



アイ・オブ・ジャッジメント

公式ルールブック

Version 1.02

ルール適用開始日:2007年10月25日

最終改定日:2008年2月1日

目次

第1章 デュエルの基本

1. デュエルを始める前に
2. デュエルの準備
3. デュエルの目的
4. カードの種類
5. カードの見方
6. カードの方向について
7. デュエルフィールドについて
8. クリーチャーカードについて
9. スペルカードについて
10. カードとルール原則

第2章 ターンの構成

11. 各フェイズの解説
12. デュエルの勝敗について
13. 状態同期について
14. トラッシュについて

第3章 バトルについて

15. バトルとは
16. 攻撃について
17. バトルフェイズ中の清算について
18. フィールドで行われる特殊な清算について
19. 『叛乱者シオン 扇動』を使用した場合の清算

第4章 用語集

20. クリーチャー能力
21. 基本用語

第1章 デュエルの基本

1. デュエルを始める前に

「THE EYE OF JUDGMENT」のルールを覚える一番簡単な方法は、プレイの仕方を知っている友達から教えてもらうことです。でも、教え合うためには、まず誰かが学ばなければいけません。その、最初の誰かになりたい人は、ゲーム内の「ガイダンス」に収録されているルールムービーを見ましょう。そちらでデュエルの基本が学べます。それから、何回かデュエルで遊んでみましょう。

何かわからないことがあれば、まずこのルールブックを読んでください。答えが見つからない場合のお問い合わせ先は、このルールブックの最後に書かれています。

2. デュエルの準備

「THE EYE OF JUDGMENT」は、実際のカードを使って遊ぶカードデュエルです。PLAYSTATION®3 本体の電源を入れる前に、デュエルに使用するプレイマットやカードを準備しましょう。

2-1. プレイマットを用意する

プレイマットをテーブルや机などの平らな場所に広げます。強い光が当たる場所や極端に暗い場所は避けてください。

2-2. PLAYSTATION®Eye をセットする

プレイマットの上下左右にあるカメラセット位置から、遊ぶときに邪魔にならない位置を選んでPLAYSTATION®Eye をセットします。PLAYSTATION®Eye の USB コネクタを PLAYSTATION®3 本体の USB 端子に接続します。

2-3. デッキを用意する

デュエルに使用する『THE EYE OF JUDGMENT』のカードを合計 30 枚選びます。これがあなたのデッキとなります。基本的に同じカードはデッキに3枚まで入れることができます。操作カードは、別にまとめておきます。

3. デュエルの目的

9 つあるフィールドのうち5つを対戦相手より先に支配すること。あるいは、あなたの対戦相手がカードを引くときに、そのプレイヤーの山札にカードが1枚も残っていないければ、あなたはデュエルに勝利します。

4. カードの種類

クリーチャーカード



スペルカード



4-1. クリーチャーカード

フィールドにクリーチャーを召喚し、フィールドを支配するカードです。

クリーチャーカードでは、以下のことができます。

召喚する

クリーチャーをフィールドに置き、そのフィールドを支配することができます。

バトルをする

召喚したクリーチャーと、対戦相手の召喚したクリーチャーを戦わせることができます。

再行動する

召喚したクリーチャーに、アクションをさせることができます。

4-2. スペルカード

さまざまな効果があるスペルを使用するカードです。テキストにある効果が発揮されます。

5. カードの見方

クリーチャーカード



スペルカード



5-1. CyberCode(サイバーコード)

実際のカードをゲーム内に読み取るために必要なコードです。プレイ中、カードをPLAYSTATION®Eyeにかざす時など、CyberCode(サイバーコード)部分が隠れないよう注意してください。カードを正しく認識できなくなります。

5-2. カード名

カードの名称です。カード名が同じであれば、イラストが異なっても同じカードとして扱います。

5-3. 属性

クリーチャーが持つ属性を表します。



5-4. マナコスト

クリーチャーの召喚やスペルのキャストに必要なコストです。表記されている数値分のマナを支払います。

5-5. 再行動コスト(回転・攻撃)

フィールドに置かれているクリーチャーの再行動を行うのに必要なコストです。表記されている数値分のマナを支払います。再行動コストに上限はありません。

5-6. 召喚制限(クリーチャー)/キャスト制限(スペル)



このような鎖のついたアイコンが記載されているクリーチャーやスペルは、自由に召喚やキャストを行うことができません。召喚制限のあるクリーチャーは、ボードに4体以上のクリーチャーが置かれている状態では召喚することができません。ただし、召喚したいフィールドがクリーチャーと同じ属性である場合、召喚制限の影響を受けずにクリーチャーを召喚できます。キャスト制限のあるスペルは、ボードに4体以上のクリーチャーが置かれている状態ではキャストすることができません。

5-7. 体力

クリーチャーの体力です。体力に上限はありません。体力が0になるとそのクリーチャーは死亡します。

5-8. 攻撃力

クリーチャーの攻撃力です。攻撃力に上限はありません。与えるダメージに影響します。

5-9. 枚数制限アイコン

デッキに入れることができる最大枚数の制限です。アイコン内の数字が最大枚数を表しています。



同カード枚数制限アイコン

同じカードを1デッキにアイコンに表記された数字分の枚数までしか入れることができません。



同種族(種類)枚数制限アイコン

同じ種族(種類)を持つカードを1デッキに指定された最大枚数までしか入れることができません。同じ種族でも指定枚数が3枚と1枚の場合があります。同種族枚数制限1枚のカードをデッキに組み込むと、そのカードと同じ「種類」のカードは、そのカード1枚を除いてデッキに入れることができません。つまり3枚制限のカードと1枚制限のカードを同じデッキで使うことはできません。

5-10. レアリティアイコン

このカードのレアリティ(出現率)を表します。左から順にレアリティが高くなります。アイコン内の数字は、セットナンバーを表しています。



コモン アンコモン レア ウルトラレア

5-11. 種族/種類

「種族」は、クリーチャーの種を指します。「種類」は、スペルの系統を指します。

5-12. 所属

クリーチャー固有のステータスです。このクリーチャーが、カードデュエル内で所属する組織や団体を示しています。

5-13. カード番号

カードの通し番号です。

5-14. テキスト

このカードの持つ能力が書かれています。日本語版カードでは、文中に以下のアイコンが使用されています。また、スペルカードのテキストの後に続く「▽」以降のテキストは、スペルカードの操作方法です。



クリーチャーアイコン

「クリーチャー」を表します。



フィールドアイコン

「フィールド」を表します。



攻撃力アイコン

「攻撃力」を表します。



体力アイコン

「体力」を表します。

5-15. 攻撃方法アイコン

このクリーチャーの攻撃できる方向と攻撃方法を表しています。

5-16. 防御方法アイコン

このクリーチャーが反撃できる方向と死角となるB方向を表しています。

6. カードの方向について

カードには方向があります。これはクリーチャーの方向でもあります。カードをカード名やテキストが正しく読める位置から見た場合、上方向が前、下方向が後ろとなります。テキストで「対象の後ろ」と指示されている場合、カードの後ろを対象として攻撃や能力の清算を行います。

