

マジック・プレゼンツ

# 悪戯の神

各ゲームは4人で行います。1人のプレイヤーがロキ役となり、他の3人はロキが自分のイメージ通りに現実を再構築するのを阻止するべく、力を合わせます。ロキは反対するでしょうが、このルールでは3人側のチームを「ヒーロー」と呼ぶことにします。

ロキは初期ライフ 60 点でゲームを始めます。ヒーロー側も初期ライフは 60 点ですが、3人で共有します。チームの誰かがライフを得たり失ったりすれば、この共有ライフの総量が増減します。

先攻はロキです。ロキの第1メイン・フェイズの開始時に、そのプレイヤーは隣のページにある「ロキの悪戯」1つの上に悪戯・カウンター1個を置きます。すでに悪戯・カウンターが置かれているところには置けません。悪戯・カウンターを置くことで、その「ロキの悪戯」の能力が誘発し、効果を発揮します。

ヒーローはターンを共有します。全員が同時にアンタップし、ドローし、ターンを進行します。土地のプレイや呪文を唱える順番は、3人で自由に決められます。攻撃クリーチャーはすべて同時に攻撃します。「各プレイヤー」と書かれた効果や、ロキが「各対戦相手」と書かれたものをプレイした場合は、ヒーロー側の全員が個別にその効果の影響を受けます。

ロキが攻撃する際は、攻撃クリーチャーごとにどのプレイヤー（やプレインズウォーカー、バトル）を攻撃するか選びます。ヒーロー側はチームとしてブロック・クリーチャーを指定し、全員で仲間の1人を守ることもできます。

 **MAGIC**  
THE GATHERING

**MARVEL**  
**SUPER HEROES**  
マーベルスーパー・ヒーローズ

# ロキの悪戯

- **時間の計略**——すべての「ロキの悪戯」（これを含む）からすべての悪戯・カウンターを取り除く。
- **壮麗な幻影**——青の 3/3 のイリュージョン・クリーチャー・トークン3体を生成する。
- **無秩序の王**——あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、あなたがコントロールしていてそれでないすべてのクリーチャーは、それらが伝説でないことを除き、そのコピーになる。
- **選択的混沌**——各対戦相手につきそれぞれ、そのプレイヤーがコントロールしていて、アーティファクトやエンチャントである最大1つを対象とする。それらを破壊する。
- **秘儀の欺瞞**——このターン、あなたが呪文を唱えるためのコストは ① 少なくなる。
- **解き放たれし悪事**——対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤーがコントロールしているすべてのクリーチャーを破壊する。
- **混沌の工作員**——各対戦相手につきそれぞれ、そのプレイヤーがコントロールしているクリーチャー最大1体を対象とする。ターン終了時まで、それらのクリーチャーのコントロールを得る。それらのクリーチャーをアンタップする。ターン終了時まで、それらは他のタイプに加えて悪人になり、速攻を得る。
- **幻影領域**——あなたのライブラリーの一番上からカードを3枚公開する。これにより公開されたすべての土地・カードを戦場に置き、残りをあなたの手札に加える。
- **策謀家の洞察**——カード5枚を引く。その後、あなたがインスタントかソーサリーであるカード1枚を捨てないかぎり、カード2枚を捨てる。
- **気まぐれの織り手**——対戦相手がコントロールしているすべてのクリーチャーをタップし、それらの上に気絶カウンター1個を置く。（麻痺カウンターが置かれているパーマネントがアンタップ状態になるなら、代わりにそれの上から麻痺カウンター1個を取り除く。）

