

# デュエル・マスターズ デュエパーティールール Ver. 1.02

最終更新日 2023年10月18日

## もくじ

### 0. はじめに

000. この文書の目的

001. デュエパーティ어의理念

### 1. デュエパーティ어의基本ルール

100. デュエパーティ어とは

101. デッキ構築

102. プレイヤー

103. ゲームの始め方

104. 勝利条件

105. ゲームに勝利する効果

106. 追加ターンを得る効果

107. 同名カード

## 2. パートナー

200. パートナーゾーン

201. パートナー

### 3. 効果の処理

300. 効果の影響範囲

301. カードを見る効果

302. ガチンコ・ジャッジ

303. 鬼タイム、ラビリンス

304. 攻撃中の効果

305. 効果の適用順

306. 能力の使用宣言

#### 4. プレイヤーの敗北

##### 400. プレイヤーが敗北した際の処理

# 0. はじめに

## 000. この文書の目的

000.1. この文書はデュエル・マスターズの多人数構築フォーマット、デュエパーティーの詳細なルールをまとめたものです。すべてのプレイヤーがこれを熟知する必要はありませんが、より詳しい内容を知りたいときや、実際のゲーム中に出た疑問を解決するとき役立ちます。

000.2. この文書には、デュエル・マスターズ全体のルールではなく、デュエパーティー固有のルールが記載されています。デュエパーティーのゲーム中も、総合ゲームルールに従ってゲームを進行します。

000.3. デュエパーティーのゲーム中、この文書が総合ゲームルールと矛盾する場合、この文書が優先されます。

## 001. デュエパーティーの理念

001.1. デュエパーティーは、参加するプレイヤー全員が楽しむためのフォーマットです。プレイヤーが自身のデッキ構築やゲームを通して自己表現をする機会を得ることや、プレイヤー同士が交流の機会を得ることがフォーマットの目的です。競技的なプレイのみが推奨されているわけではありません。

001.2. 各プレイヤーは、他のプレイヤーと交流を図り、それぞれのゲーム体験がより良いものになるよう配慮することが求められます。他人を不愉快にさせる行為や、ゲーム体験を著しく損なわせる行為など、非紳士的な行為は一切許容されません。

001.3. プレイヤー間、コミュニティ間で合意が取れており、それがゲーム体験をより良いものにするためであれば、一部のルールを変更することや、独自のルールを追加することは常に推奨されます。

# 1. デュエパーティーの基本ルール

## 100. デュエパーティーとは

100.1. デュエパーティーは、デュエル・マスターズの構築フォーマットの1つです。3人以上で遊ぶことが推奨されます。

## 101. デッキ構築

101.1. 殿堂レギュレーションに沿ってデッキを構築します。デッキは、パートナーを含めてちょうど60枚でなければならず、多くても少なくてもいけません。

101.1a デッキには、パートナーと同じ文明を持つカードと、無色のカードしか入れることができません。

101.1b デッキには、テキストにそう書いてあるカードを除いては、同名のカードは1枚までしか入れることができません。

101.1c 以下のカードは使用できません。

- ・ゲーム開始時に、超次元ゾーンに置かれるカード
- ・ゲーム開始時に、超 GR ゾーンに置かれるカード
- ・ゲーム開始時に、バトルゾーンに置かれるカード(《禁断～封印されし X～》、《滅亡の起源零無》、《Forbidden New Year》など)

101.1d 殿堂レギュレーションによって使用を禁止されていないカードで、カードに「公式大会では使えません」と記載があるカードは、デュエパーティーで使用できます。

例：《DECKY THE HALL》《Spread Joy to the World!》など

## 102. プレイヤー

102.1. デュエパーティーでは、自分以外のプレイヤーが複数人存在し得ます。自分以外のプレイヤーは、すべて対戦相手です。

## 103. ゲームの始め方

103.1. ゲームを始める前に、各プレイヤーはデッキを用意します。

103.2. パートナーをパートナーゾーンに置き、その後、残りのデッキのシャッフルを行います。プレイヤーのデッキは以後山札と呼ばれるようになります。

103.3. 次に、ゲーム開始手順に移ります。この時、ゲーム開始時に何かをする指示があればそれに従います。その後、各プレイヤーは山札の上から6枚を裏向きのままシールドとして展開し、6枚になるようにカードを引いて手札とします。

