



「フューチャーカード バディファイト」詳細ルール

この詳細ルールでは、特にお問い合わせの多い内容や、ルールブックに記載されている内容の一部について、具体的な手順を示したフローやQ & Aで解説します。

- ① バディモンスター／コールの流れ
- ② プレイタイミング／【対抗】の流れ
- ③ アタックフェイズの流れ
- ④ 能力／その他

主な補足・変更点は **追加** または **赤字** で示しています。

「★ルール処理★」について

解説中の「★ルール処理★」という項目では、下記ルールのチェックを行います。

- ・「ライフが0以下」または「デッキが0枚」の場合、そのファイターは敗北します。
- ・モンスターやアイテムが同じエリアに2枚以上あるなら、そのエリアの最後に置かれたモンスターやアイテム以外のモンスターやアイテムを全てドロップゾーンに置きます。
- ・場のモンスターのサイズ合計が3より大きいなら、3以下になるまで、最後に場に置かれたモンスター以外のモンスターをドロップゾーンに置きます。



① バディモンスター／コールの流れ

「バディモンスター」とは、ゲームの準備で選び、バディゾーンに置いたモンスターの事です。ゲーム中、「バディコール」でコールされたかどうかにかかわらず、バディモンスターと同名のモンスターは、バディモンスターとして扱います。

●コールの流れ

1. コールの宣言

- 1.1. モンスターのコールの宣言します。(相手に見せます)
- 1.2. コール先のエリアを1つ指定します。
- 1.3. このコールが、以下の「バディコール」の条件を両方とも満たしている場合、バディコールにするかどうかを決定します。
 - ・コールするカードと同じ名前のカードが、バディゾーンに置かれている。
 - ・このゲーム中、まだ自分がバディコールを宣言していない。
- 1.4. コールするカードが、コールの条件を満たしているか、コストが払えるかを確認し、コストをどう払うかを決定します。
ここで条件を満たしていない場合、このコールは中止されます。
- 1.5. このコールがバディコールの場合、コールするカードをレスト(横向き)でバディゾーンに置き、かわりにゲームの準備でバディゾーンに置いたカードを、コールするカードとして扱います。
- 1.6. コールするカードのコストを同時に払います。
- 1.7. ★ルール処理★

2. 相手の【対抗】タイミング

- 2.1. 相手は【対抗】を持つカードか能力を、1度だけ使えます。
- 2.2. ★ルール処理★
- 2.3. 相手が【対抗】を使った場合、その【対抗】を先に発動し、解決します。
- 2.4. ★ルール処理★

3. コールの実行

- 3.1. コールしたモンスターが、実際に指定したエリアに置かれます。
- 3.2. コールがバディコールの場合、コールしたモンスターが場に置かれたなら、「バディギフト」により、バディコールしたファイターのライフを+1します。
- 3.3. ★ルール処理★

① バディモンスター／コールの流れ

● Q & A

Q1 「ゴー・トゥ・ヘル」でバディコールを打ち消せますか？

A1 打ち消せます。その場合、バディコールを宣言したファイターは、バディモンスターが登場していないので、ライフは+1されません。



Q2 コールに【対抗】して、「マジカルグッバイ」を使って、そのカードを戻せますか？

A2 戻せません。2.1.で、「マジカルグッバイ」を使っても、コールするモンスターはまだ場に置かれていないので、手札に戻す対象に選べません。



Q3 「アーマナイト・サキュバス」は、ドロップゾーンに《アーマナイト》がない場合、【コールコスト】で《アーマナイト》がゲージからドロップゾーンに置かれたら、コールできますか？

A4 できません。1.4.で、ドロップゾーンにソウルに入れる《アーマナイト》がない場合、コールができません。



① バディモンスター／コールの流れ

●Q & A

Q4 「アーマナイト・デーモン」をコールし、コール先として指定したエリアにモンスターがいる場合、そのモンスターを【コールコスト】として、ドロップゾーンに置けますか？

