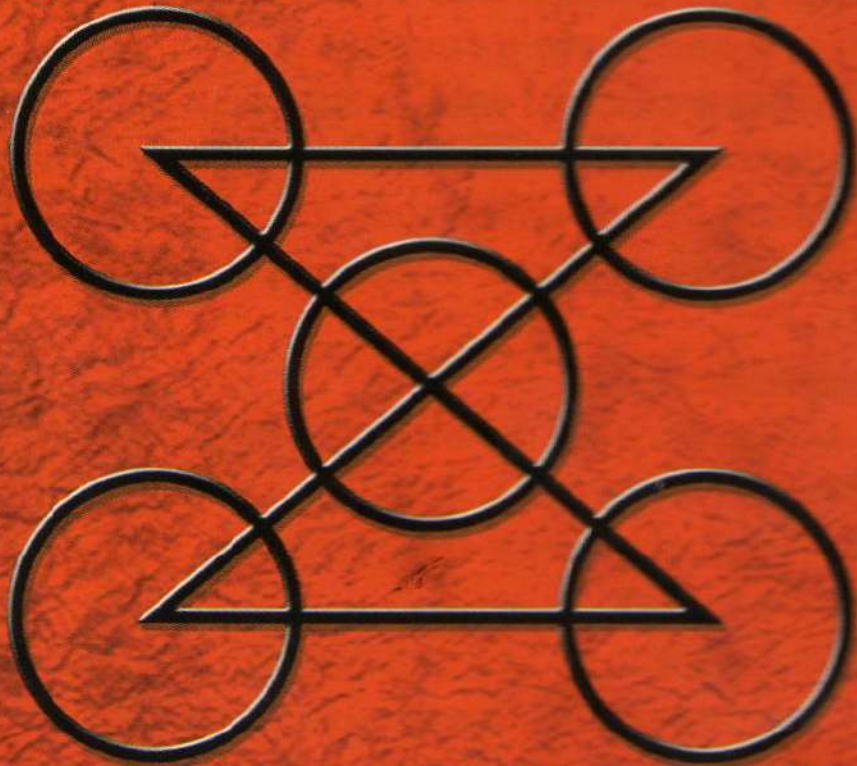




© 雷句誠 / 小学館・フジテレビ・東映アニメーション



さいしんじょうほう しつもん
最新情報や、ルールの質問は、インターネットのホームページでチェックだ!!
<http://www.carddas.com/gashbell/>

BANDAI 2005 MADE IN JAPAN

金色の
ガッシュベル!
ザ・カードバトル
THE CARD BATTLE
ルールブック Ver.3.0

もくじ

はじめに読もう…………… 2

魔本ファイル…………… 5

カードの種類…………… 6

魔物カード…………… 7

石版魔物カード…………… 8

S魔物カード…………… 8

W魔物カード…………… 9

VS魔物カード…………… 9

パートナーカード…………… 10

MJ12カード…………… 11

バルカンカード…………… 12

術カード…………… 13

イベントカード…………… 14

ゲームのながれ…………… 15

準備フェイズ…………… 16

ターンのながれ…………… 17

スタートフェイズ…………… 18

バトルフェイズ…………… 19

魔本からカードを場にだす…………… 20

場にあるカードの効果をを使う…………… 21

魔本にあるカードの効果をを使う…………… 22

バトルの手順……………

1. 攻撃側の攻撃…………… 23

2. 防御側の防御…………… 23

3. 効果の使用…………… 24

4. 魔力勝負…………… 25

5. 効果・ダメージの適用…………… 27

魔物へのダメージ…………… 28

かぼう…………… 28

バトルフェイズの注意点…………… 29

エンドフェイズ…………… 30

勝利条件…………… 30

最後のページの術…………… 31

石版状態…………… 31

S魔物カード…………… 32

W魔物カード…………… 33

VS魔物カード…………… 34

飛行状態…………… 35

魔物がなくなったとき…………… 35

効果の割り込み…………… 36

用語集…………… 44

Q&A…………… 46

ルール裁定の変更…………… 50

※ここで紹介するカードには、本商品にはないカードも含まれています。

STAFF LIST

制作：(株)バンダイカード事業部

ゲームデザイン：中村 誠

カードデザイン：高松 進作 (MacFfort)

マニュアルイラスト：速水 螺旋人

金色のガッシュベル!!ザ・カードバトルにようこそ!

金色のガッシュベル!!ザ・カードバトルは、魔本ファイルを使った新世代カードゲーム。魔物の子の戦いを再現するカードが数え切れないほどあり、今もふえつづけている。もちろん、ライバルたちもたくさんいるぞ。魔本ファイルを片手に、キミも魔界の王を決める戦いに参戦しよう!



魔本ファイルにカードをセット 勝負のカギは魔本がにぎる

ザ・カードバトルで遊ぶには、キミだけの魔本が必要だ。レベルSスターなら、32枚のカードを決められた順番で魔本ファイルに入れるだけではじめることができる。カードの組み合わせや順番が、バトルの勝ち負けを決める! 魔本ファイルを作るのはむずかしいが、すごく楽しいぞ!



キミとともに戦う魔物の子 まずは魔物カードを場に出そう

魔本ができたならバトルスタート！まず、1ページにある魔物カードをファイルから出して、自分の前に置く。この魔物が、自分の最初の魔物になるぞ。最初は1体しかないけど、ゲームが進むと、魔本から新しい魔物を登場させられるぞ。バトルの主役は魔物カードと、キミ自身だ！



キミの心の力、それがMP MPをつかって術を発動だ！

術カードやその他の効果を使うのに必要なのが、キミの心の力、MPだ。MPは魔本のページをめくってふやすことができる。さあ、今のページの2枚のカードのうち1枚を選んだ！術カードのコストだけ自分のMPカウンターをへらして、術を発動させよう。大きな声で、ザケル！



魔力と魔力のぶつかりあい バトルで勝つのはどっちだ!?

こっちが攻撃の術を使ったら、バトルスタート！当然、相手も防御の術を使ってくる。術を使う魔物の魔力と、術の魔力をたして、合計魔力を計算しよう。自分と相手で、合計魔力が高いほうがそのバトルで勝利する。強い術ほど、魔力は高いが、失うMPは大きい。ここが戦略になるぞ。



勝負に勝てば相手にダメージ! 相手の魔本を最後までめくれ

魔力勝負に勝ったら、相手にダメージ！使った術カードの「ダメージ」の数だけ、相手の魔本をめくれ！バトルを続けていき、相手の魔本のページを最後までめくりきれば、キミの勝ちだ！相手の攻撃を防ぎ、自分の攻撃を通すのが、勝利への方程式。さあ、キミもバトルスタート！



魔本(まほん)ファイル

魔本(まほん)を作るルール

- 魔本(まほん)ファイルの32ページすべてにカードを1枚ずつ入れる。
- 1ページ目は必ず「魔物カード」。
- 最後のページは必ず「術カード」。
- 「中級」のカードは、12ページ目から後ろに入れる。
- 「上級」のカードは、22ページ目から後ろに入れる。
- 同じナンバーのカードは4枚まで入れることができる。



例：S-001の「ザケル」を4枚、S-002の「ザケル」を4枚、それぞれ入れることができる。

- 魔物カードは、合計で8枚まで入れることができる。

ゲーム中の魔本のルール

- 魔本のページはごまかさない（マナーだよ）。
- 魔本は、相手にページが見えないようにして持つ。
- 魔物カード、パートナーカードなどはファイルから出して使う。
- 術カード、イベントカードなどはファイルに入れたまま使う。
- 使うときには、そのカードをファイルに入れたまま、相手に見せること（もう片方のページは手などで隠してもよい）。
- 自分の魔本のページは、いつでも他のページを見てもよい。
- 相手に「あと何ページ？」と聞かれたら正直に答えよう。

