



# ルール説明書

## 【 目次 】

2p	サモン&マジックとは、ゲームの特徴	15p	モンスター戦闘とカード効果処理
3p	対戦に必要なもの	19p	サモン&マジックルール 詳細確認・用語一覧
4p	対戦(ショーダウン)勝利条件 対戦(ショーダウン)の準備と進行	22p	パッシブ一覧
7p	プレイ共有ルール カードの種類	25p	制作陣より 戦術アドバイス

# ～サモン&マジックとは～

サモン&マジックのカードは、『現代の呪文書』です。

このカードを手にした時から、貴方は魔術師(ウィザード)となり、モンスター召喚書、魔法書、アーティファクト(魔導器)召喚書、地形召喚魔法書、天候召喚魔法書など多数ある呪文書(カード)の中から37枚のカードを選び、貴方の魔力の源となる『闘いの魔導書(デッキ)』を作ってください。

それら37枚のデッキを使い、様々なウィザードたちと対戦(ショーダウン)を行ない、生き残ってください。デッキは、貴方の魔力源です。それらが尽きた時、貴方の敗北は確定します。デッキが尽きる前に、対戦相手を倒しましょう。

## 【ゲームの特徴】

### 1、世界で自分だけのデッキ。

多数あるカードの中から貴方が選んだ37枚の魔導書『デッキ』(ゲームで使用する37枚のカード束)を構成し、ゲームで使用します。

攻略法や決まったパターンの勝ち方などは存在しない為、各プレイヤーは自分の戦い方にあったカードを選んで行くでしょう。それらはこの世でただ一つの自分だけのデッキとなります。

また、遊ぶたびに違ったゲーム展開となり、同じ勝敗になるとは限りません。

### 2、多彩なカードによるコンボバトル。

全てのカードは、完璧と呼べる戦力には成り得ません。

一枚では戦力として難しいカードでも、他のカードと合わせて使うことにより、強力な魔法になるものも多数存在します。

数あるカードの中から、自分だけのカードの組み合わせを見つけ、実戦で活用して行きましょう。

### 3、ブースターパックでデッキ強化。

スターターデッキとは別に発売されているブースターパックは、貴方のデッキやコンボに新たな可能性を与えてくれます。

新しいカードは日々追加されていくので、新しいカードが追加される度に、闘いは進化していきます。

### 4、ゲームの流れ

「サモン&マジック」は、お互いのターンで3回の行動を行ないます。行動値を使用し、自軍のモンスターを召喚・強化、プレイヤー自身からの魔法による援護を行ない勝利条件の達成を目指します。

## ～対戦に必要なもの～

- ・37枚の呪文書(カード)から構成される魔導書(デッキ)。同名カードは3枚までデッキに入れることができます。  
\* カードの中には「レジェンド」と表記されるカードがあり、「レジェンド」カードは同名カード1枚まで、1つのデッキに3枚まで入れる事が出来ます。

- ・魔術師としての分身となる『アバターカード』。  
(こちらは、使用しなくても遊べます)

### バトルフィールド

- ・バトルフィールド(右図)  
(カードを置くスペースが有れば遊べます。)

#### ①デッキゾーン

自分のデッキを裏側にして置いておく場所です。  
魔術師たちは、ここからカードを引いて自分の手札にします。  
基本的にカード効果などでデッキの中身を確認した場合は、効果処理後にデッキをシャッフルしてからデッキゾーンに戻します。

#### ②墓地

破壊されたカードや使い終わった魔法カード、COSTとして支払われたカードを置いておく場所です。  
墓地は、公開情報になるので表向きでカードを置き、自分・相手に関わらず、ゲーム中はいつでも確認できます。

#### ③魔法ゾーン

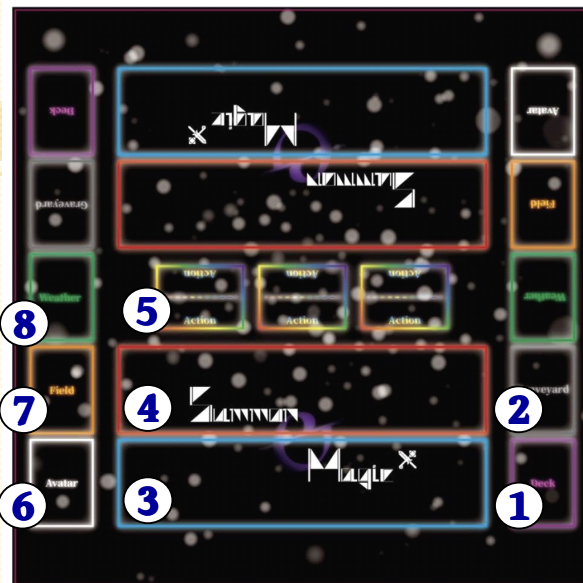
魔法カード、アーティファクトカードなど、モンスターカード以外のカードを置く場所です。これらのカードを発動する際は、一度、ここにカードを置きます。これらのカードは、発動せずに裏側で置いておく(伏せる)事も出来ます。伏せられたカードは、ゲーム中、いつでも使用する事が出来ます。

#### ④モンスターゾーン

召喚したモンスターカードを置く場所です。表示形式は攻撃表示と守備表示の2種類です。攻撃表示はカードを縦に、守備表示はカードを横に置きます。

#### ⑤アクションカウンターゾーン

相手と自分で一つのアクションカウンターを共有します。  
対戦(ショーダウン)で使用しないカードを3枚置きます。  
一回行動する度に、1枚、相手側にカードを移動させて残りの行動回数(アクションポイント)をお互いに確認します。  
3枚のカードが相手に渡り、ターン終了を宣言すると相手のターンに移行します。



#### ⑥アバターカードゾーン

アバターカードは、37枚のデッキに含まれない、38枚目のカードになります。使用は任意となり、使用しなくてもサモン&マジックを遊べます。  
使用の際は、ゲーム開始前に使用を宣言し、アバターカードゾーンに配置します。

#### ⑦土地カードゾーン

土地カードは自軍の場に1枚しか置けない、自軍の『陣地』を指すカードです。既に自軍の場で土地カードが置かれている時に、新しい土地カードが発動を発動する場合、置かれていたカードを墓地に送り、新しい土地カードを場に置きます。

#### ⑧天候カードゾーン

天候カードは相手の場も含めた『全ての場で1枚』しか置けません。既に場に天候カードが置かれている時に新しい天候カードが発動される場合、置かれていたカードを墓地に送り、新しい天候カードを場に置きます。

## ～対戦(ショーダウン)勝利条件～

- ①ダイレクト・アタック → 召喚したモンスターでのアタックが対戦相手に直接当たると勝利となります。  
相手の場にモンスターカードが存在する場合、直接プレイヤーを攻撃できません。  
モンスターは基本的に自動で「プレイヤーの防衛」を行いません。
- ②マジックバースト → 魔力容量オーバーの事です。手札の最大値7枚を超えて8枚以上の手札を持ってしまった時点で敗北になります。
- ③エグゾーション → デッキの残り枚数が0枚になり、自軍または相手のターン終了をむかえた時点で、敗北になります。  
「コストの支払いに対し、残りのデッキ枚数が足りない」、「デッキが0枚の中で、強制的にカードを引かなければならないが引けない」などが起こった場合は、その時点で敗北します。

