

デュエル・マスターズ非公式変種ゲームルール Ver. 1.3

最終更新日 2017年6月25日

もくじ

- 0. はじめに
- 1. ゲームの基本
 - 100. ゲームに必要なもの
 - 101. プレイヤー
 - 102. 勝利条件
 - 103. コントロール
 - 104. トークン
- 2. カードタイプ
 - 201. 計略
 - 202. 次元
 - 203. 現象
- 3. ゾーン
 - 301. 統率領域
- 4. ターンの構造
 - 401. マナチャージステップ
 - 402. メインステップ
- 5. その他のルール
 - 501. キーワード処理
 - 502. 状況起因処理
 - 503. コピー

6. 多人数戦ルール

600. 総則

601. 「影響範囲限定」選択ルール

602. 「隣接への攻撃」選択ルール

603. 「クリーチャー配置」選択ルール

604. 「共有チーム・ターン」選択ルール

605. 「無差別戦」変種ルール

606. 「ペンタゴン」変種ルール

607. 「大乱闘戦」変種ルール

608. 「双頭戦」変種ルール

609. 「皇帝戦」変種ルール

610. 「タワーデュエル」変種ルール

7. カジュアル変種ルール

700. 総則

701. 「DMEDH」変種ルール

702. 「魔王戦」変種ルール

703. 「次元戦」変種ルール

0. はじめに

000. この文書の目的

000. 1. この文書はデュエル・マスターズの非公式変種ルールにおける細則をまとめたものです。変種ルールでプレイするプレイヤーが、より詳しい内容を知りたいときや、実際のゲーム中に出た疑問を解決するとき役立ちます。

001. 変種ルールの法則

001. 1. 変種ルールが適用されるゲームにおいて、変種ルールが総合ゲームルールに直接矛盾しているときは、変種ルールが優先されます。その特定の状況に適用されるルールだけを無視します。

002. 通し番号

002. 1. 非公式変種ゲームルールの通し番号の横に総合ゲームルールの通し番号が併記されている場合があります。非公式変種ルールが総合ゲームルールのどの箇所に仮想的に追加されているのか知るのに役立ちます。

1. ゲームの基本

100. ゲームに必要なもの

100.1 (総合ルール 100.1a). 3人以上でのプレイヤーで開始されるゲームのことを多人数と
いいます。

100.2 (総合ルール 100.2a). 変種ルールによっては、それぞれの変種ルールに従ってデッ
キを構築します。

100.3 (総合ルール 100.4). 変種ルールによっては、トークンを示す小さな物を必要としま
す。

100.4 (総合ルール 100.5). 「大乱闘戦」変種ルールでは、ターンマーカーを示す物を必要
とします。

100.5 (総合ルール 100.6). 「魔王戦」変種ルールでは、デッキとは別に、計略からなる計
略デッキを必要とします。

100.5 (総合ルール 100.7). 「次元戦」変種ルールでは、デッキとは別に、次元と現象から
なる次元デッキと次元ダイスを必要とします。

101. プレイヤー

101.1 (総合ルール 102.3). チームによる多人数戦においては、同じチームに属する他の
プレイヤーはチームメイトであり、同じチームに属さないプレイヤーは対戦相手です。

102. 勝利条件

102.1. ゲームの勝利条件は以下のとおりです。

102.1a(総合ルール 104.2d) 多人数戦においては、ゲームに残っているプレイヤー1人
から見た対戦相手全員がゲームから除外された場合、その残っているプレイヤーが勝
利となります。

102.1b(総合ルール 104.2e) チームによる多人数戦においては、少なくとも1人のプレ
イヤーがゲームに残っているチームから見て他のチーム全てがゲームから除外された
場合、その残っているプレイヤーのいるチームの勝ちとなります。勝ちとなったチ
ームのプレイヤーは、そのプレイヤー自身が負けになっていたとしても、全員が勝ちとな
ります。

102.1c(総合ルール 104.2f) 「皇帝戦」変種ルールにおいては、皇帝がゲームに勝った
チームの勝ちとなります。

103(総合ルール 116). コントロール

103. 1. カードを誰が使えるかを表すことをコントロールと呼びます。

103. 1a カードの能力の選択や攻撃を決定できるのは基本的にそれをコントロールしているプレイヤーのみです。

103. 1b カードや能力のコントロールを有するプレイヤーをコントローラーと呼びます。

103. 2. カードのコントロールは、バトルゾーンにあるクリーチャー、クロスギア、ウェポン、フォートレス、鼓動、フィールドコアと唱えられた呪文、シールドゾーンの城、誘発型能力と起動型能力について考慮されます。

103. 2a クリーチャー、クロスギア、ウェポン、フォートレス、鼓動、フィールド、コアのコントローラーは、そのカードをバトルゾーンに出したプレイヤーです。

103. 2b 呪文のコントローラーは、その呪文を唱えたプレイヤーです。

103. 2c 城のコントローラーは、その城を要塞化したプレイヤーです。

103. 2d 誘発型能力は、その誘発型能力が誘発した時点での、能力の持ち主であるカードのコントローラーです。

103. 2e 遅延誘発型能力は、その能力の解決時のコントローラーがコントロールします。

103. 2f 起動型能力のコントローラーは、その起動型能力を起動したプレイヤーです。

103. 3. 通常、自分がコントロールしているカードは「自分の」と表され、対戦相手がコントロールしているカードは「相手の」と表されます。

103. 4. 「多人数戦ルール」や「変種ルール」によっては、バトルゾーンにあるカードのコントロールが別のプレイヤーにコントロールされる場合があります。

103. 4a 元々のコントローラーでないプレイヤーにコントロールされているカードが、バトルゾーンから別のゾーンに移動した場合、元々のコントローラーの該当のゾーンに移動します。

103. 4b クロスギアやウェポンといった、クリーチャーについているカードのコントローラーは独立に定まります。一方のコントロールが移動しても、それにつられて他のもののコントロールが移動するということは起こりません。

例：クロスギアをクロスしたクリーチャーのコントロールが移動した場合でも、そのクロスギアのコントローラーのターンのメインステップ中に、自分のクリーチャーにクロスすることができる。

例：《バジュラズ・ソウル》をクロスしたクリーチャーのコントロールが対戦相手に移動し、そのクリーチャーが攻撃した場合、「これをクロスしたクリーチャーが攻撃する時、相手のマナゾーンからカードを2枚まで選び、持ち主の墓地に置く。」という効果は、《バジュラズ・ソウル》のコントローラーから見た対戦相手のマナゾーンからカードを選ぶ。

104 (総合ルール 117). トークン

104.1 効果によってトークンがバトルゾーンに出ることがあります。トークンとは、カードによって表現されていないクリーチャーを表現するために用いるマーカーのことです。

104.2 トークンはカードではありませんが、バトルゾーンにある間、カードと同じように扱われます。

104.2a トークンは、バトルゾーンにあるカードを参照する効果の影響を受けます。

104.2b バトルゾーンにあるカードとトークンの総称を「パーマネント」と表現することがあります。

104.3 トークンのコントローラーは、それをコントロール下でバトルゾーンに出したプレイヤーです。

104.4 トークンを生成する呪文や能力がトークンの特性の値を定める場合、その値はトークンのテキストになります。この方法で定められた特性値は、カードにおいて記載されている値と同等に機能します。たとえば、これによって定められた特性値はトークンのコピー可能な値です。トークンは、それを生成した呪文や能力によって与えられていない特性を持ちません。

104.4a トークンを生成する呪文や能力が、そのトークンのカード名とサブタイプを定めます。特に書かれていない限り、トークンのカード名は、そのサブタイプと同じです。例えば、ゴースト/ヒューマノイド・クリーチャー・トークンはゴースト/ヒューマノイドというカード名であり、種族はゴーストとヒューマノイドとなります。トークンがバトルゾーンに出た後では、カード名が変わってもサブタイプは変わりません。その逆も同じです。

104.4b カードの効果がトークンを生成する場合、何らかの効果によってそのトークンの特性のうち1つ以上を持つものがバトルゾーンに出ることができなくなっていたら、そのトークンは生成されません。

