
遊戯王 詰めデュエル置き場

魔法使い

タテ書き小説ネット Byヒナプロジェクト

<http://pdfnovels.net/>

注意事項

このPDFファイルは「小説家になろう」で掲載中の小説を「タテ書き小説ネット」のシステムが自動的にPDF化させたものです。この小説の著作権は小説の作者にあります。そのため、作者または「小説家になろう」および「タテ書き小説ネット」を運営するヒナプロジェクトに無断でこのPDFファイル及び小説を、引用の範囲を超える形で転載、改変、再配布、販売することを一切禁止致します。小説の紹介や個人用途での印刷および保存はご自由にどうぞ。

【小説タイトル】

遊戯王 詰めデュエル置き場

【Zコード】

Z2823Z

【作者名】

魔法使い

【あらすじ】

作者が暇な時間に考えた詰めデュエルを載せていくかと思います。未熟なデュエリストである以上穴がいっぱいあるかもしれませんが、挑戦したい方は是非チャレンジしてくれると嬉しいです。感想、答え、自分で作った問題を載せてほしいなどと言った内容も気軽に募集してますのでよろしくお願いします。

■**始めに**(前書き)

最初に見てもらいたいけど、ほんびんスルーそれでしまひページ

まず始めに

始めましての方でもそうでない方もよろしくお願ひします。
現在、遊戯王「デュエルキング」を目指す少女の物語という小説を書いているのですが、ある悩みが…。

書きたいとわかっているのに、電車の中は暇で家に着くまで小説更新できないからどんどんモチベーションが下がってしまいます。そこで作者は何かをひらめいたのだ。そうだ、暇つぶしに詰め「デュエル」を考えて遊ぼうと…。それがこの企画なわけです。
これなら毎日面白そうな問題が作れるそうな気が…。作者が小説と共に過労死しないように気をつけなければ適当に。

Wikipediaより詰め「デュエル」とは…

あるデュエルの局面から、そのターン終了時までにデュエルの勝利条件を満たすこと目的とする、一人用プレイのこと。

公式なルールが存在するわけではないが、ゲーム作品などでは下記のルールで行われる事が多い。

1・お互いのフィールド上・手札・墓地・デッキ・除外されたカードとライフポイントは全て問題毎に規定されている。

2・自分のメインフェイズ1から開始し、そのターンのエンドフェーズ終了時までにデュエルに勝利しなければならない。

3・通常デュエルと異なり、以下のカードも全て公開情報として扱う。

- i・相手フィールド上にセットされたカード
 - i・相手の手札
 - i・お互いのデッキの内容、およびそれらのカードの順番
 - i・裏向きで除外されたカード
 - 4・既にセットされた罷カードは「前のターンからセットされたカード」として扱う。
- よって、発動条件を満たせばいつでも発動できる。

どのカードから使用していくかを考えたり、カードの効果をしっかりと把握する必要があるため、プレイングの勉強にはなる。

基本ルール

- ・このターン内で勝利してください
- メインフェイズ1から開始してターン終了時までに勝つてね^_^
- ・エクストラデッキは自由
- 中身は教えないのあとの発想を頑張つてください。シンクロでもエクシーズでも融合でも何でもあります。

- ・禁止制限は守る

俺の問題には面白を重視のために禁止を無視するかもしれません
が、皆さんの自分で考えるカードには禁止制限を使わないでください。

ようするにダークダイブボンバーとか「コウガーディアン」とこと

だよ。

- ・不確定要素は止める
貪欲やカツプオブエースなどといった運カードで、ゴリ押し禁止

ルールは穴があれば追加しておきます。

まや始めに（後書き）

詰めテキニカルの答えはざつちやつて発表したりよいかアンケートにお答えください

- 1・普通に次の問題と一緒に前の問題の答えを載せる
- 2・懐かしの赤ペン先生のように感想や僕にメッセージを答えてくれた方に教える
- 3・何問か並べたあとで最後に一気に回答を載せる

