



「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。

☆ 【2018/6/2適用】ルール変更について

- ① モンスター／魔法／アイテムの流れ
- ② プレイタイミング／【対抗】の流れ
- ③ ターンの流れ
- ④ 能力／その他
- ⑤ 必殺モンスター
- ⑥ 限界突破ルール

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上から順に行います。

・「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。



☆【2018/6/2適用】ルール変更について

●1. 先攻1ターン目スタートフェイズのドローについて

旧ルール	スタートフェイズのドローは先攻1ターン目のみ行うことができません。 (例:先攻1ターン目のスタートフェイズはドローを行わずに、チャージ&ドローを行う)
新ルール	スタートフェイズのドローは 先攻1ターン目も行うことができます。 (例:先攻1ターン目のスタートフェイズもドローを行い、そのあと、チャージ&ドローも行える)

●2. バトル中の対抗回数制限について

旧ルール	1つのバトルにつき、1回しか【対抗】を使うことができません。 (例:1つのバトル中に、「サンダー×エナジー」を使用した後、そのバトル中は他の【対抗】を使うことができない)
新ルール	1つのバトルにつき、 何回でも【対抗】を使うことができます。 ※プレイタイミングの流れは変わりません。 (例:1つのバトル中に、ターンファイターが「サンダー×エナジー」を使用し、解決した後にさらにそのバトル中、他の【対抗】も使うことができる)

●3. 効果で得たターンについて

旧ルール	効果で得たターン中に、「次のターンは君のターンになる」効果を使った場合、次のターンも自分のターンになります。 (例:「大魔法 マイ・グランファーザークロック」の効果で得たターン中、さらに「大魔法 マイ・グランファーザークロック」を使った場合、次のターンも自分のターンになる)
新ルール	効果で得たターンの終了時、 次のターンは必ず相手のターンになります。 (例:「大魔法 マイ・グランファーザークロック」の効果で得たターン中、さらに「大魔法 マイ・グランファーザークロック」を使った場合、次のターンは必ず相手のターンになる)



① モンスターのコールの流れ

● コールの流れ

1. コールの宣言

- 1.1. モンスターのコールを宣言します。(相手に見せます)
※【コールコスト】が払えないカードは、宣言することができません。
※「○○なら、コールできる」などの条件があるカードは、その条件を満たしていない場合、宣言することができません。
- 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 モンスターのコールの流れ

● 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ばれません。



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？

A3 できません。【コールコスト】は全て同時に払う必要があるため、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 モンスターのコールの流れ

● 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。





①魔法/必殺技のキャストの流れ

●キャストの流れ

1. 魔法(必殺技)のキャストの宣言

- 1.1. 魔法(必殺技)のキャストを宣言します。(相手に見せます)
※【使用コスト】が払えないカードは、宣言することができません。
※「○○なら、使える」などの条件があるカードは、その条件を満たしていない場合、宣言することができません。
- 1.2. キャストするカードが、使用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【使用コスト】を満たしていない場合、このキャストは中止されます。
- 1.3. キャストするカードのコストを同時に払います。
- 1.4. キャストするカードの能力で、場またはドロップゾーンのカードを対象とする場合、その対象となるカードの選択を行います。
- 1.5. ★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. キャストの実行

- 3.1. キャストしたカードの能力が解決されます。
※解決された後、キャストしたカードはドロップゾーンに置かれます。
※『設置』を持つカードは、場に置かれます。
- 3.2. ★ルール処理★



① アイテムの装備の流れ

● 装備の流れ ※『変身』『搭乗』『必殺変身』も同様の流れで行います。

1. アイテムの装備の宣言

- 1.1. アイテムの装備を宣言します。(相手に見せます)
※【装備コスト】が払えないカードは、宣言することができません。
※「〇〇なら、使える」などの条件があるカードは、その条件を満たしていない場合、宣言することができません。
- 1.2. この装備が、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。
 - ・装備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。
- 1.3. 装備するカードが、装備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、この装備は中止されます。
- 1.4. この装備がバディコールの場合、装備するカードをレスト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、装備するカードとして扱います。
- 1.5. 装備するカードのコストを同時に払います。
- 1.6. ★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. 装備の実行

- 3.1. 装備したカードが、実際にアイテムエリアに置かれます。
- 3.2. 装備がバディコールの場合、装備したカード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. 『装備変更』が発動します。
- 3.4. ★ルール処理★



