



Battle Spirits
バトルスピリッツ trading card game

OFFICIAL RULE MANUAL

オフィシャル・ルールマニュアル

Ver.16.0

CONTENTS (もくじ)

| | | |
|------|-------------|---|
| はじめに | バトルスピリッツとは？ | 3 |
| | 勝利条件 | 3 |

第1章 ゲームの準備・進行

| | | |
|----|--------------------|----|
| 1. | ゲームに必要なもの | 3 |
| 2. | カードの種類 | 4 |
| | スピリットカード・6属性の特徴 | 4 |
| | アルティメットカード・プレイヴカード | 5 |
| | ネクサスカード・マジックカード | 6 |
| 3. | ゲームの準備 | 7 |
| 4. | ゲームの進行 | 8 |
| 1. | スタートステップ | 8 |
| 2. | コアステップ | 8 |
| 3. | ドローステップ | 8 |
| 4. | リフレッシュステップ | 8 |
| 5. | メインステップ | 9 |
| | 手札/手元の使い方・コストの支払い方 | 10 |
| 6. | アタックステップ | 12 |
| | フラッシュタイミングの攻防! | 14 |
| | BPを比べろ! | 15 |
| 7. | エンドステップ | 16 |

第2章 詳しいルール

| | | |
|-----|-----------------|----|
| 1. | プレイヴについて | 17 |
| 2. | バーストについて | 21 |
| 3. | ミラーージュについて | 23 |
| 4. | アルティメットについて | 24 |
| 5. | 煌臨について | 25 |
| 6. | 創界神/創界石ネクサスについて | 26 |
| 7. | 転醒カードについて | 30 |
| 8. | 契約カードについて | 32 |
| 9. | トークンについて | 34 |
| 10. | Q & A | 35 |
| | 用語集 | 40 |
| | 奥付 | 41 |

※このマニュアルにあるイラスト、写真は実際の商品と異なる場合がございますのでご了承ください。

バトルスピリッツとは？

バトルスピリッツの世界へようこそ！

バトルスピリッツは対戦型のトレーディングカードゲームです。

その中心になっているのが「コア」という存在です。

スピリットと呼ばれるモンスターたちの召喚、逆転を演出するマジック、そして呼び出したスピリットたちのレベルアップ！すべてを可能にするのがコアであり、自分のターンに限られたコアをいかに使うかによって、ゲームは無限に変化していきます。

【カード+コア】で繰り広げられる、かつてない熱いバトルを、ぜひ体感してください！

勝利条件

次のどちらかの条件を満たしたプレイヤーが勝利となり、その時点でゲームは終了します。

- 対戦相手のライフが0になった。
- 対戦相手のスタートステップで、相手のデッキが0枚だった。

第1章 ゲームの準備・進行

1 ゲームに必要なもの

バトルスピリッツを遊ぶためには、デッキとコアが必要です。

■デッキ

バトルスピリッツのカードを集めた束をデッキと呼びます。

デッキは次のルールに従って、自分で自由に作成できます。

- カード40枚以上で作る（枚数の上限はありません）
- 同じ名前のカードは3枚までデッキに入れられる（イラストやカードナンバーが違っていても同じ名前であれば、同じカードとみなします）
- 契約カードは1つのデッキに1種類（3枚まで）しか入れられない。

※同名識別番号が、片面のカード名が違えば、違うカードとして扱います。



● デッキ



● コア



● ソウルコア

■コア

ゲーム中、「コア」として使用するチップを1人分30個ぐらい用意してください。

「ソウルコア」を使用する場合、「コア」とは違うチップを1個用意してください。

※足りなくなった場合は代替品をご用意ください。コアとして使用できるものであればどのようなものでも構いません。

2 カードの種類

バトルスピリッツには、5種類のカードが存在します。これらのカードとコアを組み合わせ、対戦は行われます。

・スピリットカード・

相手と戦うモンスターやメカが「スピリット」です。攻撃や防御をする、対戦の基本となるカードです。



- **コスト**：このスピリットを召喚するために必要なコアの数。
- **軽減シンボル**：召喚時に支払うコアをいくつまで軽減させられるかを表す。
- **カード種類**：スピリットであることを表す。「契約スピリット」と書かれたものもある。
- **カード名**：スピリットの名前。
- **系統**：スピリットが属する系統。複数持つこともある。
- **Lvコスト・LvBP**：スピリットがそのレベルになるために必要なコアの数と、そのレベルでの戦闘力。OC中BP+を持つものもある。
- **効果**：スピリットの持つ効果。効果は、現在のスピリットの状態によって、発揮されたりされなかったりする。
[Lv1-Lv2-Lv3]とあった場合、Lv1、Lv2、Lv3で発揮されるが、[Lv2]だけならLv2でしか発揮されない。OC中に発揮する効果を持つものや、効果を複数持つものもある。
- **シンボル**：アタックでいくつ相手のライフを減らせるかを表す。また、コストの軽減にも使用される。
- **属性**：カードの枠の色が、このスピリットが属する色を表す。
- **カード情報**：ブロックアイコン、レアリティ、カードナンバーが書かれている。

※ 契約スピリットやOCについて、詳しい紹介は32ページへ！

バトルスピリッツには6つの属性（色）がある。その特徴を知ってデッキ作りに活かそう！

赤属性：ドラゴンが多く存在する。攻撃に優れた色でアタック時に破壊やドローができる。

紫属性：ガイコツや魔物が多く存在する。相手のコアを落としたり、復活したりする効果も持っている。

緑属性：虫や獣などが多く存在する。自分のコアを増やしたり、相手を疲労させたりするのが得意。

白属性：ロボットが多く存在する。防御が得意で、相手を手札に戻したりできる。

黄属性：天使や伝説の生物が多く存在する。マジックを使った戦術が得意で、トリッキーな動きをする。

青属性：巨人やゴーレムが多く存在する。一番の特徴はデッキ破壊。相手の行動を妨害するのも得意。

・アルティメットカード・

封印されスピリットが究極復活した姿が「アルティメット」です。召喚する条件がある分、強力です。



- **コスト**：このアルティメットを召喚するために必要なコアの数。
- **軽減シンボル**：召喚時に支払うコアをいくつまで軽減させられるかを表す。
- **カード種類**：アルティメットであることを表す。
- **カード名**：アルティメットの名前。
- **系統**：アルティメットが属する系統。複数持つこともある。
- **Lvコスト・LvBP**：アルティメットがそのレベルになるために必要なコアの数と、そのレベルでの戦闘力。
- **召喚条件**：このアルティメットを召喚するための条件。
- **効果**：アルティメットの持つ効果。効果は、現在のアルティメットの状態によって、発揮されたりされなかったりする。
【Lv3-Lv4-Lv5】とあった場合、Lv3以上ならいつもこの効果は発揮されるが、【Lv5】としか指定がなければ、Lv5のときにしか、効果は発揮されない。効果を複数持つこともある。
- **シンボル**：アタックでいくつ相手のライフを減らせるかを表す。アルティメットのシンボルは、6属性のコストの軽減には使用できない。
- **属性**：カードの枠の色が、このアルティメットが属する色を表す。
- **カード情報**：ブロックアイコン、レアリティ、カードナンバーが書かれている。

※「アルティメット」について、詳しい紹介は24ページへ！

・ブレイヴカード

スピリットと合体できるカードが「ブレイヴ」です。スピリット2体やネクサスと合体できるものもあります。



- **コスト**：このブレイヴを召喚するために必要なコアの数。
- **軽減シンボル**：召喚時に支払うコアをいくつまで軽減させられるかを表す。
- **カード種類**：ブレイヴであることを表す。
- **カード名**：ブレイヴの名前。
- **系統**：ブレイヴが属する系統。複数持つこともある。
- **合体中BP+**：合体したときにBP+する数値。
- **Lv1コスト・Lv1BP**：スピリットとして扱うとき最低限置かなくてはならないコアの数と、そのときのブレイヴの戦闘力。
- **効果**：ブレイヴ単独で発揮する効果。
- **合体条件**：合体できるスピリット/アルティメットなどの条件。
※アルティメットに合体できるブレイヴは文字が黄色になっているぞ！
- **合体中効果**：合体することで発揮される効果。スピリット/アルティメットのレベルがいくつでもこの効果は発揮される。
- **シンボル**：アタックでいくつ相手のライフを減らせるかを表す。また、コストの軽減にも使用される。シンボルが無いブレイヴもある。
- **属性**：カードの枠の色が、このブレイヴが属する色を表す。
- **カード情報**：ブロックアイコン、レアリティ、カードナンバーが書かれている。

※「ブレイヴ」について、詳しい紹介は17ページへ！

● ネクサスカード ●

バトルをサポートするカードが「ネクサス」です。創界神/創界石ネクサスという特別なものもあります。



● **コスト**：このネクサスを配置するために必要なコアの数。

● **軽減シンボル**：配置時に支払うコアをいくつまで軽減させられるかを表す。

● **カード種類**：ネクサスであることを表す。

● **Lvコスト**：ネクサスがそのレベルになるために必要なコアの数。ネクサスはコアを置かなくてもLv1になる。

● **カード名**：ネクサスの名前。

● **系統**：ネクサスが属する系統。系統を持たないものもある。

● **効果**：ネクサスの持つ効果。コアの数に関係なく【Lv1-Lv2】の効果は発揮する。Lv2になった場合、【Lv2】の効果も同時に発揮する。

● **シンボル**：コストの軽減に使用される。

● **属性**：カードの枠の色が、このネクサスが属する色を表す。

● **カード情報**：ブロックアイコン、レアリティ、カードナンバーが書かれている。

※「創界神/創界石ネクサス」について、詳しい紹介は26ページへ!