問題1・『ドジリスの天空竜』（前書き）

待つてました！

遂にオシリスがOOG化おめでとうございます！

これにて3体の神のカードがそろったわけですが、前作ファンである以上改めて全て集めたいと思ってしました。

それなのに元は500の雑誌なのに高くなつてんじやん…え。

超激レアのホルアクティもファンであるからには欲しい！ 応募して当たいですけど望みは薄いかもなあ…。

ワタポン「俺と同様に何年後かのGSにホルアクティも投売りされ
る」

問題1・『ドジリスの天空竜』

自分

LP : 1100

デッキ : 3枚

スポーク

レベル・ステイラー

魔轟神獣キヤシー

手札 : 4枚

クリッター

ヴエルズ・マンドラゴ

A・ジエネクス・バードマン

ワン・フォー・ワン

場 : モンスター

なし

魔法・罠

なし

墓地 : 0枚

相手

LP : 4800

デッキ : 33枚

手札 : 4枚

場 : モンスター

オシリスの天空竜

魔法・罠

死の演算盤

アンデットワールド

墓地 : 0枚

オシリスの天空竜

星10／神属性／幻神獣族／攻？／守？

このカードを通常召喚する場合、自分フィールド上の モンスター3体をリリースして召喚しなければならない。

このカードの召喚は無効化されない。

このカードが召喚に成功した時、魔法・罠・効果モンスターの効果は発動できない。

このカードは特殊召喚した場合エンドフェイズ時に墓地へ送られる。

このカードの攻撃力・守備力は自分の手札の枚数×1000ポイントアップする。

相手モンスターが攻撃表示で召喚・特殊召喚された時、そのモンスターの攻撃力を2000ポイントダウンする。
0になつた場合そのモンスターを破壊する。

アンデットワールド

フィールド魔法

このカードがフィールド上に存在する限り、
フィールド上及び墓地に存在する全てのモンスターをアンデット族として扱う。

また、このカードがフィールド上に存在する限り
アンデット族以外のモンスターのアドバンス召喚をする事はできな

い。

永続罠

フィールド上に存在するモンスターが墓地へ送られる度に、そのモンスターの持ち主は1枚につき500ポイントダメージを受ける。

クリッター

効果モンスター（制限カード）

星3／闇属性／悪魔族／攻1000／守 600
このカードがフィールド上から墓地へ送られた時、自分のデッキから攻撃力1500以下のモンスター1体を手札に加える。

ヴェルズ・マンドラゴ

効果モンスター

星4／闇属性／植物族／攻1550／守1450
相手フィールド上に存在するモンスターの数が自分フィールド上に存在するモンスターより多い場合、このカードは手札から特殊召喚する事ができる。

