

更新履歴

2011 年 2 月 26 日 ver. 1.00 適用開始

2011 年 4 月 14 日 ver. 1.01 適用開始

図の配置、修正を行いました。

1.2.2. 敗北処理の判定タイミングの表現を修正しました。

10.1.6.1.1. 誤表記を修正しました。

2011 年 5 月 28 日 ver. 1.02 適用開始

4.7. ソウルの情報を追加しました。

5.2. スタンドアップの項目を削除しました。

6.1. スタンドアップの項目を追加しました。

7.5. トリガーステップの手順を修正しました。

7.6. ダメージステップの手順を修正しました。

2011 年 6 月 8 日 ver. 1.02 修正

7.6.1.6.1.6. リンクの表示をしました。

2011 年 6 月 16 日 ver. 1.03 適用開始

10.1.5.1. 「ライドする」の項目を修正しました。

10.1.6.1. 「コールする」の項目を修正しました。

2011 年 6 月 29 日 ver. 1.03 修正

10.1.6.1. 「コールする」の項目を修正しました。

2011 年 8 月 5 日 ver. 1.04 修正

4.6.4.1. 項目を追加しました。

4.6.6.1. 項目を追加しました。

4.6.6.2. 項目を追加しました。

2011 年 10 月 25 日 ver. 1.05 修正

7.3. 『アタックステップ』のブーストの手順を修正しました。

2011 年 12 月 3 日 ver. 1.05 修正

4.10.4. 誤表記を修正しました。

2012 年 1 月 13 日 ver. 1.06 修正

4.9. 領域名を変更しました。

4.9.1. 表現を明確化しました。

4.9.2. 領域名を変更しました。

4.9.2.1. 項目を追加しました。

4.9.3. 項目を追加しました。

10.1.18. 項目を追加しました。

2012 年 3 月 14 日 ver. 1.07 修正

2.8.1.1.2. トリガーの手順を修正しました。

2.8.1.1.3. トリガーの手順を修正しました。

2.8.1.1.4. トリガーの手順を修正しました。

2.8.1.1.5. トリガーの手順を修正しました。

3.16. ランダムについて追加しました。

3.17.2. 項目を追加しました。

3.17.3. 配置状態の発生する範囲を修正しました。

3.17.4. 項目を追加しました。

7.4.1.2.1. 手順を明確化しました。

7.4.1.2.1.1. 項目を追加しました。

7.4.1.2.1.2. 項目を追加しました。

7.5.1.2.2. 表現を修正しました。

7.5.1.6.2. 表現を修正しました。

7.6.1.4. 項目を追加しました。

8.7. 継続効果について項目を追加しました。

2012 年 4 月 20 日 ver. 1.08 修正

3.17.4. 表現を明確化しました。

7.3.1.2. 手順を明確化しました。

7.3.1.3.2. 特殊状況下の処理を明記しました。

7.4.1.2. 手順を明確化しました。

7.4.1.2.1. 手順を明確化しました。

7.4.1.2.1.2. 手順を明確化しました。

7.4.1.2.1.3. 手順を明確化しました。

7.5.1.2.2. 表現を明確化しました。

7.6.1.6.1.2. 表現を明確化しました。

9.4. 項目を追加しました。

10.1. 表現を明確化しました。

10.1.6.1. 表現を統一しました。

10.1.19. 項目を追加しました。

10.2. 表現を明確化しました。

10.2.2. 手順を補足しました。

10.2.5. 項目を追加しました。

2012 年 6 月 8 日 ver. 1.09 修正

2.11.2. 項目を追加しました。

2.11.3. 表現を明確化しました。

3.7.1.1. 例示を文章と区別しました。

3.17.2. 表現を明確化しました。

6.3.1.1. 表現を明確化しました。

6.4.1.1. 表現を明確化しました。

6.5.1.1. 表現を明確化しました。