A4 置けます。モンスターの【コールコスト】を払った後、モンスターが登場するので、【コールコスト】で先にモンスターをドロップゾーンに置けます。



Q5 「バディチャージ」で「君の場にバディモンスターがいる」ことを参照されました。バディコールしていない、バディモンスターと同名のモンスターが自分の場にいる場合、ゲージを合わせて2枚置けますか？

A5 はい、合わせて2枚置けます。バディモンスターと同名のモンスターは、バディモンスターとして扱います。





②プレイタイミング／【対抗】の流れ

1. プレイタイミングの開始

1.1. ★ルール処理★

2. ターンファイターのカードや能力の使用

- 2.1. そのターンを進行しているファイター（ターンファイター）は、使えるカードまたは能力から1つ選び、使えます。使うカードや能力がない、または使わない場合、6.1.に進みます。
- 2.2. 選んだカードに【コールコスト】【使用コスト】【装備コスト】等のコストがある場合、コストを払います。コストを払えない場合や、使用の条件を満たせない場合、そのカードは使えません。
- 2.3. ★ルール処理★

ターンファイターからカードや能力を使用した場合

3. 非ターンファイターの【対抗】の使用

- 3.1. そのターンを進行していないファイター（非ターンファイター）は、【対抗】を持つカードまたは能力から1つ選び、使えます。使うカードや能力がない、または使わない場合、5.1.に進みます。
- 3.2. 選んだカードに【コールコスト】【使用コスト】【装備コスト】等のコストがある場合、コストを払います。コストを払えない場合や、使用の条件を満たせない場合、そのカードは使えません。
- 3.3. ★ルール処理★

4. 非ターンファイターのカードや能力の解決

- 4.1. 非ターンファイターが使用したカードや能力を解決します。
- 4.2. ★ルール処理★

5. ターンファイターのカードや能力の解決

- 5.1. ターンファイターが使用したカードや能力を解決します。
- 5.2. ★ルール処理★

2.1.に戻ります。



②プレイタイミング／【対抗】の流れ

6. 非ターンファイターの【対抗】の使用

- 6.1. そのターンを進行していないファイター（非ターンファイター）は、【対抗】を持つカードまたは能力から1つ選び、使えます。使うカードや能力がない、または使わない場合、10.1.に進みます。
- 6.2. 選んだカードに【コールコスト】【使用コスト】【装備コスト】等のコストがある場合、コストを払います。コストを払えない場合や、使用の条件を満たせない場合、そのカードは使えません。
- 6.3. ★ルール処理★

非
ター
ン
フ
ァ
イ
ターからカードや能力を使用した場合

7. ターンファイターの【対抗】の使用

- 7.1. そのターンを進行しているファイター（ターンファイター）は、【対抗】を持つカードまたは能力から1つ選び、使えます。使うカードや能力がない、または使わない場合、9.1.に進みます。
- 7.2. 選んだカードに【コールコスト】【使用コスト】【装備コスト】等のコストがある場合、コストを払います。コストを払えない場合や、使用の条件を満たせない場合、そのカードは使えません。
- 7.3. ★ルール処理★