● マジックカード ●

手札から直接使用するカードが「マジック」です。使い捨ての分だけ効果は強力です。



● **コスト**：このマジックを使用するために必要なコアの数。

● **軽減シンボル**：使用時に支払うコアをいくつまで軽減させられるかを表す。

● **カード種類**：マジックであることを表す。

● **カード名**：マジックの名前。

● **系統**：マジックが属する系統。ないものもある。

● **効果**：マジックを使用したとき発揮する効果。おもに「メイン」「フラッシュ」「バースト」「ミラージュ」の4種類がある。

※「バースト」について、詳しい紹介は21ページへ!

※「ミラージュ」について、詳しい紹介は23ページへ!

● **属性**：カードの枠の色が、このマジックが属する色を表す。

● **カード情報**：ブロックアイコン、レアリティ、カードナンバーが書かれている。

3 ゲームの準備

以下の手順で、ゲームの準備を進めてください。

- ① プレイシートの外に「ボイド」となる場所を決め、用意しておいたコアを置く。
- ② 自分のデッキをよくシャッフルし、その後相手に渡してシャッフルしてもらう。
- ③ 相手にシャッフルしてもらったデッキをプレイシートの「デッキ」の所に伏せて置く。
- ④ プレイシートの「ライフ」の所に、ボイドからコア5個をもってきて置く。
- ⑤ プレイシートの「リザーブ」の所に、ボイドからコア3個、ソウルコア1個を置く。
- ⑥ デッキからカードを4枚引いてきて手札にする。
- ⑦ ジャンケンして、勝った方が「先攻」か「後攻」かを定める。



- ※ソウルコアを使用しない場合、⑤でソウルコアの代わりにコア1個(合計4個)をリザーブに置いてください。
- ※契約カード1枚を初期手札にする場合、②のシャッフル前にデッキから契約カード1枚を裏向きで提示し、⑥で4枚引かわりに、3枚を引いた後、契約カードの内容を対戦相手に公開してから手札に加えてください。

■ソウルコアとは！

ソウルコア()は、通常のコアと同じように、コストを支払ったり、スピリットやネクサスの上に置くことができます。また、コアを対象にした効果も受けませんが、 以外で、コアをライフやボイドに置く効果は受けません。

4 ゲームの進行

ゲームは「ターン」を一区切りとして行います。先攻プレイヤーのターンからスタートして、エンドステップでターンが終わり、次は後攻プレイヤーのターンとなります。

以降、ターンを交互に進めていきます。1ターンには7つのステップがあり、これらのステップで何もしないとときでも、ステップ自体は無くなりません。

ターンシーケンス

1 スタートステップ

ターンのスタートを宣言するステップです。スタートステップに発揮すると書かれた効果が無ければ何もしません。

2 コアステップ

●ボイドからコア1個をリザーブに置く
1ターン目（先攻の最初のターン）のみ、このステップは飛ばします。

3 ドローステップ

※手札に上限枚数はありません。

●デッキから1枚ドロースする
デッキの一番上から、カードを引いて手札に加えることを「ドロースする」と言います。

4 リフレッシュステップ

●フィールドにある、疲労状態のカードを回復させる
●トラッシュのコアすべてをリザーブに戻す
アタック、ブロック、効果でスピリット/アルティメット/ネクサスや、フィールドに置かれたカードは横向きに疲労状態になります。疲労しているこれらをすべて回復状態である縦向きにし、トラッシュにある使用済みのコアもリザーブに戻します。

5 メインステップ

※9ページへ

6 アタックステップ

※12ページへ

7 エンドステップ

※16ページへ

次のターンへ



※図は数ターン経過後のイメージです。

5 メインステップ

メインステップでは以下のことを何回でも好きな順番で実行できます。

- スピリット/アルティメット/ブレイヴの召喚
- ブレイヴの合体/分離/交換
- ネクサスの配置
- マジックの使用
- メインステップでの効果の使用
- コアの移動
- (バーストのセット(ターンに1回))
- ミラーージュのセット(ターンに1回)

◆5-1スピリット/アルティメット/ブレイヴの召喚

手札や手元にあるスピリットカードかアルティメットカードかブレイヴカードを、コストを支払ってフィールドに「召喚」できます。コストを支払うことができるなら、何体召喚しても構いません。召喚するときは、最低Lvコスト(スピリット/ブレイヴならLv1、アルティメットならLv3)以上のコアを置かなくてはなりません。それ以上なら、一気に何個でもコアを置けます。

また、ブレイヴを召喚する場合は、フィールドに合体条件に合うスピリット/アルティメットがいれば、直接合体させることもできます。『このブレイヴの召喚時』効果は、スピリット状態で召喚したときにも、直接合体したときにも発揮されます。ただし、スピリット状態で召喚してもスピリットの召喚とは扱いません。

※「コストの支払い方」について、詳しい手順は10ページへ!



◆5-2ブレイヴの合体/分離/交換

「合体」とは、「合体条件が合うスピリット」に「ブレイヴ」を重ねてパワーアップすることで、合体したスピリットを「合体スピリット」と呼びます。合体するために、コストを支払う必要はありません。また、合体スピリットを、さらに合体させることはできません。

「分離」とは、合体スピリットのブレイヴにLv1コスト以上のコアを置いて、「スピリット」と「スピリット状態のブレイヴ」に分かれさせることです。なお、合体している間に合体条件が合わなくなった場合、強制的に分離します。

「交換」とは、合体スピリットのブレイヴを他のスピリットに合体させたり、2体以上の合体スピリットのブレイヴを入れ替えることです。アルティメットやスピリット2体と合体/分離/交換できる特別なブレイヴも存在します。

※「ブレイヴ」について、詳しい手順は17ページへ!

◆ 手札/手元の使い方・コストの支払い方 ◆

手札や手元にあるカードは、コストを支払うことでスピリットとして召喚したり、ネクサスとして配置したり、マジックとして使用したりできます。コストの支払いは、全カード共通です。

※フィールドに置くスピリットやネクサスなどの数に制限はありません。

① 使用するカードを提示しコストを確認

コストはカードの左上の数値で、このスピリットは7、ネクサスは4。
アルティメットは「召喚条件」を満たしていないと召喚できない。



② 軽減シンボルを確認

スピリットは 、ネクサスは

③ 自分のフィールドのシンボルの数を確認

フィールドには、赤のシンボルが3つある。



④ 「コスト」-「軽減シンボル」で、実際に支払うコアの数を計算

スピリットは軽減シンボルが4つあってフィールドにはシンボルが3つあるので $7(\text{コスト}) - 3(\text{軽減シンボル}) = 4$
ネクサスは軽減シンボルの数以上のシンボルがフィールドにあったので $4(\text{コスト}) - 2(\text{軽減シンボル}) = 2$



※軽減シンボルの数まで必ずコストを軽減する。

⑤ 支払うコスト分のコアをトラッシュに移動

コアは、リザーブか、フィールドのカードに置いてあるものを使用できる。



※ライフと劇神ネクサスのコアは使用できない。

⑥ カードの使用が完了

スピリットやネクサスなどは、リザーブやフィールドのカードからコアを移動して、最低Lvのコストで指定された数以上のコアを置くことで召喚や配置が完了する。マジックは使用したタイミングで発揮する効果を発揮し、その効果を解決したら、トラッシュに置かれる。



※ネクサスや異魔神プレイズなどLv1コスト0にはコアを置かなくてもよい。

◆ コアがなくなったら、スピリットやアルティメットは「消滅」する! ◆

消滅とは、スピリットやアルティメットのコアが最低Lvコストより少なくなった場合を指します。

消滅するスピリットやアルティメットは、消滅に関する効果以外の対象にならず、消滅によって発生した効果を解決した後、カードはトラッシュに置かれます。もし、コアが置かれていた場合、そのコアはリザーブに置かれます。

◆5-3 ネクサスの配置

手札や手元にあるネクサスカードを、コストを支払ってフィールドに「配置」できます。配置するときにコアを置いてLv2で配置もできますが、創界神/創界石ネクサスは配置するときにコアを置けません。

◆5-4 マジックの使用

手札や手元にあるマジックカードを、コストを支払って「使用」し、「メイン」か「フラッシュ」どちらかの効果を発揮させることができます。マジックカードは使用后、すぐにトラッシュへ置かれます。「バースト」の効果は手札から使用することはできません。

◆5-5 メインステップでの効果の使用

マジックカード以外の「フラッシュ」と指定されている効果や、『自分のメインステップ』に任意で発揮できる効果が使用できます。

◆5-6 コアの移動

スピリットやアルティメット、創界神/創界石ネクサス以外のネクサスにフィールド/リザーブからコアを自由に置くことができます。置いてあるコアの数が増えることで、スピリットなどはレベルアップし、BPがアップしたり新しい効果が発揮されたりします。フィールド/リザーブのコアとソウルコアを入れ替えることもできます。

逆に創界神/創界石ネクサス以外のコアを取り除きリザーブに置くことも可能です。スピリットやアルティメットのコアが最低Lvコストより少なくなった場合、すべての効果を持って「消滅」します。

◆5-7 バーストのセット

ターンに1回だけ、手札にある「バースト効果」を持つカード1枚を、コストを支払わずに裏向きで「バーストエリア」にセットすることができます。「バースト効果」を持たないカードや手元のカードをセットすることはできません。

※「バースト」について、詳しい手順は21ページへ!

