



よくある質問

ルールシートを読んでもよくわからないルールがある場合は、このファイルをご参照ください。

【1】ゲーム全般について

【5】アビリティについて

【2】ゲームの進め方について

【6】用語の補足

【3】ターンの進行について

【7】カード個別のQ&A

【4】カードの使用について

【8】カード個別のQ&A(絆)

最終更新日:2022年7月29日(更新箇所は赤字で記載してあります)

ゲーム全般について

構築戦のデッキ ※公式イベントではここに記載しているルールを変更する場合があります。

Q デッキには30枚より多くカードを入れていいですか？

A いいえ。デッキは30枚ちょうどで構築する必要があります。

Q デッキに入れられる【CB】を持つカードの枚数制限はありますか？

A 制限はありません。

Q デッキにクロノレアのカードは入れられますか？

A いいえ。クロノレアやトークンカードをデッキに入れることはできません。

ドラフト ※記載している内容は、ルール解説シートで紹介している通常のドラフトを前提にしています。

Q 【クロノフォーム】<次からピックする4枚がすべて同じ色>でのピック中に束が切り替わる場合はどうなりますか？

A 次の束に切り替わった場合でも、そのまま続行します。

Q 【クロノフォーム】<次からピックする4枚がすべて同じ色>でのピック中にすべての束のピックが終了した場合はどうなりますか？

A それまでピックしていたカードがすべて同じ色でも、4枚に達していなければ【クロノフォーム】は失敗となります。

ゲームの進め方について

手札

Q 手札の枚数に上限はありますか？

A 上限はありません。

デッキ切れ

Q デッキのカードがなくなったらゲームの負けになりますか？

A いいえ、負けにはなりません。各ターンの終了フェイズに、捨て札を裏向きにしてよく混ぜて新たにデッキとします。

Q デッキのカードがない場合、デッキのカードを引いたりする行動はどうすればいいですか？

A カードを引くことはできず、クロノチェックを行ってもカードをめくれません。[審判]を判定するときはCA0として判定します。

CB

Q クロノチェックでめくれたカードの【CB】で「あなたのCAヤードにあるカード」を参照する場合、そのカード自体は含まれますか？

A はい。CAヤードに置かれる→【CB】が発動するという流れなので、そのカードも含まれます。

トークン

Q トークンユニットが戦場を離れたらどうなりますか？

A ほかの領域に移動した直後に、ゲーム外へ戻ります。(破壊された場合は捨て札に置かれた直後にゲーム外へ移動するので、ユニットが戦場から捨て札に置かれることで発動するアビリティはトークンの場合でも発動します。)

罫

Q すでにクロノグリフに罫をセットしている状態で、ほかのカードを罫としてセットする場合はどうなりますか？

A もとの罫は捨て札に置かれます。

捨て札

Q 対戦相手の捨て札を見たり数えたりすることはできますか？

A はい、可能です。

Q 捨て札のカードの順番を入れ替えることはできますか？

A はい。捨て札のカードに順番はないので自由に入れ替えることが可能です。

発展

Q 【発展】は1ターンに何回でも行えますか？

A はい。回数に制限はありません。

Q 【発展】はクロノグリフがアクティブ状態でも行うことができますか？

A はい、可能です。

Q 【発展】する際にCAヤードから捨て札に置くカードは、CAの合計がちょうど7でなければなりませんか？

A いいえ。7以上であれば、+3まで余分に支払うことができます。

Q 【発展】する際に、CA0のカードをCAヤードから捨て札に置くことはできますか？

A はい。何枚でも置くことができます。

同じ名前のユニット

Q 同じ名前のユニットカードを複数体戦場に配置することはできますか？

A はい。何体でも戦場に配置できます。

実行できない行動

Q アビリティや効果によって、実行できない行動をする場合はどのようにすればいいですか？

A 原則として、可能な部分だけを解決します。(例:「3ライフを得る」を解決する際にライフが18だった場合、上限が20なので2ライフを得ます。)ただし、「そうしたならば、～」と書かれているテキストは、その直前の行動を実行していない場合は行えません。

ユニットの破壊と敗北条件の確認

Q ダメージによるユニットの破壊や、プレイヤーの敗北条件はどのタイミングで確認されますか？

A 「DEF以上のダメージを受けたユニットは破壊される」「DEFが0以下になったユニットは捨て札に置かれる」「ライフが0以下になったプレイヤーはゲームに敗北する」これらはアビリティ1つ、もしくはスペル1枚の効果がすべて解決された時点で処理されます。

