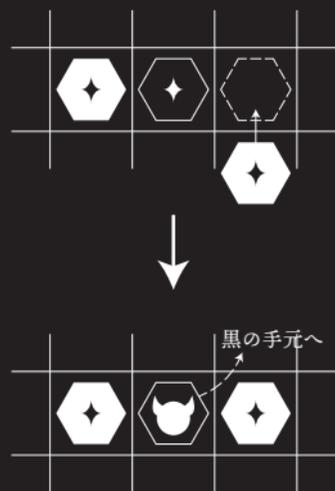


3-1. アクション

～相手のコマを悪魔にする～

相手の天使 1 個を自分のコマ（天使または悪魔）で挟むことで、相手の天使をひっくり返し悪魔にする
悪魔にされたコマは持ち主の手元に回収される

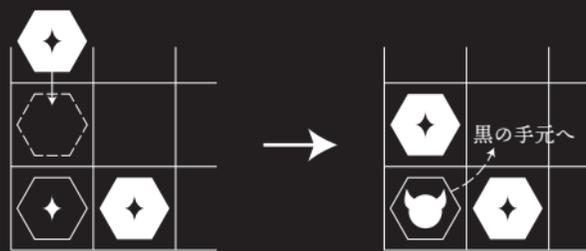


※例は自分が白の場合

3-2. アクション

～角にいるコマを悪魔にする～

角にいる相手の天使は、2 辺を自分のコマで囲むことで、悪魔にする
悪魔にされたコマは持ち主の手元に回収される

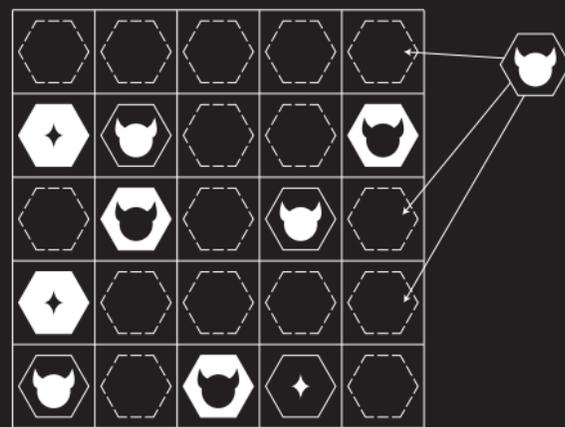


※例は自分が白の場合

3-3. アクション

～悪魔にされたコマを置き直す～

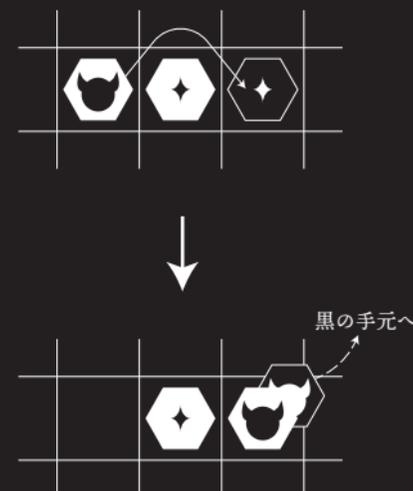
相手は、悪魔にされた次の手番はそのコマを自由な場所に置くことしかできない
(元あった場所に戻してもよい)



3-4. アクション

～悪魔の追加能力～

悪魔はコマを飛び越した先に相手の天使がある場合、その天使を悪魔にする
(飛び越したコマを悪魔にするわけではないことに注意)



※例は自分が白の場合