

# MAGIC

The Gathering

AGE 13+



基本ルールブック

## 君の灯を点せ

マジックのゲームでは、君は多元宇宙の魔術師の中でもエリート中のエリート——プレインズウォーカーです。プレインズウォーカーの中には、味方もいれば敵もいます。彼らは恐るべき魔法を携え、クリーチャー軍団を無限の次元から引き出しては指令を下しています。あなたのデッキの中のカードは、あなたの武器となります。そこにはあなたが学んだ呪文や、あなたのために戦ってくれるクリーチャーが収められています。自分だけのマジックのデッキを調整し、友達との対戦でどちらの灯がより輝いているかを競いましょう。



マジック：ザ・ギャザリングに代表されるトレーディング・カードゲームは、トレーディングカードのコレクションの魅力と戦略ゲームを組み合わせたものです。まずはエントリーセットを1つ手に入れ、その中の構築済みデッキですぐに戦いを開始しましょう。

遊び方が理解できたら、ブースターパックのカードでデッキを調整してみましょう。まずはエントリーセットに入っているパックから始

めるといいでしょう。マジックのブースターパックから何のカードが出るかは、開けてみるまでわかりません。欲しいカードは友達と交換して集めていきましょう。マジックのカードを販売しているショップは、[Wizards.com/Locator](http://Wizards.com/Locator)で見つけることができます。

トレーディング・カードゲームの最大の魅力は、そこに常に変化があることです。あなたは自分の独自のデッキを組み上げることができますし、マジックのゲームも毎

回異なった展開を見せます。新しいマジックのエキスパンションは年に数回発売されますが、そこにはいつも対戦相手を驚かせ、打ちのめす新しいやりかたが隠されているのです。より詳しい情報や新セットに関するコラムは[MagicTheGathering.com](http://MagicTheGathering.com)をご覧ください。



<b>第1章：ゲームの基本</b>	
マナの5つの色	4
カードの見方	5
カードのタイプ	5
ゲームの領域	8
<b>第2章：ゲームの基礎</b>	
マナを生み出す	9
呪文	10
能力	12
攻撃とブロック	13
デッキの組み方	15
大原則	15
<b>第3章：ゲームの遊び方</b>	
デッキを用意する	16
友達を呼ぶ	16
ゲームを始める	16
ターンの進行	17
次のターンへ	18
変わり続けるゲーム	18
<b>第4章：様々な遊び方</b>	
リミテッド・フォーマット	19
多人数戦変種ルール	20
<b>第5章：用語集</b>	21
お問い合わせ先	34

## 第1章: ゲームの基本

マジック:ザ・ギャザリングは、2人以上で遊べる戦略ゲームです。各プレイヤーは、マジックのカードで組んだ自分のデッキを用意します。ゲームの中で、各プレイヤーは自分のターンに土地(これで他のカードが使えるようになります)をプレイしたり、クリーチャーやソーサリーやその他の呪文を唱えていきます。各プレイヤーの最初のライフは20点です。クリーチャーによる攻撃や呪文などで相手のライフを0点まで減らしたら、あなたの勝ちです!

### マナの5つの色

多元宇宙に無数に存在する次元を繋ぐ唯一の存在であるマナは、全ての魔法に力を与えるエネルギーです。マナの五つの色は土地そのものに根付いていて、プレインズウォーカーは世界の間に横たわる霊気の世界を越えてその土地との繋がりを保ち、マナを引き寄せるのです。

マナのそれぞれの色は、あなたが命じる異なる種類の魔法の力を満たしています。例えば、赤の呪文はコストに $\color{red}{\text{●}}$ を持ち、山をタップする(横に向ける)ことで呪文を唱えるために支払う $\color{red}{\text{●}}$ を得ることができます。一色を極めるか、五色すべてを追い求めるか、決めるのはあなたです。

#### 白

白は法と秩序と組織の色です。広がる平地は白マナを生み、兵士やクレリックや天使が生きる場所です。統制の取れた軍隊や小型クリーチャーを戦場に送り込み、敵に戦いの何たるかを教えてやりましょう。

#### 緑

緑の魔法は成長や生命や、荒々しい自然の力を意味しています。森には、生命の鼓動である緑マナがあふれかえています。あなたは食物連鎖の頂上の力を自分のクリーチャーに与え、その大きさで他を圧倒します。

#### 赤

赤の魔法は、炸裂する炎や熱狂や溶岩の嵐などです。赤マナは山や火山から生み出すことができます。あなたは素早く情け容赦なく行動し、野生の感情を元に強力なドラゴンを召喚したり、敵の立つ地を破壊したりします。

#### 青

青の魔法は策略と操作です。島は青マナを生み、その色は深い海と果てしない大空の色です。あなたは背後で戦いを操り、手を下す前に環境をすべて支配してしまいます。

#### 黒

黒の魔法は死と病、そして全てを犠牲にして得る力です。黒マナは、ただれ、腐り、じめじめした沼から生み出されます。あなたが命令を下すアンデッドや物言わぬ魔物は、あなたと同じぐらいに身勝手な手ねじりしています。



## カードの見方

### カード名

### タイプ行

ここに書かれている「アーティファクト」「クリーチャー」「エンチャント」「インスタント」「ソーサリー」「土地」「プレインズウォーカー」等が、カードのカード・タイプです。カードにサブタイプや特殊タイプがある場合、それもここに書かれます。例えば、《シヴ山のドラゴン》はクリーチャーで、そのサブタイプであるクリーチャー・タイプはドラゴンです。

### 文章欄

ここはカードの能力が書かれている場所です。またプレイヤー・テキストはカード上では教科書体(1のような文字)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。また、能力にはカッコで囲まれた注釈文が書かれていることがあります。これは、能力の内容を解説するものです。

### コレクター番号

コレクター番号は、カードを整理しやすくするための番号です。例えば、「154/249」は、このカードがセットの全249種類のカードのうちの154番目であることを意味します。



### mana・コスト

manaはゲームでの重要な資源です。manaは土地から生み出され、あなたはそれを使って呪文を唱えることができます。カードの右上の隅に描かれているシンボルが、その呪文を唱えるためのコストです。mana・コストが4 (2 (2)) である場合、好きなmanaを4点と、さらに(山からの)赤mana2点を支払って唱えます。

### エキスパンション・シンボル

このシンボルは、そのカードがどのマジックのセットのカードなのかを意味しています。この《シヴ山のドラゴン》は基本セット2014のカードです。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。

### パワーとタフネス:

クリーチャー・カードには、パワーとタフネスが書かれた特別な枠があります。クリーチャーのパワー(左側の数字)は、それが戦闘でどれだけのダメージを与えるかを示しています。タフネス(右側の数字)は、1ターンの間にそれにどれだけのダメージが与えられると破壊されるかを示しています。(プレインズウォーカー・カードの場合、ここには別な枠で示される忠誠度が書かれています。)

## カード・タイプ



マジックのカードには、それぞれ最低1つのタイプが書かれています。カードのタイプを見ると、それがいつプレイできるもので、それを使うとどうなるのかがわかります。

### ソーサリー

ソーサリーは魔法を意味しています。ソーサリーは、自分のターンのメイン・フェイズにのみ唱えることができます。他の呪文がスタックに置かれている間は唱えられません。(スタックについてはもう少し後で説明します。) その後、ソーサリーは効果を発揮し——別の言い方をすれば、カードの指示に従い——その後あなたの墓地(ゲーム用語で使用済みカード置き場のこと)に置かれます。



## インスタント

インスタントはソーサリーによく似ていますが、あなたはいつでも好きな時にそれを唱えることができます。対戦相手のターンでもいいですし、他の呪文に対応して唱えることもできます。ソーサリーと同様に、インスタントも効果を発揮した後、あなたの墓地に置かれます。



## エンチャント

エンチャントは、魔法の影響が発生し続けている状況を表しています。エンチャントはパーマネントです。これは二つの事柄を意味します。あなたがこれを唱えられるのはあなたがソーサリーを唱えられるタイミングでのみであること、そしてそれが唱えられたら、それをあなたの前の土地の近くに置くということです。(多くのプレイヤーは、土地を手前に置き、それ以外のカードをテーブルの中央に近い位置に置くようにしています。) このカードは、これで戦場に出ます。戦場にあるカードはパーマネントと呼ばれ、何かにより破壊されるまでそこにずっと残ります。

エンチャントの中にはオーラと呼ばれる物があります。オーラはパーマネントにつけられている状態で戦場に出て、それが戦場にある間ずっとそれがつけられているパーマネントに影響を与え続けます。エンチャントされているパーマネントが戦場を離れたら、つけられていたオーラはオーナーの墓地に置かれます。



## アーティファクト

アーティファクトは魔法の道具を意味します。エンチャントと同様に、アーティファクトもパーマネントで、戦場に出てゲームに影響を与えます。ほとんどのアーティファクトは無色です。したがって、あなたが出している土地がどれであっても唱えることができます。

アーティファクトの中には装備品と呼ばれる物があります。装備品に対してマナを支払って、あなたがコントロールするクリーチャーにそれをつけることで、クリーチャーを強化することができます。装備しているクリーチャーが戦場を離れた場合でも、装備品はそのままです——そのクリーチャーは装備品を落として、それを戦場に残していくのです。



## クリーチャー

クリーチャーはあなたのために戦ってくれる手下です。クリーチャーはパーマネントですが、他のパーマネントとは異なり、攻撃やブロックが行えます。クリーチャーには、それぞれパワーとタフネスがあります。クリーチャーのパワー(左側の数字)は、それが戦闘でどれだけダメージを与えるかを示しています。タフネス(右側の数字)は、1ターンの間にそれにどれだけダメージが与えられると破壊されるかを示しています。クリーチャーは戦闘フェイズに攻撃やブロックを行います。

他のタイプのパーマネントと異なり、戦場に出たクリーチャーは“召喚酔い”になっています。クリーチャーは、あなたのターンが始まった時点からあなたがコントロールしてきていないかぎり、攻撃ができず、コストに $\text{C}$ を含む能力を使えません。クリーチャーでブロックをしたり、他の能力を起動したりする場合は、いつからそのクリーチャーが戦場にいるかは関係がありません。

アーティファクト・クリーチャーはアーティファクトでもクリーチャーでもあります。それは他のアーティファクトと同様に普通は無色で、他のクリーチャーと同様に攻撃やブロックが行えます。アーティファクト・クリーチャーは、アーティファクトに影響を与えるものの影響を受けますし、同様にクリーチャーに影響を与えるものの影響を受けます。



## プレインズウォーカー

プレインズウォーカーは、あなたの横に並んで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は、あなたがソーサリーを唱えられるときのみ唱えることができます。これはパーマネントで、カードの右下に示された数の忠誠カウンターを置いた状態で戦場に出ます。

各プレインズウォーカーは、忠誠カウンターをそのプレインズウォーカーに置いたり取り除いたりすることで起動する忠誠度能力を持っています。例えば、 というシンボルは「このプレインズウォーカーの上に忠誠カウンターを 1 個置く。」を意味し、 というシンボルは「このプレインズウォーカーの上から忠誠カウンターを 3 個取り除く。」を意味します。あなたがソーサリーを唱えることができ、このターンにそのプレインズウォーカーの忠誠度能力を起動していない場合のみ、あなたはこれらの能力を起動することができます。

相手のクリーチャーは、あなたのプレインズウォーカーを攻撃することができます(その場合、あなたは通常どおりにブロックができます)。また、対戦相手が呪文や能力によってあなたにダメージを与える場合、代わりにあなたのプレインズウォーカーにダメージを与えることもできます。プレインズウォーカーにダメージが与えられた場合、その点数に等しい数の忠誠カウンターがそこから取り除かれます。忠誠カウンターが無くなった場合、プレインズウォーカーは墓地に置かれます。



## 土地

土地はパーマネントですが、呪文のように唱えられるわけではありません。土地をプレイする場合は、単にそれを戦場に出します。これは即座に実行され、誰もそれに対応して何かをすることはできません。あなたは、あなたのターンのメイン・フェイズでスタックが空の間に、土地をプレイすることができます。あなたは毎ターン 1 つしか土地をプレイできません。

ほとんどの土地は、マナを生み出す能力を持っています。あなたは土地を使ってマナを出し、それを呪文や能力のための支払いにあてます。

それぞれの基本土地は、特定の色のマナを生み出すマナ能力を持っています。平地は白マナ(★)を、島は青マナ(▲)を、沼は黒マナ(●)を、山は赤マナ(●)を、森は緑マナ(●)を出します。この 5 種類以外の土地は基本でない土地です。

カード・タイプ

パーマネントで  
ある

呪文として唱える

通常は無色である

攻撃できる

攻撃される

カード・タイプ	パーマネントで ある	呪文として唱える	通常は無色である	攻撃できる	攻撃される
土地	●		●		
アーティファクト	●	●	●		
クリーチャー	●	●		●	
エンチャント	●	●			
プレインズウォーカー	●	●			●
インスタント		●			
ソーサリー		●			

