

NO.	カテゴリ	項目	質問	回答
Q1	基本ルール	ゲームの準備	デッキの枚数に制限はありますか？	はい、あります。デッキは50枚ちょうどで構築する必要があります。
Q2	基本ルール	ゲームの準備	デッキを構築する上で何か条件はありますか？	はい、あります。デッキは1色または2色のカード群で構築する必要があります。デッキに入れることができるカードタイプは「ユニット」「パイロット」「コマンド」「ベース」の4種類です。
Q3	基本ルール	ゲームの準備	同じカードナンバーのカードは何枚までデッキに入れることができますか？	同じカードナンバーのカードは4枚まで入れられます。
Q4	基本ルール	ゲームの準備	「ST01-001 ガンダム」と「GD01-013 ガンダム」を、デッキにそれぞれ4枚ずつ入れることはできますか？	はい、できます。カードナンバーが異なるカードであればカード名が同じでも、別のカードとしてそれぞれ4枚までデッキに入れることができます。
Q5	基本ルール	ゲームの準備	リソースデッキの枚数に制限はありますか？	はい、あります。リソースデッキは10枚ちょうどで構築する必要があります。
Q6	基本ルール	ゲームの準備	リソースデッキを構築する上で何か条件はありますか？	はい、あります。リソースデッキはカードタイプ「リソース」のカードのみで構築する必要があります。リソースは同じカードナンバーでも何枚でも入れることができます。
Q7	基本ルール	ゲームの準備	デッキで使用するために用意したトークンはどこに置かれますか？	用意したトークンはゲーム外にまとめて置かれます。

Q8	基本ルール	ゲームの準備	シールドエリア（シールド置き場）に置くカードに順番はありますか？	はい、デッキの一番上にあるカードがシールドの一番下になるように置きます。
Q9	基本ルール	ゲームの準備	先攻・後攻はどのように決めますか？	じゃんけん等で決定権を得たプレイヤーが手札を確認する前に先攻・後攻を決めます。
Q10	基本ルール	ゲームの準備	手札の引き直しはできますか？	はい、先攻のプレイヤーから順に1度だけ引き直すことができます。引き直しを行う場合は、手札全てをデッキの下に戻して新たに手札が5枚になるようにデッキの一番上からカードを引きます。その後、デッキをシャッフルしてください。
Q11	基本ルール	ゲームの準備	「EXベース」とはなんですか？	お互いのプレイヤーがゲーム開始時にシールドエリア内のベース置き場に置くAP0とHP3を持つベースのトークンです。
Q12	基本ルール	ゲームの準備	「EXリソース」とはなんですか？	後攻のプレイヤーがゲーム開始時にリソースエリアに置くリソースのトークンです。ゲーム中、効果によって置かれることもあります。
Q13	基本ルール	スタートフェイズ	スタートフェイズにレストのカードをアクティブにせず、レストにしたままにすることはできますか？	いいえ、できません。
Q14	基本ルール	ドローフェイズ	ドローフェイズにカードを引かないことはできますか？	いいえ、できません。
Q15	基本ルール	ドローフェイズ	先攻のプレイヤーは最初のターンのドローフェイズにカードを引くことはできますか？	はい、できます。
Q16	基本ルール	ドローフェイズ	手札の枚数に上限はありますか？	いいえ、ありません。ただし、自分のエンドフェイズの時点で手札が11枚以上ある場合、手札が10枚になるように捨てます。
Q17	基本ルール	ドローフェイズ	デッキからカードを引いた結果、デッキが0枚になりました。このとき、ゲームはどうなりますか？	デッキの枚数が0枚になった時点で、そのプレイヤーは敗北となります。

Q18	基本ルール	リソースフェイズ	リソースフェイズにリソースを置かないことはできますか？	いいえ、できません。
Q19	基本ルール	リソースフェイズ	リソースエリアの枚数に上限はありますか？	はい、あります。リソースエリアに置けるリソースの上限はリソースデッキから10枚、EXリソースの上限は5枚、合わせて15枚になります。
Q20	基本ルール	リソースフェイズ	リソースデッキが0枚のとき、リソースフェイズは行いますか？	リソースフェイズは行いますが、0枚であるためそのままメインフェイズに移行します。
