

1  ゲウダ (スライム)



意外と懐くよ。
叔らも生きたいからね。

F-0131 1 A

ジェリースライム

このカードはデッキに4枚まで入れられる。

1 | 1

1  ゲウダ (スライム)



意外と懐くよ。
叔らも生きたいからね。

F-0131 1 A

ジェリースライム

このカードはデッキに4枚まで入れられる。

1 | 1

1  ゲウダ (スライム)



意外と懐くよ。
叔らも生きたいからね。

F-0131 1 A

ジェリースライム

このカードはデッキに4枚まで入れられる。

1 | 1

1  ゲウダ (スライム)



意外と懐くよ。
叔らも生きたいからね。

F-0131 1 A

ジェリースライム

このカードはデッキに4枚まで入れられる。

1 | 1

2  ゲウダ (スライム)



F-0132 1 A

アシッドスライム

このゲウダを手札から自分の場に出したとき、防御力が1以下のゲウダを1体選び、トラッシュしてもよい。

2 | 1

3  ゲウダ (スライム)



F-0133 1 A

バフスライム

このゲウダが自分の場にいるかぎり、自分の場にいるすべての〈スライム〉は+0 | +1される。

0 | 2

4  ゲウダ (スライム)



F-0134 1 A

インキュベートスライム

自分のターン開始時、このゲウダの上に培養チップを1個置く。

自分のターン終了時、このゲウダがバーン状態なら、これをトラッシュする。

バーン：自分は手札にあるゲウダカード1枚のプレイコスト(幻想)を-nしてプレイする。nはこのゲウダの上に置かれている培養チップの数に等しい。その後、このゲウダの上に置かれている培養チップをすべて取り除く。

0 | 3

4  ゲウダ (スライム)



F-0135 1 A

ゲルスライム

このカードはデッキに4枚まで入れられる。

2 | 3

4  ゲウダ (スライム)



F-0135 1 A

ゲルスライム

このカードはデッキに4枚まで入れられる。

2 | 3



ゲウダ (スライム)

4

F-0135 1 A

ゲルスライム

このカードはデッキに4枚まで入れられる。

2 | 3



ゲウダ (スライム)

4

F-0135 1 A

ゲルスライム

このカードはデッキに4枚まで入れられる。

2 | 3



ゲウダ (スライム)

5

F-0136 1 A

ポイズンスライム

単体のこのゲウダとバトルをした相手ゲウダは、このバトルの生存判定時にアウトになる。

3 | 2



ゲウダ (スライム)

5

F-0137 1 A

クリングスライム

バーン：自分の山札の一番上のカードを公開する。それが〈スライム〉カードなら、自分の場に出す。ちがった場合、トラッシュする。

1 | 1



ゲウダ (スライム)

5

F-0138 1 A

コアスライム

バーン：自分の手札から〈スライム〉カードを1枚選び、自分の場に出す。

2 | 2



ゲウダ (スライム)

5

F-0139 1 A

リキッドスライム

このゲウダは単体で攻撃に参加するなら、ブロックされない。

3 | 3



ゲウダ (スライム)

7

F-0140 1 A

ミドルスライム

このカードのプレイコスト(幻想)は、自分の場にいる〈スライム〉1体につき-1される。ただし、カウントできるのは5体まで。

4 | 4



ゲウダ (スライム)

8

F-0141 1 A

ボムスライム

バーン：相手の場にいるゲウダを1体選び、トラッシュする。その後、このゲウダをトラッシュする。

4 | 4



ゲウダ (スライム)

10

F-0142 1 A

ヒュージスライム

このカードのプレイコスト(幻想)は、自分の場にいる〈スライム〉1体につき-1される。ただし、カウントできるのは5体まで。

6 | 6



15

ゲウダ (スライム)

F-0143 1 A

アルティメットスライム

10/10



3

エンチャント 【スライム】

F-0145 1 A

おうたいせい
応対性

エンチャントされている〈スライム〉は先頭でバトルに参加するなら、攻撃力と防御力の数値が相手の先頭のゲウダと同じになる。



4

テリトリー TERRITORY

F-0146 1 A

しっち どういつ
湿地の洞窟

すべてのプレイヤーは、以下の「」内のイベント能力を得る。
「イベント能力：1 | 1の『スライム』ゲウダイミットカードを1枚、自分の場に出す。このイベント能力は、1ターンに1回しか使えない」

テリトリー / 場に出ているテリトリー以上の記載コストを持つ場合しかプレイできず、のルール / 以前のテリトリーはトラッシュされる。同値の場合は両者トラッシュする。