7. デュエルフィールドについて

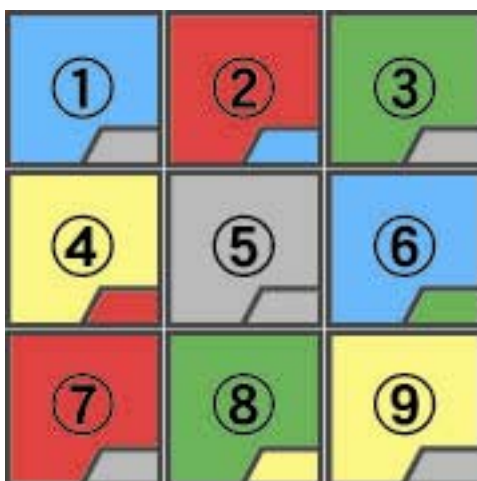
7-1. ボード

デュエルの舞台となる9つのフィールド全体のことです。

7-2. フィールド

ボード内の1つの土地です。クリーチャーを召喚することで、フィールドを支配することができます。フィールドには、下図のようにフィールド順番が割り振られています。

<公式フィールドの場合>



7-3. フィールドの属性と表裏

フィールドは、クリーチャーと同様に属性を持っています。フィールドは、表と裏に 1 種類ずつの属性が割り振られています。裏側の属性は、フィールドの右下に表示されています。

7-4. 山札

プレイヤーが用意したデッキであり、カードを引く山札置き場です。山札の中のカードは誰も見ることはできませんが、各プレイヤーの山札の枚数を数えることはできます。山札は伏せたまま重ねて置かれ、デュエルの開始時の順番を変えることはできません。

7-5. 手札

プレイヤーが引いたカードを保持する場所です。あなた以外のプレイヤーは、あなたの手札の中身を見ることはできませんが、各プレイヤーの手札の枚数を数えることはできます。

7-6. 墓地

捨て札置き場です。あなたのカードが捨てられたり、クリーチャーが死亡したり、スペルをキャストしたり、何らかの効果で指示された場合、そのカードは墓地に置かれます。墓地のカードは常に表向きで、どのプレイヤーもいつでもその中身を見ることができます。墓地の順番を変えることはできません。

7-7. マナ

プレイヤーがカードを使用するときや、何らかのアクションを行う際に必要となるエネルギーのようなものです。カードやアクションによって指示された点数のマナを支払います。プレイヤーが持てるマナの数に上限はなく、保持数が0を下回ることはありません。各プレイヤーは、デュエル中、保持しているマナの点数を対戦相手に常に開示しておく必要があります。

8. クリーチャーカードについて

8-1. クリーチャーとフィールドの属性

クリーチャーがフィールドに置かれているとき、クリーチャーの属性とフィールドの属性の組み合わせによって「フィールドボーナス」「フィールドペナルティ」が発生し、そのフィールドに置かれている間、体力の増減が発生します。このボーナスとペナルティはフィールドが変化すると失われ、変化後の組み合わせにあわせて再度清算を行います。

フィールドボーナス

クリーチャーの属性とフィールドの属性が同じ場合には、体力が一時的に2点増加されます。ただし、機巧属性と無属性のクリーチャーは、フィールドボーナスを受けません。

フィールドペナルティ

クリーチャーの属性とフィールドの属性が対立関係の場合、体力が一時的に2点減少されます。対立する「火と水」「土と木」それぞれの組み合わせが反属性となります。機巧属性と無属性のクリーチャーは、フィールドペナルティを受けません。

8-2. フィールドの支配

フィールドを支配するには、クリーチャーを支配したいフィールドに召喚します。1つのフィールドに召喚することができるクリーチャーの数は1体のみです。同時に2体以上のクリーチャーが1つのフィールド上に存在することはありません。

8-3. フィールドの支配を失うとき

フィールドの支配は、クリーチャーがフィールドから取り除かれたときに失われます。別のフィールドへ移動した場合は、移動先のフィールドに対して支配が発生します。(→13-3を合わせて参照)

9. スペルカードについて

9-1. スペルカードの種類について

スペルカードには、以下の種類があります。

マナ マナを操るスペルです。

コモン プレイヤーやクリーチャーを支援する効果を持つスペルです。

エレメント 特定の属性に関するスペルです。

大魔道 強力な効果のあるスペルです。使用后、ターンが終了します。

9-2. 手札や生贄を必要とするスペル

スペルには、手札やフィールドに置かれているクリーチャーなどを墓地に置いてキャストするものがあります。これらのスペルをキャストするには、マナコストの支払いに加えて、指定された清算を行う必要があります。条件を満たせない場合、そのスペルをキャストすることはできません。

