

| NO. | Category | Items | Question | Answer |
|-----|-----------|--------------------------|---|---|
| Q1 | กฎพื้นฐาน | การเตรียมตัวก่อนเริ่มเกม | จำกัดจำนวนการ์ดในเด็กหรือไม่ | จำกัดจำนวน จำเป็นต้องสร้างเด็กด้วยการ์ดจำนวน 50 ใบพอดี |
| Q2 | กฎพื้นฐาน | การเตรียมตัวก่อนเริ่มเกม | มีเงื่อนไขอะไรในการสร้างเด็กหรือไม่ | มีเงื่อนไขการสร้างเด็ก โดยจำเป็นต้องสร้างเด็กด้วยการ์ด 1 หรือ 2 สี ประเภทของการ์ดที่สามารถใส่ในเด็กได้มีอยู่ 4 ชนิดคือ "ยูนิค" "โพลีอิด" "คอมมานด์" "เบลส" |
| Q3 | กฎพื้นฐาน | การเตรียมตัวก่อนเริ่มเกม | สามารถใส่การ์ดที่มีหมายเลขการ์ดเดียวกันในเด็กได้กี่ใบ | การ์ดที่มีหมายเลขการ์ดเดียวกันสามารถใส่ได้มากที่สุด 4 ใบ |
| Q4 | กฎพื้นฐาน | การเตรียมตัวก่อนเริ่มเกม | สามารถใส่การ์ด "ST01-001 กันดั้ม" และ "GD01-013 กันดั้ม" อย่างละ 4 ใบในเด็กได้หรือไม่ | สามารถทำได้ ถึงแม้จะเป็นการ์ดชื่อเดียวกัน แต่หมายเลขการ์ดต่างกัน ก็ถือว่าเป็นการ์ดคนละใบกัน สามารถใส่มาในเด็กได้มากที่สุด 4 ใบทั้งคู่ |
| Q5 | กฎพื้นฐาน | การเตรียมตัวก่อนเริ่มเกม | จำกัดจำนวนการ์ดในริชอร์สเด็กหรือไม่ | จำกัดจำนวน จำเป็นต้องสร้างริชอร์สเด็กด้วยการ์ดจำนวน 10 ใบพอดี |
| Q6 | กฎพื้นฐาน | การเตรียมตัวก่อนเริ่มเกม | มีเงื่อนไขอะไรในการสร้างริชอร์สเด็กหรือไม่ | มีเงื่อนไขในการสร้างริชอร์สเด็ก โดยจำเป็นต้องสร้างริชอร์สเด็กด้วย การ์ดที่มีชนิดของการ์ดเป็น "ริชอร์ส" เท่านั้น ซึ่งริชอร์สนั้นถึงจะมีหมายเลขการ์ดเดียวกันก็สามารถใส่ไปกี่ใบก็ได้ |
| Q7 | กฎพื้นฐาน | การเตรียมตัวก่อนเริ่มเกม | โทเคนที่เตรียมมาสำหรับใช้กับเด็กวางไว้ได้ที่ไหน | รวบรวมโทเคนที่เตรียมมาไปวางนอกพื้นที่การเล่นเกม |

| | | | | |
|-----|-----------|--------------------------|--|--|
| Q8 | กฎพื้นฐาน | การเตรียมตัวก่อนเริ่มเกม | มีลำดับการวางการ์ดที่ใช้วางใน ซิลด์แอเรีย (จุดวางการ์ดซิลด์) หรือไม่ | มี โดยการการ์ดที่อยู่ด้านบนสุดของเด็กจะถูกวางเป็นการ์ดใบล่างสุดของซิลด์ |
| Q9 | กฎพื้นฐาน | การเตรียมตัวก่อนเริ่มเกม | ตัดสินลำดับ ผู้เริ่มเกมก่อน / หลัง อย่างไร | ผู้เล่นที่ได้รับสิทธิ์ตัดสินจากการเป่ายี่จุมจะเป็นผู้ตัดสินว่าใครเป็นผู้เริ่มเกมก่อน / หลัง ก่อนที่จะตรวจสอบการ์ดบนมือ |
| Q10 | กฎพื้นฐาน | การเตรียมตัวก่อนเริ่มเกม | สามารถจับการ์ดบนมือใหม่ได้หรือไม่ | ได้ สามารถทำการจับการ์ดใหม่ได้ 1 ครั้งโดยเริ่มจากฝ่ายผู้เริ่มเกมก่อน ในกรณีที่ทำการจับใหม่ ให้นำการ์ดบนมือทั้งหมดไปใส่ไว้ใต้โต๊ะ และจับการ์ดใหม่จากข้างบนสุดของเด็กมาเป็นการดบนมือ 5 ใบ และหลังจากนั้น ให้ทำการสับเต็ค |
| Q11 | กฎพื้นฐาน | การเตรียมตัวก่อนเริ่มเกม | "EXเบส" คืออะไร | เป็นเบสการ์ดที่เป็นโทเคน มีค่า AP เป็น 0 และค่า HP เป็น 3 ซึ่งผู้เล่นทั้งสองฝ่ายจะต้องวางการ์ดนี้ที่จุดวางเบสการ์ด บริเวณซิลด์แอเรียในตอนเริ่มเกม |
| Q12 | กฎพื้นฐาน | การเตรียมตัวก่อนเริ่มเกม | "EXริชอร์ส" คืออะไร | เป็นริชอร์สการ์ดที่เป็นโทเคน ที่ผู้ที่เริ่มเกมที่หลังจะวางในตอนเริ่มเกมที่ ริชอร์สแอเรีย และในระหว่างเกมเมื่อมีการใช้เอฟเฟกต์ที่ส่งผล ก็จะสามารถวางได้ |
| Q13 | กฎพื้นฐาน | สตาร์ทเฟส | ในสตาร์ทเฟส สามารถปล่อยการ์ดให้อยู่ในสภาพเรสต์ ไม่แอคทีฟขึ้นมาได้หรือไม่ | ไม่ได้ |
| Q14 | กฎพื้นฐาน | ดรอว์เฟส | ในดรอว์เฟส ไม่ทำการจับการ์ดได้หรือไม่ | ไม่ได้ |
| Q15 | กฎพื้นฐาน | ดรอว์เฟส | ฝ่ายผู้เริ่มเกมก่อนสามารถทำการจับการ์ดในดรอว์เฟสของเทิร์นแรกได้หรือไม่ | สามารถทำได้ |

