

AGE 13+

MAGIC

The Gathering

クイック・スタート・ガイド



次元を越えた戦い

世界最高峰のトレーディング・カードゲーム、マジック：ザ・ギャザリングへようこそ。これよりあなたは、世界何百万人もがマジックをプレイする理由、そしてその深い戦略性、美しい世界、またグローバルなコミュニティについて知ることになるでしょう。

すでにマジックのカードをお持ちでしたら、取り出してみて下さい。それらのカードを使ってあなたは今後対戦相手を倒していくのです。恐るべきクリーチャーを召喚し、神秘的なアイテムやまじないを駆使し、驚くべき魔法の呪文を唱えます。カードはゲームで使われる駒であり、それらの組み合わせ方は無数にあります。

では、数千種類もあるカードからまずは何を選ばいいのでしょうか？ プレイヤーには60枚以上のカードが入ったデッキが必要となります。これを揃えるにはエントリーセットが最適です。エントリーセットにはクリーチャーや土地、その他呪文などが満載された60枚入りの構築済みデッキが入っていますので、それを使ってすぐにもプレイできるようになっています。また、カード15枚入りのブースターパックが2個入っていますので、それらのカードを使ってデッキをカスタマイズすることも可能です。



ゲームを 始めよう

ゲームを開始するには、まずライブラリーと呼ばれる自分のデッキを切ります。そこから7枚のカードを引いて手札とし、その中に含まれる土地の枚数を確認します。カードのイラストのすぐ下に書かれている文を見ることで、そのカードのタイプを確認することができます。今回の初ゲームでは、手札に土地カードが2枚入っていなかった場合は、(それまでの手札を戻したうえで)デッキを切り直し、新たに手札を引き直してください。

あなたと対戦相手はどちらも20点のライフを持ってゲームを開始します。ゲーム中はお互いに残りのライフ総量を記録する方法(サイコロまたは鉛筆とメモ用紙など)が必要となります。対戦相手のライフを減らして0にしたら勝利です!



カードのタイプ

あなたのデッキには土地やクリーチャーのほかに、ソーサリーやインスタント、アーティファクト、エンチャント、そしてプレインズウォーカーのタイプを持つカードを入れることができます。これより、それぞれのカードのタイプと使い方について説明していきます。



土地

土地・カードはあらゆるマジックのデッキで基礎となるカードです。土地は呪文を唱えるために必要な、マナと呼ばれる魔法のエネルギーを生み出すからです。あなたは自分の各ターンに、土地を1枚プレイすることができます。プレイされた土地は、自分の前にある戦場に置かれます。土地は自分のターンの一番最初にアンタップ(リセット)され、再度使用できるようになります。

全部で5種類の基本土地があります。それらはマジックの5色にそれぞれ対応しています。各色にはそれぞれ特有の利点や特性があります。今後さらにプレイすることで、それらの色についての理解が深まるでしょう。

すべての土地が基本土地であるわけではありません。なかにはタップすることで複数の色マナを生み出したり、無色マナ(1、2など)を生み出すものの、特有の能力を持つものもあります。

基本土地タイプ	タップすると
平地	☀️ (白)
島	💧 (青)
沼	💀 (黒)
山	🔥 (赤)
森	🌳 (緑)

呪文

土地ではないカードはすべて呪文として唱えることができます。なかには、戦場に出てパーマネントになるタイプの呪文もあります。そうでない呪文は、効果を発揮した後墓地(捨て札置場)に置かれます。

クリーチャー

クリーチャーはあなたの下僕であるパーマネントです。戦闘中は、クリーチャーは対戦相手を攻撃したり、相手の攻撃からあなたを守ったりすることができます。クリーチャー呪文は、あなたのターンのメイン・フェイズにのみ唱えられます。



アーティファクトとエンチャント

アーティファクトやエンチャントは、魔法のアイテムや魔法の影響が発生し続けている状況を表しています。ほとんどのアーティファクトは無色です。つまり、それを唱えるのに特定の色のマナを必要としません。クリーチャーでもあるアーティファクトも存在します。アーティファクトまたはエンチャントである呪文は、あなたのターンのメイン・フェイズにのみ唱えられます。



