



『バトルスピリッツ コネクテッドバトル』用語集

コアとソウルコア	ゲーム中、コストの支払いやカウントなど様々な用途で使用する青い小さなチップ。 ソウルコアは中央が赤色のコアで1つだけ所有し、基本的に通常のコアと同様に扱います。 カードによってはソウルコアを使用することで、専用の効果を発揮できます。
ボイド	プレイシートの外にあり、ゲーム中にお互いのプレイヤーが使うコアを置いておく場所です。
リザーブ	プレイヤーが使用可能なコアを置く場所です。
トラッシュ	プレイヤーが使用済みのコアと使用済みのカードを置く場所です。
カウントエリア	転醒した際、転醒カウントを数えるためにボイドからコアを置く場所です。 カウントエリアのコアはカードの効果以外では、使用・移動できません。
各ステップの流れ	スタートステップ→コアステップ→ドローステップ→リフレッシュステップ→メインステップ→アタックステップ→エンドステップの順番で進行しますが 先攻1ターン目の「コアステップ」と「アタックステップ」はありません。 また、カードの効果以外で各ステップを飛ばすことはできません。
スタートステップ	ターンの開始を宣言するステップ。 スタートステップに発揮する効果がなければ何もしません。 スタートステップの時点で、自分のデッキがゼロの場合、自分はゲームに敗北します。
コアステップ	ボイドからコアを1個、自分のリザーブに置くステップ。
ドローステップ	デッキの上から1枚を手札に加える（ドロウ）を行うステップ。
リフレッシュステップ	疲労状態のカードを回復させ、トラッシュのコア全てをリザーブに戻すステップ。
メインステップ	スピリットやアルティメット、ネクサス、マジックの召喚・配置・使用ができるステップ。 また、バーストとミラーージュのセット、ブレイヴの合体・分離・交換もできます。



『バトルスピリッツ コネクテッドバトル』用語集

アタックステップ	スピリット／アルティメットでアタックとブロックができるステップ。 基本的に全てのアタックは相手プレイヤーにアタックしています。 カードの効果によって、相手のスピリット／アルティメットに指定してアタックできます。
エンドステップ	ターンの終了を宣言するステップ。 ターン中の効果が終了し、相手にターンを渡します。
指定アタックについて	ライフではなく、相手のスピリット／アルティメットに指定してアタックすること。 アタックされたスピリットは疲労状態になり、アタック後のフラッシュタイミングを飛ばし、 ブロック後のフラッシュタイミングから始まります。
フラッシュタイミングについて	自分／相手がアタックステップでアタック・ブロック宣言した後に発生し、最初は防御側から始まります。 ここでは「フラッシュ効果を持つカード」1枚だけを使用でき、全ての効果を解決した後、攻撃側のフラッシュタイミングが始まります。
フラッシュタイミングの終了	お互いが連続して「フラッシュを使わない」と宣言した時、フラッシュタイミングが終了します。 自分が「フラッシュを使わない」と宣言した後に、相手がフラッシュを使った場合は、再度自分もフラッシュを使うかどうか選択できます。
回復について	基本的にスピリットやアルティメット、ネクサスを召喚・配置した時は回復状態（カードが縦向き）になっています。 回復状態のスピリット／アルティメットはアタックステップでアタックが可能です。
疲労について	回復状態のスピリット／アルティメットがアタック・ブロックした時や、カードの効果によってスピリット／アルティメット／ネクサスが疲労状態（カードが横向き）になることを指します。 疲労状態では、基本的にアタック・ブロックができません。
重疲労について	「重疲労させる」というカードの効果によって、疲労状態からさらにもう1段階疲労し、重疲労状態（回復状態から逆向き）になることを指します。 また、重疲労状態も通常の疲労と同様に疲労状態としても扱います。
疲労状態からの回復について	疲労しているカードはリフレッシュステップとカードの効果によって回復状態になります。 リフレッシュステップでは、1段階回復するため、重疲労しているカードは通常の疲労となります。



