マジック総合ルール(和訳 20190125.0 版)

このルールに関して、英語を正文とし、ウィザーズ・オブ・ザ・コースト社が著作権を持ちます。

英文は http://magic.wizards.com/en/gameinfo/gameplay/formats/comprehensiverules にあります。

(このファイルの最後にも詳細は記述してあります)

このファイルは、マジック・ザ・ギャザリングの Comprehensive Rules を、Japan Netrep *ぱお*/米村 薫 とジャッジ・コミュニティが 2019-01-25 に翻訳したものです。

この翻訳に関して疑問等ありましたら、*ぱお*/米村 薫 までメールでご連絡ください。

もくじ

0. はじめに

1. ゲームの考え方

100. 原則

101. マジックの黄金律

102. プレイヤー

103. ゲームの始め方

104. ゲームの終了

105. 色

106. マナ

107. 数とシンボル

108. カード

109. オブジェクト

110. パーマネント

111. 呪文

112. 能力

113. 紋章

114. 対象

115. 特別な処理

116. タイミングと優先権

117. コスト

118. ライフ

119. ダメージ

120. カードを引くこと

121. カウンター

2. カードの部分

200. 全般

201. カード名

202. マナ・コストと色

203. 絵

204. 色指標

205. タイプ行

206. エキスパンション・シンボル

207. 文章欄

208. パワー／タフネス

209. 忠誠度

210. 手札補正子

211. ライフ補正子

212. 文章欄の下にある情報群

3. カード・タイプ

300. 総則

301. アーティファクト

302. クリーチャー

303. エンチャント

304. インスタント

305. 土地

306. プレインズウォーカー

307. ソーサリー

308. 部族

309. 次元

310. 現象

311. ヴァンガード

312. 計略

313. 策略

4. 領域

400. 総則

401. ライブラリー

402. 手札

403. 戦場

404. 墓地

405. スタック

406. 追放

407. アンティ

408. 統率

5. ターンの構造

500. 総則

501. 開始フェイズ

502. アンタップ・ステップ

503. アップキープ・ステップ

504. ドロー・ステップ

505. メイン・フェイズ

506. 戦闘フェイズ

507. 戦闘開始ステップ

508. 攻撃クリーチャー指定ステップ

509. ブロック・クリーチャー指定ステップ

510. 戦闘ダメージ・ステップ

511. 戦闘終了ステップ

512. 終了フェイズ

513. 終了ステップ

514. クリンナップ・ステップ

6. 呪文、能力、効果

600. 総則

601. 呪文を唱えること

602. 起動型能力の起動

603. 誘発型能力の扱い

604. 常在型能力の扱い

605. マナ能力

606. 忠誠度能力

607. 関連している能力

608. 呪文や能力の解決

609. 効果

610. 単発的効果

611. 継続的効果

612. 文章変更効果

613. 継続的効果の相互作用

614. 置換効果

615. 軽減効果

616. 置換・軽減効果の相互作用

7. その他のルール

700. 総則

701. キーワード処理

702. キーワード能力

703. ターン起因処理

704. 状況起因処理

705. コイン投げ

706. オブジェクトのコピー

707. 裏向きの呪文やパーマネント

708. 分割カード

709. 反転カード

710. Lv 系カード

711. 両面カード

712. 合体カード

713. チェックリスト・カード

714. 英雄譚・カード

715. 他のプレイヤーをコントロールする

716. ターンを終了させる

717. 統治者

718. ゲームを再び開始する

719. サブゲーム

720. 行動の省略

721. 不正な処理の扱い

8. 多人数戦ルール

800. 総則

801. 「影響範囲限定」選択ルール

802. 「複数への攻撃」選択ルール

803. 「左翼への攻撃」「右翼への攻撃」選択ルール

804. 「クリーチャー配置」選択ルール

805. 「共有チーム・ターン」選択ルール

806. 「無差別戦」変種ルール

807. 「大乱闘戦」変種ルール

808. 「チーム対抗戦」変種ルール

809. 「皇帝戦」変種ルール

810. 「双頭巨人戦」変種ルール

811. 「交互チーム戦」変種ルール

9. カジュアル変種ルール

900. 総則

901. プレインチェイス戦

902. ヴァンガード戦

903. 統率者戦

904. アーチエネミー戦

905. コンスピラシー・ドラフト

10. 用語集

マジック・ザ・ギャザリング　総合ルール

0. はじめに

　この文書は、マジック・ザ・ギャザリングの競技的ゲームプレイにおける最高権威である。この文章は、章立てられたルールと、用語集からなっている。ルールの多くは細分化され、それぞれのルールとサブルールには番号が振られている。(なお、サブルールの項番において"l"と"o"はそれぞれ"1"、"0"と似ているため欠番となっている。たとえば、rule 704.5k の次は rule 704.5m、rule 704.5n、rule 704.5p となっている。)

　この文章は公開された以降に更新されることがある。最新版は http://magic.wizards.com/Rules からダウンロードできる。質問がある場合、Support.Wizards.com に問い合わせて回答を得ることができる。

1. ゲームの考え方

100. 原則

100.1. このマジックのルールは、2 人ないしそれ以上のプレイヤーによるゲームに適用される。2 人による対戦と、3 人以上のプレイヤーによる多人数戦がある。

100.1a 2 人対戦は 2 人で開始されるゲームのことである。

100.1b 多人数戦は 3 人以上のプレイヤーで開始されるゲームのことである。rule 8〔多人数戦ルール〕参照。

100.2. ゲームをするにあたって、各プレイヤーは、自分の、定形のマジックのカードで作られたデッキと、トークンやカウンターを示す小さな物、ライフ総量をはっきり示す方法、を必要とする。

100.2a 構築環境(各プレイヤーが自分のデッキを作っておいて持ち寄るという遊び方)では、各デッキには 60 枚以上のカードが入っていなければならない。構築デッキは、任意の枚数の基本土地・カードと、特定の英語名ごとに 4 枚以下の基本土地以外のカードからなる。

100.2b リミテッド環境(各プレイヤーが未開封のブースター・パックなどのマジックの商品を一定量受け取り、それと基本土地・カードだけを用いて会場内で自分のデッキを組むという遊び方)では、各デッキには 40 枚以上のカードが入っていなければならない。リミテッドにおいては、そのパックに含まれていたものであるかぎり、同じカードを何枚デッキに入れても問題ない。

100.3. カジュアル変種ルールには、そのためにデザインされたカードや定形外のマジックのカード、あるいはダイスなどの追加の道具を必要とするものがある。rule 9〔カジュアル変種ルール〕参照。

100.4. 各プレイヤーはデッキの他に、ゲームとゲームの間にデッキを調整するための追加のカードであるサイドボードを持つことが認められることがある。

100.4a 構築環境では、サイドボードには最大 15 枚のカードを使用してもよい。4 枚制限(rule 100.2a 参照)はデッキとサイドボードをあわせた状態で適用される。

100.4b 個人が対戦を行なうリミテッド環境では、そのプレイヤーのカード・プールの中でデッキに入らなかったカードすべてがそのプレイヤーのサイドボードとなる。

100.4c 双頭巨人戦のリミテッド環境では、チームのカード・プールの中でどちらのプレイヤーのデッキにも入らなかったカードがチームのサイドボードとなる。

100.4d 「チーム戦」変種ルールが適用されるそれ以外の多人数戦では、チームのカード・プールの中でどのプレイヤーのデッキにも入らなかったカードは、いずれか 1 人のプレイヤーのサイドボードとなる。各プレイヤーはそれぞれにサイドボードを持ち、プレイヤー間での受け渡しは認められない。

100.5. デッキ・サイズに上限はない。

100.6. ほとんどのマジックの大会(他のプレイヤーと、賞を求めて競い合う組織化プレイ)には、マジック・イベント規定(http://www.wizards.com/WPN/Events/Rules.aspx)に定められている追加のルールが適用される。例えば、古いセットからのカードはすべて禁止、などである。(訳注：日本語版は http://mjmj.info/data/ で公開されている)

100.6a ほとんどの大会は、複数のマッチからなる。2 人対戦のマッチは通常 1 人のプレイヤーが 2 勝するまで行なわれる。多人数戦のマッチは通常 1 ゲームからなる。

100.6b プレイヤーは最寄りの大会を見つけるため、Magic Store & Event Locator http://www.wizards.com/Locator/ を使用することができる。

100.7. 一部のプロモカードや『Unglued』『Unhinged』『Unstable』のカードは銀枠で印刷されている。それらのカードはカジュアルなプレイのためのものであり、このルールで扱っていない機能や文章を持っていることがある。

101. マジックの黄金律

101.1. カードの文章がルールに直接矛盾しているときは、カードの記述が優先される。カードはその特定の状況に適用されるルールだけを無視する。このルールの例外として、プレイヤーはいつでも投了することができる(rule 104.3a 参照)。

101.2. あるルールまたは効果によって何かをしてもよい、あるいは何かをするとされている時に、他の効果によって同じことができないとされていた場合、「できない」という効果が優先される。

例：「このターン、あなたは土地を 1 枚追加でプレイしてよい」という効果があり、他方では「このターン、あなたは土地をプレイすることはできない」という効果があった場合、土地のプレイを禁止する効果のほうが優先される。

101.2a オブジェクトに能力を持たせる効果とオブジェクトから能力を失わせる効果の相関については、このルールは適用されない(rule 112.10 参照)。

101.3. カードの指示の一部が実行不可能であった場合、その部分は無視される。(多くの場合、カードにこれの処置が明記されている。そうでなければ、なんの効果ももたらさない)

101.4. 複数のプレイヤーが同時に何らかの選択を行なったり処理したりする場合、アクティブ・プレイヤー(そのターンのプレイヤー)が必要な選択をすべて行ない、そのあとでターン進行順で次のプレイヤー(通常、アクティブ・プレイヤーの左隣に座っているプレイヤー)が必要な選択を行なっていく。選択の終わった後、同時に処理する。このルールは「アクティブ・プレイヤー・非アクティブ・プレイヤー順ルール」(または APNAP 順ルール)と呼ばれる。

例:「それぞれのプレイヤーはクリーチャーを 1 体生け贄に捧げる」というカードがあった場合、まずアクティブ・プレイヤーが自分がコントロールしているクリーチャーを 1 体選び、それから非アクティブ・プレイヤーがターン進行順にそれぞれ自分がコントロールしているクリーチャーを 1 体ずつ選ぶ。その後でそれらのクリーチャーが同時に生け贄に捧げられる。

101.4a 効果によって各プレイヤーが手札やライブラリーなど非公開の領域からカードを選ぶ場合、そのカードは選ばれた時点では裏向きのままになる。しかし、どのカードを選んだかは明白に示されなければならない。

101.4b プレイヤーは、rule 101.4a の例外を除いて、その前のプレイヤーがどのような選択を行なったかを知った上で選択を行なう。

101.4c 1 人のプレイヤーが複数の選択を同時に行なう場合、書かれている順で選択を行なう。順番が指定されていなければ、そのプレイヤーが順番を決める。

101.4d 非アクティブ・プレイヤーの行なったいずれかの選択によってアクティブ・プレイヤー、またはターン順で前にいる非アクティブ・プレイヤーによる選択が必要となった場合、その時点で残っているすべての選択のために APNAP 順が再び開始される。

102. プレイヤー

102.1. プレイヤーとは、そのゲームに参加している各人のことである。アクティブ・プレイヤーとは、現在進行中のターンのプレイヤーのことである。他のプレイヤーのことを、非アクティブ・プレイヤーと呼ぶ。

102.2. 2 人対戦においては、プレイヤーの対戦相手とはもう一方のプレイヤーのことである。

102.3. チームによる多人数戦においては、同じチームに属する他のプレイヤーはチームメイトであり、同じチームに属さないプレイヤーは対戦相手である。

102.4. 呪文や能力が、「あなたのチーム／your team」という表記を「あなたやあなたのチームメイト／you and/or your teammates」の省略として使うことがある。チームによる多人数戦以外のゲームにおいては、「あなたのチーム」は「あなた」と同じものを示す。

103. ゲームの始め方

103.1. ゲームを始めるとき、それぞれのプレイヤーは自分のデッキを切り直し、カードが不規則な順序になるようにする。その後、対戦相手のデッキを切り直したりカットしたりしてもよい。プレイヤーのデッキは以後そのプレイヤーのライブラリーとなる。

103.1a プレイヤーがサイドボード(rule 100.4 参照)またはチェックリスト・カードで示されているカード(rule 713 参照)を使っている場合、切り直す前にそれらを取り除く。

103.1b 統率者戦では、各プレイヤーは切り直す前に自分のデッキから自分の統率者を取り出し、オモテ向きで統率領域に置く。rule 903.6 参照。

103.1c コンスピラシー・ドラフトにおいては、プレイヤーは切り直す前に前にそれぞれ自分のサイドボードから好きな枚数の策略・カードを統率領域に置く。rule 905.4 参照。

103.2. デッキを切り直した後、どちらが先攻後攻を選ぶかを決める。マッチの第 1 ゲーム(単一のゲームからなるマッチを含む)においては、その方法は相互に納得できる方法(コイン投げや、ダイスを振るなど)であれば何でもよい。複数のゲームからなるマッチにおいては、直前のゲームで負けたプレイヤーがどちらが先攻かを決定する。前のゲームが引き分けであった場合、前のゲームで先攻・後攻を決めたプレイヤーが決定する。先攻となったプレイヤーは開始プレイヤーである。通常、ターン進行は開始プレイヤーから時計回りに進む。

103.2a 「共有チーム・ターン」選択ルールを用いているゲームにおいては、開始プレイヤーではなく開始チームが存在する。

103.2b アーチエネミー戦においては、この種の方法を用いて先攻を決めることはなく、必ず魔王が先攻となる。

103.2c 1 枚のカード(《権力行使／Power Play》)は、そのコントローラーが開始プレイヤーとなるとしている。この効果によって、この項目の手順は上書きされる。

103.3. それぞれのプレイヤーは 20 点の初期ライフ総量を持つ。変種ルールによっては異なるライフ総量を持つ場合もある。

103.3a 双頭巨人戦では、各チームの初期ライフ総量は 30 点である。

103.3b ヴァンガード戦では、各プレイヤーの初期ライフ総量は 20 点に自分のヴァンガード・カードによるライフ補正子を加えたものである。

103.3c 統率者戦では、各プレイヤーの初期ライフ総量は 40 点である。

103.3d 2 人ブロウル戦では、各プレイヤーの初期ライフ総量は 25 点である。多人数ブロウル戦では、各プレイヤーの初期ライフ総量は 30 点である。

103.3e アーチエネミー戦では、魔王の初期ライフ総量は 40 点である。

103.4. 各プレイヤーは自分の初期手札枚数に等しい枚数のカードを引く。初期手札枚数は通常 7 枚である(ただし効果によって初期手札枚数が変わることがある)。最初の手札が満足できるものでなかったプレイヤーは、マリガンを行なうことができる。まず、開始プレイヤーがマリガンを行なうかどうかを決め、その後、ターン順に各プレイヤーが同様の選択を行なう。全プレイヤーが選択を終えた後、マリガンすることを選んだプレイヤーは同時にマリガンを行なう。マリガンとは、手札をライブラリーの中に混ぜ入れ、そして 1 枚少ない枚数の新しい手札を引くことである。これ以上マリガンをしないと決めたら、そのカードがそのプレイヤーの開始時の手札となり、それ以降マリガンをすることはできない。この手順は、すべてのプレイヤーがマリガンしなくなるまで繰り返される。(手札が 0 枚

になった場合、そのプレイヤーはそれ以上マリガンすることはできない。)すべてのプレイヤーが開始時の手札を決めた後、開始プレイヤーからターン順に、開始時の手札が初期手札枚数よりも少ないプレイヤーはそれぞれ自分のライブラリーの一番上のカードを見てもよい。そうしたなら、そのプレイヤーはそのカードを自分のライブラリーの一番下に置いてもよい。

103.4a ヴァンガード戦では、各プレイヤーの初期手札枚数は 7 枚に自分のヴァンガード・カードによる手札補正子を加えたものである。

103.4b 効果によって「あなたがマリガンをできる状態で」何か処理を実行すると書かれている場合、そのプレイヤーはその処理を、マリガンするかしないかを決定する時に行なってもよい。これは 1 回目のマリガンである必要はなく、他のプレイヤーがマリガンするかどうか決めていようがいまいが関係ない。その処理をした場合、そのプレイヤーは改めてマリガンするかどうかの選択を行なう。

103.4c 多人数戦では、各プレイヤーが最初にマリガンを行なう場合、最初に引いたのと同じ枚数の手札を引く。それ以降のマリガンでは、通常通り 1 枚ずつ手札が減らされていく。

103.4d 「共有チーム・ターン」選択ルールを用いる多人数戦において、まず開始チームの各プレイヤーがマリガン行なうかどうかを選択し、その後他のチームそれぞれのプレイヤーがターン順に同様の選択を行なう。チームメイトはマリガンを行なうかどうか相談してもよい。その後、全てのマリガンが同時に行なわれる。チームメイトがマリガンをしないことを選んだ後でも、もう一方のプレイヤーはマリガンすることができる。

103.5. 開始時の手札にある場合にプレイヤーが何か処理を行なうことが出来るカードが存在する。マリガンの手順(rule 103.4 参照)が終わった後、開始プレイヤーはそれらの処理を好きな順番で行なってよい。その後、他のプレイヤーがターン進行順に同様の処理を行なう。

103.5a 戦場に出した状態でゲームを始めてもよいというカードがあった場合、その処理を行なったプレイヤーはそのカードを戦場に出す。

103.5b 開始時の手札から公開してもよいというカードがあった場合、その処理を行なったプレイヤーはそのカードを公開する。そのカードは、最初のターンが始まるまで公開されたままとなる。この方法で公開できるのは、各カードにつき一度だけである。

103.5c 「共有チーム・ターン」選択ルールを用いる多人数戦においては、開始チームのプレイヤーはそのチームの望む順番でこれらの処理を行なってもよい。この決定について、チームメイトと相談してもよい。その後、他のチームのプレイヤーがターン進行順に同様の処理を行なう。

103.6. プレインチェイス戦においては、開始プレイヤーが自分の次元デッキの一番上のカードを取ってオモテ向きに置く。そのカードが現象・カードだった場合、そのカードを次元デッキの一番下に置き、次元・カードがオモテ向きになるまでこの手順を繰り返す。そのオモテ向きになった次元・カードが開始次元となる。(rule 901〔プレインチェイス戦〕参照)

103.7. 開始プレイヤーのターンを始める。

103.7a 2 人対戦では、先攻のプレイヤーは、最初のターンのドロー・ステップ(rule 504〔ドロー・ステップ〕参照)を飛ばす。

103.7b 双頭巨人戦では、開始チームは最初のターンのドロー・ステップを飛ばす。

103.7c 他の多人数戦では、最初のターンのドロー・ステップを飛ばすというルールは存在しない。

104. ゲームの終了

104.1. いずれかのプレイヤーが勝った、またはゲームが引き分けになった、あるいはそのゲームが再び開始されたら、そのゲームは即座に終わる。

104.2. ゲームの勝利となる条件がいくつか存在する。

104.2a ゲームに残っているプレイヤー1人から見た対戦相手全員がゲームから除外された場合、その残っているプレイヤーの勝ちとなる。これは即座に処理され、そのプレイヤーが勝利できないというあらゆる効果を無視する。

104.2b 効果によってプレイヤーの勝ちとなることがある。

104.2c チームによる多人数戦においては、少なくとも1人のプレイヤーがゲームに残っているチームから見て他のチーム全てがゲームから除外された場合、その残っているプレイヤーのいるチームの勝ちとなる。勝ちとなったチームのプレイヤーは、そのプレイヤー自身が負けになっていたとしても、全員が勝ちとなる。

104.2d 皇帝戦においては、皇帝がゲームに勝ったチームの勝ちとなる(rule 809.5 参照)。

104.3. ゲームの敗北となる条件がいくつか存在する。

104.3a プレイヤーはいつでも投了できる。投了したプレイヤーは即座にゲームから除外され、そして負けとなる。

104.3b プレイヤーのライフ総量が0以下になったら、そのプレイヤーは次に優先権が発生したとき、ゲームに負ける。これは状況起因処理である。rule 704〔状況起因処理〕参照。

104.3c ライブラリーに残っているよりも多いカードを引くことが求められたら、残されているカードをすべて引き、次に優先権が発生したときにそのゲームに負ける。これは状況起因処理である。rule 704〔状況起因処理〕参照。

104.3d プレイヤーが10個以上の「毒カウンター／poison counter」を得た場合、次に優先権が発生するときにそのプレイヤーは負けとなる。これは状況起因処理である。rule 704〔状況起因処理〕参照。

104.3e 効果によってプレイヤーの負けになることがある。

104.3f あるゲームにおいて、あるプレイヤーが勝利条件と敗北条件を同時に満たした場合、そのプレイヤーはそのゲームに負ける。

104.3g チームによる多人数戦では、そのチームのプレイヤー全てがそのゲームで負けたときにチームもそのゲームに負ける。

104.3h 影響範囲限定選択ルール(rule 801 参照)を用いた多人数戦において、あるプレイヤーの勝ちになる効果は、その代わりに、そのプレイヤーの影響範囲内にいる対戦相手すべてを負けにする。これによってゲームが終わるわけではない。

104.3i 皇帝戦において、皇帝がゲームに負けたチームは負けとなる(rule 809.5 参照)。

104.3j 統率者戦において、1つのゲームを通して、単一の統率者から21点以上の戦闘ダメージを受けたプレイヤーは負けとなる。(これは状況起因処理である。rule 704、rule 903.10 参照。)

104.3k 大会においては、ジャッジによって課せられる懲罰の結果としてゲームに負けることがある。rule 100.6 参照。

104.4. ゲームが引き分けとなる条件がいくつか存在する。

104.4a ゲームに残っていたプレイヤー全員が同時に負けた場合、ゲームは引き分けとなる。

104.4b 「影響範囲限定」選択ルールを用いないゲーム(二人戦を含む)において、ゲームが選択的でない処理による「ループ」を作り、それを止める方法がない場合、ゲームは引き分けとなる。選択可能な処理が含まれるループによって引き分けになることはない。

104.4c 効果によってゲームが引き分けになることがある。

104.4d チームによる多人数戦においては、残っていたチーム全てが同時に負けた場合、ゲームは引き分けとなる。

104.4e 「影響範囲限定」選択ルールを使った多人数戦において、ゲームを引き分けにする呪文や能力の効果は、その呪文や能力のコントローラーとその影響範囲内にいるプレイヤーを引き分けにする。それらのプレイヤーはゲームから除外され、他のプレイヤーによってゲームが続けられることになる。

104.4f 「影響範囲限定」選択ルールを使った多人数戦において、ゲームが選択的でない処理による「ループ」を作り、それを止める方法がない場合、そのループに含まれるオブジェクトをコントロールしているプレイヤー、ならびにその各プレイヤーの影響範囲内にいるプレイヤーは、そのゲームにおいて引き分けとなる。それらのプレイヤーはゲームから除外され、他のプレイヤーがゲームを続ける。

104.4g チーム同士による多人数戦においては、そのチームの残っているプレイヤーすべてが引き分けに終わった場合、そのチームも引き分けになる。

104.4h 「皇帝戦」変種ルールにおいて、その皇帝がゲームに引き分けになった場合、チームも引き分けになる(rule 807.5 参照)。

104.4i 大会においては、ゲームに参加しているプレイヤー全員の同意によって引き分けに出来る。rule 100.6 参照。

104.5. プレイヤーが負けになったら、そのプレイヤーはゲームから除外される。プレイヤーが引き分けになったら、そのプレイヤーはゲームから除外される。多人数戦のルールで、プレイヤーがゲームから除外される場合について記述されている。rule 800.4 参照。

104.6. ゲームを再び開始するカード(《解放された者、カーン》)が存在する。再び開始されたゲームにその時点で参加している全てのプレイヤーは、即座に新しいゲームを開始する。rule 718〔ゲームを再び開始する〕参照。

105. 色

105.1. マジックでいう色とは、「白／White」「青／Blue」「黒／Black」「赤／Red」「緑／Green」である。

105.2. オブジェクトは、上記の 5 つの色のうちで 1 つないしそれ以上の色を持つこともあり得るし、無色であることもありうる。オブジェクトの色は、マナ・コストに含まれるマナ・シンボルの色である。カードの背景色や枠の色は関係しない。オブジェクトの色は、色指標や特性定義能力によって定義されることもある。rule 202.2 参照。

105.2a 単色のオブジェクトは、5 色のいずれか 1 つだけの色を持つ。

105.2b 多色のオブジェクトは、5 色のうち 2 つ以上の色を持つ。

105.2c 無色のオブジェクトは、色を持たない。

105.3. 効果によってオブジェクトの色が変わったり、無色のオブジェクトが色を得たりすることがある。効果によってオブジェクトが新しい色を得る場合、(効果に「それ(またはこれ)の他の色に加えて／in addition to its other colors」と書かれていない限り)それまでの色に関係なく、得た色だけを持つ。効果によって、色を持つオブジェクトが無色になることもある。

105.4. プレイヤーが色を選ぶ場合、上記の 5 色の中から選ばなければならない。「多色／multicolored」や「無色／colorless」は色ではない。

106. マナ

106.1. マナはマジックの基礎となるリソースである。プレイヤーはマナを消費して、呪文を唱えたり能力を起動したりする場合などのコストを支払う。

106.1a 5 色のマナが存在する。「白／White」「青／Blue」「黒／Black」「赤／Red」「緑／Green」である。

106.1b マナのタイプは6種類である。「白／White」「青／Blue」「黒／Black」「赤／Red」「緑／Green」、並びに「無色／Colorless」である。

106.2. マナはマナ・シンボル(rule 107.4 参照)によって表される。マナ・シンボルはマナ・コストを示すのにも使われる(rule 202 参照)。

106.3. マナはマナ能力(rule 605 参照)の効果によって生み出される。それ以外にも、呪文やマナ能力以外の能力の効果によって生み出されることもある。マナを生み出す呪文や能力は、プレイヤーにマナを加えさせる。

106.4. 効果がプレイヤーにマナを加えさせる場合、そのマナはプレイヤーのマナ・プールに置かれる。これ以降、コストを支払うために即座に使うこともできるし、マナ・プールに残しておくこともできる。各プレイヤーのマナ・プールは、各ステップならびにフェイズの終了時に空になる。それをプレイヤーがマナを失うという。マナを生成したり消費されていないマナを参照したりするカードは、オラクルで訂正され、マナ・プールという明示的な表現を使わなくなっている。

106.4a コストを支払うためにマナを消費した後でマナがマナ・プールに残っている場合、そのプレイヤーはどのマナが残っているかを宣言する。

106.4b マナ・プールにマナ・プールに残した状態でプレイヤーが優先権をパスした場合(rule 116 参照)、そのプレイヤーはどのマナが残っているかを宣言する。

106.5. 能力が、タイプの定義されていないマナを生み出す場合、代わりにマナを生み出さない。

例：《隕石のクレーター》は「{T}: あなたがコントロールしているパーマネントの色1色を選ぶ。その色のマナ1点を加える。」という能力を持つ。あなたが色のついたパーマネントをコントロールしていない場合に《隕石のクレーター》のマナ能力を起動したとしても、マナを生み出すことはない。

106.6. 呪文や能力の中には、生み出したマナをどう使うかについて限定のあるものや、そのマナを消費した呪文や能力に影響を及ぼす追加の効果を持つもの、そのマナを消費したときに誘発する遅延誘発型能力(rule 603.7a 参照)を作るものがある。それらはマナのタイプには影響を及ぼさない。

例：プレイヤーのマナ・プールに、クリーチャー・呪文を唱えるためにだけ消費できる{R}{G}がある。そのプレイヤーが《倍化の立方体》の、「{3},{T}：あなたが持つ消費されていない各タイプのマナの量を2倍にする。」という能力を起動した。そのプレイヤーのマナ・プールには{R}{R}{G}{G}があり、そのうちで{R}{G}は好きな目的で使うことができる。

106.6a 置換効果の中には、呪文や能力が生み出すマナの量を増加させるものがある。その場合、その呪文や能力によって作られるあらゆる制限や追加効果は、生み出されたマナ全てに適用される。呪文や能力が、そのマナが消費されたときに誘発する遅延誘発型能力を作る場合、それぞれのマナごとに別々の遅延誘発型能力が作られる。呪文や能力が、そのマナが消費された場合に継続的効果や置換効果を作る場合、それぞれのマナごとに別々の効果が作られる。

106.7. 他のパーマネントが生み出すことができるマナのタイプによってマナを生み出す能力がある。「生み出すことができる／could produce」マナのタイプとは、そのパーマネントの能力がその時点で解決され、すべての存在する置換効果が適用されたとして生み出されるマナのタイプのことである。その能力のためのコストが支払えるかどうかは考慮しない。そのパーマネントがマナを生み出さない場合、あるいは生み出すマナのタイプが定義されない場合、どのタイプのマナも生み出すことはできない。

例：《風変わりな果樹園》は「{T}：対戦相手がコントロールしている土地が生み出すことのできる色1色のマナ1点を加える。」という能力を持つ。対戦相手が土地をコントロールしていなかった場合、《風変わりな果樹園》のマナ能力を起動してもマナを生み出すことはできない。これは、あなたと対戦相手がそれぞれ《風変わりな果樹園》だけを出している場合も同じである。ただし、あなたがそれに加えて《森》をコントロールしていた場合、あなたの《風変わりな果樹園》も対戦相手の《風変わりな果樹園》も{G}を生み出すことができる。

106.8. 何らかの効果が混成マナ・シンボルで表されるマナ1点をプレイヤーのマナ・プールに加える場合には、そのプレイヤーがそのシンボルのいずれか半分を選ぶ。色がある半分を選んだ場合、その色のマナ1点をそのプレイヤーのマナ・プールに加える。無色の半分を選んだ場合、そこに示されている数の無色マナをそのプレイヤーのマナ・プールに加える。

106.9. 何らかの効果がファイレクシア・マナ・シンボルで表されるマナ1点をプレイヤーのマナ・プールに加える場合には、そのシンボルの色のマナ1点をそのプレイヤーのマナ・プールに加える。

106.10. 効果が、不特定マナ・シンボルで表されるマナをプレイヤーのマナ・プールに加えるとなっている場合、その量の無色マナをそのプレイヤーのマナ・プールに加える。

106.11. 「マナを引き出す目的で［パーマネント］をタップする／tap [a permanent] for mana」とは、そのパーマネントの、起動コストに{T}シンボルを含むマナ能力を起動するということを意味する。rule 605〔マナ能力〕参照。

106.11a パーマネントが「マナを引き出す目的でタップされるたび」あるいは特定の種類のマナを引き出す目的でタップされるたびに誘発する能力は、その種のマナ能力が解決されてマナを出すたび、あるいは特定種類のマナを出すたびに誘発する。

106.11b パーマネントが「マナを引き出す目的でタップされる」こと、あるいは特定の種類や量のマナを出す目的でタップされることに適用される置換効果は、その能力を解決してマナ(あるいは特定の種類や量のマナ)を生成する間にそのマナ生成イベントを変更する。

106.12. あるカード(《魔力奪取》)が、あるプレイヤーの持つ未消費のマナ全てを失わせ、他のプレイヤーに「これによって失われたマナ」を加えることがある(同一のプレイヤーでも構わない)。これは、前者のプレイヤーのマナ・プールを空にし、この方法で空にされたマナを後者のプレイヤーのマナ・プールに入れるということを意味する。どのパーマネント、呪文、能力によって作られたかということは変更されず、そのマナに課せられている制限や追加の効果も変更されない。

107. 数とシンボル

107.1. マジックのゲームでは、整数だけを用いる。

107.1a 分数や小数を選んだり、分数や小数分のダメージを与えたり、ライフを得たりするようなことはできない。呪文や能力によって分数が出てくる可能性がある場合、その呪文や能力に切り上げか切り捨てかが明記されている。

107.1b ほとんどの場合、マジックにおいては正の数と0だけを用いる。負の数を選んだり、負の値のダメージを与えたり、ライフを得たりすることはできない。クリーチャーのパワーなど、ゲーム中に値として負の数が存在することはありうる。計算や比較のために負の値を用いる必要がある場合、そのまま負の値を用いる。効果の結果を定める計算の結果が負の数になった場合、その効果が、プレイヤーのライフ総量やクリーチャーのパワーやタフネスを、倍にしたり特定の値にしたりするものでない限り、0として扱う。

例：3/4クリーチャーが-5/-0の修整を受けた場合、そのクリーチャーは-2/4になり、戦闘ではダメージを割り振らない。パワーとタフネスの合計は2である。+3/+0の修整を与えると、パワーは1になる。

例：《ヴィリジアンの社交家》は1/2クリーチャーで、「{T}：ヴィリジアンの社交家のパワーに等しい点数の{G}を加える。」という能力を持つ。効果によって-2/-0されていた場合、この能力を起動してもあなたのマナ・プールにマナが加えられることはない。

例：《カメレオンの巨像》は4/4クリーチャーで、「{2}{G}{G}：ターン終了時まで、カメレオンの巨像は＋X/＋Xの修整を受ける。Xはこれのパワーに等しい。」の能力を持つ。効果によって-6/-0された後でこの能力を起動した場合、これは-2/4クリーチャーのままである。-4/2になるわけではない。

107.1c ルールや能力がプレイヤーに「望む数／any number」を選ばせる場合、その「望む数」のプレイヤーやオブジェクトにダメージやカウンターが分配されたり割り振られたりする場合、可能ならば0より多い数のプレイヤーやオブジェクトを選ばなければならない。そうでなければ、0以上の任意の整数を選ぶことが出来る。

107.2. 未定義の数字が結果であれ計算中であれ出てきた場合、代わりに0を用いる。

107.3. 多くのオブジェクトは、まだ決定されていない数を必要とする部分にXの文字を用いている。オブジェクトによっては、Xの値を定義する能力が存在する。それ以外の場合、そのコントローラーがXの値を選ぶ。

107.3a 呪文や起動型能力がマナ・コスト、代替コスト、追加コスト、起動コストに{X}、[-X]、あるいはXを含む場合、Xがその呪文や能力の文章内で定義されていない限り、その呪文や能力のコントローラーが呪文を唱えるあるいは能力を起動する行為の一部としてXの値を選び、宣言する(rule 601〔呪文を唱えること〕参照)。呪文がスタック上にある間、マナ・コスト、代替コスト、追加コストに含まれるXは宣言された値である。起動型能力がスタックにある間、起動コストに含まれるXは宣言された値である。

107.3b Xがその呪文の文章によって定義されていないマナ・コストに{X}を含む呪文を、マナ・コストもXを含む代替コストも支払わずに唱えられる効果によって唱える場合、Xについての適正な選択は0だけである。これはコストを減らす効果によって0になったとしても適用されない。rule 601〔呪文を唱えること〕参照。

107.3c 呪文や起動型能力のコストあるいは文章に{X}、[-X]、Xが含まれ、その値がその呪文や能力の文章によって定義されている場合、その呪文や能力がスタックにある間のXの値はその値である。その呪文や能力のコントローラーは値を選ぶことはできない。ただし、その呪文や能力がスタックにある間にも、Xの値が変動することはあり得る。

107.3d 待機コストや変異コストなど、特別な処理に関するコストに{X}やXが含まれている場合、そのXはその特別な処理をするプレイヤーがそのコストを支払う時に選ぶ。

107.3e Xがマナ・コスト、代替コスト、追加コスト、起動コストではない文中にある場合、そのXが定義されていなかったなら、その呪文や能力のコントローラーがそのXの値を(スタックに積まれたときか解決された時かいずれか)必要な時点で選ぶ。

107.3f スタック以外のいずれかの領域にあるカードのマナ・コストに含まれる{X}の値は、文章中でXの値が定義されていたとしても、0として扱われる。

107.3g 効果によってプレイヤーが{X}を含むオブジェクトのマナ・コストを支払う場合、そのオブジェクトがスタック上にある呪文でない限り、Xの値は0として扱われる。呪文である場合、Xの値はその呪文が唱えられた時に選ばれ、あるいは決定された値である。

107.3h 通常、あるオブジェクト上にXが複数ある場合、その値は、同じ瞬間には同じ値を取る。

107.3i オブジェクトが能力を得た場合、その能力に含まれるXの値はその能力によって定義される。その能力が定義していない場合、0となる。これは rule 107.3h の例外である。

107.3j オブジェクトの起動型能力の起動コストに{X}、[-X]、Xが含まれる場合、その能力のXの値はそのオブジェクトや他に起動されたそのオブジェクトの能力で選んだXとは関係しない。これはrule 107.3h の例外である。

107.3k 文字Xに加えて文字Yを用いているオブジェクトもある。その場合、YはXと同じルールに従う。

107.4. マナ・シンボルとは、{W}{U}{B}{R}{G}{C}、{0}{1}{2}{3}{4}の類の数字シンボル、変数シンボル{X}、{W/U}{W/B}{U/B}{U/R}{B/R}{B/G}{R/G}{R/W}{G/W}{G/U}の混成シンボル、{2/W}{2/U}{2/B}{2/R}{2/G}の単色混成マナ・シンボル、{W/P}{U/P}{B/P}{R/P}{G/P}のファイレクシア・マナ・シンボル、ならびに氷雪シンボル{S}の総称である。

107.4a 単色マナ・シンボルは5つ存在し、{W}は白、{U}は青、{B}は黒、{R}は赤、{G}は緑に対応する。これらのシンボルはその色のマナを示すと同時に、コストに含まれるその色のマナ1点を意味する。コストに含まれる色マナは、該当する色のマナでしか支払うことはできない。rule 202〔マナ・コストと色〕参照。

107.4b 数字シンボル({1}など)や変数シンボル({X}など)がコストに含まれる場合、不特定マナを示す。コストに含まれる不特定マナは、任意の色マナ、あるいは無色マナで支払うことができる。rule 107.3参照。

107.4c 無色マナ・シンボル{C}は無色マナ1点を意味する。無色のマナでしか支払うことができないコストを表すためにも用いられる。

107.4d {0}は0マナを意味し、コストのかからない呪文や起動型能力でコスト欄に書かれる。rule 117.5参照。

107.4e 混成マナ・シンボルもまた色マナ・シンボルであり、それぞれシンボルの半分の部分で示されている2種類のうちどちらか1つの方法で支払うことができるコストを意味している。混成マナ・シンボル{W/U}は白か青のいずれかのマナ1点で支払うことができる。単色混成マナ・シンボル{2/B}は黒マナ1点か、任意のマナ2点で支払うことができる。混成マナ・シンボルはその構成色全ての色である。

例:{G/W}{G/W}は、{G}{G}か{G}{W}か{W}{W}で支払うことができる。

107.4f ファイレクシア・マナ・シンボルは色マナ・シンボルであり、{W/P}は白、{U/P}は青、{B/P}は黒、{R/P}は赤、{G/P}は緑である。ファイレクシア・マナ・シンボルは、その色のマナ1点かあるいは2点のライフを支払うことで支払うことが出来るコストを意味する。

例：{W/P}{W/P}は、{W}{W}か、{W}とライフ2点か、ライフ4点で支払うことができる。

107.4g ルール・テキストにおいて、ファイレクシア・シンボル{P}が色つきの背景なしで書かれていた場合、それは5つのファイレクシア・マナ・シンボルのいずれか好きなものを意味する。

107.4h 氷雪マナ・シンボル{S}がコストに含まれる場合、不特定マナ1点を意味する。この不特定マナは、氷雪パーマネント(rule 205.4g参照)から生み出された任意のタイプのマナ1点によって支払うことのできるコストを意味する。不特定マナ・コストを減少させる効果は、{S}コストを減少させることはできない。(「氷雪マナ」は存在しない。「氷雪」はマナのタイプではない。)

107.5. タップ・シンボルは{T}である。起動コストに含まれるタップ・シンボルは、「このパーマネントをタップする」ということを意味する。既にタップ状態のパーマネントをタップしてコストを支払うことはできない。そのプレイヤーの最近のターン開始時から続けてコントロールしているのでない限り、クリーチャーの、起動コストにタップ・シンボルを含む能力を使うことはできない。rule 302.6参照。

107.6. アンタップ・シンボルは{Q}である。起動コストに含まれるアンタップ・シンボルは、「このパーマネントをアンタップする」ということを意味する。既にアンタップ状態のパーマネントをアンタップしてコストを支払うことはできない。そのプレイヤーの最近のターン開始時から続けてコントロールしているのでない限り、クリーチャーの、起動コストにアンタップ・シンボルを含む能力を使うことはできない。rule 302.6参照。

107.7. プレインズウォーカーの起動型能力は、それぞれ、忠誠シンボルをコストに持つ。プラスの忠誠シンボルは上向きの矢印であり、中にプラスのついた数字を含む。マイナスの忠誠シンボルは下向きの矢印であり、中にマイナスのついた数字または X を含む。中性の忠誠シンボルは上向きでも下向きでもなく、中に 0 を含む。[+N]は「このパーマネントの上に N 個の忠誠カウンターを置く」を、[-N]は「このパーマネントの上から N 個の忠誠カウンターを取り除く」を、[0]は「このパーマネントの上に 0 個の忠誠カウンターを置く」をそれぞれ意味する。

107.8. Lv 系カードの文章欄には 2 つの Lv シンボルが含まれており、そのそれぞれは常在型能力を意味するキーワード能力である。Lv シンボルは数の範囲(「N1-N2」など)か、あるいは数字 1 つとプラス記号(「N3+」など)を含む。Lv シンボルと同じ横縞に書かれている能力は、その常在型能力の一部である。その横縞に書かれているパワー／タフネスの書かれた箱も同じである。rule 710〔Lv 系カード〕参照。

107.8a 「{Lv N1-N2} [能力] [P/T]」は、「このクリーチャーが N1 個以上の Lv カウンターを持ち、N2 個より多い Lv カウンターを持たないなら、これは基本のパワーとタフネスが[P/T]であり、[能力]を持つ。」を意味する。

107.8b 「{Lv N3+}[能力] [P/T]」は、「このクリーチャーが N3 個以上の Lv カウンターを持つなら、これは基本のパワーとタフネスが[P/T]であり、[能力]を持つ。」を意味する。

107.9. オデッセイ・ブロックのカードで、カード名の左に墓石アイコンがあるものがある。これは、墓地にあるときに機能する能力があることを意味している。墓地にあるときにもわかりやすいようにアイコンがあるだけで、ゲーム的には意味を持たない。

107.10. 未来予知セットに含まれる「ミライシフト」カードでは、左上隅にタイプ・アイコンが描かれている。カード・タイプが 1 つである場合、アイコンでそのタイプを示している。クリーチャーなら鈎爪、ソーサリーなら炎、インスタントなら稲妻、エンチャントなら日の出、アーティファクトなら聖杯、土地なら連峰のアイコンが用いられている。複数のカード・タイプを含むカードでは、白と黒の線が交差した記号が用いられている。これらのアイコンは、ゲーム的には意味を持たない。

107.11. プレインズウォーカー・シンボルは{PW}で表される。プレインチェイス戦・カジュアル変種ルールにおいて用いられる次元ダイスの 1 面に刻まれている。rule 901〔プレインチェイス戦〕参照。

107.12. カオス・シンボルは{CHAOS}で表される。プレインチェイス戦・カジュアル変種ルールにおいて用いられる次元ダイスの 1 面に刻まれており、また、次元ダイスを振った結果を参照する能力にも使われている。rule 901〔プレインチェイス戦〕参照。

107.13. 色指標とは、一部のカードのタイプ行左端に記されている円形のシンボルのことである。このシンボルの色によってカードの色が定義される。rule 202〔マナ・コストと色〕参照。

107.14. エネルギー・シンボルは{E}である。これはエネルギー・カウンター 1 個を表す。{E}を支払う場合、プレイヤーは自分の持つエネルギー・カウンターを 1 個取り除く。

107.15. 英雄譚の文章欄には章シンボルが含まれており、そのそれぞれは誘発型能力を示すキーワード能力である。章シンボルはローマ数字を含んでおり、ここでは「rN」で記す。章シンボルの右の区切られた文章欄に書かれた文章は、それの表す誘発型能力の効果である。rule 714〔英雄譚・カード〕参照。

107.15a 「{rN} — [効果]／{rN}-[Effect]」は、「この英雄譚の上に 1 つ以上の伝承カウンターが置かれたとき、これの上の伝承カウンターの数がこれまで N 未満で N 以上になった場合、[効果]。」を意味する。

107.15b 「{rN1}, {rN2} — [効果]／{rN1}, {rN2}-[Effect]」は「{rN1} — [効果]」と「{rN2} — [効果]」と同じである。

108. カード

108.1. カードの文章を決定する際には、オラクルを用いる。オラクルはギャザラー・カード・データベース http://gatherer.wizards.com/ で参照できる。

108.2. ルールや文章に「カード」と記されていた場合、マジックのカードか、マジックのカードによって表されているオブジェクトを指す。

108.2a ほとんどのマジックのゲームにおいては、2.5 インチ(6.3cm)×3.5 インチ(8.8cm)ほどの大きさの、定形のマジックのカードだけを用いる。一部のフォーマットでは、より大きいサイズで裏面の異なる定形外のマジックのカードが含まれる。

108.2b トークンは、カード大のゲーム補助物品によって示されていたとしても、ルールの適用に関してはカードとしては扱わない。

108.2c 呪文や能力の文章において、「カード／card」という語は、通常、プレイヤーの手札にあるクリーチャー・カードというように、戦場やスタック以外の領域にあるカードのことを指す。稀に、トークンでないパーマネントやカードのコピーでない呪文を参照するために用いられることがある。

108.3. カードのオーナーとは、そのカードをデッキに入れてゲームを始めたプレイヤーのことである。ゲーム中に外部から加えられたカードがあった場合、それについてはそれを加えたプレイヤーのことである。ゲーム開始時点で統率領域にカードがある場合、それについてはそのカードを統率領域に置いたプレイヤーのことである。法律上の所有権はアンティを除いてゲームのルール上は考慮しない(rule 407 参照)。

108.3a 「単一次元デッキ」選択ルールを用いたプレインチェイス戦においては、次元コントローラーが次元デッキに含まれるカードすべてのオーナーであるとして扱う。rule 901.6 参照。

108.3b プレイヤーに、自分がオーナーであるカードをゲームの外部から選んでゲームに入れる呪文や能力が存在する(rule 400.10b 参照)。外部にあるカードがマジックのゲームに含まれる場合、そのオーナーは rule 108.3 の規定によって決定される。外部にあるカードがマジックのゲームのサイドボードである場合(rule 100.4 参照)、そのオーナーはそのカードをサイドボードに入れてゲームを始めたプレイヤーである。それ以外の場合、外部にあるカードのオーナーは法律上の所有者である。

108.4. カードは、そのカードがパーマネントや呪文を表していない限り、コントローラーを持たない。パーマネントや呪文を表している場合、コントローラーはそれらのルールによって決定される。rule 110.2 および rule 111.2 参照。

108.4a コントローラーの存在しない(パーマネントでも呪文でもない)カードのコントローラーが必要になった場合、オーナーをそのコントローラーの代わりに用いる。

108.5. 定形外のマジックのカードは、統率領域(rule 408 参照)以外にある状態でゲームを開始することはできない。何らかの効果が定形外のマジックのカードをゲーム内に持ち込む場合、その効果は発生しない。そのカードはゲームの外部にあり続ける。

108.6. カードについての追加の情報は、rule 2〔カードの部分〕参照。

109. オブジェクト

109.1. オブジェクトとは、スタック上の能力、カード、カードのコピー、トークン、呪文、パーマネント、紋章のことである。

109.2. 呪文や能力が「カード／card」「呪文／spell」「発生源／source」「計略／Scheme」という単語なしでカード・タイプやサブタイプを用いてオブジェクトを表現している場合、戦場に出ているそのカード・タイプやサブタイプのパーマネントのことを意味する。

109.2a 呪文や能力が「カード／card」という単語と領域名とともにタイプや特殊タイプ、サブタイプを用いてオブジェクトを表現している場合、その領域にあるそのタイプのカードのことを意味する。

109.2b 呪文や能力が「呪文／spell」という単語とともにタイプや特殊タイプ、サブタイプを用いてオブジェクトを表現している場合、スタックにあるそのタイプの呪文のことを意味する。

109.2c 呪文や能力が「発生源／source」という単語とともにタイプや特殊タイプ、サブタイプを用いてオブジェクトを表現している場合、どの領域にあるかに関係なく、その種類の、能力の発生源またはダメージの発生源のことを意味する。rule 609.7 参照。

109.2d 計略・カードの能力が「この計略／this scheme」という表記を含む場合、統率領域にある、その能力が印刷されている計略・カードのことを意味する。

109.3. オブジェクトの特性とは、カード名、マナ・コスト、色、色指標、カード・タイプ、特殊タイプ、サブタイプ、ルール文章、能力、パワー、タフネス、忠誠度、手札補正子、ライフ補正子のことである。オブジェクトはこれらの特性の全てを持つこともあるし、一部だけを持つこともある。それ以外の、カード、呪文、パーマネントに関する情報、例えば、パーマネントがタップされているかどうか、呪文の対象、オブジェクトのオーナーおよびコントローラー、オーラが何にエンチャントしているか、などは特性ではない。

109.4. スタックか戦場にあるオブジェクトだけにコントローラーが存在する。どちらの領域にもないオブジェクトは、どのプレイヤーにもコントロールされていない。rule 108.4 参照。このルールには 5 つの例外がある。

109.4a 紋章は、それを統率領域に置いたプレイヤーにコントロールされている。rule 113〔紋章〕参照。

109.4b プレインチェイス戦において、オモテ向きの次元・カードならびに現象・カードは、次元コントローラーとして指定されているプレイヤーにコントロールされている。多くの場合それはアクティブ・プレイヤーである。rule 901.6 参照。

109.4c ヴァンガード戦において、ヴァンガード・カードはそのオーナーにコントロールされている。rule 902.6 参照。

109.4d アーチエネミー戦において、計略・カードはそのオーナーにコントロールされている。rule 904.7 参照。

109.4e コンスピラシー・ドラフトにおいて、策略・カードはそのオーナーにコントロールされている。rule 905.5 参照。

109.5. オブジェクトに記されている「あなた／You」という語で示されるプレイヤーは、その現在のコントローラーか、(プレイヤーがそれをプレイしたり唱えたり起動したりしようとしている最中なら)コントローラーになる予定のプレイヤーか、(コントローラーが存在しない場合には)オーナーである。常在型能力の場合には、そのオブジェクトの現在のコントローラー(戦場にない場合には、そのカードのオーナー)を指す。起動型能力の場合には、その能力を起動したプレイヤーを指す。遅延誘発型能力を除く誘発型能力の場合には、能力が誘発した時のそのオブジェクトのコントローラーを指す。遅延誘発型能力のコントローラーについては、rule 603.7d-f 参照。

110. パーマネント

110.1. パーマネントとは、戦場に出ているカードやトークンのことである。パーマネントは無期限に戦場に残り続ける。カードやトークンは、戦場に出たときにパーマネントとなり、戦場から他の領域に効果やルールによって移動したときにパーマネントでなくなる。

110.2. (トークンでない)パーマネントのオーナーは、そのカードのオーナーである。(トークンの場合、rule 110.5a 参照。)パーマネントのコントローラーは、通常、それをコントロール下で戦場に出したプレイヤーである。パーマネントには必ずコントローラーが 1 人存在する。

110.2a 効果によってプレイヤーがオブジェクトを戦場に出す場合、特に書かれていなければ、そのオブジェクトはそのプレイヤーのコントロール下で戦場に出る。

110.3. トークンでないパーマネントの特性は、カードに記載されている値であり、それに継続的効果によって修整を受ける。rule 613〔継続的効果の相互作用〕参照。

110.4. パーマネント・タイプは5つ存在し、「アーティファクト／artifact」「クリーチャー／creature」「エンチャント／enchantment」「土地／land」「プレインズウォーカー／planeswalker」である。インスタント・カードやソーサリー・カードは戦場に出ることはできないので、パーマネントになることはあり得ない。部族・カードが戦場に出ることができるかできないかは、それ以外のカード・タイプによる。rule 3〔カード・タイプ〕参照。

110.4a 「パーマネント・カード／permanent card」という語は、戦場に出ることができるカードのことを指す。すなわち、アーティファクト・カード、クリーチャー・カード、エンチャント・カード、土地・カード、プレインズウォーカー・カードのことである。

110.4b 「パーマネント・呪文／permanent spell」という語は、解決によって戦場に出る呪文のことを指す。すなわち、アーティファクト・呪文、クリーチャー・呪文、エンチャント・呪文、プレインズウォーカー・呪文のことである。

110.4c パーマネントが何らかの方法ですべてのパーマネント・タイプを失った場合、それはそのまま戦場にあり続ける。それはパーマネントである。

110.5. 効果によってトークンが戦場に出ることがある。トークンとは、カードによって表現されていないパーマネントを表現するために用いるマーカーのことである。

110.5a トークンを生成したプレイヤーがそのオーナーである。トークンはそのプレイヤーのコントロール下で戦場に出る。

110.5b トークンを生成する呪文や能力がトークンの特性の値を定める場合、その値はトークンの「文章」になる。この方法で定義された特性値は、カードに記載されている値と機能的に同値である。たとえば、これによって定められた特性値はトークンのコピー可能な値である。トークンは、それを生成した呪文や能力によって定義されていない特性を持たない。

例：《翡翠の魔道士》は「{2}{G}: 緑の1/1の苗木クリーチャー・トークンを1体生成する」という能力を持つ。これによって生成されたトークンは、マナ・コストや特殊タイプ、ルール文章、能力を持たない。

110.5c トークンを生成する呪文や能力が、そのトークンのカード名とサブタイプを定める。特に書かれていない限り、トークンのカード名は、そのサブタイプと同じである。例えば、ゴブリン・スカウト・クリーチャー・トークンはゴブリン・スカウトというカード名であり、クリーチャー・タイプはゴブリンとスカウトの二つとなる。トークンが戦場に出た後では、カード名が変わってもサブタイプは変わらない。その逆も同じである。

110.5d 呪文や能力がトークンを生成する場合、何らかのルールや効果によってそのトークンの特性のうち1つ以上を持つパーマネントが戦場に出ることができなくなっていたら、そのトークンは生成されない。

110.5e トークンは、パーマネント一般、あるいはそのトークンのカード・タイプやサブタイプに影響を及ぼすものの影響を受ける。トークンは(マジックのカードと同じ裏面であったり、マジックのパックから出てきたものであったりしても)カードとしては扱われない。

110.5f 戦場以外の領域に存在するトークンは、消滅する。これは状況起因処理である。rule 704 参照。(トークンが領域を移動した場合、消滅する前に、それによる誘発型能力は誘発する)

110.5g 戦場を離れたトークンは、他の領域に移動することもないし、戦場に戻ることもない。そのようなトークンが領域を変更しようとする場合、その代わりに現在の領域にありつづける。次に状況起因処理をチェックする時点で、消滅する。rule 704 参照。

110.6. パーマネントの位相とは、物理的な状態のことである。位相には4つの種類があり、それぞれ2種類のいずれかの状態を取る。すなわち、タップ／アンタップ、反転／非反転、オモテ向き／裏向き、

フェイズ・イン／フェイズ・アウトである。パーマネントは、4 組の位相それぞれについて必ずどちらかの状態である。

110.6a 位相は特性ではないが、位相によってパーマネントの特性が変化しうる。

110.6b パーマネントは、呪文や能力によって特に指示されない限り、アンタップ、非反転、オモテ向き、フェイズ・インの位相で戦場に出る。

110.6c パーマネントは、呪文や能力やターン起因処理が位相を変更しない限り、その位相が何も影響を持たなくても、元の位相を保つ。

例:《ディミーアのドッペルゲンガー》は「{1}{U}{B}: 墓地にあるクリーチャー・カード 1 枚を対象とし、それを追放する。ディミーアのドッペルゲンガーはそのカードのコピーになるとともに、この能力を得る。」という能力を持つ。これが反転カード《呪師の弟子》のコピーになった場合、《呪師の弟子》の能力によってこのクリーチャーが反転した場合、《ディミーアのドッペルゲンガー》の能力を持った《暴く者、智也》になる。その後、このパーマネントが《ルーン爪の熊》のコピーになった場合、反転位相は何も意味を持たないが、反転位相のままである。その後で再びコピー能力を用いて《鼠の短牙》(別の反転カード)のコピーになった場合、《ディミーアのドッペルゲンガー》の能力を持った《憎まれ者の傷弄り》(《鼠の短牙》の反転位相)になる。

110.6d パーマネントだけが位相を持つ。戦場にないカードは持たない。追放されているカードが裏向きになることはあるが、それはパーマネントの裏向き位相とは何ら関係ない。同様に、戦場にないカードは、物理的にどういう状態であろうと、タップしているわけでもアンタップしているわけでもない。

111. 呪文

111.1. 呪文とは、スタックにあるカードのことである。唱えるための最初の手順で(rule 601〔呪文を唱えること〕参照)、カードは呪文になり、オーナーの手札などの元あった領域からスタックの一番上に移動する(rule 405〔スタック〕参照)。呪文は解決されるか(rule 608〔呪文や能力の解決〕参照)、打ち消されるか(rule 701.5 参照)、その他の方法でスタックから離れるまでスタックに残る。さらなる情報は、rule 6〔呪文、能力、効果〕参照。

111.1a 呪文のコピーは、それがカードによって示されていなくても呪文である。rule 706.10 参照。

111.1b カードのコピーを唱えさせる効果が存在する。その効果によって唱えた場合、そのコピーは呪文である。rule 706.12 参照。

111.2. コピーでない呪文のオーナーは、その呪文を表現しているカードのオーナーである。コピーである場合のオーナーは、それをコントロール下でスタックに積んだプレイヤーである。呪文のコントローラーは、通常、それをスタックに積んだプレイヤーである。呪文には必ずコントローラーが 1 人存在する。

111.3. コピーでない呪文の特性は、カードに記載されている値であり、それに継続的効果によって修整を受ける。rule 613〔継続的効果の相互作用〕参照。

111.4. 効果によってパーマネント・呪文の特性が変更された場合、その効果はその呪文が解決されたパーマネントにも適用され続ける。rule 400.7 参照。

例：効果が黒のクリーチャー・呪文を白にした場合、そのクリーチャーが戦場に出るときにも白であり、その色を変える効果が残っている限り白であり続ける。

112. 能力

112.1. 能力は以下の 3 つのいずれかである。

112.1a 能力には、オブジェクトの持つ特性で、そのオブジェクトがゲームに影響を及ぼせるようにするものが含まれる。オブジェクトの能力はそのルール文章またはそれを生成した効果によって定義さ

れる。ルールや効果によってオブジェクトが能力を得ることもある。(能力を与える効果には、大抵の場合「持つ」「得る」と書かれている。)能力は効果を作る(rule 609〔効果〕参照)。

112.1b 能力には、プレイヤーが持つ、ゲームがそのプレイヤーに及ぼす影響を変更するものがある。効果によって与えられない限り、通常、プレイヤーは能力を持たない。

112.1c 能力には、スタック上にある起動型あるいは誘発型能力が含まれる。この種の能力はオブジェクトである。(rule 6〔呪文、能力、効果〕参照)

112.2. 能力は、それを持っているオブジェクトに影響を及ぼすことがある。他のオブジェクトやプレイヤーにも影響を及ぼすことがある。

112.2a 能力には有益なものも不利益なものもある。

例:「このクリーチャーではブロックできない」というのは能力である。

112.2b カードを唱えるための追加コストや代替コストは、カードの能力である。

112.2c 1 つのオブジェクトが複数の能力を持つことがある。そのオブジェクトがカードである場合、一行に並べられて書かれるあらかじめ定義された能力(rule 702〔キーワード能力〕参照)を除き、オブジェクトの文章の各段落は別個の能力を表す。カードでない場合、それを生成した効果によって複数の能力を得ることがある。また、オブジェクトは呪文や能力によって能力を得ることがある。1 つのオブジェクトが同じ能力を複数持っている場合、それらは独立に機能する。これによって、能力が一つだけの時よりもより多くの効果を生むこともあるし、そうでないこともある。詳しい情報は各能力を参照のこと。

112.2d 能力は、1 つまたは複数の単発的効果または継続的効果を作る。継続的効果の中には、置換・軽減効果が含まれる。rule 609〔効果〕参照。

112.3. 能力は大別して 4 つの区分に分けられる。

112.3a 呪文能力とは、インスタントまたはソーサリー・呪文が解決される間に処理される指示のことである。rule 112.6 に示す、起動型能力や誘発型能力や常在型能力でない、インスタントまたはソーサリー・呪文の文章は呪文能力である。

112.3b 起動型能力はコストと効果を持ち、通常は「[コスト]:[効果。][(あるなら)起動指示。]」という書式で書かれている。この種の能力は、そのプレイヤーが優先権を持っているときならいつでも起動できる。そうしたなら、その能力はスタックに積まれ、打ち消されるか解決されるかその他の方法でスタックから離れるまでスタックに残る。rule 602〔起動型能力の起動〕参照。

112.3c 誘発型能力は誘発条件と効果を持ち、「……とき／when」「……たび／whenever」「……時／at」を含む(通常はこれから始まる)「[誘発条件], [効果。]」という書式で書かれている。誘発イベントが発生するたび、その次にいずれかのプレイヤーが優先権を得る時にその能力はスタックに積まれ、打ち消されるか解決されるかその他の方法でスタックから離れるまでスタックに残る。rule 603〔誘発型能力の扱い〕参照。

112.3d 常在型能力は普通の文で書かれ、単にその効果が発生する。常在型能力は、パーマネントがその能力を持って戦場にある間機能し続ける継続的効果を生み出すか、あるいはその能力を持つオブジェクトが特定の領域にある間に機能する。rule 604〔常在型能力の扱い〕参照。

112.4. 起動型能力や誘発型能力の一部はマナ能力である。マナ能力は特別なルールに従う。マナ能力はスタックを使わず、特定の条件下では優先権がないときにさえ起動することができる。rule 605〔マナ能力〕参照。

112.5. 起動型能力の中には忠誠度能力と呼ばれるものがある。忠誠度能力は、以下の特殊ルールが適用される。プレイヤーは自分がコントロールしているパーマネントの忠誠度能力を、自分のメイン・フェイズの間、スタックが空で、優先権を持っていて、どのプレイヤーもそのターンにそのパーマネントの忠誠度能力を起動していない場合にのみ起動できる。rule 606〔忠誠度能力〕参照。

112.6. インスタントまたはソーサリー・呪文の能力は、通常、そのオブジェクトがスタックにある間にのみ機能する。他のオブジェクトの能力は、通常、そのオブジェクトが戦場にある間にのみ機能する。例外は以下の通り。

112.6a 特性定義能力は、ゲームの外部も含むあらゆる場所で機能する。rule 604.3 参照。

112.6b どの領域で機能するかが書かれている能力は、その領域でのみ機能する。

112.6c あるオブジェクトの持つ、それ自身のマナ・コストを払うのではなく代替コストを支払うことをプレイヤーに認める能力その他のそれを唱えるためのコストを変更する能力はスタックにある間に機能する。

112.6d オブジェクトの、その特定のオブジェクトをプレイするあるいは唱えることに制限や修整をもたらす能力は、プレイできるあるいは唱えられる領域にある間とスタックにある間に機能する。その特定のオブジェクト自身にそれをプレイするあるいは唱えることに制限や修整をもたらす他の能力を与えるそのオブジェクトの能力は、スタックにある間にのみ機能する。

112.6e オブジェクトの能力で、その特定のオブジェクトをどの領域からプレイする、あるいは唱えることができるかを限定したり修整したりする能力は、ゲームの外部を含むどこにあっても機能する。

112.6f オブジェクトの能力で、それが打ち消されないと書かれているものは、スタックにある間に機能する。

112.6g オブジェクトの能力で、それが戦場に出る状況を変更するものは、そのオブジェクトが戦場に出てくるに際して機能する。rule 614.12 参照。

112.6h オブジェクトの能力で、それにカウンターを置けないとするものは、そのオブジェクトが戦場にある間に加えて、そのオブジェクトが戦場に出る際にも機能する。

112.6i オブジェクトの、戦場にある間に支払うことのできないコストを必要とする起動型能力は、そのコストを支払うことができる領域にある間に機能する。

112.6j 戦場以外の領域にある間にのみ誘発しうる誘発条件を持つ誘発型能力は、その誘発しうる領域にある間に機能する。その誘発型能力が他に誘発条件を持っていた場合、単一の誘発型能力が複数の領域で機能することもありうる。

例:《赦免のスラル》は「赦免のスラルが戦場に出るか、これが憑依しているクリーチャーが死亡するかしたとき、エンチャント 1 つを対象とし、それを破壊する。」という能力を持つ。1 つめの誘発条件は戦場にある間に機能するが、2 つめの誘発条件は追放領域にある間に機能する。rule 702.54〔憑依〕参照。

112.6k コストや効果が、そのオブジェクトを特定の領域から移動させるものである場合、その領域にある間にのみ機能する。その能力の誘発条件として、あるいはその能力のそれ以前のコストや効果として、そのオブジェクトをその領域に移動すること、あるいはそのオブジェクトがオーラである場合にはそれがエンチャントしているオブジェクトが戦場を離れることが含まれている場合は、この限りではない。その能力の効果が、そのオブジェクトを特定の領域から移動させる効果を持つ遅延誘発型能力を作る場合も同様である。

例:《組み直しの骸骨》は「{1}{B}: あなたの墓地にある組み直しの骸骨をタップ状態で戦場に戻す。」という能力を持つ。この能力は、《組み直しの骸骨》が自分の墓地にある間にしか起動できない。

112.6m ゲームの開始前、デッキ構築に関するルールを変更する能力が存在する。その種の能力は、この総合ルールだけでなく、マジック・イベント規定その他特定のフォーマットでのデッキ構築ルールを定めた文書を変更する。しかしながら、その種の能力によっても、あるフォーマットにおいて禁止や制限されているカードは禁止あるいは制限されているままである。現在のマジック・イベント規定は、http://wpn.wizards.com/en/resources/rules-documents から参照できる。(訳注：日本語訳は http://mjmj.info/ 以下で公開されている)

112.6n 紋章、次元・カード、ヴァンガード・カード、計略・カード、策略・カードの能力は統率領域において機能する。rule 113〔紋章〕、rule 901〔プレインチェイス戦〕、rule 902〔ヴァンガード戦〕、rule 904〔アーチエネミー戦〕、rule 905〔コンスピラシー・ドラフト〕参照。

112.7. 能力の発生源は、それを作ったオブジェクトである。スタックにある起動型能力の発生源は、起動した能力を持つオブジェクトである。スタックにある、または誘発してスタックに積まれるのを待っている誘発型能力の発生源は、(遅延誘発型能力を除き)誘発した能力を持つオブジェクトである。遅延誘発型能力の発生源については、rule 603.7d-f 参照。

112.7a いったん起動し、または誘発したら、能力はその能力の発生源とは独立してスタックに存在する。以降、その能力の発生源を破壊したり除去したりしても、能力には影響を及ぼさない。いくつかの能力は、その能力が直接何かをするのではなく、その能力の発生源に何かをさせることに注意すること(例えば、「クリーチャー 1 体かプレイヤー 1 人を対象とする。放蕩紅蓮術士はそれに 1 点のダメージを与える」)。このような場合、効果を分配するために能力の発生源の情報を参照する起動型能力や誘発型能力は、その能力をスタックに積む時点でその情報をチェックする。それ以外の理由で発生源の情報を参照する能力は、その能力の解決時にその情報をチェックする。いずれにせよ、チェックする時点で発生源が既に元あった領域にない場合、その能力の発生源の、その領域を離れる直前の情報を使う。すでに存在しなくなっていても、発生源がその処理を行なう。

112.8. スタックにある起動型能力のコントローラーは、その能力を起動したプレイヤーである。スタックにある誘発型能力のコントローラーは、遅延誘発型能力を除き、その能力が誘発したときにその能力の発生源をコントロールしていたプレイヤーである。コントローラーがいない場合、その能力が誘発した時のその能力の発生源のオーナーである。遅延誘発型能力のコントローラーについては、rule 603.7d-f 参照。

112.9. スタックにある起動型能力や誘発型能力は呪文ではないので、呪文を打ち消すものによっては打ち消されない。スタックにある起動型能力や誘発型能力は、能力を打ち消すと書かれている効果によって打ち消される。常在型能力はスタックを用いないので、打ち消されることはない。

112.10. 効果によって、オブジェクトの能力が追加されたり、あるいは取り除かれたりすることがある。能力を追加する効果は、そのオブジェクトが能力を「得る／gain」もしくは「持つ／have」などと書かれる。能力を取り除く効果は、そのオブジェクトが能力を「失う／lose」と書かれる。

112.10a 起動型能力を追加する効果には、その能力の起動指示が含まれることがある。それらの指示はそのオブジェクトに追加された能力の一部になる。

112.10b 能力を取り除く効果は、その能力が複数あっても全て取り除く。

112.10c 複数の効果が同じ能力を追加して取り除いた場合、一般には最新のものが優先される。継続的効果の相互作用について、詳しくは rule 613 参照。

112.11. 効果によって、オブジェクトは特定の能力を得なくなることがある。それらの効果では、そのオブジェクトはその能力を「持つことができない／can't have」と書かれている。もしオブジェクトがその能力を持っている場合、その能力を失う。また、効果によってその能力をそのオブジェクトに得させることもできない。呪文や能力の解決がその特定の能力をそのオブジェクトに得させる継続的効果を作る場合、その継続的効果のその部分は適用されないが、その継続的効果の他の部分は適用され、またその解決された呪文や能力の作る他の継続的効果は作られる。常在型能力によって作られた、その特定の能力を得させる継続的効果は、そのオブジェクトに適用されない。

112.12. オブジェクトの特性を定めたり、あるいは単にそのオブジェクトの性質を決めたりする効果は、効果によって得られる能力とは区別される。オブジェクトが能力を「得る」もしくは「持つ」時、その能力は他の効果によって取り除かれることがありうる。一方、効果によってオブジェクトの特性が定義された場合(「[パーマネント]は[特性値]である／[permanent] is [characteristic value]」)、それは能力を得させることにはならない(rule 604.3 参照)。同様に、効果によってオブジェクトがある性質を得た場合(「[パーマネント]はブロックされない」)、それは能力を得させもしないし特性を定義することもない。

例：《ムラガンダの印刻》は「能力を持たないクリーチャーは+2/+2 の修整を受ける。」と書かれている。《ルーン爪の熊》(能力を持たないクリーチャー)が「エンチャントされているクリーチャーは飛行を持つ」と書かれたオーラでエンチャントされている場合、+2/+2 の修整を受けることはない。「エンチャントされているクリーチャーは赤である」あるいは「エンチャントされているクリーチャーはブロックされない」と書かれたオーラでエンチャントされている場合、変わらず+2/+2 の修整を受ける。

113. 紋章

113.1. 効果によって、紋章が統率領域に置かれることがある。紋章とは、1 つまたはそれ以上の能力を持つオブジェクトを表すマーカーであり、それ以外の特性は持たない。

113.2. 紋章を生成する効果は「[プレイヤー]は[能力]を持つ紋章を得る。／[Player] gets an emblem with [ability]」と書かれる。これは、[プレイヤー]は[能力]を持つ紋章を統率領域に置くことを意味する。紋章のオーナーはそのプレイヤーであり、そのプレイヤーがその紋章をコントロールする。

113.3. 紋章は、それを生成した効果によって定義された能力以外の特性を持たない。紋章はカード名を持たず、カード・タイプを持たず、マナ・コストを持たず、色を持たない。

113.4. 紋章の能力は統率領域で機能する。

113.5. 紋章はカードでもパーマネントでもない。「紋章」はカード・タイプではない。

114. 対象

114.1. 呪文や能力の一部は、そのコントローラーに 1 つかそれ以上の対象を選ばせる。対象とは、その呪文や能力が影響を及ぼす、オブジェクトやプレイヤーである。それらの対象は呪文や能力をスタックに積む行程の一部として宣言される。対象は、他の呪文や能力によって指示されない限り、変更することはできない。

114.1a インスタント・呪文やソーサリー・呪文は、その文章中に「[何か]を対象とする／target [something]」という表記がある場合、対象をとる。この[何か]とは、オブジェクトやプレイヤーを示す表現でなければならない。対象の選択は、呪文を唱える際に行なう。rule 601.2c 参照。(インスタントやソーサリーの文章内にある起動型能力や誘発型能力が「対象」の語を用いていたとしたら、その呪文ではなく能力が対象をとる。)

例:「このカードをサイクリングしたとき、クリーチャー 1 体を対象とする。ターン終了時まで、それは-1/-1 の修整を受ける」という能力を持つソーサリー・カードがあった場合、誘発型能力は対象をとるが、呪文が対象をとるとは限らない。

114.1b オーラ・呪文は、必ず、対象を取る。対象を取るパーマネント・呪文はこれだけである。オーラの対象は、エンチャントのキーワード能力によって規定される(rule 702.5〔エンチャント〕参照)。対象の選択は、呪文を唱える際に行なう。rule 601.2c 参照。オーラ・パーマネントは対象を取らない。オーラ・呪文だけが対象を取る。(オーラ・パーマネントの起動型能力や誘発型能力は対象を取ることがあり得る。)

114.1c 起動型能力は、「[何か]を対象とする／target [something]」という表現で影響を及ぼすものを特定している場合、対象をとる。この[何か]とは、オブジェクトやプレイヤーを示す表現でなければならない。対象の選択は、能力を起動する際に行なう。rule 602.2b 参照。

114.1d 誘発型能力は、「[何か]を対象とする／target [something]」という表現で影響を及ぼすものを特定している場合、対象をとる。この[何か]とは、オブジェクト、プレイヤー、領域を示す表現でなければならない。対象の選択は、能力をスタックに積む際に行なう。rule 603.3d 参照。

114.1e 装備や挑発などキーワード能力の一部は、対象を取る起動型能力や誘発型能力を意味している。それらの場合、「[何か]を対象とする」という表現はその能力そのものには表記されていないが、キー

ワード能力のルールに記載されている。(キーワードの注釈文にもしばしば「対象」の語が含まれている。)rule 702〔キーワード能力〕参照。

114.2. 呪文や能力の対象としては、通常、パーマネントだけが適正である。この例外は、(a) その呪文や能力が他の領域にあるオブジェクトやプレイヤーを対象にできると明記されているときと、(b) 呪文や能力のように戦場に存在することがありえないオブジェクトを対象とするときだけである。rule 114.4 参照。

114.3. 同じ「target」の語で示される中で(日本語版では、「[性質]N 個」あるいは「[性質]N 個か[性質]M 個」などとしてまとめられている中で)、同じ対象を複数回選ぶことはできない。複数の対象群がある場合、同一のオブジェクトやプレイヤーを(条件を満たしているなら)それぞれ 1 回ずつ対象に取ることができる。この規定は、呪文や能力の対象を選ぶときと、呪文や能力の対象を変更したり新しい対象を選んだりするとき(rule 114.7 参照)の両方に適用される。

114.4. 英語版では、ダメージ関連の呪文や能力の中に、「target [something]」ではなく、「any target」や「another target」、「two targets」などを取るものがある。これらの対象は、クリーチャーかプレイヤーかプレインズウォーカーでありうる。クリーチャーでないアーティファクトや呪文など、その他のゲーム上のオブジェクトは選択できない。日本語版では、それらは書き下され、「クリーチャー N 体かプレインズウォーカー N 体かプレイヤー N 人を対象とする。」というような表現になっている。

114.5. スタックにある呪文や能力は、それ自身の対象としては不適正である。

114.6. 対象を取りうる呪文や能力には、0 個の対象を選べるものもある。そのような呪文や能力も対象を取りうる呪文や能力ではあるが、1 個以上の対象を選んでいるときのみ対象を取る。

114.7. 呪文や能力の効果を変更することを認める効果や、呪文や能力の対象を新しく選ばせる効果が存在する。

114.7a 効果によってプレイヤーが呪文や能力について「その(それらの)対象を変更する／change the target(s)」場合、呪文や能力の対象は、他の適正な対象にだけ変更できる。対象を変更できない場合、元の対象がすでに不適正になっていたとしても、元の対象がそのまま対象になったままになる。対象すべてを適正な別の対象に変更できない場合、それらの対象はすべて変更されずに元のまま残る。

114.7b 効果によってプレイヤーが呪文や能力について「対象 1 つを変更する／change a target」場合、rule 114.7a の記載に従うが、対象の中の(すべてを変更するかまったく変更しないかを選ぶのではなく)1 つだけを変更することができる。

114.7c 効果によってプレイヤーが呪文や能力について「任意の対象を変更する／change any targets」場合、rule 114.7a の記載に従うが、対象の中の(すべてを変更するかまったく変更しないかを選ぶのではなく)任意の一部を変更することができる。

114.7d 効果によってプレイヤーが呪文や能力について「新しい対象を選ぶ／choose new targets」場合、そのプレイヤーはその現在の対象のうち任意の数を、それが不正な対象であったとしても、そのままに残しておいてもよい。プレイヤーが新しく選んだ対象は適正でなければならないし、そのままに残してある対象を不適正にするものであってはならない。

114.7e 呪文や能力の対象を変更したり新しい対象を選んだりする場合、その変更が適正かどうかを判断するためには最終的に定められた対象だけを確認する。

例：「クリーチャー 1 体かプレインズウォーカー 1 体かプレイヤー 1 人と、他のクリーチャー 1 体かプレインズウォーカー 1 体かプレイヤー 1 人を対象とする。電弧の痕跡はその前者に 2 点のダメージを与え、その後者に 1 点のダメージを与える。」というソーサリー《電弧の痕跡》の現在の対象が、順に《ルーン爪の熊》と《ラノワールのエルフ》であるとする。あなたが「呪文 1 つを対象とする。あなたはそれの新しい対象を選んでもよい。」というインスタント《移し変え》を《電弧の痕跡》を

