

デュエル・マスターズ ルール

これさえ読めば初めてのキミもすぐにゲームが始められるぞ！

これがD・Mカードだ！

D・Mには、クリーチャーや呪文を始め、様々な種類のカードがあるぞ！



クリーチャー
バトルを行うデュエマの主力！召喚したらバトルゾーンに出てキミのために戦う！

呪文
強力な効果でキミやクリチャーを助けてくれるぞ！使ったらすぐ墓地に置くぞ。

- カード名**：このカードの名前。
- コスト**：このカードを使うのに必要なマナの数。
- 種族**：カードが持っている種族。
- カードの種類**：このカードの種類。クリーチャー・呪文・D2フィールドなどの種類がある。「クリーチャー」「進化クリーチャー」「NEO クリーチャー」または「G-NEO クリーチャー」と書いてあるものはすべてクリーチャーだ。
- カードの能力**：このカードが持っている能力。
- 文明シンボル**：このカードの持つ文明。マナゾーンでタップした時に出る文明とマナの数を表している。光 、水 、風 、火 、自然 文明。そして文明を持たない無色カードがある。
- パワー**：クリーチャーの強さ。デカイ方が強い！

ゾーンの見方



デュエマの準備をしよう！

- 40枚のカードでデッキを組もう。同じカードは4枚まで入れられる。
- デッキとは別にサイキック・クリーチャーやドラグハートも8枚まで使える。
- デッキをよく混ぜ、山札の場所に着こう。サイキックやドラグハートは超次元ゾーンに着こう。
- 山札から裏向きのまま5枚、シールドゾーンに置くぞ。カードは見えないように！
- 山札の上から5枚カードを引いて手札にしよう。
- ジャンケンして勝った方が先攻だ。

勝利条件

バトルゾーンのクリーチャーで、相手のシールドをすべてブレイクし、最後は相手プレイヤー自身を直接攻撃！先に相手にトドメの一撃を与えたプレイヤーが勝利する！
また、相手の山札のカードが先になくなった場合も勝利だ！

いよいよデュエマスタート！

デュエマのゲームは相手と自分交互に行う。自分の番はステップを順番に進んでいく。先攻のプレイヤーは最初のドローがなく、マナチャージからスタートするので注意。青字については、右の表に詳しい解説があるぞ！

1 アンタップ

タップしているカードがあればアンタップしよう。

2 ターン開始

「ターンのはじめ」と書かれている効果はここで使う。

3 ドロー

山札の一番上からカードを1枚引こう。

4 マナチャージ

カードを1枚マナチャージしよう。マナをたくさん貯めると強いカードが使えるようになる。十分にマナが貯まったと思ったらここは飛ばしてOKだ。

5 メイン

マナゾーンのカードをタップしてマナを出そう。使いたいカードのコストの分だけマナを払えばそのカードが使える。ただし、使いたいカードと同じ文明のマナが最低1つはないといけないから注意。(多色カードを使うにはその全ての文明が1つずつ必要だ。)カードはアンタップしているマナが残っていれば何枚使ってもOKだ。

▶クリーチャーを召喚

クリーチャーをアンタップ状態でバトルゾーンに出そう。召喚したばかりのクリーチャーは召喚酔いしてそのターンは攻撃できないので注意！

▶呪文を唱える

呪文は使ったらすぐに効果を発動する。使い終わったら墓地に置くぞ。

▶D2フィールドを使う

D2フィールドをバトルゾーンに出そう。新たなD2フィールドが出された場合は、先に出ていたD2フィールドが墓地に置かれるぞ。



6 攻撃

さあ攻撃だ！召喚酔いしていないクリーチャーをタップして攻撃しよう。攻撃目標は2つ。好きな方を選ぼう！

▶クリーチャーを攻撃

タップしている敵クリーチャーに攻撃できる。攻撃したらバトルが発生する。

▶相手を攻撃

クリーチャーをタップして相手を攻撃しよう。ブロックされなかったらシールドをブレイク。

7 ターンの終わり

「ターンの終わりに」と書かれている能力を使おう。その後「ターンの終わりまで」と書いてある能力がなくなって相手のターンになる！

D・M基本用語

タップ

カードを横向きにすることをタップと呼ぶ。これはカードを使った印だ。マナゾーンのカードからマナを生み出す時や、クリーチャーで攻撃する時にタップしよう。



アンタップ

タップされているカードを縦向きに戻すことをアンタップと呼ぶ。自分のターンが始まったら、まずはタップされているカードを全てアンタップして、また使えるようにしよう！



マナチャージ

手札からカードを1枚選び上下逆さまにしてマナゾーンに置くことをマナチャージと呼ぶ。

多色カード

2つ以上の文明を持つカードを多色カードと呼ぶ。MZで使う時は複数の文明のうち好きな物を選んでマナを生み出すことができる万能カードだ。そのかわりMZに置く時はタップして置かれるので注意。



実行

クリーチャーの召喚や、呪文を唱えることをまとめて実行と呼ぶ。クリーチャーのカードを「S・トリガー」で実行したら、そのクリーチャーが召喚されるぞ。

バトル

クリーチャー同士が闘うことをバトルと呼ぶ。お互いのパワーを比べて高い方が勝ち。負けた方は墓地に置かれる。同じ場合は両方負けになって墓地に行く。

ブロック

ブロック能力を持つクリーチャーをタップすることで、相手クリーチャーの攻撃先を変更させることができる。これをブロックと呼ぶ。ブロックしたらバトルが発生する。

シールドをブレイク

クリーチャーの攻撃などでシールドを壊すことを「シールドをブレイクする」と言う。ブレイクしたシールドは相手の手札になる。

よくある質問

Q S・トリガーはどうやって使えばいいのですか？

A シールドがブレイクされて手札に加えられる時、そのカードが「S・トリガー」を持っているれば相手に見せ、手札からコストを支払うことなくすぐに使うことができます。

Q シールドをブレイクする時、誰がブレイクするシールドを決めるのですか？

A 攻撃側プレイヤーが選びます。

Q アンタップしているクリーチャーを攻撃できないのですか？

A できません。タップしているクリーチャーだけを攻撃できます。

Q 相手にクリーチャーがいる時は直接攻撃できませんか？

A いいえ、相手クリーチャーが何体いても、相手プレイヤーを直接攻撃することができます。

Q 召喚したばかりのブロッカーを持つクリーチャーでブロックできますか？

A はい。ブロックには召喚酔いは関係ないので、すぐにブロックすることができます。

Q タップしているブロッカーを持つクリーチャーでブロックできますか？

A いいえ。ブロックするためにはタップする必要があるため、すでにタップされているクリーチャーではブロックできません。

Q ドローは毎ターンしないといけませんか？

A はい。ドローは毎ターン必ず山札から1枚引かないといけません。

Q 手札は5枚までしか持つことができませんか？

A いいえ。ゲーム開始時の手札は5枚ですが、その後は何枚持ってもかまいません。

Q パワーが0以下になったクリーチャーはどうなりますか？

A パワーが0以下のクリーチャーは破壊されます。

Q ツインバクトカードはどのように使えばいいのですか？

A ツインバクトカードは、1枚のカードに、クリーチャーと呪文が両方入ったカードです。手札にある時に、クリーチャーか呪文のどちらか好きな方を選び、コストを支払って使うことができます。

Q 同時にいくつかの効果が起きたら、どうい順番で解決するのですか？

A 同じプレイヤーの効果があれば好きな順番で解決します。お互いのプレイヤーの効果が同時に発生した場合、そのターンを行っているプレイヤーの効果をすべて解決してから、もう片方のプレイヤーの効果を解決します。

