

デュエパーティー ルール解説

3人以上で対戦できる新しい遊び方、それがデュエパーティー！
友達を集めて、みんなでワイワイ楽しもう！



デュエパーティーとは？

1枚のパートナーと59枚の山札、合計60枚のデッキ
を使って対戦する多人数戦用の遊び方。通称デュエパ！
パートナーに選んだクリーチャーを何度も召喚できたり、
デッキ枚数がいつもより多かったりと、普通のデュエマ
とは違う、新感覚の対戦が楽しめる！次の項目から
デュエパ独自のルールを解説していくぞ！

特殊ルール

デュエパも基本の遊び方は2人対戦と同じ。ただし、
デッキ構築など一部のルールが異なるので要チェック！

- ▶ デッキはパートナー1枚+59枚の合計60枚。同じ名前
のカードはデッキに1枚までしか入れられない。
- ▶ デッキにはパートナーに選んだクリーチャーと同じ
文明のカードと、無色カードだけ入れられる。
- ▶ ゲーム開始時のシールド・手札はそれぞれ6枚ずつ。
先攻プレイヤーも最初のターンに1枚引く。
- ▶ 同じ名前のカードは1ターンに1度しか使えず、1ターン
に1度しか出せない。
- ▶ ゲームに勝利する効果と、追加ターンを得る効果は
無効になる。

勝利条件

シールドが0の状態ダイレクト
アタックされたプレイヤーと、山札
が無くなったプレイヤーは敗北！
負けたプレイヤーが脱落してい
き、最後の1人が勝利！



パートナールール

何度でも召喚できる、デュエパにおける君の相棒！
お気に入りのクリーチャーをパートナーに選ぼう！

- ▶ パートナーに選べるのはコスト5以上のクリーチャー。デッキに入れられる
カードは、パートナーと同じ文明のカードと、無色のカードだけだ。
- ▶ パートナーはゲーム開始時にパートナーゾーンに表向きで置かれる。ゲーム
中、表向きのパートナーは手札のカードと同じように、パートナーゾーンか
らコストを支払って召喚できる。
- ▶ パートナーが破壊されたりしてバトル
ゾーンを離れたら、裏向きでパート
ナーゾーンに戻せる。裏向きになって
いる間、パートナーは召喚できないぞ。
- ▶ 自分のターンの終わりに、パートナー
ゾーンにある裏向きのパートナーを
表向きに戻す。次の自分のターンか
らまた召喚できるように！（ただし、そ
の自分のターンに裏向きで置かれた
ばかりのパートナーは表向きになら
ないで注意）



百景妖精アセビアン
ドロメタリックシナタ

▲パートナーに選んだら、デッキには光、
水、自然、無色のカードと、光・水、光・自
然、水・自然、光・水・自然の多色カードのみ
入れられる。

デッキ解説

かわいいイラストのスノーフェアリー・クリーチャーで
バトルゾーンをいっぱいにするのがこのデッキの
魅力！（秘密妖精ツギキ）や（魔力妖精バーベナ）など、
デッキに入っているスノーフェアリーたちは能力で手札
やマナを増やせるカードばかり！召喚していくだけで
どんどん使えるカードが増え、自分が有利になってい
くぞ！序盤から積極的にスノーフェアリーを召喚して
いき、（執着妖精クロッカス）や（氷結龍 タイヤモンド
クレバス）で一気に相手にドメを刺そう！



百景妖精アセビアン
ドロメタリックシナタ

パートナー候補1 攻撃するたびドローしな
がらスノーフェアリーを増やせて、さらに自分の
クリーチャーが破壊される時かわりにマナへ！



世界樹妖精カルミア・
ティクノス

パートナー候補2 スノーフェアリー1つにつ
きコストが少なくなる超巨大クリーチャー！
2つの能力で敵方スノーフェアリー全員を強化！

デュエパーティー中の効果処理

相手のカードや相手のクリーチャーに何かする
効果は、テキストによって扱いが異なる。



テキストに「相手」とある
誘発型能力

カードの「出た時」「攻撃する時」能力や呪文の
能力で、効果テキストに「相手」と書かれている
ものは、相手1人だけに効果を発揮する。

このクリーチャーの「出た時」能力を使う際、相手を1人
選ぶ。選んだ相手のクリーチャーだけ手札に戻り、その
相手が次の自身のターンにクリーチャーを出せなくなる。

テキストに「相手」とある
常在型能力

常在型能力とは、常に効果を発揮する能力のこと！
これらの能力は、すべての相手に効果を発揮する。

このクリーチャーがバトルゾーンにいる
間、すべての相手のクリーチャーは出た
ターン、自分を攻撃できなくなる。



詳しいルールは
コチラ！



◀デュエパーティー
のルール説明ペー
ジ、デュエチャー
のデュエパ対戦動画
も要チェック！

◀分からないルール
があったら、よくある
質問ページを検索
してみよう！（右の上
のデュエパーティーボ
タンをONにしてね）

バトルゾーン

召喚したクリーチャーや、使ったタマシード
やフィールドはここに置こう。

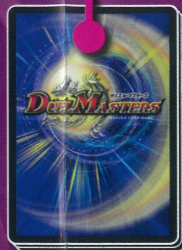
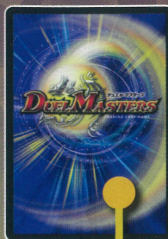
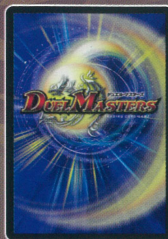


山札

ここに自分のデッキを置く。ターンの
はじめにカードを1枚引こう。

墓地

破壊されたクリーチャーや、使い
終わった呪文はここに置く。



シールドゾーン

自分の身を守ってくれるシールドを置く。デュエバ
はシールド6つでゲームがスタートするぞ。



マナゾーン

自分のターンのはじめに、カードを1枚
逆さまにしてここにチャージできる。



詳しいルールは
コチラ!

◀このページでデュエマの遊び方
をパッチリ覚えられます!

パートナーゾーン

自分のパートナーを置く。パートナーは手札に
あるクリーチャーと同じように召喚できるぞ。

6ステップ!

ターンの流れ

ゲームの進め方が分からなくなったらここを見よう!

1

アンタップステップ

カードの向きを縦に戻そう

2

ドローステップ

カードを1枚引く
(デュエバでは先攻1ターン目も引く)

3

マナチャージステップ

手札を1枚、マナゾーンに付ける

4

メインステップ

カードを使うステップ。クリーチャーを召喚
したり、呪文を唱えたりできる

5

攻撃ステップ

クリーチャーで攻撃!

6

ターン終了ステップ

「ターンの終わりに」の能力はここで使う。
終わったら次の人のターンの流れが始まる

WIZARDS
OF THE COAST

TAKARA
TOMY