

- [あ](#)
  - [アラーム](#)
  - [アンコール](#)
  - [イベント](#)
  - [色](#)
  - [永続能力](#)
  - [応援](#)
  - [思い出](#)
- [か](#)
  - [解決領域](#)
  - [カードの使用制限に関するルール](#)
  - [カウンター](#)
  - [カウンターアイコン](#)
  - [キーワード・キーワード能力](#)
  - [記憶](#)
  - [絆](#)
  - [起動能力](#)
  - [キャラ\(キャラクター\)](#)
  - [クライマックス](#)
  - [クロック](#)
  - [クロックアイコン](#)
  - [経験](#)
  - [コスト](#)
  - [コレクションID](#)
- [さ](#)
  - [サイド](#)
  - [サイドアタック](#)
  - [サイド限定構築](#)
    - [サイド限定大会](#)
  - [作品](#)
  - [自動能力](#)
  - [シフト](#)
  - [集中](#)
  - [助太刀](#)
  - [スタンダード構築](#)
    - [オープン大会](#)
  - [スタンド](#)
  - [ストック](#)
  - [ソウル](#)
- [た](#)
  - [大活躍](#)
  - [タイトル](#)
  - [タイトル限定構築](#)
    - [タイトル限定大会](#)
    - [タイトルカップ](#)
  - [ダイレクトアタック](#)
  - [チェンジ](#)
  - [テキスト](#)
  - [手札](#)
  - [同名のカード](#)
    - [同名異能力のカード](#)
  - [特徴](#)

## トリガー

- な
  - ネオスタンダード構築
    - ネオスタンダード大会
- は
  - 敗北条件
  - 敗北判定処理
  - パワー
  - 控え室
  - 舞台
  - フレーバー
  - プレイ
  - フロントアタック
- ま
  - マーカー
- や
  - 山札
- ら
  - リバース
  - リシャッフル処理
  - リフレッシュポイント解決
  - レア度
  - レスト
  - レベル
  - レベルアップ

---

## あ

### アラーム

「【永】アラーム このカードがクロックの1番上にあるなら、～」という形で表記される、永続能力の一種。数は少ないが、「【自】アラーム このカードがクロックの1番上にあり、条件を満たしたなら～」となってる自動能力版もある。クロック置場で発動するため、舞台枠を圧迫せずに強化が行えるので、「隠れた第三の後衛」として扱うこともできなくもない。ただし表記どおり、クロックの一番上にある必要があるため、次のダメージを受けた瞬間に効果は切れてしまう。処理の順序から「ダメージステップ」は「バトルステップ」より前にあるため、その前の自ターンに置いたアラームは攻撃をキャンセルした場合を除き発動しないものが殆どである。そのため相手ターンに効果を発動するにはほぼ確実に運任せと言える。なお、「【自】アラーム（略）このカードを控え室に置く。」が複数枚重なっている場合はその全てが誘発する。

### アンコール

キャラが舞台から控え室へと置かれた時に、コストを3点支払うことで、そのキャラを直前にいた枠にレスト状態で戻すことができる効果のこと。アンコールはどのキャラについても行うことができるが、コストは決して軽くないので過信は禁物。また同名の自動能力が存在し、それは『アンコール [手札のキャラを1枚控え室に置く]』などと表記され、通常よりも軽いコストでアンコールすることができる。なお、アンコールで舞台に置かれたキャラは、元のキャラとは別のものとして扱われる。つまり、起動能力や自動能力で受けた効果（マーカーを含む）はすべて失われる。また、「控え室から舞台に出る」ことを誘発条件とする自動効果は誘発する。余談になるが、既にキャラクターがいる枠にキャラクターを置き、控え室に行ったキャラクターをアンコールして、また控え室に行ったキャラクターをアンコールする、という形でコストが続く限りアンコールをループすることが可能。アタック宣言後、バトル前にバトル対象が何らかの効果で控え室に送られた後アンコールした場合、アンコール後のキャラはバトル対象から外れたままになるのでバトルは発生しないことに注意。

### イベント

カードの種類の一つ。自分のメインフェイズ中に、コストを支払い手札からプレイすることが出来る。ただしカウンターアイコンがついているものは相手のアタックフェイズ中の各カウンターステップ毎にも1枚だけ使うことができる。キャラとは違い、使用後は控え室に置かれる使い捨てのカード。使い捨てである上にサーチや回収が難しい為か、キャラが能力として持たない効果や、持っている場合でも威力が高いもの、キャラ

の能力として使用する場合に比べてコストが少ないもの等が多い。

## 色

カード名の周りの枠などに使用されている色。  
「黄“スピード”」「緑“パワー”」「赤“テクニク”」「青“アドバンテージ”」の計4種類ある。  
カードをプレイする際の条件でもあり、レベル0のカードと「助太刀」の効果以外は、  
クロック置場かレベル置場にプレイしたいカードと同様の色のカードが存在しなければプレイする事が出来ない。  
(レベル0でも、カードのレベル枠に色が付いているカードには色拘束がある)

