



「溶岩魔神ラヴァ・ゴーレム」デッキ プレーイングガイド

デュエルロワイヤルで使用されたデッキを再現した商品です。※本商品用に作られた特別ルールのプレイングガイドです。特別ルールで遊ぶ場合はデッキ同士でカードの入れ替えはしないでください。※遊戯王OCGの現行ルールである「マスタールール(2020年4月1日改訂版)」とは一部異なります。

モンスターカード	ホルディング・アームズ	悪夢の鉄檻	身代わりの闇
ヒューマノイド・スライム	ポーゴニアン	悪夢の鉄檻	持筒車輪
溶岩魔神ラヴァ・ゴーレム UR	テス・コアラ	悪夢の鉄檻	持筒車輪
溶岩魔神ラヴァ・ゴーレム	クリッター	魔界の足枷	持筒車輪
溶岩魔神ラヴァ・ゴーレム	魔天オクトロス	暗黒の扉	不吉な古い
レジェンド・デビル	ステルスバード	魔界の扉	旅人の試練
地獄詩人ヘルボエマー	魂を閉る死者	波動キャノン	メタル・リフレクト・スライム SR
リバイバルスライム	闇の仮面	闇の魔封剣	
キラートマト	メタモルボット	魔法カード	
キラートマト	キラートマト	自業自得	
キラートマト	死者蘇生	仕込みマシンガン	
ニュードリュア	強欲な壱	アヌビスの呪い	

1 デッキとカード

40枚のカードの束をデッキと呼び、お互いのプレイヤーは3つのデッキから1つずつ選んで使用します。デッキを構成するカードには、モンスターカード・魔法カード・罠カードの3種類が存在します。

モンスターカード

戦闘によって相手のモンスターを破壊したり、相手プレイヤーにダメージを与えたりするカードです。様々な方法でモンスターゾーンに出して使用します。

効果モンスター

通常モンスター

1 カード名 2 属性 3 レベル 4 種族
5 効果 6 ATK:攻撃力 DEF:守備力

効果モンスターは固有の効果を持っており、モンスターゾーンに存在する間、継続的に適用される効果や、発動(使用の宣言)を行って使う効果など、いくつかの種類が存在します。

攻撃表示

裏側守備表示

手札のモンスターを「通常召喚」によって、攻撃表示または裏側守備表示でフィールドに出すことができます。通常召喚は、1ターンに1度、自分のメインフェイズに行えます。レベル以上のモンスターを召喚する際には自分フィールドのモンスターをリリース(墓地へ送ること)する必要があります。この方法によるモンスターの召喚を「アドバンス召喚」と呼びます。レベル5~6のモンスターを召喚する際には1体、レベル以上のモンスターを召喚する際には2体のリリースが必要です。

通常召喚とは別に、モンスターをカードの効果で「特殊召喚」として場に出すことができます。1ターンの間に行える特殊召喚の回数に制限はありません。効果に指定がない限り、特殊召喚するモンスターは攻撃表示または表側守備表示で場に出します。

攻撃表示

表側守備表示

魔法カード

効果を発動してデュエルを有利に進めるためのカードで、主に自分のメインフェイズに使用します。手札から魔法&罠ゾーンに表側で置くことで発動でき、その効果を使用できます。また、手札から魔法&罠ゾーンに裏側で置くこともできますが、その場合、表側で置き直してそのカードを発動できます。

アイコン無し
【通常魔法】

自分のメインフェイズにのみ発動できます。発動後は墓地へ送られます。

+
【装備魔法】

発動後、モンスターに装備されて魔法&罠ゾーンに残り、効果を発動します。そのモンスターがフィールドに存在しなくなった時、装備カードは破壊されます。

∞
【永続魔法】

発動後、墓地へ送られずに魔法&罠ゾーンに残り、効果を発動し続けます。

罠カード

効果を発動してデュエルを有利に進めるためのカードです。手札からすぐに使用することはできませんが、相手ターンでも使用できる特徴を持ちます。罠カードを発動してその効果を使用するためには、まず自分のメインフェイズに手札から魔法&罠ゾーンに裏側で置く必要があります。この行動を「セット」と呼びます。罠カードはセットしたターンには発動できませんが、次の相手のターン以降、表側で置き直してそのカードを発動できます。

アイコン無し
【通常罠】

発動後は墓地へ送られます。(一部、モンスターへ装備されることで魔法&罠ゾーンに残り続ける罠カードも存在します。)

∞
【永続罠】

発動後、墓地へ送られずに魔法&罠ゾーンに残り、効果を発動し続けます。

2 ゲームの進め方

最初にじゃんけんを行い、勝ったプレイヤーが先攻・後攻を決定します。その後、それぞれのターンを交互に繰り返すことでゲームを進行します。お互いに8000LPをもってデュエルをスタートし、モンスターの攻撃やカードの効果で相手にダメージを与え、先に相手のLPを0にしたプレイヤーが勝利します。各ターンは6つのフェイズで構成されており、そのフェイズによってできる行動が決まっています。