Q21	基本ルール	メインフェイズ	バトルエリアに配備できるユニットの枚数に上限はありますか？	はい、あります。バトルエリアに配備できるユニットの上限は6枚になります。
Q22	基本ルール	メインフェイズ	既にユニットが6枚配備されているとき、新たにユニットを配備することはできますか？	はい、できます。上限を満たしているときに新たにユニットを配備したい場合、既に配備されているユニットをトラッシュに置き、新たにユニットを配備します。このときトラッシュに置かれたユニットは「破壊」扱いではありません。
Q23	基本ルール	メインフェイズ	シールドエリア（ベース置き場）に配備できるベースの枚数に上限はありますか？	はい、あります。シールドエリア（ベース置き場）に配備できるベースの上限は1枚になります。
Q24	基本ルール	メインフェイズ	既にベースが配備されているとき、新たにベースを配備させることはできますか？	はい、できます。既に配備されているベースをトラッシュに置き、新たにベースを配備します。このときトラッシュに置かれたベースは「破壊」扱いではありません。
Q25	基本ルール	メインフェイズ	カードをプレイするとき参照するLvは、リソースエリアにあるEXリソースも含めますか？	はい、含めます。リソースが2枚とEXリソースが1枚ある場合、Lv.3のカードまでプレイすることができます。
Q26	基本ルール	メインフェイズ	カードをプレイするときEXリソースでコストを支払ったため、EXリソースがゲームから取り除かれました。この後、プレイできるカードのLvはどうなりますか？	EXリソースがゲームから取り除かれてリソースの数が減ったため、その分だけプレイできるカードのLvは下がります。
Q27	基本ルール	メインフェイズ	パイロットを持つコマンドカードは、どのようにパイロットとしてプレイすればいいですか？	通常のカードのプレイのようにコストを支払った後、コマンド効果を発動するかわりにそのままユニットにパイロットとしてセットします。
Q28	基本ルール	メインフェイズ	既にバトルエリアに配備されているユニットと、同じカード名のユニットを配備することはできますか？	はい、できます。
Q29	基本ルール	メインフェイズ	既にバトルエリアでユニットにセットされているパイロットと、同じカード名のパイロットを他のユニットにセットすることはできますか？	はい、できます。
Q30	基本ルール	メインフェイズ	【起動・メイン】の効果は配備したばかりのユニットでもそのターンに発動することはできますか？	はい、できます。
Q31	基本ルール	ユニットの攻撃	先攻のプレイヤーは自分の最初のターンに攻撃することはできますか？	はい、できます。ただし、ユニットは配備されたターンにはすぐ攻撃することはできません。
Q32	基本ルール	ユニットの攻撃	「プレイヤーへの攻撃」を行った場合はどうなりますか？	プレイヤーへ攻撃した場合、シールドエリアにカードがあるかチェックします。ベースがあればベースに、ベースがなければ先頭のシールドに攻撃します。シールドエリアにカードが1枚もない場合は、相手のプレイヤー自身に直接次のステップには移行せず、バトル終了ステップに移行します。
Q33	基本ルール	ユニットの攻撃	攻撃中のユニットや攻撃の対象となっているユニットが別の領域に移動した場合、攻撃はどうなりますか？	次のステップには移行せず、バトル終了ステップに移行します。
Q34	基本ルール	ユニットの攻撃	AP0のユニットは攻撃できますか？	はい、できます。

Q35	基本ルール	ユニットの攻撃	AP0のユニットの攻撃で相手のシールドを破壊できますか？	いいえ、できません。シールドはそれぞれがHP「1」を持つものとして扱います。
Q36	基本ルール	ユニットの攻撃	破壊するシールドは選べますか？	いいえ、選べません。シールドが複数枚ある場合、先頭のシールドを破壊します。
Q37	基本ルール	ユニットの攻撃	ベースを破壊せずにシールドを破壊できますか？	いいえ、できません。