ターンの進行について

アクティブフェイズ

Q ユニットやクロノグリフをアクティブ状態にしないことはできますか？

A いいえ。そのようなアビリティや効果の影響を受けていないかぎり、必ずアクティブ状態にします。

ドローフェイズ／チェックフェイズ

Q ドローフェイズのドローや、チェックフェイズのクロノチェックを行わないことを選べますか？

A いいえ。先手1ターン目のドローや、デッキのカードがない場合を除き、必ず行います。

戦闘フェイズ

Q ターンプレイヤーの攻撃できるユニットが1体もない場合、戦闘フェイズは省略されますか？

A いいえ。戦闘フェイズは必ず行われるので、戦闘準備でお互いのプレイヤーが行動することができます。

カードの使用について

カードを使用できるタイミング

Q 1ターン中に使用できるカードの枚数に制限はありますか？

A いいえ。制限はありません。

Q 対戦相手のカードの使用や、アビリティや効果の発動に割り込んで『クイック』を持つカードやユニットの【起動】アビリティを使用することはできますか？

A いいえ。割り込んで行動することはできません。プレイヤーは自分が行動できるタイミングでも、その時点で発動しているすべてのアビリティや効果の解決が終わるまではカードやアビリティを使用することはできません。

Q アビリティや効果によってほかのカードを使用する場合、そのカードを使用するためのタイミングや条件を満たす必要がありますか？

A はい。『クイック』を持つカードを使用できるタイミングなど、そのカードを使用するためのタイミングや条件をすべて満たしている必要があります。

スペル

Q 1枚のスペルの効果は、順番を入れ替えて解決することはできますか？

A いいえ。必ず順番どおりに解決します。複数の選択肢から選ぶスペルでも、そこから複数個選ぶ場合は書かれている順番どおりに解決します。

Q スペルの効果はいつまで持続しますか？

A 特に書かれていないかぎり、使用したターンの終了フェイズに効果がなくなります。

Q 効果で対象を選ぶスペルは、何も選べない場合でも使用することはできますか？

A いいえ。先頭の効果で対象を選ぶスペルは、何も選べない場合は使用できません。（例：1-031《聖光印の捕縛》は、攻撃しているユニットが1体もない場合は使用できません。）

Q 効果で「最大X体」の対象を選ぶスペルは、1体も選べない、もしくは選びたくない場合でも使用することはできますか？

A はい、0体を選んだことにして使用できます。

CAコスト

Q CAコストの支払いでCAヤードから捨て札に置くカードは、CAの合計が使用するカードのCAコストとちょうど同じでなければなりませんか？

A いいえ。CAコスト以上であれば、（同色ボーナスを含めて）+3まで余分に支払うことができます。

Q CAコストを支払う際に、CA0のカードをCAヤードから捨て札に置くことはできますか？

A はい。何枚でも置くことができます。

Q アビリティや効果によってCAコストが0になったカードを使用する場合、+3まで余分に支払ったり、CA0のカードを捨て札に置くことはできますか？

A はい。どちらも可能です。

アビリティについて

一般的なルール

Q アビリティのテキストに書かれている「このユニット」はどのカードのことを指しますか？

A このユニットカード自身を指します。同じ名前でも別のカードは含まれません。

Q 「+X/+Xする」と書かれているアビリティは、どの数値に修整を与えますか？

A それぞれATK/DEFに修整を与えます。これは「-X/-Xする。」でも同様です。

Q 対象について特に書かれていないアビリティは、どのユニットが対象になりますか？

A 特に書かれていないもの(例: +2/+2する。)は、そのユニット自身が対象です。

Q アビリティはいつまで持続しますか？

A 「【常時】アビリティ」と「【罌】の効果」、またはアビリティに特に書かれていないかぎり、発動・使用したターンの終了フェイズに効果がなくなります。

Q アビリティによってほかのユニットに修整を与えているユニットが戦場を離れた場合、その効果はどうなりますか？

A 「【常時】アビリティ」と「【罌】の効果」の場合は、そのユニットが戦場や罌を離れた時点で即座に効果がなくなります。それ以外の場合は、(発動・使用したターンの終了フェイズまで)効果はなりません。

Q 1つのアビリティの効果は、順番を入れ替えて解決することはできますか？

A いいえ。1つのアビリティに複数の効果がある場合、必ず順番どおりに解決します。

Q 「あなたのユニットを+X/+Xする」といったアビリティの効果は、手札や捨て札のユニットカードにも影響しますか？

A いいえ。特に書かれていないかぎり、戦場にいるユニットにのみ効果が及びます。

Q アビリティでユニットの持つテキストや数値を参照する際に、その数値が追加や修整されている場合はどうなりますか？

A 最新の情報を参照します。(例: 1-191《水導の大魔術》で、CAの数値が修整されているユニットを手札に戻した場合、修整された数値ぶんのクレイタークンを戦場に配置します。)