| | | | | |
|-----|-----------|------------|--|--|
| Q16 | กฎพื้นฐาน | ดรอว์เฟส | มีการจำกัดจำนวนการดบนมือสูงสุดหรือไม่ | ไม่มี แต่ว่าในกรณีที่ถึงเอนด์เฟสของตัวเองแล้วการดบนมือมี 11 ใบขึ้นไป ก็ต้องทำการทิ้งให้การดบนมือเหลือ 10 ใบ |
| Q17 | กฎพื้นฐาน | ดรอว์เฟส | เมื่อผู้เล่นหยิบการ์ดจากเด็ค จนการ์ดในเด็คเหลือ 0 ใบ ในกรณีนี้ เกมจะดำเนินต่อไปอย่างไร | เมื่อการ์ดในเด็คมีจำนวน 0 ใบ ผู้เล่นคนนั้นจะเป็นฝ่ายแพ้ |
| Q18 | กฎพื้นฐาน | รีซอร์สเฟส | ในรีซอร์สเฟส ไม่วางรีซอร์สได้หรือไม่ | ไม่ได้ |
| Q19 | กฎพื้นฐาน | รีซอร์สเฟส | มีการจำกัดจำนวนการลงสูงสุดที่รีซอร์สแอเรียหรือไม่ | มีการจำกัดจำนวนสูงสุด โดยจำนวนสูงสุดของรีซอร์สที่จะวางได้ที่รีซอร์สแอเรียนั้น คือการดจากรีซอร์สเด็ค 10 ใบ และ EX รีซอร์สที่จำกัดจำนวนสูงสุดที่ 5 ใบ รวมทั้งหมดจะเป็น 15 ใบ |
| Q20 | กฎพื้นฐาน | รีซอร์สเฟส | เมื่อการ์ดในรีซอร์สเด็คเหลือ 0 ใบ จะต้องดำเนินขั้นตอนของรีซอร์สเฟสหรือไม่ | ขั้นตอนรีซอร์สเฟสจะดำเนินขึ้น แต่เนื่องจากไม่มีการดก็จะดำเนินขั้นตอนของเมนเฟสต่อไปเลย |
| Q21 | กฎพื้นฐาน | เมนเฟส | มีการจำกัดจำนวนการลงยูนิตสูงสุดที่แบทเทิลแอเรียหรือไม่ | มีการจำกัดจำนวน โดยจำนวนสูงสุดของยูนิตที่ลงในแบทเทิลแอเรียได้คือ 6 ใบ |
| Q22 | กฎพื้นฐาน | เมนเฟส | เมื่อลงยูนิตครบแล้วทั้ง 6 ใบ สามารถลงยูนิตใหม่ได้หรือไม่ | สามารถลงยูนิตใหม่ได้ ในกรณีที่อยากลงยูนิตใหม่แต่ความียูนิตที่ลงไปเต็มจำนวนที่จำกัดอยู่ ให้นำยูนิตที่ลงไว้อยู่แล้วไปวางที่แทรก และคอยลงยูนิตตัวใหม่ โดยยูนิตที่นำไปวางที่แทรกในกรณีนี้จะไม่ถือว่าเป็นการ "ถูกทำลาย" |
| Q23 | กฎพื้นฐาน | เมนเฟส | มีการจำกัดจำนวนการลงเบสการ์ดสูงสุดที่ซิลด์แอเรีย (จุดวางเบสการ์ด) หรือไม่ | มีการจำกัดจำนวน โดยจำนวนสูงสุดของเบสการ์ดที่วางได้ในซิลด์แอเรีย (จุดวางเบสการ์ด) คือ 1 ใบ |

| | | | | |
|-----|-----------|------------------|---|---|
| Q24 | กฎพื้นฐาน | เมนเฟส | เมื่อมีเบสวางอยู่แล้ว สามารถลงเบสใบใหม่ได้หรือไม่ | สามารถลงเบสใบใหม่ได้ นำเบสที่ถูกวางไว้อยู่แล้ว ไปวางที่แทรก และวางเบสใบใหม่ โดยเบสที่นำไปวางที่แทรกในกรณีนี้จะไม่ถือว่าเป็นการ "ถูกทำลาย" |
| Q25 | กฎพื้นฐาน | เมนเฟส | Lv ที่ใช้อย่างใดลงการ์ดเพื่อเล่นนั้น รวม EXริชอร์สที่อยู่ในริชอร์สแอสเรียด้วยใช่หรือไม่ | รวมด้วย กรณีที่มีริชอร์ส 2 ใบ และ EXริชอร์ส 1 ใบ สามารถลงการ์ด Lv.3 เล่นได้ |
| Q26 | กฎพื้นฐาน | เมนเฟส | ในตอนที่ย้ายคอสต์ด้วย EXริชอร์ส เพื่อลงการ์ดเล่น EXริชอร์สจะถูกนำออกจากเกม หลังจากนั้น Lv ของการ์ดที่เล่นได้จะเป็นอย่างไร | เนื่องจากจำนวนของริชอร์สลดลงเพราะการนำ EXริชอร์สออกจากเกม ระดับ Lv ของการ์ดที่เล่นได้ก็จะลดลงไปด้วย |
| Q27 | กฎพื้นฐาน | เมนเฟส | คอมมานด์การ์ดที่มีเอฟเฟกต์ไฟล็ด จะสามารถลงเล่นในฐานะไฟล็ดได้อย่างไร | หลังจากที่จ่ายคอสต์เพื่อลงการ์ดเล่นตามปกติแล้ว แทนที่จะใช้งานเอฟเฟกต์ของคอมมานด์ ก็ให้จับคู่กับยูนิตในฐานะไฟล็ดได้เลย |
| Q28 | กฎพื้นฐาน | เมนเฟส | สามารถลงยูนิตที่มีชื่อการ์ดเดียวกับยูนิตที่ลงอยู่แล้ว ในแบทเทิลแอสเรียได้หรือไม่ | สามารถทำได้ |
| Q29 | กฎพื้นฐาน | เมนเฟส | ไฟล็ดที่มีชื่อการ์ดเดียวกับไฟล็ดที่จับคู่กับยูนิตอยู่แล้วในแบทเทิลแอสเรีย สามารถนำไปจับคู่กับยูนิตอื่นได้หรือไม่ | สามารถทำได้ |
| Q30 | กฎพื้นฐาน | เมนเฟส | เอฟเฟกต์[แอคทีฟ·เมน](ความสามารถที่ใช้งานได้ ในเมนเฟสของเรา) ของยูนิตที่เพิ่งวางในเทิร์นนั้น สามารถใช้งานได้หรือไม่ | สามารถใช้งานได้ |
| Q31 | กฎพื้นฐาน | การโจมตีของยูนิต | ฝ่ายผู้เริ่มเกมก่อนสามารถทำการโจมตีได้ในเทิร์นแรกของตัวเองหรือไม่ | สามารถทำได้ แต่ว่ายูนิตจะไม่สามารถทำการโจมตีได้ทันทีในเทิร์นที่ถูกวางลงมา |

