

新規カード作成時にコピー&ペーストで活用してください。  
コピー&ペーストやテンプレートがわからない人は自分で調べて下さい。

- [通常モンスター](#)
- [効果モンスター](#)
- [チューナー](#)
- [魔法](#)
- [シンクロモンスター](#)
- [融合モンスター](#)
- [儀式モンスター](#)
- [エクシーズモンスター](#)
- [アルカナフォース](#)
- [地縛神](#)
- [コアキメイル](#)
- [ライトロード](#)
- [六武衆](#)
- [アンティーク・ギア](#)
- [巨大戦艦](#)
- [雲魔物](#)
- [剣闘獣](#)
- [宝玉獣](#)
- [スピリット](#)
- [デュアル](#)
- [トゥーン](#)
- [ユニオン](#)
- [フォーチュンレディ](#)
- [トークン](#)
- [必殺技カードなど](#)
- [カオスなど](#)
- [貫通](#)
- [バスター](#)
- [ガーディアン](#)
- [儀式魔人](#)
- [チェスデーモン](#)
- [霊使い](#)
- [サイコロ](#)

《》

「」

・

## 通常モンスター

(/)  
通常モンスター/星1/光属性/人間族/攻0/守0

(/)

通常モンスター・チューナー/星1/光属性/人間族/攻0/守0

## 効果モンスター

(/)  
効果モンスター/星1/光属性/人間族/攻0/守0

(/)  
効果モンスター・チューナー/星1/光属性/人間族/攻0/守0

## チューナー

(/)  
通常モンスター・チューナー/星1/光属性/人間族/攻0/守0

## 魔法

(/)  
通常魔法  
自分は100ライフポイント回復する。

## シンクロモンスター

(/)  
シンクロモンスター・効果/星5/光属性/人間族/攻0/守0  
チューナー+チューナー以外のモンスター1体以上

## 融合モンスター

(/)  
融合モンスター・効果/星1/光属性/人間族/攻0/守0  
「J+」  
自分フィールド上に存在する上記のカードをゲームから除外した場合のみ、  
エクストラデッキから特殊召喚が可能(「融合」魔法カードは必要としない)。

(/)  
融合モンスター・効果/星1/光属性/人間族/攻0/守0  
「J+」  
このモンスターの融合召喚は、上記のカードでしか行えない。

(/)  
融合モンスター・効果/星1/光属性/人間族/攻0/守0  
「J+」  
このモンスターは融合召喚でしか特殊召喚できない。

(/)  
融合モンスター・効果/星1/光属性/人間族/攻0/守0  
「J+」  
このモンスターの融合召喚は、上記のカードでしか行えず、  
融合召喚でしか特殊召喚できない。

## 儀式モンスター

(/)  
儀式モンスター・効果/星1/光属性/人間族/攻0/守0

「 」により降臨。

## エクシーズモンスター

(/)  
エクシーズモンスター・効果/ランク1/光属性/人間族/攻0/守0  
レベル1モンスター×2

## アルカナフォース

このカードが召喚・反転召喚・特殊召喚に成功した時、コイントスを1回行い以下の効果を得る。  
表：  
裏：

## 地縛神

(/)  
効果モンスター/星1/光属性/人間族/攻0/守0  
「地縛神」と名のついたモンスターはフィールド上に1体しか表側表示で存在できない。  
フィールド上に表側表示でフィールド魔法カードが存在しない場合このカードを破壊する。  
相手はこのカードを攻撃対象に選択する事はできない。  
このカードは相手プレイヤーに直接攻撃する事ができる。

## コアキメイル

(/)  
効果モンスター/星1/光属性/人間族/攻0/守0  
このカードのコントローラーは自分のエンドフェイズ毎に  
手札から「コアキメイルの鋼核」1枚を墓地へ送るか、  
手札の モンスター1体を相手に見せる。  
または、どちらも行わずにこのカードを破壊する。

## ライトロード

(/)  
効果モンスター/星1/光属性/人間族/攻0/守0

このカードが自分フィールド上に表側表示で存在する限り、  
自分のエンドフェイズ毎に、自分のデッキの上からカードを 枚墓地に送る。

## 六武衆

(/)  
効果モンスター/星1/光属性/人間族/攻0/守0  
自分フィールド上に「」以外の  
「六武衆」と名のついたモンスターが存在する限り、

このカードが破壊される場合、代わりにこのカード以外の  
「六武衆」と名のついたモンスターを破壊する事ができる。

## アンティーク・ギア

(/)  
効果モンスター/星1/光属性/人間族/攻0/守0  
このカードが攻撃する場合、相手はダメージステップ終了時まで  
魔法・罠カードを発動できない。

## 巨大戦艦

(/)  
効果モンスター/星1/光属性/人間族/攻0/守0  
このカードの召喚時にカウンターを つ置く。  
このカードは戦闘によっては破壊されない。  
戦闘を行った場合、ダメージステップ終了時に  
このカードのカウンターを つ取り除く。  
カウンターのない状態で戦闘を行った場合、  
ダメージステップ終了時にこのカードを破壊する。