Q 発動したアビリティを解決しない、またはアビリティの対象を選ばないことは可能ですか？

A いいえ。「～してもよい」以外のアビリティは必ず解決します。また、「最大X」以外の対象を選ぶアビリティは、選べるものがある場合は必ず選びます。(例: 1-163《蒼世の女剣神 イズルハ》の【配置】アビリティを解決する際にほかのユニットがない場合、このユニットをワイプ状態にします。)

複数のアビリティの解決順

Q 複数のアビリティが発動している場合は、どの順番で解決すればいいですか？

A (現在解決しているものがあるならば、それを解決したあとで)ターンプレイヤーが自分のものを好きな順番ですべて解決し、ターンプレイヤーのものがなければ、非ターンプレイヤーが自分のものを好きな順番ですべて解決します。発動している(未解決の)アビリティがあるかぎりすべてこの要領で解決していき、その間はプレイヤーが行動することはできません。

【攻撃】アビリティ

Q 発動した時点では条件を満たしていなかった【攻撃】アビリティが戦闘フェイズ中にあとで条件を満たした場合、どうなりますか？

A あとで条件を満たしても何も起こりません。

Q 発動した【攻撃】アビリティが数値を参照している場合、あとでその数値が変動した場合はどうなりますか？

A 発動した時点の効果から変動することはありません。(例:1-005《アテナ》の【攻撃】アビリティが発動したあとでCAヤードにあるCA3のカードの枚数が増減しても、修整の値は変更されません。)

【配置】アビリティ

Q 【配置】アビリティは必ず発動させなければなりませんか？

A はい。必ず発動させなければなりません。ただし、「～してもよい」と書かれている効果はしないことを選べます。また、実行できない行動がある場合はそれ以外の部分を解決します。

【起動】アビリティ

Q 【起動】アビリティは1ターンに何回でも使用できますか？

A はい。アビリティに書かれていないかぎり、コストを支払えるならば何回でも使用できます。

【自動】アビリティ

Q 【自動】アビリティは、発動させないことを選べますか？

A いいえ。条件を満たした【自動】アビリティは必ず発動します。ただし、「～してもよい」と書かれているものは、その部分を解決しないことを選べます。

Q 「スペルを使用するたび」に発動する【自動】アビリティと、使用したスペル自体の効果は、どちらを先に解決しますか？

A 使用したスペルの効果を先に解決します。

Q 「ライフを得るたび」に発動する【自動】アビリティは、ライフが上限値だったため1点も得られなかった場合は発動しますか？

A いいえ。結果的に発動条件を実行できなかった場合、【自動】アビリティは発動しません。

Q 「ライフを得るたび」「ダメージを与えるたび」に発動する【自動】アビリティは、得たライフや与えたダメージ1点ごとに発動しますか？

A いいえ。ライフやダメージの数値に関係なく、1度のタイミングで1回発動します。ただし、同一のアビリティや効果でも、同じ【自動】アビリティを発動させるタイミングが複数回あれば、そのたびに発動します。

Q 「ユニットが戦場に配置されるたび」に発動する【自動】アビリティは、一度に複数のユニットが配置された場合、1体ごとに発動しますか？

A はい。配置されたユニット1体に対して1回ずつ発動します。(例:あなたの戦場に1-041《黄金の宿命 アルマイル》がいる状況で、1-070《地霊祭り》を使用して熊トークン3体が配置された場合、1-041《黄金の宿命 アルマイル》の【自動】アビリティは3回発動します。)

キーワードアビリティ

Q アビリティや効果によって、ユニットがすでに持っているキーワードアビリティを得た場合、効果は重複しますか？

A いいえ。ユニットが持つキーワードアビリティは重複しません。

Q [審判]は行わないことを選べますか？

A いいえ。必ず判定を行います。デッキのカードがない場合はCA0として判定されます。

用語の補足

犠牲にする

Q 「ユニット1体を犠牲にする」効果を解決する場合、具体的にどうすればいいですか？

A 戦場にいる自分のユニット1体を選んで撤退させ、捨て札に置きます。また、朧を犠牲にする場合は、セットしている自分の朧を捨て札に置きます。

スペルとアビリティに選ばれない

Q 「対戦相手のスペルとアビリティに選ばれない」ユニットは、具体的にどのようなスペルやアビリティを回避できますか？

A 「ユニット1体を破壊する」「最大2体までのユニットにそれぞれ4ダメージを与える」といった、特定の対象を選ぶスペルやアビリティによっては選ばれません。「各対戦相手のすべてのユニットに4ダメージを与える」といった、対象を選ばないスペルやアビリティからは影響を受けます。

あなたのユニットにする

Q 対戦相手のユニットを「あなたのユニットにする」アビリティや効果で選んだ場合、具体的にどうなりますか？

A 対象のユニットをあなたのユニットであるかのように扱い、攻撃や防御を行ったりアビリティを使用することができます。対象のユニットが戦場以外の場所に移動する場合、対戦相手の対応する場所に移動します。

