーンに出さなければなりませんか？	いいえ、あなたの空いているシグニゾーンであればどこでも出すことができます。
コードＶＬ　月見しずく	WXK08-061	登録者数とは何ですか？	登録者数はカードの能力によってあなたが得ることがあります。得た登録者数が一定の値を達成している場合、カードの効果が変わる場合があります。
コードＶＬ　桜凛月	WXK08-063	この効果で公開されたカードが条件に合わないカードだった場合、それはどうなりますか？	その場合、この効果は終了し、公開したカードはデッキの一番上に裏向きに戻します。
コードＶＬ　桜凛月	WXK08-063	出現時能力が発動し公開したカードがレベル１のシグニでしたが、自分の場のシグニゾーン３つがすべて埋まっていた場合はどうなりますか？	その場合、そのシグニは場に出せません。この効果は終了し、公開したカードはデッキの一番上に裏向きに戻します。
コードＶＬ　雨森小夜	WXK08-064	登録者数とは何ですか？	登録者数はカードの能力によってあなたが得ることがあります。得た登録者数が一定の値を達成している場合、カードの効果が変わる場合があります。
コードＶＬ　遠北千南	WXK08-065	この効果で公開されたカードが条件に合わないカードだった場合、それはどうなりますか？	その場合、この効果は終了し、公開したカードはデッキの一番上に裏向きに戻します。
コードＶＬ　夕陽リリ	WXK08-066	登録者数とは何ですか？	登録者数はカードの能力によってあなたが得ることがあります。得た登録者数が一定の値を達成している場合、カードの効果が変わる場合があります。
炎魔の松明　アイム	WXK08-067	ビートとは何ですか？	効果によって、あなたのカードが【ビート】になることがあります。【ビート】になったカードはどのプレイヤーからも確認できるように表向きで、他のカードと区別できる場所に置いて下さい。 【ビート】はそれが置かれたターンが終了すると、手札が７枚以上の場合に６枚になるように捨てるのと同じタイミングですべてトラッシュに置かれます。 自動能力や出現時能力などにビートと条件が記載されている場合、あなたの持つ【ビート】がその条件を満たしている限り能力が有効になります。
炎魔の尾火　アイトワラス	WXK08-068	ビートとは何ですか？	効果によって、あなたのカードが【ビート】になることがあります。【ビート】になったカードはどのプレイヤーからも確認できるように表向きで、他のカードと区別できる場所に置いて下さい。 【ビート】はそれが置かれたターンが終了すると、手札が７枚以上の場合に６枚になるように捨てるのと同じタイミングですべてトラッシュに置かれます。 自動能力や出現時能力などにビートと条件が記載されている場合、あなたの持つ【ビート】がその条件を満たしている限り能力が有効になります。

炎魔の赤犬　ヘルハウンド	WXK08-070	ビートとは何ですか？	効果によって、あなたのカードが【ビート】になることがあります。【ビート】になったカードはどのプレイヤーからも確認できるように表向きで、他のカードと区別できる場所に置いて下さい。 【ビート】はそれが置かれたターンが終了すると、手札が７枚以上の場合に６枚になるように捨てるのと同じタイミングですべてトラッシュに置かれます。 自動能力や出現時能力などにビートと条件が記載されている場合、あなたの持つ【ビート】がその条件を満たしている限り能力が有効になります。
炎魔の赤犬　ヘルハウンド	WXK08-070	この自動能力は、このシグニがトラッシュから【ビート】になったときもトリガーして発動しますか？	はい、発動します。この自動能力は、このシグニがどの領域からでも【ビート】になったときにトリガーし、元々どこにあったかは影響しません。
炎魔の鞭刑　アンピエル	WXK08-073	ビートとは何ですか？	効果によって、あなたのカードが【ビート】になることがあります。【ビート】になったカードはどのプレイヤーからも確認できるように表向きで、他のカードと区別できる場所に置いて下さい。 【ビート】はそれが置かれたターンが終了すると、手札が７枚以上の場合に６枚になるように捨てるのと同じタイミングですべてトラッシュに置かれます。 自動能力や出現時能力などにビートと条件が記載されている場合、あなたの持つ【ビート】がその条件を満たしている限り能力が有効になります。
炎魔の三足　カウ	WXK08-074	ビートとは何ですか？	効果によって、あなたのカードが【ビート】になることがあります。【ビート】になったカードはどのプレイヤーからも確認できるように表向きで、他のカードと区別できる場所に置いて下さい。 【ビート】はそれが置かれたターンが終了すると、手札が７枚以上の場合に６枚になるように捨てるのと同じタイミングですべてトラッシュに置かれます。 自動能力や出現時能力などにビートと条件が記載されている場合、あなたの持つ【ビート】がその条件を満たしている限り能力が有効になります。
炎魔の三足　カウ	WXK08-074	この自動能力は、このシグニがトラッシュから【ビート】になったときもトリガーして発動しますか？	はい、発動します。この自動能力は、このシグニがどの領域からでも【ビート】になったときにトリガーし、元々どこにあったかは影響しません。
炎魔の史実　リエル	WXK08-075	ビートとは何ですか？	効果によって、あなたのカードが【ビート】になることがあります。【ビート】になったカードはどのプレイヤーからも確認できるように表向きで、他のカードと区別できる場所に置いて下さい。 【ビート】はそれが置かれたターンが終了すると、手札が７枚以上の場合に６枚になるように捨てるのと同じタイミングですべてトラッシュに置かれます。 自動能力や出現時能力などにビートと条件が記載されている場合、あなたの持つ【ビート】がその条件を満たしている限り能力が有効になります。
炎魔の怪火　タウゴウ	WXK08-076	この効果で公開されたカードが条件に合わないカードだった場合、それはどうなりますか？	その場合、この効果は終了し、公開したカードはデッキの一番上に裏向きに戻します。
炎魔の嫉妬　ヘレ	WXK08-077	ビートとは何ですか？	効果によって、あなたのカードが【ビート】になることがあります。【ビート】になったカードはどのプレイヤーからも確認できるように表向きで、他のカードと区別できる場所に置いて下さい。 【ビート】はそれが置かれたターンが終了すると、手札が７枚以上の場合に６枚になるように捨てるのと同じタイミングですべてトラッシュに置かれます。 自動能力や出現時能力などにビートと条件が記載されている場合、あなたの持つ【ビート】がその条件を満たしている限り能力が有効になります。
炎魔の嫉妬　ヘレ	WXK08-077	この自動能力は、このシグニがトラッシュから【ビート】になったときもトリガーして発動しますか？	はい、発動します。この自動能力は、このシグニがどの領域からでも【ビート】になったときにトリガーし、元々どこにあったかは影響しません。

弩書　ダイヨン	WXK08-079	トラッシュにあるシグニが１枚だけの場合、それを出現時能力でこのシグニの下に置けますか？	いいえ、できません。「２枚まで」ではなく「２枚」を下に置く効果ですので、２枚を対象とすることができない場合は１枚も下に置くことはできません。
轟書　ゲンダ	WXK08-082	自分のシグニ２体の下にそれぞれカードが１枚ずつあります。それらを《轟書　ゲンダ》のコストとしてトラッシュに置けますか？	はい、可能です。シグニ１体の下から２枚置くことでも、シグニ２体の下から１枚ずつ置くことでもコストを支払うことができます。
轟書　ゲンダ	WXK08-082	自分のシグニに【チャーム】がついていたり、【トラップ】【シード】が同じシグニゾーンにある場合、それらをシグニの下にあるカードとしてトラッシュに置けますか？	いいえ、できません。【チャーム】や【トラップ】、【シード】はゲーム上の置き方によってはシグニの下にあるかもしれませんが、ルール上はシグニの下にあるカードとは区別されます。
轟書　ゲンダ	WXK08-082	《意気軒昂》などでパワーがプラスされているシグニに対し、このシグニの能力でパワーを０にした場合はどうなりますか？	効果でパワーが＋４０００されている場合、そのシグニのパワーは最終的に４０００となります。パワーをプラスマイナスする効果と、このシグニの能力のように基本パワーを特定の値にする効果は、先に後者で特定の値にしてから前者のプラスマイナスを計算します。
爆書　アルマデ	WXK08-084	この出現時能力の発動は強制ですか？	はい、コストの無い出現時能力は強制で発動します。
爆書　アルマデ	WXK08-084	デッキが残り１枚のときに出現時能力が発動した場合、どうなりますか？	効果は上から順番に処理しますので、その１枚はあなたの＜ウェポン＞の下に置かれます。その後、効果が終了しデッキがありませんのでリフレッシュを行います。
爆書　センジ	WXK08-085	このシグニと同じシグニゾーンに【チャーム】や【トラップ】、【シード】がある場合、それらは下にあるカードとなりますか？	いいえ、それらは下にあるカードではありません。【チャーム】や【トラップ】、【シード】はゲーム上の置き方によってはシグニの下にあるかもしれませんが、ルール上はシグニの下にあるカードとは区別されます。
小書　ゴエティア	WXK08-087	この効果で公開されたカードが条件に合わないカードだった場合、それはどうなりますか？	その場合、この効果は終了し、公開したカードはデッキの一番上に裏向きに戻します。
小書　キンウギ	WXK08-088	出現時能力は強制ですか？	はい、コストの無い出現時能力は強制で発動します。
糾う者	WXK09-001	このルリグにグロウするためのグロウコストはどう支払うのですか？	このルリグのグロウコストは、いずれかの色エナを５つ支払うか、もしくは場にあるあなたのキー１枚をルリグトラッシュへ置くことで支払うことができます。いずれかの色エナを支払う場合、５つが同じ色でも違う色でも構いませんが、無色で支払うことはできません（【マルチエナ】を持つカードであれば可能です）。
糾う者	WXK09-001	常時能力はどういう意味ですか？	＜タマ＞や＜リル＞などどのルリグタイプでも、レベル４からこのルリグにグロウできます。ただし、《アロス・ピルルク　Ｎ》など、個別に制限がある場合はグロウできません。また、グロウするためのルリグタイプは無視されますが、限定条件は無視しません。グロウした後に、場にある限定条件に合わないシグニはすべてルール処理でトラッシュに置かれます。
糾う者	WXK09-001	自動能力は相手のカードも対象とすることはできますか？	はい、どちらのプレイヤーのカードでも対象とし、ルリグトラッシュやトラッシュに置くことができます。
糾う者	WXK09-001	自動能力で相手のライフクロス１枚をトラッシュに置きました。ライフバーストは発動しますか？	いいえ、それはクラッシュされたわけではありませんので発動しません。
糾う者	WXK09-001	＜タマ限定＞のシグニが自分の場にある状態で、このルリグにグロウしました。出現時能力でそのシグニのカード名を宣言すれば、そのシグニは場に残りますか？	いいえ、そのシグニはトラッシュに置かれます。グロウ後に出現時能力がトリガーしますが、発動よりも先にまずルール処理を行い、限定条件に合わないシグニをトラッシュに置きます。出現時能力の発動はその後となります。
糾う者	WXK09-001	出現時能力で、レベル４のシグニの名前を宣言しました。手札からレベル３以下のシグニを場に出す効果や、デッキからレベル３以下のシグニを場に出すという効果でそのシグニを出せますか？	はい、どちらも出すことができます。手札やメインデッキではそのシグニのレベルは０になっていますので、レベル０のシグニを探したり場に出すことができる効果であれば可能です。逆に、レベル４のシグニを出すという効果では出すことができなくなります。

糾う者	WXK09-001	《糾う者》の出現時能力で、《黒鍵の巫女　タマヨリヒメ》で黒になっている手札の元が無色のシグニ名を宣言することができますか。	いいえ、宣言することができません。 ゲーム上どうなっているかは関係なく、カードに無色として印刷されているシグニは《糾う者》の出現時能力で宣言することができません。
ホーリー・グランドスラム	WXK09-002	このアーツでルリグトラッシュから使用したアーツは、使用後どうなりますか？	使用されたアーツは、元々あったルリグトラッシュへ置かれます。
ホーリー・グランドスラム	WXK09-002	ルリグトラッシュにある《アイスフレイム・シュート》を、すべてのモードを選んで使用しました。使用コストを全く支払わずに使用できますか？	いいえ、アイスフレイムシュートの本来のコストである《青》×２、《赤》×１は支払う必要がありませんが、選んだ数によって増える《無》コストは支払う必要があります。 このアーツで支払わなくなるのはカード左上に記載のコストのみで、《アイスフレイム・シュート》のように追加されたものがあれば使用コストとして支払う必要があります。 ベットやアンコールについても同様に、それをする場合は支払う必要があります。
ホーリー・グランドスラム	WXK09-002	ルリグトラッシュにあるアーツを、アンコールのコストを支払って使用しました。そのアーツはどうなりますか？	アンコールによって、効果の最後に元々の持ち主のルリグデッキに戻ります。
ホーリー・グランドスラム	WXK09-002	対戦相手のルリグトラッシュにある、「シグニ１体をバニッシュする。」という効果のアーツを使用します。「対戦相手の効果を受けない」というシグニに対して使用する場合、このアーツは元々相手のアーツなのでバニッシュすることができますか？	いいえ、そのアーツを相手のルリグトラッシュから使用していたとしても、バニッシュできません。 元々の持ち主が誰であってもそのアーツを使用したのはあなたなので、対戦相手のシグニにとってそれは「対戦相手の効果」となります。
ホーリー・グランドスラム	WXK09-002	対戦相手の場に《コードアンシエンツ　ヘルボロス》がある場合、このアーツで自分のルリグトラッシュからアーツを使用できますか？	はい、できます。《コードアンシエンツ　ヘルボロス》によりルリグトラッシュのカードは効果を受けませんが（効果によって移動しない）、アーツを使用する際にチェックゾーンに置くのはアーツの使用手順によるものですので、そのアーツをルリグトラッシュからチェックゾーンに置きそのまま使用できます。
ホーリー・グランドスラム	WXK09-002	《ホーリー・グランドスラム》を対戦相手のアタックフェイズ中に使用し、使用タイミングにアタックフェイズがないアーツを対象としました。そのアーツを使用することはできますか？	はい、使用することができます。《ホーリー・グランドスラム》はトラッシュにあるアーツの使用タイミングを無視して使用することができます。
ホーリー・グランドスラム	WXK09-002	《ホーリー・グランドスラム》で自分のトラッシュにある《アヴァロン・スロー》の③を使用しました。《アヴァロン・スロー》を使用するために使用した《ホーリー・グランドスラム》をルリグデッキに加えることはできますか？	いいえ、加えることができません。《ホーリー・グランドスラム》はその処理中にアーツを使用します。そのため《アヴァロン・スロー》を使用する時点で《ホーリー・グランドスラム》はチェックゾーンにあるので《アヴァロン・スロー》ではルリグデッキに加えることができません。
回廊回路	WXK09-003	「対戦相手のシグニ１体を対象とし、それをエナゾーンに置く。」という効果で、「バニッシュされたとき」にトリガーする自動能力を持ったシグニを対象としました。その自動能力はトリガーしますか？	いいえ、トリガーしません。この効果はバニッシュではありませんので、バニッシュされたときにトリガーする能力はトリガーしませんし、「バニッシュされない」という能力を持ったシグニもエナゾーンに置くことができます。
回廊回路	WXK09-003	《炎・タマヨリヒメ・伍改》などのように、対戦相手のルリグが複数の色を持っている場合はどうなりますか？	その場合、最初の「対戦相手のシグニ１体を対象とし、それをエナゾーンに置く。」という効果は共通で処理しますが、その後は該当する色の効果を順番に処理します。《炎・タマヨリヒメ・伍改》の場合は白と赤ですので、まず白の効果を行い、その後に赤の効果を行います。
回廊回路	WXK09-003	赤の効果で相手のライフクロス１枚をエナゾーンに置きました。ライフバーストは発動しますか？	いいえ、それはクラッシュされたわけではありませんので発動しません。

回廊回路	WXK09-003	自分のデッキが１枚のときにこのアーツを使用し、対戦相手のルリグは緑でした。どうなりますか？	カードを３枚引く効果ではデッキが１枚しかありませんので、その１枚を引きます。その時点でデッキが０枚になりましたが、このアーツの効果が全て終了するまでリフレッシュは行われません。先に、あなたのトラッシュからシグニを３枚までエナゾーンに置く効果を処理します。
回廊回路	WXK09-003	「場を離れたとき」にトリガーする自動能力を持っているシグニを、最初の効果でエナゾーンに置きました。その能力はいつ発動しますか？	トリガーした能力は効果の途中には発動しませんので、まずこのアーツの効果を全て処理し、その後に発動します。
ストーリー・テラー	WXK09-004	②や③のモードを選んで使用する際、条件を満たしていなくてもトラッシュのカードは対象としますか？	はい、対象とします。条件に関わらずこのアーツを使用してアーツの効果を処理する直前に、そのモードで対象を取ることが必要なカードを同時に対象とし、効果の処理に入ります。 詳細は用語集「対象」もご参照ください。
ストーリー・テラー	WXK09-004	①のモードでトラッシュの枚数を数える場合、このアーツを使用するために支払ったエナも含めますか？	はい、含めます。このアーツを使用を宣言し、エナを支払い、①を選び、効果を処理する段階でトラッシュのカードを数えますので、支払った後のエナも含めて３０枚以上あるかどうか確認します。
ストーリー・テラー	WXK09-004	ルリグが＜アルフォウ＞で①のモードで使用したいのですが、トラッシュの枚数を３０枚に届かせるために使用コストを減らしたくありません。《黒×2》を減らさず、《黒》×３《無》×１を支払って使用することはできますか？	いいえ、できません。条件に合う場合、使用コストが減るのは強制であり、余分に多くコストを支払うことはできません。
ストーリー・テラー	WXK09-004	②でシグニを場に出すのはトラッシュからですか？手札からですか？	トラッシュからとなります。②の効果では、トラッシュのシグニを２体対象とし、片方を手札に加えて片方を場に出します。
ストーリー・テラー	WXK09-004	③を選び、手札が０枚ですがトラッシュのシグニは５枚しかありません。その５枚を手札に加えられますか？	いいえ、できません。「６枚まで」ではなく「６枚」を選びますので、６枚が選べない場合は１枚も選ぶことができません。
開かれし鍵門　ウトゥルス	WXK09-005	自分のルリグが＜ウムル＞で、このキーを出した場合、限定条件がタウィルのシグニを出せますか？	はい、限定条件がタウィルのシグニを出したり、限定条件がタウィルのアーツやスペルを使用できます。
開かれし鍵門　ウトゥルス	WXK09-005	最初の常時能力で＜タウィル／ウムル＞を得た後に、このキーが場を離れました。ルリグタイプはどうなりますか？	このキーが場を離れた場合はルリグタイプは元に戻ります。その時点で場にあるシグニの限定条件が合わなくなれば、それはルール処理でトラッシュに置かれます。
開かれし鍵門　ウトゥルス	WXK09-005	エクシード１やエクシード４の能力で一度に対象とすることができるのは、白か黒どちらかの色のシグニのみですか？それとも両方組み合わせて対象とすることもできますか？	どの組み合わせでも可能です。指定されている枚数までででしたら、白のシグニのみを対象とすることも黒のシグニのみを対象とすることも、白と黒のシグニを組み合わせて対象とすることもできます。
天色の巫女　タマヨリヒメ	WXK09-006	アタックフェイズ開始時の能力と、アタックフェイズにアーツを使用するのはどちらが先ですか？	アタックフェイズ開始時の自動能力が先に発動します。その自動能力が処理され、他に何もトリガーしている能力などがなければ、アーツ使用フェイズとなります。
天色の巫女　タマヨリヒメ	WXK09-006	自動能力の②を発動しました。次の対戦相手のターン、対戦相手が《生生流転》をベットして使用しました。使用コストはどうなりますか？	《生生流転》はベットして使用すると使用コストが《緑×０》となりますが、その後にこの自動能力の効果でコストが増え、結果的に使用コストは《無×２》となります。使用コストを特定の値にする効果と増減させる効果では、先に特定の値にしてから増減させます。
天色の巫女　タマヨリヒメ	WXK09-006	「能力を持たないシグニ」とはどういうシグニですか？	テキスト欄に何も記載のないシグニとなります。例えば、《小剣　ククリ》などは能力のないシグニです。

タイタンズ・グローブ	WXK09-014	どれかが対象とすることができない・選べない状態（対戦相手のシグニが１体もなかったり、対戦相手の手札が０枚など）の場合、このアーツは使用できますか？	はい、できます。対象とできないない部分は対象とせず、他の効果は通常通り処理します。また効果を受けないという能力を持っている場合でも、その能力を持っているシグニやルリグだけが影響を受けず、それ以外については通常通り処理します。
コード・ピルルク　W	WXK09-015	出現時能力でトラッシュからエナゾーンに置いたシグニを、そのまま手札に加えられますか？	はい、できます。トラッシュからエナゾーンに＜電機＞のシグニを２枚置いた後に、手札に戻すシグニをエナゾーンから対象とします。
コード・ピルルク　W	WXK09-015	カタルシスで対象としたシグニは、効果によって場に出すこともできませんか？また、同じ名前のシグニが既に場にある場合はどうなりますか？	そのシグニは効果によって場に出すこともできなくなります。 同じ名前のシグニが２体場にあり、片方がカタルシスで除外されても、もう片方のシグニは場に残ったままとなります。
コード・ピルルク　W	WXK09-015	カタルシスで「効果を受けない」能力を持ったシグニを対象とした場合はどうなりますか？	「効果を受けない」は効果によって移動されませんので、対象とされたシグニはゲームから除外されず場に残ります。また、この方法でゲームから除外したシグニはありませんので、同じ名前のシグニを出すこともできます。
コード・ピルルク　W	WXK09-015	カタルシスでレゾナを対象とした場合はどうなりますか？	レゾナは除外される代わりにルリグデッキに戻ります。また、この方法でゲームから除外したシグニはありませんので、そのレゾナを再度ルリグデッキから出すこともできます。
空走経路	WXK09-023	１２０００以下ではなく、１２０００になるように出さなければいけませんか？	はい、ちょうど１２０００になるように出す必要があります。５０００のシグニを２体、というような出し方はできません。
空走経路	WXK09-023	常時能力で自身を＋５０００する能力がある場合など、場に出た直後にパワーが変化する場合はどうなりますか？	この効果は、エナゾーンにある状態でのシグニのパワーの合計が１２０００になるように対象とします。場に出た後にパワーが変化したとしてもそれは影響しません。
戦倶の蒼天　アークゲイン	WXK09-028	アタックフェイズ開始時の能力と、アタックフェイズにアーツを使用するのはどちらが先ですか？	アタックフェイズ開始時の自動能力が先に発動します。その自動能力が処理され、他に何もトリガーしている能力などがなければ、アーツ使用フェイズとなります。
戦倶の蒼天　アークゲイン	WXK09-028	ライフバーストでは、対戦相手のシグニが１体もない場合でもトラッシュから＜天使＞を手札に加えられますか？	はい、できます。逆にあなたのトラッシュに＜天使＞が無い場合も、対戦相手のシグニ１体はダウンできます。
波奏の蒼天　トリトン	WXK09-029	スペルのライフバーストを発動した場合、自動能力はトリガーしますか？	いいえ、トリガーしません。ライフバーストの発動はスペルの使用とは区別されます。
波奏の蒼天　トリトン	WXK09-029	起動能力を使用するとき、エナゾーンにあるスペルを《無》で支払い、さらにそれをコストで除外することはできますか？	いいえ、できません。コストはすべて同時に支払う必要があります。先に《無》を支払ってからそれを除外する、というように順番に支払うということはできません。
水覆の蒼天　サキエル	WXK09-030	このシグニがアタックし、自動能力で正面のシグニをバニッシュした場合、アタックによりダメージは与えられますか？	はい、ダメージを与えます。アタックしたときの自動能力はアタック自体の処理（正面のシグニとのバトルや対戦相手へのダメージ）より先に発動します。それにより正面のシグニが移動した場合、アタック自体の処理の段階では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ます。
コードハート　Ｖ・∀・Ｃ	WXK09-031	このシグニがアタックし、自動能力で正面のシグニをエナゾーンやトラッシュに置いた場合、アタックによりダメージは与えられますか？	はい、ダメージを与えます。アタックしたときの自動能力はアタック自体の処理（正面のシグニとのバトルや対戦相手へのダメージ）より先に発動します。それにより正面のシグニが移動した場合、アタック自体の処理の段階では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ます。
コードハート　Ｖ・∀・Ｃ	WXK09-031	自動能力の条件について、エナゾーンにある＜電機＞のシグニのレベルが１が４枚、レベル４が４枚だった場合はどうなりますか？	その場合は何も起こりません。この条件のレベル１～４のシグニとは、レベルが１、２、３、４のシグニがそれぞれ２枚ずつ以上（合計８枚以上）、もしくは３枚ずつ以上（合計１２枚以上）あるということを指します。

コードハート　Ｏ・Ｐ・Ａ	WXK09-032	出現時能力や起動能力のコストで、シグニ１枚だけをエナゾーンからトラッシュに置けますか？	いいえ、「２枚まで」ではなく「２枚」を置くと指定されていますので、１枚だけを置くことはできません。
コードハート　Ｈ・Ｃ・Ｐ・Ｕ	WXK09-033	バニッシュされたときの自動能力では、バニッシュされエナゾーンに置かれたこのカード自身を《緑》《緑》《緑》の支払いに使用できますか？	はい、このカード自身を《緑》のエナの支払いに使用できます。その場合でもその後の効果は通常通り処理されます。
コードハート　Ｈ・Ｃ・Ｐ・Ｕ	WXK09-033	出現時能力は強制ですか？	はい、コストの無い出現時能力は強制で発動し、選べるカードがあればそれを選んで処理を行います。
彷徨変異の凶悪　セユラギ	WXK09-034	このシグニがアタックし、自動能力で正面のシグニをバニッシュした場合、アタックによりダメージは与えられますか？	はい、ダメージを与えます。アタックしたときの自動能力はアタック自体の処理（正面のシグニとのバトルや対戦相手へのダメージ）より先に発動します。それにより正面のシグニが移動した場合、アタック自体の処理の段階では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ます。
彷徨変異の凶悪　セユラギ	WXK09-034	自動能力でデッキの上から３枚をトラッシュに置いた結果、デッキが０枚になりました。その後のマイナス修正の効果とリフレッシュはどちらが先ですか？	リフレッシュなどのルール処理は効果の途中には行われません。まずこの自動能力をマイナス修正も含め最後まで処理します。その後、リフレッシュを行います。
彷徨変異の凶悪　セユラギ	WXK09-034	傀儡状態とは何ですか？	傀儡状態のシグニは、場を離れる場合代わりにトラッシュに置かれます。 <アルフォウ>のルリグやシグニは、効果によって対戦相手のシグニを傀儡状態にして自分の場に出すことがあります。
彷徨変異の凶悪　セユラギ	WXK09-034	対戦相手のシグニを自分の場に出す場合、出現時能力は発動しますか？	はい、発動します。その出現時能力は自分側に出たものとして発動します。
彷徨変異の凶悪　セユラギ	WXK09-034	自分の場に出ている対戦相手のシグニがバニッシュされる場合、それはどこに置かれますか？	対戦相手（元々の持ち主）のエナゾーンに置かれようとして、この効果では傀儡状態となっていますので、エナゾーンに置かれる代わりに対戦相手のトラッシュに置かれます。
彷徨変異の凶悪　セユラギ	WXK09-034	自分の場に出ている対戦相手のシグニが「このシグニがバニッシュされたとき、カードを１枚引く。」という自動能力を持っています。バニッシュされた場合、カードを引けるのはどちらのプレイヤーですか？	そのシグニを直前まで場に出していたプレイヤーがその能力を発動し、カードを１枚引けます。つまりカードを引くのは対戦相手ではなく自分です。
白雪の童話　ユキジロヒメ	WXK09-035	自分のデッキの上からトラッシュに置く効果で、このシグニがトラッシュに置かれましたが、デッキが０枚になりました。リフレッシュとこの自動能力はどちらが先ですか？	その場合は、ルール処理であるリフレッシュが先に行われます。また、一度トリガーした自動能力能力は、トリガーしてから実際に発動する前にさらにそのカードが領域を移動した場合でも発動しますので、《白雪の童話　ユキジロヒメ》はリフレッシュによりトラッシュからデッキに移動した上で、自動能力は発動します。
白雪の童話　ユキジロヒメ	WXK09-035	出現時能力は強制ですか？	はい、コストの無い出現時能力は強制で発動します。カードが５枚トラッシュに置かれた場合に、トラッシュから黒のシグニ５枚をデッキに加えてシャッフルするのも強制となります。
白雪の童話　ユキジロヒメ	WXK09-035	出現時能力でデッキの上からカードを５枚トラッシュに置きましたが、トラッシュに黒のシグニが４枚しかない場合はどうなりますか？	その場合、後半の効果では１枚もデッキに加えられません。「５枚まで」ではなく「５枚」を対象とする効果なので、５枚を対象とすることができない場合は１枚も対象とすることができません。ただし、その後のデッキのシャッフルは行います。
白雪の童話　ユキジロヒメ	WXK09-035	自分のデッキが残り５枚で、出現時能力を発動しました。トラッシュから黒のシグニ５枚をデッキに加える前にデッキが０枚になりますが、リフレッシュはしますか？	いいえ、リフレッシュは行いません。リフレッシュなどのルール処理は効果の処理中には行われず、効果が全て終わった後にデッキが１枚以上あればそのままゲームを続行します。

夜統べる闇　ダークナイト	WXK09-036	自分のシグニに【チャーム】がついていたり、【トラップ】【シード】が自分のシグニと同じシグニゾーンにある場合、出現時能力は発動しますか？	いいえ、できません。【チャーム】や【トラップ】、【シード】はゲーム上の置き方によってはシグニの下にあるかもしれませんが、ルール上はシグニの下にあるカードとは区別されます。ライズなどでシグニの上に置いたり、「シグニの下に置く」という効果で置かれたカードが場になければ出現時能力は発動しません。
夜統べる闇　ダークナイト	WXK09-036	起動能力では、起動能力のコスト《無》としてエナゾーンからトラッシュに置いたカードも含めて数えますか？	はい、エナを支払ってからトラッシュを確認しますので、エナとしてトラッシュに置いたカードも含めます。
紡槍　アークエナジェ	WXK09-037	このシグニを２体場に出したとき、出現時能力で対戦相手は同じ色を宣言できますか？	はい、できます。
紡槍　アークエナジェ	WXK09-037	宣言された色でも無色でもないシグニがバニッシュされ、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」というトリガー能力を持っていた場合、それは発動しますか？	はい、発動します。そのシグニはバニッシュされたときの置き場所がエナゾーンからトラッシュになっているだけであり、バニッシュはされていますのでそのトリガー能力は発動します。
雲舞の蒼天　アプサラス	WXK09-038	このシグニを場に出し、出現時能力のコストを支払いました。出現時能力と自動能力はどうなりますか？	コストで手札を２枚捨てましたので自動能力が２回トリガーしますが、まずはその出現時能力を最後まで処理し、カードを２枚引きます。その後、自動能力を順番に２回発動します。
大海の蒼天　ポントス	WXK09-039	自動能力で、対戦相手の手札を見て宣言したカードを選び、捨てさせました。対戦相手の手札はいつまで見ることができますか？	この効果の処理中のみ見ることができますので、手札を捨てさせた（または宣言したカードが無くて捨てさせることができなかった）後は効果が終了し、見ることができなくなります。
穏領の蒼天　ネーレウス	WXK09-040	自動能力の後半の効果でカードを３枚以上引いていたかどうかについては、このシグニ自身のアタックしたときに引いた１枚も含めますか？	はい、自身の効果で引いた１枚も含めて、このターンにドローフェイズ以外で３枚以上引いていたかどうかを確認します。また、そのターン中でこのシグニが場になかった間に引いたカードも枚数も含めます。
伝播の蒼天　オケアノス	WXK09-042	このシグニがアタックし、自動能力で正面のシグニをバニッシュした場合、アタックによりダメージは与えられますか？	はい、ダメージを与えます。アタックしたときの自動能力はアタック自体の処理（正面のシグニとのバトルや対戦相手へのダメージ）より先に発動します。それにより正面のシグニが移動した場合、アタック自体の処理の段階では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ます。
伝播の蒼天　オケアノス	WXK09-042	自分のトラッシュに＜天使＞のシグニが４枚あるときに、このシグニでアタックしました。《青》エナの支払いとして＜天使＞のシグニをエナゾーンからトラッシュに置くことで、＜天使＞が５枚の条件を満たして対戦相手のシグニをマイナスできますか？	いいえ、できません。そもそもトラッシュに＜天使＞のシグニが５枚以上なければ、《青》を支払うこと自体ができません。
切願の蒼天　アルペイオス	WXK09-043	このシグニの出現時能力を発動しようとしましたが、場に出したときに手札の＜天使＞のシグニが２枚しかありませんでした。この２枚をエナゾーンに置けますか？	いいえ、できません。「３枚まで」ではなく「３枚」をコストにしますので、手札に＜天使＞のシグニが３枚なければ、１枚もコストとしてエナゾーンに置くことはできません。また、コストを支払えませんのでこの出現時能力は発動せず、カードも引けません。
濯義の蒼天　スサノオ	WXK09-044	自分のトラッシュに＜天使＞のシグニが２枚あるときに、このシグニでアタックしました。《青》エナの支払いとして＜天使＞のシグニをエナゾーンからトラッシュに置くことで、＜天使＞が３枚の条件を満たして対戦相手のシグニをマイナスできますか？	いいえ、できません。そもそもトラッシュに＜天使＞のシグニが３枚以上なければ、《青》を支払うこと自体ができません。

膨潮の蒼天　ハルワタート	WXK09-045	公開したカードが条件に合うカードでは無かった場合、そのカードはどうなりますか？	その場合、効果は終了し、公開したカードはデッキの一番上に裏向きに戻します。
ＦＯＲＣＥＤ	WXK09-046	②を選んで使用する場合、トラッシュに＜天使＞のシグニが１０枚以上あるかどうかを確認するのはいつですか？	次のあなたのアタックフェイズ開始時になります。（スペル使用時ではありません）
コードアート　Ｗ・Ｓ・Ｂ	WXK09-047	このシグニに《改造素材》を使用した場合、自動能力は両方トリガーしますか？	はい、両方トリガーし、好きな順番で発動できます。
コードアート　Ｗ・Ｓ・Ｂ	WXK09-047	条件を満たした状態でこのシグニに《改造素材》を使用し、能力を２つ得ました。その後にエナゾーンの＜電機＞のシグニの枚数が変わって条件を満たさなくなった場合はどうなりますか？	この条件は自動能力は発動したときにだけ参照します。その後に条件を満たさなくなったとしても、得た能力はターン終了時まで得たままとなります。
コードアート　Ｗ・Ｓ・Ｂ	WXK09-047	自動能力の条件について、エナゾーンにある＜電機＞のシグニのレベルが１が４枚、レベル４が４枚だった場合はどうなりますか？	その場合は何も起こりません。この条件のレベル１～４のシグニとは、レベルが１、２、３、４のシグニがそれぞれ２枚ずつ以上あるということを指します。
コードアート　Ｍ・Ｔ・Ｄ	WXK09-048	起動能力で対戦相手のシグニをバニッシュした場合、中段の自動能力は発動しますか？ また、このシグニがバトルで対戦相手のシグニをバニッシュした場合も発動しますか？	はい、どちらも発動します。
コードアート　Ｍ・Ｔ・Ｄ	WXK09-048	ライフバーストの①で対戦相手のシグニをバニッシュした場合、中段の自動能力は発動しますか？	いいえ、発動しません。この自動能力は、このシグニが場にあるときに対戦相手のシグニをバニッシュしたときのみ発動します。
コードアート　Ａ・Ｃ・Ｓ	WXK09-049	《改造素材》を②の効果で使用しました。自動能力でエナゾーンに置いたカードで、改造素材②の《緑》を支払えますか？	いいえ、できません。この自動能力は《改造素材》の効果が全て処理し終わってから発動します。
コードアート　Ｒ・Ｌ・Ｃ	WXK09-050	「表記されているパワーよりパワーの高い」とはどういうことですか？	パワーをプラスマイナス修正する効果や、「パワー８０００になる」など基本パワーを特定の値にする効果など、何らかの処理によってシグニの左下に記載されている数値より現在のパワーが高い状態になっていることを指します。
コードアート　Ｔ・Ｒ・Ｓ	WXK09-051	自動能力の条件について、エナゾーンにある＜電機＞のシグニのレベルが１、１、３、４だった場合はどうなりますか？	その場合は条件を満たしません。この条件のレベル１～４のシグニとは、レベルが１、２、３、４のシグニがそれぞれ１枚ずつ以上あるということを指します。
コードアート　Ｕ・Ｓ・Ｓ	WXK09-052	自動能力の条件について、エナゾーンにある＜電機＞のシグニのレベルが１、１、３、４だった場合はどうなりますか？	その場合は条件を満たしません。この条件のレベル１～４のシグニとは、レベルが１、２、３、４のシグニがそれぞれ１枚ずつ以上あるということを指します。
コードアート　Ｓ・Ｃ・Ｍ	WXK09-053	《意気軒昂》などで「ターン終了時まで、パワーを＋４０００する」という効果をこのシグニが受けている場合、自動能力は発動しますか？	はい、発動します。エンドフェイズにはまずこのシグニのようなターン終了時にトリガーする能力が発動します。その後、手札が７枚以上なら６枚になるように捨て、「ターン終了時まで」の効果が終了します。
コードアート　Ｓ・Ｓ・Ｌ	WXK09-054	公開したカードが条件に合うカードでは無かった場合、そのカードはどうなりますか？	その場合、効果は終了し、公開したカードはデッキの一番上に裏向きに戻します。
改良	WXK09-055	エナゾーンにある＜電機＞のシグニのレベルが１、１、３、４だった場合、追加で自動能力を得られますか？	いいえ、その場合は条件を満たさず得られません。この条件のレベル１～４のシグニとは、レベルが１、２、３、４のシグニがそれぞれ１枚ずつ以上あるということを指します。

改良	WXK09-055	エナゾーンにレベル１、２、３、４の＜電機＞のシグニがそれぞれ２枚以上ある場合、すべての自動能力を得ますか？	はい、条件を満たしていますので、あなたの＜電機＞のシグニは自動能力を３つ得ます。アタックしたときにすべてトリガーし、好きな順番で発動できます。
改良	WXK09-055	条件を満たしてこのスペルを使用した後に、エナゾーンの＜電機＞のシグニの枚数が変わり条件を満たさなくなった場合はどうなりますか？	その場合でも得ている自動能力は得たままとなります。エナゾーンにレベル１～４の＜電機＞のシグニがあるかどうかはこのスペルを使用したときにだけ確認します。自動能力を得た後にエナゾーンの枚数が変わったとしても影響しません。
白雪の童話　ドクリンゴ	WXK09-056	出現時能力を発動したら、自動能力もトリガーしますか？	はい、トリガーして発動します。
白雪の童話　ドクリンゴ	WXK09-056	《白雪の童話 ユキジロヒメ》の出現時能力で、デッキの上から５枚をトラッシュに置きました。自動能力は何回発動しますか？	１回です。１つの効果で１枚以上置かれることで１回発動しますので、効果１つでは何枚同時に置かれても１回しか発動しません。
彷徨変異の大悪　スユラギ	WXK09-057	傀儡状態とは何ですか？	傀儡状態のシグニは、場を離れる場合代わりにトラッシュに置かれます。 ＜アルフォウ＞のルリグやシグニは、効果によって対戦相手のシグニを傀儡状態にして自分の場に出すことがあります。
白雪の童話　プリンス・キッス	WXK09-058	出現時能力は強制ですか？	はい、コストの無い出現時能力は強制で発動します。あなたのトラッシュにレベル４の黒のシグニがあるなら、それを対象として効果を処理することは強制となります。
白雪の童話　プリンス・キッス	WXK09-058	自分のルリグのレベルが２のときに、この起動能力でレベル４のシグニを場に出せますか？	いいえ、出せません。効果によってシグニを場に出す場合でも、レベルやリミット・限定条件の制限はあります。
菓子の童話　グレーテル	WXK09-059	このシグニがアタックし、自動能力で正面のシグニをバニッシュした場合、アタックによりダメージは与えられますか？	はい、ダメージを与えます。アタックしたときの自動能力はアタック自体の処理（正面のシグニとのバトルや対戦相手へのダメージ）より先に発動します。それにより正面のシグニが移動した場合、アタック自体の処理の段階では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ます。
菓子の童話　グレーテル	WXK09-059	出現時能力は強制ですか？	はい、コストの無い出現時能力は強制で発動します。あなたのトラッシュに《菓子の童話 ヘンゼル》がある場合、それをこのシグニの下に置くのは強制となります。
菓子の童話　グレーテル	WXK09-059	このシグニに【チャーム】がついていたり、【トラップ】【シード】がこのシグニと同じシグニゾーンにある場合、常時能力の条件を満たしますか？	いいえ、条件を満たしません。【チャーム】や【トラップ】、【シード】はゲーム上の置き方によってはシグニの下にあるかもしれませんが、ルール上はシグニの下にあるカードとは区別されます。ライズなどでシグニの上に置いたり、「シグニの下に置く」という効果でこの下にカードが置かれなければ、常時能力の条件を満たすことはできません。
楽隊の童話　コケコブ	WXK09-060	アタックフェイズ開始時の能力と、アタックフェイズにアーツを使用するのはどちらが先ですか？	アタックフェイズ開始時の自動能力が先に発動します。その自動能力が処理され、他に何もトリガーしている能力などがなければ、アーツ使用フェイズとなります。
楽隊の童話　コケコブ	WXK09-060	出現時能力で、トラッシュに《楽隊の童話 キャットレ》か《楽隊の童話 ドッグメ》のどちらか１枚しかない場合はどうなりますか？	その場合はある方の１枚のみをこのシグニの下に置きます。
楽隊の童話　コケコブ	WXK09-060	出現時能力でトラッシュから《楽隊の童話 キャットレ》１枚と《楽隊の童話 ドッグメ》１枚をこのシグニの下に置いたとき、それらの出現時能力は発動しますか？	いいえ、直接シグニの下に置かれたカードの出現時能力は発動しません。
塔上の童話　ラプンツ	WXK09-061	傀儡状態とは何ですか？	傀儡状態のシグニは、場を離れる場合代わりにトラッシュに置かれます。 ＜アルフォウ＞のルリグやシグニは、効果によって対戦相手のシグニを傀儡状態にして自分の場に出すことがあります。

菓子の童話　レープクーヘン	WXK09-062	公開したカードが条件に合うカードでは無かった場合、そのカードはどうなりますか？	その場合、効果は終了し、公開したカードはデッキの一番上に裏向きに戻します。
パペット・ショー	WXK09-063	自分の場に傀儡状態のシグニが２体以上あるかどうかの条件は、直前の効果で場に出した１体も含めますか？	はい、傀儡状態でシグニ１体を場に出した後に、あなたの場に傀儡状態のシグニが２体以上あるかどうかを確認します。
波翔の蒼天　ネプトゥーヌス	WXK09-064	トラッシュに＜天使＞のシグニが１４枚あるときにこのシグニの起動能力を使用し、コストの青エナとして＜天使＞のシグニをトラッシュに置きました。効果はどうなりますか？	この起動能力を使用し、コストを支払い、効果の処理に入ってから条件を満たしているかどうか確認します。その時点でトラッシュに＜天使＞のシグニが１５枚ありますので、対戦相手のシグニ１体をデッキの一番上に置くことができます。
海守の蒼天　オオワタツミ	WXK09-065	自分の手札がこのシグニ１枚のみのときに、それを場に出しました。出現時能力は発動しますか？	はい、発動します。このシグニを場に出し、出現時能力が発動するときに手札の枚数を確認します。
深淵の蒼天　エンキ	WXK09-066	凍結したシグニはダウンしますか？	いいえ、そのシグニがアップ状態の場合、凍結しただけではダウン状態になりません。
伊吹の蒼天　イチキシマ	WXK09-067	出現時能力は強制ですか？	はい、コストの無い出現時能力は強制で発動します。ですがこの出現時能力は「４枚まで」を対象とする能力ですので、１枚も対象とせずに何もデッキの下に置かないことも可能です。
航海の蒼天　マナナン	WXK09-069	自動能力では、エンドフェイズの処理（手札が７枚以上の場合６枚になるように捨てる）でも発動しますか？	はい、発動します。
捕縛の蒼天　ラーン	WXK09-071	自動能力の発動と、エンドフェイズの手札の処理（手札が７枚以上の場合６枚になるように捨てる）はどちらが先ですか？	自動能力の発動が先となります。エンドフェイズでは、まずターン終了時に発動する自動能力が発動し、その後に手札の処理と「ターン終了時まで」の効果が終了します。自動能力で手札が７枚になった場合は、直後に６枚になるように捨てる必要があります。
湖童の蒼天　アパーム	WXK09-073	自動能力では、エンドフェイズの処理（手札が７枚以上の場合６枚になるように捨てる）でも発動しますか？	はい、発動します。
虹の蒼天　イシュチェル	WXK09-074	自動能力の発動と、エンドフェイズの手札の処理（手札が７枚以上の場合６枚になるように捨てる）はどちらが先ですか？	自動能力の発動が先となります。エンドフェイズでは、まずターン終了時に発動する自動能力が発動し、その後に手札の処理と「ターン終了時まで」の効果が終了します。自動能力で手札が７枚になった場合は、直後に６枚になるように捨てる必要があります。
大蛇の蒼天　ヴァースキ	WXK09-075	公開したカードが条件に合うカードでは無かった場合、そのカードはどうなりますか？	その場合、効果は終了し、公開したカードはデッキの一番上に裏向きに戻します。
ＳＴＲＡＩＧＨＴ	WXK09-076	①を選びましたが、対象とした＜天使＞のシグニが対戦相手のスペルカットインで場を離れました。その後の効果はどうなりますか？	対象とした＜天使＞のシグニをこの効果で場からトラッシュに置くことができませんでしたので、「そうした場合」以降の効果は発生しません。
コードアート　Ｅ・Ｍ・Ｂ	WXK09-077	このシグニに《改造素材》を使用した場合、上の自動能力と《改造素材》自体の効果の処理はどちらが先ですか？	《改造素材》の効果の処理が先となります。その後、トリガーしているこのシグニの自動能力が発動します。
コードアート　Ｅ・Ｍ・Ｂ	WXK09-077	下の自動能力は、エナゾーンにある＜電機＞のシグニのレベルが１，１，２，４だった場合はカードを１枚引けますか？	いいえ、引けません。レベル１～４のシグニとは、レベルが１，２，３，４のシグニがそれぞれ１枚ずつ以上あるということを指します。
コードアート　Ｓ・Ｐ・Ｓ	WXK09-078	このシグニが自分の場に２体ある場合、それぞれ１回ずつ起動能力を使用できますか？	はい、出来ます。ターン１回の制限はそのシグニのその能力だけにかかりますので、このシグニが２体あるのであれば別々に起動能力が使用できます。

コードアート　Ｔ・Ｐ・Ｓ	WXK09-079	コストで手札からエナゾーンに置いた＜電機＞のシグニを、そのままこの効果で手札に加えられますか？	はい、可能です。
コードアート　Ｃ・Ｉ・Ｌ	WXK09-080	常時能力の条件について、エナゾーンにある＜電機＞のシグニのレベルが１，１，２，４だった場合は【ランサー】を得ますか？	いいえ、その場合は【ランサー】を得ません。レベル１～４のシグニとは、レベルが１，２，３，４のシグニがそれぞれ１枚ずつ以上あるということを指します。
コードアート　Ｓ・Ｄ・Ｉ	WXK09-081	出現時能力のエナゾーンに置く効果は、「バニッシュされない」という能力で防げますか？	いいえ、バニッシュは結果的にエナゾーンに置かれますが、この効果はバニッシュではありませんので「バニッシュされない」で防ぐことはできません。
コードアート　Ｓ・Ｄ・Ｉ	WXK09-081	下の自動能力は、エナゾーンにある＜電機＞のシグニのレベルが１，１，２，４だった場合はカードを１枚引けますか？	いいえ、引けません。レベル１～４のシグニとは、レベルが１，２，３，４のシグニがそれぞれ１枚ずつ以上あるということを指します。
コードアート　Ｌ・Ｔ・Ｓ	WXK09-082	出現時能力のコストとしてトラッシュに置いたカードを、そのままこの効果でエナゾーンに戻せますか？	はい、それが条件に合っていれば可能です。出現時能力はコストを支払った後に、トラッシュから条件に合う２枚を対象とします。
コードアート　Ｌ・Ｔ・Ｓ	WXK09-082	出現時能力で、トラッシュから１枚のみの＜電機＞をエナゾーンに置けますか？	いいえ、「２枚まで」ではなく「２枚」を対象として処理する効果ですので、条件に合う２枚を対象とすることができない場合は１枚も対象とすることができません。
コードアート　Ｍ・Ｆ・Ｒ	WXK09-083	出現時能力の条件について、エナゾーンにある＜電機＞のシグニのレベルが１，１，２，４だった場合は【エナチャージ１】をできますか？	いいえ、できません。レベル１～４のシグニとは、レベルが１，２，３，４のシグニがそれぞれ１枚ずつ以上あるということを指します。
コードアート　Ｃ・Ｒ・Ｃ	WXK09-084	このシグニに《改造素材》を使用した場合、自動能力と《改造素材》自体の効果の処理はどちらが先ですか？	《改造素材》の効果の処理が先となります。その後、トリガーしているこのシグニの自動能力が発動します。
コードアート　Ｖ・Ｂ・Ｒ	WXK09-086	出現時能力のコストとしてトラッシュに置いたカードを、そのままこの効果でエナゾーンに戻せますか？	はい、それが＜電機＞のシグニであれば可能です。出現時能力はコストを支払った後に、トラッシュから１枚を対象とします。
コードアート　Ｌ・Ｅ・Ｄ	WXK09-088	公開したカードが条件に合うカードでは無かった場合、そのカードはどうなりますか？	その場合、効果は終了し、公開したカードはデッキの一番上に裏向きに戻します。
読取	WXK09-089	①を選び、他の効果でパワーがプラスされている＜電機＞のシグニをトラッシュに置きました。その後の効果で参照するパワーは、場にあったときのパワーかトラッシュに置かれた後の元々のパワーのどちらですか？	そのシグニが場を離れる直前のパワーを参照しますので、効果でパワーがプラスされていた場合はその修正分も含めます。そのパワー以下の対戦相手のシグニをバニッシュできます。
白雪の童話　ナナコビト	WXK09-090	場に出すシグニとして対象にしたシグニが、同じこの効果でデッキに加えられた場合はどうなりますか？	その場合、そのシグニは場に出ずに効果は終了します。
白雪の童話　ナナコビト	WXK09-090	起動能力を使用しましたが、《白雪の童話 ナナコビト》以外のそれぞれ名前の異なる＜美巧＞のシグニが６枚しかありませんでした。この６枚をデッキに加えられますか？	いいえ、できません。「７枚まで」ではなく「７枚」を選択する効果ですので、７枚を選択することができない場合は１枚も選択することができずデッキに戻すことはできません。

星銀の童話　ハイリム	WXK09-091	トラッシュに＜美巧＞のシグニが２枚しかないときに、このシグニを出し出現時能力を発動しました。その２枚の＜美巧＞をデッキに加えられますか？	いいえ、できません。「３枚まで」ではなく「３枚」を対象とする効果ですので、３枚対象とすることができない場合は１枚も対象とすることができずデッキに加えられません。
楽隊の童話　ロバン	WXK09-093	出現時能力のコストとしてトラッシュに置いたカードを、そのままこの効果で場に出せますか？	はい、それがレベル１の黒のシグニであれば可能です。出現時能力はコストを支払った後に、トラッシュから１枚を対象とします。
星銀の童話　ブロト	WXK09-096	傀儡状態とは何ですか？	傀儡状態のシグニは、場を離れる場合代わりにトラッシュに置かれます。 ＜アルフォウ＞のルリグやシグニは、効果によって対戦相手のシグニを傀儡状態にして自分の場に出すことがあります。
星銀の童話　ブロト	WXK09-096	対戦相手のシグニを自分の場に出す場合、出現時能力は発動しますか？	はい、発動します。その出現時能力は自分側に出たものとして発動します。
星銀の童話　ブロト	WXK09-096	この起動能力によって自分の場に出ている対戦相手のシグニがバニッシュされる場合、それはどこに置かれますか？	対戦相手（元々の持ち主）のエナゾーンに置かれようとして、この効果では傀儡状態となっていますので、エナゾーンに置かれる代わりに対戦相手のトラッシュに置かれます。
星銀の童話　ブロト	WXK09-096	自分の場に出ている対戦相手のシグニが「このシグニがバニッシュされたとき、カードを１枚引く。」という自動能力を持っています。バニッシュされた場合、カードを引けるのはどちらのプレイヤーですか？	そのシグニを直前まで場に出していたプレイヤーがその能力を発動し、カードを１枚引けます。つまりカードを引くのは対戦相手ではなく自分です。
楽隊の童話　ドッグメ	WXK09-097	出現時能力は強制ですか？	はい、コストの無い出現時能力は強制で発動しますので、自分のデッキの上から３枚をトラッシュに置くのは強制となります。その後の《黒》の支払いは任意となります。
楽隊の童話　ドッグメ	WXK09-097	自分のデッキが残り１枚のときに出現時能力が発動した場合はどうなりますか？	その場合、それをトラッシュに置きます。デッキが０枚になりますが、リフレッシュなどのルール処理は効果の途中には行われませんので、この出現時能力を最後まで処理します。デッキからトラッシュに置いた１枚が黒のカードの場合、トラッシュに置かれたカードはすべて黒ですので、《黒》を支払って以降の効果を処理できます。出現時能力が全て処理し終わったらリフレッシュを行います。
塔上の童話　フリン	WXK09-099	公開したカードが条件に合うカードでは無かった場合、そのカードはどうなりますか？	その場合、効果は終了し、公開したカードはデッキの一番上に裏向きに戻します。
楽隊の童話　キャットレ	WXK09-100	出現時能力は強制ですか？	はい、コストの無い出現時能力は強制で発動します。
楽隊の童話　キャットレ	WXK09-100	出現時能力でスペルがトラッシュに置かれた場合、条件はどうなりますか？	スペルを含めずに、他のトラッシュに置かれたシグニのレベルが違っていれば条件を満たします。また、すべてがスペルだったりシグニが１枚で他がすべてスペルだった場合も、条件を満たして対戦相手のシグニを－１０００できます。
楽隊の童話　キャットレ	WXK09-100	どちらかのデッキが１枚のときに出現時能力が発動した場合はどうなりますか？	その場合、そのプレイヤーはその１枚をトラッシュに置きます。デッキが０枚になりますが、リフレッシュなどのルール処理は効果の途中には行われませんので、この出現時能力を最後まで処理します。そのあとでリフレッシュが行われます。
改造素材	WXK09-TK-01A	《改造素材》は１ターンに複数枚使用できますか？	いいえ、できません。１枚目を使用することにより、１行目の効果でこのターンはこれ以降《改造素材》を使用できなくなります。
サンフラワーファイヤー	WXK10-001	このアーツの使用コストは、白や赤の【チェイン】で減らすことができますか？	はい、できます。２色のコストの場合、どのように支払うかを先に決め、その後【チェイン】に該当するコストの部分が減ります。

サンフラワーファイヤー	WXK10-001	対戦相手のセンタールリグと同じレベルの対戦相手のシグニや、そのルリグより低いレベルを持つ対戦相手のシグニ１体が無い場合はこのアーツを使用できますか？	はい、条件に合うシグニのいずれかが場になくともこのアーツを使用できます。その場合、条件に合うシグニが無い部分は対象がありませんので無視し、効果の他の部分を処理します。
サンフラワーファイヤー	WXK10-001	対戦相手のルリグが「効果を受けない」を持っている場合、このアーツを使用できますか？	はい、使用できます。「効果を受けない」によってそのルリグに「アタックできない。」を得させることはできませんが、後半の効果は通常通りレベルを比べて処理することができます。
メンダコギロチン	WXK10-002	このアーツの使用コストは、白や黒の【チェイン】で減らすことができますか？	はい、できます。２色のコストの場合、どのように支払うかを先に決め、その後【チェイン】に該当するコストの部分が減ります。
メンダコギロチン	WXK10-002	対戦相手の使用したスペルに【スペルカットイン】でこのアーツを使用し、①を選びました。スペルカットインされたスペルはどうなりますか？	そのスペルはすでに使用宣言された後ですので、通常通り効果を処理できます。これ以降はこのターン、対戦相手は新たにスペルを使用できなくなります。
メンダコギロチン	WXK10-002	③と④を選び、先に④を処理して対戦相手のシグニをトラッシュに置いた後、③でそのシグニをゲームから除外できますか？	いいえ、できません。効果は上から順番に処理しますので、③と④を選んだのであれば必ず③→④の順番で処理します。
メンダコギロチン	WXK10-002	自分の手札が１枚以下のときに、④を選べますか？	はい、選べます。効果は順番に処理しますのでまず対戦相手のシグニ１体をトラッシュに置き、その後手札が１枚あるならそれを捨てます。手札が０枚の場合はあなたの手札を捨てる効果は何もしません。
メンダコギロチン	WXK10-002	⑤を選んだ場合、この効果でデッキの上からトラッシュに置いたカードもその後の効果で手札に加えられますか？	はい、できます。この効果では、デッキの上からカード２枚をトラッシュに置いた後に、トラッシュから条件に合うシグニを選びます。
焼風水月	WXK10-003	このアーツの使用コストは、赤や青の【チェイン】で減らすことができますか？	はい、できます。２色のコストの場合、どのように支払うかを先に決め、その後【チェイン】に該当するコストの部分が減ります。
焼風水月	WXK10-003	③で場のシグニの数を比べる場合、ライズで下に置いたカードや【アクセ】としてシグニに付けているカードも含めて数えますか？	いいえ、場にあるシグニの数を数える場合はレベルや限定条件をチェックして場に出しているシグニのみを数えます。シグニの下に置かれていたり【アクセ】や【チャーム】として付いているカードは参照しません。
焼風水月	WXK10-003	③で場のシグニの数を比べる場合、チアゾーンにあるシグニも数えますか？	はい、チアゾーンにシグニが出ている場合はそれも数えます。
プロテクション・マッピング	WXK10-004	このアーツの使用コストは、青や緑の【チェイン】で減らすことができますか？	はい、できます。２色のコストの場合、どのように支払うかを先に決め、その後【チェイン】に該当するコストの部分が減ります。
プロテクション・マッピング	WXK10-004	最初の効果では、ルリグのレベルが４の場合、２枚引いて２回【エナチャージ１】をする、というように効果を分けることはできますか？	いいえ、できません。カードを引くか【エナチャージ１】をするかどちらかを選び、それをあなたのルリグのレベルの数だけ行います。
プロテクション・マッピング	WXK10-004	自分のルリグのレベルが４、自分のデッキが残り３枚以下のときにこのアーツを使用しました。どうなりますか？	最初の効果でカードを引くか【エナチャージ１】をするかを選び、選んだ方を残っているデッキの数だけ行います。デッキがなくなった場合はそれ以上カードを引いたり【エナチャージ１】をすることはできず、次の効果でライフクロスに加えることもできません。その後、最後の効果を適用後にアーツの処理が終了しますので、リフレッシュを行います。
プロテクション・マッピング	WXK10-004	このアーツの最後の効果の、「場以外のあなたの領域」とはどこですか？	場とはルリグゾーン、シグニゾーン、チアゾーンとなり、それ以外の領域すべてがこのアーツの効果の範囲となります。 用語集「領域」をご参照ください。

プロテクション・マッピング	WXK10-004	手札を捨てる効果やトラッシュのカードを除外する効果、エナゾーンのカードをトラッシュに置く効果などはこのアーツの最後の効果で防げますか・	はい、いずれも場以外のあなたの領域から他の領域にカードを移動させる効果ですので、それが対戦相手の効果によるものであれば移動されずその領域に留まります。
プロテクション・マッピング	WXK10-004	「スペルを打ち消す」という効果は、このアーツの効果で防げますか？	打ち消したスペルはルールによりトラッシュに置かれますので、この効果で防ぐことはできません。このアーツを使用後であっても、スペルを打ち消す効果は通常通り作用します。
紫幹翠葉	WXK10-005	このアーツの使用コストは、緑や黒の【チェイン】で減らすことができますか？	はい、できます。２色のコストの場合、どのように支払うかを先に決め、その後【チェイン】に該当するコストの部分が減ります。
紫幹翠葉	WXK10-005	このアーツにはいくつも効果がありますが、モード選択のようにどれか１つの効果を選ぶのでしょうか？	いいえ、効果は上から順にすべて処理されます。
紫幹翠葉	WXK10-005	最初の効果では、ライフクロスをクラッシュする効果は防げますか？	いいえ、防げません。「ダメージを与える」ことと「ライフクロスをクラッシュする」効果は区別されます。アタックによるダメージや「ダメージを与える」効果は防ぎますが、「ライフクロスをクラッシュする」という効果は防ぎません。
紫幹翠葉	WXK10-005	最後の効果で指定されたシグニゾーンに後からシグニが出た場合、それは＋１００００されますか？	はい、後からそのシグニゾーンに出たシグニも、そのターンは＋１００００されます。
紫幹翠葉	WXK10-005	このアーツを使用し、対戦相手のシグニゾーンを指定しました。そこに対戦相手のシグニが出た場合、そのシグニは－１００００されますか？	はい、－１００００されます。このアーツの最後の効果で指定されたシグニゾーンのシグニは＋１０００００されますが、それが対戦相手のシグニだった場合は２番目の効果で代わりにマイナスされ、－１００００となります。
紫幹翠葉	WXK10-005	「対戦相手の効果を受けない」シグニは、２番目の効果の影響を受けますか？	はい、受けます。「効果を受けない」は「シグニを移動させる効果」「シグニの状態を変更する効果」「パワーやテキストなどのシグニの情報を変更する効果」を受けませんが、２番目の効果は上記に該当しません。対戦相手の効果で直接パワー修正される場合はそのパワー修正を防ぎますが、自分側の効果でパワーをプラス修正しようとする場合、それは代わりにマイナス修正となります。
紫幹翠葉	WXK10-005	対戦相手の場に効果によってパワーがプラスされているシグニがあるときにこのアーツを使用しました。既に受けているプラス修正もマイナス修正になりますか？	そのプラス修正している効果の種類によって結果が異なります。 常時能力でプラスしている場合や「このターン、あなたのすべてのシグニを＋１０００する」という表記の効果では、後からシグニが場に出た後もそのプラス修正を受けます。このような効果が適用されている状況でこのアーツを使用すると、そのプラス修正はマイナス修正に変化します 「ターン終了時まで、あなたのすべてのシグニを＋１０００する」という表記の効果では、後から場に出たシグニはその影響を受けません。このような効果が適用されている状況でこのアーツを使用しても、既に受けているプラス修正はマイナス修正に変化しません。
劫末の唄鍵　ワールド・エンド	WXK10-006	シグニ１体が＜アーム/ウェポン＞のように２種類のクラスを持っている場合、自動能力の条件を満たしますか？	はい、満たします。１体が２種類以上のクラスを持っている場合も、２体以上合わせて２種類以上のクラスになる場合もどちらも条件を満たすことができます。
劫末の唄鍵　ワールド・エンド	WXK10-006	ルリグデッキにアーツがない場合は、コストとしてこのキーだけルリグトラッシュに置いて起動能力を使用できますか？	いいえ、コストの一部のみを支払うことはできません。
イレイザー・スマッシュ	WXK10-007	アンコールのコストはいつ支払えばいいですか？	アンコールのコストは、アーツのコストを支払う際に同時に支払います。
イレイザー・スマッシュ	WXK10-007	このアーツがルリグトラッシュにあるときに、アンコールのコストを支払ってルリグデッキに戻すことはできますか？	いいえ、できません。アンコールのコストは、そのアーツを使用するときにのみ支払えます。

怒髪衝炎	WXK10-008	アンコールのコストはいつ支払えばいいですか？	アンコールのコストは、アーツのコストを支払う際に同時に支払います。
怒髪衝炎	WXK10-008	このアーツがルリグトラッシュにあるときに、アンコールのコストを支払ってルリグデッキに戻すことはできますか？	いいえ、できません。アンコールのコストは、そのアーツを使用するときにのみ支払えます。
怒髪衝炎	WXK10-008	①を選んだ場合、このアーツを使用した以降に対戦相手のエナゾーンに置かれたカードはどうなりますか？	後から対戦相手のエナゾーンに置かれたカードも、このターン中は色と能力を失います。
怒髪衝炎	WXK10-008	①を選んだ後に、対戦相手が「エナゾーンからシグニ１枚を対象とし、それを場に出す」という効果を使用しました。そのシグニの出現時能力は発動しますか？	はい、発動します。出現時能力は場に出たあとにトリガーしますので、場に出たときには能力があるためです。 また同様にエナゾーンにシグニをが持つ「場にあるシグニに付いたとき、」という能力も発動します。
怒髪衝炎	WXK10-008	①を選んだ後に、対戦相手が「エナゾーンからシグニ１枚を対象とし、それを場に出す」という効果を使用しました。そのシグニが元々ライズ条件を持っていた場合、それを満たす必要はありますか？	いいえ、場に出す直前では能力を失っていて、つまりライズ条件も持っていませんのでライズ条件の無いシグニとして場に出します。シグニの上に置くことはできず、通常のシグニのように空いているシグニゾーンに出します。
フォーチュン・イマジン	WXK10-009	自分のルリグが＜リメンバ＞で②と③を選んだ場合、自分のデッキの下からトラッシュに置くカードは何枚ですか？	２枚です。それぞれの効果を順番に処理しますので、②で１枚トラッシュに置いて効果を処理し、その後③でも１枚トラッシュに置いて効果を処理します。
ドント・コール	WXK10-010	アンコールのコストはいつ支払えばいいですか？	アンコールのコストは、アーツのコストを支払う際に同時に支払います。
ドント・コール	WXK10-010	このアーツがルリグトラッシュにあるときに、アンコールのコストを支払ってルリグデッキに戻すことはできますか？	いいえ、できません。アンコールのコストは、そのアーツを使用するときにのみ支払えます。
ドント・コール	WXK10-010	①の効果では具体的に何ができなくなりますか？	カードを引く効果、シグニを場から自分の手札に戻す効果、デッキからカードを探して手札に加える効果など、カードを手札以外の領域から手札に移動する効果がすべて防がれます。
弾丸雨注	WXK10-011	②を選んだ場合、このアーツを使用した以降に場に出たシグニはどうなりますか？	②の効果によって場に出たシグニは＋５０００されますが、このアーツを使用した以降に場に出たシグニは＋５０００されません。
弾丸雨注	WXK10-011	③を選んだ後に対戦相手の中央のシグニゾーンにシグニが出ました。そのシグニはアタックできますか？	いいえ、アタックできません。そのシグニがいつ対戦相手の中央のシグニゾーンに出たかに関わらず、このアーツを使用した次の対戦相手のターンに中央のシグニゾーンにあるシグニはアタックできなくなります。
弾丸雨注	WXK10-011	③を選んだ場合、そこにある「対戦相手の効果を受けない」シグニはアタックできますか？	いいえ、アタックできません。「効果を受けない」は「シグニを移動させる効果」「シグニの状態を変更する効果」「パワーやテキストなどのシグニの情報を変更する効果」を受けませんが、この効果はどれにも該当せず「アタックできない。」を得させているわけでもありません。
停空飛翔	WXK10-012	アンコールのコストはいつ支払えばいいですか？	アンコールのコストは、アーツのコストを支払う際に同時に支払います。
停空飛翔	WXK10-012	このアーツがルリグトラッシュにあるときに、アンコールのコストを支払ってルリグデッキに戻すことはできますか？	いいえ、できません。アンコールのコストは、そのアーツを使用するときにのみ支払えます。
停空飛翔	WXK10-012	①を選んだ場合、対戦相手のシグニを場に出すときにはダウン状態になりますか？	いいえ、この効果は場にあるルリグとシグニがダウン状態からアップ状態になるのを防ぐだけで、シグニを出すときはアップ状態で場に出ます。
停空飛翔	WXK10-012	②を選んだ後、対戦相手のルリグがアップするなどして複数回アタックした場合、すべて無効となりますか？	はい、この効果はそのターン中対戦相手のルリグがアタックするたびに何度でも発動し、無効にします。

クリミナル・リタッチ	WXK10-013	アンコールのコストはいつ支払えばいいですか？	アンコールのコストは、アーツのコストを支払う際に同時に支払います。
クリミナル・リタッチ	WXK10-013	このアーツがルリグトラッシュにあるときに、アンコールのコストを支払ってルリグデッキに戻すことはできますか？	いいえ、できません。アンコールのコストは、そのアーツを使用するときにのみ支払えます。
クリミナル・リタッチ	WXK10-013	相手のメインフェイズに、スペルカットインで①の効果を選びました。メインフェイズの行動としてシグニを手札から出すことはできますか？	はい、メインフェイズの行動でシグニを手札から出すのは効果によってではありませんので、対戦相手は手札からシグニを場に出すことができます。
ハイマット・レイ	WXK10-014	このアーツで得た能力は複数回使用できますか？	はい、各能力の《ターン１回》《ターン２回》の制限を超えないかぎり、使用コストを支払えるだけ使用できます。
サポーター　鈴原るる	WXK10-015	常時能力はどういう意味ですか？	例えば、《赤》《赤》《青》《青》のコストを支払う場合は、通常はそれらの色のカードか【マルチエナ】を持つカードでしか支払えません。この常時能力がある場合は、それらに加えて白のカードでも支払うことができます。
サポーター　鈴原るる	WXK10-015	対戦相手の場に《雲舞の蒼天　アプサラス》があるときに、上の起動能力を使用しました。《雲舞の蒼天　アプサラス》の「手札を捨てたとき」にトリガーする自動能力と、この起動能力はどちらが先に処理されますか？	起動能力が先となります。使用を宣言してコストを支払ったら、そこで何かがトリガーしていたとしてもそのまま起動能力を処理します。起動能力の処理後に、トリガーしていた自動能力が発動します。
創世の鍵　タマ&ユキ	WXK10-016	能力を持たないシグニとはどういうシグニですか？	テキスト欄に記載された情報がなく、また他のカードの効果によって何らかの能力を得ていない状態のシグニ、また他のカードの効果によって能力を失っているシグニを「能力を持たないシグニ」として扱います。
翠焼の記憶　リル＆メル	WXK10-018	上の起動能力のコストでトラッシュに置けるのはどういうシグニですか？	ライズや効果によってシグニの下に置かれたカードや、【アクセ】や【チャーム】としてシグニに付いているカードとなります。【シード】や【トラップ】はシグニゾーンに置かれているものでシグニの下にある扱いではありませんので、このコストとしてトラッシュには置けません。【ウィルス】や【ゲート】はカードではありませんのでやはりトラッシュには置けません。
翠焼の記憶　リル＆メル	WXK10-018	手札が１枚以下のときに下の起動能力を使用した場合はどうなりますか？	効果は順番に処理しますので、まずあなたのデッキの一番上のカードをライフクロスに加えます。その後手札が１枚あるならそれを捨てます。手札が０枚の場合はあなたの手札を捨てる効果は何もしません。
アロス＆コードピルルク　ＫＥＹ	WXK10-019	自分のデッキが残り１枚のときに、このキーを出しました。出現時能力はどうなりますか？	コストの無い出現時能力は、強制で発動します。また、デッキなどの非公開領域から条件付きでカードを探す場合は「見つからなかった」として何も探さないことができますが、この能力で探すカードに条件はありませんので、結果的には必ずその１枚をエナゾーンに置きます。その後、デッキがありませんのでリフレッシュを行います。
アロス＆コードピルルク　ＫＥＹ	WXK10-019	上の起動能力では、対戦相手のルリグによるライフクロスをクラッシュする効果は防げますか？	いいえ、防げません。「ダメージを与える」ことと「ライフクロスをクラッシュする」効果は区別されます。アタックによるダメージや「ダメージを与える」効果は防ぎますが、「ライフクロスをクラッシュする」という効果は防ぎません。
アロス＆コードピルルク　ＫＥＹ	WXK10-019	下の起動能力では、「バニッシュされない」を持つシグニをエナゾーンに置けますか？	はい、置けます。バニッシュする効果とエナゾーンに置く効果は区別され、エナゾーンに置くという効果は「バニッシュされない」では防げません。
アロス＆コードピルルク　ＫＥＹ	WXK10-019	対戦相手の《魔界の末娘　アナスタシア》に対して、下の起動能力を使用しました。どうなりますか？	《魔界の末娘　アナスタシア》は常時能力により、エナゾーンに置かれる代わりにゲームから除外されます。起動能力の後半の「この方法でエナゾーンに置いたシグニ」は存在しませんので、その効果は何もしません。対戦相手は別の《魔界の末娘　アナスタシア》を場に出すことができます。

双獄の闇魔　ウリス＆カーニバル	WXK10-020	上の起動能力の「この方法でトラッシュに置かれたシグニ」とは、起動能力の《黒》コストとしてエナゾーンからトラッシュに置いたシグニも含みますか？	いいえ、含みません。この効果にある「この方法」とは、直前の「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」のみを指します。
双獄の闇魔　ウリス＆カーニバル	WXK10-020	下の自動能力でライフクロスに加えるシグニはどこにあるシグニですか？	あなたの場に、シグニとして場に出ているシグニとなります。シグニに付いているカードや下にあるカードは対象とすることができません。
師の英遊　ショーギ	WXK10-021	このシグニがアタックし、下の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、アタックはどうなりますか？	アタック自体の処理では何も起こりません。シグニがアタックした場合はまず「アタックしたとき」の自動能力を発動します。その後、他に発動する能力などがない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となりますが、その時点でアタックしているシグニが場を離れている場合、バトルやダメージは発生しません。
コードＶＬ　御伽原江良	WXK10-022	自分のターン中に、対戦相手のシグニが場に出てそれが出現時能力を持っている場合、このシグニの自動能力と対戦相手のシグニの出現時能力はどちらが先に発動しますか？	トリガーしている能力が複数ある場合、ターンプレイヤー側のトリガー能力が先に発動しますので、このシグニの自動能力が先となります。また、それにより対戦相手のシグニは能力を失ったとしても、一度トリガーした出現時能力は発動します。
コードＶＬ　御伽原江良	WXK10-022	能力を持たないシグニとはどういうシグニですか？	テキスト欄に記載された情報がなく、また他のカードの効果によって何らかの能力を得ていない状態のシグニ、また他のカードの効果によって能力を失っているシグニを「能力を持たないシグニ」として扱います。
コードＶＬ　御伽原江良	WXK10-022	出現時能力でデッキの一番上を公開した後、それが条件に合わなかった場合はどうなりますか？	その場合は効果は終了し、公開したカードはデッキの一番上に裏向きで戻します。
乗装　モンケーン	WXK10-023	このシグニの出現時能力で、もう一枚のシグニを手札から捨てた場合はどうなりますか？	このシグニは<乗機>と<アーム>を持っていますので、どちらかのクラスが共通しているシグニを２枚まで探すことができます。
乗装　モンケーン	WXK10-023	起動能力のコストとしてルリグ１体をダウンする際、相手のルリグをダウンすることもできますか？	いいえ、コストを支払う際は原則として自分の側のカードを選び支払います。
古代の炎魔　グレンデ	WXK10-024	常時能力では、対戦相手からの《サーバント ＺＥＲＯ》にする効果は防ぎますか？	いいえ、「能力を失わない」や「能力を得られない」では、別のシグニになる・する効果は防ぐことができません。
古代の炎魔　グレンデ	WXK10-024	《花代・伍》など、常時能力によってこのシグニが能力を得た後、《清心の巫女　ユキ》などの「能力を失い、新たに得られない」という効果を受けました。得ていた能力はどうなりますか？	「能力を失い」の効果はこのシグニの常時能力によって防ぐことができます。ですが「新たに得られない」によって、常時能力で他から得ていた能力は得られなくなり、結果的に失います。元の能力は失わず、後から常時能力で得た能力のみ失った状態となります。
古代の炎魔　グレンデ	WXK10-024	自分が赤のスペルを使用したとき、自動能力とそのスペルの効果はどちらが先に処理されますか？	スペルが先となります。スペルを使用宣言し使用コストを支払ったときに自動能力がトリガーしますが、その発動はスペルの処理が終わった後となります。
味覚の惑魔　タピピ	WXK10-025	場にあるシグニを手札に戻したり、デッキからシグニを探して手札に加える効果では上の自動能力は発動しますか？	いいえ、「カードを引く」という効果でなければ発動せず、手札に戻る、手札に加える効果では発動しません。
味覚の惑魔　タピピ	WXK10-025	出現時能力では、《青》コストとして支払いトラッシュに置いたカードを手札に加えることはできますか？	はい、それが条件に合うカードであれば可能です。この効果は、コストを支払った後にトラッシュから条件に合うカードを対象とします。
水英の蒼天　モーセス	WXK10-026	このシグニでアタックし、自動能力で正面のシグニをマイナス修正しバニッシュしました。アタックによるダメージはどうなりますか？	アタックしたときにトリガーする自動能力が発動した後、正面にあったシグニが場を離れた場合、アタック自体の処理の時点では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ます。

水英の蒼天　モーセス	WXK10-026	起動能力を使用しましたが、自分の手札から捨てたシグニと同じパワーのシグニが無く、捨てさせることができませんでした。自分の手札から捨てたシグニを手札に戻せますか？	いいえ、支払ったコストを戻すことはできません。その場合は何も捨てさせずに効果は終了し、コストとして支払ったカードもトラッシュに置かれたままとなります。
幻怪菌　ヅチグモ	WXK10-027	自動能力の「表記されているパワーより高いパワー」とはどういうことですか？	パワーをプラス修正する効果や、「パワー８０００になる」など基本パワーを特定の値にする効果など、何らかの処理によってシグニの左下に記載されている数値よりも現在のパワーが高い状態を指します。
幻怪菌　ヅチグモ	WXK10-027	自動能力によって【ランサー】を得させたシグニがパワー１５０００以上の緑のシグニだった場合は【Ｓランサー】を得ますか？	はい、条件を満たした場合は常時能力により【Ｓランサー】を得ます。
幻怪菌　ヅチグモ	WXK10-027	常時能力で【Ｓランサー】を得たり、自動能力で【ランサー】を得た後にそれらを得たときの条件を満たさなくなった場合、【ランサー】や【Ｓランサー】はどうなりますか？	この常時能力は条件を満たしているかどうかを常にチェックし、条件を満たしたら即時に【Ｓランサー】を得ますし、満たさなくなったら即時に【Ｓランサー】を失います。 自動能力は発動したときにしか条件をチェックせず、【ランサー】を得たあとにパワーが変動し条件を満たさなくなったとしても、【ランサー】はターン終了時まで得たままとなります。
幻水電　エレクトイール	WXK10-028	自動能力でデッキから１枚をエナゾーンに置いた後、そのエナを使用して使用タイミングがアタックフェイズのアーツや能力を使用できますか？	はい、できます。アタックフェイズ開始時にトリガーする自動能力はプレアタックステップでアーツを使用するタイミングよりも前に発動するため、あなたはその後に使用タイミングがアタックフェイズのアーツや能力を使用できます。
罠書竜　ティアマー	WXK10-029	「表記されているパワーと異なるパワー」とはどういうことですか？	パワーをプラスマイナス修正する効果や、「基本パワーは８０００になる」など基本パワーを特定の値にする効果など、何らかの処理によってシグニの左下に記載されている数値と現在のパワーが異なっている状態を指します。
罠書竜　ティアマー	WXK10-029	対戦相手のシグニを《鎧終一触》などで《サーバントＺＥＲＯ》にしました。そのシグニの元のパワーが１０００以外だった場合、このシグニの自動能力でバニッシュできますか？	いいえ、《サーバント　ＺＥＲＯ》にする効果や《カーニバル　－Ｋ－》などで「同じカードにする」効果は「そのシグニになっている」という扱いであり、元のシグニが何であろうとそのシグニの表記されているパワーはそのシグニになった後のパワー（《サーバント　ＺＥＲＯ》なら１０００）となります。別の効果でさらにパワー修正されていない限り、《サーバント ＺＥＲＯ》はこの自動能力でバニッシュできません。
山羊座軍の童話　セブンゴーツ	WXK10-030	《ネビュラ・コネクト》を使用し、デッキのすべてのシグニのレベルを４にした後、このシグニの出現時能力を発動しました。公開されたシグニのレベルはどうなりますか？	デッキの上から公開したカードはまだデッキにありますので、それらは《ネビュラ・コネクト》によりレベル４となっています。４枚すべてがシグニだった場合、対戦相手のシグニ１体のパワーを－１６０００することができます。
山羊座軍の童話　セブンゴーツ	WXK10-030	効果によって自分のデッキの最後の１枚をトラッシュに置き、それがこのシグニでした。このシグニの自動能力とリフレッシュはどちらが先ですか？	このシグニがデッキからトラッシュに置かれたことにより自動能力がトリガーしますが、その発動より先にルール処理としてリフレッシュを行います。リフレッシュによりトリガーしていたこのシグニはデッキに戻ります。そしてトリガーしていた自動能力を発動させますが、その能力で手札に加えるはずだったカードは既にデッキに戻っているため、手札に加わることはありません。
山羊座軍の童話　セブンゴーツ	WXK10-030	ライフバーストを発動したとき、自分のデッキが３枚以下でした。その場合でもトラッシュからシグニを手札に加えられますか？	はい、できます。リフレッシュなどのルール処理は、効果の処理中には行われません。デッキの上から３枚をトラッシュに置き、トラッシュからシグニを手札に加えて効果が終了した後に、デッキが０枚であればリフレッシュを行います。
讃の宙遊　チキュウゴマ	WXK10-031	《ネビュラ・コネクト》を使用し、デッキのすべてのシグニのレベルを４にした後、このシグニの自動能力や出現時能力を発動しました。公開されたシグニのレベルはどうなりますか？	デッキの上から公開したカードはまだデッキにありますので、それらは《ネビュラ・コネクト》によりレベル４となっています。どちらの効果でも、デッキから公開されたシグニはレベル４として扱います。

讃の宙遊　チキュウゴマ	WXK10-031	自動能力でデッキをめくり続けましたが、シグニが１枚もめくれずにすべてのデッキを公開し終わってしまいました。この場合はどうなりますか？	シグニがめくれませんので、対戦相手のシグニを手札に戻す効果は発生しません。公開したカードはすべてトラッシュに置かれますので、効果終了後にリフレッシュを行います。
讃の宙遊　チキュウゴマ	WXK10-031	このシグニでアタックし、自動能力で正面のシグニを手札に戻しました。アタックによるダメージはどうなりますか？	アタックしたときにトリガーする自動能力が発動した後、正面にあったシグニが場を離れた場合、アタック自体の処理の時点では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ます。
密英の暗号　カルダン	WXK10-032	このシグニがアタックし、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、アタックはどうなりますか？	アタック自体の処理では何も起こりません。シグニがアタックした場合はまず「アタックしたとき」の自動能力を発動します。その後、他に発動する能力などがない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となりますが、その時点でアタックしているシグニが場を離れている場合、バトルなどは発生しません。
密英の暗号　カルダン	WXK10-032	自動能力でシグニを出す場合、元々このシグニがあったシグニゾーンに出さなければなりませんか？	いいえ、空いているシグニゾーンであればどのシグニゾーンでも出すことができます。
罠英の錬金　カリオストロ	WXK10-033	このシグニがアタックし、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、アタックはどうなりますか？	アタック自体の処理では何も起こりません。シグニがアタックした場合はまず「アタックしたとき」の自動能力を発動します。その後、他に発動する能力などがない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となりますが、その時点でアタックしているシグニが場を離れている場合、バトルなどは発生しません。
コードＶＬ　リゼ・ヘルエスタ	WXK10-035	登録者数とは何ですか？	登録者数はカードの能力によってあなたが得ることがあります。得た登録者数が一定の値を達成している場合、カードの効果が変わる場合があります。
コードＶＬ　アンジュ・カトリーナ	WXK10-036	登録者数とは何ですか？	登録者数はカードの能力によってあなたが得ることがあります。得た登録者数が一定の値を達成している場合、カードの効果が変わる場合があります。
コードＶＬ　アンジュ・カトリーナ	WXK10-036	このシグニでアタックし、自動能力で正面のシグニを手札に戻しました。アタックによるダメージはどうなりますか？	アタックしたときにトリガーする自動能力が発動した後、正面にあったシグニが場を離れた場合、アタック自体の処理の時点では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ます。
古代乗機　ギュウシャ	WXK10-037	常時能力では、このシグニ自身も＋２０００されますか？	はい、このシグニも含めてあなたの赤のシグニは＋２０００されます。
古代乗機　ギュウシャ	WXK10-037	起動能力のコストとしてルリグ１体をダウンする際、相手のルリグをダウンすることもできますか？	いいえ、コストを支払う際は原則として自分の側のカードを選び支払います。
大装　ライブレラ	WXK10-038	出現時能力で手札から捨てたシグニをそのまま手札に加えられますか？	はい、可能です。
羅原　ＣＨ４	WXK10-039	出現時能力は強制ですか？	はい、コストの無い出現時能力は強制で発動します。
羅原　ＣＨ４	WXK10-039	効果によって、能力を失ったシグニとしてこのシグニを場に出しました。出現時能力は発動しますか？	能力を失ったシグニとして場に出たシグニの出現時能力は発動しません。
羅原　ＣＨ４	WXK10-039	このシグニを場に出したとき、他に<原子>のシグニが２体あったとしても、このシグニをトラッシュに置くことを選べますか？	はい、選べます。
羅原魔　デーモンコア	WXK10-040	場にあるシグニを手札に戻したり、デッキからシグニを探して手札に加える効果では上の自動能力は発動しますか？	いいえ、「カードを引く」という効果でなければ発動せず、手札に戻る、手札に加える効果では発動しません。
羅原魔　デーモンコア	WXK10-040	このシグニでアタックし、自動能力で正面のシグニをバニッシュしました。アタックによるダメージはどうなりますか？	アタックしたときにトリガーする自動能力が発動した後、正面にあったシグニが場を離れた場合、アタック自体の処理の時点では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ます。

炎魔の不正　ベリアル	WXK10-041	ビートとは何ですか？	効果によって、あなたのカードが【ビート】になることがあります。【ビート】になったカードはどのプレイヤーからも確認できるように表向きで、他のカードと区別できる場所に置いて下さい。 【ビート】はそれが置かれたターンが終了すると、手札が７枚以上の場合に６枚になるように捨てるのと同じタイミングですべてトラッシュに置かれます。 自動能力や出現時能力などにビートと条件が記載されている場合、あなたの持つ【ビート】がその条件を満たしている限り能力が有効になります。
炎魔の不正　ベリアル	WXK10-041	２番目の自動能力の条件を満たした状態でこのシグニでアタックし、対戦相手のすべてのシグニをバニッシュしました。アタックによるダメージはどうなりますか？	アタックしたときにトリガーする自動能力が発動した後、正面にあったシグニが場を離れた場合、アタック自体の処理の時点では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ます。
堕ちし蒼天　ネフィリム	WXK10-042	このシグニでアタックし、自動能力で正面のシグニをバニッシュしました。アタックによるダメージはどうなりますか？	アタックしたときにトリガーする自動能力が発動した後、正面にあったシグニが場を離れた場合、アタック自体の処理の時点では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ます。
堕ちし蒼天　ネフィリム	WXK10-042	自動能力が発動したとき、自分のトラッシュにある青のシグニは５枚でした。マイナスはいくつになりますか？	２枚につき－１０００で端数は切り捨てとなりますので、－２０００となります。
堕ちし蒼天　ネフィリム	WXK10-042	出現時能力は強制ですか？	はい、コストの無い出現時能力は強制で発動します。
雪英の迷形　ケッショウ	WXK10-043	出現時能力は強制ですか？	はい、コストの無い出現時能力は強制で発動します。
雪英の迷形　ケッショウ	WXK10-043	出現時能力を発動したとき、デッキが残り１枚だった場合はどうなりますか？	その場合も１枚引き、手札から１枚選んでデッキに戻します。効果終了後もデッキが残っていますのでリフレッシュは行いません。
コードメイズ　ドワール	WXK10-044	【ゲート】とは何ですか？	カードの効果によって、シグニゾーンに【ゲート】を置くことがあります。【ゲート】はシグニゾーン１つにつき１つまで置けます。【ゲート】が置かれているだけでは何も起きませんが、このカードのように【ゲート】の有無を参照して効果が変わる事があります。
コードメイズ　ドワール	WXK10-044	対戦相手のシグニ１体が【ゲート】があるシグニゾーンに出ましたが、対戦相手の手札がありません。どうなりますか？	手札がないため対戦相手は何もせず、そのシグニは場に留まります。
コードメイズ　ドワール	WXK10-044	対戦相手のシグニが【ゲート】のあるシグニゾーンに出ました。このシグニの自動能力と、場に出た対戦相手の出現時能力はどちらが先に発動しますか？	複数のトリガー能力がトリガーしている場合、ターンプレイヤー側のトリガー能力が先に発動します。
北風の蒼天　ボレアース	WXK10-045	出現時能力で対戦相手が手札をチェックゾーンに置いた場合、それがライフバーストを持っている場合は発動しますか？	いいえ、発動しません。ライフバーストはライフクロスがクラッシュされてチェックゾーンに置かれたときに発動する効果であり、他の効果でチェックゾーンにカードを置いてもライフバーストは発動しません。
北風の蒼天　ボレアース	WXK10-045	出現時能力で対戦相手が手札を１枚チェックゾーンに置きました。その後、このシグニが場を離れた場合、ターン終了時にチェックゾーンに置かれたカードは手札に戻りますか？	はい、戻ります。出現時能力が発動したのであれば、その後このシグニが場にあるかどうかに関わらずこの効果でチェックゾーンに置かれたカードは手札に戻ります。
幻怪電　ライジュウ	WXK10-046	このシグニのパワーが１５０００以上のときにアタックし、自動能力で正面のシグニをエナゾーンに置きました。アタックによるダメージはどうなりますか？	アタックしたときにトリガーする自動能力が発動した後、正面にあったシグニが場を離れた場合、アタック自体の処理の時点では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ます。

幻怪電　ライジュウ	WXK10-046	下の自動能力では、「バニッシュされない」を持つシグニをエナゾーンに置けますか？	はい、置けます。バニッシュする効果とエナゾーンに置く効果は区別され、エナゾーンに置くという効果は「バニッシュされない」では防げません。
幻怪電　ライジュウ	WXK10-046	このシグニのパワーが１５０００以上のときにアタックした場合、２番目と３番目の自動能力は両方発動しますか？	はい、両方の条件を満たしていますのでどちらも発動します。好きな順番で発動することができます。
羅水植　マリモ	WXK10-047	複数のクラスを持ち、それらの一部が共通するクラスを持つシグニ(例えば植物・水獣を持つシグニと植物・電機を持つシグニ)の場合、常時能力の条件はどうなりますか？	複数のうち一部でも共通するクラスを持つのであれば種類に数えることができますが、５つすべてが共通するクラスを持っている必要があります。例えば「植物・水獣が２種、植物・電機が３種」であれば植物が共通していて５種類ありますので条件を満たしますが、「植物・水獣が２種、植物・電機が２種、電機・怪異が１種」だと５種類すべてに共通するクラスはありませんので条件を満たしません。
羅水植　マリモ	WXK10-047	自動能力は、どこからでもカードがエナゾーンに置かれたら発動しますか？	はい、手札や場、トラッシュなどどの領域からでも効果によってエナゾーンに置かれれば発動します。
羅菌　ＤＨＡ	WXK10-048	自動能力は強制ですか？	はい、条件を満たした自動能力は強制で発動し、トラッシュに＜微菌＞のシグニがあるならそのうちの１枚を対象とし【チャーム】にするのは強制となります。
羅菌　ＤＨＡ	WXK10-048	自動能力はこのシグニ自身が場に出たときも発動しますか？	はい、このシグニも＜微菌＞のシグニですので発動します。
食菌　イースト	WXK10-049	このシグニの下にカードが置かれた場合、上の自動能力は発動しますか？	いいえ、発動しません。上の自動能力は、【チャーム】や【アクセ】がこのシグニに付いたときに発動します。
食菌　イースト	WXK10-049	このシグニがアタックして【ランサー】を得た後、このシグニから【アクセ】や【チャーム】が外れた場合、【ランサー】はどうなりますか？	下の自動能力が発動するときに条件を満たしていれば、後から【アクセ】や【チャーム】が外れたとしてもターン終了時まで【ランサー】は得たままとなります。
コードアート　Ｎ・Ｔ・Ｃ	WXK10-050	自動能力では、トラッシュにあるのが＜電機＞のシグニ１枚のみの場合、それをエナゾーンに置くことはできますか？	いいえ、２枚をエナゾーンに置く効果ですので、１枚のみを置くことはできません。
コードアート　Ｎ・Ｔ・Ｃ	WXK10-050	起動能力やライフバーストでは、「バニッシュされない」を持つシグニをエナゾーンに置けますか？	はい、置けます。バニッシュする効果とエナゾーンに置く効果は区別され、エナゾーンに置くという効果は「バニッシュされない」では防げません。
コードアート　Ｎ・Ｔ・Ｃ	WXK10-050	起動能力でレベルの合計が６以下になるようにするのは、エナゾーンに置くシグニと対戦相手の場のシグニとどちらですか？	エナゾーンに置くシグニを、レベルの合計が６以下になるように対象とします。
幻武竜　リョーマ	WXK10-051	このシグニでアタックし、自動能力で正面のシグニをバニッシュしました。アタックによるダメージはどうなりますか？	アタックしたときにトリガーする自動能力が発動した後、正面にあったシグニが場を離れた場合、アタック自体の処理の時点では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ます。
幻武竜　リョーマ	WXK10-051	このシグニでアタックしましたが、トラッシュに条件に合うシグニが３枚しかありませんでした。その３枚をデッキに加えることはできますか？	いいえ、条件に合うカードが４枚ないのであれば１枚もデッキに加えられず、その後の効果も発生しません。
幻竜　ウァラク	WXK10-052	自分の効果でデッキを５枚トラッシュに置いた結果、すべて＜龍獣＞のシグニでした。上の自動能力は何回発動しますか？	上の自動能力はあなたのデッキから＜龍獣＞のシグニ１枚がトラッシュに置かれるたびにトリガーしますので、＜龍獣＞のシグニが５枚置かれた場合は５回トリガーし発動します。
幻竜　ウァラク	WXK10-052	ライフバーストを発動したとき、自分のデッキが９枚以下だった場合はどうなりますか？	その場合、まずは対戦相手のシグニ１体をバニッシュし、その後残り９枚以下のあなたのデッキすべてをトラッシュに置きます。その後、デッキが０枚ですのでリフレッシュを行います。

羅星　タイマーボム	WXK10-053	対戦相手のレベル１以下のシグニに「効果を受けない」能力がある場合、それがバトルによってバニッシュされるとき常時能力でトラッシュに置きますか？	はい、その場合もそのシグニはトラッシュに置かれます。「効果を受けない」能力は、「シグニを移動させる効果」「パワーやテキストなどの情報を変更する効果」「状態を変更する効果」を受けませんが、この常時能力はバニッシュされた場合の置かれる場所を変更しているだけであり、上記に該当しません。そのシグニを移動させるのはこの常時能力ではなく、バニッシュによるものとなります。
羅星　タイマーボム	WXK10-053	対戦相手のレベル１以下のシグニがバニッシュされる際に、この常時能力によりそれはトラッシュに置かれました。そのシグニに「バニッシュされたとき」にトリガーする自動能力があった場合、それは発動しますか？	はい、発動します。置かれる場所が変更されていたとしても、その移動がバニッシュによって行われているのであれば「バニッシュされたとき」の自動能力がトリガーし、発動します。
羅星　タイマーボム	WXK10-053	《ネビュラ・コネクト》を使用し、デッキのすべてのシグニのレベルを４にした後、このシグニの起動能力を使用しました。公開されたシグニのレベルはどうなりますか？	デッキの上から公開したカードはまだデッキにありますので、それは《ネビュラ・コネクト》によりレベル４となっています。
羅星　タイマーボム	WXK10-053	レベル２のシグニが効果によってレベルが下がって、または効果によって《サーバント ＺＥＲＯ》になることでレベル１のシグニです。それがバニッシュされると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か？	はい、トラッシュに置かれます。場から離れるとそのシグニはレベル２に戻りますが、それがレベル１であるかどうかは場を離れる直前を参照します。
弩書　ピカトリクス	WXK10-054	「このシグニの下にあったカード」というのは具体的にどういうカードですか？	ライズや「シグニの下に置く」という効果によって置かれたカードとなります。【アクセ】や【チャーム】はシグニに付いているカードですので、下にあるカードではありません。【シード】や【トラップ】はシグニゾーンに置かれているものでシグニの下にある扱いではありません。【ウィルス】や【ゲート】は(目印として物理的にカード状のものを使用していたとしても)カードではありませんので該当しません。
弩書　ピカトリクス	WXK10-054	対戦相手のパワー５０００のシグニが、効果により＋３０００されパワー８０００となっています。そのシグニに《弩書 ピカトリクス》の起動能力やライフバーストを使用した場合、パワーはどうなりますか？	「基本パワーを０にする」のように特定の値にする効果と、「パワーを＋３０００する」のように増減させる効果がある場合、常に前者を先に適用してから後者で増減させます。そのシグニは基本パワーは０になり＋３０００され、パワー３０００として場に残ります。
千匹の童話　センショク	WXK10-055	上の自動能力では、場からトラッシュに置いたシグニをそのまま後の効果で手札に加えられますか？	いいえ、できません。手札に加えるシグニは、この能力の発動時、シグニを場からトラッシュに置く前に対象とします。
千匹の童話　センショク	WXK10-055	上の自動能力では、アタックしたこのシグニ自身をトラッシュに置けますか？	はい、置けます。その場合もあなたのトラッシュから＜美巧＞のシグニ１枚を手札に加えます。
千匹の童話　センショク	WXK10-055	傀儡状態とは何ですか？	傀儡状態のシグニは、場を離れる場合代わりにトラッシュに置かれます。例えばバトルでバニッシュされる場合や手札に戻す効果を受けた場合でも、それはトラッシュに置かれます。
千匹の童話　センショク	WXK10-055	対戦相手のシグニを自分の場に出す場合、出現時能力は発動しますか？	はい、発動します。その出現時能力は自分側に出たものとして発動します。
千匹の童話　センショク	WXK10-055	自分の場に出した対戦相手のシグニがバニッシュされる場合、それはどこに置かれますか？	対戦相手（元々の持ち主）のエナゾーンに置かれようとして、この効果では傀儡状態となっていますので、エナゾーンに置かれる代わりに対戦相手のトラッシュに置かれます。

