Summon & Magic e

サモンアンドマジック

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　対決に必要なもの

5p　勝利条件

6p　準備と進行

7p　行動

9p　プレイ共有ルール

10p　カードの種類とアイコン

22p　場に裏面で存在するカード

23p　モンスターの表示形式

25p　モンスターでの戦闘

27p　カード使用とコストの支払い

29p　カード装備と扱い

31p　オーバーマジックとは

35p　サモン＆マジック　ルール用語一覧

38p　戦術アドバイス・制作陣より

2022/05/28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（ショータウン）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。
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。
また、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(デッキ)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、闘いは進化していきます。

4、ゲームの流れ

「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・強化、プレイヤー自身からの魔法による援護を行ない勝利条件の達成を目指します。

～対決に必要なもの～

・３７枚の呪文書（カード）から構成される**魔導書（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１枚まで、
１つのデッキに3枚まで入れる事が出来ます。

・魔術師としての能力となる**『アバターカード』**
（こちらは、使用しなくても遊べます）

・対決の空間となる**プレイフィールドシート（右図）**
カードを置くスペースが有れば遊べます。
詳細については、下記に記載。

プレイフィールドシート

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いつでも確認できます。

③マジックゾーン
魔法カード、アーティファクトカードなどを置く場所です。
これらのカードを発動する際は、一度、ここにカードを置きます。これらのカードは、発動せずに裏側で置く（伏せる）事も出来ます。伏せられたカードは、ゲーム中、いつでも使用する事が出来ます。

④モンスターゾーン
召喚したモンスターを置く場所です。表示形 式は攻撃表示と守備表示の2種類です。攻撃表示はカードを縦に、守備表示はカードを横に置きます。

⑤アクションカウンターゾーン
相手と自分で一つのアクションカウンターを共有します。
カードを3枚置き、一回行動する度に、1枚、相手側にカードを移動させて残りの行動回数（行動値）をお互いに確認します。
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。

⑦フィールド（土地）ゾーン
土地カードは、自軍の『陣地』を指します。
既に自軍の場で土地カードが置かれている時に新しい土地カードを使用する場合は、置かれていたカードを墓地に送り、新しい土地カードを場に置きます。

⑧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時に新しい天候カードを使用する場合、置かれていたカードを墓地に送り、新しい天候カードを場に置きます。

～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での攻撃が相手プレイヤーに直接当たると勝利となります。
相手の場にモンスターが存在する場合、直接プレイヤーを攻撃できません。
モンスターは基本的に自動で「プレイヤーの防衛」を行ないます。

相手の場のモンスターを0にし、自軍のモンスターで相手プレイヤーへの直接攻撃を決めます。
魔法カードで相手モンスターを倒す。自軍モンスターを数多く展開し、攻撃の手数を増やす。
などで、モンスターの攻撃をプレイヤーに通し、「ダイレクトアタック」を決めましょう。

～　マジックバースト　～

魔力容量オーバーの事です。
手札の最大値7枚を超えて8枚以上の手札を持ってしまった時点で敗北になります。

相手の手札が7枚の時にカードを引かせるとバーストとなります。
カード効果で相手にカードを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　～

デッキの残り枚数が0枚になり、自軍または相手のターン終了をむかえた時点で、敗北になります。
「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が引けない」などが起こった場合は、その時点で敗北します。

～準備と進行～

【　対決(ショーダウン)開始準備　】

サモン＆マジックでは、相手と対面して勝負する事を対決【　ショーダウン　】と言います。
ショーダウンの準備として下記の手順に従って進めて下さい。

① 対決相手と挨拶し、各プレイヤーの「アバターカード」の有無を宣言し、
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、**裏向きで場に置きます。**
（＊「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。）

② 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できたら**「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。

③ 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。）

④ 先行と後攻を決めます。（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。

⑤ 自分の使用するデッキをシャッフルします。その後、自分のデッキを3つ～5つほどに分け、
相手プレイヤーに山としてのせる順番を指定して貰い、プレイフィールドの自軍のデッキゾーンに
置きましょう。

⑥ 各々のプレイヤーは**「ブースト」**を宣言し、自分のデッキから初期手札4枚を引き、確認します。

⑦ 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。

【　進行　】

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。

～行動（アクション）～

自軍ターンに行動値を消費し行なえる行動は以下の3種類です。

①　チャージ　　自分のデッキからカードを1枚引く！

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。

②　サモン&マジック　　自分の場にカードを出す！

【サモン】

行動値（アクションポイント）を1消費し、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、後述のP.22「モンスターの表示形式」参照）