『バトルスピリッツ コネクテッドバトル』用語集

スピリットについて	バトルの中心となるカード。 フィールドに出されたスピリットカードや、スピリット状態のブレイヴカードを指します。 また、転醒スピリットは同じくスピリットとして扱います。
スピリットカードとスピリットの違い	スピリットカード：手札に持っている、フィールド外のスピリットのカード スピリット：フィールドにいるスピリット
アルティメットについて	金色の枠で囲われており、スピリットと似ていますが、アルティメットにはカード毎に召喚条件があり、条件を満たさなければ召喚はできません。 また、転醒アルティメットは同じくアルティメットとして扱います。
アルティメットの効果適用範囲	スピリットとは異なるため、基本的にアルティメットと記載のない効果は受けませんが「フィールドのコアやカード自体を対象にする効果」は受けます。 また、合体アルティメットに対して「ブレイヴのみを対象とした効果」も受けます。
アルティメットのシンボルについて	アルティメットは一部を除き「究極シンボル」を持ちます。 従来の6色のシンボルと違い、色を持たず、軽減シンボルも究極シンボルのみを軽減できます。
ブレイヴについて	合体条件が合うスピリット／アルティメットと合体させることで能力を付与することができます。 ブレイヴが合体している状態を「合体スピリット／合体アルティメット」と呼び、通常のスピリット／アルティメットと同様に扱います。
ブレイヴの分離と交換	自分のメインステップであれば、合体スピリット／合体アルティメットのブレイヴの「分離」や「交換」は任意のタイミングで行えます。 「分離」とは、スピリットやアルティメットからブレイヴを外し「スピリット状態のブレイヴ」にすることを指します。 「交換」とは、合体スピリット／合体アルティメットのブレイヴを、他のスピリット／アルティメットに合体させたり2体の合体スピリット／合体アルティメットのブレイヴ同士を入れ替えることを指します。
スピリット状態のブレイヴ	ブレイヴ単体での召喚も可能です。 その場合はスピリット状態のブレイヴとなり、通常のスピリットと同様に扱います。 また、単体での召喚と合体での召喚はどちらも「ブレイヴの召喚」として扱います。
フィールドから離れるブレイヴ	合体スピリット／合体アルティメットが相手によってフィールドから離れる場合、合体していたスピリット／アルティメットと同じ場所に移動するか スピリット状態のブレイヴとしてフィールドに残すかを選択できます。



『バトルスピリッツ コネクテッドバトルズ』用語集

異魔神ブレイヴについて	系統「異魔神」を持ち、このカードの左右にスピリットやアルティメットと合体できるブレイヴ。 異魔神ブレイヴは疲労せず、スピリット状態の場合はアタックとブロックができません。 それ以外は通常のブレイヴと同様に扱いますが、左右で合体条件や効果が違う場合もあります。
異魔神ブレイヴとの合体	合体できるスピリットが2体いても、異魔神ブレイヴは1体ずつ合体させるため、同時に2体と合体することはできません。 また、異魔神ブレイヴと合体しているスピリット同士が、左右の入れ替え先の合体条件を満たしていれば入れ替え可能です。
異魔神ブレイヴの合体スピリットの扱い	スピリット2体と異魔神ブレイヴ1つが合体している場合 2体の合体スピリットとして扱うため、B P や色、LV、シンボルの数なども合体しているスピリット毎で別々となります。
神話ブレイヴについて	スピリット／アルティメットに加え、創界神ネクサスとも合体できるブレイヴ。 合体条件に「スピリット／アルティメット」と「創界神ネクサス」の2種類を持ちますが、それ以外は通常のブレイヴと同様に扱います。
神話ブレイヴの効果適用範囲	創界神ネクサスと合体している神話ブレイヴは「合体元の創界神ネクサスの効果」と「創界神ネクサスを対象とした効果」のみを受けるためアルティメットと違い「ブレイヴのみを対象とした効果」は受けません。
バーストについて	メインステップ中、ターンに1回、手札から「バースト効果」を持つカードをバーストエリアに裏向きでセットできるカード。 相手の妨害や自身の防御を主要とします。
バーストの再セットについて	自分のバーストエリアに、すでにバーストをセットしている場合、メインステップ中、ターンに1回、すでにセットしているバーストを破棄して新しいバーストをセットできます。
バーストエリアの効果適用範囲	バーストエリアはフィールドに含まれないため、セットしてあるバーストは「フィールドを対象にした効果」は受けません。
ミラージュについて	メインステップ中、ターンに1回、ミラージュコストを支払うことで、 手札から「ミラージュ効果」を持つカードをバーストエリアにバーストカードとは別に表向きでセットできます。 相手の妨害や自身のサポートを主要とするカードが多いです。
ミラージュの再セットについて	すでにミラージュをセットしている場合、メインステップ中、ターンに1回、新しくセットするミラージュのミラージュコストを支払った後すでにセットしているミラージュと入れ替えることができます。



