

| | Category | Question | Answer |
|----|----------------------|--|---|
| 1 | กฎพื้นฐาน | ลำดับของการวางเด็กและแสดงการ์ดสไลด์เตอร์สามารถทำได้ตามใจชอบใช่หรือไม่ | หลังจากทั้งสองฝ่ายวางเด็กลงบนโต๊ะแล้วค่อยให้ทั้งสองฝ่ายแสดงสไลด์เตอร์การ์ดพร้อมกัน |
| 2 | กฎพื้นฐาน | ลำดับการวางไพ่มีการกำหนดรูปแบบตายตัวหรือไม่ | เมื่อทำการวางไพ่ในช่วงเริ่มเกม ต้องนำการ์ดใบบนสุดของเด็กไปวางไว้ใบล่างสุดของไพ่ |
| 3 | กฎพื้นฐาน | หากคาแรกเตอร์ถูกทำให้พาวเวอร์ 0 หรือต่ำกว่า ด้วยความสามารถต่างๆจะเกิดอะไรขึ้น | คาแรกเตอร์นั้นจะยังคงอยู่บนสนามในสภาพพาวเวอร์ 0 หรือต่ำกว่า |
| 4 | กฎพื้นฐาน | ในช่วงเมนเฟส เราสามารถย้าย ดั้ง!! ที่กำลังติดอยู่บนคาแรกเตอร์ตัวหนึ่งไปให้อีกตัวหนึ่งได้หรือไม่ | ไม่สามารถย้ายได้ |
| 5 | กฎพื้นฐาน | เราสามารถส่ง สเตจการ์ด ใบใหม่ลงสนามในสภาพที่เรามี สเตจการ์ด อยู่แล้วได้หรือไม่ | สามารถทำได้ ในกรณีนั้นเราต้องแสดงสเตจการ์ดใบใหม่ที่จะทำการส่งลงสนาม, จ่ายคอสต์, นำสเตจการ์ดใบเก่าลงเหรียญ, และนำสเตจการ์ดใบใหม่ลงสนามในสเตจแอเรีย |
| 6 | กฎพื้นฐาน | มีการจำกัดจำนวนการ์ดบนมือสูงสุดหรือไม่ | ไม่จำกัด |
| 7 | กฎพื้นฐาน | หากคาแรกเตอร์ที่มีพาวเวอร์ 6000 โดนความสามารถที่ทำให้พาวเวอร์ -10000 จะเป็นอย่างไร | คาแรกเตอร์นั้นจะมีพาวเวอร์เป็น -4000 |
| 8 | กฎพื้นฐาน | หากคาแรกเตอร์ที่ในขณะนั้นมีพาวเวอร์ -4000 ถูกใส่ดั้ง!!การ์ดเข้าไป 1 ใบ จะเป็นอย่างไร | คาแรกเตอร์นั้นจะมีพาวเวอร์เป็น -3000 |
| 9 | กฎพื้นฐาน | สามารถทำให้คอสต์ของคาแรกเตอร์ต่ำกว่า 0 ได้หรือไม่ | ไม่ได้ หากคอสต์ของคาแรกเตอร์ต่ำกว่า 0 จะถูกนับว่าเป็นคอสต์ 0 |
| 10 | กฎพื้นฐาน | หากมีคาแรกเตอร์บนสนามที่ โดนลดคอสต์ จากนั้นถูกนำกลับขึ้นมือเรา เราจะสามารถเล่นคาแรกเตอร์ใบนั้นด้วยค่าคอสต์ที่ถูกลดไปแล้วได้หรือไม่ | ไม่สามารถทำได้ เมื่อคาแรกเตอร์ที่ได้รับผลกระทบของความสามารถบางอย่างถูกนำไปยังพื้นที่อื่น ผลที่เคยได้รับจากพื้นที่เดิมนั้นจะหายไป |
| 11 | กฎพื้นฐาน | ความสามารถที่ระบุว่ามี "XX" รวมอยู่ในคุณสมบัติ) จะนับรวม "อดีตXX" และ "พันธมิตร XX" ด้วยหรือไม่ | ใช่ จะนับด้วย |
| 12 | กฎพื้นฐาน | สามารถใช้งานการ์ดที่มีคอสต์ 0 ในขณะที่เราไม่มี ดั้ง!!การ์ด ในคอสต์แอเรียเลยได้หรือไม่ | สามารถทำได้ |