A・ジエネクス・バードマン

星3／闇属性／機械族／攻1400／守 400

自分フィールド上に表側表示で存在するモンスター1体を手札に戻して発動する。

このカードを手札から特殊召喚する。

この効果を発動するために手札に戻したモンスターが風属性モンスターだった場合、

このカードの攻撃力は500ポイントアップする。

この効果で特殊召喚したこのカードは、

フィールド上から離れた場合ゲームから除外される。

ワン・フォー・ワン

通常魔法（制限カード）

手札からモンスター1体を墓地へ送つて発動する。
手札またはデッキからレベル1モンスター1体を自分フィールド上に特殊召喚する。

スパー

チユーナー（効果モンスター）

星1／風属性／植物族／攻 400／守 800

このカードが墓地に存在する場合、

このカード以外の自分の墓地に存在する

植物族モンスター1体をゲームから除外して発動する。

このカードを墓地から特殊召喚し、

この効果を発動するために除外したモンスターのレベル分だけこのカードのレベルを上げる。

魔轟神獣キャシー

チユーナー（効果モンスター）

星1／光属性／獸族／攻 800／守 600

このカードが手札から墓地へ捨てられた時、

フィールド上に表側表示で存在するカード1枚を破壊する。

「スパー」の効果はデュエル中に一度しか使用できない。

レベル・ステイラー

効果モンスター

星1／闇属性／昆虫族／攻 600／守 0

このカードが墓地に存在する場合、自分フィールド上に表側表示で存在する

レベル5以上のモンスター1体を選択して発動する。

選択したモンスターのレベルを1つ下げ、このカードを墓地から特

殊召喚する。

このカードはアドバンス召喚以外のためにはリリースできない。

攻略の鍵

オシリスの効果で一部の通常召喚と特殊召喚が封じられているがある方法で出せば問題ない。

演算盤で今回のキーとなるだらうシンクロ召喚を行うと大ダメージを受けてしまい、行動に制限されてしまっている。

あと攻略の鍵となるスپーアもアンワの効果で種族を変えられてしまうから発動はできない。

カードを破壊しすぎると火力が足りなくなってしまうので必要最低限の物だけを破壊するのが攻略の鍵だつたりする。

クリッターで何を持つていくか、141で何を呼び出すか…、演算盤で死なないようにどうやってライフを調整するか…？

この状況で一番役に立つシンクロモンスターがいるはずだけどわかるかな…？

最後に重要なヒントだけどタイトルが物凄いネタバレしているよ。
原作ファンなら大ヒントじゃないかな？

問題1・『ドジリスの天空竜』（後書き）

いきなり難しい問題だつたりする。
知り合い何人かに送つたが誰一人も答えることはできなかつた。

問題2・『融合爆発』（何度も変更すみません……）（前書き）

久しぶりの更新。

前回、反響が大きくて自分でもびっくりした。
どうしてもそれを超える問題は作れそうになかった。
でも突然面白そうな問題を思いついたんだよ。

すまん穴があつた

変更

門前払い グラビティ

さらに穴があつたから

グラビティ スクリーン スキドレ 次元の裂け目

みんな伏せカード2枚割るのが好きみたいなのでさらに通行税を追加

せりにせりにミスつてたので

通行税 暗黒の扉に

たびたび申し訳ないと思つ……。

問題2・『融合爆発』（何度も変更すみません……）

自分

LP : 8000

デッキ : 3枚

E・HERO プリズマー

ライトロード・マジシャン ライラ

サイバー・ドラゴン

手札 : 4枚

E・HERO エアーマン

サイバー・ドラゴン・ツヴァイ

超融合

簡易融合

場 : モンスター

召喚僧サモンプリースト

魔法・罠

なし

墓地 : 0枚

相手

LP : 6600

デッキ :

手札 : 1枚

場 : モンスター

人造人間・サイコ・ショック

Sin サイバー・エンド・ドラゴン

魔法・罠

フュージョン・ゲート

次元の裂け目

暗黒の扉

スクリーン・オブ・レッド

墓地：0枚

召喚僧サモンプリースト

効果モンスター（準制限カード）

星4／闇属性／魔法使い族／攻 800／守1600

このカードはリリースできない。

このカードは召喚・反転召喚に成功した時、守備表示になる。
1ターンに一度、手札から魔法カード一枚を捨てる事で、
デッキからレベル4モンスター1体を特殊召喚する。

この効果で特殊召喚したモンスターは、そのターン攻撃できない。

E・HERO エアーマン

効果モンスター（制限カード）

星4／風属性／戦士族／攻1800／守 300

このカードが召喚・特殊召喚に成功した時、

次の効果から1つを選択して発動する事ができる。

自分フィールド上に存在するこのカード以外の

「HERO」と名のついたモンスターの数まで、

フィールド上に存在する「魔法または罠カード」を破壊する事ができる。

自分のデッキから「HERO」と名のついた

モンスター1体を手札に加える。

サイバー・ドラゴン

効果モンスター

星5／光属性／機械族／攻2100／守1600

相手フィールド上にモンスターが存在し、

自分フィールド上にモンスターが存在しない場合、

このカードは手札から特殊召喚できる。

サイバー・ドラゴン・ツヴァイ

効果モンスター

星4／光属性／機械族／攻1500／守1000

このカードは相手モンスターに攻撃する場合、ダメージステップの間攻撃力が300ポイントアップする。1ターンに一度、手札の魔法カード1枚を相手に見せる事で、このカードのカード名はエンドフェイズ時まで「サイバー・ドラゴン」として扱う。

また、このカードが墓地に存在する場合、

このカードのカード名は「サイバー・ドラゴン」として扱う。

E・HERO プリズマー

効果モンスター

星4／光属性／戦士族／攻1700／守1100

自分のエクストラデッキに存在する融合モンスター1体を相手に見せ、

そのモンスターにカード名が記されている融合素材モンスター1体を自分のデッキから墓地へ送つて発動する。

このカードはエンドフェイズ時まで墓地へ送ったモンスターと同名カードとして扱う。

この効果は1ターンに一度しか使用できない。

ライトロード・マジシャン ライラ

効果モンスター

星4／光属性／魔法使い族／攻1700／守 200

自分のメインフェイズ時に発動できる。

自分フィールド上に表側攻撃表示で存在するこのカードを表側守備表示に変更し、

相手フィールド上の魔法・罠カード1枚を選択して破壊する。

この効果を発動した場合、次の自分のターン終了時までこのカードは表示形式を変更できない。

このカードが自分フィールド上に表側表示で存在する限り、自分のエンドフェイズ毎に、自分のデッキの上からカードを3枚墓地へ送る。

簡易融合 通常魔法

1000ライフポイントを払つて発動する。

レベル5以下の融合モンスター1体を融合召喚扱いとしてエクストラデッキから特殊召喚する。

この効果で特殊召喚したモンスターは攻撃する事ができず、エンドフェイズ時に破壊される。

「簡易融合」は1ターンに1枚しか発動できない。

超融合 速攻魔法

手札を1枚捨てる。

自分または相手フィールド上から融合モンスターカードによって決められたモンスターを墓地へ送り、

その融合モンスター1体を融合デッキから特殊召喚する。

このカードの発動に対して、魔法・罠・効果モンスターの効果を発動する事はできない。

(この特殊召喚は融合召喚扱いとする)