ソーサリーとインスタント

ソーサリーまたはインスタントである呪文は、様々な種類の効果を持つ強力な魔法の影響を表しています。その効果を発揮した後、これらの呪文はあなたの墓地に置かれます。ソーサリーはクリーチャーや他のパーマネント呪文と同様に、あなたのターンのメイン・フェイズにのみ唱えられます。インスタントはほぼいつでも唱えることができます。対戦相手のターン中でもいいですし、別の呪文への対応として唱えることも可能です！



プレインズウォーカー

プレインズウォーカーは、あなたと一緒に戦ってくれる強力な仲間です。プレインズウォーカーについては、

Wizards.com/PlaneswalkerRules でさらに詳しく解説されています。



呪文を唱える

土地以外のカードには、右上の角にマナ・コストが書かれています。このコストはシンボルで構成されており、その呪文を唱えるのに支払わなければならないマナの種類を表しています。

《シヴ山のドラゴン》を唱えるためには、ここに書かれている各シンボルに対応するマナを支払わなければなりません。🔴のシンボルは赤マナ1点を表しています。4のシンボルは好きなマナ4点を表しています。つまり、このカードを唱えるコストとして、赤マナ2点と好きなマナ4点を支払う必要があります。



マナ・コストを支払う場合は、戦場にある必要な土地をタップ状態(横向き)にします。これにより、それらの土地を使ってマナを生み出したことを示します。タップ状態となったカードは自分のターンの一番最初にアンタップされ、再度使用できるようになります。ここでは(赤マナを生み出す)《山》を2つとその他に土地を4つタップ状態にすることで、《シヴ山のドラゴン》を唱えることができます。この4つの土地は《山》でも《島》でも、その他の組み合わせでも構いません。

Illus. Winona Nelson

カードの見方



呪文に表示されているマナ・コストは、そのカードを呪文として唱えるために必要なコストを表しています。

マジックの各セットには特有のシンボルがあります。シンボルの色は、そのカードのレアリティです。黒はコモン、銀はアンコモン、金はレア、オレンジが神話レアを意味しています。

カードの持つ能力は文章欄に書かれています。能力によってはカッコで囲まれた注釈文が書かれています。これは能力の内容を解説するものです。また、プレイヤー・テキストはカード上では教科書体で書かれている文章で、マジックの世界のさまざまな事柄を教えてくれるものです。プレイヤー・テキストはゲームに影響しません。

ここにカードのタイプ(クリーチャー、土地など)が書かれています。各クリーチャーは1つ以上のクリーチャー・タイプを持っています。クリーチャー・タイプとは、横線の後に書かれている内容で、そのクリーチャーの種類が分かるようになっています。

クリーチャーの右下には、2つの数字が書かれています。最初(左側)の数字はパワーです。そのクリーチャーが戦闘で与えるダメージの量を表しています。2つ目(右側)数字はタフネスです。クリーチャーが1ターンの間にその数字以上のダメージを受けた場合、そのクリーチャーは破壊され、そのオーナーの墓地(捨て札置き場)に置かれます。

戦闘

対戦相手のライフを減らして0にすることができれば、あなたがそのゲームの勝者となります。これを達成するための最も一般的な方法は、戦闘中にクリーチャーで対戦相手を攻撃することです。

攻撃とブロック

あなたのターン中に、自分のクリーチャーの中から攻撃させるクリーチャーを選びます。タップ状態のクリーチャーやそのターンに戦場に出たばかりのクリーチャーでは攻撃できません。戦闘フェイズはターンの途中で1回だけ発生し、その時点で攻撃させることを選んだすべてのクリーチャーが同時に攻撃します。

どのクリーチャーを攻撃させるかを決定したら、それらのクリーチャーをタップ状態にします。タップ状態になったクリーチャーは、タップ状態となった土地と同様に次のターンの開始時にアンタップします。

ほとんどの場合、あなたのクリーチャーは対戦相手を攻撃します。時にはブレインズウォーカーを攻撃することもできるようになります。しかし、クリーチャーは他のクリーチャーを狙って攻撃することはできません。あなたはクリーチャーを相手側の戦場に送り出すだけです。その後に対戦相手が対応を選択します。