『バトルスピリッツ コネクテッドバトルズ』用語集

ミラーージュの効果適用範囲	セットしてあるミラーージュは「セット中」効果を発揮できます。 また、セットしてあるミラーージュは、そのカード自身の効果や「ミラーージュを対象とした効果」と「セットしてあるカードを対象とした効果」のみを受けます。
ネクサスについて	バトルをサポートする効果を主要とし、フィールドに配置でき、LV1コストは0が多いカードです。 転醒ネクサスも同じくネクサスとして扱います。 特殊なネクサスとして「創界神ネクサス」と「創界石ネクサス」があります。
創界神ネクサスについて	系統「創界神」を持つネクサス。 一部の創界神ネクサスは「神シンボル」を持ち、アルティメットのシンボルと同様、原則的に無色として扱い、軽減シンボルも神シンボルのみを軽減できます。
神託とは	神託条件を満たした時にボイドから創界神ネクサスにコアを置く効果です。 また、神託条件に「アルティメット」「ブレイヴ」「ネクサス」「マジック」と書かれていない場合は、スピリットカードのみが対象となります。
創界神ネクサスの効果適用範囲	創界神ネクサスと、そこに置かれるコアは「その創界神ネクサス自身の効果」と「創界神ネクサスを対象にした効果」のみを受けます。
創界神ネクサスの効果適用範囲の注意点	カード種類はネクサスのため「フィールド外でネクサスカード状態の時」や「フィールドのネクサスを参照する効果」は適用されます。 また、創界神ネクサスの効果自体はネクサスの効果として扱うため、「ネクサスの効果を受けない」等は適用されます。
創界神の転神について	一部の創界神が持つ「転神」は創界神ネクサスをスピリットとしても扱うことで、BPを持ち、アタックやブロックができるようになる効果です。 スピリットとしても扱いますが、効果適用範囲は通常の創界神ネクサスと同様です。
創界石ネクサスについて	系統「創界石」を持つネクサス。 基本的には「創界神ネクサス」と同じ扱いであることが多いです。 違いとしては「転醒」を持っており、転醒条件を満たせば転醒できます。
解封とは	解封条件を満たした時にボイドから創界石ネクサスにコアを置く効果であり、基本的には「神託」と同じ扱いです。