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★

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。

ターンファイターからカードや能力を使用した場合



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★

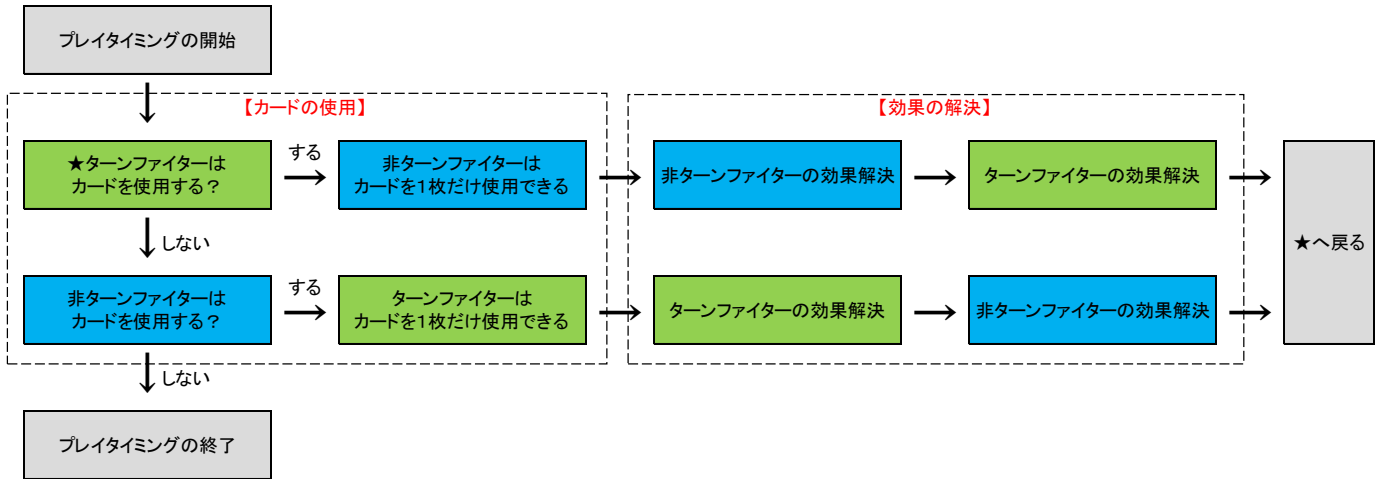
2.1.に戻ります。

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 ターンの流れ

■ スタートフェイズの流れ

1. プレイタイミング

- 1.1. プレイタイミングが発生します。
「ターン開始時」に発動する能力もここで解決します。
- 1.2. ★ルール処理★

2. スタンド

- 2.1. ターンファイターは、自分の場の全てのカードをスタンドにします。
- 2.2. プレイタイミングが発生します。
- 2.3. ★ルール処理★

3. ドロー/チャージ&ドロー

- 3.1. ターンファイターは自分のデッキの上から1枚を引きます。
※先攻1ターン目のみ、カードを引くことはできません。(3.1.を行わない)

3.1.1. プレイタイミングが発生します。

3.1.2. ★ルール処理★

- 3.2. ターンファイターは自分の手札から1枚をゲージに置くことができます。
置いた場合、自分のデッキの上から1枚を引きます。

3.2.1. プレイタイミングが発生します。

3.2.2. ★ルール処理★

- 3.3. ★ルール処理★

■ メインフェイズの流れ

1. プレイタイミング

- 1.1. プレイタイミングが発生します。
「メインフェイズ開始時」に発動する能力もここで解決します。
※ターンファイターの「モンスター」のコール、「魔法」のキャスト、「アイテム」の装備、【起動】能力、両ファイターの【対抗】のカード及び能力の使用。
- 1.2. ★ルール処理★



■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

- 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。
- 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。



■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. 『N回攻撃』が発動します。
※『N回攻撃』については、「④能力／その他」を参照。

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。

■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。





■ファイナルフェイズの流れ

1. プレイタイミング

- 1.1. プレイタイミングが発生します。
「アタックフェイズ終了時」「ファイナルフェイズの開始時」に発動する能力もここで解決します。
※ターンファイターの「必殺技」のキャスト及び「必殺モンスター」のコール、『必殺変身』、両ファイターの【対抗】のカード及び能力の使用。
- 1.2. ★ルール処理★

