

“Magic: the Gathering”

Magic:the Gathering とは

マジック：ザ・ギャザリング (Magic: The Gathering、公式の略称：マジック、Magic、その他の略称にM: TG、MtG、ギャザなど) は、リチャード・ガーフィールド氏によって考案され、ウィザーズ・オブ・ザ・コーストによって製作されているトレーディングカードゲームである。(Wikipedia)

基本的なルール

プレイヤーは魔法使いとなり、互いにデッキと呼ばれる**60枚以上のカード**を持ち、**20点のライフを奪い合う**というゲームです。

カードを使う（場に出す）ためには**マナ**というエネルギーが必要になり、このマナを生み出すカードとダメージを与えるカードのバランスが重要となってきます。
また、原則として**同じカードは4枚まで**しかデッキに入れることはできません。

ゲームの流れ

MtGはターン制のゲームとなっています。
1ターンは5つのフェイズに分かれています。

- 開始フェイズ
- メインフェイズ
- 戦闘フェイズ
- メインフェイズ
- 終了フェイズ

大まかには開始フェイズでカードを引き、
メインフェイズでカードを出し、戦闘フェイズ
で攻撃する、といった感じですか。

基本的な用語

タップ

カードを横向きにひっくり返すこと、またその状態。
基本的にはタップされたカードは使用できない。
タップすることで様々な行動が行える。

アンタップ

タップされたカードを縦に直すこと、または縦になっている状態のこと。これによってカードが再び使用できるようになる。
開始フェイズで自分の出しているカードは全てアンタップされる。

コスト

そのカードを使う（プレイする）ために支払わなければならないもの。

カードの見方

mana cost については後述。
カードのどこにどんなことが書いてあるのか、大体をつかんでください。

mana cost: Card usage requires a specific type and amount of 'mana'. This card costs 2 white mana and 3 generic mana.

Card Name: The name of the card.

Rule Text: Special abilities of the card. This card has 'Flying' and 'Attacks without tapping'.

Card Type: The category of the card.

Expansion Symbol: The symbol indicating the expansion set the card belongs to. This card is from the 9th edition.

Flavor Text: A short story or lore related to the card's theme.

Power/Toughness: The stats for creature cards. This card has a power of 4 and a toughness of 4.

マナコスト

マナには色があり、青、黒、赤、緑、白の5色があります。それぞれ下図のように表現されます。また先ほどのカードの③のようなものもあります。これはどの色で支払ってもよい、ということです。

また、Web上ではU, B, R, G, Wのようにかかれることもあります。



カードの説明

MtGには様々なカード(呪文)の種類があります
大別すると

- 土地
- クリーチャー
- ソーサリー
- インスタント
- エンチャント
- アーティファクト

それではそれぞれについてみていきましょう。

土地

タップすることでカードを使うために必要なエネルギー、マナを生み出すカードです。これが入っていないデッキはかなり特殊です。

島、沼、山、森、平地の5種類は基本土地カードといわれ、**デッキに何枚でも入れることができます**。1ターンに1枚しか出すことはできません。

島からは青、沼からは黒、山からは赤、森からは緑、平地からは白のマナが出ます。

基本土地カード以外にも特殊な土地カードというものもあります。

クリーチャー

自分のターンの**メインフェイズにのみ**使用することができます。場に出たクリーチャーはタフネスが0になるなどしない限り場に残り続けます。

タップすることで**アタック**することができます。また、**召喚されたターンはアタックすることはできません**。

クリーチャーは**パワー**と**タフネス**という数値を持っています。

アタック

クリーチャーは戦闘フェイズにタップすること
でアタックすることができます。アタックは軟
体でも可能ですが、同時に指定する必要があ
ります。

アタックは対象を選択することはできず、常に
相手プレイヤーを攻撃しようとしています。
アタックが成功すれば、アタックされたプレイ
ヤーのライフがクリーチャーのパワー分だけ減
少します。

