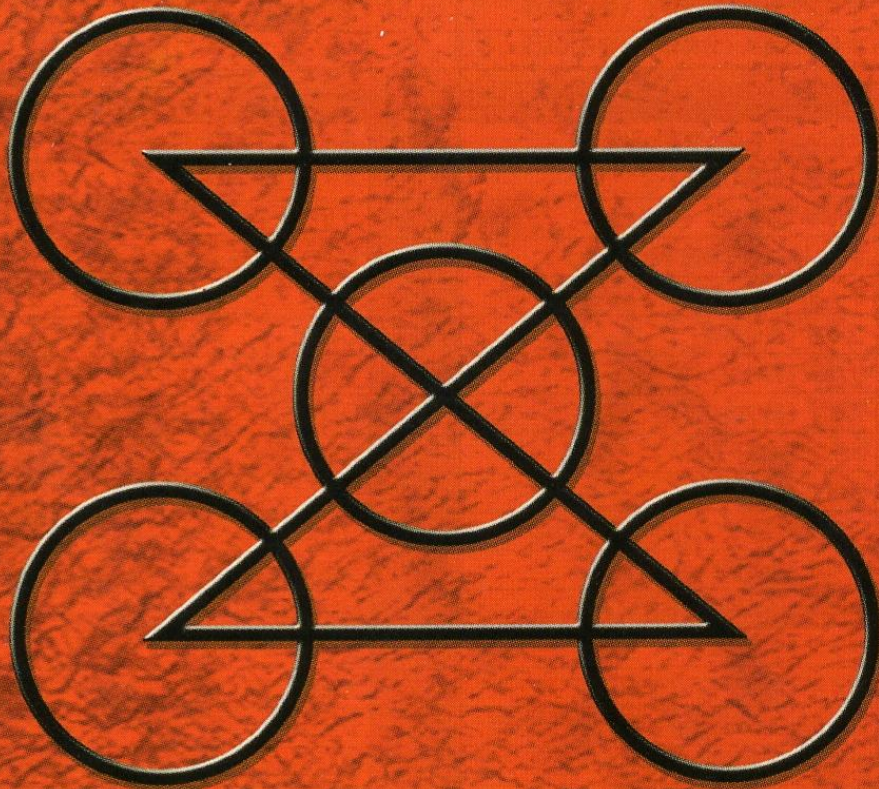




© 雷句誠 / 小学館・フジテレビ・東映アニメーション



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/>

真 レガルールブック Ver.1.0

もくじ

はじめに…………… 2

魔本ファイル…………… 3

カードの種類…………… 4

魔物カード…………… 5

石版魔物・S魔物カード…………… 6

W魔物カード・VS魔物カード…………… 7

パートナーカード…………… 8

MJ12カード…………… 9

バルカンカード…………… 10

術カード…………… 11

イベントカード…………… 12

ゲームの流れ…………… 13

準備フェイズ…………… 14

ターンの流れ…………… 15

スタートフェイズ…………… 16

バトルフェイズ…………… 17

①魔本からカードを場に出す…………… 19

②場にあるカードの効果を使う…………… 20

③魔本にあるカードの効果を使う…………… 21

④バトル・インの確認…………… 22

バトル ①攻撃…………… 23

バトル ②防御…………… 24

バトル ③効果の使用…………… 25

バトル ④魔力勝負…………… 26

バトル ⑤効果・ダメージの解決…………… 28

魔物へのダメージ/かばう…………… 29

バトルフェイズの注意点…………… 30

エンドフェイズ/勝利条件…………… 31

最後のページの術…………… 32

魔物がなくなったとき…………… 32

負傷状態/石版状態…………… 33

飛行状態/ステイ/スタンバイ…………… 34

S魔物カード…………… 35

W魔物カード…………… 36

VS魔物カード…………… 37

効果の使用と解決…………… 38

ジャマー効果…………… 39

バトル効果/非バトルの術…………… 41

「無効にする」と「使えない」…………… 42

用語集…………… 43

Q&A…………… 46

真ルールでの変更点…………… 48

旧カードの読み替え…………… 49

※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 (MacFort)

マニュアルイラスト：速水 螺旋人

金色のガッシュベル!! ザ・カードバトルによろこそ!

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

魔本を作るルール

- 魔本ファイルの32ページすべてにカードを1枚ずつ入れます。
- 1ページ目には魔物カードを入れます。
- 最後のページには術カードを入れます。
- 「中級」のカードは12ページ目から後ろに入れます。
- 「上級」のカードは、22ページ目から後ろに入れます。
- 同じナンバーのカードは4枚まで入れることができます。



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ます。

- 魔物カードは、合計で8枚まで入れることができます。

ゲーム中の魔本のルール

- 魔本のページはごまかしてはいけません。
- 魔本は、相手にページが見えないようにして持ちます。
- 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います。
- 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います。
- 使うときには、そのカードをファイルに入れたまま、相手に見せます。(もう片方のページは手などで隠してもよい)。
- 自分の魔本は、いつでも他のページを見ることができます。
- 相手に「あと何ページ？」と聞かれたら正直に答えましょう。

カードの種類

ガッシュTCBには6つの「カードの種類」があります。その6種類は、場に出すカードと、魔本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



魔本に入れたまま使うカード

術(じゆつ)カード



イベントカード



まもの 魔物カード

まかい 魔界からやってきたまものこ 魔物の子をあらわします。

- 自分か相手のバトルフェイズ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。
- 同じ名前前の魔物は、自分の場に1枚しか出せません。

※カッコ付けで「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、自分か相手のバトルフェイズ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。その上の枠囲みにされた文章は、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