2. 攻撃の選択

- 2.1. ファイナルフェイズ中に攻撃できるカードがある場合、攻撃するかどうを選択します。
ただし、先攻の1ターン目は、攻撃は1回までで、連携攻撃はできず、アタックフェイズで攻撃した場合は攻撃できません。
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. ファイナルフェイズ中に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を選択します。
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. ファイナルフェイズ中に攻撃でき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

- 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。
- 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。



■ファイナルフェイズの流れ

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」「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. 『N回攻撃』が発動します。

※『N回攻撃』については、「④能力／その他」を参照。

4.2. ★ルール処理★

1.1. (プレイタイミング)に戻ります。

5. ファイナルフェイズの終了

5.1. プレイタイミングが発生します。

「ターン終了時」に発動する能力もここで解決します。

5.2. ★ルール処理★

5.3. ファイナルフェイズを終了し、相手のスタートフェイズに進みます。

■ファイナルフェイズの流れ

●Q & A

Q1 ファイナルフェイズ中にモンスターやアイテムで攻撃することはできますか？

A1 攻撃できません。ただし、「ファイナルフェイズ中にも攻撃できる」などの能力がある場合は、攻撃できます。

Q2 必殺モンスターをコールした後、相手の【対抗】を使う前に、必殺モンスターで攻撃することはできますか？

A2 いいえ、できません。プレイタイミングでは、必ず、お互いにカードをプレイするかどうかの選択権があります。なので、必殺モンスターをコールした後、相手もカードのプレイができます。

Q3 ファイナルフェイズ中であれば、どこのプレイタイミングであっても「必殺技」や「必殺モンスター」を使うことができますか？

A3 いいえ、できません。「必殺技」や「必殺モンスター」はファイナルフェイズの1.1のプレイタイミングのみ、使用することができます。(【対抗】があるものを除く)

Q4 「怒裏留バンカー!!」などの「攻撃する」の効果を解決する場合、どのような手順になりますか？

A4 「攻撃する」の効果が解決された場合、効果で攻撃するカードをレストし、2.2の「攻撃対象を選ぶ」までスキップし、そこから4.「攻撃後の処理」の手順まで全てを行います。





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。

【対抗】などの指定がない限り、自分のメインフェイズ中にしか使えません。

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。

発動した自動能力は、カードや能力の使用より優先して使います。

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、場かドロップゾーン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★

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。対象を選ぶ効果のうち、場かドロップゾーンを選ぶ場合、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。対象を選ぶ効果のうち、場かドロップゾーンを選ぶ場合、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。

『N回攻撃』（『2回攻撃』/『3回攻撃』/『4回攻撃』/『6回攻撃』）

『N回攻撃』を持っているカードは、攻撃が終了したあと、N-1回だけスタンドします。

「アタックフェイズの流れ」の4.2.のタイミングで『N回攻撃』を持っているかどうか参照します。
『N回攻撃』に対して【対抗】を使用することはできません。
同一の『N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した時、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』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。
『装備変更』はそれぞれのファイターごとに、1ターンに1回だけ使うことができます。
『装備変更』は任意で発動でき、発動させない場合、「1ターンに1回だけ使う」には含まれません。

『変身』『搭乗』『着任』『竜化』

『変身』『搭乗』『着任』『竜化』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の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』『着任』『竜化』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』『着任』『竜化』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することはできません。

『変身』『搭乗』『着任』『竜化』に対して【対抗】を使用することができます。『変身』『搭乗』『着任』『竜化』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』『着任』『竜化』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

『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。

『星合体』(クロスナイズ)

『星合体』を持つカードは、自分のメインフェイズ中、そのカードが場にあるなら、そのカードの『星合体』の使用を宣言することで、そのカードを自分の場の《ネオドラゴン》のソウルに入れることができます。

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

『必殺変身』

『必殺変身』を持つカードは、1ターンに1回だけ、自分のファイナルフェイズに、自分の手札から、[]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。

『必殺変身』したカードは装備されている間は、必殺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、自分のファイナルフェイズ中にも攻撃ができます。

また、『必殺変身』しているカードは、『変身』しているカードとしても扱います。

『必殺変身』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。

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

『奇襲』

『奇襲』を持つカードが場のカードの裏向きのソウルからドロップゾーンに置かれた時、そのカードを【コールコスト】を払って、コールすることができます。

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

『C・テリトリー』

『C・テリトリー』を持つmonsterが自分のセンターにいる場合、そのセンターエリアには『C・テリトリー』を持つmonsterを含め、monsterを2枚まで置くことができます。