カードの種類(しゅるい)

ガッシュTCBには6つの「カードの種類(しゅるい)」があります。その6種類は、場に出すカードと、魔本(まほん)に入れたまま使うカードの2つに大きく分類されます。また、魔物カードには、ふつうの魔物カードのほかに、石版魔物、W魔物、VS魔物、S魔物カードがあります。

場に出すカード

魔物(まもの)カード



パートナーカード



MJ12カード



バルカンカード



魔本(まほん)に入れたまま使うカード

術(じゅつ)カード



イベントカード



魔物 (まもの) カード

魔界からやってきた魔物の子をあらわします。

- 自分のバトルフェイスに魔本から場に出せます。
 - 場には魔物カードを最大で3体まで出すことができます。
 - 同じ名前の魔物は、自分の場に1枚しか出せません。
- ※カッコ付けて「ウマゴン(シュドルク形態)」「ウマゴン(ゴウ・シュドルク形態)」のようにになっているカードも、同じ名前のカードとみなします。
- 場に出ている、「魔物の効果」を、自分が相手のバトルフェイスに使うことができます。
 - []で効果の名前が書かれているものが「魔物の効果」です。その上の効果の名前がない文章は、そのカードのルールで、通常、他のカードの効果で無効にされません。

●カードの種類

魔は魔物カードをあらわす。

●カード名

カードの名前。同じカード名の魔物は自分の場に1体しか出せない(カッコ付の名前も同名として扱う)。

●魔力

魔物の魔力の大きさをあらわす。大きいほど、バトルで有利。



●効果

魔物が持つ効果。バトルフェイスには場の魔物の効果を使うことができる。

●パートナー

魔物カードにつけることのできるパートナーカードの名前。

石版魔物 (せきばんまもの) カード

魔物のアイコンが石版状になっているのが石版魔物カードです。

- 石版魔物は、基本的には通常の魔物とちがいはありません。ただし、石版魔物だけに効果のあるカードがいくつかあります。
- 石版魔物を魔本ファイルから場に出すときにも、健康状態で場に出します。



S魔物 (まもの) カード

魔物の効果の欄にSのアイコンがあるのがS魔物カードです。

- S魔物カードは、成長前の魔物カードを重ねて場に出します。W魔物やV S魔物の上に重ねて出すことはできません。
- S魔物を出したとき、魔物を健康状態にし、かけられている効果を取りのぞきます。
- S魔物は、下にある成長前の魔物の、魔物の効果も使えます。 ※くわしくは32ページ



W魔物 (まもの) カード

「○○○&○○○」となっている魔物がW魔物カードです。

- W魔物カードを場に出すときには、W魔物の片方が自分の場にいるとき、その魔物を捨て札にしてW魔物カードを場に出します。
- W魔物には、両方のパートナーのどちらか1枚をつけることができます。
- W魔物は、その両方の魔物の術を使うことができます。 ※くわしくは33ページ



VS魔物 (まもの) カード

「○○○VS○○○」となっている魔物がVS魔物カードです。

- VS魔物カードを場に出すときには、VS魔物の片方の魔物1体が、自分か相手の場にいるとき、その魔物を捨て札にしてVS魔物カードを場に出します。
- 場に出すときに、相手の魔物も捨て札にできること以外は、基本的にはW魔物カードとちがいはありません。 ※くわしくは34ページ



パートナーカード

魔物のパートナーたちをあらわします。

- 自分のバトルフェイズに魔本から場に出せます。
 - 対応する魔物につけて場に出します。対応する魔物がいないと場に出せません。
- 例: 「ガッシュ・ベル」がいないと「高嶺清磨」は出せない。
- 同じ名前のパートナーは、自分の場に1枚しか出せません。
 - 魔物1体には、パートナーを1枚しかつけられません。
 - 場に出ていれば、パートナーの効果も、自分か相手のバトルフェイズに使うことができます。

● カードの種類
使はパートナーカードをあらわす。

● カード名
カードの名前。同じ名前のパートナーは自分の場に1体しか出せない。

● 効果
パートナーが持つ効果。バトルフェイズにパートナーの効果を使うことができる。

● パートナーカード
このカードが場にある→相手が魔物を場に出したそのターン中には、相手はその魔物の効果を使えない。このカードは対応する魔物とセットで使用する。
魔物=ガッシュ・ベル
高嶺の強い観察眼が、ガッシュを傍らも厳密に守る。

● 魔物
カードに書かれている魔物が場にいなければ、パートナーカードを場に出せない。

9

10

MJ12カード

アメリカ生まれの不思議な集団マジョスティック12!

- 自分のバトルフェイズに魔本から場に出せます。
- 「キッド」や「ナゾナゾ博士」がいなくても場に出せます。
- 1ターンに何枚出してもかまいません。
- 同じ名前のMJ12は、自分の場に1枚しか出せません。
- 自分の場にMJ12は何体いてもかまいません。
- パートナーカードとちがい、MJ12は、魔物につけません。
プレイシートに特に置き場所はありますが、捨て札と区別できる
よう、MP置き場の下あたりに置いてください。
- 場に出ているらば、その効果を、自分か相手のバトルフェイズに使う
ことができます。

- カードの種類
マジョスティック
12のロゴがMJ12
カードをあらわす。



- カード名
カードの名前。同
じ名前のMJ12は
自分の場に1体し
か出せない。

- 効果
MJ12が持つ効果。
バトルフェイズに
つかうことができる。

バルカンカード

バルカン300とその仲間たちをあらわします。

- 自分のバトルフェイズに、魔本から場に出します。
- 「魔物カードとは別に場に出す」ものは、魔物カードとは別に、MP
置き場の下あたりに出します。場に何体あってもかまいません。
- 「魔物カードにつけて場に出す」ものは、魔物カードにつけて場に
出します。魔物が捨て札になったとき、つけていたバルカンカード
も捨て札にします。魔物1体には、バルカンカードを1枚しかつけ
られません。
- 同じ名前のバルカンカードは、自分の場に1枚しか出せません。
- 場に出ているらば、その効果を、自分か相手のバトルフェイズに使う
ことができます。

- カードの種類
バルカンの文字が、
バルカンカードを
あらわす。



- カード名
カードの名前。同じ
名前のバルカンは、
自分の場に1体しか
出せない。

- 効果
バルカンカードが
持つ効果。バトル
フェイズに使うこ
とができる。

術 (じゅつ) カード

魔物が使う術や、魔物への指示 (コマンド) をあらわします。

- カードは魔本に入れたまま使います (相手に見せる)。
- 対応する魔物がいないと使えません。
例: 「ガッシュ・ベル」がいないと「ザケル」は使えない。
- 術を使うときには、カードのコスト分、自分のMPをへらします。
- 攻撃アイコンがあれば、自分のバトルフェイズに使えます。
- 防御アイコンがあれば、相手に攻撃されたとき、防御にその術を使うことができます。

攻防アイコン

攻 攻撃時 (自分が攻撃側のとき) に使える。

防 防御時 (相手に攻撃されたとき) に使える。

両方のアイコンがあれば、攻撃時にも防御時にも使える。

- カードの種類 術は術カードをあらわす。
- カード名 カードの名前。
- 効果 この術を使い、バトルに勝ったときにあらわれる効果。相手の魔力にかかわらず発生する効果もある。
- 魔力 バトルのとき、魔物の魔力にこの数をたす。



