

Harry Potter

CARD GAME

オフィシャルルールマニュアル

Ver.1.0

目次

ゲームの概要	01
カードについて	01
プレイシートについて	08
デッキについて	09
ゲームについて	09
ゲームの流れ	11
メインフェイズについて	12
キーワード効果	25
用語集	26
その他のルール	28
よくある質問	28

ゲームの概要

「ハリー・ポッターカードゲーム」の世界へようこそ!

このゲームは、ハリー・ポッターシリーズのキャラクターと共に、魔法やアイテムを駆使して戦う、2人用の対戦型トレーディングカードゲームです。

あなただけのデッキを作り、カードを通じて魔法世界を発見しよう!

決闘を繰り返して、相手パートナーのライフにダメージを与え、相手パートナーのライフが0になった状態でアタックを与えることができれば勝利です。

カードについて

Partnerカード

◆ パートナー

プレイヤーの相棒となるカードです。ゲームで使用するのは1枚のみです。デッキには入れず、パートナー置き場においてゲームを開始します。

カード効果やテキストには「パートナー」と短縮して記載されています。



◆ **寮**：所属する寮をアイコンで表しています。

◆ **カードタイプ**：カードの種類を表しています。
CharacterカードやMagicカードなど様々な種類があります。

◆ **カード名**

◆ **タグ**：カードの特徴や勢力を表したものです。カードの効果などで参照します。

◆ **効果**：カードが持つ効果です。様々なものがあります。

◆ **カード番号**

◆ **レアリティ**

Characterカード

◆ キャラクター

メインフィールドやサポートフィールドに出て、決闘やサポートを行うゲームの主役となるカードです。

カード効果やテキストには「キャラ」と短縮して記載されています。

すでに決闘場（メインフィールドもしくはサポートフィールド）に置いてあるキャラと同じカード番号のキャラは、決闘場に出すことはできません。

◆ **Magicアイコン**: このアイコンを持つキャラを休息状態にすることで、キャラのコスト以下のMagicカードを、無償でプレイすることができます。

◆ **コスト**: カードをプレイするために必要なMPの数です。

◆ **寮**: 所属する寮をアイコンで表しています。

◆ **AP**: 決闘の際、決闘相手のDPと比較する値です。

◆ **DP**: 決闘の際、決闘相手のAPと比較する値です。効果などによってDPが0になったキャラは、休息状態になります。

◆ **カードタイプ**: カードの種類を表しています。CharacterカードやMagicカードなど様々な種類があります。

◆ **カード名**

◆ **タグ**: カードの特徴や勢力を表したものです。カードの効果などで参照します。

◆ **効果**: カードが持つ効果です。様々なものがあります。

◆ **MP**: MPフィールドにある時、休息状態にすることで、このアイコンの数だけ、MPを発生させることができます。

◆ **ブレイク効果**: ライフから公開された場合、ブレイク効果を使用することができます。（ブレイク効果を使用した場合、カードは捨て札に行きます。）

◆ **レアリティ**

◆ **カード番号**: 同じカード番号のカードはデッキに4枚まで入れることができます。

Locationカード

◆ ロケーション

サポートフィールドに出て、ゲームのサポートをするカードです。

メインフィールドには出すことができず、サポートフィールドにのみ出すことができます。

キャラと異なり、サポートフィールドでも効果を使用することができます。

すでにサポートフィールドに置いてあるLocationカードと同じカード番号のLocationカードは、決闘場に出すことはできません。

◆ **コスト**：カードをプレイするために必要なMPの数です。

◆ **カードタイプ**：カードの種類を表しています。
CharacterカードやMagicカードなど様々な種類があります。

◆ **カード名**

◆ **効果**：カードが持つ効果です。様々なものがあります。

◆ **MP**：MPフィールドにある時、休息状態にすることで、このアイコンの数だけ、MPを発生させることができます。

◆ **ブレイク効果**：ライフから公開された場合、ブレイク効果を使用することができます。(ブレイク効果を使用した場合、カードは捨て札に行きます。)

