ルール説明書

目次

２ｐ　サモン＆マジックとは
３ｐ　ゲームの特徴
４ｐ　対決するために
６ｐ　ゲームの勝利条件
７ｐ　ゲームの準備と進行
１１ｐ　プレイ上の共有ルール
１２ｐ　カードの見方
２０ｐ　モンスターの表示形式
２２ｐ　モンスターでの戦闘
２６ｐ　場に裏側で存在するカード
２７ｐ　COST（コスト）
３０ｐ　カードの装備
３１ｐ　オーバーマジック
３５ｐ　ルール用語一覧
３９ｐ　戦術アドバイス

２０２３／０５／０１時点ルール対応

～　サモン＆マジックとは　～

サモン＆マジックのカードは、『現代の呪文書』です。

このカードを手にした時から、
貴方は魔術師（ウィザード）となり、

英霊・悪魔・魔物（モンスター）の召喚書、
魔法書、
魔導器（アーティファクト）召喚書、
地形召喚の魔法書、
天候召喚の魔法書

など多数ある呪文書（カード）の中から
３７枚のカードを選び、
貴方の魔力の源となる

『闘いの魔導書（デッキ）』

を作って下さい。

それら３７枚のデッキを使い、
様々なウィザードたちと対決（ショーダウン）を行ない、
生き残って下さい。

デッキは、貴方の魔力源です。

それらが尽きた時、貴方の敗北は確定します。
デッキが尽きる前に、対決相手を倒しましょう。

～　ゲームの特徴　～

1、世界で自分だけのデッキ。

多数あるカードの中から貴方が選んだ３７枚の魔導書『デッキ』（ゲームで使用する３７枚のカード束）を構成し、ゲームで使用します。
サモン＆マジックでは、攻略法や決まったパターンの勝ち方などは存在しない為、各プレイヤーは自分の戦い方にあったカードを選んで行くでしょう。それらはこの世でただ一つの自分だけのデッキとなります。
遊ぶたびに違ったゲーム展開となり、同じ勝敗になるとは限りません。

2、多彩なカードによるコンボバトル。

全てのカードは、完璧と呼べる戦力には成り得ません。
一枚では戦力として難しいカードでも、他のカードと合わせて使うことにより、強力な魔法になるものも多数存在します。
数あるカードの中から、自分だけのカードの組み合わせを見つけ、実戦で活用して行きましょう。

3、ブースターパックでデッキ強化。

スターターセットや構築済みテーマデッキとは別に発売されているブースターパックは、貴方のデッキやコンボに新たな可能性を与えてくれます。
新しいカードは日々追加されていくので、新しいカードが追加される度に、対決（ショーダウン）は進化していきます。

4、行動値システム。

「サモン&マジック」は、お互いのターンで３回の行動を行ないます。
行動値を使用し、自軍のモンスターを召喚・使役、マジックの使用、アーティファクトの使用、土地や天候の召喚などを行ない、勝利条件の達成を目指します。

5、必要なものはカードのみ

サモン＆マジックは、電卓やコイン、ダイスなどカード以外のアイテムは必要ありません。
カードのみを使い、シンプルかつ奥深いルールで構成されており、カードゲームを遊んだことがない方でも、すぐに始められるルールとなっています。
どんな状況でも、カードと閃きにより勝利への道が開かれる場面も数多くあり、緊張感のある勝負を楽しめるゲームです。

～ 対決（ショーダウン）するために ～

サモン＆マジックでは、魔術書（デッキ）を使用した魔力対戦の事を「対決（ショーダウン）」と言います。
ここでは、ショーダウンを行なう為に必要なものを紹介していきます。

３７枚の魔導書（カード）で構成されるデッキ

同名カードは３枚までデッキに入れることができます。
カードの中には「レジェンド」と表記されるカードがあり、「レジェンド」カードは同名カードは１枚まで、１つのデッキに合計３枚まで入れる事が出来ます。
また、デッキを二つ用意する事で、ショーダウン開始直前に使用するデッキを選択でき、そのショーダウンで使用しないデッキは「サイドデッキ」となり、使用するカードによっては「サイドデッキ」から力を得ることも可能です。

魔術師としての特性を表すアバター

アバターカードは、プレイヤーの魔術師としての特性や職業を指します。
アバターカードを使用する事で、プレイヤーの魔術師としての能力は向上し、よりショーダウンの戦略性を広げることができます。
アバターカードは、使用しなくてもショーダウンを行なう事ができます。

また、サモン＆マジック公式ページよりイラストの無いアバターカードをダウンロードできます。
WEB版のアバターカードは、プレイヤーの好きな画像にアバターデータを重ねることで、プレイヤーの好みのアバターカードを作成できます。

対決の場（プレイフィールド）

カードを置くスペースが有れば、「サモン＆マジック」は遊べます。
カードの置き方は、下記のプレイシートに従い、プレイを行なって下さい。

① デッキゾーン

自分のデッキを裏側にして置いておく場所です。
基本的にカード効果などでデッキの中身を確認した場合は、効果処理後にデッキをシャッフルします。

② 墓地

破壊されたカード、使い終わったカード、COSTとして支払ったカードを置く場所です。
墓地は、公開情報になるので表向きでカードを置き、ゲーム中は全ての墓地を確認できます。

③ モンスターゾーン

召喚したモンスターを置く場所です。
攻撃表示（縦向き）と守備表示（横向き）のいずれかで、基本は表向きで置きます。

④ マジックゾーン

魔法カード、アーティファクトカード、伏せカードなどを置く場所です。
モンスター以外のカードは、発動せずに裏側で置く（伏せる）事も出来ます。伏せカードは、オーバーマジック（P３１参照）として、相手ターンでも使用する事が出来ます。

⑤ アクションカウンターゾーン

相手と自分で３枚１組の行動値カードを共有して使用し、１回行動する度に１枚、相手の場の方向にカードを移動させてお互いに残りの行動回数を確認します。
３枚のカードが相手に渡り、ターン終了を宣言すると相手のターンに移行します。

⑥ ウェザー（天候）ゾーン

天候カードは、相手の場も含めた『全ての場で１枚』しか置けません。既に場に天候カードが置かれている場合、置かれていた天候カードを墓地へ送り、新しい天候カードを場に置きます。

⑦ フィールド（土地）ゾーン

土地カードは、自軍の『陣地』を指し、基本各プレイヤーの場に１枚置くことができます。
既に自軍の場で土地カードが置かれている場合、置かれていた土地カードを墓地へ送り、新しい土地カードを場に置きます。

⑧ アバターゾーン

アバターカードは、プレイヤー自身の能力を示すカードです。
※使用は任意となり、使用しなくても遊べます。

～　ゲームの勝利条件　～

対決（ショーダウン）の決着条件は、基本的に以下の３パターンとなります。
勝利条件を目指し、ゲームを進行していきます。

ダイレクトアタック

召喚したモンスターの攻撃スキルが相手プレイヤーに直接当たると勝利となります。
自軍の場にモンスターが存在する場合、モンスターは基本的に
自動で「プレイヤーの防衛」を行なうため、直接プレイヤーを攻撃できません。