対象に唱えた場合、1 つめの対象を《ラノワールのエルフ》に、2 つめの対象を《ルーン爪の熊》に変えることができる。

114.8. モードを持つ呪文や能力は、モードごとに異なった対象の取り方をする場合がある。モードを持つ呪文や能力の対象を変更したり新しく選んだりする効果によっては、そのモードは変更されない。(rule 700.2 参照)

114.9. オブジェクトの中には、他の呪文や能力が対象を取るかどうかを見るものがある。文章によって、それがチェックするのは対象の現在の状態であるか、あるいは選ばれた時点での状態であるか、その両方を見るかが違う。

114.9a 「単一の対象を持つ[呪文や能力]／[spell or ability] with a single target」を見るオブジェクトは、その呪文や能力がスタックに積まれた時点で合計何回オブジェクトやプレイヤーが対象になったかを数える。現時点で適正である対象の数を数えるのではない。同一のオブジェクトやプレイヤーが複数回対象になっていた場合、それぞれを別々に数える。

114.9b 「[何か]を対象とする[呪文や能力]／[spell or ability] that targets [something]」を見るオブジェクトは、その呪文や能力の対象がその時点でどうなっているかを見る。対象にしたオブジェクトが元あった領域に存在し、あるいは対象にしたプレイヤーがまだゲームに残っているのであれば、その対象がその呪文や能力にとって不適正になっていたとしても、その現在の情報を用いる。オブジェクトがその領域になくなっていたり、プレイヤーがゲームに存在しなくなっているのであれば、その対象は無視され、最後の情報は用いられない。

114.9c 「[何か]のみを対象とする[呪文や能力]／[spell or ability] that targets only [something]」は、その呪文や能力がスタックに積まれたときにいくつのオブジェクトやプレイヤーが対象になったか(その後対象を変更する効果によって変更されたものも含む)を数える。現時点で適正である対象の数を数えるのではない。その数が 1 であれば(その呪文や能力が同一のオブジェクトやプレイヤーを複数回対象にしていても)その呪文や能力の対象は、rule 114.9b に書かれている通りにチェックされる。

114.10. 呪文や能力は、対象にしていないオブジェクトやプレイヤーに影響を及ぼすことがある。一般に、その種のオブジェクトやプレイヤーは呪文や能力の解決時まで選択されない。rule 608〔呪文や能力の解決〕参照。

114.10a オブジェクトやプレイヤーが呪文や能力の影響を受けるからといって、そのオブジェクトやプレイヤーが自動的にその呪文の対象になるわけではない。そのオブジェクトやプレイヤーが、その呪文や能力の文章内、あるいはキーワード能力のルール内の「対象」の語を用いて指定されていない限り、対象ではない。

114.10b 特に、オブジェクトの文章中に出てくる「あなた／you」は対象を取ることを意味しない。

115. 特別な処理

115.1. 特別な処理は、プレイヤーが優先権を持っているときに行なう、スタックを用いない処理である。ゲームが自動的に作る、ターン起因処理や状況起因処理と混同してはならない。(rule 703〔ターン起因処理〕、rule 704〔状況起因処理〕参照)

115.2. 特別な処理には、以下の 8 つがある。

115.2a 土地をプレイすることは特別な処理である。土地をプレイするとは、その土地を元あった領域(通常はそのプレイヤーの手札)から戦場に出すことである。何も効果がない場合、プレイヤーは自分のターンの間に 1 度だけこの処理を行なうことができる。プレイヤーは自分のメイン・フェイズの間、優先権を持っていてスタックが空であれば、この特別な処理を行なうことを選んでもよい。rule 305〔土地〕参照。

115.2b 裏向きのパーマネントをオモテ向きにすることは特別な処理である。プレイヤーが優先権を持っているときならいつでも、この処理を行なうことができる。rule 707〔裏向きの呪文やパーマネント〕参照。

115.2c 効果の中には、後でプレイヤーに何らかの処理を認めるものがある。その多くは継続的効果の終了や、遅延誘発型能力の誘発の中止である。そうすることは特別な処理である。その効果が遅延誘発型能力の誘発を中止させたり継続的効果を終了させたりすることを許している場合、その効果に特にタイミングの制限が書かれていない限り、プレイヤーが優先権を持っているときならいつでもこの処理を行なうことができる。

115.2d 常在型能力からの効果によって、その能力からの効果をある期間だけ失わせるという処理を行なえることがある。そうすることは特別な処理である。プレイヤーが優先権を持っているときならいつでもこの処理を行なうことができる。

115.2e 「あなたがインスタントを唱えられるときならいつでも、あなたは《待ち受ける禿鷹》を捨ててもよい」という能力を持つカード(《待ち受ける禿鷹》)が存在する。そうすることは特別な処理である。プレイヤーが優先権を持っているときならいつでもこの処理を行なうことができる。

115.2f 待機能力つきのカードを手札に持つプレイヤーは、そのカードを追放することができる。これは特別な処理である。プレイヤーが優先権を持っているときで、そのカードをスタックに積むことによって唱え始めることができるときならいつでもこの処理を行なうことができる。rule 702.61〔待機〕参照。

115.2g プレインチェイス戦においては、次元ダイスを振ることは特別な処理である。プレイヤーはこの処理を、自分のメイン・フェイズの間、優先権を持っていてスタックが空であれば行なうことができる。この処理を行なうためのコストとして、そのターンに既に行なったこの処理の回数に等しい量のマナが必要である。そのターンの間に効果によって次元ダイスを振っていた場合、次元ダイスを振った回数と等しくならないことに注意すること。rule 901〔プレインチェイス戦〕参照。

115.2h コンスピラシー・ドラフトにおいては、統率領域にある裏向きの策略・カードをオモテ向きにすることは特別な処理である。プレイヤーは、優先権を持っているときならいつでもこの処理を行なうことができる。rule 905.4a 参照。

115.3. プレイヤーが特別な処理を行なった場合、そのプレイヤーがその後で優先権を得る。

116. タイミングと優先権

116.1. 呪文や能力がいずれかのプレイヤーに何か処理を行なうよう指示していない限り、ある時点でどちらのプレイヤーが処理を行なえるかは、優先権のシステムによって決定される。優先権を持つプレイヤーは呪文を唱えたり、能力を起動したり、特別な処理を行なったりできる。

116.1a プレイヤーは、優先権を持っているときならいつでもインスタント・呪文を唱えることができる。プレイヤーは、自分のメイン・フェイズの間で優先権を持っているときにスタックが空であればインスタント以外の呪文を唱えることができる。

116.1b プレイヤーは、優先権を持っているときならいつでも起動型能力を起動できる。

116.1c プレイヤーが優先権を持っているときならいつでも取れる特別な処理が存在する。他の特別な処理については、自分のメイン・フェイズの間で優先権を持っているときにスタックが空であれば可能である。rule 115〔特別な処理〕参照。

116.1d プレイヤーは、優先権を持っている時か、呪文を唱えたり能力を起動したりする途中でマナの支払いが必要な時、あるいは(呪文を唱えたり解決したりしている間や、能力を起動したり解決したりしている間も含む)ルールや効果がマナの支払いを求めた時ならいつでもマナ能力を起動できる。

116.2. 他の能力や処理は、ゲームのルールによって自動的に作られたり実行されたりするか、または優先権を得ることなくプレイヤーによって実行される。

116.2a 誘発型能力は、呪文を唱えている間や能力を起動している間、あるいは呪文や能力を解決している間であっても、いつでも誘発する(rule 603〔誘発型能力の扱い〕参照)。しかしながら、能力は誘発した瞬間には何もしない。いずれかのプレイヤーが優先権を得る時点で、誘発していてまだスタックに積まれていない能力はスタックに積まれる。rule 116.5 参照。

116.2b 常在型能力は継続的にゲームに影響を及ぼす。優先権は関係しない。(rule 604〔常在型能力の扱い〕、rule 611〔継続的効果〕参照)

116.2c ターン起因処理は、特定のステップやフェイズが始まったときに自動的に発生する。これはプレイヤーが優先権を得るよりも前に処理される。rule 116.3a 参照。ターン起因処理は各ステップやフェイズが終わったときにも自動的に発生し、それ以降にプレイヤーが優先権を得ることはない。rule 703〔ターン起因処理〕参照。

116.2d 状況起因処理は特定の条件を満たしたときに自動的に発生する。rule 704〔状況起因処理〕参照。これはプレイヤーが優先権を得る直前に処理される。rule 116.5 参照。

116.2e 呪文や能力を解決すると、プレイヤーに選択を求めたり処理を行なわせたりマナ能力の起動を許可したりすることがある。プレイヤーがそうした場合にも、呪文や能力の解決中にはいずれのプレイヤーも優先権を得ない。rule 608〔呪文や能力の解決〕参照。

116.3. どちらのプレイヤーが優先権を持っているかは、以下のルールによって定められる。

116.3a アクティブ・プレイヤーは、ほとんどのフェイズとステップの開始時に、ターン起因処理(ドロー・ステップの間にカードを 1 枚引くことなど。rule 703 参照)の後、そのフェイズやステップの開始時に誘発する能力がスタックに積まれた後で優先権を得る。ただし、アンタップ・ステップには優先権は発生せず、通常はクリンナップ・ステップにも優先権は発生しない(rule 514.3 参照)。

116.3b 呪文や能力(マナ能力を除く)が解決されたら、アクティブ・プレイヤーが優先権を得る。

116.3c 呪文を唱えたり、能力を起動したり、特別な処理を行なったりしたプレイヤーは、その後で優先権を得る。

116.3d プレイヤーが優先権を持っていて何も処理をしないことを選んだ場合、そのプレイヤーはパスしたことになる。そのプレイヤーのマナ・プールにマナが残っている場合、何がどれだけ残っているかを宣言する。その後、ターン順で次のプレイヤーが優先権を得る。

116.4. 全てのプレイヤーが続けてパス(すべてのプレイヤーが何も処理を行なわずにパスすることをそう言う)した場合、スタックの一番上のオブジェクトが解決される。この時点でスタックが空の場合、そのフェイズやステップは終了する。

116.5. いずれかのプレイヤーが優先権を得る場合、ゲームはまず該当する状況起因処理を単一のイベントとして行なう(rule 704〔状況起因処理〕参照)。状況起因処理が一つも発生しなくなるまでチェックが繰り返される。その後、誘発型能力がスタックに積まれる(rule 603〔誘発型能力の扱い〕参照)。この手順は、それ以上の状況起因処理が発生せず、能力が誘発しない状態になるまで繰り返される。その後で、該当するプレイヤーが優先権を得る。

116.6. 「共有チーム・ターン」選択ルールにおいて、個人ではなくチームが優先権を得る。rule 805〔「共有チーム・ターン」選択ルール〕参照。

116.7. 優先権を持つプレイヤーが、他の呪文や能力がスタックにある間に呪文を唱えたり起動型能力を起動したりした場合、新しい呪文や能力は、その前の呪文や能力に「対応して」唱えられ、あるいは起動された、という。新しい呪文や能力は、一番最初に解決されることになる。rule 608〔呪文や能力の解決〕参照。

117. コスト

117.1. コストとは、他の処理をするため、あるいは他の処理を妨げるために必要な処理や支払いのことである。コストを支払うとは、プレイヤーがそのコストを含む呪文、能力、効果で特定されている指示を実行することである。

117.2. コストにマナの支払いが含まれる場合、コストを支払うプレイヤーはマナ能力を起動する機会を得る。呪文を唱えたり起動型能力を起動したりするためのコストの支払いは、rule 601.2f-h に示された手順を取る。

117.3. プレイヤーは、コストを完全に支払うために必要なリソースを持たずにそのコストを支払うことはできない。例えば、ライフが 1 点しかないプレイヤーは、2 点のライフをコストとして支払うことはできないし、タップ状態のパーマネントをタップすることでコストを支払うことはできない。rule 202〔マナ・コストと色〕、rule 602〔起動型能力の起動〕参照。

117.3a マナを支払うことは、プレイヤーのマナ・プールから指示されただけのマナを取り除くことによって行なわれる(プレイヤーはいつでも 0 点のマナを支払うことができる)。支払いの後でマナ・プールにマナが残っている場合、そのプレイヤーは何がどれだけ残っているかを宣言する。

117.3b ライフを支払うことは、プレイヤーのライフ総量から指示されただけの点数のライフを減らすことによって行なわれる(プレイヤーはいつでも 0 点のライフを支払うことができる)。

117.3c コストを支払うことが義務である場合にも、マナ能力を起動することは義務ではない。

例：あるプレイヤーが「アーティファクトでない呪文を唱えるためのコストは{1}多くなる。」という《磁石のゴーレム》をコントロールしている。他のプレイヤーが、待機状態のソーサリー・カードから最後の時間カウンターを取り除いた。そのプレイヤーは可能ならばその呪文を唱えなければならないが、そうするためには{1}のコストが必要である。マナ・プールに充分なマナがある場合にはそのコストを支払わなければならない。しかし、そのマナを出すためのマナ能力を起動することは義務ではない。そのカードはただ追放されたままになる。

117.4. コストの中に{X}や X が含まれることがある。rule 107.3 参照。

117.5. コストが{0}によって表されていたり、{0}にまで減少したりすることがある。その類のコストを支払うためにプレイヤーが取らなければならない処理は、支払うことを宣言するだけである。コストの支払いにリソースが必要ないが、自動的に支払われるわけではない。

117.5a マナ・コストが{0}の呪文は、1 以上のコストを持つ呪文と同じように唱えられなければならない。自動的に唱えられるわけではない。これはコストが{0}の起動型能力についても同じである。

117.6. マナ・コストを持たないオブジェクトが存在する。これは、支払うことができないコストを意味する。能力も、マナ・コストを持たないオブジェクトのマナ・コストを元にコストを決めた場合に、支払うことができないコストを持つことがある。支払うことができないコストを持つ呪文を唱えたり、能力を起動したりすることは適正な処理であるが、支払うことのできないコストを支払おうとすることは不適正な処理である。

117.6a 支払うことができないコストが、何らかの効果によって加算されたり、追加コストが加わったりしても、そのコストは支払うことができないままである。支払うことができないコストに、マナ・コストを払わずに唱えてもよいという効果などの代替コストが適用された場合、その代替コストを支払うことは適正である。

117.7. プレイヤーが実際に支払うコストは、効果によって変更されたり減らされたりすることがある。コストのマナ部分がコスト減少効果によってまったくなくなった場合、{0}として扱う。そうして変更されたコストを支払うことは、元のコストを支払ったのと同じように扱う。

117.7a 一定量の不特定マナをコストから減少させる効果は、そのコストの不特定マナ部分にだけ影響する。そのコストの、色マナや無色マナの部分には影響を及ぼさない。

117.7b 一定量の色マナや無色マナがコストから減る場合、そのコストがそのタイプのマナを求めていなかったなら、コストからその量の不特定マナが減らされる。

117.7c 一定量の色マナがコストから減る場合、その減る量がそのコストに含まれるその色のマナよりも多かったなら、その色のマナはなくなるまで減り、余剰分の不特定マナが減る。

117.7d 一定量の無色マナがコストから減る場合、その減る量がそのコストに含まれる無色マナよりも多かったなら、無色マナはなくなるまで減り、余剰分の不特定マナが減る。

117.7e 混成マナ・シンボルで示されているある量のマナがコストから減る場合、そのコストを支払うプレイヤーはそのコスト減少が適用される時点でそのシンボルのうちいずれか半分を選ぶ(rule 601.2f 参照)。色がある半分を選んだ場合、その色のマナ 1 点を減らす。無色の半分を選んだ場合、そこに示されている数の不特定マナを減らす。

117.7f ファイレクシア・マナ・シンボルで示されているある量のマナがコストから減る場合、そのシンボルの色のマナ 1 点を減らす。

117.8. 呪文や能力の一部は追加コストを持つ。追加コストは、呪文のルール文章に記されているコスト、あるいは他の効果によって呪文や能力に適用されるコストであり、呪文のマナ・コストあるいは能力の起動コストを支払うのと同時にそのコントローラーが支払わなければならない。キーワードとして記される追加コストも存在する。rule 702 参照。

117.8a 追加コストは、唱えられる一つの呪文あるいは起動される一つの能力に複数適用されることがある。呪文や能力のコントローラーは、それらのコストを支払う意思を、rule 601.2b に基づいて宣言する。

117.8b 追加コストの一部は選択可能である。

117.8c 効果によってプレイヤーが「可能ならば」呪文を唱えるように指示されていた場合、その呪文が非公開領域にある何らかの値を持つカードを含む強制の追加コストを持っていたならば、その必要なカードがその領域に存在したとしてもその呪文を唱えることは強制されない。

117.8d 追加コストによって呪文のマナ・コストが変化することはなく、単に支払うべきコストが変化するだけである。呪文のマナ・コストを参照する呪文や能力は、その元の値を参照する。

117.9. 代替コストを持つ呪文が存在する。代替コストは呪文の文章に記されているか、または他の効果によって適用されるコストで、そのコントローラーが呪文のマナ・コストを支払うのではなく支払うことができるコストのことである。代替コストは「あなたは[このオブジェクトの]マナ・コストを支払うのではなく[処理]してもよい／You may [action] rather than pay [this object's] mana cost」あるいは「あなたは[このオブジェクトを]そのマナ・コストを支払うことなく唱えてよい／You may cast [this object] without paying its mana cost.」と書かれている。キーワードとして記される代替コストも存在する。rule 702 参照。

117.9a 単一の呪文を唱えるに際しては、代替コストは 1 つしか適用できない。その呪文のコントローラーは、そのコストを支払う意思を、rule 601.2b に基づいて宣言する。

117.9b すべての代替コストは選択可能である。

117.9c 代替コストによって呪文のマナ・コストが変化することはなく、単に支払うべきコストが変化するだけである。呪文のマナ・コストを参照する呪文や能力は、その元の値を参照する。

117.9d 呪文を唱えるために代替コストを支払う場合、その呪文に影響を及ぼす追加コストやコスト増加、コスト減少はその代替コストに対して適用される(rule 601.2f 参照)。

117.10. コストの支払いは、1 つの呪文、能力、効果に対してしか適用できない。たとえば、プレイヤーはクリーチャーを 1 体だけ生け贄に捧げることで、2 つのパーマネントがそれぞれ持つ、コストにクリーチャーを 1 体生け贄に捧げなければならない起動型能力を起動することはできない。また、呪文や能力の解決は、効果の一部が他の呪文や能力のコストとして求められていることと同じであっても、そのコストを支払ったことにはならない。

117.11. コストを支払うための処理は、効果によって修整されることがある。その結果、実際の処理が表記されている内容と一致しなくても、そのコストは支払われたものとして扱う。

例：累加アップキープ・コストとして「カードを1枚引く」というものを持つエンチャント、《精神の渦》と「あなたがカードを引くなら、代わりに、あなたはそのドローを飛ばしてもよい。」という能力を持つ《片意地な使い魔》をコントロールしている時、そのプレイヤーは《精神の渦》の累加アップキープ・コストを支払うことを選んだ上でカードを引かないことを選んでもよい。その場合でも、累加アップキープ・コストは支払われたものとして扱う。

117.12. 呪文や起動型能力、誘発型能力の中に、「[ある処理]する。[プレイヤーが][そうした/しなかった/できない]なら、[効果]／[Do something]. If [a player] [does, doesn't or can't], [effect]」、あるいは「[プレイヤーは][ある処理]してもよい。[そのプレイヤーが][そうした/しなかった/できない]なら、[効果]／[A player] may [do something]. If [that player] [does, doesn't, or can't], [effect]」というものがある。この場合の[ある処理]はコストであり、呪文や能力の解決時に支払う。「[そうした(しなかった)]なら」という節は、そのプレイヤーがその選択的コストを支払うことを選んだり、あるいは選択的でないコストを支払い始めたりしたかどうかをチェックする。実際にどのようなイベントが発生したかは問わない。

例:あなたが「プレイヤーが呪文1つを唱えたとき、行き詰まりを生け贄に捧げる。そうしたなら、そのプレイヤーの各対戦相手は、カードを3枚引く。」というエンチャント、《行き詰まり》をコントロールしている。ある呪文が唱えられて《行き詰まり》の能力が誘発したあと、《行き詰まり》を追放する別の能力を起動したとしたら、《行き詰まり》の能力が解決された時点で「行き詰まりを生け贄に捧げる」というコストを支払うことはできないので、どのプレイヤーもカードを引くことはない。

例:対戦相手が「このターン、クリーチャーが対戦相手のコントロール下で戦場に出るなら、代わりにそれはあなたのコントロール下で戦場に出る。」という呪文《標本集め》を唱えた。一方、あなたは「偽皮操りがオモテ向きになったとき、あなたは『あなたの手札にある変異を持つクリーチャー・カードを1枚、オモテ向きに戦場に出す。』を選んでもよい。そうしたなら、偽皮操りをオーナーの手札に戻す。」という能力を持つ変異持ちクリーチャー《偽皮操り》を裏向きでコントロールしている。《偽皮操り》をオモテ向きにし、変異を持つクリーチャー・カードを1枚手札から選び、戦場に出そうとする。《標本集め》の効果によってそのクリーチャーは対戦相手のコントロール下で戦場に出るが、コストを支払うことを選んだので、《偽皮操り》はオーナーの手札に戻る。

117.12a カードの中には「[あるプレイヤーが別の処理]しないかぎり、[処理]する／[Do something] unless [A player does something else]」と書かれているものがある。これは「[あるプレイヤーは別の処理]してもよい。そうしないなら、[処理]する／[A player may do something else]. If you don't, [do something]」というのと同じ意味である。

117.12b 効果の中にはプレイヤーに領域を選ばせ、その領域で見つけたカードに追加の処理を行なわせ、その後に「[プレイヤーが]そうしたなら／If [a player] does」節が続くものがある。この節はプレイヤーが探すことを選んだかどうかをチェックするものであり、そのプレイヤーが追加の処理を行なったかどうかを参照するものではない。

118. ライフ

118.1. 各プレイヤーの初期ライフ総量は20点である。変種ルールの中にはこれと異なる初期ライフ総量を定めるものもある。

118.1a 双頭巨人戦では、各チームの初期ライフ総量は30点である。rule 810〔「双頭巨人戦」変種ルール〕参照。

118.1b ヴァンガード戦では、各プレイヤーの初期ライフ総量は20点にそのヴァンガード・カードのライフ補正子を加えた値である。rule 902〔ヴァンガード戦〕参照。

118.1c 統率者戦では、各プレイヤーの初期ライフ総量は40点である。rule 903〔統率者戦〕参照。

118.1d 2人ブロウル戦では、各プレイヤーの初期ライフ総量は25点である。多人数ブロウル戦では、各プレイヤーの初期ライフ総量は30点である。rule 903.11〔ブロウル選択ルール〕参照。

118.1e アーチエネミー戦では、魔王の初期ライフ総量は 40 点である。rule 904〔アーチエネミー戦〕参照。

118.2. プレイヤーに与えられたダメージは、通常、そのプレイヤーのライフをその量だけ失わせる。rule 119.3 参照。

118.3. 効果がプレイヤーにライフを得させたり失わせたりする場合、そのプレイヤーのライフ総量はそれだけ変動する。

118.4. コストや効果がプレイヤーに 1 点以上の量のライフを支払うことを認める場合、そのプレイヤーはライフ総量がその値以上の場合に限って支払うことができる。ライフを支払った場合、その支払った分だけライフ総量が減少する、つまり、プレイヤーはその支払った分のライフを失う。(プレイヤーはいつでも 0 点のライフを支払うことができる。)

118.4a 双頭巨人戦において、コストや効果がプレイヤーに 1 点以上の量のライフを支払うことを認める場合、そのプレイヤーはそのチームの共有ライフ総量が、そのチームの両プレイヤーの支払うライフ総量値以上の場合に限って支払うことができる。ライフを支払った場合、その支払った分だけ共有ライフ総量が減少する。(プレイヤーはいつでも 0 点のライフを支払うことができる。)

118.5. 効果がプレイヤーのライフ総量を特定の値にする場合、そのプレイヤーはライフ総量をその値にするために必要な量のライフを得たり失ったりする。

118.6. プレイヤーのライフ総量が 0 以下になった場合、そのプレイヤーは状況起因処理としてゲームに負ける。rule 704 参照。

118.7. 効果によってプレイヤーがライフを得られない場合、そのプレイヤーは自分よりもライフ総量が多いプレイヤーとライフ総量を交換することはできない。その場合、交換は発生しない。同様に、効果によってライフを再配分する場合、そのプレイヤーのライフ総量が多くなるような新しいライフ総量を受け取ることはできない。加えて、そのプレイヤーにライフを得させることを含むコストは支払うことができず、そのプレイヤーがライフを得るイベントを置換する置換効果は何もしない。

118.8. 効果によってプレイヤーがライフを失わない場合、そのプレイヤーは自分よりもライフ総量が少ないプレイヤーとライフ総量を交換することはできない。その場合、交換は発生しない。同様に、効果によってライフを再配分する場合、そのプレイヤーのライフ総量が少なくなるような新しいライフ総量を受け取ることはできない。加えて、そのプレイヤーにライフを支払わせることを含むコストは支払うことが出来ない。

118.9. 「[プレイヤー]がライフを得るたび……／Whenever [a player] gains life, ...」という誘発型能力は、「いずれかの発生源が[プレイヤー]にライフを得させるたび……／Whenever a source causes [a player] to gain life, ...」として扱う。プレイヤーが 0 点のライフを得た場合、ライフを得るイベントは発生せず、従ってこの種の能力は誘発しない。

119. ダメージ

119.1. オブジェクトはクリーチャー、プレインズウォーカー、プレイヤーにダメージを与えることができる。一般に、ダメージはダメージを受けるオブジェクトまたはプレイヤーに不利な影響を与える。ダメージを与えたオブジェクトはそのダメージの発生源である。

119.1a ダメージはクリーチャーでもプレインズウォーカーでもないオブジェクトには与えられない。

119.2. いずれのオブジェクトもダメージを与えることができる。

119.2a ダメージは、戦闘の結果として与えられることがある。攻撃クリーチャーもブロック・クリーチャーも、戦闘ダメージ・ステップにそのパワーに等しいだけの戦闘ダメージを与える。

119.2b ダメージは呪文や能力の効果として与えられることがある。その呪文や能力が、どのオブジェクトがそのダメージを与えるかを特定する。

119.3. ダメージは、受ける側がプレイヤーであるかパーマネントであるか、また発生源や(ダメージを受けるのがパーマネントであれば)受ける側の特性に応じて、以下の 1 つ以上の結果をもたらす。

119.3a 感染を持たない発生源からプレイヤーに与えられたダメージは、そのプレイヤーのライフをその量だけ減らす。

119.3b 感染を持つ発生源からプレイヤーに与えられたダメージは、その発生源のプレイヤーに、そのプレイヤーにその量の毒カウンターを与えさせる。

119.3c プレインズウォーカーに与えられたダメージは、そのプレインズウォーカーからその量の忠誠カウンターを取り除く。

119.3d 萎縮や感染を持つ発生源からクリーチャーに与えられたダメージは、その発生源のコントローラーに、そのクリーチャーにその量の-1/-1 カウンターを置かせる。

119.3e 萎縮も感染も持たない発生源からクリーチャーに与えられたダメージは、そのクリーチャーが負う。

119.3f 絆魂を持つ発生源から与えられたダメージは、他の結果に加え、その発生源のコントローラーにその量のライフを得させる。

119.4. ダメージは 3 つの手順で処理される。

119.4a まず、ダメージが、置換効果や軽減効果によって修整されてから与えられる(rule 614〔置換効果〕、rule 615〔軽減効果〕参照)。ダメージが与えられたことによって誘発する能力はこの時点で誘発し、スタックに積まれるのを待つ。

119.4b 次に、与えられたダメージが結果に変換され、その結果(ライフの喪失やカウンターなど)に影響を及ぼす置換効果によって修整される。

119.4c 最後に、ダメージのイベントが発生する。

例：「あなたがライフを得るなら、代わりにあなたはその 2 倍の点数のライフを得る。」というエンチャント、《加護の反射》をコントロールしているプレイヤーが 3/3 の萎縮と絆魂持ちのクリーチャーで攻撃し、2/2 クリーチャーでブロックされた。防御プレイヤーはブロック・クリーチャーが受ける次の 2 点のダメージを軽減する呪文を唱えた。この場合、ダメージのイベントは「2/2 クリーチャーが 3 点のダメージを受ける。3/3 クリーチャーが 2 点のダメージを受ける」というのが最初の状態である。軽減効果が適用され、ダメージのイベントは「2/2 クリーチャーが 1 点のダメージを受ける。3/3 クリーチャーが 2 点のダメージを受ける」になる。これが結果に変換されると、「2/2 クリーチャーに-1/-1 カウンターが 1 個置かれる。アクティブ・プレイヤーが 1 点のライフを得る。3/3 クリーチャーが 2 点のダメージを負う」になる。《加護の反射》の効果が適用され、「2/2 クリーチャーに-1/-1 カウンターが 1 個置かれる。アクティブ・プレイヤーが 2 点のライフを得る。3/3 クリーチャーが 2 点のダメージを負う」となり、これでダメージのイベントが発生する。

例：防御プレイヤーがクリーチャー 1 体と、「あなたがクリーチャーをコントロールしているなら、あなたのライフ総量を 1 点以下に減少させるダメージは、代わりにあなたのライフの総量が 1 点になるまで減少させる。」というエンチャント、《崇拝》をコントロールしている。そのプレイヤーのライフは現在 2 点で、ブロックされなかった 5/5 クリーチャー 2 体によって攻撃されている。そのプレイヤーは、その攻撃クリーチャーのうち 1 体を対象にして「クリーチャー 1 体を対象とする。このターン、次にそれが与えるダメージをすべて軽減し、0 にする。あなたは、これにより軽減されたダメージに等しい点数のライフを得る。」というインスタント《畏敬の一撃》を唱えた。ダメージのイベントは「防御プレイヤーが 10 点のダメージを受ける」というのが最初の状態である。《畏敬の一撃》の効果が適用され、「防御プレイヤーが 5 点のダメージを受ける。防御プレイヤーが 5 点のライフを得る。」になる。これが結果に変換されて、「防御プレイヤーは 5 点のライフを失う。防御プレイヤー

は 5 点のライフを得る。」になる。このダメージのイベントがプレイヤーのライフ総量を 1 未満にしないので、《崇拝》の効果は適用されない。これでダメージのイベントが発生する。

119.5. クリーチャーやプレインズウォーカーが受けたダメージは、それを破壊しない。同様に、その発生源が破壊するわけでもない。そのパーマネントが受けたダメージの結果によってクリーチャーやプレインズウォーカーを破壊、あるいは他の方法でオーナーの墓地に置くのは、状況起因処理である。rule 704 参照。

例：プレイヤーが「クリーチャー 1 体かプレインズウォーカー 1 体かプレイヤー 1 人を対象とする。稲妻はそれに 3 点のダメージを与える。」というインスタント、《稲妻》を、2/2 クリーチャーを対象として唱えた。《稲妻》がそのクリーチャーに 3 点のダメージを与えた後、そのクリーチャーは状況起因処理によって破壊される。《稲妻》や、それの与えたダメージがそのクリーチャーを破壊したわけではない。

119.6. クリーチャーが負ったダメージは、そのパーマネントがクリーチャーでなくなったとしても、クリンナップ・ステップまで残る。クリーチャーが負ったダメージの合計がそのタフネス以上になったら、そのクリーチャーは致死ダメージを受けたことになり、状況起因処理として破壊される(rule 704 参照)。パーマネントが負ったダメージは、再生する(rule 701.14〔再生する〕参照)か、あるいはクリンナップ・ステップの間に(rule 514.2 参照)取り除かれる。

119.7. ダメージの発生源とは、それを与えたオブジェクトである。効果によってプレイヤーがダメージの発生源を選ぶ場合、パーマネントか、スタックにある呪文(パーマネント・呪文を含む)か、スタックにあるオブジェクトや適用を待つ置換・軽減効果や誘発を待つ遅延誘発型能力によって参照されるオブジェクト(そのオブジェクトがすでにもとあった領域に存在しない場合であっても)か、あるいは統率領域にあるオモテ向きのオブジェクトを選ぶことができる。ダメージを与えることができない発生源も、適正な選択となりうる。rule 609.7 参照。

119.8. 発生源が 0 点のダメージを与える場合、それはダメージを与えない。ダメージを与えたことによって誘発する能力は誘発しない。その発生源によって与えられたダメージを増加させる、あるいはその発生源にそのダメージを他のオブジェクトやプレイヤーに与えさせる置換効果は置換するイベントがないので何も効果を持たない。

120. カードを引くこと

120.1. プレイヤーがカードを引くとは、自分のライブラリーの一番上にあるカード 1 枚を自分の手札に入れるということである。これは各プレイヤーのドロー・ステップに、ターン起因処理として行なわれる。また、これは呪文や能力の、コストや効果としても行なわれる。

120.2. カードを同時に引くことができるのは 1 枚だけである。複数枚のカードを引くように指示された場合、そのプレイヤーはその回数だけカードを引くことを繰り返す。

120.2a 複数枚のカードを引くという指示は、引かれるカードの枚数を参照する置換効果によって変更されることがある。この変更は、カードを引く個別の処理を扱うよりも前に行なわれる。rule 616.1f 参照。

120.2b プレイヤーが各ターンに 2 枚以上のカードを引くことができない、という効果が存在する。この種の効果はカードを引く個別の処理に適用される。カードを複数枚引く場合、その一部は実行される。ただし、プレイヤーがカードを複数枚引いてもよいという効果の場合、そのプレイヤーは引くことを選ぶことはできない。同様に、そのプレイヤーはカードを複数枚引くことを含むコストを支払うこともできない。

120.2c 効果によって複数人がカードを引く場合、まずアクティブ・プレイヤーが指定された枚数のカードを引き、その後ターン順で他のプレイヤーがカードを引く。

120.2d 「共有チーム・ターン」選択ルールを用いたゲームにおいて、効果によって複数人がカードを引く場合、まずアクティブ・チームのプレイヤーが好きな順番で指定された枚数のカードを引き、それから非アクティブ・チームが同じように処理する。

120.3. プレイヤーのライブラリーにカードがない状態で効果がそのプレイヤーにカードを引くかどうかを選ばせる場合、そのプレイヤーはカードを引くことを選ぶことができる。一方、カードを引くことができないという効果がある状況下で、他の効果がそのプレイヤーにカードを引くかどうかを選ばせる場合、そのプレイヤーはカードを引くことを選ぶことはできない。

120.3a カードを引くプレイヤー以外のプレイヤーが決定する場合にも、同じ原理が適用される。カードを引くプレイヤーのライブラリーにカードがなかったとしても、カードを引くことを選ぶことはできる。カードを引くプレイヤーがカードを引くことができないという効果があれば、カードを引くことを選ぶことはできない。

120.4. カードがないライブラリーからカードを引こうとしたプレイヤーは、次にいずれかのプレイヤーが優先権を得る時にゲームに負ける。(これは状況起因処理である。rule 704 参照。)

120.5. 効果が「引く／draw」という語を使わずにプレイヤーのライブラリーからそのプレイヤーの手札に動かす場合、そのプレイヤーはそのカードを引いてはいない。これは、カードを引くことで誘発する能力や、カードを引くことを置換する効果がある場合、またはそのプレイヤーのライブラリーが空である場合に違いが生じる。

120.6. カードを引くことを置換する効果が存在する。

120.6a カードを引くことを置換する効果は、影響を受けるプレイヤーのライブラリーが空であるためにそのプレイヤーがカードを引くことができない場合にも適用される。

120.6b 効果が、複数枚のカードが引かれるうちの 1 回を置換する場合、その置換効果は次の 1 枚を引く前に完全に処理される。

120.6c カードが引かれた後、そのカードに対して追加で何らかの処理をする効果が存在する。カードを引くことが置換された場合、その追加の処理は、その置換効果やそれ以外の置換効果の結果引かれたカードに対しては行なわれない。

120.7. 置換効果や軽減効果によってカードが引かれることがある。その場合、元のイベントの中でこの効果によって置換されなかった部分があれば、その部分が先に処理され、その後でカードが 1 枚ずつ引かれる。

120.8. 呪文が唱えられている間に他の呪文や能力がカードを引かせた場合、その引いたカードはその呪文が唱え終わる(rule 601.2i 参照)まで裏向きのままである。裏向きである間、それは特性を持たないものとして扱う。これは能力の起動に関しても同じである。効果によってプレイヤーが引くカードを公開する(または公開してもよい)場合、そのカードは呪文が唱えられたあと、あるいは能力が起動されたあとで公開される。

121. カウンター

121.1. カウンターとは、オブジェクトやプレイヤーの上に置かれるマーカーであり、その特性を修整したり、能力と相互作用したりするものである。カウンターはオブジェクトではなく、特性を持たない。トークンはカウンターではなく、カウンターはトークンではない。同名のカウンターには互換性がある。

121.1a クリーチャーまたは戦場以外の領域にあるクリーチャー・カードの上に置かれている+X/+Y カウンター(X、Y はそれぞれ数字である)はそのパーマネントのパワーに X を加え、タフネスに Y を加える。同様に、-X/-Y カウンターはその分だけパワーやタフネスから引く。rule 613.3 参照。

121.1b 戦場に出ているプレインズウォーカーの上に置かれた忠誠カウンターは、そのプレインズウォーカーの忠誠度を示す。忠誠度が 0 のプレインズウォーカーは、状況起因処理でそのオーナーの墓地に置かれる。rule 704 参照。

121.1c いずれかのプレイヤーが 10 個以上の毒カウンターを持った場合、そのプレイヤーは状況起因処理でゲームに負ける。rule 704 参照。プレイヤーが 1 個以上の毒カウンターを持っている場合、そ

のプレイヤーは「毒を受けている／poisoned」と言う(双頭巨人戦に関する追加の規定は rule 810 参照)。

121.2. オブジェクト上のカウンターは、そのオブジェクトがある領域から他の領域に移動した場合には保持されない。これらのカウンターは「取り除かれた／removed」のではなく、単に消滅するだけである。rule 400.7 参照。

121.3. 単一のパーマネントに、+1/+1 カウンターと-1/-1 カウンターが乗っている場合、その 2 つのうちで少ないほうと同数だけ、両方のカウンターを取り除く。(訳注：両方が同数である場合、その両方を全て取り除く。)rule 704 参照。

121.4. ある種類のカウンターを N 個を超えて持つことができないという能力を持つパーマネントの上に、その種類のカウンターが N 個を超えて置かれた場合、N 個を残して取り除く。これは状況起因処理である。rule 704 参照。

121.5. カウンターを「動かす／move」とは、カウンターを現在ある場所から取り、他のオブジェクトの上に置くことを言う。元置かれていたオブジェクトと動かす先のオブジェクトが同一である場合、何も起こらない。動かす元のオブジェクトにカウンターがない、あるいは動かす先のオブジェクトが既に本来の領域にない場合、カウンターを動かす効果は何もしない。元のオブジェクトからカウンターが取り除かれることもない。

121.6. オブジェクトの上にカウンターが置かれることを参照する呪文や能力は、そのオブジェクトが戦場に出ている間にカウンターが置かれることと、そのオブジェクトが戦場に出るに際してカウンターが置かれることの両方を参照する。

121.6a オブジェクトがカウンターを置いた状態で戦場に出ることによってカウンターを得る場合、そのオブジェクトにカウンターを置く効果にはどのプレイヤーがそれらのカウンターを置くかが書かれている場合がある。書かれていなかった場合、そのオブジェクトのコントローラーがそれらのカウンターを置く。

2. カードの部分

200. 全般

200.1. カードの部分には、カード名、マナ・コスト、絵、色指標、タイプ行、エキスパンション・シンボル、文章欄、パワーとタフネス、忠誠度、手札補正子、ライフ補正子、絵の著作権表記、権利表記、コレクター番号がある。カードによっては、これらの部分の一部または全部が複数存在することもある。

200.2. カードの部分の一部は、そのオブジェクトの特性でもある。rule 109.3 参照。

200.3. カードでないオブジェクト(トークン、カードのコピー、呪文のコピー)もカードの一部分を持つが、それは特性でもあるものに限られる。rule 110.5、rule 706 参照。

201. カード名

201.1. カードのカード名は、その左上隅に記されている。

201.2. カードのカード名は、何語版であるかにかかわらず、常にその英語名であるとして扱う。

201.2a 2 つのオブジェクトのカード名が同一である場合、それらは同じカード名を持つ、

201.2b オブジェクトが複数のカード名を持っており、そのうちの 1 つまたは複数を他のオブジェクトも持っているなら、それらのオブジェクトは同じカード名を持つ。

201.2c 複数のオブジェクトが共通のカード名を持っていない場合、それらのオブジェクトは違うカード名を持つ。

201.3. 効果によってプレイヤーがカード名1つを選ぶ場合、そのプレイヤーはオラクルに存在するカードのカード名を選ばなければならない(rule 108.1 参照)。プレイヤーは、カードのカード名でないトークンのカード名を指定することはできない。

例：《没収》には、「アーティファクト・カード名1つを選ぶ。」という文が含まれる。プレイヤーは、現在のゲームで不適正なものであっても、いずれのアーティファクト・カードのカード名でも選ぶことができる。戦場に、何らかの効果によってアーティファクトになっている《島》があったとしても、《島》を選ぶことはできない。

201.3a プレイヤーが特定の特性を持つカード名1つを選ぶよう指示された場合、そのプレイヤーはオラクルのテキストがそれらの特性と一致するカードのカード名を選ばなければならない(rule 108.1 参照)。

例：《没収》には「アーティファクト・カード名1つを選ぶ」とある。プレイヤーは、そのゲームのフォーマットで適正かどうかにかかわらず、どのアーティファクト・カードのカード名を選んでもよい。戦場に出ている《島》が何らかの効果によりアーティファクトになっていたとしても、島を選ぶことはできない。

201.3b 分割カードを選びたい場合、両方ではなく、そのどちらか半分のカード名を指定しなければならない(rule 708 参照)。特定の特性のカード名を選ぶように指示された場合、そのカード名を選べるかどうか判断するにあたってはその半分の特性を用いる。

201.3c 反転カードの反転状態でのカード名を選びたい場合、そうしてもよい(rule 709 参照)。特定の特性のカード名を選ぶように指示された場合、そのカード名を選べるかどうか判断するにあたっては反転した特性によって修整されたそのカードの特性を用いる。

201.3c 両面カードの第2面のカード名を選びたい場合、そうしてもよい(rule 711 参照)。特定の特性のカード名を選ぶように指示された場合、そのカード名を選べるかどうか判断するにあたっては第2面の特性だけを用いる。

201.3e 合体カードの合体後の第2面のカード名を選びたい場合、そうしてもよい(rule 712 参照)。特定の特性のカード名を選ぶように指示された場合、そのカード名を選べるかどうか判断するにあたっては合体した第2面の特性だけを用いる。

201.4. 文章中でカード名を用いてそのオブジェクトが参照されていた場合、それはその特定のオブジェクトだけを指す。たとえカード名が何らかの効果によって変更されていてもそうであるし、同名の他のオブジェクトは示さない。

201.4a 能力の効果が他の能力をオブジェクトに得させ、またその得た能力が元の能力の発生源をカード名で参照していた場合、そのカード名で示されるのはその能力を得させた能力を持つオブジェクト自身だけであり、同名の他のオブジェクトのことは示さない。(この規定は2つめの能力が新しいオブジェクトにコピーされた場合にも適用される)

例:《排水路の汚濁》は「あなたがコントロールしているトークンでないクリーチャーが1体死亡するたび、排水路の汚濁の上にスライム・カウンターを1個置き、その後、『このクリーチャーのパワーとタフネスは、それぞれ排水路の汚濁の上に置かれているスライム・カウンターの数に等しい』を持つ緑のウーズ・クリーチャー・トークンを1体生成する」という能力を持つ。この、トークンが得た能力は、そのトークンを生成した《排水路の汚濁》自身のことだけを参照し、他の《排水路の汚濁》のことは参照しない。また、このトークンのコピーの持つ能力も、その元のトークンを生成した《排水路の汚濁》だけを参照する。

201.4b そのオブジェクト自身をカード名で参照している能力をカード名の異なるオブジェクトが得た場合、得られた能力に含まれる、前者のカードを参照するために用いられている前者のカード名はすべて後者のカード名であるとして扱われる。

例：《水銀の精霊》は、「{U}：クリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、水銀の精霊はそれのすべての起動型能力を得る。」という能力を持つ。この能力によって「{G}：棍棒のトロールを再生する」という(訳注：《棍棒のトロール》の持つ)能力を得た場合、その得た能力を起動して《水

銀の精霊》を再生することができる。その能力を元々持っていた《棍棒のトロール》を再生するわけではない。

例：連繋(秘儀)を持ち、「クリーチャー１体かプレインズウォーカー１体かプレイヤー１人を対象とする。氷河の光線はそれに２点のダメージを与える」というインスタント《氷河の光線》を、《木霊の手の内》に連繋した場合、その対象となったものにダメージを与えるのはその《木霊の手の内》である。

例：《ディミーアのドッペルゲンガー》は、「{1}{U}{B}：墓地にあるクリーチャー・カード１枚を対象とし、それを追放する。ディミーアのドッペルゲンガーはそのカードのコピーとなり、この能力を得る。」《ディミーアのドッペルゲンガー》の能力を、《ルーン爪の熊》を対象に起動した場合、《ディミーアのドッペルゲンガー》は《ルーン爪の熊》のコピーになり、この能力を得る。この得られる能力は、「{1}{U}{B}：墓地にあるクリーチャー・カード１枚を対象とし、それを追放する。ルーン爪の熊はそのカードのコピーとなり、この能力を得る。」として扱われる。

201.4c 伝説のカードの中には、そのカードのカード名を省略して記述しているものがある。このようにして用いられている省略形は、そのカードのカード名がすべて書かれているものとして扱う。

202. マナ・コストと色

202.1. カードのマナ・コストはカードの上辺に記されているマナ・シンボルで示される(rule 107.4 参照)。ほとんどのカードでは、このシンボルは右上隅にある。未来予知セットの一部のカードで、マナ・シンボルの記されている位置がイラストの左側になっている。

202.1a オブジェクトのマナ・コストは、そのカードを唱えるためにそのプレイヤーのマナ・プールから消費しなければならないマナを表す。そのオブジェクトのマナ・コストにファイレクシア・マナ・シンボル(rule 107.4f 参照)が含まれない限り、オブジェクトのマナ・コストを支払う際には、有色無色のマナ・シンボル全てのタイプや、不特定マナ・コストが正しくなければならない。

202.1b マナ・コストを持たないオブジェクトが存在する。これには、すべての土地・カードと、マナ・コストがあるべきところにマナ・シンボルが記されていないカード、トークン(トークンを生成した効果に特に書かれていない限り)、定形外のマジックのカードがある。マナ・コストがないということは、支払うことのできないコストを意味する(rule 117.6 参照)。土地は、コストを支払うことなくプレイされる(rule 305〔土地〕参照)。

202.2. オブジェクトの色は、マナ・コストに含まれるマナ・シンボルの色である。カードの背景色や枠の色は関係しない。

202.2a マジックで色とは、白、青、黒、赤、緑である。白のマナは{W}、青は{U}、黒は{B}、赤は{R}、緑は{G}で表わされる。

例：マナ・コスト{2}{W}のオブジェクトは白であり、マナ・コストが{2}のオブジェクトは無色であり、マナ・コストが{2}{W}{B}のオブジェクトは白でも黒でもある。

202.2b コストの中に色のついたマナ・シンボルを含まないオブジェクトは無色である。

202.2c マナ・コストの中に、5 種類の色のうちで 2 種類以上の色のマナが含まれているオブジェクトは、そのそれぞれのマナ・シンボルの色を持つ。多色のカードのほとんどは金色の背景で印刷されているが、背景が金色でなくても多色であることがありうる。

202.2d マナ・コストに混成マナ・シンボルやファイレクシア・マナ・シンボルを含むオブジェクトは、そのオブジェクトの他の色に加えて、そのマナ・シンボルのそれぞれの色でもある(混成マナ・シンボルを持つほとんどのカードは 2 色に塗りわけられた枠を持つ。rule 107.4e 参照)。

202.2e 効果によってオブジェクトの色が変わったり、無色のオブジェクトが色を得たり、色を持つオブジェクトが無色になったりすることがある。rule 105.3 参照。

202.3. オブジェクトの、点数で見たマナ・コストは、マナ・コストに含まれるマナの量を色を気にせずに数えたものである。

例:マナ・コスト{3}{U}{U}は、点数で見たマナ・コストに換算すると5になる。

202.3a そのオブジェクトが両面パーマネントの第2面や合体パーマネントでないかぎり、マナ・コストを持たないオブジェクトの点数で見たマナ・コストは0である。

202.3b 両面パーマネントの第2面の点数で見たマナ・コストは、それが第1面のマナ・コストを持つかのように計算する。パーマネントが両面カードの第2面をコピーしていた場合(そのコピーしたカードがもともと両面カードだったとしても)、そのパーマネントの点数で見たマナ・コストは0である。

例：《高原の狩りの達人》はマナ・コストが{2}{R}{G}の両面カードであり、点数で見たマナ・コストは4である。これが変身して第2面(《高原の荒廃者》)になった後も、点数で見たマナ・コストは4である。

例：《高原の荒廃者》のコピーとして戦場に出た《クローン》の点数で見たマナ・コストは0である。

例：《昆虫の逸脱者》は第1面のマナ・コストが{U}の両面カードの第2面である。これが《高原の荒廃者》のコピーになった場合、その点数で見たマナ・コストは0になる。

202.3c 合体パーマネントの点数で見たマナ・コストは、それがそれを表す各カードの第1面を合計したマナ・コストを持つかのように計算する。パーマネントが合体パーマネントをコピーしていた場合(そのコピーが別の2枚の合体カードで表されていたとしても)、そのパーマネントの点数で見たマナ・コストは0である。

202.3d スタックにない分割カードや、スタック上で融合状態にある分割呪文の点数で見たマナ・コストは、それぞれの半分のマナ・コストの合計から決定される。そうでなければ、分割カードがスタック上にある場合、その呪文の点数で見たマナ・コストは唱えるように選ばれた側の半分のマナ・コストから決定される。rule 708〔分割カード〕参照。

202.3e マナ・コストに{X}を含むオブジェクトの点数で見たマナ・コストを計算する場合、そのオブジェクトがスタックにない限りXは0として扱う。オブジェクトがスタックにある間、Xはその選ばれた値を持つ。

202.3f 混成マナ・シンボルをマナ・コストに含むオブジェクトの点数で見たマナ・コストを計算する場合、各混成マナ・シンボルのもっとも大きい値を取る。

例:マナ・コストが{1}{W/U}{W/U}であるカードの点数で見たマナ・コストは3である。

例:マナ・コストが{2/B}{2/B}{2/B}であるカードの点数で見たマナ・コストは6である。

202.3g ファイレクシア・マナ・シンボルをマナ・コストに含むカードの点数で見たマナ・コストを計算する場合、各ファイレクシア・マナ・シンボルは1点として扱う。

例:マナ・コストが{1}{W/P}{W/P}であるカードの点数で見たマナ・コストは3である。

202.4. オブジェクトのルール文章に記されている追加コストや、他の効果によって追加されているコストは、マナ・コストの一部ではない(rule 601〔呪文を唱えること〕参照)。それらのコストは、その呪文の持つ他のコストと同時に支払われる。

203. 絵

203.1. カードの上半分に記されているものが絵であり、ルール上は特に意味はない。例えば、絵で空を飛んでいるように見えたとしても、ルール文章に飛行を持つと書かれていなければ、そのクリーチャーは飛行を持たない。

204. 色指標

204.1. 色指標は、タイプ行の左、絵のすぐ下に印刷されている、一色またはそれ以上の色で塗られた丸印である。色指標は、マナ・コストを持たない土地でないカードに記されていることが多い。

204.2. 色指標を持つオブジェクトは、その色指標で表される各色である。

205. タイプ行

205.1. タイプ行は、絵のすぐ下に印刷されており、カード・タイプ(あるならばサブタイプ、特殊タイプも)が記されている。

205.1a 効果によってオブジェクトのカード・タイプが定められることがある。その場合、新しいカード・タイプが以前のカード・タイプを置き換える。カウンターや効果、負っているダメージは、新しいカード・タイプでは意味がなくなるとしても、そのオブジェクトに残る。同様に、効果によってあるオブジェクトのサブタイプが定められた場合、新しいサブタイプは以前の同種のサブタイプ(クリーチャー・タイプ、土地タイプ、アーティファクト・タイプ、エンチャント・タイプ、プレインズウォーカー・タイプ、呪文タイプ)を置き換える。オブジェクトのあるカード・タイプが失われた場合、そのカード・タイプ以外にそのサブタイプを用いるカード・タイプを持っていない場合、そのカード・タイプを失っている間、それにともなうサブタイプは失われる。逆にサブタイプを失わせても、カード・タイプには何の影響もない。

205.1b オブジェクトのカード・タイプやサブタイプ、特殊タイプを変更する効果の中には、元のカード・タイプやサブタイプ、特殊タイプが残ると明記されているものがある。この場合、そのオブジェクトの、以前のカード・タイプやサブタイプ、特殊タイプは全て残る。このルールは、「タイプに加え／in addition to its types」や「[タイプ、サブタイプ、特殊タイプ]でもある／still a [type, subtype, or supertype]」という表記に適用される。また、「アーティファクト・クリーチャー／artifact creature」になる、と書かれた効果があるが、これも同様に以前のカード・タイプおよびサブタイプを全て残す効果である。

例:「全ての土地は 1/1 のクリーチャーである。それらは土地でもある。」という能力によって、土地は、クリーチャーでもあり土地でもあることになる。もし影響を受ける土地の中にアーティファクトでもあるものがあったなら、それは「アーティファクト・土地・クリーチャー」になる。「クリーチャー」や「土地・クリーチャー」になるわけではない。この効果は、アーティファクトと土地という両方のカード・タイプを保持する。また、この効果によって、それまでに持っていた土地タイプや特殊タイプが失われることもない。

例:「全てのアーティファクトは 1/1 のアーティファクト・クリーチャーである」という能力によって、アーティファクトでもエンチャントでもあるパーマネントは、アーティファクト・クリーチャー・エンチャントになる。

205.2. カード・タイプ

205.2a カード・タイプには、「アーティファクト／Artifact」「策略／Conspiracy」「クリーチャー／Creature」「エンチャント／Enchantment」「インスタント／Instant」「土地／Land」「現象／Phenomenon」「次元／Plane」「プレインズウォーカー／Planeswalker」「計略／Scheme」「ソーサリー／Sorcery」「部族／Tribal」「ヴァンガード／Vanguard」がある。rule 3〔カード・タイプ〕参照。

205.2b オブジェクトの中には、複数のカード・タイプを持つものもある(例えば、アーティファクト・クリーチャー)。この類のオブジェクトには、そのいずれかのカード・タイプに適用される効果は全て適用される。

205.2c トークンは、カードではないが、カード・タイプを持つ。呪文のコピーやカードのコピーも同じである。

205.3. サブタイプ

205.3a カードは、タイプ行に書かれているサブタイプを持つ。

205.3b 次元以外のカード・タイプのサブタイプは常に一単語であり、長い横線の後に列記されているそれぞれの単語が別々のサブタイプである。その種のオブジェクトは複数のサブタイプを持ちうる。次元のサブタイプは長い横線の後に記されているが、複数の単語からなることもあり、長いダッシュの後に記されている単語すべてで 1 つのサブタイプである。

例:「基本土地 ― 山」とは、そのカードが土地で、サブタイプとして山を持つことを意味している。「クリーチャー ― ゴブリン・ウィザード」とは、そのカードがクリーチャーで、ゴブリンとウィザードというサブタイプを持つことを意味している。「アーティファクト ― 装備品」とは、そのカードがアーティファクトで、装備品というサブタイプを持つことを意味している。

205.3c 複数のタイプを持つカードが複数のサブタイプを持つ場合、それぞれのサブタイプは該当するタイプにおけるサブタイプとして扱う。

例:《ドライアドの東屋》のタイプ行には「土地・クリーチャー ― 森・ドライアド」と記されている。森は土地タイプであり、ドライアドはクリーチャー・タイプである。

205.3d オブジェクトは、その持つタイプに対応しないサブタイプを得ることはできない。

205.3e 効果によってプレイヤーがサブタイプを選ぶ場合、必ず、その該当するサブタイプとして存在するものの中から 1 つだけ選ばなければならない。例えば、クリーチャー・タイプを選ぶときに土地タイプを選ぶことはできない。

例:クリーチャー・タイプを選ぶ場合、「マーフォーク」や「ウィザード」は適正である。しかし「マーフォーク・ウィザード」は不正である。「アーティファクト」「対戦相手」「沼」「トラック」などはクリーチャー・タイプではないので不正である。

205.3f 記載されているサブタイプが変更されているカードが多数存在する。多くのカードは後にサブタイプを得ている。カードのサブタイプは、オラクルを参照して決定される(rule 108.1 参照)。

205.3g アーティファクトにはそれ専用のサブタイプ群が存在する。それらのサブタイプはアーティファクト・タイプと呼ばれる。アーティファクト・タイプには、「手掛かり／Clue」「からくり／Contraption」「装備品／Equipment」(rule 301.5 参照)「城砦／Fortification」(rule 301.6 参照)「宝物／Treasure」「機体／Vehicle」(rule 301.7 参照)がある。

205.3h エンチャントにはそれ専用のサブタイプ群が存在する。それらのサブタイプはエンチャント・タイプと呼ばれる。エンチャント・タイプには、「オーラ／Aura」(rule 303.4 参照)「カルトーシュ／Cartouche」「呪い／Curse」「英雄譚／Saga」(rule 714 参照)「祭殿／Shrine」がある。

205.3i 土地にはそれ専用のサブタイプ群が存在する。それらのサブタイプは土地タイプと呼ばれる。土地タイプには、「砂漠／Desert」「森／Forest」「門／Gate」「島／Island」「棲み家／Lair」「神座／Locus」「鉱山／Mine」「山／Mountain」「平地／Plains」「魔力炉／Power-Plant」「沼／Swamp」「塔／Tower」「ウルザの／Urza's」がある。このうち、「森」「島」「山」「平地」「沼」は基本土地タイプである。rule 305.6 参照。

205.3j プレインズウォーカーにはそれ専用のサブタイプ群が存在する。それらのサブタイプはプレインズウォーカー・タイプと呼ばれる。プレインズウォーカー・タイプには、「アジャニ／Ajani」「アミナトゥ／Aminatou」「アングラス／Angrath」「アーリン／Arlinn」「アショク／Ashiok」「ボーラス／Bolas」「チャンドラ／Chandra」「ダク／Dack」「ダレッティ／Daretti」「ドムリ／Domri」「ドビン／Dovin」「エルズペス／Elspeth」「エストリッド／Estrid」「フレイアリーズ／Freyalise」「ガラク／Garruk」「ギデオン／Gideon」「ファートリ／Huatli」「ジェイス／Jace」「ヤヤ／Jaya」「カーン／Karn」「ケイヤ／Kaya」「キオーラ／Kiora」「コス／Koth」「リリアナ／Liliana」「ナヒリ／Nahiri」「ナーセット／Narset」「ニッサ／Nissa」「ニクシリス／Nixilis」「ラル／Ral」「ローアン／Rowan」「サヒーリ／Saheeli」「サムト／Samut」「サルカン／

Sarkhan」「ソリン／Sorin」「タミヨウ／Tamiyo」「テフェリー／Teferi」「テゼレット／Tezzeret」「ティボルト／Tibalt」「ウギン／Ugin」「ヴェンセール／Venser」「ヴラスカ／Vraska」「ビビアン／Vivien」「ウィル／Will」「《ウィンドグレイス／Windgrace」「ゼナゴス／Xenagos」「ヤングー／Yanggu」「ヤンリン／Yanling」がある。

205.3k インスタントとソーサリーには共有のサブタイプ群が存在する。それらのサブタイプは呪文・タイプと呼ばれる。呪文・タイプには、「秘儀／Arcane」「罠／Trap」がある。

205.3m クリーチャーと部族には共有のサブタイプ群が存在する。それらのサブタイプはクリーチャー・タイプと呼ばれる。クリーチャー・タイプには、「アドバイザー／Advisor」「霊基体／Aetherborn」「同盟者／Ally」「天使／Angel」「アンテロープ／Antelope」「類人猿／Ape」「射手／Archer」「執政官／Archon」「工匠／Artificer」「暗殺者／Assassin」「組立作業員／Assembly-Worker」「エイトグ／Atog」「オーロクス／Aurochs」「アバター／Avatar」「アズラ／Azra」「アナグマ／Badger」「バーバリアン／Barbarian」「バジリスク／Basilisk」「コウモリ／Bat」「熊／Bear」「ビースト／Beast」「ビーブル／Beeble」「狂戦士／Berserker」「鳥／Bird」「ちらつき蛾／Blinkmoth」「猪／Boar」「運び手／Bringer」「ブラッシュワグ／Brushwagg」「カマリッド／Camarid」「ラクダ／Camel」「カリブー／Caribou」「キャリアー／Carrier」「猫／Cat」「ケンタウルス／Centaur」「セファリッド／Cephalid」「キマイラ／Chimera」「市民／Citizen」「クレリック／Cleric」「コカトリス／Cockatrice」「構築物／Construct」「臆病者／Coward」「カニ／Crab」「クロコダイル／Crocodile」「サイクロプス／Cyclops」「ダウスィー／Dauthi」「デーモン／Demon」「脱走者／Deserter」「デビル／Devil」「恐竜／Dinosaur」「ジン／Djinn」「ドラゴン／Dragon」「ドレイク／Drake」「ドレッドノート／Dreadnought」「ドローン／Drone」「ドルイド／Druid」「ドライアド／Dryad」「ドワーフ／Dwarf」「イフリート／Efreet」「卵／Egg」「エルダー／Elder」「エルドラージ／Eldrazi」「エレメンタル／Elemental」「象／Elephant」「エルフ／Elf」「大鹿／Elk」「眼／Eye」「フェアリー／Faerie」「イタチ／Ferret」「魚／Fish」「旗手／Flagbearer」「狐／Fox」「カエル／Frog」「ファンガス／Fungus」「ガーゴイル／Gargoyle」「細菌／Germ」「巨人／Giant」「ノーム／Gnome」「ヤギ／Goat」「ゴブリン／Goblin」「神／God」「ゴーレム／Golem」「ゴルゴン／Gorgon」「墓生まれ／Graveborn」「グレムリン／Gremlin」「グリフィン／Griffin」「ハッグ／Hag」「ハーピー／Harpy」「ヘリオン／Hellion」「カバ／Hippo」「ヒポグリフ／Hippogriff」「ホマリッド／Homarid」「ホムンクルス／Homunculus」「ホラー／Horror」「馬／Horse」「猟犬／Hound」「人間／Human」「ハイドラ／Hydra」「ハイエナ／Hyena」「イリュージョン／Illusion」「インプ／Imp」「インカーネーション／Incarnation」「昆虫／Insect」「ジャッカル／Jackal」「クラゲ／Jellyfish」「巨大戦車／Juggernaut」「カヴー／Kavu」「麒麟／Kirin」「キスキン／Kithkin」「騎士／Knight」「コボルド／Kobold」「コー／Kor」「クラーケン／Kraken」「ラミア／Lamia」「ラマスー／Lammasu」「ヒル／Leech」「リバイアサン／Leviathan」「ルアゴイフ／Lhurgoyf」「リシド／Licid」「トカゲ／Lizard」「マンティコア／Manticore」「マスティコア／Masticore」「傭兵／Mercenary」「マーフォーク／Merfolk」「メタスラン／Metathran」「ミニオン／Minion」「ミノタウルス／Minotaur」「モグラ／Mole」「モンガー／Monger」「マングース／Mongoose」「モンク／Monk」「猿／Monkey」「ムーンフォーク／Moonfolk」「ミュータント／Mutant」「マイア／Myr」「神秘家／Mystic」「ナーガ／Naga」「オウムガイ／Nautilus」「ネフィリム／Nephilim」「ナイトメア／Nightmare」「夜魔／Nightstalker」「忍者／Ninja」「ノッグル／Noggle」「ノーマッド／Nomad」「ニンフ／Nymph」「タコ／Octopus」「オーガ／Ogre」「ウーズ／Ooze」「オーブ／Orb」「オーク／Orc」「オーグ／Orgg」「アウフ／Ouphe」「雄牛／Ox」「カキ／Oyster」「センザンコウ／Pangolin」「ペガサス／Pegasus」「ペンタバイト／Pentavite」「邪魔者／Pest」「フェルダグリフ／Phelddagrif」「フェニックス／Phoenix」「操縦士／Pilot」「ピンチャー／Pincher」「海賊／Pirate」「植物／Plant」「法務官／Praetor」「プリズム／Prism」「昇華

者／Processor」「兎／Rabbit」「ネズミ／Rat」「レベル／Rebel」「反射／Reflection」「サイ／Rhino」「装具工／Rigger」「ならず者／Rogue」「黒貂／Sable」「サラマンダー／Salamander」「侍／Samurai」「砂漠の民／Sand」「苗木／Saproling」「サテュロス／Satyr」「カカシ／Scarecrow」「末裔／Scion」「蠍／Scorpion」「スカウト／Scout」「農奴／Serf」「海蛇／Serpent」「霊気装置／Servo」「シェイド／Shade」「シャーマン／Shaman」「多相の戦士／Shapeshifter」「羊／Sheep」「セイレーン／Siren」「スケルトン／Skeleton」「スリス／Slith」「スリヴァー／Sliver」「ナメクジ／Slug」「蛇／Snake」「兵士／Soldier」「サルタリー／Soltari」「落とし子／Spawn」「スペクター／Specter」「スペルシェイパー／Spellshaper」「スフィンクス／Sphinx」「蜘蛛／Spider」「スパイク／Spike」「スピリット／Spirit」「裂片／Splinter」「スポンジ／Sponge」「イカ／Squid」「リス／Squirrel」「ヒトデ／Starfish」「サラカー／Surrakar」「生存者／Survivor」「テトラバイト／Tetravite」「サラカス／Thalakos」「飛行機械／Thopter」「スラル／Thrull」「ツリーフォーク／Treefolk」「三葉虫／Trilobite」「トリスケラバイト／Triskelavite」「トロール／Troll」「海亀／Turtle」「ユニコーン／Unicorn」「吸血鬼／Vampire」「ヴィダルケン／Vedalken」「ヴィーアシーノ／Viashino」「ボルバー／Volver」「壁／Wall」「戦士／Warrior」「奇魔／Weird」「狼男／Werewolf」「鯨／Whale」「ウィザード／Wizard」「狼／Wolf」「クズリ／Wolverine」「ウォンバット／Wombat」「蟲／Worm」「レイス／Wraith」「ワーム／Wurm」「イエティ／Yeti」「ゾンビ／Zombie」「ずべら／Zubera」がある。

205.3n 次元にはそれ専用のサブタイプ群が存在する。それらのサブタイプは次元・タイプと呼ばれる。次元・タイプには、「アラーラ／Alara」「アーコス／Arkhos」「アズゴル／Azgol」「ベレノン／Belenon」「ボーラスの瞑想領土／Bolas's Meditation Realm」「ドミナリア／Dominaria」「エクィロー／Equilor」「エルガモン／Ergamon」「ファバシン／Fabacin」「イニストラード／Innistrad」「イクァターナ／Iquatana」「アー／Ir」「カルドハイム／Kaldheim」「神河／Kamigawa」「カーサス／Karsus」「ケファライ／Kephalai」「キンシャラ／Kinshala」「コルバーン／Kolbahan」「キネス／Kyneth」「ローウィン／Lorwyn」「ルヴィオン／Luvion」「メルカディア／Mercadia」「ミラディン／Mirrodin」「モアグ／Moag」「モンセン／Mongseng」「ムラガンダ／Muraganda」「新ファイレクシア／New Phyrexia」「ファイレクシア／Phyrexia」「パイルリー／Pyrulea」「ラバイア／Rabiah」「ラース／Rath」「ラヴニカ／Ravnica」「レガーサ／Regatha」「セゴビア／Segovia」「セラの領土／Serra's Realm」「シャドウムーア／Shadowmoor」「シャンダラー／Shandalar」「ウルグローサ／Ulgrotha」「ヴァラ／Valla」「ヴリン／Vryn」「ワイルドファイア／Wildfire」「ゼレックス／Xerex」「ゼンディカー／Zendikar」がある。

205.3p 現象・カード、計略・カード、ヴァンガード・カード、策略・カードにはサブタイプは存在しない。

205.4. 特殊タイプ

205.4a カードは、特殊タイプを持つことがある。それらはカード・タイプの直前に書かれる。特殊タイプには、「基本／Basic」「伝説の／Legendary」「持続／Ongoing」「氷雪／Snow」「ワールド／World」がある。

205.4b 特殊タイプの中には特定のカード・タイプに強く関連づけられているものもあるが、オブジェクトの特殊タイプはそのカード・タイプやサブタイプとは独立している。オブジェクトのカード・タイプまたはサブタイプが変更になった場合、特殊タイプはそのまま維持される。オブジェクトが特殊タイプを得たり失ったりした場合、すでに持っている特殊タイプはそのまま残る。

例：「すべての土地は 1/1 のクリーチャーである。それらは土地でもある。」という能力があった場合、影響を受けた土地が伝説の土地であれば、そのまま伝説のパーマネントのままである。

205.4c 「基本／basic」という特殊タイプを持った土地は基本土地である。この特殊タイプを持たない土地は基本でない土地である。

第8版以前に作られたカードは「基本」という語で基本土地を表示していない。それらの古いカードにおいては、カード名が《森》《島》《山》《平地》《沼》《冠雪の森》《冠雪の島》《冠雪の山》《冠雪の平地》《冠雪の沼》の10種類のいずれかであるものを基本土地とする。

205.4d 「伝説の／legendary」という特殊タイプを持つパーマネントは、「レジェンド・ルール」と呼ばれる、伝説のパーマネントに関する状況起因処理に従う。rule 704.5k 参照。

205.4e 「伝説の／legendary」という特殊タイプを持つインスタントやソーサリーである呪文は、唱える上で制約を受ける。プレイヤーは、伝説のクリーチャーか伝説のプレインズウォーカーをコントロールしていないかぎり、伝説のインスタントやソーサリーである呪文を唱えられない。

205.4f 「ワールド／world」という特殊タイプを持つパーマネントは、「ワールド・ルール」と呼ばれる、ワールド・パーマネントに関する状況起因処理に従う。rule 704.5k 参照。

205.4g 「氷雪／snow」という特殊タイプを持つパーマネントは、氷雪パーマネントである。この特殊タイプを持たないパーマネントは、そのカード名によらず、氷雪でないパーマネントである。

205.4h 「持続／Ongoing」という特殊タイプを持つ計略・カードは、計略の状況起因処理の例外である(rule 704.5w 参照)。

206. エキスパンション・シンボル

206.1. エキスパンション・シンボルは、そのカードがマジックのどのセットのものかを示すものであり、通常は絵の右下に記されている。これはゲームには影響しない。

206.2. エキスパンション・シンボルの色はそのカードのそのセットにおける希少度を示すものである。赤橙色は神話レア、金色はレア、銀色はアンコモン、黒または白がコモンか基本土地である。紫は特殊な希少度を表すために用いられる。現時点で存在するのは、『時のらせん』カード・セットの、レアよりも希少度の高いタイムシフト・カードだけである。(エクソダスよりも古いセットでは、希少度に関らず、全てのシンボルは黒で書かれていた。また、第5版までの基本セットのカードには、エキスパンション・シンボルはついていなかった。簡体中国語版の第5版には"V"のエキスパンション・シンボルが存在した)

206.3. かつては、ある特定のセットからのカードに影響する呪文や能力は、そのセットのエキスパンション・シンボルだけをチェックしていた。それらのカードはオラクルで訂正され、あるセットで「そのカード名で初めて印刷された」カードに影響を及ぼすようになった。rule 700.8 参照。

206.4. プレイヤーは、そのカードがそのフォーマットで認められているセット(あるいは特にマジック・イベント規定によって認められているカード)に含まれている限り、どの版からでもカードを構築デッキに入れてよい。現在の構築フォーマットの定義については、マジック・イベント規定(http://wpn.wizards.com/en/resources/rules-documents)を参照のこと。

206.5. エキスパンション・シンボルの完全な一覧は、マジックのウェブサイトの Card Set Archive コーナー(http://magic.wizards.com/en/game-info/products/card-set-archive)から確認できる。

207. 文章欄

207.1. 文章欄は、カードの下半分にある。多くの場合、ここにはそのカードの能力を定義するルール文章が書かれている。

207.2. 文章欄には、ゲーム上意味を持たないイタリック体の(日本語版では文字サイズが小さいまたは教科書体である)文章が書かれていることがある。

207.2a 注釈文は、カッコにくくられたイタリック体(日本語版では文字サイズが一段小さい)の文章であり、そのカードに適用されるルールの要約である。これはそれが対応する能力と同じ行に書かれていることが多いが、その能力でなくカード全体の注釈の場合、独立した行に書かれていることもある。

207.2b フレイバー・テキストは、イタリック体(日本語版では教科書体)で書かれた、絵と同様にゲームに雰囲気を出すための文章である。これはルール文章の下に記載される。

207.2c 能力語は、能力の最初にイタリック体で書かれている(以前の日本語版ではフォントが区別されておらず、—で区切られていることで区別する必要があった)。能力語は、同様の機能を持ったカードを区別できるようにするために定められたキーワードのようなものであるが、ルール上の意味を持たず、総合ルールに独立した項目を持たない。能力語には、「附則(ふそく)／addendum」「大隊(だいたい)／Battalion」「湧血(ゆうけつ)／Bloodrush」「魂力(こんりき)／Channel」「彩色(さいしょく)／Chroma」「盟友(めいゆう)／Cohort」「星座(せいざ)／Constellation」「収斂(しゅうれん)／converge」「動議(どうぎ)／Council's Dilemma」［昂揚(こうよう)／delirium」「版図(はんと)／Domain」「威光(いこう)／Eminence」「激昂(げきこう)／Enrage」「窮地(きゅうち)／Fateful hour」「獰猛(どうもう)／Ferocious」「圧倒(あっとう)／Formidable」「壮大(そうだい)／Grandeur」「暴勇(ぼうゆう)／Hellbent」「英雄的(えいゆうてき)／Heroic」「刻印(こくいん)／Imprint」「神啓(しんけい)／Inspired」「同調(どうちょう)／Join Forces」「族系(ぞくけい)／Kinship」「上陸(じょうりく)／Landfall」「副官(ふくかん)／Lieutenant」「金属術(きんぞくじゅつ)／Metalcraft」「陰鬱(いんうつ)／Morbid」「協議(きょうぎ)／Parley」「光輝(こうき)／Radiance」「強襲(きょうしゅう)／Raid」「結集(けっしゅう)／Rally」「紛争(ふんそう)／Revolt」「魔巧(まこう)／Spell Mastery」「奮励(ふんれい)／Strive」「掃引(そういん)／Sweep」「誘引(ゆういん)／Tempting Offer」「スレッショルド(すれっしょるど)／Threshold」「宿根(しゅっこん)／Undergrowth」「議決(ぎけつ)／Will of the council」がある。

207.3. 一部のカードには、文章欄の背景に装飾的アイコンが描かれている。例えば、ラヴニカの各ギルドに関するカードの多くで文章欄にギルド・アイコンが含まれており、『ミラディンの傷跡』ブロックではほとんどのカードの文章欄に陣営アイコンが含まれている。また、プロモカードの多くにも装飾的アイコンが描かれている。これらのアイコンはゲームのプレイに影響を及ぼさない。

207.4. 次元・カードの、「あなたが{CHAOS}を出すたび」という誘発型能力の左側には、カオス・シンボル{CHAOS}が記されている。このシンボルそのものはルール上特別な意味を持たない。

208. パワー／タフネス

208.1. クリーチャー・カードの右下には、スラッシュで区切られた二つの数字が記されている。一つ目の数字はパワー(戦闘中に与えるダメージの量)であり、二つ目の数字はタフネス(破壊されるのに必要なダメージの量)である。例えば、2/3 というのはそのオブジェクトが 2 のパワーと 3 のタフネスを持つことを示している。パワーやタフネスは、効果によって修整を受けたりある値に変更されたりすることがある。

208.2. 一部のクリーチャー・カードでは、パワーもしくはタフネスの値が固定値ではなく * になっているものがある。

208.2a カードは、何らかの条件に基づいてパワーやタフネスを定める特性定義能力を持つことがある(rule 604.3 参照)。この種の能力は、「[このクリーチャーの][パワーまたはタフネス]は～である／[This creature's] [power or toughness] is equal to ～」あるいは「[このクリーチャーの]パワーとタフネスはそれぞれ～である／[This creature's] power and toughness are each equal to ～」と書かれる。この能力はゲームの外部も含むあらゆる場所において機能する。決定できない値を計算上などで用いる必要がある場合、その値を 0 として扱う。

例:《Lost Order of Jarkeld》のパワーやタフネスはそれぞれ 1+*であり、「Lost Order of Jarkeld が戦場に出るに際し、対戦相手 1 人を選ぶ」「Lost Order of Jarkeld のパワーとタフネスはそれぞれ、そのプレイヤーがコントロールしているクリーチャーの数に 1 を加えたものに等しい」という能力を持つ。《Lost Order of Jarkeld》が戦場にない間、プレイヤーは選ばれていないので、パワーとタフネスはともに 1+0、つまり 1/1 となる。

208.2b クリーチャーのパワーやタフネスを、それが戦場に出るに際して、あるいはオモテになるに際して、いくつかの特定の値の中から 1 つに設定する置換効果を作る常在型能力を持つカードが存在する(rule 614〔置換効果〕参照)。その種の能力は、「[このクリーチャー]が戦場に出るに際し～／As [this creature] enters the battlefield . . . 」「[このクリーチャー]がオモテ向きになるに際し～／As [this creature] is turned face up . . . ,」「[このクリーチャー]は～として戦場に出る。／[this creature] enters the battlefield as . . .」といった書式で、複数のパワーとタフネスの組(さらに追加の特性がついていることもある)が記されている。これらの効果で選ばれ、あるいは決定された特性は、そのクリーチャーのコピー可能な値に影響を及ぼす(rule 706.2 参照)。カードが戦場にない間、パワーとタフネスはともに 0 として扱う。