◆ **レアリティ**

◆ **カード番号**：同じカード番号のカードはデッキに4枚まで入れることができます。

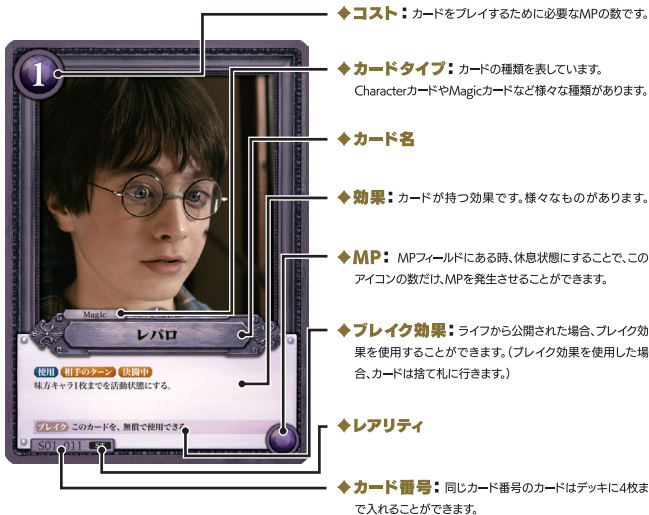
Magicカード

◆マジック

メインフィールドや、サポートフィールドには出せず、プレイした後、直接捨て札に行く使い捨てのカードです。

テキストに記載されたタイミングでのみ、プレイすることができます。

また、メインフィールドにいる、Magicアイコンを持つキャラを休息状態にすることで、そのキャラ以下のコストを持つMagicを、コストを支払わずに手札からプレイすることができます。



Eventカード

◆ イベント

メインフィールドや、サポートフィールドには出せず、プレイした後、直接捨て札に行く使い捨てのカードです。

テキストに記載されたタイミングでのみ、プレイすることができます。

◆ **コスト**：カードをプレイするために必要なMPの数です。

◆ **カードタイプ**：カードの種類を表しています。
CharacterカードやMagicカードなど様々な種類があります。

◆ **カード名**

◆ **効果**：カードが持つ効果です。様々なものがあります。

◆ **MP**：MPフィールドにある時、休息状態にすることで、このアイコンの数だけ、MPを発生させることができます。

◆ **ブレイク効果**：ライフから公開された場合、ブレイク効果を使用することができます。(ブレイク効果を使用した場合、カードは捨て札に行きます。)

◆ **レアリティ**

◆ **カード番号**：同じカード番号のカードはデッキに4枚まで入れることができます。

Itemカード

◆ アイテム

使い切りのもの、キャラに装備するもの、サポートフィールドに出すものなど、あらゆる用途のあるカードです。

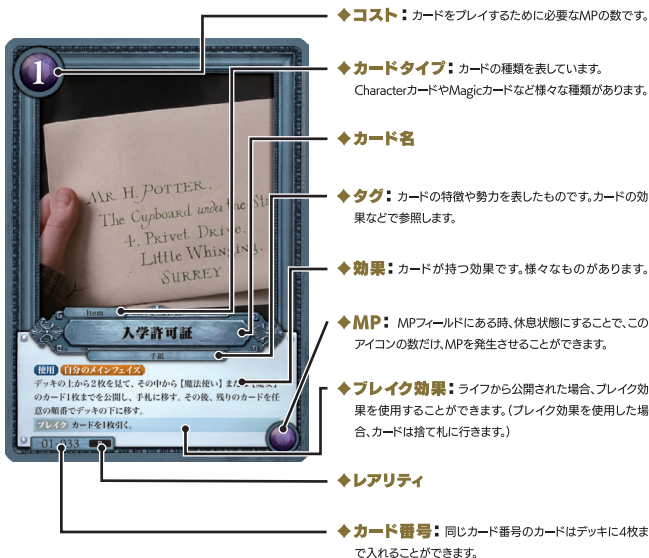
【装備】 のItemカードをキャラに装備させる時を除き、Itemカードはメインフィールドにはプレイできません。Locationカードのようにサポートフィールドでも効果を使用することができます。