9-3. スペルの効果対象が無い場合

スペルをキャストするときに、その効果対象が無い場合には、そのスペルをキャストすることができません。

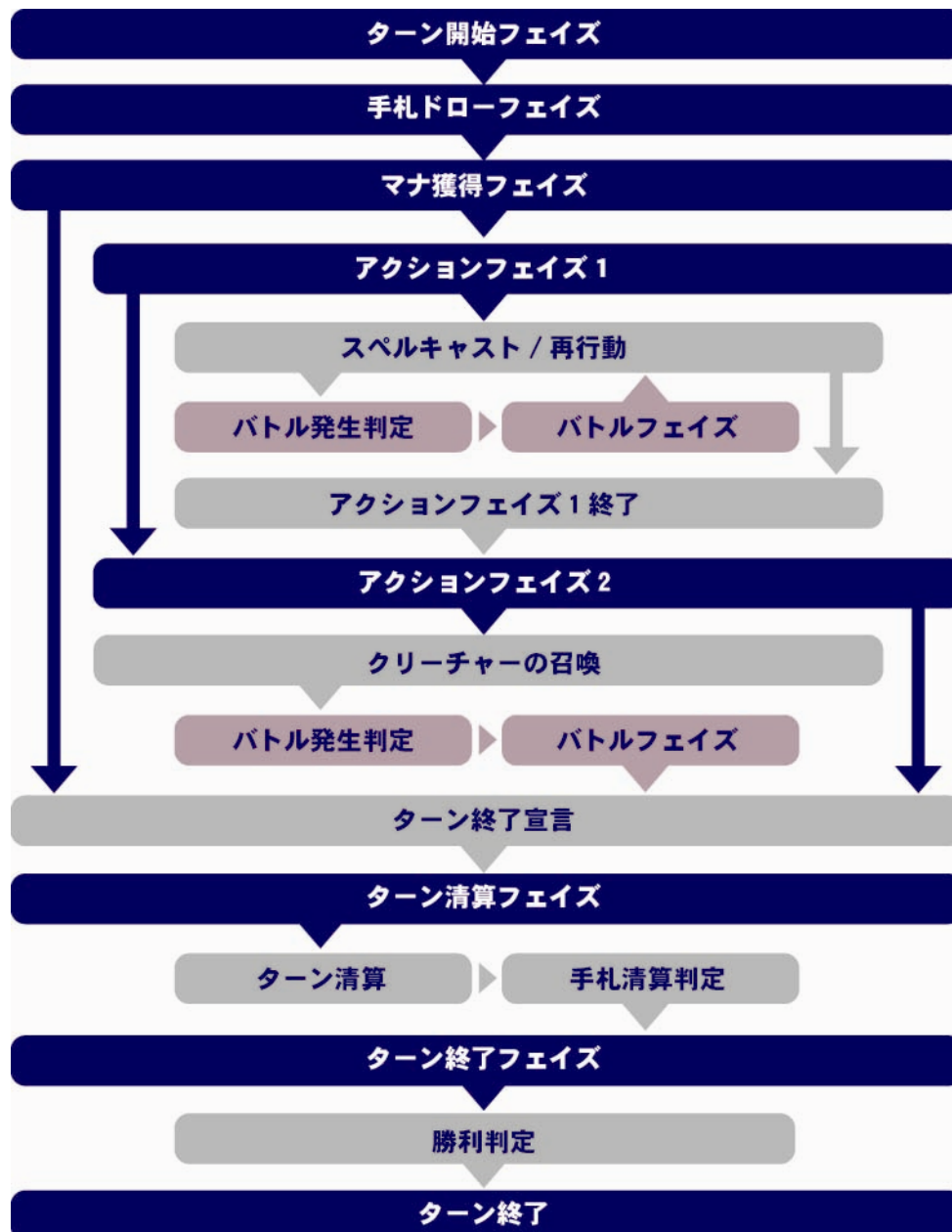
10. カードとルールの原則

カードとルールが矛盾したら、常にカードが優先されます。カードに書かれているテキストに従って、能力の清算を行きましょう。

第2章 ターンの構成

11. 各フェイズの解説

ターンは、7つのフェイズから構成されます。プレイヤーは、交互にターンをプレイしながら、デュエルを進めていきます。



11-1. デュエル開始

対戦相手と挨拶をし、ジャンケンなどをして、どちらが先攻するかを選ぶプレイヤーを決めます。
デッキをよくシャッフルして山札とし、各プレイヤーは山札からカードを5枚引いて最初の手札とします。この最初の手札が気に入らない場合、どちらのプレイヤーもマリガンを行うことができます。マリガンを宣言したプレイヤーは手札を山札に加えて切りなおし、新たに5枚のカードを引いて新しい手札とします。マリガンは各プレイヤー1回のみ行うことができます。

11-2. ターン開始フェイズ

ターンを1つ進めます。そのターンのプレイヤー(ターンプレイヤー)が手番を開始します。

11-3. 手札ドローフェイズ

ターンプレイヤーは、自分の山札の一番上からカードを1枚ドローします。
このとき、山札が0枚でカードをドローできない場合、敗北となります。
なお、先攻プレイヤーの第1ターン目は、このフェイズはスキップされます。

11-4. マナ獲得フェイズ

ターンプレイヤーは、2点のマナを獲得します。

11-5. アクションフェイズ1

アクションフェイズ1では、ターンプレイヤーが次のアクションを任意に順不同で行うことができます。

11-6. スペルキャスト

手札の中のスペルカードを使用することができます。スペルカードは、1ターン中に何枚でもキャストできます。

11-7. 再行動

プレイヤーが再行動できるクリーチャーに対して、再行動コストを支払い、下記の行動をそれぞれ1回ずつ行うことができます。同じフェイズ内で、複数のクリーチャーを再行動しても構いません。

攻撃 敵クリーチャーに対して攻撃を行います。

回転 任意の方向に90度のみ回転を行います。

11-8. バトル発生判定(アクションフェイズ1)

再行動の攻撃により、バトルが開始された場合、バトルフェイズへ移行します。

11-9. バトルフェイズ(アクションフェイズ1)

バトルを行うためのフェイズです。バトルが発生する場合には強制的にこのフェイズへと進みます。バトルが終了した後、バトルフェイズ後の状態同期が行われます。

11-10. バトル清算(アクションフェイズ1)

バトルの結果、死亡したクリーチャーのトラッシュやその他効果の清算をします。

11-11. 特殊な召喚

クリーチャーの能力によっては、アクションフェイズ1で召喚できるものがあります。

11-12. アクションフェイズ1終了

ターンプレイヤーがアクションフェイズ1終了を宣言した場合、アクションフェイズ1終了となりアクションフェイズ2へ移行します。

11-13. アクションフェイズ2

クリーチャーの召喚を行うことができるフェイズです。クリーチャーは、1ターンに1体のみ召喚できます。

11-14. クリーチャーの召喚

フィールドに置かれたクリーチャーに隣接する支配されていないフィールドに、クリーチャーを召喚することができます。ただし、自分のクリーチャーが1体もフィールドに置かれていない場合は、プレイヤーは任意の空きフィールドにクリーチャーを召喚できます。クリーチャー召喚後、バトルフェイズの有無に関らず、アクションフェイズ2は終了となり、バトルフェイズ終了後、ターン清算フェイズへ移行します。

11-15. バトル発生判定(アクションフェイズ2)

クリーチャーの召喚時に、クリーチャーの攻撃範囲に敵クリーチャーが含まれる場合、バトルが開始されます。これを「召喚時の攻撃」と呼びます。

11-16. バトルフェイズ(アクションフェイズ2)

バトルを行うためのフェイズです。バトルが発生する場合には強制的にこのフェイズへと進みます。バトルが終了した後、バトルフェイズ後の状態同期が行われます。

11-17. バトル清算(アクションフェイズ2)

バトルの結果、死亡したクリーチャーのトラッシュやその他効果の清算をします。

11-18. ターン終了宣言

ターンプレイヤーがターン終了を宣言すると、ターン終了となり、ターン清算フェイズへ移行します。

ターンが終了する条件

- ・大魔道スペルを使用した場合(アクションフェイズ1の間のみ)
 - ・ターンエンドを宣言した場合(アクションフェイズ1の間のみ)
 - ・クリーチャーを召喚した場合(特殊な召喚の場合、ターンが終了しないことがあります)
-

11-19. ターン清算フェイズ

ターンプレイヤーのターンを終了し、デュエルフィールドの清算を行います。

11-20. ターン清算

ターン清算フェイズに処理する効果を清算します。

11-21. 手札清算

自分のターン清算フェイズですべての処理が終了した時点で手札が7枚を超えていた場合、7枚になるまでカードを選んで墓地に置きます。

11-22. ターン終了フェイズ

勝利判定

この時点で勝利条件を満たしているプレイヤーの勝利となります。4つのフィールドを自分のクリーチャーで支配した状態のとき、そのプレイヤーは「チェック」となります。

ターン終了

相手のターンに切り替わります。

12. デュエルの勝敗について

デュエルの勝敗は、以下の条件で決まります。

12-1. ターン終了時にフィールドを5つ支配していると勝利

ターン終了時に5つのフィールドを自分のクリーチャーが支配していると勝利となります。

12-2. 山札からカードを引けないと敗北

デュエル中に、山札にカードがなく、カードを引けなければ、敗北となります。

12-3. 降伏

デュエル中に「降伏」を宣言すると敗北となります。

12-4. タイムアウト敗北(オンラインモードのみ)

オンラインモードでの対戦で制限時間を設定している場合、その制限時間内に何も行動しないと自動的にターン終了となります。これをタイムアウトと呼びます。対戦中に3回タイムアウトすると敗北となります。

13. 状態同期について

13-1. 状態同期とは

デュエルフィールドの状況によって発生した能力やスペルによる効果や死亡したクリーチャーを清算する手順のことです。

13-2. 状態同期の清算タイミング

状態同期は、ターン開始フェイズ、アクションフェイズ1、アクションフェイズ2、ターン清算フェイズで行われます。以下のタイミングで必ずチェックされ、新たに発生した効果があれば、その都度清算を行います。