『C・テリトリー』は同じカードが重複して持つことはありません。

●Q & A

Q1 『C・テリトリー』を持つカードが2枚いるセンターには、さらにmonster1枚を置けますか？

A1
いいえ、置けません。

Q2 『C・テリトリー』を持たないmonsterが1枚いるセンターに、『C・テリトリー』を持つmonsterをコールした場合、元々いたmonsterはどうなりますか？

A2 後から『C・テリトリー』を持つmonsterをコールしても、その前にセンターにいたmonsterはドロップゾーンに置かれず、『C・テリトリー』によって2枚センターに置ける状態となります。

Q3 『C・テリトリー』により2枚のmonsterがいるセンターに攻撃する場合、そのmonster2枚とバトルしますか？

A3 いいえ、2枚の内どちらかとバトルします。同じエリアにmonsterが2枚いる場合、どちらかのmonster1枚を攻撃対象に選ぶことになります。



『D・シェア』

『D・シェア』を持つカードは、自分の場の『D・シェア』を持つカード全てに元々持っている『D』全てを与えます。

『D・シェア』を持つカードは、そのカードに元々書かれている『D』も得ます。同じカードが、同じ『D』を重複して得ることができます。

●Q&A

Q1 『D・シェア』を持ち、『D』が書かれていないカードは、他の『D・シェア』が持つ『D』を得ることはできますか？

A1 はい、できます。

Q2 「満腹 ハラハラ」の能力が無効化されている場合、他の『D・シェア』を持つカードは、「満腹 ハラハラ」の『D』を得れますか？

A2 いいえ、得れません。『D・シェア』が無効化されている場合、自分の場の『D・シェア』を持つカードに『D』を与えることができません。

Q3 「満腹 ハラハラ」と「先鋒 ケジメ」が場において、「先鋒 ケジメ」が攻撃した時、「先鋒 ケジメ」の「満腹 ハラハラ」から得ている『D』の能力に【対抗】で「満腹 ハラハラ」が破壊されました。誘発していた「先鋒 ケジメ」の「満腹 ハラハラ」から得ていた『D』は解決できますか？

A3 はい、解決できます。すでに誘発している能力は失っても、効果は最後まで解決されます。





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の攻撃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。

「使った時」「コールした時」

これらの使用条件を持つ【対抗】のカードまたは【対抗】の能力は、それぞれの条件を満たしたカードの使用に対する【対抗】でのみ使用できます。

ただし、効果によってそれぞれの条件を満たした場合は

満たしたカードの使用に対して、それらの使用条件を持つカードは使用できません。

(例:「クイックサモン」の効果で「魔王 アスモダイ」をコールした時、「魔王 アスモダイ」のコールに対して「ゴー・トゥ・ヘル!!」は使用できません。)

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ができます。



④能力／その他

●その他

フラッグを裏にする

ファイト中、フラッグが裏になっている場合、そのフラッグに書かれている能力、カード名など全ての情報を失います。

また、フラッグに書かれている能力が失われるため、指定されているカードが使えなくなります。使えなくなったカードは、コールやキャスト、能力の使用等ができません。すでに場にある使えなくなったカードは、全てドロップゾーンに置かれます。

フラッグを使用条件とするカード

「全てのフラッグで使える」

この使用条件を持つカードは、フラッグの能力に関係なく使うことができます。

「君のフラッグが「〇〇」なら使える」

この使用条件を持つカードは、使用する時にフラッグが「〇〇」ならフラッグの能力に関係なく使うことができます。

「ファイト開始時に選んだ君のフラッグが「〇〇」なら使える」

この使用条件を持つカードは、ファイト開始時に指定のフラッグであった場合、フラッグの能力に関係なく使うことができます。

数値を持つフラッグカード

フラッグが攻撃力か打撃力を持つ時、そのフラッグは攻撃することができます。ただし、アイテムと同様に自分のセンターにモンスターがいる場合、攻撃を宣言することはできません。

フラッグが攻撃している場合、そのフラッグはバトルしているカードとして扱います。

数値を持たないフラッグは攻撃することはできません。

フラッグが防御力を持つ時、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、防御力を持つフラッグが破壊されることはありません。