【使用】 と記載されたものは、MagicカードやEventカードのようにプレイした後、直接捨て札に行く使い捨てのカードです。

【装備】 と記載されたものは、キャラの下に重ね、重ねてある間、メインフィールドでもサポートフィールドでも効果を発揮します。

キャラ1枚につき、Itemカードは1枚までしか装備することができません。

【使用】 や **【装備】** の記載が無く、使い方が指定されていないItemカードは、Locationカードのように、サポートフィールドにプレイします。



MPカード

◆ MP

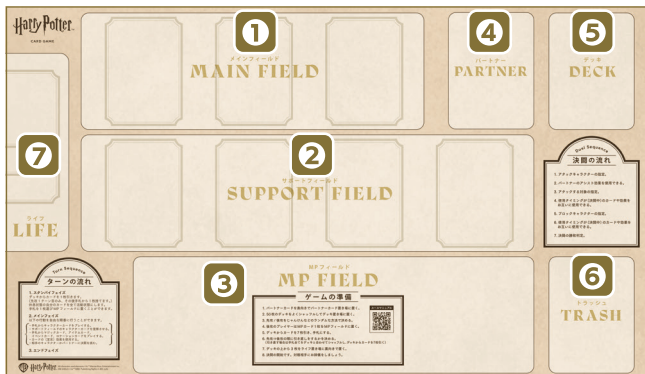
後攻のプレイヤーのみが使用する使い切りのカードです。

コストを支払うタイミングであれば、自分のターンでも、相手のターンでも、好きなタイミングで使用することができます。

便宜上、MPフィールドに配置してゲームを進行しますが、MPフィールドにあるカードとしては扱いません。



プレイシートについて



<p>① メインフィールド</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・キャラを置く場所です。メインフィールドにいるキャラは、決闘に参加したり効果を使用することができます。 ・カードを3枚まで置くことができます。(カードの下に重ねるカードは除く) ・Locationカードや、装飾以外のItemカードを置くことはできません。
<p>② サポートフィールド</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・キャラ、Locationカード、Itemカードを置く場所です。サポートフィールドにいるキャラは、決闘に参加したり効果を使用することができません。 (サポーターを除く) ・カードを4枚まで置くことができます。(カードの下に重ねるカードは除く)
<p>③ MPフィールド</p>	<p>コストを支払うためのMPを発生させるカードを置く場所です。</p>
<p>④ パートナー置き場</p>	<p>パートナーを置く場所です。</p>
<p>⑤ デッキ置き場</p>	<p>デッキを置く場所です。</p>
<p>⑥ 捨て札置き場</p>	<p>使用したカードなどを置く場所です。</p>
<p>⑦ ライフ置き場</p>	<p>ライフを置く場所です。</p>

デッキについて

ハリー・ポッターカードゲームでは、以下のものがが必要です。

カード番号の同じカードは
デッキに**4枚**まで



50枚ちょうどで
構築されたデッキ

+



Partnerカード：1枚

+



MPカード：1枚

ゲームについて

ゲームの準備

- 1 | パートナーを表向きでパートナー置き場に置く。
- 2 | 50枚のデッキをよくシャッフルしてデッキ置き場に置く。
- 3 | 先攻/後攻をじゃんけんなどのランダムな方法で決める。
- 4 | 後攻のプレイヤーはMPカード1枚をMPフィールドに置く。
- 5 | デッキからカードを7枚引き、手札にする。
- 6 | 先攻⇒後攻の順に引き直しをするかを決める。
(引き直す場合は手札全てをデッキと合わせてシャッフルし、デッキからカードを7枚引く)
- 7 | デッキの上から3枚をライフ置き場に裏向きで置く。
(山札の一番上がライフの一番下になり、山札の上から3枚目がライフの一番上になるように順番に置く。)
- 8 | 決闘の開始です。対戦相手にお辞儀をしましょう。