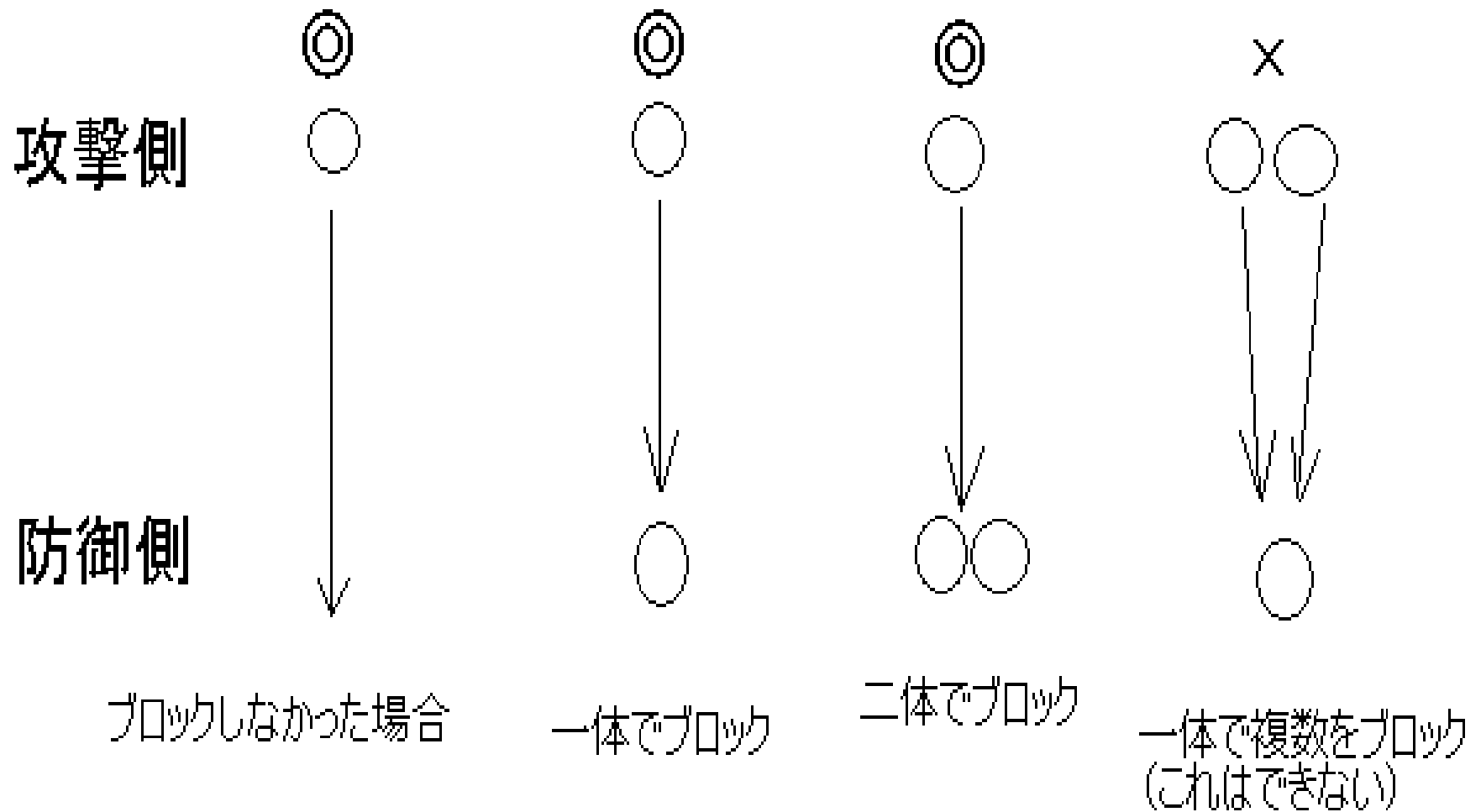
ブロック

アンタップ状態のクリーチャーでアタックを妨げることができます。これを**ブロック**といいます。

一体のクリーチャーは一体のクリーチャーしかブロックすることができません。しかし、同じ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は可能です。

ブロックさせるとクリーチャー間で戦闘が発生します。お互いのタフネスにパワー分だけダメージを与え、タフネスが0以下になったクリーチャーは倒れて、墓地に送られます。

ブロックイメージ図



複数体でのブロックについて (読み飛ばし可)

ブロックされたクリーチャーはブロックしたクリーチャー全てのパワーを足したダメージを受けます。

ブロックしたクリーチャーに与えられるダメージは攻撃側プレイヤーによって自由に決められます。攻撃側のパワーが3なら1, 2や0, 3のように割り振ることができます。

能力

能力として、

- ・ 起動型能力 (コストを支払って使う)
- ・ 誘発型能力 (~したときに、のように条件が満たされた場合に発動する)
- ・ 常在型能力 (存在するだけで効果がある)