- コスト 術を使ったときにへらすMPの数。
- 攻防アイコン
- 属性 この術の属性。
- ダメージ 攻撃が成功したとき、相手の魔本をめくる枚数。
- 魔物 自分の場ここに書かれた魔物がいないと、術は使えない。「コマンド」はどの魔物でも使うことができる。

イベントカード

「金色のガッシュベル!!」での事件や人物をあらわします。

- カードは魔本に入れたまま使います (相手に見せる)。
- イベントカードを使うときには、カードのコスト分、自分のMPをへらします。
- 攻撃アイコンがあれば、自分のバトルフェイズに使えます。
- 防御アイコンがあれば、相手のバトルフェイズに使えます。このとき、相手が術カードやイベントカードを使っていなくても、自分がイベントカードを使うことができます。
- イベントカードは1ターンに1枚しか使えません。
- 発生した効果は、特に書いていないかぎり、そのターンのエンドフェイズまで有効です。

- カードの種類 鍵はイベントカードをあらわす。
- カード名 カードの名前。
- 効果 この術を使ったときにあらわれる効果。



- コスト イベントを使ったときにへらすMPの数。
- 攻防アイコン 攻撃アイコンがあれば自分のバトルフェイズ、防御アイコンがあれば相手のバトルフェイズ、両方あれば両方のバトルフェイズに使うことができる。

ゲームのながれ

ゲームは、自分の番(ターン)と、相手のターンを、交互にくりかえしてすすめていきます。

準備(じゅんび)フェイズ 最初の魔物を出す / 先攻後攻を決める

先攻(せんこう)のターン

先攻のプレイヤーが中心にすすめる

STEP 1

スタートフェイズ

STEP 2

バトルフェイズ

バトル

バトル

STEP 3

エンドフェイズ

後攻(こうこう)のターン

後攻のプレイヤーが中心にすすめる

STEP 1

スタートフェイズ

STEP 2

バトルフェイズ

バトル

バトル

STEP 3

エンドフェイズ

勝負が決まるまでくりかえす

勝利条件(しょうりじょうけん)

どちらかが魔本のページをそれ以上めくれなくなる

魔本をめくれなくなったほうの負け

準備(じゅんび)フェイズ

1.最初の魔物を出す

魔本の1ページ目の魔物を、魔本から出して場に出そう(魔物置き場のどこでもOK)。魔物を出すのに条件のある魔物を、最初の魔物に出すことはできない。



ここで「準備フェイズに解決する」になっている魔物の効果を使う。

2.魔本を1枚めくる

次に、魔本を1枚めくって、魔本の2、3ページ目が出るようにしよう。そして、魔本をめくったので、自分のMPを2ふやそう(自分のMP置き場に、MPカウンターを2個のせる)。



3.先攻後攻を決める

自分か相手のどちらかがコインを投げ、それを相手に見えないように手の甲で受け止める。コインを投げなかったほうが、コインがオモテかウラかを当て、当たれば、当てた人が先攻、はずれば、コインを投げた人が先攻になる。



ターンのながれ

STEP 0 準備(じゅんび)フェイズ

- 魔本の1ページ目にある魔物カードを自分の場に出す。
- 魔本を1枚めくって2ページ目にし、MPを2ふやす。
- コインを投げてオモテウラを当てた方が先攻になる。

ターン開始! 最初は先攻が攻撃側、後攻が防御側でスタート。

STEP 1 スタートフェイズ

- 攻撃側は最大で3枚まで、魔本のページをめくる。(めくらなくてもよい。前にはもどれない)
- めくった枚数×2個、MPをふやす。

STEP 2 バトルフェイズ

- 攻撃側は場に出すカードを場に出せる。
- 両者とも場のカードの効果を使える。
- 両者ともイベントカードを使える。
- 攻撃側が術を使ったらバトルスタート。

STEP 3 エンドフェイズ

- 攻撃側は、1枚魔本をめくる。
- めくったら、MPを2ふやす。

ターン終了 攻撃と防御を交代して、つぎのターンのスタートフェイズからまたはじめよう。

勝利条件(しょうりじょうけん) 相手が魔本をめくれなくなったら勝ち!

スタートフェイズ

- ターンのプレイヤー(攻撃側)は、自分の魔本をめくって、MPをふやすことができます。
- ページは、3枚までめくることができます。
- めくった1枚(2ページ)につき、MPを2ふやします。
- めくらなくてもかまいません(MPはふえません)。
- ページを前にもどすことはできません。



場にあるカードの効果を使う

ページをめくったあとに、「スタートフェイズに～」と書かれた魔物カードやパートナーカードの効果を使うことができます。特にそのように書かれていないカード(ほとんどがそうです)は、スタートフェイズには使えません。

大会ルール

魔界王決定戦などの公式大会などでは、先攻のプレイヤーの第1ターンのスタートフェイズには、ページをめくってもMPがふえないという大会ルールを使うことがあります。

このあいだが1ターン

バトルフェイズ

バトルフェイズには、今ひらいている魔本のページから、そのカードを場に出したり、使ったりすることができます。具体的には以下のようなことをすることができます。

		攻撃側	防御側
魔本からカードを場に出す	魔物のカード パートナーカード MJ12カード バルカンカード	できる※1	できない
場にあるカードの効果を使う	魔物のカード パートナーカード MJ12カード バルカンカード	できる※2	
魔本にある術カードを使う	攻アイコンのみ	できる※3	できない
	防アイコンのみ	できない	できる※4
	攻・防アイコン両方	できる	
魔本にあるイベントカードを使う	攻アイコンのみ	できる	できない
	防アイコンのみ	できない	できる
	攻・防アイコン両方	できる	
魔本のページをめくる		できない	

*1. バトル中には、「場に出す」といったカードの効果を使わないと、カードを場に出すことはできない。

*2. ただし、カードの効果によっては、「自分の～」「相手の～」などと、使うタイミングが指定されているものもある。

*3. 攻撃側が術を使うと、「バトル」がスタートする。

*4. 「バトル」がスタートしないと、防御の術は使えない。



重要

バトルフェイズ中は、「自分の魔本をめくる」というカードの効果を使わないかぎり、自分で自由に魔本をめくることはできません。

バトルフェイズ
にできること

① 魔本からカードを場に出す

ターンプレイヤー（攻撃側）のみ、自分の魔本の今のページから、カードを場に出すことができます。今のページからであれば、1ターンに何枚でも場に出すことができます。

魔物カード

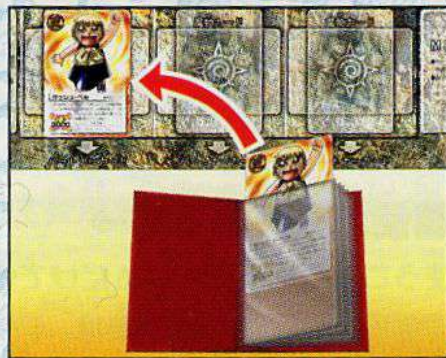
- 自分の場に3枚までおける。
- 同じ名前の魔物は、自分の場に1体のみおける。

パートナーカード、魔物につけて場に出すバルカンカード

- 対応している、自分の場の魔物につける。
- 同じ名前のカードは、自分の場に1枚のみおける。
- 魔物1体に、パートナー1枚まで、バルカン1枚までをつけることができる。

