

◇2017/2/3 更新内容

- ・進化ルール一部修正。
- ・テキストコスト追加。

◇ミリオンアーサーTCG とは？

プレイヤーの分身となる「リーダーカード」と、共に戦う「騎士カード」でデッキを組み、それらを使って相手のアーサーのHPを0にするゲーム。

※ルールの説明において、場所を指す場合、特に記述がない限り自分の場所や自分の場所にあるカードを指します。

◇ミリオンアーサーTCG の黄金律

- ・カードのテキストがルールと相反する意味を持っているときは、常にカードのテキストを優先する。
- ・カードのテキストの一部でも効果が解決できないとき、そのカードのテキストの全ての効果が解決されない。
- ・カードの効果によって「できるようになる」効果と「できなくなる」効果が解決されているとき、そのときは「できなくなる」効果が優先される。
- ・カードの効果によって「得る」効果と「失う」効果が解決されているとき、そのときは「失う」効果が優先される。
- ・カードの効果は、特に記述がない限りターン終了時まで有効であり、次のターンには持ち越さない。
- ・カードの効果が同じタイミングで発動したとき、それらはそのときの手番のカードの効果から解決していく。同じプレイヤーのカードが同時に発動したときは、そのカードの効果のプレイヤーがそれらのカードの効果の解決順を選択する。
- ・カードの効果で、プレイヤーが同時に何かを選択するときは、常にそのカードの効果のプレイヤーから選択する。また非公開領域のカードを選択するときは、まず、カードの効果のプレイヤーがその非公開領域から対戦相手に見えないようにカードを抜き出し、その後、対戦相手が非公開領域から対戦相手に見えないようにカードを抜き出す。その後、公開する必要があるのであれば同時に公開する。これは選択した順番が違っただけでカードの効果は同時に解決される。

◇勝敗の決定

- ・勝利条件：相手のHPを0以下にすると勝利。（初期HPはリーダーカードに記載しているが、基本的には20）
- ・敗北条件：自分のHPが0以下になると敗北する。
- ・引き分け条件：お互いのHPが同時に0になると引き分けになる。

プレイヤーのHPが0になり、勝敗の決定が行われるタイミングは、バトルフェイズのアタックステップ、カウンターステップの「攻撃」のアクションの解決後にHPが0になったとき、または、ダメージを与えるカードテキストの解決後にHPが0になったときである。

プレイヤーのHPが効果の解決中にHPが0になっても勝敗の決定をしない。効果の解決中というのは、例えば、自分のHPが3のときに「3点ダメージを受け、HPを3点回復する。」という効果が解決するとき、この効果の解決中に一時的にHPが0になるが、HPが3点回復するためその効果が解決された後には、HPが0にならず敗北しないということである。また「3点ダメージを受ける。」という効果と「HPを3点回復する。」という効果が同時に発生して、効果の解決順を「3点ダメージを受ける。」の後に「HPを3点回復する。」にしたとき、この2つの効果を全て解決したあとにHPが0になったかの勝敗の判定をするのではない。この「3点ダメージを受ける。」と「HPを3点回復する。」の間は“効果の解決中”ではなく、“効果と効果の間”である。そのため「3点ダメージを受ける。」の効果の解決後にHPが0になったかの勝敗の判定をする。また、これはHPが0になったかのチェックをするタイミングがあるのではなく、HPが0かなっているかの勝敗の判定は常にしているが、効果の解決中は勝敗の判定をしないということである。

◇プレイヤー

プレイヤーは、対戦を行っているひとたちである。ターンを受け持つプレイヤーを手番プレイヤー、そうでないプレイヤーは非手番プレイヤーと呼ぶ。

◇ゲームに必要なもの

- ・リーダーカード1枚。
- ・40枚のデッキ1つ。

デッキには、同じカード（同じカード番号）は3枚まで入れることができる。

デッキは、40枚で組み、バーストアイコンを持つカードをちょうど15枚入れて組む。

◇カードの情報



①カード色：カードの色。カードの枠の色で区別され、「赤」「緑」「青」「黄」「紫」の5種類と色を持たない「無色」がある。

色の性質は、「赤」「緑」「青」「黄」「紫」が同じであり、「無色」だけ扱いが異なる。この色は、主にファーストステップとセカンドステップで参照され、その他ではカードの効果が参照される。