| 13 | กฎพื้นฐาน | ในช่วงรีเฟรชเฟส เราสามารถเลือกที่จะไม่นำ ดั้ง!!การ์ด กลับไป แต่ให้ติดอยู่กับคาแรกเตอร์แบบนั้นไปได้หรือไม่ | ไม่ได้ ต้องนำ ดั้ง!!การ์ด กลับไปที่คอสต์แอเรียเท่านั้น |
| 14 | กฎพื้นฐาน | หากคาแรกเตอร์ที่ใส่โจมตีหรือที่ถูกโจมตี ถูกนำไปยังโซนอื่นจากความสามารถต่างๆในช่วง [แอทแทคสเตป],[บล็อกสเตป],[เคาน์เตอร์สเตป]จะเกิดอะไรขึ้น | ในช่วงจบสเตปทุกสเตป หากคาแรกเตอร์ที่ใส่โจมตีหรือที่ถูกโจมตีถูกนำไปยังโซนอื่น จะไม่ทำการเข้าสู่สเตปถัดไปและจบแบทเทิลแต่เพียงเท่านั้น |
| 15 | กฎพื้นฐาน | หากคาแรกเตอร์ของเราที่มี พาวเวอร์-2000 ทำการต่อสู้กับคาแรกเตอร์คู่แข่งที่มี พาวเวอร์-2000 ผลจะเป็นเช่นไร | คาแรกเตอร์ของเราที่มีพาวเวอร์-2000 จะชนะ และคาแรกเตอร์คู่แข่งจะถูก KO และในกรณีเดียวกัน หากเป้าหมายโจมตีเป็นสไลด์เตอร์ที่มี พาวเวอร์-2000 คู่แข่งก็จะได้รับความเสียหาย 1 แดเมจ |
| 16 | กฎพื้นฐาน | เมื่อเราใช้คาแรกเตอร์ที่มีพาวเวอร์ 0 โจมตีใส่คาแรกเตอร์ที่มีพาวเวอร์ 0 และขณะการต่อสู้นั้น คาแรกเตอร์นั้นของคู่ต่อสู้จะถูก KO ใช่หรือไม่ | ใช่ คาแรกเตอร์ของคู่ต่อสู้จะถูก KO |
| 17 | คีย์เวิร์ด | ความสามารถ [ดั้ง!! xO] หากมี ดั้ง!!การ์ด ที่ติดอยู่มากกว่าจำนวนที่ระบุไว้ จะสามารถใช้งานได้หรือไม่ | สามารถใช้งานได้ |
| 18 | คีย์เวิร์ด | เราสามารถนำ ดั้ง!!การ์ด ที่ติดอยู่บนคาแรกเตอร์หรือสไลด์เตอร์กลับ ดั้ง!!เด็ค เพื่อใช้ความสามารถ [ดั้ง!!-X] ได้หรือไม่ | สามารถทำได้ เราสามารถเลือก ดั้ง!!การ์ด บนสนามเราไม่ว่าจะเป็นสไลด์เตอร์แอเรีย, สเตจแอเรีย, คาแรกเตอร์แอเรีย, คอสต์แอเรีย เพื่อนำกลับ ดั้ง!!เด็ค ได้ |
| 19 | คีย์เวิร์ด | สามารถใช้งานความสามารถ [เคาน์เตอร์+ 1000] ของคาแรกเตอร์บนสนามได้หรือไม่ | ไม่ได้ ความสามารถ [เคาน์เตอร์] ต้องถูกใช้งานจากบนมือเท่านั้น |
| 20 | คีย์เวิร์ด | เราสามารถใช้ความสามารถ เคาน์เตอร์ ที่มีการเพิ่ม พาวเวอร์ เลือกเพิ่มให้กับการ์ดที่ไม่ได้กำลังถูกโจมตีได้หรือไม่ | สามารถทำได้ แต่ผลการเพิ่มพลังนั้นจะอยู่บนจบการต่อสู้ในปัจจุบันเท่านั้น |
| 21 | คีย์เวิร์ด | การใช้งานความสามารถ เคาน์เตอร์ ของคาแรกเตอร์ต้องจ่ายคอสต์หรือไม่ | ไม่ การใช้งานความสามารถ เคาน์เตอร์ ของคาแรกเตอร์ไม่จำเป็นต้องจ่ายคอสต์ |