MJ12カード、魔物とは別に場に出すバルカンカード

- 自分のプレイシートの、MP置き場の下に出す。
- 自分の場に何体でもおける。
- 同じ名前のカードは、自分の場に1枚のみおける。



バトルフェイズ にできること

② 場にあるカードの効果を使う

攻撃側も防御側も、場のカード（魔物カード、パートナーカード、MJ12カード、バルカンカード）の効果を使うことができます。

特にかかれていなければ、効果は、使ったターンのエンドフェイズまで続きます。



■使用を宣言する→

使うことを相手に告げるだけで使うことができます（MPはへらさなくてもよい）。1つの効果は、1ターンの1回だけ使うことができます。

■MPを〇へらす→

使うことを相手に告げ、自分のMPを指示された分だけへらして使います。1つの効果は、1ターンの1回だけ使うことができます。

■このカードを捨て札にする→

使うことを相手に告げ、そのカードを捨て札にして使います。他の効果でカードが捨て札になったとき、それに便乗して、「このカードを捨て札にする→」効果を使うことはできません（効果の割り込みで使うことはできません）。

■このカードが場にある→

使用を宣言しなくても、カードが場にあるだけで常に働く効果です。常に効果を発揮している効果と、指定されたタイミング（「この魔物が相手にダメージを与えたとき」など）に自動的に効果のあらわれるものがあります。自動的に効果のあらわれるものは、1ターンの何回もその状況になれば、そのタイミングごとに何回でも使えます。

バトルフェイズ にできること

③ 魔本にあるカードの効果を使う

- 術カードとイベントカードは、魔本ファイルに入れたまま相手に見せて使います。
- 攻アイコンのあるカードは、自分がターンプレイヤーのとき（自分が攻撃側）に使うことができます。
- 防アイコンのあるカードは、相手がターンプレイヤーのとき（自分が防御側）に使うことができます。
- 使うときには、カードを相手に見せて使用を宣言し、カードのコストだけ自分のMPをへらして使います。

術カード

- 自分の場に、術に対応している魔物がないと使えません。
- 1度使った術カードは、そのターン中には使えません（次のターンになれば、使うことができます）。
- 今のページにある術なら、1ターンの何枚でも術カードを使えます。

イベントカード

- イベントカードは、1ターンの1枚のみ使うことができます（自分が1枚まで、相手が1枚まで）。
- たとえ1ターンの2枚以上のイベントカードを使えるようになったとしても、1度使ったイベントカードはそのターンには使うことができません。



バトル

ターンプレイヤーが攻撃の術を使ったり、攻撃をする効果を使うと、バトルがはじまります。

バトルの手順 ① 攻撃側の攻撃

1. 攻撃側は今の魔本のページから、攻撃アイコンのついた術1つを相手に見せて宣言する（あるいは、場のカードの「攻撃する」効果1つを宣言する）。
2. 術や効果のコスト分、攻撃側のMPをへらす。
※攻撃の効果はここではまだ解決しません。



バトルの手順 ② 防御側の防御

1. 防御側は今の魔本のページから、防御アイコンのついた術1つを相手に見せて宣言する（あるいは、場のカードの「防御する」効果1つを宣言する）。
2. 術や効果のコスト分、防御側のMPをへらす。
※防御の効果はここではまだ解決しません。



重要

効果の対象は、攻撃や防御の宣言時に決めます。コインを投げる効果のときは、宣言時にコインを投げます。その他、術の効果を選べる場合なども、宣言時に効果を確定させます。

バトルの手順 ③ 効果の使用

イベントカードや場のカードの効果を使うことができます。
※攻撃や防御の効果は、ここではまだ解決しません。

- 攻撃側も防御側も、イベントカードや場のカードの効果を使うことができます。
- 術カードや攻撃・防御をする効果、ダメージをあたえる効果は使うことができません。また、効果を使わないで魔本にあるカードを場に出すこともできません。
- まず攻撃側が効果を使うことができます。攻撃側が効果を使ったり、パスをすると、防御側が効果を使うことができます。このように効果は、攻撃側と防御側で交互に使っていきます。
- 使った効果に対し「効果の割り込み」をすることもできます。
- 効果は何回でも使うことができます。攻撃側も防御側も、もう効果を使わないと決めたら、次の「魔力勝負」に進みます。

術の無効化

ここで使った効果により以下のような状況になったとき、術は無効になってしまいます。攻撃の術（効果）が無効になったとき、バトルはここで終了します（魔力勝負以降は行わない）。

- MPがへらされ、はらえるはずだったMPがはらえなくなった。
- 術を使った魔物が場からいなくなったり、術を使えなくなった。
- 魔本のページがめくられたり、もどされたり、術カードが捨て札になったりして、使った術が今のページではなくなった。
- 術が無効にされた。
- その他、術の使用の条件が満たせなくなった。

バトルの手順 ④ 魔力勝負

攻撃側と防御側のどちらが勝ったかを判定します。

1. 攻撃側、防御側それぞれの合計魔力を計算する。

$$\text{攻撃側の合計魔力} = \text{術を使う魔物の魔力} + \text{術の魔力}$$

$$\text{防御側の合計魔力} = \text{術を使う魔物の魔力} + \text{術の魔力}$$

防御側が防御しない(できない)場合、防御側の合計魔力は0。
2. 相手の魔力にかかわらず効果を発揮する術の効果をも、ここで解決します。
3. バトルの勝敗を決定します。
 攻撃側が大きい : 攻撃成功。防御側にダメージ。
 防御側が大きいか、同じ : 攻撃失敗。ダメージはない。



防御側	
ブラゴ	5000
ディオガ・グラビドン	+4000
合計魔力	9000



コストの数字だけ、MPをへらす

攻撃失敗
 防御側の合計魔力が高いので攻撃は失敗



+4000

攻撃側	
ガッシュ・ベル	4000
ザケルガ	+4000
合計魔力	8000

バトルの手順 ⑤ 効果・ダメージの適用

魔力勝負で勝った側の術の効果(ダメージ)を適用します。

攻撃側が勝ったとき

1. 効果が「相手にダメージ」のとき、術や効果のダメージの値だけ、相手の魔本をめくります(このとき、相手の魔本をめくっても、相手はMPをふやすことはできません)。
2. 効果が「魔物にダメージ」のとき、相手の魔物にダメージをあたえます(くわしくは28ページ)。
3. ダメージをあたえたら、「相手にダメージをあたえた場合～」の効果適用します。
4. その他、ダメージ以外の効果があれば、適用します。

防御側が勝ったとき

- 防御側が勝ったとき、攻撃側の術(効果)は無効になります。
- 防御側が勝っても、防御側の術の効果(ダメージなど)は適用されませんが、「相手の魔力を上回ったとき」と書かれている場合は、防御側の効果でも適用されます。



魔物(まもの)へのダメージ

- 効果によっては、魔物が直接ダメージを受けることがあります。また、ダメージを「かばう」と、かばった魔物はダメージを受けます。
- ダメージの大きさにかかわらず、ダメージを1回受けた魔物は「負傷状態」になります。負傷状態の魔物がもう1回ダメージを受けると捨て札になります(ついていたパートナーカードも捨て札になる)。
- 「相手と相手の魔物すべてにダメージ」などと、複数のダメージを受ける場合、ダメージを受ける側が、ダメージを受ける順番を自由に決めることができます。