などがある。基本的にはカードの下半分の欄を眺めればややこしいものでなければ理解できます。

戦闘に役立つ能力

- ・ 飛行
- ・ 土地渡り
- ・ 畏怖
- ・ プロテクション
- ・ 先制攻撃
- ・ トランブル
- ・ 到達

などが基本的な能力です。
他にも山ほどありますが、慣れてきたらwikiで眺めてみてください。

ソーサリー・インスタント

ソーサリーは自分のターンのメインフェイズにのみ使用でき、インスタントは大体どんなときでも使用できます。(詳しくはルールブックを。仲間内でやる程度ならこの程度の認識で)

ほとんどの場合使い捨てで、一度使用したものは墓地へ送られます。

エンチャント

一度場に出すと原則的に場に残り続けるカードです。これもメインフェイズにのみ使用可能です。

クリーチャーに使用するタイプや場全体に効果を及ぼし続けるものなど様々です。

アーティファクト

メインフェイズにのみ使用可能なものです。
無色(どの色のマナでもプレイできる)の呪文です。

また、アーティファクトクリーチャーというものもあり、それはクリーチャーと同じように攻撃やブロックに参加できます。

デッキ構築の基本

- 土地と呪文のバランスを考える必要があります。一般に4:6程度がよいと思われます。デッキの傾向によりかなり変化します。
- 呪文のマナコストのバランスも重要です。10マナ必要な呪文は10ターン必要となるわけで、その間何も対応しなければ間違いなく負けるでしょう。このように必要マナが少ないものと大きいものをバランスよく取り入れていくことが大事です。
- 色は単色、あるいは2色が無難です。

各色の特徴

各色ごとに得意分野があります。自分の好みのプレイスタイルを見つけてそれに合った色でデッキを組みましょう。以下は各色の得意分野の一例です。

- 青…呪文の打ち消し、ドロ—増加、飛行
- 黒…クリーチャー除去、手札破壊、再生
- 赤…直接火力、土地破壊、速攻・先制攻撃
- 緑…クリーチャー強化、マナ増加、土地増加
- 白…ダメージ軽減、ライフ回復、攻撃制限

デッキの目的を考える

どのように勝利を目指すか、ということです。あれもこれもと考えると中途半端なデッキになるかもしれません。以下は例です。

- ビートダウン…クリーチャーを召喚してそのクリーチャーの攻撃で相手を倒す
- コントロール…相手の動きを妨害して自分が有利になるようにゲームを進める
- バーン…直接プレイヤーにダメージを与える呪文を使って相手を倒す

ビートダウン

クリーチャーを召喚して殴り勝つ、というこのゲームの基本にのっとったスタイル。戦ってる感があるので初心者にもオススメ。強力なクリーチャーの多い緑がメインとなる。

- ウィニー…マナコストが1～2程度の低コストのクリーチャーを大量に召喚する。
- ステロイド…マナを増加させるようなカードを使って強力なクリーチャーを迅速に召喚し、直接火力でそのサポートを行う。

コントロール

相手の動きをコントロールする方法としては、呪文を打ち消す、あるいは呪文に必要な土地、手札を破壊する、の三通りが考えられる。呪文の打消しは青、土地を破壊するのは赤、手札を破壊するのは黒が得意としている。

バーン

大半が直接プレイヤーにダメージを与えるカードで構成されていて、クリーチャーと比較して対応策が少なく、歯車がかみ合えば圧倒的な攻撃力を発揮する。ただし、軽減されたりするとたんに完封されるなど、デッキ構築やプレイングはやや上級向け。

火力とクリーチャーと支援カードのバランスが重要な鍵となる。

直接火力の得意な赤がメインの色。

実際にプレイするにあたり

MtGは最近はおんらいんで、しかも無料でできるらしいです。科学の力ってすげー。

Magic Work Station導入編

<http://www7b.biglobe.ne.jp/~mws/>

にしたがって導入すれば大体おkのはずです。私も実際には触ってないのでなんともいえないのですが、レアカードも使い放題ってのはすごいですね。

チャット日本語化はレジストリいじるので注意

最強のデッキ

最強のデッキ？そんなもの　うちにはないよ…

と、某イタリア料理の人も言ってますように、相性の問題やらカードの引きやらプレイングの技術やらで一口にどれが強いとはいえません。自分が好きなデッキで戦うのが一番だと思います。

スタックについて

MtGのルールにおいて基本であり、初心者が躓くところですが、説明はしますが、理解できなかつた方は以下のサイトで各自補完をお願いします。

<http://www.geocities.jp/goblinstrike1192/mtgstack.html>