相手をモンスターでの防衛を行なうことができない状態にして、
相手プレイヤーへの直接攻撃「ダイレクトアタック」を決めましょう。

マジックバースト

魔力の容量オーバーです。
相手に手札の最大値７枚を超えて8枚以上の手札を持たせた時点で勝利となります。

カード効果で相手にカードを引かせる（チャージさせる）などして、
「マジックバースト」を狙いましょう。

エグゾーション

相手のデッキの残り枚数が０枚にして
自軍または相手のターン終了をむかえた時点で、勝利となります。
「コストの支払いに対し、残りのデッキ枚数が足りない」、
「デッキが０枚でカードを引かなければならない」
などが起こった場合は、その時点で敗北します。

～　ゲームの準備と進行　～

対決（ショーダウン） 開始の手順

① 挨拶

ゲームは対戦相手がいて成り立ちます。対戦相手へ敬意を払いましょう。

② アバターセット

各プレイヤーは、「アバターカード」の有無を宣言します。
アバターカードの使用がある場合、「アバターセット」と宣言し、裏向きでアバターゾーンに置きます。
（＊「アバターカード」は使用しなくてもゲーム進行に影響はありません。）

③ デッキセット と アバター「コール」

自身が用意した使用するデッキの候補２つ（使用したいデッキが１つの場合は、デッキ１つ）をテーブル上に置き、デッキのセットが済んだことを確認します。
できたら、お互いのプレイヤーは「コール」の宣言と共に、裏向きで場に置いたアバターカードを表向きにして公開します。

④ 使用するデッキの選択

公開したアバターを確認した後、各プレイヤーは、各々がテーブルに用意した２つのデッキからゲームに使用するデッキ１つを決め、使用しないデッキをサイドデッキとして脇に置きます。（デッキが一つのみの場合は、この手順は不要です。）

⑤ 先攻と後攻を決める

先攻と後攻を決めます。（決める方法はジャンケンなどでも可能です。）
プレイフィールドに置かれた３枚のアクションカウンターから、お互いのプレイヤーは１枚ずつ選択し、公開します。数の大きいカードを選択した側が先行となります。

⑥「ブースト」と「ショーダウン」

各々のプレイヤーは「ブースト」を宣言し、自分のデッキの上から4枚のカードを引き、ゲーム開始時の手札とします。
手札を確認し、対決の準備が整ったら「ショーダウン」を宣言します。
全てのプレイヤーの「ショーダウン」宣言が済んだら、ゲームスタートです。

対決（ショーダウン）の進行と流れ

サモン＆マジックでは、お互いの順番（ターン）で行動を起こし勝利を目指します。
各プレイヤーは、１ターンにつき３つの行動値（アクションポイント）を持ち、
行動値を消費して行動を行ないます。

行動値を残してターンを終了すると
「魔力の暴発（アクションバーン）」となり、
行動値を残した数だけデッキの上からカードを墓地に送ります。

サモン＆マジックの１ターンは、以下のフェイズで構成されており、
ターンをお互いのプレイヤーが勝利条件を満たすまで
交互に行なっていく事で、ゲームが進行されます。

スタートフェイズ

自分のターン開始を宣言します。
「ターン開始時」指定の効果をここで処理します。

※「ターン開始時」効果は１ターンに一つしか処理できず、
複数の効果が存在する場合、ターンプレイヤーが１つ選択して
効果を処理します。

メインフェイズ

与えられた３つの行動値を使用し、
「チャージ」
「サモン＆マジック」
「コマンド」
のいずれかを選択し、３回行動します。

エンドフェイズ

自分のターンの終了を宣言し、相手のターンに移行します。
「ターン終了時」指定の効果をここで処理します。

※　行動「チャージ」「サモン＆マジック」「コマンド」の詳細については、次ページの「３つの行動」参照。

３つの行動

デッキから
カードを引く！！

チャージ

行動値（アクションポイント）を１消費し、デッキの上からカードを１枚、手札に加えます。

手札から場に
カードを出す！！

サモン＆マジック

【サモン】

手札からモンスターカードを自軍の場に召喚します。

場にモンスターを出す際、カードを縦向きに置く「攻撃表示」とカードを横向きに置く「守備表示」のいずれかで場に置きます。（表示形式の詳細は、P.２０「モンスターの表示形式」を参照）

【マジック】

手札から魔法カード（土地、天候、アーティファクトなども同様の扱い。）を自軍の場に出します。すぐ使う場合は表向きでカードを置き、魔法カードの効果を使用します。

また、それらのカードは、裏向きで伏せてマジックゾーンに置いておくことで、タイミングを遅らせて使用する事も可能です。伏せカードの使用に関しては、オーバーマジック（後述、ｐ３１～）として相手ターンでも使用可能ですが、伏せカードは、伏せたターンには使用できません。

一度、場に伏せたカードを使用する際には、行動値は消費しません。

自軍ターン中、行動値さえ残っていれば、オーバーマジックとして手札から魔法カードを使うことも可能です。

場のモンスターの
スキルを使う！！

コマンド

※　先行プレイヤーの１ターン目は、コマンドを行なえません。

場の自軍モンスターに指示を出し、モンスターのスキルを使用します。

コマンドでスキルを使用させるモンスターは、攻撃表示である必要があります。

「攻」スキルは行動値を１つ、「行」スキルは表記された数値分の行動値を消費します。「攻」「行」以外のスキルは、タイミングでの自動使用になるので、行動値を消費しません。

１回スキルを使用したモンスターは、同ターン内で「コマンドによる再度のスキルの使用」や「表示形式の変更」などを行なうことは出来ません。

『行動』に関する補足

1、行動値を消費したオーバーマジック

行動値は、自軍ターン内であれば好きなタイミングで使うことができます。

「チャージ」や自軍手札からの「サモン＆マジック」も、オーバーマジック（後述、ｐ３１～）として行なうことができ（コマンドは不可）、モンスター同士の交戦中や、相手の伏せカードの使用に対して、手札のカードを使用する事が可能です。

2、行動値を消費しない行動

～　表示形式の変更　～

フィールド上のモンスター１体につき１ターンに１度だけ攻撃表示、守備表示への変更を行なえます。

ただし、ターン内に「『コマンド』を行なった」「表示形式を変更した」など、同ターン内に既に行動を行なったモンスターは表示形式を変更することは出来ません。

～　伏せカードの使用　～

場のマジックゾーンに裏向きで置いた伏せカードは、既に行動値を消費して場に置いてある為、行動値を消費しません。

それらの伏せカードは、自軍ターン、相手ターン、モンスターがスキルを使う直前などのタイミングで使用する事が出来ます。

相手の行動に対して、「伏せカードを使用する」「手札のカードを使用する」事を「オーバーマジック」と言います。

～　オーバーマジック　～

行動『チャージ』『サモン&マジック』、及びマジックゾーンの伏せカードは、様々な場面で、相手の行動に対して『オーバーマジック』として効果や処理を割り込ませる事が出来ます。

『オーバーマジック』が発生した場合、後に発生したものから順番に適用していきます。

尚、『チャージ』『サモン&マジック』で『オーバーマジック』を行ないたい場合は、自軍の行動値を消費して行います。よって、自軍ターンでのみ『チャージ』『サモン＆マジック』での『オーバーマジック』を使用できます。