このアイコン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(カッコ付きの名前も同名として扱う)。

●アイコンエリア

「魔物の効果」を使うタイミングをあらわす。

●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。



●魔物のルール

魔物が持つルール。通常、カードの効果はうけない。

●魔物の効果

魔物が持つ効果。バトルフェイズに場の「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。

せきばんまもの 石版魔物カード

まもの 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、石版状態ではなく、健康状態で場に出します。



エスマもの S魔物カード

テキスト欄に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VS魔物や、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ます(かけられている効果は引き継ぐ)。
- S魔物は、すぐ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35ページ



ダブルまもの W魔物カード

「○○○&○○○」となっている
まものまもの
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魔物がいれば、その両方の魔物の術を使うことができます。 ※くわしくは36ページ



バーサスマもの VS魔物カード

「○○○VS○○○」となっている
まものまもの
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37ページ



パートナーカード

まもの
魔物のパートナーたちをあらわします。

- 自分か相手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「高嶺清麿」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、パートナーの効果を、自分か相手のバトルフェイズに使うことができます。
- 魔物が捨て札になったとき、ついていたパートナーカードも捨て札にします。

このカードはパートナーカードをあらわす。

このアイコン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。

アイコンエリア
効果を使うタイミングなどをあらわす。

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

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。

高嶺清麿
すべてをかける このカードを捨て札にする→自分のバトルフェイズに、相手が裏面に使ったイベントカードつを無効にする。

高嶺=ガッシュ・ベル
捨てろ、すべてをかけるな!

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!

- 自分か相手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ターンの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。
- 捨て札と区別できるよう、MP置き場の下に置いてください。
- 場に出ていれば、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**
このアイコンは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。バトルフェイズに場を使うことができる。

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。

- 自分か相手のバトルフェイズに、魔本から場に出せます。
- 「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。
- 場に出ていれば、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**
このアイコンは、バルカンカードをあらわす。

●**カード名**
カードの名前。同じカード名のバルカンは自分の場に1体しか出せない(カッコ付の名前も同名として扱う)

●**アイコンエリア**
効果を使うタイミングなどをあらわす。






●**カードルール**
バルカンカードが持つルール。魔物につけるか、魔物とは別に出すかが書かれている。

●**効果**
バルカンカードが持つ効果。バトルフェイズに場のバルカンカードの効果を使うことができる。

術カード

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)。
- 術に対応する魔物が自分の場に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。
-  アイコンがあれば、バトルの「攻撃」で使えます。
-  アイコンがあれば、バトルの「防御」で使えます。
-  アイコンがあれば、バトルフェイズの非バトル中に使えます(バトルは発生しません)。
- 1度使った術カードは、次のターンになるまで使えません。



●**カードの種類**
このアイコンは術カードをあらわす。

●**カード名**
カードの名前。

●**効果**
魔力勝負に勝ったときなどにあらわれる効果。

●**魔力**
魔力勝負のとき、魔物の魔力にこの数をプラスする。

●**ダメージ**
魔力勝負に勝った時、相手の魔本をめくる枚数。

●**コスト**
このカードを使うときにはらうMPの数。



●**アイコンエリア**
効果をを使うタイミングなどをあらわす。


●**魔物**
自分の場に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。

●**属性**
この術の属性。

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。
-  アイコンがあれば、自分のバトルフェイズに使えます。
-  アイコンがあれば、相手のバトルフェイズに使えます。
- イベントカードは1ターンに1枚しか使えません。



●**カードの種類**
このアイコンはイベントカードをあらわす。

●**コスト**
このカードを使うときにはらうMPの数。

●**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。

●**アイコンエリア**
効果をを使うタイミングなどをあらわす。

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置きます(魔物置き場のどこでもOK)。魔物を出す条件を満たせない魔物を出すことはできません。

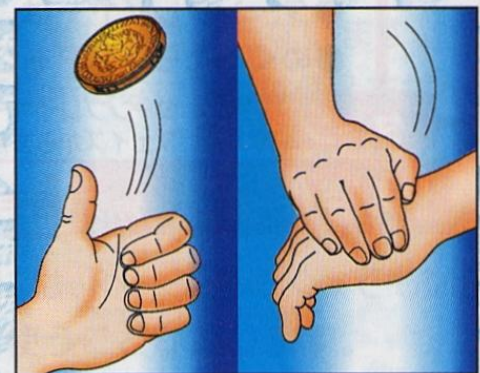
※ここで、準備フェイズに解決する「魔物の効果」を解決します。

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ページ目を開きます。そして、魔本をめくったので、自分のMPを2ふやします(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

自分が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で受け止めます。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、当たった人が先攻、はずれば、コインを投げた人が先攻になります。



ターンのながれ

ターン開始!




最初は先攻がターンプレイヤー、後攻が非ターンプレイヤーでスタート。

STEP 1 スタートフェイズ

- ターンプレイヤーは最大で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

ターンプレイヤーと非ターンプレイヤーが1アクションずつ交代でアクションをする(まずはターンプレイヤーから)。

- 魔本から魔物かパートナーを場に出す(両方ともできる)。
- 場にあるカードの効果を使う(両方ともできる)。
- のイベントカードを使う(ターンプレイヤー)。
- のイベントカードを使う(非ターンプレイヤー)。
- の術で、バトル・イン!(ターンプレイヤー)。

このあいだが1ターン

STEP 3 エンドフェイズ

- ターンプレイヤーは、1枚魔本をめくる。
- めくったら、MPを2ふやす。

ターン終了

ターンプレイヤーを交代して、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

- ターンプレイヤーは、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。



効果の解決





- 「スタートフェイズに～」と指示のある、場のカードの「このカードが場にある→」効果を解決します。
 - このスタートフェイズに発動する、「スタンバイ」していた効果を解決します。
- ※これらの解決は、ページをめくったあとに行ないます。
※スタートフェイズに使うように指示のない効果は使えません。