ゲームの勝利条件

次のいずれかが発生したら、あなたの勝利となります。

- ◆ 相手のライフが0枚のときに、相手パートナーにダメージを与える。
- ◆ 相手のデッキが0枚になる

活動状態と休息状態

決闘場やMPフィールドにあるカードは、縦向きの状態を「**活動状態**」と呼び、横向きの状態を「**休息状態**」と呼びます。

アタックやブロックを行えるのは「**活動状態**」のキャラのみで、アタックやブロックを行うと「**休息状態**」になります。

また、キャラのDPが0になった場合も、そのキャラは休息状態になります。



活動状態



休息状態

ゲームの流れ

ゲームは先攻のプレイヤーからターンを行い、以下の順番で進行します。
ターンが終了したら、後攻のプレイヤーにターンを移行します。

1.スタンバイフェイズ

①→②→③→④の順序で1回ずつ行います。

- ① | ターンの開始時に処理が発生する効果を解決します。
- ② | デッキからカードを1枚引きます。(先攻1ターン目のみ、カードを引いた後に、手札からカードを1枚捨て札に置きます。)
- ③ | 自分のカードを全て活動状態にします。
- ④ | 手札を1枚MPフィールドに置くことができます。(置かないこともできます)



2.メインフェイズ

以下を好きな順序で好きな回数行います。

- ・コストを支払って手札のカードをプレイする
- ・**宣言**の効果を使用する
- ・相手のキャラかパートナーに決闘を挑む(アタックする)
- ・キャラの復帰を行う



3.エンドフェイズ

①→②の順序で1回ずつ行います。

- ① | ターンの終了時に処理が発生する効果を解決します。
- ② | 手札が7枚より多い場合、7枚になるように捨て札に置きます。



相手のターンへ

メインフェイズについて

以下を好きな順序で好きな回数行います。

- コストを支払って手札のカードをプレイする
- **宣言** の効果を使用する
- 相手のキャラかパートナーに決闘を挑む(アタックする)
- キャラの復帰を行う

<コストを支払って手札のカードをプレイする>

Characterカードのプレイ

◆ キャラクター

- ① まず、プレイしたいカードを相手に見せて、プレイを宣言します。
- ② 次に、MPフィールドのカードのMPに記載されたアイコンの数の合計が、プレイしたいカードのコスト(カードの左上の数字)と同じ数になるように、MPフィールドのカードを休息状態にします。
- ③ 最後に、メインフィールドかサポートフィールドに、プレイを宣言したカードを活動状態で出します。

プレイしたい場所に置けるカードがすでに上限枚数に達している状態(メインフィールドであれば3枚、サポートフィールドであれば4枚)で、その場所に新たにカードをプレイしたい場合は、すでに置いてあるカードを1枚捨て札に移すことで、プレイすることができます。

また、すでに決闘場に置いてあるキャラと同じカード番号のキャラは、プレイを宣言することができません。



◆ APDPを持たないカード

時折、APやDPを持たないキャラがあります。

これらは、サポートフィールドにしかプレイすることができず、復帰などによって、メインフィールドに移すこともできません。

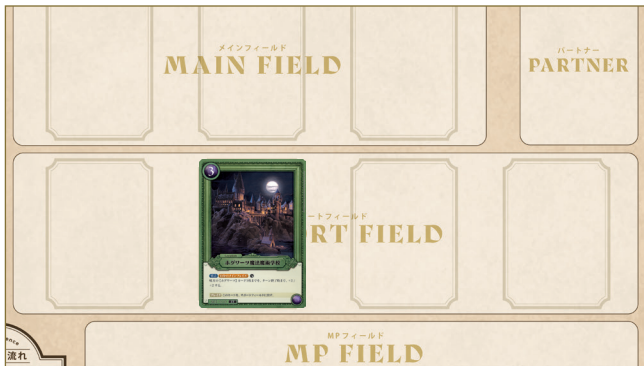
Locationカードのプレイ

◆ ロケーション

- ① まず、プレイしたいカードを相手に見せて、プレイを宣言します。
- ② 次に、MPフィールドのカードのMPに記載されたアイコンの数の合計が、プレイしたいカードのコスト(カードの左上の数字)と同じ数になるように、MPフィールドのカードを休息状態にします。
- ③ 最後に、サポートフィールドに、プレイを宣言したカードを活動状態で出します。

サポートフィールドにすでに4枚カードがある状態で、新たにLocationカードをプレイしたい場合は、すでに置いてあるカードを1枚捨て札に移すことで、プレイすることができます。