３つの行動値を使い終わり、ターン中にやることをすべて終えた後、「ターン終了」を宣言して相手プレイヤーにターンを渡します。

～　プレイ上の共有ルール　～

サモン＆マジックのゲームプレイの上で発生する共有ルールが複数あります。
それらは、ゲームプレイで使用するカード上には記載がありません。
ここでは、それらをまとめて紹介致します。

1　カード効果などでデッキの中を見る行為が行われた場合、必ずデッキのシャッフルを行なう。

2　コストを支払うタイミングは、下記の通り。
・モンスターカードの先払い（ADV）コストは召喚前。
・魔法カードのコストは、「アクティベーション」を行なった直後。
・攻撃表示モンスターの破壊時のコスト支払いは、破壊後。墓地へ送る前。

3　カードの下に置かれたモンスターカードは、装備カードとして扱います。
その際は、「モンスター」としては扱われず、魔法カードとして扱われます。

4　装備されたカードにコストがあり、装備したモンスターが攻撃表示で破壊された場合は、装備カードの分のコストも支払います。

5　お互いのプレイヤーのデッキの残り枚数は公開情報となり、ショーダウン中にデッキの残りカード枚数を確認する事ができます。

6　カード移動の効果（「墓地へ送られず○○の下に置く」など）処理のタイミングが重なった場合、ターンプレイヤーが優先して決めます。ターンプレイヤーのみでタイミングが 重なった場合、 ターンプレイヤーが優先順を決めます。

7　サイドカード（サイドデッキから使用されたカード）は、場以外の手札・デッキ・墓地に置かれることはありません。サイドカードが場から離れる時は、全てサイドデッキに戻ります。また、サイドカードへの手札に戻す効果、墓地へ送られる効果などは、「サイドデッキへ送る、戻す」ことで代行し、効果を適用します。

更新

8　場に置かれたカードは、特別な記載がない限り、１ターン内に１度しか効果を使用できません。「○○の度、、、」などの記載の場合でも、ターン内１度の使用制限となります。

9　モンスターのスキルを使用する場合、スキルによって効果が異なるので、どのスキルを使用するのか、しっかり宣言し相手に伝えましょう。

～　カードの見方　～

カードの種類

サモン＆マジックでは、様々な種類の魔導書があり、
種類によって使用方法に特徴があります。

～ モンスターカード ～

赤い枠のカードは、モンスターを召喚し使役する為の
呪文書『モンスターカード』になります。
モンスターカードは３種類あり、それぞれ使用方法が異なります。

ノーマル
モンスター

EX-S
（エクス）
モンスター

EVO-L
（エヴォル）
モンスター

【　ノーマルモンスター　】
通常通り行動値を１つ消費して、行動「サモン」によって場に出すモンスターカードです。

【　EX-Sモンスター　】
行動「サモン」では場に出せず、モンスターのスキルやカード効果によってEX-S（エクストラサモン）として場に出すモンスターカードです。場に出す条件はカード右上にEX-S条件として記載されており、EX-S条件以外の方法では場に出せません。基本的に、スキルや効果で場に出る為、行動値を消費しません。

【　EVO-Lモンスター　】
行動値を１つ消費して、カード右上に記載されたEVO-L条件に従って場のモンスターの上に出します。場に元となるモンスターが必要になり、進化後は元となったモンスターと同一個体として扱います。元となったモンスターカードは、装備カード扱いにならず、スキルを使用後に進化した場合などは、同ターン内はスキルを使用できません。

～ 魔法カード ～

青い枠のカードは、魔力を込められた魔法を使用するための
呪文書『魔法カード』になります。

魔法カードには、一度だけの使い切りのカードや場に残り、場から離れるまで
永続的に効果を発揮するものもあります。

モンスターに「装備する」形で使うものは、表記に違いがあります。

通常

装備用

～ アーティファクトカード ～

白い枠のカードは、魔力を込めて作られた魔導器「アーティファクト」を
召喚・使用する呪文書『アーティファクトカード』になります。

アーティファクトカードには、属性やCOSTは存在せず、
行動値を消費した行動「マジック」で場に出します。

基本的に魔法カードと同じ扱い方ができ、マジックゾーンに伏せて
オーバーマジックとして使用する事もできます。

アーティファクトは、モンスター１体に何枚でも装備していく事が
できますが、種別が同じものを重複して装備することはできません。

通常

装備用

～ 土地カード ～

黄色の枠のカードは、自陣となる土地を召喚・形成する
呪文書『土地カード』になります。
行動値を消費し、行動「マジック」で場に出します。

基本的に魔法カードと同じ扱い方ができ、マジックゾーンに
伏せてオーバーマジックとして使用する事もできます。

土地カードは、基本各プレイヤーの場に１枚のみ置けます。

新たに土地カードを場に出す時は、既に置いてある
土地カードを墓地へ送り、新たなカードを場に出します。

～ 天候カード ～

緑色の枠のカードは、天候を操る呪文書
『天候カード』になります。
行動値を消費し、行動「マジック」で場に出します。

基本的に魔法カードと同じ扱い方ができ、マジックゾーンに
伏せてオーバーマジックとして使用する事もできます。

天候カードは、全体の場で１枚のみ置けます。

新たに天候カードを場に出す時は、既に置いてある
天候カードを墓地へ送り、新たなカードを場に出します。

既に置いてある天候カードが相手のカードであっても、
相手の天候カードは墓地に送られ、新たな天候カードが
置かれることになります。

～ アバターカード ～

アバターカードは、プレイヤー自身を表すカードになります。
プレイヤーの魔術師としての属性や能力、職業等を表します。

ゲーム進行やカードの使用において、
様々な効果を得ることが出来ます。

ゲーム上としては、盤面上のカードとして扱いません。
プレイヤー自身として扱います。

カードの表記

～　表記名称　～

① 属性
② カード名
③ 種族・種別 （モンスター以外は「種別」）
④ 個有スキル
⑤ スキル属性
⑥ フラッグ（スキル種類アイコン）
⑦ パッシブ
⑧ 数値（ATTACK値/DEFENCE値）
⑨ COST 値
⑩ カードナンバー
⑪ 召喚種類
⑫ 召喚条件

⑬ カード種類
⑭ 発動条件（アクティベーション）
⑮ カード効果（効果テキスト）
⑯ 追加スキル
⑰ 追加パッシブ
⑱ 変動数値
⑲ 属性（プレイヤーの属性）
⑳ アバター名（プレイヤージョブ）
㉑ 効果テキスト

～　各表記項目　詳細　～

①　属性

カードは主に下記の７種類に加え、アーティファクト、土地、天候の様な属性の無い（無）属性に分類されています。
カード効果の中には、特定の属性のみに影響を与えるものも存在し、それらの効果の影響時に参照します。

②　カード名

カードの名前が表示されています。デッキ構築の際、同名のカードは３枚までデッキに入れられます。イラストや所持スキルが違っていても、カード名が同じであれば同じカードとして扱います。

③　種族・種別

モンスターは数多くの種族として、モンスター以外のカードは種別として分類されています。属性同様、カード効果の中には、種族や種別を特定して影響を与えるものが存在します。
また、稀に種族「レジェンド」と言うカードが存在します。
「レジェンド」は、デッキに入れられる数が制限されており、「同名カードはデッキに１枚まで」かつ「レジェンドは１つのデッキに３枚まで」しか入れられません。