◆5-8 ミラージュのセット

ターンに1回だけ、手札にある「ミラージュ効果」を持つカード1枚を、ミラージュコストを支払って表向きに「バーストエリア」にセットすることができます。バーストと両方セットする場合、ミラージュをバーストの上へ重ねてセットしてください。「ミラージュ効果」を持たないカードや手元のカードをセットすることはできません。

※「ミラージュ」について、詳しい紹介は23ページへ!

6 アタックステップ

自分のスピリットやアルティメットは、相手のライフを減らすために「アタック」することができます。アタックが行われた場合バトルを開始し、以下の手順に従って進めていきます。

1ターン目（先攻の最初のターン）のみ、このステップは飛ばします。



1 アタック宣言（バトル開始）

- 回復している自分のスピリットやアルティメットを1体選び、アタックを宣言する
- アタックが宣言された時点でバトルが開始される



2 フラッシュタイミング

- マジックカードなどのフラッシュの効果を使用できる（防御側から）



3 ブロック宣言

- アタックされたプレイヤーはブロックするかどうかを選択する
- ブロックが行われない場合、4のフラッシュタイミングを省略し、ただちに5のバトル解決を行う



4 フラッシュタイミング

- マジックカードなどのフラッシュの効果を使用できる（防御側から）



5 バトル解決

- ブロック宣言が行われた場合、バトルしているスピリットやアルティメットのBPを比べる
- ブロック宣言が行われなかった場合、アタックしたスピリットやアルティメットのシンボルの数だけ相手はライフを減らされ、6のスピリット／アルティメットの破壊を省略し、ただちに7のバトル終了となる



6 スピリット／アルティメットの破壊

- バトル解決でBPを比べた結果、BPが低い方が破壊される（BPが同じ場合は両方が破壊される）



7 バトル終了

- 回復しているスピリットやアルティメットがいる場合、続けてアタックすることができる

◆6-1 アタック宣言 (バトル開始)

- 回復している自分のスピリットやアルティメットを1体選び、アタックを宣言する

アタック宣言を行い、アタックするスピリットやアルティメットを疲労することで、バトルが開始されます。このときアタック時やアタックしたときの効果が発揮します。このターン召喚したスピリットやアルティメットでも、すぐにアタックできます。

アタックしたスピリットがこのタイミングでフィールドからいなくなっても、6-2のフラッシュタイミングに移ります。どのスピリットやアルティメットもアタック宣言を行わなかった場合、アタックステップは終了します。



◆6-2,6-4 フラッシュタイミング

- マジックカードなどのフラッシュの効果を使用できる

※「フラッシュタイミング」について、詳しい手順は14ページへ!

◆6-3 ブロック宣言

- アタックされたプレイヤーはブロックするかどうかを選択する

ブロック宣言を行い、回復している自分のスピリットやアルティメット1体を疲労することで、アタックした相手のスピリットやアルティメットをブロックできます。このときブロック時やブロックしたときの効果が発揮します。

ブロックが宣言された場合、6-4のフラッシュタイミングに移ります。ブロックが宣言されなければ、フラッシュタイミングを省略し、ただちに6-5のバトル解決を行います。その場合アタックされたプレイヤーはバトルの解決時に、ライフを減らされます。

■ブロックの成立

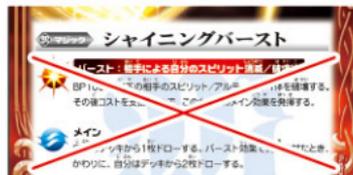
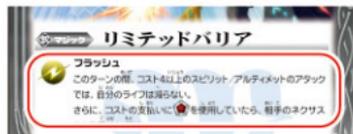
ブロックを宣言した相手のスピリットやアルティメットが、その後破壊されても、ブロック宣言したことに変わりはないので、相手のライフを減らせません。

フラッシュタイミングの攻防！

●フラッシュタイミングで使用できるのはフラッシュの効果のみ

手札からマジックカードのメインやバーストの効果は使用できません。ただし、バースト条件を満たしたら、セットしているバーストの効果を発動することはできます。

※「バースト」について、詳しい紹介は21ページへ！



●防御側のプレイヤーから先に使用する権利を持つ

相手のターンでもフラッシュの効果を使用することができます。

●使用された効果はその都度解決される

1回目のフラッシュが解決された後、はじめて次のフラッシュが使用できます。相手からBP 3000以下のスピリットを破壊する効果が使用されたからといって、フラッシュの自分のスピリットのBPを4000以上にあげる効果を使用して守ることはできません。

●お互いが連続でフラッシュを使わないことを宣言するまで、何度でも続く

自分がフラッシュを使わないと言った後、相手も連続で使わないと言った時点でフラッシュタイミングは終わります。ただし、自分がフラッシュを使わないと言った後、相手がフラッシュを使ったら、自分はまたフラッシュを使うかどうか選択できます。「○○する」と書かれたスピリットなどの効果も、使用するかどうかは選べます。

自分がフラッシュを使用した後、相手がフラッシュを使わないと言ったら、自分は連続でフラッシュを使用することもできます。

アタックしたスピリットがこのタイミングでフィールドからいなくなっても、バトルは継続し、次のタイミングに移ります。

■スピリットやアルティメットが破壊されたとき

破壊によって発生した効果を解決した後、破壊されたスピリットやアルティメットをトラッシュに置き、コアをリザーブに置きます。

◆6-5バトル解決 かい けつ

●ブロック宣言が行われなかった場合 せんげん おこな ば あい

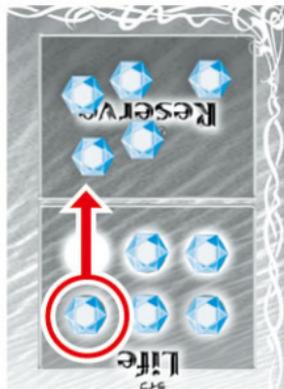
バトル解決時に発揮する効果を解決した後、アタックしたスピリットやアルティメットのシンボルの数だけ相手のライフのコアはリザーブに置きます。

このとき、相手は「ライフが減ったとき」の効果を発揮したり、**バースト：自分のライフ減少後**のバーストを発動したりできます。

そして、6-6のスピリット/アルティメットの破壊を省略し、ただちに6-7のバトル終了に移ります。

●ブロック宣言が行われた場合 せんげん おこな ば あい

バトル解決時に発揮する効果を解決した後、バトルしているスピリットやアルティメットのBPを比べます。



◆6-6 スピリット／アルティメットの破壊

●バトル解決でBPを比べた結果、BPが低い方が破壊される

BPを比べ破壊されたときの効果を発揮したり、**バースト：相手による自分のスピリット破壊後**のバーストを発動したりできます。

BPが同じ場合は両方のスピリットが破壊されます。

◆6-7 バトル終了

●バトル終了時の効果が発揮する

バトルを終了する効果が発揮しても、バトル終了時の効果は発揮します。

●バトル時に発生していた効果が無効になる

アタック時、ブロック時、このバトルの間などの指定がある効果はここで無効になり、バトルは終了します。その後、バトル終了後の効果があれば発揮します。

まだアタックできるスピリットやアルティメットがいる場合、再びアタックをするかどうか選択します。アタックしたい場合、またアタック宣言から行ってください。

アタックステップの終了

●回復しているスピリットやアルティメットがいても、アタックステップ終了を宣言できる

バトル終了の後、これ以上アタックしないことを選んだら、アタックステップは終了します。

7 エンドステップ

●そのターンで発生した、すべての一時的な効果が無効になる

●ターンを終了し、次のターンに移る

■複数の効果が同時に発揮したとき

ゲーム中やターンやステップの間ずっと発揮し続ける効果を解決した後で、決められたタイミングや条件で発揮する効果が同時に複数発揮する場合、ターンプレイヤーがどの効果から解決させるかの順番を決めます。このとき、先に解決した効果によって新しい効果が発揮したときは、新しく発揮した効果を先に解決します。

第2章 詳しいルール

1 ブレイヴについて

コスト追加

BP追加

効果追加

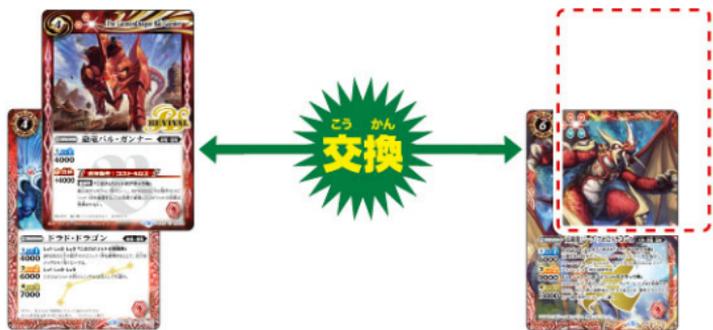
シンボル追加

属性追加

ブレイヴは、合体条件が合うスピリットやアルティメットと合体させることができます。合体したスピリットは、ブレイヴの「コスト」「合体中BP+」「合体中効果」「シンボル」「属性」「置かれていたコア」が元のスピリットに足され、「1体のスピリット」として扱います。「名前」、「系統」、「Lvコスト」、「軽減シンボル」は足されず、元のスピリットのまま変わりません。合体前のスピリットとブレイヴのどちらか、または両方が疲労状態のとき、合体後のスピリットは疲労状態になります。また、合体スピリットもスピリットなので、スピリットを対象にした効果を受けます。合体したアルティメットも、合体スピリット同様に「コスト」などが足され、「1体のアルティメット」として扱います。



プレイヴを「交換」するときは、1度スピリット状態にすることなく、「分離」と「合体」を同時に行います。「交換」によって「合体できない」効果を持つスピリットに合体させることはできません。また、合体しているスピリットが入れ替わったり、**破壊**したときなど、合体条件を満たさなくなったらプレイヴは「分離」します。



合体スピリットが破壊されたときは、以下のように処理します。合体アルティメットも同様です。

- ① 通常のスピリットが破壊されたときと同じように、1体のスピリットとして破壊されます。
- ② 破壊に関する効果をすべて解決した後、合体スピリットのコアをリザーブに置き、スピリットをトラッシュに置きます。
- ③ 合体スピリットをトラッシュに移動するとき、合体していたプレイヴにフィールド/リザーブからLv1コスト以上のコアを置くことで、プレイヴをスピリット状態でフィールドに残すことができます。コアを置かなかった場合、同時にトラッシュに移動します。

※③の手順は、破壊ではなく、消滅したり、手札やデッキの上に戻る効果などでフィールドから離れるときも同様に行います。その場合、合体していたスピリットと同じ場所に移動します。



異魔神ブレイヴはスピリット2体と合体だ!