②カード種類：「リーダーカード」と「騎士カード」の2種類ある。

・LEADER：リーダーカード。プレイヤーの分身となるカード。特に指定がない限り、カードテキストの対象にならず、効果を受けない。

・KNIGHT：騎士カード。プレイヤーが使役するカード。

騎士カードは、2種類あり、「進化元カード」と「進化後カード」に分かれる。これらは、「進化状態コスト」と「進化元カード名称」の有無により判断され、ないものが「進化元カード」。あるものが「進化後カード」となる。

③HP：カードをリーダーカードにしたときのゲーム開始時のHPの量。

HPは、ダメージを与えられたり、受けたりすることで減り、回復することで増える。

④スキル：スキルは「攻撃」「回復」「支援」「妨害」の4種類ある。

「攻撃」：スキル値分、相手のHPにダメージを与える。

「回復」：スキル値分、自分のHPを回復する。

「支援」：スキル値分、自分のバトルエリアのカード1枚のスキル値と守備値を上昇させる。(+X/+X する。)

「妨害」：スキル値分、相手のバトルエリアのカード1枚のスキル値と守備値を減少させる。(-X/-X する。)

カードのテキストでは、「攻撃」のカード”というように記述される。

⑤コスト：このカードをバトルエリアに出すためのコスト。

カードのテキストでは、「コスト1のカード”というように記述される。

⑥進化状態コスト：進化状態のカードがバトルエリアに出すときに参照するコスト。

カードのテキストでは、「進化状態コスト1のカード”というように記述される。

⑦カード名称：カードの名前。() の部分は、カードの効果で参照しない。

カードのテキストでは、「《【騎士】虚無型エターナル・フレイム》”というように記述される。

⑧進化元カード名称：進化元のカードの名前。進化カードのみ記述される。() の部分は、カードの効果で参照しない。

カードのテキストでは、「進化元カード名称が《【騎士】虚無型エターナル・フレイム》”というように記述される。

⑨アーサータイプ限定：リーダーカードが指定されたアーサータイプのカードでないなら、デッキに入れることができない。

カードのテキストでは、「〈傭兵限定〉のカード”というように記述される。

⑩特徴：カードの特徴。

カードのテキストでは、「〈エターナル・フレイム〉のカード”というように記述される。

⑪カードテキスト：カードの能力。

⑫バーストテキスト：デッキバーストで表になったときに発動する能力。

⑬フレーバーテキスト：フレーバーテキスト。ゲームには使用しない。

⑭アーサータイプ：カードのアーサータイプ。

カードのテキストでは、『傭兵』のカード”というように記述される。

⑮スキル値：カードのスキル値。

カードのテキストでは、スキル値だけのときは、“スキル値3のカード”というように記述され、守備値と一緒に
ときは、前がスキル値で後ろが守備値で、3/3のように記述される。

⑯守備値：カードの守備値。

カードのテキストでは、守備値だけのときは、“守備値3のカード”というように記述され、スキル値と一緒に
ときは、前がスキル値で後ろが守備値で、3/3のように記述される。

⑰カード番号：カードの番号。カード番号が同じものはデッキに3枚までしか入れることができない。

カード番号の末尾にPがつくカードは、Pの表記のないカードの平行カードであるため、元のカードと同じ
カードとして扱う。

⑱レアリティ：カードのレアリティ。ゲームには使用しない。「ノーマル」「ハイノーマル」「レア」「スーパー
レア」「シークレット」の5段階ある。ノーマルからシークレットにかけて高いレアリティのカードとなる。

ノーマル：[N]☆

ハイノーマル：[HN]☆☆

レア：[R]☆☆☆

スーパーレア：[SR]☆☆☆☆

ミリオンレア：[MR]☆☆☆☆☆

シークレット：[SECRET]

その他

スターター専用カード：[ST]☆☆☆

プロモーションカード：[PR]

◇数

数は、整数のみで行う。

アクションの解決時、ブロックの解決時にスキル値または守備値が負の値（マイナス）のとき、これらは0とし
て処理する。

◇対象の選択

カードのアクションやカードの効果で、対象を選択するときは、そのアクションをするときや効果の発動時にそ
の選択を行う。

◇ダメージ

カードや効果はダメージを与えることができる。ダメージを与えられたとき、そのプレイヤーのHPはその値だ
け減る。

ダメージは、軽減する効果で減らすことができる。軽減する値が記述されていないとき、軽減するという記述は
そのダメージを全て軽減する。

◇カードを引く。

デッキの上のカードから手札に加える。特に記述がないとき、カードを引くプレイヤーは、そのカードのプレイヤーになる。

◇カードのテキスト

・アイコンの種類

(常駐アイコン)：常駐型テキストを表すアイコン。常駐型テキストは、常に効果が有効なテキスト。特に記述がない限り場以外では発動していないテキスト。

場以外でも発動している記述としては、テキストに直接「手札にあるとき」のような記述があるもの。その他には、そのカードのコストまたは進化状態コストを増減させる効果や色を変化させる効果は、バトルエリアに出すルールに対して影響する効果であるため、これらは場以外でも発動するテキストとなる。