## 永続能力

場に出ている際に常時発動する能力。  
場から離れた瞬間に即座に効果は切れる。

## 応援

後列にいるキャラが自身の前のキャラへ与える能力。  
詳しくは「[能力別](#)」の「[【永】応援](#)」の項を参照。

## 思い出

何らかの効果により、ゲームから除外されたカードを置く場所。  
基本的にはゲーム内に戻らないのだが、[THE IDOLM@STER](#)や[涼宮ハルヒの憂鬱](#)等において、ゲーム内に戻ることができるカードが一部存在する。  
また、[D.C.P.C](#)以降追加された[記憶](#)の条件でもある。

## か

### 解決領域

一連の流れが解決される間置かれる特殊な置場のことであり、プレイマット上にこの領域は存在しない。  
一番多く見られる場面としては、デッキ枚数が残り1枚で1点以上のダメージを受けた時になる。  
デッキ枚数残り1枚、1点のダメージを受けた場合を例とすると、まず1点分(1枚)のカードがデッキからめくられる。  
通常であればそのカードがクライマックスならば控え室に、そうでないならクロック置場に置かれるのだが、デッキがなくなった為に **割り込みでリフレッシュ処理が入る**。  
つまり、デッキからめくられた後、控え室かクロック置場に置かれる間 **宙に浮いているカード**を一時的に置いておく場となる。  
そうして控え室がデッキとなった後、解決領域に置かれていたカードを解決する(クライマックスなら控え室に、それ以外ならクロック置場に)。  
なお、通常は山札の最後のカードでキャンセルとなった場合も解決領域に置かれたままりフレッシュ処理となるが、例外として、「控え室にカードが無い」「ダメージ効果の解決中である」「解決領域にクライマックスがある」の全てを満たしている場合に限り解決領域のカードを控え室に置いた後にリフレッシュ処理を行う(このとき解決領域にクライマックスがなければゲームに敗北する)。  
また、解決領域はプレイされて解決中のイベントカードを置く領域でもある。  
そのため、朝の挨拶などで強制疑似リフレッシュを行う場合も、当該カードは解決領域に置いたまま山札の再作成を行う。

## カードの使用制限に関するルール

詳細は「[制限カード](#)」の項や公式HPにて参照のこと。  
環境調整・デッキの固定化を防ぐ等を目的とした、カードに対して使用禁止及び使用制限を科すルール。  
[休憩!](#)のようななどのような構築条件にも入れる事の出来ない、俗に言う「禁止カード」や、[小川で遊ぼう!](#)、[一つ屋根の下 美琴&黒子](#)等の指定された構築条件に入れる事の出来ない(または枚数制限)、俗に言う「制限カード」を制定するルール。  
「禁止カード」は単純且つ強力な効果を持つ・使用する際、大幅に時間が取られる等が理由になることが多く、  
「制限カード」は全国大会等で同一のカードを使用し、構築も殆ど似通ったものが多数だった場合に設定されることが多い。  
2011/8/2に行われた公式ページ更新にて、今後制限カードの制定・適用期間が明確化される事となり、半年に1回のペースで見直される。

なお「カードの使用制限に関するルール」とは別、下記2種類の使用不可ガードが存在する：

- プロトタイプPRカード：紙質は通常カードと異なるため、初期3トライアルデッキの正式発売後に禁止指定し、該当するカードの交換対応を実施する(現在に終了)。
- 英語版のカード：本来で使用制限も無く(制定前の環境では、英語版のカードは魔界戦記ディスガイアのトライアルデッキ(構築は日本語版と異なる)、「[夕暮れにたたずむ由夢](#)」、「[あたしたちが付き合おう](#)」以外が存在しない)が、「[魔法少女まどかマギカ](#)」や「[Fate/Zero](#)」の英語版トライアルデッキの発売予定により、英語版のカードプールの増加が見込め英語・日本語テキストの理解で混乱が生じる可能性が高いため2012/4/2に行われた公式ページ更新にて、2012/5/1以降に日本国内の大会に禁止指定。

## カウンター

カウンターマークがついているイベントカードの事。  
コストを支払い、手札から控え室に置くことで自分のキャラのパワーを上げる等、色々な事ができる。  
ただしこの能力は助太刀と違い、イベントカードとして扱われる為色条件は無視することができない。

尚、助太刀とは違い、特に制限(バトルしているキャラを1枚選び～等)が無い場合は自分のメインフェイズにも発動する事ができる。

## カウンターアイコン

拳(こぶし)のマークのこと。  
このアイコンが付いているカードおよび能力は、相手のアタックフェイズ中の各カウンターステップ毎に1枚だけ使うことができる。  
初心者に誤解されがちだが、カウンターアイコンのついたイベントも通常のイベントと同じようにプレイできる。  
また、「バトル中の」という記述のないイベントは、自由に対象を選択することが出来る。  
なお、このマークのついたカードにはキャラとイベントの2タイプがあり、前者を「助太刀」、後者を「カウンター」と呼ぶ、詳しくは各項目を参照。

## キーワード・キーワード能力

【永】キーワード 能力の解説文

【自】キーワード 能力の解説文

【起】キーワード 能力の解説文

上記の等の表記で記載されたカードの能力のこと。初期に製造されたものには後ろの能力の解説文がない物もある。  
『アラーム』『アンコール』『応援』『絆』『助太刀』『大活躍』『集中』『チェンジ』『記憶』『経験』『シフト』の11種類がある。(2011/02/25現在)