異魔神ブレイヴとは、系統：「異魔神」を持ち、スピリット2体までと合体できるブレイヴです。スピリット状態のとき、効果でも疲労せず、アタック/ブロックできません。それ以外は、召喚や合体、スピリット状態など、通常のブレイヴと同様に扱います。

スピリット2体と異魔神ブレイヴ1つが合体している場合、合体しているスピリットごとに、2体の合体スピリットとして扱います。2体の合体スピリットとして扱うので、BPや色、Lvなども合体しているスピリットごとに別々になります。**左合体中** 効果は異魔神ブレイヴの左側の合体スピリット、**右合体中** 効果は異魔神ブレイヴの右側の合体スピリットに与えられる効果です。

アタックする場合、アタックするスピリットだけを疲労してください。



ムシャケラトプス

色：赤・紫、コスト9、系統：地竜、Lv2、BP14000

『このスピリットのアタック時』

相手のスピリット1体を疲労させることで、自分はデッキから1枚ドローする。

シンボル：

デスクロードラゴン

色：紫、コスト9、系統：死竜、Lv1、BP11000

『このスピリットのアタック時』

疲労状態の相手のスピリット1体を破壊することで、ボイドからコア1個をこのスピリットに置く。

シンボル：

※コアは合体しているそれぞれのスピリットに置き、合体している異魔神ブレイヴにコアは置かないようにしてください。

サーガ グランウォーカー ブレイヴ
神話ブレイヴは創界神ネクサスと合体だ!

サーガ
 神話ブレイヴは、スピリット/アルティメット
 ぐらんウォーカー ブレイヴ
 に加え、創界神ネクサスとも合体できるブレイヴ
 います。それ以外、しょうかん ブレイヴ
 状態など、通常のブレイヴと同様に扱います。

スピリット/アルティメットと合体して
 いるときは、コスト、色、シンボル、BP+、

スピリット/アルティメット合体中 効果を
 合体しているスピリット/アルティメットに与えます。

ぐらんウォーカー ブレイヴ
 創界神ネクサスと合体しているときは、
 コスト、色、シンボル、**ネクサス合体中** 効果を
 合体している創界神ネクサスに与えます。



サーガ とく ちよう
神話ブレイヴの特徴

- 2つの合体条件のうち、どちらか1つを満たしていれば、合体できます。
- 神話ブレイヴを創界神ネクサスに直接合体するように召喚するときは、神話ブレイヴにフィールドやリザーブにあるコアを置くことはできません。
- スピリット状態の神話ブレイヴを創界神ネクサスに合体するときは、神話ブレイヴのコアすべてをリザーブに置いた後で、創界神ネクサスに合体します。
- 創界神ネクサスから神話ブレイヴを分離するときは、フィールドやリザーブにある創界神ネクサス以外のコアを神話ブレイヴに置いて、スピリット状態にします。
- 創界神ネクサスと合体している神話ブレイヴは、合体元の創界神ネクサスが創界神ネクサスを対象とした効果しか受けないので、「相手のブレイヴ1つを破壊する」といった効果が破壊することはできず、創界神ネクサスに直接合体して発揮する『このブレイヴの召喚時』効果は、「『このブレイヴの召喚時』効果は発揮しない」といった効果があっても発揮されます。

◆ バーストについて

ターンに1回だけ、手札からバーストエリアに「バースト」を裏向きで「セット」できます。バーストエリアはフィールドに含まれません。ただし、「バースト効果」を持たないカードや手元のカードをセットすることはできません。セットしてあるカードが「バースト効果」を持たないことが明らかになったら、その時点でそのプレイヤーの負けになります。セットしてあるカードが手札やデッキなどに移動するときや、ゲームが終了したときには、そのカードがバーストを持つカードかオープンして確認しなければいけません。



「バースト」は、自分のバーストエリアに1枚しかセットできません。すでに「バースト」がセットされている場合は、ターンに1回だけ、先にあった「バースト」を破棄して、新しい「バースト」をセットすることができます。



バーストを手札に戻したり、新たにセットせずに破棄することはできません。また、バーストにコアを置くことはできません。

セットされている「バースト」は、①「バースト条件」が満たされたとき（この場合は「自分のライフ減少後」）、**「バースト発動」を宣言して表にすることで、②コストを支払わずに「バースト効果」を発揮させることができます。**



「発動」を宣言しても、効果の発揮はそのとき発揮している他の効果すべてを解決した後のになります。「バースト」を解決するとき、複数の「バースト」が発動していたら、発動した順番に効果を発揮します。



バースト：自分のライフ減少後
 ボイドからコア1個を自分のライフに置く。その後コストを支払うことで、このカードのフラッシュ効果を発揮する。
フラッシュ
 このバトルが終了したとき、アタックステップを終了する。

「バースト効果」の中で、③コストを支払うことで「メイン」や「フラッシュ」の効果を発揮できる場合があります。④効果発揮後、「バースト」はトラッシュへ置かれます。



発動したバーストエリアの「バースト」は「バースト状態」となります。「バースト状態」のカードは「バースト」を対象とした効果以外受けません。また、「バースト状態」のカードの効果でも、対応する**重装甲** / **重装甲** などで防げます。



バースト：自分のライフ減少後
 ボイドからコア1個を自分のライフに置く。その後コストを支払うことで、このカードのフラッシュ効果を発揮する。
フラッシュ
 このバトルが終了したとき、アタックステップを終了する。

3 ミラーージュについて

ミラーージュは、メインステップにターンに1回だけ、手札からバーストエリアに表向きにセットできる効果です。手元からはセットできません。

セットの手順は、手札からセットする「ミラーージュ」を持つカードを提示し、①ミラーージュコストを支払って、②バーストエリアに「ミラーージュ」を表向きに「セット」できます。「バースト」と「ミラーージュ」を両方セットする場合は、「バースト」の上に重ねて「ミラーージュ」をセットしてください。

セットされた「ミラーージュ」は、**セット中** 効果を発揮します。また、セットされた「ミラーージュ」はそのカード自身の効果や「ミラーージュ」、「セットされたカード」を参照や対象とする効果しか受けません。

カクメイミラーージュ

コスト 4 (このカードは手札からセットできる)

セット中 『自分のアタックステップ』

相手のコアがリザーブに置かれたとき、カード名に「電騎士」/「電騎士」/「電騎士」/「電騎士」/「電騎士」

ミラーージュの **セット中** 効果は、対応する **重装甲** / **重装甲** などで防げます。

「ミラーージュ」は、自分のバーストエリアに1枚しかセットできません。すでに「ミラーージュ」がセットされている場合は、セットする「ミラーージュ」を持つカードを提示し、①ミラーージュコストを支払い、②先にあった「ミラーージュ」と入れ替えて、新しい「ミラーージュ」を表向きに「セット」できます。入れ替えなので、相手は「相手の手札が増えたとき」の効果や「バースト：相手の効果によって相手の手札が増えた後」のバーストを発動したりすることはできません。

ミラーージュを破棄したり、新たにセットせずに手札に戻すことはできません。また、ミラーージュにコアを置くことはできません。

4 アルティメットについて

金色の枠で囲まれているカードを「アルティメット」と呼びます。アルティメットは、スピリットと同じようにアタックやブロックをすることができます。

アルティメットを召喚する場合、コストを支払うことに加えて、召喚条件を満たさなければいけません。

例：「SD19-X01アルティメット・ジークフリード」は、自分の赤のスピリットが1体以上いないと召喚できません。

また、アルティメットは、スピリットではないため、スピリットを対象とした効果は受けて、アルティメットやフィールドを対象とした効果しか受けません。

これにより、相手の強力なスピリットの効果などは効きませんが、自分のマジックのサポートもアルティメットを対象にしたものしか効かないので注意が必要です。

そして、アルティメットは、シンボルが6属性のコストの軽減に使えず、合体条件にアルティメットが含まれたブレイヴとしか合体できないという弱点もあります。

しかし、その弱点を補って余りある、アルティメットトリガー（）や、**ソウルドライブ**などの必殺技を持っています。



デッキの上をめくる！

相手：コスト4

VS

自分：コスト6

自分のコストが高かったため、ヒット！



必殺！アルティメットトリガー！！

 が発揮すると、相手のデッキの上のカードをトラッシュに置いて、そのカードのコストと効果を発揮したアルティメットのコストを比べます。アルティメットのコストのほうが高ければヒットとなり、強力な効果が発揮します。コストが同じ、または低ければガードとなり、効果は発揮しません。