防御力を持つフラッグが攻撃された場合、そのカードはバトルしているカードとして扱います。

裏面が異なるカードの使用

フラッグに指定されていないカードを含め、デッキには全て同じ裏面のカードしか入れられません。統一のスリーブを着用している場合でも、裏面が違うカードを混ぜてデッキに入れることができません。

④能力／その他

特殊フラッグ（「ドラゴン・アイン」/「百鬼夜行」など）

《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、特殊なフラッグがあります。

それらの「特殊フラッグ」は、元々のカード種類や《属性》がそのフラッグに指定されているカードのみ使うことができます。

「特殊フラッグ」によっては最初の手札、ゲージ、ライフが異なることがあります。それらは、そのフラッグに書かれている内容に従い、準備を行います。この準備は、オープン・ザ・フラッグの前に行います。

「特殊フラッグ」によってはフラッグの下にもう1枚フラッグを用意することがあります。それらは、オープン・ザ・フラッグをする時は、上のフラッグのみを表にし、下のフラッグは裏向きのままファイトを行います。

『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。

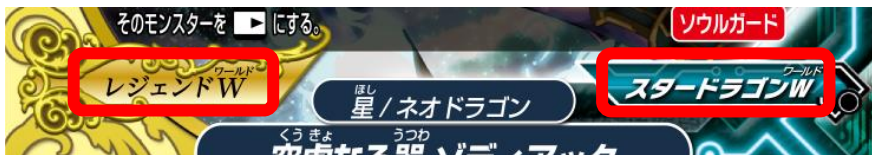
例えば、フラッグが「ドラゴンワールド」であるデッキには、〈ドラゴンワールド〉に所属する『角王』を持つカードはそれぞれ4枚まで入れることができ、それ以外の『角王』を持つカードはそれぞれ1枚まで入れることができます。

『角王』は同じカードが重複して持つことはありません。

アイコンの色が異なる『角王』も、全て同じ『角王』として扱います。（色の違いによって差異が生じることはありません。）

『デュアル』

「デュアル」は、1枚で複数のワールドを持つカードのことを指します。ワールドの情報はカードの下段に書かれています。



画像のカードは、「レジェンドワールド」であり、「スタードラゴンワールド」のカードとなります。

そのため、フラッグが「レジェンドワールド」と「スタードラゴンワールド」のどちらのデッキでも使用することができます。

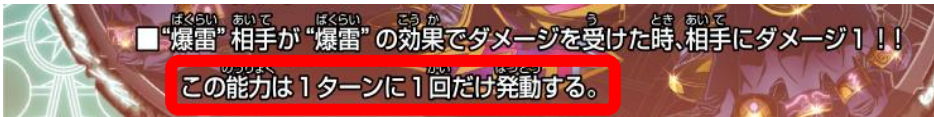
④能力／その他

「1ターンに1回」の制限

カードの能力には、「この能力は1ターンに1回だけ発動する」などの能力やカードの使用を制限するものがあります。

それらの能力は、使用の制限を指定する情報によって、適用範囲が異なります。

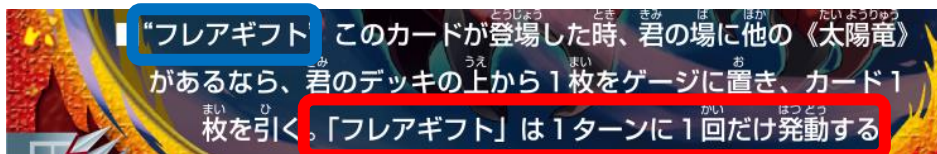
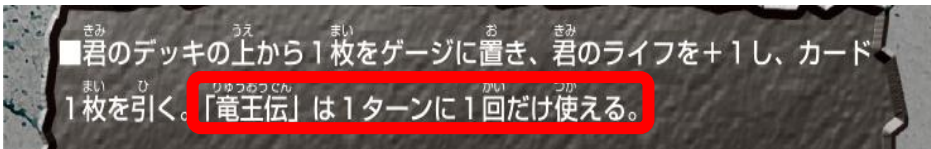
・「この能力は1ターンに1回だけ発動する(使える)」



「この能力は1ターンに1回だけ発動する(使える)」と書かれた能力は、その能力の発動の条件が満たされた場合、その能力の解決時に適用されます。

適用されたターン中、そのカードが持つその能力は再度、使用及び発動することができません。(別のカードであれば、発動及び使用が可能です)