マジックにはゲーム盤はなく、テーブル上の空間を様々なゲームの領域として使うことになります。

これは進行中のゲームの一例です。この例では、追放されたカードは無く、スタック上に呪文はありません。(呪文をスタックに置く場合、そのカードを手札から取り出して、解決されるまでテーブルの中央に置きます。)

## 手札



## 対戦相手

残りライフ16点



ライブラリー 墓地

## 戦場



ライブラリー 墓地

## あなた

残りライフ18点



## 手札

## ライブラリー

ゲームが始まった時、あなたのデッキはあなたのライブラリー(山札)になります。それは伏せたまま重ねて置かれ、ゲームの開始時の順番を変えることはできません。ライブラリーの中のカードは誰も見ることはできませんが、各プレイヤーのライブラリーの枚数を数えることはできます。各プレイヤーにはそれぞれ自分のライブラリーがあります。

## 手札

カードを引くと、それは他のほとんどのカードゲームと同様にあなたの手札になります。あなた以外のプレイヤーは、あなたの手札の中身を見ることはできません。ゲーム開始時の手札の枚数は7枚で、あなたの手札の上限の枚数も7枚です。(8枚以上のカードを手札に持つこともできますが、あなたの各ターンの終わりに、手札が多い場合は7枚になるまでカードを捨てなければいけません。) 各プレイヤーにはそれぞれ自分の手札があります。

## スタック

呪文や能力はスタック上に存在します。それらは、両方のプレイヤーがこれ以上新しい呪文を唱えたり能力を起動したりしないことを選ぶまでスタック上で解決を待ちます。その後、最後にスタックに置かれた呪文や能力が解決されます。そして、プレイヤーには再び呪文を唱えたり能力を起動したりする機会が与えられます。(呪文を唱えることや能力の起動に関しては、次の章で詳しく解説します。) この領域は両方のプレイヤーで共通の物です。

## 戦場

ゲームの開始時には何も戦場に出ていませんが、ここは実際に処理が行われる場所です。あなたのターンに、あなたは土地を1枚手札からプレイできます。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も、解決後に同様に戦場に出ます。パーマネントをどう並べても構いません(手前側に土地を並べたほうがいいでしょう)が、必ず対戦相手にすべてのカードが見えている必要がありますし、どれもタップ状態なのかわかるようにしなければいけません。この領域は両方のプレイヤーで共通の物です。

## 墓地

あなたの墓地は、あなたの使用済みカード置き場です。あなたのインスタント呪文やソーサリー呪文は、解決時にあなたの墓地に置かれます。あなたのカードは、何らかの効果で捨てられたり、破壊されたり、生け贄に捧げられたり、打ち消されたりした場合に、あなたの墓地に置かれます。あなたのプレインズウォーカーは、その上の忠誠カウンターをすべて失ったら、あなたの墓地に置かれます。あなたのクリーチャーは、1ターンの間に自身のタフネス以上のダメージを与えられたり、タフネスが0以下に下がったりした場合に、墓地に置かれます。墓地のカードは常に表向きで、その中身をいつでも誰でも見ることはできます。各プレイヤーにはそれぞれ自分の墓地があります。

## 追放領域

呪文や能力によりカードが追放された場合、そのカードをゲームの他のカードから離れた場所に置きます。このカードは、何らかの理由で戻されないかぎり、永遠にそこに残ります。追放されたカードは、通常は表向きです。この領域は両方のプレイヤーで共通の物です。

## 第2章: ゲームの基礎

この章では、あなたがゲーム中に行う処理について説明します。ここでは呪文を唱えるために必要な資源となるマナの生み出し方を学びます。また、呪文を唱えたり能力を起動したりする方法を覚えていきます。さらに、クリーチャーでの攻撃やブロックを学んでいきます。章の最後では、あなたの最初のデッキの組み方や、ゲームの“大原則”を解説していきます。

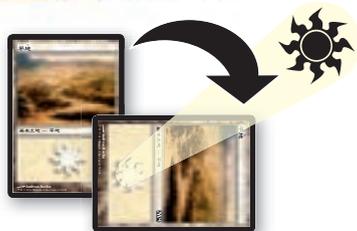
### マナを生み出す

ゲームで何を行うにせよ、まずはマナを生み出さなくてはなりません。マナはマジックにおけるお金だと思ってください——ほとんどのコストは、マナを使って支払われます。マナは、マジックの5つの色のいずれかの色か、あるいは無色です。コストとして色マナが必要なときは、色マナのシンボ

ルが書かれています（\*は白、♁は青、♁は黒、♁は赤、♁は緑です）。どの種類のマナでも支払えるコストは、数字つきのシンボルで書かれています（2など）。

マナはどこから生まれるのでしょうか？ ほとんどの土地は、マナを生み出す能力を持っています。基本土地の場合、文章欄にそれを意味する大きなマナシンボルが描かれています——あなたはこれらを1枚タップすることで、その色のマナ1点をあなたのマナ・プールに生み出します。（マナ・プールは、マナを使うときまで貯めて置く場所です。） それ以外の土地や、一部のクリーチャーやアーティファクトや呪文も同様にマナを生み出します。それらには「あなたのマナ・プールに♁を加える。」といった内容が書かれています。

生み出したマナは、永遠にそこに残るわけではありません。ターンの各ステップやフェイズの終わりに、使われずにあなたのマナ・プールに残っていたマナは消滅します。通常は、呪文を唱えたり能力を起動したりする時のみマナを生み出すので、このようなことはめったに発生しません。



基本土地タイプ	タップすると
平地	* (白)
島	♁ (青)
沼	♁ (黒)
山	♁ (赤)
森	♁ (緑)

### 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（♁は「このパーマネントをタップする。」を意味します）を起動する場合に行われます。

パーマネントをタップすることは、通常はそれがそのターンに使用されたことを意味します。それがアンタップ状態（縦向き）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。



さて、マナを生み出すことができましたから、呪文を唱えてみたくなってきただしょう。土地以外のカードはすべて、呪文として唱えられます。ソーサリー、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、あなたのメイン・フェイズに、スタックに何も置かれていない場合に唱えることができます。インスタントはいつでも唱えられます。

## 呪文を唱える

呪文を唱える場合、カードを手札から取り出し、それを相手に見せてからスタックに置きます。(スタックは呪文が置かれるゲーム上の領域です。通常はテーブルの中央です。)

この時点で、いくつかの選択が必要です。呪文がインスタントやソーサリーで「以下の○つから1つを選ぶ。」と書かれている場合、あなたはその選択肢から、自分が使う1つを選びます。呪文がインスタントやソーサリーで、それが対象を取る場合、あなたはその対象を選びます。オーラ呪文も、それがエンチャントしようとするパーマメントを対象にします。呪文のコストに $\circ X$ が含まれる場合、 $X$ がいくつなのかを選びます。それ以外の選択は、後で(呪文の解決時)に行われます。

### 対象

呪文や能力に「対象とする(対象とし)」と書かれていたら、あなたはその呪文や能力が影響を与えるものを、指示された数だけ選ばなければいけません。あなたは「エンチャント1つ」や「クリーチャー1体かプレイヤー1人」など、条件に当てはまるものだけを選ぶことができます。

呪文の対象はそれを唱えるときに選びますし、起動型能力の対象はそれを起動するときに選びます。対象となる条件を満たす物がない場合、あなたはその呪文を唱えたり能力を起動したりすることができません。対象を一度選んだら、後で考えが変わっても変更することはできません。

呪文や能力の解決時に、それは再び対象が適正か(まだそこであって、呪文や能力に書かれた対象条件を満たしているか)をチェックします。対象が適正でない場合、その呪文や能力はそれには影響を及ぼしません。対象がすべて適正でなくなった場合、その呪文や能力は打ち消され、まったく何もしません。



次は呪文のコストをチェックします。土地をタップして必要分のマナを生み出し、それを支払います。ここまで行ったら、呪文は唱えられたことになります。

## 呪文に対応する

その呪文や能力は、すぐには解決(効果の発揮)をされません——それはスタックという場所で待つことになります。あなた自身を含む各プレイヤーは、対応してインスタントを唱えたり起動型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。

## 呪文の解決

呪文の解決時、以下の2つのうち1つが起こります。その呪文がインスタントやソーサリーの場合、それは効果を発揮し(別な言い方をすれば、カードの指示に従い)、その後そのカードはあなたの墓地に置かれます。呪文がクリーチャーやアーティファクトやエンチャントやプレインズウォーカーの場合、そのカードをテーブルの手前側の、あなたの土地の近くに置きます。このカードは、こうして戦場に出ます。戦場に出ているカードはパーマメントと呼ばれます。それに何かが起こるまでは、それは永久に戦場にあり続けます。ほとんどのパーマメントは能力を持っています。能力はそのカードの文章欄に書かれた文章で、ゲームに影響を与える物です。

呪文や能力が解決された後、両方のプレイヤーは新たに何かをする機会を得ます。どちらも何もしない場合、スタックで解決待ちになっている次の何か解決されます(あるいは、スタックが空の場合、ターンの現在のパートが終了し、次のパートに進みます)。どちらかのプレイヤーが何か新しいものをプレイした場合、それはスタックの上に置かれ、以下この手順が繰り返されます。

それでは、次のページの、スタックにある呪文の例を見てみましょう。

## スタックにある呪文の例

- 1 対戦相手が、あなたの2/2クリーチャー《オーラ術師》を対象にして《ショック》を唱えました。その《ショック》はスタックに置かれます。
- 2 あなたはこの《ショック》に対応して、《オーラ術師》に《武勇の誇示》を唱えました。スタックでは、《武勇の誇示》は《ショック》の上に置かれます。
- 3 あなたも対戦相手も、これ以上何もしません。《武勇の誇示》が解決され、《オーラ術師》はターン終了時まで4/6になります。
- 4 その後《ショック》が解決され、強化された《オーラ術師》に2点のダメージを与えます。破壊するには足りません。



それでは、《武勇の誇示》が先に唱えられていたとしたらどうなるでしょう？

スタックでは、《ショック》は《武勇の誇示》の上に置かれるので、先に解決されます。その結果、《オーラ術師》には2点のダメージが与えられ——破壊されてしまいます！《武勇の誇示》を解決しようと思いますが、その唯一の対象はすでに戦場にないので、打ち消されます(何もしません)。



戦場のパーマネントの数が増えてくると、ゲームに変化が訪れます。それは、多くのパーマネントがゲームに影響を与えるルール文を持っているからです。このルール文は、パーマネントの能力を示しています。パーマネントが持つ能力には、**常在型能力**、**誘発型能力**、そして**起動型能力**の3種類があります。

### 常在型能力

常在型能力は、そのカードが戦場にある間、常に有効です。たとえば、《威圧する君主》は「あなたの対戦相手がコントロールするクリーチャーはタップ状態で戦場に出る。」という能力を持っています。常在型能力は起動されることはありません。それはそこに書かれていることを実行するだけです。



### 誘発型能力

誘発型能力は、ゲーム中に特定の何かが起こった時に発生するルール文です。たとえば、《伝書ドレイク》は「伝書ドレイクが死亡したとき、カードを1枚引く。」という能力を持つクリーチャーです。

誘発型能力は、「～とき」、「～たび」、「～時に」、「のいずれかが文頭に書かれています。誘発型能力は起動されることはありません。それは能力の前半部分が起こった時に、自動的に誘発します。その能力は呪文と同様にスタックに置かれ、呪文と同様に解決されます。能力が誘発した後に、その能力を持っていたパーマネントが戦場を離れても、能力はそのまま解決されます。



誘発型能力を後回しにしたり無視したりすることはできません。ただし、それが対象を必要とする能力で、その対象として適正なものを選ぶことができない場合、その能力は何もしません。

### 起動型能力

起動型能力は、コストを支払うことができるかぎり、いつでも起動することのできる能力です。たとえば、《血の幼子》は「他のクリーチャー1体を生け贄に捧げる：血の幼子は、ターン終了時まで+2/+2の修整を受ける。」という能力を持つクリーチャーです。

起動型能力には、それぞれコスト、コロンの(:)、効果が書かれています。それを起動することはインスタント呪文を唱えるのと同様ですが、カードがスタックに置かれることはありません。その能力は呪文と同様にスタックに置かれ、呪文と同様に解決されます。起動型能力を起動した後に、その能力を持っているパーマネントが戦場を離れても、能力はそのまま解決されます。



起動型能力の中には、コストに $\text{C}$ のシンボルを含むものがあります。これは、その能力を起動するために、そのパーマネントをタップしなければいけないことを意味します。そのパーマネントがすでにタップ状態の場合、その能力は起動できません。



### キーワード

パーマネントの中には、1語句にまとめられた能力を持つ物があります。ほとんどの能力には、効果の概略が注釈文として書かれています。基本セットのキーワード能力は、接死、防衛、エンチャント、装備、先制攻撃、瞬速、飛行、速攻、呪禁、破壊不能、土地渡り(「沼渡り」や「森渡り」等)、絆魂、プロテクション、到達、トランプル、警戒、の各能力です。これらのほとんどは常在型能力ですが、誘発型能力や起動型能力であるキーワード能力もあります。それぞれの能力の詳細は、ルールブックの最後の用語集に書かれています。