【マジック】

行動値（アクションポイント）を1消費し、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。

③　コマンド　　自分の場のモンスターに指示を出し、スキルを使う！

場の自軍モンスターを使い、モンスターのスキルを使用します。

相手プレイヤーや相手モンスターへの攻撃を行なう**「攻」スキル**やモンスター自身が持つ特殊能力**「行」スキル**などがあります。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。**

コマンドは、行動値（アクションポイント）を1消費します。

使用した行動値1につき『攻撃表示』モンスター1体で1回のスキル使用となります。

（「行」スキルの中には、2つ以上の行動値を消費するものもあります。）

1ターン内で1回スキルを使用したモンスターは、同ターン内で「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。

また、**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。**

ーー行動（アクション）補足ーー

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。

ーー行動値を使わない行動ーー

【 表示形式（後述 p.23～）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好きな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（後述 p.31～） 】

行動値を消費する『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 デッキの中を見る行為を含む効果が使用された場合、**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）コストの場合は**召喚前**です。
・魔法カードのコストの場合は、**「アクティベーション」を行なった後、効果の発動前**です。
・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**のタイミングです。

③ 「攻」「行」スキルを使用する際は、**スキルを持つモンスターが攻撃表示である必要があります**。

④ 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。

⑤ 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。

⑥ カウンターとして置かれたカードは、**確認できません**。
カード効果での確認、または墓地へ送られた時に確認できます。

⑦ サモン＆マジックでは、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。

⑧ カード移動の効果（「墓地へ送られず〇〇の下に置く」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。

⑨ サイドカード（サイドデッキから使用されたカード）は、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。

～カードの種類とアイコン～

【　モンスターカード　】

右のような赤いカード枠のカードは、
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

ーー　カードの見方　ーー

① 属性
② カード名
③ 種族
④ 個有スキル
⑤ スキル属性
⑥ スキル使用可能条件マーク(フラッグ)
⑦ パッシブ
⑧ 数値(ATTACK値/DEFENCE値)
⑨ COST 値
⑩ カードナンバー

ーー　各項目について　ーー

① 属性

モンスターは主に下記の7種類の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ます。

（地）　（水）　（炎）　（風）　（雷）　（光）　（闇）

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、同じカード名のカードは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

モンスターは数多くの種族に分別されています。属性同様、カード効果の中には、所属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。

【属性オーブアイコン一覧】

（物） → 『物理』属性の『物理攻撃』を指します。

（地） → 『地』属性の影響を与える『魔法』を指します。

（水） → 『水』属性の影響を与える『魔法』を指します。

（炎） → 『炎』属性の影響を与える『魔法』を指します。

（風） → 『風』属性の影響を与える『魔法』を指します。

（雷） → 『雷』属性の影響を与える『魔法』を指します。

（光） → 『光』属性の影響を与える『魔法』を指します。

（闇） → 『闇』属性の影響を与える『魔法』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。

（ー） → 無属性を指し、直接的に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

各スキルの使用タイミングや条件、種類を指します。
5種類に種別されており、アイコン毎の詳細は下記の通りです。

「攻」スキル

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。

「守」スキル

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ます。
「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

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ます。
使用後、同モンスターでの別スキルの使用や表示形式の変更は出来ません。
行動値のある自軍ターンでのみ発動できます。
＊ 「行⓪」の場合は、プレイヤーの行動値を消費せずに発動できます。

「常」スキル

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

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。

⑦ パッシブ

個有スキルと違い、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なので、パッシブを把握していきましょう。

⑧ 数値

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。
この数値が高いほど、モンスター同士の戦闘では有利になります。

⑨ COST（コスト）

COSTのアイコンには、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**」、数字の前に**『＋』の付いた**「**参照COST**」の３種類が存在します。

（通常COSTアイコン）

（先払いCOSTアイコン）

（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必要になります。**
場に出す前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。

⑩ カードナンバー

モンスターカードだけではなく、「サモン＆マジック」のカードすべてに、認識番号が記されています。

【　EX-S（エクス）モンスターカード　】

モンスターの中でも、条件を満たす事で場に出す
EX-S（エクストラサモン）として場に出せるモンスター
が存在します。
これらの**EX-S（エクス）モンスター**は、
通常のモンスターカードと違い、
行動値の消費では場に出せません。