Q38	基本ルール	ユニットの攻撃	【アクション】のタイミングでプレイできるコマンドがパイロットを持っている場合、アクションステップでパイロットとしてセットできますか？	いいえ、できません。
Q39	基本ルール	ユニットの攻撃	ユニット同士でのバトルが成立した場合、ダメージはどのように与え合いますか？	自身のAPに等しいダメージを同時にお互いに与えます。攻撃中のユニットが《先制攻撃》を持つ場合は先にそのユニットがダメージを与えます。その結果もう片方のユニットが破壊された場合、攻撃中のユニットはダメージを受けたシールドは表にしてトラッシュに置かれます。そのシールドが【バースト】を持つ場合、トラッシュに置かれる前に【バースト】の効果を発動するか選べます。
Q40	基本ルール	ユニットの攻撃	シールドが破壊された場合、そのシールドはどうなりますか？	ユニットの移動先と同じ領域に移動します。破壊の場合はトラッシュに、手札に戻された場合は一緒に手札に移動します。
Q41	基本ルール	ユニットの攻撃	パイロットがセットされているユニットが破壊や効果などで別の領域に移動する場合、セットされたパイロットはどうなりますか？	手札にあるカードをコストを支払って使用することを指します。
Q42	基本的な用語	基本的な用語	「プレイ」とはなんですか？	ユニットがバトルエリアに、ベースがシールドエリア（ベース置き場）に出ることを指します。
Q43	基本的な用語	基本的な用語	「配備」とはなんですか？	「1枚ドローする」とはなんですか？
Q44	基本的な用語	基本的な用語	「自分の手札1枚を捨てる」とはなんですか？	自分のデッキの一番上からカードを1枚手札に加える行為を指します。
Q45	基本的な用語	基本的な用語	「回復」とはなんですか？	自分の手札にあるカード1枚を選んでトラッシュに置く行為を指します。
Q46	基本的な用語	基本的な用語	「回復」とはなんですか？	カードが受けているダメージを取り除くことを指します。「2回復」と記述されている場合、それは2ダメージ取り除きます。
Q47	基本的な用語	基本的な用語	「セット」とはなんですか？	ユニットの下にパイロットカードやパイロット効果を持つコマンドカードを重ねることを指します。
Q48	基本的な用語	基本的な用語	「リンクユニット」とはなんですか？	ユニットには「リンク条件」としてパイロットの名前や特徴などが記述されている場合があります。そのユニットに条件を満たすパイロットがセットされている状態のユニットを「リンクユニット」と呼びます。リンクユニットは配備されたターン効果によってゲーム外から置かれるものを指します。ゲーム開始時に置かれるEXベースやEXリソースもトークンとなります。
Q49	基本的な用語	基本的な用語	「トークン」とはなんですか？	「〔ジオン〕/〔ネオ・ジオン〕を持つユニットカード1枚」のように「/」を用いて特徴などが連続で記述されているものがあります。これはどういう意味ですか？
Q50	基本的な用語	基本的な用語	「ダメージを受けていない状態で自分のターン終了時を迎えた場合、《リペア》は発動しますか？	「/」は「または」を意味します。「〔ジオン〕/〔ネオ・ジオン〕を持つユニットカード1枚」と記述されている場合、「〔ジオン〕を持つユニットカード1枚、または〔ネオ・ジオン〕を持つユニットカード1枚のどちらかを選べます。
Q51	キーワード効果	リペア		いいえ、発動しません。

Q52	キーワード効果	リペア	《リペア：2》を持つユニットが新たに《リペア：1》を得た場合、そのユニットの《リペア》はどうなりますか？	《リペア》を持つユニットが新たに《リペア》を得た場合、それぞれが持つ《リペア》の数値を加算します。この場合、そのユニットは《リペア：3》を持つ扱いとなります。
Q53	キーワード効果	突破	「その相手のシールドエリアのカードに指定の数ダメージを与える」とはどういう意味ですか？	シールドエリアをチェックしてベースがあればベースに、ベースがなければ先頭のシールドにダメージを与えることを指します。
Q54	キーワード効果	突破	相手のシールドエリアにカードが1枚もない場合、《突破》は発動しますか？	いいえ、発動しません。
