

質問No	カテゴリ	カードNo	質問	回答
001	レギュレーション		モンコレ20thのカードと、従来のモンコレのカードは、混ぜて遊ぶことができますか？ 混ぜて遊べるのであれば、読み替えの法則などはありますか？	モンコレ20thのカードとルールは、モンコレ20thのカードだけでデッキを構築することを想定したデザインです。 したがって、モンコレ20thのカードは、モンコレ20thのルールで遊ぶことを推奨します。 以上の理由により、従来カードをモンコレ20thの内容に読み替えるルールなどはご用意しておりません。
002	レギュレーション		今後モンコレで遊ぶ場合、モンコレ20thのルールを守って遊ばなければなりませんか？	従来カードを使って遊ぶ皆さんや、イベントを主催する人がご判断ください。 なお、モンコレ20thより前の従来カードを使って遊ぶ際に、モンコレ20thのルールを適用した場合、強すぎる、または弱すぎるカードが出てくるのが想定されます。
003	ルール (召喚術師)		召喚術師カードは、必ず使わなければなりませんか？	いいえ。 召喚術師カードをデッキに採用するかどうかは、デッキを構築するプレイヤーの任意です。
004	ルール (召喚術師)		召喚術師カードは、対戦のいつの時点で公開するのですか？	召喚術師カードはゲームを準備する最初の段階、デッキをシャッフルする前に、対戦相手に公開します。 召喚術師カードをデッキに採用していない場合、この時点で対戦相手にその旨を伝えます。
005	ルール (召喚術師)		行動完了の召喚術師は、いつ未行動に戻るのですか？	行動完了の召喚術師は、敵味方問わず、終了宣言フェイズに未行動になります。 敵味方のユニットと同時に、いっせいに未行動になるとおぼえておくといでしょう。
006	ルール		〔儀式〕の効果が自軍に複数ある場合、それらすべてを同じターンの間に使用してもよいのですか？	はい、使用できます。 メインフェイズの行動は任意の順序で、可能な限り何度でも実行できます。 そのため〔儀式〕タイミングの効果は複数ある場合、それらを同一ターンの間に、メインフェイズの行動として1つずつ使用できます。
007	ルール (地形)		敵軍支配地形へも地形を配置できますか？	はい、敵軍支配地形であっても地形を配置できるエリア（本陣を除く、「自軍配置地形または自軍支配地形の存在するエリア」、または「自軍配置地形または自軍支配地形に隣接するエリア」）ならば、そのエリアへ地形配置を宣言できます。
008	ルール (地形)		地形配置は1ターンの間に2回以上できるのですか？	はい、メインフェイズの行動は任意の順序で、可能な限り何度でも実行できます。 ただし代理地形は1ターンの間に1度しか配置できません。また、同じターンの間にすでに手札から地形カードを配置している場合にも、代理地形は配置できません。
009	ルール		〔条件〕の効果は、コストを支払えば1戦闘の間に何度でも使用できるのですか？ 例えば〈発揮：イニシアチブ決定タイミング開始時／コスト：捨札1枚除外〉の効果は、捨札を除外できる限り、イニシアチブ決定タイミングの開始時に、何度でも使用できるのでしょうか？	いいえ。 〔条件〕の効果を使用できる回数は、「1度の発揮時期につき、〔条件〕の効果1つごとに1回だけ」です。
010	ルール (アイテム)		戦闘中に、相手の戦闘スペルや消耗品などの効果で、装備品が破棄されました。装備品を装備していたユニットの、装備品を装備するために使っていたアイテム枠で、消耗品を使えますか？	いいえ、使えません。 戦闘中のイニシアチブ決定タイミング以降に装備品を破棄された場合、装備品を装備するために使っていたアイテム枠は、消費された状態として扱います。
011	ルール		攻撃力がマイナスになったユニットは、他の自軍ユニットの攻撃ダメージを減らしてしまうのでしょうか？	いいえ、攻撃力0未満のユニットからは、0点の攻撃ダメージが発生します。