## 攻撃とブロック

ゲームを勝つための最も一般的な方法は、クリーチャーで攻撃することです。対戦相手を攻撃したクリーチャーがブロックされなかったら、それは自身のパワーに等しい点数のダメージをそのプレイヤーに与えます。相手のライフを20から0に下げるのには、これをほんの数回繰り返せばいいだけです！

各ターンの中ほどには戦闘フェイズがあります。(これについては後ほど詳しく説明します。) あなたの戦闘フェイズでは、あなたは自分のクリーチャーの中から攻撃するものを選び、それぞれがどれを攻撃するかを決めます。クリーチャーは対戦相手か対戦相手のプレインズウォーカーを攻撃することができます。しかし、対戦相手のクリーチャーを攻撃することはできません。あなたは攻撃クリーチャーをタップします。すべての攻撃クリーチャーは、攻撃する先が別々であっても同時に攻撃します。クリーチャーのうち攻撃できるのは、アンタップ状態で、かつ現在のターンの最初からあなたのコントロール下にある状態で戦場に出ていたクリーチャーだけです。

対戦相手は、どのクリーチャーがブロックするかを選びます。タップ状態のクリーチャーでブロックすることはできません。ブロックする場合、それがいつから戦場に出てくるかは関係ありません。各クリーチャーは、それぞれ1体の攻撃クリーチャーしかブロックできませんが、複数のクリーチャーが一斉に1体の攻撃クリーチャーをブロックすることはできます。その場合、攻撃側のプレイヤーは、どのブロック・クリーチャーが最初にダメージを受け、どれが2番目といった、ダメージを受ける列の順番を決めます。クリーチャーでブロックするかしないかは防衛側プレイヤーの自由です。

すべてのブロック・クリーチャーが決まったら、戦闘ダメージが割り振られます。各クリーチャーは——攻撃クリーチャーもブロック・クリーチャーも——自身のパワーに等しい点数のダメージを与えます。

- ブロックされなかった攻撃クリーチャーは、それが攻撃しているプレイヤーやプレインズウォーカーへダメージを与えます。
- ブロックされた攻撃クリーチャーは、自身をブロックしたクリーチャーへダメージを与えます。あなたの攻撃クリーチャーが複数のクリーチャーにブロックされている場合、その戦闘ダメージをそれらにどのように割り振る

かは、あなたが決めます。ブロック・クリーチャーの列の一番目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らなければ、二番目のクリーチャーにはダメージを割り振れません。それ以降も同様です。

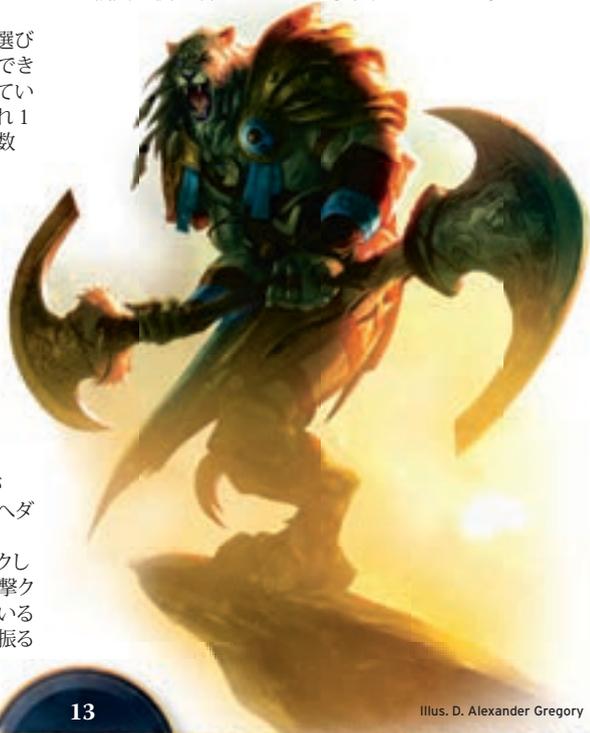
- ブロック・クリーチャーはそれがブロックしている攻撃クリーチャーへダメージを与えます。

ダメージが対戦相手に与えられる場合、そのプレイヤーはダメージの点数に等しい点数のライフを失うのです！

ダメージが対戦相手のプレインズウォーカーに与えられる場合、その点数に等しい数の忠誠カウンターがその上から取り除かれます。

あるクリーチャーが、1ターンの間にそのタフネス以上の点数のダメージを与えられた場合、そのクリーチャーは破壊され、オーナーの墓地に置かれます。あるクリーチャーに与えられたダメージが致死ダメージでない場合、そのクリーチャーは戦場に残りますが、ターンが終わるまではダメージはそのままです。

戦闘の例は、次のページを参照してください。



## 戦闘の例

1



### 攻撃クリーチャー指定

攻撃プレイヤーは、自分のクリーチャーを大きい方から3体攻撃クリーチャーに選び、それらをタップします。一番小さいクリーチャーは攻撃しませんでした。すぐに破壊されてしまうでしょうし、次のターンにブロックに使えなかったからです。

2



### ブロック・クリーチャーの割り振り

防御プレイヤーは攻撃クリーチャー2体をブロックして、残り1体をそのまま通すことにしました。どれをブロックするかは防御プレイヤーが決めます。

3



### 戦闘ダメージ

ブロックされなかった攻撃クリーチャーは、3点のダメージを防御プレイヤーに与えます。ブロックされた攻撃クリーチャーとブロック・クリーチャーは互いにダメージを与えます。小さなクリーチャーは死に、大きなクリーチャーは生き残ります。

## デッキの組み方

あなたは、自分で調整したデッキでマジックのゲームを楽しむことができます。あなたが入れたいと思ったマジックのカードなら、何でも入れていいのです。ただし、ルールが2つあります。デッキのカードは60枚以上でなければならず、同じカードはデッキに4枚ずつまでしか入れられません(基本土地は何枚でも入れられます)。それ以外は自由に組んでかまいませんが、最初は以下のガイドラインに従うといいでしょう。

**土地** 大まかに言って、デッキの4割が土地であるのがバランスがいいとされています。60枚デッキだと、土地は24枚くらいがいいでしょう。

**クリーチャー** 60枚デッキだと、クリーチャーは15~25枚入れるのが普通です。クリーチャーのmana・コストには変化をもたせましょう。コストの低いクリーチャーは序盤に展開できますし、コストの高いクリーチャーは戦場に出たら勝負を決めてくれます。

**その他** アーティファクト、エンチャント、プレインズウォーカー、インスタント、ソーサリーを入れて、デッキはひとまず完成です。

この60枚デッキで何ゲームも遊んでみたら、次は調整する番です。うまく働いていなかったカードを抜き、試してみたい新しいカードを加えてみましょう。トレーディング・カードゲームの一番素晴らしい点は、入れたいカードは何でも入れて対戦できることです。さあ、今すぐはじめましょう!

コレクションが揃ってきたマジックプレイヤーは、様々なフォーマットで様々なデッキを組んでみたくなるものです。どのカードをデッキに入れていいかは、フォーマットで決まります。マジックのフォーマットで最も人気のあるのはスタンダードです。これは、現在店頭で並んでいるここ最近のセットのみを使用するものです。スタンダードのデッキには、現在発売されているセットのブロック、その前の10月に発売されたブロック、最新の基本セットに含まれるカードが使用可能です。スタンダードのイベントは、世界中で一年を通して開催されます。それ以外のマジックのフォーマットに関しては、[Wizards.com/MagicFormats](http://Wizards.com/MagicFormats)で詳細を確認できます。

## 大原則

マジックのカードとルールが矛盾している場合、常にカードが優先されます。たとえば、ルールにはクリーチャーはアンタップ状態で戦場に出ると書かれています。しかし、《威圧する君主》は「あなたの対戦相手がコントロールするクリーチャーはタップ状態で戦場に出る。」と書かれているクリーチャーです。《威圧する君主》は、それが戦場にあるかぎり、ルールを変更してしまうのです。マジックを面白くしている理由の一つは、それぞれのカードがほとんどありとあらゆるルールを破っている点にあります。



Illus. D. Alexander Gregory

## 第3章: ゲームの遊び方

さて、ゲームの基本や主な処理がわかったところで、今度はターンの進行を見てみましょう。この章では、ターンのそれぞれのパートで何が起るかを説明していきます。実際のゲームでは、これらのパートの多くは飛ばされます(例えば、「戦闘開始ステップ」では、大抵は何も起こりません)。ゲームの構造は一見複雑に見えますが、実際のマジックは非常にカジュアルです。

### デッキを用意する

あなたは自分のマジックのデッキが必要です。また、両方のプレイヤーのライフを記録するものと、カウンターやトークンの変わりになる小物も用意してください。

初めてゲームをする場合は、エントリーセットなどの構築済みデッキを使うか、友達からデッキを借りるといいでしょう。コレクションが揃ってきたら、15ページのガイドラインに従って、自分のデッキを組んでみましょう。

### 友達を呼ぶ

ゲームをするには、対戦相手が要りますよね! 対戦相手は、そのプレイヤー自身のデッキであなたと戦います。

### ゲームを始める

各プレイヤーの最初のライフは20点です。対戦相手のライフを0まで減らすとゲームに勝利します。また、相手がカードを引こうとしたときに、そのプレイヤーのライブラリーにカードが残っていない場合もゲームに勝ちますし、呪文や能力があなたに勝利をもたらしてくれることもあります。

どちらのプレイヤーが先攻かを決めます。同じ対戦相手と戦うなら、前のゲームで負けた方が先攻か後攻かを決めます。そうでなければ、ダイスを振るなりコイン投げをするなりして、どちらが先攻後攻を選ぶかを決めます。

各プレイヤーは自分のデッキをシャフルし、その後カードを7枚引いて最初の手札にします。この最初の手札が気に入らない場合、あなたはマリガンを行えます。手札をすべてデッキに戻して切り直し、新たに6枚のカードを引いて手札にします。これはあなたが引いたカードに納得するまで何回でも繰り返せますが、そのたびに引けるカードが1枚ずつ減っていきます。

## ターンの進行

以下はターンの各パートの詳細です。各ターンは、同じ手順に沿って進められていきます。新たなステップやフェイズに進むたび、そのステップやフェイズで発生する誘発型能力が誘発し、スタックに置かれます。その後、アクティブ・プレイヤー（現在のターンのプレイヤー）は呪文を唱えたり能力を起動したりし、その後他のプレイヤーもそれを行います。両方のプレイヤーが続けて何もしないことを宣言し、解決待ちのものが何もない場合、ゲームは次のステップに進みます。

以下のターンの各パートでは、あなたが現在のターンを行っているものとして、それぞれどんなことが起こるかが示されています。

### 1. 開始フェイズ

#### a. アンタップ・ステップ

あなたはタップ状態の自分のパーマメントをすべてアンタップします。ゲームの最初のターンには何もパーマメントがありませんから、このステップは単に飛ばされます。このステップの間は、どのプレイヤーも呪文を唱えたり能力を起動したりできません。

#### b. アップキープ・ステップ

このパートは、様々なカードで触られます。何かがあるターンの最初に1回だけ発生する場合、その能力には「あなたのアップキープの開始時に、～」と書かれています。各プレイヤーはインスタントを唱えたり能力を起動したりできます。

#### c. ドロー・ステップ

自分のライブラリーからカードを1枚引きます。（先攻プレイヤーは、先にゲームを進めることができ有利なので、最初のターンのドロー・ステップは飛ばされます。）その後、各プレイヤーはインスタントを唱えたり能力を起動したりできます。

### 2. メイン・フェイズ

あなたは、望む数のソーサリーやインスタントやクリーチャーやエンチャントやプレインズウォーカーを唱えたり、能力を起動したりできます。あなたはこのフェイズに土地をプレイできますが、1ターンを通じて1枚しか土地をプレイできないことに注意してください。対戦相手はインスタントを唱えたり能力を起動したりできます。

### 3. 戦闘フェイズ

#### a. 戦闘開始ステップ

各プレイヤーはインスタントを唱えたり能力を起動したりできます。また、対戦相手が呪文を唱えたり能力を起動したりして、あなたのクリーチャーの攻撃を止めることができる最後のチャンスでもあります。

#### b. 攻撃クリーチャー指定ステップ

あなたは自分のアンタップ状態のクリーチャーの中から、攻撃を行うクリーチャー（0体でも複数でもかまいません）を選び、それぞれが攻撃するプレイヤーやプレインズウォーカーを選びます。その後、実際に攻撃を実行します。攻撃クリーチャーはタップされます。その後、各プレイヤーはインスタントを唱えたり能力を起動したりできます。

#### c. ブロック・クリーチャー指定ステップ

対戦相手は自分のアンタップ状態のクリーチャーの中から、攻撃クリーチャーをブロックするためのクリーチャーを選びます。複数のクリーチャーが1体の攻撃クリーチャーをブロックする