対戦(ショーダウン)の決着条件は、基本的に上記の3パターンとなります。上記の勝利条件を目指し、ゲームを進行していきます。

## ～対戦(ショーダウン)の準備と進行～

### 【対戦準備】

サモン&マジックでは、相手と対面して勝負する事を【ショーダウン】と言います。  
ショーダウンの準備として下記の手順に従って進めて下さい。

- ①対戦相手と挨拶し、各プレイヤーが使用する「アバターカード」を宣言し、場に置きます。  
(\*「アバターカード」は使用しなくてもゲーム進行に影響はありません。)
- ②ジャンケンなどで、先攻を決めます。  
(アバターカードの中には、先行スタートを取れる物、後攻を取れる物などもあります。そのカードが出た場合は、この手順は不要です。)
- ③各プレイヤーが使用するデッキを確定させ場に置きます。  
(公式戦では、プレイヤー1人につきデッキを二つまで登録出来、お互いのアバター確認後にショーダウンに使用するデッキを決めます。)

④自分の使用するデッキをシャッフルします。その後、自分のデッキを相手に渡しましょう。お互いに相手のデッキを受け取ったら、それを軽く切り混ぜます。この行為を「カット」と言います。

⑤カットが済んだら、お互いにデッキを持ち主に戻し、フィールドのデッキゾーンに置きます。

⑥ブーストを行います。ブーストには魔力を高める・展開するの意図があります。  
魔力として自分のデッキから初期手札4枚引き、確認します。

⑦それぞれのプレイヤーの「ショーダウン」宣言で、対戦の準備が整った合図を行ない、ゲームスタートです。

## 【進行】

サモン&マジックでは、お互いの順番(ターン)で行動を起こし、勝利を目指します。

各プレイヤーは、1ターンにつき3回分の行動値(アクションポイント)を持ち、行動値を消費して下記の行動を行うことが出来ます。また、この行動値を残してターンを終了してしまうと、「魔力の暴発(アクションバーン)」となり、行動値を残した数だけデッキの上からカードを墓地に送ります。

## 【行動(アクション)】

自軍ターン、行動値を消費し行なえる行動は以下のとおりです。

①チャージ **自分の山札(デッキ)からカードを1枚引く！**

→ 行動値(アクションポイント)を1消費し、デッキの上からカードを1枚、手札に加えます。

②サモン&マジック **自分の場にカードを出す！**

→ 【サモン】

行動値(アクションポイント)を1消費し、手札からモンスターカードを自軍の場に召喚します。

場にモンスターを出す際、カードを縦向きに置く「攻撃表示」とカードを横向きに置く「守備表示」のいずれかで場に置きます。

→ 【マジック】

行動値(アクションポイント)を1消費し、手札から魔法カード(土地、天候、アーティファクトも同様の扱い。)を自軍の場に出します。

すぐ使う場合は表向きでカードを置き、魔法カードの効果を使用します。また、それらのカードは、裏向きで伏せて場に置いておくことで、後で使用する事も可能です。伏せてあるカードに関しては、相手ターンでも使用可能ですが、伏せて場に出したカードは、伏せたターンには使用できません。

一度、場に伏せたカードを使用する際には、基本として行動値は消費しません。

自軍のターンに行動値さえ残っていれば、自軍モンスターの戦闘時に、咄嗟に手札から魔法カードを使うことも可能です。

「相手が伏せカードで攻撃力をあげて応戦した」場合など、自軍の行動値を1消費し、手札の魔法カードを使っでの対応が出来る事も覚えておきましょう。

### ③コマンド **自分の場のモンスターに指示を出し、スキルを使う！**

→ 自軍の場のモンスターカードを使い、モンスターのスキルを使用します。

相手プレイヤーや相手モンスターへの攻撃は、モンスターが持つ固有スキルの「攻撃スキル」を使用して行います。中には、攻撃スキルを二つ持っているモンスターもあり、スキルによって戦闘効果が異なるので、どのスキルを使って攻撃するのか、しっかり宣言し相手に伝えましょう。(中には、攻撃スキルを持たないモンスターもあります。)

コマンドは、行動値(アクションポイント)を1消費します。使用した行動値1につき『攻撃表示』モンスター1体で1回のスキル使用となります。

1ターン内で1回スキルを使用したモンスターは、同ターン内で「再度のスキルの使用」や「表示形式の変更」などの行動を行なうことは出来ません。

また、先行プレイヤーの1ターン目は、コマンドを行なえません。

また、行動値は、自軍ターン内であれば、好きなタイミングで使うことができます。

モンスター同士の交戦中や、相手の伏せてある魔法カードの使用に対しても、行動値を消費し手札のカードを使用する事も可能です。

## — 行動値を使わない行動 —

### 【表示形式の変更】

攻撃表示、守備表示への変更を行いません。フィールド上のモンスター1体につき1ターンに1度だけ行なえます。基本的に、そのターン内に場に出たモンスターは、表示形式を変更できません。また、ターン内にスキルを使用したモンスターは同ターン内に表示形式を変更することは出来ません。

### 【伏せカードの使用】

場に裏向きで伏せた魔法カードに関しては、既に行動値を消費し場に置いてあるので、行動値を消費しません。それらの伏せてあるカードは、自軍のターン、相手のターン、戦闘を行う直前など、好きなタイミングで使用する事が出来ます。相手の行動に対して、伏せてあるカードを使用する事を「オーバーマジック」と言います。

### 【オーバーマジック】

行動値を消費する『チャージ』『サモン&マジック』、及びマジックゾーンに伏せられたカードは、様々な場面で『オーバーマジック』として効果や処理を割り込ませる事が出来ます。

『オーバーマジック』が発生した場合、後から発生したものから順番に適用していきます。

尚、『チャージ』『サモン&マジック』での『オーバーマジック』は自軍の行動値を消費する為、自軍ターンでしか『オーバーマジック』を使用できません。

※詳細は17p～

## ～プレイ共有ルール～

- ① デッキの中を見る行為を含む効果を使った場合、必ずシャッフルを行なう。
- ② コストを支払うタイミングは、下記の通り。
  - ・モンスターカードの先払い「アクティベーション(ADV)」の場合は召喚前。
  - ・魔法カードのコストの場合は、「アクティベーション」を行なった後、効果の発動前。
  - ・モンスターのコストの支払いは、破壊後。墓地へ送る前。
- ③ フラッグが「攻」「行」のスキルを使用する際は、使用モンスターが攻撃表示である必要があります。
- ④ カードの下に置かれたモンスターカードは、装備カードとして扱います。その際は、「モンスター」または「モンスターカード」としては扱われず、魔法、もしくはアーティファクトカードとして扱われます。
- ⑤ 装備されたカードにコストがあり、装備したモンスターが攻撃表示で破壊された場合は、装備カードの分のコストも支払います。
- ⑥ 伏せたカードは、伏せたターン内では使用できません。
- ⑦ カウンターとして置かれたカードは、確認できません。墓地へ送られた時に初めて確認できます。
- ⑧ スキル効果やカード効果で、「自軍デッキから(カード名)を手札に加える」や「自軍デッキから(カード名)を場に出す」など、枚数の指定の無い効果は「1枚」として扱います。2枚以上の指定の場合は、枚数の指定がカードの効果内に記入があります。
- ⑨ プレイ中にデッキの残りカード枚数を数えても良い。

## ～カードの種類～

### 【モンスターカード】

赤いカード枠のカードは、モンスターカードになります。

- ①属性
- ②カード名
- ③種族
- ④個有スキル
- ⑤スキル属性
- ⑥スキル使用可能条件マーク(フラッグ)
- ⑦共有スキル(パッシブ)
- ⑧数値(ATTACK値/DEFENCE値)
- ⑨COST 値
- ⑩カードナンバー

#### ①属性

モンスターは主に下記の7種類の属性に分類されています。

カード効果の中には、特定の属性のみに影響を与えるものも存在します。



(炎)



(地)



(水)



(風)



(雷)



(光)



(闇)



## ②カード名

カードの名前が表示されています。同じカード名のカードは3枚までデッキに入られます。  
イラストや所持スキルが違っていても、カード名が同じであれば同じカードとして扱います。

