

# 『벚꽃 내리는 시대에 결투를』 FAQ

Posted Apr 26, 2025

By Furuyonifan

479 min read

Contents >

(2025. 04. 26. 기준 비공식 번역)

번역 오류 / 문의 사항: furuyonifan@gmail.com

 이 FAQ 문서는 공식 번역이 아닙니다!

유저 개인의 비공식 번역으로, 대부분의 내용과 구성은 코리아보드게임즈에서 번역·제작한 [8시즌 FAQ](#)를 참고하여 제작했습니다.

내용과 표현이 정확하지 않을 수 있으니 일본어로 작성된 [FAQ 페이지](#)도 참고해주세요.

## 규칙 전반

### 기본동작에 대하여

Q. 오라에 벚꽃 결정이 5개 놓여 있어요. 기본동작으로 전진할 수 있나요?

A. 아니오, 할 수 없습니다.

Q. 기본동작의 비용(손패 또는 집중력)을 지불하고, 벚꽃결정이 움직이지 않는 “기본동작”을 선택할 수 있나요? 예를 들어 자신의 오라가 0일 때 품기를 수행할 수 있나요?

A. 아니오, 할 수 없습니다.

Q. 상대 쪽 게임 보드에 있는 벚꽃결정을 이동시킬 수 있나요? 또 제 쪽 보드판의 징검돌 위에 빈칸이 없을 때에도 이탈이나 후퇴를 수행할 수 있나요?

A. 모두 가능합니다. 간격에 놓여 있는 벚꽃결정은 오직 개수만을 참조하며, 어느 징검돌 위에 있는가는 의미를 갖지 않습니다.



## 카드에 대하여

Q. 사용된 상태인 비장패는 버림패가 되나요?

A. 아니오, 사용한 비장패는 버림패가 되지 않고 사용된 상태인 비장패로서 앞면인 채로 둡니다.

Q. 메인 페이지에 제 《공격》 카드에 대해 대응이 수행되어서 《공격》이 실패했어요. 이때 같은 턴에 《전력》 카드를 사용할 수 있나요?

A. 아니오, 할 수 없습니다. (실패했다라도) 다른 카드를 사용했기 때문에 이미 표준행동을 선택한 것입니다. 그 상황에서 전력행동으로 변경하는 것은 불가능합니다.

Q. 간격이 맞지 않는 《공격》 카드나 효과를 해결할 수 없는 《행동》 카드를 사용할 수 있나요?

A. 《공격》 카드는 사용할 수 없습니다. 《공격》 카드는 간격이 맞지 않는 경우, 사용이 불가능합니다. 반면에, 《행동》 카드 등의 경우에는 「날뛰는 토끼」처럼 조건이 있는 경우에도 효과는 해결되지 않지만 사용하는 것이 가능합니다. 다만, 원심과 연소는 카드의 사용 조건이기 때문에, 이 조건을 충족하지 않으면 원심이나 연소를 가진 카드는 사용할 수 없습니다.

Q. 《대응》을 가진 카드를, 대응으로서가 아니라 제 메인 페이지에 그냥 사용할 수 있나요?

A. 네, 가능합니다.

Q. 「시의 춤」, 「유도」처럼 효과를 선택할 수 있는 카드는, 효과를 해결할 수 없는 쪽을 선택해서 사용할 수 있나요? 아니면 해결할 수 있는 쪽을 강제로 선택해야 하나요?

A. 선택할 수 있는 효과를 선택할 때 제한은 없습니다. 따라서 선택한 결과 아무 일도 일어나지 않는다 해도 선택하는 것은 가능합니다. 예를 들어 「시의 춤」을 사용했을 때 당신에게 오라는 없고 플레이어만 있었다 해도, 「오라→간격」을 선택할 수 있습니다.

Q. 「사풍진」처럼 무작위로 고를 필요가 있는 경우에는 어떻게 해결하면 좋나요?

A. 적당한 방법(주사위, 뒷면으로 놓고 고르기, 여신 타로를 고르기 등)을 사용하시기 바랍니다.

Q. 카드가 〈사용중〉으로 이동하는 경우, 어떤 플레이어와 연결된 〈사용중〉으로 이동하나요?

A. 그 카드를 사용한 플레이어의 〈사용중〉으로 이동합니다. 「인용」 등으로 상대의 카드를 사용하는 경우, 「인용」을 사용한 플레이어의 〈사용중〉으로 이동하게 됩니다.

Q. 카드를 “기본적인 방법으로 사용한다”는 건 무슨 말인가요?

A. 카드의 사용 방법은 “기본적인 방법으로 사용”, “대응으로 사용”, “효과로 사용”의 3종류로 나눌 수 있습니다. “기본적인 방법으로 사용”은 메인 페이지의 규칙에 따라 카드를 사용하는 것을 말합니다. 메인 페이지 중이라도 어떤 효과로 사용한 카드는 “기본적인 방법으로 사용”한 것이 아니라 “효과로 사용”한 것입니다.

## 《공격》, 《대응》에 대하여

Q. 무효화된 《공격》의 【공격후】 효과는 해결되나요?

A. 《공격》이 무효화된 경우, 【공격후】 효과는 해결되지 않습니다. 《공격》의데미지만 무효화된 경우에는 【공격후】 효과는 해결됩니다.

Q. 제 턴에 카드 효과에 의해 상대의 《공격》이 생성되었어요. 거기에 대해서 대응할 수 있나요?

A. 네, 가능합니다. 딱히 대응을 상대 턴에만 수행할 수 있다는 규칙은 없습니다.

Q. 《공격》《대응》인 카드는 간격이 맞지 않으면 사용할 수 없나요?

A. 네, 그렇습니다. 《대응》은 어디까지나 상대의 공격에 끼어들어서 사용할 수 있는 권리가 있다는 것일 뿐, 카드의 사용 조건은 다른 카드와 다르지 않습니다.

Q. 《공격》《대응》인 카드를 대응으로 사용했을 경우에, 그 공격에 의한 데미지도 상대에게 주나요?

A. 네, 줍니다. 《대응》은 어디까지나 상대의 공격에 끼어들어서 사용할 수 있는 권리가 있다는 것일 뿐, 카드의 해결 수순은 다른 카드와 다르지 않습니다.

Q. 《공격》《대응》인 카드를 상대가 대응으로 사용했을 경우, 거기에 대응할 수 있나요?

A. 《공격》에 대응으로 사용한 《공격》에 또 다시 대응하는 것은 불가능합니다. 또한 하나의 《공격》에 여러 장의 대응 카드를 사용하는 것도 불가능합니다.

## 《부여》에 대하여

Q. 제 오라와 더스트에 있는 벚꽃결정이 봉납 수보다도 작은 경우에, 《부여》 카드를 사용할 수 있나요?

A. 사용할 수 있습니다. 부여를 사용할 때, 오라와 더스트의 벚꽃결정 합계가 봉납 수 미만인 경우, 가능한 만큼의 벚꽃결정을 부여패 위에 놓습니다. 예를 들어 벚꽃결정이 더스트에 2개, 오라에 1개 있을 때 「논파」를 사용한 경우, 「논파」 위에는 벚꽃결정을 3개 놓게 됩니다.

Q. 더스트 및 제 오라에 벚꽃결정이 하나도 없는 경우에, 《부여》 카드를 사용할 수 있나요? 사용할 수 있다면, 어떻게 처리해야 하나요?

A. 네, 사용 가능합니다. 그런 경우, 카드를 내고, 그 【전개시】 효과를 먼저 해결합니다. 그 후, 즉시 버림패가 되고, 그 【파기시】 효과를 해결합니다.

Q. 비장패인 《부여》 카드를 사용할 경우, 소모값으로 지불한 플레이어의 벚꽃결정을 그 부여패 위에 놓는 것이 가능한가요?

A. 네, 가능합니다. 먼저 소모값으로 플레이어를 더스트로 보내고, 그 후에 부여패의 해결 수순으로서 봉납 수 만큼 더스트(또는 당신의 오라)의 벚꽃결정을 카드에 놓습니다.

## 개시 페이지에 대하여

Q. 부여패 위에 벚꽃결정이 아직 남아 있는 상태로 패산의 재구성을 수행한 경우에, 재구성은 어떻게 처리 하나요?

A. 부여패 위에 벚꽃결정이 있는 경우, 부여패는 그대로 남고, 버림패, 덮음패, 남아 있는 패산을 합쳐서 섞습니다.

Q. 개시 페이지에 카드를 뽑을 때, 패산에 카드가 남아 있는 상태로 카드를 뽑지 않겠다고 선택할 수는 없나요?

A. 아니오, 그럴 수 없습니다. 패산에 카드가 있는 경우 카드를 반드시 뽑아야 하며, 일부러 뽑지 않기로 선택하는 것은 불가능합니다.

Q. 패산이 1장인 상태로 남은 1장을 뽑고 나서 재구성을 수행할 수 있나요?

A. 아니오, 할 수 없습니다. 턴 시작 시의 재구성은 카드 2장을 뽑기 전에 수행합니다. 따라서, 패산에 남은 1장을 뽑는 경우에는 남은 1장분의 초조를 받을 필요가 있습니다.

Q. 패산이 0장일 때 카드를 2장 뽑아야 하는데요. 초조는 라이프에 1점, 오라에 1점으로 나눠서 받아도 되나요?

A. 네, 가능합니다. 초조는 1장 1장 뽑아야 할 때마다 따로 해결합니다.

Q. 버림패나 덮음패가 없을 때도 재구성할 수 있나요?

A. 버림패나 덮음패가 없어도 패산의 재구성을 수행하는 것은 가능합니다. 마찬가지로 패산이 없을 때에 재구성을 수행하지 않는 것도 가능합니다. (단, 첫 번째 턴에는 개시 페이지 처리를 건너뛰기 때문에, 재구성을 수행하는 것이 불가능합니다.)

## 기타

Q. 개시 페이지 이외에 카드를 뽑을 때 패산이 0장이었는데요. 초조가 발생하나요?

A. 발생합니다. 패산이 0장일 때 카드를 뽑는 효과가 발생한 경우, 페이지와 무관하게 초조가 발생해 데미지를 받습니다.

Q. 동시에 여러 효과가 발생하는 경우에, 어떤 순서로 해결하나요? (예를 들어, 여러 부여패가 동시에 버림패가 되는 경우에, 그 【파기시】 효과를 어떤 순서로 해결하는가 등)

A. 현재 턴을 진행중인 플레이어가 원하는 순서로 해결합니다.

Q. 상대의 오라에 벚꽃결정이 1개 놓여 있는데요. 이때, 공격에 의해 상대에게 2/-의 데미지를 줬어요. 어떻게 되나요?

A. 상대 오라에 있는 벚꽃결정 1개를 더스트로 보내시기 바랍니다. 충분한 벚꽃결정이 없는 경우에는, 할 수 있는 만큼만을 수행합니다.

Q. 덮음패로 만든 제 카드의 앞면을 볼 수 있나요?

A. 네, 할 수 있습니다. 당신의 덮음패는 어떤 카드인지 수시로 확인해도 됩니다. 「입론」 등 상대의 카드 효과로 덮음패가 된 자신의 카드에 대해서도 내용을 확인하는 것이 가능합니다.

Q. 한쪽 플레이어가 선공을 하기를 원하고, 다른 한쪽 플레이어는 후공을 하기를 원하는 경우에도, 선후공은 반드시 무작위로 정해야만 하나요?

A. 네, 규칙에 따르자면 반드시 무작위로 정해야 하며, 대회에서는 그렇게 판정합니다. (캐주얼 플레이에서는 자유롭게 결정해도 무관합니다.)

## 키워드 효과

### 위축

- 위축은 플레이어의 상태입니다.
- 위축 상태인 플레이어가 집중력을 얻는 경우, 집중력을 얻지 않고 대신 위축 상태가 아니게 됩니다.
- 위축 상태일 때 또 다시 위축되어도, 이중으로 위축 상태가 되지는 않습니다.

Q. 위축 상태이고, 집중력이 2인데요. 이 상태로 집중력을 얻는 처리를 하는 경우 어떻게 되나요?

A. 위축 상태가 아니게 됩니다.

### 빈틈

- 빈틈은 《부여》 카드가 갖는 특성으로, 허점이 있는 행동을 취하는 것을 나타냅니다.
- 빈틈을 가진 부여패의 전개중에 당신이 재구성 이외의 방법으로 라이프에 1 이상의 데미지를 받은 경우, 그 부여패에 놓인 벚꽃결정은 모두 〈더스트〉로 보내지고, 그 부여패는 덮음패가 됩니다. 이때, 버림패가 되지 않으므로, 그 【파기시】 효과는 발생하지 않습니다.

Q. 「등불」 등 자신의 카드 효과에 의해 자신의 라이프에 1 이상의 데미지를 받았는데요. 이때도 빈틈을 가진 부여패는 덮음패가 되나요?

A. 네, 덮음패가 됩니다.



### 초극

- 초극은 《공격》이 갖는 특성입니다.

- 《공격》의 오라 데미지는 5가 최대입니다. 단, 초극을 가진 《공격》은 이를 무시하고, 6 이상의 데미지가 될 수 있습니다.

## 거리확대(근X) · 거리확대(원X)

- 이 수정은 《공격》 카드와 《공격》의 적정거리를 늘립니다.
- 거리확대(근X)의 경우에는 원래의 적정거리에서 가장 작은 값을 확인하고, 그보다 작은 값을 X개 추가합니다. (원X)의 경우에는 가장 큰 값을 확인하고, 그보다 큰 값을 X개 추가합니다.  
예: 「속임수 우산」 (적정거리 4)은 거리확대(근2)와 거리확대(원2)를 얻으면 적정거리 2-6이 됩니다.

Q. 「꿈무니바람」을 전개중에 「Alpha-Edge」를 사용했어요. 「Alpha-Edge」의 적정거리는 어떻게 되나요?

A. 「꿈무니바람」에 의해 거리확대(원1)을 얻으므로, 1, 3, 5, 7-8이 됩니다.

Q. 적정거리를 갖지 않은 《공격》에 거리확대를 적용한 경우, 적정거리가 추가되나요?

A. 추가되지 않습니다.

## 거리축소(근X) · 거리축소(원X)

- 이 수정은 《공격》 카드와 《공격》의 적정거리를 줄입니다.
- 거리축소(근X)의 경우에는 원래의 적정거리에서 가장 작은 값을 확인하고, 가장 작은 값에서 그 값보다 (X-1)만큼 큰 값까지의 X개를 삭제합니다. (원X)의 경우에는 가장 큰 값에서 그 값보다 (X-1)만큼 작은 값까지의 X개를 삭제합니다.  
예: 간격 0에서 사용된 「일렁이는 등불」에 대응해서 「허위」를 사용한 경우, 「일렁이는 등불」에 의한 《공격》은 거리축소(근1)을 얻어 적정거리 0을 잃으므로, 이 《공격》은 실패합니다.

Q. 거리축소와 거리확대가 동시에 적용되는 경우 어떻게 해결하나요?

A. 거리확대를 먼저 모두 적용하고, 그 다음에 거리축소를 모두 적용합니다.

## 대응불가

- 대응불가는 《공격》이 갖는 특성입니다.
- 대응불가를 가진 《공격》에는 대응을 수행하는 것이 불가능합니다.



## 대응불가(○○○)

- 대응불가(○○)는 《공격》이 갖는 특성입니다.
- 대응불가(○○)를 가진 《공격》에는 괄호 안의 조건을 충족하는 카드로 대응을 수행하는 것이 불가능합니다.

Q. 대응불가(통상패)의 《공격》에 대해서 「토비카게」를 사용했어요. 뎡음패에 있는 카드를 사용할 수 있나요?

A. 사용할 수 있습니다. 대응불가(통상패)는 어디까지나 대응에 의한 카드의 사용으로 통상패를 사용하는 것을 금지할 뿐입니다. 「토비카게」의 카드 효과로 통상패를 사용하는 것은 금지되지 않습니다.

## 대응불가를 잃는다

- “대응불가를 잃는다”라고 기술된 효과는, 해당하는 《공격》에서 대응불가 및 대응불가(○○)를 잃게 합니다. 그것들을 여럿 가졌더라도 그 모두를 잃게 합니다.

Q. 하나의 《공격》에 “대응불가를 얻는다”는 효과와 “대응불가를 잃는다”는 효과가 동시에 적용된 경우, 그 《공격》에 대응을 수행할 수 있나요?

A. 네, 대응을 수행할 수 있습니다.

## 불가피

- 불가피는 《공격》이 갖는 특성입니다. 이것을 가진 《공격》은 상대가 대응을 수행한 다음에, 2번째 간격 확인을 수행하지 않습니다.

Q. 불가피를 가진 《공격》이 대응에 의해 적정거리가 없어졌어도 적중하나요?

A. 적중합니다. 불가피를 가진 《공격》은 대응에 의한 카드의 사용 다음에 간격 확인을 수행하지 않습니다. 따라서 적정거리가 없어졌더라도 《공격》은 성공합니다.

Q. 그러면 불가피를 가진 《공격》은 적정거리가 없는 상태에서도 사용할 수 있나요?

A. 아니오, 사용할 수 없습니다. 불가피는 어디까지나 대응의 다음에 간격의 재확인을 수행하지 않는다는 것일 뿐, 처음에 《공격》을 수행할 때에는 현재 간격과 적정거리가 맞는지를 확인합니다.

## 무효화되지 않는다

- 무효화되지 않는다는 《공격》이 갖는 효과입니다.
- 무효화되지 않는 《공격》은 “《공격》을 무효화한다” 부류의 효과를 받지 않습니다.



Q. 무효화되지 않는 《공격》에 《대응》하는 것은 가능한가요?

A. 네, 가능합니다.

Q. 무효화되지 않는 《공격》에의 《대응》에 의해 적정거리에서 벗어난 경우, 어떻게 되나요?

A. 그 《공격》은 실패합니다. 적정거리에 의한 《공격》의 실패는 무효화가 아닙니다.

Q. 「리플렉터」의 【전개중】에, 이번 턴의 2번째 공격으로 무효화되지 않는 《공격》을 수행한 경우에는 어떻게 되나요?

A. 그 《공격》은 무효화되지 않습니다. 이후 3번째로 수행하는 《공격》도 「리플렉터」에 의해서는 무효화되지 않습니다.

Q. 무효화되지 않는 《공격》에 「반론」으로 대응해서 데미지를 무효화할 수는 있나요?

A. 아니오, 할 수 없습니다. 무효화되지 않는 《공격》은 그 데미지나 【공격후】효과도 무효화되지 않습니다.

## 종단

- 종단은 카드가 갖는 특성입니다. 어떤 플레이어가 이것을 갖는 카드의 해결을 마쳤다면, 그 플레이어는 그 턴 동안, 카드 사용과 기본동작을 수행할 수 없게 됩니다.

Q. 메인 페이지에 종단을 가진 카드를 사용했어요. 그런 다음, 종료 페이지에 「빅 골~렘」에 의해 재구성한 다음, 「인더스트리아」가 재기했어요. 이때 「드레~인 데빌」을 사용할 수 있나요?

A. 사용할 수 없습니다. 종단에 의한 카드 사용 금지는 턴 종료까지 지속됩니다.

Q. 「모듈르~」의 전개중에, 종단을 가진 《행동》 카드를 사용했을 때, 「모듈르~」의 【전개중】효과에 의해 기본동작을 수행할 수 있나요?

A. 할 수 없습니다.

Q. 「빅 골~렘」이 사용된 상태일 때, 「리게이너~」로 「여덟잎 거울의 저편」을 사용했어요. 이때 「빅 골~렘」의 【사용됨】효과에 의해 기본동작을 수행할 수 있나요?

A. 할 수 없습니다. 「여덟잎 거울의 저편」이 종단을 가졌기 때문에, 그 후에 기본동작을 수행하는 것은 불가능합니다.

Q. 제가 상대 턴에 종단을 가진 카드를 상대의 《공격》에 대응해서 사용한 경우, 상대가 그 후 카드 사용과 기본동작을 수행할 수 없게 되나요?

A. 아니오, 종단에 의한 제한은, 그 카드를 사용한 당신에게 적용됩니다.

## 전력화

- 전력화는 효과가 갖는 정보입니다. 전력화를 가진 카드를 메인 페이지에 전력행동으로 사용한 경우에만, 그 효과가 유효가 됩니다.





- 「전력화하지 않았다면」은 그 반대로, 메인 페이지의 표준 행동에 의해 사용-《공격》에 대한 대응으로 사용-효과에 의해 사용한 경우 유효가 됩니다.

Q. 전력화를 가진 카드를 전력행동으로 사용한 경우, 《전력》 카드를 사용한 것이 되나요?

A. 아니오, 그렇게 되지 않습니다. 전력화는 카드의 서브타입에 영향을 주지 않습니다.

Q. 전력화를 가진 《공격》 카드를 전력행동으로 사용한 경우, 생성된 《공격》은 《전력》 인가요?

A. 아니오, 《전력》이 아닌 《공격》입니다.

Q. 카드를 사용하는 효과로 전력화를 가진 카드를 사용했을 때, 전력화 효과를 얻는 것이 가능한가요?

A. 아니오, 효과에 의한 사용으로는 전력화 효과를 얻을 수 없습니다.

## 이 효과가 중첩되면 상쇄된다

- 이렇게 기술된 동일한 효과가 2개 이상 동시에 유효화되어 있다면, 그것들은 모두 유효하지 않게 됩니다.

## 추가 비용

- 추가 비용은 어떤 효과에 의해 카드를 사용할 때 발생하게 됩니다.
- 추가 비용이 부과된 카드를 사용할 때, 그 추가 비용을 지불할 수 없다면 그 카드는 사용할 수 없습니다.

『벚꽃 내리는 시대에 결투를』 FAQ



Q. “소모값에 의한 플레어 지불과 같은 시점”이라면 소모값을 갖지 않는 통상패의 사용에는 추가 비용을 지불하지 않아도 된다는 뜻인가요?

A. 아니오, 지불해야 합니다.

Q. 여러 종류의 비용이 부과된 카드를 사용하려 했지만 일부 비용이 부족했어요. 다른 일부 비용만 지불하는 것은 가능한가요?

A. 아니오, 불가능합니다. 여러 종류의 비용이 부과된 경우 먼저 그 모두를 지불하는 것이 가능한지 아닌지를 확인하고, 가능한 경우에만 모두를 한번에 지불합니다. 사용 불가능한 경우에 일부 비용만 지불한다는 것은 불가능합니다.

## 카드를 사용하는 효과



- 「인용」 등으로 대표되는 카드의 효과에 의해 다른 카드를 사용하는 효과를 가리킵니다.

- 여기서는 대응을 갖지 않는 것에 대한 FAQ를 게재합니다. 대응을 가진 것에 대해서는, [대응으로 카드를 사용하는 효과](#)에 대한 FAQ도 참고하시기 바랍니다.

Q. 이런 부류의 효과를 가진 비장패 카드에 의해 통상패 《공격》 카드를 사용했어요. 수행되는 《공격》의 분류는 무엇이 되나요?

A. 통상패가 됩니다.

Q. 간격이 맞지 않는 《공격》 카드를 선택해서 사용하는 것은 가능한가요?

A. 사용이 되지는 않지만 선택하는 것은 가능합니다. 통합 규칙의 처리에 따라 그 사용은 부정 사용이 되고, 카드는 원래 상태로 반려되므로 어떤 효과도 얻을 수 없습니다(사용한 카드 장수로도 세지 않습니다).

Q. 이런 부류의 효과로 상대의 「빗어내리기」를 사용한 경우에, 카드는 어떻게 되나요?

A. 평소대로 【공격후】 효과가 발생하고, 집중력이 2라면 카드 보유자(이 경우에는 상대)의 패산 맨 위에 놓습니다.

Q. 이런 부류의 효과로 상대의 《부여》 카드를 사용한 경우에는 어떻게 되나요?

A. 당신의 부여패가 됩니다. 그것이 파기될 때, 상대의 버림패로 또는 비장패(사용된 상태)로 이동시킵니다.

Q. 이런 부류의 효과로 상대의 「인더스트리아」를 사용한 경우, 「듀~폴리기어」를 패산 아래에 추가할 수 있나요?

A. 당신도 쿠루루를 깃들였고, 추가패에 「듀~폴리기어」가 있다면 가능합니다. 그렇지 않다면 추가할 수 없습니다.

Q. 제가 신라와 유키히를 깃들였고, 우산을 펼친 상태인데요. 상대도 유키히를 깃들였고, 우산은 접혀 있어요. 이런 부류의 효과로 상대의 「숨긴 바늘/머금은 바늘」을 사용하는 경우에, 어느 쪽 효과가 해결되나요?

A. 「숨긴 바늘」이 해결됩니다. 유키히의 카드는 모두 카드 보유자의 우산 카드를 참조합니다.

Q. 이런 부류의 효과로 원심을 가진 카드를 선택한 경우에, 그 카드를 사용할 수 있나요?

A. 이런 부류의 효과를 사용한 플레이어가 원심 조건을 만족하고 있다면 사용할 수 있습니다.

Q. 탈리야를 깃들이지 않은 플레이어가 이런 부류의 효과로 탈리야를 깃들인 플레이어의 손패에 있는 연소 또는 기동을 가진 카드를 선택한 경우, 어떻게 처리하나요?

A. 애초에 탈리야를 깃들이지 않은 경우 머신이 존재하지 않습니다. 따라서 연소를 가진 카드는 사용이 불가능합니다. 기동은 수행할 수 없으므로 아무 일도 발생하지 않습니다. 상대의 카드를 사용한 경우에는<sup>△</sup>기본적으로 이런 부류의 효과를 사용한 플레이어의 영역을 참조하게 됩니다.

Q. 「이완독」을 전개중인 플레이어가 이런 부류의 효과로 《공격》카드를 선택해서 사용하는 것은 가능한가요?

A. 선택하는 것은 가능하지만, 사용할 수는 없습니다. 「이완독」의 효과에 의해 《공격》카드의 사용은 금지됩니다.

## 대응으로 카드를 사용하는 효과

- 「토비카게」 등으로 대표되는 대응 카드의 효과에 의해 카드를 사용하는 효과를 가리킵니다. [카드를 사용하는 효과](#)에 대한 FAQ도 참고하시기 바랍니다.
- 여기서는 “이 카드가 대응하고 있는 경우, 사용한 카드도 그 공격에 대응하고 있는 것으로 취급한다” 류의 효과를 가진 것에 대한 FAQ를 게재합니다.

Q. 제가 수행한 공격에 대해서, 상대가 이런 부류의 효과를 가진 카드로 대응해서, 《공격》카드를 사용했어요. 여기에 대해서 대응할 수 있나요? A. 이 효과만 보았을 때는 규칙상 가능합니다. 그러나 이런 부류의 효과는 보통 사용한 카드도 대응하고 있는 것으로 취급한다는 기술도 가지고 있습니다. 대응하고 있는 《공격》에 대해 대응하는 것은 불가능하므로 결론적으로 불가능합니다.

Q. 오라가 1 이하인 상태에서 이런 부류의 효과를 가진 카드로 「팔방 휘두르기」를 사용했어요. 【공격 후】 효과에 의해 발생하는 공격에는 대응할 수 있나요?

A. 네, 가능합니다.

Q. 《공격》에 대응해서 이런 부류의 효과를 가진 카드로 「진언」을 사용했을 때도, “대응으로 사용했다면”이라는 조건이 충족되나요?

A. 아니오, 충족되지 않습니다. 카드의 효과에 의해 대응하고 있는 것으로 취급되었다 해도, 대응으로 사용한 것은 아닙니다.

Q. 대응으로밖에 사용할 수 없는 카드를, 대응으로 사용된 이런 부류의 효과를 가진 카드의 효과에 의해 사용하는 것은 가능한가요?

A. 아니오, 불가능합니다.

## 간격제한(X-Y)

- 간격제한(X-Y)은 카드가 갖는 효과입니다.
- 간격제한(X-Y)을 가진 카드는, 현재 간격이 X 이상 Y 이하일 때만 사용할 수 있습니다.

Q. 현재 간격이 X-Y의 범위 밖인데요. 간격제한(X-Y)를 가진 카드의 사용시 효과 이외의 다른 효과는 적용되나요?



A. 네, 됩니다.

Q. 간격제한(X-Y)을 가진 카드를 간격 Y에서 사용했는데, 잠수후퇴로 인해 현재 간격이 제한 범위에서 벗어났어요. 카드 사용이 실패하나요?

A. 아니오, 카드는 그대로 해결됩니다. 간격제한(X-Y)은 어디까지나 카드의 사용에 관한 제한이지, 해결 시에는 영향을 주지 않습니다.

## 유리나

### 「참」

이 카드에 대한 FAQ는 없습니다.

### 「일섬」

Q. 라이프가 4일 때 「일섬」을 사용했고, 그에 대한 대응으로 공격이 사용되어서 라이프에데미지를 받아 라이프가 3이 되었어요. 그 후 「일섬」의 데미지는 +1/+0되나요?

A. 네, 됩니다. 「일섬」의 데미지를 해결할 때 라이프가 3 이하가 되어 있으므로, +1/+0의 효과를 받습니다.

### 「자루치기」

이 카드에 대한 FAQ는 없습니다.

### 「거합」

이 카드에 대한 FAQ는 없습니다.

### 「몸놀림」

[거리확대\(원X\)](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

### 「압도」

[빈틈](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.



Q. 더스트 및 제 오라에 벚꽃결정이 하나도 없을 때 사용한 경우, 【파기시】 효과를 바로 얻을 수 있나요?

A. 네, 가능합니다.

Q. 【파기시】 효과로 발생한 공격에 대응할 수 있나요?

A. 네, 가능합니다.

## 「기염만장」

[초극](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

Q. 「울동호극」, 「Beta-Edge」 등, 효과에 의해 발생하는 공격도 「기염만장」의 효과를 받나요?

A. 효과에 의해 발생한 《공격》에 대해서도 그 카드가 유리나의 카드가 아니라면, 「기염만장」의 효과를 받습니다.

Q. 어나더판 유리나의 《공격》은 「기염만장」의 효과를 받나요?

A. 어나더판 유리나도 유리나의 카드이므로 「기염만장」의 효과는 받지 않습니다.

## 「달그림자 떨어지니」

이 카드에 대한 FAQ는 없습니다.

## 「해안에 파랑 일며」

[종단](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

Q. 대응한 공격의 오라 데미지가 0이 되어 데미지를 받지 않은 경우에, 그 공격의 【공격후】 효과는 유발되나요?

A. 네, 발생합니다. 《공격》 자체가 실패한 것은 아닙니다.

## 「쪽배에서 쉬노니」

Q. 라이프가 3에서 2가 되었을 때에 미사용으로 돌아가나요?

A. 돌아가지 않습니다. 라이프가 3 이하인 상태에서 변화하지 않았으므로 즉재기 조건을 충족하지 않습니다.

## 「아마네 유리나의 저력」

이 카드에 대한 FAQ는 없습니다.



## 「난타」

Q. 대응에 의해 라이프가 3 이하가 되었는데, 어떻게 되나요?

A. 데미지가 +0/+2되어 2/3이 됩니다. 또한 대응불가를 갖게 되지만, 이미 대응되었기 때문에 딱히 의미는 없습니다.

## 「콩알탄」

대응불가, 위축에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

Q. 상대가 자기 턴에 「콩알탄」을 사용했어요. 저는 다음 턴에 집중력을 얻을 수 있나요?

A. 네. 개시 페이즈는 집중력 획득→부여패에서 벚꽃결정 떨어뜨리기의 순서로 수행됩니다. 따라서 집중력을 얻을 때는 「콩알탄」이 파기되지 않습니다. 그 후에 「콩알탄」이 파기되어 위축되므로, 이후 집중력을 얻을 때 대신 위축이 해제됩니다.

## 「불완전 해안에 파랑 일며」

이 카드에 대한 FAQ는 없습니다.

## 「문답」

Q. 【공격후】 효과로 선택할 수 있는 기본동작이 없는 경우에는 어떻게 되나요?

A. 당신도 상대도 기본동작을 수행하지 않습니다.

Q. 【공격후】 효과로 추가기본동작을 선택할 수 있나요?

A. 할 수 있습니다. 그 경우 상대는 같은 추가기본동작을 선택 가능한 상태라면 그 추가기본동작을 수행할 수 있습니다.

Q. 【공격후】 효과로 품기를 수행하는 것을 선택하고, 동결을 해제했어요. 상대는 어떻게 되나요?

A. 동결되어 있지 않다면, 일반적인 기본동작 《품기》를 수행합니다.

## 「아흠」

Q. 더스트가 0인데요. 【전개중】 효과로 위쪽 효과를 선택해서 품기를 할 수 있나요?

A. 할 수 있습니다.

Q. 「아흠」 전개중에 상대가 《공격》 데미지를 「무음벽」 위의 벚꽃결정으로 받았어요. 【전개중】 효과는 발생하나요? 

A. 네, 상대의 오라가 《공격》에 의해 변화했으므로 발생합니다.

Q. 「해안에 파랑 일며」의 데미지에 의해 이 카드의 【전개중】 효과가 발생했어요. 위쪽 효과로 기본동작을 수행할 수 있나요?

A. 할 수 있습니다. 「해안에 파랑 일며」의 《공격》 해결이 종료될 때 「아흠」의 효과가 끼어들기 해결 규칙에 의해 처리됩니다. 이때 아직 「해안에 파랑 일며」 카드의 해결은 종료되지 않았기 때문에 종단은 적용되지 않습니다.

## 「신좌에 건네며」

[대응불가](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

Q. 「풍마전회」가 사용된 상태이며 플레이어가 3개 있는 상태로 이 카드를 사용했어요. 어떻게 되나요?

A. 소모값으로 지불되는 플레이어는 2개입니다만, 데미지 및 【공격후】 효과의 X는 3인 것으로 해결됩니다.

## 사이네

### 「팔방 휘두르기」

Q. 오라에 벚꽃결정이 1개 있는 상태에서 사용했는데, 상대의 대응에 의해 오라에 벚꽃결정이 1개 늘어났어요. 【공격후】 효과에 의해 《공격》이 발생하나요?

A. 아니오. 【공격후】 효과를 해결하는 시점에, 팔상의 조건을 충족하지 않았기 때문에 《공격》은 발생하지 않습니다.

Q. 그러면 반대로, 오라에 벚꽃결정이 2개 이상 있는 상태에서 사용했는데, 상대의 대응에 의해 오라에 벚꽃결정이 1개 이하가 되었어요. 【공격후】 효과에 의해 《공격》이 발생하나요?

A. 네, 발생합니다.

### 「후려베기」

이 카드에 대한 FAQ는 없습니다.

### 「무게추」

이 카드에 대한 FAQ는 없습니다.

### 「간파」



Q. 오라가 1 이하일 때, 상대가 수행한 대응불가를 가진 《공격》에 대해 「간파」를 사용할 수 있나요?

A. 대응불가에 대해서는 「간파」로 끼어들 수 없습니다. 「간파」는 오라가 1 이하일 때 《대응》을 가

진 것으로 취급하는 효과이므로, 다른 《대응》 카드와 마찬가지로 처리합니다.

