KONAMI

デュエルロワイヤル
デッキセットEX
ROUND 2

「仮面魔獣デス・ガーディウス」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
メルキド四面獣
メルキド四面獣
メルキド四面獣
仮面呪術師カースド・ギュラ
仮面呪術師カースド・ギュラ
仮面魔獣デス・ガーディウス UR
仮面魔獣デス・ガーディウス
仮面魔獣デス・ガーディウス
ダーク・ネクロフィア
冥界の魔王 ハ・デス
死霊騎士デスカリバー・ナイト
ニュート
キラー・トマト
キラー・トマト
キラー・トマト
ニュードリュア
クリッター
魔犬オクトロス
深淵の暗殺者
ジャイアントウィルス
ジャイアントウィルス
ジャイアントウィルス
メタモルポット

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
遺言の仮面
遺言の仮面
強制転移 SR
強制転移
貪欲な壺
予想GUY
サイクロン
スケープ・ゴート
早すぎた埋葬

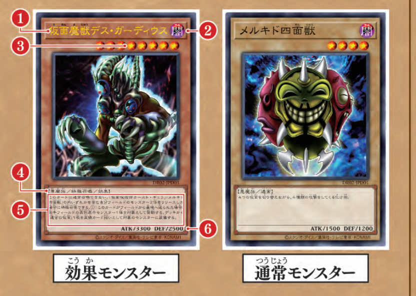
罠カード
聖なるバリア －ミラーフォース－
砂塵の大竜巻
リビングデッドの呼び声
強化蘇生

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

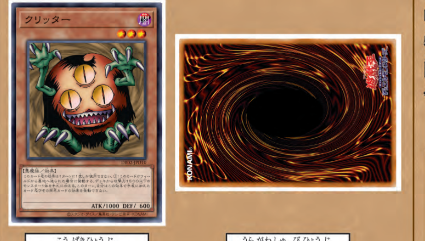
戦闘によって相手のモンスターを破壊したり、相手プレイヤーにダメージを与えたりするカードです。様々な方法でモンスターゾーンに出して使用します。



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 ⑥ATK：攻撃力 DEF：守備力

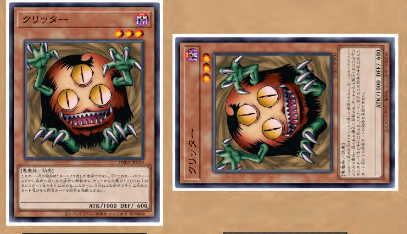
効果モンスターは固有の効果を持っており、モンスターゾーンに存在する間、継続的に適用される効果や、発動（使用の宣言）を行って使う効果など、いくつかの種類が存在します。



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「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。

サイクロン
【魔法カード】

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。

リビングデッドの呼び声
【罠カード】

2 ゲームの進め方

最初にジャンケンを行い、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

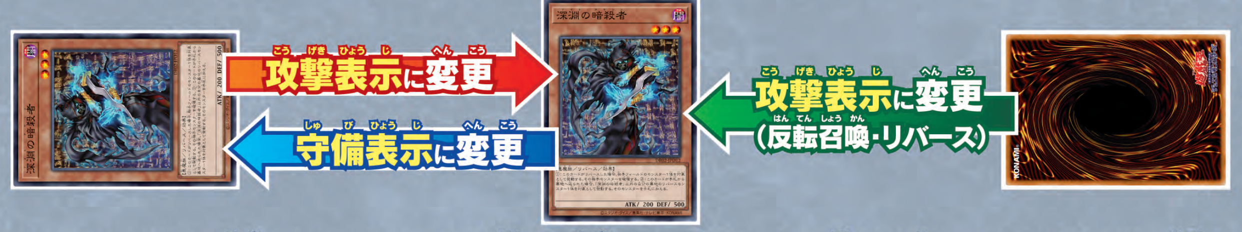
ターンの最初のフェイズです。ターンプレイヤーは、ドローフェイズに1枚ドローを行います。ドローとは、デッキの一番上のカードを手札に加えることです。