6.6.1.1. 表現を明確化しました。

6.8. エンドフェイズの手順を修正しました。

7.2.1.1. 表現を明確化しました。

7.3.1.1. 表現を明確化しました。

7.3.1.4.1. 表現を明確化しました。
7.4.1.1. 表現を明確化しました。
7.5.1.1. 表現を明確化しました。
7.6.1.1. 表現を明確化しました。
7.7. クローズステップの手順を修正しました。
8.1.1.1.1. 表現を明確化しました。
8.1.1.2.1. 表現を明確化しました。
8.1.1.3.1. 表現を明確化しました。
10.1.5.1.1. 詳細の参照箇所を挙げました。
10.1.6. コールする手順を明確化しました。
10.1.15.1. 読みと表記を区別しました。
10.1.16.1. 読みと表記を区別しました。
10.2.1. 表記を統一しました。
10.2.3.1. 詳細の参照箇所を挙げました。
10.2.4.1. 定義を明確化しました。
10.2.5.1. 表現を修正しました。
10.2.5.1.2.1. 表現を補足しました。
10.2.5.1.3. 表現を修正しました。
10.2.5.1.3.1. 表現を修正しました。

2012年9月20日 ver.1.10 修正

6.5.1.2.1.項目を追加しました。
6.6.1.2.1.1.項目を追加しました。
6.8.1.1.発動する能力を追加しました。
6.8.1.3.発動する能力を追加しました。
7.1.3.項目を追加しました。
7.3.1.1.項目を追加しました。
7.3.1.5.1.1.項目を追加しました。
7.3.1.7.処理を修正しました。
7.7.1.1.発動する能力を追加しました。
7.7.1.2.発動する能力を追加しました。
7.7.1.3.発動する能力を追加しました。
7.7.1.4.項目を追加しました。
7.7.1.7.項目を追加しました。
8.1.1.2.3.表現を修正しました。
8.1.1.2.3.1.項目を追加しました。
8.5.2.2.1.1.表現を修正しました。
8.5.2.3.処理を行う範囲を修正しました。
8.6.3.内容を追加しました。
8.8.項目を追加しました。
10.1.20.項目を追加しました。
11.2.項目を追加しました。

2012年12月21日 ver.1.11 修正

2.2.4.項目を追加しました。
2.11.3.7.項目を追加しました。

2.11.3.8.項目を追加しました。
2.11.3.9. 項目を追加しました。
2.11.3.10. 項目を追加しました。
3.7.1.1. 表現を修正しました。
5.1.2.5. 項目を追加しました。
7.1.2. 内容を追加しました。
7.1.2.1. 項目を追加しました。
7.3.1.3.1. 項目を追加しました。
8.1.1.1.2. 項目を追加しました。
8.1.1.1.2.1. 項目を追加しました。
8.1.1.3.1. 内容を追加しました。
10.1.20. 内容を追加しました。
10.1.20.3. 項目を追加しました。
10.2.5.1. 内容を追加しました。
10.2.5.1.1. 内容を追加しました。
10.2.5.1.2. 内容を追加しました。
10.2.5.1.3. 内容を追加しました。
10.2.6. 項目を追加しました。
10.2.6.1. 項目を追加しました。
10.2.7. 項目を追加しました。
10.2.7.1. 項目を追加しました。
10.2.8. 項目を追加しました。
10.2.8.1. 項目を追加しました。

2013年2月15日 ver.1.12 修正

2.1.1.2.表現を明確化しました。
2.2.3.表現を明確化しました。
2.3.1.2.表現を明確化しました。
2.11.項目を修正しました。
2.11.1.項目を追加しました。
2.11.3.表現を明確化しました。
2.11.4.項目を追加しました。
10.1.15.1.1.項目を追加しました。
10.1.16.1.1.項目を追加しました。
10.2.5.1.表現を明確化しました。
10.2.5.2.内容を追加しました。
10.2.5.3.1.表現を修正しました。
10.2.5.3.2.表現を修正しました。
10.2.5.3.3.表現を修正しました。