8. ターンファイターのカードや能力の解決

- 8.1. ターンファイターが使用したカードや能力を解決します。
- 8.2. ★ルール処理★

9. 非ターンファイターのカードや能力の解決

- 9.1. 非ターンファイターが使用したカードや能力を解決します。
- 9.2. ★ルール処理★

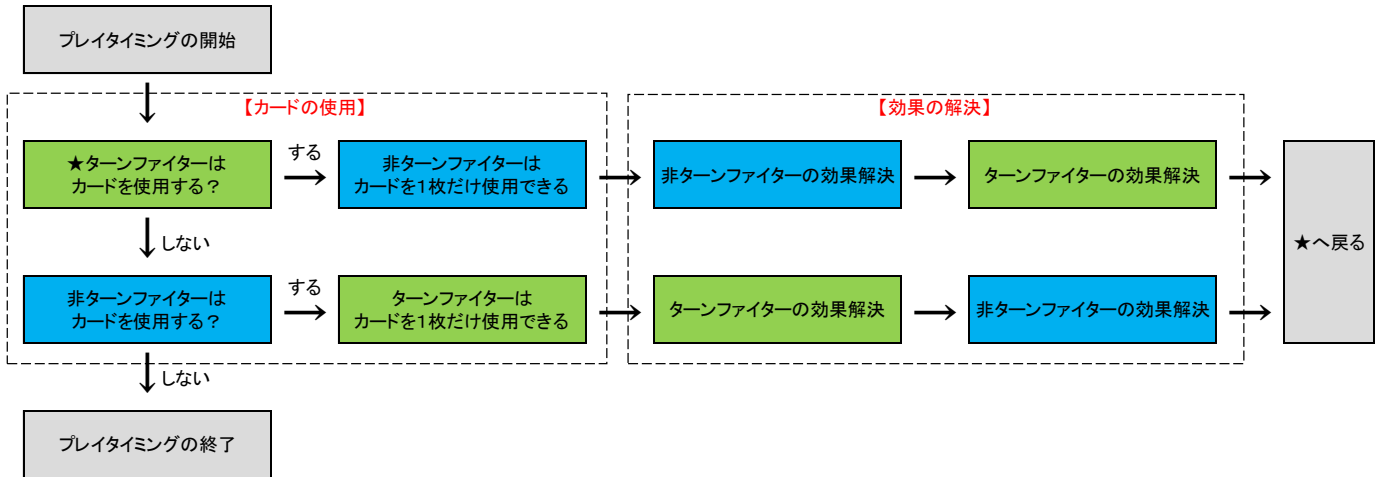
2.1. に戻ります。

10. プレイタイミングの終了

- 10.1. プレイタイミングを終了します。

②プレイタイミング／【対抗】の流れ

●【対抗】の流れ図



●Q & A

Q1 「魔王 アスモダイ」のコール、そして、能力の“必殺デンジャラスバックドロップ”に対して、相手はそれぞれ【対抗】を使えますか？

A1 使えます。「～した時」等に自動的に発動する能力(自動能力)に対しても、【対抗】を使えます。



Q2 お互いに【対抗】を使いたい時には、どちらのファイターから【対抗】を使えますか？

A2 ターンファイターから先に、カードや能力を使います。その後、非ターンファイターは、そのカードや能力の解決より先に【対抗】を持つカードや能力を使えます。

それに対して、ターンファイターはさらに先に(たとえ【対抗】を持っていたとしても)カードや能力を使うことはできません。

●Q & A

Q3 自分が「ドラゴニック・デストロイ」を使ったことに対して、相手が【対抗】で「大空を手に入れて」を使いました。

この場合、相手の「大空を手に入れて」より先に、【対抗】で自分は「ドラゴン・ブレス」を使えますか？

A3 使えません。お互いのファイターが1つずつ解決したい能力やカードを選んだ時点で解決されるため、「大空を手に入れて」→「ドラゴニック・デストロイ」の順で解決されます。