EX-Sモンスターには、
カード右上にEX-Sアイコンが付いています。

EX-Sアイコン

＊旧カードでは、パッシブ「召喚条件」として
記載されていたカードになります。

また、通常のモンスターカードに
以下の2つの項目が加わっています。

① EX-Sアイコン

② EX-S条件

EX-S（エクス）モンスターカード

ーー項目についてーー

① EX-Sアイコン

EXーSモンスターには、カード右上にEX-Sモンスターである
目印としてEX-Sアイコンが付いています。

② EX-S条件

EX-Sモンスターは、『EX-S条件を満たす事』で場に出せます。
場に出すための必要なスキルや効果、モンスターの指定が記載されています。
EX-Sモンスターを場に出す際は、場に出す行為自体に行動値は消費しません。
場に出すためのスキルの使用に行動値を消費する事があります。

【　魔法カード　】

右のような青いカード枠のカードは、
魔力を込められ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、表記に右の図の
ような違いがあります。

「使い切り」や「設置」する魔法カード

「装備する」魔法カード

ーー　カードの見方　ーー

① 属性
② カード名
③ 種別
④ 発動（アクティベーション）
⑤ カード効果
⑥ COST値
⑦ 追加スキル
⑧ 追加パッシブ
⑨ 加算数値（ATTACK値/DEFENCE値）

ーー　各項目について　ーー

① 属性

モンスター同様、魔法カードも属性が分別されます。

② カード名

モンスターカード同様、同名カードは同じカードとみなし、各デッキに3枚まで入れることができます。

③ 種別

魔法カードは「攻撃」「防御」「魔力操作」「戦闘補助」など、様々な種別に分類されます。
カード効果の中には種別を指定して効果を発揮するものがあり、それらの効果の使用の際に参照します。
また、モンスターカード同様、中には「レジェンド」という種別のカードも存在します。
デッキに投入できる種族・種別「レジェンド」のカードは3枚までで、同名カードの「レジェンド」は2枚以上は投入できません。

④ 発動（Activation）

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。

⑤ カード効果

発動条件を満たし、発動した時に使用できるカード効果です。

⑥ COST値

モンスターカードと同様になりますが、魔法カードのCOSTは全て「先払いアイコン」になり、
カードの発動時にCOSTを支払います。
魔法カードを伏せて場に出す際は、カードの発動時にCOSTを支払います。
魔法カードは、**④の発動（Activation）を行なった後に、COSTの支払い処理を行ないます。**

⑦ 追加スキル

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が「コマンド」で使用します。

⑧ 追加パッシブ

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応されます。
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。

⑨ 加算数値（ATTACK値/DEFENCE値）

この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。

【 アーティファクトカード 】

白いカード枠のカードは、
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、
使用する時は、行動値を消費したプレイヤー行動
「サモン＆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。

魔法カード同様、場に設置するものと装備するもので
書式に違いがあります。

アーティファクトカード

ーー カードの見方 ーー

「装備する」アーティファクトカード

① **カード名**
② **種別**
③ **発動（アクティベーション）**
④ **カード効果**
⑤ **追加スキル**
⑥ **追加パッシブ**
⑦ **加算数値（ATTACK値/DEFENCE値）**

ーー 各項目について ーー

① カード名

モンスターカード同様、同名カードは同じカードとみなし、
各デッキに3枚まで入れることができます。

② 種別

アーティファクトカードは「武器」「盾」「鎧」「設置」「罠」など、様々な種別に分類されます。
カード効果の中には指定の種別をデッキから手札に加えるなど、種別を指定する効果があり、
それらの効果の使用の際に参照します。
また、アーティファクトにも「レジェンド」カードが存在します。

③ 発動（Activation）

このカードの効果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。

④ カード効果

発動条件を満たし、発動した時に使用できるカード効果です。

⑤ 追加スキル

魔法カード同様、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が「コマンド」で使用します。

⑥ 追加パッシブ

魔法カード同様、装備したモンスターに追加されるパッシブです。

⑦ 加算数値（ATTACK値/DEFENCE値）

この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。

ーー アーティファクトカードの使用について ーー

アーティファクトカードは、墓地に送って使う消費するカードの他、「場に設置する」ものや
「モンスターの下に置く」もの等があります。モンスターの下に置くことを「装備する」と言います。
（後述 p.29「カード装備と扱い」参照）
アーティファクトカードの装備は、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。
「種別：武器（剣）」のカードが装備されたモンスターに、新たに「種別：武器（槍）」のカードは、
同じ「種別：武器」になるので、重複して装備できません。