1 ドローフェイズ

ターンの最初のフェイズです。ターンプレイヤーは、ドローフェイズに1枚ドローを行います。ドローとは、デッキの一番上のカードを手札に加えることです。

2 スタンバイフェイズ

カードによってスタンバイフェイズに行動を指定されている場合、このフェイズに行います。

3 メインフェイズ1

バトルフェイズや相手のターンに備えて準備をするフェイズです。モンスターの召喚や魔法カードの発動、罠カードのセットを行えます。自分のフィールドのモンスター1体につき1ターンに1度ずつ、表示形式を変更することができ、攻撃表示のモンスターは表側守備表示に、表側守備表示または裏側守備表示のモンスターは攻撃表示にできます。裏側守備表示のモンスターの表示形式を攻撃表示に変更することを「反転召喚」と呼び、反転召喚されることで発動できる効果やリバース効果を発動することができます。ただしこのターン中に、通常召喚・特殊召喚したモンスター、既に表示形式を変更したモンスター、既に攻撃したモンスターの表示形式は変更できません。

メインフェイズ1のあと、攻撃のためにバトルフェイズを行うか、攻撃せずにエンドフェイズを行うかを選ぶことができます。ただし、先攻のプレイヤーは最初のターンにはバトルフェイズを行えません。

4 バトルフェイズ

相手のモンスターや相手プレイヤーに攻撃し、相手のモンスターを倒したり相手にダメージを与えたりするフェイズです。1体のモンスターにつき、1ターンに1回攻撃できます。相手のフィールドにモンスターが存在する場合にモンスターに攻撃し、モンスターが存在しない場合には相手プレイヤーに攻撃できます。

5 メインフェイズ2

主に魔法・罠カードを裏側で置いて、相手のターンに備えて準備をするフェイズです。このフェイズに行える行動はメインフェイズ1と同じです。

6 エンドフェイズ

カードによってエンドフェイズに行動を指定されている場合、このフェイズに行います。また、自分のエンドフェイズに手札が7枚以上存在する場合、6枚になるように手札を捨てる必要があります。

3 バトルフェイズの進め方

攻撃表示のモンスターは自分のバトルフェイズごとに1回ずつ攻撃できます。相手のフィールドにモンスターが存在する状況ではモンスターに攻撃できます。裏側守備表示のモンスターに攻撃した場合は、ダメージ計算の前に表側守備表示にします。ダメージ計算の方法は、相手のモンスターの表示形式によって異なります。相手のフィールドにモンスターが存在しない状況では、相手プレイヤーに直接攻撃でき、攻撃モンスターの攻撃力分のダメージを相手のLPに与えることができます。相手のLPを8000から0にした時点で、このデュエルは自分の勝利です。

相手 ATK800

相手 ATK1400

相手 ATK1900

相手 DEF700

相手 DEF1400

相手 DEF1500

ATK1400

ATK1400

ATK1400

ATK1400

ATK1400

ATK1400

勝ち

相手に差分のダメージを与え、相手モンスターを破壊

引き分け

お互いにダメージを受けず、お互いのモンスターを破壊

負け

自分が差分のダメージを受け、自分のモンスターを破壊

勝ち

お互いにダメージを受けず、相手モンスターを破壊

引き分け

お互いにダメージを受けず、お互いのモンスターは破壊されない

負け

自分が差分のダメージを受け、お互いのモンスターは破壊されない

Ex 「溶岩魔神ラヴァ・ゴーレム」デッキの使い方

このデッキは、様々な方法で相手の攻撃を制限しながら効果ダメージを与えて相手のLPを減らすデッキです。

「溶岩魔神ラヴァ・ゴーレム」

「溶岩魔神ラヴァ・ゴーレム」は通常召喚できませんが、自分のメインフェイズに、相手フィールドのモンスター2体をリリースして手札から相手フィールドに特殊召喚することができます。相手のモンスターをこのモンスターに置き換えることで相手の戦術を崩し、スタンバイフェイズごとに発生するダメージで相手のLPを削ります。

溶岩魔神ラヴァ・ゴーレム

通常召喚の代わりに、相手のモンスター2体をリリースして相手フィールドに特殊召喚できます。フィールドに存在する場合、コントローラーは自身のスタンバイフェイズごとに1000ダメージを受けます。

悪夢の鉄檻

悪夢の鉄檻

2ターンのあいだ相手の攻撃を抑制できます。

ステルスバード

ステルスバード

反転召喚成功時に相手に1000ダメージを与えます。