103.4. 次に、プレイヤーのターンを行う順番を決めます。全員が同意できる方法であれば、どんな方法で決めても構いません。(じゃんけん、ゲーム開始前に座っていた席順など)

103.5. 最初のプレイヤーのターンを始めます。デュエパーティーでは、最初にターンを行うプレイヤーもドローステップにドロウを行います。

## 104. 勝利条件

104.1. プレイヤーが最後の1人になったらゲームは終了します。残った1人がゲームの勝者です。

104.2. プレイヤーの敗北条件は以下の通りです。敗北したプレイヤーはゲームから取り除かれます。

104.2a 対戦相手のクリーチャーに攻撃され、攻撃先の変更がされなかったとき、シールドが0であれば、攻撃されたプレイヤーは即座にゲームに敗北します。

104.2b 山札が0枚のプレイヤーは、即座にゲームに敗北します。(効果の途中で山札から一瞬でもカードがなくなっていれば山札が0枚になったとみなします。)

104. 2c カードの効果によって敗北することがあります。

## 105. ゲームに勝利する効果

105. 1. カードの効果によって自分がゲームに勝利する効果や、相手をゲームに敗北させる効果は無効になります。これにより自分がゲームに敗北する効果は無効になりません。能力に、ゲームに勝利する効果や相手をゲームに敗北させる効果が含まれている場合、その部分のみが無効になります。

例：《MAX・ザ・ジョニー》の攻撃の終わりに、攻撃したプレイヤーのシールドが 10 以上あったとしても、ゲームに勝利できません。

例：《夢の変形 デュエランド》を召喚して出した場合、山札の上から 7 枚を墓地に置き、その中から水のコスト 7 以下のカードを好きな数使うことができます。ただし、すべて使ったとしてもゲームに勝利はできません。

## 106. 追加ターンを得る効果

106. 1. カードの効果によってプレイヤーが追加ターンを得る効果は無効になります。これによりプレイヤーのターンをとばす効果は無効になりません。能力に追加ターンを得る効果が含まれている場合、その部分のみが無効になります。

例：《正体不明》を召喚して出した際、手札から好きな数のクリーチャーを出せますが、相手は追加ターンを得ません。

## 107. 同名カード

107. 1. 各プレイヤーはそれぞれ、同名のカードを 1 ターンに 1 度しか使用できません。また、同名のカードを 1 ターンに 1 度しかバトルゾーンに出せません。

例：《エナジー・ライト》を唱えたプレイヤーは、そのターン中、《エナジー・ライト》を唱えられなくなります。

例：《特攻の忠剣ハチ公》を出したプレイヤーは、そのターン中、《特攻の忠剣ハチ公》を



出せなくなります。

107.1a ツインパクトカードを使う場合は、使う側のカード名のみを参照して同名かどうかを判断します。

例:《天地命動 バラギアラ / 輪廻暴聖》のクリーチャー側を召喚して出したターン中に、《輪廻暴聖》を唱えることは可能です。ただし、そのターン中《天地命動 バラギアラ / 輪廻暴冥》や《天地命動 バラギアラ / 輪廻暴炎》のクリーチャー側を召喚したり、出すことはできなくなります。

## 2. パートナー

### 200. パートナーゾーン

200.1. パートナーゾーンは、デュエパーティーのゲーム中のみ存在するゾーンです。ゲーム開始時、パートナーはパートナーゾーンに置かれます。

### 201. パートナー

201.1. デュエパーティーのゲームを開始する際、コスト5以上で、カードタイプにクリーチャーを持つカードを1枚、パートナーとして指定します。指定したカードはゲーム中、常にパートナーとして扱われます。

201.1a ツインパクトカードを指定する場合、クリーチャー側のコストが5以上である必要があります。

201.2. デッキは、パートナーと同じ文明のカードか、無色のカードのみで構成されている必要があります。

例：火自然のクリーチャーをパートナーに指定した場合、火単色、火自然の多色、無色のカードはデッキに入れられますが、水単色のカードや水火の多色カードは入れられません。