・カード名/能力名を指定する「1ターンに1回」



「カード名(能力名)」は1ターンに1回だけ発動する(使える)」と書かれた能力は、そのカード(能力)が使用された場合、その能力の解決時に適用されます。

適用されたターン中、その能力を使用したファイターは、そのカード名(能力名)を再度、使用及び発動することができません。

(別のカードであっても、発動及び使用はできません)

④能力／その他

●Q&A

Q1 自分の場に「五角騎竜 メラク “SD”」が2枚います。そのうち1枚の【起動】能力を使用しました。その後、そのターン中、まだ【起動】能力を使っていない「五角騎竜 メラク “SD”」の【起動】能力を使うことはできますか？

A1 はい、使うことができます。
「この能力は1ターンに1回だけ使える」は、その能力を使用したカードのみに適用されます。そのため、別のカードであれば、能力を使用することができます。



Q2 自分の場に《太陽竜》がない時に、「フレアファンク・ドラゴン」をコールしました。その後、もう1枚「フレアファンク・ドラゴン」をコールした場合、そのカードの“フレアギフト”は発動しますか？

A2 いいえ、発動しません。
「フレアファンク・ドラゴン」の“フレアギフト”は最初に「フレアファンク・ドラゴン」をコールした時に発動しています。その時、《太陽竜》があるに関わらず、そのターン中は“フレアギフト”が発動しないため、別の「フレアファンク・ドラゴン」をコールしても“フレアギフト”を発動させることができません。



Q3 自分が「竜王伝」を使った時、相手に「アブラカタブラ！」で無効化されました。その後、「竜王伝」をもう1度使うことはできますか？

A3 はい、使うことができます。
無効化された場合、そのカードの効果全てが解決されないため、「竜王伝」は1ターンに1回だけ使える。」の部分も解決されません。そのため、再度「竜王伝」を使うことができます。



④『逆天』『逆天殺』『大逆天』『逆天殺ReBOOT』

『逆天』『逆天殺』『大逆天』『逆天殺ReBOOT』

- ・『逆天』『逆天殺』『大逆天』『逆天殺ReBOOT』は、ファイト中に1度だけ、[]で指定されている条件を満たすことで能力の使用を宣言することができ、宣言した場合、[]の後の効果が解決されます。
- ・『逆天』の使用を宣言したファイターは、そのファイト中、『逆天』の使用を宣言できません。
- ・『逆天殺』の使用を宣言したファイターは、そのファイト中、『逆天殺』の使用を宣言できません。
- ・『大逆天』の使用を宣言したファイターは、そのファイト中、『大逆天』の使用を宣言できません。
- ・『逆天殺ReBOOT』の使用を宣言したファイターは、そのファイト中、『逆天殺ReBOOT』の使用を宣言できません。
- ・『逆天』『逆天殺』『大逆天』『逆天殺ReBOOT』は無効化されません。
- ・『逆天』『逆天殺』『大逆天』『逆天殺ReBOOT』の宣言に対して、【対抗】を持つカードや能力の宣言はできません。

●Q & A

Q1 『逆天』の使用を宣言したファイターは、そのファイト中、『逆天殺』『大逆天』『逆天殺ReBOOT』の使用を宣言できますか？

A1 はい、宣言できます。
『逆天』『逆天殺』『大逆天』『逆天殺ReBOOT』はそれぞれ別で1回ずつファイト中に1回だけ使えます。

Q2 相手のターン中、相手のカードまたは能力の使用に対して『逆天』『逆天殺』は使えますか？

はい、使えます。

A2 「②プレイタイミング【対抗】の流れ」の7.1.で使うことができます。ただし、[]の指定されている条件を満たす必要があります。



⑤ 必殺モンスター

「必殺モンスター」の扱い

「必殺モンスター」は、「モンスター」であり、「必殺技」でもあるカードです。「モンスター」または「必殺技」を参照する場合、「必殺モンスター」もそれに該当します。

(例: バトルしている「バルドラゴン “バルグランドストライク!”」に「シャインエナジー」を使うことができます。)

「必殺モンスター」のコールは、「①バディモンスター/コールの流れ」の手順で、使用します。また、「必殺モンスター」をバディにすることもできます。

「必殺モンスター」のコール

「必殺モンスター」は、1ターンに1回だけ、ファイナルフェイズに「①バディモンスター/コールの流れ」の手順でコールすることができます。

「必殺モンスター」をコールした場合、そのターン中、「必殺モンスター」をコールすることができません。

ただし、効果によって「必殺モンスター」をコールする場合、「必殺モンスター」の「1ターンに1回」には含まれません。「必殺モンスター」を通常にコールした後、さらに効果によって「必殺モンスター」をコールすることができます。(逆の手順も可)

