



「伝説の都 アトランティス」デッキ プレイングガイド

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	アビス・ソルジャー キガ・ガガギゴ キガ・ガガギゴ キガ・ガガギゴ ジェノサイドキングサームン ジェノサイドキングサームン 海竜-ダイダロス UR 海竜-ダイダロス 巨大龍艦 クリスタル・コア アトランティスの戦士 アトランティスの戦士 アトランティスの戦士	魔法カード	死者蘇生 強欲な壺 ライトニング・ボルテックス 大嵐 テラ・フォーミング テラ・フォーミング アクア・ジェット サルベージ 伝説の都 アトランティス ISR ニードル・キルマン 伝説の都 アトランティス 伝説の都 アトランティス	サイクロン	早すぎた埋葬 罠カード 聖なるバリア -ミラーフォース- 滅亡葬 砂塵の矢毒巻 リビングデッドの呼び声
----------	--	-------	---	-------	--

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。

「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7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、特殊召喚した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。

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5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

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、効果を発揮します。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。

【速攻魔法】

自分のターンであれば、メインフェイズ以外でも手札から発動できます。自分のメインフェイズにフィールドに裏側で置いた場合、そのターンは発動できなくなりますが、相手のターンに表側にして発動できるようになります。

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、効果を発揮し続けます。

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

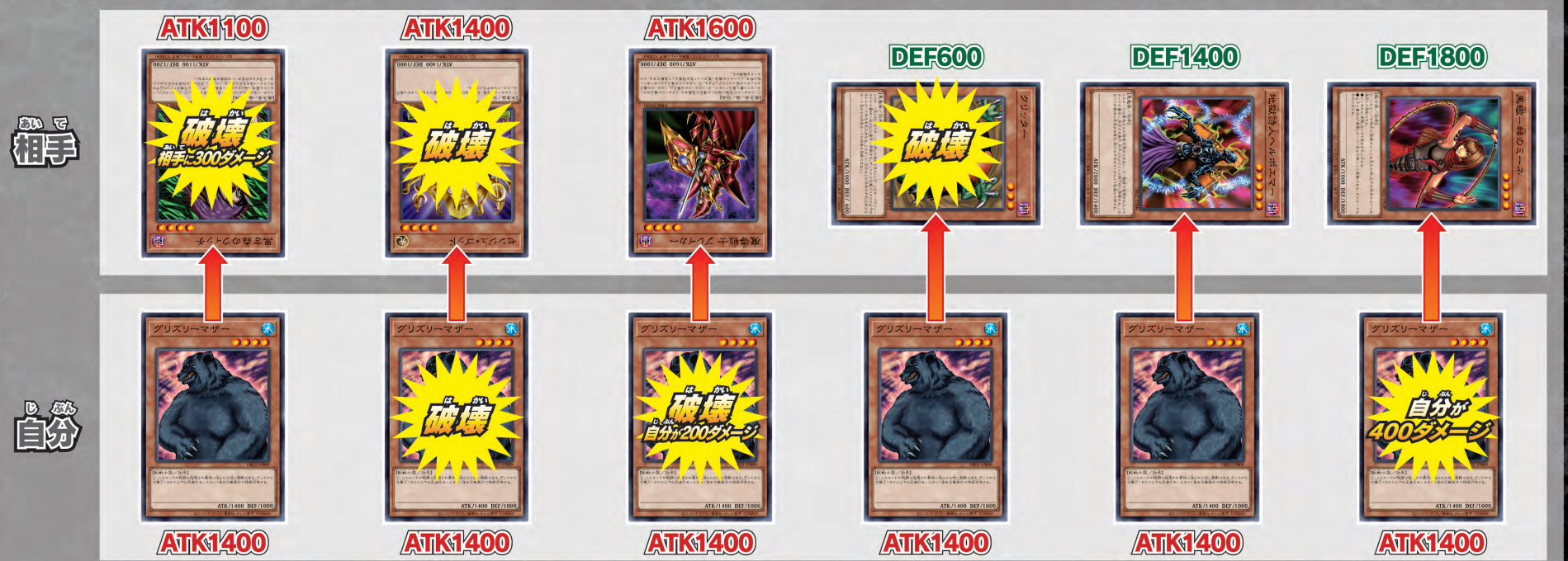
主に魔法・罠カードを裏側で置いて、相手のターンに備えて準備をするフェイズです。このフェイズに行える行動はメインフェイズ1と同じです。

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、



勝ち	引き分け	負け	勝ち	引き分け	負け
相手に差分のダメージを与え、相手モンスターを破壊	お互いにダメージを受けず、お互いのモンスターを破壊	自分が差分のダメージを受け、自分のモンスターを破壊	お互いにダメージを受けず、相手モンスターを破壊	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	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 「伝説の都 アトランティス」デッキの使い方

このデッキは、「伝説の都 アトランティス」の効果によりレベルを下げたモンスターを召喚して戦うデッキです。

フィールド魔法「伝説の都 アトランティス」

フィールド魔法カード「伝説の都 アトランティス」は魔法&罠ゾーンではなく、フィールドゾーンに置いて発動し、発動後はフィールドゾーンに置かれたまま効果を発揮し続けます。

「伝説の都 アトランティス」の効果により、お互いの手札とフィールドのモンスターのレベルは1つ下がります。特にレベル5のモンスターのレベルは4に、レベル7のモンスターのレベルは6になりますので、召喚の際のリリースが1体減るため、高レベルのモンスターをスピーディに召喚できるようになります。

リリース無しで召喚できるようになります。

1体のリリースでアドバンス召喚できるようになります。