その中でも、『アラーム』『集中』『チェンジ』『記憶』『経験』というキーワード(語)には能力の効果上の意味はない。

キーワード能力と同様の能力を持つ通常的能力も存在するが、そういった通常的能力にはキーワード能力の使用を誘発条件とする能力や、キーワード能力をもつカードを対象にする能力などの影響がないので、明確に区別しなければならない。

## 記憶

D.C.D.C. プラスコミュニケーションのTDから追加されたキーワード能力。  
思い出置き場に指定されたカードが指定された枚数以上あるとき適用される永続能力または自動能力。

## 絆

【自】絆 / 「キャラ名」[n](このカードがプレイされて舞台上に置かれた時、あなたはコストを払ってよい。そうしたら、あなたは自分の控え室の「キャラ名」を1枚選び、手札に戻す)のこと。  
基本的には絆持ちのキャラクターと、それによって回収出来るキャラのレベルが近い方が使い易いとされている。  
絆のコストも回収対象内であれば回収することが可能。  
涼宮ハルヒの憂鬱の発売以降クロック型の絆が出てきたが、今のところ2コスト以上の絆は存在していない(2011/12/01現在)。

## 起動能力

メインフェイズでコストを支払うことで発動することができる能力。  
特に制限が無い場合、コストさえ支払えれば同じターン中に何度でも発動できる。  
ただし起動能力の中でも、キーワード能力に当たる『助太刀』は相手のターンのカウンターステップにしか使用できない。

## キャラ(キャラクター)

主に攻撃をしたり、他のキャラを支援したりするカード。  
遊戯王でいうモンスターカード、MTGでいうクリーチャー等。  
このゲームの基本であり、相手へダメージを与えたり、コストを稼いだりと舞台上で自分のキャラたちを活躍させることこそがこのゲームの最終目標かもしれない。

## クライマックス

このゲームの攻撃&防御の要。  
攻撃時にはクライマックスフェイズにクライマックス置き場に置く事でキャラクタカードを強化することができ、自分のダメージステップには山札から引いてくることでそのダメージをキャンセルすることができる。  
攻撃時の使用に関してコストやレベルに制限はないが、色だけは条件を満たしておかなければプレイできないので注意。

## クロック

このゲームにおけるプレイヤーへのダメージの事。  
または、ダメージとして置かれているカードの事を指す。  
クロックが7枚になる事でレベルが上がり、このクロックの中から1枚を選びレベル置場に置く事になる。  
最終的にこのクロックが合計28、つまりLv4に上がったプレイヤーが敗者となる。  
尚、「クロックフェイズ」には自らこのクロックを1増やす事が可能であり、その対価として2ドローをする事が出来る。

## クロックアイコン

時計のマークのこと。  
シフトやアラームなど、クロック置場で有効な能力を持つ場合にカウンターアイコン同様に付加される。  
なお、アラームはシフトが登場するまではクロックアイコンを有さなかった。

## 経験

MELTY BLOODのTDより追加されたキーワード能力。  
レベル置き場のカードのレベル合計が指定された数値以上の時適応される。  
記憶と違い、発動の為のギミックを組み込む必要はないが、条件に応じたレベルの高いカードを置く必要がある。

## コスト

キャラクター及びその能力、イベント等をプレイする際に支払わなければならない代償。  
カード左上の二つある数字の下側。  
もしくは各能力の[]という表記の中に描かれた数字（ など）。  
基本的にはストック置場から、要求される点数と同じ枚数だけカードを上から控え室に置くことによって支払う。  
カードによってはキャラのレストやカードの他の領域への移動を代償とするものもある。

## コレクションID

一つの商品（トリアルデッキ、ブースターパック等）に付与されるカード番号の前半「\*\*/Xnn」「\*\*\*/Xn」の部分。  
左から順に、\*は英数字で表され作品番号として区別され、Xはサイドを表しヴァイスサイドはW、シュヴァルツサイドはS、  
nnの部分はサイドごとにとある法則によって（発売が発表された順？）に番号が振られ、エクストラパック、エクストラブースター  
では数字の前にEが挿入される。  
公認大会の一つ特別大会ではコレクションIDを指定した大会もある。

## さ

## サイド

デッキ構築における区分。ヴァイス（W）サイドとシュヴァルツ（S）サイドがあり、コレクションIDの「\*\*/X~」「\*\*\*/X」のXの部分に当てはまるアルファベットで区別される。

## サイドアタック

正面のキャラクターのレベル分、こちらのソウルがマイナスされるが、相手キャラとのバトルを回避できる攻撃方法。  
サイドアタックの減少数値はマイナスまで適応され、+1以上に最終的に持っていけない場合は0ダメージとなる。（例：レベル2のキャラにソウル1のキャラでサイドアタックしてトリガー無し 1-2+0=-1、ダメージは無し。）  
このあたりの計算と処理は初心者のルール理解の壁の一角となるので、プレイには注意が必要。  
なおソウル減少は、減少したターンが終了するまで行われているので、再スタンド能力で起きたキャラでの2回目のサイドアタックをする場合は更にソウルがマイナスされる。

