

ドリーム英雄譚デッキ

モモキングの書

基本の動きを徹底解説! ドリーム英雄譚デッキ攻略の書!

デュエマの歴史を救った真の英雄《モモキング》の力を
君の手に! 過去の伝説級クリーチャーの力を借りた様々
な姿のモモキングを使いこなし、勝利を掴め!

序盤

マナ加速カードを使い、
切り札登場の準備を整えよう!

切り札の《モモキング》を召喚するために、まずは《メンデルスゾーン》や《鬼退治の心絵》といったマナ加速カードを使い、マナゾーンのカードを増やそう! 《フェアリー・ギフト》は召喚コストを3少なくできる、超強力な使い切りのマナ加速カード! 上手くいけば3ターン目に《未来王龍 モモキングJO》や《王来英雄 モモキングRX》を召喚できるぞ!



メンデルスゾーン

《たった2コストで贈られて2枚マナを増やせる可能性がある、デュエマ史上最強クラスのマナ加速カード! 2ターン目に打てれば最高だが、3ターン目でも強力。手札に多色カードが多い時は、1、2ターン目に多色カードをチャージして、3ターン目に贈るのも手だ。



鬼退治の心絵

▲出た時に手札かマナを1枚増やせる、便利なタマシード! 進化レクスターズの進化元になるのが強力だ。



フェアリー・ギフト

▲強力すぎてデッキに1枚しか入れられない「簡易入りカード」の1つ! 引いたら優先して贈えよう!

中盤

いよいよ切り札の出番!
モモキングを召喚しよう!

5マナまで溜まったら《モモキング》を呼び出すチャンス! 《未来王龍 モモキングJO》と《王来英雄 モモキングRX》はどちらも、超強力なこのデッキの切り札。手札にあったら真っ先に召喚しよう。この2体は進化クリーチャーをタダで出せる優秀な進化元だ。デッキに入ったたさんの進化モモキングの力を駆使して戦おう!



未来王龍 モモキングJO

《このデッキの切り札! スピードアタッカーで即攻撃でき、攻撃時に手札にある進化クリーチャーの《モモキング》に進化できる! さらに、攻撃の終わりに一番上のカード(基本は進化クリーチャーのカード)を破壊することで1枚ドローしてアンタップ! 手札の進化モモキングの数だけ連続攻撃を狙えるので、出したターンに勝つのも夢じゃない!



王来英雄 モモキングRX

▲このデッキの第2の切り札! 出た時に手札交換し、コスト以下の進化1体をこのクリーチャーの上にタップし出す!



モモから生まれたモモキング

▲1枚引いた後、手札からコスト8以下の《モモキング》を1体出せる! S・トリガーで相手の攻撃を止めることも!

終盤

進化モモキングの力で
一気に勝負を決めろ!

勝負を決めるのは進化モモキングたち! 《モモキングRX》は《ボルジャック・モモキングNEX》《アルカディアス・モモキング》、《モモキングJO》は《ボルメテウス・モモキング》《ボルジャック・モモキング・クロスNEX》《神帝英雄 ゴッド・モモキング》と特に相性抜群! 他にも強力な進化モモキングがたくさんいるので、状況に応じて使い分けよう!



アルカディアス・モモキング

《相手の光以外の呪文を封じ、さらに相手の各ターン1体目のクリーチャーがタップして出る! 相手ターンの行動を封じるだけでなく、S・トリガーも封じるので《モモキングRX》《モモキングJO》の両方と相性抜群だ。手札に進化が少なく連続攻撃が難しい時は《モモキングJO》の能力でコストを出しつつ、破壊せずバトルゾーンに残す動きも強力!



王道英雄 キン・モモキング

▲超強パワーで相手クリーチャーとバトルできる便利な1枚! 大型ブロックなど厄介な相手クリーチャーを倒そう。



武闘英雄 カツ・モモキング

▲出た時にマナを1枚増やした後、マナから1枚回収できる! 《JO》で連続攻撃しつつ、後続の進化を回収できるぞ!

もっと知りたい!
もっと強くなりたい!
デュエリストのための
最新情報!

よくある質問
ページ



詳しいルールはコチラ!