ターン開始フェイズ

- ・ターン開始直後

アクションフェイズ1

- ・スペルキャスト後
- ・再行動後
- ・クリーチャー召喚後
- ・バトルフェイズ終了後
- ・クリーチャーの配置・方向変更後

アクションフェイズ2

- ・クリーチャー召喚後
- ・バトルフェイズ終了後
- ・アクションフェイズ2終了後

ターン清算フェイズ

- ・ターン清算後

ターン終了フェイズ

- ・ターン終了後
-

13-3. 死亡とは

フィールドに置かれているクリーチャーの体力が0点以下になった状態を「死亡」と呼びます。これにより、以下の清算が行われます。

-
- ・フィールドの支配を失う
 - ・死亡したクリーチャーに対する能力が全て打ち消される
 - ・死亡したクリーチャーに対する清算を待っている能力が打ち消される
 - ・死亡したクリーチャーの持っている能力効果が消滅する
 - ・死亡したクリーチャーがトラッシュトリガをもっている場合、効果が発生する
 - ・死亡したクリーチャーを墓地へ移動する
-

14. トラッシュについて

14-1. 死亡したクリーチャーを墓地へ置くタイミング

クリーチャーの体力が0点以下になっても、すぐにボード上から取り除いてはいけません。クリーチャーの体力が0点以下になると、そのクリーチャーは「死態」として扱われ、状態同期のタイミングで「トラッシュ」され、墓地へと置かれます。

14-2. トラッシュとは

死亡したクリーチャーが墓地へと移動される状態を「トラッシュ」と呼びます。墓地に置かれた状態ではありません。トラッシュとなった時点で死亡したクリーチャーのフィールドは空きフィールドとなります。

14-3. トラッシュボーナスについて

フィールドに置かれているクリーチャーの体力が0以下となり、トラッシュされた場合、オーナーはトラッシュボーナスを1マナ得ます。

14-4. トラッシュしたとき

「トラッシュしたとき」とは、クリーチャーの体力が0になった後、「状態同期のタイミングで死亡したクリーチャーを取り除くとき」を指します。

14-5. トラッシュされ墓地に置かれた時

クリーチャーが「トラッシュにより、カードが墓地に置かれた時」を指します。

14-6. トラッシュとして扱われない時

以下のようなとき、墓地に置かれたクリーチャーは、トラッシュとは扱われないため、トラッシュボーナスは発生せず、またトラッシュをトリガする能力も発動しません。

- ・生贄としてフィールドから墓地に置かれたクリーチャー
- ・スペル／能力の効果で手札から捨てられたクリーチャー
- ・手札清算チェックで捨てられたクリーチャー

14-7. 状態同期中の清算の優先順位

状態同期中には複数の効果が同時に発生することがあります。その際は、以下の優先順位に従って、清算を行います。また、同時に発生した同系統の効果は、フィールド順番に沿って効果別に清算を行います。状態同期は、新たな効果の発生が無くなるまで繰り返しチェックが行われます。効果の発生が行われなくなった時点で状態同期は終了します。

- 1 トリガ効果の清算**
「～したとき」と表記されている能力の清算（トラッシュしたときは含まない）
- 2 フィールド効果の清算**
フィールド順番に沿ってフィールドボーナス、フィールドペナルティの清算
- 3 配置効果の清算**
フィールド順番に沿って「～に置かれている間～」などと表記されている能力の清算（例外：消滅）
- 4 トラッシュボーナスの清算**
フィールド順番に沿って死亡したクリーチャーのトラッシュボーナスを得る清算
- 5 トラッシュ効果の清算**
フィールド順番に沿って「トラッシュしたとき～」と表記されている能力の清算
- 6 トラッシュの清算**
フィールド順番に沿って死亡したクリーチャーを墓地に置く際に発生する能力の清算
- 7 墓地ドロップ効果の清算**
墓地の置かれた順番に沿って「トラッシュされたクリーチャーが墓地に置かれた時」と表記されている能力

召喚制限のロック解除と再ロック

クリーチャーがボード上に敵味方合わせて4体置かれた時点で優先的に解除されます。

また3体になった時点で、優先的にロックされます。

14-8. 同じタイミングで発生した複数のトリガ効果の清算について

同じタイミングで複数のトリガ効果が発生した場合、トリガを起こしたクリーチャーの効果から清算が行われます。トリガを起こしたクリーチャー以外のトリガ効果は、フィールド順番に沿って清算されます。

例えば、二体の『森跳び蛙の盗賊』がトラッシュし、両者に『緑のエールキング ゾンバ』の能力が同時に発動した場合、まずフィールド順番に沿って、『森跳び蛙の盗賊』のトリガ効果を全て清算し、その後、トラッシュされた『森跳び蛙の盗賊』をフィールド順番に沿って『緑のエールキング ゾンバ』の能力を清算します。

14-9. 状態同期中に新たな「トリガ効果」が発生した場合の清算

状態同期中に新たなトリガ効果が発生することがあります。この場合、以下の手順に沿って清算します。

- 1 状態同期開始、フィールド順番に沿って効果の清算
- 2 状態同期中にトリガ効果が発生した場合、現在の状態同期を中断
- 3 2で発生したトリガ効果をフィールド順番に沿って清算
- 4 トリガ効果により新たなトリガ効果や配置効果が発生した場合、3で残っているトリガ効果を一旦保留とし、フィールド順番に沿って清算
- 5 4の清算では、2で残されているトリガ効果は保留した状態で清算
- 6 4でこれ以上新たな清算が発生しない場合、2で残されているトリガ効果をフィールド順番に沿って清算
- 7 4～6を繰り返し、2で残されているトリガ効果が全て清算されたら、2で中断されていた状態同期に戻る
- 8 途中のフィールドから再開し、フィールド順番に沿って効果を清算
- 9 全フィールドの効果清算終了時点での配置に基づき、全クリーチャーのステータスの増減を清算
- 10 1～9を再度行い、効果のない状態になったら、全ての清算が終了