| | | | | |
|-----|-----------|------------------|---|--|
| Q32 | กฎพื้นฐาน | การโจมตีของยูนิต | ในกรณีทำการ "โจมตีผู้เล่น" จะเป็นอย่างไร | ในกรณีทำการโจมตีผู้เล่น ให้ตรวจสอบว่าที่ซึลด์ แอเรียมีการดอยหรือไม่ ถ้าที่เบสมืออยู่ที่โจมตีไปที่เบส ถ้าไม่มีเบส ให้โจมตีไปที่การ์ดใบแรกของซึลด์ หากในกรณีที่ซึลด์แอเรียไม่มีการดอยเลยสักใบ ก็จะทำให้การโจมตีโดยตรงไปที่ตัวผู้เล่นฝ่ายตรงข้าม |
| Q33 | กฎพื้นฐาน | การโจมตีของยูนิต | ในกรณียูนิตที่อยู่ระหว่างการโจมตี หรือยูนิตที่เป็นเป้าหมายของการโจมตีมีการเคลื่อนย้ายไปยังพื้นที่อื่น การโจมตีนั้นจะเป็นอย่างไร | จะไม่ดำเนินการสแต็ปถัดไป และให้ไปที่สแต็ปจบการแบทเทิล |
| Q34 | กฎพื้นฐาน | การโจมตีของยูนิต | ยูนิตที่มีค่า APO สามารถทำการโจมตีได้หรือไม่ | สามารถทำการโจมตีได้ |
| Q35 | กฎพื้นฐาน | การโจมตีของยูนิต | ในการโจมตีของยูนิตที่มีค่า APO สามารถทำลายซึลด์ของฝ่ายตรงข้ามได้หรือไม่ | ไม่สามารถทำลายได้ เพราะซึลด์แต่ละใบถือว่ามีค่า HP เป็น "1" |
| Q36 | กฎพื้นฐาน | การโจมตีของยูนิต | สามารถเลือกซึลด์เพื่อทำลายได้หรือไม่ | ไม่สามารถเลือกได้ ในกรณีที่ที่มีซึลด์หลายใบ ให้ทำลายซึลด์ที่วางใบแรก |
| Q37 | กฎพื้นฐาน | การโจมตีของยูนิต | หากไม่ทำลายเบสจะสามารถทำลายซึลด์ได้หรือไม่ | ไม่สามารถทำลายได้ |
| Q38 | กฎพื้นฐาน | การโจมตีของยูนิต | ในกรณีที่คอมมานด์มีเอฟเฟกต์ที่สามารถลงเล่นได้ใน [แอ็กชัน] นั้นมีเอฟเฟกต์ไฟลัด เราจะสามารถทำการจับคู่ในฐานะไฟลัดในแอ็กชันสแต็ปได้ไหม | ไม่สามารถจับคู่ได้ |
| Q39 | กฎพื้นฐาน | การโจมตีของยูนิต | ในกรณีที่ทำการแบทเทิลระหว่างยูนิตด้วยกัน จะได้รับดาเมจกันอย่างไร | ผู้เล่นทั้งสองฝ่ายจะสร้างดาเมจเท่ากับ AP ของพวกเขาให้แก่กันและกันในเวลาเดียวกัน หากยูนิตที่อยู่ในระหว่างการโจมตีมี เอฟเฟกต์ «โจมตีก่อน» ยูนิตนั้นจะสร้างดาเมจก่อน และจากผลลัพธ์นั้นหากยูนิตของอีกฝ่ายถูกทำลาย ยูนิตที่อยู่ในระหว่างการโจมตี จะไม่ได้รับความเสียหาย |

| | | | | |
|-----|----------------|------------------|---|---|
| Q40 | กฎพื้นฐาน | การโจมตีของยูนิต | ในกรณีที่ซึลด์โดนทำลาย ซึลด์นั้นจะเป็นอย่างไร | ซึลด์ที่ถูกทำลายให้หงายขึ้นและวางที่แทรก ในกรณีที่ซึลด์มี [เบียร์ส] ก่อนที่จะวางลงในแทรก สามารถเลือกได้ว่าจะใช้งานเอฟเฟกต์ [เบียร์ส] ของการ์ดหรือไม่ใช่ |
| Q41 | กฎพื้นฐาน | การโจมตีของยูนิต | ในกรณีที่ยูนิตที่จับคู่กับไฟล็ดต้องเคลื่อนย้ายไปยังพื้นที่อื่นเพราะโดนทำลายหรือได้รับเอฟเฟกต์ไฟล็ดที่จับคู่อยู่นั้นจะเป็นเช่นไร | เคลื่อนย้ายไปยังพื้นที่เดียวกับยูนิต หากถูกทำลายให้นำไปวางที่แทรก กรณีถูกส่งกลับขึ้นมือ ให้นำกลับไปยังมือด้วยกัน |
| Q42 | คำศัพท์พื้นฐาน | คำศัพท์พื้นฐาน | "เล่น" คืออะไร | คือการจ่ายคอสต์และใช้การ์ดบนมือของตัวเอง |
| Q43 | คำศัพท์พื้นฐาน | คำศัพท์พื้นฐาน | "ลง" คืออะไร | คือการที่วางยูนิตที่แบทเทิลแอเรีย การที่วางเบสที่ซึลด์แอเรีย (จุดวางเบสการ์ด) |
| Q44 | คำศัพท์พื้นฐาน | คำศัพท์พื้นฐาน | "จับ 1 ใบ" คืออะไร | คือการที่เราหยิบการ์ดที่อยู่บนสุดจากบนเด็คของตัวเอง 1 ใบ เพิ่มเข้าไปที่การ์ดบนมือ |
| Q45 | คำศัพท์พื้นฐาน | คำศัพท์พื้นฐาน | "ทั้งการ์ดบนมือตัวเอง 1 ใบ" คืออะไร | คือการที่เราเลือกการ์ดบนมือของตัวเอง 1 ใบ และทำการวางที่แทรก |
| Q46 | คำศัพท์พื้นฐาน | คำศัพท์พื้นฐาน | "ฟื้นฟู" คืออะไร | คือการลบความดามเมจที่การ์ดได้รับ หากมีข้อความว่า [2 ฟื้นฟู] จะหมายถึงลบดามเมจ 2 ดามเมจ |
| Q47 | คำศัพท์พื้นฐาน | คำศัพท์พื้นฐาน | "จับคู่" คืออะไร | คือการนำไฟล็ดการ์ดหรือคอมมานด์การ์ดที่มีเอฟเฟกต์ไฟล็ดมาซ้อนไว้ใต้ยูนิตการ์ด |