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。

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。

できること	使うもの	ターンプレイヤー	非ターンプレイヤー
魔本からカードを場に出す	●魔物カード ●パートナーカード ●MJ 1 2カード ●バルカンカード	できる	
場にあるカードの効果を使う	●魔物カード ●パートナーカード ●MJ 1 2カード ●バルカンカード	できる※1	
魔本にある術カード、イベントカードを使う	 アイコン	できる※2	できない
	 アイコン	できない	できる※3
	 アイコン	できる	できない
	 アイコン	できない	できる
「バトル・イン」の確認		できる	できない
魔本のページをめくる		できない	

※1 カードの効果によっては、「自分の～」「相手の～」と使うタイミングが指定されているものもある。

※2  の効果を使うと、「バトル・イン」する。

※3 バトル中の「防御」のタイミングでないと使えない。



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。

「アクション」でできること

※バトルフェイズ中に何かすることを「アクション」といいます。

1. 魔本の今のページにあるカードを1枚、場に出します。
2. 場にあるカードの効果1つを使います。
3. 魔本の今のページにあるイベントカードを使います。
4. 魔本の今のページにある非バトルの術カードを使います。
5. バトル・インしていいか確認します（ターンプレイヤーのみ）。

かわりばんこのルール

- バトルフェイズになったら、まずターンプレイヤーが1アクションすることができます。
- 片方のプレイヤーが1アクション行ったら、もう片方のプレイヤーが1アクションすることができます。
- アクションを行なわないで、パスすることもできます。
- パスした後も、相手が1アクションを行ったら、またアクションをすることができます。
- バトル中の「効果の使用」のタイミングになったら、まずターンプレイヤーがアクションをすることができます。
- 1つのバトルが終わって、非バトル中にもどったら、まずターンプレイヤーがアクションをすることができます。
- 両者がアクションをしないと決めたら、バトルフェイズ終了です。



アクションで
できること

① 魔本からカードを場に出す

自分の魔本の今のページから、カードを出すことができます。1つのアクションでは1枚しか出せませんが、1ターン中には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。



アクションで
できること

② 場にあるカードの効果を使う

自分の場にあるカード（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。



ここに書かれた
効果を使う

■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は不要）。
- 1つの効果は、1ターンに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をコスト分だけへらして使います。
- 1つの効果は、1ターンに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。
- 1つの効果は、1ターンに1回だけ使うことができます。捨て札にしたあとに、新たに同じカードナンバーのカードを場に出したとしても、そのカードの効果を使うことはできません。
- 他の効果でカードが捨て札になるとき、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。

■このカードが場にある→

- そのカードが場にあるときに、常に働いている効果です。
- 指定されたタイミングで効果のあらわれる効果は、そのタイミングになれば、1ターンに何回でもその効果を解決することができます。（例：この魔物はダメージを受けない）
- 「このカードが場にある→」の効果の使用は自動的に行なわれ、アクションを必要としません。

アクションで できること

③ 魔本にあるカードの効果を使う

- 魔本の今のページから、イベントカードか非バトルの術1つを使うことができます。
- アイコンがあれば、自分がターンプレイヤーのときに使うことができます。
- アイコンがあれば、自分が非ターンプレイヤーのときに使うことができます。
- 使うときには、カードを魔本ファイルに入れたまま相手に見せて、使うことを相手に告げ、カードのコストだけ自分のMPをへらします。

イベントカード

- イベントカードは、1ターンに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ターンに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。



非バトルの術カード

- アイコンのついた術を使うことができます。
 - 非バトルの術を使っても、バトルは発生しません。イベントカードのように、すぐにその効果を解決します。
 - 1度使った術カードは、そのターン中は使えません(次のターンには使えます)。
- ※くわしくは41ページ



アクションで できること

④ バトル・インの確認

- 攻撃する効果を使い、非バトル中からバトル中に突入することを「バトル・イン」といいます。バトル・インする前に、非ターンプレイヤーに、バトル・インしていいかどうかの確認をとります。



バトル攻撃アイコンのある
効果でバトル・インできる

- の効果が使えないとき(カードがない、MPがたりないなど)、「バトル・インの確認」を行なってはいけません。
- 確認するときには、相手に「バトル・インしていいですか?」と聞きます。このとき、何の効果で攻撃するかも告げます。

非ターンプレイヤーがアクションをしない場合

- ターンプレイヤーは「攻撃」の効果を使い、バトル・インします(かならず使わなければなりません)。

非ターンプレイヤーがアクションをしたい場合

- 非ターンプレイヤーは1アクションを行ないます。
- その後、ターンプレイヤーが1アクションを行なうことができます。このとき、再び「バトル・インの確認」をしてもいいですし、別のアクションをしてもかまいません。
- 「バトル・インの確認」は無効になるので、ターンプレイヤーはかならずしも「バトル・イン」をしなくてもかまいません。

バトル

ターンプレイヤーが「**バトル**」アイコンの付いた、術や「**魔物の効果**」を使うと「バトル・イン」し、バトル中になります。バトル中は**攻撃側**=ターンプレイヤー、**防御側**=非ターンプレイヤーとあらわします。

バトルの手順 ① 攻撃

ターンプレイヤーが**攻撃**の効果を使います。

1. 攻撃側は魔本の今のページから、**バトル**アイコンのついた術1つを相手に見せて宣言します（あるいは、場のカードの「**攻撃する**」効果1つを宣言します）。
2. 術や効果のコスト分、攻撃側のMPをへらします。

