

『ジャンプスタート 2022』

リリースノート

ジェス・ダンクス/Jess Dunks 編

最終更新：2022年10月14日

リリースノートは、マジック：ザ・ギャザリングの新しいセットに関連する製品情報ならびにそのカードに関連する明確化や裁定を集めたものである。その目的は、新カードにおける新メカニズムや他カードとの関連によって必然的に発生する勘違いや混乱を明確にし、より楽しくプレイしてもらうことにある。今後のセットの発売に伴い、マジックのルールが改定され、ここでの情報が古いものになってしまう可能性がある。Magic.Wizards.com/Rules から最新版のルールを入手できる。

「一般注釈」の章では、カードの使用可否およびその他情報についていくつか説明している。

「カード別注釈」の各章では、当該セットのそれぞれのカードについて想定されるプレイヤーからの質問の中で、最も重要だったり一般的だったり不明瞭だったりするものへの回答を記載している。「カード別注釈」の章に出ているカードについては、参照のために完全なカード・テキストを含んでいる。ただし、すべてのカードが列記されているわけではない。

一般注釈

カードの使用可否

『ジャンプスタート 2022』カードのセットコードは J22 であり、これらのカードは統率者戦、レガシー、ヴィンテージのフォーマットで使用できる。スタンダード、パイオニア、モダンの各フォーマットでは使用できない。セットのコードが「J22」であり、他の商品で以前印刷されているものは、それらのカードの使用が元々認められているフォーマットで使用可能である。つまり、このセットに収録されたことによって当該カードの各種フォーマットでの使用可否が変わることはない。

Magic.Wizards.com/Formats から、フォーマット、使用可能なカード・セット、禁止カードの一覧を確認できる。

統率者戦変種ルールについての詳細は Wizards.com/Commander を参照のこと。

Locator.Wizards.com を用いて、近くのイベントや店舗を検索できる。

『ジャンプスタート 2022』のセット本体のカード別注釈

《戦楽器》

{4}

アーティファクト

瞬速

戦楽器が戦場に出るに際し、クリーチャー・タイプ1つを選ぶ。

あなたがコントロールしていてその選ばれたタイプであるすべてのクリーチャーは+1/+1の修整を受ける。

- クリーチャー・タイプの選択は《戦楽器》が戦場に出る際に行われる。選択が行われてから該当するクリーチャーが+1/+1の修整を受けるまでの間には、どのプレイヤーも処理を行うことはできない。

- あなたは「人間」や「戦士」などの存在するクリーチャー・タイプを選ばなければならない。「アーティファクト」などのカード・タイプや、「伝説の」などの特殊タイプを選ぶことはできない。

《忌まわしきもの、アイスー》

{3}{U}{U}

伝説の冰雪クリーチャー — イエティ

5/5

あなたはいつでもあなたのライブラリーの一番上にあるカード1枚を見てもよい。

あなたはあなたのライブラリーの一番上から冰雪・土地をプレイしたり冰雪・呪文を唱えたりしてもよい。

これでない冰雪・パーマナント1つがあなたのコントロール下で戦場に出るたび、あなたは{G}か{W}か{U}を支払ってもよい。そうしたなら、忌まわしきもの、アイスーの上に+1/+1カウンター1個を置く。

- これによりライブラリーの一番上からプレイするカードが必要とするコストをすべて支払わなければならないし、通常のタイミングのルールをすべて守らなければならない。たとえば、自分のメイン・フェイズ中でスタックが空であり、このターンにまだ土地をプレイしていない場合のみ、あなたはこれにより冰雪土地をプレイできる。
- あなたのライブラリーの一番上にあるカードはあなたのライブラリーにあり、あなたの手札ではない。あなたのライブラリーの一番上にあるカードを捨てたり、あなたのライブラリーの一番上にあるカードで本来あなたの手札から使用されるべきものを起動することはできない。

《永遠の兵士、アグルス・コス》

{3}{W}

伝説のクリーチャー — スピリット・兵士

3/4

警戒

永遠の兵士、アグルス・コスが、これのみを対象とする能力の対象となるたび、あなたは{1}{R/W}を支払ってもよい。そうしたなら、その能力が対象にできてあなたがコントロールしていてこれでないクリーチャー1体につき1回、その能力をコピーする。各コピーは、それらのクリーチャーのうち別々のものを対象とする。({R/W}は{R}でも{W}でも支払うことができる。)