千匹の童話　センショク	WXK10-055	自分の場に出ている対戦相手のシグニが「このシグニがバニッシュされたとき、カードを１枚引く。」という自動能力を持っています。バニッシュされた場合、カードを引けるのはどちらのプレイヤーですか？	そのシグニを直前まで場に出していたプレイヤーがその能力を発動し、カードを１枚引けます。つまりカードを引くのは対戦相手ではなく自分です。
兄妹の原童話　アリョーヌ	WXK10-056	何らかの効果で自分の場のシグニのレベルが下がっていて、そのシグニをコストとして場からトラッシュに置き《兄妹の原童話 アリョーヌ》の自動能力を発動しました。参照するレベルは、場にあったときの下がっていたレベルか、トラッシュに置かれた後の元のレベルかどちらですか？	そのシグニがトラッシュに置かれる直前の、場にあったときのレベルを参照します。ですので、そのシグニが何らかの効果でレベルが下がっていた場合、下がったレベルを参照します。
讃の遊　ボブスレー	WXK10-057	自動能力でアタックしているシグニとして場に出したシグニが「アタックしたとき」の自動能力を持っている場合、それは発動しますか？	いいえ、発動しません。「アタックしたとき」の自動能力は、アタックを宣言しダウン状態にしたときにトリガーします。アタックしている状態として場に出る場合、トリガー条件を満たさず発動しません。一方で出現時能力は発動します。
讃の遊　ボブスレー	WXK10-057	自動能力でシグニを出す場合、元々このシグニがあったシグニゾーンに出さなければなりませんか？	いいえ、空いているシグニゾーンであればどのシグニゾーンでも出すことができます。
偉智の遊　ペパクラ	WXK10-058	場にこのシグニしかないときにこのシグニでアタックした場合、このシグニが手札に戻りますか？	はい、自動能力は条件を満たしたら強制で発動しますので、あなたのシグニがこのシグニしかない場合はこのシグニが手札に戻ります。
羅植　オドリコソウ	WXK10-059	【シード】のルールを教えてください。	用語集「シード」をご参照ください。
羅植　オドリコソウ	WXK10-059	「開花する」のルールを教えてください。	用語集「開花する」をご参照ください。
羅植　オドリコソウ	WXK10-059	このシグニが場にあるときに、【シード】が開花しました。その開花したシグニが「開花したとき」にトリガーする自動能力を持っていた場合、《羅植 オドリコソウ》の２つ目の自動能力とどちらが先に発動しますか？	どちらも開花したときにトリガーする自動能力であり、トリガーしている能力が複数ある場合は任意の順番で発動できます。
羅植　ユキヤナギ	WXK10-060	【シード】のルールを教えてください。	用語集「シード」をご参照ください。
密英の暗号　スキュタレー	WXK10-061	このシグニがアタックし、自動能力でこのシグニを手札に戻した場合、アタックはどうなりますか？	アタック自体の処理では何も起こりません。シグニがアタックした場合はまず「アタックしたとき」の自動能力を発動します。その後、他に発動する能力などがない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となりますが、その時点でアタックしているシグニが場を離れている場合、バトルなどは発生しません。
密英の暗号　スキュタレー	WXK10-061	自動能力でシグニを出す場合、元々このシグニがあったシグニゾーンに出さなければなりませんか？	いいえ、空いているシグニゾーンであればどのシグニゾーンでも出すことができます。
コードライド　レッカー	WXK10-062	このシグニがドライブ状態になった場合、このシグニ自身も常時能力で＋２０００されますか？	はい、このシグニも含めてドライブ状態のシグニは＋２０００されます。
コードライド　ウンパン	WXK10-063	降りるとはどういう処理ですか？	あなたのルリグがすべてのシグニから降りた場合、ルリグもシグニもドライブ状態ではなくなります。

大装　ヒゲキリ	WXK10-064	常時能力では、ライズで下に置かれた《ライズアイコン》を持つシグニは数えますか？	いいえ、場にあるシグニの数を数える場合はレベルや限定条件をチェックして場に出しているシグニのみを数えます。シグニの下に置かれていたり【アクセ】や【チャーム】として付いているカードは参照しません。
小装　クワナゴウ	WXK10-065	自分の手札が０枚のときにこのシグニを場に出した場合、出現時能力はどうなりますか？	捨てる手札が無いので何もせず、このシグニは場に留まります。
コードアンチ　ネフティス	WXK10-066	起動能力では、自分のトラッシュのレベル５の＜古代兵器＞１枚のみをデッキの一番下に置けますか？	いいえ、２枚をデッキの下に置くカードですので、１枚のみを置くことはできません。
コードアンチ　ネフティス	WXK10-066	対戦相手の場にシグニがない場合でも、起動能力を使用できますか？	はい、できます。その場合でも前半の効果であなたのトラッシュから、条件に合うカードをデッキの一番下に置くことができます。
コードアンチ　モンデス	WXK10-067	《コードアンチ モンデス》が場にあるときに、２体目の《コードアンチ モンデス》を場に出して出現時能力を発動しました。デッキから《コードアンチ モンデス》を探して手札に加えられますか？	はい、できます。２体目の《コードアンチ モンデス》から見て１体目の《コードアンチ モンデス》はあなたの場にある他の<古代兵器>のシグニですので、同じ名前のシグニを探すことができます。
羅原　Ｃ３Ｈ８	WXK10-068	対戦相手のルリグがグロウしてレベルが上がった場合、このシグニのパワーもプラスされますか？	このシグニの常時能力は対戦相手のルリグのレベルを常にチェックし、対戦相手のルリグのレベルが変動したらそれに合わせてプラスされる値も即座に変動します。
羅原　Ｃ３Ｈ８	WXK10-068	このシグニでアタックし、自動能力で正面のシグニをバニッシュしました。アタックによるダメージはどうなりますか？	アタックしたときにトリガーする自動能力が発動した後、正面にあったシグニが場を離れた場合、アタック自体の処理の時点では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ます。
炎魔の赤眼　アロケン	WXK10-069	ビートとは何ですか？	効果によって、あなたのカードが【ビート】になることがあります。【ビート】になったカードはどのプレイヤーからも確認できるように表向きで、他のカードと区別できる場所に置いて下さい。 【ビート】はそれが置かれたターンが終了すると、手札が７枚以上の場合に６枚になるように捨てるのと同じタイミングですべてトラッシュに置かれます。 自動能力や出現時能力などにビートと条件が記載されている場合、あなたの持つ【ビート】がその条件を満たしている限り能力が有効になります。
炎魔の赤眼　アロケン	WXK10-069	この自動能力は、このシグニがトラッシュから【ビート】になったときもトリガーして発動しますか？	はい、発動します。この自動能力は、このシグニがどの領域からでも【ビート】になったときにトリガーし、元々どこにあったかは影響しません。
魔海の荒嵐　ウェパル	WXK10-070	自分のターン終了時に、手札が７枚以上だったので６枚になるように捨てました。この自動能力は発動しますか？発動する場合、そのマイナス修正はいつまで続きますか？	そのエンドフェイズ中に終了します。エンドフェイズでは、手札超過で６枚になるように捨てた後に、「ターン終了時まで」という効果が終了します。
魔海の荒嵐　ウェパル	WXK10-070	出現時能力は強制ですか？	はい、コストの無い出現時能力は強制で発動します。
魔海の荒嵐　ウェパル	WXK10-070	出現時能力が発動したときに対戦相手のシグニが１体もない場合でも、手札を１枚捨てる必要がありますか？	はい、対戦相手のシグニを－７０００したかどうかに関わらず、後半の効果であなたは手札を１枚捨てます。
魔海の荒嵐　ウェパル	WXK10-070	自分の手札が０枚のときにこのシグニを場に出した場合、出現時能力はどうなりますか？	その場合も対戦相手のシグニを－７０００できます。その後は捨てる手札が無いので何もせず、このシグニは場に留まります。
魔海の金管　ベレト	WXK10-071	このシグニが場に出たとき、出現時能力は両方発動できますか？	はい、どちらもトリガーし、好きな順番で発動できます。

走英の空力　スリスト	WXK10-072	《走英の空力 スリスト》がバトルで対戦相手の凍結状態のシグニをバニッシュし、そのシグニが「バニッシュされたとき」にトリガーする自動能力を持っていた場合、このシグニの自動能力とどちらが先に発動しますか？	複数の自動能力がトリガーしている場合、ターンプレイヤー側の自動能力を先に発動しますので、アタックしていた《走英の空力 スリスト》の自動能力が先に発動します。
走英の空力　スリスト	WXK10-072	このシグニの起動能力を使用後に対戦相手の場に出たシグニは凍結しますか？	いいえ、起動能力で凍結状態になるのは起動能力を使用したときに対戦相手の場にあるシグニのみとなります。
技英の特異　シンギュラ	WXK10-073	出現時能力は強制ですか？	コストの無い出現時能力は強制で発動しますが、この出現時能力は「１枚まで」を対象としますので、１枚も対象としないことも可能です。
コードイート　ラムネ	WXK10-075	このシグニでアタックし、自動能力で正面のシグニをバニッシュしました。アタックによるダメージはどうなりますか？	アタックしたときにトリガーする自動能力が発動した後、正面にあったシグニが場を離れた場合、アタック自体の処理の時点では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ます。
水壺の蒼天　エウロス	WXK10-077	自動能力は、効果やコストでこのカードを手札から捨てた場合や、ターン終了時の処理で手札を６枚になるようにこのカードを捨てた場合でも発動しますか？	はい、発動します。
幻怪　トレント	WXK10-078	このシグニが右や左のシグニゾーンにある場合、常時能力で＋４０００や【ランサー】を得ますか？	はい、このシグニも＜怪異＞のシグニですので該当のシグニゾーンにあれば効果を受けます。
幻怪　トレント	WXK10-078	このシグニの下の常時能力によって左のシグニゾーンにある<怪異>のシグニが【ランサー】を得ました。その後、起動能力で【ランサー】を得たシグニと場所を入れ替えた場合、得ていた【ランサー】はどうなりますか？	この常時能力では条件を満たしているかどうかを常にチェックしています。【ランサー】を得ていたシグニが場所を入れ替えられて左のシグニゾーンではないシグニゾーンに移動した場合、得ていた【ランサー】は即座に失います。上の常時能力の＋４０００についても同様です。
幻怪　トレント	WXK10-078	起動能力で、チアゾーンにあるシグニとシグニゾーンにあるこのシグニの場所を入れ替えられますか？	いいえ、できません。チアゾーンからシグニゾーンへの効果による移動はできますが、逆にシグニゾーンからチアゾーンへの移動は「チアガールになる」という効果以外ではできません。この能力は入れ替えるという効果ですので、どちらかが移動不可の場合はどちらのシグニも移動できません。
幻怪　モクダルマ	WXK10-079	このシグニが中央のシグニゾーンにある場合、常時能力で＋２０００されますか？	はい、＋２０００されます。
幻怪　モクダルマ	WXK10-079	このシグニの常時能力によって中央のシグニゾーンにあるシグニが＋２０００されています。その後、そのシグニが他のシグニゾーンに移動した場合、＋２０００はどうなりますか？	この常時能力では条件を満たしているかどうかを常にチェックしています。＋２０００されていたシグニが他の中央ではないシグニゾーンに移動した場合、＋２０００の修正は無くなります。
幻水　セベク	WXK10-080	このシグニがアタックしたとき、手札に＜水獣＞のシグニが１枚しかない場合、その１枚を公開できますか？	いいえ、できません。２枚を公開する効果ですので、条件に合うカード２枚を公開できないなら１枚も公開することはできません。
幻水　ライムラス	WXK10-081	このシグニのパワーが７０００以上になり常時能力で【ランサー】を得た後、このシグニのパワーが７０００より少なくなった場合【ランサー】はどうなりますか？	常時能力ではこのシグニのパワーが７０００以上かどうかを常にチェックし、７０００より少なくなった時点で【ランサー】を失います。

羅菌　オレイン	WXK10-082	自分の場に【チャーム】が２枚あり、対戦相手の場にレベル２になった《大幻蟲　ヴェスパ》があります。このシグニの起動能力で【チャーム】２枚をトラッシュに置き、対戦相手の《大幻蟲　ヴェスパ》をバニッシュできますか？	いいえ、できません。コストを支払った時点で対戦相手の《大幻蟲　ヴェスパ》はレベル４となりますので、「この方法でトラッシュに置いた【チャーム】の枚数と同じレベルを持つ対戦相手のシグニ」として対象とすることができません。
コードアート　Ｔ・Ｍ・Ｂ	WXK10-083	このシグニの上の出現時能力を発動した後、対戦相手が《烈情の割裂》を使用しました。自分のエナゾーンのカードが５枚以上ある場合、どうなりますか？	《烈情の割裂》の効果により各プレイヤーはエナゾーンのカードを４枚になるようにトラッシュに置きますが、このシグニの出現時能力で対戦相手の効果による移動を防ぎます。あなたは１枚もエナゾーンからトラッシュに置かず、《烈情の割裂》を使用した側のプレイヤーは、エナゾーンのカードを４枚になるようにトラッシュに置く必要があります。
コードアート　Ｔ・Ｍ・Ｂ	WXK10-083	このシグニの上の出現時能力を発動した後、対戦相手の《幻竜姫　レッドドラゴン》の自動能力が発動しました。自分は《無》×３を支払うことができますか？	はい、支払うできます。《幻竜姫　レッドドラゴン》の自動能力のように、効果の中でエナの支払いを求められる場合があり、エナを支払うためにエナゾーンからカードをトラッシュに置くことは効果による移動とはなりません。
コードアート　Ｔ・Ｍ・Ｂ	WXK10-083	下の出現時能力では、強制で手札からエナゾーンにカードを置かなければなりませんか？	コストのない出現時能力は強制で発動しますが、この出現時能力のように、「手札やデッキなど非公開領域から条件付きでカードを探したり移動させる」場合、条件に合うカードがあったとしても「見つからなかった」として何もしないことができます。
大罠　キノコイモムシ	WXK10-084	自分のルリグのリミットが７でこのシグニを出し、起動能力を使用してレベルを２にしました。そのターン中にレベル２とレベル３のシグニを場に出した場合、ターン終了時にはどうなりますか？	エンドフェイズの２の手順でこのシグニのレベルが元に戻ってリミットを超えます。レベルを－１していた《大罠 キノコイモムシ》は「直前のルール処理のチェック以降にレベルが変化したシグニ」となりますので、このシグニをトラッシュに置きます。 レベルとリミットの超過に関するルールについては、こちらもご参照下さい。
小罠　トカゲビル	WXK10-085	出現時能力は強制ですか？	はい、コストのない出現時能力は強制で発動します。
小罠　トカゲビル	WXK10-085	出現時能力でトラッシュに置いたシグニのレベルの合計が５だった場合はどうなりますか？	合計が５の場合、どちらの条件にも当てはまっていませんので何も起こりません。
魏軍の剛毅　ウキン	WXK10-086	出現時能力では、《黒》コストとして支払いトラッシュに置いたカードを場に出すことはできますか？	はい、それが条件に合うカードであれば可能です。この効果は、コストを支払った後にトラッシュから条件に合うカードを対象とします。
魏軍の果断　ガクシン	WXK10-087	出現時能力の「この方法でトラッシュに置かれたシグニ」とは、起動能力のコストとして手札から捨てたシグニも含みますか？	いいえ、含みません。この効果にある「この方法」とは、直前の「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」のみを指します。
幻竜　ボティス	WXK10-088	自分のデッキが２枚以下のときに出現時能力を発動した場合、どうなりますか？	出現時能力で、その２枚以下のデッキすべてをトラッシュに置きます。それらが<龍獣>のシグニだったとしても、<龍獣>が３枚トラッシュに置かれてはいませんので【ランサー】を得ることはできません。効果終了後、リフレッシュを行います。
羅星　カニセー	WXK10-089	このシグニでアタックし、自動能力で正面のシグニをバニッシュしました。アタックによるダメージはどうなりますか？	アタックしたときにトリガーする自動能力が発動した後、正面にあったシグニが場を離れた場合、アタック自体の処理の時点では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ます。
小書　ガルドラ	WXK10-090	自動能力は強制ですか？	はい、条件を満たした自動能力は強制で発動し、トラッシュにシグニがあるならそのうちの１枚を対象としあなたの＜ウェポン＞のシグニの下に置くのは強制となります。
蛙王の童話　ハインリヒ	WXK10-091	出現時能力で、対戦相手の「効果を受けない」を持つシグニを対象とした場合はどうなりますか？	「効果を受けない」シグニは効果によって移動されませんので、トラッシュに置かれず場に留まります。この方法でトラッシュに置かれたシグニは存在しませんので、後半の効果も何もしません。

プリンセス・ディフェンス	WXK11-001	「対戦相手の効果を受けない」能力を持つシグニは、シグニアタックステップをスキップされてもアタックできますか？	いいえ、できません。「効果を受けない」は移動させる効果、カードの情報を変更する効果、状態を変更する効果を防ぎますが、ルリグアタックステップやシグニアタックステップをスキップする効果は上記に該当せず、「効果を受けない」を持つシグニがあったとしてもアタックできません。
プリンセス・ディフェンス	WXK11-001	相手に《ロック・ユー》を使用され、自分がアーツの使用コストが《無》×3増えています。このとき、元々のコストが《白》×１のアーツを②の効果でゲームから除外できますか？	いいえ、できません。コストの合計を参照する場合、使用コストの増減は含めず、カード左上に記載されているコストを参照します。使用コストが増えていても、そのアーツはコストの合計が１のアーツとなります。
四炎楚歌	WXK11-002	このアーツは、対戦相手のシグニやライフクロスがない場合でも使用できますか？	はい、対象とすることができるカードがない場合でも使用できます。その場合は対象とすることができない部分の効果を無視し、他の効果を処理します。
四炎楚歌	WXK11-002	「このシグニが場を離れたとき」にトリガーする自動能力を持ったシグニを、①の効果でトラッシュに置きました。自動能力と、このアーツの②～④はどちらが先に処理されますか？	トリガー能力は、効果の処理中には発動しません。このアーツの効果は①～④まで１つの効果ですのでまずこのアーツを最後まで処理します。その後に、トリガーしていた能力を発動します。
四炎楚歌	WXK11-002	①から④のうち、行いたくないものを飛ばすことはできますか？	いいえ、できません。例えば①の場合、対象とすることができる対戦相手のシグニがあるなら必ずそのうちの１体を対象とし、トラッシュに置きます。
ロック・ユアハート	WXK11-003	対戦相手が使用したスペルに、スペルカットインでこのアーツを①の効果で使用しました。対戦相手が使用中のスペルは、さらに《無》《無》《無》を支払う必要がありますか？	いいえ、スペルカットインされたスペルは既に使用を宣言し、コストを支払っていますので①の効果の影響を受けません。以降のこのターンに使用するアーツとスペルは使用コストが増加します。
ロック・ユアハート	WXK11-003	アタックフェイズ中に①の効果で使用し、このアーツがルリグデッキに戻りました。同じアタックフェイズ中に再度このアーツを使用できますか？	はい、できます。
ロック・ユアハート	WXK11-003	②の効果は、②の効果を使用した後に場に出たシグニにも影響しますか？	はい、後から出たシグニも含めて、対戦相手はルリグより低いレベルを持つシグニではアタックできなくなります。
ロック・ユアハート	WXK11-003	②の効果の自分のルリグとは、どちらのプレイヤーのルリグですか？	対戦相手のルリグとなります。対戦相手は、自身のルリグより低いレベルを持つ自身のシグニでアタックできません。
大器晩熟	WXK11-004	対戦相手のシグニに付いているカードやシグニの下にあるカードも、それがシグニなら除外されますか？	いいえ、付いているカードや下にあるカードは除外されません。この効果で除外されるシグニは、対戦相手の場にシグニとして出ている（レベルやリミットを確認する）シグニとなります。
オリジナル・サプライズ	WXK11-005	どちらかのデッキが５枚以下のときに、このアーツを使用した場合はどうなりますか？	その場合、最初の効果で５枚以下のデッキすべてがトラッシュに置かれデッキが０枚になりますが、リフレッシュなどのルール処理は効果の処理中には行われません。その後の①や②の効果を処理し、このアーツの効果処理がすべて終わった後に、デッキが０枚のプレイヤーはリフレッシュを行います。
オリジナル・サプライズ	WXK11-005	①で場に出すシグニは、最初の効果でデッキの上からトラッシュに置かれたシグニも対象とすることができます？	はい、それが条件に合うシグニであれば可能です。
オリジナル・サプライズ	WXK11-005	②の効果を使用した後に対戦相手の場に出たシグニは、マイナス修正を受けますか？またなんらかの方法でこのアーツを使用したあとでルリグのレベルが変化した場合、マイナスの値は変化しますか？	いいえ、受けません。②の効果は、このアーツの効果を処理した時点で対戦相手の場にあるシグニのみに影響します。またマイナスされる値もこのアーツの効果を処理した時点で決定していますので、なんらかの方法でルリグのレベルが変化したとしてもマイナスの値は変化しません。

対極の選択　タマＶＳウリス	WXK11-006	上の起動能力は、対戦相手の場にシグニがない場合でも使用できますか？	はい、できます。その場合は対戦相手のルリグのみが「アタックできない。」を得て、対戦相手は自分のトラッシュからシグニを１枚まで手札に加えます。
対極の選択　タマＶＳウリス	WXK11-006	上の起動能力で、対戦相手の手札に加えるシグニを対象とするのはどちらのプレイヤーですか？	対戦相手となります。対戦相手が、自分のトラッシュのシグニ１枚を対象とし手札に加えます。
対極の選択　タマＶＳウリス	WXK11-006	自動能力は、どちらのプレイヤーのルリグがアタックしたときでも発動しますか？	はい、両方のルリグに影響し、発動します。
対極の選択　タマＶＳウリス	WXK11-006	自動能力でアップしたルリグは、そのターン中に再度アタックできますか？	はい、できます。
対極の選択　タマＶＳウリス	WXK11-006	《応援の駄姫　グズ子》がダイレクトを使用してアタックした場合、自動能力はどうなりますか？	《応援の駄姫　グズ子》のダイレクトはアタックによって３回ダメージを与え、対戦相手はそれを３回まで【ガード】することができます。３回すべて【ガード】されていたら自動能力が発動し、２回以下の場合は自動能力は発動しません。
対極の選択　タマＶＳウリス	WXK11-006	自動能力は、《暴風警報》などでアタックを無効にした場合はどうなりますか？	《暴風警報》はアタックを無効にしますが【ガード】しているわけではありませんので、自動能力は発動しません。
クトゥル・ヘイル	WXK11-007	①、②、③は処理する順番を入れ替えられますか？	いいえ、できません。テキストは上から順番に処理しますので、①、②、③の順で行います。
クトゥル・ヘイル	WXK11-007	③の効果では、②の《白》や③の《黒》《黒》として支払ったカードを対象として場に出せますか？	いいえ、できません。このアーツを使用宣言し、コストを支払った後に①、②、③で対象とする必要があるカードをそれぞれ対象とします。その後効果の処理に入り、②や③の処理時に求められているエナをさらに支払うという手順となります。
龍滅熱鎖	WXK11-008	①、②、③は処理する順番を入れ替えられますか？	いいえ、できません。テキストは上から順番に処理しますので、①、②、③の順で行います。
龍滅熱鎖	WXK11-008	①の効果を飛ばし、②と③だけ行うことはできますか？	いいえ、できません。対戦相手の場に条件に合うシグニがあれば、それを1体バニッシュするのは強制となります。
龍滅熱鎖	WXK11-008	②の処理は、①でバニッシュされたシグニも含みますか？	はい、含みます。①を処理しバニッシュした後に、②の効果の処理に入りその時点でエナゾーンにあるカードを7枚になるようにトラッシュに置きます。
アイスフレイム・ショット	WXK11-009	①、②、③は処理する順番を入れ替えられますか？	いいえ、できません。テキストは上から順番に処理しますので、①、②、③の順で行います。
水天二碧	WXK11-010	①、②、③は処理する順番を入れ替えられますか？	いいえ、できません。テキストは上から順番に処理しますので、①、②、③の順で行います。
水天二碧	WXK11-010	自分のデッキが３枚以下のときに、このアーツを使用した場合はどうなりますか？	その場合、①の効果で３枚以下のデッキすべてを引いてデッキが０枚になりますが、リフレッシュなどのルール処理は効果の処理中には行われません。その後の②や③の効果を処理し、このアーツの効果処理がすべて終わった後に、デッキが０枚のプレイヤーはリフレッシュを行います。ですので、デッキ３枚以下で①→②→③と順番に処理をすると③において仮に《緑》を支払ってもデッキからエナゾーンにカードを置けないことにご注意ください。
フォーカラー・マイオーラ	WXK11-011	①、②、③、④は処理する順番を入れ替えられますか？	いいえ、できません。テキストは上から順番に処理しますので、例えば４つすべてを選んだ場合は①、②、③、④の順で行います。
フォーカラー・マイオーラ	WXK11-011	①や②の効果で、バニッシュされたときの自動能力や出現時能力がトリガーした場合、それはいつ発動しますか？	トリガー能力は効果の処理中には発動しませんので、このアーツの効果を最後まで処理した後に発動します。
サポーター　明治＆有栖＆江良	WXK11-012	対戦相手の場にシグニがない場合でも、起動能力を使用できますか？	はい、できます。その場合、対象とすることができない効果は無視し、残りの効果を処理します。
因果の均衡　ウルトゥムＶＳリワト	WXK11-013	ルリグのレベルが４、リミットが１１で、場にレベル４，４，３のシグニをそれぞれ出しているときにこのキーを新たに場に出しました。どうなりますか？	このキーの常時能力によりルリグのリミットが減って１０となります。リミットに収まるように自分のシグニ１体を選んでトラッシュに置きます。

因果の均衡　ウルトゥムＶＳリワト	WXK11-013	起動能力の効果で、場からトラッシュに置いたシグニをそのまま場に出すシグニとして対象とすることができますか？	はい、できます。この効果はあなたのすべてのシグニを場からトラッシュに置いた後に、トラッシュのシグニを対象として場に出します。
因果の均衡　ウルトゥムＶＳリワト	WXK11-013	自分の場にレゾナがあるときに、起動能力を使用しました。どうなりますか？	あなたのすべてのシグニを場からトラッシュに置きますが、レゾナはトラッシュに置かれる代わりにルリグデッキに戻ります。実際にトラッシュには置かれていませんので、レゾナは後半の効果の「トラッシュに置いたシグニ」の数には含まれません。
闘争の記憶　リルＶＳカーニバル	WXK11-014	常時能力は具体的にどういうことですか？	どちらのプレイヤーも、無色ではないルリグにグロウする場合は、そのグロウフェイズのグロウ時にエナコストを支払わずグロウすることができます。エナコスト以外のコストが求められる場合（《カーニバル　†ＭＡＩＳ†》など）は、支払う必要があります。
闘争の記憶　リルＶＳカーニバル	WXK11-014	《サーバント　ＺＥＲＯ》とは何ですか？	《サーバント　ＺＥＲＯ》はレベル１、＜精元＞、パワー１０００、無色で能力を持たないシグニです。
闘争の記憶　リルＶＳカーニバル	WXK11-014	自分のルリグのレベルが３のとき、上の起動能力でレベル４のシグニを場に出せますか？	いいえ、出せません。この能力は場に出た後にシグニを《サーバント　ＺＥＲＯ》にしますが、出る前にレベルやリミット、限定条件に合うかどうかをチェックします。合わない場合はそもそも場に出すことはできません。
闘争の記憶　リルＶＳカーニバル	WXK11-014	下の起動能力でダメージを与えられライフクロス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ますか？	はい、発動します。またバニッシュした対戦相手のシグニに「バニッシュされたとき」の自動能力があった場合、それとライフバーストがトリガーし、ターンプレイヤー側が先に発動します。
闘争の記憶　リルＶＳカーニバル	WXK11-014	下の起動能力は、対戦相手のシグニがない場合でも使用できますか？	はい、使用できます。その場合でもあなたにダメージを与えます。
反覆する思念　ピルルクＶＳリメン	WXK11-015	自分の手札が無いときに起動能力を使用できますか？	はい、できます。その場合でも対戦相手のシグニを２体までダウンできます。手札が２枚以下の場合、その手札を捨てます。
反覆する思念　ピルルクＶＳリメン	WXK11-015	自動能力はどちらのプレイヤーのシグニにも影響しますか？	はい、どちらのプレイヤーのシグニであっても、アタックや効果などでダウンした場合は発動し凍結します。
繚乱する花束　アルフォウＶＳハイ	WXK11-016	常時能力はどちらのプレイヤーにも影響しますか？	はい、両方のプレイヤーに影響し、それぞれ１ターンに２枚までしかクラッシュされません。
繚乱する花束　アルフォウＶＳハイ	WXK11-016	スペルや効果で対戦相手のライフクロスを１枚クラッシュした後に、このキーを場に出しました。このターン中に対戦相手のライフクロスはあと何枚クラッシュできますか？	１枚です。常時能力のライフクロスのクラッシュ制限は、このキーが場に出たターン、このキーが出る前にクラッシュされた枚数も含めます。
繚乱する花束　アルフォウＶＳハイ	WXK11-016	このキーが場に出ているときに、シグニでアタックしてライフクロスを１枚クラッシュしました。その後【ダブルクラッシュ】を持つシグニでアタックしてライフクロスをクラッシュする場合はどうなりますか？	常時能力により１ターンに２枚までしかクラッシュされませんので、２回目のアタックでクラッシュされるのは１枚となります。
繚乱する花束　アルフォウＶＳハイ	WXK11-016	自分のデッキが２枚以下のときにこのキーを場に出した場合、出現時能力はどうなりますか？	その２枚以下のデッキをすべてトラッシュに置き、トラッシュからシグニ１枚を手札に加えます。その後効果が終了し、ルール処理によりリフレッシュを行います。
羅植姫　リカブト	WXK11-017	下の自動能力で対戦相手のシグニをトラッシュに置いた場合、上の自動能力も発動しますか？	はい、効果によって場を離れていますので発動します。
羅植姫　リカブト	WXK11-017	対戦相手のシグニのパワーをマイナス修正し、そのシグニのパワーが０以下になってバニッシュされました。《羅植姫　リカブト》の上の自動能力は発動しますか？	いいえ、パワーが０以下になったことによるバニッシュはルール処理であり効果によるものではありませんので、発動しません。

羅植姫　リカブト	WXK11-017	このシグニが場にあるときに《フリーダム団　ワイルドライガー》を出し、出現時能力で対戦相手の場のシグニを配置し直しました。このシグニの上の自動能力は発動しますか？	いいえ、発動しません。
羅植姫　リカブト	WXK11-017	このシグニが場にあるときに《神罠　フーディナ》を出し、出現時能力で対戦相手のシグニをトラップにしました。このシグニの上の自動能力は発動しますか？	いいえ、発動しません。
羅植姫　リカブト	WXK11-017	下の自動能力の「あなたのシグニゾーンにあるカード」とはどういったものが含まれますか？	シグニゾーンにシグニとして出ているシグニや、その下に置かれているカード、それに付いている【アクセ】や【チャーム】、シグニゾーンに設置されている【トラップ】や【シード】の数を数えます。【ウィルス】と【ゲート】はルール上カードではありませんので含まれません。
羅植姫　リカブト	WXK11-017	このシグニでアタックし、自動能力で正面のシグニをトラッシュに置きました。アタックによるダメージはどうなりますか？	アタックしたときにトリガーする自動能力が発動した後、正面にあったシグニが場を離れた場合、アタック自体の処理の時点では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ます。
コードＶＬ　健屋花那	WXK11-018	このシグニより低いレベルを持つシグニ１体がバニッシュされたとき、上の自動能力を発動しないことを選び、同じターン中に再度条件を満たしたときに発動できますか？	いいえ、常時能力は条件を満たした場合に強制で発動します。上の自動能力は「場に出してもよい」という能力ですので場に出さないことも選べますが、その場合でも発動はしていますので同じターン中には発動できません。
コードＶＬ　健屋花那	WXK11-018	出現時能力では、コストの《白》や《無》として支払ったカードを対象として場に出せますか？	はい、それがレベル３以下のシグニであれば対象とすることができます。
コードＶＬ　健屋花那	WXK11-018	このシグニがアタックしたとき、何らかの効果でこのシグニが場を離れていた場合、２つ目の自動能力は発動しますか？	いいえ、このシグニのそのアタック終了時までに場を離れていた場合、自動能力は発動しません。
羅祝石　ダイヤブライド	WXK11-019	自動能力の「対戦相手のアーツの効果を受けたとき」とは具体的にどういう意味ですか？	「対戦相手のアーツの効果を受ける」とは、対戦相手のアーツによる「移動させる効果」、「パワーやテキストなどの情報を変更する効果」、「状態を変更する効果」を受けることを指します。そのアーツの処理後、この自動能力が発動します。
羅祝石　ダイヤブライド	WXK11-019	自動能力の「効果によって得ている能力」とは具体的にどういう意味ですか？	「～を得る」という効果で得ている能力のことを指します。
羅祝石　ダイヤブライド	WXK11-019	自分のシグニに対して、対戦相手が《バロック・ディフェンス》を使用しました。自動能力の処理はどうなりますか？	《バロック・ディフェンス》によりあなたのシグニは「アタックできない。」を得ます。アーツの処理後、自動能力が発動し、そのシグニは得ていた「アタックできない。」も含めて効果によって得ている能力を失い、アップします。
羅祝石　ダイヤブライド	WXK11-019	自分のシグニが対戦相手のアーツの効果を受けましたが、そこで自動能力を発動しないことを選べますか？	いいえ、選べません。条件を満たした自動能力は強制で発動します。
コードアンチ　ヘルボロス	WXK11-020	このシグニが場に出た後に対戦相手のエナゾーンに置かれたカードは、【マルチエナ】を失いますか？	はい、失います。このシグニが場にある間、後からエナゾーンに置かれたカードも含めて【マルチエナ】を失い対戦相手の効果を受けなくなります。
コードアンチ　ヘルボロス	WXK11-020	エナゾーンのカードが対戦相手の効果を受けない場合、対戦相手はエナコストを支払うこともできなくなりますか？	いいえ、エナの支払いは効果ではありませんので、エナコストの支払いでエナゾーンからトラッシュに移動することは可能です。

コードアンチ　ヘルボロス	WXK11-020	《コードアンチ　ヘルボロス》が場にあるときに対戦相手が《友好の遊行　アン》を場に出しました。対戦相手のエナゾーンのカードは【マルチエナ】を得ますか？	いいえ、得ることができません。対戦相手のエナゾーンのカードは対戦相手の効果を受けませんので、効果により【マルチエナ】を得させることもできません。
コードアンチ　ヘルボロス	WXK11-020	対戦相手のパワー８０００のシグニを効果で－８０００し、パワー０にしてバニッシュしました。このシグニの自動能力はどうなりますか？	パワーが０以下になったことによるバニッシュでもこの自動能力は発動しますが、どのシグニもバニッシュできません。
コードアンチ　ヘルボロス	WXK11-020	対戦相手のシグニが２体以上同時にバニッシュされた場合、自動能力はどうなりますか？	それぞれのバニッシュに対して自動能力がトリガーし、そのうち好きなものを選んで発動します。ターン１回制限の能力ですので、最初の１つを発動したら残りは発動しません。
コードアンチ　ヘルボロス	WXK11-020	自動能力は強制ですか？	はい、対戦相手のシグニがバニッシュされたときに強制で発動します。該当するシグニがあれば対象としてバニッシュするのは強制ですし、該当するシグニがなくとも発動はしていますので同じターン中にはもう発動できません。
コードアンチ　ヘルボロス	WXK11-020	起動能力では、コストの《赤》として支払ったカードを対象として場に出せますか？	はい、それが条件に合うシグニであれば対象とすることができます。
炎魔の先駆　アークゲイン	WXK11-021	自動能力の「場にあるシグニが持つレベルが合計３種類以上」とは具体的にどういう意味ですか？	レベルの数字の種類を参照します。例えば自分の場にレベル１，４のシグニがあり対戦相手の場にレベル３のシグニがあった場合、条件を満たしバニッシュできます。
炎魔の先駆　アークゲイン	WXK11-021	このシグニでアタックし、自動能力で正面のシグニをバニッシュしました。アタックによるダメージはどうなりますか？	アタックしたときにトリガーする自動能力が発動した後、正面にあったシグニが場を離れた場合、アタック自体の処理の時点では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ます。
コードラビラント　クイン	WXK11-022	上の自動能力は、どちらのプレイヤーのシグニがアタックしても発動しますか？	はい、発動します。
コードラビラント　クイン	WXK11-022	対戦相手のシグニ１体がアタックしたとき、上の自動能力を発動しないことを選んで、次にアタックするときに発動することはできます？	いいえ、選べません。条件を満たした自動能力は強制で発動します。そこで配置し直さないことを選んだとしても、発動はしていますのでそのターン中に再度発動することはできません。
コードラビラント　クイン	WXK11-022	下の自動能力は、バトルによるバニッシュとどちらが先に発動しますか？	自動能力が先となります。例えば、対戦相手のパワー１３０００のシグニがアタックし、このシグニとバトルする場合は先に自動能力が発動します。その対戦相手のシグニをデッキの一番下に置き、《コードラビラント　クイン》は場に残ります。
コードラビラント　クイン	WXK11-022	下の自動能力でカードを引くのはどちらのプレイヤーですか？	《コードラビラント　クイン》側のプレイヤーとなります。誰が行うか記載がない場合、能力を発動した側のプレイヤーが行います。
コードラビラント　クイン	WXK11-022	お互いに《コードラビラント　クイン》を場に出し、それらでバトルした場合、それぞれ下の自動能力はどうなりますか？	複数の自動能力がトリガーしている場合、ターンプレイヤー側が先に発動します。アタックしている側がターンプレイヤーですので、アタックされた側の《コードラビラント　クイン》がデッキの一番下に置かれます。また、アタックされた側の《コードラビラント　クイン》はトリガーした場所からさらに移動していますが、一度トリガーした自動能力は発動するため、アタックした《コードラビラント　クイン》もデッキの一番下に置かれます。
聖墓の蒼天　ムンカルン	WXK11-023	このシグニが対戦相手の効果でパワーを－１２０００され、パワーが０になってバニッシュされました。このシグニの上の自動能力は発動しますか？	いいえ、パワーが０以下になったことによるバニッシュはルール処理によるものなので、対戦相手の効果によって場を離れたわけではなく自動能力は発動しません。
聖墓の蒼天　ムンカルン	WXK11-023	対戦相手が《フリーダム団　ワイルドライガー》を出し、出現時能力で自分の《聖墓の蒼天　ムンカルン》を配置し直しました。このシグニの上の自動能力は発動しますか？	いいえ、場のシグニを配置し直す効果では場を離れた扱いにはならず、発動しません。

聖墓の蒼天　ムンカルン	WXK11-023	対戦相手が《神罠　フーディナ》を出し、出現時能力で自分の《聖墓の蒼天　ムンカルン》をトラップにしました。このシグニの上の自動能力は発動しますか？	いいえ、場のシグニをトラップにする効果では場を離れた扱いにはならず、発動しません。
聖墓の蒼天　ムンカルン	WXK11-023	ライフバーストでは、シグニ１枚だけを手札に加えられますか？	いいえ、できません。２枚を手札に加える効果ですので、２枚を対象とすることができない場合は１枚も加えることはできません。
幻怪姫　オサギツネ	WXK11-024	上の自動能力はいつ発動しますか？	あなたが緑のアーツか緑のスペルを使用したときにトリガーし、そのアーツやスペルを処理した後に発動します。【エナチャージ１】か、あなたのエナゾーンからシグニ1枚を手札に加えるかはこの自動能力の発動時に選びます。
幻怪姫　オサギツネ	WXK11-024	「バニッシュされない」能力を持つシグニは、下の自動能力の「対戦相手のシグニ1体をエナゾーンに置く」効果でエナゾーンに置けますか？	はい、置くことができます。エナゾーンに置く効果はバニッシュとは区別され、「バニッシュされない」能力では防ぐことができません。
幻怪姫　オサギツネ	WXK11-024	このシグニでアタックし、自動能力で正面のシグニをエナゾーンに置きました。アタックによるダメージはどうなりますか？	アタックしたときにトリガーする自動能力が発動した後、正面にあったシグニが場を離れた場合、アタック自体の処理の時点では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ます。
幻緑水姫　ダイホウイカ	WXK11-025	上の能力と、アタックフェイズのアーツ使用はどちらが先ですか？	アタックフェイズには、まずアタックフェイズ開始時にトリガーする能力が発動します。それらがすべて処理され、他に何もトリガーしている能力がなければ、ターンプレイヤーから使用タイミングがアタックフェイズのアーツや能力を使用します。
幻緑水姫　ダイホウイカ	WXK11-025	このシグニを場に出し、アタックフェイズ開始時に【エナチャージ１】をしました。その後このシグニがバニッシュされた場合、一番下の自動能力は発動しますか？	いいえ、下の自動能力はターン終了時にこのシグニが場になければ発動しません。
不可思議な誇超　コンテンポラ	WXK11-026	２番目の常時能力は具体的にどういうことですか？	この常時能力は対戦相手の効果によるバニッシュは防ぎませんが、それ以外の「対戦相手の効果による移動」を防ぎます。（手札に戻る、デッキに戻る、エナゾーンへ置く、トラッシュへ置く、ゲームから除外する等） またパワーをマイナスにする効果には影響がなく、パワーが０以下となったシグニはルールによってバニッシュされます。
不可思議な誇超　コンテンポラ	WXK11-026	「自分のデッキの上から３枚トラッシュに置く」効果で、このシグニを含む３枚がトラッシュに置かれ、同時にデッキが０枚になりました。このシグニを自動能力で場に出すことはできますか？	いいえ、できません。このシグニがデッキからトラッシュに置かれたことにより自動能力がトリガーしますが、その発動より先にルール処理としてリフレッシュを行います。リフレッシュによりトリガーしていたこのシグニはデッキに戻ります。そしてトリガーしていた自動能力を発動させますが、その能力で場に出るはずだったカードは既にデッキに戻っているため、場に出ることはありません。
舞踏の小悪　サユラギ	WXK11-027	自動能力でトラッシュに置くシグニを対象とするのはどちらのプレイヤーですか？	アタックされている対戦相手が、自分のシグニを対象とします。
舞踏の小悪　サユラギ	WXK11-027	このシグニが能力を失った場合、トラッシュのカードが１７枚以下でもアタックできますか？	はい、常時能力を失いますので制限なくアタックが可能となります。
舞踏の小悪　サユラギ	WXK11-027	このシグニでアタックし、自動能力が発動しました。対戦相手がトラッシュに置くシグニとして、「シグニの効果を受けない」能力を持つシグニを対象とすることはできますか？	はい、できます。「効果を受けない」は移動させる効果を防ぎますので、そのシグニはトラッシュに置かれずに場にとどまり、この自動能力の処理は終了します。

舞踏の小悪　サユラギ	WXK11-027	このシグニでアタックし、自動能力で対戦相手がこのシグニの正面のシグニをトラッシュに置きました。アタックによるダメージはどうなりますか？	アタックしたときにトリガーする自動能力が発動した後、正面にあったシグニが場を離れた場合、アタック自体の処理の時点では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ます。
仁の遊　ベイゴマ	WXK11-028	この能力でデッキの上からシグニを出す際、どのシグニゾーンに出すかは選べますか？	はい、選べます。空いている自分のシグニゾーンであればどこに出しても構いません。
美英の鑑賞　ルーブル	WXK11-029	何らかの効果によって《美英の鑑賞　ルーブル》の正面にシグニＡを、別のシグニゾーンにシグニＢを１体同時に出しました。それぞれ出現時能力があり、シグニＢの出現時能力で《美英の鑑賞　ルーブル》をバニッシュした場合、シグニＡの出現時能力は発動しますか？	はい、発動します。《美英の鑑賞　ルーブル》の常時能力は出現時能力を発動させなくしますが、出現時能力はトリガー自体はしています。トリガーしたまま先に別の効果で《美英の鑑賞　ルーブル》を場から移動させた場合、トリガーしていたその正面のシグニの出現時能力を発動できます。
美英の鑑賞　ルーブル	WXK11-029	起動能力を使用した後、同じターンに《美英の鑑賞　ルーブル》の正面にシグニを出しました。そのシグニは能力を失いますか？	いいえ、失いません。この起動能力を使用したときに、その正面にあるシグニが持っている能力を失います。後から出たシグニや、失った後に得た能力などには影響しません。また、正面のシグニが能力を失ったあとに正面以外のシグニゾーンに移動しても（正面でなくなっても）能力は失ったままです。
コードＶＬ　早瀬走	WXK11-030	自動能力でこのシグニをバニッシュした場合、このシグニのアタックはどうなりますか？	「アタックしたとき」にトリガーする自動能力は、バトルや対戦相手へのダメージなどのアタック自体の処理より先に発動します。自動能力によって場を離れた場合、アタックによるバトルや対戦相手へのダメージは発生しません。
コードライド　コスモロケ	WXK11-031	このシグニが対戦相手のライフクロスをクラッシュし、それがライフバーストを持っていた場合、このシグニの自動能力とライフバーストはどちらが先に発動しますか？	それらの能力は両方トリガーし、ターンプレイヤー側から先に発動します。《コードライド　コスモロケ》側のターンだった場合はこの自動能力が先に発動します。
コードライド　コスモロケ	WXK11-031	手札を捨てたことでトリガーする能力があった場合、これ自身のパワー５０００以下をバニッシュする効果、クラッシュしたライフクロスのライフバースト、これらの発動順番は決まっていますか？	はい、《コードライド　コスモロケ》側のターンであるならば、まずこれ自身のパワー５０００以下のシグニをバニッシュする効果を処理し、次に手札を捨てたことでトリガーした能力を処理し、最後に相手側の能力であるライフバーストを処理します。
小装　エナジェ	WXK11-032	対戦相手のシグニをこのシグニでバニッシュしたとき、そのシグニが「バニッシュされたとき」の自動能力を持っていたら発動しますか？	はい、発動します。この常時能力はバニッシュされたときの置かれる場所をエナゾーンからトラッシュに変更しますが、バニッシュされていることには変わりありません。
小装　エナジェ	WXK11-032	対戦相手の「効果を受けない」シグニをこのシグニがバトルでバニッシュする場合、バニッシュされたシグニはどこに置かれますか？	トラッシュに置かれます。「効果を受けない」能力は移動させる効果を受けませんが、この常時能力は直接移動させているわけではなく、バニッシュされたときの置かれる場所を変更するだけとなっています。実際の移動はバトルによって行われていますので、そのシグニはバニッシュされ、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。
羅原　Ａｍｌ	WXK11-033	このシグニが場にあるときに赤のスペルを使用しました。対戦相手がそのスペルに対してスペルカットインで、このシグニをバニッシュする効果を使用しました。このシグニの自動能力と、スペルカットインはどちらが先ですか？	スペルカットインが先となります。スペルを使用したときにトリガーする自動能力は、そのスペルが処理された後に発動します。スペルカットインでこのシグニをバニッシュする効果を使用された場合、自動能力で「バニッシュされない」を得る前にバニッシュされ、エナゾーンに置かれます。
羅星説　テンドウ	WXK11-034	自分のライフクロスがクラッシュされたとき、それにライフバーストがある場合、このシグニの自動能力とライフバーストはどちらが先に発動しますか？	それらはクラッシュされたことでトリガーし、好きな順番で発動することができます。

羅星説　テンドウ	WXK11-034	自分のライフクロスが0枚のときに、起動能力を使用できますか？	はい、できます。その場合でも効果を処理でき、最後のライフクロスをクラッシュする効果では何も起こりません。
魔界の吸引　バキューム	WXK11-035	このシグニがアタックしたとき、どちらかのプレイヤーの手札が無い場合はどうなりますか？	その場合、手札があるプレイヤーのみが手札を1枚捨てます。
魔界の吸引　バキューム	WXK11-035	このシグニを2体出した後にスペルを使用する場合、使用コストはどうなりますか？	それぞれの出現時能力は重複しますので、スペルの使用コストは《青×2》減ります。
魔界の吸引　バキューム	WXK11-035	このシグニの出現時能力を発動した後、コストが《青×0》の《ＣＲＹＳＴＡＬ　ＳＥＡＬ》を使用しました。コストが無く実際に《青×1》を減らしていないので、さらにその次に使用するスペルを《青×1》減らすことはできますか？	いいえ、できません。使用コストが実際に減って無くともあなたが次に使用したスペルは《ＣＲＹＳＴＡＬ　ＳＥＡＬ》ですので、それに《青×1》減る効果が適用されています。
魚英の教授　Ｄｒ．デメニ	WXK11-036	自分のライフバーストが発動したときこのシグニの上の自動能力も発動しますが、それらはどちらが先に発動しますか？	ライフバーストが先となります。ライフバーストが発動することでこのシグニの自動能力がトリガーしますが、効果の処理中はトリガー能力は発動しませんのでまずは発動しているライフバーストを全て処理します。その後、このシグニの自動能力が発動します。
魚英の教授　Ｄｒ．デメニ	WXK11-036	下の自動能力でライフバーストを発動した場合、発動後そのカードはどうなりますか？	トラッシュに置かれたままとなります。
魚英の教授　Ｄｒ．デメニ	WXK11-036	対戦相手の場に《コードアンシエンツ　ヘルボロス》があるときにこのシグニの下の自動能力を発動しました。どうなりますか？	《コードアンシエンツ　ヘルボロス》の能力により、トラッシュに置かれたカードは能力を失います。テキスト欄に記載された能力が無くなりますので、ライフバーストを持つカードがトラッシュに置かれてもその効果は無くなります。アイコンは消えず、ライフバーストを発動するということ自体はできますので、このシグニの上の自動能力は発動します。
コードイート　ウェディング	WXK11-037	このシグニに【アクセ】が２枚付いているとき、このシグニが能力を失った場合、付いていた【アクセ】はどうなりますか？	常時能力を失うことで、通常通り【アクセ】を付けられる上限が１枚となります。ルール処理として、どちらか１枚を選んでトラッシュに置きます。
極装　トリアイナ	WXK11-038	自動能力は、このシグニの下のカードと対戦相手のシグニの両方をデッキの上に置くのですか？	いいえ、デッキの一番上に置くのは対戦相手のシグニのみとなります。このシグニの下にあるカードは残り続けます。
羅菌　サメカンユ	WXK11-039	このカードに印刷されている情報とここでの内容が異なるのは誤りですか？	このカードには印刷されている情報から変更された内容があります。 詳細はこちらをご参照ください。
羅菌　サメカンユ	WXK11-039	アタックフェイズの間に【エナチャージ１】をしましたが、下の自動能力を発動しないことを選べますか？	いいえ、できません。条件を満たした自動能力は強制で発動します。ターン１回制限の能力ですので、その後同じターンではもう発動しません。
羅菌　サメカンユ	WXK11-039	下の自動能力が発動したとき、場にあるシグニが自分のアップ状態のシグニだけでした。かならずそれをダウン状態にしなければいけませんか？	いいえ、アップ状態のシグニをアップすることを選べます。ただし、その場合でも自動能力は発動したことになりますし、「シグニがアップ状態になったとき」というトリガー条件の自動能力は発動しません。
コードアート　トレットＲ・Ｏ・Ｂ	WXK11-040	「バニッシュされない」能力を持つシグニは、自動能力の「対戦相手のシグニをエナゾーンに置く」効果でエナゾーンに置けますか？	はい、置くことができます。エナゾーンに置く効果はバニッシュとは区別され、「バニッシュされない」能力では防ぐことができません。
コードアート　トレットＲ・Ｏ・Ｂ	WXK11-040	エナゾーンに《トレット》のカード名を含むカードが３枚ある場合、対戦相手のシグニをどのようにエナゾーンに置けますか？	３枚ある場合、対戦相手のシグニのレベル合計が３以下になるように対象とします。レベル１とレベル２のシグニを対象としたり、レベル１のシグニ３体を対象としてエナゾーンに置くことができます。

コードアート　トレットＲ・Ｏ・Ｂ	WXK11-040	このシグニでアタックし、自動能力で正面のシグニをエナゾーンに置きました。アタックによるダメージはどうなりますか？	アタックしたときにトリガーする自動能力が発動した後、正面にあったシグニが場を離れた場合、アタック自体の処理の時点では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ます。
幻蟲　アラクネ・パイダ	WXK11-041	常時能力はお互いの場にある【チャーム】の枚数を数えますか？	はい、例えばあなたの場に【チャーム】が２枚、相手の場に【チャーム】が１枚ある場合はこのシグニは＋３０００されます。
幻蟲　アラクネ・パイダ	WXK11-041	自動能力は強制で発動しますか？	はい、どちらの自動能力も強制で発動します。上の自動能力では、対戦相手のトラッシュが最低１枚、対戦相手の場にシグニが最低１枚あるならそれらを対象として【チャーム】にします。２つ目の自動能力は【チャーム】が付いているシグニがバニッシュされたときに強制で発動し、対戦相手の場に該当するシグニがあるならそのうち１枚を対象としてエナゾーンに置きます。対戦相手の場に該当するシグニがなくとも、発動はしていますので同じターン中には２回目の発動はできません。
幻蟲　アラクネ・パイダ	WXK11-041	「バニッシュされない」能力を持つシグニは、下の自動能力の「対戦相手のシグニをエナゾーンに置く」効果でエナゾーンに置けますか？	はい、置くことができます。エナゾーンに置く効果はバニッシュとは区別され、「バニッシュされない」能力では防ぐことができません。
中罠　ブラジャック	WXK11-042	このシグニでアタックし、自動能力で正面のシグニをバニッシュしました。アタックによるダメージはどうなりますか？	アタックしたときにトリガーする自動能力が発動した後、正面にあったシグニが場を離れた場合、アタック自体の処理の時点では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ます。
復讐の豪魔　オダノブ	WXK11-043	起動能力を使用し、対戦相手のシグニのパワーをマイナスした後、このシグニのパワーが変動しました。マイナス修正の値は変わりますか？	いいえ、起動能力は使用時にのみパワーを参照してマイナス修正の値を決めます。その後にこのシグニのパワーが変わっても影響しません。
幻竜　コクリュ	WXK11-044	このシグニでアタックし、自動能力で正面のシグニをバニッシュしました。アタックによるダメージはどうなりますか？	アタックしたときにトリガーする自動能力が発動した後、正面にあったシグニが場を離れた場合、アタック自体の処理の時点では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ます。
羅星　ルシファスター	WXK11-045	このシグニが対戦相手のライフクロスをクラッシュし、それがライフバーストを持っていた場合、このシグニの自動能力とライフバーストはどちらが先に発動しますか？	それらの能力は両方トリガーし、ターンプレイヤー側から先に発動します。《羅星　ルシファスター》側のターンだった場合はこの自動能力が先に発動します。 なお、この自動能力によって対戦相手のシグニがバニッシュされ、そのバニッシュされたことによるトリガー能力が発動する場合、対戦相手はそのトリガー能力とライフバーストについて好きな順番で発動することができます。
爆砲　アヤボン	WXK11-046	自動能力は、このシグニがアタックして正面のシグニがバトルでバニッシュされた場合も発動しますか？	はい、発動します。
サーバント　ＺＺ	WXK11-047	起動能力のコストの支払いとして、相手のエナゾーンのカードもトラッシュに置けますか？	いいえ、できません。コストで支払う際カードとして選べるのは、特に記載のない限り自分側のカードのみとなります。
讃の遊　スノボクイーン	WXK11-048	このシグニが効果でパワー＋３０００されているときに、このシグニがバニッシュされました。自動能力で比べるパワーはいくつになりますか？	場を離れる直前の情報を参照しますので、＋３０００されていた場合、公開されたシグニがパワー１００００より低ければ場に出すことができます。
理英の白箱　シュレデ	WXK11-050	このシグニがアタックし、自動能力で手札からシグニを出した場合、そのシグニの出現時能力はいつ発動しますか？	アタック自体の処理より前に発動します。手札から出たシグニの出現時能力を発動し、他にトリガーしている能力などがなければ、バトルや対戦相手へのダメージ処理を行います。
コードＶＬ　ルイス・キャミ―	WXK11-051	サーバントなどの無色のシグニは、自動能力の条件であるシグニが持つ色の種類に数えられますか？	いいえ、無色は色を持たないので色の種類に含めて数えることはできません。

コードＶＬ　ルイス・キャミー	WXK11-051	自動能力は具体的にどのような状況で満たせますか？	あなたの場のシグニがこのシグニを含めて３体あり、このシグニ以外のシグニの色がそれぞれ違う色であれば条件を満たします。ただし、青であり黒でもある《幻蟲　§アメンボ§》であればそれ１体で条件を満たします。
コードＶＬ　ルイス・キャミー	WXK11-051	このシグニでアタックし、自動能力で正面のシグニを手札に戻しました。アタックによるダメージはどうなりますか？	アタックしたときにトリガーする自動能力が発動した後、正面にあったシグニが場を離れた場合、アタック自体の処理の時点では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ます。
アーク・オーダー	WXK11-052	自分のシグニが1体しかない場合、それをトラッシュに置いてルリグをアップすることはできますか？	いいえ、できません。1体しかシグニがない場合は1体もトラッシュに置くことはできず、ルリグもアップしません。
コードライド　トレインキャノン	WXK11-053	このシグニを場に出すとき、どのように出せばよいですか？	あなたの場にあるそれぞれレベルの異なる赤のシグニ３体を選び、それらのいずれかのシグニゾーンに３枚を１つに重ね、その上にこのシグニを置きます。
コードライド　トレインキャノン	WXK11-053	「能力を得られない」という効果をこのシグニが受けた場合、【アサシン】と【ダブルクラッシュ】は失いますか？	いいえ、失いません。「能力を得られない」では「～を得る」というテキストについて、能力を得られなくします。このシグニの常時能力に「～を得る」とは書かれていませんので、「能力を得られない」という効果を受けても何も起こりません。
中装　アダマスフィア	WXK11-054	下の出現時能力のコストを支払って発動したとき、上の自動能力も発動しますか？	はい、発動します。
コードアンチ　ムフシュ	WXK11-055	このシグニでアタックし、自動能力で正面のシグニをバニッシュしました。アタックによるダメージはどうなりますか？	アタックしたときにトリガーする自動能力が発動した後、正面にあったシグニが場を離れた場合、アタック自体の処理の時点では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ます。
コードアンチ　ムフシュ	WXK11-055	対戦相手のシグニにパワーをマイナス修正する効果を与え、パワーが0以下になりバニッシュしました。このシグニの下の自動能力は発動しますか？	いいえ、発動しません。マイナス修正する効果があなたの効果であっても、パワーが0以下になったことによるバニッシュはルール処理によるものであり、効果によってバニッシュしたわけではありません。
羅原　Ｇｔ	WXK11-056	コストとしてアップ状態の赤のシグニをダウンする場合、対戦相手の赤のシグニをダウンすることもできますか？	いいえ、できません。コストで支払いとして使用できるのは自分のシグニのみとなります。
コードＶＬ　えま★おうがすと	WXK11-057	サーバントなどの無色のシグニは、自動能力の条件であるシグニが持つ色の種類に数えられますか？	いいえ、無色は色を持たないので色の種類に含めて数えることはできません。
コードＶＬ　えま★おうがすと	WXK11-057	自動能力は具体的にどのような状況で満たせますか？	あなたの場のシグニがこのシグニを含めて３体あり、このシグニ以外のシグニの色がそれぞれ違う色であれば条件を満たします。ただし、青であり黒でもある《幻蟲　§アメンボ§》であればそれ１体で条件を満たします。
コードＶＬ　えま★おうがすと	WXK11-057	このシグニでアタックし、自動能力で正面のシグニをバニッシュしました。アタックによるダメージはどうなりますか？	アタックしたときにトリガーする自動能力が発動した後、正面にあったシグニが場を離れた場合、アタック自体の処理の時点では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ます。
コードＶＬ　魔使マオ	WXK11-059	サーバントなどの無色のシグニは、自動能力の条件であるシグニが持つ色の種類に数えられますか？	いいえ、無色は色を持たないので色の種類に含めて数えることはできません。
コードＶＬ　魔使マオ	WXK11-059	自動能力は具体的にどのような状況で満たせますか？	あなたの場のシグニがこのシグニを含めて３体あり、このシグニ以外のシグニの色がそれぞれ違う色であれば条件を満たします。ただし、青であり黒でもある《幻蟲　§アメンボ§》であればそれ１体で条件を満たします。
コードＶＬ　魔使マオ	WXK11-059	出現時能力が発動したとき、自分の手札が０枚の場合は【エナチャージ１】できますか？	はい、できます。出現時能力を発動したとき、手札があるなら１枚捨て、その後捨てたかどうかにかかわらず【エナチャージ１】を行います。

占英の星術　アストロノミカ	WXK11-060	このシグニでアタックし、自動能力で正面のシグニをバニッシュしました。アタックによるダメージはどうなりますか？	アタックしたときにトリガーする自動能力が発動した後、正面にあったシグニが場を離れた場合、アタック自体の処理の時点では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ます。
コードイート　タパサキ	WXK11-061	この能力はどのように処理しますか？	このシグニがアタックするとトリガーして、そして発動します。対戦相手の手札が１枚以上あればその表側を見ます。対戦相手が１枚もなければカードを引きます。
コードメイズ　アステカレンダー	WXK11-062	出現時能力のコストでレベル１のシグニを捨て、それを効果でそのまま場に出せますか？	はい、できます。出現時能力のコストを支払った後に、トラッシュから条件に合うシグニを対象として場に出します。
希望の蒼天　マツユキ	WXK11-063	自分のエナゾーンに白、赤、緑、黒のカードがある場合、このシグニのパワーはいくつになりますか？	合計で＋４０００されますので、パワー５０００となります。
希望の蒼天　マツユキ	WXK11-063	自分のエナゾーンに《天空の主神　ゼウシアス》のみがある場合、このシグニのパワーはいくつになりますか？	《天空の主神　ゼウシアス》は【マルチエナ】と「すべての色を得る」という常時能力を持っていますが、【マルチエナ】はカード自体の色を変更せず、「すべての色を得る」という常時能力は場のみで有効なため、エナゾーンにある《天空の主神　ゼウシアス》は無色となります。このシグニのパワーはプラスされず１０００のままとなります。
ＴＨＲＥＥ　ＯＵＴＳＩＤＥ	WXK11-064	自分のデッキが残り1枚のときにこのスペルを使用した場合はどうなりますか？	その場合、それを公開し、対戦相手はその1枚を選んでトラッシュに置きます。残りはありませんので1枚も手札には加わりません。
幻怪　二ホニンギョ	WXK11-065	この自動能力で緑のシグニ１体に【ランサー】を得させました。その後、効果によってそのシグニのパワーが１００００未満に下がった場合、得ていた【ランサー】はどうなりますか？	パワーが１００００以上かどうかを確認するのはこの自動能力が発動したときのみとなります。後からパワーが下がったとしても、そのターン終了時までは【ランサー】を得たままです。逆に、この自動能力を処理した上でパワー１００００未満だったシグニに、後から別の効果でパワーをプラスし１００００以上にしても、【ランサー】は得ません。
幻水　オタガメ	WXK11-066	自動能力は、見せた《幻水　オタガメ》がそのまま場に出るということですか？	はい、公開した《幻水　オタガメ》を場に出すことができます。また、公開した後でこの能力の発動前に、別の効果により公開した《幻水　オタガメ》自身が手札以外に移動したとしても、手札に別の《幻水　オタガメ》があればそれを場に出すことができます。
羅菌　バオバブーン	WXK11-067	自分のエナゾーンが０枚で、《幻竜　タルボ》のようにアタックフェイズ開始時にトリガーしエナを支払って効果を発動する能力がある場合、先に《羅菌　バオバブーン》を捨ててエナチャージし、エナの支払いをできますか？	いいえ、アタックフェイズ開始時にトリガーする自動能力はプレアタックステップでアーツを使用するタイミングよりも前に発動するため、この能力を先に使用できません。
コードアート　Ｃ・Ｍ・Ｒ	WXK11-068	常時能力によって、対戦相手は【エナチャージ１】などができなくなりますか？	はい、【エナチャージ１】はデッキの一番上をエナゾーンに置く効果ですので、この常時能力によって、移動させることができなくなります。
ドライ＝インフル	WXK11-069	【トラップ】や【シード】はシグニの下にあるカードに含めますか？	いいえ、含めません。シグニの下にあるカードは、下に置くという効果でシグニの下に置かれたカードや【ライズ】で下に置いたカードとなります。【トラップ】と【シード】はシグニゾーンに設置されるものであり、物理的にシグニの下に置かれていたとしてもこの自動能力の数には含めません。
ドライ＝インフル	WXK11-069	自動能力で下にあるカードと付いているカードを数えるとき、相手のカードも含めますか？	はい、含めます。自分の場と対戦相手の場を確認し、その合計が３枚以上であれば条件を満たします。
ドライ＝インフル	WXK11-069	「バニッシュされない」能力を持つシグニは、起動能力の「対戦相手のシグニをエナゾーンに置く」効果でエナゾーンに置けますか？	はい、置くことができます。エナゾーンに置く効果はバニッシュとは区別され、「バニッシュされない」能力では防ぐことができません。
ドライ＝インフル	WXK11-069	このシグニでアタックし、自動能力で正面のシグニをエナゾーンに置きました。アタックによるダメージはどうなりますか？	アタックしたときにトリガーする自動能力が発動した後、正面にあったシグニが場を離れた場合、アタック自体の処理の時点では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ます。

修築	WXK11-070	10枚以上トラッシュに置いた場合は、5枚以上トラッシュに置いた場合の効果も発生しますか？	はい、10枚以上トラッシュに置いた場合は、まずあなたのトラッシュからすべてのカードをデッキに加えてシャッフルした後に、デッキの一番上のカードをライフクロスに加えます。
大罠　フーディナ	WXK11-071	対戦相手のシグニが場に出て、それが出現時能力を持っている場合、このシグニの自動能力と出たシグニの出現時能力はどちらが先に発動しますか？	それらの能力は対戦相手のシグニが場に出たときに両方トリガーし、ターンプレイヤー側から先に発動します。 先に発動したトリガー能力の結果、次に発動するトリガー能力のシグニが場を離れたとしても、一度トリガーしたトリガー能力は発動することになります。
大罠　フーディナ	WXK11-071	このシグニがエナゾーンにあるときに、このシグニの起動能力のコストとしてこのシグニをトラッシュに置き、そのままトラッシュから場に出すことはできますか？	いいえ、できません。この起動能力は、このシグニがトラッシュにある場合にしか使用できず、コストを支払うこともできません。
堕落の砲女　メツマ	WXK11-072	出現時能力は強制ですか？	はい、コストの無い出現時能力は強制で発動します。
堕落の砲女　メツマ	WXK11-072	どちらかのプレイヤーのデッキが2枚以下のときに出現時能力を発動した場合、どうなりますか？	その場合、そのプレイヤーは残りの2枚以下のデッキすべてをトラッシュに置きます。他のプレイヤーは通常通り3枚をトラッシュに置きます。その後効果が終了し、デッキが0枚のプレイヤーはリフレッシュを行います。
幻竜　バハムート	WXK11-073	「能力を得られない」という効果をこのシグニが受けた場合、【ランサー】は失いますか？	いいえ、失いません。「能力を得られない」では「～を得る」というテキストについて、能力を得られなくします。このシグニの常時能力に「～を得る」とは書かれていませんので、「能力を得られない」という効果を受けても何も起こりません。
羅星　サタン	WXK11-074	この効果は、チアゾーンのシグニも含みますか？	はい、チアゾーンとシグニゾーン合わせて２体までしか場に出せません。
羅星　サタン	WXK11-074	ライズなどでシグニの下に置かれているシグニや、アクセとして付いているシグニは場に出すことのできる２体の数に含めますか？	いいえ、この効果はシグニとして場に出ている（レベルやリミットを確認する）シグニのみに影響します。下に置かれているカードや付いているカードは含みません。
羅星　サタン	WXK11-074	自分の場に「シグニの効果を受けない」能力を持つシグニが３体あります。対戦相手が《羅星　サタン》を出して出現時能力を発動した場合、自分はシグニをトラッシュに置く必要がありますか？	はい、その場合でも１体選んでトラッシュに置きます。この効果は直接シグニをトラッシュに置く効果ではなく、場に出せるシグニの数を変更する効果です。レベルやリミット超過の処理と同様、ルールによって２体になるようにトラッシュに置かれますので「効果を受けない」で防ぐことはできません。
轟書　ガブリエルト	WXK11-075	このシグニでアタックし、自動能力で正面のシグニをマイナス修正しバニッシュしました。アタックによるダメージはどうなりますか？	アタックしたときにトリガーする自動能力が発動した後、正面にあったシグニが場を離れた場合、アタック自体の処理の時点では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ます。
鳥王の童話　ベイア	WXK11-076	自分のシグニが対戦相手のライフクロスをクラッシュし、それがライフバーストを持っていた場合、このシグニの自動能力とライフバーストはどちらが先に発動しますか？	それらの能力は両方トリガーし、ターンプレイヤー側から先に発動します。《鳥王の童話　ベイア》側のターンだった場合はこの自動能力が先に発動します。それによってデッキが０枚になった場合は、リフレッシュを行ってからライフバーストが発動します。
エニグマ・オーダー	WXK11-077	対戦相手がトラッシュからカードを選ぶ際、場からトラッシュに置いたシグニも選べますか？	はい、選べます。場からトラッシュにシグニ３体を置いた後に、対戦相手がトラッシュからカード１枚を選びます。
満月の巫女　タマヨリヒメ	WD01-001	「レベル」とはなんですか？	このルリグのレベルを表しています。あなたはグロウフェイズに、グロウコストを支払うことで自分のルリグデッキからルリグ1枚を、あなたの場にあるルリグに重ねることができます（この行為をグロウと呼びます。）このとき、ルリグのレベルを上げる場合は1レベルずつしか上げることが出来ません。（＊同じレベルまたは小さいレベルのルリグを重ねることは出来ます。＊ルリグタイプが違うルリグは重ねることが出来ません）また、メインフェイズにシグニを配置するとき、あなたが配置できるシグニはあなたのルリグのレベル以下のシグニしか配置できません。

満月の巫女　タマヨリヒメ	WD01-001	「リミット」とはなんですか？	このルリグのリミットを表しています。あなたがメインフェイズにシグニを配置するにあたり、配置後のシグニのレベルの合計がルリグのリミットを超えてしまう場合は、このシグニを配置することは出来ません。
満月の巫女　タマヨリヒメ	WD01-001	「グロウコスト」とはなんですか？	ルリグカードの左下に記載された、グロウフェイズにルリグのレベルをアップさせる（これをグロウと呼びます）ために必要なエナ数のことです。
満月の巫女　タマヨリヒメ	WD01-001	《甲冑　ローメイル》が複数体いた場合、《満月の巫女　タマヨリヒメ》の能力は重複しますか？具体的には《甲冑　ローメイル》が2体いた場合シグニのパワーは＋4000されますか？	《満月の巫女　タマヨリヒメ》の常時能力は《甲冑　ローメイル》が居るかどうかを参照するので、複数体いたとしても＋2000のままです。
弦月の巫女　タマヨリヒメ	WD01-002	「レベル」とはなんですか？	このルリグのレベルを表しています。あなたはグロウフェイズに、グロウコストを支払うことで自分のルリグデッキからルリグ1枚を、あなたの場にあるルリグに重ねることができます（この行為をグロウと呼びます。）このとき、ルリグのレベルを上げる場合は1レベルずつしか上げることが出来ません。（＊同じレベルまたは小さいレベルのルリグを重ねることは出来ます。＊ルリグタイプが違うルリグは重ねることが出来ません）また、メインフェイズにシグニを配置するとき、あなたが配置できるシグニはあなたのルリグのレベル以下のシグニしか配置できません。
弦月の巫女　タマヨリヒメ	WD01-002	「リミット」とはなんですか？	このルリグのリミットを表しています。あなたがメインフェイズにシグニを配置するにあたり、配置後のシグニのレベルの合計がルリグのリミットを超えてしまう場合は、このシグニを配置することは出来ません。
弦月の巫女　タマヨリヒメ	WD01-002	「グロウコスト」とはなんですか？	ルリグカードの左下に記載された、グロウフェイズにルリグのレベルをアップさせる（これをグロウと呼びます）ために必要なエナ数のことです。
半月の巫女　タマヨリヒメ	WD01-003	「レベル」とはなんですか？	このルリグのレベルを表しています。あなたはグロウフェイズに、グロウコストを支払うことで自分のルリグデッキからルリグ1枚を、あなたの場にあるルリグに重ねることができます（この行為をグロウと呼びます。）このとき、ルリグのレベルを上げる場合は1レベルずつしか上げることが出来ません。（＊同じレベルまたは小さいレベルのルリグを重ねることは出来ます。＊ルリグタイプが違うルリグは重ねることが出来ません）また、メインフェイズにシグニを配置するとき、あなたが配置できるシグニはあなたのルリグのレベル以下のシグニしか配置できません。
半月の巫女　タマヨリヒメ	WD01-003	「リミット」とはなんですか？	このルリグのリミットを表しています。あなたがメインフェイズにシグニを配置するにあたり、配置後のシグニのレベルの合計がルリグのリミットを超えてしまう場合は、このシグニを配置することは出来ません。
半月の巫女　タマヨリヒメ	WD01-003	「グロウコスト」とはなんですか？	ルリグカードの左下に記載された、グロウフェイズにルリグのレベルをアップさせる（これをグロウと呼びます）ために必要なエナ数のことです。
三日月の巫女　タマヨリヒメ	WD01-004	「レベル」とはなんですか？	このルリグのレベルを表しています。あなたはグロウフェイズに、グロウコストを支払うことで自分のルリグデッキからルリグ1枚を、あなたの場にあるルリグに重ねることができます（この行為をグロウと呼びます。）このとき、ルリグのレベルを上げる場合は1レベルずつしか上げることが出来ません。（＊同じレベルまたは小さいレベルのルリグを重ねることは出来ます。＊ルリグタイプが違うルリグは重ねることが出来ません）また、メインフェイズにシグニを配置するとき、あなたが配置できるシグニはあなたのルリグのレベル以下のシグニしか配置できません。
三日月の巫女　タマヨリヒメ	WD01-004	「リミット」とはなんですか？	このルリグのリミットを表しています。あなたがメインフェイズにシグニを配置するにあたり、配置後のシグニのレベルの合計がルリグのリミットを超えてしまう場合は、このシグニを配置することは出来ません。

三日月の巫女　タマヨリヒメ	WD01-004	「グロウコスト」とはなんですか？	ルリグカードの左下に記載された、グロウフェイズにルリグのレベルをアップさせる（これをグロウと呼びます）ために必要なエナ数のことです。
新月の巫女　タマヨリヒメ	WD01-005	「レベル」とはなんですか？	このルリグのレベルを表しています。あなたはグロウフェイズに、グロウコストを支払うことで自分のルリグデッキからルリグ1枚を、あなたの場にあるルリグに重ねることができます（この行為をグロウと呼びます。）このとき、ルリグのレベルを上げる場合は1レベルずつしか上げることが出来ません。（＊同じレベルまたは小さいレベルのルリグを重ねることは出来ます。＊ルリグタイプが違うルリグは重ねることが出来ません）また、メインフェイズにシグニを配置するとき、あなたが配置できるシグニはあなたのルリグのレベル以下のシグニしか配置できません。
新月の巫女　タマヨリヒメ	WD01-005	「リミット」とはなんですか？	このルリグのリミットを表しています。あなたがメインフェイズにシグニを配置するにあたり、配置後のシグニのレベルの合計がルリグのリミットを超えてしまう場合は、このシグニを配置することは出来ません。
新月の巫女　タマヨリヒメ	WD01-005	「グロウコスト」とはなんですか？	ルリグカードの左下に記載された、グロウフェイズにルリグのレベルをアップさせる（これをグロウと呼びます）ために必要なエナ数のことです。
ロココ・バウンダリー	WD01-006	「タマ限定」とはなんですか？	このカードの限定条件を表しています。指定されたルリグタイプのセンタールリグが場にいなければ、場に出したり使用することができません。
ロココ・バウンダリー	WD01-006	使用タイミング【メインフェイズ】とはなんですか？	このカードが使用可能なタイミングを表しています。このカードは、自分のターンのメインフェイズにのみ使用することが可能です。
ロココ・バウンダリー	WD01-006	対戦相手のシグニが1体しかいなくても、使用する事は出来ますか？	出来ます。テキストに“2体まで”とあるので相手の場にシグニが1体しか居なくても使用できます。
エイボン	WD01-007	使用タイミング【メインフェイズ】とはなんですか？	このカードが使用可能なタイミングを表しています。このカードは、自分のターンのメインフェイズにのみ使用することが可能です。
エイボン	WD01-007	探した結果白のシグニが1体しかいなかった場合はどうなりますか？また、目的のシグニが居なかった場合はどうなりますか？	テキストには“2枚まで”とありますので、1枚しか探してこないことも可能です。デッキを探し始める前に、枚数を宣言する必要はありません。
バロック・ディフェンス	WD01-008	使用タイミング【アタックフェイズ】とはなんですか？	このカードが使用可能なタイミングを表しています。このカードは、自分のターンのアタックフェイズのプレアタックステップ、もしくは相手ターンのアタックフェイズのディフェンスステップに使用することが可能です。
バロック・ディフェンス	WD01-008	《バロック・ディフェンス》をルールを変更する効果として扱い、《先駆の大天使　アークゲイン》や《ノー・ゲイン》を使用したルリグに対して使用し、攻撃させないことは出来ますか？	いいえ、《バロック・ディフェンス》は対戦相手のシグニやルリグに対して「アタック出来ない」という状態を付与する効果であり、ルールを変更する効果としては扱われません。《先駆の大天使　アークゲイン》や《ノー・ゲイン》を使用した状態のルリグの攻撃を止めることは出来ません。
甲冑　ローメイル	WD01-009	「タマ限定」とはなんですか？	このカードの限定条件を表しています。指定されたルリグタイプのセンタールリグが場にいなければ、場に出したり使用することができません。
甲冑　ローメイル	WD01-009	「レベル」とはなんですか？	このシグニのレベルを表しています。このシグニをシグニゾーンに出す際には、あなたの場にあるルリグのレベルが４以上であり、なおかつ出した後の場のシグニのレベルの合計がルリグのリミット以下である必要があります。
甲冑　ローメイル	WD01-009	《甲冑　ローメイル》の常時能力は重複しますか？	重複します。例えばあなたの場に《甲冑　ローメイル》が2体居た場合、それぞれのパワーは＋2000されます。
甲冑　ローメイル	WD01-009	ライフバースト発動時、対戦相手の場にシグニが一体も居なかった場合はどうなりますか？	ライフバースト発動時点で適切な対象となるシグニが存在しなかった場合は何も起こりません。

甲冑　ローメイル	WD01-009	ダブルクラッシュによって《甲冑　ローメイル》のライフバーストが発動した場合はどうなりますか？具体的には1枚目のライフクロスから《甲冑　ローメイル》がクラッシュされた場合、2枚目がクラッシュされる前にライフバーストが解決されてライフクロスを守ることは出来ますか？	ダブルクラッシュは相手のライフクロスを同時に2枚クラッシュします。よって、1枚目と2枚目の間にライフバーストが解決されるタイミングは存在しません。ライフクロスを2枚捲ったのち、ライフバーストを解決させます。2枚ともライフバーストが発動した場合は、アタックを受けた側のプレイヤーが解決される順番を選ぶことが出来ます。
大剣　カリバン	WD01-010	「レベル」とはなんですか？	このシグニのレベルを表しています。このシグニをシグニゾーンに出す際には、あなたの場にあるルリグのレベルが3以上であり、なおかつ出した後の場のシグニのレベルの合計がルリグのリミット以下である必要があります。
篭手　トレット	WD01-011	「タマ限定」とはなんですか？	このカードの限定条件を表しています。指定されたルリグタイプのセンタールリグが場にいなければ、場に出したり使用することができません。
篭手　トレット	WD01-011	「レベル」とはなんですか？	このシグニのレベルを表しています。このシグニをシグニゾーンに出す際には、あなたの場にあるルリグのレベルが3以上であり、なおかつ出した後の場のシグニのレベルの合計がルリグのリミット以下である必要があります。
篭手　トレット	WD01-011	出現時能力は必ず使用しなければなりませんか？また、何度でも使用できますか？	出現時能力は、その能力の使用にコストが必要な場合は使用しないことを選べます。コストが必要ない場合は、必ず使用しなければなりません。能力が使用できるのは場に出た時に一度だけです。
篭手　トレット	WD01-011	メインデッキを探した結果《甲冑　ローメイル》が見つからなかった場合、もしくは見つけても手札に加えたくなかった場合はどうしたらよいですか？	探した結果として《甲冑　ローメイル》がなかったり、あったとしても望まない場合は、“見つからなかった”ことにしてデッキをシャッフルするだけでかまいません。
中剣　フランベル	WD01-012	「レベル」とはなんですか？	このシグニのレベルを表しています。このシグニをシグニゾーンに出す際には、あなたの場にあるルリグのレベルが2以上であり、なおかつ出した後の場のシグニのレベルの合計がルリグのリミット以下である必要があります。
小剣　ククリ	WD01-013	「レベル」とはなんですか？	このシグニのレベルを表しています。このシグニをシグニゾーンに出す際には、あなたの場にあるルリグのレベルが1以上であり、なおかつ出した後の場のシグニのレベルの合計がルリグのリミット以下である必要があります。
小弓　ボーニャ	WD01-014	「タマ限定」とはなんですか？	このカードの限定条件を表しています。指定されたルリグタイプのセンタールリグが場にいなければ、場に出したり使用することができません。
小弓　ボーニャ	WD01-014	「レベル」とはなんですか？	このシグニのレベルを表しています。このシグニをシグニゾーンに出す際には、あなたの場にあるルリグのレベルが1以上であり、なおかつ出した後の場のシグニのレベルの合計がルリグのリミット以下である必要があります。
小弓　ボーニャ	WD01-014	出現時能力は必ず使用しなければなりませんか？また、何度でも使用できますか？	出現時能力は、その能力の使用にコストが必要な場合は使用しないことを選べます。コストが必要ない場合は、必ず使用しなければなりません。能力が使用できるのは場に出た時に一度だけです。
小弓　ボーニャ	WD01-014	《小弓　ボーニャ》の出現時能力が発動した際、メインデッキの残り枚数が2枚以下の時はどうすればよいですか？	その2枚を見て好きな順番で戻します。1枚の時は、1枚だけ見てそのまま戻します。
小弓　ボーニャ	WD01-014	相手の《フル/メイデン イオナ》常時能力が発動している状態で《小弓　ボーニャ》を場に出した場合、出現時能力を使用することは出来ますか？	はい、出来ます。《小弓　ボーニャ》が場に出て、《フル/メイデン イオナ》の常時能力が影響を及ぼし、《小弓　ボーニャ》のパワーは-1000となりますが、まだこの時点ではバニッシュされず、出現時能力はトリガーします。その後にルール処理により《小弓　ボーニャ》はバニッシュされ、トリガーした出現時能力が発動することになります。
ゲット・バイブル	WD01-015	探した結果、目的のシグニが居なかった場合はどうなりますか？	目的のシグニがなかったり、あったとしても望まない場合は“見つからなかった”ことにしてデッキをシャッフルするだけでかまいません。

サーバント　D	WD01-016	「レベル」とはなんですか？	このシグニのレベルを表しています。このシグニをシグニゾーンに出す際には、あなたの場にあるルリグのレベルが2以上であり、なおかつ出した後の場のシグニのレベルの合計がルリグのリミット以下である必要があります。
サーバント　D	WD01-016	「ガード」とはなんですか？	あなたはアタックフェイズ中のガードステップ時に手札から「ガード」能力を持つカードを捨てる（トラッシュに置く）ことができます。こうした場合、あなたはこのターン中、対戦相手のルリグのアタックによるダメージを一度防ぎ、ライフクロスを守ることが出来ます。ただし、ダメージを防ぐことが出来るのはルリグからの攻撃のみであり、シグニからの攻撃は防げません。
サーバント　D	WD01-016	「マルチエナ」とはなんですか？	エナコストを支払う際、マルチエナを持つカードは好きな色１つとして支払うことが出来ます。
サーバント　D	WD01-016	ダブルクラッシュを持つルリグのアタックをガードした場合はどうなりますか？	ガードはそのターン中のルリグによるアタックを一度防ぎます。アタックしたルリグがダブルクラッシュを持っていたとしても、アタックによるダメージは受けずライフクラッシュは1枚もクラッシュされません。
サーバント　O	WD01-017	「レベル」とはなんですか？	このシグニのレベルを表しています。このシグニをシグニゾーンに出す際には、あなたの場にあるルリグのレベルが1以上であり、なおかつ出した後の場のシグニのレベルの合計がルリグのリミット以下である必要があります。
サーバント　O	WD01-017	「ガード」とはなんですか？	あなたはアタックフェイズ中のガードステップ時に手札から「ガード」能力を持つカードを捨てる（トラッシュに置く）ことができます。こうした場合、あなたはこのターン中、対戦相手のルリグのアタックによるダメージを一度防ぎ、ライフクロスを守ることが出来ます。ただし、ダメージを防ぐことが出来るのはルリグからの攻撃のみであり、シグニからの攻撃は防げません。
サーバント　O	WD01-017	「マルチエナ」とはなんですか？	エナコストを支払う際、マルチエナを持つカードは好きな色１つとして支払うことが出来ます。
サーバント　O	WD01-017	ダブルクラッシュを持つルリグのアタックをガードした場合はどうなりますか？	ガードはそのターン中のルリグによるアタックを一度防ぎます。アタックしたルリグがダブルクラッシュを持っていたとしても、アタックによるダメージは受けずライフクラッシュは1枚もクラッシュされません。
花代・肆	WD02-001	「レベル」とはなんですか？	このルリグのレベルを表しています。あなたはグロウフェイズに、グロウコストを支払うことで自分のルリグデッキからルリグ1枚を、あなたの場にあるルリグに重ねることができます（この行為をグロウと呼びます。）このとき、ルリグのレベルを上げる場合は1レベルずつしか上げることが出来ません。（＊同じレベルまたは小さいレベルのルリグを重ねることは出来ます。＊ルリグタイプが違うルリグは重ねることが出来ません）また、メインフェイズにシグニを配置するとき、あなたが配置できるシグニはあなたのルリグのレベル以下のシグニしか配置できません。
花代・肆	WD02-001	「リミット」とはなんですか？	このルリグのリミットを表しています。あなたがメインフェイズにシグニを配置するにあたり、配置後のシグニのレベルの合計がルリグのリミットを超えてしまう場合は、このシグニを配置することは出来ません。
花代・肆	WD02-001	「グロウコスト」とはなんですか？	ルリグカードの左下に記載された、グロウフェイズにルリグのレベルをアップさせる（これをグロウと呼びます）ために必要なエナ数のことです。
花代・肆	WD02-001	《羅石　ヴォルカノ》が複数体いた場合、《花代・肆》の能力は重複しますか？具体的には《羅石　ヴォルカノ》が2体いた場合シグニのパワーは＋4000されますか？	《花代・肆》の常時能力は《羅石　ヴォルカノ》があるかどうかを参照するので、複数体いたとしても＋2000のままです。

花代・参	WD02-002	「レベル」とはなんですか？	このルリグのレベルを表しています。あなたはグロウフェイズに、グロウコストを支払うことで自分のルリグデッキからルリグ1枚を、あなたの場にあるルリグに重ねることができます（この行為をグロウと呼びます。）このとき、ルリグのレベルを上げる場合は1レベルずつしか上げることが出来ません。（＊同じレベルまたは小さいレベルのルリグを重ねることは出来ます。＊ルリグタイプが違うルリグは重ねることが出来ません）また、メインフェイズにシグニを配置するとき、あなたが配置できるシグニはあなたのルリグのレベル以下のシグニしか配置できません。
花代・参	WD02-002	「リミット」とはなんですか？	このルリグのリミットを表しています。あなたがメインフェイズにシグニを配置するにあたり、配置後のシグニのレベルの合計がルリグのリミットを超えてしまう場合は、このシグニを配置することは出来ません。
花代・参	WD02-002	「グロウコスト」とはなんですか？	ルリグカードの左下に記載された、グロウフェイズにルリグのレベルをアップさせる（これをグロウと呼びます）ために必要なエナ数のことです。
花代・爾	WD02-003	「レベル」とはなんですか？	このルリグのレベルを表しています。あなたはグロウフェイズに、グロウコストを支払うことで自分のルリグデッキからルリグ1枚を、あなたの場にあるルリグに重ねることができます（この行為をグロウと呼びます。）このとき、ルリグのレベルを上げる場合は1レベルずつしか上げることが出来ません。（＊同じレベルまたは小さいレベルのルリグを重ねることは出来ます。＊ルリグタイプが違うルリグは重ねることが出来ません）また、メインフェイズにシグニを配置するとき、あなたが配置できるシグニはあなたのルリグのレベル以下のシグニしか配置できません。
花代・爾	WD02-003	「リミット」とはなんですか？	このルリグのリミットを表しています。あなたがメインフェイズにシグニを配置するにあたり、配置後のシグニのレベルの合計がルリグのリミットを超えてしまう場合は、このシグニを配置することは出来ません。
花代・爾	WD02-003	「グロウコスト」とはなんですか？	ルリグカードの左下に記載された、グロウフェイズにルリグのレベルをアップさせる（これをグロウと呼びます）ために必要なエナ数のことです。
花代・壱	WD02-004	「レベル」とはなんですか？	このルリグのレベルを表しています。あなたはグロウフェイズに、グロウコストを支払うことで自分のルリグデッキからルリグ1枚を、あなたの場にあるルリグに重ねることができます（この行為をグロウと呼びます。）このとき、ルリグのレベルを上げる場合は1レベルずつしか上げることが出来ません。（＊同じレベルまたは小さいレベルのルリグを重ねることは出来ます。＊ルリグタイプが違うルリグは重ねることが出来ません）また、メインフェイズにシグニを配置するとき、あなたが配置できるシグニはあなたのルリグのレベル以下のシグニしか配置できません。
花代・壱	WD02-004	「リミット」とはなんですか？	このルリグのリミットを表しています。あなたがメインフェイズにシグニを配置するにあたり、配置後のシグニのレベルの合計がルリグのリミットを超えてしまう場合は、このシグニを配置することは出来ません。
花代・壱	WD02-004	「グロウコスト」とはなんですか？	ルリグカードの左下に記載された、グロウフェイズにルリグのレベルをアップさせる（これをグロウと呼びます）ために必要なエナ数のことです。
花代・零	WD02-005	「レベル」とはなんですか？	このルリグのレベルを表しています。あなたはグロウフェイズに、グロウコストを支払うことで自分のルリグデッキからルリグ1枚を、あなたの場にあるルリグに重ねることができます（この行為をグロウと呼びます。）このとき、ルリグのレベルを上げる場合は1レベルずつしか上げることが出来ません。（＊同じレベルまたは小さいレベルのルリグを重ねることは出来ます。＊ルリグタイプが違うルリグは重ねることが出来ません）また、メインフェイズにシグニを配置するとき、あなたが配置できるシグニはあなたのルリグのレベル以下のシグニしか配置できません。

花代・零	WD02-005	「リミット」とはなんですか？	このルリグのリミットを表しています。あなたがメインフェイズにシグニを配置するにあたり、配置後のシグニのレベルの合計がルリグのリミットを超えてしまう場合は、このシグニを配置することは出来ません。
花代・零	WD02-005	「グロウコスト」とはなんですか？	ルリグカードの左下に記載された、グロウフェイズにルリグのレベルをアップさせる（これをグロウと呼びます）ために必要なエナ数のことです。
飛火夏虫	WD02-006	使用タイミング【メインフェイズ】とはなんですか？	このカードが使用可能なタイミングを表しています。このカードは、自分のターンのメインフェイズにのみ使用することが可能です。
飛火夏虫	WD02-006	アタックフェイズ終了後に《飛火夏虫》を使用することで、パワー15000以上のシグニをバニッシュするこは出来ますか？（例：パワー10000のシグニにアタックされたパワー18000のシグニをアタックフェイズ終了後に《飛火夏虫》でバニッシュしたい）	出来ません。《飛火夏虫》は使用タイミング【メインフェイズ】とありますので、そもそもアタックフェイズ終了後には使用出来ません。また、《飛火夏虫》のテキストも“パワー15000以下のシグニ一体をバニッシュする”とあるように、パワーの値そのものを参照するため、アタックフェイズの結果によって効果が左右されることはありません。
飛火夏虫	WD02-006	バニッシュされたシグニはどうなりますか？またこの際ライフバーストは発動しますか？	バニッシュされたシグニはエナゾーンに行きます。ライフバーストは発動しません。ライフバーストはライフクロスがクラッシュされた時のみ発動します。
背炎之陣	WD02-007	「花代限定」とはなんですか？	このカードの限定条件を表しています。指定されたルリグタイプのセンタールリグが場にいなければ、場に出したり使用することができません。
背炎之陣	WD02-007	使用タイミング【メインフェイズ】とはなんですか？	このカードが使用可能なタイミングを表しています。このカードは、自分のターンのメインフェイズにのみ使用することが可能です。
背炎之陣	WD02-007	手札が2枚以下の時に、手札を全て捨てることで《背炎之陣》を使用することは出来ますか	手札が3枚未満の状態であっても使用を宣言し、エナを支払うことは可能です。しかし解決時に“手札を3枚捨てる”を実行出来ない場合、何も起こらずに《背炎之陣》の効果は終了します。
背炎之陣	WD02-007	バニッシュされたシグニはどうなりますか？またこの際ライフバーストは発動しますか？	バニッシュされたシグニはエナゾーンに行きます。ライフバーストは発動しません。ライフバーストはライフクロスがクラッシュされた時のみ発動します。
焼石炎	WD02-008	使用タイミング【メインフェイズ】とはなんですか？	このカードが使用可能なタイミングを表しています。このカードは、自分のターンのメインフェイズにのみ使用することが可能です。
焼石炎	WD02-008	アタックフェイズ終了後に《焼石炎》を使用することで、パワー7000以上のシグニをバニッシュするこは出来ますか？（例：パワー5000のシグニにアタックされたパワー10000のシグニをアタックフェイズ終了後に《焼石炎》でバニッシュしたい）	出来ません。《焼石炎》は使用タイミング【メインフェイズ】とありますので、そもそもアタックフェイズ終了後には使用出来ません。また、《焼石炎》のテキストも"パワー7000以下のシグニ一体をバニッシュする”とあるように、パワーの値そのものを参照するため、アタックフェイズの結果によって効果が左右されることはありません。
焼石炎	WD02-008	バニッシュされたシグニはどうなりますか？またこの際ライフバーストは発動しますか？	バニッシュされたシグニはエナゾーンに行きます。ライフバーストは発動しません。ライフバーストはライフクロスがクラッシュされた時のみ発動します。
羅石　ヴォルカノ	WD02-009	「花代限定」とはなんですか？	このカードの限定条件を表しています。指定されたルリグタイプのセンタールリグが場にいなければ、場に出したり使用することができません。
羅石　ヴォルカノ	WD02-009	「レベル」とはなんですか？	このシグニのレベルを表しています。このシグニをシグニゾーンに出す際には、あなたの場にあるルリグのレベルが4以上であり、なおかつ出した後の場のシグニのレベルの合計がルリグのリミット以下である必要があります。

