

T-magicルール

1. はじめに

・1デッキはT-magicカード23枚とする。また、著しい損傷のあるT-magicカードを使う際には相手の承認を必要とする。

・同じ名前のカードは1デッキに1枚しか入れられない。

・カードは公式に定められたもの（以下、「公式カード」と呼ぶ）又はコピーカードを使用して良い。但し、用紙の色が異なるなどして裏面からカードを区別できるものや、公式カードとコピーカードと混ぜて使用することはできない。

—「死にたくない」の精神を大切に。

2. カード

コスト	名前		
絵	属性		種類
	優先度		
効果			

※種類

・モンスターにはそのモンスターの攻撃力が書かれている。

※コスト、属性に関しては「5. 用語」参照

(1) モンスター

・モンスターを場に出す時、そのモンスターのコストの数、R Zのカードを裏向きにしてそのモンスターの下に置く。

・自身のターン1回につき、自身のモンスターは1度攻撃することができる。(攻撃については「5. 用語」参照)

・場のモンスターはそのモンスターの下にあるカードの枚数がHPとなる。(HPが0になったモンスターは破壊される。)

・モンスターが場から移動する時、そのモンスターの下にあるカードも同じ場所に移動させる。

(2) 呪文

・呪文を使う時、コストの数、MZのカードを墓地に置く。

・呪文は使用后墓地に置く。

(3) 舞台

・舞台を使う時、コストの数、MZのカードを墓地に置く。

・舞台はF Zに置く。

(4) 装具

・装具を使う時、コストの数、MZのカードを墓地に置く。

・装具は場のモンスターに装備する。

・モンスターが場から移動する時、そのモンスターに装備された装具は墓地に置く。

(5) 謀略

・謀略を使う時、コストの数、MZのカードを墓地に置く。

・謀略は相手のモンスターが攻撃を宣言した時に使ってよい。

・謀略は使用后墓地に置く。

3. 配置

場		F Z	
R Z	M Z	山 札	墓 地
手札			

(1) 手札

相手に見せる必要はない。

説明が難しいので勘弁してください。

(2) 場

モンスター、装具を出す領域。

(3) F Z (field zone)

舞台を出す領域。

(4) R Z (resource zone)

カードを裏向きにして置く。

モンスターを場に出す時に必要となる。

自身のR Zのカードは任意のタイミングで自由に見て良い。

(5) MZ (material zone)

カードを裏向きにして置く。

呪文、舞台、装具、謀略を使う時に必要となる。

自身のMZのカードは任意のタイミングで自由に見て良い。

(6) 山札

カードは裏向きにして置く。

(7) 墓地

使ったカードを置く領域。

カードは表向きにして置く。

※表向きにしているカードは相手の申し出があった場合、それらは見せねばならない。

4. 対戦

(1) 対戦の流れ

①先攻後攻決め

↓

②用意

↓

③先攻のターン

↓

④後攻のターン

↑

(1ターンは③、④又は④、③の1回の組み合わせのことである。)

①先攻後攻決め

デッキをシャッフルし、上から1枚目のカードを表向きにする。そのカードの優先度を比べ、高い方が先攻となる。

同じだった場合はもう1枚さらに1枚表向きにし、優先度を比べ、高い方が先攻となる。

※こうして23枚全て使った場合、じゃんけんで勝った方を先攻とする。

②用意

デッキをシャッフルし、上から手札に5枚加え、MZに3枚カードを置く。残りのカードを山札に置く。

③先攻のターン

③-i ターンを始める。

③-ii 以下のどちらかの行動を行う。(1ターンの先攻はこれをとばす。)