第3章 バトルについて

15. バトルとは

クリーチャー同士が攻撃を行うことです。バトルは、「バトルフェイズ」で行われます。

15-1. バトルの発生

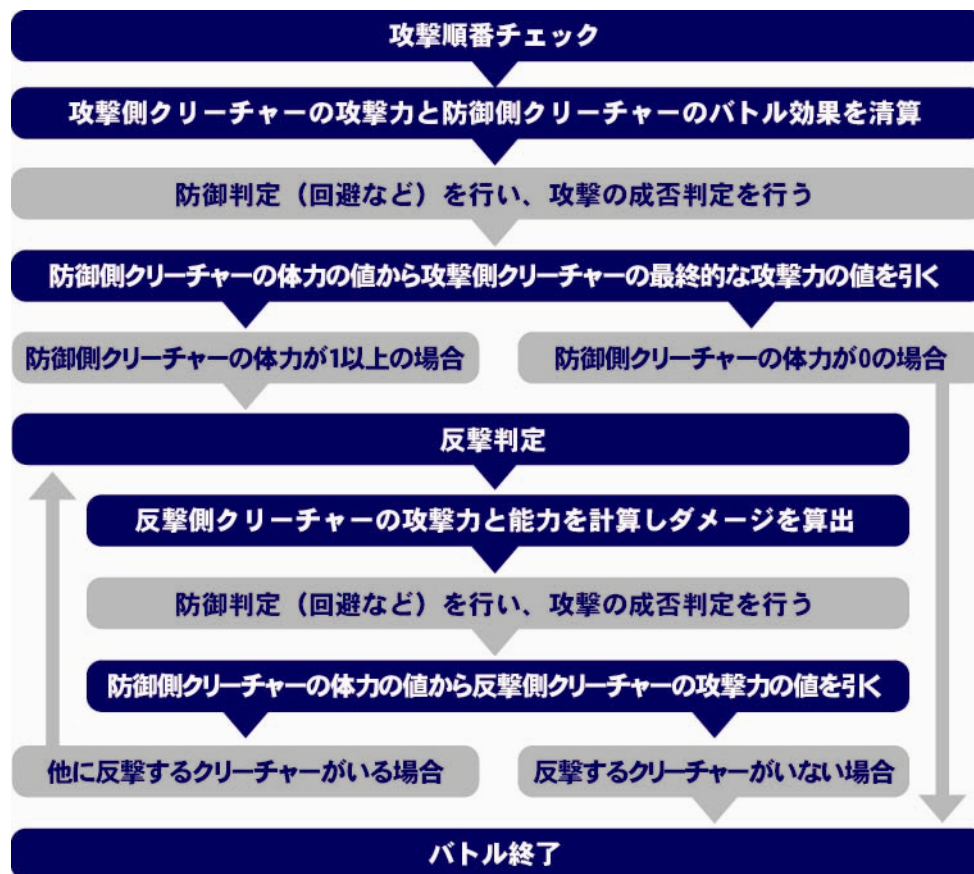
召喚したクリーチャーの攻撃可能な範囲に敵クリーチャーがいた場合や、既にフィールドに召喚されているクリーチャーが再行動で対象クリーチャーを攻撃した場合、強制的にバトルへ移行します。

15-2. バトル突入前に移動や回転、憑依があった場合

召喚後、能力や効果などによりバトル発生前に移動させられ、移動先に攻撃可能な敵クリーチャーがいた場合、バトルが発生します。召喚時攻撃の攻撃対象は新たに配置されたフィールドで決定されます。移動や回転、憑依などによって、バトルがキャンセルされることはありません。

15-3. バトルの基本的な流れ

攻撃を仕掛けた側を攻撃側クリーチャー、攻撃を仕掛けられた側を防御側クリーチャーとしてバトルが行われます。



15-4. 攻撃力について

攻撃時のクリーチャーの攻撃力は、攻撃力を増減させる清算をすべて行った後の最終的な数値となります。計算後の攻撃力が0以下になった場合、攻撃力は0として扱われます。この状態から攻撃力が増減する効果が与えられた場合は、「0+増減数」ではなく、「実際の攻撃力の合算値の攻撃力の合算値+増減数」が最終的な攻撃力となります。

15-5. 複数のクリーチャーに同時攻撃した場合の清算について

1体のクリーチャーが複数の攻撃対象に発生させた攻撃は、すべて同じタイミングでダメージが与えられます。

15-6. 反撃判定

反撃は、防御側クリーチャーの攻撃可能な範囲に攻撃側クリーチャーがいる場合発生します。ただし次のときは反撃を行うことができません。

-
- ・攻撃を受けた方向が、反撃可能な方向でないとき
 - ・攻撃側クリーチャーが、攻撃可能な範囲にいないとき
 - ・攻撃側クリーチャーが、味方クリーチャーのとき
 - ・攻撃側クリーチャーが、魔道攻撃のとき
 - ・攻撃側クリーチャーのバトル効果により、反撃を行えないという指定があったとき
 - ・防御側クリーチャーの受けたダメージが、反撃によるダメージのとき
 - ・反撃対象のクリーチャーが死亡したとき
 - ・防御側クリーチャーが死亡したとき
-

15-7. 反撃が複数発生する場合

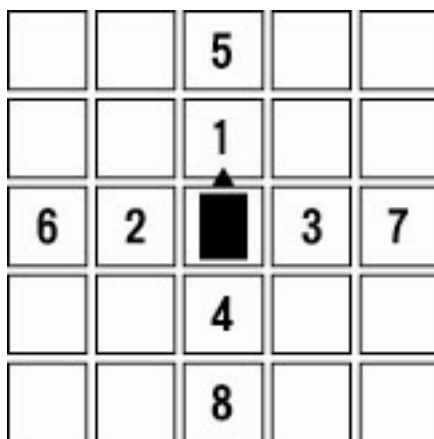
攻撃側クリーチャーが多方向同時攻撃や貫通攻撃によって複数の敵クリーチャーを同時に攻撃した場合、攻撃を受けた全ての敵クリーチャーは防御側クリーチャーとして扱われ、反撃を行うことができます。

15-8. 反撃時の攻撃方法

反撃時の攻撃方法は、反撃するクリーチャーの攻撃方法アイコンにしたがって清算されます。貫通攻撃や、多方向同時攻撃などの場合は、反撃の攻撃範囲に含まれた全てのクリーチャーにダメージが与えられます。

15-9. 複数の反撃が行われる際の順番について

複数のクリーチャーが反撃する場合、反撃順番にしたがって清算されます。攻撃したクリーチャーの前方を上にした場合、下図の順番に沿って反撃が行われます。



15-10. バトルフェイズ中にクリーチャーの体力が0になった場合

バトルフェイズ中にクリーチャーの体力が0となった場合は、即座に死亡となります。なお、死亡したクリーチャーの清算はバトルフェイズ中では行われず、バトルフェイズ終了後の状態同期で行われます。

15-11. バトルフェイズの終了タイミングについて

バトルフェイズは、全ての攻撃と反撃が終了した時点で終了となります。クリーチャーを墓地に置く等の清算は、バトルフェイズ終了直後に行われる状態同期での清算となります。

16. 攻撃について

16-1. 物理攻撃

物理攻撃は、攻撃対象の防御方法アイコンによって影響を受けます。

攻撃をした方向が、防御側クリーチャーのB方向であったとき、与えるダメージが1点加算されます。これを「攻撃補正」と呼びます。

また、物理攻撃によるダメージは、物理ダメージとなります。

16-2. 魔道攻撃

魔道攻撃には、攻撃対象の防御方法アイコンによって、「攻撃補正」を受けず、反撃を受けません。また、魔道攻撃によるダメージは、魔道ダメージとなります。

16-3. 攻撃対象について

バトルは、攻撃可能な範囲に攻撃対象となるクリーチャーがいなければ行うことができません。また、バトルを仕掛ける際の攻撃対象として以下のクリーチャーは選ぶことができません。

-
- ・味方クリーチャー
 - ・攻撃を行うクリーチャー自身
 - ・死亡したクリーチャー
 - ・能力や効果により、攻撃対象とできない状態のクリーチャー
-

16-4. 巻き込み攻撃

多方向同時攻撃や貫通攻撃など、複数のクリーチャーを同時に攻撃する場合、攻撃対象となる敵クリーチャーと味方クリーチャーを同時に攻撃範囲に含めると、味方クリーチャーも攻撃を受けます。これを「巻き込み攻撃」と呼びます。

16-5. バトル参加クリーチャー

攻撃を仕掛けたクリーチャー、攻撃対象となった全てのクリーチャーを総称してバトル参加クリーチャーと呼びます。

16-6. 攻撃順番チェック

バトル開始時に攻撃する順番を判定します。基本的に攻撃を仕掛けたクリーチャーから攻撃を行います。しかし、攻撃側と防御側それぞれに【先制】を持つクリーチャーいた場合、攻撃順番が入れ替わることがあります。以下は、その時の攻撃順番の優先順位です。