※**攻撃**の効果はここではまだ解決しません。



この数だけ、**攻撃側**のMPをへらす

バトルアイコンのある効果をつかえる



バトルの手順 ② 防御

非ターンプレイヤーは**防御**の効果を使うことができます。**防御**をしなくてもかまいません。

1. 防御側は魔本の今のページから、**バトル**アイコンのついた術1つを相手に見せて宣言します（あるいは、場のカードの「**防御する**」効果1つを宣言します）。
2. 術や効果のコスト分、防御側のMPをへらします。

※**防御**の効果はここではまだ解決しません。



この数だけ、**防御側**のMPをへらす

バトルアイコンのある効果をつかえる



重要

攻撃や防御の効果で、2つ以上の効果から1つを選ぶときや、「相手の魔物を1体選ぶ」のように効果の対象を選ぶときは、効果の宣言時に決めてしまいます。コインを投げる効果のときも、宣言時にコインを投げます。このように、効果は、宣言時に確定させます。

バトルの手順 ③ 効果の使用

バトル アイコンのついた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。

このアイコンがついている効果を使う



●攻撃側も防御側も、**バトル** アイコンのついた効果を使うことができます。

●**バトル** アイコンのついていない効果は使えません。

●効果を使わないで、魔本のカードを場に出すことはできません。

●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、攻撃側と防御側でかわりばんこで使っていきます。

(バトルフェイズのかわりばんこのルールを参照して下さい)。

●お互いにこれ以上効果を使わないと決めたら「魔力勝負」に進みます。

攻撃や防御の無効化

●「術を無効にする」「攻撃を無効にする」「防御を無効にする」という効果を使われた場合、攻撃や防御のタイミングで使われた効果は無効になります。

●それ以外の効果(MPをへらされた、術を使った魔物が捨て札になった、魔本のページがめくられたなど)を使われたとしても、攻撃や防御は無効になりません。

●攻撃や防御が無効化されたとしても、新たに攻撃や防御をすることはできません。

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します。

攻撃側の合計魔力 = 術を使う魔物の魔力 + 術の魔力
 防御側の合計魔力 = 術を使う魔物の魔力 + 術の魔力

2. 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。

魔力勝負の注意

●防御側が防御しない場合、防御側の合計魔力は0になります。(魔物の魔力だけで防御することはできません)

●「魔物の効果」による攻撃や防御の合計魔力は、すでに計算されています。魔物の魔力が上がった場合でも、合計魔力は上がりません。

●攻撃が無効化されている場合、攻撃失敗になります。



ぼうぎょがわ 防御側	
リオウ	魔力 6000
ガルファン	魔力+2000
合計魔力	8000



コストの数字だけ、MPをへらす

この魔力をプラスする

バトルアイコンのある術で攻撃できる

魔力勝負に勝ったら、この値だけ相手の魔本をめくることができる

+6000

こうげきがわ 攻撃側	
ガッシュ・ベル	魔力 5000
バオウ・ザケルガ	魔力+6000
合計魔力	11000

バトルの手順 ⑤ 効果・ダメージの解決

魔力勝負で攻撃側が勝ったら、攻撃の効果を解決します。

攻撃側が勝ったとき

1. 効果が「相手の魔本にダメージ」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）。
※魔本へのダメージを魔物で「かぼう」こともできます（くわしくは29ページ）。
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29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とき～」の効果を実行します。
4. その他、ダメージ以外の効果があれば、解決します。

防御側が勝ったとき

- 防御側が勝ったとき、攻撃側の効果は無効になります。
- 防御側が勝っても、防御側の効果（ダメージなど）は解決されません。ただし、【カウンター】と書かれている効果は防御側でも解決されます。さらに「魔力勝負の勝敗にかかわらず～」と書かれている効果は、防御側でも解決することができます。



まもの 魔物へのダメージ

- 「魔物にダメージ」などの効果や、魔本へのダメージを魔物で「かばう」とき、魔物が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）。
- 魔本と魔物すべてにダメージを受ける場合など、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」ことができます。ダメージ1つを「かばう」と、かばった魔物はダメージを1回受け、本来のダメージ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。

ちゅうい てん バトルフェイズの注意点

バトル中と非バトル中

- 非バトル中から、攻撃をする効果を使って「バトル・イン」すると、バトル中になります。魔力勝負後に「ダメージ・効果の解決」までを行なうと、「バトル・アウト」になり、非バトル中にもどります。
- バトル中には「バトル攻撃」アイコン、「バトル防御」アイコン、「バトルアイコン」が付いた効果しか使えません。
- 「このカードが場にある→」効果は、バトル中にも働きます。

2回以上の攻撃

魔本の右と左のページそれぞれに攻撃で使う術カードがあれば、その両方を使って攻撃ができます。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）を使ってバトル・イン。そのバトルが終了し、非バトル中にもどったら2枚目で新たにバトル・インすることができます。



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. 以下の、エンドフェイズに解決する効果を解決します。複数の効果が重なっているときには、ターンプレイヤーが、解決の順番をきめることができます。

- エンドフェイズに発動する、「このカードが場にある→」効果
- このエンドフェイズに発動する、「スタンバイ」していた効果
- 石版魔物の回復
- 魔物がなくなったときの処理



2. エンドフェイズの最後に、ターンプレイヤーはかならず自分の魔本を1枚めくり、MPを2ふやします。

勝利条件

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時点では、まだ勝ちにはなりません。



最後のページの術

- 魔本の今のページが最後のページするとき、最後のページの術の本来のコストを0にします（追加のコストは0にできません）。
- 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はらいます。
- 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、入れ替えられたりすることはありません。



魔物がなくなったとき

- 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1枚を場に出します。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り、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、他のカードの効果にかかわらず行うことができます。
- 自分のエンドフェイズに魔物を1枚出した場合も、その後、自分の魔本を1枚めくって、MPを2ふやします。
- 自分自身で、自分の場の魔物がない状態にすることはできません（効果の解決の中で一時的に魔物がいなくなるのはかまいません）。