| 22 | คีย์เวิร์ด | เราสามารถใช้ [เคาน์เตอร์] ของอีเวนต์การ์ดในเมนเฟสเราได้หรือไม่ | ไม่สามารถทำได้ [เคาน์เตอร์] ของอีเวนต์การ์ดจะต้องใช้ในช่วงเคาน์เตอร์สเตปในเทิร์นคู่แข่งเท่านั้น |
| 23 | คีย์เวิร์ด | หากเราควบคุมคาแรกเตอร์อยู่แล้ว 5 ตัว และส่งคาแรกเตอร์ใหม่ลงไปเพิ่ม ความสามารถ [เมื่อถูก KO] ของคาแรกเตอร์ตัวเก่าที่ถูกเลือกส่งลงเหรียญทำงานหรือไม่ | ไม่ คาแรกเตอร์ที่ถูกส่งลงเหรียญด้วยกรณีนี้จะไม่นับว่าถูก KO แต่เป็นการจะถูกส่งลงเหรียญโดยตรง |
| 24 | คีย์เวิร์ด | ความสามารถ [เมื่อถูก KO] จะทำงานเมื่อคาแรกเตอร์ที่มีความสามารถนั้นถูก KO หรือเมื่อคาแรกเตอร์ที่มีความสามารถนั้นทำการ KO คาแรกเตอร์คู่แข่งได้ | เป็นความสามารถที่ทำงานเมื่อคาแรกเตอร์ที่มีนั้นถูก KO. ความสามารถนี้จะไม่ทำงานเมื่อคาแรกเตอร์ที่มีความสามารถนั้นทำการ KO คาแรกเตอร์คู่แข่งได้ |
| 25 | คีย์เวิร์ด | เราสามารถใช้ความสามารถ [เทิร์นและครั้ง] ของการ์ดอีกใบที่มีชื่อเดียวกับใบแรกที่ใช้กันไปแล้วได้หรือไม่ | สามารถทำได้ |
| 26 | คีย์เวิร์ด | เราสามารถเล่นคาแรกเตอร์ที่มีความสามารถ [เมื่อลงสนาม] โดยไม่ส่งใช้งานความสามารถ [เมื่อลงสนาม] ของคาแรกเตอร์นั้นได้หรือไม่ | ไม่สามารถทำได้ จะต้องส่งใช้งาน [เมื่อลงสนาม] เท่านั้น อย่างไรก็ตามหากเป็นความสามารถที่ต้องจ่ายค่าคอสต์ เราสามารถเลือกที่จะไม่จ่ายและลงสนามในสภาพที่ไม่ส่งใช้งานความสามารถนั้นได้ |
| 27 | คีย์เวิร์ด | ความสามารถ [เมื่อโจมตี] จะส่งใช้งานได้เมื่อคาแรกเตอร์ที่มีความสามารถนั้นทำการโจมตีเท่านั้นหรือไม่ หรือเมื่อคาแรกเตอร์อื่นที่ไม่มีความสามารถทำการโจมตีก็จะส่งใช้งานด้วย | [เมื่อโจมตี] เป็นความสามารถที่ส่งใช้งานเมื่อคาแรกเตอร์ที่มีความสามารถนั้นทำการโจมตีเท่านั้น และจะไม่ทำงานเมื่อคาแรกเตอร์ตัวอื่นที่ไม่มีความสามารถทำการโจมตี |
| 28 | ความสามารถคีย์เวิร์ด | เราสามารถส่งใช้งานความสามารถ [บล็อกเกอร์] 2 ครั้งใน 1 แบทเทิลได้หรือไม่ | ไม่สามารถทำได้ ในช่วง บล็อกสเตป เราสามารถส่งใช้งานความสามารถ [บล็อกเกอร์] ได้ไม่เกิน 1 ครั้งเท่านั้น |
| 29 | ความสามารถคีย์เวิร์ด | เราสามารถใช้ความสามารถ [บล็อกเกอร์] ของคาแรกเตอร์ที่กำลังถูกโจมตีอยู่ได้หรือไม่ | ไม่สามารถทำได้ |
| 30 | ความสามารถคีย์เวิร์ด | เราสามารถใช้ เคาน์เตอร์ เพิ่มพลังให้กับการ์ดที่กำลังใช้ความสามารถ [บล็อกเกอร์] ได้หรือไม่ | สามารถทำได้ |