ここで、相手側の戦場から見た状況を想像してみましょう。あなたの対戦相手は、何体かのクリーチャーであなたを攻撃してきました。アンタップ状態のクリーチャーをコントロールしているのであれば、それらのクリーチャーを使ってブロックすることができます。クリーチャーがブロックしても、それによりタップ状態になることはありません。各ブロック・クリーチャーは、それぞれ1体の攻撃クリーチャーをブロックできます。また、複数のクリーチャーで同じ攻撃クリーチャーをブロックすることも可能です。その場合、攻撃プレイヤーは攻撃しているクリーチャーが各ブロック・クリーチャーにそれぞれ割り振るダメージを決定します。





戦闘の例

以下の戦闘の例では、対戦相手が《轟きの巨人》(4/3)と《松明の悪鬼》(2/1)であなたを攻撃してきました。あなたが持つアンタップ状態のクリーチャーは《ルーン爪の熊》(2/2)のみです。この場合、あなたは何をブロックしますか？

選択枝A: ブロックしない

ブロックされなかった攻撃クリーチャーは、それらのパワーに等しいダメージを対戦相手に与えます。今回の場合、クリーチャーたちは合計6点のダメージをあなたに与えます。つまり、あなたはライフを6点失うことになります。あなたのライフの総量が高く、手持ちのクリーチャーを反撃のために温存しておきたい場合は、ブロックしないのは有効な選択となります。

選択枝B: 《轟きの巨人》をブロックする

あなたの《ルーン爪の熊》は《轟きの巨人》に2点のダメージを与えます。《轟きの巨人》はタフネスが3あるため、破壊されずに生き残ります。与えられたダメージはターンの終了時に回復します。《轟きの巨人》は2のタフネスを持つ《ルーン爪の熊》に4点のダメージを与えます。《ルーン爪の熊》は破壊され、墓地に置かれます。ブロックされていない《松明の悪鬼》はあなたに2点のダメージを与えます。あなたはいずれの対戦相手のクリーチャーも破壊することができませんでしたが、ライフの総量が低下している場合は、このようなブロック方法を選択することがあるかもしれません。

選択枝C: 《松明の悪鬼》をブロックする

《ルーン爪の熊》は1のタフネスを持つ《松明の悪鬼》に2点のダメージを与え、《松明の悪鬼》は《ルーン爪の熊》に2点のダメージを与えます。クリーチャーは両方とも破壊されます。ブロックされていない《轟きの巨人》はあなたに4点のダメージを与えます。あなたが対戦相手のクリーチャーを破壊することを望み、なおかつ多少のダメージを受けても大丈夫な場合は、このブロック方法を選択することがあるかもしれません。

対応とスタック

あなたが呪文を唱えても、それはすぐには解決（効果が発揮）されません。それはスタックという場所で解決を待つことになります。あなた自身を含む各プレイヤーは、それに対応してインスタントを唱えたり能力を起動したりする機会を得ます。そうした場合、そのインスタントや能力は、それまでにスタックに置かれているものの上に置かれます。すべてのプレイヤーが何もしないことを宣言したら、スタックの一番上の呪文や能力を解決します。

たとえば、あなたは2/2の《ルーン爪の熊》を戦場に出しているとして、あなたは手札に《剛力化》を持っており、あなたの対戦相手は《稲妻の一撃》を持っています。

あなたが《剛力化》を先に唱えた場合、対戦相手は《稲妻の一撃》を唱えて対応することができます。《稲妻の一撃》は《剛力化》の上に置かれるため、先に解決します。《稲妻の一撃》は《ルーン爪の熊》の3点のダメージを与えます。これは《ルーン爪の熊》を破壊するのに十分なダメージです。《ルーン爪の熊》はあなたの墓地に置かれます。その後《剛力化》が解決しようとしても、その対象がすでに無くなっているため、それは効果を発揮せずにそのまま墓地に置かれます。

しかし、逆に対戦相手が《稲妻の一撃》を先に唱えた場合、あなたは《剛力化》を唱えて対応することができます。まず《剛力化》が解決して、《ルーン爪の熊》を6/6のクリーチャーへと強化します。その後《稲妻の一撃》が解決して《ルーン爪の熊》の3点のダメージを与えますが、それは急激に巨大化した熊を破壊するには不十分なダメージとなります。