208.3. クリーチャーでないパーマネントは、そのカードにパワーやタフネスが記載されていたとしても(機体など)、パワーやタフネスを持たない。クリーチャーでないオブジェクトが戦場にない場合、そのカードにパワーやタフネスが記載されていない限り、パワーやタフネスを持たない。

208.3a クリーチャーでないパーマネントのパワーやタフネスに影響を及ぼす効果が発生する場合、その効果は、そのパーマネントがクリーチャーでない限り何もしないが、発生する。

例：《経験豊富な操縦者》は「経験豊富な操縦者が機体 1 つに搭乗するたび、ターン終了時まで、その機体は＋1/＋1 の修整を受ける」という能力を持つ。この誘発型能力は、その機体が登場された後、クリーチャーになる前に解決される。この継続的効果は発生し、この機体がクリーチャーになったらその機体に適用される。

208.4. クリーチャーのパワーやタフネスを特定の値に定める効果の中には、そのクリーチャーの「基本のパワー／base power」「基本のタフネス／base toughness」「基本のパワーとタフネス／base power and toughness」を参照するものがある。後に、他の継続的効果によって、そのクリーチャーのパワーやタフネスが修整されることがありうる。rule 613〔継続的効果の相互作用〕参照。

208.5. クリーチャーのパワーが何らかの理由で値を持たない場合、それは 0 となる。タフネスも同じである。

209. 忠誠度

209.1. プレインズウォーカー・カードの右下には、忠誠数が記されている。これはプレインズウォーカーが戦場にない間の忠誠度の値を示し、プレインズウォーカーは、その数の忠誠カウンターが乗った状態で戦場に出る。

209.2. コストに忠誠度シンボルを含む起動型能力は、忠誠度能力である。忠誠度能力はプレイヤーは自分がコントロールしているパーマネントの忠誠度能力を、自分のメイン・フェイズの間、スタックが空で、優先権を持っていて、そのターンにそのパーマネントの忠誠度能力をどれも起動していない場合にのみ起動できる。rule 606〔忠誠度能力〕参照。

210. 手札補正子

210.1. ヴァンガード・カードの左下角に、手札補正子が記されている。プラス、マイナス、または 0 のいずれかの数である。この補正子は、ヴァンガード・カードのオーナーの初期手札枚数と手札の最大枚数を決定する際に適用される。rule 103.4 参照。

211. ライフ補正子

211.1. ヴァンガード・カードの右下角に、ライフ補正子が記されている。プラス、マイナス、または 0 のいずれかの数である。この補正子は、ヴァンガード・カードのオーナーの初期ライフ総量を決定する際に適用される。rule 103.3 参照。

212. 文章欄の下にある情報群

212.1. カードの文章欄の下に印刷されている、ゲーム上効果のない文章がある。すべてのカードセットで以下のすべての情報が各カードに印刷されているわけではない。

212.1a ほとんどのカード・セットではコレクター番号が振られている。この情報は[カード番号]／[セットに含まれるカードの総数]という形で書かれている。プレインズウォーカーデッキのみのカードなど一部のカードでは、総数よりも大きなカード番号が振られていることがある。

212.1b カードのレアリティは、コレクター番号の後に 1 文字で表示されている。

212.1c プロモカードの中には、そのカードが何に割り当てられているのかを示す情報が書かれていることがある。

212.1d そのカードがどのセットで印刷されたものかを示す 3 文字と、そのカードがどの言語で印刷されたものかを示す 2 文字が、中黒を挟んで記されている。プレミアム版であれば、中黒でなく星印を挟んでいる。

212.1e カードの絵の著作権表記は、文章欄のすぐ下に、絵筆のアイコン、あるいは古いカードでは「Illus.」という略語に続いて記されている。

212.1f 権利表記は発行した日付と著作権の表記である。これはカードの一番下または右下に小さな文字で記されている。

3. カード・タイプ

300. 総則

300.1. カード・タイプには、「アーティファクト／artifact」「策略／conspiracy」「クリーチャー／creature」「エンチャント／enchantment」「インスタント／instant」「土地／land」「現象／Phenomenon」「次元／plane」「プレインズウォーカー／planeswalker」「計略／scheme」「ソーサリー／sorcery」「部族／tribal」「ヴァンガード／vanguard」がある。

300.2. 複数のカード・タイプを持つオブジェクト(たとえば、アーティファクト・クリーチャーなど)が存在する。この類のオブジェクトは、そのいずれかのカード・タイプの持つ性質を持ち、また、そのいずれかのカード・タイプに適用される呪文や能力の影響を受ける。

300.2a 土地でもあり他のカード・タイプでもあるオブジェクト(たとえばアーティファクト・土地)は土地としてのみプレイできる。呪文として唱えることはできない。

300.2b 部族・カードは他のカード・タイプを持つ。部族・カードを唱え、解決することは、そのもう一方のカード・タイプのカードを唱え、解決することに関するルールに従う。

301. アーティファクト

301.1. 優先権を持つプレイヤーは、自分のメイン・フェイズで、スタックが空の間、アーティファクト・カードを手札から唱えることができる。アーティファクトを呪文として唱える場合、スタックを用いる。rule 601〔呪文を唱えること〕参照。

301.2. アーティファクト・呪文が解決されたら、それのコントローラーはそれを自分のコントロール下で戦場に出す。

301.3. アーティファクトのサブタイプは必ず 1 単語であり、「アーティファクト」という語のあとに、「アーティファクト — 装備品／Artifact ー Equipment」といったように、長いダッシュに続いて並べられている。アーティファクトのサブタイプは、「アーティファクト・タイプ」とも呼ばれる 1 単語である。アーティファクトには複数のサブタイプがあることもありうる。アーティファクト・タイプの一覧は、rule 205.3g を参照。

301.4. アーティファクトはそのカード・タイプに特有の特性を持たない。ほとんどのアーティファクトは有色マナ・シンボルをマナ・コストに含まないので、無色である。しかし、無色であることとアーティファクトであることの間に因果関係はない。色を持つアーティファクトも存在するし、無色であってもアーティファクトでないオブジェクトも存在する。

301.5. アーティファクトの中には、「装備品／Equipment」というサブタイプを持つものがある。装備品はクリーチャーにつけることができる。クリーチャーでないオブジェクトに適正につけることはできない。

301.5a 装備品がつけられているクリーチャーは、「装備しているクリーチャー／equipped creature」と呼ばれる。装備品は、クリーチャーにつけられる、あるいは「装備される／equip」ことになる。

301.5b 装備品は、他のアーティファクトと同様に唱えられ、戦場に出る。装備品がクリーチャーにつけられた状態で戦場に出ることはない。キーワード能力「装備／equip」は、その装備品をあなたがコントロールしているクリーチャーにつける(rule 702.6〔装備〕参照)。クリーチャーのコントロールに関する条件は、装備能力の起動時と解決時にのみ確認する。呪文や他の能力によって装備品がクリーチャーにつけられることがある。効果によって装備品をそれを装備することができないオブジェクトにつけようとした場合、その装備品は動かない。

301.5c クリーチャーは、クリーチャーでもある装備品を装備できない。クリーチャーは、「装備品」というサブタイプを失った装備品を装備できない。装備品は自分自身を装備できない。不正あるいは存在しないパーマネントに装備されている装備品は、そのパーマネントからはずれるが、戦場に残ったままである(これは状況起因処理である。rule 704 参照)。装備品は同時に複数のクリーチャーにつくことはない。呪文や能力によって複数のクリーチャーに装備させるようなことが起こった場合、その装備品のコントローラーはどちらのクリーチャーにつけるかを選ぶ。

301.5d 装備品のコントローラーは、装備しているクリーチャーのコントローラーとは別物である。この 2 つは同じである必要はない。クリーチャーのコントローラーが変わっても装備品のコントローラーは変わらないし、逆も同様である。装備品のコントローラーのみが、それの能力を起動できる。ただし、装備品がそれを装備しているクリーチャーに能力を(「得る／gains」あるいは「持つ／has」等によって)得させる場合、装備しているクリーチャーのコントローラーのみが、その能力を起動できる。

301.5e パーマネントの、「装備しているクリーチャー／equipped creature」を参照している能力は、そのパーマネントが装備品でなくても、そのパーマネントがついているクリーチャーを参照する。

301.6. アーティファクトの中には、「城砦／Fortification」というサブタイプを持つものがある。城砦は土地につけることができる。土地でないオブジェクトにつけることはできない。城砦に関して装備能力に対応するのは「城砦化／Fortify」というキーワード能力である。rule 301.5a-e は、装備品とクリーチャーの関係を、城砦と土地の関係に読み替え、rule 301.5b は「土地は、クリーチャーでもある城砦によって城砦化されない」と読み替えて適用する。rule 702.66〔城砦化〕参照。

301.7. アーティファクトの中には、「機体／Vehicle」というサブタイプを持つものがある。機体は、アーティファクト・クリーチャーになれる搭乗能力を持つ。rule 702.121〔搭乗〕参照。

301.7a 機体は印刷されたパワーやタフネスを持つが、クリーチャーでもある場合にのみそれらの特性を持つ。rule 208.3 参照。

301.7b 機体がクリーチャーになる場合、それは即座にその印刷されたパワーやタフネスを持つ。それをクリーチャーにした効果も含む他の効果によって、その値が修整されたり別の値に定められたりすることがある。

302. クリーチャー

302.1. 優先権を持つプレイヤーは、自分のメイン・フェイズで、スタックが空の間、クリーチャー・カードを手札から唱えることができる。クリーチャーを呪文として唱える場合、スタックを用いる。rule 601〔呪文を唱えること〕参照。

302.2. クリーチャー・呪文が解決されたら、それのコントローラーはそれを自分のコントロール下で戦場に出す。

302.3. クリーチャーのサブタイプは必ず 1 単語であり、「クリーチャー」という語のあとに、「クリーチャー — 人間・兵士／Creature — Human Soldier」「アーティファクト・クリーチャー — ゴーレム／Artifact Creature — Golem」といったように、長いダッシュに続いて並べられている。クリーチャーのサブタイプは、「クリーチャー・タイプ」とも呼ばれる。クリーチャーには複数のサブタイプがあることもありうる。クリーチャー・タイプの一覧は rule 205.3m 参照。

例：「クリーチャー — ゴブリン・ウィザード／Creature — Goblin Wizard」は、そのカードがサブタイプとしてゴブリンとウィザードを持つクリーチャー・カードであることを示している。

302.4. パワーとタフネスは、クリーチャーだけが持っている特性である。

302.4a クリーチャーのパワーとは、そのクリーチャーが戦闘で与えるダメージの総量である。

302.4b クリーチャーのタフネスとは、そのクリーチャーを破壊するために必要なダメージの総量である。

302.4c クリーチャーのパワーやタフネスを決定するためには、カードの右下に記載されている値から計算し、各種の継続的効果を適用する。rule 613〔継続的効果の相互作用〕参照。

302.5. クリーチャーは攻撃したりブロックしたりできる。(rule 508〔攻撃クリーチャー指定ステップ〕、rule 509〔ブロック・クリーチャー指定ステップ〕参照。)

302.6. クリーチャーの起動型能力のうち起動コストにタップ・シンボルやアンタップ・シンボルを含むものは、そのコントローラーがそのクリーチャーを自分のターン開始時から続けてコントロールしていない限り、起動できない。また、そのコントローラーが自分のターン開始時から続けてコントロールしていない限り、そのクリーチャーでは攻撃できない。このルールは非公式に「召喚酔い」ルールと呼ばれる。

302.7. 萎縮も感染も持たない発生源からクリーチャーに与えられたダメージは、そのクリーチャーが負う。クリーチャーが負っているダメージの合計がそのタフネス以上である場合、そのクリーチャーは致死ダメージを受けたといい、状況起因処理で破壊される(rule 704 参照)。クリーチャーが負っているダメージは、再生した時(rule 701.14〔再生する〕参照)とクリンナップ・ステップの間(rule 514.2 参照)に取り除かれる。

303. エンチャント

303.1. 優先権を持つプレイヤーは、自分のメイン・フェイズで、スタックが空の間、エンチャント・カードを手札から唱えることができる。エンチャントを呪文として唱える場合、スタックを用いる(rule 601〔呪文を唱えること〕参照)。

303.2. エンチャント・呪文が解決されたら、それのコントローラーはそれを自分のコントロール下で戦場に出す。

303.3. エンチャントのサブタイプは必ず 1 単語であり、「エンチャント」という語のあとに、「エンチャント — 祭殿／Enchantment — Shrine」といったように、長いダッシュに続いて並べられている。エンチャントのサブタイプは、「エンチャント・タイプ」とも呼ばれる。エンチャントには複数のサブタイプがあることもありうる。エンチャント・タイプの一覧は、rule 205.3k 参照。

303.4. エンチャントの中には、サブタイプとして「オーラ／Aura」を持つものがある。オーラはオブジェクトまたはプレイヤーについた状態で戦場に出る。オーラをつけることができる先は、キーワード能力「エンチャント／Enchant」によって規定されている(rule 702.5〔エンチャント〕参照)。他の効果によって、あるパーマネントをエンチャントできるかどうかに限定が加えられる場合もある。

303.4a オーラ・呪文は、エンチャント能力によって規定される対象を必要とする。

303.4b オーラのつけられているオブジェクトやプレイヤーのことを、「エンチャントされている」という。そのオーラはそのオブジェクトやプレイヤーを「エンチャントしている」、あるいはそのオブジェクトやプレイヤーに「ついている」という言い方をする。

303.4c オーラが、エンチャント能力やその他の効果による規定に対して不正なオブジェクトまたはプレイヤー上にエンチャントしていた、あるいはエンチャントされているオブジェクトやプレイヤーがすでに存在しなくなっていた場合、そのオーラはオーナーの墓地に置かれる(これは状況起因処理である。rule 704〔状況起因処理〕参照)。

303.4d オーラはそれ自身をエンチャントすることができない。何らかの理由でそうなった場合、そのオーラはオーナーの墓地に置かれる。また、オーラがクリーチャーでもある場合、他のオブジェクトをエンチャントすることができない。何らかの理由でそうなった場合、そのオーラははずれ、そしてオーナーの墓地に置かれる。(これらは状況起因処理である。rule 704 参照)。 オーラは同時に複数のオブジェクトまたはプレイヤーにつくことはない。呪文や能力の効果によってオーラが複数のオブジェクトやプレイヤーにつくような場合、そのオーラのコントローラーはどちらのオブジェクトまたはプレイヤーにつけるかを選ぶ。

303.4e オーラのコントローラーは、エンチャントされているオブジェクトのコントローラーあるいはエンチャントされているプレイヤーとは別物である。この 2 つは同じである必要はない。オーラがオブジェクトをエンチャントしている場合、そのオブジェクトのコントローラーが変わってもオーラのコントローラーは変わらないし、逆も同様である。オーラのコントローラーのみが、それの能力を起動できる。ただし、オーラがそれにエンチャントされているオブジェクトに能力を(「得る／gains」あるいは「持つ／has」等によって)得させる場合、エンチャントされているオブジェクトのコントローラーのみが、その能力を起動できる。

303.4f オーラが、オーラ・呪文が解決される以外の方法でいずれかのプレイヤーのコントロール下で戦場に出、その出す効果がオーラのエンチャント先を指定していなかった場合、そのプレイヤーがそのオーラが戦場に出るに際してそのオーラのエンチャント先を選ぶ。そのプレイヤーは、オーラのエンチャント能力その他適用される効果に従い、適正なオブジェクトまたはプレイヤーを選ばなければならない。

303.4g オーラが、適正にエンチャントできるオブジェクトやプレイヤーのない状態で戦場に出る場合、そのオーラが現在スタックにあるのでない限り、現在ある領域にとどまる。スタックにある場合、そのオーラは戦場に出る代わりにオーナーの墓地に置かれる。

303.4h 効果によって、オーラでも装備品でも城砦でもないパーマネントをオブジェクトまたはプレイヤーにつけた状態で戦場に出す場合、つけられていない状態で戦場に出る。

303.4i 効果によってオーラを適正につけられないオブジェクトやプレイヤーにつけた状態で戦場に出す場合、元あった領域がスタックでなければ、オーラは元あった領域に残る。スタックであれば、戦場に出る代わりにオーナーの墓地に置かれる。オーラがトークンであれば、それは生成されない。

303.4j 効果によって戦場にあるオーラをオブジェクトやプレイヤーにつける場合、そのオブジェクトやプレイヤーが適正にエンチャントされることができなければ、オーラは移動しない。

303.4k パーマネントの「エンチャントしている[オブジェクトまたはプレイヤー]／enchanted [object or player]」を参照する能力は、そのパーマネントがオーラでなかったとしても、そのパーマネントがつけられているオブジェクトまたはプレイヤーを参照する。

303.5. エンチャントの中には、「英雄譚」というサブタイプを持つものがある。英雄譚・カードについての詳細は、rule 714 参照。

304. インスタント

304.1. 優先権を持つプレイヤーは、インスタント・カードを手札から唱えることができる。インスタントを呪文として唱える場合、スタックを用いる。rule 601〔呪文を唱えること〕参照。

304.2. インスタント・呪文が解決されたら、ルール文章に書かれている処理が行なわれ、その後で、オーナーの墓地に置かれる。

304.3. インスタントのサブタイプは必ず 1 単語であり、「インスタント」という語のあとに、「インスタント ― 秘儀／Instant－Arcane」といったように、長いダッシュに続いて並べられている。インスタントのサブタイプはソーサリーのサブタイプと同一であり、呪文タイプと呼ばれる。インスタントには複数のサブタイプがあることもありうる。呪文タイプ一覧は、rule 205.3k 参照。

304.4. インスタントが戦場に出ることはない。戦場に出る場合、その代わりに元あった領域に残る。

304.5. 「プレイヤーがインスタントを唱えられるときならいつでも／any time he or she could cast an instant,」という表現は、そのプレイヤーが優先権を持っている時に、という意味である。唱えられるインスタントを持っている必要はないし、そのプレイヤーに呪文を唱えられなくする効果や、インスタントを唱えられなくする効果があってもその処理は実行できる(その処理が実際に呪文を唱えたり、インスタントを唱えたりするものでない限り)。

305. 土地

305.1. 優先権を持つプレイヤーは、自分のメイン・フェイズで、スタックが空の間、土地・カードを手札からプレイすることができる。土地をプレイすることは特別な処理であり、スタックを用いない(rule 115 参照)。土地をプレイする場合、プレイヤーはそれを単に戦場に出す。土地はスタックに乗らず、呪文ではなく、また、インスタントや起動型能力で対応することはできない。

305.2. 通常、プレイヤーは、自分のターンの間に土地を 1 つだけプレイすることができる。継続的効果によって、この数が増加することがありうる。

305.2a プレイヤーが土地をプレイできるかどうか決定するために、プレイヤーがそのターンにプレイできる土地の枚数と、そのプレイヤーがそのターンに既にプレイした土地の枚数(特別な処理でプレイしたものも、呪文や能力の解決中にプレイしたものも含む)を比較する。そのプレイヤーがプレイできる土地の枚数のほうが多い場合、そのプレイは適正である。

305.2b 理由を問わず、プレイヤーがそのターンにプレイできる土地の枚数が、そのプレイヤーがそのターンに既にプレイした土地の枚数以下であった場合、そのプレイヤーは土地をプレイできない。効果のうち、土地をプレイするという部分は無視する。

305.3. プレイヤーは、いかなる理由があれ、自分のターン以外には土地をプレイすることはできない。プレイヤーにそうさせるように指示する部分は無視する。同様に、そのターンに許可されている全ての土地のプレイを済ませているプレイヤーは、土地をプレイすることはできない。プレイヤーにそうさせるように指示している部分は無視する。

305.4. 土地を戦場に「出す／put」ことができる効果が存在する。これは土地のプレイとは違い、そのターンに既にプレイした土地の枚数には数えない。

305.5. 土地のサブタイプは常に 1 単語であり、土地タイプとも呼ばれる。土地は複数の土地タイプを持つことがありうる。土地タイプの一覧は rule 205.3i 参照。

例:「基本土地 ― 山」という記述は、そのカードが山のサブタイプを持つ土地・カードであることを意味する。

305.6. 基本土地タイプは、平地、島、沼、山、森である。「基本土地タイプ」が参照される場合、これらのサブタイプのうちいずれかを意味する。基本土地タイプを持つオブジェクトは、文章欄が空欄であったりそもそも存在しなかったりしたとしても、「{T}:[マナ・シンボル]を加える」の能力を持つ。能力内のマナ・シンボルは、平地は{W}、島は{U}、沼は{B}、山は{R}、森は{G}である。rule 107.4a、並びに rule 605〔マナ能力〕参照。

305.7. 何らかの効果により土地タイプがいずれかの基本土地タイプに定められた場合、その土地は以降古い土地タイプを持たない。ルール文章、元の土地タイプ、その土地に影響しているコピー効果によって得られていた能力を全て失い、その基本土地タイプが持つマナ能力を得ることになる。ただし、

これは他の効果によりその土地が得た能力を取り除くわけではない。土地タイプの設定は、その土地が持つカード・タイプ(「クリーチャー」など)や特殊タイプ(「基本」や「伝説の」「氷雪」など)を変更しない。土地が現在の土地タイプに加えて新たな土地タイプを得た場合、それはこれまでの土地タイプとルール文章を持ち、それに加えて新しい土地タイプとマナ能力を得る。

305.8. 「基本／Basic」という特殊タイプをもつ土地は基本土地である。基本土地タイプを持っていても、この特殊タイプを持たない土地は基本でない土地である。

305.9. あるオブジェクトが土地であり、かつ他のカード・タイプでもある場合、それは土地としてプレイされる。呪文として唱えられることはない。

306. プレインズウォーカー

306.1. 優先権を持つプレイヤーは、自分のメイン・フェイズで、スタックが空の間、プレインズウォーカー・カードを手札から唱えることができる。プレインズウォーカーを呪文として唱える場合、スタックを用いる(rule 601〔呪文を唱えること〕参照)。

306.2. プレインズウォーカー・呪文が解決された時、そのコントローラーはそれを自分のコントロール下で戦場に出す。

306.3. プレインズウォーカーのサブタイプは必ず 1 単語であり、「プレインズウォーカー ― ジェイス／Planeswalker ― Jace」といったように、長いダッシュに続いて並べられている。プレインズウォーカーのサブタイプは「プレインズウォーカー・タイプ」と呼ばれる。プレインズウォーカーには複数のサブタイプがあることもありうる。プレインズウォーカ・タイプの一覧は、rule 205.3j 参照。

306.4. 以前は、プレインズウォーカーは同じプレインズウォーカー・タイプを持つ複数のプレインズウォーカーを 1 人のプレイヤーがコントロールできないようにする「プレインズウォーカーの唯一性ルール」に従っていた。このルールは取り除かれ、この変更以前に印刷されたプレインズウォーカー・カードはオラクルで訂正され、「伝説の」の特殊タイプを持つようになった。他の伝説のパーマネント同様、それらも「レジェンド・ルール」に従う(rule 704.5j 参照)。

306.5. 「忠誠度／Loyalty」は、プレインズウォーカーにのみ存在する特性である。

306.5a 戦場に出ていないプレインズウォーカー・カードの忠誠度は、その右下角に記載されている数字に等しい。

306.5b プレインズウォーカーは、その文章欄に「このパーマネントは、記載された忠誠数に等しい数の忠誠カウンターが乗った状態で戦場に出る」と書かれているものとして扱う。この能力は置換効果を生み出す(rule 614.1c 参照)。

306.5c 戦場に出ているプレインズウォーカーの忠誠度は、その上にある忠誠カウンターの数に等しい。

306.5d プレインズウォーカーは、数個の忠誠度能力を持つ。それらはそのコストに忠誠度シンボルを含む起動型能力である。忠誠度能力には、「プレイヤーは自分がコントロールしているパーマネントの忠誠度能力を、自分のメイン・フェイズの間、スタックが空で、優先権を持っていて、そのターンにそのパーマネントの忠誠度能力をどれも起動していない場合にのみ起動できる」という特殊なルールが適用される。rule 606〔忠誠度能力〕参照。

306.6. プレインズウォーカーは攻撃されることがある(rule 508〔攻撃クリーチャー指定ステップ〕参照)。

306.7. 以前は、プレインズウォーカーはプレイヤーに、対戦相手に与える戦闘ダメージでないダメージを、その代わりに対戦相手のコントロールしているプレインズウォーカーに与えるという移し替え効果に従っていた。このルールは取り除かれ、特定のカードはオラクルで訂正を受け、直接プレインズウォーカーにダメージを与えるようになった。

306.8. プレインズウォーカーにダメージが与えられた場合、そのプレインズウォーカーからその量の忠誠カウンターを取り除く。

306.9. プレインズウォーカーの忠誠度が 0 である場合、そのオーナーの墓地に置かれる(これは状況起因処理である。rule 704 参照)。

307. ソーサリー

307.1. 優先権を持つプレイヤーは、自分のメイン・フェイズで、スタックが空の間、ソーサリー・カードを手札から唱えることができる。ソーサリーを呪文として唱える場合、スタックを用いる。(rule 601〔呪文を唱えること〕参照)。

307.2. ソーサリー・呪文が解決されたら、ルール文章に書かれている処理が行なわれ、その後で、オーナーの墓地に置かれる。

307.3. ソーサリーのサブタイプは必ず 1 単語であり、「ソーサリー」という語のあとに、「ソーサリー — 秘儀／Sorcery ー Arcane」といったように、長いダッシュに続いて並べられている。ソーサリーのサブタイプは、インスタントのサブタイプと同一であり、呪文タイプと呼ばれる。ソーサリーには複数のサブタイプがあることもありうる。呪文タイプ一覧は、rule 205.3k 参照。

307.4. ソーサリーは戦場に出ることはできない。戦場に出る場合、その代わりに元の領域に残る。

307.5. 呪文、能力、効果によって、プレイヤーが何かを「ソーサリーが唱えられるときならいつでも／any time he or she could cast a sorcery」できる、となっていた場合、それはそのプレイヤーが優先権を持ち、自分のターンのメイン・フェイズ中で、スタックが空である、ということを意味する。唱えられるソーサリーを持っている必要はないし、そのプレイヤーに呪文を唱えられなくする効果や、ソーサリーを唱えられなくする効果があっても処理は実行できる(その処理が実際に呪文を唱えたり、ソーサリーを唱えたりするものでない限り)。

307.5a 同様に、ある呪文が「ソーサリーが唱えられない間に／any time a sorcery couldn't have been cast,」唱えられたかどうかを見る効果は、その呪文のコントローラーが優先権を持たずに、あるいは自分のメイン・フェイズ以外のフェイズの間に、あるいは何らかのオブジェクトがスタックにある間に唱えたかどうかだけを調べる。

308. 部族

308.1. 部族・カードはもう一つカード・タイプを持つ。部族・カードをプレイし、解決するにあたっては、もう一つのカード・タイプのカードをプレイし、解決するためのルールに従う。

308.2. 部族のサブタイプは、必ず 1 単語であり、「部族・エンチャント — マーフォーク／Tribal Enchantment ー Merfolk」といったように、長いダッシュに続いて並べられている。部族のサブタイプはクリーチャーのサブタイプと同じであり、「クリーチャー・タイプ」と呼ばれる。部族には複数のサブタイプがあることもありうる。クリーチャー・タイプの一覧は、rule 205.3m 参照。

309. 次元

309.1. 次元は、定形外のマジックのカードにのみ存在するカード・タイプである。次元・カードは、プレインチェイス戦・カジュアル変種ルールにおいてのみ用いる。rule 901〔プレインチェイス戦〕参照。

309.2. 次元・カードは、次元デッキの中にある間も、またオモテ向きになっている間も、ゲームの間統率領域にあり続ける。唱えられることはない。次元・カードが統率領域を離れる場合、それは統率領域に残り続ける。

309.3. 次元のサブタイプは長い横線の後に記されており、「次元 — セラの領土／Plane - Serra's Realm」のように複数の単語からなることもある。長い横線の後に記されている単語すべてで 1 つのサブタイプである。次元のサブタイプは次元タイプとも呼ばれる。次元は 1 つしかサブタイプを持つことはない。次元タイプの一覧は、rule 205.3n 参照。

309.4. 次元・カードは任意の数の常在型能力、誘発型能力、起動型能力を持ちうる。次元・カードが統率領域でオモテ向きである間、常在型能力はゲームに影響を及ぼし、誘発型能力は誘発可能となり、起動型能力は起動可能となる。

309.5. オモテ向きの次元・カードのコントローラーは、次元コントローラーとして指定されたプレイヤーである。通常、次元はその時点でのアクティブ・プレイヤーによってコントロールされている。しかし、現在の次元コントローラーがゲームを離れる場合、ターン順で次になる、ゲームを離れないプレイヤーが次元コントローラーとなり、その後で元の次元コントローラーはゲームを離れる。新しい次元コントローラーは、そのプレイヤーがゲームを離れるか、あるいは他のプレイヤーがアクティブ・プレイヤーになるまでの間、指定されたままとなる。

309.6. 裏向きになったオモテ向きの次元・カードは、新しいオブジェクトになる。

309.7. 次元・カードは、「あなたが{CHAOS}を出すたび」という誘発型能力を持つ。これは「カオス能力」と呼ばれる。それらは左側にある{CHAOS}で示されているが、そのシンボル自体にルール上の意味はない。

310. 現象

310.1. 現象は、定形外のマジックのカードにのみ存在するカード・タイプである。プレインチェイス戦カジュアル変種ルールは次元・カードを用いる。rule 901〔プレインチェイス戦〕参照。

309.2. 現象・カードは、次元デッキの中にある間も、またオモテ向きになっている間も、ゲームの間統率領域にあり続ける。唱えられることはない。現象・カードはパーマネントではない。現象・カードが統率領域を離れる場合、それは統率領域に残り続ける。

310.3. 現象・カードにはサブタイプは存在しない。

310.4. オモテ向きの現象・カードのコントローラーは、次元コントローラーとして指定されたプレイヤーである。通常、次元コンとトーラーはアクティブ・プレイヤーである。しかし、現在の次元コントローラーがゲームを離れる場合、ターン順で次になる、ゲームを離れないプレイヤーが次元コントローラーとなり、その後で元の次元コントローラーはゲームを離れる。新しい次元コントローラーは、そのプレイヤーがゲームを離れるか、あるいは他のプレイヤーがアクティブ・プレイヤーになるまでの間、指定されたままとなる。

310.5. 次元・カードはそれに遭遇したときに誘発する誘発型能力を持つ。「あなたが[このカード]に遭遇したとき」とは、あなたがこのカードを次元デッキから取ってオモテ向きにしたとき、という意味である。

310.6. 裏向きになったオモテ向きの現象・カードは、新しいオブジェクトになる。

310.7. 現象・カードが統率領域でオモテ向きであり、かつ、誘発してスタックから離れていない誘発型能力の発生源でない場合、次にプレイヤーが優先権を得る時点で次元コントローラーはプレインズウォークする。(これは状況起因処理である。rule 704、rule 701.23〔プレインズウォークする〕参照。)

311. ヴァンガード

311.1. ヴァンガードは、定形外のマジックのカードにのみ存在するカード・タイプである。ヴァンガード戦カジュアル変種ルールでのみ、ヴァンガード・カードを用いる。rule 902〔ヴァンガード戦〕参照。

311.2. ヴァンガード・カードはゲームの間、統率領域にあり続ける。それらはパーマネントではなく、唱えられることもない。ヴァンガード・カードが統率領域を離れる場合、それは統率領域にあり続ける。

311.3. ヴァンガード・カードにはサブタイプは存在しない。

311.4. ヴァンガード・カードには常在型能力、誘発型能力、起動型能力が存在しうる。ヴァンガード・カードが統率領域にある限り、その常在型能力はゲームに影響を及ぼし、誘発型能力は誘発でき、起動型能力は起動されうる。

311.5. ヴァンガード・カードのオーナーはそれを統率領域においてゲームを始めたプレイヤーである。オモテ向きのヴァンガード・カードのコントローラーは、そのオーナーである。

311.6. ヴァンガード・カードの左下角に、手札補正子が記されている。プラス、マイナス、または0のいずれかの数である。この補正子は、ヴァンガード・カードのオーナーの初期手札枚数と手札の最大枚数(通常7枚)に適用される。その結果の数が、ゲームの開始時に引く枚数、ならびに手札の最大枚数となる。

311.7. ヴァンガード・カードの右下角に、ライフ補正子が記されている。プラス、マイナス、または0のいずれかの数である。この補正子は、ヴァンガード・カードのオーナーの初期ライフ総量(通常20点)の決定に際して適用される。rule 103.3 参照。

312. 計略

312.1. 計略は、定形外のマジックのカードにのみ存在するカード・タイプである。アーチエネミー戦カジュアル変種ルールでのみ、計略・カードを用いる。rule 904〔アーチエネミー戦〕参照。

312.2. 計略・カードはゲームの間、計略デッキの一部である間も、オモテ向きである間も、統率領域にあり続ける。それらはパーマネントではなく、唱えられることもない。計略・カードが統率領域を離れる場合、それは統率領域にあり続ける。

312.3. 計略・カードにはサブタイプは存在しない。

312.4. 計略・カードには常在型能力、誘発型能力、起動型能力が存在しうる。計略・カードがオモテ向きで統率領域にある限り、その常在型能力はゲームに影響を及ぼし、誘発型能力は誘発でき、起動型能力は起動されうる。

312.5. 計略・カードのオーナーはそれを統率領域においてゲームを始めたプレイヤーである。オモテ向きの計略・カードのコントローラーは、そのオーナーである。

312.6. 持続でない計略・カードが統率領域でオモテ向きになり、いずれかの計略の誘発型能力がスタックにあったりスタックに置かれるのを待っていたりしない場合、次に優先権が発生した際にその計略・カードは裏向きになり、オーナーの計略デッキの一番下に置かれる。(それは状況起因処理である。rule 704 参照)

312.7. 計略・カードの能力に「この計略」という記述があった場合、それはその能力の発生源である、統率領域にある計略・カードを意味する。これは rule 109.2 の例外である。

313. 策略

313.1. 策略・カードは、リミテッドのプレイ、特にコンスピラシー・ドラフト変種ルール(rule 905 参照)下でのみ用いられる。策略・カードは、構築のプレイでは用いられない。

313.2. ゲームの開始時、デッキを切り直すよりも前に、プレイヤーはそれぞれ自分のサイドボードにある好きな枚数の策略・カードを統率領域に置く。秘策を持つ策略・カードは統率領域に裏向きに置かれる。(rule 702.105〔秘策〕参照)。

313.3. 策略・カードはゲームの間ずっと統率領域に置かれる。それらはパーマネントではなく、唱えられることもデッキに入れられることもない。策略・カードが統率領域を離れるなら、それは統率領域に残る。ゲーム外の策略・カードがゲーム内に入ることはない。

313.4. 策略・カードにはサブタイプは存在しない。

313.5. 策略・カードは常在型能力や誘発型能力を持つことがある。策略・カードがオモテ向きで統率領域にある限り、その常在型能力はゲームに影響を及ぼし、誘発型能力は誘発しうる。

313.5a 策略・カードの能力はゲーム開始時の手順にも影響を及ぼすことがある。

313.5b 裏向きの策略・カードはなにも特性を持たない。

313.6. 策略・カードのオーナーは、それをゲームの開始時に統率領域に置いたプレイヤーである。策略・カードのコントローラーは、そのオーナーである。

313.7. 自分がコントロールしている裏向きの策略・カードは、いつでもオモテを見ることができる。他のプレイヤーがコントロールしている裏向きの策略・カードのオモテを見ることはできない。

4. 領域

400. 総則

400.1. 領域は、オブジェクトがゲーム中に存在しうる場所である。通常、「ライブラリー／Library」「手札／Hand」「戦場／Battlefield」「墓地／Graveyard」「スタック／Stack」「追放／Exile」「統率／Command」の 7 つの領域が存在する。古いカードでは「アンティ／ante」領域を用いるものもある。ライブラリー、手札、墓地はプレイヤーごとに存在し、他の領域はすべてのプレイヤーが共用する。

400.2. 公開領域とは、その領域にあるカードのうちで何らかのルールや効果によって特に裏向きにされているもの以外のカードのオモテをすべてのプレイヤーが見ることができる領域である。墓地、戦場、スタック、追放、アンティ、統率領域が公開領域である。非公開領域とは、すべてのプレイヤーがカードのオモテを見ることができるわけではない領域のことである。その領域にあるカードのオモテがすべて公開されていたとしても、ライブラリーと手札は非公開領域である。

400.3. オブジェクトが、オーナー以外のライブラリー、墓地、あるいは手札に行く場合、オーナーの該当する領域に行く。

400.4. カード・タイプによっては、入ることのできない領域が存在する。

400.4a インスタント・カードやソーサリー・カードが戦場に出る場合、そのカードは元あった領域に残る。

400.4b 策略・カード、現象・カード、次元・カード、計略・カード、ヴァンガード・カードが統率領域を離れる場合、そのカードは統率領域に残る。

400.5. ライブラリー、墓地、スタックにあるオブジェクトの順番は、効果またはルールによらない限り、並べ替えることはできない。他の領域にある、裏向きの束に含まれるオブジェクトについても同様である。それ以外の他の領域にあるオブジェクトは、そのオーナーが望む通りに並べ替えることができるが、誰がコントローラーか、タップあるいは反転しているかどうか、それにつけられているオブジェクトが何かは全てのプレイヤーに明白でなければならない。

400.6. オブジェクトがある領域から他の領域に移動する時、どのイベントがそのオブジェクトを動かすのかを決定する。その移動先が公開領域で、オーナーがその領域でそのオブジェクトを見ることができるのであれば、オーナーはそれを見てその移動に影響する効果があるかどうかを確認する。移動先が戦場であれば、そのオブジェクトを見ることができる他のプレイヤーも同様に見る。その後、そのオブジェクトそのものからのものもそれ以外のものも含む、そのイベントに適用可能な置換効果を適用する。効果やルールの複数の指示が矛盾している場合、そのオブジェクトのコントローラー(コントローラーが存在しない場合、オーナー)が、どの効果を適用するか、そしてその効果がどう機能するかを決める(同一のものが複数存在することによっても矛盾は発生する。例えば、複数の「破壊」効果が同時に発生する場合、お互いに矛盾する)。その後、そのイベントがそのオブジェクトを動かす。

例：《極上の大天使》は「あなたがゲームに敗北するなら、代わりに、極上の大天使を追放し、あなたのライフ総量はあなたの初期ライフ総量と等しい値になる。」という能力を持つ。呪文によってライフ総量が 5 点のプレイヤーと、そのプレイヤーがコントロールしている《極上の大天使》にそれぞれ 5 点のダメージが与えられたとする。状況起因処理が行われる時点で、そのプレイヤーのライフ総量はそのプレイヤーの初期ライフ総量になり、そのプレイヤーは《極上の大天使》をオーナーの墓地に移動させるか追放するかを選ぶ。

400.7. ある領域から他の領域に移動したオブジェクトは、以前の状態の記憶を失い、以前の状態と関係のない新しいオブジェクトになる。このルールには 9 つの例外がある。

400.7a スタックにあるパーマネント・呪文の特性を変更する、呪文や起動型能力や誘発型能力の効果は、その呪文であったパーマネントにも適用され続ける。

400.7b スタックにあるパーマネント・呪文からのダメージに適用される軽減効果は、その呪文であったパーマネントからのダメージにも適用される。

400.7c パーマネントの能力は、その呪文を唱えるためにどのコストが支払われたか、それらのコストを支払うためにどのマナが使われたかなど、そのパーマネントになった呪文に関する情報を参照できる。

400.7d オブジェクトがある領域から他の領域に移動することによって誘発する能力(例えば、「怨恨が戦場から墓地に置かれたとき」など)は、その誘発型能力が誘発した時に移動した先の領域が公開領域である場合、その領域においてそのオブジェクトから変わった新しいオブジェクトを見つけることができる。

400.7e エンチャントされているパーマネントが戦場を離れたことによって誘発するオーラの能力は、それがエンチャントしていたパーマネントが戦場を離れるのと同時に墓地に置かれた場合、そのオーラがオーナーの墓地に置かれてなったオブジェクトを見つけることができる。また、そのオーラがパーマネントにつけられていないことによる状況起因処理(rule 704.5m 参照)によってオーナーの墓地に置かれた場合にも、オーラがオーナーの墓地に置かれてなった新しいオブジェクトを見つけることができる。

400.7f 土地でないカードに、唱えられるようにする能力を得させる効果があった場合、その能力はそのカードが唱えた結果としてスタックに移動してなったオブジェクトにも適用され続ける。

400.7g 効果によって土地でないカードを唱えられる場合、その効果の他の部分はそのカードをその方法で唱えた結果としてスタックに移動してなったオブジェクトを参照できる。

400.7h 効果によってオブジェクトが公開領域に移動した場合、その効果の他の部分はそのオブジェクトを見つけることができる。呪文や能力のコストによってオブジェクトが公開領域に移動した場合、その呪文や能力の効果はそのオブジェクトを見つけることができる。

400.7i マッドネスの誘発型能力の解決後に(rule 702.34 参照)、その追放されたカードが唱えられることなく公開領域に移動した場合、捨てられたカードを参照する効果はそのオブジェクトを見つけることができる。

400.8. 追放領域にあるオブジェクトが追放された場合、領域は移動しないが、新しく追放されたのと同じように新しいオブジェクトになる。

400.9. 統率領域のオモテ向きのオブジェクトが裏向きになった場合、それは新しいオブジェクトになる。

400.10. そのゲームの領域のいずれにも存在しないオブジェクトはゲームの外部にあるという。ゲームの外部は領域ではない。

400.10a プレイヤーのサイドボードにあるカードは、ゲームの外部にある。rule 100.4 参照。

400.10b ゲームの外部にあるカードをゲーム内に持ち込む効果が存在する。それらのカードは、ゲーム終了までゲーム内に残る。

400.10c ゲームの外部にあるカードは、呪文や能力の影響を受けない。これの例外は、それらの記載された特性定義能力(rule 604.3 参照)と、それらのカードをゲーム内に持ち込む呪文や能力だけである。

400.11. プレイヤーにいずれかの領域に対して何かをさせる効果(「あなたの手札をあなたのライブラリーに加えて切り直す／Shuffle your hand into your library.」など)が存在する。その処理はその領域にあるすべてのカードに機能する。領域そのものは影響されない。

401. ライブラリー

401.1. ゲームが始まるとき、各プレイヤーのデッキはそのライブラリーとなる。

401.2. それぞれのライブラリーは、一つの、裏向きの束でなければならない。プレイヤーはライブラリーのカードを覗いたり、その順序を変化させてはならない。

401.3. プレイヤーはいつでも、任意のプレイヤーのライブラリーに残っているカードの枚数を数えることができる。

401.4. 何らかの効果が同時に複数枚のカードを同じライブラリーの特定の場所に置く場合、それらのカードのオーナーがその置く順序を決めることができる。そのライブラリーのオーナーは、どのような順番でライブラリーに置いたのかを公開しない。

401.5. プレイヤーに、ライブラリーの一番上のカードを公開してプレイするように指示し、あるいはプレイヤー 1 人が自分のライブラリーの一番上のカードを見てもよいとする効果が存在する。呪文を唱えている間に一番上のカードが入れ替わった場合、その呪文が唱えられ終わる(rule 601.2i 参照)まで、新しいカードは公開されないし、見てはならない。これは能力の起動に関しても同じである。

401.6. 何らかの効果によってライブラリーの一番上のカードが公開されている状態でプレイしている場合、その特定のカードが一瞬であれ非公開になった後で再び同じカードが公開されたとしても、新しいオブジェクトとなる。

401.7. 効果によってプレイヤーがカードをライブラリーの「上から N 番目」に置く場合、そのライブラリーに N 枚のカードがなかった場合、そのプレイヤーはそのカードをそのライブラリーの一番下に置く。

402. 手札

402.1. 手札は、プレイヤーが引いたカードを持っておく場所である。他の効果によってカードが手札に戻されることもある。ゲームの開始時に、それぞれのプレイヤーは通常 7 枚である初期手札枚数分のカードを引く。rule 103〔ゲームの始め方〕参照。

402.2. それぞれのプレイヤーに手札の上限が決まっており、通常は 7 枚である。プレイヤーはその手札に何枚でもカードを持つことができるが、クリンナップ・ステップの間に、手札の上限を越える分のカードを捨てなければならない。

402.3. プレイヤーはその手札を便利なように並べることができ、いつでも見ることができる。他のプレイヤーの手札を見ることはできないが、いつでもその枚数を数えることはできる。

403. 戦場

403.1. プレイヤー間のやりとりの主な舞台になるのは戦場である。戦場は、最初は空である。プレイヤーがコントロールしているパーマネントは、通常、そのプレイヤーの目の前の戦場に置かれるが、(他のプレイヤーのパーマネントにつけられたオーラなどの)特定の場合には、他のプレイヤーにより近いところに置かれることがある。

403.2. カードに、プレイヤーや他の領域について明記されていない限り、呪文や能力は戦場にのみ影響を及ぼし、また、戦場にあるものだけを考慮する。

403.3. パーマネントは戦場にのみ存在する。戦場に存在するオブジェクトはパーマネントである。rule 110〔パーマネント〕参照。

403.4. パーマネントが戦場に出たとき、それは新しいオブジェクトとなり、その同じカードによって現わされていたパーマネントとは rule 400.7 に記された例外を除いて無関係である。(これは他の領域に移動するオブジェクトについて言える。)

403.5. かつて、戦場は「場／in-play」領域と呼ばれていた。カードに「場にある／in play」「場から／from play」「場に／into play」などの表現で書かれている場合、戦場を参照する。そのように記載されているカードは、オラクルで訂正されている。

404. 墓地

404.1. プレイヤーの墓地とは、そのプレイヤーの捨て札の束である。打ち消された、捨てられた、破壊された、または生け贄に捧げられたオブジェクト、ならびに解決が終わったインスタント・呪文やソーサリー・呪文はオーナーの墓地の一番上に置かれる。各プレイヤーの墓地は、最初は空である。

404.2. それぞれの墓地は、一つの、オモテ向きの束でなければならない。プレイヤーは、それぞれの墓地のカードをいつでも見ることができるが、その順序を変えることはできない。認定イベントに適用される追加のルールによって、プレイヤーは墓地にあるカードの順番を変えてもよいとされることがある。

404.3. 何らかの効果やルールによって 2 枚以上のカードが同時に墓地に置かれる場合、それらのカードのオーナーがその順序を決めてもよい。

405. スタック

405.1. 呪文が唱えられたら、物理的にスタックに積まれる(rule 601.2a 参照)。能力が起動され、あるいは誘発したら、カードによって表されてはいないけれども、その能力がスタックの一番上に置かれる。rule 602.2a、rule 603.3 参照。

405.2. スタックは、それに加えられた呪文や能力の順序を記録している。オブジェクトがスタックに積まれたとき、それは既に積まれている全てのオブジェクトの上に積まれる。

405.3. 何らかの効果によって複数のオブジェクトが同時にスタックに積まれる場合、アクティブ・プレイヤーがコントロールしているものが最初に積まれ、それから APNAP 順(rule 101.4 参照)で他のプレイヤーのオブジェクトがスタックに積まれる。1 人のプレイヤーが複数のオブジェクトをコントロールしている場合、そのプレイヤーが自分のオブジェクトをスタックに積む順番を決める。

405.4. 呪文は、そのカードが持つ特性全てを持つ。スタックにある起動型能力や誘発型能力は、その能力のテキストだけを持ち、他の特性は持たない。呪文のコントローラーは、それを唱えたプレイヤーである。起動型能力のコントローラーは、それを起動したプレイヤーである。遅延誘発型能力以外の誘発型能力のコントローラーは、その能力が誘発したときにその発生源をコントロールしていたプレイヤーである。遅延誘発型能力のコントローラーについては、rule 603.7d-f 参照。

405.5. 全てのプレイヤーが続けてパスしたとき、スタックの一番上の(最新の)呪文や能力が解決される。全てのプレイヤーがパスしたときにスタックが空ならば、現在のステップやフェイズが終わり、次が始まる。

405.6. ゲーム中に発生する出来事の中で、スタックを用いないものがある。

405.6a 効果はスタックに積まれない。それらは呪文や能力が解決された結果である。効果によって遅延誘発型能力も作られることがあるが、それらは誘発した時にスタックに積まれる。(rule 603.7 参照。)

405.6b 常在型能力は継続的に効果を発生させ、スタックに積まれない(rule 604〔常在型能力の扱い〕参照)。これには、「[このオブジェクト]は赤である。／[this object] is red」といった特性定義能力(rule 604.3 参照)を含む。

405.6c マナ能力は即座に解決される。マナ能力にマナを出す以外の効果がある場合、マナが出て、即座に他の効果も起こる。プレイヤーがマナ能力を起動する前に優先権を持っていた場合、その解決後に優先権を得る。(rule 605〔マナ能力〕参照。)

405.6d 特別な処理はスタックを用いない。それらは即座に発生する。rule 115〔特別な処理〕参照。

405.6e ターン起因処理はスタックを用いない。それらは特定のステップやフェイズが始まったときに自動的に発生する。それらはプレイヤーが優先権を得る前に処理される(rule 116.3a 参照)。ターン起因処理は、各ステップやフェイズが終わったときにも自動的に発生する。その後でプレイヤーが優先権を得ることはない。rule 703 参照。

405.6f 状況起因処理はスタックを用いない。それらは、特定の条件を満たしているなら発生する。rule 704 参照。それらはプレイヤーが優先権を得る前に処理される。rule 116.5 参照。

405.6g プレイヤーはいつでもゲームに投了できる。そのプレイヤーは即座にゲームから除外される。rule 104.3a 参照。

405.6h 多人数戦においてプレイヤーがゲームから除外された場合、オブジェクトはその結果としてゲームから除外されたり消滅したりコントロールが変わったり追放されたりする。これらの処理は即座に発生する。rule 800.4a 参照。

406. 追放

406.1. 追放領域はオブジェクトを保持する領域である。オブジェクトを戻る手段を持たずに追放する呪文や能力もあれば、オブジェクトを一時的にだけ追放する呪文や能力もある。

406.2. オブジェクトを追放するとは、そのオブジェクトが現在存在する領域から追放領域に動かすことである。追放されたカードとは、追放領域に動かされたカードのことである。

406.3. 追放されたカードは通常オモテ向きであり、全てのプレイヤーに公開されている。「裏向きで追放されている／exiled face down」カードは、説明によって許可されていない限り、いずれのプレイヤーによっても見ることはできない。ただし、プレイヤーが裏向きで追放されているカードを見ることができることになったら、そのカードが追放され続けている限り、見ることができるとする効果が終わったあとでも見ることができる。裏向きで追放されているカードは特性を持たないが、追放した呪文や能力によってはそのカードを追放領域からプレイできるものがある。カードが裏向きで唱えられる(rule 707.4 参照)のでない限り、そのカードをプレイする(rule 601.2 参照)と宣言する直前にそのカードはオモテ向きになる。

406.4. 追放領域にある裏向きのカードは、いつどのように追放されたかによって別々の束に置かれるべきである。プレイヤーが追放されているカードを選ぶよう指示された場合、そのプレイヤーは、カードのオモテを見ることができる場合にのみ特定の裏向きのカードを選ぶことができる。そうでなければ、裏向きで追放されているカードの束を 1 つ選び、その束から無作為にカードを 1 枚選ぶことになる。こうしてカードを選ぶことが呪文を唱えることや能力を起動することの一部だった場合、その選ばれたカードはそのコストが支払い終わるまで公開されない(rule 601.2i 参照)。

406.5. 追放されたカードで、戦場やそのほかの領域に戻る可能性のあるものは、その戻る方法が解るように、別々の束にして置かれるべきである。追放されたカードで、それ自身の能力(憑依など)や追放したカードの能力によってゲームに影響を及ぼしうるものも、同様に別々の束にして置かれるべきである。

406.6. カードを追放する能力と、「追放されたカード」あるいは「[オブジェクト]によって追放されたカード」を参照する別の能力とが書かれているオブジェクトが存在する。これらの能力は関連しているものであり、この 2 つめの能力は、その 1 つめの能力によって追放されているカードだけを参照する。rule 607〔関連している能力〕参照。

406.7. 追放領域にあるオブジェクトが追放された場合、領域は移動しないが、新しく追放されたのと同じように新しいオブジェクトになる。

406.8. かつて、追放領域は「ゲーム外／Removed-from-the-game」領域と呼ばれていた。カードに「[オブジェクトを]ゲームから取り除く／removes [an object] from the game」というように書かれている場合、そのオブジェクトを追放する。「[オブジェクトを]脇に置く／sets [an object] aside」も同じである。そのように記載されているカードは、オラクルで訂正されている。

407. アンティ

407.1. マジックの昔のルールには、「勝ち取ったものを返さない」でプレイする方法としてのアンティ・ルールが存在した。アンティを賭けてプレイすることは、現在では、このゲームにおける選択ルールであり、法律その他の規則で禁止されていない地区でのみ許される。アンティを賭けてプレイすることは、マジック・イベント規定(http://www.wizards.com/WPN/Events/Rules.aspx)の下では厳しく禁止されている。

407.2. アンティを賭けてプレイする場合、ゲームの開始時に、各プレイヤーはそれぞれのデッキからカードを無作為に1枚選び、それをアンティ領域に置く。アンティ領域にあるカードは、いつでも全てのプレイヤーが確認できる。ゲームの終了時に、勝利者はアンティ領域にあるカード全ての所有権を得る。

407.3. 「アンティを賭けてプレイしていないなら、プレイ前に[このカード]をデッキから取り除く／Remove [this card] from your deck before playing if you're not playing for ante.」と書かれているカードがある。この類のカードだけが、アンティ領域にカードを追加したり、取り除いたり、あるいはカードのオーナーを変更したりすることができる。プレイヤーがアンティを賭けてプレイしていないときは、これらのカードはデッキにもサイドボードにも入れることはできず、ゲーム外からゲーム内に持ってくることもできない。

407.4. オブジェクトをアンティするとは、そのオブジェクトを現在ある領域からアンティ領域に移すことである。オブジェクトのオーナーだけがそのオブジェクトをアンティすることができる。

408. 統率

408.1. 統率領域は、特別に定められた、ゲーム全体に影響を及ぼす効果を持つオブジェクトだけが置かれるゲームの場所である。それらのオブジェクトはパーマネントではなく、破壊されることもない。

408.2. 紋章は統率領域に生成されうる。rule 113〔紋章〕参照。

408.3. プレインチェイス戦、ヴァンガード戦、統率者戦、アーチエネミー戦、コンスピラシー・ドラフトの各カジュアル変種ルールにおいて、定形外のマジックのカード、あるいは特に指定されたカードを統率領域に置いた状態でゲームを始める。それらの変種ルールにはそれらのカードに関するルールがそれぞれ存在する。rule 9〔カジュアル変種ルール〕参照。

5. ターンの構造

500. 総則

500.1. ターンは順に「開始／beginning」「戦闘前メイン／precombat main」「戦闘／combat」「戦闘後メイン／postcombat main」「終了／ending」の5つのフェイズからなる。それぞれのフェイズは、なにも起こることがなくてもターンごとに存在する。開始、戦闘、終了の各フェイズはさらにステップに細分化され、順番に処理される。

500.2. プレイヤーが優先権を得るフェイズやステップは、スタックが空で、かつ全てのプレイヤーが続けてパスしたときに終了する。スタックが空になったことでフェイズやステップが終わるわけではない。スタックが空の状態で、全てのプレイヤーが続けてパスしなければならない。従って、それぞれのプレイヤーには、そのフェイズやステップが終了する前に、新しい物をスタックに積む機会がある。

500.3. プレイヤーが優先権を得ないステップは、そのステップに行なうことになっている全ての処理が終わったときに終了する。この種のステップは、アンタップ・ステップ(rule 502 参照)とクリンナップ・ステップ(rule 514 参照)だけである。

500.4. ステップやフェイズが終わったとき、プレイヤーのマナ・プールに残っている未使用のマナは空になる。このターン起因処理はスタックを用いない。

500.5. フェイズやステップが終わったとき、そのフェイズやステップの「終わりまで／until end of 〜」続く予定だった効果は消滅する。また、あるフェイズやステップ「まで／until 〜」続く予定だった効果はそのフェイズやステップの開始時に消滅する。「戦闘終了時まで／until end of combat」続く効果は、戦闘フェイズの終了時に消滅するのであり、戦闘終了ステップの開始時ではない。「ターン終了時まで／until end of turn」続く効果は、特別なルールが適用される。rule 514.2 参照。

500.6. フェイズやステップが始まるとき、そのフェイズまたはステップの「開始時に／at the beginning of 〜」発生する誘発型能力が誘発する。それらは、次にプレイヤーが優先権を得る時点でスタックに積まれる(rule 116〔タイミングと優先権〕参照)。

500.7. 効果によって、プレイヤーは追加のターンを得ることがあり得る。その場合、得たターンを指定されたターンの直後に追加する。1 ターンの間に、1 人のプレイヤーが複数の追加のターンを得た場合、そのターンは 1 つずつ追加される。複数のプレイヤーが追加のターンを得る場合、そのターンは APNAP 順で(rule 101.4 参照)1 つずつ追加される。そして、一番最後に作られたターンが最初に処理される。

500.8. 効果によって、ターンの間にフェイズが追加されることがある。特定のフェイズのすぐ後にそのフェイズが加えられる。複数の追加フェイズが同じフェイズの後に追加される場合、一番最後に作られたフェイズが最初に処理される。

500.9. 効果によって、フェイズの間にステップが追加されることがある。特定のステップのすぐ後に(あるいは特定のステップの前に)そのステップが加えられる。複数の追加ステップが同じステップの後に追加される場合、一番最後に作られたステップが最初に処理される。

500.10. 効果によって、ステップ、フェイズ、ターンが飛ばされることがある。ステップ、フェイズ、ターンを飛ばすということは、それが存在しないかのようにゲームを進めるということである。rule 614.10 参照。

500.11. ターン間、フェイズ間、ステップ間にはゲームのイベントは起こらない。

501. 開始フェイズ

501.1. 開始フェイズは順に「アンタップ／untap」「アップキープ／upkeep」「ドロー／draw」の 3 つのステップからなる。

502. アンタップ・ステップ

502.1. まず、アクティブ・プレイヤーがコントロールしているフェイジングを持つすべてのフェイズ・イン状態のパーマネントはフェイズ・アウトするとともに、フェイズ・アウトした時点でアクティブ・プレイヤーがコントロールしていたフェイズ・アウトしている全てのパーマネントがフェイズ・インする。これらはすべて同時に発生する。このターン起因処理はスタックを用いない。rule 702.25〔フェイジング〕参照。

502.2. 次に、アクティブ・プレイヤーは、自分がコントロールしているパーマネントのうちでどれをアンタップするかを決定し、それらを同時にアンタップする(このゲームの処理はスタックを使用しない)。通常、プレイヤーのパーマネントはすべてアンタップするが、効果によって、プレイヤーがコントロールしているパーマネントのアンタップが妨げられることがある。

502.3. アンタップ・ステップの間には、プレイヤーが優先権を得ることはない。したがって、呪文が唱えられることも解決されることもなく、能力が起動されることも解決されることもない。このステップ中に誘発した能力は、次にプレイヤーが優先権を得たとき、すなわち、ほとんどの場合において、アップキープ・ステップ中に処理されることになる。rule 503〔アップキープ・ステップ〕参照。

503. アップキープ・ステップ

503.1. アップキープ・ステップにはターン起因処理は存在しない。アップキープが始まると、アクティブ・プレイヤーは優先権を得る(rule 116〔タイミングと優先権〕参照)。

503.1a そのアンタップ・ステップの間に誘発した能力と、そのアップキープ・ステップの開始時に誘発する能力が、アクティブ・プレイヤーが優先権を得る前に、それらの誘発した順番によらず、スタックに積まれる(rule 603〔誘発型能力の扱い〕参照)

503.2. 「[プレイヤーの]アップキープ・ステップの後にのみ／after [a player's] upkeep step」唱えられる呪文は、そのターンに複数のアップキープ・ステップがある場合、1 つめのアップキープ・ステップが終わっていればいつでも唱えることができる。

504. ドロー・ステップ

504.1. まず、アクティブ・プレイヤーはカードを 1 枚引く。このターン起因処理はスタックを用いない。

504.2. 次に、アクティブ・プレイヤーが優先権を得る(rule 116〔タイミングと優先権〕参照)。

505. メイン・フェイズ

505.1. 各ターンには、2 つのメイン・フェイズが存在する。第 1 メイン・フェイズ(あるいは戦闘前メイン・フェイズ)と第 2 メイン・フェイズ(または戦闘後メイン・フェイズ)は、戦闘フェイズ(rule 506〔戦闘フェイズ〕参照)によって区切られている。戦闘前、戦闘後のメイン・フェイズはそれぞれだけでも「メイン・フェイズ」と呼ばれることがあるし、それらをまとめてそう呼ばれることもある。

505.1a ターンの一番最初のメイン・フェイズだけが戦闘前メイン・フェイズであり、それ以外のメイン・フェイズは戦闘後メイン・フェイズである。戦闘フェイズを飛ばしたあとの 2 つめのメイン・フェイズや、ターンに追加の戦闘フェイズと追加のメイン・フェイズを得させるような効果によって得られたメイン・フェイズも戦闘後メイン・フェイズである。

505.2. メイン・フェイズにはステップは存在しないため、スタックが空のときに全てのプレイヤーが続けてパスしたときにメイン・フェイズが終了する。(rule 500.2 参照。)

505.3. アーチエネミー戦(rule 904 参照)において、アクティブ・プレイヤーが魔王である場合、そのフェイズが戦闘前メイン・フェイズであれば、アクティブ・プレイヤーは自分の計略デッキの一番上のカードを実行中にする(rule 701.24 参照)。このターン起因処理はスタックを使わない。

505.4. 次に、アクティブ・プレイヤーが 1 つ以上の英雄譚・エンチャントをコントロールしていて、今がアクティブ・プレイヤーの戦闘前メイン・フェイズであれば、アクティブ・プレイヤーは自分のコントロールしている英雄譚の上に伝承カウンターをそれぞれ 1 個置く。(rule 714〔英雄譚・カード〕参照)。このターン起因処理はスタックを使わない。

505.5. 次に、アクティブ・プレイヤーが優先権を得る(rule 116〔タイミングと優先権〕参照)。

505.5a 通常、メイン・フェイズにのみ、プレイヤーはアーティファクト・呪文、クリーチャー・呪文、エンチャント・呪文、プレインズウォーカー・呪文、ソーサリー・呪文を唱えられる。アクティブ・プレイヤーがこれらの呪文を唱えられる。

505.5b メイン・フェイズの間、アクティブ・プレイヤーは、スタックが空であり、自分が優先権を持ち、そしてまだこのターンに土地をプレイしていないときに限り(効果によって追加の土地がプレイできる場合を除く)、土地・カードを 1 枚手札からプレイすることができる。(rule 305〔土地〕参照。)この処理はスタックを用いない。この土地も土地をプレイする処理も、呪文や能力ではないので、この処理は打ち消されず、インスタントや起動型能力で対応することはできない。

506. 戦闘フェイズ

506.1. 戦闘フェイズは順に「戦闘開始／beginning of combat」「攻撃クリーチャー指定／declare attackers」「ブロック・クリーチャー指定／declare blockers」「戦闘ダメージ／combat damage」「戦闘終了／end of combat」の 5 つのステップからなる。ブロック・クリーチャー指定ステップと戦闘ダメージ・ステップは、攻撃クリーチャーが 1 体も指定されず、攻撃している状態で戦場に出る(rule 508.8 参照)こともなかった場合には飛ばされる。攻撃クリーチャーかブロック・クリーチャーが先制攻撃(rule 702.7 参照)か二段攻撃(rule 702.4 参照)を持っている場合、戦闘ダメージ・ステップは 2 つ存在する。

506.2. 戦闘フェイズの間、アクティブ・プレイヤーは攻撃プレイヤーである。そのプレイヤーがコントロールしているクリーチャーは攻撃できる。2 人対戦の戦闘フェイズの間、非アクティブ・プレイヤーは防御プレイヤーである。そのプレイヤーとそれがコントロールしているプレインズウォーカーは攻撃されることができる。

506.2a 多人数戦の戦闘フェイズの間、使っている変種ルールや選択ルールによって、1 人またはそれ以上の防御プレイヤーが存在する。攻撃プレイヤーの対戦相手すべてが戦闘フェイズの間自動的に防御プレイヤーになるのでない限り、攻撃プレイヤーは対戦相手の 1 人を戦闘開始ステップのターン起因処理として選ぶ。(この選択は用いられている変種ルールや選択ルールに影響される。)そのプレイヤーは、防御プレイヤーとなる。rule 802〔「複数への攻撃」選択ルール〕、rule 803〔「左翼への攻撃」「右翼への攻撃」選択ルール〕、rule 809〔「皇帝戦」変種ルール〕参照。

506.2b 共有チーム・ターン選択ルールを用いる多人数戦では、アクティブ・チームが攻撃チームとなり、非アクティブ・チームが防御チームとなる。rule 805〔「共有チーム・ターン」選択ルール〕参照。

506.3. クリーチャーだけが攻撃したりブロックしたりできる。プレイヤーやプレインズウォーカーにだけ攻撃できる。

506.3a 何らかの効果によってクリーチャーでないパーマネントが攻撃またはブロックしている状態で戦場に出る場合、そのパーマネントは戦場に出るが、攻撃したりブロックしたりしているパーマネントとしては扱われない。

506.3b 何らかの効果によってクリーチャーが攻撃プレイヤーでないプレイヤーのコントロール下で攻撃している状態で戦場に出る場合、そのクリーチャーは戦場に出るが、攻撃クリーチャーとしては扱われない。

506.3c 何らかの効果によって、クリーチャーが、そのゲームに存在しないプレイヤーまたは既に戦場に存在していないプレインズウォーカーを攻撃している状態で戦場に出る場合、そのクリーチャーは戦場に出るが、攻撃クリーチャーとしては扱われない。

506.3d 何らかの効果によって、クリーチャーが、そのクリーチャーのコントローラーにもそのコントロールしているプレインズウォーカーにも攻撃していないクリーチャーをブロックしている状態で戦場に出る場合、そのクリーチャーは戦場に出るが、ブロック・クリーチャーとしては扱われない。

506.4. パーマネントは、戦場を離れたり、コントローラーが変わったり、フェイズ・アウトしたり、何らかの効果によって戦闘から取り除かれたり、攻撃されているプレインズウォーカーであればプレインズウォーカーでなくなったり、攻撃クリーチャーやブロック・クリーチャーであれば再生(rule 701.14 参照)したりクリーチャーでなくなったりしたら、戦闘から取り除かれる。戦闘から取り除かれたクリーチャーは、攻撃クリーチャーでも、ブロック・クリーチャーでも、ブロックされているクリーチャーでも、ブロックされていないクリーチャーでもなくなる。プレインズウォーカーを戦闘から取り除くと、攻撃されているプレインズウォーカーではなくなる。

506.4a 一旦クリーチャーが攻撃クリーチャーかブロック・クリーチャーとして指定されたなら、そのクリーチャーが攻撃やブロックに参加することを禁止する呪文や能力は、そのクリーチャーを戦闘から取り除かない。

506.4b すでに攻撃クリーチャーやブロック・クリーチャーとして指定されたクリーチャーをタップあるいはアンタップしても、戦闘から取り除くことも戦闘ダメージを軽減することもできない。

506.4c クリーチャーがプレインズウォーカーを攻撃している場合、そのプレインズウォーカーを戦闘から取り除いても、クリーチャーは戦闘から取り除かれず、攻撃クリーチャーであり続ける。しかし、プレイヤーもプレインズウォーカーも攻撃していない。ブロックされることは可能であるが、ブロックされなかった場合そのクリーチャーが戦闘ダメージを与えることはない。

506.4d ブロック・クリーチャーでもあり、攻撃されているプレインズウォーカーでもあったパーマネントが、クリーチャーでもプレインズウォーカーでもなくなった場合、そのパーマネントは戦闘から取り除かれる。どちらか一方だけを失った場合、ブロック・クリーチャーか、または攻撃されているプレインズウォーカーのどちらか該当する方であり続ける。

506.5. ある攻撃クリーチャー指定ステップに、クリーチャー1体だけが攻撃クリーチャーとして指定された場合、そのクリーチャーが「単独で攻撃する／attack alone」と言う。クリーチャー1体だけが攻撃している場合、「単独で攻撃している／attacking alone」と言う。あるブロック・クリーチャー指定ステップに、クリーチャー1体だけがブロック・クリーチャーとして指定された場合、そのクリーチャーが「単独でブロックする／block alone」という。クリーチャー1体だけがブロックしている場合、それを「単独でブロックしている／blocking alone」と言う。

506.6. 呪文の中に、「[戦闘のある時点][前/後]にのみ／only [before/after] [a particular point in the combat phase],」唱えることができるというものがある。戦闘のある時点とは、「攻撃クリーチャー指定」「ブロック・クリーチャー指定」「戦闘ダメージ・ステップ」「戦闘終了ステップ」「戦闘フェイズ」「戦闘」が含まれる。

506.6a 「攻撃クリーチャー指定前(後)にのみ」唱えることができるという呪文は、攻撃クリーチャー指定のターン起因処理を参照する。この種の呪文は、実際に攻撃クリーチャーが指定されたかどうかに関わらず、攻撃クリーチャー指定ステップの開始前(後)にのみ唱えることができる(rule 508 参照)。

506.6b 「ブロック・クリーチャー指定前(後)にのみ」唱えることができるという呪文は、ブロック・クリーチャー指定のターン起因処理を参照する。この種の呪文は、実際にブロック・クリーチャーが指定されたかどうかに関わらず、ブロック・クリーチャー指定ステップの開始前(後)にのみ唱えることができる(rule 509 参照)。

506.6c rule 506.6 の区分に加え、「戦闘中／during combat」、「あるプレイヤーの戦闘フェイズ中／during a certain player's combat phase」にのみ唱えることができるという呪文が存在する。ターンに複数の戦闘フェイズがある場合、この種の呪文はそのいずれかの戦闘フェイズ中の該当する時期にのみ唱えることができる。

506.6d 「[戦闘のある時点][前/後]にのみ」唱えることができる呪文の中で、rule 506.6c で示した追加の区分に含まれないものについては、ターンに複数の戦闘フェイズがある場合、最初の戦闘フェイズの該当する時点を参照し、その前(後)にのみ唱えることができる。

506.6e 「[戦闘のある時点]前にのみ」唱えることができるという呪文は、その戦闘フェイズでブロック・クリーチャー指定ステップと戦闘ダメージ・ステップが飛ばされたことにより示されている時点が存在しない場合(rule 508.8 参照)、攻撃クリーチャー指定ステップの終了までの間にのみ唱えることができる。該当する戦闘フェイズが飛ばされたことにより示されている時点が存在しない場合、その呪文は戦闘前メイン・フェイズの終了前にのみ唱えることができる。

506.6f 「戦闘の間で、なおかつブロック・クリーチャー指定の後にのみ／only during combat after blockers are declared,」唱えることができるという呪文は、その戦闘フェイズでブロック・クリーチャー指定ステップが飛ばされている場合(rule 508.8 参照)、その戦闘フェイズの間、唱えることができない。

506.6g rule 506.6 並びに rule 506.6a-f は、戦闘に関する該当する時点でのみ起動することができると書かれている能力にも、戦闘に関する該当する時点でのみ唱えることができると書かれている呪文と同じように適用される。

507. 戦闘開始ステップ

507.1. 最初に、アクティブ・プレイヤーの対戦相手すべてが自動的に防御プレイヤーになるわけではない多人数戦であれば、アクティブ・プレイヤーは自分の対戦相手の中から 1 人を選ぶ。そのプレイヤーは防御プレイヤーとなる。このターン起因処理はスタックを用いない。(rule 506.2 参照。)

507.2. 次に、アクティブ・プレイヤーが優先権を得る(rule 116〔タイミングと優先権〕参照)。

508. 攻撃クリーチャー指定ステップ

508.1. まず、アクティブ・プレイヤーは攻撃クリーチャーを指定する。このターン起因処理はスタックを用いない。攻撃クリーチャーを指定するには、アクティブ・プレイヤーは次の手順を踏む。攻撃クリーチャーの指定中のどこかの時点でアクティブ・プレイヤーが手順を完了できなくなったら、その指定は不正である。ゲームは指定の始まる前まで巻き戻される。(rule 721〔不正な処理の扱い〕参照。)

508.1a アクティブ・プレイヤーは、どのクリーチャーが攻撃するかを選ぶ(この選択は任意である)。選ぶクリーチャーはアンタップ状態でなければならず、また、速攻を持っているか、あるいはそのターンの開始時からアクティブ・プレイヤーが継続してコントロールしているのでなければならない。

508.1b 防御プレイヤーがプレインズウォーカーをコントロールしているか、ゲームのルールによって複数のプレイヤーに攻撃することが認められている場合、アクティブ・プレイヤーは、それぞれのクリーチャーがどのプレイヤーまたはプレインズウォーカーを攻撃するのか指定する。

508.1c アクティブ・プレイヤーは、自分がコントロールしている各クリーチャーが何らかの制限(そのクリーチャーでは攻撃できない、あるいは何らかの条件を満たさない限りそのクリーチャーでは攻撃できないという効果)があるかどうかを確認する。制限に違反していた場合、その指定は適正ではない。

例：プレイヤーが 2 体のクリーチャーをコントロールしていて、それぞれに「[このクリーチャー]は単独では攻撃できない。」という制限があった場合、その両方を攻撃クリーチャーとして指定することは適正である。

508.1d アクティブ・プレイヤーは、自分がコントロールしている各クリーチャーが何らかの強制(そのクリーチャーは可能なら攻撃する、あるいは何らかの条件を満たした場合そのクリーチャーで攻撃するという効果)があるかどうかを確認する。従っている強制の数が、制限を破らない限りにおいて最大になっていない限り、攻撃クリーチャーの指定は不正である。プレイヤーがコストを支払わなければ攻撃できない場合、そのクリーチャーで攻撃することによって従っている強制の数が増えるとしても、そのコストを支払うことは求められない。 あるターンに可能なら攻撃するという強制が複数の戦闘フェイズを含むターンを指していた場合、そのクリーチャーはそのターンのそれぞれの攻撃クリーチャー指定ステップに可能なら攻撃する。

例：プレイヤーが 2 体のクリーチャーをコントロールしていて、一方には「可能なら攻撃する」という能力があり、他方にはそういう能力はない。「各ターン、2 体以上のクリーチャーでは攻撃できない」という効果が存在する場合、適正な攻撃は「可能なら攻撃する」クリーチャーだけが攻撃することだけである。他方のクリーチャーだけで攻撃する、あるいは両クリーチャーで攻撃する、あるいはどちらも攻撃しない、といった選択は不正である。

508.1e クリーチャーの中にバンドや「他の～とのバンド」能力を持っているクリーチャーがいる場合、アクティブ・プレイヤーは各クリーチャーがどうバンドを組んでいるのかを宣言する。(rule 702.21〔バンド〕参照。)

508.1f アクティブ・プレイヤーは選んだクリーチャーをタップする。攻撃クリーチャーとして指定したときにクリーチャーをタップするのはコストではない。攻撃によって単にタップ状態になるだけである。

508.1g 選んだクリーチャーで攻撃するための選択的コストが存在する場合(クリーチャーが攻撃するに「際し／as」支払ってもよい、と書かれている)、アクティブ・プレイヤーはどれを支払うか支払わないかを選ぶ。

508.1h 攻撃に参加するためにコストの支払いが必要、あるいは選択的コストを支払うことを選んだクリーチャーがいる場合、アクティブ・プレイヤーは攻撃に参加するための総コストを決める。コストには、マナの支払い、パーマネントのタップ、パーマネントの生け贄、カードを捨てる、等々が含まれる。総コストが決定したら、それは「固定」される。この後に効果が総コストを変更しようとしても、それは無視される。

508.1i コストにマナの支払いが必要な場合、アクティブ・プレイヤーはマナ能力を起動する機会を得る(rule 605〔マナ能力〕参照)。

508.1j 自分のマナ・プールに充分な量のマナを入れてから、そのプレイヤーは好きな順番ですべてのコストを支払う。一部しか支払わないことは認められない。

508.1k 選ばれたクリーチャーがなおアクティブ・プレイヤーによってコントロールされている場合、選ばれたクリーチャーは攻撃クリーチャーになる。戦闘から取り除かれるか、または戦闘フェイズが終わるまで、それは攻撃クリーチャーであり続ける。rule 506.4 参照。

508.1m 攻撃クリーチャーが指定されたことによって誘発する能力が誘発する。

508.2. 次に、アクティブ・プレイヤーが優先権を得る(rule 116〔タイミングと優先権〕参照)。

508.2a クリーチャーが攻撃することによって誘発する能力は、そのクリーチャーが攻撃クリーチャーとして指定された時点でのみ誘発する。クリーチャーが攻撃した後、そのクリーチャーの特性が変化してその能力の誘発条件を満たした場合には誘発しない。

例：「緑のクリーチャーが 1 体攻撃するたび、ターン終了時に、そのクリーチャーを破壊する」という能力を持つパーマネントがある場合、青のクリーチャーが攻撃した後で緑になったとしても、この能力は誘発しない。

508.2b 攻撃クリーチャーが指定されたことによって誘発した能力と、rule 508.1 で定められた手順の間に誘発した能力が、アクティブ・プレイヤーが優先権を得る前に、それらの誘発した順番によらず、スタックに積まれる(rule 603〔誘発型能力の扱い〕参照)。