| | | | | |
|-----|--------------------|----------------|--|--|
| Q48 | คำศัพท์พื้นฐาน | คำศัพท์พื้นฐาน | "ลิ่งกยูนิต" คืออะไร | ยูนิตนั้นบางใบจะมีระบุ "เงื่อนไขการลิ่งก" ไว้ โดยเป็นชื่อของไฟล็ดหรือคุณสมบัติ การที่ยูนิตได้จับคู่กับไฟล็ดที่เข้าเงื่อนไขจะเรียกว่า "ลิ่งกยูนิต" ลิ่งกยูนิตนั้นจะสามารถทำการโจมตีได้ทันทีในเทิร์นที่ถูกวางลงไป |
| Q49 | คำศัพท์พื้นฐาน | คำศัพท์พื้นฐาน | "โทเคน" คืออะไร | คือสิ่งที่ยูนิตออกเกมแล้วถูกนำมาเข้ามาในเกมจากเอฟเฟกต์ที่เกิดขึ้น EXเบส และ EXรีซอร์สที่ถูกวางตอนเริ่มเกมก็เป็นโทเคนเช่นกัน |
| Q50 | คำศัพท์พื้นฐาน | คำศัพท์พื้นฐาน | จากข้อความ "การ์ดยูนิตการ์ด 1 ใบที่มี (ซีออน)/(นีโอ·ซีออน)" คุณสมบัติที่ระบุไว้ต่อกันโดยใช้ /] มีความหมายว่าอะไร | "/" มีความหมายว่า "หรือ" ในกรณีที่มีการระบุ "ยูนิตการ์ด 1 ใบที่มี (ซีออน)/(นีโอ·ซีออน)" จะหมายความว่า สามารถเลือกกระหว่าง "ยูนิตการ์ด 1 ใบที่มี (ซีออน)" หรือ "ยูนิตการ์ด 1 ใบที่มี (นีโอ·ซีออน)" ใบใดใบหนึ่งได้ |
| Q51 | คีย์เวิร์ดเอฟเฟกต์ | รีแพร์ | ในกรณีที่ไม่ได้รับดาเมจและจบเทิร์นของตัวเองไป เอฟเฟกต์ «รีแพร์» จะทำงานหรือไม่ | ไม่ เอฟเฟกต์จะไม่ทำงาน |
| Q52 | คีย์เวิร์ดเอฟเฟกต์ | รีแพร์ | ยูนิตที่มีเอฟเฟกต์«รีแพร์ : 2»และได้รับเอฟเฟกต์«รีแพร์ : 1»มาใหม่อีก สภาพ «รีแพร์»ของยูนิตนั้นจะเป็นเช่นไร | ในกรณีที่ยูนิตที่มีเอฟเฟกต์«รีแพร์»ได้รับเอฟเฟกต์«รีแพร์»มาใหม่อีก ก็จะทำการเพิ่มค่าเอฟเฟกต์«รีแพร์»ที่มีของแต่ละใบเข้าไป ในกรณีนี้ ยูนิตตัวนั้นจะถือว่ามีค่าเอฟเฟกต์«รีแพร์ : 3» |
| Q53 | คีย์เวิร์ดเอฟเฟกต์ | ทะลุทะลวง | "จะสามารถสร้างดาเมจให้กับการ์ดของฝ่ายตรงข้ามที่อยู่บนซีลด์แอเรียได้ตามค่าที่ระบุไว้" หมายความว่าอย่างไร | หมายความว่าให้ทำการตรวจสอบซีลด์แอเรีย ถ้ามีเบสจะสร้างดาเมจให้กับเบส ถ้าไม่มีเบสก็จะสร้างดาเมจให้กับการ์ดใบแรกของซีลด์ |
| Q54 | คีย์เวิร์ดเอฟเฟกต์ | ทะลุทะลวง | ในกรณีที่ ในซีลด์ของฝ่ายตรงข้ามไม่มีการ์ดเลยสักใบ เอฟเฟกต์ «ทะลุทะลวง»จะทำงานหรือไม่ | เอฟเฟกต์จะไม่ทำงาน |
| Q55 | คีย์เวิร์ดเอฟเฟกต์ | ทะลุทะลวง | ในกรณีที่ยูนิตที่มีเอฟเฟกต์ «ทะลุทะลวง»ทำการโจมตีและถูกทำลายไปทั้งคู่จากการแบทเทิล เอฟเฟกต์«ทะลุทะลวง»จะทำงานหรือไม่ | เอฟเฟกต์จะทำงาน |