5 煌臨について

煌臨は、指定されたタイミングにソウルコアを使うことで発揮する効果です。条件を満たした煌臨元となるスピリットやアルティメットの上へ、コストを支払わずにカードを重ねます。

煌臨を持つスピリットやアルティメットは、通常通りに召喚することも可能です。

煌臨は召喚ではありません。



※下のカードをずらさず重ねる。**契約煌臨元**効果がある場合、それがわかるようにずらしてもよい。

煌臨の手順

- ① **煌臨**を持つカードを提示します。
- ② 提示したカードの煌臨条件 (**煌臨**の横に書かれたコストや系統など)を確認し、対象となるスピリットやアルティメットを指定します。**煌臨**するときに発揮する効果で、煌臨条件を満たすことも可能です。
- ③ **煌臨**するときに発揮する効果を解決し、ソウルコアを指定の場所に置きます。
- ④ 提示したカードを指定したスピリットやアルティメットに重ねます。このとき、コアの移動は行いません。
- ⑤ **煌臨**が完了し、『このスピリットの煌臨時』が発揮されます。

煌臨しているスピリットは、煌臨元となったスピリットにかかっていた効果をそのまま引き継ぎます。煌臨元となったスピリットは煌臨元カードとなり、スピリットとして発揮する効果は発揮できなくなります。バトルしているスピリットに**煌臨**した場合、煌臨しているスピリットがバトルを継続します。また、合体スピリットに**煌臨**した場合、合体しているプレイヴは、合体条件が合わなくなった場合、強制的に分離します。

煌臨中と書かれた効果は、そのスピリットやアルティメットの下に、表向きの煌臨元カードがある間、発揮できる効果です。煌臨元カードがなくなった時点で、**煌臨中**の効果は発揮できなくなります。煌臨しているスピリットがフィールドを離れるとき、煌臨元カードは同じ場所に移ります。

6 グランウォーカー グランストーン 創界神／創界石ネクサスについて

創界神
系統：「創界神」を持つネクサスを「創界神ネクサス」と呼びます。

創界石
創界神ネクサスと置かれるコアは、その創界神ネクサス自身と、創界神ネクサスを対象にした効果以外は受けません。

神シンボルは、軽減シンボル：神を軽減でき、連鎖：条件《神シンボル》を発揮できるシンボルです。究極シンボルと同様、色を持ちません。

創界石
系統：「創界石」を持つネクサスを「創界石ネクサス」と呼びます。創界石ネクサスと置かれるコアは、その創界石ネクサス自身と、創界石ネクサスを対象にした効果以外は受けません。



創界神／創界石ネクサスの特徴

- ネクサスなので、その色やシンボルを参照したり、「自分のネクサスがあるとき」といった条件を満たすことができます。
- 創界神／創界石ネクサスを対象とした効果しか受けないので、連鎖で疲労したり、「ネクサス1つを破壊する」効果で破壊したりできません。
- 配置するときも含め、その上にコアを置いたり、置かれているコアを自分のメインステップで自由に移動したり、コストの支払いに使用したりすることはできません。また、置かれているコアはフィールドのコアとしては数えられません。
- ポイドから創界神／創界石ネクサスにコア1個を置くことを「コア+1」といい、これは、ポイドからコアを増やしたことはありません。そして、置かれたコアも創界神／創界石ネクサスを対象にした効果でなければ移動できません。
- 創界神／創界石ネクサスが破壊などでフィールドを離れるか「魂状態」にする場合、その上のコアはすべてポイドに置かれます。

グランウォーカー みずか 転神 で創界神自らがアタック!

転神 は、創界神ネクススが持つ効果の1つです。

転神 を発揮した創界神ネクススは、創界神ネクススであると同時にスピリットとしても扱います。

よって、**転神** している間は、BPを持ち、アタックやブロックができるようになります。さらに、**転神** している間は、創界神ネクスス以外から破壊されなくなるので、バトル中にスピリットやアルティメットとBPを比べてBPが低くても破壊されません。

また、**転神** している間も、創界神ネクススを対象とした効果しか受けないため、創界神ネクススが対象に含まれない、「自分のスピリット1体を回復する」や「相手のスピリット1体を破壊する」、「相手のプレイヴ1つを破壊する」など、スピリットや合体しているプレイヴだけを対象とした効果は受けません。

サーガ 神話プレイヴでさらにパワーアップ!

転神 は、神話プレイヴとの相性が良く、**転神** すると、合体している神話プレイヴの色、コスト、シンボル、**ネクサス合体中** 効果に加えて、BP+、**スピリット合体中** 効果も与えられます。

そして、その**スピリット合体中** に書かれた、「このスピリット」を対象にした効果は、「このネクサス」同様、合体している**転神** した創界神ネクススを対象にした効果として自身に発揮できます。

ただし、「自分のスピリット」を対象にした効果は、自身には発揮できないので、間違えないように注意しましょう。

顕現 でスピリットを召喚!

顕現 は、創界神ネクススのコアを使って、手札の**顕現** を持つカードを召喚する効果です。手札にあるそのカードを、指定されたタイミングで、自分のライフ、フィールド、リザーブのソウルコアをトラッシュに置くことで、条件で指定された創界神ネクススのコアで召喚コストを1コスト支払い(コア1個をトラッシュに置く)、通常の召喚と同様にフィールドやリザーブから好きな数だけコアを置いて召喚できます。このとき、召喚したときに発揮する効果に加え、『このスピリットの**顕現時**』効果を発揮できます。

7 ◆ 転醒カードについて

転醒カードとは、通常の裏面がなく、カードの両面に効果が書かれているカードです。カードの種類によって転醒スピリットや転醒ネクサスとも言い、通常のカードと同じ左上にコストが書かれている表面(A面)を転醒前、その裏側の右上にコストが書かれている裏面(B面)を転醒後と言います。

デッキや手札では転醒前カードが、フィールドで裏返る効果によって転醒後カードになります。そのとき、カード種類自体が変わるカードもあります。



※ネクサスからスピリットへ変わることもある

◆ 転醒の手順 ◆

- ① カウントの数と裏返す条件を満たしたとき、カードを裏返す効果1つを選びます。裏返す条件を満たしても同時に複数数のカードを裏返すことはできません。
- ② 裏返すときコアを移動する効果があればコアを移動して裏返します。その効果がなければ裏返すカードにコアは移動できません。
- ③ 裏返したとき、その面の最低Lvコスト以上のコアがなければ、転醒の解決はここで中断され④以降は行えません。
- ④ ボイドからカードに指定された数のコアを自分のカウントエリアに置き、裏返す前にフィールドを離れる状態だった場合フィールドに残ります。合体条件が合わなくなったプレイヴは分離します。
- ⑤ 転醒が完了します。『**転醒**』ではない効果で裏返しても転醒したことになります。『このスピリットの転醒時』効果など転醒したときの効果が発揮されます。

転醒カードは、見えている面の効果しか発揮せず、見えていない面を効果で参照したり対象にはできません。また、一度転醒後に裏返ったカードもフィールドを離れたり、煌臨元カードになるときは転醒前に戻ります。

転醒後に裏返ったカードは、転醒前にかかっていた効果を条件が満たす限り引き継ぎます。バトルしているスピリットが裏返った場合、転醒後もバトルできるスピリットなどであれば、そのスピリットがバトルを継続します。

ゲーム中、自分がカード内容を確認できる場所にある転醒カードは、対戦相手の転醒カードでも転醒後の内容を確認できます。



カードをデッキに入れよう!

デッキ作成時の転醒カードのカード名は転醒前と転醒後をあわせたものになります。よって、片面が違うカード名であれば、3枚ずつデッキに入れることができます。

転醒カードをデッキに入れる場合、裏面が通常のカードと同一の特製転醒チェックリストカードを使わない限り、転醒カードは転醒前が見えるようにして、デッキのカードすべてを同一の不透明スリーブに入れなければいけません。もし、ゲーム中、戻し忘れなどで転醒後が見えているカードがあったら、速やかに転醒前に戻してください。



転醒チェックリストカードの使い方

自分がデッキに入れたい転醒カードが書かれた転醒チェックリストカードをその枚数分用意し、そのチェック欄に1つだけマークをつけ、転醒カードのかわりにデッキに入れます。マークが1つもついていなかったり、複数ついていたカードは不正なカードになります。デッキ内に、転醒カードと転醒チェックリストカードを両方入れることもできますが、同じカードは転醒カードか、転醒チェックリストカードのどちらかに統一しなければいけません。

デッキに転醒チェックリストカードを入れた転醒カードは、ゲーム開始時にデッキの脇など相手に見える場所にまとめて置きます。その転醒カードはデッキケースに入れるなどして対戦相手から内容を隠すことができます。ただし、その転醒カードの枚数は必ずデッキ内の転醒チェックリストカードと同じ枚数でなければいけません。

転醒チェックリストカードは、手札から召喚/配置/使用するときや、オープンした手元やトラッシュなど対戦相手がカード内容を確認できる場所に置かれる場合、速やかに実物の転醒カードと入れ替えます。