かばう

- 魔本や魔物へのダメージを、自分の場の他の魔物が「かばう」ことで、ダメージをかわりに受けることができます。
- かばった魔物はダメージを受け、本来の対象はダメージを受けません。
- 魔物1体は、捨て札にならないかぎり、1ターンに何回でも「かばう」ことができます。
- 魔物で「かばう」ことができるのはダメージだけです。「魔本をめくる」や「捨て札にする」効果をかばうことはできません。

バトルフェイズの注意点 (ちゅういてん)

■バトル中にできないこと

- バトルがはじまってしまうと、カードを場に出す効果を使わないかぎり、魔本からカードを新たに出すことはできません（そのようなカードの効果を使えば場に出せます）。
- バトルがはじまってしまうと、そのバトルがおわるまで、さらに別の攻撃の術を使うことはできません。また、攻撃をする効果や、ダメージをあたえる効果も使えません。

■2回以上の攻撃

魔本の右と左のページそれぞれに攻撃の術カードがあれば、その両方で攻撃ができます。ただし、2枚の魔力をたすわけではありません。まず1枚目（左右どちらでもよい）を使ったらバトルがスタート。そしてそのバトルが終わったら、2枚目で攻撃します（新しくバトルがスタート）。

■めくったページのカード

バトルフェイズ中には、自由に自分の魔本をめくれません。しかし、ダメージを受けたり、「自分の魔本をめくる」などの効果を使い、新たなページになれば、そのページのカードも使うことができます。



エンドフェイズ

両方のプレイヤーが、バトルフェイズにすることがなくなったら、バトルフェイズが終了し、エンドフェイズになります。

1. まず、すでに使われている効果で、エンドフェイズに適用される効果や、エンドフェイズに使うように指示されている場のカードの効果を使うことができます。石版状態の回復もここで行ないます。複数の効果が重なっている場合、ターンプレイヤーが適用の順番を自由にきめることができます。
2. エンドフェイズの最後に、ターンプレイヤーは必ず自分の魔本を1枚めくり、めくったらMPを2ふやします。めくらない選択はできません。



勝利条件 (しょうりじょうけん)

相手が魔本の最後のページになり、さらにそれ以上ページをめくらないといけなくなったとき、自分が勝利します。相手が最後のページになっただけでは勝ちにはならないので注意しましょう。



最後(さいご)のページの術(じゅつ)

- 魔本の今のページが最後のページするとき、最後のページの術をコスト0で使うことができます。
- 最後のページではないときに、カードの効果を使って最後のページの術を使うときには、通常どおりのコストを払います。
- 最後のページの術は、特に「最後のページの術」と指定されてないかぎり、カードの効果で捨て札になったり、入れ替えられたり、コストが増減することはありません。



石版状態(せきばんじょうたい)

- 石版状態になった魔物はウラ向きにします。
- 石版状態の魔物は、魔物の効果を使ったり、パートナーを新たにつけたり、ついているパートナーのカードを使ったり、その魔物の術を使ったり、かばうことはできません。
- 石版状態の魔物1体は、その持ち主のターンのエンドフェイズに、その持ち主がMPを2はらうことで、健康状態にもどすことができます。
- 石版状態になった魔物は、攻撃の対象になったり、カードの効果の対象にはなりません(「石版状態の魔物」と指定されている効果のぞく)。
- カードの効果などで魔物の数を数えるときは、石版状態の魔物の数は数えませんが、場に置ける魔物の数は、やはり3体までです。

S魔物(まもの)カード

■場への出し方

- 成長前の魔物の上に重ねて場に出します。
- W魔物、VS魔物、S魔物の上に重ねて出すことはできません。
- S魔物は、魔物を場に出すカードの効果では、場に出すことはできません(効果に「S魔物を」とあれば出すことができる)。
- 成長前の魔物につけられていたパートナーカードは、S魔物になっても引き継がれます。
- S魔物カードが場に出たら、成長前の魔物が負傷状態や石版状態でも、健康状態にもどります。さらに、その魔物にすでにかけている効果はすべて取りのぞかれます。



■S魔物カードのルール

- S魔物は魔物として扱います。
- S魔物は、S魔物カードのすぐ下にある、成長前の魔物1体の効果も使うことができます(魔物のカードルールも適用される)。
- 成長前の魔物の魔力は適用しません。
- S魔物が場から離れるときは、成長前の魔物と一緒に場を離れます。それ以降は、S魔物と成長前の魔物それぞれは、別のカードとして扱います。

W魔物(まもの)カード

■場への出し方

- W魔物の名前にある片方の魔物が自分の場にいるとき、その魔物を捨て札にしてW魔物カードを出します。
- W魔物の名前にある両方の魔物が場にあるとき、W魔物カードは出せません。
- W魔物が自分の場にあるとき、その名前にある魔物は自分の場に出せません。また、W魔物の名前のある片方が重複するようにW魔物カードを2枚以上場に出すこともできません。
- 捨て札にする魔物につけられていたパートナーカードは、W魔物に引き継がれます。
- 捨て札にする魔物にかけられていた効果や状態は、W魔物に引き継がれません。



■W魔物カードのルール

- W魔物は、2つの魔物それぞれが場にあるとして扱います(ただし1枚で1体として数える)。
- W魔物は、そのどちらの魔物の術も使うことができます。
- W魔物には、どちらかの魔物のパートナー1枚をつけることができます。
- 「このパートナーの魔物が～」とあるパートナーの効果は、本来対応している魔物にしか、効果をあたえません。

例：ガッシュ・ベル&ブラゴにつけられた「次のこのパートナーの魔物が使う術は防ぎ御されない」という高額清磨の効果は、ブラゴの術には効果をあたえない。

VS魔物(まもの)カード

■場への出し方

- VS魔物の名前にある片方の魔物が自分か相手の場にいるとき、その魔物を捨て札にしてVS魔物カードを出します。
- VS魔物の名前にある片方の魔物が自分の場にも相手の場にもあるときは、必ず自分の魔物を捨て札にしてVS魔物カードを出します。
- VS魔物の名前にある両方の魔物が自分の場にあるとき、VS魔物カードは出せません。
- 捨て札にした魔物につけられていたパートナーカードは、それが自分のカードならVS魔物に引き継がれます。相手の魔物につけられていたパートナーカードは捨て札にします。
- 捨て札にする魔物にかけられていた効果や状態は、VS魔物に引き継がれません。



■VS魔物カードのルール

場に出すときに、相手の魔物も捨て札にできること以外は、基本的にW魔物とかわりません。W魔物と同じルールを持ちます。

飛行状態 (ひこうじょうたい)

- 「飛行状態」になった魔物は、「飛行状態ではない魔物」の「魔物の効果」の対象になりません。
- 「飛行状態」になった魔物の「魔物の効果」は、「飛行状態ではない魔物」の「魔物の効果」によって無効になりません。
- 「飛行状態ではない魔物」の「魔物の効果」によって「魔物の効果がつかえない」ときでも、「飛行状態」の魔物は、「魔物の効果」がつかえます。
- 「飛行状態」は、「飛行状態」にした効果が続くかぎり続きます。
- ※「飛行状態ではない魔物」は「飛行状態」の魔物の「魔物の効果」の対象になります。