羅石　ヴォルカノ	WD02-009	出現時能力は必ず使用しなければなりませんか？また、何度でも使用できますか？	出現時能力は、その能力の使用にコストが必要な場合は使用しないことを選べます。コストが必要ない場合は、必ず使用しなければなりません。能力が使用できるのは場に出た時に一度だけです。
羅石　ヴォルカノ	WD02-009	ダブルクラッシュによって《羅石　ヴォルカノ》のライフバーストが発動した場合はどうなりますか？具体的には1枚目のライフクロスから《羅石　ヴォルカノ》がクラッシュされた場合、2枚目がクラッシュされる前にライフバーストが解決されてライフクロスを守ることは出来ますか？	ダブルクラッシュは相手のライフクロスを同時に2枚クラッシュします。よって、1枚目と2枚目の間にライフバーストが解決されるタイミングは存在しません。ライフクロスを2枚捲ったのち、ライフバーストを解決させます。2枚ともライフバーストが発動した場合は、アタックを受けた側のプレイヤーが解決される順番を選ぶことが出来ます。
羅石　ヴォルカノ	WD02-009	ライフバースト発動時、対戦相手の場にシグニが一体も居なかった場合はどうなりますか？	ライフバースト発動時点で適切な対象となるシグニが存在しなかった場合は何も起こりません。
羅石　シルバン	WD02-010	「レベル」とはなんですか？	このシグニのレベルを表しています。このシグニをシグニゾーンに出す際には、あなたの場にあるルリグのレベルが3以上であり、なおかつ出した後の場のシグニのレベルの合計がルリグのリミット以下である必要があります。
羅石　ガーネット	WD02-011	「花代限定」とはなんですか？	このカードの限定条件を表しています。指定されたルリグタイプのセンタールリグが場にいなければ、場に出したり使用することができません。
羅石　ガーネット	WD02-011	「レベル」とはなんですか？	このシグニのレベルを表しています。このシグニをシグニゾーンに出す際には、あなたの場にあるルリグのレベルが3以上であり、なおかつ出した後の場のシグニのレベルの合計がルリグのリミット以下である必要があります。
羅石　ガーネット	WD02-011	「ターン終了時まで」とはいつまでですか？	エンドフェイズの③までとなります。エンドフェイズは、以下の①→②→③を順番に行います。 ①「ターン終了時」と書かれた効果が順番に発動します。②あなたの手札が7枚以上の場合、6枚になるように手札からカードを選んで捨てます。③「ターン終了時まで、」「このターン、」と書かれた効果が同時になくなります。
羅石　ガーネット	WD02-011	出現時能力は必ず使用しなければなりませんか？また、何度でも使用できますか？	出現時能力は、その能力の使用にコストが必要な場合は使用しないことを選べます。コストが必要ない場合は、必ず使用しなければなりません。能力が使用できるのは場に出た時に一度だけです。
羅石　ブロンダ	WD02-012	「レベル」とはなんですか？	このシグニのレベルを表しています。このシグニをシグニゾーンに出す際には、あなたの場にあるルリグのレベルが2以上であり、なおかつ出した後の場のシグニのレベルの合計がルリグのリミット以下である必要があります。
羅石　アイロン	WD02-013	「レベル」とはなんですか？	このシグニのレベルを表しています。このシグニをシグニゾーンに出す際には、あなたの場にあるルリグのレベルが1以上であり、なおかつ出した後の場のシグニのレベルの合計がルリグのリミット以下である必要があります。
羅石　アメジスト	WD02-014	「花代限定」とはなんですか？	このカードの限定条件を表しています。指定されたルリグタイプのセンタールリグが場にいなければ、場に出したり使用することができません。
羅石　アメジスト	WD02-014	「レベル」とはなんですか？	このシグニのレベルを表しています。このシグニをシグニゾーンに出す際には、あなたの場にあるルリグのレベルが1以上であり、なおかつ出した後の場のシグニのレベルの合計がルリグのリミット以下である必要があります。
羅石　アメジスト	WD02-014	出現時能力は必ず使用しなければなりませんか？また、何度でも使用できますか？	出現時能力は、その能力の使用にコストが必要な場合は使用しないことを選べます。コストが必要ない場合は、必ず使用しなければなりません。能力が使用できるのは場に出た時に一度だけです。

轟音の火柱	WD02-015	アタックフェイズ終了後に《轟音の火柱》を使用することで、パワー5000以上のシグニをバニッシュするこは出来ますか？（例：パワー5000のシグニにアタックされたパワー10000のシグニをアタックフェイズ終了後に《轟音の火柱》でバニッシュしたい）	出来ません。スペルカードを使用出来るのはメインフェイズのみですので、そもそもアタックフェイズ終了後には使用出来ません。また、《轟音の火柱》のテキストも“パワー5000以下のシグニ一体をバニッシュする”とあるように、パワーの値そのものを参照するため、アタックフェイズの結果によって効果が左右されることはありません。
轟音の火柱	WD02-015	バニッシュされたシグニはどうなりますか？またこの際ライフバーストは発動しますか？	バニッシュされたシグニはエナゾーンに行きます。ライフバーストは発動しません。ライフバーストはライフクロスがクラッシュされた時のみ発動します。
コード・ピルルク・T	WD03-001	「レベル」とはなんですか？	このルリグのレベルを表しています。あなたはグロウフェイズに、グロウコストを支払うことで自分のルリグデッキからルリグ1枚を、あなたの場にあるルリグに重ねることができます（この行為をグロウと呼びます。）このとき、ルリグのレベルを上げる場合は1レベルずつしか上げることが出来ません。（＊同じレベルまたは小さいレベルのルリグを重ねることは出来ます。＊ルリグタイプが違うルリグは重ねることが出来ません）また、メインフェイズにシグニを配置するとき、あなたが配置できるシグニはあなたのルリグのレベル以下のシグニしか配置できません。
コード・ピルルク・T	WD03-001	「リミット」とはなんですか？	このルリグのリミットを表しています。あなたがメインフェイズにシグニを配置するにあたり、配置後のシグニのレベルの合計がルリグのリミットを超えてしまう場合は、このシグニを配置することは出来ません。
コード・ピルルク・T	WD03-001	「グロウコスト」とはなんですか？	ルリグカードの左下に記載された、グロウフェイズにルリグのレベルをアップさせる（これをグロウと呼びます）ために必要なエナ数のことです。
コード・ピルルク・G	WD03-002	「レベル」とはなんですか？	このルリグのレベルを表しています。あなたはグロウフェイズに、グロウコストを支払うことで自分のルリグデッキからルリグ1枚を、あなたの場にあるルリグに重ねることができます（この行為をグロウと呼びます。）このとき、ルリグのレベルを上げる場合は1レベルずつしか上げることが出来ません。（＊同じレベルまたは小さいレベルのルリグを重ねることは出来ます。＊ルリグタイプが違うルリグは重ねることが出来ません）また、メインフェイズにシグニを配置するとき、あなたが配置できるシグニはあなたのルリグのレベル以下のシグニしか配置できません。
コード・ピルルク・G	WD03-002	「リミット」とはなんですか？	このルリグのリミットを表しています。あなたがメインフェイズにシグニを配置するにあたり、配置後のシグニのレベルの合計がルリグのリミットを超えてしまう場合は、このシグニを配置することは出来ません。
コード・ピルルク・G	WD03-002	「グロウコスト」とはなんですか？	ルリグカードの左下に記載された、グロウフェイズにルリグのレベルをアップさせる（これをグロウと呼びます）ために必要なエナ数のことです。
コード・ピルルク・M	WD03-003	「レベル」とはなんですか？	このルリグのレベルを表しています。あなたはグロウフェイズに、グロウコストを支払うことで自分のルリグデッキからルリグ1枚を、あなたの場にあるルリグに重ねることができます（この行為をグロウと呼びます。）このとき、ルリグのレベルを上げる場合は1レベルずつしか上げることが出来ません。（＊同じレベルまたは小さいレベルのルリグを重ねることは出来ます。＊ルリグタイプが違うルリグは重ねることが出来ません）また、メインフェイズにシグニを配置するとき、あなたが配置できるシグニはあなたのルリグのレベル以下のシグニしか配置できません。
コード・ピルルク・M	WD03-003	「リミット」とはなんですか？	このルリグのリミットを表しています。あなたがメインフェイズにシグニを配置するにあたり、配置後のシグニのレベルの合計がルリグのリミットを超えてしまう場合は、このシグニを配置することは出来ません。
コード・ピルルク・M	WD03-003	「グロウコスト」とはなんですか？	ルリグカードの左下に記載された、グロウフェイズにルリグのレベルをアップさせる（これをグロウと呼びます）ために必要なエナ数のことです。

コード・ピルルク・K	WD03-004	「レベル」とはなんですか？	このルリグのレベルを表しています。あなたはグロウフェイズに、グロウコストを支払うことで自分のルリグデッキからルリグ1枚を、あなたの場にあるルリグに重ねることができます（この行為をグロウと呼びます。）このとき、ルリグのレベルを上げる場合は1レベルずつしか上げることが出来ません。（＊同じレベルまたは小さいレベルのルリグを重ねることは出来ます。＊ルリグタイプが違うルリグは重ねることが出来ません）また、メインフェイズにシグニを配置するとき、あなたが配置できるシグニはあなたのルリグのレベル以下のシグニしか配置できません。
コード・ピルルク・K	WD03-004	「リミット」とはなんですか？	このルリグのリミットを表しています。あなたがメインフェイズにシグニを配置するにあたり、配置後のシグニのレベルの合計がルリグのリミットを超えてしまう場合は、このシグニを配置することは出来ません。
コード・ピルルク・K	WD03-004	「グロウコスト」とはなんですか？	ルリグカードの左下に記載された、グロウフェイズにルリグのレベルをアップさせる（これをグロウと呼びます）ために必要なエナ数のことです。
コード・ピルルク	WD03-005	「レベル」とはなんですか？	このルリグのレベルを表しています。あなたはグロウフェイズに、グロウコストを支払うことで自分のルリグデッキからルリグ1枚を、あなたの場にあるルリグに重ねることができます（この行為をグロウと呼びます。）このとき、ルリグのレベルを上げる場合は1レベルずつしか上げることが出来ません。（＊同じレベルまたは小さいレベルのルリグを重ねることは出来ます。＊ルリグタイプが違うルリグは重ねることが出来ません）また、メインフェイズにシグニを配置するとき、あなたが配置できるシグニはあなたのルリグのレベル以下のシグニしか配置できません。
コード・ピルルク	WD03-005	「リミット」とはなんですか？	このルリグのリミットを表しています。あなたがメインフェイズにシグニを配置するにあたり、配置後のシグニのレベルの合計がルリグのリミットを超えてしまう場合は、このシグニを配置することは出来ません。
コード・ピルルク	WD03-005	「グロウコスト」とはなんですか？	ルリグカードの左下に記載された、グロウフェイズにルリグのレベルをアップさせる（これをグロウと呼びます）ために必要なエナ数のことです。
ピーピング・アナライズ	WD03-006	「ピルルク限定」とはなんですか？	このカードの限定条件を表しています。指定されたルリグタイプのセンタールリグが場にいなければ、場に出したり使用することができません。
ピーピング・アナライズ	WD03-006	使用タイミング【メインフェイズ】とはなんですか？	このカードが使用可能なタイミングを表しています。このカードは、自分のターンのメインフェイズにのみ使用することが可能です。
ピーピング・アナライズ	WD03-006	「レベル」とはなんですか？	ルリグカード、シグニカードの右上に記載された数値です。手札のシグニを配置する際には、ルリグのレベルがシグニのレベル以上である必要があります。
ドント・ムーブ	WD03-007	使用タイミング【アタックフェイズ】とはなんですか？	このカードが使用可能なタイミングを表しています。このカードは、自分のターンのアタックフェイズのプレアタックステップ、もしくは相手ターンのアタックフェイズのディフェンスステップに使用することが可能です。
ドント・ムーブ	WD03-007	対戦相手のシグニが1体しかいなくても、使用する事は出来ますか？	出来ます。テキストに“2体まで”とあるので相手の場にシグニが1体しか居なくても使用できます。
ドロー・ツー	WD03-008	使用タイミング【メインフェイズ】とはなんですか？	このカードが使用可能なタイミングを表しています。このカードは、自分のターンのメインフェイズにのみ使用することが可能です。
ドロー・ツー	WD03-008	メインデッキの残り枚数が1枚しかない場合はどうなりますか？	1枚引いた時点でメインデッキが0枚であるため、2枚目を引くことは出来ません。そのまま《ドロー・ツー》の効果は終了し、ルリグトラッシュに置かれます。その後リフレッシュを行います。
コードアート　R・M・N	WD03-009	「ピルルク限定」とはなんですか？	このカードの限定条件を表しています。指定されたルリグタイプのセンタールリグが場にいなければ、場に出したり使用することができません。

コードアート　Ｒ・Ｍ・Ｎ	WD03-009	「レベル」とはなんですか？	このシグニのレベルを表しています。このシグニをシグニゾーンに出す際には、あなたの場にあるルリグのレベルが4以上であり、なおかつ出した後の場のシグニのレベルの合計がルリグのリミット以下である必要があります。
コードアート　Ｒ・Ｍ・Ｎ	WD03-009	出現時能力は必ず使用しなければなりませんか？また、何度でも使用できますか？	出現時能力は、その能力の使用にコストが必要な場合は使用しないことを選べます。コストが必要ない場合は、必ず使用しなければなりません。能力が使用できるのは場に出た時に一度だけです。
コードアート　Ｒ・Ｍ・Ｎ	WD03-009	「見ないで選び、捨てさせる。」とはどういうことですか？。	ランダムに1枚捨てるということです。
コードアート　Ｒ・Ｍ・Ｎ	WD03-009	ライフバーストもランダムに捨てますか？	いいえ、出現時能力とは異なり、ライフバースト時の能力は、捨てるカードを対戦相手が選んで捨てます。
コードアート　Ｄ・Ｒ・Ｓ	WD03-010	「レベル」とはなんですか？	このシグニのレベルを表しています。このシグニをシグニゾーンに出す際には、あなたの場にあるルリグのレベルが3以上であり、なおかつ出した後の場のシグニのレベルの合計がルリグのリミット以下である必要があります。
コードアート　Ｓ・Ｍ・Ｐ	WD03-011	「ピルルク限定」とはなんですか？	このカードの限定条件を表しています。指定されたルリグタイプのセンタールリグが場にいなければ、場に出したり使用することができません。
コードアート　Ｓ・Ｍ・Ｐ	WD03-011	「レベル」とはなんですか？	このシグニのレベルを表しています。このシグニをシグニゾーンに出す際には、あなたの場にあるルリグのレベルが3以上であり、なおかつ出した後の場のシグニのレベルの合計がルリグのリミット以下である必要があります。
コードアート　Ｓ・Ｍ・Ｐ	WD03-011	出現時能力は必ず使用しなければなりませんか？また、何度でも使用できますか？	出現時能力は、その能力の使用にコストが必要な場合は使用しないことを選べます。コストが必要ない場合は、必ず使用しなければなりません。能力が使用できるのは場に出た時に一度だけです。
コードアート　Ｓ・Ｍ・Ｐ	WD03-011	出現時能力で対戦相手の手札を見て、レベル1のカードが無かった時はどうなりますか？	対戦相手の手札を見ただけで、カードを捨てさせることは出来ません。
コードアート　Ｊ・Ｖ	WD03-012	「レベル」とはなんですか？	このシグニのレベルを表しています。このシグニをシグニゾーンに出す際には、あなたの場にあるルリグのレベルが2以上であり、なおかつ出した後の場のシグニのレベルの合計がルリグのリミット以下である必要があります。
コードアート　Ｓ・Ｃ	WD03-013	「レベル」とはなんですか？	このシグニのレベルを表しています。このシグニをシグニゾーンに出す際には、あなたの場にあるルリグのレベルが1以上であり、なおかつ出した後の場のシグニのレベルの合計がルリグのリミット以下である必要があります。
コードアート　Ｒ・Ｆ・Ｒ	WD03-014	「ピルルク限定」とはなんですか？	このカードの限定条件を表しています。指定されたルリグタイプのセンタールリグが場にいなければ、場に出したり使用することができません。
コードアート　Ｒ・Ｆ・Ｒ	WD03-014	「レベル」とはなんですか？	このシグニのレベルを表しています。このシグニをシグニゾーンに出す際には、あなたの場にあるルリグのレベルが1以上であり、なおかつ出した後の場のシグニのレベルの合計がルリグのリミット以下である必要があります。
コードアート　Ｒ・Ｆ・Ｒ	WD03-014	出現時能力は必ず使用しなければなりませんか？また、何度でも使用できますか？	出現時能力は、その能力の使用にコストが必要な場合は使用しないことを選べます。コストが必要ない場合は、必ず使用しなければなりません。能力が使用できるのは場に出た時に一度だけです。
コードアート　Ｒ・Ｆ・Ｒ	WD03-014	《コードアート　Ｒ・Ｆ・Ｒ》の出現時能力でカードを1枚引いた後、捨てる前にカードを使用することは出来ますか？	出来ません。「カードを１枚引き、手札を１枚捨てる。」が一連の能力なので、途中で他の行動を行うことは出来ません。
ＴＯＯ　ＢＡＤ	WD03-015	相手の手札が無い場合でも使用出来ますか？	使用を宣言し、コストを支払う事は可能です。しかし、実現不可能な効果であるため結果としては、何も起こりません。
ＴＯＯ　ＢＡＤ	WD03-015	「見ないで選び、捨てさせる。」とはどういうことですか？。	ランダムに1枚捨てるということです。

サーバント　D	WD03-016	「レベル」とはなんですか？	このシグニのレベルを表しています。このシグニをシグニゾーンに出す際には、あなたの場にあるルリグのレベルが2以上であり、なおかつ出した後の場のシグニのレベルの合計がルリグのリミット以下である必要があります。
サーバント　D	WD03-016	「ガード」とはなんですか？	あなたはアタックフェイズ中のガードステップ時に手札から「ガード」能力を持つカードを捨てる（トラッシュに置く）ことができます。こうした場合、あなたはこのターン中、対戦相手のルリグからのアタックを無効化しライフクロスを守ることが出来ます。ただし、無効化出来るのはルリグからの攻撃のみであり、シグニからの攻撃は防げません。
サーバント　D	WD03-016	「マルチエナ」とはなんですか？	エナコストを支払う際、マルチエナを持つカードは好きな色１つとして支払うことが出来ます。
サーバント　D	WD03-016	ダブルクラッシュを持つルリグのアタックをガードした場合はどうなりますか？	ガードはそのターン中のルリグによるアタックを一度防ぎます。アタックしたルリグがダブルクラッシュを持っていたとしても、アタックによるダメージは受けずライフクラッシュは1枚もクラッシュされません。
サーバント　O	WD03-017	「レベル」とはなんですか？	このシグニのレベルを表しています。このシグニをシグニゾーンに出す際には、あなたの場にあるルリグのレベルが1以上であり、なおかつ出した後の場のシグニのレベルの合計がルリグのリミット以下である必要があります。
サーバント　O	WD03-017	「ガード」とはなんですか？	あなたはアタックフェイズ中のガードステップ時に手札から「ガード」能力を持つカードを捨てる（トラッシュに置く）ことができます。こうした場合、あなたはこのターン中、対戦相手のルリグからのアタックを無効化しライフクロスを守ることが出来ます。ただし、無効化出来るのはルリグからの攻撃のみであり、シグニからの攻撃は防げません。
サーバント　O	WD03-017	「マルチエナ」とはなんですか？	エナコストを支払う際、マルチエナを持つカードは好きな色１つとして支払うことが出来ます。
サーバント　O	WD03-017	ダブルクラッシュを持つルリグのアタックをガードした場合はどうなりますか？	ガードはそのターン中のルリグによるアタックを一度防ぎます。アタックしたルリグがダブルクラッシュを持っていたとしても、アタックによるダメージは受けずライフクラッシュは1枚もクラッシュされません。
四ノ娘　緑姫	WD04-001	エナゾーンにカードが7枚以上あり、場に《幻獣　セイリュ》2体ある場合、シグニのパワーは＋4000されますか？	いいえ、《四ノ娘　緑姫》の常時能力は《幻獣　セイリュ》が場にあるか、そうでないかを参照します。《幻獣　セイリュ》が複数あるとしても、修正値は＋2000のままです。
意気揚々	WD04-006	《意気揚々》を使用した後に場に出されたシグニのパワーは＋5000されますか？	いいえ、《意気揚々》により＋5000されるのは《意気揚々》を使用した時点で場にあるシグニのみです。後から出されたシグニは＋5000されません。
再三再四	WD04-007	コストとして支払われたカードを対象として手札に加えることは出来ますか？	出来ません。エナゾーンにあるカードを対象とするタイミングは、コストの支払いが終了した後に行われます。コストとして支払われたカードはトラッシュにあるため対象とすることは出来ません。
幻獣　セイリュ	WD04-009	条件を満たした上でアタックした際に発動する《幻獣　セイリュ》の自動能力は、どのタイミングで解決されますか？	「アタックしたとき」発動条件を満たす自動能力は、その能力を持つシグニのアタック宣言と同時に発動条件を満たします。《幻獣　セイリュ》の場合、《幻獣　セイリュ》でアタックを宣言すると同時に対戦相手のシグニを対象とし、そのシグニをバニッシュします。その後、《幻獣　セイリュ》の正面にシグニがあれば、そのシグニとバトルを行います。正面にシグニがない場合、対戦相手のライフクロスをクラッシュします。

幻獣　セイリュ	WD04-009	相手の場に＜天使＞・＜天使＞・《先駆の大天使　アークゲイン》とある状態で、《先駆の大天使　アークゲイン》の正面にある《幻獣　セイリュ》アタック宣言を行いました。《先駆の大天使　アークゲイン》とのバトルを先に行い《先駆の大天使　アークゲイン》をバニッシュした後にアタック時能力で他の＜天使＞のシグニをバニッシュすることは可能ですか？	いいえ、「アタックした時」発動条件を満たす自動能力は、その能力を持つシグニのアタック宣言と同時に発動条件を満たし、解決されます。先に正面のシグニとのバトルを行うことは出来ません。
幻獣　コゲンブ	WD04-013	《幻獣　コゲンブ》の正面に、《コゲンブ》のパワーより大きい値のシグニがいる場合でも、《コゲンブ》によるアタックを宣言し、自動能力を発動させることは出来ますか？	はい、可能です。アタック宣言自体は正面にいるシグニのパワーの値に関係なく行うことが出来ます。自動能力も、条件を満たしていれば発動させることが可能です。
幻獣　ヒャッコ	WD04-015	《幻獣　ヒャッコ》の正面に、《ヒャッコ》のパワーより大きい値のシグニがいる場合でも、《ヒャッコ》によるアタックを宣言し、自動能力を発動させることは出来ますか？	はい、可能です。アタック宣言自体は正面にいるシグニのパワーの値に関係なく行うことが出来ます。自動能力も、条件を満たしていれば発動させることが可能です。
サーバント　Ｏ２	WD04-017	「ガード」とはなんですか？	あなたはアタックフェイズ中のガードステップ時に手札から「ガード」能力を持つカードを捨てる（トラッシュに置く）ことができます。こうした場合、あなたはこのターン中、対戦相手のルリグからのアタックを無効化しライフクロスを守ることが出来ます。ただし、無効化出来るのはルリグからの攻撃のみであり、シグニからの攻撃は防げません。
サーバント　Ｏ２	WD04-017	「マルチエナ」とはなんですか？	エナコストを支払う際、マルチエナを持つカードは好きな色１つとして支払うことが出来ます。
サーバント　Ｏ２	WD04-017	ダブルクラッシュを持つルリグのアタックをガードした場合はどうなりますか？	ガードはそのターン中のルリグによるアタックを一度防ぎます。アタックしたルリグがダブルクラッシュを持っていたとしても、アタックによるダメージは受けずライフクラッシュは1枚もクラッシュされません。
堕絡	WD04-018	このスペルを使用する際、それぞれのシグニはいつ対象としますか？	対象を選ぶのはスペルの効果を処理する直前となります。その時点で自身のシグニと、そのシグニのパワー以下の対戦相手のシグニを同時に対象とします。その後、スペルカットインの有無を確認し、効果の処理に入ります。 詳細は用語集「対象」もご参照ください。
堕絡	WD04-018	《堕絡》によってダウンするシグニと、バニッシュするシグニを対象とする手順は、どのように行えばよいですか？	以下の手順で処理を行います。 【1】《堕絡》の使用を宣言し、コストとして緑1を支払います。 【2】自身のアップ状態のシグニと、そのシグニのパワー以下の対戦相手のシグニ1体を対象とします。 【3】対戦相手の【スペルカットイン】の有無を確認します。 【4】解決に入ります。
堕絡	WD04-018	《堕絡》の使用に対し、【スペルカットイン】《ブラッディ・スラッシュ》で、対象とした自身のシグニがバニッシュされました。この場合、対戦相手のシグニをバニッシュすることは出来ますか？	いいえ、《堕絡》の解決時に対象とした自身のシグニが場に居ない場合は何も起こりません。
堕絡	WD04-018	ダウン状態の自身のシグニを対象とすることは出来ますか？	いいえ、出来ません。あなたのアップ状態のシグニ1体を対象とする必要があります。
堕絡	WD04-018	対象とした自身のシグニより、パワーが大きい値のシグニを対象とすることは出来ますか？	対象とできません。使用を宣言し、自身と対戦相手のシグニを対象とする時点で、対戦相手のシグニのパワーは、自身のシグニのパワー以下である必要があります。

獄卒の闇魔　ウリス	WD05-001	トラッシュにカードが20枚以上あり、場に《堕落の砲女　メツム》が2体いる場合、シグニのパワーは＋4000されますか？	いいえ、《獄卒の闇魔　ウリス》の常時能力は《堕落の砲女　メツム》が場にあるか、そうでないかを参照します。《堕落の砲女　メツム》が複数あるとしても、修正値は＋2000のままです。
モーメント・パニッシュ	WD05-006	パワーが0以下になったシグニはどうなりますか？	パワーが0以下になったシグニはバニッシュされ、エナゾーンに置かれます。
エターナル・パニッシュ	WD05-007	パワーが0以下になったシグニはどうなりますか？	パワーが0以下になったシグニはバニッシュされ、エナゾーンに置かれます。
グレイブ・アウト	WD05-008	トラッシュあるシグニが2枚以下でも使用は可能ですか？	テキストに“3枚まで”とある通り、トラッシュにシグニが3体未満でも使用は可能です。
グレイブ・アウト	WD05-008	コストとしてエナゾーンからトラッシュに置かれたシグニを対象として、手札に加える事は可能ですか？	はい、可能です。使用を宣言し、コストを支払った後に、手札に加えるシグニを対象としますので、コストとして支払われたシグニを手札に加えることは可能です。
堕落の砲女　メツム	WD05-009	《堕落の砲女　メツム》の出現時能力は、自分から先に7枚トラッシュに置きますか？それとも対戦相手からですか？	全てのプレイヤーが同一の行動を行う場合、特に指示が無い場合は同時に処理を行います。《堕落の砲女　メツム》の出現時能力の場合、2人のプレイヤーが、同時に1枚ずつトラッシュに置きます。
堕落の砲女　メツム	WD05-009	出現時能力により、お互いのトラッシュに《コードアンチ　テキサハンマ》が置かれました。どのように処理されますか？	《堕落の砲女　メツム》の出現時能力が解決された後、ターンプレイヤーの《コードアンチ　テキサハンマ》の自動能力が先に解決され場に出ます。一人のプレイヤーのトラッシュに、複数枚の《コードアンチ　テキサハンマ》が置かれた場合、そのプレイヤーは《コードアンチ　テキサハンマ》を出す順番を選ぶことが出来ます。
堕落の砲女　メツム	WD05-009	メインデッキの残り枚数が2枚の場合、出現時能力はどのように処理されますか？	メインデッキの残りをすべてトラッシュに置いた時点で、デッキが無いため効果は終了となり、デッキリフレッシュが行われます。
堕落の砲女　メツム	WD05-009	メインデッキが残り2枚の時に、出現時能力により、《コードアンチ　テキサハンマ》がトラッシュに置かれました。この《コードアンチ　テキサハンマ》を場に出すことは出来ますか？それともリフレッシュによりメインデッキに戻りますか？	《コードアンチ　テキサハンマ》がトラッシュに置かれた際の自動能力が解決されるのは、出現時能力が解決した後となります。この場合、トラッシュに置かれたカードに《コードアンチ　テキサハンマ》が含まれていたとしても、デッキリフレッシュによりメインデッキに戻ってしまうため、場に出すことは出来ません。
堕落の砲女　サキュ	WD05-014	メインデッキの残り枚数が3枚未満の状態で出現時能力が発動しました。この場合、どのような手順で処理がなされますか？	メインデッキの残りをすべてトラッシュに置いた時点で、デッキが無いため効果は終了となり、デッキリフレッシュが行われます。
堕落の砲女　サキュ	WD05-014	メインデッキが残り3枚未満の状態で、出現時能力により《コードアンチ　テキサハンマ》がトラッシュに置かれました。この《コードアンチ　テキサハンマ》を場に出すことは出来ますか？それともリフレッシュによりメインデッキに戻りますか？	《コードアンチ　テキサハンマ》がトラッシュに置かれた際の自動能力が解決されるのは、出現時能力が解決した後となります。この場合、トラッシュに置かれたカードに《コードアンチ　テキサハンマ》が含まれていたとしても、デッキリフレッシュによりメインデッキに戻ってしまうため、場に出すことは出来ません。
ホール・ダーク	WD05-017	パワーが0以下になったシグニはどうなりますか？	パワーが0以下になったシグニはバニッシュされ、エナゾーンに置かれます。

エルドラ＝マークⅣ´	WD06-001	《エルドラ＝マークⅣ´》がいる状態での《幻水　シィラ》の出現時能力の正しい処理手順を教えてください。	《エルドラ＝マークⅣ´》がいる状況での《幻水　シィラ》の出現時能力は以下の手順で行われます。 1．青を支払い、出現時能力の発動を宣言（コストを支払わず、発動させないことも選択可） 2．ライフクロス1枚をクラッシュしチェックゾーンに置く。 3．ライフバーストがある場合、この時点でライフバーストを発動・解決させ、これに伴い、《エルドラ＝マークⅣ´》自動能力（上段）の発動条件が満たされる。この際の最後の処理として、《幻水　シィラ》の能力により、クラッシュされたライフクロスが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とに置き替わる。その後デッキの一番上のカードをライフクロスに加える。 4．ライフクロスにカードが加わった事により、《エルドラ＝マークⅣ´》自動能力（下段）の発動条件が満たされる。 5．（3．）（4．）で発動条件を満たした２つの自動能力を好きな順番で解決させる。
エルドラ＝マークⅣ´	WD06-001	《クロス・ライフ・クロス》を使用した場合、下段自動能力を使用することは出来ますか？	はい、ライフクロスにカードが手札から加えられているため、下段自動能力の発動条件を満たします。
エルドラ＝マークⅣ´	WD06-001	《エルドラ＝マークⅣ´》の下段自動能力にある、「ライフクロスが加えられたとき」という発動条件は、《幻水　シィラ》の出現時能力でも発動条件を満たしますでしょうか。	《エルドラ＝マークⅣ´》の下段自動能力は《幻水　シイラ》の出現時能力によって発動条件を満たします。
エルドラ＝マークⅣ´	WD06-001	対戦相手のランサーを持ったシグニがこちらの《幻水　コザメ》をバニッシュし、クラッシュされたライフクロスから《修復》が捲れました。この場合、《エルドラ＝マークⅣ´》の自動能力は、バニッシュされた《幻水　コザメ》を含むコストで支払うことはできますか。	はい、《エルドラ＝マークⅣ´》の自動能力の発動条件を満たしたタイミングでは、《幻水　コザメ》はエナゾーンに置かれているので、支払に充てることは可能です。
エルドラ＝マークⅢ´	WD06-002	ライフクロスにカードが1枚しか無い場合、出現時能力はどのように処理されますか？	この場合、1枚を見た後、そのままライフクロスに戻します。
クロス・クラッシュ・フラッシュ	WD06-006	対戦相手の場に《火鳥風月　遊月・肆》がいる状態で《クロス・クラッシュ・フラッシュ》を使用しました。この場合捲れたカードは全てバーストアイコンを持つ扱いとなりますか？	はい、《火鳥風月　遊月・肆》の常時能力により、全てのカードはバーストアイコンを持つため、《クロス・クラッシュ・フラッシュ》によってトラッシュに置くことは出来ません。
サプライズ・ウィズ・ミー	WD06-007	ライフクロスの枚数が3枚以下の場合でも使用出来ますか？	はい、可能です。「4枚まで」あるので、3枚以下の状態でも使用することが出来ます。
サプライズ・ウィズ・ミー	WD06-007	好きな順番で戻した際に《エルドラ＝マークⅣ´》の下段自動能力を使用することは出来ますか？	いいえ、戻しただけで、ライフクロスに加えているわけではないため、下段自動能力は発動しません。
バツ・エニー・アザー	WD06-008	《先駆の大天使　アークゲイン》のアタックにより、《バツ・エニー・アザー》適用時の対戦相手のライフクロスをクラッシュする事は可能でしょうか。	《バツ・エニー・アザー》の効果は、シグニやルリグのアタックが通るとライフクロスを「クラッシュする」というルールを「クラッシュしない」というルールに変更するものです。よって《アークゲイン》の攻撃によってもクラッシュされません。

バツ・エニー・アザー	WD06-008	《バツ・エニー・アザー》についてですが、ライフクロスがトラッシュに置かれる時にそのカードがライフバーストを持っていた場合、ライフバーストは発動するのでしょうか？	いいえ、トラッシュに置かれるだけでクラッシュされる訳ではないので、ライフバーストは発動しません。
バツ・エニー・アザー	WD06-008	《バツ・エニー・アザー》の効果に「このターン終了時、あなたのライフクロスの一番上のカードをトラッシュに置く。」とありますが、相手アタックフェイズ中にこのアーツを使用した場合、ターン終了時とは相手ターン終了時のことですか？また、自アタックフェイズに発動した場合は自分のターン終了時ですか？	はい、相手アタックフェイズ中に使用した場合、相手ターン終了時にトラッシュに置かれます。自身のターンに使用した場合、自ターン終了時にトラッシュに置かれます。
バツ・エニー・アザー	WD06-008	公開し終えたライフクロスを戻したことに伴い《エルドラ＝マークⅣ´》の下段自動能力は発動しますか？	いいえ、公開されたライフクロスは領域を移動しているわけではなく、また、新たにライフクロスに加えられているものでもないため、《エルドラ＝マークⅣ´》の下段自動能力の発動条件を満たしません。
バツ・エニー・アザー	WD06-008	ライフクロスが0枚の状態で《バツ・エニー・アザー》を使用しました。この場合はどのように処理されますか？	公開出来るライフクロスが1枚もない場合、その時点で《バツ・エニー・アザー》の効果は終了し、ルリグトラッシュに置かれます。
幻水　シィラ	WD06-009	《エルドラ＝マークⅣ´》がいる状態での《幻水　シィラ》の出現時能力の正しい処理手順を教えてください。	《エルドラ＝マークⅣ´》がいる状況での《幻水　シィラ》の出現時能力は以下の手順で行われます。 1．青を支払い、出現時能力の発動を宣言（コストを支払わず、発動させないことも選択可） 2．ライフクロス1枚をクラッシュしチェックゾーンに置く。 3．ライフバーストがある場合、この時点でライフバーストを発動・解決させ、これに伴い、《エルドラ＝マークⅣ´》自動能力（上段）の発動条件が満たされる。この際の最後の処理として、《幻水　シィラ》の能力により、クラッシュされたライフクロスが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とに置き替わる。その後デッキの一番上のカードをライフクロスに加える。 4．ライフクロスにカードが加わった事により、《エルドラ＝マークⅣ´》自動能力（下段）の発動条件が満たされる。 5．（3．）（4．）で発動条件を満たした２つの自動能力を好きな順番で解決させる。
幻水　シィラ	WD06-009	《幻水　シィラ》の出現時能力の正しい処理手順を教えて下さい。	《幻水　シィラ》の出現時能力は下記の手順で行われます。 １．青を支払い、出現時能力の発動を宣言（コストを支払わず、発動させないことも選択可） ２．ライフクロス１枚をクラッシュしチェックゾーンに置く。 ３．ライフバーストがある場合、この時点でライフバーストを発動・解決させる。（発動させないことも選択可） ４．ライフバースト解決の最後の処理として、カードがエナゾーンに置かれるが、《幻水　シィラ》の能力によって、エナゾーンに置かれる代わりにトラッシュに置かれ、その後、デッキの一番上のカードをライフクロスに加える。
幻水　シィラ	WD06-009	《幻水　シィラ》の起動能力によってクラッシュされたライフクロスにライフバーストがあった場合、ライフバーストは発動しますか？	はい、発動します。

幻水　シィラ	WD06-009	《エルドラ＝マークⅣ´》の下段自動能力は、《幻水　シィラ》出現時能力でも発動条件を満たしますか？	はい、《エルドラ＝マークⅣ´》の下段自動能力は《幻水　シイラ》の出現時能力によって発動条件を満たします。
幻水　リュウグウ	WD06-011	ライフクロスが0枚の状態で起動能力を使用してデッキの一番上をライフクロスに加えることは出来ますか？	いいえ、「手札に加える、そうした場合、あなたのデッキの一番上のカードをライフクロスに加える。」とありますので、手札に加えるライフクロスが無かった場合、ライフクロスに加えることも出来ません。ライフバーストに関しても同様です。
幻水　リュウグウ	WD06-011	起動能力によって《エルドラ＝マークⅣ´》の下段自動能力は発動できますか？	はい、可能です。
幻水　チョウアン	WD06-013	出現時能力によりトラッシュにおかれたカードのライフバーストは発動しますか？	いいえ、トラッシュに置かれるだけでクラッシュされる訳ではないので、ライフバーストは発動しません。
幻水　ウナ	WD06-015	対戦相手もライフクロスを見ることが出来ますか？	いいえ、《幻水　ウナ》の出現時能力でライフクロスを見ることが出来るのは《幻水　ウナ》を足したプレイヤーだけです。対戦相手は見ることが出来ません。
幻水　ウナ	WD06-015	出現時能力で見たカードを戻したことで《エルドラ＝マークⅣ´》の下段自動能力は発動しますか？	いいえ、発動しません。
ＰＬＵＳ　ＲＵＳＨ	WD06-018	《ＰＬＵＳ　ＲＵＳＨ》により対戦相手のライフクロスを見る際、それは公開情報として、お互いのプレイヤーがライフクロスを見るのでしょうか。 それとも非公開情報として、《ＰＬＵＳ　ＲＵＳＨ》を使用したプレイヤーのみが見るのでしょうか。	《ＰＬＵＳ　ＲＵＳＨ》テキストに記載されております、「対戦相手のライフクロスの一番上を見る。」という効果は、《ＰＬＵＳ　ＲＵＳＨ》を使用したプレイヤーのみが見ることが出来ます。通常、お互いに見る場合の効果は「公開する」という表現が用いられます。
ＰＬＵＳ　ＲＵＳＨ	WD06-018	対戦相手のライフクロスが0枚の状態で使用してもカードを引くことは出来ますか？	はい、ライフクロスが0枚の状態でもカードを１枚引くことが出来ます。
フル/メイデン　イオナ	WD07-001	相手の場に白と黒のシグニがある状態の《フル/メイデン イオナ》、自分の場に《轟炎　花代・爾改》がある状態でパワー1000のシグニを場に出しました。この場合、パワー1000のシグニはどのように処理されますか？	場にあるかぎり常に影響を及ぼしている常時能力は、自身・相手共に同時に適用されます。この場合、パワー1000のシグニは《フル/メイデン イオナ》により－2000、《轟炎　花代・爾改》により＋5000の修正を受け、結果パワー4000として場に残ります。ですが、《轟炎　花代・爾改》の常時能力によりパワーが上昇するのは自身のターン中のみであるため、対戦相手のターンに入った時点でパワーの値は－1000となり、バニッシュされます。
フル/メイデン　イオナ	WD07-001	相手の場に白と黒のシグニがある状態の《フル/メイデン イオナ》に対して《コードアンチ　クリスカル》をトラッシュから場に出しました。この場合、《コードアンチ　クリスカル》はどのように処理されますか？	場にあるかぎり常に影響を及ぼしている常時能力は、出現時能力の解決より先に適用されます。この場合、《コードアンチ　クリスカル》は、出現時能力が解決される前に《フル/メイデン イオナ》の常時能力によりパワーの値が０となり、結果としてバニッシュされます。
フル/メイデン　イオナ	WD07-001	《小弓　ボーニャ》を場に出した場合、出現時能力を解決させる事は出来ますか？	はい、出来ます。《小弓　ボーニャ》が場に出て、《フル/メイデン イオナ》の常時能力が影響を及ぼし、《小弓　ボーニャ》のパワーは-1000となりますが、まだこの時点ではバニッシュされず、出現時能力はトリガーします。その後にルール処理により《小弓　ボーニャ》はバニッシュされ、トリガーした出現時能力が発動することになります。
ペイル/メイデン　イオナ	WD07-002	出現時能力を使用したターンのアタックフェイズ中に対戦相手の場にシグニが出た場合、そのシグニは－2000の修正を受けますか？	いいえ、《ペイル/メイデン　イオナ》の出現時能力は、解決時に場にあるシグニに対してのみ効果があります。解決が終了した後に場に出たシグニに対しては効果がありません。
クレセント/メイデン　イオナ	WD07-004	起動能力のコストにダウンを含むシグニは、このルリグが場にある状態でも起動能力を使用し、アタックを行わないことは可能ですか？	はい、「可能ならばアタックしなければならない」は、シグニアタックステップに可能かどうかを参照します。この時点でダウン状態であるシグニはアタック宣言を行う事が出来ません。

グレイブ・ナイト	WD07-006	《グレイブ・ナイト》によって《コードアンチ　テキサハンマ》をトラッシュに置き、場に出すことは可能ですか？	はい、可能です。
ブラック・クライシス	WD07-007	《ブラック・クライシス》でトラッシュに置かれた4枚の中に《コードアンチ　テキサハンマ》があった場合、それを場に出すことは可能ですか？	はい、可能です。その場合、《ブラック・クライシス》の解決が終了した後に、《コードアンチ　テキサハンマ》の自動能力が解決されます。
コードメイズ　金字塔	WD07-009	《コードメイズ　金字塔》《コードメイズ　バベル》《コードメイズ　凱旋》の3体が場にいる状態で、対戦相手がシグニを場に出す場合、どのシグニの正面に配置するを決定するのはどちらのプレイヤーですか？	この場合、どのシグニの正面に配置するかは、対戦相手が決定します。
コードメイズ　金字塔	WD07-009	起動能力を使用し、3枚見た中に白または黒のシグニが1枚も無かった場合はどのように処理すれば良いですか？	この場合、見た3枚全てを好きな順番でデッキの上に戻します。
コードメイズ　バベル	WD07-010	《コードメイズ　金字塔》《コードメイズ　バベル》《コードメイズ　凱旋》の3体が場にいる状態で、対戦相手がシグニを場に出す場合、どのシグニの正面に配置するを決定するのはどちらのプレイヤーですか？	この場合、どのシグニの正面に配置するかは、対戦相手が決定します。
コードメイズ　バベル	WD07-010	手札が0枚の状態で起動能力を使用することは出来ますか？	いいえ、手札が0枚の状態では起動能力使用のためのコストが支払えないため、使用の宣言自体を行えません。
コードメイズ　凱旋	WD07-011	《コードメイズ　金字塔》《コードメイズ　バベル》《コードメイズ　凱旋》の3体が場にいる状態で、対戦相手がシグニを場に出す場合、どのシグニの正面に配置するを決定するのはどちらのプレイヤーですか？	この場合、どのシグニの正面に配置するかは、対戦相手が決定します。
コードメイズ　凱旋	WD07-011	手札が0枚の状態で起動能力を使用することは出来ますか？	いいえ、手札が0枚の状態では起動能力使用のためのコストが支払えないため、使用の宣言自体を行えません。
コードアンチ　ヴィマナ	WD07-012	《コードアンチ　ヴィマナ》の正面にいる、アサシンを持ったパワー5000のシグニがアタックを行った場合、このシグニのアタックはどのように処理されますか？	【アサシン】は、正面のシグニとのバトルを行わずに対戦相手にダメージを与える事が可能な能力です。一方、《コードアンチ　ヴィマナ》の自動能力は、バトルの有無とは関係なく正面にあるシグニのパワーより低い場合、アタックしたシグニをバニッシュし、シグニによるアタック宣言が行われた際に自動能力の発動条件をチェックし、発動します。この場合、アサシンを持ったシグニのパワーは《コードアンチ　ヴィマナ》より低いため、アタック宣言を行った時点で《コードアンチ　ヴィマナ》の自動能力が発動・バニッシュされ、ライフクロスをクラッシュすることは出来ません。

コードアンチ　ヴィマナ	WD07-012	何らかの効果でパワーが16000になった《コードアンチ　ヴィマナ》に対し、正面にいる自動能力の条件を満たした《幻獣　セイリュ》がアタックをしました。この場合、《幻獣　セイリュ》のアタック時に発動する自動能力と、《コードアンチ　ヴィマナ》の自動能力はそれぞれどのように処理されますか？	《幻獣　セイリュ》《コードアンチ　ヴィマナ》共にアタック時に条件を満たす自動能力です。このように、同時に発動条件を満たす自動能力が2つ以上ある場合、ターンプレイヤー側の能力から先に発動します。この場合は、ターンプレイヤーは《幻獣　セイリュ》でアタックを行っている側であるため、《幻獣　セイリュ》のアタック時の自動能力が先に発動されます。この時《コードアンチ　ヴィマナ》をバニッシュした場合、《コードアンチ　ヴィマナ》の自動能力の処理の際に《コードアンチ　ヴィマナ》自体が場にいませんが、一度トリガーした自動能力は発動するため、《幻獣　セイリュ》はバニッシュされます。
コードアンチ　ヴィマナ	WD07-012	《コードアンチ　ヴィマナ》の出現時能力及びライフバーストのマイナス修正はターン終了時までですか？	はい、《コードアンチ　ヴィマナ》のマイナス修正効果は、ターン終了時になくなります。
コードアンチ　ヴィマナ	WD07-012	トラッシュにある＜古代兵器＞がレベル1とレベル2のみの時に、《コードアンチ　ヴィマナ》の出現時能力を使用し、その2枚のみをデッキに戻すことは可能ですか？	公開領域にあるカードを複数枚選択する効果は、「～枚まで」と書かれていない限り、指定された枚数を選択する必要があり、指定された数より少ない枚数を選択することは出来ません。《コードアンチ　ヴィマナ》の出現時能力によってデッキの一番下に戻す効果は、1体も戻さないか、レベルの異なる4体を戻すかのどちらかしか選択出来ません。
コードアンチ　ヴィマナ	WD07-012	《コードアンチ　ヴィマナ》出現時能力のコストとしてトラッシュに置かれた＜古代兵器＞のシグニをデッキに戻すことは可能ですか？	はい、デッキに戻す＜古代兵器＞の選択はコストの支払いの後に行いますので、出現時能力のコストとしてトラッシュに置かれた＜古代兵器＞のシグニを選択することは可能です。
スラッシュ・ミラクル	WD07-018	使用するモードの選択はどのタイミングで行いますか？また、【スペルカットイン】を使用された後に使用するモードを変更する事は出来ますか？	そのカードの使用の宣言時に行います。一度宣言したモードの変更は出来ません。
混沌の鍵主　ウムル＝フィーラ	WD08-001	「【出】：あなたのトラッシュにあるシグニ１枚を対象とし、ターン終了時まで、次にそれの【起】能力を使用する場合、その能力の使用コストは《黒×0》になる。」とはどういうことですか？	《混沌の鍵主　ウムル＝フィーラ》が場に出た際に、トラッシュにあるシグニ1体を対象とします。そのシグニが「トラッシュにあるときにのみ使用出来る起動能力」をもっている場合、それのコストは《黒×０》となり、実質的にコストを支払うことなく、使用することが出来るようになります。
混沌の鍵主　ウムル＝フィーラ	WD08-001	出現時能力によって、起動能力のコストが黒×０になったシグニを場に出し、起動能力をコストを支払わずに使用することは可能ですか？	いいえ、《混沌の鍵主　ウムル＝フィーラ》出現時能力によってコストを《黒×０》にすることが出来るのは、「トラッシュにあるシグニ」のみです。そのシグニがトラッシュから場に出されると、《黒×０》となっていた起動能力のコストは元のコストに戻ります。
混沌の鍵主　ウムル＝フィーラ	WD08-001	起動能力のコスト「黒×０」とはどういうことですか？	これは起動能力のコストにエナが必要とされないことを示しています。起動能力を使用する宣言を行えば、デッキの上からカードを３枚トラッシュに置くことが出来ます。
混沌の鍵主　ウムル＝フィーラ	WD08-001	デッキの残り枚数が２枚以下の場合、起動能力（上）を使用することは可能ですか？可能ならばどのように処理されますか？	この場合、デッキを全てトラッシュに置き、起動能力の効果は終了します。その後リフレッシュを行います。
コードアンチ　ネッシー	WD08-009	「【自】：あなたのトラッシュからシグニ１体が場に出たとき、対戦相手のシグニ１体を対象とし、《黒》《黒》を支払ってもよい。そうした場合、それをバニッシュする。」とは、どういうことですか？	《コードアンチ　ネッシー》が場にある状態で、何らかの効果によってシグニがトラッシュから場に出た場合、《コードアンチ　ネッシー》自動能力の発動条件が満たされます。解決時に《黒》《黒》を支払うことによって、対戦相手のシグニ１体を対象とし、バニッシュすることが出来ます。
コードアンチ　ネッシー	WD08-009	《コードアンチ　ネッシー》自身が場に出た際も、自動能力を使用することは可能ですか？	はい、《コードアンチ　ネッシー》自体がトラッシュから場に出された際も自動能力は発動条件を満たし、シグニをバニッシュすることが出来ます。

コードアンチ　ネッシー	WD08-009	トラッシュからシグニ１体が場に出た際に、黒×２を複数回支払うことによって、２体以上のシグニをバニッシュすることは可能ですか？	いいえ、１体が場に出た際に複数回《黒》《黒》を支払って２体以上をバニッシュすることは出来ません。
コードアンチ　ネッシー	WD08-009	《コードアンチ　ネッシー》起動能力は、ウムル以外のルリグでも使用出来ますか？	はい、トラッシュにある時にのみ使用可能な《コードアンチ　ネッシー》起動能力は、限定条件に関わらず使用することが可能です。
悠久の使者　サシェ・ヌーベル	WD09-005	「レベル」とはなんですか？	このルリグのレベルを表しています。あなたはグロウフェイズに、グロウコストを支払うことで自分のルリグデッキからルリグ1枚を、あなたの場にあるルリグに重ねることができます（この行為をグロウと呼びます。）このとき、ルリグのレベルを上げる場合は1レベルずつしか上げることが出来ません。（＊同じレベルまたは小さいレベルのルリグを重ねることは出来ます。＊ルリグタイプが違うルリグは重ねることが出来ません）また、メインフェイズにシグニを配置するとき、あなたが配置できるシグニはあなたのルリグのレベル以下のシグニしか配置できません。
悠久の使者　サシェ・ヌーベル	WD09-005	「リミット」とはなんですか？	このルリグのリミットを表しています。あなたがメインフェイズにシグニを配置するにあたり、配置後のシグニのレベルの合計がルリグのリミットを超えてしまう場合は、このシグニを配置することは出来ません。
悠久の使者　サシェ・ヌーベル	WD09-005	「グロウコスト」とはなんですか？	ルリグカードの左下に記載された、グロウフェイズにルリグのレベルをアップさせる（これをグロウと呼びます）ために必要なエナ数のことです。
ロマネ・ディフェンス	WD09-006	《ロマネ・ディフェンス》は、手札が０枚の状態でも使用できますか？	はい、手札が０枚の状態でも使用することは可能です。その場合、「手札を１枚捨てる」は、無視されます。
ロマネ・ディフェンス	WD09-006	《ロマネ・ディフェンス》を使用し、「アーツの効果を受けない」能力や効果を持っているシグニの攻撃を止めることは出来ますか？	いいえ、止めることができません。《ロマネ・ディフェンス》は「シグニの状態を変化させる効果」であり、これは「アーツの効果を受けない」能力や効果によって防がれます。
白羅星　マーキュリー	WD09-007	背面が不透過のスリーブを使用することによって、《白羅星　マーキュリー》をはじめとしたレゾナシグニをメインデッキに入れて使用することは出来ますか？	いいえ、レゾナはルリグデッキに入れて使用するカードです。不透過のスリーブを使用し、メインデッキに入れて使用することは出来ません。
白羅星　マーキュリー	WD09-007	《白羅星　マーキュリー》の出現条件に記載された、「レゾナではない＜宇宙＞のシグニ３体をあなたの場からトラッシュに置く」のみを行い、《白羅星　マーキュリー》を場に出さないことは可能ですか？	いいえ、レゾナに記載された出現条件は、そのレゾナを場に出す為に行われるものであり、出現条件に記載された行動のみを行い、「レゾナを出さない」事は出来ません。
白羅星　マーキュリー	WD09-007	出現時能力で対戦相手のシグニをトラッシュに置かない事を選ぶ事は出来ますか？	いいえ、コスト設定のない出現時能力は強制的に発動し、対戦相手のシグニを必ず選択する必要があります。
白羅星　マーキュリー	WD09-007	対戦相手の場に《コードアート　Ａ・Ｃ・Ｇ》がある場合、《白羅星　マーキュリー》の出現条件である「シグニをトラッシュに置く」を行うことは出来ますか？	いいえ、《白羅星　マーキュリー》出現条件に記載された「シグニをトラッシュに置く」は《白羅星　マーキュリー》の「効果」ではありません。質問の場合、《コードアート　Ａ・Ｃ・Ｇ》常時能力によって《白羅星　マーキュリー》を場に出すことは出来ません。
白羅星　ビーナス	WD09-008	背面が不透過のスリーブを使用することによって、《白羅星　ビーナス》をはじめとしたレゾナシグニをメインデッキに入れて使用することは出来ますか？	いいえ、レゾナはルリグデッキに入れて使用するカードです。不透過のスリーブを使用し、メインデッキに入れて使用することは出来ません。

白羅星　ビーナス	WD09-008	《白羅星　ビーナス》の出現条件に記載された、「レゾナではない＜宇宙＞のシグニ２体をあなたの場からトラッシュに置く」のみを行い、《白羅星　ビーナス》を場に出さないことは可能ですか？	いいえ、レゾナに記載された出現条件は、そのレゾナを場に出す為に行われるものであり、出現条件に記載された行動のみを行い、「レゾナを出さない」事は出来ません。
白羅星　ビーナス	WD09-008	出現時能力で対戦相手のレベル２以下のシグニを手札に戻さない事を選ぶ事は出来ますか？	いいえ、コスト設定のない出現時能力は強制的に発動し、対戦相手のシグニを必ず選択する必要があります。
白羅星　ビーナス	WD09-008	対戦相手の場に《コードアート　Ａ・Ｃ・Ｇ》がある場合、《白羅星　ビーナス》の出現条件である「シグニをトラッシュに置く」を行うことは出来ますか？	いいえ、《白羅星　ビーナス》の出現条件に記載された「シグニをトラッシュに置く」は《白羅星　ビーナス》の「効果」ではありません。質問の場合、《コードアート　Ａ・Ｃ・Ｇ》常時能力によって《白羅星　ビーナス》を場に出すことは出来ません。
羅星　ベガ	WD09-009	出現時能力のコストを支払い、デッキを探したところ、レベル２以下の白のシグニがありませんでした。このような場合、どうしたらよいですか？対戦相手にデッキの中身を見せて確認させる必要はありますか？	デッキからカードを「探す」効果は、条件に一致するカードや、欲しいカードの有無に関わらず「無かった」ことにして、場に出したり手札に加えたりすることを行わない事が可能となっております。この場合、「見つからなかった」として、何も場に出さずに効果を終了させることが出来ます。対戦相手にデッキの中身を見せる必要はありません。
羅星　アルタイル	WD09-011	デッキを探しましたが、《羅星　ベガ》が１枚もありませんでした。どうしたらよいですか？	デッキからカードを「探す」効果は、条件に一致するカードや、欲しいカードの有無に関わらず「無かった」ことにして、場に出したり手札に加えたりすることを行わない事が可能となっております。この場合、何も手札に加えず、デッキのシャッフルのみを行います。対戦相手にデッキの中身を見せる必要はありません。
羅星　デネブ	WD09-013	公開されたカードが、指定したレベルのシグニではなかったり、スペルであったりした場合、公開されたカードはどうなりますか？	その場合、手札に加える事は出来ません。公開されたカードを伏せた状態に戻した上でゲームを進めます。
羅星　ポラリス	WD09-015	公開されたカードが、指定したレベルのシグニではなかったり、スペルであったりした場合、公開されたカードはどうなりますか？	その場合、手札に加える事は出来ません。公開されたカードを伏せた状態に戻した上でゲームを進めます。
ゲット・トゥインクル	WD09-018	デッキを探しましたが、レベル３以下の白のシグニが１枚もありませんでした。どうしたらよいですか？	デッキからカードを「探す」効果は、条件に一致するカードや、欲しいカードの有無に関わらず「無かった」ことにして、場に出したり手札に加えたりすることを行わない事が可能となっております。質問の場合、何も手札に加えず、デッキのシャッフルのみを行います。対戦相手にデッキの中身を見せる必要はありません。
勇猛果敢　タマヨリヒメ之肆	WD10-001	「クロス状態のシグニ」とは何を指しているのですか？	クロスアイコンを持ったシグニは、特定のシグニの右隣ｏｒ左隣に配置されることによって、「クロス状態」として扱われます。《勇猛果敢　タマヨリヒメ之肆》が場にある状態で「クロス状態」となったシグニは、あなたのターンの間、＋５０００の修正を受けます。
勇猛果敢　タマヨリヒメ之肆	WD10-001	「【自】：あなたのシグニが《ヘブン》したとき～」とはどういうことですか？	クロス状態のシグニが、アタックを行うことによって、両方ともにダウン状態となった場合、それらのシグニは「ヘブンした」ものとして扱われます。《勇猛果敢　タマヨリヒメ之肆》が場にある状態で「ヘブンした」場合、カードを１枚引く事が出来ます。

勇猛果敢　タマヨリヒメ之肆	WD10-001	クロス状態のシグニ２体が《ドント・ムーブ》によって両者共にダウン状態となりました、この場合これらのシグニは「《ヘブン》した」ものとして扱われますか？	いいえ、「ヘブン」は、クロス状態のシグニが、アタック宣言を行い、ダウン状態となったことによってのみ「ヘブンした」ものとして扱われます。《ドント・ムーブ》等、アタック宣言以外によってダウン状態となった場合は「ヘブンした」ものとしては扱われません。
タマヨリヒメ之零	WD10-005	《タマヨリヒメ之零》から《三日月の巫女　タマヨリヒメ》等の白アイコンを持つ<タマ>にグロウすることは可能ですか？	はい、共通のルリグタイプを持つルリグであれば、グロウさせることは可能となっております。《タマヨリヒメ之零》から《三日月の巫女　タマヨリヒメ》にグロウすることは可能です。
縦横無塵	WD10-006	《縦横無塵》を使用する際の手順を教えて下さい。	下記の手順となります。 １．《縦横無塵》の使用を宣言します。 ２．コストを支払います。この際＜ウェポン＞のシグニを２枚迄捨てる事が可能であり、捨てた枚数に応じて支払うエナが減少します。 ３．対戦相手の場にある、パワー12000以下のシグニを対象とします。 ４．解決に入り、対象としたシグニをバニッシュします。
縦横無塵	WD10-006	《縦横無塵》を使用する際に、＜ウェポン＞のシグニを３枚以上捨てる事は可能ですか？	いいえ、「２枚まで」と記載されている通り、３枚以上捨てる事は出来ません。
未来永業	WD10-007	＜ウェポン＞のシグニを１枚も捨てなかった場合、どうなりますか？	＜ウェポン＞のシグニを１枚も捨てなかった場合、対戦相手のシグニをバニッシュすることは出来ません。
クロスロード	WD10-008	デッキを探しましたが、クロスを持つシグニが１枚もありませんでした。どうしたらよいですか？	デッキからカードを「探す」効果は、条件に一致するカードや、欲しいカードの有無に関わらず「無かった」ことにして、場に出したり手札に加えたりすることを行わない事が可能となっております。質問の場合、何も手札に加えず、デッキのシャッフルのみを行います。対戦相手にデッキの中身を見せる必要はありません。
弩砲　ヘッケラ	WD10-009	「クロス《轟砲　コック》の右」とはどういうことですか？	《弩砲　ヘッケラ》は「クロスシグニ」です。「クロスシグニ」は、シグニゾーンにおいて、特定のシグニの右隣ｏｒ左隣にある限り、「クロス状態」として扱われます。《弩砲　ヘッケラ》は、《轟砲　コック》の右隣にある限り、「クロス状態」として扱われます。
弩砲　ヘッケラ	WD10-009	「【クロス常】：このシグニの基本パワーは１５０００になる。」とはどういうことですか？	《弩砲　ヘッケラ》の左隣に《轟砲　コック》があり、「クロス状態」である限り、《弩砲　ヘッケラ》のパワーは１５０００となります。
弩砲　ヘッケラ	WD10-009	「【クロス自】：このシグニが《ヘブン》したとき～」とはどういうことですか？	クロス状態のシグニが、アタックを行うことによって、両方ともにダウン状態となった場合、それらのシグニは「ヘブン」したものとして扱われます。クロス状態の《弩砲　ヘッケラ》と《轟砲　コック》の、いずれか片方がダウンした状態で、もう片方がアタック宣言を行った事によってダウン状態となった場合、それらのシグニは「ヘブン」します。《弩砲　ヘッケラ》と《轟砲　コック》が「ヘブン」した場合、《弩砲　ヘッケラ》が持つ自動能力が発動し、赤×１を支払うことによって、対戦相手のライフクロス１枚をクラッシュすることが出来ます。
弩砲　ヘッケラ	WD10-009	「クロス《轟砲　コック》の右」とありますが、逆にシグニゾーンに配置されている場合、クロス状態として扱うことは出来ますか？	いいえ、《弩砲　ヘッケラ》の左隣に《轟砲　コック》が配置されている限り、これらのシグニは「クロス状態」として扱われます。逆に配置されている場合、「クロス状態」としては扱われません。
轟砲　コック	WD10-011	「クロス《弩砲　ヘッケラ》の左」とはどういうことですか？	《轟砲　コック》は「クロスシグニ」です。「クロスシグニ」は、シグニゾーンにおいて、特定のシグニの右隣ｏｒ左隣にある限り、「クロス状態」として扱われます。《轟砲　コック》は、《弩砲　ヘッケラ》の左隣にある限り、「クロス状態」として扱われます。
轟砲　コック	WD10-011	「【クロス出】：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。」とはどういうことですか？	《轟砲　コック》に記載された「クロス出」は、《轟砲　コック》が場に出た際に、クロス状態である場合にのみ発動することを示しています。この場合、《轟砲　コック》が場に出た際に、右隣に《弩砲　ヘッケラ》が場にある場合、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ことが出来ます。

轟砲　コック	WD10-011	「クロス《弩砲　ヘッケラ》の左」とありますが、逆にシグニゾーンに配置されている場合、クロス状態として扱うことは出来ますか？	いいえ、《弩砲　ヘッケラ》の左隣に《轟砲　コック》が配置されている限り、これらのシグニは「クロス状態」として扱われます。逆に配置されている場合、「クロス状態」としては扱われません。
轟砲　コック	WD10-011	先に《弩砲　ヘッケラ》がダウンしている状態で《轟砲　コック》がアタックを行い、ダウンしました。この場合、《弩砲　ヘッケラ》の「【クロス自】：このシグニが《ヘブン》したとき、」は発動しますか？	はい、アタック宣言を行ったシグニに関わらず、クロス状態のシグニがアタックしたことによって両者共にダウン状態となった場合、「ヘブン」したものとして扱われます。この場合、《轟砲　コック》がアタックを行ったことにより「ヘブン」したものとして扱われ、《弩砲　ヘッケラ》のクロス自動能力が発動します。
爆砲　スタン	WD10-013	「クロス《小砲　グレネド》の左」とはどういうことですか？	《爆砲　スタン》は「クロスシグニ」です。「クロスシグニ」は、シグニゾーンにおいて、特定のシグニの右隣ｏｒ左隣にある限り、「クロス状態」として扱われます。《爆砲　スタン》は、《小砲　グレネド》の左隣にある限り「クロス状態」となります。
爆砲　スタン	WD10-013	「クロス《小砲　グレネド》の左」とありますが、逆にシグニゾーンに配置されている場合、クロス状態として扱うことは出来ますか？	いいえ、《小砲　グレネド》の左隣に《爆砲　スタン》が配置されている限り、これらのシグニは「クロス状態」として扱われます。逆に配置されている場合、「クロス状態」としては扱われません。
爆砲　スタン	WD10-013	「【クロス常】：このシグニの基本パワーは８０００になる。」とはどういうことですか？	《爆砲　スタン》が《小砲　グレネド》の左隣に配置されおり、クロス状態となったことによって条件を満たす常時能力です。《爆砲　スタン》のパワーは８０００となります。
爆砲　スタン	WD10-013	先に《小砲　グレネド》がダウンしている状態で《爆砲　スタン》がアタックを行い、ダウンしました。この場合、《小砲　グレネド》の「【クロス自】：このシグニが《ヘブン》したとき～」は発動しますか？	はい、アタック宣言を行ったシグニに関わらず、クロス状態のシグニがアタックしたことによって両者共にダウン状態となった場合、「ヘブン」したものとして扱われます。この場合、《爆砲　スタン》がアタックを行ったことにより「ヘブン」したものとして扱われ、《小砲　グレネド》のクロス自動能力が発動します。
小砲　グレネド	WD10-015	「クロス《爆砲　スタン》の右」とはどういうことですか？	《小砲　グレネド》は「クロスシグニ」です。「クロスシグニ」は、シグニゾーンにおいて、特定のシグニの右隣ｏｒ左隣にある限り、「クロス状態」として扱われます。《小砲　グレネド》は、《爆砲　スタン》の右隣にある限り「クロス状態」として扱われます。
小砲　グレネド	WD10-015	「クロス《爆砲　スタン》の右」とありますが、逆にシグニゾーンに配置されている場合、クロス状態として扱うことは出来ますか？	いいえ、《小砲　グレネド》の左隣に《爆砲　スタン》が配置されている限り、これらのシグニは「クロス状態」として扱われます。逆に配置されている場合、「クロス状態」としては扱われません。
小砲　グレネド	WD10-015	「【クロス常】：このシグニの基本パワーは５０００になる。」とはどういうことですか？	《小砲　グレネド》が《爆砲　スタン》の右隣に配置されており、クロス状態となったことによって条件を満たす常時能力です。《小砲　グレネド》のパワーは５０００となります。
小砲　グレネド	WD10-015	「【クロス自】：このシグニが《ヘブン》したとき～」とはどういうことですか？	クロス状態のシグニが、アタックを行うことによって、両方ともにダウン状態となった場合、それらのシグニは「ヘブン」したものとして扱われます。 クロス状態の《爆砲　スタン》と《小砲　グレネド》の、いずれか片方がダウンした状態で、もう片方がアタック宣言を行った事によってダウン状態となった場合、それらのシグニは「ヘブン」します。《爆砲　スタン》と《小砲　グレネド》が「ヘブン」した場合、《小砲　グレネド》が持つ自動能力が発動し、対戦相手のパワー２０００以下のシグニ１体をバニッシュすることが出来ます。

運命の重複	WD10-018	《運命の重複》の使用を宣言し、パワー１００００以下のシグニを対象とした後、【スペルカットイン】によってクロス状態のシグニがバニッシュされた場合、対象としたシグニはバニッシュできますか？また、新たなシグニを対象としなおすことは出来ますか？	《運命の重複》を実際に解決する際には、あなたの場にクロス状態のシグニはありませんので、既に選択したシグニのパワーが３０００以下であるならばバニッシュ可能ですが、そうでない場合はバニッシュできずに、効果は終了となります。【スペルカットイン】解決後にシグニを選びなおすことは出来ません。
ミュウ=イマゴ	WD11-001	《ミュウ＝イマゴ》が場にある状態でレゾナである《黒幻虫　ムカデス》を場に出しました。《ミュウ＝イマゴ》の自動能力と《黒幻虫　ムカデス》の出現時能力はどちらが先に解決されますか？	《ミュウ＝イマゴ》の自動能力と、《黒幻虫　ムカデス》の出現時能力は、どちらも「場に出たことによって」発動条件を満たす能力であり、また、「同時に」発動条件を満たしたものとして扱われます。このような場合、プレイヤーは２つの能力を好きな順番で解決させる事ができます。
ミュウ=イマゴ	WD11-001	《レゾナンス・マーチ》によって２体のレゾナが同時に場に出された場合、自動能力はどのように処理されますか？	この場合、発動条件が２回満たされ、自動能力は合計２回発動します。結果、２回のエナチャージを行う事が出来ます。
マカロン・バグズ	WD11-006	「手札から＜凶蟲＞のシグニを好きな枚数捨てる」を行うのはどのタイミングですか？	《マカロン・バグズ》のコストである黒×１を支払い、対戦相手のシグニを対象とした後に行います。
マカロン・バグズ	WD11-006	複数枚の＜凶蟲＞のシグニを捨てることによって、対戦相手のシグニ複数体に対して－２０００の修正を与えることは出来ますか？	いいえ、《マカロン・バグズ》でマイナス修正を与えることが出来るシグニは常に１体です。複数枚の＜凶蟲＞のシグニを捨てたとしても、複数体のシグニに対してマイナス修正を与えることは出来ません。
黒幻蟲　ムカデス	WD11-007	《ミュウ＝イマゴ》が場にある状態でレゾナである《黒幻虫　ムカデス》を場に出しました。《ミュウ＝	《ミュウ＝イマゴ》の自動能力と、《黒幻虫　ムカデス》の出現時能力は、どちらも「場に出たことによって」発動条件を満たす能力であり、また、「同時に」発動条件を満たしたものとして扱われま
黒幻蟲　ヤスデス	WD11-008	３つの出現条件から２つを選ぶとありますが、３つのうち１つを重複して行い《黒幻虫　ヤスデス》を出すことは出来ますか？	いいえ、重複して選択することは出来ません。３つのうち２つを選択して、それぞれを行う必要があります。
黒幻蟲　ヤスデス	WD11-008	《ミュウ＝イマゴ》が場にある状態でレゾナである《黒幻虫　ヤスデス》を場に出しました。《ミュウ＝イマゴ》の自動能力と《黒幻虫　ヤスデス》の出現時能力はどちらが先に解決されますか？	《ミュウ＝イマゴ》の自動能力と、《黒幻虫　ヤスデス》の出現時能力は、どちらも「場に出たことによって」発動条件を満たす能力であり、また、「同時に」発動条件を満たしたものとして扱われます。このような場合、プレイヤーは２つの能力を好きな順番で解決させる事ができます。
幻蟲　クロハ	WD11-009	出現時能力のコストとしてトラッシュに置かれた黒のシグニを対象として場に出すことは出来ますか？	はい、場に出すシグニの対象とするタイミングははコスト支払後に行われるので、コストとして支払いトラッシュに置かれたシグニを《幻蟲　クロハ》の出現時能力によって場に出すことは可能です。
幻蟲　キアハ	WD11-011	コストとして支払われ、トラッシュに置かれたカードを、《幻蟲　キアハ》で手札に加えることは出来ますか？	はい、手札に加えるシグニを対象とするタイミングはコスト支払後に行われるので、コストとして支払いトラッシュに置かれたシグニを《幻蟲　キアハ》によって手札に加えることは可能です。
幻蟲　モンチョウ	WD11-013	出現時能力によってパワーが０以下となったシグニはバニッシュされますか？	はい、パワーが０以下となったシグニは、バニッシュされます。これは注釈文の有無に関わらず適用されるルールとなります。
幻蟲　モンチョウ	WD11-013	このシグニをエナフェイズにエナゾーンに置いた場合、自動能力は発動しますか？	はい、「このシグニが場を離れたとき」に当てはまりますので、自動能力が発動します。
幻蟲　モンチョウ	WD11-013	メインフェイズにこのシグニを出して即座にトラッシュに置いた場合、対戦相手のシグニ１体を合計-2000することは可能ですか？	はい、可能です。
幻蟲　モンシロ	WD11-015	このシグニをエナフェイズにエナゾーンに置いた場合、自動能力は発動しますか？	はい、「このシグニが場を離れたとき」に当てはまりますので、自動能力が発動します。

ゲット・インセクト	WD11-018	コストとして支払われ、トラッシュに置かれたカードを、《ゲット・インセクト》で手札に加えることは出来ますか？	はい、手札に加えるシグニを対象とするタイミングははコスト支払後に行われるので、コストとして支払いトラッシュに置かれたシグニを《ゲット・インセクト》によって手札に加えることは可能です。
アイヤイ★スペード	WD12-001	《レゾナンス・マーチ》によって２体のレゾナが同時に場に出された場合、自動能力はどのように処理されますか？	この場合、発動条件が２回満たされ、自動能力は合計２回発動します。結果、２回のエナチャージを行う事が出来ます。
緑肆ノ遊　カラシャ	WD12-007	出現時能力の発動は強制ですか？	コストの無い出現時能力は必ず発動しますが、この出現時能力はコストがありますので、発動しないことが選択できます。
緑肆ノ遊　カラシャ	WD12-007	《緑肆ノ遊　カラシャ》と《緑弐ノ遊　ジェコスタ》が私の場にあり、ルリグデッキにレゾナはありません。 そこで、対戦相手が《ブラック・デザイア》を使用しました。私はカラシャの自動能力によって、今バニッシュされたジェコスタを場に出すことはできますか？	はい、できます。《ブラック・デザイア》が解決し終わったあとに《緑肆ノ遊　カラシャ》の能力が発動しますので、その時点で既にルリグデッキにある《緑弐ノ遊　ジェコスタ》を場に出すことができます。
緑弐ノ遊　ジェコスタ	WD12-008	出現時能力の発動は強制ですか？	はい、コスト表記の無い出現時能力は強制的に発動します。
緑弐ノ遊　ジェコスタ	WD12-008	出現条件が発動したときにデッキの残りカード枚数が2枚でした。どうなりますか？	その2枚だけをエナゾーンに置きます。その後でリフレッシュを行って下さい。
肆ノ遊　ジャグジム	WD12-009	「効果によって場に出る」とはどういうことですか？	シグニやルリグの能力、スペル、またはアーツを解決したことによってシグニが場に出る場合、それは「効果によって場に出た」ということになります。
肆ノ遊　ジャグジム	WD12-009	下の自動能力で、手札に移動した《肆ノ遊　ジャグジム》自身を場に出せますか？	はい、可能です。
参ノ遊　クルミド	WD12-010	エナゾーンから手札に《参ノ遊　クルミド》が移動したとき、自身の自動能力で自身を手札から場に出すことはできますか？	はい、可能です。
参ノ遊　シーソー	WD12-011	「効果によって場に出る」とはどういうことですか？	シグニやルリグの能力、スペル、またはアーツを解決したことによってシグニが場に出る場合、それは「効果によって場に出た」ということになります。
参ノ遊　シーソー	WD12-011	《参ノ遊　シーソー》が2体場に出ているときに、効果によってシグニを場に出したら引ける枚数は1枚ですか？2枚ですか？	それぞれの《参ノ遊　シーソー》は別々に発動し、合計2枚引けます。2体の《参ノ遊　シーソー》それぞれについて、自身の効果は1ターンに1度ずつ発動できます。
参ノ遊　シーソー	WD12-011	《参ノ遊　シーソー》の効果を発動してカードを引いた後、同じターンに《参ノ遊　シーソー》を手札に戻して効果によって出し直した場合はカードを引けますか？	はい、一度別の領域に移動してから場に出たシグニは、元のシグニとは別々のものとして扱われますので、再度自動能力が発動し、カードを1枚引けます。
弐ノ遊　マトリョ	WD12-013	対戦相手のシグニをバニッシュしたときに、このシグニがダウン状態でした。能力を発動してエナゾーンからシグニを場に出せますか？	いいえ、アップ状態のこのシグニをダウンしなければなりません。このシグニがダウン状態のときに能力が発動したのであれば、「そうした場合」以下の行動を行うことはできません。
壱ノ遊　ガチャポ	WD12-015	対戦相手のシグニをバニッシュしたときに、このシグニがダウン状態でした。能力を発動してエナゾーンからシグニを場に出せますか？	いいえ、アップ状態のこのシグニをダウンしなければなりません。このシグニがダウン状態のときに能力が発動したのであれば、「そうした場合」以下の行動を行うことはできません。

贈呈	WD12-018	ライフバーストを発動し、デッキの上からエナゾーンに置いたカードがシグニだった場合、それを手札に加えられますか？	はい、可能です。
真名の巫女　マユ	WD13-001	「【グロウ】あなたのルリグデッキから＜タマ＞か＜イオナ＞のルリグ１枚を公開し、それをあなたのセンタールリグの下に置く」とは、どういうことですか？	《真名の巫女　マユ》にグロウするためには、通常の、グロウを行う際のルールに追加して、【グロウ】欄に記載されている条件を満たす必要があります。《真名の巫女　マユ》の場合、自身のルリグデッキから＜タマ＞または＜イオナ＞のルリグタイプを持つルリグを公開して、既に場に出ているルリグの下に置く必要があり、これを行ってはじめて《真名の巫女　マユ》へのグロウが可能となります。
真名の巫女　マユ	WD13-001	《真名の巫女　マユ》のルリグタイプは＜タマ/イオナ＞とありますが、これは＜タマ＞＜イオナ＞どちらのルリグからもグロウすることが可能であるということですか？	はい、＜タマ/イオナ＞は、＜タマ＞と＜イオナ＞2つのルリグタイプを持っているため、例えば《太陽の巫女　タマヨリヒメ》・《フル/メイデン　イオナ》等どちらからもグロウすることが可能です。
真名の巫女　マユ	WD13-001	「【出】：あなたのルリグトラッシュからすべてのルリグをこのカードの下に置き、対象のアーツを２枚までルリグデッキに加える。」とはどういうことですか？	既にエクシード能力等によってルリグトラッシュに置かれたルリグや、使用済のアーツは、《真名の巫女　マユ》出現時能力によってルリグの下や、ルリグデッキに戻すことが出来ます。これによって、エクシード能力やアーツを再び使用することが可能となります。
真名の巫女　マユ	WD13-001	エクシード２能力でシグニを出す際、２枚シグニがあったら必ず２枚出さなければなりませんか？また、どのシグニゾーンに出すかは誰が選びますか？	《真名の巫女　マユ》のエクシード２能力は、公開されたカードから「２枚まで」を出しますので、１枚もシグニを出さなくても構いません。シグニを何枚出すか、どのシグニゾーンに出すかは２枚が公開されてから《真名の巫女　マユ》の対戦相手側が選びます。
真名の巫女　マユ	WD13-001	対戦相手のデッキが残り１～２枚の状態でエクシード２能力を使用した場合の処理手順を教えて下さい。	下記の手順となります。 １．対戦相手のすべてのシグニをトラッシュに置きます。 ２．対戦相手はデッキの上からカードを１～２枚公開します。 ３．（２．）で公開されたカードの中にシグニがあれば、対戦相手はそれを出すことができます。 ４．リフレッシュを行います。（１．）でトラッシュに置かれたシグニはデッキに戻ります。 ５．（３．）で場に出されたシグニの出現時能力は、対戦相手が好きな順番で発動・処理させることができます。
真名の巫女　マユ	WD13-001	対戦相手のシグニが《不可解な誇超　コンテンポラ》など、ルリグからの効果を受けないシグニ3体だった場合、エクシード２能力を使用したらどうなりますか？	「効果を受けない」という能力は、そのカードを移動させる効果を受けないため、対戦相手のシグニはトラッシュに置かれず場に残ります。その後、対戦相手はデッキの上からカードを２枚公開しますが、シグニゾーンが埋まっていてシグニを出すことはできないため、２枚のカードはそのままトラッシュに置かれます。
真名の巫女　マユ	WD13-001	対戦相手の場にあるシグニが《不可解な誇超　コンテンポラ》1枚で、公開されたシグニは2枚ともレベル4でした。対戦相手のルリグのリミットが11ですが、この公開された2枚のシグニはどのように処理されますか？	複数のシグニが同時に場に出ることによってリミットを超える場合、そのシグニを出す側がリミットを超えないように、出すシグニと出さないシグニを選択します。この場合は公開された2枚のシグニのうち1枚を場に出し、出さなかったシグニをトラッシュに置きます。
真名の巫女　マユ	WD13-001	《真名の巫女　マユ》にグロウする際に、《創世の巫女　マユ》をルリグの下に置いてグロウさせることはできますか？	結果的には、できません。《創世の巫女　マユ》と《真名の巫女　マユ》は「繭の部屋（同時使用制限ルール）」が適用されており、同じデッキに入れて使用することはできません。
愛幸の巫女　ユキ	WD13-002	このカードにグロウする際に公開するシグニは何のシグニでもいいですか？	はい、公開するシグニ自体は特に制限はありません。それが＜迷宮＞や＜毒牙＞だった場合、それぞれのコストが減ります。どちらも違う場合は何も起こらずそのままグロウとなります。

愛幸の巫女　ユキ	WD13-002	このカードにグロウする際、必ず手札からシグニを公開しなければいけませんか？	いいえ、「２枚まで公開する」となっていますので、１枚も公開しないことも選べます。
泡沫の巫女　タマ	WD13-003	このカードにグロウする際、＜アーム＞2枚と＜天使＞2枚を手札から公開してグロウするためのコストを《白》×２減らすことはできますか？	いいえ、できません。《泡沫の巫女　タマヨリヒメ》にグロウする際、公開できるのは＜アーム＞のシグニ１枚と＜天使＞のシグニ１枚のみとなります。それぞれを２枚以上を公開することも、それによってグロウするためのコストを《白》×２以上減らすこともできません。
泡沫の巫女　タマ	WD13-003	エクシード能力は、自分の場にシグニが１体しかなくても使用できますか？また、２体以上あっても手札に戻すかアップするかどちらか片方のみ使用することはできますか？	何かを対象とする効果は、該当するものがあれば対象とする必要があります。ご質問の状況の場合、「自分の場に白のシグニが1体のみある場合」と、「白以外のシグニが1体のみある場合」で処理が異なります。 前者の場合、その1体について2回対象として使用することになり、順番通りに処理をしますので、それが手札に戻り、アップする部分は行われません。 後者の場合、手札に戻す方は該当するシグニがありませんので対象とはせず、アップする方について対象とします。手札に戻るシグニはおらず、対象とした1体がアップします。 2体以上ある場合も同様に、対象とできるシグニがあるならそのうち1体を対象とする必要があります。
銀幕の巫女　タマ	WD13-004	能力を使用しましたが、デッキの中にレベル３以下の白のシグニがなかった場合、どうしますか？	その場合、見つからなかったとして、シャッフルをし効果は終了となります。
銀幕の巫女　タマ	WD13-004	能力を使用しました。デッキの中にレベル3以下の白のシグニがありましたが、あえてそれを手札に加えないで効果を終えることはできますか？	はい、可能です。非公開領域から特定のカードを選ぶ場合に、あえて選ばないことができます。
バインド・ウェポンズ	WD13-010	①の効果を選んだ場合、対戦相手のシグニの【ランサー】によってライフクロスはクラッシュされますか？	【ランサー】によるクラッシュはダメージ以外によるクラッシュとなりますので、《バインド・ウェポンズ》により防ぐことができます。
バインド・ウェポンズ	WD13-010	①の効果を選んだ場合、対戦相手の【ダブルクラッシュ】を持つシグニやルリグのアタックによってライフクロスはクラッシュされますか？	はい、その場合は2枚クラッシュされます。【ダブルクラッシュ】は、それを持つシグニやルリグが、アタックによって対戦相手にダメージを与える場合、ライフクロスを2枚同時にクラッシュするという能力であり、ダメージによるクラッシュとなります。《バインド・ウェポンズ》で防ぐことはできません。
バインド・ウェポンズ	WD13-010	①の効果を選んだ場合、対戦相手の《幻水　ナフシュ》でライフクロスをトラッシュに置く効果や、リフレッシュでライフクロスを１枚トラッシュに置く場合などはどうなりますか？	ライフクロスをトラッシュに置く効果や、リフレッシュによりライフクロスをトラッシュに置く処理はクラッシュではありませんので、《バインド・ウェポンズ》の影響を受けず通常通り処理されます。
天使の加護　オーディン	WD13-014	手札にある＜天使＞のシグニがガードステップに捨てられると《ガードアイコン》を失いますが、そのガードは有効ですか？	はい、有効です。《ガードアイコン》を持つシグニを捨てることで【ガード】することができます。そのあとでそのシグニが《ガードアイコン》を失っていても問題ありません。
鉄拳　アークトレット	WD13-016	探す前に、＜天使＞を探すか＜アーム＞を探すかを宣言する必要はありますか？	いいえ、その必要はありません。カードを探し、公開したときに＜天使＞か＜アーム＞であれば問題ありません。
虚幸の闇魔　ウリス	WD14-001	トラッシュに＜悪魔＞が５枚しかありませんが、グロウコストでエナゾーンの＜悪魔＞を支払うことで６枚以上になる場合、まず《黒》×２を支払ってから《黒》コストを減らし、結果的に《黒》×２でグロウするということはできますか？	いいえ、できません。グロウする際にまずトラッシュにある＜悪魔＞のシグニを数え、グロウするためのコストが確定してからコストを支払います。ご質問の場合、グロウする時点で＜悪魔＞が５枚しかありませんので、グロウコストは《黒》×３となります。

無道の闇魔　ウリス	WD14-002	エクシード２能力を使用し、１枚も手札に加えずに全てをトラッシュに置くことはできますか？	いいえ、できません。デッキの上から見た４枚のカードのうち、１枚は必ず手札に加えなければなりません。（非公開領域から特定のカードを選ぶ場合に、あえて選ばないことができますが、この場合は特定のカードではありません）
無道の闇魔　ウリス	WD14-002	デッキが３枚以下のときにエクシード２能力を使用した場合はどうなりますか？	その場合は、３枚以下のデッキを全て見て、その中からカードを１枚手札に加え、残りをトラッシュに置きます。その後、リフレッシュの処理を行います。
煉獄の闇魔　ウリス	WD14-003	出現時能力の《黒》コストとして支払った＜悪魔＞のシグニを、効果で手札に加えられますか？	はい、できます。出現時能力のコストを支払い、そのあとでトラッシュの＜悪魔＞のシグニを対象とします。
デモン・トゥーム	WD14-007	《堕落の虚無　パイモン》をバニッシュするシグニとして選び、バニッシュの代わりに《堕落の虚無　パイモン》の常時能力で【チャーム】をトラッシュに置きました。ライフクロスを加えることはできますか？	はい、可能です。「Aする。そうした場合、Bする」というテキストでは、AがCに置き換えられた場合でもBを行うことができます。この場合、バニッシュが【チャーム】をトラッシュに置くことに置き換えられてもライフクロスを加えることができます。
デモン・トゥーム	WD14-007	こちらの場には《１３回目の金曜　ホッケーマスク》のみで、それは《ラッキーガード》により「バニッシュされない」を得ています。《デモン・トゥーム》を使用し、このシグニをバニッシュするシグニとして選んだ場合、ライフクロスを加えることはできますか？	いいえ、その場合ライフクロスは加えられません。「Aする。そうした場合、Bする」というテキストでは、Aが置き換えられたわけでもなく単純に起こらなかった場合は、Bを行うことはできません。この場合、「バニッシュされない」能力によりバニッシュされませんでしたので、ライフクロスは加えられません。
デビル・トゥ・デビル	WD14-009	《デビル・トゥ・デビル》のコストの《黒》×２として＜悪魔＞のシグニを２枚エナゾーンからトラッシュに置いた場合、トラッシュから＜悪魔＞のシグニを２枚場に出せますか？	いいえ、《デビル・トゥ・デビル》はエナとは別に、効果の中でエナゾーンから＜悪魔＞のシグニをトラッシュに置き、その数だけ＜悪魔＞を場に出します。エナしか支払わず効果の中で＜悪魔＞をエナゾーンからトラッシュに置かなかった場合は、１枚も出すことはできません。
デビル・トゥ・デビル	WD14-009	元々トラッシュにあった＜悪魔＞のシグニでも、《デビル・トゥ・デビル》で場に出せますか？	はい、《デビル・トゥ・デビル》はコストとしてエナを支払い、効果でエナゾーンから＜悪魔＞のシグニをトラッシュに置いた後に、トラッシュのシグニを対象とします。その時点でトラッシュにある＜悪魔＞のシグニであれば対象とすることができます。
サイレント・クラップ	WD14-010	アンコールのコストはいつ支払えばいいですか？	アンコールのコストは、アーツのコストを支払う際に同時に支払います。
サイレント・クラップ	WD14-010	《サイレント・クラップ》がルリグトラッシュにあるときに、アンコールのコストを支払ってルリグデッキに戻すことはできますか？	いいえ、できません。アンコールのコストは、そのアーツを使用するときにのみ支払えます。
サイレント・クラップ	WD14-010	《サイレント・クラップ》を使用した後、自分のシグニの出現時能力を発動させることはできますか？	いいえ、できません。《サイレント・クラップ》が適用されているターンは、出現時能力を発動させないことが選べるようになるわけではなく、必ず発動しないようになります。
サイレント・クラップ	WD14-010	《サイレント・クラップ》を使用した後、《黒魔姫　アンナ・スタンレー》の「あなたの＜悪魔＞のシグニ1体が場に出たとき」という自動能力は発動しますか？	はい、発動します。《黒魔姫　アンナ・スタンレー》のその能力は出現時能力ではなく自動能力となります。
弄命の候爵　アモノウル	WD14-011	《弄命の候爵　アモノウル》の自動能力は、《弄命の候爵　アモノウル》自身がバニッシュされても発動しますか？	はい、発動します。その場合、《弄命の候爵　アモノウル》のレベルより低い、レベル４以下のシグニ１枚を場に出すことができます。
弄命の候爵　アモノウル	WD14-011	出現時能力は使用しないことを選べますか？	いいえ、《弄命の候爵　アモノウル》の出現時能力はコストの無い出現時能力ですので、強制的に発動します。例えば対戦相手のシグニが０体でこちらにシグニが２体の場合で《弄命の候爵　アモノウル》を出したとしても、こちらのシグニ２体はトラッシュに置かれます。

弄命の侯爵　アモノウル	WD14-011	ライフバーストで①の効果を選んだとき、手札が１枚の場合は捨てることはできますか？またその場合はライフクロスを加えられますか？	いいえ、手札が１枚の場合、その手札を捨てることはできません。また、２枚を捨ててはいませんのでライフクロスを加えることはできません。
毒蛇の華　アシュタルス	WD14-012	出現時能力は使用しないことを選べますか？	いいえ、《毒蛇の華　アシュタルス》の出現時能力はコストの無い出現時能力ですので、強制的に発動します。手札が１枚以上あれば必ず１枚を捨てます。手札が０枚の場合は、手札を捨てることができませんので、このシグニはトラッシュに置かれます。
毒蛇の華　アシュタルス	WD14-012	対戦相手の《原槍 エナジェ》の効果により、このシグニがバニッシュされた際にエナゾーンではなくトラッシュに置かれました。場に出すことはできますか？	いいえ、できません。バニッシュはされていますが、このシグニがエナゾーンにはありませんので、場に戻すことはできません。
三途の往復　アザゼラ	WD14-015	《黒魔姫　アンナ・スタンレー》の出現条件を満たすために《三途の往復　アザゼラ》を場からトラッシュに置いた場合、カードを１枚引けますか？	いいえ、出現条件を満たすためにシグニをトラッシュに置く行動は効果によるものではありませんので、《三途の往復　アザゼラ》の自動能力は発動しません。
百折不灯　遊月・肆	WD15-001	出現時能力の発動は強制ですか？	はい、コストの無い出現時能力は強制的に発動します。対戦相手のシグニ1体を必ず対象としなければなりません。
百折不灯　遊月・肆	WD15-001	出現時能力で、トラッシュに置かれたシグニが2枚とも＜龍獣＞だった場合、どうなりますか？	その場合、1枚以上と2枚以上の効果が両方発動します。対戦相手のシグニ1体をバニッシュし、このルリグは【ダブルクラッシュ】を得ます。
百折不灯　遊月・肆	WD15-001	自分の山札が１枚のときに、グロウしました。出現時能力は、どのように処理すればよいでしょうか。	その場合は、その1枚をトラッシュに置き、それが＜龍獣＞であれば対戦相手のシグニ1体をバニッシュします。その後、処理は終了となりリフレッシュが行われます。
紅乙女　遊月・参	WD15-002	出現時能力を発動した後で、そのターン中に中央のシグニゾーンに＜龍獣＞を出した場合、【ダブルクラッシュ】を得ますか？	はい、「このターン～」という記載の効果では、そのターン中に場に出たシグニにも効果が適用されますので、後から中央のシグニゾーンに出された＜龍獣＞も【ダブルクラッシュ】を得ます。
紅乙女　遊月・参	WD15-002	出現時能力で【ダブルクラッシュ】を得た、中央のシグニゾーンにある＜龍獣＞が、対戦相手の《純白の巫女　ユキ》の能力で別のシグニゾーンに移動させられました。【ダブルクラッシュ】は得たままですか？	いいえ、中央のシグニゾーンから別のシグニゾーンに移動した場合、この効果による【ダブルクラッシュ】は失っています。
隠忍火蝶	WD15-006	ルリグがレベル４の《百折不灯　遊月・肆》であった場合、《隠忍火蝶》の使用コストはいくつになりますか？	その場合、《赤》コストが４減りますので、《赤》×２、《無》×２で使用できます。
隠忍火蝶	WD15-006	《隠忍火蝶》を使用した後に場に出した＜龍獣＞は【アサシン】を得ますか？	いいえ、《隠忍火蝶》は、使用した時点であなたの場にあるすべての＜龍獣＞に【アサシン】を与えます。後から場に出したシグニには影響しません。
龍降地固	WD15-008	エナゾーンに赤のカードが3枚あり、《龍降地固》を使用してそれらをコストで支払いました。エナゾーンが0枚ですのでエナゾーンにあるカードをトラッシュに置けませんが、＜龍獣＞を探すことはできますか？	はい、できます。効果の中でエナゾーンにあるカードをすべてトラッシュに置きますが、そこでエナゾーンのカードが0枚だったとしてもあなたのデッキから＜龍獣＞を探すことができます。
幻竜　フェニックス	WD15-013	ルリグのレベルが１でも、上段自動能力が発動したら《幻竜　フェニックス》をトラッシュから場に出せますか？	いいえ、効果によって場に出す場合でも、ルリグのレベルを超えるシグニを場に出すことはできません。

幻竜　フェニックス	WD15-013	自分のトラッシュに《幻竜　フェニックス》が２枚あります。その状態で、こちらの効果で相手のエナを１枚トラッシュに置きました。《幻竜　フェニックス》は何体トラッシュから場に出してよいですか？	あなたの効果で対戦相手のエナゾーンのカードがトラッシュに置かれたとき、あなたのトラッシュにある複数の《幻竜　フェニックス》はそれぞれ能力がトリガーします。順番に発動し、空いているシグニゾーンに1体ずつ出すことができます。
幻竜　アメリカワニ	WD15-015	こちらの何らかの効果によって対戦相手のエナゾーンからカードがトラッシュに置かれた後、手札から《幻竜　アメリカワニ》を出しました。この《幻竜　アメリカワニ》は【ダブルクラッシュ】を得ていますか？	いいえ、得ていません。《幻竜　アメリカワニ》の自動能力は、《幻竜　アメリカワニ》が場にあるときに発動条件を満たしたときのみ発動します。
幻竜　アメリカワニ	WD15-015	《捲火重来》で対戦相手のエナゾーンから2枚のカードがトラッシュに置かれたときも発動しますか？	はい。発動します。その場合2回発動して２つの【ダブルクラッシュ】を得ますが、2つめ以降に特に意味はなくアタックしてダメージを与える際には2枚クラッシュとなります。
幻竜　ナイルワニ	WD15-018	対戦相手のルリグの色が白であり、エナゾーンに《サーバント　O》がある場合、シグニをバニッシュできますか？	はい、できます。《サーバント　O》の【マルチエナ】はエナを支払う際に好きな色のエナとして支払えるという能力であり、カード本来の色は無色となりますので、条件を満たし対戦相手のパワー5000以下のシグニ1体をバニッシュできます。
幻竜　ナイルワニ	WD15-018	対戦相手が《虚無の闇魔　ウリス》（無色のルリグ）であり、エナゾーンに《サーバント　O》がある場合はどうなりますか？	無色は色を持たず、無色同士は同じ色を持っているということにはなりません。よって、この場合も《幻竜　ナイルワニ》は対戦相手のパワー5000以下のシグニをバニッシュできます。
幻竜　ナイルワニ	WD15-018	対戦相手のエナゾーンにカードが1枚もない場合は、出現時能力で対戦相手のシグニをバニッシュできますか？	いいえ、できません。その場合は、エナゾーンにルリグと同じ色を持たないカードがありませんので、条件を満たしておらずバニッシュできません。
幻竜　ナイルワニ	WD15-018	対戦相手のルリグが《コード・ピルルク VERMILION》（色は青黒）で、対戦相手のエナゾーンのカードは全て黒です。この場合、出現時能力で対戦相手のシグニをバニッシュできますか？	いいえ、できません。その場合は、エナゾーンのカードは全て相手のルリグと同じ色を持っており、条件を満たしておらずバニッシュできません。
振子の乱舞	WD15-023	《振子の乱舞》を使用したときに対戦相手のシグニをバニッシュできますか？	いいえ、《振子の乱舞》は使用したときにバニッシュするのではなく、使用した後のそのターン中にあなたの場の＜龍獣＞が対戦相手のシグニをバニッシュしたときに発動し、そこで1体をバニッシュします。
振子の乱舞	WD15-023	《振子の乱舞》を使用した後に場に出した＜龍獣＞が対戦相手のシグニをバニッシュしたときでも発動しますか？	はい、発動します。
振子の乱舞	WD15-023	《振子の乱舞》によるバニッシュはシグニの効果ですか？スペルの効果ですか？	《振子の乱舞》による効果はスペルの効果となります。
振子の乱舞	WD15-023	《振子の乱舞》を使用した後、《幻竜　フェニックス》がバニッシュされ、バニッシュされたときの能力で対戦相手のパワー10000以下のシグニをバニッシュしました。《振子の乱舞》の効果は発動しますか？	《幻竜　フェニックス》の下段能力はバニッシュされたときにエナゾーンで発動条件を満たし、エナゾーンで発動します。これは「あなたの場にある＜龍獣＞のシグニ」ではないため、《振子の乱舞》は発動しません。