012	ルール		カード効果で0以下までダメージを軽減された場合、その効果からは、マイナスダメージが発生するのでしょうか？	いいえ、0未満のダメージは0点ダメージとして扱います。

質問No	カテゴリ	カードNo	質問	回答
013	ルール (常備能力)		0点の属性ダメージを適用されたユニットが、そのユニットの防御力以上の「弱点：ALL (n増)」(nが防御力と同じ値)を持っていた場合、そのユニットは死亡するのでしょうか？ 例えば【火炎：0】ダメージを「弱点：ALL (3増)」を持つ「防御力：3」のユニットに適用したら、そのユニットは死亡しますか？	いいえ。「弱点：x」は、1点以上のダメージを適用された場合にだけ有効です。
014	ルール (召喚術師)		召喚術師の、継続する内容の〔儀式〕も、同時攻撃タイミングには消えてしまうのでしょうか？	はい。同時攻撃タイミングの間は、戦闘が行われている地形では、すべての効果が失われます。
015	ルール (召喚術師)		「ターン終了まで」の召喚術師の特殊能力が発揮されました。その後、1度目の進軍で同時攻撃タイミングが発生しました。さらにその後、2度目の進軍の際には、召喚術師の「ターン終了まで」の効果は有効でしょうか？	はい、有効です。 同時攻撃タイミングで効果が失われるのは、戦闘が行われている地形に関するものだけです。また、イニシアチブ決定タイミング以前に適用されていたユニット・地形・装備品とプレイヤーに対する効果は、同時攻撃タイミングが発生しても、戦闘終了タイミングに戻ってきます。
016	個別カード (召喚術師)	M20A - 005	《プリオッシュ》の「リビング・フォレスト」で召喚したユニットは、戦闘に参加している際、同時攻撃タイミングが発生すると、どうなりますか？	「リビング・フォレスト」で召喚したユニットは、戦闘に参加している際に同時攻撃タイミングが発生数と、破棄されます。破棄された「リビング・フォレスト」で召喚したユニットは、戦闘が終了しても戦場には戻りません。
017	個別カード (ユニット)	M20A - 028 M20A - 078 M20B - 117	《マリンプルー・ドルフィン》や《ホワイト・ドルフィン》や《フォクシアの夜襲忍軍》が持つ、イニシアチブ決定タイミングに使用できる「□ (完了型) 特殊能力」に対して、〔対抗〕できますか？	いいえ、〔対抗〕できません。 〔対抗〕を宣言できるのは、タイミング表記が〔普通〕または〔対抗〕の効果に対してだけです。
018	個別カード (ユニット)	M20A-031	《マンタレイ》の「波に消える」は対象が1～4体ですが、対抗連鎖の逆順処理中に対象の数が減った場合にも、効果は適用されるのでしょうか？ 例えば「波に消える」の使用宣言時に対象を4体指定して、対戦相手の〔対抗〕の結果、逆順処理の際に対象が2体に減ってしまっていた場合、その2体は適切な対象とみなされて手札になるのでしょうか？	はい、「波に消える」の使用宣言時よりも対象の数が減っている場合でも、適切な対象であるとみなされ、手札になります。 対抗連鎖の逆順処理の際には、発揮された効果は適用可能な範囲で最大限に適用されます。
019	個別カード (ユニット)	M20A-074	《ロック》の「大空を飛ぶ」は、同一ターンの間に、自軍山札のカードがなくなるまで、何度でも宣言できるのでしょうか？	はい、「大空を飛ぶ」はコストを支払える限り、1ターンの間に何度でも使用できます。
020	個別カード (ユニット)	M20A-077	《プラズマ・ボール》の「雷撃」を使用した際、「雷撃」をキャンセルされる」または「《プラズマ・ボール》を行動完了にされる」効果を適用されました。《プラズマ・ボール》は自身の「雷撃」のテキストで破棄されるのでしょうか？	いいえ、《プラズマ・ボール》は破棄されません。 《プラズマ・ボール》を破棄するのは、「雷撃」の効果によります。そのため、「雷撃」をキャンセルされたり、「雷撃」が効果を発揮する前に《プラズマ・ボール》が行動完了にされた場合(=「□ (完了型) 特殊能力」のコストの支払いを阻止された場合)、「雷撃」の効果は一切発揮されず、《プラズマ・ボール》は破棄されません。