(イ) 2枚ドローする。

(ロ) MZからカードを1枚手札に加える。

※(イ)又は(ロ)が行える時はどちらかを行わなければならない。

③-iii MZ及びRZに好きな数、自身の手札のカードを置く。

③-iv 以下の行動を好きな数、好きな順番で行う。

(ハ) 手札のモンスターを場に出す。

(ニ) 手札の呪文、舞台又は装具を使う。

③-v モンスターで攻撃する。

相手の場にモンスターがいる時、モンスターにしか攻撃できない。

相手の場にモンスターがいない時、山札に攻撃してよい。

③-vi ターンを終える。

④後攻のターン

先攻のターンと同じ。

※③-iの時に「ターンの始め」の効果を使える。

※③-viの時に「ターンの終わり」の効果を使える。

※相手のターン中に使ってよいカードは相手のターン中であればいつ使ってもよい。

(2) 勝敗条件

相手の山札がない状態で相手の山札への攻撃が成功した時、自身は勝利する。

自身の山札がなく、(3)、(4)等の行動(相手のターンに(ハ)又は(ニ)、を行うこと、若しくは謀略を使うことも含まれる。)を3ターン以上しなかった時、自身は敗北する。但し、両者が同じターンに敗北となる時、最後に行動していた方が勝利する。

永遠に決着がつかない対戦が発生した場合、その対戦を引き分けとする。

引き分けとなった場合、先行後攻決めと同じ要領で勝敗を決める。(優先度の高い方が勝利する。)

※引き分けは対戦を行っている2人の合意によって発生するが、第三者(審判)が判定によって引き分けとすることもある。

降参した場合、自身は敗北する。

5. 用語

> A…攻撃/攻撃力

・モンスター対する攻撃

攻撃しているモンスターのAの数、攻撃されているモンスターのHを手札に加える。

・山札に対する攻撃

攻撃しているモンスターのAの数、攻撃されている側の山札のカードを上からMZに置く。

・攻撃の詳細な順番

自身のモンスターで攻撃を宣言する。

↓

相手が謀略の使用を宣言する。

(この時、謀略は手札に存在する。)

↓

モンスターの「攻撃する時」の効果が発動する。

↓

モンスター以外の「攻撃する時」の効果が発動する。

↓

モンスターの「攻撃される時」の効果が発動する。

↓

モンスター以外の「攻撃される時」の効果が発動する。

↓

攻撃を受ける、又は攻撃をかわす。

↓

モンスターの「攻撃した時」の効果が発動する。

↓

モンスター以外の「攻撃した時」の効果が発動する。

↓

モンスターの「攻撃された時」の効果が発動する。

↓

モンスター以外の「攻撃された時」の効果が発動する。

↓

攻撃を終える。

※攻撃する時に相手の手札の謀略を墓地に置いた場合、謀略の使用を宣言できているが効果は発動しない。

> ドロー

自身の山札からカードを手札に加えること。

> 破壊

場又はF Zのカードが墓地に置かれること。

(但し、モンスターの下に置かれたカードが墓地に置かれることを除く。)

> C…コスト

・C指定

そのカードを使う時に支払わなければならないコスト

※C指定で支払わなければならないコストがカードに書かれたコストよりも少ない時でも、C指定分のコストは支払う必要がある。

> H…HP

モンスターの下に置かれた裏向きのカード。

・H+1 手札を1枚モンスターの下へ

・H-1 HPを1枚手札へ

・H↑1 墓地のカードを1枚モンスターの下へ

・H↓1 モンスターの下カードを1枚墓地へ

・H△1 MZのカードを1枚モンスターの下へ

・H▽1 モンスターの下カードを1枚MZへ

・H▲1 モンスターの下カードを1枚RZへ

・H▼1 RZのカードを1枚モンスターの下へ

> 属性

・「炎」「草」「水」「雷」「氷」「地」「空」

「霊」「蟲」「奇」「鋼」「龍」の12種類ある。

・属性が空白のカードは「無」属性として扱う。

> P…優先度

主に先行後攻決めに使う。

> Ω

「このモンスターが攻撃された時」に発動する効果

> ⇄

「このモンスターが攻撃する」かわりに発動しても良い効果

> 屍

モンスターをコスト0で場に出す。そのモンスターはターンの終わりまでHPが0という理由では破壊されない。(破壊される効果で破壊される。)