## 「권역」

Q. 간격에 빈칸이 없을 때, 이 카드에서 벚꽃결정이 이동하면 어떻게 해야 하나요?

A. 이동하지 않고 카드 위에 남습니다.

## 「충음정」

[대응불가](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

Q. 상대가 「반기의 얽힌독」을 전개한 경우, 【파기시】 효과는 어떻게 되나요?

A. 공격은 무효화되지만, 더스트에서 간격으로 벚꽃결정의 이동은 그대로 수행합니다.

## 「무음벽」

Q. 오라에 벚꽃결정이 1개, 「무음벽」 위에 벚꽃결정이 2개 있는데요. 받은 3/1 데미지를 오라로 받는 것을 선택할 수 있나요?

A. 네, 가능합니다. 그리고 오라의 벚꽃결정과 「무음벽」 위의 벚꽃결정은 모두 더스트로 보내지고, 「무음벽」은 버림패가 됩니다.

Q. 오라에 벚꽃결정이 1개, 「무음벽」 위에 벚꽃결정이 1개 있는데요. 받은 {2/1} 열상을 오라로 받는 것을 선택할 수 있나요?

A. 아니오, 선택할 수 없습니다. 열상을 어떻게 받을지 선택할 때는, 「무음벽」의 【전개중】 효과가 유효하지 않습니다.

## 「울동호극」

Q. 각각의 《공격》은 「우아한 타격」으로 무효화할 수 있나요?

A. 네, 가능합니다. 행동 카드의 효과에 의해 생성된 《공격》은 비장패 공격이 아닙니다.

Q. 「울동호극」의 《공격》에 대응으로 「해안에 파랑 일며」를 사용한 경우, 그 효과를 받는 것은 어떤 《공격》이 되나요?

A. 어떤 《공격》에 대응할 것인지를 당신이 선택하고, 그 《공격》이 효과를 받습니다. 예를 들어, 최초의 《공격》에 대응해서 「해안에 파랑 일며」를 사용한 경우, 그 영향을 받는 것은 최초의 《공격》뿐입니다.



Q. 그렇다면 「울동호극」의 2번째나 3번째 《공격》에 대응으로 「해안에 파랑 일며」를 사용하는 것은 가능한가요?

A. 네, 가능합니다. 각각의 《공격》에 대해서 대응을 수행하는 것이 가능합니다.

Q. 「울동호극」을 적정거리 바깥(간격 1이나 6)에서 사용한 경우에 모든 《공격》이 실패하지만, 그 《공격》에 대해서 대응을 수행하는 것은 가능한가요?

A. 아니오, 할 수 없습니다. “공격을 수행한다”고 기술된 효과에 의한 《공격》의 적정거리가 현재 간격과 맞지 않는 경우, 그 《공격》은 부정 사용이 되어 소거됩니다. 따라서 대응할 수 있는 시점이 없습니다.

## 「향명공진」

Q. 상대의 「무음벽」에 있는 벚꽃결정에 의해 소모값이 줄어드나요?

A. 소모값은 줄어들지 않습니다. 「무음벽」에 있는 벚꽃결정은 오라가 아니므로 「향명공진」의 소모값에 영향을 주지 않습니다.

## 「음무쇄빙」

이 카드에 대한 FAQ는 없습니다.

## 「히사메 사이네의 최후의 종극」

Q. 「토비카게」의 효과로 사용된 「철사」에 대응해서 「히사메 사이네의 최후의 종극」을 사용하는 것이 가능한가요?

A. 아니오, 불가능합니다. 「히사메 사이네의 최후의 종극」은 비장패의 《공격》카드에만 대응할 수 있습니다. 「토비카게」로 사용한 《공격》은 비장패가 아니므로 사용할 수 없습니다.

Q. 「히사메 사이네의 최후의 종극」은 「울동호극」의 효과로 발생한 《공격》이나 「쿠마스케」의 【공격후】 효과에 의한 《공격》에 대응으로 사용하는 것이 가능한가요?

A. 아니오, 불가능합니다. 「울동호극」의 효과로 발생하는 《공격》이나 「쿠마스케」의 【공격후】 효과에 의한 《공격》은 비장패가 아니므로 「히사메 사이네의 최후의 종극」을 사용할 수 없습니다.

## 「합주」

Q. 「이중주:탄주빙명」이 사용된 상태예요. 이 카드의 데미지는 어떻게 되나요?

A. 3/1이 됩니다. 이 카드는 토코요의 카드이기도 하기 때문에 다른 여신의 카드입니다.



Q. 사이네를 깃들이고 있고, 토코요를 깃들이고 있지 않았어요. 집중력이 2, 오라가 2인 상태에서 이 카드를 사용했어요. 2번째 【공격후】 효과의 조건을 충족하나요?

A. 충족합니다. 토코요를 깃들이지 않아도 경지의 조건은 유효합니다. 마찬가지로 토코요를 깃들이고 있고 사이네를 깃들이지 않은 경우에도 팔상의 조건이 유효합니다.

## 「반주」

Q. 「반주」가 전개중이고, 제 오라가 2예요. 《공격》을 받았을 때 다른 여신의 비장패로 대응했어요.

【전개중】효과에 의해 -1/+0되나요?

A. 아니요, 되지 않습니다. 각 턴 최초의 《공격》이 행해진 시점에 조건을 만족시킬 필요가 있습니다.

Q. 「반주」를 사용했을 때에 사이네의 비장패가 사용되지 않았어요. 그 후 사이네의 비장패가 사용될 때, 비장패의 소모값이 적어지나요?

A. 아니요, 적어지지 않습니다. 【전개시/파기시】효과가 해결될 때 사이네의 비장패가 사용된 상태여야 합니다.

Q. 사이네의 비장패가 사용된 상태로, 「반주」가 파기되었어요. 메인 페이지에 다시 「반주」를 전개하면, 비장패의 소모값은 어떻게 되나요?

A. -2 됩니다.

## 「이중주: 탄주빙명」

Q. 《공격》을 수행한 턴에 이 카드를 사용할 수 있나요?

A. 사용할 수 있습니다. 「《공격》을 수행할 수 없다」는 효과는 이 카드 사용 후에만 적용합니다.

Q. 이 카드를 사용한 다음에 《공격》 카드를 사용할 수 있나요?

A. 사용할 수 없습니다. 「《공격》을 수행할 수 없다」는 효과가 적용되어 있는 경우, 《공격》 카드의 사용도 할 수 없습니다.

Q. 이 카드를 사용한 턴에 「울동호극」을 사용했어요. 어떻게 되나요?

A. 아무 공격도 수행되지 않습니다. 《공격》을 수행할 수 없는 경우, 효과에 의한 공격도 수행할 수 없습니다.

## 「등 베기」

[대응불가\(○○\)](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

Q. 「이 《공격》을 수행했을 때」는 언제인가요?

A. 《공격》의 해결이 시작된 때입니다. 구체적으로는 추가 비용 지불 및 잠수 해결 후이며, 대응하기 전입니다.



Q. 상대의 오라가 1이고, 「무음벽」을 전개하고 있어요. 「등 베기」에 의한 《공격》의 데미지는 바뀌나요?

A. 네, 바뀝니다. 《공격》을 수행했을 때는 「무음벽」 위의 벚꽃 결정은 오라로 세지 않습니다.

## 「유향벽」

[「무음벽」](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

Q. 「유향벽」을 전개중에 《공격》을 수행했는데, 그에 대한 대응에 의해 「유향벽」이 파기되었는데요. 「유향벽」의 【파기시】 효과는 지금 수행하고 있는 《공격》에 영향을 주나요?

A. 주지 않습니다. 이 턴에 당신이 다음번에 《공격》을 수행할 때 적용됩니다.

## 「절창절화」

[종단](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

Q. 「풀 버스트」나 「크림슨 제로」에 「절창절화」로 대응한 경우에는 어떻게 되나요?

A. “양쪽 데미지를 모두 받는다”는 오라와 라이프 양쪽의 데미지를 선택하는 것으로 보기 때문에, 《공격》의 해결 후에 오라가 0이라면 현재 페이지가 종료됩니다.

Q. 오라가 0일 때 「해안에 파랑 일며」에 「절창절화」로 대응한 경우에는 어떻게 되나요?

A. 오라 데미지가 선택되었고, 《공격》의 해결 후에 오라가 0이므로, 현재 페이지가 종료됩니다.

Q. 오라가 2 이하일 때 「들러붙는 꽃」의 【파기시】에 의한 《공격》에 「절창절화」로 대응해서, 오라 데미지를 선택한 경우에는 어떻게 되나요?

A. 《공격》의 데미지를 해결한 시점에 오라가 0이 아니라도, 【공격후】 효과의 해결 후에 오라가 0이라면 현재 페이지가 종료됩니다.

## 히미카

### 연화 전반에 대하여

Q. 손패를 1장 덮음패로 만들고, 기본동작을 수행했어요. 이것도 카드를 사용한 장수에 포함되나요?

A. 아니요, 포함되지 않습니다.

Q. 패산을 재구성할 때, 설치를 가진 카드를 사용했어요. 이것도 카드를 사용한 장수에 포함되나요?

A. 네, 포함됩니다.



Q. 사용한 《공격》 카드에 의한 공격이 무효화되었는데요. 이것도 카드를 사용한 장수에 포함되나요?

A. 네, 포함됩니다.

Q. 카드를 사용하는 효과를 가진 카드로 카드를 사용한 경우, 합계 2장분의 카드를 사용한 것으로 세나요?

A. 네, 셉니다.

Q. 연화를 가진 카드를 3장째(예를 들어, 「슛」, 「백스텝」, 「래피드파이어」의 순서로 사용)로 사용하면 연화의 효과를 얻는 것이 맞나요?

A. 네, 맞습니다.

Q. 「드레~인 데빌」의 【사용됨】 효과를 사용한 경우, 연화의 사용한 카드 장수로 세나요?

A. 네, 그것도 연화의 사용 장수로서 셉니다.

Q. 「분신술」로 히미카의 연화 효과가 있는 카드를 사용한 경우, 연화 효과는 발동하나요?

A. 사전에 다른 카드를 사용하지 않았다고 가정하겠습니다. 이 경우에는, 2장째의 사용시에는 연화가 발동합니다. 「분신술」이 1장째, 「분신술」에 의해 덮음패에서 사용한 카드가 2장째, 「분신술」에 의해 다시 카드를 사용했을 때에는 3장째가 되므로 연화의 조건을 충족합니다.

## 「슛」

이 카드에 대한 FAQ는 없습니다.

## 「래피드 파이어」

[연화 전반](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

## 「매그넘 캐논」

Q. 제 라이프가 1일 때 「매그넘 캐논」을 사용해서 상대 라이프를 0으로 만든 경우에, 승패는 어떻게 되나요?

A. 「매그넘 캐논」의 데미지에 의해 상대 라이프가 0이 된 순간에 승패 판정을 해서 승리합니다. 이는 【공격후】 효과의 해결 전에 수행되므로 당신의 라이프가 0이 되는 일은 일어나지 않습니다.

## 「풀 버스트」

Q. 상대의 오라가 1, 라이프가 4일 때 「풀 버스트」를 사용했어요. 이 경우에 상대가 받는 데미지는 어떻게 되나요?

A. 오라 데미지, 라이프 데미지는 각각 따로 처리됩니다. 때문에 이 경우에는 상대의 오라가 0, 라이프가 3이 됩니다.

## 「백스텝」

이 카드에 대한 FAQ는 없습니다.

## 「백드래프트」

[위축](#), [연화 전반](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

Q. 연화를 충족한 「백드래프트」의 다음에 회진을 충족하지 않은 상태로 「원월」을 사용했어요. 그에 대한 대응으로 더스트가 12 이상이 되어서 회진을 충족한 경우에, 「원월」의 데미지는 어떻게 되나요?

A. 오라 데미지가 「-」이 되었으므로, 「백드래프트」의 데미지 수정이 사라지고, -/2가 됩니다.

Q. 연화를 충족한 「백드래프트」의 다음에 오라 데미지가 「-」인 다른 여신의 《공격》을 수행하고, 그 다음에 또 다른 여신의 《공격》을 수행한 경우에, 거기에 「백드래프트」의 데미지 수정이 적용되나요?

A. 네, 적용됩니다.

## 「스모크」

Q. 「스모크」가 사용되어 있는 동안에, 전진을 수행할 수 있나요?

A. 가능합니다. 「스모크」는 어디까지나 카드의 화살표 효과에 의해 간격으로부터 벚꽃결정이 이동하는 것을 금지할 뿐입니다. 기본동작에 의한 전진은 금지되지 않습니다.

Q. 「스모크」가 사용되어 있는 동안에, 「백스텝」 등으로 간격으로 벚꽃결정을 이동시키는 것은 가능한가요?

A. 가능합니다. 「스모크」는 간격으로부터 벚꽃결정이 이동하는 것을 금지할 뿐, 간격으로 이동하는 것은 금지되지 않습니다.

## 「레드 불릿」

이 카드에 대한 FAQ는 없습니다.

## 「크림슨 제로」

[대응불가](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.



## 「스칼렛 이매진」

이 카드에 대한 FAQ는 없습니다.

## 「버밀리온 필드」

[연화 전반](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

## 「화염류」

[연화 전반](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

## 「살의」

Q. 손패에 독이 있는 경우에, 효과가 있나요?

A. 손패에 카드가 있기 때문에 사용해도 딱히 효과가 없습니다.

## 「염천·진홍의 히미카」

[대응불가](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

Q. 초극이 없는데, 간격 0에서는 데미지가 어떻게 되나요?

A. 5/8이 됩니다. 초극을 갖지 않은 경우, 오라 데미지만 상한을 가집니다. 라이프 데미지는 초극이 없어도 6 이상이 됩니다.

## 토코요

### 「빔어내리기」

이 카드에 대한 FAQ는 없습니다.

### 「우아한 타격」

이 카드에 대한 FAQ는 없습니다.

### 「날뛰는 토끼」

이 카드에 대한 FAQ는 없습니다.



## 「시의 춤」

Q. 오라에 벚꽃결정이 하나도 없을 때, 오라에서 간격으로 이동시키는 쪽의 효과를 선택할 수 있나요?

A. 네, 가능합니다. 그 경우, 처리로서는 아무 일도 일어나지 않는 것이 됩니다. 물론, 다른 한쪽의 선택지에 대해서도 동일합니다.

## 「부채 뒤집기」

Q. 버림패에서 1장과 덮음패에서 1장을 선택해서 되돌리는 것도 가능한가요?

A. 네, 가능합니다.

Q. 「부채 뒤집기」로 패산 아래에 놓은 카드의 순서를 상대가 알 수 있게끔 되돌려놓을 필요가 있나요?

A. 아니오, 어떤 순서로 놓았는지를 상대에게 명시할 필요는 없습니다.

Q. 상대의 덮음패나 버림패를 패산으로 되돌릴 수 있나요?

A. 아니오, 할 수 없습니다.

## 「바람의 무대」

Q. 「바람의 무대」를 전개중에 상대의 《공격》을 오라로 받아서 「바람의 무대」의 파기시에 간격으로 이동시킬 오라가 없는 경우에는 어떻게 처리하나요?

A. 그 경우, 아무 일도 일어나지 않습니다. 벚꽃결정의 이동은 가능한 만큼만 수행합니다. 오라가 없는 경우에는 이동시킬 벚꽃결정이 존재하지 않으므로, 간격으로의 이동은 수행하지 않습니다. 오라가 1밖에 없는 경우에는, 오라에서 간격으로 1개만 이동시키게 됩니다.

## 「맑음의 무대」

[종단](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

Q. 위축 상태로 「맑음의 무대」를 사용했어요. 집중력은 2가 되나요? 아니면 위축이 해제될 뿐인가요?

A. 위축 상태인 채로 집중력이 2가 됩니다.

## 「영원의 꽃」

이 카드에 대한 FAQ는 없습니다.



## 「천년의 새」

이 카드에 대한 FAQ는 없습니다.

## 「무궁의 바람」

[대응불가](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

Q. 상대가 《공격》이 아닌 카드 2장을 갖고 있는 경우에, 【공격후】로 버리는 카드를 선택하는 것은 누구인가요?

A. 상대가 선택해서 버림패로 만듭니다.

## 「상세의 달」

Q. 위축 상태로 「상세의 달」을 사용했어요. 집중력은 2가 되나요? 아니면 위축이 해제될 뿐인가요?

A. 위축 상태인 채로 집중력이 2가 됩니다.

## 「흐르는 연주」

[대응불가](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

Q. 대응에 의해 다른 여신의 비장패가 사용된 상태도, 집중력이 2인 상태도 아니게 된 경우, 【공격후】효과로 패산 위로 돌아가나요?

A. 【공격후】효과를 해결할 때 조건을 충족하지 않기 때문에, 패산 위로 돌아가지 않습니다.

## 「합주」

[사이네의 「합주」](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

## 「이중주: 취탄양명」

Q. 이 카드가 이미 사용된 상태에서, 상대의 《공격》에 「합주」로 대응했어요. 어떤 순서로 해결하나요?

A. 「이중주: 취탄양명」의 【사용됨】효과를 먼저 해결하고, 그 후 「합주」를 해결합니다.

## 「두려움 스치기」

Q. “데미지는 당신이 선택한다”란 무슨 말인가요?

A. 이 《공격》에 의한 데미지를 해결할 때, 오라에 데미지를 받을지 라이프에 데미지를 받을지의 선택을, 데미지를 받는 플레이어 대신 당신이 수행합니다.



Q. 상대의 오라가 1이고, 상대 집중력은 0인데요. 제가 오라 데미지를 주기로 선택할 수 있나요?

A. 아니요, 선택할 수 없습니다.



## 「유구의 눈」

이 카드에 대한 FAQ는 없습니다.

## 「허무에 물든 여덟 겹 벚꽃」

Q. 「궤변」에 의해 상대의 「부채 뒤집기」를 사용했어요. 「허무에 물든 여덟 겹 벚꽃」에 의해 오라 상한이 8로 취급되나요?

A. 아니오, 그렇게 취급되지 않습니다. “당신의 카드”에만 적용됩니다.

Q. 상대가 「궤변」에 의해 제 「유도」를 사용했어요. 「허무에 물든 여덟 겹 벚꽃」에 의해 오라 상한이 8로 취급되나요?

A. 네, 그렇게 취급됩니다.

Q. 제 오라의 벚꽃결정과 동결 토큰의 합계가 5 이상일 때 상대가 「레타르 레라」를 사용했어요. 어떻게 되나요?

A. 대응으로 사용했다면 무효화가 수행되며, 그렇지 않다면 아무 일도 일어나지 않습니다. 텍스트는 위에서부터 해결되며, 최초의 “상대의 오라에 빈칸이 없다면”의 시점에서 오라의 상한은 5이므로, 그 아래의 화살표 효과는 해결되지 않습니다.

## 오보로

### 설치 전반에 대하여

Q. 설치를 가진 카드를 손에서 그냥 사용할 수도 있나요?

A. 네, 가능합니다.

Q. 개시 페이지에 패산을 재구성하고, 그때 설치를 가진 카드를 사용했어요. 그 턴 메인 페이지에 전력행동을 선택하고, 《전력》을 가진 카드를 사용할 수 있나요?

A. 네, 가능합니다. 메인 페이지에 표준행동 또는 전력행동 중 어느 쪽을 선택하는지는 개시 페이지의 내용과는 무관합니다.

Q. 설치를 가진 카드의 사용은 패산의 재구성 직전에 수행한다고 했는데, 정확히는 라이프에 1 데미지를 받기 전인가요, 받은 후인가요? 예를 들어, 제 라이프가 1이고 상대 라이프가 2일 때, 설치해 둔 「철사」로 상대 라이프에 데미지를 주면 승리할 수 있나요?

A. 전입니다. 패산의 재구성에 의한 라이프 데미지는, 비용이 아니라 효과의 일부로 생각하시기 바랍니다. 예시의 경우에도 생각하신 대로 승리할 수 있습니다.

Q. 설치에 의해 사용된 《공격》 카드에 대응하는 것은 가능한가요? 또, 그 대응이 「반론」 이고 패산이 0 장이라면 초조가 발생하나요?

A. 네, 가능합니다. 그리고 초조도 발생합니다. 왜냐하면 설치가 유발되는 시점에서는 패산의 재구성은 수행되지 않았으며, 패산은 0장이기 때문입니다.

Q. 「천년의 새」 나 「빅 골~렘」 등의 효과로 패산을 재구성하는 경우에도, 설치를 가진 카드는 사용 가능한가요?

A. 네, 가능합니다.

## 「철사」

[설치 전반](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

## 「그림자 마름」

[대응불가](#), [설치 전반](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

Q. 덮음패에서 사용한 경우, 공격후에 상대의 손패를 덮음패로 만들지 않기로 선택할 수도 있나요?

A. 아니오, 반드시 손패를 1장 선택해 덮음패로 만들어야만 합니다.

## 「참격난무」

Q. 개시 페이지에 설치에서 「철사」 를 사용했고, 대응으로 「해안에 파랑 일며」 가 사용되어서 오라에 데미지 0을 주었어요. 이 턴 메인 페이지에 「참격난무」 를 사용한 경우에 데미지는 어떻게 되나요?

A. 오라에 0 데미지를 주었기 때문에, 4/3이 됩니다.

## 「닌자걸음」

[카드를 사용하는 효과](#), [설치 전반](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

## 「유도」

[설치 전반](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

Q. 상대 오라에 벚꽃결정이 하나도 없을 때, 상대 오라에서 상대 플레이어로 이동시키는 쪽의 효과를 선택할 수 있나요?

A. 네, 가능합니다. 그 경우, 처리로서는 아무 일도 일어나지 않는 것이 됩니다. 물론, 다른 한쪽의 선택지에 대해서도 동일합니다.

## 「분신술」

대응불가, 카드를 사용하는 효과에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

Q. 「분신술」로 「그림자 마름」을 사용한 경우에는 어떻게 되나요?

A. 먼저 1번째 사용은 덮음패에서 수행하므로, 【공격후】 효과에 의해 상대의 손패를 1장 덮음패로 만드는 것이 가능합니다. 2번째는 버림패에서 사용되므로 【공격후】는 아무 일도 일어나지 않습니다.

Q. 「분신술」로 「닌자걸음」을 사용한 경우, 추가로 덮음패에서 설치를 가진 카드를 사용할 수 있나요?

A. 1번째의 사용으로는 덮음패에서 사용하므로 추가로 설치를 가진 카드를 덮음패에서 사용할 수 있습니다. 2번째는 버림패에서 사용하므로, 추가로 사용은 할 수 없습니다.

Q. 집중력이 2일 때, 「분신술」로 「빗어내리기」를 사용했어요. 이 경우에는 어떻게 되나요?

A. 1번째 사용으로 【공격후】 효과에 의해 패산 위에 놓이므로, 2번째 사용을 할 수 없습니다.

Q. 「분신술」로 사용한 카드가 버림패에 있는 경우에는 반드시 한 번 더 사용하지 않으면 안 되나요?

A. 사용한 카드가 버림패에 있다면 반드시 사용할 필요가 있습니다. 사용할지 하지 않을지를 원하는 대로 정할 수 있는 경우에는 “사용해도 된다”고 기술되어 있습니다.

Q. 「분신술」을 사용할 때 덮음패가 전부 《전력》인 경우에는 어떻게 해야 하나요?

A. 덮음패를 공개해서 덮음패에 《전력》밖에 없음을 증명할 필요가 있습니다.

## 「생체활성」

빈틈, 설치 전반에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

Q. 더스트 및 제 오라에 벚꽃결정이 하나도 없을 때 사용한 경우에, 【파기시】 효과를 바로 얻는 것이 가능한가요?

A. 네, 가능합니다.

## 「쿠마스케」

Q. 【공격후】 효과로 발생한 공격에 대응은 가능한가요?

A. 네, 가능합니다.

Q. 그 공격에 「우아한 타격」으로 대응하면 무효화할 수 있나요?

A. 네. 【공격후】 효과로 생성된 공격은 비장패가 아닙니다.



Q. 제 플레이어에 벚꽃결정이 0개 있을 때 상대가 사용했어요. 상대의 덮음패는 6장인데요. 비장패의 공격과, 【공격후】 효과에 의한 공격 2번을 받아서, 플레이어가 6이 되었어요. 그 후에, 【공격후】 효과에 의한 3

번째 공격을 「영원의 꽃」으로 무효화할 수 있나요?

A. 네, 가능합니다.

Q. 그렇게 무효화한 경우에, 나머지 3번의 【공격후】 효과에 의한 공격은 어떻게 되나요?

A. 그대로 발생하고, 당신에게 데미지를 줍니다. 「쿠마스케」 자체가 무효화된 것이 아니므로, 【공격후】 효과는 변함 없이 유효하기 때문입니다.

Q. 「해안에 파랑 일며」로 「쿠마스케」에 대응한 경우에, 【공격후】 효과로 발생하는 공격은 2/2인가요? 아니면 0/2인가요?

A. 2/2입니다.

Q. 현재 간격이 4인 상태로 사용된 「쿠마스케」의 【공격후】 효과에 의해, 2/2 공격이 3번 발생했어요. 그중 1번째 공격에 「시의 춤」으로 대응해서, 현재 간격이 5가 되었어요. 3번의 추가 공격은 어떻게 되나요?

A. 모두 발생은 합니다만, 적정거리에서 벗어났기 때문에 실패가 됩니다. 결과적으로, 당신은 추가 공격으로부터 데미지를 받지 않습니다.

## 「토비카게」

[대응으로 카드를 사용하는 효과](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

## 「우로우오」

[설치 전반](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

Q. 한번 사용하면, 재구성할 때마다 〈덮음패〉에서 설치를 가지는 《공격》이 아닌 카드를 추가로 1장 사용할 수 있나요?

A. 네, 「우로우오」는 한번 사용하면 그 이후(미사용으로 되돌아가지 않는 한) 재구성할 때마다 〈덮음패〉에서 설치를 가지는 《공격》이 아닌 카드를 (규칙상의 설치를 가지는 카드의 사용에 추가해서) 1장 사용할 수 있습니다.

Q. 규칙에 의한 설치를 가지는 카드의 사용과 「우로우오」에 의한 설치를 가지는 카드의 사용은 반드시 이 순서로 이루어져야 하나요?

A. 아니요, 먼저 「우로우오」에 의해 카드를 사용해도 괜찮습니다.



## 「미카즈라」

이 카드에 대한 FAQ는 없습니다.

## 「수리검」

Q. 손패로 되돌리는 효과와 손패 상한의 처리는 어느 쪽이 먼저인가요?

A. 손패로 되돌리는 효과가 먼저입니다. 손패로 되돌린 결과 손패가 3장 이상이라면, 2장이 될 때까지 뚫음 패로 만들 필요가 있습니다.

## 「기습」

[대응불가\(○○\)](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

## 「신대의 가지」

Q. 「신섭장치: 쿠루루식」으로 상대의 「신대의 가지」를 사용했어요. 「최후의 결정」을 얻을 수 있나요?

A. 당신이 「제3장」 오보로를 깃들이고 있다면, 당신의 추가패에 있는 「최후의 결정」을 얻습니다. 그렇지 않다면, 얻을 수 없습니다. 어떤 경우에도 「신대의 가지」는 제외됩니다.

Q. 게임 바깥의 벚꽃결정을 이미 4개 썼고, 기본판에 들어 있는 벚꽃결정으로 얻은 벚꽃결정이 부족한데요. 게임 바깥에서 벚꽃결정을 얻는 것이 가능한가요?

A. 네, 가능합니다. 게임 바깥의 벚꽃결정은 무한히 있는 것으로 간주합니다. 토큰이 부족한 경우에는 적당한 다른 물건으로 대체하시기 바랍니다.

## 「최후의 결정」

Q. 「울동호극」의 1번째 《공격》에 의해 라이프가 0이 되고 「최후의 결정」을 사용했어요. 나머지 《공격》은 어떻게 되나요?

A. 그대로 나머지 《공격》이 해결됩니다.

Q. 「신섭장치: 쿠루루식」에 의해 「최후의 결정」이 사용된 상태가 되었어요. 그 후에 처음 패배했을 때 사용할 수 있나요?

A. 할 수 있습니다. 「최후의 결정」의 【상시】 효과는 사용된 상태인지 아닌지 조건을 따지지 않습니다. 사용된 상태이더라도 그 게임 중에 최초로 패배했을 때 【상시】 효과에 의해 사용할 수 있습니다.

Q. 「삼라판증」 등의 효과에 의해 패배했을 때에도 「최후의 결정」을 사용할 수 있나요?

A. 할 수 있습니다. 그것이 최초의 패배라면 어떤 조건으로 패배했는지는 따지지 않습니다.



Q. 「야미쿠라 치카게가 사는 길」 등의 효과로 상대가 승리한 경우에도 「최후의 결정」을 사용할 수 있나요?

A. “승리한다”는 효과는 플레이어를 패배시키지 않고 게임을 종료시키기 때문에, 불가능합니다.

Q. 사용할 때 손패가 0장이었다면 어떻게 되나요?

A. 손패 1장을 덮음패로 만드는 것은 실패합니다만, 그 외의 효과는 통상적으로 해결됩니다.

## 디지털 설치 전반에 대하여

Q. 디지털 설치를 가진 부품이 조립되지 않은 상태예요. 패산의 재구성을 대체할 수 있나요?

A. 할 수 없습니다. 패산의 재구성을 대체하려면, 디지털설치를 가진 부품이 조립되어 있어야 합니다.

Q. 디지털 설치를 가진 부품이 조립되어 있어요. 그런데 조립된 부품의 적정거리가 현재 간격과 맞지 않아요. 패산의 재구성을 대체할 수 있나요?

A. 할 수 있습니다.

Q. 「천년의 새」의 【공격후】 효과로 패산을 재구성하려고 해요. 그 대신 디지털 설치를 가지는 《공격》을 수행할 수 있나요?

A. 할 수 있습니다.

## 「홀로그램 쿠나이」

[설치 전반](#), [디지털 설치 전반](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

Q. 「홀로그램 쿠나이」를 사용했는데, 그 《공격》이 무효화되었어요. 이 「홀로그램 쿠나이」를 〈버림패〉로 이동시키는 대신 〈덮음패〉로 만들 수 있나요?

A. 네, 할 수 있습니다.

Q. 「홀로그램 쿠나이」를 「거짓 찌르기」로 위증했는데, 반증되지 않았고 「거짓 찌르기」의 【상시】 효과로 공개했어요. 이때 「홀로그램 쿠나이」를 〈버림패〉로 이동시키는 대신 덮음패로 만들 수 있나요?

A. 네, 할 수 있습니다. 「홀로그램 쿠나이」는 사용되고 있으며, 〈사용중〉에서 〈버림패〉로 이동하고 있습니다.

## 「기가스케」

이 카드에 대한 FAQ는 없습니다.



## 「흐릿한 문서: 전자신섭」

Q. 패산의 재구성을 수행할 때, 설치를 가진 카드의 사용과 이 카드의 【사용됨】 효과는 어느 순서로 처리 하나요?

A. 활성 플레이어가 선택합니다.

Q. 조립된 부품이 없어요. 【사용됨】 효과로 1개 이하가 되도록 해체했다고 볼 수 있나요?

A. 네, 볼 수 있습니다.

## 유키히

### 변모 전반에 대하여

Q. 유키히를 깃들이지 않은 플레이어가 「인용」 등으로 상대의 우산 아이콘을 가진 유키히의 카드를 사용하는 경우에, 그 카드의 효과는 어떻게 되나요?

A. 상대의 우산의 상태를 참조합니다. 우산 아이콘은 카드 보유자의 것을 참조하므로, 설령 당신이 유키히를 깃들였다 해도 「인용」 등으로 사용하는 경우에는 상대의 우산을 참조합니다.

Q. 유키히를 깃들이지 않은 플레이어가, 보유자가 자신인 유키히 카드를 사용하는 경우에, 그 카드의 효과는 어떻게 되나요?

A. 그 카드는 텍스트를 갖지 않는 것으로 취급합니다. 또한, 《공격》 카드라면 오라 데미지와 라이프 데미지가 0이고, 적정거리를 갖지 않습니다.

Q. 유키히를 깃들였을 때 종료 페이지에 손패가 3장 이상인 경우에, 우산의 개폐와 손패를 2장으로 만드는 처리의 순서는 어느 쪽이 먼저인가요?

A. 우산의 개폐는 손패를 2장으로 만드는 것보다 먼저 수행합니다. 종료 페이지에 수행하는 처리는 손패의 조정이 마지막에 수행됩니다.

### 「숨긴 바늘 / 머금은 바늘」

[변모 전반](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

### 「숨긴 불꽃 / 손백치기」

[변모 전반](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

### 「떨쳐내기 / 끌어당기기」

[변모 전반](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.



## 「휘두르기 / 폭 찌르기」

[변모 전반에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.](#)

Q. 우산이 접힌 상태에서 「휘두르기 / 폭 찌르기」를 사용했어요. 상대 오라가 4 이하인 경우에, 상대에의 데미지는 어떻게 되나요?

A. 가능한 만큼 오라를 더스트로 보냅니다. 데미지의 한쪽이 「-」인 경우, 반드시 다른 쪽의 데미지가 선택됩니다.

## 「우산 돌리기」

Q. 종료 페이지에 수행한 우산 개폐 시에도, 「우산 돌리기」를 공개하고 효과를 얻을 수 있나요?

A. 네, 가능합니다.

Q. 「우산 돌리기」를 사용해 수행한 우산 개폐 시에도, 「우산 돌리기」를 공개하고 효과를 얻을 수 있나요?

A. 아니요, 할 수 없습니다. 우산을 개폐할 때 「우산 돌리기」는 〈사용중〉 영역에 있기 때문에, “손패에서 공개할” 수 없습니다.

## 「뒷걸음질 / 파고들기」

[변모 전반에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.](#)

## 「인연 맺기」

Q. 「궤변」으로 상대의 「인연 맺기」를 사용하면 어떻게 되나요?

A. 우산 개폐의 정보를 갖지 않기 때문에, 적힌 대로 효과가 해결됩니다.

## 「흘날리는 눈꽃」

[변모 전반에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.](#)

Q. 우산이 펼쳐져 있더라도, 0/0 공격으로 사용할 수 있나요?

A. 네, 가능합니다.

## 「일렁이는 등불」

[변모 전반에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.](#)





Q. 우산이 접혀 있더라도, 0/0 공격으로 사용할 수 있나요?

A. 네, 가능합니다.

## 「질척이는 속내」

Q. 양쪽의 적정거리를 갖는다고 했는데, 데미지나 효과는 어떻게 되나요?

A. 우산 개폐 상태에 의존합니다. 우산이 펼쳐진 상태라면 「숨긴 바늘 / 머금은 바늘」에 의한 《공격》은 「적정거리 0-2, 4-6 1/2」가 됩니다.

Q. 「질척이는 속내」를 전개하고 있는 플레이어가 보유한 유키히의 공격 카드를 「인용」, 「궤변」, 「신섭장치: 쿠루루식」 등으로 사용하려 하는 경우에, 그 적정거리는 어떻게 되나요?

A. 「질척이는 속내」는 전개하고 있는 플레이어만 효과를 받습니다. 질문의 경우, 상대의 유키히의 우산 개폐 상태에 의존한 적정거리가 됩니다. 예를 들어 상대가 우산을 접고 있다면, 「흠날리는 눈꽃」의 적정거리는 4-5가 됩니다.

Q. 「질척이는 속내」를 전개중에, 「인용」, 「궤변」, 「신섭장치: 쿠루루식」 등으로 (「질척이는 속내」를 전개하고 있지 않은) 상대가 보유한 유키히의 공격 카드를 사용하려 하는 경우에, 그 적정거리는 어떻게 되나요?

A. 「질척이는 속내」의 효과를 받으므로 개폐 양쪽의 적정거리를 갖습니다. 또한 데미지나 효과는 상대 우산의 개폐 상태에 의존합니다.

Q. 유키히를 깃들이지 않은 플레이어가, 「질척이는 속내」를 전개한 상태로 보유자가 자신인 유키히의 《공격》 카드를 사용하는 경우에, 그 《공격》은 어떻게 되나요?

A. 그 《공격》 카드는 텍스트를 갖지 않고, 오라 데미지 및 라이프 데미지는 0입니다만, 적정거리는 우산을 접은 상태와 펼친 상태 양쪽의 것을 갖습니다.

## 「빙글도는 몸짓」

이 카드에 대한 FAQ는 없습니다.