さらに先へ



マジックをXbox One、Xbox Liveアーケード、iPad、Steam、Android、Amazonでプレイすることができるデジタルゲーム、マジック2015 — デュエルズ・オブ・ザ・プレインズウォーカーズでは、多種多様なデッキを試してみることができます。壮大な多元宇宙で繰り広げられるスリリングな1人用キャンペーンをプレイしながらゲームの内容を覚えるのもよし、またはオンライン上で世界中にいるプレイヤーと対戦するのもいいでしょう。まずDuelsofthePlaneswalkers.comで無料体験版を入手しましょう。

本クイック・スタート・ガイドへのリンクや他のルールに関する情報についてはMagic.Wizards.com/QuickStartを参照ください。

そして世界中に広がるマジックのプレイヤー・コミュニティやトーナメントや特別イベントについての情報をより詳しく知りたい場合はWizards.com/Locatorで最寄りの店舗を探しましょう。



用語集

☉ — このシンボルは、「このカードをタップする」を意味します。これは、能力を起動するためのコストとしてのみ使われます。

X、☉ — 呪文や能力の中には、そのために支払ったマナの点数に応じて効果が変わるものがあります。たとえば、インスタント・呪文《熱光線》のコストは☉☉で、X点のダメージを与えます。唱えるために支払ったのが3☉だった場合、それは3点のダメージを与えます。唱えるために支払ったのが6☉だった場合、それは6点のダメージを与えます。

アンタップ — タップ状態のカードを縦向きにすることをアンタップすると言います。あなたのターンの開始時にパーマメントをアンタップするということは、それが再び使える(タップできる)ことを意味します。

威嚇 — 威嚇を持つクリーチャーは、アーティファクト・クリーチャーかそれと共通の色を持つクリーチャー以外にはブロックされません。

生け贄 — カードの中には、クリーチャーや他のパーマメントを生け贄に捧げるものがあります。パーマメントを生け贄に捧げるには、それを戦場から墓地へと移動させます。それを再生などで助けることはできません。あなたが生け贄に捧げられるのは、自分がコントロールしているパーマメントだけです。

打ち消す — カードに呪文を打ち消すと書かれている場合、あなたは相手が呪文を唱えるのに対応してそれを唱えることができます。打ち消された呪文は効果を生じせず、墓地に置かれます。

エンチャント(～) — オーラは戦場に出ている別のカードをエンチャントする(そのカードにつける)ことができるエンチャントです。たとえば、あなたは「エンチャント(クリーチャー)」を持つオーラを唱えて、それを戦場に出ている好きなクリーチャーにつけることができます。そのクリーチャーが戦場を離れたら、そのオーラは墓地に置かれます。

カウンター — カードの上にカウンターを置いて、何かを記録することがあります。その多くは+1/+1カウンターで、これが1個あるごとに、そのクリー

チャーのパワーを+1、タフネスを+1します。カウンターに使うものは、おはじきやサイコロなど、何でもかまいません。

格闘 — クリーチャー2体が格闘を行う場合、それぞれは相手に自身のパワーに等しい点数のダメージを与えます。これは戦闘時にクリーチャーがダメージを与えることとは違います。

カードを捨てる — カードを捨てるには、手札からカードを選んで、それをあなたの墓地に置きます。

カードを引く — あなたのライブラリーの一冊上のカードを引いて、それをあなたの手札に加えます。

警戒 — 警戒を持つクリーチャーは、攻撃してもタップされません。(警戒があっても、タップ状態のクリーチャーやこのターンの戦場に出たクリーチャーが攻撃できるわけではありません。)

コントロール — あなたは戦場に出したクリーチャーやその他のパーマメントをコントロールします。ただし、相手が呪文や能力を使ってあなたのパーマメントのコントロールを得ることもあります。その場合、相手がそれを使えるようになり、あなたはそれを使えなくなります。戦場を離れたりゲームが終了したりした場合、コントロールはあなたに戻されます。

再生 — クリーチャーを再生した場合、それは破壊を回避できます。そのクリーチャーが破壊される場合、代わりにそのクリーチャーはタップ状態になり、(戦闘中なら)戦闘から取り除かれ、受けているダメージが無くなります。

