

デュエル・マスターズカジュアルイベント運営ルール

2017 年 10 月 29 日発効

目次

0.はじめに

1. ジャッジング

1.1 非競技イベントゲームでのジャッジング

2.使用可能なカード

2.1 特別なカード

2.2 日本語以外のカード

3 ゲーム外の情報・物品を参照する効果について

3.1 フロアルールの取り決め

3.2 情報の証明

3.3 ゲームで使用できるもの

3.4 カードプロテクト

4 カード別使用要領

4.1 《炎舌実況 DJ・ショー》他 1 枚

4.2 《超竜ファイバード》

4.3 《カモン・ビクトリー》他 5 枚

4.4 《「我」の極 エゴイスト》

4.5 《爆熱血ナレ太郎》

4.6 《パーロック～交差の石版～》

4.7 《Treasure cruise/七福神の宝船巡り》

4.8 《鋼龍 クシャルダオラ》

4.9 《開発部の守護者 ミッチー》

4.10 《宿命のドギラゴン銀刃》他 7 枚

4.11 《龍の極限 ドギラゴールデン》付属の《蒼き団長 ドギラゴン剣》のシール

4.12 《ジョーカーカード》

4.13 無地カード (EX01 B1/B2)

5.サイドボード

5.1 サイドボードのルール

6.構築イベント規定

6.1 デッキ構築上の制限

6.2 レギュレーション・シングルトン構築

- 6.3 レギュレーション・クロニクル構築
- 6.4 レギュレーション・メモリアル構築
- 6.5 レギュレーション・レジスタンス構築
- 6.6 レギュレーション・デッキ改造構築
- 6.7 レギュレーション・トライバル構築
- 6.8 レギュレーション・ダークボルメテウス構築
- 6.9 レギュレーション・目覚めの刻構築
- 6.10 レギュレーション・チーム限定構築
- 7.リミテッド・イベント規定
- 7.1 デッキ構築上の制限
- 7.2 サイドボードの使用
- 7.3 キューブ・ドラフトの手順
- 7.4 ロチェスター・ドラフトの手順
- 7.5 コンティニューアス・ドラフトの手順
- 7.6 へなちょこ・ドラフトの手順
- 7.7 チーム・シールドの手順

0. はじめに

この文書はデュエル・マスターズの、競技イベントではないイベント及びゲームに適用することができる。

この文書を適用するかの判断はイベントであればイベント主催者及びヘッドジャッジが行うことができ、ゲームであればゲームのプレイヤー同士の合意に基づいて行うことができる。

この文書が総合ゲームルール、競技イベント運営ルールと矛盾する場合、この文書の内容が優先される。

特定のイベントでは異なる方針や手順を定めている場合がある。この文書と主催者方針が異なる場合、主催者方針の内容が優先される。

1. ジャッジング

1.1 非競技イベントでのジャッジング

競技イベントではないゲームでのジャッジングの主体はプレイヤーであり、プレイヤーは互いの意思疎通によって公正なゲームを行う権利を保有する。

ゲーム中の誤りに対する巻き戻しなどの処置の決定は、プレイヤー間の合意に基づいて行われ、プレイヤー間で解決できない問題は、イベント主催者かジャッジが判断を行う。プレイヤーは他のプレイヤーに対して罰則を与えることはできない。

2.使用可能なカード

2.1 特別なカード

プレイヤーは競技イベント運営ルール「3.3 真正カード」に記載されているカードに加え、以下の条件を満たすデュエル・マスターズのゲーム・カードを使うことができる。

- ・日本以外の地域で販売された、または日本以外の地域で配布されたプロモカードである。
- ・「このカードは公式大会では使用できません」という注釈が描かれたカードである。