魔物 (まもの) がいなくなったとき

- 自分の場に魔物がいなくなったとき、そのバトルフェイズ中、「魔本から魔物カードを場に出す」「魔本か捨て札から魔物を場に出すカードの効果を使う」以外のことはできません。
- エンドフェイズに自分の場に魔物がないとき、自分の魔本の今のページから、魔物カードを1枚場に出します。魔物カードがない場合、魔物カードがあるページまで自分の魔本をめくって、そのページの魔物カード1枚を場に出します（今のページより後に魔物カードがない場合、負けになります）。
- この魔物カードを出す処理は、他のカードの効果の影響を受けません（エンドフェイズを飛ばすときにも出せます）。
- 魔物を1枚出した場合も、自分のターンなら、エンドフェイズの最後に魔本を1枚めくって、MPを2ふやします。

効果の割り込み



まずは「効果の割り込み」を使わないで遊んでみて、ルールになれてきたら「効果の割り込み」のルールを使ってください。



重要

ルールブックVer.2.0までADVルールだった「効果の割り込み」が基本ルールになりました。それに合わせ、「効果の割り込み」のルールが整理されています。なお「効果の割り込み」のルールを、対戦相手をムリヤリ納得させるために使うことを禁止します。

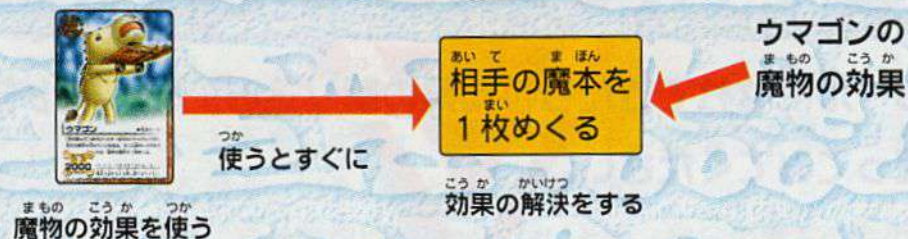
効果の割り込みとは？

相手がカードを使ったとき「その前に使っておきたかったカードがあるのに！」と思うことはありませんか？あるいは「相手が使ったカードの効果を無効にしたい！」と思うことはありませんか？

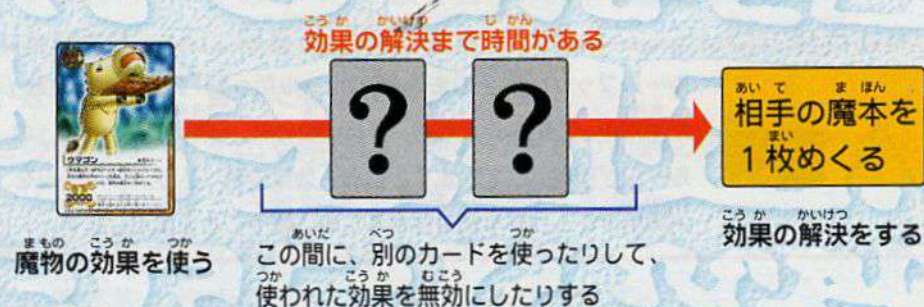
「効果の割り込み」を使えば、相手が効果を使って、その効果が解決される前に、自分の効果を先に使い、解決することができます。そうすることで、相手が使った効果を無効できるかもしれません。

効果の割り込みを理解するためには、「効果（カード）を使用」と「宣言」しても、すぐにその効果を解決するのではなく、「効果の割り込み」を待ってから「効果の解決」がある、ということを知ってください。

●「効果の割り込み」をしない場合



●「効果の割り込み」をする場合



割り込みの手順 ① 割り込みのスタート

■割り込みができるタイミング

相手が、以下のようなことをしたとき、自分は「効果の割り込み」のスタートを宣言できます。

- 相手が、場のカードの効果の使用を宣言した。
- 相手が、イベントカードの効果の使用を宣言した。
- 相手が、魔本にあるカードを場に出すことを宣言した。

■割り込みのスタート

- 相手が上にあるような行動を宣言したとき、自分は「効果の割り込みを行ないます」と宣言し、「効果の割り込み」をスタートさせます。その場合、相手は使った効果を解決するのを止めます。

例：相手は魔本から「ブラゴ」を場に出すと宣言しました。それに対し、自分は「効果の割り込み」を宣言します。その場合、相手は「ブラゴ」を出すのを休止しなければなりません（「ブラゴ」はまだ相手の魔本の中にあることになります）。

- 上にあるような行動をするときには、「割り込みはありますか？」と相手に確認するとよいでしょう。もし、その確認をしておらず、相手が「割り込みをしたい」という場合は、効果の使用（カードを場に出す）の宣言まで時間を巻き戻し、「効果の割り込み」をスタートさせます。

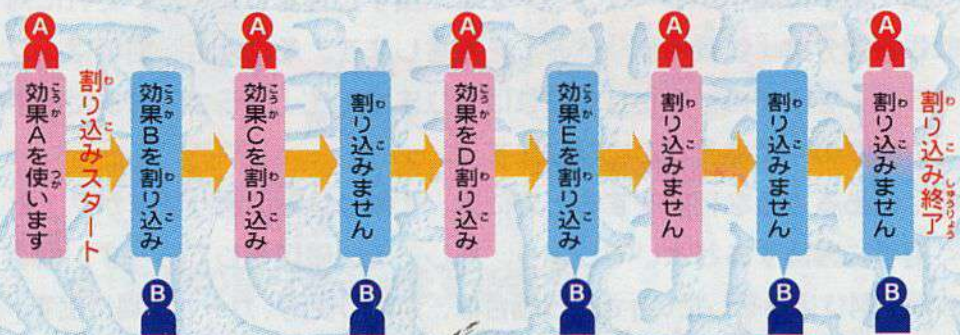
■自分自身での割り込みのスタート

「自分のカードの効果の使用」や「自分の魔本からカードを場に出す」宣言に対して自分自身で「効果の割り込み」を宣言し、「効果の割り込み」をスタートさせることはできません。

わりこ てじゆん ② わりこ せんげん 割り込みの手順 ② 割り込みの宣言

■効果の割り込みの宣言

- 「効果の割り込み」を宣言したプレイヤーは、割り込ませる効果を宣言します（カードの効果を使う）。このとき、使ったカードの効果はまだ解決しません。宣言だけを行いません。
- 「効果の割り込み」をされたプレイヤーも、相手の「効果の割り込み」に対し、さらに「効果の割り込み」を宣言することができます。
- このように、自分と相手で交互に「効果の割り込み」の宣言をします。この「効果の割り込みの割り込み」は何度でもできます。
- 一方が「効果の割り込みをしない」とした場合、同じプレイヤーが続けて「効果の割り込み」をすることもできます。
※割り込まれた効果の順番は重要です。おぼえておきましょう。



■割り込みで宣言できる効果

- 自分の場のカードの効果
- イベントカードの効果

■割り込みで宣言できない効果

- 魔本にある術カード
- 効果を使わず、カードを場に出す
- バトルが発生する効果
- ダメージをあたえる効果

わりこ てじゆん ③ わりこ しゅうりよう 割り込みの手順 ③ 割り込みの終了

両方のプレイヤーが、それ以上「効果の割り込み」を宣言しないと決めたら、「効果の割り込み」を終了し、「効果の解決」に入ります。「効果の解決」の前に、MPやカードの状態などを、「効果の割り込み」スタート前の状態にもどすと「効果の解決」がわかりやすくなります。

わりこ てじゆん こうか かいけつ 割り込みの手順 ④ 効果の解決

「②効果の割り込みの宣言」で後から宣言された効果から順番に効果を解決します。最後に、最初に使われた効果を適用します。
例：効果Aに対し、効果Bを割り込み、さらに効果Cを割り込んだ場合、C→B→Aの順に効果を適用する。