## 「조력하기 / 위협하기」

Q. 부여패가 여럿 존재하는 경우, 그것들 위의 벚꽃결정을 합쳐서 세나요?

A. 네, 그렇습니다.



## 「씨실 / 날실」

[거리확대\(근X\)·거리확대\(원X\)](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

Q. 우산이 펼쳐진 상태로, 개시 페이지에 「미오비키 항로」 나 설치 등으로 카드를 사용한 경우, 【공격 후】 효과에 의해 버림패가 되는 다른 여신의 카드를 사용할 수 있나요?

A. 아니오, 할 수 없습니다.

## 「살랑이는 옷깃」

Q. 우산이 접힌 상태로, 다른 여신의 카드를 사용하고 나서 「살랑이는 옷깃」 을 사용하고, 그 다음에 또 다른 여신의 카드를 사용한 경우에, 집중력을 얻고 빗꽃결정을 위에 올리는 것을 할 수 있나요?

A. 아니오, 다른 여신의 카드를 처음 사용했을 때만 효과가 발생합니다.

Q. 전개중에, 우산이 접힌 상태로, 다른 여신의 카드를 처음 사용했을 때 더스트가 0인 경우, 집중력은 얻을 수 있나요?

A. 네, 얻습니다.

Q. 「신섭장치: 쿠루루식」 등의 효과에 의해 상대가 보유한 「살랑이는 옷깃」 을 전개한 경우, 어떻게 되나요?

A. 「살랑이는 옷깃」 보유자의 우산 상태를 참조합니다.

Q. 「살랑이는 옷깃」 의 【전개중】 효과에 의한 《공격》 과, 간격±1 토큰을 연소시키는 처리나 「마식」 의 【사용됨】 은 어떤 순서로 해결되나요?

A. 그것들은 모두 동시에 발생하므로, 활성 플레이어가 해결 순서를 선택합니다.

Q. 우산이 펼쳐져 있고, 이 카드 위의 빗꽃결정이 1개인 상태로 제 턴을 시작했어요. 【전개중】 효과에 의한 《공격》 은 일어나나요?

A. 네, 일어납니다.

## 신라

### 계략 전반에 대하여

Q. 「인용」 이나 「신섭장치: 쿠루루식」 등으로 상대의 신라의 카드를 사용했어요. 그 효과로 계략을 실행하는 것이 가능한가요?

A. 당신도 신라를 깃들인 경우, 당신의 계략 보드의 계략 토큰을 앞면으로 하고 계략을 실행하는 것이 됩니다. 신라를 깃들이지 않은 경우, 계략 보드가 없으므로, 계략을 실행하는 효과는 아무 일도 일으키지 않습니다. ^

## 「입론」

Q. 패산이 2장 이상인 상대에게, 「종 울리기」로 데미지를 4/-로 해서 「입론」을 사용했는데, 대응으로 「반론」이 사용되어 데미지가 무효화되었어요. 상대의 패산은 어떻게 되나요?

A. 아무 일도 일어나지 않습니다. 원래의 데미지가 무효화되었으므로, 대체 효과도 해결되지 않습니다.

Q. 상대의 패산이 독 2장뿐인 상태로 제가 「입론」을 사용한 경우에는 어떻게 되나요?

A. 패산의 장수는 2장 이상이므로 위에서 2장을 덮음패로 만드는 효과가 되지만, 독은 덮음패가 되지 않으므로 패산 위에 남습니다.

Q. 상대의 패산이 2장 이상이고 맨 위가 독이며, 이 상태로 「입론」을 사용한 경우에, 독을 빼고 위에서 몇 장이 덮음패가 되나요?

A. 패산 위에 독이 1장 있는 경우에는 그 아래의 1장만을 덮음패로 만드는 것이 됩니다.

## 「반론」

Q. 상대의 패산이 0장일 때 사용하면, 초조로 상대에게 데미지를 줄 수 있나요?

A. 네, 가능합니다.

Q. 상대 오라가 0일 때 사용했어요. 상대는 카드를 뽑나요?

A. 네, 뽑습니다. 공격이 성공했으므로, 데미지 처리와 관계 없이 【공격후】 효과는 발생합니다.

Q. 더스트가 11인 상태에서, 「원월」에 「반론」으로 대응했어요. 데미지는 무효화되나요? A. 「반론」의 데미지에 의해, 더스트가 12개가 되었다면 무효화할 수 없습니다.

## 「궤변」

계략 전반, 카드를 사용하는 효과에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

Q. 상대의 버림패가 없을 때 「궤변」을 사용해서, 계략으로 귀모를 선택했어요. 어떻게 되나요?

A. 상대의 버림패가 없으므로 아무 일도 일어나지 않습니다.

Q. 「궤변」의 귀모 효과로 상대의 버림패에 있는 신라의 카드를 사용해서, 다시 계략을 실행하게 되었는데요, 어떻게 해야 하나요?

A. 「궤변」의 계략이 실행되고 있는 도중이므로, 귀모가 계략으로 선택되어 있는 상태입니다. 따라서 귀모 효과가 해결됩니다.

Q. 「삼라판증」 전개중에 「궤변」으로 사용한 상대의 부여패가 파기된 경우, 상대 라이프에 1 데미지를 줄 수 있나요?

A. 네, 상대 라이프에 1 데미지를 줍니다. 「궤변」으로 사용한 카드는 「궤변」을 사용한 플레이어가 사용한 것으로 취급합니다.

## 「인용」

[카드를 사용하는 효과](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

Q. 상대의 카드를 덮음패로 만드는 것을 선택한 경우, 그 카드는 이쪽(「인용」을 사용한 플레이어)의 덮음패에 놓는 건가요?

A. 아니오, 상대의 덮음패에 놓습니다.

Q. 《전력》의 《공격》을 선택해 덮음패로 만든 경우에도 페이지가 종료되나요?

A. 종료됩니다. 「인용」으로 선택한 카드가 《전력》이라면 사용해도 덮음패로 만들어도 페이지가 종료됩니다.

Q. 카드를 보고 나서 선택하지 않기로 해도 되나요?

A. 됩니다. 《공격》카드가 《전력》밖에 없었던 경우에는, 선택하지 않는 것으로 페이지 종료를 회피하는 것이 가능합니다.

## 「선동」

[계략 전반](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

## 「장담」

[위축](#), [계략 전반](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

Q. 귀모 효과로 버림패로 만드는 카드를 선택하는 것은 어느 쪽인가요?

A. 상대가 버림패로 만들 카드를 선택합니다.

## 「논파」

Q. 상대의 덮음패를 봉인할 수도 있나요?

A. 아니오, 할 수 없습니다.

Q. 상대의 버림패가 없는 상태에서 「논파」를 사용하는 것은 가능한가요?

A. 네, 사용 가능합니다. 《행동》카드나 《부여》카드는 사용하기 위한 조건이 없습니다.

## 「완전논파」

Q. 상대의 덮음패를 봉인할 수도 있나요?

A. 아니오, 할 수 없습니다.



Q. 「완전논파」를 「생체활성」으로 미사용으로 되돌려서, 다시 사용한 경우, 여러 장의 카드를 봉인할 수도 있나요?

A. 네, 가능합니다.

## 「일절이해」

계약 전반에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

Q. 귀모 효과로 선택하는 부여패는, 전개중인 것에 한하나요?

A. 네, 전개중인 것만입니다. “부여패”라고 기술되어 있는 경우, 그것은 벚꽃결정이 올려져 있는 《부여》 카드를 가리킵니다.

## 「천지반박」

Q. 「천지반박」은 데미지 한쪽이 「-」인 경우에도 데미지를 뒤바꾸는 효과는 발생하나요?

A. 네, 뒤바꾸는 효과가 발생합니다. 예를 들어 「반론」의 경우에는 데미지가 「1/-」에서 「-/1」로 됩니다.

Q. 「천지반박」전개중에 「압도」가 파기된 경우, 「-/3」인 《공격》이 되나요?

A. 네, 그렇게 됩니다. 「천지반박」에 의한 데미지 뒤바꿈은 당신이 수행하는 모든 《공격》에 적용됩니다.

## 「삼라판증」

Q. “당신의 다른 부여패가 파기될 때”란 구체적으로 어떤 시점인가요?

A. 파기되는 부여패가 가진 【파기시】 효과를 전부 해결한 후입니다.

Q. 빈틈을 가진 부여패가 있을 때, 상대방부터의 공격으로 라이프에 데미지를 받아, 그 부여패가 덮음패가 되었어요. 「삼라판증」에 의한 데미지가 발생하나요?

A. 아니요, 발생하지 않습니다. 빈틈에 의해 부여패가 덮음패가 되는 처리는 부여패의 파기가 아닙니다. 따라서 「삼라판증」에 의한 데미지도 없습니다.

Q. 상대의 라이프가 1일 때, 「삼라판증」과 「장담」의 위에 놓인 벚꽃결정이 동시에 0이 되었어요. 승리할 수 있나요?

A. 그것이 당신의 턴에 일어났다면, 부여패의 파기를 해결하는 순서를 당신이 결정하기 때문에 승리할 수 있습니다. 그것이 상대의 턴에 일어났다면, 순서를 상대가 결정하므로, 아마 당신의 패배가 되겠지요.

Q. 「삼라판증」의 전개중에 「이완독」이 파기된 경우, 「삼라판증」에 의한 데미지를 주나요?

A. 네, 줍니다.

## 「진언」

계략 전반에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

## 「사도」

불가피, 계략 전반에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

Q. 「사도」의 【전개시】 효과에 의한 《공격》에 대응해서 「절창절화」가 사용되어서, 현재 페이지가 종료되는 경우에는 어떻게 되나요?

A. 다음번 계략을 준비하는 것이 불가능해집니다. 종료 페이지에 계략을 준비하는 것이 됩니다. 또한 「사도」는 페이지를 종료하는 과정에서 〈부여패〉 영역으로 이동합니다.

Q. 「사도」의 【전개시】 효과에 의한 《공격》에 대응해서 「허위」가 사용된 경우, 「사도」위에 놓는 벚꽃결정은 몇 개가 되나요?

A. 2개입니다. 【전개시】 효과에 의한 《공격》의 시점에, 이미 2개의 벚꽃결정이 「사도」위에 놓입니다.

Q. 1번째 【전개시】 효과에 의해 계략을 준비하는 것을 원하지 않는 경우, 집중력을 지불하지 않아도 되나요?

A. 네. 집중력 지불은 선택사항으로, 지불했다면 계략을 준비할 수 있습니다.

## 「전지경전」

대응불가, 계략 전반에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

Q. 【공격후】 효과에 의해 계략을 실행한 카드는, 라이라를 깃들인 경우에 대전되나요?

A. 【공격후】 효과에 의한 계략 실행은 카드 사용이 아니므로, 대전되지 않습니다.

Q. 【공격후】 효과의 처리중에, 새롭게 계략을 가진 카드가 버림패가 되었어요. 그 카드의 계략도 실행할 수 있나요?

A. 버림패에 있으므로 실행할 수 있습니다.

Q. 【공격후】 효과의 처리중에, 한 번 계략을 실행한 카드가 버림패를 떠났다가, 다시 버림패가 되었어요. 이 카드의 계략을 다시 실행할 수 있나요?

A. 일시적으로 버림패를 떠났다 해도, 한번 계락을 실행한 카드에 대해서는 계락을 다시 실행할 수 없습니다.

Q. 【공격후】 효과에 의해 「궤변」의 계락을 귀모로 실행해서, 상대의 계락을 가진 카드를 사용하는 등의 방법으로 계락이 변경되었어요. 이 다음의 계락은 어떻게 되나요?

A. 다음 계락부터는 변경 후의 계락으로 실행됩니다.

## 하가네

### 원심 전반에 대하여

- 원심의 “턴 시작 시의 간격”은 개시 페이지의 처리를 수행하기 전의 간격을 참조합니다. 집중력의 획득, 부여패에서 벚꽃결정을 1개씩 떨어뜨리기, 조화결정을 연소시키기 등의 처리보다 전의 상태를 참조합니다. 따라서 「바람의 무대」 등 간격을 변화시키는 부여패나 기동전진/후퇴는 원심의 조건에 영향을 끼칩니다.
- 원심을 가진 카드의 사용조건은 “턴 시작 시로부터 간격이 2 이상 멀어질 것”으로, 간격이 가까워진 경우에는 원심 조건을 충족하지 않습니다. 단순히 간격의 변화량만을 참조하는 경우에는 “2 이상 변화했다면” 등으로 표기되어 있습니다.

Q. 《공격》이 대응에 의해 간격이 변화해서 실패했어요. 이때, 간격이 턴 시작 시보다도 2 이상 멀어져 있다면, 공격을 수행하지 않은 것으로 보고 원심의 발동조건을 충족할 수 있나요?

A. 아니오, 원심의 조건은 충족되지 않습니다. 대응에 의해 《공격》이 실패한 경우라 해도 《공격》을 수행한 것으로 봅니다.

Q. 원심의 조건인 “아직 공격을 수행하지 않았다”는 원심을 가진 카드를 사용하는 플레이어만을 참조하나요? 예를 들어, 상대가 간격 2에서 「자루치기」를 사용했고, 이어서 간격 4까지 후퇴해서 「참」을 사용한 경우에, 「참」에 대응으로 「토비카게」를 사용해 「원심격」을 사용하는 것은 가능한가요?

A. 네, 가능합니다. 참조되는 것은 원심을 가진 카드를 사용하는 플레이어만입니다.

Q. 개시 페이지에 《공격》을 수행한 경우에, 메인 페이지에 원심의 조건을 충족하는 것이 가능한가요?

A. 가능합니다. 원심은 그 페이지에 《공격》을 수행했는지만 확인하기 때문에, 그 턴의 다른 페이지에 《공격》을 수행해도 괜찮습니다.

Q. 메인 페이지 시작에 「봉선화」의 【전개중】 효과가 발생했지만, 그때 간격이 4였어요. 그 메인 페이지에 원심의 조건을 충족할 수 있나요?

A. 할 수 있습니다. 효과에 의해 발생한 《공격》이 적정거리 부정으로 (대응의 개입 없이) 실패한 경우, 그것은 《공격》을 수행한 것으로 보지 않습니다.

Q. 원심을 가진 카드를 「토비카게」, 「인용」 등의 카드 효과로 사용할 수 있나요?

A. 그 페이즈 동안 당신이 아직 공격을 수행하지 않았고, 현재 간격이 턴 시작 시보다 2 이상 떨어져 있다면 가능합니다.

## 「원심격」

[원심 전반](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

Q. 턴 시작 시 간격이 2였고, 2번 후퇴해서 간격 4에서 원심격을 사용했어요. 이에 대응해서 「뒷걸음질/파고들기」를 사용해, 간격이 3이 되었어요. 이 경우에 공격은 실패하나요?

A. 아니오, 실패하지 않습니다. 원심은 어디까지나 카드를 사용할 때의 제한입니다. 따라서, 카드를 사용한 후에 간격이 변화해도 영향을 받지 않습니다.

Q. 손패에 덮음패로 만들 수 없는 카드(독)가 있는 경우에, 「원심격」을 사용하는 것은 가능한가요?

A. 네, 사용할 수 있습니다. 「원심격」의 【공격후】 효과로는 독을 덮음패로 만들지 않고 손패에 남기게 됩니다.

## 「사풍진」

Q. 간격이 2 이상 변화한다란, 가까워지는 것과 멀어지는 것 어느 쪽이라도 괜찮나요?

A. 네, 어느 쪽이든 상관없습니다.

## 「대지 부수기」

[대응불가](#), [위축](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

## 「초반동」

이 카드에 대한 FAQ는 없습니다.

## 「원무련」

[원심 전반](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

## 「종 울리기」

[원심 전반](#), [대응불가](#), [거리확대\(원X\)](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.





Q. 「종 울리기」를 사용한 후, 전진 등을 하고 나서 공격한 경우, 턴 시작 시의 간격에서 2 이상 멀어지지 않게 되었더라도 효과는 적용되나요?

A. 네, 적용됩니다.

Q. 「종 울리기」의 위쪽 효과를 사용한 다음 「울동호극」을 사용한 경우, 데미지는 어떻게 되나요?

A. 최초의 《공격》만 「종 울리기」의 효과를 받습니다. 따라서 「적정거리 3-4, 3/2」, 「적정거리 4-5, 1/1」, 「적정거리 3-5, 2/2」의 《공격》이 발생합니다.

## 「인력장」

이 카드에 대한 FAQ는 없습니다.

## 「대천공 크래시」

[초극](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

Q. 「대천공 크래시」를 사용할 때, 간격 변화가 6 ( $X=6$ )인 경우에 데미지는 6/3이 되는데, 상대 오라가 5라도 오라로 받는 것이 불가능하게 해결되나요?

A. 상대가 아무런 대응도 하지 않는다면 오라로 받는 것은 불가능합니다.

Q. 「대천공 크래시」를 사용했을 때 대응으로 「시의 춤」이나 「뒷걸음질/파고들기」 등에 의해 간격의 변화량이 변했을 경우, 데미지는 변화하나요?

A. 데미지는 변화합니다. 대응에 의해 간격의 변화량이 변한 경우, 그에 맞춰서 「대천공 크래시」의 데미지도 변화합니다.

Q. 「천지반박」이 있는 상태로 「대천공 크래시」를 사용하면 데미지는 어떻게 되나요?

A. 통합 규칙에 의거해 수치의 적용은 대입 다음 뒤바뀐의 순서가 됩니다. 먼저 「대천공 크래시」의 효과에 의해 데미지가 결정되고, 그 후에 「천지반박」에 의해 오라와 라이프의 데미지가 뒤바뀝니다(예를 들어, 간격의 변화가 5인 경우, 먼저 5/3이 되고, 최종적으로 3/5가 됩니다).

## 「대파종 메갈로벨」

Q. 《부여》 비장패가 부여패 영역에 있는 상태로 「대파종 메갈로벨」을 사용하면 어떻게 되나요?

A. 부여패 영역에 있는 카드는 아직 사용된 상태가 아니므로, 효과가 적용되지 않습니다. (드문 예외입니다만, 그 부여패가 상대의 비장패인 경우에는, 당신의 비장패가 아니므로 효과를 적용할 수 있습니다.)



## 「대중력 어트랙트」

이 카드에 대한 FAQ는 없습니다.

## 「대산맥 리스펙트」

원심 전반, 카드를 사용하는 효과에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

Q. 처음에 2개를 모두 선택하고 해결하나요? 아니면 첫번째 선택을 해결한 후 두번째 선택지를 고를 수 있나요?

A. 첫번째 선택을 해결하고 두번째를 선택합니다.

Q. 첫번째 선택에서 카드를 사용하고, 그 해결 중에 페이지가 종료된 경우(예: 「원심격」), 두번째는 어떻게 되나요?

A. 두번째의 선택을 실시하지 않고 페이지를 종료합니다.

Q. 「리플렉터」를 기교의 완성 조건을 충족하지 않고 사용했어요. 이 경우 어떻게 되나요?

A. 파기되어 버림패가 됩니다. 그렇기 때문에, 첫번째 선택에서 「리플렉터」를 사용했다면, 두번째 선택에서 바로 그 「리플렉터」를 사용할 수도 있습니다.

Q. 버림패에 있는 독을 사용했어요. 이 경우 어떻게 되나요?

A. 독은 덮음패로 할 수 없기 때문에, 버림패가 됩니다. 그렇기 때문에, 첫번째 선택에서 독을 사용했다면, 두번째 선택에서 같은 독을 사용할 수도 있습니다.

## 「화롯불」

이 카드에 대한 FAQ는 없습니다.

## 「선회기」

Q. 현재 간격이 턴 시작 시의 간격에서 2 이상 변화하지 않았을 때 이 카드를 사용했어요. 집중력 1은 얻을 수 있나요?

A. 아니오, 얻을 수 없습니다.

## 「대연성 마테리얼」

종단에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

Q. 상대의 버림패에서 「연성공격」을 사용했어요. 이 턴 제 「대연성 마테리얼」은 재기되나요?

A. 네, 재기됩니다.



Q. 상대 턴에 대응으로 「연성공격」을 사용했어요. 「대연성 마테리얼」은 재기되나요?

A. 아니오, 재기되지 않습니다. 「대연성 마테리얼」을 재기시키려면 당신의 턴에 당신이 「연성공격」을 사용해야 합니다.

## 「연성공격」

거리확대(원X), 무효화되지 않는다에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

Q. 모루에 「빚어내리기」가 있고, 집중력이 2인데요. 「연성공격」으로 공격하면, 그 카드는 패산 맨 위로 되돌아가나요?

A. 아니오, 되돌아가지 않습니다. 〈사용중〉영역에서 〈패산〉영역으로는 이동하지 않습니다.

Q. 「인용」이나 「그림자 마름」에 의해 상대가 손패에 있는 「연성공격」을 덮음패로 만들 수 있나요? 또, 「검은 파동」 등에 의해 버림패가 될 수 있나요?

A. 아니오, 그렇게 할 수 없습니다. 그런 효과들로 손패에 있는 「연성공격」을 선택하는 것은 불가능합니다.

Q. 「사풍진」에 의해 상대의 손패에 있는 「연성공격」이 공개된 경우에는 어떻게 되나요?

A. 「연성공격」은 버림패가 됩니다.

Q. 「궤변」에 의해 상대의 버림패에 있는 「연성공격」을 사용할 수 있나요?

A. 네, 할 수 있습니다.

Q. 모루에 벚꽃결정이 2개 존재할 때 「연성공격」이 얻는 것은 +3/+2와 거리확대(원3)인가요? 아니면 +1/+1과 거리확대(원1)인가요?

A. 그 경우 +3/+2와 거리확대(원3)입니다.

Q. 모루에 벚꽃결정이 2개 존재할 때 「연성공격」을 사용해서, 「반론」으로 대응되었어요. 데미지는 무효화되나요?

A. 아니오, 「이 《공격》은 무효화되지 않는다」를 가진 경우 데미지만 무효화하는 효과도 받지 않습니다.

Q. 라이라를 깃들였고, 모루에 「짐승의 손톱」이 있어요. 이 카드를 사용했을 때 대전되나요?

A. 네, 대전됩니다. 이 카드는 사용자를 복제하지 않으므로 하가네의 카드입니다.

Q. 모루에 「쏘아 떨구기」가 있어요. 「연성공격」은 코다마의 카드인가요?

A. 아니오, 사용자는 복제하지 않으므로 하가네의 카드입니다.



Q. 상대의 「연성공격」을 사용한 경우, 【상시】 효과로는 어느 쪽 플레이어의 모루를 참조하나요?

A. 카드는 일부 정보를 제외하고 보유자의 〈모루〉에 있는 카드의 복제입니다만, 추가로 얻는 효과로는 사용한 플레이어의 〈모루〉에 있는 벚꽃결정을 참조합니다. 하가네A1을 깃들이지 않았다면 〈모루〉는 존재하지 않으므로, 0 이상의 효과만을 얻습니다.

Q. 「인더스트리아」에 「블래스터~」가 봉인되어 있고, 「듀~플리기어」가 모루에 있어요. 「연성공격」의 사용자는 누구인가요?

A. 하가네입니다.

## 치카게

### 독주머니 전반에 대하여

Q. 독이 손패에 3장 있는 상태로 턴을 종료하면 어떻게 되나요?

A. 독은 덮음패로 만들 수 없으므로 독 3장을 손패에 가진 상태로 상대의 턴이 됩니다.

Q. 손패에 독이 있는 상대에게 「사풍진」 등 손패의 카드를 무작위로 고르게 하는 효과를 해결했어요. 어떻게 해야 하나요?

A. 주사위 등을 이용해서 무작위로 고르시기 바랍니다. 여신 타로를 뒷면으로 해서 뽑기로 하면 추가적인 구성물을 준비하지 않아도 처리할 수 있습니다.

Q. 버림패에 있는 독을 「부채 뒤집기」 등의 효과로 패산 아래에 놓는 것은 가능한가요?

A. 네, 가능합니다.

Q. 패산이 2장 이상이고, 독이 패산 위에 1장 있는 상대에게 「입론」을 사용하면 어떻게 되나요?

A. 독 아래에 있는 카드 1장을 덮음패로 만듭니다.

### 「쿠나이 던지기」

이 카드에 대한 FAQ는 없습니다.

### 「독침」

[독주머니 전반](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

Q. 독을 상대 패산 위에 놓을 때, 앞면 또는 뒷면 중 어느 쪽으로 놓아야 하나요?

A. 패산에 있는 카드의 상태는 뒷면이므로, 뒷면으로 놓으시기 바랍니다.



Q. 「인용」에 의해 상대의 「독침」을 사용했어요. 독을 상대의 패산에 추가하는 것이 가능한가요?

A. 당신도 치카게를 깃들었다면 가능합니다. 그렇지 않다면, 독주머니가 없으므로 불가능합니다.

## 「둔술」

Q. 상대가 대응으로 「둔술」을 사용한 후에, 제가 「간파」 등의 카드로 간격을 좁히는 것은 가능한가요?

A. 네, 가능합니다. 금지되는 것은 기본동작에 의한 전진뿐입니다.

## 「암기」

[전력화](#), [독주머니 전반](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

Q. 전력화를 가지는 효과가 2개 있는데, 전력 행동으로 사용했을 경우 한쪽을 선택하나요?

A. 아니오, 양쪽 모두 활성화됩니다.

Q. 전력화의 【공격후】 효과로 상대는 「멀등독」을 선택할 수 있나요?

A. 네, 고를 수 있습니다.

## 「독 안개」

[독주머니 전반](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

## 「까치발 걸음」

[빈틈](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

Q. 「까치발 걸음」이 전개중이고, 간격에 벚꽃결정이 없어요. 이때 이탈하는 경우, 현재 간격은 어떻게 되나요?

A. 현재 간격은 그대로 0입니다. 이탈에 의해 간격에 벚꽃결정이 1개 놓였지만, 거기서 간격이 2 줄어드므로 0이 됩니다.

Q. 「까치발 걸음」의 전개중에 현재 간격이 8(간격에 벚꽃결정이 10개)일 때 후퇴는 가능한가요?

A. 아니오, 불가능합니다. 간격에 놓을 수 있는 벚꽃결정의 상한은 10개이므로 그 이상 놓게 되는 이동은 불가능합니다.



## 「진흙탕」

Q. 「진흙탕」이 부여패에 있는 동안, 「날뛰는 토끼」 등의 카드로 간격을 벌리는 것은 가능한가요?

A. 네, 가능합니다. 금지되는 것은 기본동작에 의한 이탈과 후퇴뿐입니다.

## 「멸등의 영혼독」

[독주머니 전반에 대한 FAQ](#)도 참조하시기 바랍니다.

## 「반기의 얽힌독」

Q. 데미지가 「-」이라는 것은 어떤 의미인가요?

A. 「빛어내리기」 (-/1)나 「해안에 파랑 일며」 (2/-)와 같이 어느 한쪽의 데미지를 갖지 않는 《공격》을 가리킵니다.

## 「윤회의 안개독」

이 카드에 대한 FAQ는 없습니다.

## 「야미쿠라 치카게가 사는 길」

Q. 《부여》 비장패가 부여패 영역에 있는 상태로, 「야미쿠라 치카게가 사는 길」의 【파기시】 효과가 해결되면 어떻게 되나요?

A. 부여패 영역에 있는 카드는 아직 사용된 상태가 아니므로, 효과가 적용되지 않습니다(미사용으로 되돌아가지도 않습니다). (드문 예외입니다만, 그 부여패가 상대의 비장패인 경우에는, 당신의 비장패가 아니므로 효과를 적용할 수 있습니다.)

Q. 개시 페이지에 수행하는 패산의 재구성으로도 실패하나요?

A. 네, 라이프에 데미지를 받았으므로 실패하고 미사용이 됩니다. 빈틈과는 달리 재구성에 의한 데미지로도 실패합니다.

Q. 「매그넘 캐논」을 사용한 경우에는 어떻게 되나요?

A. 라이프에 데미지를 받은 것이 아니므로 실패하지 않습니다.

## 「속임수 우산」

[거리확대\(근X\)](#), [거리확대\(원X\)](#), [불가피](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.



Q. 현재 간격이 2고 손패가 2장인 상대에게 「인용」을 사용했더니, 「속임수 우산」이 있었어요. 이것을 사용할 수 있나요?

A. 가능합니다. 「인용」을 사용한 시점에서 상대의 손패는 2장인 상태입니다. 공격 카드를 사용할 때 간격을 확인하는 경우, 그 카드는 아직 손패에 있는 상태입니다. 「속임수 우산」은 상대의 손패에서 사용하지만, 《공격》을 수행하는 것은 사용한 플레이어이므로, 이때 “상대의 손패”란 「인용」을 사용한 플레이어 입장에서의 상대의 손패를 가리키는 것이 됩니다.

## 「분투」

이 카드에 대한 FAQ는 없습니다.

## 「잔재의 인연독」

[대응불가\(○○\)](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

Q. 「잔재의 인연독」에 대응한 결과, 손패의 장수가 변화한 경우, 어떻게 되나요?

A. X의 값을 다시 계산합니다.

## 「마비독」

Q. 상대의 《공격》에 대해 대응으로 「토비카게」를 사용해 「마비독」을 봉인한 「인더스트리아」에 의해 복제된 「듀~폴리기어」를 사용한 경우, 상대의 《공격》을 해결하지 않고 페이지가 종료되나요?

A. 네, 「마비독」에 의해 페이지가 종료되므로 《공격》은 해결되지 않습니다.

## 「환각독」

Q. 제 플레이어가 1 이하일 때 「환각독」을 사용하는 것은 가능한가요?

A. 네, 사용할 수 있습니다. 「환각독」뿐만이 아니라 화살표로 기술된 효과는 가능한 만큼만 해결합니다. 화살표의 출발지점에 충분한 숫자가 없더라도 사용할 수 있으며, 「환각독」을 사용했을 때 플레이어가 1밖에 없는 경우에는 그 1개를 더스트로 이동시키는 결과가 됩니다.

## 「이완독」

Q. 공격을 한 후에 「이완독」을 사용하는 것은 가능한가요?

A. 네, 가능합니다.

Q. 「이완독」의 전개중에 「압도」나 「울동호극」등 효과에 의한 《공격》은 가능한가요?

A. 네, 가능합니다. 「이완독」은 《공격》카드의 사용을 금지할 뿐, 「압도」나 「울동호극」등의 효과에 의한 《공격》에는 영향을 끼치지 않습니다. 단, 설치로 「철사」나 「그림자 마름」을 사용하는 것은 《공격》카드이므로 안 됩니다.

Q. 서로 다른 플레이어의 「이완독」과 「압도」 위의 벚꽃결정이 동시에 없어지는 경우에, 「이완독」을 전개한 플레이어는 「압도」의 효과에 의한 《공격》에 대한 대응으로 「반론」을 사용하는 것이 가능한가요?

A. 「이완독」과 「압도」를 어떤 순서로 파기하는가에 달려 있습니다. 「이완독」의 파기를 먼저 해결한 경우, 「압도」의 【파기시】 효과에 대응으로 「반론」을 사용하는 것이 가능합니다. 반대로 「압도」를 먼저 파기한 경우에는, 「이완독」은 아직 〈부여패〉에 있으므로 【전개중】 효과에 의해 「반론」을 사용할 수 없습니다.

## 「멸등독」

Q. 「멸등독」은 상대의 독주머니로 되돌아가지 않는다는 것이 무슨 말인가요?

A. 이 게임 동안에는 영구적으로 당신의 덱에 추가된 채로 남는다는 것입니다.

## 쿠루루

### 기교 전반에 대하여

Q. 기교의 완성에는 카드타입의 숫자가 정확히 필요한 만큼만이 아니면 안 되는 건가요?

A. 기교의 완성에 필요한 숫자 이상 있으면 되므로, 더 많아도 무방합니다. (예를 들어 버림패에 《공격》카드가 3장 이상 있는 경우에도 「토네~이도」의 위쪽 톱니바퀴칸 효과는 해결됩니다.)

Q. 사용하고 있는 카드 자체도 기교의 완성 조건에 포함시킬 수 있나요? 또, 앞면으로 봉인되어 있는 카드를 기교 완성 조건에 포함시킬 수 있나요?

A. 어느 쪽도 불가능합니다. 사용하고 있는 카드의 기교가 완성되었는지 아닌지는, 그 시점에서 버림패, 부여패, 사용된 상태인 비장패의 카드를 참조합니다. 이때, 사용되고 있는 도중인 카드는 아직 버림패에 놓이지 않습니다.

Q. 카드의 효과로 톱니바퀴칸을 가진 카드를 사용한 경우에(「분신술」 등으로), 처음에 사용한 카드의 카드타입을 기교 완성 조건으로 셀 수 있나요?

A. 불가능합니다. 카드 효과에 의해 카드를 사용하는 경우, 원래 카드는 아직 버림패나 사용된 상태인 비장패가 되지 않습니다.

Q. 톱니바퀴칸의 효과는 조건을 충족한 경우, 사용 여부를 마음대로 정할 수 있나요? 아니면 강제인가요?

A. 조건을 충족한 경우, 효과는 강제로 발동합니다. 예를 들어 버림패에 「둔술」이 있을 때 「리플렉터」를 사용한 경우, 더스트에 벚꽃결정이 있다면 4개까지 「리플렉터」 위에 놓을 필요가 있습니다.



Q. 기교 조건을 충족하지 않은 카드를 사용하고, 버림패로 만들 수는 있나요?

A. 네, 가능합니다. 기교는 조건을 충족하지 않은 경우, 톱니바퀴칸의 텍스트가 무효가 될 뿐 사용을 제한하는 것은 아닙니다.

Q. 제가 치카게와 쿠루루를 깃들였을 때, 상대가 사용한 「이완독」은 제 기교 조건에 포함되나요?

A. 아니오, 포함되지 않습니다. 상대가 사용한 「이완독」은 상대의 부여패로 세므로, 당신의 기교 조건으로는 세지 않습니다.

Q. 추가패에 있는 카드를 기교 조건으로 셀 수 있나요?

A. 아니오, 불가능합니다. 기교는 버림패, 부여패, 비장패 영역에 있는 카드만을 셉니다.

Q. “다른 여신의 카드만으로 기교를 완성했다면”이라고 적힌 톱니바퀴칸의 효과는 다른 여신의 카드와 쿠루루의 카드를 모두 포함해서 달성하면 안 되나요?

A. 다른 여신의 카드만으로 조건을 충족할 필요가 있습니다. 다른 여신의 카드만으로 조건을 충족한 상태라면, 그에 해당하는 카드타입인 쿠루루의 카드가 추가로 버림패, 사용된 상태인 비장패, 부여패 영역에 있더라도 상관없습니다.

## 「엘레키텔」

[기교 전반](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

## 「엑셀러~」

[기교 전반](#), [카드를 사용하는 효과](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

Q. 「엑셀러~」의 효과로 「리게이너~」를 사용해 《전력》이 아닌 비장패를 사용했어요. 이때 각각의 카드는 어떤 상태인가요?

A. 「엑셀러~」, 「리게이너~」, 《전력》이 아닌 비장패는 각각 〈사용중〉영역에 놓입니다. 비장패는 〈사용중〉영역에 있는 동안에는 사용중 상태가 되고, 해결 후에 사용된 상태가 되어 〈비장패〉영역에 앞면으로 놓입니다. 그 후 「리게이너~」와 「엑셀러~」가 〈버림패〉영역에 놓입니다.