508.3. 攻撃クリーチャーが指定されたことによって誘発する誘発型能力には様々な誘発条件が存在しうる。

508.3a 「[クリーチャー]が攻撃するたび、/Whenever [a creature] attacks,」という能力は、そのクリーチャーが攻撃クリーチャーとして指定された場合に誘発する。同様に、「[クリーチャー]が[プレイヤーまたはプレインズウォーカー]を攻撃するたび／Whenever [a creature] attacks [a player or planeswalker],」という能力は、そのクリーチャーがそのプレイヤーやプレインズウォーカーを攻撃する攻撃クリーチャーとして指定された場合に誘発する。この種の能力は、クリーチャーが攻撃している状態で戦場に出た場合には誘発しない。

508.3b 「[プレイヤーまたはプレインズウォーカー]が攻撃されるたび、／Whenever [a player or planeswalker] is attacked,」という能力は、1 体以上のクリーチャーがそのプレイヤーやプレインズウォーカーを攻撃する攻撃クリーチャーとして指定された場合に誘発する。クリーチャーが、そのプレイヤーやプレインズウォーカーを攻撃している状態で戦場に出た場合には誘発しない。

508.3c 「[プレイヤー]が[クリーチャー]で攻撃するたび、／Whenever [a player] attacks with [a creature],」という能力は、そのプレイヤーがコントロールしているそのクリーチャーが攻撃クリーチャーとして指定された場合に誘発する。

508.3d 「[クリーチャー]が攻撃してブロックされないたび、／Whenever [a creature] attacks and isn’t blocked,」という能力は、攻撃クリーチャー指定ステップではなく、ブロック・クリーチャー指定ステップの間に誘発する。rule 509.5g 参照。

508.4. クリーチャーが攻撃している状態で戦場に出る場合、そのコントローラーは、そのクリーチャーが戦場に出るに際してどの防御プレイヤーあるいは防御プレイヤーがコントロールしているどのプレインズウォーカーを攻撃するのかを(戦場に出した効果が特定していない限り)選択する。それら

のクリーチャーは「攻撃している」が、誘発イベントや効果に関しては「攻撃した」ものとしては扱わない。

508.4a 何らかの効果によってクリーチャーがある特定のプレイヤーを攻撃している状態で戦場に出る場合、そのプレイヤーがその効果の解決時に既にゲームにいなければ、そのクリーチャーは戦場に出るが、攻撃クリーチャーとしては扱わない。何らかの効果によってクリーチャーがあるプレインズウォーカーを攻撃している状態で戦場に出る場合で、そのプレインズウォーカーがその効果の解決時に既に戦場にいない場合にも同様である。

508.4b 攻撃している状態で戦場に出るクリーチャーは、その攻撃クリーチャー指定に関する強制や制限の影響を受けない。

508.5. 攻撃クリーチャーの能力が防御プレイヤーを参照している場合、あるいは単一の呪文や能力が攻撃クリーチャーと防御プレイヤーの両方を参照している場合、特に規定されていない限り、そのクリーチャーが攻撃しているプレイヤー、あるいはそのクリーチャーが攻撃しているプレインズウォーカーのコントローラーを参照する。そのクリーチャーがすでに攻撃していない場合、参照している防御プレイヤーは、そのクリーチャーが戦闘から除かれる前に攻撃していたプレイヤーや、そのクリーチャーが戦闘から除かれる前に攻撃していたプレインズウォーカーのコントローラーである。

508.5a 多人数戦において、「防御プレイヤー／defending player」を参照するルールやオブジェクトあるいは効果は、防御プレイヤー全員ではなく、特定の防御プレイヤー 1 人を参照する。複数の攻撃クリーチャーに適用される呪文や能力である場合、該当する防御プレイヤーはそれぞれの攻撃クリーチャーごとに別々に決定される。複数の防御プレイヤーが選びうる場合、その呪文や能力のコントローラーが 1 人を選ぶ。

508.6. プレイヤーは、他のプレイヤーを攻撃しているクリーチャーをコントロールしている場合、「攻撃[プレイヤー]／attacking [a player]」となる。他のプレイヤーを攻撃する攻撃クリーチャーを 1 体以上指定した場合、そのプレイヤーは「[他のプレイヤー]を攻撃した／has attacked [a player]」状態になる。

508.7. クリーチャーが攻撃しているプレイヤーやプレインズウォーカーをプレイヤーに選び直させることを認めるカードが 1 枚(《門の魔道士》)存在する。

508.7a その攻撃クリーチャーは戦闘から取り除かれることはなく、2 回攻撃したものとしては扱わない。そのクリーチャーは選び直されたプレイヤーやプレインズウォーカーを攻撃しているが、攻撃クリーチャーとして宣言されるに際して選ばれたプレイヤーやプレインズウォーカーを攻撃したものとして扱われる。

508.7b クリーチャーが攻撃しているプレイヤーやプレインズウォーカーを選び直すに際しては、そのクリーチャーは攻撃クリーチャー宣言に適用される強制や制限の影響を受けない。

508.7c 選び直されたプレイヤーやプレインズウォーカーは、その攻撃クリーチャーのコントローラーの対戦相手またはその攻撃クリーチャーのコントローラーの対戦相手がコントロールしているプレインズウォーカーでなければならない。

508.7d 「複数への攻撃」選択ルール(rule 802 参照)を使っていない多人数戦においては、選び直されたプレイヤーやプレインズウォーカーは、選ばれた防御プレイヤーまたはそのプレイヤーがコントロールしているプレインズウォーカーでなければならない。

508.7e 「影響範囲限定」選択ルール(rule 801 参照)を使った多人数戦においては、選び直されたプレイヤーやプレインズウォーカーは、その攻撃クリーチャーのコントローラーの影響範囲内に存在しなければならない。

508.8. 攻撃クリーチャーが指定されず、攻撃している状態で戦場に出たクリーチャーもなかった場合、ブロック・クリーチャー指定ステップと戦闘ダメージ・ステップは飛ばされる。

509. ブロック・クリーチャー指定ステップ

509.1. まず、防御プレイヤーはブロック・クリーチャーを指定する。このターン起因処理はスタックを用いない。ブロック・クリーチャーを指定するために、防御プレイヤーは以下の手順を踏む。ブ

ロック・クリーチャーの指定中のどこかの時点で防御プレイヤーが手順を完了できなくなったら、その指定は不正である。ゲームは指定の始まる前まで巻き戻される。(rule 721〔不正な処理の扱い〕参照。)

509.1a 防御プレイヤーは、どのクリーチャーがブロックするかを選ぶ(この選択は任意である)。選ぶクリーチャーはアンタップ状態でなければならない。選択したクリーチャーのそれぞれについて、防御プレイヤーは、ブロック先として自分またはそのコントロールしているプレインズウォーカー1体を攻撃してきているクリーチャー1体を選ぶ。

509.1b 防御プレイヤーは、自分がコントロールしている各クリーチャーが何らかの制限(そのクリーチャーではブロックできない、あるいは何らかの条件を満たさない限りそのクリーチャーではブロックできないという効果)があるかどうかを確認する。制限に違反していた場合、その指定は適正ではない。

この制限は回避能力(攻撃クリーチャーの持つ、ブロックされうる相手を制限する常在型能力)によって作られることがある。適正なブロックが指定された後で攻撃クリーチャーが回避能力を得たり失ったりしても、そのブロックは影響を受けない。異なる複数の回避能力がある場合、それらはそれぞれに有効である。

例：攻撃クリーチャーが飛行とシャドーを持っていた場合、飛行を持っていてシャドーを持っていないクリーチャーはそれをブロックできない。

509.1c 防御プレイヤーは、自分がコントロールしている各クリーチャーが何らかの強制(そのクリーチャーはブロックする、あるいは何らかの条件を満たした場合そのクリーチャーでブロックするという効果)があるかどうかを確認する。従っている強制の数が、制限を破らない限りにおいて最大になっていない限り、ブロック・クリーチャーの指定は不正である。プレイヤーがコストを支払わなければブロックできない場合、そのクリーチャーでブロックすることによって従っている強制の数が増えるとしても、そのコストを支払うことは求められない。あるターンに可能ならブロックするという強制が複数の戦闘フェイズを含むターンを指していた場合、そのクリーチャーはそのターンのそれぞれのブロック・クリーチャー指定ステップに可能ならブロックする。

例：プレイヤーが2体のクリーチャーをコントロールしていて、一方(クリーチャーA)には「可能ならブロックする」という能力があり、他方(クリーチャーB)にはそういう能力はない。威迫を持つクリーチャーでそのプレイヤーを攻撃した場合、そのプレイヤーは両方のクリーチャーでブロックしなければならない。クリーチャーAだけでブロックすることは、威迫(その攻撃クリーチャーは2体以上のクリーチャーによってしかブロックされない)による制限に違反する。クリーチャーBだけでブロックすることは、威迫による制限とクリーチャーAのブロック強制に違反する。どちらのクリーチャーもブロックしないのは制限には違反しないが強制に違反する。

509.1d ブロックに参加するためにコストの支払いが必要なクリーチャーがいる場合、防御プレイヤーはブロックに参加するための総コストを決める。コストには、マナの支払い、パーマネントのタップ、パーマネントの生け贄、カードを捨てる、等々が含まれる。総コストが決定したら、それは「固定」される。この後に効果が総コストを変更しようとしても、それは無視される。

509.1e コストにマナの支払いが必要な場合、アクティブ・プレイヤーはマナ能力を起動する機会を得る(rule 605〔マナ能力〕参照)。

509.1f 自分のマナ・プールに充分な量のマナを入れてから、そのプレイヤーは好きな順番ですべてのコストを支払う。一部しか支払わないことは認められない。

509.1g 選ばれたクリーチャーがなお防御プレイヤーによってコントロールされている場合、選ばれたクリーチャーはブロック・クリーチャーになる。戦闘から取り除かれるか、または戦闘フェイズが終わるまで、それはブロック・クリーチャーであり続ける。rule 506.4 参照。

509.1h ブロック・クリーチャーとして指定されたクリーチャーが1体以上存在する攻撃クリーチャーは、「ブロックされているクリーチャー／blocked creature」になる。ブロック・クリーチャーが存在しないクリーチャーは「ブロックされていないクリーチャー／unblocked creature」になる。戦闘から

取り除かれるか、何らかの効果によってブロックされている状態あるいはブロックされていない状態になるか、または戦闘フェイズが終わるまでそのままである。それをブロックしているクリーチャーがすべて戦闘から取り除かれたとしても、ブロックされているクリーチャーはブロックされているままである。

509.1i ブロック・クリーチャーが指定されることによって誘発する能力が誘発する。rule 509.4 参照。

509.2. 次に、ブロックされている攻撃クリーチャーごとに、アクティブ・プレイヤーはそのクリーチャーをブロックしているクリーチャー群の中でのダメージ割り振り順を任意に決めて宣言する。(戦闘ダメージ・ステップの間、攻撃クリーチャーがそれをブロックしているクリーチャーに戦闘ダメージを与えるためには、ダメージ割り振り順でそれよりも前にあるクリーチャーすべてに致死ダメージが割り振られていなければならない。)このターン起因処理はスタックを用いない。

例：《巨森を喰らうもの》は《ラノワールのエルフ》と《ルーン爪の熊》と《セラの天使》にブロックされている。《巨森を喰らうもの》のコントローラーは、《巨森を喰らうもの》のダメージ割り振り順を《セラの天使》→《ラノワールのエルフ》→《ルーン爪の熊》と宣言する。

509.2a ブロック・クリーチャー指定ステップの間、ブロック・クリーチャーが戦闘から取り除かれたり、呪文や能力によってその攻撃クリーチャーをブロックするのを止めたりした場合、そのブロック・クリーチャーは該当するダメージ割り振り順から取り除かれる。他のブロック・クリーチャーの順番は変更されない。

509.3. その後、ブロック・クリーチャーごとに、防御プレイヤーはそれがブロックしているクリーチャー群の中でのダメージ割り振り順を任意に決めて宣言する。(戦闘ダメージ・ステップの間、ブロック・クリーチャーがそれにブロックされているクリーチャーに戦闘ダメージを与えるためには、ダメージ割り振り順でそれよりも前にあるクリーチャーすべてに致死ダメージが割り振られていなければならない。)このターン起因処理はスタックを用いない。

509.3a ブロック・クリーチャー指定ステップの間、攻撃クリーチャーが戦闘から取り除かれたり、呪文や能力によってそのブロック・クリーチャーがその攻撃クリーチャーをブロックするのを止めたりした場合、その攻撃クリーチャーは該当するダメージ割り振り順から取り除かれる。他の攻撃クリーチャーの順番は変更されない。

509.4. その後、アクティブ・プレイヤーが優先権を得る(rule 116〔タイミングと優先権〕参照)。

509.4a ブロック・クリーチャーが指定されたことで誘発した能力や、rule 509.1-3 で示された手順の間に誘発した能力が、アクティブ・プレイヤーが優先権を得る前に、それらの誘発した順番によらず、スタックに積まれる(rule 603〔誘発型能力の扱い〕参照)。

509.5. ブロック・クリーチャーが指定されたことによって誘発する誘発型能力には様々な誘発条件が存在しうる。

509.5a 「[クリーチャー]がブロックするたび、／Whenever [a creature] blocks,」と書いてある能力は、複数のクリーチャーをブロックした場合でも、そのクリーチャーについては、1 回の戦闘につき 1 回だけ、ブロック・クリーチャーとして指定されたときにのみ誘発する。また、この能力はそのクリーチャーが効果の結果としてブロック・クリーチャーになったときにも誘発するが、それはその時点でブロック・クリーチャーでなかった場合だけである(rule 509.1g 参照)。そのクリーチャーがブロックしている状態で戦場に出た場合には誘発しない。

509.5b 「[クリーチャー]がクリーチャーを 1 体ブロックするたび、／Whenever [a creature] blocks a creature,」と書いてある能力は、指定されたクリーチャーがブロックした攻撃クリーチャー 1 体につき 1 回、ブロック・クリーチャーとして指定されたときに誘発する。また、この能力はそのクリーチャーが効果の結果としてブロック・クリーチャーになったときにも誘発するが、それはその時点でブロック・クリーチャーでなかった場合だけである。そのクリーチャーがブロックしている状態で戦場に出た場合には誘発しない。

509.5c 「[クリーチャー]がブロックされた状態になるたび、／Whenever [a creature] becomes blocked,」と書いてある能力は、そのクリーチャーが複数のクリーチャーによってブロックされた場

合でも1回の戦闘につき1回、少なくとも1体のブロック・クリーチャーが指定されてブロックされた状態になるときに誘発する。また、効果によってその攻撃クリーチャーがブロックされたり、クリーチャーがブロックした状態で戦場に出されたりした場合にも誘発するが、それはその戦闘においてそのクリーチャーがまだブロックされていない場合に限る。(rule 509.1h 参照)

509.5d 「[クリーチャー]がクリーチャー1体にブロックされた状態になるたび／Whenever [a creature] becomes blocked by a creature」と書いてある能力は、そのクリーチャーをブロックするクリーチャー1体につき1回、ブロック・クリーチャーが指定されてブロックされた状態になるときに誘発する。効果によってクリーチャーがその攻撃クリーチャーをブロックするときにも、そのブロック・クリーチャーがすでにその攻撃クリーチャーをブロックしていたのでない限り誘発する。また、クリーチャーがブロックした状態で戦場に出されたりした場合にも誘発する。クリーチャーによってではなく、何らかの効果によってブロックされた場合にはこの能力は誘発しない。

509.5e 特定の数のクリーチャーがブロックした、あるいはその数のクリーチャーによってブロックされたときに誘発する能力の場合、その能力はクリーチャーがその数のクリーチャーによってブロックする／されるようなブロック・クリーチャーが指定された場合にだけ誘発する。ブロック・クリーチャーを加える／取り除く効果によっても、この能力は誘発する。これはクリーチャーがある数以上のクリーチャーによってブロックする／されることによって誘発する能力にも適用する。

509.5f 特定の特性を持つクリーチャーがブロックしたときに誘発する能力は、そのクリーチャーがブロック・クリーチャーとして指定された、あるいは何らかの効果によってブロックした時点でその特性を持っていなければ誘発しない。特定の特性を持つクリーチャーがブロックされたときに誘発する能力は、そのクリーチャーがブロックされたクリーチャーになった時点でその特性を持っていなければ誘発しない。クリーチャーが特定の特性を持つクリーチャーによってブロックされたときに誘発する能力は、後者のクリーチャーがブロック・クリーチャーになった時点でその特性を持っていなければ誘発しない。これらの能力は、その後でクリーチャーの特性が変化して条件を満たすようになったとしてもそのときに誘発することはない。

例：「このクリーチャーが白のクリーチャーによってブロックされるたび、そのクリーチャーを戦闘終了時に破壊する。」という能力を持つクリーチャーがいた。このクリーチャーが黒のクリーチャーでブロックされたあと、そのクリーチャーを白に変えたとしてもこの能力は誘発しない。

509.5g 「[クリーチャー]が攻撃してブロックされないたび、／Whenever [a creature] attacks and isn't blocked,」という能力は、そのクリーチャーのブロック・クリーチャーが1体も指定されなかった場合に誘発する。(例えば攻撃した状態で戦場に出たなどで)そのクリーチャーが攻撃クリーチャーとして指定されていなくても誘発する。ブロックされた後でブロック・クリーチャーがすべて戦闘から取り除かれたとしても、誘発しない。

509.6. 呪文や能力によって戦場にいるクリーチャーが攻撃クリーチャーをブロックする場合、アクティブ・プレイヤーはそのブロック・クリーチャーの、その攻撃クリーチャーのダメージ割り振り順における位置を宣言する。他のブロック・クリーチャーの順番は変わらない。その後、防御プレイヤーはその攻撃クリーチャーの、そのブロック・クリーチャーのダメージ割り振り順における位置を宣言する。他の攻撃クリーチャーの位置は変わらない。これはブロック効果の一部として行なわれる。

509.7. クリーチャーがブロックした状態で戦場に出る場合、(その効果によって何をブロックした状態で戦場に出るかが特定されていない限り)そのコントローラーはどの攻撃クリーチャーをブロックした状態で戦場に出るかアクティブ・プレイヤーはその新しいクリーチャーの、そのブロックされたクリーチャーのダメージ割り振り順における位置を宣言する。他のブロック・クリーチャーの順番は変わらない。この方法で戦場に出たクリーチャーは「ブロック・クリーチャー」であるが、誘発イベントや効果の面では「ブロックした」としては扱わない。

例：《大蜘蛛》が《峡谷のミノタウルス》によってブロックされた。防御プレイヤーが《瞬間群葉》を唱え、《大蜘蛛》をブロックした状態で苗木・クリーチャー・トークンを生成した。《大蜘蛛》のコントローラーは、《大蜘蛛》のダメージ割り振り順を、まず苗木トークン、続いて《峡谷のミノタウルス》と宣言する。

509.7a 効果がクリーチャーを特定のクリーチャーをブロックしている状態で戦場に出す場合、その効果の解決時点でブロックするべきクリーチャーがすでに攻撃クリーチャーでなくなっていたなら、そのクリーチャーは戦場に出るが、ブロック・クリーチャーとしては扱われない。また、戦場に出るク

リーチャーのコントローラーがその特定の攻撃クリーチャーから見た防御プレイヤーでなくなっていた場合にも同様である。

509.7b ブロックしている状態で戦場に出るクリーチャーは、そのブロック・クリーチャー指定に関する強制や制限の影響を受けない。

510. 戦闘ダメージ・ステップ

510.1. まず、アクティブ・プレイヤーは各攻撃クリーチャーがその戦闘ダメージをどう割り振るかを宣言し、次に防御プレイヤーは各ブロック・クリーチャーが戦闘ダメージをどう割り振るかを宣言する。このターン起因処理はスタックを用いない。戦闘ダメージの割り振りについては、次のルールに従う。

510.1a 各攻撃クリーチャーと各ブロック・クリーチャーは、それぞれ自分のパワーに等しいだけの戦闘ダメージを割り振る。0 点以下のダメージを割り振ることになるクリーチャーは、戦闘ダメージをまったく割り振らない。

510.1b ブロックされていないクリーチャーは、その戦闘ダメージを攻撃している先のプレイヤーかプレインズウォーカーに割り振る。何も攻撃していない場合(たとえば、既に戦場を離れているプレインズウォーカーを攻撃していた場合)、戦闘ダメージを割り振らない。

510.1c ブロックされたクリーチャーは、戦闘ダメージをそれをブロックしているクリーチャーに割り振る。この時点でブロック・クリーチャーが 1 体もいない場合(たとえば、それらのクリーチャーが破壊されたり戦闘から取り除かれていたりする場合)、そのクリーチャーは戦闘ダメージを割り振らない。1 体のクリーチャーだけがブロックしていた場合、そのクリーチャーは戦闘ダメージをすべてそのクリーチャーに割り振る。2 体以上のクリーチャーがブロックしていた場合、宣言してあったダメージ割り振り順に従ってそれらのクリーチャーに戦闘ダメージを割り振る。この場合、そのブロックされたクリーチャーの戦闘ダメージは複数に分割されることもある。しかしながら、ブロック・クリーチャーに戦闘ダメージを割り振るには、戦闘ダメージの割り振りが終わった時点で、ダメージ割り振り順においてそれよりも前にあるブロック・クリーチャーすべてに致死ダメージが割り振られていなければならない。致死ダメージを割り振っているかどうかを見る場合、そのクリーチャーが既に負っているダメージと、他のクリーチャーが同じ戦闘ダメージ・ステップに割り振っているダメージを計算に入れるが、実際に与えられるダメージを変更する類の能力や効果は考慮しない。クリーチャーの致死ダメージ以上のダメージを割り振ってもよい。

例：攻撃クリーチャー《巨森を喰らうもの》(5/6)のダメージ割り振り順は、《群れの護衛》(0/3)、《ラノワールのエルフ》(1/1)の順である。《巨森を喰らうもの》は戦闘ダメージを、《群れの護衛》に 3 点と《ラノワールのエルフ》に 2 点と割り振ることも、《群れの護衛》に 4 点と《ラノワールのエルフ》に 1 点と割り振ることも、《群れの護衛》に 5 点割り振ることもできる。

例：攻撃クリーチャー《巨森を喰らうもの》(5/6)のダメージ割り振り順は、《群れの護衛》(0/3)、《ラノワールのエルフ》(1/1)の順である。ブロック・クリーチャー指定ステップの間に、防御プレイヤーは《群れの護衛》を対象にして、ターン終了時まで+3/+3 の修整を得させる《巨大化》を唱えた。《巨森を喰らうもの》は、5 点のダメージすべてを《群れの護衛》に割り振ることしかできない。

例：攻撃クリーチャー《巨森を喰らうもの》(5/6)のダメージ割り振り順は、《群れの護衛》(0/3)、《ラノワールのエルフ》(1/1)の順である。ブロック・クリーチャー指定ステップの間に、防御プレイヤーは《群れの護衛》を対象にして、与えられるダメージを 4 点軽減する《繕いの手》を唱えた。《巨森を喰らうもの》は戦闘ダメージを、《群れの護衛》に 3 点と《ラノワールのエルフ》に 2 点と割り振ることも、《群れの護衛》に 4 点と《ラノワールのエルフ》に 1 点と割り振ることも、《群れの護衛》に 5 点割り振ることもできる。

例：攻撃クリーチャー《超大なベイロス》(7/7)のダメージ割り振り順は、既に 2 点のダメージを負っている《訓練されたアーモドン》(3/3)、《フォライアスの大部隊》(追加で 1 体のクリーチャーをブロックすることができる 2/4 クリーチャー)、《シルバーバック》(5/5)の順である。攻撃クリーチャー

《ダークウッドの猪》(4/4)のダメージ割り振り順は、同一の《フォライアスの大部隊》、《ゴブリンの長槍使い》(2/1)の順である。他の可能性もあるが、アクティブ・プレイヤーは《超大なベイロス》からの戦闘ダメージを、《訓練されたアーモドン》に1点、《フォライアスの大部隊》に1点、《シルバーバック》に5点、そして《ダークウッドの猪》からの戦闘ダメージを、《フォライアスの大部隊》に3点、《ゴブリンの長槍使い》に1点、と割り振ることができる。

510.1d ブロック・クリーチャーは、戦闘ダメージをそれにブロックされているクリーチャーに割り振る。この時点でブロックされているクリーチャーが1体もいない場合(たとえば、それらのクリーチャーが破壊されたり戦闘から取り除かれていたりする場合)、そのクリーチャーは戦闘ダメージを割り振らない。1体のクリーチャーだけをブロックしていた場合、そのクリーチャーは戦闘ダメージをすべてそのクリーチャーに割り振る。2体以上のクリーチャーをブロックしていた場合、宣言してあったダメージ割り振り順に従ってそれらのクリーチャーに戦闘ダメージを割り振る。この場合、そのブロック・クリーチャーの戦闘ダメージは複数に分割されることもある。しかしながら、ブロックされているクリーチャーに戦闘ダメージを割り振るには、戦闘ダメージの割り振りが終わった時点で、ダメージ割り振り順においてそれよりも前にあるブロックされているクリーチャーすべてに致死ダメージが割り振られていなければならない。致死ダメージを割り振っているかどうかを見る場合、そのクリーチャーが既に負っているダメージと、他のクリーチャーが同じ戦闘ダメージ・ステップに割り振っているダメージを計算に入れるが、実際に与えられるダメージを変更する類の能力や効果は考慮しない。クリーチャーの致死ダメージ以上のダメージを割り振ってもよい。

510.1e プレイヤーが自分がコントロールしている攻撃クリーチャーまたはブロック・クリーチャーからの戦闘ダメージを割り振ったなら、(各個の攻撃クリーチャーあるいはブロック・クリーチャーのダメージ割り振りではなく)そのダメージの割り振り全体が上記のルールに則っているかどうか確認される。則っていなければ、戦闘ダメージの割り振りは不適正であり、ゲームは戦闘ダメージ割り振りの直前に巻き戻される。(rule 721〔不正な処理の扱い〕参照)。

510.2. 次に、割り振られている戦闘ダメージすべてが同時に与えられる。このターン起因処理はスタックを用いない。戦闘ダメージの割り振りから実際に与えられるまでの間に、呪文を唱えたり能力を起動したりする機会は存在しない。

例：《戦隊の鷹》(飛行つき1/1クリーチャー)と《ゴブリンの長槍使い》(2/1クリーチャー)が攻撃している。防御プレイヤーは《モグの狂信者》(「モグの狂信者を生け贄に捧げる：クリーチャー1体かプレインズウォーカー1体かプレイヤー1人を対象とする。モグの狂信者はそれに1点のダメージを与える」という能力を持つ1/1クリーチャー)で《ゴブリンの長槍使い》をブロックし、ブロック・クリーチャー指定ステップの間に《モグの狂信者》を生け贄に捧げて《戦隊の鷹》に1点のダメージを与えた。《戦隊の鷹》は破壊され、《ゴブリンの長槍使い》はこのターン、戦闘ダメージを与えない。防御プレイヤーが《モグの狂信者》を生け贄に捧げずに戦場に残した場合、《モグの狂信者》と《ゴブリンの長槍使い》はお互いに致死ダメージを与え合うが、《戦隊の鷹》はダメージを受けない。

510.3. その後、アクティブ・プレイヤーが優先権を得る(rule 116〔タイミングと優先権〕参照)。

510.3a ダメージが与えられたことによって誘発した能力や、その後に状況起因処理が行われている間に誘発した能力が、アクティブ・プレイヤーが優先権を得る前に、それらの誘発した順番によらず、スタックに積まれる(rule 603〔誘発型能力の扱い〕参照)。

510.4. 1体以上の攻撃クリーチャーまたはブロック・クリーチャーが、戦闘ダメージ・ステップの開始時に先制攻撃(rule 702.7参照)や二段攻撃(rule 702.4)を持っていた場合、そのステップに戦闘ダメージを与えるのは先制攻撃か二段攻撃を持っているクリーチャーだけである。そのステップの後に、戦闘終了ステップに進む代わりに、第2戦闘ダメージ・ステップが発生する。このステップに戦闘ダメージを割り振るのは、最初の戦闘ダメージ・ステップの開始時に先制攻撃も二段攻撃も持っていなかったクリーチャーか、この時点で二段攻撃を持っているクリーチャーだけである。そのステップの後で、戦闘終了ステップに移行する。

511. 戦闘終了ステップ

511.1. 戦闘終了ステップにはターン起因処理は存在しない。ステップが開始したら、アクティブ・プレイヤーが優先権を得る(rule 116〔タイミングと優先権〕参照)。

511.2. 「戦闘終了時に／At end of combat」誘発する能力が、戦闘終了ステップの開始に際して誘発する。「戦闘終了時まで／Until end of combat」残る効果は、戦闘フェイズの終了時に消滅する。

511.3. 戦闘終了ステップが終わった瞬間に、すべてのクリーチャーやプレインズウォーカーは戦闘から取り除かれる。戦闘終了ステップの終了後、戦闘フェイズは終了し、戦闘後メイン・フェイズ(rule 505 参照)が始まる。

512. 終了フェイズ

512.1. 終了フェイズは順に「終了／end」「クリンナップ／cleanup」の 2 つのステップからなる。

513. 終了ステップ

513.1. 終了ステップにはターン起因処理は存在しない。ステップの開始時に、アクティブ・プレイヤーが優先権を得る(rule 116〔タイミングと優先権〕参照)。

513.1a かつて、終了ステップの開始時に誘発する能力の誘発条件は「ターン終了時に／at end of turn」という表記が用いられていた。そのように記載されているカードは、オラクルで訂正され、「終了ステップの開始時に」または「次の終了ステップの開始時に」となっている。

513.2. 「終了ステップの開始時に」誘発する能力を持ったパーマネントがこのステップの間に戦場に出た場合、その能力は次のターンの終了ステップまで誘発しない。同様に、「次の終了ステップの開始時に」誘発する遅延誘発型能力がこのステップの間に作られた場合、その能力は次のターンの終了ステップまで誘発しない。言い換えると、このステップは、それらの能力がスタックに積まれるように「巻き戻される」ことはない。このルールは誘発型能力にのみ適用される。「ターン終了時まで／until end of turn」「このターン／this turn」残る継続的効果には適用されない。(rule 514〔クリンナップ・ステップ〕参照。)

514. クリンナップ・ステップ

514.1. まず、アクティブ・プレイヤーの手札がその上限枚数(通常 7 枚)を超えていた場合、そのプレイヤーは上限枚数になるまで手札を捨てる。このターン起因処理はスタックを用いない。

514.2. 次に、以下の処理が同時に行なわれる。パーマネント(フェイズ・アウトしているパーマネントも含む)が負っているすべてのダメージが取り除かれ、すべての「ターン終了時まで／until end of turn」「このターン／this turn」の効果が終了する。このターン起因処理はスタックを用いない。

514.3. 通常、クリンナップ・ステップ中にはプレイヤーは優先権を得ないので、呪文を唱えたり能力を起動したりすることはできない。このルールには以下の例外が存在する。

514.3a この時点で、ゲームは、発生する状況起因処理が存在するか、また(「次のクリンナップ・ステップの開始時に／at the beginning of the next cleanup step」誘発するものを含む)スタックに積まれるのを待っている誘発型能力が存在するかどうかを確認する。もし存在したなら、まず状況起因処理が処理され、次に誘発型能力がスタックに積まれてからアクティブ・プレイヤーが優先権を得て、プレイヤーは呪文を唱えたり能力を起動したりできる。スタックが空の状態ですべてのプレイヤーが続けてパスしたなら、再びクリンナップ・ステップが新しく始まる。

6. 呪文、能力、効果

600. 総則

601. 呪文を唱えること

601.1. かつて、呪文を唱えること、あるいはカードを呪文として唱えることを、その呪文やカードを「プレイする／playing」と表記していた。そのように記載されているカードは、オラクルで訂正され、呪文やカードを「唱える／casting」となっている。

601.1a 効果の一部は、カードを「プレイする／playing」となったままである。カードをプレイするとは、そのカードを土地としてプレイするか、呪文として唱えるか、該当する方のことを指す。

601.2. 呪文を唱えるとは、やがて解決されてその効果が発生するよう、それを現在ある場所(通常は手札)から取り、スタックに積み、コストを支払うことである。呪文を唱える、という中には、その呪文の提示(rule 601.2a-d)と、コストの決定と支払い(rule 601.2f-h)が含まれる。呪文を唱えることは、以下の順番で以下の手順を踏む。プレイヤーがこの手順を始めるには、その呪文を適正に唱えられる必要がある(rule 601.3 参照)。呪文を唱える途中のどこかの時点でプレイヤーが手順を完了できなくなったら、その呪文を唱えることは不正である。ゲームはその呪文が提示される直前の瞬間まで巻き戻される(rule 721〔不正な処理の扱い〕参照)。

601.2a 呪文を唱えることを提示する場合、プレイヤーはまずそのカード(あるいはそのカードのコピー)を元の領域からスタックへと動かす。それはスタックの一番上にあるオブジェクトとなる。これはそのカード(あるいはそのカードのコピー)のすべての特性を持ち、そのプレイヤーがそのコントローラーとなる。呪文は、打ち消されるか解決されるか、あるいは効果によって他の領域に動かされるまでスタックにとどまる。

601.2b 呪文がモードを持つ場合、プレイヤーはモードの選択を宣言する(rule 700.2 参照)。プレイヤーがその呪文に他のカードを連繋(rule 702.46 参照)したい場合、そのカードを手札から公開する。その呪文が、バイバックやキッカーと言った、代替コストや追加コスト(rule 117.8、rule 117.9 参照)を持っている場合、プレイヤーはそのコストのうちどれを払うかを宣言する(rule 601.2f 参照)。単一の呪文に対し、複数の代替法で唱えたり、あるいは代替コストを支払ったりすることはできない。その呪文が、唱える間に支払う可変のコスト(マナ・コストに含まれる{X}など。rule 107.3 参照)を持つ場合、プレイヤーはその値を宣言する。その数字が、そのプレイヤーが後でその呪文の宣言中あるいは解決中に行なう選択によってその呪文の文章中で定義されている場合、プレイヤーはその選択をこの時点で行なう。その呪文を唱える間に支払うコストに混成マナ・シンボルが含まれている場合、プレイヤーは混成でないマナでどう支払うかを宣言する。その呪文を唱える間に支払うコストにファイレクシア・マナが含まれている場合、プレイヤーはそれらの各シンボルごとに 2 点のライフを支払うかその色のマナを支払うかを宣言する。前段階での選択(墓地からフラッシュバックで呪文を唱えることを選んだ、変異つきクリーチャーを裏向きに唱えることを選んだなど)は、それ以降の選択を制約する。

601.2c プレイヤーは、その呪文の求める対象それぞれについて、適正なプレイヤーやオブジェクトを選んで宣言する。代替コストや追加コスト(キッカー・コストなど)を支払ったとき、あるいは特定のモードを選んだときにのみ対象を取りうる呪文は、それ以外の場合には対象を取りえないものとして唱えられる。同様に、代替コストや追加コストが選択された場合にだけ他の対象を取りえることがある。呪文が可変の数の対象を取る場合、プレイヤーは対象を宣言する前にいくつの対象を取るのかを宣言する。対象の数が、呪文の文章によって定められていることがある。呪文の定める対象の数が決定されたら、その対象の数を決定するために参照された情報が変わったとしても、その数は変わらない。同じ「target」の語で示される中で(日本語版では、「[性質]N 個」」「[性質]N 個か[別の性質]M 個」としてまとめられている中で)、同じ対象を複数回選ぶことはできない。複数の対象群がある場合、同一のプレイヤーやオブジェクトを(条件を満たしているなら)それぞれで 1 回ずつ対象に取ることができる。あるオブジェクトやプレイヤーが対象として選ばれなければならないという効果がある場合、対象を選ぶプレイヤーは、オブジェクトやプレイヤーを対象にできないとするルールや効果に反しな

い限りにおいて最大の数のその種の効果に従うように対象を選ぶ。選ばれたプレイヤーやオブジェクトはその呪文の対象となる。(それらが呪文の対象となったときに誘発する能力はこの時点で誘発する。この呪文が唱えられ終わるまで、その能力はスタックには積まれない。)

例：「クリーチャー2体を対象とし、それらをタップする。」という能力があった場合、同じクリーチャーを2回対象にすることはできず、適正な対象2つが必要である。一方、「アーティファクト1つと土地1つを対象とし、それらを破壊する。」という能力があった場合、対象群は2つあるので、アーティファクト・土地1つを2回対象にすることができる。

601.2d 呪文によって、プレイヤーが1つ以上の対象を含む複数のオブジェクトやプレイヤーに効果(ダメージやカウンターなど)を分配したり割り振って置いたりするとき、プレイヤーはどう分配するかを宣言する。その各個の対象に、最低限(ダメージやカウンターなどを)1つは分配しなければならない。

601.2e ゲームはその提示された呪文が適正に唱えられるかどうかを見る。提示された呪文が不正だった場合、ゲームはその呪文を唱えることが提示される直前の瞬間に戻る(rule 721〔不正な処理の扱い〕参照)。

601.2f プレイヤーはその呪文の総コストを決定する。通常、そのマナ・コストだけである。追加コストや代替コストを持つ呪文や、支払うべきコストを増減させる効果、あるいは他の代替コストを使えるようにする効果も存在する。コストには、マナの支払い、パーマネントのタップ、パーマネントの生け贄、手札のカードを捨てる、などが含まれる。総コストとは、マナ・コストまたは代替コスト(rule 601.2b で決定したもの)に、すべての追加コストやコストの増加分を加え、コストの減少分を引いたものである。複数のコスト減少が適用される場合、そのプレイヤーは任意の順番でそれらを適用する。コストの増減を計算した結果として総コストのマナ部分がなくなった場合、それは{0}として扱う。{0}未満に減少することはない。この計算後、総コストを直接変更する効果が適用され、総コストが「固定」される。この後で効果が総コストを変更しようとしても、何の効果もない。

601.2g 総コストの中にマナの支払いが含まれる場合、そのプレイヤーはマナ能力を起動する機会(rule 605〔マナ能力〕参照)を得る。マナ能力はコストを支払う前に起動する必要がある。

601.2h プレイヤーは全てのコストを任意の順に支払う。一部分だけ支払うことは許されない。支払うことのできないコストは支払えない。

例:マナ・コストが{1}{B}でクリーチャーを1体生け贄に捧げる追加コストを持つ《祭壇の刈り取り》を唱える。ここで、あなたの黒の呪文を唱えるためのコストを{1}減らす効果を持つ《雷景学院の使い魔》をこの追加コストとして生け贄に捧げた場合、呪文の総コストは実際に支払いが行われる前に「固定」されているので、《祭壇の刈り取り》のコストは{1}{B}になることはなく、{B}となったままである。

601.2i rule 601.2a-h で示された手順が完了したら、その呪文が唱えられるに際してその呪文の特性を変更する効果が適用される。その後、その呪文は唱えられたことになる。呪文が唱えられたこと、あるいはスタックに積まれたことによる誘発型能力は、この時点で誘発する。その呪文のコントローラーがそれを唱える前に優先権を持っていた場合、そのプレイヤーは優先権を得る。

601.3. プレイヤーは、ルールや効果によって唱えることが認められていない限り、呪文を唱え始めることはできない。呪文を提示し終わったあとで唱えることが認められなくなった場合、その呪文を唱えることは不正であり、ゲームはその呪文を唱えることを提示す直前の瞬間に戻る(rule 721〔不正な処理の扱い〕参照)。

601.3a 効果によって特定の性質を持つ呪文を唱えることが禁止されている場合も、プレイヤーが呪文を提示している間に行なわれる選択によってその呪文の性質が変わり、その効果が適用されなくなるなら、そのプレイヤーはその効果を無視してその呪文を唱え始めてもよい。

例：プレイヤーが「あなたの対戦相手は点数で見たマナ・コストが偶数の呪文を唱えられない。(0は偶数である。)」の能力を持つ《虚空の選別者／Void Winnower》をコントロールしているとき、その

対戦相手はマナ・コストが{X}{R}{R}である《とどろく雷鳴／Rolling Thunder》を唱え始めることができる。これはXの値の選択によって、その呪文の点数で見たマナ・コストが奇数になることがありうるからである。

601.3b 効果によって特定の性質を持つ呪文を瞬速を持つかのように唱えることが認められている場合、そのプレイヤーは、その呪文の性質を変えうるような選択をその呪文を提示している間にすることを考えてもよい。それらの選択によって、その効果が適用されるようになるなら、そのプレイヤーはそれが瞬速を持つかのようにその呪文を唱え始めてもよい。

例：オーラ・呪文を瞬速を持つかのように唱えてもよいという効果があり、手札に授与を持つクリーチャー・カードがある場合、授与呪文の代替コストを選ぶことでその呪文はオーラ・呪文になるので、瞬速を持つかのようにその呪文を唱え始めることは適正である。

601.3c 効果によって、プレイヤーが代替コストや追加コストを支払った場合に呪文を瞬速を持つかのように唱えることが認められている場合、そのプレイヤーはその呪文が瞬速を持つかのように唱え始めることができる。

601.3d 呪文が特定の条件を満たした時にのみ瞬速を持つ場合、その条件を満たしているなら、そのコントローラーは瞬速を持つかのように唱え始めることができる。

601.3b 効果によって、プレイヤーが特定の特性を持つ呪文を瞬速を持つかのように唱えることが認められている場合、そのプレイヤーはその呪文を提示している間にその特性を持たせるための選択をしてもよい。選択によってその特性を満たせる場合、そのプレイヤーはその呪文を瞬速を持つかのように唱え始めることができる。

例：オーラ・呪文を瞬速を持つかのように唱えてもよい、という効果があるときに、授与を持つクリーチャー・カードを手札に持っていた場合、授与能力の代替コストによってその呪文はオーラ・呪文になるので、この呪文を瞬速を持つかのように唱え始めることは適正である。

601.4. 呪文の中には、唱えるときに通常そのコントローラーが行なうこと、つまりモードや対象の選択などを、そのコントローラーの対戦相手に行なうように指定するものがある。こういった場合、対戦相手はその呪文のコントローラーが通常行なうのと同じタイミングでその選択を行なう。

601.4a 選択を行なえる対戦相手が複数いる場合、その呪文のコントローラーがどちらの対戦相手に選択を行わせるかを決める。

601.4b その呪文が唱えられるときに、そのコントローラーと他のプレイヤーに同時に何らかの行動をさせる場合、呪文のコントローラーが先に行い、その後で他方のプレイヤーが行なう。これは rule 101.4 の例外である。

601.5. コストを変える呪文を唱えても、既にスタックにある呪文や能力には影響しない。

602. 起動型能力の起動

602.1. 起動型能力は、コストと効果を持ち、「[コスト]:[効果。][(あるなら)起動指示。]／[Cost]: [Effect.] [Activation instructions (if any).]」という書式で書かれている。

602.1a コロン(：)の前に書かれているものすべてが起動コストである。能力を起動するプレイヤーは、その起動コストを支払わなければならない。

例：「{2}, {T}：あなたは1点のライフを得る」という能力の起動コストは、任意のタイプのマナ2点に加えて、その能力を持つパーマネントをタップすることである。

602.1b 起動型能力のコロンの後に続く文章が、その能力を起動するときに従わなければならない説明を含んでいる場合がある。そのような文章は、誰が能力を起動できるかを指定したり、いつ能力を起動できるかを制限したり、起動コストの一部を定義したりしている。これらの文章は能力の効果の一部ではない。これは常に機能している。起動型能力の起動指示は、能力の効果の後、一番最後に書かれる。

602.1c 起動型能力だけが起動されうる能力である。能力の種類の特定なく「能力を起動する／activating an ability」ことについてオブジェクトやルールが参照していた場合、それは起動型能力のことを示す。

602.1d かつて、起動型能力を使うことを、その能力を「プレイする／playing」と表記していた。そのように記載されているカードは、オラクルで訂正され、能力を「起動する／activating」となっている。

602.2. 能力を起動するとは、やがて解決されてその効果が発生するよう、能力をスタックに積み、コストを支払うことである。特に示されていない限り、そのオブジェクトのコントローラー(コントローラーがいない場合にはオーナー)だけがそのオブジェクトの起動型能力を起動できる。能力を起動することは、以下の手順を踏む。能力を起動する途中のどこかの時点でプレイヤーが手順を完了できなくなったら、その能力の起動は不正である。ゲームは能力を起動し始める前まで巻き戻される(rule 721〔不正な処理の扱い〕参照)。一旦なされた宣言や支払いを変更することはできない。

602.2a プレイヤーは、能力を起動することを宣言する。非公開領域から能力が起動された場合、その能力を持つカードを公開する。能力がカードでないオブジェクトとしてスタックに生成され、スタックの一番上にあるオブジェクトとなる。これはそれを生成した能力の文章を持ち、他の特性を持たない。そのコントローラーは、その能力を起動したプレイヤーである。能力は、打ち消されるか解決されるか、他の効果によって他の領域に動かされるまでスタックにとどまる。

602.2b これ以降の手順は、呪文を唱える手順として rule 601.2b-i に記されていたのと同じである。これらのルールは、呪文を唱えることに適用されたのと同じように能力を起動することに適用される。起動型能力の、(rule 601.2f で参照されている)呪文で言うマナ・コストにあたるものは、起動コストである。

602.3. 能力の中には、起動するときに通常そのコントローラーが行なうこと、つまりモードや対象の選択などを、そのコントローラーの対戦相手に行なうように指定するものがある。こういった場合、対戦相手はその能力のコントローラーが通常行なうのと同じタイミングでその選択を行なう。

602.3a 選択を行なえる対戦相手が複数いる場合、その能力のコントローラーがどちらの対戦相手に選択を行わせるかを決める。

602.3b その能力が起動されるときにそのコントローラーと他のプレイヤーに同時に何らかの行動をさせる場合、能力のコントローラーが先に行い、その後で他方のプレイヤーが行なう。これは rule 101.4 の例外である。

602.4. コストを変える能力を起動しても、既にスタックにある呪文や能力には影響しない。

602.5. プレイヤーは、起動が禁止されている能力を起動し始めることはできない。

602.5a 起動コストにタップ・シンボル({T})またはアンタップ・シンボル({Q})を含む、クリーチャーの起動型能力は、そのコントローラーが自分のターン開始時から続けてそのクリーチャーをコントロールしていない限り起動できない。速攻を持つクリーチャーはこのルールを無視する(rule 702.10 参照)。

602.5b 起動型能力の使用に限定がある(例えば、「この能力は各ターンに一回しか起動できない」)場合、その限定はたとえコントローラーが変化しても適用され続ける。

602.5c オブジェクトが他のオブジェクトから使用に限定のある起動型能力を得た場合、その限定はそのオブジェクトから得た能力だけに適用され、他の同一の能力には適用されない。

602.5d 「この能力は、あなたがソーサリーを唱えられるときのみ起動できる／Activate this ability only any time you could cast a sorcery」という起動型能力は、それを起動するに際してソーサリー・呪文を唱えるのと同じタイミングのルールに従う、というだけであり、その能力がソーサリーであるということではない。また、プレイヤーが実際にソーサリー・カードを持っている必要はない。

602.5e 「この能力は、あなたがインスタントを唱えられるときのみ起動できる／Activate this ability only any time you could cast an instant」という起動型能力は、それを起動するに際してインスタント・呪文を唱えるのと同じタイミングのルールに従う、というだけであり、その能力がインスタントであるということではない。また、プレイヤーが実際にインスタント・カードを持っている必要はない。

603. 誘発型能力の扱い

603.1. 誘発型能力は誘発条件と効果を持ち、「[誘発条件またはイベント]とき/たび/時に, [効果] [指示(ある場合)]／When/Whenever/At [Trigger condition or event], [effect]. [Instructions (if any).]」という書式で書かれている。

603.1a 誘発型能力の効果の後に、その能力が対象に取れるものを制限していたり、打ち消されないことが記載されたりといった指示があることがある。この文章はその能力の効果の一部ではなく、その能力がスタックにある間に働く。

603.2. 誘発型能力は、ゲームのイベントやゲームの状況がその能力の誘発イベントを満たすたび、自動的に誘発する。能力はこの時点では何もしない。

603.2a 唱えられることも起動されることもないので、誘発型能力は呪文を唱えたり能力を起動したりできないときにも誘発する。能力を起動できないようにする効果は、誘発型能力には影響を及ぼさない。

603.2b フェイズやステップの開始時に、「開始時に／at the beginning of」誘発する能力がすべて誘発する。

603.2c 能力は、その誘発イベントが発生するたびに一度だけ誘発する。しかし、そのイベントが複数の出来事を含んでいる場合、複数回誘発することもある。

例：「土地が 1 つ戦場から墓地に置かれるたび／Whenever a land is put into a graveyard from the battlefield」という誘発条件の能力を持つパーマネントがあるときに、誰かがすべての土地を破壊する呪文を唱えた場合、その能力はその呪文の解決中に墓地に送られた土地の枚数とおなじ回数だけ誘発する。

603.2d 「になる／becomes」という語を用いている誘発イベント(たとえば「ついた状態になる／becomes attached」「ブロックされた状態になる／becomes blocked」など)が存在する。これらはその示されたイベントが発生したときにのみ誘発する。すなわち、元々その状態であった場合に誘発することはないし、その状態であり続ける間は再び誘発することはない。「タップ状態になる／becomes tapped」や「アンタップ状態になる／becomes untapped」ときに誘発する能力は、パーマネントがその位相で戦場に出たときには誘発しない。

例：パーマネントが「タップ状態になった」ときに誘発する能力は、戦場にあるパーマネントの位相がアンタップ状態からタップ状態になった時にのみ誘発する。

603.2e 誘発型能力の誘発条件が満たされたときにその誘発型能力を持ったオブジェクトがすべてのプレイヤーに見える状態でなかった場合、その能力は誘発しない。

603.2f 能力は、その誘発イベントが実際に発生したときにのみ誘発する。軽減されたり置換されたりしたイベントによって誘発することはない。

例：ダメージが与えられたことによって誘発する能力は、そのダメージが軽減された場合には誘発しない。

603.3. 能力が誘発すると、次にいずれかのプレイヤーが優先権を得る時点で、そのコントローラーはそれをスタックに積む。rule 116〔タイミングと優先権〕参照。その能力は、スタックの一番上にあるオブジェクトとなる。スタックにある誘発型能力は、それを作った能力の文章を持ち、それ以外の特性を持たない。能力は、打ち消されるか解決されるか、ルールによってスタックから取り除かれるか、あるいは効果によって他の領域に移動されるまでスタックにとどまる。

603.3a 遅延誘発型能力を除く誘発型能力は、誘発した時点でその発生源をコントロールしていたプレイヤーがコントローラーである。遅延誘発型能力のコントローラーについては、rule 603.7d-f 参照。

603.3b プレイヤーが最後に優先権を得たときよりも後で複数の能力が誘発した場合、APNAP 順で、プレイヤーは自分がコントロールしている能力を自分の選んだ順序でスタックに積む。(rule 101.4 参照。)その後、状況起因処理をチェックして解決することを、発生しなくなるまで繰り返す。その後、この過程で誘発した能力がスタックに積まれる。この過程を、新しい状況起因処理の発生も能力の誘発もしなくなるまで繰り返す。その後、該当するプレイヤーが優先権を得る。

603.3c 誘発型能力がモードを持つ場合、そのコントローラーはその能力をスタックに積む時点で選択するモードを宣言する。不適正なモード(適正な対象を選べないなど)を選ぶことはできない。モードが選ばれなかった場合、その能力はスタックから取り除かれる。(rule 700.2 参照。)

603.3d これ以降の手順は、呪文を唱える手順として rule 601.2c から rule 601.2d に記されていたのと同じである。誘発型能力がスタックに行くときに選択が必要で、その選択が適正に行なえない場合、あるいはルールや継続的効果によって能力が不正になっている場合、能力は単にスタックから取り除かれる。

603.4. 誘発イベントのすぐ後に条件が記されている(最新の日本語版では、このルールに当てはまらない「if」は「なら」と翻訳されている)誘発型能力(例えば、「[誘発イベント]とき/たび/時に、[条件]場合、[効果]する／When/Whenever/At [trigger event], if [condition], [effect]」)は、誘発条件の一部として条件が真かどうかをチェックする。条件が真でないなら、能力は誘発しない。また、解決時にも再び条件をチェックし、条件が真でなくなっていた場合、能力は何もしない。これは、対象が適正かどうかのチェックと同じことである。このルールは「"場合"のルール／"intervening 'if' clause" rule」と呼ばれる。(このルールは、テキスト内の他のところに「if」条件がある(日本語版の場合、「なら」と書かれている)誘発型能力には適用しないことに注意。)

例：《フェリダーの君主》は「あなたのアップキープの開始時に、あなたのライフが 40 点以上である場合、あなたはこのゲームに勝利する」という能力を持つ。このコントローラーのライフ総量は、そのプレイヤーのアップキープが始まる際にチェックされる。ライフが 39 点以下である場合、この能力は誘発しない。40 点以上である場合、この能力は誘発し、スタックに積まれる。この能力の解決に際し、このプレイヤーのライフ総量は再びチェックされる。ライフが 39 点以下である場合、この能力はスタックから取り除かれ、効果を持たない。40 点以上である場合、この能力は解決され、そのゲームはそのプレイヤーの勝ちになる。

603.5. 誘発型能力の効果のなかには、行動をするかしないかを選択できる(「あなたのアップキープ開始時に、あなたはカードを 1 枚引いてもよい」というように、「してもよい／may」が含まれる)ものがある。コントローラーがその能力の選択をする意図があるかどうかに関係なく、その能力は誘発したときにスタックに積まれる。選択は能力の解決時に行なう。同様に、何かの条件を満たさ「ない限り／unless」発生しない効果を持つ誘発型能力や、プレイヤーが何かをすることを選ぶ効果を持つ誘発型能力は、通常どおりスタックに積まれる。能力の「ない限り／unless」の部分は能力の解決時に処理される。

603.6. オブジェクトが領域を移動することを含む誘発条件は「領域変更誘発」と呼ばれる。領域変更誘発を持つ能力の多くは、領域が変わった後でそのオブジェクトに何かしようとする。解決中に、これらの能力はオブジェクトを移動先の領域で探す。その指定された領域でそのオブジェクトが見つからなかった場合、効果のうちでそのオブジェクトに何かをする部分は失敗する。能力によるオブジェクトの捜索は、オブジェクトがその領域に入らなかった場合や、能力の解決よりも前に指定された領域を離れた場合、あるいはその移動先の領域がライブラリーや対戦相手の手札などで非公開な場合に失敗する(能力の解決よりも前に、オブジェクトが領域を離れてまた戻ってきた場合でも同じである)。領域変更誘発の最も一般的な例には、戦場に出た時に誘発する能力と戦場を離れた時に誘発する能力とがある。

603.6a 戦場に出た時の能力は、パーマネントが戦場に出た時に誘発する。これらは、「[このオブジェクト]が戦場に出たとき、…／When [this object] enters the battlefield,」、あるいは「[タイプ]が戦場

に出るたび、…／Whenever a [type] enters the battlefield,」と書かれている。1 つ以上のパーマネントを戦場に出すイベントのたびに、戦場に出ているすべてのパーマネント(今出たものも含む)は、そのイベントにあった、戦場に出た時の誘発条件をチェックする。

603.6b パーマネントの特性を変える継続的効果は、パーマネントが戦場に出る瞬間にすぐ適用され(それより前には適用されない)、そのパーマネントが本来の特性で戦場に出ることはない。継続的効果はパーマネントが戦場に出る前には適用しない。rule 603.6d 参照。

例:「すべての土地はクリーチャーである」という効果の影響下で土地・カードがプレイされた場合、効果は土地・カードを戦場に出る瞬間にクリーチャーに変えるため、クリーチャーが戦場に出たときに誘発する能力を誘発させる。逆に、「すべてのクリーチャーはすべての能力を失う」という効果の影響下で、戦場に出たときの誘発型能力を持つクリーチャーが戦場に出た場合、効果は戦場に出る瞬間にその能力を失わせるため、戦場に出たときの誘発型能力は誘発しない。

603.6c 戦場を離れた時の能力は、指定されたパーマネントが戦場を離れた時、あるいはフェイズ・イン位相のパーマネントがそのオーナーがゲームから除外されたことによってゲームから除外された時に誘発する。これらは、「[このオブジェクト]が戦場を離れたとき、…／When [this object] leaves the battlefield,」、あるいは「[何か]が戦場から墓地へ置かれるたび、…／Whenever a [something] is put into a graveyard from the battlefield,」と書かれている(rule 603.10 も参照)。カードが戦場を離れた時に何かしようとする能力は、そのカードが最初に行った領域のみをチェックする。カードが特定の領域に「いずれかの領域から／from anywhere」置かれたことによって誘発する能力は、そのオブジェクトが戦場から移動したとしても、戦場を離れた時の能力としては扱わない。

603.6d いくつかのパーマネントは、「[このパーマネント]は、…状態で戦場に出る／[this permanent] enters the battlefield with」「[このパーマネント]が戦場に出るに際し…／As [this permanent] enters the battlefield」、「[このパーマネント]は…として戦場に出る／[this permanent] enters the battlefield as」、「[このパーマネント]はタップ状態で戦場に出る／[this permanent] enters the battlefield tapped.」と書かれた文章を持つ。これらの文章は誘発型能力でなく常在型能力であり、その効果はそのパーマネントを戦場に出すイベントの一部として発生する。

603.6e オーラの中には、エンチャントしているパーマネントが戦場を離れたときに誘発する誘発型能力を持つものがある。これらの誘発型能力は、エンチャントされていたパーマネントが移動する先の領域でなるオブジェクトを見つけるだけでなく、そのオーラが状況起因処理がチェックされた後でオーナーの墓地に行った先でなるオブジェクトも見つける。rule 400.7 参照。

603.7. 効果によって、後で何かを行なう遅延誘発型能力が作成されることがある。遅延誘発型能力は、それらの単語が先頭ではないことが多いが、「～とき/When」「～たび/Whenever」「～時/At」の 3 語のうちいずれかを含む。

603.7a 遅延誘発型能力は、呪文や他の能力の解決中に、あるいは置換効果の適用の結果、あるいはプレイヤーに何らかの処理を認める常在型能力の結果、作られる。実際に作られるまで、その直前に誘発イベントが起こっていたとしても、誘発することはない。その類のイベントによって、条件が決して満たされることがなくなることもありうる。

例:「このクリーチャーが戦場を離れたとき」という一文を含む遅延誘発型能力が作られるより前に、そのクリーチャーが戦場を離れることがある。この場合、その遅延誘発型能力が誘発されることはない。

例:「このクリーチャーがアンタップ状態になったとき」という遅延誘発型能力が作られる前に、そのクリーチャーがアンタップされていたら、その能力は、そのクリーチャーが(一旦タップされてから)次にアンタップされるのを待つ。

603.7b 遅延誘発型能力は、「このターンの間」のような記された期限がない限り、次に誘発イベントが起こった時に一度だけ誘発する。

603.7c あるオブジェクトに影響する遅延誘発型能力は、そのオブジェクトの特性が変化しても影響を及ぼす。しかし、そのオブジェクトがその領域を離れていた場合には影響を及ぼさない。(一旦領域を

離れて再び戻ってきた場合にも、それは新しいオブジェクトであるので影響を受けない。rule 400.7 参照)

例:「ターン終了時に、このクリーチャーを追放する」という能力は、そのクリーチャーがターン終了ステップにはクリーチャーでなくなっていたとしてもそのパーマネントを追放する。しかし、それ以前に戦場を離れていた場合には何もしない。

603.7d 呪文が遅延誘発型能力を作った場合、その遅延誘発型能力の発生源はその呪文であり、コントローラーはその呪文の解決時のコントローラーである。

603.7e 起動型あるいは誘発型の能力が遅延誘発型能力を作った場合、その遅延誘発型能力の発生源は作った能力の発生源と同じであり、コントローラーは作る能力の解決時のコントローラーである。

603.7f 常在型能力による置換効果が遅延誘発型能力を作った場合、その遅延誘発型能力の発生源はその常在型能力を持つオブジェクトであり、コントローラーは置換効果を適用した時点でのそのオブジェクトのコントローラーである。

603.7g プレイヤーに何らかの処理を認め、そのプレイヤーがそうしたなら遅延誘発型能力を作る常在型能力が存在する場合、その遅延誘発型能力の発生源はその常在型能力を持つオブジェクトである。その遅延誘発型能力のコントローラーは、その処理が行われた時点でのそのオブジェクトのコントローラーである。

603.8. 誘発型能力の中には、イベントの発生したときに誘発するものの他に、(プレイヤーがあるカード・タイプのパーマネントをコントロールしていない場合に誘発するものなど、)ゲームの状況によって誘発するものがある。それらの能力はゲームの状況がその条件を満たしたら即座に誘発し、次の機会にスタックに積まれる。これらの能力を状況誘発型能力と呼ぶ(状況誘発型能力は状況起因処理とは異なる)。状況誘発型能力は、その能力が解決されるか打ち消されるなどでスタックから取り除かれるまでは再び誘発することはないが、それ以降にその能力を持つオブジェクトがまだその領域に残っていてゲームの状況が誘発条件を満たしていた場合には、その能力は再び誘発する。

例:パーマネントの能力に「あなたの手札にカードが 1 枚もないたび、カードを 1 枚引く」とあったとする。コントローラーがその最後のカードをプレイした場合、この能力は一度誘発し、スタックを離れるまでは再び誘発することはない。そのコントローラーが「手札を全て捨てる。その後で、同じ枚数だけカードを引く」という呪文を唱えた場合、その呪文の解決中にそのプレイヤーの手札が一時的に 0 枚になるので、この能力は誘発する。

603.9. プレイヤーが負けたときに誘発すると明記されている誘発型能力が存在する。その種の能力は、理由を問わず、プレイヤーが負け、あるいは引き分け以外の理由でゲームから離れた時に誘発する。rule 104.3 参照。

603.10. 通常、そのイベントが誘発条件を満たしたかどうかのチェックを行なうのは、イベントの直後に存在するオブジェクトについてである。その時点で存在する継続的効果は、その誘発条件が何であるか、また、そのイベントに関与するオブジェクトが何であるかを決定するために用いられる。しかし、誘発型能力の中には、例外としてその能力が誘発するかどうかを決定するためにゲームがそれらの能力の存在とそのイベントの直前のオブジェクトの状態を用いて「直前の状態を見る」ものがある。その例外は以下の通りである。

603.10a 領域変更誘発の中には、直前の状態を見るものがある。戦場を離れたときの能力、カードが墓地を離れたときに誘発する能力、ならびに全てのプレイヤーが見ることができるオブジェクトが手札やライブラリーに移動したときに誘発する能力である。

例:2 体のクリーチャーと、「クリーチャーが 1 体死亡するたび、あなたは 1 点のライフを得る」という能力を持ったアーティファクトが戦場にあるとする。誰かが、すべてのアーティファクト、クリーチャー、エンチャントを破壊する呪文を唱えた。このアーティファクトは、クリーチャーと同時に墓地に行くが、その能力は 2 回誘発する。

603.10b パーマネントがフェイズ・アウトしたときに誘発する能力は直前の状態を見る。

603.10c オブジェクトがはずれたときに誘発すると明記されている能力は直前の状態を見る。

603.10d プレイヤーがオブジェクトのコントロールを失ったときに誘発する能力は直前の状態を見る。

603.10e 呪文が打ち消されたときに誘発する能力は直前の状態を見る。

603.10f プレイヤーがゲームに負けたときに誘発する能力は直前の状態を見る。

603.10g プレイヤーが次元からプレインズウォークしたときに誘発する能力は直前の状態を見る。

603.11. オブジェクトの中には、誘発型能力と関連した常在型能力を持つものがある。(rule 607〔関連している能力〕参照)。この類のオブジェクトでは、先に常在型能力、後に誘発型能力という順序で、両方の能力が一行に書かれている。まれに、誘発条件が能力の最初ではなく途中に書かれているオブジェクトもある。

例:「各ターン、最初に引いたカードを公開する。この方法で基本土地・カードを公開するたび、カードを 1 枚引く」というのは、誘発型能力と関連した常在型能力である。

603.12. 呪文や能力の解決中に、プレイヤーに強制または任意で何らかの処理をさせ、そして「[プレイヤーが]そう[した/しなかった]とき／when [a player][does or doesn't]」または「これにより[○○した]とき／when [something happens] this way」処理する、という誘発型能力を作ることがある。これらの「再帰誘発型能力／reflexive triggered abiliy」は、作られた直後にチェックされ、それを作った呪文や能力の解決中に、すでにその条件を満たしていたかどうかを参照するという点を除いては遅延誘発型能力のルールに従う(rule 603.7 参照)。

例：《心臓貫きのマンティコア》には「心臓貫きのマンティコアが戦場に出たとき、あなたは他のクリーチャー 1 体を生け贄に捧げてもよい。そうしたとき、クリーチャー 1 体かプレインズウォーカー 1 体かプレイヤー 1 人を対象とする。心臓貫きのマンティコアはそれに、その生け贄に捧げたクリーチャーのパワーに等しい点数のダメージを与える。」という能力がある。この再帰誘発型能力は、元の誘発型能力によって他のクリーチャーを生け贄に捧げていた場合にのみ誘発し、他の理由でクリーチャーを生け贄に捧げていたとして誘発しない。

604. 常在型能力の扱い

604.1. 常在型能力は、起動したり誘発したりするのではなく、常に何かをし続ける。通常の文で書かれており、単にそのままである。

604.2. 常在型能力は、継続的効果を発生する。その中の一部は軽減・置換効果である。これらの効果は、常在型能力を持つパーマネントが戦場にあってその能力を持っている間、あるいはその能力を持つオブジェクトが該当する領域にある間、持続する。rule 112.6 参照。

604.3. 特性定義能力は、常在型能力の一種である。通常はそのオブジェクトのどこかに記載されている(例えばマナ・コスト、タイプ行、パワー／タフネス欄)特性値に関する情報を提供するか、そのオブジェクトのどこか別の場所に記載されている情報を上書きする。特性定義能力は全ての領域において機能する。また、ゲームの外部にある間にも機能する。

604.3a 以下の条件を全て満たす常在型能力は、特性定義能力である。(1)オブジェクトの色、サブタイプ、パワー、タフネスのいずれかを定義しているもの。(2)影響を受けるカードそのものに記載されているものか、トークンを生み出す効果によってトークンが得たものか、影響を受けるオブジェクトにコピー効果や文章変更効果によって得ているもの。(3)他のオブジェクトの特性に直接は影響を及ぼさないもの。(4)オブジェクトがそれ自身に得させている能力ではないもの。(5)ある条件下でのみ特性値を定義するものでないもの。

604.4. オーラ、装備品、城砦の多くは、それがつけられているオブジェクトを修整する常在型能力を持つが、そのオブジェクトを対象に取らない。オーラ、装備品、城砦が別のオブジェクトに移された場合、その能力は元のオブジェクトへの適用を止め、新しいオブジェクトを修整するようになる。

604.5. ある種の常在型能力は、呪文がスタックにある間に適用される。それらは多くの場合、呪文を打ち消すことに関するものである。また、「[このオブジェクト]を唱えるための追加コストとして、

[コスト]を支払う／As an additional cost to cast [this object], pay [cost]」「[このオブジェクト]のマナ・コストを支払うのではなく、[コスト]を支払ってもよい／You may pay [cost] rather than pay [this object]'s mana cost,」「あなたは[このオブジェクト]をマナ・コストを支払わずに唱えてもよい／You may cast [this object] without paying its mana cost」といった能力も、そのカードが呪文としてスタックにある間に機能する。

604.6. ある種の常在型能力は、カードが唱えられるあるいはプレイできる領域(通常は手札)にある間に適用される。それは「あなたは[このカード]を[唱え/プレイし]てもよい／You may [cast/play] [this card]」「あなたは[このカード]を[唱えられ/プレイでき]ない／You can't [cast/play] [this card]」「[このカード]は …… にのみ[唱えられ/プレイでき]る／[Cast/Play] [this card] only ...」と書かれているものに限られる。

604.7. 呪文やその他の種類の能力とは異なり、常在型能力は、効果がどう適用されるか決定する目的でオブジェクトの最後の情報を使用できない。

605. マナ能力

605.1. 起動型能力の一部と誘発型能力の一部はマナ能力であり、特別なルールに従う。以下の 2 種類のどちらかに分類されるものだけがマナ能力である。他の効果を伴うかどうか、あるいはタイミングの限定がどうか(「この能力は、あなたがインスタントを唱えられるときのみ起動できる」)は関係しない。

605.1a 以下のすべての条件を満たす起動型能力は、マナ能力である。対象を取りえないこと(rule 114.6 参照)、解決時にプレイヤーのマナ・プールにマナを加えうること、忠誠度能力でないこと(rule 606〔忠誠度能力〕参照)。

605.1b 以下のすべての条件を満たす誘発型能力は、マナ能力である。対象を取りえないこと(rule 114.6 参照)、起動型マナ能力(rule 106.11a 参照)が解決されることかマナがプレイヤーのマナ・プールに加えられることによって誘発すること、解決時にプレイヤーのマナ・プールにマナを加えうること。

605.2. マナ能力は、ゲームの状況によってマナを生み出せない場合でもマナ能力である。

例:あるパーマネントに、「{T}:あなたがコントロールしているクリーチャー 1 体につき{G}を加える」という能力があるとする。この能力は、あなたがクリーチャーをコントロールしていない時や、すでにこのパーマネントがタップ状態であるときにもマナ能力である。

605.3. 起動型マナ能力を起動することは、以下の例外を除いて、他の起動型能力を起動することに関するルール(rule 602.2 参照)に従う。

605.3a プレイヤーは、優先権を持っている時、呪文を唱えている間または能力を起動している間でマナの支払いが必要になった時、あるいはルールや効果がマナの支払いを求めている時なら、呪文を唱えたり解決したり能力を起動したり解決したりしている途中であったとしても起動型マナ能力を起動することができる。

605.3b 起動型マナ能力はスタックに積まれないので、対象にならず、打ち消されず、対応されることもない。そして、起動の直後に解決される。(rule 405.6c 参照)

605.3c プレイヤーがマナ能力を起動し始めたら、その能力が解決されるまでその能力を再び起動することはできない。

605.4. 誘発型マナ能力は、以下の例外を除いて、他の誘発型能力に関するルール(rule 603〔誘発型能力の扱い〕参照)に従う。

605.4a 誘発型マナ能力はスタックに積まれないので、対象にならず、打ち消されず、対応されることもない。そして、誘発した直後に優先権を待たずに解決される。

例：「プレイヤーが土地をマナを出す目的でタップするたび、そのプレイヤーは、その土地から引き出された好きなタイプのマナ 1 点を加える」というエンチャントがある。プレイヤーが呪文を唱える間に土地をタップしてマナを出した場合、追加のマナは即座に加えられ、その呪文の支払いに充てることができる。

605.5. rule 605.1a から rule 605.1b の分類に当てはまらない能力は、マナ能力ではない。

605.5a 対象を取る能力は、解決時にマナをそのプレイヤーのマナ・プールに入れるものであっても、マナ能力ではない。同様に、起動型マナ能力以外で誘発する、解決時にマナをそのプレイヤーのマナ・プールに入れる誘発型能力や、起動型マナ能力で誘発する、解決時にマナをそのプレイヤーのマナ・プールに入れない誘発型能力は、マナ能力ではない。それらは通常の起動型能力または誘発型能力のルールに従う。

605.5b マナをプレイヤーのマナ・プールに加える呪文はマナ能力ではない。これらは他の呪文と同じように唱えられ、解決される。カード・タイプが「マナ・ソース／mana source」となっている古いカードが存在するが、それらのカードはオラクルで訂正され、インスタントになっている。

606. 忠誠度能力

606.1. 起動型能力の中には忠誠度能力が存在し、それらは特別なルールに従う。

606.2. 忠誠シンボルをコストに含む起動型能力は忠誠度能力である。通常、プレインズウォーカーだけが忠誠度能力を持つ。

606.3. 自分のコントロールしているパーマネントの忠誠度能力を起動できるのは、優先権を持っていてスタックが空で自分のメイン・フェイズの間で、そのターンにそのパーマネントの忠誠度能力をまだどのプレイヤーも起動していない場合に限る。

606.4. パーマネントの忠誠度能力を起動するためのコストは、その能力のコストに含まれる忠誠シンボルに書かれている数の忠誠カウンターをそのパーマネントに載せるあるいは取り除くことである。

606.5. マイナスの忠誠度コストを持つ忠誠度能力は、そのパーマネントにその数以上の忠誠カウンターが載っていない限り起動できない。

607. 関連している能力

607.1. ある種の行動をし、あるいはオブジェクトやプレイヤーに影響を及ぼす能力と、その行動、オブジェクト、あるいはプレイヤーを直接参照する能力とが記載されているオブジェクトが存在する。これらの能力は「関連している／linked」ものであり、この 2 つめの能力は、その 1 つめの能力による行動やその能力によって影響を受けたオブジェクトやプレイヤーだけを参照する。その他の能力によるものを参照することはない。

607.1a オブジェクトに記載されている能力によって得ているそのオブジェクトの能力は、この意味では、そのオブジェクトに記載されているものとして扱う。

607.1b 両面カード(rule 711 参照)のどちらかの面に印刷されている能力は、この意味では、その時点でどちらの面がオモテになっていても、そのオブジェクトに「印刷されている」ものとして扱う。

607.1c rule 607.1 に記されている両方の条件を満たした能力があるオブジェクトに記載されている場合、それはそれ自身に関連している。

607.2. 関連している能力にはいくつかの種類が存在する。

607.2a あるオブジェクトに、いずれかのプレイヤーにカードを追放させる起動型あるいは誘発型能力が記載されており、また「その追放されたカード／the exiled cards」あるいは「[このオブジェクト]によって追放されたカード／cards exiled with [this object]」と書かれた能力が記載されている場合、これらの能力は関連している。この 2 つめの能力は、その 1 つめの能力の指示の結果として追放されたカードで、追放領域にあるものだけを参照する。

607.2b あるオブジェクトに、いずれかのプレイヤーにカードを追放させる置換効果を作る能力が記載されており、また「その追放されたカード／the exiled cards」あるいは「[このオブジェクト]によって追放されたカード／cards exiled with [this object]」と書かれた能力が記載されている場合、これらの能力は関連している。この 2 つめの能力は、その 1 つめの種類の能力による置換効果の直接の結果によって追放されたカードで、追放領域にあるものだけを参照する。rule 614〔置換効果〕参照。

607.2c あるオブジェクトに、オブジェクトを戦場に出す起動型あるいは誘発型能力が記載されており、またそのカードに「[このオブジェクト]によって戦場に出た／put onto the battleground with [this object]」「[このオブジェクト]によって生成された／created with [this object]」オブジェクトを参照する能力が記載されている場合、それらの能力は関連している。この 2 つめの能力は、その 1 つめの能力の結果戦場に出たオブジェクトだけを参照する。

607.2d あるオブジェクトに、「[値]を選ぶ／choose a [value]」ことをプレイヤーに求める能力を記載されており、また「選ばれた[値]／the chosen [value]」「最後に選ばれた[値]／the last chosen [value]」などを参照する能力が記載されている場合、それらの能力は関連している。この 2 つめの能力は、1 つめの能力の結果行なわれた選択だけを参照する。

607.2e あるオブジェクトに、いずれかのプレイヤーに 2 つまたはそれ以上の数のルール上特定の意味を持たない単語から選択させる能力と、それらの単語の内 1 つ以上のものを含む選択内容を参照する能力が記載されている場合、それらの能力は関連している。この 2 つめの能力は、1 つめの能力の結果行なわれた選択だけを参照する。

607.2f あるオブジェクトに、それが戦場に出るに際していずれかのプレイヤーにコストを支払わせる能力と、「[このオブジェクト]が戦場に出るに際し／as [this object] entered the battlefield」て支払われたコストを参照する能力が記載されている場合、それらの能力は関連している。この 2 つめの能力は、1 つめの能力の結果支払われたコストだけを参照する。

607.2g あるオブジェクトの単一の段落内で、常在型能力と誘発型能力が記載されている場合、それらの誘発型能力はそれぞれ常在型能力に関連している。誘発型能力は、その常在型能力の結果行なわれた処理だけを参照する。rule 603.11 参照。

607.2h オブジェクトにキッカー能力と、キッカーしているかどうかを参照する能力が記載されている場合、それらの能力は関連している。2 つめの能力は、1 つめの能力に記載されているキッカー・コストを、そのオブジェクトを呪文として唱える際に払う意志を示したかどうかだけを参照する。キッカー能力に複数のコストが列記されている場合、複数の能力が関連することになる。それぞれの能力はどのキッカー・コストを参照するか明記されている。rule 702.32〔キッカー〕参照。

607.2i あるオブジェクトに、それを唱えるに際して可変の追加コストを支払うという能力と、「[このオブジェクト]を唱えるに際し／as [this object] was cast」て支払われたコストを参照する能力が記載されている場合、それらの能力は関連している。この 2 つめの能力は、1 つめの能力の結果支払われたコストだけを参照する。rule 601.2b 参照。

607.2j 覇権キーワードによって表現される 2 つの能力は関連した能力である。rule 702.71〔覇権〕参照。

607.2k 固定語が先に記されている能力は、プレイヤーにその固定語を選ばせる能力と関連している。rule 614.12b 参照。

607.2m オブジェクトに、プレイヤーに「ゲームの開始時にあなたがあなたのデッキを切り直す前に、／before you shuffle your deck to start the game」1 枚または複数のカードを追放することを認める常在型能力と「あなたが「[カード名]」という名前のカードによって追放した／exiled with cards named [this object’s name]」カードを参照する能力が印刷されている場合、その 2 つ目の能力は、ゲーム開始前にそのカード名を持っていたすべてのオブジェクトの持つ 1 つ目の能力と関連している。

607.3. 関連した能力の組の中で、一方の能力が「その追放されたカード」「[このカード]で追放されたカード」などの表記で単一のオブジェクトを参照していて、他方の能力が複数のカードを追放した場合(たとえば能力がコピーされた場合など)、この能力はその追放されたカードそれぞれを参照する。その能力がその追放されたカードについて特性や点数で見たマナ・コストなどの情報を必要とする場合、複数の答えが得られる。その答えを用いて何らかの値を定める場合、その答えの合計が用いられる。その能力がその追放されたカードに何らかの処理をする場合、その追放されたカードそれぞれにその処理を行なう。