## サイド限定構築

デッキ構築条件の一つ。ヴァイスサイドかシュヴァルツサイドのどちらかを選びその区分のみのカードを使用できる。  
また、カードの使用制限に関するルールにおいてサイド限定構築で制限が無いカードも使用できる。  
サイド限定構築の条件を満たすデッキは、スタンダード構築を満たす。

## サイド限定大会

公認ショップ大会においてこのサイド限定構築での大会は行われませんが、全国大会でサイドを限定される場合がある。  
ネオスタンダードで制限がかけられている [コーデリアのお花畑](#) を使用したミルキィホームズのカードのみで構築されたデッキでもシュヴァルツサイド限定構築として参加できるが、  
スタンダード構築、サイド限定構築で制限されている [小川で遊ぼう！](#) を使用された宇宙をかける少女/舞-HiME & 舞乙-HiMEのみで構築されたデッキでは参加できない。

## 作品

- ヴァイスシュヴァルツを構成するアニメやゲーム等の作品。
- デッキ構築における区分。コレクションIDの「\*\*/~」「\*\*\*/」の\*の部分に当てはまる英数字で区別される。

## 自動能力

条件が満たされた場合、一度だけ誘発される能力。  
「~~する。」と書かれた能力は強制的に発動され、「~~することができる。」または「~~してもよい。」という自動能力は発動するかどうかを選択することができる。  
尚、この処理を忘れた場合前者はその時点で強制的に処理が割り込む事となり、後者は「しない事を選択した」事として進む。  
複数誘発した場合、「ターンプレイヤーが任意の順序で全ての自動能力を解決する」「非ターンプレイヤーが任意の順序で全ての自動能力を解決する」と決められている。  
対戦相手の能力の解決中に新たに誘発した場合、「ターンプレイヤーが新たに誘発した自動能力は非ターンプレイヤーの自動能力の解決に割り込んで先に解決する」「非ターンプレイヤーが新たに誘発した自動能力は割り込むことなくターンプレイヤーの自動能力の解決を全て終えた後に解決する」となる。  
ただし、他の能力の解決中（コスト支払いを含む）に誘発した自動能力は、その場で誘発はしているが、既に解決を始めている能力の解決を終えてからの解決になる。

## シフト

Rewriteのブースターより追加されたキーワード能力。  
メインフェイズ開始時、自身のレベルが『シフト』で指定されたレベル以上なら、クロック置場にあるそのシフト持ちカードと、手

札にあるシフト先と同色のカードを入れ替える事が可能。  
不要な手札との入れ替えや、クロックフェイズで望まないカードを引いた際の保険にもなる。  
「入れ替え」であるため、[無限書庫司書長ユーノ](#)などと違い手札のカードはそのシフトカードがあった位置に置かれる。  
そのため、同じくクロック置場で発動する能力である『アラーム』との相性は状況により左右される。

## 集中

ゼロの使い魔のトライアルより追加された、キーワード能力の1種。  
「集中 自分の山札の上から 枚を控え室に置く。それらのカードに××があるなら、〜〜。」と表記される。  
自分の山札の上から指定枚数めくり、その後それらのカードを自分の控え室に置いた後で、その後の条件を満たす事で以降に記載されたテキストの効果を受ける事が出来る。  
なお、枚数を参照する以外の効果があるなら、枚数を参照する効果の結果関係ない、この効果が発動する（Q&A 258参照）。

一部特殊なカードや能力を使わない限り運任せとなるが、その分支払うコストの割に高い効果を得られるものが多い。  
純粋なデッキ破壊手段として空打ちしても強いため、コストにレストを含まない方がトータルでは強い。  
ただし、リフレッシュを挟むと処理がややこしくなり、上級者でもその方法を間違える事が多い。  
具体例は[よくある質問](#)にまとめられているので参照してほしい。

## 助太刀

カウンターマークがついてるキャラカードの、『助太刀2000 レベル1 [ 手札のこのカードを控え室に置く ]』等と表記される能力。  
コストを支払い、手札から控え室に置くことで自分のキャラのパワー等を上げることができる。  
この能力は「起動能力」として扱われ、色条件は無視することができる。（レベルとコストは必要）  
ただしこれを勘違いして他色のイベントのカウンターを入れないように注意。  
尚、イベントのカウンターとは違い、助太刀は相手のターンのカウンターステップにしか発動する事ができない。

## スタンダード構築

デッキの構築条件の一つ。発売済みの全てのカード、配布済みの全てのカードが使用できる。  
また、カードの使用制限に関するルールにおいてスタンダード構築で制限が無いカードも使用できる。  
この構築のデッキで参加できるのは基本的にはオープン大会のみである。

## オープン大会

公認大会の形式の一つ。「スタンダード構築」「ネオスタンダード構築」「サイド限定構築」で参加できる。  
ショップ大会で多く採用されている形式だが、全国大会ではサイドイベントはおろか、フリーバトルでも採用されていない事が多い。  
デッキ構築条件が緩いので、例えばネオスタンダードで制限がかけられている[コーデリアのお花畑](#)を使用したミルキィホームズのカードのみで構築されたデッキでもスタンダード構築として、スタンダード構築、サイド限定構築で制限されている[小川で遊ぼう！](#)を使用した宇宙をかける少女/舞-HiME & 舞乙-HiMEのみで構築されたデッキでもネオスタンダード構築として参加できる。  
ちなみに2010年9月までは「スタンダード大会」という名称だった。