| 31 | ความสามารถคีย์เวิร์ด | เมื่อคู่แข่งส่งโจมตี และเรามีคาแรกเตอร์ที่มีความสามารถ [บล็อกเกอร์] อยู่ เราจำเป็นต้องบังคับใช้ความสามารถนั้นหรือไม่ | ไม่จำเป็น เราสามารถเลือกที่จะไม่ใช้ก็ได้ |
| 32 | ความสามารถคีย์เวิร์ด | เราสามารถส่งใช้งานความสามารถ [บล็อกเกอร์] ของคาแรกเตอร์ที่เรสตัอยู่ได้หรือไม่ | ไม่สามารถส่งใช้งานได้ |
| 33 | ความสามารถคีย์เวิร์ด | หากคาแรกเตอร์ที่มีความสามารถ [แบนนิช] ทำแอดเมจสำเร็จ เราสามารถเลือกไม่ส่งไพ่ใบนั้นลงเหรียญได้หรือไม่ | ไม่สามารถเลือกได้ |
| 34 | ความสามารถคีย์เวิร์ด | หากคาแรกเตอร์ที่มีความสามารถ [ดับเบิลแอทแทค] ทำแอดเมจสำเร็จ เราสามารถเลือกให้ทำเพียงแค่ 1 แดเมจได้หรือไม่ | ไม่สามารถเลือกได้ |
| 35 | ความสามารถคีย์เวิร์ด | หากคาแรกเตอร์ที่มีความสามารถ [ดับเบิลแอทแทค] กระทำ 2 แดเมจ แต่ถูกทำให้ความสามารถ [ดับเบิลแอทแทค] หายไป, หรือถูกนำออกจากสนามด้วยผลของ [ทริกเกอร์] ของแอดเมจแรก, แดเมจที่ 2 ที่ยังไม่เกิดขึ้นจะหายไปเลยหรือไม่ | ไม่ แดเมจจะยังคงถูกกระทำต่อไป. เนื่องจาก 2 แดเมจ นั้นถูกตรวจสอบแล้ว ถึงแม้ความสามารถ [ดับเบิลแอทแทค] จะหายไป, หรือคาแรกเตอร์นั้นถูกนำออกจากสนามด้วยผลของ [ทริกเกอร์] ของแอดเมจแรก แต่แอดเมจที่เกิดขึ้นก็ยังเป็น 2 อยู่ดี |
| 36 | ความสามารถคีย์เวิร์ด | ในสภาพที่อีกฝ่ายเหลือเพียง 1 ไพ่ และเราสามารถกระทำแอดเมจ 2 ได้ด้วยคาแรกเตอร์ที่มีความสามารถ [ดับเบิลแอทแทค] เราจะชนะเกมนั้นเลยหรือไม่ | ไม่ชนะ |
| 37 | ความสามารถคีย์เวิร์ด | เราสามารถเลือกที่จะนำการ์ดไพ่ขึ้นมืออย่างเดียวย โดยไม่ส่งใช้งาน [ทริกเกอร์] ได้หรือไม่ | สามารถทำได้ |
| 38 | ความสามารถคีย์เวิร์ด | หากมีการนำไพ่ขึ้นมือหรือส่งลงเหรียญด้วยความสามารถของการ์ดอื่น เราจะสามารถส่งใช้งาน [ทริกเกอร์] ของการ์ดใบนั้นได้หรือไม่ | ไม่สามารถทำได้. ความสามารถ [ทริกเกอร์] จะถูกส่งใช้งานได้จากการรับแอดเมจเท่านั้น |
| 39 | กฎพื้นฐาน | หากมีการระบุว่ามี "ไม่เกินจำนวน ~ ใบ" เราสามารถเลือก 0 ใบได้หรือไม่ | สามารถเลือก 0 ใบได้ |
| 40 | กฎพื้นฐาน | เราสามารถส่งใช้งานความสามารถที่ต้องมีเป้าหมายตรงตามเงื่อนไข ในขณะที่ไม่มีความหมายนั้นอยู่เลยได้หรือไม่ | สามารถส่งใช้งานได้ แต่จะไม่เกิดอะไรขึ้น |