104.5 バトルゾーン以外の領域に存在するトークンは消滅します。これは状況起因処理です。(トークンが領域を移動した場合、消滅する前にそれによる誘発型能力は誘発します)

104.6 バトルゾーンを離れたトークンは、他の領域に移動することもないし、バトルゾーンに戻ることもありません。そのようなトークンが領域を変更しようとする場合、その代わりに現在の領域にあり続け、次に状況起因処理をチェックする時点で消滅します。

2. カードタイプ

201(総合ルール 309). 計略

- 201.1. 「魔王戦」変種ルールでは、計略を用います。
- 201.2. 計略はゲームの間、計略デッキの一部である間も、表向きである間も、統率領域にあり続けます。計略が統率領域を離れる場合、それは統率領域にあり続けます。
- 201.3. 計略には文明とサブタイプは存在しません。
- 201.4. 計略には常在型能力、誘発型能力、起動型能力が存在します。計略が表向きで統率領域にある限り、その常在型能力はゲームに影響を及ぼし、誘発型能力は誘発でき、起動型能力は起動されます。
- 201.5. 計略のコントローラーはそれを統率領域においてゲームを始めたプレイヤーです。
- 201.6. 計略が統率領域で表向きになり、待機していた誘発イベントを全て解決した時、その計略は裏向きになり、コントローラーの計略デッキの一番下に置かれます。これは状況起因処理です。

202(総合ルール 310). 次元

- 202.1. 次元は、「次元戦」変種ルールにおいてのみ用います。
- 202.2. 次元は、次元デッキの中にある間も、また表向きになっている間も、ゲームの間統率領域にあり続けます。プレイヤーが使うことはできません。次元が統率領域を離れる場合、それは統率領域に残り続けます。
- 202.3. 次元には文明とサブタイプは存在しません。
- 202.4. 次元は任意の数の常在型能力、誘発型能力、起動型能力を持ちえます。次元が統率領域で表向きである間、常在型能力はゲームに影響を及ぼし、誘発型能力は誘発可能となり、起動型能力は起動可能となります。
- 202.5. 表向きの次元のコントローラーはその時点でのターン・プレイヤーによってコントロールされています。しかし、現在のコントローラーがゲームを離れる場合、ターン順で次になる、ゲームを離れないプレイヤーがコントローラーとなり、その後で元のコントローラーはゲームを離れます。新しいコントローラーは、そのプレイヤーがゲームを離れるか、あるいは他のプレイヤーがターン・プレイヤーになるまでの間、指定されたままとなります。

202.6. 次元は、「あなたが{C}を出すたび」という誘発型能力を持ちます。これは「C能力」と呼ばれます。それらは左側にある{C}で示されていますが、そのシンボル自体にルール上の意味はありません。

203(総合ルール 311). 現象

203.1. 現象は、「次元戦」変種ルールにおいてのみ用います。

203.2. 現象は、次元デッキの中にある間も、また表向きになっている間も、ゲームの統率領域にあり続けます。プレイヤーが使うことはできません。現象が統率領域を離れる場合、それは統率領域に残り続けます。

203.3. 現象には文明とサブタイプは存在しません。

203.4. 表向きの現象のコントローラーはその時点でのターン・プレイヤーによってコントロールされています。しかし、現在のコントローラーがゲームを離れる場合、ターン順で次になる、ゲームを離れないプレイヤーがコントローラーとなり、その後で元のコントローラーはゲームを離れます。新しいコントローラーは、そのプレイヤーがゲームを離れるか、あるいは他のプレイヤーがターン・プレイヤーになるまでの間、指定されたままとなります。

203.5. 現象カードはそれに遭遇したときに誘発する誘発型能力を持ちます。「あなたが[このカード]に遭遇したとき」とは、あなたがこのカードを次元デッキから取って表向きにしたとき、という意味です。

203.6. 現象が統率領域で表向きであり、全ての誘発能力の解決が終わった時、コントローラーは跳躍します。これは状況起因処理です。

3. ゾーン

301 (総合ルール 408). 統率領域

301.1. 統率領域は、特別に定められた、ゲーム全体に影響を及ぼす効果を持つカードだけが置かれるゲームの場所です。

301.2. 各カジュアル変種ルールにおいて、指定されたカードを統率領域に置いた状態でゲームを始めます。それらの変種ルールにはそれらのカードに関するルールがそれぞれ存在します。

301.3. カジュアル変種ルールにおいて、ゲーム開始時に特定のゾーンに置く能力を持つカードを統率領域に置くとき、カードの能力で置かれるゾーンには置かず、統率領域に置いてゲームを始めます。

4. ターンの構造

401. マナチャージステップ

401.1(総合ルール 503.1a)「タワーデュエル」変種ルールにおいて、各プレイヤーは自分の1番最初のターンに、必ずチャージします。

402. メインステップ

402.1(総合ルール 504.3)「魔王戦」変種ルールにおいて、魔王はメインステップの1番最初に、統率領域にある計略デッキの1番上を実行中にします。

402.2(総合ルール 504.4)「次元戦」変種ルールにおいて、ターン・プレイヤーは、自分のメインステップの間なら、そのプレイヤーは次元ダイスを振ることができます。そのプレイヤーは、この処理を行なうためのコストとして、そのターンにこの処理を既に行なった回数に等しいだけのマナを支払います。

5. その他の処理

501. キーワード処理

501.1 (総合ルール 701.29). 実行中にする。

501.1a 「魔王戦」変種ルールのゲーム中の計略だけが、実行中にされます。魔王だけが計略を実行中にすることができます。

501.1b 計略を実行中にするとは、それを自分の計略 デッキの一番上から取り除き、表向きにすることです。

501.1c 計略は同時に1枚しか実行中にはなりません。プレイヤーが複数の計略を実行中にするように指示された場合、そのプレイヤーはその回数だけ計略を1枚ずつ実行中にします。

501.2 (総合ルール 701.30). 跳躍する

501.2a 「次元戦」変種ルールの間にも、プレイヤーは跳躍し得ます。

501.2b 跳躍するとは、表向きの次元や現象をそのコントローラーの次元デッキの一番下に裏向きで置き、次元デッキの一番上にあるカードをそのデッキからよけて表向きにします。

501.2c プレイヤーは跳躍能力の結果として、あるいは現象の誘発型能力が解決されたことによって、あるいはカードの効果によって跳躍します。

501.2d 次元が表向きになったら、プレイヤーがその次元に跳躍したといえます。次元が裏向きになったら、プレイヤーがその次元から跳躍したといえます。これは現象についても同じです。

501.2e カードによっては「プレインズウォークする」と表現されることがあります。

502. 状況起因処理

502.1 状況起因処理には、以下の物があります。

502.1a (総合ルール 703.4l) カードのコピーがバトルゾーン以外の領域にある場合、それは消滅する。

502.1b (総合ルール 703.4m) トークンがバトルゾーン以外の領域にある場合、それは消滅する。

502. 1c(総合ルール 703. 4n) 「双頭戦」変種ルールにおいて、チームのシールドがない状態でダイレクトアタックを受け、ブロックできなかつたらそのチームの負けとなる。

502. 1d(総合ルール 703. 4o) 「DMEDH」変種ルールにおいて、統率者がバトルゾーンからバトルゾーン以外のゾーンに置かれたとき、プレイヤーはそれを統率領域に戻すことができる。

502. 1e(総合ルール 703. 4p) 「DMEDH」変種ルールにおいて、両面がセルでないクリーチャーの超次元統率者が統率領域、バトルゾーン、墓地、手札以外のゾーンにあれば、統率領域に置かれる。

502. 1f(総合ルール 703. 4q) 「魔王戦」変種ルールにおいて、計略が統率領域で表向きになり、待機していた誘発イベントを全て解決した時、その計略は裏向きになり、コントローラーの計略デッキの一番下に置かれる。

