KONAMI

遊戯王 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

「青眼の白龍」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
青眼の白龍 UR
青眼の白龍
青眼の白龍
アレキサンドライドラゴン
サファイアドラゴン
洞窟に潜む竜
アサルトワイバーン
仮面竜
仮面竜
ボマー・ドラゴン
コドモドラゴン
前世の竜騎士
マンジュ・ゴッド
マンジュ・ゴッド
マンジュ・ゴッド
マンジュ・ゴッド
センジュ・ゴッド
ゾニックバード
白竜の聖騎士
白竜の聖騎士
白竜の聖騎士
白竜の聖騎士
ライトニング・ボルテックス
天雷
サイクロン
収縮
月の書
銀龍の轟咆
封じられた聖槍
白竜降臨
白竜降臨
高等儀式術 SR
高等儀式術
早すぎた埋葬
死者蘇生
強欲な壺

魔法カード
聖なるバリア ―ミラーフォース―
激流葬
砂塵の天竜巻
リビングデッドの呼び声
強化蘇生
戦線復帰

罠カード

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&罠ゾーンに裏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、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、相手モンスターを破壊	お互いにダメージを受け、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「青眼の白龍」デッキの使い方

このデッキは攻撃力の高いドラゴン族モンスターを様々な方法でフィールドに出して戦うスピーディーなデッキです。

儀式モンスターと儀式召喚

「儀式モンスター」とは、カードの外枠の色が青いモンスターです。他のモンスターのように通常召喚することはできませんが、専用の儀式魔法カードの効果によって儀式召喚できます。(儀式召喚は特殊召喚の1種です。)

墓地の儀式モンスターを「死者蘇生」などの効果で特殊召喚することもできますが、その儀式モンスターは一度儀式召喚されたのち墓地へ送られている必要があります。

効果のチェーン

カードの効果が発動した時に、その処理を行う前に速攻魔法カードや罠カードを発動することができます。これを「チェーン」と呼びます。最初に発動した効果を「チェーン1」、次いで発動した効果を順に「チェーン2」「チェーン3」と呼んで区別します。