## ③種族

モンスターは数多くの種族に分別されています。属性同様、カード効果の中には、所属を特定して影響を与えるものが存在します。また、稀に種族「レジェンド」と言うカードが存在します。また、「レジェンド」カードは、「同名カードはデッキに1枚まで」しか入れられません。

## ④個有スキル

各モンスターごとに、個別に持っているスキルになります。全てのモンスターカードはスキルを2つ持っており、相手モンスターに攻撃する際に使用する「攻撃スキル」や場にいるだけで効果を発揮する「サポートスキル」などがあります。スキルの属性はマークで表記され、スキルごとに属性があります。

## ⑤スキル属性

スキルの属性は下記の通りにアイコンによって分別されています。  
主に『相手モンスターに影響を与える効果』の属性を指しています。  
モンスターによっては「耐性」を持つ者もあり、各属性効果が無効にされる事もあります。

## 【属性オーブアイコン】



(物) → 『物理』属性の『物理攻撃』を指します。



(炎) → 『炎』属性の影響を与える『魔法』を指します。



(地) → 『地』属性の影響を与える『魔法』を指します。



(水) → 『水』属性の影響を与える『魔法』を指します。



(風) → 『風』属性の影響を与える『魔法』を指します。



(雷) → 『雷』属性の影響を与える『魔法』を指します。



(光) → 『光』属性の影響を与える『魔法』を指します。



(闇) → 『闇』属性の影響を与える『魔法』を指します。



(守) → モンスターが守備表示の時のみ、常時発動されるスキルを指します。



(-) → 無属性のスキルを指し、直接的に相手モンスターに与える影響がないスキルです。  
モンスター自身や自軍の場、手札、プレイヤーなどが対象になる効果です。



## ⑥フラッグ

各スキルの使用タイミングや種類を指します。  
5種類に種別されており、アイコン毎の詳細は下記の通りです。

### 「攻」

攻撃スキルを指します。カードが攻撃表示の時に使用可能なスキルです。  
主に相手モンスターやプレイヤーを攻撃するスキルとなり、行動値を1消費しての「コマンド」や応戦(反撃)の際に使用できます。

### 「守」

守備スキルを指します。モンスターが守備表示の時に常時発動されるスキルです。  
主に攻撃を無効にする等の防御系のスキルに表示されています。

### 「行①」「行②」「行③」

アイコンに書かれた数字分だけ、プレイヤーの行動値を消費して発動できる行動スキルです。  
使用の際は、モンスターを攻撃表示にしている必要があります。  
使用后、同モンスターでの別スキルの使用や表示形式の変更は出来ません。  
行動値のある自軍ターンでのみ発動できます。  
\* 「行①」の場合は、プレイヤーの行動値を消費せずに発動できます。

### 「常」

表示形式に関わらず、カード自身が場にある場合には、常に効果を発揮しているスキルです。

### 「時」

表示形式に関わらず、「場に出た時」や「攻撃対象になった時」など、指定されたタイミングで条件を満たした時に発動できるスキルです。  
中には、破壊されることで特定の属性で反撃を行なう様なスキルもあります。

## ⑦パッシブ

個有スキルと違い、モンスターが元々持っている特性です。  
パッシブの詳細は、この説明書の最後に「パッシブ一覧」があるので、そちらを参照。

## ⑧数値

ATTACKはモンスターの攻撃力、DEFENCEはモンスターの守備力を表しています。この数値が高いほど、モンスター同士の戦闘では有利になります。

## ⑨COST(コスト)

COSTのアイコンには、「通常COSTアイコン」と「先払いCOSTアイコン」の2種類存在します。



### (通常COSTアイコン)

場にいるモンスターカードが『攻撃表示で破壊された時』に、記載された数字分の枚数をデッキの上から墓地に送る事でCOSTを支払います。強いモンスターほどコストが高くなります。また、モンスターに装備カードやカウンターがついていた場合、それらも同時に破壊されます。攻撃表示で破壊されたモンスターにCOSTのあるカード(先払い、ADV表記を除く)が装備されていた場合、その装備されているカードも一緒に破壊され、装備カード分のCOSTも支払います。

### (先払いCOSTアイコン)

『場に出す』行為に対して、COSTを支払います。これらは、手札から場に出す行為だけでなく、墓地やデッキ、その他の条件で場に出る際にも必要になります。場に出した直後にCOSTの数字分、自軍のデッキからカードを墓地に送ります。基本的には、通常COSTアイコンを持つモンスターよりも強力な効果を持つモンスターが、持っていることが多くあります。通常のCOSTアイコンと異なり、場で攻撃表示で破壊されるなどのCOST払いは発生しません。

### ⑩カードナンバー

本ゲーム「サモン&マジック」全体での番号が記されています。

### 【魔法カード】

青いカード枠のカードは、魔法カードになります。

### ①属性

モンスター同様、魔法カードも属性が分別されます。

### ②カード名

モンスターカード同様、同名カードは同じカードとみなし、各デッキに3枚まで入れることができます。

### ③種別

魔法カードは「攻撃」「防御」「魔力操作」「戦闘補助」「計略」など、様々な種別に分類されます。カード効果の中には指定の種別をデッキから手札に加えるなど、種別を指定する効果があり、それらの効果の使用の際に参照します。

### ④発動(Activation)

このカードの効果を使うための条件が記載されています。

「手札を1枚捨てて発動」などの記載の場合、発動する為に必要な条件になるので、発動が無効にされた場合でも手札を捨てます。

### ⑤カード効果

発動条件を満たし、発動した時のカード効果です。



### ⑥カードナンバー

モンスターカードと同様です。

### ⑦COST

モンスターカードと同様になりますが、魔法カードのCOSTは全て「先払いアイコン」になり、カードの発動時にCOSTを支払います。魔法カードを伏せて場に出す際は、カード発動時にCOSTを支払います。魔法カードのCOSTは、場に出し、④の発動(Activation)を行なった後に、COSTの支払い処理を行ないません。10

## 【アーティファクトカード】

白いカード枠のカードは、アーティファクトカードになります。  
アーティファクトカードには、属性やCOSTは存在しません。

### ①カード名

モンスターカード同様、同名カードは同じカードとみなし、  
各デッキに3枚まで入れることができます。

### ②種別

アーティファクトカードは「武器」「盾」「鎧」「設置」「罠」など、  
様々な種別に分類されます。

カード効果の中には指定の種別をデッキから手札に加えるなど、  
種別を指定する効果があり、それらの効果の使用の際に  
参照します。

### ③発動(Activation)

このカードの効果を使うための条件が記載されています。  
「手札を1枚捨てて発動」などの記載の場合、発動する為に  
必要な条件になるので、発動が無効にされた場合でも手札を  
捨てます。

### ④カード効果

発動条件を満たし、発動した時のカード効果です。

### ⑤スキル使用可能条件マーク(フラッグ)

各スキルの使用タイミングや種類を指します。詳細は9p参照。

### ⑥カードナンバー

モンスターカードと同様です。

## ――アーティファクトカードの使用について――

アーティファクトカードは、墓地に送って使う消費カードの他、「場に設置する」ものや「モンスターの下に置く」もの等があります。これを「装備する」と言います。

装備は、モンスター1体に何枚でも装備していく事ができますが、種別が同じものを重複して装備することはできません。  
「種別:武器(剣)」のカードが装備されたモンスターに新たに「種別:武器(槍)」のカードは、同じ「種別:武器」になるので、  
重複して装備できません。



## 【土地カード】

黄色のカード枠のカードは、土地カードになります。  
属性やCOSTは存在しません。

### ①カード名

モンスターカード同様、同名カードは同じカードとみなし、  
各デッキに3枚まで入れることができます。

### ②種別

土地カードは「山」「海」「砂漠」「迷宮」「岩」などの種別に分類  
されます。カード効果の中には指定の種別をデッキから手札に  
加えるなど、種別を指定する効果があり、それらの効果の使用  
の際に参照します。