2.2 日本語以外のカード

日本以外の地域で販売された、または日本以外の地域で配布されたプロモカードは、そのカードと同じイラストの、日本で発売されたカードと同じ名前のカードとして扱う。

日本で発売されたカードからイラストが変更されたものは、別紙の「海外版イラスト違いカード対応表」に記載された日本語版カードとして扱う。

日本で発売されていない、日本以外の地域で配布されたプロモカードは、別紙の「海外版オリジナルカード日本語訳」に記載されたカードとして扱う。

3 ゲーム外の情報・物品を参照する効果について

3.1 フロアルールによる取り決め

ゲーム外の情報を参照する効果は、その情報をイベント主催者かヘッドジャッジがイベントを始める前にフロアルールとして取り決めておくことができる。

フロアルールが取り決めていない場合、プレイヤーは、そのゲームを始める前、ゲーム中のいずれかでも参照することができる。

3.2 情報の証明

情報の証明は、そのゲームのプレイヤーの合意に基づいて行われる。

合意が得られない場合、証明の裁定をジャッジが行い、裁定を行える人物がいない場合、証明できないものとして扱う。

3.3 ゲームで使用できるもの

プレイヤーは競技イベント運営ルール 2.13 「ゲームで使用できるもの」に記載されている物品に加え、以下の物品をゲーム中のいつでも机の上に置くことができる。

- ・デュエガチャ及びその代用品、チェックシート
- ・デュエル・マスターズの未開封パック
- ・デュ円
- ・ストップウォッチ
- ・本人確認書類
- ・時刻を調べるための電子機器
- ・QRコードを読み取るための電子機器
- ・気象情報を調べるための電子機器
- ・適用されるルールに必要とされる物品
- ・トークンに使用する物品
- ・その他イベント主催者が認めたもの

3.4 カードプロテクト

プレイヤーはカードプロテクトその他のカード保護用も機材を用いてもよい。カードプロテクトを使うことにした場合、そのカードプロテクトとすべて同一で、すべてのカードが同様にカードプロテクト内に配置されていなければならない。ただし、ゲーム開始時から公開領域にあって区別できるカードについてはその限りではない。

カードの効果によってゲーム開始時にデッキに入っていなかったカードが非公開領域に置かれるとき、デッキと同一のカードプロテクトを用いなくてもよい。

その場合、非公開領域のカードを無作為に選択させる時、カードプロテクトによってカードを区別できないように選択させる。

ヘッドジャッジはカードプロテクトの許可不許可に関する最終権限者である。

4.カード別使用要領

4.1 《炎舌実況 DJ・ショー》《アゲアゲ実況 DJ・ショー》

「デュエルジャッカー・ショー」が会場に存在する証明は、そのゲームのプレイヤーの合意に基づいて行われる。

合意が得られない場合、証明の裁定をジャッジが行い、裁定を行える人物がいない場合、証明できないものとして扱う。

4.2 《超竜ファイバード》

ゲームがデュエルロードである証明は、そのゲームのプレイヤーの合意に基づいて行われる。

合意が得られない場合、証明の裁定をジャッジが行い、裁定を行える人物がいない場合、証明できないものとして扱う。

4.3 《カモン・ビクトリー》《Katta's Crew is Coming To Town/勝太が街にやってきた》 《Spread Joy to the World!/デュエ友こそぞりて》《超電磁パック E》《カモン・レジェンド》 《Forbidden New Year/禁賀新年》

デュエル・マスターズの未開封パックとは、タカラトミーまたはウィザーズ・オブ・ザ・コーストから市販されている商品のパックのことである。

4.4 《「我」の極 エゴイスト》

コントローラーは、以下に示す氏名及び生年月日の記載されている本人確認書類があれば、その書類に記載されている生年月日から即時起算した年齢とすることができる。

- ・ 旅券（パスポート）
- ・ 在留カード
- ・ 特別永住者証明書
- ・ 外国人登録証明書
- ・ 運転免許証
- ・ 個人番号カード（個人番号カードとみなされる写真付き住民基本台帳カードを含む。）
- ・ 官公庁や特殊法人等が発行した身分証明書で写真付のもの
- ・ 健康保険、国民健康保険または船員保険等の被保険者証
- ・ 共済組合員証
- ・ 国民年金手帳
- ・ 年金手帳
- ・ 運転経歴証明書