じゅうよう 重要

効果の解決中は、新たな「効果の割り込み」の宣言はできません。
例：相手がイベントカードを使ってきたのに割り込んで、「フライング・ビート」で自分の「ビヨンコ」を場に出すことを宣言しました。効果の解決で「フライング・ビート」の効果で「ビヨンコ」が場に出ますが、この「ビヨンコ」の「相手のイベントカードの効果1つを無効にする」という効果を、効果の解決中に使うことはできません。この場合、相手のイベントカードの効果は解決されてしまいます。

効果の割り込みによる効果の無効化

効果が無効になる場合

割り込んだ効果を解決した結果、まだ効果の解決をおこなっていない効果が以下のような状況になったとき、発動の条件を満たすことができず無効になります。

- 場のカードの効果を宣言していたが、そのカードが場から離れた。
- イベントカードを宣言していたが、そのカードを捨て札にされたり、ページをめくられ(もどされ)、そのカードが今のページになくなった。
- 魔本のカードを場に出そうとしたが、そのカードを捨て札にされたり、ページをめくられ(もどされ)、そのカードが今のページになくなった。
- 効果の対象がいなくなった。
- 効果が無効にされた(使えなくなった)。
- その他、効果を使うための条件を満たせなくなった。

コストと効果の無効化

●割り込んだ効果を解決した結果、MPがへった場合、その後効果を適用するイベントや魔物の効果などの「MPをへらして使う効果」は、必要なコストが支払えるかどうか、あらためて確かめます。もし、はらえるはずのMPがたりなくなっている場合、効果は無効になります。

●効果が無効になった場合も、はらうはずのコストは、可能なかぎりへらします(「このカードを捨て札にする→」もコストなので、可能なかぎり捨て札にします)。

効果の割り込みの例①

- ①自分がガッシュ・ベルの「プリを追え!」を宣言。
- ②相手は「効果の割り込み」を宣言。「プロフェッサー・ダルタニアン」を宣言し、ガッシュ・ベルの魔物の効果を無効にしようとする。
- ③それに対し、自分はさらに「効果の割り込み」で、ウマゴンの「本を読んで」(相手のページを1枚めくる)を宣言。
- ④自分も相手も、これ以上「効果の割り込み」をしないと決めたので、「効果の解決」に入る。
- ⑤ウマゴンの「本を読んで」の効果の解決。相手の魔本の今のページに術カードがないので、相手の魔本を1枚めくる。
- ⑥「プロフェッサー・ダルタニアン」の効果の解決。しかし、ページをめくられ、魔本の今のページに「プロフェッサー・ダルタニアン」がないので、相手の「プロフェッサー・ダルタニアン」の効果は無効になる。
- ⑦ガッシュ・ベル「プリを追え!」の効果の解決。「プリまるかじり」の効果の解決することができる。



効果の割り込みの例②

- ① 自分がMP 8のとき、コスト6の「月の石」の効果の使用を宣言する。ここで、コスト6をはらい、MPは2になる。
- ② 相手は「効果の割り込み」を宣言。「フォルゴレのダンス」(相手のMPを4へらす)を宣言する。
- ③ 自分も相手も、これ以上「効果の割り込み」をしない。
- ④ 「効果の解決」をはじめめる。このときに、自分のMPを8にもどしておくとわかりやすい。
- ⑤ まず、相手の「フォルゴレのダンス」の効果解決。自分のMPは4へらされ、MP 4になる。
- ⑥ 自分の「月の石」の効果解決しようとするが、自分のMPは4。コスト6が支払えないため、「月の石」の効果は無効になる。効果は無効になっても、「月の石」のコスト6は、はらえるだけはならないといけないので、自分のMPは0になる。

●効果の解決



用語集 (ようごしゅう)

わかりにくい言葉があったときは、ここでチェックしよう。

- **コイン**：術の判定などで使います。魔物の顔がある側がオモテ、魔文字がある側がウラになります。
- **MP**：効果を使うのに必要な心の力。スタートフェイズとエンドフェイズに魔本をめくってふやせます。
- **攻撃時**：自分が攻撃側で術を使ったとき。
- **防御時**：自分が防御側で術を使ったとき。
- **自分**：そのカードの持ち主をさします。
- **相手**：そのカードの持ち主の対戦相手をさします。
- **ターンプレイヤー**：攻撃側のプレイヤーをさします。
- **健康状態**：魔物が場に出したままの状態。縦向き。
- **負傷状態**：魔物がかばった状態。横向き。
- **石版状態**：魔物が「石版」になった状態。ウラ向き。
- **飛行状態**：魔物が飛んでいる状態。他の魔物より上にずらして置く。
- **好きな～**：効果の対象は、その効果を使った人が選べます。
- **このパートナーの魔物**：そのパートナーがついている魔物。W魔物、VS魔物の場合、本来の魔物片方だけをさします。
- **次に使う術**：その効果を使った後に使う術。以前に使った術に対して効果を与えることはできません。ターンをこえてしまった場合は効果は無効になります。
- **ダメージを与える**：バトルで、相手の魔本を1枚以上めくらせること。魔物にダメージを与え、健康状態から負傷状態にするか、負傷状態から捨て札にした場合も、ダメージを与えた、とすることができます。
- **相手にダメージ**：魔物にかばわれたりしないかぎり、相手の魔本がダメージを受けます(ページをめくります)。
- **敵1体にダメージ**：「相手にダメージ」と同じ意味です。

- **攻撃**：ターンプレイヤーが攻アイコンの術を使うこと。または「攻撃する」と書かれた効果を使うこと。攻アイコンのイベントカードの使用は攻撃ではありません。
- **防御**：攻撃に対し、防アイコンの術を使うこと。または「防御する」と書かれた効果を使うこと。防アイコンのイベントカードの使用は防御ではありません。
- **防御されない**：バトルで防御の術を使うことができません。
- **魔物が相手にダメージを与えたとき**：その魔物が使う術や魔物の効果で、相手にダメージを与えたとき。
- **ゲーム中に1回だけ使える**：自分が1回、相手が1回使えます。ゲームが終了するとまた使えるようになります。
- **ダメージを無効にする**：受けるダメージと追加の効果をなくすこと。ダメージを受けたことになりません。
- **術を無効にする**：術の効果や魔力やダメージ、すべてをなくし、術を使ってないかのようにします。ただし、術のコストとしてへらしたMPはもどってきません。また、術は使ったことにはなりません。
- **～を使えない**：指定されたカードや効果が使えなくなります。割り込みで使った場合、発生した（する）効果も無効になります。
- **ページをめくる**：魔本のページを最後のページにむけて進めます。
※「ダメージ」ではないので「かぼう」ことができません。
- **ページをもどす**：魔本のページを1ページ目にむけて進めます。
- **バトル**：バトルフェイズに攻撃の術が使われるとスタートし、バトル中に使われた効果がすべて解決されると、そのバトルは終了します。
- **魔物の効果**：魔物カードに、〔 〕で名前がついている効果。〔 〕のついていない文章は、魔物の効果ではありません。
- **すでにかかけられている効果**：効果が期間が指定され持続している効果と、今はまだ効果が解決されていないが、発動を待っている効果です。
- **準備フェイズに解決する**：効果を準備フェイズ中に解決してしまいます。先攻の第1ターンのスタートフェイズ以降は、解決された効果は「すでにかかけられている効果」となるので、カードの効果で無効にすることはできません（取りのぞくことはできます）。