また、すでに決闘場に置いてあるLocationカードと同じカード番号のLocationカードは、プレイを宣言することができません。



Magicカードのプレイ

◆マジック

Magicカードは、2通りのコストの支払い方があり、いずれかの方法でプレイすることができます。

◆プレイパターン①

- 1 まず、プレイしたいカードを相手に見せて、プレイを宣言します。
- 2 次に、MPフィールドのカードのMPに記載されたアイコンの数の合計が、プレイしたいカードのコスト(カードの左上の数字)と同じ数になるように、MPフィールドのカードを休息状態にします。
- 3 最後に、Magicカードのテキストに記載された効果を処理します。
処理が終わった後、プレイしたMagicカードを捨て札に移します。

◆プレイパターン②

- 1 まず、プレイしたいカードを相手に見せて、プレイを宣言します。
- 2 次に、プレイしたいカードのコスト(カードの左上の数字)以上のコストを持ち、Magicアイコンを持ったメインフィールドのキャラを休息状態にします。(そのターンにプレイしたキャラを除く)
- 3 最後に、Magicカードのテキストに記載された効果を処理します。
処理が終わった後、プレイしたMagicカードを捨て札に移します。



Magicアイコン

このアイコンを持つキャラを休息状態にすることで、キャラのコスト以下のMagicカードを、無償でプレイすることができます。

Eventカードのプレイ

◆ イベント

- ① まず、プレイしたいカードを相手に見せて、プレイを宣言します。
- ② 次に、MPフィールドのカードのMPに記載されたアイコンの数の合計が、プレイしたいカードのコスト(カードの左上の数字)と同じ数になるように、MPフィールドのカードを休息状態にします。
- ③ 最後に、Eventカードのテキストに記載された効果进行处理します。
処理が終わった後、プレイしたEventカードを捨て札に移します。

Itemカードのプレイ

◆ アイテム

◆ 装備を持つカード

- 1 | まず、プレイしたいカードを相手に見せて、プレイを宣言します。
- 2 | 次に、MPフィールドのカードのMPに記載されたアイコンの数の合計が、プレイしたいカードのコスト(カードの左上の数字)と同じ数になるように、MPフィールドのカードを休息状態にします。
- 3 | 最後に、メインフィールドかサポートフィールドにいる、キャラの下に、プレイを宣言したカードを重ねます。

装備を持つカードは、メインフィールドやサポートフィールドに置けるカードの上限枚数に数えません。

装備を持つカードは、キャラ1枚につき、1枚までしか重ねることができません。

また、Itemカードは、キャラやLocationカードと異なり、同じカード番号のItemカードを、何枚でも決闘場に置くことができます。



Itemカードのプレイ

◆ アイテム

◆ **使用** を持つカード

- ① まず、プレイしたいカードを相手に見せて、プレイを宣言します。
- ② 次に、MPフィールドのカードのMPに記載されたアイコンの数の合計が、プレイしたいカードのコスト(カードの左上の数字)と同じ数になるように、MPフィールドのカードを休息状態にします。
- ③ 最後に、Itemカードのテキストに記載された効果を処理します。処理が終わった後、プレイしたItemカードを捨て札に移します。

◆ **装備** や **使用** を持たないカード

- ① まず、プレイしたいカードを相手に見せて、プレイを宣言します。
- ② 次に、MPフィールドのカードのMPに記載されたアイコンの数の合計が、プレイしたいカードのコスト(カードの左上の数字)と同じ数になるように、MPフィールドのカードを休息状態にします。
- ③ 最後に、サポートフィールドに、プレイを宣言したカードを活動状態で出します。

サポートフィールドにすでに4枚カードがある状態で、新たに **装備** や **使用** を持たないItemカードをプレイしたい場合は、すでに置いてあるカードを1枚捨て札に移すことで、プレイすることができます。

また、Itemカードは、キャラやLocationカードと異なり、同じカード番号のItemカードを、何枚でも決闘場に置くことができます。

< 宣言 の効果を使用する >

メインフィールドにいるキャラや、Locationカードなどが持つ 宣言 自分のメインフェイス の効果を使用できます。

サポートフィールドにいるキャラの 宣言 の効果は使用できませんが、サポーター を持っているキャラであれば、サポートフィールドにいる場合でも 宣言 の効果を使用できます。