場合、攻撃プレイヤーはどのクリーチャーに最初にダメージを与え、どれが2番目といった、ダメージを与える列の順番を決めます。その後、各プレイヤーはインスタントを唱えたり能力を起動したりできます。

#### d. 戦闘ダメージ・ステップ

各攻撃クリーチャーとブロック・クリーチャーは、この時点で戦闘に残っているなら、防御プレイヤー（そのクリーチャーがそのプレイヤーを攻撃してブロックされなかった場合）や、プレインズウォーカー（そのクリーチャーがそのプレインズウォーカーを攻撃してブロックされなかった場合）や、自身をブロックしているクリーチャーや、自身がブロックしたクリーチャーにダメージを与えます。攻撃クリーチャーが複数のクリーチャーにブロックされた場合、あなたはその攻撃クリーチャーによる戦闘ダメージをブロック・クリーチャーに割り振ります。この際、列の一番目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らなければ、二番目のクリーチャーにはダメージを割り振れません。それ以降も同様です。各プレイヤーが自分がコントロールするクリーチャーが与える戦闘ダメージをどう割り振るかを決めたら、そのダメージは同時に与えられます。その後、各プレイヤーはインスタントを唱えたり能力を起動したりできます。

#### e. 戦闘終了ステップ

各プレイヤーはインスタントを唱えたり能力を起動したりできます。

### 4. メイン・フェイズ

2回目のメイン・フェイズは、1回目のメイン・フェイズと基本的に同じです。1回目のメイン・フェイズと同様、あなたは自分のこのフェイズに、すべてのタイプの呪文を唱えたり能力を起動したりできます。対戦相手はインスタントを唱えたりや能力を起動したりしかできません。1回目のメイン・フェイズに土地をプレイしていない場合、あなたはこのフェイズに土地をプレイできます。

### 5. 最終フェイズ

#### a. 終了ステップ

「終了ステップの開始時に、」と書かれている能力が誘発し、スタックに置かれます。その後、各プレイヤーはインスタントを唱えたり能力を起動したりできます。

#### b. クリナップ・ステップ

あなたの手札のカードが7枚を超えている場合、7枚になるように余分のカードを捨てます。その後、クリーチャーに与えられたすべてのダメージは取り除かれ、すべての「ターン終了時まで」と「このターン」の効果が終わります。このステップ中は、何らかの能力が誘発しないかぎり、どのプレイヤーも呪文を唱えたり能力を起動したりできません。

## 次のターンへ

今度是对戦相手のターンです。そのプレイヤーは自分のパーマメントをアンタップし、処理を開始します。そのプレイヤーのターンが終わったら、再びあなたのターンです。これを、いずれかのプレイヤーのライフが0になるまで繰り返してください。いずれかのプレイヤーのライフが0になったら、ゲームはただちに終了し、もう一方のプレイヤーが勝利します!

## 変わり続けるゲーム

マジックというゲームの魅力の一つは、ゲームがターン毎に変わっていくことにあります——そして、カード自身が実際にゲームのルールを変えていくのです。ゲームを進めるにつれ、マナを生み出す能力を持った土地でないカードや、マナを生み出す以外の能力を持つ土地を目にするでしょう。速攻を持ち、戦場に出てすぐに攻撃するクリーチャーもいます。飛行やトランプルを持つクリーチャーは、戦闘のルールを変えてしまいます。墓地から機能する能力を持ったカードもあります。個別のカードの持つ能力を組み合わせることで、劇的な効果を見せるカードも見つかるでしょう(《執拗な死者》と《かじりつくゾンビ》のコンボ等)。このゲームは、発見と驚嘆と戦闘と策略のゲームです。マジックという名に恥じない、まさしく魔法のゲームなのです。



## 第4章: 様々な遊び方

これで、あなたはマジックを遊ぶための情報を一通り見てきたことになります。でも、あなたが楽しむのはどんな種類のゲームですか？ ゲームには数多くの選択肢がありますが、同様にその遊び方も様々です。真新しいカードを使って誰もが同じスタートラインに並ぶのもいいでしょうし、あらかじめ自分のコレクションでデッキを組むのもいいでしょう。あるいは、1人だけを相手にするのはなく、数多くのプレイヤーと一度に遊ぶこともできます。

### リミテッド・フォーマット

リミテッドでは、各プレイヤーはその場で開けた何パックかのブースターパックからのカードでデッキを組みます。つまり、あなたは限られたカードでデッキを組まなければいけないのです。デッキには、最低40枚のカードが入っている必要があります（構築の60枚とは異なります）。あなたが使えるカードは、今開けたパックから出たカードに、好きな枚数の基本土地を加えたものだけです。（40枚デッキの場合、土地を17枚ぐらいいと、クリーチャーを15枚ぐらいい入れるといいでしょう。）

#### シールドデッキ(何人でも)

このリミテッドのフォーマットでは、未開封のブースターパックのカードでデッキを組みます。各プレイヤーはカード15枚入りのブースターパックを6パック開け、自分のパックから出たカードに基本土地を好きなだけ加えて、40枚デッキを組みます。

#### ブースター・ドラフト(4人～8人)

このリミテッドのフォーマットでは、各プレイヤーはただ単に自分のパックを開けて中のカードを使うのではなく、各プレイヤーはそれぞれのパックからカードを1枚ずつ取って行って（ドラフト）、自分のデッキのためのカードを集めます。すべてのプレイヤーが1つのテーブルに座り、未開封の15枚入りブースターパックを3つずつ用意します。

ブースター・ドラフトの開始時に、各プレイヤーはパックを1つ開けて、欲しいカードを1枚選びます（他のプレイヤーが何を選んだかは見てはいけません）。その後、各プレイヤーはパックの残りを左隣に渡します。あなたは右から来たカードを受け取り、そこからまたカードを1枚選んで、残りを左に渡します。これをすべてのカードが選ばれるまで繰り返します。次に、各プレイヤーは2つ目のパックを開け、同様にカードを選びますが、今回は残りのカードは右に渡します。すべてのカードが選ばれたら、3つ目のパックをあけてカードを選び、今回は左に渡します。取ったカードに基本土地を好きなだけ加え、40枚デッキを作ってください。

これらのフォーマットで遊んでみたければ、  
お近くの店のイベントを確認してみてください！

[Wizards.com/Locator](http://Wizards.com/Locator)

マジックのゲームは、3人以上で楽しむこともできます。その方法は様々です。もっと人気があるのは双頭巨人戦や統率者戦で、これは通常のマジックのカードのみで楽しむことができます。他にも大判カードや特別なダイスを使う多人数戦もあり、まったく新たなゲームが体験できることでしょ。

### 双頭巨人戦

双頭巨人戦では、あなたはチームメイトと組んで、別な2人チームと戦います。あなたはチームメイトとお互いの手札を見せ合って、作戦を相談することができます。あなたのチームは共有のライフ30点でゲームを開始し、あなたとチームメイトはターンを共有し、あなたのチームのクリーチャーは全体で1つのグループとして攻撃します。一方で、あなたは自分のライブラリーを持ち、自分のパーマナントをコントロールし、自分のmanaで支払いを行います。

### 統率者戦

統率者戦では、各プレイヤーのデッキは、そのデッキの統率者として選ばれた伝説のクリーチャーが率いています。デッキの残りのカードは、クリーチャーやアーティファクトやその他の呪文の中から精鋭が揃えられ、統率者の性格をあらわすと共に、その力をさらに強化します。統率者戦は3～6人での無差別戦が一般ですが、2人対戦も一般的です。草の根から発展したこのフォーマットに関しては、[MTGCommander.net](http://MTGCommander.net) (英語)でより詳しい内容がご覧いただけます。

### ブレインチェイス戦

ブレインチェイス戦では、多人数戦用に作成された、多元宇宙の様々な舞台を示した大判カードのデッキを1つ使用します。この次元は、ゲームのルールを変えてしまう能力を持っています。現在の次元が気に入らない場合、次元ダイスをふって次元渡りを試みることができます。ただし、時折発生するカオスな事態には要注意を。

### アーチエネミー戦

アーチエネミー戦では、プレイヤーのうち1人はライフ40点と、追加の大判の計略デッキを持ってゲームを開始します。このプレイヤーが魔王です。他のプレイヤーはチームを組んで、この魔王に挑みます。

### 備考

多人数戦でプレイヤーがマリガンを行う場合、1回目はカードを6枚ではなく7枚引き直します。それ以降は、通常通り1枚ずつカードが減ります。

双頭巨人戦では、先攻チームは最初のターンのドロー・ステップを飛ばします。他の多人数戦ゲームでは、各プレイヤーは最初のターンであってもドロー・ステップを飛ばしません。

ここで紹介されたフォーマットを含む様々なマジックのフォーマットの詳細は、[Wizards.com/MagicFormats](http://Wizards.com/MagicFormats)をご覧ください。

## 1、2、3等、X

これらの汎用マナ・シンボルがコストに書かれている場合、それは「タイプを問わないその点数分のマナ」を意味します。例えば、コストの2は、と、と、と無色のマナ1点等、任意のマナ2点で支払うことができることを意味します。(コストにoXが含まれている場合、Xがいくつになるかをあなたが選びます。)

これらのシンボルは、マナを生み出す能力に書かれていることもあります。例えば、「あなたのマナ・プールに1を加える。」等です。この場合、1は「無色マナ1点」を意味します。色マナのマナ・コストは無色マナで支払うことはできません。

## \* (白マナ)

白マナ1点。平地をタップすると\*が生み出されます。マナ・コストに\*を含むカードは白です。

## ♠ (青マナ)

青マナ1点。島をタップすると♠が生み出されます。マナ・コストに♠を含むカードは青です。

## ♣ (黒マナ)

黒マナ1点。沼をタップすると♣が生み出されます。マナ・コストに♣を含むカードは黒です。

## ♥ (赤マナ)

赤マナ1点。山をタップすると♥が生み出されます。マナ・コストに♥を含むカードは赤です。

## ♣ (緑マナ)

緑マナ1点。森をタップすると♣が生み出されます。マナ・コストに♣を含むカードは緑です。

## ☉ (タップ)

このシンボルは、「このカードをタップする」(横向きにして使用済みであることを示す)を意味します。これは起動コストの中に書かれています。すでにタップされているカードは、コストとして☉を使用することはできません。また、クリーチャーの能力のコストに☉が含まれる場合、そのクリーチャーがあなたのターンの最初からあなたのコントロール下で戦場にいないければ、それを使用することができません。

アンタップ状態



タップ状態

## ★、♣、その他

混成マナ・シンボルは、そのコストを2色のどちらでも支払えることを意味します。例えば、コストに♣のシンボルが書かれている場合、それは白マナ1点か青マナ1点で支払うことができます。これは白のマナ・シンボルであり青のマナ・シンボルです。また、マナ・コストが♣のカードは白であり青です。

## ★/★

クリーチャーの中には、パワーやタフネスが星印になっているものがあります。これは、そのクリーチャーのパワーやタフネスが固定値ではなく、能力によって決まることを意味します。例えば、《夢魔》の能力は「夢魔のパワーとタフネスは、それぞれあなたがコントロールする沼の総数に等しい。」となっています。あなたが《夢魔》を戦場に出したときに、沼の数が4つだった場合、それは4/4になります。後にあなたの沼の数が増えれば、それはさらに大きくなります。

## アーチエネミー戦

1人対チームの多人数戦。大判の計略カードを使用します。

## アーティファクト

カード・タイプの1つ。6ページ「アーティファクト」を参照。

## アーティファクト・クリーチャー

アーティファクトとクリーチャーの両方であるもの。6ページ「クリーチャー」を参照。

## アクティブ・プレイヤー

現在のターンを進行しているプレイヤー。アクティブ・プレイヤーは、呪文を唱えたり起動型能力能力を起動したりする機会を、常に先に得ます。

## アップキープ・ステップ

17ページ「ターンの進行」を参照。

## あなた

呪文や能力の「あなた」は、その呪文や能力の現在のコントローラーを参照します。

## アンタップ

タップ状態のカードを縦向きにして、再び使えるようにすること。9ページ「タップ」を参照。

## アンタップ・ステップ

17ページ「ターンの進行」を参照。

## 威嚇

クリーチャーが持つキーワード能力の一つ。威嚇を持つクリーチャーが攻撃した場合、そのクリーチャーと共通の色を持つクリーチャーかアーティファクト・クリーチャーでしかブロックされません。例えば、威嚇を持つ赤のクリーチャーは、赤のクリーチャー、赤であり緑であるクリーチャー、アーティファクト・クリーチャーなどによってブロックできます。威嚇は、その能力を持つクリーチャーが攻撃したときのみ関係します。

## 生け贄に捧げる

戦場に出ているあなたのパーマメントを1つ選んで、墓地に置くこと。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。パーマメントを生け贄に捧げることは破壊とは違うことなので、そのパーマメントを再生することはできません。パーマメントを生け贄に捧げられるのは、呪文や能力によりその指示があった場合か、コストの一部である場合に限られます。