2013年4月26日 ver.1.13 修正

3.1.1.5.2.表現を修正しました。
7.3.1.5.項目を追加しました。
7.5.1.3.項目を追加しました。
10.1.8.内容を追加しました。
10.1.8.1.内容を追加しました。

10.1.8.1.1.内容を追加しました。
10.1.8.1.2.内容を追加しました。
2013年6月21日 ver.1.14 修正
3.17.5.項目を追加しました。
3.17.5.1.項目を追加しました。
3.17.5.1.1.項目を追加しました。
3.17.5.1.1.1.項目を追加しました。
3.17.5.1.2.項目を追加しました。
3.17.5.1.2.1.項目を追加しました。
3.17.5.1.3.項目を追加しました。
3.17.5.1.3.1.項目を追加しました。
3.17.5.1.4.項目を追加しました。
3.17.5.1.4.1.項目を追加しました。
4.6.4.表現を修正しました。
4.6.5.表現を修正しました。
4.6.6.表現を修正しました。
6.6.1.2.3.表現を修正しました。
6.8.1.1.項目を追加しました。
6.8.1.2.項目を追加しました。
7.3.1.3.表現を修正しました。
7.3.1.4.表現を修正しました。
7.5.1.2.3 項目を追加しました。
7.5.1.2.4 項目を追加しました。
10.1.21.項目を追加しました。
10.1.21.1.項目を追加しました。
10.1.21.2.項目を追加しました。
10.1.21.3.項目を追加しました。
10.1.21.4.項目を追加しました。
10.1.21.5.項目を追加しました。
10.1.21.6.項目を追加しました。
10.1.21.7.項目を追加しました。
10.1.21.8.項目を追加しました。
10.1.21.9.項目を追加しました。

2013年8月8日 ver.1.15 修正
8.7.6. 項目を追加しました。
8.7.6.1 項目を追加しました。

2013年8月29日 ver.1.16 修正
1.2.4.表現を修正しました。
7.3.1.表現を修正しました。
7.3.1.3.1.項目を追加しました。
7.3.1.4.1.項目を追加しました。
7.3.1.4.2.項目を追加しました。
7.3.1.4.3.項目を追加しました。
7.4.1.2.1.表現を修正しました。

10.1.22.項目を追加しました。
10.1.22.1.項目を追加しました。
10.1.22.2.項目を追加しました。
11.1.1.3.表現を修正しました。

2013年9月12日 ver.1.17 修正
4.8.2.2 項目を追加しました。
4.9.2.2 項目を追加しました。
6.8.1.2.表現を修正しました。
10.1.2.3.項目を追加しました。
10.1.23.1.項目を追加しました。
10.1.23.2.項目を追加しました。
10.1.23.3.項目を追加しました。
10.1.23.4.項目を追加しました。

2013年10月24日 ver.1.18 修正
7.4.1.2.ガードの手順を修正しました
7.4.1.2.1.ガードの手順を修正しました
7.4.1.2.2.ガードの手順を修正しました
7.4.1.2.3.ガードの手順を修正しました
7.4.1.2.3.1.ガードの手順を修正しました

2013年11月21日 ver.1.19 修正
11.3.「トリガーの効果を無効にする」について追記しました
11.3.1.「トリガーの効果を無効にする」について追記しました
11.3.2.「トリガーの効果を無効にする」について追記しました

2014年2月27日 ver.1.20 修正
8.7.3.1.ゲームのルールを変更する継続効果について追記しました。
10.1.10.1.1.「探す」行為の後に「シャッフルする」場合に、探したカードは無作為化しない旨を追記しました。

2014年2月27日 ver.1.21 修正
3.17.5.1 内容を修正しました。
4.1.5.内容を修正しました。
4.6.6 内容を修正しました。
7.1.2.2 項目を追加しました
7.1.2.3 項目を追加しました
7.3.1.4.5 内容を修正しました。
7.3.1.4.6 内容を修正しました。
8.7.3.1.ゲームのルールを変更する継続効果について追記しました。
9.3.3 内容を修正しました。
10.1.21.7 内容を修正しました。