201.2a ツインパクトカードを指定した場合、呪文側が持つ文明もパートナーが持つ文明として扱います。

例：《魔導管理室 カリヤドネ/ハーミット・サークル》をパートナーに指定した場合、水単色、無色のカードに加え、光単色、光水の多色カードもデッキに入れられます。

201.3. パートナーとして指定したクリーチャーは、表向きで置かれている間、パートナーゾーンから召喚できます。

201.3a パートナーゾーンからパートナーを召喚する際も、「G・ゼロ」のような代替コストを支払って召喚することや、召喚するかわりに「ギャラクシールド」コストを支払うことができます。

201.3b パートナーが「ニンジャ・ストライク」や「キリフダッシュ」など、ゾーンの指定

がなく、特定の条件下で召喚できる能力を持つ場合、パートナーゾーンからもそれらの能力を使用できます。

201.4. パートナーがバトルゾーン以外のゾーンに置かれた時、パートナーを裏向きでパートナーゾーンに移動させることができます。これはカードの効果に妨げられず、解決中の効果など、他の処理に割り込んで実行されます。

例：相手の《若き大長老 アプル》がいる時に自分のパートナーが破壊された場合でも、パートナーを墓地からパートナーゾーンに裏向きで戻すことができます。

201.4a 裏向きで置かれているパートナーは、次の自分のターンが終わり、次のプレイヤーのターンに移行する時に表向きになります。自分のターン中にパートナーが裏向きでパートナーゾーンに置かれていた場合、そのターンの終わりには表向きにならず、その次の自分のターンの終わりに表向きになります。パートナーが表向きになる処理は、効果で自分のターンがとばされた際にも実行されます。

例：1つ前の自分のターンに自分のパートナーが破壊され、それをパートナーゾーンに裏向きで置いた後、次の自分のターンが相手の《終末の監視者 ジ・ウォッチ》の効果でとばされた場合でも、次のプレイヤーのターンが始まる前に自分のパートナーは表向きになります。

## 3. 効果の処理

### 300. 効果の影響範囲

300.1. カードのテキストに「相手」と記載されている効果は、対戦相手のうち1人のみが影響を受けます。

例：《聖魔連結王 ドルファディロム》の「多色以外のクリーチャーをすべて破壊する」能力は、対戦相手1人を指定し、そのプレイヤーのクリーチャーのみを破壊します。

例：《奇石 ミクセル / ジャミング・チャフ》を唱えた際、対戦相手1人を指定し、次の自分のターンのはじめまで、そのプレイヤーは呪文を唱えられなくなります。

300.1a ■や▶、キーワードで区切られる1つの効果中で「相手」と複数記載されている場合、同じ対戦相手を指定する必要があります。

例：《偽りの王 ヴィルヘルム》の「出た時」の能力で破壊するクリーチャーと墓地に置くマナゾーンのカードは、同じプレイヤーのカードを選ぶ必要があります。

例：《絶望と反魂と滅殺の決断》の能力で「手札を捨てる」効果を2回選んだ場合、▶で区切られているので、複数のプレイヤーを対象に指定できます。

300.1b 誘発型能力の誘発条件に「相手」と記載されていて、その効果中にも「相手」と記載がある場合、能力を誘発させた対戦相手を指定する必要があります。

例：《タンラ・チューラ》の能力で手札に戻せるクリーチャーは、呪文を唱えた対戦相手のクリーチャーのみです。

例：《流星のガイアッシュ・カイザー》の「相手のターンの終わりに」の能力は、ターン・プレイヤーである対戦相手がマナゾーンのカードをタップせずにクリーチャーを出すか呪文を唱えていた場合にのみ、コストを支払わずに《流星のガイアッシュ・カイザー》を召喚できます。

300. 1c 効果の影響を受ける対戦相手は、効果のうち、実際に対戦相手に影響を与える部分  
を処理する直前に指定します。一連の効果を解決する途中で対戦相手を指定する必要が  
ある場合、その直前まで効果を解決してから対戦相手を指定します。