## 色



マジックでの色は、白、青、黒、赤、緑の5色です。呪文や能力により色を選ぶ場合、この5つの中から選ばなければいけません。カードの色はmana・コストで決まります。たとえば、コストが1♠であるカードは青で、コストが2♠♣であるカードは赤でも白でもあります。ほとんどのアーティファクトのように、mana・コストに色manaが無いカードは無色です。無色は色ではありません。土地もまた無色です。

なんらかの呪文や効果により、パーマメントの色が変わることがあります。例えば「クリーチャー1体を対象とする。それはターン終了時まで青になる。」等です。特に指定がないかぎり、新しい色は前の色に置き換わります。

## インスタント

カード・タイプの1つ。6ページ「インスタント」を参照。

## 打ち消す

呪文や能力を取り消し、無効にすること。呪文が打ち消された場合、それはスタックから取り除かれてオーナーの墓地に置かれます。呪文や能力の解決が始まったら、打ち消すにはもう遅すぎます。土地は呪文ではなく、打ち消すことはできません。

## エキスパンション・シンボル

5ページ「カードの見方」を参照。

## X

mana・コストや起動コストにXが含まれている場合、あなたがそのXがいくつであるかを選びます。たとえば、インスタント呪文《溶岩噴火》のコストは♣2♠2で、X点のダメージを与えます。《溶岩噴火》を唱える場合、あなたはXの数を選びます。Xの値として3を選んだ場合、《溶岩噴火》のコストは♣3♠2であり、3点のダメージを与えます。Xの値として6を選んだ場合、《溶岩噴火》のコストは♣6♠2であり、6点のダメージを与えます。

## エンチャント



カード・タイプの1つ。6ページ「エンチャント」を参照。

## エンチャント(～)

オーラに書かれているキーワード能力。通常、カッコの中はパーマメントの指定(例えば、「エンチャント(クリーチャー)」や「エンチャント(土地)」等)で、そのオーラがどんな種類のパーマメントにつけられるのかを意味します。オーラを唱える場合、指定された種類のパーマメントを対象にする必要があります。同様に、「エンチャント(プレイヤー)」や「エンチャント(対戦相手)」と書かれているオーラは、唱える時点でプレイヤーを対象にします。オーラが自身のエンチャント能力に一致しないものにつけられている場合、それはオーナーの墓地に置かれます。

## エンチャントされている

オーラの能力に「エンチャントされているクリーチャー」(あるいは「エンチャントされているアーティファクト」や「エンチャントされている土地」等)と書かれている場合、それは「このオーラがつけられているクリーチャー」を意味します。たとえば、『吸血鬼の印』は「エンチャントされているクリーチャーは、+2/+2の修整を受けるとともに絆魂を持つ。」の能力を持ちます。《吸血鬼の印》のついているクリーチャーだけがこの修整を受け、そのクリーチャーのコントローラーは絆魂能力によってライフを得るようになります。

## エントリーセット

特定のセットのカードを搭載したすぐに遊べる構築済みデッキと、ボーナスのカード15枚入りブースター・パックのセット。プレイヤー同士でエントリーセットのデッキを用意すれば、すぐにゲームを始められます。基本セット2014のエントリーセットは全部で5種類です。ゲームを始めたばかりのときは、マジックのエントリーセットを調整して自分のデッキを組むといいでしょう。マジックのカードを販売しているショップは、Wizards.com/Locatorで見つけることができます。

## オーナー

ゲームの最初に、デッキにそのカードを入れていたプレイヤー。対戦相手があなたのパーマネントのコントロールを奪っても、そのカードのオーナーはあなたのままです(あなたが友達にデッキを貸している間は、ゲーム上はその人がデッキ内のすべてのカードのオーナーです)。トークンのオーナーは、それが戦場に出たときにそれをコントロールしていたプレイヤーです。

## オーラ

パーマネント(プレイヤーの場合もあります)につける、特殊なタイプのエンチャント。各オーラには「エンチャント」というキーワードと、カッコ書きでそれがつけられる条件が書かれています(「エンチャント(クリーチャー)」や「エンチャント(土地)」等)。オーラ呪文を唱える場合、そこに指定された種類のパーマネントを1つ対象に選びます。オーラが解決されたら、それはそのパーマネントにつけられた状態で戦場に出ます(もう対象は取っていません)。オーラが自身のエンチャント能力に一致しないものにつけられている場合、または何にもつけられていない状況になった場合、それはオーナーの墓地に置かれます。

## カードを捨てる

手札のカードを墓地に置くこと。呪文や能力があなたのカードを捨てるよう指示している場合、あなたはどのカードを捨てるかを選ぶことができます——ただし、その呪文や能力に、他のプレイヤーが選ぶよう指示があったり、カードを「無作為に」捨てるよう指示があったりする場合は、それに従ってください。

自分のクリンナップ・ステップ中に、あなたの手札のカードが7枚を超えている場合、7枚になるまでカードを捨てる必要があります。

## カードを引く

あなたのライブラリーの一番上のカードを、あなたの手札に加えること。あなたは自分のドロー・ステップの開始時に、カードを1枚引きます。また、カードを引くように指示する呪文や能力もあります。これは、通常のドロー・ステップのターンに1枚引くカードには影響しません。「引く」という単語を使わずにライブラリーから直接カードを手札に加える呪文や能力の場合、それはカードを引くこととはみなしません。

## カード・タイプ

デッキの中の各カードは、アーティファクト、クリーチャー、エンチャント、インスタント、ソーサリー、土地、ブレインズウォーカーのタイプのうちの少なくとも1つのタイプを持ちます。カード・タイプはイラストのすぐ下に書かれています。カードの中には、アーティファクト・クリーチャーのように複数のタイプを持つものもあります。また、カードの中には、サブタイプや特殊タイプを持つ物があります。サブタイプとは、例えば「クリーチャー — ゴブリン・戦士」の「ゴブリン」や「戦士」のことで、特殊タイプとは、例えば「基本土地 — 森」の「基本」のことです。

## 解決

呪文を唱えたり、起動型能力を起動したり、誘発型能力が誘発したときは、その時点では何も実行されません。それはスタックに置かれます。各プレイヤーがそれに対応する機会を得た後、それは解決されて効果が発生します。他の呪文や能力によりそれが打ち消されたり、それが解決しようとした時にすべての対象が不適正になっていた場合、それは解決されません(それが呪文の場合、オーナーの墓地に置かれます)。

## 回避能力

クリーチャーをブロックすることを困難にする能力の俗称。飛行は最も一般的な回避能力です。

## カウンター

呪文や能力の中には、パーマネントの上にカウンターを置くものがあります。カウンターは、そのパーマネントが戦場に出ているかぎり続く変更を記録するために置かれます。カウンターは通常はクリーチャーのパワーやタフネスを変更したり、ブレインズウォーカーの現在の忠誠度を記録したりするのに使います。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

クリーチャーに他のクリーチャーと格闘を行わせる効果が存在します。あるクリーチャーが他のクリーチャーと格闘を行う場合、それらはそれぞれ、自身のパワーに等しい点数のダメージをもう一方に与えます。

## 代わりに

この単語がある場合、その呪文や能力は置換効果を生み出します。用語集の「置換効果」を参照。

## 起動

起動型能力の起動は、それをスタックに置く事で行います。起動型能力の起動は、宣言をし、対象を選び、起動コストを支払うというで行います。これは呪文を唱える手順とほぼ同じです。12ページ「起動型能力」を参照。

## 起動型能力

パーマネントが持つ、3種類ある能力のうちの1つ。起動型能力は必ず「[コスト]:[効果]」の形で書かれています。12ページ「能力」を参照。

## 基本でない土地



タイプ行に「基本」の特殊タイプを持たない土地——言い換えれば、カード名が《平地》か《島》か《沼》か《山》か《森》以外のあらゆる土地。基本地形でない土地は、それぞれデッキに4枚までしか入れられません。

### 基本土地

基本土地は5種類あります。平地は\* (

白マナ)を生み出します。島は\* (青マナ)を生み出します。沼は\* (黒マナ)を生み出します。山は\* (赤マナ)を生み出します。森は\* (緑マナ)を生み出します。これらには、タイプ行に「基本」と書かれています(「基本」は特殊タイプです)。この5種類以外の土地は、基本でない土地です。

デッキを組む場合、基本土地は何枚入れても構いません。それ以外のカードは、デッキに4枚までしか入れられません。

### 基本土地タイプ

各基本土地は、タイプ行の「基本土地 — 」の後に書かれているサブタイプを持ちます。これらは「基本土地タイプ」と呼ばれ、基本土地の名前と同じ5種類の単語です。基本でない土地の中にも、基本土地タイプを持つ物があります。基本土地タイプを持つ土地は、特に文章欄に書かれていない場合でも、起動して対応する色のマナを生み出すことができます。たとえば、すべての森は「\*:あなたのマナ・プールに\*を加える。」の能力を持ちます。

### 切り直す

デッキの中のカードの順番をランダムにすること。マジックのゲームの開始時には、毎回自分のデッキをよく切り直します。さらに、カードの中には効果の一部として、あなたのライブラリーを切り直すよう指示しているものもあります(通常、ライブラリーから特定のカードを探した後で行います)。

### クリーチャー

カード・タイプの1つ。6ページ「クリーチャー」を参照。

### クリーチャー・タイプ

ゴブリン、エルフ、戦士等、クリーチャーがどんな種類のクリーチャーであるかを示すもの。クリーチャー・タイプは、カードの中央の「クリーチャー — 」の後に書かれています。ハイフンの後に“”

で区切られた複数の単語がある場合、そのクリーチャーはそれらすべてのクリーチャー・タイプを持ちます。

呪文や能力の中には、特定のタイプを持つクリーチャー複数に影響を与えるものがあります。例えば、《捕食スリヴァー》には「あなたがコントロールするスリヴァー・クリーチャーは+1/+1の修整を受ける。」と書かれています。《捕食スリヴァー》を含む、あなたがコントロールするスリヴァーのクリーチャー・タイプを持つすべてのクリーチャーは、このボーナスを受けます。

### 警戒

クリーチャーが持つキーワード能力の一つ。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。

### 軽減

呪文や能力の文章欄にこの単語が書かれている場合、それは軽減効果です。

### 軽減効果

ダメージを与えられることを防ぐ効果です。軽減効果は盾のような働きをします。ダメージを与えられる段階で軽減の盾がある場合、そのダメージの一部(あるいは全部)は与えられません。軽減効果の中には、特定の発生源が与えるダメージをすべて軽減するものや、一定の点数のダメージを軽減するものがあります。

例えば、《濃霧》にはこのターンに与えられるすべての戦闘ダメージを軽減する。」と書かれています。《濃霧》は戦闘のずっと前に唱えることもでき、そのターンの間はその効果が残り続けます。その後、そのターンの間にクリーチャーが戦闘ダメージを与えようとしたとき、《濃霧》はそれを軽減してしまうのです。

軽減効果には、クリーチャーへのダメージを軽減するもの、プレイヤーへのダメージを軽減するもの、その両方を軽減するものがあります。複数の発生源から同時に与えられるダメージを軽減する効果がある場合、ダメージを与えられる側のプレイヤー、あるいはダメージを与えられるクリーチャーのコントローラーが、どの発生源からのダメージを軽減するかを選びます。

### 継続的効果

一定期間の間続く効果。これらは、単純に1回発生し、効果の間を持たない単発の効果とは異なります。継続的効果が続く間は、その効果を発生させた呪文や能力に書かれています。例えば「ターン終了時まで」等です。継続的効果が常在型能力によるものである場合、それはその能力を持つパーマネントが戦場にあるかぎり発生し続けます。

### 効果

呪文や能力が解決されたときに起こること。効果には、単発の効果、継続的効果、軽減効果、置換効果があります。それぞれに関しては、用語集の各項目を参照してください。

### 公開

カードを公開する場合、それをすべてのプレイヤーに見せます。

## 攻撃

あなたのクリーチャーが対戦相手にダメージを与える方法。あなたは自分のアンタップ状態のクリーチャーの中から、攻撃を行うクリーチャーを(いるのであれば)選び、それぞれが攻撃するプレイヤーやプレインズウォーカーを選び、実際に攻撃を同時に実行します。攻撃したクリーチャーはタップされます。クリーチャーはプレイヤーやプレインズウォーカーのみを攻撃することができます。他のクリーチャーを攻撃することはできません。その後、対戦相手は攻撃クリーチャーを自分のクリーチャーでブロックする機会を得ます。13ページ「攻撃とブロック」を参照。

### 攻撃クリーチャー

攻撃しているクリーチャーのこと。クリーチャーは、それで攻撃することを宣言してから戦闘フェイズの終了時まで、何らかの理由で戦闘から取り除かれないうちで攻撃クリーチャーです。戦闘フェイズ以外には攻撃クリーチャーは存在しない。