アニメ「Duel Masters LOST」は
コチラで配信!



「Duel Masters LOST」の原作は
コチラをチェック!



※本誌はこの商品の解説書です。

40004293140001 JP
©2024 Wizards/Shogakukan/WHC



デュエル・マスターズ ルール

これさえ読めば初めてのキミもすぐにゲームが始められるぞ!

これがD・Mカードだ!

D・Mには、クリーチャーや呪文を始め、様々な種類のカードがあるぞ!



クリーチャー

バトルを行うデュエマの主役! 召喚したらバトルゾーンに出てキミのために戦う!



呪文

強力な効果でキミやクリーチャーを助けてくれるぞ! 使ったらすぐに墓地に置く。

- カード名:** このカードの名前。
- コスト:** このカードを使うのに必要なマナの数。
- 種族:** カードが持っている種族。
- カードの種類:** このカードの種類。クリーチャー・呪文・D2 フィールドなどの種類がある。「クリーチャー」「進化クリーチャー」「サイキック・クリーチャー」または「ドラグハート・クリーチャー」と書いてあるものはすべてクリーチャーだ。
- カードの能力:** このカードが持っている能力。
- 文明シンボル:** このカードの持つ文明。マナゾーンでタップした時に出る文明とマナの数を表している。光、水、雷、炎、自然、文明。
- パワー:** クリーチャーの強さ。デカイ方が強い!

ゾーンの見方

バトルゾーン 召喚したクリーチャーや使ったタマシードはここに置く。

山札 ここに自分のデッキを置く。

墓地 ここには使いつわった呪文や破壊されたカードを置く。

超次元ゾーン ゲーム開始時に、サイキックやドラグハートを置いておく場所だ!

シールドゾーン 相手の攻撃を止められるシールドを書く場所だ!

マナゾーン 自分のターンに1枚カードを選ばまにここに置く。マナはカードを使うために必要なエネルギー。しっかり貯めよう!

いよいよデュエマスタート!

デュエマのゲームは相手と自分交互に行う。自分の番はステップを順番に進んでいく。先攻のプレイヤーは最初のドロウがなく、マナチャージからスタートするので注意。青字については、右の表に詳しい解説があるぞ!!

1 アンタップ

タップしているカードがあればアンタップしよう。

2 ターン開始

「ターンのはじめ」と書かれている効果はここで使おう。

3 ドロウ

山札の一番上からカードを1枚引こう。

4 マナチャージ

カードを1枚マナチャージしよう。マナをたくさん貯めると強いカードが使えるようになる。十分にマナが貯まったと思ったらここは飛ばしてOKだ。

5 メイン

マナゾーンのカードをタップしてマナを出そう。使いたいカードのコストの分だけマナを払えばそのカードが使える。ただし、使いたいカードと同じ文明のマナが最低1つはないといけないから注意。(多色カードを使うにはその全ての文明が1つずつ必要だ。) カードはアンタップしているマナが残っていれば何枚使ってもOKだ。

▶クリーチャーを召喚

クリーチャーをアンタップ状態でバトルゾーンに出そう。召喚したばかりのクリーチャーは召喚酔いしてそのターンは攻撃できないので注意!

▶呪文を唱える

呪文を使ったらすぐに効果を発動する。使いつわったら墓地に置く。

▶D2フィールドを使う

D2フィールドをバトルゾーンに出そう。新たなD2フィールドが出された場合は、先に出ていたD2フィールドが墓地に置かれるぞ。



6 攻撃

さあ攻撃だ! 召喚酔いしていないクリーチャーをタップして攻撃しよう。攻撃目標は2つ。好きな方を選ぼう!

▶クリーチャーを攻撃

タップしている敵クリーチャーに攻撃できる。攻撃したらバトルが発生する。

▶相手を攻撃

クリーチャーをタップして相手を攻撃しよう。ブロックされなかったらシールドをブレイク。

7 ターンの終わり

「ターンの終わりに」と書かれている能力を使おう。その後「ターンの終わりまで」と書いてある能力がなくなって相手のターンになる!