607.4. 能力が、複数の組の関連した能力の一部になることがありうる。

例：《極楽の羽飾り》は以下の 3 つの能力を持つ。「極楽の羽飾りが戦場に出るに際し、色 1 色を選ぶ。」「プレイヤーが選ばれた色の呪文を 1 つ唱えるたび、あなたは 1 点のライフを得る。」「{T}: 選ばれた色のマナ 1 点を加える。」1 つめと 2 つめは関連した能力であり、1 つめと 3 つめも関連した能力である。

607.5. オブジェクトが、単一の効果の一部として一組の関連した能力を得ることがある。それらの能力は、新しいオブジェクトに記載されているわけではないが、元の能力と同様に関連した能力となる。そのオブジェクトが現在、あるいは過去にどのような能力を持っていようとも、他の能力と関連することはない。

例:《弧炎撒き》は「{R}、あなたのライブラリーのカードを一番上から 10 枚追放する:クリーチャー 1 体かプレインズウォーカー 1 体かプレイヤー 1 人を対象とする。弧炎撒きはそれに 2 点のダメージを与える。」という能力を持つ。《石の死の姉妹》は「{B}{G}: 石の死の姉妹をブロックするかブロックされているクリーチャー 1 体を対象とし、それを追放する。」「{2}{B}:石の死の姉妹により追放されたクリーチャー・カードを 1 枚、あなたのコントロール下で戦場に出す。」という能力を持つ。《水銀の精霊》は「{U}:クリーチャー 1 体を対象とする。ターン終了時まで、水銀の精霊はそれのすべての起動型能力を得る。」という能力を持つ。《水銀の精霊》で《弧炎撒き》の能力を得、それを起動したあと、《石の死の姉妹》の能力を得て、クリーチャー・カードを追放する能力を起動したとする。この後、《石の死の姉妹》から得た戦場に戻す能力を起動したとしても、《石の死の姉妹》由来の能力によって《水銀の精霊》が追放したカードしか戦場に戻すことはできない。《弧炎撒き》由来の能力で追放されたクリーチャー・カードは戦場に戻らない。

608. 呪文や能力の解決

608.1. 全てのプレイヤーが続けてパスすると、スタックの一番上に積まれている呪文や能力が解決される。(rule 609〔効果〕参照。)

608.2. 解決されるオブジェクトがインスタント・呪文やソーサリー・呪文や能力である場合、その解決はいくつかの手順に分かれる。rule 608.2a と rule 608.2b で記された手順を先に踏み、その後で rule 608.2c から rule 608.2j で記された手順を適切な順で行なう。その後、最後に rule 608.2k に記された手順を行なう。

608.2a "場合"のルールに従う誘発型能力であれば、その条件がこの時点でも満たされているかどうかを確認する。満たされていなければ、その能力はスタックから取り除かれ、何も行なわない。そうでなければ、解決を続ける。rule 603.4 参照。

608.2b 呪文や能力が対象を取る場合、その対象がこの時点でも適正かどうかを確認する。対象となったときにあった領域に存在しなくなっている対象は、適正ではない。たとえば、その特性が変わっていたり、効果によって呪文の文章が変わっていたりするなど、ゲームの状況の変化によって適正でなくなっていることもある。能力の発生源が元あった領域から移動していた場合、この手順において最後の情報が用いられる。すべての対象が、すべての対象群において、不適正になっていた場合、その呪文や能力は解決されない。それはスタックから取り除かれ、呪文であればオーナーの墓地に置かれる。そうでなければ、その呪文や能力は通常通り解決される。不適正な対象が存在する場合、それらはその呪文の効果のうちでその対象が不適正である部分によっては影響されない。効果のうち、それらの対象が不適正でない部分には影響されうる。呪文や能力がゲームのルールを変更する継続的効果を作る場合(rule 613.10 参照)、その効果は不適正な対象には適用されない。効果の一部が不正な対象

についての情報を必要とする場合、その情報を決定することは失敗し、その情報を必要とする部分の効果は発生しない。

例:《ソリンの渇き》は「クリーチャー1体を対象とする。ソリンの渇きはそれに2点のダメージを与え、あなたは2点のライフを得る。」という黒のインスタントである。この対象になったクリーチャーが《ソリンの渇き》の解決時に適正な対象でなかった場合(例えば、プロテクション(黒)を得たり、戦場を離れていたりした場合)、《ソリンの渇き》は解決されない。そのコントローラーはライフを得ることができない。

例:《疫病の胞子》は「黒でないクリーチャー1体と土地1つを対象とし、それらを破壊する。それらは再生できない。」という効果を持つ。クリーチャー・土地1つを、黒でないクリーチャーとしても土地としても対象にした場合、その後でそのクリーチャー・土地が黒になったとしても、《疫病の胞子》は「土地1つ」を対象とする部分について適正な対象をとるので、解決される。「黒でないクリーチャー1体を対象とし、それを破壊する」という部分はそのパーマネントに影響を及ぼさないが、「土地1つを対象とし、それを破壊する」部分がそのパーマネントを破壊することになる。また、それは再生できない。

608.2c 呪文や能力のコントローラーは、書かれた順序で指示に従う。但し、置換効果によってこれらの行動が変更され、以前の指示の意味が変わることもある。場合によっては、カードのテキストで後のほうに書かれた文章が、前の文章の意味を修整することがある(例えば、「クリーチャー1体を対象とし、それを破壊する。それは再生できない」あるいは「呪文1つを対象とする。それを打ち消す。その呪文が打ち消されたなら、それをオーナーの墓地に置く代わりに、オーナーのライブラリーの一番上に置く」)。これらの場合を考えずに逐語的に効果を適用したりしてはならない。カード全体を読み、文法に従ってテキストを解釈すること。

608.2d 効果の中で、呪文を唱える時、あるいは能力を起動する時、その他呪文や能力をスタックに積むときに宣言していない選択が必要とされる場合、プレイヤーは効果の処理の間にこれらを宣言する。プレイヤーは、不正な選択肢、または不可能な選択肢を選ぶことはできない。この例外として、カードを引くことは、そのプレイヤーのライブラリーにカードが1枚もなくても不可能な行動としては扱われない(rule 120.3 参照)。効果によって、プレイヤーが任意の数のプレイヤーやオブジェクトに対象を取らずにダメージやカウンターなどを分配あるいは割り振って与える場合、可能ならばそのプレイヤーは最低1人のプレイヤーまたは1つのオブジェクトを選び、そこに割り振る量と割り振り方を選ぶ。その選ばれたプレイヤーやオブジェクトには、最低1つの分配物が置かれなければならない。(注：効果によってダメージやカウンターが分配あるいは割り振られる割り振り先を対象としている場合、その割り振る量や割り振り方は呪文や能力がスタックに積まれる時に宣言される。rule 601.2d 参照)

例:「あなたはクリーチャー1体を生け贄に捧げてもよい。そうしないなら、あなたは4点のライフを失う」という呪文があるとする。クリーチャーをコントロールしていないプレイヤーは、生け贄に捧げるという選択肢を選ぶことはできない。

608.2e 呪文や能力の中には、複数の段落や条項によって、複数のプレイヤーが関与する、複数の手順や行動に分かれているものもある。この場合、APNAP 順に従って1つめの行動について必要な選択を行ない、そして1つめの行動が同時に実行される。その後で、APNAP 順に従って2つめの行動について必要な選択を行ない、そして2つめの行動が同時に実行される。以下同様に繰り返す。rule 101.4 参照。

608.2f プレイヤーがマナを支払ってもよいという選択肢を含む効果の場合、そのプレイヤーはその行動を行なう前にマナ能力を起動してもよい。解決中に呪文を唱えられるという効果の場合、プレイヤーは rule 601.2a-i に従って唱える。ただし、唱え終わった後にプレイヤーが優先権を得ることはない。その呪文をスタックの一番上に置いて、現在解決中の呪文や能力の解決を続ける。ここに、これと同様に他の呪文を唱えることが含まれることもありうる。通常、解決中にはそれ以外の呪文を唱えたり能力を起動したりはできない。

608.2g ゲームの情報(戦場に出ているクリーチャーの数など)を必要とする場合、その値はプレイヤーがその処理を実行する時に一度だけ決定される。効果が、その効果の発生源など特定のオブジェクトの情報を必要とする場合、そのオブジェクトが元あった公開領域にある場合、その現在の情報を使う。すでにそこにない、あるいは効果によって公開領域から非公開領域に移動していた場合、そのオブジェクトの最後の情報を使う。rule 112.7a 参照。オブジェクトが何かすると書いてある能力の場合、実際にそれをするのはその存在する(または直前に存在した)オブジェクトであり、能力ではない。

608.2h 特性を調べる効果は、その指定された特性の値だけをチェックし、オブジェクトが他に持っているかもしれない、類似の特性の値はチェックしない。

例:白でも黒でもあるクリーチャーは、「黒のクリーチャーをすべて破壊する」という効果で破壊されるが、「黒でないクリーチャーをすべて破壊する」という効果では破壊されない。

608.2i 能力の効果が、その能力のコストや誘発条件によって参照されていて対象になっていないオブジェクトを参照する場合、そのオブジェクトの特性が変わっていてもそのオブジェクトに影響を及ぼす。

例:《哀れみの壁》は「哀れみの壁がクリーチャー 1 体をブロックするたび、戦闘終了時にそのクリーチャーをオーナーの手札に戻す。」という能力を持つ。《哀れみの壁》がクリーチャーをブロックした後、そのクリーチャーが能力の解決前にクリーチャーでなくなったとしても、そのパーマネントはオーナーの手札に戻される。

608.2j 適正に解決されるインスタント・呪文やソーサリー・呪文や能力は、解決が始まった後でスタックから取り除かれたとしても、最後まで解決される。

608.2k インスタント・呪文やソーサリー・呪文の解決の最終段階として、その呪文はスタックからオーナーの墓地に置かれる。能力は、その解決の最終段階として、スタックから取り除かれ、消滅する。

608.3. 解決されているオブジェクトがパーマネント・呪文である場合、その解決は(オーラでなければ)単一の手順からなる。呪文・カードがパーマネントになり、その呪文のコントローラーのコントロール下で戦場に出る。

608.3a 解決されているオブジェクトがオーラ・呪文の場合、その解決は 2 つの手順からなる。まず、エンチャント能力で特定されている対象がなお適正かどうかを rule 608.2b に従って確認する。(rule 702.5〔エンチャント〕参照。)適正であれば、その呪文・カードはパーマネントとなり、その呪文のコントローラーのコントロール下で、対象としていたオブジェクトについた状態で戦場に出る。

608.3b パーマネント・呪文が解決されて、そのコントローラーがそれを戦場に出せない場合、そのプレイヤーはそれをオーナーの墓地に置く。

例：《Worms of the Earth》は「土地は戦場に出られない。」という能力を持つ。《クローン》は「クローンが戦場に出るに際し、戦場に出ているクリーチャーを 1 体選ぶ。そうしたなら、クローンはそのクリーチャーのコピーとして戦場に出る。」という能力を持つ。《Worms of the Earth》が戦場にある状況で、《クローン》を唱えて《ドライアドの東屋》(クリーチャー・土地)をコピーすることを選んだ場合、《クローン》はスタックから戦場に出る事ができなくなり、オーナーの墓地に置かれる。

609. 効果

609.1. 「効果／effect」とは、呪文や能力の結果としてゲーム内で起こる出来事のことである。呪文や起動型能力、誘発型能力は、解決されると、1 つまたは複数の単発的効果または継続的効果を発生させる。常在型能力は、1 つまたは複数の継続的効果を発生させる。文章そのものは効果ではない。

609.2. 効果は、効果の文章に特にそう書いてある場合や、明らかに他の領域に存在するオブジェクトにしか適用できない場合を除いて、パーマネントにのみ影響する。

例:すべての土地をクリーチャーに変える効果は、プレイヤーの墓地にある土地・カードには影響を及ぼさない。しかし、呪文を唱えるためのコストを増減する効果は、プレイヤーが唱えている途中である呪文が存在しうるのはスタックだけなので、スタックにある呪文にだけ影響を及ぼす。

609.3. 効果が実現不可能なことを要求している場合、可能な部分だけを実行する。

例:プレイヤーが 1 枚だけ手札を持っている場合、「手札を 2 枚捨てる」という効果はその持っているカードだけを捨てさせる。ライブラリーからカードを(引くのではなく)移す効果は、可能な枚数だけ移す。

609.4. プレイヤーが何らかの条件を満たしている「かのように」何かをしてもよい、あるいはクリーチャーが何らかの条件を満たしている「かのように」何かをできると書かれている効果が存在する。それはその効果にだけ適用される。その効果に関しては、その条件を完全に満たしているかのように扱い、それ以外に関しては通常通り扱う。

609.4a 2 つの能力がそれぞれ、プレイヤーもしくはクリーチャーが同一のことを違う状況である「かのように／as though」行動してもよい(行動できる)となっていた場合、両方の状況が適用される。もし一方がもう一方の「かのように」の条件を満たしていた場合、両方の効果が適用される。

例：「あなたは土地でないカードを瞬速を持つかのように唱えてよい」というアーティファクト《ヴィダルケンの宇宙儀》をコントロールしているプレイヤーが、「他のプレイヤーの墓地にある土地でないカードを、あなたの墓地にあるかのように唱えてよい」というインスタント《シャーマンの恍惚》を唱えた。そのプレイヤーは他のプレイヤーの墓地にあるフラッシュバックつきのソーサリーを、自分の墓地にあるかのように、そして瞬速を持っているかのように唱えてよい。

609.5. ある効果の結果が「引き分け／in a tie」で終わる可能性がある場合には、その効果を発生させた呪文や能力の文章にその場合にどうするのかが記されている。マジックにおいて、「引き分け」の場合どうするかという一般則はない。

609.6. 継続的効果の中には、置換効果や軽減効果が存在する。rule 614、rule 615 参照。

609.7. 「このターン、あなたが選んだ赤の発生源 1 つが次にあなたに与えるダメージを軽減する。」というような、特定の発生源からのダメージに適用される効果が存在する。

609.7a 効果によってダメージの発生源を選ぶ場合、選択できるのは、パーマネント、(パーマネント・呪文を含む)スタック上の呪文、またはスタック上のオブジェクトか適用待ちの置換軽減効果か誘発待ちの遅延誘発型能力によって参照されるオブジェクト(もとあった領域から離れているものも含む)、または統率領域にあるオモテ向きのオブジェクトのいずれかである。その発生源が実際にダメージを与えられるものでなくても適正な選択である。この選択は、その効果が作られる時に行なう。プレイヤーがパーマネントを選んだ場合、軽減効果はそのパーマネントからの次のダメージに適用され、それが呪文や能力の効果によるものか、それともそれが与える戦闘ダメージかは問題としない。パーマネント・呪文を選んだ場合、この効果はその呪文もしくはその呪文が解決されてなるパーマネントからのダメージに適用される。

609.7b 呪文や能力によって、クリーチャー、あるいはある特定の色、といった、特定の性質の発生源からのダメージだけに影響を及ぼす軽減効果が発生することがある。その類の限定のある軽減の「シールド」は、ダメージを軽減するときにもう一度発生源の特性を確認する。その特性が適合していなければ、ダメージは軽減されない。何らかの理由によってシールドがダメージを軽減しなかった場合にはシールドは消耗しない。

609.7c 常在型能力の効果で、特定の性質を持つダメージの発生源からのダメージを軽減したり置換したりするものがある。これらの効果については、その軽減・置換効果はその性質を持つパーマネントだけでなく、戦場以外の領域にある、その性質を持つあらゆる発生源にも適用される。

610. 単発的効果

610.1. 単発的効果は、何かを 1 回だけ起こし、すぐに終わる。例としては、ダメージを与える、パーマネントを破壊する、トークンを生成する、オブジェクトを領域間で移動させる、などがある。

610.2. 単発的効果の中には、この単発的効果を生み出した呪文や能力の解決時ではなく、ゲームが先に進んでから(通常はある特定の時点で)何かするよう、プレイヤーに指示するものがある。rule 603.7 参照。

610.3. 単発的効果の中には、特定のイベントが発生する「まで」オブジェクトの領域を移動させるものがある。その特定のイベントの直後に作られる 2 つめの単発的効果によって、そのオブジェクトは元あった領域に戻る。

610.3a その特定のイベントが、オブジェクトの領域を変更させる最初の単発的効果の発生よりも前に発生していた場合、そのオブジェクトは動かない。

610.3b この方法で戦場に戻ったオブジェクトは、特に指定されていない限りオーナーのコントロール下で戻る。

610.3c この方法で、1 つ以上の同時のイベントの直後に複数の単発的効果が発生した場合、それらの単発的効果もまた同時である。

例：《放逐する僧侶》2 体がそれぞれカードを 1 枚追放している。すべてのクリーチャーが同時に《審判の日》で破壊された。この場合、追放されていた 2 体のカードは同時に戦場に戻る。

611. 継続的効果

611.1. 継続的効果は一定のあるいは不定の期間、オブジェクトの特性を変更したり、オブジェクトのコントローラーを変更したり、プレイヤーやゲームのルールに影響を及ぼしたりする。継続的効果は、呪文や能力の解決、あるいはオブジェクトの常在型能力によって作られる。

611.2. 継続的効果は、呪文や能力の解決によっても作られる。

611.2a 呪文や能力の解決によって作られた継続的効果は、それを作った呪文や能力に述べられた期間(「ターン終了時まで」など)継続する。期間が明記されていない場合は、ゲーム終了時まで継続する。

611.2b 起動型能力または誘発型能力によって発生する効果の中には、「～し続ける限り／for as long as」という表記で限定される持続時間を持つものがある。この「～し続ける限り」というフレーズで示される期間が、最初に適用されるより前に終了していた場合、その効果は何もしない。開始してすぐまた停止する、ということもないし、永続するということもない。

例：《練達の盗賊》は、「練達の盗賊が戦場に出たとき、アーティファクト 1 つを対象とする。あなたが練達の盗賊をコントロールし続けているかぎり、あなたはそれのコントロールを得る。」という誘発型能力を持つ。この能力が解決されるよりも先に《練達の盗賊》のコントロールを失った場合、持続期間、つまり「あなたが練達の盗賊をコントロールし続けている限り」という期間は効果が発生する前に終わっているので、効果は発生しない。

611.2c 呪文や能力の解決によって発生する、オブジェクトの特性またはそのコントローラーを変更する継続的効果は、その継続的効果が発生した時点で影響を受けるオブジェクトが決定され、それ以降には変更されない。(これは、常在型能力からの継続的効果とは異なる。)呪文や能力の解決によって発生する、オブジェクトの特性またはそのコントローラーを変更しない継続的効果は、ゲームのルールを変更するので、その継続的効果が発生した時点で影響を受けていなかったオブジェクトにも影響を及ぼす。単一の継続的効果が、オブジェクトの特性やコントローラーを変更する部分とそうでない部分を持っている場合、各部分がどのオブジェクト群に影響を及ぼすかは独立に決定される。

例:「ターン終了時まで、すべての白のクリーチャーは+1/+1 の修整を受ける」という効果は、その呪文または能力が解決した時点で白であれば、すべてのパーマネントに修整を得させる。たとえ後で色が変わっても、その修整を失うことはない。また、その後で戦場に出たり白に変わったりしたクリーチャーには影響を及ぼさない。

例:「このターン、クリーチャーが与えるダメージを全て軽減する」という効果は、オブジェクトの特性を変更しないので、ゲームのルールを変更している。つまり、この効果は、この継続的効果が発生した時点で戦場に出ていなかったクリーチャーや、このターンのより後の時点でクリーチャーになったパーマネントによるダメージにも影響を及ぼす。

611.2d 呪文や能力によって、X のような変数を含む継続的効果が発生した場合、その変数の値は解決時にのみ定められ、その後で変化することはない。rule 608.2g 参照。

611.2e 呪文や能力 1 つの解決によって、トークンでないパーマネントを戦場に出し、またそのパーマネントが「[特性]である／is [特性]」という継続的効果を作る場合、その継続的効果はそのパーマネントが戦場に出るのと同時に適用される。この特性は、通常、色かクリーチャー・タイプである。この継続的効果が「[特性]になる／becomes [特性]」や「[能力]を得る／gains [能力]」であった場合、それらの効果はそのパーマネントが戦場に出た後で適用される。

例：《理想の調停者》はアーティファクト・カードやクリーチャー・カード、土地・カードを戦場に出し、「そのパーマネントは、他のタイプに加えてエンチャントでもある。／That permanent is an enchantment in addition to its other types.」と書かれている。この場合、エンチャントが戦場に出たときに誘発する能力は誘発する。そのパーマネントが戦場に出た後でエンチャントになるわけではない。

611.3. 継続的効果は、オブジェクトの常在型能力によっても作られる。

611.3a 常在型能力によって生み出される継続的効果は「固定」されない。その文章で示されるもの全てに対して常に適用する。

611.3b この効果は、それを生み出すパーマネントが戦場にある、またはそれを生み出すオブジェクトがその該当する領域にある間、常に適用する。

例:「すべての白のクリーチャーは+1/+1 の修整を受ける」という常在型能力を持つパーマネントは、戦場にある白のクリーチャーのそれぞれに+1/+1 を継続的に得させる効果を生む。クリーチャーが白になったらこの修整を得、白でなくなったらこの修整を失う。

611.3c パーマネントの特性を修整する継続的効果は、そのパーマネントが戦場に入ると同時に特性を修整する。パーマネントが戦場に出るのを待ち、それから修整するのではない。この類の効果はパーマネントが戦場に出る時点で適用されるので、パーマネントが戦場に出たときの能力が誘発するかどうかを決定するよりも前に適用される。

例:「すべての白のクリーチャーは+1/+1 の修整を受ける」という常在型能力を持つパーマネントが戦場にある場合、通常 1/1 の白クリーチャーを生むクリーチャー・呪文は、代わりに 2/2 の白クリーチャーを生む。1/1 のクリーチャーが戦場に出て、それから 2/2 になるのではない。

612. 文章変更効果

612.1. 継続的効果の中には、オブジェクトの文章を変更するものがある。それはそのオブジェクトに記載されているあらゆる単語やシンボルに適用されうるが、影響があるのはオブジェクトのルール文章(文章欄の中にある)とタイプ行にある文章だけである。これらの効果を文章変更効果と言う。

612.2. オブジェクトの文章を変更する効果は、それぞれ該当する種類の単語だけを書き換える(例えば、マジックの色を示す単語が色として用いられていたり、土地のタイプを示す単語が土地のタイプとして用いられていたり、クリーチャー・タイプを示す単語がクリーチャー・タイプとして用いられている場合のことである)。マジックの色や基本土地タイプ、クリーチャー・タイプと同じ単語や一連の文字列が含まれていたとしても、この類の効果によってカード名を書き換えることはできない。

612.2a クリーチャー・トークンを生成する呪文や能力は、そのトークンのクリーチャー・タイプをクリーチャー・タイプとトークンのカード名の両方として用いることが多い。それらの単語はカード名としても使われるが、クリーチャー・タイプなので書き換えることができる。

612.3. 能力を追加したり取り除いたりする効果は、その影響を受けるオブジェクトの文章を変更するわけではない。従って、効果によってオブジェクトが得た能力は、そのオブジェクトの文章を変更する効果の影響を受けない。

612.4. トークンのサブタイプとルール文章は、そのトークンを生成する呪文や能力によって定義される。それらの特性は文章変更効果によって書き換えることができる。

612.5. あるカード(《ヴォルラスの多相の戦士》)には、あるオブジェクトが他のオブジェクトの「すべての文章」を持つと書かれている。これはそのオブジェクトの文章欄とタイプ行にある文章だけでなく、カード名、マナ・コスト、色指標、パワー、タフネスの文章も変更する。

612.6. あるカード(《スパイ道具》)には、オブジェクトが「すべての伝説でないクリーチャー・カードの名前を持つ」と書かれている。これはそのオブジェクトのカード名を参照する文章を変更する。そのオブジェクトは、オラクルに存在する、伝説でないクリーチャー・カードそれぞれのカード名を持つ(rule 100.6 参照)。

613. 継続的効果の相互作用

613.1. オブジェクトの特性の値は、そのオブジェクトそのものの値から始まって決定される。カードであればそのカードに記載されている特性の値、トークンや(呪文やカードの)コピーであればそれを生成した効果によって定められた特性の値を初期値とする。その後、以下の種類別の順番で適用できる継続的効果をすべて適用する。

613.1a 第 1 種: コピー効果が適用される。rule 706〔オブジェクトのコピー〕参照。

613.1b 第 2 種: コントロール変更効果が適用される。

613.1c 第 3 種: 文章変更効果が適用される。rule 612〔文章変更効果〕参照。

613.1d 第 4 種: タイプ変更効果が適用される。ここにはカード・タイプ、サブタイプ、特殊タイプ変更効果が含まれる。

613.1e 第 5 種: 色変更効果が適用される。

613.1f 第 6 種: 能力追加効果、能力除去効果、能力を持つことを禁止する効果が適用される。

613.1g 第 7 種: パワー・タフネス変更効果が適用される。

613.2. 第 1 種から第 6 種においては、まず特性定義能力が最初に適用され(rule 604.3 参照)、その後他の効果がタイムスタンプ順に適用される(rule 613.6 参照)。種類別の中では、依存性によって適用順が変わることがある(rule 613.7 参照。)。

613.3. 第 7 種においては、以下の種類細別の順番で効果が適用される。各種類細別においては、効果がタイムスタンプ順に適用される(rule 613.6 参照)。種類細別の中では、依存性によって適用順が変わることがある。(rule 613.7 参照。)

613.3a 第 7a 種: パワーやタフネスを定義する特性定義能力からの効果が適用される。rule 604.3 参照。

613.3b 第 7b 種: パワーやタフネスを特定の値にする効果が適用される。クリーチャーの基本のパワーや基本のタフネスを扱う効果は、この種類細別で適用される。

613.3c 第 7c 種: パワーやタフネスを(特定の値にするのではなく)修整する効果が適用される。

613.3d 第 7d 種: カウンターによるパワーやタフネスの変更が適用される。rule 121〔カウンター〕参照。

613.3e 第 7e 種: クリーチャーのパワーとタフネスを「入れ替える／switch」効果が適用される。この種の効果はそのオブジェクトのパワーを参照してそのオブジェクトのタフネスとし、そのオブジェクトのタフネスを参照してそのオブジェクトのパワーとする。

例：1/3 クリーチャーが効果によって+0/+1 の修整を受けているとき、他の効果がそのクリーチャーのパワーとタフネスを入れ替える場合、結果のパワーとタフネスは 4/1 になる。この「入れ替え」効果の適用後に、他の効果によって+5/+0 の修整を受ける場合、「入れ替え前」の値は 6/4 となり、実際の値は 4/6 になる。

例：1/3 クリーチャーが何らかの効果によって+0/+1 の修整を受けているとき、他の効果がそのクリーチャーのパワーとタフネスを入れ替える場合、結果のパワーとタフネスは 4/1 になる。この「入れ替え」効果の終了前に+0/+1 の効果が終わる場合、そのクリーチャーは 3/1 になる。

例：1/3 クリーチャーが何らかの効果によって+0/+1 の修整を受けているとき、他の効果がそのクリーチャーのパワーとタフネスを入れ替え、さらに他の効果がそのクリーチャーのパワーとタフネスを入れ替える場合、2 つの「入れ替え」効果が実質的に相殺され、結果のパワーとタフネスは 1/4 になる。

613.4. 上記の種類別による継続的効果の適用は常にそして自動的に行なわれており、結果としてオブジェクトの特性が変更されるのは即時である。

例：《清浄の名誉》は「あなたがコントロールしている白のクリーチャーは+1/+1 の修整を得る」というエンチャントである。《清浄の名誉》と 2/2 の黒のクリーチャーが戦場に出ている時に、その黒のクリーチャーを白にする効果(第 5 種)が存在したとすると、《清浄の名誉》の効果(第 7c 種)を受けて 3/3 になる。この後で、このクリーチャーの色が赤になった(第 5 種)場合、《清浄の名誉》の効果は適用されなくなり、2/2 に戻る。

例：2/2 のクリーチャー《灰色オーガ》が戦場に出ている。これに+1/+1 カウンターが置かれた(第 7d 種)場合、3/3 になる。さらに「クリーチャー 1 体を対象とする。ターン終了時まで、それは+4/+4 の修整を得る」という効果(第 7c 種)が適用されれば、7/7 になる。「あなたがコントロールしているクリーチャーは+0/+2 の修整を得る」というエンチャント(第 7c 種)が戦場に出たら、そのクリーチャーは 7/9 になる。ここで、「クリーチャー 1 体を対象とする。ターン終了時まで、それは 0/1 になる」という効果(第 7b 種)が適用されたら、このクリーチャーは、(0/1→呪文の効果で+4/+4→エンチャントの+0/+2→カウンターの+1/+1→)5/8 になる。

613.5. 効果が複数の種類別に分類できる場合、そのそれぞれの部分がそれぞれの種類別として処理される。いずれかの種類別において効果が適用されはじめた場合、この効果を生み出している能力が途中で失われたとしても、その能力からの効果はそれぞれの種類別で適用される。

例：「野生の雑種犬は+1/+1 の修整を受け、あなたが選んだ色 1 色になる」という効果は、パワー・タフネス変更効果でもあり、また色変更効果でもある。従って、「あなたが選んだ色 1 色になる」という部分が第 5 種として処理され、その後で「+1/+1 の修整を受ける」部分が第 7c 種として処理されることになる。

例：《反逆の行動》は「クリーチャー 1 体を対象とする。ターン終了時まで、それのコントロールを得る。そのクリーチャーをアンタップする。ターン終了時まで、それは速攻を得る。」という効果を持つ。これはコントロール変更効果であり、能力追加効果である。従って、「それのコントロールを得る」部分は第 2 種、「速攻を得る」は第 6 種として処理される。

例：「ターン終了時まで、クリーチャーでないすべてのアーティファクトは 2/2 のアーティファクト・クリーチャーになる」という効果は、タイプ変更効果でもあり、パワー・タフネス変更効果でもある。タイプ変更効果は、クリーチャーでないすべてのアーティファクトに対して第 4 種で適用され、パワー・タフネス変更効果はそれらのパーマネントに対して第 7b 種で適用される。この時点までに、そのパーマネントはクリーチャーでないアーティファクトではなくなっているが、予定通り適用される。

例：《安息の無い墓、スヴォグトース》が戦場に出ていて、これに「土地 1 つを対象とする。ターン終了時まで、それは 3/3 のクリーチャーになり、それは土地でもある」という効果(第 4 種および第 7b 種)が適用されたとする。この後、「クリーチャー 1 体を対象とする。ターン終了時まで、それは+1/+1 の修整を受ける」という効果(第 7c 種)を適用すると、4/4 の土地・クリーチャーになる。この後、《安息の無い墓、スヴォグトース》の能力「ターン終了時まで、安息の無い墓、スヴォグトースは『このクリーチャーのパワーとタフネスは、それぞれあなたの墓地にあるクリーチャー・カードの枚数に等しい』の能力を持つ黒であり緑である植物・ゾンビ・クリーチャーになる。これは土地でもある。」(第 4 種、第 5 種、第 7b 種)を起動した場合、あなたの墓地にクリーチャー・カードが 10 枚あったとすると、《安息の無い墓、スヴォグトース》のパワーとタフネスは 11/11 になり、その後墓

地の枚数が変わるにつれて変動する。この後、もう一度最初の効果が適用されたとしたら、再び 4/4 の土地・クリーチャーになることになる。

613.6. 各種類別、各種類細別の中では、効果の適用順は通常、タイムスタンプのルールを用いて決定される。より早いタイムスタンプを持つ効果が先に適用される。

613.6a 常在型能力によって作られた継続的効果は、それを作ったオブジェクトと、その能力を作った効果の、遅い方と同じタイムスタンプを持つ。

613.6b 呪文や能力の解決によって作られた継続的効果は、作られた時点でタイムスタンプを得る。

613.6c オブジェクトは、それが領域に入った時点でタイムスタンプを得る。

613.6d オーラや装備品、城砦は、オブジェクトやプレイヤーについた時点で新しいタイムスタンプを得る。

613.6e パーマネントは、オモテ向きになったり裏向きになったりした時点で新しいタイムスタンプを得る。

613.6f 両面パーマネントは、変身した時点で新しいタイムスタンプを得る。

613.6g オモテ向きの次元・カード、現象・カード、計略・カードは、オモテ向きになった時点でタイムスタンプを得る。

613.6h オモテ向きのヴァンガード・カードは、ゲームの開始時にタイムスタンプを得る。

613.6i 策略・カードは、ゲームの開始時にタイムスタンプを得る。裏向きなら、オモテ向きになった時点で新しいタイムスタンプを得る。

613.6j たとえば同時に領域に入る、同時にオブジェクトにつけられる、などで複数のオブジェクトが同時にタイムスタンプを得る場合、その時点でアクティブ・プレイヤーがその相対的なタイムスタンプ順を決める。

613.7. 種類別、種類細別の中での効果の適用順は、依存関係によって変更される場合がある。依存関係がある場合、タイムスタンプ順のルールは依存のルールによって上書きされる。

613.7a ある効果が、(a)別の効果と同じ種類別(存在するなら種類細別も)であり(rule 613.1 および rule 613.3 参照)、(b)別の効果を適用することにより、その文章が変わったり、効果が発生するかどうかが変わったり、何に適用するかが変わったり、適用するもののどれかに何をするかが変わったりし、さらに(c)どちらの効果も特性定義能力によるものでない、またはどちらの効果も特性定義能力によるものである場合、その効果は他方に「依存している」と言う。そうでない場合、その効果は先の効果と独立である。

613.7b 1 つまたは複数の効果に依存している効果は、その依存先の効果全てが適用されてからすぐに適用する。このルールによって複数の依存している効果が同時に適用されるようになった場合には、その適用順はお互いのタイムスタンプ順に従う。依存している効果同士によって依存性のループが作られた場合には、このルールを無視し、依存性のループを作っている効果をタイムスタンプ順に適用する。

613.7c 効果の 1 つが適用された後、残りの効果の順番は再計算される。まだ適用されていない効果が、他のまだ適用されていない効果に対して独立になったりあるいは依存したりすることによって順番が変わることがある。

613.8. 継続的効果は別の継続的効果を無効化することがある。また、一つの効果の結果が、他の効果が適用されるかどうかや、その効果が何をするかを決定することもある。

例：単一のクリーチャーに、「エンチャントされているクリーチャーは飛行を持つ」というオーラと、「エンチャントされているクリーチャーは飛行を失う」というオーラからの 2 つの効果が影響を及ぼしている。影響を受ける相手や発揮される効果を変えるものはないので、これらは互いに依存しない。これらをタイムスタンプ順に適用することで、最後に作られた効果が「勝つ」ことになる。それらの効果のいずれかが持続時間のあるもの(「クリーチャー 1 体を対象とする。ターン終了時まで、それは

飛行を失う」)やオーラでない発生源からのもの(「すべてのクリーチャーは飛行を失う」)であっても、同じ適用法により同じ結論になる。

例：「白のクリーチャーは+1/+1 を得る」「エンチャントされているクリーチャーは白である」という 2 つの効果があった場合、そのエンチャントされているクリーチャーは、元の色に関らず、+1/+1 の修整を受けることになる。

613.9. 継続的効果の中には、たとえばプレイヤーにプロテクション(赤)を得させるなど、オブジェクトでなくプレイヤーに影響を及ぼすものが存在する。それらの効果は全て、オブジェクトの特性が決定された後で、タイムスタンプ順に適用される。タイムスタンプ順と依存のルール(rule 613.6、rule 613.7)参照。

613.10. 継続的効果の中には、プレイヤーの手札の上限を変更する、クリーチャーは可能ならばこのターン攻撃する、など、オブジェクトでなくゲームのルールに影響を及ぼすものが存在する。それらの効果は全て、他の全ての継続的効果の適用後に適用される。呪文や能力のコストに影響を及ぼす継続的効果は、rule 601.2f に定められた順番で適用される。それ以外のこの種の効果はタイムスタンプ順に適用される。タイムスタンプ順と依存のルール(rule 613.6、rule 613.7)参照。

614. 置換効果

614.1. 継続的効果の一部は、置換効果である。軽減効果(rule 615 参照)と同様に、置換効果はイベントが発生する際に継続的に適用される。事前に固定されるわけではない。この種の効果は発生しうる特定のイベントを待ち、そのイベントの全部あるいは一部を他のイベントで置換する。その影響を及ぼすものに対する「盾」のように機能する。

614.1a 「代わりに／instead」という語を用いる効果は置換効果である。ほとんどの置換効果は「代わりに／instead」という単語によってどのようなイベントがどう置き換えられるかを示す。

614.1b 「飛ばす／skip」という語を用いる効果は置換効果である。この単語によってどのようなイベント、ステップ、フェイズ、ターンが何も起こらないことに置き換えられるかを示す。

614.1c 「[このパーマネント]は～状態で戦場に出る／[this permanent] enters the battlefield with ...」、「[このパーマネント]が戦場に出るに際し～／As [this permanent] enters the battlefield ...」、「[このパーマネント]は～として戦場に出る／[this permanent] enters the battlefield as ...」という効果は置換効果である。

614.1d 「[このパーマネント]は～状態で戦場に出る／[this permanent] enter(s) the battlefield ...」という継続的効果は置換効果である。

614.1e 「[このパーマネント]がオモテ向きになるに際し～／As [this permanent] is turned face up ...」という効果は置換効果である。

614.2. 置換効果の一部は、いずれかの発生源からのダメージに適用される。rule 609.7 参照。

614.3. 置換効果を作る呪文を唱えることや能力を起動することには、特別な限定は存在しない。その種の効果は、用いられるか持続期間が過ぎるまで残る。

614.4. 置換効果はしかるべきイベントが発生するよりも前に存在しなくてはならず、「時間をさかのぼって」既に起きたことを変えることはできない。通常、これらの効果を作る呪文や能力は、そのイベントを作る何かに対応して唱えられたり起動されたりするので、そのイベントが起こるよりも前に解決される。

例：クリーチャーを破壊する呪文に対応して、再生能力を起動することができる。呪文が解決されたあとからでは、クリーチャーを再生することができる機会は存在しない。

614.5. 置換効果の結果にその同一の置換効果が再び適用されることはなく、置換されるのは元のイベントとそれを置換したイベントを通して 1 回だけである。

例：あるプレイヤーが、それぞれ「あなたがコントロールしているクリーチャーがパーマネントかプレイヤーにダメージを与えるなら、その代わりに、その倍のダメージをそのパーマネントまたはプレイヤーに与える」という能力を持ったパーマネントを2つコントロールしているとする。この場合、通常2点のダメージを与えるクリーチャーは、8点のダメージを与える。4点のダメージでもないし、無限のダメージでもない。

614.6. イベントが置換された場合、それは決して起こったことにならない。置換されたイベントの代わりに変更後のイベントが発生し、それによる誘発型能力があれば誘発する。変更された後のイベントが実行できない場合、単にその不可能な指示を無視するだけになる。

614.7. 置換効果があるイベントを置換する場合、そのイベントが発生しなければ、置換効果は何もしない。

614.7a あるダメージの発生源が0点のダメージを与えるというのは、つまりダメージを与えないということである。その発生源からのダメージを増加させる置換効果や、その発生源からのダメージを他のオブジェクトやプレイヤーに与えさせる置換効果があったとしても、置換すべきイベントが存在しないので、効果は発生しない。

614.8. 再生は破壊に対する置換効果である。「代わりに」というキーワードはカードには書かれていないが、その定義に暗黙に含まれている。「[パーマネント]を再生する」とは、「このターンの間、次に[パーマネント]が破壊されるなら、その代わりに負っているダメージを全て取り除き、タップし、攻撃クリーチャーまたはブロック・クリーチャーならば戦闘から取り除く」を意味する。また、致死ダメージによる破壊を再生してもダメージによる誘発型能力は発生する。rule 701.14 参照。

614.9. 効果によって、あるクリーチャー、プレインズウォーカー、あるいはプレイヤーに与えられたダメージが、他のクリーチャーやプレインズウォーカーやプレイヤーに与えられる同量のダメージに置き換えられることがある。このような効果のことを「移し変え／redirection」効果と呼ぶ。ダメージが移し変えられるときに、どちらかのクリーチャーやプレインズウォーカーが戦場を離れていたり、クリーチャーやプレインズウォーカーでなくなっていたりした場合、効果は何もしない。ダメージが既にゲームを離れているプレイヤーから、あるいはゲームから除外されているプレイヤーに、移し変えられる場合、効果は何もしない。

614.10. イベントやステップ、フェイズ、ターンを飛ばすことは、置換効果である。「[何か]を飛ばす／skip [something]」というのは、「[何か]をする代わりに、何もしない」ということを意味する。ステップ、フェイズ、ターンが始まった後では、それを飛ばすことはできない。飛ばす効果が発揮されるのは、次の機会になる。

614.10a 飛ばされたステップ、フェイズ、ターンに起こる予定だったことは、起こらない。「次の／next」何かに起こる予定のことは、飛ばされなかった最初の機会に行なわれる。2つの効果があるプレイヤーの次のステップ(フェイズ、ターンも同じ)を飛ばす場合、次とその次のステップを飛ばすことになる。効果の1つはその最初のものを飛ばしたことで終わるが、もう1つの効果は次の機会を待つからである。

614.10b 何らかの効果によってプレイヤーがステップ、フェイズ、ターンを飛ばして何か行動をすることになる場合、その行動は次に実際に発生したステップ、フェイズ、ターンの一番最初に発生する行動となる。

614.11. 置換効果の中に、カードを引くことを置換するものがある。それらの効果は、そのライブラリーにカードが存在しないために引くことができない場合にも適用される。

614.11a 複数枚のカードを引くことのうち1回を置換する場合、次のカードを引くのはその置換効果の処理を全て終わらせてからである。

614.11b カードを引いてからそのカードに何かするという一連の効果があって、そのカードを引く部分が置換された場合、その追加の部分は、置換された効果によってカードを引いた場合にも、何も影響を及ぼさない。

614.12. 置換効果の中に、パーマネントが戦場に出ることに影響を及ぼすものがある(rule 614.1c-d 参照)。そのパーマネント自身が持つその種の効果が適用されるのは、その効果がそのパーマネント自身にだけ影響を及ぼす場合だけである(そのパーマネントを含む一群のパーマネントに影響を及ぼすものは、そのパーマネント自身には影響を及ぼさない)。他の発生源からの効果であることもありうる。それらの置換効果のうち、どれがどのように適用されるかを決定するに際しては、そのパーマネントが戦場に出た時点で取るであろう特性を見る。ここで考慮するのは、戦場に出ることに影響を及ぼす置換効果のうちですでに適用したもの(rule 616.1 参照)と、そのパーマネント自身の常在型能力からの継続的効果でそのパーマネントが戦場に存在するようになった後で適用されることになるものと、すでに存在している継続的効果でそのパーマネントに適用されることになるものだけである。

例：《万物の声》は「万物の声が戦場に出るに際し、色を 1 色選ぶ。」「万物の声は、選んだ色に対するプロテクションを持つ。」という能力を持つ。《万物の声》のコピーであるトークンが何らかの効果によって生成される場合、そのトークンが生成されるに際して、そのトークンのコントローラーは色を選ぶ。

例：《イクスリッドの看守》は「墓地にあるカードはすべての能力を失う。」という能力を持つ。《スカーウッドのツリーフォーク》は「スカーウッドのツリーフォークはタップ状態で戦場に出る。」という能力を持つ。《イクスリッドの看守》がいるときに《スカーウッドのツリーフォーク》が墓地から戦場に出る場合、タップ状態で戦場に出る。

例：《夢の宝珠》は「パーマネントはタップ状態で戦場に出る。」という能力を持つアーティファクトである。これはそれ自身には影響を及ぼさないので、《夢の宝珠》はアンタップ状態で戦場に出る。

614.12a パーマネントが戦場に出ることを変更する置換効果に何らかの選択が必要な場合、その選択はそのパーマネントが戦場に出る前に行われる。

614.12b 置換効果の中には、コントローラーの選択に従い、パーマネントに、箇条書きになって固定語によって区別されている 2 つの能力のうち 1 つを持った状態で戦場に出させるものがある。「[固定語] — [能力]」は、「このパーマネントが戦場に出る時点で[固定語]が選ばれていたかぎり、このパーマネントは[能力]を持つ。」を意味する。固定語が先に書かれている能力はそれぞれ、プレイヤーに固定語を選ばせた能力と関連している。rule 607〔関連している能力〕参照。

614.13. パーマネントがどのように戦場に出るかを修整する効果は、他のオブジェクトの領域を移動させることがある。

614.13a パーマネントがどのように戦場に出るかを変更する効果を適用するにあたって、ともに領域を変更するいくつかのオブジェクトを選ばなければならないことがある。この選択において、そのパーマネントになるオブジェクトやそのオブジェクトと同時に戦場に出る他のオブジェクトを選ぶことはできない。

例：「縫合グールが戦場に出るに際し、あなたの墓地から好きな枚数のクリーチャー・カードを追放してもよい。」という能力を持つクリーチャー《縫合グール》と《ルーン爪の熊》が同時に墓地から戦場に出る場合、この 2 枚はどちらも《縫合グール》の置換効果を適用する時点で追放することを選ぶことはできない

614.13b 単一のパーマネントがどのように戦場に出るかを変更する置換効果を適用するにあたって、領域を変更するオブジェクトとして単一のオブジェクトを複数回選ぶことは出来ない。

例：次元・カード《ジャンド》は「いずれかのプレイヤーが黒か赤か緑のクリーチャー・呪文を 1 つ唱えるたび、それは貪食 5 を得る。」という能力を持つ。《ルーン爪の熊》をコントロールしているプレイヤーが、貪食 3 を持つ赤のクリーチャー・呪文《雷団の古老》を唱えた場合、《雷団の古老》が戦場に出るに際してそのコントローラーは《ルーン爪の熊》を貪食 3 の効果適用時か貪食 5 の効果適用時か選ぶことができるが、その両方で生け贄に捧げることはできない。《雷団の古老》はその選択によって、+1/+1 カウンターを 0 個、3 個、または 5 個持った状態で戦場に出る。

614.14. あるオブジェクトに、カードを追放する置換効果を作る能力が記載されており、また「その追放されたカード／the exiled cards」あるいは「[このオブジェクト]によって追放されたカード／cards

exiled with [this object]」と書かれた能力が記載されている場合、これらの能力は関連している。この2つめの能力は、その1つめの種類の能力による置換効果の直接の結果、追放領域に置かれているカードだけを参照する。他のオブジェクトが関連した能力の組を得た場合、それらの能力は元の能力と同様に関連した能力となる。そのオブジェクトが現在、あるいは過去にどのような能力を持っていようとも、他の能力と関連することはない。rule 607〔関連している能力〕参照。

614.15. 置換効果の中には、継続的効果でないものも存在する。呪文や能力が、それ自身の解決時の効果の一部または全部を置換するそういった効果のことを自己置換効果と呼ぶ。自己置換効果を作る文章のほとんどは置換される効果をもたらす能力の一部であるが、特に能力語が先行している場合には別の能力であることもありうる。置換効果をイベントに適用する際、まず最初に自己置換効果を適用し、それからそれ以外の置換効果を適用する。

614.16. 「効果によりあなたのコントロール下でトークンが1つ以上生成されるなら／if an effect would create one or more tokens」あるいは「効果によりパーマネントの上に1個以上のカウンターが置かれるなら／if an effect would put one or more counters on a permanent」適用される置換効果が存在する。呪文や能力の解決の効果がトークンを生成したりパーマネントにカウンターを置いたりする場合と、他の置換・軽減効果がそうする場合にこれらの置換効果が適用される。置換・軽減効果の影響を受けるイベントそのものが効果でなかった場合にも適用される。

614.17. 何かが起こらないとする効果が存在する。それらの効果は置換効果ではないが、同じようなルールに従う。

614.17a 「できない」効果は、しかるべきイベントが発生するよりも前に存在しなくてはならず、「時間をさかのぼって」既に起きたことを変えることはできない。

614.17b イベントができない場合、プレイヤーはそのイベントを含むコストを支払うことを選ぶことはできない。

614.17c イベントができない場合、それは自己置換効果によってのみ置換される(rule 614.15 参照)。他の置換軽減効果によって変更したり置換したりすることは出来ない。

614.17d 「できない」効果の中には、パーマネントが戦場に出る方法や出るか出ないかに影響を及ぼすものがある。(そのパーマネントも含むパーマネント群ではなく)そのパーマネント自身だけに影響をおよぼす場合には、この種の効果がそのパーマネント自身に由来することもある。他の発生源に由来することもある。どの「できない」効果が適用されるのかを決定するにあたっては、そのパーマネントが戦場で存在することになる時点での特性を見る。その際、それが戦場に出ることに変更を加えた置換効果(rule 616.1 参照)と、そのパーマネント自身の常在型能力からの継続的効果でそのパーマネントが戦場に存在するようになった後で適用されることになるものと、すでに存在している継続的効果でそのパーマネントに適用されることになるものを考慮する。

615. 軽減効果

615.1. 継続的効果の一部は、軽減効果である。置換効果(rule 614 参照)と同様に、軽減効果はイベントが発生する際に継続的に適用される。事前に固定されるわけではない。この種の効果は発生しうるダメージを待ち、その全部あるいは一部を軽減する。その影響を及ぼすものに対する「盾」のように機能する。

615.1a 「軽減／prevent」という語を用いた効果は軽減効果である。軽減効果は、どのダメージが与えられないかを示すために「軽減」の語を用いる。

615.2. 多くの軽減効果は、いずれかの発生源からのダメージに適用される。rule 609.7 参照。

615.3. 軽減効果を作る呪文を唱えることや能力を起動することには、特別な限定は存在しない。その種の効果は、用いられるか持続期間が過ぎるまで残る。

615.4. 軽減効果はダメージが与えられるよりも前に存在しなくてはならず、「時間をさかのぼって」既に起きたことを変えることはできない。通常、これらの効果を作る呪文や能力は、そのイベントを作る何かに対応して唱えられたり起動されたりするので、そのイベントが起こるよりも前に解決される。

例：ダメージを与える呪文に対応して、ダメージを軽減する能力を起動することができる。呪文が解決されたあとからでは、ダメージを軽減することができる機会は存在しない。

615.5. 軽減効果の中には、軽減されたダメージの量を参照する追加の効果を含むものがある。その場合、軽減効果はその本来起こるイベントが起こるべきタイミングで発生し、その直後にそれ以外の効果が発生する。

615.6. 与えられるダメージが軽減された場合、それは決して起こったことにならない。その代わりに変更後のイベントが発生し、それによる誘発型能力があれば誘発する。変更された後のイベントが実行できない場合、単にその不可能な指示を無視するだけになる。

615.7. 呪文や能力の解決によって作られた軽減効果の中には、一定の量のダメージに対処し、消耗するものがある。例えば「クリーチャー1体かプレインズウォーカー1体かプレイヤー1人を対象とする。このターン、それに与えられる次のダメージを3点軽減する。」といったものである。「シールドされた」パーマネントかプレイヤーへ与えられるはずのダメージ1点につき、代わりにシールドを1減らす。該当するダメージの発生源複数から同時にダメージを受けた場合、そのシールドされたプレイヤー、あるいはシールドされたパーマネントのコントローラーが、どのダメージを軽減するかを決める。シールドが0まで減ったら、残りのダメージは通常通り与えられる。この種の効果は、ダメージの量だけを数え、ダメージを与えるイベントやダメージの発生源の数は問題にしない。

615.8. 呪文や能力の解決によって作られた軽減効果の中には、特定の発生源が次に与えるダメージを参照するものがある。この種の効果は、ダメージの量に依らず、その発生源からの次のダメージを軽減する。その発生源からのダメージが一度軽減されたら、その発生源からのダメージは以降通常通り与えられる。

615.9. 呪文や能力の解決によって作られた効果の中には、プレイヤーが選んだ特定の条件を持つ発生源からのダメージを軽減するものがある。その発生源がダメージを与える時点で、その盾は発生源の条件を再確認する。その条件がすでに当てはまらなくなっていた場合、ダメージは軽減されることも置換されることもなく、盾は消費されない。rule 609.7b 参照。

615.10. 常在型能力によって作られた軽減効果の中には、特定の量のダメージに対処するものがある。例えば「発生源があなたにダメージを与えるなら、そのダメージを1点軽減する。」といったものである。この種の効果は、該当するダメージ・イベントによるダメージを全て表示された量だけ軽減する。異なるイベントによるダメージは、それが同時に起こった物であれ別々の時に起こった物であれ、それぞれ別々に適用される。

例：《圧倒する防衛者》は「発生源があなたがコントロールしているクレリック1体にダメージを与えるなら、そのダメージを1点軽減する。」という能力を持つ。《紅蓮地獄》は「紅蓮地獄は各クリーチャーにそれぞれ2点のダメージを与える。」という能力を持つ。《紅蓮地獄》は、《圧倒する防衛者》のコントローラーがコントロールしているクレリックにはそれぞれ1点ずつ、それ以外のクリーチャーには2点ずつのダメージを与える。

615.11. 対象を取らない、複数のクリーチャーに与えられる次のN点のダメージを軽減する類いの軽減効果では、その効果を作る呪文や能力の解決によって、影響を受けるクリーチャーそれぞれに軽減の盾を作る。

例：《ウォジェクの薬剤師》は「{T}: クリーチャー1体を対象とする。このターン、それ、およびそれと共通の色を持つ他の各クリーチャーに次に与えられるダメージを1点軽減する。」という能力を持つ。この能力の解決によって、対象となったクリーチャーと、その時点でそれと共通の色を持つクリーチャーに、次の1点のダメージを軽減する盾を作る。この能力の解決以降にクリーチャーの色を変えても、盾が増えたり減ったりすることはない。また、このターンの間、これの解決以降に戦場に出たクリーチャーが盾を得ることはない。

615.12. 「軽減できない」ダメージを与える効果が存在する。軽減できない効果が与えられる場合、適用できる軽減効果は適用されるが、ダメージは軽減されない。ただし、追加の効果がある場合、それは通常通り機能する。軽減されないダメージによって、存在しているダメージ軽減の盾が減少することはない。

615.12a 軽減されないダメージに軽減効果が適用されるのは一度だけである。同じダメージに対して同じ軽減効果が何回も適用されることはない。

615.13. 与えられるダメージが軽減されたときに誘発する誘発型能力が存在する。そのような能力は、軽減効果が 1 つ以上の同時のダメージ・イベントに適用され、そのダメージの一部または全部を軽減するごとに誘発する。

616. 置換・軽減効果の相互作用

616.1. 複数の置換・軽減効果がいずれかのオブジェクトやプレイヤーに影響を及ぼす単一のイベントを修整しようとした場合、影響を受けるオブジェクトをコントロールしているプレイヤー(コントローラーがいないならオーナー)、または影響を受けるプレイヤーがどれを適用するか、以下の手順で決める。複数のプレイヤーが同時に選択を行なう場合、選択は APNAP 順(rule 101.4 参照)で行なう。

616.1a 置換・軽減効果の中に自己置換効果(rule 614.15 参照)があれば、その中の 1 つを選ぶ。なければ、rule 616.1b に進む。

616.1b 置換・軽減効果の中に、オブジェクトが誰のコントロール下で戦場に出すかを修整する効果があれば、その中の 1 つを選ぶ。なければ、rule 616.1c に進む。

616.1c 置換・軽減効果の中に、戦場に出るオブジェクトを他のオブジェクトのコピーにする効果があれば、その中の 1 つを選ぶ。なければ、rule 616.1d に進む。

616.1d 適用可能な置換・軽減効果の中から、どの効果を選んでもよい。

616.1e 選ばれた効果が適用された後、(その時点で適用できる置換効果や軽減効果があれば)適用できる効果がなくなるまでこの手順を繰り返す。

例：「カードがいずれかの領域から墓地に置かれるなら、代わりにそれを追放する」と書かれているエンチャントと、「[このクリーチャー]が死亡するなら、代わりにこれをオーナーのライブラリーに加え、切り直す」と書かれたクリーチャーの 2 つのパーマネントが戦場にある。このとき、そのクリーチャーが破壊された場合、そのクリーチャーのコントローラーがどちらの置換効果を先に処理するか決定する。その結果、他方は何もしない。

例：《荒れ野の本質》は「あなたがコントロールしているクリーチャーは、荒れ野の本質のコピーとして戦場に出る。」という能力を持つ。《荒れ野の本質》をコントロールしているプレイヤーが、通常はタップ状態で戦場に出る《錆びた歩哨》を唱えた。これが戦場に出るに際し、《荒れ野の本質》のコピー効果が先に適用される。その結果、タップ状態で戦場に出るという能力はすでに存在しないので、《錆びた歩哨》は《荒れ野の本質》のコピーとして、アンタップ状態で戦場に出る。

616.1f rule 616.1a-d の手順に従う間に、置換効果や軽減効果が、1 つがあるイベントに適用できて別の何かがそのイベントを一部とするイベントに適用できる場合がある。この場合、1 つ目の効果が選ばれるまでは 2 つ目の効果を選ぶことはできない。

例：プレイヤーが「《万物の声》が戦場に出るに際し、色 1 色を選ぶ」という能力を持つ《万物の声》のコピーであるトークンを作るように指示された。《倍増の季節》には「効果があなたのコントロール下にトークンを 1 体以上生成するなら、代わりにそれはその数の 2 倍のトークンを生成する。」という能力を持つ。戦場に出るということはトークンを生成するというイベントの一部であるイベントなので、《倍増の季節》の効果が必ず先に適用される。その後、2 つの《万物の声》トークンの効果が任意の順で適用されることになる。

616.2. 置換・軽減効果は、イベントを修整する別の置換・軽減効果の結果として、イベントに適用できるようになることがある。

例：「あなたが 1 点のライフを得るなら、その代わりにカードを 1 枚引く」という効果と「カードを 1 枚引くなら、その代わりにあなたの墓地にあるカード 1 枚をあなたの手札に戻す」という効果が存在

した場合、(その二つが戦場に出た順序には関係なく)結合されて、1 点のライフを得るかわりに墓地にあるカード 1 枚を手札に戻すことになる。

7. その他のルール

700. 総則

700.1. ゲーム内で起こるあらゆることはイベントである。複数のイベントが、呪文や能力の解決中に発生することがある。誘発型能力や置換効果の文章が、それらが見ているイベントを定義する。ある能力にとっては 1 つのイベントになる出来事が、他の能力にとっては複数のイベントであることもある。

例：攻撃クリーチャーが 2 体のクリーチャーによってブロックされた場合、それは「[このクリーチャー]がブロックされるたび」という誘発型能力から見れば 1 つのイベントだが、「[このクリーチャー]がクリーチャー 1 体によってブロックされるたび」という誘発型能力から見れば 2 つのイベントである。

700.2. プレイヤーがいくつか選ぶと指示した後に箇条書きで複数の選択肢が記されている呪文や能力は、モードを持つと言い、そのそれぞれの選択肢をモードと呼ぶ。『タルキール覇王譚』以前のモードを持つカードは箇条書きを用いていない。それらのカードはオラクルで訂正され、モードが箇条書きで表示されるようになっている。

700.2a モードを持つ呪文や起動型能力のコントローラーは、その呪文を唱えたり能力を起動したりする一部としてモードを選ぶ。そのモードの中の 1 つが(適正な対象を取れないなどで)不正な場合、そのモードを選ぶことはできない。(rule 601.2b 参照)

700.2b モードを持つ誘発型能力のコントローラーは、その能力をスタックに積む一部としてモードを選ぶ。そのモードの中の 1 つが(適正な対象を取れないなどで)不正な場合、そのモードを選ぶことはできない。モードを選ばなかった場合、その能力はスタックから取り除かれる。(rule 603.3c 参照。)

700.2c 特定のモードを選んだときに限り、呪文や能力が対象を取る場合、そのコントローラーはそのモードを選んだときに限り対象を選ぶ。そうでなければ、その呪文や能力は対象を取らないかのように扱う。(rule 601.2c 参照。)

700.2d モードを持つ呪文や能力で、プレイヤーが複数のモードを選ぶことができる場合、通常、同じモードを複数回選ぶことはできない。ただし、モードを持つ呪文の中には「同じモードを 2 回以上選んでもよい。」という指示があるものもある。特定のモードを複数回選んだ場合、その呪文は、そのモードが続けてその回数だけ書かれているものとして扱う。そのモードが対象を取るものである場合、同一のプレイヤーやオブジェクトをそれぞれのモードごとに対象に取ることも、それぞれ異なる対象を取ることもできる。

700.2e そのコントローラー以外のプレイヤーにモードを選ばせる呪文や能力が存在する。その場合、そのプレイヤーは呪文や能力のコントローラーが通常モードを選択するタイミングでモードの選択を行なう。そのような選択を行なえるプレイヤーが複数いる場合、呪文や能力のコントローラーがどのプレイヤーが選択を行なうかを決める。

700.2f モードを持つ呪文や能力がモードごとに異なる対象の条件を持つことがある。呪文や能力の対象を変更しても、モードは変更されない。

700.2g モードを持つ呪文や能力のコピーは、選ばれているモードをそのままコピーする。コピーのコントローラーは別のモードを選ぶことはできない。(rule 706.10 参照)

700.3. オブジェクトを一時的に複数の束に分ける効果が存在する。

700.3a 影響を受けたオブジェクトのそれぞれは、効果に特に指定されていない限り、それらの束のうちいずれか 1 つだけに置かれなければならない。

700.3b 束にあるオブジェクトはそれぞれ別々のオブジェクトのままであり、束全体で一つのオブジェクトになるわけではない。

700.3c オブジェクトを複数の束に分ける場合も、それらは元の領域にあるままである。墓地にあるカードを 2 つの束に分けたとしても、墓地の順番はそのまま保たれなければならない。

例：《嘘か真か》は「あなたのライブラリーのカードを一番上から 5 枚見せる。対戦相手 1 人はそのカードを 2 つのオモテ向きの束に分ける。1 つの束をあなたの手札に加え、残りをあなたの墓地に置く。」という効果を持つ。対戦相手が公開されたカードを束にわけるが、それらはオーナーのライブラリーにあるままである。ライブラリーを離れるのは、オーナーの手札か墓地に移動するときである。

700.3d 束は 0 個のオブジェクトからなっていてもよい。

700.4. 「死亡する／Die」という語は「～が戦場から墓地に置かれる」ことを意味する。

700.5. プレイヤーの「[色]への信心／devotion to [color]」は、そのプレイヤーがコントロールしているパーマネントのマナ・コストに含まれるその色のマナ・シンボルの数に等しい。プレイヤーの「[色 1]と[色 2]への信心／devotion to [color 1] and [color 2]」は、そのプレイヤーがコントロールしているパーマネントのマナ・コストに含まれる、[色 1]、[色 2]、その両方の色、のマナ・シンボルの総数に等しい。

700.6. 「歴史的な／Historic」という語は、伝説のの特殊タイプか、アーティファクトのカード・タイプか、英雄譚のサブタイプを持つオブジェクトのことを指す。

700.7. オブジェクトの能力が、特性を用いて「この[何か]／this [something]」の類の表現でいずれかのオブジェクトを指していた場合、後でその特性が合わなくなったとしても、その特定のオブジェクトを指す。

例:「クリーチャー 1 体を対象とする。ターン終了時まで、それは+2/+2 の修整を受ける。次の終了ステップの開始時に、そのクリーチャーを破壊する」という能力があった場合、その+2/+2 の修整を受けたオブジェクトが次の終了ステップの開始時にクリーチャーでなくなっていたとしても、破壊する。

700.8. そのカード名で初めて印刷されたのが特定のセットにおいてであるカードを参照するカードが存在する。

700.8a そのカード名で初めて印刷されたのが『Arabian Nights』拡張セットにおいてであるパーマネントやカードを参照するカード(《City in a Bottle》)が存在する。該当するカード名は、《アブー・ジャーファル／Abu Ja'far》《アラジン／Aladdin》《アラジンのランプ／Aladdin's Lamp》《アラジンの指輪／Aladdin's Ring》《アリ・ババ／Ali Baba》《Ali from Cairo》《Army of Allah》《Bazaar of Baghdad》《鳥の乙女／Bird Maiden》《スレイマンの壺／Bottle of Suleiman》《真鍮人間／Brass Man》《Camel》《City in a Bottle》《真鍮の都／City of Brass》《クォムバッジの魔女／Cuombajj Witches》《サイクロン／Cyclone》《踊る円月刀／Dancing Scimitar》《ダンダーン／Dandan》《砂漠／Desert》《Desert Nomads》《砂漠の竜巻／Desert Twister》《Diamond Valley》《Drop of Honey》《黒檀の馬／Ebony Horse》《Elephant Graveyard》《エル・ハジャジ／El-Hajjaj》《アーグの盗賊団／Erg Raiders》《アーナム・ジン／Erhnam Djinn》《目には目を／Eye for an Eye》《魚の肝の油／Fishliver Oil》《空飛ぶ絨毯／Flying Carpet》《空飛ぶ男／Flying Men》《ガズバンのオーガ／Ghazban Ogre》《象亀／Giant Tortoise》《Guardian Beast》《ハスランの女オーガ／Hasran Ogress》《ハール・ジャッカル／Hurr Jackal》《Ifh-Biff Efreet》《島魚ジャスコニアス／Island Fish Jasconius》《Island of Wak-Wak》《Jandor's Ring》《ジャンドールの鞍袋／Jandor's Saddlebags》《宝石の鳥／Jeweled Bird》《Jihad》《ジュナン・イフリート／Junun Efreet》《Juzam Djinn》《Khabal Ghoul》《King Suleiman》《密林の猿人／Kird Ape》《Library of Alexandria》《磁力の山／Magnetic Mountain》《Merchant Ship》《メタモルフォーゼ／Metamorphosis》《Mijae Djinn》《ムーア人の騎兵／Moorish Cavalry》《ナフス・アスプ／Nafs Asp》《オアシス／Oasis》《Old Man of the Sea》《Oubliette》《篤信／Piety》《Pyramids》《悔

悟せる鍛冶屋／Repentant Blacksmith》《Ring of Ma'ruf》《ルフ鳥の卵／Rukh Egg》《Sandals of Abdallah》《砂嵐／Sandstorm》《Serendib Djinn》《Serendib Efreet》《Shahrazad》《シンドバッド／Sindbad》《Singing Tree》《魔術師の女王／Sorceress Queen》《Stone-Throwing Devils》《不安定性突然変異／Unstable Mutation》《ウォー・エレファント／War Elephant》《ワイルーリーの狼／Wyluli Wolf》《Ydwen Efreet》である。

700.8b そのカード名で初めて印刷されたのが『Antiquities』拡張セットにおいてであるパーマネントやカードを参照するカード(《Golgothian Sylex》)が存在する。該当するカード名は、《クルーグの護符／Amulet of Kroog》《Argivian Archaeologist》《Argivian Blacksmith》《アルゴスのピクシー／Argothian Pixies》《Argothian Treefolk》《終末の時計／Armageddon Clock》《Artifact Blast》《Artifact Possession》《Artifact Ward》《アシュノッドの供犠台／Ashnod's Altar》《アシュノッドの戦具／Ashnod's Battle Gear》《アシュノッドの人体改造器／Ashnod's Transmogrant》《エイトグ／Atog》《破城槌／Battering Ram》《青銅のタブレット／Bronze Tablet》《Candelabra of Tawnos》《秘宝の防御円／Circle of Protection: Artifacts》《Citanul Druid》《粘土像／Clay Statue》《機械仕掛けの鳥／Clockwork Avian》《サルディアの巨像／Colossus of Sardia》《珊瑚の兜／Coral Helm》《崩壊／Crumble》《呪われた拷問台／Cursed Rack》《Damping Field》《爆破／Detonate》《Drafna's Restoration》《ドラゴン・エンジン／Dragon Engine》《Dwarven Weaponsmith》《魔力流出／Energy Flux》《フェルドンの杖／Feldon's Cane》《Gaea's Avenger》《Gate to Phyrexia》《ゴブリン職工団／Goblin Artisans》《Golgothian Sylex》《ぶどう弾カタパルト／Grapeshot Catapult》《Haunting Wind》《ハーキルの召還術／Hurkyl's Recall》《象牙の塔／Ivory Tower》《ジェイラム秘本／Jalum Tome》《Martyrs of Korlis》《Mightstone》《石臼／Millstone》《ミシュラの工廠／Mishra's Factory》《ミシュラの戦争機械／Mishra's War Machine》《Mishra's Workshop》《再帰のオベリスク／Obelisk of Undoing》《オニュレット／Onulet》《Orcish Mechanics》《羽ばたき飛行機械／Ornithopter》《Phyrexian Gremlins》《Power Artifact》《Powerleech》《Priest of Yawgmoth》《原初の土／Primal Clay》《拷問台／The Rack》《ラカライト／Rakalite》《Reconstruction》《Reverse Polarity》《Rocket Launcher》《ラト＝ナムの賢人／Sage of Lat-Nam》《多相の戦士／Shapeshifter》《粉砕の嵐／Shatterstorm》《Staff of Zegon》《露天鉱床／Strip Mine》《Su-Chi》《Tablet of Epityr》《Tawnos's Coffin》《タウノスのワンド／Tawnos's Wand》《タウノスの武具／Tawnos's Weaponry》《テトラバス／Tetravus》《ティタニアの歌／Titania's Song》《Transmute Artifact》《トリスケリオン／Triskelion》《ウルザの報復者／Urza's Avenger》《Urza's Chalice》《ウルザの鉱山／Urza's Mine》《Urza's Miter》《ウルザの魔力炉／Urza's Power Plant》《ウルザの塔／Urza's Tower》《槍の壁／Wall of Spears》《Weakstone》《異形の騒霊／Xenic Poltergeist》《ヨーグモスの悪魔／Yawgmoth Demon》《ヨーティアの兵／Yotian Soldier》である。

700.8c そのカード名で初めて印刷されたのが『Homelands』拡張セットにおいてであるパーマネントやカードを参照するカード(《Apocalypse Chime》)が存在する。該当するカード名は、《修道院のガーゴイル／Abbey Gargoyles》《Abbey Matron》《上天の嵐／Aether Storm》《Aliban's Tower》《Ambush》《待ち伏せ部隊／Ambush Party》《Anaba Ancestor》《アナーバのボディガード／Anaba Bodyguard》《アナーバのシャーマン／Anaba Shaman》《Anaba Spirit Crafter》《アン＝ハヴァの治安官／An-Havva Constable》《An-Havva Inn》《An-Havva Township》《An-Zerrin Ruins》《Apocalypse Chime》《Autumn Willow》《Aysen Abbey》《アイゼンの官吏／Aysen Bureaucrats》《Aysen Crusader》《Aysen Highway》《Baki's Curse》《Baron Sengir》《Beast Walkers》《Black Carriage》《影写し／Broken Visage》《甲殻／Carapace》《Castle Sengir》《Cemetery Gate》《Chain Stasis》《Chandler》《Clockwork Gnomes》《機械仕掛けの駿馬／Clockwork Steed》《Clockwork Swarm》《Coral Reef》《暗黒の迷路／Dark Maze》《Daughter of Autumn》《死者の代弁者／Death Speakers》《Didgeridoo》《Drudge Spell》《乾きの呪文／

Dry Spell》《Dwarven Pony》《Dwarven Sea Clan》《Dwarven Trader》《Ebony Rhino》《情け知らずのエロン／Eron the Relentless》《Evaporate》《Faerie Noble》《一角獣の饗宴／Feast of the Unicorn》《フェロッズの封印／Feroz's Ban》《Folk of An-Havva》《忘却／Forget》《葬列／Funeral March》《Ghost Hounds》《Giant Albatross》《巨大カキ／Giant Oyster》《Grandmother Sengir》《大いなる人狼／Greater Werewolf》《Hazduhr the Abbot》《Headstone》《Heart Wolf》《血に飢えた霧／Hungry Mist》《Ihsan's Shade》《Irini Sengir》《鉄爪族の呪い／Ironclaw Curse》《Jinx》《Joven》《Joven's Ferrets》《ジョーヴンの泥棒道具／Joven's Tools》《Koskun Falls》《Koskun Keep》《迷宮のミノタウルス／Labyrinth Minotaur》《Leaping Lizard》《Leeches》《Mammoth Harness》《Marjhan》《記憶の欠落／Memory Lapse》《商人の巻物／Merchant Scroll》《メサ・ファルコン／Mesa Falcon》《Mystic Decree》《Narwhal》《Orcish Mine》《原初の秩序／Primal Order》《Prophecy》《Rashka the Slayer》《浅瀬の海賊／Reef Pirates》《Renewal》《Retribution》《Reveka》《Wizard Savant》《Root Spider》《Roots》《Roterothopter》《Rysorian Badger》《Samite Alchemist》《シー・スプライト／Sea Sprite》《Sea Troll》《センギアの従臣／Sengir Autocrat》《Sengir Bats》《Serra Aviary》《セラの獣小屋／Serra Bestiary》《Serra Inquisitors》《セラの聖騎士／Serra Paladin》《鋸刃の矢／Serrated Arrows》《縮小／Shrink》《Soraya the Falconer》《Spectral Bears》《Timmerian Fiends》《拷問／Torture》《Trade Caravan》《休戦／Truce》《Veldrane of Sengir》《Wall of Kelp》《Willow Faerie》《Willow Priestess》《Winter Sky》《Wizards' School》である。

701. キーワード処理

701.1. カードのルール文章に書かれている処理のほとんどは普通の言語で書かれているが、いくつかの動詞は定義が必要な術語である。それらの「キーワード」はゲーム用語であり、注釈文で意味が要約されていることがある。

701.2. 起動／Activate

701.2a 能力を起動するとは、やがて解決されてその効果が発生するよう、能力をスタックに積み、コストを支払うことである。特に示されていない限り、そのオブジェクトのコントローラー(コントローラーがいない場合にはオーナー)だけがそのオブジェクトの起動型能力を起動できる。プレイヤーは優先権を持つときに能力を起動できる。rule 602〔起動型能力の起動〕参照。

701.3. つける／Attach

701.3a オーラや装備品、城砦をオブジェクトやプレイヤーにつけるとは、それを現在ある場所から取り、そのオブジェクトやプレイヤーの上に置くということを意味する。何かが戦場にあるパーマネントにつけられる場合、物理的にそのパーマネントに触れるように置くのが通例である。オーラ、装備品、城砦は、それぞれ、エンチャント、装備、城砦化できないものにつけることはできない。

701.3b 効果が、オーラや装備品、城砦を、つけることのできないオブジェクトにつけようとする場合、そのオーラや装備品、城砦は移動しない。効果が、オーラや装備品、城砦を、その時点でついている先のオブジェクトにつけようとする場合、その効果は何もしない。効果が、オーラでも装備品でも城砦でもないオブジェクトを他のオブジェクトやプレイヤーにつけようとする場合、その効果は何もせず、その移動させようとしたオブジェクトは移動しない。

701.3c 戦場にあるオーラや装備品、城砦が、別のオブジェクトにつけられる場合、そのオーラや装備品、城砦は、その時点で新しいタイムスタンプを得る。

701.3d 装備品をクリーチャーから「はずす／unattach」とは、装備品をそのクリーチャーから離すことであり、装備品は何にも装備していない状態で戦場に残る。そうなった装備品は、クリーチャーに物理的に触れさせておくべきではない。オーラ、装備品、城砦が、オブジェクトやプレイヤーにつけられていた状態からそうでない状態になった場合、「[そのオブジェクトやプレイヤーから]はずれた／becoming unattached [from that object or player]」として扱う。これは、そのオブジェクトやオーラ、

装備品、城砦が戦場を離れた場合や、オブジェクトが元あった領域を離れた場合、プレイヤーがゲームから除外された場合を含む。

701.4. 唱える／Cast

701.4a 呪文を唱えるとは、やがて解決されてその効果が発生するよう、それを現在ある領域(通常は手札)から取り、スタックに積み、コストを支払うことである。プレイヤーは優先権を持つときに呪文を唱えることができる。rule 601〔呪文を唱えること〕参照。

701.4b カードを唱えるとは、そのカードを呪文として唱えるということである。

701.5. 打ち消す／Counter

701.5a 呪文や能力を打ち消すということは、それを取り消し、スタックから取り除くということである。打ち消された呪文や能力は解決されず、効果は一切発生しない。打ち消された呪文はオーナーの墓地に置かれる。

701.5b 打ち消された呪文を唱えたり能力を起動したりしたプレイヤーは、支払ったコストの「払い戻し」を受けることはできない。

701.6. 生成する／Create

701.6a 特定の特性を持つトークンを 1 つ、あるいは複数生成させる場合、指定された特性を持つトークンを指定された数だけ戦場に出す。

701.6b 生成されるトークンに置換効果が適用される場合、その効果は、そのトークンの特性を修整する継続的効果よりも前に適用される。戦場に出るトークンに置換効果が適用される場合、その効果はそのトークンの特性を修整する継続的効果の後で適用される。

701.6c これまで、トークンを生成する効果はプレイヤーに「[この種のトークン]を戦場に出す」ように指示していた。それらのカードはオラクルによって訂正され、それらのトークンを「生成する」となっている。

701.7. 破壊する／Destroy

701.7a パーマネントを破壊するとは、それを戦場からオーナーの墓地に置くことである。

701.7b パーマネントが破壊されるのは、「破壊する」と書かれている効果によるか、致死ダメージ(rule 704.5g 参照)または接死持ちの発生源からのダメージ(rule 704.5h)による状況起因処理によるかのいずれかだけである。それ以外の方法でオーナーの墓地に置かれたパーマネントは、「破壊」されたわけではない。

701.7c 再生効果は破壊イベントを置換する。rule 701.14〔再生する〕参照。

701.8. 捨てる／Discard

701.8a カードを捨てるとは、それをオーナーの手札からそのプレイヤーの墓地に置くことである。

701.8b 通常、プレイヤーにカードを捨てさせる効果は、その影響を受けるプレイヤーに捨てるカードを選ばせる。一部の効果は、無作為に捨てることを要求したり、あるいは他のプレイヤーに選ばせることを要求することもある。