Q 「あなたのユニットにする」アビリティや効果で選んでいたユニットが戦場から捨て札に置かれた場合、あなたのユニットが戦場から捨て札に置かれることで発動するアビリティは発動しますか？

A はい。発動します。逆に、対戦相手のユニットが同様のアビリティを持っていたとしても発動しません。

アビリティと効果を無効にする

Q 無効にされているアビリティを、ほかのアビリティや効果で参照することはできますか？

A いいえ。アビリティを失っている扱いとなるので、参照することはできません。

Q アビリティと効果を無効にされたユニットの、発動していて未解決のアビリティが残っています。これは無効になりますか？

A いいえ。すでに発動しているものはそのまま解決します。

Q 「あなたのユニットにする」アビリティや効果によってコントローラーが変わっている状態のユニットが、アビリティと効果を無効にされた場合はどうなりますか？

A 「あなたのユニットにする」効果が無効となるので、元のプレイヤーのユニットに戻ります。(アクティブ/ワイプなどの状態や、受けているダメージなどはそのまま戻ります。)

各プレイヤー/各対戦相手は～する

Q 各プレイヤーがユニットを選ぶスペルやアビリティで、「対戦相手のスペルとアビリティに選ばれない」効果を持つユニットを選ぶことはできますか？

A はい。選ぶことができます。

カード個別のQ&A(ラストクロニクル インフィニティ)

1-008《神略の聖軍師 シェスナ》

Q このユニットの【配置】アビリティで[審判]を行った結果、「クロノチェックを1回行う。」が発動しました。この[審判]によって捨て札に置かれるカードを、このユニットの【自動】アビリティでデッキの上に置いてからクロノチェックを行うことはできますか？

A いいえ、できません。[審判]の時点ではまだ【配置】アビリティの途中ですので、「クロノチェックを1回行う。」までを解決してから、発動した【自動】アビリティの解決に移ります。

1-045《血風の狂戦士 バルカヌス》

Q 「発展に必要なCAコストを+2する。」とはどういうことですか？

A 【発展】を行う際に、通常であればCAヤードに置かれているカードをCAの合計が7以上になるように捨て札に置きますが、その必要なCAの合計が+2され、9必要になります。

Q 1-045《血風の狂戦士 バルカヌス》が自分の戦場に2体以上いる場合、発展に必要なCAコストと、CAコストを持つすべてのカードのCAコストはどうなりますか？

A 【常時】アビリティの効果が重複するので、この場合はどちらも+4されます。

1-047《斉天大聖》

Q 【撤退】アビリティによってCAヤードにあるカードを捨て札に置く場合、【橙】のカードはCA+1で(同色アビリティがあるものとして)数えられますか？

A いいえ。CAコストの支払いではないので、同色ボーナスは発生しません。

Q 【撤退】アビリティによってCAヤードにあるカードを捨て札に置く場合、CA0のカードを捨て札に置くことはできますか？

A はい。CAの合計が4以上になっていれば、捨て札に置くカードにCA0のカードを何枚でも加えることができます。

1-069《大牙噛み》

Q クロノチェックでこのカードの【CB】が発動した場合、このカードは「あなたのCAヤードにあるカードの枚数」に数えますか？

A はい。CAヤードに置かれる→【CB】が発動するという流れなので、このカードも数えます。

1-073《黄金世界への翔陽》

Q デッキのカードが3枚未満の場合はどうなりますか？

A デッキのすべてのカードを公開し、それ以降の効果を解決します。デッキのカードがない場合は何も起こりません。

1-082《紫炎帝 リクゴウ》

Q 【常時】アビリティの「あなたのカードが対戦相手と対戦相手のユニットに与えるダメージ」とは具体的にどういうことですか？

A 「あなたのカード」は、ユニットかスペルかを問わず、あなたのデッキに入っているすべてのカードのことです。ユニットであれば、戦場にいるあなたのトークンユニットや、アビリティや効果によって一時的にあなたのユニットになっているユニットも「あなたのカード」として扱います。
また、「対戦相手と対戦相手のユニットに与えるダメージ」は、ユニットが戦闘によって与えるダメージや、アビリティやスペルの効果で与えるダメージすべてが該当します。

Q このユニットの【常時】アビリティによって、ATK0のユニットが戦闘で与えるダメージは+1されますか？

A いいえ。0点の場合はダメージを与えることにならないので、+1されません。

Q あなたのユニットの攻撃により『突破』で対戦相手に余剰ダメージを与える場合、このユニットの【常時】アビリティによってそのダメージも+1されますか？

A いいえ。この場合は「防御したユニットへのダメージ」+「『突破』による対戦相手への余剰ダメージ」の総量が+1されたうえでそれぞれのダメージの点数が決定するので、余剰ダメージがさらに+1されることはありません。

