

よくある質問

- ・左右どちらの端から主人公をめくるかはジャンケンで決定してください。※2試合目以降も勝敗にかかわらずじゃんけんで決めてください。
- ・主人公のパワーの低い方から効果が有効になります。（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効果を有効とすることができます。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。）
- ・お互いに主人公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仲間を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。倍になるのはカードに表記されている本来の数値が倍になります。
- ・「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以下になります。
- ・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

<第七章 ハートエディション>

G01 むてん丸

⇒枠が青のカードであるくら吉やくららといった火属性以外のカードを仲間にすることができます。

G04 海美・シーラ

⇒ティアとはG32「ティアクラウン」のことを指します。このカードの効果はこのカードが手札にあるか、仲間の場合にG32「ティアクラウン」を見せた時に発動します。

G05 シャム・メルルーサ

⇒伏せているカードとは表にしていない主人公カードのことを指します。

G06 グリンベア・サーモン

⇒主人公の枠が青であれば属性が火や水でも仲間にすることができます。相手の主人公が水の場合、仲間を入れ替える効果は強制です。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。

G09 サーヴァ・ロト

⇒相手の伏せた主人公が2枚以上ある場合、入れ替え効果は強制です。1枚以下しかない場合は何も起こりません。伏せた主人公2枚を選ぶのはこのカードを出したプレイヤーです。

G10 ヴィン・ロト

⇒このカードの効果为解决する場合、1枚選んで見たカードは裏向きに毎回戻すようなことは行いません。全ての手札の確認を行ったら効果の解決は終了となります。手札がない場合何も起こりません。裏向きのカードを選ぶのはこのカードを出したプレイヤーです。

G11 ニウ・ゲート

⇒手札がない場合何も起こりません。裏向きのカードを選ぶのはこのカードを出したプレイヤーです。

G12 エゾラク・イログマ

⇒テラとはG15「テラ・カーフェ」のことを指します。相手のすべて（主人公・仲間）の星が3個以上のカードを指します。

G13 ビルガ・ギュー

⇒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。

G14 スージュ・カミン

⇒相手の手札を選ぶのはこのカードを出したプレイヤーの対戦相手です。

G15 テラ・カーフェ

⇒エゾラクとはG12「エゾラク・イログマ」のことを指します。相手のすべて（主人公・仲間）の枠が緑のカードの効果は無効にします。

G17 各務原あずみ&リゲル

⇒伏せている主人公を選ぶのはこのカードを出したプレイヤーです。

G18 上柚木綾瀬&ズィーガー

⇒相手の手札を選ぶのはこのカードを出したプレイヤーです。100、300、500、700の他に250、350等10の位も効果の対象に含まれます。

G19 天王寺飛鳥&フィエリテ

⇒相手の主人公とすべての仲間のパワーが-100されます。

G20 ウェアアントラー

⇒このカードのみを仲間として出した場合にも（カード自身を仲間のウェアアントラー1枚とカウントするので）+100されます。

G21 オドカース

⇒相手の「主人公とすべての仲間」の枠が青のカードのパワーが-100されます。※主人公は必ず-100されるわけではありません。枠が青のカードの主人公が-100されます。

G23 シバーク

⇒既に仲間になっている相手の枠が青のカードはそのまま場に残ります。

G24 イラーツク

⇒相手が後から青の枠のカードを出しても効果の対象とすることはできません。場に出た

時のみに発生する効果です。

G27 カレイーグル

⇒相手の主人公が火で星2つであっても+1200はされません。+600です。

G30 チア・ヴェンダ・ゾア

⇒相手の主人公がG37「クルエル・オルランド」&荒獅子舞が捨て札置き場にあるときにこのカードをプレイすると荒獅子舞が紫のカードとみなされ、「クルエル・オルランド」の効果の対象に取られて+700と言われてしまいますのでご注意ください。（まずないと思います…）

G32 ティアクラウン

⇒相手のすべての仲間のパワーを0にします。

G33 リーフクラウド

⇒仲間に来るのは自分の捨て札置き場のシノブだけです。

G34 サンダークライン

⇒手札に戻すのはそれぞれ自分の捨て札置き場からです。

G37 クルエル・オルランド

⇒相手の捨て札の枠が紫のカードも選べます。

G38 クルエル・コヨーテ

⇒対決後、お互いの仲間と相手の主人公を捨て札置き場に置いた後、1枚選び仲間にすることができます。（※直前の対決で捨てられた仲間を仲間とすることも可能です。）次の対戦における主人公効果の発動及び仲間をつける優先権についてはクルエル・コヨーテとつけられている仲間を合わせたパワーと相手主人公のパワーを比べて決めます。