- 3つ目の能力は《永遠の兵士、アグルス・コス》がこれを対象とする能力の対象になるたび誘発し、他のオブジェクトやプレイヤーを一切対象としない。その能力を誰がコントロールしているかは関係ない。
- 能力が複数を対象とするものの、それらが全て《永遠の兵士、アグルス・コス》を対象としていなら、3つ目の能力は発動する。その場合も、各コピーはそれぞれ、それらのクリーチャーのうち1体を対象とする。
- あなたがコントロールしているクリーチャーのうち、(たとえば、プロテクション能力を持つもの、対象の制限に抵触するもの、その他いかなる理由により)コピー元の能力の対象にならないものは、単に無視する。そのクリーチャーのコピーは生成されない。
- どのプレイヤーが元の能力をコントロールしていたかに関わらず、《永遠の兵士、アグルス・コス》のコントローラーはそれら全てのコピーをコントロールする。そのプレイヤーが、それらのコピーをスタックに置く順番を選ぶ。元の能力は、スタック上でそれらのコピーの下にあるので、最後に解決されることになる。
- コピー元の呪文がモードを持つ(「以下から1つを選ぶ。」のような記述がある)なら、コピーも同じモードになる。それらのコントローラーは異なるモードを選べない。
- コピー元の能力がスタックに置かれる際に値を決めるXがあるなら、コピーも同じXの値になる。

《温厚な司書》

{G}

クリーチャー — 人間

1 / 1

{3}{G}：温厚な司書は狼男になる。これの上に+1/+1カウンター2個を置き、あなたはカード1枚を引く。1回しか起動できない。

- 《温厚な司書》の3つ目の能力を解決するとき、それは他のクリーチャー・タイプを失い、狼男になる。それはもはや人間ではない。

《オーガの戦争術師》

{2}{R}

クリーチャー — オーガ・シャーマン

3 / 3

先制攻撃

オーガの戦争術師が攻撃するたび、あなたの墓地にありインスタントやソーサリーであるカード1枚を対象とする。あなたはそれを、その他のコストに加えて{R}{R}を支払って唱えてもよい。その呪文が墓地に置かれるなら、代わりにそれを追放する。あなたがその呪文を唱えたとき、ターン終了時まで、オーガの戦争術師は+X/+0の修整を受ける。Xはその呪文のマナ総量に等しい。

- 《オーガの戦争術師》の誘発型能力が解決される際にその呪文を唱えなければならない。あなたは後になってそれを唱えることはできない。

《海賊の写し》

{4}{U}

クリーチャー — 多相の戦士・海賊

0 / 0

あなたは、海賊の写しを、その他のタイプに加えて海賊であり「このクリーチャーやこれと同じ名前を持ちこれでないクリーチャー1体がプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、あなたはカード1枚を引く。」を持つことを除き、戦場にあるクリーチャー1体のコピーとして戦場に出してもよい。

- 《海賊の写し》はコピー元のクリーチャーに書かれていることをそのままコピーするが、それが海賊であることと与えられた能力を持つことを除いてそれ以上のことはない（詳しくは後述するが、そのクリーチャーが別の何かをコピーしていたり、トークンである場合を除く）。それはそのクリーチャーがタップ状態であるかアンタップ状態であるか、それの上にカウンターが置かれているかどうか、オーラがつけられているかどうか、あるいはパワー、タフネス、タイプ、色などを変えるコピーでない効果もコピーしない。
- 海賊になることと与えられた能力を持つことは、《海賊の写し》によってコピー可能な値に含まれる。もしこれでないクリーチャー1体が戦場に出るか《海賊の写し》のコピーになったとき、それは《海賊の写し》がコピーしているものをコピーし、その他のタイプに加えて海賊であり、「このクリーチャーやこれと同じ名前を持ちこれでないクリーチャー1体がプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、あなたはカード1枚を引く。」を持つ。
- 《海賊の写し》がクリーチャーとして戦場に出なかったなら（例えば、クリーチャーになったアーティファクトや土地をコピーするなどして）、それは海賊にはならないが、与えられた誘発型能力は依然として持つ。後にこれ以外の効果によってクリーチャーになった場合でも、海賊にはならない。
- 《海賊の写し》の能力はクリーチャーを対象としない。
- コピー元のクリーチャーのマナ・コストに{X}が含まれている場合は、Xは0である。
- 選ばれたクリーチャーが他の何かをコピーしているなら、《海賊の写し》は選ばれたクリーチャーがコピーしているものとして戦場に出る。それは海賊であり、与えられた能力を持つ。
- 選ばれたクリーチャーがトークンであるなら、《海賊の写し》はそのトークンを戦場に出した効果に記されている元の特性をコピーする。トークンをコピーしていたとしても、《海賊の写し》はトークンではない。
- コピー元のクリーチャーの戦場に出たときに誘発する能力は、《海賊の写し》が戦場に出たときにも誘発する。選ばれたクリーチャーが持つ「[このクリーチャー]が戦場に出るに際し」や「[このクリーチャー]は～状態で戦場に出る」の能力も機能する。