### 攻撃クリーチャー指定ステップ

17ページ「ターンの進行」を参照。

## 構築

あらかじめデッキを組んでおく一連のフォーマット。構築のデッキのカードは60枚以上でなければならず、同じカードはデッキに4枚ずつまでしか入れられません(基本土地は何枚でも入れられます)。スタンダードは最も人気のある構築フォーマットです。

## コスト

コストとは、何らかの処理を行う際に支払われるものを指します。呪文を唱えたり起動型能力を起動したりする場合には、コストを支払う必要があります。呪文や能力の中には、解決時にさらにコストを支払うことを求めるものもあります。すべて支払うことができないならばコストの支払いはできません。例えば、起動型能力のコスト(“:”の前)に「あなたの手札にあるカードを1枚捨てる」と書かれていて、手札にカードがない場合、それを支払おうとすること自体ができません。

## コントロール

あなたは、自分が唱えた呪文や、自分の味方として戦場に出たパーマネントをコントロールしています。また、あなたはあなたがコントロールするパーマネントからの能力をコントロールしています。

あなたは自分がコントロールしているものに関するのみ決定を行えます。あなたがパーマネントをコントロールしている場合、その起動型能力を起動できるのはあなただけです。あなたが対戦相手のクリーチャーにオーラをつけた場合でも、あなたはそのオーラとそれの能力をコントロールします。

呪文や能力の中には、カードのコントロールを得るものがあります。ほとんどの場合、これはそのカードが対戦相手の側からあなた側へ移ることを意味します。しかし、他のカードにオーラや装備品がつけられている場合、そのオーラや装備品のコントローラーが変わっても、それは移動しません。

## コントローラー

呪文のコントローラーは、それを唱えたプレイヤーです。起動型能力のコントローラーは、それを起動したプレイヤーです。パーマネントのコントローラーは、(呪文や能力でそのコントロールが変わらないかぎり)それを唱えたプレイヤーです。誘発型能力のコントローラーは、その能力の誘発時に能力の発生源をコントロールしていたプレイヤーです。

## 再生



そのターン、パーマネントが破壊されることを防ぐこと。再生効果は盾のような働きをします。呪文や能力に「[パーマネント]を再生する。」と書かれている場合、そのパーマネントに対し、そのターン中残る、使い捨ての再生の盾を与えます。再生の盾を持つパーマネントが破壊される場合、それは破壊されません。代わりに、それはタップされ、(攻撃やブロックしているクリーチャーなら)戦闘から取り除かれ、それに与えられているダメージはすべて取り除かれます。

その後、再生の盾が消費されます。そのパーマネントは戦場を離れていないので、それにつけられているオーラや装備品、その上のカウンタなどはそのまま残ります。使われなかった再生の盾は、クリンナップ・ステップに消滅します。

再生の盾を持つパーマネントは破壊を逃れますが、他の理由で墓地に置かれることはあります。詳しくは用語集の「破壊」を参照。

## サイドボード

マジックのデッキにはサイドボードを持たせることができます。これは特定の対戦相手にのみ有効追加のカードです。対戦相手との第1ゲームが終わったら、サイドボードのカードを使ってメインデッキを変更することができます。別な対戦相手とのゲームでは、デッキは元の状態に戻すことを忘れないでください。

構築フォーマットでは、サイドボードには15枚までのカードを準備します。デッキとサイドボードの両方を合わせて、基本土地以外の同名のカードは4枚までしか入れなければなりません。デッキには、最低60枚のカードが入っていなければなりません。

リミテッド・フォーマットでは、あなたが手に入れたカードでデッキに入らなかったものはすべてサイドボードになります。デッキには、最低40枚のカードが入っていなければなりません。

## サブタイプ

すべてのタイプのカードは、サブタイプを持つことがあります。サブタイプはタイプ行のハイフンの後に書かれています。クリーチャーのサブタイプはクリーチャー・タイプとも呼ばれますし、土地のサブタイプは土地タイプとも呼ばれます。他も同様です。複数のサブタイプを持つカードもありますし、まったく持たないものもあります。例えば、「クリーチャー — エルフ・戦士」はサブタ

イブとしてエルフと戦士を持ちますが、タイプ行に「土地」とだけ書かれているカードはサブタイプを持ちません。

サブタイプの中には特殊なルールを持つ物もあります。用語集の「オーラ」「装備品」「基本土地タイプ」「ブレインズウォーカー・タイプ」を参照してください。クリーチャーのサブタイプには、それに付属する特殊なルールはありません。

なんらかの効果で、パーマメントのサブタイプが変わることがあります。例えば「クリーチャー 1 体を対象とする。それはターン終了時までエルフになる。」等です。特に指定がないかぎり、新しいサブタイプはそれまでのサブタイプに置き換わります。

## シールドデッキ

19ページ「リミテッド・フォーマット」を参照。

## 死亡する

「死亡する」とは、クリーチャーが「戦場から墓地に置かれる」ことを意味します。

## 島渡り

土地渡りの一種。詳しくは用語集の「土地渡り」を参照。

## 終了ステップ

17ページ「ターンの進行」を参照。

## 呪禁

パーマメントが持つキーワード能力の一つ。呪禁を持つパーマメントは、対戦相手がコントロールする呪文や能力の対象になりません。呪禁を持つパーマメントをコントロールするプレイヤーは、それを呪文や能力の対象にすることができます。

## 呪文

土地以外のカードは、唱えられている間は呪文です。例えば、《セラの天使》はクリーチャー・カードです。あなたがそれを唱えたときは、それはクリーチャー呪文です。それが解決されたら、それはクリーチャーになります。

## 瞬速

クリーチャーやアーティファクトやエンチャントが持つキーワード能力。瞬速を持つ呪文は、あなたがインスタントを唱えることができるときならいつでも唱えることができます。

## 常在型能力

パーマメントが持つ、3種類ある能力のうちの1つ。12ページ「常在型能力」を参照。

## (ゲームに)勝利する

以下のうちいずれかが起こった時、あなたはゲームに勝利します。

- ・対戦相手のライフの総量が0以下になった。
- ・対戦相手が空のライブラリーからカードを引かなければいけなくなった。
- ・対戦相手が毒カウンターを10個以上得た。(基本セット

2014には、プレイヤーに毒カウンターを与えるカードはありません。)

- ・呪文や能力により、あなたがゲームに勝利するか、対戦相手がゲームに敗北することになった。
- ・対戦相手が投了した。

両方のプレイヤーが同時にゲームに敗北する場合、そのゲームは引き分けです——勝者はいません。

多人数戦によっては、他にも勝利条件が設定されている物があります。

## スタック

ゲームの領域の一つ。8ページ「スタック」を参照。

## スタンダード

最も人気のある構築フォーマット。これは、現在店頭に並んでいるここ最近のセットのみを使用するものです。スタンダードのデッキには、現在発売されているセットのブロック、その前の10月に発売されたブロック、最新の基本セットに含まれるカードが使用可能です。詳しくはWizards.com/MagicFormatsをご覧ください。

## ステップ

メイン・フェイズ以外の各フェイズは、ステップに分けられています。各ステップでは特定の事柄が発生します。例えば、あなたのアンタップ・ステップでは、あなたのパーマメントをすべてアンタップします。ステップやフェイズの終了の段階に、いずれかのプレイヤーに使い切っていないマナがある場合、そのマナは失われます。17ページ「ターンの進行」を参照。

## 接死

クリーチャーが持つキーワード能力の一つ。接死は、それを持つクリーチャーから、他のクリーチャーに対して非常に致命的な形のダメージを与える能力です。接死を持つクリーチャーから1点でもダメージを与えられたクリーチャーは破壊されます。あなたの接死を持つクリーチャーが複数のクリーチャーにブロックされた場合、あなたがその各ブロック・クリーチャーに割り振るダメージは最小の1点でいいのです!

## 戦場

ゲームの領域の一つ。8ページ「戦場」を参照。

## 戦場に出す

カードやトークンを戦場領域に移動すること。呪文や能力が何かを戦場に出すように指示している場合、それは唱えることは異なります。あなたは単にそれをコストを支払わずに戦場に出すだけです。

## 戦場に出る

アーティファクトやクリーチャーやエンチャントやブレインズウォーカー呪文が解決されると、それはパーマメントとして戦場に出ます。土地もパーマメントとして戦場に出ます。

誘発型能力の中には、「[このパーマネント]が戦場に出たとき、～」と書かれているものがあります。このような能力を持つパーマネントが戦場に出たとき、この能力がただちに誘発します。また、他の特定のパーマネントが戦場に出たときに誘発する能力もあります。

カードの中には、タップ状態で戦場に出るものがあります。これらのカードは、戦場に出てからタップ状態になるわけではありません——それらは戦場に出た瞬間からすでにタップ状態になっています。同様に、「+1/+1カウンターが[数値]個置かれた状態で戦場に出る。」という能力を持ったクリーチャーや、パワーやタフネスが継続型効果で修正されるクリーチャーは、それは戦場に出てからサイズが変わるわけではありません。

## 戦場を離れる

パーマネントは、戦場領域から他の領域に移動したときに、戦場を離れたこととなります。戦場からプレイヤーの手札に戻ったり、戦場から墓地に置かれたり、その他の領域に行ったときなどです。カードがいったん戦場を離れて、その後再び戦場に戻った場合、それはまったく新しいカードとして扱います。そのカードは、以前戦場にいたときの「記憶」を持っていません。

## 先制攻撃

クリーチャーが持つキーワード能力の一つ。先制攻撃を持っているクリーチャーは、持っていないクリーチャーよりも先に戦闘ダメージを与えます。戦闘ダメージ・ステップに進んだら、攻撃やブロックしているクリーチャーに先制攻撃や二段攻撃を持つものがあるかどうかを調べます。いる場合、その能力を持つクリーチャーのためだけの追加の戦闘ダメージ・ステップが作られます。そのステップでは、先制攻撃や二段攻撃を持つクリーチャーのみが戦闘ダメージを与えます。その後、通常の戦闘ダメージ・ステップが起こります。残りのクリーチャーと二段攻撃を持つクリーチャーは、この二つ目のステップで戦闘ダメージを与えます。

## 戦闘

一般に「戦闘」と言えば、攻撃やブロック、あるいはそれに関連して戦闘フェイズで起こる様々な事柄を意味します。

## 戦闘から取り除く

何らかの効果によりクリーチャーが戦闘から取り除かれる場合、それはもう攻撃もブロックもしていません。あるクリーチャーが、攻撃クリーチャーをブロックしてから取り除かれた場合、その攻撃クリーチャーはブロックされたままのため、攻撃されているプレイヤーやプレインズウォーカーにはダメージは与えられません。戦闘から取り除かれたクリーチャーは、戦闘ダメージを与えることも与えられることもありません。

## 戦闘終了ステップ

17ページ「ターンの進行」を参照。

## 戦闘ダメージ

攻撃やブロックによりクリーチャーが与えるダメージ。クリーチャーは、そのパワーに等しい点数の戦闘ダメージを与えます。このダメージは、戦闘ダメージ・ステップに与えられます。他のダメージは、戦闘中にクリーチャーの能力により与えられるとしても、戦闘ダメージではありません。

## 戦闘ダメージ・ステップ

17ページ「ターンの進行」を参照。

## 戦闘フェイズ

17ページ「ターンの進行」を参照。

## 双頭巨人戦

20ページ「多人数戦変種ルール」を参照。

## 装備

装備品に書かれているキーワード能力。その装備品をあなたのクリーチャーにつけるのにどれだけのコストがかかるかを意味します。その装備品が、つけられていない状態であっても、他のクリーチャーにつけられていても関係はありません。この能力は、あなたのメイン・フェイズ中に、スタックに呪文や能力が置かれていないときに起動できます。装備能力は、その装備品をつけようとするクリーチャーを対象にします。

## 装備品

アーティファクトのタイプの一つで、武器や鎧やその他クリーチャーが使えるアイテムを表します。装備品呪文を唱えたとき、それは他のアーティファクトと同様に戦場に出ます。戦場に出たら、ソーサリーを唱えることができるときにその装備コストを支払って、あなたがコントロールするクリーチャーにそれをつけることができます。これは、その装備品が他のクリーチャーについているときでも行えます。装備品がクリーチャーにつけられたら、それはそのクリーチャーに何らかの効果を与えます。装備しているクリーチャーが戦場を離れた場合、その装備品は“地面に落ち”、戦場に残って、他のクリーチャーにつけられるのを待つこととなります。

## ソーサリー

カード・タイプの1つ。5ページ「ソーサリー」を参照。

## 速攻

クリーチャーが持つキーワード能力の一つ。速攻を持つクリーチャーは、あなたのコントロール下で戦場に出たら、ただちに攻撃を行えます。あた、あなたはそのクリーチャーの $0T$ をコストに含む起動型能力を起動することができます。

