KONAMI

遊戯王 オフィシャルカードゲーム デュエルモンスターズ DUEL ROYALE デュエル・ロワイヤル

デッキセットEX

「ブラック・マジシャン」デッキ プレイングガイド

デュエルロワイヤルで使用されたデッキを再現した商品です。※本商品用に作られた特別ルールのプレイングガイドです。特別ルールで遊ぶ場合はデッキ同士でカードの入れ替えはしないでください。※遊戯王OCGの現行ルールである「マスタールール(2020年4月1日改訂版)」とは一部異なります。

モンスターカード
- ブラック・マジシャン UR
- ブラック・マジシャン
- ブラック・マジシャン・ガール SR
- カオス・マジシャン
- 魔導戦士 ブレイカー
- 熟練の黒魔術師
- 熟練の黒魔術師
- 霊滅術師 カイクウ
- 予言僧 チョウレン
- 魔導騎士 ディフェンダー
- 魔道化リジョン
- 黒き森のウィッチ
- お注射天使リリー
- 執念深き老魔術師
- 見習い魔術師
- 見習い魔術師
- マジカル・アンダーテイカー
- 見習い魔笛使い
- 聖なる魔術師

魔法カード
- 死者蘇生
- 強欲な壺
- ライトニング・ボルテックス
- ソウルテイカー
- 光の護封剣
- 黒魔術のカーテン
- 黒魔術のヴェール
- 黒・魔・導
- 救魔の標
- サイクロン
- 月の書
- ディメンション・マジック
- ディメンション・マジック
- 造反劇
- 早すぎた埋葬

罠カード
- 聖なるバリア －ミラーフォース－
- 魔法の筒
- マジシャンズ・サークル
- ダーク・ホライズン
- 砂塵の大竜巻
- リビングデッドの呼び声

1 デッキとカード

40枚のカードの束をデッキと呼び、お互いのプレイヤーは3つのデッキから1つずつ選んで使用します。デッキを構成するカードには、モンスターカード・魔法カード・罠カードの3種類が存在します。

モンスターカード

戦闘によって相手のモンスターを破壊したり、相手プレイヤーにダメージを与えたりするカードです。様々な方法でモンスターゾーンに出して使用します。

❶カード名 ❷属性 ❸レベル ❹種族
❺効果 ❻ATK:攻撃力 DEF:守備力

効果モンスターは固有の効果を持っており、モンスターゾーンに存在する間、継続的に適用される効果や、発動(使用の宣言)を行って使う効果など、いくつかの種類が存在します。

手札のモンスターを「通常召喚」によって、攻撃表示または裏側守備表示でフィールドに出すことができます。通常召喚は、1ターンに1度、自分のメインフェイズに行えます。レベル5以上のモンスターを召喚する際には自分フィールドのモンスターをリリース(墓地へ送ること)する必要があります。この方法によるモンスターの召喚を「アドバンス召喚」と呼びます。レベル5～6のモンスターを召喚する際には1体、レベル7以上のモンスターを召喚する際には2体のリリースが必要です。

通常召喚とは別に、モンスターをカードの効果で「特殊召喚」として場に出すことができます。1ターンの間に行える特殊召喚の回数に制限はありません。効果に指定がない限り、特殊召喚するモンスターは攻撃表示または表側守備表示で場に出します。

魔法カード

効果を発動してデュエルを有利に進めるためのカードで、主に自分のメインフェイズに使用します。手札から魔法＆罠ゾーンに表側で置くことで発動でき、その効果を使用できます。また、手札から魔法＆罠ゾーンに裏側で置くこともできますが、その場合、表側で置き直してそのカードを発動できます。

アイコン無し【通常魔法】	自分のメインフェイズにのみ発動できます。発動後は墓地へ送られます。
【装備魔法】	発動後、モンスターに装備されて魔法＆罠ゾーンに残り、効果を発揮します。そのモンスターがフィールドに存在しなくなった時、装備カードは破壊されます。
【速攻魔法】	自分のターンであれば、メインフェイズ以外でも手札から発動できます。自分のメインフェイズにフィールドに裏側で置いた場合、そのターンは発動できなくなりますが、相手のターンに表側にして発動できるようになります。