また、「必殺モンスター」をバディにすることもできます。ファイト中に1回だけ、バディコールができ、バディギフトでライフを+1することができます。

「必殺モンスター」の攻撃

「必殺モンスター」は、自分のファイナルフェイズにも攻撃することができます。攻撃は、「④ファイナルフェイズの流れ」の手順に従って行います。

「必殺モンスター」のスタンド/レスト

「必殺モンスター」のスタンドとレストは、カードが横向きになっている状態がスタンド、カードが縦向きになっている状態がレストです。

「必殺モンスター」をバディにした場合、ゲーム開始後に表向きにした時、場に置く時と同様にスタンドで置いてください。バディコールする場合は、コールするカードをレストでバディゾーンに置いてください。

スタンド



レスト



⑤必殺モンスター

●Q&A

Q1 必殺モンスターをメインフェイズにコールできますか？

A1 いいえ、できません。
カードの効果以外で必殺モンスターをコールする場合、自分のファイナルフェイズにしかコールできません。

Q2 必殺モンスターは自分のアタックフェイズに攻撃することはできますか？

A2 はい、できます。
自分のアタックフェイズ中ならモンスターやアイテムと連携攻撃もできます。

Q3 先攻の1ターン目に、必殺モンスターで攻撃することはできますか？

A3 はい、できます。
先攻の1ターン目のアタックフェイズに攻撃をしていない場合、そのターンのファイナルフェイズに必殺モンスターをコールして、攻撃することができます。

Q4 相手が必殺モンスターをコールした時、モンスターのコール、または必殺技を無効化するカードを使うとどうなりますか？

A4 モンスター及び、必殺技と同様にその必殺モンスターのコール(使用)が無効化され、無効化されたカードは登場せず、ドロップゾーンに置かれます。
ただし、無効化された場合、必殺モンスターの「1ターンに1回だけコールできる」は適用されません。



⑥限界突破ルール

●限界突破ルールについて

限界突破ルールとは

あまりにも強力なカードゆえ、バディファイトの限界を超えてしまい、使用の制限をされてしまったカードのことで。適用されたカードは、デッキに入れられない、または指定された枚数までしかデッキに入れることができません。

限界突破

【限界突破】に指定されたカードは、指定のフラッグのデッキに入れることができません。また、フラッグ、バディとしても使うことができません。

1枚限界

【1枚限界】に指定されたカードは、指定のフラッグのデッキに1枚までしかデッキに入れることができません。当該カードをバディにしている場合、バディゾーンに置くカードとは別に1枚までデッキに入れることができます。

全てのフラッグに適用される限界突破カード



【限界突破】
ベンジョーはかせ



【限界突破】
C・デスタリカ



【1枚限界】
キャンビット

⑥ 限界突破ルール

「the Chaos」に適用される限界突破カード



【限界突破】
ラディス・ザ・C



【1枚限界】
機神、始動



【1枚限界】
マシニング・サクリファイス



【1枚限界】
超進化増進機 ギアゴッド
ver.1.0



【1枚限界】
全機晶竜 ジン・ド・ベータ

「竜牙雷帝」に適用される限界突破カード



【1枚限界】
コネクト忍者 友之進

【1枚限界】
ラウドヴォイス

【1枚限界】
戦士たちの誓い

●限界突破ルールの構築例

良い例

- ① フラッグが「竜牙雷帝」で、バディが「コネクト忍者 友之進」の場合、バディとは別でデッキに「コネクト忍者 友之進」を1枚まで入れる。
- ② フラッグが「竜牙雷帝」で、デッキに「コネクト忍者 友之進」、「ラウドヴォイス」、「戦士たちの誓い」をそれぞれ1枚ずつデッキに入れる。
- ③ フラッグが「ドラゴンワールド」で、デッキに「ラウドヴォイス」を4枚デッキに入れる。

悪い例

- ① フラッグが「the Chaos」で、デッキにX-BT04/0024「マシニング・サクリファイス」1枚とPR/0477「マシニング・サクリファイス」1枚をデッキに入れる。
→カードナンバーが違う場合でも同じカード名なので、合わせて1枚まで