Q. 「엑셀러~」에 의해 손패에서 「리게이너~」를 사용했어요. 「리게이너~」를 해결하는 동안에, 「엑셀러~」, 「리게이너~」는 기교의 조건에 포함되나요?

A. 아니오, 포함되지 않습니다. 「리게이너~」를 해결하는 동안, 이 효과를 가진 카드와 「엑셀러~」는 〈사용중〉이라는 영역에 있으므로 기교의 조건으로는 세지 않습니다.



## 「쿠루룽~」

Q. 「쿠루롱~」을 대응으로 사용한 「토비카게」로 덮음패에서 사용할 수 있나요?

A. 대응이 아니라 「토비카게」의 카드 효과로 카드를 사용하는 것이 되므로, 불가능합니다.

Q. 「쿠루롱~」으로 해결하는 효과를 2개 선택한 다음, 그것들은 텍스트에 적힌 순서대로 위에서부터 차례로 해결하는 건가요? 아니면 원하는 순서로 해결할 수 있나요?

A. 「쿠루롱~」의 효과는 2가지를 선택하고, 원하는 순서로 해결할 수 있습니다.

## 「토네~이도」

[기교 전반](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

Q. 톱니바퀴칸이 2개 있는데요, 양쪽의 조건을 만족한 경우에는 양쪽 모두 해결되나요?

A. 양쪽 모두 해결됩니다.

## 「리게이너~」

[기교 전반](#), [카드를 사용하는 효과](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

Q. 「리게이너~」로 선택한 비장패는, 효과의 처리를 수행하는 동안에는 사용중인 것으로 취급하나요?

A. 네, 그렇습니다. 효과에 의해 사용된 카드에 대해서도 손패 등에서 카드를 사용했을 때와 동일하게 〈사용중〉영역에 놓게 됩니다.

Q. 사용된 상태인 「반기의 얹힌독」만이 제 앞면 카드일 때 「리게이너~」를 사용해서 톱니바퀴칸 효과로 「허위」를 선택해서 사용하는 것이 가능한가요?

A. 「반기의 얹힌독」만으로 「리게이너~」의 기교 조건을 충족하므로 사용하는 것이 가능합니다. 톱니바퀴칸의 효과 해결 도중에 그 기교 조건이 충족되지 않게 된다 해도, 효과가 취소되지는 않습니다.

Q. 「이완독」을 전개중인 플레이어가 「리게이너~」를 사용해서 비장패의 《공격》카드를 선택하는 것은 가능한가요?

A. 선택하는 것은 가능하지만, 사용은 불가능합니다. 「이완독」의 효과에 의해 《공격》카드의 사용이 금지됩니다.

Q. 「엑셀러~」의 효과로 덮음패의 이 카드를 사용할 수 있나요?

A. 불가능합니다. 카드의 효과에 의한 사용은 기본적인 방법이 아닙니다.

Q. 비용을 지불하지 않는다는 것은 무슨 뜻인가요?

A. 소모값이나 추가 비용의 지불을 수행하지 않는다는 것을 의미합니다. 연소 및 「신위」에 의한 추가 비용도 지불하지 않고 사용 가능합니다.



Q. 「Roaring」의 텍스트 안의 비용을 지불하지 않는 것도 가능한가요?

A. 아니오, 불가능합니다. 비용이라는 용어를 일반화하는 과정에서 발생한 부정합입니다. (역주: 비용이라는 용어는 시즌 7에 정립되었습니다.) 기능을 변화시키지 않는 텍스트 갱신이 언젠가 이루어질 예정입니다 (카드 배포는 하지 않습니다).

Q. 《공격》 카드의 적정거리나 데미지를 증감시켜서 사용한 경우, 다른 카드에 의해 적정거리나 데미지에 대해 수치 수정이 수행되는 경우에는 어떻게 되나요?

A. 이 카드에 의한 수치의 증감은 《공격》 카드 자체가 가진 정보를 변화시키는 것으로, 《공격》에 대한 다른 수치 수정보다 먼저 적용됩니다.

Q. 적정거리를 1 증가시켜서 「Alpha-Edge」를 사용하기로 선택했어요. 「Alpha-Edge」의 적정거리는 어떻게 되나요?

A. 2,4,6,8이 됩니다.

Q. 이탈한 후에 「엑셀러~」로 이 카드를 사용해서, 「수리검」의 오라 데미지를 올려서 사용했어요. 「먹칠」로 대응된 경우에 데미지는 어떻게 되나요?

A. 2/1이 됩니다. 「먹칠」의 효과에 의해 오라 데미지를 참조하는 시점에서는 3/1이므로, -1/+0 됩니다.

Q. 거울수가 3일 때 봉납을 1 줄여서 「들러붙는 꽃」을 사용했어요. 봉납은 -1이 되나요?

A. 아니오, 되지 않습니다. 봉납이 0 미만인 경우는 0이 됩니다.

Q. 「커넥트다이브」의 【사용됨】 효과를 적용해서 이 카드를 사용했어요. 2장의 카드를 사용할 때 각각 서로 다른 영역에서 1장씩 선택할 수 있나요?

A. 네, 가능합니다.

Q. 「커넥트다이브」의 【사용됨】 효과를 적용해서 이 카드를 사용했어요. 2장의 카드를 사용할 때 증감시키는 수치를 각각 다르게 선택할 수 있나요?

A. 네, 가능합니다.

Q. 「커넥트다이브」의 【사용됨】 효과를 적용해서 이 카드를 사용했어요. 카드를 사용할 때 수치를 1만 증감시켜도 되나요?

A. 아니오, 불가능합니다. 증감시키는 경우 반드시 2 증감시켜야 합니다.

## 「모듈르~」

Q. 【전개중】 효과로 기본동작을 수행할 때, 비용(집중력 또는 손패를 뒤편으로 만들기)을 지불할 필요가 있나요?

A. 아니오, 효과로 기본동작을 수행하는 경우, 비용은 필요 없습니다.

Q. 「모듈르~」의 【전개중】 효과는 「드레~인 데빌」의 【사용됨】 효과에 의한 사용에도 해결되나요?

A. 네, 해결됩니다.

Q. 「모듈르~」전개중에 「엑셀러~」로 《전력》인 《행동》카드를 사용한 경우, 기본동작은 몇 번 수행할 수 있나요?

A. 2번 수행할 수 있습니다. 「엑셀러~」의 사용에 의한 《행동》카드 사용과, 「엑셀러~」로 사용한 《전력》인 《행동》카드의 사용으로 각각 「모듈르~」의 효과가 발동합니다.

Q. 「모듈르~」전개중에 「분신술」로 「엑셀러~」를 사용했어요. 1번째 「엑셀러~」로 손패에서 《전력》카드를 사용하지 않고, 2번째 「엑셀러~」로 「참격난무」를 사용했어요. 어떻게 되나요?

A. 먼저, 1번째 「엑셀러~」의 해결이 끝나고, 기본동작을 1번 수행합니다. 그 후, 2번째 「엑셀러~」에서 「참격난무」가 사용되고, 그 후에 기본동작을 1번 수행합니다. 그리고 여기까지 마친 후에 「분신술」의 해결이 끝나므로, 기본동작을 1번 수행합니다.

Q. 상대의 《공격》에 대응해서 「토비카게」를 사용하고, 덮음패의 「모듈르~」를 사용했어요. 「토비카게」의 해결 시에, 전개중인 「모듈르~」의 효과를 사용할 수 있나요?

A. 아니오, 불가능합니다. 「토비카게」를 사용한 시점에는 「모듈르~」는 부여패에 없었기 때문에 【전개중】 효과는 해결되지 않습니다.

Q. 「모듈르~」전개중에 상대의 《공격》에 대응해서 「토비카게」로 《행동》카드를 사용한 경우, 어떤 시점에 몇 번 기본동작을 수행하나요?

A. 먼저 「토비카게」에 의해 사용된 카드를 해결합니다. 그 카드가 《행동》카드라면 「모듈르~」의 효과로 기본동작을 수행합니다. 그 후 「토비카게」의 해결이 종료되므로 「모듈르~」의 효과로 기본동작을 수행합니다. 그 후, 상대의 《공격》의 해결을 수행합니다.

Q. 「모듈르~」전개중에 《행동》카드를 사용해서, 그 해결 전에 「모듈르~」가 파기된 경우, 기본동작을 수행하나요?

A. 수행합니다. 《행동》카드를 사용한 직후에, “그 카드를 해결한 후에 기본동작을 1번 수행해도 된다”라는 【전개중】 효과가 해결된 것으로 생각하시기 바랍니다.

## 「리플렉터」

[기교 전반](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

Q. 기교가 완성되지 않은 상태에서 사용한 경우에는 어떻게 되나요?

A. 즉시 버림패가 된다고 생각하시면 됩니다.



Q. “매 턴”이란 제 턴도 포함하나요?

A. 네, 포함합니다.

Q. 「리플렉터」에 의해 무효화되는 《공격》에 대응할 수 있나요?

A. 네, 가능합니다.

Q. 「리플렉터」가 부여패에 있을 때 상대 턴 개시 페이지에 간격 5에서 「압도」가 파기되었고, 그 후 메인 페이지에 상대가 「참」을 사용했어요. 「참」은 무효화되나요?

A. 아니오, 「압도」의 【파기시】 효과에 의한 《공격》은 적정거리가 맞지 않아 부정 사용으로 소거되었기 때문에, 「참」이 상대의 1번째 《공격》이 됩니다.

## 「드레~인 데빌」

Q. 「모듈르~」 전개중에 「드레~인 데빌」의 【사용됨】 효과에 의해 「드레~인 데빌」을 사용한 경우에 기본동작을 수행할 수 있나요?

A. 「드레~인 데빌」은 행동 카드이며 사용하였으므로 「드레~인 데빌」의 해결 후에 기본동작을 1번 수행할 수 있습니다.

Q. 「드레~인 데빌」과 「Alpha-Edge」가 사용된 상태로, 상대 턴에 대응으로 「Turbo Switch」를 사용한 경우에, 처리 순서는 어떻게 되나요?

A. 먼저 「Turbo Switch」의 사용에 의해 기동을 수행합니다. 기동에 의해 간격이 변화한 경우 「Alpha-Edge」가 즉재기에 의해 미사용으로 되돌아갑니다. 비장패가 미사용으로 되돌아간 것에 의해 「드레~인 데빌」의 【사용됨】 효과에 의해, 「드레~인 데빌」을 사용합니다. 그 후, 대응한 《공격》의 해결을 수행합니다.

## 「빅 골~렘」

[기교 전반](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

Q. 「빅 골~렘」으로 재구성을 수행한 경우, 라이프 데미지를 받나요?

A. 아니오, 효과에 의해 재구성을 수행하는 경우 라이프 데미지는 받지 않습니다.

Q. 톱니바퀴칸의 효과는 조건이 충족되었다면 해결하지 않으면 안 되나요?

A. “상대의 라이프에 1 데미지를 줘도 된다”고 적혀 있으므로 이 능력을 사용할지 말지는 원하는 대로 할 수 있습니다. 따라서 데미지를 주지 않기로 선택해도 됩니다. 데미지를 주지 않는 경우에는, 재구성도 수행하지 않습니다.

Q. 라이프에 데미지를 주고 재구성을 한다고 되어 있는데, 이때 설치도 사용할 수 있나요?

A. 사용할 수 있습니다. 설치의 사용을 수행하고, 패산의 재구성을 수행합니다.

Q. 「빅 골~렘」의 톱니바퀴칸은 종료 페이지에 제 《대응》인 카드 1장과 《전력》인 카드 2장이 앞면으로 있으면 된다는 건가요?

A. 네, 그렇습니다. 「빅 골~렘」의 톱니바퀴칸은 종료 페이지에 효과가 있기 때문에, 종료 페이지에 기교가 충족되어 있다면 사용할 수 있습니다.

Q. 「빅 골~렘」의 톱니바퀴칸을 해결하는 시점은 【상시】나 【사용중】과 동일한가요?

A. 네, 그렇습니다. 「빅 골~렘」의 해결 시점은 “종료 페이지에”라고 기재된 【상시】 및 【사용중】과 동일합니다.

Q. 비장패의 재기와 「빅 골~렘」의 종료 페이지 효과는 원하는 순서로 수행할 수 있나요?

A. 네, 그렇습니다. “종료 페이지에”라고 기술된 효과는 활성 플레이어가 원하는 순서로 수행할 수 있습니다.

Q. 제 손패가 3장 이상인 상태로 종료 페이지가 된 경우에, 손패의 장수를 조절하고 나서 「빅 골~렘」의 효과를 사용해서 패산을 재구성할 수 있나요?

A. 아니오, 할 수 없습니다. “종료 페이지에”라고 기술된 효과는 규칙상 부여되는 기정 효과보다 먼저 해결됩니다.

Q. 「빅 골~렘」이 사용된 상태로, 《전력》인 《공격》카드가 무효화되었어요. 기본동작은 수행할 수 있나요?

A. 네, 공격이 무효화된 경우나 실패가 된 경우에도, 기본동작은 수행할 수 있습니다.

## 「인더스트리아」

[카드를 사용하는 효과](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

Q. 추가패에 「듀~플리기어」가 없어도 사용할 수 있나요?

A. 할 수 있습니다.

Q. 「인더스트리아」가 재기될 때, 봉인된 카드는 되돌아가서 패산의 재구성에 포함되나요?

A. 아니오, 되돌아가지 않습니다. 한 번 「인더스트리아」에 봉인된 카드는 봉인된 채로 남으며 원상태로 되돌아가는 일은 없습니다.



Q. 「인더스트리아」의 카드를 봉인하는 시점은 언제인가요? 또, 손패도 버림패도 없을 때 「인더스트리아」를 사용하는 것은 가능한가요?

A. 「인더스트리아」를 사용하고, 이미 봉인되어 있는 카드가 없을 때만 봉인 가능합니다. 또한, 손패도 버림패도 없는 경우에도 「인더스트리아」를 사용하는 것은 가능합니다. 이 경우, 카드를 봉인하지 않고 「듀~플리기어」가 패산 아래에 추가됩니다.

Q. 「인더스트리아」로 《공격》 카드를 봉인하고 「인더스트리아」가 사용된 상태로 「듀~플리기어」가 버림패에 있는 경우, 「듀~플리기어」는 기교의 조건으로서 《공격》 1장을 충족하는 것이 되나요?

A. 네, 조건을 충족합니다. 「듀~플리기어」는 「인더스트리아」가 사용된 상태라면 「인더스트리아」에 봉인된 카드의 복제가 됩니다. 이는 카드 타입도 포함하며, 기교의 조건으로도 셀 수 있습니다.

Q. 「인더스트리아」로 「우산 돌리기」를 봉인하고, 손패의 「듀~플리기어」가 2장 이상인 상태로 우산 개폐를 수행했어요. 이때 2장을 공개하면 오라가 2개 늘어나나요?

A. 네, 공개한 장수만큼 더스트에서 당신의 오라로 벚꽃결정을 이동시킵니다.

Q. 「인용」으로 상대의 손패에 「듀~플리기어」가 있는 경우, 어떻게 취급하나요?

A. 상대의 손패에 있는 「듀~플리기어」는 상대의 「인더스트리아」에 봉인된 카드의 복제가 됩니다. 따라서 「인더스트리아」에 《공격》 카드가 봉인되어 있지 않은 경우, 「인용」으로 선택하는 것은 불가능합니다. 상대의 「인더스트리아」가 미사용인 경우에는, 카드타입이 미정이므로 「인용」으로 선택하는 것은 불가능합니다.

## 「듀~플리기어」

Q. 카드의 복제가 된다는 것은 무슨 뜻인가요?

A. 「인더스트리아」에 봉인된 카드가 가진 카드타입, 서브타입, 텍스트, 적정거리, 오라/라이프 데미지, 봉납 등의 정보를 갖는 것이 됩니다. 쉽게 말해 봉인된 카드의 카피본이 되는 것입니다. 단, 카드 이름만은 「듀~플리기어」입니다.

Q. 「인더스트리아」에 상대가 준 독을 봉인했어요. 「듀~플리기어」는 어떻게 되나요?

A. 복제한다란 효과는 그 카드의 분류(통상패, 비장패, 독 등)를 복사하지 않습니다. 따라서 「듀~플리기어」는 독이 아니라 통상패로 간주됩니다. 그러므로, 기본동작을 위한 비용으로 덮음패로 만드는 것도 가능합니다(물론, 사용했을 때의 효과는 독 카드와 같습니다). 또한, 독이 아닌 카드는 독주머니에 존재할 수 없으므로, 독주머니로 되돌아가는 효과도 해결되지 않습니다.

Q. 「듀~플리기어」가 「인더스트리아」에 봉인된 카드의 복제가 된 동안, 그 카드는 어떤 여신의 카드로 취급하나요?

A. 「인더스트리아」에 봉인되어 있는 카드와 동일합니다. 「듀~플리기어」는 명칭과 분류 이외의 정보는 모두 「인더스트리아」에 봉인된 카드와 같아집니다.

Q. 제가 「인더스트리아」에 「인용」을 봉인했고, 상대가 「인더스트리아」에 「참」을 봉인한 상태인데요. 「듀~플리기어」를 사용했더니 상대의 손패에 「듀~플리기어」가 있었어요. 어떻게 처리하나요?

A. 상대의 손패에 있는 「듀~플리기어」는 「참」의 복제가 됩니다. 간격이 3-4라면 사용할 수 있습니다. 상대의 「듀~플리기어」를 사용하는 것으로 「인용」의 복제가 되지는 않습니다.

## 「신섭장치: 쿠루루식」

기교 전반, 카드를 사용하는 효과에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

Q. 상대가 「신섭장치: 쿠루루식」을 사용해서, 제 《부여》인 비장패를 사용했어요. 이 상태로 「대파종 메갈로벨」을 사용하면 라이프 회복이 가능한가요?

A. 불가능합니다. 당신의 비장패는 상대의 부여패 영역에 있습니다만, 아직 사용된 상태가 되지 않은 상태입니다. 따라서 다른 비장패가 사용된 상태라는 조건을 충족하지 못해 효과가 해결되지 않습니다.

Q. 「신섭장치: 쿠루루식」은 기교를 완성하지 않고 사용할 수 있나요?

A. 「신섭장치: 쿠루루식」은 기교가 완성되지 않은 경우에도 사용 가능하며, 상대의 사용된 상태인 비장패를 1장 선택해 사용할 수 있습니다.

Q. 「신섭장치: 쿠루루식」의 톱니바퀴칸의 효과는 “상대의 비장패를 보고”라 되어 있는데, 비장패를 전부 볼 수 있나요?

A. 네, 볼 수 있습니다. 「신섭장치: 쿠루루식」의 톱니바퀴칸 효과는 상대 비장패 전부를 보고 나서 사용된 상태로 만들 1장을 선택하는 것이 가능합니다.

Q. 「신섭장치: 쿠루루식」의 톱니바퀴칸 효과를 사용해 상대의 부여 비장패를 사용된 상태로 만든 경우에, 【파기시】 효과가 발생하나요? 또, 「신섭장치: 쿠루루식」으로 「삼라판증」이나 「야미쿠라 치카게가 사는 길」을 사용한 경우에, 【파기시】 효과는 어느 쪽 플레이어에게 적용되나요?

A. 사용된 상태로 만든 것만으로는 【파기시】 효과는 얻을 수 없습니다. 【파기시】 효과는 부여패 영역에서 파기되는 경우에 해결됩니다. 후자의 경우에는 「신섭장치: 쿠루루식」을 사용한 플레이어에게 적용됩니다.

Q. 「신섭장치: 쿠루루식」으로 상대의 「히사메 사이네의 최후의 종극」이나 「아마네 유리나의 저력」 등 사용에 조건이 있는 비장패를 사용하는 것이 가능한가요?

A. 「신섭장치: 쿠루루식」으로 사용하는 비장패에 관해서는 그 카드에 사용 조건이 있는 경우 그것을 충족할 필요가 있습니다. 당신의 라이프가 3 이하라면 「아마네 유리나의 저력」을 사용할 수 있습니다. ^ 「히사메 사이네의 최후의 종극」은 사용할 수 없습니다.



Q. 상대의 비장패에 의한 《공격》에 대응으로 「토비카게」를 사용해 「엑셀러~」, 「리게이너~」, 「신섭장치: 쿠루루식」을 사용했어요. 기교 조건을 충족한 경우, 상대의 사용중인 비장패를 사용된 상태로 만들 수 있나요? 그렇게 한 경우, 그 《공격》은 해결되나요?

A. 사용중인 비장패를 사용된 상태로 만드는 것은 불가능합니다. 비장패를 보는 경우, 미사용인 것을 보고 선택하게 됩니다. 부여패 영역에 있는 것에 대해서도 사용된 상태로 만드는 것은 불가능합니다.

Q. 「신섭장치: 쿠루루식」으로 상대의 「완전논파」를 사용한 경우에, 카드는 어디에 봉인되나요?

A. 상대의 「완전논파」에 봉인된 상태가 됩니다.

Q. 「신섭장치: 쿠루루식」을 사용해서 상대의 「대파종 메갈로벨」을 사용한 경우에, 참조하는 것은 누구의 비장패인가요? 또, 처리는 어떻게 되나요?

A. 「신섭장치: 쿠루루식」을 사용한 플레이어의 비장패를 참조합니다. 이 경우 「신섭장치: 쿠루루식」이 사용된 상태가 아니므로, 「대파종 메갈로벨」을 사용해도 아무것도 발생하지 않습니다.

Q. 「신섭장치: 쿠루루식」의 톱니바퀴칸 효과를 사용할 때 상대도 쿠루루를 깃들이고 있으며 비장패에 「신섭장치: 쿠루루식」이 있는 경우에, 상대의 「신섭장치: 쿠루루식」을 사용된 상태로 만들고 사용하는 것으로 상대의 비장패를 1장 더 사용된 상태로 만들 수도 있나요?

A. 네, 할 수 있습니다. 「신섭장치: 쿠루루식」에 의해 상대의 「신섭장치: 쿠루루식」을 사용된 상태로 만들고 사용하는 것으로, 다시 한 번 같은 효과를 수행할 수 있습니다.

## 「애널라이즈」

[기교 전반](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

Q. 상대의 덮음패가 0장일 때 기교를 충족한 「애널라이즈」를 사용한 경우, 제 덮음패를 1장 버림패로만 들어야만 하나요?

A. 네.

## 「다우징」

[기교 전반](#), [카드를 사용하는 효과](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

Q. 상대의 버림패에서 「압도」 등 서브타입이 없는 카드를 선택한 경우, 톱니바퀴칸의 기교는 어떻게 되나요?

A. 기교Y는 아무것도 나타내지 않는 것으로 취급합니다. 「압도」라면, 톱니바퀴칸의 기교는 {공}{부}가 됩니다.

Q. 상대의 버림패에서 복제가 아닌 「듀~플리기어」를 선택한 경우에는 어떻게 되나요?

A. 기교 X, Y 모두 아무것도 나타내지 않는 것으로 취급되므로, 톱니바퀴칸의 기교는 {공}이 됩니다. 단, 기교가 완성되었다 해도, 「듀~플리기어」는 《미정》카드이므로 사용하는 것은 불가능합니다.

## 「라스트 리서~치」

기교 전반에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

Q. 상대가 사용한 「라스트 리서~치」의 효과에 의해 덮음패를 1장 선택하기 전에, 덮음패를 섞어도 되나요?

A. 됩니다. 〈덮음패〉영역에는 순서 정보를 보존하지 않으므로, 게임 도중 원하는 시점에 그것들의 배치를 변경해도 상관없습니다.

Q. 패산의 재구성을 수행한 후에, 미사용 상태의 「라스트 리서~치」를 사용했어요. 종료 페이지에 사용된 상태의 「라스트 리서~치」를 사용할 수 있나요?

A. 할 수 없습니다. 패산의 재구성을 수행한 시점에 「라스트 리서~치」가 사용된 상태일 필요가 있습니다.

Q. 「라스트 리서~치」가 사용된 상태예요. 한 턴에 패산을 재구성하고 《전력》카드를 사용했어요. 종료 페이지에 「라스트 리서~치」는 몇 번 사용할 수 있나요?

A. 2번입니다. 사용한 상태에서 조건을 충족한 횟수만큼 사용할 수 있습니다.

Q. 「라스트 리서~치」가 사용된 상태예요. 한 턴에 패산을 2번 재구성 했어요. 종료 페이지에 「라스트 리서~치」는 몇 번 사용할 수 있나요?

A. 2번입니다.

Q. 세기의 대발견을 수행했어요. 「라스트 리서~치」위의 벚꽃 결정은 어디로 가나요?

A. 게임 바깥입니다. 세기의 대발견으로 「라스트 리서~치」가 게임에서 제외될 때 벚꽃결정도 같이 제외됩니다.

Q. 세기의 대발견을 수행할 때, 선택한 플레이어의 〈추가패〉영역에 있는 비장패도 얻을 수 있나요?

A. 얻을 수 없습니다. 〈게임 바깥〉영역에 있는 카드만 얻을 수 있습니다.

Q. 세기의 대발견을 수행할 때, 효과에 의해 게임에서 제외된 카드(「회멸」 등)은 얻을 수 있나요?

A. 얻을 수 없습니다. 세기의 대발견은 〈게임 바깥〉에 뒷면으로 놓인 카드에만 영향을 주며, 게임에서 제외된 카드는 앞면으로 놓여 있습니다.



Q. 세기의 대발견을 수행할 때, 선택한 플레이어가 오리진판 여신을 깃들이고 있는 경우에, 어나더판 여신의 카드는 얻을 수 있나요?

A. 얻을 수 없습니다. 그러한 카드는 안전구축 준비 시점에서 준비하지 않고, 안전구축 시에 〈게임 바깥〉에 놓이지 않습니다.

Q. 「신섭장치: 쿠루루식」에 의해 상대의 「라스트 리서~치」를 사용해, 세기의 대발견을 수행할 수 있나요?

A. 할 수 있습니다. 그 경우, 상대의 「라스트 리서~치」를 제외하고, 당신의 〈추가패〉 영역에서 「그랑 걸리버~」를 미사용 상태로 얻게 됩니다(「그랑 걸리버~」가 당신의 〈추가패〉 영역에 존재하지 않는다면 얻을 수 없습니다).

Q. 세기의 대발견을 이미 수행한 플레이어가, 다시 세기의 대발견을 수행하는 경우 어떻게 되나요?

A. 1번째와 동일하게 해결합니다. 이전에 선택한 플레이어를 다시 선택하는 것도 가능합니다만, 그 경우 새로운 비장패를 얻는 것은 불가능합니다.

Q. 유키히를 깃들이지 않은 플레이어가 세기의 대발견을 수행해서 얻은 「일렁이는 등불」을 사용하는 것은 가능한가요?

A. 그 「일렁이는 등불」은 적정거리를 갖지 않는 것으로 취급되므로, 사용할 수 없습니다.

Q. 제가 쿠루루와 호노카를 깃들였고, 상대도 호노카를 깃들었는데요. 상대의 「가슴에 의지를」을 세기의 대발견을 수행해서 얻은 후 사용한 경우에, 그것은 제 〈추가패〉에 있는 「양손에 꽃을」과 교환되나요?

A. 교환됩니다. 그 「가슴에 의지를」과 교환 대상인 「양손에 꽃을」의 보유자가 일치하고, 카드명이 효과에 기재되어 있는 것과 일치하고, 교환 대상인 「양손에 꽃을」이 당신의 〈추가패〉 영역에 있으므로, 교환을 적정하게 수행합니다.

## 「그랑 걸리버~」

이 카드에 대한 FAQ는 없습니다.

## 「블래스터~」

[대응불가\(○○\)](#), [기교 전반](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

## 「레~일건」

[기교 전반](#), [종단](#), [무효화되지 않는다](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.



Q. “이 《공격》이 수행되었을 때”란 무슨 뜻인가요?

A. 《공격》의 해결이 개시되었을 때입니다. 더 엄밀하게는 추가 비용의 지불 및 잠수의 해결 후, 대응의 전입니다.

## 「커넥트 다이브」

[기교 전반](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

Q. 이 카드의 톱니바퀴칸에 대해 이 카드의 효과를 적용할 수 있나요?

A. 네, 가능합니다.

Q. 한 번의 톱니바퀴칸 해결 시에 이 카드의 효과를 여러 번 적용할 수 있나요?

A. 아니오, 할 수 없습니다. 각 【상시】 효과는 조건을 충족했을 때 1번만 해결됩니다.

## 탈리아

### 조화결정·기동 전반에 대하여

연소는 추가 비용입니다. [추가 비용](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

Q. “간격+1 토큰”이 된 조화결정을 기본동작 《전진》으로 오라로 이동시킬 수 있나요?

A. 불가능합니다. 간격에 놓인 “간격+1 토큰”은 벚꽃결정이 아니므로 선택할 수 없고, 결과적으로 이동시킬 수 없습니다.

Q. “간격-1 토큰”이 놓인 벚꽃결정을 기본동작 《전진》으로 오라로 이동시킬 수 있나요?

A. 불가능합니다. “간격-1 토큰”이 놓인 벚꽃결정은 선택할 수 없으므로, 이동시킬 수 없습니다.

Q. 개시 페이지에 “간격-1 토큰”이 2개 연소되었어요. 그 후, 간격을 변화시키지 않고 원심을 가진 카드를 사용할 수 있나요?

A. 가능합니다. 턴 시작 시의 간격은 개시 페이지의 처리를 수행하기 전에 결정됩니다. 그 후 개시 페이지에 “간격-1 토큰”이 2개 없어진 것에 의해 간격이 2 떨어진 상태가 되었으므로 원심의 조건을 충족합니다.

Q. 연소된 조화결정을 회복할 때 “간격+1 토큰”이 되어 있는 조화결정을 머신으로 되돌리는 것도 가능한가요?

A. 불가능합니다. “간격+1 토큰”은 연소된 조화결정이 아닙니다.



Q. 기동전진으로 간격을 2(달인의 간격) 이하로 만들 수 있나요?

A. 네, 가능합니다. 기동전진은 기본동작의 전진과는 다릅니다. 단, 간격에 벚꽃결정이 없는 경우에는 기동

전진을 선택하는 것이 불가능합니다.

Q. 개시 페이지에 간격에 놓인 조화결정을 연소시켜야 한다고 했는데, 집중력 획득까지의 순서는 어떻게 되나요?

A. 가장 먼저 턴 시작 시 간격을 결정합니다(원심 등에 영향을 끼칩니다). 그 후, 기동에 의해 간격에 놓인 조화결정을 연소시키고 나서 집중력을 획득하고, 이후의 개시 페이지 처리를 수행합니다.

Q. 기동에 의해 사용하는 조화결정은 〈연소됨〉 영역에 있는 것도 선택할 수 있나요?

A. 아니오, 할 수 없습니다. 기동에 의해 사용하는 조화결정은 머신에 있는 것만 선택 가능하며, 연소됨에 있는 조화결정은 선택할 수 없습니다.

Q. 원심의 효과나 다른 간격 변화를 참조하는 카드는 기동으로 간격이 변화한 경우에도 간격의 변화로서 세나요?

A. 기동에 의한 간격 변화도 통상의 간격 변화와 동일하게 취급합니다. 예를 들어 턴 시작 시의 간격에서 후퇴 1번과 「Turbo Switch」로 기동후퇴를 수행하면 원심의 조건을 충족합니다.

Q. 기동은 턴 시작 시에 간격에서 간격±1 토큰을 제외하는 것까지를 포함하나요? 또, 그에 의해 간격이 변화한 경우, 「Alpha-Edge」는 재기되나요?

A. 아니오, 개시 페이지에 간격에 있는 조화결정을 연소시키는 처리는 기동으로 보지 않습니다. 따라서 「Alpha-Edge」는 재기되지 않습니다.

Q. 기동은 머신에 조화결정이 있는 경우, 반드시 수행하지 않으면 안 되나요?

A. 그렇습니다. 탈리아의 「Burning Steam」, 「Waving Edge」 등에는 “기동을 수행한다”고 적혀 있으므로, 조화결정이 있는 경우 반드시 수행할 필요가 있습니다.

## 「Burning Steam」

[조화결정·기동 전반](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

## 「Waving Edge」

[조화결정·기동 전반](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

Q. 머신에 조화결정이 1개밖에 없는 상태로 「Waving Edge」를 사용하면 기동은 수행하나요?

A. 수행하지 않습니다. 먼저 연소에 의한 비용 지불을 위해 머신에 있는 조화결정을 연소시킵니다. 그 후 기동을 수행할 때에 머신에는 조화결정이 없으므로 아무것도 수행하지 않습니다. ^

Q. 【공격후】 효과로 기본동작을 수행할 때 추가기본동작을 선택할 수 있나요?

A. 네, 선택할 수 있습니다.

## 「Shield Charge」

[조화결정·기동 전반](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

Q. 「충음정」이나 「해안에 파랑 일며」 등으로 오라 데미지를 줄여서 데미지를 받은 경우에, 간격으로 이동시키는 벚꽃결정은 어떻게 되나요?

A. 실제로 데미지를 받은 만큼만 이동시킵니다. 예를 들어 「충음정」으로 -1/+0 된 데미지는 2/2므로, 오라 데미지를 선택했다면, 2개의 벚꽃결정을 간격으로 이동시키는 것이 됩니다. 반대로 데미지가 증가한 경우에도 동일합니다.

Q. 간격에 조화결정이 대량으로 간격-1 토큰으로 놓여 있어서 간격에 빈칸이 없는 상태로 「Shield Charge」를 사용한 경우에, 간격으로 이동할 수 없는 분량의 데미지나 벚꽃결정의 이동은 어떻게 되나요?

A. 이동할 수 없는 분량의 벚꽃결정은 원래의 영역에 머무릅니다. 예를 들어 간격에 빈칸이 1개밖에 없을 때 「Shield Charge」의 데미지를 오라로 받은 경우, 오라에서 간격으로 1개만 이동시키고 나머지는 오라에 남습니다.

## 「Steam Cannon」

[거리확대\(근X\)](#), [거리확대\(원X\)](#), [전력화](#), [조화결정·기동 전반](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

Q. 전력행동을 선택하고 「분신술」을 사용해 이 카드를 선택했어요. 어떻게 해결되나요?

A. 전력화하지 않은 것으로 해결됩니다. 적정거리는 3-7, 데미지는 1/1이 되고, 【공격후】 효과로 조화결정을 2개 회복합니다.

## 「Stunt」

[위축](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

## 「Roaring」

❗ 이 카드에는 에라타가 있습니다. 텍스트를 다음과 같이 변경합니다.

머신에 있는 조화결정을 2개 연소시켜도 된다. 그렇게 한 경우, 당신은 집중력을 1 얻고, 상대는 집중력을 1 잃고, 상대를 위축시킨다.

집중력을 2 지불해도 된다. 그렇게 한 경우, 당신의 연소된 조화결정을 3개 회복한다.



[조화결정·기동 전반](#), [위축](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

Q. 「Roaring」을 사용했을 때, 머신에 조화결정이 2개 이상 있다면 반드시 2개를 연소시키지 않으면 안 되나요? 또 마찬가지로 집중력이 2 이상 있다면 지불하지 않으면 안 되나요?

A. 아닙니다. 비용을 지불하는 것은 선택적입니다. 비용을 지불하지 않은 경우에는, “그렇게 한 경우”로 기술된 부분의 효과는 해결되지 않습니다.

Q. 「Roaring」은 어떤 순서로 효과를 해결하나요?

A. 위에서부터 순서대로 해결합니다. 위의 효과에 의해 집중력이 2가 된 경우, 아래의 비용을 지불하는 것이 가능합니다.

Q. 상대의 집중력이 0인 경우, 위의 효과는 해결되나요?

A. 됩니다. 결과적으로 당신은 집중력을 1 얻고, 상대의 집중력은 변화하지 않으며, 상대는 위축됩니다.

## 「Turbo Switch」

[조화결정·기동 전반](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

## 「Alpha-Edge」

[조화결정·기동 전반](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

## 「Omega-Burst」


[조화결정·기동 전반](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

## 「Thallya's Masterpiece」

[조화결정·기동 전반](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

Q. 「Thallya's MasterPiece」를 전개중이고 〈연소됨〉에 조화결정이 없어요. 연소를 가지는 카드를 사용할 수 있나요?

A. 아니오, 할 수 없습니다. 「Thallya's MasterPiece」가 전개중일 때 연소를 가지는 카드를 사용하려면 비용으로서 〈연소됨〉에 있는 조화결정을 〈머신〉으로 이동시켜야 합니다. 질문의 상황에서는 그 비용을 지불할 수 없기 때문에 카드를 사용할 수 없습니다.

Q. 「Thallya's MasterPiece」를 전개중이고 〈연소됨〉에 조화결정이 1개 있어요. 「Roaring」을 사용해 위쪽 효과를 적용할 수 있나요? 

A. 아니오, 할 수 없습니다. 「Thallya's MasterPiece」가 전개중일 때에는 조화결정 2개를 〈연소됨〉에

서 〈머신〉으로 이동시킴으로써 “머신에 있는 조화결정을 2개 연소시켜도 된다”의 지불을 실시하게 됩니다. 이때 조화결정 1개만을 〈연소됨〉에서 〈머신〉으로 이동시키는 것은 선택할 수 없습니다.