Q このユニットの【常時】アビリティによって、以下のそれぞれのアビリティや効果によるダメージはどうなりますか？
①1-100《竜騎士 イェルズ》「【攻撃】対戦相手のユニット1体に、戦場にいるあなたのCA1のユニット1体につき、1ダメージを与える。」
②1-112《雷火薬の調合術》「ユニット1体に6ダメージを与える。その後、各対戦相手のすべてのユニットに2ダメージを与える。」
③1-118《サンダーショット》「望む数のユニットに合計3点のダメージを割り振って与える。」

A それぞれ以下のようにになります。(以下の例はすべて、ほかにダメージへの修整がないという前提です。)
①算出されたダメージの合計が+1されます。戦場にいるあなたのCA1のユニットが2体の場合、2+1で3ダメージを与えます。
②それぞれのダメージが+1されます。ユニット1体に7ダメージを与え、その後、各対戦相手のすべてのユニットに3ダメージを与えます。
③割り振られた1点以上のダメージがそれぞれ+1されます。ユニットAに2点、Bに1点のダメージを割り振った場合、Aに3ダメージ、Bに2ダメージを与えます。

1-109《炎兵衛》

Q このターンにまだ1回も攻撃していないユニットに使用した場合、そこから2回攻撃できますか？

A はい。攻撃できる回数が+1される扱いとなるので、(攻撃できる条件をそのつど満たしていれば)2回攻撃できます。

1-126《血縛の傀儡将 バルダー》

Q このユニットの【配置】アビリティで[審判]を行った結果、「あなたの捨て札にある【レガシー】以外のユニットカード1枚を戦場に配置する。」が発動しました。いま行った[審判]によって捨て札に置かれたカードを戦場に配置することはできますか？

A はい。条件を満たしていれば配置できます。

1-132《慟哭城の黒姫 ベルファアラ》

Q 戦場にあなたのこのユニットと、ほかのトークンでないユニットがいる状況で、1-032《龍王の厄災日》などでそれらが同時に破壊された場合、このユニットの【自動】アビリティによって破壊されたユニットの数だけのゾンビトークンを配置することができますか？

A はい。捨て札に置かれるユニット1体ごとに【自動】アビリティが発動するので、破壊されたユニットの数だけゾンビトークンを戦場に配置できます。

Q 戦場にいるあなたのユニットが【撤退】アビリティによって捨て札以外に移動した場合、このユニットの【自動】アビリティは発動しますか？

A はい。発動します。

Q 対戦相手の1-112《雷火薬の調合術》によって「ユニット1体に6ダメージを与える。」でこのユニットがDEF以上のダメージを受け、「その後、各対戦相手のすべてのユニットに2ダメージを与える。」であなたのほかのトークンでないユニットが破壊されました。この場合、このユニットの【自動】アビリティによって破壊されたユニットの数だけのゾンビトークンを配置することはできますか？

A はい。ダメージによるユニットの破壊は1-112《雷火薬の調合術》の効果すべて解決してから処理されます。なのでこの場合は1-112《雷火薬の調合術》によって破壊されたトークンでないユニットの数だけゾンビトークンが配置されます。

1-133《慟哭城の魔王子 ビザル》

Q このユニットの【配置】アビリティの解決時に自分のゾンビトークンが2体以上戦場にいますが、対戦相手の【レガシー】以外のユニットが1体もいません。この場合、ゾンビトークン1体を戦場に配置することはできますか？

A いいえ、できません。

1-138《滅星龍 ドヴェル・ガルグ》

Q ライフが5点かつ[共鳴【黒】【黒】]の条件を満たしている状況でこのユニットを戦場に配置した場合、ゲームに敗北しますか？

A いいえ。敗北するかどうかは、【配置】アビリティをすべて解決してから確認します。この場合はすべて解決するとライフが5点に戻るので、ゲームには敗北しません。

1-139《メディア》

Q このユニットの【配置】アビリティで、このユニット自身を犠牲にすることはできますか？

A はい、可能です。(戦場にあなたのユニットがほかにはいない場合、必ずこのユニットを犠牲にします。)