<相手のキャラかパートナーに決闘を挑む(アタックする)>

決闘は、以下の流れで進行します。

1. アタックの宣言

メインフィールドにある活動状態のキャラを休息状態にすることで、決闘を挑む(アタックを宣言する)ことができます。

アタックを宣言することができるのは、下記のいずれかです。

- ・相手のパートナー
- ・相手の休息状態のキャラ

アタックの対象にできる

活動状態のパートナー



休息状態のパートナー



休息状態のキャラ



アタックの対象にできない

活動状態のキャラ



また、決闘場に出たカードは、そのターン中はアタックを宣言することができません。



2. アシスト効果の使用タイミング

パートナーのアシスト効果を宣言することができます。

記載されたコストを支払い、効果を使用します。

3. **アタック** 効果の使用タイミング(次のページへ) →

3. アタック 効果の使用タイミング

アタックを宣言したカードが **アタック** を持つ場合、その効果を使用します。



4. 決闘中 効果の使用タイミング①

手番のプレイヤーから、1か2か3を選びます。

1. **使用** **決闘中** を持つ手札のカードをプレイする
2. **宣言** **決闘中** を持つ効果を使用する
3. パスする

パスを選んだ場合、次は非手番のプレイヤーが1か2か3を選びます。

お互いのプレイヤーが連続して3を選んだ場合、次に移行します。

また、決闘中の期間を指定している効果なども、このタイミングから決闘の終了まで発動します。



5. ブロックの宣言

メインフィールドにある活動状態のキャラを休息状態にすることで、ブロックを宣言することができます。

ブロックを宣言すると、アタックされている対象の代わりに、ブロックを宣言したキャラがアタックを受けることができます。

キャラがアタックを受ける

6. ブロック 効果の使用タイミングへ

OR

パートナーがアタックを受ける

ダメージ判定(23ページ)へ



6. ブロック 効果の使用タイミング

ブロックを宣言したカードが **ブロック** を持つ場合、その効果を使用します。



7. 決闘中 効果の使用タイミング②

決闘中 効果の使用タイミング①と同じ処理を行います。

8. 決闘の勝敗判定(次のページへ) →

8. 決闘の勝敗判定

アタック側のAP(①)と、アタックを受けた側のDP(②)を比べます。

アタック側のAPが、アタックされている側のDP“以上”の場合、アタック側が決闘に勝ち、アタックされている側のキャラをダウンさせます。

アタック側のAPが、アタックされている側のDP“未満”の場合、アタック側が決闘に負け、何も起きません。

アタック側

①

②

アタックを受けた側

$1 + 2 = 3 \geq 2$

アタック側の勝ちです

装備していると AP+2

9. ダウンの処理

決闘によって、キャラがダウンした場合、カードの持ち主は1か2のいずれかを選びます。

1. サポートフィールドに移す
2. 捨て札に移す

サポートフィールドにすでに4枚カードがある状態で、1を選んだ場合、すでに置いてあるカードを1枚捨て札に移してから、サポートフィールドに移します。

10. ダウン 効果の使用タイミング(次のページへ) →

10. ダウン 効果の使用タイミング

ダウンしたカードが **ダウン** を持つ場合、その効果を使用します。



11. 決闘の終了

決闘を終了します。

決闘が終了した時に発動する効果があれば、この時点で発動できます。

次に、決闘中の期間を指定している効果を全て終了します。

カード2枚でのアタック

アタックの宣言のタイミングで、同じ対象を攻撃できるキャラが2枚ある場合、2枚を休息状態にすることで、カード2枚でアタックすることができます。(3枚ではできません)

・決闘の勝敗判定において、2枚のキャラのAPが合算された値で決闘します。
(どちらかのAPが上昇するわけではありません)

パートナーがアタックを受ける

ダメージ判定

パートナーがアタックを受けた場合、ライフにダメージを受けます。

◆ライフのダメージ処理

ダメージを受けたプレイヤーは、ライフ置き場にある一番上のライフを1枚公開し、1か2か3のいずれかを選ぶ。

1. 公開したカードを手札に加える
2. 公開したカードを活動状態でMPフィールドに移す
3. 公開したカードが **ブレイク** を持つ場合、**ブレイク** の効果を使用し、カードを捨て札に移す。