Q. 「Thallya's MasterPiece」를 전개중에 “연소된 조화결정을 회복하는”효과를 적용했어요. 이때는 반대로 〈머신〉에서 〈연소됨〉으로 이동하나요?

A. 아니오, 그대로 〈머신〉으로 이동합니다.

Q. 「Thallya's MasterPiece」를 전개중인 개시 페이지에, 〈간격〉에 놓인 간격±1 토큰은 〈머신〉으로 이동하나요?

A. 아니오, 그대로 〈연소됨〉으로 이동합니다.

## 「Julia's BlackBox」

조화결정·기동 전반에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

Q. 머신에 조화결정이 없으면, 모두 연소되지 않았더라도 TransForm하나요?

A. TransForm합니다. “간격+1 토큰” 등으로 간격에 조화결정이 남아있어도 머신에 조화결정이 없다면 TransForm합니다.

Q. 이미 TransForm 카드가 유효화되어 있는 상태로 다시 「Julia's BlackBox」를 사용하면 어떻게 되나요?

A. 다른 TransForm 카드를 머신에 추가합니다. 결과적으로, 2장의 TransForm 카드가 유효화됩니다. 「Julia's BlackBox」를 3번 사용하면 모든 TransForm 카드(오리진 기준)가 추가됩니다.

Q. 탈리아를 깃들이지 않은 플레이어가 「신섭장치: 쿠루루식」으로 「Julia's BlackBox」를 사용하면 어떻게 되나요?

A. 먼저, 머신에 조화결정이 없으므로 TransForm합니다만, 추가패에 TransForm 카드가 없기 때문에 아무 일도 일어나지 않습니다. 그리고 사용된 상태가 됩니다.

## 「Form: YAKSHA」

위축, 조화결정·기동 전반에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

Q. 「Beta-Edge」를 사용했을 때 간격에 있는 벚꽃결정 전부에 조화결정이 놓여 있는 경우에, 공격 후에 기동전진을 선택하는 것은 가능한가요?

A. 아니오, 불가능합니다. 기동을 수행할 때 조화결정이 놓여 있지 않은 벚꽃결정이 없는 경우, 기동전진을 선택하는 것은 불가능합니다.



Q. 변형시 효과를 받은 상대가, 다음번 개시 페이지 도중에 카드의 효과로 카드를 뽑는 경우(「반론」 등), 어떻게 되나요?

A. “개시 페이지에 카드를 1장밖에 뽑을 수 없”으므로, 개시 페이지 지정 처리 전에 1장 이상 카드를 뽑은 경우, 그 페이지 동안에는 그 이후 카드를 뽑을 수 없게 됩니다.

## 「Form: NAGA」

Q. 상대의 패산이 없을 때 「Gamma-Ray」를 사용하면 어떻게 되나요?

A. 아무 일도 일어나지 않습니다.

## 「Form: GARUDA」

Q. 「Delta-Wing」은 간격 8 이상일 때 선택할 수 있나요?

A. 네, 할 수 있습니다. 추가기본동작에 대해서는 벚꽃결정이 이동하지 않는 경우에도 선택이 가능합니다.

## 「Quick Change」

[조화결정·기동 전반](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

Q. 사용에 의해 TransForm한 것이 되나요?

A. 아니오, TransForm은 하지 않습니다.

Q. 전개시, TransForm 카드의 변형시 효과는 유효가 되나요?

A. 아니오, 유효가 되는 것은 추가기본동작과 상시 효과뿐입니다.

Q. 「궤변」 등으로 상대의 「Quick Change」를 사용한 경우에는 어떻게 되나요?

A. 당신의 추가패에 TransForm 카드가 있다면, 그것을 1장 선택해 봉인하고, 그 추가기본동작과 상시를 유효로 하는 것이 가능합니다.

## 「BlackBox NEO」

[종단](#), [조화결정·기동 전반](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

Q. 연소된 조화결정이 없어도, 이 카드를 사용해서 이 카드 위에 벚꽃결정을 놓는 것이 가능한가요?

A. 네, 가능합니다.



## 「OMNIS-Blaster」

Q. “TransForm한 횟수”를 셀 때, TransForm했을 때 추가패에서 머신으로 TransForm 카드를 옮길 수 없었던 경우도 포함하나요?

A. 포함합니다.

## 「Form:KINNARI」

Q. 상대가 카드의 효과에 의해 재구성을 수행하는 경우에도 「Zeta-Voice」에 의한 《공격》은 발생하나요?

A. 네, 발생합니다.

Q. 「Zeta-Voice」에 의한 《공격》과 설치에 의한 카드 사용은 어느 쪽이 먼저인가요?

A. 설치에 의한 카드 사용이 먼저입니다.

Q. 「Zeta-Voice」에 의한 《공격》과 「인더스트리아」의 즉재기는 어느 쪽이 먼저인가요?

A. 활성 플레이어가 원하는 순서로 수행합니다.

## 「Form:ASURA」

[위축](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

Q. 「Quick Change」에 의해 추가기본동작이 유효화되었을 때, 한 번 「Sigma-Drive」를 수행한 후 「Quick Change」를 파기하고 다시 전개한 경우, 「Sigma-Drive」를 다시 한 번 수행할 수 있나요?

A. 아니오, 할 수 없습니다. 어떤 방법을 통해서도 「Sigma-Drive」를 한 턴 동안 2번 이상 수행하는 것은 불가능합니다.

## 「Form:DEVA」

[조화결정·기동 전반](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

Q. 상대가 손패에서 카드를 사용한 경우, 상대의 카드 해결보다 먼저 「Phi-Cycle」에 의해 집중력을 얻나요?

A. 아니오. 카드를 사용할 때, 먼저 그 카드는 사용중 영역으로 이동하고, 해결 후에 버림패 영역으로 이동합니다.

Q. 상대의 버림패가 줄어드는 것으로 상대의 버림패 장수가 0이 아닌 2의 배수가 되었을 때 「Phi-Cycle」로 집중력을 얻나요?

A. 네, 얻습니다.



Q. 상대가 버림패에서 카드를 사용한 경우에는 어떻게 되나요?

A. 먼저, 사용하는 것에 의해 그 카드가 사용중 영역으로 이동합니다. 이 시점에서 버림패의 장수를 확인합니다. 그 후, 그 카드를 해결한 후에 그 카드가 버림패 영역으로 이동합니다. 이 시점에서도 버림패 장수를 확인합니다.

Q. 상대의 버림패가 1장일 때 「장담」에 의해 2장의 카드가 버림패가 된 경우, 「Phi-Cycle」에 의해 집중력을 얻을 수 있나요?

A. 아니오, 얻을 수 없습니다. 상대의 버림패에 있는 카드 장수가 0이 아닌 2의 배수가 된 순간이 존재하지 않습니다.

Q. 상대의 버림패가 1장일 때 「Form: ASURA」의 변형시 효과에 의해 2장의 카드가 버림패가 된 경우, 「Phi-Cycle」에 의해 집중력을 얻을 수 있나요?

A. 네. 「Form: ASURA」의 변형시 효과는 카드를 1장씩 버림패로 만드는 것이므로, 0이 아닌 2의 배수의 장수가 되었을 때 「Phi-Cycle」에 의해 집중력을 얻습니다.

Q. 상대의 버림패가 1장일 때 상대가 설치로 카드를 사용했어요. 「Phi-Cycle」로 집중력을 얻을 수 있나요?

A. 네, 설치로 사용한 카드는 재구성 직전에 버림패가 되므로, 그때 버림패의 장수가 0이 아닌 2의 배수가 되었다면 「Phi-Cycle」에 의해 집중력을 얻습니다.

## 라이라

### 풍뢰 전반에 대하여

Q. 사용해서 대전되어 있는 카드가 「논파」에 의해 봉인되고, 그 후에 되돌아왔어요. 이것을 대전 해제할 수 있나요?

A. 아니오, 할 수 없습니다. 「논파」에 의해 버림패에서 이동한 시점에, 그 카드는 대전 상태가 아니게 됩니다.

Q. 라이라를 깃들이지 않은 상대가 「인용」이나 「궤변」, 「신섭장치: 쿠루루식」 등으로 제 카드를 사용하고, 그 후에 버림패나 비장패로 되돌아왔어요. 이 카드를 대전 해제할 수 있나요?

A. 아니오, 할 수 없습니다. 카드가 대전되는 조건은 “라이라를 깃들인 플레이어가 라이라 이외의 여신의 카드를 사용했을 때”이므로, 그 카드는 대전되지 않습니다.

Q. 그렇다면, 라이라를 깃들인 상대가 「인용」 등으로 제 카드를 사용하고, 대전 해제를 하지 않은 채로 이쪽으로 돌아왔어요. 이 카드는 대전 해제할 수 있나요?

A. 아니오, 할 수 없습니다. 통합 규칙에 의거해, 당신의 버림패로 이동한 시점에, 그 카드는 대전 상태를 잃게 됩니다.

Q. 빈틈을 가진 부여가 대전 상태로 전개되어 있을 때, 상대 턴에 라이프데미지를 받았어요. 이 경우 이 부여의 대전을 해제해서 게이지를 올리지 못한 채로 덮음패가 되는 것이 맞나요?

A. 네, 맞습니다. 데미지 해결로부터 빈틈으로 인한 실패의 사이에 대전을 해제할 수 있는 시점이 없습니다.

Q. 대전 조건에는 “카드를 사용했을 때”라고 되어 있는데, 「무궁의 바람」 등으로 버림패가 된 카드는 대전되나요? 또, 이미 대전을 해제한 카드가 「논파」에 의해 봉인되고, 그 후 되돌아왔을 때는 대전 상태는 어떻게 되나요?

A. 그런 경우에는 대전되지 않습니다.

Q. 「드레~인 데빌」을 자신의 【사용됨】 효과에 의해 재사용했을 때, 이것은 대전 상태가 되나요?

A. 네, 대전됩니다.

Q. 카드의 효과에 의한 재구성 직전에, 버림패에 있는 카드의 대전을 해제할 수 있나요?

A. 네, 가능합니다.

Q. 독이나 병사를 사용한 경우에 대전되나요?

A. 아니오, 대전되지 않습니다. 독이나 병사는 사용자 정보를 갖지 않습니다.

Q. 폭풍의 힘에 의한 《공격》은 라이라의 《공격》인가요?

A. 네.

Q. 상대가 「스모크」를 전개중인데요. 폭풍의 힘 풍1의 효과로 간격→더스트:1을 수행하는 것이 가능한가요?

A. 아니오, 간격의 벚꽃결정은 움직이지 않습니다. (풍1을 선택하는 것 자체는 가능합니다.)

Q. 제가 오리진판 라이라를, 상대가 어나더판 라이라를 갖고있고 있는데요. 제가 「폭풍」 등 상대의 카드를 사용했을 때, 폭풍의 힘을 사용할 수 있나요?

A. 네, 할 수 있습니다.

## 「짐승의 손톱」

이 카드에 대한 FAQ는 없습니다.

## 「풍뢰격」

[풍뢰 전반](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.



Q. 라이라를 깃들이지 않은 플레이어가 「인용」으로 「풍뢰격」을 사용했어요. 데미지는 어떻게 되나요?

A. 「인용」을 사용한 플레이어에게 풍뢰 보드가 없으므로, X=0으로 취급하여 데미지는 0/2가 됩니다.

Q. 「천지반박」을 전개중에, 풍신 게이지, 뇌신 게이지가 모두 6으로 「풍뢰격」을 사용하면 데미지는 어떻게 되나요?

A. 데미지는 2/6이 됩니다. 데미지의 뒤바뀜을 수행한 다음에 오라 데미지의 상한을 적용합니다.

## 「윤회의 손톱」

이 카드에 대한 FAQ는 없습니다.

## 「바람 달리기」

이 카드에 대한 FAQ는 없습니다.

## 「풍뢰의 지혜」

[풍뢰 전반](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

## 「울부짖기」

[위축](#), [풍뢰 전반](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

## 「하늘 박차기」

이 카드에 대한 FAQ는 없습니다.

## 「뇌라풍신조」

[풍뢰 전반](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

## 「천뢰소환진」

[풍뢰 전반](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

## 「풍마초래공」

[풍뢰 전반](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.



## 「풍마선풍」

이 카드에 대한 FAQ는 없습니다.

## 「풍마전회」

이 카드에 대한 FAQ는 없습니다.

## 「풍마천구도」

이 카드에 대한 FAQ는 없습니다.

## 「원환륜회선」

[풍뢰 전반](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

Q. 「원환륜회선」 전개중에 수행된 상대의 《공격》을 무효화했어요. 「원환륜회선」의 【전개중】 효과는 어떻게 되나요?

A. 발생하고 해결됩니다.

Q. 간격이 2고 「원환륜회선」이 전개되어 있어요. 상대가 「울동호극」을 사용했어요. 「원환륜회선」의 【전개중】 효과는 어떻게 되나요?

A. 발생하지 않습니다. 《공격》을 수행하는 것을 실패했기 때문에 “《공격》의 해결 후”가 오지 않습니다.

Q. 전개중에 상대가 팔상을 충족하고 「팔방 휘두르기」를 사용한 경우에는 어떻게 되나요?

A. 「팔방 휘두르기」의 【공격후】 효과에 의한 《공격》의 해결 후에 【전개중】 효과를 처리합니다. 그 후에, 「팔방 휘두르기」 자체의 해결이 종료되므로, 다시 한 번 【전개중】 효과가 처리됩니다.

Q. 한쪽의 효과만 해결할 수도 있나요?

A. 아니요, 할 수 없습니다. 간격↔더스트: 1과 게이지를 올리는 효과의 양쪽을 수행하든가, 양쪽 모두 수행하지 않든가 중 하나입니다.

Q. 상대의 「스모크」가 전개중일 때, 간격→더스트: 1과 풍뢰 게이지 상승을 수행할 수 있나요?

A. 풍뢰 게이지는 상승합니다만, 간격의 벚꽃결정은 「스모크」에 의해 움직이지 않습니다.

## 「폭풍」

[풍뢰 전반](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.



## 「대폭풍우」

[풍뢰 전반](#), [대응불가](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

Q. 더스트가 없는 경우에도 “더스트에서 벚꽃결정을 1개 가져와 이 카드 위에 놓는다”를 선택할 수 있나요?

A. 네, 선택할 수 있습니다. 그 경우 아무 일도 일어나지 않습니다.

## 「진풍제천의」

[풍뢰 전반](#), [위축](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

Q. 1번째 【사용됨】 효과에 의해 「대폭풍우」 등의 효과에 의한 풍뢰 게이지 상승도 발생하지 않게 되나요?

A. 아니오, 당신이 사용한 다른 여신의 카드가 대전 상태가 되지 않게 될 뿐으로, 효과에 의한 풍뢰 게이지 상승은 통상적으로 수행합니다.

## 우츠로

### 「원월」

[거리확대\(근X\)](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

Q. 대응에 의해 더스트가 11 이하에서 12 이상이 되었다면 데미지는 2/2에서 -/2로 변화하나요?

A. 변화합니다. 더스트에 있는 벚꽃결정의 수에 따라 데미지는 수시로 변경됩니다.

Q. 상대가 「반기의 얽힌독」을 전개중인데요. 더스트가 11 이하일 때 「원월」을 사용하고, 대응에 의해 더스트가 12 이상이 되었어요. 이 공격은 무효화되나요?

A. 네, 무효화됩니다. 더스트가 12 이상인 경우, 「원월」의 데미지는 -/2가 되므로 「반기의 얽힌독」에 의해 무효화됩니다.

Q. 더스트가 11 이하일 때 연화를 달성한 「백드래프트」를 사용 후 「원월」을 사용했어요. 상대가 《대응》으로 「해안에 파랑 일며」를 사용해, 더스트가 12 이상이 되었어요. 데미지는 어떻게 되나요?

A. 오라 데미지가 -이 되었으므로, 「백드래프트」의 데미지 수정이 사라지고, -/2가 됩니다.

## 「검은 파동」



Q. 상대가 오라 데미지를 선택했을 때 손패를 보고 카드를 버리지 않는 것은 가능한가요?

A. 불가능합니다. 상대의 손패가 있는 경우, 선택해서 버림패로 만들 필요가 있습니다.

Q. 손패가 없을 때 오라 데미지를 선택하는 것은 가능한가요?

A. 가능합니다.

Q. 독을 버림패로 만드는 것은 가능한가요?

A. 가능합니다.

Q. 대응에 의해 오라 데미지가 0이 된 경우에도 【공격후】 효과는 발생하나요?

A. 발생합니다. 오라 데미지를 선택했다면 【공격후】 효과가 해결됩니다.

## 「수확」

Q. 상대 오라 등으로부터 벚꽃결정을 더스트로 보내는 것은 누가 선택하나요?

A. 공격을 받은 쪽이 선택합니다.

Q. 오라가 0인 상태로 오라에서 이동시키는 것을 선택할 수 있나요?

A. 할 수 없습니다. 플레이어나 라이프에서 벚꽃결정을 2개 선택해 더스트로 보낼 필요가 있습니다.

Q. 1번째 【공격후】 효과로 「무음벽」 위의 결정을 선택하는 것은 가능한가요?

A. 불가능합니다. 「무음벽」은 데미지를 받을 때만 오라에 있는 것으로 취급합니다.

Q. 2번째 【공격후】 효과로 부여패를 선택하는 것은 어느 쪽인가요?

A. 《공격》을 수행한 쪽입니다.

Q. 벚꽃결정이 1개밖에 놓여 있지 않은 부여패를 선택하는 것은 가능한가요?

A. 가능합니다. 그 경우, 그 1개를 더스트로 이동시키는 것이 됩니다.

## 「중압」

[위축](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

Q. 오라가 0인 상태로 오라에서 이동시키는 것을 선택할 수 있나요?

A. 할 수 없습니다. 플레이어나 라이프에서 벚꽃결정을 1개 선택해 더스트로 보낼 필요가 있습니다.

Q. 「무음벽」 위의 결정을 선택하는 것은 가능한가요?

A. 불가능합니다. 「무음벽」은 데미지를 받을 때만 오라에 있는 것으로 취급합니다.





Q. 더스트가 11일 때 「중압」을 사용한 경우, 상대는 위축되나요?

A. 네. 카드의 효과는 위에서부터 순서대로 해결되므로, 위의 효과로 더스트가 12가 되었기 때문에 회진의 조건이 충족됩니다.

## 「그림자 날개」

Q. 현재 간격이 9일 때 사용하면 어떻게 되나요?

A. 현재 간격은 11이 됩니다.

## 「그림자 벽」

이 카드에 대한 FAQ는 없습니다.

## 「유희주」

Q. 여러 개의 부여가 전개되어 있을 때, 벚꽃결정을 더스트로 옮기는 순서에 따라 【파기시】 효과가 해결되지 않게끔 할 수 있나요?

A. 할 수 없습니다. 부여패에서 벚꽃결정을 더스트로 옮기는 것은 모두 동시에 수행합니다.

## 「회멸」

이 카드에 대한 FAQ는 없습니다.

## 「허위」

Q. 「허위」를 전개중에 상대의 「논파」가 파기된 경우, 봉인되었던 카드는 어떻게 되나요?

A. 봉인된 채로 남습니다. 그것을 알 수 있도록 적절히 따로 놓아 두시기 바랍니다.

Q. 앞선 질문과 같은 방법으로 봉인된 채로 남은 카드가 있어요. 그 후에 「허위」가 없는 상태로, 다시 「논파」를 사용, 그리고 「논파」가 파기된 경우에는 어떻게 되나요?

A. 봉인된 채로 남았던 카드와 이번에 봉인한 카드 양쪽이 모두 버림패로 되 돌아옵니다.

Q. 「압도」의 【파기시】 효과에 대응해서 「허위」를 사용한 경우, 【파기시】 효과에 의한 공격을 무효화할 수 있나요?

A. 할 수 없습니다. 이미 「압도」의 【파기시】 효과에 의한 《공격》이 해결중이므로, 그 대응으로 「허위」를 사용해도 《공격》은 소멸하지 않습니다.

Q. 「허위」에 의해, 이미 놓여 있는 부여패에서 벚꽃결정을 1개 떨어뜨릴 수 있나요?

A. 아니오. 이미 부여패로서 놓인 카드에는 영향을 주지 않습니다.

Q. 제가 「질척이는 속내」를 전개하고, 상대가 「허위」를 전개했어요. 이때 유키히의 카드의 적정거리는 어떻게 되나요?

A. 개페의 적정거리를 합친 후에 거리축소(근1)이 적용됩니다. 예를 들어, 「휘두르기/폭 찌르기」의 적정거리는 「1-2, 4-6」이 됩니다.

## 「종말」

Q. “당신에게 데미지를 1 이상 준 《공격》을 해결한 후”란 어떤 시점인가요?

A. 《공격》의 【공격후】효과까지 해결을 끝낸 후입니다.

Q. 「종말」이 파기될 때 동시에 다른 부여패가 파기되는 경우 어떻게 되나요?

A. 활성 플레이어가 【파기시】효과를 해결하는 순서를 선택합니다. 먼저 「종말」의 【파기시】효과를 해결한 경우, 나머지 부여는 【파기시】효과를 해결하지 않고 버림패(또는 사용된 상태인 비장패)에 놓습니다.

Q. 「종말」의 전개중에 「쿠마스케」를 맞은 경우 어떻게 되나요?

A. 먼저 「쿠마스케」에 의한 데미지를 받은 것에 의해 「종말」의 【전개중】효과가 유발됩니다. 다음으로 「쿠마스케」의 【공격후】효과에 의해 추가 공격이 수행됩니다. 그리고 1번째 추가 공격의 데미지에 의해 「종말」의 【전개중】효과가 다시 유발되어, 그 추가 공격의 해결 후에 「종말」이 파기되어 【파기시】효과에 의해 페이지가 종료됩니다(결과적으로, 2번째 이후의 추가 공격은 수행되지 않습니다).

Q. 상대가 「종말」을 전개중일 때, 개시 페이지에 설치에 의해 《공격》을 수행한 경우, 어떻게 처리되나요?

A. 페이지 종료에 의해 처리를 건너뛰므로 재구성은 수행하지 않습니다. 구체적으로는 설치로 사용한 카드는 버림패가 되고, 재구성에 의한 라이프 지불 등은 발생하지 않습니다.

Q. 「삼라판증」과 「종말」을 전개하고, 「종말」이 파기되었어요. 데미지는 들어가요?

A. 들어가지 않습니다. 부여패가 파기되는 것은 【파기시】효과를 모두 해결한 후입니다. 「종말」의 【파기시】효과에 의해 페이지가 종료된 경우, 「삼라판증」에 의한 데미지 처리를 건너뛰므로 데미지는 들어가지 않습니다.



## 「마식」

Q. 처리를 수행하는 시점은, 간격에 있는 조화결정을 연소됨으로 이동시키는 것과 같다고 생각하면 되나요?

A. 같습니다. 집중력을 얻는 것보다 먼저 효과가 해결됩니다.

## 「좀먹는 먼지」

이 카드에 대한 FAQ는 없습니다.

## 「잔향장치: 쿠루루식」

[종단](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

Q. 독이 손패나 패산 등에 있는 상태로, 종언의 그림자가 되살아나면 어떻게 되나요?

A. 당신이 소유한 독도 게임에서 제외됩니다. 상대의 〈독주머니〉로 되돌아가지 않습니다.

Q. 「궤변」에 의해 상대의 카드가 제 부여패에 있는 상태로, 종언의 그림자가 되살아나면 어떻게 되나요?

A. 당신의 부여패에 있는 상대의 카드도 게임에서 제외됩니다.

Q. 라이라를 깃들이고 있다면, 종언의 그림자가 되살아날 때 비장패에 추가되는 「망아」는 대전되나요?

A. 사용하지 않았으므로 대전되지 않습니다.

## 「망아」

Q. 데미지를 받지 않는다고 했는데, 개시 페이지에 재구성은 수행할 수 있나요?

A. 수행할 수 있습니다.

Q. 「망아」가 사용된 상태로, 상대가 「좀먹는 먼지」를 사용했어요. 어떻게 해결하나요?

A. “데미지를 받지 않는다”고 적힌 경우, 데미지 선택을 포함한 데미지 처리가 수행되지 않습니다. 따라서 「좀먹는 먼지」는 아무것도 하지 않습니다.

Q. 상대의 「망아」가 사용된 상태일 때, 「빅 골~렘」의 1번째 【사용됨】 효과에 의해 자기 패산을 재구성하는 것은 가능한가요?

A. 아니요, 불가능합니다. “데미지를 받지 않는다”에 의해 상대의 라이프에 1 데미지를 주는 것이 실패하므로, “그렇게 한 경우”를 충족하지 않습니다.

Q. 「망아」가 사용된 상태로 비장패에 있어요. 저는 열상을 받나요?

A. 네, 받습니다. 열상은 데미지가 아닙니다.



Q. 망아가 사용된 상태로 비장패에 있어요. 제가 받은 열상이데미지화되는 경우, 어떻게 되나요?

A. 열상 토큰은 제거되지만, 당신은 데미지를 받지 않습니다.

## 「만상을 일그러뜨리는 섬멸의 그림자」

[대응불가](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

## 「스스로를 잊고 정적을 거닐다」

Q. TransForm 카드의 추가기본동작을 수행하는 것을 선택할 수 있나요?

A. 할 수 있습니다.

## 「종언이여, 오라」

[위축](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

## 호노카

### 개화 전반에 대하여

Q. 신라와 호노카를 깃들였고, 상대도 호노카를 깃들이고 있어요. 「인용」으로 상대 호노카의 카드를 사용한 경우에, 제 추가패에 있는 카드와 교환할 수 있나요?

A. 할 수 없습니다.

Q. 「인더스트리아」에 「정령식」이 봉인되어 있어요. 이때 「듀~플리기어」를 사용한 경우에, 그 「듀~플리기어」를 「수호령식」과 교환할 수 있나요?

A. 아니오, 할 수 없습니다. 카드 교환을 수행하려면 양쪽의 명칭이 텍스트에 기재된 것과 정확하게 맞아야 합니다.

## 「정령식」

[대응불가](#), [개화 전반](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

## 「수호령식」

[개화 전반](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.



Q. 대응으로 사용하지 않은 경우에도 교환할 수 있나요?

A. 네, 가능합니다.

## 「돌격령식」

[대응불가\(○○\)](#), [개화 전반](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

Q. 「신령 오우카」로 교환한 후에 패산 아래에 놓지 않아도, 더스트에서 라이프로 벚꽃결정을 이동시키나요?

A. 네. 교환했다면 「신령 오우카」를 패산 아래에 놓든 놓지 않든 화살표 효과를 해결합니다.

Q. 상대의 「돌격령식」을 사용했는데요. 「신령 오우카」로 교환하는 것을 선택해 더스트에서 라이프로 벚꽃결정을 이동시킬 수 있나요?

A. 아니오, 교환할 수 없으므로 화살표 효과도 해결되지 않습니다.

## 「신령 오우카」

[대응불가](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

## 「벚꽃보라」

Q. 제 오라에 빈칸이 없을 때 간격에서 제 오라로 이동시키는 것을 선택할 수 있나요?

A. 네, 할 수 있습니다. 결과적으로 결정의 이동은 발생하지 않습니다.

Q. 상대 오라에 벚꽃결정이 없을 때 상대 오라에서 간격으로 이동시키는 것을 선택할 수 있나요?

A. 네, 할 수 있습니다. 결과적으로 결정의 이동은 발생하지 않습니다.

## 「의기공진」

이 카드에 대한 FAQ는 없습니다.

## 「벚꽃 날개」

[개화 전반](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

## 「재생」

[개화 전반](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.



## 「벚꽃 부적」

[개화 전반](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

Q. 제 턴에 대응이 아니라 그냥 사용하는 것도 가능한가요?

A. 가능합니다. 「아련한 반짝임」과 교환할 수 있습니다.

Q. 비장패에 대응해서 사용할 수 있나요?

A. 사용할 수는 있습니다만 무효화시킬 수는 없습니다. 「아련한 반짝임」과 교환하는 것은 가능합니다.

Q. 독을 덮어서 상대 공격을 무효화할 수 있나요?

A. 독은 덮음패로 만들 수 없으므로, 무효화할 수 없습니다.

## 「아련한 반짝임」

이 카드에 대한 FAQ는 없습니다.

## 「지휘」

[대응불가](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

## 「꽂무니바람」

[거리확대\(원X\)](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

## 「가슴에 의지를」

[개화 전반](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

Q. 「양손에 꽃을」과 교환할 때, 「드레~인 데빌」의 【사용됨】효과의 조건을 충족하나요?

A. 네. 교환 처리 과정에서 「양손에 꽃을」은 일단 사용된 상태가 된 후에 미사용으로 되돌아가므로, 「드레~인 데빌」의 【사용됨】효과의 조건을 충족합니다.

## 「양손에 꽃을」

[개화 전반](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

Q. 1번째 효과에 의해 기본동작 《회감기》를 수행할 때, 「양손에 꽃을」 위로 벚꽃결정을 이동시킬 수 있나요?

A. 아니오, 아직 「양손에 꽃을」 이 사용된 상태가 아니므로, 그 【사용됨】 효과는 유효화되지 않았습  
니다.

Q. 《회감기》를 수행해서, 벚꽃결정을 이 카드 위로도 제 오라로도 이동시키지 않는 것을 선택할 수 있  
나요?

A. 아니오, 벚꽃결정 1개를 더스트에서 당신의 오라로 이동하든지, 벚꽃결정 1개를 더스트 또는 당신의 오  
라에서 이 카드 위로 올리든지 선택하시기 바랍니다.

Q. 더스트가 없는 경우에도, 《회감기》에 의해 제 오라에서 이 카드 위로 벚꽃결정을 놓는 것을 선택할 수  
있나요?

A. 네, 선택할 수 있습니다.

Q. 더스트가 없는 경우에도, 《회감기》에 의해 더스트에서 이 카드 위로 벚꽃결정을 놓는 것을 선택할 수  
있나요?

A. 아니오, 벚꽃결정이 이동하지 않는 기본동작을 선택하는 것은 불가능합니다.

Q. 제 오라가 없는 경우에도, 《회감기》에 의해 제 오라에서 이 카드 위로 벚꽃결정을 놓는 것을 선택할  
수 있나요?

A. 아니오, 벚꽃결정이 이동하지 않는 기본동작을 선택하는 것은 불가능합니다.

Q. 「수호령식」 등의 더스트→오라: 1의 화살표 효과로 이 카드 위에 벚꽃결정을 놓을 수 있나요?

A. 아니오, 기본동작 《회감기》가 아니므로 할 수 없습니다.

Q. 「그리고 새로운 개막을」과 교환할 때, 「드레~인 데빌」의 【사용됨】 효과의 조건을 충족하나요?

A. 교환 처리 과정에서 「그리고 새로운 개막을」은 사용된 상태로 비장패에 추가된 후에 미사용으로 되돌  
아가므로, 「드레~인 데빌」의 【사용됨】 효과의 조건을 충족합니다.

Q. 「생체활성」으로 미사용 상태로 되돌아간 경우, 벚꽃결정은 어떻게 되나요?

A. 벚꽃결정은 「양손에 꽃을」과 연결된 채로 〈비장패〉 영역에 남습니다. 다시 사용하면 「양손에 꽃  
을」로 벚꽃결정을 옮길 수 있습니다.

Q. 「리게이너~」로 다시 사용했을 경우, 벚꽃결정은 어떻게 되나요?

A. 벚꽃결정은 「양손에 꽃을」과 연결된 채로 〈비장패〉 영역에 남습니다.

「그리고 새로운 개막을」



[대응불가](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

Q. 영역이란 무엇인가요?

A. 이 게임에서 영역이란, 〈간격〉, 〈라이프〉 (2곳), 〈오라〉 (2곳), 〈플레이어〉 (2곳), 〈더스트〉, 〈패산〉 (2곳), 〈버림패〉 (2곳), 〈덮음패〉 (2곳), 〈부여패〉 (2곳), 〈손패〉 (2곳), 〈비장패〉 (2곳), 〈추가패〉 (2곳), 〈봉인〉, 〈사용중〉, 〈공격중〉, 〈게임 바깥〉을 가리킵니다. 양 플레이어가 깃들인 여신에 따라 〈독주머니〉, 〈머신〉, 〈연소됨〉, 〈추억〉, 〈병사〉, 〈토양〉, 〈구상〉, 〈달성 완료〉, 〈위증중〉, 〈유물〉, 〈플로우〉가 존재하는 경우도 있습니다. (각각 최대 2곳). 이 중에서 종료 페이지에 벚꽃결정이 존재할 수 있는 영역은 〈간격〉, 〈라이프〉 (2곳), 〈오라〉 (2곳), 〈플레이어〉 (2곳), 〈더스트〉, 〈부여패〉 (2곳), 〈비장패〉 (2곳), 〈게임 바깥〉, 〈플로우〉 (최대 2곳), 〈로스트〉의 총 12~15곳입니다.

## 「이 깃발의 이름 아래」

Q. 버림패에 있는 《부여》 카드를 선택해서, 그 위에 벚꽃결정을 놓을 수 있나요?

A. 아니오, 할 수 없습니다. 버림패에 있는 《부여》 카드는 부여패가 아닙니다.

Q. 빈틈을 가진 부여패를 선택했는데, 대응에 의해 그 부여패가 덮음패가 되었어요. 이 경우에 어떻게 되나요?

A. 이동시킬 부여패가 존재하지 않으므로, 통상적인 데미지 처리를 수행합니다.

## 「사계는 다시 돌아온다」

Q. 「사계는 다시 돌아온다」의 3번째 효과를 쓸 때, 덮음패로 만들 카드를 독으로 선택할 수 있나요?

A. 독은 덮음패로 만들 카드로 선택할 수 없습니다.

Q. 〈머신〉 영역에 「Form: YAKSHA」가 존재하고, 조화결정이 없어요. 「사계는 다시 돌아온다」의 3번째 효과는 어떻게 해결되나요?

A. 그 경우에도 손패를 1장 덮음패로 만들지 않으면 안 됩니다. 그러나 「Form: YAKSHA」의 【상시】 효과에 의해 기본동작을 수행할 수 없으므로, 《회감기》를 수행할 수도 없습니다.

Q. 「독 안개」를 사용해서 상대 〈손패〉 영역으로 독을 이동시켰어요. 「사계는 다시 돌아온다」의 【사용됨】 효과가 발생하나요?

A. 발생하지 않습니다. 독은 〈추가패〉 영역에서가 아니라 〈독주머니〉 영역에서 이동했기 때문입니다.

Q. 「Julia's BlackBox」의 효과로 TransForm했어요. 「사계는 다시 돌아온다」의 【사용됨】 효과는 발생하나요?

A. 발생합니다. TransForm에 의해, 어떤 TransForm 카드가 〈추가패〉 영역에서 〈머신〉 영역으로 이동했기 때문입니다.



Q. 「Quick Change」의 효과로 TransForm 카드를 봉인했어요. 「사계는 다시 돌아온다」의 【사용됨】 효과는 발생하나요?

A. 발생합니다.

Q. 징병에 의해 병사를 징병 상태로 만들 때, 「사계는 다시 돌아온다」의 【사용됨】 효과는 발생하나요?

A. 발생하지 않습니다. 병사는 〈추가패〉 영역과 관련이 없습니다.

Q. 구상을 준비할 때, 「사계는 다시 돌아온다」의 【사용됨】 효과는 발생하나요?

A. 〈추가패〉에서 준비했다면 발생합니다.

## 「만개한 꽃길에서」

Q. 오라에 벚꽃결정 4개와 동결 토큰 1개가 놓여 있어요. 개시 페이지에 「만개한 꽃길에서」 위의 벚꽃결정은 어떻게 되나요?

A. 오라로 이동하려 합니다만 실패합니다. 결과적으로 「만개한 꽃길에서」 위에 남습니다.

## 「벚꽃 쌍검」

[개화 전반](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

## 「그림자 양손」

[개화 전반](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

## 「나 홀로 눈이 뜨여」

[개화 전반](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

## 「자취를 뒤따르며」

[개화 전반](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

## 「그림자 마주보며」

[개화 전반](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.