Q55	キーワード効果	突破	《突破》を持つユニットがアタックしたバトルでお互いのユニットが破壊された場合、《突破》は発動しますか？	はい、発動します。
Q56	キーワード効果	突破	《突破》を持つユニットが【破壊時】を持つ相手のユニットをバトルダメージで破壊しました。このとき、《突破》効果と【破壊時】効果はどちらが先に解決されますか？	《突破》を先に解決します。《突破》の「相手のユニットを破壊したとき」と【破壊時】効果は解決タイミングが同時であるため、ターンプレイヤーの《突破》を先に解決します。
Q57	キーワード効果	突破	《突破：2》を持つユニットが新たに《突破：1》を得た場合、そのユニットの《突破》はどうなりますか？	《突破》を持つユニットが新たに《突破》を得た場合、それぞれが持つ《突破》の数値を加算します。この場合、そのユニットは《突破：3》を持つ扱いとなります。
Q58	キーワード効果	援護	《援護：2》を持つユニットが新たに《援護：1》を得た場合、そのユニットの《援護》はどうなりますか？	《援護》を持つユニットが新たに《援護》を得た場合、それぞれが持つ《援護》の数値を加算します。この場合、そのユニットは《援護：3》を持つ扱いとなります。
Q59	キーワード効果	ブロッカー	レストしているユニットでも《ブロッカー》を発動することはできますか？	いいえ、できません。
Q60	キーワード効果	ブロッカー	同じユニットが《ブロッカー》を複数持つことはできますか？	いいえ、できません。
Q61	キーワード効果	先制攻撃	「先にダメージを与える」とはどういう意味ですか？	通常ダメージステップでは、バトル中のユニット同士がお互い同時にバトルダメージを与え合いますが、《先制攻撃》を持つユニットは先に相手のユニットにバトルダメージを与えます。
Q62	キーワード効果	先制攻撃	ダメージステップに《先制攻撃》で先にダメージを与えた結果、相手のユニットが破壊されました。このとき、バトル中の相手のユニットからダメージを受けますか？	いいえ、受けません。
Q63	キーワード効果	先制攻撃	同じユニットが《先制攻撃》を複数持つことはできますか？	いいえ、できません。
Q64	キーワード効果	高機動	同じユニットが《高機動》を複数持つことはできますか？	いいえ、できません。
Q65	キーワード	起動	【起動・メイン】とはどういう意味ですか？	自分のメインフェイズに「：」の前に記述された条件を満たすことで発動できる効果を指します。
Q66	キーワード	起動	【起動・アクション】とはどういう意味ですか？	自分または相手のアクションステップに「：」の前に記述された条件を満たすことで発動できる効果を指します。
Q67	キーワード	起動	「【起動・メイン】①：」とはどういう意味ですか？	○の中に記述されている数のコストを支払うことが条件であることを指します。
Q68	キーワード	起動	【起動・メイン】【起動・アクション】効果に発動条件が記述されていない場合、どのように発動しますか？	起動することを宣言することで発動できます。

Q69	キーワード	コマンド	コマンドカードにある【メイン】とはどういう意味ですか？	自分のメインフェイズに手札からプレイできることを指します。
Q70	キーワード	コマンド	コマンドカードにある【アクション】とはどういう意味ですか？	自分または相手のアクションステップに手札からプレイできることを指します。
Q71	キーワード	コマンド	コマンドカードに【メイン】/【アクション】とある場合、それはどちらのタイミングでもプレイできますか？	はい、できます。
Q72	キーワード	バースト	【バースト】とはどういう意味ですか？	シールドとして破壊され表になったカードが【バースト】を持つ場合、トラッシュに置かれる前に発動できる効果を指します。
Q73	キーワード	バースト	【バースト】効果を発動させないことはできますか？	はい、できます。発動させなかったカードはそのままトラッシュに置かれます。
Q74	キーワード	バースト	【バースト】効果を発動したカードはその後どうなりますか？	特に指定がなければそのままトラッシュに置かれます。