| | | | | |
|-----|--------------------|------------|---|---|
| Q56 | คีย์เวิร์ดเอฟเฟกต์ | ทะเลทะลวง | ในกรณีที่ยูนิตที่มีเอฟเฟกต์ «ทะเลทะลวง» ได้ทำการทำลายยูนิตที่มีเอฟเฟกต์ [เมื่อถูกทำลาย] โดยแบบทเทิลดาเมจ ในตอนนั้น จะต้องแก้ไขเอฟเฟกต์ไหนก่อนกันระหว่าง «ทะเลทะลวง» กับ [เมื่อถูกทำลาย] | ให้แก้ไข «ทะเลทะลวง» ก่อน เนื่องจาก คำนียาม (ตอนที่ทำลายยูนิตของฝ่ายตรงข้าม) ของเอฟเฟกต์ «ทะเลทะลวง» กับ เอฟเฟกต์ [เมื่อถูกทำลาย] มีน้ำหนักในการแก้ไขพร้อมกัน เอฟเฟกต์ «ทะเลทะลวง» ของผู้เล่นเจ้าของเทิร์นนั้นจึงจะถูกแก้ไขก่อน |
| Q57 | คีย์เวิร์ดเอฟเฟกต์ | ทะเลทะลวง | ในกรณีที่ยูนิตที่มีเอฟเฟกต์ «ทะเลทะลวง : 2» ได้รับค่าเอฟเฟกต์มาใหม่คือ «ทะเลทะลวง : 1» ค่าเอฟเฟกต์ «ทะเลทะลวง» ของยูนิตตัวนั้นจะเป็นอย่างไร | ในกรณีที่ยูนิตที่มีเอฟเฟกต์ «ทะเลทะลวง» ได้รับเอฟเฟกต์ «ทะเลทะลวง» มาใหม่อีก ก็จะทำให้การเพิ่มค่าเอฟเฟกต์ «ทะเลทะลวง» ที่มีของแต่ละใบเข้าไป ในกรณีนี้ ยูนิตตัวนั้นจะถือว่ามียูนิตค่าเอฟเฟกต์ «ทะเลทะลวง : 3» |
| Q58 | คีย์เวิร์ดเอฟเฟกต์ | สนับสนุน | ในกรณีที่ยูนิตที่มีเอฟเฟกต์ «สนับสนุน : 2» ได้รับค่าเอฟเฟกต์มาใหม่คือ «สนับสนุน : 1» ค่าเอฟเฟกต์ «สนับสนุน» ของยูนิตตัวนั้นจะเป็นอย่างไร | ในกรณีที่ยูนิตที่มีเอฟเฟกต์ «สนับสนุน» ได้รับเอฟเฟกต์ «สนับสนุน» มาใหม่อีก ก็จะทำให้การเพิ่มค่าเอฟเฟกต์ «สนับสนุน» ที่มีของแต่ละใบเข้าไป ในกรณีนี้ ยูนิตตัวนั้นจะถือว่ามียูนิตค่าเอฟเฟกต์ «สนับสนุน : 3» |
| Q59 | คีย์เวิร์ดเอฟเฟกต์ | บล็อกเกอร์ | ยูนิตที่อยู่ในสภาพเรสท์สามารถใช้เอฟเฟกต์ «บล็อกเกอร์» ได้หรือไม่ | ไม่สามารถใช้ได้ |
| Q60 | คีย์เวิร์ดเอฟเฟกต์ | บล็อกเกอร์ | ยูนิตตัวเดียวกันสามารถมีเอฟเฟกต์ «บล็อกเกอร์» ได้หลายอันหรือไม่ | ไม่สามารถมีได้ |
| Q61 | คีย์เวิร์ดเอฟเฟกต์ | โจมตีก่อน | "สร้างดาเมจได้ก่อน" หมายความว่าอะไร | ปกติแล้วในดาเมจสตีป ในระหว่างทำการแบบทเทิลยูนิตทั้งสองฝ่ายจะสร้างแบบทเทิลดาเมจให้แก่กันและกันในเวลาพร้อมๆ กัน แต่ว่ายูนิตที่มีเอฟเฟกต์ «โจมตีก่อน» จะสามารถสร้างดาเมจให้แก่ยูนิตของฝ่ายตรงข้ามได้ก่อน |
| Q62 | คีย์เวิร์ดเอฟเฟกต์ | โจมตีก่อน | ในดาเมจสตีป ผลจากการใช้เอฟเฟกต์ «โจมตีก่อน» ทำการสร้างดาเมจจนยูนิตของฝ่ายตรงข้ามถูกทำลายไป ในตอนนั้น เราจะได้รับดาเมจจากยูนิตของฝ่ายตรงข้ามระหว่างแบบทเทิลหรือไม่ | ไม่ได้รับดาเมจ |
| Q63 | คีย์เวิร์ดเอฟเฟกต์ | โจมตีก่อน | ยูนิตตัวเดียวกันสามารถมีเอฟเฟกต์ «โจมตีก่อน» ได้หลายอันหรือไม่ | ไม่สามารถมีได้ |

| | | | | |
|-----|--------------------|-------------|--|--|
| Q64 | คีย์เวิร์ดเอฟเฟกต์ | ไฮโมบิลิตี้ | ยูนิตตัวเดียวกันสามารถมีเอฟเฟกต์ «ไฮโมบิลิตี้» ได้หลายอันหรือไม่ | ไม่สามารถมีได้ |
| Q65 | คีย์เวิร์ด | แอคทีฟ | [แอคทีฟ-เมน] (ความสามารถที่ใช้งานได้ ในเมนเฟสของเรา) หมายความว่าอะไร | หมายความว่า ในเมนเฟสของเรา เมื่อทำให้เงื่อนไขที่ระบุไว้หน้า " : " เป็นจริง ก็จะสามารถใช้งานความสามารถเอฟเฟกต์ของการ์ดได้ |
| Q66 | คีย์เวิร์ด | แอคทีฟ | [แอคทีฟ-แอ็กชัน] หมายความว่าอะไร | หมายความว่า ในแอ็กชันสเต็ปของเราหรือฝ่ายตรงข้ามเมื่อทำให้เงื่อนไขที่ระบุไว้หน้า " : " เป็นจริง ก็จะสามารถใช้งานความสามารถเอฟเฟกต์ของการ์ดได้ |
| Q67 | คีย์เวิร์ด | แอคทีฟ | "[แอคทีฟ-เมน] ① : " (ความสามารถที่ใช้งานได้ ในเมนเฟสของเรา ① :) หมายความว่าอะไร | หมายถึง การจ่ายค่าตามค่าของตัวเลขที่ระบุไว้ข้างใน○ เป็นเงื่อนไขที่จะทำให้เอฟเฟกต์ทำงานได้ |
| Q68 | คีย์เวิร์ด | แอคทีฟ | เอฟเฟกต์[แอคทีฟ-เมน] (ความสามารถที่ใช้งานได้ ในเมนเฟสของเรา) [แอคทีฟ-แอ็กชัน] ที่ไม่ได้ระบุเงื่อนไขในการใช้งานไว้ สามารถเปิดใช้งานได้อย่างไร | สามารถใช้งานหรือแอคทีฟ ได้โดยการประกาศใช้งาน |
| Q69 | คีย์เวิร์ด | คอมมานด์ | [เมน] ในคอมมานด์การ์ด หมายความว่าอะไร | หมายถึง การที่ตัวเองสามารถเล่นการ์ดบนมือได้ในเมนเฟสของตัวเอง |
| Q70 | คีย์เวิร์ด | คอมมานด์ | [แอ็กชัน] ในคอมมานด์การ์ด หมายความว่าอะไร | หมายถึง การที่ตัวเองหรือฝ่ายตรงข้ามสามารถเล่นการ์ดบนมือได้ในแอ็กชันสเต็ป |
| Q71 | คีย์เวิร์ด | คอมมานด์ | ในกรณีที่คอมมานด์การ์ดมี[เมน]/[แอ็กชัน] หมายความว่าสามารถเล่นได้ไหมมีมิ่งใดก็ได้ใช่ไหม | ใช่ สามารถเล่นได้ |