ぶ しょう じょう たい 負傷状態

- ダメージを受けた魔物は「負傷状態」になります(ヨコ向きにする)。
- 負傷状態になっても、健康状態のときと同様に、その魔物の術や「魔物の効果」が使い、その魔物で「かぼう」こともできます。
- 負傷状態の魔物がダメージを受けたら、捨て札になります。

せき ばん じょう たい 石版状態

- 石版状態になった魔物はウラ向きにします。
- 石版状態の魔物の術は使えません。
- 石版状態の魔物の「魔物の効果」は使えません。
- 石版状態の魔物についてのパートナーの効果は使えません。
- 石版状態の魔物についてのバルカンカードの効果は使えません。
- 石版状態の魔物に、新たにパートナーをつけることはできません。
- 石版状態の魔物に、新たにバルカンカードをつけることはできません。
- 石版状態の魔物で「かぼう」ことはできません。
- 石版状態の魔物は、特に「石版状態の魔物」と指定されていないかぎり、カードの効果で「健康状態」に戻すことはできません。
- 特に「石版状態の魔物」と指定されていないかぎり、効果でカードを選ぶとき、石版状態の魔物を選ぶことはできません。
- 「カードを捨て札にする」効果の場合、特に「石版状態の魔物」と指定されていなくても、石版状態の魔物を捨て札にすることができます。
- 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。ただし、場に置ける魔物の数は、やはり3体までです。
- 自分のターンのエンドフェイズに、自分のMPを2へらすことで、自分の石版状態の魔物1体を健康状態にもどすことができます(1ターンに何体でももどすことができる)。
- 自分のターンのエンドフェイズに、自分の石版状態の魔物を何体でも捨て札にできます(場の魔物を0体にするにはできません)。

ひ こう じょう たい 飛行状態

- 「飛行状態」になった魔物は、位置を相手側に少しずらします。
- 自分の場に「飛行状態」の魔物がないとき、自分は、相手の「飛行状態」の魔物の「魔物の効果」を、ジャマー効果で無効にすることができません。
- 「飛行状態」は、「飛行状態にする」効果が取りのぞかれるか、使えなくなるか、効果時間が切れるまで続きます。

ステイ

- 効果の中で【ステイ】と書かれたものは、指定された時間中、効果がつづく効果です。
- 【ステイ】している効果は、一度解決されると無効にはできません(使用直後ならジャマー効果で無効にできます)。
- 【ステイ】している効果は、「ステイしている効果を取りのぞく」効果で取りのぞくことができます。

スタンバイ

- 効果の中で【スタンバイ】と書かれたものは、指定された時間まで待機し、指定された時間や条件になると発動される効果です。
- 【スタンバイ】している効果は、無効にできません(使用直後ならジャマー効果で無効にできます)。
- 【スタンバイ】している効果が発動したとき、その効果をジャマー効果で無効にすることはできません。
- 【スタンバイ】している効果は、「スタンバイしている効果を取りのぞく」効果で取りのぞくことができます。

エス まもの S魔物カード

■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」と指定があれば出すことができる)。
- 成長前の魔物につけられたパートナーやバルカンカードは、S魔物に引き継がれます。
- 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。
- 成長前の魔物にかけられている効果はS魔物に引き継がれます。

■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「魔物の効果」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。



ダブル まもの W魔物カード

■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(石版状態でもよい)を
捨て札にして、W魔物を出せます。
- W魔物の名前にある両方の魔物が場にあると
き、W魔物を出せません。
- 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たパートナーやバ
ルカンカードは、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。



または

まもの
W魔物

場にあった、キャン
チヨメまたはティオ
は捨て札にする
どちらか1枚



■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魔物がいれば、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、どちらか魔物のパートナー1枚をつけることができます。
- パートナーの効果は、本来対応している魔物と魔物の術にしか、効果があたえられません。

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
御されない」という高嶺清麿の効果は、ブラゴの術には効果をあたえない。

VS魔物カード

■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魔物を出せます。
- 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魔物を出せません。
- 捨て札にした魔物につけられていたパートナーやバルカンカードは、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。



効果の使用と解決

■ほとんどの効果

- 「使用を宣言する→」「MPを○へらす→」「このカードを捨て札にする→」の場のカードの効果、イベントカード、非バトルの術カードを使った場合、その効果はすぐに解決されます。
- 効果を使った直後に、ジャマー効果で無効にすることができます。
- バトル中の「効果の使用」で使われた効果も、すぐに解決されます。

■攻撃や防御の効果

- バトル中の「攻撃」「防御」で使われる、攻撃や防御の効果は、すぐに解決されるわけではありません。「魔力勝負」を行なった後、「ダメージ・効果の解決」で、魔力勝負に勝っていれば、効果を解決することができます。
- 効果によっては、「効果の使用」や「魔力勝負」のタイミングで解決される効果もあります（魔力を上げる効果など）。
- 効果を使った直後に、ジャマー効果で無効にすることはできません。
- そのバトル中の「効果の使用」で、「攻撃を無効にする」「防御を無効にする」「術を無効にする」などの効果で無効にすることができます。

■「このカードが場にある→」効果

- 「このカードが場にある→」効果は、使う宣言を行なわず、カードが場にあれば常に使っていることとなります。指定された状況おきれば、すぐにその効果が解決されます。
- ジャマー効果で無効にすることはできません。
- 「効果が使えない」という効果で、働かなくすることができます。
- バトルアイコンがなくても、バトル中にも「このカードが場にある→」効果は働いています。