Q75	キーワード	バースト	「自分のシールド1つを手札に加える」効果で手札に加えたカードが【バースト】を持っていたとき、その【バースト】効果は発動できますか？	いいえ、できません。
Q76	キーワード	配備時	【配備時】とはなんですか？	【配備時】を持つカードが配備されたときに発動する効果を指します。
Q77	キーワード	アタック時	【アタック時】とはなんですか？	【アタック時】を持つカードアタック宣言したときに発動する効果を指します。
Q78	キーワード	アタック時	【アタック時】効果が解決されるタイミングはいつですか？	【アタック時】効果を持つユニットでアタック宣言をした後に解決します。
Q79	キーワード	破壊時	【破壊時】とはなんですか？	【破壊時】を持つカードが破壊されてトラッシュに置かれたときに発動する効果を指します。
Q80	キーワード	破壊時	【破壊時】効果はどこで発動しますか？	トラッシュからそのカードの効果として発動します。【破壊時】効果を持つカードの状態を参照する場合、トラッシュに置かれる前の、最後にバトルエリアやシールドエリアにあったときの状態を参照します。
Q81	キーワード	セット時	【セット時】とはなんですか？	【セット時】を持つユニットにパイロットがセットされたときに発動する効果を指します。
Q82	キーワード	セット時	【セット時・(ジオン)のパイロット】とはどういう意味ですか？	特徴(ジオン)を持つパイロットがセットされたときのみ発動することを指します。このように【セット時・〇〇のパイロット】と記述されている場合、その条件を満たすパイロットをセットしなければその効果は発動しません。
Q83	キーワード	セット中	【セット中】とはなんですか？	【セット中】を持つユニットにパイロットがセットされている間、【セット中】の後に書かれた効果が発動する状態になることを指します。
Q84	キーワード	セット中	【セット中】【アタック時】と続けて記述されているのですがこれはどういう意味ですか？	パイロットがセットされているユニットがアタックしたときに効果を発動することを指します。パイロットがセットされていないならばその【アタック時】効果は発動しません。
Q85	キーワード	ターン1回	【ターン1回】とはどういう意味ですか？	【ターン1回】と記述された効果は、同じターンに2回以上その効果が発動しないことを指します。

Q86	キーワード	ターン1回	【ターン1回】を持つ同じカードナンバーのカードが複数ある場合、それらは同じターンにそれぞれ効果を発動できますか？	はい、それぞれが1回ずつその効果を発動できます。
Q87	詳細なルール	ユニット	「自分のユニット」と「味方のユニット」に違いはありますか？	1v1のルールで違いはありません。「味方のユニット」は2v2などのチーム戦の時にチームメイトのユニットも選べることを指します。
Q88	詳細なルール	パイロット	パイロットを直接バトルエリアに出すことはできますか？	いいえ、できません。
Q89	詳細なルール	パイロット	既にパイロットがセットされているユニットに、新たにパイロットを入れ替えてセットすることはできますか？	いいえ、できません。
Q90	詳細なルール	パイロット	既にユニットにセットされたパイロットを、別のユニットに付け替えることはできますか？	いいえ、できません。
Q91	詳細なルール	パイロット	ユニットにセットされたパイロットの効果は、どちらの効果として解決されますか？	ユニットの効果として解決されます。
Q92	詳細なルール	パイロット	リンク条件「アムロ・レイ」のユニットに「ST03-011 シャア・アズナブル」をセットしました。このとき、そのユニットはAPとHPは加算され、【アタック時】効果は発動しますか？	はい、APとHPは加算され、【アタック時】効果も発動します。リンク条件とは条件を満たしていれば配備されたターンでもすぐアタックできるというもので、条件を満たしていなければ数値の加算や効果が発動しなくなるというもので
Q93	詳細なルール	色	緑のパイロットがセットされた青のユニットは、緑のユニットとしても扱うことはできますか？	いいえ、できません。