2014年4月7日 ver.1.22 修正

- 3.9.1.1. 双闘している場合について追記しました。
- 4.7.2. 双闘している場合について追記しました。
- 7.3.1.3. 双闘している場合について追記しました。
- 7.3.1.4. 双闘している場合について追記しました。
- 7.3.1.4.5. 双闘している場合について追記しました。
- 7.3.1.6. 双闘している場合について追記しました。
- 7.3.1.7.1 双闘している場合について追記しました。
- 7.6.1.2. 双闘している場合について追記しました。
- 7.6.1.5. 双闘している場合について追記しました。
- 7.6.1.5.1. 双闘している場合について追記しました。
- 9.3.1. 双闘している場合について追記しました。
- 9.3.2. 単一のヴァンガードサークルに複数のレギオンメイトが存在する場合について追記しました。
- 9.3.3. 双闘している場合について追記しました。
- 9.3.4. 単一のヴァンガードサークルに複数のレギオンメイトが存在する場合について追記しました。
- 10.1.5.1.2. 双闘している場合について追記しました。
- 10.1.24. 「双闘する」について追記しました。
- 10.1.24.1. 「双闘する」について追記しました。
- 10.1.24.2. 「双闘する」について追記しました。
- 10.1.24.3. 「双闘する」について追記しました。
- 10.1.24.4. 「双闘する」について追記しました。
- 10.1.24.5. 「双闘する」について追記しました。
- 10.1.24.6. 「双闘する」について追記しました。
- 10.1.24.7. 「双闘する」について追記しました。
- 10.1.24.8. 「双闘する」について追記しました。
- 10.1.24.9. 「双闘する」について追記しました。
- 10.1.24.10. 「双闘する」について追記しました。
- 10.1.24.11. 「双闘する」について追記しました。
- 10.1.24.12. 「双闘する」について追記しました。
- 10.1.24.13. 「双闘する」について追記しました。
- 10.2.9 レギオン 20000 を追加

2014年4月9日 ver.1.23 修正

- 6.5.1.2 双闘ユニットにライドできることを明示しました。
- 8.5.2.1.1.1 双闘している場合について修正しました。
- 9.3.5 単一のヴァンガードサークルに複数のカードがある場合の処理を追記しました。
- 10.1.24.7. 「双闘する」について追記しました。

2014年4月23日 ver.1.24 修正

- 10.1.24.1 双闘するの挙動を明示しました。
- 10.1.24.2 双闘しているユニットであること、それらに関連があることを明示しました。

- 10.1.24.5 双闘しているユニットのアタックの仕方を明示しました。
- 10.1.24.6 アタックしている双闘ユニットのパワーを明示しました。
- 10.1.24.8 双闘しているユニットにダメージが与えられた場合に関して追記しました。
- 10.1.24.11 双闘しているユニットの配置状態の変更に関して明示しました。
- 10.1.24.12 双闘しているユニットがスタンドできなくなった場合の処理を明示しました。
- 10.1.24.13 「双闘した時」に関して明示しました。
- 10.1.24.15 「そのターン中に双闘したなら」に関して明示しました。

2014年5月8日 ver.1.25 修正

- 10.2.9.1 適切な表記に修正しました。
- 11.4 「テキストと能力が無効なカード」について追記しました。

2014年5月15日 ver.1.26 修正

- 7.3.1.4.6. 表現を修正しました。
- 7.3.1.4.6.1. レギオンメイトに対してバトルが行えないことを明示しました。
- 7.3.1.7 ブーストや双闘しているユニットのパワー上昇タイミングを解りやすい位置に移動しました。
- 10.1.24.2 レギオンリーダーとレギオンメイトの定義を修正しました。