ジャマー効果

- ジャマーアイコンがついている効果がジャマー効果です。
- 相手がアクションをしたとき、その直後の自分のアクションでジャマー効果を使い、相手のアクションを無効にすることができます。
- どんなアクション（カードの効果）が無効にできるかは、ジャマー効果それぞれに指定されています。
- 効果が無効にされると、効果が解決される前の状態にもどります。ただし、その効果を使うためにはらったコスト（MP、このカードを捨て札にする→など）はもどってきません。無効にされても、「効果を使用した」ということにはなりません。
- 「このカードが場にある→」効果や、「スタンバイ」して発動した効果を、ジャマー効果で無効にすることはできません。
- バトル中の「効果の使用」で使われた効果を、「バトル」アイコンがついたジャマー効果で無効にすることができます。
- ジャマー効果を、ジャマー効果で無効にすることもできます。その場合、ジャマー効果で無効にされていた効果が、有効になります。

このアイコンがついている効果がジャマー効果



無効にする



無効にできない



無効にする

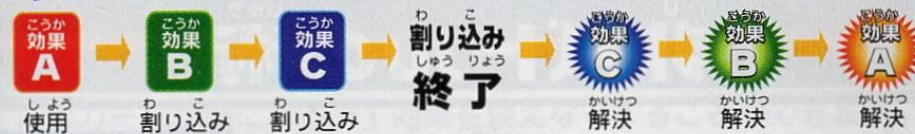


重要

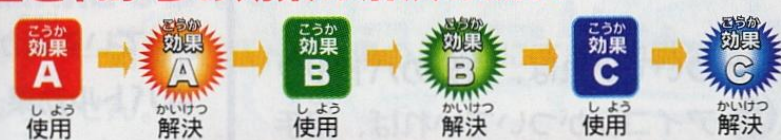
効果の割り込みは廃止になりました

- ルールブックVer.3.0までにあった「効果の割り込み」のルールは、2005年11月26日より廃止になりました。
- 今後、相手の効果を妨害するには、「効果を使えない」効果で、前もって使えなくしておくか、ジャマー効果で相手の使用の直後に無効にしなければなりません。
- バトル中の「効果の使用」のタイミングで使える効果も大幅に制限されますので（バトル効果しか使えない）、多くの効果は、バトルがはじまる前にあらかじめ使っておく必要があります。

■今までの効果の解決の流れ



■これからの効果の解決の流れ



こんなことができなくなります!!

- 相手の効果に割り込んで、相手のMPをへらす効果を使い、相手の効果を無効にする。
- 相手の魔本のカードの効果に割り込んで、相手の魔本をめくる効果を使い、相手の効果を無効にする。
- 自分のパートナーを捨て札にされる効果を使われたとき、そのパートナーの効果を割り込みで先に使ってしまう。
- 相手のパートナーの効果を使われたとき、そのパートナーを捨て札にする効果を割り込みで使い、効果を無効にする。




バトル効果

- 「バトル」アイコンがついた効果がバトル効果です。
- バトル効果は、バトル中の「効果の使用」で使うことができます。逆に、バトル効果ではない効果は、「効果の使用」では使えません。
- バトル効果は、非バトル中には使えません。
- 効果を使用したら、すぐにその効果を解決します。
- バトル効果も、バトル効果であるジャマー効果で無効にできます。

このアイコンがついている効果がバトル効果



非バトルの術

- 「非バトル」アイコンがついた術が非バトルの術です。
- アイコンがついていれば、自分のバトルフェイズに、アイコンがついていれば、相手のバトルフェイズに使えます。
- 非バトル中に使います。バトル中には使えません。
- 効果を使用したら、すぐにその効果を解決します。
- 効果を使用しても、バトル・インしません（バトル中になりません）。
- 非バトルの術を無効にするには、非バトルの術を無効にするジャマー効果を使います。「防御」の効果や、アイコンがついた「術を無効にする」効果では無効にできません（バトル中にならないので）。

このアイコンがついている術が非バトル効果



「無効にする」と「使えない」

無効にする

- ジャマー効果で、相手が直前に使った効果を取り消すことを指します。
- また、バトル中に使われた攻撃や防御や術を取り消すことを指します。
- 「無効にする」効果は、すでに使われた効果に対して使われます。あらかじめ使っておくことはできません。
- 「このカードが場にある→」効果は無効にできません。

使えない

- 指定された効果を使えなくします。
- 「使えない」はあらかじめ使っておくもので、すでに使われた効果を無効にすることはできません。
- 「このカードが場にある→」効果を使えなくすることができます。

無効にならない

- ジャマー効果や、バトル効果の「無効にする」効果を使われても無効になりません。
- 「使えない」効果が「ステイ」しているときでも、「無効にならない」効果が使えるわけではありません。