| | | | | |
|-----|------------|---------------|---|--|
| Q72 | คีย์เวิร์ด | เบียร์ส | [เบียร์ส]หมายความว่าอะไร | หมายถึง เอฟเฟกต์ที่สามารถใช้งานได้ก่อนจะนำการ์ดไปวางที่แทรช ในกรณีที่การ์ดในฐานะซี้ดถูกทำลายและหงายขึ้นมีเอฟเฟกต์[เบียร์ส] |
| Q73 | คีย์เวิร์ด | เบียร์ส | สามารถไม่ใช้เอฟเฟกต์[เบียร์ส]ได้หรือไม่ | ได้ หากไม่ใช้งานก็ให้นำการ์ดนั้นไปวางไว้ที่แทรชได้เลย |
| Q74 | คีย์เวิร์ด | เบียร์ส | หลังจากที่การ์ดได้ใช้เอฟเฟกต์ [เบียร์ส]แล้วจะเป็นอย่างไร | ถ้าไม่มีการระบุอะไรเป็นพิเศษก็นำไปวางไว้ที่แทรช |
| Q75 | คีย์เวิร์ด | เบียร์ส | จากเอฟเฟกต์ "นำซี้ดการ์ดของตัวเอง 1 ใบขึ้นมือ" ถ้าการ์ดใบที่นำขึ้นมือมี [เบียร์ส]จะสามารถใช้เอฟเฟกต์ [เบียร์ส] ได้หรือไม่ | ไม่สามารถใช้ได้ |
| Q76 | คีย์เวิร์ด | เมื่อลง | [เมื่อลง] คืออะไร | คือ เอฟเฟกต์ที่จะทำงานเมื่อลงการ์ดที่มี[เมื่อลง] |
| Q77 | คีย์เวิร์ด | เมื่อโจมตี | [เมื่อโจมตี] คืออะไร | คือ เอฟเฟกต์ที่จะทำงานเมื่อการ์ดที่มี [เมื่อโจมตี] ประกาศทำการโจมตี |
| Q78 | คีย์เวิร์ด | เมื่อโจมตี | ไทมมิ่งของการแก้ไขเอฟเฟกต์ [เมื่อโจมตี] คือตอนไหน | จะแก้ไขหลังจากยูนิตที่มีเอฟเฟกต์[เมื่อโจมตี] ประกาศทำการโจมตี |
| Q79 | คีย์เวิร์ด | เมื่อถูกทำลาย | [เมื่อถูกทำลาย] คืออะไร | คือ เอฟเฟกต์ที่จะทำงานเมื่อการ์ดที่มี[เมื่อถูกทำลาย] ถูกทำลายและถูกนำไปวางไว้ที่แทรช |

| | | | | |
|-----|--------------|----------------|---|--|
| Q80 | คีย์เวิร์ด | เมื่อถูกทำลาย | เอฟเฟกต์[เมื่อถูกทำลาย]จะทำงานที่ไหน | จะทำงานจากในแตรชในฐานะเอฟเฟกต์ของการ์ดนั้น ในกรณีที่จะอ้างอิงสภาพของการ์ดที่มีเอฟเฟกต์[เมื่อถูกทำลาย]ให้อ้างอิงสภาพล่าสุดของการ์ดตอนที่อยู่ที่แบทเทิลแอสเรียหรือซึลด์แอสเรีย ก่อนที่จะถูกวางที่แตรช |
| Q81 | คีย์เวิร์ด | เมื่อจับคู่ | [เมื่อจับคู่]คืออะไร | คือ เอฟเฟกต์ที่ทำงานเมื่อยูนิตที่มี[เมื่อจับคู่]ทำการจับคู่กับไพล๊อต |
| Q82 | คีย์เวิร์ด | เมื่อจับคู่ | [เมื่อจับคู่·ไพล๊อตของ(ซีอัน)]หมายความว่าอะไร | หมายถึง เอฟเฟกต์ที่ทำงานต่อเมื่อ ได้จับคู่กับไพล๊อตที่มีคุณสมบัติ (ซีอัน) เท่านั้น ในกรณีที่ระบุไว้เช่นนี้ว่า[เมื่อจับคู่·ไพล๊อตของ○○] หากไม่จับคู่กับไพล๊อตที่ทำให้เงื่อนไขบรรลุ เอฟเฟกต์ก็จะไม่ทำงาน |
| Q83 | คีย์เวิร์ด | ระหว่างจับคู่ | [ระหว่างจับคู่]คืออะไร | คือ สภาพที่เอฟเฟกต์ที่ระบุไว้ด้านหลังข้อความ[ระหว่างจับคู่]จะทำงาน เมื่อยูนิตที่มี[ระหว่างจับคู่]ทำการจับคู่อยู่กับไพล๊อต |
| Q84 | คีย์เวิร์ด | ระหว่างจับคู่ | [ระหว่างจับคู่] [เมื่อโจมตี] ที่ระบุไว้ติดกัน มีความหมายว่าอะไร | หมายถึง เอฟเฟกต์ที่จะเกิดขึ้นเมื่อยูนิตที่ทำการจับคู่อยู่กับไพล๊อตแล้วทำการโจมตี หากไม่ได้มีการจับคู่กับไพล๊อต เอฟเฟกต์[เมื่อโจมตี]ก็จะไม่ทำงาน |
| Q85 | คีย์เวิร์ด | เทิร์น 1 ครั้ง | [ใช้ได้ 1 ครั้งต่อเทิร์น]หมายความว่าอะไร | หมายถึง เอฟเฟกต์ที่เขียนไว้ว่า [ใช้ได้ 1 ครั้งต่อเทิร์น] จะไม่สามารถใช้งานได้ 2 ครั้งขึ้นไปในเทิร์นเดียวกัน |
| Q86 | คีย์เวิร์ด | เทิร์น 1 ครั้ง | ในกรณีที่มีการ์ดหมายเลขเดียวกันที่มีเอฟเฟกต์[ใช้ได้ 1 ครั้งต่อเทิร์น] จำนวนหลายใบ สามารถใช้เอฟเฟกต์ของแต่ละใบในเทิร์นเดียวกันได้หรือไม่ | ได้ แต่ละใบสามารถใช้งานเอฟเฟกต์ได้ 1 ครั้ง |
| Q87 | กฎโดยละเอียด | ยูนิต | "ยูนิตของตัวเอง" และ "ยูนิตของพันธมิตร" มีความแตกต่างกันไหม | จะไม่มีความแตกต่างในเกมแบบ 1v1 "ยูนิตของพันธมิตร" จะหมายถึงในการต่อสู้แบบเป็นทีมอย่างในเกมแบบ 2v2 เราสามารถทำการเลือกยูนิตของเพื่อนร่วมทีมได้ |