-
1. 攻撃を仕掛けた【先制】を持つクリーチャー
 2. 攻撃対象となった【先制】を持つクリーチャー
 3. 攻撃を仕掛けた【先制】を持たないクリーチャー
 4. 攻撃対象となった【先制】を持たないクリーチャー
-

16-7. 先制の持つ意味

先制は、「攻撃を仕掛けたクリーチャーよりも、先に攻撃できる」能力であり、「反撃を行う全てのクリーチャーの中で、一番先に攻撃を行う」能力ではありません。つまり、攻撃を仕掛けたクリーチャーが【先制】を持つ場合、防御側クリーチャーが持つ【先制】の効果を打ち消します。

17. バトルフェイズ中の清算について

バトルフェイズ中に状態同期は行われませんが、発生したトリガ効果は条件を満たした時点で清算されます。

17-1. 「攻撃時」「攻撃ヒット時」「攻撃終了時」の違い

攻撃時

バトルフェイズ中、敵クリーチャーを攻撃対象に取り、実際に攻撃を行うときに「攻撃時」となり、能力が発動します。

攻撃ヒット時

「攻撃ヒット時」とは、「攻撃がヒットし、ダメージが相手に与えられた時」を指します。相手の能力によって攻撃がヒットしなかった場合、能力は発動しません。ただし、与えたダメージが0点であっても、「0点のダメージを与えた(攻撃がヒットした)」となるため、能力は発動します。

攻撃終了時

「攻撃終了時」とは、「攻撃のヒット、ダメージの有無にかかわらず、攻撃が終了したとき」を指します。バトル中、クリーチャーに対して攻撃を行った後の時点で「攻撃終了時」となります。攻撃がヒットしたか、ダメージを与えたかは関係なく、クリーチャーに対して攻撃を行い、その攻撃が終了した時点で能力が発動します。

18. フィールドで行われる特殊な清算について

18-1. クリーチャーの移動に関する清算

テキストに指定がない限り、フィールドに置かれているクリーチャーを別のフィールドへ移動させる場合、クリーチャーの向きは変わりません。

18-2. フィールドの表と裏の属性を入れ替える

フィールドの表と裏の属性を入れ替えても、そのフィールドに置かれているクリーチャーの向きは変化しません。

18-3. フィールドの場所を入れ替える

フィールドの場所を入れ替えても、そのフィールドに置かれているクリーチャーの向きは変化しません。

18-4. カードが墓地に置かれる順番について

カードが墓地に置かれる順番はカードが使用され能力が清算される順番に置かれます。クリーチャーはトッシュされた順番に墓地に置かれ、スペルは使用するためのコストをすべて支払った時点で墓地に置かれます。なお、コストとして手札を捨てる場合は、スペルカードより先にコストとなったカードを墓地に置きます。

18-5. 0以下になったパラメータの清算について

0以下となったパラメータは、全て「0」として扱います。ただし、既存の効果で0以下になり、「0」として扱っているパラメータに対して増加させる効果を解決する場合、「0+増加分」ではなく、「既存の効果+増加分」として計算しなおし、新たなパラメータ値を出します。

18-6. 重複した能力について

【警戒】【回避】のように、同じタイミングで清算される効果を持つ能力が重複した場合、効果として強い能力が優先され、その他の効果は打ち消されます。ただし、強い能力が消滅したとき、打ち消されていた能力が残っている場合は再度与えられます。

18-7. 同じような効果が重複した場合、どちらを優先清算するか？

同じような効果が重複した場合、どちらかの清算を優先的に清算しなければなりません。この決定は、プレイヤーが任意で決定することはできず、強制的に清算されることとなります。判断の基準は、どちらがよりプレイヤーにとって有利となる効果かで判断されます。例えば、2つの同じような効果で、もっともマナコストを安く済ませることができる方法を優先的に清算するように決定されます。

18-8. 重ね召喚・入替召喚について

重ね召喚・入替召喚を行う場合、フィールドに置かれているクリーチャーが先に墓地へ置かれます。その後、フィールドに新たなクリーチャーが召喚されます。

19. 『叛乱者シオン 扇動』を使用した場合の清算

19-1. 『叛乱者シオン 扇動』の清算の流れ

『叛乱者シオン 扇動』を使用した場合の清算は以下のように行われます。

1. 『叛乱者シオン 扇動』を使う
2. 『叛乱者シオン 扇動』の配置方向にしたがい、バトルを行う順番が決定
3. スペル効果による強制的なバトルフェイズに突入
4. ボード上の全クリーチャーが1体につき1回ずつバトルを行う
5. 順番に従ってバトルを清算
6. 全クリーチャーのバトル清算終了時点で、スペル効果による強制的なバトルフェイズ終了
7. 状態同期

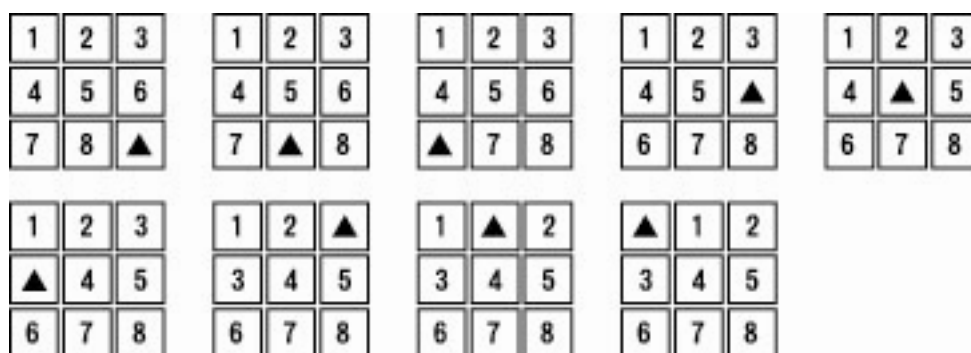
扇動効果中は、トリガ効果は清算されますが、配置効果は清算されません。例えば、『シオンダルの大ミノス』は『叛乱者シオン 扇動』効果中に水フィールド上においても死亡なりません。

一度決定したバトル発生の順番は、場所が変わっても変化しません。

19-2. 攻撃対象の自動決定

『叛乱者シオン 扇動』の効果では、攻撃対象が強制的に決定されます。物理攻撃の場合、複数の反撃が行われる際と同じ番号順に若い番号にいる敵クリーチャーを攻撃します。攻撃範囲に敵クリーチャーがない場合、攻撃は行われずに終了となり、次のクリーチャーの順番となります。

魔道攻撃の場合は以下のように攻撃対象を決定します。



各表の▲が魔道攻撃を行うクリーチャーの位置と方向です。魔道攻撃を行うクリーチャーを▲位置から見た場合に、図の番号の若い番号順からクリーチャーを攻撃対象として決定します。1つの属性を対象とする魔道攻撃や、1つの種族を対象とする場合などは、適正な対象となった最も若い番号順にクリーチャーの属性／種族を対象として決定します。

19-3. 複数のクリーチャーやフィールドを対象に取る能力に、対象にできない状態のクリーチャーやフィールドが含まれる場合

能力や攻撃の対象は個別にチェックされます。そのため、対象にできないクリーチャーやフィールド以外が能力や攻撃の対象となります。

例えば、貫通攻撃で【透明】状態の敵と通常状態の敵を攻撃に含めた場合、【透明】を持つクリーチャーはバトルに参加しません。このため、【透明】を持つクリーチャーが攻撃側の能力のトリガとなっても、攻撃対象に含まれないため、能力は発動しません。