(自動アイコン)：自動型テキストを表すアイコン。自動型テキストは、特定の条件を満たすことで効果が自動的に発動するテキストであり、そのカードのプレイヤーの意思で発動をしないということとはできない。特に記述がない限り1ターンに1度しか発動しない。この記述とは、「○○するごとに」、「○○たびに、」と言った記述でこれらの記述のあるテキストは、条件を満たすことにより1ターンに何度でも発動する。

(起動アイコン)：起動型テキストを表すアイコン。起動型テキストは、特定の条件を満たしたとき、テキストの発動を選べるテキスト。自動型テキストとは違い条件を満たしたとき、自動的に発動するわけではないので、そのターン中に条件を満たしたタイミングで1度だけ発動することができる。これは、そのターン中の最初に条件を満たしたときに、発動せず、次に条件を満たしたときに発動できるということである。

特に記述がない限り1ターンに1度しか発動しない。この記述とは、「○○するごとに」、「○○たびに、」と言った記述でこれらの記述のあるテキストは、条件を満たすことにより1ターンに何度でも発動する。

(コストアイコン)：テキストコストを表すアイコン。テキストコストは、起動型テキストを発動するためのコストで、指定された色を指定された数分、自分のチェーン置き場にあるカードを裏向きにする。

色の指定は、数値に色が付いていて、全てその色のカードを裏向きにする。色の指定は、「赤」「緑」「青」「黄」「紫」の5種のみで、それ以外の色(=無色)のときは、どの色のカードを裏向きにしても良い。

(紫 X)：紫色のテキストコストは、指定された数分、自分のチェーン置き場にある紫以外のカードを表向きにする。ただし、このコストで表向きにする色は全て同じ色でなくてはならない。

(バーストアイコン)：バーストテキストを表すアイコン。バーストテキストは、デッキバースト時にのみ発動する。このテキストの効果は、デッキバーストを行ったプレイヤーが行う。

またバーストテキストは、自動的に発動するため、デッキバーストを行ったプレイヤーの意図で発動しないことはできない。

・テキスト中のカードの指定

・《○○》：カード名称を指定するテキスト。

- ・「○○」: スキルを指定するテキスト。
- ・〈○○〉: 特徴を指定するテキスト。
- ・『○○』: アーサータイプを指定するテキスト。
- ・“○○”: カードのテキストや効果等の置き換えを指定するテキスト。

◇カードの状態

- ・アクティブ状態: アクティブ状態はカードが縦向き状態で、未行動の状態を表す。
- ・レスト状態: レスト状態はカードが横向き状態で、行動済みの状態を表す。

カードは記述がない限り、場に出るときはアクティブ状態で場に出る。

◇進化

- ・カードは、特定のタイミングで、進化元カードに、進化後カードを重ねて進化状態にすることができる。
- ・進化後カードの進化元カード名称と進化元カードのカード名称が同じものを進化させることができる。

カード名称の後ろにある () は、参照にしない。

・進化させることで、ファーストステップとセカンドステップのコストのルールにおいて、進化状態コストを参照してカードをバトルエリアに出せる。

- ・進化させる方法は3通りある。

①ベースエリアに進化元カードと進化後のカードが揃ったとき、これらを重ねて進化させることができる。

②手札にある進化後カードを、場にある進化元カードを重ねて進化させることができる。

③ベースエリアにある進化後カードをバトルエリアにある進化元カードを重ねて進化させることができる。

またこれらは、チャージステップ、ファーストステップ、セカンドステップの進化させるタイミングでのみ行える。

- ・進化して重なっているカードは1枚のカードとして扱う。

- ・進化元のカードのテキストは有効でなくなる。

・バトルエリアにあるカードに進化させるときは、進化後カードの進化状態コストが場に出せるコストの上限を越えるように進化させることはできない。

リーダーカードとコスト置き場のカードの合計が2の状態、バトルエリアにあるコスト2のカードに進化状態コスト3のカードを進化させることはできない。

◇ツインレイドシステム (ファーストステップとセカンドステップでバトルエリアへのカードを出すときのルール)