【　土地カード　】

黄色カード枠のカードは、
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。
使用する時は、行動値を消費したプレイヤー行動
「サモン＆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、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。

土地カード

ーー　カードの見方　ーー

① **カード名**
② **種別**
③ **発動（アクティベーション）**
④ **カード効果**

ーー　各項目について　ーー

上記①～④は、他のカードと同様で、説明が重複してしまうので、ここでは割愛いたします。

【　天候カード　】

緑色のカード枠のカードは、
天候を操り召喚する呪文書
『天候カード』になります。
使用する時は、行動値を消費したプレイヤー行動
「サモン＆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、全プレイヤー共有で
相手プレイヤーを含む全体の場に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。

天候カード

ーー　カードの見方　ーー

① **カード名**
② **種別**
③ **発動（アクティベーション）**
④ **カード効果**

ーー　各項目について　ーー

上記①～④は、他のカードと同様で、説明が重複してしまうので、ここでは割愛いたします。

【　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。

使用する事によって、呪文書（カード）を使用する際の
メリットやデメリットを付加し、よりデッキの戦術幅を
広げることが出来ます。
ただし、アバターを使用することで、
対決相手に戦術を予想されてしまうこともあるので、
デメリットの一つになってしまうこともあります。

アバターカード

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。

ゲーム開始前に、使用を宣言して使用します。
（詳しくは、p6～「準備と進行」を参照）

ーー　カードの見方　ーー

①属性

モンスター同様、アバターとしてのプレイヤーの属性が表記されます。

②カード名

主に、プレイヤーの魔術師としての職業や特徴を指します。

③アバタースキル効果

アバターカードを使用した際の効果です。

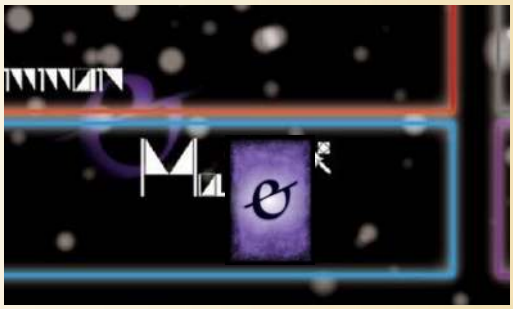
～場に裏側で存在するカード～

「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。

①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。

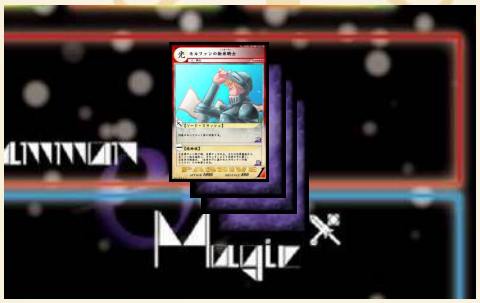
②伏せてある魔法カード



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、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。

③カウンター

場に存在するカードの下に、裏側で置かれています。
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。



～モンスターの表示形式～

場のモンスターは、基本下記の様な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。
モンスターの表示形式での違いは、以下の通りです。

《 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**。

※ 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。
また、ターン内に表示形式を変更したモンスターは、そのターン中は表示形式を変更できません。

【裏側表示のモンスター】

特殊な表示形式として、裏側でモンスターゾーンにモンスターが置かれる場合があります。
他のカードの効果で、召喚方法を「裏側で場に置く」など指定された場合のみ裏側表示でモンスターを場に置くことが可能で、おもて表示になるまで正体は分かりません。
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。

ーー裏側モンスターの効果処理についてーー

（ADVコストの支払い（後述 p.28「カード使用とコストの支払い」参照）について）

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。

（全体に効果を与えるスキル・カード効果を受ける時について）

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。

（使用したカードの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。

（パッシブ「飛行」「海中潜伏」「地中潜伏」などがある場合）

裏側表示モンスターを「攻」スキルの対象に指定し、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、**「攻撃宣言」は無効になりません。**そのまま戦闘を続行しますが、攻撃が届かない場合は「攻」スキルは不発となり、スキル対象は破壊されません。『一回の行動を消費してしまう』ことになります。