1-140《闇の全知者 ヴァイヤ》

Q このユニットの【自動】アビリティによってカードを引くのは、スペルの効果が解決されたあとですか？

A はい。スペルを使用した時点で【自動】アビリティが発動しますが、解決する(カードを引くかどうかを選ぶ)のはスペルの効果がすべて解決されたあとです。

Q このユニットの【配置】アビリティで『痕跡』を持つスペルカードを使用した場合、そのカードはCAヤードに送られますか？

A はい。必ず送られます。

1-164《海部の将 ミフネ》

Q このユニットの【発展】アビリティによって、選んだ色を持つ対戦相手のユニットも『オーラ』を与えられますか？

A いいえ、あなたのユニットのみに与えられます。

Q このユニットの【発展】アビリティを解決したあとで、選んだ色を持つユニットを配置しました。そのユニットに『オーラ』は与えられますか？

A いいえ、与えられません。

1-165《海魔の獣 エインハース》

Q 「このターン、あなたがカードを3枚以上引いているならば」のカウントには、ドローフェイズでのドローも含まれますか？

A はい、含まれます。

Q 「このターン、あなたがカードを3枚以上引いているならば」のカウントには、「カード1枚を手札に加える」といった、実質的に手札が増える効果によるものも含まれますか？

A いいえ。「カードをX枚引く」行動や効果以外はカウントされません。

1-171《青新の双極風 ノザ・スラ》

Q 1-131《血薔薇の吸血姫 ミリザ》の「あなたに3ダメージを与える。カードを1枚引く。」のような【CB】を1回だけ発動することはできますか？

A はい、可能です。

1-172《青氷の神軍師 ミュシカ》／1-174《蒼月の術士 ユエン》

Q 自分の戦場にこれらのユニットがいる状態で、自分のメインフェイズにもともと『クイック』を持たないユニットカードを手札から配置しました。この場合、1-174《蒼月の術士 ユエン》の【自動】アビリティは発動しますか？

A いいえ。配置されたユニットは手札を離れた時点で『クイック』を持たない状態になっているので、発動しません。

1-174《蒼月の術士 ユエン》

Q このユニットの【自動】アビリティは、ほかのアビリティや効果による配置でも発動しますか？

A はい。コストを支払って手札から配置する以外の方法でも、条件を満たしていれば発動します。

1-190《神青満ちし青陽》

Q 対戦相手のユニット2体と、自分のユニット1体のような組み合わせで手札に戻せますか？

A はい、可能です。

1-197《ミスティカの軍議》

Q [共鳴]によって2つまで選ぶ場合、「ユニット1体をワイプ状態にする。」→「ワイプ状態のユニット1体を手札に戻す。」の順に解決して、アクティブ状態のユニットを手札に戻すことはできますか？

A いいえ。選んだ2つを上から順に解決していくので、その順番で解決することはできません。

1-201《滅史の災魂 ゴズ・オム》

Q このユニットカードがCAヤードにあり、戦場にあなたの1-172《青氷の神軍師 ミュシカ》がいる場合、このユニットカードは『クイック』を持ちますか？

A いいえ。実際に手札にあるわけではないので『クイック』は持ちません。

カード個別のQ&A(ラストクロニクル インフィニティ 絆)

2-001《諸葛亮》

Q 1-175CR《第三界の波濤巫女 エン・ハ》のアビリティなどでクロノチェックを複数回行う場合、このユニットの【常時】アビリティで1回ごとにデッキの上のカードか下のカードかを選べますか？

A はい。クロノチェックも[審判]も、1回ごとにどちらかを選んで行います。

2-005《祈願の機光将 エイダ》

Q このユニットが攻撃し、【常時】アビリティの「【攻撃】先に戦闘ダメージを与える。」が発動しました。その後、ダメージ解決までに[共鳴【白】【白】]を満たさなくなった場合、「先に戦闘ダメージを与える。」は失われますか？

A いいえ。【常時】アビリティが条件を満たさなくなっても「先に戦闘ダメージを与える。」はすでに発動しているので、ターンの終わりまで効果はなくなりません。

2-007《聖斧の戦闘者 ザナン》

Q Q.1-138《滅星龍 ドヴェル・ガルグ》の【配置】アビリティなど、1つのアビリティの解決中にライフが複数回変動する場合、このユニットの【自動】アビリティは変動するたびに発動しますか？

A はい。変動するたびに発動します。発動した効果はルールに沿って1つずつ解決していきます。

Q 1-027《タグマールの聖泉守り》が棄にセットされていない状態になり、ライフが(21以上から)20になりました。この場合、アビリティによりライフが変動したことになりますか？

A いいえ。このライフ変動は1-027《タグマールの聖泉守り》のアビリティではなく、ゲームのルールによるものなので、アビリティによって変動したことにはなりません。

2-008《天卵の管理官 セヤデ》

Q CAヤードにあるカードを捨て札に置いてこのユニットを配置した場合、捨て札に置いたカードをこのユニットの【配置】アビリティで戦場に配置できますか？

A はい。配置することができます。

2-011《ヴァイスライダー》

Q Q.1-138《滅星龍 ドヴェル・ガルグ》の【配置】アビリティなど、1つのアビリティの解決中にライフが複数回変動する場合、このユニットの【自動】アビリティは変動するたびに発動しますか？