ドント・ステップ	WD16-006	対戦相手の手札が0枚、こちらの手札が6枚のとき、《ドント・ステップ》の使用コストはどうなりますか？	その場合は使用コストが青×６減り、結果的にコストを支払わずに使用できます。
ドント・ステップ	WD16-006	対戦相手の手札が6枚、こちらの手札が0枚のとき、《ドント・ステップ》を使用コストはどうなりますか？	その場合は使用コストは増えも減りもせず青×６のままとなります。
ピーピング・チャージ	WD16-010	《ピーピング・チャージ》を2回使用したら、次の《ピーピング・アナライズ》の使用コストはどうなりますか？	それぞれの《ピーピング・チャージ》の効果は重複しますので、結果的にルリグのレベル１につき青×２が減ります。
ピーピング・チャージ	WD16-010	対戦相手の手札を見ていられるのはいつまでですか？	《ピーピング・チャージ》の効果中となります。《ピーピング・チャージ》の効果を処理した後、次に何か行動をしたり次のフェイズに移るときには、手札は元に戻します。
コードアート　Ｍ・Ｗ・Ｏ	WD16-012	出現時能力はどちらから発動しますか？	《コードアート　Ｍ・Ｗ・Ｏ》が場に出たときに２つの出現時能力がトリガーし、好きな順番で発動できます。
コードアート　Ｍ・Ｗ・Ｏ	WD16-012	《コードアート　Ｍ・Ｗ・Ｏ》を場に出したとき、自分の手札は2枚でした。先に全てのプレイヤーが1枚捨てる出現時能力を発動することでカードを引けますか？	はい、手札を捨てる出現時能力を発動した後に下段出現時能力を発動すれば、その時点では手札は1枚ですのでカードを1枚引けます。
コードアート　Ｍ・Ｗ・Ｏ	WD16-012	《コードアート　Ｍ・Ｗ・Ｏ》のライフバーストは、対戦相手の手札が無い場合でもカードを引くことができますか？	はい、その場合でもあなたはカードを1枚引きます。
コードアート　Ｍ・Ｗ・Ｏ	WD16-012	こちらの手札が0枚で、《ファイブ・レインボー》を使用し赤と青を選びました。赤の効果で対戦相手の《コードアート　Ｍ・Ｗ・Ｏ》を選び、青の効果で2枚引きますが《コードアート　Ｍ・Ｗ・Ｏ》はバニッシュできますか？	いいえ、バニッシュできません。効果は上から順番に処理しますので、まず「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。」からとなりますが、その時点ではまだかードを引いておらず手札は0枚のため、対戦相手の《コードアート　Ｍ・Ｗ・Ｏ》はバニッシュされません。
コードアート　Ｍ・Ｗ・Ｏ	WD16-012	こちらの手札が3枚で、《背炎之陣》を使用しました。対戦相手の《コードアート　Ｍ・Ｗ・Ｏ》はバニッシュできますか？	いいえ、バニッシュできません。《背炎之陣》は手札を3枚捨ててから、全てのシグニをバニッシュします。バニッシュの時点ではあなたの手札は0枚のため、対戦相手の《コードアート　Ｍ・Ｗ・Ｏ》はバニッシュされません。
コードアート　Ｍ・Ｗ・Ｏ	WD16-012	対戦相手の手札が0枚で、対戦相手のシグニが【ランサー】を持つパワー１５０００のシグニで《コードアート　Ｍ・Ｗ・Ｏ》に攻撃してきました。【ランサー】によりライフクロスはクラッシュされますか？	いいえ、クラッシュされません。【ランサー】はバトルにより対戦相手のシグニをバニッシュしたことを条件として発動するトリガー能力ですが、《コードアート　Ｍ・Ｗ・Ｏ》のように単に「バニッシュされない」シグニに対してアタックした場合はバニッシュすることができず、ライフクロスもクラッシュされません。
コードアート　Ｍ・Ｗ・Ｏ	WD16-012	対戦相手の手札が0枚で、こちらの《コードアート　Ｍ・Ｗ・Ｏ》が、《フォーカラー・マイアズマ》によりターン終了時まで-12000修正を受けました。《コードアート　Ｍ・Ｗ・Ｏ》はバニッシュされますか？	いいえ、対戦相手の手札が0枚であるかぎり、《コードアート　Ｍ・Ｗ・Ｏ》はパワーが0以下になったことによるルール処理のバニッシュもされなくなり、この場合はパワーが０のまま場に残ります。対戦相手の手札が０枚ではなくなったときに、《コードアート　Ｍ・Ｗ・Ｏ》のパワーがまだ０だった場合はそこでバニッシュされます。

コードアート　Ｅ・Ｃ・Ｋ	WD16-014	《緑肆ノ遊　フリーフォール》のように、対戦相手がレゾナの出現条件を満たすために手札からシグニをトラッシュに置いた場合、《コードアート　Ｅ・Ｃ・Ｋ》の能力は発動しますか？	はい、出現条件によってでも、手札からカードをトラッシュに置くことを「手札を捨てた」こととして扱いますので、《コードアート　Ｅ・Ｃ・Ｋ》の自動能力がトリガーし、発動します。
コードアート　Ｇ・Ｌ・Ｋ	WD16-016	何らかの効果によって場に出す場合も、対戦相手が手札を捨てていなければ《コードアート　Ｇ・Ｌ・Ｋ》は場に出せませんか？	はい、効果によって場に出す場合でも、《コードアート　Ｇ・Ｌ・Ｋ》を場に出す場合にはそのターン対戦相手が手札を捨てている必要があります。
コードアート　Ｇ・Ｌ・Ｋ	WD16-016	《緑肆ノ遊　フリーフォール》のように、対戦相手がレゾナの出現条件を満たすために手札からシグニをトラッシュに置いた場合、《コードアート　Ｇ・Ｌ・Ｋ》は場に出すことはできますか？	はい、出現条件によってでも、手札からカードをトラッシュに置くことを「手札を捨てた」こととして扱いますので、《コードアート　Ｇ・Ｌ・Ｋ》を場に出せるタイミングであれば場に出すことができます。
ＨＡＮＤ　ＳＨＯＣＫ	WD16-023	《ＨＡＮＤ　ＳＨＯＣＫ》のライフバーストは、対戦相手の手札が0枚の場合でも①を選べますか？また、対戦相手の手札が1枚以上ある場合でも②を選べますか？	はい、どちらも可能です。どちらの場合も何も起こらず効果は終了となります。
ＨＡＮＤ　ＳＨＯＣＫ	WD16-023	相手の手札が１枚で、自分の場に《コードハート　Ｖ・Ａ・Ｃ》が出ています。この時、《ＨＡＮＤ　ＳＨＯＣＫ》の使用コストはどうなりますか？	《コードハート　Ｖ・Ａ・Ｃ》で減るコストは、《ＨＡＮＤ　ＳＨＯＣＫ》などで増える「使用コスト」とは異なるため、その場合は《無×１》を減らすことはできず《ＨＡＮＤ　ＳＨＯＣＫ》の使用コストは《青×１》、《無×１》のままとなります。
決死の記憶　リル	WD17-001	《コイン》のコストはどのように支払いますか？	得たコインを１枚を除外することで《コイン》を支払うことができます。コインを１枚も得ていない場合は、《コイン》を支払うことはできません。
蒼天の記憶　リル	WD17-002	《コイン》を得る、とはどのようにすればよいですか？	《コイン》を得た場合、それをゲームエリアの近くで、対戦相手に合計枚数が見えるように置いておきます。《コイン》は構築済みデッキなどに付属しているコイントークンを使用してもいいですし、代わりに何か別のものをコインの目印として使用することもできます。
蒼天の記憶　リル	WD17-002	出現時能力は必ず発動させる必要がありますか？	いいえ、出現時能力にコストがある場合、そのコストを支払わずに発動しないことを選ぶことができます。
動揺の記憶　リル	WD17-003	《コイン》を得る、とはどのようにすればよいですか？	《コイン》を得た場合、それをゲームエリアの近くで、対戦相手に合計枚数が見えるように置いておきます。《コイン》は構築済みデッキなどに付属しているコイントークンを使用してもいいですし、代わりに何か別のものをコインの目印として使用することもできます。
欠片の記憶　リル	WD17-004	《コイン》のコストはどのように支払いますか？	得たコインを１枚を除外することで《コイン》を支払うことができます。コインを１枚も得ていない場合は、《コイン》を支払うことはできません。
純真の記憶　リル	WD17-005	右下のコインアイコンはどういう意味ですか？	右下にコインアイコンがある場合、そのルリグがオープンしたとき、もしくは場に出たときにそこに書かれている枚数のコインを得ます。
純真の記憶　リル	WD17-005	《コイン》を得る、とはどのようにすればよいですか？	《コイン》を得た場合、それをゲームエリアの近くで、対戦相手に合計枚数が見えるように置いておきます。《コイン》は構築済みデッキなどに付属しているコイントークンを使用してもいいですし、代わりに何か別のものをコインの目印として使用することもできます。
孤立無炎	WD17-006	「ベット」とは何ですか？	このアーツを使用する際に、「ベット」に記載のコインを支払うことができます。《孤立無炎》の場合、《コイン》《コイン》を支払えばエナは《赤×4》ではなく《赤×０》で使用できます。
孤立無炎	WD17-006	対戦相手のルリグがピルルクで《ロック・ユー》を使用されました。このアーツをベットして使用した場合に支払うコストはいくつですか？	《無×３》となります。 使用コストが《赤×0》となり、そのあとで使用コストが増える効果が適用されます。

一騎当閃	WD17-007	「ベット」とは何ですか？	このアーツを使用する際に、「ベット」に記載のコインを支払うことができます。《一騎当閃》の場合、《コイン》を支払えば対戦相手のパワー7000以下のシグニではなく、パワー12000以下のシグニ1体をバニッシュします。
瞬息爆変	WD17-008	《瞬息爆変》で場に出たシグニの上に【ライズ】を持つシグニを置いた場合、ターン終了時にどうなりますか？	その場合、ターン終了時には何も起こりません。《瞬息爆変》で場に出たシグニも、その上に置かれた【ライズ】シグニもトラッシュには置かれません。
瞬息爆変	WD17-008	《瞬息爆変》で場に出たシグニをバニッシュしたり手札に戻した場合、ターン終了時にどうなりますか？	そのシグニはバニッシュされたあとのエナゾーンや、戻った手札に留まったままとなります。
仙石の西猿　ゴクウ	WD17-009	【ライズ】とは何ですか？	【ライズ】アイコンを持つシグニは、場に出す際にライズ条件を満たして場に出す必要があります。ライズ条件は「コスト」ではなく、常時能力や出現時能力といった「効果」でもありません。このシグニが場を離れた場合、下にあるカードはすべてトラッシュに置かれます。
仙石の西猿　ゴクウ	WD17-009	【自】とは何ですか？	【自】は自動能力です。今まで常時能力の一部で表現されていた、「～したとき、～するたび、～時」などの条件を満たしたときにトリガーし、発動する能力です。
仙石の西猿　ゴクウ	WD17-009	《仙石の西猿　ゴクウ》のパワーが15000以上でアタックし、能力で正面のシグニをバニッシュした場合、対戦相手にダメージは入りますか？	はい、まずはアタックしたときに「アタックしたとき」の自動能力が発動しますので、その処理後に正面のシグニがなければ、《仙石の西猿　ゴクウ》は対戦相手にダメージを与えます。
仙石の西猿　ゴクウ	WD17-009	《仙石の西猿　ゴクウ》のパワーが15000以上で、《決死の記憶　リル》の起動能力を使用しました。この《仙石の西猿　ゴクウ》がアタックしたらどうなりますか？	その場合、まずはアタックしたときの自動能力によって正面のシグニがバニッシュされます。次に、それにより《決死の記憶　リル》によって得ていた効果で《仙石の西猿　ゴクウ》はアップします。その後にアタック自体の処理となり、正面のシグニがありませんのでダメージを与えます。このアタック後に《仙石の西猿　ゴクウ》はアップ状態ですので、再度アタックすることができます。
金山の西蔵　サンゾウ	WD17-011	【自】とは何ですか？	【自】は自動能力です。今まで常時能力の一部で表現されていた、「～したとき、～するたび、～時」などの条件を満たしたときにトリガーし、発動する能力です。
貫鍬の西猪　ハッカイ	WD17-013	【自】とは何ですか？	【自】は自動能力です。今まで常時能力の一部で表現されていた、「～したとき、～するたび、～時」などの条件を満たしたときにトリガーし、発動する能力です。
人魂の西河　サゴジョ	WD17-015	【自】とは何ですか？	【自】は自動能力です。今まで常時能力の一部で表現されていた、「～したとき、～するたび、～時」などの条件を満たしたときにトリガーし、発動する能力です。
神流の一振	WD17-018	【スペルカットイン】によって、対象とした自身のシグニがバニッシュされました。 この場合効果は処理されますか？	いいえ、「○○する。そうした場合？？する」と書かれた効果は、○○を行えなかった場合、？？の効果も処理されません。
メル＝アンジュ	WD18-001	《コイン》のコストはどのように支払いますか？	得たコインを１枚を除外することで《コイン》を支払うことができます。コインを１枚も得ていない場合は、《コイン》を支払うことはできません。
メル＝ダイキリ	WD18-002	《コイン》を得る、とはどのようにすればよいですか？	《コイン》を得た場合、それをゲームエリアの近くで、対戦相手に合計枚数が見えるように置いておきます。《コイン》は構築済みデッキなどに付属しているコイントークンを使用してもいいですし、代わりに何か別のものをコインの目印として使用することもできます。
メル＝モヒート	WD18-003	《コイン》を得る、とはどのようにすればよいですか？	《コイン》を得た場合、それをゲームエリアの近くで、対戦相手に合計枚数が見えるように置いておきます。《コイン》は構築済みデッキなどに付属しているコイントークンを使用してもいいですし、代わりに何か別のものをコインの目印として使用することもできます。
メル＝スプモニ	WD18-004	《コイン》のコストはどのように支払いますか？	得たコインを１枚を除外することで《コイン》を支払うことができます。コインを１枚も得ていない場合は、《コイン》を支払うことはできません。

メル＝レディ	WD18-005	右下のコインアイコンはどういう意味ですか？	右下にコインアイコンがある場合、そのルリグがオープンしたとき、もしくは場に出たときにそこに書かれている枚数のコインを得ます。
メル＝レディ	WD18-005	《コイン》を得る、とはどのようにすればよいですか？	《コイン》を得た場合、それをゲームエリアの近くで、対戦相手に合計枚数が見えるように置いておきます。《コイン》は構築済みデッキなどに付属しているコイントークンを使用してもいいですし、代わりに何か別のものをコインの目印として使用することもできます。
千軍万馬	WD18-006	《千軍万馬》を使用した後に場に出た＜調理＞のシグニは、この能力を得ますか？	いいえ、《千軍万馬》は使用したときにあなたの場にある＜調理＞のシグニにしか能力を与えません。
千軍万馬	WD18-006	《千軍万馬》を複数枚使用したら、この効果を複数得ますか？	はい、使用した数だけ得ますので、たとえば2枚《千軍万馬》を使用したら、2つ能力を得て、アタックしたときに2回能力が発動します。
千軍万馬	WD18-006	このアーツによって能力を得た＜調理＞のシグニでアタックし、能力で正面のシグニをバニッシュした場合、対戦相手にダメージは入りますか？	はい、まずはアタックしたときに「アタックしたとき」の自動能力が発動しますので、その処理後に正面のシグニがなければその＜調理＞のシグニは対戦相手にダメージを与えます。
試行錯誤	WD18-007	「ベット」とは何ですか？	このアーツを使用する際に、「ベット」に記載のコインを支払うことができます。《試行錯誤》の場合、《コイン》《コイン》を支払えば「ベットしていた場合」以降の追加の効果も発生します。
悠々自適	WD18-008	このアーツをベットして使用する際、自身のシグニはいつ対象としますか？	対象を選ぶのはアーツの効果を処理する直前となります。ベットして使用していた場合は自身のシグニを対象とし、効果の処理に入ります。 詳細は用語集「対象」もご参照ください。
悠々自適	WD18-008	「ベット」とは何ですか？	このアーツを使用する際に、「ベット」に記載のコインを支払うことができます。《悠々自適》の場合、《コイン》《コイン》を支払えば「ベットしていた場合」以降の追加の効果も発生します。
悠々自適	WD18-008	効果を受けないとは具体的に何を受けませんか？	「カードを移動させる効果」「カードの能力を変更・失わせる効果」「カードのパワーといった数値や状態を変更する効果」の3つを受けません。
コードイート　ハンバ	WD18-009	「アクセされている」とはどういうことですか？	【アクセ】アイコンを持つシグニの能力などによって、このシグニに【アクセ】されている場合に、このシグニはパワーが+3000されます。
コードイート　ハンバ	WD18-009	【アクセ】にするとはどういうことですか？	【アクセ】はシグニに表向きでそのカードを付けることです。【アクセ】はシグニ1体につき１つまでつけられます。
コードイート　ハンバ	WD18-009	【自】とは何ですか？	【自】は自動能力です。今まで常時能力の一部で表現されていた、「～したとき、～するたび、～時」などの条件を満たしたときにトリガーし、発動する能力です。
コードイート　ハンバ	WD18-009	【自】能力で、《コードイート　ハンバ》自身についていたアクセを持つシグニをエナゾーンに置けますか？	はい、できます。《コードイート　ハンバ》がバニッシュされたとき、まずはルール処理によって【アクセ】などのついていたカードがトラッシュに置かれます。その後に【自】が発動しますので、すでにトラッシュにあるそのカードを対象としエナゾーンに置くことができます。
コードイート　カレー	WD18-011	「アクセされている」とはどういうことですか？	【アクセ】アイコンを持つシグニの能力などによって、このシグニに【アクセ】されている場合に、このシグニは【ランサー】を得ます。
コードイート　ケチャ	WD18-013	【アクセ】にするとはどういうことですか？	【アクセ】アイコンを持つシグニは、エナゾーンにあるときに起動能力を使用することで、あなたのシグニの【アクセ】にすることができます。【アクセ】はシグニに表向きで付けられます。【アクセ】はシグニ1体につき１つまでつけられます。
コードイート　ケチャ	WD18-013	起動能力のコストの《緑》を、エナゾーンにある《コードイート　ケチャ》自身を支払って【アクセ】にできますか？	いいえ、できません。《緑》のコストとして支払うことはできますが、「エナゾーンからあなたのシグニ1体の【アクセ】にする」という効果ですので、支払ってトラッシュに置かれている場合は【アクセ】にすることはできません。
コードイート　マヨ	WD18-015	【アクセ】にするとはどういうことですか？	【アクセ】アイコンを持つシグニは、エナゾーンにあるときに起動能力を使用することで、あなたのシグニの【アクセ】にすることができます。【アクセ】はシグニに表向きで付けられます。【アクセ】はシグニ1体につき１つまでつけられます。

千切	WD18-018	このスペルを使用する際、それぞれのシグニはいつ対象としますか？	対象を選ぶのはモードを選び、スペルの効果を処理する直前となります。その時点で自身のシグニを対象とします。②のモードを選んでいた場合、ここで対戦相手のシグニも同時に対象とします。その後、スペルカットインの有無を確認し、効果の処理に入ります。 詳細は用語集「対象」もご参照ください。
千切	WD18-018	【スペルカットイン】によって、対象とした自身のシグニがバニッシュされました。 この場合効果は処理されますか？	いいえ、「○○する。そうした場合？？する」と書かれた効果は、○○を行えなかった場合、？？の効果も処理されません。
ナナシ　其ノ四	WD19-001	出現時能力で、コインを２枚支払ってトラッシュから４枚の黒のシグニを加えられますか？	いいえ、できません。出現時能力で支払えるのはコイン１枚のみで、２枚までしかシグニを手札に加えられません。
ナナシ　其ノ四	WD19-001	起動能力で【ウィルス】を３つ取り除き、３体をそれぞれ-10000できますか？	いいえ、できません。１回の起動能力の使用では、１体しかマイナス修正できません。
ナナシ　其ノ参ノ改	WD19-002	《コイン》を得る、とはどのようにすればよいですか？	《コイン》を得た場合、それをゲームエリアの近くで、対戦相手に合計枚数が見えるように置いておきます。《コイン》は構築済みデッキなどに付属しているコイントークンを使用してもいいですし、代わりに何か別のものをコインの目印として使用することもできます。
ナナシ　其ノ参ノ改	WD19-002	《コイン》を得る、とはどのようにすればよいですか？	《コイン》を得た場合、それをゲームエリアの近くで、対戦相手に合計枚数が見えるように置いておきます。《コイン》は構築済みデッキなどに付属しているコイントークンを使用してもいいですし、代わりに何か別のものをコインの目印として使用することもできます。
ナナシ　其ノ壱	WD19-004	効果でトラッシュに置いた２枚の中から、黒のカード１枚を手札に加えられますか？	はい、カードを２枚トラッシュに置いた後に、トラッシュの黒のカードを１枚対象とし、手札に加えます。
ナナシ　其ノ壱	WD19-004	自分のデッキが２枚や１枚のときに出現時能力を発動したらどうなりますか？	効果の処理中にはリフレッシュなどのルール処理を行いませんので、まずそのデッキをすべてトラッシュに置き、黒のカード１枚を手札に加えます。その後、デッキが０枚なのでリフレッシュを行います。
ナナシ　其ノ無	WD19-005	右下のコインアイコンはどういう意味ですか？	右下にコインアイコンがある場合、そのルリグがオープンしたとき、もしくは場に出たときにそこに書かれている枚数のコインを得ます。
ナナシ　其ノ無	WD19-005	《コイン》を得る、とはどのようにすればよいですか？	《コイン》を得た場合、それをゲームエリアの近くで、対戦相手に合計枚数が見えるように置いておきます。《コイン》は構築済みデッキなどに付属しているコイントークンを使用してもいいですし、代わりに何か別のものをコインの目印として使用することもできます。
フェイタル・パニッシュ	WD19-006	「ベット」とは何ですか？	このアーツを使用する際に、「ベット」に記載のコインを支払うことができます。《フェイタル・パニッシュ》の場合、《コイン》《コイン》を支払えば「ベットしていた場合」以降の代わりの効果が発生します。
シックネス・ラブ	WD19-007	「ベット」とは何ですか？	このアーツを使用する際に、「ベット」に記載のコインを支払うことができます。《シックネス・ラブ》の場合、《コイン》を支払えば「ベットしていた場合」以降の代わりの効果が発生します。
シックネス・ラブ	WD19-007	《ナナシ　其ノ四ノ別》で感染状態のシグニが-1000されています。そのシグニのもともとのパワーが9000で、このカードのベットしなかった場合の効果でバニッシュできますか？	いいえ、最初に【ウィルス】が取り除かれた時点で-1000の効果は適用されなくなり、続いて-8000がされますので、そのシグニはパワー1000の状態で場に残ります。
羅菌　ニホコカビ	WD19-009	《ナナシ　其ノ四》の起動能力などで、【ウィルス】が２個以上同時に取り除かれた場合、上の能力は何回発動しますか？	２個以上同時に取り除かれた場合、能力は２回以上トリガーしますが、ターン１回の制限がある能力ですので、１回発動したら残りは全て発動せず、結果的に１回しか発動しません。

羅菌　二ホコカビ	WD19-009	パワー8000のシグニに対して《シックネス・ラブ》を使用しました。このカードの自動能力で-5000を発動するのはいつですか？	自動能力は効果の処理中であっても条件を満たす（トリガーする）ことはできますが、発動することはできません。効果の処理が終わって、さらにルール処理を終えてから発動します。 これにより《シックネス・ラブ》でパワー8000のシグニがパワー0となりルール処理によってバニッシュされ、次にこのカードの自動能力が発動しますので、この時点で場にある対戦相手のシグニ1体を-5000します。
羅菌　二ホコカビ	WD19-009	ライフバーストで、すでに【ウィルス】があるシグニゾーンを指定した場合はどうなりますか？	その場合【ウィルス】は置けませんが、そのシグニゾーンにあるシグニのパワーは-8000されます。
羅菌　二ホコカビ	WD19-009	ライフバーストで、対戦相手の【シャドウ】を持っているシグニのあるシグニゾーンを選べますか？	はい、選べます。このライフバーストはシグニではなくシグニゾーンを選んでいます。また、通常通り【ウィルス】は置かれ、そのシグニは-8000されます。
羅菌　ショウコカビ	WD19-011	自動能力で感染状態のシグニを-4000した後、そのシグニが感染状態ではなくなった場合はどうなりますか？	そのシグニが感染状態ではなくなっても、そのターン終了時までは-4000されたままとなります。
羅菌　ショウコカビ	WD19-011	このシグニがアタックして、能力によって正面のシグニを-4000してバニッシュしました。ダメージを対戦相手に与えますか？	はい、与えます。 なお、そのバニッシュによって他の能力が発動して、それによってそのアタックしているシグニが場を離れたりアタックを無効にされるとダメージは与えられませんのでご注意ください。
羅菌　クロコウジ	WD19-015	対戦相手のシグニゾーン1つに【ウィルス】がなければ効果によって【ウィルス】を置けますか？それとも対戦相手のシグニゾーンすべてに【ウィルス】が１つもない必要がありますか？	対戦相手の場とは、対戦相手のシグニゾーン３つすべてを指しますので、対戦相手のどのシグニゾーンにも【ウィルス】がない場合にだけ【ウィルス】1つを置くことができます。
ラブリー・バイオ	WD19-018	このスペルを使用する際、それぞれのシグニはいつ対象としますか？	対象を選ぶのはモードを選び、スペルの効果を処理する直前となります。その時点で自身のシグニを対象とします。②のモードを選んでいた場合、ここで対戦相手のシグニも同時に対象とします。その後、スペルカットインの有無を確認し、効果の処理に入ります。 詳細は用語集「対象」もご参照ください。
ラブリー・バイオ	WD19-018	《羅菌　ラクチス》を①によってバニッシュしました。先に①によって【ウィルス】を置いから《羅菌　ラクチス》の能力で感染状態のすべての対戦相手のシグニを-5000できますか？	はい、できます。 自動能力は効果の処理が終わってから発動しますので、このスペルによって【ウィルス】が置かれてから《羅菌　ラクチス》が発動します。
ママ　４	WD20-001	出現時能力を発動しでライフクロスが加えられたら、自動能力も発動しますか？	はい、発動します。
ママ　４	WD20-001	自分のターンにライフクロスが1枚加えられました。《緑》×２を支払って、対戦相手のシグニ2体をバニッシュできますか？	いいえ、できません。この自動能力はライフクロスが1枚加えられるたびに1回発動し、1回の発動で支払えるのは《緑》×１を1回のみとなります。
ママ　３　ＭＯＤＥ２	WD20-002	《コイン》を得る、とはどのようにすればよいですか？	《コイン》を得た場合、それをゲームエリアの近くで、対戦相手に合計枚数が見えるように置いておきます。《コイン》は構築済みデッキなどに付属しているコイントークンを使用してもいいですし、代わりに何か別のものをコインの目印として使用することもできます。
ママ　２　ＭＯＤＥ２	WD20-003	《コイン》を得る、とはどのようにすればよいですか？	《コイン》を得た場合、それをゲームエリアの近くで、対戦相手に合計枚数が見えるように置いておきます。《コイン》は構築済みデッキなどに付属しているコイントークンを使用してもいいですし、代わりに何か別のものをコインの目印として使用することもできます。
ママ　０	WD20-005	右下のコインアイコンはどういう意味ですか？	右下にコインアイコンがある場合、そのルリグがオープンしたとき、もしくは場に出たときにそこに書かれている枚数のコインを得ます。

ママ　0	WD20-005	《コイン》を得る、とはどのようにすればよいですか？	《コイン》を得た場合、それをゲームエリアの近くで、対戦相手に合計枚数が見えるように置いておきます。《コイン》は構築済みデッキなどに付属しているコイントークンを使用してもいいですし、代わりに何か別のものをコインの目印として使用することもできます。
全知全能	WD20-006	「ベット」とは何ですか？	このアーツを使用する際に、「ベット」に記載のコインを支払うことができます。《全知全能》の場合、《コイン》を支払わずに対戦相手のターンに使用した場合は、あなたの次のターンがスキップされます。
全知全能	WD20-006	自分のターンに、《全知全能》をベットせずに使用した場合、ターンはスキップされますか？	いいえ、《全知全能》は対戦相手のターンに使用し、なおかつベットしていなかった場合のみ、あなたの次のターンがスキップされます。あなたのターンに使用した場合は、ベットしていてもベットしていなくとも効果に違いは無く、ターンはスキップされません。
全知全能	WD20-006	対戦相手の場にシグニが1体のみあるときに、《全知全能》を使用しました。そのシグニを対象としてトラッシュに置けますか？	いいえ、できません。対戦相手のシグニを2体対象とする効果ですので、2体対象とできない場合は1体も対象とすることができません。エナゾーンにあるカードについても同様となります。手札を2枚捨てる効果では、対戦相手の手札が1枚のみの場合はその1枚を捨てます。
全知全能	WD20-006	対戦相手の場にシャドウを持つシグニと能力のないシグニの2体だけの状況で《全知全能》を使用できますか？また、使用できたとしてその2体のシグニをトラッシュに置くことはできますか？	使用することはできます。 しかし、テキストにある「対戦相手のシグニ２体」を使用時に対象とすることができませんので、どちらのシグニもトラッシュに置くことはできず、エナゾーンのカードをトラッシュに置き、それ以降のテキストを順番通りに処理します。
生生流転	WD20-007	「ベット」とは何ですか？	このアーツを使用する際に、「ベット」に記載のコインを支払うことができます。《生生流転》の場合、《コイン》《コイン》を支払えばエナは《緑×２》《無×２》ではなく、《緑×０》で使用できます。
生生流転	WD20-007	対戦相手のルリグがピルルクで《ロック・ユー》を使用されました。このアーツをベットして使用した場合に支払うコストはいくつですか？	《無×３》となります。 使用コストが《赤×0》となり、そのあとで使用コストが増える効果が適用されます。
母性本能	WD20-008	カードを何枚エナゾーンに置くかは、どちらのプレイヤーが決めますか？	それぞれのプレイヤーが決め、同時にエナゾーンに起きます。片方が1枚しか置かなくても、もう片方のプレイヤーは3枚置いても構いません。
母性本能	WD20-008	《母性本能》を使用したあとにアーツは使用できますか？	はい、使用できます。このアーツはその後で使用するカードの使用を制限する効果はありません。ただし《母性本能》を使用したあとに、もう1枚の《母性本能》を使用することは、後者の効果によって制限されていますのでご注意ください。
具英の鋭針　＃コンパス＃	WD20-009	【英知】はどういう意味ですか？	【英知】の能力は、そこに記載されている式が成立している場合のみ有効となります。例えば《具英の鋭針　＃コンパス＃》の「英知＝７」の能力は、あなたの場の＜英知＞のシグニのレベルの合計がちょうど７のときに《具英の鋭針　＃コンパス＃》がアタックしたときのみ、発動します。

具英の鋭針　＃コンパス＃	WD20-009	正面に加えてその隣のシグニゾーンにアタックする場合、アタックの処理はどのように行われますか？	《具英の鋭針　＃コンパス＃》の「英知＝１０」能力が有効なときに正面にアタックした場合、まず隣のシグニゾーン１つにもアタックするかどうかを決め、そのゾーンを指定します。 この場合のいくつかのパターンを例にしてお答えします。 パターンA　両方のシグニゾーンにシグニがある場合 対戦相手のシグニ２体と同時にバトルが行われます。もし《具英の鋭針　＃コンパス＃》がランサーを持っており2体をバニッシュするとライフクロスは2枚クラッシュします。 パターンB　正面のシグニゾーンにのみシグニがある場合 正面のシグニとバトルをします。対戦相手にダメージは与えません。 パターンC　隣のシグニゾーンにのみシグニがある場合 そのシグニゾーンにあるシグニとバトルをします。対戦相手にダメージを与えます。 パターンD　両方のシグニゾーンにシグニがない場合 バトルは行いません。対戦相手にダメージを与えます。
具英の鋭針　＃コンパス＃	WD20-009	《具英の鋭針　＃コンパス＃》が【ランサー】を得て、自身の能力によって2つのシグニゾーンにアタックして2体のシグニをバニッシュしました。クラッシュできるライフクロスは何枚ですか？	2枚です。 バトルによってシグニをバニッシュする、を2回行っていますので、【ランサー】によってライフクロスは2枚クラッシュされます。
具英の角度　＃サンジョウ＃	WD20-011	「英知」アイコンはどういう意味ですか？	「英知」アイコンの能力は、そこに記載されている式が成立している場合のみ有効となります。例えば《具英の角度　＃サンジョウ＃》の「英知＝７」能力は、あなたの場の＜英知＞のシグニのレベルの合計がちょうど７のときにのみ、《具英の角度　＃サンジョウ＃》はバニッシュされなくなります。
具英の角度　＃サンジョウ＃	WD20-011	対戦相手の、「英知＝７」が有効でバニッシュされない《具英の角度　＃サンジョウ＃》に対して、こちらの「英知＝１０」で【ランサー】を得ている《具英の角度　＃サンジョウ＃》でアタックしました。【ランサー】でライフクロスはクラッシュできますか？	いいえ、「バニッシュされない」によってバトルによってバニッシュされなかった場合は、【ランサー】でライフクロスをクラッシュすることはできません。
具英の角度　＃サンジョウ＃	WD20-011	英知＝７の状態で、《孤立無炎》によってこちらのすべてのシグニをバニッシュする効果を受けました。どうなりますか？	その場合、バニッシュする効果を受ける時点で英知＝７を満たしている《具英の角度　＃サンジョウ＃》はバニッシュされず、他の＜英知＞のシグニはバニッシュされます。《孤立無炎》の処理後、《具英の角度　＃サンジョウ＃》は英知＝７を満たさなくなりますが、そのまま場に残ります。
具英の角度　＃サンジョウ＃	WD20-011	英知＝７の状態で、《フェイタル・パニッシュ》によってこちらのすべてのシグニが-7000されました。どうなりますか？	バニッシュされないシグニでも、パワーをマイナスする効果は受けますが、－7000されても《具英の角度　＃サンジョウ＃》はルール処理でもバニッシュされず、パワー０の状態で場に残ります。 しかし、その-7000によって横にある＜英知＞がパワー０以下になってバニッシュされた場合、《具英の角度　＃サンジョウ＃》は英知＝７を満たさなくなり、パワーは０ですのでその時点でバニッシュされます。

具英の角測　＃ブンドキ＃	WD20-013	【英知】はどういう意味ですか？	【英知】の能力は、そこに記載されている式が成立している場合のみ有効となります。例えば《具英の角測　＃ブンドキ＃》の「英知＝４」の能力は、あなたの場の＜英知＞のシグニのレベルの合計がちょうど４のときに《具英の角測　＃ブンドキ＃》がアタックしたときのみ、発動します。
具英の距測　＃ジョウギ＃	WD20-015	【英知】はどういう意味ですか？	【英知】の能力は、そこに記載されている式が成立している場合のみ有効となります。例えば《具英の距測　＃ジョウギ＃》の「英知＝２」能力は、あなたの場の＜英知＞のシグニのレベルの合計がちょうど２のときにのみ、《具英の距測　＃ジョウギ＃》は+3000されます。
創造	WD20-018	①の効果で、「英知＝７」でバニッシュされない状態の《具英の角度　＃サンジョウ＃》を対象としてバニッシュしようとした場合、どうなりますか？	その場合、《具英の角度　＃サンジョウ＃》はバニッシュされず、「そうした場合」以降の効果も発生しません。
カーニバル　―ＱＡ―	WD21-001	自動能力では、能力を得るシグニはデッキの一番上を公開した後に対象とすることはできますか？	はい、デッキの一番上を公開し、それを確認した後に能力を得させるシグニを対象とします。
カーニバル　―ＱＡ―	WD21-001	自分の場に《羅星　≡チドウ≡》があり、自動能力や出現時能力で＜宇宙＞のシグニが公開された場合、そのカードをレベル１～４の好きなレベルとして扱えますか？	はい、できます。いずれかのレベル１つとして扱いますので、全てのレベルを一度に参照することはできませんが、レベル１～４のいずれかの効果を選ぶことができます。
カーニバル　―ＱＡ―	WD21-001	自動能力でレベル５のシグニが公開された場合はどうなりますか？	その場合、効果は何も起こらずに終了し、公開したカードは裏向きに戻します。
カーニバル　―ＱＡ―	WD21-001	自動能力は強制発動ですか？	はい、アタックフェイズ開始時に発動する能力は強制です。あなたのシグニが1体もない場合でも、シャッフルしデッキの一番上の公開は必須となります。
カーニバル　―ＱＡ―	WD21-001	自動能力や出現時能力でスペルが公開された場合はどうなりますか？	その場合、効果は何も起こらずに終了し、公開したカードは裏向きに戻します。
カーニバル　―ＱＡ―	WD21-001	出現時能力は強制発動ですか？	コストのある出現時能力ですので、コストを支払わずに発動しないことも選べます。
カーニバル　―ＰＡ―	WD21-004	出現時能力の発動は強制ですか？	いいえ、コストのある出現時能力ですので、コストを支払わずに発動しないことも選べます。
霹靂閃炎	WD21-006	対戦相手のシグニが1体もない場合でも《霹靂閃炎》を使用できますか？	使用することはできますが、対戦相手のシグニはバニッシュできていませんので「そうした場合」以下は処理されず、このカードはルリグトラッシュに置かれます。
自由自罪	WD21-007	ベットして使用した場合、1体のシグニに①と③を両方得させることはできますか？また、相手のシグニ2体に⑤をそれぞれ得させることはできますか？	はい、どちらも可能です。

自由自罪	WD21-007	ベットして自分のシグニと対戦相手のシグニに能力を与えることはできますか？	はい、可能です。 自分のシグニか対戦相手のシグニかに関係なく、場にあるシグニ1体に対して能力を与えることができます。
震亜動地	WD21-008	自分のデッキが残り1枚のときに①や②の効果で使用したらどうなりますか？	その場合、①の場合はそのカードを引き、②の場合はそのカードをエナゾーンに置くのみで効果は終了し、リフレッシュを行います。効果は終了していますので、リフレッシュ後に残りのカードを引いたりエナゾーンに置くことはできません。
羅星　≡テンドウ≡	WD21-011	起動能力で自分のライフクロス1枚をクラッシュしたときも、自動能力は発動しますか？	はい、発動します。クラッシュしたカードにライフバーストがある場合、そのライフバーストと自動能力は好きな順番で発動できます。
羅星　≡テンドウ≡	WD21-011	対戦相手の《具英の鋭針　＃コンパス＃》の正面にシグニがなく、その隣のシグニゾーンに《羅星　≡テンドウ≡》があります。《具英の鋭針　＃コンパス＃》のアタックで、バトルにより《羅星　≡テンドウ≡》がバニッシュされ、ダメージでライフクロスが1枚クラッシュされました。自動能力は発動しますか？	はい、クラッシュと同時に《羅星　≡テンドウ≡》はバニッシュされますが、自動能力はトリガーし、発動します。
羅星　≡テンドウ≡	WD21-011	ライフクロスが２枚クラッシュされました。ライフバーストでカードを引きたいですが、ライフクロスは加えたくありません。可能ですか？	いいえ、できません。 ライフバーストの発動は任意ですが、発動した場合には書かれている通りに効果を処理しなければなりません。条件を満たしているのであれば、カードを引くこととライフクロスを加えることのどちらか片方だけを行うということはできません。
羅星　≡テンドウ≡	WD21-011	ダブルクラッシュによって２枚のライフクロスがクラッシュされました。うち１枚が《羅星　≡テンドウ≡》であった場合に、ライフバーストでライフクロスを加えることはできますか？	はい、可能です。 ダブルクラッシュによってライフクロスは同時に２枚クラッシュされており、チェックゾーンに置かれている《羅星　≡テンドウ≡》のライフバースト発動時点で条件を満たしているためです。なお、この場合にクラッシュされた２枚ともが《羅星　≡テンドウ≡》である場合、ライフクロスを合計２枚加えることもできます。
羅星　≡チドウ≡	WD21-012	このシグニの自動能力では、条件を満たしていなくても対戦相手のシグニを対象としますか？	はい、対象とします。条件に関わらずこの自動能力はアタックしたときにトリガーして発動します。 発動する際に対戦相手のシグニを対象とし、その後効果の処理に入り、条件を満たしていた場合は対象としていたシグニをバニッシュします。 詳細は用語集「対象」もご参照ください。
羅星　≡チドウ≡	WD21-012	常時能力は具体的に何が起こりますか？	例えば、自身の自動能力が発動し、デッキの上から3枚をトラッシュに置き、＜宇宙＞のシグニ3枚がめくれた場合、それらのレベルが１，１，２であったとしても３，３，４として扱い、レベルの合計
羅星　≡チドウ≡	WD21-012	《羅星　≡チドウ≡》が2体ある場合、《磊落の選択》でめくれた＜宇宙＞のシグニのレベルを１と３として扱い、レベル１とレベル３の効果を処理できますか？	いいえ、《羅星　≡チドウ≡》の常時能力は複数あっても結果的に意味は無く、効果１つによって参照できるレベルは１つのみとなります。《磊落の選択》の効果によって参照できるレベルは１～４のどれか１つのみです。
羅星　≡チドウ≡	WD21-012	《羅星　≡チドウ≡》が場にあり、《幻獣　ぷにとー》の常時能力が発動しました。一番上が＜宇宙＞のシグニだった場合、１～４のレベルとして扱って１，２，３，４だった場合の効果をすべて処理できますか？	いいえ、あなたの効果１つによって参照する場合に１～４いずれかのレベル１つとなります。《幻獣　ぷにとー》の常時能力は１つの効果ですので、いずれか１つのレベルとしてしか扱えません。

羅星　≡ガイテン≡	WD21-013	起動能力で《羅星　≡ガイテン≡》自身をトラッシュに置いた場合も、デッキからレベル４のシグニを探して場に出せますか？	はい、できます。
羅星　≡ガイテン≡	WD21-013	自分のルリグのレベルが３の場合でも、起動能力を使用したらレベル４のシグニを場に出せますか？	いいえ、効果によってシグニを場に出す場合でも、レベルやリミットの制限を超えるように出すことはできません。
羅星　≡ガイテン≡	WD21-013	起動能力を使用し、デッキの中の《羅星　≡コウドウ≡》を、《羅星　≡コウドウ≡》の能力でレベル４のシグニとして扱い、場に出すことはできますか？	はい、できます。
羅星　≡センヤ≡	WD21-017	《磊落の選択》で《羅星　≡センヤ≡》をバニッシュした場合、《羅星　≡センヤ≡》の自動能力は発動しますか？	はい、発動します。
羅星　≡センヤ≡	WD21-017	《羅星　≡センヤ≡》の正面の対戦相手のシグニがアタックし、バトルによってバニッシュされた場合は能力は発動しますか？	バトルによるバニッシュは効果によるバニッシュではありませんので、発動しません。
羅星　≡センヤ≡	WD21-017	《羅星　≡センヤ≡》が対戦相手の効果でパワーをマイナスされ、パワー０になってバニッシュされました。能力は発動しますか？	いいえ、パワーをマイナスしたのが効果によるものでも、パワーが0以下になったことによるバニッシュはルール処理によるものであり、効果でバニッシュされたわけではなく発動しません。
羅星　≡センヤ≡	WD21-017	《羅星　≡ガイテン≡》の起動能力で《羅星　≡センヤ≡》がトラッシュに置かれた場合、《羅星　≡センヤ≡》の自動能力は発動しますか？	はい、発動します。起動能力の：の左側がコスト、右側が効果であり、《羅星　≡センヤ≡》は効果によってトラッシュに置かれます。
磊落の選択	WD21-020	デッキを全て公開しましたがシグニがめくれなかった場合はどうなりますか？	その場合、公開したカードをシャッフルしてデッキとして戻し、効果は終了となります。リフレッシュは行われません。なお、デッキの最後の１枚がシグニであった場合も同様です。
磊落の選択	WD21-020	《磊落の選択》で《羅星　≡コウドウ≡》がめくれた場合、それをレベル４のシグニとして扱い、レベル４の効果を処理できますか？	はい、できます。その場合、本来のレベルであるレベル２の場合の処理ではなく、レベル4以上の場合の処理を行います。ただし、レベル２とレベル４の効果両方を発動することはできません。
恵逢の闇魔　ウリス	WD22-004-U	出現時能力は強制ですか？	はい。コストのない出現時能力ですので、強制的に発動します。
成就の駄姫　グズ子	WD22-007-G	このルリグの自動能力では、対戦相手のシグニはいつ対象としますか？	対象を選ぶのは自動能力を発動する直前となります。対戦相手のシグニを対象としてから効果の処理に入ります。 詳細は用語集「対象」もご参照ください。
成就の駄姫　グズ子	WD22-007-G	＜遊具＞をトラッシュから場に出しましたが、《黒》を支払わずそのシグニをトラッシュに置かないことを選びました。その後同一ターンに再度＜遊具＞をトラッシュから場に出した場合、自動能力は発動しますか？	いいえ、最初の＜遊具＞で《黒》を支払わずトラッシュに置かなかったとしても、そこで一回自動能力は発動していますので、同一ターンは再度発動しません。
成就の駄姫　グズ子	WD22-007-G	出現時能力でトラッシュから＜遊具＞を2体場に出しました。自動能力はどのように処理しますか？	それら2体についてそれぞれ自動能力がトリガーしており、好きな方から発動できますが、ターンに1回しか発動しませんので、後のもう一体については発動しません。
成就の駄姫　グズ子	WD22-007-G	このルリグの出現時能力で出したシグニAを場に出しました。そのシグニAの出現時能力と、このルリグの自動能力はどちらが先に発動しますか？	出現時能力や自動能力など、トリガーしているトリガー能力が複数ある場合、好きな方から発動させることができます。

成就の駄姫　グズ子	WD22-007-G	《異血之遊　†チョウハン†》をトラッシュから場に出しました。自動能力で対戦相手のシグニをバニッシュすることはできますか？	はい、可能です。 トラッシュに置かれる代わりに《異血之遊　†チョウハン†》はゲームから除外されてしまいますが、「Aする。そうした場合、Bする」というテキストで表記されている効果は、AがCに置き換わったとしてもBを行うことができるためです。
悲哀の駄姫　グズ子	WD22-010-G	出現時能力は強制ですか？	いいえ、コストのある出現時能力ですので、コストを支払わず発動させないことも選べます。
フーリッシュ・マイアズマ	WD22-011-G	同じ選択肢を2回以上選べますか？	いいえ、同じ選択肢を複数回選ぶことはできません。
フーリッシュ・マイアズマ	WD22-011-G	②を選び、そのうち1体のバニッシュを《堕落の虚無パイモン》などで別のことに置き換えました。その場合でもカードを2枚引けますか？	はい、引けます。「バニッシュする。そうした場合、～」という効果では、バニッシュが別のことに置き換えられても、そうした場合以降の効果は発生します。
フーリッシュ・マイアズマ	WD22-011-G	②と④の効果を選び、②でカードを2枚引いたらデッキが0枚になりました。④の効果はどうなりますか？	効果の処理中にはリフレッシュなどのルール処理は行われませんので、デッキは0枚ですがそのまま④の効果でトラッシュからシグニを出します。その後リフレッシュし、そのシグニに出現時能力があるならその後に発動します。
フーリッシュ・マイアズマ	WD22-011-G	②の効果でカードを2枚引いた後、③の効果で引いた後の手札の枚数以下のシグニをバニッシュできますか？	はい、できます。③の効果はその効果を処理する時点での手札の枚数を数えますので、2枚引いた後の枚数以下のシグニをバニッシュできます。
フーリッシュ・マイアズマ	WD22-011-G	①と④の効果を選んだ場合、④で場に出たシグニについても①の効果が発動しますか？	はい、発動します。
バッド・トイ	WD22-012-G	このアーツを使用する際、対象はいつ選択しますか？	対象を選ぶのはアーツの効果を処理する直前となります。ベットしていなかった場合はレベル２以下のシグニとカードを、ベットして使用していた場合は「代わりに」以降の対象を選択し、効果の処理に入ります。 詳細は用語集「対象」もご参照ください。
バッド・トイ	WD22-012-G	対戦相手の場に1体もシグニがなくても、《バッド・トイ》でトラッシュから＜遊具＞を場に出せますか？	はい、できます。また、逆にあなたのトラッシュに＜遊具＞がなくても、対戦相手のシグニをトラッシュに置くこともできます。
バッド・エクシード	WD22-016-UG	ルリグの下のカードが3枚以下でも《バッド・エクシード》を使用できますか？	使用できますが、その場合は1枚もルリグトラッシュに置けず、トラッシュからシグニを出すこともできません。
バッド・エクシード	WD22-016-UG	《バッド・エクシード》で《三途の闇魔　ウリス》をルリグトラッシュに置いたとき、《三途の闇魔　ウリス》の能力は発動しますか？	いいえ、発動しません。《三途の闇魔　ウリス》などの能力は、エクシード能力のコストでなければ発動しません。
死之遊　†マージャン†	WD22-029-G	対戦相手のアタックフェイズの間、対戦相手がカードを２枚引く効果で２枚引きました。上の自動能力はどうなりますか？	1枚ごとに自動能力が発動しますので、２回発動して２体をダウンできます。
死之遊　†マージャン†	WD22-029-G	下の自動能力で、アタックしている《死之遊　†マージャン†》の正面のシグニをトラッシュに置いたら、アタックでダメージを与えられますか？	はい、アタックしたときの自動能力を処理後、正面にシグニがないのであれば、そのアタックでは対戦相手にダメージを与えます。
死之遊　†マージャン†	WD22-029-G	下の自動能力で、アタックしている《死之遊　†マージャン†》自身をトラッシュに置けますか？	はい、できます。そうした場合、対戦相手のシグニをトラッシュに置けますが、その《死之遊　†マージャン†》のアタックでは対戦相手にダメージを与えたり正面のシグニとのバトルは発生しません。
異血之遊　†チョウハン†	WD22-035-G	自動能力でトラッシュから場に出した後の処理は、具体的にどういう意味ですか？	ターン終了時にこのシグニが場にある場合ゲームから除外されます。また、そのターン終了時より前に効果やコスト、ルールによってこのシグニが場から離れる場合にも本来の移動先（手札やエナゾーンなど）には移動せず、ゲームから除外されます。

異血之遊　†チョウハン†	WD22-035-G	シグニがちょうど2体でないと自動能力は発動しませんか？《異血之遊　†チョウハン†》が2枚トラッシュにあったらどうなりますか？	場のシグニがちょうど2体でなければこの能力で場に出すことはできません。また、《異血之遊　†チョウハン†》が2枚トラッシュにある場合、1枚目が条件を満たして場に出したとしても、2枚目を発動する時点では場にシグニが3体になっていますので場に出ません。
異血之遊　†チョウハン†	WD22-035-G	《異血之遊　†チョウハン†》２体がトラッシュにあります。対戦相手のアタックフェイズに１体を先に出して《成就の駄姫　グズ子》の自動能力を発動したあとに、もう１体の《異血之遊　†チョウハン†》を場に出すことはできますか？	はい、可能です。 アタックフェイズ開始時に２体の《異血之遊　†チョウハン†》の能力がトリガーします。トリガーしてまだ発動していない能力は任意の順番で発動できますので、チョウハンAが発動→《成就の駄姫　グズ子》がトリガー→《成就の駄姫　グズ子》を発動→チョウハンBを発動といった順に能力を発動することが可能です。
ペイン・バイ・ペイン	WD22-036-G	このスペルを使用する際、それぞれのシグニはいつ対象としますか？	対象を選ぶのはモードを選び、スペルの効果を処理する直前となります。その時点で自身のシグニを対象とします。②のモードを選んでいた場合、ここでトラッシュのシグニも同時に対象とします。その後、スペルカットインの有無を確認し、効果の処理に入ります。 詳細は用語集「対象」もご参照ください。
ペイン・バイ・ペイン	WD22-036-G	自分のデッキが4枚以下で①の効果を使用した場合、どうなりますか？	その場合、残りのデッキすべてを公開して処理を行います。最後にカードが残り、好きな順番でデッキに戻したのならリフレッシュは行われません。
死之遊魔　†ルーレット†	WD22-037-UG	スペル以外の効果で《死之遊魔　†ルーレット†》が場に出た場合でも、《黒》《黒》《黒》を支払えますか？	支払えますが、スペルの効果で場に出ていませんので効果は何も発生しません。
惨之遊魔　†スロット†	WD22-038-UG	デッキが5枚以下のときに《惨之遊魔　†スロット†》を出しました。出現時能力でシグニを場に出せますか？	はい、出すことができます。 デッキが0枚となってリフレッシュされるのはルール処理によるもので、ルール処理は効果処理中には行われません。出現時能力によってシグニが場に出たあとでルール処理が行われます。
リバース・キス	WD22-041-UG	対戦相手の場に《羅原姫　Ne》があります。私のトラッシュにカードは24枚で、《羅原姫　Ne》によって増えた《無×1》を先に支払ってから、このスペルを《黒×0》で使用することはできますか？	いいえ、コストを任意の順番で支払って使用コストを変更するといったことはできません。
エルドラ×マークⅣ　アナザー	WD23-001-E	手札の上限が増えた場合、具体的にどうなるのですか？	エンドフェイズに、ターン進行中のプレイヤーは手札が7枚以上の場合6枚になるように捨てますが、この上限が7枚となります。この場合、手札が8枚以上であれば7枚になるように捨てます。
エルドラ×マークⅣ　アナザー	WD23-001-E	シグニゾーンが空いており、ルリグデッキに＜水獣＞のレゾナがありますが、あえて出さないことは可能ですか？	はい、可能です。 ルリグデッキは非公開領域ですので、何らかの理由でルリグデッキに該当するカードがある場合でもあえて出さない（使用しない）ことが可能です。
エルドラ×マークⅣ　アナザー	WD23-001-E	起動能力で、＜水獣＞を1体のみ探して場に出すことはできますか？	いいえ、できません。この能力は「それぞれレベルの異なる＜水獣＞のシグニ2枚」を探して場に出せないのであれば、1体も出すことはできません。
エルドラ×マークⅣ　アナザー	WD23-001-E	自分の場のシグニゾーンに空きが１つしかない場合、起動能力でそこに＜水獣＞を出せますか？	いいえ、できません。上記のご質問と同様に、条件を満たす2体を出せないのであれば1体も場に出すことはできません。
エルドラ×マークⅡ　アナザー	WD23-003-E	出現時能力は強制ですか？	はい、コストの無い出現時能力で強制で発動します。
ぷりてぃあーや！Ⅳ	WD23-008-A	トラップ能力とこの自動能力は、どちらが先に発動しますか？	あなたのトラップ能力が発動することでこの自動能力がトリガーし、トラップ能力の処理後に自動能力が発動します。《青》《青》《青》を支払うのはこの能力が発動してからとなります。
ぷりてぃあーや！Ⅳ	WD23-008-A	すでに【トラップ】のあるシグニゾーンに他の【トラップ】を設置できますか？	はい、可能です。 チャームやアクセとは異なりシグニゾーンに既に【トラップ】があったとしても、そこに他の【トラップ】を設置することができます。なおその場合には最初からあった【トラップ】はトラッシュに置かれます。

ブルー・サジェスト	WD23-012-A	③でルリグトラッシュに置くカードはどちらのプレイヤーが対象としますか？	《ブルー・サジェスト》を使用したプレイヤーが対象とします。
ブルー・サジェスト	WD23-012-A	3体の宇宙のシグニをダウンしたことによって使用コストが《白》×3になっている《メテオ・アドバンテージ》を、《ブルー・サジェスト》の「②コストの合計が５以下のスペル１つの効果を対象とし、それを打ち消す。」によって打ち消すことはできますか？	いいえ、できません。《ブルー・サジェスト》の②で参照するコストはカード左上に記載されているコストとなります。 そのカードの能力で使用コストが減っていても、それは参照しません。
クリティカル・ショット	WD23-017-EA	デッキが残り1枚のときに使用したらどうなりますか？	ベットせずに使用した場合はその1枚を引き、手札1枚をデッキに戻しますので、リフレッシュは行われません。ベットして使用した場合は手札1枚をデッキに戻した後、それがライフクロスに置かれますのでその後リフレッシュとなります。
幻水　キス	WD23-023-E	出現時能力で《ライフバースト》を持つライフクロスがトラッシュに置かれたとき、自動能力の発動とライフクロスが加えられることはどちらが先ですか？	自動能力（トリガー能力）は条件を満たしても効果の処理中には発動しませんので、出現時能力による効果の処理がすべて終わってから（ライフクロスを加えてから）自動能力が発動します。
幻水　キス	WD23-023-E	自動能力は、リフレッシュによりライフクロスが1枚トラッシュに置かれた場合も発動しますか？	はい、発動します。
超罠　タコツボ	WD23-032-A	自動能力の条件を満たしてトリガーしても発動しないことを選び、同じターンにもう一度トリガーしたらそこで発動するということはできますか？	いいえ、できません。発動条件を満たしてトリガーした自動能力は、発動しないことは選べません。
超罠　タコツボ	WD23-032-A	対戦相手のシグニが1体もない状態でライフバーストを発動しても、カードを1枚引けますか？	はい、その場合もカードを1枚引けます。
小罠　テイチアミ	WD23-039-A	パワーを＋1000されたあとで【トラップ】が置かれた場合にどうなりますか？	処理された効果の後先に関わらず、基本パワーを特定の値にする効果が先に計算されます。この場合にはパワーが6000となります。
小罠　テイチアミ	WD23-039-A	トラップ能力によってアタックしているシグニの正面にシグニが出ました。バトルは行われますか？	はい、アタックした時点で正面のシグニゾーンにシグニがなくとも、アタック後に発動した能力によってシグニがそこに出ますと、アタックしているシグニは（その正面にある）この効果によって場に出たシグニとバトルを行うことになります。
小罠　テイチアミ	WD23-039-A	トラップ能力によってすでにシグニのあるシグニゾーンに別のシグニを出すことはできますか？	いいえ、シグニのあるシグニゾーンには効果によってシグニを出す場合でも別のシグニを出すことはできません。（《トリップ・トラップ》の効果などにより）すべてのシグニゾーンにシグニがすでにある状態でこのトラップ能力を発動した場合には、結果的にシグニを出すことはできずに効果が終了します。
大水罠　ルアー	WD23-041-EA	出現時能力は強制ですか？	はい、コストのない出現時能力ですので強制で発動します。トラッシュに条件を満たせるだけのカードがある場合には必ずそれらをデッキに戻さなければなりません。
ＦＩＳＨＩＮＧ	WD23-044-EA	使用コストとして支払った《青》のカードや、追加で捨てた手札を①で再び手札に加えることもできますか？	はい、可能です。
ＦＩＳＨＩＮＧ	WD23-044-EA	追加で手札から《幻蟲　§タカアシ§》などの「手札からトラッシュに置かれたとき」に発動する自動能力を持つシグニを捨てた場合、どちらが先に発動しますか？また、それを①で手札に加えることを選んだ場合はどうなりますか？	使用コストを支払う際に追加のコストとして捨てられた《幻蟲　§タカアシ§》の自動能力は、スペルの処理がすべて終わってから発動します。また、このスペルの①で《幻蟲　§タカアシ§》を手札に加えることを選んだとしても、一度トリガーした自動能力は発動します。

レイラ＝フルスロットル	WDK01-001	【ライド】でドライブ状態になっているルリグAがそのターンにカードの効果等によって他のルリグBにグロウした場合、ルリグBはドライブ状態ですか？また、ルリグBは【ライド】を使用することができますか？	ルリグAがドライブ状態のままグロウすると、ルリグBはそのドライブ状態を引き継ぎます。ドライブ状態のため、そのままではルリグBの【ライド】は使用できませんが、乗っているシグニがすべて場を離れ、そのルリグBがドライブ状態ではなくなった場合は、同一ターンでも【ライド】は使用することができます。
レイラ＝フルスロットル	WDK01-001	ルリグに乗られたシグニは、ルリグに下に置かれたカードですか？	いいえ、ルリグの下に置かれたカードではありません。
レイラ＝フルスロットル	WDK01-001	ルリグがドライブ状態ではなくなるとき、ルリグは再度場に出たことになりますか？	いいえ、ルリグは場に出たことにならないため、出現時能力などはトリガーしません。
レイラ＝フルスロットル	WDK01-001	ドライブ状態のシグニがバニッシュされたり、トラッシュに置かれたりした場合、ルリグはダメージを受けますか？	いいえ、ダメージを受けません。
レイラ＝フルスロットル	WDK01-001	起動能力はデッキの中に＜乗機＞シグニがない場合も使用できますか？	はい、デッキの中に＜乗機＞シグニがない場合でも起動能力は使用することができます。その場合は、何も出さずにデッキをシャッフルして処理を終了します。
レイラ＝フルスロットル	WDK01-001	起動能力を使用した際、デッキの中に＜乗機＞シグニがあってもあえて出さないことはできますか？	はい、デッキに中にある＜乗機＞シグニをあえて出さずに処理を終了することもできます。非公開領域であるデッキから特定のカード（今回の場合は＜乗機＞シグニ）を探す場合には、実際にそのカードが非公開領域の中にあるなしに関わらず無かったこととして扱うことができるためです。
レイラ＝フルスロットル	WDK01-001	すべての自分のシグニゾーンにシグニがある場合、起動能力を使用することはできますか？	起動能力を使用することはできますが、デッキから＜乗機＞シグニを場に出すことはできないため、何もせず処理を終了します。
レイラ＝ブレーキ	WDK01-002	【ライド】でドライブ状態になっているルリグAがそのターンにカードの効果等によって他のルリグBにグロウした場合、ルリグBはドライブ状態ですか？また、ルリグBは【ライド】を使用することができますか？	ルリグAがドライブ状態のままグロウすると、ルリグBはそのドライブ状態を引き継ぎます。ドライブ状態のため、そのままではルリグBの【ライド】は使用できませんが、乗っているシグニがすべて場を離れ、そのルリグBがドライブ状態ではなくなった場合は、同一ターンでも【ライド】は使用することができます。
レイラ＝ブレーキ	WDK01-002	ルリグに乗られたシグニは、ルリグに下に置かれたカードですか？	いいえ、ルリグの下に置かれたカードではありません。
レイラ＝ブレーキ	WDK01-002	ルリグがドライブ状態ではなくなるとき、ルリグは再度場に出たことになりますか？	いいえ、ルリグは場に出たことにならないため、出現時能力などはトリガーしません。
レイラ＝ブレーキ	WDK01-002	ドライブ状態のシグニがバニッシュされたり、トラッシュに置かれたりした場合、ルリグはダメージを受けますか？	いいえ、ダメージを受けません。
レイラ＝ブレーキ	WDK01-002	出現時能力は必ず発動させる必要がありますか？	いいえ、出現時能力にコストがある場合、そのコストを支払わずに発動しないことを選ぶことができます。
レイラ＝コーナー	WDK01-003	【ライド】でドライブ状態になっているルリグAがそのターンにカードの効果等によって他のルリグBにグロウした場合、ルリグBはドライブ状態ですか？また、ルリグBは【ライド】を使用することができますか？	ルリグAがドライブ状態のままグロウすると、ルリグBはそのドライブ状態を引き継ぎます。ドライブ状態のため、そのままではルリグBの【ライド】は使用できませんが、乗っているシグニがすべて場を離れ、そのルリグBがドライブ状態ではなくなった場合は、同一ターンでも【ライド】は使用することができます。
レイラ＝コーナー	WDK01-003	ルリグに乗られたシグニは、ルリグに下に置かれたカードですか？	いいえ、ルリグの下に置かれたカードではありません。

レイラ＝コーナー	WDK01-003	ルリグがドライブ状態ではなくなるとき、ルリグは再度場に出たことになりますか？	いいえ、ルリグは場に出たことにならないため、出現時能力などはトリガーしません。
レイラ＝コーナー	WDK01-003	ドライブ状態のシグニがバニッシュされたり、トラッシュに置かれたりした場合、ルリグはダメージを受けますか？	いいえ、ダメージを受けません。
レイラ＝クラッチ	WDK01-004	【ライド】でドライブ状態になっているルリグAがそのターンにカードの効果等によって他のルリグBにグロウした場合、ルリグBはドライブ状態ですか？また、ルリグBは【ライド】を使用することができますか？	ルリグAがドライブ状態のままグロウすると、ルリグBはそのドライブ状態を引き継ぎます。ドライブ状態のため、そのままではルリグBの【ライド】は使用できませんが、乗っているシグニがすべて場を離れ、そのルリグBがドライブ状態ではなくなった場合は、同一ターンでも【ライド】は使用することができます。
レイラ＝クラッチ	WDK01-004	ルリグに乗られたシグニは、ルリグに下に置かれたカードですか？	いいえ、ルリグの下に置かれたカードではありません。
レイラ＝クラッチ	WDK01-004	ルリグがドライブ状態ではなくなるとき、ルリグは再度場に出たことになりますか？	いいえ、ルリグは場に出たことにならないため、出現時能力などはトリガーしません。
レイラ＝クラッチ	WDK01-004	ドライブ状態のシグニがバニッシュされたり、トラッシュに置かれたりした場合、ルリグはダメージを受けますか？	いいえ、ダメージを受けません。
質実轟健	WDK01-007	「ベット」とは何ですか？	このアーツを使用する際に、「ベット」に記載のコインを支払うことができます。《質実轟健》の場合、《コイン》を支払えばエナは《赤×２》ではなく、《赤×０》で使用できます。
質実轟健	WDK01-007	【トリプルクラッシュ】を得る条件を詳しく教えてください。	レベル３以上のシグニで、そのシグニがドライブ状態であるならば、このアーツで【トリプルクラッシュ】を得ることができます。
質実轟健	WDK01-007	【ダブルクラッシュ】や【トリプルクラッシュ】を得たシグニがそのあとドライブ状態ではなくなった場合、得た能力は失いますか？	いいえ、得た能力は失いません。 「ターン終了時まで、～」と記載された一回かぎりの効果では、その処理時に条件を満たしているかどうかをチェックして能力を与えるためです。常時能力で条件を見て能力を与える場合とは異なります。
火旗相当	WDK01-008	①の効果は既にドライブ状態のルリグとシグニに対しても使用することができますか？	使用することは可能です。ただし、「ドライブ状態になったとき」のトリガー能力はトリガーしません。
火旗相当	WDK01-008	②の効果を使用する際、デッキが５枚以下の場合はどのように処理しますか？	デッキが５枚以下の場合は、デッキをすべて見て、＜乗機＞シグニを３枚まで手札に加え、残りをシャッフルしデッキとします。この処理の途中でデッキが０枚になってもリフレッシュは行いません。このアーツの処理がすべて完了した後、デッキが０枚の場合はリフレッシュを行います。
火旗相当	WDK01-008	②の効果で＜乗機＞シグニが２枚しかなかった場合、どうなりますか？また、＜乗機＞シグニが３枚以上あるが、２枚しか加えないことはできますか？	「３枚まで」とテキストに記載されているので、０～３枚の好きな枚数の＜乗機＞シグニを手札に加えることができます。
ファントム・ガーデン	WDK01-010	「ベット」とは何ですか？	このアーツを使用する際に、「ベット」に記載のコインを支払うことができます。《ファントム・ガーデン》の場合、《コイン》を支払えば、ルリグと同じ色を持つそれぞれレベルの異なるシグニを３枚までではなく、４枚まで手札に加えることができます。
ファントム・ガーデン	WDK01-010	トラッシュにシグニが２枚しかいない場合でも条件に合致するシグニであれば手札に加えることができますか？	はい、２枚しかない場合でも手札に加えることができます。このテキストのように３枚「まで～」と書かれている場合には０～３枚まで好きな数のシグニを対象とすることができるためです。

ファントム・ガーデン	WDK01-010	このアーツをベットして使用した場合、ルリグと異なる色を持つシグニやそれぞれレベルが同じシグニを手札に加えることはできますか？	いいえ、できません。ルリグと同じ色を持つそれぞれレベルの異なるシグニを４枚まで対象とする必要があります。
ファントム・ガーデン	WDK01-010	ルリグが無色の《虚無の闇魔　ウリス》のとき、このアーツで無色のシグニである《サーバント　O》と《サーバント　D》を手札に加えることはできますか？	いいえ、できません。《虚無の闇魔　ウリス》の色は無色であり、色を持っていないため、同じ色のシグニはありません。同じ無色の《サーバント　O》であっても、手札に加えることはできません。
コードライド　ヤマテ	WDK01-011	【ライド】や《火旗相当》でこのシグニがドライブ状態になった場合、このシグニはどのタイミングまでパワーが＋3000されますか？	このシグニはドライブ状態になった時点からエンドフェイズの「ターン終了時まで」の効果が終了するまで、パワーが＋3000されます。
コードライド　ロメン	WDK01-012	自動能力は《火旗相当》でこのシグニがドライブ状態になった場合でもトリガーしますか？	はい、ルリグの【ライド】以外でドライブ状態になった場合もトリガーします。
コードライド　ロメン	WDK01-012	既にこのシグニがドライブ状態になっている状況で《火旗相当》をこのシグニに使用しました。自動能力は再びトリガーしますか？	いいえ、既にドライブ状態であるため、自動能力はトリガーしません。
コードライド　トッキュウ	WDK01-013	このカード自身がドライブ状態になってもパワーが＋4000されますか？	はい、このカード自身がドライブ状態になってもパワーは＋4000されます。
コードライド　シンカン	WDK01-014	自動能力は《火旗相当》でこのシグニがドライブ状態になった場合でもトリガーしますか？	はい、ルリグの【ライド】以外でドライブ状態になった場合もトリガーします。
コードライド　シンカン	WDK01-014	既にこのシグニがドライブ状態になっている状況で《火旗相当》をこのシグニに使用しました。自動能力は再びトリガーしますか？	いいえ、既にドライブ状態であるため、自動能力はトリガーしません。
コードライド　ワゴン	WDK01-015	【ライド】や《火旗相当》でこのシグニがドライブ状態になった場合、このシグニはどのタイミングまでパワーが＋7000されますか？	このシグニはドライブ状態になった時点からエンドフェイズの「ターン終了時まで」の効果が終了するまで、パワーが＋7000されます。
コードライド　ゴーカート	WDK01-017	自動能力は必ず発動しますか？	はい、自動能力は条件を満たすと必ず発動し、発動しないことを選べません。
コードライド　ゴーカート	WDK01-017	このシグニが２体（AとB）場にあり、ルリグが《コードライド　ゴーカート》Aに【ライド】を使用して乗った後に《火旗相当》の効果で《コードライド　ゴーカート》Bに乗りました。AとBの自動能力はどのようになりますか？	ルリグが《コードライド　ゴーカート》Aに【ライド】で乗ったときにAの自動能力がトリガーし、発動します。その後、ルリグが《火旗相当》の効果で《コードライド　ゴーカート》Bに乗ったときにBの自動能力がトリガーし、発動します。
サーバント　Ｄ４	WDK01-018	「ガード」とはなんですか？	あなたはアタックフェイズ中のガードステップ時に手札から「ガード」能力を持つカードを捨てる（トラッシュに置く）ことができます。こうした場合、あなたはこのターン中、対戦相手のルリグのアタックによるダメージを一度防ぎ、ライフクロスを守ることが出来ます。ただし、ダメージを防ぐことが出来るのはルリグからの攻撃のみであり、シグニからの攻撃は防げません。
サーバント　Ｄ４	WDK01-018	「マルチエナ」とはなんですか？	エナコストを支払う際、マルチエナを持つカードは好きな色１つとして支払うことが出来ます。
サーバント　Ｄ４	WDK01-018	ダブルクラッシュを持つルリグのアタックをガードした場合はどうなりますか？	ガードはそのターン中のルリグによるアタックを一度防ぎます。アタックしたルリグがダブルクラッシュを持っていたとしても、アタックによるダメージは受けずライフクラッシュは1枚もクラッシュされません。

サーバント　Ｄ４	WDK01-018	対戦相手の場にトラッシュを指定している《サーバント　∞》がある状況で、＜精元＞になっている＜天使＞シグニをライフバーストを使用してトラッシュから手札に加えることはできますか？	はい、質問の状況ではトラッシュにある＜天使＞は＜精元＞なので手札に加えることができます。
光明の流星	WDK01-020	①のモードを選んで使用する際、それぞれのシグニはいつ対象としますか？	対象を選ぶのはモードを選び、スペルの効果を処理する直前となります。その時点で自身のシグニと対戦相手のシグニを同時に対象とします。その後、スペルカットインの有無を確認し、効果の処理に入ります。 詳細は用語集「対象」もご参照ください。
光明の流星	WDK01-020	自分の場に＜乗機＞のシグニがない状態で①を使用しました。対戦相手のパワー12000以下のシグニをバニッシュすることはできますか？	いいえ、できません。①のテキストのような「Ａする。そうした場合、Ｂする。」は、「Ａする」の部分が実行されないと、「Ｂする」の部分を実行することはできません。
アロス・ピルルク　ＴＥＴ	WDK02-001	対戦相手の手札がないときにこのルリグにグロウしました。出現時能力はどうなりますか？	手札を捨てることができないため、何もせず処理が終了します。
アロス・ピルルク　ＴＥＴ	WDK02-001	自動能力の《青》は必ず支払わなければいけませんか？	いいえ、「支払ってもよい」なので《青》を支払わないことを選ぶことができます。その場合、カードは引きません。
アロス・ピルルク　ＴＲＩ	WDK02-002	出現時能力は必ず発動させる必要がありますか？	いいえ、出現時能力にコストがある場合、そのコストを支払わずに発動しないことを選ぶことができます。
ドント・リブミー	WDK02-008	「ベット」とは何ですか？	このアーツを使用する際に、「ベット」に記載のコインを支払うことができます。《ドント・リブミー》の場合、《コイン》《コイン》を支払えば対戦相手のシグニを１体ではなく２体ダウンすることができます。
コード・ピルルク　ＫＥＹ	WDK02-009	「キー」とは何ですか？	「キー」はカードタイプの１つです。ルリグデッキに入れて使用します。自分のメインフェイズに左上に記載されたコストを支払うことで、ルリグゾーン（ルリグの隣）に出すことができます。 キーはルリグではなく、アタックもできません。
コード・ピルルク　ＫＥＹ	WDK02-009	キーが場にある状態で、ルリグがグロウしました。キーはルリグトラッシュに置かれますか？	いいえ、置かれません。キーはルリグがグロウしても、（そのキーやルリグに離れることが書かれていないかぎり）そのキーはそのまま場を離れず、効果は継続します。
コード・ピルルク　ＫＥＹ	WDK02-009	対戦相手の手札がない場合、上段のエクシード能力は使用できますか？	はい、使用することができます。使用した場合、あなたはカードを１枚引き、対戦相手は手札がないので何も捨てません。
魔海の紅槍　スクリュー・カーミラ	WDK02-011	自動能力は必ず発動しますか？	はい、必ず発動し、発動しないことは選ぶことができません。
魔界の粘形　スライムクイーン	WDK02-012	自分の手札が１枚しかない場合、出現時能力を発動できますか？	いいえ、コストとして手札を２枚捨てなければいけないので、手札が０か１枚の場合は発動することができません。
魔海の黒槍　シャークスピア	WDK02-014	対戦相手のシグニを出現時能力で－5000した後に、自分の手札が1枚以上になりました。－5000シグニはどうなりますか？	パワーが－5000されたままです。 「ターン終了時まで、～」と記載された一回かぎりの効果では、その処理時に条件を満たしているかどうかをチェックしてパワーの増減をしているためです。常時能力で条件を見てパワーを増減している場合とは異なります。
魔海の不良　マノミン	WDK02-017	自分の手札がなく、対戦相手の手札がある場合、出現時能力はどうなりますか？	自分は手札がないので何も捨てず、相手は手札があるのでカードを１枚捨てます。
サーバント　Ｏ４	WDK02-019	「ガード」とはなんですか？	あなたはアタックフェイズ中のガードステップ時に手札から「ガード」能力を持つカードを捨てる（トラッシュに置く）ことができます。こうした場合、あなたはこのターン中、対戦相手のルリグのアタックによるダメージを一度防ぎ、ライフクロスを守ることが出来ます。ただし、ダメージを防ぐことが出来るのはルリグからの攻撃のみであり、シグニからの攻撃は防げません。
サーバント　Ｏ４	WDK02-019	「マルチエナ」とはなんですか？	エナコストを支払う際、マルチエナを持つカードは好きな色１つとして支払うことが出来ます。

サーバント　０４	WDK02-019	ダブルクラッシュを持つルリグのアタックをガードした場合はどうなりますか？	ガードはそのターン中のルリグによるアタックを一度防ぎます。アタックしたルリグがダブルクラッシュを持っていたとしても、アタックによるダメージは受けずライフクラッシュは1枚もクラッシュされません。
サーバント　０４	WDK02-019	対戦相手の場にトラッシュを指定している《サーバント　∞》がある状況で、＜精元＞になっている＜天使＞シグニをライフバーストを使用してトラッシュから手札に加えることはできますか？	はい、質問の状況ではトラッシュにある＜天使＞は＜精元＞なので手札に加えることができます。
ＤＥＶＩＬ　ＳＥＡＬ	WDK02-020	自分の場に＜悪魔＞のシグニがない状態で①を使用しました。対戦相手は手札を捨てますか？	いいえ、捨てません。①のテキストのような「Ａする。そうした場合、Ｂする。」は、「Ａする」の部分が実行されないと、「Ｂする」の部分を実行することはできません。
三型金闘娘　翠子	WDK03-002	出現時能力は必ず発動させる必要がありますか？	いいえ、出現時能力にコストがある場合、そのコストを支払わずに発動しないことを選ぶことができます。
異体同心　華代	WDK03-006	「キー」とは何ですか？	「キー」はカードタイプの１つです。ルリグデッキに入れて使用します。自分のメインフェイズに左上に記載されたコストを支払うことで、ルリグゾーン（ルリグの隣）に出すことができます。 キーはルリグではなく、アタックもできません。
異体同心　華代	WDK03-006	キーが場にある状態で、ルリグがグロウしました。キーはルリグトラッシュに置かれますか？	いいえ、置かれません。キーはルリグがグロウしても、（そのキーやルリグに離れることが書かれていないかぎり）そのキーはそのまま場を離れず、効果は継続します。
異体同心　華代	WDK03-006	ルリグが＜緑子＞で、対戦相手のシグニが1体しかいない場合でもそのシグニをバニッシュすることができますか？	はい、２体までバニッシュすることができるので、1体しかいない場合もバニッシュすることができます。
大願成就	WDK03-007	“対戦相手のすべてのシグニ”とありますが、これは手札やメインデッキのシグニも含まれますか	含まれません。ここにあるシグニとはシグニゾーンに配置されたシグニを指します。
大願成就	WDK03-007	このアーツで【シャドウ】を持つシグニをトラッシュに置くことはできますか？	はい、トラッシュに置くことができます。“すべてのシグニ”と書かれている効果はシグニを対象としていないためです。
青天白日	WDK03-009	「ベット」とは何ですか？	このアーツを使用する際に、「ベット」に記載のコインを支払うことができます。《青天白日》の場合、《コイン》を支払えばエナは《緑×２》ではなく、《緑×０》で使用できます。
青天白日	WDK03-009	対戦相手のルリグがピルルクで《ロック・ユー》を使用されました。このアーツをベットして使用した場合に支払うコストはいくつですか？	《無×３》となります。 使用コストが《赤×0》となり、そのあとで使用コストが増える効果が適用されます。
幻怪　ピーター	WDK03-011	【ランサー】とは何ですか？	【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枚クラッシュします。
幻怪　ネコムス	WDK03-012	出現時能力が2つありますが、どちらが先に発動しますか？	好きな順番で発動させることができます。このカードが場に出たとき、２つの出現時能力がトリガーしますが、複数のトリガーが発生した場合は、そのプレイヤーが好きな順番でトリガーを発動させることができるためです。
幻怪　ネコムス	WDK03-012	左のシグニゾーンとはどちらですか？	《幻怪　ネコムス》を場に出しているプレイヤーから見て左のシグニゾーンになります。
幻怪　ネコムス	WDK03-012	上段の出現時能力でエナゾーンに置かれたシグニを、下段の能力で手札に加えることは可能ですか？	はい、手札にシグニを加えることができます。
幻怪　ネコムス	WDK03-012	上段の出現時能力でエナゾーンに置かれたカードを、下段の能力を発動させる際にそのカードをコストとして支払えますか？	はい、コストとして支払うことができます。
幻怪　ティンベル	WDK03-014	常時能力の「コストの合計が３以上」とはどういうことですか？	コストの合計とは、カード左上に記載されているコストとのことで、この常時能力はその合計が３以上のアーツのコストを《緑×１》減らします。

幻怪　ティンベル	WDK03-014	対戦相手の効果で、アーツの使用コストが増えた場合、どのようになりますか？	アーツを使用する際にアーツの使用コストに増えた分のエナコストの支払いが加えられた後に常時能力で《緑×１》が減らされ、アーツの使用コストが決定されます。その上で使用コストを支払います。
連鎖	WDK03-020	①のモードを選んで使用する際、それぞれのシグニはいつ対象としますか？	対象を選ぶのはモードを選び、スペルの効果を処理する直前となります。その時点で自身のシグニと対戦相手のシグニを同時に対象とします。その後、スペルカットインの有無を確認し、効果の処理に入ります。 詳細は用語集「対象」もご参照ください。
連鎖	WDK03-020	自分の場に＜怪異＞のシグニがない状態で①を使用しました。対戦相手のパワー8000以上のシグニをバニッシュできますか？	いいえ、できません。①のテキストのような「Ａする。そうした場合、Ｂする。」は、「Ａする」の部分が実行されないと、「Ｂする」の部分を実行することはできません。
再来の駄姫　グズ子	WDK04-001	自動能力が発動した後、このルリグのアタックを【ガード】するには、何枚の《ガードアイコン》を持つカードを捨て必要がありますか？	２枚捨てなければ【ガード】することができません。
再来の駄姫　グズ子	WDK04-001	《燐廻転生》を使用し、１と２を宣言しました。その後、自動能力が発動したときレベル１とレベル２の《ガードアイコン》を持つカードを捨てることはできますか？	はい、自動能力でレベル1とレベル2の《ガードアイコン》を持つカードを捨てることは可能です。それとは別に【ガード】するシグニ自体はレベル１とレベル２以外でしかできません。
再来の駄姫　グズ子	WDK04-001	出現時能力は必ず発動させる必要がありますか？	はい、出現時能力にコストがない場合は必ず発動します。
いっしょにあーや！	WDK04-006	「キー」とは何ですか？	「キー」はカードタイプの１つです。ルリグデッキに入れて使用します。自分のメインフェイズに左上に記載されたコストを支払うことで、ルリグゾーン（ルリグの隣）に出すことができます。 キーはルリグではなく、アタックもできません。
いっしょにあーや！	WDK04-006	キーが場にある状態で、ルリグがグロウしました。キーはルリグトラッシュに置かれますか？	いいえ、置かれません。キーはルリグがグロウしても、（そのキーやルリグに離れることが書かれていないかぎり）そのキーはそのまま場を離れず、効果は継続します。
いっしょにあーや！	WDK04-006	センタールリグが得る自動能力の処理の手順を具体的に教えてください。	以下の手順で処理を行います。 １．対戦相手のセンタールリグがアタックしたとき、この自動能力がトリガーし、発動します。 ２．対戦相手は「偶数」か「奇数」のどちらかを選択し、宣言します。 ３．あなたはデッキの上からシグニがめくれるまで公開します。 ４．３で公開されたシグニのレベルを確認し、以下の①、②であれば、対戦相手のルリグのアタックを無効にします。そうでなければアタックは無効になりません。 ①２の対戦相手の宣言「偶数」で３で公開されたシグニのレベルが「奇数」 ②２の対戦相手の宣言「奇数」で３で公開されたシグニのレベルが「偶数」 ５．公開されたカードをすべてシャッフルし、デッキの一番下に置きます。
いっしょにあーや！	WDK04-006	自動能力でデッキを最後までめくりましたがシグニが公開されませんでした。この場合、どうなりますか？	宣言と異なるレベルのシグニがめくれなかったので、対戦相手のルリグのアタックは無効になりません。その後、めくれたカードをすべてシャッフルしデッキとします。
いっしょにあーや！	WDK04-006	自動能力でデッキを最後までめくった場合、リフレッシュしますか？	いいえ、能力の処理の途中なのでリフレッシュは行いません。めくれたカードをすべてシャッフルしデッキとします。
いっしょにあーや！	WDK04-006	起動能力はルリグのレベルが4以下でも使用できますか？	《羅星　≡タネガスペ≡》のようなデッキの中にあるかぎり、好きなレベルとして扱えるシグニが《いっしょにあーや！》でめくれたとき、効果１つがそのシグニのレベルを参照していますので、能力で宣言されたものと反対の数として扱い、ルリグのアタックを無効にすることができます。

超罠　ダークアリス	WDK04-011	起動能力でシグニ以外が公開された場合、公開されたカードはどうなりますか？	起動能力でシグニ以外が公開された場合、公開したカードはデッキの上に裏向きで置きます。
超罠　ダークアリス	WDK04-011	《小罠　オレオレ》や《大罠　イシゴエ》が公開された場合、そのシグニの自動能力と－8000する効果はどちらが先に処理されますか？	このカードの起動能力である－8000の効果の処理が完了した後、《小罠　オレオレ》や《大罠　イシゴエ》のトリガー能力が発動します。
超罠　ダイシャリン	WDK04-012	出現時能力で奇数のシグニやシグニ以外のカードが公開された場合、公開されたカードはどうなりますか？	出現時能力で奇数のシグニやシグニ以外のカードが公開された場合、公開したカードはデッキの上に裏向きで置きます。
大罠　バラバラ	WDK04-013	出現時能力で見た３枚のカードをすべてデッキの上に戻したりトラッシュに置いたりすることはできますか？	はい、好きな枚数をデッキの上に戻したりトラッシュに置いたりすることができるので、すべてのカードをデッキの上に置いたりトラッシュに置くことも可能です。
大罠　ジャバウォック	WDK04-014	出現時能力でレベルが偶数のシグニやシグニ以外のカードがめくれた場合もそのカードを下に置いてもいいですか？	はい、レベルが偶数のシグニやシグニ以外のカードがめくれた場合もそのカードを下に置くことができます。
中罠　マッドハッター	WDK04-015	出現時能力でレベルが偶数のシグニやシグニ以外のカードがめくれた場合もそのカードを下に置いてもいいですか？	はい、レベルが偶数のシグニやシグニ以外のカードがめくれた場合もそのカードを下に置くことができます。
中罠　マッドハッター	WDK04-015	出現時能力で公開した奇数のシグニカードを上に置いた場合、《黒》を支払ってそれ以降の処理を行うことはできますか？	はい、公開した奇数のレベルのシグニをデッキの上に置いたままにしても《黒》を支払うことができます。そして「そうした場合」以降の処理を行うことができます。
ウィッチ・ニッチ	WDK04-020	①のモードを選んで使用する際、それぞれのシグニはいつ対象としますか？	対象を選ぶのはモードを選び、スペルの効果を処理する直前となります。その時点で自身のシグニとトラッシュのシグニを同時に対象とします。その後、スペルカットインの有無を確認し、効果の処理に入ります。 詳細は用語集「対象」もご参照ください。
ウィッチ・ニッチ	WDK04-020	自分の場に＜トリック＞のシグニがない状態で①を使用しました。トラッシュから＜トリック＞のシグニを手札に加えることができますか？	いいえ、できません。①のテキストのような「Ａする。そうした場合、Ｂする。」は、「Ａする」の部分が実行されないと、「Ｂする」の部分を実行することはできません。
ウィッチ・ニッチ	WDK04-020	トラッシュに置いた＜トリック＞シグニを手札に加えることができますか？	いいえ、できません。トラッシュから手札に加える＜トリック＞はこのスペルを使用する際に対象とする必要があります。
来夢の巫女　リメンバ・ナイト	WDK05-R01	デッキが３枚しかない状態で起動能力を使用した場合、リフレッシュしますか？	いいえ、リフレッシュは行いません。カードを３枚引いた際にデッキが０枚になりますが、処理の途中のためリフレッシュは行いません。
来夢の巫女　リメンバ・ナイト	WDK05-R01	デッキが２枚の状態で起動能力は使用できますか？	はい、使用することができます。その場合、デッキからカードをすべて引いて、手札からデッキに置くカード２枚をデッキとします。
来夢の巫女　リメンバ・アフタ	WDK05-R03	出現時能力は必ず発動させる必要がありますか？	いいえ、出現時能力にコストがある場合、そのコストを支払わずに発動しないことを選ぶことができます。
ドロー・パーフェクト	WDK05-R06	デッキが６枚以下でこのアーツを使用できますか？	はい、使用することができます。その場合、デッキからカードをすべて引き、このアーツの処理後にリフレッシュを行います。
イコール・プライズ	WDK05-R07	手札にシグニが１枚しかいない場合でもこのアーツを使用できますか？	はい、１枚しかない場合でもこのアーツを使用できます。このテキストのように３枚「まで～」と書かれている場合には０～３枚まで好きな数のシグニを捨てることができるためです。

イコール・プライズ	WDK05-R07	対戦相手の場にレベル３のシグニしかいない状態で、レベル２のシグニとレベル３のシグニを捨てることはできますか？	はい、可能です。その場合、レベル３のシグニが１体バニッシュされます。
イコール・プライズ	WDK05-R07	１枚も手札を捨てずにこのアーツを使用することはできますか？	はい、可能です。その場合、このアーツは何もしません。
イコール・プライズ	WDK05-R07	《羅星　≡チドウ≡》を３枚捨てることで、対戦相手のレベル２、レベル３、レベル４のシグニをバニッシュすることはできますか？	はい、可能です。《羅星　≡チドウ≡》はレベル１～４として扱うことができるので、それぞれレベル２、レベル３、レベル４として扱い、それぞれのレベルに対応するシグニをバニッシュすることができます。ただし、それぞれをレベル４として扱い、レベル４のシグニを３体バニッシュするといったことはできません。
ブルー・ジャミング	WDK05-R08	デッキが１枚以下でこのアーツを使用できますか？	はい、使用することができます。その場合、デッキからカードをすべて引き、手札を捨て、このアーツの処理後にリフレッシュを行います。
彩英の探求　ノーベル	WDK05-R11	トラッシュに置かれたシグニがレベル２とレベル３のシグニの場合、レベル２のシグニをバニッシュすることはできますか？	いいえ、シグニが２枚置かれた場合、必ずレベルを合計しなければいけないため、レベル２とレベル３のシグニがめくれた場合は、レベル５のシグニのみバニッシュすることができます。
彩英の探求　ノーベル	WDK05-R11	トラッシュにシグニ以外のカードが２枚置かれた場合、どうなりますか？	シグニ以外のカードだけがトラッシュに置かれた場合は、シグニをバニッシュしません。また、トラッシュに置かれたカードはそのままとなります。
彩英の探求　ノーベル	WDK05-R11	デッキが１枚の状況で自動能力を発動して《青》を支払いました。どうなりますか？	デッキの１枚のカードをトラッシュに置きます。それがシグニであった場合、同じレベルの対戦相手のシグニをバニッシュし、シグニ以外であった場合はバニッシュを行いません。その後、デッキが０枚なのでルール処理にてリフレッシュを行います。
占英の星術　ホロスチャート	WDK05-R12	凍結されたシグニが２体、凍結されていないシグニが１体ある状態でこのシグニを出しました。上段の出現時能力で凍結されていないシグニを凍結し、下段の能力で手札を捨てさせることはできますか？	はい、複数の出現時能力が同時にトリガーするので、それらを好きな順番で発動させることができます。そのため、上段の出現時能力で凍結すると、対戦相手の場に３体の凍結状態のシグニがある状態になるので、下段の出現時能力で手札を捨てさせることができます。
社英の業績　カブケン	WDK05-R13	このシグニが場にある状態でカードを２枚引きました。自動能力が２回トリガーしパワーが合計で＋8000されますか？	はい、カードを２枚引くはカードを１枚引くを２回行うので自動能力が２回トリガーし、パワーが合計で＋8000されます。
皮英の潤滑　イグ・バナナン	WDK05-R14	対戦相手のシグニ２体を凍結できる具体的な組み合わせを教えてください。	以下のような例がシグニ２体を凍結できる組み合わせです。 ①シグニが２枚トラッシュに置かれ、そのレベルの合計が４の場合 ②シグニ１枚とスペル１枚がトラッシュに置かれ、シグニのレベルが４の場合
皮英の潤滑　イグ・バナナン	WDK05-R14	デッキが１枚しかない状態で出現時能力を使用した場合、リフレッシュしますか？	いいえ、リフレッシュは行いません。カードを１枚引いた際にデッキが０枚になりますが、処理の途中にはルール処理であるリフレッシュが行われないためです。
皮英の潤滑　イグ・バナナン	WDK05-R14	対戦相手の場にシグニが１体しかいない場合でも起動能力を使用し凍結することができますか？	はい、１体しかない場合でも起動能力使用し凍結することができます。このテキストのように２体「まで～」と書かれている場合には０～２体まで好きな数のシグニを対象とすることができるためです。
皮英の潤滑　イグ・バナナン	WDK05-R14	トラッシュにシグニ以外のカードが２枚置かれた場合、どうなりますか？	シグニ以外のカードがトラッシュに置かれた場合は、シグニを凍結しません。また、トラッシュに置かれたカードはそのままとなります。
皮英の潤滑　イグ・バナナン	WDK05-R14	デッキが１枚の状態で起動能力を使用しました。どうなりますか？	デッキの１枚のカードをトラッシュに置きます。それがレベル４のシグニであった場合、対戦相手のシグニを２体まで凍結し、それ以外であった場合は凍結を行いません。その後、デッキが０枚なのでルール処理にてリフレッシュを行います。
国英の変動　エンヤス	WDK05-R15	このシグニが場にある状態でカードを２枚引きました。自動能力はトリガーしますか？	はい、カードを２枚引くはカードを１枚引くを２回行うので自動能力が１回トリガーし、パワーが＋5000されます。