021	個別カード (ユニット)	M20A - 086	《スフィンクス》でエフェクトゾーンへ配置するカードを選ぶのは、「謎かけ」の使用宣言時と「効果発揮時」の、どちらでしょうか？	「謎かけ」でエフェクトゾーンへ置くカードは、使用宣言時に決定します。選んだカードがこの時点でエフェクトゾーンへ置かれるわけではありませんが、対戦相手にも判別できるようにする必要があります。あらかじめ別の手札と分けておくのがよいでしょう。カード内容で「使用者側が任意に選択する内容」が含まれている場合、その選択は使用宣言の際に行っておかなければなりません。
022	個別カード (ユニット)	M20A - 086	《スフィンクス》でエフェクトゾーンへ配置されたカードの「カード分類」を、敵軍プレイヤーが宣言するのは、「謎かけ」の使用宣言時と「効果発揮時」の、どちらでしょうか？	「謎かけ」で敵軍プレイヤーが「カード分類」を宣言するのは、「効果発揮時」です。
023	個別カード (ユニット)	M20A - 086	《スフィンクス》でエフェクトゾーンへカードが配置されるのは、「謎かけ」の使用宣言時と「効果発揮時」の、どちらでしょうか？	「謎かけ」を使用した側の手札がエフェクトゾーンへ置かれるのは、「効果発揮時」です。

質問No	カテゴリ	カードNo	質問	回答
024	個別カード (ユニット)	M20A - 086	《スフィンクス》の「謎かけ」で「エフェクトゾーンに置くつもりカード」は、「謎かけ」を起点とした対抗連鎖で、手札として使えますか？ もし手札として使えるなら、「エフェクトゾーンに置くつもり」のカードが破棄されてしまうとしますが、結果としてどうなりますか？	「謎かけ」で「エフェクトゾーンに置くつもりカード」も、他の手札とは判別できるように別けておかなければならないものの、手札であることには違いないため、「謎かけ」を起点とした対抗連鎖で使えます。この場合、「エフェクトゾーンに置くつもりカード」は手札ではなくなるため、「謎かけ」の効果でエフェクトゾーンに置かれることはなくなります。結果として、「謎かけ」の効果の解決時には公開できるエフェクトゾーンのカードが無いため、「効果適用後」以降の内容を解決できなくなり、「謎かけ」の効果は対象に対して適用できなくなります。
025	個別カード (戦闘スベル)	M20A - 136	対抗連鎖の逆順処理中、《ドラコ・イリュージョン》の効果「防御力：0以下」の自軍ユニットに適用されました。この自軍ユニットはどうなりますか？	破棄されます。 「防御力：0以下」になったユニットは、ただちに破棄されます。そのため実際の処理としては、《ドラコ・イリュージョン》の効果適用される前に、「防御力：0以下」になった時点で破棄されています。死亡を取り消す効果では、このルール処理を阻止できません。
026	個別カード (ユニット)	M20B - 078 M20B - 114	《アエロファンテ》の「大きな耳」と《黒怨姫ネフティス》の「下僕の召喚」について。コストとして破棄されたカードを効果で選び、「大きな耳」の場合は手札にする、「下僕の召喚」の場合は即時召喚する、といったことはできるのでしょうか？	いいえ、選べません。 効果のコストとして破棄するカードは、効果の使用宣言時点ではエフェクトゾーンに置かれており、捨札のカードではないため、選ぶことができません。