A はい。変動するたびに発動します。発動した効果はルールに沿って1つずつ解決していきます。

Q 1-027《タグマールの聖泉守り》が棄にセットされていない状態になり、ライフが(21以上から)20になりました。この場合、アビリティによりライフが変動したことになりますか？

A いいえ。このライフ変動は1-027《タグマールの聖泉守り》のアビリティではなく、ゲームのルールによるものなので、アビリティによって変動したことにはなりません。

2-014《白竜の女将》

Q このユニットの【自動】アビリティの[共鳴【白】]は、どの段階で確認しますか？

A このユニットがダメージを与えたときに確認します。

2-017《英雄神化》

Q 「このターン、あなたが得たライフの合計」というのは、「このターン中に得たライフの数値の合計」ですか、それともダメージなどを引いた「現在のライフとターン開始時のライフの差」ですか？

A 「このターン中に得たライフの数値の合計」です。

Q スペルの解決後にライフが変動した場合、選んだユニットの基本のATK、DEFも変動しますか？

A いいえ。スペルの効果が続いている間は、解決時のライフの数値で固定されます。

2-021《天光の旅立ち》

Q カードを1枚も公開しなかった場合でも、X=1になりますか？

A はい。その場合はX=1になります。

2-025《勇爪の戦姫 カリンナ》

Q 戦闘フェイズのダメージ解決で、攻撃したこのユニットと防御したユニットがともに破壊された場合、このユニットの【自動】アビリティは発動しますか？

A はい。発動します。

2-028《魂石村の投石獵兵 マルチナ》

Q このユニットの【配置】アビリティは、『オーラ』を持たないユニットでも選ぶことができますか？

A はい。選ぶことができます。

Q 『オーラ』を無効にされたユニットが、その後ほかのアビリティや効果で『オーラ』を持った場合、それは有効ですか？

A はい。無効にされたあとで持った『オーラ』は有効です。

2-030《千年森の神官長 ピュラ》

Q クロノチェックで、カードを「【CB】手札に加える。」で手札に加えたり「【CB】戦場に配置する。」で戦場に配置した場合、このユニットの【自動】アビリティは発動しますか？

A はい。CAヤードに置かれてから【CB】の効果を解決するので、これらの場合【自動】アビリティは発動します。

Q CAコストの支払いで5枚のカードを捨て札に置いた場合、このユニットの【自動】アビリティでダメージを3点・2点のように振り分けて与えることはできますか？

A いいえ。CAコストの支払いや、アビリティや効果で1度のタイミングに複数枚のカードがCAヤードから移動した場合、【自動】アビリティは1回しか発動しません。ですので、ダメージを振り分けて与えることはできません。(同一のアビリティや効果でも、CAヤードからカードの移動するタイミングが異なれば【自動】アビリティはそのたびに発動します。)

Q 2-023CR《イシュタル》の【配置】アビリティなどで、複数のプレイヤーのCAヤードにあるカードが移動した場合、このユニットの【自動】アビリティはどのように発動しますか？

A 「各プレイヤーは～」と書かれている効果はターンプレイヤーから順番に1人ずつ行うので、プレイヤー1人がカードを手札に戻すたびに発動します。

2-040《地霊力のほとばしり》

Q アビリティや効果によって、手札以外の場所にあるこのスペルを使用した場合、このカードはゲーム外に移動させますか？

A はい。移動させます。

2-043《赤陽光の祈り》

Q カードを1枚も公開しなかった場合でも、X=1になりますか？

A はい。その場合はX=1になります。

2-045《紫魂の幻竜姫 サヤナ》

Q 【紫】のCA1のユニットカードを使用した場合、そのユニットの配置によって発動したアビリティと、このユニットの【自動】アビリティはどちらを先に解決しますか？

A 好きな順番で解決することができます。(使用したのがスペルカードの場合は、【自動】アビリティよりもスペルの効果を先に解決します。)

2-046《紫翼の大戦姫 シュラクネ》

Q このユニットの【常時】アビリティが有効な間は、各プレイヤーがデッキの上のカードを公開し続けるのですか？

A はい。上のカードが変わるたびに新しいものを公開します。このユニットが戦場を離れたり、アビリティが無効となったならば、公開されているカードは即座に裏向きに戻します。

Q 複数枚のカードを引く場合、このユニットの【常時】アビリティはどのように処理すればよいですか？

A 1枚ずつ公開しながら引いていきます。

2-053《ヘスティア》

Q このユニットの【配置】アビリティでスペルの効果を複製しました。元の効果の解決によって発動したアビリティは、複製した効果の解決よりも先に行えますか？

A はい。元の効果と複製した効果はそれぞれ別の効果として扱いますので、あなたのアビリティであれば好きな順番で解決することができます。

Q このユニットの【配置】アビリティで複製した元の効果では「～ならば」の条件を満たしていましたが、複製した効果の解決時には満たしていない状態でした。この場合は該当する部分を、条件を満たしていないものとして解決しますか？