- 何らかの理由によって《海賊の写し》がこれでないクリーチャーと同時に戦場に出る場合、《海賊の写し》はそのクリーチャーのコピーにはなれない。すでに戦場にあったクリーチャーしか選べない。
- あなたは何もコピーしないことを選んでもよい。その場合、《海賊の写し》は0/0の多相の戦士・海賊・クリーチャーとして戦場に出るため、次の状況起因処理が行われるときにおそらく即座に死亡することになる。

《影の群れの灰毛》

{3}{B}

伝説のクリーチャー — ネズミ・邪術師

3/4

影の群れの灰毛が攻撃するかブロックするたび、ターン終了時まで、あなたがコントロールしていてこれでないすべてのネズミは+X/+Xの修整を受ける。Xはあなたがコントロールしているネズミの数に等しい。

あなたの終了ステップの開始時に、あなたはカード4枚を切削してもよい。そうしたなら、あなたの墓地にあるネズミ・クリーチャー・カード最大2枚をあなたの手札に戻す。(カードを切削するとは、あなたのライブラリーの一番上にあるカードをあなたの墓地に置くことである。)

- Xの値は、1つ目の能力の解決時に確定する。あなたがコントロールしているネズミの総数が変わっても、これによって得られるボーナスは変わらない。
- 3つ目の能力が解決する際に、あなたはどのネズミを手札に戻すかを選ぶ。この能力によって切削されるネズミ・クリーチャーを選んでもよい

《拘束の鎖》

{2}{W}

エンチャント — オーラ

エンチャント (あなたがコントロールしているクリーチャー)

拘束の鎖が戦場に出たとき、対戦相手がコントロールしていて土地でないパーマメント1つを対象とする。それを拘束の鎖が戦場を離れるまで追放する。

エンチャントしているクリーチャーは護法{2}を持つ。(それが対戦相手がコントロールしている呪文や能力の対象になるたび、そのプレイヤーが{2}を支払わないかぎり、その呪文や能力を打ち消す。)

- 《拘束の鎖》の能力は、その能力の解決時にパーマメントを追放する効果と、《拘束の鎖》が戦場を離れた直後にその追放されているカードを戦場に戻す効果という2つの単発的效果を生成する単一の能力である。
- 《拘束の鎖》の戦場に出たときに誘発する能力が解決される前に《拘束の鎖》が戦場を離れた場合、対象となったパーマメントは追放されない
- 追放されたパーマメントについていたオーラは、オーナーの墓地に置かれる。追放されたクリーチャーについていた装備品は、はずれて戦場に残る。追放されたパーマメントの上にあったカウンターは消滅する。
- トークンが追放されたなら、それは消滅し戦場に戻らない。
- 多人数戦では、《拘束の鎖》のオーナーがゲームから離れた場合、その追放されていたカードは戦場に戻る。カードを戻す単発的效果はスタックに置かれる能力ではないので、スタック上にあるそのプレイヤーの呪文や能力とともに消滅することはない。

《心優しきハイドラ》

{X}{G}{G}

クリーチャー — ハイドラ

1/1

心優しきハイドラは+1/+1カウンターX個が置かれた状態で戦場に出る。

あなたがコントロールしていてこれでないクリーチャー1体の上に1個以上の+1/+1カウンターが置かれるなら、代わりにそれの上にその個数に1を足した個数の+1/+1カウンターを置く。