027	ルール (常備能力)		「耐性：x」と「弱点：x」を同時に持っているユニットについて、「弱点：x」が「1以上のダメージでなければ無効」ということで出た疑問です。 「耐性：x」と「弱点：x」の優先順序などはありませんか？ または、「耐性：x」と「弱点：x」のダメージ増減は、加算されて一括処理されるのですか？ (例えば、「防御力：4」のユニットが、「耐性：ALL(4減)」と「弱点：ALL(5増)」を持っています。このユニットに対して【火炎：4】ダメージの効果を使用された場合。 「A：耐性で0に軽減されるので弱点は無効、ユニットは生きている」 「B：耐性と弱点の値をダメージをマイナスとプラスする扱いで合計し、結果として「弱点：ALL(1増)」として換算し、ユニットは死亡」 AとBのどちらですか？)	後者の「耐性：x」と「弱点：x」のダメージ増減は、加算されて一括処理される」となり、例Bで処理されます。 「耐性：x」と「弱点：x」を同時に持つユニットがいた場合、そのユニットに対しては、「耐性：x(n減)」の「n」をマイナスと換算して「-n」とし、「弱点：x(n増)」の「n」をプラスと換算して「+n」として、合計して適用されるダメージを算出します。 算出した結果、「0」であれば、そのユニットに対しては、「耐性：x(n減)」と「弱点：x(n増)」は適用されるダメージに影響を与えません。 算出した結果、「+1以上」であれば、そのユニットに対しては、「弱点：x」の方が算出した値だけ有効となり、適用されるダメージが増加します。 算出した結果、「-1以下」であれば、そのユニットに対しては、「耐性：x」の方が算出した値だけ有効となり、適用されるダメージが軽減されます。
028	個別カード (ユニット)	M20A-043	《スピア・バンパー》の「串刺し」を使用し、「ダイス結果：3」です。このとき、[対抗]で《スピア・バンパー》に「攻撃力：-6」を付与されました。この場合、対象が「進軍タイプ：飛行」だと、与えるダメージがむしろ減ってしまうということでしょうか？	はい。《スピア・バンパー》の「串刺し」は、「進軍タイプ：飛行」のユニットに適用される場合、《スピア・バンパー》の攻撃力を下げられることで、「進軍タイプ：飛行」ではないユニットに対してよりも、与えるダメージが減る場合があります。 ご質問の例ですと、対象が「進軍タイプ：飛行」ならば（「ダイス結果：3」+「攻撃力：-4」=-1、0以下のダメージは0として扱うため）【地震：0】ダメージを適用し、対象が「進軍タイプ：飛行」を持っていないならば【地震：3】ダメージが適用されます。
029	個別カード (ユニット)	M20A-049	「耐性：x」と《地獄の大公サルガタナス》についての「地爆王」についての質問です。 《地獄の大公サルガタナス》がいる状態で、「耐性：ALL(2減)」を持つ敵軍ユニットに、【地震：2】ダメージを与えました。 その敵軍ユニットは、行動完了になりますか？	いいえ、行動完了になりません。 「耐性：x」を持つユニットに、「耐性：x」で軽減する値以下のダメージが割り振られた場合、そのダメージは0ダメージとして扱われます。 なお、0未満の負の値のダメージは、ユニットに適用される際には0ダメージとして扱われます。

質問No	カテゴリ	カードNo	質問	回答
030	ルール (常備能力)	MA20A-119	ダメージを「耐性：x」などで0以下にされてしまった場合、そのダメージはユニットに適用されていることになりませんか？ ダメージを0以下にされた結果、「ダメージを与えた後に、効果を発揮される内容」は、適用されるのでしょうか？ 例えば「耐性：ALL(4減)」を持つ「レベル：即時召喚可能」の攻撃中のユニットを対象に、「メイルシュトローム」で【津波：3】ダメージを与えると、そのユニットは行動完了になるのでしょうか？	はい、0以下のダメージも、効果として発揮・適用されます。このとき、0未満の負の値のダメージは、ユニットに適用される際には0ダメージとして扱われます。そのため、「ダメージを与えた後に、効果を発揮される内容」も、0ダメージを与えているため、有効です。 ご質問の例の場合、攻撃中のユニットは、行動完了になります。