その転醒カードが手札やデッキなど対戦相手からカード内容を確認できない場所に移動するとき、速やかに元の転醒チェックリストカードに戻してください。

■転醒カードの注意点

アタックしたときやライフが減ったときなどのタイミングで裏返った場合、B面に同じタイミングで発揮する瞬間的な効果が書かれていてもその効果は発揮できません。

8 契約カードについて

契約カードは、通常はスピリットやネクサスなどと書かれているカード種類に、契約スピリットや契約アルティメットなどと書かれているカードです。

デッキには1種類しか入れられないかわりに、1枚を確実に最初の手札にでき、相手によって破壊や消滅されても、フィールドで「魂状態」になれるという大きな特徴を持っています。

主に、契約スピリットについて解説しますが、契約アルティメットや契約創界神ネクサスも同様に扱います。



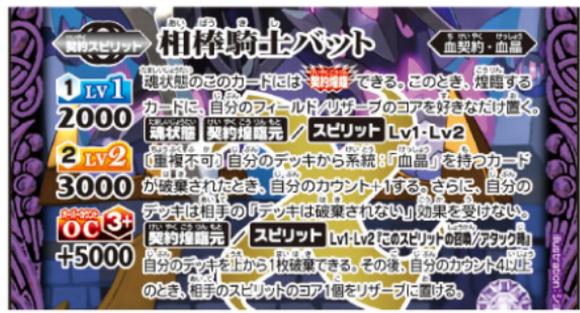
契約カードの特徴

- デッキを作成するとき、契約カードは1種類（3枚まで）しか同じデッキには入れられません。
- ゲームの準備で1枚だけ手札に加えることができます。手順については、ゲームの準備（7ページ）を参照してください。
- 相手によってフィールドを離れるとき、トラッシュや手札/デッキに行かず、「魂状態」でフィールドに置くことができます。これはフィールドを離れるときの効果を解決した後、合体スピリットのブレイヴをスピリット状態でフィールドに残すのと同じタイミングで選べます。「魂状態」になるとコアは置けないので、「魂状態」にするとスピリット/アルティメットのコアはリザーブに、創界神ネクサスのコアはボイドに置きます。
- 魂状態**したスピリットがフィールドを離れるとき、その煌臨元の契約カードを「魂状態」にできます。
- 「魂状態」にすることは効果ではないので、スピリットが効果を発揮できない場合でも、「魂状態」にできます。
- 「魂状態」では、そのカード自身と「魂状態」を対象にした効果以外は受けず、参照もできません。また、アタック/ブロックできず、そのシンボルでコストを軽減することもできません。
- 契約スピリットカードは、スピリットカードを対象とした効果を受け、フィールドの契約スピリットはスピリットを対象とした効果も受けます。

魂状態と契約煌臨元を使いこなそう!

魂状態 効果は、「魂状態」で発揮できる効果です。たとえば、「魂状態 / スピリット Lv2」と書かれた効果は、スピリットではLv2で発揮し、**魂状態**ではLv1がありませんが発揮します。

契約煌臨元 効果は、**契約煌臨元**の煌臨元カードになったときに発揮できる効果です。プレイヴの**合体中**効果と同様に、**契約煌臨元**を持つスピリットにその効果を与え、そのスピリットのLvに関係なく発揮できます。たとえば、「**契約煌臨元** / **スピリット** Lv2」と書かれた効果は、スピリットではLv2で発揮し、煌臨元カードのときには、**契約煌臨元**したスピリットがLv1でも、そのスピリットの効果として発揮できます。ただし、**契約煌臨元**を持つスピリットの煌臨元カードになっているときは効果を発揮できません。

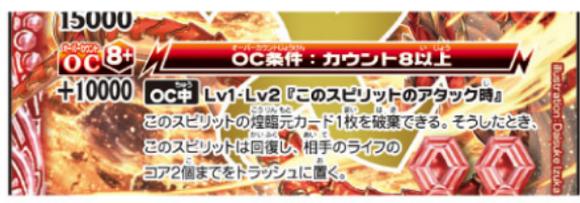


※このカードの「**魂状態** 契約煌臨元 / スピリット [Lv1-Lv2]」は、このカードがスピリットのとくでも、**魂状態**でも**契約煌臨元**でも発揮する効果です。

オーバーカウント OC でパワーアップ!

OC (オーバーカウント) は、自分のカウントがOC条件を満たしたときに、そのスピリットをパワーアップします。

プレイヴのBP+と同様に、自身のLvに関係なく、そこに書かれたBPが自身のBPに加算されます。さらに、**OC中**効果を持っていれば、様々な**OC中**効果が発揮できるようになります。



9 トークンについて

トークンカードは、カード種類に「トークンスピリット」などと書かれたカードです。トークンカードは、デッキ外に用意するカードで、デッキに入れることはできません。

トークンカードは、ゲーム開始時に、ゲームで使用したい枚数だけ用意し、デッキの脇など相手に見える場所にまとめて裏向きに置きます。

デッキ外のトークンカードはコストを支払っても召喚できません。「トークンを出す」効果でのみ、フィールドに出すことができます。トークンスピリットであれば、フィールドではトークンであり、スピリットとしても扱います。そして、フィールドを離れるとき、トラッシュや手札などにも移動せず、元の場所に戻ります。



◆ トークンカードの特徴 ◆

- トークンカードは種類ごとに上限枚数はありません。デッキのカードと混ぜないようにデッキと同じスリーブは使えません。また、トークンカードは実カード以外に、公式HPに用意された画像データをカードサイズにカラー印刷したものを使用できます。
- トークンカードをフィールドに出す際、そのカードのコストを支払いません。そして、召喚/配置と同じように最低Lvコスト以上のコアを自分のフィールド/リザーブから置きます。
- フィールドのトークンスピリットは、トークンを対象にした効果を受け、通常のスピリットと同様に、アタック/ブロックでき、スピリットを対象にした効果を受けます。また、条件を満たせば、合体や煌臨、入れ替えも可能です。
- フィールドのトークンは、フィールドを離れたり、入れ替えたりするとき、トークンカードはトラッシュや手札/デッキにはいかず、元の場所に戻ります。トークンに合体しているブレイヴなどは、フィールドに残さなければ、トラッシュや手札/デッキに移動します。このとき、「フィールドを離れたとき」の効果や「相手によって自分のスピリットがフィールドを離れた後」のバーストは発動できますが、カードはトラッシュに置かれないため、「相手による自分のスピリット消滅/破壊後」のバーストは発動できません。

10 Q&A

● 効果全般について

Q1. カードの効果がルールと矛盾したらどうするの？

A1. カードの効果が優先されます。

Q2. 効果文中の「できる」と「する」は違うの？

A2. はい、違います。「できる」はプレイヤーがその効果を発揮させるかどうかを選択できます。対して「する」は可能な限り必ず発揮させなければいけません。

Q3. 「できる」効果と「できない」効果が同時に発揮したらどうなる？

A3. 「できない」効果が優先されます。優先順位は「できない」>「しなければならない」>「する」>「できる」となります。

Q4. 「効果を発揮できない」効果と「効果を受けない」効果、「効果では防げない」効果が同時に発揮したらどうなる？

A4. 「防げない」>「受けない」>「発揮できない」の順で優先されます。ただし、「防げない」効果や「受けない」効果を含む効果でも、召喚時効果など瞬間的に発揮する効果は、その効果自体が発揮できない効果を受けている状況では発揮できません。

Q5. 「〇〇することで××する」と書かれた効果は、〇〇できないときでも発揮できるの？

A5. いいえ、必ず〇〇しないと発揮できません。また、「〇〇する」を行うかどうかは、プレイヤーが選ぶことができます。また、××できないときに〇〇だけすることもできません。

Q6. 「〇〇できる。そうしたとき、××する」と書かれた効果は、××できないときでも発揮できるの？

A6. はい、発揮できます。〇〇を行ったら、××を可能な限り行います。

Q7. ひとつの効果の中に書かれた「さらに」、「その後」、「この効果発揮後」はどう違うの？

A7. 「さらに」は前述と同じタイミングで解決する効果で、「その後」は前述を解決してから他の効果を割り込まずに発揮する効果です。「この効果発揮後」は前述の効果を解決したら、それによって派生する他の効果を先に解決してから解決する効果です。

Q8. フィールドのスピリットなどが「このターンの間」と書かれた効果を発揮した場合、そのスピリットがフィールドからいなくなったら、その効果は無効になるの？

A8. いいえ、無効になりません。「このターンの間」や「このバトルの間」など、効果の持続する期間が書かれている効果は、一度発揮したら発揮したままです。

Q9. 「ターンに1回、」と書かれた効果と、「この効果はターンに1回しか使えない」や「ターンに1回：同名」と書かれた効果はどう違うの？

A9. 「ターンに1回、」と書かれた効果は、その効果を持つ同じカード名のスピリットが3体いたら、そのスピリットごとにターンに1回ずつ使える効果です。「この効果はターンに1回しか使えない」や「ターンに1回：同名」と書かれた効果は、その効果を持つ同じカード名のスピリットが3体いても、どれか1体がその効果を使ったら他の2体もそのターンは使えなくなる効果です。ただし、カード名が違っていても、同じ内容の効果であっても、同じ効果とはみなさないで、別々に1回ずつ発揮できます。

