

# デュエル・マスターズ統率者戦 DMEDH 簡易ルールブック

## 目次

- ① はじめに
- ② 使用するデッキ
- ③ ゲームの流れ
- ④ 統率者について
- ⑤ 「相手」の定義と影響範囲
- ⑥ 効果処理について

2018/8/15

DM: Akashic Record 変種ルールグループ

## ① はじめに

DMEDH とは、MTG の変種ルールである統率者戦(旧名エルダードラゴンハイランダー)の DM 版である、非公式の多人数変種ルールのことです。

複数のプレイヤーが入り乱れる多人数戦と、「統率者」と呼ばれるクリーチャーを中心とした独自のデッキ構築ルールが特徴です。

本書は DM プレイヤー向けの DMEDH の簡易的なルールブックであり、ゲームのルールを学ぶのに役立てることができます。

細かいルールなど省略している箇所もありますが、より詳細なルールや規制カードリストは DM: Akashic Record 変種ルールのルールページで確認することができます。

URL: <http://dm.akrecord.com/variantrules/Reading/dmedhrule>

QR コード:



## ② 使用するデッキ

- ・全てが異なる名前のカードで構築(ハイランダー)
- ・デッキは「統率者」に指定したクリーチャー1枚+59枚の合計60枚
- ・デッキに入れるカードの文明は、統率者が持つ文明に含まれていなければならない。

(例)《陽炎の守護者ブルー・メルキス》(光・水文明)を統率者にする場合

デッキに入れられる: 光文明、水文明、光・水文明、無色のカード

デッキに入れられない: 闇文明、火文明、自然文明を含むカード

- ・ 種族「ゼニス」のカードはデッキに1枚まで
- ・ 超次元ゾーンは8枚まで(統率者の色に無関係)
- ・ DMEDH 独自の規制カードリストに従って構築(詳細は DM: Akashic Record 変種ルールに記載)

### ③ ゲームの流れ

- ・ 複数のプレイヤーによる多人数戦(何人でも可能、標準は 4 人)
- ・ 「統率者」は「統率領域」に置く
- ・ 初期シールド 7 枚、初期手札 5 枚
- ・ 最初にターンを始めるプレイヤーもカードを 1 枚引く
- ・ 他のプレイヤーの誰を攻撃してもよい(無差別戦)
- ・ 最後に残ったプレイヤーが勝利
- ・ ゲーム中、以下のカード能力は使えない

追加ターンを得る、ゲームに勝利する、マナをアンタップする、マナに文明を追加する、マナの数字を変更する

- ・ 同じターン中に 2 回同じ名前のカードを使ったりバトルゾーンに出したりできない。

### ④ 統率者について

- ・ ゲーム開始時、「統率領域」(統率者にとっての超次元ゾーンのようなもの)に置く
- ・ 自分のターンに 1 度、そのクリーチャーのコストを支払うことで「統率領域」から召喚出来る(G・ゼロ能力持ちならコストは不要)
- ・ 相手プレイヤーを攻撃してブロックされなかった時、カードを 1 枚引くことが出来る
- ・ 統率者のカードが場を離れる時、「統率領域」or 指定されたゾーンのどちらに移動させるか選ぶ

└ 統率領域に戻す→次に統率者を召喚するコストが+2

└ 指定されたゾーンに移す→そのままゲーム続行

## ⑤ 「相手」の定義と影響範囲

- ・「相手」→相手プレイヤーのいずれか1人を指す
- ・「各プレイヤー」→全員を指す
- ・「相手」と書いてある誘発型能力、起動型能力、呪文

(例)《ロスト・ソウル》

→相手プレイヤー1人に対して有効

- ・「相手」と書いてある常在型能力、誘発型能力の誘発条件

(例)《偽りの王 ナンバーナイン》《雷鳴の守護者ミスト・リエス》

→相手プレイヤー全員に対して有効

- ・対象が書かれていない効果

(例)《アポカリプス・デイ》

→プレイヤー全員に対して有効

「敵の敵は、友。」

—アクアン

## ⑥ 効果処理について

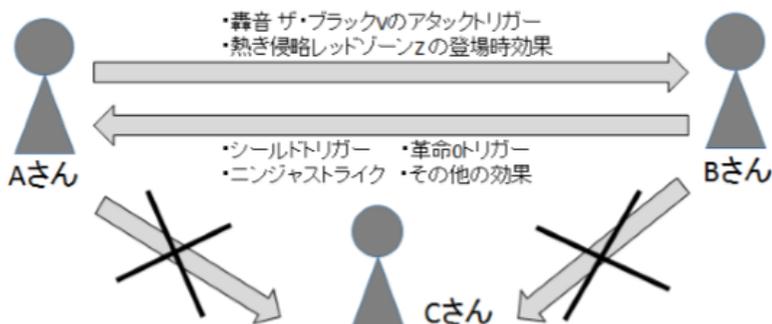
- ・複数のプレイヤーのカード能力が同時に誘発した場合

ターンプレイヤー→次にターンを進めるプレイヤー→その次にターンを進めるプレイヤー→ という順に解決する

- ・攻撃宣言～攻撃終了までの間の処理

相手プレイヤー1 人に対して有効な効果(ブロック、アタックトリガー、シールドトリガー、ニンジャストライク、革命0トリガーなど)は、攻撃する側⇔攻撃される側間しか対象に取れない

(例) A さんが《轟音ザ・ブラック V》で B さんを攻撃時、《熱き侵略レッドゾーン Z》に侵略した場合



(例)「ドンドン吸い込むナウ」の様に自分も対象に取れるカードだった場合

→どのプレイヤーを対象に選んでもよい

統率者戦は社会的な関係を目指してデザインされたものです。

このルールは、社会的常識、いわゆる紳士協定の上に成り立っています。プレイヤーによる非紳士的行為(過激な行動をとったり、ただの“むかつく”輩に成り下がったりすること)は、一切許容されません。より良き統率者戦コミュニティのためには、非社交的人物とはプレイしないことが最も手っ取り早い方法です。

しかし、プレイヤーによって、フェアプレイ、あるいは楽しいゲームという物には様々な意見があります。ここでの推奨禁止リストは、プレイヤーがより良き社会的経験を得るためのガイドとして、調整を続けているものです。ローカルルールや“フェアプレイ”規定は、それが地元を盛り上げるためなら常に推奨されています。