## 雲魔物

(/)  
効果モンスター/星1/光属性/人間族/攻0/守0  
このカードは戦闘によっては破壊されない。  
このカードが表側守備表示でフィールド上に存在する場合、このカードを破壊する。

## 剣闘獣

(/)  
効果モンスター/星1/光属性/人間族/攻0/守0  
このカードが「剣闘獣」と名のついたモンスターの効果によって  
特殊召喚に成功した場合、  
このカードが戦闘を行ったバトルフェイズ終了時に  
このカードをデッキに戻す事で、デッキから「剣闘獣」以外の  
「剣闘獣」と名のついたモンスター1体を自分フィールド上に特殊召喚する。

## 宝玉獣

(/)  
効果モンスター/星1/光属性/人間族/攻0/守0  
このカードがモンスターカードゾーン上で破壊された場合、  
墓地へ送らずに永續魔法扱いとして  
自分の魔法&罫カードゾーンに表側表示で置く事ができる。

## スピリット

(/)  
スピリットモンスター/星1/光属性/人間族/攻0/守0  
このカードは特殊召喚できない。  
召喚・リバースしたターンのエンドフェイズ時に持ち主の手札に戻る。

## デュアル

(/)  
デュアルモンスター/星1/光属性/人間族/攻0/守0  
このカードは墓地またはフィールド上に表側表示で存在する場合、  
通常モンスターとして扱う。  
フィールド上に表側表示で存在するこのカードを通常召喚扱いとして再度召喚する事で、  
このカードは効果モンスター扱いとなり以下の効果を得る。

## トゥーン

(/)  
トゥーンモンスター/星1/光属性/人間族/攻0/守0  
召喚・反転召喚・特殊召喚したターンには攻撃できない。  
フィールド上の「トゥーン・ワールド」が破壊された時このカードも破壊する。  
自分のフィールド上に「トゥーン・ワールド」があり  
相手がトゥーンをコントロールしていない場合、  
このカードは相手プレイヤーを直接攻撃できる。

## ユニオン

(/)

ユニオンモンスター/星1/光属性/人間族/攻0/守0  
1ターンに1度だけ自分のメインフェイズに装備カード扱いとして  
自分フィールド上の表側表示の に装備。  
または装備を解除して表側攻撃表示で特殊召喚する事ができる。

(1体のモンスターが装備できるユニオンは1枚まで、  
装備モンスターが(戦闘によって)破壊される場合は、  
代わりにこのカードを破壊する。)

## フォーチュンレディ

(/)

効果モンスター/星1/光属性/魔法使い族/攻0/守0  
このカードの攻撃力・守備力は、このカードのレベル× ポイントになる。  
自分のスタンバイフェイズ時、このカードのレベルを1つ上げる(最大星12まで)。

## トークン

「トークン」(戦士族・光・星1・攻200/守100)

「トークン」(戦士族・光・星1・攻/守100)

## 必殺技カードなど

自分フィールド上に「」が  
表側表示で存在する時のみ発動する事ができる。

## カオスなど

(/)

効果モンスター/星1/光属性/人間族/攻0/守0  
このカードは通常召喚できない。  
自分の墓地の 属性モンスター2体と 属性モンスター1体を  
ゲームから除外する事でのみ特殊召喚する事ができる。

## 貫通

このカードが守備表示モンスターを攻撃した時、その守備力を攻撃力が超えていれば、  
その数値だけ相手ライフに戦闘ダメージを与える。

## バスター

このカードは通常召喚できない。

「バスター・モード」の効果でのみ特殊召喚することができる。

フィールド上に存在するこのカードが破壊された時、自分の墓地に存在する「」を1体特殊召喚することができる。

## ガーディアン

「」が自分のフィールド上に存在する時のみ、

このカードは召喚・反転召喚・特殊召喚する事ができる。

## 儀式魔人

儀式モンスターの儀式召喚を行う場合、  
その儀式召喚に必要なレベル分のモンスター1体として、

墓地に存在するこのカードをゲームから除外する事ができる。

## チェスデーモン

このカードのコントローラーは自分のスタンバイフェイズ毎に ライフポイントを払う。  
このカードが相手のコントロールするカードの効果の対象になり、  
その処理を行う時にサイコロを1回振る。  
が出た場合、その効果を無効にし破壊する。

## 霊使い

リバース:このカードがフィールド上に表側表示で存在する限り、  
相手フィールド上の 属性モンスター1体のコントロールを得る。

## サイコロ

サイコロを1回振る。  
出た目の効果を適用する。

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.

1ターンに1度だけサイコロを振る事ができる。  
サイコロの目が1・2・3の場合、する。  
4・5・6の場合、する。