Q94	詳細なルール	AP	効果によりAPが0以下になったユニットはどうなりますか？	実際の数値とは別にAP0のユニットとして扱います。
Q95	詳細なルール	AP	AP1のユニットが「AP-2する」効果を受けた後、別の効果でAP+3されました。このとき、このユニットのAPはどうなりますか？	1-2+3でAP「2」となります。
Q96	詳細なルール	HP	「HP2以下の相手のユニット1つを選ぶ」のようにHPを参照する場合、そのHPは現在のHPを指しますか？	はい、その通りです。ダメージを受けている場合、そのダメージ分減らした後のHPを参照します。
Q97	詳細なルール	ダメージ	「バトルダメージ」とはなんですか？	バトルなどで与える、カードが持つAPによるダメージを指します。
Q98	詳細なルール	ダメージ	「ダメージで破壊されたとき」などで記述されている「ダメージ」とは「バトルダメージ」も含まれますか？	はい、含まれます。
Q99	詳細なルール	ダメージ	ユニットが受けたダメージはターン終了時に消えますか？	いいえ、消えません。ダメージはカウンターというかたちで残り続けます。
Q100	詳細なルール	トークン	トークンは色を持っていますか？	いいえ、トークンは色を持ちません。
Q101	詳細なルール	トークン	トークンにはLvとコストが記述されていませんが、トークンのLvとコストはどのような扱いとなりますか？	トークンのLvとコストは両方も「0」として扱います。
Q102	詳細なルール	トークン	ユニットトークンにパイロットをセットすることはできますか？	はい、できます。

Q103	詳細なルール	トークン	ユニットトークンもユニットの配備上限に含まれますか？	はい、含まれます。
Q104	詳細なルール	対象	対象がいない状態で、対象を指定する必要があるカードのプレイや効果の発動をすることはできますか？	いいえ、できません。
Q105	詳細なルール	効果の解決	「このターン中、自分のユニットすべてをAP+2する」効果が発動した後、新たにユニットを配備しました。このとき、新たに配備されたユニットもAP+2されますか？	いいえ、されません。ユニットすべてに影響を与えるような効果はその時点でバトルエリアにいたユニットにしか適用されません。
Q106	詳細なルール	効果の解決	【起動・メイン】などの効果によって、「このターン中」とある効果が発動した後、その【起動・メイン】を持つユニットが破壊されました。このとき、「このターン中」で指定されている効果は有効ですか？	はい、有効です。
Q107	詳細なルール	効果の解決	自分の効果が同時に2つ以上発動した場合、解決する順番は選べますか？	はい、選べます。
Q108	詳細なルール	効果の解決	同じタイミングで複数の効果が発動した場合、どのように解決しますか？	ターンプレイヤーが自身の効果をまず全て解決します。その後、非ターンプレイヤーが自身の効果を全て解決します。
Q109	詳細なルール	効果の解決	同じタイミングで複数の効果が発動し、効果を解決しているときに新たに効果が発動しました。このとき、どのように解決しますか？	新たに発動した効果を優先して解決します。新たに発動した効果が同時に複数ある場合、ターンプレイヤーの効果から順に優先して解決します。
Q110	詳細なルール	効果の解決	同じタイミングで複数の効果が発動し、《突破》を解決して相手のシールドを破壊したとき、そのシールドが【バースト】を発動しました。このとき、どのように解決しますか？	【バースト】効果を優先して解決します。
Q111	詳細なルール	効果の解決	複数効果が発動して順に解決している途中で、まだ解決されていない効果の発動元のユニットが破壊されました。このとき、どのように解決しますか？	既に発動され解決待ちとなっている効果は、発動元が場からいなくなっても解決されます。
Q112	詳細なルール	効果の解決	「できない」「受けない」などの効果を否定する効果がある場合、どのように解決しますか？	「できない」「受けない」などの「効果を否定する」効果が優先されます。