{T}, 心優しきハイドラの上から+1/+1カウンター1個を取り除く：あなたがコントロールしていてこれでないクリーチャー1体を対象とする。それの上に+1/+1カウンター1個を置く。

- 「あなたがコントロールしていてこれでないクリーチャー1体を対象とする。その上に置く。」には、+1/+1カウンターが置かれた状態で戦場に出る《心優しきハイドラ》以外のクリーチャーも含まれる。あなたが《心優しきハイドラ》をコントロールしている間、これでないクリーチャー1体がいくつかの+1/+1カウンターが置かれた状態で戦場に出る場合、それはその数に1を足した個数の+1/+1カウンターが置かれた状態で戦場に出る。
- あなたがコントロールしている《心優しきハイドラ》が1つ増えるごとに、これでないクリーチャー1体の上に置かれる+1/+1カウンターの個数は1ずつ増える。

《ゴブリンの研究者》

{3}{R}

クリーチャー — ゴブリン・ウィザード

3/3

ゴブリンの研究者が戦場に出たとき、あなたのライブラリーの一番上にあるカード1枚を追放する。あなたがゴブリンの研究者で攻撃したターンの間、あなたはそのカードをプレイしてもよい。

- 《ゴブリンの研究者》によって追放するカードは、表向きに追放する。
- 攻撃した《ゴブリンの研究者》が戦闘に残っていても、戦闘を離れても、戦場を離れても、戦闘が終わっても、あなたはその追放したカードをプレイできる。
- あなたが2つ以上の《ゴブリンの研究者》をコントロールしているなら、それぞれの効果は独立したものになる。特に、片方で攻撃した場合でも、もう片方によって追放されたカードをプレイすることはできない。
- 追放したカードをプレイできるタイミングが、《ゴブリンの研究者》の効果によって変わることはない。たとえば、ソーサリー・カードを追放したなら、あなたがそれを唱えられるのは、あなたのメイン・フェイズ中でスタックが空であるときのみである。
- 《ゴブリンの研究者》の戦場に出たときに誘発する能力を使って土地・カードを追放したなら、土地プレイが残っていた場合のみ、その土地をプレイしてもよい。通常、これはあなたがそのターン中にまだ土地をプレイしなかった場合にのみその土地をプレイできることを意味する。
- 追放したカードを唱えると、それは追放領域を離れる。それを2回以上唱えることはできない。

《尋問の引き留め》

{3}{U}

エンチャント — オーラ

エンチャント (クリーチャーやプレインズウォーカー)

尋問の引き留めが戦場に出たとき、エンチャントしているパーマネントをタップし、調査を行う。(手掛かり・トークン1つを生成する。それは、「{2}, このアーティファクトを生け贄に捧げる：カード1枚を引く。」を持つアーティファクトである。)

エンチャントしているパーマネントはコントローラーのアンタップ・ステップにアンタップせず、その起動型能力は起動できない。

- 常在型能力および誘発型能力は《尋問の引き留め》による影響を受けない。
- パーマネントはこれでない呪文や能力によってアンタップすることができる。
- 《尋問の引き留め》によって既にタップされたパーマネントはエンチャントすることができる。そうしたなら、これは再度タップ状態にはならないが、その場合も調査は行う。
- 起動型能力とはコロン (:) を含むものである。それは通常「[コスト]: [効果]」の形で書かれている。起動型能力を表すキーワードもある。それらは注釈文にコロンを含む。
- 忠誠度能力とは起動型能力の一種であるため、《尋問の引き留め》はエンチャントされたプレインズウォーカーの忠誠度能力の発動を阻害する。

《空夢想士、アランドラ》

{2}{U}{U}

伝説のクリーチャー — マーフォーク・ウィザード

2/4

あなたが各ターン内のあなたの2枚目のカードを引くたび、飛行を持つ青の2/2のドレイク・クリーチャー・トークン1体を生成する。

あなたが各ターン内のあなたの5枚目のカードを引くたび、ターン終了時まで、空夢想士、アランドラとあなたがコントロールしているすべてのドレイクは+X/+Xの修整を受ける。Xはあなたの手札にあるカードの枚数に等しい。