国英の変動　エンダカ	WDK05-R17	デッキが１枚しかない状態で出現時能力を使用した場合、リフレッシュしますか？	いいえ、リフレッシュは行いません。カードを１枚引いた際にデッキが０枚になりますが、処理の途中にはルール処理であるリフレッシュが行われないためです。
ＦＲＯＺＥＮ　ＦＩＮＧＥＲ	WDK05-R20	①のモードを選んで使用する際、それぞれのシグニはいつ対象としますか？	対象を選ぶのはモードを選び、スペルの効果を処理する直前となります。その時点で自身のシグニと対戦相手のシグニを同時に対象とします。その後、スペルカットインの有無を確認し、効果の処理に入ります。 詳細は用語集「対象」もご参照ください。
ＦＲＯＺＥＮ　ＦＩＮＧＥＲ	WDK05-R20	自分の場に＜英知＞のシグニがない状態で①を使用しました。対戦相手のシグニを凍結することはできますか？	いいえ、できません。①のテキストのような「Ａする。そうした場合、Ｂする。」は、「Ａする」の部分が実行されないと、「Ｂする」の部分を実行することはできないためです。
夜明の巫女　タマヨリヒメ	WDK05-T01	出現時能力は必ず発動させる必要がありますか？	はい、出現時能力にコストがない場合は必ず発動します。
夜明の巫女　タマヨリヒメ	WDK05-T01	出現時能力で１枚もカードを捨てないことは可能ですか？	はい、好きな数を捨てることができるので、１枚も捨てないということも可能です。また、１枚も捨てなかった場合はデッキからカードを探すことはできず、またシャッフルも行いません。
夜明の巫女　タマヨリヒメ	WDK05-T01	起動能力で見たカードは対戦相手にも見せる必要はありますか？また、見たカードはその後どうしますか？	いいえ、対戦相手に見せる必要はありません。また、見たカードはデッキの上に裏向きで置きます。
若月の巫女　タマヨリヒメ	WDK05-T03	出現時能力は必ず発動させる必要がありますか？	いいえ、出現時能力にコストがある場合、そのコストを支払わずに発動しないことを選ぶことができます。
クリン・バウンダリー	WDK05-T07	対戦相手にシグニが１体しかいない状態で自分の<遊具＞シグニを２枚戻すことは可能ですか？	はい、可能です。この場合、対戦相手のシグニ１体を手札に戻します。
クリン・バウンダリー	WDK05-T07	対戦相手にシグニが０体の状態でこのアーツを使用することは可能ですか？	はい、可能です。この場合、自分の＜遊具＞シグニを０～２体までの好きな数を手札に戻し、対戦相手のシグニを戻すことは行われません。
イレイズ・ルフラン	WDK05-T08	「ベット」とは何ですか？	このアーツを使用する際に、「ベット」に記載のコインを支払うことができます。《イレイズ・ルフラン》の場合、《コイン》を支払えば、対戦相手のすべてのシグニは能力を失います。
イレイズ・ルフラン	WDK05-T08	このアーツをベットして使用した場合、【シャドウ】を持つシグニの【シャドウ】は失われますか？	はい、ベットして使用した場合シグニを対象としていないので、【シャドウ】を失わせることができます。
イレイズ・ルフラン	WDK05-T08	このアーツをベットして使用した場合、「効果を受けない」を持つシグニの「効果を受けない」は失われますか？	いいえ、この効果はテキストを変更する効果なので「効果を受けない」によって防がれてしまい、「効果を受けない」を失わせることはできません。
燃盛　遊月・鍵	WDK05-T09	「キー」とは何ですか？	「キー」はカードタイプの１つです。ルリグデッキに入れて使用します。自分のメインフェイズに左上に記載されたコストを支払うことで、ルリグゾーン（ルリグの隣）に出すことができます。 キーはルリグではなく、アタックもできません。
燃盛　遊月・鍵	WDK05-T09	キーが場にある状態で、ルリグがグロウしました。キーはルリグトラッシュに置かれますか？	いいえ、置かれません。キーはルリグがグロウしても、（そのキーやルリグに離れることが書かれていないかぎり）そのキーはそのまま場を離れず、効果は継続します。
燃盛　遊月・鍵	WDK05-T09	対戦相手のエナゾーンに無色のカードが１枚しかいない場合でも出現時能力は使用できますか？	はい、１枚しかない場合でも出現時能力を使用できます。このテキストのように２枚「まで～」と書かれている場合には０～２枚まで好きな数のエナゾーンにある無色のカードを対象とすることができるためです。
ヴィクティム・ディフェンス	WDK05-T10	「ベット」とは何ですか？	このアーツを使用する際に、「ベット」に記載のコインを支払うことができます。《ヴィクティム・ディフェンス》の場合、《コイン》を支払えば、①と②の両方を選択することができます。
ヴィクティム・ディフェンス	WDK05-T10	このアーツをベットして使用した場合、①で捨てたシグニカードを②でトラッシュから手札に加えることはできますか？	いいえ、できません。このアーツをベットして使用した際、②で手札に加えるシグニを選択してから、①から順に処理を行うためです。

師の遊　ユキダルマ	WDK05-T11	このシグニが場にある状態で自分のシグニを戻し、《白》を支払いませんでした。その後、別の効果で自分のシグニを場に戻した場合、自動能力で対戦相手のシグニを戻すことはできますか？	いいえ、戻すことができません。ターン１回の自動能力なので最初の効果でトリガーし、発動した際に《白》を支払わないことを選択すると、その後の効果では自動能力はトリガーしません。
師の遊　ユキダルマ	WDK05-T11	このカード自身が手札に戻ったとき、自動能力はトリガーしますか？	はい、このカード自信が手札に戻った時も、自動能力がトリガーし、発動させることができます。
師の遊　ケロパッチン	WDK05-T12	出現時能力は必ず発動させる必要がありますか？	いいえ、出現時能力にコストがある場合、そのコストを支払わずに発動しないことを選ぶことができます。
師の遊　ケロパッチン	WDK05-T12	対戦相手のシグニがいない場合でも、この出現時能力を使用することができますか？	はい、可能です。この場合、対戦相手のシグニを戻すことは行われません。
讃の遊　パックンチョ	WDK05-T13	自動能力でシグニ以外が公開された場合、公開されたカードはどうなりますか？	自動能力でシグニ以外が公開された場合、公開したカードはデッキの上に裏向きで置きます。また、戻したこのシグニは戻されたままです。
讃の遊　パックンチョ	WDK05-T13	自動能力で場に出すシグニは、このシグニがいたシグニゾーンに出す必要がありますか？	いいえ、自動能力で場に出るシグニは空いているシグニゾーンであればどこにでも出すことができます。
仁の遊　カマクラ	WDK05-T15	自動能力でシグニ以外が公開された場合、公開されたカードはどうなりますか？	自動能力でシグニ以外が公開された場合、公開したカードはデッキの上に裏向きで置きます。また、手札に戻したこのシグニは戻されたままです。
仁の遊　カマクラ	WDK05-T15	アタックしているシグニとして場に出すとはどういうことですか？	アタックしているシグニとして場に出したシグニは以下のように扱います。 １．アタックしているシグニはダウン状態で場に出て、正面のシグニゾーンにシグニがあればそのシグニとバトルを行い、シグニがなければプレイヤーにダメージを与えます。 ２．場に出たシグニが出現時能力を持っている場合はそれが発動した後に、バトルをしたりダメージを与えたりします。 ３．場に出たシグニが「アタックしたとき」を条件に持つトリガー能力を持っている場合、その能力はトリガーしません。同様にヘブン状態にもなりません。
仁の遊　カマクラ	WDK05-T15	《決闘文具》や《暴風警報》を使用された後、１番目のアタックでこのシグニでアタックし、シグニをアタック状態で場に出しました。アタック状態で出たシグニはバトルをしたりダメージを与えたりすることはできますか。	はい、バトルしたり、ダメージを与えることができます。《決闘文具》や《暴風警報》の「アタックしたとき」のトリガーは《仁の遊 カマクラ》のアタックに対してトリガーし、《仁の遊 カマクラ》のアタックを無効にします。そのためアタックしているシグニとして場に出たシグニはアタックが無効になりません。
仁の遊　カマクラ	WDK05-T15	自動能力で場に出すシグニは、このシグニがいたシグニゾーンに出す必要がありますか？	いいえ、自動能力で場に出るシグニは空いているシグニゾーンであればどこにでも出すことができます。
フライング・トリガー	WDK05-T20	①のモードを選んで使用する際、それぞれのシグニはいつ対象としますか？	対象を選ぶのはモードを選び、スペルの効果を処理する直前となります。その時点で自身のシグニを対象とし、対戦相手も自身のシグニ1体を対象とします。その後、スペルカットインの有無を確認し、効果の処理に入ります。 詳細は用語集「対象」もご参照ください。
フライング・トリガー	WDK05-T20	自分の場に＜遊具＞のシグニがない状態で①を使用しました。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？	いいえ、できません。①のテキストのような「Ａする。そうした場合、Ｂする。」は、「Ａする」の部分が実行されないと、「Ｂする」の部分を実行することはできません。
カーニバル　†ＱＡ†	WDK06-C01	デッキが２枚以下の状態で起動能力を使用することはできますか？	いいえ、デッキから３枚トラッシュに置くのはコストなので、デッキが２枚以下の場合にこの能力を使用することはできません。

カーニバル　†ＱＡ†	WDK06-C01	デッキが３枚の状態で起動能力を使用した場合、リフレッシュとシグニを－5000するのはどちらが先ですか？	シグニを－5000してからリフレッシュを行います。なお、－5000によりパワーが０以下となったバニッシュとリフレッシュはどちらもルール処理ですので同時に処理されます。
カーニバル　†ＴＡ†	WDK06-C02	出現時能力は必ず発動させる必要がありますか？	いいえ、出現時能力にコストがある場合、そのコストを支払わずに発動しないことを選ぶことができます。
フェイト・ストラグル	WDK06-C06	シグニが１体しかいない場合でもこのアーツを使用できますか？	はい、シグニが１体しかない場合でもこのアーツを使用できます。このテキストのように２枚「まで～」と書かれている場合には０～２枚まで好きな数のシグニを対象とすることができるためです。
フェイト・ストラグル	WDK06-C06	トラッシュにカードが１６枚あった場合、このアーツを使用するために支払ったカードでトラッシュが２０枚になり、このカードを使用することができますか？	いいえ、使用することができません。アーツやスペルは使用することを宣言してから、アーツやスペルのコストを支払うためです。
バッド・エンド	WDK06-C07	デッキが５枚の状態でこのアーツを使用した場合、リフレッシュはいつ行いますか？	まず、デッキからカードを５枚トラッシュに置きます。この時点でデッキは０枚になりますが、処理の途中ではルール処理であるリフレッシュは行いません。その後、この方法で黒のカードが５枚トラッシュに置かれた場合は黒のシグニを手札に加えます。そして、このアーツの処理が完了した後にルール処理であるリフレッシュを行います。
バッド・エンド	WDK06-C07	デッキが４枚以下の場合、このアーツを使用することができますか？	はい、使用できます。デッキが４枚以下の場合は、すべてのデッキをトラッシュに置き、この方法で黒のカードが５枚置かれないので、それ以降の処理は行われません。
タクティカル・パニッシュ	WDK06-C08	トラッシュにカードが１５枚ある状態でこのアーツを使用しました。その後、トラッシュのカードの枚数が１４枚以下になった場合、－8000したシグニはどうなりますか？	－8000されたままです。一回限りで処理の終わる効果は、その効果が処理された時点でのみカードに影響するためです。処理され終わったあとでトラッシュのカード枚数が変化してもマイナスする数値が変化はしません。
ナナシ　其の鉤	WDK06-C09	「キー」とは何ですか？	「キー」はカードタイプの１つです。ルリグデッキに入れて使用します。自分のメインフェイズに左上に記載されたコストを支払うことで、ルリグゾーン（ルリグの隣）に出すことができます。 キーはルリグではなく、アタックもできません。
ナナシ　其の鉤	WDK06-C09	キーが場にある状態で、ルリグがグロウしました。キーはルリグトラッシュに置かれますか？	いいえ、置かれません。キーはルリグがグロウしても、（そのキーやルリグに離れることが書かれていないかぎり）そのキーはそのまま場を離れず、効果は継続します。
ナナシ　其の鉤	WDK06-C09	ルリグが黒のとき、上段の起動能力を使用する際にエナゾーンにある黒のシグニをコストとして支払いました。コストして支払ったシグニを手札に加えることはできますか？	はい、起動能力はコストを支払った後に手札に戻すシグニを対象とするため、コストの支払いに使用したシグニを手札に戻すことが可能です。
ナナシ　其の鉤	WDK06-C09	ルリグが無色の《虚無の闇魔　ウリス》のとき、上段の起動能力で無色のシグニである《サーバント　０》を手札に加えることはできますか？	いいえ、できません。《虚無の闇魔　ウリス》の色は無色であり、色を持っていないため、同じ色のシグニはありません。同じ無色の《サーバント　０》であっても、手札に加えることはできません。
ナナシ　其の鉤	WDK06-C09	下段の起動能力の具体的な例を教えてください。	例えば、対戦相手のレベルが４の場合対戦相手のシグニのパワーを－2000×４＝－8000します。
魏軍の隻眼　カコウトン	WDK06-C11	このシグニがトラッシュから場に出たとき、上段の自動能力は発動することができますか？	はい、上段の自動能力はこのシグニ自身がトラッシュから場に出たときもトリガーし、発動します。
魏軍の隻眼　カコウトン	WDK06-C11	トラッシュにカードが２０枚ある状態で下段の自動能力を発動しました。その後、トラッシュのカードの枚数が１９枚以下になった場合、－8000したシグニはどうなりますか？	－8000されたままです。一回限りの効果は、その効果が処理された時点でのカードにのみ影響します。

魏軍の隻眼　カコウトン	WDK06-C11	下段の自動能力で正面のシグニをバニッシュした場合、アタックによってプレイヤーにダメージを与えることはできますか？	はい、下段の自動能力で正面のシグニをバニッシュすることで、正面にシグニがない状態になるためプレイヤーにダメージを与えます。シグニがアタックしたあと、その時点でトリガーや発動する能力がすべて処理され終わってからアタックしているシグニはダメージを与えたりバトルを行ったりします。
円卓の不義　ランスロー	WDK06-C12	すべての自分のシグニゾーンにシグニがある場合、起動能力を使用することはできますか？	はい、起動能力を使用することはできますが、トラッシュからシグニを場に出すことはできないため、何もせず処理を終了します。
円卓の不義　ランスロー	WDK06-C12	起動能力でレベルを超過するシグニやリミットを超過するシグニを場に出すことはできますか？	いいえ、メインフェイズに手札からシグニを出すのと同様に、効果による方法でもシグニを場に出す場合にはレベルやリミットを超過するようなシグニを場に出すことはできません。
円卓の不義　ランスロー	WDK06-C12	起動能力のコストで支払ったシグニをトラッシュから場に出すことは可能ですか？	はい、起動能力はコストを支払った後に場に出すシグニを対象とするため、コストの支払いに使用したシグニを場に出すことが可能です。
魏軍の赤弓　カコウエン	WDK06-C14	すべての自分のシグニゾーンにシグニがある場合、出現時能力を発動することはできますか？	はい、出現時能力を発動することはできますが、トラッシュからシグニを場に出すことはできないため、何もせず処理を終了します。
魏軍の赤弓　カコウエン	WDK06-C14	出現時能力でレベルを超過するシグニやリミットを超過するシグニを場に出すことはできますか？	いいえ、メインフェイズに手札からシグニを出すのと同様に、効果による方法でもシグニを場に出す場合にはレベルやリミットを超過するようなシグニを場に出すことはできません。
魏軍の赤弓　カコウエン	WDK06-C14	出現時能力のコストで捨てたレベル３以下の＜武勇＞のシグニを出現時能力の効果で場に出すことはできますか？	はい、出現時能力はコストを支払った後に場に出すシグニを対象とするため、コストの支払いに使用したレベル３以下の＜武勇＞のシグニを場に出すことが可能です。
魏軍の両斧　チョウリョウ	WDK06-C17	出現時能力の具体例を教えてください。	例１　トラッシュに＜武勇＞のシグニが１０枚置かれている場合 あなたの他の＜武勇＞のシグニ１体はターン終了時まで、＋5000されます。 例２　トラッシュに＜武勇＞のシグニが１５枚置かれている場合 トラッシュに置かれている＜武勇＞のシグニ２枚につき＋1000なので、あなたの他の＜武勇＞のシグニ１体はターン終了時まで、＋7000されます。 例３　トラッシュに＜武勇＞のシグニが２２枚置かれている場合 ２０枚までしか適用されないので、あなたの他の＜武勇＞のシグニ１体はターン終了時まで、＋10000されます。
リサイクル・デッズ	WDK06-C20	自分の場に＜武勇＞のシグニがない状態で①を使用しました。デッキの上からカードを２枚トラッシュに置くことはできますか？また、トラッシュから＜武勇＞のシグニを場に出すことはできますか？	いいえ、トラッシュにカードを置くことも、トラッシュからシグニを場に出すこともできません。①のテキストのような「Ａする。そうした場合、Ｂする。その後、Cする」は、「Ａする」の部分が実行されないと、「Ｂする」と「Cする」の部分を実行することはできません。
リサイクル・デッズ	WDK06-C20	①の効果で場からトラッシュに置いた＜武勇＞のシグニを、トラッシュから場に出す効果で場に出すことはできますか？また、デッキの上からカードを２枚トラッシュに置いた際、それが＜武勇＞のシグニであった場合、トラッシュから場に出す効果で場に出すことはできますか？	はい、どちらの場合であっても、トラッシュから＜武勇＞のシグニを場に出すことができます。
リサイクル・デッズ	WDK06-C20	デッキが１枚の場合、このスペルの①を使用することができますか？	はい、使用することができます。デッキが１枚の場合はデッキからカードを全てをトラッシュに置きます。この時点でデッキは０枚になりますが、処理の途中ではルール処理であるリフレッシュは行いません。その後、トラッシュから＜武勇＞のシグニを場に出します。そして、このスペルの処理が完了した後にルール処理であるリフレッシュを行います。

凛武の記憶　リル	WDK06-R01	出現時能力が２つありますがどちらから発動しますか？	出現時能力が複数ある場合は好きな順番で発動させることができます。
凛武の記憶　リル	WDK06-R01	すべての自分のシグニゾーンにシグニがある場合、上段の出現時能力を発動することはできますか？	上段の出現時能力を使用することはできますが、デッキから＜アーム＞のシグニを場に出すことはできないため、見た３枚のカードを好きな順番でデッキの一番下に置き、処理を終了します。なお、場にシグニが出ていないため対戦相手のシグニをバニッシュすることはできません。
凛武の記憶　リル	WDK06-R01	上段の出現時能力でレベルを超過するシグニやリミットを超過するシグニを場に出すことはできますか？	いいえ、メインフェイズに手札からシグニを出すのと同様に、効果による方法でもシグニを場に出す場合にはレベルやリミットを超過するようなシグニを場に出すことはできません。
凛武の記憶　リル	WDK06-R01	デッキが２枚以下の状態で上段の出現時能力は発動できますか？	はい、発動します。その場合、デッキからカードをすべて見て、＜アーム＞があればそれを場に出し、残りのカードを好きな順番でデッキに置きます。
凛武の記憶　リル	WDK06-R01	デッキが１枚の状態で、上段の出現時能力を発動し、それが＜アーム＞のシグニで場に出しました。シグニをバニッシュするのとリフレッシュはどちらが先ですか？	シグニをバニッシュし、この出現時能力の処理が完了した後に、ルール処理としてリフレッシュを行います。
凛武の記憶　リル	WDK06-R01	出現時能力は必ず発動させる必要がありますか？	いいえ、出現時能力にコストがある場合、そのコストを支払わずに発動しないことを選ぶことができます。
火朝月夕	WDK06-R07	「ベット」とは何ですか？	このアーツを使用する際に、「ベット」に記載のコインを支払うことができます。《火朝月夕》の場合、《コイン》を支払えば、使用コストが《赤》×２ 《無》×２ではなく《赤×1》《無×1》になります。
火朝月夕	WDK06-R07	対戦相手のシグニがいなくてもこのアーツで赤のシグニを手札に加えることはできますか？	はい、手札に加えることができます。また、トラッシュに赤のシグニがない場合でも、対戦相手のシグニをバニッシュすることができます。
火中取栗	WDK06-R08	「ベット」とは何ですか？	このアーツを使用する際に、「ベット」に記載のコインを支払うことができます。《火中取栗》の場合、《コイン》を支払えば、①と②の両方を選べるようになります。
火中取栗	WDK06-R08	①の「《ライズアイコン》を持つシグニ」は場にあるシグニですか？ また、場に「《ライズアイコン》を持つシグニ」がいなかった場合、どうなりますか？	《ライズアイコン》を持つシグニは場のシグニは場のシグニを参照します。そのため、場にライズアイコンを持つシグニがいなかった場合は対戦相手のシグニをバニッシュすることができません。
メル＝マドラー	WDK06-R09	「キー」とは何ですか？	「キー」はカードタイプの１つです。ルリグデッキに入れて使用します。自分のメインフェイズに左上に記載されたコストを支払うことで、ルリグゾーン（ルリグの隣）に出すことができます。キーはルリグではなく、アタックもできません。
メル＝マドラー	WDK06-R09	キーが場にある状態で、ルリグがグロウしました。キーはルリグトラッシュに置かれますか？	いいえ、置かれません。キーはルリグがグロウしても、（そのキーやルリグに離れることが書かれていないかぎり）そのキーはそのまま場を離れず、効果は継続します。
メル＝マドラー	WDK06-R09	自動能力は《仁の遊 カマクラ》などで、アタックしているシグニとして場に出たシグニをバニッシュすることはできますか？	いいえ、できません。アタックしたシグニとはシグニアタックステップにアップ状態のシグニをダウンさせアタックすることを選択したシグニのことを指します。そのためアタックしているシグニとして場に出ただけのシグニはこれに含まれないため、バニッシュすることができません。
メル＝マドラー	WDK06-R09	自動能力でバニッシュするのは、能力が発動した時点で場にあるアタックしたシグニだけですか？	はい、自動能力が発動した時点で場にあるアタックしたシグニを２体まで対象とし、バニッシュします。
メル＝マドラー	WDK06-R09	自動能力で【シャドウ】を持つシグニをバニッシュすることはできますか？	いいえ、シグニを２体まで対象とする必要があるので、【シャドウ】を持つシグニをバニッシュすることができません。

極装　ハイメイル	WDK06-R11	【ライズ】とは何ですか？	【ライズ】アイコンを持つシグニは、場に出す際にライズ条件を満たして場に出す必要があります。ライズ条件は「コスト」ではなく、常時能力や出現時能力といった「効果」でもありません。このシグニが場を離れた場合、下にあるカードはすべてトラッシュに置かれます。
極装　ハイメイル	WDK06-R11	手札がない状態で起動能力を使用できますか？	いいえ、手札を１枚捨てるのはコストなので、手札がない場合は使用できません。
極装　ハイメイル	WDK06-R11	このシグニが出る前に自分が手札を２枚捨てていた場合、自動能力で対戦相手のシグニをバニッシュすることはできますか？	はい、このシグニが出る前に手札を捨てていた場合もシグニをバニッシュすることができます。
極装　トンファー	WDK06-R12	出現時能力は必ず発動させる必要がありますか？	いいえ、出現時能力にコストがある場合、そのコストを支払わずに発動しないことを選ぶことができます。
大装　サンセツコン	WDK06-R13	このシグニが出る前に自分が手札を１枚捨てていた場合、パワーは＋7000されますか？	はい、このシグニが出る前に手札を捨てていた場合も＋7000されます。また、捨てていない場合は捨てた時点で＋7000されます。
中装　フラムベ	WDK06-R15	このシグニが出る前に自分が手札を１枚捨てていた場合、パワーは＋5000されますか？	はい、このシグニが出る前に手札を捨てていた場合も＋5000されます。また、捨てていない場合は捨てた時点で＋5000されます。
剣筋の見定め	WDK06-R20	自分の場に＜アーム＞のシグニがない状態で①を使用しました。手札を１枚捨て、カードを２枚引くことはできますか？	いいえ、できません。①のテキストのような「Ａする。そうした場合、Ｂする。」は、「Ａする」の部分が実行されないと、「Ｂする」の部分を実行することはできません。
エルドラ　ＴＹＰＥ×Ⅳ	WDK07-E01	【デコレ】のルールを教えてください。	用語集「【デコレ】」をご参照ください。
エルドラ　ＴＹＰＥ×Ⅳ	WDK07-E01	【アクセ】のルールを教えてください。	用語集「【アクセ】」をご参照ください。
エルドラ　ＴＹＰＥ×Ⅳ	WDK07-E01	デッキが１枚の状態で出現時能力を発動し、エナゾーンに＜調理＞のシグニが置かれました。どうなりますか？	デッキが０枚なので、カードを１枚引くは実行されません。その後、デッキが０枚なのでルール処理にてリフレッシュを行います。（リフレッシュは処理がすべて完了した時点でデッキが０枚だった場合に行うルール処理です）
エルドラ　ＴＹＰＥ×Ⅲ	WDK07-E02	【デコレ】のルールを教えてください。	用語集「【デコレ】」をご参照ください。
エルドラ　ＴＹＰＥ×Ⅲ	WDK07-E02	【アクセ】のルールを教えてください。	用語集「【アクセ】」をご参照ください。
エルドラ　ＴＹＰＥ×Ⅱ	WDK07-E03	【デコレ】のルールを教えてください。	用語集「【デコレ】」をご参照ください。
エルドラ　ＴＹＰＥ×Ⅱ	WDK07-E03	【アクセ】のルールを教えてください。	用語集「【アクセ】」をご参照ください。
エルドラ　ＴＹＰＥ×Ⅰ	WDK07-E04	【デコレ】のルールを教えてください。	用語集「【デコレ】」をご参照ください。
エルドラ　ＴＹＰＥ×Ⅰ	WDK07-E04	【アクセ】のルールを教えてください。	用語集「【アクセ】」をご参照ください。
エルドラ　ＴＹＰＥ×Ⅰ	WDK07-E04	出現時能力は必ず発動させる必要がありますか？	いいえ、出現時能力にコストがある場合、そのコストを支払わずに発動しないことを選ぶことができます。
ドント・イート	WDK07-E06	このアーツを使用する際、対戦相手のシグニはいつ対象としますか？	対象を選ぶのはアーツの効果を処理する直前となります。手札から＜調理＞のシグニ1枚を捨てるより前となりますのでご注意ください。 詳細は用語集「対象」もご参照ください。
ドント・イート	WDK07-E06	対戦相手の場にシグニが１体しかない場合でもこのアーツを使用することができますか？	はい、使用できます。その場合、ダウンするシグニとデッキの上に置かれるシグニは、対戦相手の場にある１体のシグニを対象とすることになるので、そのシグニがダウンされデッキの上に置かれます。
パワー・デコレート	WDK07-E07	このアーツの処理の仕方を具体的に教えてください。	以下のように処理を行います。 ①このアーツを使用する際、【アクセ】する＜調理＞のシグニを２体まで対象とします。 ②デッキから＜調理＞のシグニを２枚まで探します。 ③②で探した＜調理＞のシグニを①で対象とした＜調理＞のシグニに【アクセ】します。

パワー・デコレート	WDK07-E07	＜調理＞のシグニが１枚しかいない場合でもこのアーツを使用することができますか？	はい、１枚しかいない場合でも場合でもこのアーツを使用することができます。このテキストのように２枚「まで～」と書かれている場合には０～２枚まで好きな数の＜調理＞のシグニを対象とすることができるためです。
キャンディ・レイン	WDK07-E08	自分の場に《コードアンシエンツ　ヘルボロス》があるとき、このアーツの③で対戦相手のアーツを打ち消しました。打ち消したスペルは手札に戻りますか？	いいえ、《コードアンシエンツ　ヘルボロス》の上段の常時能力でトラッシュに置かれたカードは「効果を受けない」ため、打ち消したスペルは手札に戻りません。なお、この場合であっても打ち消したスペルと同名のスペルはこのターン使用できません。
イベリコーナII世　～鍵の章～	WDK07-E09	トラッシュに青のカードが２枚しかいない場合でも出現時能力は使用できますか？	はい、２枚しかない場合でも出現時能力を使用できます。このテキストのように３枚「まで～」と書かれている場合には０～３枚まで好きな数のトラッシュにある青のカードを対象とすることができるためです。
イベリコーナII世　～鍵の章～	WDK07-E09	自分のルリグのレベルが４、デッキが２枚の状況で起動能力を使用しました。どうなりますか？	ルリグのレベルが４なのでデッキからカードを４枚引こうとしますが、２枚しかないのでカードを２枚引きます。次に引いた枚数と同じ枚数捨てるので、２枚捨てます。その後、デッキが０枚なのでルール処理にてリフレッシュを行います。（リフレッシュは処理がすべて完了した時点でデッキが０枚だった場合に行うルール処理です）
コードイート　ポッピンアイス	WDK07-E11	【アクセ】のルールを教えてください。	用語集「【アクセ】」をご参照ください。
コードイート　ポッピンアイス	WDK07-E11	このシグニに＜調理＞のシグニが【アクセ】されている場合、このシグニが上段の常時能力でパワーが＋2000されますか？	はい、このシグニが上段の常時能力でパワーが＋2000されます。
コードイート　ポッキン	WDK07-E13	【アクセ】のルールを教えてください。	用語集「【アクセ】」をご参照ください。
コードイート　ポッキン	WDK07-E13	このシグニに＜調理＞のシグニが【アクセ】されている場合、自動能力でターン終了時にカードを引くことができますか？	はい、このシグニの自動能力でターン終了時にカードを引くことができます。
コードイート　ラムレーズン	WDK07-E14	【アクセ】のルールを教えてください。	用語集「【アクセ】」をご参照ください。
コードイート　ラムレーズン	WDK07-E14	＜調理＞のシグニAにこのシグニが【アクセ】されている場合、＜調理＞のシグニAが自動能力を得ますか？	はい、＜調理＞のシグニAが自動能力を得ます。
コードイート　コロアイス	WDK07-E15	【アクセ】のルールを教えてください。	用語集「【アクセ】」をご参照ください。
コードイート　スイカアイス	WDK07-E17	【アクセ】のルールを教えてください。	用語集「【アクセ】」をご参照ください。
ＳＷＥＥＴ　ＣＨＡＲＧＥ	WDK07-E20	①のモードを選んで使用する際、それぞれのシグニはいつ対象としますか？	対象を選ぶのはモードを選び、スペルの効果を処理する直前となります。その時点でトラッシュに置く自身のシグニと【アクセ】をつけるシグニを同時に対象とします。その後、スペルカットインの有無を確認し、効果の処理に入ります。 詳細は用語集「対象」もご参照ください。
ＳＷＥＥＴ　ＣＨＡＲＧＥ	WDK07-E20	【アクセ】のルールを教えてください。	用語集「【アクセ】」をご参照ください。
ＳＷＥＥＴ　ＣＨＡＲＧＥ	WDK07-E20	自分の場に＜調理＞のシグニが１体の状態で①を使用しました。どうなりますか？	自分の＜調理＞のシグニをトラッシュに置き、デッキから＜調理＞のシグニを探しますが、【アクセ】できる＜調理＞のシグニがないので、探したカードはデッキの中に戻し、デッキをシャッフルします。
花軍の巫女　ユキ	WDK07-Y01	【シード】のルールを教えてください。	用語集【シード】をご参照ください。
花軍の巫女　ユキ	WDK07-Y01	「開花する」のルールを教えてください。	用語集「開花する」をご参照ください。
花候の巫女　ユキ	WDK07-Y02	【シード】のルールを教えてください。	用語集【シード】をご参照ください。

花候の巫女　ユキ	WDK07-Y02	デッキが３枚以下の状態で、出現時能力を発動することはできますか？	はい、可能です。その場合、デッキのカードをすべて見ます。それ以降は通常通り処理を行い、残りのカードをシャッフルしそれをデッキとします。なお、処理の途中でデッキが０枚になりますが、リフレッシュは行いません。（リフレッシュは処理がすべて完了した時点でデッキが０枚だった場合に行うルール処理です）
花園の巫女　ユキ	WDK07-Y03	【シード】のルールを教えてください。	用語集【シード】をご参照ください。
花園の巫女　ユキ	WDK07-Y03	デッキが３枚以下の状態で、出現時能力を発動することはできますか？	はい、可能です。その場合、デッキのカードをすべて見ます。それ以降は通常通り処理を行い、残りのカードをシャッフルしそれをデッキとします。なお、処理の途中でデッキが０枚になりますが、リフレッシュは行いません。（リフレッシュは処理がすべて完了した時点でデッキが０枚だった場合に行うルール処理です）
花影の巫女　ユキ	WDK07-Y04	【シード】のルールを教えてください。	用語集【シード】をご参照ください。
花影の巫女　ユキ	WDK07-Y04	デッキが３枚以下の状態で、出現時能力を発動することはできますか？	はい、可能です。その場合、デッキのカードをすべて見ます。それ以降は通常通り処理を行い、残りのカードをシャッフルしそれをデッキとします。なお、処理の途中でデッキが０枚になりますが、リフレッシュは行いません。（リフレッシュは処理がすべて完了した時点でデッキが０枚だった場合に行うルール処理です）
花影の巫女　ユキ	WDK07-Y04	出現時能力は必ず発動させる必要がありますか？	上段の出現時能力のようにコストがある場合、そのコストを支払わずに発動しないことを選ぶことができます。 下段の出現時能力のようにコストがない場合、必ず発動します。
ハーベスト・フォース	WDK07-Y06	対戦相手の場に【シャドウ】を持つシグニ１体と【シャドウ】を持たないシグニ１体がある状態で、このアーツを使用しました。【シャドウ】を持たないシグニを手札に戻すことができますか？	いいえ、できません。このアーツは対象としたシグニを「２体」手札に戻す効果なので使用する際にシグニを２体対象とする必要があり、対象とすることができない場合は１体もシグニを手札に戻すことはできません。そのため、【シャドウ】を持つシグニを対象とすることができないので、【シャドウ】を持たないシグニを手札に戻すことはできません。なお、「２体まで」と記載されている効果では同様の状況でも【シャドウ】を持たないシグニを手札に戻すことができます。
ハーベスト・フォース	WDK07-Y06	対戦相手の場に《２－遊　サイクロンインターセプター》と《仁の遊　ホワイトパールホープ》だけがあります。その２体に《ハーベスト・フォース》を使用することはできますか？	はい、使用することができます。使用した場合は《仁の遊　ホワイトパールホープ》のみ手札に戻ります。《２－遊　サイクロンインターセプター》は《ハーベスト・フォース》の効果処理時点では《仁の遊　ホワイトパールホープ》が場にあるため自身の常時能力によって対戦相手のアーツの効果を受けないのでそのまま場に残ります。「効果を受けない」は1.パワーの増減や能力を得る/失う、2.シグニゾーンからの移動、3.状態の変更、の３つを受けなくなりますが、効果を与える先として選ばれることは防がないためです。
ホワイト・シーディング	WDK07-Y07	ベットのルールを教えてください。	用語集「ベット」をご参照ください。 このアーツはベットすることで、このアーツを《白》×０で使用することができます。
ホワイト・シーディング	WDK07-Y07	【シード】のルールを教えてください。	用語集【シード】をご参照ください。
ホワイト・シーディング	WDK07-Y07	「開花する」のルールを教えてください。	用語集「開花する」をご参照ください。
ホワイト・シーディング	WDK07-Y07	このアーツの効果で【シード】として出したカードをこのアーツの効果で開花することはできますか？	いいえ、テキストの順番通りに処理を行うため、開花してから【シード】を出す順番になり、このアーツの効果で場に出した【シード】を開花することはできません。
ホワイト・シーディング	WDK07-Y07	デッキが３枚以下の状態で、このアーツを使用することはできますか？	はい、可能です。その場合、デッキのカードをすべて見ます。それ以降は通常通り処理を行い、残りのカードをシャッフルしそれをデッキとします。なお、処理の途中でデッキが０枚になりますが、リフレッシュは行いません。（リフレッシュは処理がすべて完了した時点でデッキが０枚だった場合に行うルール処理です）
イクエス・ディフェンス	WDK07-Y08	ベットのルールを教えてください。	用語集「ベット」をご参照ください。 このアーツはベットすることで、シグニに加えてルリグも「アタックできない。」を得ます。

イクエス・ディフェンス	WDK07-Y08	同一のシグニを対象として、そのシグニの能力を失わせ、「アタックできない。」を与えることはできますか？	はい、それぞれの効果は独立してシグニを対象とする必要があるため、同一のシグニを対象とすることが可能です。
イクエス・ディフェンス	WDK07-Y08	「能力を得られない」を持っているシグニに対し、このアーツを使用して「アタックできない。」を与えることはできますか？	はい、対象とされたシグニが「能力を得られない」を失い、その後「アタックできない。」を得ます。なお、《羅星宙姫　ノーザンセブン》のようにシグニが「能力を得られない」を得ていない効果はその能力を失わせられないので、「アタックできない。」を得ることはできません。
月鍵の巫女　タマヨリヒメ	WDK07-Y09	ルリグが無色の《夢限　-Ｐ-》のとき、このキーの出現時能力や起動能力で無色のシグニである《サーバント　Ｏ》を手札に加えることはできますか？	いいえ、できません。《夢限　-Ｐ-》の色は無色であり、色を持っていないため、同じ色のシグニはありません。同じ無色の《サーバント　Ｏ》であっても、手札に加えることはできません。
月鍵の巫女　タマヨリヒメ	WDK07-Y09	出現時能力は必ず発動させる必要がありますか？	はい、出現時能力にコストがない場合は必ず発動します。デッキの中に該当するカードがない場合もデッキを探し、シャッフルします。
月鍵の巫女　タマヨリヒメ	WDK07-Y09	起動能力を使用した際、デッキに条件に合致するシグニが１枚しかいない場合でもそれを公開し手札に加えることができますか？	はい、条件に合致するシグニが１枚しかいない場合でもそれを公開し手札に加えることができます。このテキストのように２枚「まで～」と書かれている場合には０～２枚まで好きな数の条件に合致するシグニを探すことができるためです。
羅植　アネモネ	WDK07-Y11	「開花する」のルールを教えてください。	用語集「開花する」をご参照ください。
羅植　アネモネ	WDK07-Y11	上段の自動能力で＜植物＞のシグニ以外が公開された場合、公開されたカードはどうなりますか？	上段の自動能力で＜植物＞のシグニ以外が公開された場合、公開したカードはデッキの上に裏向きで置きます。
羅植　アネモネ	WDK07-Y11	デッキの枚数が１枚の状態で下段の自動能力の①を使用した場合どうなりますか？	まず、カードを１枚引き、デッキが０枚なので、【エナチャージ１】は実行されません。その後、ルール処理にてリフレッシュを行います。
羅植　クジャクソウ	WDK07-Y13	出現時能力は必ず発動させる必要がありますか？	いいえ、出現時能力にコストがある場合、そのコストを支払わずに発動しないことを選ぶことができます。
羅植　アベリア	WDK07-Y14	「開花する」のルールを教えてください。	用語集「開花する」をご参照ください。
羅植　サンザカ	WDK07-Y15	自動能力が発動した際《白》《無》のコストをエナゾーンに置かれたこのシグニで支払い、このシグニを場出すことはできますか？	いいえ、できません。この自動能力でこのシグニをエナゾーンから場に出す場合、このシグニがエナゾーンにいる必要があります。
プラント・アレンジ	WDK07-Y20	①のモードを選んで使用する際、自身のシグニとシードはいつ対象としますか？	対象を選ぶのはモードを選び、スペルの効果を処理する直前となります。その時点で自身のシグニとシードを同時に対象とします。その後、スペルカットインの有無を確認し、効果の処理に入ります。詳細は用語集「対象」もご参照ください。
プラント・アレンジ	WDK07-Y20	自分の場に＜植物＞のシグニがない状態で①を使用しました。「そうした場合、」以降の処理は行うことができますか？	いいえ、できません。①のテキストのような「Ａする。そうした場合、Ｂする。」は、「Ａする」の部分が実行されないと、「Ｂする」の部分を実行することはできません。
プラント・アレンジ	WDK07-Y20	自分の場に【シード】がない状態で①を使用しました。デッキの上から【シード】として場に出すことができますか？	はい、自分の場に【シード】がない場合でもデッキの上から【シード】として場に出すことができます。
プラント・アレンジ	WDK07-Y20	デッキの上のカードは必ず【シード】として場に出さなければいけませんか？	はい、必ず【シード】として場に出さなければいけません。
英血の器　優羽莉　Ｌｖ４	WDK08-L01	血晶武装のルールを教えてください。	用語集「血晶武装」をご参照ください。
英血の器　優羽莉　Ｌｖ４	WDK08-L01	血晶武装状態のシグニを血晶武装したとき、自動能力はトリガーしますか。	いいえ、血晶武装状態のシグニが血晶武装しても、自動能力はトリガーしません。

英血の器　優羽莉　Ｌｖ４	WDK08-L01	デッキが４枚以下の状態で、出現時能力を発動することはできますか？	はい、可能です。その場合、デッキのカードをすべて公開します。それ以降は通常通り処理を行います。その後デッキが０枚なのでルール処理にてリフレッシュを行います。
英血の器　優羽莉　Ｌｖ３	WDK08-L02	血晶武装のルールを教えてください。	用語集「血晶武装」をご参照ください。
英血の器　優羽莉　Ｌｖ２	WDK08-L03	血晶武装のルールを教えてください。	用語集「血晶武装」をご参照ください。
英血の器　優羽莉　Ｌｖ１	WDK08-L04	血晶武装のルールを教えてください。	用語集「血晶武装」をご参照ください。
血晶紅盾	WDK08-L06	「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」を具体的に教えてください。	自分の場にシグニがなし、対戦相手の場にシグニが２体ある状態でこのアーツを使用したとします。対戦相手のシグニの１体目がアタックすると、通常であればダメージを受けますが、この効果によりダメージを受けなくなります。その後、対戦相手のシグニの２体目がアタックすると、通常通りダメージを受けます。
血晶紅盾	WDK08-L06	自分の場にシグニがない場合でも、このアーツを使用し、自分が「ダメージを受けない」ことは可能ですか？	はい、自分のシグニがない場合でも、このアーツを使用することができます。この場合、「バニッシュされない」の効果は何もせず、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ません。
血晶拡充	WDK08-L07	①で使用した際、デッキに＜紅蓮＞のシグニが１枚しかいない場合でもそれを公開し手札に加えることができますか？	はい、＜紅蓮＞のシグニが１枚しかいない場合でもそれを公開し手札に加えることができます。このテキストのように２枚「まで～」と書かれている場合には０～２枚まで好きな数の＜紅蓮＞のシグニを探すことができるためです。
血晶拡充	WDK08-L07	②で使用した際、トラッシュに＜紅蓮＞のシグニが１枚しかいない場合でもそれを手札に加えることができますか？	はい、＜紅蓮＞のシグニが１枚しかない場合でもそれを手札に加えることができます。このテキストのように２枚「まで～」と書かれている場合には０～２枚まで好きな数の＜紅蓮＞のシグニを対象とすることができるためです。
血晶拡充	WDK08-L07	①を使用してデッキから＜紅蓮＞のシグニを探したら、＜紅蓮＞のシグニがデッキにありませんでした。その後、改めて②を使用することにしてトラッシュから＜紅蓮＞のシグニを手札に加えることはできますか？	いいえ、モードを選択するアーツを使用する場合、使用時にモードを選択し、そのモードで処理が実行された後は、モードを変更することができません。
血晶魔杖	WDK08-L08	ベットのルールを教えてください。	用語集「ベット」をご参照ください。 このアーツはベットすることで、代わりにすべてのシグニをバニッシュすることができます。
ＡＶＡＬ科学財団	WDK08-L09	起動能力を使用した際、トラッシュに＜紅蓮＞のシグニが１枚しかいない場合でもそれを手札に加えることができますか？	はい、＜紅蓮＞のシグニが１枚しかない場合でもそれを手札に加えることができます。このテキストのように２枚「まで～」と書かれている場合には０～２枚まで好きな数の＜紅蓮＞のシグニを対象とすることができるためです。
紅蓮の使い魔　ツクヨミ	WDK08-L11	＜紅蓮＞とは何ですか？	「LORD of VERMILION」のシグニに与えられた新しいクラスです。このシグニは＜紅蓮/古代兵器＞なので＜紅蓮＞を参照するカードでこのカードを参照することができます。また＜古代兵器＞を参照するカードでもこのカードを参照することができます。
紅蓮の使い魔　ツクヨミ	WDK08-L11	血晶武装のルールを教えてください。	用語集「血晶武装」をご参照ください。
紅蓮の使い魔　ツクヨミ	WDK08-L11	血晶武装状態のこのシグニがアタックした際、自動能力でこのシグニの正面にあるシグニをバニッシュし、対戦相手にダメージを与えることは可能ですか？	はい、可能です。シグニがアタックしたあと、その時点でトリガーや発動する能力がすべて処理され終わってからアタックしているシグニはダメージを与えたりバトルを行ったりするためです。

紅蓮の使い魔　イザナミ	WDK08-L12	＜紅蓮＞とは何ですか？	「LORD of VERMILION」のシグニに与えられた新しいクラスです。このシグニは＜紅蓮/古代兵器＞なので＜紅蓮＞を参照するカードでこのカードを参照することができます。また＜古代兵器＞を参照するカードでもこのカードを参照することができます。
紅蓮の使い魔　アマテラス	WDK08-L13	＜紅蓮＞とは何ですか？	「LORD of VERMILION」のシグニに与えられた新しいクラスです。このシグニは＜紅蓮/古代兵器＞なので＜紅蓮＞を参照するカードでこのカードを参照することができます。また＜古代兵器＞を参照するカードでもこのカードを参照することができます。
紅蓮の使い魔　アマテラス	WDK08-L13	このシグニが血晶武装状態になった場合、【ダブルクラッシュ】を得ることができますか？	はい、このシグニも【ダブルクラッシュ】を得ます。
紅蓮の使い魔　清姫	WDK08-L14	＜紅蓮＞とは何ですか？	「LORD of VERMILION」のシグニに与えられた新しいクラスです。このシグニは＜紅蓮/古代兵器＞なので＜紅蓮＞を参照するカードでこのカードを参照することができます。また＜古代兵器＞を参照するカードでもこのカードを参照することができます。
紅蓮の使い魔　清姫	WDK08-L14	自動能力で①、①、②とモードを選ぶことでパワー6000のシグニをパワー4000にしてから、②の効果で、そのシグニをバニッシュすることはできますか？	はい、テキストの上から順に実行されるので、①の2回でパワー6000のシグニをパワー4000にし、②でそのシグニをバニッシュすることができます。
紅蓮の使い魔　コノハナサクヤ	WDK08-L15	＜紅蓮＞とは何ですか？	「LORD of VERMILION」のシグニに与えられた新しいクラスです。このシグニは＜紅蓮/古代兵器＞なので＜紅蓮＞を参照するカードでこのカードを参照することができます。また＜古代兵器＞を参照するカードでもこのカードを参照することができます。
紅蓮の使い魔　アマデウス	WDK08-L16	＜紅蓮＞とは何ですか？	「LORD of VERMILION」のシグニに与えられた新しいクラスです。このシグニは＜紅蓮/古代兵器＞なので＜紅蓮＞を参照するカードでこのカードを参照することができます。また＜古代兵器＞を参照するカードでもこのカードを参照することができます。
紅蓮の使い魔　セルディッド	WDK08-L17	＜紅蓮＞とは何ですか？	「LORD of VERMILION」のシグニに与えられた新しいクラスです。このシグニは＜紅蓮/古代兵器＞なので＜紅蓮＞を参照するカードでこのカードを参照することができます。また＜古代兵器＞を参照するカードでもこのカードを参照することができます。
紅蓮の使い魔　セルディッド	WDK08-L17	血晶武装のルールを教えてください。	用語集「血晶武装」をご参照ください。
紅蓮の使い魔　セルディッド	WDK08-L17	血晶武装状態のシグニを血晶武装したとき、自動能力はトリガーしますか？	いいえ、血晶武装状態のシグニが血晶武装しても、自動能力はトリガーしません。
血晶の斧撃	WDK08-L20	①のモードを選んで使用する際、それぞれのシグニはいつ対象としますか？	対象を選ぶのはモードを選び、スペルの効果を処理する直前となります。その時点で自身のシグニと対戦相手のシグニを同時に対象とします。その後、スペルカットインの有無を確認し、効果の処理に入ります。 詳細は用語集「対象」もご参照ください。
血晶の斧撃	WDK08-L20	自分の場に＜紅蓮＞のシグニがない状態で①を使用しました。対戦相手のパワー12000以下のシグニをバニッシュすることはできますか？	いいえ、できません。①のテキストのような「Ａする。そうした場合、Ｂする。」は、「Ａする」の部分が実行されないと、「Ｂする」の部分を実行することはできません。
爪牙　遊月・肆	WDK08-Y01	出現時能力では、対戦相手のシグニが対象にできなくても手札を公開できますか？	はい、対象にしたシグニがなくても手札から＜水獣＞のシグニを４枚公開すればカードを１枚引けます。対象にしたシグニがなければ、「そうした場合」以降の効果は何もしません。
爪牙　遊月・肆	WDK08-Y01	「バニッシュされない」を持つシグニをこの起動能力で、場からエナゾーンに置くことはできますか？	はい、この起動能力の効果はバニッシュではないので、場からエナゾーンに置くことができます。

爪牙　遊月・肆	WDK08-Y01	出現時能力は必ず発動させる必要がありますか？ また、手札から＜水獣＞のシグニを必ず公開しなければいけませんか？	出現時能力にコストがない場合は必ず発動しなければなりませんが、手札から＜水獣＞のシグニを公開しないことを選ぶこともできます。非公開領域である手札から特定のカードを公開することはそのカードをなかったことにすることができるためです。なお、公開しなかった場合、「そうした場合」以降の処理は実行されません。
遮断装甲	WDK08-Y06	ベットのルールを教えてください。	用語集「ベット」をご参照ください。 このアーツはベットすることで、このアーツを《緑》×１で使用することができます。
遮断装甲	WDK08-Y06	すべての自分のシグニゾーンにシグニがある場合、このアーツを使用することはできますか？	このアーツを使用することはできますが、エナゾーンからから＜水獣＞のシグニを場に出すことはできないため、何もせず処理を終了します。
遮断装甲	WDK08-Y06	このアーツでレベルを超過するシグニやリミットを超過するシグニを場に出すことはできますか？	いいえ、メインフェイズに手札からシグニを出すのと同様に、効果による方法でもシグニを場に出す場合にはレベルやリミットを超過するようなシグニを場に出すことはできません。
真空斬撃	WDK08-Y07	ベットのルールを教えてください。	用語集「ベット」をご参照ください。 このアーツはベットすることで、代わりに条件に合致する対戦相手のシグニ１体をエナゾーンに置き、【エナチャージ１】をします。
真空斬撃	WDK08-Y07	「バニッシュされない」を持つシグニをベットしたこのアーツで、場からエナゾーンに置くことはできますか？	はい、ベットしたこのアーツの効果はバニッシュではないので、場からエナゾーンに置くことができます。
猛威継承	WDK08-Y08	このアーツの具体的な処理の仕方を教えてください。	ます、エナゾーンにあるカードをすべて手札に加えます。次に手札の枚数に応じて、下記のように処理を行います。 １．手札の枚数が５枚以下の場合 手札の枚数が０～５の場合はこのアーツの処理は終了します。 ２．手札の枚数が６枚以上の場合 手札の枚数が６～の場合は、５枚より多い分の手札をエナゾーンに置きます。例えば手札が８枚の場合は３枚手札から選んでそれをエナゾーンに置きます。
鍵型闘娘　翠子	WDK08-Y09	出現時能力は必ず発動させる必要がありますか？	はい、出現時能力にコストがない場合は必ず発動します。
鍵型闘娘　翠子	WDK08-Y09	デッキが２枚以下の状態で、出現時能力を使用することはできますか？	はい、可能です。その場合、デッキのカードをすべて公開します。それ以降は通常通り処理を行います。その後デッキが０枚なのでルール処理にてリフレッシュを行います。
幻水　スピノー	WDK08-Y11	「バニッシュされない」を持つシグニをこのシグニのライフバーストで、場からエナゾーンに置くことはできますか？	はい、このシグニのライフバーストの効果はバニッシュではないので、場からエナゾーンに置くことができます。
幻水　ダンクルテウス	WDK08-Y12	この自動能力はこのカードが手札にあるときにトリガーし、発動する能力ですか？	はい、このカードが手札にある状態で、自分の効果によってこのカードが手札から公開されたときにトリガーする能力です。他の領域ではトリガーしたり、発動したりしません。
幻水　カババン	WDK08-Y13	この自動能力はこのカードが手札にあるときにトリガーし、発動する能力ですか？	はい、このカードが手札にある状態で、自分の効果によってこのカードが手札から公開されたときにトリガーする能力です。他の領域ではトリガーしたり、発動したりしません。
幻水　メガネワニ	WDK08-Y14	自動能力では、エナゾーンのシグニが対象にできなくても手札を公開できますか？	はい、できます。対象にしたシグニがなければ、「そうした場合」以降の効果は何もしません。
斬衝	WDK08-Y20	自分の場に＜水獣＞のシグニがない状態で①を使用しました。対戦相手のシグニをバニッシュすることはできますか？	いいえ、できません。①のテキストのような「Ａする。そうした場合、Ｂする。」は、「Ａする」の部分が実行されないと、「Ｂする」の部分を実行することはできません。

奏世の鍵主　ウムル＝フィーラ	WDK09-001	【ゲート】とは何ですか？	カードの効果によって、シグニゾーンに【ゲート】を置くことがあります。【ゲート】はシグニゾーン１つにつき１つまで置けます。【ゲート】が置かれているだけでは何も起きませんが、このカードのように【ゲート】の有無を参照して効果が変わる事があります。
奏世の鍵主　ウムル＝フィーラ	WDK09-001	自動能力で公開したカードは【ライフバースト】を持っているかどうか確認した後、どうなりますか？	確認後、デッキの一番上に裏向きで戻します。
奏世の鍵主　ウムル＝フィーラ	WDK09-001	対戦相手のターン、【ゲート】の置いてある対戦相手のシグニゾーンに「対戦相手のルリグの効果を受けない。」を持つシグニAがあり、アタックフェイズ開始時に自分の《奏世の鍵主　ウムル＝フィーラ》の自動能力で対戦相手のデッキの一番上の【ライフバースト】を持たないカードが公開されました。シグニAはアタックできますか？	いいえ、アタックできません。「効果を受けない」というのは以下の３つの効果を受けないことを意味します。 1.パワーやテキストを変更する効果 2.シグニゾーンから移動させる効果 3.状態を変更する効果 《奏世の鍵主　ウムル＝フィーラ》の自動能力は上記３つのどれにも当てはまらないので、「ルリグの効果を受けない」シグニであってもアタックできません。
奏世の鍵主　ウムル＝フィーラ	WDK09-001	対戦相手のすべてのシグニゾーンに【ゲート】が置かれており、シグニはありません。対戦相手のアタックフェイズ開始時に自分の《奏世の鍵主　ウムル＝フィーラ》の自動能力で相手のデッキの一番上の【ライフバースト】を持たないカードが公開されました。その後対戦相手が《グレイブ・アウェイク》でトラッシュにあるシグニを出しました。《グレイブ・アウェイク》で場に出したシグニはアタックできますか？	いいえ、アタックできません。《奏世の鍵主　ウムル＝フィーラ》の自動能力は【ゲート】の置いてあるシグニゾーンに影響を及ぼしますので、自動能力が発動した時点で場に出ていなかったシグニでも、【ゲート】のあるシグニゾーンにあるシグニはそのターン中はアタックできません。
奏世の鍵主　ウムル＝フィーラ	WDK09-001	プライマルとは何ですか？	この起動能力の名前です。コインを支払うことでこの能力を発動し、テキストに書かれている効果を発揮することができます。
奏世の鍵主　ウムル＝フィーラ	WDK09-001	対戦相手の【ゲート】の置いてあるシグニゾーンに「対戦相手のルリグの効果を受けない。」を持つシグニAがいます。自分がプライマルを使用しました。シグニAはどうなりますか？	そのままシグニゾーンに残ります。「効果を受けない」はパワーやテキストを変更する効果、シグニゾーンから移動させる効果、状態を変更する効果を受けません。プライマルはシグニゾーンから移動させる効果に当たるため、シグニAは移動しません。シグニがデッキに移動しなくてもシャッフルを行います。
奏世の鍵主　ウムル＝ノル	WDK09-005	このカードに印刷されている情報とここでの内容が異なるのは誤りですか？	このカードには印刷されている情報から変更された内容があります。 詳細はこちらをご参照ください。
ブリリアント・エコー	WDK09-006	【ゲート】とは何ですか？	カードの効果によって、シグニゾーンに【ゲート】を置くことがあります。【ゲート】はシグニゾーン１つにつき１つまで置けます。【ゲート】が置かれているだけでは何も起きませんが、このカードのように【ゲート】の有無を参照して効果が変わる事があります。
ブリリアント・エコー	WDK09-006	アンコールのコストはいつ支払えばいいですか？	アンコールのコストは、アーツのコストを支払う際に同時に支払います。
ブリリアント・エコー	WDK09-006	《ブリリアント・エコー》がルリグトラッシュにあるときに、アンコールのコストを支払ってルリグデッキに戻すことはできますか？	いいえ、できません。アンコールのコストは、そのアーツを使用するときにのみ支払えます。
フォルテ・バレーノ	WDK09-008	相手のルリグが《夢限　-Ｅ-》や《カーニバル　†Ｑ†》で、キーを複数枚場に出していた場合はどうなりますか？	この効果は相手の場にキーがあるか無いかのみ参照し、枚数は影響しません。 対戦相手の場に複数枚キーがあっても、対戦相手が捨てる手札の枚数は2枚となります。

眩しき者　タウィル	WDK09-009	手札の上限が減った場合、具体的にどうなりますか？	エンドフェイズに、ターン進行中のプレイヤーは手札が7枚以上の場合6枚になるように捨てますが、この上限が5枚となります。この場合、手札が6枚以上であれば5枚になるように捨てます。
眩しき者　タウィル	WDK09-009	対戦相手の「ルリグの効果を受けない」を持つシグニに対して、エクシード能力を使用できますか？	使用することはできますが、「効果を受けない」能力はパワーやテキストを変更する効果を防ぐため、「アタックできない。」を得させることはできません。
眩しき者　タウィル	WDK09-009	自分のルリグが《開かれし極門　ウトゥルス》です。そこで《眩しき者　タウィル》を出しました。出現時能力を発動できますか？	はい、できます。《開かれし極門　ウトゥルス》のルリグタイプはタウィルでありウムルであるため、《眩しき者　タウィル》の出現時能力でカードを１枚引けます。
コードメイズ　リュウジョウ	WDK09-011	対戦相手のデッキが残り１枚で、対戦相手のシグニAに出現時能力を使用するとどういった処理を行いますか？	シグニAをデッキの一番下に置きます。
コードメイズ　リュウジョウ	WDK09-011	対戦相手の「シグニの効果を受けない。」を持つシグニに対して、出現時能力を使用できますか？	使用することはできますが、「効果を受けない」能力はそのシグニゾーンから移動させる効果を防ぐため、デッキに移動させることはできません。
コードメイズ　リュウジョウ	WDK09-011	出現時能力で上からシグニをデッキの上から三番目に置く場合、自分や対戦相手は一番目や二番目のカードを見ることができますか？	いいえ、どちらのプレイヤーも見ることができず、また並び変えることもできません。
コードメイズ　リュウジョウ	WDK09-011	ライフバーストは、自分の手札が0枚の場合でも発動できますか？	はい、その場合でも発動でき、手札を捨てる効果の部分では何もせず、対戦相手のシグニ1体をデッキの一番上に置くことができます。
コードメイズ　パブロペ	WDK09-012	対戦相手のデッキが残り１枚で、対戦相手のシグニAに起動能力を使用するとどういった処理を行いますか？	シグニAをデッキの一番下に置きます。
コードメイズ　パブロペ	WDK09-012	対戦相手の「シグニの効果を受けない。」を持つシグニに対して、起動能力を使用できますか？	使用することはできますが、「効果を受けない」能力はそのシグニゾーンから移動させる効果を防ぐため、デッキに移動させることはできません。
コードメイズ　B・スカイジュ	WDK09-013	自分の場に《コードメイズ　B・スカイジュ》Aがあり、《コードメイズ　B・スカイジュ》Bを出しました。どのように処理をしますか。	《コードメイズ　B・スカイジュ》Bが場に出たので出現時能力がトリガー、発動して対戦相手のトラッシュからカードを２枚までデッキの一番下に置きます。その後、それぞれの自動能力が1回ずつトリガーし、好きな順番で発動できます。
コードメイズ　B・スカイジュ	WDK09-013	自分の場に《コードメイズ　B・スカイジュ》がいる状態で、自分が《超罠　ヤミガネ》を出してその出現時能力で対戦相手のレベル３のシグニをトラッシュに置き、レベル２のシグニがめくれるまで３枚のカード公開され、公開されたカードをデッキの一番下にシャッフルして置きました。《コードメイズ　B・スカイジュ》の自動能力はトリガーしますか？	いいえ、トリガーしません。「デッキに移動」というのはデッキ以外の場所からデッキにカードが移動したことを指すためです。《超罠　ヤミガネ》の出現時能力はデッキからデッキへの移動ですので《コードメイズ　B・スカイジュ》の自動能力はトリガーしません。
コードメイズ　B・スカイジュ	WDK09-013	対戦相手のレゾナがルリグデッキに戻りました。《コードメイズ　B・スカイジュ》の自動能力はトリガーしますか？	いいえ、トリガーしません。カードの効果で「デッキ」と記載されている場合は、原則としてメインデッキを指します。そのためルリグデッキに戻ったカードは「デッキに移動」したことにはなりません。
コードメイズ　オタル	WDK09-014	《コードメイズ　オタル》の自動能力で、対戦相手のルリグデッキに戻ったレゾナはデッキに移動していたカードとして数えますか？	いいえ、数えません。カードの効果で「デッキ」と記載されている場合は、原則としてメインデッキを指します。そのためルリグデッキに戻ったカードはデッキに移動した数にはなりません。「デッキに移動する」効果を受けたルリグもメインデッキに移動する代わりにルリグデッキに戻るため、やはりデッキに戻った数として数えません。

コードメイズ　バンクバ	WDK09-015	対戦相手のトラッシュにカードがありません。《コードメイズ　バンクバ》の起動能力を使用できますか？	対戦相手のトラッシュにカードがなくても起動能力を使用することができますが、「Aする。Aした場合Bする。」というテキストですので、トラッシュのカードをデッキの一番下に置かなかった場合、シグニを移動することはできません。
コードメイズ　バンクバ	WDK09-015	起動能力で移動できるシグニは自分のシグニだけですか？	いいえ、起動能力で移動できるシグニは対戦相手のシグニも含まれます。
コードメイズ　バンクバ	WDK09-015	起動能力で対戦相手のシグニを自分のシグニゾーンに配置することや、自分のシグニを対戦相手のシグニゾーンに配置できますか？	いいえ、できません。自分のシグニは自分のシグニゾーンに、対戦相手のシグニは対戦相手のシグニゾーンにしか配置できません。
コードメイズ　バンクバ	WDK09-015	対戦相手の「シグニの効果を受けない。」を持つシグニに対して、起動能力を使用できますか？	使用することはできますが、「効果を受けない」能力はそのシグニゾーンから移動させる効果を防ぐため、デッキに移動させることはできません。
コードメイズ　マリナカ	WDK09-017	出現時能力で対戦相手の手札を見て、無色ではないカードがありましたが、カードを選ばずに手札に残しておくことはできますか？	はい、1枚まで選ぶという効果ですので、1枚も選ばないことも可能です。選ばない場合、そこで効果は終了します。
コードメイズ　マリナカ	WDK09-017	《コードメイズ　マリナカ》の出現時能力で対戦相手の手札を見ましたが無色ではないカードがありませんでした。どうなりますか？	対戦相手の手札を見る以外はなにもしません。「Aする。Aした場合Bする。」というテキストですので、無色ではないカードを選べない場合は「対戦相手はそれを～」以降のテキストは行われません。
ＢＲＩＧＨＴＮＥＳＳ	WDK09-022	①のモードを選んで使用する際、それぞれのシグニはいつ対象としますか？	対象を選ぶのはモードを選び、スペルの効果を処理する直前となります。その時点で自身のシグニとトラッシュのシグニを同時に対象とします。その後、スペルカットインの有無を確認し、効果の処理に入ります。 詳細は用語集「対象」もご参照ください。
ＢＲＩＧＨＴＮＥＳＳ	WDK09-022	私の場に＜迷宮＞のシグニが1体あり、トラッシュには＜迷宮＞のシグニがありません。《ＢＲＩＧＨＴＮＥＳＳ》の①で場からトラッシュに置いた＜迷宮＞のシグニを手札に加えられますか？	いいえ、できません。スペルを使用する時点でトラッシュにある＜迷宮＞のシグニを対象とする必要があるためです。
ＢＲＩＧＨＴＮＥＳＳ	WDK09-022	私の場に＜迷宮＞のシグニがなく、トラッシュには＜迷宮＞のシグニがあり、《ＢＲＩＧＨＴＮＥＳＳ》の①を使用しました。トラッシュから＜迷宮＞のシグニを手札に加えることができますか？	いいえ、できません。①のテキストのような「Ａする。そうした場合、Ｂする。」は、「Ａする」の部分が実行されないと、「Ｂする」の部分を実行することはできません。
爆掃の闇魔　ウリス	WDK10-001	出現時能力を発動した際にトラッシュにある<龍獣>のシグニを手札に加えないことはできますか？	はい、できます。コストのない出現時能力は発動しないことを選べませんが、トラッシュにある<龍獣>のシグニを手札に２枚「まで」加えられますので、０枚、１枚、２枚のいずれかを選ぶことができます。０枚を選ぶと結果的にシグニを手札に加えないことが可能です。
爆掃の闇魔　ウリス	WDK10-001	上側の起動能力のコストで、対戦相手のトラッシュにあるカードを除外できますか？	いいえ、コストとして別の領域に何かを移動する場合、特に記載がない限りあなたの領域にあるカードを移動します。《爆掃の闇魔　ウリス》の上側の起動能力のコストには、あなたのトラッシュにあるカードのみを充てることができます。
爆掃の闇魔　ウリス	WDK10-001	ディスペアとは何ですか？	この起動能力の名前です。コインを支払うことでこの能力を発動し、テキストに書かれている効果を発揮することができます。
サーベイジ・イリュージョン	WDK10-007	このアーツを使用する際、条件を満たしていなくとも後半の対象を選択する必要がありますか？	はい、対象とします。条件に関わらずこのアーツを使用した際にすべての対象を選択します。その後効果の処理に入り、条件を満たしていた場合は後半で対象としていたトラッシュのシグニを場に出します。 詳細は用語集「対象」もご参照ください。

サーベイジ・イリュージョン	WDK10-007	対戦相手の場にキーはありますがシグニが１体もなく、自分のトラッシュに＜龍獣＞のシグニがあります。《サーベイジ・イリュージョン》を使用して＜龍獣＞のシグニを場に出せますか？	はい、場に出すことができます。「Aする。Aした場合Bする」といったテキストではなく、対戦相手の場にキーがあるため、このアーツを使用して＜龍獣＞のシグニをトラッシュから場に出すことができます。
サーベイジ・イリュージョン	WDK10-007	対戦相手の場にキーと「対戦相手の効果を受けない」シグニが１体あり、自分のトラッシュに＜龍獣＞のシグニがあります。《サーベイジ・イリュージョン》を使用して＜龍獣＞のシグニを場に出せますか？	はい、場に出すことができます。「Aする。Aした場合Bする」といったテキストではなく、対戦相手の場にキーがあるため、このアーツを使用して対戦相手のシグニのパワーを－8000できなくても＜龍獣＞のシグニをトラッシュから場に出すことができます。
ヴェイパー・コントロール	WDK10-008	対戦相手のトラッシュにカードが２枚だけあります。それらを除外できますか？	いいえ、除外できません。このアーツは対戦相手のトラッシュのカードが２枚以下のときに使用した場合、1枚も除外できずに効果は終了します。
ヴェイパー・コントロール	WDK10-008	このアーツで対戦相手のトラッシュから無色のカードを３枚除外しました。自分のトラッシュにある黒のシグニは何枚まで手札に加えられますか？	０枚です。除外したカードが共通する色を持っていなければ1枚も手札に加えられませんが、無色は色ではないので「共通する色を持つ場合」という条件を満たさないためです。
ヴェイパー・コントロール	WDK10-008	このアーツをベットして使用し、対戦相手のトラッシュにある白のカード2枚と黒のカード1枚を除外しました。トラッシュから手札に戻せる黒のシグニの枚数は何枚までですか？	０枚です。ベットしていたとしても、除外したカードが共通する色を持っていなければ1枚も手札に加えられません。「あなたのトラッシュから」以降のテキストは、除外した３枚のカードすべてが共通の色を持つ場合のみに効果を発揮します。
魅惑の冥者　ハナレ	WDK10-009	出現時能力を発動させないことはできますか？	いいえ、できません。出現時能力を発動させないことを選べるのはコストを伴う出現時能力のみです。《魅惑の冥者　ハナレ》の出現時能力でデッキからトラッシュに置くのはコストではなく効果ですので、必ず発動させる必要があります。
魅惑の冥者　ハナレ	WDK10-009	出現時能力で手札に加えるカードはデッキからトラッシュに置かれた３枚から対象としなければいけませんか？	いいえ。デッキの上から３枚をトラッシュに置き、その時点でトラッシュにあるすべてのカードの中から黒のシグニを手札に加えられます。
魅惑の冥者　ハナレ	WDK10-009	起動能力を使用し、シグニがないシグニゾーンを指定しました。その後、対戦相手がそのシグニゾーンにシグニを配置しました。そのシグニはパワーをマイナスされますか？	はい、マイナス修正を受けます。起動能力はシグニゾーンを選び、そのシグニゾーンに効果を及ぼしますので、そのシグニゾーンに後からシグニが出た場合でも、レベル１につき－2000されます。
魅惑の冥者　ハナレ	WDK10-009	起動能力でシグニのないシグニゾーンが指定された後、《魅惑の冥者　ハナレ》が場を離れました。その後、指定されたシグニゾーンにシグニが出た場合、そのシグニはパワーをマイナスされますか？	はい、修正を受けます。発動した起動能力は《魅惑の冥者　ハナレ》に能力を得させるわけではないので、《魅惑の冥者　ハナレ》が場を離れていても発動した次のターンまでは効果を及ぼします。
幻竜　アン＝ミラ	WDK10-011	自分の場に《幻竜　アン＝ミラ》が出ており、自分の手札が９枚ある状況でエンドフェイズになりました。６枚になるまで手札を捨てましたが、《幻竜　アン＝ミラ》の自動能力はトリガーしますか？	はい、トリガーします。手札を捨てて《幻竜　アン＝ミラ》の自動能力がトリガーしないのはガードステップのみですので、エンドフェイズに手札が７枚以上ある際に６枚になるまで捨てることは《幻竜　アン＝ミラ》の自動能力のトリガー条件を満たします。なお、エンドフェイズに発動した自動能力によるマイナス修正はそのエンドフェイズに終了します。 エンドフェイズについてはこちらをご確認ください。
幻竜　アン＝ミラ	WDK10-011	出現時能力でレベル４の＜龍獣＞のシグニを捨てましたが、トラッシュにはレベル３以下の＜龍獣＞のシグニがありませんでした。どうなりますか？	出現時能力で対象とすることができるレベル３以下の＜龍獣＞のシグニがないため、結果的に何もしません。ガードステップ以外に手札を捨てていた場合、自動能力がトリガーします。

幻竜　アン＝ミラ	WDK10-011	トラッシュにカードがないときに出現時能力でレベル３の＜龍獣＞のシグニを捨てました。捨てた＜龍獣＞のシグニを出すことはできますか？	はい、可能です。コストのある出現時能力は、能力がトリガーしてコストを支払った後に発動してトラッシュのカードを対象とするので、コストとして支払ったカードも対象とすることができます。
幻竜　ペイモン	WDK10-012	自分のデッキが３枚のときに《幻竜　ペイモン》を出し、出現時能力を発動しました。どうなりますか？	３枚のカードをデッキからトラッシュに置き、トラッシュの＜龍獣＞のシグニ１枚を手札に加えます。その後、デッキが０枚になったのでリフレッシュを行います。「Aする。Aした場合、Bする。」といったテキストではありませんので、デッキからカードを４枚を置けなくても、トラッシュから＜龍獣＞のシグニを手札に加えることができます。
幻竜　ペイモン	WDK10-012	《幻竜　ペイモン》の出現時能力で《大罠　イシゴエ》がデッキからトラッシュに置かれました。どのように処理しますか？	以下のように処理します。 《幻竜　ペイモン》が場に出て出現時能力がトリガー、発動します。デッキの上からカードを４枚トラッシュに置き、デッキからトラッシュに置かれた《大罠　イシゴエ》の自動能力がトリガーします。その後、あなたのトラッシュから＜龍獣＞のシグニ一枚を手札に加えます。その後、《大罠　イシゴエ》の自動能力を発動します。ただし、《幻竜　ペイモン》の出現時能力の処理後、デッキが０枚だった場合はリフレッシュを行い、《大罠　イシゴエ》はデッキに戻るので場に出ません。 トリガー能力はスペルや能力のコストを支払っている途中や、その効果の処理中にトリガーすることがあります。ただし、そのスペルや能力の効果の処理がすべて終わるまで発動しません。
幻竜　キュリア	WDK10-013	自分のトラッシュに＜龍獣＞のシグニが１０枚あるときに《幻竜　キュリア》でアタックしました。自動能力で対戦相手のデッキからカードをトラッシュに置かないことを選べますか？	いいえ、選べません。《幻竜　キュリア》の自動能力は「～してもよい」というテキストではないため、条件を満たしている状況（《キュリア》の場合はあなたのトラッシュに＜龍獣＞のシグニが１０枚以上あるときにこのシグニでアタック）で発動したら必ず対戦相手のデッキの上から４枚をトラッシュに置かなければいけません。
幻竜　ベルゼブブ	WDK10-014	《幻竜　ベルゼブブ》でアタックしたときに手札から＜龍獣＞のシグニを捨てて、《ベルゼブブ》の正面にあるシグニのパワーを－8000してバニッシュしました。《ベルゼブブ》は対戦相手にダメージを与えられますか？	はい、ダメージを与えてライフクロスを１枚クラッシュします。シグニがアタックしたあと、発動した能力やルール処理がすべて行われてから正面のシグニとバトルをしたり、（正面にシグニがない場合は）対戦相手にダメージを与えるためです。
幻竜　コスド	WDK10-015	《幻竜　コスド》でアタックしたときに手札からパワーが12000の＜龍獣＞のシグニを捨てて、《ベルゼブブ》の正面にあるパワーが6000のシグニをバニッシュしました。《ベルゼブブ》は対戦相手にダメージを与えられますか？	はい、ダメージを与えてライフクロスを１枚クラッシュします。シグニがアタックしたあと、発動した能力やルール処理がすべて行われてから正面のシグニとバトルをしたり、（正面にシグニがない場合は）対戦相手にダメージを与えるためです。
幻竜　スクブス	WDK10-017	自分のデッキが２枚のときに《幻竜　スクブス》を出し、出現時能力を発動しました。どうなりますか？	２枚のカードをデッキからトラッシュに置きます。デッキが０枚になったのでリフレッシュを行います。「Aする。Aした場合、Bする。」といったテキストですので、デッキから３枚の＜龍獣＞のカードがトラッシュに置かれないと、手札を捨てさせる効果は行われません。
テクニカル・ボア	WDK10-022	①のモードを選んで使用する際、それぞれのシグニはいつ対象としますか？	対象を選ぶのはモードを選び、スペルの効果を処理する直前となります。その時点で自身のシグニとトラッシュのシグニを同時に対象とします。その後、スペルカットインの有無を確認し、効果の処理に入ります。 詳細は用語集「対象」もご参照ください。
テクニカル・ボア	WDK10-022	私の場に＜龍獣＞のシグニが1体あり、トラッシュには＜龍獣＞のシグニがありません。《テクニカル・ボア》の①で場からトラッシュに置いた＜龍獣＞のシグニを手札に加えられますか？	いいえ、できません。スペルを使用する時点でトラッシュにある＜龍獣＞のシグニを対象とする必要があるためです。

エマ　レベル４	WDK11-001	上の自動能力で、エナコストで支払った《白》が＜英知＞のシグニだった場合、そのシグニを手札に加えることを選べますか？	はい、選べます。エナコストを支払った後に、トラッシュにある＜英知＞のシグニを対象としますので、支払ったカードも含めて対象とすることができます。
エマ　レベル４	WDK11-001	自分の場に《GF　ノーマン＆レイ》と＜英知＞のシグニがいてこのルリグでアタックしました。下側の自動能力でカードを1枚引き、その引いたカードを見てから上側の自動能力で《白》を支払うかどうかを選べますか？	はい、可能です。２つの自動能力は「アタックしたとき」に同時にトリガーしますので、好きな順番で発動して処理することができます。上側の自動能力はトリガーしたときではなく発動するときに《白》を払いますので、下側の自動能力でカードを引いてから上側の自動能力で《白》を支払うかどうかを選ぶことができます。 トリガー能力が複数トリガーしている状況に関してはこちらもご確認ください。
サドゥン・クエスチョン	WDK11-007	このアーツを使用する際、条件を満たしていなくとも後半の対象を選択する必要がありますか？	はい、対象とします。条件に関わらずこのアーツを使用した際にすべての対象を選択します。その後効果の処理に入り、条件を満たしていた場合は対象としていたシグニが「アタックできない。」を得ます。詳細は用語集「対象」もご参照ください。
サドゥン・クエスチョン	WDK11-007	対戦相手の場にシグニが１体とキーがあります。このアーツを使用することはできますか？	はい、使用することができます。対戦相手の場にキーがある場合、２体以上対象としないと使用できないということはありません。
スタディ・ハード	WDK11-008	《スタディ・ハード》を使用してデッキを探しましたが手札にシグニを加えないことはできますか？	はい、できます。「シグニを２枚まで探して」というのはシグニを０枚、１枚、２枚のどれかを探して公開し、それを手札に加えます。何枚加えようと、シャッフルは必ず行う点にご注意ください。
ＧＦ　イザベラ	WDK11-011	自分の場に《ＧＦ　イザベラ》だけがあり、《イザベラ》でアタックしました。自動能力はどうなりますか？	自動能力はトリガーしますが、ほかのシグニを場からトラッシュに置けないため、結果的に何もしません。
ＧＦ　イザベラ	WDK11-011	《GF　イザベラ》でアタックし、自動能力で正面のシグニをバニッシュしました。《GF　イザベラ》は対戦相手にダメージを与えられますか？	はい、アタックによりダメージを与えることができます。シグニがアタックしたあと、発動した能力やルール処理がすべて行われてから正面のシグニとバトルをしたり、（正面にシグニがない場合は）対戦相手にダメージを与えます。
ＧＦ　イザベラ	WDK11-011	自分の場にシグニが２体いるときに《ＧＦ　イザベラ》を出して出現時能力で《ＧＦ　イザベラ》以外の＜英知＞のシグニを探しましたが、どう処理しますか？	探したシグニは配置できるシグニゾーンがないため場に出すことができません。シャッフルを行います。
ＧＦ　イザベラ	WDK11-011	出現時能力でデッキを探しましたが、デッキに以下の《ＧＦ　イザベラ》以外の＜英知＞のシグニしかない場合、それぞれどう処理しますか？ ①出すとリミットを超えてしまうシグニ ②ルリグのレベルよりも大きいレベルを持つシグニ ③限定条件を満たせないシグニ	すべて場に出すことができません。能力で場に出せるシグニは、特に記載がない限り通常どおり手札から出すのと同様の制限（レベルやリミット、限定条件など）があります。①、②、③いずれでも場に出すことはできず、デッキを探していますのでシャッフルを行います。
ＧＦ　クローネ	WDK11-012	自分の場に《ＧＦ　イザベラ》があるときに《ＧＦ　クローネ》の出現時能力を発動させないことはできますか？	いいえ、できません。出現時能力を発動させないことを選べるのはコストを伴う出現時能力のみです。《ＧＦ　イザベラ》があり、対戦相手の場にシグニが１体いるのであれば《ＧＦ　クローネ》の出現時能力は必ず発動させなければいけません。
ＧＦ　アンナ	WDK11-013	デッキが一枚しかないときに《ＧＦ　アンナ》でアタックしました。自動能力は発動しなければなりませんか？	はい、「アタックしたとき、」というトリガー条件を満たしましたので発動します。発動しないことを選ぶことはできません。そしてデッキが０枚になったので、この能力が発動したらリフレッシュを行います。
ＧＦ　ギルダ	WDK11-014	出現時能力を発動させないことはできますか？	はい、できます。コストを伴う出現時能力はコストを払わずに発動させないことを選べます。

ＧＦ　ギルダ	WDK11-014	《ＧＦ　ギルダ》が場に出た時の出現時能力で、手札を２枚捨てて対戦相手のシグニ２体を手札に戻すことはできますか？	いいえ、できません。特に記載がない限り、テキストに書かれている以外のコストを払うことはできないためです。
ＧＦ　ナイラ	WDK11-017	《ＧＦ　ナイラ》が場に出た時の出現時能力で、手札を２枚捨ててデッキから白のスペルを２枚探して公開し手札に加えることはできますか？	いいえ、できません。特に記載がない限り、テキストに書かれている以外のコストを払うことはできないためです。
モーニング・コール	WDK11-022	自分の場に＜英知＞のシグニが一体あり、《モーニング・コール》の①でそのシグニを場からトラッシュに置きましたが、デッキには＜英知＞のシグニがありませんでした。＜英知＞のシグニを手札に加えられなかったのでトラッシュに置いた＜英知＞のシグニを場に戻せますか？	いいえ、戻すことができません。「そうした場合」以降のテキストは＜英知＞のシグニを場からトラッシュに置かないと行えません。結果としてデッキの中に＜英知＞のシグニがなかったとしても、探すことは実行していますのでトラッシュに置いた＜英知＞のシグニを場に戻すことはできません。
メル＝ヴェスパー	WDK12-001	出現時能力で手札に加えるカードは、直前の【エナチャージ２】で置かれたカードも対象とすることはできますか？	はい、【エナチャージ２】をした後にエナゾーンに置かれているカードから対象とします。
メル＝ヴェスパー	WDK12-001	自動能力でバニッシュするのは強制ですか？	はい、条件を満たした自動能力は強制で発動します。場に出したシグニのパワー以下の対戦相手のシグニがある場合、それをバニッシュするのは強制となります。
難攻不落	WDK12-007	①の効果で【チャーム】を付けたシグニも、その後の効果で能力を得られますか？	はい、得ることができます。効果は上から順番に処理しますので、【チャーム】を付けた後の時点で条件を確認し、満たしているシグニに能力を得させます。
難攻不落	WDK12-007	「対戦相手のターンの間、バニッシュされない。」とは効果以外のバニッシュも防ぎますか？	はい、例えばバトルによるバニッシュや、パワーが０になったことによるルール処理のバニッシュも防ぎます。
難攻不落	WDK12-007	デッキの残りが5枚のときに②の効果で【チャーム】を3枚トラッシュに置きました。どうなりますか？	カードを3枚引き【エナチャージ1】を3回行いますが、最後の【エナチャージ1】ではデッキがないのでエナゾーンに置けません。そして効果が終了したあとで、リフレッシュを行います。なお、効果は上から順番にできるかぎり処理しますので、カードを2枚だけ引いて【エナチャージ1】を3回行うといったことはできません。
化学分解	WDK12-008	「バニッシュされない。」という能力で、エナゾーンに置く効果を防げますか？	いいえ、場のシグニをエナゾーンに置くという効果はバニッシュとは区別され、「バニッシュされない。」では防げません。
化学分解	WDK12-008	対戦相手の場にシグニがなくキーがある場合でもこのアーツを使用できますか？	はい、できます。その場合、前半の効果では何も行わず、後半の効果でカードを1枚引き【エナチャージ1】を行い効果は終了します。
羅菌 ヨウサン	WDK12-011	起動能力で【チャーム】が付いているシグニが【ランサー】を得た後、そのシグニから【チャーム】が外れた場合はどうなりますか？	効果によって【ランサー】を得たあとでは、そのシグニから【チャーム】が外れたとしても、そのターン中は【ランサー】を得たままとなります。
羅菌 アエン	WDK12-012	「バニッシュされない。」という能力で、エナゾーンに置く効果を防げますか？	いいえ、場のシグニをエナゾーンに置くという効果はバニッシュとは区別され、「バニッシュされない。」では防げません。
羅菌 ビオチン	WDK12-013	自身に【チャーム】が付いていても+3000されますか？	はい、《羅菌 ビオチン》自身を含めて【チャーム】が付いているシグニは+3000されます。
羅菌 センイ	WDK12-017	出現時能力は強制ですか？	はい、コストのない出現時能力は強制で発動します。条件に合うカードがトラッシュにあり、あなたの場に他のシグニがある場合、それを【チャーム】として付けるのは強制となります。

修習	WDK12-022	①のモードを選んで使用する際、それぞれのシグニはいつ対象としますか？	対象を選ぶのはモードを選び、スペルの効果を処理する直前となります。その時点で自身のシグニとエナゾーンのシグニを同時に対象とします。その後、スペルカットインの有無を確認し、効果の処理に入ります。 詳細は用語集「対象」もご参照ください。
ミュウ=バタフライ	WDK13-001	出現時能力で、＜宇宙＞のシグニ1枚だけを手札に加えられますか？	はい、2枚まで手札に加える能力ですので、0～2枚の好きな枚数を手札に加えられます。
ミュウ=バタフライ	WDK13-001	サイレントで【ウィルス】や【ゲート】をトラッシュに置けますか？	いいえ、それらは実際にカード状の何かで表されていたとしてもルール上は「カード」ではありませんので場に置かれたままとなります。
ミュウ=バタフライ	WDK13-001	サイレントでトラッシュに置かれたシグニに、裏向きで付いていた【チャーム】はどうなりますか？	それはサイレントによってはトラッシュに置かれませんが、付いていたシグニが場を離れたことによるルール処理でトラッシュに置かれます。
ハイドロ・サークル	WDK13-007	ベットせずにこのアーツを使用した場合、対戦相手の場にレベル４，４，１のシグニがあるならどのシグニをバニッシュできますか？	レベル４のどちらかとレベル１をバニッシュできます。「5以下になるように」ですので、レベル4を1体のみやレベル1を1体のみバニッシュも可能です。レベルの合計は場に残るシグニのレベルの合計ではなく、実際にバニッシュするシグニのレベルの合計であることにご注意下さい。
オリオンズ・バブル	WDK13-008	①を選んだ場合、ちょうど７になるように手札に加えなければなりませんか？トラッシュにレベル４の＜宇宙＞のシグニ1体のみがある場合、それを手札に加えられますか？	ちょうど７になるように加える必要があるため、その場合は1体も手札に加えられません。
聖援の使者 サシェ	WDK13-009	自分のルリグが無色の場合は上の起動能力でシグニを加えられますか？ また、《サーバント　O》などの【マルチエナ】を持つシグニを加えられますか？	いいえ、どちらの場合も手札には加えられません。無色は色を持ちませんので、例え無色同士でもそれらのルリグとシグニは同じ色を持ちません。【マルチエナ】はエナを支払う際に好きな色のエナとして支払える能力で、カード自体の色を変更するわけではありませんので、《サーバント　O》の色は無色となります。
聖援の使者 サシェ	WDK13-009	下の起動能力で、自分のルリグのレベルやリミットを超えるシグニを場に出せますか？	いいえ、出せません。効果によってシグニを場に出す場合でも、レベルやリミット・限定条件などの制限は無視できません。
羅星 エスキモ	WDK13-011	出現時能力でデッキを公開していきましたが、レベルの合計が4以上にならずデッキがなくなりました。どうなりますか？	その場合でもその中からシグニを2枚まで手札に加えられます。公開されたシグニが仮に１枚だけだった場合はその１枚を手札に加えられます（～まで、ですので０枚を手札に加えることも選択できます）。その後、残りはトラッシュに置かれますのでデッキがなくなり、リフレッシュを行います。
羅星 ホースヘッド	WDK13-012	デッキが3枚以下のときにこの起動能力を使用した場合、どうなりますか？	3枚以下の残りデッキすべてを公開し、その後の効果を処理します。最後にそれらはシャッフルしてデッキの一番下に置かれますので、リフレッシュは行いません。
羅星 シーガル	WDK13-015	このシグニがアタックし、自動能力で正面のシグニをマイナスしてバニッシュした場合、アタックによりダメージは与えられますか？	はい、ダメージを与えます。アタックしたときの自動能力はアタック自体の処理（正面のシグニとのバトルや対戦相手へのダメージ）より先に発動します。それにより正面のシグニがバニッシュされ、アタック自体の処理の段階では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ます。
羅星 モンキーネ	WDK13-017	このシグニがアタックし、自動能力で正面のシグニをマイナスしてバニッシュした場合、アタックによりダメージは与えられますか？	はい、ダメージを与えます。アタックしたときの自動能力はアタック自体の処理（正面のシグニとのバトルや対戦相手へのダメージ）より先に発動します。それにより正面のシグニがバニッシュされ、アタック自体の処理の段階では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ます。
羅星 モンキーネ	WDK13-017	この能力で公開したカードをトラッシュに置くのと、この能力でマイナスしたシグニがパワー0になっていた場合バニッシュされるのはどちらが先ですか？	公開したカードをトラッシュに置く方が先となります。パワーが0になったことでのルール処理によるバニッシュは、効果の処理中には行いません。まずその効果を最後まで処理します。

コズミック・シンクロナイズ	WDK13-022	①を選び、レベル４の＜宇宙＞のシグニをトラッシュに置きましたが自分のデッキが3枚以下しかない場合はどうなりますか？	その場合、残り3枚以下のデッキすべてを見て、その中から1枚を手札に加えます。残りは好きな順番でデッキに戻しますので、リフレッシュは行われません。
コズミック・シンクロナイズ	WDK13-022	自分の場のレベル１の＜宇宙＞のシグニが、他の効果でレベル４になっています。このスペルの①でそれをトラッシュに置いた場合、参照するレベルは１ですか、４ですか？	そのトラッシュに置くシグニが場にあったときのレベルを参照しますので、この場合は４となり、デッキの上から4枚を見ることができます。
奏でし者　タウィル＝フィーラ	WDK14-001	ビートとは何ですか？	効果によって、あなたのカードが【ビート】になることがあります。【ビート】になったカードはどのプレイヤーからも確認できるように表向きで、他のカードと区別できる場所に置いて下さい。 【ビート】はそれが置かれたターンが終了すると、手札が７枚以上の場合に６枚になるように捨てるのと同じタイミングですべてトラッシュに置かれます。 自動能力や出現時能力などにビートと条件が記載されている場合、あなたの持つ【ビート】がその条件を満たしている限り能力が有効になります。
奏でし者　タウィル＝フィーラ	WDK14-001	中段の起動能力で【ビート】にするシグニはどのシグニですか？	あなたの場に出ているシグニのうち１体を【ビート】にすることで、この起動能力を使用できます。コストの支払いで領域やプレイヤーが指定されずシグニを選ぶ場合、あなたの場にあるシグニのみ選べます。
奏でし者　タウィル＝フィーラ	WDK14-001	プライマルの能力でトラッシュからシグニを場に出す場合、リミットの制限は受けますか？	はい、効果によってシグニを場に出す場合でも、レベルやリミット、限定条件に合うように場に出す必要があります。
奏でし者　タウィル＝フィーラ	WDK14-001	自分のルリグデッキに赤のアーツがない場合、プライマルは使用できますか？	いいえ、コストを支払えないので使用できません。
奏でし者　タウィル＝フィーラ	WDK14-001	《落華流粋》などの赤を含むアーツは、プライマルのコストとして支払えますか？	はい、赤を含む複数の色を持つアーツは赤のアーツでもありますので、プライマルのコストとしてルリグトラッシュに置くことができます。
奏でし者　タウィル＝ノル	WDK14-005	このカードに印刷されている情報とここでの内容が異なるのは誤りですか？	このカードには印刷されている情報から変更された内容があります。 詳細はこちらをご参照ください。
緩急火号	WDK14-007	この効果でクラッシュしたライフクロスはどうなりますか？	通常のアタックによってクラッシュされたときと同じように、チェックゾーンに置かれます。ライフバーストがあれば、それを発動した後にエナゾーンに置かれます。
緩急火号	WDK14-007	自分のライフクロスが１枚もないときに使用した場合はどうなりますか？	ライフクロスがない場合は、カードを２枚引き【エナチャージ２】をして効果は終了となります。ダメージを与える効果ではなくライフクロスをクラッシュする効果ですので、ライフクロスが０枚のときに使用しても敗北にはなりません。
緩急火号	WDK14-007	デッキが残り１枚のときに、このアーツを使用した場合はどうなりますか？	その場合、そのカード１枚を引き、残りのカードは引けずエナチャージもできず、ライフクロス１枚をクラッシュして効果は終了となります。効果は上から順番に処理しますので、そのカードを引かずエナチャージするということもできません。
緩急火号	WDK14-007	デッキが残り４枚のときに、このアーツを使用しました。クラッシュしたライフクロスからはライフバーストで【エナチャージ１】があります。どのように処理しますか？	まずはアーツの効果を全て処理します。カードを2枚引き、【エナチャージ２】をした時点でデッキが0枚になりますが、リフレッシュなどのルール処理は効果の処理中には行われません。まずはこのアーツの効果を最後まで処理し、ライフクロスをクラッシュします。その後にリフレッシュを行い、それからチェックゾーンに置かれているライフバーストを処理します。
回心転火	WDK14-008	アンコールのコストはいつ支払えばいいですか？	アンコールのコストは、アーツのコストを支払う際に同時に支払います。
回心転火	WDK14-008	《回心転火》がルリグトラッシュにあるときに、アンコールのコストを支払ってルリグデッキに戻すことはできますか？	いいえ、できません。アンコールのコストは、そのアーツを使用するときにのみ支払えます。

回心転火	WDK14-008	このカードで、スペルを【ビート】にすることはできますか？またその場合、対戦相手のシグニはバニッシュできますか？	このカードを使用し、スペルを【ビート】にすることはできます。そうした場合、この方法で【ビート】にしたシグニはありませんので、後半の効果で対戦相手のシグニをバニッシュすることはできません。
回心転火	WDK14-008	デッキが１枚のときにこのアーツを使用した場合、どうなりますか？	その場合、その１枚を手札に加えて効果は終了します。効果は上から順番に処理しますので、手札に加えずに【ビート】にすることも、どちらもせずにデッキの一番下に置くこともできません。
奏楽の鍵主　ウムル	WDK14-009	「キー」とは何ですか？	「キー」はカードタイプの１つです。ルリグデッキに入れて使用します。自分のメインフェイズに左上に記載されたコストを支払うことで、ルリグゾーン（ルリグの隣）に出すことができます。キーはルリグではなく、アタックもできません。
奏楽の鍵主　ウムル	WDK14-009	デッキが４枚以下のときにこのキーを場に出した場合、出現時能力はどうなりますか？	それらをすべてトラッシュに置きます。デッキが０枚になりますが、リフレッシュなどのルール処理は効果の処理中には発生しません。後半の効果でシグニを出し、効果が終了したらリフレッシュを行います。
奏楽の鍵主　ウムル	WDK14-009	出現時能力で出すシグニは、最初にデッキの上から４枚トラッシュに置いた中からでも対象とすることはできますか？	はい、対象とすることができます。この効果は、まずデッキの上から４枚をトラッシュに置き、その後にトラッシュにあるシグニの中から対象として場に出します。
奏楽の鍵主　ウムル	WDK14-009	出現時能力でシグニを場に出す際、レベルやリミット・限定条件を無視することはできますか？	いいえ、効果によってシグニを場に出す場合もレベルやリミット、限定条件を満たすように出す必要があります。
奏楽の鍵主　ウムル	WDK14-009	起動能力では、対戦相手の場にシグニが１体もなくてもカードを引けますか？	はい、引けます。この効果は対戦相手の場のシグニをダウンしたかどうかに関わらずカードを引けますので、例えば「効果を受けない」「ダウンしない」などの能力を持っているシグニしか場にない場合でも、カードを引くことはできます。
炎魔の聖墓　ムーンカル	WDK14-011	ビートとは何ですか？	効果によって、あなたのカードが【ビート】になることがあります。【ビート】になったカードはどのプレイヤーからも確認できるように表向きで、他のカードと区別できる場所に置いて下さい。 【ビート】はそれが置かれたターンが終了すると、手札が７枚以上の場合に６枚になるように捨てるのと同じタイミングですべてトラッシュに置かれます。 自動能力や出現時能力などにビートと条件が記載されている場合、あなたの持つ【ビート】がその条件を満たしている限り能力が有効になります。
炎魔の聖墓　ムーンカル	WDK14-011	出現時能力のコストで《赤》として支払ったカードを、この効果で【ビート】にできますか？	はい、できます。出現時能力のコストを支払いそのカードをトラッシュに置いた後で、あなたのトラッシュにあるカードを対象とします。
炎魔の陽杖　トービエ	WDK14-012	ビートとは何ですか？	効果によって、あなたのカードが【ビート】になることがあります。【ビート】になったカードはどのプレイヤーからも確認できるように表向きで、他のカードと区別できる場所に置いて下さい。 【ビート】はそれが置かれたターンが終了すると、手札が７枚以上の場合に６枚になるように捨てるのと同じタイミングですべてトラッシュに置かれます。 自動能力や出現時能力などにビートと条件が記載されている場合、あなたの持つ【ビート】がその条件を満たしている限り能力が有効になります。
炎魔の陽杖　トービエ	WDK14-012	出現時能力で【ビート】にするシグニは、相手のシグニも選べますか？	いいえ、あなたの場にシグニとして出ているシグニしか選べません。コストの支払いで領域やプレイヤーが指定されずシグニを選ぶ場合、あなたの場にあるシグニのみ選べます。
炎魔の聖墓　ナーキル	WDK14-013	ビートとは何ですか？	効果によって、あなたのカードが【ビート】になることがあります。【ビート】になったカードはどのプレイヤーからも確認できるように表向きで、他のカードと区別できる場所に置いて下さい。 【ビート】はそれが置かれたターンが終了すると、手札が７枚以上の場合に６枚になるように捨てるのと同じタイミングですべてトラッシュに置かれます。 自動能力や出現時能力などにビートと条件が記載されている場合、あなたの持つ【ビート】がその条件を満たしている限り能力が有効になります。