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

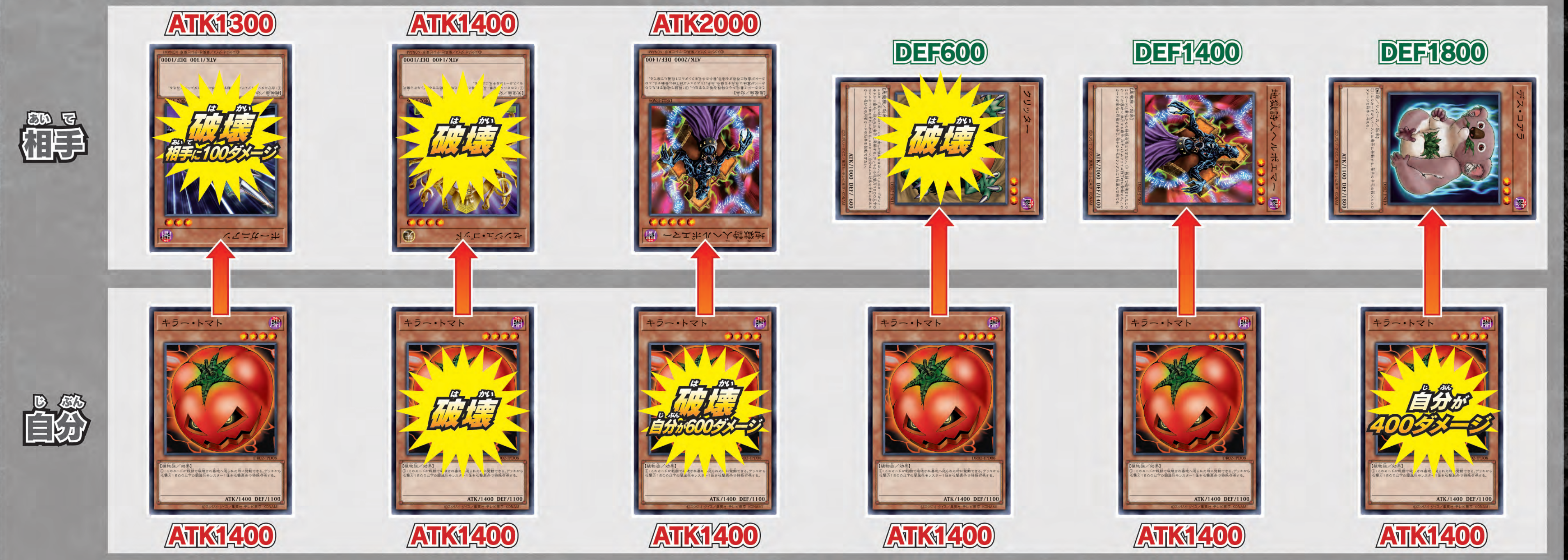
主に魔法・罠カードを裏側で置いて、相手のターンに備えて準備をするフェイズです。このフェイズに行える行動はメインフェイズ1と同じです。

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	ATK1300	ATK1400	ATK2000	DEF600	DEF1400	DEF1800
自分	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「仮面魔獣デス・ガーディウス」デッキの使い方

このデッキは、相手のモンスターのコントロールを奪い、相手のモンスターを利用して戦うデッキです。

コントロールを得る効果

カードの効果により、相手のモンスターのコントロールを得た場合、そのモンスターは自分のモンスターゾーンに移り、自分のモンスターとして利用することができるようになります。コントロールを得たモンスターが破壊された場合、本来の持ち主の墓地へ送られます。

遺言の仮面
【魔法カード】

遺言の仮面

「仮面魔獣デス・ガーディウス」の効果で相手に装備し、そのコントロールを得ることができます。

強制転移

お互いに自身のモンスターを1体選び、その2体のコントロールを入れ替えます。

墓地へ送られたことで発動する効果

墓地へ送られたことで発動する効果は、墓地へ送ったプレイヤーに関する指定がない限り、自分・相手のどちらのフィールドから墓地へ送られた場合でも発動できます。その際、その効果を発動するのは、そのモンスターの本来のコントローラーです。

キラー・トマト
ATK/1400 DEF/1100

キラー・トマト

コントロールが相手に移ったこのカードが、相手フィールドで戦闘によって破壊された場合、このカードは元々の持ち主である自分の墓地へ送られます。その場合、戦闘で破壊されたこのカードの効果は自分が発動できます。