- 1つ目の誘発型能力は各ターン1回しか誘発できない。1枚目のカードを引いたときに、《空夢想士、アランドラ》が戦場にあったかどうかには関係ない。2枚目のカードを引いたときにこれが戦場になかったなら、この能力はそのターン中には誘発し得ない。3枚目、4枚目のカードを引いても誘発しない。
- これは3つ目の能力と5枚目に引いたカードについても同様である。
- Xの値は3つ目の能力の解決時に確定する。あなたの手札にあるカードの枚数が変わっても、これによって得られるボーナスは変わらない。

《黄昏をもたらす者、ロドルフ》

{5}{B}

伝説のクリーチャー — 吸血鬼・天使

4/4

飛行、接死、絆魂

あなたがライフを得るたび、ターン終了時まで、黄昏をもたらす者、ロドルフは破壊不能を得る。あなたの終了ステップの開始時に、あなたは{1}{W/B}を支払ってもよい。そうしたとき、あなたの墓地にありmana総量がX以下であるクリーチャー・カード1枚を対象とする。それを戦場に戻す。Xはこのターンにあなたが得たライフの合計に等しい。

- Xはこのターンにあなたが得たライフの点数に等しく、失ったライフの点数は影響しない。例えば、このターンに3点のライフを得て2点のライフを失ったなら、Xは1ではなく3となる。

《タッサの神官、ケネッソス》

{1}{U}

伝説のクリーチャー — マーフォーク・クレリック

1/3

あなたが占術を行うなら、代わりにその枚数に1を足した枚数の占術を行う。

{3}{G/U}：あなたのライブラリーの一番上にあるカード1枚を見る。それが海蛇やクラーケンやタコやリバイアサンであるクリーチャー・カードであるなら、あなたはそれを戦場に出してもよい。それを戦場に出さないなら、あなたはそれをあなたのライブラリーの一番下に置いてもよい。

- 《タッサの神官、ケネッソス》の3つ目の能力の解決中に、そのカードをあなたのライブラリーの一番上に置いてもよい。

《大図書館のクラーケン》

{4}{U}

クリーチャー — クラーケン

4/5

大図書館のクラーケンが戦場に出たとき、占術3を行う。(あなたのライブラリーの一番上にあるカード3枚を見て、そのうちの望む枚数のカードを望む順番であなたのライブラリーの一番下に、残りを望む順番で一番上に置く。)

大図書館のクラーケンが攻撃するたび、あなたはあなたがコントロールしていてこれでないクリーチャー1体をオーナーの手札に戻してもよい。そうしたなら、このターン、大図書館のクラーケンはブロックされない。

- 誘発型能力が解決する際に、あなたはクリーチャー1体に戻すかどうかと、どのクリーチャーに戻すかを選ぶ。これはクリーチャーを対象としない。

《著名な妖術師》

{1}{W}

クリーチャー — 人間・ウィザード

1/2

これでないクリーチャー1体があなたのコントロール下で戦場に出るたび、あなたは1点のライフを得る。

{4}{W}, {T}：あなたがコントロールしていてこれでないクリーチャー1体を対象とする。それを追放し、その後、オーナーのコントロール下で戦場に戻す。

- 2つ目の能力によって追放されたカードが戦場に戻るとき、それは追放されたカードとは関係ない新しいオブジェクトになる。追放されたクリーチャーにつけられていたオーラは、オーナーの墓地に置かれる。装備品は、はずれて戦場に残る。追放されたクリーチャーの上にあったカウンターは消滅する。
- これによりトークンが追放されたなら、それは戦場に戻らないで消滅する。
- 《著名な妖術師》の1つ目の能力は、これ自身以外のクリーチャーがあなたのコントロール下で戦場に出るたびに誘発する。1つ目の能力によって戻されたものも含む。

《鉄面連合の連続砲撃》

{3}{R}

エンチャント

あなたがコントロールしている攻撃クリーチャー1体が死亡するたび、鉄面連合の連続砲撃は各対戦相手にそれぞれ2点のダメージを与える。

強襲 — あなたの戦闘後メイン・フェイズの開始時に、このターンにあなたがクリーチャーで攻撃していた場合、あなたのライブラリーの一番上にあるカード1枚を追放する。次のあなたのターンの戦闘終了時まで、あなたはそのカードをプレイしてもよい。