本人確認書類がない場合は、コントローラーの年齢は満 10 歳として扱う。

4.5 《爆熱血ナレ太郎》

プレーヤーテキストを読む時間の計測の証明は、そのゲームのプレイヤーの合意に基づいて行われる。

合意が得られない場合、ジャッジが計測し、計測を行える人物がいない場合、証明できないものとして扱う。

4.6 《パーロック～交差の石版～》

コントローラーは、ゲーム中のいつでもクロスワードを解くことができる。

クロスワードの正解が複数ある場合は、その正解ごとにそれぞれ能力を得ることができる。

クロスワードが解けたかどうかの証明は、そのゲームのプレイヤーの合意に基づいて行われる。

合意が得られない場合、ジャッジが正誤の証明をし、証明を行える人物がいない場合、証明できないものとして扱う。

4.7 《Treasure cruise/七福神の宝船巡り》

カードが触れたかどうかの証明は、そのゲームのプレイヤーの合意に基づいて行われる。

合意が得られない場合、ジャッジが証明の裁定を行い、証明を行える人物がいない場合、証明できないものとして扱う。

4.8 《鋼龍 クシャルダオラ》

効果を参照する注意報と警報は、日本でゲームを行っている場合、気象業務法施行令第4条及び気象庁予報警報規程第11条で定められているものの中で、そのゲームが行われている地域での、気象庁の発表する以下の最新の注意報と警報に基づく。

- ・「強風注意報」「暴風警報」「暴風特別警報」
- ・「風雪注意報」「暴風雪警報」「暴風雪特別警報」

プレイヤー同士が離れた地域でプレイしている場合、コントローラーの地域で決定される。

ゲームを行っている地域で特別警報が発令されている場合、直ちに避難し、安全を確保した上でゲームを行う。

日本以外の地域でゲームを行っている場合は、その地域の公的機関の発表する注意報と警報に基づく。

4.9 《開発部の守護者 ミッチー》

効果を参照する時刻は、IERS 基準子午線を基準とした、そのゲームが行われているタイムゾーンの標準時で決定される。

プレイヤー同士が離れた地域でプレイしている場合、コントローラーのタイムゾーンの標準時で決定される。

タイムゾーンが設定されていない空間でゲームを行っている場合、協定世界時をその地域の標準時として扱う。

4.10 《宿命のドギラゴン銀刃》《超 DX ブリキンジェット》《運命の新星 クシカーツ》《ドギラゴン・チャンス》

《ドキンダム BLACK》《轟獣 X ゲリランチャー》《轟烈 X ベガスダラー》《ドキンダム・チャンス》

デュエガチャを他の物品で代用する場合は、6 種類の出目が判別でき、それぞれの確率が公平であるものでなければならない。

4.11 《龍の極限 ドギラゴールデン》 付属の《蒼き団長 ドギラゴン剣》のシール

クリーチャー・カード 1 枚に対して、シールを 1 枚だけ貼ることができる。

シールが貼られたカードは、構築ルール・ゲーム中共にそのカードの元々の特性のみを持ち、シールに記載された特性を持たない。

シールが貼られたカードを使った時、コントローラーはそのカードに貼られたシールを剥がす。

コントローラー以外のプレイヤーは、ゲーム中にいつでもカードに貼られたシールを剥がすことを要求することができる。要求されたコントローラーはシールを剥がさなくてはならない。

4.12 《ジョーカーカード》

発売されているジョーカーズのクリーチャーのカード名、manaコスト、パワーを記入することにより、構築ルール・ゲーム中ともにそのジョーカーズ・クリーチャーの持つ特性と同じ特性とすることができる。

文明を持つジョーカーズ・クリーチャーを指定する場合、コストとmanaシンボルの背景にそのクリーチャーが持つ文明がわかるように色を塗らなければならない。

ゲーム及びマッチ中にカード名を書き換えることはできない。

デッキリストの変更が認められない一連のイベントにおいて、ゲーム及びマッチの間にカード名を書き換えることはできない。

4.13 無地カード (EX01 B1/B2)

発売されているクリーチャーのカード名、manaコスト、パワーを記入することにより、構築ルール・ゲーム中ともにそのクリーチャーの持つ特性と同じ特性とすることができる。