## スタンド

正位置で置かれているキャラカード。また、その状態。  
特定の状況を除いて、「スタンドフェイズ」に自分の場に出ている全てのカードがこの状態になる。  
中にはスタンド状態にする事を「アンタップ」と言う人がいるが（これは他のTCGにも見られる）、これはMagic:the Gatheringの影響である。  
「タップ」及び「アンタップ」という用語はMTG製作会社ウィザーズ・オブ・ザ・コースト社が商標登録しているため、他企業は勝手に使用できない。

## ストック

アタックをした際などに溜まる、トリガーしたカードの事。  
能力を使う際のコストやカードをプレイする際に支払われる。  
ダメージステップ後は裏向きでストック置場に置かれ、以降使用されるまで表を確認したり順番を並び替えたりすることは出来ない。  
ただし、CXやキーカードを識別するために逆向きに置いたりすることは合法である（ただし、カード以外の物を上に載せたりメモを取ったりはできない）。

## ソウル

カードの名前枠の下に書かれているヴァイスシュヴァルツのマークのこと。  
基本的には「アタックしたキャラカードの下に書かれたこのマークの数」と「トリガーしたカードの右上に書かれたこのマークの数」を足したダメージを相手に与えることができる。

## た

## 大活躍

主にLv3キャラが持っている自動能力。  
大活躍を持つキャラが前列中央の枠にスタンドもしくはレスト状態で置かれている限り、対戦相手はアタックする場合大活躍を持つキャラにフロントアタックしなければならない能力。

フロントアタックと明記されている為、サイドアタックもできない。  
また、能力等によってフロントアタックの使用が出来ないカードは、アタック宣言そのものが出来なくなる。  
詳しくは「[能力別](#)」の「[【永】大活躍](#)」の項を参照。

## タイトル

1. ヴァイスシュヴァルツを構成するアニメやゲーム等の作品。

(使用例) [明日は君の大好きなタイトルが参戦するかもしれません。明後日は君の友達の好きなタイトルが参戦して、君の対戦相手になってくれるかもしれません!!](#)

2. デッキ構築における区分、ある作品とその作品の続編の組み合わせ等で、複数作品が同一のタイトルとして扱われる。また、同一作品が複数の異なるタイトルで扱われている場合もある。

(使用例) [D.C. D.C.](#) (DC)と[D.C. ~ダ・カーポ~](#) (DC3)は同一のタイトルの区分「ダ・カーポ」である。

[クドわふたー\(KW\)](#)は「[リトルバスターズ!](#)」と「[Angel Beats!&クドわふたー](#)」のタイトルである。

## タイトル限定構築

デッキ構築条件の一つ。大会主催者が定めた一つのタイトルのカードのみを使用でき、すべてのタイトルで使用可能な特例カードは使用できない構築。

また、カードの使用制限に関するルールにおいてタイトル限定構築で制限が無いカードは使用できる。

タイトル限定構築の条件を満たすデッキは、スタンダード構築、ネオスタンダード構築、サイド限定構築を満たすことになる。

## タイトル限定大会

公認大会の形式の一つ。大会主催者が定めたタイトル限定構築のデッキで参加できる。

開催頻度はかなり低く、ジャッジ資格を持つユーザー主催の大会位でしかお目にかかれない。

ちなみに2010年9月までは「限定大会」という名称だった。

## タイトルカップ

公認大会の名称の一つ。タイトルカップでは、大会主催者が定めた一つの「商品(コレクションID)」のカードを使用できるという条件になっており、

タイトル限定大会と異なり、複数作品を混ぜた構築では参加できない。

例えばタイトルカップ【禁書目録II&超電磁砲】ではコレクションID「ID/W13~」「RG/W13~」を含む『禁書目録II&超電磁砲』のトライアルデッキ、ブースターパック、PRカードのみが使える。

同一のタイトル区分の『禁書目録&超電磁砲』のトライアルデッキ、ブースターパック、PRカードは使えなかった。

ブシロードワールドグランプリ2011のタイトルカップでは、「アイドルマスター2」のコレクションIDを指定した大会と、「アイドルマスター」のタイトル区分を指定した大会が並列で行われて以来、

複数作品があるタイトルの大会は「特別大会」と扱いとなることが多くなり、同一タイトル区分のコレクションIDを指定する事実上のタイトル限定大会が開催される事が多くなった。

## ダイレクトアタック

正面にバトルする相手がいない場合に強制的に決定されるアタック形式。

アタック時のそのキャラのソウルが、そのターン中+1される。

また、再スタンド能力でダイレクトアタックを2度連続行う場合、フロント(サイド)アタックでの再アタック同様1回目のアタックに加え、更にソウルが+1加算される。

なお、再攻撃や特殊な効果によってバトル前に正面キャラクターが既にリバースしているというケースがある。

だがその場合でも、正面にキャラクターがいるのならダイレクトアタックにはならないので注意。

## チェンジ

古くは初期作品のペルソナ3から存在する、俗に言う早出し系の能力を名称化したもの。

基本的には上位レベルのキャラを対象としたものが多いが、同レベルのキャラを対象としたものも僅かだが存在する。

戦国BASARA・KOF以降から登場し、アンコールステップの戦国BASARA、ドローステップのKOF、クライマックスフェイズのアイマス、と作品ごとにタイミングやコストなどに差異がある。