・カードのコストの合計値がリーダーカードとチェイン置き場にあるカードの枚数以下になるように、バトルエリアにカードを出せる。

・ファーストステップでは、「赤」「緑」「青」「黄」「紫」の中から色を1つ指定し、その色だけのカードをベースエリアからバトルエリアに出せる。このとき、色を指定しなくてもよい。

- ・セカンドステップでは、そのターンのファーストステップで指定していない色のカードを出せる。

- ・無色のカードは、ファースト、セカンドステップに他の色に関係なくバトルエリアに出すことができる。ただ

し、バトルエリアに合計1枚までしか出すことができない。

◇デッキリフレッシュ

・デッキが0枚になったとき、捨て札置き場の全てのカードをシャッフルし、裏向きでデッキ置き場に置く。これをデッキリフレッシュと呼ぶ。

デッキが0枚になったときすぐさま適用されるが、効果の解決中にデッキが0枚になっても適用はしない。

◇アクションの行い方

- ・アクションは、バトルステップのアクションステップとカウンターステップで行うことができる。
- ・アクションを行うには、自分のバトルエリアにあるアクティブ状態のカードをレスト状態にする。
- ・カードのスキルによってアクションしたときの内容が異なる。

「攻撃」：スキル値分、相手のHPにダメージを与える。

「回復」：スキル値分、自分のHPを回復する。

「支援」：スキル値分、自分のバトルエリアのカード1枚のスキル値と守備値を上昇させる。(+X/+X する。)

「妨害」：スキル値分、相手のバトルエリアのカード1枚のスキル値と守備値を減少させる。(-X/-X する。)

◇デッキバースト

デッキバーストとは、攻撃のアクションを行われたとき、攻撃をされた側が自分のデッキの上のカード1枚をバースト置き場に表向きに置く。そのカードにバーストアイコンがあるなら、そのバーストテキストを発動する。発動後、そのカードを捨て札置き場に置く。

デッキバーストで表になったカードのバーストテキストは、プレイヤーの意図とは関係なく必ず発動する。

◇ブロックについて

- ・アクティブ状態のカードは、相手の攻撃のアクションをブロックすることができる。ブロックしたカードはレスト状態になり、守備値分だけ攻撃のダメージを軽減することができる。
- ・2枚以上でブロックを行うこともできる。

◇デッキが0枚になったとき

デッキが0枚になったときは捨て札置き場にある全てのカードをデッキに戻し、デッキをシャッフルする。

◇場所

- ・手札

自分の持ち札がある場所。デッキから引いたカードは手札に入る。対戦相手からは表面が見えないように手に持ち、自分のみ内容を確認できる。

手番は、リフレッシュステップで手札が7枚以上あるなら、6枚になるように手札のカードを選んで捨て札にする。

・デッキ置き場

デッキを置く場所。カードは全て裏向きにし、向きも統一して置く。勝手に表を見たり、順番を変えたりすることはできない。

・捨て札置き場

使い終わったカードを置く場所。表向きに重ねて置く。順番は、変えてもよい。

・チェーン置き場

チェーンを表す場所。チェーンに置くカードは、表向きで置く。順番は、変えてもよい。

・リーダーエリア

自分のリーダーカードを置く場所。ゲームが始まる前には裏向きで置く。

・バーストエリア

デッキバーストを行う際にカードを置く場所。

・バトルエリア

バトルを行うカードを置く場所。

・ベースエリア

毎ターン、チャージされるカードを置く場所。カードは3枚まで置かれる。カードの3枚の場所は自由に変えてよい。

※バトルエリア、ベースエリアを合わせて場と呼ぶ。

◇ゲームの準備

- ① デッキをシャッフルする。
- ② リーダーカードをリーダーエリアに裏向きで置く。
- ③ 先攻後攻を決める。

じゃんけんやサイコロのような無作為な方法で、先攻後攻を行うプレイヤーを決めます。

- ④ 手番、非手番のリーダーカードを表にする。
- ⑤ 手番、非手番の順でデッキからカードを5枚引いて手札にする。
- ⑥ 手番は、デッキの上からベースエリアにカードが3枚になるように表向きでカードを置く。