また、おもて表示になった攻撃表示のスキル対象のATTACK値が高く、相手が一方的に攻撃が行なえる場合は、**「相手モンスターの応戦」が可能となり、**こちらのモンスターが破壊されることもあります。

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～

サモン＆マジックでは、行動『コマンド』（本書p7参照）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、プレイヤーへのダイレクトアタックとなり、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。

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。

攻撃表示の場合は相手モンスターのATTACK値を、守備表示の場合はDEFENCE値を自分のモンスターのATTACK値と比べて判定します。

交戦の流れは、下記の①～⑤の手順で処理します。

① 攻撃側が行動『コマンド』により自軍モンスターを指定し、「攻」スキルの使用を宣言する。

② 「攻」スキルの対象に指定されたモンスターが攻撃表示の場合、応戦側は「応戦（反撃）」で「攻」スキルの使用の有無を決定する。
（※ 応戦側に「攻」スキルが無い、または守備表示の場合は、応戦不可。）
また、応戦時の「攻」スキルの使用は、『コマンド』扱いになりません。

③ 参照数値を見比べ、数値の低いモンスターを破壊する。

④ 場で破壊された攻撃表示モンスターのコストの支払い処理を行なう。

⑤ 破壊されたカードを墓地へ送る。

※ 先行1ターン目のみ、プレイヤーは「コマンド」を行なえません。

ーー交戦後の処理ーー

戦闘処理を終え、モンスターの戦闘の勝敗が決まった後、その勝敗によって攻撃側と応戦側で行なう処理となります。

【 「攻」スキルで攻撃表示モンスターを攻撃した場合 】

（勝ち）

交戦対象となった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の支払いを行ない、破壊されたモンスターを墓地へ送ります。

（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、交戦対象が「攻」スキルを使わず、応戦しなかった場合は、お互いのモンスターは破壊されません。

（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る。ただし、交戦対象が「攻」スキルを使わず、応戦しなかった場合は、交戦対象のみ破壊となる。

【 「攻」スキルで守備表示モンスターを攻撃した場合 】

（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。

（負け）

「攻」スキルを使用した自軍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破壊されず、場に残ります。

※ 「魔力反動」は、ATTACK値よりもDEFENCE値が高い場合のみ発生します。
DEFENCE値は低いがパッシブで破壊されない。ATTACK値とDEFENCE値が同じなどの場合、「魔力反動」は発生しません。）

（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。

ーー複数のモンスターを対象として攻撃を行なう場合ーー

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、
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それぞれの応戦行動を選択します。
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で、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ます。
6、破壊されたモンスターを墓地へ送ります。

ーー「カードへの攻撃」についてーー

「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。)

また、「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。**

ーーダイレクトアタックの際にモンスターが現れた時ーー

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。

ーー「攻」スキルの対象がいなくなった場合ーー

「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**。

～カード使用とコストの支払い～

コストの支払いについては、下記の2つがあります

① 自軍が使役する攻撃表示モンスターの破壊時。
② ADVコストのカード使用時。

それらの詳細については下記の通りです。

【 『攻撃表示モンスターの破壊時』のコスト払い 】

モンスターの破壊時は、下記の3つに分かれます。

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

モンスターが破壊され、何らかの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**。
『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。

【 『ADVコストのカード使用』のコスト払い 】

ADV（先払い）コストは、カードの発動時に支払いが発生します。
ADVコストは、「モンスター召喚」と「魔法カードの発動」があり、手順はそれぞれ下記の通りです。

〈ADVコストモンスターの召喚時〉 手順 ①**コストを払う**
②モンスターを場に出す。

〈魔法カードの発動時〉 手順 ①魔法カードを場に出し、「アクティベーション」を行なう。
②**使用した魔法カード分のコストを支払う**。
③魔法カードの効果を使用する。

～カード装備と扱い～

【　カード装備とは　】

このゲーム「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（カードとして扱わない）「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。

【　場に重ねられたカードの扱い　】

ーー　装備カードの扱い　ーー

カードを装備する際、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

・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

「速射弓」は不発となり
墓地へ送られます。

ーー　コストの支払い　ーー

　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。

コスト支払い　実例

「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）

総支払いコスト　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）

総支払いコスト　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。

～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のみ使用権があります。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の行動に対してオーバーマジックを使用できます。