| 41 | กฎพื้นฐาน | เมื่อส่งใช้งานความสามารถ [ใช้งาน :เมน] หรืออื่นๆ และออกผลความสามารถที่ระบุว่า "ในเทิร์นนี้" ไปแล้ว หากการ์ดที่ส่งใช้งานนั้นถูกย้ายไปยังพื้นที่อื่น ความสามารถ "ในเทิร์นนี้" จะยังส่งผลในระหว่างเทิร์นนั้นอยู่หรือไม่ | ใช่ ยังส่งผลอยู่ |
| 42 | กฎพื้นฐาน | เมื่อกำลังนำไพ่ขึ้นมือจากการรับแอดเมจ และการ์ดใบนั้นเป็นอีเวนต์ที่มีความสามารถ [ทริกเกอร์] จากนั้นส่งใช้ความสามารถ [ทริกเกอร์] ของอีเวนต์นั้นแทนการนำไพ่ขึ้นมือ. ในกรณีนี้การ์ดที่มีเงื่อนไข "เมื่อมีการส่งใช้งานอีเวนต์" จะสามารถส่งใช้งานได้หรือไม่. | ไม่สามารถส่งใช้งานได้ ไม่นับว่าเป็นการส่งใช้งานอีเวนต์ |
| 43 | กฎพื้นฐาน | เมื่อมีความสามารถที่ระบุถึง "ไพ่ใบบนสุด หรือ ใบล่างสุดของเรา จำนวน 1 ใบ" จะหมายถึงอะไร | หมายถึงการ์ดที่อยู่ใบบนสุดหรือใบล่างสุดจากไพ่ทั้งหมด |
| 44 | กฎพื้นฐาน | เมื่อมีการระบุให้นำการ์ดไปวางเพิ่มที่ใบบนสุดหรือใบล่างสุดของไพ่ เราจะต้องวางการ์ดใบนั้นไว้ที่ไหน | วางการ์ดใบนั้นไว้ที่ลำดับบนสุดหรือล่างสุดจากไพ่ทั้งหมด โดยหากไม่มีการ์ดอื่นในไพ่แอเรียเลยให้นำการ์ดนั้นวางที่ไพ่แอเรียเฉยๆ. และการ์ดนั้นจะต้องถูกวางในสภาพคว่ำ เว้นแต่จะถูกระบุไว้ให้เป็นอย่างอื่น |
| 45 | กฎพื้นฐาน | เมื่อเรานำการ์ดจากเด็คไปวางยังไพ่ของเรา จะมีใครสามารถดูการ์ดใบนั้นได้หรือไม่ | ไม่สามารถดูได้ |
| 46 | กฎพื้นฐาน | เราสามารถส่งใช้งาน [ทริกเกอร์] ของไพ่ใบที่หงายหน้าอยู่ในไพ่แอเรียได้หรือไม่ | สามารถทำได้ |
| 47 | กฎพื้นฐาน | ในการแข่งขัน Regional แบบออนไลน์ และในการแข่งขันออนไลน์แบบอื่นๆ เมื่อมีความสามารถการ์ดที่ทำให้เราต้องดูไพ่ของคู่แข่ง จะต้องมีการซ่อนอย่างไร | คู่แข่งของคุณจะต้องแสดงไพ่เหล่านั้นให้คุณเห็นเพียงคนเดียวเท่านั้น |

| | Category | Question | Answer |
|----|----------------------|---|--|
| 48 | กฎขั้นสูง | จากความสามารถที่ระบุว่า "ดูไลฟ์ไบบนสุดของเราหรือของคุณแข่ง จำนวนไม่เกิน 1 ใบ, และนำไปวางที่ข้างบนสุดหรือข้างใต้สุดของไลฟ์." เราสามารถดูไลฟ์ไบบนสุดของเราเอง และนำมันไปวางยังไลฟ์ของคุณแข่งได้หรือไม่ | ไม่สามารถทำได้ หลังจากดูไลฟ์ไบบนแล้ว ให้นำไปวางที่ไลฟ์ไบบนสุดหรือใบล่างสุดของเจ้าของไลฟ์ไบบน |
| 49 | กฎขั้นสูง | จากความสามารถที่ระบุว่า "ดูไลฟ์ไบบนสุดของเราหรือของคุณแข่ง จำนวนไม่เกิน 1 ใบ, และนำไปวางที่ข้างบนสุดหรือข้างใต้สุดของไลฟ์." เราสามารถดูไลฟ์ไบบนสุดของคุณแข่ง และนำมันไปวางยังไลฟ์ของเราเองได้หรือไม่ | ไม่สามารถทำได้ หลังจากดูไลฟ์ไบบนแล้ว ให้นำไปวางที่ไลฟ์ไบบนสุดหรือใบล่างสุดของเจ้าของไลฟ์ไบบน |