701.8c カードが捨てられ、ただし効果によってオーナーの墓地でなく非公開領域に公開されることなく置かれる場合、そのカードの特性はすべて未定義として扱う。捨てるカードの特性を必要とするコストを支払うためにカードがこの方法で捨てられた場合、そのコストの支払いは不正である。ゲームはコストの支払いが始まる前まで巻き戻される(rule 721〔不正な処理の扱い〕参照)。

701.9. 倍にする／Double

701.9a クリーチャーのパワーやタフネスを倍にすることは、継続的効果を生成する。この効果はクリーチャーのパワーやタフネスを修整するものであって、それらの特性を特定の値にするものではない。rule 613.3c 参照。

701.9b クリーチャーのパワーを倍にするとは、そのクリーチャーに+X/+0 の修整を与えるということである。ただし、X はそのパワーを倍にする呪文や能力が解決した時点のそのクリーチャーのパワーである。同様に、クリーチャーのタフネスを倍にする効果はそれに+0/+X の修整を与える。ただし、X はそのクリーチャーのタフネスである。クリーチャーのパワーとタフネスを倍にするとは、それに+X/+Y の修整を与えるということである。ただし、X はそれのパワー、Y はそれのタフネスである。

701.9c クリーチャーのパワーを倍にする時点でそれが 0 よりも小さい場合、そのクリーチャーのパワーを倍にするとは、そのクリーチャーに-X/-0 の修整を与えるということである。ただし、X は 0 とそのパワーの差である。同様に、タフネスを倍にする時点でそれが 0 よりも小さい場合、それは-0/-X の修整を受ける。パワーとタフネスを倍にする時点でその一方が負で他方がそうでない場合、それは-X/+Y または+X/-Y の修整を受ける。

701.9d プレイヤーのライフ総量を倍にするとは、そのプレイヤーの新しいライフ総量が現在の値の 2 倍になるようにライフを得たり失ったりするということである。

701.9e プレイヤーやパーマネントの上にあるある種のカウンターの数を倍にするとは、そのプレイヤーやパーマネントにそれが既に持っているその種のカウンターを同数だけ与えるということである。

701.9f プレイヤーのマナ・プールにあるあるタイプのマナの量を倍にするとは、そのプレイヤーが既に持っているそのタイプのマナと同じ量を加えるということである。

701.10. 交換する／Exchange

701.10a 呪文や能力は解決中に、プレイヤーに何か(たとえばライフ総量や 2 つのパーマネントのコントロールなど)を交換させることがある。その種の呪文や能力が解決されるときに交換の全体が不可能な場合、交換の一部だけが起こるということはない。

例：呪文の効果で 2 体の対象のクリーチャーのコントロールを交換しようとしたが、その解決前にそのうち 1 体が破壊されていた場合には、呪文は他方のクリーチャーにも何もしない。

701.10b 2 つのパーマネントのコントロールが交換されたとき、それらのパーマネントが異なるプレイヤーによってコントロールされていた場合、それぞれのプレイヤーは同時にそれまで他のプレイヤーがコントロールしていたパーマネントのコントロールを得る。もし、それらのパーマネントが同一のプレイヤーによってコントロールされていたら、交換効果は何もしない。

701.10c ライフ総量が交換されたとき、それぞれのプレイヤーはその変化分だけライフを得たり失ったりする。それらの得失に関して、置換効果は影響を及ぼすことがありえるし、誘発型能力が誘発することもありうる。ライフを得られないプレイヤーはこの方法で高いライフ総量を得ることはなく、ライフを失えないプレイヤーはこの方法で低いライフ総量を得ることはない(rule 118.7, 118.8 参照)。

701.10d (たとえば、追放されているカードとプレイヤーの手札にあるカードなど)ある領域に存在するカードを他の領域のカードと交換させる呪文や能力が存在する。それらの呪文や能力は他の交換呪文や能力と同じように機能するが、それらのカードのオーナーがすべて同じプレイヤーでなければ交換はできない。また、一方の領域が空でも交換できる。

701.10e ある領域に存在するカードを他の領域のカードと交換する場合、そのどちらかがオブジェクトにつけられていたなら、そのカードはそのオブジェクトからはずれ、他方のカードがそのオブジェクトにつけられる。

701.10f 呪文や能力の中には、2 つの領域を丸ごと交換するよう指示するものもある。この場合、一方の領域が空であっても、双方の領域にあるカードは交換される。

701.10g 呪文や能力の中には、2 つの数字を交換するよう指示するものもある。そのような交換の場合、それぞれの値は他方の元持っていた値と等しくなる。その一方がライフ総量であった場合、影響を受

けたプレイヤーは必要なだけのライフを得たり失ったりする。この得失が置換効果によって影響を受けることも、またこの得失によって能力が誘発することもある。ライフを得られないプレイヤーはこの方法で高いライフ総量を得ることはなく、ライフを失えないプレイヤーはこの方法で低いライフ総量を得ることはない(rule 118.7, 118.8 参照)。交換される値のどちらかがパワーまたはタフネスであった場合、そのパワーやタフネスを他方の値にするという継続的効果が発生する(rule 613.3b 参照)。この規定は、クリーチャーのパワーとタフネスを入れ替える呪文や能力には適用されない。

701.11. 追放する／Exile

701.11a オブジェクトを追放するとは、それを現在ある領域から追放領域に動かすということである。rule 406〔追放〕参照。

701.12. 格闘を行なう／Fight

701.12a 呪文や能力により、あるクリーチャーが別のクリーチャーに格闘を行なうよう指示がある場合や、クリーチャー 2 体がお互いに格闘を行なうよう指示がある場合がある。それらのクリーチャーは、それぞれもう一方に、自身のパワーに等しい点数のダメージを与える。

701.12b 格闘を行なうように指示されたクリーチャーがすでに戦場にいなかったり、クリーチャーでなくなっていた場合、ダメージは与えられない。その呪文や能力がクリーチャーを対象にしていて、そのクリーチャーが不適正な対象になっていた場合、ダメージは与えられない。

701.12c クリーチャーが自身と格闘を行なう場合、それは自身に自身のパワーの 2 倍に等しいダメージを与える。

701.12d クリーチャーが格闘を行なったときに与えられるダメージは戦闘ダメージではない。

701.13. プレイする／Play

701.13a 土地をプレイするとは、その土地を元あった領域(通常はそのプレイヤーの手札)から戦場に出すことである。プレイヤーは自分のメイン・フェイズの間、優先権を持っていてスタックが空であれば、そのターンにまだ土地をプレイしていなかった場合に限り、土地をプレイすることができる。土地をプレイすることは特別な処理(rule 115 参照)であり、スタックを用いない。ただ単に起こるだけである。呪文や能力の結果として土地を戦場に出すことは、土地をプレイすることとは異なる。rule 305〔土地〕参照。

701.13b カードをプレイするとは、そのカードを土地としてプレイするか、呪文として唱えるか、該当する方のことを指す。

701.13c 「あなたのライブラリーの一番上のカードを公開したままプレイする。／Play with the top card of your library revealed.」というように、プレイヤーが通常と異なる方法でゲームを「プレイ」することを求める効果が存在する。この場合の「プレイ」とは、マジックのゲームをプレイすることを意味する。

701.13d かつて、呪文を唱えること、あるいはカードを呪文として唱えることを、その呪文やカードを「プレイする／playing」と表記していた。そのように記載されているカードは、オラクルで訂正され、呪文やカードを「唱える／casting」となっている。

701.13e かつて、起動型能力を使うことを、その能力を「プレイする／playing」と表記していた。そのように記載されているカードは、オラクルで訂正され、能力を「起動する／activating」となっている。

701.14. 再生する／Regenerate

701.14a 呪文や能力の効果がパーマネントを再生する場合、そのパーマネントが次にそのターン破壊されることを防ぐ置換効果が作られる。この場合、「[パーマネント]を再生する／Regenerate [permanent]」とは、「このターン、次に[パーマネント]が破壊されるなら、その代わりに負っている

ダメージを全て取り除き、タップし、攻撃クリーチャーまたはブロック・クリーチャーならば戦闘から取り除く」を意味する。

701.14b 常在型能力の効果がパーマネントを再生する場合、そのパーマネントが破壊される場合、他の効果で置換される。この場合、「[パーマネント]を再生する／Regenerate [permanent]」とは、「その代わりに負っているダメージを全て取り除き、タップし、攻撃クリーチャーまたはブロック・クリーチャーならば戦闘から取り除く」を意味する。

701.14c 再生の盾を作る能力を起動することや再生の盾を作る呪文を唱えることは、パーマネントを再生することと同一ではない。パーマネントは再生できないとする効果は、そのような能力を起動したり呪文を唱えたりすることを禁止するのではなく、再生の盾が適用されないようにする。

701.15. 公開する／Reveal

701.15a カードを公開するとは、そのカードをしばらくの間すべてのプレイヤーに見せるということである。効果によってカードが公開される場合、その効果のそのカードに関係する部分がすべて終わるまで公開され続ける。呪文を唱えるコストや能力を起動するコストとしてカードが公開される場合、そのカードはその呪文や能力が宣言されてからスタックを離れるまでの間公開され続ける。

701.15b カードを公開することは、そのカードの存在する領域を変更しない。

701.15c プレイヤーのライブラリーにあるカードが切り直されるなどして順番が変わった場合、順番が変わった部分にあった公開されたカードの公開は終わり、新しいオブジェクトになる。

701.15d プレイヤーに、1 枚または複数のカードを見るように指示する効果が存在する。カードを見ることは、そのカードがその特定のプレイヤーにだけ見せられることを除いて、カードを公開することに関するルールに従う。

701.16. 生け贄に捧げる／Sacrifice

701.16a パーマネントを「生け贄に捧げる／sacrifice」とは、そのコントローラーがそれを戦場から直接オーナーの墓地に置くことである。パーマネントでないものや、自分のコントロールしていないパーマネントを生け贄に捧げることはできない。パーマネントを生け贄に捧げることは破壊ではないので、再生その他の破壊を置換する効果はこの行動に影響を及ぼさない。

701.17. 占術を行なう／Scry

701.17a 「占術 N を行なう／Scry N」とは、プレイヤーが自分のライブラリーの一番上から N 枚のカードを見、その後それらのうち望む枚数のカードを自分のライブラリーの一番下に望む順番で、残りを自分のライブラリーの一番上に望む順番で、それぞれ置くことである。

701.17b プレイヤーが、占術 0 を行なう、と指示された場合、占術イベントは発生しない。プレイヤーが占術を行なったときに誘発する能力は、誘発しない。

701.17c 複数のプレイヤーが一度に占術を行なう場合、それらのプレイヤーはそれぞれ自分のライブラリーの一番上のカードを一度に見る。それらのプレイヤーは APNAP 順(rule 101.4 参照)でそれらのカードをどこに置くか決め、その後で一度に置く。

701.18. 探す／Search

701.18a カードをある領域から探すとは、その領域にあるすべてのカードを見て(非公開領域であっても)、条件に合うカードを見つけるということを意味する。

701.18b 特定のカード・タイプ、色などの何らかの条件を満たすカードを非公開領域から探す必要がある場合、存在してもそのすべてを見つける必要はない。

例：プレイヤーが「アーティファクト 1 つを対象とし、それを追放する。それのコントローラーの墓地と手札とライブラリーから、そのアーティファクトと同じカード名を持つカードをすべて探し、それらを追放する。その後、そのプレイヤーは自分のライブラリーを切り直す。」という効果を持つ《木っ端みじん》を唱え、対象として《吠えたける鉱山》を選んだ。《吠えたける鉱山》のコントローラーの墓地にはもう 1 枚の《吠えたける鉱山》があり、ライブラリーにはあと 2 枚《吠えたける

鉱山》がある。《木っ端みじん》のコントローラーは墓地にある《吠えたける鉱山》を無視することはできないが、ライブラリーの中にある《吠えたける鉱山》は2枚とも見つけても、1枚だけでも、見つけなくてもよい。

701.18c プレイヤーが未定義の条件を満たすカードを非公開領域から探す場合、そのプレイヤーは探すことはできるがカードを見つけることはできない。

例：《ロボトミー》は「プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーは自分の手札を公開し、あなたはそこから基本土地・カードでないカードを1枚選ぶ。そのプレイヤーの墓地、手札、ライブラリーから、選ばれたカードと同じ名前を持つカードをすべて探し、それらを追放する。その後、そのプレイヤーは自分のライブラリーを切り直す。」という効果を持つ。対象となったプレイヤーが《ロボトミー》の解決時に手札に1枚もカードを持っていなかった場合、《ロボトミー》を唱えたプレイヤーは指定された領域を探すが、カードは追放しない。

701.18d プレイヤーが非公開領域から「カード1枚」「カード3枚」など、ある数の条件のついていないカードを探す場合、その枚数の(ただし、領域にカードが足りない場合、できるだけ多くの)カードを見つけなければならない。

701.18e 探すことを含む効果に見つけたカードを公開すると書かれていなければ、それらのカードは公開されない。

701.18f 領域から探すことがその領域の一部から探すことに置換された場合も、その領域から探すことを参照する指示はそのまま適用される。また、ライブラリーから探すことによって誘発する能力は誘発する。

例：《エイヴンの思考検閲者》は「対戦相手がライブラリーから探すなら、代わりにそのプレイヤーはそのライブラリーの上から4枚の中から探す」という能力を持ち、《老練の探険者》は「老練の探険者が死亡したとき、各プレイヤーはそれぞれ自分のライブラリーから基本土地・カードを2枚まで探し、それらを戦場に出してもよい。そのあと、これによってライブラリーから探したプレイヤーはそれを切り直す。」という能力を持つ。《老練の探険者》の能力によってライブラリーの上から4枚の中から探した対戦相手は、ライブラリー全体を切り直す。

701.18g プレイヤーが領域から何かを探し、そしてその見つけたカードで追加の処理をするという効果がある場合、その追加の処理が不正や不可能であっても、プレイヤーは探すことを選ぶことができる。

701.18h 複数のプレイヤーが同時に探す場合、各プレイヤーは同時に該当するカードを見て、APNAP順(rule 101.4 参照)でどのカードを見つけるかを決定する。

701.19. 切り直す／Shuffle

701.19a ライブラリーや裏向きのカードの束を切り直すとは、その中でカードを、どのプレイヤーにも順番が分からなくなるように無作為化することである。

701.19b プレイヤーにライブラリーからカードを探させ、切り直させてからその探したカードをライブラリーの特定の場所に置く効果が存在する。その場合、それらのカードはライブラリーを離れたものとしては扱わないが、切り直しには含まれない。また、それらのカードを除いたライブラリーのすべてのカードは切り直される。ライブラリーを切り直したときに誘発する能力は誘発する。その見つけたカードが特定の場所に置かれるまでの間は、ライブラリーの一番上のカードを公開したり見たりさせる能力によってライブラリーの一番上のカードを見ることはできない。

701.19c 効果によって、プレイヤーが特定のオブジェクトをライブラリーに加えて切り直す場合、そのオブジェクトがいずれももとあるべき領域になかった場合にも、また効果によってそれらのオブジェクト全てが別の領域に移動する場合にも、もとの領域に残る場合にも、ライブラリーは切り直される。

例：《狡知》は「狡知がいずれかの領域から墓地に置かれたとき、これをオーナーのライブラリーに加えて切り直す。」という能力を持つ。これが墓地に置かれ、この能力が誘発した後、それに対応してこれを追放した場合には、この能力の解決時にライブラリーは切り直される。

例：《黒の太陽の頂点》は「黒の太陽の頂点をオーナーのライブラリーに加えて切り直す」という効果がある。《黒の太陽の頂点》が墓地にあり、フラッシュバックを(《埋め合わせ》などで)得て墓地から唱えた場合、《黒の太陽の頂点》は追放され、オーナーのライブラリーは切り直される。

701.19d 一群のオブジェクトをライブラリーに加えて切り直す効果の場合、その群にオブジェクトが存在しなかったとしても、ライブラリーは切り直される。

例：《土覆いのシャーマン》は「土覆いのシャーマンが戦場に出たとき、プレイヤー1人と、そのプレイヤーの墓地にある望む枚数のカードを対象とする。そのプレイヤーは、それらのカードを自分のライブラリーに加えて切り直す。」という能力を持つ。これが戦場に出、この能力が誘発した場合、カードを1枚も対象に取らなかったとしても、この能力の解決時に対象のプレイヤーはライブラリーを切り直す。

701.19e 効果によってプレイヤーが0枚あるいは1枚のライブラリーを切り直す場合にも、ライブラリーを切り直すことによって誘発する能力は誘発する。

701.19f 複数の効果によって同時にライブラリーを複数回切り直す場合、ライブラリーを切り直すことによって誘発する能力はその回数だけ誘発する。

701.20. タップとアンタップ／Tap and Untap

701.20a パーマネントをタップするとは、カードを横向きに倒すことである。アンタップ状態のパーマネントだけをタップできる。

701.20b パーマネントをアンタップするとは、カードを縦向きに戻すことである。タップ状態のパーマネントだけをアンタップできる。

701.21. 消術を行なう／Fateseal

701.21a 「消術Nを行なう／fateseal N」とは、プレイヤーが対戦相手のライブラリーの一番上からN枚のカードを見、その後それらのうち望む枚数のカードを対戦相手のライブラリーの一番下に望む順番で、残りを対戦相手のライブラリーの一番上に望む順番で、それぞれ置くことである。

701.22. 激突を行なう／Clash

701.22a 激突を行なうとは、プレイヤーが自分のライブラリーの一番上のカードを公開し、その後、そのプレイヤーはそのカードをライブラリーの一番下に置くかそのまま残すかする、ということである。

701.22b 「対戦相手と激突を行なう／clash with an opponent」は、「対戦相手1人を選び、あなたとその対戦相手はそれぞれ激突を行なう」を意味する。

701.22c 激突を行なう各プレイヤーは、それぞれのライブラリーの一番上のカードを一度に公開する。その後、それらのプレイヤーはAPNAP順で(rule 101.4参照)それらのカードをどこに置くか決め、その後、一度にそれらのカードを置く。

701.22d プレイヤーは、その激突において他のどの公開されたカードよりも大きい点数で見たマナ・コストを持つカードを公開した場合、その激突に勝ったことになる。

701.23. プレインズウォークする／Planeswalk

701.23a プレインチェイス戦の間にのみ、プレイヤーはプレインズウォークしうる。次元コントローラーだけがプレインズウォークする。rule 901〔プレインチェイス戦〕参照。

701.23b プレインズウォークするとは、オモテ向きの次元・カードや現象・カードをそのオーナーの次元デッキの一番下に裏向きで置き、あなたの次元デッキの一番上にあるカードをそのデッキからよけてオモテ向きにする。

701.23c プレイヤーは「プレインズウォーク能力」の結果として(rule 901.8参照)、あるいはオモテ向きの次元・カードや現象・カードのオーナーがゲームを離れたことによって(rule 901.10参照)、ある

いは現象・カードの誘発型能力がスタックを離れたことによって(rule 704.5x 参照)プレインズウォークする。能力によってプレインズウォークすることもある。

701.23d 次元・カードがオモテ向きになったら、プレイヤーがその次元にプレインズウォークしたという。次元・カードが裏向きになった、あるいはゲームを離れたら、プレイヤーがその次元からプレインズウォークしたという。これは現象・カードについても同じである。

701.24. 実行中にする／Set in Motion

701.24a アーチエネミー戦のゲーム中の計略・カードだけが、実行中にされうる。魔王だけが計略略・カードを実行中にすることができる。rule 312〔計略〕、rule 904〔アーチエネミー戦〕参照。

701.24b 計略を実行中にするとは、それがあなたの計略デッキの一番上にあるならそれをあなたの計略デッキの一番上から取り除き、オモテ向きでないならオモテ向きにすることである。その計略は、これらの処理がなされなかったとしても実行中になる。

701.24c 計略は同時に 1 枚しか実行中にはならない。プレイヤーが複数の計略を実行中にするように指示された場合、そのプレイヤーはその回数だけ計略を 1 枚ずつ実行中にする。

701.25. 破棄する／Abandon

701.25a アーチエネミー戦のゲーム中のオモテ向きの持続計略・カードだけが、破棄されうる。rule 312〔計略〕、rule 904〔アーチエネミー戦〕参照。

701.25b 計略を破棄するとは、それを裏向きにしてオーナーの計略デッキの一番下に置くことである。

701.26. 増殖を行う／Proliferate

701.26a 増殖を行なうとは、カウンターの置かれているパーマネントやカウンターを持つプレイヤーを望む数選び、その後それぞれ、それがパーマネントならその上に置かれているカウンターのうち 1 種類を追加でちょうど 1 個置き、それがプレイヤーならそのプレイヤーはそのプレイヤーが持つカウンターのうち 1 種類を追加でちょうど 1 個得ることである。

701.26b これにより選ばれたパーマネントに複数の種類のカウンターが置かれていたなら、どの種類のカウンターを置くのか、これにより選ばれたプレイヤーが複数の種類のカウンターを持っていたなら、どの種類のカウンターを得るのかは、増殖を行うプレイヤーが選ぶ。

701.26c 双頭巨人戦では、毒カウンターはチームで共有されている。チームの複数のプレイヤーについてこれが選ばれた場合、それらのプレイヤーのうち 1 人だけに追加の毒カウンターが置かれる。rule 810〔「双頭巨人戦」変種ルール〕参照。

701.27. 変身する／Transform

701.27a パーマネントを変身させる場合、それを裏返し、もう一方の面が見えるようにする。両面カードで表わされるパーマネントのみが変身できる(rule 711〔両面カード〕参照)。

701.27b パーマネントを変身させることは、パーマネントをオモテ向きや裏向きにすることと物理的行動は同じであるが、ゲーム上は異なる処理である。パーマネントが裏向きになることで誘発する能力は、パーマネントが変身することでは誘発しないし、他も同様である。

701.27c 呪文や能力に、プレイヤーに両面カードでないパーマネントを変身させるよう指示がある場合、何も起こらない。

701.27d 呪文や能力に、プレイヤーに変身先の面がインスタントやソーサリーのパーマネントを変身させるよう指示がある場合、何も起こらない。

701.27e 誘発型能力の中に、オブジェクトが特定の特性を持つオブジェクトに「変身した」ときに誘発するものがある。その種の能力は、そのオブジェクトが変身し、変身した直後にその指定された特性を持っている場合に誘発する。

701.27f 遅延誘発型能力でないパーマネントの起動型能力や誘発型能力がそのパーマネントを変身させようとしたなら、そのパーマネントは、その能力がスタックに置かれた以降に変身していなかったときのみ変身する。パーマネントの遅延誘発型能力がそのパーマネントを変身させようとしたなら、そのパーマネントは、その遅延誘発型能力が作られた以降に変身していなかったときのみ変身する。どちらの場合にも、そのパーマネントが既に変身していた場合、変身するという指示を無視する。

701.28. 留置する／Detain

701.28a ある種の呪文や能力はパーマネントを留置できる。その呪文や能力のコントローラーの次のターンまで、そのパーマネントでは攻撃したりブロックしたりできず、またそのパーマネントの起動型能力も起動できない。

701.29. 居住する／Populate

701.29a 居住するとは、そのプレイヤーがコントロールしているクリーチャー・トークン1個を選び、そのクリーチャー・トークンのコピーであるトークンを生成することである。

701.29b 居住するときにクリーチャー・トークンをコントロールしていなかった場合、トークンを生成することはできない。

701.30. 怪物化／Monstrosity

701.30a 「怪物化Nを行う／Monstrosity N」とは、「このパーマネントが怪物的でないなら、これの上に＋1/＋1カウンターをN個置き、これは怪物的になる。」を意味する。

701.30b 「怪物的／Monstrous」は、怪物化の処理その他の呪文や能力が参照できる目印として以外のルール上の意味を持たない記号である。パーマネントだけが、怪物的である、あるいは怪物的になることができる。パーマネントが怪物的になったら、それが戦場を離れるまでずっと怪物的である。怪物的は、能力でも、そのパーマネントのコピー可能な値でもない。

701.30c パーマネントの能力によってプレイヤーが「怪物化Xを行う。」場合、そのパーマネントの持つ他の能力もXを参照することができる。それらの能力におけるXの値は、パーマネントが怪物的となった時点で定められたXの値と同じである。

701.31. 投票する／Vote

701.31a 呪文や能力の中には、その呪文または能力の効果の結果を決定するために記載される複数の選択肢の中から1つに投票するよう指示するものがある。「投票する／Vote」には、特定のプレイヤーから始まりターン順に各プレイヤーがそれらの選択肢の中から1つを選択する。

701.31b 記載された選択肢には、オブジェクト、ルール上の意味を持たない単語で異なる効果に関連したもの、あるいは呪文または能力の解決に関連した変数があり得る。

701.31c 呪文または能力に「投票」と書いてあるものがある場合、それは実際の投票のみを指すものであり、「投票」という文言を使用せずにプレイヤーに選択や決定を行わせる呪文あるいは能力ではない。

701.31d 効果によってプレイヤーが複数の票を持った場合、それらの投票はすべて同時に、そのプレイヤーが通常投票する時点で行われる。

701.32. 鼓舞を行う／Bolster

701.32a 「鼓舞Nを行う／Bolster N」とは、「あなたがコントロールしているクリーチャーの中で最も小さいタフネスを持つクリーチャーを1体、あるいは2体以上あるならそのうちの1体選び、それの上に＋1/＋1カウンターをN個置く。」を意味する。

701.33. 予示する／Manifest

701.33a 「[カードを]予示する／Manifest [a card]」場合、それを裏向きにする。それは、文章やカード名やサブタイプやマナ・コストを持たない、2/2 のクリーチャー・カードになる。そのカードを裏向きで戦場に出す。そのパーマネントは、裏向きである限り予示されたパーマネントである。特性を定義するこの効果は、そのカードが裏向きである間機能し、それがオモテ向きになった時点で終了する。

701.33b あなたが優先権を持つときならいつでも、あなたは予示されたパーマネントをオモテ向きにしてよい。これは特別な処理であり、スタックを用いない(rule 115.2b 参照)。そうするには、そのパーマネントを表すカードがクリーチャー・カードであることとそのカードのマナ・コストが何であるかをすべてのプレイヤーに示し、そのコストを支払い、その後そのパーマネントをオモテ向きにする。それが裏向きの間の特性を定義していた効果は終了し、それはその通常の特性を取り戻す。(そのパーマネントを表しているカードがクリーチャー・カードでない、あるいはマナ・コストを持たないなら、この方法でオモテ向きにすることはできない。)

701.33c 変異を持つカードが予示されたなら、そのコントローラーは上記にある予示されたパーマネントをオモテ向きにする手順ではなく、rule 702.36e にある裏向きの変異を持つパーマネントをオモテ向きにする手順を用いてもよい。

701.33d 効果がプレイヤーにそのプレイヤーのライブラリーから複数のカードを予示するよう指示したなら、それらのカードは 1 枚ずつ予示される。

701.33e 効果によってプレイヤーがカードを予示する場合、裏向きのオブジェクトが戦場に出るのを禁止するルールや効果があれば、そのカードは予示されない。それの特性は変更されることなく、それの元あった領域に残る。それがオモテ向きであれば、オモテ向きのままになる。

701.33f インスタント・カードまたはソーサリー・カードによって表されている予示されたパーマネントがオモテ向きになる場合、それのコントローラーはそのカードを公開し、裏向きのままにする。パーマネントがオモテ向きになったときに誘発する能力は誘発しない。

701.33g 詳細については rule 707〔裏向きの呪文やパーマネント〕を参照。

701.34. 支援／Support

701.34a パーマネントの「支援 N を行う／support N」は「他のクリーチャー最大 N 体を対象とし、それらの上に＋1/＋1 カウンターをそれぞれ 1 個置く。」を意味する。インスタント・呪文かソーサリー・呪文の「支援 N を行う」は「クリーチャー最大 N 体を対象とし、それらの上に＋1/＋1 カウンターをそれぞれ 1 個置く。」を意味する。

701.35. 調査を行う／Investigate

701.35a 「調査を行う／Investigate」とは、「『{2}, このアーティファクトを生け贄に捧げる：カードを 1 枚引く。』を持つ無色の手掛かり・アーティファクト・トークンを 1 つ生成する。」を意味する。

701.36. 合体する／Meld

701.36a 「合体する／Meld」とは、合体する組のうち 1 枚のカードの能力中に記載されるキーワード処理である。(rule 712〔合体カード〕参照。)合体する組のカード 2 枚を合体させるとは、それら 2 枚を、第 2 面をオモテにして組み合わせた状態で戦場に出すことである。それらがなるパーマネントは、2 枚のカードによって表される単一のオブジェクトである。

701.36b 同一の合体する組に属す 2 枚のカードのみが合体できる。トークンや、合体カードでないカードや、合体する組でない 2 枚の合体カードは合体できない。

701.36c 効果によって、プレイヤーが、合体できないカードを合体させるように指示されたなら、それらは現在の領域にとどまる。

例：1 人のプレイヤーが、《夜深の死体あさり》と、《墓ネズミ》のコピーであるトークン 1 体をコントロールしているとともに、それらのオーナーでもあったとする。戦闘の開始時に、両方が追放されるが、合体することはできない。《夜深の死体あさり》は追放されたままになり、追放されたトークンは消滅する。

701.37. 使嗾する／Goad

701.37a クリーチャーを使嗾することができる呪文や能力が存在する。その呪文や能力のコントローラーの次のターンまで、各戦闘でそのクリーチャーは可能なら攻撃し、そのプレイヤー以外のプレイヤーを可能なら攻撃する。

701.38. 督励する／Exert

701.38a パーマネントを督励するとは、「それは、あなたの次のアンタップ・ステップにアンタップしない」を選ぶことである。

701.38b タップされていないパーマネントや、あるターンにすでに督励されているパーマネントも督励できる。あなたが、あなたの次のアンタップ・ステップになる前にパーマネント 1 つを複数回督励したなら、それがアンタップしないという各効果はすべて同一のアンタップ・ステップ中に消滅する。

701.38c 戦場にないオブジェクトを督励することはできない。

701.38d 「[カード名]が攻撃するに際し、あなたはこれを督励してもよい。」は攻撃時の選択的コストである(rule 508.1g 参照)。この常在型能力を持つオブジェクトの中には、同じ段落に書かれた「そうしたとき」に誘発する誘発型能力を持つものがある。これらの能力は関連している(rule 607.2g 参照)。

701.39. 探検を行う／Explore

701.39a パーマネントに探検を行わせる能力が存在する。その場合、そのパーマネントのコントローラーは自分のライブラリーの一番上のカードを公開する。これにより土地・カードが公開されたなら、そのプレイヤーはそのカードを自分の手札に加える。そうでないなら、そのプレイヤーは探検を行っているパーマネントの上に＋1/＋1 カウンターを 1 個置き、「公開したカードを自分の墓地に置く。」を選んでもよい。

701.39b パーマネントが「探検を行う／explore」とは、rule 701.39a に規定された手順を完了することである。一部または全部の処理を行うことができなかったとしても構わない。

701.39c パーマネントが探検を行う効果の前にそれが領域を移動したなら、それの最後の情報を用いて、探検を行うオブジェクトとそれのコントローラーを決める。

701.40. 組み立てる／Assemble

701.40a 「組み立てる／Assemble」とは、『Unstable』セットに存在するキーワード処理で、からくりを戦場に出すことである。銀枠カード以外では、1 枚(《蒸気打ちの親分／Steamflogger Boss》)だけがからくりを組み立てることを参照している。『Unstable』セットのカードやメカニズムはこのルールには含まれていない。詳細は『Unstable』FAQ 参照。

701.41. 諜報を行う／Surveil

701.41a 「諜報 N を行う／surveil N」とは、あなたのライブラリーの一番上からカードを N 枚見て、その後そのうちの望む枚数をあなたの墓地に、残りをあなたのライブラリーの一番上に望む順番で置くことである。

701.41b 何らかの効果によって、あなたが諜報を行う間にカードを追加で何枚か見てもよいとされた場合は、それらのカードは、あなたが墓地に置いたりあなたのライブラリーの一番上に望む順番で置いたりしてもよいカードに含まれる。

701.42. 順応を行う／Adapt

701.42a 「順応 N を行う／Adapt N」とは、「このパーマネントの上に＋1/＋1 カウンターが置かれていないなら、これの上に＋1/＋1 カウンターを N 個置く。」を意味する。

702. キーワード能力

702.1. ほとんどの能力は、カードのルール文章に何をするかがそのまま書かれている。しかし、頻出の能力や定義するのにあまりにも多くの場所を必要とするような能力が存在するので、オブジェクトにはその能力の名前を「キーワード」として記載するだけにとどめる。しばしば、注釈文で意味が要約されていることがある。

702.1a 効果が「[キーワード能力]コスト／[keyword ability] cost」を参照している場合、そのキーワードの可変のコストだけを示す。

例：《縞痕のヴァロルズ》は「あなたの墓地にある各クリーチャー・カードは、それぞれ活用を持つ。活用コストは、それ自身のマナ・コストに等しい」という能力を持つ。クリーチャー・カードの活用コストは、そのマナ・コストに等しい量のマナであり、活用能力の起動コストはその量のマナと「あなたの墓地からこのカードを追放する」をあわせたものである。

702.1b オブジェクトに、そのオブジェクトの特性その他ゲームの局面に関する情報に基づいてその能力内に含まれる変数を定義できるキーワード能力を得させる効果が存在する。それらの能力において、その変数の値は常時再計算する。

例：《火山の乱暴者》は「火山の乱暴者は「エコー{X}」の能力を持つ。X はあなたのライフ総量に等しい。」の能力を持つ。《火山の乱暴者》のエコー能力が誘発した時点であなたのライフ総量が 10 点、解決時には 5 点だったとしたら、支払うべきエコー・コストは{5}となる。

例：《火+氷》はそれぞれの半分のマナ・コストが{1}{R}と{1}{U}の分割カードである。《炎の中の過去》は「ターン終了時まで、あなたの墓地にある各インスタント・カードと各ソーサリー・カードはそれぞれフラッシュバックを得る。フラッシュバック・コストは、それぞれのマナ・コストに等しい。」という能力を持つ。《火+氷》はあなたの墓地にある間「フラッシュバック{2}{U}{R}」を持つが、《火》を唱えることを選んだ場合、その結果となる呪文は「フラッシュバック{1}{R}」を持つ。

702.2. 接死／Deathtouch

702.2a 接死は常在型能力である。

702.2b 最後に状況起因処理をチェックした以降に接死を持つ発生源からのダメージを与えられた、タフネスが 0 よりも大きいクリーチャーは、状況起因処理によって破壊される。rule 704 参照。

702.2c 0 点でない戦闘ダメージが接死を持つ発生源によってクリーチャーに割り振られた場合、戦闘ダメージの割り振りが適正かどうかを判断する上で、それはそのクリーチャーのタフネスによらず致死ダメージとして扱われる。rule 510.1c-d 参照。

702.2d 接死ルールは接死ダメージを与えるオブジェクトがどの領域にあっても機能する。

702.2e 効果によってダメージを与える前にそのオブジェクトが領域を変更した場合、そのオブジェクトが接死を持つかどうかを決定するために最後の情報が用いられる。

702.2f 一つのオブジェクトに複数の接死があっても効果は変わらない。

702.3. 防衛／Defender

702.3a 防衛は常在型能力である。

702.3b 防衛を持つクリーチャーは攻撃に参加できない。

702.3c 1 体のクリーチャーに複数の防衛能力があっても意味はない。

702.4. 二段攻撃／Double Strike

702.4a 二段攻撃は、戦闘ダメージ・ステップのルールを変更する常在型能力である。rule 510〔戦闘ダメージ・ステップ〕参照。

702.4b 1 体以上の攻撃クリーチャーまたはブロック・クリーチャーが、戦闘ダメージ・ステップの開始時に先制攻撃(rule 702.7 参照)や二段攻撃を持っていた場合、そのステップに戦闘ダメージを与えるのは先制攻撃か二段攻撃を持っているクリーチャーだけである。そのステップの後に、戦闘終了ステップに進む代わりに、第 2 戦闘ダメージ・ステップが発生する。このステップに戦闘ダメージを割り振るのは、最初の戦闘ダメージ・ステップの開始時に先制攻撃も二段攻撃も持っていなかったか、この時点で二段攻撃を持っているクリーチャーだけである。そのステップの後で、戦闘終了ステップに移行する。

702.4c 第 1 戦闘ダメージ・ステップの間に二段攻撃を失うと、第 2 戦闘ダメージ・ステップに戦闘ダメージを割り振ることはできない。

702.4d 第 1 戦闘ダメージ・ステップに先制攻撃の戦闘ダメージを与えたクリーチャーに二段攻撃を与えると、そのクリーチャーは第 2 戦闘ダメージ・ステップにも戦闘ダメージを与えることができる。

702.4e 1 体のクリーチャーに複数の二段攻撃があっても効果は変わらない。

702.5. エンチャント／Enchant

702.5a エンチャントは、「エンチャント [オブジェクトまたはプレイヤー]／Enchant [object or player]」と書かれる常在型能力である。エンチャント能力は、オーラ・呪文が対象に取れるものと、オーラがエンチャントできるものを制限する。

702.5b オーラに関しては、rule 303〔エンチャント〕を参照。

702.5c オーラが複数のエンチャント能力を持っている場合、それらの全てが適用される。オーラの対象は、それら全ての限定に従わなければならない。オーラは全てのエンチャント能力に適合するオブジェクトまたはプレイヤーにしかエンチャントできない。

702.5d プレイヤーをエンチャントできるオーラは、プレイヤーを対象にでき、プレイヤーにつけられる。その種のオーラはパーマネントを対象にせず、パーマネントにつけられることはない。

702.6. 装備／Equip

702.6a 装備は装備品・カードの起動型能力である。「装備 [コスト]／Equip [cost]」は、「[コスト]: あなたがコントロールしているクリーチャー 1 体を対象とし、このパーマネントをそれにつける。この能力は、あなたがソーサリーを唱えられるときにのみ起動できる。」を意味する。

702.6b 装備品に関する更なる解説は、rule 301〔アーティファクト〕を参照。

702.6c 「[性質]クリーチャーに装備／Equip [quality] creature」は、装備能力の変種である。「[性質]クリーチャーに装備 [コスト]／Equip [quality] [cost]」は、「[コスト]: あなたがコントロールしている[性質]クリーチャー 1 体を対象とし、このパーマネントをそれにつける。この能力は、あなたがソーサリーを唱えられるときにのみ起動できる。」を意味する。この能力は、装備品をつける先を制限するものではない。

702.6d 「[性質]クリーチャーに装備」能力は装備能力であり、「[性質]クリーチャーに装備」コストは装備コストである。オブジェクトの装備能力をプレイヤーが起動することに影響する効果は、そのオブジェクトの「[性質]クリーチャーに装備」能力にも影響する。装備コストを増減させる効果は、「[性質]クリーチャーに装備」コストも増減させる。

702.6e 単一のパーマネントに複数の装備能力がある場合、そのいずれの装備能力も起動できる。

702.7. 先制攻撃／First Strike

702.7a 先制攻撃は、戦闘ダメージ・ステップのルールを変更する常在型能力である。rule 510〔戦闘ダメージ・ステップ〕参照。

702.7b 1体以上の攻撃クリーチャーまたはブロック・クリーチャーが、戦闘ダメージ・ステップの開始時に先制攻撃や二段攻撃(rule 702.4 参照)を持っていた場合、そのステップに戦闘ダメージを与えるのは先制攻撃か二段攻撃を持っているクリーチャーだけである。そのステップの後に、戦闘終了ステップに進む代わりに、第2戦闘ダメージ・ステップが発生する。このステップに戦闘ダメージを割り振るのは、最初の戦闘ダメージ・ステップの開始時に先制攻撃も二段攻撃も持っていなかったか、この時点で二段攻撃を持っているクリーチャーだけである。そのステップの後で、戦闘終了ステップに移行する。

702.7c 第1戦闘ダメージ・ステップの戦闘ダメージが与えられた後で先制攻撃を持たないクリーチャーに先制攻撃を持たせたとしても、第2戦闘ダメージ・ステップに戦闘ダメージを与えなくすることはできない。第1戦闘ダメージ・ステップの戦闘ダメージを与えた後で先制攻撃を持つクリーチャーから先制攻撃を取り除いたとしても、第2戦闘ダメージ・ステップに戦闘ダメージを与えることはできない(二段攻撃を持つ場合を除く)。

702.7d 1体のクリーチャーに複数の先制攻撃があっても効果は変わらない。

702.8. 瞬速／Flash

702.8a 瞬速は、その能力を持つカードをプレイすることのできるあらゆる領域で機能する常在型能力である。「瞬速／Flash」は、「あなたはこのカードを、あなたがインスタントを唱えられるときならいつでもプレイしてよい。」ということを意味する。

702.8b 一つのオブジェクトに複数の瞬速があっても効果は変わらない。

702.9. 飛行／Flying

702.9a 飛行は回避能力である。

702.9b 飛行を持つクリーチャーは飛行か到達を持たないクリーチャーにはブロックされない。飛行を持つクリーチャーは、飛行を持つクリーチャーも持たないクリーチャーもブロックできる。rule 509〔ブロック・クリーチャー指定ステップ〕、rule 702.17〔到達〕参照。

702.9c 1体のクリーチャーに複数の飛行があっても効果は変わらない。

702.10. 速攻／Haste

702.10a 速攻は常在型能力である。

702.10b 速攻を持つクリーチャーは、そのコントローラーの最新のターンの最初から継続してコントロールされていない場合でも、攻撃することができる。(rule 302.6 参照。)

702.10c 速攻を持つクリーチャーは、そのコントローラーの最新のターンの最初から継続してコントロールされていない場合でも、コストにタップ・シンボルやアンタップ・シンボルを含む能力を起動することができる。(rule 302.6 参照。)

702.10d 1体のクリーチャーに複数の速攻があっても効果は変わらない。

702.11. 呪禁／Hexproof

702.11a 呪禁は常在型能力である。

702.11b パーマネントが持つ呪禁は「このパーマネントはあなたの対戦相手がコントロールしている呪文や能力の対象にならない」を意味する。

702.11c プレイヤーが持つ呪禁は「あなたはあなたの対戦相手がコントロールしている呪文や能力の対象にならない」を意味する。

702.11d 「[性質]からの呪禁／Hexproof from [quality]」は呪禁能力の変種である。パーマネントが持つ「[性質]からの呪禁」は、「このパーマネントは、対戦相手がコントロールしている[性質]呪文や対戦相手がコントロールしている[性質]発生源からの能力の対象にならない。」を意味する。「[性質]からの呪禁」能力は呪禁能力である。

702.11e オブジェクトに呪禁を失わせる効果は、そのオブジェクトからすべての「[性質]からの呪禁」能力を失わせる。プレイヤーに呪禁を持つクリーチャーを呪禁を持たないかのように対象にしてよいとする効果は、プレイヤーに「[性質]からの呪禁」能力を持つクリーチャーを選んでもよくする。呪禁を持つカードを探す効果は「[性質]からの呪禁」能力を持つカードを探せる。

702.11f 1 つのパーマネントや 1 人のプレイヤーに同一の呪禁能力が複数あっても効果は変わらない。

702.12. 破壊不能／Indestructible

702.12a 破壊不能は常在型能力である。

702.12b 破壊不能を持つパーマネントは破壊されない。そのパーマネントは致死ダメージで破壊されることもなく、致死ダメージをチェックする状況起因処理を無視する(rule 704.5g 参照)。

702.12c 1 つのパーマネントに複数の破壊不能があっても効果は変わらない。

702.13. 威嚇／Intimidate

702.13a 威嚇は回避能力である。

702.13b 威嚇を持つクリーチャーは、アーティファクト・クリーチャーと、そのクリーチャーと色を共有するクリーチャーにしかブロックされない。(rule 509〔ブロック・クリーチャー指定ステップ〕参照。)

702.13c 1 体のクリーチャーに複数の威嚇があっても効果は変わらない。

702.14. 土地渡り／Landwalk

702.14a 土地渡りは、オブジェクトのルール文章に「[タイプ]渡り／[type]walk」と書かれる能力の総称である。通常は、[タイプ]部分はサブタイプであるが、土地というカード・タイプ、いずれかの土地タイプ、特殊タイプ、あるいはそれらの組み合わせが存在しうる。

702.14b 土地渡りは回避能力である。

702.14c 土地渡りを持つクリーチャーは、防御プレイヤーが指定されたサブタイプを持つ(「島渡り」)、指定された特殊タイプを持つ(「伝説の土地渡り」)、指定された特殊タイプを持たない(「基本でない土地渡り」)、指定された特殊タイプとサブタイプの両方を持つ(「氷雪・沼渡り」)、といった条件に合致する土地を一つでもコントロールしている限りブロックされない(rule 509〔ブロック・クリーチャー指定ステップ〕参照)。

702.14d 土地渡り能力は互いを「相殺」しない。

例：氷雪森渡りを持つクリーチャーをコントロールしている場合、防御プレイヤーが氷雪森をコントロールしているなら、そのプレイヤーがコントロールしていて氷雪森渡りを持つクリーチャーにさえもブロックされない。

702.14e 1 体のクリーチャーに同じ土地渡りを複数持たせても効果は変わらない。

702.15. 絆魂／Lifelink

702.15a 絆魂は常在型能力である。

702.15b 絆魂を持つ発生源が与えるダメージは、その発生源のコントローラー、あるいはコントローラーがいない場合はそのオーナーのライフを、その点数に等しい点数だけ増加させる(これは、そのダメージにより発生する他の結果に追加される)。rule 119.3 参照。

702.15c 効果がダメージを与えさせる前にそのパーマネントが戦場を離れた場合、絆魂を持つかどうかを決定するために最後の情報を用いる。

702.15d 絆魂のルールは、ダメージを与える絆魂を持つオブジェクトがどの領域にあっても機能する。

702.15e 絆魂を持つ複数の発生源が同時にダメージを与えた場合、それぞれは別個にライフを得るイベントを作る(rule 118.9 参照)。

例：「あなたがライフを得るたび、あなたはアジャニの群れ仲間の上に+1/+1 カウンターを 1 個置いてもよい」という能力を持つ《アジャニの群れ仲間》と、絆魂を持つクリーチャー 2 体をコントロールしているプレイヤーがいる。その絆魂を持つクリーチャーが同時に戦闘ダメージを与えた場合、《アジャニの群れ仲間》の能力は 2 回誘発する。

702.15e 一つのオブジェクトに複数の絆魂があっても効果は変わらない。

702.16. プロテクション／Protection

702.16a プロテクションは常在型能力であり、「プロテクション([性質])／Protection from [性質]」と書かれる。この性質は通常は色であるが(例えば「プロテクション(黒)」)、どのような特性値や情報であってもよい。この性質がカード名と偶然一致した場合、プロテクション能力がカード名を明白に参照している場合にのみカード名として扱う。この性質がカード・タイプ、サブタイプ、特殊タイプである場合、プロテクションは、そのカード・タイプ、サブタイプ、特殊タイプを持つパーマネントだけでなく、戦場以外の領域にある発生源に適用される。これは rule 109.2 の例外である。

702.16b プロテクションを持つパーマネントやプレイヤーは、記述された性質を持つ呪文の対象にならず、記述された性質を持つ能力の発生源からの能力の対象にもならない。

702.16c プロテクションを持つパーマネントやプレイヤーは、記述された性質を持つオーラによってエンチャントされることもない。プロテクションを持つパーマネントにつけられているその種のオーラは状況起因処理によりオーナーの墓地に置かれる。(rule 704〔状況起因処理〕参照。)

702.16d プロテクションを持つパーマネントは、記述された性質を持つ装備品を装備できず、記述された性質を持つ城砦で城砦化されない。そのような状況にある装備品や城砦は、状況起因処理でそのパーマネントからはずれるが、戦場に残る。rule 704〔状況起因処理〕参照。

702.16e プロテクションを持つパーマネントやプレイヤーは、記述された性質を持つダメージの発生源から与えられる全てのダメージを軽減する。

702.16f プロテクションを持つ攻撃クリーチャーは、記述された性質を持つクリーチャーによってブロックされない。

702.16g 「プロテクション([値 A])、プロテクション([値 B])」は、英語版では「Protection from [値 A] and from [値 B]」と書かれている。これは 2 つの独立したプロテクション能力である。この類の能力を持つオブジェクトから「プロテクション([値 A])」を失わせる効果があった場合、そのオブジェクトは「プロテクション([値 B])」を持ったままである。

702.16h 「プロテクション(すべての[特性])／Protection from all [特性]」は、「プロテクション([値 A])」「プロテクション([値 B])」……と、その特性の取り得るすべての値に対するものの省略形である。これはそれぞれに独立したプロテクション能力である。この類の能力を持つオブジェクトから「プロテクション([値 A])」を失わせる効果があった場合、そのオブジェクトは「プロテクション([値 B」)」「プロテクション([値 C])」……を持ったままである。

702.16i 「プロテクション(すべて)／Protection from everything」は、プロテクションの一種である。プロテクション(すべて)を持つパーマネントは、特性値がどうであるかに関わらず、すべてのオブジェクトに対するプロテクションを持つ。その種のパーマネントは、呪文や能力の対象にならず、オーラにエンチャントされず、装備品を装備せず、城砦によって城砦化されず、クリーチャーにブロックされず、与えられるすべてのダメージは軽減される。

702.16j 「プロテクション(特定のプレイヤー)／Protection from [a player]」は、プロテクションの一種である。プロテクション(特定のプレイヤー)を持つパーマネントは、プロテクション(そのプレイヤーがコントロールしている各オブジェクト)、プロテクション(そのプレイヤーがオーナーであり他のプレイヤーがコントロールしていない各オブジェクト)を、そのオブジェクトの特性に因らずに持つ。その種のパーマネントはそのプレイヤーがコントロールしている呪文や能力の対象にならず、そのプレイヤーがコントロールしているオーラにエンチャントされず、そのプレイヤーがコントロールしている装備品を装備できず、そのプレイヤーがコントロールしている城塞に城塞化されず、そのプレイヤーがコントロールしているクリーチャーにブロックされず、そのプレイヤーがコントロールしている、あるいはそのプレイヤーがオーナーであり他のプレイヤーがコントロールしていない、発生源の与えるダメージはすべて軽減される。

702.16k 同一のクリーチャーやプレイヤーに、同じ性質に対する複数のプロテクションがあっても効果は変わらない。

702.16m エンチャントされているクリーチャーにプロテクションを得させるとともに「この効果は～を取り除かない／this effect doesn't remove」として特定のオーラやオーラ全てを取り除かないとしているものがある。これは、そのオーラはそのクリーチャーを適正にエンチャントでき、状況起因処理によってオーナーの墓地に置かれることはない、ということを意味する。そのクリーチャーが他にその性質に対するプロテクションを持っていた場合、それらのプロテクションは通常通りオーラに作用する。

702.17. 到達／Reach

702.17a 到達は常在型能力である。

702.17b 飛行を持つクリーチャーは、飛行も到達も持たないクリーチャーによってブロックされない。rule 509〔ブロック・クリーチャー指定ステップ〕、rule 702.10〔速攻〕参照。

702.17c 同一のクリーチャーに複数の到達能力があっても意味はない。

702.18. 被覆／Shroud

702.18a 被覆は常在型能力である。被覆は、「このパーマネントまたはプレイヤーは呪文や能力の対象にならない」を意味する。

702.18b 同一のパーマネントまたはプレイヤーに複数の被覆があっても意味はない。

702.19. トランプル／Trample

702.19a トランプルは、攻撃クリーチャーの戦闘ダメージの割り振りのルールを変更する常在型能力である。トランプルは、ブロック時や戦闘ダメージ以外のダメージを与えたりする時には特別な影響を及ぼさない。rule 510〔戦闘ダメージ・ステップ〕参照。

702.19b トランプルを持つ攻撃クリーチャーのコントローラーは、ダメージをまずそれをブロックしたクリーチャー(群)に割り振る。それらのブロック・クリーチャーすべてに致死ダメージが割り振られた場合、攻撃クリーチャーのコントローラーは、残りのダメージを、ブロック・クリーチャーと防御プレイヤーまたは攻撃しているプレインズウォーカーに選んで割り振る。致死ダメージを割り振られたかどうかのチェック時には、そのクリーチャーが負っているダメージや同時に与えられる他のクリーチャーからのダメージも考慮に入れるが、実際に与えられるダメージの量を変化させ得る能力や効果は考慮に入れない。コントローラーはそれらのブロック・クリーチャーすべてに致死ダメージを割り振る必要はないが、その場合には防御プレイヤーやプレインズウォーカーにはダメージを割り振ることはできない。

例：クリーチャーを追加で 1 体ブロックできる 2/2 クリーチャーが、1/1 で能力を持たないクリーチャーと、3/3 でトランプルを持ったクリーチャーとをブロックしたとする。攻撃プレイヤーは、第 1 の攻撃クリーチャーからの 1 点のダメージと第 2 の攻撃クリーチャーからの 1 点のダメージをブロック・クリーチャーに、そしてトランプルを持つクリーチャーからの 2 点のダメージを防御プレイヤーに、それぞれ割り振ることができる。

例：トランプルを持つ 6/6 の緑クリーチャーがプロテクション(緑)を持つ 2/2 のクリーチャー 1 体にブロックされた場合、攻撃クリーチャーのコントローラーはブロック・クリーチャーに、プロテクション能力によって軽減されることになるダメージを最低 2 点割り振らなければならない。攻撃クリーチャーのコントローラーは、残りのダメージを防御プレイヤーとブロック・クリーチャーに好きなようにに割り振ることができる。

702.19c トランプルを持つ攻撃クリーチャーがブロックされ、しかし戦闘ダメージを割り振る時点でブロック・クリーチャーがいなければ、その戦闘ダメージは全て攻撃した先の、プレイヤーやプレインズウォーカーに割り振られる。

702.19d トランプルを持ったクリーチャーがプレインズウォーカーを攻撃した場合、そのプレインズウォーカーが戦闘から離れていたり、プレインズウォーカーの忠誠度以上の戦闘ダメージを割り振れる状態であったりしても、戦闘ダメージを防御プレイヤーに割り振ることはできない。

702.19e 1 体のクリーチャーに複数のトランプルがあっても効果は変わらない。

702.20. 警戒／Vigilance

702.20a 警戒は攻撃宣言ステップにおけるルールを修正する常在型能力である。

702.20b 警戒を持つクリーチャーは、攻撃に参加してもタップしない。rule 508〔攻撃クリーチャー指定ステップ〕参照。

702.20c 1 体のクリーチャーに複数の警戒能力があっても意味はない。

702.21. バンド／Banding

702.21a バンドは戦闘のルールを変更する常在型能力である。

702.21b 「他の～とのバンド／Bands with other」は、バンドの特殊な一形態である。何らかの効果によってパーマネントがバンドを失う場合、他の～とのバンドもまた失われる。

702.21c プレイヤーが攻撃クリーチャーを指定するときに、バンドを持つクリーチャーを任意の数と、1 体までのバンドを持たない(「他の～とのバンド」を持っていても)クリーチャーを 1 つの「バンド」として指定してもよい。また、「他の[性質]とのバンド」を持つ[性質]クリーチャー 1 体以上を含む任意の数の[性質]クリーチャーを 1 つの「バンド」として指定してもよい。プレイヤーは同時にいくつの攻撃バンドを指定してもよいが、クリーチャーは同時に 2 つ以上のバンドに所属することはできない。(防御プレイヤーはバンドを宣言できない。しかし異なる方法でバンドを使うことができる。rule 702.21j 参照。

702.21d 1 つのバンドに含まれるすべてのクリーチャーは、プレイヤー 1 人またはプレインズウォーカー 1 体を攻撃しなければならない。

702.21e 攻撃バンドが宣言されると、何らかの方法でバンド内のクリーチャーからバンド能力や「他の～とのバンド」能力が失われたとしても、戦闘の間ずっと残る。

702.21f 戦闘から取り除かれた攻撃クリーチャーは、バンドからも取り除かれる。

702.21g バンドによって攻撃クリーチャーが能力を分け合ったり、能力を失ったりすることはない。バンドに所属する攻撃クリーチャーは、それぞれ別々のパーマネントである。

702.21h 攻撃クリーチャーの1体がクリーチャーによってブロックされると、同じバンドに属する他のそれぞれのクリーチャーもその攻撃クリーチャーと同じブロック・クリーチャーによってブロックされる。

例：プレイヤーが、飛行を持つクリーチャーと沼渡りを持つクリーチャーで構成されたバンドで攻撃する。防御プレイヤーは、沼をコントロールしているとしても、飛行クリーチャーをブロックすることは可能である。防御プレイヤーがそうした場合、沼渡りを持つクリーチャーも、同じようにブロック・クリーチャーによってブロックされる。

702.21i バンドを構成しているクリーチャーの1体が効果によってブロックされた場合、そのバンド全体がブロックされる。

702.21j 戦闘ダメージ・ステップの間、攻撃クリーチャーがバンドを持つクリーチャーにブロックされた場合、あるいは「他の[性質]とのバンド」を持つ[性質]クリーチャーと他の[性質]クリーチャーの両方によってブロックされた場合、(アクティブ・プレイヤーでなく)防御プレイヤーが攻撃クリーチャーのダメージの割り振りを決める。そのプレイヤーはそのクリーチャーの戦闘ダメージを、ブロックしているクリーチャーすべての中で任意に割り振ることができる。これは rule 510.1c で示した手順の例外である。

702.21k 戦闘ダメージ・ステップの間、ブロック・クリーチャーがバンドを持つクリーチャーをブロックした場合、あるいは「他の[性質]とのバンド」を持つ[性質]クリーチャーと他の[性質]クリーチャーの両方をブロックした場合、(防御プレイヤーでなく)アクティブ・プレイヤーがブロック・クリーチャーのダメージの割り振りを決める。そのプレイヤーはそのクリーチャーの戦闘ダメージを、それにブロックされているクリーチャーすべての中で任意に割り振ることができる。これは rule 510.1d で示した手順の例外である。

702.21m 1体のクリーチャーに複数のバンド能力があっても意味はない。1体のクリーチャーに同じ「他の～とのバンド」能力が複数あっても意味はない。

702.22. ランページ／Rampage

702.22a ランページは誘発型能力である。「ランページ N／Rampage N」は、「このクリーチャーがブロックされるたび、ターン終了時まで、このクリーチャーをブロックしている2体め以降のクリーチャー1体ごとに+N/+N の修整を受ける」ということを意味する。(rule 509〔ブロック・クリーチャー指定ステップ〕参照。)

702.22b ランページのボーナスは戦闘のたび、誘発型能力が解決される時に一回だけ計算する。その後にブロック・クリーチャーが追加、もしくは取り除かれてもその戦闘中はボーナスは変わらない。

702.22c クリーチャーが複数のランページを持つ場合、それぞれが別々に誘発する。

702.23. 累加アップキープ／Cumulative Upkeep

702.23a 累加アップキープは、パーマネントに上昇するコストを負わせる誘発型能力である。「累加アップキープ:[コスト]／Cumulative upkeep ― [cost]」という表記は、「あなたのアップキープの開始時に、このパーマネントが戦場にある場合、「経年／age」カウンターを1個このパーマネントの上に置く。このパーマネントの上にある経年カウンター一つごとに[コスト]を支払ってもよい。そうしなければ、これを生け贄に捧げる」ということを意味する。[コスト]に選択肢がある場合、各選択は各経年カウンターに対して別々に行なわれ、その後全体のコストを一度に支払うか、まったく支払わないかのどちらかを行なうことになる。一部のみの支払いは認められない。

例：クリーチャーが「累加アップキープ {W}か{U}」を持ち、その上に経年カウンターが2個置かれている。この能力が誘発して解決された場合、そのクリーチャーのコントローラーはその上に経年カウンターを1個置き、そのクリーチャーを戦場に残すために{W}{W}{W}か{W}{W}{U}か{W}{U}{U}か{U}{U}{U}を支払うことができる。

例：クリーチャーが「累加アップキープ — クリーチャー1体を生け贄に捧げる」を持ち、その上に経年カウンターが1個置かれている場合、この能力が誘発して解決された時点で、そのコントローラーは同一のクリーチャーを2回生け贄に捧げることを選択することはできない。2体のクリーチャーを生け贄に捧げるか、累加アップキープを持つクリーチャーを生け贄に捧げるかのいずれかをしなければならない。

702.23b パーマネントに複数の累加アップキープがある場合、それぞれが別々に誘発する。しかしながら、経年カウンターはどの特定の能力にも関係づけられていないので、それぞれの累加アップキープの解決時に、パーマネントの上にある経年カウンターの総数を数える。

例：「累加アップキープ:1点のライフを支払う」という能力を2つ持っているクリーチャーがあり、現在その上には、経年カウンターは存在しない。今、この2つの能力が誘発したとする。一つめの能力が解決されるとき、そのコントローラーはカウンターを乗せ、1点のライフを支払うことを選択した。二つめの能力が解決されるとき、さらに一つのカウンターを乗せるので、ライフの支払いは2点となる。

702.24. 側面攻撃／Flanking

702.24a 側面攻撃は、ブロック・クリーチャー指定ステップ中に誘発する誘発型能力である。rule 509〔ブロック・クリーチャー指定ステップ〕参照。側面攻撃は、「このクリーチャーが側面攻撃を持たないクリーチャー1体にブロックされるたび、ターン終了時まで、そのブロック・クリーチャーは-1/-1の修整を受ける」を意味する。

702.24b 1体のクリーチャーが側面攻撃を複数持つ場合、それぞれが独立に誘発する。

702.25. フェイジング／Phasing

702.25a フェイジングは、アンタップ・ステップのルールを変更する常在型能力である。各プレイヤーのアンタップ・ステップの間に、アクティブ・プレイヤーがパーマネントをアンタップする前に、そのプレイヤーがコントロールしていてフェイジングを持ったパーマネントでフェイズ・イン状態にあるものは「フェイズ・アウト／phase out」する。同時に、そのプレイヤーのコントロール下でフェイズ・アウトしていたフェイズ・アウト状態のパーマネントは「フェイズ・イン／phase in」する。

702.25b パーマネントがフェイズ・アウトすると、その位相は「フェイズ・アウト」になる。特にフェイズ・アウト状態のパーマネントについて述べているルールや効果を除いては、フェイズ・アウト状態のパーマネントは存在しないかのように扱う。他の何かに影響を及ぼすことも、何かによって影響を受けることもない。フェイズ・アウトしたパーマネントは戦闘から取り除かれる(rule 506.4参照)。

例：あなたが3体のクリーチャーをコントロールしていて、そのうち1体がフェイズ・アウトしている。「あなたがコントロールしているクリーチャー1体につき1枚のカードを引く」という呪文を唱えた場合、引く枚数は2枚である。

例：あなたは、フェイズ・アウト状態のクリーチャーをコントロールしている。「すべてのクリーチャーを破壊する」という呪文を唱えても、フェイズ・アウト状態のクリーチャーは破壊されない。

702.25c パーマネントがフェイズ・インすると、その位相は「フェイズ・イン」に変わる。ゲームはそれが存在するものとして扱う。

702.25d フェイズ・アウト状態の間は戦場にもなければそのコントローラーのコントロール下にもないかのように扱うが、フェイジングのイベントはパーマネントの領域やコントロールを変化させるものではない。領域変更誘発は、パーマネントがフェイズ・アウトしたりフェイズ・インしたりしても誘発しない。トークンはフェイズ・アウト中も戦場に存在し続ける。フェイズ・アウト状態の間も、カウンターはそのパーマネントに載ったままである。フェイズ・イン状態のパーマネントの来歴を確認する効果は、フェイジングのイベントを、そのパーマネントが戦場を離れたり戦場に出たりしたものとしては扱わない。

702.25e パーマネントがフェイズ・アウトしている間に、そのパーマネントに影響を及ぼしている継続的効果の期限が切れることがある。その場合、そのパーマネントがフェイズ・インしてきたときにはもうその効果は影響を及ぼさない。特に、そのパーマネントを確認する「～し続けている限り／for as long as」という期限(rule 611.2b 参照)は、そのパーマネントがフェイズ・アウトすると見失うので終わりになる。

702.25f パーマネントがフェイズ・アウトすると、そのパーマネントについていたオーラ、装備品、城砦は同時にフェイズ・アウトする。この方法でのフェイズ・アウトを「間接的に」フェイズ・アウトすると言う。間接的にフェイズ・アウトしたオーラや装備品、城砦はそれ自身でフェイズ・インすることはなく、そのついているパーマネントと一緒にフェイズ・インしてくる。

702.25g あるオブジェクトが直接と間接の両方で同時にフェイズ・アウトした場合、それは間接的にフェイズ・アウトしている。

702.25h オーラ、装備品、城砦が直接フェイズ・アウトした場合、フェイズ・アウトするときについていたオブジェクトが同じ領域にあるなら(プレイヤーであればゲームに残っているなら)それについた状態でフェイズ・インする。そうでなければ、そのオーラ、装備品、城砦はついていない状態でフェイズ・インする。必要であれば、状況起因処理が適用される。(rule 704.5m、rule 704.5n 参照。)

702.25i パーマネントがオブジェクトについたとき、あるいははずれたときに誘発する能力は、そのパーマネントがフェイズ・イン、あるいはフェイズ・アウトしたときには誘発しない。

702.25j フェイズ・アウトしているパーマネントは、そのオーナーがゲームから除外された場合、一緒にゲームから除外される。これは領域変更誘発を誘発させない。rule 800.4 参照。

702.25k 効果によってプレイヤーのアンタップ・ステップが飛ばされた場合、そのターン、フェイジングのイベントは発生しない。

702.25m 多人数戦において、プレイヤーがゲームから除外されたとき、ゲームルールによってフェイズ・アウトしているパーマネントがゲームを離れたり追放されたりすることがある(rule 800.4a, 800.4c 参照)。フェイズ・アウトしているパーマネントが、ゲームから除外されたプレイヤーのコントロール下でフェイズ・アウトしていたなら、そのパーマネントは、そのプレイヤーの次のターンが始まるべきタイミングの次のアンタップ・ステップにフェイズ・インする。

702.25n 1 体のクリーチャーに複数のフェイジングがあっても意味はない。

702.26. バイバック／Buyback

702.26a バイバックは、ある種のインスタントやソーサリーに存在し、スタックにある間に機能する常在型能力 2 つからなる。「バイバック[コスト]／Buyback [cost]」は、「あなたは、この呪文を唱えるに際して追加で[コスト]を支払ってもよい」と「バイバック・コストが支払われているなら、この呪文の解決に際し、この呪文をそのオーナーの墓地に置く代わりにそのプレイヤーの手札に戻す」ということを意味する。呪文のバイバック・コストの支払いは、rule 601.2b、rule 601.2f-h に示された追加コストの支払いに関するルールに従う。

702.27. シャドー／Shadow

702.27a シャドーは回避能力である。

702.27b シャドーを持つクリーチャーはシャドーを持たないクリーチャーにブロックされず、シャドーを持たないクリーチャーはシャドーを持つクリーチャーにブロックされない。rule 509〔ブロック・クリーチャー指定ステップ〕参照。

702.27c 1 体のクリーチャーがシャドーを複数持っても意味はない。

702.28. サイクリング／Cycling

702.28a サイクリングは、サイクリングを持つカードがプレイヤーの手札にあるときにのみ機能する起動型能力である。「サイクリング [コスト]／cycling [cost]」は、「[コスト], 手札からこのカードを捨てる:カードを 1 枚引く。」を意味する。

702.28b サイクリングはそのカードが手札にあるときにしか起動できないが、オブジェクトが戦場やその他すべての領域にあるときにも存在しつづける。従って、サイクリングを持つオブジェクトは、起動型能力を持つオブジェクトに影響を及ぼす効果の影響を受ける。

702.28c サイクリングを持つカードの中には、サイクリングしたときに誘発する能力を持つものがある。「あなたが[このカード]をサイクリングしたとき、／When you cycle [this card]」とは、「あなたが[このカード]をサイクリング能力の起動コストを支払うために捨てたとき、」を意味する。この種の能力は、そのカードがサイクリングによって移動した先の領域から誘発する。

702.28d プレイヤーが「捨てるかサイクリングしたとき」に誘発する能力を持つカードが存在する。この種の能力は、そのカードをサイクリングしたときにも 1 回だけ誘発する。

702.28e タイプ・サイクリングは、サイクリング能力の一種である。「[タイプ]サイクリング [コスト]／[type]cycling [cost]」は「[コスト], このカードをあなたの手札から捨てる:あなたのライブラリーから[タイプ]カードを 1 枚探し、公開してあなたの手札に加える。その後、あなたのライブラリーを切りなおす。」を意味する。通常、このタイプはサブタイプであるが(「山サイクリング」など)、カード・タイプ、サブタイプ、特殊タイプ、あるいははそれらの組み合わせであり得る(「基本土地サイクリング」など)。

702.28f タイプ・サイクリング能力はサイクリング能力である。タイプ・サイクリング・コストはサイクリング・コストである。いずれかのプレイヤーがカードをサイクリングしたときに誘発するカードは、タイプ・サイクリング能力の起動コストとしてカードが捨てられたときにも誘発する。サイクリングを禁止する効果によって、タイプ・サイクリング能力の起動も禁止される。サイクリング・コストを増加させたり減少させたりする効果は、タイプ・サイクリング・コストを増加させたり減少させたりする。サイクリングを持つカードを探す効果は、タイプ・サイクリングを持つカードを見つける。

702.29. エコー／Echo

702.29a エコーは誘発型能力である。「エコー [コスト]／echo [cost]」と書かれていた場合、それは「あなたのアップキープの開始時に、もしあなたがこのパーマネントのコントロールを、あなたの直前のアップキープの開始時より後に得たのであれば、[コスト]を支払わない限りこれを生け贄に捧げる」ということを意味する。

702.29b ウルザ・ブロックのカードでエコー能力を持っているものは、エコー・コストが記載されていない。そのように記載されているカードは、オラクルで訂正され、それぞれがそのマナ・コストに等しいエコー・コストを持つようになった。

702.30. 馬術／Horsemanship

702.30a 馬術は回避能力である。

702.30b 馬術を持つクリーチャーは、馬術を持たないクリーチャーによってブロックされない。馬術を持つクリーチャーは、馬術を持つクリーチャーも持たないクリーチャーもブロックできる。(rule 509〔ブロック・クリーチャー指定ステップ〕参照。)

702.30c 1 体のクリーチャーに複数の馬術があっても意味はない。

702.31. 消散／Fading

702.31a 消散は 2 つの能力を表すキーワードである。「消散 N／Fading N」は、「このパーマネントは、その上に消散／Fade カウンターが N 個置かれた状態で戦場に出る」「あなたのアップキープの開始時に、このパーマネントの上から消散カウンターを 1 個取り除く。消散カウンターを取り除けないなら、このパーマネントを生け贄に捧げる」ということを意味する。

702.32. キッカー／Kicker

702.32a キッカーは、それを持つ呪文がスタック上にある間に機能する常在型能力である。「キッカー [コスト]/Kicker [コスト]」は、「この呪文を唱えるに際し、あなたはさらに[コスト]を支払ってもよい」ということを意味する。呪文のキッカー・コストの支払いは、rule 601.2b、rule 601.2f-h に示された追加コストの支払いに関するルールに従う。

702.32b 「キッカー[コスト 1]か[コスト 2]かその両方/Kicker [cost 1] and/or [cost 2]」は、「キッカー[コスト 1]、キッカー[コスト 2]/Kicker [cost 1], kicker [cost 2]」と同義である。

702.32c 多重キッカー能力は、キッカー能力の一種である。「多重キッカー [コスト]/Mutikicker [コスト]」は「この呪文を唱えるに際し、あなたは追加で[コスト]を望む回数支払ってもよい。」ということを意味する。多重キッカー・コストはキッカー・コストである。

702.32d 呪文のコントローラーが呪文のキッカー・コストを支払う意図を宣言した場合、その呪文は「キッカーされた」状態になる。呪文が 2 つのキッカー・コストを持っていたり多重キッカーを持っていたりする場合、それは複数回キッカーされ得る。rule 601.2b 参照。

702.32e キッカーや多重キッカーを持つオブジェクトは、キッカーされたときに起こることを特定する、追加の能力を持っている。それらの能力はそのオブジェクトに記載されているキッカー能力や多重キッカー能力と関連しており、その特定のキッカー能力や多重キッカー能力のみを参照する。rule 607〔関連している能力〕参照。

702.32f 複数のキッカー・コストを持つオブジェクトは、それぞれのキッカー・コストに対応する能力を持っている。それらの能力には、「[A]でキッカーされていたなら(場合)／if it was kicked with its [A] kicker」と「[B]でキッカーされていたなら(場合)／if it was kicked with its [B] kicker」という語句が含まれている。A と B はそれぞれカードに記されているキッカー・コストである。それらの能力は、対応するキッカー 能力に関連している。

702.32g 呪文の能力の一部がキッカーされた場合にのみ効果を持つ場合、その部分が対象を取っていたら、その呪文がキッカーされた場合にのみそれらの対象を選ぶ。そうでない場合、呪文はそれらの対象を取らないものとして唱えられる。rule 601.2c 参照。

702.33. フラッシュバック／Flashback

702.33a フラッシュバックは、ある種のインスタントやソーサリー・カードに存在する、2 つの常在型能力を表すキーワードであり、その 1 つはそのカードが墓地にある間に機能し、もう 1 つはそのカードがスタックにある間に機能する。「フラッシュバック [コスト]／Flashback [cost]」は、「このカードのマナ・コストを払うのではなく[コスト]を支払うことで、あなたはこのカードを墓地から唱えてもよい」「フラッシュバック・コストが支払われているなら、このカードがスタックから離れるなら、他の場所に移動させるかわりに追放する」ということを意味する。フラッシュバック能力を使って呪文を唱えることは、rule 601.2b、rule 601.2f-h の代替コストを支払うことに関するルールに従う。

702.34. マッドネス／Madness

702.34a マッドネスは二つの能力からなるキーワードである。一つは、カードが手札にあるときに影響を及ぼす常在型能力、もう一つは、一番目の能力が適用されたときに機能する誘発型能力である。「マッドネス [コスト]／Madness [cost]」は、「プレイヤーがこのカードを捨てるなら、このカードは捨てられるが、このカードを墓地に置く代わりに追放する」と「このカードがこの方法で追放されたとき、オーナーは、マナ・コストではなく[コスト]を支払うことでこのカードを唱えてもよい。そうしないなら、そのプレイヤーはこのカードを自分の墓地に置く」の二つの意味を持つ。

702.34b マッドネス能力で呪文を唱える場合は、rule 601.2b および rule 601.2f-h の代替コストのルールに従う。

702.34c マッドネスの誘発型能力の解決後に、その追放されたカードが唱えられることなく公開領域に移動した場合、捨てられたカードを参照する効果はそのオブジェクトを見つけることができる(rule 400.7i 参照)。

702.35. 畏怖／Fear

702.35a 畏怖は回避能力である。

702.35b 畏怖を持つクリーチャーは、黒でもアーティファクトでもないクリーチャーによってブロックされない。(rule 509〔ブロック・クリーチャー指定ステップ〕参照。)

702.35c 1 体のクリーチャーに複数の畏怖があっても意味はない。

702.36. 変異／Morph

702.36a 変異は、その能力を持つカードをプレイできるすべての領域で機能する常在型能力であり、その効果は、そのカードが裏向きである時ならいつでも機能する。「変異 [コスト]／Morph [cost]」は、「あなたはこのカードを、本来のマナ・コストではなく{3}を支払うことで、裏向きで 2/2 の、文章やカード名やサブタイプ、マナ・コストを持たないクリーチャーとして唱えられる。」という意味である。(rule 707〔裏向きの呪文やパーマネント〕参照。)

702.36b 大変異は、変異能力の変種である。「大変異 [コスト]／Megamorph [cost]」は、「あなたはこのカードを、本来のマナ・コストではなく{3}を支払うことで、裏向きで 2/2 の、文章やカード名やクリーチャー・タイプやエキスパンション・シンボル、マナ・コストを持たないクリーチャーとして唱えられる。」と「このパーマネントがオモテ向きになるに際し、オモテ向きになるためにこれの大変異コストを支払っていたならば、＋1/＋1 カウンターを 1 個これの上に置く。」という意味である。大変異コストは変異コストである。

702.36c 変異能力を使ってカードを唱えるには、まずそれを裏向きにする。それは、文章やカード名やクリーチャー・タイプやエキスパンション・シンボル、マナ・コストを持たない、2/2 の裏向きのクリーチャー・カードとなる。(そのカードのオモテ向きの時の特性ではなく)それらの特性を持つカードを唱えることに適用される効果や禁止が、このカードを唱える際に適用される。これらの値はオブジェクトの特性のコピー可能な値である。(rule 613〔継続的効果の相互作用〕、rule 706〔オブジェクトのコピー〕参照。)それを(同じ特性を持つ裏向きの呪文として)スタックに積み、本来のマナ・コストではなく{3}を支払う。これは、代替コストのルールに則って処理される。変異能力を持つカードをプレイできる領域ならどの領域からでも、変異能力を使ってそのカードを唱えることができる。その呪文が解決されたとき、それは呪文のときと同じ特性をもったまま戦場に出る。変異の効果は、このパーマネントが裏向きである場合常に適用され、オモテ向きになったときに終わる。

702.36d 通常、カードを裏向きに唱えることはできない。変異能力があれば可能である。

702.36e あなたが優先権を持つときならいつでも、あなたは変異能力を持つ裏向きのパーマネントをオモテ向きにしてよい。これは特別な処理であり、スタックを用いない(rule 115 参照)。そうするには、そのパーマネントがオモテ向きになった場合の変異コストが何であるかをすべてのプレイヤーに示し、それを支払い、そのパーマネントをオモテ向きにする。(そのパーマネントがオモテ向きになった場合に変異コストを持たない場合、この方法でオモテ向きにすることはできない。)変異の効果は終了し、その通常の特性を取り戻す。そのパーマネントが戦場に出たときに誘発される能力は、オモテ向きになったときには誘発されず、効果を発揮しない。そのパーマネントはすでに戦場に出ているからである。

702.36f パーマネントの変異コストが X を含み、そのパーマネントの他の能力も X を参照していることがある。それらの能力の X は、変異の特別な処理を行なった際に選ばれた値と等しい。