<キャラの復帰を行う>

サポートフィールドにいるキャラと、同じカード番号のカードを手札から捨て札に置くことで、サポートフィールドのそのキャラを、メインフィールドに移すことができます。

メインフィールドにすでに3枚カードがある状態で、復帰を行う場合、すでに置いてあるカードを1枚捨て札に移すことで、復帰を行うことができます。

また、復帰したキャラは、そのターンに決闘場に出ているカードでなければ、すぐにアタックを宣言することができます。



キーワード効果

アイコン	
P [○○] P 「○○」	指定されたタグかカード名を持つパートナーを使用している場合のみ効果を発動できる。 タグを指定する場合は【】、カード名を指定する場合は「」で括られる。
ブレイク	ライフから公開された場合、ブレイク効果を使用することができます。 (ブレイク効果を使用した場合、カードは捨て札に行きます。)
突進	決闘場に出たターンから相手キャラへアタックできる。
速攻	決闘場に出たターンからアタックできる。
サポーター	サポートフィールドでも効果を使用できる。
挑発	相手キャラがアタックを宣言する時、この効果を持つカードにアタックが可能な場合、必ずこの効果を持つカードをアタック対象に選択する。
反撃	相手キャラからアタックされた時の決闘の勝敗判定において、決闘中の相手キャラ1枚に対して、 反撃 を持ったキャラからも勝敗判定を行う。 (反撃 を持ったキャラのAPとアタックしているキャラ1枚のDPを比べて 反撃 側が勝利した場合、 反撃 側のキャラクターに敗北した相手キャラをダウンさせる。)
連携 ○○	サポートフィールドにいる、指定されたキャラを休息状態にすることで、アタックしているキャラのAPに、休息状態にしたキャラのAPを加算する。

用語集


効果の発動タイミング

アイコン	
常時	決闘場にある限り、常に発動する効果。
宣言 自分のメインフェイズ	自分のメインフェイズ中に宣言して発動する効果。 (決闘場に出たターンから使用することができます。)
宣言 決闘中	決闘中に宣言して発動する効果。
自動 エントリー	この効果を持つカードが決闘場に出たときに発動する効果。 復帰などによって、キャラがサポートフィールドからメインフィールドに移った場合は、発動しません。
自動 アタック	この効果を持つカードがアタックしたときに発動する効果。
自動 ブロック	この効果を持つカードがブロックしたときに発動する効果。
自動 ダウン	この効果を持つカードがダウンしたときに発動する効果。
自動 自分のターン開始時	自分のターン開始時に発動する効果。
自動 自分のターン終了時	自分のターン終了時に発動する効果。
アシスト	味方キャラでアタック宣言をするタイミングで使用できます。 アタック の効果の前に使用します。



効果の使用方法の種類

アイコン	
使用	決闘場に出さずに処理される効果。 効果を処理した後、捨て札に移す。
装備	決闘場にあるキャラカードの下に重ねて使用する効果。



ターンの指定

アイコン	
	自分のターン中のみ発動する効果。
	相手のターン中のみ発動する効果。

使用可能回数

アイコン	
	ゲーム中に1回のみ発動する効果。 (USEDマーカー等で、使用したことをわかりやすくしておくことを推奨します。)
	ターンに1回のみ発動する効果。

コスト

用語・アイコン	
	このコストが記載された活動状態のカードを休息状態にします。
	指定された数のMPを支払います。
(OOを捨て札にする)	指定されたカードを捨て札にします。

その他

用語	
[OO]	カード名を指定する場合の表記です。
{OO}	タグを指定する場合の表記です。
±1/±1	APとDPIに対する補正の値を表します。 左の数字分、APIに+か-の補正を行います。 右の数字分、DPIに+か-の補正を行います。
ダウンさせる	ダウンしたカードの持ち主は、そのカードをサポートフィールドか、捨て札に移します。 また、サポートフィールドのキャラはダウンしません。
決闘中のキャラ	アタック、またはブロックしているキャラを指します。