2014年6月27日 ver.1.27 修正

- 10.2.9 複数のレギオンアイコンに対応できるようシークメイトへ修正しました。

2014年7月10日 ver.1.28 修正

- 3.16.1 「作為が無い」を「無作為」に表現を統一しました。
- 8.1.1.1.2.1 能力が使えなくなる効果について追記しました。
- 8.1.1.2.3.1 能力が使えなくなる効果について追記しました。

2014年8月8日 ver.1.29 修正

- 7.3.1.4.6 複数のユニットへのアタックが行われた場合の表記を修正しました。
- 7.3.1.4.7 複数のユニットへのアタックが行われた場合の表記を追加しました。
- 8.1.1.1.2.4 要件に関する処理の明確化をしました。
- 8.1.1.1.2.5 「さらに」で始まる文章を定義しました。
- 8.1.1.2.3.4 要件に関する処理の明確化をしました。
- 8.1.1.2.3.5 「さらに」で始まる文章を定義しました。

10.1.5.13 双闘する際にVCにカードが置かれる場合はライドではないことを明示しました。

10.1.21.7 呪縛属性と他の属性を両立するために削除しました。

10.1.24.5 用語の運用を厳格化しました。

10.1.24.16 用語の運用を厳格化しました。

11.1.1.4 循環行動の省略を明示しました。

11.1.1.5 永久循環の認定に関して

2014年9月12日 ver.1.30 修正

2.16 「ドライブ」について追記をしました。

2.16.1 「ドライブ」について追記をしました。

2.16.2 「ドライブ」について追記をしました。

6.8.1.1 デリート状態のユニットが非デリート状態に戻るタイミングを追加しました。

7.5.1.3 ターン進行でドライブの数字を参照するように修正しました。

10.1.24.2 シークメイト追記に合わせて表現の修正と双闘状態の維持条件を明確化しました。

10.1.25 「デリートする」について追記しました。

10.1.25.1 「デリートする」について追記しました。

10.1.25.2 「デリートする」について追記しました。

10.1.25.3 「デリートする」について追記しました。

10.1.25.4 「デリートする」について追記しました。

10.1.25.5 「デリートする」について追記しました。

10.1.25.6 「デリートする」について追記しました。

10.1.25.7 「デリートする」について追記しました。

10.1.25.8 「デリートする」を追記しました。

10.1.25.9 「デリートする」を追記しました。

10.1.25.10 「デリートする」を追記しました。

10.2.1.1 「ドライブチェック数」追記に合わせて定義を修正しました。

10.2.9.1 シークメイトの定義を変更しました。

10.2.9.1.1 双闘できるカードとシークメイトで探せるカードの定義を明確化しました

10.2.9.2 内容を修正しました。

10.2.9.2.1 [カードの情報]が「か」を用いて複数ある場合の定義を追記しました。

2014年9月22日 ver.1.31 修正

2014年9月29日施行

3.12. 「(カードを)N枚まで引く」場合の挙動について修正しました。

3.13. 「山札を上から見る」を追記しました。

10.2.9.2. シークメイトの起動条件を修正しました。

2014年10月27日 ver.1.32 修正

2014年11月21日施行

2.17~2.17.4 「国家」について追記しました。

2.5.3 パワー数値の直後の+について追記しました。

3.18.3 Gゾーンのカードに配置状態があることを明示しました。

4.11~4.11.4 「Gゾーン」について追記しました。

4.6.4.1 超越の導入に伴い修正しました。

5.1.1 Gデッキの導入に伴い修正しました。

5.1.2 Gデッキの導入に伴い追記しました。

5.2 デッキをメインデッキに名称を変更し、それに伴い本総合ルール内での用語を修正しました。

5.2.2.6 Gユニットをメインデッキに入れられないことを追記しました。

5.3~5.3.3 「Gデッキの準備」について追記しました。

5.4.2 Gデッキの提示タイミングを明示しました。

5.4.3.1 GデッキをGゾーンに置くタイミングを明示しました。