デッキからベースエリアにはカードを1枚ずつ置いていく。このとき、ベースエリアに出たときに起動する効果があれば効果を発動してから次のカードをデッキの上のカードをベースエリアに置く。

- ⑦ 手番は、ベースエリアに対応した進化元カードと進化後カードがあるなら、それらを進化元に進化後を重ねて進化させることができる。進化させたなら⑥に戻る。進化させないなら⑧へ進む。

⑧ 手番は、ベースエリアにあるカードを任意の枚数捨て札にすることができる。1枚でも捨て札にしたなら⑥に戻る。1枚も捨て札にしないなら⑨へ進む。

この⑧は、1度行っているなら、飛ばして⑨へ進む。

⑨ 非手番は、デッキの上からベースエリアにカードが3枚になるように表向きでカードを置く。

デッキからベースエリアにはカードを1枚ずつ置いていく。このとき、ベースエリアに出たときに起動する効果があれば効果を発動してから次のカードをデッキの上のカードをベースエリアに置く。

⑩ 非手番は、ベースエリアに対応した進化元カードと進化後カードがあるなら、それらを進化元に進化後を重ねて進化させることができる。進化させたなら⑨に戻る。進化させないなら⑪へ進む。

⑪ 一度だけベースエリアにあるカードを任意の枚数捨て札にすることができる。捨て札にしたなら⑨に戻る。

この⑪は、1度行っているなら、飛ばして⑩へ進む。

⑫ ゲームをスタートする。

◇ゲームの流れ

・スタートフェイズ ※先攻1ターン目は行わない。

①ドローステップ

(a)手番は、デッキの上からカードを1枚引く。

②チャージステップ

(a)手番は、デッキの上からベースエリアにカードが3枚になるように表向きでカードを置く。

デッキからベースエリアにはカードを1枚ずつ置いていく。このとき、ベースエリアに出たときに起動する効果があれば効果を発動してから次のカードをデッキの上のカードをベースエリアに置く。

(b)手番は、ベースエリアに対応した進化元カードと進化後カードがあるなら、それらを進化元に進化後を重ねて進化させることができる。進化させたなら(a)に戻る。進化させないなら(c)へ進む。

(c)非手番は、デッキの上からベースエリアにカードが3枚になるように表向きでカードを置く。

デッキからベースエリアにはカードを1枚ずつ置いていく。このとき、ベースエリアに出たときに起動する効果があれば効果を発動してから次のカードをデッキの上のカードをベースエリアに置く。

(d)非手番は、ベースエリアに対応した進化元カードと進化後カードがあるなら、それらを進化元に進化後を重ねて進化させることができる。進化させたなら(c)に戻る。進化させないなら次へ進む。

◇バトルフェイズ

①ファーストステップ

(a)手番は、色を1つ選ぶ。このとき、色を選ばなくてもよい。

(b)手番は、ベースエリアにある(a)で選んだ色のカードを任意の枚数バトルエリアに出すことができる。このとき、バトルエリアに出すカードのコストの合計値が自分のリーダーカードと自分のチェーン置き場にあるカードの合計枚数の値以下でなければならない。

カードはバトルエリアに同時に出る。

進化状態カードは、進化状態コストでバトルエリアに出すことができる。

(c)非手番は、色を1つ選ぶ。このとき、色を選ばなくてもよい。

(d)非手番は、ベースエリアにある(c)で選んだ色のカードを任意の枚数バトルエリアに出すことができる。このとき、バトルエリアに出すカードのコストの合計値が自分のリーダーカードと自分のチェーン置き場にあるカードの合計枚数の値以下でなければならない。

カードはバトルエリアに同時に出る。

進化状態カードは、進化状態コストでバトルエリアに出すことができる。

(e)手番、非手番の順で1枚ずつ交互に、バトルエリアに進化元のカードがあるなら、ベースエリアまたは手札から対応する進化後カードを重ねて進化させることができる。ここでは、手番、非手番の順で連続して、進化させなかったとき、次へ進む。

②セカンドステップ

(a)手番は、手札にあるファーストステップの(a)で選んだ色でない色カードを任意の枚数バトルエリアに出すことができる。このとき、バトルエリアに出すカードのコストの合計値が自分のリーダーカードと自分のチェーン置き場にあるカードの合計枚数の値以下でなければならない。