そのため、「ドラゴニック・デストロイ」が破壊しようとしたモンスターは手札に戻り、モンスターは破壊されません。

「ドラゴン・ブレス」は、それらのカードや能力が解決された後に使うことになります。





③ アタックフェイズの流れ

1. アタックフェイズの開始

1.1. 『移動』が発動します。

1.1.1. ターンファイターは、自分の『移動』を持つモンスターを、別の空いている自分のエリアに、1枚ずつ置き直すことができます。

1.1.2. 非ターンファイターは、自分の『移動』を持つモンスターを、別の空いている自分のエリアに、1枚ずつ置き直すことができます。

1.2. ★ルール処理★

1. プレイタイミング

1.3. プレイタイミングが発生します。

「アタックフェイズ開始時」に発動する能力もここで解決します。

1.4. ★ルール処理★

2. 攻撃の選択

2.1. 攻撃できるカードがある場合、攻撃するかどうか選択します。

ただし、先攻の1ターン目は、攻撃は1回までで、連携攻撃はできません。

攻撃する場合、2.2.に進みます。攻撃しない場合、2.1.1.に進みます。

2.1.1. プレイタイミングが発生します。

2.1.2. ★ルール処理★

2.1.3. 攻撃できるカードがある場合、あらためて攻撃するかどうか選択します。

攻撃する場合、2.2.に進みます。攻撃しない場合、5.1.に進みます。

2.2. 攻撃するカードを選んでレストし、攻撃対象を選びます。

連携攻撃をする場合、攻撃するカードを2枚以上選び、レストします。

2.3. この時点から、「攻撃中」「バトル中」として扱います。

2.4. ★ルール処理★

2. プレイタイミング(1回のみ)

2.5. プレイタイミングが発生します。

「攻撃した時」「攻撃された時」に発動する能力もここで解決します。

この手順でお互いのファイターが使用できる【対抗】を持つカードや能力は、各ファイターにつき、1回ずつまでです。

2.6. ★ルール処理★

攻撃しているカードまたは攻撃対象がなくなったり、攻撃が無効化された場合、3.3.に進みます。



③ アタックフェイズの流れ

3. 攻撃の判定

3.1. 攻撃のヒット判定をします。

3.1.1. 攻撃対象がモンスターの場合、攻撃したカードの攻撃力(連携攻撃の場合、連携攻撃に参加しているカードの合計の攻撃力)が、攻撃されたモンスターの防御力以上なら、攻撃はヒットし、攻撃されたモンスターを破壊します。

3.1.2. 攻撃対象がファイターの場合、攻撃はヒットし、攻撃したモンスターの打撃力分(連携攻撃の場合、連携攻撃に参加しているカードの合計の打撃力分)だけ、相手ファイターにダメージを与えます。

3.2. 『貫通』と『反撃』が発動します。

3.2.1. 攻撃が相手センターのモンスターにヒットした時、攻撃したカードが『貫通』を持っていたら、『貫通』を持っているカードの打撃力分だけ、相手ファイターにダメージを与えます。連携攻撃の場合、攻撃に参加したカードのうち、『貫通』を持っているカードすべてが、それぞれ1回ずつ『貫通』を発動させます。

3.2.2. 攻撃された『反撃』を持っているカードが、まだ場に残っている場合、『反撃』を持つモンスターの攻撃力以下の防御力を持つ攻撃したモンスターを1枚選び、破壊します。

3.3. この時点で、「攻撃中」「バトル中」の扱いが終了します。

3. プレイタイミング

3.4. プレイタイミングが発生します。

「ダメージを与えた時」「モンスターを破壊した時」に発動する能力もここで解決します。
「バトルの終了時」「攻撃の終了時」に発動する能力もここで解決します

3.5. ★ルール処理★

4. 攻撃後の処理

4.1. 『2回攻撃』が発動します。攻撃したカードに『2回攻撃』を持っているカードがある場合、このターン中、まだその『2回攻撃』を発動させていないなら、スタンドします。

4.2. ★ルール処理★

4. プレイタイミング

4.3. プレイタイミングが発生します。

4.4. ★ルール処理★

2.1. (攻撃の選択)に戻ります。

5. アタックフェイズの終了

5.1. アタックフェイズを終了し、ファイナルフェイズに進みます。

③ アタックフェイズの流れ

● Q & A

Q1 攻撃しているモンスターが破壊されたら、どうなりますか？

A1 3.1.までに破壊され場から離れたら、その攻撃で、相手ファイターへのダメージを与えたり、相手モンスターを破壊したりしなくなります。

Q2 センターにいるモンスターが、『貫通』を持つモンスターに攻撃されている時、「マジカルグッバイ」等で攻撃されているモンスターが場から離れたら、『貫通』は発動しますか？