702.36g 変異能力を持つカードを唱えることに関する詳細は、rule 707〔裏向きの呪文やパーマネント〕参照。

702.37. 増幅／Amplify

702.37a 増幅は常在型能力である。「増幅 N／Amplify N」は、「このオブジェクトが戦場に出るに際し、あなたの手札にあるそのオブジェクトと同じクリーチャー・タイプを持つカードを望む枚数公開する。このパーマネントは、これにより公開されたカード 1 枚につき N 個の+1/+1 カウンターが置かれた状態で戦場に出る。このカード自身や、このカードと同時に戦場に出るカードを公開することはできない。」という意味である。

702.37b クリーチャーに複数の増幅能力がある場合、それぞれは個別に機能する。

702.38. 挑発／Provoke

702.38a 挑発は誘発型能力である。挑発は「このクリーチャーが攻撃に参加するたび、あなたは『防御プレイヤーがコントロールしているクリーチャー 1 体を対象とする。それはこの戦闘の間、可能ならこのクリーチャーをブロックする。』を選んでもよい。そうしたなら、そのクリーチャーをアンタップする。」を意味する。

702.38b 1 体のクリーチャーに複数の挑発がある場合、それぞれは個別に誘発する。

702.39. ストーム／Storm

702.39a ストームは、スタック上で機能する誘発型能力である。「ストーム／Storm」は「あなたがこの呪文を唱えたとき、このターンにこの呪文より前に唱えられた呪文 1 つにつき、これをコピーする。この呪文が対象を取るなら、あなたはそれぞれのコピーの対象を選びなおしてもよい。」を意味する。

702.39b 1 つの呪文に複数のストームがある場合、それぞれは個別に誘発する。

702.40. 親和／Affinity

702.40a 親和は、親和を持つ呪文がスタックにある間に機能する常在型能力である。「親和([文章])／Affinity for [文章]」は、「この呪文を唱えるためのコストは、あなたがコントロールしている[文章]1 つにつき{1}少なくなる。」を意味する。

702.40b 呪文が複数の親和を持つなら、それらはそれぞれ適用される。

702.41. 双呪／Entwine

702.41a 双呪は呪文がスタックにある間に機能する、モードを持つ(rule 700.2 参照)呪文の常在型能力である。「双呪 [コスト]／Entwine [cost]」は、「あなたは、この呪文のモードを一つだけ選ぶ代わりに、すべてのモードを選んでもよい。そうしたなら、あなたは[コスト]を追加で支払う。」を意味する。双呪能力の使用に際しては、rule 601.2b、および rule 601.2f-h の、モードの選択と追加コストの支払いのルールに従う。

702.41b 双呪コストが支払われたなら、呪文の解決時に、カードに書かれた文章の順番に従って各モードを解決する。

702.42. 接合／Modular

702.42a 接合というキーワードは、常在型能力と誘発型能力の 2 つの能力を表す。「接合 N／Modular N」とは、「このパーマネントは、N 個の+1/+1 カウンターを置かれた状態で戦場に出る。」と、「このパーマネントが戦場から墓地に置かれたとき、アーティファクト・クリーチャー 1 体を対象とする。あなたはそれに、このパーマネントに置かれていた+1/+1 カウンター 1 個につき 1 個の+1/+1 カウンターを置いてもよい。」を意味する。

702.42b クリーチャーが複数の接合を持つ場合、それらはそれぞれ別々に処理される。

702.43. 烈日／Sunburst

702.43a 烈日は、オブジェクトが戦場に出る際に機能する常在型能力である。「烈日／Sunburst」は、「このオブジェクトがこれに影響を及ぼすタイプ変更効果を考慮しなければクリーチャーとして戦場に出るなら、これは、これを唱えるために使われたマナの色 1 色につき 1 個の+1/+1 カウンターが置かれた状態で戦場に出る。そうでなければ、これは、これを唱えるために使われたマナの色 1 色につき 1 個の蓄積カウンターが置かれた状態で戦場に出る。」を意味する。

702.43b 烈日は、烈日を持つオブジェクトがスタックから呪文として解決されて戦場に出る場合で、1 点以上の有色マナがそれの、追加コストや代替コストも含むコストとして使われた場合にのみ適用される。

702.43c 烈日によって、他の能力にある定数を設定させることがありうる。このキーワードがそうして使われていた場合、その能力を持つカードがクリーチャーかどうかは考慮しない。

例：「接合 — 烈日」という記述は、「このパーマネントは、これを唱えるために使われたマナの色 1 色につき 1 個の+1/+1 カウンターが置かれた状態で戦場に出る。」と「このパーマネントが戦場から墓地に置かれたとき、アーティファクト・クリーチャー 1 体を対象とする。あなたはそれに、このパーマネントに置かれていた+1/+1 カウンター 1 個につき 1 個の+1/+1 カウンターを置いてもよい。」の 2 つの能力を意味する。

702.43d オブジェクトに複数の烈日がある場合、それらはそれぞれ別々に適用される。

702.44. 武士道／Bushido

702.44a 武士道は誘発型能力である。「武士道 N／Bushido N」は「このクリーチャーがブロックに参加するかブロックされた状態になるたび、ターン終了時まで、これは+N/+N の修整を受ける。」を意味する。rule 509〔ブロック・クリーチャー指定ステップ〕参照。

702.44b 1 体のクリーチャーに複数の武士道がある場合、それらは個別に誘発する。

702.45. 転生／Soulshift

702.45a 転生は誘発型能力である。「転生 N／Soulshift N」は、「このパーマネントが戦場から墓地に置かれたとき、あなたの墓地にある点数で見たマナ・コストが N 以下のスピリット・カード 1 枚を対象とする。あなたはそれをあなたの手札に戻してもよい。」を意味する。

702.45b 1 つのパーマネントに複数の転生能力がある場合、それぞれは別々に誘発する。

702.46. 連繋／Splice

702.46a 連繋は、カードが手札にあるときに機能する常在型能力である。「連繋([サブタイプ]) [コスト]／Splice onto [subtype] [cost]」は「あなたが[サブタイプ]の呪文を唱えるに際し、あなたはこのカードを手札から公開してもよい。そうしたなら、このカードの文章欄をその呪文の文章欄にコピーし、その呪文の追加コストとして[コスト]を支払う。」を意味する。連繋コストの支払いに関するルールは、rule 601.2b および rule 601.2f-h の追加コストの支払いに関するルールに従う。

例：連繋したカードはプレイヤーの手札に残るので、後に普通に使用したり、他の呪文に連繋したりすることができる。そのカードは、連繋された呪文に「カードを 1 枚捨てる」という追加コストがある場合、コストとして捨てることもできる。

702.46b カードの必要な選択(対象など)を行なえない場合、連繋能力を使うことを選ぶことはできない。同一の呪文に複数回、同じカードを連繋することはできない。複数のカードを連繋したい場合、それら全てを同時に公開し、どの順番で処理を行なうかを宣言する。元の呪文の効果を最初に処理すること。

702.46c 呪文はメインの呪文の特性を持ち、さらに連繋した各カードの文章欄を持つ。呪文は連繋したカードの他の特性(カード名、マナ・コスト、色、特殊タイプ、カード・タイプ、サブタイプなど)を

得ない。コピーされた文章中で、カード名によってカードを示している部分は、そのコピー元のカードではなく、スタックにある呪文のことを指す。

例：《氷河の光線》は連繋(秘儀)を持つ赤のカードであり、「クリーチャー1体かプレインズウォーカー1体かプレイヤー1人を対象とする。氷河の光線はそれに2点のダメージを与える」という効果を持つ。《氷河の光線》を、青の呪文である《霧中の到達》に連繋したとする。この場合、呪文はやはり青で、ダメージを与えるのは《霧中の到達》である。従って、プロテクション(赤)を持つクリーチャーを対象とし、それに2点のダメージを与えることができる。

702.46d 追加された文章の対象は通常通り選択する(rule 601.2c 参照)。1つ以上の対象を持つ呪文の対象が解決時にすべて不正になった場合、呪文が解決されないことに注意。

702.46e 呪文は、理由を問わず、スタックを離れた時点で、連繋による変更を失う。

702.47. 献身／Offering

702.47a 献身は、献身を持つカードを唱えられる領域にある間に機能する常在型能力と、献身を持つカードがスタックにある間に機能する常在型能力の2つの常在型能力を表す常在型能力である。「献身([サブタイプ])／[Subtype] offering」は「この呪文を唱えるための追加コストとして、あなたは[サブタイプ]であるパーマネントを生け贄に捧げてもよい。この追加コストを支払うことを選んだなら、この呪文の総コストは生け贄に捧げられたパーマネントのマナ・コスト分だけ減少し、あなたはこのカードをインスタントを唱えられるときならいつでも唱えてよい。」

「あなたはこのカードを、あなたがインスタントを唱えられるときならいつでも[文章]であるパーマネントを生け贄に捧げることで唱えられる。そうしたなら、このカードを唱えるためのコストは生け贄に捧げられたパーマネントのマナ・コスト分だけ減少する」ということを意味する。

702.47b あなたはその呪文のために選択するに際して生け贄に捧げるパーマネントを選び(rule 601.2b 参照)、総コストを支払うに際してそのパーマネントを生け贄に捧げる(rule 601.2b 参照)。

702.47c 生け贄に捧げられたパーマネントのマナ・コストに含まれる不特定マナは、その呪文の総コストに含まれる不特定マナを減少させる。生け贄に捧げられたパーマネントのマナ・コストに含まれる有色あるいは無色のマナは、その呪文の総コストに含まれるその種類のマナを減少させ、余剰分はその呪文の総コストの不特定マナを減少させる。

702.48. 忍術／Ninjutsu

702.48a 忍術は、忍術能力を持つカードがプレイヤーの手札にあるときにのみ機能する起動型能力である。「忍術 [コスト]／Ninjutsu [cost]」は、「[コスト], このカードをあなたの手札から公開する, あなたがコントロールしているブロックされていない攻撃クリーチャー1体をオーナーの手札に戻す: このカードをあなたの手札からタップ状態で攻撃に参加した状態で戦場に出す。」を意味する。

702.48b 忍術を持つカードは、能力が宣言された時点から能力がスタックを離れるまでの間、公開されたままである。

702.48c 忍術能力は、戦場に出ているいずれかのクリーチャーがブロックされていない(rule 509.1h 参照)ときにのみ起動できる。忍術を持つクリーチャーはブロックされていない状態で戦場に出、オーナーの手札に戻されたクリーチャーが攻撃したのと同じプレイヤーやプレインズウォーカーを攻撃していることになる。

702.48d 上忍術は忍術の変種であり、統率領域からでもあなたの手札からでも起動できる。「上忍術 [コスト]／Commander Ninjutsu [cost]」は、「[コスト], このカードをあなたの手札か統率領域から公開する, あなたがコントロールしているブロックされていない攻撃クリーチャー1体をオーナーの手札に戻す:このカードをタップ状態で攻撃に参加した状態で戦場に出す。」を意味する。

702.49. 歴伝／Epic

702.49a 歴伝は 2 つの呪文能力を表し、そのうち 1 つは遅延誘発型能力を作る。歴伝は、「残りのゲームの間、あなたは呪文を唱えられない。」と「あなたの各アップキープの開始時に、この呪文を歴伝能力を除いてコピーする。その呪文が対象をとるなら、あなたはその呪文の新しい対象を選んでもよい。」を意味する。rule 706.10 参照。

702.49b プレイヤーは自分がコントロールしている歴伝呪文が解決されたらもう呪文を唱えることはできないが、(歴伝の能力自身のように)効果により呪文のコピーをスタックに積むことはできる。

702.50. 召集／Convoke

702.50a 召集は、召集を持つ呪文がスタック上にあるときに機能する常在型能力である。「召集/Convoke」は、「この呪文の総コストに含まれる色マナ 1 点ごとに、あなたはそのマナを支払うのではなくあなたがコントロールしているアンタップ状態のその色のクリーチャーを 1 体タップしてもよい。この呪文の総コストに含まれる不特定マナ 1 点ごとに、あなたはそのマナを支払うのではなくあなたがコントロールしているアンタップ状態のクリーチャーを 1 体タップしてもよい。」を意味する。

702.50b 召集能力は追加コストや代替コストではなく、召集を持つ呪文の総コストが決定された後にのみ適用される。

例：あなたは「あなたが唱えるクリーチャー・呪文のコストは{2}少なくなる」という効果を持つ《心なき召喚》をコントロールしていて、召集を持つ{5}{G}{G}の呪文《包囲ワーム》を唱えた。《包囲ワーム》を唱えるための総コストは{3}{G}{G}である。マナ能力の起動後に、あなたはこの総コストを支払う。あなたは緑のクリーチャーを 2 体までと他のクリーチャーを 3 体までタップしてこのコストを支払うことができる。不足分はマナで支払う。

702.50c この方法で呪文の総コストを支払うためにタップされたクリーチャーのことを、その呪文を「召集するためにタップした／convoked」と言う。

702.50d 1 つの呪文に複数の召集能力があっても意味はない。

702.51. 発掘／Dredge

702.51a 発掘は、発掘を持つカードがプレイヤーの墓地にある間にのみ機能する常在型能力である。「発掘 N／Dredge N」は「あなたのライブラリーに少なくとも N 枚のカードがあるかぎり、あなたがカードを引くなら、代わりにあなたは自分のライブラリーの一番上から N 枚のカードを自分の墓地に置いてもよい。そうしたならこのカードをあなたの墓地からあなたの手札に戻す。」を意味する。

702.51b 自分のライブラリーに、発掘能力が必要とする枚数だけのカードがないプレイヤーは、発掘能力によって自分の墓地にカードを置くことはできない。

702.52. 変成／Transmute

702.52a 変成は、変成能力を持つカードがプレイヤーの手札にあるときにのみ機能する起動型能力である。「変成 [コスト]／Transmute [cost]」は「[コスト], このカードを捨てる:あなたのライブラリーから、捨てたカードと同じ点数で見たマナ・コストのカードを 1 枚探し、そのカードを公開してあなたの手札に加える。その後あなたのライブラリーを切り直す。この能力は、あなたがソーサリーを唱えられるときにのみ起動できる。」を意味する。

702.52b 変成能力はそのカードがプレイヤーの手札にあるときにのみ起動できるものであるが、それはそのオブジェクトが戦場やその他の領域にある間も存在し続ける。したがって、変成を持つオブジェクトは、オブジェクトが 1 つ以上の能力を持つかどうかに依存する効果の影響を受ける。

702.53. 狂喜／Bloodthirst

702.53a 狂喜は常在型能力である。「狂喜 N／Bloodthirst N」は「このターンに対戦相手にダメージが与えられているなら、このパーマネントは+1/+1 カウンターが N 個置かれた状態で戦場に出る。」を意味する。

702.53b 「狂喜 X/Bloodthirst X」は狂喜の特殊な形である。「狂喜 X」は「このターンに対戦相手にダメージが与えられているなら、このパーマネントは+1/+1 カウンターが X 個置かれた状態で戦場に出る。X はこのターンに対戦相手に与えられたダメージの総数に等しい。」を意味する。

702.53c オブジェクトが複数の狂喜を持つなら、それらはそれぞれ個別に適用する。

702.54. 憑依／Haunt

702.54a 憑依は誘発型能力である。パーマネント上の「憑依／Haunt」は「このパーマネントが戦場から墓地に置かれたとき、クリーチャー 1 体を対象とする。このカードを追放し、そのクリーチャーに憑依する。」を意味する。インスタント・呪文やソーサリー・呪文上の「憑依／Haunt」は「この呪文が解決中に墓地に置かれたとき、クリーチャー 1 体を対象とする。このカードを追放し、そのクリーチャーに憑依する。」を意味する。

702.54b 憑依能力の結果として追放領域にあるカードは、その能力によって対象となったクリーチャーに『憑依している』。『憑依しているクリーチャー』とは、憑依能力の対象となったオブジェクトのことを指す。そのオブジェクトがその時点でクリーチャーであるかどうかは関係しない。

702.54c 憑依つきカードの、憑依したクリーチャーを参照する誘発型能力は、追放領域にある間に誘発できる。

702.55. 複製／Replicate

702.55a 複製は二つの能力を表すキーワードである。一つ目は、複製を持つ呪文がスタック上にある間に機能する常在型能力である。二つ目は、複製を持つ呪文がスタック上にある間に機能する誘発型能力である。「複製 [コスト]／Replicate [cost]」は「この呪文を唱える際の追加コストとして、あなたは[コスト]を望む回数支払ってもよい。」と「この呪文を唱えたとき、複製コストが支払われていた場合、これを複製コストが支払われた回数に等しい回数だけコピーする。その呪文が対象をとるなら、あなたはそのコピーのうち任意のものの対象を新たに選んでもよい。」を意味する。呪文の複製コストを支払う行為は、rule 601.2b や rule 601.2f-h の追加コストの支払いのルールに従う。

702.55b 呪文が複数の複製能力を持つ場合、それぞれは別々に支払われ、他を含まない各複製自身に対する支払いを基準として誘発する。

702.56. 予見／Forecast

702.56a 予見能力は、プレイヤーの手札からのみ起動できる特殊な起動型能力であり、「予見 — [起動型能力]／Forecast — [起動型能力]」と表記される。

702.56b 予見能力は、そのコントローラーのアップキープ・ステップにのみ、各ターン 1 回のみ起動できる。予見能力のコントローラーは、能力を起動する際に、その能力を持つカードを手札から公開する。手札のカードを公開したプレイヤーは、そのカードが手札を離れるか、あるいはアップキープ・ステップ以外のフェイズやステップが開始するか、いずれかが発生するまで公開したままにする。

702.57. 移植／Graft

702.57a 移植は、常在型能力と誘発型能力の両方を意味する。「移植 N/Graft N」は「このパーマネントは、＋1/＋1 カウンターが N 個置かれた状態で戦場に出る。」と「他のクリーチャーが 1 体戦場に出るたび、このパーマネントの上に＋1/＋1 カウンターがある場合、あなたはこのパーマネントの上の＋1/＋1 カウンターを 1 個、そのクリーチャーの上に移動してもよい。」を意味する。

702.57b パーマネントが複数の移植を持つなら、それらはそれぞれ個別に適用する。

702.58. 復活／Recover

702.58a 復活は、復活を持つカードがいずれかのプレイヤーの墓地にある間にのみ機能する誘発型能力である。「復活 [コスト]／Recover [cost]」とは「クリーチャー 1 体が戦場からあなたの墓地に置かれたとき、あなたは[コスト]を支払ってもよい。そうしたなら、このカードをあなたの墓地からあなたの手札に戻す。そうしないなら、このカードを追放する。」を意味する。

702.59. 波及／Ripple

702.59a 波及は、波及を持つカードがスタック上にある間にのみ機能する誘発型能力である。「波及 N／Ripple N」は「あなたがこの呪文を唱えたとき、あなたは自分のライブラリーの一番上から N 枚、あるいは、あなたのライブラリーのカードが N 枚未満の場合はあなたのライブラリーのすべてのカードを公開してもよい。これによりあなたのライブラリーのカードを公開したなら、あなたはそれらのカードのうち、この呪文と同じカード名のカードを好きな枚数だけマナ・コストを支払わずに唱えてもよい。その後これにより公開されて唱えられなかったすべてのカードを、あなたのライブラリーの一番下に望む順番で置く。」を意味する。

702.59b 呪文が複数の波及能力を持つ場合、それぞれは個別に誘発する。

702.60. 刹那／Split Second

702.60a 刹那は、刹那を持つ呪文がスタック上にある間にのみ機能する常在型能力である。刹那は「この呪文がスタックにあるかぎり、プレイヤーは他の呪文を唱えられず、マナ能力でない能力を起動できない。」ということを意味する。

702.60b 刹那がスタックにある間にも、プレイヤーはマナ能力を起動したり、特別な処理を行なったりできる。また、誘発型能力は通常通り誘発し、スタックに積まれる。

702.60c 一つの呪文に複数の刹那があっても効果は変わらない。

702.61. 待機／Suspend

702.61a 待機は三つの能力を表すキーワードである。第一は、待機を持つカードがプレイヤーの手札にある間に機能する常在型能力である。第二と第三は、追放領域で機能する誘発型能力である。「待機 N—[コスト]／Suspend N — [cost]」は「あなたがこのカードを手札からスタックに積むことで唱え始められるなら、あなたは[コスト]を支払って、このカードを N 個の時間カウンターを置いた状態で追放してもよい。この行動はスタックを使わない。」と「あなたのアップキープの開始時に、このカードが待機状態である場合、これの上から時間カウンターを 1 個取り除く。」と「このカードから最後の時間カウンターが取り除かれたとき、これが追放領域にある場合、可能ならこれをマナ・コストを支払わずに唱える。そうできないなら、これは追放領域に残る。これによりこれを唱え、なおかつこれがクリーチャーであるなら、これはあなたがその呪文またはその呪文がなったパーマネントのコントロールを失うまで速攻を持つ。」ということを意味する。

702.61b カードが追放領域にあり、待機を持ち、その上に時間カウンターが置かれている場合、そのカードは「待機状態／suspended」である。

702.61c 待機を持つカードを唱え始められるかどうかを決定する場合、そのカードを唱えることを禁止するあらゆる効果を考慮する。

702.61d 待機能力の効果により呪文を唱えることは、rule 601.2b、rule 601.2f-h の代替コストの支払いのルールに従う。

702.62. 消失／Vanishing

702.62a 消失は三つの能力を表すキーワードである。「消失 N／Vanishing N」とは「このパーマネントは、N 個の時間カウンターが置かれた状態で戦場に出る。」と「あなたのアップキープの開始時に、このパーマネントの上に時間カウンターが置かれている場合、これの上から時間カウンターを 1 個取り除く。」と「このパーマネントの上から最後の時間カウンターが取り除かれたとき、これを生け贄に捧げる。」を意味する。

702.62b 数値を持たない消失は「あなたのアップキープの開始時に、このパーマネントの上に時間カウンターが置かれている場合、これの上から時間カウンターを1個取り除く。」と「このパーマネントの上から最後の時間カウンターが取り除かれたとき、これを生け贄に捧げる。」を意味する。

702.62c パーマネントに複数の消失がある場合、それぞれは個別に作用する。

702.63. 吸収／Absorb

702.63a 吸収は常在型能力である。「吸収 N／Absorb N」は「発生源がこのクリーチャーにダメージを与えるなら、そのダメージをN点だけ軽減する」を意味する。

702.63b 吸収能力は、1つの発生源から1回に与えられるダメージごとにそれぞれN点軽減する。複数の発生源から、あるいは複数回のダメージについては、それぞれ適用されることになる。

702.63c オブジェクトに複数の吸収がある場合、それぞれは個別に適用される。

702.64. オーラ交換／Aura Swap

702.64a オーラ交換は、いくつかのオーラが持つ起動型能力である。「オーラ交換 [コスト]／Aura swap [cost]」は「[コスト]:あなたはこのパーマネントを、あなたの手札にあるオーラ・カード1枚と入れ替えてもよい。」を意味する。

702.64b 交換のいずれか一方を完了できない場合、能力は何もしない。

例：あなたがあるオーラのオーラ交換能力を起動した時点で、あなたの手札にある唯一のオーラは、オーラ交換を持つオーラがエンチャントしているパーマネントにエンチャントできないカードだった。その場合、能力は効果を持たない。

例：あなたは、自分がコントロールしているが自分がオーナーではないオーラのオーラ交換能力を起動した。その場合、能力は効果を持たない。

702.65. 探査／Delve

702.65a 探査は、探査を持つ呪文がスタック上にあるときに機能する常在型能力である。「探査／Delve」は「この呪文の総コストに含まれる不特定マナ1点ごとに、あなたはそのマナを支払うのではなくあなたの墓地にあるカードを1枚追放してもよい。」を意味する。

702.65b 探査能力は追加コストや代替コストではなく、探査を持つ呪文の総コストが決定された後でのみ適用される。

702.65c 1つの呪文に複数の探査能力があっても意味はない。

702.66. 城砦化／Fortify

702.66a 城砦化は城砦・カードが持つ起動型能力である。「城砦化 [コスト]／Fortify [cost]」は「[コスト]:あなたがコントロールしている土地1つを対象とし、この城砦をつける。この能力は、あなたがソーサリーを唱えられるときにのみ起動できる。」を意味する。

702.66b 城砦に関する情報は、rule 301〔アーティファクト〕参照。

702.66c 城砦が複数の城砦化を持つ場合、そのいずれの城砦化能力も使うことができる。

702.67. 激情／Frenzy

702.67a 激情は誘発型能力である。「激情 N／Frenzy N」は「このクリーチャーが攻撃してブロックされないたび、ターン終了時まで、これは+N/+0の修整を受ける。」を意味する。

702.67b 1体のクリーチャーに複数の激情がある場合、それらは個別に誘発する。

702.68. 墓地ストーム／Gravestorm

702.68a 墓地ストームは、スタック上で機能する誘発型能力である。「墓地ストーム／Gravestorm」は「あなたがこの呪文を唱えたとき、このターンの間に戦場からいずれかの墓地に置かれたパーマネント 1 つにつき、これをコピーする。この呪文が対象を取るなら、あなたはそれぞれのコピーの対象を選びなおしてもよい。」を意味する。

702.68b 呪文に複数の墓地ストームがある場合、それぞれは個別に誘発する。

702.69. 有毒／Poisonous

702.69a 有毒は誘発型能力である。「有毒 N／Poisonous N」は「このクリーチャーがプレイヤー 1 人に戦闘ダメージを与えるたび、そのプレイヤーは毒カウンターを N 個得る。」を意味する。(毒カウンターに関しては、rule 104.3d 参照。)

702.69b 1 体のクリーチャーに複数の有毒がある場合、それらは個別に誘発する。

702.70. 変形／Transfigure

702.70a 変形は起動型能力である。「変形 [コスト]／Transfigure [cost]」は「[コスト], このパーマネントを生け贄に捧げる:あなたのライブラリーからこのパーマネントと同じ点数で見たマナ・コストを持つクリーチャー・カードを 1 枚探し、それを戦場に出す。その後あなたのライブラリーを切り直す。この能力は、あなたがソーサリーを唱えられるときにのみ起動できる。」を意味する。

702.71. 覇権／Champion

702.71a 覇権は 2 つの誘発型能力からなる。「覇権([オブジェクト])／Champion an [object]」は、「このパーマネントが戦場に出たとき、あなたがコントロールしている他の[オブジェクト]を追放しない限り、これを生け贄に捧げる」と「このパーマネントが戦場を離れたとき、これによって追放されているカードをオーナーのコントロール下で戦場に戻す」を意味する。

702.71b 覇権の 2 つの能力は、関連している能力である。rule 607〔関連している能力〕参照。

702.71c 新しいパーマネントが前にあったパーマネントを覇権能力の直接の結果で追放した場合、追放されたパーマネントは戦場に出たパーマネントによって「覇権された」という。

702.72. 多相／Changeling

702.72a 多相は特性定義能力である。「多相／Changeling」は、「このオブジェクトは全てのクリーチャー・タイプである」を意味する。この能力はゲームの外部も含むあらゆる場所で機能する。rule 604.3 参照。

702.73. 想起／Evoke

702.73a 想起は 2 つの能力からなる。1 つは想起を持つカードを唱えられるあらゆる領域において機能する常在型能力であり、もう 1 つはそれが戦場にあるときに機能する誘発型能力である。「想起 [コスト]／Evoke [cost]」とは「このカードを唱えるなら、あなたはこれのマナ・コストではなく[コスト]を支払ってもよい。」と「このパーマネントが戦場に出たとき、これの想起コストが支払われていた場合、これのコントローラーはこれを生け贄に捧げる。」を意味する。カードの想起コストを支払うことは、rule 601.2b や rule 601.2f-h の代替コストの支払いのルールに従う。

702.74. 秘匿／Hideaway

702.74a 秘匿は、常在型能力と誘発型能力の 2 つの能力からなる。「秘匿／Hideaway」は「このパーマネントはタップ状態で戦場に出る。」と「このパーマネントが戦場に出たとき、あなたのライブラリーの一番上から 4 枚のカードを見る。それらのうち 1 枚をゲームから裏向きに取り除き、残りをあなたのライブラリーの一番下に望む順番で置く。追放されたカードは、『このカードを追放したパーマネントをコントロールしていたことのあるプレイヤーは、追放領域にあるこのカードを見てもよい。』を持つ。」を意味する。

702.75. 徘徊／Prowl

702.75a 徘徊は、スタック上で機能する常在型能力である。「徘徊 [コスト]／Prowl [cost]」とは「このターンにプレイヤーにあなたがコントロールしている発生源による戦闘ダメージを与えていて、そのダメージを与えた段階でそのダメージの発生源がこの呪文のクリーチャー・タイプのいずれかを持っていたなら、あなたはこの呪文のマナ・コストではなく[コスト]を支払ってもよい。」を意味する。呪文の徘徊コストを支払うことは、rule 601.2b ならびに rule 601.2f-h の代替コストの支払いのルールに従う。

702.76. 補強／Reinforce

702.76a 補強は、補強能力を持つカードがプレイヤーの手札にあるときにのみ機能する起動型能力である。「補強 N —[コスト]／Reinforce N-[cost]」とは「[コスト], このカードを捨てる:クリーチャー1 体を対象とし、それの上に+1/+1 カウンターを N 個置く。」を意味する。

702.76b 補強能力はそのカードがプレイヤーの手札にあるときにのみ起動できるものであるが、それはそのオブジェクトが戦場やその他の領域にある間も存在し続ける。したがって、補強を持つオブジェクトは、オブジェクトが起動型能力を持つかどうかに依存する効果の影響を受ける。

702.77. 共謀／Conspire

702.77a 共謀は 2 つの能力を示すキーワードである。1 つめは共謀を持つ呪文がスタック上にある間に機能する常在型能力であり、2 つめは共謀を持つ呪文がスタック上にある間に機能する誘発型能力である。「共謀／Conspire」は「この呪文を唱えるための追加コストとして、あなたはあなたがコントロールしていてこの呪文と共通の色を持つアンタップ状態のクリーチャーを 2 体タップしてもよい」と「この呪文を唱えたとき、これの共謀コストが支払われていた場合、これをコピーする。その呪文が対象を取るなら、あなたはそのコピーの新しい対象を選んでもよい」を意味する。呪文の共謀コストを支払うことは、rule 601.2b と rule 601.2f-h の追加コストの支払いのルールに従う。

702.77b 呪文に複数の共謀能力がある場合、それぞれは個別に支払われ、誘発も自身の支払いに対してのみ行われる。他の共謀に行なわれた支払いを参照することはない。

702.78. 頑強／Persist

702.78a 頑強は誘発型能力である。「頑強／Persist」は、「このパーマネントが戦場から墓地に置かれたとき、これの上に-1/-1 カウンターが置かれていなかった場合、これをオーナーのコントロール下で-1/-1 カウンターが 1 個置かれた状態で戦場に戻す」を意味する。

702.79. 萎縮／Wither

702.79a 萎縮は常在型能力である。「萎縮/Wither」を持った発生源からクリーチャーに与えられるダメージを、そのクリーチャーは負わない。そうではなく、その発生源のコントローラーがそのダメージの点数に等しい数の－1/－1 カウンターをそのクリーチャーの上に置く。

702.79b 効果によってパーマネントがダメージを与える前にそのパーマネントが戦場を離れたなら、それが萎縮を持っていたかどうかは最後の情報によって決める。

702.79c 萎縮のルールは、萎縮を持つオブジェクトがどの領域からダメージを与えるかに関係なく機能する。

702.79d 1 つのオブジェクトに複数の萎縮能力があっても意味はない。

702.80. 回顧／Retrace

702.80a 回顧はインスタントやソーサリーの一部が持つ、回顧を持つカードがいずれかのプレイヤーの墓地にある状態で機能する常在型能力である。 「回顧／Retrace」は、「あなたはこのカードを、これを唱えるための追加コストとして土地・カードを 1 枚捨てることで、あなたの墓地から唱えても

よい。」を意味する。 回顧能力を使って呪文を唱えることは、rule 601.2b と rule 601.2f-h の追加コストの支払いのルールに従う。

702.81. 貪食／Devour

702.81a 貪食は常在型能力である。「貪食 N／Devour N」とは「このオブジェクトが戦場に出るに際し、あなたは望む数のクリーチャーを生け贄に捧げてもよい。このパーマネントは、これにより生け贄に捧げられたクリーチャー 1 体につき＋1/＋1 カウンターが N 個置かれた状態で戦場に出る。」を意味する。

702.81b オブジェクトの中には、そのパーマネントが貪食したクリーチャーの数を参照するものがある。「これが貪食した／It devoured」とは「これが戦場に出るに際し、これの貪食能力の結果により生け贄に捧げられた」を意味する。

702.82. 賛美／Exalted

702.82a 賛美は誘発型能力である。「賛美／Exalted」は「あなたがコントロールしているクリーチャー 1 体が単独で攻撃するたび、ターン終了時まで、そのクリーチャーは＋1/＋1 の修整を受ける。」を意味する。

702.82b クリーチャーが「単独で攻撃する」とは、そのクリーチャーがその戦闘フェイズにおいて唯一の攻撃クリーチャーとして指定されることを意味する。rule 506.5 参照。

702.83. 蘇生／Unearth

702.83a 蘇生は、蘇生を持つカードがいずれかのプレイヤーの墓地にある状態で機能する起動型能力である。「蘇生 [コスト]／Unearth [cost]」は「[コスト]：このカードをあなたの墓地から戦場に戻す。これは速攻を得る。ターン終了時に、これを追放する。これが戦場を離れるなら、これを他のあらゆる領域に置く代わりにこれを追放する。この能力は、あなたがソーサリーを唱えられるときにのみ起動できる。」を意味する。

702.84. 続唱／Cascade

702.84a 続唱は、続唱を持つ呪文がスタックにある間にのみ機能する誘発型能力である。「続唱／Cascade」は「あなたがこの呪文を唱えたとき、あなたのライブラリーの一番上のカードを、点数で見たマナ・コストがこの呪文より低い土地でないカードが取り除かれるまで追放する。あなたはそのカードをそのマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。その後、これにより追放された全てのカードを、あなたのライブラリーの一番下に無作為の順番で置く。」を意味する。

702.84b 1 つの呪文に複数の続唱がある場合、それぞれは個別に誘発する。

702.85. 滅殺／Annihilator

702.85a 滅殺は誘発型能力である。「滅殺 N／Annihilator N」 は「このクリーチャーが攻撃するたび、防御プレイヤーはパーマネントを N 個生け贄に捧げる。」を意味する。

702.85b クリーチャーが複数の滅殺を持つなら、それぞれは個別に誘発する。

702.86. Lv アップ／Level Up

702.86a Lv アップは起動型能力である。「Lv アップ [コスト]／Level up [cost]」は「[コスト]：このパーマネントの上に Lv カウンターを 1 個置く。この能力は、あなたがソーサリーを唱えられるときにのみ起動できる。」を意味する。

702.86b Lv アップ能力が記載されている各カードは、Lv カードと呼ばれる。それは通常とは異なる枠を持ち、それら自身がキーワード能力である 2 つの Lv シンボルを持つ。rule 710〔Lv 系カード〕参照。

702.87. 反復／Rebound

702.87a 反復は、インスタントやソーサリーが持つ。これはその呪文がスタック上にある間に機能する常在型能力であり、遅延誘発型能力を作成する。「反復／Rebound」は「この呪文が手札から唱えられたなら、解決に際してこれをあなたの墓地に置く代わりに、これを追放し、あなたの次のアップキープの開始時に、あなたはこのカードを追放領域からこれのマナ・コストを支払わずに唱えてもよい。」を意味する。

702.87b 反復の結果としてカードをマナ・コストを支払わずに唱えることは、rule 601.2b や rule 601.2f-h の代替コストの支払いに関するルールに従う。

702.87c 1 つの呪文に複数の反復能力があっても意味はない。

702.88. 族霊鎧／Totem Armor

702.88a 族霊鎧は、一部のオーラが持つ常在型能力である。「族霊鎧／Totem Armor」は「エンチャントされているパーマネントが破壊されるなら、代わりにそれが負っているすべてのダメージを取り除いてこのオーラを破壊する。」を意味する。

702.89. 感染／Infect

702.89a 感染は常在型能力である。

702.89b 感染を持つ発生源からプレイヤーに与えられたダメージは、そのプレイヤーのライフを減少させない。そうではなく、それによってその発生源のコントローラーはそのプレイヤーにその点数に等しい数の毒カウンターを得させる。rule 119.3 参照。

702.89c 感染を持つ発生源からのダメージを、クリーチャーは負わない。そうではなく、その発生源のコントローラーはその点数に等しい数の－1/－1 カウンターをそのクリーチャーの上に置く。rule 119.3 参照。

702.89d パーマネントが何らかの効果によってダメージを与える前にそのパーマネントが戦場を離れた場合、それが感染を持っていたか否かの決定にはそれの最後の情報を用いる。

702.89e 感染のルールは、その感染を持つオブジェクトがどの領域にある場合にも機能する。

702.89f 1 つのオブジェクトに複数の感染能力があっても意味はない。

702.90. 喊声／Battle Cry

702.90a 喊声は誘発型能力である。「喊声／Battle Cry」は「このクリーチャーが攻撃するたび、ターン終了時まで、他の各攻撃クリーチャーはそれぞれ＋1/＋0 の修整を受ける。」を意味する。

702.90b 1 体のクリーチャーが複数の喊声を持つ場合、それぞれは別々に誘発する。

702.91. 生体武器／Living Weapon

702.91a 生体武器は誘発型能力である。「生体武器／Living Weapon」は「この装備品が戦場に出たとき、黒の 0/0 の細菌・クリーチャー・トークンを 1 体生成し、その後これをそれにつける。」を意味する。

702.92. 不死／Undying

702.92a 不死は誘発型能力である。「不死／Undying」は、「このパーマネントが戦場から墓地に置かれたとき、これの上に+1/+1 カウンターが置かれていなかった場合、これを+1/+1 カウンターが 1 個置かれた状態でオーナーのコントロール下で戦場に戻す。」を意味する。

702.93. 奇跡／Miracle

702.93a 奇跡は誘発型能力に関連する常在型能力である(rule 603.11 参照)。「奇跡 [コスト]／Miracle [cost]」という表記は、「あなたがこのカードを引くに際し、これがこのターンに初めて引い

たカードだったなら、これを手札から公開してもよい。これによりこのカードを公開したとき、あなたはこれのマナ・コストの代わりに［コスト］を支払うことでこれを唱えてもよい。」を意味する。

702.93b プレイヤーがあるカードをその奇跡能力により公開することを選んだ場合、そのカードがそのプレイヤーの手札を離れるか、 その能力が解決されるか、またはその能力がスタックを離れるまで、そのプレイヤーはそのカードを公開したままプレイする。

702.94. 結魂／Soulbond

702.94a 結魂は 2 つの誘発型能力を表すキーワードである。「結魂／Soulbond」とは、「このクリーチャーが戦場に出たとき、あなたがこのクリーチャーおよび他のクリーチャー 1 体の両方をコントロールしていてその両方が組になっていない場合、あなたはこのクリーチャーを他の組になっていないクリーチャーと、それらの両方があなたのコントロール下で戦場にあるクリーチャーであり続けるかぎり、組にしてもよい」および「他のクリーチャーがあなたのコントロール下で戦場に出るたび、あなたがそのクリーチャーおよびこのクリーチャーの両方をコントロールしていてその両方が組になっていない場合、あなたはそのクリーチャーをこのクリーチャーと、それらの両方があなたのコントロール下で戦場にあるクリーチャーであり続けるかぎり、組にしてもよい」ということを意味する。

702.94b クリーチャーは結魂能力の結果、他のクリーチャーと「組／paired」になる。能力は組になったクリーチャー、他のクリーチャーと組になったクリーチャー、またはクリーチャーが組になっているかどうかを参照することがある。「まだ組になっていない／unpaired」クリーチャーとは、その時点で組になっていないクリーチャーのことである。

702.94c 結魂能力の解決時に、組になるであろうオブジェクトのどちらかがクリーチャーでなくなっているか、戦場にいなくなっているか、または結魂能力をコントロールしているプレイヤーのコントロール下でなくなっている場合、どちらのオブジェクトも組にならない。

702.94d クリーチャーは他のクリーチャー 1 体のみと組になることができる。

702.94e 組になったクリーチャーは、以下のいずれかの場合に組でなくなる。「他のプレイヤーがそれまたはそれと組になったクリーチャーのコントロールを得る」、「それまたはそれと組になったクリーチャーがクリーチャーでなくなる」、または「それまたはそれと組になったクリーチャーが戦場を離れる」。

702.95. 超過／Overload

702.95a 超過は、超過を持つ呪文がスタックにある間に働く 2 つの常在型能力を表すキーワードである。「超過[コスト]」は、「あなたはこの呪文のマナ・コストを支払うのではなく、[コスト]を支払ってもよい」および「この呪文の超過コストを支払うなら、その文章欄に書かれた『target』という語すべてを『each』という語に変更する。」ということを意味する。(訳注：日本語ではこの適用後の文章が注釈文として添えられている。)超過能力を使う場合、ルール 601.2b およびルール 601.2f-h の代替コストの支払いに関するルールに従う。

702.95b プレイヤーが呪文の超過コストを支払うことを選んだ場合、その呪文は対象をとらなくなる。その呪文は、超過コストを支払わずに唱えた場合に適正な対象として選ぶことができないオブジェクトにも影響を及ぼすことができる。

b702.95c 超過の 2 つ目の能力は文章変更効果を作る。rule 612〔文章変更効果〕参照。

702.96. 活用／Scavenge

702.96a 活用は、活用を持つカードが墓地にある間のみ作用する起動型能力である。「活用[コスト]」とは、「[コスト], このカードをあなたの墓地から追放する：クリーチャー 1 体を対象とし、それの上にこのカードのパワーに等しい数の＋1/＋1 カウンターを置く。この能力は、あなたがソーサリーを唱えられるときにのみ起動できる。」ということを意味する。

702.97. 解鎖／Unleash

702.97a 解鎖は2つの常在型能力を表すキーワードである。「解鎖」とは、「あなたはこのパーマネントを＋1/＋1カウンターが追加で1個置かれた状態で戦場に出してもよい」および「このパーマネントの上に＋1/＋1カウンターが置かれているかぎり、これではブロックできない。」ということを意味する。

702.98. 暗号／Cipher

702.98a 暗号は一部のインスタントおよびソーサリーが持つキーワードであり、2つの能力を表す。1つは呪文がスタックに積まれている間に作用する呪文能力であり、もう1つは暗号を持つカードが追放領域にある間に作用する常在型能力である。「暗号」とは「この呪文がカードで表されているなら、あなたはあなたがコントロールしているクリーチャー1体に暗号化した状態で、このカードを追放してもよい。」および「このカードがそのクリーチャーに暗号化され続けているかぎり、そのクリーチャーは『このクリーチャーがプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、あなたは暗号化されたカードをコピーし、そのコピーをマナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。』を持つ。」ということを意味する。

702.98b 「暗号化した／encoded」という用語は、追放領域に置かれている暗号を持つカードと、そのカードが表す呪文の解決時に選ばれたクリーチャーとの関係を示す。

702.98c 暗号を持つカードは、その暗号を持つカードが追放され、かつ、そのクリーチャーが戦場に残っているかぎり、その選ばれたクリーチャーに暗号化された状態であり続ける。そのカードは、そのオブジェクトが戦場に残っているかぎり、それのコントローラーが変わったり、それがクリーチャーでなくなったりしても、そのオブジェクトに暗号化されたままである。

702.99. 進化／Evolve

702.99a 進化は誘発型能力である。「進化」とは、「クリーチャーが1体あなたのコントロール下で戦場に出るたび、そのクリーチャーのパワーがこのクリーチャーよりも大きいか、そのクリーチャーのタフネスがこのクリーチャーよりも大きいか、またはその両方に該当する場合、このクリーチャーの上に＋1/＋1カウンターを1個置く。」ということを意味する。

702.99b クリーチャーは、進化能力の解決の結果として+1/+1カウンターを置かれた時に「進化した」と言う。

702.99c クリーチャーは、クリーチャーでないパーマネントよりも大きいパワーやタフネスを持つことはできない。

702.99d クリーチャー1体が複数の進化を持っている場合は、それぞれ誘発する。

702.100. 強請／Extort

702.100a 強請は誘発型能力である。「強請」とは、「あなたが呪文を1つ唱えるたび、あなたは{W/B}を支払ってもよい。そうしたなら、各対戦相手はそれぞれ1点のライフを失い、あなたはこれにより失われたライフに等しい点数のライフを得る。」ということを意味する。

702.100b あるパーマネントが複数の強請を持っている場合は、それぞれ誘発する。

702.101. 融合／Fuse

702.101a 融合は分割カードの一部に存在する常在型能力であり(rule 708〔分割カード〕参照)、融合を持つカードがプレイヤーの手札にある間に働く。プレイヤーが融合を持つ分割カードを自分の手札から唱える場合、そのプレイヤーはその分割カードの一方の半分を選ぶのではなく両方の半分を唱えることを選んでもよい。この選択は、その融合を持つ分割カードをスタックに積む前に行う。この結果の呪文は、融合した分割呪文と呼ばれる。

702.101b 融合した分割呪文は、その両方の半分の組み合わせた特性を持つ(rule 708.4参照)。

702.101c 融合した分割呪文の総コストは、両方の半分のマナ・コストを含む(rule 601.2f参照)。

702.101d 融合した分割呪文の解決に際しては、呪文のコントローラーは先に左の半分、そのあとに右の半分の指示に従う。

702.102. 授与／Bestow

702.102a 授与は 2 つの常在型能力を表す。1 つは授与を持つカードがスタック上にある間に作用する常在型能力、もう 1 つはそれがスタック上に置かれている間と戦場に置かれている間の両方で作用する常在型能力である。「授与[コスト]／Bestow [cost]」は、「あなたはこのカードを、これのマナ・コストを支払うのではなく、[コスト]を支払って唱えてもよい。」および「あなたがこの呪文の授与コストを支払うことを選択したなら、これはオーラ・エンチャントとなり、エンチャント(クリーチャー)を得る。」を意味する。これらの効果は、この呪文が解決される時点で不適正な対象を対象としていたか、またはこの呪文がなったパーマネントがはずれるかのどちらかが起こるまで残る。授与コストを支払う場合、rule 601.2b および rule 601.2f-h の代替コストの支払いに関するルールに従う。

702.102b 呪文のコントローラーがその授与コストを支払うことを選択した場合、そのプレイヤーはそのエンチャント(クリーチャー)能力および rule 601.2c で定義されたオーラ・呪文の適正な対象を選ぶ。rule 303.4 参照。

702.102c 呪文が適正に唱えられるかどうかの確認は、コントローラーが授与コストを支払うかどうかを選んだ後で行われる。rule 601.2e 参照。

例：《上天の嵐》は「クリーチャー・呪文は唱えられない」という能力を持つエンチャントである。この効果は、授与を持つクリーチャー・カードが授与コストで唱えられることを妨げない。ゲームがその呪文が不正かどうかを確認する時点で、その呪文はオーラ・エンチャント・呪文であり、クリーチャー・エンチャント・呪文ではないからである。

702.102d 授与を持つオーラ・呪文の解決時にその対象が不適正だった場合、それをオーラ・呪文にする効果は終了する。それはクリーチャー・呪文として引き続き解決され、その呪文のコントローラーのコントロール下で戦場に出る。これは rule 608.3a の例外である。

702.102e 授与を持つオーラが不正なオブジェクトやプレイヤーについている場合、それははずれる。これは rule 704.5m の例外である。

702.103. 貢納／Tribute

702.103a 貢納は、貢納を持つクリーチャーが戦場に出る際に作用する常在型能力である。「貢納 N／Tribute N」は、「このクリーチャーが戦場に出るに際し、対戦相手 1 人を選ぶ。そのプレイヤーは、これが＋1/＋1 カウンターを追加で N 個置かれた状態で戦場に出ることを選んでもよい。」を意味する。

702.103b 貢納を持つオブジェクトは、「貢納が支払われていない場合(なら)」働く誘発型能力を持つ。貢納能力によって選ばれた対戦相手が、クリーチャーの貢納能力が指定する＋1/＋1 カウンターを置かないでクリーチャーを戦場に出した場合、この条件が真であることになる。

702.104. 廃位／Dethrone

702.104a 廃位は、誘発型能力である。「廃位／Dethrone」とは、「このクリーチャーが最多あるいは最多と同点のライフを持つプレイヤーを攻撃するたび、これの上に＋1/＋1 カウンターを 1 個置く。」を意味する。

702.104b 1 体のクリーチャーが複数の廃位を持つ場合、それらは独立に誘発する。

702.105. 秘策／Hidden Agenda

702.105a 秘策は、秘策を持つ策略・カードが統率領域に置かれる際に働く常在型能力である。「秘策／Hidden Agenda」とは、「あなたがこの策略・カードを統率領域に置くに際し、これを裏向きにし、秘密裏にカード名を 1 つ選ぶ。」を意味する。

702.105b 秘密裏にカード名を 1 つ選ぶために、そのカード名を紙片に書き、裏向きの策略・カードとともに置く。

702.105c 優先権を持つときならいつでも、自分がコントロールしている統率領域にある裏向きの策略・カードをオモテ向きにすることができる。これは特別な処理である。そうすることによって、選ばれたカード名が公開される。rule 115.2h 参照。

702.105d 秘策と、秘策を持つオブジェクトの持つ「指定した名前」を参照する能力は関連している。その 2 つめの能力は、そのオブジェクトの秘策能力の結果として指定されたカード名だけを参照する。rule 607.2d 参照。

702.105e プレイヤーがゲームを離れる場合、そのプレイヤーがコントロールしている裏向きの策略・カードは全てのプレイヤーに公開される。各ゲームの終わりに、全ての裏向きの策略・カードは全てのプレイヤーに公開されなければならない。

702.105f 「両策／Double Agenda」は、秘策能力の変種である。両策を持つ策略・カードを統率領域に置くに際して、1 つではなく 2 つの異なるカード名を秘密裏に指定する。そのカード名を公開するまで、秘密裏に選んだカード名は公開しない。

702.106. 長久／Outlast

702.106a 長久は起動型能力である。「長久[コスト]／Outlast [cost]」は、「[コスト], {T}：このクリーチャーの上に＋1/＋1 カウンターを 1 個置く。この能力は、あなたがソーサリーを唱えられるときにのみ起動できる。」を意味する。

702.107. 果敢／Prowess

702.107a 果敢は誘発型能力である。「果敢／Prowess」は「あなたがクリーチャーでない呪文を 1 つ唱えるたび、ターン終了時まで、このクリーチャーは＋1/＋1 の修整を受ける。」を意味する。

702.107b クリーチャー 1 体が複数の果敢を持っている場合は、それぞれ誘発する。

702.108. 疾駆／Dash

702.108a 疾駆は、遅延誘発型能力を作るものを含む、疾駆を持つカードがスタックにある間に機能する常在型能力 2 つと、疾駆を持つオブジェクトが戦場に出ている間に機能する常在型能力 1 つの 3 つの能力を表す。「疾駆 [コスト]／Dash [cost]」とは「あなたはこのカードを、これのマナ・コストを支払うのではなく、[コスト]を支払って唱えてもよい。」「この呪文の疾駆コストが支払われたなら、次の終了ステップの開始時に、この呪文がなるパーマネントをオーナーの手札に戻す。」「このパーマネントの疾駆コストが支払われていた限り、これは速攻を持つ。」を意味する。疾駆コストを支払う場合、rule 601.2b および rule 601.2f-h の代替コストの支払いに関するルールに従う。

702.109. 濫用／Exploit

702.109a 濫用は、誘発型能力である。「濫用／Exploit」とは、「このクリーチャーが戦場に出たとき、あなたはクリーチャーを 1 体生け贄に捧げてもよい。」を意味する。

702.109b 濫用を持つクリーチャーは、濫用能力のコントローラーがその能力の解決時にクリーチャーを 1 体生け贄に捧げたとき、「クリーチャーを 1 体濫用」する。

702.110. 威迫／Menace

702.110a 威迫は、回避能力である。

702.110b 「威迫／Menace」を持つクリーチャーは、2 体以上のクリーチャーによってしかブロックされない(rule 509〔ブロック・クリーチャー指定ステップ〕参照)。

702.110c 単一のクリーチャーに複数の威迫があっても意味はない。

702.111. 高名／Renown

702.111a 高名は誘発型能力である。「高名 N／Renown N」は、「このクリーチャーがプレイヤー 1 人に戦闘ダメージを与えたとき、これが高名でない場合、これの上に＋1/＋1 カウンターを N 個置くとともにこれは高名になる。」を意味する。

702.111b 「高名である／Renowned」は、高名能力の処理その他の呪文や能力が参照できる目印として以外のルール上の意味を持たない記号である。パーマネントだけが、高名である、あるいは高名になることができる。パーマネントが高名になったら、それが戦場を離れるまでずっと高名である。高名であることは、能力でも、そのパーマネントのコピー可能な値でもない。

702.111c 単一のクリーチャーが複数の高名能力を持つ場合、それらは別々に誘発する。それらの能力のうち最初に解決されるものがそのクリーチャーを高名にし、それ以降の能力は効果を持たない。(rule 603.4 参照)。

702.112. 覚醒／Awaken

702.112a 覚醒は、一部のインスタントとソーサリーが持つ。それは、覚醒を持つ呪文がスタック上にある間に作用する常在型能力と呪文能力の 2 つの能力を表す。「覚醒 N — [コスト]／Awaken N-[cost]」は、「あなたがこの呪文を唱えるに際し、あなたはこの呪文のマナ・コストを支払うのではなく、[コスト]を支払ってもよい。」と「この呪文の覚醒コストが支払われていたなら、あなたがコントロールしている土地 1 つを対象とする。それの上に＋1/＋1 カウンターを N 個置く。その土地は、速攻を持つ 0/0 のエレメンタル・クリーチャーになる。それは土地でもある。」を意味する。呪文の覚醒コストを支払うことは、rule 601.2b と rule 601.2f-h の代替コストの支払いのルールに従う。

702.112b 覚醒を持つ呪文のコントローラーは、そのプレイヤーが呪文の覚醒コストを支払うことを選択したときにのみ、覚醒の呪文能力の対象を選ぶ。そうでないときには、その呪文はその対象を取らないものとして唱えられる。

702.113. 欠色／Devoid

702.113a 欠色は特性定義能力である。「欠色／Devoid」は、「このオブジェクトは無色である。」を意味する。この能力は、ゲームの外部も含めすべての領域で作用する。rule 604.3 参照。

702.114. 嚥下／Ingest

702.114a 嚥下は誘発型能力である。「嚥下／Ingest」は、「このクリーチャーがプレイヤー 1 人に戦闘ダメージを与えるたび、そのプレイヤーは自分のライブラリーの一番上のカードを追放する。」を意味する。

702.114b 1 体のクリーチャーが複数の嚥下を持つなら、それらはそれぞれ個別に誘発する。

702.115. 無尽／Myriad

702.115a 無尽は誘発型能力であり、また遅延誘発型能力を作ることもある。「無尽／Myriad」は、「このクリーチャーが攻撃するたび、このクリーチャーのコピーであるトークンを、防御プレイヤー以外の対戦相手 1 人につき 1 体、タップ状態でそのプレイヤーまたはそのプレイヤーがコントロールしているプレインズウォーカーを攻撃している状態で生成してもよい。これによりあなたが 1 体以上のトークンを生成したなら、戦闘終了時に、それらのトークンを追放する。」を意味する。

702.115b 1 体のクリーチャーが複数の無尽を持つなら、それらはそれぞれ個別に誘発する。

702.116. 怒濤／Surge

702.116a 怒濤は、怒濤を持つ呪文がスタック上にある間に作用する常在型能力である。「怒濤[コスト]／Surge[cost]」は「あなたかあなたのチームメイトのうち 1 人がこのターンに他の呪文を 1 つ唱えていたなら、あなたはこの呪文を唱えるに際し、この呪文のマナ・コストを支払うのではなく[コスト]

を支払ってもよい。」を意味する。呪文の怒濤コストを支払うことは、rule 601.2b と rule 601.2f～rule 601.2h の代替コストの支払いのルールに従う。

702.117. 潜伏／Skulk

702.117a 潜伏は回避能力である。

702.117b 潜伏を持つクリーチャーは、それより大きなパワーを持つクリーチャーによってはブロックされない。(rule 509〔ブロック・クリーチャー指定ステップ〕参照。)

702.117c 1 体のクリーチャーに複数の潜伏があっても意味はない。

702.118. 現出／Emerge

702.118a 現出は、現出を持つ呪文がスタック上にある間に作用する 2 つの常在型能力を表す。「現出[コスト]／Emerge [cost]」は、「あなたはこの呪文を、そのマナ・コストを支払うのではなく、[コスト]を支払うとともにクリーチャー 1 体を生け贄に捧げることで唱えてもよい。」と「あなたがこの呪文の現出コストを支払うことを選んだなら、その総コストは、生け贄に捧げたクリーチャーの点数で見たマナ・コストに等しい点数の不特定マナの分だけ減少する。」を意味する。カードの現出コストを支払うことは、rule 601.2b、rule 601.2f-h の代替コストの支払いのルールに従う。

702.118b あなたは、あなたが呪文の現出コストを支払うことを選ぶに際し、生け贄に捧げるクリーチャーを選ぶ(rule 601.2b 参照)。あなたは、その総コストを支払うに際し、そのクリーチャーを生け贄に捧げる(rule 601.2h 参照)。

702.119. 増呪／Escalate

702.119a 増呪は、モードを持つ呪文(rule 700.2 参照)の常在型能力であり、増呪を持つ呪文がスタック上にある間に作用する。「増呪[コスト]／Escalate [cost]」は「あなたは、あなたが 2 つ目以降に選ぶこの呪文のモード 1 つにつき、[コスト]を追加で支払う。」を意味する。呪文の増呪コストを支払うことは、rule 601.2b、rule 601.2f-h の追加コストの支払いのルールに従う。増呪によってモードを持つ呪文のルールは変更されない。モードを持つ呪文については、rule 700.2 参照。

702.120. 会戦／Melee

702.120a 会戦は誘発型能力である。「会戦／Melee」は、「このクリーチャーが攻撃するたび、ターン終了時まで、これはこの戦闘であなたがクリーチャーで攻撃した対戦相手 1 人につきそれぞれ＋1/＋1 の修整を受ける。」を意味する。

702.120b 1 体のクリーチャーが複数の会戦を持つなら、それらはそれぞれ個別に誘発する。

702.121. 搭乗／Crew

702.121a 搭乗は機体・カードにある起動型能力である。「搭乗 N／Crew N」は、「あなたがコントロールしているパワーの合計が N 以上の望む数のアンタップ状態のクリーチャーをタップする：ターン終了時まで、このパーマネントはアーティファクト・クリーチャーになる。」を意味する。

702.121b クリーチャーが「機体 1 つに搭乗する」とは、機体の搭乗能力を起動するためのコストを支払うためにそのクリーチャーをタップすることである。

702.121c クリーチャーが「機体に搭乗できない」という効果があったなら、機体の搭乗能力を起動するためのコストを支払うためにそのクリーチャーをタップすることはできない。

702.122. 製造／Fabricate

702.122a 製造は誘発型能力である。「製造 N／Fabricate N」は、「このパーマネントが戦場に出たとき、あなたはこれの上に＋1/＋1 カウンターを N 個置いてもよい。そうしないなら、無色の 1/1 の霊気装置・アーティファクト・クリーチャー・トークンを N 体生成する。」を意味する。

702.122b パーマネントが複数の製造を持つなら、それらはそれぞれ個別に誘発する。

702.123. 共闘／Partner

702.123a 共闘は、統率者戦変種ルール(rule 903 参照)におけるデッキ構築の規定を変更する能力であり、ゲームの開始前に機能する。統率者として、伝説のクリーチャー・カード 1 枚ではなく、共闘を持つ伝説のクリーチャー・カード 2 枚を指定することができる。

702.123b デッキ枚数は 2 枚の統率者を含みちょうど 100 枚でなければならない。ゲームの開始時、統率者は両方とも統率領域に置かれている。

702.123c ルールや効果が統率者の固有色を参照する場合、それは 2 体の統率者の合成固有色を参照する。rule 903.4 参照。

702.123d 統率者の固有色を決定する場合を除き、2 体の統率者は独立して機能する。共闘を持つ統率者を唱える場合、もう一方の統率者が何回唱えられたかは無視する。プレイヤーが同一の統率者から 21 点以上の戦闘ダメージを受けたかどうかを決定する場合、2 体の統率者からのダメージを別々に扱う。rule 903.11a 参照。

702.123e 統率者が 2 体いる状況では、統率者を参照する効果はどちらか一方の統率者を参照する。効果によって、あなたが統率者に何か処理を行ない、それが両方に影響を及ぼすことができる場合、あなたはその効果を適用する時点でどちらを参照するか選ぶ。

702.123f 「[名前]との共闘／Partner with [name]」は共闘能力の変種である。「[名前]との共闘」は 2 つの能力を表す。1 つはデッキ構築のルールを変更する常在型能力であり、お互いが他方の名前を持つ「[名前]との共闘」能力を持っているなら、1 枚でなく 2 枚の伝説のクリーチャー・カードを自分の統率者として指定できる。一方が「[名前]との共闘」能力を持っていても、他方がその名前を持つカードでなければ 2 枚の伝説のクリーチャー・カードを統率者として指定することはできない。もう 1 つの能力は「このパーマネントが戦場に出たとき、プレイヤー 1 人を対象とする。そのプレイヤーは『自分のライブラリーから[名前]という名前のカードを探し、公開し、自分の手札に加え、その後自分のライブラリーを切り直す。』を選んでもよい。」という誘発型能力である。

702.124. 不抜／Undaunted

702.124a 不抜は、不抜を持つ呪文がスタックにある間に機能する常在型能力である。「不抜／undauntd」は、「この呪文を唱えるためのコストは対戦相手 1 人につき{1}少なくなる。」を意味する。

702.124b 対戦相手が何人いるかを決定する際に、既にゲームを離れているプレイヤーは数えない。

702.124c 呪文に複数の不抜がある場合、それらはそれぞれ適用される。

702.125. 即席／Improvise

702.125a 即席は、即席を持つ呪文がスタック上にある間に作用する常在型能力である。「即席／Improvise」は「この呪文の総コストに含まれる不特定マナ 1 点につき、あなたはそのマナを支払うのではなく、あなたがコントロールしているアンタップ状態のアーティファクト 1 つをタップしてもよい。」を意味する。

702.125b 即席能力は追加コストや代替コストではなく、即席を持つ呪文の総コストが決定された後でのみ適用される。

702.125c 1 つの呪文に複数の即席があっても意味はない。

702.126. 余波／Aftermath

702.126a 余波はいくつかの分割カード(rule 708〔分割カード〕参照)に見られる能力で、3 つの常在型能力を表す。「余波／Aftermath」は、「あなたはあなたの墓地からこの分割カードのこの半分を唱えてもよい。」と「墓地以外の領域からこの分割カードのこの半分を唱えることはできない。」と「この呪文が墓地から唱えられていたなら、これがスタックを離れるならいつでも、これを他の領域に置く代わりにそれを追放する。」を意味する。

702.127. 不朽／Embalm

702.127a 不朽は、不朽を持つカードが墓地にある間に作用する起動型能力である。「不朽[コスト]／Embalm [cost]」とは、「[コスト], このカードをあなたの墓地から追放する：白であり、マナ・コストを持たず、これの他のタイプに加えてゾンビであることを除き、このカードのコピーであるトークンを 1 体生成する。この能力は、あなたがソーサリーを唱えられるときにのみ起動できる。」を意味する。

702.127b トークンが不朽能力の解決により生成された場合、そのトークンは「不朽を行われている／embalmed」。

702.128. 永遠／Eternalize

702.128a 永遠は、永遠を持つカードが墓地にある間に作用する起動型能力である。「永遠[コスト]／Eternalize [cost]」とは、「[コスト], このカードをあなたの墓地から追放する：黒であり、4/4 であり、マナ・コストを持たず、これの他のタイプに加えてゾンビであることを除き、このカードのコピーであるトークンを 1 体生成する。この能力は、あなたがソーサリーを唱えられるときにのみ起動できる。」を意味する。

702.129. 加虐／Afflict

702.129a 加虐は誘発型能力である。「加虐 N／Afflict N」は「このクリーチャーがブロックされた状態になるたび、防御プレイヤーは N 点のライフを失う。」を意味する。

702.129b クリーチャー 1 体が複数の加虐を持つなら、それらはそれぞれ個別に誘発する。

702.130. 昇殿／Ascend

702.130a インスタントかソーサリーである呪文の昇殿は呪文能力を表す。それは「あなたがパーマネントを 10 個以上コントロールしていて、あなたが都市の承認を持っていないなら、このゲームの残りの期間、あなたは都市の承認を得る。」を意味する。

702.130b パーマネントの昇殿は常在型能力を表す。それは「あなたがパーマネントを 10 個以上コントロールしていて、あなたが都市の承認を持っていないときならいつでも、このゲームの残りの期間、あなたは都市の承認を得る。」を意味する。

702.130c 「都市の承認を持っている／Having the city's blessing」とは、他のルールや効果が参照できる目印として機能するが、それ以外にはルール上の意味を持たない記号である。同時に都市の承認を持てるプレイヤーの人数には制限がない。

702.130d プレイヤーが都市の承認を得たあと、ゲームの局面や先行するイベントが何らかの誘発条件に該当するかどうかを見るより先に、継続的効果が再度適用される。

702.131. 助力／Assist

702.131a 助力は、助力を持つ呪文のコストの支払いに関するルールを修整する常在型能力である(rule 601.2g～601.2h 参照)。助力を持つ呪文を唱える総コストに不特定マナ部分が含まれているなら、あなたがそれを唱える間のマナ能力を起動する前に、あなたは他のプレイヤー 1 人を選んでもよい。そのプレイヤーは、マナ能力を起動する機会を得る。そのプレイヤーがマナ能力をそれ以上起動しないことを選んだ後で、あなたがマナ能力を起動する機会を得る。あなたがその呪文の総コストの支払い

を開始する前に、あなたが選んだそのプレイヤーは、その呪文の総コストのうち望む量の不特定マナを支払ってもよい。

702.132. 再活／Jump-Start

702.132a 再活は、一部のインスタントとソーサリーが持つ。これは 2 つの常在型能力を表している。1 つはそのカードがプレイヤーの墓地にある間に作用し、もう 1 つはそのカードがスタック上にある間に作用する。「再活／Jump-start」は、「あなたは、これを唱えるための追加コストとしてカード 1 枚を捨てることで、あなたの墓地からこのカードを唱えてもよい。」と「この呪文がこれの再活能力を使用して唱えられたなら、これがスタックを離れるときはいつでも、これを他の領域に置く代わりに追放する。」を意味する。呪文を、それの再活能力を使用して唱える場合は、rule 601.2b と rule 601.2f～rule 601.2h の追加コストのルールに従う。

702.133. 教導／Mentor

702.133a 教導は誘発型能力である。「教導／Mentor」は、「このクリーチャーが攻撃するたび、パワーがこのクリーチャーのパワーよりも小さい攻撃クリーチャー 1 体を対象とし、それの上に＋1/＋1 カウンターを 1 個置く。」を意味する。

702.133b クリーチャー 1 体が複数の教導を持つなら、それらはそれぞれ個別に誘発する。

702.134. 死後／Afterlife

702.134a 死後は誘発型能力である。「死後 N／Afterlife N」は、「このパーマネントが戦場から墓地に置かれたとき、飛行を持ち白であり黒である 1/1 のスピリット・クリーチャー・トークンを N 体生成する。」を意味する。

702.134b パーマネント 1 つが複数の死後を持つなら、それらはそれぞれ個別に誘発する。

702.135. 暴動／Riot

702.135a 暴動は常在型能力である。「暴動／Riot」は、「あなたは『このパーマネントは＋1/＋1 カウンターが追加で 1 個置かれた状態で戦場に出る。』を選んでもよい。そうしないなら、これは速攻を得る。」を意味する。

702.135b パーマネント 1 つが複数の暴動を持つなら、それらはそれぞれ個別に機能する。

702.136. 絢爛／Spectacle

702.136a 絢爛はスタック上で機能する常在型能力である。「絢爛[コスト]／Spectacle [cost]」は、「このターンに対戦相手がライフを失っていたなら、あなたはこの呪文のマナ・コストを支払うのではなく、[コスト]を支払ってもよい。」を意味する。呪文の絢爛コストを支払うことは、rule 601.2b と 601.2f～h の代替コストの支払いのルールに従う。

703. ターン起因処理

703.1. ターン起因処理は、あるステップやフェイズが始まったとき、あるいは終わったときに自動的に発生するゲームの処理である。ターン起因処理はスタックを用いない。

703.1a 特定のステップやフェイズが始まるのを待っている能力は誘発型能力であり、ターン起因処理ではない。(rule 603〔誘発型能力の扱い〕参照。)

703.2. ターン起因処理は、いずれのプレイヤーにもコントロールされていない。

703.3. ステップやフェイズが始まると、そのステップやフェイズにターン起因処理が存在するなら、そのターン起因処理が最初に処理される。これは状況起因処理のチェックよりも前で、誘発型能力がスタックに積まれるよりも前で、プレイヤーが優先権を得るよりも前である。

703.4. ターン起因処理は以下の通り。

703.4a アンタップ・ステップが開始した直後に、フェイジングを持ったフェイズ・イン状態のパーマネントでアクティブ・プレイヤーがコントロールしているものがフェイズ・アウトし、フェイズ・アウト状態のパーマネントで、フェイズ・アウトしたときにアクティブ・プレイヤーがコントロールしていたものがフェイズ・インする。これらは同時に起こる。rule 502.1 参照。

703.4b アンタップ・ステップの、フェイジングの処理が終わった直後に、アクティブ・プレイヤーは自分がコントロールしているパーマネントのうちでどれをアンタップさせるかを選び、それらを同時にアンタップさせる。rule 502.2 参照。

703.4c ドロー・ステップが開始した直後に、アクティブ・プレイヤーはカードを 1 枚引く。rule 504.1 参照。

703.4d アーチエネミー戦(rule 904 参照)において、魔王の戦闘前メイン・フェイズが開始した直後に、そのプレイヤーは計略デッキの一番上のカードを実行中にする。rule 701.24 参照。

703.4e プレイヤーの戦闘前メイン・フェイズが始まった直後に、そのプレイヤーは自分がコントロールしている各英雄譚・エンチャントそれぞれの上に伝承カウンターを 1 つ置く。アーチエネミー戦では、これは魔王の計略処理の後に行なう。rule 714〔英雄譚・カード〕参照。

703.4f 戦闘開始ステップが開始した直後に、アクティブ・プレイヤーの対戦相手すべてが自動的に防御プレイヤーになるわけではない多人数戦であれば、アクティブ・プレイヤーは自分の対戦相手の中から 1 人を選ぶ。そのプレイヤーは防御プレイヤーとなる。rule 507.1 参照。

703.4g 攻撃クリーチャー指定ステップが開始した直後に、アクティブ・プレイヤーは攻撃クリーチャーを指定する。rule 508.1 参照。

703.4h ブロック・クリーチャー指定ステップが開始した直後に、防御プレイヤーはブロック・クリーチャーを指定する。rule 509.1 参照。

703.4i ブロック・クリーチャー指定ステップの、ブロック・クリーチャーが指定された直後に、アクティブ・プレイヤーは複数のクリーチャーにブロックされた各攻撃クリーチャーごとに、それをブロックしているクリーチャー内でのダメージ割り振り順を宣言する。rule 509.2 参照。

703.4j ブロック・クリーチャー指定ステップの、アクティブ・プレイヤーがダメージ割り振り順を宣言した直後に、防御プレイヤーは複数のクリーチャーをブロックしている各クリーチャーごとに、それがブロックしている攻撃クリーチャー内でのダメージ割り振り順を宣言する。rule 509.3 参照。

703.4k 戦闘ダメージ・ステップが開始した直後に、各プレイヤーは APNAP 順で、それぞれがコントロールしている各攻撃クリーチャーやブロック・クリーチャーがどう戦闘ダメージを割り振るかを宣言する。rule 510.1 参照。

703.4m 戦闘ダメージ・ステップの、戦闘ダメージの割り振りが終わった直後に、すべての戦闘ダメージが同時に与えられる。rule 510.2 参照。

703.4n クリンナップ・ステップが開始した直後に、アクティブ・プレイヤーの手札がその上限枚数(通常 7 枚)を超えていた場合、そのプレイヤーは上限枚数になるまで手札を捨てる。rule 514.1 参照。

703.4p クリンナップ・ステップの、アクティブ・プレイヤーが手札を捨てた直後に、すべての負っていたダメージが取り除かれ、すべての「ターン終了時まで」の効果が終了する。これらの処理は同時に発生する。rule 514.2 参照。

703.4q ステップやフェイズが終わるとき、いずれかのプレイヤーのマナ・プールに残っている未使用のマナは空になる。rule 500.4 参照。

704. 状況起因処理

704.1. 状況起因処理は、ある特定の条件(以下に列記)を満たしたときに自動的に発生するゲームの処理である。状況起因処理はスタックを用いない。

704.1a ある特定の条件を待っている能力は誘発型能力であり、状況起因処理ではない。(rule 603〔誘発型能力の扱い〕参照。)

704.2. 状況起因処理はゲームの間にチェックされ、どのプレイヤーにもコントロールされていない。

704.3. プレイヤーが優先権を得るたび(rule 116〔タイミングと優先権〕参照)、ゲームは状況起因処理の発生する条件のどれかが満たされていないかを確認し、該当するものがあればそのすべての状況起因処理を同時に、単一のイベントとして処理する。状況起因処理がチェックの結果として発生した場合、処理後に再びチェックが繰り返される。そうでなければスタックに積まれるのを待っている誘発型能力がスタックに積まれ、再びチェックが行なわれる。状況起因処理が発生しなくなり、スタックに積まれるのを待っている誘発型能力もなくなっていれば、該当するプレイヤーは優先権を得る。この手順はクリンナップ・ステップにも行なわれる(rule 514 参照)が、もし状況起因処理も誘発型能力も発生しなければ、プレイヤーは優先権を得ないでステップが終了するという点が特殊である。

704.4. 誘発型能力と違い、状況起因処理は呪文や能力の解決中に何が起こっているかは確認しない。

例：「このクリーチャーは、あなたの手札の枚数に等しいパワーとタフネスを持つ」というクリーチャーをコントロールしているプレイヤーが、「あなたの手札を捨て、そのあとカードを 7 枚引く」という呪文を唱えたとする。このクリーチャーは、呪文の解決の途中で一時的にタフネスが 0 になるが、呪文の解決が終わった時点ではタフネスが 7 に戻っている。よって、このクリーチャーは、状況起因処理がチェックされる時点では生き残る。これと対照的に、手札が無くなった時に誘発する能力は、誘発イベントが解決中に発生したので、呪文の解決後にスタックに積まれる。

704.5. 状況起因処理には、以下の物がある。

704.5a ライフが 0 以下のプレイヤーはゲームに敗北する。

704.5b 前回の状況起因処理のチェック以降に、カードが 1 枚も存在しないライブラリーからカードを引こうとしたプレイヤーは、ゲームに敗北する。

704.5c 10 個以上の「毒／poison」カウンターを持つプレイヤーは、ゲームに敗北する。このルールは双頭巨人戦では適用せず、代わりに rule 704.5u を適用する。

704.5d トークンが、戦場以外の領域にある場合、存在しなくなる。

704.5e 呪文のコピーがスタック以外の領域にある場合、それは消滅する。カードのコピーがスタックと戦場のいずれでもない領域にある場合、それは消滅する。

704.5f タフネスが 0 以下のクリーチャーはオーナーの墓地に置かれる。再生はこのイベントを置換できない。

704.5g 致死ダメージを受けた、タフネスが正の数であるクリーチャーは破壊される。致死ダメージとは、そのクリーチャーのタフネス以上のダメージである。再生はこのイベントを置換することができる。

704.5h 前回の状況起因処理のチェック以降に接死を持つ発生源からダメージを与えられた、タフネスが 0 よりも大きいクリーチャーは破壊される。再生はこのイベントを置換することができる。

704.5i 忠誠度が 0 であるプレインズウォーカーは、オーナーの墓地に置かれる。

704.5j プレイヤー 1 人が同名の「伝説の／Legendary」パーマネントを複数コントロールしている場合、そのプレイヤーはその中から 1 個を選び、それ以外をすべてオーナーの墓地に置く。これを「レジェンド・ルール」と言う。

704.5k 複数のパーマネントが「ワールド／World」という特殊タイプを持っている場合、その中でもっとも短い期間ワールドの特殊タイプを持っているものを除き、すべてオーナーの墓地に置かれる。もっとも短いものが複数ある場合、その全てがオーナーの墓地に置かれる。これを「ワールド・ルール」と言う。

704.5m 不正なオブジェクトあるいは不正なプレイヤーについているオーラや、何にもつけられていないオーラはオーナーの墓地に置かれる。

704.5n 不正なパーマネントについている装備品や城砦はそのパーマネントからはずれ、戦場に残る。

704.5p クリーチャーがオブジェクトやプレイヤーについている場合、それははずれ、戦場に残る。同様に、オーラでも装備品でも城砦でもないパーマネントがオブジェクトやプレイヤーについている場合、それははずれ、戦場に残る。

704.5q 単一のパーマネントに、+1/+1 カウンターと-1/-1 カウンターが乗っている場合、その 2 つのうちで少ないほうと同数だけ、両方のカウンターを取り除く。(訳注：両方が同数である場合、その両方を全て取り除く。)

704.5r N 個を超えてある種のカウンターを持つことはできないという能力を持つパーマネントに、N 個を超えてその種のカウンターが置かれていた場合、その種のカウンターを N 個だけ残して残りを取り除く。