| | | | | |
|-----|--------------|-------|---|---|
| Q88 | กฎโดยละเอียด | ไฟล็ด | สามารถนำไฟล็ดวางลงสู่แททเทิลแอเรียได้โดยตรงหรือไม่ | ไม่สามารถทำได้ |
| Q89 | กฎโดยละเอียด | ไฟล็ด | สำหรับยูนิตที่มีการจับคู่กับไฟล็ดอยู่แล้ว สามารถเปลี่ยนไปจับคู่กับไฟล็ดใหม่ได้หรือไม่ | ไม่สามารถเปลี่ยนได้ |
| Q90 | กฎโดยละเอียด | ไฟล็ด | สำหรับไฟล็ดที่มีการจับคู่กับยูนิตอยู่แล้ว สามารถเปลี่ยนไปใส่กับยูนิตตัวอื่นได้หรือไม่ | ไม่สามารถเปลี่ยนได้ |
| Q91 | กฎโดยละเอียด | ไฟล็ด | เอฟเฟกต์ของไฟล็ดที่จับคู่กับยูนิต จะถูกแก้ไขตามเอฟเฟกต์ของการ์ดใด | จะถูกแก้ไขตามเอฟเฟกต์ของยูนิต |
| Q92 | กฎโดยละเอียด | ไฟล็ด | เมื่อจับคู่ยูนิตที่มีเงื่อนไขการลิ่งกเป็น "อามูโร่ เรย์" กับ "ST03-011 ชาร์ อัสนาเบิ้ล" แทน ในตอนนั้นยูนิตตัวนั้น จะถูกเพิ่มค่า AP กับ HP และเอฟเฟกต์[เมื่อโจมตี]จะทำงานหรือไม่ | ใช่ ค่า AP กับ HP จะถูกเพิ่ม และเอฟเฟกต์[เมื่อโจมตี]จะทำงาน เงื่อนไขการลิ่งกนั้นหมายถึง หากสามารถทำให้เงื่อนไขการลิ่งกนั้นบรรลุได้ ก็จะสามารถทำการโจมตีได้ทันทีในเทิร์นที่วางลงไป แต่ว่าถึงจะไม่สามารถทำ |
| Q93 | กฎโดยละเอียด | สี | ยูนิตสีน้ำเงินที่ทำการจับคู่กับไฟล็ดสีเขียว จะสามารถนับว่าเป็นยูนิตสีเขียวได้ไหม | ไม่สามารถทำได้ |
| Q94 | กฎโดยละเอียด | AP | จากผลของเอฟเฟกต์ ยูนิตที่มีค่า AP กลายเป็น 0 หรือต่ำกว่า จะเป็นอย่างไร | ไม่เกี่ยวกับตัวเลข AP จริงที่ระบุบนการ์ด ให้ถือว่ายูนิตนั้นมีค่า AP เป็น 0 |
| Q95 | กฎโดยละเอียด | AP | หลังจากที่ยูนิตที่มีค่า AP1 ได้รับเอฟเฟกต์ "AP-2" และได้รับ AP+3 จากเอฟเฟกต์อื่น ค่า AP ของยูนิตตัวนี้จะเป็นเท่าใด | จะคำนวณได้เป็น 1-2+3 ดังนั้น AP จะมีค่าเป็น "2" |

| | | | | |
|------|--------------|-------|---|--|
| Q96 | กฎโดยละเอียด | HP | ในกรณีที่มีการอ้างอิงค่า HP เช่น "เลือกยูนิตของฝ่ายตรงข้ามที่เท่ากับหรือน้อยกว่า HP2 มา 1 ตัว" ค่า HP นั้นบ่งชี้ค่า HP ในปัจจุบันใช่ไหม | ใช่แล้ว ในกรณีที่ได้รับดาเมจให้อ้างอิงค่า HP ที่ลดลงหลังจากที่โดนดาเมจแล้ว |
| Q97 | กฎโดยละเอียด | ดาเมจ | "แบทเทิลดาเมจ" คืออะไร | คือดาเมจที่เกิดจากค่า AP ของการ์ด ที่ได้รับในตอนทำแบทเทิล |
| Q98 | กฎโดยละเอียด | ดาเมจ | คำว่า "ดาเมจ" ที่ระบุไว้ในข้อความจำพวกว่า "เมื่อถูกทำลายจากดาเมจ" นั้น รวม "แบทเทิลดาเมจ" ด้วยหรือไม่ | รวมด้วย |
| Q99 | กฎโดยละเอียด | ดาเมจ | ดาเมจที่ยูนิตได้รับหลังจากจบเทิร์นจะหายไปไหม | ไม่หายไป ดาเมจนั้นจะคงแสดงอยู่ในรูปแบบของตัวนับดาเมจต่อไป |
| Q100 | กฎโดยละเอียด | โทเคน | โทเคนมีสีหรือไม่ | ไม่ โทเคนไม่มีสี |
| Q101 | กฎโดยละเอียด | โทเคน | โทเคนไม่มี LV และคอสม์ระบุไว้ เราจะจัดการกับ LV และคอสม์ ของโทเคนอย่างไร | ค่า LV และคอสม์ ของโทเคนการ์ด มีค่าเป็น "0" ทั้งคู่ |
| Q102 | กฎโดยละเอียด | โทเคน | ยูนิตโทเคนสามารถจับคู่กับไฟล็ดได้หรือไม่ | สามารถจับคู่ได้ |
| Q103 | กฎโดยละเอียด | โทเคน | ยูนิตโทเคนถูกรวมอยู่ในจำนวนยูนิตที่ลงได้สูงสุดด้วยหรือไม่ | ถูกรวมอยู่ด้วย |