### ③発動(Activation)

このカードの効果を使うための条件が記載されています。  
「手札を1枚捨てて発動」などの記載の場合、発動する為  
に必要な条件になるので、カードの発動が無効にされた場合でも  
手札を捨てます。

### ④カード効果

発動条件を満たし、発動した時のカード効果です。

### ⑤カードナンバー

モンスターカードと同様です。

## ――土地カードの使用について――

土地カードは、各プレイヤーの場に1枚のみ置けます。

新たに土地カードを場に出す時は、既に置いてある土地カードを墓地へ送り、新たなカードを場に出します。



## 【天候カード】

緑色のカード枠のカードは、天候カードになります。  
属性やCOSTは存在しません。

### ①カード名

モンスターカード同様、同名カードは同じカードとみなし、  
各デッキに3枚まで入れることができます。

### ②種別

天候カードは「雨」「雪」「満月」「星座」などの種別に分類されます。  
カード効果の中には指定の種別をデッキから手札に加えるなど、  
種別を指定する効果があり、それらの効果の使用の際に  
参照します。

### ③発動(Activation)

このカードの効果を使うための条件が記載されています。  
「手札を1枚捨てて発動」などの記載の場合、発動する為  
に必要な条件になるので、発動が無効にされた場合でも手札を  
捨てます。

### ④カード効果

発動条件を満たし、発動した時のカード効果です。

### ⑤カードナンバー →

モンスターカードと同様です。

## ――天候カードの使用について――

天候カードは、対戦相手を含む全ての場の中で1枚のみ置けます。

新たに天候カードを場に出す時は、既に置いてある天候カードを墓地へ送り、新たなカードを場に出します。

既に置いてある天候カードが相手の場のカードであっても同様で、相手の天候カードは墓地に送られ、新たな天候カード  
が置かれることになります。



## 【アバターカード】

黒色のカード枠のカードは、アバターカードになります。  
種別やCOSTは存在しません。

### ①属性

モンスター同様、属性が分別されます。

### ②カード名

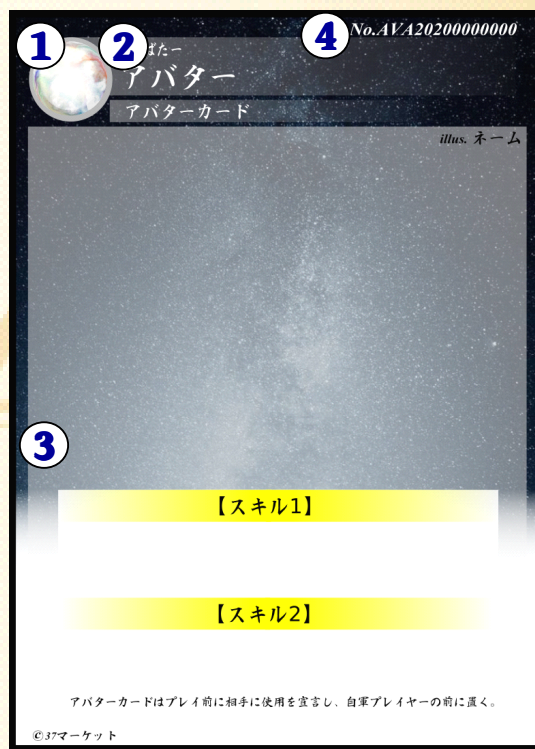
主に、プレイヤーの魔術師としての職業や特徴を指します。  
職業や属性、能力によって、ゲーム進行やカードの使用に  
おける様々な効果を得ることが出来ます。

### ③カード効果

アバターカードを使用した際の効果です。

### ④カードナンバー

モンスターカードと同様です。



## ――アバターカードについて――

アバターカードは、プレイヤー自身の分身です。「プレイヤーがどんな魔術師なのか」を表すカードになります。  
使用する事によって、魔術(カード)を使用する際のメリットやデメリットを付加し、よりデッキの戦術幅を広げることが出来ます。

ただし、得られるメリットがありますが、どのようなアバターを使用するかで、対戦相手に戦術を予想されてしまうこともあるので、デメリットの一つになってしまうこともあります。

また、アバターカードは、「場のカード」として扱いません。プレイヤー自身として扱います。

## 【カードの装備について】

### ――カード装備とは――

このゲーム「サモン&マジック」では、モンスターカードの下、もしくは上にカードを置き、数値強化やスキル、効果を付与する事を指します。

また、「装備」扱いになるのは、おもてのまま対象に置かれたカードであり、裏のまま置かれる「カウンター」は、装備扱いになりません。

## ～モンスター戦闘とカード効果処理～

### 【ダメージ判定】

戦闘の勝敗とCOSTの支払い方法は、攻撃対象となる相手モンスターの表示形式で変化します。

攻撃表示の場合は相手モンスターのATTACK値を、守備表示の場合はDEFENCE値を自分のモンスターのATTACK値と比べて判定します。

また、戦闘は、攻撃を仕掛ける『攻撃』側と、それを受ける『応戦』側があり、各モンスターに設定される「攻撃スキル」が必要になります。攻撃スキルが無い、もしくは使えない状態にあるモンスターは攻撃できません。

応戦の際にも攻撃スキルが必要になり、スキルが無い、もしくは使えない場合は、攻撃を受けることは可能ですが、交戦相手を破壊する事は出来ません。

モンスター同士の戦闘手順としては、次の通りです。

#### (攻撃対象モンスターが攻撃表示の場合)

- 1、攻撃側が自軍のモンスターと攻撃スキルの使用を宣言し、相手の攻撃対象モンスターを選択します。
- 2、攻撃対象となった相手モンスターが攻撃表示の場合、「応戦」を行いません。  
相手は、応戦の為の攻撃スキルの使用を宣言し、応戦します。
- 3、それぞれのATTACK値を比べ、数値の低いモンスターを破壊し墓地へ送ります。

#### (自軍の攻撃モンスターが複数のモンスターを対象に攻撃を行なう場合)

- 1、攻撃側が自軍のモンスターと攻撃スキルの使用を宣言し、相手の攻撃対象モンスターを選択します。
- 2、相手は攻撃対象となった攻撃表示モンスターそれぞれの応戦スキルを選択します。
- 3、それぞれのATTACK値を比べ、数値の低いモンスターを破壊し墓地へ送ります。
- 4、3の処理は同時タイミングで行ないます。

攻撃対象が3体のモンスターの場合でも、3体の攻撃対象モンスターと同時に戦闘処理を行なうので、応戦側の攻撃対象モンスターの内、1体が魔法カードの強化などで攻撃側のモンスターよりも数値が高くなり、攻撃側のモンスターを返り討ちにして破壊できても、他の数値が低いモンスター2体は破壊されます。

#### (攻撃対象モンスターが守備表示の場合)

- 1、攻撃側が自軍のモンスターと攻撃スキルの使用を宣言し、相手の攻撃対象モンスターを選択します。
- 2、攻撃対象となった相手モンスターが守備表示の場合、DEFENCE値で数字を比べます。
- 3、それぞれの数値を比べ、守備側の数値が低い場合は、守備モンスターを破壊し墓地へ送ります。

守備側の数値の方が高い場合は、お互いのモンスターの変動は無く、攻撃側は「魔力反動」を受け、攻撃側のデッキの上からカード1枚を墓地へ送ります。

#### ――相手攻撃表示モンスターに攻撃した場合――

攻撃モンスターのATTACK値 VS 相手攻撃表示モンスターのATTACK値

(勝ち)

- ・相手モンスターの数値より自分のモンスターの数値が高かった場合、相手モンスターを破壊して墓地へ送る。
- ・破壊した相手モンスターのCOSTの数字分、相手は相手のデッキの上からカードを墓地に送ります。

(引き分け)