死亡する — クリーチャーが「戦場からいずれかの墓地に置かれる」ことを意味します。

瞬速 — 瞬速を持つ呪文は、あなたがインスタントを唱えられるときならいつでも唱えることができます。他の呪文に対応して唱えることもできます。

呪禁 — 呪禁を持つクリーチャーは、対戦相手がコントロールするオーラ・呪文を含む呪文や能力の対象になりません。一方で、あなたの呪文や能力でそれを対象にすることはできません。

接死 — 接死を持つクリーチャーからダメージを与えられたクリーチャーは破壊されます。

先制攻撃 — 先制攻撃を持つクリーチャーは、戦闘において先制攻撃を持たないクリーチャーよりも先にダメージを与えます。

装備 — 戦場にあなたの装備品がある場合、あなたは装備コストを支払って、戦場のあなたのクリーチャーのどれかにそれをつけることができます。装備しているクリーチャーが戦場を離れても、その装備品は戦場に残ります。

速攻 — 速攻を持つクリーチャーは、あなたのコントロール下になってすぐに攻撃を行ったり●能力を起動したりできます。

対象 — 呪文に「～を対象とする。」という表記がある場合、それを唱えるときにそれが影響を及ぼすものを選びます。これは、能力を起動するときも同じです。

タップ — タップするとは、カードを横向きにすることです。これは、土地からマナを生み出すときや、クリーチャーで攻撃するとき、●のシンボルをコストに含む能力を起動する場合に行われます。パーマネントはアンタップ状態になるまでは、それを再びタップすることはできません。あなたのターンの最初に、あなたは自分のタップされたカードをすべてアンタップします。これでそのカードが再び使えるようになるわけです。

ダメージ — クリーチャーは戦闘時にそれぞれの持つパワーと同じだけのダメージを与えます。クリーチャーやプレイヤーにダメージを与えることができる呪文もあります。プレイヤーにダメージが与えられた場合、そのプレイヤーはその点数に等しい点数のライフを失います。1ターンの間にそのタフネス以上のダメージを与えられたクリーチャーは破壊されます。ダメージを受けているクリーチャーで戦場に残っているものは、ターンの最後に回復します。

追放 — 能力がカードを追放する場合、そのカードは戦場から取り除かれ、脇に置かれます。

追放されたカードはパーマネントではなく(戦場にはないからです)、墓地にもありません。追放されたカードはゲームが終了するか、またはそのカードが別の領域に置かれるまで追放領域に残ります。

次に～ — 能力の中には、「次に」何かが起こったとき、あるいはクリーチャーやプレイヤーに「次に与えられるダメージ」に言及するものがあります。インスタントや能力は、先に起こった何かに対応して使える点に注意してください。

到達 — 到達を持つクリーチャーは飛行を持つクリーチャーを(そして飛行を持たないクリーチャーも)ブロックできます。

唱える — 呪文はそのマナ・コストを支払い、それをスタック上に置くことで唱えられます。6ページ「呪文を唱える」を参照。

トランプル — トランプルを持つクリーチャーが、それをブロックしているすべてのクリーチャーを破壊するのに十分なダメージを割り振ったなら、あなたはそれが与える残りのダメージをプレイヤーやプレインズウォーカーに割り振ることができます。

トークン — カードの中にはトークンを生み出すものがあります。トークン・カードやおはじき、ダイス、その他好きなものをトークンとして使うことができます。

二段攻撃 — 二段攻撃を持つクリーチャーは、各戦闘で2回ダメージを与えます。先制攻撃や二段攻撃を持たないクリーチャーよりも先に1回と、通常ダメージを与えるときに1回です。

破壊 — 破壊されたパーマネントは墓地に置かれます。1ターンの間にそのタフネス以上のダメージを与えられたクリーチャーは破壊されます。呪文や能力によってパーマネントを破壊できる場合もあります。

破壊不能 — 破壊不能を持つパーマネントは、ダメージや「破壊する」と書かれた効果によっては破壊されません。ただし、生け贄に捧げたり追放したりすることは可能です。何らかの効果で破壊不能を持