④　個有スキル

各モンスターごとに、個別に持っているスキルになります。
全てのモンスターはスキルを２つ持っており、使用タイミングや種類などを後述の「フラッグ」や「スキル属性」で分けられ、使用用途が異なります。

⑤　スキル属性

スキルの属性は下記の通りにアイコンによって分別されています。
『相手モンスターに影響を与える効果』の属性を指しており、一部のモンスターは、パッシブや個有スキルにより、属性効果を無効にするものも存在します。

→　各属性での影響を与える『魔法』のスキルを指します。

（物）　→　『物理』属性の『物理攻撃』を指します。

（守）　→　モンスターが守備表示の時のみ、常時発動されるスキルを指します。

（－）　→　無属性を指し、場の他のモンスターやカードに影響がないスキルです。モンスター自身や自軍の手札、プレイヤー自身などが対象になる効果です。

⑥　フラッグ　（スキル種類）

各スキルの使用タイミングや条件、種類を指します。

「攻」スキル　攻

場のモンスターやカードに攻撃する為の攻撃スキルを指します。
スキルを持つモンスターが攻撃表示の時に「コマンド」で使用可能なスキルです。
また、相手モンスターから攻撃スキルを受けた際の「応戦時」（反撃時）にも使用できます。
「モンスターを対象にする」スキルでのみ、「ダイレクトアタック」を行うことができます。

「守」スキル　守

スキルを持つモンスターが守備表示の時に効果を発揮する守備スキルを指します。
モンスターが守備表示の時には、常時効果が発動され、「属性攻撃を無効にする」「数値が上がる」などの防御系の効果が多いスキルになります。

「行」スキル　行0　行1　行2　行3

アイコンに書かれた数字分だけプレイヤーの行動値を消費して使用できる行動スキルです。使用の際は、スキルを持つモンスターを攻撃表示にしている必要があり、行動値のある自軍ターンでのみ発動できます。

「常」スキル　常

スキルを持つモンスターが場にある場合、常に効果を発揮する常時スキルを指します。スキルを持つモンスターの表示形式に関わらず、場にあるだけで効果を発揮します。

「時」スキル　時

スキルを持つモンスターが、「場に出た時」や「攻撃対象になった時」など、
指定されたタイミングや条件を満たした時に効果が発動される即時スキルです。
中には、破壊されることで特定の属性で反撃を行なう様なスキルもあります。

「伏」スキル

スキルを持つモンスターが、マジックゾーンに伏せられた状態からモンスターゾーンに出た時に効果が発動されるスキルです。

「時」スキルと異なり、場に出ると同時に発動されるので、オーバーマジック時に処理が後回しにされることがありません。

⑦　パッシブ

モンスターが元々持っている特性です。パッシブの詳細は、別紙「passive一覧」を参照。パッシブは、モンスターの戦闘に置いて重要な情報となります。

⑧　数値　（ATTACK値/DEFENCE値）

ATTACKはモンスターの攻撃力、DEFENCEはモンスターの守備力を表しています。数値が高いほど、モンスター同士の戦闘で有利になります。

⑨　COST

そのカードの使用に必要なコスト値です。コストについての詳細は、後述P.２７「COST」を参照。

⑩　カードNo.

「サモン＆マジック」のカードの認識番号です。

⑪　召喚種類

モンスターの召喚方法がアイコンで表記されています。
詳細は、P.１２「カードの種類」を参照。

⑫　召喚条件

モンスターの召喚方法が表記されています。
詳細は、P.１２「カードの種類」を参照。

⑬　カード種類

モンスター召喚、魔法、アーティファクト、土地、天候などのカード種類が記載されています。

⑭　発動条件　（アクティベーション）

このカードを使うための条件が記載されています。

「手札を１枚捨てて発動」などの記載の場合、発動する為に必要な条件になります。

⑮　カード効果　　（効果テキスト）

発動条件を満たし、カードが発動した時に使用できるカード効果です。

⑯　追加スキル

魔法やアーティファクトなどを装備したモンスターに追加されるスキルです。
追加されたスキルは、モンスターの個有スキル同様、装備したモンスターに行動「コマンド」することで使用させます。

⑰　追加パッシブ

魔法やアーティファクトなどを装備したモンスターに追加されるパッシブです。
追加されたパッシブは、装備モンスターのみに適用されます。
モンスターに「耐性（炎）」が追加されても、このカード自体や他の装備カードには「耐性（炎）」は追加されないので、（炎）属性のスキルや魔法で破壊されてしまいます。

⑱　変動数値

魔法やアーティファクトを装備した際の装備対象の数値の変動影響の値です。
カードに書かれている数値だけ、装備したモンスターの数値が修正されます。

⑲　属性　　（プレイヤーの属性）

モンスター同様、プレイヤー自身の属性が表記されます。

⑳　アバター名　　（プレイヤージョブ）

主にプレイヤーの魔術師としての職業や特徴、二つ名などが表記されます。

㉑　効果テキスト

アバターカードを使用した際の効果です。

～　モンスターの表示形式　～

場のモンスターは、基本２種類の表示形式で場に置かれます。
場に縦向きで置かれたモンスターは「攻撃表示」。
横向きで置かれたモンスターは「守備表示」です。
モンスター同士の戦闘において、モンスターの表示形式で参照される数値が変わり、
使用できるスキルやリスクも変化します。
また、使用できる能力も変化するため、戦闘の結果が大きく変わることもあります。

ターン内にコマンドを受けたモンスターは、
そのターン中は表示形式を変更できません。

攻撃表示

・交戦時は、ATTACK値を参照する。

・『コマンド』にて、「攻」スキル、「行」スキルを使用できる。

・「攻」スキルの対象になった時、自身の「攻」スキルを使用して応戦（反撃）ができる。

・自身の破壊時、コストの支払いが生じ、自軍デッキの上からCOSTの数だけカードを墓地へ送る。

守備表示

・交戦時は、DEFENCE値を参照する。

・『コマンド』でスキルが使用できない。

・自身の「守」スキルの効果が得られる。

・自身の破壊時、コストの支払いが無い。

裏側表示のモンスター

特殊な表示形式として、モンスターが裏側で場に置かれる場合があります。

スキルやカード効果の対象に指定された時、
または裏側モンスターがスキルを使用する時におもて表示になり、
正体が分かります。

～～　裏側モンスターの効果処理について　～～

1 ADVコストの支払いタイミング

裏側で場に置かれるモンスターがADVコストモンスターである場合、コストの支払いがおもて表示になった時になります。「裏側モンスターでスキルを使用する」や「スキルやカード効果の対象になる」など、裏側モンスターがおもて表示になる時にコストの支払いを行ないます。

2 全体に効果を与えるスキル・カード効果を受ける

裏側モンスターが、全体に何らかの影響がある効果を受ける場合、おもて表示になった時に効果の影響を受けます。ただし、「ダメージを受ける」「破壊効果を受ける」などの場合は、おもて表示に変更され、効果処理となります。