例：《デモンズ・ライト》を唱えた際、カードを2枚引いてから、効果の影響を受ける対  
戦相手を指定します。その後、指定した対戦相手のクリーチャーを1体選びます。

例：《ガンヴィー龍樹》の「出た時」の能力を解決する際、山札の上から7枚を墓地に置  
いた後で、効果の影響を受ける対戦相手を指定します。

300. 1d 効果の影響を受ける対戦相手を指定する際、指定した対戦相手はその効果によっ  
て実際に影響を受けるかどうかは問いません。

例：プレイヤーAがクリーチャーを1体出していて、プレイヤーBがクリーチャーを出し  
ていない状態で、プレイヤーCが《デーモン・ハンド》を唱えた際、プレイヤーBを効果  
の影響を受ける対戦相手として指定し、結果的にクリーチャーを1体も破壊しないこと  
が可能です。

300. 2. 常在型能力が生成する継続的效果のうち、カードのテキストに「相手」と記載され  
ている効果で、それが置換効果でなければ、対戦相手全員が影響を受けます。これは、300. 1.  
の例外です。

例：《聖魔連結王 ドルファディロム》の常在型能力「相手は多色ではない呪文を唱えられ  
ない」は、対戦相手全員が影響を受けます。

300. 3. 誘発型能力と呪文能力が生成する継続的效果のうち、カードのテキストに「相手」  
と記載されている効果で、それが「自分」や「自分のカード」にのみ影響を及ぼす場合、そ  
の効果が指す「相手」は対戦相手全員になります。これは、300. 1. の例外です。

例：自分の「ジャストダイバー」を持つクリーチャーが出て、その能力を解決した場合、  
次の自分のターンのはじめまで、対戦相手全員がそのクリーチャーを選べず、攻撃できな  
くなります。

例：《バラギアラ-MAX》の「バトルに勝った時」の能力が解決した場合、次の自分のター  
ンのはじめまで、対戦相手全員のパワー6000以下のクリーチャーが自分を攻撃できなくな  
ります。

300. 4. 置換効果を生成する常在型能力の適用条件に「相手」と記載されていて、その効果

中にも「相手」と記載がある場合、適用条件を満たした対戦相手を指定する必要があります。

例：《キャディ・ビートル》の置換効果は、ターンを行っている相手がクリーチャーを出す時にしか適用されません。

例：《宇宙 タコンチュ》の置換効果は、誰が《宇宙 タコンチュ》を破壊しようとしたかに関わらず、ターンを行っている相手がカードを5枚引きます。

300.5. カードのテキストに「各プレイヤー」と記載されている効果と、どのプレイヤーが影響を受けるか記載されていない効果は、すべてのプレイヤーが影響を受けます。

例：《ホワイト・スワン》の「出た時」の能力は、自分も含め、すべてのプレイヤーが山札の上から2枚をシールド化します。

例：《終末の監視者 ジ・ウォッチ》の「攻撃する時」の能力は、プレイヤーを問わず、すべてのクリーチャーの中から2体まで選び、手札に戻せます。

### 301. カードを見る効果

301.1. テキストに「見せる」「表向きにする」と記載されている効果で相手にカードを見せる必要がある際は、すべてのプレイヤーにそのカードを見せる必要があります。

例：《土隠雲の超人》で相手にシノビを見せる際、相手全員に見せる必要があります。

301.2. テキストに「見る」と記載されている効果で自分がカードを見る場合、自分だけがカードを見ます。

例：《悪魔龍 ダークマスターズ》で相手の手札を見る場合、自分だけが手札を見ます。

### 302. ガチンコ・ジャッジ

302.1. 「ガチンコ・ジャッジ」をする能力を使うプレイヤーは、山札の上を表向きにする前に、対戦相手を1人指定します。自分と、指定した対戦相手1人が山札の上を表向きにし、そのコストを比べて勝敗を決定します。

302.2. 「ガチンコ・ジャッジ」の結果、発生する効果で対戦相手を指定する場合、コスト

を比べた対戦相手を指定する必要があります。

例：《R. S. F. K.》の「攻撃する時」の能力で「ガチンコ・ジャッジ」した後、ブレイクできるのは、「ガチンコ・ジャッジ」した相手のシールドのみです。

### 303. 鬼タイム、ラビリンス

303. 1. 「鬼タイム」と「ラビリンス」をデュエパーティーで使う際、2人対戦とは異なり、対戦相手のうち1人のシールドを参照して効果を処理します。

303. 1a 誘発型能力と呪文能力である「鬼タイム」と「ラビリンス」は、その効果を処理する際に、対戦相手を1人指定します。そのプレイヤーとの間で「鬼タイム」、「ラビリンス」が成立しているかを確認し、効果の処理を行います。