6.4.1.1 ドローフェイズを分割し、従来のドローするタイミングをドローステップに変更し、本総合ルール内での用語を修正しました。

6.4.1.1.3 進行先をGアシストステップに修正しました。

6.4.1.2~6.4.1.3 「Gアシストステップ」について追記しました。

6.5.1 超越の導入に伴い修正しました。

6.5.1.1 ライドフェイズを分割し、従来のライドするタイミングをライドステップに修正し、それに伴い本総合ルール内での用語を修正しました。

6.5.1.1.4 進行先をストライドステップに修正しました

6.5.1.2~6.5.1.3 「ストライドステップ」について追記しました。

6.8.1.1~6.8.1.2 超越の導入に伴い修正しました。

7.5.1.3 双闘している場合の挙動を明示しました

8.5.1.3~8.5.1.3.1 「ノーマル超越」について追記しました。

8.5.2.1 超越の導入に伴い修正しました。

8.5.2.1.1.3 超越の導入に伴い修正しました。

8.5.2.2.2 超越の導入に伴い追記しました。

8.5.3.4 超越の導入に伴い修正しました。

8.6.5.1.5 超越の導入に伴い追記しました。

10.1.5.1. Gゾーン導入に伴い修正しました。

10.1.5.1.3 超越の導入に伴い追記しました。

10.1.5.1.4 超越の導入に伴い追記しました。

10.1.26~10.1.26.6 「ハーツ化する」について追記しました。

10.1.27~10.1.27.5 「超越する」について追記しました。

10.2.1~10.2.1.4 「ドライブ能力」について追記し、項目内に「ツインドライブ!!」を移動させ、「トリプルドライブ!!!」について追記しました。

10.2.10~10.2.10.3 「超越スキル」について追記しました。

10.2.11~10.2.11.3.3.1 「ジェネレーションブレイク」について追記しました。

2014年10月28日 ver.1.33 修正

2014年11月21日施行

2.10.1.4 「トリプルドライブ!!!」について追記しました。

8.5.1.3.1 引き継がれる状態を明確化しました。

2014年12月4日 ver1.34 修正

誤字を修正しました。

2.17.4 文言と対応表を修正しました。

7.3.1.3.1 レギオンメイトもアタックしているユニットとして明確化しました。

11.5~11.5.2 「追加のターン」について追記しました。

2015年1月25日 ver1.35 修正

10.2.5.1 制限アイコンを導入に伴い追記しました。

10.2.11.1 制限アイコンを導入に伴い追記しました。

11.6~11.6.1 制限アイコンを導入に伴い追記しました。

10.2.12 抵抗について追記しました。

2015年2月19日 ver1.36 修正

4.1.8 領域移動を伴う効果の追跡について追記しました。

7.4.1.2 表現を統一、調整しました。

8.1.1.1.2.6 コストの無い起動能力について追記しました。

10.1.28 コストをなくすについて記述しました。

2015年2月19日 ver1.36.1 修正

11.5.2 例文を修正しました。

2015年4月23日 ver1.37 修正

9.2.4 敗北処理を追加しました。

9.5 ヴァンガードがいなくなった時の処理を追加しました。

2015年5月28日 ver1.37.1 修正

7.3.1.4.5.バトルする相手の変更効果について追記しました。

10.1.6.1.4.コールされるカードの情報について明確化しました。

2015年6月18日 ver1.38 修正

10.1.2 カウンターチャージについて追記しました。

10.2.13♪について追記しました。

2015年7月16日 ver1.39 修正

2.17.3.1.および2.17.4.1.国家アイコンの情報について追記しました。

5.2.2.2.および5.3.2.1.メインデッキとGデッキにおける同名カード制限について明確化しました。

6.4.1.2.1.2.および6.4.1.2.1.3.Gアシストを定義化しました。

10.2.14.真剣必殺について追記しました。

10.2.15.誓について追記しました。

2015年8月27日 ver1.40 修正

10.1.26.5.2.関連付けられたハーツカードがなくなった場合の処理を追加しました。

