

Bankett!! オフィシャルルールブックより引用。

- [あ行](#)
- [か行](#)
- [さ行](#)
- [た行](#)
- [な行](#)
- [は行](#)
- [ま行](#)
- [や行](#)
- [ら行](#)
- [わ行](#)

あ行

あなた
Bankett!!のカードに書かれている「あなた」は、常にそのカードの使用者のことをさします。

か行

カード名
カードの中央上部に書かれているすべての名称をさします

軽減する
ダメージの軽減に使われます。
軽減する効果はダメージに目標をとらず、次に受けるダメージに適用されます。
この効果はターン終了時にその効果を失います。

行動済み状態
未行動状態から90度傾けた状態のことを指します。

ファクターの使用やキャラクターがアタックした後に未行動状態のカードを横に向ける行為のことをさす訳ではない。
他のカードゲームの言葉を使うと「タップ」、「ロール」etcがある。

さ行

シャッフル
デッキ内に含まれるカードの順番をランダムにすること。
カットと呼ばれる、デッキを三つほどに分け、その上下位置を入れ替える簡易なシャッフル方法もあります。

た行

適正な目標
カードやエフェクトの解決時にはその目標が適正であるかを再確認します。
もし、適正な目標でなかった場合、その効果は適用されません。

な行

ネーム

カード名の中にある「~」でくくられた部分をさします。
(例：《魔法少女 "高町なのは"》のネームは「高町なのは」となります。)

は行

バトル

ターンプレイヤーがアタック宣言、非ターンプレイヤーがガード宣言した場合に、初めて「バトル」の発生として扱われます。
アタック宣言した後に、ガード宣言しなかった（ガードするキャラクターを選択しなかった）場合、バトルは発生しません。

「このキャラクターがバトルを行うとき～」の効果は、バトルが発生した時のみ適用されます。

ま行

未行動状態

カードを縦にして場に存在する状態のことをさします。

リセットフェイズに行動済み状態のカードを元の状態に戻す行為のことをさす訳ではない。
その行為は、他のカードゲームの言葉を使うと「アンタップ」、「リロール」etcがある。

無効にする

カードの使用の解決時に適用される効果を無効にする事をさします。
キャラクターカード・アイテムカード・フィールドカードならば場に出ることを
ストラテジーカード・トリックカードならばその効果を無効化されます。

や行

ら行

わ行

以下、作成中。