文明を持つクリーチャーを指定する場合、コストとmanaシンボルの背景にそのクリーチャーが持つ文明がわかるように色を塗らなければならない。

サイキック、ドラグハート、禁断、ジョーカーズのクリーチャーは指定できない。

ゲーム及びマッチ中にカード名を書き換えることはできない。

デッキリストの変更が認められない一連のイベントにおいて、ゲーム及びマッチの間にカード名を書き換えることはできない。

5. サイドボード

5.1 サイドボードのルール

サイドボードとは、ゲームとゲームの間に用いることができる、デッキ修整用の追加のカードの集合のことである。

サイドボードを使用するルールでのみ使用できる。

マッチの 2 ゲーム目以降はデッキにあるカードと入れ替えることで、デッキの構成を変えることができる。

1 人のプレイヤーのデッキとサイドボードを合わせて、同名のカードは適用されるフォーマットに規定されたデッキに入れることができる枚数までしか入れることができない。

プレイヤーは、デッキもサイドボードも適正である限り、デッキとサイドボードの間で好きな枚数のカードを交換することができる。

交換するカードの枚数に制限はないが、デッキとサイドボードのカードは 1 対 1 交換である必要がある。

6.構築イベント規定

6.1 デッキ構築上の制限

デッキ構築は、イベントまたはゲームで適用されるルール、レギュレーションに従って構築する。

ルールによる指示がない場合、構築のデッキは、40 枚ちょうどのカードで構成されなければならない。超次元ゾーンを使う場合、8 枚以下でなければならない。

ルールによる指示がない場合、テキストにそう書いてあるカードを除いて、1 人のプレイヤーのデッキと超次元ゾーンにそれぞれ同名のカードは 4 枚までしか入れることができない。

6.2 レギュレーション・シングルトン構築

シングルトン構築では、テキストにそう書いてあるカードを除いて、デッキと超次元ゾーンにそれぞれ同名のカードは 1 枚までしか入れることができない。

6.3 レギュレーション・クロニクル構築

クロニクル構築では、第 1 世代カード枠として収録されたことがあるカードのみを使用することができる。

第 1 世代カードの収録セットは別紙の「第 1 世代（旧枠）カード収録弾」に基づく。

6.4 レギュレーション・メモリアル構築

メモリアル構築では、第 2 世代カード枠として収録されたことがあるカードのみを使用することができる。

第 2 世代カードの収録セットは別紙の「第 2 世代（丸枠）カード収録弾」に基づく。

6.5 レギュレーション・レジスタンス構築

レジスタンス構築では、コモン、アンコモン、レアのレアリティで収録されたことがあるカードのみを使用することができる。

6.6 レギュレーション・デッキ改造構築

デッキ改造構築では、指定された構築のデッキから、指定された枚数までのカードを入れ替えてデッキと超次元ゾーンを構築する。

デッキと超次元ゾーンの枚数は元々の構築の枚数と同じになるようにしなければならない。

6.7 レギュレーション・トライバル構築

トライバル構築では、デッキの半分以上の枚数は同じ種族のカードでなければならない。

6.8 レギュレーション・ダークボルメテウス構築

ダークボルメテウス構築では、「殿堂レギュレーション構築」に加えて、「クロニクル構築」「デッキ改造構築」を用いる。

DMD-24 マスターズ・クロニクル・デッキ「ボルメテウス・リターンズ」に収録されている40枚のカードと、プレイヤーが選んだ10枚のカードの合計50枚の中から40枚のデッキと10枚のサイドボードを構築する。

6.9 レギュレーション・目覚めの刻構築

目覚めの刻構築では、元々のデッキに加えて、指定された枚数の《禁断 ～目覚めの刻～／禁断のドキンダム》をデッキに入れなければならない。

追加された《禁断 ～目覚めの刻～／禁断のドキンダム》はデッキ構築上でのデッキ枚数に数えられない。

6.10 レギュレーション・チーム限定構築

チーム限定構築では、チームによるイベントまたはゲームで用いることができる。

チームメイトのデッキまたは超次元ゾーンに入っているカードと同名のカードを使用することができない。

7.リミテッド・イベント規定

7.1 デッキ構築上の制限

リミテッドのデッキは、最低 40 枚のカードで構築され、デッキ枚数の上限はない。ただしデッキに入れられないカードによってデッキの枚数が 40 枚未満になる場合は、その時点でデッキに入れることができる全てのカードをデッキに入れなくてはならない。

リミテッドでは、1つのデッキに同じカードが 4 枚までという制限はない。

7.2 サイドボードの使用

リミテッド環境のデッキに使用しなかった、すべてのドラフトまたは開封したカードはサイドボードとして機能する。

マッチの第 2 ゲーム以降の開始前に、プレイヤーは自分のデッキのカードと自分のサイドボードのカードを交換することでデッキの構成を変更することができる。このとき、交換後のメインデッキが適正である限り、交換するカードの枚数に制限はない。交換するカードの枚数が同じである必要もない。