502. 1g(総合ルール 703. 4r) 「次元戦」変種ルールにおいて、現象が統率領域で表向きであり、全ての誘発能力の解決が終わった時、跳躍する。

503(総合ルール 704). コピー

503. 1. カードの「コピー」にする能力が存在します。また、他のカードのコピーであるトークンをバトルゾーンに出す効果も存在します。

503. 2. コピーをする場合、そのコピーは、元のカードの特性のコピー可能な値を得ます。カードの「コピー可能な値」とは、カードに記載されている値(カード名、コスト、カードタイプ、サブタイプ、ルール文章、パワー、マナシンボル)のことです。位相はコピーされません。

503. 3. コピーのコピー可能な情報は、そのコピーによって修整されたコピーされた情報です。そのコピーを他の能力によってコピーした場合には、新しいコピー可能な情報を使います。

503. 4. カードをコピーするとき、そのカードに関して行なわれた選択はコピーされません。あるカードが他のカードのコピーとしてバトルゾーンに出る場合、そのカードのコントローラーが、全ての「バトルゾーンに出た時」の選択を行いません。

例：《名も無き神人類》のコピーがバトルゾーンに出た時、このコピーは、《名も無き神人類》の行なっていた選択についてはコピーしないで、コピーのコントローラーが改めてその選択を行なう。

503. 5. G・リンクしているカードをコピーする場合、リンクに含まれているカードのうち1枚のコピー可能な値だけをコピーします。

503. 6. 両面カードをコピーする場合、その時点で表になっている側の面のコピー可能な値だけをコピーします。

503.7. コピー効果の中には、コピーすることに修正を加えたり例外を設けたりするものがあります。

503.7a コピー効果の中には、コピーの一部として特性を修整するものがあります。その特性の最終的な値が、そのコピーの持つコピー可能な値となります。

503.8. カードのコピーがバトルゾーン以外の領域にある場合、それは消滅します。これは状況起因処理です。

6. 多人数戦ルール

600. 総則

600.1. 多人数戦とは、3人以上のプレイヤーによって行なわれるゲームのことです。この章では、多人数戦で用いられる選択ルールを取り上げます。

600.2. これらのルールは多人数戦一般に選択できる選択ルールと、さまざまな変種ルールからなります。

600.3. 2人対戦と異なり、多人数戦では1人もしくは複数のプレイヤーがゲームから除外されても続けることができます。

600.3a プレイヤーがゲームから除外されたら、そのプレイヤーのカードは全てゲームから除外され、そのプレイヤーにコントロールを与えている効果は終わります。これは状況起因処理ではなく、プレイヤーがゲームから除外されたらすぐに発生します。ターン・プレイヤーがゲームから除外される場合、ゲームに残っている、ターン順で次のプレイヤーにターンが移動します。

600.3b ゲームに残っているプレイヤーにあるカードのコントロールを与える効果が終わった時点で、そのカードのコントローラーをゲームに残っている他のプレイヤーに与える効果が存在しない場合、そのカードをバトルゾーンに出したプレイヤーがすでにゲームを離れていたなら、そのカードは消滅します。これは状況起因処理ではなく、この処理はそのコントロール変更効果が終わった瞬間に発生します。

600.3c ゲームから除外されたプレイヤーのカードがいずれかのゾーンに生成される場合、そのカードは生成されません。ゲームから除外されたプレイヤーがコントロールする誘発型能力が待機する場合、それは待機されません。

600.3d 効果がゲームから除外されたプレイヤーに割り振られる場合、その効果はただ割り振られません。

600.3e 何らかのカードが、ゲームから除外されているプレイヤーに選択を求める場合、そのカードのコントローラーは別のプレイヤーを選んで選択を行なわせませす。元の選択がカードのコントローラーの対戦相手によって行なわれていた場合、可能なら、そのプレイヤーは他の対戦相手を選びます。

600.3f 何らかの効果が特定のプレイヤーの情報を必要とする場合、その効果はそのプレイヤーがゲームに残っている場合は現在の値を用います。そうでない場合、その効果はそのプレイヤーがゲームから除外される直前の、最後の情報を用います。

600.3g プレイヤーが自分のターンの間にゲームから除外される場合、そのターンはターン・プレイヤーがいない状態で継続されます。その代わりに、状況に応じて、ターン順で次のプレイヤーの待機中の効果が解決されるか、フェイズやステップが終了します。

600. 3h プレイヤーがゲームから除外されたとき、そのプレイヤーの次のターン、あるいはそのターン内のいずれかの瞬間まで持続する継続的効果は、そのターンが始まるはずだった瞬間まで残ります。即座に終了するわけでもなければ、永続するわけでもありません。

600. 4. 2 人対戦とは異なり、効果の解決が効果ごとに異なる場合があります。

600. 4a 対戦相手や対戦相手のカードを参照または対象とする常在型能力は対戦相手全員を参照または対象にし、呪文能力、誘発型能力、起動型能力は対戦相手から1人を選択して解決します。

例：《偽りの名 ナンバーナイン》がバトルゾーンにいるとき、対戦相手全員が呪文を唱えることができない。

例：《超轟速 マツハ55》は、シールドが2枚以下の対戦相手が1人でもいれば破壊されない。

例：《ロスト・ソウル》を唱えたとき、対戦相手の中から1人を選んで効果を解決する。

600. 4b 対戦相手や対戦相手のカードを参照または対象とする呪文能力、誘発型能力、起動型能力は別々の対戦相手に効果を振り分けることができません。

例：《破壊者 シュトゥルム》の効果で、Aのクリーチャーを選択した場合、Bのクリーチャーを選択することはできない。

例：《ガンヴィート・ブラスター》の効果でAのクリーチャーを破壊した場合、Bの手札を捨てさせることはできない。

例：《真実の名 ホワイト・オブ・ライオネル》の効果でAの手札を参照した場合、マナゾーンとシールドもAを参照する。

例：《時の革命 ミラダンテ》の効果でAのクリーチャーがタップした場合、そのクリーチャーは次のAのターン開始ステップにアンタップしない。

600. 4c プレイヤーを指定しない呪文能力、誘発型能力、起動型能力は別々のプレイヤーに効果を振り分けることができます。

例：《アクア・ナルトサーファー》の効果でAのクリーチャーとBのクリーチャーを1体ずつ手札に戻すことができる。

600. 4d 独立した複数の誘発型能力やカードの効果は、別々の対戦相手に振り分けて選択することができます。

例：《神滅恐皇グールギヌス》の効果でAのシールドをブレイクし、Bのクリーチャーを破壊することができる。

例：《超次元ボルシャック・ホール》の効果で《ブーストグレンオー》をバトルゾーンに出したとき、《超次元ボルシャック・ホール》の効果で A のクリーチャーを破壊して、《ブーストグレンオー》の効果で B のクリーチャーを破壊することができる。

600. 4e 複数のプレイヤーの誘発型能力が同時に待機した場合、ターン・プレイヤーから処理を行い、ターンの順番の非ターン・プレイヤーの効果から順番に解決します。

600. 5. 用いられる変種ルールや選択ルールによって、攻撃できるプレイヤーが限定される場合があります。「影響範囲限定」選択ルールや「隣接への攻撃」選択ルールのどちらにも用いられない場合、全ての対戦相手と対戦相手がコントロールするクリーチャーに攻撃できます。

600. 6. 攻撃クリーチャー指定ステップの攻撃クリーチャー決定から攻撃終了ステップまでの間、ターン・プレイヤーは攻撃プレイヤーとなります。攻撃される非ターン・プレイヤーは防御プレイヤーとなります。

600. 6a 対戦相手や対戦相手のカードを参照または対象とする呪文能力、誘発型能力、起動型能力は、攻撃プレイヤーは防御プレイヤーに、防御プレイヤーは攻撃プレイヤーのみを選択して解決します。

例：《超竜バジュラ》のアタック・トリガーは、防御プレイヤーのカードのみが対象となる。

例：《デーモン・ハンド》が S・トリガーしたとき、攻撃プレイヤーのクリーチャーのみを選ぶことができる。

例：《スパイラル・ゲート》が S・トリガーしたとき、バトルゾーンの全てのクリーチャーを選ぶことができる。

600. 6b 防御プレイヤーは自分のコントロールしているクリーチャーでのみブロックできます。それらのクリーチャーはそのプレイヤー自身かそのコントロールするクリーチャーに攻撃してきたクリーチャーだけをブロックでき、他のプレイヤーやクリーチャーを攻撃しているクリーチャーをブロックすることはできません。