| 50 | กฎพื้นฐาน | ตั้ง!!การ์ด ที่กำลังติดอยู่กับคาแรกเตอร์หรือสิดเดอร์ รวมถึงที่อยู่ใน ตั้ง!!เด็ค สามารถถูกทำให้ อยู่ในสภาพแอ็คทีฟหรือเรสต์ด้วยความสามารถอื่นได้หรือไม่ | ไม่สามารถทำได้ |
| 51 | ความสามารถคีย์เวิร์ด | หากเราได้รับ 2 แดเมจ จากคาแรกเตอร์ของคุณแข่งที่มี [ดับเบิลแอทแทค] หากแดเมจแรกที่เรได้รับนั้นมี [ทริกเกอร์] เราจะต้องส่งใช้งาน [ทริกเกอร์] นี้ก่อนที่จะกระทำแดเมจที่สอง ใช่หรือไม่ | ใช่ [ทริกเกอร์] จะถูกส่งใช้งานก่อนที่จะกระทำแดเมจที่สอง ซึ่งหากมีไลฟ์เป็น 1 หรือมากกว่า หลังจากส่งใช้งานความสามารถ [ทริกเกอร์] ของแดเมจแรกไปแล้ว ก็จะต้องกระทำแดเมจที่สองต่อไป |
| 52 | ความสามารถคีย์เวิร์ด | เมื่อเราจะส่งใช้งาน [ทริกเกอร์] ของ [OP03-074: Top Knot] ที่ระบุว่า "ใช้งานความสามารถ [เมน] ของการ์ดใบนี้" จะสามารถใช้งานได้โดยไม่จ่าย "ตั้ง!! -2" ได้หรือไม่ | ไม่สามารถทำได้ จะต้องจ่าย "ตั้ง!! -2" ด้วย |
| 53 | ความสามารถคีย์เวิร์ด | ในเทิร์นของคุณแข่ง ความสามารถ [เมื่อโจมตี] ของการ์ดที่กำลังโจมตีของคุณแข่ง หรือ ความสามารถ [เมื่อคู่แข่งโจมตี] อันไหนจะถูกส่งใช้งานก่อน | ความสามารถ [เมื่อโจมตี] ของคู่แข่งจะถูกส่งใช้งานก่อน |
| 54 | ความสามารถคีย์เวิร์ด | หากบนสนามเรามีการ์ดที่มีความสามารถ [เมื่อคู่แข่งโจมตี] และคู่แข่งได้ทำการเลือกทำการโจมตีใส่การ์ดใบอื่นของเรา เราจะยังสามารถส่งใช้งาน [เมื่อคู่แข่งโจมตี] ของการ์ดนั้นได้หรือไม่ | สามารถทำได้ |
| 55 | กฎขั้นสูง | หากสิดเดอร์เรามีความสามารถ "สิดเดอร์นี้จะนับว่าเป็นทุกชื่อการ์ด, ทุกคุณสมบัต, ทุกคุณลักษณะ" โจมตีใส่คาแรกเตอร์ที่มีความสามารถ "คาแรกเตอร์นี้จะไม่ถูก KO จากการแบเทิลกับการ์ดที่มีคุณลักษณะ <ฟัน>" สิดเดอร์นี้จะสามารถ KO คาแรกเตอร์ตัวนั้นจากการแบเทิลได้หรือไม่ | ไม่สามารถทำได้ |
| 56 | กฎขั้นสูง | หากสิดเดอร์เรามีความสามารถ "สิดเดอร์นี้จะนับว่าเป็นทุกชื่อการ์ด, ทุกคุณสมบัต, ทุกคุณลักษณะ" จะเติมเต็มเงื่อนไขของความสามารถที่ระบุว่า "หากสิดเดอร์ของคุณเป็นคุณสมบัต <XX>" ได้หรือไม่ | สามารถทำได้ |