罠カード

効果を発動してデュエルを有利に進めるためのカードです。手札からすぐに使用することはできませんが、相手ターンでも使用できる特徴を持ちます。罠カードを発動してその効果を使用するためには、まず自分のメインフェイズに手札から魔法＆罠ゾーンに裏側で置く必要があります。この行動を「セット」と呼びます。罠カードはセットしたターンには発動できませんが、次の相手のターン以降、表側で置き直してそのカードを発動できます。

アイコン無し【通常罠】	発動後は墓地へ送られます。(一部、モンスターへ装備されることで魔法＆罠ゾーンに残り続ける罠カードも存在します。)
【永続罠】	発動後、墓地へ送られずに魔法＆罠ゾーンに残り、効果を発揮し続けます。

2 ゲームの進め方

最初にジャンケンを行い、勝ったプレイヤーが先攻・後攻を決定します。その後、それぞれのターンを交互に繰り返すことでゲームを進行します。お互いに8000LPをもってデュエルをスタートし、モンスターの攻撃やカードの効果で相手にダメージを与え、先に相手のLPを0にしたプレイヤーが勝利します。各ターンは6つのフェイズで構成されており、そのフェイズによってできる行動が決まっています。

❶ドローフェイズ

ターンの最初のフェイズです。ターンプレイヤーは、ドローフェイズに1枚ドローを行います。ドローとは、デッキの一番上のカードを手札に加えることです。

❷スタンバイフェイズ

カードによってスタンバイフェイズに行動を指定されている場合、このフェイズに行います。

❸メインフェイズ1

バトルフェイズや相手のターンに備えて準備をするフェイズです。モンスターの召喚や魔法カードの発動、罠カードのセットを行えます。自分のフィールドのモンスター1体につき1ターンに1度ずつ、表示形式を変更することができ、攻撃表示のモンスターは表側守備表示に、表側守備表示または裏側守備表示のモンスターは攻撃表示にできます。裏側守備表示のモンスターの表示形式を攻撃表示に変更することを「反転召喚」と呼び、反転召喚されることで発動できる効果やリバース効果を発動することができます。ただしこのターン中に、通常召喚・特殊召喚したモンスター、既に表示形式を変更したモンスター、既に攻撃したモンスターの表示形式は変更できません。

メインフェイズ1のあと、攻撃のためにバトルフェイズを行うか、攻撃せずにエンドフェイズを行うかを選ぶことができます。ただし、先攻のプレイヤーは最初のターンにはバトルフェイズを行えません。

❹バトルフェイズ

相手のモンスターや相手プレイヤーに攻撃し、相手のモンスターを倒したり相手にダメージを与えたりするフェイズです。1体のモンスターにつき、1ターンに1回攻撃できます。相手のフィールドにモンスターが存在する場合にモンスターに攻撃し、モンスターが存在しない場合には相手プレイヤーに攻撃できます。