600. 6c クリーチャーが攻撃すること、ブロックすること、またはクリーチャーに攻撃されること、ブロックされること、ブロックされなかったことに対して誘発する効果は攻撃プレイヤーと防御プレイヤーのカードのみが誘発します。

例：A の場に《五邪王ニガ=ヴェルムート》があり、B のクリーチャーが C に攻撃した時、《五邪王ニガ=ヴェルムート》の効果は誘発しない。

600. 7. ターンの順番は開始プレイヤーから時計回りにテーブルに座っているプレイヤーの順になります。開始プレイヤーの決定方法は用いられる多人数戦ルールによって異なります。

600. 8. 「双頭戦」変種ルール以外の多人数戦において、開始プレイヤーは最初のターンのドローステップを飛ばしません。双頭戦において、先攻のチームは最初のターンのドローステップを飛ばします。

600. 9. 「影響範囲限定」選択ルールを使っていない多人数戦において、あるプレイヤーがゲームに勝利するという効果は、その代わりにそのプレイヤーの対戦相手すべてがゲームに敗北します。

601. 「影響範囲限定」選択ルール

601. 1. 「影響範囲限定」選択ルールはほとんどの多人数戦に適用できる選択ルールです。「皇帝戦」変種ルールでは常に、また、5人以上のプレイヤーによるゲームではしばしば用いられます。

601. 2. プレイヤーの影響範囲とは、そのプレイヤーから何プレイヤー分離したところまで影響が及ぶかという最大の距離のことを言います。そのプレイヤーから指定された距離以内の席に座っているプレイヤーは、そのプレイヤーの影響範囲内にいます。あるプレイヤーの影響範囲内にいるプレイヤーがコントロールしているカードも、同じく影響範囲内にあります。影響範囲は、呪文、能力、効果、誘発、攻撃、選択、勝利について考慮されます。

601. 2a 影響範囲として選ばれる数字は、主として1席または2席です。プレイヤーによって影響範囲が異なることもあります。

例：影響範囲が1席の場合、自分自身とその隣に座っているプレイヤーだけが影響範囲内にいる。

例：影響範囲が2席の場合、自分自身とその両隣、さらにもう1席隣にいるプレイヤーまでが影響範囲内となる。

601. 2b プレイヤーは常に自分自身の影響範囲内にいます。

601. 2c 各ターンの開始時に、誰が誰の影響範囲内にいるのかが決定されます。

例：影響範囲1席のゲームで、AはBの左隣に座っていて、Bの右隣はCだった場合、AはCの影響範囲内にいません。Bがゲームから除外されると、その次のターンの開始時から、AはCの影響範囲に入ることになる。

601. 2d カードは、そのコントローラーがプレイヤーの影響範囲内にある場合、そのプレイヤーの影響範囲内にあります。

601. 3. クリーチャーは、そのコントローラーの影響範囲内にいる対戦相手か、そのコントロールするクリーチャーにだけ攻撃できます。影響範囲内に対戦相手がいない場合、そのプレイヤーのコントロールするクリーチャーは攻撃できません。

601. 4. プレイヤーの影響範囲外にあるプレイヤーやカードは、そのプレイヤーの効果の対象になりません。

601.5. 複数のプレイヤーに選択を行なわせるカードは「影響範囲限定」選択ルールを用いた場合には異なる機能をしします。

601.5a プレイヤーまたはカードを選ばせる場合、その選ぶプレイヤーは自分の影響範囲内から選ばなければなりません。

例：影響範囲1席のゲームで、AはBの左に座っており、《憔悴の影ブローケン・ヘッド》の「各プレイヤーは、相手の手札を1枚見ないで選び、捨てさせる。」という効果を起動した場合、Bの選ぶことのできる対象は、Bと《憔悴の影ブローケン・ヘッド》のコントローラーの両方の影響範囲内にあるものに限られる。すなわち、B自身かAということになる。

601.5b 効果に必要な選択を行なえるプレイヤーが影響範囲内にいない場合、その効果のコントローラーの左側で一番近いプレイヤーが選択を行ないます。

例：「皇帝戦」において、皇帝が「自分の手札を3枚、相手に見ないで選ばせ、それを相手に見せる。その中から好きな枚数のドラゴンをバトルゾーンに出す。」という《運命》を唱えた場合、皇帝の対戦相手の影響範囲に皇帝はいないので、皇帝の左側でもっとも近くにいる対戦相手がカードを選びます。

601.6. プレイヤーは、その影響範囲外にあるカードの起動型能力を起動できません。

601.7. 誘発型能力は、その誘発イベント全体が発生源のプレイヤーの影響範囲内で起こらない限り誘発しません。

601.8. 能力や効果は、そのコントローラーの影響範囲外のプレイヤーやカードには影響を与えられません。効果の、影響範囲外のプレイヤーやカードに影響を及ぼす部分は何もしません。そうでない部分は通常通り影響を及ぼします。

601.9. 能力や効果がゲームの情報を必要とする場合、そのコントローラーの影響範囲内の情報しか得られません。コントローラーの影響範囲外のカードやイベントに関する情報を用いることはできません。

601.10. 置換効果は、特定のイベントが起こるのを待ち、そしてその全体または一部を置換します。「影響範囲限定」選択ルールにより、置換後のイベントが実行できない効果を含むようになることもあります。その場合、その不可能な効果は単に無視されます。

601.10a 置換効果が、呪文や能力の効果とそのコントローラーの影響範囲外のオブジェクトやプレイヤーに及ぼそうとした場合、イベントのその部分は何もしません。

601.11. 何らかの効果によってプレイヤー1人が勝利する場合、その代わりに、そのプレイヤーの影響範囲内にいる対戦相手全てはゲームに負けになります。

601.12. 影響範囲が通常の影響範囲と「常在影響範囲」によって区別される場合、常在影響範囲は、常在型能力と誘発型能力の誘発条件について考慮されます。

602. 「隣接への攻撃」選択ルール

602.1. 「隣接への攻撃」選択ルールは、「影響範囲限定」選択ルールの簡易ルールであり、多人数戦で用いられることがあります。「皇帝戦」変種ルールでは必ず用いられます。

602.2 隣接への攻撃を用いる場合、プレイヤーはそのすぐ左隣りか右隣りに座っているプレイヤーにしか攻撃できません。隣接しているプレイヤーが対戦相手でない場合、そのプレイヤーは攻撃できません。

602.3 各ターンの開始時に、誰が誰と隣接しているのかが決定されます。

例：AはBの左隣に座っていて、Bの右隣はCだった場合、AはCと隣接していません。Bがゲームから除外されると、その次のターンの開始時から、AはCと隣接していることになる。

603. 「クリーチャー配置」選択ルール

603.1. 「皇帝戦」変種ルールでは、必ず「クリーチャー配置」選択ルールが用いられます。また、他の変種ルールでもチームが機能するために用いることができます。個人個人で戦う多人数戦では、この選択ルールはまず用いられません。

603.2. 自分のメインステップ中に、自分がコントロールしている召喚酔いしていないクリーチャーのコントロールをチームメイトに移すことができます。

603.3. クリーチャー配置によってコントロールを移されたクリーチャーは次のターンに攻撃することができず、クリーチャー配置によってコントロールを移すことができません。

604. 「共有チーム・ターン」選択ルール

604.1. チーム同士で戦う多人数戦において、「共有チーム・ターン」選択ルールが存在します。これは、「双頭戦」変種ルール並びに「魔王戦」変種ルールにおいては必ず用いられます。これは、チームごとに固まって座っている場合にのみ用いることができます。

604.2. 各チーム内で、もっとも右に座っているプレイヤーがそのチームの主プレイヤーとなります。チームに属するプレイヤーが、たとえばクリーチャーの攻撃や待機している誘発型能力を解決する順番などの選択に同意できなかった場合、主プレイヤーがその決定を行いません。