7

テリトリー TERRITORY

F-0238 1 A

ダブルムーン
二重の月

すべての幻想ゲウダは +1 | +1 される。
すべての実存ゲウダは -1 | -1 される。

テリトリー / 場に出ているテリトリー以上の記載コストを持つ場合しかプレイできず、のルール / 以前のテリトリーはトラッシュされる。同値の場合は両者トラッシュする。



4

イベントィ EVENTY

F-0147 1 A

ぞうしよい
スライムの増殖

自分の場に〈スライム〉がないなら、このカードはプレイできない。
自分のトラッシュから〈スライム〉カードを1枚選び、自分の場に出す。



4

イベントィ EVENTY

F-0148 1 A

スライムレイン

自分の場の〈スライム〉の数と同じ枚数、自分はカードを引く。



4

イベントィ EVENTY

F-0149 1 A

ぶるぶる
軟液共振

このカードはデッキに4枚まで入れられる。
自分の山札を上から7枚順番に公開する。その中から〈スライム〉カードを1枚選び、手札に加えてもよい。残りのカードはそのままの順番で山札の下にウラ向きで戻す。



4

イベントィ EVENTY

F-0149 1 A

ぶるぶる
軟液共振

このカードはデッキに4枚まで入れられる。
自分の山札を上から7枚順番に公開する。その中から〈スライム〉カードを1枚選び、手札に加えてもよい。残りのカードはそのままの順番で山札の下にウラ向きで戻す。



4

イベントィ EVENTY

F-0149 1 A

ぶるぶる
軟液共振

このカードはデッキに4枚まで入れられる。
自分の山札を上から7枚順番に公開する。その中から〈スライム〉カードを1枚選び、手札に加えてもよい。残りのカードはそのままの順番で山札の下にウラ向きで戻す。



ふるふる
軟液共振

このカードはデッキに4枚まで入れられる。

自分の山札を上から7枚順番に公開する。その中から〈スライム〉カードを1枚選び、手札に加えてもよい。残りのカードはそのままの順番で山札の下にウラ向きで戻す。



カチカチ
硬化連携

自分の場にいるすべての〈スライム〉は、ターン終了時まで +1 | +1 され「連結攻撃」の能力を得る。



むくむく
集結合体

このカードはデッキに4枚まで入れられる。

自分の場にいる〈スライム〉を好きなだけ選び、トラッシュする。その後、トラッシュした〈スライム〉の記載コストの合計値以下の記載コストの〈スライム〉カードを自分の手札から1枚選び、自分の場に出す。



