



# 基本の動きを徹底解説!

## ドリーム英雄譚デッキ攻略の書!

秩序と正義を守り続ける伝説の聖霊王《アルカディアス》の力を君の手に! エンジェル・コマンドを戦場に集結させ、勝利を掴め!

序盤

マナ加速と手札補充でスタートダッシュ!

デッキの主力はアルカディアスをはじめとするエンジェル・コマンド軍団! まずはマナと手札を増やし、切り札を呼び出すための準備を進めよう。手札とマナを同時に増やす《ギャラクシー・チャージャー》、マナを増やして相手のエレメントを手札に戻せる《天彩の精霊ミルディアス》、3つの能力から2つ選んで使える《理想と平和の決断》は特に強力!

中盤

エンジェル・コマンドを展開し、戦況を有利に!

中盤戦はエンジェル・コマンドたちの出番! 《ヘブンズ・ゲート》や《光開の精霊サイフォゲート》を使い、非進化のブロッカー持ちエンジェル・コマンドをどんどん展開していこう。《明晰の精霊エバーリエス》がいて、エンジェル・コマンドが出るたびに手札も補充できる! 増やした手札を使ってさらに自軍を展開していけば、もう勝利は目前だ!

終盤

進化クリーチャーで相手の行動を封じ、完全勝利を目指せ!

勝負を決めるのは切り札の進化エンジェル・コマンドたち! 1ターン相手のシールドブレイクを封じる《真聖霊王ネオ・アルカディアス》や、クリーチャーと呪文を封じる《聖霊王アルファディオス GS》、《サファイア・ウィズダム》を呼び出し、完勝勝利を目指そう! 《天翔と紋章の門》を使えば、マナに置いてしまった切り札も呼び出せる!

もっと知りたい! もっと強くなりたい!  
デュエリストのための最新情報!

詳しいルールはコチラ!



分からないルールがあったら、よくある質問ページで検索してみよう!

デュエマスターズ  
毎日配信中!



ドライン眼  
なりたてはいい!  
好評配信中!



天彩の精霊ミルディアス

《出た時に自分のマナを増やし、相手のエレメント(クリーチャーやタマシードなど、バトルゾーンにある表向きのカードのこと)を1つ手札に戻せるお得なクリーチャー! ブロッカーを持つため、出すだけで序盤の守りを固めることができ、さらにエンジェル・コマンドなので終盤にはアルカディアスたちの進化元にもなってくれる!



支配の精霊ヘルフェクトノギヤラクシーチャージャー

▲上は相手の行動を妨害できる、倒されにくいブロッカー! 下は3マナで手札を最大3枚も増やせるマナ加速呪文だ!



理想と平和の決断

▲手札補充、シールド追加、コスト3以下のエレメントを破壊し、この3つの強力な効果から、好きなものを2回使える!



極限の精霊インフィニティ・シリウス

《デュエ史上最大の∞コストと∞パワーを持つ超巨大エンジェル・コマンド! 味方のコスト8以下のエンジェル・コマンドを呪文の除去から守れ、さらに自身もジャストダイバーで出してから次の自分のターンのはじめまで攻撃されず、選ばれない! 《ヘブンズ・ゲート》や《サイフォゲート》の能力で中盤からバトルゾーンに呼び出そう!



明晰の精霊エバーリエス

▲自分のエンジェル・コマンドが出るたび1枚ドロー! コイツ自身が出た時もドローできるので覚えておこう!



散光の精霊アレックス

▲出た時にマナ加速し、それがエンジェル・コマンドならさらに加速してマナ回収もできる! 1つ出してもスゴイ!



真聖霊王ネオ・アルカディアス

《出た時に自分のシールドを5つに回復し、さらに次の自分のターンのはじめまで、コイツがタップしていれば自分のシールドが離れなくなる! G-NEO進化して即攻撃し、相手に王手をかけよう! 相手は光以外の呪文を唱えられなくなるので、S-トリガー・呪文も恐るに足らず! クリーチャーによる除去もG-NEO進化の能力で1回耐えられるから、守りは万全!



聖霊王アルファディオスGS

▲お互いに光以外の呪文とクリーチャーを実行できなくなる恐るべき能力! 光以外の相手を詰みに追い込め!



天翔と紋章の門

▲場の味方クリーチャーをマナゾーンのエンジェル・コマンドに入れ替えられる便利呪文! 進化も非進化も出せるぞ!





# 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！



クリューチャー

バトルを行うデュエマの主役！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ューチャーを助けてくれるぞ！使ったらすぐ墓地に置くぞ。

- 1 **カード名**：このカードの名前。
- 2 **コスト**：このカードを使うのに必要なマナの数。
- 3 **種族**：カードが持っている種族。
- 4 **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。
- 5 **カードの能力**：このカードが持っている能力。
- 6 **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、炎、雷、風、土、火、自然、文明。
- 7 **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！

- 1 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。
- 2 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。
- 3 デッキをよく混ぜ、山札の端に置く。サイキックやドラグハートは超次元ゾーンに置く。
- 4 山札から裏向きのまま5枚、シールドゾーンに置く。カードは見ないように！
- 5 山札の上から5枚カードを引いて手札にしよう。
- 6 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（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。使った呪文は墓地に置く。

#### ▶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、先に使った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

ブロッカー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（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ので、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、クリーチャーが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、どういう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、もう一方のプレイヤーの効果を解決します。