604.3. プレイヤーではなくチームがターンを行いません。

604.3a 現在のターンを行なっているチームが「ターン・チーム」であり、それ以外のチームが非ターン・チームとなります。

604.3b チームのドローステップに、そのチームのプレイヤーはそれぞれカードを1枚引きます。

604.3c チームのマナチャージステップに、そのチームのプレイヤーはそれぞれチャージすることができます。

604. 3d チームのメインステップに、そのチームのプレイヤーは好きな順番でカードを使ったり能力を起動したりできます。

604. 3e チームの攻撃ステップに、そのチームのプレイヤーは好きな順番で攻撃できません。

604. 4. 複数のチームの効果が同時に発生した場合、ターン・チームから自分のカードの持つ効果を好きな順番で解決します。ターン・チームの効果処理が全て終わった後に、ターン進行順で次の非ターン・チームの効果を処理します。

604. 5. 複数のプレイヤーの効果が同時に発生した場合、ターン・チームのプレイヤーから自分のカードの持つ効果を好きな順番で解決します。ターン・チームのプレイヤーの効果処理が全て終わった後に、ターン進行順で次の非ターン・チームのプレイヤーの効果を処理します。

604. 6. 効果によってプレイヤーが追加のターンを得た場合、そのプレイヤーのチームがその追加のターンを得ます。効果によってプレイヤーがターンを飛ばす場合、そのプレイヤーのチームが影響を受けます。

605. 「無差別戦」変種ルール

605. 1 「無差別戦」変種ルールでは、プレイヤーはそれぞれ個人として競い合います。

605. 2. 多人数戦での選択ルールのうちどれを使うかは、プレイの開始前に決定します。通常は、無差別戦では、以下の選択ルールを用います。

605. 2a 無差別戦においては、通常「影響範囲限定」選択ルールは用いません。行なう場合、全てのプレイヤーが同じ広さの影響範囲を持ち、その広さは開始前に定めます。

605. 2b 「クリーチャー配置」選択ルールは、無差別戦では用いません。

605. 3. プレイヤーは無作為にテーブルのまわりに座ります。

606. 「ペンタゴン」変種ルール

606. 1. 「ペンタゴン」変種ルールは「無差別戦」変種ルールの拡張ルールであり、5人のプレイヤーで行われる多人数戦で、プレイヤーはそれぞれ個人として競い合います。

606. 2. プレイヤーは無作為にテーブルのまわりに座ります。

606. 3. プレイヤー1人から見て、最初の配置で隣接していない対戦相手2人が敗北した時、ゲームに勝利します。

例：A、B、C、D、Eの順番でテーブルに座っている場合、CとDが敗北したとき、Aはゲームに勝利する。

606. 3a 複数のプレイヤーが同時に勝利条件を満たした場合、勝利条件を満たしたプレイヤー全員が勝利となります。

607. 「大乱闘戦」変種ルール

607. 1. 「大乱闘戦」変種ルールは「無差別戦」の拡張ルールであり、それぞれのプレイヤーが個人として戦いあうフォーマットです。10人以上のプレイヤーが参加する時に用いられます。

607. 2. 多人数戦での選択ルールのうちどれを使うかは、プレイの開始前に決定します。通常、「大乱闘戦」では、以下の選択ルールを用います。

607. 2a 「影響範囲限定」選択ルールを用い、各プレイヤーの影響範囲は1です。

607. 3. プレイヤーは無作為の順番で席に着きます。

607. 4. 大乱闘戦では、複数のプレイヤーが同時にターンを進めることを認めています。ターンマーカーを用い、誰が現在ターンを進めているのかが判るようにします。ターンマーカーを持つプレイヤーがそれぞれターン・プレイヤーとなります。

607. 4a 4人ごとに1つ(切り捨て)、ターンマーカーを用います。

例：16人による大乱闘戦では、ターンマーカーを4つ用いる。15人なら3つである。

607. 4b ゲームの開始プレイヤーが最初のターンマーカーを持ちます。以降左回り4席ごと(5番目のプレイヤー)に2つめのターンマーカーを置き、以下同様に、ターンマーカーを置きます。ターンマーカーには順番を示す数が記されており、それらのマーカーを持ったプレイヤーは同時にターンを進めます。

607. 4c プレイヤーは、自分のターンが終わった後、ターンマーカーを左隣のプレイヤーに渡します。ターンマーカーを持つプレイヤーが自分のターンの間にゲームから除外された場合、そのターンの終了後に、その左にいるプレイヤーがターンマーカーを得ます。ターンマーカーを持つプレイヤーが自分のターンが始まる前にゲームから除外された場合、その左にいるプレイヤーが即座にターンマーカーを得ます。

607. 4d 自分から見て左3人までにマーカーがあるプレイヤーがマーカーを受け取った場合、そのプレイヤーは自分のターンを始めることはできません。その場合、左4人目にマーカーが渡るまで、そのプレイヤーは待つこととなります。

607. 4e プレイヤーがゲームから除外され、それによってターンマーカーの数が減る場合、その除外されたプレイヤーのすぐ右にあるターンマーカーが取り除かれると予定されます。複数のプレイヤーが同時にゲームから除外され、それによってターンマーカーが取り除かれる状況になった場合、より小さい番号のマーカーが取り除かれると予定されます。ターンマーカーが複数回取り除かれると予定されることがあります。

607. 4f 1人または複数のプレイヤーがゲームから除外され、それによってターンマーカーの数が減るという決定に関して、既に取り除かれる予定になっているターンマーカーは無視します。

607. 4g ターン進行中のプレイヤーが、取り除かれる予定になっているターンマーカを持っている場合、そのターンマーカはそのターンの終了後に次のプレイヤーに渡されずに除去されます。ターン進行中でないプレイヤーが、取り除かれる予定になっているターンマーカを持っている場合、そのターンマーカは即座に除去されます。除去されたターンマーカが複数回取り除かれる予定になっていた場合、その右にあるターンマーカが、その回数引く1回、取り除かれる予定になります。

607. 4h 1人あるいは並んだプレイヤーがゲームから除去される場合、次のターンが始まるまでは、除去されたプレイヤーのどちらの隣にいたプレイヤーも他方の影響範囲に入りません。

607. 4i 効果によって、ターンマーカを持っているプレイヤーが追加のターンを得た場合、そのプレイヤーはターンマーカが近すぎない限り、ターンマーカを保持したまま次のターンに入ります。プレイヤーの左3席以内にターンマーカがあった場合、追加ターンを始めるのは第4席のプレイヤーがターンマーカを持つまで待ちます。右3席以内にターンマーカがある場合、最初のターンが終わった時点ですぐにターンマーカを次に回し、次のターンマーカがついた時に自分のターンに入る前に、その追加のターンを行ないます。

607. 4j プレイヤーが現在のターンの次に追加のターンを得る場合、その時点でそのプレイヤーがターンマーカを持っていないのなら、そのプレイヤーは自分の次のターンの直前に追加のターンを得ます。

例：Aのターンに、Aは追加のターンを得た。そのターンの間に、Aの左にいたプレイヤーがゲームから除外され、ターンマーカが近づいてしまった。Aのターンが終わった時点でAのターンマーカは取り除かれ、次に彼の通常のターンが回ってくる直前までは追加のターンを得ることはできない。

608. 「双頭戦」変種ルール

608. 1. 「双頭戦」変種ルールは2人ずつのチーム2組によって行なわれます。

608. 2. 双頭戦では、「共有チーム・ターン」選択ルールを用います。

608. 3. それぞれのチームは、テーブルの片側に並んで座ります。どう座るかはそれぞれのチームが決めます。

608. 4. シールドはチームごとに合算され、プレイヤー1人あたり5枚ずつの合計10枚の共用シールドから始まります。

608. 5. 双頭戦では、共用シールドを例外として、チームのリソース(手札のカード、マナなど)は共有されません。チームメイトはお互いの手札を見せあって戦略を相談できますが、チームメイトのカードを操作することはできません。