『バトルスピリッツ コネクテッドバトルズ』用語集

創界石ネクサスの効果適用範囲	創界神ネクサス同様、創界石ネクサスと、そこに置かれるコアは「その創界石ネクサス自身の効果」と「創界石ネクサスを対象にした効果」のみを受けます。 ※適用範囲の注意点も創界神ネクサスと同様
転醒カードについて	裏表両面に効果を持つカードであり、通常のカードと同じく左上にコストが書かれている、表面（A面）を「転醒前」、右上にコストが書かれている裏面（B面）を「転醒後」と呼びます。 転醒条件を満たした時、カードを裏返して転醒することができます。
転醒カウントについて	自分のカードを転醒した時、自分の「カウントエリア」にボイドからコアを置くことで、転醒カウントを増やします。 また、カウントエリアのコアは「カウントエリアを対象にした効果」のみを受けます。
転醒の注意点	自分の転醒カードは同時に転醒できないため、同じ転醒条件を満たしたカードが複数枚存在した場合、その中から1枚を選択します。
転醒カードの効果適用範囲	転醒カードは、見えている面の効果のみを発揮し、見えていない面を効果で参照・対象にはできません。 ただし、「転醒後」のカードは「転醒前」にかかっていた効果を、条件を満たす限り引き継ぎます。
転醒後のカードについて	転醒後カードは、フィールドを離れたり、煌臨元カードになる時に転醒前に戻ります。
煌臨について	コストや系統、タイミング等の煌臨条件を満たした時、ソウルコアを使うことで、フィールドの対象のカードに上から重ねて「煌臨」できます。 下になるカードは「煌臨元カード」と呼びます。
煌臨と召喚の違い	煌臨を持つスピリット／アルティメットは、通常通りの召喚もできる。 また、煌臨は召喚と違う扱いとなる。
煌臨しているカードの効果適用範囲	煌臨しているスピリット／アルティメットは、煌臨元になったスピリットにかかっていた効果を条件を満たす限り引き継ぎます。 「煌臨中」と書かれた効果は、表向きの煌臨元カードがある間、発揮できるため、煌臨元カードが無くなった時点で、その効果は発揮できなくなります。
煌臨元カードの移動	煌臨しているスピリット／アルティメットがフィールドを離れる時、煌臨元カードは同じ場所に移動します。
マジックについて	相手の妨害や自身の防御を主要とするカード。 原則的に手札から直接使用し、使用可能タイミングはカード毎に分かれています。



『バトルスピリッツ コネクテッドバトル』用語集

マジックの使用可能タイミングについて	「メイン」と書かれている場合は自分のメインステップで使用できます。 「フラッシュ」と書かれている場合は自分のメインステップかフラッシュタイミングで使用できます。
アクセルについて	一部のスピリット／アルティメット／ブレイヴが持つ効果です。 マジックと同様に、メインステップやフラッシュタイミングで、アクセルのコストを支払って使用できます。
待機状態について	「破壊」「消滅」「手札／手元／デッキに戻る」直前の状態を指します。 フィールドを離れるとき、それによる派生効果の全ての解決が終了したあとに、実際に指定の場所へ送られます。
「破壊」待機状態	カードが効果によって破壊され、トラッシュに行く前の状態を指します。 通常のカードと同じく破壊待機状態のカード情報は参照することができ、また効果を受けます。 (参照することができるため軽減シンボルとして数えることができます) 再度破壊することはできませんが、他の待機状態に変わることはあります。
「消滅」待機状態	カードがLVコストのコア不足や効果によって消滅し、トラッシュに行く前の状態を指します。 消滅待機状態のカードは「消滅に関する効果」以外は発揮できず、 また、他のカードからも「消滅に関する効果」以外は効果の対象、参照にすることもできません。 (参照することができないため軽減シンボルとして数えることができません)
「手札／手元／デッキに戻る」待機状態	カードが効果によって手札／手元／デッキに戻る前の状態を指します。 手札／手元／デッキに戻る待機状態のカードは「戻ることに関する効果」以外は発揮できず、 また、他のカードからも「戻ることに関する効果」以外は効果の対象、参照にすることもできません。 (参照することができないため軽減シンボルとして数えることができません)
提示	手札の使うカードを相手に見せることです。
派生効果	効果によりさらに発揮された効果のことです。
対象	効果でスピリットやカードを選ぶことをさします。「すべて」はすべてを対象とします。
ターンプレイヤー	ターンを進めているプレイヤーのことをさします