2.5.4.パワー増減処理を明確化しました。

10.1.24.6.1.ダメージを与えない状態となった双闘状態のカードのダメージ処理を明確化しました。

2015年10月23日 ver1.41 修正

7.5.1.2.1.ドライブ値が0以下であった場合の処理を更新しました。

10.2.16.連波について追記しました。

8.5.4.1.5.複数の目標を選ぶ際の処理を明確化しました。

10.1.10.1.2.シャッフルと山札を公開する効果について明確化しました。

2015年11月12日 ver1.42 修正

10.1.30.タイムリープについて追記しました。

10.2.17.時翔について追記しました。

10.2.18.奇術について追記しました。

10.2.19.神託について追記しました。

10.2.20.雷激について追記しました。

2.11.4.テキストの領域表記について記載しました。

4.1.6.領域移動の省略表記について調整しました。

8.5.2.3.1.非公開領域からの起動能力のプレイに付いて追記しました。

2015年12月17日 ver1.42.2 修正

3.1.1.6.『』の処理について明確化しました。

10.1.26.3.ハーツカードの情報参照について調整しました。

11.7.XにつきYする処理について記載しました。

2016年1月21日 ver1.42.3 修正

2.3.1.2.山括弧の記号を修正しました。

10.1.31.テキストにおける移動について追記しました。

10.2.21.暴喰について追記しました。

10.2.22.残影について追記しました。

10.2.23.突撃について追記しました。

2016年2月18日 ver1.42.4 修正

10.2.24.勇敢について追記しました。

10.2.25.開花について追記しました。

10.2.26.闘魂について追記しました。

10.2.27.亡霊について追記しました。

2016年3月17日 ver1.42.5 修正

8.2.1.文言を修正しました。

3.1.1.5.2.コストと行動の関係性を明確化しました。

11.8.同名のカードについて追記しました。

2016年4月21日 ver1.43 修正

3.1.1.2.9.領域指定について追記しました。

4.1.6.領域移動について調整しました。

4.6.5.Gガーディアンの導入に伴い追記しました。

5.3.2.Gゾーンの最大枚数について調整しました。

7.4.1.2.2.Gガーディアンの導入に伴い追記しました。

10.1.3.Gガーディアンの導入に伴い追記しました。

10.2.28.Gガーディアンについて追記しました。

10.2.29.結束について追記しました。

2016年5月26日 ver1.43.1 修正

10.2.30.竜炎について追記しました。

10.2.31.超爆について追記しました。

10.2.32.救援について追記しました。

10.2.33.深闇について追記しました。

2016年6月23日 ver1.44.1 修正

2.8.1 ダメージ処理のルール処理化に伴い、明確化しました。

(旧 3.14.)ダメージ処理のルール処理化に伴い、削除しました。

3.9.2.ダメージ処理のルール処理化に伴い、追記しました。

4.1.8.明確化のため文言を調整しました。

5.4.3.3.ダメージ処理のルール処理化に伴い、追記しました。

7.6.1.6 ダメージ処理のルール処理化に伴い、調整しました。

9.6.ダメージ処理を追記しました。

10.1.26.3. 明確化のため文言を調整しました。

10.1.32. ダメージ処理のルール処理化に伴い、追記しました。

2016年7月19日 ver1.44.2 修正

10.2.8.2.参照する場合について追記しました。

10.2.35.達成について追記しました。

10.2.36.暗躍について追記しました。

10.2.37.影縫について追記しました。

3.8.1.1.カードタイプの参照について追記しました。

7.5.ドライブチェックの処理を調整しました。

10.1.6.表現を修正しました。

2016年8月24日 ver1.44.3 修正

10.2.27.亡霊能力の項目を更新しました

10.2.38.天啓能力を追加しました

2016年10月13日 ver1.45.1 修正

レイアウトを変更し、一部章立てを修正しました。