608. 6. シールドゾーンは、チーム内で共用シールドゾーンとして共有されます。

608. 6a 共用シールドゾーンのシールドは、チームメイトのシールドは自分のシールドとして扱います。

608. 6b 共用シールドゾーンのシールドが他のゾーンに移動する場合、そのシールドの持ち主の該当のゾーンに移動します。

608. 8c 何らかの効果が特定のプレイヤーのシールドの値を必要とする場合、代わりにそのチームの共用シールドの値の総量を用います。

608. 7. 先攻のチームは最初のターンのドローステップを飛ばします。

608. 8. 双頭戦は、他の多人数戦と異なる戦闘ルールを用います。

608. 8a 攻撃クリーチャー指定ステップの攻撃クリーチャー決定から攻撃終了ステップまでの間、ターン・チームは攻撃チームとなり、ターン・チームの各プレイヤーは攻撃プレイヤーとなります。同様に、非ターン・チームは防御チームとなり、そのプレイヤーは防御プレイヤーとなります。

608. 8b 対戦相手や対戦相手のカードを参照または対象とする呪文能力、誘発型能力、起動型能力は、両方の防御プレイヤーではなく、いずれか1人の防御プレイヤーを選択して解決します。攻撃プレイヤーを参照する場合も同様です。

608. 8c 攻撃クリーチャー指定ステップ開始に際して、ターン・チームは攻撃クリーチャーを指定します。いずれかの防御プレイヤーがコントロールするカードの効果によってそのプレイヤーを攻撃できないクリーチャーは、防御チームを攻撃することはできません。

608. 8d ブロック・クリーチャー指定ステップ開始に際して、防御チームはブロック・クリーチャーを指定します。防御プレイヤーのコントロールするクリーチャーは、攻撃クリーチャーをブロックできます。

608. 8e ダイレクトアタックステップに際して、ターン・チームは攻撃クリーチャーが防御チームの共用シールドをブレイクします。W・ブレイカーなど、クリーチャーが複数枚のシールドをブレイクする能力を持っている場合、複数の防御プレイヤーのシールドのブレイクを割り振ることができます。

608. 9. 双頭戦でのゲームの勝敗は、通常のルールに従いますが、以下の追加と特例があります。

608. 9a プレイヤーはチーム単位でのみ勝ち、あるいは負けとなります。個人での勝敗は存在しません。チームのいずれかのプレイヤーが負けとなったら、チームは負けとなります。いずれかのプレイヤーが勝ちとなったら、チームの勝ちとなります。何らかの効果でプレイヤーが勝利できない場合、そのプレイヤーのチームは勝利できません。何らかの効果でプレイヤーが敗北しない場合、そのプレイヤーのチームは敗北しません。

例：双頭戦で、プレイヤーがカードを引くべきときに山札にカードが残っていなかったとしたら、そのプレイヤーは負けとなり、そのプレイヤーの属するチームの負けとなる。

608. 9b プレイヤーが投了したら、そのチームは即座にゲームから除外され、そのチームの負けとなります。

608. 9c、対戦相手のクリーチャーに攻撃されてブロックしなかったとき、チームの共用シールドが 0 枚であればゲームに敗北します。これは状況起因処理です。

608. 10. 双頭戦は各チーム 3 人以上でもプレイできます。その場合、シールドの枚数は適宜決めなおす必要があります。

609. 「皇帝戦」変種ルール

609. 1. 「皇帝戦」変種ルールは各チーム 3 人からなる複数のチームによって行なわれます。

609. 2. 各チームはテーブルの一辺に並んで席に着きます。それぞれのチームごとに、席順を決めます。チームの中で 1 人が皇帝となり、チームの中央に座ります。残り 2 人は将軍と呼ばれ、皇帝を守ることとなります。

609. 3. 皇帝戦では通常、以下の選択ルールを用います。

609. 3a 「影響範囲限定」選択ルールを用い、影響範囲は皇帝が 2 席の影響範囲と 1 席の常在影響範囲を持ち、将軍が 1 席の影響範囲を持ちます。

609. 3b 皇帝戦では「クリーチャー配置」選択ルールを用います。

609. 3c 「隣接への攻撃」選択ルールを用い、プレイヤーはその隣に座っている対戦相手にだけ攻撃できます。

例：皇帝戦の開始時には、どちらの皇帝も相手を攻撃することはできない。相手の将軍は呪文の影響範囲に入っているため、呪文の対象にすることができる。

609. 4. どちらの皇帝が先攻か決め、その後、ターンはそのプレイヤーから左に進みます。

609. 5. 開始プレイヤー 1 人目と 2 人目は最初のターンのドローステップを飛ばします。

609. 6. 皇帝戦では、ゲームの終了は以下の特例に従うと同時に、通常のルールも適用されます。

609. 6a 皇帝が勝利したとき、チームも勝利となります。

609. 6b 皇帝が敗北したとき、チームも敗北となります。

609.7. 皇帝戦は、同じサイズのチーム同士ならチームがいくつあってもプレイできます。チームが4人以上のプレイヤーからなる場合、影響範囲は適宜決めなおす必要があります。

609.7a 各将軍の影響範囲は、ゲームの開始時に相手のチームの将軍が1人影響範囲に入る最少の数にするべきです。各皇帝の影響範囲は、ゲームの開始時に相手のチームの将軍が2人影響範囲に入る最少の数にするべきです。皇帝が他の皇帝の影響範囲に入った状態でゲームを始めることがないように座るべきです。

例：4人チームの皇帝戦では、プレイヤーは、チームA将軍1、チームA皇帝、チームA将軍2、チームA将軍3、チームB将軍1、チームB皇帝、チームB将軍2、チームB将軍3、と並ぶ形になる。各皇帝の影響範囲は3、将軍2の影響範囲は2、将軍1と将軍3の影響範囲は1となる。

609.8. 皇帝戦では、チームのリソース(手札のカード、マナなど)は共有されません。チームメイトはお互いの手札を見せあって戦略を相談することができますが、チームメイトのカードを操作することはできません。

609.9. 皇帝戦を「DMEDH」変種ルールと併用して用いる場合、統率者をクリーチャー配置ルールでチームメイトにコントロールさせることはできません。

610. 「タワーデュエル」変種ルール

610.1. 「タワーデュエル」変種ルールでは、プレイヤーは対戦相手とリソースを共有してゲームを行います。タワーデュエルでは、デュエル・マスターズの通常のルールすべてを用いるのに加え、以下の追加ルールを用います。

610.2. タワーデュエルは2人戦でも多人数戦でも行なうことができます。多人数戦の場合、原則として、「無差別戦」変種ルールを用い、「影響範囲限定」選択ルールは用いませぬ。

610.3. タワーデュエルでは、通常のデッキの代わりに、単一の公共デッキを用意する必要があります。公共デッキの枚数は何枚でも構いませんが、最低でもプレイヤーの数×30枚必要になります。

610.4. ゲームの開始前に、公共デッキを無作為の順番にしてテーブルの中央に置きます。次に、開始プレイヤーを無作為に決め、開始プレイヤーが山札の上から裏向きのままシールドとして展開し、カードを引いて手札とします。その後、左隣のプレイヤーから同様にゲームの準備をします。

610.5. タワーデュエルでは、各プレイヤーは山札を公共山札として共有します。山札以外にマナゾーンと墓地をそれぞれ公共マナゾーンと公共墓地として共有することもできます。どのゾーンを共有するかは、ゲーム開始前に決定します。

610.5a 共有されているゾーンは自分のゾーンであると同時に、対戦相手のゾーンとしても扱われます。

610.5b マナゾーンが公共マナゾーンとして共有する場合は、各プレイヤーは自分の最初のターンのマナチャージステップで必ずチャージします。

610.6 複数のプレイヤーの山札の上から1番目を同時に参照する効果は、ターン・プレイヤーが山札の上から1番目を参照し、非ターン・プレイヤーが2番目を参照します。

610.7 タワーデュエルでは、山札が0枚になっても敗北しません。公共山札の最後の1枚が公共山札から離れる時、代わりに公共墓地を公共山札に加えてシャッフルします。