3 裏側の対象が使用条件を満たしていない場合

裏側表示モンスターを対象に「ATTACKが８００以下の」等の指定があるカードを使用した場合、おもて表示に変更した後、効果処理を行ないます。
しかし、おもてにした後で、「ATTACKが１０００だった」など条件が合わなかった場合は、使用したカードは不発となり、効果を発揮せずに墓地へ送られます。
その際、「カード発動時に支払ったCOST」と「発動条件で行なった行動」は戻りません。

4 裏側モンスターが持つパッシブについて

裏側表示モンスターがおもて表示に変更された後で、パッシブ「飛行」などの「対象にできない」「効果を受けない」パッシブやスキルが判明した時、「コマンド」は無効になりません。戦闘続行となり、攻撃が届かない場合は「攻」スキルは不発となり、『一回の行動を消費してしまう』ことになります。

おもて表示になった守備表示のスキル対象のDEFENCE値が「攻」スキル使用モンスターのATTACK値よりも高い場合は、「魔力反動」を受け、デッキからカードを墓地へ送る事になります。

～　モンスターでの戦闘　～

場のモンスターゾーンには、モンスターと装備されたカードが置かれます。
「サモン＆マジック」では、
場に置かれたモンスター達のスキルを使用した戦闘がメインとなります。
それぞれ扱いが異なるので、しっかり把握してゲームを有利に進めましょう。

「攻」スキルの使用

サモン＆マジックでは、行動『コマンド』を行ない、モンスターの
「攻」スキルを使用して相手モンスター、もしくはプレイヤーを攻撃します。

攻撃を受ける側（防衛側）の場にプレイヤーを防衛するモンスターが無い場合、
プレイヤーへの直接攻撃となり、ダメージが通ると
勝敗条件『ダイレクトアタック』が決まります。
※「対象のカード」に攻撃するスキルでは、プレイヤーを攻撃できません。

防衛側の場に防衛するモンスターがある場合は、
攻撃側は「攻」スキルの対象となるモンスターを指定し、
モンスター同士の戦闘（これを交戦と言います）となります。

モンスターの戦闘の勝敗は、参照する数値の大小で決まります。
モンスターが攻撃表示の場合はATTACK値を、守備表示の場合はDEFENCE値を
参照し、判定します。

手順

①行動値を必要分（「攻」スキルは行動値１）消費
し、行動『コマンド』でスキルを使用する自軍の攻撃
表示モンスターを指定する。

②指定したモンスターの使用するスキルを宣言する。

③スキルの対象を指定する。

④後述の交戦処理へ。

戦闘と交戦処理

『コマンド』で「攻」スキルを使用し、対象を指定すると、下記の手順に入ります。

	攻撃側	応戦側
手順①	「攻」スキルの対象を決定する。	ー
手順②	ー	対象となったモンスターの対処行動を以下から選択する。 ①「攻」スキルで応戦する。 （「攻」スキルを持たない、守備表示の場合は不可。） ②応戦しない。（受ける） ③回避する。 （パッシブ「飛行」などが有効な場合のみ可。）
手順③	交戦前処理 パッシブ「先制」やスキルの「交戦前」指定処理をここで行ないます。	
手順④	交戦 基本的にここでスキル使用扱いとなり、数値を参照したモンスターの戦闘となります。	
手順⑤	破壊処理 ここで、「破壊時」効果、コスト払い、魔力反動なども処理します。	
手順⑥	墓地送り処理 破壊されたモンスターやカードを墓地へ送ります。	

戦闘の勝敗による処理

交戦処理を終え、モンスターの数値での戦闘の勝敗が決まった後、
その勝敗によって場のモンスターの扱いと処理について確認して行きます。

攻撃

相手攻撃表示
モンスター

攻撃表示モンスターを攻撃した場合

Win
（勝ち）

交戦対象となった相手モンスターを破壊し、破壊されたモンスターの使役者はそのコストを支払います。その後、破壊されたモンスターを墓地へ送ります。

Lose
（負け）

「攻」スキルを使用した自軍モンスターを破壊し、そのコストを支払った後、墓地へ送ります。ただし、相手が「攻」スキルで応戦しない場合は、お互いのモンスターは破壊されません。

Draw
（引き分け）

お互いのモンスターを破壊し、お互いに自軍モンスターのコストを支払った後、破壊されたモンスターを墓地へ送ります。ただし、相手が「攻」スキルで応戦をしない場合は、相手のモンスターのみを破壊します。

相手守備表示
モンスター

守備表示モンスターを攻撃した場合

Win
（勝ち）

交戦対象となったモンスターを破壊し、墓地へ送ります。
守備表示モンスターは破壊時のコストの支払いは生じません。

Lose
（負け）

「攻」スキルを使用したモンスターの使役者は「魔力反動」を受け、デッキの上からカード１枚を墓地へ送ります。お互いのモンスターは場に残ります。

※「魔力反動」は、守備側の数値が攻撃側よりも高い場合のみ発生します。
数値が同じ、もしくは数値は低いがパッシブや効果でで破壊されないなどの場合、「魔力反動」は発生しません。）

Draw
（引き分け）

お互いのモンスターを場に残します。
コストの支払いや魔力反動も発生しません。

戦闘の補足

――　複数のモンスターを対象として攻撃を行なう場合　――

1、攻撃側が行動「コマンド」を行ない、自軍モンスターの「攻」スキルの使用を宣言し、
　複数の対象モンスターを選択します。
2、「攻」スキルの対象となったモンスターは、それぞれの対処行動を選択します。
3、それぞれの数値を比べ、数値の低いモンスターを破壊します。
4、３の処理は交戦対象全てを同時タイミングで行ないます。
　「攻」スキル対象が３体の場合、３体の対象モンスターと同時に戦闘処理を行なうので、
　３体の対象モンスターの内、１体の数値が高くなり、攻撃側モンスターを倒せても、
　他の数値が低いモンスター２体は破壊されます。
5、破壊されたモンスターのコスト支払い処理を行ない、破壊されたモンスターを墓地へ送ります。

――　「カードへの攻撃」について　――

「攻」スキルの効果テキスト内に、「対象のカード〇枚に攻撃する」と記載されている場合、
場のモンスター以外のカードにも攻撃ができます。モンスター以外のカードを攻撃する場合、
対象にされたカードは数値を０として扱います。
(カウンターはカード扱いにはならないので対象にできません。)
「場のカードへの攻撃のみ」になるので、プレイヤーへの『ダイレクトアタック』は行えません。

――　『ダイレクトアタック』の際にモンスターが現れた時　――

相手の場にモンスターがおらず、「ダイレクトアタック」を行なった時に、
何らかの効果で相手の場にモンスターが出た場合、
ダイレクトアタックとなる「攻」スキルの対象は現れたモンスターへ変更されます。
「攻」スキルの対象が変更された場合、その現れたモンスターとの交戦となります。
スキル使用のキャンセルなどはできません。