Q10. フィールドや手元に裏向きに置かれたカードは、自分のカードであれば内容を確認できるの？

A10. はい、確認できます。

Q11. 「手札に戻せない」効果を受けているスピリットを「入れ替える」効果で手札にできるの？

A11. いいえ、できません。

Q12. 手札とフィールドのスピリットを入れ替える効果を使ったとき、手札は増えたことになるの？

A12. いいえ、なりません。よって、「手札を増やせない」効果を受けているときでも入れ替えることができ、相手は「相手の効果によって相手の手札が増えた後」のバーストを発動できません。

Q13. 赤1色や赤白2色のカードなど指定された効果は、6色のカードでその条件を満たせるの？

A13. いいえ、満たせません。赤1色や赤白2色の場合、それ以外の色を含んでいるカードはその効果で参照や対象にできません。

Q14. 「相手のスピリット1体のコア1個をリザーブに置く」効果で、相手のコアを自分のリザーブに置けるの？

A14. いいえ、置けません。同様に自分のコアを相手のリザーブやスピリットなどに置くこともできません。

●ソウルコアについて

Q1. ソウルコア1個のスピリットと、コア1個のスピリットのコアを入れ替えてもいいの？

A1. はい、自分のメインステップなら、「コアの移動」で消滅せずに入れ替えることができます。

Q2. 相手から「スピリットのコア2個をボイドに置く」効果を、ソウルコア1個とコア1個を置いた自分のスピリットが受けたら、どうなるの？

A2. ソウルコアはボイドには置けないので、コア1個をボイドに置き、自分のスピリットは消滅しません。

Q3. 相手から「スピリットのコア1個をトラッシュに置く」効果を、ソウルコア1個とコア1個を置いた自分のスピリットが受けたら、トラッシュに置くのは、ソウルコアかコアか、相手を選ぶの？

A3. いいえ、自分が選びます。相手の効果であっても、自分のスピリットから指定された数だけコアを移動させるのは自分です。

Q4. ソウルコアしか置かれていないスピリットは、そのスピリット自身のソウルコアを移動することで発揮する効果を、消滅しながら発揮できるの？

A4. いいえ、ソウルコアをトラッシュやライフなどに置く効果を発揮するスピリット自身が消滅してしまう場合、その効果は発揮できません。

●コストの支払いについて

Q1. 赤のスピリットが2体しかないときに、6のスピリットを召喚しようとした。召喚には4コストが必要になるが、スピリットのコアをすべて使って消滅させても召喚に必要なコストは変わらないの？

A1. はい。召喚に必要なコストが確定した後、支払いの時点でスピリットが消滅しても召喚に必要なコストは変わりません。

Q2. 手札にあるカードを使うとしたけど、コアが足りなかったときはどうすればいいの？

A2. 手札から使うことを宣言したカードは、自分のスピリットなどを消滅させてでも、必要なコストを支払って使わなくてはなりません。ただし、どうしてもコストが支払えない場合は、そのカードを手札に戻して、フィールドの状態を、そのカードを手札から出す前の状態に戻します。

Q3. 「召喚する」と書かれた効果では、召喚するスピリットのコストは支払うの？

A3. はい、「コストを支払わず」と書かれていない場合、コストを支払わなければ召喚できません。

●スピリットやアルティメットなどの状態について

Q1. スピリットが消滅/破壊したり、「手札/デッキに戻す」効果を受けた場合どう解決するの？

A1. その状態になったスピリットを総じて「待機状態」と呼びます。破壊の「待機状態」の場合、通常の効果でも参照でき対象になりますが、消滅や手札/デッキに戻る「待機状態」の場合、消滅や手札/デッキに戻ることに関係ない効果では参照できず対象にもなりません。「フィールドを離れるとき」の効果は、すべての「待機状態」で発揮できる効果です。そして、「フィールドに残る」効果がなく、「待機状態」になったときに陣に派生した効果をすべて解決したら、そのスピリットは指定された場所にカードを移動し、上のコアはリザーブに移動します。そのあとで、「フィールドを離れたとき」の効果が発揮できます。

Q2. 回復状態で破壊されたスピリットが「疲労状態でフィールドに残る」効果を発揮したとき、そのスピリットは疲労したことになり、「疲労したとき」の効果は発揮するの？

A2. いいえ、その場合、そのスピリットが疲労したことにはならず、「疲労したとき」の効果は発揮しません。同じく、疲労状態で破壊されたスピリットが回復状態でフィールドに残っても、そのスピリットが回復したことにはなりません。

Q3. 「重疲労する」効果はどういう効果なの？

A3. 回復状態や疲労状態のスピリットが「重疲労する」効果を受けると、重疲労状態になり、そのカードを回復状態とは逆向きにします。ただし、疲労状態のスピリットが「疲労する」効果で重疲労にはなりません。重疲労状態のスピリットが回復の効果を受けた場合、疲労状態になります。なお、重疲労状態は疲労状態としても扱います。

●ブレイヴについて

Q1. スピリットとして扱っているブレイヴやネクサスにブレイヴを合体させることはできる？

A1. いいえ、できません。

Q2. スピリット状態で召喚したブレイヴはスピリットとして扱うから、『このブレイヴの召喚時』の効果は「スピリットの効果」になるの？

A2. いいえ、『このブレイヴの召喚時』効果はスピリット状態で召喚しても「ブレイヴの効果」です。

Q3. アタックしている合体スピリットが破壊されて、ブレイヴだけフィールドに残したとき、そのスピリット状態のブレイヴがアタックを継続するの？

A3. はい、その通りです。ただし、異魔神ブレイヴの場合、アタックを継続しません。

Q4. 異魔神ブレイヴとスピリット2体が合体しているとき、アタックしているスピリットが破壊されたら、合体している別のスピリットがアタックをしていることになるの？

A4. いいえ、違います。別のスピリットはアタックしていることにはなりません。

Q5. 合体できるスピリットが2体いるとき、異魔神ブレイヴをその2体に同時に合体できるの？

A5. いいえ、できません。必ず1体ずつ合体させてください。

Q6. メインステップのブレイヴの合体/分離/交換で、異魔神ブレイヴと合体しているスピリットが別の側の合体条件を満たしているなら、異魔神ブレイヴをスピリット状態にすることなく、左右の合体している側を入れ替えることができるの？

A6. はい、可能です。

Q7. 疲労しないスピリット状態の異魔神ブレイヴが破壊されたとき、「疲労状態でフィールドに残る」効果を受けたらどうなるの？

A7. 疲労せずにフィールドに残ります。

Q8. 合体スピリットと手札を入れ替える効果を発揮したとき、そのブレイヴはどうなるの？

A8. 手札にもどらず、入れ替えた手札と合体して合体スピリットになります。このとき、合体条件を満たさなければ分離します。

●バーストについて

Q1. 自分がセットしたバーストの内容は確認できるの？

A1. はい、確認できます。確認の際に、相手に見えないように注意してください。

Q2. フィールドにセットしているバーストの、指定された条件が満たされたら、必ず表にして効果を使わなければいけないの？

A2. いいえ、使わなくてもかまいません。その後また指定された条件が満たされたとき、今度は使うということもできます。

Q3. バースト条件を間違えて、表にしてしまったバーストはどうするの？

A3. 発動できないので、裏向きにして元に戻してください。

Q4. 効果の解決中にセットしたバーストは、その効果がバーストを発動できる条件なら、すぐに発動できるの？

A4. いいえ、セットした後に発動する条件を満たさなければ、そのバーストは発動できません。

● **煌臨** について

Q1. ソウルコアしか置かれていないスピリットに、**煌臨** させることはできる？

A1. いいえ、**煌臨** が完了したとき、そのスピリットが消滅する場合はできません。

Q2. スピリットとして扱っているブレイヴやネクサスに、**煌臨** させることはできる？

A2. いいえ、できません。

Q3. **煌臨** を持つスピリットの下に、**毒刃** などで裏向きに重ねたカードは、煌臨元カードとして扱うの？

A3. いいえ、扱いません。また、裏向きのカードが重ねられていても、そのスピリットは**煌臨中** にはなりません。

Q4. 自分のライフのソウルコアをトラッシュに置いて**煌臨** したとき、発動条件が「自分のライフ減少後」のバーストを発動できる？

A4. はい、発動できます。

Q5. **煌臨** の条件を満たしていれば、**煌臨** しているスピリットに対し、さらに**煌臨** できるの？

A5. はい、**煌臨** できます。その場合、**煌臨** していたスピリットも煌臨元カードになります。

Q6. **煌臨** しているスピリットを手札のスピリットカードと入れ替えたら、煌臨元カードはどうなるの？

A6. 煌臨元カードも手札になります。手札の枚数は増えますが、入れ替えなので手札が増えたことにはなりません。

Q7. **毒刃** や **毒刺**、**毒刺** は **煌臨** としても扱うの？

A7. はい、扱います。それらで煌臨したときも、煌臨時や煌臨したときの効果を発揮します。また、**毒刺** を持つカードとしても扱います。

● **契約カード** について

Q1. 契約カードをデッキに3枚入れ40枚のデッキを作って、それとは別に初期手札に加える契約カード1枚を用意していいの？

A1. いいえ、違います。初期手札に加える契約カードもデッキの1枚になるので、初期手札に加える契約カードも含めて契約カードは合計3枚までで、40枚以上でデッキを作成してください。

Q2. 相手によって、手札やデッキから契約カードが破棄されたとき、そのカードを「魂状態」でフィールドに置けるの？

A2. いいえ、置けません。「魂状態」にできるのは、相手によってフィールドから離れるときだけです。

Q3. **魂状態**、**契約魂状態** / **スピリット** と書かれた効果を、スピリットで発揮した後に、「魂状態」や契約煌臨元になった。その効果が「ターンに1回」しか使えない効果の場合、同じターンに発揮できるの？