2011/12現在、同タイトル内で異なるチェンジ方式が収録されている作品は存在していない。(チェンジの名称を持たない、いわゆる疑似チェンジを除く)

## テキスト

キャラカードとイベントカードの場合は名前枠の上、クライマックスカードの場合は名前枠の横にある透明な枠の中に書かれた言葉。

カードの持つ能力やプレイされた時の効果が書かれている。

なお、キャラカードに関してはこの部分が存在しないものも幾らか存在する。

## 手札

自分の手に有るカードの事。

ゲームスタート時最初に5枚引き、その中から1度だけ不要なカードを選んで控え室に置き、その枚数分再ドロウする事が可能。

自分のターン終了時、自分の手札が8枚以上あった場合は7枚になるよう余分なカードを選択し控え室に置く必要がある。

「非公開領域」であるが、その持ち主は自由にその内容を見ることが出来る。

## 同名のカード

カード番号やイラスト、フレーバーは異なるが能力が同じカード。  
基本ルールにて設定されており、合わせて4枚までしか入れる事が出来ない。  
トライアルデッキに封入されているカードとブースターパックに封入されているカードの組み合わせが一番多い。  
その他にも、過去に発売された限定生産のエクストラパックの再録などでの組み合わせもある。  
中でも「[小川で遊ぼう!](#)」は同名で異タイトル、同能力のカードも存在するが、もちろんデッキには合わせて4枚しか入れられなく、  
異タイトルで混ぜるとネオスタンダード構築、タイトル限定構築は満たさなくなる。

## 同名異能力のカード

カード番号など、カード名以外の情報が異なるにもかかわらず同一のカード名を持つカード群。  
デッキ構築に関する細則において特例が設定されており、合わせて4枚しか入れる事が出来ない（「[妄想幻像](#)」[アサシン](#)の場合もカード能力により例外）。  
代表として：  
ベルソナ3の「[ジン](#)」とシャイニング・フォース フェザー→シャイニング・フォース イクサの「[ジン](#)」のような異タイトル、異能力のカード、  
D.C. D.C.IIの「[迷子の夢](#)」とD.C. D.C.II プラスコミュニケーションの「[迷子の夢](#)」のような同タイトル、異能力のカードがある。  
かつては一方が通常のブースターパック、一方が入手困難なPRカードやエクストラブースター、エクストラパックであったため、このルールの適用される組み合わせが少なかったが、  
禁書目録&超電磁砲の「[超電磁砲](#)」と禁書目録 & 超電磁砲の「[超電磁砲](#)」のような同タイトルの通常ブースターパック同士の組み合わせが現れ、  
魔法少女まどか マギカでは[孤独な戦いほむら](#)と[孤独な戦いほむら\(レベル1\)](#)のような同作品のトライアルデッキとブースターパックの組み合わせも現れている。

余談ではあるが、2010年の8月下旬ごろまでは、枚数制限こそあったものの、同名カードはタイトルの枠を超えてネオスタンダード、タイトル限定構築デッキとして使用可能だった。  
なので上記のベルソナ3「ジン」をシャイニング・フォース イクサのネオスタンダード構築デッキに混ぜても良かったという事もあった。もちろん現在は出来ない。

## 特徴

キャラカードの右下に表記されている、そのキャラの特徴。  
10/11現在、各キャラあたり最大二つまでの特徴を持っている。  
中には効果等によって、追加で新たな特徴を得たり、失ったりするものもある。  
主にイベントやキャラの効果で参照されることがある。

## トリガー

カードの右上のアイコンのこと。  
また、攻撃時に山札からめくったカード自体を指すこともある（例：「...トリガーしたカードが ならば~」）。  
攻撃時に山札からめくられた際、カード右上のアイコンによって相手に与えるダメージを上昇するアイコンの他に相手の舞台にいるカードを1枚相手の手札に戻す、竜巻型の「リターンアイコン」  
自分の山札の上から1枚のカードをストックに送る事が出来る、袋型の「プールアイコン」  
自分の控え室のカードを1枚手札に戻せる、扉型の「カムバックアイコン」  
自分の山札の上から1枚のカードを手札に出来る、本型の「ドロローアイコン」  
トリガー後に与えたダメージがキャンセルされた場合に相手に1点ダメージを与える、隕石型の「ショットアイコン」  
トリガーしたクライマックスを手札に戻し、代わりに自分の山札の上から1枚のカードをストックに送る事が出来る、金塊型の「トレジャーアイコン」  
など、そこに描かれたアイコンによって特別な効果が得られる。  
尚、トリガーされたカードはトリガーアイコンの示す効果処理した後、ストック置場に裏向きにして置く事になる（ただし、トレジャーアイコンを除く。これは公式ルール上の「テキストの優先」の法則にあたる。）。