031	個別カード (ユニット /アイテム)	M20A-097 M20B-136	敵軍の《ナイトメア》を対象に、《トルクメンの錬金弾》を下の「対象に「防御力：-1D」を付与する」の効果で使用しました。ダイスを振ると、「2」でした。 これに[対抗]で、《ナイトメア》の「不吉」を《トルクメンの錬金弾》の効果に使用されました。 《トルクメンの錬金弾》のダイス結果は「2-3=-1」となりますが、この場合「-1D」で「マイナス」であるため、どうなるのでしょうか？	《ナイトメア》に「防御力：+1」が付与されます。0未満の負の値は、特に指定がない限り、負の値のまま計算されます。 そのため、ご質問の例ですと「防御力：-1D(1D=2-3=-1)」で、「-1ぶんマイナスされる」ことになり、プラスとマイナスが逆転するため、「防御力：+1」として扱います。
032	個別カード (ユニット)	MB20-114	《黒怨姫ネフティス》の「下僕の召喚」について。「下僕の召喚」では、自軍捨札の「レベル：即時召喚不可」のユニットカードを選んで即時召喚できますか？	はい、「下僕の召喚」では、「レベル：即時召喚不可」のユニットカードを選んで即時召喚できます。
033	個別カード (ユニット)	MB20-114	《黒怨姫ネフティス》の「下僕の召喚」について。「下僕の召喚」で「英雄」のユニットカードを即時召喚する場合、英雄点の支払いは必要ですか？	はい、「英雄」を召喚する場合、それがカードの効果による召喚であっても、英雄点のコストの支払いが必要となります。
034	個別カード (ユニット)	M20A-015 M20B-105	《凶獣スウ》の「突撃態勢」と、《ゴールデン・パウム》の「黄金樹の勇者」について。同時攻撃タイミングが発生した戦闘の際にも、これらの効果は発揮されるのでしょうか？	はい。《凶獣スウ》の「突撃態勢」と、《ゴールデン・パウム》の「黄金樹の勇者」は、いずれも同時攻撃タイミングが終了して以降に効果を発揮します。
035	個別カード (ユニット)	M20B-021	《神獣キリン》の「炎のたてがみ」が効果を発揮するのは、いつですか？ 戦闘スベルの使用を宣言して、《神獣キリン》の消費するスベル枠を宣言したときですか？ 《神獣キリン》のスベル枠で使用した戦闘スベルが、効果を発揮するとき(もしくは対抗連鎖でキャンセルされたり、対象がいなくなると、効果が発揮されないことが確定したとき)ですか？	後者が正解です。 つまり《神獣キリン》の〈発揮：このユニットの未消費のスベル枠が残り1つ以下になったとき〉は、戦闘スベルの使用宣言時ではなく、「対抗連鎖の逆順処理が始まって戦闘スベルが効果を発揮したとき」または「対抗連鎖でキャンセルされたり、対象がいなくなると、効果が発揮されないことが確定したとき」、処理されることを意味します。
036	個別カード (召喚術師)	M20B-005	《マフィン》の「チェンジ・フィールド」について。進軍側の《マフィン》が使った「チェンジ・フィールド」の効果を受けた地形(リミット：8+3=11)で戦闘し、同時攻撃タイミングが発生しました。進軍側は合計10レベル、守備側は合計9レベルのユニットがいます。 どうなりますか？	まず、同時攻撃タイミングのため「チェンジ・フィールド」の効果は同時攻撃タイミングの間、失われます。その結果、ユニットの合計レベルが、地形のリミットを超えてしまうため、「リミット調整」の処理を行います。 「リミット調整」が発生した場合、プレイヤーは「自軍ユニットの合計レベル≧地形のリミット」になるまで、1体ずつユニットを破棄します。このとき破棄するユニットは、同一ターン内に即時召喚したユニットから優先して破棄します。進軍側と守備側で同時にリミット調整が必要になった場合、進軍側がすべてのリミット調整を終えてから、守備側がリミット調整を行います。