その他のルール

カード番号について

カード番号は、親番号（数字のみ、もしくは数字とアルファベット）と子番号（数字のみ）で表されます。また子番号3ケタの後に小文字のアルファベットが付く場合がありますが、これはカード番号には含まれません。

効果の発動順について

ゲーム中、複数の効果が同時に発動した時は、その効果を持つカードのプレイヤーが望む順で、効果を処理します。

また、自分と相手の効果が同時に発動した場合は、そのターンを進行しているプレイヤーの全ての効果を先に処理し、その後、ターンを進行していないプレイヤーの効果を処理します。

カード2枚でのアタックの詳細

- ・ **アタック** の効果は望む順で全て解決することができます。
- ・ 相手のキャラの **反撃** は、**反撃** を使用する側がアタックに参加した2枚の内のいずれかを選び、**反撃** を使用します。
- ・ 決闘によって相手のキャラをダウンさせた時に発動する効果があれば、望む順で全て解決することができます。

よくある質問

Q. キャラの **宣言** の効果は、決闘場に出たターンから使えますか？

A. 使えます。キャラの **宣言** の効果も、Locationカードの **宣言** の効果も、決闘場に出たターンから使用が可能です。

Q. アタックしたキャラがブロックされ、決闘に敗北しました。どうなりますか。

A. アタックしたキャラも、ブロックしたキャラも、そのままになります。

Q. サポートフィールドにキャラをプレイすることはできますか

A. 可能ですが、効果を発動できるのは **サポーター** を持つキャラのみです。

Q. **使用** や **装備** が記載されていないItem カードは、どのようにプレイすればよいですか

A. Locationカードのように、サポートフィールドにプレイします。また、キャラやLocationカードと異なり、同じカード番号のカードを何枚でも決闘場に置くことができます。

Q. メインフィールドに1枚しかカードが無い状態で、そのキャラを捨て札にして、キャラをプレイすることはできますか。

A. できません。カードをプレイする際、既に決闘場にあるカードを捨て札にしてプレイする行為は、プレイする場所が埋まっている場合にしか行えません。

Q. このターンにサポートフィールドに出たキャラが復帰しました。アタックすることはできますか

A. できません。

Q. アタック対象になった休息状態のキャラが **決闘中** の効果によって活動状態になった場合、アタックはどうなりますか。

A. アタック対象は変わらず、アタック対象になったキャラは活動状態で決闘を行います。

Q. 活動状態のキャラがダウンしました。サポートフィールドに移動させる時は活動状態のままですか

A. はい、活動状態のまま、サポートフィールドに移動します。

Q. **常時** や **自動** の効果を、発動させないことはできますか

A. できません。**常時** や **自動** は、必ず発動させる必要があります。ただし、記載されている条件が満たされていない場合は、発動しません。

Q. 効果中に「1枚まで」と記載されている効果は、0枚を選択することはできますか。

A. はい、可能です。ただし「1枚」と記載されている効果は、1枚を選ぶ必要があります。

Q. カードの効果によって、既に決闘場にいるキャラと同じカード番号のキャラを決闘場に出さなければならない場合、どうなりますか。

A. 決闘場に出すことはできず、元々そのカードがあった場所に戻ります。

Q. サポートフィールドのキャラをアタック対象にすることはできますか。

A. できません。

Q. 2枚以上のカードで、ブロックを行うことはできますか

A. できません。

Q. MPが無いカードをMPフィールドに置くことはできますか。

A. 可能です。ただし、カードをプレイする際に、休息状態にしても、コストを支払うことはできません。

Q. 復帰の回数に制限はありますか

A. ありません。

Q. 決闘場が埋まっている状態で、すでに決闘場にいるキャラAを捨て札にして、同じカードナンバーのキャラAをプレイすることはできますか。

A. できません。すでに決闘場にいるキャラや、Locationカードと同じカード番号のカードは、プレイの宣言を行うことができません。



All characters and elements © & ™ Warner Bros. Entertainment Inc.
WB SHIELD: © & ™ WBEI. Publishing Rights © JKR. (s26)

movic

発売・販売元:株式会社ムービック
Copyright movic Co.,Ltd. 2005-2026