- ・相手モンスターと自分のモンスターのATTACK値が同じだった場合は相打ちです。両方のモンスターを破壊します。
- ・お互いに「攻撃表示モンスターが破壊された」ので、お互いに破壊された自分のモンスターのCOST数値分、それぞれ自分のデッキの上からカードを墓地に送ります。
- ・相手に攻撃スキルが無い場合は、自軍のモンスターは破壊されず、相手のモンスターのみ破壊します。

(負け)

- ・相手モンスターのATTACK値より自分のモンスターのATTACK値が低かった場合、自分のモンスターを破壊して墓地へ送ります。
- ・破壊されたモンスターのCOST分を自分のデッキの上からカードを墓地へ送ります。
- ・相手に攻撃スキルが無い、応戦が行えない場合は、自軍モンスターは破壊されません。ただし、相手モンスターの方がATTACK値が高い場合は、「魔力反動」の影響を受けるので自軍のデッキの上からカード1枚を墓地に送ります

### ――相手守備表示モンスターに攻撃した場合――

攻撃モンスターのATTACK値 VS 相手守備表示モンスターのDEFENCE値

(勝ち)

- ・相手モンスターの数値より自分のモンスターの数値が高かった場合、相手モンスターを破壊して墓地へ送る。
- ・守備表示モンスターのCOST払いはありません

(引き分け)

- ・相手モンスターのDEFENCE値と自分のモンスターのATTACK値が同じだった場合、両方のモンスターに影響はありません。

(負け)

- ・相手モンスターのDEFENCE値より攻撃モンスターのATTACK値が低かった場合、両方のモンスターに影響はありません。
  - ・相手のDEFENCE値が、攻撃側ののATTACK値よりも高い場合、「魔力反動」により、攻撃側のデッキの上からカード1枚を墓地に送ります。
- 同じ数値だった場合は、「魔力反動」はありません。

### ――応戦――

攻撃スキルを持ったモンスターが攻撃対象に選択された場合、自身の攻撃スキルで交戦対象モンスターに対して応戦することができる。(複数を対象とした攻撃は、対象の数だけ同時に戦闘となります。)

### ――相手の場にモンスターが存在しない場合――

相手の場にモンスターが存在しない場合、モンスターは相手プレイヤーを直接攻撃する事が出来ます。直接攻撃が成功した場合、勝利条件の「ダイレクト・アタック」が決まるので攻撃側の勝利が決まります。

## ～カードへの攻撃について～

攻撃スキルの対象に「カード」と記載されている場合はモンスター以外にも攻撃が出来、モンスター以外を攻撃する場合対象にされたカードは数値を0として扱います。(カウンターはカード扱いにはならないので対象にできません。)

また、場のカードへの攻撃のみになるので、プレイヤーへのダイレクトアタックは行えません。



## 【オーバーマジック】

・オーバーマジックは、自軍が相手ターン中に行える行動の一つです。

自軍ターン時にマジックゾーンに裏側で伏せておいた『伏せカード』を使用する事で行えます。

・オーバーマジックは、相手の行動に対してのみ使用可能です。

相手の一つの行動に対してオーバーマジックの使用権があり、相手プレイヤーからオーバーマジックの使用が何も無かった場合は、オーバーマジックの処理は終了する為、自軍はオーバーマジックを使用できません。しかし、相手がオーバーマジックを使用した場合は、その相手のオーバーマジックに対して、自軍のオーバーマジックを使用できます。

### 【相手ターンでのオーバーマジック】

相手ターン中、相手の『チャージ』『サモン&マジック』『コマンド』『モンスターのスキル使用』『カードの効果発動時』『表示形式変更時』『ターンプレイヤーのターン終了宣言時』のタイミングにて、自軍はオーバーマジックを使用できます。

### 【自軍ターンでのオーバーマジック】

自軍ターンでは、前述の『伏せカードを使用したオーバーマジック』に加え、『行動値を使用したオーバーマジック』が行えます。相手の行動やオーバーマジックに対して使用できます。

### 【注意】

・オーバーマジックの宣言が行えないものは、下記の通りになります。

1、カードの効果やスキルの一連処理の途中

(例:「破壊したあと〇〇する」という効果内の「破壊」と「〇〇」の間でオーバーマジック等)

2、アクティベーションやコスト、行動値の支払いに対して。

3、ターンプレイヤーのターン開始に対して。

### ・モンスタースキルへのオーバーマジック

モンスタースキルが使用された時、そのスキルの使用に対してオーバーマジックが使用され、モンスターが場から離れた場合、そのスキルは無効になります。

### ・オーバーマジック処理中のスキル効果

オーバーマジック中に発動条件を満たした「時」スキルは、そのオーバーマジック処理終了後に改めて効果を発動します。その効果に対して、新たにオーバーマジックを使用する事も可能です。

## ～まとめ～

### 【勝利方法とダメージ方法】

#### 勝利方法①「ダイレクト・アタック」

→ 相手の場のモンスターを0にし、自軍のモンスターで相手プレイヤーへの直接攻撃を決めます。魔法カードで相手モンスターを倒す。自軍モンスターを数多く展開し、攻撃の手数を増やす。などで、モンスターの攻撃をプレイヤーに直接通しましょう。

#### 勝利方法②「マジックバースト」

→ 相手の手札が7枚の時にカードを引かせるとバーストします。カード効果で無理矢理、相手にカードをチャージさせるなどして、バーストを狙います。

#### 勝利方法③「エグゾーション」

→ ターン終了時にデッキが0枚で敗北となります。相手のデッキを減らす方法は下記のとおりです。

##### ①攻撃表示モンスター破壊によるCOSTの支払い。

破壊したモンスターのCOST分だけデッキの上からカードを基地に送るので、デッキの消費が激しくなります。「攻撃表示モンスターの破壊」は、モンスターの攻撃での破壊の他、魔法カードでの直接破壊やカード効果による破壊もCOST支払いの対象です。また、破壊されたモンスターの下に、COSTのあるカードが置かれていた場合、下に置かれたカードのCOST分も加算して、COSTを支払います。（下に置かれたカードのCOSTは「守備表示で破壊された」「先払いアイコンのCOST」の場合は、COSTを支払う必要はありません。）

##### ②行動値を残してターンを終了すると「アクションバーン」でデッキの上から「残した行動値分の枚数」を基地に送ります。

手札が7枚でチャージが出来ない。強敵モンスターが相手の場にいる、またはカード効果などでアタックできない。と言った場面で、行動値を残してターンを終了した場合におこります。

しかし、そういった場面はなかなかありません。カード効果の中には、相手のターンを途中で強制終了させる効果もあるので、それらを使って「アクションバーン」を誘発させましょう。

##### ③相手の攻撃時、守備表示モンスターのDEFENCEの方が高い場合、「魔力反動」を受け、攻撃した側のプレイヤーのデッキの上からカード1枚を基地へ送ります。

魔法カードや防御スキルで、カウンターでDEFENCE値を上げる、強制的に攻撃させるスキルや魔法効果など、完全に防御して「魔力反動」で相手のデッキを削るのも一手です。

## 【サモン&マジックルール詳細確認・用語一覧】

### 「デッキ」

ゲームで使用する37枚のカード束の事です。

### 「ブースト」

このゲームでは魔力を高めるや展開すると言った言葉になります。魔力=デッキですので、掛け声と共にデッキから最初手札の4枚を引きます。

### 「対戦(ショーダウン)」

対戦スタートの合図です。始まる前にトイレなどを済ませておきましょう。

### 「ターン」

各プレイヤーが行動を起こす事の出来る順番の事です。

### 「チャージ」「サモン&マジック」「コマンド」

各詳細は前述の『進行』の項目を参照。

### 「行動値(アクションポイント)」

プレイヤーが行動を起こすための行動値です。各プレイヤーのターンに開始時に3ポイントが割り振られます。「チャージ」「サモン&マジック」「コマンド」で各1ポイントを消費しますが、中には行動値を消費して効果を発揮する行スキルなどもあります。