A2 発動しません。センターのモンスターを攻撃で破壊していないので、相手ファイターにダメージを与えません。

Q3 2枚のカードでの連携攻撃中に、攻撃しているモンスターを1枚破壊しました。その攻撃は連携攻撃として扱いますか？

A3 扱いません。攻撃しているカードが、1枚以下になった場合、その時点でその攻撃は連携攻撃ではなくなります。

Q4 相手センターのモンスターに攻撃した後、攻撃されたモンスターが、「マジカルグッバイ」等で場から離れた場合、攻撃対象は相手ファイターに変更されますか？

A4 変更されません。攻撃対象が決まった後、攻撃されたモンスターがいなくなっても、攻撃は空振りのまま行われます。

逆に攻撃対象が相手ファイターに決まった後、「竜の封印」等でモンスターがセンターにコールされても、攻撃対象は相手センターのモンスターに変更されません。





④能力／その他

●能力は起動能力、自動能力、永続能力の3種類に分けられます。

起動能力:能力に【起動】と書かれている、能動的に発動する能力です。

自動能力:その能力に示された事象が発生することにより、自動的に発動する能力です。

永続能力:その能力に示された条件を満たしている間、常にその効果を発揮する能力です。

1. 起動能力の使用

1.1. 能力に【起動】と書かれている、能力の使用を宣言をします。

1.1.1. 効果で対象を選ぶ場合、公開領域(場、表向きのソウル、ドロップ)への効果は全ての条件を満たすカードから選びます。

1.2. 相手に【対抗】タイミングが発生します。

1.2.1. 相手は【対抗】を持つカードか能力を、1度だけ使えます。

1.2.2. ★ルール処理★

1.2.3. 相手が【対抗】を使った場合、その【対抗】を先に発動し、解決します。

1.2.4. ★ルール処理★

1.3. 1.1.で使用を宣言した起動能力を解決します。

1.3.1. 効果に書かれている行動は全て解決時に行います。
行動をするかどうかを任意で選べる場合、するかしないかも解決時に選びます。

1.3.2. 効果中に条件を参照する場合で、その条件を満たしていない場合、それ以後の効果は解決されません。

1.4. ★ルール処理★

④能力／その他

2. 自動能力の使用

- 2.1. 能力に示された事象が発生し、待機状態になっている自動能力を選びます。
 - 2.1.1. ターンファイターは、待機状態になっている自分の自動能力を1つ選びます。
効果で対象を選ぶ場合、公開領域(場、表向きのソウル、ドロップ)への効果は全ての条件を満たすカードから選びます。
選んだ場合、2.2.に進みます。自動能力がない場合、2.1.2.に進みます。
 - 2.1.2. 非ターンファイターは、待機状態になっている自分の自動能力を1つ選びます。
効果で対象を選ぶ場合、公開領域(場、表向きのソウル、ドロップ)への効果は全ての条件を満たすカードから選びます。
選んだ場合、2.2.に進みます。自動能力がない場合、2.4.に進みます。
- 2.2. 自動能力を選んでいないファイターに【対抗】タイミングが発生します。
 - 2.2.1. 自動能力を選んでいないファイターは【対抗】を持つカードか能力を、1度だけ使えます。
 - 2.2.2. ★ルール処理★
 - 2.2.3. 自動能力を選んでいないファイターが【対抗】を使った場合、自動能力を選んだファイターはその【対抗】を先に発動し、解決します。
 - 2.2.4. ★ルール処理★
- 2.3. 2.1.1.または2.1.2.で選んだ自動能力を解決します。
 - 2.3.1. 効果に書かれている行動は全て解決時に行います。
行動をするかどうかを任意で選べる場合、するかしないかも解決時に選びます。
 - 2.3.2. 効果中に条件を参照する場合で、その条件を満たしていない場合、それ以後の効果は解決されません。
- 2.4. ★ルール処理★