炎魔の聖墓　ナーキル	WDK14-013	【ビート】が４枚であるかどうかは、どのタイミングで確認しますか？	出現時能力のコストで１枚を【ビート】にした後に、【ビート】の枚数を確認します。基本的には、あなたの【ビート】が３枚のときに《炎魔の聖墓　ナーキル》を出し、コストを支払ったときにカードを１枚引けます。
炎魔の孔雀　カイム	WDK14-014	ビートとは何ですか？	効果によって、あなたのカードが【ビート】になることがあります。【ビート】になったカードはどのプレイヤーからも確認できるように表向きで、他のカードと区別できる場所に置いて下さい。 【ビート】はそれが置かれたターンが終了すると、手札が７枚以上の場合に６枚になるように捨てるのと同じタイミングですべてトラッシュに置かれます。 自動能力や出現時能力などにビートと条件が記載されている場合、あなたの持つ【ビート】がその条件を満たしている限り能力が有効になります。
炎魔の孔雀　カイム	WDK14-014	自動能力は、《炎魔の孔雀　カイム》が手札やトラッシュなどにあるときに他のカードが【ビート】になった場合もトリガーし、発動しますか？	いいえ、この能力は《炎魔の孔雀　カイム》が場にあるときに他のカードが【ビート】になったときにしかトリガーしません。
炎魔の孔雀　カイム	WDK14-014	《炎魔の孔雀　カイム》があるときに他のカードを【ビート】にしましたが、自動能力の《赤》《赤》を支払いませんでした。同じターン中、もう一度他のカードを【ビート】にした場合、自動能力を発動できますか？	いいえ、できません。最初に他のカードを【ビート】にしたとき、《赤》《赤》を支払っていなかったとしても能力は発動しています。１ターンに１回の制限がある能力ですので、同じターンに他のカードを【ビート】にしても、自動能力は発動しません。
炎魔の孔雀　カイム	WDK14-014	出現時能力で【ビート】にするシグニは、相手のシグニも選べますか？	いいえ、あなたの場にシグニとして出ているシグニしか選べません。コストの支払いで領域やプレイヤーが指定されずシグニを選ぶ場合、あなたの場にあるシグニのみ選べます。
炎魔の火鉢　ブリジット	WDK14-015	ビートとは何ですか？	効果によって、あなたのカードが【ビート】になることがあります。【ビート】になったカードはどのプレイヤーからも確認できるように表向きで、他のカードと区別できる場所に置いて下さい。 【ビート】はそれが置かれたターンが終了すると、手札が７枚以上の場合に６枚になるように捨てるのと同じタイミングですべてトラッシュに置かれます。 自動能力や出現時能力などにビートと条件が記載されている場合、あなたの持つ【ビート】がその条件を満たしている限り能力が有効になります。
炎魔の火鉢　ブリジット	WDK14-015	この自動能力は、このシグニがトラッシュから【ビート】になったときもトリガーして発動しますか？	はい、発動します。この自動能力は、このシグニがどの領域からでも【ビート】になったときにトリガーし、元々どこにあったかは影響しません。
炎魔の幸運　カウカス	WDK14-017	ビートとは何ですか？	効果によって、あなたのカードが【ビート】になることがあります。【ビート】になったカードはどのプレイヤーからも確認できるように表向きで、他のカードと区別できる場所に置いて下さい。 【ビート】はそれが置かれたターンが終了すると、手札が７枚以上の場合に６枚になるように捨てるのと同じタイミングですべてトラッシュに置かれます。 自動能力や出現時能力などにビートと条件が記載されている場合、あなたの持つ【ビート】がその条件を満たしている限り能力が有効になります。
炎魔の幸運　カウカス	WDK14-017	この自動能力は、このシグニがトラッシュから【ビート】になったときもトリガーして発動しますか？	はい、発動します。この自動能力は、このシグニがどの領域からでも【ビート】になったときにトリガーし、元々どこにあったかは影響しません。
炎魔の幸運　カウカス	WDK14-017	自動能力の発動は強制ですか？	はい、条件を満たした場合は強制で発動します。

熱音の稲光	WDK14-022	①を選んで使用しましたが、トラッシュに置くように対象とした＜悪魔＞のシグニを対戦相手が【スペルカットイン】で使用したアーツでバニッシュされました。効果はどうなりますか？	対象とした＜悪魔＞のシグニが、【スペルカットイン】によって場を離れた場合、それをこの効果でトラッシュに置けませんでしたので、「そうした場合」以降の効果は発生しません。
ナナシ　其ノ四ノ報	WDK15-001	ライズシグニを場に出す場合、このルリグの自動能力で下に置かれるカードもライズを満たす条件として数えられますか？ 例えば、ライズ条件が「あなたのシグニ１体の上に置く」だった場合、場にシグニが無い状態でライズシグニを出し、自動能力で下にカードを置くことでライズ条件を満たせますか？	いいえ、できません。ライズシグニは、この自動能力で下に置かれるカードを含めずにライズ条件を満たして場に出す必要があります。ライズ条件を満たして場に出した後、自動能力によってさらに追加で１枚、トラッシュからシグニ１枚をその下に置きます。
ナナシ　其ノ四ノ報	WDK15-001	自動能力や出現時能力は強制ですか？	はい、どちらも条件を満たしたり場に出したら強制で発動し、トラッシュに対象とすることができるシグニがあるならそれを対象として処理を行います。
ナナシ　其ノ四ノ報	WDK15-001	トラッシュにライズアイコンを持つシグニ、もしくはウェポンのシグニが１枚だけしかなかった場合、その１枚を出現時能力で手札に加えられますか？	はい、できます。どちらかしか対象とすることができない場合、対象とすることができる方だけ対象として手札に加え、処理は終了します。
ナナシ　其ノ四ノ報	WDK15-001	ブラインドの能力で、トラッシュからシグニの下に置く２枚は、同じシグニの下に置けますか？	はい、できます。その２枚は１体のシグニの下に２枚置くことも、２体のシグニの下に１枚ずつ置くこともできます。
ナナシ　其ノ四ノ報	WDK15-001	【チャーム】や【トラップ】、【シード】が置かれているシグニゾーンにこのシグニがある場合、自動能力でシグニを－７０００できますか？	いいえ、できません。【チャーム】や【トラップ】、【シード】はゲーム上の置き方によってはシグニの下にあるかもしれませんが、ルール上はシグニの下にあるカードとは区別されます。この自動能力の条件を満たすのは、下にカードを置く処理で置かれたカードのみとなります。
フォトジェニック・バリアー	WDK15-007	【ライズ】を持つシグニを場に出し、その後の効果でライズ条件を満たすようにシグニを下に置くことはできますか？	いいえ、できません。最初に【ライズ】を持つシグニを場に出すときに、その時点でライズ条件を満たす必要があります。
フォトジェニック・バリアー	WDK15-007	このアーツで場に出したシグニの出現時能力と、このアーツでその下にシグニ２枚を置くのはどちらが先ですか？	下にシグニを置く方が先となります。出現時能力などのトリガー能力は、効果の処理中には発動しませんので、まずはこのアーツの効果を最後まで処理します。
ハイアングル・バズーカ	WDK15-008	シグニ２体の下にあるカード１枚ずつをトラッシュに置くことはできますか？	はい、できます。１体の下から２枚でも、２体の下から１枚ずつでもどちらも可能です。
ハイアングル・バズーカ	WDK15-008	このシグニと同じシグニゾーンに【チャーム】や【トラップ】、【シード】がある場合、それらは下にあるカードとしてトラッシュに置けますか？	いいえ、できません。【チャーム】や【トラップ】、【シード】はゲーム盤面での実際の置き方によって物理的にシグニの下にあったとしても、ルール上はシグニの下にあるカードとは区別されます。
スティング・スイング	WDK15-009	アンコールのコストはいつ支払えばいいですか？	アンコールのコストは、アーツのコストを支払う際に同時に支払います。
スティング・スイング	WDK15-009	《スティング・スイング》がルリグトラッシュにあるときに、アンコールのコストを支払ってルリグデッキに戻すことはできますか？	いいえ、できません。アンコールのコストは、そのアーツを使用するときにのみ支払えます。
スティング・スイング	WDK15-009	自分のトラッシュに、シグニが１枚しかない場合、このアーツでそれを手札に加えられますか？	はい、そのシグニがどちらかの条件に合っていれば可能です。
弩書　トート	WDK15-011	【ライズ】とは何ですか？	【ライズ】アイコンを持つシグニは、場に出す際にライズ条件を満たして場に出す必要があります。ライズ条件は「コスト」ではなく、常時能力や出現時能力といった「効果」でもありません。このシグニが場を離れた場合、下にあるカードはすべてトラッシュに置かれます。

弩書　トート	WDK15-011	＜ウェポン＞のシグニ１体の上に《弩書　トート》を場に出しました。その後、さらにその上にもう一枚《弩書　トート》を出す場合、どうなりますか？	ライズシグニの上にさらにライズシグニを出す場合、元々場にあったシグニの下にあるカードも含めてすべて新たに場に出たライズシグニの下に置かれます。 ご質問の例では、《弩書　トート》の下にカードが２枚置かれている状態となります。
弩書　トート	WDK15-011	このシグニの下にカードが２枚あるときにこのシグニがアタックしました。自動能力でマイナスされる値はいくつですか？	このシグニのパワーへの修正がある場合、それらの計算後の値の半分をマイナスします。中段の自動能力によりこのシグニは＋２０００されていますのでパワー１５０００となり、対戦相手のシグニにはその半分の－７５００をマイナスします。
弩書　トート	WDK15-011	このシグニがアタックし、自動能力で正面のシグニをバニッシュした場合、アタックによりダメージは与えられますか？	はい、ダメージを与えます。アタックしたときの自動能力はアタック自体の処理（正面のシグニとのバトルや対戦相手へのダメージ）より先に発動します。それにより正面のシグニがバニッシュされ、アタック自体の処理の段階では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ます。
弩書　トート	WDK15-011	このシグニと同じシグニゾーンに【チャーム】や【トラップ】、【シード】がある場合、それらは下にあるカードとして数えますか？	いいえ、数えません。【チャーム】や【トラップ】、【シード】はゲーム上の置き方によってはシグニの下にあるかもしれませんが、ルール上はシグニの下にあるカードとは区別されます。
弩書　ジャパコカビ	WDK15-012	このシグニと同じシグニゾーンに【チャーム】や【トラップ】、【シード】がある場合、それらは下にあるカードとしてトラッシュに置けますか？	いいえ、置けません。【チャーム】や【トラップ】、【シード】はゲーム上の置き方によってはシグニの下にあるかもしれませんが、ルール上はシグニの下にあるカードとは区別されます。
轟書　エンキリデ	WDK15-013	このシグニと同じシグニゾーンに【チャーム】や【トラップ】、【シード】がある場合、それらは下にあるシグニとして手札に加えられますか？	いいえ、手札に加えることはできません。【チャーム】や【トラップ】、【シード】はゲーム上の置き方によってはシグニの下にあるかもしれませんが、ルール上はシグニの下にあるカードとは区別されます。
轟書　エンキリデ	WDK15-013	起動能力で移動するシグニの下にカードがあった場合、それらはどうなりますか？	下にあったカードはすべて、同様にあなたの＜ウェポン＞のシグニ1体の下に置かれます。【チャーム】や【アクセ】などの付いていたカードがあった場合、それらはトラッシュに置かれます。
轟書　デマギア	WDK15-014	このシグニがアタックし、自動能力で正面のシグニをバニッシュした場合、アタックによりダメージは与えられますか？	はい、ダメージを与えます。アタックしたときの自動能力はアタック自体の処理（正面のシグニとのバトルや対戦相手へのダメージ）より先に発動します。それにより正面のシグニがバニッシュされ、アタック自体の処理の段階では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ます。
轟書　デマギア	WDK15-014	このシグニの下にカードが２枚ある場合、自動能力でシグニを－１４０００できますか？	いいえ、できません。この自動能力ではこのシグニの下にカードがあるかないかのみ確認し、枚数は影響しません。下に何枚カードがあっても－７０００となります。
轟書　デマギア	WDK15-014	【チャーム】や【トラップ】、【シード】が置かれているシグニゾーンにこのシグニがある場合、自動能力でシグニを－７０００できますか？	いいえ、できません。【チャーム】や【トラップ】、【シード】はゲーム上の置き方によってはシグニの下にあるかもしれませんが、ルール上はシグニの下にあるカードとは区別されます。この自動能力の条件を満たすのは、下にカードを置く処理で置かれたカードのみとなります。
轟書　デマギア	WDK15-014	出現時能力の発動は強制ですか？	コストのある出現時能力は、コストを支払って発動するか、コストを支払わず発動しないかを選ぶことができます。
爆書　カゲシ	WDK15-015	このシグニと同じシグニゾーンに【チャーム】や【トラップ】、【シード】がある場合、それらは下にあるシグニとして手札に加えられますか？	いいえ、手札に加えることはできません。【チャーム】や【トラップ】、【シード】はゲーム上の置き方によってはシグニの下にあるかもしれませんが、ルール上はシグニの下にあるカードとは区別されます。
ニュース・デリバリー	WDK15-022	①のモードを選んで使用する際、それぞれのシグニはいつ対象としますか？	対象を選ぶのはモードを選び、スペルの効果を処理する直前となります。その時点で自身のシグニとトラッシュのシグニを同時に対象とします。その後、スペルカットインの有無を確認し、効果の処理に入ります。 詳細は用語集「対象」もご参照ください。

ニュース・デリバリー	WDK15-022	①を選んで使用しましたが、トラッシュに置くように対象としたシグニを対戦相手が【スペルカットイン】で使用したアーツでバニッシュされました。効果はどうなりますか？	対象としたシグニが、【スペルカットイン】によって場を離れた場合、それをこの効果でトラッシュに置けませんでしたので、「そうした場合」以降の効果は発生しません。
ニュース・デリバリー	WDK15-022	①の効果でトラッシュに置いたシグニを、その後の効果で手札に加えられますか？	いいえ、できません。このスペルは、先に場のシグニとトラッシュのシグニを両方対象としてから使用します。
樋口楓　レベル４	WDK16-01H	登録者数とは何ですか？	登録者数はカードの能力によってあなたが得ることがあります。得た登録者数が一定の値を達成している場合、カードの効果が変わる場合があります。
樋口楓　レベル４	WDK16-01H	自動能力では、対戦相手のシグニを３体バニッシュしていたら登録者数を３０万人得ますか？	いいえ、何体バニッシュしたかは関係なく、そのターンに対戦相手のシグニをバニッシュしたかしていないかを確認します。何体バニッシュしても、ターン終了時に得られる登録者数は１０万人となります。
静凛　レベル４	WDK16-01S	登録者数とは何ですか？	登録者数はカードの能力によってあなたが得ることがあります。得た登録者数が一定の値を達成している場合、カードの効果が変わる場合があります。
静凛　レベル４	WDK16-01S	登録者数が７０万人を達成しているときに起動能力を使用しました。対戦相手の手札が1枚のみの場合、どうなりますか？	その場合、対戦相手はその１枚の手札を捨てます。
月ノ美兎　レベル４	WDK16-01T	登録者数とは何ですか？	登録者数はカードの能力によってあなたが得ることがあります。得た登録者数が一定の値を達成している場合、カードの効果が変わる場合があります。
月ノ美兎　レベル４	WDK16-01T	常時能力はどういう意味ですか？	例えば、《赤》《赤》《青》《青》のコストを支払う場合は、通常はそれらの色のカードか【マルチエナ】を持つカードでしか支払えません。この常時能力がある場合は、それらに加えて白のカードでも支払うことができます。
月ノ美兎　レベル４	WDK16-01T	起動能力は、登録者数が１００万人を達成していて対戦相手の場にシグニがない場合でも使用できますか？	はい、できます。その場合、対象とすることができるシグニがないので前半の効果では何も起こらず、後半の効果であなたのデッキからシグニを２枚まで探します。
樋口楓　レベル３	WDK16-02H	登録者数とは何ですか？	登録者数はカードの能力によってあなたが得ることがあります。得た登録者数が一定の値を達成している場合、カードの効果が変わる場合があります。
月ノ美兎　レベル３	WDK16-02T	登録者数とは何ですか？	登録者数はカードの能力によってあなたが得ることがあります。得た登録者数が一定の値を達成している場合、カードの効果が変わる場合があります。
樋口楓　レベル２	WDK16-03H	登録者数とは何ですか？	登録者数はカードの能力によってあなたが得ることがあります。得た登録者数が一定の値を達成している場合、カードの効果が変わる場合があります。
月ノ美兎　レベル２	WDK16-03T	登録者数とは何ですか？	登録者数はカードの能力によってあなたが得ることがあります。得た登録者数が一定の値を達成している場合、カードの効果が変わる場合があります。
樋口楓　レベル１	WDK16-04H	登録者数とは何ですか？	登録者数はカードの能力によってあなたが得ることがあります。得た登録者数が一定の値を達成している場合、カードの効果が変わる場合があります。
月ノ美兎　レベル１	WDK16-04T	登録者数とは何ですか？	登録者数はカードの能力によってあなたが得ることがあります。得た登録者数が一定の値を達成している場合、カードの効果が変わる場合があります。
楓サポーター　凛＆美兎	WDK16-05H	「キー」とは何ですか？	「キー」はカードタイプの１つです。ルリグデッキに入れて使用します。自分のメインフェイズに左上に記載されたコストを支払うことで、ルリグゾーン（ルリグの隣）に出すことができます。キーはルリグではなく、アタックもできません。

楓サポーター　凛＆美兎	WDK16-05H	対戦相手の手札がないときにこのキーを出した場合、出現時能力はどうなりますか？	その場合、相手の手札がありませんので捨てさせる効果は無視し、残った効果を処理します。相手の手札がない場合でも、あなたのデッキから＜電機＞のシグニを２枚まで探せますし、登録者数を２０万人得ます。
凛サポーター　美兎＆楓	WDK16-05S	「キー」とは何ですか？	「キー」はカードタイプの１つです。ルリグデッキに入れて使用します。自分のメインフェイズに左上に記載されたコストを支払うことで、ルリグゾーン（ルリグの隣）に出すことができます。キーはルリグではなく、アタックもできません。
凛サポーター　美兎＆楓	WDK16-05S	対戦相手の場にシグニが１体しかないときにこのキーを場に出した場合、出現時能力はどうなりますか？	効果は記載されている順番に処理しますので、そのシグニは手札に戻ります。手札に戻さずにバニッシュするということはできません。また、対戦相手のシグニが１体や０体の場合でも、最後の効果で登録者数を２０万人得ます。
凛サポーター　美兎＆楓	WDK16-05S	対戦相手のシグニがないときに起動能力を使用した場合、対戦相手のルリグに「アタックできない。」を得させられますか？	はい、できます。前半の効果でシグニをバニッシュしたかどうかに関わらず、後半の効果は発生します。
美兎サポーター　凛＆楓	WDK16-05T	「キー」とは何ですか？	「キー」はカードタイプの１つです。ルリグデッキに入れて使用します。自分のメインフェイズに左上に記載されたコストを支払うことで、ルリグゾーン（ルリグの隣）に出すことができます。キーはルリグではなく、アタックもできません。
美兎サポーター　凛＆楓	WDK16-05T	登録者数とは何ですか？	登録者数はカードの能力によってあなたが得ることがあります。得た登録者数が一定の値を達成している場合、カードの効果が変わる場合があります。
美兎サポーター　凛＆楓	WDK16-05T	出現時能力や起動能力は、対戦相手の場にシグニがない場合でも使用できますか？	はい、できます。その場合、対戦相手のシグニがないのでその部分は無視し、残りの効果を処理します。
コードＶＬ　本間ひまわり	WDK16-06H	登録者数とは何ですか？	登録者数はカードの能力によってあなたが得ることがあります。得た登録者数が一定の値を達成している場合、カードの効果が変わる場合があります。
コードＶＬ　本間ひまわり	WDK16-06H	このシグニがアタックし、自動能力で正面のシグニを手札に戻した場合、アタックによりダメージは与えられますか？	はい、ダメージを与えます。アタックしたときの自動能力はアタック自体の処理（正面のシグニとのバトルや対戦相手へのダメージ）より先に発動します。それにより正面のシグニが手札に戻され、アタック自体の処理の段階では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ます。
コードＶＬ　笹木咲	WDK16-06S	対戦相手の場にシグニが１体もないときにライフバーストが発動しました。手札を捨てさせることはできますか？	はい、できます。対象とすることができるシグニが１体もなければその効果は無視し、残りの効果を処理します。
コードＶＬ　椎名唯華	WDK16-06T	登録者数とは何ですか？	登録者数はカードの能力によってあなたが得ることがあります。得た登録者数が一定の値を達成している場合、カードの効果が変わる場合があります。
コードＶＬ　椎名唯華	WDK16-06T	このシグニがアタックし、自動能力で正面のシグニを手札に戻した場合、アタックによりダメージは与えられますか？	はい、ダメージを与えます。アタックしたときの自動能力はアタック自体の処理（正面のシグニとのバトルや対戦相手へのダメージ）より先に発動します。それにより正面のシグニが手札に戻され、アタック自体の処理の段階では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ます。
美兎＆楓＆凛　レベル０	WDK16-07	このカードに印刷されている情報とここでの内容が異なるのは誤りですか？	このカードには印刷されている情報から変更された内容があります。 詳細はこちらをご参照ください。
マスト・ハイド	WDK16-09	このアーツを使用する際、条件を満たしていなくとも後半の対象を選択する必要がありますか？	はい、対象とします。条件に関わらずこのアーツを使用した際にすべての対象を選択します。その後効果の処理に入り、条件を満たしていた場合は対象としていたシグニが「アタックできない。」を得ます。 詳細は用語集「対象」もご参照ください。

マスト・ハイド	WDK16-09	登録者数が１００万人を達成している場合、効果はどうなりますか？	あなたの登録者数が１００万人を達成している場合、すべての効果が発生します。対戦相手のシグニ２体とルリグ１体が「アタックできない。」を得ます。
ファイト・ゴースト	WDK16-10	登録者数とは何ですか？	登録者数はカードの能力によってあなたが得ることがあります。得た登録者数が一定の値を達成している場合、カードの効果が変わる場合があります。
コードＶＬ　モイラ	WDK16-12	登録者数とは何ですか？	登録者数はカードの能力によってあなたが得ることがあります。得た登録者数が一定の値を達成している場合、カードの効果が変わる場合があります。
コードＶＬ　出雲霞	WDK16-13	登録者数とは何ですか？	登録者数はカードの能力によってあなたが得ることがあります。得た登録者数が一定の値を達成している場合、カードの効果が変わる場合があります。
コードＶＬ　黒井しば	WDK16-17	公開したカードが＜電機＞ではなかった場合、そのカードはどうしますか？	その場合、効果は終了しそれをデッキの上に裏向きで戻します。
チャイルド・クッキー	WDK16-22	①のモードを選んで使用する際、それぞれのシグニはいつ対象としますか？	対象を選ぶのはモードを選び、スペルの効果を処理する直前となります。その時点で自身のシグニを対象とし、対戦相手も自身のシグニ1体を対象とします。その後、スペルカットインの有無を確認し、効果の処理に入ります。 詳細は用語集「対象」もご参照ください。
チャイルド・クッキー	WDK16-22	①の効果で、手札に戻すシグニを対象とするのは自分と対戦相手のどちらですか？	対戦相手が、自分のシグニを対象として手札に戻します。
チャイルド・クッキー	WDK16-22	①を選んで使用しましたが、トラッシュに置くように対象としたシグニを対戦相手が【スペルカットイン】で使用したアーツでバニッシュされました。効果はどうなりますか？	対象としたシグニが、【スペルカットイン】によって場を離れた場合、それをこの効果でトラッシュに置けませんでしたので、「そうした場合」以降の効果は発生しません。
黒幕の舞姫　アルフォウ	WDK17-001	傀儡状態とは何ですか？	傀儡状態のシグニは、場を離れる場合代わりにトラッシュに置かれます。例えばバトルでバニッシュされる場合や手札に戻す効果を受けた場合でも、それはトラッシュに置かれます。
黒幕の舞姫　アルフォウ	WDK17-001	起動能力で相手のルリグタイプを追加で得た場合、具体的にどうなりますか？	あなたのルリグは＜アルフォウ＞に加えて対戦相手のルリグのルリグタイプを得ますので、そのルリグタイプ限定のシグニを出したり、スペルやアーツを使用できるようになります。元々の＜アルフォウ＞は失いませんので、アルフォウ限定のシグニを出すことも引き続き可能です。
黒幕の舞姫　アルフォウ	WDK17-001	対戦相手のシグニを自分の場に出す場合、出現時能力は発動しますか？	はい、発動します。その出現時能力は自分側に出たものとして発動します。
黒幕の舞姫　アルフォウ	WDK17-001	この起動能力によって自分の場に出ている対戦相手のシグニがバニッシュされる場合、それはどこに置かれますか？	対戦相手（元々の持ち主）のエナゾーンに置かれようとして、この効果では傀儡状態となっていますので、エナゾーンに置かれる代わりに対戦相手のトラッシュに置かれます。
黒幕の舞姫　アルフォウ	WDK17-001	自分の場に出ている対戦相手のシグニが「このシグニがバニッシュされたとき、カードを１枚引く。」という自動能力を持っています。バニッシュされた場合、カードを引けるのはどちらのプレイヤーですか？	そのシグニを直前まで場に出していたプレイヤーがその能力を発動し、カードを１枚引けます。つまりカードを引くのは対戦相手ではなく自分です。
黒幕の舞姫　アルフォウ	WDK17-001	起動能力を使用後、このルリグが他のルリグにグロウした場合、得ていたルリグタイプはどうなりますか？	起動能力はこのルリグに追加のルリグタイプを得させます。グロウ後のルリグはこのルリグではないので得ていたルリグタイプは失います。
オクロック・ベル	WDK17-007	傀儡状態とは何ですか？	傀儡状態のシグニは、場を離れる場合代わりにトラッシュに置かれます。例えばバトルでバニッシュされる場合や手札に戻す効果を受けた場合でも、それはトラッシュに置かれます。

オクロック・ベル	WDK17-007	この効果でシグニを場に出す際、レベルやリミット、限定条件を無視して場に出せますか？	いいえ、効果によって場に出す場合でも、それらの制限に収まるように場に出す必要があります。
オクロック・ベル	WDK17-007	対戦相手のシグニを自分の場に出す場合、出現時能力は発動しますか？	はい、発動します。
オクロック・ベル	WDK17-007	この起動能力によって自分の場に出ている対戦相手のシグニがバニッシュされる場合、それはどこに置かれますか？	対戦相手（元々の持ち主）のエナゾーンに置かれようとして、この効果では傀儡状態となっていますので、エナゾーンに置かれる代わりに対戦相手のトラッシュに置かれます。
オクロック・ベル	WDK17-007	自分の場に出ている対戦相手のシグニが「このシグニがバニッシュされたとき、カードを１枚引く。」という自動能力を持っています。バニッシュされた場合、カードを引けるのはどちらのプレイヤーですか？	そのシグニを直前まで場に出していたプレイヤーがその能力を発動し、カードを１枚引けます。つまりカードを引くのは対戦相手ではなく傀儡状態で場に出した自分です。
パンプキン・キャリッジ	WDK17-008	①の効果で相手のルリグタイプを追加で得た場合、具体的にどうなりますか？	あなたのルリグは＜アルフォウ＞に加えて対戦相手のルリグのルリグタイプを得ますので、そのルリグタイプ限定のシグニを出したり、スペルやアーツを使用できるようになります。元々の＜アルフォウ＞は失いませんので、アルフォウ限定のシグニを出すことも引き続き可能です。
パンプキン・キャリッジ	WDK17-008	②の効果を１体だけに使用できますか？その場合、－３００００できますか？	２体までを対象とする効果ですので、１体のみを対象として使用することもできます。ただし２体分の合計として－３００００はできず、１体を－１５０００する効果となります。
愛憎の果てに　ハイティ・鍵	WDK17-009	自分のルリグが＜アルフォウ＞で、残りライフクロスが２枚のときにライフクロスが１枚クラッシュされました。自動能力で③の効果は発動できますか？	はい、できます。この自動能力はクラッシュされたときにトリガーし、発動し効果を処理する段階でライフクロスの数を確認します。その時点であなたのライフクロスは１枚ですので、対戦相手のライフクロス１枚をクラッシュできます。
舞踏の童話　シンデレラ	WDK17-011	傀儡状態とは何ですか？	傀儡状態のシグニは、場を離れる場合代わりにトラッシュに置かれます。例えばバトルでバニッシュされる場合や手札に戻す効果を受けた場合でも、それはトラッシュに置かれます。
舞踏の童話　シンデレラ	WDK17-011	対戦相手の場に傀儡状態のシグニがある場合、出現時能力のコストとしてそのシグニをトラッシュに置けますか？	いいえ、できません。コストとしてトラッシュに置けるのは、あなたの場にある傀儡状態のシグニのみとなります。
舞踏の童話　ディンゴン	WDK17-012	傀儡状態とは何ですか？	傀儡状態のシグニは、場を離れる場合代わりにトラッシュに置かれます。例えばバトルでバニッシュされる場合や手札に戻す効果を受けた場合でも、それはトラッシュに置かれます。
舞踏の童話　ディンゴン	WDK17-012	対戦相手のシグニを自分の場に出す場合、出現時能力は発動しますか？	はい、発動します。
舞踏の童話　ディンゴン	WDK17-012	この起動能力によって自分の場に出ている対戦相手のシグニがバニッシュされる場合、それはどこに置かれますか？	対戦相手（元々の持ち主）のエナゾーンに置かれようとして、この効果では傀儡状態となっていますので、エナゾーンに置かれる代わりに対戦相手のトラッシュに置かれます。
舞踏の童話　ディンゴン	WDK17-012	自分の場に出ている対戦相手のシグニが「このシグニがバニッシュされたとき、カードを１枚引く。」という自動能力を持っています。バニッシュされた場合、カードを引けるのはどちらのプレイヤーですか？	そのシグニを直前まで場に出していたプレイヤーがその能力を発動し、カードを１枚引けます。つまりカードを引くのは対戦相手ではなく傀儡状態で場に出した自分です。
舞踏の童話　リンツ	WDK17-013	傀儡状態とは何ですか？	傀儡状態のシグニは、場を離れる場合代わりにトラッシュに置かれます。例えばバトルでバニッシュされる場合や手札に戻す効果を受けた場合でも、それはトラッシュに置かれます。
舞踏の童話　リンツ	WDK17-013	対戦相手のシグニを自分の場に出す場合、出現時能力は発動しますか？	はい、発動します。

舞踏の童話　リンツ	WDK17-013	この能力によって自分の場に出ている対戦相手のシグニがバニッシュされる場合、それはどこに置かれますか？	対戦相手（元々の持ち主）のエナゾーンに置かれようとして、この効果では傀儡状態となっていますので、エナゾーンに置かれる代わりに対戦相手のトラッシュに置かれます。
舞踏の童話　リンツ	WDK17-013	自分の場に出ている対戦相手のシグニが「このシグニがバニッシュされたとき、カードを１枚引く。」という自動能力を持っています。バニッシュされた場合、カードを引けるのはどちらのプレイヤーですか？	そのシグニを直前まで場に出していたプレイヤーがその能力を発動し、カードを１枚引けます。つまりカードを引くのは対戦相手ではなく傀儡状態で場に出した自分です。
舞踏の童話　キュルビウス	WDK17-014	出現時能力のコストとして、対戦相手の場にあるシグニをトラッシュに置けますか？	いいえ、できません。コストとしてトラッシュに置けるのは、特に記載が無い限りあなたの場にあるシグニのみとなります。
舞踏の童話　グラシュ	WDK17-015	自動能力は、このカードがトラッシュやエナゾーンにある場合も発動できますか？	いいえ、できません。この自動能力はこのシグニが場にあるときに、他のシグニ１体が場に出たときに発動できます。
舞踏の童話　タウベズ	WDK17-017	傀儡状態とは何ですか？	傀儡状態のシグニは、場を離れる場合代わりにトラッシュに置かれます。例えばバトルでバニッシュされる場合や手札に戻す効果を受けた場合でも、それはトラッシュに置かれます。
舞踏の童話　タウベズ	WDK17-017	対戦相手のシグニを自分の場に出す場合、出現時能力は発動しますか？	はい、発動します。
舞踏の童話　タウベズ	WDK17-017	この能力によって自分の場に出ている対戦相手のシグニがバニッシュされる場合、それはどこに置かれますか？	対戦相手（元々の持ち主）のエナゾーンに置かれようとして、この効果では傀儡状態となっていますので、エナゾーンに置かれる代わりに対戦相手のトラッシュに置かれます。
舞踏の童話　タウベズ	WDK17-017	自分の場に出ている対戦相手のシグニが「このシグニがバニッシュされたとき、カードを１枚引く。」という自動能力を持っています。バニッシュされた場合、カードを引けるのはどちらのプレイヤーですか？	そのシグニを直前まで場に出していたプレイヤーがその能力を発動し、カードを１枚引けます。つまりカードを引くのは対戦相手ではなく傀儡状態で場に出した自分です。
アクター・ワードローブ	WDK17-022	①のモードを選んで使用する際、それぞれのシグニはいつ対象としますか？	対象を選ぶのはモードを選び、スペルの効果を処理する直前となります。その時点で自身のシグニとトラッシュのシグニを同時に対象とします。その後、スペルカットインの有無を確認し、効果の処理に入ります。 詳細は用語集「対象」もご参照ください。
アクター・ワードローブ	WDK17-022	①の効果で、トラッシュに置いた＜美巧＞のシグニをそのまま手札に加えられますか？	いいえ、できません。このスペルを使用する際に、トラッシュにある＜美巧＞のシグニ１枚を先に対象とし、その後効果の処理を行います。
羅石　ミスリル (WIXOSS PARTY参	PR-018	《羅石　ミスリル》を場に出した際に手札が0枚であった場合、出現時能力はどのように処理されますか？	実現不可能な効果は無視されます。よって、手札が0枚の場合は何も起こりません。
ＴＲＥＡＳＵＲＥ (WIXOSS PARTY	PR-019	手札が0枚の時に使用することは出来ますか？	使用出来ます。テキストにある“好きな枚数”には0枚も含まれます。
ＴＲＥＡＳＵＲＥ (WIXOSS PARTY	PR-019	通常の使用を宣言した際に、捨てる枚数で0を選択することは出来ますか？	選択出来ます。テキストにある“好きな枚数”には0枚も含まれます。
ＴＲＥＡＳＵＲＥ (WIXOSS PARTY	PR-019	ライフバーストが発動した際に、手札が2枚未満であった場合はどうなりますか？	効果が実現不可能なことを要求している場合、可能な部分を可能な限り実行します。2枚捨てる事が不可能である場合、残る手札を全て捨て、その後でカードを3枚引きます。
ＴＲＥＡＳＵＲＥ (WIXOSS PARTY	PR-019	引ける枚数よりメインデッキの残り枚数が少ない場合はどのように処理されますか？	メインデッキの残りをすべて引いた時点で、デッキが無いためそれ以上カードを引くことは出来ません。効果は終了となり、《ＴＲＥＡＳＵＲＥ》はトラッシュに置かれ、その後デッキリフレッシュが行われます。

増援 (WIXOSS PARTY参加賞select	PR-020	メインデッキの残り枚数が1枚の状態で「デッキの上からカードを2枚エナゾーンに置く。」モードを選択しました。この場合、どのような手順で処理がなされますか？	メインデッキに残る1枚をエナゾーンに置いた時点で、デッキが無いため2枚目をエナゾーンに置くことは出来ません。効果は終了となり、《増援》をトラッシュに置いたのち、デッキリフレッシュが行われます。
増援 (WIXOSS PARTY参加賞select	PR-020	2つの効果（モード）の選択は、どのタイミングで行えば良いですか？	モードの選択は、カードや能力の使用を宣言すると同時に行います。選択されなかったモードは、以降解決が終了するまでテキストに無いものとして扱います。複数のモードを選ぶことが可能である場合に、一つのモードを複数回選択することは出来ません。
ゲット・インデックス (WIXOSS PA	PR-030	自身の場にあるシグニが0体の場合に使用することは出来ますか？	使用を宣言すること自体は可能ですが、自身のシグニ1体をバニッシュすることが出来ないため、結果として何も起こりません。
ゲット・インデックス (WIXOSS PA	PR-030	【スペルカットイン】によって、対象とした自身のシグニがバニッシュされました、この場合効果は解決されますか？	いいえ、「○○する。そうした場合？？する」と書かれた効果は、○○を行えなかった場合、？？の効果も解決されません。
硝煙の気焔 (WIXOSS PARTY参加賞	PR-031	このスペルを使用する際、それぞれのシグニはいつ対象としますか？	対象を選ぶのはスペルの効果を処理する直前となります。その時点で自身のシグニと対戦相手のシグニを同時に対象とします。その後、スペルカットインの有無を確認し、効果の処理に入ります。 詳細は用語集「対象」もご参照ください。
硝煙の気焔 (WIXOSS PARTY参加賞	PR-031	自身の場にあるシグニが0体の場合に使用することは出来ますか？	使用を宣言すること自体は可能ですが、自身のシグニ1体をバニッシュすることが出来ないため、結果として何も起こりません。
硝煙の気焔 (WIXOSS PARTY参加賞	PR-031	【スペルカットイン】によって、対象とした自身のシグニがバニッシュされました、この場合効果は解決されますか？	いいえ、「○○する。そうした場合？？する」と書かれた効果は、○○を行えなかった場合、？？の効果も解決されません。
ゼノ・マルチプル (カードゲーマー	PR-040	使用するモードの選択はどのタイミングで行いますか？	そのカードの使用の宣言時に行います。
ゼノ・マルチプル (カードゲーマー	PR-040	メインデッキの残り枚数が１枚の状態で「カードを２枚引く」モードを選択しました。この場合、どのような手順で処理がなされますか？	１枚引いた時点で、デッキが無いためそれ以上カードを引くことは出来ません。効果は終了となり、《ゼノ・マルチプル》をルリグトラッシュに置いたのち、デッキリフレッシュが行われます。
ゼノ・マルチプル (カードゲーマー	PR-040	同じモードを2回選択することは出来ますか？	出来ません。複数のモードを選択する場合、別々のモードを選択する必要があります。
ゼノ・マルチプル (カードゲーマー	PR-040	「①このターン、プレイヤーは対戦相手のルリグ１体でアタックできない。」を使用することで、《カーニバル　―Q―》のアタックを止めることはできますか？	はい。《ゼノ・マルチプル》の「①対戦相手のセンタールリグ１体を対象する。このターン、プレイヤーはそれでアタックできない。」は、「ルリグの状態・テキストを変更する効果」「カードを移動する効果」ではないため「効果を受けない」効果によって防ぐことは出来ません。よって《カーニバル　―Q―》のアタックを止めることができます。
遊月・零 (WIXOSS関連商品1000円	PR-042	《遊月・零》から《花代・壱》/《焔　花代・壱》にグロウさせることは出来ますか？	共通のルリグタイプを持たないルリグへのグロウは行えません。なので、《遊月・零》から《花代・壱》や《焔　花代・壱》へグロウさせることは出来ません。
アンシエント・サプライズ (カード	PR-044	使用するモードの選択はどのタイミングで行いますか？	そのカードの使用の宣言時に行います。
アンシエント・サプライズ (カード	PR-044	自身のアタックフェイズに《アンシエント・サプライズ》のパワーマイナスの効果を使い、その後対戦相手が《ホワイト・ホープ》を使用しました。この場合、《ホワイト・ホープ》によって場に出たシグニのパワーはマイナス修正を受けますか？	いいえ、《アンシエント・サプライズ》のマイナス効果を使用してマイナス修正を受けるのは、《アンシエント・サプライズ》の解決時に場にあるシグニに対してのみです。《ホワイト・ホープ》によって場に出るシグニは、《アンシエント・サプライズ》が解決された後に場に出るため、《アンシエント・サプライズ》の効果の影響を受けることはありません。

アンシエント・サプライズ (カード	PR-044	対戦相手のシグニゾーンに《先駆の大天使　アークゲイン》と《虚構の愛情　シエル》2体が存在し、自身のトラッシュが20枚以上の時に《アンシエント・サプライズ》を使用し、対戦相手のシグニのパワーを－8000するモードを選択しました。その後アタックフェイズに入り、バトルで《先駆の大天使　アークゲイン》をバニッシュした場合、《虚構の愛情　シエル》はバニッシュされますか？	いいえ、《先駆の大天使　アークゲイン》の常時能力により、全ての＜天使＞のシグニは《アンシエント・サプライズ》の効果を受けません。なので、その後のバトルで《先駆の大天使　アークゲイン》がバニッシュされたとしても、《虚構の愛情　シエル》のパワーは8000のままとなります。
紅蓮の使者　ミリア (カードゲーマ	PR-045	出現時能力によりデッキから10枚のカードをトラッシュに置いた後、トラッシュにある黒のシグニの枚数が5枚未満である場合、その後の処理はどうなりますか？	カードを複数枚対象とする効果は、「～枚まで」と書かれていない限り、指定された枚数を対象とする必要があり、指定された数より少ない枚数を対象とすることは出来ません。この場合、1枚も戻さずにシャッフルのみを行います。
紅蓮の使者　ミリア (カードゲーマ	PR-045	トラッシュに黒のカードが5枚あり、山札が10枚丁度の時に《紅蓮の使者 ミリア》の出現時能力を使用しました。この際、トラッシュに置かれた10枚に《コードアンチ　テキサハンマ》が含まれていました。この時の処理はどうなりますか？	デッキから10枚のカードをトラッシュに置き、黒のシグニ5枚を対象としてデッキに加えてシャッフルします。その5枚に《コードアンチ　テキサハンマ》が含まれない場合、その後で《コードアンチ　テキサハンマ》をトラッシュから場に出します。
紅蓮の使者　ミリア (カードゲーマ	PR-045	デッキ枚数が丁度10枚の状態で《紅蓮の使者　ミリア》出現時能力が解決された場合、リフレッシュは行われますか？	リフレッシュは効果の解決中には行われません。10枚をトラッシュに置いた後、トラッシュに黒のシグニが5枚以上ある場合、それらを対象としデッキに戻します。リフレッシュは行われません。トラッシュにあった黒のシグニが5枚未満であった場合は、1枚もデッキに戻すことが出来ないため、《紅蓮の使者　ミリア》出現時能力の解決は終了となり、リフレッシュを行います。
紅蓮の使者　ミリア (カードゲーマ	PR-045	《紅蓮の使者　ミリア》出現時能力は発動させないことを選択出来ますか？また、仮に発動させ、10枚トラッシュに置いた後黒のシグニ5枚を対象としないことでデッキに戻す効果を行わずに出現時能力を終了させることは出来ますか？	いいえ、黒のシグニが5枚以上ある場合は、それらの内から5枚を対象とし、デッキに戻す必要があります。0枚～4枚を対象とする事は出来ません。
紅蓮の使者　ミリア (カードゲーマ	PR-045	出現時能力解決時に、トラッシュにある黒のシグニが5枚以上ある場合、その中から4枚だけを対象としてデッキに戻す、ということは可能ですか？	いいえ、公開領域にあるカードを複数枚選択する効果は、「～枚まで」と書かれていない限り、指定された枚数を選択する必要があり、指定された数より少ない枚数を対象とすることは出来ません。この場合、5枚対象と出来ない場合は1枚もデッキに戻すことが出来ません。
星占の巫女　リメンバ・ナイト (ウ	PR-046	ピルルクからリメンバへ、またはリメンバからピルルクへのグロウは可能なのでしょうか？	はい、《星占の巫女　リメンバ》を除いた全てのリメンバは、ルリグタイプが＜リメンバ/ピルルク＞となっております。共通のルリグタイプを持つルリグへのグロウは可能となっておりますので、リメンバ→ピルルク/ピルルク→リメンバといったグロウはそれぞれ可能となっております。
星占の巫女　リメンバ・ナイト (ウ	PR-046	《星占の巫女　リメンバ・ナイト》の常時能力は、対戦相手のルリグの起動能力にエナコストが含まれない場合でも必要になりますか？	はい、必要になります。《コード・ピルルク・Ω》のような、エナが必要とされない起動能力にたいしても《星占の巫女　リメンバ・ナイト》の常時能力が適用されます。
星占の巫女　リメンバ・ナイト (ウ	PR-046	《星占の巫女　リメンバ・ナイト》の起動能力は、アップ状態のシグニに対しても凍結しバニッシュすることは出来ますか？	はい、アップ状態/ダウン状態に関わらず、凍結状態にすることは可能であり、2つ目の起動能力を使用することで凍結状態のシグニをバニッシュさせる事が出来ます。
星占の巫女　リメンバ (ウルトラジ	PR-050	ピルルクからリメンバへ、またはリメンバからピルルクへのグロウは可能なのでしょうか？	はい、《星占の巫女　リメンバ》を除いた全てのリメンバは、ルリグタイプが＜リメンバ/ピルルク＞となっております。共通のルリグタイプを持つルリグへのグロウは可能となっておりますので、リメンバ→ピルルク/ピルルク→リメンバといったグロウはそれぞれ可能となっております。

烈情の割裂 (WIXOSSカード大全 付	PR-053	トラッシュに置くカードは、各プレイヤーどのように決定し、処理されますか？	《烈情の割裂》の解決に入ると、まずターンプレイヤーが自身のエナゾーンにあるカードが4枚になるようにトラッシュに置くカードを選び、その後対戦相手も同様にトラッシュに置くカードを選びます。その後、選んだカードを各プレイヤーが同時にトラッシュに置きます。
ネクスト・レディ (WIXOSSカード	PR-055	「あなたのセンタールリグの下からカードを好きな枚数対象とし、それらをルリグトラッシュに置く。」とはどういうことですか？	《ネクスト・レディ》は、ルリグのエクシード能力のように、ルリグの下に置かれたカードをルリグトラッシュに置くことで、その置いた枚数に応じて使用出来る効果の数が変化します。《ネクスト・レディ》の使用を宣言した後、解決時に、ルリグの下に置かれたカードを好きな枚数ルリグトラッシュに置きます。
ネクスト・レディ (WIXOSSカード	PR-055	「その後、以下の４つから、この方法でルリグトラッシュに置いたカードの枚数と同じ数まで選ぶ。」とはどういうことですか？	《ネクスト・レディ》の解決時に、ルリグの下に置かれたカードを好きな枚数ルリグトラッシュに置くことが出来ますが、この際に置いた１枚につき、下に記載された４つの効果から１つを選ぶ事が出来ます。（この際、１つの効果を重複して選択することは出来ません。）
ネクスト・レディ (WIXOSSカード	PR-055	「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。」効果によって、「対戦相手のスペルの効果を受けない」常時能力を持ったシグニの能力を失わせることは出来ますか？	いいえ、この効果は「シグニのテキストに記載された情報を失わせる効果」であり、この効果は「スペルの効果を受けない」常時能力によって無効化されます。
ネクスト・レディ (WIXOSSカード	PR-055	選んだ効果を好きな順番に解決させることは可能ですか？	いいえ、テキストに記載された効果は上から順に解決されます。解決順を選ぶことは出来ません。
ネクスト・レディ (WIXOSSカード	PR-055	同じ効果を複数回選択し、使用することは出来ますか？	いいえ、１つの効果を重複して選択することは出来ません。
ネクスト・レディ (WIXOSSカード	PR-055	「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」効果は、どのようにして処理されますか？	全てのプレイヤーが同一の行動を行う場合、特に指示が無い場合は同時に処理を行います。この場合、２人のプレイヤーが、同時に１枚づつトラッシュに置きます。
ネクスト・レディ (WIXOSSカード	PR-055	「能力を失う」と「カードを1枚引く」を選びました。対戦相手の《コードラブハート　Ｃ・Ｍ・Ｒ》に対して「能力を失う」という効果を使用すると、カードを引くことはできますか？	はい、効果は上から順番に解決します。「能力を失う」という効果を解決したあとで、「カードを1枚引く」という効果を解決しますので、「カードを1枚引く」という効果を解決する時点で、対戦相手の《コードラブハート　Ｃ・Ｍ・Ｒ》は能力を失っており、カードを引くことができます。
ネクスト・レディ (WIXOSSカード	PR-055	デッキ枚数が１枚の状態で《ネクスト・レディ》を使用し、ルリグの下にあるカード４枚をルリグトラッシュに置いた場合、カードを１枚引いた後にリフレッシュを行い、残りの効果を行うことは出来ますか？	はい、できます。デッキが0枚になったときに行うリフレッシュなどのルール処理は、効果の処理中には行われませんので、《ネクスト・レディの効果を最後まで処理します。③ではデッキがないのでカードをエナゾーンに置くことができませんが、④では対戦相手はデッキの上からカード4枚をトラッシュに置きます。その後、デッキが0枚ですのでリフレッシュを行います。
ネクスト・レディ (WIXOSSカード	PR-055	ルリグの下にあるカードを５枚以上ルリグトラッシュに置いた場合、５つを選ぶことは出来るのですか？	いいえ、４種類ある効果を重複して選択することは出来ないため、５枚以上をルリグトラッシュに置いても最大４つまでしか効果を選ぶことができません。
デス・ブーケトス (ビッグガンガン	PR-057	《デス・ブーケトス》によってクラッシュされたライフクロスのライフバーストは発動しますか？	はい、発動します。
巨弓　ヤエキリ (WIXOSS PARTY参	PR-070	常時能力の条件を満たした《巨弓　ヤエキリ》がアタックフェイズ中に《コードアンチ　ヴィマナ》の効果でバニッシュされた場合、デッキから出た＜アーム＞か＜ウェポン＞のシグニはアタックすることができますか。	はい、シグニアタックステップ中にアップ状態のシグニはアタックを行う事が出来ます。《巨弓　ヤエキリ》自動能力によって場に出たシグニも同様です。

巨弓　ヤエキリ (WIXOSS PARTY参	PR-070	《巨弓 ヤエキリ》と＜アーム＞のシグニ2体が場にいる時、3体が同時にバニッシュされました。この場合《巨弓 ヤエキリ》自動能力によって＜アーム＞か＜ウェポン＞のシグニを場に出すことは出来ますか？	場から移動したことによって発動する自動能力は、移動する直前の状態を参照して発動の有無を確認します。《背炎の陣》等の場合、移動前に3体ある場合、《巨弓　ヤエキリ》自身の自動能力は発動します。
巨弓　ヤエキリ (WIXOSS PARTY参	PR-070	場の3体の《巨弓　ヤエキリ》が《大器晩成》等で同時に場から離れた場合、効果は3体分発動しますか？もしくは1体だけ適用されるのでしょうか？	場から移動したことによって発動する自動能力は、移動する直前の状態を参照して発動の有無を確認します。この場合、《巨弓　ヤエキリ》3体の自動能力は全て発動条件を満たす扱いとなり、3体順番にデッキから探します。
巨弓　ヤエキリ (WIXOSS PARTY参	PR-070	場に《巨弓　ヤエキリ》を含む3体の＜アーム＞のシグニがある状態で《巨弓　ヤエキリ》のパワーが0以下になりバニッシュされました。この場合《巨弓　ヤエキリ》の自動能力は発動条件を満たしますか？	パワーが0以下となったシグニは「ルールによって」バニッシュされ、場を離れます。よって、この場合、《巨弓　ヤエキリ》自動能力は発動条件を満たすこと無く、バニッシュされます。
巨弓　ヤエキリ (WIXOSS PARTY参	PR-070	対戦相手のシグニのアタックによるバニッシュは《巨弓　ヤエキリ》の自動能力の発動条件を満たしますか？	いいえ、「アタックしたシグニの正面に対戦相手のシグニがあり、バトルが発生し、アタック側のパワーが相手以上であれば、相手側をバニッシュする」というのはルールによるものであり、対戦相手の効果によるものではありません。よって《巨弓　ヤエキリ》自動能力は発動しません。
羅石　アンモライト (WIXOSS PAR	PR-071	赤のスペルを使用したところ《アンチ・スペル》を使用され、打ち消されました。この場合《羅石　アンモライト》はダブルクラッシュを得ますか？	はい、ダブルクラッシュを得ます。「使用したとき」という条件は満たしていますので、使用したスペルが《アンチ・スペル》によって打ち消されても、《羅石　アンモライト》の自動能力は発動します。
羅石　アンモライト (WIXOSS PAR	PR-071	赤いスペルを使った後に《羅石　アンモライト》を出した場合、《羅石　アンモライト》は【ダブルクラッシュ】を得ますか？	いいえ、《羅石　アンモライト》の自動能力は場にいるときにのみ発動条件の有無をチェックします。この場合、《羅石　アンモライト》は【ダブルクラッシュ】を得ません。
ロック・ユー (WIXOSS PARTY参加	PR-072	自ターンアタックフェイズに相手が《ブラック・デザイア》の使用を宣言した際に《ロック・ユー》を使用し、効果を反映させることはできますか？	いいえ、出来ません。対戦相手が使用するアーツに対してスペルカットインのように《ロック・ユー》を使用することは出来ません。
ロック・ユー (WIXOSS PARTY参加	PR-072	“あなたのルリグが＜ピルルク＞の場合”とありますが、それ以降の効果はリメンバでも適用されますか？	はい、適用されます。ここでの＜ピルルク＞とはルリグタイプを指します。
ロック・ユー (WIXOSS PARTY参加	PR-072	ルリグが＜ピルルク＞の状態で《ロック・ユー》を使用したところ、対戦相手が《全身全霊》を使用しました。この場合、《全身全霊》のコストはどうなりますか？	「コストを特定の値に変更する効果」と「使用コストを（特定の値に変更するのではなく）修正する効果」は、常に「修正する効果」が後から適用されます。《全身全霊》は「コストを特定の値に変更する効果」に該当し、《ロック・ユー》は「修正する効果」に該当します。結果として、《全身全霊》に《ロック・ユー》（ルリグはピルルク）を使用した場合、コストは緑×1　無色×3となります。
ロック・ユー (WIXOSS PARTY参加	PR-072	《ロック・ユー》を対戦相手が使用した後の状態で《ミルルン・ヨクト》出現時能力や《マインド・マインズ》によって対戦相手のスペルを使用した場合、無×3を支払う必要はありますか？	はい、《ミルルン・ヨクト》出現時能力や《マインド・マインズ》によって、そのスペルに記載されたコストを支払うことなく使用する事が出来ますが、それとは別に「使用コスト」を支払う必要があります。この場合、無×3を支払う必要があります。
デス・バイ・デス (WIXOSS PARTY	PR-074	このスペルを使用する際、それぞれのシグニはいつ対象としますか？	対象を選ぶのはスペルの効果を処理する直前となります。その時点で自身のシグニと対戦相手のシグニを同時に対象とします。その後、スペルカットインの有無を確認し、効果の処理に入ります。 詳細は用語集「対象」もご参照ください。

ジェラシー・ゲイズ「selector infe	PR-098	《デッド・スプラッシュ》によってトラッシュにあるパワー１２０００以上のシグニを場に出すことは出来ますか？	はい、《ジェラシー・ゲイズ》によって制限するのは「手札から場に出す」ですので、《デッド・スプラッシュ》等の手札以外から場に出す効果は制限を受けません。
ジェラシー・ゲイズ「selector infe	PR-098	「アーツの効果を受けない」能力を持った、パワー１２０００以上のシグニは、《ジェラシー・ゲイズ》の効果を無視して場に出せますか？	いいえ、《ジェラシー・ゲイズ》は、対戦相手の行動を制限する効果ですので、シグニの能力の有無に関わらず、パワー１２０００以上のシグニは手札から場に出すことが出来ません。
ジェラシー・ゲイズ「selector infe	PR-098	《犠牲の微笑　キュアエル》のような「場に出た際に、常時能力等の効果によってパワーが１２０００以上になる」シグニは、《ジェラシー・ゲイズ》の効果を無視して出せますか？	はい、《ジェラシー・ゲイズ》は、手札から出すにあたって、そのシグニのパワーの値が１２０００以上であるかどうかをチェックします。場に出たあとに１２０００以上となるシグニは《ジェラシー・ゲイズ》の制限を受けずに手札から場に出すことが出来ます。
アイドル・ディフェンス (カードゲ	PR-100	何らかのスペル+《ロック・ユー》を使用された場合、《アイドル・ディフェンス》のコストはどうなりますか？	「コストを特定の値に変更する効果」と「使用コストを（特定の値に変更するのではなく）修正する効果」は、常に「修正する効果」が後から適用されます。《アイドル・ディフェンス》は「コストを特定の値に変更する効果」に該当し、《ロック・ユー》は「修正する効果」に該当します。結果として、《アイドル・ディフェンス》の使用コストは無×3となります。
アイドル・ディフェンス (カードゲ	PR-100	対戦相手が《ノー・ゲイン》を使用しました。その後、そのターンのアタックフェイズに《アイドル・ディフェンス》を使用することによって、アタックさせないことは可能ですか？	はい、可能です。「効果を受けない」というのは「パワーやテキスト、状態を変更する効果」「カードを移動する効果」を無効化します。《アイドル・ディフェンス》は、そのいずれでもありませんので、《ノー・ゲイン》を使用されていてもアタックさせないことが可能です。
アイドル・ディフェンス (カードゲ	PR-100	《アイドル・ディフェンス》を使用することによって、《先駆の大天使　アークゲイン》にアタックさせないことは可能ですか？	はい、可能です。「効果を受けない」というのは「パワーやテキスト、状態を変更する効果」「カードを移動する効果」を無効化します。《アイドル・ディフェンス》は、そのいずれでもありませんので、《先駆の大天使　アークゲイン》のアタックを防ぐことが可能です。
アイドル・ディフェンス (カードゲ	PR-100	相手がスペルを使用した際に、《アンチ・スペル》等でスペルを打ち消した場合は《アイドル・ディフェンス》のコスト軽減効果は適用されますか？	はい、《アンチ・スペル》によって打ち消されたとしても、「使用した」ことに変わりはありません。《アイドル・ディフェンス》のコストは軽減されます。
星占の巫女　リメンバ・デッドナイ	PR-102	エクシード1能力は1ターンに複数回使用出来ますか？	はい、エクシード2能力は1ターンに一回しか使用できませんが、エクシード1能力は1ターンに好きな回数使用することができます。
星占の巫女　リメンバ・デッドナイ	PR-102	「【グロウ】あなたのセンタールリグがカード名に《リメンバ》を含む」とはどういうことですか？	《星占の巫女　リメンバ・デッドナイト》にグロウするための条件です。グロウフェイズに《星占の巫女　リメンバ・デッドナイト》にグロウする際、場に出されているルリグの名前に《リメンバ》が含まれていなければ、《星占の巫女　リメンバ・デッドナイト》にグロウすることは出来ません。例えば、《コード・ピルルク・Ω》から《星占の巫女　リメンバ・デッドナイト》にグロウすることは、共通のルリグタイプを持ってはいるが、《コード・ピルルク・Ω》の名前に「リメンバ」が含まれていないため、出来ません。
星占の巫女　リメンバ・デッドナイ	PR-102	「【常】：対戦相手の凍結状態のシグニは能力を失う。」とはどういうことですか？	《星占の巫女　リメンバ・デッドナイト》が場にある限り、対戦相手の凍結状態のシグニは、テキスト欄に記載された全ての情報を失います。また、《バロック・ディフェンス》「アタック出来ない」や《怒号》「クラッシュした時、～エナゾーンに置く」といった、何らかの効果によって得た能力も失われます。
星占の巫女　リメンバ・デッドナイ	PR-102	《星占の巫女　リメンバ・デッドナイト》常時能力はバーストアイコンも失わせますか？	いいえ、《星占の巫女　リメンバ・デッドナイト》常時能力が失わせるのは「テキストに記載された能力」なので、バーストアイコンそのものは失われません。
星占の巫女　リメンバ・デッドナイ	PR-102	何らかの効果によってパワーの値が変化したり、増減したりした場合も《星占の巫女　リメンバ・デッドナイト》常時能力によって元の値に戻りますか？	いいえ、《星占の巫女　リメンバ・デッドナイト》常時能力が失わせるのは「テキストに記載された能力」なので、他のカードによってパワーの値を変化させたり、修正したりする効果は無効化されません。

星占の巫女　リメンバ・デッドナイ	PR-102	《星占の巫女　リメンバ・デッドナイト》常時能力によって凍結状態も無効化されますか？	いいえ、凍結効果は「シグニの能力」には含まれないため、《星占の巫女　リメンバ・デッドナイト》常時能力によって無効化されません。
大剣　デュランダ (WIXOSS PARTY	PR-105	「それぞれ共通の色を持たないかぎり」とはどういうことですか？	シグニの色は、カードの右上に記載されたアイコンで定義されており、《大剣　デュランダ》の色は「白」です。場にある他2体のシグニが「白」では無く、3体が互いに「異なる色」である場合に限り《大剣　デュランダ》常時能力が条件を満たします。
大剣　デュランダ (WIXOSS PARTY	PR-105	《サーバント　O》の様な、「無色」のアイコンを持つシグニはどのように扱われますか？	《サーバント　O》の様な「無色」のアイコンを持つシグニは、特定の「色」を持たないシグニであるため、《大剣　デュランダ》常時能力に記載された「共通の色」を持つシグニとしては扱われません。仮に《大剣　デュランダ》《サーバント　O》《サーバント　O》と並んでいた場合、「3体がそれぞれ共通の色を持たない」という条件を満たしたものとして扱われ、《大剣　デュランダ》のパワーは15000となります。
大剣　デュランダ (WIXOSS PARTY	PR-105	《サーバント　O》等の「無色」のアイコンを持つシグニの多くはマルチエナを持っていますが、この能力は《大剣　デュランダ》常時能力発動の有無に影響しますか？	いいえ、マルチエナを持つカードはエナコストを支払う際、好きな色１つとして支払うことが出来るだけで、カード自体がすべての色を持つわけではありません。《大剣　デュランダ》常時能力の条件には関係しません。
大剣　デュランダ (WIXOSS PARTY	PR-105	「対戦相手の効果を受けない」とはどういうことですか？	対戦相手の使用するスペル、アーツ、ライフバースト、シグニ、ルリグの能力等々、対戦相手が使用する効果から「パワーやテキストを変更する効果」「カードを移動する効果」「カードの状態を変更する効果」を受けません。
大剣　デュランダ (WIXOSS PARTY	PR-105	《大器晩成》など、一度にすべてのシグニをバニッシュする効果を解決すると、条件を満たしている《大剣　デュランダ》はどうなりますか？	このような場合、《大剣　デュランダ》は対戦相手が使用した効果を全て受けつけず、結果として《大剣　デュランダ》はそのまま場に残ります。これは、対戦相手が使用した《大器晩成》や《ブラック・デザイア》《背炎の陣》等が解決される時点では、《大剣　デュランダ》常時能力は「影響を及ぼしている」状態として扱われるためです。
大剣　デュランダ (WIXOSS PARTY	PR-105	何らかの効果によって《大剣　デュランダ》に「－3000する」効果が使用されている状態で、共通の色を持たない3体目のシグニを場に出し、《大剣　デュランダ》常時能力が条件を満たしました。この場合、《大剣　デュランダ》のパワーの値はどうなりますか？	このような場合、《大剣　デュランダ》のパワーの値は12000となります。「シグニの基本パワーの値を変更する効果」と「シグニのパワーの値を修正する効果」は扱いが異なり、2つの効果が1体のシグニに対して同時に発生する場合、常に「基本パワーを変更する効果」が適用された上で「パワーを修正する効果」が適用されます。この場合、「－3000する」という効果は「パワーを修正する効果」として扱われますので、「15000に変更された後、－3000の修正が適用される」となり、結果12000となります。また、－3000効果は既に解決されておりますので、常時能力が条件を満たし「効果を受けない」状態となったとしても－3000効果が打ち消されることはありません。
羅石　ルリル (WIXOSS PARTY参加	PR-106	出現時能力は強制ですか？	はい、コスト設定がされていない出現時能力は強制的に発動します。《羅石　ルリル》の場合、場に出した時点で必ずデッキの一番上を公開する必要があり、それが赤のカードで無かった場合、トラッシュに置かなくてはなりません。
羅石　ルリル (WIXOSS PARTY参加	PR-106	出現時能力で公開されたカードは、出現時能力解決後どうなりますか？	解決終了後は再び裏向きにしてデッキの一番上に戻します。赤のカードでもそうでなかった場合でも同様です。
ＣＲＹＳＴＡＬ　ＳＥＡＬ (WIXOS	PR-107	対戦相手の手札が0枚の場合でも自身のシグニをバニッシュすることを目的に《ＣＲＹＳＴＡＬ　ＳＥＡＬ》を使用することは出来ますか？	はい、可能です。自身のシグニ1体のバニッシュのみを行い、効果は終了となります。
犠牲 (WIXOSS PARTY参加賞select	PR-108	このスペルを使用する際、それぞれのシグニはいつ対象としますか？	対象を選ぶのはスペルの効果を処理する直前となります。その時点で自身のシグニと対戦相手のシグニを同時にを対象とします。その後、スペルカットインの有無を確認し、効果の処理に入ります。 詳細は用語集「対象」もご参照ください。

犠牲 (WIXOSS PARTY参加賞select	PR-108	対戦相手の場にパワー12000以上のシグニが居ない場合でも、自身のシグニをバニッシュすることを目的に《犠牲》を使用することは出来ますか？	はい、可能です。自身のシグニ1体のバニッシュのみを行い、効果は終了となります。
好色の罪人　ベルフェーゴ (WIXOS	PR-109	出現時能力は強制ですか？	はい、コスト設定がされていない出現時能力は強制的に発動します。《好色の罪人　ベルフェーゴ》の場合、場に出した時点で必ずデッキを「探す」必要があります。「探す」ことは強制ですが、仮にトラッシュに置きたい＜悪魔＞のシグニが居なかった、又は＜悪魔＞のシグニは居たとしてもトラッシュに置きたく無かった場合は「見つからなかった」ことにしてシャッフルのみを行って効果を終了させることは可能です。
レインボーアート (カードゲーマー	PR-120	「この方法で手札に加えたカード１枚につき、そのカードに含まれる色１つを選択する」とはどういうことですか？	《レインボーアート》は、手札に加えたカードの色によって使用出来る効果が変化します。例えば赤のシグニと青のスペルを手札に加えた場合、対戦相手のパワー１００００以下のシグニをバニッシュした後、カードを１枚引きます。
レインボーアート (カードゲーマー	PR-120	無色のカード（サーバント等）を手札に加えることは出来ますか？仮に可能な場合、後半の効果を使用することは出来ますか？	無色のカードを手札に加えることは出来ますが、そのカードは色を持たないため、後半の効果を使用することは出来ません。
レインボーアート (カードゲーマー	PR-120	無色のスペルと、赤のシグニを手札に加えました。赤を２回選択して、「赤を含む場合～」の効果を２回使用することはできますか？また、赤のスペルとシグニを手札に加えた場合、「赤」の効果を２回使用することは出来ますか？	いいえ、どちらの場合におかれましても、同じ色を２回選択して効果を２回使用するこ とはできません。また、手札に加えたカードそれぞれに含まれる色を選択するので、色を持たない「無色」のカードは色を選択すること自体が行えず、 赤１つを選択するだけとなります。
レインボーアート (カードゲーマー	PR-120	トラッシュにスペルが無く、シグニしかない場合、シグニ１枚を手札に加え、そのシグニの色に対応した効果を使用することは出来ますか？	はい、トラッシュにシグニしかない状況で、シグニ１枚を手札に加え、そのシグニの色に対応した効果を使用することは可能です。
レインボーアート (カードゲーマー	PR-120	トラッシュにスペルが無い場合、シグニ２枚を手札に加えることは可能ですか？	いいえ、シグニ及びスペルどちらも１枚づつしか手札に加える事が出来ません。トラッシュにスペルが無い場合でも、シグニ２枚を手札に加えることは出来ません。
レインボーアート (カードゲーマー	PR-120	マルチエナを持つ無色のカードを手札に加えた場合、それを好きな色を持つカードとして扱い、後半の効果を選んで使用することは出来ますか？	いいえ、マルチエナの有無に関わらず、カードの右上に記載されたアイコンを参照します。マルチエナを持つ無色のカードをすべての色を持つカードして扱うことは出来ません。
レインボーアート (カードゲーマー	PR-120	《レインボーアート》のコストとして支払われエナゾーンに置かれたカードを手札に手札に加えることは出来ますか？	はい、手札に加えるカードを対象とするタイミングは、コストの支払いの後になりますので、コストとして支払われ、トラッシュに置かれたカードを対象として手札に手札に加えることは可能です。
レインボーアート (カードゲーマー	PR-120	バニッシュするシグニを対象とするのは、どのタイミングで行うのですか？	トラッシュからカードを手札に加え、それらに含まれる色を選択した後、バニッシュするシグニを対象とします。
レインボーアート (カードゲーマー	PR-120	対戦相手の場に《博愛の集束　サニエル》と《犠牲の微笑　キュアエル》があり、それぞれのパワーは常時能力によって５０００と１２０００です。この２体を《レインボーアート》の効果によってバニッシュすることは出来ますか？	いいえ、《レインボーアート》の後半の効果は、赤→緑→青の順番で解決されます。この場合、先に【赤】の効果によって《博愛の集束　サニエル》がバニッシュされた事によって《犠牲の微笑　キュアエル》のパワーは８０００となります。結果、【緑】の効果でバニッシュすることは出来ません。
純朴の光輝　アグライア(WIXOSS	PR-138	《純朴の光輝　アグライア》の出現時能力は強制ですか？	はい、コストの無い出現時能力は強制的に発動するため、《純朴の光輝　アグライア》を場に出した場合、必ず３枚公開します。
純朴の光輝　アグライア(WIXOSS	PR-138	公開された３枚が全て<天使>だった場合、必ず手札に加えなければなりませんか？	はい、どれか１枚を選んで手札に加える必要があります。

純朴の光輝　アグライア(WIXOSS	PR-138	デッキ枚数が２枚以下の状態で《純朴の光輝　アグライア》を出した場合、どのように処理されますか？公開されたカードが全て<天使>のシグニだった場合、１枚を手札に加えることは出来ますか？	この場合、デッキ全てを公開します。公開されたカードが全て<天使>だった場合でも、手札に加える事は出来ません。公開されたカードを好きな順でデッキの上に戻します。リフレッシュは行われません。
龍炎の昇拳(WIXOSS PARTY参加賞	PR-139	このスペルを使用する際、それぞれのシグニはいつ対象としますか？	対象を選ぶのはモードを選び、スペルの効果を処理する直前となります。その時点で自身のシグニを対象とします。①のモードを選んでいた場合はパワー８０００以下のシグニを、②のモードを選んでいた場合はエナゾーンの【マルチエナ】を持つカードを同時に対象とします。その後、スペルカットインの有無を確認し、効果の処理に入ります。 詳細は用語集「対象」もご参照ください。
龍炎の昇拳(WIXOSS PARTY参加賞	PR-139	《龍炎の昇拳》の使用手順を教えて下さい。	下記の手順となります。 １．《龍炎の昇拳》の使用を宣言、「8000以下をバニッシュ」「マルチエナをトラッシュに置く」の２つからどちらの効果を使用するのかを宣言する。 ２．自身の場にあるシグニと、「パワー8000以下のシグニ」もしくは「エナゾーンにあるマルチエナを持つカード」を対象とする。 ３．対戦相手のスペルカットインの有無を確認する。使用される場合、ここでスペルカットインの効果を解決させる。 ４．《龍炎の昇拳》の解決に入る。１．で選択した効果に沿って、効果を解決させる。
龍炎の昇拳(WIXOSS PARTY参加賞	PR-139	「対象のパワー8000以下のシグニ１体をバニッシュする。」効果によって、自身の場にあるシグニを対象とし、バニッシュすることは出来ますか？	はい、「対戦相手のシグニ」に限定されておりませんので、自身の場にあるシグニを対象とし、バニッシュすることが可能です。
コードアート　Ｄ・Ｔ・Ｐ(WIXOS	PR-140	《コードアート　Ｄ・Ｔ・Ｐ》が条件を満たした状態で場に出た場合、「カードを引かない」ことを選ぶことは出来ますか？	いいえ、《コードアート　Ｄ・Ｔ・Ｐ》出現時能力は強制的に発動し、カードを引かないことを選ぶことは出来ません。
羅植　ツバキ(WIXOSS PARTY参加	PR-141	《羅植　ツバキ》起動能力を使用することによって、《サーバント　Ｏ》を手札に加える事は出来ますか？	はい、《サーバント　Ｏ》は無色のカードですので《羅植　ツバキ》起動能力によって手札に加える事が可能です。
トーチュン・ウィップ(WIXOSS PA	PR-142	このスペルを使用する際、それぞれのシグニはいつ対象としますか？	対象を選ぶのはモードを選び、スペルの効果を処理する直前となります。その時点で自身のシグニを対象とします。②のモードを選んでいた場合、ここで対戦相手のシグニも同時に対象とします。その後、スペルカットインの有無を確認し、効果の処理に入ります。 詳細は用語集「対象」もご参照ください。
トーチュン・ウィップ(WIXOSS PA	PR-142	《トーチュン・ウィップ》の使用手順を教えて下さい。	下記の手順となります。 １．《トーチュン・ウィップ》の使用を宣言、「白のシグニをバニッシュ」「黒のシグニをバニッシュ」の２つからどちらの効果を使用するのかを宣言する。 ２．「１．で選択した効果に該当する自身の場にあるシグニ」と「対戦相手のシグニ（黒の効果を選択した場合）」を対象とする。 ３．対戦相手のスペルカットインの有無を確認する。使用される場合、ここでスペルカットインの効果を解決させる。 ４．《トーチュン・ウィップ》の解決に入る。１．で選択した効果に沿って、効果を解決させる。
トーチュン・ウィップ(WIXOSS PA	PR-142	《サーバント　Ｏ》等の、【マルチエナ】を持つ無色のシグニを《トーチュン・ウィップ》でバニッシュすることは出来ますか？	いいえ、《サーバント　Ｏ》等の【マルチエナ】を持つシグニは無色であり、白のシグニでも黒のシグニでもありません。よって《トーチュン・ウィップ》の効果によってバニッシュすることは出来ません。

ハロー・エフェクト (カードゲーマ	PR-151	「このアーツの使用コストは、あなたのルリグトラッシュにあるアーツ１枚につき《無×2》減る。」とはどういうことですか？	《ハロー・エフェクト》は、ルリグトラッシュに置かれた、使用済のアーツの枚数が多ければ多い程、少ないコストで使用することが可能となるアーツです。ルリグトラッシュに置かれたアーツが１枚の状態で使用すれば、黒×１・無×４で使用することが可能となりますし、３枚ある状態で使用すれば、黒×１を支払うのみで、対戦相手のシグニをバニッシュすることが可能です。
ハロー・エフェクト (カードゲーマ	PR-151	使用宣言した《ハロー・エフェクト》自体は、ルリグトラッシュに置かれたアーツの枚数にカウントされますか？	いいえ、使用を宣言し、コストを支払う際には、《ハロー・エフェクト》は、チェックゾーンに置かれています。《ハロー・エフェクト》そのものを、ルリグトラッシュに置かれたアーツとしてカウントし、コスト軽減効果を適用させる事は出来ません。
ハロー・エフェクト (カードゲーマ	PR-151	ピルルクを場に出している対戦相手が、《ロック・ユー》を１枚使用しました。ルリグトラッシュにアーツが３枚ある状態で《ハロー・エフェクト》を使用する場合、支払わなければならないコストはどのようになりますか？	この場合、《ハロー・エフェクト》の使用コストは、《ハロー・エフェクト》のコスト軽減効果によって無×６減少し、一方《ロック・ユー》の効果によって無×３増加します。結果、《ハロー・エフェクト》使用時に支払われる使用コストは黒×１・無×３となります。
ハロー・エフェクト (カードゲーマ	PR-151	上記の状況で、ルリグトラッシュにアーツが４枚ある場合は、《ロック・ユー》によって増加した無コストも含めて軽減されますか？	はい、《ロック・ユー》によって増加させられた「使用コスト」を《ハロー・エフェクト》のコスト軽減効果によって減少させることは可能です。ルリグトラッシュに４枚ある場合、支払うコストは黒×１・無×１となります。
ハロー・エフェクト (カードゲーマ	PR-151	ルリグトラッシュに置かれたルリグは、《ハロー・エフェクト》のコスト軽減効果にカウントされますか？	いいえ、カウントされるのはアーツのみですので、ルリグトラッシュに置かれたルリグは《ハロー・エフェクト》のコスト軽減効果にカウントされません。
レゾナンス・マーチ(ウィクロスマカ	PR-153	《レゾナンス・マーチ》によって場に出されたレゾナが、何らかの効果によってルリグトラッシュに置かれました。この場合、ルリグトラッシュに置かれたレゾナはターン終了時にルリグデッキに戻りますか？	いいえ、その場合、ターン終了時にルリグデッキには戻りません。ルリグトラッシュに置かれたままとなります。
白羅星　ネプチューン(ウィクロスマ	PR-154	《白羅星　ネプチューン》が場に出た後、対戦相手の次のメインフェイズに入る前に、《白羅星　ネプチューン》が場から離れました。この場合、対戦相手のルリグのリミットを減少させる効果は有効ですか？	はい、出現時能力が解決された場合、その《白羅星　ネプチューン》が場にいる/いないに関わらず、次の対戦相手のターンの間、対戦相手のルリグのリミットは１減少します。
白羅星　ネプチューン(ウィクロスマ	PR-154	メインフェイズに対戦相手のルリグが《ゲット・グロウ》や《夢限の最果》等によってグロウした場合でも《白羅星　ネプチューン》の出現時能力は継続して有効となりますか？	はい、グロウを行った後のルリグに対しても《白羅星　ネプチューン》の出現時能力は有効となり、リミットは減少します。
白羅星　ネプチューン(ウィクロスマ	PR-154	《白羅星　ネプチューン》の出現時能力によってメインフェイズに入った際にリミットを超過しました。この場合、どのように処理したら良いですか？	このような場合、メインフェイズに入った時点でリミットを超過しますので、減少後のリミットの値に収まるようにシグニをトラッシュに置く必要があります。
白羅星　ネプチューン(ウィクロスマ	PR-154	《不可解な誇超　コンテンポラ》のような、「対戦相手のルリグやシグニの効果を受けない」シグニが３体ならんだ状態で《白羅星　ネプチューン》出現時能力によってリミットを超過しました。この場合、どのように処理されますか？	《不可解な誇超　コンテンポラ》等の「効果を受けない」常時能力は、シグニやルリグによる「シグニを移動させる効果」や「シグニの状態を変化させる効果」を受けないことを表しています。この場合、《白羅星　ネプチューン》出現時能力は、対戦相手のルリグに対する効果であり、《不可解な誇超　コンテンポラ》常時能力等でこれを防ぐことは出来ません。よって、リミットが超過したままメインフェイズを迎えた場合、<美巧>のシグニをトラッシュに置く必要があります。

ｉｎｆｅｃｔｅｄ　ＷＩＸＯＳＳ(W	PR-164	「ゲームを開始する際に、このルリグを表向きにしたとき、＜タマ＞・＜花代＞・＜ピルルク＞・＜緑子＞・＜ウリス＞から1つを選択する。このルリグは選択されたルリグタイプを持つ。」とはどういうことですか？	このカードは、レベル０のルリグとしてルリグデッキに入れて、＜タマ＞ ＜花代＞ ＜ピルルク＞ ＜緑子＞ ＜ウリス＞いずれかのルリグのレベル０として使用することが出来ます。
ｉｎｆｅｃｔｅｄ　ＷＩＸＯＳＳ(W	PR-164	お互いにこのカードを使用していた場合、対戦開始時にルリグを宣言する手順はどのようになりますか？	このような場合、先攻プレイヤー側から先にルリグタイプを宣言し、次に後攻プレイヤーがルリグタイプを宣言します。両者の宣言が完了した後、先行プレイヤーのターンを開始します。
ｉｎｆｅｃｔｅｄ　ＷＩＸＯＳＳ(W	PR-164	このカードを使用している場合、ゲーム開始時に、対戦相手のレベル０ルリグを見た上で、宣言するルリグタイプを決める事が出来るのですか？	はい、対戦相手のルリグタイプを見た上で、ルリグタイプを選択することが可能となっております。
ｉｎｆｅｃｔｅｄ　ＷＩＸＯＳＳ(W	PR-164	このカードを表向きにした際に<花代>を選択し、その後<花代>のルリグタイプを持たない<ユヅキ>のルリグにグロウさせる事は可能ですか？	いいえ、<花代>を選択した場合、<花代>のルリグタイプを持たないルリグへグロウさせることは出来ません。
ｓｐｒｅａｄ　ＷＩＸＯＳＳ(WIXO	PR-165	「ゲームを開始する際に、このルリグを表向きにしたとき、＜エルドラ＞・＜ユヅキ＞・＜イオナ＞・＜アン＞・＜ミルルン＞から1つを選択する。このルリグは選択されたルリグタイプを持つ。」とはどういうことですか？	このカードは、レベル０のルリグとしてルリグデッキに入れて、＜エルドラ＞・＜ユヅキ＞・＜イオナ＞・＜アン＞・＜ミルルン＞いずれかのルリグのレベル０として使用することが出来ます。
ｓｐｒｅａｄ　ＷＩＸＯＳＳ(WIXO	PR-165	お互いにこのカードを使用していた場合、対戦開始時にルリグを宣言する手順はどのようになりますか？	このような場合、先攻プレイヤー側から先にルリグタイプを宣言し、次に後攻プレイヤーがルリグタイプを宣言します。両者の宣言が完了した後、先行プレイヤーのターンを開始します。
ｓｐｒｅａｄ　ＷＩＸＯＳＳ(WIXO	PR-165	このカードを使用している場合、ゲーム開始時に、対戦相手のレベル０ルリグを見た上で、宣言するルリグタイプを決める事が出来るのですか？	はい、対戦相手のルリグタイプを見た上で、ルリグタイプを選択することが可能となっております。
ｃｏｍｉｃｓ　ＷＩＸＯＳＳ(WIXO	PR-166	「ゲームを開始する際に、このルリグを表向きにしたとき、＜リメンバ＞あるいは＜アルフォウ＞から1つを選択する。このルリグは選択されたルリグタイプを持つ。」とはどういうことですか？	このカードは、レベル０のルリグとしてルリグデッキに入れて、＜リメンバ＞あるいは＜アルフォウ＞いずれかのルリグのレベル０として使用することが出来ます。
ｃｏｍｉｃｓ　ＷＩＸＯＳＳ(WIXO	PR-166	お互いにこのカードを使用していた場合、対戦開始時にルリグを宣言する手順はどのようになりますか？	このような場合、先攻プレイヤー側から先にルリグタイプを宣言し、次に後攻プレイヤーがルリグタイプを宣言します。両者の宣言が完了した後、先行プレイヤーのターンを開始します。
ｃｏｍｉｃｓ　ＷＩＸＯＳＳ(WIXO	PR-166	このカードを使用している場合、ゲーム開始時に、対戦相手のレベル０ルリグを見た上で、宣言するルリグタイプを決める事が出来るのですか？	はい、対戦相手のルリグタイプを見た上で、ルリグタイプを選択することが可能となっております。
ｏｒｉｇｉｎａｌ　ＷＩＸＯＳＳ(W	PR-167	「ゲームを開始する際に、このルリグを表向きにしたとき、＜ウムル＞または＜タウィル＞から1つを選択する。このルリグは選択されたルリグタイプを持つ。」とはどういうことですか？	このカードは、レベル０のルリグとしてルリグデッキに入れて、＜ウムル＞・＜タウィル＞いずれかのルリグのレベル０として使用することが出来ます。

ｏｒｉｇｉｎａｌ　ＷＩＸＯＳＳ(W	PR-167	お互いにこのカードを使用していた場合、対戦開始時にルリグを宣言する手順はどのようになりますか？	このような場合、先攻プレイヤー側から先にルリグタイプを宣言し、次に後攻プレイヤーがルリグタイプを宣言します。両者の宣言が完了した後、先行プレイヤーのターンを開始します。
ｏｒｉｇｉｎａｌ　ＷＩＸＯＳＳ(W	PR-167	このカードを使用している場合、ゲーム開始時に、対戦相手のレベル０ルリグを見た上で、宣言するルリグタイプを決める事が出来るのですか？	はい、対戦相手のルリグタイプを見た上で、ルリグタイプを選択することが可能となっております。
コードアート　Ｉ・Ｚ・Ｒ・Ｈ	PR-173	《コードアート　Ｉ・Ｚ・Ｒ・Ｈ》によって凍結状態となったシグニは、どうなりますか？	凍結状態となったシグニは、その凍結されたシグニを出しているプレイヤーが行う次のアップフェイズにアップしません。また、凍結状態のままアップフェイズを迎えたシグニは、アップフェイズの終了時に凍結状態ではなくなります。
コードアート　Ｉ・Ｚ・Ｒ・Ｈ	PR-173	対戦相手の場に凍結状態のシグニがある場合、出現時能力は強制ですか？	はい、コストのない出現時能力は強制的に発動し、効果に該当するシグニがある場合、対象とする必要があります。
コードアート　Ｉ・Ｚ・Ｒ・Ｈ	PR-173	アップ状態のシグニを対象とし、自動能力によって凍結することは出来ますか？	はい、アップ状態のシグニであっても、選択し凍結することは可能です。
コードアート　Ｉ・Ｚ・Ｒ・Ｈ	PR-173	こちらのターン終了時にも自動能力は発動するのですか？	はい、「各ターン終了時」ですので、自身及び対戦相手の各ターン終了時に自動能力が発動します。
スター・フェスティバル(WIXOSS	PR-174	このスペルを使用する際、それぞれのシグニはいつ対象としますか？	対象を選ぶのはモードを選び、スペルの効果を処理する直前となります。その時点で自身のシグニを対象とします。②のモードを選んでいた場合、ここで対戦相手のシグニも同時に対象とします。その後、スペルカットインの有無を確認し、効果の処理に入ります。 詳細は用語集「対象」もご参照ください。
スター・フェスティバル(WIXOSS	PR-174	《スター・フェスティバル》の使用手順を教えて下さい。	下記の手順となります。 １．《スター・フェスティバル》の使用を宣言、「レゾナではないシグニをバニッシュ」「レゾナをバニッシュ」の２つからどちらの効果を使用するのかを宣言する。 ２．「１．で選択した効果に該当する、自身の場にあるシグニまたはレゾナ」と「対戦相手のレベル３以下のシグニ（レゾナの効果を選択した場合）」を対象とする。 ３．対戦相手のスペルカットインの有無を確認する。使用される場合、ここでスペルカットインの効果を解決させる。 ４．《スター・フェスティバル》の解決に入る。１．で選択した効果に沿って、効果を解決させる。
スター・フェスティバル(WIXOSS	PR-174	【スペルカットイン】によって、対象とした自身のシグニやレゾナがバニッシュされました。この場合効果は解決されますか？	いいえ、「○○する。そうした場合？？する」と書かれた効果は、○○を行えなかった場合、？？の効果も解決されません。
スター・フェスティバル(WIXOSS	PR-174	探した結果、目的の＜宇宙＞のシグニが無かった場合はどうなりますか？	目的のシグニが無かったり、あったとしても望まない場合は“見つからなかった”ことにしてデッキをシャッフルするだけでかまいません。
スター・フェスティバル(WIXOSS	PR-174	「シグニがバニッシュされたとき」発動条件を満たす能力を持ったシグニ（例：《コードアンチ　ドロンジョ》）を《スター・フェスティバル》でバニッシュしました。このような場合、《スター・フェスティバル》の効果と、発動条件を満たした能力はどちらが先に解決されますか？	１つの効果が解決されたことによって、別の新たな能力の発動条件が満たされた場合、効果の解決がすべて終了した後、能力が発動します。このような場合、《スター・フェスティバル》の解決がすべて終了した後に、能力が解決されます。
轟炎　フレイスロ大尉(WIXOSS PA	PR-175	場にそのレベルを持つシグニが存在しない数字も選べますか？	はい、選ぶことができます。その場合、デッキの上から宣言した数字の枚数をトラッシュに置いて、効果が終了します。

轟炎　フレイスロ大尉(WIXOSS PA	PR-175	自分のメインデッキが２枚のときに、例えば「５」と宣言することはできますか？	はい、可能です。その場合、２枚をトラッシュに置きます。 このときにトラッシュに置かれたカードが全て＜ウェポン＞のシグニである場合、宣言した数字であるレベル５のシグニ１体をバニッシュすることができます。 以上の効果の解決後に、リフレッシュを行います。
轟炎　フレイスロ大尉(WIXOSS PA	PR-175	トラッシュに置かれたカードに＜精武：アーム/ウェポン＞のシグニが含まれていた場合、シグニをバニッシュすることはできますか？	はい、可能です。<精武：アーム/ウェポン>も<ウェポン>のシグニとして扱われます。
ＭＡＧＩＣ　ＨＡＮＤ(WIXOSS PA	PR-176	【スペルカットイン】によって、選択した自身のシグニがバニッシュされました。 この場合効果は解決されますか？	いいえ、「○○する。そうした場合？？する」と書かれた効果は、○○を行えなかった場合、？？の効果も解決されません。
ＭＡＧＩＣ　ＨＡＮＤ(WIXOSS PA	PR-176	探した結果、目的のスペルが無かった場合はどうなりますか？	目的のスペルが無かったり、あったとしても望まない場合は”見つからなかった”ことにしてデッキをシャッフルするだけでかまいません。
ＭＡＧＩＣ　ＨＡＮＤ(WIXOSS PA	PR-176	「シグニがバニッシュされたとき」発動条件を満たす能力を持ったシグニ（例：《コードアンチ　ドロンジョ》）を《ＭＡＧＩＣ　ＨＡＮＤ》でバニッシュしました。このような場合、《ＭＡＧＩＣ　ＨＡＮＤ》の効果と、発動条件を満たした能力はどちらが先に解決されますか？	１つの効果が解決されたことによって、別の新たな能力の発動条件が満たされた場合、効果の解決がすべて終了した後、能力が発動します。このような場合、《ＭＡＧＩＣ　ＨＡＮＤ》の解決がすべて終了した後に、能力が解決されます。
激奏(WIXOSS PARTY参加賞selecto	PR-177	メインデッキの枚数が３枚以下でも使用できますか？	はい、その場合はメインデッキを全て公開し、その中から＜美巧＞のシグニ１枚を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に戻します。この際リフレッシュは行われません。
激奏(WIXOSS PARTY参加賞selecto	PR-177	【スペルカットイン】によって、選択した自身のシグニがバニッシュされました。 この場合効果は解決されますか？	いいえ、「○○する。そうした場合？？する」と書かれた効果は、○○を行えなかった場合、？？の効果も解決されません。
激奏(WIXOSS PARTY参加賞selecto	PR-177	公開されたカードをデッキに戻す際、どの順番で戻したかを対戦相手に伝える必要はありますか？	いいえ、カードを非公開領域（この場合はデッキの下）に戻す場合、その順番を対戦相手に示す必要はありません。
激奏(WIXOSS PARTY参加賞selecto	PR-177	「シグニがバニッシュされたとき」発動条件を満たす能力を持ったシグニ（例：《コードアンチ　ドロンジョ》）を《激奏》でバニッシュしました。このような場合、《激奏》の効果と、発動条件を満たした能力はどちらが先に解決されますか？	１つの効果が解決されたことによって、別の新たな能力の発動条件が満たされた場合、効果の解決がすべて終了した後、能力が発動します。このような場合、《激奏》の解決がすべて終了した後に、能力が解決されます。
幻蟲　ヘイケ(WIXOSS PARTY参加	PR-178	「【チャーム】１枚が場からいずれかのトラッシュに置かれたとき」とはどういうことですか？	場にあるシグニに付けられた【チャーム】が、いずれかの方法（コストや効果を含む）によってトラッシュに置かれたり、シグニが場を離れたことにより、それに付けられていた【チャーム】がトラッシュに置かれた場合、《幻蟲　ヘイケ》の自動能力が発動します。
幻蟲　ヘイケ(WIXOSS PARTY参加	PR-178	チャームの付いた《幻蟲　ヘイケ》がバトルによってバニッシュされました。バニッシュされた《幻蟲　ヘイケ》の自動能力は発動しますか？	いいえ、発動しません。《幻蟲　ヘイケ》がバトルによりバニッシュされ、エナゾーンへ行った後に《幻蟲　ヘイケ》に付いていたチャームはルール上の処理によりトラッシュに置かれますが、その時点では《幻蟲　ヘイケ》はエナゾーンにいる為、自動能力は発動しません。
幻蟲　ヘイケ(WIXOSS PARTY参加	PR-178	こちらの場に２体の《幻蟲　ヘイケ》がある場で、対戦相手の【チャーム】の付いたシグニがバニッシュされました。この場合、《幻蟲　ヘイケ》２体それぞれの自動能力はどのように処理されますか？	この場合、２体いる《幻蟲　ヘイケ》それぞれの自動能力が発動条件を満たし、順番に解決させることが出来ます。

星占の巫女　リメンバ・ミッドナイ	PR-195	自動能力によってアップ状態のシグニを対象として凍結させることはできますか？	はい、アップ状態であっても凍結させることは可能です。
ミュウ=ハッチ(WIXOSSツアー３週	PR-199	「レベル」とはなんですか？	このルリグのレベルを表しています。あなたはグロウフェイズに、グロウコストを支払うことで自分のルリグデッキからルリグ1枚を、あなたの場にあるルリグに重ねることができます（この行為をグロウと呼びます。）このとき、ルリグのレベルを上げる場合は1レベルずつしか上げることが出来ません。（＊同じレベルまたは小さいレベルのルリグを重ねることは出来ます。＊ルリグタイプが違うルリグは重ねることが出来ません）また、メインフェイズにシグニを配置するとき、あなたが配置できるシグニはあなたのルリグのレベル以下のシグニしか配置できません。
ミュウ=ハッチ(WIXOSSツアー３週	PR-199	「リミット」とはなんですか？	このルリグのリミットを表しています。あなたがメインフェイズにシグニを配置するにあたり、配置後のシグニのレベルの合計がルリグのリミットを超えてしまう場合は、このシグニを配置することは出来ません。
ミュウ=ハッチ(WIXOSSツアー３週	PR-199	「グロウコスト」とはなんですか？	ルリグカードの左下に記載された、グロウフェイズにルリグのレベルをアップさせる（これをグロウと呼びます）ために必要なエナ数のことです。
狂乱する博奕(カードゲーマーvol.23	PR-201	《狂乱する博奕》を使用する際の手順を教えて下さい。	下記の通りの手順となります。 １．《狂乱する博奕》の使用を宣言し、コストを支払います。 ２．【スペルカットイン】の使用の有無を確認します。 ３．手札にあるカード１枚を選びます。 ４．記載された効果に沿って、対戦相手は色アイコン１つと、シグニかスペルから１つを選び宣言します。 ５．（３．）で選ばれたカードを公開し、（４．）で対戦相手の選択したアイコンやカードの種類に応じて効果を適用します（「対象の対戦相手のシグニ１体をバニッシュする。」であれば、ここで対象とする。）
狂乱する博奕(カードゲーマーvol.23	PR-201	手札が《狂乱する博奕》１枚しかない状態で、それを使用した場合、どうなりますか？	その場合、使用した《狂乱する博奕》はチェックゾーンに置かれ、あなたの手札は０枚となりますので、「手札１枚を選ぶ」ことが出来ません。結果として何も起こりません。
狂乱する博奕(カードゲーマーvol.23	PR-201	対戦相手のシグニをバニッシュすることになった場合、バニッシュするシグニを対象とするのはいつですか？	選んだカードを公開した後に対象とします。
狂乱する博奕(カードゲーマーvol.23	PR-201	《狂乱する博奕》で選ばれた手札は《狂乱する博奕》解決後どうなりますか？	「あなたは手札をすべて捨てる」効果を行う場合を除き、そのまま手札に置かれたままとなります。
アーク・ディストラクト(劇場版sele	PR-204	ルリグの下に置かれたカード２枚をルリグトラッシュに置いた上でルリグがアタックを行った際、ライフクロスから《コードラブハート　Ｃ・Ｍ・Ｒ》や《アーク・オーラ》が捲れ、ルリグがダウン状態となりました。この場合、ダウン状態となったルリグは追加のアタックを行うことはできますか？	いいえ、ライフバーストによってダウン状態となったルリグは、ダウン状態であるため、アタック宣言を行うこと自体ができません。結果として、それ以上の追加の攻撃を行う事はできません。
アーク・ディストラクト(劇場版sele	PR-204	自分が《アーク・ディストラクト》を使ったターンのアタックフェイズに、相手がアーツを使ったら追加のアタックはできなくなりますか？	いいえ、《アーク・ディストラクト》を使用したプレイヤーが他にアーツを使用したかどうかのみを確認します。対戦相手が使用したアーツは数えません。そのため、対戦相手がアーツを使用したとしても、《アーク・ディストラクト》の効果は不発になりません。