D・M基本用語

タップ

カードを横向きにすることをタップと呼ぶ。これはカードを使った印だ。マナゾーンのカードからマナを生み出す時や、クリーチャーで攻撃する時にタップしよう。



アンタップ

タップされているカードを縦向きに戻すことをアンタップと呼ぶ。自分のターンが始まったら、まずはタップされているカードを全てアンタップして、また使えるようにしよう!



マナチャージ

手札からカードを1枚選んで上下逆さまにしてマナゾーンに置くことをマナチャージと呼ぶ。

多色カード

2つ以上の文明を持つカードを多色カードと呼ぶ。MZで使う時は複数の文明のうち好きな物を選んでマナを生み出すことができる万能カードだ。そのかわりMZに置く時はタップして置かれるので注意。

▶闇と自然の多色カードだ。



バトル

クリーチャー同士が闘うことをバトルと呼ぶ。お互いのパワーを比べて高い方が勝ち。負けた方は墓地に置かれる。同じ場合は両方負けになって墓地に行く。

ブロック

ブロッカー能力を持つクリーチャーをタップすることで、相手クリーチャーの攻撃先を変更させることができる。これをブロックと呼ぶ。ブロックしたらバトルが発生する。

シールドをブレイク

クリーチャーの攻撃などでシールドを壊すことを「シールドをブレイクする」と言う。ブレイクしたシールドは相手の手札になる。

よくある質問

- Q** S・トリガーはどうやって使えばいいのですか?
- A** シールドがブレイクされて手札に加えられる時、そのカードが「S・トリガー」を持っていれば相手に見せ、手札からコストを支払うことなくすぐに使うことができます。
- Q** シールドをブレイクする時、誰がブレイクするシールドを決めるのですか?
- A** 攻撃側プレイヤーが選びます。
- Q** アンタップしているクリーチャーを攻撃できないのですか?
- A** できません。タップしているクリーチャーだけを攻撃できます。
- Q** 相手にクリーチャーがいる時は直接攻撃できませんか?
- A** いいえ、相手クリーチャーが何体いても、相手プレイヤーを直接攻撃することができます。
- Q** 召喚したばかりのブロッカーを持つクリーチャーでブロックできますか?
- A** はい。ブロックには召喚酔いは関係ないので、すぐにブロックすることができます。
- Q** タップしているブロッカーを持つクリーチャーでブロックできますか?
- A** いいえ、ブロックするためにはタップする必要があるので、すでにタップされているクリーチャーではブロックできません。
- Q** ドロウは毎ターンしないといけませんか?
- A** はい。ドロウは毎ターン必ず山札から1枚引かないといけません。
- Q** 手札は5枚までしか持つことができますか?
- A** いいえ。ゲーム開始時の手札は5枚ですが、その後は何枚持ってもかまいません。
- Q** パワーが0以下になったクリーチャーはどうなりますか?
- A** パワーが0以下のクリーチャーは破壊されます。
- Q** ツインパクトカードはどのように使えばいいのですか?
- A** ツインパクトカードは、1枚のカードに、クリーチャーと呪文が両方入ったカードです。手札にある時に、クリーチャーか呪文のどちらか好きな方を選び、コストを支払って使うことができます。
- Q** 同時にいくつかの効果起きたら、どう順番で解決するのですか?
- A** 同じプレイヤーの効果であれば好きな順番で解決します。お互いのプレイヤーの効果と同時に発生した場合、そのターンを行っているプレイヤーの効果すべてを解決してから、もう片方のプレイヤーの効果で解決します。

デュエマの準備をしよう!

- 40枚のカードでデッキを組もう。同じカードは4枚まで入れられる。
- デッキとは別にサイキック・クリーチャーやドラグハートも8枚まで使える。
- デッキをよく混ぜ、山札の場所に置く。サイキックやドラグハートは超次元ゾーンに置く。
- 山札から裏向きのまま5枚、シールドゾーンに置く。カードは見ないように!
- 山札の上から5枚カードを引いて手札にしよう。
- ジャンケンして勝った方が先攻だ。

勝利条件

バトルゾーンのクリーチャーで、相手のシールドをすべてブレイクし、最後は相手プレイヤー自身を直接攻撃! 先に相手にドメの一撃を与えたプレイヤーが勝利する!

また、相手の山札のカードが先になくなった場合も勝利だ!