例：自分のシールドが4つ、プレイヤーAのシールドが2つ、プレイヤーBのシールドが4つの場合、プレイヤーAを指定した場合のみ「鬼タイム」と「ラビリンス」が成立しているものとみなします。

上記の状況で《襲来、鬼札王国！》を唱えた場合、プレイヤーAを指定した場合のみ、両方の能力を使用できます。プレイヤーBのクリーチャーを破壊しつつ、自分のクリーチャーを墓地から出すことはできません。

上記の状況で《大迷宮亀 ワンダー・タートル》を出した場合、プレイヤーAを指定すれば、次の自分のターンまで、自分のクリーチャーはバトルゾーン離れなくなります。

303. 1b 常在型能力である「鬼タイム」と「ラビリンス」は、対戦相手全員のうち、誰か1人以上との間で「鬼タイム」、「ラビリンス」が成立していれば、常に効果を発揮します。

例：自分のシールドが4つ、プレイヤーAのシールドが2つ、プレイヤーBのシールドが4つの状況。

上記の状況で自分の《「大蛇」の鬼 ジャドク丸》は常にパワーが+4000され、「W・ブレイカー」を得ます。

上記の状況で自分の《正義の煌き オーリリア》がいる場合、プレイヤーAとプレイヤーBの両方がコスト5以下の呪文が唱えられなくなります。

### 304. 攻撃中の効果

304. 1. 自分のクリーチャーが攻撃することで誘発した能力のテキストに「相手」と記載がある場合、攻撃している対象に関わらず、すべての対戦相手の中から1人を指定できます。

例：《深淵の三咆哮 バウワウジャ》でプレイヤーAに攻撃した際、「攻撃する時」の能力でプレイヤーBのクリーチャーを破壊できます。

304. 2. 「クリーチャーが攻撃する時」、「相手のクリーチャーが攻撃する時」といった誘発条件を持つ能力は、自分が攻撃した(された)かに関わらず、すべて誘発します。

例：他のプレイヤーが攻撃した(された)時も、《サツヴァーク-MAX》の「相手のクリーチャーが攻撃する時」の能力や、《邪王来混沌三眼鬼》の「クリーチャーが攻撃する時」の能力を使えます。ただし、《Dの博才 サイバーダイス・ベガス》のように「自分が攻撃された時」とある能力は誘発しません。

304. 3. 「ブロッカー」など、攻撃先を変更する能力は、自分または自分のクリーチャーが攻撃されている時にのみ使えます。

例：他のプレイヤーが攻撃されている時に、自分のクリーチャーの「ブロッカー」は使えません。

### 305. 効果の適用順

305. 1. 複数のプレイヤーの単発的效果が同時に存在する場合、効果はターン・プレイヤーのものからターン順に解決していきます。

例：ターン順：A→B→C→D

プレイヤーAの効果は2つ、プレイヤーBの効果は1つ待機している状況。

この状況で、プレイヤーA、C、Dのいずれかがターン・プレイヤーだった場合、プレイヤーAの効果は2つ解決してからプレイヤーBの効果は解決します。

プレイヤーBがターン・プレイヤーだった場合は、プレイヤーBの効果は解決した後、プレイヤーAの効果は2つ解決します。



305. 1a 1つの単発的効果の解決中に別の単発的効果が発生することがあります。その場合、効果の解決が終わった後、新たに発生した効果も含めてターン順に解決していきます。

例：ターン順：A→B→C→D

プレイヤーAのターン中、プレイヤーBの効果は2つ、プレイヤーCの効果は1つ待機している状態で、プレイヤーBの効果のうち1つを解決している途中でプレイヤーAの効果は新たに発生した。

この場合、解決中のプレイヤーBの効果の解決が終わった後、以下の順番で効果を解決します。

新たに発生したAの効果

↓

元から待機していたBの2つめの効果

↓

元から待機していたCの効果

305. 2. 非ターン・プレイヤーが持つ置換効果が複数ある場合、ターン・プレイヤーにターン順に近いプレイヤーの効果から優先して適用されます。また、同じプレイヤーが複数の置換効果を持つ場合、そのプレイヤーがどの効果を適用するか選びます。