待機状態になっている自動能力がまだある場合、2.1.に戻ります。

3. 永続能力の効果

- 3.1. 能力に示された条件を満たしている間、常にその効果を発揮します。
条件の書かれていない能力は、場にある限りその効果を発揮します。



④能力／その他

●赤い枠で囲まれた能力を「キーワード能力」と呼びます。

『貫通』

『貫通』を持つカードの攻撃が相手センターのモンスターにヒットした時、打撃力分だけ相手ファイターにダメージを与えます。

連携攻撃の場合、『貫通』を持っているカード全てが、それぞれ1回ずつ『貫通』を発動させます。
『貫通』に対して【対抗】を使用することはできません。
『貫通』は同じカードが重複して持つことはありません。

『ソウルガード』

『ソウルガード』を持つカードは、場から離れる場合、ソウル1枚をドロップゾーンに置くことで場に残すことができます。

『ソウルガード』は置換効果です。
『ソウルガード』に対して【対抗】を使用することはできません。
『ソウルガード』は同じカードが重複して持つことはありません。

『移動』

『移動』を持つカードはアタックフェイズの開始時に、今いるエリアから、別の空いているエリアに置き直せます。ターンファイターから、自分の『移動』を持つモンスターを1枚ずつ置き直します。その後、非ターンファイターが自分の『移動』を持つモンスターを1枚ずつ置き直します。

『移動』に対して【対抗】を使用することはできません。
『移動』は同じカードが重複して持つことはありません。

『2回攻撃』

『2回攻撃』を持っているカードは、攻撃が終了したあと、一度だけスタンドすることができます。

「アタックフェイズの流れ」の4.2.のタイミングで『2回攻撃』を持っているかどうか参照します。
『2回攻撃』に対して【対抗】を使用することはできません。
『2回攻撃』は同じカードが重複して持つことはありません。



④能力／その他

『反撃』

『反撃』を持つカードが攻撃されたあと場に残っている場合、『反撃』を持つカードの攻撃力以下の防御力を持つ攻撃したモンスター1枚を選び、破壊します。

『反撃』に対して【対抗】を使用することはできません。
『反撃』は同じカードが重複して持つことはありません。

『ライフリンク』

『ライフリンク（数字）』を持つカードは場から離れる場合、示された数値分のダメージを受けます。『ライフリンク 即死』の場合、ゲームに敗北します。

『ライフリンク』に対して【対抗】を使用することができます。
『ライフリンク』は同じカードであっても重複して持ちます。

『装備変更』

『装備変更』を持つカードを装備する時、元々装備していたカードを手札に戻すことができます。

『装備変更』はエリア重複処理によりドロップゾーンに置くかわりに手札に戻す置換効果です。
『装備変更』に対して【対抗】を使用することはできません。
『装備変更』は同じカードが重複して持つことはありません。

『変身』『搭乗』

『変身』や『搭乗』を持つモンスターは、自分のメインフェイズに、自分の手札か自分のモンスタースペースにあるときに、〔 〕内のコストを払って、アイテムのように装備することができます。

『変身』『搭乗』したカードは装備されている間はモンスターではなく
攻撃力・防御力・打撃力、能力や属性等を持つアイテムとして扱います。

『変身』『搭乗』はコールには含まれず、アイテムの装備として扱います。
ただし、バディギフトによりライフを+1することはできます。

『変身』『搭乗』に対して【対抗】を使用することができます。『変身』『搭乗』を宣言し、必要なコストを払った後、相手は【対抗】を宣言します。
『変身』『搭乗』は同じカードが重複して持つことはありません。