## 「벚꽃은 눈부시게 빛나리」

[초극](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

## 「서로의 떨어진 손을 맞잡네」

이 카드에 대한 FAQ는 없습니다.

## 「오래된 낡은 길을 걸으리」

Q. “상대는 다음번 메인 페이지를 잃는다”란 무슨 뜻인가요?

A. 다음 상대 턴 개시 페이지 후, 메인 페이지를 수행하지 않고, 종료 페이지를 수행합니다. 잃어버린 페이지에 수행되어야 했을 처리는 모두 소멸합니다.

## 코르누

### 동결 전반에 대하여

Q. 제가 코르누를 깃들이지 않은 상태로, 「인용」 등으로 상대 코르누 카드를 사용했어요. 상대는 동결되나요?

A. 동결됩니다.

Q. 동결된 상태로 「Stunt」를 사용해서 오라에 있는 빗꽃결정을 플레어로 이동시킬 수 있나요?

A. 할 수 있습니다. 「Stunt」는 어디까지나 화살표 효과에 의한 빗꽃결정의 이동이므로 기본동작 《품기》가 아닙니다. 반대로 「Stunt」에 의해 동결 토큰을 제거할 수는 없습니다.


Q. “상대의 오라에 빈칸이 없다”는 것은 무슨 뜻인가요?

A. “상대의 오라에 빈칸이 없다”란, 상대 오라에 놓인 빗꽃결정과 동결 토큰의 총 숫자가 상대 오라의 상한 이상이라는 것을 뜻합니다.

## 「눈 칼날」

[동결 전반](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

## 「선회날」

Q. 「모듈르~」를 전개중인 상대가, 《행동》인 대응 카드로 대응했어요. 「모듈르~」의 【전개중】 효과와 「선회날」의 【상시】 효과의 해결 순서는 어떻게 되나요?

A. 활성 플레이어가 선택해서 해결합니다.

Q. 「선회날」에 의한 《공격》에 대응해서 「토비카게」로 어떤 카드를 사용했어요. 「선회날」의 【상시】 효과는 몇 번 발생하나요?

A. 2번 발생합니다. 「토비카게」에 의해 사용된 카드는 「선회날」에 대응하고 있는 것으로 취급하므로, 그 해결 후에 「선회날」의 【상시】 효과가 발생합니다. 그 후, 「토비카게」의 해결이 종료되는 것에 의해, 「선회날」의 【상시】 효과가 한 번 더 발생합니다.

## 「검의 춤」

[동결 전반](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

## 「눈 타기」

[동결 전반](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

## 「절대영도」

[전력화](#), [동결 전반](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

Q. 간격이 10일 때 전력화를 적용해서 이 카드를 사용했어요. 상대는 동결되나요?

A. 네. 상대 오라에 빈칸이 있다면 그것이 없어질 때까지 동결됩니다.

Q. 대응으로 사용하면서 전력화를 적용할 수 있나요?

A. 아니요, 불가능합니다. 전력화는 자신의 메인 페이즈에 전력행동을 선택하고 사용했을 때에만 적용됩니다.

## 「동상」

[동결 전반](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

Q. “기본동작 《품기》를 수행할 수 없다”란 무슨 의미인가요?

A. 기본동작에 의해, 오라에서 플레이어로 벚꽃결정을 1개 이동시키는 것도, 오라에서 동결 토큰을 1개 제거하는 것도 할 수 없게 됩니다.

## 「서리 가시덤불」

[동결 전반](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.



Q. 같은 턴 동안에, 비장패에 의한 《공격》을 수행하고 나서 비장패가 아닌 《공격》을 수행한 경우, 후자는 「서리 가시덤불」에 의해 +1/+1 되나요?

A. 네, 됩니다.

## 「콘루 루안페」

[동결 전반에 대한 FAQ](#)도 참조하시기 바랍니다.

## 「레타르 레라」

[동결 전반에 대한 FAQ](#)도 참조하시기 바랍니다.

## 「우파스 톨」

[동결 전반에 대한 FAQ](#)도 참조하시기 바랍니다.

## 「포루차르 토」

[동결 전반에 대한 FAQ](#)도 참조하시기 바랍니다.

Q. 「풍마전회」가 사용된 상태인데요. 「포루차르 토」를 자신의 【상시】 효과에 의해 《대응》을 가진 것처럼 사용하면, 소모값은 얼마가 되나요?

A. 3입니다. 자신의 【상시】 효과로 4를 대입하고 나서, 「풍마전회」의 【사용됨】 효과로 1 감소합니다.

Q. 「그랑 걸리버~」가 사용된 상태인데요. 「포루차르 토」를 자신의 【상시】 효과에 의해 《대응》을 가진 것처럼 사용하면, 소모값은 얼마가 되나요?

A. 0입니다. 소모값에 대한 대입은 반드시 가장 작은 것만이 적용됩니다.

## 야츠하

### 거울상 전반에 대하여

Q. 거울수를 셀 때, 「무음벽」이나 「유향벽」 위에 놓인 벚꽃결정을 오라에 있는 것으로 보나요?

A. 아니요, 데미지 해결이 아니므로 그렇게 보지 않습니다.

## 「별의 손톱」

[대응불가\(○○○\)](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.



## 「어둠의 아가리」

위축, 대응불가(○○), 거울상 전반에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

## 「거울의 악마」

Q. 제 라이프가 1일 때 「거울의 악마」를 사용해서 상대 라이프를 0으로 만든 경우, 승패는 어떻게 되나요?

A. 「거울의 악마」의 데미지에 의해 상대 라이프가 0이 된 순간에 승패 판정을 해서 승리합니다. 이는 【공격후】 효과의 해결 전에 수행되므로 당신의 라이프가 0이 되는 일은 일어나지 않습니다.

## 「환영보법」

Q. 아래쪽 효과를 선택했고, 간격에 벚꽃결정이 없어요. 이때 이탈하는 경우, 현재 간격은 어떻게 되나요?

A. 현재 간격은 그대로 0입니다. 이탈에 의해 간격에 벚꽃결정이 1개 놓였지만, 거기서 간격이 1 줄어드므로 0이 됩니다.

Q. 아래쪽 효과를 선택했고, 현재 간격이 9(간격에 벚꽃결정이 10개)일 때 후퇴는 가능한가요?

A. 아니요, 불가능합니다. 간격에 놓을 수 있는 벚꽃결정의 상한은 10개이므로 그 이상 놓게 되는 이동은 불가능합니다.

Q. 현재 간격이 10일 때 사용하고, 위쪽 효과를 선택한 경우 어떻게 되나요?

A. 현재 간격은 11이 됩니다.

## 「의지」

이 카드에 대한 FAQ는 없습니다.

## 「계약」

Q. 「계약」을 사용하고 다음번 종료 페이지에 「빅 골~렘」이나 「지휘」 등으로 서로의 플레이어가 변화했어요. 어떻게 되나요?

A. 먼저 활성 플레이어가 종료 페이지에 발생하는 효과의 해결 순서를 결정하고, 이를 토대로 「계약」의 효과 해결 시의 플레이어를 참조합니다. 예를 들어 원래 양쪽의 플레이어가 2였을 때 먼저 「빅 골~렘」의 효과를 해결했다면, 상대의 플레이어가 더 많아지므로 「계약」의 효과는 해결되지 않습니다.



Q. 「계약」을 사용한 후, 그 페이지 도중에 “현재 페이지를 종료”하는 효과가 해결되었어요. 다음 종료 페이지에 「계약」의 “다음번 종료 페이지에~” 효과는 해결되나요?

A. 조건을 충족했다면 해결됩니다. 미래에 예약된 효과는 “페이지를 종료한다” 효과에 의해 소멸되지 않습니다.

Q. 「계약」을 사용한 후, 그 페이지 도중에 「계약」 카드를 다른 영역으로 이동시켰어요. 다음 종료 페이지에 「계약」의 “다음번 종료 페이지에~” 효과는 해결되나요?

A. 조건을 충족했다면 해결됩니다. 해결 시점에 카드 텍스트가 유효하지 않더라도 해결됩니다.

## 「들러붙는 꽃」

[빈틈](#), [거울상 전반](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

Q. 「들러붙는 꽃」을 사용할 때 오라에서 벚꽃결정을 이 위에 놓는 것으로 거울수가 변화한 경우에, 놓아야 할 벚꽃결정의 총 숫자는 변화하나요?

A. 아니오. 봉납 수치는 「들러붙는 꽃」을 사용하는 시점에서의 거울수에 의해 결정됩니다.

Q. 「들러붙는 꽃」의 【파기시】 효과에 의한 《공격》에 오라 데미지를 선택하고, 이어서 「참격난무」가 사용된 경우에, 「참격난무」에 의한 《공격》의 데미지는 어떻게 되나요?

A. 4/3이 됩니다. 이 턴 오라에 0 데미지를 주었으므로, 「참격난무」 자신의 【상시】 효과에 의한 수정을 받습니다.

## 「두잎 거울의 재앙신」

Q. 풍신 게이지, 뇌신 게이지가 모두 4인 플레이어가 사용한 「풍뢰격」을 복제한 경우의 《공격》의 데미지는 얼마인가요?

A. 4/2가 됩니다. 대응한 플레이어가 라이라를 깃들였든 깃들이지 않았든 변하지 않습니다.

Q. 서로의 라이프가 3 이하일 때 사용된 「일섬」을 복제한 경우의 《공격》의 데미지는 얼마인가요?

A. 3/2가 됩니다. 복제한 《공격》은 【상시】 효과를 갖지 않습니다.

Q. 서로 「이중주: 탄주빙명」이 사용된 상태일 때 사용된 「참」(3/2)을 복제한 경우의 《공격》의 데미지는 얼마인가요?

A. 3/3이 됩니다. 3/2에 대응한 플레이어의 「이중주: 탄주빙명」의 【사용됨】에 의한 수정이 더해집니다.

Q. 「크림슨 제로」를 복제한 경우, 상대는 양쪽 데미지를 선택하지 않으면 안 되나요?

A. 아니오, 【상시】 효과를 갖지 않는 2/2 《공격》이므로, 상대는 어느 한쪽의 데미지를 선택해 받는 것이 됩니다.

Q. 「입론」을 복제한 경우 어떻게 되나요?

A. 서로의 패산 장수를 따지지 않고, 2/-의 《공격》으로 해결됩니다.

Q. 집중력이 2인 상태로 「빚어내리기」를 복제한 경우, 【공격후】 효과는 어떻게 되나요?

A. “이 카드”는 그 효과를 가진 《공격》 카드를 가리키므로, 복제의 【공격후】 효과는 아무것도 하지 않습니다.

Q. 「선회날」에 대응해서 복제한 경우, 「선회날」의 【상시】 효과는 몇 번 발생하나요?

A. 1번입니다. “대응한 카드”는 「두잎 거울의 재앙신」 뿐입니다.

Q. 순풍인 상대가 사용한 「수뢰구」를 역풍인 제가 복제한 경우 어떻게 되나요?

A. 2/2가 되고, 【공격후】 효과도 유효합니다.

## 「네잎 거울의 전래동요」

[카드를 사용하는 효과](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

Q. 「이완독」이나 「기병」을 선택한 경우 어떻게 되나요?

A. 그 위의 빗꽃결정을 모두 더스트로 보내고, 【파기시】 효과를 해결하나, 그 후 그 카드를 사용할 수는 없습니다. 부여패가 파기된 후, 그 카드가 어느 쪽 버림패에도 없기 때문입니다.

Q. 종단을 가진 부여패를 선택해 사용한 경우, 어떻게 되나요?

A. 종단을 가진 카드를 사용했으므로, 그 턴 동안 당신은 기본동작과 카드 사용을 할 수 없게 됩니다.

Q. 「압도」를 선택하고, 그 【파기시】 효과에 의한 《공격》에 「절창절화」로 대응을 당해서 현재 페이지가 종료된 경우에, 「압도」를 사용하는 것은 가능한가요?

A. 페이지가 종료되었기 때문에 사용할 수 없습니다. 「압도」는 버림패에 남습니다.

## 「여섯잎 거울의 별바다」

[초극](#), [대응불가\(○○\)](#), [거울상 전반](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

## 「여덟잎 거울의 저편」

[종단](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

Q. “당신의 카드”란 무엇인가요?

A. “당신의 카드”란, 보유자가 당신인 카드를 가리킵니다.



Q. 제가 「여덟잎 거울의 저편」을 전개중에, 「인용」 등으로 상대 카드를 사용한 경우 어떻게 되나요?

A. 사용한 카드는 “당신의 카드”가 아니므로, 화살표가 양방향이 되지 않습니다.

Q. 제가 「여덟잎 거울의 저편」을 전개중에, 상대가 「인용」 등으로 제 카드를 사용한 경우에는 어떻게 되나요?

A. 사용된 카드는 “당신의 카드”이므로, 화살표가 양방향입니다.

Q. 제가 「여덟잎 거울의 저편」을 전개중에, 상대방으로부터 독을 받은 경우에는 어떻게 되나요?

A. 넘겨받은 독은 “당신의 카드”가 되므로, 화살표는 양방향입니다. 「환각독」은 해결 도중에 상대의 독주머니로 돌아가 “당신의 카드”가 아니게 되지만, 화살표는 양방향입니다.

Q. 세기의 대발견을 수행해서 상대가 안전구축에서 선택하지 않은 비장패를 얻었어요. 이것들은 「여덟잎 거울의 저편」을 전개하면 어떻게 되나요?

A. 그것들은 “당신의 카드”가 되었으므로, 화살표는 양방향입니다.

Q. 「여덟잎 거울의 저편」전개중, 「Form: GARUDA」에 의한 추가기본동작 「Delta-Wing」은 어떻게 되나요?

A. TransForm 카드는 카드가 아니므로, 화살표는 양방향이지 않습니다.

Q. 제가 「여덟잎 거울의 저편」을 전개중에, 「벚꽃보라」를 사용한 경우 어떻게 되나요?

A. 상대방에게 「간격↔자신/오라: 1」, 「상대/오라↔간격: 1」 중에서 선택하게 한 후, 당신이 벚꽃결정을 이동시킬 방향을 결정합니다.

Q. 제가 「여덟잎 거울의 저편」을 전개중에, 운명 카드의 효과는 어떻게 되나요?

A. 운명 카드는 카드가 아니므로, 화살표는 양방향이지 않습니다.

## 「여덟잎 거울의 허무한 벚꽃」

[종단](#), [간격제한\(X-Y\)](#), [위축](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

## 「성신의 갈퀴손」

이 카드에 대한 FAQ는 없습니다.

## 「심연의 입구」

[대응불가](#), [거울상 전반](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

## 「진정한 괴물」





이 카드에 대한 FAQ는 없습니다.

## 「환영연계」

이 카드에 대한 FAQ는 없습니다.

## 「결의」

거울상 전반에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

## 「맹약」

이 카드에 대한 FAQ는 없습니다.

## 「허무로 물들이는 꽃」

Q. 완전태로 만든 카드가 정확히 3장일 때 이 카드가 파기되었어요. 3장 이하일 때의 효과를 해결하는 것으로 4장 이상일 때의 효과를 해결할 수 있나요?

A. 아니오, 할 수 없습니다. 【파기시】 효과의 해결에 들어간 시점의 완전태 장수를 참조하여, 어느 쪽 효과를 해결할지 결정합니다.

## 「낮선 세계」

Q. 《공격》 카드를 사용하고, 대응에 의해 그 《공격》이 실패했어요. 그 후 이 카드를 사용했을 때 게임 바깥에서 벚꽃결정을 봉납할 수 있나요?

A. 아니오, 봉납할 수 없습니다. 《공격》이 실패해도 카드는 사용한 것으로 간주합니다.

Q. 위증을 선언하고, (상대의) 반증이 성공했어요. 그 후 이 카드를 사용했을 때 게임 바깥에서 벚꽃결정을 봉납할 수 있나요?

A. 네, 이번 게임 도중 아직 다른 카드를 사용하지 않았다면 할 수 있습니다. 반증이 성공한 경우, 그 위증은 카드 사용으로 세지 않습니다.

## 「색채로 물드는 세계」

Q. 한번 여로를 출발한 후 다시 한번 이 카드를 사용한 경우에는 어떻게 되나요?

A. 아무 일도 일어나지 않습니다. 여로의 출발은 그 게임 도중 아직 여로를 출발하지 않은 경우에만 해결됩니다.

Q. 귀로 효과의 해결 직후의 자신의 개시 페이지에는 「그녀로서의 벚꽃 내리는 시대」가 아직 미사용인 데요, 초조 데미지가 발생하나요?

A. 네, 패산에서 카드를 뽑을 수 없으므로 초조 데미지를 받습니다.

## 「그녀로서의 벚꽃 내리는 시대」

Q. 〈추억〉에서 카드를 손패로 되돌릴 때, 야츠하의 카드라면 반드시 공개해야만 하나요?

A. 아니오, 공개하지 않기로 선택할 수 있습니다. 그 경우 완전태로 만드는 처리는 수행하지 않습니다.

Q. 패산에 카드가 있는 상태라도 〈추억〉에서 카드를 손패로 되돌리는 것을 선택할 수 있나요?

A. 네, 할 수 있습니다.

Q. 패산에서 카드를 뽑을 때, 〈추억〉에 카드가 없는 상태라도 추억에서 손패로 카드를 되돌리는 것을 선택할 수 있나요?

A. 아니오, 할 수 없습니다.

## 「그녀로서의 자아와 결의」

Q. 손패에 있는 야츠하의 카드를 공개했어요. 그것을 완전태로 만들지 않기로 선택할 수 있나요?

A. 아니오, 선택할 수 없습니다. 공개한 카드를 완전태로 만들 수 있다면 반드시 교환해야 할 필요가 있습니다.

Q. 버림패에 있는 이미 완전태인 야츠하의 카드를 공개할 수 있나요?

A. 네, 할 수 있습니다. 그 카드는 교환되지 않지만 패산 맨 위에 놓을 수 있습니다.

Q. 이 턴에 이미 「해안에 파랑 일며」를 대응으로 사용했어요. 상대의 《공격》에 대해 이 카드의 【사용됨】 효과를 적용할 수 있나요?

A. 네, 할 수 있습니다. 【사용됨】 효과는 카드의 사용이 아닙니다.

Q. (다른 공격에) 대응하고 있는 《공격》에 대해서 【사용됨】 효과를 적용할 수 있나요?

A. 아니오, 할 수 없습니다. 대응하고 있는 《공격》에 대해 대응 카드를 선택하는 절차가 존재하지 않으므로, 그 절차를 치환하는 이 카드의 【사용됨】 효과도 적용되지 않습니다.

Q. 「새벽」에 대해서 【사용됨】 효과를 적용했어요. 어떻게 되나요?

A. 「새벽」은 무효화됩니다. 【사용됨】 효과는 대응이 아니므로 「새벽」의 【상시】 효과로 인한 치환이 일어나지 않습니다.



## 항해 전반에 대하여

Q. 직전 턴에 상대방부터 공격을 받았지만, 대응으로 무효화했어요. 이 턴에는 순풍인가요?

A. 아니오, 《공격》이 무효화되었다 해도, 공격을 받았었다면 이 턴에는 역풍이 됩니다.

Q. 직전 턴에 상대의 카드 효과에 의한 《공격》이, 적정거리 바깥이어서 실패했어요. 이 턴에는 역풍인가요?

A. 아니오, 다른 공격을 받지 않았다면 순풍입니다. 적정거리의 확인에 의해 효과가 부정 사용이 되어 《공격》이 소거된 경우, 공격을 하지 않은 것이 됩니다.

Q. 선공 플레이어의 제1턴에는 순풍인가요?

A. 네. 두 플레이어 모두 순풍입니다.

Q. 하츠미를 깃들이지 않은 플레이어가 하츠미의 카드를 사용했을 때, 순풍/역풍의 상태는 어떻게 되나요?

A. 어느 한쪽 플레이어가 하츠미를 깃들인 경우, 양쪽 플레이어가 독립적인 순풍/역풍 상태를 갖습니다. 질문의 상황에서는 카드를 사용한 플레이어가 순풍/역풍인지 참조합니다.

Q. 상대 턴에 하츠미의 카드를 사용하는 경우, 순풍/역풍의 상태는 어떻게 되나요?

A. 직전 턴(즉 당신의 턴)에 상대방부터 공격을 받았다면 역풍이고, 그렇지 않다면 순풍입니다.

## 잠수 전반에 대하여

Q. 잠수 해결에 의해 상대의 공격이 실패하고, 그 후 추가로 상대가 공격을 수행했어요. 다음 턴은 역풍인가요?

A. 아니오, 순풍이 됩니다. 잠수 해결에 의해 공격이 실패한 경우, 효과에 의해 순풍이 되는 것이 확정됩니다.

Q. 잠수 효과와 그에 의해 재기된 「오요기비 포화」의 【상시】 효과에 의한 기본동작에 의해 상대 공격의 간격에서 벗어났어요. 다음 턴은 순풍이 되나요?

A. 네, 됩니다. 「오요기비 포화」에 의한 기본동작은, 끼어들기 해결 규칙에 의해 잠수의 간격 확인보다 먼저 수행됩니다.

Q. 잠수 해결에 의해 상대 공격이 실패했어요. 상대는 이 턴 공격을 한 것으로 치나요?

A. 아니오, 치지 않습니다.

Q. 제 턴에 제가 잠수를 수행한 후, 그 턴 동안 상대가 카드를 사용했어요. 어떻게 되나요?

A. 당신의 턴이더라도, 상대가 카드를 사용했다면 상대의 카드를 해결하기 전에 잠수가 해결됩니다.



Q. 이미 잠수 상태인 동안 잠수하려고 하는 경우, 어떻게 되나요?

A. 아무 일도 일어나지 않습니다.

Q. 하츠미를 깃들이지 않은 플레이어가 하츠미의 카드를 사용해서 잠수하려고 하는 경우, 어떻게 되나요?

A. 그 플레이어는 잠수 상태가 됩니다. (하츠미를 깃들인 플레이어의 잠수 카드를 빌려서 잠수 상태를 표시하시기 바랍니다.)

## 「수뢰구」

[항해 전반](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

## 「수류」

[항해 전반](#), [전력화](#), [대응불가\(○○\)](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

Q. 「까치발 걸음」이나 간격-1 토큰 등에 의해, 간격에 빈칸이 없는 상태로 「수류」를 전력행동으로 사용한 경우, 간격으로 이동할 수 없는 분량의 데미지나 벚꽃결정의 이동은 어떻게 되나요?

A. 이동할 수 없는 분량의 데미지나 벚꽃결정은 원래 영역에 남습니다.

## 「강산」

[항해 전반](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

## 「해일」


[항해 전반](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

## 「준비만전」

[항해 전반](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

## 「나침반」

[이 효과가 중첩되면 상쇄된다](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

Q. 제가 「질척이는 속내」를, 상대가 「나침반」을 전개하고 있어요. 적정거리 수정은 어떤 순서로 적용  
되나요? 

A. 「질척이는 속내」가 먼저, 「나침반」이 나중입니다.

Q. 제가 「나침반」을, 상대가 「꿈무니바람」을 전개하고 있어요. 상대의 「흐르는 연주」의 적정거리는 어떻게 되나요?

A. 적정거리를 갖지 않는 《공격》에 거리확대는 적용되지 않으므로, 결과적으로 적정거리를 갖지 않습니다.

## 「파도 부르기」

[항해 전반](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

## 「이사나 해역」

[항해 전반](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

## 「오요기비 포화」

Q. 【상시】 효과에 의한 기본동작으로 「Beta-Edge」 등을 선택할 수 있나요?

A. 네, 선택할 수 있습니다.

## 「카라하리 등대」

[항해 전반](#), [위축](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

Q. 「카라하리 등대」로 버림패로 만드는 카드 관련 판정은 어떻게 되나요?

A. 다음과 같습니다.

- 연소, 원심 등의 사용 조건은 충족해야 합니다.
- 연화 등으로 셀 수 있습니다.
- 대전됩니다.
- 연소를 가진 카드라면 조화결정은 연소됩니다.
- 종단을 가진 카드를 버림패로 만들었더라도 종단은 적용되지 않습니다.
- 《행동》 카드를 버림패로 만든 경우, 「모듈르~」와 같이 “해결한 후”라고 적힌 효과는 해결되지 않습니다.
- 《부여》 카드를 버림패로 만든 경우, 그 자신의 【전개시】, 【전개중】, 【파기시】 효과나 “부여 패가 파기될 때”라고 적힌 효과는 발생하지 않습니다.
- 전력행동을 선택하고 《전력》 카드를 버림패로 만든 경우, 추가로 아무것도 할 수 없습니다.
- 《공격》이 아닌 카드로 위증하고 반증되지 않았을 경우, 그 카드는 해결하지 않고 버림패가 됩니다.

Q. 잠수 중이고, 「카라하리 등대」가 사용된 상태로 상대의 턴에 상대가 손패에서 《행동》카드를 사용했어요. 잠수는 해결되나요?

A. 아니요, 되지 않습니다. 잠수는 카드가 해결되는 경우에 그 직전에 끼어들어 해결됩니다. 카드가 해결되지 않았다면 잠수는 그대로입니다.

## 「미오비키 항로」

[위축](#), [항해 전반](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

Q. 자신의 효과로 사용될 때마다, 연화의 카드 사용 장수로 세나요?

A. 네, 셉니다.

Q. 자신의 효과로 사용될 때마다, 라이라를 깃들이고 있다면 대전되나요?

A. 네, 됩니다.

## 「잠뢰」

[빈틈](#), [대응불가](#), [잠수 전반](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

## 「사기리 해역」

Q. 제가 「사기리 해역」과 「나침반」을 전개중인데요. 상대의 「수리검」의 적정거리는 어떻게 되나요?

A. 3만으로 됩니다. 먼저 「사기리 해역」의 효과 적용을 수행하는가를 판정하고, 그 후 「나침반」의 효과와 동시에 적용됩니다. 그 결과 적정거리 4와 5를 잃고, 3만 남습니다.

Q. 제가 「사기리 해역」을, 상대가 「나침반」을 전개중인데요. 상대의 「참」의 적정거리는 어떻게 되나요?

A. 3, 5가 됩니다. 적정거리를 추가하는 효과를 모두 적용한 후, 적정거리를 소거하는 효과를 적용합니다. 따라서 3-5가 된 후에, 3개 이상의 적정거리를 가지므로 4가 소거됩니다.

## 「와다나카 항로」

[위축](#), [항해 전반](#), [잠수 전반](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.



## 미즈키

## 통솔 전반에 대하여

Q. “손패를 1장 선택한다” 등의 효과로 병영에 있는 징병된 상태의 카드를 선택할 수 있나요?

A. 아니오, 병영에 있는 징병된 상태의 카드는 손패에 있지 않습니다.

Q. 라이라를 깃들인 경우, 병사는 대전되나요?

A. 아니오, 되지 않습니다. 병사는 사용자 정보를 갖지 않습니다.

## 부동 전반에 대하여

Q. 턴 시작 시 간격에서 한 번 이동한 후에 원래 간격으로 돌아온 경우, 부동의 조건을 충족하나요?

A. 아니오, 간격이 변화한 적이 있다면 조건을 충족하지 않습니다.

Q. 코다마는 누구인가요?

A. 공식 소설 「여덟잎 거울의 허무한 벚꽃」에 등장하는, 미즈키와는 별개의 여신입니다. 간략한 정보는 「풍화청천」에 실려 있습니다.

## 「진두」

[통솔 전반](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

## 「반공」

[전력화](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

## 「쏘아 떨구기」

[부동 전반](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

## 「호령」

[통솔 전반](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

## 「방벽」

[종단](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

Q. 상대가 이 턴에 대응한 경우에도 《공격》을 무효화할 수 있나요?

A. 네, 할 수 있습니다. 당신이 대응했는지만을 따집니다.



## 「제압전진」

[통솔 전반](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

Q. 현재 간격이 달인의 간격 이하일 때에도, 《전진》을 수행하는 선택지를 선택할 수 있나요?

A. 선택할 수 있습니다만, 벚꽃결정을 간격에서 오라로 이동시키는 것은 불가능합니다.

## 「전장」

[부동 전반](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

Q. 《공격》에의 대응에 의해 간격이 변화한 경우, 「전장」의 【전개중】 효과에 의한 수정은 사라지나요?

A. 아니오, 「전장」의 수정은 《공격》 카드를 사용한 시점만을 따집니다.

## 「하치류 천주각」

[종단](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

Q. 「쏘아 떨구기」, 「투신」은 다른 여신의 카드인가요?

A. 네, 그것들은 미즈키가 아니라 코다마의 카드입니다.

## 「히자마루 삼중루」

Q. 개시 페이지에 공격을 한 경우, 메인 페이지에 사용할 수 있나요?

A. 아니오, 사용할 수 없습니다.

Q. 「라스트 리서~치」나 「네잎 거울의 전래동요」 등의 카드가, 해결 도중에 종단을 얻은 경우, 「히자마루 삼중루」는 재기되나요?

A. 아니오, 되지 않습니다. 카드를 사용하는 시점에 그 카드가 종단을 갖고 있는 경우에만 재기됩니다.

## 「타테나시 대수문」

[종단](#), [통솔 전반](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

Q. 「타테나시 대수문」으로 병영에 「우산 돌리기」를 놓았어요. 이 상태로 우산 개폐를 수행한 경우, 병영에서 「우산 돌리기」를 공개해서 효과를 얻을 수 있나요?

A. 아니오, 할 수 없습니다. 병영에 있는 카드는 손패에 있지 않으므로 「우산 돌리기」를 공개하는 것은 불가능합니다.



Q. 「타테나시 대수문」으로 병영에 놓은 통상패를 사용한 경우, 어떻게 되나요?

A. 통상적으로 버림패로 갑니다.

## 「투신」

[부동 전반](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

Q. 《공격》에의 대응에 의해 간격이 변화한 경우, 【상시】 효과에 의한 수정은 사라지나요?

A. 네, 사라집니다.

Q. 라이라를 깃들인 경우, 대전되나요?

A. 네. 병사가 아니라 코다마의 카드이므로 대전됩니다.

## 「야마시로 미즈키의 전투의 함성」

[종단](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

Q. 버림패 등에 있는 《전력》카드도 서브타입 《전력》을 잃나요?

A. 네.

Q. 서브타입 《전력》을 잃은 카드를 사용했을 때, 「빅 골~렘」의 【사용됨】 효과는 발생하나요?

A. 하지 않습니다.

Q. 전력화를 가진 카드를 전력행동으로 사용한 경우, 이 카드의 2번째 효과는 적용되나요?

A. 아니오, 《전력》카드가 아니므로 적용되지 않습니다.

## 「창병」

[종단](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

Q. 「창병」에 의한 《공격》은 미즈키의 《공격》인가요?

A. 아니오, 병사는 사용자 정보를 갖지 않습니다.

## 「방패병」

[종단](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

Q. 대응불가(통상패)를 가진 《공격》에 대응할 수 있나요?

A. 네. 병사는 통상패가 아닙니다.



## 「기병」

[종단, 대응불가를 읽는다](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

## 메구미

### 다른 벚나무 전반에 대하여

Q. 부여 카드를 사용했을 때 씨앗결정이 발아하는 시점은 언제인가요?

A. 부여 카드를 사용하고, 부여에 벚꽃결정을 올리기 전입니다.

Q. 부여 카드를 사용할 때, 바로 지금 발아한 씨앗결정을 놓을 수도 있나요?

A. 네, 가능합니다.

Q. 부여패에 놓인 씨앗결정이 이동하는 경우 어떻게 되나요?

A. 토양에 발아하지 않은 상태로 되돌아갑니다.

Q. 더스트나 제 오라가 《부여》 카드의 봉납보다 적은 경우, 반드시 씨앗결정을 놓아야 할 필요가 있나요?

A. 아니오, 그럴 필요는 없습니다. 발아한 씨앗결정은 놓지 않기로 선택해도 됩니다.

Q. 「리플렉터」 나 「대폭풍우」 의 【전개시】 효과로 씨앗결정을 놓을 수 있나요?

A. 아니오, 그럴 수 없습니다. 씨앗결정을 놓을 수 있는 것은 《부여》 카드를 사용하고 봉납 수치만큼 벚꽃결정을 놓을 때와 생육의 효과를 적용할 때뿐입니다.

Q. 발아한 씨앗결정이 2개 이상 있을 때, 생육 2를 가진 부여를 사용한 경우, 씨앗결정을 1개만 놓을 수도 있나요?

A. 네, 가능합니다.

## 「공섬」

[다른 벚나무 전반에](#) 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

Q. 토양에 씨앗결정이 하나도 없을 때 「공섬」 을 사용한 경우, 데미지는 2/1인가요?

A. 3/2입니다. 토양에 씨앗결정이 없다면, “토양에 발아하지 않은 씨앗결정이 없다면”이라는 조건을 충족합니다. (역주: 일본어판 카드에는 “토양의 씨앗결정이 모두 발아했다면”이라 적혀 있으나, 오해를 줄이기 위해 번역 과정에서 작가의 감수를 받아 현재의 문구로 번역하였습니다.)

Q. 메구미를 깃들이지 않은 플레이어가 「공섬」을 사용한 경우, 데미지는 2/1인가요?

A. 3/2입니다. 토양을 갖고 있지 않다면, “토양에 발아하지 않은 씨앗결정이 없다면”이라는 조건은 항상 충족된 상태입니다.

## 「타척」

[다른 벚나무 전반에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.](#)

## 「껍질치기」

[다른 벚나무 전반에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.](#)

Q. 「껍질치기」를 2번 사용한 뒤에 사용한 《부여》 카드는 생육 4를 얻나요?

A. 네. 생육 X는 합산됩니다.

## 「장대 찌르기」

Q. “기본동작은 효과를 해결하지 않는다”란 무슨 뜻인가요?

A. 기본동작을 선택하고, 비용을 지불한 다음에 아무 일도 일어나지 않습니다.

## 「갈대」

[다른 벚나무 전반에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.](#)

## 「봉선화」

[빈틈, 위축, 다른 벚나무 전반에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.](#)

Q. 서로 「봉선화」를 전개한 상태로 제 메인 페이지가 되었어요. 먼저 제 「봉선화」의 【전개중】 효과를 해결하고, 상대의 「봉선화」가 빈틈에 의해 덮음패가 되었다면, 상대의 「봉선화」의 【전개중】 효과에 의한 《공격》은 발생하나요?