例：ターン順：A→B→C→D

プレイヤーAのターン中、プレイヤーBが《地封龍 ギャイア》、プレイヤーCが《「修羅」の頂 VAN・ベートーベン》を出している状態で、プレイヤーAが《龍風混成 ザーディクリカ》を出そうとした場合、《龍風混成 ザーディクリカ》はプレイヤーBの《地封龍 ギャイア》の置換効果によりマナゾーンに置かれます。

## 306. 能力の使用宣言

306. 1. 攻撃クリーチャー指定ステップとターン終了ステップでは、ターン・プレイヤーと非ターン・プレイヤーが順番に誘発した能力の使用宣言を行います。デュエパーティーは2人対戦と異なり、非ターン・プレイヤーが複数いるため、非ターン・プレイヤー側の使用宣

言を複数回行う必要があります。

306. 1a 複数のプレイヤーが同タイミングで能力の使用宣言を行う際、使用宣言はターン・プレイヤーから見てターン順で、1人ずつ行います。

306. 1b 1人が使用宣言の有無を決定したら、次のプレイヤーが使用宣言の有無を決定します。プレイヤー1人につき、能力の使用宣言を行えるタイミングは1度だけです。

306. 1c すべてのプレイヤーの使用宣言が終わったら、非ターン・プレイヤー側の待機状態の効果を、ターン順に解決していきます。

例：ターン順：A→B→C→D

プレイヤーAが《ボルシャック・モモキング NEX》で攻撃した時に、プレイヤーB、C、Dが「ニンジャ・ストライク」を使いたい状況。

この場合、まず《ボルシャック・モモキング NEX》の「攻撃する時」の能力を解決し、続けてこれにより新たに誘発したプレイヤーAが持ち主である能力の解決がすべて終わった後、B→C→Dの順で能力の使用宣言を行います。

この際、Bが《怒流牙 佐助の超人》、Cが《怒流牙 サイゾウミスト》、Dが《光牙忍ライデン》の使用宣言を行った場合、以下の順番で能力を解決します。

Bの《怒流牙 佐助の超人》の「ニンジャ・ストライク」と、「出た時」の能力

↓

Cの《怒流牙 サイゾウミスト》の「ニンジャ・ストライク」と、「出た時」の能力

↓

Dの《光牙忍ライデン》の「ニンジャ・ストライク」と、「出た時」の能力

## 4. プレイヤーの敗北

### 400. プレイヤーが敗北した際の処理

400. 1. プレイヤーが敗北した際、そのプレイヤーのカードは即座にゲームから取り除かれ、それ以降はゲーム上存在しないものとして扱います。これにより能力が誘発することや、効果が適用されることはありません。

400. 1a プレイヤーが敗北する前に、そのプレイヤーのカードの能力がすでに誘発していたとしても、敗北した後、それは解決されません。

400. 2. ターン・プレイヤーが敗北し、ゲームから取り除かれた場合、即座にターン終了ステップに移行します。

400. 3. プレイヤーがゲームから取り除かれた時、次のそのプレイヤーのターン、またはそのターン中のいずれかのタイミングまで持続する継続的效果があった場合、それはそのターンが始まるはずだった瞬間まで残ります。

例：ターン順：A→B→C→D

プレイヤーCが《奇天烈 シャッフ》を出し、「出た時」の能力を解決した後、プレイヤーDのターンで敗北した場合、《奇天烈 シャッフ》の効果は、プレイヤーBのターンが終了し、ターンが移行する瞬間まで継続します。

プレイヤーDのターンが始まるタイミングでは、すでに効果は失われています。

400. 4. 効果が、プレイヤーが取った行動についての情報をゲームから必要とする場合、その効果はゲームから取り除かれたプレイヤーが取った行動を参照できます。

例：ターン・プレイヤーがコストを支払わずにクリーチャーを出し、そのターン中に敗北した場合、そのターン終了ステップに他のプレイヤーは《流星のガイアッシュ・カイザー》を「相手のターンの終わりに」の能力でコストを支払わずに召喚できます。