## ターン

各ターンはいくつかのフェイズに分かれ、ほとんどのフェイズはステップに分かれています。17ページ「ターンの進行」を参照。

### ターンの進行

1. 開始フェイズ
  - a. アンタップ・ステップ
  - b. アップキープ・ステップ
  - c. ドロー・ステップ
2. メイン・フェイズ
3. 戦闘フェイズ
  - a. 戦闘開始ステップ
  - b. 攻撃クリーチャー指定ステップ
  - c. ブロック・クリーチャー指定ステップ
  - d. 戦闘ダメージ・ステップ
  - e. 戦闘終了ステップ
4. メイン・フェイズ(2回目)
5. 最終フェイズ
  - a. 終了ステップ
  - b. クリナップ・ステップ

## 対応

ある呪文や能力がスタックに置かれた直後に、インスタントを唱えたり起動型能力を起動したりすること。10ページ「呪文に対応」を参照。

## 対象

呪文や能力で使用される単語。10ページ「対象」を参照。

## 対戦相手

あなたが敵として対戦しているプレイヤー。カードに「対戦相手」と書かれている場合、そのカードのコントローラーの対戦相手を意味します。

## タイプ行

5ページ「カードの見方」を参照。

## 多色カード

mana・コストに複数の種類の色manaがあるカード。例えば、mana・コストが2のカードは、黒であり赤です。ほとんどの多色カードは、背景色が金色です。

## タップ

カードを横向きにすること。9ページ「タップ」を参照。

## 多人数戦

3人以上のプレイヤーで行うマジックのゲーム。20ページ「多人数戦変種ルール」を参照。

## タフネス

クリーチャー・カードの右下の枠に書かれた、斜線の後の数字。1ターンの間にクリーチャーに与えられたダメージがそのクリーチャーのタフネス以上になったら、そのクリーチャーは破壊されます。クリーチャーのタフネスが0以下になったら、それはオーナーの墓地に置かれます。

## ダメージ

プレイヤーのライフの総量を減らし、ブレインズウォーカーの忠誠度を下げ、クリーチャーを破壊するもの。攻撃やブロックしているクリーチャーは、自身のパワーに等しい点数のダメージを与えます。呪文や能力の中にはダメージを与えるものがあります。ダメージは、クリーチャーかプレイヤーかブレインズウォーカーのみに与えられます。クリーチャーに与えられたダメージがそのクリーチャーのタフネス以上になったら、それは破壊されます。ブレインズウォーカーにダメージが与えられたら、その点数に等しい数の忠誠カウンターをその上から取り除きます。プレイヤーにダメージが与えられたら、その点数の分だけそのプレイヤーのライフの総量が減らされます。

ダメージとライフを失うことは違うことです。たとえば、「闇の好意」は「闇の好意が戦場に出たとき、あなたは1点のライフを失う。」という欠点を持つオーラです。このライフの減少はダメージではなく、軽減することができません。

## 単発の効果

ゲームに1回だけ適用され、それで終わる効果。例えば、「予言」には「カードを2枚引く。」と書かれています。それが解決されたら、効果はそれで終了です。単発の効果は、一定の時間効果が持続する継続的效果とは異なります。

## 置換効果

ある特定のイベントが起こるのを待って、それを別なイベントに置き換える効果。置換効果は、「代わりに」という単語で示されます。例えば、「ダークスティールの巨像」には「ダークスティールの巨像があらゆる領域からいずれかの墓地に置かれる場合、代わりにダークスティールの巨像を公開し、オーナーのライブラリーに加えて切り直す。」と書かれています。この効果は、「ダークスティールの巨像」が墓地に置かれる処理を、それをオーナーのライブラリーに加えて切り直す処理に置換します。「ダークスティールの巨像」が墓地に置かれることはまったくありません。

## 注釈文

文章欄にカッコでくくられた小さな文字(このような文字)で書かれている、ルールやキーワード能力の注釈をする文章。注釈文は、その能力に関するすべてのルールを示しているわけではありません。それはあくまで、そのカードがどう動くのかを示しているだけです。

## 忠誠度

忠誠度はプレインズウォーカーのみが持つ特性です。各プレインズウォーカーには、カードの右下に忠誠度の数値が書かれています。これは、それが戦場に出たときに上に置かれる忠誠カウンターの数を示しています。プレインズウォーカーの起動型能力を起動するためのコストは、その上に忠誠カウンターを置くか、その上から忠誠カウンターを取り除くかです。プレインズウォーカーにダメージが1点与えられるごとに、その上から忠誠カウンターが1個取り除かれます。プレインズウォーカーの上の忠誠カウンターが無くなったなら、それはオーナーの墓地に置かれます。7ページ「プレインズウォーカー」を参照。

## 追加コスト

呪文の中には、追加コストを必要とするものがあります。その呪文を唱える場合、カードの右上に書かれているコストと追加コストの両方を支払わなければいけません。

## 追放

ゲームの領域の一つ。追放領域は、カードを置いておく場所です。呪文や能力によりカードが追放されたら、そのカードは現在ある領域から追放領域に置かれます。8ページ「追放」を参照。

## デッキ

きちんと切り直された、あなたが選んだ60枚以上のカード。(イベントの一部としてデッキを組むことが要求されるリミテッド・フォーマットでは、40枚以上のデッキが認められます。)あなたがマジックのゲームをプレイするためには、自分のデッキを用意する必要があります。ゲームが始まったら、あなたのデッキはライブラリーになります。

## ～でない

呪文や能力の中には、「土地でないカード」や「黒でないクリーチャー」などと書いてあるものがあります。これは「カードの中で土地でないもの」「クリーチャーの中で黒でないもの」などを意味します。

## 手札

ゲームの領域の一つ。8ページ「手札」を参照。

## 点数で見たマナ・コスト

マナ・コストの色を無視した総点数。例えば、カードのマナ・コストが3の場合、点数でみたマナ・コストは5です。カードのマナ・コストが2なら、点数でみたマナ・コストは2です。

## 伝説の

「伝説の」は特殊タイプで、タイプ行の「クリーチャー」や「アーティファクト」の前に書かれています。プレイヤーが同じ名前を持つ伝説のパーマネントを2つ以上コントロールしている場合、そのプレイヤーはその中から戦場に残す1つを選び、残りはすべてオーナーの墓地に置きます。(別のプレイヤーが同じ名前を持つ伝説のパーマネントをコントロールすることはできません。)これは「レジェンド・ルール」と呼ばれます。

## 到達



用するものもあります。

## 統率者戦

各プレイヤーが伝説のクリーチャー率いるデッキを使用するカジュアル対戦。

## トークン

インスタントやソーサリーの中には、クリーチャーを生み出す物があります。これらのクリーチャーはトークンで表されます。トークンには何を使ってもかまいませんが、タップ状態がわかるものを使ってください。

トークンはあらゆる意味においてクリーチャーとして扱い、クリーチャーに適用されるすべてのルールや呪文や能力の影響を受けます。ただし、トークン・クリーチャーが戦場を離れた場合、それは(墓地などの)新しい領域に移動した後でただちにゲームから消滅します。

## 投了

ゲームを終了して、相手の勝利を認めること。あなたはいつでもゲームに投了することができます(大抵は、どうやっても負けだと自覚した場合でしょう)。投了した場合、そのゲームはあなたの負けになります。

## 特殊タイプ

すべてのタイプのカードは、特殊タイプを持つことがあります。特殊タイプはタイプ行のカード・タイプの前に書かれます。例えば、「基本土地 — 森」は特殊タイプ「基本」を持ちますし、「伝説のクリーチャー — 人間・戦士」は特殊タイプ「伝説の」を持ちます。特殊タイプはカード・タイプと特に関係を持ちません。特殊タイプの中には、それに付随したルールがあるものもあります。

## 土地

カード・タイプの1つ。7ページ「土地」を参照。

## 土地タイプ

土地のサブタイプ。用語集の「基本土地タイプ」を参照。

## 土地渡り

土地渡りとは、平地渡り、島渡り、沼渡り、山渡り、森渡りを含む一連のキーワード能力のグループです。土地渡りを持つクリーチャーは、防御プレイヤーが少なくとも1枚、指定のタイプを持つ土地をコントロールしている場合、ブロックされません。

## 唱える

呪文を唱えることは、それをスタックに置くことで行います。呪文の種類によって、唱えることのできるタイミングが異なりますが、呪文を唱えるために、呪文の宣言をし、(必要なら)対象(やその他必要な選択)を選び、マナ・コストを支払うということは同じです。10ページ「呪文」を参照。

## トランブル

クリーチャーが持つキーワード能力の一つ。トランブルは、防御プレイヤーがクリーチャーをブロックしても、余ったダメージを攻撃クリーチャーが攻撃しているプレイヤーやブレインズウォーカーに与える能力です。トランブルを持つクリーチャーがブロックされたら、まずあなたはそれをブロックしているクリーチャーに、それら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る必要があります。しかし、各クリーチャーにそれらのタフネス以上のダメージを割り振ったら、その後あなたは残ったダメージを撃クリーチャーが攻撃しているプレイヤーやブレインズウォーカーに割り振ることができます。

## ドロウ・ステップ

17ページ「ターンの進行」を参照。

## 名前

5ページ「カードの見方」を参照。

カードの名前が文章欄に書かれている場合、それは自分自身のみを参照します。同じ名前の他のカードは参照しません。

## 二段攻撃

クリーチャーが持つキーワード能力の一つ。二段攻撃を持つクリーチャーは、戦闘ダメージを2回与えます。戦闘ダメージ・ステップに進んだら、攻撃やブロックしているクリーチャーに先制攻撃や二段攻撃を持つものがあるかどうかを調べます。いる場合、その能力を持つクリーチャーのためだけの追加の戦闘ダメージ・ステップが作られます。そのステップでは、先制攻撃や二段攻撃を持つクリーチャーのみが戦闘ダメージを与えます。その後、通常の戦闘ダメージ・ステップが起こります。残りのクリーチャーと二段攻撃を持つクリーチャーは、この二つ目のステップで戦闘ダメージを与えます。

## 沼渡り

土地渡りの一種。詳しくは用語集の「土地渡り」を参照。

## 能力

パーマネントの文章欄に書かれているものは、そのパーマネントの能力です(注釈文やフレイバー・テキストは除く)。パー

メントが持つ能力には、起動型能力、常在型能力、誘発型能力の3種類があります。特に指定がないかぎり、能力はそれが書かれているパーマネントが戦場に出ている間のみ「有効」です。誘発型能力が誘発したり、起動型能力が起動されたら、それは打ち消されなにかぎり解決されます。能力が一度スタックに置かれてしまったら、その発生源に何があっても関係ありません。12ページ「起動型能力」を参照。

## パーマネント

戦場にあるカードやクリーチャー・トークンのこと。パーマネントは、アーティファクト、クリーチャー、エンチャント、土地、ブレインズウォーカーのいずれかです。パーマネントが戦場に出たら、破壊されるか、生け贄に捧げられるか、何らかの理由で取り除かれるまではそこに存在します。あなたは、それがたとえ自分がコントロールしているパーマネントであっても、単に必要ないという理由でそれを戦場から取り除くことはできません。パーマネントがいったん戦場を離れて、その後再び戦場に戻った場合、それはまったく新しいカードとして扱います。そのカードは、以前戦場にいたときの「記憶」を持っていません。

特に指定が無い限り、呪文や能力はパーマネントにのみ影響を与えます。例えば、《送還》には「クリーチャー1体を対象とし、それをオーナーの手札に戻す。」と書かれています。この対象は、戦場のクリーチャーである必要があります。墓地や他の場所にあるクリーチャー・カードではいけません。

## パーマネント・タイプ

パーマネント・タイプは、アーティファクト、クリーチャー、エンチャント、土地、ブレインズウォーカーのいずれかです。パーマネントの中には、複数のタイプを持つものがあります。

## 破壊

パーマネントを戦場からオーナーの墓地に移動すること。クリーチャーは、自身のタフネス以上のダメージを受けると破壊されます。また、パーマネントを(ダメージによらずに)破壊する呪文や能力も数多くあります。

ある状況では、パーマネントが破壊以外の方法で墓地に置かれることもあります。パーマネントが生け贄に捧げられた場合、それは「破壊」されたわけではありませんが、それでもオーナーの墓地に置かれます。クリーチャーのタフネスが0以下になった場合、同じ名前を持つ2つ以上の伝説のパーマネントが同じプレイヤーのコントロール下で戦場に出ている場合、同じサブタイプを持つ2体以上のブレインズウォーカーが同じプレイヤーのコントロール下で戦場に出ている場合、オーラが自身の「エンチャント」能力に示されているものにエンチャントされていない場合等も同様です。

## 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、それ以外の理由による場合は墓地に置かれます。詳しくは用語集の「破壊」を参照。

## 発生源

ダメージや能力が発生した元。能力がスタックに置かれたら、その発生源を取り除いても、能力の解決を止めることはできません。

## パワー

クリーチャー・カードの右下の枠に書かれた、斜線の前の数字。クリーチャーは、そのパワーに等しい点数の戦闘ダメージを与えます。パワーが0以下のクリーチャーは、戦闘でダメージを与えません。

## 絆魂

パーマメントが持つキーワード能力の一つ。絆魂を持つパーマメントがダメージを与える場合、通常のダメージの処理に加えて、そのパーマメントのコントローラーは与えたダメージと同じだけのライフを得ます。