| 57 | กฎขั้นสูง | หากสิดเดอร์เรามีความสามารถ "สิดเดอร์นี้จะนับว่าเป็นทุกชื่อการ์ด, ทุกคุณสมบัต, ทุกคุณลักษณะ" จะเติมเต็มเงื่อนไขของความสามารถที่ระบุว่า "หากสิดเดอร์ของคุณมีคุณสมบัต <XX> รวมอยู่ด้วย" ได้หรือไม่ | สามารถทำได้ |
| 58 | กฎขั้นสูง | หากสิดเดอร์เรามีความสามารถ "สิดเดอร์นี้จะนับว่าเป็นทุกชื่อการ์ด, ทุกคุณสมบัต, ทุกคุณลักษณะ" แล้ว [OP04-005 Kung Fu Jugon] บนสนามเราจะได้รับ [บล็อกเกอร์] จากความสามารถ "ถ้าเรามี [Kung Fu Jugon] ใบอื่น นอกเหนือจากคาแรกเตอร์นี้, คาแรกเตอร์นี้จะได้รับ [บล็อกเกอร์]" ด้วยหรือไม่ | สามารถได้รับ |
| 59 | กฎพื้นฐาน | ความสามารถที่ระบุว่า "สามารถ เรสต์ ตั้ง!! ของเรา จำนวน 1 ใบ" นั้นจะเทียบเท่ากับความสามารถที่ระบุว่า "(1) (สามารถ เรสต์ ตั้ง!! ในคอสต์แอเรียตามจำนวนที่ระบุ)" ใช่หรือไม่ | ใช่ ทั้งสองแบบนี้เป็นคำคอสต์ในการส่งใช้งานที่สามารถจ่ายได้ด้วยการเรสต์การ์ด ตั้ง!! จำนวน 1 ใบในคอสต์แอเรียของคุณ |
| 60 | ทั้งหมด | ในการแข่งขันแบบออนไลน์ระดับ Regional และระหว่างการแข่งขันในทางออนไลน์ หากเรามีความสามารถที่ให้ดูไลฟ์ของคุณแข่ง เราจะต้องดำเนินการอย่างไร | คู่แข่งจะต้องแสดงการ์ดให้คุณเห็นเพียงคนเดียวเท่านั้น |
| 61 | ทั้งหมด | หากสิดเดอร์เรามีความสามารถ "สิดเดอร์นี้จะนับว่ามีชื่อการ์ดทุกชื่อ, ทุกคุณสมบัต และทุกคุณลักษณะ" โจมตีใส่คาแรกเตอร์ที่มีความสามารถประเภท "คาแรกเตอร์นี้จะไม่ถูก KO จากการ์ดที่มีคุณลักษณะ <ฟัน>" แล้วสิดเดอร์นี้จะสามารถ KO คาแรกเตอร์นั้นจากการแบเทิลได้หรือไม่ | ไม่สามารถทำได้ |
| 62 | ทั้งหมด | สิดเดอร์ที่มีความสามารถเป็น "สิดเดอร์นี้จะนับว่ามีชื่อการ์ดทุกชื่อ, ทุกคุณสมบัต และทุกคุณลักษณะ" จะเติมเต็มเงื่อนไข "หากสิดเดอร์เราเป็นคุณสมบัต <XX>" ได้หรือไม่ | สามารถทำได้ |
| 63 | ทั้งหมด | สิดเดอร์ที่มีความสามารถเป็น "สิดเดอร์นี้จะนับว่ามีชื่อการ์ดทุกชื่อ, ทุกคุณสมบัต และทุกคุณลักษณะ" จะเติมเต็มเงื่อนไข "หากสิดเดอร์เรามี <XX> รวมอยู่ในคุณสมบัต" ได้หรือไม่ | สามารถทำได้ |
| 64 | ทั้งหมด | หากสิดเดอร์เรามีความสามารถ "สิดเดอร์นี้จะนับว่ามีชื่อการ์ดทุกชื่อ, ทุกคุณสมบัต และทุกคุณลักษณะ" แล้ว [OP04-005 Kung Fu Jugon] บนสนามเราจะได้รับ "บล็อกเกอร์" จากความสามารถ "ถ้าเรามี [Kung Fu Jugon] ใบอื่น นอกเหนือจากคาแรกเตอร์นี้, คาแรกเตอร์นี้จะได้รับ [บล็อกเกอร์]" ด้วยหรือไม่ | สามารถทำได้ |