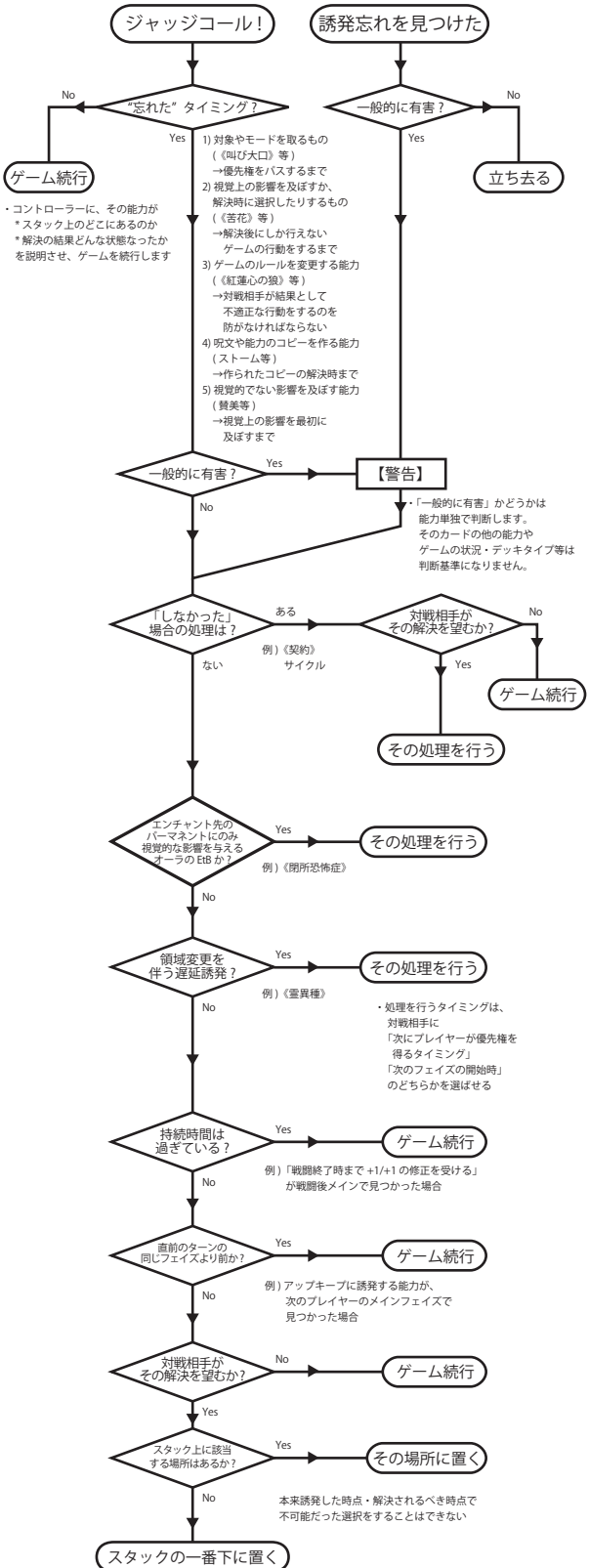


誘発忘れ処理チャート

Rev. 17/04/24 by K.Kawazoe



・コントローラーに、その能力が
* スタック上のどこにあるのか
* 解決の結果どんな状態になったかを説明させ、ゲームを続行します

・「一般的に有害」かどうかは能力単独で判断します。そのカードの他の能力やゲームの状況・デッキタイプ等は判断基準になりません。

・処理を行うタイミングは、対戦相手に「次にプレイヤーが優先権を得るタイミング」「次のフェイスの開始時」のどちらかを選ばせる

本来誘発した時点・解決されるべき時点で不可能だった選択をすることはできない