A3. いいえ、発揮できません。スピリットと魂状態や契約煌臨元で発揮できる効果は、そのカードがフィールドから一度、離れるか、再度、召喚されない限り、ターンに1回の制限はそのまま残ります。

● **テキストの変更** について

Q1. 『このスピリットのバトル時』と書かれた効果はどういう意味なの？

A1. 『このスピリットのアタック/ブロック時』と同じ意味です。現在では『このスピリットのアタック/ブロック時』と読み替えて裁定します。

Q2. **合体中** と **合体時**、**封印中** と **封印時** では裁定に違いはあるの？

A2. 違いはありません。現在では **合体時** は **合体中**、**封印時** は **封印中** に読み替えて裁定します。

Q3. **バト** から「バトル中ならバトルを続ける」と書かれなくなったけど、入れ替わったスピリットはバトルを継続しないの？

A3. いいえ、違います。現在は他の入れ替える効果にあわせて「バトル中ならバトルを続ける」という記述が省略されているだけで、入れ替わったスピリットがバトルを続けます。

- Q4. 「自分はデッキからX枚ドローする。その後、自分の手札Y枚を破棄する」が「自分はデッキからX枚ドローした後、手札Y枚を破棄する」に記述が変わったけど、「ドローできない」効果を受けているとき、ドローできないから手札を破棄しなくてもいいの？
- A4. いいえ、この効果は記述が変わっただけで裁定はそのままなので、ドローできなくても、手札は可能な限り破棄しなければいけません。
- Q5. ネクスカードやマジックカードの系統が、効果ではなく、系統の欄に書かれるようになったけど、再録されていないカードは効果で系統を持っていることになるの？
- A5. いいえ、ネクサカードとマジックカードで、条件なく系統を持つ効果を持つカードは、今後、再録されなくても、その系統を、効果ではなく、本来の系統として持っているものとします。
- Q6. カード名の一部が、「カード名に「〇〇〇」を含む」と、「〇〇〇」とだけ書かれている場合では、裁定に違いはあるの？
- A6. 違いはありません。現在では、「〇〇〇」とだけ記述されています。ただし、カード名：「〇〇〇」というカード名全体を指定する記述も存在します。
- Q7. 「この効果はターンに1回しか使えない」と「ターンに1回:同名」では、裁定に違いはあるの？
- A7. 違いはありません。現在では、「この効果はターンに1回しか使えない」は「ターンに1回:同名」と記述します。ゲーム中に1回なども同様です。また、「この効果は重複しない」は「重複不可」と記述されています。

◆ 公式ルールについて

● ルールの改訂・更新

バトルスピリッツは、より面白いゲームを提供し続けるため、ゲームバランスの調整を行う場合があります。その都度発表される可能性がありますので、オフィシャルホームページなどで確認してください。

● 公式大会ルールに関して

バトルスピリッツでは、公式大会を開催する際の大会形式によって、ルールが異なる場合があります。大会出場希望者は、ホームページなどの各種告知で事前に確認してください。

ようごしゅう ◆ バトスピ用語集 ◆

【あ行】

相手：相手プレイヤーをさす。

アタック：スピリットやアルティメットで攻撃する行為。

アルティメット：フィールドに出されたアルティメットカード。

アルティメットトリガー：ヒットすると強力な効果を発揮。

真龍神ブレイヴ：スピリット2体までと合体できるブレイヴ。

色：赤、紫、緑、白など、カードの属性を表す。

OC(オーバーカウンター)：自分のカウントがそれ以上のとき、Lv1に関係なく、BPが+されたり、効果が追加される。

【か行】

ガード：アルティメットトリガーが失敗したことを。

回復：カードを縦向きにすること。スピリットやアルティメットがアタック/ブロックできる状態になること。

カウント：カウントエリアに置かれたコアの数。フィールド外に用意する。

カウント±X：+XはボイドからカウントエリアにコアをX個置き、-XはカウントエリアからボイドにコアをX個置く。

創界神ネクサス：系統：「創界神」を持つ特別なネクサス。

創界石ネクサス：系統：「創界石」を持つ特別なネクサス。

軽減シンボル：カードの使用(召喚、配置)時に支払うコストを軽減できる数を示す。

系統：スピリットやブレイヴなどが属する分類。ネクサスやマジックでは持たないものもある。

契約カード：ゲームの最初に手札に加えられるカード。カードの種類によって

契約スピリットや契約アルティメット、契約創界神ネクサスなども言う。

顕現：顕現時効果を発揮できる特殊な召喚。

コア：カードの使用、スピリットやアルティメット、ネクサスのレベルアップに使用するもの。

コア+X：ボイドから対象にコアをX個置く。これはボイドからコアを増やしたことはない。

効果：カードに書かれている文章のうち、ゲームで使用中に発揮するもの。

煌臨：手札のカードを条件の合うスピリット/アルティメットに重ねること。

煌臨元カード：煌臨しているスピリット/アルティメットの下にある表向きのカード。

コスト：カードを使用するために必要なコアの数。

【さ行】

神託ブレイヴ：創界神ネクサスとも合体できるブレイヴ。

自分：自分プレイヤーをさす。

重疲労：カードを逆向きにすること。疲労状態としても扱う。1回の回復で疲労(横向き)になる。

召喚条件：アルティメットを召喚するための条件。

消滅：スピリット/アルティメットなどのコアが軽減Lvコストより少なくなること。

効果を受けなくなりトラッシュに置かれる。

障外：他のコアやカードと混ざらないように別の場所に置き、ゲーム中に使えないすること。

シンボル：アタック時に相手のライフを減らす数。コストの軽減にも使われる。

スピリット：フィールドに出されたスピリットカード。

セット：「バースト効果」か「ミラージュ効果」を持つカードをバーストエリアに置くこと。

ソウルコア：一人1個だけ使える特別なコア。

【た行】

ターン：各プレイヤーの順番のこと。

破伏置：相手によってフィールドを離れたとき、フィールドに置かれた契約カード。
強化：指定された効果をパワーアップする効果。

デッキ：山札のこと。

手元：自分の前にオープンされているカード。手札のように使用できる。

転置カード：両面に効果が書かれたカード。カードの種類によって転置スピリットや転置ネクサスと言う。

トークン：デッキ外に用意し、効果のみフィールドに出せるカード。フィールドを離れたら元の場所に戻す。

トラッシュ：捨て札になったカードと使用済みのコアを置く場所。

トリガーカウンター：アルティメットトリガーのヒット効果を防ぐ効果。

ドロ：デッキの一番上から、カードを引いて手札に加えること。

【な行】

ネクサス：フィールドに出されたネクサスカード。

【は行】

バースト：バーストエリアに裏向きで伏せられているカード。

バースト効果：セットし、バースト条件を満たしたときだけ、コストを支払わずに使える効果。

バースト条件：バーストを発動させるための条件。

破壊：スピリットやアルティメット、ブレイヴ、ネクサスがフィールドからトラッシュに置かれること。

発動：条件を満たしたバーストを裏にして効果を発揮させること。

バトル：アタックステップ中、アタック宣言を行うことで発生する。

ヒット：アルティメットトリガーが発動したこと。

疲労：カードを横向きにすること。スピリットやアルティメットがアタック/ブロックできない状態になること。

フィールド：カードを配置する場所。

フィールドを離れる：フィールドにいるスピリットなどが、消滅や破壊、手札やデッキに戻る、ゲームから除外などで、フィールド以外に移ること。

封印：ソウルコアを自分のライフに置くこと。

フラッシュ：メインとフラッシュタイミングで使用できる効果。

合体：ブレイヴを、合体条件が合うスピリット/アルティメットを重ねてパワーアップすること。

合体アルティメット：合体したアルティメット。2枚のカードで1体のアルティメットとして扱う。

合体しているブレイヴ：合体スピリット/合体アルティメットのブレイヴのこと。

合体条件：この条件に合ったスピリットなどだけ合体できる。

合体スピリット：合体したスピリット。2枚のカードで1体のスピリットとして扱う。

ブロック：アタックをスピリット/アルティメットで防御する行為。

分離：合体スピリット/アルティメットを「スピリット/アルティメット」と

「スピリット状態のブレイヴ」に分かきさせること。

ボイド：プレイシート外でゲームに未使用のコアを置いておく場所。

【ま行】

マジック：使い捨てで使用されるカード。

ミラージュ：バーストエリアに裏向きで置かれているカード。

ミラージュ効果：セットされたミラージュが発揮する効果。

メイン：メインステップで使用できる効果。

【ち行】

連鎖：条件を満たしたとき、続けて発揮する効果。

リザーブ：未使用のコアを置いておく場所。

(ゲームルール・キャンペーン・ICカードのデータ破損など商品以外の全てに関するお問い合わせ)
カードダスナビ

ナビダイヤル **0570-041-955**

受付10時～17時(土日祝日、当社指定休業日を除く)

(商品に関するお問い合わせ)

バンダイお客様相談センター

<https://www.bandai.co.jp/support/top>

ナビダイヤル **0570-041-101**

受付10時～16時(土日祝日、当社指定休業日を除く)



バトルスピリッツ公式ホームページ

<https://www.battlespirits.com/>

©BNP/BANDAI BANDAI 2025 MADE IN JAPAN

発売元

株式会社バンダイ

東京都台東区駒形1-4-8 〒111-8081