つクリーチャーのタフネスが0以下になったら、それはそのオーナーの墓地に置かれます。

絆魂 — 絆魂を持つクリーチャーがダメージを与える場合、そのコントローラーはその点数に等しい点数のライフを得ます。

パーマナント — 土地、クリーチャー、アーティファクト、エンチャント、プレインズウォーカーはパーマナントです。それらは唱えられたら戦場に出ます。トークン・クリーチャーもパーマナントです。インスタントやソーサリーはパーマナントではありません。それらは解決後に墓地に置かれます。

飛行 — 飛行を持つクリーチャーは、飛行か到達を持つクリーチャーによってのみブロックされます。

プロテクション — ある色に対するプロテクションを持つクリーチャーは、その色を持つものにブロックされず、ダメージを与えられず、エンチャントされず、対象になりません。

防衛 — 防衛を持つクリーチャーでは攻撃できません。

mana — 土地から生み出される魔力で、呪文を唱えるために必要です。manaは白(☀)、青(♁)、黒(♁)、赤(♁)、緑(♁)、無色(♁)のいずれかです。

mana・プール — mana・プールとは、あなたが土地をタップして生み出したmanaを、支払う前に一時的に置く場所です。能力の中には、あなたのmana・プールにmanaを加えるものがあります。これらの能力は、土地のタップと同様にあなたにmanaを与えてくれます。manaはターンをまたいで貯めておくことはできません。

マリガン — ゲームの開始時、自分の手札が気に入らない場合、マリガンを行うことができます。自分の手札をデッキに戻して切り直し、新たに1枚少ないカードを引いて手札にします。マリガンは何回でも行えますが、マリガンするたびに手札は1枚ずつ少なくなります。多くの場合、プレイヤーがマリガンを行うのは土地・カードが少なすぎるか、逆に土地が多すぎて呪文が少なすぎる場合となります。

+1/+1 — クリーチャーのパワーを+1、タフネスを+1にするボーナスです。数値は任意であり、マイナスの値である場合もあります。



©2014 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA.
今後の参考のため、連絡先情報を保管しておくことをおすすめします。キャラクターの特徴、*、♁、♁、♁のシンボルならびに色の五角形を含む各種商標について、ウィザーズがアメリカおよびその他の国における権利を所有しています。U.S. Pat. No. RE 37,957.

300B11592001 JP

カスタマーサポート

TEL: 03-5925-8551

年中無休(祝祭日を除く)13時~19時

製造・日本発売元 ウィザーズ・オブ・ザ・コースト

magicthegathering.com

Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA



Illus. Aleksí Briclot

ターンの進行

開始フェイズ

- ・ **アンタップ・ステップ** — 自分のタップ状態のカードをすべて縦向きにします。
- ・ **アップキープ・ステップ**
- ・ **ドロウ・ステップ** — 自分のライブラリー(デッキ)からカードを1枚引きます。

メイン・フェイズ

- ・ 手札にある土地を1枚プレイし、戦場(テーブル)に出すことができます。支払いが可能であれば、クリーチャーやソーサリー、その他の呪文も唱えることができます。

戦闘フェイズ

・ 戦闘開始ステップ

- ・ **攻撃クリーチャー指定ステップ** — あなたのクリーチャーのうち、相手を攻撃するものをすべてタップします。(クリーチャーを唱えたターンには、それが速攻を持たない限り、そのクリーチャーで攻撃できません。)
- ・ **ブロック・クリーチャー指定ステップ** — アンタップ状態の防御クリーチャーは、それぞれ攻撃クリーチャーを1体だけブロックできます。クリーチャーはブロックしなくても構いません。
- ・ **戦闘ダメージ・ステップ** — ブロック・クリーチャーとそれがブロックしている攻撃クリーチャーは、互いに自身のパワー(カード右下にある最初の数字)に等しい点数のダメージを与えます。タフネス(2つ目の数字)以上のダメージを受けたクリーチャーは、破壊されます。ブロックされていないクリーチャーのダメージは、対戦相手に与えられます。対戦相手はそのダメージに等しい点数のライフを失います。

・ 戦闘終了ステップ

メイン・フェイズ(2回目)

- ・ あなたがまだ土地をプレイしていない場合は、土地を1枚プレイすることができます。呪文を唱えることもできます。

最終フェイズ

・ 終了ステップ

- ・ **クリンナップ・ステップ** — ダメージを受けているクリーチャーで戦場に残っているものは、ダメージを回復します。