使えないときにも使える

- 「使えない」という効果が「ステイ」しているときでも使えます。
- ジャマー効果を使われると、無効になります。
- 「効果にかかわらず使える」も同様です。

用語集

ゲームの中で使われる言葉の意味や注意を説明します。

- コイン**：効果の判定などに使います。魔物の顔があるほうがオモテ。
- 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ることでふやせます。
- 捨て札**：捨て札になったカードを、オモテ向きにしておきます。
- 今より前のページ**：魔本の1ページ目から、今のページの手前のページまでを指します（今のページは含みません）。
- 自分**：そのカードの持ち主を指します。
- 相手**：そのカードの持ち主の対戦相手を指します。
- ターンプレイヤー**：バトルのとき攻撃をするプレイヤーを指します。
- 自分の魔物**：特に書かれてなければ、「自分の場」の魔物を指します。
- 相手の魔物**：特に書かれてなければ、「相手の場」の魔物を指します。
- 非ターンプレイヤー**：バトルのとき防御をするプレイヤーを指します。
- バトル中**：バトル・インしてからバトル・アウトまで。「バトルフェイズ」とは異なります。
- 非バトル中**：バトルフェイズの、バトル中以外の期間を指します。
- 非バトルの術**：非バトル中に使う術。バトルは発生しません。
- バトル効果**：バトル中の効果の使用で使える効果。非バトル中には使えません。
- バトル・イン**：攻撃する効果を使って、バトル中に入ることです。
- バトル・インの確認**：相手にバトル・インをしいかどうかが確認することです。
- バトル・アウト**：バトルで使った効果を解決しおわり、非バトル中にもどることです。
- 攻撃する**：バトル攻撃アイコンのついた効果を使うことです。
- 防御する**：バトル防御アイコンのついた効果を使うことです。
- 効果の使用**：バトル中で、バトル効果を使用することができるタイミングを指します。
- 魔力勝負**：バトル中に、攻撃側の合計魔力と防御側の合計魔力をくらべ、勝敗を決めるタイミングです。

- 合計魔力**：使った術に対応する魔物の魔力+術の魔力。魔物の効果で攻撃・防御する場合は、合計魔力そのものが書かれています。
- 健康状態**：魔物が場に出たままの状態。縦向き。
- 負傷状態**：魔物が1回ダメージを受けた状態。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びます。
- 魔物1体を～**：魔物1体を「選ぶ」効果です。
- 魔物すべてを～**：魔物すべてを「選ぶ」効果です。
- カードを選ぶ**：効果をあたえるカードを指定することです。
- 対象にならない**：「カードを選ぶとき、そのカードを選ぶことができない」と読みかえます。
- ジャマー効果**：ジャマーアイコンがついている効果。相手が直前に使った効果を無効にすることができます。
- 直前に～**：その効果を使う、1つ前に行なわれたアクションで使われたもの。別のアクションが間に行なわれている場合、それ以前のアクションは「直前」ではありません。
- アクション**：バトルフェイズで行なう行動。カードを場に出す、カードの効果を使う、バトル・インの確認を行なうなど。
- ダメージをあたえたとき～**：バトルで、相手の魔本か魔物にダメージをあたえていれば使える効果です。
- 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**：「相手の魔本にダメージ」と同じ意味です。
- 相手にダメージ**：「相手の魔本にダメージ」と同じ意味です。
- ダメージを○回あたえる**：魔力勝負に勝ったら、ダメージがその回数だけ発生します。1つ1つのダメージを「かぼう」かどうか決めることができます。魔力勝負に負けるとすべてが無効になります。
- 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。

- **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」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。
- **魔物の効果**：魔物カードに、《》で名前のついている効果。《》のついていない文章は、魔物の効果ではありません。
- **魔物のルール**：魔物カードに枠で囲まれた文章。通常、カードの効果では無効になったり、使えなくなったりしません。
- **すでにかけられている効果**：効果の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。
- **ステイ**：指定された時間まで、効果がつづく効果。「ステイ効果を取りのぞく」効果でとりのぞくことができます。
- **スタンバイ**：指定された時間まで待機し、指定された時間や条件になると発動される効果。「スタンバイ効果を取りのぞく」効果でとりのぞくことができます。
- **無効にする**：ジャマー効果で相手が直前に使った効果を取り消すことと、バトル中に、攻撃や防御の効果をなくすことを指します。払ったコストは戻ってきません。無効になっても、使ったことにはなりません。
- **使えない**：指定された効果を使えなくします。あらかじめ使っておくもので、すでに使われた効果を無効にすることはできません。
- **無効にならない**：ジャマー効果や「無効にする」効果を使われず、使われたとしても無効になりません。
- **使えないときにも使える**：「使えない」効果が「ステイ」しているときでも使うことができます。無効にならないわけではありません。
- **ダメージを無効にする**：「ダメージを受けない」と読みかえます。
- **カウンター**：魔力勝負で勝ったとき、防御側でも解決できる効果。
- **効果の競合**：複数の効果があり、解決する順番によって結果が変わる状態です。ターンプレイヤーが解決する順番を決めることができます。
- **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、「使えなくする」効果では使えなく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. 1つのバトルフェイズで、2回以上バトル・インできますか？
- A. できます。
- 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. 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. 魔物が2ダメージを受けたら捨て札になるの？
- A. ダメージの数値にかかわらず、ダメージを1回受けた魔物は健康状態（タテ向き）から、負傷状態（ヨコ向き）になります。
- 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. 「相手の魔本を1枚めくる」という効果を、魔物でかぼ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. 「相手の魔本に5ダメージ」という「魔物の効果」を、魔物でかぼ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は、場に出してすぐ使うことはできますか？

A. 次のアクションから使うことができます。

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

A. できません。

Q. 「このカードが場にある→」のように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. コインを振りなおしたり、オモテにする効果はいつ、どう使うの？

A. コインを全部振った直後に使い、コインの結果を変更することができます。このコインを変更する効果は、アクションを使わず使用することができます。効果を使用する権利が移りかわることもありません。コインを変更する効果はジャマー効果ではありません。また、コインを変更する効果を、ジャマー効果などで無効にすることはできません。