7. カジュアル変種ルール

700. 総則

700.1. この節は特定のカジュアル変種ルールにおいて用いられる追加の選択ルールについて述べます。これは網羅的な物ではありません。

700.2. カジュアル変種ルールは、定形のデュエル・マスターズのゲームでは用いられない追加の領域、ルール、カード、その他ゲームの要素を用います。

701. 「DMEDH」変種ルール

701.1. 「DMEDH」変種ルールでは、デッキは、そのデッキの統率者として指定されたクリーチャーによって率いられます。DMEDH では、通常のデュエル・マスターズのルールすべてに加えて、以下の追加ルールを用います。

701.2. DMEDH は2人戦でも多人数戦でも良いです。多人数戦は通常、「無差別戦」変種ルールを用い、「隣接への攻撃」選択ルールや「影響範囲限定」選択ルールは用いません。

701.2a. 5人以上のプレイヤーが参加する場合は「隣接への攻撃」選択ルールを、8人以上プレイヤーが参加する場合は「影響範囲限定」選択ルールを用いることがあります。その場合、各プレイヤーの影響範囲は1になります。

701.3. 各デッキには統率者として指定されるクリーチャー・カードが1枚含まれます。この指定はそのカードで示された特性ではなく、そのカードそのものの持つ属性です。ゾーンを変更したとしても、そのカードはこの指定を受け続けます。

701.4. DMEDH デッキは以下のデッキ構築ルールに従います。

701.4a デッキには、統率者をあわせてちょうど60枚のカードが含まれなければなりません。

701.4b デッキとは別に超次元用として8枚の追加カードを使用することができます。

701.4c すべてがそれぞれ異なるカード名でなければなりません。

701.4d デッキに入れることができるカードは、その文明の全てがそのデッキの統率者の文明に含まれるものだけです。

例：《陽炎の守護者ブルー・メルキス》は、光と水のクリーチャーである。《陽炎の守護者ブルー・メルキス》を統率者とするDMEDH デッキに含まれるカードは、光、水、光水、無色のどれかでなければならない。

701.4e 超次元ゾーンに入れることができるカードは、統率者の固有色に関わらず、超次元ゾーンに入れることができます。

701. 4f 種族にゼニスを持つカードは、デッキに1枚しか入れることができません。

701. 5. ゲームの開始時に、各プレイヤーは自分の統率者をデッキから取り出し、統率領域に表向きで置きます。各プレイヤーは残りの59枚のカードからなるデッキを切り直し、それを山札としてゲームを始めます。

701. 6. 各プレイヤーのゲーム開始時のシールドは7枚で、手札は5枚です。

701. 7. カードの効果でゲームに勝利するとき、代わりにゲームを続行します。

701. 8. カードの効果で追加のターンを得るとき、代わりに通常通りのターンを続行します。

701. 9. マナゾーンにあるカードが、効果によって文明が追加されたとき、代わりにそのカードの元々の文明になります。

701. 10. マナゾーンにあるカードが、効果によってマナの数値が変更されたとき、代わりに元々の数値に変更します。

701. 11. ターン開始ステップ以外で、マナゾーンのカードがアンタップされたとき、代わりにそれをタップします。

701. 12. プレイヤーは、そのプレイヤーのターン中に1度だけ、統率領域にある自分の統率者を召喚することができます。統率者を統率領域から召喚するには、それ以前にそのゲームの間に統率領域からそれを召喚した回数ごとに2ずつマナコストが増加します。

701. 13. 統率者のカードがバトルゾーンからバトルゾーン以外のゾーンに置かれたとき、プレイヤーはそれを統率領域に戻すことができます。これは状況起因処理です。

701. 14. 統率者が対戦相手を攻撃してブロックされなかったとき、カードを1枚引くことができます。

701. 15. リンクしているゴッドを「ゴッド統率者」として統率者に指定することができます。

701. 15a ゴッド統率者にできるクリーチャーは、カードの間に入るリンクを除き、それ以上G・リンクすることができない状態に限ります。

例：《龍神ヘヴィ》+《龍神メタル》は統率者に指定することができる。

例：《龍神ヘヴィ》+《破壊神デス》は《破壊神デス》がG・リンクできるので統率者に指定することができない。

701. 15b 《天神シャイン・バルキリー》《海神ブルー・ポセイドン》《黒神ダーク・インドラ》《炎神フレイム・アゴン》《地神エメラルド・ファラオ》に限り、適正なG・リンクであれば任意のリンク状態で統率者に指定することができます。

701.15c ゴッド統率者が中央 G・リンク 360 を持つ場合、適正なゴッド・リンクを行えないカード名を中央 G・リンク 360 で得ることはできません。

701.16 ゴッド統率者は構築ルール、ゲーム中ともにリンクしている状態で1枚のカードとして扱います。

701.16a 各ゴッドの名前、能力、文明などの特性は G・リンク通りすべて持つものとして扱います。

701.16b ゴッドとリンクした時の能力は、バトルゾーンに出た時の能力として扱われ、その能力1つにつき1回誘発します。

701.16c ゴッド統率者のリンクはいかなる場合も外すことはできず、G・リンクすることはできません。

701.16d ゴッド統率者は0枚とリンクしているものとし、1体神として扱います。

701.16e ゴッド統率者は召喚酔いしません。

701.17 統率領域からゴッド統率者を召喚する時は、リンクしている状態で統率領域になれば召喚できません。

701.17a バトルゾーンに出す時は、リンクしている状態でのみ出すことができ、個別に出すことはできません。

701.17b 進化クリーチャーのゴッド統率者は、そのクリーチャーに含まれる進化条件から1つ選んで進化させます。

701.18 ゴッド統率者がバトルゾーンからバトルゾーン以外のゾーンに移動し、統率領域に戻す場合はリンクしている状態で戻します。

701.18a 統率領域に戻さなかった場合は、そのゴッド統率者に含まれるカードを1枚選び移動した場所に置き、それ以外を統率領域に置きます。このとき、離れた方のカードの方をゴッド統率者と見なし、単体の能力では参照されません。

701.18b 統率領域に戻さなかったゴッド統率者を再びバトルゾーンに出す場合、リンクした状態でバトルゾーンに出します。

701.19 サイキック・クリーチャー、サイキック・スーパー・クリーチャー、またはドラグハート・クリーチャーを超次元統率者として統率者に指定することができます。

701.19a 超次元統率者のカードタイプは「サイキック」「ドラグハート」の特殊タイプを持たないものとして扱います。

701.19b 超次元コストを召喚コストとして扱います。

701. 19c 両面がセルでないクリーチャーの超次元統率者は、バトルゾーン以外にあるときはそれぞれ両方の面の文明、コスト、パワー、能力などの特性を持ちます。

例：統率者に指定された《時空の英雄アンタタッチャブル/変幻の覚醒者アンタタッチャブル・パワード》は、光と水のクリーチャーである。統率領域にある時、《時空の英雄アンタタッチャブル》と《変幻の覚醒者アンタタッチャブル・パワード》の好きな面を召喚することができる。

701. 19d 両面がセルでないクリーチャーの超次元統率者が統率領域、バトルゾーン、墓地、手札以外のゾーンにあれば、統率領域に置きます。これは状況起因処理です。

701. 19e ドラグハート・クリーチャーの超次元統率者を、ウェポンやフォートレス側に裏返すことはできません。

701. 20. 複数のセルから構成されるクリーチャーの超次元統率者は、構築ルール、ゲーム中ともに1枚の片面のカードとして扱います。

701. 20a 統率者に指定された面のみ名前、能力、文明などの特性を持ち、指定されなかった面のカードの特性は持たないものとして扱います。

701. 20b いかなる場合もカードの効果でリンクを外したり裏返したりすることはできません。

701. 20c 複数のセルから構成されるクリーチャーの超次元統率者の覚醒リンク、龍解した時の能力は、バトルゾーンに出した時の能力として扱います。

701. 20d サイキック・スーパー・クリーチャーの超次元統率者をバトルゾーンに出したとき、そのクリーチャーは召喚酔いしません。

701. 20e バトルゾーンからバトルゾーン以外のゾーンに移動し、統率領域に戻らなかった場合、その超次元統率者に含まれるカードを1枚選び移動した場所に置き、それ以外を統率領域に置きます。このとき、離れた方のカードを超次元統率者と見なします。