――　「攻」スキルの対象がいなくなった場合　――

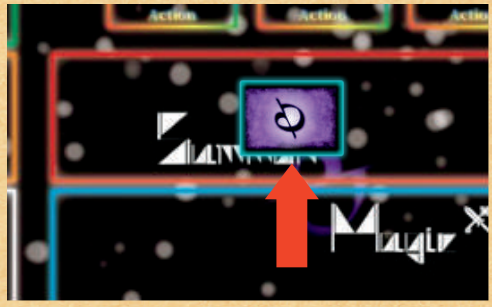
「攻」スキルの対象が「墓地へ送られる」「手札に戻る」などで場からいなくなった場合、
「攻」スキルは不発となります。その際、スキル自体は使用された扱いとなりますので、
スキルの使用に消費された行動値やスキルの使用の際に支払った手札などの
コストは戻りません。

～　場に裏側で存在するカード　～

「サモン＆マジック」で、場に裏側で存在するカードは下記の３つになります。
それぞれ扱いが異なるので、しっかり把握してゲームを有利に進めましょう。

裏側の守備表示モンスター

場のモンスターゾーンに裏面の横向きで存在します。
正体不明の守備表示モンスターです。
スキルや魔法の対象となったり、効果を受ける際に
おもて向きとなり、正体を確認する事ができます。
（先払いCOSTは、おもて表示になった時に支払います。）

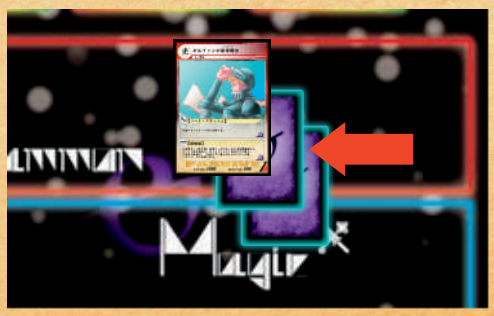


伏せてある魔法カード

場のマジックゾーンに裏面の縦向きで存在します。
魔法カード扱いとなります。実際に伏せられているカード
が、魔法以外のカードであっても、発動されて場に出るまで
は魔法カードとして扱われます。
ターンプレイヤーのターン内でなくても、オーバー
マジックとして発動し、効果を使用する事が可能です。

カウンター

場に存在するカードの下に、裏側で置かれます。
場のカードとして扱いません。
必ず場のいずれかのカードの下に置かれています。
カウンターは場から移動するまで、おもて面を確認できません。
カウンターが置かれているだけでは効果はありませんが、
置かれたカウンターの数によって効果を現すカードが存在
し、それらと掛け合わせることによって効果を発揮します。



～ COST（コスト） ～

COSTの支払い

サモン＆マジックでは、COSTの支払いは、指定された数だけ
自分のデッキの上からカードを墓地へ送ることでCOSTを支払います。
また、COSTの支払いは、後述「COSTの種類」項の
COSTアイコンの種類によって、支払いタイミングは変動します。

COSTの種類

カードのCOSTの支払いは、COSTアイコンによって支払いタイミングが変わります。
数字のみが表記された「通常COST」、と『ADV』と表記された「先払いCOST」、
基となったモンスターで変動する「参照COST」が存在します。

通常COST

場にいる自軍モンスターが攻撃表示で破壊された時に支払うコストです。
アイコンに記載された数字分の枚数を、自軍デッキの上からカードを墓地に送ります。
破壊されたモンスターに装備カードやカウンターがついていた場合、それらも同時に破壊されます。
一緒に破壊された装備カードにCOSTのあるカードが装備されていた場合、装備カード分のCOSTも支払います。

先払いCOST

『場に出す』行為に対して支払うコストです。
手札から場に出す行為だけでなく、墓地やデッキ、その他の条件で場に出る際にも支払う必要があります。
場に出た直後にアイコンに記載された数字分の枚数を、自軍デッキの上からカードを墓地に送ります。
通常COSTアイコンと異なり、攻撃表示で破壊された時のコスト払いは発生しません。

参照COST

場に元となるモンスターが必要なカードに表記されるコストです。
元となったモンスターのCOSTアイコンに合わせて変動し、元のモンスターのCOST種類と同じCOST払いを行ないます。
参照COSTを持つカードが場の素体に置かれた場合、素体と同一個体として扱い、下に置かれたカードだけを破壊・取り除く・場から離すなどはできません。

COST払いの処理

「サモン＆マジック」のコストの支払いは、
① 通常COST払い
（自軍が使役する攻撃表示モンスターの破壊時。）
② 先払いCOST払い
（ADVコストカードの使用時。）
の２パターンのみです。

～　通常COST払い　～

通常COST

通常COSTは、使役するモンスターが攻撃表示で破壊された時に
COSTの支払いが発生し、下記の通りに処理を行ないます。

処理①　自軍の攻撃表示モンスターが破壊される。
処理②　破壊されたモンスターのコストを支払う。
処理③　破壊されたモンスターを墓地へ送る。

注①　モンスターが破壊され、何らかのカード効果で墓地へ送られず場に残った場合でも、『破壊』という手順を踏んだ場合は、コストの支払いが発生します。

注②　『破壊』という手順が行われず墓地へ送られる場合は、コストの支払いは発生しません。また、コストの支払いは、破壊されたモンスターの使役者（コントローラー）に発生します。
「相手プレイヤーが所有するカードを蘇生させ使役している」等の場合でも、破壊時のコストの支払いは、モンスターの使役者に発生します。

～　先払いCOST払い　～

ADV

先払いCOST

先払いCOSTは、カードの発動後に支払いが発生します。
「モンスター召喚」と「魔法カードの発動」があり、
それぞれ下記の通りに処理します。

≪ADV COSTモンスター召喚時≫

処理①　COSTを払う。
処理②　指定のモンスターを場に出す。

≪魔法カード使用時≫

処理①　指定のカードを場に出し、アクティベーションを行なう。
処理②　COSTを支払う。
処理③　魔法カードの効果を使用する。

COST払い補足

カードを装備しているモンスターが攻撃表示で破壊された場合、
下の装備しているカードのコストも支払います。
それは、相手から装備されたマイナス効果のカードであっても支払います。
下に置かれたカードのコストが『ADV（先払い）コスト』である場合は、
場に出る時にすでに支払われているので、破壊時には支払いが生じません。

「ラドワルドの蟲乗り」を装備した
「ジャイアント・アント」が
場で攻撃表示で破壊された場合

「ジャイアント・アント」　コスト（1）
＋
「ラドワルドの蟲乗り」　コスト（2）

合計の支払いCOST　3

相手からスキル「虫の呪体液」の効果で
「大樹の大ムカデ」を装備された「騎士ヴォーエン」が
場で攻撃表示で破壊された場合

「騎士ヴォーエン」　コスト（1）
＋
「大樹の大ムカデ」　コスト（4）

合計の支払いCOST　5

※　対戦相手のモンスターに装備させる際は、カードの所有者が判別できるよう
向きを反対にして　置くことを推奨しています。

～　カードの装備　～

カードの装備とは

「サモン＆マジック」では、モンスターカードの下、もしくは上にカードを置き、
数値強化や減少、スキル、効果を付属する事を指します。
「装備」扱いになるのは、おもて表示のまま置かれたカードであり、
裏のまま置かれる「カウンター」は、装備扱いになりません。
カードを下に置く際は、強化や追加スキルの詳細が分かるように
上のカードからズラして置いて下さい。