（オーバーマジックの処理タイミング）

オーバーマジックを発動した場合、**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順に**効果処理を行ないます。発動順によって結果が異なる事もあります。

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。

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。**

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

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。

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になっており、「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**。

と、例①と同じカードを使用しても異なる結果となる。

～～　オーバーマジックの使用タイミング　～～

【相手ターンでのオーバーマジック】

相手ターン中は、下記のタイミングで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発動できます。

①相手の『チャージ』『サモン＆マジック』『コマンド』などの行動に対して。

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』

※①相手の応戦時の「攻」スキルの使用は、『コマンド』扱いにならない為、オーバーマジックを使用できません

※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。

【自軍ターンで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。ただし、オーバーマジックとして、モンスターのコマンドは使用できません。

オーバーマジックは、プレイヤー自身が行なう行動であり、オーバーマジックを使用できるのは、プレイヤー自身のみとなります。

～～　オーバーマジックでの注意点　～～

1、オーバーマジックの宣言が行えないもの

①カードの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」という効果内の「破壊」と「〇〇」の間でオーバーマジック等）

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。

④相手モンスターの応戦での「攻」スキルの使用に対して。

2、モンスターの個有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、そのスキルは無効になります**。

3、オーバーマジック処理中の「時」スキル効果

オーバーマジック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。

～サモン＆マジック　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」（もしくは「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」（もしくは「セット」）
ショーダウンで使用するアバターカードを裏向きで場に置きます。ショーダウン開始準備で、一番初めに行ないます。

「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、『「攻」撃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(アクションポイント)」
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」「コマンド」で各1ポイントを消費しますが、中には行動値を消費して効果を発揮する「行」スキルなどもあります。

「コスト」
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。

「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ATTACK値、総DEFENCE値」
総〇〇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。

「ターンプレイヤー」
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出来ます。
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。
効果のダメージ数値が対象モンスターの数値以上だった場合、対象モンスターを破壊します。
効果のダメージ数値が対象モンスターの数値未満だった場合は、対象モンスターに変動はありません。

「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「魔力を高める」や「魔力を展開する」と言った意味になります。魔力＝デッキですので、「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。

「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、または攻撃表示モンスターを攻撃した際、応戦されずに相手のATTACK値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～

カードゲームを遊ばれた事の無い方は、苦戦されることも多くあると思います。
そこで、ショーダウンでより深く遊ぶためのアドバイスを下記にいくつか記載したいと思います。
より深い戦術を展開していく事で、より深い心理戦と読み合いを楽しめる事になり、
「サモン＆マジック」を更に楽しめるようになります。

～　アドバイス①　～

「デッキの組み方」

慣れない内は、デッキの半分ほどの枚数はモンスターカードにする事をお勧めします。

最初のターンにモンスターカードが手札に無く、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て負けてしまいます。

ただし、モンスターカードだけでデッキを組んでしまっても、相手の魔法カードやアーティファクトカードで簡単にモンスターを倒され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をバランス良く取り入れていきましょう。

また、「モンスターを場に出した状態からスタートできるアバターカード」を使用するなどして、最初のターンにモンスターがいない状態を作らないのも一つの手です。

～　アドバイス②　～

「初手の戦術を考える」

最初のターン、先行プレイヤーは「コマンド」を行なえません。ですので、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。

その中で、モンスター1体をサモン（召喚）した上で、チャージする人もいれば、さらにモンスターを召喚する、魔法カードを伏せる、と言った行動ができます。

相手の場にモンスターが2体いる状況で、自軍モンスターが1体しかおらず、どちらかに数値が負けている。こういう場面の場合、場にもう1体モンスターを召喚するか、場にモンスターでの戦闘に影響を与える魔法カードを伏せておくか、どちらかを行なわなければ、ほぼ負けてしまいます。

先行プレイヤーの行動によって、「いつも通り」等といった決まった行動を取る事は出来ないので、その場の状況判断が大切です。

～　アドバイス③　～

「モンスター同士の交戦前に、しっかり相手のスキルとパッシブを確認する」

特にパッシブは、しっかり把握した上で、交戦しましょう。

パッシブはほぼ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」で自軍モンスターの攻撃が効かなかったり、「先制」でこちらが「攻」スキルを使用する前に倒されてしまったり、等々、、、。不用意に攻撃を行なうと、逆にモンスターが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。

～制作陣より～

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。