

よくある質問

- ・お互いに主人公をめくった時点での効果によるパワーの増減が決定した後で、合計パワーが低い側のプレイヤーから仲間を出すことができます。
- ・主人公のパワーが同じだった場合は直前の対決で負けた側のプレイヤーから出すことができます。
ゲーム開始直後や直前の対決が引き分けだった場合はジャンケンで決定します。
- ・発動条件に主人公か仲間かの指定がない効果は主人公と仲間の両方の時に発動します。
- ・「〇〇が主人公なら～」などの発動条件の効果は相手の主人公が〇〇だった場合発動しません。
自分の主人公が〇〇の時だけ発動します。
- ・「相手が××（シンボルや枠の色）なら～」という表記の場合は相手の主人公だけのシンボルや枠の色を指します。
- ・自分の主人公のシンボルが変更された場合、それまで出していた仲間はシンボルが異なっても場に残ります。
- ・カードのパワーを倍にする効果のカードを複数枚使ったとしても倍化は重複しません。
- ・「捨て札置き場」という表記の場合「自分の捨て札置き場」のことを指します。
- ・枠には青、緑、紫の他に「灰色」「銀」（星3つ）「金」（星4つ）があります。
- ・効果を含めないパワーとはカード本来の数値のことを指します。
パワーを0にする等の効果を受けている場合でも値を増減する効果は適用されます。
- ・パワーがマイナスされる場合は、0以下にならない等の注釈がない限り0以下になりません。
- ・主人公と仲間を入れ替えた場合に、発動していなかった効果があれば発動させることができます。
(既に場に出た時点で発動した主人公でも仲間でも発動する効果は再発動しません。)

シールドで使用されるカード個別の注意事項

<第五章 希望の明星 トワイライトエディション>

E46 イソハマ・ノリコ

⇒オニオとはE44「オニオ・センギリ」のことを指します。

E52 カジキツツキ

⇒対決後に発動する効果も指定できます。

E53 ギュウリ

⇒いつでも宣言可能です。宣言タイミングに困ったらジャッジを呼んでください。

E62 キッド

⇒カード本来のパワーが0のままとなります。増減効果は受けます。

E65 えだまメイド

⇒主人公と仲間を入れ替えた場合に、発動していなかった効果があれば

発動させることができます。

E66 いたこ

⇒本カードの効果で自分の主人公がシンボルが変更となった場合、それまでについていた仲間はそのまま場に残ります。

E70 チア・ヴェンタ・ゾア

⇒2枚使用しても4倍にはなりません。倍のままです。

E76 シック・ヴァラクロロフェノル

⇒伏せた主人公を選ぶのはこのカードを出したプレイヤーです。

<第六章 おとぎの王国 クイーンエディション>

F01 むてん丸

⇒仲間の場合であっても対決に負ければ鮮技のつくカードを手札に戻せます。

F05 シャル・メルルーサ

⇒仲間の場合もパワー-300となります。

F07 グリンベア・サーモン

⇒主人公と仲間を入れ替えた場合に、発動していなかった効果があれば発動させることができます。

F08 テツジン・グランキオ

⇒E42「テツジン・タウルフォーム」F08「テツジン・グランキオ」が対象となります。

F18 サミード

⇒主人公と仲間を入れ替えた場合に、発動していなかった効果があれば発動させることができます。

F20 サムカー

⇒カード本来のパワーが0のままとなります。増減効果は受けます。

F21 てっかに

⇒何らかの倍になる効果が重複したとしても仲間のパワーは4倍にはなりません。

F26 ヤマカシ

⇒カード本来のパワーが0のままとなります。増減効果は受けます。

F27 ワルーサ&グレール

⇒仲間の状態で、主人公に入れ替わる類の効果の対象となった場合、主人公となります。(場に残ります)

F29 KGB15

⇒主人公と仲間を入れ替えた場合に、発動していなかった効果があれば発動させることができます。

F31 エリス&リトール

⇒本効果では相手の手札を確認します。

F32 アスタル&トリシュナ

⇒E42「テツジン・タウルフォーム」F08「テツジン・グランキオ」が対象となります。

F33 グリンベア・ゴッド

⇒マイナスで0以下になります。

<第六章 おとぎの王国 キングエディション>

F39 鮮技・手巻寿司剣（ローリングブラスト）

⇒仲間一枚を選ぶのはこのカードを出したプレイヤーです。
相手の仲間がいない状態で（このカードが出た後に）後から場に出た場合は一番最初に出た相手の仲間の効果が無効になります。

F40 くら吉（きち）落（お）とし

⇒このカード自身も枚数に数えます。

F41 アグニアーマー

⇒効果を含めないパワーとはカード本来の数値のことを指します。変更された値に対して増減する効果は適用されます。

F43 リング・ギネマータ

⇒主人公と仲間を入れ替えた場合に、発動していなかった効果があれば発動させることができます。

F45 スラハ・キヤ

⇒マダコとはF46「マダコ・オーヴァ」のことを指します。

F46 マダコ・オーヴァ

対決に勝った場合、手札に戻らず場に残り続けます。
対決に負けた場合は捨て札置き場に行きます。

F49 アルコ・ルー

⇒効果を含めないパワーとはカード本来の数値のことを指します。変更された値に対して増減する効果は適用されます。
⇒相手のすべての星1つのカードの効果を含めないパワーを0とします。

F50 ロールス・シィ

⇒主人公と仲間を入れ替えた場合に、発動していなかった効果があれば発動させることができます。

F51 わらびもちわわ

⇒効果を含めないパワーとはカード本来の数値のことを指します。変更された値に対して増減する効果は適用されます。

F58 ふかひれっくす

⇒効果を含めないパワーとはカード本来の数値のことを指します。

F60 カーミック

⇒相手の仲間が1枚以上になったときに（即座に）捨て札となります。

F64 レイ

⇒効果を含めないパワーとはカード本来の数値のことを指します。変更された値に対して増減する効果は適用されます。
⇒相手の主人公のシンボルが水のカードの効果を含めないパワーをプラスします。

F65 チー

⇒相手の主人公の効果を（即座に）使うことができます。

F68 上福（じょうふく）マキ

⇒カタカナの「ア」の大文字が名前（カッコ部分除く）についている場合のみです。

F70 キッド

⇒チア、トゥナ&チアとはE70「チア」 F72「トゥナ&チア」 のことを指します。

F71 ジーン

⇒ギィ、レイ、チー、シンとはF63「ギィ」 F64「レイ」 F65「チー」 F66「シン」のことを指します。

F72 トゥナ&チア

⇒トゥナ、トゥナ&チアとはE71「トゥナ」 F72「トゥナ&チア」のことを指します。
⇒パワーが0となるのはカード本来の数値の部分です。値が増減する効果は適用されま
す。

F73 ウンディーネオラクル

⇒相手の主人公とすべての仲間が対象です。

F76 侵食の煙霧（イローションヘイズ）

⇒相手の主人公とすべての仲間が対象です。