フュージョン・ゲート

フィールド魔法

このカードがフィールド上に存在する限り、

ターンプレイヤーは手札・自分フィールド上から

融合モンスターカードによって決められた融合素材モンスターを

ゲームから除外し、その融合モンスター1体を融合召喚扱いとしてエクストラデッキから特殊召喚する事ができる。

Sin サイバー・エンド・ドラゴン

効果モンスター

星10／闇属性／機械族／攻4000／守2800

このカードは通常召喚できない。

自分のエクストラデッキから「サイバー・エンド・ドラゴン」1体をゲームから除外した場合のみ特殊召喚できる。

「Sin」と名のついたモンスターはフィールド上に1体しか表側表示で存在できない。

このカードが表側表示で存在する限り、自分の他のモンスターは攻撃宣言できない。

フィールド魔法カードが表側表示で存在しない場合このカードを破壊する。

人造人間 - サイコ・ショック

効果モンスター

星6／闇属性／機械族／攻2400／守1500

このカードがフィールド上に表側表示で存在する限り、お互いに罠カードを発動する事はできず、

フィールド上の罠カードの効果は無効化される。

通行税

永続魔法

お互いのプレイヤーは500ライフポイントを払わなければ、攻撃宣言をする事ができない。

暗黒の扉

永続魔法

お互いのプレイヤーは、バトルフェイズにモンスター1体でしか攻撃する事ができない。

スクリーン・オブ・レッド

永続罠

このカードがフィールド上に存在する限り、相手モンスターは攻撃宣言をする事ができない。

このカードのコントローラーは自分のエンドフェイズ時に1000ライフポイントを払う。

この時に1000ライフポイントを払えない場合はこのカードを破壊する。

フィールド上に「レッド・デーモンズ・ドリゴン」が表側表示で存在する場合、

このカードを破壊し、自分の墓地に存在するレベル1のチューナー1体を

選択して特殊召喚する事ができる。

攻略の鍵

3つの永続カードがとにかくすごいです。

この中から当たりだけを破壊してフュージョンゲートで一気に決めましょ。

問題2・『魔の爆弾』（何度も変更すみません……）（後書き）

作ったけどこいつでやるから六がいっぱこあつやつで怖こわい

追記

カードが増えると罪悪感と共に激しく見づらくなる絶望

問題3・『イレカHルの本氣』（前書き）

やっぱだつた前回と比べて完成度は高いはずです……。たぶん。

今日は禁止カードが味方になつてくれるそうです。

『イレカエル』解除しろ、解除しろってよく言つてゐけど解除したらやばいことを見せ付けてやれ！

追記

わつやくジHネコン忘れてたw

問題3・『イレカエルの本氣』

魔法・罠 F・G・D	相手 デッキ : モンスター 場 : モンスター	墓地 : 0 枚 手札 : 0 枚 LP : 7500	墓地 : 0 枚 なし 魔法・罠 手札 : 38 枚 デッキ : 38 枚	浮上 場 : モンスター なし 魔法・罠 手札 : 0 枚 LP : 8000	手札 : 5 枚 鬼ガエル デスガエル ジエネクス・ウンティーネ ワン・フォー・ワン	手札 : 10 枚 イレカエル 粹力エル 黄泉ガエル × 3 悪魔ガエル × 3 デスガエル ジエネクス・コントローラー	LP : 8000 デッキ : 10 枚 イレカエル 粹力エル 黄泉ガエル × 3 悪魔ガエル × 3 デスガエル ジエネクス・コントローラー
---------------	--------------------------------	-----------------------------------	---	--	--	--	--