アーク・ディストラクト(劇場版sele	PR-204	構築済みデッキのルールシートのターン進行の説明では、ルリグアタックステップ→ガードステップとなっていて、ガードステップからルリグアタックステップに矢印が伸びていないので《アーク・ディストラクト》でルリグをアップしてもアタックできないのではないですか？	構築済みデッキのルールシートのターン進行例では、起こりにくい例であり誤解を生む可能性があるために省略されていますが、ルリグもシグニと同じように、ガードステップ後にアップ状態のアタックできるルリグが残っている場合はルリグアタックステップに戻りアタックを行うことができます。
簒奪の花嫁　アルフォウ(「selector	PR-205	自動能力は、どちらのターンでリフレッシュした場合も発動しますか？	はい、自身のターンでも対戦相手のターンでも、そのターンであなたが最初のリフレッシュをしたら発動します。
簒奪の花嫁　アルフォウ(「selector	PR-205	対戦相手がリフレッシュした後で、同じターンにこちらがリフレッシュした場合、自動能力は発動しますか？	はい、それはこのターンであなたの最初のリフレッシュですので、発動します。先に対戦相手がリフレッシュしていたとしてもそれは数えません。
宿業の花嫁 アルフォウ(「selector i	PR-206	自動能力が発動しましたが、デッキの枚数が5枚未満の場合はどうしますか？	その場合は残っている5枚未満のデッキを全てトラッシュに置き、効果終了後にリフレッシュを行います。
宿業の花嫁 アルフォウ(「selector i	PR-206	このルリグが【ダブルクラッシュ】で対戦相手のライフクロスを2枚クラッシュした場合、自動能力は発動しますか？	はい、2枚クラッシュした場合は2回発動しますので、すべてのプレイヤーは、デッキの上から計10枚をトラッシュに置きます。
宿業の花嫁 アルフォウ(「selector i	PR-206	このルリグが【ダブルクラッシュ】で対戦相手のライフクロスを2枚クラッシュしたときに、どちらかのデッキ枚数が5枚以下だった場合はどうなりますか？	その場合、1回目の自動能力を発動しデッキの上から5枚をトラッシュに置いた後、デッキが0枚のプレイヤーはリフレッシュを行います。リフレッシュ処理後、2回目の自動能力発動します。
三剣(WIXOSSカード大全Ⅲ 付録)	PR-207	アーツやスペルを使用してから、同じターンに《三剣》を使用することはできますか？	はい、可能です。《三剣》を使用した後はそのターンにアーツやスペルを使用できませんが、《三剣》を使用する前にはアーツやスペルを使用できます。
三剣(WIXOSSカード大全Ⅲ 付録)	PR-207	メインデッキの枚数が２枚以下で使用した場合はどうなりますか？	その場合、その２枚以下のデッキを全てエナゾーンに置き、「このターン、アーツとスペルを使用できない」が適用されて効果は終了となります。その後、リフレッシュを行います。
三剣(WIXOSSカード大全Ⅲ 付録)	PR-207	《三剣》を使用したターンに、スペルのライフバーストを発動することはできますか？	はい、発動できます。ライフバーストの発動はスペルの使用とは区別されています。
グレイブ・ラッシュ(ウィクロスマカ	PR-208	トラッシュにシグニが２枚以下の場合でもそれらを戻すことはできますか？また、トラッシュにシグニが３枚以上あっても２枚しか戻さないことは可能ですか？	いいえ、《グレイブ・ラッシュ》はあなたのトラッシュからシグニ３枚を対象としますので、２枚や１枚のみ場に戻すことはできません。
グレイブ・ラッシュ(ウィクロスマカ	PR-208	「能力を失ったシグニとして場に出す」とはどういうことですか？	それらの場に戻されたシグニは全ての能力を失っています。能力を失った状態で出る為、出現時能力を持っていた場合でも発動しません。
グレイブ・ラッシュ(ウィクロスマカ	PR-208	《グレイブ・ラッシュ》で場に出たシグニを一度手札に戻して場に出し直した場合、能力はどうなりますか？	領域を移動し、場に出し直された場合、元々のシグニとは別のシグニとして扱われますので、通常通り能力を持っている状態となります。
グレイブ・ラッシュ(ウィクロスマカ	PR-208	《グレイブ・ラッシュ》で場に出たシグニがバニッシュされたり手札に戻った場合、そのシグニはターン終了時にトラッシュに置かれますか？	いいえ、ターン終了時にトラッシュに置かれるのは《グレイブ・ラッシュ》で場に出たシグニがそのまま場に残っていた場合のみとなります。別の領域に移動していた場合はトラッシュへは置かれません。
グレイブ・ラッシュ(ウィクロスマカ	PR-208	《ワーム・ホール》でシグニゾーンの１つが新たに配置できない状態だったり、相手に《白羅星　サタン》がいる状態で使用した場合はどうなりますか？	その場合でも、まずトラッシュのシグニを３体対象とし、その中からシグニを出せるゾーンへ出すシグニを選んで同時に場に出します。最初に３体対象としたうち、結果的に場に出せなかったシグニはそのままトラッシュに残ります。

グレイブ・ラッシュ(ウィクロスマカ	PR-208	ルリグのレベルが２のとき、トラッシュにあるシグニ３体のレベルが１，１，４でした。この場合、《グレイブ・ラッシュ》でこれらを場に戻すことはできますか？	その３体を《グレイブ・ラッシュ》で対象とすることはできますが、レベルやリミットを超過してシグニを場に出すことはできない為、その場合はレベル１のシグニが２体のみ場に出ます。
コードアンチ　メイジ(カードゲーマ	PR-212	《コードアンチ　メイジ》の【起】能力を使用する際のコストとしてトラッシュに置いたシグニを、デッキの一番下に置くシグニとして使用出来ますか？	はい、可能です。
コードアンチ　メイジ(カードゲーマ	PR-212	「この能力は使用タイミング【アタックフェイズ】を持つ」とはどういうことですか？	この能力はアーツの【アタックフェイズ】と同じタイミングで、アーツの【アタックフェイズ】と同じように使用を宣言し、解決させることが出来ます。この能力はシグニの能力として扱われます。なお、使用タイミング【アタックフェイズ】を持っているため、自身のメインフェイズに使用することはできません。
コードアンチ　メイジ(カードゲーマ	PR-212	《コードアンチ　メイジ》の【起】能力で、このカード自身をデッキの一番下に置くことは可能ですか？	はい、可能です。しかし、その場合、この能力により《コードアンチ　メイジ》を場に出すことは出来ません。
小剣　ミカムネ(WIXOSS PARTY参	PR-213	《小剣　ミカムネ》、白のシグニ、黒のシグニのように場にある場合、《小剣　ミカムネ》のパワーはいくつになりますか？	《小剣　ミカムネ》上段常時能力は、白以外のシグニが１体でもいれば条件を満たしパワーが5000となります。同時に白のシグニがいてもそれは影響しません。
小剣　ミカムネ(WIXOSS PARTY参	PR-213	《小剣　ミカムネ》と《サーバント　O》のような無色のシグニが場にある場合、《小剣　ミカムネ》のパワーはいくつになりますか？	《サーバント　O》がいる場合、それは無色であり白以外のシグニですので、《小剣　ミカムネ》のパワーは5000となります。
小剣　ミカムネ(WIXOSS PARTY参	PR-213	《黒点の巫女　タマヨリヒメ》などで、色が白以外に変更された《小剣　ミカムネ》だけが場にある場合、《小剣　ミカムネ》のパワーはいくつになりますか？	《小剣　ミカムネ》自身の色が白以外になった場合、《小剣　ミカムネ》上段常時能力は条件を満たし、パワーは5000となります。
小剣　ミカムネ(WIXOSS PARTY参	PR-213	自分のルリグが《コード・ピルルク　VERMILION》の場合、エナゾーンの《小剣　ミカムネ》は常時能力でどの色のエナの代わりにすることができますか？	《コード・ピルルク　VERMILION》は青と黒の色を持つルリグですので、青か黒のエナを支払う際に代わりに《小剣　ミカムネ》をエナゾーンからトラッシュに置けます。 常時能力を使用せず、《小剣　ミカムネ》の本来の色として白エナを支払うこともできます。
轟砲　ウルバン(WIXOSS PARTY参	PR-214	自動能力は《轟砲　ウルバン》が何らかの効果で【ダブルクラッシュ】を得て、アタックで２枚クラッシュした場合も発動しますか？	はい、発動します。
轟砲　ウルバン(WIXOSS PARTY参	PR-214	【ダブルクラッシュ】によるアタックで相手のライフクロスが２枚クラッシュされ、その中に《コードアート　H・I》のようなシグニをダウンする効果のライフバーストがありました。《轟砲　ウルバン》の自動能力とライフバーストはどちらから発動しますか？	《轟砲　ウルバン》のような「～したとき」に発動条件を満たす自動能力とライフバーストが複数ある場合、ターンプレイヤー側の能力から先に発動します。まず《轟砲　ウルバン》の自動能力が発動してアップし、その後に相手のライフバーストが発動します。
ＳＰＡＤＥ　ＷＯＲＫ(WIXOSS PA	PR-215	【スペルカットイン】によって対象とした自身のシグニがバニッシュされました。 この場合効果は解決されますか？	いいえ、「○○する。そうした場合？？する」と書かれた効果は、○○を行えなかった場合、？？の効果も解決されません。

ＳＰＡＤＥ　ＷＯＲＫ(WIXOSS PA	PR-215	「シグニがバニッシュされたとき」発動条件を満たす能力を持ったシグニ（例：《コードアンチ　ドロンジョ》）を《ＳＰＡＤＥ　ＷＯＲＫ》でバニッシュしました。このような場合、《ＳＰＡＤＥ　ＷＯＲＫ》の効果と、発動条件を満たした能力はどちらが先に解決されますか？	ある１つの効果（A）によって、別の新たな能力（B）の発動条件が満たされた場合であっても、その効果（A）の解決がすべて終了するまで、能力（B）は発動しません。よって、この場合、《ＳＰＡＤＥ　ＷＯＲＫ》の解決がすべて終了した後に、《コードアンチ　ドロンジョ》の自動能力が発動して解決されます。
保湿成分(WIXOSS PARTY参加賞se	PR-216	アンコールのコストはいつ支払えばいいですか？	アンコールのコストは、アーツのコストを支払う際に同時に支払います。
保湿成分(WIXOSS PARTY参加賞se	PR-216	《保湿成分》がルリグトラッシュにあるときに、アンコールのコストを支払ってルリグデッキに戻すことはできますか？	いいえ、できません。アンコールのコストは、そのアーツを使用するときにのみ支払えます。
保湿成分(WIXOSS PARTY参加賞se	PR-216	「対戦相手の効果を受けない」とはどういうことですか？	対戦相手の使用するスペル、アーツ、ライフバースト、シグニ、ルリグの能力等々、対戦相手が使用する効果から「パワーやテキストを変更する効果」「カードを移動する効果」「カードの状態を変更する効果」を受けません。
保湿成分(WIXOSS PARTY参加賞se	PR-216	自分のアタックフェイズに《保湿成分》を使用しました。次の対戦相手のターンの間、そのシグニは対戦相手の効果を受けませんか？	《保湿成分》の効果は、全て使用したターンの終了時に効果が終了します。自身のターンに使用した場合は、次の対戦相手のターンには影響しません。
キャッチ・リリース(WIXOSS PART	PR-217	このスペルを使用する際、それぞれのシグニはいつ対象としますか？	対象を選ぶのはモードを選び、スペルの効果を処理する直前となります。その時点で自身のシグニを対象とします。①のモードを選んでいた場合はトラッシュのシグニを、②のモードを選んでいた場合は対戦相手のシグニを同時に対象とします。その後、スペルカットインの有無を確認し、効果の処理に入ります。 詳細は用語集「対象」もご参照ください。
キャッチ・リリース(WIXOSS PART	PR-217	【スペルカットイン】によって、対象とした自身のシグニやレゾナがバニッシュされました。 この場合効果は解決されますか？	いいえ、「○○する。そうした場合？？する」と書かれた効果は、○○を行えなかった場合、？？の効果も解決されません。
キャッチ・リリース(WIXOSS PART	PR-217	「シグニがバニッシュされたとき」発動条件を満たす能力を持ったシグニ（例：《コードアンチ　ドロンジョ》）を《キャッチ・リリース》でバニッシュしました。このような場合、《キャッチ・リリース》の効果と、発動条件を満たした能力はどちらが先に解決されますか？	ある１つの効果（A）によって、別の新たな能力（B）の発動条件が満たされた場合であっても、その効果（A）の解決がすべて終了するまで、能力（B）は発動しません。この場合、《キャッチ・リリース》の解決がすべて終了した後に、《コードアンチ　ドロンジョ》の自動能力が解決されます。
ディストラクト・アウト(劇場版sele	PR-238	《ディストラクト・アウト》の効果によりアップしたルリグは、もう一度アタックできますか？	はい、できます。ガードステップが終わりそのルリグのアタックを処理した後、アタックできるルリグがアップ状態であれば、再度ルリグアタックステップに戻りアタックすることができます。
ディストラクト・アウト(劇場版sele	PR-238	《ディストラクト・アウト》の効果でお互いのデッキが０枚になりました。リフレッシュの処理と、このルリグをアップする処理はどういう順番で行いますか？	デッキが０枚になった場合のリフレッシュの処理は、効果の処理中には行われません。まず《ディストラクト・アウト》の効果を最後まで処理しますので、ルリグをアップします。その後、お互いのデッキが０枚であれば同時にリフレッシュを行います。
ディストラクト・アウト(劇場版sele	PR-238	《ディストラクト・アウト》の効果でデッキが０枚になり、ルリグをアップしてリフレッシュを行いました。このルリグが再度アタックしたとき、またルリグの下からカードをルリグトラッシュに置き効果を処理できますか？	はい、できます。《ディストラクト・アウト》を使用したターンは、ルリグがアタックするたびにルリグの下からカードをルリグトラッシュに置く効果を発動できます。

ディストラクト・アウト(劇場版sele	PR-238	自分のデッキとトラッシュが両方０枚の状態で《ディストラクト・アウト》のアタックしたときの効果で０枚を宣言しました。このルリグはアップし、再度アタックできますか？	はい、できます。
ディストラクト・アウト(劇場版sele	PR-238	《ディストラクト・アウト》と《エニグマ・オーラ》を同じターンに使用し、ルリグがアタックした場合はどうなりますか？	その場合、ルリグがアタックしたことで《ディストラクト・アウト》による能力と《エニグマ・オーラ》による能力がそれぞれトリガーし、好きな方から発動できます。
ディストラクト・アウト(劇場版sele	PR-238	上記の状況で、先に《ディストラクト・アウト》の効果を発動し、デッキの上からカードを5枚トラッシュに置きました。デッキはまだ残っており、ルリグはアップしませんでした。これにより《コードアンチ　テキサハンマ》や《コードアンチ　ハンマフェイク》がトラッシュに置かれた場合、《エニグマ・オーラ》の効果より先にこれらのシグニの自動能力を発動して場に出し、《エニグマ・オーラ》でトラッシュに置くことはできますか？	はい、できます。デッキからトラッシュに置かれることで《コードアンチ　テキサハンマ》や《コードアンチ　ハンマフェイク》の自動能力がトリガーします。《ディストラクト・アウト》の処理後は、後からトリガーしたものも含めてトリガー能力を好きな順番で発動できますので、《エニグマ・オーラ》と《コードアンチ　テキサハンマ》や《コードアンチ　ハンマフェイク》を好きな順番で発動できます。ご質問のように処理することもできます。
ディストラクト・アウト(劇場版sele	PR-238	上記の状況で、先に《ディストラクト・アウト》の効果を発動し、デッキの上からカードを5枚トラッシュに置きました。これによりデッキが0枚になりましたので、ルリグをアップし、また《コードアンチ　テキサハンマ》や《コードアンチ　ハンマフェイク》がトラッシュに置かれました。この場合、リフレッシュの処理やトリガー能力の処理はどうなりますか？	その場合、《ディストラクト・アウト》を処理した後にデッキが0枚ですので、《エニグマ・オーラ》や《コードアンチ　テキサハンマ》などのトリガー能力より先に、ルール処理としてリフレッシュを行います。リフレッシュによりトリガーしていた《コードアンチ　テキサハンマ》などはデッキに戻ります。そしてトリガーした自動能力を発動させますが、それらの能力で場に出るはずだったカードは既にデッキに戻っているため、場に出ることはありません。
ディストラクト・アウト(劇場版sele	PR-238	デッキが8枚、シグニが3体の状況で《ディストラクト・アウト》と《エニグマ・オーラ》を使用し、ルリグでアタックしました。まず《エニグマ・オーラ》で3体をトラッシュに置きライフクロスを3枚加え、《ディストラクト・アウト》で1枚ルリグトラッシュに置き、デッキから5枚をトラッシュに置き、ルリグをアップしました。その後リフレッシュを行い、次のアタックでは《ディストラクト・アウト》を先に発動し、4枚ルリグトラッシュに置いてデッキを20枚削りました。デッキはまだ残っていますが《コードアンチ　テキサハンマ》が3枚トラッシュに置かれましたので、3体を場に出しました。その後、《エニグマ・オーラ》を発動し、3体をトラッシュに置いてライフクロスを3枚加えました。以上のような処理は可能でしょうか？	はい、可能です。
幻獣　アカズキン(カードゲーマーv	PR-240	エナゾーンのカードが０枚で《幻獣　アカズキン》を出した場合、パワーはいくつになりますか？	元々のレベルが２ですので常時能力で+6000され、パワー7000となります。

幻獣　アカズキン(カードゲーマーv	PR-240	ルリグのレベルが２で、《幻獣　アカズキン》があるときにエナゾーンにカードが５枚置かれました。《幻獣　アカズキン》のレベルは上がりますか？	エナゾーンに５枚目のカードが置かれた時点で《幻獣　アカズキン》は常時能力によりレベルが＋１され、ルリグのレベルが２の場合はレベルを超えてしまうため《幻獣　アカズキン》トラッシュに置かれます。
幻獣　アカズキン(カードゲーマーv	PR-240	ルリグのレベルが２で、エナゾーンにカードが５枚以上あるときに《幻獣　アカズキン》は場に出せますか？	《幻獣　アカズキン》は場に出すまではレベル２ですので、出すこと自体は可能です。場に出たあと、《幻獣　アカズキン》は自身の常時能力によりレベルが上がり、ルリグのレベルを超えてしまうためトラッシュに置かれます。
幻獣　アカズキン(カードゲーマーv	PR-240	《幻獣　アカズキン》のレベルが５以上のときでもアタックしたときに発動する自動能力は発動しますか？	はい、発動します。
幻獣　アカズキン(カードゲーマーv	PR-240	「対戦相手の効果を受けない」とはどういうことですか？	対戦相手の使用するスペル、アーツ、ライフバースト、シグニ、ルリグの能力等々、対戦相手が使用する効果から「パワーやテキストを変更する効果」「カードを移動する効果」「カードの状態を変更する効果」を受けません。
幻獣　アカズキン(カードゲーマーv	PR-240	メインフェイズ開始時に、デッキの上からカードをエナゾーンに置かないことを選べますか？	いいえ、選べません。
一蓮托生(ウィクロスマガジンvol.3	PR-242	ルールや効果によって場に出すことのできないシグニ、とはどのようなシグニですか？	それを出すことでレベルやリミットを超過してしまうシグニは、選ばれても場に出ることなく効果が終了します。また、場にクロス状態のシグニがないときの《罠砲　タイマーボム》など、能力によって新たに場に出せなくなっているシグニを選ばれた場合も、場に出ることなく効果が終了します。
一蓮托生(ウィクロスマガジンvol.3	PR-242	②の効果を選んだ場合、対戦相手に選ばれたシグニをどのシグニゾーンに出すかはどちらが決めますか？	《一蓮托生》を使用したプレイヤーが、どのシグニゾーンに出すかを決めて場に出します。
シャボン・サクシード(WIXOSS PA	PR-245	【スペルカットイン】によって、対象とした自身のシグニがバニッシュされました。 この場合効果は解決されますか？	いいえ、「○○する。そうした場合？？する」と書かれた効果は、○○を行えなかった場合、？？の効果も解決されません。
シャボン・サクシード(WIXOSS PA	PR-245	＜天使＞のシグニを手札に加えるか場に出すかを決めるのはいつですか？	《シャボン・サクシード》の効果で＜天使＞のシグニ1体を探して公開した後に、手札に加えるかどのシグニゾーンに出すかを決めます。
コードアート　B・B・Q(WIXOSS	PR-247	コストの合計が４以上の青のスペルとはどういうカードですか？	カード左上に記載されたコストが、青や無色なども全て合わせてエナが４つ以上の青のスペルです。
コードアート　B・B・Q(WIXOSS	PR-247	相手の凍結状態のシグニが2体以上いる場合、《コードアート　B・B・Q》の出現時能力によって、使用コストが減っている《ＦＲＥＥＺＥ　ＴＨＲＯＵＧＨ》を手札に加えることはできますか？	はい、可能です。出現時能力で参照するコストはカード左上に記載されているコストとなります。 カードの能力などで使用コストが減っていても、それは参照しません。
コードアート　B・B・Q(WIXOSS	PR-247	出現時能力は発動しないことを選べますか？	いいえ、《コードアート　B・B・Q》の出現時能力はコストの無い出現時能力ですので必ず発動し、トラッシュにコストの合計が4以上の青のスペルがあれば必ず手札に加えます。
快演(WIXOSS PARTY参加賞selecto	PR-248	このスペルを使用する際、それぞれのシグニはいつ対象としますか？	対象を選ぶのはモードを選び、スペルの効果を処理する直前となります。その時点で自身のシグニを対象とします。②のモードを選んでいた場合、ここでエナゾーンのシグニも同時に対象とします。その後、スペルカットインの有無を確認し、効果の処理に入ります。 詳細は用語集「対象」もご参照ください。
快演(WIXOSS PARTY参加賞selecto	PR-248	【スペルカットイン】によって、対象とした自身のシグニがバニッシュされました。 この場合効果は解決されますか？	いいえ、「○○する。そうした場合？？する」と書かれた効果は、○○を行えなかった場合、？？の効果も解決されません。

快演(WIXOSS PARTY参加賞selecto	PR-248	シグニがバニッシュされたときにトリガーする能力を持ったシグニ（例：《コードアンチ　ドロンジョ》）を《快演》でバニッシュしました。このような場合、《快演》の効果と、トリガーした能力はどちらが先に解決されますか？	ある１つの効果（A）によって、別のトリガー能力（B）がトリガーした場合であっても、その効果（A）の処理がすべて終了するまで、能力（B）は発動しません。よって、この場合、《快演》の解決がすべて終了した後に、《コードアンチ　ドロンジョ》の自動能力が発動します。
チャーム・タクティクス(WIXOSS	PR-249	アンコールのコストはいつ支払えばいいですか？	アンコールのコストは、アーツのコストを支払う際に同時に支払います。
チャーム・タクティクス(WIXOSS	PR-249	《チャーム・タクティクス》がルリグトラッシュにあるときに、アンコールのコストを支払ってルリグデッキに戻すことはできますか？	いいえ、できません。アンコールのコストは、そのアーツを使用するときにのみ支払えます。
チャーム・タクティクス(WIXOSS	PR-249	２体ではなく１体のみに【チャーム】を付けることもできますか？	はい、２体までとなっていますので可能です。
チャーム・タクティクス(WIXOSS	PR-249	《チャーム・タクティクス》を使用したときにデッキが１枚しかない場合はどうなりますか？	その場合、その１枚をシグニ１体の【チャーム】にして、効果は終了となります。その後リフレッシュを行います。
チャーム・タクティクス(WIXOSS	PR-249	デッキの上の２枚のカードそれぞれについて、どのシグニの【チャーム】にするかはどのプレイヤーが対象としますか？	《チャーム・タクティクス》を使用したプレイヤーが対象とします。
コードアート　†Ａ・Ｌ・Ｃ・Ａ†	PR-255	出現時能力で＜電機＞を２枚捨てることで２つの効果を発動できますか？	いいえ、できません。《コードアート　ALCA》の出現時能力は、《コードアート　ALCA》を場に出したときに１回発動し、１回の発動ではコストとして＜電機＞１枚を捨てて１つの効果を発動するまでしかできません。
コードアート　†Ａ・Ｌ・Ｃ・Ａ†	PR-255	対戦相手のシグニが１体のみの場合、①の効果でそのシグニのパワーを-2000できますか？	いいえ、できません。２体を対象としなければならないため、１体のみの場合はそのシグニを-2000することはできません。
コードアート　†Ａ・Ｌ・Ｃ・Ａ†	PR-255	デッキが１枚のときに、②や③の効果を使用できますか？	はい、できます。その場合、残りのデッキを全てトラッシュに置き、手札に加えるところまで効果を処理します。その後リフレッシュを行います。
コードアート　†Ａ・Ｌ・Ｃ・Ａ†	PR-255	デッキの上から２枚までをトラッシュに置いてから、②の効果を使うか、もう一枚トラッシュに置いて③にするかを選べますか？	いいえ、できません。《コードアート　ALCA》の出現時能力は、発動するときに最初にどのモードを発動するかを選びます。また、それは途中で変えることはできません。
燐廻転生(劇場版selector来場特典)	PR-256	《燐廻転生》の効果によりアップしたルリグは、もう一度アタックできますか？	はい、できます。ガードステップが終わりそのルリグのアタックを処理した後、アタックできるルリグがアップ状態であれば、再度ルリグアタックステップに戻りアタックすることができます。
燐廻転生(劇場版selector来場特典)	PR-256	【トリプルクラッシュ】とはなんですか？	【トリプルクラッシュ】持つシグニやルリグが、アタックによって対戦相手にダメージを与える場合、ライフクロスを３枚同時にクラッシュします。
燐廻転生(劇場版selector来場特典)	PR-256	《燐廻転生》を使用し、ルリグの下から５枚のカードをルリグトラッシュに置きました。どの効果を使えますか？	ルリグの下から５枚をルリグトラッシュに置いていた場合、２枚以上置いた効果と４枚以上の効果と５枚以上の効果を全て順番に処理します。数字２つを宣言し、ルリグが【トリプルクラッシュ】を得て、そのルリグはアップします。
ディストラクト・スルー(劇場版sele	PR-257	同じエクシード能力を複数回使用できますか？	はい、できます。その都度コストを支払い、複数回使用できます。
ディストラクト・スルー(劇場版sele	PR-257	宣言するカード名は一字一句正しくなくてはなりませんか？	正しいカード名であることが望ましいですが、お互いのプレイヤーがどのカードであるかを正しく認識でき、その他のカード名であり得なければ問題ありません。例えば「エナジェ」は該当するカードが複数あり正しくはありませんが、「シュブニグラ」はその頭に何が付くかを一字一句正しく答えられる必要はありません。
紆余曲折(劇場版selector来場特典)	PR-258	同じエクシード能力を複数回使用できますか？	はい、できます。その都度コストを支払い、複数回使用できます。

紆余曲折(劇場版selector来場特典)	PR-258	2枚の《紆余曲折》を使用した場合、エクシード1能力で対戦相手のパワー12000以上のシグニを2体バニッシュできますか？	いいえ、できません。2枚の《紆余曲折》を使用したとしても、別々のエクシード1能力を重複して持つだけとなり、実質意味はありません。起動能力の使用時にどの能力を起動するか宣言する必要があり、一番上のエクシード1能力では対戦相手のパワー12000以上のシグニ1体をバニッシュするのみということは変わりません。
羅石　セキエイ(WIXOSS PARTY参	PR-260	《サーバント　O》などの【マルチエナ】を持つ無色のシグニもバニッシュできますか？	はい、バニッシュできます。【マルチエナ】はカード自体の色は変更しませんので、その《サーバント　O》は無色のシグニとなります。
羅石　セキエイ(WIXOSS PARTY参	PR-260	出現時能力は必ず発動しなければなりませんか？	はい、コストの無い出現時能力ですので強制的に発動し、対戦相手の場に無色のシグニがあるならそれを必ず対象としなければなりません。
幻竜　#ヤモリ#(WIXOSS PARTY参	PR-261	バニッシュされてエナゾーンにあるこのシグニで、効果の《緑》を支払えますか？	はい、可能です。
ドライ＝ラッカー(WIXOSS PARTY	PR-262	対戦相手のシグニのパワーが0以下になったとき、この効果とそのシグニのルール処理のバニッシュはどちらが先ですか？	パワーが0以下になったことによるルール処理のバニッシュが先となります。その後この能力が発動し、デッキの一番上のカードをエナゾーンに置きます。
ドライ＝ラッカー(WIXOSS PARTY	PR-262	《緑幻獣　モモ》などの、「バニッシュされない」シグニがパワー0以下になったときも発動しますか？	はい、発動します。
ドライ＝ラッカー(WIXOSS PARTY	PR-262	《緑幻獣　モモ》などの、「バニッシュされない」シグニが何らかの効果によりパワー0以下になりました。その後このシグニを出し、さらに《緑幻獣　モモ》にマイナス修正する効果を使いました。この能力は発動しますか？	いいえ、発動しません。「パワーが0以下になったとき」とは、パワーが正の値から0以下になったときにトリガーします。パワーはマイナスの値までは減りません。例えばパワー1000のシグニに-12000してもパワーは0となり、そのシグニをさらにマイナス修正してもパワーは変わらず、能力はトリガーしません。ただし、そのシグニにさらにプラス修正をする場合のみ、パワー1000から-12000で-11000からプラス修正を計算します。
羅星　アルデバラン(ウィクロスマガ	PR-266	自分のターン終了時、《羅星　アルデバラン》を2体トラッシュに置きました。ルリグはこの能力を複数得ることができますか？	はい、できます。2体の《羅星　アルデバラン》をトラッシュに置いたのなら、それによる能力を２つ得ます。それぞれアタックフェイズに1回ずつ使用できます。
ビクトリアン・バウンダリー(ウィク	PR-277	アンコールのコストはいつ支払えばいいですか？	アンコールのコストは、アーツのコストを支払う際に同時に支払います。
ビクトリアン・バウンダリー(ウィク	PR-277	《ビクトリアン・バウンダリー》がルリグトラッシュにあるときに、アンコールのコストを支払ってルリグデッキに戻すことはできますか？	いいえ、できません。アンコールのコストは、そのアーツを使用するときにのみ支払えます。
無垢なる宝剣(WIXOSSカード大全I	PR-284	このスペルを使用する際、対戦相手のシグニや自身のトラッシュのシグニはいつ対象としますか？	対象を選ぶのはスペルの効果を処理する直前となります。使用宣言しコストを支払うと同時にエナゾーンからカードをトラッシュに置き、対応した色の効果で必要な対象をそれぞれ選択します。その後、スペルカットインの有無を確認し、効果の処理に入ります。 詳細は用語集「対象」もご参照ください。
無垢なる宝剣(WIXOSSカード大全I	PR-284	このスペルを使用する際にエナゾーンから2枚以上をトラッシュに置くのは、対戦相手がスペルカットインする前ですか？後ですか？	使用コストとしてエナゾーンから2枚以上をトラッシュに置きます。その後、対戦相手のスペルカットインを確認し、効果の処理に入ります。スペルカットインでこのスペルの効果が打ち消されたとしても、エナゾーンからトラッシュに置いたカードは戻りません。
無垢なる宝剣(WIXOSSカード大全I	PR-284	エナゾーンにカードが1枚以下でも使用することはできますか？また、エナゾーンにカードが2枚以上あっても1枚もトラッシュに置かないということはできますか？	いいえ、どちらもできません。このスペルを使用する際に、追加でエナゾーンから2枚以上のカードをトラッシュに置けないのであれば使用の宣言自体ができず、また、使用したときにエナゾーンが2枚以上あるなら2枚は必ずトラッシュに置きます。

無垢なる宝剣(WIXOSSカード大全I	PR-284	白のカード2枚をエナゾーンからトラッシュに置いた場合、対戦相手のシグニを2体手札に戻せますか？	いいえ、できません。この効果は何色のカードがトラッシュに置かれたかのみ確認し、枚数は確認しません。白のカードが2枚トラッシュに置かれたとしても、手札に戻せるシグニは1体です。
無垢なる宝剣(WIXOSSカード大全I	PR-284	【マルチエナ】を持つカードを、好きな色のカードとしてトラッシュに置けますか？	いいえ、【マルチエナ】は、エナコストとして支払う際に好きな色１つとして支払うこと出来る能力であり、実際にカードの色そのものが変更されることはありません。例えば《サーバント　O》でしたらカード自体の色は無色ですので、どの効果も起こりません。
無垢なる宝剣(WIXOSSカード大全I	PR-284	それぞれの色の効果は好きな順番でできますか？黒の効果でトラッシュからシグニを加えた後、青の効果で2枚引いてから1枚捨てられますか？	いいえ、カードの効果は上から順番に処理しますので、青のカードと黒のカードがトラッシュに置かれたなら青→黒の順番で処理します。
無垢なる宝剣(WIXOSSカード大全I	PR-284	白、赤、青、緑、黒の5枚のカードをこのスペルでトラッシュに置いた場合、全ての効果を使えますか？	はい、可能です。
無垢なる宝剣(WIXOSSカード大全I	PR-284	対戦相手が《羅原姫　Ne》を場に出しているのでスペルを使用コストが無×１増えており、使用コストとしてエナコストを白のカードで支払った場合、白の効果は使えますか？	いいえ、使えません。参照するのはエナの支払いでトラッシュに置かれたカードではなく、「追加で」トラッシュに置かれたカードとなります。
バニラ・スクランブル(カードゲーマ	PR-286	同じモードを２回選択することはできますか？	できません。複数のモードを選択する場合、別々のモードを選択する必要があります。
バニラ・スクランブル(カードゲーマ	PR-286	「能力の無いシグニ」とは具体的にどういうことですか？	テキスト欄に記載された情報がなく、また他のカードの効果によって何らかの能力を得ていない状態のシグニ、また他のカードの効果によって能力を失っているシグニを「能力の無いシグニ」として扱います。例えば《コードライド　ソーラー》はテキスト欄に記載された能力が無いため、「能力の無いシグニ」として扱われます。
バニラ・スクランブル(カードゲーマ	PR-286	能力がないシグニを１枚だけ探すことはできますか？	はい、１枚しかない場合でも探すことができます。このテキストのように３枚「まで～」と書かれている場合には０～３枚まで好きな数の能力のないシグニを探すことができるからです。
バニラ・スクランブル(カードゲーマ	PR-286	両方の効果を選んだ場合、①の効果で手札に加えたシグニを②の効果で場に出すことはできますか？	はい、できます。効果は上から順番に処理しますので、②を処理する時点で手札には①で加えたシグニがあり、それも含めて能力を持たないシグニを好きな枚数場に出すことができます。
バニラ・スクランブル(カードゲーマ	PR-286	②の効果で場に出したシグニが、そのターン中にバニッシュされてエナゾーンに置かれた場合、それはターン終了時にトラッシュに置かれますか？	いいえ、この効果によって場に出たシグニがそのターン中に場から別の領域へ移動した場合、ターン終了時にトラッシュに置く必要はありません。
ゲット・ノスタルジア(WIXOSS PA	PR-289	「能力を持たないシグニ」とは具体的にどういうことですか？	テキスト欄に記載された情報がなく、また他のカードの効果によって何らかの能力を得ていない状態のシグニ、また他のカードの効果によって能力を失っているシグニを「能力を持たないシグニ」として扱います。例えば《小剣　ククリ》はテキスト欄に記載された能力が無いため、「能力を持たないシグニ」として扱われます。
幻水　スズメダ(WIXOSS PARTY参	PR-290	《幻水　スズメダ》が場に出たとき、手札が3枚以下だったとしてもカードを引かないことは選べますか？	いいえ、その場合は引かないことは選べません。
幻水　スズメダ(WIXOSS PARTY参	PR-290	《台風一過》を使い、《幻水　スズメダ》3体を場に出し、トラッシュからシグニを3体手札に加えました。《幻水　スズメダ》の出現時能力で何枚引けますか？	場に出た《幻水　スズメダ》のそれぞれの出現時能力は、《台風一過》処理後に、1体ずつ順番に発動します。《台風一過》の効果により手札が3枚となっていますので、1体目の《幻水　スズメダ》はカードを引けますが、2体目以降が発動するときには手札は4枚以上になっていますので、引くことはできません。

羅植　ワサビ(WIXOSS PARTY参加	PR-291	「このシグニは＜地獣＞を持つ。（場にあるかぎり有効である）」とはどういうことですか？	《羅植　ワサビ》は、手札など場以外の領域では＜植物＞のクラスのみを持ちますが、場にあるときは＜地獣＞と＜植物＞の両方のクラスを持ち、どちらのクラスも参照されます。例えば＜地獣＞をプラス修正する《三式豊潤娘　緑姫》の効果でも、＜植物＞をプラス修正する《羅植　グラミス》の効果でもプラス修正されます。
羅植　ワサビ(WIXOSS PARTY参加	PR-291	自動能力と、クラッシュされたカードのライフバーストはどちらが先に発動しますか？	ライフクロスがクラッシュされることで、自動能力とクラッシュされたカードのライフバーストが両方トリガーし、トリガー能力は好きな順番で発動できます。
羅植　ワサビ(WIXOSS PARTY参加	PR-291	【ランサー】を持つシグニからのアタックによって、《羅植　ワサビ》がバニッシュされ、ライフクロスがクラッシュされました。自動能力は発動しますか？	いいえ、その場合はバトルによって《羅植　ワサビ》がバニッシュされてからライフクロスがクラッシュされています。《羅植　ワサビ》の自動能力は、《羅植　ワサビ》が場にあるときにライフクロスがクラッシュされないとトリガーしませんので、この場合は発動しません。
羅植　ワサビ(WIXOSS PARTY参加	PR-291	対戦相手のシグニの【ダブルクラッシュ】によって、こちらのライフクロスを2枚同時にクラッシュされた場合、自動能力は何回発動しますか？	1回のみとなります。【ダブルクラッシュ】で2枚同時にクラッシュされることで、自動能力は2回トリガーしますが、1ターンに一度しか発動しない能力ですので、片方が発動してもう片方は不発となります。
ｓｔｉｒｒｅｄ　ＷＩＸＯＳＳ(WI	PR-296	「ゲームを開始する際に、このルリグを表向きにしたとき、＜サシェ＞・＜ララ・ルー＞・＜ソウイ＞・＜アイヤイ＞・＜ミュウ＞から1つを選択する。このルリグは選択されたルリグタイプを持つ。」とはどういうことですか？	このカードは、レベル０のルリグとしてルリグデッキに入れて、＜サシェ＞・＜ララ・ルー＞・＜ソウイ＞・＜アイヤイ＞・＜ミュウ＞いずれかのルリグのレベル０として使用することが出来ます。
ｓｔｉｒｒｅｄ　ＷＩＸＯＳＳ(WI	PR-296	お互いにこのカードを使用していた場合、対戦開始時にルリグを宣言する手順はどのようになりますか？	このような場合、先攻プレイヤー側から先にルリグタイプを宣言し、次に後攻プレイヤーがルリグタイプを宣言します。両者の宣言が完了した後、先行プレイヤーのターンを開始します。
ｓｔｉｒｒｅｄ　ＷＩＸＯＳＳ(WI	PR-296	このカードを使用している場合、ゲーム開始時に、対戦相手のレベル０ルリグを見た上で、宣言するルリグタイプを決める事が出来るのですか？	はい、対戦相手のルリグタイプを見た上で、ルリグタイプを選択することが可能となっております。
エンジェルキラー　†上柚木綾瀬†	PR-305	「バトル終了時」とはいつですか？	正面のシグニとバトルし、バトルの結果そのシグニがバニッシュされるか場に残るかした後となります。結果的に、このシグニのアタックで正面のシグニをバニッシュしていた場合は、そのシグニは場にありませんので、手札を捨てていたとしてもデッキの一番下へ置くことはできません。
エンジェルキラー　†上柚木綾瀬†	PR-305	自分のシグニが《コード・ピルルク　VERMILION》のとき、「あなたのルリグが黒の場合」を満たしますか？	はい、《コード・ピルルク　VERMILION》は青であり黒でもありますので、条件を満たし、出現時能力で対戦相手の＜天使＞のシグニ１体をバニッシュできます。
エンジェルキラー　†上柚木綾瀬†	PR-305	自動能力では、この《エンジェルキラー　†上柚木綾瀬†》自身もデッキの一番下に置かれるのですか？	いいえ、この自動能力は「このシグニがバトルしたそのシグニ」のみをデッキの一番下に置きます。《エンジェルキラー　†上柚木綾瀬†》は場に残ったままとなります。
リヴァイバル・エクシード(WIXOS	PR-307	「エクシードの値が3以下の能力」とはどういうことですか？	例えば《永遠の巫女　タマヨリヒメ》のエクシード能力のように、エクシードのコストの数値が3以下の能力を使用できます。《黒点の巫女　タマヨリヒメ》のようなエクシード４以上の能力は使用できません。
リヴァイバル・エクシード(WIXOS	PR-307	このアーツによって《永遠の巫女　タマヨリヒメ》のエクシード能力を使用して、対戦相手の《先駆の大天使　アークゲイン》を手札に戻すことはできますか？	はい、可能です。このアーツによってコストを支払わずに使用されたエクシード能力であっても、使用しているのはルリグですので、アーツの効果を受けない《先駆の大天使　アークゲイン》を手札に戻すことができます。

リヴァイバル・エクシード(WIXOS	PR-307	《永遠の巫女　タマヨリヒメ》の上のエクシード能力のように、「1ターンに一度しか使用できない」という制限のある能力について、通常の手順で一度使用し、同じターンに《リヴァイバル・エクシード》で再度使用できますか？	いいえ、できません。《リヴァイバル・エクシード》でエクシード能力を使用する際、「1ターンに一度しか使用できない」という制限は無視できません。そのターンは一度使用してしまっている為、《リヴァイバル・エクシード》を使用してもそのエクシード能力は使用できません。
リヴァイバル・エクシード(WIXOS	PR-307	《紆余曲折》などで、そのルリグが元々持っている能力ではなく後から付与されたエクシード能力でも《リヴァイバル・エクシード》で使用できますか？	はい、できます。
リヴァイバル・エクシード(WIXOS	PR-307	対戦相手の場に《星占の巫女　リメンバ・ナイト》がある場合、《リヴァイバル・エクシード》でエクシード能力を使用する際に《無》×１を支払う必要はありますか？	《リヴァイバル・エクシード》は、エクシード能力の本来のコストは支払いませんが、《星占の巫女　リメンバ・ナイト》の常時能力によって増えた「使用コスト」は別途支払う必要があります。この場合、追加で《無》×１を支払わなければ使用できません。
無二の征服　アレクサンド(WIXOS	PR-308	【ライズ】とは何ですか？	【ライズ】アイコンを持つシグニは、場に出す際にライズ条件を満たして場に出す必要があります。ライズ条件は「コスト」ではなく、常時能力や出現時能力といった「効果」でもありません。このシグニが場を離れた場合、下にあるカードはすべてトラッシュに置かれます。
無二の征服　アレクサンド(WIXOS	PR-308	ダウンしているシグニの上にライズした場合、ライズしたシグニもダウン状態ですか？	いいえ、ライズするにあたってその下にあるシグニの状態を引き継ぐことはありません。場に新たに出るシグニは、他の効果などによって指定されていなければアップ状態です。
無二の征服　アレクサンド(WIXOS	PR-308	使用タイミング【アタックフェイズ】のアーツを使用するのと、《無二の征服　アレクサンド》の自動能力が発動するのはどちらが先ですか？	アタックフェイズには、まず《無二の征服　アレクサンド》のような「アタックフェイズ開始時」にトリガーする能力が発動します。その処理が終わってから、ターンプレイヤー側から使用タイミング【アタックフェイズ】のアーツや能力を使用できます。
コードアンチ　カイヅカ(WIXOSS	PR-309	自動能力の「そうした場合～」は具体的にどういう意味ですか？	ターン終了時にこのシグニが場にある場合ゲームから除外されます。また、そのターン終了時より前に効果やコスト、ルールによってこのシグニが場から離れる場合にも本来の移動先（手札やエナゾーンなど）には移動せず、ゲームから除外されます。
コードアンチ　カイヅカ(WIXOSS	PR-309	出現時能力は強制ですか？	はい、コストの無い出現時能力ですので、強制的にトリガーし、発動します。対戦相手の場にシグニがある場合、その中の1体を対象として-5000しなければなりません。
月欠けの戦場(カードゲーマーvol.29	PR-315	①と①のように、同じモードを2回選べますか？	いいえ、モードを選ぶ効果では、特に記載がないかぎり同じモードを選ぶことはできません。①と②、②と③、①と③のように違うモードを選んでください。
月欠けの戦場(カードゲーマーvol.29	PR-315	②の効果は相手の《先駆の大天使　アークゲイン》などの「効果を受けない」シグニにはどうなりますか？	「効果を受けない」という能力は、「カードの情報を変更する効果」「状態を変更する効果」「移動させる効果」を防ぎ、この②の効果はシグニに能力を得させていますので、「カードの情報を変更する効果」に該当し、これを防ぐことができます。アタックするときに《無》を支払う必要はありません。また、①の効果でマイナス修正されることもありません。
月欠けの戦場(カードゲーマーvol.29	PR-315	アタックフェイズに②を選んでこのアーツを使用した後に、対戦相手の場に出たシグニはアタック時に《無》を支払う必要はありますか？	いいえ、そのシグニはアタック時に《無》を支払う必要はありません。この②の効果は、使用したときに対戦相手の場にあるシグニのみに、この能力を与えます。その後から場に出たシグニには影響しません。
サチュレイト・ガット	PR-316	手札が0枚の状態で《サチュレイト・ガット》の使用を宣言し、②の効果でトラッシュにある＜毒牙＞のシグニ2体を場に出すことはできますか？	はい、できます。使用時のあなたの手札の枚数に関わらず、②の効果でトラッシュにある＜毒牙＞のシグニを2枚迄場に出すことは可能です。
サチュレイト・ガット	PR-316	《サチュレイト・ガット》を使用するときのコストとして支払った《黒》×２が＜毒牙＞のシグニだった場合、それも①や②の効果で対象とすることはできますか？	はい、できます。コストを支払ってからトラッシュのカードを対象としますので、その時点でトラッシュにある＜毒牙＞のシグニを対象とすることができます。

サチュレイト・ガット	PR-316	②の効果で手札を捨てた後、捨てた手札に含まれていた＜毒牙＞も対象として場に出すことができますか？	はい、できます。②の効果では、手札を捨てた後にトラッシュの＜毒牙＞を対象とします。
サチュレイト・ガット	PR-316	トラッシュに＜毒牙＞が1枚しかない場合でも、①や②の効果で使用できますか？	はい、どちらも「2枚まで」を対象とする効果ですので、1枚だけを対象として手札に加えたり場に出すこともできます。
サチュレイト・ガット	PR-316	②の効果で2体場に出した＜毒牙＞が両方出現時能力を持っています。どちらから先に発動しますか？	出現時能力はトリガー能力であり、複数のトリガーしている能力がある場合は好きな順番で発動させることができます。
紡績する知識(WIXOSSカード大全IV	PR-318	青と黒のルリグである《コード・ピルルク VERMILION》の場合、どの色のカードを探すことができますか？	その場合、青か黒のどちらかのカードを探すことができます。
紡績する知識(WIXOSSカード大全IV	PR-318	無色のルリグである《虚無の闇魔　ウリス》の場合、どの色のカードを探すことができますか？	いいえ、無色は色を持たないため、ルリグと同じ色を持つカードは存在せず、カードを探すことはできません。無色の《サーバント　O》なども探すことはできません。
幻蟲　オオムラサキ(ウィクロスマカ	PR-319	自分のターン終了時、《幻蟲　オオムラサキ》を2体トラッシュに置きました。ルリグはこの能力を複数得ることができますか？	はい、できます。2体の《幻蟲　オオムラサキ》をトラッシュに置いたのなら、それによる能力を２つ得ます。それぞれアタックフェイズに1回ずつ使用できます。
白亜の鍵主　ウルトゥム(セレクター	PR-322	《ターン１回》アイコンはどういう意味ですか？	【起】に《ターン１回》アイコンがついている場合、この能力は1ターンに1度しか使用できません。
白亜の鍵主　ウルトゥム(セレクター	PR-322	対戦相手のシグニが1体もない場合でも、上の起動能力は使用できますか？	はい、できます。その場合でも起動能力を使用しましたので、このターンはもう使用できません。
白亜の鍵主　ウルトゥム(セレクター	PR-322	自分のトラッシュに黒の＜天使＞、黒の＜古代兵器＞がなくても、上の起動能力は使用できますか？	はい、できます。その場合は、それらのシグニをデッキの一番下に置くことはできませんので、対戦相手のシグニをトラッシュに置くこともできません。また、起動能力は使用しましたので、このターンはもう使用できません。
白亜の鍵主　ウルトゥム(セレクター	PR-322	【アタックフェイズ】アイコンはどういう意味ですか？	【アタックフェイズ】アイコンがついている能力は、使用タイミング【アタックフェイズ】を持ちます。この能力は各ターンのアタックフェイズにしか使用できず、メインフェイズには使用できません。
白亜の鍵主　ウルトゥム(セレクター	PR-322	右下のコインアイコンはどういう意味ですか？	右下にコインアイコンがある場合、そのルリグが場に出たときに出現時能力として、そこに書かれている枚数のコインを得ます。
美学の海賊　リリアナ(カードゲーマ	PR-328	【自】とは何ですか？	【自】は自動能力です。今まで常時能力の一部で表現されていた、「～したとき、～するたび、～時」などの条件を満たしたときにトリガーし、発動する能力です。
美学の海賊　リリアナ(カードゲーマ	PR-328	２枚を捨てて①を２回選ぶなど、同じモードを２回選べますか？	いいえ、モードを選ぶ効果の場合、特に記載がなければ同じモードを選ぶことはできません。
美学の海賊　リリアナ(カードゲーマ	PR-328	【アタックフェイズ】のアーツでこのシグニのパワーを-2000しました。①の能力でバニッシュできるシグニはパワーはいくつですか？	マイナス後のパワーを参照します。パワー5000以下のシグニをバニッシュできます。
異国の黒船　ペリー(WIXOSS PART	PR-330	【自】とは何ですか？	【自】は自動能力です。今まで常時能力の一部で表現されていた、「～したとき、～するたび、～時」などの条件を満たしたときにトリガーし、発動する能力です。
異国の黒船　ペリー(WIXOSS PART	PR-330	《ターン２回》とは何ですか？	《ターン２回》アイコンを持つ能力は、そのターンに2回まで発動や使用ができます。
異国の黒船　ペリー(WIXOSS PART	PR-330	このシグニの上に《ライズ》を持つシグニが置かれました。その《ライズ》を持つシグニのパワーは+4000されますか？	いいえ、されません。「このカードの上に」というように特別な記述がないかぎり、《ライズ》を持つシグニが置かれたあとでその下にシグニの能力は発動することはありません。

ＰＲＡＮＫ(WIXOSS PARTY参加賞	PR-331	このスペルを使用する際、それぞれのシグニはいつ対象としますか？	対象を選ぶのはモードを選び、スペルの効果を処理する直前となります。その時点で自身のシグニを対象とします。②のモードを選んでいた場合、ここで【トラップ】も同時に対象とします。その後、スペルカットインの有無を確認し、効果の処理に入ります。 詳細は用語集「対象」もご参照ください。
ＰＲＡＮＫ(WIXOSS PARTY参加賞	PR-331	【トラップ】とは何ですか？	カードの効果によって、【トラップ】としてシグニゾーンに設置された裏向きのカードをのことを指します。 【トラップ】は自分のシグニゾーン１つにつき１つまで設置することができます。 相手のシグニがアタックしたとき、その正面にシグニがない場合、そこにある【トラップ】を表向きにすることができます（しないことも可能です）。それが《トラップアイコン》を持っている場合、その効果を発動できます。その後、その【トラップ】はトラッシュに置かれます。
ＰＲＡＮＫ(WIXOSS PARTY参加賞	PR-331	《トラップアイコン》を持っていないカードでも【トラップ】として設置することはできますか？	はい、可能です。そのカードが何であるか問わず【トラップ】として設置できますし、また相手シグニのアタックで表向きにすることもできます。ただし、その表向きにしたカードに《トラップアイコン》がなければそのカードは何も発動することはなく、トラッシュへ置かれます。
ＰＲＡＮＫ(WIXOSS PARTY参加賞	PR-331	②の効果で【トラップ】を手札に加える場合、それの表面を対戦相手に見せる必要はありますか？	いいえ、見せる必要はありません。
コードイート　ウナドン(WIXOSS	PR-332	【自】とは何ですか？	【自】は自動能力です。今まで常時能力の一部で表現されていた、「～したとき、～するたび、～時」などの条件を満たしたときにトリガーし、発動する能力です。
コードイート　ウナドン(WIXOSS	PR-332	【アクセ】にするとはどういうことですか？	【アクセ】アイコンを持つシグニは、エナゾーンにあるときに起動能力を使用することで、あなたのシグニの【アクセ】にすることができます。【アクセ】はシグニに表向きで付けられます。【アクセ】はシグニ1体につき１つまでつけられます。《コードイート　ウナドン》は、出現時能力によりエナゾーンにある《アクセ》を持つシグニを自身のアクセにすることができます。
コードイート　ウナドン(WIXOSS	PR-332	エナゾーンにある《アクセ》のカードが、アクセにするためにコストが必要なカードである場合、《コードイート　ウナドン》の【出】でアクセする場合もそのコストが必要ですか？	いいえ、アクセするために何かしらのコストが必要なカードであってもそれを支払うことなく《コードイート　ウナドン》の【出】によってアクセすることができます。
あーや！０(WIXOSS対象商品1000	PR-340	右下のコインアイコンはどういう意味ですか？	右下にコインアイコンがある場合、そのルリグがオープンしたとき、もしくは場に出たときにそこに書かれている枚数のコインを得ます。
あーや！０(WIXOSS対象商品1000	PR-340	《コイン》を得る、とはどのようにすればよいですか？	《コイン》を得た場合、それをゲームエリアの近くで、対戦相手に合計枚数が見えるように置いておきます。《コイン》は構築済みデッキなどに付属しているコイントークンを使用してもいいですし、代わりに何か別のものをコインの目印として使用することもできます。
ナナシ　其ノ無 (WIXOSS対象商品	PR-341	右下のコインアイコンはどういう意味ですか？	右下にコインアイコンがある場合、そのルリグがオープンしたとき、もしくは場に出たときにそこに書かれている枚数のコインを得ます。
ナナシ　其ノ無 (WIXOSS対象商品	PR-341	《コイン》を得る、とはどのようにすればよいですか？	《コイン》を得た場合、それをゲームエリアの近くで、対戦相手に合計枚数が見えるように置いておきます。《コイン》は構築済みデッキなどに付属しているコイントークンを使用してもいいですし、代わりに何か別のものをコインの目印として使用することもできます。
デッド・ゲート（カードゲーマーvo	PR-358	このアーツを使用する際、対象はいつ選択しますか？	対象を選ぶのはアーツの効果を処理する直前となります。ベットして使用していた場合はあなたのトラッシュのシグニも同時に対象とします。その後、効果の処理に入ります。 詳細は用語集「対象」もご参照ください。
デッド・ゲート（カードゲーマーvo	PR-358	こちらのルリグのレベルが４の場合、レベル５のシグニしかトラッシュに置けないのですか？	はい、あなたのルリグよりちょうどレベルが1高いシグニしか対象とすることができませんので、あなたのルリグがレベル４の場合はレベル５のシグニしかトラッシュに置けません。また、トラッシュから出す場合も同様に、この場合はレベル３のシグニしか対象とすることができません。

デッド・ゲート（カードゲーマーvo	PR-358	対戦相手の場にシグニが1体もない場合でも、追加で《黒》を支払っていたらトラッシュからシグニを出せますか？	はい、可能です。
デッド・ゲート（カードゲーマーvo	PR-358	エナおよび追加で支払った《黒》コストとしてエナゾーンからトラッシュに置いたカードを、効果によって場に出すことはできますか？	はい、可能です。 コストを支払ったあとで手札に戻すシグニを対象としますので、コストとして支払ったエナゾーンのカードが自分のルリグよりレベルが１つ低いシグニであれば場に出すことができます。
ゴースト・パーティー(selectors pa	PR-359	このスペルを使用する際、それぞれのシグニはいつ対象としますか？	対象を選ぶのはモードを選び、スペルの効果を処理する直前となります。その時点で自身のシグニを対象とします。②のモードを選んでいた場合、ここで対戦相手のシグニも同時に対象とします。その後、スペルカットインの有無を確認し、効果の処理に入ります。 詳細は用語集「対象」もご参照ください。
ゴースト・パーティー(selectors pa	PR-359	【スペルカットイン】によって、対象とした自身のシグニがバニッシュされました。 この場合効果は処理されますか？	いいえ、「○○する。そうした場合？？する」と書かれた効果は、○○を行えなかった場合、？？の効果も処理されません。
ゴースト・パーティー(selectors pa	PR-359	②の効果で対戦相手のシグニを手札に戻そうとしましたが、対戦相手が【スペルカットイン】の《デモン・トゥーム》等でその対戦相手のシグニをバニッシュしました。この場合でも、自分の＜怪異＞のシグニ2体をトラッシュに置かなければいけませんか？	はい、トラッシュに置く必要があります。《ゴースト・パーティー》を使用し②の効果を選ぶ場合、自分の＜怪異＞のシグニ2体と対戦相手のシグニ1体を対象として使用宣言し、その後【スペルカットイン】の確認となりますが、対戦相手のシグニが【スペルカットイン】で場を離れていた場合でも最初に選んだ＜怪異＞2体をトラッシュに置く効果はそのまま処理されます。
験英の応援　＃ウカロー＃(selector	PR-360	出現時能力で選んだ効果はずっと続くのですか？	いいえ、この出現時能力は選択肢を選ぶだけであり、【常】によって場に出たターンの間、選んだ能力を得ます。このように1つの能力をその直後に書かれている他の能力が補完する場合があります。そして、場に出たターンが過ぎたら選んだ能力は失われます。
験英の応援　＃ウカロー＃(selector	PR-360	《験英の応援　＃ウカロー＃》を場に出し、③の効果を選びました。その後に場に出した＜英知＞のシグニもバニッシュされなくなりますか？	はい、このターンで《験英の応援　＃ウカロー＃》が場にある間は、後から場に出た＜英知＞のシグニも対戦相手の効果によってはバニッシュされません。この能力はこのシグニが場に出たターンに、このシグニが場にある限り有効な常時能力となります。
験英の応援　＃ウカロー＃(selector	PR-360	《験英の応援　＃ウカロー＃》を場に出し、③の効果を選びました。その後、同じターンにこのシグニが場を離れた場合、この選んだ③の効果は残っていますか？	いいえ、この能力はこのシグニが場に出たターンに、このシグニが場にある限り有効な常時能力であり、このシグニが場を離れたのであれば効果はなくなります。
験英の応援　＃ウカロー＃(selector	PR-360	③の効果を選んだ後、対戦相手が《孤立無炎》などでこちらのすべてのシグニをバニッシュする効果を使った場合、どうなりますか？	すべてのシグニをバニッシュする効果は、一度にすべてのシグニをバニッシュしますが、《験英の応援　＃ウカロー＃》によって他の＜英知＞はバニッシュされません。よって、《験英の応援　＃ウカロー＃》のみバニッシュされ、他の＜英知＞は場に残ります。後から追ってバニッシュされるようなこともありません。 ①を選んで「ターン終了時まで全てのシグニを-5000する」などの効果を受けても同様に他の＜英知＞はマイナス修正されず、②を選んで「全てのシグニを手札に戻す」という効果を受けても他の＜英知＞は手札に戻りません。
験英の応援　＃ウカロー＃(selector	PR-360	③の効果を選んだ後、対戦相手が《羅菌　ニュウサ》を出し、出現時能力で-2000され他の英知のシグニのパワーが0になりました。その英知のシグニはバニッシュされますか？	はい、バニッシュされます。その場合、対戦相手の効果はパワーを減らしただけで、その英知のシグニをバニッシュするのはルール処理によるものだからです。

羅菌　ニュウサ(selectors pack vol	PR-361	出現時能力や起動能力で対戦相手のシグニをマイナス修正しました後、そのシグニが感染状態ではなくなった場合、マイナス修正はどうなりますか？	これらの能力でターン終了時までマイナス修正を受けたシグニは、感染状態ではなくなった後もターン終了時まではマイナス修正が残ったままとなります。
験英の応援　＃ゴウカク＃（ウィク	PR-366	【英知】はどういう意味ですか？	【英知】の能力は、そこに記載されている式が成立している場合のみ有効となります。《験英の応援　＃ゴウカク＃》には３つの【英知】の能力があり、それぞれ場にある＜英知＞のシグニのレベルがちょうどその数字のときにのみ有効となります。３つ全部の能力が同時に有効になることはありません。
験英の応援　＃ゴウカク＃（ウィク	PR-366	「英知＝８」の能力はバニッシュとは違うのですか？	はい、バニッシュではありません。シグニ1体をトラッシュに置く能力のようにシグニ1体をエナゾーンに置きます。バニッシュではないので「バニッシュされない」シグニでもエナゾーンに置くことができ、「バニッシュされたとき」にトリガーする能力なども発動しません。
験英の応援　＃ゴウカク＃（ウィク	PR-366	「英知＝８」の能力で正面のシグニをエナゾーンに置いた場合、ダメージは入りますか？	はい、「アタックしたとき」に発動する能力や、それによってさらに発動する能力などがすべて処理されてからバトルやダメージなどのアタック自体の処理となります。アタックしたときの能力によって正面にシグニがなくなりましたので、このアタックで対戦相手にダメージを与えられます。
験英の応援　＃ゴウカク＃（ウィク	PR-366	【英知】能力１つを発動させる、というのは具体的にどういう意味ですか？	自動能力（トリガー能力）は必ず「～したとき、」「～するたび、」「時（に）、」といったテキストで条件が始まります。《験英の応援　＃ゴウカク＃》の「英知＝１０」能力では、その条件を満たしたものとして【英知】能力を発動できます。 ですので、「～したとき、○○する。そうした場合～」と書かれている場合には「○○する」を実行しなければ「そうした場合～」まで効果が発揮されませんのでご注意ください。
験英の応援　＃ゴウカク＃（ウィク	PR-366	「英知＝１０」の能力は、その【英知】能力の式が満たされていなくても発動できますか？	はい、例えば《具英の鋭針　＃コンパス＃》の「英知＝７」の自動能力なども発動できます。
大槍　ヴァルキリー	PR-370	《原槍　エナジェ》、《十字の炎槍　サナユキ》、《幻水　ヤリイカ》はカード名に《槍》を含むシグニになりますか？	前者２つはカード名に《槍》を含むシグニですが、《幻水　ヤリイカ》は《槍》を含むシグニではありません。
大槍　ヴァルキリー	PR-370	《大槍　ヴァルキリー》がアタックし、能力で正面のシグニをトラッシュに置いた場合、対戦相手にダメージは入りますか？	はい、自動能力の発動後、正面のシグニがありませんので、アタックの処理で対戦相手にダメージを与えます。
大槍　ヴァルキリー	PR-370	デッキが残り3枚以下のときに出現時能力を発動した場合はどうなりますか？	その場合、残りのカードを全て公開し、効果を処理します。その後、残りのカードはデッキに戻されますので、リフレッシュは行われません。
ダブル・チャクラム（セレクターズ	PR-371	アンコールのコストはいつ支払えばいいですか？	アンコールのコストは、アーツのコストを支払う際に同時に支払います。
ダブル・チャクラム（セレクターズ	PR-371	《ダブル・チャクラム》がルリグトラッシュにあるときに、アンコールのコストを支払ってルリグデッキに戻すことはできますか？	いいえ、できません。アンコールのコストは、そのアーツを使用するときにのみ支払えます。
羅星　≡デネキュ≡（セレクターズ	PR-372	例えば４を宣言し、デッキの一番上で公開したカードが《羅星　≡コウドウ≡》だった場合、レベル４として扱い場に出せますか？	はい、できます。また、場に出す際には《羅星　≡コウドウ≡》の実際のレベルであるレベル２として場に出ます。リミットやレベルの制限も実際のレベルであるレベル２で計算します。
羅星　≡デネキュ≡（セレクターズ	PR-372	宣言した数字と違うレベルのシグニや、スペルが公開された場合はどうしますか？	その場合、そのカードはデッキの一番上に裏向きで戻します。
幻蟲　§アメンボ§（セレクターズ	PR-373	常時能力はどういうことですか？	《幻蟲　§アメンボ§》は青であると同時に、黒でもあります。エナゾーンにある場合は《青》としても《黒》としてもエナコストで使用でき、トラッシュにある場合は《ブラック・サルベージ》で黒のシグニとして手札に加えることもできます。

幻蟲　§アメンボ§（セレクターズバ	PR-373	対戦相手のルリグのアタックを《サーバント　O》などで【ガード】したとき、自動能力を発動して正面のシグニをダウンできますか？	はい、相手のルリグのアタックを【ガード】する場合も、その【ガード】を持つカードを捨てていますので自動能力が発動します。
選択する物語（WIXOSSカード大全	PR-378	【スペルカットイン】の《アンチ・スペル》などでこのスペルの効果を打ち消された場合、《選択する物語》はゲームから除外されますか？	いいえ、このカードをゲームから除外するのも効果の一部ですので、効果を打ち消された場合は《選択する物語》はトラッシュに置かれます。
選択する物語（WIXOSSカード大全	PR-378	バニッシュを、《コードハート　M・P・P》などの能力で別のことに置き換え、バニッシュされなかった場合はどうなりますか？	バニッシュを置き換えた場合でも、「そうした場合」以下の効果は処理され、カードを引いたりデッキの一番上をエナゾーンに置くことができ、このカードはゲームから除外されます。 条件を満たした《具英の角度　＃サンジョウ＃》などのように、置き換えでもなく単に「バニッシュされない」シグニに使用した場合は、「そうした場合」以下の効果は発生しません。
ステアード・サルベージ（「selecto	PR-380	このアーツのコストはどのように支払いますか？	《ステアード・サルベージ》のコストは、《白》×１か《黒》×１のどちらかで支払います。【マルチエナ】を持つカードで支払うこともできますが、その場合は《白》×１か《黒》×１のどちらで支払うかを宣言します。宣言して支払った色と同じ色を持つアーツ１枚とレゾナ１枚をルリグデッキに加えることができます。
ステアード・サルベージ（「selecto	PR-380	青と黒の色を持つ《幻蟲　§アメンボ§》でコストを支払った場合、青のアーツである《ロック・ユー》をルリグデッキに加えられますか？	いいえ、できません。《ステアード・サルベージ》は、支払ったカードの色と同じアーツを戻せるのではなく、支払ったエナと同じ色のアーツを戻すことができます。《幻蟲　§アメンボ§》はこの場合《黒》×１として支払われていますので、黒のアーツやレゾナを戻すことができます。
コードイート　キリタン	PR-384	場にあるアクセされているシグニが《コードイート　キリタン》のみでも、自身の起動能力を使用できますか？	はい、できます。その場合でもそのまま対戦相手のパワー12000以上のシグニ1体をバニッシュできます。その後、《コードイート　キリタン》にアクセされていたカードはトラッシュに置かれます。
ライブ・スタート	PR-387	「この方法で場に出したシグニのクロス条件に含まれるシグニ」とは、具体的にどのようなシグニですか？	そのシグニのクロス条件に記載されているシグニで、例えば《混沌の豊穣　シュブニグラ》なら「《コードアンチ　ヨグソトス》の右」というクロス条件ですので、トラッシュから《コードアンチ　ヨグソトス》を場に出すことができます。 また、《運命の右糸　ラケシス》のクロス条件は「《運命の左糸　クロト》か《運命の左糸　アトロポス》の右」ですので、そのどちらかをトラッシュから出すことができます。
ライブ・スタート	PR-387	ベットして使用した場合、トラッシュから場に出すシグニはクロス状態になるように場に出さなければなりませんか？	いいえ、クロス状態になるように場に出す必要はありません。空いているあなたのシグニゾーンでしたらどこでも出すことができます。
ライブ・スタート	PR-387	《ライブ・スタート》を使用するために支払ったエナのカードでも、トラッシュから場に出す効果で場に出せますか？	はい、クロス条件に含まれるシグニでしたら可能です。
怠惰の魔王　ベルフェゴール	PR-402	起動能力では、対戦相手のシグニが対象にできなくても自身のトラッシュのシグニをデッキに加えられますか？	はい、できます。対象にしたシグニがなければ、「そうした場合」以降の効果は何もしません。
怠惰の魔王　ベルフェゴール	PR-402	アタックして自動能力で黒のシグニ7枚をデッキに戻した結果、トラッシュのカードが15枚未満になった場合、このアタックはどうなりますか？	アタックを宣言した後に自動能力を処理していますので、そのアタック自体は通常通り正面にシグニがあればバトルし、なければ対戦相手にダメージを与えます。
怠惰の魔王　ベルフェゴール	PR-402	アタックしたときに、トラッシュから黒のシグニをデッキに戻したくないので、自動能力を発動しないことを選べますか？	いいえ、発動しないことは選べません。アタックしたときの発動は強制であり、トラッシュに黒のシグニが7枚あるならデッキに加えることは強制となります。トラッシュの黒のシグニが6枚以下の場合、能力は発動しますが1枚もデッキに戻さず効果は終了します。

３－遊　§タカラトミーたそ§(2017	PR-422	《ラッキーガード》などで「バニッシュされない」を得たこのシグニがパワー0以下になったらどうなりますか？	パワーは0以下ですがバニッシュされていませんので、上段自動能力は発動しません。
３－遊　§タカラトミーたそ§(2017	PR-422	対戦相手の《原槍　エナジェ》の効果によりバニッシュされるときにトラッシュへ置かれる場合、上の自動能力はどうなりますか？	「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」という効果は、バニッシュされた場合の置き場所を変更しているだけでありバニッシュには変わりないため、パワー0以下になってバニッシュされていた場合は能力が発動し敗北します。
３－遊　§タカラトミーたそ§(2017	PR-422	《大盤振舞》でこのシグニのパワーをターン終了時まで+20000しました。ターン終了時にこのシグニのパワーが戻る前に、下の自動能力を発動できますか？	はい、できます。ターンを終了するエンドフェイズには、この下段常時能力などの「ターン終了時」にトリガーする能力が発動して処理され、その後にターンプレイヤーは手札を6枚になるように捨て、「ターン終了時まで」の効果が消える、という順番で処理が行われうためです。
幻獣　定時ほー＆甲たそ(2017年度	PR-423	《幻獣　定時ほー＆甲たそ》側の《炎得火失》によって対戦相手がカードを引きました。自動能力は発動しますか？	いいえ、対戦相手はカードを引きますが、それは《炎得火失》側の効果であり、対戦相手の効果ではありませんので、《幻獣　定時ほー＆甲たそ》の自動能力はトリガーせず、発動しません。
幻獣　定時ほー＆甲たそ(2017年度	PR-423	対戦相手が《ゲット・インデックス》などで、デッキからカードを探して手札に加える効果を使用した場合はどうなりますか？	「カードを引く」と「カードを手札に加える」効果は別であり、このシグニの能力は「カードを引く」という効果でしか発動しません。
幻獣　定時ほー＆甲たそ(2017年度	PR-423	対戦相手が《ＴＨＲＥＥ　ＯＵＴ》などで3枚引いた場合はどうなりますか？	3回トリガーし、1つずつ発動します。1回目の発動でこのシグニはバニッシュされますが、一度トリガーした自動能力はすべて発動します。
幻獣　定時ほー＆甲たそ(2017年度	PR-423	このシグニが場にあるときに、対戦相手が《ＴＨＲＥＥ　ＯＵＴ》などで3枚引いた場合はどうなりますか？	3回トリガーし、順番に発動します。1回目の発動でこのシグニがバニッシュされますが、残りのトリガーしている能力も発動し、合計3回ダメージを与えます。
篭手　エルゼ	PR-426	このシグニがアタックしたときの能力で、正面の【シャドウ】を持つシグニをバニッシュできますか？	いいえ、【シャドウ】を持つシグニは対象とすることができず、この能力は正面のシグニ1体を対象としていますのでバニッシュできません。
篭手　エルゼ	PR-426	このシグニの自動能力とクラッシュされたライフクロスのライフバーストは、どちらが先に発動しますか？	この自動能力とライフバーストのように複数の能力がトリガーしている場合は、好きな順番で発動することができます。
篭手　エルゼ	PR-426	ランサーを持つシグニがバトルで《篭手　エルゼ》をバニッシュし、ライフクロスをクラッシュしました。《篭手　エルゼ》の自動能力は発動しますか？	いいえ、発動はしません。 《篭手　エルゼ》がバトルによりバニッシュされた直後にランサーでライフクロスはクラッシュされます。ライフクロスがクラッシュされた時点で《篭手　エルゼ》は場にないため、その自動能力はトリガーしません。
羅星 リンゼ(カードゲーマーvol.36	PR-427	次のあなたのターンまで、とは具体的にいつまでですか？	この自動能力による効果が処理され終わってから次に自分のターンが開始するまで、です。仮に対戦相手が追加のターンを得ていた場合、その追加のターンも含めてこの効果は継続しますし、逆に自分が追加ターンを得ていた場合は現在のターンの直後に次の自分のターンが来てしまうため、効果が継続するのは能力が発動したターンのみとなります。 なお、自動能力が発動して処理され終わったあとにこのシグニが能力を失ったり場を離れても「～を使用できない」という効果に影響はありません。

羅星 リンゼ(カードゲーマーvol.36	PR-427	《幻水姫　ダイホウイカ》とこのシグニがあり、ターン終了時になりました。それぞれの自動能力は好きな順番で発動できますか？また、《幻水姫　ダイホウイカ》によって捨てたカードは《羅星 リンゼ》によって引くカードの枚数に加えることはできますか？	どちらの自動能力もターン終了時にトリガーして、そして発動する能力です。トリガーしてまだ発動していない能力は、好きな１つを選んで発動することを繰り返しますので、この２つは好きな順番で発動することができます。 なお、《羅星 リンゼ》の能力によって引くことのできるカードの枚数は、その能力によって捨てたカードの枚数のみを参照します。
羅星 リンゼ(カードゲーマーvol.36	PR-427	自動能力が発動したあと、《カーニバル　-ＭＡＩＳ-》の能力によってアーツを使用することもできませんか？	はい、能力によって使用するか通常通りルリグデッキから使用するかに関わらず使用することはできません。
サーバント　A(ウィクロスマガジン	PR-431	公開したカードの中に宣言したクラスを持つシグニがありましたが、それを手札に加えずにトラッシュへ置くことはできますか？	いいえ、できません。 デッキは非公開領域ですが、効果などによって公開されているカードから特定のカードを選ぶ場合には、その特定のカードがある場合に必ず選ばなければなりません。
ストール・ストーリー(ウィクロスカ	PR-433	使用して効果が処理されたアーツはどこに置かれますか？	そのアーツの効果などによって移動する先が指定されていなければ、そのアーツは対戦相手のルリグトラッシュに置かれます。
ストール・ストーリー(ウィクロスカ	PR-433	アンコールを持つアーツを、アンコールコストを支払って使用しました。その効果処理後にそのアーツはどこに置かれますか？	アンコールコストを支払いましたので、そのアーツは「ルリグデッキに戻る」という効果が追加されまして、その効果によって対戦相手のルリグデッキに戻ります。
ストール・ストーリー(ウィクロスカ	PR-433	私の場には《コードアンシエンツ　ヘルボロス》があります。対戦相手のルリグトラッシュのアーツを使用できますか？	はい、使用できます。《コードアンシエンツ　ヘルボロス》の能力により「効果」によってルリグトラッシュからカードを移動させることは防がれていますが、この場合にルリグトラッシュからカードを移動しているのは「効果」ではありません。この効果ではアーツを使用しているだけで、カードを移動させているのはアーツを使用する際のルール上の処理だからです。そしてチェックゾーンに移動したカードは能力が戻り、あらためて使用することができます。
ストール・ストーリー(ウィクロスカ	PR-433	コストの色を無視して支払ってもよい、とはどういう意味ですか？	アーツの左上に書かれている「コスト」にて指定されている色エナを支払いにあたって無視することができます。例えばカード左上に《白》と記載されているアーツであれば、その色を無視して《無》や他の色でも支払うことができます。いくつのエナを支払うかは無視できません。 なお、無視するのはカード左上の「コスト」だけですので、追加で支払いを求められたエナコストの色を無視することはできません。また、《アヴァロン・スロー》のように支払うことのできるエナの色を指定されている場合も、それを無視することはできません。
ストール・ストーリー(ウィクロスカ	PR-433	対戦相手の《ステアード・サルベージ》を使用しました。その際に使用コストを《青》×１で支払うことはできますか？また、その場合に青のカードを加えることができますか？	《青》×１で支払うことができますし、また青のカードを加えることができます。緑や赤のエナで支払った場合も同様にその色のカードを加えることができます。
錯乱する所以（コロコロアニキ2017	PR-434	宣言した数字と同じレベルを持つシグニが公開されましたが、それを手札に加えないことはできますか？	はい、可能です。２枚「まで」と書かれていますので、１枚だけを手札に加えることも可能です。その場合に該当するシグニが２枚以上ありましたら、任意の１枚だけを手札に加えることもできます。
錯乱する所以（コロコロアニキ2017	PR-434	デッキが４枚以下の場合にこのスペルを使用できますか？使用できたとして、どのような手順で処理されますか？	使用できます。 デッキが４枚以下の場合には数字１つを宣言したあとにデッキすべてを公開します。シグニを手札に加え、残りをシャッフルしてデッキとして置き直します。この間にリフレッシュは行われません。 もしデッキが２枚以下で、シグニ２枚を手札に加えた場合には、効果が終了してこのスペルがトラッシュに置かれた直後にリフレッシュが行われます。

錯乱する所以（コロコロアニキ2017	PR-434	《羅星　≡チドウ≡》が場にある場合に、数字を２と宣言しました。公開したカードの中にレベル３の宇宙のシグニと、レベル２の宇宙ではないシグニがあり、それらを手札に加えることはできますか？	はい、可能です。
レベル０ルリグ ブランクカード （コ	PR-440	このカードはどのように使うのですか？	詳しい使い方は【ブランクカードについて】をご覧ください。
ビッカメ娘　（水戸たんウインク仕	PR-442	デッキが１１枚の時、このシグニのパワーはいくつになりますか？	常時能力はデッキの枚数１０枚につき＋4000されるので、１１枚の時は＋4000され、パワーが5111になります。
ビッカメ娘　（水戸たんウインク仕	PR-442	自動能力は必ず発動しますか？	はい、必ず発動し、発動しないことは選ぶことができません。
ビッカメ娘　（水戸たんウインク仕	PR-442	デッキが１０枚の時、自動能力を発動しました。どうなりますか？	まず、デッキから１０枚トラッシュに置きます。この時デッキが０枚になりますが、処理の途中なのでリフレッシュは行いません。その後、カードを２枚引こうとしますが、デッキが０枚なので引くことができず、自動能力の処理が終了します。その後、ルール処理にてリフレッシュを行います。
ビッカメ娘　（水戸たんウインク仕	PR-442	デッキが９枚以下の時、自動能力を発動しました。どうなりますか？	その場合、1枚もデッキからトラッシュに置くことはできず、「そうした場合」以降の効果も発生しません。
ビッカメ娘　（水戸たんウインク仕	PR-442	《原槍　アークエナジェ》が対戦相手の場にある状態で、このシグニがバニッシュされるとき自動能力はトリガーしますか？	はい、場からトラッシュに置かれるので自動能力はトリガーします。
ビッカメ娘　（水戸たんウインク仕	PR-442	デッキが１１枚の時、ライフバーストが発動すると何枚カードを引くことができますか？	ライフバーストはデッキの枚数１０枚につき１枚カードを引くことができるので、１１枚の時はカードを１枚引くことになります。
トライ・ラック（ウィクロスマガジ	PR-459A	対戦相手の手札が１枚もないときに使用したらどうなりますか？	その場合、何も公開できていませんので効果は何も起こらず終了します。
トライ・ラック（ウィクロスマガジ	PR-459A	公開した手札はどうなりますか？	スペルの場合はそのまま捨てられ、それ以外は効果終了後に対戦相手の手札で通常通り裏向き（非公開）となります。
トライ・ラック（ウィクロスマガジ	PR-459A	自分のデッキの残りが２枚以下のときに、レベル１やレベル２のシグニが公開されたらどうなりますか？	その場合、残りのデッキ枚数の分だけレベル１の場合はエナゾーンに置き、レベル２の場合はカードを引いて効果は終了します。その後リフレッシュを行いますが、効果は終了していますのでリフレッシュ後に引くことのできなかった分のカードを引く等はできません。
トライ・ラック（ウィクロスマガジ	PR-459A	対戦相手のシグニをバニッシュやトラッシュに置く場合、そのシグニを対象とするのはいつですか？	対戦相手の手札からレベル３やレベル４のシグニが公開された後に、対戦相手のシグニ１体を対象としバニッシュやトラッシュに置きます。
スピニング・フェイト(ウムルとタウ	PR-460	自分のルリグが《開かれし極門　ウトゥルス》のときに使用した場合、使用コストはどうなりますか？	《開かれし極門　ウトゥルス》は＜タウィル＞と＜ウムル＞のルリグタイプを持っていますので、《黒》×１と《白》×１が減り《無》×２で使用できます。
スピニング・フェイト(ウムルとタウ	PR-460	対戦相手の場にシグニが１体もなくても使用できますか？	はい、可能です。その場合、対戦相手のルリグが「アタックできない」を得るのみとなります。
風月の巫女　タマヨリヒメ(コロコロ	PR-461	［グロウ］あなたのライフクロスが０枚である、とはどういうことですか？	《風月の巫女　タマヨリヒメ》にグロウするための条件を表しています。《風月の巫女　タマヨリヒメ》にグロウするためには、グロウフェイズ中、《風月の巫女　タマヨリヒメ》にグロウさせることを宣言した時点であなたのライフクロスが０である必要があり、そうでない場合は《風月の巫女　タマヨリヒメ》にグロウすることは出来ません。
風月の巫女　タマヨリヒメ(コロコロ	PR-461	このルリグでアタックしたとき、自動能力で必ずシグニを場からトラッシュに置かなければいけませんか？	いいえ、トラッシュに置いてもよいなので、置かないことを選ぶこともできます。その場合は、このルリグはアップしません。

風月の巫女　タマヨリヒメ(コロコロ	PR-461	出現時能力はデッキの中にシグニがない場合も発動できますか？	はい、デッキの中にシグニがない場合でも出現時能力は発動することができます。その場合は、何も出さずにデッキをシャッフルして処理を終了します。
風月の巫女　タマヨリヒメ(コロコロ	PR-461	出現時能力を発動した際、デッキの中にシグニがあってもあえて出さないことはできますか？	はい、デッキに中にあるシグニをあえて出さずに処理を終了することもできます。非公開領域であるデッキから特定のカード（今回の場合はシグニ）を探す場合には、実際にそのカードが非公開領域の中にあるなしに関わらず無かったこととして扱うことができるためです。
風月の巫女　タマヨリヒメ(コロコロ	PR-461	出現時能力を発動した際、２枚だけシグニを出すことはできますか？	はい、３枚まで探すことができるので、２枚だけ探してそれを場に出すこともできます。
風月の巫女　タマヨリヒメ(コロコロ	PR-461	すべての自分のシグニゾーンにシグニがある場合、出現時能力でシグニを場に出すことはできますが？	いいえ、場に出すことはできません。出現時能力を発動することはできますが、デッキからシグニを場に出すことはできないため、何もせず処理を終了します。
カウンター・ヴァンプ(ウィクロスカ	PR-463	①を選んで使用した場合、そのターンに対戦相手の効果によって自分のシグニが場を離れるたびに対戦相手のシグニをバニッシュできるのですか？	いいえ、違います。①は《カウンター・ヴァンプ》を使用した時点で「このターンに対戦相手の効果によってあなたのシグニが場を離れていたかどうか」を確認し、そうであれば対戦相手のシグニ1体をバニッシュし、そうでなければ何も起こらず、効果は終了します。その後にあなたのシグニが対戦相手の効果によって場を離れても何も起こりません。②、③も同様となります。
カウンター・ヴァンプ(ウィクロスカ	PR-463	対戦相手の効果によって自分のシグニが３体場を離れた後、《カウンター・ヴァンプ》を①の効果で使用しました。対戦相手のシグニを３体バニッシュできますか？	いいえ、１体しかバニッシュできません。この条件は「このターンに対戦相手の効果によってあなたのシグニが場を離れていたかどうか」のみを確認し、何枚場を離れたかは関係しません。②、③も同様に何枚がトラッシュに移動していたかは関係しません。
カウンター・ヴァンプ(ウィクロスカ	PR-463	対戦相手のアーツによりこちらのシグニがマイナス修正され、パワー0以下になってバニッシュされていた場合は①の効果で対戦相手のシグニをバニッシュできますか？	いいえ、できません。マイナスする効果自体は対戦相手の効果でも、場を離れたのはルール処理によるバニッシュとなりますので、①の条件を満たしていません。
絶影の追跡者　エリナ(カードゲーマ	PR-464	自分のルリグが赤と緑である《紅蓮乙女　遊月・肆》などの場合は常時能力はどうなりますか？	《紅蓮乙女　遊月・肆》は赤のルリグでもありレベル４ですので、《絶影の追跡者　エリナ》のパワーは+5000されて【ダブルクラッシュ】を得ます。
懐古の巫女　タマヨリヒメ(コロコロ	PR-466	起動能力の「コストの合計が５以下」とはどういうことですか？	コストの合計とは、カード左上に記載されているコストのことで、この起動能力はその合計が５以下のスペルを使用できます。
懐古の巫女　タマヨリヒメ(コロコロ	PR-466	対戦相手に《羅原姫　Ne》がいる状態で起動能力を使用しました。この効果で使用するスペルは《無》を支払う必要がありますか？	はい、支払う必要があります。起動能力で支払いが不要になるのはカードの左上に記載されているコストの部分のみで、他の効果により増加した分の使用コストは支払う必要があります。
炎のタマ（コロコロアニキ2019年冬	PR-468	対戦相手が《真情の記憶　リル》のオーネストを使用し、自分は０を宣言しました。その後、ディフェンスステップにこのアーツを使用した場合、ターン終了時に敗北しますか？	いいえ、「Aする」と「Aしない」の効果では「Aしない」の効果が優先されるため、このアーツの「敗北しない」が優先され、敗北しません。
炎のタマ（コロコロアニキ2019年冬	PR-468	このアーツを除外するのは、敗北する状況になって、それを防いだ時ですか？	いいえ、このアーツを使用した際に効果の一部としてゲームから除外します。
五体合体　グレートタマヨリオー(コ	PR-469	このルリグがいるときに、ピースは使用できますか？	はい、使用できます。ピースはアーツでもスペルでもありませんので、このルリグの常時能力は影響しません。
五体合体　グレートタマヨリオー(コ	PR-469	起動能力の③では、対戦相手のルリグデッキにピースが入っている場合はどうなりますか？	ピースが入っている場合はそれも含め、あなたはその中からカード１枚を見ないで選びます。それがピースの場合、ルリグではありませんのでルリグトラッシュに置きます。
現実からの逃避　タマ(コロコロアニ	PR-470A	「あなたのデッキがシャッフルされたとき」という自動能力は、どんなシャッフルでも発動しますか？	はい、発動します。デッキから効果によってカードを探してシャッフルする場合や、デッキが０枚になってリフレッシュするときなどでも発動します。

現実からの逃避　タマ(コロコロアニ	PR-470A	１つの効果で２回デッキをシャッフルする効果の場合、自動能力は２回発動しますか？	はい、シャッフルするという効果のたびにトリガーし、発動しますので、２回シャッフルした場合は２回発動し＋１００００されます。
現実からの逃避　タマ(コロコロアニ	PR-470A	《意気軒昂》など、このシグニ以外の効果でこのシグニのパワーを上げた場合でも、下の自動能力は発動しますか？	はい、発動します。下の自動能力は、どの手段でパワーが上がったかを問いません。
現実からの逃避　タマ(コロコロアニ	PR-470A	下の自動能力では、パワーが２５０００以上の場合はカードを１枚引くことはできますか？	はい、できます。パワーが２５０００以上である場合、パワーが１００００以上でもありますので、カードを１枚引き、その後の効果を処理します。
現実からの逃避　タマ(コロコロアニ	PR-470A	自動能力は強制ですか？	はい、どちらの自動能力も条件を満たしたら強制で発動します。
現実からの逃避　タマ(コロコロアニ	PR-470A	ルリグのレベルが４以下のときに、このシグニのパワーが２５０００以上で下の自動能力が発動した場合、どうなりますか？	その場合、カードを１枚引き、このカードをルリグデッキに戻します。その後、《進化する筋肉　紗倉ひびき》を場に出そうとしますが、ルリグのレベルを超えてしまうため場に出すことができずに効果は終了します。
現実からの逃避　タマ(コロコロアニ	PR-470A	自分のターン中、そのターン２回目の自分のリフレッシュを行いました。デッキがシャッフルされましたが、能力はどうなりますか？	シャッフルしたことで自動能力がトリガーしますが、同じターンにターンプレイヤーが２回リフレッシュしたことで強制的にターン終了となり、トリガーした能力は不発となります。
進化する筋肉　紗倉ひびき(コロコロ	PR-470B	出現時能力でトラッシュに置くシグニは、具体的にどの領域のシグニですか？	対戦相手のシグニゾーンにあるシグニとなります。領域を指定せずにシグニに影響がある効果の場合、場にシグニとして出ているカードがその効果を受けます。
相手ルリグ全員タマに憧れてる説（	PR-471	<ぶくぶタマ> とは何ですか？	<ぶくぶタマ> はルリグタイプです。<タマ> とは区別され、<ぶくぶタマ> のルリグタイプを持つルリグでも、<タマ限定> のシグニを場に出すことはできません。
相手ルリグ全員タマに憧れてる説（	PR-471	<ぶくぶタマ> はお互いのルリグが得るのですか？	はい、すべての場にあるルリグとなりますのでお互いのルリグが得ます。
相手ルリグ全員タマに憧れてる説（	PR-471	このアーツを使用した後にグロウした場合、得ていた<ぶくぶタマ> はどうなりますか？	グロウした後でも、このゲームの間はどちらのルリグも <ぶくぶタマ> を得たままとなります。
相手ルリグ全員タマに憧れてる説（	PR-471	このアーツを２回以上使った場合、<ぶくぶタマ> を２つ得ますか？また、それはルリグタイプの数に含まれますか？	同じルリグタイプを２つ以上重複して得ることはありません。このアーツを２回使用しても、得ている <ぶくぶタマ> は１つとなります。
相手ルリグ全員タマに憧れてる説（	PR-471	対戦相手がルリグタイプを４つ持っていた場合、モードをいくつ選べますか？	同じ選択肢を選ぶことはできませんので、３つまでを選びます。
相手ルリグ全員タマに憧れてる説（	PR-471	①を選んだ場合、対戦相手のルリグのアタックは防げますか？	アタックによりダメージを与えられることを防ぎますので、あなたのライフクロスがあっても、０枚でも防ぎます。
相手ルリグ全員タマに憧れてる説（	PR-471	①を選んだ場合、対戦相手のルリグによる「ライフクロスをクラッシュする」効果は防げますか？	いいえ、「ライフクロスをクラッシュする」こととダメージを与えることは区別され、この効果では防げません。
１日シグニ　タマヨリヒメ（コロコ	PR-472	《再会の巫女　マユ》の <タマ/イオナ> のようなルリグタイプの場合、ルリグタイプはいくつですか？	<タマ/イオナ> の場合、<タマ> と <イオナ> のルリグタイプを持っていますので、ルリグタイプは２つとなります。
双撃の記憶　リル(カードゲーマーv	PR-K011	「キー」とは何ですか？	「キー」はカードタイプの１つです。ルリグデッキに入れて使用します。自分のメインフェイズに左上に記載されたコストを支払うことで、ルリグゾーン（ルリグの隣）に出すことができます。 キーはルリグではなく、アタックもできません。
双撃の記憶　リル(カードゲーマーv	PR-K011	キーが場にある状態で、ルリグがグロウしました。キーはルリグトラッシュに置かれますか？	いいえ、置かれません。キーはルリグがグロウしても、（そのキーやルリグに離れることが書かれていないかぎり）そのキーはそのまま場を離れず、効果は継続します。
双撃の記憶　リル(カードゲーマーv	PR-K011	自動能力は必ず発動しますか？	はい、必ず発動し、発動しないことは選ぶことができません。
双撃の記憶　リル(カードゲーマーv	PR-K011	自動能力でルリグと同じ色のシグニが公開された場合、必ず手札に加えなければいけませんか？	はい、必ず手札に加え、加えないことを選ぶことはできません。

双撃の記憶　リル(カードゲーマーv	PR-K011	デッキの枚数が１枚の状態で自動能力が発動することはできますか？	はい、発動することができます。シグニが手札に加わった場合、デッキが０枚になるので自動能力の処理後にリフレッシュの処理を行います。
双撃の記憶　リル(カードゲーマーv	PR-K011	自動能力でデッキの上を公開したらルリグの色と同じ色のシグニではありませんでした。公開したカードはどうなりますか？	ルリグの色と同じ色のシグニではなかった場合、公開したカードはデッキの上に裏向きで置きます。
双撃の記憶　リル(カードゲーマーv	PR-K011	ルリグが《虚無の闇魔　ウリス》のとき、自動能力で《サーバント　０》を手札に加えることはできますか？	いいえ、できません。《虚無の闇魔　ウリス》の色は無色であり、色を持っていないため、同じ色のシグニはありません。同じ無色の《サーバント　０》であっても、手札に加えることはできません。
中罠　ハンプティ・ダンプティ(カー	PR-K018	自分のシグニのレベルがすべて偶数の状態で自動能力を発動しました。その後、奇数のシグニが場に出た場合、－4000したシグニはどうなりますか？	－4000されたままです。一回限りの効果は、その効果が処理された時点でのカードにのみ影響します。
始まりのルリグ　夢限の鍵(ウィクロ	PR-K019	トラッシュに＜精元＞のシグニが１枚しかいない場合でも出現時能力は発動できますか？	はい、１枚しかない場合でも出現時能力を発動できます。このテキストのように２枚「まで～」と書かれている場合には０～２枚まで好きな数の＜精元＞のシグニを対象とすることができるためです。
始まりのルリグ　夢限の鍵(ウィクロ	PR-K019	ドーピングを使用して【ガード】ができないが有効な《レイラ=デッドエンド》のアタックによるダメージを起動能力で防ぐことはできますか？	はい、ダメージを防ぐことができます。このキーの起動能力は【ガード】ではないので、ドーピングの「【ガード】できない」の効果を受けないためです。
讃の遊　シンカリオンＥ６こまち	PR-K021	自動能力は必ず発動しますか？	はい、必ず発動し、発動しないことは選ぶことができません。
讃の遊　シンカリオンＥ６こまち	PR-K021	このシグニのパワーが＋2000のされた状態で、1番目の自動能力を発動するとパワーはどうなりますか？	「正面のシグニのパワー」＋2000になります。基本パワーを一定の値にする効果とパワーをプラスマイナスする効果では、処理された順番に関わらず最終的な値を求めるにあたって「一定値にする→プラスマイナスする」と計算されるためです。
讃の遊　シンカリオンＥ６こまち	PR-K021	対戦相手のシグニが《意気軒昂》などで一時的にパワーが＋4000されている状態で、1番目の常時能力を発動した場合、パワーはどうなりますか？ また、対戦相手のシグニが《幻怪　イッタンモメン》のように常時能力で＋5000されている場合、1番目の常時能力を発動した場合、パワーはどうなりますか？	どちらの場合も、このシグニのパワーが「正面のシグニの元のパワー」＋「プラスされている値」になります。
讃の遊　シンカリオンＥ６こまち	PR-K021	《讃の遊　シンカリオンＥ６こまち》の正面に《讃の遊　シンカリオンＥ６こまち》を出し、ターンプレイヤーの《讃の遊　シンカリオンＥ６こまち》をＡ、非ターンプレイヤーのをＢとします。この時、以下の状況でアタックフェイズが開始されると、ＡとＢのパワーはどうなりますか？ １．Ａのパワーが7000、Ｂのパワーが5000の場合 ２．Ａのパワーが5000、Ｂのパワーが7000の場合	アタックフェイズ開始時に、ＡとＢの自動能力が同時にトリガーするので、ターンプレイヤー→非ターンプレイヤーの順でトリガーを発動します。そのため、以下のようになります。 １．ＡのパワーがＢのパワーの5000になり（Ａ：5000、Ｂ：5000）、その後、ＢのパワーがＡのパワーの5000になります。 ２．ＡのパワーがＢのパワーの7000になり（Ａ：7000、Ｂ：7000）、その後、ＢのパワーがＡのパワーの7000になります。
讃の遊　シンカリオンＥ６こまち	PR-K021	正面に【シャドウ】を持つシグニがいた場合、1番目の自動能力でそのパワーと同じになりますか？	はい、1番目の自動能力はシグニを対象としていないので、正面の【シャドウ】を持つシグニと同じパワーになります。
讃の遊　シンカリオンＥ６こまち	PR-K021	下段の自動能力でこの正面のシグニを手札に戻した場合、アタックはどうなりますか？	正面にシグニがいなくなるので、プレイヤーにダメージを与えます。シグニがアタックしたあと、その時点でトリガーや発動する能力がすべて処理され終わってからアタックしているシグニはダメージを与えたりバトルを行ったりするためです。