カードはバトルエリアに同時に出る。

進化状態カードは、進化状態コストでバトルエリアに出すことができる。

(b)非手番は、手札にあるファーストステップの(c)で選んだ色でない色カードを任意の枚数バトルエリアに出すことができる。このとき、バトルエリアに出すカードのコストの合計値が自分のリーダーカードと自分のチェーン置き場にあるカードの合計枚数の値以下でなければならない。

カードはバトルエリアに同時に出る。

進化状態カードは、進化状態コストでバトルエリアに出すことができる。

(c)手番、非手番の順で1枚ずつ交互に、バトルエリアに進化元のカードがあるなら、ベースエリアまたは手札から対応する進化後カードを重ねて進化させることができる。ここでは、手番、非手番の順で連続して、進化させなかったとき、次へ進む。

③アタックステップ

(a)手番は、バトルエリアにある縦向きカード1枚をレスト状態にすることで、アクションをすることができる。アクションしないなら④カウンターステップへ

(b)攻撃でアクションされたなら、非手番側のデッキバーストが発動する。

(c)非手番は、バトルエリアにある縦向きカードを任意の枚数レスト状態にすることで、攻撃のアクションをブロックすることができる。

(d)アクションが解決される。アクションは解決されるとアクションしたスキル値によって効果が解決される。このとき、ブロックされているなら、そのブロックしているカードの守備値の合計値分を減らした値でアクションが解決される。

(e)まだアクションするなら、(a)に戻る。アクションしないなら、次へ進む。

④カウンターステップ

(a)非手番は、バトルエリアにある縦向きカード1枚をレスト状態にすることで、アクションをすることがで

きる。アクションしないなら⑤チェインステップへ

(b)攻撃でアクションされたなら、手番側のデッキバーストが発動する。

(c)手番は、バトルエリアにある縦向きカードを任意の枚数レスト状態にすることで、攻撃のアクションをブロックすることができる。

(d)アクションが解決される。アクションは解決されるとアクションしたスキル値によって効果が解決される。このとき、ブロックされているなら、そのブロックしているカードの守備値の合計値分を減らした値でアクションが解決される。

(e)まだアクションするなら、(a)に戻る。アクションしないなら、次へ進む。

⑤チェインステップ

(a)手番は、バトルエリアのカード1枚を表向きでチェイン置き場に移す。このとき、バトルエリアにカードがないならベースエリアにあるカードを1枚チェイン置き場に移すことができる。

(b)非手番は、バトルエリアのカード1枚を表向きでチェイン置き場に移す。このとき、バトルエリアにカードがないならベースエリアにあるカードを1枚チェイン置き場に移すことができる。

(c)手番は、バトルエリアにカードがあるなら、それらを全て捨て札置き場に置く。

(d)非手番は、バトルエリアにカードがあるなら、それらを全て捨て札置き場に置く。

◇エンドフェイズ

①リフレッシュステップ

(a)手番は、ベースエリアのカードを任意の枚数捨て札にすることができる。

(b)非手番は、ベースエリアのカードを任意の枚数捨て札にすることができる。

②リフレッシュステップ

(a)手番は、手札が7枚以上あるなら6枚になるように手札を捨て札にする。

(b)手番は、チェイン置き場にカードが10枚以上置かれているなら9枚になるように捨て札にする。

(c)非手番は、チェイン置き場にカードが10枚以上置かれているなら9枚になるように捨て札にする。

◇キーワードテキスト

〔乖離進化〕

・〔乖離進化〕を持つ進化後カードは、(通常の進化カードと同じように)進化元カード名称が進化元カードのカード名称と同じものに進化させることができる。

カード名称の後ろにある () は、参照にしない。

(例)

○BS01-082【騎士】制圧型エニード→BS03-003【比翼の墮天使】制圧型エニード

○ST02-004【騎士】制圧型エニード(天空)→BS03-003【比翼の墮天使】制圧型エニード

・〔乖離進化〕を持つ進化後カードは、進化元カード名称が進化後カードの進化元カード名称と同じものにも進

化させることができる。またその進化後カードは、進化状態であってもその上に進化させることができる。ただし、同じカード名称のカードに進化させることはできない。

(例)

○BS01-083【連理の魔法姫】制圧型エニード→BS03-003【比翼の墮天使】制圧型エニード

×BS03-003【比翼の墮天使】制圧型エニード→BS03-003【比翼の墮天使】制圧型エニード

×BS03-003【比翼の墮天使】制圧型エニード→BS01-083【連理の魔法姫】制圧型エニード

以上

2017/2/3 Ver.1.2.0 へ改訂