第4章 用語集

20. クリーチャー能力

20-1. 【移動】

対象クリーチャーを指定された条件にしたがってフィールド間で移動させる能力です。

20-2. 【畏怖】

対象クリーチャーの攻撃力を下げる能力です。攻撃力の最低は0であり、判定する上では0以下にはなりません。新たな変化が生じた場合は、現在の増減値の合計で清算されます。

20-3. 【隠兵】

対象クリーチャーに【透明】を与える能力です。

20-4. 【回転】

対象クリーチャーを指定した角度分、指定された方向に回転させる能力です。回転させられたクリーチャーは反撃できません。例えば、『夜狗叉の乱破 草燕』のテキストに「このクリーチャーの攻撃がヒットした場合、対象クリーチャーを攻撃方向に回転させる」とあります。これは、対象クリーチャーは、『夜狗叉の乱破 草燕』にカードの後ろを向けた状態に回転するということになります。なお、対象クリーチャーが既にカードの後ろを『夜狗叉の乱破 草燕』に向けていたとしても、回転したとみなされ、反撃はできなくなります。

20-5. 【回避】

物理攻撃を50%の確率で避ける能力です。攻撃を受ける際に回避判定を行い、回避できた場合は攻撃がヒットしません。この能力は重複して持つ事ができ、その場合は、重複した回数分の回避判定を行うことができます。なお、【警戒】と組み合わせると【回避】は打ち消されます。

20-6. 【奇襲】

対象クリーチャーの後ろから攻撃を行う能力です。このとき「対象の後ろ」とは「カードの後ろ」を指します。なお、後ろに反撃を持つクリーチャーを攻撃した場合は、反撃を受けます。

20-7. 【強撃】

指定された条件に合うクリーチャーに対して攻撃を仕掛けるときに攻撃力が上がる能力です。攻撃対象に味方を含めてしまった場合も能力は発生します。攻撃力上昇は、1回の攻撃に付き少なくとも1体以上の対象クリーチャーを含む場合なので、対象クリーチャーを複数含んでも攻撃力上昇は1回のみとなります。この能力は、攻撃終了時(戦闘終了時ではない)に失われ、攻撃力は元の値に戻ります。

20-8. 【警戒】

物理攻撃を必ず避ける能力です。能力の清算は「回避した」として扱います。物理攻撃は全て回避しますが、攻撃側は「攻撃対象」とすることができます。

20-9. 【攻撃変化】

クリーチャーの持つ攻撃方法が変化する能力です。変化後の攻撃方法は、テキストで指定された攻撃方法アイコンとなります。

20-10. 【降臨】

クリーチャーを生贖に捧げて、新たなクリーチャーを召喚する能力です。このとき、生贖に捧げたクリーチャーのマナコストと新たに召喚するクリーチャーのマナコストの差額を支払う必要があります。この差額を「差額コスト」と呼びます。この能力で召喚されたクリーチャーは、召喚されたターンでは攻撃を行うことはできません。ただし、スペルの効果によって強制的にバトルを行わせる場合には、攻撃を行うことができます。なお、この効果で召喚する際にも召喚制限の影響を受けます。

20-11. 【鼓舞】

対象クリーチャーの攻撃力を上げる能力です。

20-12. 【指揮】

対象クリーチャーの再行動コストを下げる能力です。再行動コストは0以下になりません。

20-13. 【呪縛】

対象クリーチャーの再行動コストを上げる能力です。

20-14. 【俊敏】

再行動コストを下げる能力です。攻撃コスト、回転コストと指定がある場合はどちらかのコストのみが下がります。

20-15. 【消滅】

指定された条件が満たされたとき、即座に死亡となる能力です。このとき、トラッシュボーナスは発生しません。この能力は、例外的な配置効果として清算されます。

20-16. 【斥候】

対象クリーチャーに【回避】を与える能力です。

20-17. 【先制】

攻撃側クリーチャーよりも先に反撃を行う能力です。先制を持つクリーチャーが攻撃を受けた場合、まず【先制】を持つクリーチャーから攻撃側に反撃を行い、その後攻撃側が攻撃を行います。特殊な例として、【奇襲】を持つクリーチャーが【先制】を持つクリーチャーを攻撃した場合、【先制】を持つクリーチャーの反撃が先に行われ、その後【奇襲】を持つクリーチャーの攻撃が行われます。(→16-7を合わせて参照)

20-18. 【戦友】

指定された条件に合うクリーチャーがフィールドに置かれている場合に発生する能力です。その内容は様々で、テキストにより指定されています。

20-19. 【治癒】

対象クリーチャーの体力を増加します。体力には上限が無く、下限は0です。効果は一時的なものではなく、治癒により加算された体力は、死亡するまで対象クリーチャーの体力として扱われます。

20-20. 【転移】

複数の対象クリーチャーをフィールド間で移動させる能力です。片方のクリーチャーが死亡している場合、この能力は発生しません。

20-21. 【転生】

【転生】を持つクリーチャーを生贄に捧げて、そのフィールドに手札から指定された条件に合う新たなクリーチャーを指定されたマナコストを支払って新たに召喚する能力です。この能力で召喚されたクリーチャーは、召喚されたターンでは攻撃を行うことはできません。ただし、スペルの効果によって強制的にバトルを行わせる場合には、攻撃を行うことができます。なお、この効果で召喚する際にも召喚制限の影響を受けます。また、【降臨】と【転生】のように同じような効果が同時に発生した場合、【転生】が優先的に清算されます。これは、最もマナコストを安く済ませることができる方法を優先的に清算するからです。

20-22. 【手札ドロウ】

山札から指定枚数分のカードを手札に加える能力です。

20-23. 【手札破壊】

対象プレイヤーの手札を指定枚数分捨てさせ、墓地に置かせる能力です。捨てるカードはテキストの指示に従って選択、順番決定されます。

20-24. 【透明】

物理攻撃、魔道攻撃、スペルダメージの対象とならなくなる能力です。そのため、攻撃対象としても選択することができなくなります。ダメージを伴わないスペルカードの対象にすることは可能です。

20-25. 【反地】

対象フィールドを裏返す能力です。

20-26. 【蛮勇】

指定された条件に従って、攻撃力が増加する能力です。【強撃】とは異なり、配置効果として扱われます。

20-27. 【引き込み】

対象クリーチャーを指定された条件に合うフィールドへ強制的に移動させます。

20-28. 【憑依】

対象クリーチャーの再行動権を奪う能力です。【憑依】を与えられたクリーチャーは、オーナーやフィールドの支配権は変わらず、再行動権が【憑依】を与えているクリーチャーのオーナーに一時的に移譲されます。【憑依】を与えられているクリーチャーの攻撃対象は、【憑依】を与えているクリーチャーと同じになります。【憑依】を与えるクリーチャーが召喚されたターンでは、【憑依】を与えられたクリーチャーを操作することはできません。このため、クリーチャーをフィールド配置した直後に【憑依】を与えたとき、【憑依】されたクリーチャーは、召喚時の攻撃を行う事や再行動による攻撃を行うことができません。