エラー! 参照元が見つかりません。レギオンメイトは双闘できないことを明記しました。

エラー! 参照元が見つかりません。二刀開眼のキーワードを追加しました。

2016年10月16日 ver1.45.1.1 修正

一部章立てを修正しました。

2016年11月10日 ver1.45.2 修正

エラー! 参照元が見つかりません。ガードステップの処理の手順を修正し、一部表記内容を**エラー! 参照元が見つかりません。**に移動しました。

エラー! 参照元が見つかりません。カウンターブラストを払う行動を定義しました。

エラー! 参照元が見つかりません。儀式のキーワードを追加しました。

2016年12月8日 ver1.45.3 修正

10.25.1.2. すでに双闘状態であるヴァンガードに対する双闘や、適正に双闘できないカードとの双闘では双闘しないことを明記しました。

10.25.17. 「双闘できるカード」を定義しました。

12.8. 同名の定義の明確化と別名の定義を行いました。

2017年1月8日 ver1.45.4 修正

10.25.18. ハーツ状態のカードを双闘化することを定義しました。

10.27.5. 文章を明確化しました。

11.一部キーワード能力の記述順を変更し、表現等の修正を行いました。

12.9.キーワード能力を有効にするを追加しました。

8.6.7.1. 文章を明確化しました。

その他微細な誤字修正を行いました

2017年2月2日 ver1.45.5 修正

4.6.9. Gユニットがサークル外へ移動する場合にGゾーンに行くことを明記しました。これに伴い、重複する旧 10.28.4.を削除しました。

6.8.1.1.4. リアガードサークルのGユニットのターン終了時処理を追記しました。

7.7.1.2.ブーストについても明確化しました。

10.22.8. リアガードサークルのGユニットが呪縛された場合の処理を追記しました。

10.32.Gユニットの項目を追加し、明確化しました。

2017年3月2日 ver1.46 修正

3.14.見る以外の挙動について明確化しました。

6.2.2. フェイズ進行を整理しました。

7.6.1.8.順序を明確化しました。

10.4.重複している処理を削除しました。

10.22.9.呪縛状態で置かれるカードについて明確化しました。

3.12.および 3.13. より適切な位置に移動し、記述を調整しました。

2017年5月2日 ver1.46.2 修正

7.7.«ヒットした/しなかった»事象について明確化しました。

4.および 7.および 10.アタックする特定行動と支配の追加に伴い、バトルフェイズの記述とユニット指定を調整しました。

2017年6月2日 ver1.46.3 修正

10.34.および 10.35.«アタックする»および«支配»について追記しました。

2.2.および 2.17.4.1.«クレイエレメンタル»について追記しました。

11.34.♪♪の挙動を明確化しました。

7.バトルフェイズについて明確化および修正を行いました。

2017年7月6日 ver1.46.4 修正

12.10.バトル中の過去のブーストに関する条件について追記しました。#

参照エラーを修正しました。

2017年9月5日 ver1.46.5 修正

除外について追記しました。

呪縛について追記しました。

デリートについて追記しました。

超越およびGユニットのプレイについて明確化しました。

2017年11月14日 ver1.47.修正

エンドフェイズの進行の一部を修正しました。

究極超越スキルについて定義しました。

2017年12月8日 ver1.47.2 修正

国家アイコンについて追記しました。

手札入れ替えの手順を明確化しました。

2018年1月19日 ver1.47.3 修正

スタンドトリガーの挙動を修正しました。

2018年2月13日 ver1.48 修正

ギーゼカードについて追記しました。

2018年3月9日 ver2.00 修正

トリガーアイコンについて追記しました。

イマジナリーギフトについて追記しました。

サークルへのコールについて追記しました。

ゲーム前の準備について追記しました。

Gアシストについて追記しました。

カードや能力のプレイや解決について追記しました。

入れ替えるについて追記しました。

制限アイコンについて追記しました。