讃の遊　シンカリオンＥ６こまち	PR-K021	下段の自動能力で自分のシグニを手札に戻すことができますか？	はい、対戦相手のシグニだけでなく、自分のシグニを手札に戻すことができます。
讃の遊　シンカリオンＥ６こまち	PR-K021	下段の自動能力でこのシグニを手札に戻した場合、アタックはどうなりますか？	正面にシグニがいた場合、正面のシグニとのバトルは行いません。また、正面にシグニがいなかった場合、プレイヤーにダメージを与えません。
新鋭の巫女　タマヨリヒメ(コロコロ	PR-K022	「キー」とは何ですか？	「キー」はカードタイプの１つです。ルリグデッキに入れて使用します。自分のメインフェイズに左上に記載されたコストを支払うことで、ルリグゾーン（ルリグの隣）に出すことができます。キーはルリグではなく、アタックもできません。
新鋭の巫女　タマヨリヒメ(コロコロ	PR-K022	キーが場にある状態で、ルリグがグロウしました。キーはルリグトラッシュに置かれますか？	いいえ、置かれません。キーはルリグがグロウしても、（そのキーやルリグに離れることが書かれていないかぎり）そのキーはそのまま場を離れず、効果は継続します。
新鋭の巫女　タマヨリヒメ(コロコロ	PR-K022	エクシード能力を使用して、宣言した数字と同じレベルのシグニが２枚公開されました。対戦相手のシグニを２体手札に戻せますか？	いいえ、同じレベルのシグニが複数枚公開されても手札に戻すことのできる対戦相手のシグニは１体のみです。
新鋭の巫女　タマヨリヒメ(コロコロ	PR-K022	エクシード能力を使用して、宣言した数字と同じレベルのシグニがなかった場合はどうなりますか？	対戦相手のシグニは手札に戻さず、公開したカードを好きな順番でデッキの上に戻します。
応諾の鍵主　ウムル(ウィクロスカー	PR-K026	このキーを場に出す場合、どのようにコストを支払いますか？	まず、このキーを場に出すことを宣言します。その後、《コインアイコン》×２分のコインを得ているコインから支払い、《無》×３分のカードをエナゾーンからトラッシュに置きエナコストを支払います。そうすることで、このキーは場に出すことができます。
応諾の鍵主　ウムル(ウィクロスカー	PR-K026	《アイヤイ★ディール》の下段の常時能力でエナを支払うことで、このキーを場に出すことができますか？	はい、《アイヤイ★ディール》の下段の常時能力をこのキーのエナコストの支払いに使用することができます。
応諾の鍵主　ウムル(ウィクロスカー	PR-K026	デッキが８枚以下でエクシード２の能力を使用することはできますか？	はい、使用することができます。この場合、デッキのカードをすべてトラッシュに置き、「この方法で～」以降の処理は実行されず、この処理が完了した後にリフレッシュを行います。
応諾の鍵主　ウムル(ウィクロスカー	PR-K026	エクシード２の能力は相手のシグニが１体の場合でも使用することができますか？	はい、１体しかない場合でも使用できます。このテキストのように２枚「まで～」と書かれている場合には０～２枚まで好きな数のシグニを対象とすることができるためです。
応諾の鍵主　ウムル(ウィクロスカー	PR-K026	対戦相手の場にある２体のシグニのパワーが合計15000しかない場合、エクシード２の能力を使用して２体のシグニをバニッシュできますか？	はい、パワー以上に数値を割り振ることは可能です。
焔型闘娘　花代＆緑子（ウィクロス	PR-K044	ルリグが得るエクシード２は対戦相手の場にバニッシュできるシグニがない場合でも【エナチャージ１】をすることができますか？	はい、可能です。その場合、「バニッシュする」の効果は何もせず、【エナチャージ１】をします。「Ａする。そうした場合、Ｂする。」のようなテキストでは、「Ａする」の部分が実行されないと、「Ｂする」の部分を実行することがでませんが、このキーの起動能力のように「Aし、Bする」の場合はAの部分を実行できなくてもBを実行することができます。
焔型闘娘　花代＆緑子（ウィクロス	PR-K044	このキーの出現時能力の②で「バニッシュされない」を持つシグニをエナゾーンに置くことはできますか？	はい、このキーの出現時能力の②は「バニッシュする」ではないので、「バニッシュされない」を持つシグニをエナゾーンに置くことができます。

焔型闘娘　花代＆緑子（ウィクロス	PR-K044	このキーの出現時能力の③で赤のカード１枚と緑のカード１枚を手札に加えることはできますか？	はい、可能です。このキーの出現時能力の③を使用した場合、トラッシュにあるカードを以下のように対象とし、手札に加えることができます。 １．赤のカード２枚 ２．緑のカード２枚 ３．赤のカード１枚と緑のカード１枚 ４．赤のカード１枚のみ ５．緑のカード１枚のみ ６．何も対象とせず、１枚も手札に加えない
エルフの聖者　セイラ（カードゲー	PR-K049	このシグニがアタックし、自動能力で正面のシグニをマイナスしてバニッシュした場合、アタックによりダメージは与えられますか？	はい、ダメージを与えます。アタックしたときの自動能力はアタック自体の処理（正面のシグニとのバトルや対戦相手へのダメージ）より先に発動します。それにより正面のシグニがバニッシュされ、アタック自体の処理の段階では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ます。
エルフの聖者　セイラ（カードゲー	PR-K049	自動能力でデッキからカードをトラッシュに置いたとき、どちらかのデッキが０枚になった場合はどうなりますか？	リフレッシュなどのルール処理は効果の途中では処理されません。デッキが０枚になった場合でも、まずはこの自動能力を最後まで処理します。その後、リフレッシュを行います。
奏世の鍵主　ステコ(ホヴィクロスハ	PR-K053	このカードに印刷されている情報とここでの内容が異なるのは誤りですか？	このカードには印刷されている情報から変更された内容があります。 詳細はこちらをご参照ください。
中装　ファイ（カードゲーマーvol.4	PR-K054	２つの出現時能力はどちらが先に発動しますか？	両方とも場に出たときにトリガーし、好きな方から選んで発動できます。また、コストを支払わず発動しないことも選べます。
中装　ファイ（カードゲーマーvol.4	PR-K054	「バニッシュされない」能力を持つシグニを、下の出現時能力でエナゾーンに置けますか？	はい、置くことができます。シグニをエナゾーンに置く効果とバニッシュは区別され、「バニッシュされない」という能力はバニッシュ以外でシグニをエナゾーンに置くことを防げません。
メモリアル・ファイブ(カードゲーマ	PR-K056	５つすべて選んで使用した場合、使用コストはいくつになりますか？	元々の《青》×１に加えて５つを選ぶことで《青》×５増えて、使用コストは《青》×６となります。
メモリアル・ファイブ(カードゲーマ	PR-K056	選んだ選択肢は好きな順番で処理できますか？	いいえ、効果は上から順番に処理します。例えば①と③と⑤を選んだ場合、必ず①③⑤の順番で行います。
コードアンチ　ラティナ(カードゲー	PR-K064	自分のルリグが無色の場合、①で《サーバント　O》など無色のシグニを探せますか？	いいえ、できません。無色のルリグは色を持っていませんので、同じ色を持つシグニは存在しません。
Ｓｔｉｒｒｅｄ　Ｈｅｒｏｉｎｅｓ	PR-K065A	デッキが残り１枚のときにこのキーを場に出した場合、出現時能力はどうなりますか？	効果は上から順番に処理しますので、その１枚を公開した後、それは手札に加えます。エナゾーンやトラッシュに置くことはできません。その後、デッキが０枚ですのでリフレッシュを行います。
Ｓｔｉｒｒｅｄ　Ｈｅｒｏｉｎｅｓ	PR-K065A	起動能力のコストで、シグニを１枚だけ除外することはできますか？	いいえ、「２枚まで」ではなく「２枚」ですので、コストとして条件に合う２枚を除外する必要があります。それができない場合は起動能力は使用できません。
レゾネーター(ウィクロスマガジン2	PR-K065B	このカードは、シグニの面を表としてメインデッキに入れることはできますか？	いいえ、できません。このカードはルリグデッキに入れて使用します。
レゾネーター(ウィクロスマガジン2	PR-K065B	このカードが元々持っている＜精元＞のクラスはどうなりますか？	＜精元＞のクラスは持ったまま、除外されたシグニが持っているクラスを追加で得ます。
レゾネーター(ウィクロスマガジン2	PR-K065B	自分のルリグが＜タマ＞で、限定条件が＜タマ限定＞のシグニと限定条件が＜ピルルク限定＞のシグニを除外しました。このシグニの限定条件はどうなりますか？	その場合、このシグニは＜タマ限定＞かつ＜ピルルク限定＞ですので、＜ピルルク限定＞の条件に合いません。ルール処理によってトラッシュに置かれます。なお、これが《Ｓｔｉｒｒｅｄ　Ｈｅｒｏｉｎｅｓ》の能力で場に出ているとレゾナでもありますので、これはトラッシュに置かれる代わりにルリグトラッシュに置かれます。

レゾネーター(ウィクロスマガジン2	PR-K065B	このシグニが場に出た後、【ライズ】を持つシグニの下に置かれ、その後にライズシグニが場を離れました。下に置かれていたこのカードはどうなりますか？	【ライズ】を持つシグニの下に置かれた時点でこのシグニはレゾナではなくなりますので、ライズシグニが場を離れた場合はルール処理によりトラッシュに置かれます。場以外の領域ではこのカードはキーでもありますので、トラッシュに置かれた後にルール処理によってルリグトラッシュに置かれます。
札探の蒼天　メイ(カードゲーマーv	PR-K070	起動能力では、自分のルリグデッキにピースが入っている場合はどうなりますか？	ピースが入っている場合はそれも含め、対戦相手はその中からカード１枚を見ないで選びます。
札探の蒼天　メイ(カードゲーマーv	PR-K070	出現時能力のコストとして、複数のクラスを持つシグニをトラッシュに置いた場合はどうなりますか？	その場合、それらのクラスいずれかと共通するクラスを持つ、無色ではないレベル３以下のシグニ１枚を探すことができます。
札探の蒼天　メイ(カードゲーマーv	PR-K070	起動能力は、自分のルリグデッキにカードが１枚もない場合も使用できますか？	はい、できます。その場合、対戦相手が手札を公開し、効果は終了します。
札探の蒼天　メイ(カードゲーマーv	PR-K070	起動能力で公開された対戦相手の手札は、いつまで見ることができますか？	この起動能力の効果中のみとなります。起動能力を使用し、対戦相手の手札を確認し、自分のルリグデッキからのカード１枚の公開が終了したら、それぞれ元に戻しゲームを続行します。
札探の蒼天　メイ(カードゲーマーv	PR-K070	《改造素材》などのクラフトがデッキに入っていた場合、起動能力はどうなりますか？	クラフトは物理的にカード状になっていても、ルール上はカードとしては扱いません。あなたのルリグデッキから対戦相手が選ぶカードには含めることができません。《改造素材》のクラフトであることを明かして脇にどけ、対戦相手はそれ以外からカード１枚を選びます。
パワー・オブ・ヒロインズ（WIXOS	PR-K072	①を選んだ場合、対戦相手のシグニが１体もなくてもカードを引けますか？	はい、その場合は前半の効果は無視し、後半のカードを引く効果のみ行います。
パワー・オブ・ヒロインズ（WIXOS	PR-K072	②で場に出した＜調理＞のシグニの出現時能力は発動しますか？	はい、発動します。手札から場に出たことにより、それの出現時能力が条件を満たしトリガーします。そのシグニは能力を失いますが、そうした場合であっても一度トリガーした出現時能力は発動します。
パワー・オブ・ヒロインズ（WIXOS	PR-K072	②でデッキから＜調理＞のシグニを探して【アクセ】にする際、付けられるシグニは直前の効果で場に出し能力を失ったシグニだけですか？	いいえ、あなたの場にある＜調理＞のシグニであればどのシグニでも【アクセ】として付けられます。
パワー・オブ・ヒロインズ（WIXOS	PR-K072	自分の手札に＜調理＞のシグニがない場合、②を選ぶことはできますか？	はい、できます。前半の効果で＜調理＞のシグニを手札から場に出すことはできませんが、既に場に＜調理＞のシグニがあれば後半の効果を処理し【アクセ】を付けることができます。
パワー・オブ・ヒロインズ（WIXOS	PR-K072	ベットして使用し、①で引いたカードが＜調理＞のシグニだった場合、それを②の効果で場に出すことはできますか？	はい、できます。効果は①②の順番に処理しますので、②の処理時点で手札にあるその＜調理＞のシグニを場に出すことができます。
コードＶＬ　花畑チャイカ（カード	PR-K073	出現時能力の条件は、このシグニも含めますか？	はい、このシグニも含めて、あなたの場にレベル２、レベル３、レベル４のシグニがそれぞれあるかどうかを確認します。
コードＶＬ　花畑チャイカ（カード	PR-K073	チアゾーンにレベル３、シグニゾーンにレベル２とレベル４のシグニがあるときにこのシグニを出しました。出現時能力は発動しますか？	はい、発動します。この条件はそれぞれのレベルのシグニがあなたの場にあるかどうかをチェックします。それらが何体あるかは影響しません。
モダン・バウンダリー（「selector i	SP01-010	デッキが２枚の状態でこのアーツを使用することができますか？	はい、デッキが２枚の場合でも使用することができます。その場合、デッキの上から２枚公開し、その中に宣言した数字と同じレベルのシグニがある場合、対戦相手のシグニ１体を手札に戻します。
遊月・肆（「selector infected WIX	SP02-001	《羅石　ヴォルカノ》が複数体いた場合、《花代・肆》の能力は重複しますか？具体的には《羅石　ヴォルカノ》が2体いた場合シグニのパワーは＋4000されますか？	《花代・肆》の常時能力は《羅石　ヴォルカノ》があるかどうかを参照するので、複数体いたとしても＋2000のままです。

炎志貫徹 (「selector infected WIX	SP02-010	このアーツ使用したときは正面にシグニがなかったが、その後正面にパワー12000以上のシグニが出た場合、【アサシン】を得ますか？	はい、このアーツを使用したターンであれば、使用時に条件を満たしていなくても、条件を満たした時点で【アサシン】を得ることができます。
炎志貫徹 (「selector infected WIX	SP02-010	《炎志貫徹》を使用した後、シグニを場に出した場合、そのシグニはアサシンを得ますか？	はい、《炎志貫徹》のような「このターン○○する」と記載された効果は、該当ターン中場にあるあなたのシグニ全てが影響を受けます。《炎志貫徹》が解決された後に場にだされたシグニも条件を満たせばアサシンを得ます。
炎志貫徹 (「selector infected WIX	SP02-010	《炎志貫徹》を使用した上でアタックを行ったシグニの正面に《コードラビリンス　クイン》が自動能力によって配置されました、この場合、アタックを行っているシグニはアサシンを持ちますか？	はい、《コードラビリンス　クイン》が正面に配置された時点で《炎志貫徹》によるアサシン付与の条件が満たされ、結果としてアサシンを得、対戦相手に直接ダメージを与えます。《コードラビリンス　クイン》とバトルを行う事は出来ません。
炎志貫徹 (「selector infected WIX	SP02-010	《炎志貫徹》によりアサシンを得たシグニでアタックした際、対戦相手にダメージを与える代わりに正面のシグニとバトルを行う事は出来ますか？	いいえ、アサシンは正面にシグニがいないかのように対戦相手にダメージを与える能力であり、正面のシグニとバトルを行う事は出来ません。
グレイブ・ガット (「selector infec	SP03-009	手札が0枚の状態で《グレイブ・ガット》の使用を宣言し、トラッシュにある＜悪魔＞のシグニ2体を場に出すことは出来ますか？	はい、手札が0枚の場合でも《グレイブ・ガット》の使用を宣言し、トラッシュにある＜悪魔＞のシグニを2枚迄場に出すことは可能です。
グレイブ・ガット (「selector infec	SP03-009	トラッシュに＜悪魔＞のシグニが1枚しかない状態で《グレイブ・ガット》を使用し、手札に加えたり、場に出したりすることは可能ですか？	はい、どちらのモードも「2枚まで」と記載されいるのでトラッシュに＜悪魔＞のシグニが1体しかいない場合でも使用することが出来ます。
ケミカル・フラッシュ(「selector s	SP06-009	《ケミカル・フラッシュ》を使用する際の手順を教えて下さい。	下記の通りの手順となります。 １．《ケミカル・フラッシュ》の使用を宣言してルリグデッキからチェックゾーンに置き、コストを支払う ２．あなたのトラッシュにあるそれぞれ名前の異なる<原子>のシグニを好きな数対象とする ３．（２．）で対象としたシグニを好きな順でデッキの下に置く ４．対戦相手のシグニを、レベルの合計が（２．）で対象としたシグニの枚数以下になるように対象とする。 ５．（３．）で対象とした対戦相手のシグニをバニッシュする ６．あなたのデッキをシャッフルする。
ケミカル・フラッシュ(「selector s	SP06-009	「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の一番下に置いたシグニの数以下になるように好きな数対象とし、それらをバニッシュする。」とはどういうことですか？	《ケミカル・フラッシュ》はトラッシュからデッキの下に置いた<原子>のシグニの枚数（種類）に応じて、対戦相手のシグニをバニッシュ出来ます。 例えば、トラッシュにある<原子>のシグニ８枚（種類）をデッキに戻すことで、対戦相手のレベル４のシグニ２体をバニッシュすることが出来ます。
ケミカル・フラッシュ(「selector s	SP06-009	《ケミカル・フラッシュ》のコストとしてエナゾーンからトラッシュに移動した<原子>のシグニを《ケミカル・フラッシュ》解決時にデッキの下に置くことはできますか？	はい、デッキの下に置く<原子>のシグニは、コストの支払いが完了した後に対象とします。コストとしてトラッシュに置かれた<原子>のシグニをデッキの下に置くことは可能です。
ウェルカム・ドロー(「selector spr	SP06-010	デッキの枚数が2枚以下の状態で使用した場合でも「手札を2枚捨てる」は行わなくてはいけませんか？	はい、効果は可能な限り解決させる必要があり、このような場合でも「手札を２枚捨てる」は行わなくてはいけません。

羅原　Ｎｉ(「selector spread WIX	SP06-011	スペルのライフバーストを《羅原　Ni》常時能力で防ぐことは出来ますか？	はい、スペルのライフバーストも"スペルの効果"として扱われます。例えば《エンド・スラッシュ》のライフバースト「対戦相手のシグニ１体を対象とし、それをトラッシュに置く。」効果を、《羅原　Ni》が場にある状態の<原子>のシグニは受けません。
羅原　Ｎｉ(「selector spread WIX	SP06-011	デッキ枚数が1枚の状態でライフバーストが発動した場合、カードを捨てる必要はありますか？	はい、効果は可能な限り解決させる必要があり、このような場合でも「手札を１枚捨てる」は行わなくてはいけません。
羅原　Ｎｉ(「selector spread WIX	SP06-011	「対戦相手のスペルの効果を受けない」とはどういうことですか？	対戦相手の使用するスペルからの「パワーやテキストを変更する効果」「カードを移動する効果」「カードの状態を変更する効果」を受けません。
天佑神助(「selector spread WIXO	SP07-009	手札に<美巧>のシグニが１枚しかない状態で《天佑神助》を使用した場合、その１枚を捨てることによって「その後～」の効果を使用することは出来ますか？	いいえ、<美巧>のシグニを２枚捨てる事が出来ない場合、《天佑神助》をルリグデッキに戻す事は出来ません。
天罰覿面(「selector spread WIXO	SP07-010	「対戦相手のシグニのうち、最も大きいパワーを持つすべてのシグニを手札に戻す。」とはどういうことですか？	《天罰覿面》の解決時に、対戦相手の場にあるシグニのパワーを比較し、それらの中で「最も大きいパワーを持つシグニ」を対戦相手の手札に戻す事が出来ます。「最も大きいパワーを持つシグニ」が複数体いた場合、それらを全て手札に戻すことが出来ます。
天罰覿面(「selector spread WIXO	SP07-010	「最も大きいパワーを持つシグニ」が複数ある場合、それらのうち１体のみを手札に戻す事は出来ますか？	いいえ、出来ません。カードに記載された効果は、可能な限り解決させる必要があります。《天罰覿面》の場合、「最も大きいパワーを持つ全ての」と記載されていることから、該当するシグニを全て戻す必要があります。
天罰覿面(「selector spread WIXO	SP07-010	《天罰覿面》によって参照されるパワーは、シグニのカードに記載された値ですか？それとも何れかの効果によって修正や変更を受けた後の値ですか？	《天罰覿面》解決時における、修正・変更後の値を参照します。
不思議な童話　メルヘ(「selector s	SP07-011	「【常】：あなたが《白》を支払う際、代わりにあなたのエナゾーンから＜美巧＞のシグニ１枚をトラッシュに置いてもよい。」とはどういうことですか？	「コストの支払い」として「白×１」を支払う際、《不思議な童話　メルヘ》常時能力によって、これを「エナゾーンにある<美巧>のシグニ１枚をトラッシュに置く」に置き換える事が出来ます。例えば《不思議な童話　メルヘ》が場にある状態で《天佑神助》を使用したい場合、記載されたコスト通りに「緑×２・白×１を支払う」でも良いですし、「緑×２を支払う」と「エナゾーンにある<美巧>のシグニ１枚をトラッシュに置く」の２つを行うことでも、《天佑神助》の効果を使用することが可能となります。
不思議な童話　メルヘ(「selector s	SP07-011	《不思議な童話　メルヘ》常時能力は重複しますか？具体的には白×１を支払う際に、エナゾーンにある<美巧>のシグニを２枚トラッシュに置く事は出来ますか？	効果自体は重複しますが、白×１を支払う事に対して２つの常時能力を適用させ「<美巧>のシグニを２枚トラッシュに置く」に置き換える事は出来ません。
不思議な童話　メルヘ(「selector s	SP07-011	白白を支払う際に「<美巧>のシグニ２枚をトラッシュに置く」に代える事は出来ますか？	はい、可能です。
不思議な童話　メルヘ(「selector s	SP07-011	出現時能力によってバニッシュしたシグニがあったシグニゾーンとは異なるシグニゾーンに<美巧>のシグニを探して出す事は可能ですか？	はい、可能です。
四面楚火	SP10-001	対戦相手のエナゾーンにあるカードが7枚未満でも《四面楚火》を使用しエナゾーンにあるカードをトラッシュに置くことは出来ますか？	はい。「７枚まで」と記載されている通り、７枚未満の枚数を対象とし、それらをトラッシュに置く事は可能です。
バースト・ラッシュ	SP10-002	《バースト・ラッシュ》を使用した場合、そのターンに発動する自身のライフバーストはすべて２度発動するのですか？	はい、すべて２度発動します。

バースト・ラッシュ	SP10-002	《バースト・ラッシュ》を１ターンに複数枚使用することは出来ませんか？	はい、「その後、このターンの間、あなたは《バースト・ラッシュ》を使用できない。」と記されている通り、２枚目の《バースト・ラッシュ》を同じターン中に使用することは出来ません。
バースト・ラッシュ	SP10-002	ダブルクラッシュされた２枚のライフクロスが両方ともライフバーストを発動させました。この場合、それぞれ２回ずつ発動したライフバーストを、好きな順に解決させることが出来ますか？その場合、それぞれのカードがエナゾーンに置かれるタイミングはどのようになりますか？	いいえ、捲れた２枚のカードのうち、片方を２回発動させ、それらの解決が終了したらそれをエナゾーンに置きます。その後、もう片方のライフバーストを２回発動させます。
バースト・ラッシュ	SP10-002	《エルドラ＝マークⅣ′》が場にある状態で《バースト・ラッシュ》によってライフバーストが２回発動しました。この場合、カードを２枚引く事は可能ですか？	はい、《バースト・ラッシュ》によって２回「発動」していますので、《エルドラ＝マークⅣ′》の自動能力が２回発動し、２回カードを引くことが出来ます。
幻竜姫　スヴァローグ	SP10-003	このシグニの自動能力では、条件を満たしていなくても対戦相手のシグニを対象としますか？	はい、対象とします。条件に関わらずこの自動能力はアタックしたときにトリガーして発動します。発動する際に対戦相手のシグニを対象とし、その後効果の処理に入り、条件を満たしていた場合は対象としていたシグニをバニッシュします。 詳細は用語集「対象」もご参照ください。
幻竜姫　スヴァローグ	SP10-003	エナゾーンに《サーバント》等のマルチエナを持つ無色のシグニがある場合、《幻竜姫　スヴァローグ》は＋２０００されますか？	いいえ、マルチエナは、エナコストとして支払う際に好きな色１つとして支払うこと出来る能力であり、エナゾーンにあるそれらはカードの右上に記載されたアイコンの通り「無色」のカードとして扱われます。この場合、《幻竜姫　スヴァローグ》のパワーは＋２０００されません。
幻竜姫　スヴァローグ	SP10-003	自分のエナゾーンに白と青と緑と黒のカードがある場合、スヴァロークは＋８０００されますか？	いいえ、スヴァロークの能力は白か青か緑か黒のカードのいずれかがあれば＋２０００されるという能力です。これらは重複して発動することはなく、この能力によっては＋２０００までしかパワーが上昇することはありません。
幻竜姫　スヴァローグ	SP10-003	《背炎之陣》が使用され、《幻竜姫　スヴァローグ》と対戦相手のシグニが同時にバニッシュされました。このような場合《幻竜姫　スヴァローグ》の中段自動能力は発動しますか？	場から移動したことによって発動する自動能力は、移動する直前の状態を参照して発動の有無を確認します。《幻竜姫　スヴァローグ》の「エナゾーンに置かれたとき」はこれに該当します。《幻竜姫　スヴァローグ》と対戦相手のシグニが同時にバニッシュされた場合、《幻竜姫　スヴァローグ》中段自動能力は発動します。
幻竜姫　スヴァローグ	SP10-003	対戦相手のエナゾーンにカードが複数枚同時に置かれた場合、《幻竜姫　スヴァローグ》中段自動能力はどのように処理されますか？	複数枚のカードが対戦相手のエナゾーンに"同時に"置かれた場合、置かれた枚数と同じ回数、《幻竜姫　スヴァローグ》自動能力が発動します。発動した自動能力それぞれの解決毎に"８枚以上あるか"をチェックし、８枚以上ある場合、カードを１枚対象としてトラッシュに置く事が出来ます。
幻竜姫　スヴァローグ	SP10-003	対戦相手のシグニの「バニッシュされたとき、」という発動条件の自動能力と《幻竜姫　スヴァローグ》の中段の自動能力、それぞれの解決手順を教えて下さい。	《幻竜姫　スヴァローグ》に記載された「エナゾーンにカード１枚が置かれたとき」と対戦相手のシグニの「バニッシュされたとき」は、どちらも効果の解決中には発動しません。「バニッシュされて、シグニがエナゾーンに置かれる」という効果（バトルによるものも含みます）を終えてから、ターンを行っている側のプレイヤーの自動能力から先に解決されます。
幻竜姫　スヴァローグ	SP10-003	《幻竜姫　スヴァローグ》側のターンで、ダブルクラッシュを持つシグニのアタックによって対戦相手のライフバーストを持つカードが２枚同時にクラッシュされました。このような場合、《幻竜姫　スヴァローグ》の中段自動能力はどのように処理されますか？	下記の処理手順となります。 １．捲れた２枚のうち、好きな方のライフバーストを選んで解決させる。 ２．そのカードをエナゾーンに置く。 ３．この時点でもう片方のライフバーストと《幻竜姫　スヴァローグ》自動能力が発動を待っているので、ターン側である《幻竜姫　スヴァローグ》の能力を先に発動・解決される。 ４．もう片方のライフバーストを解決させ、解決後エナゾーンに置く。 ５．《幻竜姫　スヴァローグ》自動能力が発動・解決される。

幻竜姫　スヴァローグ	SP10-003	片方のみライフバーストを持っていた場合はどのように処理されますか？	下記の処理手順となります。 １．捲れた２枚のうち、ライフバーストが無い方がエナゾーンに置かれる。 ２．《幻竜姫　スヴァローグ》自動能力が発動・解決される。 ３．ライフバーストが解決され、解決後エナゾーンに置かれる。 ４．《幻竜姫　スヴァローグ》自動能力が発動・解決される。
幻竜姫　スヴァローグ	SP10-003	「このシグニがアタックしたとき」発動する自動能力は、どのようなタイミングで解決されるのですか？	「アタックしたとき、」という発動条件の自動能力は、バトルを行ったり、ダメージを与えたりする前に発動して解決します。この場合、《幻竜姫　スヴァローグ》がアタックによるダウンが行われた後、正面のシグニとバトルしたり、対戦相手にダメージを与えたりするより先に自動能力が発動します。
幻竜姫　スヴァローグ	SP10-003	《幻竜姫　スヴァローグ》がアタックを行ったことによって下段自動能力が発動し、これによって中段自動能力が発動しました。この中段自動能力はどのようなタイミングで解決されるのですか？	「アタックしたとき」発動する自動能力が解決されたことによって、新たに発動条件を満たした自動能力がある場合、これもバトルやダメージよりも先に解決されます。
幻竜姫　スヴァローグ	SP10-003	ライフバースト解決時に対戦相手のエナゾーンにマルチエナを持つカードが無い場合、カード１枚をトラッシュに置くことは出来ますか？また、エナゾーンにカードが１枚しかない状態でライフバーストが発動した場合、それをトラッシュに置くことは可能ですか？	はい、マルチエナを持つカードが無い場合でもカード１枚を対象としてトラッシュに置くことは可能です。また、１枚しかない場合、それを対象としてトラッシュに置くことも可能です。
幻竜　ヴィーヴル	SP10-004	対戦相手のエナゾーンに《サーバント》等のマルチエナを持つ無色のシグニがある場合、トラッシュに置くことは出来ますか？	はい、マルチエナはエナコストの支払い時のみ有効です。エナゾーンにあるだけではそれらはカードの右上に記載されたアイコンの通り「無色」のカードとして扱われます。この場合、《サーバント》等は「無色」のカードとして扱われ、これがルリグと同じ色ではない場合、トラッシュに置く事が可能です。
背徳の強奪	SP10-005	《背徳の強奪》によって対象としたカードが、対戦相手が使用した【スペルカットイン】のコストとして支払われ、トラッシュに置かれました。この場合「その後、あなたのデッキの一番上のカードをあなたのエナゾーンに置く。」を行うことは出来ますか？	はい、出来ます。《背徳の強奪》で対象としたカードが【スペルカットイン】によってトラッシュに置かれたとしても、「その後、あなたのデッキの一番上のカードをあなたのエナゾーンに置く。」の部分は処理されます。
幻水姫　ナマコズ	SP10-006	ライフクロスが０枚の状態の《幻水姫　ナマコズ》のパワーが０以下となりました。この場合、《幻水姫　ナマコズ》はバニッシュされますか？	いいえ、《幻水姫　ナマコズ》は自身の常時能力によって「バニッシュされない」を得ており、バニッシュされません。この場合、パワー０として扱い、そのまま場に残ります。
幻水姫　ナマコズ	SP10-006	ライフクロスが０枚の状態で《幻水姫　ナマコズ》を場に出しました。この場合、出現時能力はどのように処理されますか？	この場合、ライフクロスがありませんので、何も起こりません。
幻水姫　ナマコズ	SP10-006	《幻水姫　ナマコズ》の出現時能力によってライフクロスをクラッシュした場合、《エルドラ×マークⅣ》の自動能力によってカードを引くことは出来ますか？	はい、シグニの能力によって「クラッシュ」された場合でも、《エルドラ×マークⅣ》の自動能力は発動します。

幻水姫　ナマコズ	SP10-006	ライフクロスが１枚以上の状態で《幻水姫　ナマコズ》のライフバーストが発動した場合、カードを１枚引くことは出来ますか？	はい、ライフクロスが１枚以上の場合、ライフクロスにカードを加えることは出来ませんが、「カードを１枚引く」を行うことは可能です。
幻水姫　ナマコズ	SP10-006	《バースト・ラッシュ》を使用した後、ライフクロスが０枚の状態で《幻竜姫　ナマコズ》のライフバーストが発動しました。 この時、何枚のカードをライフクロスに加えることができますか？	１枚です。ライフバーストは２回発動しますが、２回目の発動時には既にライフクロスがある為、追加で加えることはできません。
幻水　ハイギョ	SP10-007	探してきたカードは対戦相手に見せる必要はありますか？	いいえ、「公開し」という記述がない場合、探してきたカードを対戦相手に見せる必要はありません。
ＤＹＮＡＭＩＴＥ	SP10-008	デッキが残り１枚しかない状態で《DYNAMITE》を使用した場合、その１枚をチェックゾーンに置かずに手札に加える事は出来ますか？	いいえ、その場合、その１枚はチェックゾーンに置かれます。手札に加えることは出来ません。
ＤＹＮＡＭＩＴＥ	SP10-008	その場合、ライフバーストの発動と、デッキのリフレッシュはどちらが先に行われますか？	ライフバーストを持つカードをチェックゾーンに置いた場合、それは《DYNAMITE》の解決中に、ライフバーストの解決を行います。この場合、ライフバーストの解決が終了し、ライフバーストを発動させたカードがトラッシュに置かれた後、リフレッシュが行われます。
ＤＹＮＡＭＩＴＥ	SP10-008	《DYNAMITE》によってライフバーストを発動させた場合、《エルドラ＝マークⅣ′》の自動能力によってカードを引く事は出来ますか？	はい、《エルドラ＝マークⅣ′》自動能力の発動条件を満たしていますので、カードを引く事が出来ます。
セレクター(来場者特典 タマver.)	SP15-001	自分のルリグが《火鳥風月　遊月・肆》、ルリグタイプは＜花代/ユヅキ＞の場合、限定条件が＜花代＞のカードでも＜ユヅキ＞のカードでも探せますか？	はい、どちらの限定条件のカードでも探すことができます。
セレクター(来場者特典 タマver.)	SP15-001	限定条件が無いカードは探せますか？	いいえ、限定条件を持たないカードをこの効果で探すことはできません。
セレクター(来場者特典 タマver.)	SP15-001	そのカードがデッキに入っていても、あえて探さない（相手に見せたくない）ということは可能ですか？	はい、可能です。どちらか一方のプレイヤーにとって非公開となっている領域から特定の条件を持つカードを選び出す場合に、それが見つからなかったことを選択できます。
シャボン・ウェーブ	SP17-001	①の効果で、＜天使＞1枚のみを探してトラッシュに置けますか？	はい、できます。
シャボン・ウェーブ	SP17-001	私のターンに《シャボン・ウェーブ》を使用して、②を選びました。相手のターンになったら私の＜天使＞のシグニは「バニッシュされない。」を得ますか？	いいえ、②を選んだ場合、このアーツを使用して効果が処理されたターンが対戦相手のターンでなければ能力を得ず、そして次のターンに持ち越すということもありません。
アンシエント・ウェーブ	SP17-002	トラッシュに置いたシグニのレベルの合計が12以上の場合はすべての効果を得られますか？	はい、その場合は3以上の効果、6以上の効果、9以上の効果、12以上の効果がすべて上から順番に処理されます。

アンシエント・ウェーブ	SP17-002	12以上の場合の効果で、最初に場からトラッシュに置いたシグニも場に出すシグニとして対象とすることはできますか？	はい、できます。《アンシエント・ウェーブ》では、最初にシグニをトラッシュに置いた後、シグニのレベルの合計を確認し、それに応じた効果で公開領域のカードを対象とします。
アンシエント・ウェーブ	SP17-002	9以上の場合の効果でクラッシュしたカードのライフバーストと、12以上の場合で場に出したシグニの出現時能力はどちらが先に発動しますか？	ライフバーストや出現時能力などのトリガー能力は、効果の処理中には発動しませんので、まずは《アンシエント・ウェーブ》の効果を最後まで処理します。その後、トリガーしているトリガー能力はターンプレイヤー側から好きな順番で発動できます。
コードアンチ　ニャルクト	SP17-004	デッキが残り1枚で《コードアンチ　ニャルクト》を場に出し、出現時能力を発動したらその1枚が＜古代兵器＞でした、場に出せますか？	はい、出せます。リフレッシュなどのルール処理は、効果の処理中には発生しません。先に出現時能力を最後まで処理しますので、トラッシュから場に出した後にリフレッシュとなります。
コードアンチ　ニャルクト	SP17-004	デッキが残り3枚で《コードアンチ　ニャルクト》でアタックしました。トラッシュに置かれた黒のシグニは3枚でした。対戦相手のシグニを-9000できますか？	はい、できます。-9000した後、デッキが0枚ならリフレッシュを行います。
コードアンチ　ハスター	SP17-005	《開かれし極門　ウトゥルス》などの効果で、トラッシュから《コードアンチ　ハスター》を含む3体を同時に場に出した場合は、何回発動しますか？	その場合は能力が3回トリガーしますが、この効果は１ターンに一度しか発動しない効果ですので、１つ発動したら残りの２つは不発となります。
忘得ぬ幻葬　†ヴァルキリー†	SP17-006	《開かれし極門　ウトゥルス》などの効果で、トラッシュから《忘得ぬ幻葬　†ヴァルキリー†》を含む＜天使＞3体を同時に場に出した場合は、何回発動しますか？	その場合は能力が3回トリガーしますが、この効果は１ターンに一度しか発動しない効果ですので、１つ発動したら残りの２つは不発となります。
忘得ぬ幻葬　†ヴァルキリー†	SP17-006	《忘得ぬ幻葬　†ヴァルキリー†》のライフバーストは、前半の効果でトラッシュに置かれた3枚の中からも対象として手札に加えられますか？	はい、できます。
ドーナ　ＳＴＡＲＴ（ウインタール	SP20-001	右下のコインアイコンはどういう意味ですか？	右下にコインアイコンがある場合、そのルリグがオープンしたとき、もしくは場に出たときにそこに書かれている枚数のコインを得ます。
ドーナ　ＳＴＡＲＴ（ウインタール	SP20-001	《コイン》を得る、とはどのようにすればよいですか？	《コイン》を得た場合、それをゲームエリアの近くで、対戦相手に合計枚数が見えるように置いておきます。《コイン》は構築済みデッキなどに付属しているコイントークンを使用してもいいですし、代わりに何か別のものをコインの目印として使用することもできます。
ママ　０（ウインタールリグパック	SP20-005	右下のコインアイコンはどういう意味ですか？	右下にコインアイコンがある場合、そのルリグがオープンしたとき、もしくは場に出たときにそこに書かれている枚数のコインを得ます。
ママ　０（ウインタールリグパック	SP20-005	《コイン》を得る、とはどのようにすればよいですか？	《コイン》を得た場合、それをゲームエリアの近くで、対戦相手に合計枚数が見えるように置いておきます。《コイン》は構築済みデッキなどに付属しているコイントークンを使用してもいいですし、代わりに何か別のものをコインの目印として使用することもできます。
真剣焦舞	SP23-009	①の効果で《真剣焦舞》を使用した後に場に出た《ライズ》を持つシグニは、【ダブルクラッシュ】を得ますか？	いいえ、《真剣焦舞》を使用した時点であなたの場にある《ライズ》を持つシグニのみが【ダブルクラッシュ】を得ます。後から場に出たシグニには影響しません。
真剣焦舞	SP23-009	自分の場の《ライズ》を持つシグニの下にも《ライズ》を持つシグニが重なっていた場合、②の効果ではそれも数えてカードを引けますか？	いいえ、《ライズ》を持つシグニの下にあるカードはこのような効果では参照されず、下にあるカードの分は引けません。

真剣焦舞	SP23-009	こちらの《ライズ》を持つシグニの正面に《コードラビリンス　ルーブル》がいて、能力を失っています。《真剣焦舞》を使用し、①の効果で【ダブルクラッシュ】を得られますか？また、②の効果でカードは引けますか？	《コードラビリンス　ルーブル》は正面の能力を消しますが、その後に新たに能力を得ることは防ぎません。《ライズ》を持つシグニであるということは失っていませんので、そのシグニは①の効果で【ダブルクラッシュ】を得ることができ、②の効果で使用すればカードを引けます。
剣抜弩焼	SP23-010	自分の手札が1枚以下の場合も、対戦相手のシグニをバニッシュできますか？	はい、できます。その場合、対戦相手のシグニをバニッシュした後に残っている1枚以下の手札をすべて捨てます。
剣抜弩焼	SP23-010	対戦相手の《コードハート　M・P・P》に《剣抜弩焼》を使用し、バニッシュを置き換えられた場合でも手札を捨てる必要がありますか？	はい、《剣抜弩焼》はそのシグニをバニッシュできたかどうかに関わらず、その後にあなたは手札を2枚捨てます。また、対戦相手の場にシグニが1体もないときに使用した場合も、手札を2枚捨てます。
剣抜弩焼	SP23-010	《真・遊月・伍》など、ルリグが赤と緑の場合には使用できますか？	はい、赤と緑の複数の色を持つルリグは、赤のルリグでもありますので使用できます。
歳月不待	SP24-009	自分の場にシグニが1体もなく、手札も1枚も無い状態で使用した場合はどうなりますか？	その場合でも、カードを5枚引き、デッキの一番上のカードをライフクロスに加えます。
歳月不待	SP24-009	デッキが残り5枚以下のときに使用した場合はどうなりますか？	その場合、カードを5枚引く効果で、残り5枚以下のデッキ全てを引きます。その後、その後の効果では、デッキがありませんのでライフクロスは加えられず効果が終了し、その後リフレッシュを行います。
歳月不待	SP24-009	《歳月不待》を使用したら、自分の場の【アクセ】、トラップ、【チャーム】、【ウィルス】、【ライズ】を持つシグニの下にあるカードはどうなりますか？	《歳月不待》の効果の処理が全て終わった後、【アクセ】、【チャーム】、【ライズ】を持つシグニの下にあるカードはルール処理によりトラッシュに置かれます。シグニゾーンに置かれている【ウィルス】とトラップは置かれたままとなります。
起承転結	SP24-010	この効果でデッキの上からカードを2枚エナゾーンに置いた後、置かれたカードが《アクセ》を持つシグニだった場合、これを【アクセ】にするカードとして対象とすることはできますか？	はい、できます。2枚をエナゾーンに置いた後に、エナゾーンから【アクセ】にするシグニを対象とします。
起承転結	SP24-010	デッキが残り1枚で使用した場合はどうなりますか？	デッキが0枚になったことによるリフレッシュの処理は、効果の処理中には行われません。途中でデッキが0枚になった場合でも、まず《起承転結》を最後まで処理します。 まずデッキの残り1枚を見て、＜調理＞のシグニだった場合は場に出すことができます。その後、出さずにデッキが残り1枚のままなら、そのカードをエナゾーンに置きます。その後、エナゾーンにあるエナゾーンにある《アクセ》を持つシグニ１枚を、この方法で場に出したシグニの【アクセ】にすることができます。すべて処理した後、デッキが0枚ならリフレッシュを行います。
起承転結	SP24-010	自分の場のシグニゾーン３つすべてにシグニがある状態で使用した場合はどうなりますか？	その場合、デッキからシグニを新たに出すことはできません。その後の効果では2枚がエナゾーンに置かれますが、この方法で場に出したシグニはありませんので【アクセ】をつけることはできません。
トワリング	SP26-001	①の効果で、発動させた【トラップ】は、発動後どうなりますか？	通常の【トラップ】の発動と同じく、発動後はトラッシュに置かれます。
トワリング	SP26-001	①の効果で、【トラップ】を１つ設置した上で、どれも表向きにせず《トラップアイコン》を発動しないことは選べますか？	いいえ、【トラップ】がある場合、どれか１つを選んで表向きにし、発動させることは強制となります。

トワリング	SP26-001	デッキが残り4枚以下のときに①の効果で使用したらどうなりますか？	その場合、4枚以下の残りすべてを見て、処理を行います。あなたの【トラップ】１つを表向きにし《トラップアイコン》を発動させ、その【トラップ】の処理が終わった後にデッキが0枚であればリフレッシュを行いますが、デッキが残っている場合はそのままゲームを続行します。
トワリング	SP26-001	②の効果でカードを2枚引くのみで、【トラップ】を１つも設置しないことは選べますか？	いいえ、手札がある場合はどれか1枚を【トラップ】として設置することは強制となります。
トワリング	SP26-001	デッキが残り2枚以下のときに②の効果で使用したらどうなりますか？	その場合、2枚以下の残りのデッキを引き、手札1枚を【トラップ】としてあなたのシグニゾーンに設置して効果が終了し、リフレッシュを行います。1枚しか引けなかったとしても、リフレッシュ後に残りの1枚を引くことはできません。
アンチ・アビリティ	SP26-002	対戦相手の場に《幻獣神　オサキ》などの「スペルを使用したとき」に発動するトリガー能力を持つシグニがあり、対戦相手がスペルを使用しました。そのスペルにスペルカットインで《アンチ・アビリティ》を使用した場合、「スペルを使用したとき」のトリガー能力は発動しますか？	いいえ、発動しません。対戦相手がスペルを使用したことでトリガー能力がトリガーしていますが、発動前にスペルカットインで《アンチ・アビリティ》の効果が処理されましたので、そのトリガー能力は発動しません。
アンチ・アビリティ	SP26-002	《幻水姫　ダイホウイカ》など、アタックフェイズ開始時に発動するトリガー能力より前に《アンチ・アビリティ》を使用して防ぐことはできますか？	「アタックフェイズ開始時」に発動するトリガー能力が発動してからお互いに使用タイミングが【アタックフェイズ】のアーツや能力使用しますので、《幻水姫　ダイホウイカ》の能力が先となり防ぐことはできません。対戦相手がメインフェイズにスペルを使用し、その【スペルカットイン】で《アンチ・アビリティ》を使用すれば、そのターンのアタックフェイズ開始時の能力は発動しなくなります。
アンチ・アビリティ	SP26-002	対戦相手のアタックフェイズ開始時に、対戦相手が《幻水姫　ダイホウイカ》のトリガー能力でカードを2枚引きました。その後にこちらが《アンチ・アビリティ》を使用した場合、引いたカードはどうなりますか？	《アンチ・アビリティ》は、既に発動し終わったトリガー能力の処理を無効にするわけではありませんので、《幻水姫　ダイホウイカ》のトリガー能力で既に引かれた2枚はそのままとなります。
アンチ・アビリティ	SP26-002	《アンチ・アビリティ》を使用されていた場合、アタックされたときに【トラップ】を表向きにすることもできませんか？	いいえ、裏向きの【トラップ】はシグニではなく【トラップ】ですので、アタックされたときに表向きにすることができます。それがスペルだった場合はトラップ能力が発動できますが、シグニだった場合はトラップ能力は発動できず、トラッシュに置かれます。
アンチ・アビリティ	SP26-002	《アンチ・アビリティ》を使用されていた場合、《トワリング》の①の効果で【トラップ】を表向きにして発動させることもできませんか？	それがスペルの場合は表向きにしてそのままトラップ能力を発動できますが、シグニの場合は《トワリング》の発動させるという効果で発動することができず、その【トラップ】はそのままトラッシュに置かれます。
カウントレス・バレット	SP26-003	対戦相手のシグニゾーン３つにそれぞれ【ウィルス】が置かれている場合、《黒》×１で使用できますか？	はい、使用できます。
カウントレス・バレット	SP26-003	対戦相手の場にある3体のシグニのパワーが合計15000しかありません。このアーツを使用してすべてのシグニをバニッシュできますか？	はい、可能です。 パワー以上に数値を割り振ることは可能で、例えばこの状況でシグニ2体だけをバニッシュすることもできます。
カウントレス・バレット	SP26-003	対戦相手の場にシャドウを持つ《羅菌姫　ボツリネス》があります。そのパワーをマイナスすることはできますか？	いいえ、できません。

インサイダー・サルベージ	SP26-004	《幻蟲　§アメンボ§》を手札に加えた場合、また《サーバント　∞》によってトラッシュを指定されている状態で黒のシグニを手札に加えた場合に、《インサイダー・サルベージ》はルリグデッキに戻りますか？	《幻蟲　§アメンボ§》は黒でもありますので、《インサイダー・サルベージ》はルリグデッキに戻ります。 《サーバント　∞》によって色を失っているシグニは手札に戻ったあとで色が戻りますが、手札に加えたのは色を持たないシグニで、その場合に《インサイダー・サルベージ》はルリグデッキに戻りません。逆に手札を指定されている場合に黒のシグニを手札に加えた場合はルリグデッキに戻ります。
ピース・サイン	SP26-005	②で得た能力も[レイヤー]により他の＜怪異＞に得させられますか？	はい、例えば[レイヤー]を持つ＜怪異＞のシグニが3体あなたの場にあるときに②の効果を使用すると、それぞれがこの能力を得て共有し、結果的には「【自】：このシグニが場を離れたとき、対戦相手のシグニ１体を手札に戻す。」という能力を３つずつ得ることになります。それらのうち1体が場を離れると、この自動能力が3回発動します。
ピース・サイン	SP26-005	《幻怪姫　スノークイーン》などの[レイヤー]を持たない＜怪異＞のシグニが2体と、[レイヤー]を持つシグニ1体が場にある状態で②を選ぶと、それぞれのシグニは能力を得ますか？	まず[レイヤー]を持つ＜怪異＞のシグニのみがこのアーツによって能力を得ます。そのあとで自身の[レイヤー]によって３体のすべての＜怪異＞のシグニが「【自】：このシグニが場を離れたとき、対戦相手のシグニ１体を手札に戻す。」という能力を１つずつ得ることになります。
ピース・サイン	SP26-005	①と②を選んで使用した場合、①で場に出した＜怪異＞が[レイヤー]を持っていたらそのシグニも②で能力を得ますか？	はい、効果は上から順番に処理しますので、＜怪異＞が場に出た後にそれが[レイヤー]を持っているなら能力を得ます。
ピース・サイン	SP26-005	《ピース・サイン》を②の効果で使用した後に場に出た[レイヤー]を持つ＜怪異＞のシグニは、②の能力を得ますか？	いいえ、《ピース・サイン》は、この効果を処理した時点で場にある[レイヤー]を持つシグニに能力を与え、後から出たシグニには能力を与えません。
レフト・ホープ	SP26-006	対戦相手が追加のターンを得た後、そのターンのアタックフェイズに《ペナルティ・チャンス》の③を使用したらアタックフェイズを終了できますか？	はい、できます。
レフト・ホープ	SP26-006	自分のターンのアタックフェイズに《レフト・ホープ》を使用しました。この後のターン進行はどうなりますか？	あなたのターンの次に、対戦相手は追加の1ターンを行い、さらにそのターンの次に対戦相手の本来の1ターンを行います。結果的に対戦相手のターンが2回続くこととなります。
天変地威	SP26-007	公開したカードが自分のルリグのレベルやリミットを超えていても場に出せますか？	いいえ、効果によってシグニを場に出す場合でも、レベルやリミットを超えて場に出すことはできません。
天変地威	SP26-007	自分のルリグのレベルが１のときに《天変地威》を使用し、レベル２の＜宇宙＞のシグニが公開されました。どのように処理しますか？	その場合、ルリグのレベルを超えたシグニですので場に出すことはできませんが、＜宇宙＞のシグニですので《天変地威》はルリグデッキに戻ります。
熾々奮迅	SP26-008	自分のルリグがレベル４のとき、《熾々奮迅》の使用コストはいくつになりますか？	《赤》コストが４減りますので、《赤》×２で使用できます。

熾々奮迅	SP26-008	《熾々奮迅》を使用し、ライフクロスが3枚だったので【アサシン】を得ました。その後、同じターン中にライフクロスがクラッシュされて2枚になった場合、追加で【ダブルクラッシュ】を得られますか？	いいえ、《熾々奮迅》は使用したときのライフクロスの数を数えて、条件を満たしている能力を与えます。その後にライフクロスが変動しても、追加で能力を得たり失ったりはしません。
熾々奮迅	SP26-008	《熾々奮迅》を2枚同じシグニに使用し、自分のライフクロスが0枚の場合は3回アタックできますか？	いいえ、自動能力は2つ得ていますが、1回目のアタックで2つとも発動しています。2回目のアタックでは発動しません。
サード・ディスティニー(セレクター	SP27-001	①と③を選び、③を先に処理してから①を行うことはできますか？	いいえ、効果は上から順番に処理しますので、①③の順番で処理します。逆に処理することはできません。
サード・ディスティニー(セレクター	SP27-001	《サード・ディスティニー》のコストで支払ったエナのカードを、③の効果でデッキに戻せますか？	はい、できます。
サード・ディスティニー(セレクター	SP27-001	場には武勇のシグニ２体が出ています。そこで、①により《十字の炎槍　サナユキ》と武勇のシグニ２枚が公開されました。先に《十字の炎槍　サナユキ》を出して、空いたシグニゾーンに残り２体を出すことはできますか？	いいえ、できません。 公開された３体のシグニは同時に場に出ます。《十字の炎槍　サナユキ》を先に出して、次に他のシグニを出すといったことはできませんので、この場合には《十字の炎槍　サナユキ》ともう１枚のシグニしか場に出すことはできません。 また、同じ理由にて、場にシグニがない場合に先に２枚のシグニを場に出してからその上に《十字の炎槍　サナユキ》を出すということもできません。
幻獣　ダチョウ(セレクターズパック	SP27-002	自分の場に《幻獣　ダチョウ》が2体だけの場合でも1つ目と2つ目の常時能力は適用されていますか？	はい、それぞれから見て他に＜空獣＞も＜地獣＞もありますので、それぞれパワー12000で対戦相手のシグニとスペルの効果を受けません。
幻獣　ダチョウ(セレクターズパック	SP27-002	自分のルリグが赤と緑の《真・遊月・伍》の場合、3つ目の常時能力は適用されますか？	はい、《真・遊月・伍》は緑のルリグでもあります。正面のシグニのパワーが15000以上であれば【アサシン】を得られます。
幻獣　ダチョウ(セレクターズパック	SP27-002	《幻獣　ダチョウ》の正面にパワー15000のシグニがあり、【アサシン】を得ている《幻獣　ダチョウ》でアタックしました。対戦相手は《コードラビリンスピシャトー》の能力を発動して場のシグニを配置し直し、《幻獣　ダチョウ》の正面のシグニのパワーは15000以上ではなくなりました。このアタックの【アサシン】はどうなりますか？	その場合、正面のシグニがパワー15000以上ではなくなった時点で《幻獣　ダチョウ》は【アサシン】を失い、正面のシグニとのバトルとなります。アタックしたときに発動する能力などがすべて処理されてから、バトルやダメージなどのアタック自体の処理に入り、その時点で【アサシン】を持っていればそのままダメージを与えられますが、今回はアタックの処理時点では【アサシン】を失っています。
惨之遊　†バカラ†(セレクターズパ	SP27-003	《緑肆ノ遊　アスレ【ＨＡＲＤ】》など、レゾナの出現条件で《惨之遊　†バカラ†》をトラッシュに置いたり、リミットやレベル超過で《惨之遊　†バカラ†》をトラッシュに置いたときは自動能力は発動しますか？	いいえ、出現条件は効果ではなく、リミットやレベル超過でトラッシュに置くことはルール処理によるものですので、どちらの場合でも自動能力は発動しません。
惨之遊　†バカラ†(セレクターズパ	SP27-003	相手の場に《原槍　アークエナジェ》と《原槍　エナジェ》があります。こちらは《肆ノ遊姫　ベイゴマ》でアタックし、効果で自分の《惨之遊　†バカラ†》をバニッシュしました。《原槍　アークエナジェ》の常時能力により《惨之遊　†バカラ†》はトラッシュに置かれますが、自動能力は発動しますか？	はい、発動します。《原槍　アークエナジェ》の常時能力は、バニッシュされる場合の置き場所を変更するだけであり、この場合《惨之遊　†バカラ†》を移動させているのはあなたの《肆ノ遊姫　ベイゴマ》の効果によるものとなります。結果的にあなたの効果で《惨之遊　†バカラ†》が場から直接トラッシュに置かれましたので、自動能力は発動します。
大盾　スパルタン(セレクターズパッ	SP27-004	どちらの能力も強制ですか？	はい、バニッシュされたときの自動能力も出現時能力も強制で、発動しないことは選べません。

大盾　スパルタン(セレクターズパッ	SP27-004	デッキの枚数が２枚以下の状態で、自動能力と出現時能力は発動できますか？	はい、どちらの能力も発動します。そしてデッキのすべてのカードを公開して、それ以降の処理を行います。
幻水　アユ(セレクターズパックvol.	SP27-005	バニッシュされてエナゾーンに置かれたこのシグニで、自動能力の《青》を支払えますか？	はい、可能です。
幻水　アユ(セレクターズパックvol.	SP27-005	めくれたシグニを手札に加えるか場に出すかを決めるのはいつですか？	そのシグニがめくれた時点で決定します。
幻水　アユ(セレクターズパックvol.	SP27-005	自分のルリグのレベルが２で、この自動能力で最初にめくれた＜水獣＞がレベル３の場合、場に出すことは選べますか？	いいえ、選べません。その場合、それは手札に加えます。
疾走の魔鹿　フルフル(セレクターズ	SP27-006	《堕落の砲女　メツム》でデッキを7枚トラッシュに置く能力を発動し、このカードがデッキからトラッシュに置かれましたが同時にデッキが0枚になりました。自動能力はどうなりますか？	《堕落の砲女　メツム》の能力を処理後、この自動能力がトリガーします。そしてその発動の前にルール処理であるリフレッシュを先に処理します。リフレッシュによりこのカードはトラッシュからデッキに戻りますが、一度トリガーした自動能力は発動します。
美濃の油蝮　ドウザン(セレクターズ	SP27-007	コインを１つの効果で2枚以上得たときはどうなりますか？	その場合も同じターンに1回しか発動しませんので、1枚引くのみとなります。
美濃の油蝮　ドウザン(セレクターズ	SP27-007	《救念の記憶　リル》によってターン開始時にコインを得ました。カードを引くのはいつですか？	《救念の記憶　リル》ではアップフェイズのアップしたあとにコインを得ます。そこでコインを得たことにより《美濃の油蝮　ドウザン》の自動能力が発動してカードを引き（もしここでデッキがなくなるとリフレッシュが行われます）、そしてアップフェイズが終了します。
羅植　サボテン(セレクターズパック	SP27-008	もともとのパワーが15000のシグニが、なんらかの効果でパワーを-5000されてる状態で、《羅植　サボテン》の起動能力を使ってそのシグニをバニッシュできますか？	はい、できます。
羅植　サボテン(セレクターズパック	SP27-008	対戦相手のターン中、パワーが10000以下となっている対戦相手の《フィア＝リカブト》を《羅植　サボテン》の起動能力でバニッシュしました。《フィア＝リカブト》の能力は発動しますか？	はい、発動します。 《羅植　サボテン》が場からトラッシュに置かれたことで《フィア＝リカブト》の自動能力はトリガーします。トリガーした自動能力は効果の処理中にはまだ発動しないため、先に《羅植　サボテン》の効果が処理されます。それにより《フィア＝リカブト》は場から離れますが、一度トリガーした自動能力は発動します。
快睡の夢魔　サクバス(セレクターズ	SP27-009	見たカードの中に天使のシグニがありましたが、それを手札に加えないことはできますか？	はい、できます。 非公開領域であるデッキから特定のカード（今回の場合には天使または悪魔のシグニ）を探したり公開したりする場合、実際の有無に関わらず無いものとして効果を処理することができます。
火電一閃(セレクターズパックvol.18	SP27-010	アンコールコストとしてルリグトラッシュに置かれたカードに《純恋火　花代・参》や《禍因の冥者　ハナレ》が含まれていた場合、そのルリグの「このカードがエクシードのコストとしてルリグトラッシュに置かれたとき、」という能力は発動しますか？	いいえ、発動しません。 アンコールコストはエクシードのコストではないためです。
羅星　マルカブ(セレクターズパック	SP27-011	このシグニと《羅星　アルヘナ》が同時に場に出ました。先に《羅星　アルヘナ》の出現時能力を発動してレゾナを場に出し、その次にこのシグニの出現時能力を発動できますか？	はい、可能です。 トリガーしてまだ発動していないトリガー能力が複数ある場合、好きな順番でそれらを発動できます。 また、レゾナの有無に関係なく、このシグニが場に出たことで能力はトリガーするためです。そして発動時に「レゾナがある場合～」を参照して効果を処理します。

悲劇の予言　§テティス§(セレクタ-	SP27-012	場にこのシグニ（A）と白の天使のシグニ２体（BとC）、合計が３体が場にあります。このシグニの自動能力で引くことのできるカードは１枚ですか？２枚ですか？	１枚です。 「それぞれ共通の色を持たない＜天使＞のシグニが３体ある」とは、３体それぞれから見て共通の色を持たないシグニである必要があります。このシグニAから見てシグニBもCも共通の色を持たないシグニですが、シグニBから見てシグニCは共通の色を持っているため、能力の後半部分は条件を満たしていません。
幻怪　ベンザイテン(セレクターズ/	SP27-013	《アイン＝ダガ》のように、場からトラッシュに置くことをコストとする起動能力も使用できませんか？	《アイン＝ダガ》のような自身をトラッシュに置くことをコストとする起動能力でも、《幻怪　ベンザイテン》が相手の場にある場合は起動能力の使用を宣言すること自体ができず、自身をトラッシュに置くこともできません。
幻怪　ベンザイテン(セレクターズ/	SP27-013	トラッシュにある《コードアンチ　メイジ》などの起動能力は使用できますか？	はい、使用できます。
幻怪　ベンザイテン(セレクターズ/	SP27-013	他の効果などによってあらたに得ている能力を使用できませんか？	その得ている能力が【起】で表記されている能力であれば、そのシグニがもともと持っている能力かあらたに得た能力かに関わらず使用することができません。
中水罠　オトヒメ(セレクターズパッ	SP27-014	自動能力は、対戦相手の使用した《ＣＲＹＳＴＡＬ　ＳＥＡＬ》などでこのシグニが手札から捨てさせられた場合や、相手の《堕落の砲女　メツム》の出現時能力などでデッキから直接トラッシュに置かれたときにも発動しますか？	はい、発動します。
中水罠　オトヒメ(セレクターズパッ	SP27-014	対戦相手の場に《コードアンシエンツ　ヘルボロス》があり、このシグニが対戦相手の効果でトラッシュに置かれました。自動能力は発動しますか？ また、このシグニの正面に《コードラビリンス　ルーブル》があり、場からトラッシュに効果によって置かれた場合は発動しますか？	《コードアンシエンツ　ヘルボロス》のケース 対戦相手の効果でこのシグニが場などの公開領域からトラッシュに置かれた場合、それはトリガーし発動します。デッキなど非公開領域からトラッシュに置かれた場合、それのトリガーを確認するまえに《コードアンシエンツ　ヘルボロス》が影響を及ぼし、トリガーしません。 《コードラビリンス　ルーブル》のケース 発動しません。《コードラビリンス　ルーブル》などにより能力を失っている状態で場を離れますと、能力の何もないシグニが場を離れただけですので自動能力はトリガーしないためです。
中水罠　オトヒメ(セレクターズパッ	SP27-014	対戦相手が《原槍　エナジェ》の起動能力を使用したターンに、このシグニがバトルでバニッシュされました。このシグニが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が、能力は発動しますか？	いいえ、発動しません。 《原槍　エナジェ》の効果は移動先をエナゾーンではなくトラッシュに置き換えており、実際にシグニを移動させている（トラッシュに置いた）のはバトルによる結果であるためです。 なお、似た例としまして、《白羅星　サタン》によりシグニが場に２体しか出すことができなくなった場合、ルリグのレベルやリミットが変化した場合、これらが対戦相手の効果によるものであっても実際にシグニをトラッシュに置いているのは効果ではなくルール処理であることにもご注意ください。
コードイート　トンカツ(セレクター	SP27-015	このシグニは、エナゾーンにあるときに起動能力で【アクセ】にすることはできますか？	いいえ、《コードイート　メダマヤキ》などのエナゾーンで【アクセ】にする能力を使用するシグニとは違い、《コードイート　トンカツ》の起動能力は自身が場にあるときにしか使用できません。
コードイート　トンカツ(セレクター	SP27-015	上の起動能力でこのシグニに付いていた【アクセ】をどのシグニにも付けないことを選んだ場合、付いていた【アクセ】はどうなりますか？	その場合、その【アクセ】はトラッシュに置かれます。

コードイート　トンカツ(セレクター	SP27-015	常時能力により得た起動能力で、付いている《コードイート　トンカツ》を含む【アクセ】2枚をトラッシュに置き、能力を使用しました。その後、別の《コードイート　トンカツ》を場に出して【アクセ】として付けた場合、また起動能力を使用できますか？	はい、ターン1回の制限はそのシグニのその能力に対しての制限となり、別のカードによって得た能力は別々の能力となります。ですので、別の《コードイート　トンカツ》を付けた場合には再度能力を使用できます。
決闘文具(セレクターズパックvol.20	SP27-016	アンコールのコストはいつ支払えばいいですか？	アンコールのコストは、アーツのコストを支払う際に同時に支払います。
決闘文具(セレクターズパックvol.20	SP27-016	《決闘文具》がルリグトラッシュにあるときに、アンコールのコストを支払ってルリグデッキに戻すことはできますか？	いいえ、できません。アンコールのコストは、そのアーツを使用するときにのみ支払えます。
決闘文具(セレクターズパックvol.20	SP27-016	自分のルリグが《虚無の闇魔　ウリス》のように無色の場合や、《遠かりし使　リワト＝フィーラ》のように複数の色を持っている場合、①で選べるカードは何色ですか？	無色は色を持っていませんので、自分のルリグが無色の場合は同じ色を持つカードは存在せず、①の効果でカードを探すことはできません。複数の色を持つルリグの場合、そのいずれかと同じ色を持っていれば探すことができます。《遠かりし使　リワト＝フィーラ》は赤青緑のルリグですので、赤、青、緑のうちいずれかを持つカードをエナゾーンに置けます。
決闘文具(セレクターズパックvol.20	SP27-016	《決闘文具》の③を使用した後、対戦相手が【シャドウ】を持つシグニを場に出しました。そのシグニは【シャドウ】を失いますか？	いいえ、失いません。《決闘文具》はそれを使用した際に場にあったシグニの【シャドウ】を失わせますが、その後場に出たシグニには影響しません。 【アサシン】【ランサー】【ダブルクラッシュ】についても同様です。
決闘文具(セレクターズパックvol.20	SP27-016	《先駆の大天使　アークゲイン》のような「効果を受けない」を持つシグニに対し、《熾々奮迅》を使用して【アサシン】と【ダブルクラッシュ】を与えました。その後、《決闘文具》の③を使用すると、このシグニは【アサシン】と【ダブルクラッシュ】を失いますか？	いいえ、このシグニの【アサシン】と【ダブルクラッシュ】を失いません。《決闘文具》の「該当する能力を失う」を「効果を受けない」で防ぎます。また、《熾々奮迅》のような「ターン終了時に、」ではじまるテキストに代表される一回限りの効果が能力を与え終わったあとでは、それに対して「新たに得られない」という効果は意味がないためです。
決闘文具(セレクターズパックvol.20	SP27-016	《決闘文具》の②でルリグとシグニの両方のアタックを無効にすることはできますか？	いいえ、できません。《決闘文具》の②は、シグニやルリグのアタックがこのターンのすべてのアタックの中で１番最初のアタックであった場合、そのアタックを無効にする効果です。 そのため、最初のシグニがアタックしたときに能力がトリガーし、そのシグニのアタックを無効にしますが、その後ルリグがアタックしたときに能力はトリガーしますが、このターンのアタックの中で１番最初のアタックではないため、ルリグのアタックは無効になりません。
太陽の御者　≡ヘリオス≡(セレクタ	SP27-017	《太陽の御者　≡ヘリオス≡》が場を離れた場合、下に置かれたカードはどうなりますか？	何らかの効果でシグニの下に置かれたカードは、そのシグニが場を離れた場合ルール処理でトラッシュに置かれます。
太陽の御者　≡ヘリオス≡(セレクタ	SP27-017	《荒ぶる海洋　§ポセイドナ§》の下に《太陽の御者　≡ヘリオス≡》ともう一枚の＜天使＞が置かれています。アタックフェイズに《太陽の御者　≡ヘリオス≡》の下の能力を使用し、下に置かれている2枚をトラッシュに置いた場合どうなりますか？	《太陽の御者　≡ヘリオス≡》が《荒ぶる海洋　§ポセイドナ§》の下からトラッシュに置かれることにより、《太陽の御者　≡ヘリオス≡》によって得ていた能力はなくなりますが、使用宣言した起動能力はそのまま処理され、対戦相手のシグニ1体をバニッシュします。
ドライ＝ラミア(セレクターズパック	SP27-018	エナゾーンにある《ドライ＝ラミア》を、自身の起動能力の《黒》《黒》《無》の支払いとしてトラッシュに置き、そのまま除外して能力を使用できますか？	いいえ、できません。この能力は、《ドライ＝ラミア》がトラッシュにある場合にしか使用できません。エナゾーンにある《ドライ＝ラミア》は能力の使用を宣言することもそのコストを支払うこともできません。

ドライ＝ラミア(セレクターズパック	SP27-018	何らかの効果でプラス修正されているシグニに《ドライ＝ラミア》の能力を使用した場合はどうなりますか？	「シグニの基本パワーを特定の値にする効果」と「シグニのパワーをプラスマイナス修正する効果」は、先に前者を適用してから後者を計算します。例えば《大盤振舞》を使用されパワーが+20000されているシグニに《ドライ＝ラミア》の能力を使用した場合、《ドライ＝ラミア》の能力により基本パワーが0になってから+20000が計算され、パワーは20000で場に残ります。
ドライ＝ラミア(セレクターズパック	SP27-018	他に赤のシグニがあり、自身の能力によりパワー15000になっている《極剣　クララス》に《ドライ＝ラミア》の能力を使用した場合はどうなりますか？	どちらも「シグニの基本パワーを特定の値にする効果」ですので、この場合は後から適用された効果により上書きされます。結果的に、《極剣　クララス》は《ドライ＝ラミア》によりパワー0となってバニッシュされます。
コードライド　シマカゼ(パーティー	SPK01-01	起動能力を使用してルリグがこのカード自身に乗ることはできますか？	はい、起動能力を使用してルリグが《コードライド　シマカゼ》自身に乗ることは可能です。
コードライド　シマカゼ(パーティー	SPK01-01	起動能力は既にドライブ状態のルリグとシグニに対しても使用することができますか？	使用することは可能です。ただし、「ドライブ状態になったとき」のトリガー能力はトリガーしません。
コードライド　シマカゼ(パーティー	SPK01-01	＜乗機＞シグニＡとＢとこのカードがある状態で《強奪の箱舟》を使用し、＜乗機＞シグニをドライブ状態にしました。その後。このカードの起動能力をＡに対して使用した場合、Ｂはどうなりますか？	Ｂはドライブ状態ではなくなります。このカード起動能力により、既にドライブ状態のシグニは乗り換えられてドライブ状態ではなくなるためです。なお、Ａが場を離れるなどしてドライブ状態ではなくなるとルリグはドライブ状態ではなくなります。そして【ライド】や《火旗相当》などを使用して再度ルリグが乗らない限りは、Ｂはドライブ状態にはなりません。
魔界の詩文　ダンテ(パーティーパッ	SPK01-02	出現時能力で手札をこのシグニの下に置く場合、表向きに置きますか？	はい、表向きにしてこのカードの下に置きます。
魔界の詩文　ダンテ(パーティーパッ	SPK01-02	出現時能力を使用した際、手札にカードが１枚しかいない場合でもその１枚をこのシグニの下に置くことはできますか？また、出現時能力で１枚もこのシグニの下に置かないことはできますか？	はい、１枚しかない場合でもその１枚をこのシグニの下に置くことはできます。また、１枚もこのシグニの下に置かないこともできます。このテキストのように２枚「まで～」と書かれている場合には０～２枚まで好きな数の手札をこのシグニの下に置くことができるためです。
魔界の詩文　ダンテ(パーティーパッ	SPK01-02	自動能力が発動した際、下にあった２枚のカードの内１枚だけを手札に加えることはできますか？	はい、１枚だけ手札に加えることができます。このテキストのように２枚「まで～」と書かれている場合には０～２枚まで好きな数のカードを手札に加えることができるためです。
魔界の詩文　ダンテ(パーティーパッ	SPK01-02	下にカードがある状態でこのシグニが【トラップ】になった場合、下のカードはどうなりますか？	そのまま【トラップ】の下に置かれた状態になります。そして、下のカードは【トラップ】が場を離れたときにルール処理にてトラッシュに置かれます。なお、【トラップ】としてこのシグニが場を離れた場合、自動能力は発動しません。
魔界の詩文　ダンテ(パーティーパッ	SPK01-02	《コードアンシエンツ　ヘルボロス》が対戦相手の場にある状態でこのシグニが場を離れたとき、このシグニの下にあったカードを手札に加えることはできますか？	いいえ、《コードアンシエンツ　ヘルボロス》はトラッシュからカードを移動させることができないので、このシグニの下にあったカードを手札に加えることができません。
魔界の詩文　ダンテ(パーティーパッ	SPK01-02	対戦相手のデッキが1枚の状態で、対戦相手の《魔界の詩文 ダンテ》を《炎得火失》の②でをバニッシュし、対戦相手のデッキの上からエナゾーンにカードを置きました。リフレッシュが発生しますが下に置かれたカードはどうなりますか？	《炎得火失》の処理を行った後、ルール処理にてリフレッシュと「下に置かれたカードがトラッシュに置かれる」が同時に行われます。結果的に元々トラッシュにあったカードがデッキになり、下に置かれていたカードがトラッシュに置かれます。その後、自動能力が発動するので下に置かれたカードは手札に加わります。
魔界の詩文　ダンテ(パーティーパッ	SPK01-02	《魔界の詩文 ダンテ》に【アクセ】や【チャーム】が付いた状態で、場を離れた場合、【アクセ】や【チャーム】でついていたカードは手札に加えることができますか？	ゲームの演出や実際の置き場としてシグニの下に置かれることが多いですが、ルール上はチャームやアクセはシグニに付けられるカードで、「下に置かれているカード」と「付けられるカード」は区別されます。《魔界の詩文 ダンテ》の自動能力によって【チャーム】であったカードを手札に加えることはできません。

幻怪　カマイタチ(パーティーパック	SPK01-03	出現時能力は必ず発動させる必要がありますか？	いいえ、出現時能力にコストがある場合、そのコストを支払わずに発動しないことを選ぶことができます。
幻怪　カマイタチ(パーティーパック	SPK01-03	出現時能力のコストにクラフトアーツを使用することはできますか？	はい、可能です。そうした場合、クラフトアーツはルリグトラッシュに置かれる代わりにゲームから除外されます。
幻怪　カマイタチ(パーティーパック	SPK01-03	「バニッシュされない」を持つシグニを自動能力でエナゾーンに置くことはできますか？	はい、可能です。自動能力は「バニッシュする」というテキストではないので「バニッシュされない」を持つシグニをエナゾーンに置くことができます。なお、この能力を使用したとき「バニッシュしたとき」のトリガー能力は発動しません。
讃の遊　ベッドメリー(パーティーパ	SPK01-04	自動能力は自分のシグニが手札に戻ってもトリガーしますか？	はい、シグニの指定がないので、自分のシグニと対戦相手のシグニのどちらが手札に戻ってもトリガーします。
讃の遊　ベッドメリー(パーティーパ	SPK01-04	このシグニがアップ状態のときに、シグニが手札が戻りました。この自動能力はトリガーしますか？	はい、トリガーします。アップ状態のシグニをアップすることは可能なので、特に状態は変化せずこの能力は終了します。なお、そのあとで再度シグニが手札に戻っても、この能力はターン１回という発動の上限がありますので発動はしません。
島原の一揆　トキサダ(パーティーパ	SPK01-06	デッキが３枚以下の状態で起動能力を使用することはできますか？	いいえ、デッキから４枚トラッシュに置くのはコストなので、デッキが３枚以下の場合にこの能力を使用することはできません。
島原の一揆　トキサダ(パーティーパ	SPK01-06	デッキが４枚の状態で起動能力を使用した場合、リフレッシュとシグニを－4000するのはどちらが先ですか？	シグニを－4000してからリフレッシュを行います。なお、－4000によりパワーが０以下となったバニッシュとリフレッシュはどちらもルール処理ですので同時に処理されます。
衆英の出資　クラファン(パーティー	SPK01-08	デッキが３枚以下の状態で出現時能力を発動しました。どうなりますか？	デッキのカードをすべて見て、それを好きな順番でデッキとします。残りのカードがないのでトラッシュにカードを置きません。
衆英の出資　クラファン(パーティー	SPK01-08	デッキが３枚の状態で出現時能力を発動しました。２枚をデッキに戻し、１枚をトラッシュに置くことはできますか？	いいえ、デッキの上から見たカードを３枚デッキに置かなければいけないので、１枚もトラッシュに置くことができません。
大罠　ハート・クイーン(パーティー	SPK01-09	デッキが４枚の状態で自動能力を発動しました。どうなりますか？	デッキのカードをすべて公開します。次に通常通り対戦相手のシグニ１体のパワーをこの方法で公開されたレベルが奇数のシグニ１枚につき、－2000します。その後、公開したカードをシャッフルし、デッキとします。
大罠　ハート・クイーン(パーティー	SPK01-09	出現時能力でコストとして支払ったレベルが奇数の＜トリック＞のシグニを手札に加えることはできますか？	はい、可能です。出現時能力が発動する際、そのコストを支払った後に手札に加える＜トリック＞のシグニをトラッシュから対象とするためです。
大罠　ハート・クイーン(パーティー	SPK01-09	片方のレベルの＜トリック＞のシグニしかトラッシュにない場合、ライフバーストを発動することはできますか？	はい、発動することができます。レベル１の＜トリック＞のシグニしかトラッシュにない場合、レベル１の＜トリック＞のシグニを場に出し、レベル３の＜トリック＞のシグニを手札に加えるは実行されません。逆に、レベル３の＜トリック＞のシグニしかトラッシュにない場合は、レベル１の＜トリック＞のシグニを場に出すは実行されず、レベル３の＜トリック＞のシグニを手札に加えます。
大罠　ハート・クイーン(パーティー	SPK01-09	すべての自分のシグニゾーンにシグニがある場合、ライフバーストを発動することはできますか？	はい、ライフバーストを発動することはできますが、レベル１の＜トリック＞のシグニを場に出すことはできず、レベル３の＜トリック＞のシグニを手札に加えます。
大罠　ハート・クイーン(パーティー	SPK01-09	ライフバーストでレベルを超過するシグニやリミットを超過するシグニを場に出すことはできますか？	いいえ、メインフェイズに手札からシグニを出すのと同様に、効果による方法でもシグニを場に出す場合にはレベルやリミットを超過するようなシグニを場に出すことはできません。
羅植　ミズバショウ(パーティーパッ	SPK01-10	このシグニを場に出した後、《白》×０や《無》×０のエナコストを支払うことができますか？	はい、それらは０のエナコストなので支払うことができます。
羅植　ミズバショウ(パーティーパッ	SPK01-10	デッキが１枚以下の状態で、出現時能力を発動することはできますか？	はい、可能です。その場合、デッキのカードをすべてエナゾーンに置きます。出現時能力の処理の後にデッキが０枚になるためリフレッシュを行います。

羅植　ミズバショウ(パーティーパッ	SPK01-10	対戦相手のルリグが＜ピルルク＞で《ロック・ユー》を使用した後、このシグニを場に出した場合、エナコストが０のアーツやスペルは使用できなくなりますか？また、このシグニを場に出した後、対戦相手が《ロック・ユー》を使用した場合も同様ですか？	はい、どちらの場合も《ロック・ユー》により《無》×３を支払う必要があり、それを支払うことができないためスペルやアーツを使用することができません。
羅植　ミズバショウ(パーティーパッ	SPK01-10	対戦相手のルリグが《星占の巫女　リメンバ・ナイト》で、このシグニを場に出した場合、ルリグの起動能力のエナコストが０のものは使用できなくなりますか？また、起動能力ににエナコストを含まないものは使用できなくなりますか？	はい、どちらの場合も《星占の巫女　リメンバ・ナイト》の常時能力により《無》×１を支払う必要があり、それを支払うことができないため起動能力を使用することができません。
羅植　ミズバショウ(パーティーパッ	SPK01-10	出現時能力でエナゾーンに置いたカードが何らかの効果により場に出て、それがバニッシュされた場合、ターン終了時にそのカードをエナゾーンからトラッシュに置く必要はありますか？	いいえ、領域が移動したカードは他のカードとして扱われるため、ターン終了時にそのカードをトラッシュに置く必要はありません。
コードイート　ラズベリー(パーティ	SPK01-11	【アクセ】のルールを教えてください。	用語集「【アクセ】」をご参照ください。
コードイート　ラズベリー(パーティ	SPK01-11	①の「このシグニは対戦相手の効果によってダウンしない。」を得ているシグニが、《コード・ピルルクKEY》のエクシード2によって「ダウンし凍結された」場合、そのシグニはどうなりますか？	①の「このシグニは対戦相手の効果によってダウンしない。」を得ているシグニはダウンされず、凍結状態になります。
コードイート　ラズベリー(パーティ	SPK01-11	②の「このシグニは対戦相手の効果によって手札に戻らない。」を得ているシグニに対し《とどめはあーや！Ｖ》の中段の起動能力を使用した場合、「その後」以降の処理はどうなりますか？	「その後」以降の処理は実行されます。なお、「手札に戻す。そうした場合、Aする。」というテキストの場合は「手札に戻す」が実行されないので、「Aする。」は実行されません。
コードイート　ラズベリー(パーティ	SPK01-11	このシグニが【アクセ】としてシグニAに付いたときに自動能力で①を選びました。その後、このシグニが場を離れずに【アクセ】としてシグニBに付いたとき、自動能力で②を選びました。この場合、このシグニにアクセされているシグニBは①と②の能力を得ますか？	はい、場を離れていないので自動能力で選んだ①と②がシグニBに与えられます。
幻水　ナポフィ(パーティーパックV	SPK01-12	この自動能力は《爪牙　遊月・壱戒》や《幻水　プレシオ》のような自分のカードの効果で捨てた＜水獣＞だけではなく、対戦相手の《幻水姫　ウラタロ》や《コードアート　Ｔ・Ａ・Ｐ》の効果で捨てた＜水獣＞のシグニもトラッシュから手札に戻すことができますか？	はい、自分のカードの効果やコストだけではなく、対戦相手の効果で捨てた＜水獣＞のシグニもトラッシュから手札に戻すことができます。
幻水　ナポフィ(パーティーパックV	SPK01-12	このターンに手札からエナゾーンに置いた＜水獣＞のシグニを、このターンにエナゾーンからトラッシュに置きました。そのようにしてトラッシュに置かれた＜水獣＞のシグニをこのシグニの自動能力で手札に加えることはできますか？	いいえ、それは手札から捨てた＜水獣＞のシグニではないため、手札に加えることはできません。

セレクト・ハッピー５(パーティーパ	SPK01-13	このアーツを使用する際、対戦相手の場にあるキーをルリグトラッシュに置くことでのアンコールコストを支払うことはできますか？	いいえ、できません。このアーツのアンコールコストを支払う際は自分の場にあるキーをトラッシュに置く必要があります。《爪牙　遊月・壱戒》の出現時能力のコストが「手札を１枚捨てる」であるように、コストに関して特に指定がなければ自分のもの（今回の場合はキー）をコストとして支払います。
セレクト・ハッピー５(パーティーパ	SPK01-13	対戦相手のトラッシュにカードが１枚しかいない場合でも、このアーツの②でそのカードをゲームがら除外することはできますか？	はい、１枚しかない場合でもそのカードをゲームから除外することができます。このテキストのように２枚「まで～」と書かれている場合には、０～２枚までの好きな数の対戦相手のトラッシュにあるカードを対象とすることができるためです。
セレクト・ハッピー５(パーティーパ	SPK01-13	このアーツの③を使用した場合、以下の効果はどうなりますか？ １．シグニやルリグのアタック ２．《西部の銃声》や《紅蓮の使い魔　アカズキン》の自動能力 ３．《西部の銃声》のライフバーストや《浮英の揚力　マグナス》の自動能力 ４．【ランサー】 ５．【ダブルクラッシュ】【トリプルクラッシュ】 ６．【アサシン】 ７．《応援の駄姫　グズ子》のダイレクト	以下のようになります。 １．×　シグニやルリグのアタックによるダメージは「効果によるダメージ」ではないのでこのアーツの③で防ぐことができません。 ２．○　《西部の銃声》や《紅蓮の使い魔　アカズキン》の自動能力のようなプレイヤーにダメージを与える効果は「効果によるダメージ」なので、このアーツの③で防ぐことができます。 ３．×　《西部の銃声》のライフバーストや《浮英の揚力　マグナス》の自動能力のようなライフクロスをクラッシュする効果はダメージではないので、このアーツの③で防ぐことができません。 ４．×　【ランサー】は正面のシグニをバトルでバニッシュしたとき、対戦相手のライフクロスをクラッシュする効果であり、ダメージではないためこのアーツの③で防ぐことができません。 ５．×　【ダブルクラッシュ】や【トリプルクラッシュ】はシグニやルリグがアタックによりダメージを与える際、ライフクロスを２枚や３枚クラッシュする効果であり、ダメージではないためこのアーツの③で防ぐことができません。 ６．×　【アサシン】は正面にシグニがいてもシグニのアタックでプレイヤーにダメージを与えることができる効果であり、１と同様に与えるダメージはアタックによるダメージなのでこのアーツの③で防ぐことができません。 ７．×　《応援の駄姫　グズ子》のダイレクトは《応援の駄姫　グズ子》のアタックによるダメージを３回にする効果なので、このアーツの③で防ぐことができません。
セレクト・ハッピー５(パーティーパ	SPK01-13	⑤の「効果によって得ている能力」とはどのような能力ですか？	「～を得る」という効果で得ている能力のことを指します。 例えば《幻怪姫　ネムリヒメ》の２番目の常時能力は「【ランサー】を得る」なので、条件を満たしているときにこのアーツの⑤を使用すると、この常時能力は失われます。逆に《幻怪姫　ネムリヒメ》の３番目の常時能力は「バニッシュされない」なので、効果によって得ている能力には該当せず、条件を満たしているときにこのアーツを使用しても、この常時能力は失われません。
セレクト・ハッピー５(パーティーパ	SPK01-13	このアーツの⑤を使用した後、④を使用した場合、対戦相手のシグニは「アタックできない」を得ますか？	このアーツの⑤の効果はそれが使用された際に効果によって得ていた能力を失わせる効果なので、その後に得た能力を失わせることはできません。よって、⑤の後に④を使用することで対戦相手のシグニは「アタックできない」を得ます。
祝福の五光(パーティーパックVol.5)	SPK01-14	対戦相手のコインが３枚以上あるとき、このスペルはエナコストを支払わずに使用できますか？	いいえ、《無》×１を支払う必要があります。「対戦相手のコイン１枚につき、《赤×1》減る」で《無》の部分を減らすことはできません。
祝福の五光(パーティーパックVol.5)	SPK01-14	対戦相手にシグニがない状態でこのスペルを①で使用した場合、カードを１枚引くか【エナチャージ１】をすることはできますか？	いいえ、できません。①のテキストのような「Ａする。そうした場合、Ｂする。」は、「Ａする」の部分が実行されないと、「Ｂする」の部分を実行することはできません。
祝福の五光(パーティーパックVol.5)	SPK01-14	このスペルの⑤を使用した際、引いた５枚の内から捨てるカードを２枚選ぶ必要がありますか？	いいえ、このスペルを使用した際に持っていた手札と引いた５枚を合わせて、その中から対戦相手は２枚見ないで選び、それらを捨てます。

祝福の五光(パーティーパックVol.5)	SPK01-14	デッキが５枚以下の状態で、このスペルを使用し、②を選択しました。どうなりますか？	まず、デッキからカードをすべて引き、その後２枚捨て、このスペルの処理が終了します。その後ルール処理にてリフレッシュを行います。（処理の途中でデッキが０枚になりますが、リフレッシュはその処理がすべて完了した後に行います）
魔界の五裁　マルバス(パーティーパ	SPK01-15	このシグニが２体あり、手札が０枚の状態で自動能力がそれぞれトリガーした場合、無色ではないシグニをトラッシュから２枚手札に加えることができますか？	いいえ、１枚しか加えることができません。手札が０枚で《魔界の五裁　マルバス》のAとBの自動能力が対戦相手のターン終了時にそれぞれトリガーした場合、Aのトリガーを発動させ、手札に無色ではないシグニを加えるとBのトリガーを発動させたときには手札が１枚ある状態になり、条件を満たさないため手札に加えることはできません。
千差爆別（「Lostorage conflated W	SPK06-01	コイン技とは何ですか？	《レイラ＝デッドエンド》のドーピングや《白滅の巫女　タマヨリヒメ》のイノセンスなどの名前の付いた起動能力を指します。
千差爆別（「Lostorage conflated W	SPK06-01	《レイラ＝ドリフト》の状態でこのアーツを使用し、その後《レイラ＝デッドエンド》にグロウしました。《レイラ＝デッドエンド》のドーピングは２回使用できますか？	はい、このアーツはこのゲーム中、＜レイラ＞が持つコイン技がゲーム２回になる効果なので、このアーツを使用したときに《レイラ＝デッドエンド》でなくてもドーピングはゲーム２回になります。
グレイブ・ブルー（「Lostorage co	SPK06-02	トラッシュに＜悪魔＞のシグニが２枚しかいない場合でもこのアーツを使用することができますか？	はい、トラッシュに＜悪魔＞のシグニが２枚しかない場合でも使用することができます。このテキストのように２枚「まで～」と書かれている場合には０～２枚まで好きな数のトラッシュにある＜悪魔＞のシグニを対象とすることができるためです。
グレイブ・ブルー（「Lostorage co	SPK06-02	手札が０枚の状況でもこのアーツを使用することができますか？	はい、手札が０枚でもこのアーツを使用することができます。この場合、手札をすべて捨てるは何もしません。
快刀乱炎（「Lostorage conflated W	SPK06-03	ベットのルールを教えてください。	用語集「ベット」をご参照ください。
快刀乱炎（「Lostorage conflated W	SPK06-03	すべての自分のシグニゾーンにシグニがある場合、このアーツを使用することはできますか？	このアーツを使用することはできますが、シグニゾーンに空きがなく、手札からから＜アーム＞のシグニを場に出すことはできないため、何もせず処理を終了します。
快刀乱炎（「Lostorage conflated W	SPK06-03	このアーツでレベルを超過するシグニやリミットを超過するシグニ、また限定条件の合わない場に出すことはできますか？	いいえ、メインフェイズに手札からシグニを出すのと同様に、効果による方法でもシグニを場に出す場合にはレベルやリミットを超過するようなシグニ、また限定条件の合わないシグニを場に出すことはできません。
ハット・トリック（「Lostorage co	SPK06-04	ベットのルールを教えてください。	用語集「ベット」をご参照ください。
ハット・トリック（「Lostorage co	SPK06-04	このアーツの具体的な処理の仕方を教えてください。	①自分のデッキの一番上をトラッシュに置きます。 ②①でレベルが奇数のシグニが置かれた場合、それをトラッシュから場に出します。 ③①でレベルが偶数のシグニが置かれた場合、対戦相手のシグニを対象とし、そのシグニのパワーを－12000します。 ④このアーツを使用する際、ベットしていた場合、①～③の処理をもう一度繰り返します。
ハット・トリック（「Lostorage co	SPK06-04	このアーツを使用してデッキの一番上から２枚同時にトラッシュに置き、その２枚がレベルが偶数のシグニであった場合、パワー24000のシグニを－24000することはできますか？	いいえ、1回ずつ処理を行うため、同時に２枚トラッシュに置くことはできません。
ハット・トリック（「Lostorage co	SPK06-04	シグニ以外のカードがトラッシュに置かれた場合、そのカードはどうなりますか？	シグニ以外のカードがトラッシュに置かれた場合、そのカードはトラッシュに置かれたままになります。
ハット・トリック（「Lostorage co	SPK06-04	すべての自分のシグニゾーンにシグニがある状態で、このアーツを使用したらレベルが奇数のシグニがトラッシュに置かれました。そのシグニを場に出すことはできますか？	いいえ、シグニゾーンに空きがなく、シグニを場に出すことはできないため、何もせず処理を終了します。

ハット・トリック（「Lostorage co	SPK06-04	このアーツでレベルを超過するシグニやリミットを超過するシグニ、また限定条件の合わないシグニを場に出すことはできますか？	いいえ、メインフェイズに手札からシグニを出すのと同様に、効果による方法でもシグニを場に出す場合にはレベルやリミットを超過するようなシグニ、また限定条件の合わないシグニを場に出すことはできません。
ハット・トリック（「Lostorage co	SPK06-04	デッキが１枚の状態でこのアーツをベットして使用しました。どうなりますか？	まず、1回目の処理としてデッキのカードをトラッシュに置き、それがシグニの場合、そのレベルに該当する処理を行います。次に2回目の処理としてデッキからカードを置こうとしますがデッキが０枚なので行われず、この方法でトラッシュにカードはないのでそれ以降の処理も行われません。アーツの処理が終了後、ルール処理にてリフレッシュを行います。
ハット・トリック（「Lostorage co	SPK06-04	このアーツを使用したら、《羅星　≡コウドウ≡》がトラッシュに置かれました。「レベルが奇数の場合」と「レベルが偶数の場合」の好きなほうを選ぶことができますか？	はい、可能です。このアーツはトラッシュに置かれたカードのレベルを参照するので《羅星　≡コウドウ≡》は１～４の好きなレベルとして扱うことができます。そのため、「レベルが奇数の場合」と「レベルが偶数の場合」の好きなほうを選ぶことができます。
ハット・トリック（「Lostorage co	SPK06-04	このアーツをベットして使用し、1回目で偶数のシグニがトラッシュに置かれ、パワー12000のシグニのパワーを－12000しました。そのシグニがバニッシュされるのはいつですか？	２回目の処理が終了し、このアーツの処理がすべて完了した後にルール処理にてバニッシュされます。なお、２回目の処理でも偶数のシグニがトラッシュに置かれた場合、１回目の処理でパワーを０にしたシグニを再度対象とすることができます。
アーク・クロス・カウンター（「Lo	SPK06-05	ルリグの下にカードが３枚しかない場合、このアーツを使用することができますか？	いいえ、ルリグの下からカードを４枚ルリグトラッシュに置くのはコストの一部ですので、３枚しかない場合はこのアーツを使用することはできません。
アーク・クロス・カウンター（「Lo	SPK06-05	このアーツを使用した際、自分のルリグやシグニはダウンしますか？	いいえ、対戦相手のルリグと対戦相手のすべてのシグニのみがダウンします。
フェイタル・クラウン（「Lostorag	SPK06-06	このアーツを使用した際、自分のルリグのレベルが４でした。どのように処理を行いますか？	以下のように処理を行います。 １．このアーツの使用を宣言します。 ２．モードを選びます。 ３．エナコストを支払います。 ４．①のモードを選択した場合はシグニを対象とする必要があるので、シグニを対象とします。 ５．効果を処理します。 ６．２に戻ってモードを選びなおします。レベル４である場合は合計4回処理を行います。
フェイタル・クラウン（「Lostorag	SPK06-06	このアーツの①で【ダブルクラッシュ】と【Sランサー】を持ったシグニがバトルで正面のシグニをバニッシュした場合、ライフクロスを２枚クラッシュすることはできますか？	いいえ、できません。【Sランサー】と【ダブルクラッシュ】を持つシグニがバトルで対戦相手のシグニをバニッシュしても、クラッシュされる対戦相手のライフクロスは1枚のみです。用語集「【Sランサー】」をご参照ください。
フェイタル・クラウン（「Lostorag	SPK06-06	このアーツの②でルリグが「対戦相手の効果を受けない」を得た場合、どうなりますか？	「効果を受けない」とは「シグニを移動させる効果」及び「シグニの状態を変化させる効果」、「パワーやテキストなどのカードの情報を変更する効果」を受けません。そのため、例えばルリグのアタックを【ガード】するといったことは通常通り可能です。
フェイタル・クラウン（「Lostorag	SPK06-06	このアーツの③を２回選んだ場合、自分のルリグがアタックしたときに与えた【自】は２回トリガーしますか？	はい、自分のルリグが【自】を２つ得ることになり、そのルリグがアタックしたときにそれぞれの【自】が２回トリガーし、それぞれ発動します。
フェイタル・クラウン（「Lostorag	SPK06-06	このアーツの③を選んで自分のルリグがアタックしたとき、対戦相手のエナゾーンのカードが２枚以下でした。自動能力はどうなりますか？	自動能力は発動しますが、エナゾーンにあるカードが２枚以下なので、エナゾーンからカードがトラッシュには置かれず、処理が終了します。
ウムル（ルリグがキミの元にやって	SPK22-02	このカードに印刷されている情報とここでの内容が異なるのは誤りですか？	このカードには印刷されている情報から変更された内容があります。 詳細はこちらをご参照ください。

タウィル（ルリグがキミの元にやっ	SPK22-07	このカードに印刷されている情報とここでの内容が異なるのは誤りですか？	このカードには印刷されている情報から変更された内容があります。 詳細はこちらをご参照ください。
椎名唯華＆笹木咲（WIXOSS Limite	SPK23-01	このカードに印刷されている情報とここでの内容が異なるのは誤りですか？	このカードには印刷されている情報から変更された内容があります。 詳細はこちらをご参照ください。
本間ひまわり＆ドーラ（WIXOSS L	SPK23-02	このカードに印刷されている情報とここでの内容が異なるのは誤りですか？	このカードには印刷されている情報から変更された内容があります。 詳細はこちらをご参照ください。