- 強襲能力によって追放されたカードは、表向きに追放される。この能力によって追放されたカードのプレイは、そのカードをプレイするための通常のルールに従う。コストを支払わなければならないし、該当するタイミングのルールをすべて守らなければならない。たとえば、それがクリーチャー・カードである場合、あなたはそれをあなたのメイン・フェイズ中で、スタックが空である時にしか唱えられない。
- あなたが強襲能力を使って土地・カードを追放したなら、土地プレイが残っていた場合のみ、その土地をプレイしてもよい。通常、これはあなたがそのターン中にまだ土地をプレイしなかった場合にのみその土地をプレイできることを意味する。
- 追放したカードをプレイすると、それは追放領域を離れる。それを2回以上プレイすることはできない。
- 追放したカードを唱えなかったなら、それは追放領域に残る。

《這い回る大群王、ザスク》

{3}{G}{G}

伝説のクリーチャー — 昆虫

5/5

あなたはあなたの墓地から土地をプレイしたり昆虫・呪文を唱えたりしてもよい。

あなたがコントロールしていてこれでない昆虫1体が死亡するたび、それをオーナーのライブラリーの一番下に置く。その後、カード2枚を切削する。(あなたのライブラリーの一番上にあるカード2枚をあなたの墓地に置く。)

{1}{B/G}：昆虫1体を対象とする。ターン終了時まで、それは+1/+0の修整を受け接死を得る。

({B/G}は{B}でも{G}でも支払うことができる。)

- あなたはこれにより墓地からプレイするカードが必要とするコストをすべて支払わなければならないし、通常のタイミングのルールをすべて守らなければならない。たとえば、あなたは土地をプレイできるのは、自分のメイン・フェイズ中でスタックが空であり、このターンにまだ土地をプレイしていない場合のみである。

《模造品乗り、マジックス》

{4}{R}

伝説のクリーチャー — ゴブリン・ウィザード

4 / 5

飛行

あなたがあなたの手札以外から呪文を唱えるたび、あなたは{1}{U/R}を支払ってもよい。そうしたなら、その呪文をコピーし、あなたはそのコピーの新しい対象を選んでもよい。そのコピーがパーマネント・呪文であるなら、それは速攻と「あなたの終了ステップの開始時に、このパーマネントを生け贄に捧げる。」を得る。(パーマネント・呪文のコピーはトークンになる。)

- あなたが唱えた呪文は、そのコストを支払ったならコピーされる。対象を取るものだけではない。
- 誘発型能力の解決時、あなたはそのコストを1回だけ支払ってもよい。あなたは複数回支払って、追加のコピーを得ることはできない。
- コピーが生成されたなら、あなたがそのコピーをコントロールする。そのコピーはスタック上に生成されるため、唱えられたわけではない。プレイヤーが呪文を唱えたときに誘発する能力は誘発しない。その後コピーは、プレイヤーが呪文を唱えたり能力を起動したりする機会を得た後、通常の呪文と同じように解決される。
- あなたが新しい対象を選ばないかぎり、コピーはコピー元の呪文と同じ対象を持つ。あなたは、対象のうちの一部か全部を変更してもよいし、変更しなくてもよい。対象の中に新たに適正な対象を選べないものがあれば、それは変更されない(元の対象が不適正であってもそのまま残る)。
- コピー元の呪文がモードを持つ(「以下から1つを選ぶ。」のような記述がある)なら、コピーも同じモードになる。異なるモードを選ぶことはできない。
- コピー元の呪文がスタックに置かれる際に値を決めるXがあるなら、コピーも同じXの値になる。
- あなたは、コピーのために追加コストを支払うことを選べない。しかし、コピー元の呪文に、支払われた追加コストに基づく効果があったなら、コピーにも同じコストが払われていたかのようにその効果もコピーされる。例えば、あなたが《投げ飛ばし》を唱えるために3/3のクリーチャー1体を生け贄に捧げ、それをコピーしたなら、その《投げ飛ばし》のコピーもその対象に3点のダメージを与える。