### 「魔力反動」

守備表示モンスターを攻撃スキルで攻撃し、攻撃側のATTACK値よりも守備側のDEFENCE値の方が高い場合、または攻撃表示モンスターを攻撃した際、応戦されずに相手のATTACK値が高い場合に発生します。自軍のデッキの上からカードを1枚、墓地に送ります。

### 「アクション・バーン」

行動値を残したままターンを終了すると、残した数字分、デッキの上からカードを墓地へ送ります。

### 「ダイレクト・アタック」

勝利条件の一つです。自軍のモンスターの攻撃が、相手プレイヤーに直接通れば自軍の勝利が決まります。「対象のモンスターを攻撃する」攻撃スキルのみ、相手プレイヤーに直接攻撃を行なうことが出来ます。また、ダイレクトアタック宣言時にオーバーマジックで新たに防衛モンスターが現れた場合、攻撃スキルの対象はプレイヤーから防衛モンスターへ変更されます。複数の防衛モンスターが同時に場に出た場合は、攻撃側が対象モンスターを指定します。

### 「マジック・バースト」

8枚以上の手札を持った場合、そのプレイヤーの敗北が決まります。

### 「エグゾーション」

デッキが0枚になり、ターン終了をむかえた時、そのプレイヤーの敗北が決まります。

### 「カード効果」

魔法、アーティファクト、土地、天候、に書かれた効果全般を指します。モンスターの固有スキル、パッシブは含みません。

### 「スキル効果」

モンスターの個有スキルのみを指します。パッシブは含みません。

### 「攻撃時」

自軍側から相手に攻撃を仕掛けた時のことを指します。

### 「応戦時」

相手側から自軍モンスターへ攻撃スキルを使用された際の反撃のことを指します。

### 「交戦時」

自軍モンスターと相手モンスターが戦闘を行なう時の事を指します。「攻撃時・応戦時」の両方の意味を含めた時の事を指します。

### 「ターン開始時」

「ターン開始時」と指定のある効果は、ターン内に一つしか使用できません。一つを発動すると、二つ目以降の効果は「ターン開始時」ではなくなる為、発動のタイミングを逃してしまいます。「ターン開始時」指定の効果が二つ以上並んでいる時は、どれか一つを選択して発動する形になります。

### 「カウンター」

カードを『裏のまま』モンスターカードや魔法・アーティファクトカードの下に置きます。主に、効果の持続時間や置かれたカウンターの枚数による数値の変更の際の確認として置かれます。一度カウンターとなったカードは以降カードとして扱われないため、再び表側になるまではカウンターに影響を及ぼす効果しか受け付けません。

### 「攻撃する」(スキル枠表記)

モンスターやアーティファクト、魔法カードなどを対象に行動値を消費し攻撃スキルを使用して攻撃します。

攻撃対象に選択された相手モンスターが攻撃表示であった場合、相手は自身の応戦スキルを選択し、交戦を行いません。

「モンスターを攻撃する」という表記の攻撃スキルに関しては、相手の場にモンスターがいなければプレイヤーへの直接攻撃(ダイレクトアタック)を行なうことが出来ます。

(「カード〇枚に攻撃する」表記の場合、モンスター以外の場のカードにも攻撃できますが、プレイヤーへは攻撃できない為、ダイレクトアタックは行えません。)

### 「ダメージを与える」(スキル枠表記)

対象のモンスターに対し、指定された数字分のダメージを与えます。対象となるモンスターは、カード効果によるATTACKまたはDEFENCEの指定が無ければ、効果を受けた時のモンスターの表示形式の数値でダメージを受けます。

効果を発動された際、攻撃・応戦と言った戦闘は発生せず、ダメージを与えるのみになります。

効果のダメージ数値が対象モンスターの数値以上だった場合、対象モンスターを破壊します。

効果のダメージ数値が対象モンスターの数値未満だった場合は、対象モンスターに変動はありません。

また、モンスターに「ダメージを与える」スキルでは、相手の場にモンスターがない時でも、相手プレイヤーへの直接攻撃を行なうことは出来ません。

### 「ダメージを与える」(魔法、アーティファクト効果枠表記)

対象のモンスターに対し、指定された数字分のダメージを与えます。対象となるモンスターは、カード効果によるATTACKまたはDEFENCEの指定が無ければ、効果を受けた時のモンスターの表示形式の数値でダメージを受けます。

効果のダメージ数値が対象モンスターの数値以上だった場合、対象モンスターを破壊します。

効果のダメージ数値が対象モンスターの数値未満だった場合は、対象モンスターに変動はありません。

### 「カードの上に置く」

このゲームでは、一番上に置かれたカードをメインに扱います。「カードの上に置く」行為は、主にモンスターの変身や進化などの強化の場合や、魔法やアーティファクトによる「モンスターの封印」等の際に使われます。

### 「数値」

モンスターのATTACK値とDEFENCE値の両方の数値を指す表記になります。

### 「カードの下に置く」

モンスターカードや魔法・アーティファクトカードなどの下に置きます。主に装備による数値強化や効果持続時間のカウント、スキルの追加に使われます。カードを下に置く際は、強化や追加スキルの詳細が分かるように上のカードからズラして置いて下さい。カードの下にモンスターカードが置かれているときにCOSTの支払いが生じた時、下に置かれたカードのCOSTも同様に支払います。一番上に置かれたカードがCOST2でも、下にCOST5のカードが置かれていれば、COSTの支払いは7枚になります。

#### \* 場に重ねて置かれたカードの扱いについて

サモン&マジックでは、場にカードが重ねて置かれている場合、一番上のカードとして扱います。

「ラドワルドの狼乗り(巫人・エルフ)」を装備カードとして「森に潜む狼(獣・ウルフ)」の下に置きます。

(両カードともST「ラドワルドの森」に収録されています)



その場合、「ラドワルドの狼乗り」は種族(巫人)なので、「ラドワルドの大弓」を装備できますが、「森に潜む狼」の下に置かれた場合、種族は上に置かれている「森に潜む狼」の(獣・ウルフ)として扱われますので、大弓を装備する事は出来なくなります。また、既に大弓を装備した状態の「狼乗り」を「森に潜む狼」に装備させる場合、「狼乗り」を「森に潜む狼」の下に置くことは出来ませんが、「狼乗り」の能力として「他のカードを上カード(森に潜む狼)に置くことが出来ない」ので、大弓を墓地に送ることになります。

### 「装備する」

対象のカードの「上にカードを置く」、または「下にカードを置く」事を指します。「装備カード」扱いとなるのは、おもてのまま置かれたカードになり、裏のまま置かれる「カウンター」(後述)は「装備」扱いになりません。

### 「対象に置かれたカード」

カード表記で「対象に置かれたカード」と表記されている場合は、表向きでモンスターのう上または下に置かれているカードを指します。「カウンター」はこれに含まれません。

### 「総ATTACK値、総DEFENCE値」

総〇〇値と表記されている場合は、魔法やアーティファクト、スキルなどの効果で『強化された後』の数値を指します。「数値を倍にする」「半分にする」などの際、総〇〇値と指定された場合は、元の数値から全ての効果の影響を受けた後に効果処理を行います。

### 「裏側守備表示でのモンスター召喚」

モンスターを裏側表示で場に置く行為を指します。通常、裏側でモンスターを場に置くことはありませんが、スキル効果や魔法、アーティファクト、土地、天候カードの効果でモンスターを相手に知られない様、裏側でのモンスター召喚をするものがあります。これらの効果で裏側のままで召喚されたモンスターに関しては、モンスターとして扱い、「攻撃スキルの対象になる(攻撃対象になる)」「カード効果の対象になる」「攻撃表示に変更する」という時におもて表示になり、モンスターの正体を確認した後に戦闘やカード効果処理を行いません。