| | | | | |
|------|--------------|------------------|--|---|
| Q104 | กฎโดยละเอียด | เป้าหมาย | ในสภาพที่ไม่มีเป้าหมายอยู่ เราสามารถใช้เอฟเฟกต์ของการ์ดที่จำเป็นต้องทำการเลือกเป้าหมายในการใช้ได้หรือไม่ | ไม่สามารถใช้ได้ |
| Q105 | กฎโดยละเอียด | การแก้ไขเอฟเฟกต์ | หลังจากที่ใช้เอฟเฟกต์ "ในระหว่างเทิร์นนี้ ยูนิตของตัวเองทั้งหมดจะมีค่า AP+2" แล้ว ลงยูนิตใบใหม่ลงไป ในตอนนั้น ยูนิตใบใหม่ที่ลงไปจะมีค่า AP+2 ด้วยหรือไม่ | ไม่ถือว่ามีค่า AP+2 เอฟเฟกต์ที่ส่งผลกับยูนิตทั้งหมดนั้นจะสามารถใช้งานได้กับยูนิตที่ลงอยู่ในแบบเทลแอเรีย ณ เวลานั้นเท่านั้น |
| Q106 | กฎโดยละเอียด | การแก้ไขเอฟเฟกต์ | ผลจากเอฟเฟกต์อย่าง [แอกทีฟ·เมน] (ความสามารถที่ใช้งานได้ ในเมนเฟสของเรา) ทำให้เกิด เอฟเฟกต์ "ระหว่างเทิร์นนี้" ขึ้นมา หลังจากนั้น ยูนิตที่มีเอฟเฟกต์ [แอกทีฟ·เมน] (ความสามารถที่ใช้งานได้ ในเมนเฟสของเรา) ถูกทำลาย ในตอนนั้น เอฟเฟกต์ที่ระบุว่า "ระหว่างเทิร์นนี้" จะยังมีผลอยู่หรือไม่ | มีผล |
| Q107 | กฎโดยละเอียด | การแก้ไขเอฟเฟกต์ | ในกรณีที่สามารถใช้งานเอฟเฟกต์ของตัวเองได้พร้อมกัน ตั้งแต่ 2 อย่างขึ้นไป สามารถเลือกลำดับการแก้ไขเอฟเฟกต์ได้หรือไม่ | สามารถเลือกได้ |
| Q108 | กฎโดยละเอียด | การแก้ไขเอฟเฟกต์ | ในกรณีที่เอฟเฟกต์ของการ์ดหลายใบทำงานในเวลาเดียวกัน ควรวิธีแก้ไขอย่างไร | ก่อนอื่นผู้เล่นเจ้าของเทิร์นจะทำการแก้ไขเอฟเฟกต์ที่เกิดขึ้นทั้งหมดของตัวเองก่อน หลังจากนั้นผู้เล่นที่ไม่ใช่เจ้าของเทิร์นก็จะทำการแก้ไขเอฟเฟกต์ที่เกิดขึ้นทั้งหมดของตัวเอง |
| Q109 | กฎโดยละเอียด | การแก้ไขเอฟเฟกต์ | เมื่อเอฟเฟกต์ของการ์ดหลายใบทำงานในเวลาเดียวกัน และในตอนนั้นแก้ไขเอฟเฟกต์นั้นก็เกิดเอฟเฟกต์ใหม่ขึ้นมาอีก ในตอนนั้นควรทำการแก้ไขอย่างไร | ให้ความสำคัญกับการแก้ไขเอฟเฟกต์ที่เกิดขึ้นมาใหม่ก่อน กรณีที่ในเวลาเดียวกันมีเอฟเฟกต์ที่เกิดขึ้นมาใหม่หลายเอฟเฟกต์ ให้แก้ไขโดยเรียงลำดับไปจากเอฟเฟกต์ของผู้เล่นเจ้าของเทิร์นก่อน |
| Q110 | กฎโดยละเอียด | การแก้ไขเอฟเฟกต์ | ในตอนนั้นเอฟเฟกต์ของการ์ดหลายใบใช้งานได้ในเวลาเดียวกัน และเมื่อทำการแก้ไขเอฟเฟกต์ (ทะลุทะลวง) โดยทำลายซีลด์ของฝ่ายตรงข้าม แล้วซีลด์นั้นสามารถใช้เอฟเฟกต์ [เบิร์ส] ได้ ในตอนนั้นต้องทำการแก้ไขอย่างไร | ให้ความสำคัญกับการแก้ไขเอฟเฟกต์ [เบิร์ส] ก่อน |
| Q111 | กฎโดยละเอียด | การแก้ไขเอฟเฟกต์ | ในระหว่างที่กำลังแก้ไขเอฟเฟกต์ที่เกิดขึ้นมาเป็นจำนวนมากตามลำดับอยู่ ยูนิตที่เป็นต้นกำเนิดเอฟเฟกต์ที่ยังไม่ได้ถูกแก้ไขถูกทำลาย ในตอนนั้น ควรจะทำการแก้ไขอย่างไร | เอฟเฟกต์ที่เกิดขึ้นแล้วและรอการแก้ไขอยู่ ก็จะถูกแก้ไข ถึงแม้ว่าต้นกำเนิดจะไม่ได้อยู่ในพื้นที่นั้นแล้วก็ตาม |

| | | | | |
|------|--------------|------------------|---|--|
| Q112 | กฎโดยละเอียด | การแก้ไขเอฟเฟกต์ | ในกรณีที่มีเอฟเฟกต์ที่ปฏิเสธการใช้เอฟเฟกต์ เช่น "ไม่ได้" "ไม่ได้รับ" ควรทำการแก้ไขอย่างไร | ให้ความสำคัญกับเอฟเฟกต์ที่ "ปฏิเสธการใช้เอฟเฟกต์" เช่น "ไม่ได้" "ไม่ได้รับ" ก่อน |
|------|--------------|------------------|---|--|