A. 아니오, 발생하지 않습니다. 덮음패가 된 것에 의해, 【전개중】 효과는 참조할 수 없게 됩니다.

## 「찔레꽃」

[다른 벚나무 전반에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.](#)

Q. 상대가 「허위」를 전개중에 「찔레꽃」을 사용했어요. 생육 2로 놓는 씨앗결정은 줄어드나요?

A. 아니오, 줄어들지 않습니다. 생육 X로 놓는 씨앗결정은 봉납과는 별개입니다.



Q. 상대가 기동전진을 수행했어요. 2번째 【전개중】 효과를 해결하나요?

A. 아니오, 해결하지 않습니다. 간격의 벚꽃결정은 이동하지 않았습니다.

## 「인과율의 뿌리」

[다른 벚나무 전반에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.](#)

Q. 토양의 씨앗결정은 모두 발아하지 않았고, 부여패에 씨앗결정이 있는 상태로 종료 페이지가 되었어요. 이 카드는 재기되나요?

A. 네, 재기됩니다.

Q. 메구미를 깃들이지 않은 플레이어가 「인과율의 뿌리」를 가진 경우, 종료 페이지에 재기되나요?

A. 재기됩니다. 토양을 갖고 있지 않다면, “토양에 발아한 씨앗결정이 없다”는 조건은 항상 충족됩니다.

## 「가능성의 가지」

[다른 벚나무 전반에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.](#)

Q. 이 카드 위에 벚꽃결정이 1개 있는 상태로 상대 턴이 시작되었어요. 【전개중】 효과에 의한 《공격》은 발생하나요?

A. 네, 발생합니다. 【전개중】 효과에 의한 《공격》은, 개시 페이지 처리에 의해 부여패의 벚꽃결정을 줄이는 것보다 먼저 발생합니다.

## 「결말의 과실」

[불가피, 무효화되지 않는다, 다른 벚나무 전반에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.](#)

Q. 「권역」과 이 카드를 전개하고 있는 경우, 「권역」에서 이동하는 벚꽃결정은 어디로 이동하나요?

A. 활성 플레이어가 「권역」의 효과와 이 카드의 효과 중 어느 쪽을 우선할 것인지 결정합니다.

Q. 개시 페이지에 다른 부여패가 빈틈에 의해 덮음패가 된 경우, 그 위의 벚꽃결정은 「결말의 과실」로 이동하나요?

A. 아니오, 이동하지 않습니다. 그것은 개시 페이지 처리가 아닙니다.

## 「타키가와 메구미의 손바닥」

[다른 벚나무 전반에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.](#)



Q. -/1인 《공격》은 「타키가와 메구미의 손바닥」에 의해 +1/+1 되나요?

A. 아니오, 되지 않습니다. 「-」은 3 이하가 아닙니다.

Q. 거울수가 3인데요. 「여섯잎 거울의 별바다」는 「타키가와 메구미의 손바닥」에 의해 +1/+1 되나요?

A. 네, 됩니다. 가감은 아직 적용되지 않았으므로, 그것은 3/1이고 오라 데미지가 3 이하입니다.

Q. 간격이 2인데요. 「거합」은 「타키가와 메구미의 손바닥」에 의해 +1/+1 되나요?

A. 아니오, 되지 않습니다. 가감은 아직 적용되지 않았으므로, 그것은 4/3이고, 오라 데미지가 3 이하가 아닙니다.

Q. 더스트가 12인데요. 「원월」은 「타키가와 메구미의 손바닥」에 의해 +1/+1 되나요?

A. 아니오, 되지 않습니다. 대입이 먼저 적용되므로, 그것은 -/2이고, 오라 데미지가 3 이하가 아니게 됩니다.

## 카나에

### 신어 전반에 대하여

Q. 더스트 및 자신의 오라에 벚꽃결정이 없고, 자신의 구상이 준비되어 있는 경우, 새로 구상을 준비할 수 있나요?

A. 네, 할 수 있습니다. 이미 준비되어 있던 구상 카드를 추가패로 되돌리고, 벚꽃결정을 더스트로 이동시킨 다음, 구상 카드를 새로 준비해서, 더스트에 있는 벚꽃결정을 맨 왼쪽 칸에 놓습니다.

Q. 서로 카나에를 깃들였어요. 구상의 조건이 충족된 경우, 어떤 순서로 해결하나요?

A. 활성 플레이어가 해결 순서를 선택합니다.

Q. 한 번 황색 막으로 진행하고, 그 뒤에 다음 막으로 진행한 경우, 황색 막의 효과는 지속되나요?

A. 아니오, 지속되지 않습니다. 황색 막의 효과는, 황색 막에 있는 동안에만 유효합니다.

Q. 현재 막의 색이 황색이고, 또 오라가 0인 상태로 「팔방 휘두르기」를 사용했어요. 【공격후】 효과에 의한 《공격》은 +0/+1 되나요?

A. 아니오, 되지 않습니다. 효과에 의해 생성된 《공격》은 《공격》카드에 의한 《공격》이 아닙니다.

Q. 녹색 막으로 이동했어요. 상대의 덮음패를 선택할 수도 있나요?

A. 아니오, 할 수 없습니다.



Q. 카나에를 깃들이지 않은 플레이어가 막의 색을 참조하는 경우, 어떻게 되나요?

A. 항상 백색으로 취급합니다.

Q. 카나에를 깃들이지 않은 플레이어가 막 수치를 참조하는 경우, 어떻게 되나요?

A. 항상 0이 됩니다.

## 「공상」

[신어 전반](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

## 「각본화」

[신어 전반](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

## 「연출화」

[신어 전반](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

## 「단행」

[전력화](#), [위축](#), [신어 전반](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

Q. 더스트가 0인데요. 「단행」의 효과로 기본동작 《휘감기》를 수행해도 되나요?

A. 네. 결과적으로 벚꽃결정은 이동하지 않습니다.

## 「잔광」

Q. 상대의 손패가 「연성공격」 1장뿐이었어요. 상대는 집중력을 얻나요?

A. 네, 얻습니다. 상대의 손패를 패산 맨 밑에 놓는 효과와 상대가 집중력을 1 얻는 효과는 서로 관계가 없습니다.

Q. 현재 막의 색이 녹색이나 자색이 아니어도 상대는 집중력을 얻나요?

A. 네, 얻습니다.

## 「즉흥」

[신어 전반](#), [대응으로 카드를 사용하는 효과](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

Q. 현재 막의 색이 녹색일 때, 「즉흥」으로 사용한 카드에 의한 《공격》이 무효화된 경우, 손패로 되돌아가나요?

A. 네, 버림패에 있다면 손패로 되돌아갑니다.

Q. 상대의 《공격》에 대응해서 「토비카게」를 사용하고, 그에 의해 덮음패에서 「즉흥」을, 또 그에 의해 손패에서 「철사」를 사용했어요. 「철사」는 상대의 《공격》에 대응하고 있나요?

A. 네, 대응하고 있습니다.

Q. 「선회날」에 대응해서 「토비카게」를 사용하고, 그에 의해 덮음패에서 「즉흥」을, 또 그에 의해 손패에서 「철사」를 사용했어요. 「선회날」의 【상시】 효과는 몇 번 발생하나요?

A. 3번입니다.

## 「봉살」

[신어 전반](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

Q. 현재 막의 색이 적색이 아니라도, 통상패의 카드 이름을 선언해도 되나요?

A. 네.

## 「어렵풋한 이야기」

[신어 전반](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

## 「무수한 별빛」

[신어 전반](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

## 「이 밤을 굶이굽이 퍼리라」

Q. 효과에 의한 《공격》(「압도」의 【파기시】 등)에 대응한 경우, 어떻게 되나요?

A. 《공격》은 무효화됩니다. 효과를 발생시킨 카드는 이동하지 않습니다.

Q. 「창병」에 대응했어요. 「창병」은 어떻게 되나요?

A. 미징병 상태로 병영으로 되돌아갑니다.

## 「겨레의 머나먼 하늘」

Q. 독 카드를 선택할 수 있나요?

A. 아니오, 할 수 없습니다. 독 카드는 통상패가 아닙니다.

Q. “안전구축에서 선택하지 않은” 카드로서 추가패도 선택할 수 있나요?

A. 아니오, 선택할 수 없습니다. “안전구축에서 선택하지 않은” 카드는 안전구축에서 선택 가능한 카드여야 합니다.



## 「살진」

[신어 전반](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

Q. 대응으로 《공격》 카드를 사용했어요. 몇 회분으로 세나요?

A. 2회분입니다. 대응으로서 사용한 것과 《공격》을 수행한 것으로 2번 셈합니다.

Q. 대응으로 「토비카게」로 「유도」를 사용했어요. 몇 회분으로 세나요?

A. 1회분입니다. 「토비카게」로 사용한 카드는 「토비카게」가 대응한 《공격》에 대응하고 있는 것으로 취급합니다만, 대응으로 사용한 것에는 해당하지 않습니다.

## 「벚꽃파도」

[신어 전반](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

Q. 「풀 버스트」처럼 출발지점인 영역이 다른 이동이 한 번에 수행되는 경우에도 달성되나요?

A. 네, 달성됩니다. 한 번에 이동했다면 출발지점이나 목적지점이 달라도 상관없습니다.

Q. 부여패가 3장 전개되어 있고, 개시 페이즈 처리로 각각의 위에서 1개씩 더스트로 이동했어요. 이 구상은 달성되나요?

A. 네, 달성됩니다. 개시 페이즈 처리로 부여패에서 벚꽃결정을 더스트로 보내는 처리는 모두 한 번에 수행됩니다.

Q. 기본동작을 3번 이상 수행하는 효과를 해결했어요. 이 구상은 달성되나요?

A. 아니오, 되지 않습니다. 기본동작은 1개씩 해결하기 때문에, 한 번에 이동하는 것이 아닙니다.

Q. 부여패에서 씨앗결정을 포함해 벚꽃결정이 3개 이동했어요. 이 구상은 달성되나요?

A. 네, 달성됩니다. 〈부여패〉에 있는 씨앗결정은 벚꽃결정으로 취급합니다.

Q. 의지를 담은 이 구상이 준비되어 있고, 봉납 5인 《부여》 카드를 사용했어요. 종료 페이즈에 이 구상은 달성되나요?

A. 기본적으로는 달성됩니다. 예외로서, 씨앗결정을 포함해 봉납한 경우에는 달성되지 않습니다.

Q. 벚꽃결정이 3개 연결된 「벚꽃은 눈부시게 빛나리」를 사용했어요. 이 구상은 달성되나요?

A. 아니오, 달성되지 않습니다. 〈사용중〉으로부터의, 또 〈사용중〉으로의 벚꽃결정의 이동은 무시합니다.



## 「고동」

[신어 전반](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.



Q. 의지를 담은 이 구상이 준비되어 있고, 개시 페이지 처리의 카드 뽑기로 발생한 초조를 모두 라이프프로 받았어요. 종료 페이지에 이 구상은 달성되나요?

A. 아니오, 되지 않습니다. 초조는 1장마다 해결되므로, 한 번의 변화가 아닙니다.

## 「명전」

[신어 전반](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

Q. 상대 오라가 5일 때 「유도」를 사용해서 위쪽 효과를 선택했어요. 이 구상은 진행되나요?

A. 네, 진행됩니다. 화살표 효과로 벚꽃결정이 이동하지 않았더라도 해결한 것으로는 칩니다.

## 「강조하기」

[신어 전반](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

Q. 전력행동으로 전력화를 가진 카드를 사용했어요. 이 구상은 진행되나요?

A. 아니오, 진행되지 않습니다. 전력화한 카드는 《전력》카드가 아닙니다.

## 「위치잡기」

[신어 전반](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

# 카무이

## 금기 전반에 대하여

Q. 금기 게이지가 16 이상이 되어 「최후의 결정」을 사용했어요. 게임을 속행할 수 있나요?

A. 아니오, 할 수 없습니다. 「최후의 결정」은 사용할 수 있습니다만 그 해결 후에 여전히 패배 조건을 충족하고 있으므로 패배가 되어 게임이 종료됩니다.

Q. 현재 라이프가 10이고, 개시 페이지 처리로 재구성을 수행할 생각인데요. 개시 페이지의 금기 게이지 상승량은 어떻게 되나요?

A. 0입니다. 금기 게이지 상승 처리는 개시 페이지 시작 전에 수행합니다.

Q. 카무이를 깃들이지 않은 상태로 서약칸을 가진 카드를 사용했어요. 서약칸의 효과를 유효화할 수 있나요?

A. 아니오, 할 수 없습니다. 서약칸의 효과를 유효화하려면 금기 게이지를 상승시킬 필요가 있으며, 카무이를 깃들이지 않았다면 그것이 불가능합니다.

Q. 어떤 효과에 의해, 저는 패배하지 않는 상태인데요. 금기 게이지가 17 이상이 되게끔 서약칸의 효과를 유효화할 수 있나요?

A. 네, 할 수 있습니다. 금기 게이지에 상한은 없습니다.

## 「붉은 칼날」

[금기 전반](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

## 「흘날리는 칼날」

[금기 전반](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

Q. 이 카드를 사용할 때 두 서약칸의 효과를 모두 유효화할 수 있나요?

A. 네, 할 수 있습니다. 각 서약칸에 대해 금기 게이지를 올리고 효과를 유효화할지 여부를 독립적으로 선택할 수 있습니다.

## 「사검난인」

[금기 전반](#), [전력화](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

## 「베어내기」

[금기 전반](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

Q. 「아마네 유리나의 저력」에 대응했어요. 【공격후】 효과로 금기 게이지는 얼마 상승하나요?

A. 2 상승합니다. (서약칸 자체의 상승분을 포함하면 4 상승하게 됩니다.) “《전력》 또는 비장패라면 금기 게이지를 2 올린다”는 양쪽 모두를 충족하더라도 1번밖에 적용되지 않습니다.

## 「가시꺾기」

[대응불가\(○○\)](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

Q. 간격이 5일 때 이 카드를 사용했어요. 1번째 효과와 2번째 효과를 모두 적용할 수 있나요?

A. 아니오, 할 수 없습니다. 효과의 해결에 들어간 시점의 현재 간격을 참조해서, 어떤 효과를 해결할지 결정합니다.



## 「혈정난류」

이 카드에 대한 FAQ는 없습니다.

## 「피보라」

[빈틈, 불가피, 금기 전반](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

Q. 「피보라」의 【전개시】 효과에 의한 《공격》에 대한 대응으로, 라이프에 1데미지를 받았습니다.

「피보라」는 어떻게 되나요?

A. 그대로 〈부여패〉로 이동합니다. 【전개시】 효과에 의한 《공격》이 해결될 때까지는, 「피보라」는 아직 〈사용중〉 영역에 있기 때문에, 빈틈은 유효하지 않습니다.

Q. 제가 「피보라」를 전개중에, 상대가 「쪽배에서 쉬노니」를 사용했어요. 어떻게 되나요?

A. 상대의 오라로 더스트에서 벚꽃결정을 5개 이동시키는 대신, 「피보라」위의 벚꽃결정을 1개 더스트로 보냅니다.

Q. 제가 「피보라」를 전개중에, 상대가 오라에 빈칸이 없는 상태로 「바람의 무대」를 사용했어요. 어떻게 되나요?

A. 간격의 벚꽃결정이 2개 더스트로 이동합니다. 벚꽃결정의 이동 치환이 적용되어 있는 경우, 치환 후의 영역을 보고 이동이 가능한지를 판단합니다.

## 「등불」

[금기 전반](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

## 「새벽」

[초극, 대응불가\(○○\), 「카라하리 등대」](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

Q. 「새벽」에 「방벽」으로 대응했어요. 종단 효과는 적용되나요?

A. 아니오, 되지 않습니다.

## 「묘도」

[금기 전반, 대응불가\(○○\)](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

Q. 제가 「묘도」를 전개중에, 상대 라이프가 0이 되었어요. 저는 승리할 수 있나요?

A. 아니오, 〈부여패〉 영역에 있는 「묘도」위에 벚꽃결정이 놓여 있기 때문에, 【상시】 효과에 의해 승리할 수 없습니다.



Q. 【전개시】 효과의 《공격》에 의해 상대 라이프가 0이 되었어요. 저는 승리할 수 있나요?

A. 아니오, 〈부여패〉 영역에 있는 「묘도」위에 벚꽃결정이 놓여 있기 때문에, 【상시】 효과에 의해

승리할 수 없습니다.

Q. 제가 「묘도」를 전개중에, 제가 “승리한다”는 효과를 받았어요. 게임은 어떻게 되나요?

A. 당신은 승리할 수 없습니다. 그대로 게임을 속행합니다.

Q. 제가 「묘도」를 전개중에, 상대가 “패배한다”는 효과를 받았어요. 게임은 어떻게 되나요?

A. 상대는 패배하고, 당신의 승리로 게임을 종료합니다.

Q. 제가 「묘도」를 전개중에, 저와 상대의 라이프가 동시에 0이 되었어요. 게임은 어떻게 되나요?

A. 당신의 패배로 게임이 종료됩니다.

Q. 저와 상대가 각자 「묘도」를 전개중에, 저와 상대의 라이프가 동시에 0이 되었어요. 게임은 어떻게 되나요?

A. 게임은 속행합니다. 한쪽의 「묘도」가 파기될 때 게임이 종료되겠지요.

Q. 저는 「묘도」와 「삼라판증」을 전개중이고, 상대 라이프가 0인데요. 개시 페이지에 「묘도」와 「삼라판증」이 동시에 파기되었어요. 게임은 어떻게 되나요?

A. 2개의 부여패에서 벚꽃결정은 동시에 더스트로 보내집니다. 「삼라판증」의 【파기시】 효과를 해결하기 전에, 「묘도」의 위에서 벚꽃결정이 없어져, 【상시】 효과가 종료되므로, 상대는 라이프가 0인 것에 의해 패배합니다.

Q. 저는 「최후의 결정」을 비장패에 미사용으로 가지고 있어요. 상대가 「묘도」를 전개중에, 제 라이프가 0이 되었어요. 「최후의 결정」은 사용되나요?

A. 아니요, 사용되지 않습니다. 「묘도」가 파기될 때, 당신은 처음으로 패배하는 것이 됩니다.

Q. 상대가 「묘도」를 전개중이고, 제 라이프가 0인데요. 저는 개시 페이지에 재구성을 수행할 수 있나요?

A. 네, 할 수 있습니다.

## 「신위」

[금기 전반](#), [추가 비용](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

Q. 금기 게이지가 한 번에 5에서 7이 되었어요. 즉재기 조건을 충족하나요?

A. 아니요, 충족하지 않습니다. 턴 시작 시의 금기 게이지 상승이나 「베어내기」, 「등불」에 의해 5에서 7이 된 경우, 6이 되는 순간이 존재하지 않습니다.



## 「이치」

[추가 비용](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

Q. 라이프가 8일 때 「이치」를 사용해, 아래쪽 효과를 3번 선택했을 경우 어떻게 되나요?

A. 금기 게이지를 1만큼 올리고 라이프를 1만 회복합니다. 선택한 효과를 해결할 때마다 조건을 충족하는지 다시 확인합니다.

Q. 금기 게이지가 5일 때 「이치」를 사용해, 아래쪽 효과를 2번 선택했어요. 「신위」는 즉재기되나요?

A. 네, 그렇습니다.

## 렌리

### 위증 전반에 대하여

- 위증은 카드가 가지는 특성입니다.
  - 렌리를 깃들인 플레이어는, 통상패를 기본적인 방법으로 사용할 때, 원래 위증을 가지는 카드로 위증할 수 있습니다.
  - 위증하려면, 카드의 이름을 선언하고 카드를 1장 뒷면으로 〈위증중〉에 놓습니다. 상대방은 그에 반증할 수 있습니다.
  - 이 턴에 위증으로 이미 선언된 카드로 다시 위증할 수 없습니다.
- 위증설치는 카드가 가지는 특성입니다.
  - 「역사가」 렌리를 깃들인 플레이어는, 패산의 재구성을 수행할 때, 〈덮음패〉에 있는 카드 1장을 선택해, 원래 위증설치를 가지는 카드로 위증할 수 있습니다.

Q. “기본적인 방법”이 무슨 뜻인가요?

A. 메인 페이지에 카드를 〈손패〉 또는 〈비장패〉로부터 사용하는 것을 가리킵니다. 대응에 의한 카드의 사용이나, 효과에 의한 카드의 사용은 “기본적인 방법”으로 카드를 사용하는 것에 해당하지 않습니다.

Q. 간격이 맞지 않는 《공격》 카드로 위증할 수 있나요?

A. 아니오, 할 수 없습니다.

Q. 안전구축에서 선택하지 않은 카드로 위증하는 것은 가능한가요?

A. 네, 가능합니다.

Q. 위증하고, 반증되지 않았을 경우에 “상대가 반증에 실패한 적이 있다”는 조건을 충족하나요?

A. 아니오, 충족하지 않습니다. 상대가 반증을 수행하는 것을 선택하고, 그 뒤에 실패했을 필요가 있습니다.

Q. 독 카드나 병사 카드를 써서 위증을 수행할 수 있나요?

A. 아니오, 할 수 없습니다. 단, 병영에 존재하는 통상패를 써서 위증하는 것은 가능합니다.

Q. 《공격》 카드로 위증된 경우, 그것을 반증할지 말지 선택하는 것과, 그 《공격》에 대응을 선택하는 것은 어느 쪽이 먼저인가요?

A. 반증이 먼저입니다.

Q. 반증에 실패했을 때의 “초조를 받는다”란 무슨 뜻인가요?

A. 오라에 1점 또는 라이프에 1점의 데미지를 받는다는 것입니다. 오라가 0인 경우에는 오라를 선택할 수 없습니다.

Q. 위증하고, 상대가 반증에 성공한 경우, 카드를 사용한 장수로 세나요?

A. 아니오, 세지 않습니다.

Q. 《공격》 카드로 위증하고, 상대가 반증에 성공한 경우, 공격한 것으로 치나요?

A. 아니오, 치지 않습니다.

Q. 라이라를 깃들였어요. 위증하고, 반증되지 않았거나 반증이 실패한 카드는 대전되나요?

A. 네, 대전됩니다. 단, 카드 해결 후에 덮음패가 되는 시점에서 대전 상태가 아니게 됩니다.

Q. 「듀~플리기어」 나 「연성공격」 이 위증을 가진 카드의 복제가 되었어요. 위증을 수행할 때 그러한 카드로 선언할 수 있나요?

A. 아니오, 할 수 없습니다. 원래 위증을 가진 카드만을 위증으로 선택할 수 있습니다.

Q. 추가 비용이 필요한 카드로 위증을 선언했어요. 반증과 비용 지불은 어느 쪽이 먼저인가요?

A. 비용 지불이 먼저입니다. 반증이 성공한 경우에는 카드를 사용한 것으로 취급하지 않으므로, 비용은 돌아오지 않습니다.

Q. 「역사가」 렌리를 깃들이고 있어요. 「임시변통」 으로 위증할 수 있나요?

A. 아니오, 할 수 없습니다.

Q. 「역사가」 렌리를 깃들이고 있어요. 「신수」 를 한번도 사용하지 않았어도 「거짓된 무기」 등으로 위증할 수 있나요?

A. 네, 할 수 있습니다. 다만 아마 반증되겠지요.

## 검무 전반에 대하여

Q. 검무란 무슨 효과인가요?

A. 현재 규칙상 정의되어 있지 않습니다. 따라서 의미가 없는 키워드입니다.

Q. 키리코란 누구인가요?

A. 공식 소설 「여덟잎 거울의 허무한 벚꽃」에 등장하는 여신 중 1명입니다.



## 회귀 전반에 대하여

- 회귀는 카드가 가지는 특성입니다.
  - 회귀를 가진 카드로 위증하고, 상대가 그 반증에 실패했다면, 그 카드를 회귀시키는 것을 선택할 수 있습니다.
    - 카드를 회귀시킨다면 다음 순서를 따릅니다.
      1. 〈유물〉 영역에서 「신수」를 〈버림패〉 영역에 둡니다.
      2. 위증된 카드를 해결합니다.
      3. 해결된 카드가 〈사용중〉 이외의 영역으로 이동하는 경우 대신 〈유물〉 영역으로 이동합니다.

Q. 라이라를 깃들이고 있는데요. 회귀를 가진 카드로 위증한 후 상대가 반증에 실패했어요. 이 카드를 회귀시키면서 이 카드로 풍뢰 게이지를 올릴 수 있나요?

A. 네, 할 수 있습니다.

## 「거짓 찌르기」

[위증 전반에 대한 FAQ](#)도 참조하시기 바랍니다.

Q. 앞면으로 할 수 있는 것은 어떤 시점인가요?

A. 상대가 반증할지 말지 선택한 직후입니다.

Q. 앞면으로 했을 경우 이 《공격》의 적정거리나 데미지, 효과는 어떻게 되나요?

A. 「거짓 찌르기」의 것인 채로 남습니다. 위증으로 사용한 시점에서 「거짓 찌르기」로서 《공격》이 생성되었으므로, 사용중인 카드가 변화해도 《공격》의 해결에 영향을 주지 않습니다.

Q. 진짜였더라도 앞면으로 할 수 있나요?

A. 네, 할 수 있습니다. 그 경우에는 상대가 오라 데미지를 선택할 수 있습니다.

Q. 라이라를 깃들이고, 렌리의 카드로 위증을 수행해 「거짓 찌르기」로 선언했어요. 반증되지 않았기 때문에 앞면으로 하는 효과를 적용하고, 해결 후에 버림패로 이동했어요. 버림패로 이동한 카드는 대전되어 있나요?

A. 네, 대전되어 있습니다. 위증한 카드의 대전이 해결 후에 해제되는 것은 덮음패로 이동해 있기 때문입니다. (따라서 버림패에 있다면 대전이 해제되지 않습니다.)



Q. 라이라를 깃들이고, 라이라의 카드로 위증을 수행해 「거짓 찌르기」로 선언했어요. 반증되지 않았기 때문에 앞면으로 하는 효과를 적용했는데, 이 카드의 대전을 해제해서 풍뢰 게이지를 올릴 수 있나요?

A. 네, 할 수 있습니다. 렌리의 카드로 사용되었기 때문에 라이라의 카드이더라도 대전되고, 버림패로 이동해도 대전을 유지합니다.

Q. 「거짓 찌르기」의 【상시】 효과에 의해 오라 데미지를 선택할 수 없게 되었어요. 「백드래프트」 등의 효과가 적용되나요?

A. 네, 됩니다. 오라 데미지를 선택할 수 없는 상태는 오라 데미지가 「-」인 상태와는 다릅니다.

## 「임시변통」

[위증 전반](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

## 「먹칠」

[위증 전반](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

## 「약올리는 몸짓」

[위축](#), [위증 전반](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

## 「뜯구름 먹기」

[위축](#), [위증 전반](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

## 「납시질」

[위증 전반](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

## 「끌어 속이기」

이 카드에 대한 FAQ는 없습니다.

## 「요러하리라라」

[위증 전반](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

## 「너르로로리러」

[대응으로 카드를 사용하는 효과](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.





Q. “다른 여신의 카드”란 렌리 이외의 카드를 가리키나요?

A. 네, 그렇습니다.

## 「내라라려루레」

[대응으로 카드를 사용하는 효과](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

Q. 한 번 「내라라려루레」를 통해 사용한 카드를 다시 한 번 「내라라려루레」를 통해 사용할 수 있나요?

A. 아니오, 할 수 없습니다. 한 번 사용하고, 제외된 카드는 〈게임 바깥〉 영역에 앞면으로 놓이기 때문에, “안전구축에서 선택하지 않은 카드”가 아니게 됩니다.

Q. 안전구축에서 선택하지 않은 위증을 가진 통상패가 이제 없어요. 어떻게 하면 되나요?

A. 안전구축에서 선택하지 않은 통상패 전부를 상대에게 공개하고, 그 사실을 증명하시기 바랍니다.

## 「요야마 렌리의 영리한 말로」

[종단에 대한 FAQ](#)도 참조하시기 바랍니다.

## 「아로새긴 옷」

[「영원의 꽃」](#), [「완전논파」](#), [「망아」](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

Q. 「봉살」에 의해 「아로새긴 옷」이 선언되었어요. 이 카드를 사용할 수 있나요?

A. 네, 할 수 있습니다. 반대로 복제 대상인 카드명이 선언된 경우에는 사용할 수 없습니다.

Q. 「요야마 렌리의 영리한 말로」가 미사용인데, 미사용인 「아로새긴 옷」이 비장패에 있어요. 그것을 사용할 수 있나요?

A. 아니오, 할 수 없습니다. 「아로새긴 옷」은 미정 카드인 상태입니다.

Q. 제가 2장의 「요야마 렌리의 영리한 말로」를 전개하고 있어요. 이때 「아로새긴 옷」은 어떻게 되나요?

A. 모든 「요야마 렌리의 영리한 말로」위에 놓인 벚꽃결정의 개수를 합산해서 그것을 참조합니다.

## 「미츠루기 키리코의 무녀신악」

[검무 전반에 대한 FAQ](#)도 참조하시기 바랍니다.



## 「기만의 안개」

[위층 전반](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

Q. “사용을 선언”하면 구체적으로 어떻게 되나요?

A. 「기만의 안개」를 〈손패〉에서 공개해, 조건을 만족하는 카드의 이름을 1개 선언하고, 그 비용을 지불합니다. 카드를 해결하기 전에, 상대가 선언된 카드명을 가지는 카드를 지정된 영역으로부터 공개할지를 확인해, 공개되지 않았다면 「기만의 안개」를 〈손패〉에서 〈사용중〉으로 이동해 선언한 카드로써 그것이 가지는 카드 분류에 따라 해결합니다.

Q. 《전력》 카드로써 사용을 선언할 수 있나요?

A. 네, 가능합니다. 그러나 메인 페이즈 시작 시에 전력 행동을 선언해야 합니다.

Q. 〈추가패〉나 〈봉인〉에 있는 카드로써 사용을 선언할 수 있나요?

A. 네, 가능합니다. 다만, 게임이 시작될 때 〈추가패〉에 놓여 있던 카드는 “안전구축으로 선택할 수 있다”는 조건을 만족하지 않습니다.

Q. 사용 조건(적정거리나 간격제한 등)을 만족하지 않는 카드로써 사용을 선언해도 되나요?

A. 아니오, 할 수 없습니다.

Q. 상대의 막의 색이 적색이고, 「기만의 안개」를 지정한 「봉살」을 전개하고 있어요. 「기만의 안개」를 다른 카드로써 사용을 선언할 수 있나요?

A. 네, 할 수 있습니다.

Q. 상대의 막의 색이 적색이고, 「공상」을 지정한 「봉살」을 전개하고 있어요. 「기만의 안개」를 사용할 때 「공상」을 선언할 수 있나요?

A. 아니오, 할 수 없습니다.

Q. 이번 턴에 「거짓 찌르기」에 의한 공격을 수행해 상대가 「신위」로 대응했어요. 「기만의 안개」를 다른 카드로써 사용할 때 「신위」에 의한 추가 비용을 지불해야 하나요?

A. 아니오, 이 카드는 선언된 카드의 여신 카드로 취급합니다.

Q. 상대의 「카라하리 등대」가 사용된 상태인데요. 「기만의 안개」를 《행동》 카드로써 사용을 선언했어요. 상대가 카드를 공개할지 결정하는 것과 「카라하리 등대」의 【사용됨】 효과는 어느 쪽을 먼저 수행하나요?

A. 상대의 카드 공개 결정이 먼저 수행됩니다. 카드가 공개되면 「카라하리 등대」는 사용된 상태로 남습니다.



Q. 상대가 잠수 중인데요. 「기만의 안개」를 다른 카드로써 사용을 선언했어요. 상대가 카드를 공개할지 결정하는 것과 잠수의 처리는 어떻게 되나요?

A. 상대의 카드 공개 결정이 먼저 수행됩니다. 카드가 공개되면 잠수는 해결되지 않습니다.

Q. 「기만의 안개」를 다른 카드로써 사용을 선언할 때, 상대가 그 카드를 공개해 「기만의 안개」가 버림패가 되었어요. 사용된 카드로 세나요?

A. 아니오, 카드를 사용하지 않았습니다.

Q. 「기만의 안개」를 《전력》카드로 사용을 선언할 때, 상대가 그 카드를 공개해 「기만의 안개」가 버림패가 되었어요. 그 후 기본동작이나 다른 카드를 사용할 수 있나요?

A. 아니오, 전력 행동을 선택하고 카드를 1장 사용하기로 선언했기 때문에 이 메인 페이지가 종료됩니다.

Q. 「기만의 안개」를 라이라의 카드로 사용을 선언하고, 상대가 카드를 공개하지 않았어요. 「기만의 안개」는 대전되나요?

A. 대전되지 않습니다.

Q. 서로 호노카를 깃들이고 있는데요. 「기만의 안개」를 「정령식」으로 사용을 선언하고 상대가 카드를 공개하지 않았어요. 「기만의 안개」를 〈추가패〉에 있는 「수호령식」으로 교환할 수 있나요?

A. 네, 할 수 있습니다. 「정령식」으로 사용되기 때문에 교환의 모든 조건을 만족합니다.

Q. 상대가 유키히를 깃들이고 있어요. 「기만의 안개」를 「뒷걸음질/파고들기」로 사용하면 어떻게 되나요? 또, 유키히의 《공격》카드로 사용하면 어떻게 되나요?

A. 당신이 유키히를 깃들었다면 우산의 상태에 맞게 해결합니다. 유키히를 깃들이지 않았다면, 「뒷걸음질/파고들기」는 텍스트가 없는 《행동》카드로 취급하고, 《공격》카드라면 적정거리가 없기 때문에 사용하기 전의 상태로 돌아갑니다.

## 「신수」

Q. 「신수」를 복제한 카드를 〈유물〉에 있는 통상패로 교환할 수 있나요?

A. 아니오, 교환하려면 카드 이름이 「신수」여야 합니다.

Q. 위증설치에서 「거짓된 무기」를 선언하고, 상대가 반증에 실패해서 회귀했어요. 버림패에 놓인 「신수」를 사용할 수 있나요?

A. 할 수 있습니다. 재구성 직전에 버림패에 있다는 조건을 충족합니다.

## 「거짓된 무기」

[위증 전반](#), [회귀 전반](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.



Q. 「거짓된 무기」는 위증설치를 가지고 있는데, 설치를 가지고 있는건가요?

A. 아니오, 그렇지 않습니다. 위증설치는 설치가 아닙니다.

Q. 위증설치에서 「거짓된 무기」를 선언한 턴에 〈손패〉에서 「거짓된 무기」로 위증할 수 있나요?

A. 아니오, 할 수 없습니다.

Q. 이 카드는 렌리의 카드인가요?

A. 네, 렌리의 카드입니다.

## 「검날의 본질」

[위증 전반](#), [회귀 전반](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

Q. 상대의 「리라루리라로」 위에 벚꽃결정이 있는 경우에도 제 「검날의 본질」에 의한 《공격》은 +0/+1 되나요?

A. 아니오, 당신의 「리라루리라로」 위에 있는 벚꽃결정만 참조합니다.

Q. 잔카는 누구인가요?

A. 공식 소설 「신좌앵연기:전편」에 등장하는, 렌리와는 별개의 여신 중 1명입니다.

## 「최초의 앵령」

[위증 전반](#), [회귀 전반](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

Q. 「최초의 앵령」을 위증 없이 사용한 경우 “반증되지 않았다면”을 만족하나요?

A. 네, 만족합니다.

Q. 오우카는 누구인가요?

A. 공식 소설 「신좌앵연기:전편」에 등장하는, 렌리와는 별개의 여신 중 1명입니다.

## 「리라루리라로」

Q. “라이프에서 봉납한다”는 무슨 뜻인가요?

A. 「리라루리라로」를 〈사용중〉으로 이동시킨 후 〈더스트〉와 당신의 〈오라〉에서 합계 2개, 당신의 〈라이프〉에서 1개의 벚꽃결정을 선택하고, 그것들을 「리라루리라로」 위에 둡니다.

Q. 「리라루리라로」가 전개중일 때 「거짓 찌르기」를 위증하고 반증되지 않았어요. 이 카드는 「거짓 찌르기」의 【상시】효과와 「리라루리라로」의 【전개중】효과 중 하나로만 공개할 수 있나요?

A. 아니오, 「거짓 찌르기」나 「리라루리라로」로 공개한 다음 다른 쪽 효과로도 공개할 수 있습니다. 

## 아키나

## 시세 전반에 대하여

Q. 《공격》이 아닌 데미지에 의해서도 시세가 변동하나요?

A. 네, 변동합니다.

Q. 《공격》에 의해 라이프에 데미지를 받았어요. 그 《공격》의 【공격후】 효과와 시세의 변동은 어느 쪽이 먼저인가요?

A. 시세의 변동이 먼저입니다.

Q. 아키나를 깃들였어요. 상대 라이프에 0 데미지를 줬는데, 시세는 오르나요?

A. 네, 오릅니다.

Q. 투자, 회수에 의한 벚꽃결정의 이동은 화살표 효과인가요?

A. 아닙니다.

Q. 「천년의 새」의 【공격후】 효과에 의해 재구성을 수행했어요. 그 직전에 투자권을 이용할 수 있나요?

A. 네, 할 수 있습니다.

Q. 시세가 2일 때 회수를 수행했어요. 시세를 2 감소시키는 것이 불가능한데 어떻게 하면 되나요?

A. 가능한 만큼 감소시킵니다. 결과적으로 1 감소해, 시세는 1이 됩니다.

Q. 개시 페이지에 카드의 효과로 회수를 수행했어요. 메인 페이지 시작 시에 투자권을 이용할 수 있나요?


A. 네, 할 수 있습니다. 메인 페이지 시작 시 투자권의 이용은 그 전에 회수를 실시했는지 여부와 관계가 없습니다.

Q. 아키나를 깃들이지 않은 플레이어가, 소모값이 시가인 상대의 카드를 사용했어요. 소모값은 얼마가 되나요?

A. 상대의 시세가 대입됩니다. 시가에는 그 카드 보유자의 시세가 대입됩니다.

Q. 아키나를 깃들이지 않은 플레이어가, 자신이 보유하는, 소모값이 시가인 카드를 사용했어요. 소모값은 얼마가 되나요?

A. 소모값은 1이 됩니다. 아키나를 깃들이지 않은 플레이어의 시세를 참조하는 경우, 그 값은 1로 간주합니다.

Q. 재구성을 수행할 때 「공갈」로 투자권을 이용하고, 그 후 설치로 「그림자 마름」을 사용했어요. 이 다음에 「직접금융」으로 투자권을 이용할 수 있나요? 

A. 아니오, 할 수 없습니다. 재구성을 수행할 때 투자권의 이용은 일괄로 이루어져야 하며, 사이에 다른 처리를 할 수 없습니다.

Q. 메인 페이지 시작 시에 「공갈」로 투자권을 이용하고, 그 후 상대가 전개중인 「봉선화」에 의한 공격을 해결했어요. 이 다음에 「직접금융」으로 투자권을 이용할 수 있나요?

A. 아니오, 할 수 없습니다. 메인 페이지 시작 시 투자권의 이용은 일괄로 이루어져야 하며, 사이에 다른 처리를 할 수 없습니다.

## 「주판알」

[시세 전반](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

## 「공갈」

[시세 전반](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

Q. 「공갈」의 【상시】 효과로 자본을 비교할 때, 「무음벽」 위의 벚꽃결정도 자본으로 세나요?

A. 아니오, 세지 않습니다.

## 「교역」

[종단](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

## 「투기」

이 카드에 대한 FAQ는 없습니다.