❺メインフェイズ2

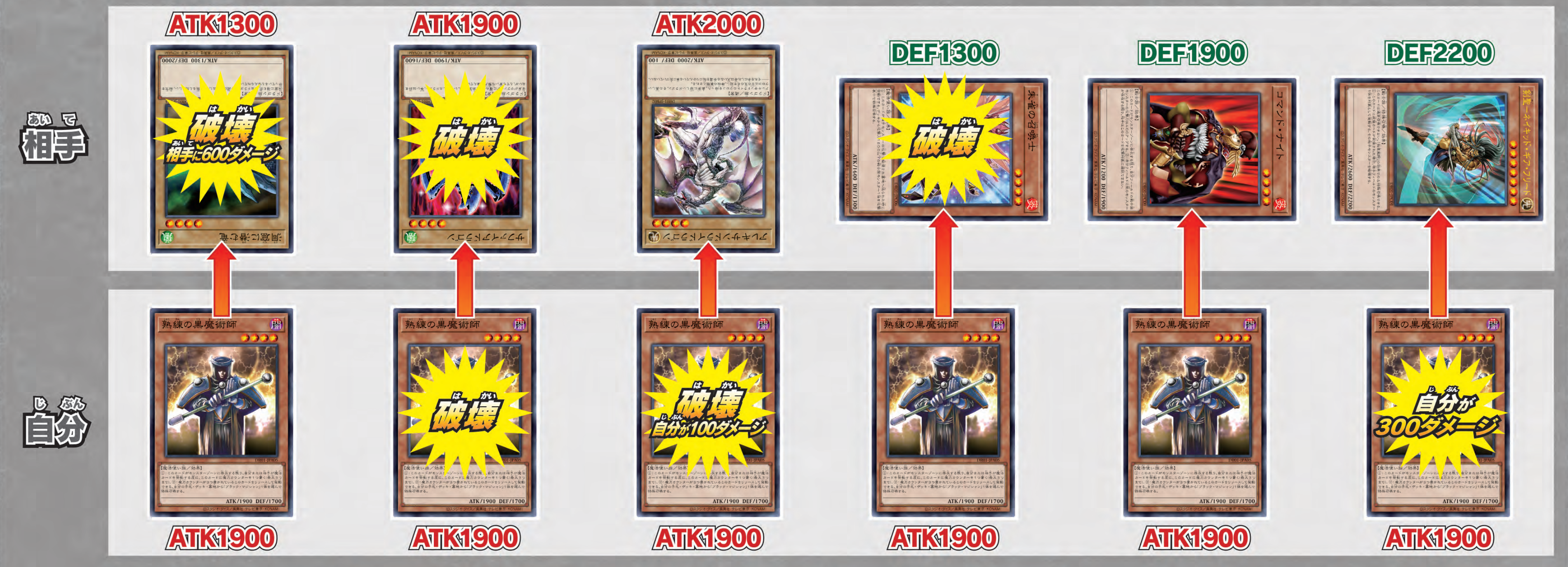
主に魔法・罠カードを裏側で置いて、相手のターンに備えて準備をするフェイズです。このフェイズに行える行動はメインフェイズ1と同じです。

❻エンドフェイズ

カードによってエンドフェイズに行動を指定されている場合、このフェイズに行います。また、自分のエンドフェイズに手札が7枚以上存在する場合、6枚になるように手札を捨てる必要があります。

3 バトルフェイズの進め方

攻撃表示のモンスターは自分のバトルフェイズごとに1回ずつ攻撃できます。相手のフィールドにモンスターが存在する状況ではモンスターに攻撃できます。裏側守備表示のモンスターに攻撃した場合は、ダメージ計算の前に表側守備表示にします。ダメージ計算の方法は、相手のモンスターの表示形式によって異なります。相手のフィールドにモンスターが存在しない状況では、相手プレイヤーに直接攻撃でき、攻撃モンスターの攻撃力分のダメージを相手のLPに与えることができます。相手のLPを8000から0にした時点で、このデュエルは自分の勝利です。



勝ち	引き分け	負け	勝ち	引き分け	負け
相手に差分のダメージを与え、相手モンスターを破壊	お互いにダメージを受けず、お互いのモンスターを破壊	自分が差分のダメージを受け、自分のモンスターを破壊	お互いにダメージを受けず、相手モンスターを破壊	お互いにダメージを受けず、お互いのモンスターは破壊されない	自分が差分のダメージを受け、お互いのモンスターは破壊されない

Ex 「ブラック・マジシャン」デッキの使い方

このデッキは、魔力カウンターやリバース効果を駆使し、トリッキーな戦術で相手を翻弄しながら戦うデッキです。

「魔力カウンター」を置く効果

「魔力カウンター」とは、魔力カウンターを置く効果によってフィールドの表側のカードに置かれる目印です。(置かれた魔力カウンターの数はサイコロなどを利用して、お互いに確認できるようにします。)魔力カウンターが置かれた状況で発揮する効果や、魔力カウンターを取り除いて発動する効果が存在します。

このカードが召喚に成功

このカードに魔力カウンターを置いて攻撃力アップ

このカードの魔力カウンターを取り除く

魔法・罠カードを破壊

魔法カードが発動

このカードに魔力カウンターを置く

このカードの魔力カウンターを3つ取り除く

「ブラック・マジシャン」を特殊召喚

リバース効果

「リバース効果」とは、モンスターが裏側守備表示から表側攻撃表示または表側守備表示になった場合に発動できる効果です。裏側守備表示のモンスターを反転召喚した場合や、裏側守備表示のモンスターが攻撃されて表側守備表示になった場合に発動できます。

戦闘によってリバースした「執念深き老魔術師」は、ダメージ計算の直後にリバース効果を発動でき、「青眼の白龍」を破壊できます。(その場合でも、「執念深き老魔術師」は戦闘で破壊されます。)