037	個別カード (ユニット)	M20A-054	《紅帝竜バルバロッサ》の「重力場」について。「代理地形の配置の回数に数えない」というテキストによって、この特殊能力を「使用する前に代理地形を配置できない」「使用した後に代理地形を配置できない」「使用する前に手札から地形カードを配置できない」「使用した後に地形カードを配置できない」といった地形配置への制約が、どのように緩和されるのでしょうか？	「重力場」を使用する際には、例示されたすべての制約が存在しません。つまり《紅帝竜バルバロッサ》の「重力場」を使用するターンには、その順序に関係なく、手札から地形カードを配置することも、代理地形を(1度だけ)配置することも可能です。

質問No	カテゴリ	カードNo	質問	回答
038	個別カード (地形)	M20A-147	《戦慄せまる日々》に、「種族：ネイチャー」のユニットがいる状態で、お互いにイニシアチブ決定ダイスを振りあい、そのイニシアチブ結果で「戦慄せまる日々」の地形効果とは関係なく「同じイニシアチブ結果」になり、同時攻撃タイミングになりました。この場合、戦闘終了タイミングに地形効果で《戦慄せまる日々》は代理地形になるのか、それともならないのか、どちらですか？	イニシアチブ決定で「同じイニシアチブ結果」になり、地形効果に関わらず同時攻撃タイミングが発生した場合には、戦闘終了タイミングに《戦慄せまる日々》は代理地形になりません。地形効果ではなく戦闘の処理手順として「同じイニシアチブ結果」になり同時攻撃タイミングになった場合、地形効果の「戦慄せまる日々」の「同時攻撃になる」という効果が適用されません。「同じ状態になる効果」は適用されないためです。その結果、「効果適用後」以降の内容も適用されず、結果として《戦慄せまる日々》は代理地形になりません。
039	個別カード (地形)	M20A-148	《星をつかめる距離》の「進軍範囲：この地形」というのは、「《星をつかめる距離》のこと」なのか「この効果が発揮されたエリアのこと」なのか、どちらですか？ 例えば《星をつかめる距離》を配置したターンに、その《星をつかめる距離》を《永久凍土》に配置し直した場合、《永久凍土》は「この地形」として扱われて進軍範囲になるのでしょうか？	「この地形」とは「《星をつかめる距離》のこと」を指します。そのため、ご質問の例のように《星をつかめる距離》を《永久凍土》に配置し直した場合、「この地形である《星をつかめる距離》」が失われるため、《永久凍土》へは進軍できません。
040	ルール (対象)		カードに示されている「自軍」とは、誰のことを指していますか？「自軍」は状況によって変化するものですか？ 例えば地形カードに「自軍」と示されていた場合、それはターンが変わって進軍側や守備側の立場が入れ替わると同時に、別のプレイヤーのことを指す意味になるのでしょうか？	カードに示されている「自軍」とは、そのカードの所有者のことをさしています。つまり「その効果を使用したプレイヤー」や「そのユニットを召喚したプレイヤー」や「その地形を配置したプレイヤーのこと」を指しています。そのためご質問の例のように、地形カードに「自軍」と示されていた場合、それは「その地形を配置したプレイヤーのこと」だけを指し、進軍側や守備側の立場が入れ替わっても、変化しません。
041	個別カード (ユニット)	M20B-054	《巨神姫エスリン》の「巨神姫の計画」で、アイテムを装備中の「種族：ジャイアント」を手札にします。このとき、アイテムも手札になりますか？	いいえ。「巨神姫の計画」はユニットのみを対象としているため、装備中のアイテムは手札にはならず、破棄されます。
042	個別カード (召喚術師 /ユニット)	M20A-005 M20B-105	進軍側が《プリオッシュ》の「リビング・フォレスト」で召喚したユニットで、守備側の《ゴールデン・バウム》が存在する地形へ進軍しました。そして「リビング・フォレスト」で召喚したユニットと、《ゴールデン・バウム》が存在する状態で、戦闘が終了しました。このとき、「リビング・フォレスト」で召喚したユニットは、「黄金樹の勇者」の効果で手札になるのでしょうか？	はい、手札になります。