## 「산법」

Q. 「Alpha-Edge」에 대응했어요. 「Alpha-Edge」의 적정거리는 어떻게 되나요?

A. 0,2,4,6이 됩니다.

Q. 간격 0에서 「일렁이는 등불」에 대응했어요. 「일렁이는 등불」의 적정거리는 어떻게 되나요?

A. -1뿐으로 됩니다. 적정거리의 원소는 음수가 될 수도 있습니다.

## 「판세 뒤집기」

[간격제한](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.



## 「직접금융」

[빈틈](#), [시세 전반](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

Q. 「직접금융」의 【전개시】 효과에 의해 집중력을 지불했어요. 의지를 담은 「명전」은 달성되나요?

A. 네, 달성됩니다.

## 「개방명식절취법」

Q. 제 자본이 상대 자본보다 많고, 시가 이상의 플레어도 있어요. 이 카드의 효과로 이 카드를 사용하지 않기로 선택할 수 있나요?

A. 할 수 없습니다. 가능하다면 반드시 사용하시기 바랍니다.

Q. 이 카드의 효과로 이 카드를 사용할 때, 플레어가 부족한 경우에는 어떻게 되나요?

A. 그 경우에는 사용할 수 없습니다. 거기서 카드 해결이 종료됩니다.

## 「대연산과수타표」

이 카드에 대한 FAQ는 없습니다.

## 「쇠타축주수료술」

Q. 이 카드가 전개중이고 「최후의 결정」이 미사용으로 비장패에 있어요. 라이프가 0으로 패배할 때 어느 쪽을 적용할지 선택할 수 있나요?

A. 네, 어떤 플레이어의 턴이더라도, 패배하는 플레이어가 어떤 카드 효과를 적용할지 선택합니다.

Q. 「삼라판증」과 「쇠타축주수료술」이 전개중이고 제 라이프가 0이 되었어요. 「쇠타축주수료술」의 【전개중】 효과가 발생하면, 그때 「삼라판증」의 【전개중】 효과로 상대 라이프에 1 데미지를 줄 수 있나요?

A. 네, 줄 수 있습니다. 「쇠타축주수료술」의 【전개중】 효과의 과정에서 그 위의 벚꽃결정이 모두 〈더스트〉로 보내집니다만, 그 순간에 부여패의 파기가 발생해 끼어들기 해결로 처리됩니다. 또한, 「쇠타축주수료술」은 파기되어 〈비장패〉로 이동한 뒤 다시 〈게임 바깥〉으로 이동합니다.

## 「미나카미 아키나의 정확한 계산」

[간격제한](#), [시세 전반](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

Q. 제 플로우가 0인데요. 「미나카미 아키나의 정확한 계산」의 【사용됨】 효과로 《품기》를 수행할 수 있나요?

A. 네, 할 수 있습니다. 회수 자체는 플로우가 0일 때에도 수행할 수 있기 때문에, 《품기》로 치환할 수 있습니다.

Q. 「미나카미 아키나의 정확한 계산」의 【사용됨】 효과로 《품기》를 수행한 후, 「미나카미 아키나의 정확한 계산」으로 투자권을 이용할 수 있나요?

A. 아니오, 할 수 없습니다. 회수를하기로 결정한 시점에, 그 턴 동안은 더 이상 투자권을 이용할 수 없습니다.

## 시스이

### 열상 전반에 대하여

- 열상은 데미지가 아닙니다.  
(열상을 주는 것으로는, “데미지를 주었다”고 간주되지 않습니다.)  
(열상 토큰이 데미지화할 때에는, “데미지를 주었다”, “데미지를 받았다”고 간주합니다.)
- 열상화한 데미지는, 그것을 해결하는 순간 이외에는 통상적인 데미지와 동일하게 간주합니다.  
(데미지에 대한 수치 수정이 적용됩니다.)  
(데미지의 선택에 관한 효과가 있다면, 그 효과는 열상에 계승됩니다.)
- 〈오라〉에 놓일 수 있는 열상 토큰의 개수에는 상한이 없습니다.
- 열상 토큰을 데미지화하는 경우, 영역마다 1번의 데미지로 셉니다.
- 여기서는 열상화한 값을 {}를 사용해서 표현합니다.

Q. 제 오라에 열상 토큰이 5개 놓여 있어요. 이 상태에서 제 오라로 벚꽃결정을 옮길 수가 있나요?

A. 네, 할 수 있습니다. 열상 토큰이 〈오라〉에 놓여 있더라도, 벚꽃결정은 그것과는 별개로 오라 상한까지 놓을 수 있습니다.

Q. 오라가 2고, 또한 오라에 열상 토큰이 2개 놓여 있어요. 2/1 데미지나 {2/1} 열상을 받았을 때 오라 데미지를 선택할 수 있나요?

A. 네, 할 수 있습니다.

Q. 플레이어가 2고, 또한 플레이어에 열상 토큰이 2개 놓여 있어요. 소모값이 2거나 {2}인 비장패를 사용할 수 있나요?

A. 네, 할 수 있습니다.

Q. 라이프가 3이고, 또한 라이프에 자신의 열상 토큰이 1개, 상대의 열상 토큰이 2개 놓여 있어요. 실혈사하나요?

A. 아니오, 하지 않습니다. 실혈사하려면, 한 플레이어가 놓은 열상 토큰의 개수가 그 라이프 이상일 필요가 있습니다.



Q. 라이프가 0이고, 어떤 효과에 의해 패배하지 않는 상태인데요. 이 상태로 라이프에 열상을 받으면 어떻게 되나요?

A. 〈라이프〉에 열상 토큰이 놓이고, 즉시 실행사에 의해데미지화합니다.

Q. 데미지가 열상화한 《공격》을 수행하고, 그 데미지가 무효화되었어요. 열상을 줄 수 있나요?

A. 아니오, 할 수 없습니다. 열상을 주는 처리는, 데미지를 주는 대신 해결됩니다. 치환되기 전의 데미지가 무효화된 경우에는 열상을 줄 수 없습니다.

Q. 「인용」 등에 의해 상대의 시스이의 카드를 사용해서, 상대에게 열상을 줄 수 있나요?

A. 네, 가능합니다. 그 열상을 나타내기 위해서는, 당신의 면으로 열상 토큰을 놓으시기 바랍니다.

Q. “【상시】 상대는 오라 데미지를 선택할 수 없다.”를 가진, 데미지가 열상화한 《공격》에 대해서, 상대는 오라 열상을 선택할 수 있나요?

A. 아니오, 선택할 수 없습니다. 그 【상시】 효과는 데미지의 선택에 관한 효과이므로, 열상화되어도 계승됩니다.

Q. “【공격후】 상대가 라이프 데미지를 선택했다면, ~”을 가진, 데미지가 열상화한 《공격》에 대해서, 상대가 라이프 열상을 선택했어요. 【공격후】 효과의 조건이 충족되나요?

A. 네, 충족됩니다. 그 【공격후】 효과는 데미지의 선택에 관한 효과이므로, 열상화되어도 계승됩니다.

Q. 개시 페이지에 패산의 재구성을 수행했어요. 이것은 데미지를 받은 횟수로 세나요?

A. 네, 셉니다.

Q. 오라에 0 데미지를 받았어요. 이것도 데미지를 받은 횟수로 세나요?

A. 네, 셉니다.

## 「톱날 베기」

이 카드에 대한 FAQ는 없습니다.

## 「파고드는 톱날」

[열상 전반](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

Q. 「파고드는 톱날」에 의한 《공격》 자체도 【상시】 효과를 갖나요?

A. 아니오. 【상시】 효과를 갖는 것은 「파고드는 톱날」에 의한 《공격》의 【공격후】 효과에 의해 생성되는 《공격》 뿐입니다.

Q. 제 오라가 0이고, 오라에는 열상 토큰이 놓여 있지 않아요. 「파고드는 톱날」의 【공격후】 효과에 의한 《공격》에 「해안에 파랑 일며」로 대응한 뒤, {0/2}를 오라로 받기로 선택할 수 있나요?

A. 아니오, 할 수 없습니다. 열상 토큰의 개수(0개)가 오라(0) 이상이므로, 【상시】 효과에 의해 오라 데미지를 선택할 수 없습니다.

Q. 「파고드는 톱날」의 【공격후】 효과에 의한 《공격》의 데미지를 선택할 때, 「무음벽」 위의 벚꽃 결정은 오라로 세나요?

A. 아니오, 세지 않습니다. 열상은 데미지가 아니므로, 「무음벽」의 【전개중】 효과의 “당신이 받는 데미지를 해결할 때”라는 조건을 충족하지 않습니다.

## 「반란격」

[열상 전반](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

## 「철저항전」

[열상 전반](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

## 「가시밭길」

[열상 전반](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

## 「씻가루 휘감기」

[간격제한](#), [열상 전반](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

## 「검은 인연」

[열상 전반](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

Q. 이번 턴에 데미지를 4번 받았어요. 어떻게 되나요?

A. 세 가지 선택지를 선택합니다.

## 「파드마 베기」

[열상 전반](#), [대응불가\(○○\)](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.



Q. 대응으로서가 아니라, 통상적인 방법으로 사용할 수도 있나요?

A. 네, 할 수 있습니다. 그 경우에도 열상 토큰의 데미지화와 《공격》이 수행됩니다.

## 「우팔라 찢기」

[열상 전반](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

Q. 제 라이프가 3이예요. 「우팔라 찢기」를 상대가 라이프로 받고, 그 직후에 「일섬」을 사용했어요.

「일섬」에 의한 《공격》의 데미지는 열상화하나요?

A. 아니오, 하지 않습니다. 《공격》의 데미지에 대한 모든 수치 수정을 수행한 뒤에, 그 오라 데미지가 2 이하인 경우에만, 「우팔라 찢기」의 【공격후】 효과에 의해 열상화합니다.

Q. 「우팔라 찢기」를 상대가 라이프로 받고, 그 직후에 「빗어내리기」를 사용했어요. 「빗어내리기」에 의한 《공격》의 데미지는 열상화하나요?

A. 아니오, 하지 않습니다. 「-」는 2 이하가 아닙니다.

Q. 「크림슨 제로」의 데미지가 열상화했어요. 상대는 이 열상을 받을 때 오라 또는 라이프 한쪽을 선택하나요?

A. 아니오, 오라와 라이프 양쪽을 선택하고, 그 양쪽에 열상 토큰을 놓게 됩니다.

Q. 상대의 집중력이 0이예요. 「두려움 스치기」의 데미지가 열상화했어요. 오라와 라이프 중에서 열상을 줄 쪽을 제가 선택할 수 있나요?

A. 네, 선택할 수 있습니다.

Q. 상대의 패산이 2장이에요. 「입론」의 데미지가 열상화했어요. 어떻게 되나요?

A. {2/-}를 줄 것인지, 상대의 패산을 2장 덮음패로 만들 것인지, 한쪽을 활성 플레이어가 선택합니다.

Q. 「장대 찢르기」의 데미지가 열상화했고, 상대는 라이프 열상을 선택했어요. 이것에 의해 놓인 열상 토큰이 데미지화할 때, 벚꽃결정이 간격으로 이동하나요?

A. 아니오, 하지 않습니다.

Q. 「주판알」의 데미지가 열상화했고, 상대는 라이프 열상을 선택했어요. 이것에 의해 시세 게이지가 증가하나요?

A. 하지 않습니다. 열상 토큰도 놓지 않습니다.

## 「아부다 먹기」

[열상 전반](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

Q. {X/Y}의 열상을 받으면, 〈오라〉와 〈라이프〉 양쪽에 열상 토큰을 놓지 않으면 안 되나요? 

A. 아니오, 오라 또는 라이프 한쪽을 선택하고, 선택한 영역에만 열상 토큰을 놓으시기 바랍니다. 또한, 오라가 X 미만이라면 오라 열상을 선택할 수는 없습니다.

Q. X가 6인 「풍뢰격」에 대응했어요. 어떻게 되나요?

A. 「풍뢰격」은 초극을 갖지 않으므로 데미지가 5/2가 되고, 따라서 「아부다 먹기」로 받는 열상도 {5/2}가 됩니다.

Q. 6/3의 「대천공 크래시」에 대응했어요. 어떻게 되나요?

A. 무효화했다면 {6/3}의 열상을 받게 됩니다.

Q. 데미지가 열상화한 《공격》에 대응했어요. 어떻게 되나요?

A. 상대의 《공격》에 의한 열상은 받지 않고, 「아부다 먹기」의 효과에 의해 그 《공격》의 데미지와 같은 열상을 받습니다.

## 「쿠와하타 시스이가 죽는 곳」

열상 전반에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

Q. 전개중에 실혈사는 발생하나요?

A. 네, 발생합니다. 단 라이프에서 열상 토큰의 데미지화가 수행될 뿐, 패배는 하지 않습니다.

Q. “상대는 집중력을 지불할 수 없다”란 무슨 말인가요?

A. 상대는 집중력을 지불해서 기본동작을 수행하는 것이 불가능해집니다. 또한, 「Roaring」, 「어렵쫓한 이야기」 등의 효과에 의해서도 집중력을 지불하는 것이 불가능해집니다.

Q. 「쿠와하타 시스이가 죽는 곳」의 전개중에, 제 금기 게이지가 16이 되었어요. 어떻게 되나요?

A. 게임을 계속 진행합니다. 「쿠와하타 시스이가 죽는 곳」이 파기 처리에 들어갔을 때, 「쿠와하타 시스이가 죽는 곳」이 파기되기 전에 당신은 패배합니다.

## 미소라

### 조준·추미 전반에 대하여

Q. 《공격》을 하지 않은 턴의 종료 페이지에 새로 조준을 기록할 수 있나요?

A. 네, 가능합니다.

Q. 현재 간격이 3이고 조준이 5인데요. 「추미격」으로 「흐르는 화살」을 사용했어요. 조준이 맞나요?

A. 아니요, 맞지 않습니다. 추미를 가지는 《공격》이라도, 조준이 맞는지를 확인할 때 현재의 간격을 참조합니다. ^

Q. 조준이 5인데요. 적정거리가 4-5로 추미를 가지는 《공격》을 수행, 「산법」으로 대응되었어요. 어떻게 되나요?

A. 그 《공격》은 실패합니다. 대응 후에 적정거리를 확인할 때, 「산법」에 의해 조준과 적정거리가 일치하지 않습니다.

Q. 카드의 효과로 메인 페이지를 종료했어요. 조준을 잃어버리나요?

A. 아니오, 잃지 않습니다.

## 「흐르는 화살」

[조준·추미 전반](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

## 「노려차기」

[조준·추미 전반](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

## 「바람 구멍」

[조준·추미 전반](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

## 「갑시을시」

[조준·추미 전반](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

## 「정밀화」

[조준·추미 전반](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

## 「추미격」

[카드를 사용하는 효과](#), [조준·추미 전반](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

Q. 뎡음패에서 카드를 선택할 때 미소라의 카드를 선택할 수 있나요?

A. 네, 선택할 수 있습니다.

Q. 카드를 선택할 때 적정거리가 조준을 포함하지 않는 카드나 사용 조건을 충족하지 않는 카드를 선택할 수 있나요?

A. 네, 선택할 수 있습니다. 또한 카드를 사용할 수 없으므로 원래 영역으로 돌아갑니다.

Q. 덮음패 또는 안전구축에서 선택하지 않은 다른 여신의 카드 중에 《공격》 카드가 없어요. 「추미격」을 사용하면 어떻게 되나요?

A. 이 경우 카드를 선택할 수 없습니다. 수행할 수 없는 처리의 증명으로, 상대에게 덮음패와 안전구축에서 선택하지 않은 카드를 모두 공개해, 「추미격」의 해결을 종료해주세요.

## 「하늘의 날개」

[종단](#), [간격제한](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

## 「넘어가는 너머」

[대응불가](#), [조준·추미 전반](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

Q. 종료 페이지에 더스트가 0이에요. 사용한 「넘어가는 너머」는 미사용 상태로 돌아가나요?

A. 돌아갑니다.

## 「구르며 흐르는 구름」

[조준·추미 전반](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

Q. 「하늘의 날개」가 파기된 후, 같은 턴에 「구르며 흐르는 구름」을 전개했어요. 간격은 어떻게 되나요?

A. 조준 값에 1을 더한 값입니다.

Q. 서로가 「구르며 흐르는 구름」을 전개하고 있고 조준이 다른 값이라면 간격은 어떻게 되나요?

A. 활성 플레이어의 「구르며 흐르는 구름」의 【전개중】 효과가 우선되어, 활성 플레이어의 조준 값이 됩니다.

Q. 메인 페이지에 간격에 벚꽃결정이 5개 있고, 조준이 3으로 「구르며 흐르는 구름」을 전개하고 있어요. 종료 페이지에 조준을 기록할 경우 어떻게 되나요?

A. 5가 됩니다. 메인 페이지 종료 시에 조준의 값이 없어져, 「구르며 흐르는 구름」에 의해 현재 간격을 변화시키는 【전개중】 효과도 없어집니다.

## 「그림자수 놓는 그림자」

[조준·추미 전반](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.



Q. 비장패에 의한 《공격》이나 효과에 의한 《공격》에 「그림자수 놓는 그림자」로 대응할 수 있나요?

A. 할 수 있습니다만, 《공격》은 무효화되지 않고, 카드는 봉인되지 않습니다.

Q. 조준이 3인데요. 위증한 「임시변통」에 의한 《공격》에 대해 「그림자수 놓는 그림자」로 대응한 경우 어떻게 되나요?

A. 《공격》을 무효화하고 카드를 뒷면으로 봉인합니다. 뒷면으로 봉인된 카드는 어떤 플레이어도 앞면을 볼 수 없습니다.

## 「하늘거리는 하늘」

Q. 간격은 11 이상이 되나요?

A. 네, 그렇습니다.

## 이니르

### 공명 전반에 대하여

Q. 메인 페이즈 시작 시에 손패가 3장이라면 반드시 공명해야 하나요?

A. 네, 공명합니다. 규칙에 의한 공명은 조건을 충족하고 있다면 강제로 공명합니다.

Q. 후공 첫번째 턴의 메인 페이즈 시작 시에 공명하나요?

A. 아니오, 선공 첫번째 턴과 마찬가지로 공명하지 않습니다.

Q. 서브타입을 가진 카드를 기본적인 방법으로 사용했어요. 반드시 상대방의 운명에 간섭해야 하나요?

A. 아니오, 하지 않는 것도 선택할 수 있습니다.

Q. 서브타입을 가진 카드를 기본적인 방법으로 사용하여 상대방의 운명에 간섭하는 처리는 사용한 카드의 해결 전, 해결 후 중 어느 시점에 이루어지나요?

A. 해결 후입니다. 덧붙여 사용한 카드가 해결되지 않았을 경우에는 운명에 간섭할 수 없습니다.

Q. 운명 카드 양쪽 끝의 삼각형 같은 아이콘은 뭔가요?

A. 세 자매 중 누구의 운명인지를 나타내고 있으며, 공명하는 위치를 참조하는 데에도 사용할 수 있습니다. 운명 카드를 운명 보드에 나열했을 때, 운명 보드 측의 모양과 일치하도록 놓여 있는 운명 카드가 공명하게 됩니다.

Q. 운명 카드가 이동하는 시점을 잘 모르겠어요.

A. 공명했다면, 마지막으로 공명한 운명을 아직 보지 못한 운명으로 이동시킵니다. 또한 운명의 간섭이나 카드의 효과로 과거의 운명이 아직 보지 못한 운명으로 이동할 수 있습니다. 어느 한 쪽의 운명이 아직 보이지 않는 운명으로 이동했다면, 즉시 다른 운명을 운명 보드의 화살표에 따라 움직입니다.

Q. 상대가 「종말」을 전개하고 있고, 공명한 운명의 효과로 《공격》을 수행해, 상대에게 데미지를 줬어요. 어떻게 되나요?

A. 그 경우, 그 공명에서 운명의 이동은 이루어지지 않고 페이지가 종료됩니다.

## 로스트 전반에 대하여

- 로스트는 두 플레이어 사이에 하나만 존재하는 영역입니다.
- 어느 한 플레이어가 이니르·아쿠르를 깃들었다면 존재합니다.
- 벚꽃결정을 게임보드 바깥쪽에 놓아 표시해주세요.
- 게임바깥 영역과는 달리, 게임 시작 시 로스트에는 벚꽃결정이 존재하지 않습니다.

## 「창 휘두르기」

[공명 전반](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

## 「우로상설」

[공명 전반](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

Q. 공명한 것으로 치나요?

A. 아니요, 치지 않습니다. 따라서 운명 카드의 이동도 일어나지 않습니다. 또한, “이 턴 중에 공명하고 있다면~”이라는 조건을 만족시킬 수도 없습니다.

Q. 운명의 효과를 해결하지 않는 것을 선택할 수 있나요?

A. 아니요, 선택할 수 없습니다.

Q. 이로 인한 운명의 효과는 “규칙에 의한 공명”인가요?

A. 아니요, 규칙에 의한 공명이 아닙니다. 따라서 「고개숙임」, 「달아남」, 「끊어짐」의 효과는 “그렇지 않다면 다음을 수행한다” 부분을 적용합니다.

Q. 과거에 있었던 운명의 효과를 해결하던 중에, 그 운명 카드가 아직 보지 못한 운명으로 이동했어요. 어떻게 되나요?

A. 우선, 그 시점에서 운명 카드의 이동을 실시합니다. 그리고 해결 중인 과거 운명의 효과는 그대로 해결합니다. 그 후 현재에 있는 운명 카드의 효과를 해결할 때에는 그 시점에서 현재에 있는 운명 카드를 참조하게 됩니다.



## 「변전」



[공명 전반](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

## 「이니르노르닐·아자나엘」

- “운명을 뒤엎힌 운명으로 인도한다”라는 효과가 유효한 동안에는, 운명 카드를 뒤엎힌 면 (뒷면)이 앞으로 오게 놓아주세요.

Q. 「이니르노르닐·아자나엘」이 전개중이에요. 운명의 효과 해결 중에, 「이니르노르닐·아자나엘」이 파기되었어요. 어떻게 되나요?

A. 효과를 해결하고 있는 동안에는, 그대로 뒤엎힌 면의 텍스트를 참조해주세요. 구체적으로는, 「뒤엎힌 그림」의 《공격》을 해결하는 과정에서 「이니르노르닐·아자나엘」이 파기되어도, 화살표 효과(로스트→더스트: ∞)는 발생합니다.

Q. 「이니르노르닐·아자나엘」이 전개중이에요. 「우로상설」을 사용하여 과거에 있었던 운명의 효과를 해결하던 중에 「이니르노르닐·아자나엘」이 파기되었어요. 어떻게 되나요?

A. 현재 및 미래의 운명 카드는 통상적인 면의 텍스트를 참조하여 해결해주세요.

## 「저주」

[거리확대\(원X\)](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

## 「태초의 창」

[공명 전반](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

Q. 대응당해 상대가 선택하게 되었을 때, 공명하거나 과거의 운명을 아직 보지 못한 운명으로 움직이는 것은 두 플레이어 중 누구인가요?

A. 「태초의 창」을 사용한 플레이어입니다.

## 「회한」

[위축](#), [공명 전반](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

## 「괴로운 의지」

Q. 상대의 덮음패가 0장일 때, 상대는 손패에서 1장을 버림패로 만들어야 하나요?

A. 네, 그렇습니다. 손패가 0장이고 덮음패가 있을 때에도 마찬가지입니다.



Q. 상대는 상대의 손패에 있는 독 카드를 버림패로 만들 수 있나요?

A. 네, 만들 수 있습니다.

Q. 상대는 상대의 손패나 덮음패에 있는 「연성공격」을 버림패로 만들 수 있나요?

A. 네, 만들 수 있습니다.

## 「스피엘·사라바엘」

[거리확대\(근X\)·\(원X\)](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

## 「이야루카스·시라마카스」

Q. 「이야루카스·시라마카스」의 전개중에데미지의 감산은 이루어지나요?

A. 네, 이루어집니다.

Q. 「이야루카스·시라마카스」의 전개중에 「리게이너~」에 의한데미지 증가는 이루어지나요?

A. 아니오, 이루어지지 않습니다. 그것은 수치 수정 중 가산으로 취급합니다.

## 「임·크레나즘」

Q. 오보로를 깃들이고 있고, 상대의 「임·크레나즘」이 사용된 상태예요. 패산의 재구성을 수행할 때, 덮음패에서 설치를 가진 카드를 사용할 수 있나요?

A. 네, 할 수 있습니다. 설치로 사용한 카드도 버림패로 이동하기 때문에, 「임·크레나즘」의 【사용됨】효과의 영향을 받습니다.

Q. 아키나를 깃들이고 있고, 상대의 「임·크레나즘」이 사용된 상태예요. 패산의 재구성을 수행할 때, 투자권을 이용하여 버림패의 카드를 덮음패로 이동시킬 수 있나요?

A. 네, 할 수 있습니다. 그 과정은 패산의 재구성 직전에 이루어집니다.

Q. 『소실』 오보로를 깃들이고 있고, 상대의 「임·크레나즘」이 사용된 상태예요. 패산을 재구성하는 대신 부품을 공개하는 것을 선택했어요. 상대의 「임·크레나즘」은 제외되나요?

A. 아니오, 제외되지 않습니다. 패산의 재구성을 치환해 부품을 공개했다면, 그것은 패산의 재구성을 수행한 것이 아닙니다.

## 「회상」



Q. 현재의 간격이 5일 때 이 운명에 공명했어요. 어떻게 되나요?

A. 처음 화살표 효과로 간격이 6이 되었다면, 화살표 효과는 한번만 수행합니다. 이 운명이 과거에 있었다

라도 두번째에는 “현재 간격이 5 이하라면”이라는 조건을 만족하지 않기 때문에, 화살표 효과를 해결하지 않습니다.

Q. 이 운명에 대한 공명 전에 공격을 실시했어요. 이 운명에 대한 공명에 어떤 영향이 있나요?

A. 없습니다. “이 턴 중에 당신은 ~~할 수 없다”라는 효과는, 그것이 적용되기 전에 행해진 것과는 관계가 없습니다.

Q. 【공격후】 효과로 이 운명에 공명했어요. 해결중인 《공격》은 어떻게 하나요?

A. “공격을 수행할 수 없다” 효과가 적용된 시점에서 해결중인 《공격》은, 그대로 해결합니다.

## 「뒤엎힌 회상」

Q. 이 운명에 대한 공명 전에 통상패를 사용했어요. 이 운명에 대한 공명에 어떤 영향이 있나요?

A. 없습니다. “이 턴 중에 당신은 ~~할 수 없다”라는 효과는, 그것이 적용되기 전에 행해진 것과는 관계가 없습니다.

## 「분개」

Q. 이 운명에 대한 공명 전에 기본동작을 수행했어요. 이 운명에 대한 공명에 어떤 영향이 있나요?

A. 없습니다. “이 턴 중에 당신은 ~~할 수 없다”라는 효과는, 그것이 적용되기 전에 행해진 것과는 관계가 없습니다.

## 「뒤엎힌 분개」

Q. 이 운명에 대한 공명 전에 통상패를 사용했어요. 이 운명에 대한 공명에 어떤 영향이 있나요?

A. 없습니다. “이 턴 중에 당신은 ~~할 수 없다”라는 효과는, 그것이 적용되기 전에 행해진 것과는 관계가 없습니다.

Q. 이 운명에 공명한 후, 「문답」을 사용하여 상대가 라이프 데미지를 선택했어요. 【공격후】 효과는 어떻게 되나요?

A. 기본동작을 수행할 수 없기 때문에, 「문답」의 【공격후】 효과에서 당신은 기본동작을 수행하지 않습니다.

## 「원망」

이 운명에 대한 FAQ는 없습니다.



## 「뒤엎힌 원망」

Q. 이 운명에 공명한 후, 통상패를 사용할 수 있나요?

A. 네, 가능합니다. 이 효과는 이 효과 이전에 통상패를 사용했는지 여부만을 참조하기 때문에, 이 효과 이후로는 영향을 미치지 않습니다.

### 「몽롱함」

이 운명에 대한 FAQ는 없습니다.

### 「뒤엎힌 몽롱함」

Q. 이 운명에 공명한 후, 기본동작을 수행할 수 있나요?

A. 네, 가능합니다. 이 효과는 이 효과 이전에 기본동작을 수행했는지 여부만을 참조하기 때문에, 이 효과 이후로는 영향을 미치지 않습니다.

### 「칼날 깨트리기」

이 카드에 대한 FAQ는 없습니다.

### 「울림의 창」

[공명 전반](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

Q. 대응당해 상대가 선택하게 되었을 때, 공명하거나 과거의 운명을 아직 보지 못한 운명으로 움직이는 것은 두 플레이어 중 누구인가요?

A. 「울림의 창」을 사용한 플레이어입니다.

### 「당혹」

[공명 전반](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

### 「나약한 의지」

Q. 상대가 「나약한 의지」를 전개하고 있고, 제 오라에는 빈칸이 없어요. 기본동작으로 전진을 선택할 수 있나요?

A. 할 수 있습니다. 결과적으로 간격의 벚꽃결정이 상대의 「나약한 의지」로 이동합니다. 벚꽃결정의 이동 치환이 적용되어 있는 경우, 치환 후의 영역을 보고 이동이 가능한지를 판단합니다.



Q. 상대가 「나약한 의지」를 전개하고 있고, 제 오라에는 빈칸이 없어요. 「바람의 무대」를 사용하면 어떻게 되나요?

A. 「바람의 무대」의 【전개시】 효과에 의해 간격에서 「나약한 의지」 위로 벚꽃결정이 2개 이동합니다. 벚꽃결정의 이동 치환이 적용되어 있는 경우, 치환 후의 영역을 보고 이동이 가능한지를 판단합니다.

Q. 상대가 2장의 「나약한 의지」를 전개하고 있어요. 전진을 하면 어떻게 되나요?

A. 턴 플레이어가 선택한 「나약한 의지」 위로 벚꽃결정이 이동합니다. 벚꽃결정의 이동 치환이 여럿 적용되어 있는 경우, 그 적용 순서를 턴 플레이어가 선택합니다. 첫번째 치환이 적용된 시점에서 두번째 치환의 적용 조건에서 벗어나 있기 때문에, 결과적으로 첫번째로 선택된 「나약한 의지」 위로 벚꽃결정이 이동합니다.

Q. 상대가 「나약한 의지」와 「피보라」를 전개하고 있어요. 전진을 하면 어떻게 되나요?

A. 턴 플레이어가 선택한 치환만 적용됩니다. 벚꽃결정의 이동 치환이 여럿 적용되어 있는 경우, 그 적용 순서를 턴 플레이어가 선택합니다. 첫번째 치환이 적용된 시점에서 두번째 치환의 적용 조건에서 벗어나 있기 때문에, 결과적으로 첫번째로 선택된 치환만 적용됩니다.

## 「스피엘·우리엘」

이 카드에 대한 FAQ는 없습니다.

## 「스나하이드·도즈레드」

이 카드에 대한 FAQ는 없습니다.

## 「시키리스·호리스」

이 카드에 대한 FAQ는 없습니다.

## 「당혹」

이 운명에 대한 FAQ는 없습니다.

## 「뒤엎힌 당혹」

이 운명에 대한 FAQ는 없습니다.



## 「허무」

이 운명에 대한 FAQ는 없습니다.

### 「뒤엎힌 허무」

이 운명에 대한 FAQ는 없습니다.

### 「먼지의 잔영」

[위촉](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

### 「뒤엎힌 먼지의 잔영」

이 운명에 대한 FAQ는 없습니다.

### 「속죄」

이 운명에 대한 FAQ는 없습니다.

### 「뒤엎힌 속죄」

이 운명에 대한 FAQ는 없습니다.

### 「별하늘 보따리」

[로스트 전반](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

### 「이형의 창」

[공명 전반](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

Q. 대응당해 상대가 선택하게 되었을 때, 공명하거나 과거의 운명을 아직 보지 못한 운명으로 움직이는 것은 두 플레이어 중 누구인가요?

A. 「이형의 창」을 사용한 플레이어입니다.

### 「체관」

[공명 전반](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.



### 「걱정스러운 의지」

[공명 전반](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

## 「스피엘·나가라엘」

[로스트 전반](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

## 「아이리아스·아루아스」

[로스트 전반](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

## 「쿠레-냐·안냐」

[불가피](#), [공명 전반](#), [로스트 전반](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

Q. 개시 페이지에, 적정거리가 맞지 않은 상태에서 이 카드의 【사용됨】 효과를 적용하는 것을 선택했어  
요. 어떻게 되나요?

A. 적정거리가 맞지 않다면, 《공격》을 수행한 것이 아니기 때문에, 이 카드는 제외되지 않습니다.

## 「동경」

[로스트 전반](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

## 「뒤엎힌 동경」

[로스트 전반](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

## 「실망」

[위축](#), [로스트 전반](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

## 「뒤엎힌 실망」

[로스트 전반](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

## 「회피」

[로스트 전반](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.



## 「뒤엎힌 회피」

[로스트 전반](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

## 「단절」

[로스트 전반](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

## 「뒤엎힌 단절」

[로스트 전반](#)에 대한 FAQ도 참조하시기 바랍니다.

 [후루요니, 자료](#)

 furuyoni

This post is licensed under **CC BY 4.0** by the author.

Share:    

### Further Reading

Apr 26, 2025

『벚꽃 내리는 시대에 결투를』 통합 규칙

(2025. 04. 26. 기준 비공식 번역) 번역 오류 / 문의 사항: furuyonifan@gmail.com 이 규칙서는 공식 번역이 아닙니다! 유저 개인의 비공식 번역으로, 대부분의 내용과 구성은 코리아보드게임즈에서 번역·제작한 9-2시즌 규칙서를 참고하여 제...

OLDER	NEWER
-	『벚꽃 내리는 시대에 결투를』 통합 규칙