A はい。それぞれの効果の解決の際に条件を満たしているか確認し、それに従って解決します。

Q このユニットの【配置】アビリティで「以下から1つ選ぶ。」のような、複数の選択肢から選ぶスペルの効果を複製しました。この場合、元の効果で選んだものを複製することになりますか？

A いいえ。選ぶ段階の部分から複製するので、元の効果と違うものを選ぶことができます。同じものを選ぶことも可能です。

2-054《夜明けの炎角 エミリオ》

Q [共鳴【紫】】【紫】【紫】を満たしている場合、このユニットの2つ目のアビリティで「その対戦相手の、そのユニットと同じ色を持つすべてのユニット」に与えるダメージは、元のダメージからさらに+2されますか？

A いいえ。このユニットの2つ目のアビリティでは、最終的にユニットに与えるダメージと同じ値のダメージを「その対戦相手の、そのユニットと同じ色を持つすべてのユニット」に与えます。ですので元のダメージが+2された場合でも、追加でさらに+2されることはありません。

2-058《覇炎の竜戦姫》

Q ほかのプレイヤーが与えたダメージによって、すでにDEF以上のダメージを受けているユニットを選ぶことはできますか？

A はい。ユニットが破壊されるかどうかはアビリティの解決後に確認する(それまでは破壊されない)ので、選ぶことは可能です。

2-060《勇火の大炎舞》

Q このスペルの効果は具体的にどのような流れで解決されますか？ また、効果で使用したユニットカードの配置によって発動したアビリティや、使用したスペルカードの効果は、どのような順番で解決することができますか？

A 「使用するカードをすべて決定する」⇒「すべて使用(配置)する」(ここまでがこのスペルの効果です)⇒「配置によって発動したアビリティや、使用したスペルカードの効果を好きな順番で解決する」流れとなります。

2-066《魂爆弾》

Q カードを1枚も公開しなかった場合でも、X=1になりますか？

A はい。その場合はX=1になります。

2-079《黒夢の騎士》

Q 対戦相手の『突破』を持つユニットの攻撃をこのユニットで防御し、ダメージ解決でこのユニットが破壊され、『突破』によるダメージでライフが0になりました。【共鳴【白】】を満たしている場合、【撤退】アビリティで3ライフを得ることはできますか？

A いいえ。【撤退】アビリティの解決に入る前にライフが0かを確認するので、この場合は3ライフを得ることはできずゲームの敗北となります。

2-086《黒屍病》

Q 「それと同名のすべてのユニット」には、選んだユニットのコントローラー以外のプレイヤーのユニットも含まれますか？

A はい。プレイヤーに関係なく同名のすべてのユニットが含まれます。

2-087《呪毒の霧》

Q 1-027《タグマールの聖泉守り》が棄にセットされていない状態になり、ライフが(21以上から)20になりました。この場合、アビリティによりライフが変動したことになりますか？

A いいえ。このライフ変動は1-027《タグマールの聖泉守り》のアビリティではなく、ゲームのルールによるものなので、アビリティによって変動したことにはなりません。

2-088《鮮血石の指輪》

Q カードを1枚も公開しなかった場合でも、X=1になりますか？

A はい。その場合はX=1になります。

2-090《時海の究明家 クレシュタ》

Q 手札が0枚の状態、このユニットの【起動】アビリティを使用することはできますか？

A はい。可能です。

2-107《賢者の討議》

Q 自分と対戦相手の手札の枚数が同じ状態で、手札にあるこのスペルを使用する場合、このスペルを使用するためのコストは【①】になりますか？

A いいえ。コストを支払う時点ではこのスペルはまだ手札にあるので、コストは【①】になりません。

2-110《神否の理法書》

Q カードを1枚も公開しなかった場合でも、X=1になりますか？

A はい。その場合はX=1になります。

2-111《太陽の熾天使 レオンシア》

Q このユニットを配置した時点で、CAヤードにあるカードのCAの合計が0でした。この場合、【配置】アビリティが解決されるまでこのユニットは戦場に残りますか？

A いいえ。ほかのアビリティや効果による修整でDEFが1以上になっていないかぎり、【配置】アビリティの解決へ移る前に捨て札に置かれます。(その後、【配置】アビリティと『痕跡』を解決します。)

2-119《冥府門の導き手 シビュラム》

Q CAヤードにあるこのカードを使用する際に、CAコストの支払いにこのカードを使うことはできますか？

A いいえ。使用するカード自体をCAコストの支払いに使うことはできません。