④能力／その他

追加

『設置』

『設置』を持つカードは、キャストして『設置』できれば、魔法エリアに置かれたままとなり、置かれている間、その効果が続きます。

『設置』は同じカードが重複して持つことはありません。

追加

『角王』

『角王』を持つカードは、全てのフラッグで使うことができます。ただし、フラッグがそのカードの所属するワールドと違うデッキには、そのカードは1枚しか入れることができません。

例えば、フラッグが「ドラゴンワールド」であるデッキには、〈ドラゴンワールド〉に所属する『角王』を持つカードはそれぞれ4枚まで入れることができ、それ以外の『角王』を持つカードはそれぞれ1枚まで入れることができます。

『角王』は同じカードが重複して持つことはありません。

④能力／その他

●その他

防御力を持つアイテムカード

防御力を持つアイテムを装備している時、その防御力未満の攻撃力の攻撃はダメージを与られません。防御力以上の攻撃力の攻撃は、攻撃に参加しているカードの合計の打撃力分、ダメージを受けます。

ダメージを受けたことによって、防御力を持つアイテムが破壊されることはありません。ファイターへの攻撃は、同時に防御力を持つアイテムへの攻撃としても扱います。防御力を持つアイテムが攻撃された場合、バトルになります。（防御力を持たないアイテムへは攻撃された扱いにはならず、バトルになりません。）

「破壊された時」「ダメージを受けた時」「登場した時」等

これらの使用条件を持つカードはそれぞれの条件を満たした後に使用できます。ただし、条件を満たした後、以下のいずれかの要件を満たした場合は、それらのカードを使用しないことを選択したとみなされます。

- ・次にその条件を参照するカード以外が、【対抗】のタイミング以外でプレイされ、解決された。
- ・その条件を満たしたプレイタイミングか、満たした直後のプレイタイミングが終了した。
- ・その条件を満たしたフェイズが終了した。

裏向きのソウル

特に指示がない限り、ソウルには表向きにカードが置かれますが、「裏向きでソウルに入れる」等の指示がある場合は、裏向きにカードが置かれます。

自身の手札と同様に、自身の裏向きのソウルの内容は自由に見ることができます。他のファイターの裏向きのソウルの内容を見ることはできません。

「君のデッキの上から3枚を裏向きでこのカードのソウルに入れる。」等の効果で、デッキからソウルにカードが裏向きのまま移動する時に、お互いのファイターはその内容を見ることはできませんが、ソウルに入った後であれば、自身はその内容を見ることはできます。

④能力／その他

特殊フラッグ「ドラゴン・アイン」

「ドラゴン・アイン」は、《特定のワールド》と《ジェネリック》のカードを使える通常のフラッグとは異なる、特殊なフラッグです。

「ドラゴン・アイン」は、全てのワールドの属性に「竜」または「ドラゴン」を含むカードが使えます。また、《ジェネリック》のカードは、属性に「竜」または「ドラゴン」を含んでいないカードも含めて全て使えます。

「竜」または「ドラゴン」を含む属性とは、「武装騎竜」「赤竜」「ドラゴン」「デュエルドラゴン」などを指します。カード名に「竜」や「ドラゴン」を含んでいても、属性に「竜」や「ドラゴン」を含んでいないカードは使うことができません(例:「アーマナイト・レッドドラゴン」)。また、読み方(ルビ)が「りゅう」や「どらごん」であっても、「竜」や「ドラゴン」という文字が属性に含まれていないカードは使うことができません(例:怒羅魂頭(どらごんヘッド))。

通常、最初の手札は6枚、ゲージは2枚、ライフは10でファイトを開始しますが、「ドラゴン・アイン」を使うファイターは、かわりに、最初の手札は4枚、ゲージは2枚、ライフは12でファイトを開始します。この準備は、オープン・ザ・フラッグの前に行います。

追加

「百鬼」

カードの右上部分に、右のようなマークが入っているカードが存在します。

このマークは、属性《百鬼》を持つカードであることをわかりやすく示しているもので、ゲーム上はイラストの一部として扱います。