アンデット・ワールド

墓地：0枚

鬼ガエル

効果モンスター

星2／水属性／水族／攻1000／守 500

このカードは手札の水属性モンスター1体を捨てて、手札から特殊召喚することができる。

このカードが召喚・反転召喚・特殊召喚に成功した時、自分のデッキ・フィールド上から水族・水属性・レベル2以下のモンスター1体を選択して墓地へ送ることができる。

1ターンに1度、自分フィールド上に存在するモンスター1体を手札に戻す事で、

このターン通常召喚に加えて1度だけ、自分は「鬼ガエル」以外の「ガエル」と名のついたモンスター1体を召喚することができる。

デスガエル

効果モンスター

星5／水属性／水族／攻1900／守 0

このカードの生け贋召喚に成功した時、

自分の墓地に存在する「悪魂邪苦止」の枚数分まで、「デスガエル」を手札またはデッキから特殊召喚することができる。

ジェネクス・ウンディーネ

効果モンスター

星3／水属性／水族／攻1200／守 600

このカードが召喚に成功した時、

自分のデッキに存在する水属性モンスター1体を墓地に送る事で、自分のデッキから「ジェネクス・コントローラー」1体を手札に加

える。

浮上

通常魔法

自分の墓地に存在するレベル3以下の

魚族・海竜族・水族モンスター1体を選択して発動する。

選択したモンスターを自分フィールド上に表側守備表示で特殊召喚する。

ワン・フォー・ワン

通常魔法（制限カード）

手札からモンスター1体を墓地へ送つて発動する。

手札またはデッキからレベル1モンスター1体を

自分フィールド上に特殊召喚する。

イレカエル

効果モンスター（禁止カード）

星1／水属性／水族／攻 100／守2000

自分フィールド上に存在するモンスター1体を生け贋に捧げる。

自分のデッキから「ガエル」と名のついたモンスター1体を選択し、自分フィールド上に特殊召喚する。

このカードがフィールド上に存在する限り、

「ガエル」と名のついたモンスターは戦闘によつて破壊されない。

粹力エル

効果モンスター

星2／水属性／水族／攻 100／守2000

このカードのカード名は、

フィールド上に表側表示で存在する限り「デスガエル」として扱う。

また、自分の墓地に存在する「ガエル」と名のついた

モンスター1体をゲームから除外する事で、

墓地に存在するこのカードを自分フィールド上に特殊召喚する。

このカードはシンクロ素材とする事はできない。

黄泉ガエル

効果モンスター

星1／水属性／水族／攻 100／守 100

自分のスタンバイフェイズ時にこのカードが墓地に存在し、
自分フィールド上に魔法・罠カードが存在しない場合、
このカードを自分フィールド上に特殊召喚する事ができる。
この効果は自分フィールド上に「黄泉ガエル」が
表側表示で存在する場合は発動できない。

悪魔ガエル

効果モンスター

星3／水属性／水族／攻1200／守 800

このカードの攻撃力は、自分の墓地に存在する
「悪魔邪苦止」の枚数×300ポイントアップする。

ジェネクス・コントローラー

チューナー（通常モンスター）

星3／闇属性／機械族／攻1400／守1200

仲間達と心を通わせる事ができる、数少ないジェネクスのひとり。
様々なエレメントの力をコントロールできるぞ。

F・G・D

融合・効果モンスター

星12／闇属性／ドラゴン族／攻5000／守5000

ドラゴン族モンスター × 5

このカードは融合召喚でしか特殊召喚できない。

このカードは闇・地・水・炎・風属性モンスターとの戦闘では破壊されない。

アンデットワールド

フィールド魔法

このカードがフィールド上に存在する限り、
フィールド上及び墓地に存在する全てのモンスターをアンデット族として扱う。

また、このカードがフィールド上に存在する限り
アンデット族以外のモンスターのアドバンス召喚をする事はできない。

攻略の鍵

毎度、毎度、役に立たないヒントだよ^_^

今回はチューナーが有効活用できないのでエクシーズが中心になると思う。

ちなみにイレカエルで粹カエルはリクルートできませんのであしからず。

アンワもデスマガエルをアドバンス召喚できない以外は特に影響なし
なのでスルーしていいです。

問題3・『イレガエルの本氣』（後書き）

チユーナーを悪用されるのが怖くて死者蘇生を浮上にするチキンつ
ぶり w

デッキが少なくたつて7500も削れるんだからFBRがある今、
戻ってきたらやばいですね。

余談ですが

水族、水属性の違いとガエル、ガエルの違いが未だにわかりずらい
つす

PDF小説ネット発足にあたって

PDF小説ネット（現、タテ書き小説ネット）は2007年、ルビ対応の縦書き小説をインターネット上で配布するという目的の基、小説家になろうの子サイトとして誕生しました。ケータイ小説が流行し、最近では横書きの書籍も誕生しており、既存書籍の電子出版など一部を除きインターネット関連＝横書きという考えが定着しようとっています。そんな中、誰もが簡単にPDF形式の小説を作成、公開できるようにしたのがこのPDF小説ネットです。インターネット発の縦書き小説を思う存分、堪能してください。

この小説の詳細については以下のURLをご覧ください。
<http://ncode.syosetu.com/n2823z/>

遊戯王 詰めデュエル置き場

2012年1月8日22時47分発行