## 引き分け

マジックのゲームが勝者無しで終わること。例えば、《地震》のような呪文のダメージにより、両方のプレイヤーのライフが0以下になる場合、ゲームは引き分けで終わります。

## 1つを選ぶ

カードに「1つを選ぶ」と書かれている場合、そのカードを唱えるときに、その選択肢の中の一つを選ばなければいけません。最初に選んだ選択肢がうまくいかない場合でも、後で別な方を選ぶことはできません。

## 飛行

クリーチャーが持つキーワード能力の一つ。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でしかブロックできません。

## ブースター(バック)

ランダムに選ばれたマジックのカードが入っているバック。カードのコレクションを増やすのなら、これがお薦めです。ほとんどのカード15枚入りのブースターバックには、レアか神話レアのカードが1枚、アンコモンカードが3枚、コモンカードが11枚(うち1枚は基本土地カード)が入っています。マジックのカードを販売しているショップは、<http://wizards.com/Locator>で見つけることができます。

## ブースター・ドラフト

19ページ「リミテッド・フォーマット」を参照。

## フェイズ

ターンの区切り。開始フェイズ、第1メイン・フェイズ、戦闘フェイズ、第2メイン・フェイズ、最終フェイズの5つがあります。フェイズの中には、さらにステップに分かれているものもあります。ステップやフェイズの終了の段階に、いずれかのプレイヤーに使い切っていないマナがある場合、そのマナは失われます。17ページ「ターンの進行」を参照。

## プレイ

土地のプレイは、手札にある土地を戦場に出すことで行います。あなたは1ターンに1回だけ、自分のメイン・フェイズでスタックが空のときに、土地をプレイすることができます。土地のプレイはスタックに置かれません。

呪文や効果の中には、カードをプレイするよう指示するものがあります。その場合、カードが土地であればそれをプレイすること、呪文であればそれを唱えることを意味します。

## プレイヤー・テキスト

文章欄に、カードの能力とは異なるフォント(このようなフォント)で書かれた文章。カードに雰囲気を与えるものです。プレイヤー・テキストは、そのカードの魔法の世界での説明や台詞などです。カッコでくくられて書かれている文章は、ルールに対する注釈です——プレイヤー・テキストではありません。プレイヤー・テキストはゲームに影響しません。

## プレイヤー

あなたやあなたの対戦相手。呪文や能力でプレイヤーを選ぶ場合、あなた自身を選ぶことができます。「対戦相手」と書かれている場合は、あなた自身は選ばれません。多人数戦ゲーム(3人以上で行うゲーム)の場合、チームメイトも含む全員がプレイヤーです。

## プレインズウォーカー

カード・タイプの1つ。7ページ「プレインズウォーカー」も参照。

## プレインズウォーカー・タイプ

プレインズウォーカーのサブタイプ。プレイヤーが同じプレインズウォーカー・タイプを持つプレインズウォーカーを2体以上コントロールしている場合、そのプレイヤーはその中から戦場に残す1体を選び、残りはすべてオーナーの墓地に置きます。(別のプレイヤーが同じプレインズウォーカー・タイプを持つプレインズウォーカーをコントロールすることはできません。)

## プレインチェイス戦

大判の次元カードを使用する多人数戦。

## ブロック

攻撃クリーチャーからあなたやあなたのプレインズウォーカーへのダメージを防ぎ、代わりにあなたのクリーチャーと戦わせること。対戦相手がクリーチャーでの攻撃を行ってきた後、あなたは望む数の自分のアンタップ状態のクリーチャーでそれをブロックすることができます。1体のクリーチャーは、1体の攻撃クリーチャーをブロックできます。1体の攻撃クリーチャーを複数のクリーチャーでブロックすることもできます。攻撃クリーチャーがブロックされた場合、そのクリーチャーはそれが攻撃しているプレイヤーやプレインズウォーカーに戦闘ダメージを与える代わりに、ブロックしたクリーチャーに戦闘ダメージを与えます。ブロックはしなくても構いません。13ページ「攻撃とブロック」を参照。

## ブロック・クリーチャー

攻撃クリーチャーのブロックに割り振られたクリーチャー。クリーチャーが攻撃クリーチャーをブロックしたら、攻撃クリーチャーのダメージは、それが攻撃しているプレイヤーやプレインズウォーカーの代わりにそのブロック・クリーチャーに与えられます。クリーチャーがブロックしたら、そのクリーチャーは残りの戦闘フェイズの間ブロック・クリーチャーのままです——これは、それがブロックしたクリーチャーが戦闘を離れても変わりません。戦闘フェイズ以外ではブロック・クリーチャーは存在しません。

## ブロック・クリーチャー指定ステップ

17ページ「ターンの進行」を参照。

## ブロックされたクリーチャー

少なくとも1体のクリーチャーによってブロックされた攻撃クリーチャー。クリーチャーがブロックされたら、そのクリーチャーは残りの戦闘フェイズの間ブロックされた状態のままです——これはすべてのブロック・クリーチャーが戦闘を離れても変わりません。言い換えれば、クリーチャーがブロックされたら、そのダメージをプレイヤーやプレインズウォーカーに与える方法は（攻撃クリーチャーがトランプルを持っていないかぎり）ありません。戦闘フェイズ以外ではブロックされたクリーチャーは存在しません。

## ブロックされていない

攻撃したクリーチャーを防御プレイヤーがブロックしないことにした場合のみ、そのクリーチャーはブロックされていない状態になります。

## プロテクション

クリーチャーが持つキーワード能力の一つ。プロテクションを持つクリーチャーには「プロテクション(~)」と書かれています。これは、そのクリーチャーが何から守られるかを意味します。例えば「プロテクション(赤)」や「プロテクション(ゴブリン)」などです。プロテクションを持っているクリーチャーは、いくつかの恩恵を受けます。

- その種類の発生源からそのクリーチャーへのダメージはすべて軽減されます。
- そのクリーチャーは、その種類のオーラによってエンチャントされず、その種類の装備品を装備しません。
- そのクリーチャーは、その種類のクリーチャーによってブロックされません。
- そのクリーチャーは、その種類の呪文やその種類のカードからの能力の対象になりません。

## 文章欄

5ページ「カードの見方」を参照。

## 防衛

クリーチャーが持つキーワード能力の一つ。防衛を持つクリーチャーは攻撃できません。

## 防御プレイヤー

戦闘フェイズにおいて、攻撃されているプレイヤー（または自分のプレインズウォーカーが攻撃されているプレイヤー）。

## 墓地

ゲームの領域の一つ。8ページ「墓地」を参照。

## マッチ

同じ相手と戦う一連のゲーム。ほとんどの場合、マッチは3本勝負で、先に2ゲーム勝ったプレイヤーがマッチの勝者となります。第2ゲームでどちらが先攻かを決めるのは第1ゲームで負けたプレイヤーで、その後も同様です。

## mana

あなたが呪文や能力を使用するために必要となる魔法のエネルギー。manaのほとんどは、土地をタップすることで得られます。\* (白)、♠ (青)、♣ (黒)、♥ (赤)、♠ (緑)の5種類の色があります。無色のmanaもあります。

## mana・コスト

5ページ「カードの見方」を参照。用語集の「点数で見たmana・コスト」も参照。

## mana能力

あなたのmana・プールにmanaを加える能力。mana能力は起動型能力か誘発型能力です。mana能力は、起動時や誘発時にスタックに置かれませんが——それは単にmanaを生み出すだけです。

## mana・プール

あなたのmanaを、実際に使用する時まで、または現在のステップやフェイズが終わるまで、貯めておく場所。

## マリガン

マジックのゲームの開始時に、あなたはライブラリーの一番上から7枚のカードを引きます。その手札のカードが何らかの理由で気に入らない場合、あなたはマリガンができます。マリガンをしたら、あなたのライブラリーに手札をすべて加えて切り直し、1枚少ない枚数のカードを引いて新しい最初の手札とします。マリガンは何回でも行えますが、1回行うたびに手札は1枚ずつ少なくなります。両方のプレイヤーがこれ以上マリガンをしていないことにしたら、実際のゲームを始めます。

## 無色

土地やほとんどのアーティファクトは無色です。無色は色ではない。なんらかの理由で色を選ぶ場合、無色を選ぶことはできません。

## メイン・フェイズ

17ページ「ターンの進行」を参照。

## モダン

人気が高まってきている構築フォーマット。モダンのフォーマットで使用できるのは第8版以降の基本セットとミラディン・ブロック以降のカードです。詳しくはWizards.com/MagicFormatsをご覧ください。

## 森渡り

土地渡りの一種。詳しくは用語集の「土地渡り」を参照。

## 紋章

ブレインズウォーカーの能力の中には、ゲームに残り続ける効果を持つ紋章を生み出す物があります。紋章が生み出されたら、それは破壊できず、その能力はゲームが終わるまで続きます。

## 山渡り

土地渡りの一種。詳しくは用語集の「土地渡り」を参照。

## 優先権

プレイヤーは相手のターンにもインスタントを唱えたり起動型能力を起動したりできるので、ある時点でどちらか一人だけが何かをできるようにするシステムがゲームに必要になってきます。優先権は、ある時点で、どのプレイヤーが呪文を唱えたり起動型能力を起動したりできるかを決定します。

アクティブ・プレイヤー（現在のターンが自分のターンであるプレイヤー）は、各ステップの開始時と各メイン・フェイズの開始時に優先権を得ます——ただし、アンタップ・ステップとクリンナップ・ステップを除きます。優先権を持っているときは、あなたは呪文を唱えるか、起動型能力を起動するか、パス（何もしないこと）をすることができます。あなたが何かをした場合、優先権はそのまま、あなたはさらに同じ選択をします。パスをした場合、対戦相手が優先権を得て、今度はそのプレイヤーが選択をします。優先権は、両方のプレイヤーが連続してパスをするまで、各プレイヤーの間を行き来します。

両方のプレイヤーが続けてパスをしたとき、スタック上に呪文や能力があるなら、それが1つ解決されます。その後、アクティブ・プレイヤーが再び優先権を得て、同じことが繰り返されます。両方のプレイヤーが続けてパスをした時、スタック上で待っている呪文や能力がない場合、現在のステップやフェイズが終了して先に進みます。

## 誘発型能力

パーマメントが持つ、3種類ある能力のうちの一つ。12ページ「誘発型能力」を参照。

## ライフ、ライフの総量

各プレイヤーは、20点のライフでゲームを始めます。呪文や能力やブロックされていないクリーチャーによりあなたがダメージを受けた場合、そのダメージの点数分ライフの総量を減らします。あなたのライフの総量が0以下になった場合、あなたはゲ

ームに敗北します。何らかの理由で同時に両方のプレイヤーのライフの総量が0点未満になった場合、そのゲームは引き分けになります。

## ライブラリー

ゲームの領域の一つ。8ページ「ライブラリー」を参照。

## ライフを失う

あなたに与えられたダメージによりあなたはライフを失い、ライフの総量がその点数分減らされます。さらに、呪文や能力の中にはあなたのライフを直接失わせる物もあります。これはダメージではないため、軽減することができません。

## ライフを支払う

呪文や能力の中には、コストとしてあなたにライフの支払いを求めるものがあります。ライフを支払うには、その点数のライフをあなたのライフの総量から減らします。現在の自分のライフの点数を超えるライフを支払うことはできません。ライフの支払いはダメージではなく、軽減できません。

## リミテッド

ゲームの直前に開けたプースターパックから出たカードで遊ぶフォーマット。19ページ「リミテッド・フォーマット」を参照。

## 領域

マジックのゲームにおける場所。8ページ「領域」を参照。

## レアリティ



あなたが特定のカードを手に入れる確率。マジックのカードには、コモン、アンコモン、レア、神話レアの4段階のレアリティがあります。カード15枚入りプースターパックの場合、通常はコモンカードが11枚（基本土地1枚を含む）、アンコモンカードが3枚、レアカードが1枚入っています。プースターによっては、レアカードの代わりに神話レアカードが入っているものもあります。

## お問い合わせ先

### 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

## ルールブック・クレジット

Original Magic Game Design: Richard Garfield

Rules Writing: Matt Tabak

Editing: Del Laugel and Kelly Digges

Art Direction: Lisa Hanson

Original Magic Graphic Design: Jesper Myrfors, Lisa Stevens, and Christopher Rush

プロジェクトチームのメンバー全員、そしてマジック・ゲームに貢献してくれた、  
ここには載せきれないほど多くの人々に感謝します。

このルールブックは2013年7月現在のものです。

©2013 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。マジック・ザ・ギャザリング、ウィザーズ・オブ・ザ・コースト、それらの  
ロゴ、ミラディン、キャラクターの特徴、色の五角形、ならびに\*、♣、♠、♥のシンボルについて、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.

300Z1801001 JP





# FRIDAY NIGHT MAGIC

金曜の夜は  
フライデー・ナイト・マジック

君の旅はここから始まる

#MTGFNM

WIZARDS.COM/FNM