## な

### ネオスタンダード構築

デッキ構築条件の一つ。自分が指定したタイトルのカードのみを使用できる。すべてのタイトルで使用可能な特例カードも使用できる。  
また、カードの使用制限に関するルールにおいてネオスタンダード構築で制限が無いカードも使用できる。  
コンボ（シナジー）も期待でき、ヴァイスシュヴァルツで最もポピュラーな構築条件となっている。  
特例カードを使用していないネオスタンダード構築の条件を満たすデッキは、スタンダード構築、サイド限定構築、タイトル限定構築を満たすことになる。  
特例カードを使用したネオスタンダード構築の条件を満たすデッキは、スタンダード構築を満たし、特例カードのサイドも共通ならばサイド限定構築も満たす。

### ネオスタンダード大会

公認大会の形式の一つ。ネオスタンダード構築を満たしたデッキで参加できる。  
ネオスタンダードで制限がかけられている[コーデリアのお花畑](#)を使用したミルクィホームズのカードのみで構築されたデッキでは参加できないが、  
スタンダード構築、サイド限定構築で制限されている[小川で遊ぼう!](#)を使用した宇宙をかける少女/舞-HiME & 舞乙-HiMEのみで構築されたデッキはネオスタンダード構築として参加できる。  
全国大会で採用されていることが多いが、ショップ大会ではオープン大会の方が多いようだ。

## は

---

### 敗北条件

総合ルールで規定されているルールで、この条件を満たしているプレイヤーが敗北し、満たしていないプレイヤーが勝利する。両プレイヤーが敗北条件を満たしているときは、引き分けとなるが、大会レギュレーションで別途特別なルールが課せられている場合がある。

(例：ブシロードカードファイトでは同時敗北はターンプレイヤーの敗北、非ターンプレイヤーの勝利)

1. レベル置き場にカードが4枚以上ある場合。
2. 山札にも、控え室にもカードが1枚も無い場合(例外あり)。

敗北条件では以上の2項が規定されており、敗北判定処理を経て、勝敗が決する。

また、上記以外にも投了や、2012年現在は存在しないが、カードの効果で勝敗が決する場合があるというルールがある。

### 敗北判定処理

ゲームの勝敗を決定するルール処理でチェック型ルール処理。

かなり間違いやすいが割り込み型ルール処理では無く、

さらにチェック型ルール処理は同時に行われるというルールがあるので、

他に処理するルールがある場合はそれを行う必要があり、その結果両プレイヤーが敗北する結果になる場合がある。

起きやすいシチュエーションとしてお互いのレベルが3、クロックが6の時に [ドジっ娘 春香](#) で同時にダメージを受けたときが挙げられる。

### パワー

カードの左下に書かれている数字。

バトルフェイズにはこの値を比べてバトルを行い、値が低い方はリバースする。

同値の場合は双方リバースする。

### 控え室

バトルに負けたカードや使用済みのカードが送られる場所。

「出番が終わったあと待機している場所」と考えればわかりやすい。

山札がなくなったらここからリフレッシュして補充する。

「墓地」や「ゴミ箱」などと呼ばないのは、このカードゲームが「キャラを大事にする」という理念を掲げているため、

またリフレッシュにより再び出番が回ってくることを考えれば、こちらの呼称の方が正しいだろう。

### 舞台

カードを置く領域。

プレイされたキャラが実際に能力を発揮したり戦闘をしたりする場所。

各プレイヤーの舞台は前列が3マス、後列が2マスの5マスで構成される。

### フレーバー

カードの名前枠上もしくはテキスト枠上に書かれた言葉、元のネタとなった作品の台詞等が書かれている。

特にカードゲーム上では使用されない。

ルール上ではイラストの一部として扱われる。

尚、テキスト同様にこの枠が存在しないカードもある。

ちなみに、イラスト部分を含めたフレーバー部分に加筆することはヴァイスにおいては合法である。

### プレイ

手札から舞台に置かれた時を指す。

初期カードや絆などの初期キーワードに多くされた表現で、現在のカードの多くは「手札から舞台に置かれた時」と明記されている。

### フロントアタック

正面にキャラカードがある場合、フロントアタックかサイドアタックを選択することができる。

フロントアタックの場合はソウルのダメージがそのまま入る。

## ま

---

### マーカー

各カードの能力でカードの下に置かれるカード。

裏向きで置く非公開カード。

ストックの変わりに使用できるものやマーカーのついているキャラを強化するものなどがある。

また、マーカーがあるとクライマックスフェイズの始めにストックを1枚控え室に送るなどのデメリット能力もある。

アンコールを含め、舞台の枠以外へ一時的にでも移動するとマーカーは全てなくなるので注意。

## や

### 山札

手札を補充するとき引いてくるカードの束。  
他のカードゲームとは違い、このゲームでは後に記述されている「リフレッシュ」処理のため無くなっても即敗北にはならない。  
(ただし、山札も控え室もなくなり山札が再構築できない完全に無くなった状態になった場合は敗北になる)