味方に対して反撃が行われる特殊な例

味方を巻き込んで攻撃した場合、その味方クリーチャーから反撃は行われません。ただし、攻撃に巻き込まれたクリーチャーが敵クリーチャーに【憑依】されているとき、巻き込まれた味方クリーチャーは攻撃してきたクリーチャーに対して反撃を行います。

20-29. 【封地】

対象フィールドの反転や入替えといった操作を打ち消す能力です。例えば、『教示者ウィザック 天変』は、全てのフィールドを対象とし裏返す能力を持ちますが、【封地】されているフィールドは効果対象から除外されます。『機巧の龍 ウロボロス』の【封地】能力は、全てのフィールドを対象とするため、『教示者ウィザック 天変』は対象を取ることができず、キャストすることができなくなります。

20-30. 【変身】

指定された条件を満たしたとき、クリーチャーの能力やステータスに変化する能力です。この能力はトリガ効果として清算されます。

20-31. 【防衛】

対象クリーチャーに【護り】を与える能力です。

20-32. 【魔道攻撃】

攻撃方法に関する能力です。攻撃補正を受けない代わりに反撃を受けず、物理攻撃を対象とする【護り】や【回避】などの影響を受けません。

20-33. 【mana奪い】

対戦相手からmanaを奪う能力です。指定された点数のmanaを対戦相手が保持していない場合、全てのmanaを奪い、残り分は打ち消されます。初めから対戦相手のmanaが0点の場合、能力は清算されません。

20-34. 【mana獲得】

manaを獲得する能力です。トラッシュボーナスはこの能力に含まれません。この能力はトラッシュ時を条件とするものがありますが、トラッシュボーナスとは別にmanaを獲得するように清算します。

20-35. 【護り】

物理攻撃による物理ダメージを指定点数分減少させる能力です。攻撃補正により増加されたダメージも能力の対象となります。減少されたダメージは0点以下にはなりません。累積することが可能で、その場合は合計値分の護りを持つものとして処理されます。

20-36. 【要塞】

攻撃方法に関する能力です。この能力を持つクリーチャーは攻撃を仕掛けることはできないため、召喚時の攻撃や再行動による攻撃を行うことができませんが、反撃を行うことはできます。

20-37. 【乱撃】

攻撃時に指定された条件に合うとき、攻撃力が一時的に低下する能力です。

20-38. 【連続攻撃】

攻撃を行った後に、続けてもう一度攻撃を行う能力です。この攻撃は連続で行われ、それぞれ1回の攻撃として扱われます。そのため、B方向からの攻撃の場合、2回とも与えるダメージに+1点された状態で行われます。また、【連続攻撃】を【回避】する場合は、2回とも回避チェックを行います。【護り】の能力を持つ場合も、それぞれ1回ずつダメージを軽減します。連続攻撃中には効果の清算は行われません。

対象と指定について

「対象」は能力により発生する効果の対象を指し、「指定」は能力の発動条件を指します。したがって、「スペルの対象にならない」という能力は、スペルを使用する際にクリーチャーを指定することはできますが、効果の対象にすることはできません。

21. 基本用語

21-1. 生贖

対象クリーチャーをフィールドから取り除き、墓地に置くことを指します。この行為はトラッシュとしては扱われません。

21-2. オーナー

デュエルの開始時に、デッキにそのカードを入れていたプレイヤーのことを指します。オーナーはどんな理由があってもデュエル中に変更されることはありません。

21-3. 回転

フィールドに置かれているクリーチャーの向きを変えることです。

21-4. カード

実際のデッキに入れることのできる、このデュエルを遊ぶにあたって必要な情報が記載されている紙を指します。または、デュエル中に表示される実際のカードの変わりに使われるデータを指します。

21-5. キャスト

カードを使用することを指します。基本的にはスペルに対して使用される用語ですが、手札からクリーチャーカードを出すこともキャストすると言います。

21-6. キャスト制限

特定のスペルが持つ、キャストに際して掛けられた制限のことです。

21-7. 攻撃

フィールドに置かれているクリーチャーで攻撃を行うことです。

21-8. 攻撃力

カードの剣マークの横に記載されている数値です。攻撃力はクリーチャーが攻撃を行う際に与えられるダメージに影響します。

21-9. 再行動

フィールドに置かれたクリーチャーで攻撃や回転を行うことです。

21-10. 死亡

クリーチャーの体力が0点になった状態のことです。

21-11. シャッフル

デッキのカードを裏向きにした状態で、無作為に並べ替えることです。

21-12. 種族

クリーチャーがどんな種に分類されるかを示すものです。特定の種族を持つクリーチャーが能力の対象となる場合もあります。

21-13. 召喚制限

特定のクリーチャーを持つ、召喚に際して掛けられた制限のことです。

21-14. 所属

クリーチャーが所属する国や組織です。

21-15. スペル

フィールドやクリーチャー、プレイヤーなどに影響を及ぼす呪文のことです。スペルカードによって使用することができます。

21-16. 属性

クリーチャーやフィールドが持つ属性のことです。

21-17. 体力

カードのハートマークの横に記載されている数値です。体力はクリーチャーがダメージやペナルティを受けると減少し、0になると「死亡」扱いとなります。

21-18. ターンプレイヤー

現在のターンをプレイしているプレイヤーのことです。

21-19. ディスカード

手札からカードを捨て、墓地に置くことです。ディスカードされたカードは捨て札として扱います。

21-20. テキスト

それぞれのカードの能力を表示しています。

21-21. デッキ

デュエルに持ち込める、構築ルールに基づいて作成された30枚のカードを指します。

21-22. 手札

プレイヤーが引いて保持している、まだキャストされていないカードを指します。

21-23. トラッシュ

クリーチャーが死亡し、フィールドから取り除かれることを指します。

21-24. トラッシュボーナス

クリーチャーがトラッシュされた時に、そのクリーチャーのオーナーに与えられるマナのことです。

21-25. トリガ

能力を起動させる為に必要な条件のことです。

21-26. フィールド

ボード内の1マスのことです。

21-27. フェイズ

ターン進行の一区切りのことです。

21-28. 墓地

使用されたスペルや、トラッシュされたクリーチャー、捨てたカードが置かれる場所のことです。

21-29. ボード

3×3の9つのフィールド全体のことです。

21-30. 枚数制限

デッキに入れられるカード枚数の特別な制限のことです。

21-31. マナ

マナとは、クリーチャーを召喚したり、スペルカードを使用する際に支払われるエネルギーのようなものです。

21-32. マリガン

対戦開始時の手札5枚が気に入らない場合に、一旦全ての手札を山札に戻し、シャッフルした後、再度手札5枚を引く行為のことです。マリガンは1回の対戦につき、対戦開始時に1度だけ宣言し行うことができます。ターンが開始した後はどのような理由であってもマリガンはできません。

21-33. レアリティ

カードのレアリティ(出現率)を表しています。

21-34. ロック

召喚制限やキャスト制限がかかっている状態のことです。

21-35. ロックの解除

ボード上に敵味方合わせて4体以上クリーチャーが配置され、召喚制限やキャスト制限が解除された状態のことです。

THE EYE OF JUDGMENT™ © 2008 Sony Computer Entertainment Inc.

“” and “PLAYSTATION” are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

Distributed in the USA by Hasbro, Pawtucket, RI 02862 USA. Wizards of the Coast and its logo are trademarks of Wizards of the Coast in the U.S.A. and other countries.

製造元:ウィザーズ・オブ・ザ・コースト

日本総発売元:株式会社タカラトミー