### ――裏側表示からおもて表示に変更した際の処理―― (カードの使用条件を満たしていない場合)

裏側守備表示のモンスターを対象に「ATTACKが800以下の」等の指定があるカードを使用した場合、おもて守備表示に変更した後、効果処理を行いません。しかし、おもてにした後で、「ATTACKが1000だった」など条件が合わなかった場合は、使用したカードは不発となり、効果を発揮せずに墓地へ送られます。その際、「カード発動時に支払ったCOST」と「発動条件で行なった行動」は戻りません。

### (「飛行」「海中潜伏」「地中潜伏」などを持っていて、攻撃が届かない場合)

裏側表示のカードを攻撃対象に選択し、おもて表示に変更して初めてパッシブやスキルが分かります。

その時に「飛行」など、条件次第では攻撃を無効にするパッシブやスキルが判明した時、『「攻撃宣言」は無効になりません』。そのまま戦闘を続行しますが、攻撃が届かない場合は、モンスターの攻撃は無効になり、相手は破壊されません。つまり、『一回の行動を消費してしまう』こととなります。

また、おもて表示になった相手モンスターの方がATTACK値が高く、相手が一方的に攻撃が行なえる場合は、『「相手モンスターの応戦」でこちらのモンスターが破壊される』。

もしくは、おもて表示になった相手モンスターの方がDEFENCE値がこちらの攻撃モンスターのATTACK値よりも高い場合は、「魔力反動」を受け、デッキからカードを墓地へ送る事となります。

### 「COSTの支払い」の補足

モンスターが攻撃表示で破壊された時、破壊されたモンスターのCOST分の数字だけデッキの上からカードを墓地に送ります

#### 詳細①

COSTは、どちらの場で『破壊された』かで支払いの裁定を行いません。

相手からコントロールを奪う、相手の墓地から蘇生させて自軍の場にモンスターが置かれたモンスターが攻撃表示で破壊された場合は、置かれていた場のコントローラーがCOSTを支払います。墓地に送られる行為自体で、COSTの支払いは生じません。墓地に送られる行為は、カードの所有者を明確にするための行為です。(モンスタースキル「虫の呪体液」などで、相手モンスターの下に置かれたカードにCOSTがある場合、上に置かれたモンスターの破壊時には、下に置かれたカードのCOSTも加算してCOSTを払うこととなります。

COSTは「守備表示で破壊された」「先払いアイコンのCOST」の場合は、COSTを支払う必要はありません。)

#### 詳細②

破壊せずに場から直接墓地へ送る効果の場合。

COSTの支払い裁定は、「攻撃表示のモンスターが破壊された時」になります。よって、「破壊される」と言う行為が行なわれないので、COSTの支払いは発生せず、モンスターを墓地に送ります。

## 【パッシブ一覧】

### 「生贖(属性+数字)」

「生贖」を持つモンスターは、自軍の場から(属性)で指定された属性のモンスターを墓地へ送って場に出します。  
また(数字)を指定された場合は、指定された属性のモンスターを数字の分だけ自軍の場のモンスターを墓地に送らなければ召喚できません。  
属性の指定が無く、数字のみの記載の場合は、指定された数だけの条件を満たせば召喚できます。

### 「一己」

「一己」を持つモンスターは、同名カードが場に1体、既に存在する時、同名カードを召喚できません。カード効果での召喚の場合はその効果発動自体を行なえません。  
「同時に召喚される」「裏から表になる」「途中でモンスター名が変更される」等の場合、影響を受けません。

### 「遠撃」

このスキルを持つモンスターは、攻撃時に「遠撃」を持つモンスター以外からの応戦を受けません。  
相手に『応戦による攻撃スキルの使用をさせず』に攻撃できます。「遠撃」は、自軍ターンでの攻撃時のみ有効です。相手からの攻撃を受ける際は効果を発揮しません。

### 「王(Lv数字)」「軍師(Lv数字)」「武将(Lv数字)」

これらのパッシブ単品では、効果はありません。  
発動する際に条件となるスキルや魔法、アーティファクトなどが存在するので、それらと組み合わせて使用します。

### 「攻撃不可」

「攻撃不可」を持つモンスターは、攻撃表示で「サモン」することができません。また、場に出た後も攻撃表示への表示形式の変更もできません。スキルやカード効果でのみ、攻撃表示への表示形式の変更が可能です。

### 「弱点(属性)」

(属性)で指定された属性に弱くなります。  
交戦対象が指定された属性攻撃スキルを使用していた場合は、このパッシブを持つモンスターの数値は0となります。  
また、指定された属性の攻撃魔法を受けた場合も、このパッシブを持つモンスターの数値は0となります。

### 「守備不可」

「守備不可」を持つモンスターは、守備表示で「サモン」する事ができません。また、場に出た後も守備表示への表示形式の変更もできません。スキルやカード効果でのみ、守備表示への表示形式の変更が可能です。

### 「消費(Lv.数字)」

「消費」を持つモンスターは、(Lv.)の数だけ、自軍ターン終了時に自身に置かれたカウンターを墓地へ送ります。カウンターを墓地へ送れない場合、そのモンスターは破壊されます。

### 「召喚条件」

「召喚条件」を持つモンスターは、通常のモンスターカードと違い、行動値を消費する「サモン」で場に出すことができません。何かしらの関連カードが存在し、そのモンスターや魔法カードの効果でのみ、場に出せるモンスターです。  
また、「召喚条件」は、条件を満たさない限り『場に出す事』が出来ません。「装備扱いで場に出す」「墓地から魔法カードで蘇生させる」なども『場に出す』扱いになり、条件を満たす事が出来ないため行えません。カウンターとして他のカードの下に置く場合、カウンターはカードとしての効力が何もない状態になるので、「召喚条件」を持つカードでもカウンターとして扱う事が出来ます。

### 「水中潜伏」

「水中潜伏」を持つモンスターは、相手モンスターの攻撃スキル使用の際『自身に対する(物)属性攻撃スキルを無効』に出来ます。ですが、魔法攻撃スキルは無効にできません。  
また、自軍から攻撃を行った場合「水中潜伏」は発動されず通常戦闘となります。「水中潜伏」を持っていない相手モンスターに攻撃宣言をされた場合、「回避」か「応戦」の行動を選択します。「回避」を選択した場合は、相手の(物)属性攻撃スキルを無効にします。「応戦」を選択した場合は、通常の戦闘に移行します。自軍から攻撃を行なった場合は、「水中潜伏」は発動されません。「飛行」と違い、魔法攻撃スキルは無効にできません。  
また「水中潜伏」を持つモンスター同士での戦闘の場合、「水中潜伏」は無効になり(物)属性攻撃スキルを無効に出来ません。  
このパッシブは、場に「海」「湖」「川」の土地カードが出ていない場合は、発動しません。

### 「先制」

「先制」を持つモンスターは、通常の戦闘処理の前に自身の攻撃スキルを使用し、相手のDEFENCE値を参照して攻撃を行う事が出来、この攻撃に対して相手は応戦をする事が出来ません。相手を破壊出来なかった場合は通常の戦闘処理を行います、この際魔力反動は発生しません。  
また、攻撃対象も「先制」を持っていた場合はお互いに上記処理を行います。