## ら

### リバース

バトルで負けたカードは逆位置で置かれる。  
その状態のこと。  
リバースしているキャラは、アンコールステップで控え室に置かれる。  
リバースしているキャラへのアタックも、スタンドしてるキャラと同様にバトルが発生する点に注意。  
尚、リバース状態でも「大活躍」以外の能力は舞台にいる限り通常通り発動される。  
また、リバースしているキャラがバトルに勝ってもリバース状態は解除されない。

### リシャッフル処理

リフレッシュとも呼ばれる、山札がなくなった場合に控え室のカードをシャッフルして山札とする処理のこと。  
シャッフルの後、そのプレイヤーは自分のリフレッシュポイントを1点増やす。  
割り込み型の為、何らかの処理中であっても一旦その処理を中断し、直ちにリフレッシュ処理を実行しなくてはならない。  
後述のリフレッシュポイント解決と合わせ、初心者の方のルール理解の際の壁となりやすい。  
なお、控え室にカードがない時にリフレッシュを求められた場合即敗北となる。  
他ゲーに詳しい人だと、「アヴァロンの鍵に近い」と言えばわかりやすいかもしれない？  
(ただしこちらは「ゴミ箱のカードを全て破壊(他ゲーで言う除外)し、破壊カウントをリセットしたあと新しいデッキをゲーム外から持ってくる」だが)

### リフレッシュポイント解決

リフレッシュポイントが1点以上のプレイヤーは自身の山札の一番上のカードをクロック置き場に置き、自身のリフレッシュポイントを1点減らす。  
俗に言う **リフレッシュダメージ** とはこれの事。  
これは『クロックに置く』という行為なので、それがクライマックスであってもキャンセルは発生しない。  
尚、前述のリシャッフル処理が割り込み型に対し、**リフレッシュポイント解決は割り込み型でない** という特徴がある。  
そのフェイズでの処理が全ての終わり、次のステップに移る(メインフェイズ中は能力処理後再びメインフェイズへ戻る)時に発生すると頭に入れるといい。  
具体的な例として、クロックフェイズにカードを1枚クロックに置き、2ドローを行おうとした。  
この時にデッキが1枚しかなかった為、1ドローした後に直ちに控え室をデッキにした(リシャッフル処理)。  
その後、**残りの1ドローを行い、そこで初めてリフレッシュポイント解決をする**、という流れとなる。  
バトルステップの場合、**三枝 葉留佳**の能力のケースで例を挙げると以下の3つのケースが生じる。

- アタック宣言時に山札から能力でストックをブーストする。その時点で山札が0枚になった場合はリフレッシュが入り、リフレッシュポイント解決後にトリガーステップに移る。
- トリガー時に山札が0枚になった時、トリガーは一旦解決領域に置かれてリフレッシュ。解決領域にあるトリガーの処理を終えた後、ストックに置き、リフレッシュポイント解決し、ダメージステップへと移る。
- 相手のLv2キャラをリバースした時、山札の上からストックをブーストする。その時に山札が0枚になったなら、リフレッシュ後にリフレッシュポイントを解決し、次のアタックキャラのアタックフェイズへと移る。

この流れは特に初心者には非常に分かり辛く、自信がない場合は対戦相手やジャッジに処理を聞く事を推奨する。

### レア度

パックからの登場頻度でカードの稀少価値を表す。いわゆるレアリティ。WSで最高位のレアカードの封入率はなんと8BOXに1枚！  
キャラ、イベントカードはC、U、R、RR、RRRという表記だが、エクストラパック/エクストラブースター以外のクライマックスカードはCC、CR、SPと独自のレアリティで表記されている。  
ゼロの使い魔以降、レアリティにSRが追加された。  
各種レアリティの詳細に関しては「[専用のページ](#)」を参照の事  
なお、トライアルデッキ封入のカードのレアリティは全て(初期を除く)TDで統一されている。  
2012/04現在、この表記がゲーム内容に関わる事は一切無い。

### レスト

カードを90°回転させておいた状態のこと。  
いわゆる「使用済み」の証。  
攻撃に参加したり、一部の起動能力や【自】アンコールを使用したりするとこの状態になる。  
レスト状態で攻撃に参加することは出来ないし、レスト状態でレストすることをコストに支払うことは出来ない。  
MTGの影響で「タップ」と言う人も多い。

### レベル

カードの左上の数字の上の方。

基本的に自分のレベルがこの値以上になっていないとそのカードをプレイする事は出来ない。  
クロック置場のカードが7枚になったらレベルが1上がり、レベル4で敗北となる。

## レベルアップ

初心者の壁その2。

クロック置場に7枚以上のカードが置かれた際、**置かれた順番が古いカードから順に** 7枚を選び内1枚をレベル置場に、他6枚を控え室に置く行為。

この行為もリフレッシュ処理同様の、**割り込み型である** 為に何らかの処理中でも、一度その処理を中断してレベルアップを行う必要がある。

よくある例として、クロックフェイズにカードを1枚クロック置場に置いた。

この時点でクロック置場が7枚になった場合、**2ドローを行う前にレベルアップ処理を行う** 必要がある。

2ドローのカードを見てからレベルに置く色を決められないので注意。

また、慣例として、レベル4へのレベルアップ処理は省略されている（正式には、レベルアップ処理前に投了していることになる）。