702. 「魔王戦」変種ルール

702. 1. 「魔王戦」変種ルールにおいて、プレイヤーのチームは強力な計略で強化された1人の対戦相手と対峙します。魔王戦では、以下の追加ルールを含む、通常のデュエル・マスターズのルールを用います。

702. 2. 通常、魔王戦は、2つのチームによる多人数戦で、「共有チーム・ターン」選択ルールを使用し、他の選択ルールは使用しません。

702. 2a チームの片方は1人のプレイヤーからなり、そのプレイヤーを「魔王」と呼びます。

702. 2b 他方のチームは通常2人か3人のプレイヤーからなりますが、何人のプレイヤーでもできます。その場合、シールド枚数は適宜決めなおす必要があります。

702. 2c チームのリソース(手札のカード、マナなど)は共有されません。チームメイトはお互いの手札を見せたり戦略を相談したりしても構いませんが、チームメイトのカードを操作することはできません。

702. 3. 通常のゲームの物品に加え、魔王戦では 20 枚以上の計略からなる計略デッキを必要とします。計略デッキには同じ名前を持つカードは 1 枚までしか入れることはできません。

702. 3a 呪文を計略の代わりに計略デッキに入れることができます。その場合、そのカードのカードタイプは計略として扱われます。

702. 3b クリーチャーを計略の代わりに計略デッキに入れることができます。その場合、そのカードのカードタイプは計略として扱われ、そのクリーチャーをコピーしたトークンを生成する誘発型能力を持ちます。

702. 4. ゲームの開始時に、魔王は自分の計略デッキを切り直し、無作為の順番にします。計略 デッキは魔王のデッキのそばに裏向きに置かれます。全ての計略はゲームの間、計略デッキの一部である間も表向きの間も統率領域にあり続けます。

702. 5. 魔王のゲーム開始時のシールド枚数は 7 枚です。他のプレイヤーのゲーム開始時のシールド枚数は 2 人の場合は 7 枚で、3 人の場合は 5 枚です。

702. 6. 無作為に選ばれたプレイヤーでなく、魔王がゲームの第 1 ターンを行ないます。

702. 7. 計略のコントローラーは、それを統率領域に置いてゲームを始めたプレイヤーです。

702. 8. 統率領域にある表向きの計略の能力は、その領域で機能します。常在型能力はゲームに影響を及ぼし、誘発型能力は誘発可能となり、起動型能力は起動可能となります。

702. 9. 魔王のメインステップが開始した直後に、そのプレイヤーは計略デッキの一番上のカードをデッキから取り除いて表向きにします。この行動を「計略を実行中にする」と言い、計略の能力が誘発します。

702. 10. 計略が統率領域で表向きになり、待機していた誘発イベントを全て解決した時、その計略は裏向きになり、コントローラーの計略デッキの一番下に置かれます。これは状況起因処理です。

703. 「次元戦」変種ルール

703. 1. 「次元戦」変種ルールにおいて、次元と現象はさらなる能力と無作為性をゲームに導入します。次元戦では、デュエル・マスターズの通常のルールすべてを用いるのに加え、以下の追加ルールを用います。

703. 2. 次元戦は 2 人戦でも多人数戦でも行なうことができます。多人数戦の場合、原則として、「無差別戦」変種ルールを用い、「影響範囲限定」選択ルールは用いません。

703.3. 通常のゲームの物品に加えて、次元や現象からなる次元デッキを1つ準備しなければなりません。また、ゲームの進行には次元ダイスが1つ必要です。

703.3a 次元デッキのカード枚数は10枚以上40枚以下です。次元デッキの次元4枚につき現象を1枚入れることができます。次元デッキには同名のカードが2枚以上入れることができません。

703.3b D2 フィールドを次元の代わりに次元デッキに入れることができます。その場合、そのD2 フィールドのカードタイプは次元として扱われます。

704.3c 呪文を現象の代わりに次元デッキに入れることができます。その場合、その呪文のカードタイプは現象として扱われます。

703.3d 次元ダイスは6面体のサイコロです。1つの面にはP・シンボル{P}が、他の1つの面にはC・シンボル{C}が記されています。他の面は何も記されていません。

703.4. ゲームの開始時に、各プレイヤーは次元デッキを切り直し、カードの順が無作為になるようにします。次元デッキはテーブルの中央に裏向きで置かれます。ゲームの間を通して、次元や現象は次元デッキの中にあるときも表向きであるときも統率領域にあり続けます。

703.5. すべてのプレイヤーが最初の手札を確定させた後、開始プレイヤーは次元デッキの一番上のカードを取って表向きにします。もしそのカードが次元ならば、そのカードが開始時の次元となります。現象ならば、そのカードを自分の次元デッキの一番下に置き、次元が表向きになるまでこの手順を繰り返します。この手順の間、表向きになったカードの能力が誘発することはありません。

703.6. 統率領域にある表向きの次元や現象の能力は、その領域から機能します。そのカードの常在型能力はゲームに影響を及ぼし、誘発型能力は誘発することができます。起動型能力は起動することができます。

703.7. 表向きの次元や現象は通常その時点でのターン・プレイヤーによってコントロールされています。しかし、現在の次元コントローラーがゲームを離れる場合、ターン順で次になる、ゲームを離れないプレイヤーがコントローラーとなり、その後で元のコントローラーはゲームを離れます。新しいコントローラーは、そのプレイヤーがゲームを離れるか、あるいは他のプレイヤーがターン・プレイヤーになるまでの間、指定されたままとなります。

703.8. 表向きの次元の常在型能力と、誘発能力の誘発条件はすべてのプレイヤーがコントロールします。

703.8. 次元戦では、「跳躍」と呼ばれる固有の誘発型能力が存在します。この能力は「自分が{P}を出すたび、跳躍する」というものです。この能力には発生源は存在せず、コントローラーはこれを誘発させた次元ダイスを振ったプレイヤーです。

703.9. ターン・プレイヤーは、自分のメインステップの間なら、そのプレイヤーは次元ダイスを振ることができます。そのプレイヤーは、この処理を行なうためのコストとして、そのターンにこの処理を既に行なった回数に等しいだけのマナを支払います。

703.9a 次元ダイスの目が無地の場合、何も起こりません。

703.9b 次元ダイスの目がP・シンボル{P}の場合、「跳躍」が誘発します。

703.9c 次元ダイスの目がC・シンボル{C}の場合、表向きの次元の持つ「あなたが{C}を出したとき」という能力が誘発します。

703.9d Dスイッチを持つD2フィールドが次元として表向きになっている時、次元ダイスの目がC・シンボル{C}の場合、Dスイッチの「このD2フィールドをゲーム中で一度上下逆さまにしてもよい。そうしたら、」に続く効果が即座に誘発します。

703.9e Dスイッチを持たないD2フィールドが次元として表向きになっている時、次元ダイスの目がC・シンボル{C}の場合、「跳躍」が誘発します。

703.10. ゲームが開始した後、プレイヤーが自分の次元デッキの一番上のカードを取って表向きにした場合、そのプレイヤーが『跳躍』したといえます。プレイヤーの跳躍が終わるまで残る継続的效果は終わります。プレイヤーが跳躍したときに誘発する能力は誘発します。

703.10a プレイヤーは跳躍能力の結果として、あるいは現象の誘発型能力が解決されたことによって、あるいはカードの効果によって跳躍します。

703.10b 表向きになった次元は、そのプレイヤーが跳躍した次元です。裏向きになった、あるいはゲームを離れた次元や現象は、そのプレイヤーが跳躍した元の次元や現象です。

703.10c 複数の次元が表向きになっている時にプレイヤーが跳躍した場合、そのプレイヤーはそれら全ての次元から跳躍します。

703.11. 多人数戦フォーマットにおいて、次元や現象は「影響範囲限定」選択ルールの影響を受けません。その能力、および能力の効果は、適用できるすべてのカードやプレイヤーに影響を及ぼします。