### 「装備不可」

「装備不可」を持っている場合、そのカードの上、または下にカードを置くことが出来ません。しかし、カードとして扱わない『カウンター』は下に置くことが出来ます。

### 「速攻」

「速攻」を持つモンスターは、『場に召喚されたターンのみ』行動値を消費せずに攻撃を行なえます。

### 「対空」

自身は「飛行」持ちませんが、「飛行」を持つモンスターへ攻撃する事が出来ます。

### 「耐性(属性)」

(属性)に、指定された属性の魔法攻撃スキルや魔法カードでの破壊が無効になります。「耐性」を持つ場合、(属性)に表記された属性のスキルや効果では破壊されません。

また、耐性属性の魔法カード効果によっても、破壊されません。

### 「耐性(物)」

(物)属性の攻撃スキルでの破壊が無効になるスキルです。

「耐性(物)」を持つモンスターは、(物)属性のスキルや効果では破壊されません。

### 「蓄積(Lv.)」

「蓄積」を持つモンスターは、(Lv.)の数だけ、場に出た時に自軍デッキの上からカウンターを乗せます。

### 「地中潜伏」

「地中潜伏」を持つモンスターは、相手モンスターの攻撃スキル使用の際『自身に対する(物)属性攻撃スキルを無効』に出来ます。ですが、魔法攻撃スキルは無効にできません。

また、自軍から攻撃を行った場合「水中潜伏」は発動されず通常戦闘となります。「地中潜伏」を持っていない相手モンスターに攻撃宣言をされた場合、「回避」か「応戦」の行動を選択します。「回避」を選択した場合は、相手の攻撃スキルを無効にします。

「応戦」を選択した場合は、通常の戦闘に移行します。

自軍から攻撃を行なった場合は、「地中潜伏」は発動されません。

「飛行」と違い、魔法攻撃スキルは無効にできません。

また「地中潜伏」を持つモンスター同士での戦闘の場合、「地中潜伏」は無効になり(物)属性攻撃スキルを無効に出来ません。

### 「魔法耐性」

全属性の魔法攻撃スキルや魔法カードでは、破壊されません。

### 「魔法無効」

全属性の魔法攻撃スキルや魔法カード全ての効果の影響を受けません。

### 「特効(属性/種族、所持パッシブなど)」

交戦時、「特効」を持つモンスターが(属性/種族、パッシブ)に表記された属性や種族のモンスターと交戦する場合、交戦対象の数値に関係無く、数値が低くても交戦対象を破壊できます。

しかし、交戦対象の相手モンスターの数値の方が高い状態で交戦し、攻撃スキルで応戦された場合は、こちらも攻撃を受ける事になり、こちらのモンスターも破壊されます。

\*「耐性」「無効」を有している場合は、「耐性」「無効」が優先され、破壊できません。

### 「飛行」

「飛行」を持たないモンスターの攻撃は、「飛行」を持つモンスターには届きません。「飛行」を持つモンスターへの攻撃は、「飛行」もしくは「対空」を持つモンスターのみ可能です。

「飛行」を持つモンスターから持たないモンスターへの攻撃は可能です。

また「飛行」を持たないモンスターでも『応戦時の反撃は可能』です。

飛行を持たないモンスターからの攻撃スキルの使用を受けた場合、飛行を持つモンスターは「回避」か「応戦」の行動を選択します。

「回避」を選択した場合は、相手の攻撃スキルを無効にします。

「応戦」を選択した場合は、通常の戦闘に移行します。

### 「伏せ可」

「伏せ可」を持つモンスターは、魔法カード同様に「魔法カードゾーンに伏せて場に出す」事が出来ます。

モンスターによっては伏せた状態からモンスターゾーンに出た時、何らかの効果を発揮するスキルを持つモンスターもいます。

そう言ったスキルが無い場合は、魔法ゾーンからモンスターゾーンに場に出るのみになります。

### 「防衛不可」

「防衛不可」を持つモンスターは、プレイヤーの防衛を行ないません。場がこのスキルを持つモンスターのみの場合、プレイヤーを守ることが出来ず、相手の攻撃をそのままプレイヤーへ通してしまうため、勝利条件の「ダイレクト・アタック」が決まります。

### 「無効(属性)」

(属性)で表記された属性の魔法攻撃スキルや魔法カードによる影響を受けません。また、「無効」は交戦時の強化効果や魔法攻撃スキルなども無効にします。

### 「連係」

「連係」を持つモンスターは、自軍モンスターの攻撃時、自身の数値を交戦する自軍モンスター1体の数値に付与することが出来ます。  
(自軍の応戦時は不可)

ただし、「モンスターの行動値を消費し、交戦に参加する」形となるので、「連係」を使用したモンスターは、そのターンの行動を終える事になります。

また、「自軍モンスターの数値を強化する」とは異なり、交戦時の処理の際、「最終的な数値に自身の数値を付与する」行為であるため、「数値を倍加する」魔法や効果の影響を受けません。

### 「敵前」

『敵前』を持つモンスターが自軍の場にいる場合、相手モンスターは、このモンスターを優先的に攻撃スキルの対象にしなくてはなりません。

『敵前』を持つモンスターがいる限り、自軍の他のモンスターが相手モンスターの攻撃スキルから狙われる事は有りません。

『敵前』を持つモンスターが2体以上並んでいる場合は、『敵前』を持つモンスターの中から、攻撃スキルの対象を選びます



### ～制作陣より～

サモン&マジックは、電卓やコイン、ダイスなどカード以外のアイテムは一切必要ありません。

カードのみを使い、数あるカードゲームの中でも非常にシンプルかつ奥深いルールで構成されており、カードゲームを遊んだことがない方でも、すぐに始められるルールとなっています。

どんな状況でも、カードと閃きにより勝利への道が開かれる場面も数多くあり、緊張感のある勝負を楽しめるゲームです。

### ～戦術アドバイス～

カードゲームを遊ばれた事の無い方は、苦戦されることも多くあると思います。

そこで、ショーダウンでより深く遊ぶためのアドバイスを下記にいくつか記載したいと思います。

より深い戦術を展開していく事で、より深い心理戦と読み合いを楽しめる事になり、「サモン&マジック」を更に楽しめるようになります。

#### アドバイス①「デッキの組み方」

デッキは半分ほどの枚数はモンスターカードにする事をお勧めします。

最初のターンにモンスターカードが手札に無く、チャージしても引けなかった場合、次の相手ターンで直接攻撃を受けて負けてしまいます。

ただし、モンスターカードだけでデッキを組んでも、相手の魔法カードやアーティファクトカードで簡単にモンスターを倒されてしまうこともあります。

魔法カードやアーティファクトカードをバランス良く取り入れていきましょう。

#### アドバイス②「初手の戦術を考える」

最初のターン、先行プレイヤーは「アタック」を行なえません。なので、その他の行動に対して行動値を消費することになります。

その中で、モンスター1体をサモン(召喚)した上で、チャージする人もいれば、さらにモンスターを召喚する、魔法カードを伏せる、と言った様々な状況があります。

相手の場にモンスターが2体いる状況で、自軍のモンスターが1体しかおらず、どちらかに数値が負けている。こういう場面の場合、場にもう1体モンスターを召喚するか、場に戦闘に影響を与える魔法カードを伏せておくか、どちらかを行なわなければ、ほぼ負けてしまいます。

先行プレイヤーの行動によって、「いつも通り」等といった決まった行動を取る事は出来ないのです、その場の状況判断が大切です。

#### アドバイス③「モンスターの交戦前に、しっかり相手のスキルとパッシブを確認する」

特にパッシブはしっかり把握した上で、交戦しましょう。パッシブはほぼ戦闘に大きな影響を与えるものになります。

「飛行」で攻撃が届かなかつたり、「耐性」で自軍モンスターの攻撃が効かなかつたり、「先制」で先にDEFENCE値に攻撃されてしまったり、等々、、、。

不用意に攻撃を行なうと、痛い目に遭うことになります。

逆に、自軍モンスターが持っているスキルやパッシブによっては、数値が負けていても相手モンスターに勝てる事は多々あります。

状況をよく見てみると、勝つ手段が見つかるような状況も多くあります。