Q&A

- Q. バトルフェイズ中に、自分でページをめくることはできますか？
- A. カードの効果を使わない限りめくれません。
- Q. 今の魔本のページに攻撃に使える術が2枚あったとき、その両方を使って攻撃することはできますか？
- A. 使えます。一方の術のダメージの適用までを行ない、その後もう一方の術を使います。2つ目の術の魔力は新しく計算します（魔力を合計するわけではありません）。
- Q. 相手にページをめくられてしまいました。めくられた後、そのページの術を使うことはできますか？
- A. 使えます。
- Q. 相手のターンに防御に使った「ザケル」を次の自分のターンに攻撃で使えますか？
- A. 次のターンになったら使えます。
- Q. 自分の場に魔物が2体いるとき、その魔物の魔力を合計することはできますか？
- A. できません。使う術に対応した魔物の魔力のみ使います。
- Q. パートナーカードがなくても、魔物は術が使えるの？
- A. 使えます。魔物のパートナーはキミです。
- Q. 攻撃の術を使ったとき、相手のどの魔物にダメージをあたえるのですか？
- A. 攻撃の術のほとんどは、相手（＝相手の魔本）にダメージをあたえます（古いカードは「敵1体にダメージ」と書かれていますが、「相手にダメージ」と同じものです）。相手の魔物に直接ダメージをあたえる術もありますが（「相手の魔物1体にダメージ」などと書かれています）、この場合、攻撃側がどの魔物を狙うかを指定します。

Q. 魔物がダメージを受けたらどうなるの？

A. 魔物がダメージを受けた場合、ダメージの数値にかかわらず、ダメージを受けた魔物は健康状態（縦向き）から、負傷状態（横向き）になります。負傷状態の魔物は、通常どおり術や魔物の効果を使うことができますが、負傷状態でさらにダメージを受けると捨て札になります（パートナーカードもいっしょに捨て札にします）。

Q. 負傷状態の魔物も術や魔物の効果を使えるの？

A. 使えます。

Q. 自分の場にある魔物を自由に捨て札にすることはできますか？

A. できません。ただし「このカードを捨て札にする→」という効果を使うときは、自由に捨て札にできます。

Q. 魔物の効果は何回でも使えるの？

A. 基本的には1ターンに1回しか使えません。ただし、「このカードが場にある→」となっている効果は、常に働いているとします。

Q. カードの効果はいつまで続くの？

A. 特に書いていないかぎり、使ったターンの終わりまで続きます。

Q. 「防御できない（されない）」術でダメージを受けたとき、これを「かばう」ことはできるの？

A. できます。

Q. 「相手の魔本を1枚めくる」という効果を、魔物でかばうことはできますか？

A. ダメージではないのでかばえません。

Q. 「相手に5ダメージ」という魔物の効果を、魔物でかばうことはできますか？

A. ダメージなのでかばえます。

Q. 魔物カードやパートナーカードの効果を、場に出してすぐ使うことはできますか？

A. できます。

Q. 相手からのダメージを、魔本で受けることを宣言したら、相手はパートナーカードを使ってダメージを増やしてきました。その後、魔物で「かばう」ことに変更できますか？

A. できます。ダメージの内容がすべて確定した後で、最終的に「かばう」を使うかどうかを決定することができます。

Q. 効果の空撃ちはできますか？（相手がイベントカードを使っていないときに、「イベントの効果は無効にする」効果を使うようなこと）

A. カードの効果の対象がないとき、そのカードを使うことはできません。

Q. 魔物カードにかかっている、[]で効果名のついていない文章を無効にすることはできますか？

A. できません。特に書かれていないかぎり、カードの効果でこの文章を無効にすることはできません。

Q. カードの効果が無効にされたとき、コストとしてへらしたMPは返ってきますか？

A. コストはもどってきません。

Q. さまざまな効果が同時に発生したときには、どの効果から解決するのですか？

A. ターンプレイヤーが解決の順番を決めます。

Q. 相手のバトルフェイズに、相手が何もカードの効果を使わないのに、自分の術カードを使うことはできますか？

A. 防御の術カードは、バトル中にしか使えません。

Q. 相手のバトルフェイズに、相手が何もカードの効果を使わないのに、自分のイベントカードを使えますか？

A. 使えます。

Q. バトルフェイズになり、自分も相手もイベントカードを使いたいというとき、どちらが先に使うのですか？

A. 効果の使用の優先権は、ターンプレイヤーが持ちます。ただし、効果を1度使うと、優先権はもう一方に移ります。

Q. 魔物カードの効果で「攻撃を与える」とはどういう意味ですか？

A. あたかも攻撃の術を使ったかのように処理をします。例えば、「合計魔力5000、ダメージ2の攻撃を与える」とあれば、攻撃側の合計魔力は5000で魔力勝負をし、それに勝てば、相手の魔本を2枚めくることができます。魔物カードの効果による攻撃も、通常どおり、防御の術で防御できます。

Q. 魔物カードの「攻撃を与える」効果を、相手のターンに使うことはできますか？

A. 「攻撃」なので使えません。

Q. 自分の魔物が3体のとき「スカイダイビング」を使い、相手が効果の割り込みをしたのに割り込んで、自分の魔物の「捨て札にして使う」効果を使いました。「スカイダイビング」の解決時に、場の魔物は2体になっているのですが、「スカイダイビング」で魔物カードを場に出せますか？

A. 出せません。「スカイダイビング」で場に出すカードは、「スカイダイビング」の宣言時に指定します。「スカイダイビング」宣言時には、場に魔物が3体いますので、魔物を指定することはできません。なお、宣言時に指定した効果の対象は、解決時に変更できません。

ルールについてわからないことがあれば

金色のガッシュベル!! THE CARD BATTLE ルールサポートセンター

☎ 03-3978-3880 ※ナンバーディスプレイを使用しています

営業時間 月・金・土・日・祝日(午前11時～午後4時マテ)

●基本ルールやカードのルールの質問にお答えします。

●ゲームの遊び方の説明はしておりません。

●商品の内容に関するお問い合わせは、バンダイお客様相談センターにお問い合わせください。

※お問い合わせ先は、商品パッケージ等に記載されています。

ルール裁定(さいてい)の変更(へんこう)

ルールブックVer3.0以降、ルール裁定が変更になるものについて、主なものを紹介します。

■準備フェイズの扱い

ルールブックVer3.0以前は「準備フェイズは先攻の第1ターンとして扱う」としていましたが、ルールブックVer3.0より、準備フェイズは第1ターンとしては扱いません。これにより、準備フェイズに出した魔物の「このターン中～」といった効果は意味を持たなくなります。

■石版状態を捨て札にして、W魔物、VS魔物を出す

ルールブックVer3.0以前は「石版状態の魔物を捨て札にして、W魔物やVS魔物を場に出すことはできない」としていましたが、ルールブックVer3.0より、石版状態の魔物を捨て札にしても、W魔物やVS魔物を場に出せるものとなります。

■相手が直前に使った術

ルールブックVer3.0より、相手の攻撃の宣言の直後にイベントカードを使うタイミングがなくなりました。これにより、「相手が直前に使った術」とは、「相手がこのバトル中に使った術」と解釈します。

■コインのふりなおし

コインをふった直後に、コインをふりなおす効果を使うことができますが、「コインをふりなおす効果」は「効果の割り込み」としては扱わなくなりました。この「コインをふりなおす効果」に対して「効果の割り込み」をすることはできません。