くもつ
供物

記載コストが3以下のゲウダを1体選び、トラッシュする。



けつじつ
イメージの結実

自分はカードを2枚引く。



ワイドレーザー

防御力の合計が3以下になるようにゲウダを好きに選び、トラッシュする。



もうしんあ
盲信当て

記載コストが5以下のゲウダを1体選び、トラッシュする。



リリースマジック
解放の呪

自分のバリアの一番上のカードを手札に加える。その後、手札からカードを1枚選び、バリアゾーンが一番上にウラ向きで置く。



きなら
気均し

攻撃力が6以下のゲウダをすべてトラッシュする。



ゲドス
究極爆烈魔法

ゲウダをすべてトラッシュする。



まがぼし みらび
凶星の導き

相手は、相手の場にいるゲウダが1体になるまで、可能なかぎり以下の「」内の行為を繰り返さなければならない。
「自分の場にいるゲウダを1体選び、トラッシュする」



こわい みらび
蠱惑の導き

このカードは、自分の場にいるゲウダを1体選び、バーン状態にしなければプレイできない。

自分はカードを2枚引く。その後、このカードの効果でバーン状態にしたゲウダが(虫)だったなら、それをリバーンする。



みらび かぜ
導きの風

このカードは、自分の手札を1枚トラッシュしなければプレイできない。

自分はカードを2枚引く。



せいらゆう きら
清流の煌めき

自分はカードを2枚引く。
その後、手札を1枚トラッシュする。



ようこう めぐ
陽光の恵み

自分はカードを3枚引く。
その後、手札を2枚トラッシュする。



きそん
毀損

このカードはデッキに4枚まで入れられる。
オブジェクトを1つ選び、トラッシュする。



きょうふ ぜんしん
恐怖への前進

自分の山札を上から5枚見て、その中から1枚選び、手札に加える。残りのカードは好きな順番で山札の下にウラ向きで戻す。



ふるほんしゅうしゅう
古本収集

このカードのプレイ後、自分のターンは終わる。

自分のトラッシュからイベントカードを1枚選び、相手に見せてから手札に加える。



死者への冒涇

このカードのプレイ後、自分のターンは終わる。
自分のトラッシュからゲウダカードを1枚選び、相手に見せてから手札に加える。



ハルのきまぐれ

自分の山札の一番上のカードをコストゾーンに表向きで置く。



フェアリーヴァース

自分の山札を上から2枚公開し、その中から1枚を選び、手札に加える。残りのカードは、コストゾーンに表向きで置く。



全世界記録層

このカードのプレイ後、自分のターンは終わる。
自分のトラッシュからカードを1枚選び、相手に見せてから手札に加える。



分裂再生

このカードはデッキに4枚まで入れられる。

〈スライム〉が1体、場から自分のトラッシュに置かれたとき
自分の山札を上から5枚公開し、トラッシュに置かれた〈スライム〉の記載コスト以下の記載コストの〈スライム〉カードを好きなだけ選び、自分の場に出す。残りのカードは好きな順番で山札の下にウラ向きで戻す。



分裂再生

このカードはデッキに4枚まで入れられる。

〈スライム〉が1体、場から自分のトラッシュに置かれたとき
自分の山札を上から5枚公開し、トラッシュに置かれた〈スライム〉の記載コスト以下の記載コストの〈スライム〉カードを好きなだけ選び、自分の場に出す。残りのカードは好きな順番で山札の下にウラ向きで戻す。



分裂再生

このカードはデッキに4枚まで入れられる。

〈スライム〉が1体、場から自分のトラッシュに置かれたとき
自分の山札を上から5枚公開し、トラッシュに置かれた〈スライム〉の記載コスト以下の記載コストの〈スライム〉カードを好きなだけ選び、自分の場に出す。残りのカードは好きな順番で山札の下にウラ向きで戻す。



分裂再生

このカードはデッキに4枚まで入れられる。

〈スライム〉が1体、場から自分のトラッシュに置かれたとき
自分の山札を上から5枚公開し、トラッシュに置かれた〈スライム〉の記載コスト以下の記載コストの〈スライム〉カードを好きなだけ選び、自分の場に出す。残りのカードは好きな順番で山札の下にウラ向きで戻す。



八大地獄詠唱「参」衆合

相手が手札からカードをプレイするとき
相手がプレイする記載コストが4以下のカード1枚のプレイを無効にして、トラッシュする。

4 ☆ スペル INTERFERE SPELL



F-0264 1 A

ヘルズ・チャント きょうかん
八大地獄詠唱「肆」 叫喚

相手が手札からカードをプレイするとき
相手がプレイする記載コストが5以下の
カード1枚のプレイを無効にして、トラ
ッシュする。

5 ☆ スペル INTERFERE SPELL



F-0265 1 A

ヘルズ・チャント だいきょうかん
八大地獄詠唱「伍」 大叫喚

相手が手札からカードをプレイするとき
相手がプレイする記載コストが6以下の
カード1枚のプレイを無効にして、トラ
ッシュする。

6 ☆ スペル INTERFERE SPELL



F-0266 1 A

ヘルズ・チャント しょうねつ
八大地獄詠唱「陸」 焦熱

相手が手札からカードをプレイするとき
相手がプレイする記載コストが7以下の
カード1枚のプレイを無効にして、トラ
ッシュする。

7 ☆ スペル INTERFERE SPELL



F-0267 1 A

ヘルズ・チャント だいまんねつ
八大地獄詠唱「漆」 大炎熱

相手が手札からカードをプレイするとき
相手がプレイする記載コストが8以下の
カード1枚のプレイを無効にして、トラ
ッシュする。

8 ☆ スペル INTERFERE SPELL



F-0268 1 A

ヘルズ・チャント むげん
八大地獄詠唱「捌」 無間

相手が手札からカードをプレイするとき
相手がプレイする記載コストが9以下の
カード1枚のプレイを無効にして、トラ
ッシュする。

3 ☆ スペル INTERFERE SPELL



F-0269 1 A

そうごう もうごう
崇高な妄想

相手が手札からカードをプレイするとき
相手がプレイするカード1枚のプレイを
無効にして、トラッシュする。

DEF 6

アガ

憂慮 のうれ

NO EFFECT

F-A-001 1 A

DEF 4

アガ

後悔 こうかい

このカードが裏になったとき、自分のコストゾーンにカードを
すべて表向きにして、その中から2枚まで選び、手札に加える。
残りのカードはウ向きに戻す。

F-A-002 1 A

DEF 3

アガ

理想 りそう

このカードが裏になったとき、自分は手札が7枚になるように
カードを引く。

F-A-003 1 A