装備カードの扱い

カードを装備する際に種族などを指定されている場合、
一番上のモンスターカードを参照します。

○　「ラドワルドの蟲乗り」に「ラドワルドウッドの速射弓」を装備

種族「亜人」に装備

装備可能

・ATTACK　４００　⇒　７００
・パッシブ「対空」付与
・「攻」スキル「速射の矢」使用可

×　「ジャイアント・アント」の下に置かれた「蟲乗り」に「速射弓」を装備

種族「亜人」に装備

一番上のカードは
種族「虫/成虫/蟻」
なので

装備不可

「速射弓」は不発となり墓地へ送られます。

～　オーバーマジック　～

オーバーマジックとは

サモン＆マジックでは、自軍マジックゾーンに伏せて置いたカードを相手の行動に対して発動する事ができ、その行為を『オーバーマジック』と言います。

オーバーマジックは、自軍が相手ターン中に行える行動の一つです。
オーバーマジックは、相手の行動に対して『のみ』使用可能で、
相手の一つの行動に対して使用権があります。
（自軍の行動に対してはオーバーマジックは使用できません。）

相手プレイヤーからオーバーマジックの使用があった場合、
相手のオーバーマジックに対してオーバーマジックを使用できます。

処理順と影響

オーバーマジックは、直前に行われた行動（または発動カード）の効果処理前に
効果を割り込ませ効果処理を行ないます。
オーバーマジックが重なった場合、後に発動されたものから効果処理を行ないます。
発動順によって結果が異なる場面も発生します。

例 1

自軍が「モルファンの新米騎士」に「白き名馬」の使用を宣言した際、
相手がオーバーマジックで「モルファンの新米騎士」に対して
「アイス・エッジ」を発動した。

【　例① 解説　】

例①の場合、効果の処理は、発動順が最後のカードから処理していくので、下記の結果となります。

効果処理①「アイス・エッジ」の効果処理
⇒　「モルファンの新米騎士」が破壊され、墓地へ送られる。

効果処理②「白き名馬」の効果処理
⇒　既に「モルファンの新米騎士」が場にいないので、
「白き名馬」は不発になり、墓地へ送られる。

例２　相手が「モルファンの新米騎士」に対して「アイス・エッジ」の使用を宣言した際、自軍はオーバーマジックで「モルファンの新米騎士」に「白き名馬」を発動した。

【　例② 解説　】

例②の場合、最後に発動されたカードから効果を処理していくと、例①と異なる下記の通りの結果となります。

効果処理①「白き名馬」の効果処理
⇒　場の「モルファンの新米騎士」の数値が＋２００される。

効果処理②「アイス・エッジ」の効果処理
⇒　対象の「モルファンの新米騎士」のATTACK値が１２００へ
強化され、「アイス・エッジ」の「ATTACK値が１０００以下の
モンスター」の条件に当てはまらなくなった。
「モルファンの新米騎士」を破壊できない。

**使用カードが同じでも
使い方で結果は異なる！**

発動可能タイミング

オーバーマジックは自軍ターンと相手ターンで、
それぞれ発動できるタイミングが決まっています。
サモン＆マジックの勝敗を分かつ重要なテクニックとなりますので、
しっかり使えるようにしましょう。

～　相手ターン中のオーバーマジック　～

相手ターン中は、自軍の場に伏せてあるカードを
オーバーマジックとして下記のタイミングで発動できます。

①相手の行動『チャージ』『サモン＆マジック』『コマンド』に対して。
②相手の『場のカードの効果使用時』に対して。
③『場の相手モンスターの「時」スキルの使用条件を満たした時』
④相手モンスターの『表示形式変更時』
⑤相手ターンの『ターン終了宣言時』

※　③『場の相手カードの効果使用時』は、ターンプレイヤーが効果の使用を宣言する必要のあるカードのみとなります。モンスターの「常」スキルや、ターン開始時、終了時で効果が使用される場に置かれたカードなど、自動で使用される効果に関しては、オーバーマジックを行なえません。

～　自軍ターン中のオーバーマジック　～

自軍ターンでは、前述の『伏せカードを使用したオーバーマジック』に加え、
『行動値を使用したオーバーマジック』が行えます。

自軍ターン時の相手の行動や相手のオーバーマジックに対して使用できます。
オーバーマジックとして『コマンド』（モンスターのスキル使用）は行なえません。

行動値を消費したオーバーマジックは、以下の通りです。
いずれも、相手が行なった行動に対してのみ使用できます。

①行動値を消費した『チャージ』
②行動値を消費した自軍手札からの『サモン＆マジック』

注意点と補足

1 発動・使用が行えないタイミング

オーバーマジックは、相手の行動や使用したカードに対して、行なうものです。
「発動可能タイミング」項で前述されたタイミングでは発動できません。
以下項目は、特に間違えやすいので、注意しましょう。

①一つのカード効果やスキルの一連処理の途中
例：「破壊したあと〇〇する」といった効果内の「破壊」と「〇〇」の間

②アクティベーションやコスト、行動値の支払いに対して

③ターンプレイヤーのターン開始に対して。

2 モンスタースキルへのオーバーマジック

モンスターの個有スキルが使用された時、
そのスキルの使用に対してオーバーマジックが発動され、
スキルを使用したモンスターがスキル使用前に場から離れた場合、
そのスキルの使用は無効になります。

3 処理中に発生した『時』スキル効果

オーバーマジック処理中に発動条件を満たした「時」スキルは、
そのオーバーマジック処理終了後に改めて効果を発動します。
その効果に対して、新たにオーバーマジックを使用する事も可能です。

※　「時」スキル効果処理時に使用モンスターが場にいない場合は、
スキルは発動されません

～　ルール用語一覧　～

アクションバーン

行動値を残したままターンを終了すると、残した数だけデッキの上からカードを墓地へ送ります。

アバターコール（コール）

用意した２つのデッキを提示した後、開始準備で「セット」したアバターを公開します。

アバターセット（セット）

行動値を残したままターンを終了すると、残した数だけデッキの上からカードを墓地へ送ります。

裏側表示

モンスターを裏側表示で場に置く行為を指します。通常、裏側でモンスターを場に置くことはありませんが、スキル効果や魔法、アーティファクト、土地、天候カードの効果でモンスターを相手に知られない様、裏側でのモンスター召喚をするものがあります。
これらの効果で裏側のままで召喚されたモンスターに関しては、モンスターとして扱い、『スキルの対象になる』『カード効果を受ける』『スキルを使用する』という時におもて表示になり、モンスターの正体を確認した後に戦闘やカード効果処理を行ないます。

ADVコスト

先払いのコストを指します。通常コストは場のカードの破壊時に支払いますが、ADVコストは場に出した時にデッキの上からコストの数だけカードを墓地へ送り、支払います。
破壊時に支払う必要はありません。

エグゾーション

勝敗条件の一つで、「魔力切れ」のことです。デッキが０枚になったプレイヤーがターン終了をむかえた時、そのプレイヤーの敗北が決まります。

応戦（応戦時）

相手側から自軍モンスターへ「攻」スキルを使用された際の反撃（または反撃時）のことを指します。

カード効果

魔法、アーティファクト、土地、天候、に書かれた効果全般を指します。モンスターの個有スキル、パッシブは含みません。

カウンター

カードを『裏のまま』モンスターや魔法・アーティファクトの下に置きます。主に、効果の持続時間や置かれたカウンターの数による数値の変更の際の確認として置かれます。一度カウンターとなったカードは以降カードとして扱われないため、墓地に送るなどで再び表側になるまではカードとして扱われません。