デッキリストを用いないリミテッドのイベントにおいては、マッチとマッチの間にデッキとサイドボードの間でカードを好きなように入れ替えてもよく、次のマッチ開始前に元の状態に戻すという義務は存在しない。ヘッドジャッジまたはイベント主催者がこの選択肢を用いない場合、デッキ構築前にそう告知しなければならない。

7.3 キューブ・ドラフトの手順

キューブ・ドラフトは何人でもできるが、通常 4 人～12 人の偶数のプレイヤーで行われる。

「キューブ」と呼ばれるカードの山を準備する。キューブの枚数は、参加プレイヤーの人数×45 枚以上であることが望ましい。

プレイヤーはキューブから 15 枚 1 組の束を無作為に取り出し、この束を仮想パックとしてドラフトを行う。

プレイヤーは、自分が手にしている仮想パックからカードを 1 枚選び、残りのカードを裏向きで左隣のプレイヤーに渡す、という手順を、すべてのカードがドラフトされるまで続ける。

プレイヤーは、現在のカードの選択や今手に持っているカード、あるいはドラフト済のカードを他のプレイヤーに見せてはならないし、見られないように注意を払わなければならない。

プレイヤーは自分のドラフト済のカードをピック中、あるいはピックとピックの合間に見てはならない。

1 周目と 2 周目、2 周目と 3 周目の間には、ドラフト済のカードを確認するための時間が設けられている。

全てのプレイヤーが仮想パックをドラフトした後、次の 15 枚 1 組の束を無作為に取り出し、

同様にドラフトする。この過程を3周するまで繰り返す。ただし、2周目はピックが終わって残りのカードを裏向きで渡す時、左隣ではなく右隣のプレイヤーに渡す。

キューブ・ドラフトは他のドラフトのルールと組み合わせることができる。その場合、パックの代わりに、パックを開封した枚数と同じ枚数の仮想パックになるようにキューブから無作為にカードを取り出す。

7.4 ロチェスター・ドラフトの手順

ロチェスター・ドラフトは通常8人のプレイヤーで行われる。

プレイヤーは、指定されたパックを3パック開封し、パックの15枚のカードをテーブルに表向きにして並べる。

プレイヤー全員が表向きのカードを確認した後、パックを開封したプレイヤーはカードを1枚選び、左隣のプレイヤーに渡す。

最後のプレイヤーまで回ったらそのプレイヤーは2枚カードをピックし、今度は逆周りにピックを続ける。

15枚のカード全てがピックされた後、開封したプレイヤーの左隣のプレイヤーがパックを開封し、同様にドラフトする。この過程を3周するまで繰り返す。ただし、2周目はピックが終わって残りのカードを渡す時、左隣ではなく右隣のプレイヤーに渡す。

7.5 コンティニューアス・ドラフトの手順

コンティニューアス・ドラフトは、通常2~6人の偶数のプレイヤーで行われる。

プレイヤーは、指定されたパックを9パック開封して、自分のパックの中身を確認する。

カードを自分の対戦相手のものと一緒にしてよくシャッフルして、先攻後攻をジャンケンで決める。

カードを上から4枚取ってテーブルに表向きにして、先攻プレイヤーはそのうち1枚を取り、後攻プレイヤーは残り3枚から2枚を取り、先攻プレイヤーが残り1枚を取る。

次の4枚をめくって同じ手順を繰り返すが、先に取りプレイヤーは交互に入れ替える。最後の2枚のカードは無作為に配られる。

7.6 へなちょこ・ドラフトの手順

へなちょこ・ドラフトは、他のドラフトのルールと組み合わせて用いられる。

全てのカードをドラフトしたら、ドラフトしたカードの枚数を変えずに対戦相手と交換し、対戦相手から渡されたカードがデッキとなる。

7.7 チーム・シールドの手順

チーム・シールドは3人1組のチームによって行われる。

チームは、指定されたセットの1ボックスのパック全てを開封し、開封したパックのカード全てを使って、チームメイトの人数分のデッキを構築する。

デッキ枚数はチームメイト全員が40枚以上でなければならない。デッキに入れられないカードによってデッキの枚数が40枚未満になる場合、チームメイト全員がその時に最も40枚に近いデッキ枚数になるように均等な枚数でデッキを構築する。