Q. 大会ではどんなルールを使っているの？

A. 大会のルールは、大会によって異なります。ルールや裁定は、大会主催者の判断を最優先してください。魔界王決定戦の大会ルールは公式ホームページなどで発表されます。

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）

●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。

真ルールブックVer.1.0での変更点

ルールブックVer.3.0から真ルールブックVer1.0で変更になった主なルールです。細かい点は、ルールブックを参照してください。

- 相手のターンにも、自分の魔本の今のページの魔物カード、パートナーカード、MJ12カード、バルカンカードを場に出せます。
- 「効果の割り込み」が廃止になりました。
- バトル中の「効果の使用」のタイミングで使える効果の制限ができます。
- バトル効果ができました。
- 非バトルの術ができました。
- 飛行状態のルールが全面的にかわりました。
- 石版状態の魔物を、自分のターンのエンドフェイズに捨て札にできるようになりました。また、石版状態の魔物を、「捨て札にする」効果で捨て札にできるようになりました。
- S魔物カードを出すとき、変身前の魔物にかけられている効果を引き継げるようになりました。
- バトル・インという概念ができました。バトルをするときに、相手に確認をとらないといけなくなりました。
- 自分で、自分の場の魔物をすべてなくすることができなくなりました。
- 「すでにかけている効果」が「ステイ」している効果と「スタンバイ」している効果にわけられるようになりました。
- 「無効にする」と「使えない」を明確に区別するようになりました。
- 「このカードを捨て札にする→」効果は、同じ効果なら、1ターンに1回しか使えなくなりました。
- 「このカードが場にある→」効果を、「無効にする」効果で無効にできなくなりました。

旧カードの読み替え

ガッシュTCBのLEVEL:12以前の商品のカードは、以下のように効果を読み替えて、真ルールで使ってください。

- 術カードの「攻撃」アイコンは「バトル攻撃」アイコンとします。
- 術カードの「防御」アイコンは「バトル防御」アイコンとします。
- 攻撃する「魔物の効果」は、「バトル攻撃」アイコンを持つとします。
- 防御する「魔物の効果」は、「バトル防御」アイコンを持つとします。
- 攻撃アイコンのみで、魔力が「特殊」になっていて、「この術は防御されない」となっている術は「非バトルの術」とします。
- 非バトルの術の「攻撃」アイコンは「自分のターン」アイコンとします。
- 非バトルの術の「防御」アイコンは「相手のターン」アイコンとします。
- イベントカードの「攻撃」アイコンは「自分のターン」アイコンとします。
- イベントカードの「防御」アイコンは「相手のターン」アイコンとします。
- 「このターン中」などと効果期間のある効果は【ステイ】とします。
- 「使っておけば～」などと発動を待つ効果は【スタンバイ】とします。
- 「敵1体にダメージ」「相手にダメージ」を「相手の魔本にダメージ」と読みかえます。
- 「魔物1体に～」の効果は、魔物を選ぶ効果とします。
- 「魔物すべてに～」の効果は、魔物をすべて選ぶ効果とします。

重要

過去のカードを、真ルールにあわせて修正したリストを、公式ホームページなどで見ることができます（カードの効果に変更のあるものもあります）。ルール上、どう変更すればいいかわからないカードについては、公式ホームページをご覧ください。また、今後、カードの効果は、この修正リストが一番正しいものとしてあつかいます。

■ジャマー効果

W-026	マルス《裏切り者》	P-046	ナゾナゾ博士
W-032	ガッシュ・ベル《おでかけガッシュ》	P-065	モヒカン・エース
W-065	キャンチョメ《あげないよ》	P-070	大海恵
M-080	ビヨンコ《乱入》	P-075	汪 靖宇
M-090	ロード《不敵な笑み》	P-119	高嶺ピヨ磨
M-109	キャンチョメ《あいつは僕が倒す！》	P-141	高嶺清磨
M-137	キッド《今まで、ありがとう》	E-139	ティオのパンツ
M-211	ビヨンコ《ゲロッパ！》	Ex-034	ハカセ
M-225	ゾフィス《だが、やだね》	Ex-077	ウマゴン（シュドルク形態）《金色のたてがみ》
M-244	ティオ《センスいいでしょ？》	Ex-096	大切な人
M-266	ガッシュ・ベル（ラウザルク発動時）《嬉しい力》	PR-018	キャンチョメ《奇妙な作戦》
M-334	キャンチョメ（分身体）《強い思い》	PR-047	赤い魔本
M-335	キャンチョメ（分身体）《守るんだ》		

■バトル効果

M-001	ガッシュ・ベル《やさしい王様》	M-347	キース《アホだが強い！》
M-005	ブラゴ《孤高の戦士》	M-369	キャンチョメ（分身体）《早くみんなて戦え!!》
M-010	コルル（変身後）《狂戦士》	M-370	ブザライ《キースとの連携》
M-013	キャンチョメ《無敵キャンチョメ》	P-003	シェリー
M-015	ティオ《いじっぱり》	P-004	連次
M-017	ブラゴ《黒き魔物》	P-006	しおり
M-043	ザバス《鎧の羽》	P-009	大海恵
M-057	ティオ《護りの女神》	P-016	レンブラント
M-080	ビヨンコ《バトル乱入》	P-017	ステング
M-095	スキナ《植物操作》	P-027	ヒゲ
M-096	コルル《やさしいコルル》	P-028	リエン
M-129	ティオ《私の盾》	P-040	大海恵
M-175	ウォンレイ《風手双掌》	P-058	レンブラント
M-202	ブラゴ《手を前に！》	P-064	ビリー・フェリス
M-206	ティオ《負けるもんですか!!》	P-069	大海恵
M-233	コーラルQ（戦闘体形）《ポンコツ体操》	P-092	シェリー
M-260	デモルト《本気のデモルト》	P-135	エル・シーバス
M-284	パピブリア《ギャング・オブ・ニューヨーッ!!》	P-140	アリシエ
M-286	マジロウ（サークドルク形態）《まるくなる》	E-053	ここは通さぬ！
M-334	キャンチョメ（分身体）《強い思い》	Ex-031	パティ《かわいい攻撃だこと》
M-335	キャンチョメ（分身体）《守るんだ》	Ex-075	ガッシュ・ベル《ここは通さぬ！》