攻撃時

自軍ターン時に、自軍モンスターの「攻」スキルで相手に攻撃を仕掛けた時のことを指します。

交戦時

自軍モンスターと相手モンスターが戦闘を行なう時の事を指します。「攻撃時・応戦時」の両方の意味を含めた時の事を指します。
また、相手の「攻」スキルに対して、応戦しない場合も交戦に含まれます。

行動

ターンプレイヤーが行動値を消費して行なうゲーム行動「チャージ」「サモン&マジック」「コマンド」を指します。各詳細は前述の『進行』の項目を参照。

行動値

プレイヤーが行動を起こすための行動値です。各プレイヤーのターンに開始時に３ポイントが割り振られます。
「チャージ」「サモン&マジック」は、それぞれ１つ消費し、「コマンド」は「行」スキルのみ消費する行動値が異なります。

COST（コスト）

自軍モンスターが攻撃表示で破壊された時、またはADVコストを持つカードを場に出した時に必要になる代償です。COSTの数だけデッキの上からカードを墓地に送り、支払います。

サイドカード

サイドデッキ内のカードを「サイドカード」と言います。

サイドデッキ

サモン＆マジックでは、デッキを二つ用意して、ショーダウン開始時に使用するデッキを決めます。メインで使用しないデッキを「サイドデッキ」と言います。

使役者

場のカードのコントロール権を持つプレイヤーを指します。

所有者

カード自体の持ち主を指します。

ショーダウン

対決スタートの合図であり、１試合を指します。

数値

モンスターのATTACK値とDEFENCE値の両方の数値を指す表記になります。
カード効果によってダメージを与える場合は、対象の表示形式の数値を参照します。

スキル効果

モンスターの個有スキルのみを指します。パッシブは含みません。

総〇〇値

総ATTACK値、総DEFENCE値と表記されている場合は、魔法やアーティファクト、スキルなどの効果で『強化された後』の数値を指します。「数値を倍にする」「半分にする」などの際、総〇〇値と指定された場合は、元の数値から全ての効果の影響を受けた後に効果処理を行います。

装備

対象のカードの「上にカードを置く」、または「下にカードを置く」事を指します。「装備カード」扱いとなるのは、おもてのまま置かれたカードになり、裏のまま置かれる「カウンター」は「装備」扱いになりません。

ターン

各プレイヤーが行動を起こす事の出来る順番の事です。

ターン開始時

「ターン開始時」と指定のある効果は、ターン内に一つしか使用できません。一つを発動すると、二つ目以降の効果は「ターン開始時」ではなくなる為、発動のタイミングを逃してしまいます。
「ターン開始時」指定の効果が二つ以上並んでいる時は、どれか一つを選択して発動する形になります。

ターン終了時

「ターン終了時」と指定のある効果は、ターンプレイヤーのターン終了時に全ての効果を処理して行きます。処理順は、ターンプレイヤーが決めることができます。
ターン終了時の効果は、カード１枚につき一回のみの発動となり、「ターン終了時」中に再び効果を発動する条件を満たしても発動する事はできません。

ターンプレイヤー

そのターンに行動を行なうプレイヤーを指します。

対象に置かれたカード

カード表記で「対象に置かれたカード」と表記されている場合は、表向きでモンスターの上または下に置かれているカードを指します。「カウンター」はこれに含まれません。

ダイレクトアタック

勝利条件の一つで、プレイヤーへの直接攻撃のことです。
自軍モンスターの攻撃が、相手プレイヤーにモンスターの「攻」スキルを直接当てると勝利が決まります。
「対象のモンスターを攻撃する」スキルのみ、相手プレイヤーに直接攻撃を行なうことができ、「対象のカード」へ攻撃するスキルでは、プレイヤーを攻撃できません。
また、ダイレクトアタック宣言時にオーバーマジックで新たに防衛モンスターが現れた場合、「攻」スキルの対象はプレイヤーから防衛モンスターへ変更されます。複数の防衛モンスターが同時に場に出た場合は、攻撃側が対象モンスターを指定します。

ダメージを与える

対象のモンスターに対し、指定された数値分のダメージを与えます。
対象となるモンスターは、カード効果によるATTACKまたはDEFENCEの指定が無ければ、効果を受けた時のモンスターの表示形式の数値でダメージを受けます。
スキルでの戦闘と異なり、ダメージを与え、数値が０になった時点で対象を破壊できます。

デッキ

ゲームで使用する３７枚のカード束の事です。

ブースト

このゲームでは「ブースト」の宣言でデッキから最初手札の4枚を引きます。「魔力を高める」や「魔力を展開する」と言った意味としての使用になります。

マジックバースト

勝敗条件の１つで、「魔力の暴発」のことです。プレイヤーは手札を７枚まで持つことができ、８枚以上の手札を持った場合、そのプレイヤーの敗北が決まります。
（アバター能力などで変更される場合もあり）

魔力反動

守備表示モンスターを「攻」スキルで攻撃し、攻撃側のATTACK値よりも守備側のDEFENCE値の方が高い場合に発生します。自軍のデッキの上からカード１枚を墓地に送ります。

～　戦術アドバイス　～

デッキの組み方

慣れない内は、デッキの半分はモンスターカードにする事をお勧めします。
初手の手札にモンスターが無く、チャージしても引けなかった場合、
次の相手ターンで直接攻撃を受けることとなります。
ただ、モンスターカードだけでデッキを組んでしまうと、
相手の魔法カードやアーティファクトカードによって、
モンスター単体では手を付けられなくなることになってしまうこともあります。
魔法カードやアーティファクトカードもバランス良く取り入れていきましょう。
「モンスターを場に出した状態からスタートするアバター」を使用するなどして、
最初のターンにモンスターがいる状態で始めることも一つの手です。

初手の基本戦術

最初のターン、先行プレイヤーは『コマンド』を行なう事ができない為、
先行１ターン目は『コマンド』以外の行動に対して行動値を消費することになります。
先行の初手は、基本として二体のモンスターを場に揃えることをお勧めします。
場に１体しかモンスターがおらず、伏せカードもない場合、次の相手ターンで

行動１「魔法などでモンスターを破壊する」
行動２「モンスターを場に出す」
行動３「モンスタースキルでダイレクトアタック」

の流れで、すぐに勝負が決まってしまうこともあります。

スキルとパッシブ

場のモンスターのスキルとパッシブは、しっかり把握した上で交戦しましょう。
特にパッシブは戦闘に大きな影響を与えるものになります。

「飛行」で攻撃が届かなかったり、「耐性」で特定の属性のスキルでは破壊されない、
「先制」で「攻」スキルを先に使用されて攻撃前に倒されてしまったり、等々、、、。
不用意に攻撃を行なうと、逆に負けてしまうことになります。

自軍モンスターが持っているスキルやパッシブによっては、
数値が負けていても相手モンスターに勝てる事も多々あり、
状況をよく見てみると、勝つ手段が見つかるような状況も多くあります。