704.5s 英雄譚・パーマネントの上にある伝承カウンターの数がそれの最終章の番号以上であり、かつ誘発してまだスタックを離れていない章能力の発生源でない場合、その英雄譚のコントローラーはそれを生け贄に捧げる。rule 714〔英雄譚・カード〕参照。

704.5t 双頭巨人戦において、チームのライフが 0 以下である場合、そのチームの負けとなる。rule 810〔「双頭巨人戦」変種ルール〕参照。

704.5u 双頭巨人戦において、15 個以上の「毒／poison」カウンターを持つチームは、ゲームに敗北する。rule 810〔「双頭巨人戦」変種ルール〕参照。

704.5v 統率者戦において、ゲーム中を通して単一の統率者から合計 21 点以上の戦闘ダメージを受けたプレイヤーは、負けとなる。rule 903〔統率者戦〕参照。

704.5w アーチエネミー戦において、持続でない計略・カードが統率領域でオモテ向きになっており、いずれかの計略の誘発型能力がスタックにあったりスタックに置かれるのを待っていたりしない場合、その計略・カードは裏向きになり、そのオーナーの計略デッキの一番下に置かれる。rule 904〔アーチエネミー戦〕参照。

704.5x プレインチェイス戦において、統率領域で現象・カードがオモテ向きであり、それが誘発してスタックを離れていない誘発型能力の発生源でない場合、次元コントローラーはプレインズウォークする。rule 901〔プレインチェイス戦〕参照。

704.6. 複数の状況起因処理が同時に同じ結果をもたらす場合、単一の置換効果によってその全てが置換される。

例：「あなたがこのゲームに敗北するなら、代わりにあなたの手札とあなたの墓地とあなたがオーナーであるすべてのパーマネントをあなたのライブラリーに加えて切り直し、その後カードを 7 枚引き、あなたのライフの総量を 20 点にする。」という《死者の鏡》をコントロールしている時に、ライブラリーの残り枚数が 1 枚であり、ライフの総量が 1 点である。この場合にカードを 2 枚引き、2 点のライフを失うという呪文の効果が処理されたとすると、次の状況起因処理のチェックによって、rule 704.5a と rule 704.5b の 2 つの条項によってゲームに負けることになるが、《死者の鏡》はその両方の負けを置換し、あなたはゲームを続けることになる。

704.7. 状況起因処理の結果として、他の状況起因処理が行なわれるのと同時にパーマネントが戦場を離れた場合、そのパーマネントの最後の情報は、それらの状況起因処理を行なう前の情報を用いる。

例：プレイヤーが+1/+1 カウンターが 1 個乗っている状態の不死を持つ 1/1 クリーチャー《若き狼》をコントロールしている。呪文によって、《若き狼》に、-1/-1 カウンターが 3 つ乗せられた。状況起因処理が行なわれる前の状態では、《若き狼》には+1/+1 カウンター 1 つと-1/-1 カウンター 3 つが乗っている。状況起因処理の結果、《若き狼》は墓地に置かれる。戦場にあった最後の時点では+1/+1 カウンターが乗っているので、不死は誘発しない。

705. コイン投げ

705.1. プレイヤーにコイン投げをさせる効果は、そのプレイヤーがコイン投げに勝つか負けるかを見ることができる。そのような効果でコインを投げる場合、そのプレイヤーがコインを投げ、表か裏かを宣言する。宣言が結果と一致した場合、そのプレイヤーはコイン投げに勝ち、そうでなければコイン投げに負ける。コインを投げたプレイヤーだけがコイン投げに勝ったり負けたりするのであり、他のプレイヤーには関係しない。

705.2. 効果がプレイヤーにコイン投げをさせ、その効果がコイン投げの勝者や敗者ではなくそのコインが表になるか裏になるかだけを見る場合、そのプレイヤーが表裏を宣言せずにコインを投げる。この種のコイン投げでは勝ちや負けは存在しない。

705.3. 投げるために使うコインは、どちらの面か容易に区別でき、かつほぼ等確率でそれぞれの面が上になる、2 面の物体でなければならない。投げられるコインのオモテと裏がはっきりしていない場合、どちらがオモテであるかを明確にしておかなければならない。他の方法であっても、同率で 2 つの結果が出るものであって、両方のプレイヤーがそれに同意できた場合にはそれを用いてもよい。例えば、プレイヤーは偶数面のサイコロを振り、「偶数」「奇数」と宣言することも認められるし、「奇数がオモテで偶数が裏」と宣言して偶数面のサイコロを振ることも認められる。

706. オブジェクトのコピー

706.1. 呪文、パーマネント、あるいはカードの「コピー／copy」になったり、他のオブジェクトをコピーにしたりするオブジェクトが存在する。また、他のオブジェクトのコピーであるトークンを生成する効果も存在する。(古いカードの中には「コピーを探す／search for a copy」という記載があるものがあるが、この節ではそれについては扱わない。また、それらのカードはオラクルで修正されている)。

706.2. オブジェクトをコピーする場合、そのコピーは、元のオブジェクトの特性のコピー可能な値を得る。さらに、スタックにあるオブジェクトの場合、唱えられた、あるいは起動された時に行なわれた選択(モード、対象、X の値、キッカーされているかどうか、複数の対象にどのように影響を及ぼすか、など)もコピーする。オブジェクトの「コピー可能な値」とは、オブジェクトに記載されている値(カード名、マナ・コスト、色指標、カード・タイプ、サブタイプ、特殊タイプ、ルール文章、パワー、タフネス、忠誠度)に、他のコピー効果、裏向きの位相であること、パワーやタフネス(や、場合によってはその他の特性)を定める「戦場に出るに際し／as ... enters the battlefield」「オモテになるに際し／as ... is turned face up」の能力、そのオブジェクトを裏向きにする能力による影響を加味したものである。それ以外の(タイプや文章を変更するようなものも含む)効果、位相、カウンターはコピーされない。

例：《キマイラ杖》は「{X}:ターン終了時まで、キマイラ杖は X/X のアーティファクト・クリーチャーになる」というアーティファクトであり、《クローン》は「《クローン》が戦場に出るに際し、あなたは戦場に出ているクリーチャー 1 体を選んでもよい。そうしたなら、クローンはそのクリーチャーのコピーとして戦場に出る。」というクリーチャーである。《キマイラ杖》が 5/5 のアーティファクト・クリーチャーになった後で、《クローン》がそれのコピーとして戦場に出た場合、《クローン》は 5/5 のアーティファクト・クリーチャーではなく、単なるアーティファクトとして戦場に出る(そのコピーは《キマイラ杖》の能力を持っているので、その能力を起動してクリーチャーになることはできる)。

例：《クローン》が、裏向きの《にやにや笑いの悪魔》(変異{2}{B}{B}を持つクリーチャー)のコピーとして戦場に出るとする。この場合、《クローン》は無色の2/2で、カード名、タイプ、能力、マナ・コストを持たないクリーチャーとして戦場に出る。ただし、オモテ向きであり、{2}{B}{B}を支払ってオモテ向きになることはできない。

706.2a コピーは、コピーするオブジェクトの色を得る。これは、その色を決定するマナ・コストや色指標をコピーするからである。コピーは、コピーするオブジェクトの能力を得る。これは、ルール文章を得るからである。コピーは各能力を2つずつ持つわけではない(つまり、オブジェクトの能力とルール文章の両方をコピーすることはなく、ルール文章から新しく能力が定義されているわけである)。

706.2b オブジェクトがコピーされた後では、元のオブジェクトのコピー可能な値を変更してもコピーは変更されない。

+

706.2c 常在型能力がコピー効果である継続的効果を生成する場合、その効果が与えるコピー可能な値はその効果が最初に適用され始めたときにのみ決定される。

706.3. コピーのコピー可能な情報は、そのコピーの位相によって修整された(rule 110.6参照)、コピーされた情報である。そのコピーを他のオブジェクトがコピーした場合には、新しいコピー可能な情報を用いる。

例：《Vesuvan Doppelganger》は「あなたは「Vesuvan Doppelgangerは、そのクリーチャーの色をコピーしないことと『あなたのアップキープの開始時に、クリーチャー1体を対象とする。あなたはこのクリーチャーを、そのクリーチャーの色をコピーしないことを除いてそれのコピーにしてもよい。そうしたなら、このクリーチャーはこの能力を得る。』を得ることを除いて戦場にある好きなクリーチャー1体のコピーとして戦場に出る。」を選んでもよい。」という能力を持つ。《Vesuvan Doppelganger》が《ルーン爪の熊》(能力を持たない2/2の緑の熊クリーチャー)のコピーとして戦場に出た。その後で、《クローン》がその《Vesuvan Doppelganger》のコピーとして戦場に出た場合には、《クローン》は2/2の青で、クリーチャー・タイプが熊の《ルーン爪の熊》となり、《Vesuvan Doppelganger》のアップキープ誘発型能力を持つ。

例：《暴く者、智也》(反転状態の反転カード)が《鼠の短牙》(反転していない反転カード)のコピーになった場合、《暴く者、智也》の特性は《鼠の短牙》の反転した状態である《憎まれ者の傷弄り》の特性となる。

例：裏向きの《にやにや笑いの悪魔》(変異つきクリーチャー)が、オモテ向きの《枝折りロリアン》(4/1で変異{G}とトランプルを持つ緑のクリーチャー)のコピーとなった場合、その《にやにや笑いの悪魔》の特性は《枝折りロリアン》のものになるが、そのクリーチャーは裏向きなので、2/2の無色でカード名やタイプや能力やマナ・コストをもたないクリーチャーのままである。{G}でオモテ向きになることができ、オモテ向きになると《枝折りロリアン》の特性を持つ。

例：裏向きの《にやにや笑いの悪魔》(変異つきクリーチャー)が《さまようもの》(1/1のスピリット・クリーチャーで変異をもたない)のコピーになった場合、裏向きの《さまようもの》なので、2/2の無色でカード名やタイプや能力やマナ・コストをもたないクリーチャーのままである。変異を持たないので、特別な処理でオモテ向きになることはできない。効果によってオモテ向きになった場合には、《さまようもの》の特性を持つ。

706.4. パーマネントをコピーしているパーマネントが戦場にある間に、それを他のオブジェクトのコピーにするという効果が存在する。その変化は戦場に出たときの能力や戦場を離れたときの能力を誘発させないし、すでに存在している、そのパーマネントに影響を及ぼす効果を変更することもない。

例：《不定の多相の戦士》は「クリーチャーが戦場に出るたび、不定の多相の戦士はそのクリーチャーのコピーとなり、この能力を得る」という能力を持つ。《不定の多相の戦士》が、「クリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、それは+3/+3の修整を受ける」という効果を持つ《巨大化》の影響を受けている時に他のクリーチャーが戦場に出た場合、《不定の多相の戦士》はそのクリーチャーのコピーとなるが、《巨大化》による+3/+3の影響は残る。

706.5. 他のオブジェクトの「コピーとして／as a copy」戦場に出る、または「これは[他のオブジェクト]のコピーである／that's a copy of [another object]」として戦場に出るオブジェクトは、戦場に出るに際してそのオブジェクトのコピーとなる。戦場に出てからそのパーマネントのコピーになるわけではない。コピーが、(「～状態で戦場に出る／enters the battlefield with」や「[これ]が戦場に出るに際し／as [this] enters the battlefield」などの)戦場に出るイベントを置換する能力を得ていた場合、それらの能力は効果を発揮する。また、そのコピーが持つあらゆる戦場に出たときの誘発型能力も誘発する機会がある。

例：《スカイシュラウドのビヒモス》は「消散 2(このクリーチャーは、その上に消散カウンターが 2 個置かれた状態で戦場に出る。あなたのアップキープの開始時に、そのクリーチャーの上から消散カウンターを 1 個取り除く。消散カウンターを取り除けないなら、そのクリーチャーを生け贄に捧げる。)」と「スカイシュラウドのビヒモスはタップ状態で戦場に出る」という能力を持つ。《クローン》が、《スカイシュラウドのビヒモス》のコピーとして戦場に出る場合、消散カウンターが 2 個置かれて、タップ状態で戦場に出る。

例：《前兆の壁》は「前兆の壁が戦場に出たとき、カードを 1 枚引く。」という能力を持っている。《クローン》が《前兆の壁》のコピーとして戦場に出るとき、《クローン》は《前兆の壁》の戦場に出るときの誘発型能力を持っているので、《クローン》のコントローラーはカードを 1 枚引く。

706.6. パーマネントをコピーするとき、そのパーマネントに関して行なわれた選択はコピーされない。あるオブジェクトが他のパーマネントのコピーとして戦場に出る場合、そのオブジェクトのコントローラーが、全ての「戦場に出るに際し」ての選択を行なう。

例：《クローン》が《順応する自動機械》のコピーとして戦場に出る。《順応する自動機械》は「順応する自動機械が戦場に出るに際し、クリーチャー・タイプを 1 つ選ぶ」という能力を持つ。この《クローン》は、《順応する自動機械》の行なっていた色の選択についてはコピーしないで、《クローン》のコントローラーが改めてその選択を行なう。

706.7. 関連している能力の組がコピーされた場合、コピーしたオブジェクトの得た能力も同様に関連している能力となる。その能力が参照するのは、もう一方の能力によって行なわれた行動や影響されたオブジェクトだけである。そのオブジェクトが現在、あるいは過去にどのような能力を持っていようとも、これらの能力が他の能力と関連することはない。rule 607〔関連している能力〕参照。

706.7a ある能力が「[値]を選ぶ／choose a [value]」ことを求め、2 つめの能力がその選択を参照している場合、その 2 つめの能力はその選択を参照することのできる唯一の能力である。コピーなどによって他の能力を得た場合にも、その新しい能力でその選択を用いることはない。オブジェクトが選択を参照する能力をコピーして、(a)その能力の関連した能力をコピーしていない または(b)関連した能力をコピーしたが選択は行なわれていない 場合には、その選択は「未定義」として扱われる。能力が未定義の値を用いようとする場合、その能力のその部分は何もしない。

例：《万物の声》が戦場に出て、《不定の多相の戦士》がそれをコピーしている。《万物の声》は「万物の声が戦場に出るに際し、色を 1 色選ぶ。」と「万物の声はプロテクション(その選ばれた色)を持つ」という能力を持つ。《不定の多相の戦士》は《万物の声》として戦場に出ることはなく、従って色を選択する機会がないので、《不定の多相の戦士》のプロテクション能力はまったく意味をなさない。

例：《Vesuvan Doppelganger》が《万物の声》のコピーとして戦場に出る時、《Vesuvan Doppelganger》のコントローラーが青を選択し、後で、《Vesuvan Doppelganger》が「{T}:好きな色 1 色のマナ 1 点を加える」という能力を持つ《クウィリーオン・エルフ》のコピーとなったとする。《Vesuvan Doppelganger》の能力で色は選択されているが、それはマナ能力とは関連していない能力による選択である。マナ能力を起動したとしても、マナは出されない。

706.8. 両面カード、第 1 面の合体カード、あるいは合体したパーマネントをコピーする場合、その時点でオモテになっている側の面のコピー可能な値だけをコピーする(rule 711〔両面カード〕、rule 712〔合体カード〕参照)。

706.9. コピー効果の中には、コピーすることに修正を加えたり例外を設けたりするものがある。

706.9a コピー効果の中には、コピー中にコピーに能力を得させるものがある。この能力は、コピーされたものと同じように、コピーのコピー可能な値として扱われる。

例：《クウィリーオン・エルフ》が戦場に出て、《不定の多相の戦士》がそれをコピーした。《不定の多相の戦士》のコピー可能な値は、《不定の多相の戦士》が「クリーチャーが 1 体戦場に出るたび、不定の多相の戦士はそのクリーチャーのコピーとなり、この能力を得る」という能力を持っていることを除いて、《クウィリーオン・エルフ》と同じになる。その後で、《クローン》が《不定の多相の戦士》のコピーとして戦場に出た場合、《クローン》は《不定の多相の戦士》が《クウィリーオン・エルフ》をコピーしている途中で自分自身に得させた能力も含む、新しいコピー可能な値をコピーする。

706.9b コピー効果の中には、ある特性をコピーせず、その本来の特性を保持すると書かれたものがある。単にある特性はコピーされないと記述される場合もある。

706.9c コピー効果の中には、コピーの一部として特性を修整するものがある。その特性の最終的な値が、そのコピーの持つコピー可能な値となる。

例：「Copy Artifact を戦場にあるアーティファクト 1 つのコピーとして戦場に出してもよい。ただし、これは他のタイプに加えてエンチャントである」というエンチャント、《Copy Artifact》が《巨大戦車》のコピーとして戦場に出るとする。その場合、その《Copy Artifact》のコピー可能な値は《巨大戦車》のものとなるが、ただしタイプはアーティファクトでもクリーチャーでもエンチャントでもある。

706.9d 特定の特性をコピーしない、あるいは特定の特性の元の値を保持する、あるいは特定の特性の最終の値を修整する、コピー効果を適用する場合、その特性を定義する、コピーされるオブジェクトの特性定義能力(rule 604.3 参照)はコピーされない。その特性が色の場合、そのオブジェクトの色指標(rule 204 参照)もコピーされない。

例：《水銀のガルガンチュアン》は「あなたは「水銀のガルガンチュアンは 7/7 であることを除いて、戦場に出ているクリーチャー 1 体のコピーとして戦場に出る。」を選んでもよい。」というクリーチャーである。《水銀のガルガンチュアン》が、パワーとタフネスを定義する特性定義能力を持つ《タルモゴイフ》のコピーとして戦場に出る場合、《水銀のガルガンチュアン》はその能力を持たず、7/7 として戦場に出る。

706.10. 呪文や起動型能力、誘発型能力をコピーするとは、その呪文や能力のコピーをスタックに積む、ということを意味する。呪文のコピーは唱えられず、能力のコピーは起動されない。呪文や能力の特性のコピーに加えて、例えばモード、対象、X の値、追加コストや代替コストの支払いなど、呪文や能力のためになされた全ての選択がコピーされる。rule 601〔呪文を唱えること〕参照。解決時に通常行われる選択はコピーされない。コピーの効果がコストを支払うために用いたオブジェクトを参照する場合、コピーは元の呪文や能力のコストを支払うために用いたオブジェクトを用いる。呪文のコピーのオーナーもコントローラーも、そのコピーをコントロール下でスタックに積んだプレイヤーである。それを表すカードは存在しないが、呪文のコピーは呪文である。能力のコピーは能力である。

例：あるプレイヤーが、モードを持つインスタントである《エメラルドの魔除け》を対象に「インスタントかソーサリーである呪文 1 つを対象とし、それを、コピーが赤であることを除いてコピーする。あなたはそのコピーの新しい対象を選んでもよい。」というインスタント《Fork》を唱えた。《Fork》の解決時に、《エメラルドの魔除け》のコピーがスタックに積まれる。このコピーは緑ではなく赤である。また、このコピーは元の《エメラルドの魔除け》と同じモードを持つ。対象が同じである必要はないが、これは《Fork》がそう認めているからである。

例：《投げ飛ばし》は、「この呪文を唱えるための追加コストとして、クリーチャー 1 体を生け贄に捧げる。」と「クリーチャー 1 体かプレインズウォーカー 1 体かプレイヤー 1 人を対象とする。投げ飛ばしはそれに生け贄に捧げたクリーチャーのパワーに等しい量のダメージを与える。」という効果を持つインスタントである。《投げ飛ばし》のコピーが与えるダメージを決めるに際しては、元の《投げ飛ばし》で生け贄に捧げたクリーチャーのパワーを参照する。

706.10a 呪文のコピーがスタック以外の領域にある場合、それは消滅する。また、カードのコピーがスタックや戦場以外の領域にある場合、それは消滅する。これらは状況起因処理である。rule 704 参照。

706.10b 能力のコピーは、元になった能力と同じ発生源を持つ。能力が発生源をカード名で指している場合、そのコピーはそのオブジェクトだけを参照し、同名の別のオブジェクトは参照しない。コピーは、その能力がこのターンに何度解決されたかを数える効果において、同一の能力として考えられる。

706.10c 呪文をコピーし、そのコントローラーが新しい対象を選んでもよいとなっている効果では、そのプレイヤーは対象のうちで任意の数のものを、仮にそれが不正だとしても、そのままにしておいてもよい。対象の一部あるいは全部を変更する場合、その新しい対象は適正でなければならない。プレイヤーがコピーの取る対象を選びおわったら、そのコピーはそれらを対象としてスタックに積まれる。

706.10d 呪文や能力をそれが「対象にできる」プレイヤーやオブジェクトごとにコピーする効果が存在する。それらのコピーは、そのコントローラーの好きな順番で、それぞれを対象としてスタックに置かれる。その呪文や能力が複数の対象を取る場合、それらの対象は同じプレイヤーやオブジェクトでなければならない。そのプレイヤーやオブジェクトが各「対象」において適正な対象でなかった場合、そのプレイヤーやオブジェクトの分のコピーは生成されない。

706.10e 呪文や能力をコピーし、新しい対象を規定する効果が存在する。その呪文や能力が複数の対象を取っている場合、コピーの対象それぞれはそのプレイヤーやオブジェクトである。各対象群ごとにそのプレイヤーやオブジェクトが適正な対象でなければ、そのコピーは生成されない。

706.11. ある効果がパーマネントをカード名で参照する場合、他のものをコピーしていたりカード名が変わっていたりしても、その効果はそのパーマネントを追い続ける。

例：《不定の多相の戦士》が《狂ったアーモドン》をコピーしている。《狂ったアーモドン》は「{G}:ターン終了時まで、狂ったアーモドンは+3/+0 の修整を受けるとともにトランプルを得る。次の終了ステップの開始時に、狂ったアーモドンを破壊する。この能力は 1 ターンに 1 回しか起動できない」という能力を持っている。この起動型能力を起動した後、ターン終了時までに他のもののコピーになっていたとしても、ターン終了時にこの《不定の多相の戦士》は破壊される。

706.12. プレイヤーに、(単に呪文をコピーするのではなく)オブジェクトの「コピーを唱え／cast a copy」させる効果は、そのコピーがそのオブジェクトのある領域に生成され、そして呪文や能力の解決中にそのコピーが唱えられることを除いて、呪文を唱えることに関するルールに従う。オブジェクトのコピーは、rule 601〔呪文を唱えること〕の、rule 601.2a-h の手順に従って唱えられる。唱えられた後は、コピーはスタック上の呪文となり、他の呪文と同じように解決したり打ち消されたりする。

707. 裏向きの呪文やパーマネント

707.1. カードによって、呪文やパーマネントが裏向きになることがある。

707.2. スタック上にある裏向きの呪文や裏向きで戦場に出ているパーマネントは、そのカード、呪文やパーマネントを裏向きにさせた能力やルールによって規定されている以外の特性を持たない。規定されている特性は、そのオブジェクトのコピー可能な値となる。rule 613〔継続的効果の相互作用〕、rule 706〔オブジェクトのコピー〕参照。

707.2a オモテ向きのパーマネントが、そのオブジェクトの特性を列記していない呪文や能力によって裏向きになった場合、それは裏向きで 2/2 の、文章やカード名、クリーチャー・タイプ、マナ・コストを持たないクリーチャーになる。裏向きで戦場に出たパーマネントは、それを裏向きで戦場に出したりそれを裏向きで唱えられるようにしたりする効果に他に記述されていない限り、上記の特性を持つ。これらの特性はコピー可能な値である。

707.3. 裏向きに戦場に出るオブジェクトは、それが戦場に出るよりも前に裏向きになるので、そのパーマネントの戦場に出るときの能力は(それが誘発型能力の場合)誘発しないし、(常在型能力の場合)効果を発揮しない。

707.4. 裏向きで唱えられるオブジェクトは、スタックに積まれるよりも前に裏向きになるので、その呪文の特性を見る効果はその裏向きの呪文の特性だけを見ることになる。(そのカードのオモテ向きの時の特性ではなく)それらの特性を持つオブジェクトを唱えることに適用される効果や禁止は、このオブジェクトを唱える際に適用される。その呪文が解決されてなるパーマネントは、裏向きである。

707.5. スタックにある裏向きの呪文、戦場にある(フェイズ・アウトしているものも含む)裏向きのパーマネントのコントローラーは、それらのオモテをいつでも見ることができる。他の領域にある裏向きのカードや、他のプレイヤーがコントロールしている呪文やパーマネントのオモテを見ることは、できない。

707.6. スタック上で複数の裏向きの呪文をコントロールしていたり、戦場にある複数の裏向きのパーマネントをコントロールしたりしている場合、常にそれぞれの裏向きの呪文やパーマネントの区別が付くようにしなければならない。これには、どの能力やルールによってそのパーマネントが裏向きになっているのか、呪文を唱えた順番、裏向きのパーマネントが戦場に出た順番、どのクリーチャーが前のターンに攻撃したか、その他それぞれの裏向きの呪文やパーマネントの相違点などが含まれる。裏向きのオブジェクトを区別する無難な方法としては、カウンターやダイスを使ったり、パーマネントが戦場に出た順番にしたがって並べたりするなどの方法がある。

707.7. パーマネントを裏向きにする能力やルールによっては、オモテ向きにすることが認められている場合がある。通常、裏向きの呪文をオモテ向きにすることはできない。

707.8. 裏向きのパーマネントがオモテ向きになるに際して、そのパーマネントのコピー可能な値は通常のコピー可能な値に戻る。裏向きのパーマネントに影響を及ぼしていた効果は、そのままオモテ向きのパーマネントにも影響を及ぼす。パーマネントがオモテ向きになったときには、そのパーマネントが戦場に出たときに誘発する能力は誘発されない。なぜなら、そのパーマネントはすでに戦場に出ていたからである。

707.9. 裏向きで戦場にあるパーマネントが他の領域に移動した場合、オーナーはすべてのプレイヤーに公開しなければならない。裏向きの呪文がスタックから戦場以外の領域に移動した場合、オーナーはすべてのプレイヤーに公開しなければならない。プレイヤーがゲームを離れる場合、そのプレイヤーがオーナーであるすべての裏向きのパーマネントと呪文をすべてのプレイヤーに公開しなければならない。各ゲームの終了時には、すべての裏向きのパーマネントや呪文をすべてのプレイヤーに公開しなければならない。

707.10. 裏向きのパーマネントが他のパーマネントのコピーとなる場合、そのコピー可能な値は、コピーするパーマネントのコピー可能な値となり、それに裏向きの位相であることによる変更が加えられる。従ってその特性値は、裏向きにできるようにした能力やルールによって定められている、元の特性値と同じになる。ただし、オモテ向きになった場合には、そのコピー可能な値は、コピーされている値となる。rule 706.3 参照。

707.11. 裏向きのパーマネントが「[このパーマネント]がオモテ向きになるに際し～／As [this permanent] is turned face up ...」という能力を持つことになる場合、その能力はそのパーマネントがオモテ向きになる間に適用される。オモテになったあとで適用されるわけではない。

708. 分割カード

708.1. 分割カードでは、1 枚のカードに 2 組のオモテが存在する。分割カードの裏は、通常のマジックのカードと同じ裏になっている。

708.2. 分割カードには 2 つの唱えられる半分が存在するが、分割カードも 1 枚のカードである。例えば、分割カードを引いたり捨てたりする場合、それは 2 枚ではなく 1 枚として扱われる。

708.3. プレイヤーは分割カードのどちらの半分を唱えようとしているのか、それをスタックに置く前に選ぶ。

708.3a 唱えることができるかどうかを判断する際に、選んだ半分だけを評価する。その半分だけがスタックに置かれるものとして扱う。

708.3b スタックにある間は、唱えられている側の特性だけが存在し、他方の特性は存在しないものとして扱われる。

708.3c 分割カードのコピーを作り、プレイヤーがそれを唱えることができるとする効果が存在する。そのコピーはそれぞれの半分が元のカードのそれぞれの半分と同じ特性を持ち、同じように分割されている(rule 706.12 参照)。

708.4. スタック以外の領域にあるときは、分割カードは 2 組の特性を持つ。これは過去のルールからの変更である。

708.4a 分割カードは 2 つのカード名を持つ。効果によってプレイヤーがカード名を選ぶときに、そのプレイヤーが分割カードのカード名を選びたかった場合、そのプレイヤーは両方ではなくどちらか一方を選ばなければならない。カード名のうちいずれか 1 つが選ばれたものであれば、そのオブジェクトは選ばれたカード名を持つ。

708.4b 分割カードのマナ・コストは、両方の半分のマナ・コストの合計である。分割カードの色や点数で見たマナ・コストは、その合計したマナ・コストによって決定される。

例：《暴行+殴打》のマナ・コストは{3}{R}{G}である。したがって赤でも緑でもあるカードで、点数で見たマナ・コストは 5 である。《暴行》を唱える場合、その呪文は赤で点数で見たマナ・コストは 1 である。

708.4c 分割カードは、それぞれの半分に書かれているカード・タイプを持ち、それぞれの半分の文章欄の能力を持つ。

708.4d スタック上にある、融合した分割呪文の特性も、それぞれの半分の特性を合わせたものである(rule 702.101〔融合〕参照)。

709. 反転カード

709.1. 反転カードには、1 枚のカードに 2 つのカード枠がある。カードの通常の向きに書かれている文章は、そのカードの通常の特性を意味する。追加の代替の特性は、カードに逆向きに書かれている。反転カードの第 2 面は、通常のマジックのカードである。

709.1a 反転カードの上半分には、そのカードの通常のカード名と文章欄、タイプ行、パワーとタフネスが書かれている。文章欄には通常、特定の条件が満たされた時点でそのパーマネントを「反転／flip」する能力が書かれている。

709.1b 反転カードの下半分には、代替のカード名と文章欄、タイプ行、パワーとタフネスが書かれている。これらの特性は、そのパーマネントが戦場にあって、なおかつそのパーマネントが反転している場合にのみ使用される。

709.1c 反転カードの色およびマナ・コストは、パーマネントが反転されても変わらない。また、外部の効果による変更もそのまま適用される。

709.2. 戦場以外の全ての領域、および戦場の領域でそのパーマネントが反転される前において、反転カードはそのカードの通常の特性を持つ。戦場にある反転パーマネントが反転したら、その反転パーマネントの通常のカード名、文章欄、タイプ行、パワーとタフネスは適用されず、代わりに代替バージョンのこれらの特性が適用される。

例：《悪忌の溶岩走り》は、反転すると伝説のクリーチャーである《溶岩生まれのトクトク》になる、伝説でないクリーチャーである。「あなたのライブラリーから伝説のカードを 1 枚探す」という効果はこのカードを探して来ることはできない。「伝説のクリーチャーは+2/+2 の修整を受ける」という効果は、戦場に出ているこのカードが反転状態である(《悪忌の溶岩走り》でなく《溶岩生まれのトクトク》である)ときのみ効果を及ぼす。

709.3. あなたが反転パーマネントをコントロールしている場合、常にそのパーマネントが、タップ状態でもアンタップ状態でも、反転しているかいないかをはっきりさせる義務がある。パーマネントが反転しているかいないかを区別する一般的な方法には、コインやダイスで反転しているオブジェクトにマークを置くことなどがある。

709.4. パーマネントの反転は一方通行である。パーマネントが反転状態になったら、それを再び反転していない状態に戻すことはできない。ただし、反転したパーマネントが戦場を離れた場合、それはそれまでの位相を記憶しない。rule 110.6 参照。

709.5. 何らかの効果によってプレイヤーがカード名 1 つを選ぶ場合、そのプレイヤーは望むなら反転カードの代替のカード名を選ぶことができる。

710. Lv 系カード

710.1. 各 Lv 系カードは、横方向に分割された文章欄と 3 つのパワー/タフネス枠を持つ。Lv 系カードの文章欄は、2 つの Lv シンボルを含んでいる。

710.2. Lv シンボルは、常在型能力を表すキーワード能力である。Lv シンボルは数の範囲(「N1-N2」など)か、あるいは数字 1 つとプラス記号(「N3+」など)を含む。Lv シンボルと同じ横縞に書かれている能力は、その常在型能力の一部である。その横縞に書かれているパワー／タフネスの書かれた箱も同じである。

710.2a 「{Lv N1-N2} [能力] [P/T]」は、「このクリーチャーが N1 個以上の Lv カウンターを持ち、N2 個より多い Lv カウンターを持たないなら、これは基本のパワーとタフネスが[P/T]であるとともに[能力]を持つ。」を意味する。

710.2b 「{Lv N3+}[能力] [P/T]」は、「このクリーチャーが N3 個以上の Lv カウンターを持つなら、これは基本のパワーとタフネスが[P/T]であるとともに[能力]を持つ。」を意味する。

710.3. 横方向に分割された文章欄は、どの Lv シンボルと能力やパワー/タフネスが対応しているかを明確にする以外に、ゲーム上の意味はない。Lv 系カードの文章欄自体は 1 つである。

710.4. Lv 系カードの各能力のうち、Lv シンボルが前に無い部分の能力は、通常通り扱う。特に、各 Lv 系パーマネントは常に Lv アップ能力(rule 702.86 参照)を持つ。これは、そのパーマネントに Lv カウンターがいくつ乗っていても起動できる。

710.5. Lv 系クリーチャーの上の Lv カウンターの数が N1({Lv N1-N2}シンボルに記載されている最初の数)未満である場合、そのパワーとタフネスは最も上のパワー／タフネス枠で規定される。

710.6. 戦場以外の各領域では、Lv 系カードは最も上のパワー/タフネス枠で規定されるパワーとタフネスを持つ。

711. 両面カード

711.1. 両面カードとは、カードの一方にマジックのカードのオモテ面、もう一方にマジックのカードの裏面があるのではなく、両方にマジックのカードのオモテ面があるカードである。各面は、そのカードを「変身させる」、あるいは一方からもう一方の面に変える能力を持つことがある。トークンや、マジックの裏面を持つカードは変身させられない(rule 701.27〔変身する〕参照)。

711.1a 両面カードの第 1 面には、左上の角に第 1 面シンボルが記されている。『マジック・オリジン』『基本セット 2019』の両面カードでは、第 1 面シンボルはプレインズウォーカー・アイコンを元にしたシンボルである。『イニストラード』ブロックおよび『イニストラードを覆う影』セットと、『異界月』の《爪の群れのウルリッチ》では、第 1 面シンボルは太陽である。それ以外の『異界月』の両面カードでは、第 1 面シンボルは満月である。『イクサラン』のカードでは、第 1 面シンボルは羅針図である。

711.1b 両面カードの第 2 面には、左上の角に第 2 面シンボルが記されている。『マジック・オリジン』『基本セット 2019』の両面カードでは、第 2 面シンボルはプレインズウォーカー・アイコンである。『イニストラード』ブロックおよび『イニストラードを覆う影』セットと、『異界月』の《揺るぎない頭目、ウルリッチ》では、第 2 面シンボルは三日月である。それ以外の『異界月』の両面カー

ドでは、第 2 面シンボルはエルドラージの巨人エムラクールを元にしたシンボルである。『イクサラン』のカードでは、第 2 面シンボルは土地アイコンである。

711.1b 両面カードの各面には、左上隅にアイコン(たとえば太陽、プレインズウォーカー・シンボルなど)が存在する。これらのアイコンはゲーム上は意味を持たない。

711.1c 両面カードの第 2 面がクリーチャーである場合、そのカードの第 1 面には、その第 2 面のパワーとタフネスが、パワー／タフネス欄の上に斜体灰色の文字で書かれている。これは注釈文であり、ゲーム上は効果を持たない。

711.1d 合体カードは、一方の面にマジックのカードのオモテ、もう一方に大判のマジックのカードのオモテの半分が描かれている。これらは両面カードではなく、別のルールに従う。rule 712〔合体カード〕参照。

711.2. 両面カードを見ることができるプレイヤーは、その両方の面を見ることができる。

711.3. プレイヤーは、非公開領域にある両面カードを、同じ領域にある他のカードと区別が出来ないようにしなければならない。そのため、両面カードのオーナーは完全に不透明なスリーブを用いるか、チェックリスト・カードで置換することができる(rule 713〔チェックリスト・カード〕参照)。認定イベントでの両面カードの使用に関しては、追加の規定が存在する。rule 100.6 参照。

711.4. 両面カードの各面はそれぞれに独立した一連の特性を持つ。

711.4a 両面カードがゲーム外あるいは戦場以外にある、または戦場にあって第 1 面がオモテになっている場合、第 1 面の特性のみを持つ。

711.4b 両面パーマネントの第 2 面がオモテになっている場合、それは第 2 面の特性のみを持つ。ただし、点数で見たマナ・コストは第 1 面のマナ・コストから計算される。そのパーマネントが両面カードの第 2 面をコピーしていた場合(そのコピーしたカードがもともと両面カードだったとしても)、そのパーマネントの点数で見たマナ・コストは 0 である。

711.5. 両面カードで表されるパーマネントだけが変身できる(rule 701.27〔変身する〕参照)。呪文や能力がプレイヤーに両面カードで表されていないパーマネントを変身させようとしても、何も起こらない。

例：《クローン》が戦場の《野生の血の群れ》(両面カードの第 2 面)をコピーした状態で戦場に出る。その《クローン》は《野生の血の群れ》のコピーとなる。《クローン》自身は両面カードではないため、それは変身できない。

例：プレイヤーが《細胞形成》をプレイし、《クルーインの無法者》(両面カードの第 1 面)をターン終了時まで《先兵の精鋭》(2/1 の人間・兵士クリーチャー)のコピーにした。その後、そのプレイヤーは「すべての人間を変身させる。」という効果を持つ《月霧》を唱えた。《先兵の精鋭》のコピーは両面カードであるため、それは変身する。その結果、そのパーマネントは第 2 面がオモテになるが、そのターンの間は《先兵の精鋭》のコピーのままである。

711.6 呪文や能力に、プレイヤーに変身先の面がインスタントやソーサリーのパーマネントを変身させるよう指示がある場合、何も起こらない。

711.7. 両面カードを呪文として唱える場合、それはその第 1 面をオモテにしてスタックに積まれる。rule 601〔呪文を唱えること〕参照。

711.8. 両面カードは、通常、第 1 面をオモテにして戦場に出る。呪文や能力が「変身させた状態で」戦場に出す場合、第 2 面をオモテにして戦場に出る。

711.8a プレイヤーが、両面カードでないカードを変身させた状態で戦場に出すよう指示された場合、そのカードは現在ある領域に残る。

711.9. 効果によってプレイヤーが両面カードを裏向きのクリーチャー・呪文として唱える場合、あるいは両面カードが裏向きで戦場に出る場合、それはそれを裏向きにしたルールや効果が得させた特性を持つ。そのカードは、裏向きのチェックリスト・カードあるいは不透明のスリーブを使い、非公開であり続ける。rule 707〔裏向きの呪文やパーマネント〕参照。

711.9a 裏向きである間、両面パーマネントは変身できない。オモテ向きになった場合、それは第 1 面をオモテにする。

711.10. 両面パーマネントは裏向きにできない。呪文や能力により両面パーマネントが裏向きになろうとする場合、何も起こらない。

711.11. 裏向きで追放された両面カードは、裏向きのチェックリスト・カードあるいは不透明のスリーブを使い、非公開であり続ける。rule 713〔チェックリスト・カード〕参照。

711.12. 両面パーマネントが変身する場合、それは新しいオブジェクトになるわけではない。そのパーマネントに適用される効果は、それが変身した後も適用され続ける。

例：《村の鉄鍛冶》(両面カードの第 1 面)がターン終了時まで＋2/＋2 の修整を受ける効果を受けていて、その後に《村の鉄鍛冶》は《鉄牙》へと変身した。《鉄牙》はターン終了時まで＋2/＋2 の修整を受け続ける。

711.13. 何らかの効果によりプレイヤーがカード名を 1 つ選ぶ場合、そのプレイヤーは両面カードのいずれか一方の面のカード名を選ぶことができるが、両方は指定できない。

712. 合体カード

712.1. 合体カードとは、カードの一方にマジックのカードのオモテ面があり、もう一方に大判のマジックのカードのオモテ面の半分があるカードである。合体カードはマジックの裏面を持たない。

712.1a 特定の 3 組の合体する 2 枚のカードがある。合体する組とは、それらの第 2 面を組み合わせると 1 枚の大判のマジックのカードのオモテ面になる特定の 2 枚のカードのことであり、以下の通りである。合体すると《騒がしい徒党》になる《夜深の死体あさり》と《墓ネズミ》、合体すると《のたうつ居住区、ハンウィアー》になる《ハンウィアー守備隊》と《ハンウィアーの要塞》、合体すると《悪夢の声、ブリセラ》になる《消えゆく光、ブルーナ》と《折れた刃、ギセラ》。

712.1b 合体カードは両面カードではない。それが変身したり、変身した状態で戦場に出たりすることはない。(rule 711〔両面カード〕参照。)

712.2. それぞれの合体する組に属するカードの一方は、そのオブジェクトとそれの相手の両方を追放して合体させる能力を持つ。合体する組を構成するカード 2 枚を合体させるとは、それら 2 枚を、第 2 面をオモテにして組み合わせた状態で戦場に出すことを意味する(rule 701.36〔合体する〕参照)。それらがなるパーマネントは、2 枚のカードによって表される単一のオブジェクトである。

712.3. 各合体カードの第 1 面と、合体する 2 枚のカードを組み合わせた面は、それぞれに独立した一連の特性を持つ。

712.3a 合体カードがゲームの外部にある間や、戦場以外の領域にある間や、第 1 面をオモテにして戦場にある間は、それはその第 1 面の特性のみを持つ。

712.3b 合体する組を構成する 2 枚のカードが 1 つの合体したパーマネントとして戦場にある間は、それらのカードによって表される 1 つのオブジェクトは、その点数で見たマナ・コストがそれの 2 つの第 1 面の点数で見たマナ・コストの合計であることを除いて、その組み合わせた第 2 面の特性のみを持つ。あるパーマネントが合体したパーマネントをコピーしているなら、そのコピーの点数で見たマナ・コストは 0 である。rule 202.3c 参照。

712.3c 合体カードの情報を必要とする場合は、その時点でオモテになっている面によって示される情報のみを見る。

例：《クローン》が《騒がしい徒党》(これは、合体する組の、組み合わせた第2面である)のコピーとして戦場に出たとする。それがなるオブジェクトは単一のカードによって表されるが、それは《騒がしい徒党》の特性を持つことになり、その点数で見たマナ・コストは0である。

712.4. 合体したパーマネントが戦場を離れる場合は、1つのパーマネントが戦場を離れ、2枚のカードが該当する領域に置かれる。

例：合体したパーマネントである《騒がしい徒党》が死亡したとする。「クリーチャーが1体死亡するたび」の誘発型能力は1回誘発する。「いずれかの領域からカードが1枚墓地に置かれるたび」の誘発型能力は2回誘発する。

712.4a 合体したパーマネントがオーナーの墓地かライブラリーに置かれるなら、そのプレイヤーは、それを表していた2枚のカードを望む順番に並べ変えてもよい。それがオーナーのライブラリーに置かれるなら、そのプレイヤーはその順番を公開しない。

712.4b プレイヤーが合体したパーマネントを追放するなら、そのプレイヤーはその時点で2枚のカードの間のタイムスタンプ順を決める。これはrule 613.6jの定める手順の例外である。

例：《映し身人形》は「映し身人形が戦場に出たとき、トークンでないクリーチャー1体を対象とする。あなたはそれを追放してもよい。」と「映し身人形によって追放されたカードがクリーチャー・カードであるかぎり、映し身人形は、映し身人形によって最後に追放されたクリーチャー・カードのパワーとタフネスとクリーチャー・タイプを持つ。これは多相の戦士でもある。」という能力を持つカードである。《映し身人形》の1つ目の能力によって、合体したパーマネントである《騒がしい徒党》を追放する際には、《映し身人形》のコントローラーが、最後に追放されたクリーチャー・カードが《夜深の死体あさり》と《墓ネズミ》のどちらなのかを選ぶ。

712.4c 合体したパーマネントが戦場を離れる時点でそれがなる新しいオブジェクトを見つけることができる効果は、両方のカードを見つける(rule 400.7参照)。その効果がそれらのカードに対して処理を行うなら、それらのカードそれぞれにその処理を行う。

例：《来世への旅》は「クリーチャー1体を対象とし、それを追放する。次の終了ステップの開始時に、そのカードをオーナーのコントロール下で、＋1/＋1カウンターが1個置かれた状態で戦場に戻す。」と書かれたインスタントである。プレイヤーが合体したパーマネントである《騒がしい徒党》を対象として《来世への旅》を唱えたとする。《騒がしい徒党》が追放される。次の終了ステップの開始時に、《夜深の死体あさり》と《墓ネズミ》の両方が、＋1/＋1カウンターがそれぞれ1個ずつ置かれた状態で戦場に戻る。

例：《まやかしの死》は「エンチャントされているクリーチャーが死亡したとき、そのカードをあなたのコントロール下で戦場に戻す。」という能力を持つオーラである。《まやかしの死》によってエンチャントされている《騒がしい徒党》が死亡したとする。その誘発型能力によって《夜深の死体あさり》と《墓ネズミ》の両方が戦場に戻る。

例：《ミミックの大桶》は「トークンでないクリーチャーが1体死亡するたび、あなたはそのカードを追放してもよい。」という能力を持つアーティファクトである。《騒がしい徒党》が死亡したとき、《ミミックの大桶》の誘発型能力の解決時に、そのコントローラーは、《騒がしい徒党》を表す2枚のカードの両方を追放するかどちらも追放しないかを選ぶ。

712.4d 合体したパーマネントが戦場を離れたり他の領域に移動したりすることに複数の置換効果が適用されうるなら、2枚のカードのうち一方にいずれかの置換効果を適用すると、両方のカードに影響を及ぼす。ただし、その合体したパーマネントが統率者であるなら、それはこのルールの例外になることがある。rule 903.9a参照。

例：《虚空の力線》は「いずれかの領域からカードが対戦相手の墓地に置かれるなら、代わりにそれを追放する。」という能力を持つエンチャントである。《太陽と月の輪》は、エンチャント(プレイヤー)と「いずれかの領域からカードがエンチャントされているプレイヤーの墓地に置かれるなら、代わりに、そのカードを公開してオーナーのライブラリーの一番下に置く。」という能力を持つオーラである。《騒がしい徒党》のコントローラーが両方のカードの効果の影響を受けているなら、そのプ

レイヤーがそのイベントに適用する効果を1つ選び、《夜深の死体あさり》と《墓ネズミ》の両方が該当する1つの領域に移動する。

712.4e 効果が、領域を変更したオブジェクトの数を知る必要がある場合、合体したパーマネントは1つのオブジェクトとして数える。効果が、領域を変更したカードの数を知る必要がある場合、合体したパーマネントは2枚のカードとして数える。

712.5. 合体カードを見ることのできるプレイヤーは、それの組み合わせた第2面のそれの側の半分を見てもよい。プレイヤーはいつでも、合体する2枚のカードのもう一方のオラクルや、組み合わせた第2面のオラクルを参照してもよい。(rule 108.1 参照。)

712.6. 合体カードをプレイヤーのデッキに入れる場合には、チェックリスト・カードで示してもよい。rule 713〔チェックリスト・カード〕参照。

712.7. 合体カードを呪文として唱えたなら、それは第1面をオモテにしてスタックに置かれる。rule 601〔呪文を唱えること〕参照。

712.8. 合体カードは、それの相手と合体しているのでないかぎり、その第1面をオモテにして戦場に出る。

712.9. 効果によってプレイヤーが合体カードを裏向きの呪文として唱えることができるか、合体カードが裏向きに戦場に出るなら、それはそれを裏向きにしたルールや効果が定める特性を持つことになる。その際、裏向きのチェックリスト・カードか不透明スリーブを使用して、そのカードは非公開であり続ける。rule 707〔裏向きの呪文やパーマネント〕参照。

712.10. 戦場にある合体カードや合体したパーマネントは、裏向きにできない。呪文や能力が、その種のパーマネントを裏向きにしようとしても、何も起こらない。

712.11. 何らかの効果によりプレイヤーがカード名を1つ選ぶ場合には、そのプレイヤーは合体カードの第1面の名前や合体する2枚のカードを組み合わせた第2面の名前を選んでもよい。

713. チェックリスト・カード

713.1. チェックリスト・カードとは、両面カードや合体カードを表すために用いることができる、補助物品である。

713.2. チェックリスト・カードには通常のマジックの裏面が存在する。チェックリスト・カードのオモテ面は、枠で区切られている。それぞれの枠の中には、そのカードで表しうる両面カードや合体カードのカード名、マナ・コスト、そして印をつけるための丸が書かれている。チェックリスト・カードを用いる前に、そのチェックリスト・カードがどのカードを表すかを示すため、丸のうち1つだけに印をつけなければならない。

713.3. チェックリスト・カードをデッキ内で用いる場合、それが表すカードはゲームの開始前に脇に置かれ(rule 103.1a 参照)、ゲーム中いつでも使えるようにしておかなければならない。チェックリスト・カードは、両面カードや合体カードを表していないかぎりデッキに入れることはできない。

713.4. ゲーム上のあらゆる意味において、チェックリスト・カードはそれが表すカードとして扱う。

713.5. チェックリスト・カードが公開領域でオモテ向きになる場合、それは脇に置かれ、それが表していた両面カードや合体カードが代わりに用いられる。

714. 英雄譚・カード

714.1. 英雄譚・カードはそれぞれ、いくつかの章シンボルを含む区切られた文章欄を持つ。アートはカードの右側に縦長に配置され、タイプ行はカードの下端にある。

714.2. 章シンボルは、章能力として参照される誘発型能力を表すキーワード能力である。

714.2a 章シンボルにはローマ数字が含まれている。ここではそれを「{rN}」で表す。I は 1、II は 2、III は 3 を表す。

714.2b 「{rN} — [効果]／{rN}-[Effect]」は、「この英雄譚の上に 1 つ以上の伝承カウンターが置かれたとき、これの上の伝承カウンターの数がこれまで N 未満で N 以上になった場合、[効果]。」を意味する。

714.2c 「{rN1}, {rN2} — [効果]／{rN1}, {rN2}-[Effect]」は「{rN1} — [効果]」と「{rN2} — [効果]」と同じである。

714.2d 英雄譚の最終章の番号は、それの持つ章能力の中で最大の値である。英雄譚が章能力を持たない場合、その最終章の番号は 0 である。

714.3. 英雄譚は、その進行を記録するために伝承カウンターを用いる。

714.3a 英雄譚が戦場に出るに際し、それのコントローラーはそれの上に伝承カウンターを 1 個置く。

714.3b プレイヤーの戦闘前メイン・フェイズが開始するに際し、そのプレイヤーは自分がコントロールしている各英雄譚の上にそれぞれ伝承カウンターを 1 個置く。このターン起因処理はスタックを使わない。

714.4. 英雄譚・パーマネントの上にある伝承カウンターの数がそれの最終章の番号以上であり、かつ誘発してまだスタックを離れていない章能力の発生源でない場合、その英雄譚のコントローラーはそれを生け贄に捧げる。この状況起因処理はスタックを使わない。

715. 他のプレイヤーをコントロールする

715.1. あるプレイヤーの次のターンの間、そのプレイヤーを他のプレイヤーによってコントロールさせるカードが存在する。この効果は、その影響を受けるプレイヤーが次に実際に得るターンに影響を及ぼす。そのターンの間ずっとそのプレイヤーはコントロールされ、この効果は次のターンが始まるまで終わらない。

715.1a 複数のプレイヤー・コントロール効果が同じプレイヤーに影響を及ぼす場合、お互いに上書きされる。最後に発生したものだけが有効になる。

715.1b ターンが飛ばされた場合、プレイヤー・コントロール効果は次にそのプレイヤーが実際にターンを得るときまで待つ。

715.2. あるカード(《Word of Command》)は、あるプレイヤーを一定期間だけ他のプレイヤーによってコントロールさせる。

715.3. プレイヤーのコントロールだけが変わり、オブジェクトのコントローラーは変わらない。コントロールされているプレイヤーは、それでも自分のターンの間はアクティブ・プレイヤーである。

715.4. コントロールされているプレイヤーがゲーム内の何らかのオブジェクトの情報を見ることができる場合、それはそのプレイヤーとそのプレイヤーのコントローラーの両方が見ることができる。コントロールされているプレイヤーがゲーム外のカードに関する情報を見ることができる場合、その情報を見ることができるのはそのプレイヤーだけで、そのプレイヤーのコントローラーは見ることができない。

例：あるプレイヤーのコントローラーは、そのプレイヤーの手札や、そのプレイヤーがコントロールしている裏向きクリーチャーのオモテ面を見ることができる。

715.5. 他のプレイヤーをコントロールしている間、そのプレイヤーは、コントロールされているプレイヤーに認められている、あるいは何らかのルールやオブジェクトによりしなければならないすべての選択や決定を行う。これには、何をプレイする(起動する、唱える)かの選択や、呪文や能力に関する選択や決定を含む。

例：他のプレイヤーのコントローラーは、そのプレイヤーがどの呪文を唱えるか、何を呪文の対象とするかを決めることができ、呪文の解決時に必要な決定も行なう。

例：他のプレイヤーのコントローラーは、そのプレイヤーがどのクリーチャーで攻撃するか、それらのクリーチャーがどのプレイヤーあるいはプレインズウォーカーを攻撃するか、(複数のクリーチャーによってブロックされている場合)そのダメージ割り振り順、そして戦闘ダメージをどう割り振るかを決定する。

715.5a 他のプレイヤーのコントローラーがそのプレイヤーのためにコストを支払う場合、そのプレイヤーの物(カード、マナ等)のみを使用できる。

例：プレイヤーのコントローラーが、そのプレイヤーに追加コストとしてカードを捨てる呪文を唱えさせることにした場合、そのカードはそのプレイヤーの手札から捨てる。

715.5b 他のプレイヤーのコントローラーは、ルールやオブジェクトによって必要とされていない選択や決定を行えない。また、コントローラーはイベント規定によって必要とされている選択や決定を行えない。

例：お手洗いに行くこと、カードを誰かとトレードすること、他のプレイヤーとトレードをすること、合意による引き分けを行うこと、ミスや違反でジャッジを呼ぶことを決定するのは、コントロールされていてもプレイヤー自身である。

715.6. 他のプレイヤーのコントローラーは、そのプレイヤーを投了させられない。プレイヤーは、他のプレイヤーにコントロールされていても、いつでもゲームを投了することができる。rule 104.3a 参照。

715.7. プレイヤーに他のプレイヤーのコントロールを得させる効果は、コントロールされているプレイヤーの行動を制限し、あるいはコントロールされているプレイヤーに何らかの行動を強制することがある。

715.8. 他のプレイヤーをコントロールしているプレイヤーは、自分自身に関する選択や決定も行える。

715.9. プレイヤーは自分のコントロールを得ることもできる。そのプレイヤーは通常通り自分の決定や選択を行なう。

716. ターンを終了させる

716.1. ターンを終了させるカードが存在する。効果によりターンが終了する場合、以下のステップを順に実行する。これは通常の呪文や能力の解決(rule 608〔呪文や能力の解決〕参照)とは手順が異なる。

716.1a この手順が始まる前に誘発していた誘発型能力のうち、まだスタックに積まれていないものは消滅する。それらはスタックに積まれない。このルールは、この手順の間に誘発した能力には適用されない(rule 716.2 参照)。

716.1b 解決中のオブジェクトも含む、スタック上のすべてのオブジェクトを追放する。クリーチャーやプレインズウォーカーを戦闘から取り除く。カードによって表現されていないオブジェクトが戦場や統率領域以外の領域にある場合、それは次の状況起因処理のチェック時(rule 704〔状況起因処理〕参照)に消滅する。

716.1c 状況起因処理をチェックする。いずれのプレイヤーも優先権を得ることはなく、誘発型能力もスタックに積まれない。

716.1d 現在のフェイズ／ステップが終了する。ゲームは即座にクリンナップ・ステップに移行し、現在のステップとクリンナップ・ステップの間のすべてのステップをとばす。クリンナップ・ステップ中に効果によってターンが終わる場合、新しいクリンナップ・ステップを始める。

716.2. この手順中はどのプレイヤーも優先権を得ない。したがって、誘発型能力はスタックに積まれない。この手順の始まったあとで誘発型能力が誘発した場合、クリンナップ・ステップの間にアクティブ・プレイヤーが優先権を得、プレイヤーは呪文を唱えたり能力を起動したりできる。その後、ターンの最終的な終了の前にもう一度クリンナップ・ステップが発生する。誘発型能力が誘発していなければ、プレイヤーはクリンナップ・ステップには優先権を得ない。rule 514 参照。

716.3. ターンは終了するが、「終了ステップの開始時に」の誘発型能力は誘発しない。ターン終了ステップはとばされているからである。

717. 統治者

717.1. 「統治者／The Monarch」は、プレイヤーが持ちうる記号である。効果がプレイヤーを統治者にするよう指示しない限り、ゲームに統治者は存在しない。

717.2. 統治者であることには、2 つの誘発型能力が付属する。これらの誘発型能力には発生源は存在せず、コントローラーはその能力が誘発した時点で統治者であったプレイヤーである。これは rule 112.8 の例外である。これらの能力の完全なルール文は、「統治者の終了ステップの開始時に、そのプレイヤーはカードを 1 枚引く」「クリーチャー 1 体が統治者に戦闘ダメージを与えるたび、そのコントローラーが統治者になる」である。

717.3. 同時に複数のプレイヤーが統治者であることはない。プレイヤーが統治者になるに際し、現在の統治者は統治者ではなくなる。

717.4. 統治者がゲームを離れたなら、そのプレイヤーがゲームを離れるのと同時にアクティブ・プレイヤーが統治者になる。アクティブ・プレイヤーがゲームを離れるかアクティブ・プレイヤーガ存在しないなら、ターン順で次のプレイヤーが統治者になる。

718. ゲームを再び開始する

718.1. あるカード(《解放された者、カーン》)によって、ゲームを再び開始することがある。ゲームを再び開始する場合、そのゲームは即座に終了し、そのゲームのどのプレイヤーも勝ったり負けたり引き分けになったりすることはない。そのゲームが終わった時点でゲームに残っているプレイヤーは、以下の例外を除いて rule 103〔ゲームの始め方〕の手順に従って新しいゲームを始める。

718.1a 新しいゲームの開始プレイヤーは、ゲームを再び開始させた呪文や能力をコントロールしていたプレイヤーである。

718.2. 再び開始するために終了したゲームに、ゲームが終了した時点で存在した、フェイズ・アウト状態のパーマネントや定形外のマジックのカードも含む全てのマジックのカードは、その終了したゲームの開始時に存在しなかったとしても、新しいゲームに存在する。新しいゲームにおけるオーナーは、新しいゲームが始まる時点でそのカードがどこにあっても元のオーナーから変わることはない。

例：プレイヤーが《生ける願い》を唱え、ゲームの外部からクリーチャー・カードをゲームに持ち込んだとする。そのクリーチャー・カードは、新しいゲームが始まる時点でそのプレイヤーのライブラリーの一部になる。

718.3. 新しいゲームの開始時に各プレイヤーが 7 枚のカードを引くので、ライブラリーに 7 枚未満のカードしかないプレイヤーは、マリガンをしたかどうかにかかわらず、最初のターンのアップキープ・ステップの間、状況起因処理がチェックされる時点でゲームに負けることになる(rule 704〔状況起因処理〕参照)。

718.4. ゲームを再び開始する効果は、最初のターンのアンタップ・ステップの直前に解決が終わる。その効果を作った呪文や能力に追加の指示がある場合、それらの効果はその時点で実行される。どちらのプレイヤーも優先権を持たず、結果として誘発した誘発型能力は次にいずれかのプレイヤーが優先権を得る時、大抵は最初のターンのアップキープ・ステップの間にスタックに積まれる。

718.5. 効果によって、一部のカードがゲームを再び開始する手順から除外されることがある。それらのカードは、新しいゲームが始まる時点でオーナーのデッキには入らない。

718.5a 統率者戦では、統率者がゲームを再び開始する手順から除外されている場合、その統率者が統率領域に存在する状態で新しいゲームを開始するわけではない。しかしながら、それは新しいゲームでもそのデッキの統率者であり続ける。rule 903〔統率者戦〕参照。

718.6. マジックのサブゲーム(rule 719 参照)が再び開始される場合、メインゲームは影響を受けない。サブゲームの勝者や敗者を参照するメインゲームの効果は、その、再び開始されたサブゲームの勝者や敗者を参照する。

718.7. 影響範囲限定選択ルール(rule 801 参照)を用いた多人数戦が再び開始された場合、ゲームを再び開始する能力をコントロールしているプレイヤーの影響範囲内外のいずれであるかに関係なく、そのゲームに参加している全てのプレイヤーが影響を受ける。

719. サブゲーム

719.1. あるカード(《Shahrazad》)によって、プレイヤーはマジックのサブゲームをプレイする。

719.1a 「サブゲーム／subgame」は、カードの効果によって作られたゲームのことを指し、ゲーム内の別のゲームである。「メインゲーム／main game」とは、そのサブゲームを作った呪文を唱えたり、能力を起動したりしたゲームのことを指す。サブゲームの進行中は、メインゲームは一時的に中断される。サブゲームが終わった後で、メインゲームが再開される。

719.1b メインゲームあるいはサブゲームで作られた効果や定義は、サブゲームを作る効果によって定義されているものを除いて、他方のゲームにおいては一切意味をもたない。たとえば、メインゲームにおいてサブゲームの勝者あるいは敗者に何らかの効果をもたらすことが効果に含まれていることがある。

719.2. サブゲームの開始に際して、既存の領域と別の新しい領域が一揃い作られる。各プレイヤーはメインゲームのライブラリーのカードを全てサブゲームのライブラリーに移動させ、切り直す。メインゲームのそれ以外の領域にあるカードは、rule 719.2a-d の例外を除き、サブゲームの対応する領域に移動することはない。どちらのプレイヤーが先攻かを無作為に決定し、サブゲームを通常のゲームと同様に rule 103〔ゲームの始め方〕に従って行なう。

719.2a プレインチェイス戦のサブゲームの開始に際して、各プレイヤーは自分の次元デッキをメインゲームの統率領域からサブゲームの統率領域に動かし、切り直す(オモテ向きの次元・カードや現象・カードはメインゲームの統率領域に残る)。

719.2b ヴァンガード戦のサブゲームの開始に際して、各プレイヤーは自分のヴァンガード・カードをメインゲームの統率領域からサブゲームの統率領域に動かす。

719.2c 統率者戦のサブゲームの開始に際して、各プレイヤーは(統率領域にあれば)自分の統率者をメインゲームの統率領域からサブゲームの統率領域に動かす。

719.2d アーチエネミー戦のサブゲームの開始に際して、魔王は自分の計略デッキを、メインゲームの統率領域からサブゲームの統率領域に動かし、切り直す。(オモテ向きの計略・カードはメインゲームの統率領域に残る。)

719.3. ゲーム開始時に各プレイヤーは手札を 7 枚引くので、デッキの枚数が 7 枚未満になっている場合、最初のターンのアップキープ・ステップの間に、状況起因処理のチェックが行なわれる時点で敗北することになる。その後でマリガンをして手札を減らしても関係ない。rule 704〔状況起因処理〕参照。

719.4. メインゲームにある全てのオブジェクトならびにメインゲームの外部にある全てのカードは、(特別にサブゲームに持ち込まれない限り)サブゲームの外部にあるものとして扱う。サブゲームに関係していないプレイヤーは、サブゲームの外部にあるものとして扱う。

719.4a カードを外部からゲーム内に持ち込むことができる効果が存在する。メインゲームからサブゲームにカードが持ち込まれた場合、メインゲームにおいて、そのオブジェクトが領域を離れたことによる誘発型能力がある場合にはそれは誘発するが、メインゲームが再開されるまでスタックに積まれることはない。

719.4b プレイヤーの、メインゲームに存在したカウンターはサブゲームの一部としては扱わないが、メインゲームに戻った際にはそれらのカウンターは持ったままである。同様に、サブゲームの間にプレイヤーが得たカウンターはサブゲームの終了時に消滅する。

719.5. サブゲームの終了時に、自身がオーナーであるカードでサブゲームの統率領域以外の領域に残っているものをメインゲームのライブラリーに戻して切り直す。これには、サブゲームの追放領域にあるカードも含む。rule 719.5a-d の例外を除き、サブゲームにある他のオブジェクトならびに全ての領域は消滅する。メインゲームは、中断されたところから再開する。まず、サブゲームを作った呪文や能力が解決される。その呪文・カードが既にスタックに存在しなくなっていてもこの処理は行なう。次に、サブゲームの間にメインゲームのカードを取り除くことによって誘発したメインゲームの能力がある場合、それらがスタックに積まれる。

例：カードがメインゲームやメインゲームの外部からサブゲームに持ち込まれた場合、サブゲームの終了時にそのカードはメインゲームのオーナーのライブラリーに入ることになる。

719.5a プレインチェイス戦のサブゲームの終了に際して、オモテ向きの次元・カードや現象・カードを裏向きにし、オーナーの次元デッキの一番下に置く。その後、各プレイヤーは自分の次元デッキをサブゲームの統率領域からメインゲームの統率領域に動かし、切り直す。

719.5b ヴァンガード戦のサブゲームの終了に際して、各プレイヤーは自分のヴァンガード・カードをサブゲームの統率領域からメインゲームの統率領域に動かす。これは rule 311.2 の例外である。

719.5c 統率者戦のサブゲームの終了に際して、各プレイヤーは(統率領域にあれば)自分の統率者をサブゲームの統率領域からメインゲームの統率領域に動かす。

719.5d アーチエネミー戦のサブゲームの終了時に、サブゲームの統率領域に存在するオモテ向きの計略・カードを裏向きにし、オーナーの計略デッキの一番下に戻す。その後、魔王は自分の計略デッキをサブゲームの統率領域からメインゲームの統率領域に動かし、切り直す。

719.6. サブゲームがサブゲーム中に作られることもありうる。この場合、新しいサブゲームから見ると、現在のサブゲームはメインゲームということになる。

720. 行動の省略

720.1. ゲームをプレイするとき、プレイヤーはゲーム上行なうすべての選択(何らかの処理を行なうか優先権をパスするかの宣言など)を厳密に示すのではなく、双方が理解できる省略を行なうものである。

720.1a 行動の省略に関するルールには、大きな裁量の範囲が存在する。ゲームの各プレイヤーが相手の意図を理解できるのであれば、その省略を使うことに問題はない。

720.1b ゲームが、ある一連の処理を何回でも繰り返せる状態になる(「ループ」を作る)ことがある。この場合、省略ルールを用いてその行動を何回繰り返すか、そしてどうループを終えるかを宣言することができる。

720.1c イベントでは、行動の省略とループに関するルールは修整される。それらのルールはマジック・イベント規定(http://WPN.Wizards.com/en/resources/rules-documents)に記載されている。イベント中にイベント規定とこれらのルールが矛盾した場合、イベント規定が優先される。

720.2. 行動を省略する場合、以下の手順を踏む。

720.2a ゲームのいずれかの時点で、優先権を持つプレイヤーは一連の行動を説明し、すべてのプレイヤーに対して省略を提案してもよい。その行動は現在のゲームの状態に基づいて適正であり、結果が明白でなければならない。この手順は繰り返しのない一連の行動であってもよいし、特定の回数繰り返されるループであってもよいし、複数のループや入れ子になっているループが含まれていてもよいし、複数のターンに跨がっていてもよい。ただし、ゲームのイベントの結果によって次の行動が変わるような条件付きの処理は含まれていてはならない。この一連の行動の終点は、いずれかのプレイヤーが優先権を得るところでなければならないが、それはショートカットを提案したプレイヤーでなくてもよい。

例：あるプレイヤーが、「{T}: 1/1 の緑のエルフ・戦士・クリーチャー・トークンを 1 体生成する」という能力をクリーチャーに与える《ゴンドの存在》にエンチャントされているクリーチャーをコントロールしている。また、他のプレイヤーが「クリーチャー 1 体が戦場に出るたび、すべてのクリーチャーをアンタップする」という能力を持つ《侵入警報》をコントロールしている。最初のプレイヤーが優先権を持っている時、「じゃあトークンを 100 万体出すよ」と、クリーチャーの能力を起動

して－両プレイヤーがパスして－クリーチャーの能力を解決してトークンを生成して(《侵入警報》の能力が誘発して)－《侵入警報》のコントローラーがその誘発型能力をスタックに積んで－両プレイヤーがパスして－《侵入警報》の誘発型能力が解決されて－両プレイヤーがパスして－最初のプレイヤーが優先権を得る、というループを提示し、これをあと 999999 回繰り返してから最後のトークン生成能力が解決されたところで終わる、と提案した。

720.2b 他のプレイヤーは、その省略を提案したプレイヤーの次からターン順にその手順を受け入れるか、あるいは途中で違う選択をすることによって行動を中断させるかを宣言する(どこで中断させるかはここで宣言するが、実際になにをするかを宣言する必要はない)。その中断されるところが、提案された一連の行動の新しい終点となる。

例：アクティブ・プレイヤーが自分のドロー・ステップにカードを 1 枚引き、「どうぞ」と宣言した。非アクティブ・プレイヤーは「クリーチャー 1 体を対象とする。そのクリーチャーは可能ならこのターン攻撃する」というインスタント《騒乱への突入》を持って、「あ、ちょっと待って。そっちの戦闘開始ステップに呪文を唱えたいんだけど」と答えた。この時点での提案されている省略は、戦闘開始ステップの間に非アクティブ・プレイヤーが優先権を得るまで双方のプレイヤーがパスし続けるということである。

720.2c 最後のプレイヤーが省略の提案を受け入れるか中断させるかを決めると、その省略は実行される。ゲームは最後の提案されている省略の終点まで進み、そこまでに提案されていた行動はそのままに行なわれる。最初の提案に比べて省略が短くなっていた場合、その時点で優先権を持っているプレイヤーは元の提案と違う選択をしなければならない。

720.3. 断片化したループというものがしばしば存在する。つまり、ループに関連している各プレイヤーがそれぞれに行動を取った結果、元と同じ局面が発生したという状況がありうる。その場合、アクティブ・プレイヤー(アクティブ・プレイヤーがループに関連していない場合、ループに関連している中でターン順で最初のプレイヤー)は違う選択をして、ループが続かないようにしなければならない。

例：2 人対戦で、アクティブ・プレイヤーが「{0}:[クリーチャー名]は飛行を得る」という能力を持つクリーチャーをコントロールしており、非アクティブ・プレイヤーが「{0}:クリーチャー 1 体を対象とする。それは飛行を失う」という能力を持つパーマネントをコントロールしており、それらの能力を起動する回数を制約するものがないとする。アクティブ・プレイヤーがクリーチャーの能力を起動し、解決してから、非アクティブ・プレイヤーがそのパーマネントの能力でそのクリーチャーを対象にして解決されたとする。この時点で元の状態とゲームの局面がまったく同じになる。アクティブ・プレイヤーは違う選択をしなければならない(つまり、そのクリーチャーの能力を起動する以外の行動をしなければならない)。そのクリーチャーは飛行を持っていない。非アクティブ・プレイヤーは自分のパーマネントの能力を起動しないことでこの断片化したループを回避することができ、その場合はそのクリーチャーは飛行を持った状態になる。非アクティブ・プレイヤーが最後の決定権を持っているので、そのクリーチャーが飛行を持っているかどうかを決めることができる。

720.4. ループが選択的でない処理のみからなる場合、ゲームは引き分けになる。(rule 104.4b、rule 104.4f 参照。)

720.5. いずれのプレイヤーも、ループに含まれているオブジェクトが必要とする処理以外で、ループを終わらせることができる処理を行なう義務はない。

例：「浄化の印章を生け贄に捧げる：アーティファクト 1 つかエンチャント 1 つを対象とし、それを破壊する」というエンチャント《浄化の印章》をコントロールしているプレイヤーは、アーティファクトを含む選択的でないループが発生したとしても、その《浄化の印章》を生け贄に捧げてループを終わらせる義務はない。

720.6. ループに「[B]しないかぎり[A]する／[A] unless [B]」という効果が含まれていて、その[A]や[B]がそれぞれ処理であった場合、どのプレイヤーも、ループを終えるために[B]の処理をする義務はない。誰も[B]の行動をしない場合、[A]が選択的でない行動であるかのようにループを続ける。

721. 不正な処理の扱い

721.1. プレイヤーが何か不正な処理をしたり、適正に終了することができない処理を始めたりした場合、その処理全体は巻き戻され、すでに行われた支払いは取り消される。取り消される処理の結果として、能力が誘発したり効果が適用されたりすることはない。その処理が呪文を唱えることであった場合、呪文はそれがもとあった領域に戻る。各プレイヤーは、不正なプレイを行なう間にそのプレイヤーが起動した適正なマナ能力も、それまたはそれによる誘発型マナ能力によって生み出されたマナが、他の、取り消されないマナ能力に消費されたのでない限り、取り消すことができる。プレイヤーは、ライブラリーへのカードの移動、ライブラリーからスタック以外へのカードの移動、ライブラリーの切り直し、ライブラリーのカードの公開を伴う行動を取り消すことはできない。

721.2. 不正な呪文や能力を取り消した時に、優先権を持っていたプレイヤーが再び優先権を得、そして改めて他の処理をするかパスすることができる。そのプレイヤーは取り消した行動を適正な方法でやり直すことも、あるいはルール上許される別の処理をすることもできる。

8. 多人数戦ルール

800. 総則

800.1. 多人数戦とは、3 人以上のプレイヤーによって行なわれるゲームのことである。この章では、多人数戦で用いられる選択ルールを取り上げる。

800.2. これらのルールは多人数戦一般に選択できる選択ルールと、さまざまな変種ルールからなる。単一のゲームで複数の選択ルールを適用してもよいが、単一のゲームに適用できる変種ルールは 1 つだけである。

800.3. チーム戦のトーナメントでは、デッキ構築などに関するさまざまな追加ルールがあるが、ここでは言及しない。現行のマジック・イベント規定(http://www.wizards.com/WPN/Events/Rules.aspx)を参照すること。

800.4. 2 人対戦と異なり、多人数戦では 1 人もしくは複数のプレイヤーがゲームから除外されても続けることができる。

800.4a プレイヤーがゲームから除外されたら、そのプレイヤーがオーナーであるオブジェクト(rule 109 参照)は全てゲームから除外され、そのプレイヤーにコントロールを得させている効果は終わる。その後、スタックにあるそのプレイヤーがコントロールしているカードによって表されていないオブジェクトがある場合、それらは消滅する。その後、なおそのプレイヤーがコントロールしているオブジェクトがあったら、それらは追放される(このルールによって追放されたオブジェクトで、オーナーがそのプレイヤーでないものは、追放領域に置かれる)。これは状況起因処理ではなく、プレイヤーがゲームから除外されたらすぐに発生する。優先権を持つプレイヤーがゲームから除外される場合、ゲームに残っている、ターン順で次のプレイヤーに優先権が移動する。

例：アレックスは「あなたはエンチャントされているクリーチャーをコントロールしている」というオーラ《精神の制御》を、ビアンカの《突撃するグリフィン》に唱えた。アレックスがゲームから除外されたら、《精神の制御》もゲームから除外され、《突撃するグリフィン》はビアンカのコントロール下に戻る。逆に、ビアンカがゲームから除外されたら、《突撃するグリフィン》がゲームから除外され、《精神の制御》はアレックスの墓地に置かれる。

例：アレックスは「クリーチャー 1 体を対象とする。ターン終了時まで、それのコントロールを得る」という効果を含む《反逆の行動》を、ビアンカの《ルーン爪の熊》を対象にして唱えた。アレックスがゲームから除外されると、《反逆の行動》のコントロール変更効果が終わり、《ルーン爪の熊》はビアンカのコントロール下に戻る。

例：アレックスは「対戦相手 1 人を対象とする。そのプレイヤーのライブラリーからクリーチャー・カードを 1 枚探し、それをあなたのコントロール下で戦場に出す。その後、そのプレイヤーは自分のライブラリーを切り直す」という《袖の下》をビアンカを対象にして唱え、そのライブラリーから《セラの天使》を出した。ビアンカがゲームから除外されたら、《セラの天使》もゲームから除外される。アレックスがゲームから除外された場合、《セラの天使》は追放される。

例：アレックスは「トークンでないクリーチャーが 1 体戦場に出るたび、起源室がアンタップ状態である場合、そのクリーチャーのコントローラーは 1/1 のマイア・アーティファクト・クリーチャー・トークンを 1 体生成する」という《起源室》をコントロールしていた。《起源室》がアレックスのコントロール下にあった間にアレックスのコントロール下で戦場に出したマイア・トークンはアレックスがオーナーなので、アレックスがゲームから除外されたら、それらはすべてゲームを除外される。他のプレイヤーのコントロール下で戦場に出たマイア・トークンは、そのプレイヤーがオーナーなので、ゲームに残る。

800.4b あるオブジェクトのコントローラーが、既にゲームから除外されたプレイヤーになることになった場合、そうはならない。トークンが、既にゲームから除外されたプレイヤーのコントロール下で生成されることになった場合、そのトークンは生成されない。オブジェクトが、既にゲームから除外されたプレイヤーのコントロール下で戦場に出たりスタックに積まれたりする場合、そのオブジェクトは元あった領域に残る。プレイヤーが、ゲームから除外されたプレイヤーによってコントロールされることになった場合、そうはならない。

800.4c ゲームに残っているプレイヤーにあるオブジェクトのコントロールを得させる効果が終わった時点で、そのオブジェクトのコントローラーをゲームに残っている他のプレイヤーに得させる効果が存在しない場合、そのオブジェクトを戦場に出したプレイヤーがすでにゲームを離れていたなら、そのオブジェクトは追放される。これは状況起因処理ではなく、この処理はそのコントロール変更効果が終わった瞬間に発生する。

800.4d ゲームから除外されたプレイヤーがオーナーであるオブジェクトがいずれかの領域に生成される場合、そのオブジェクトは生成されない。ゲームから除外されたプレイヤーがコントロールしている誘発型能力がスタックに積まれる場合、それはスタックに積まれない。

例：《霊体の地滑り》は「プレイヤー 1 人がカード 1 枚をサイクリングするたび、クリーチャー 1 体を対象とし、それを追放する。そうしたなら、次の終了ステップの開始時に、そのクリーチャーをオーナーのコントロール下で戦場に出す」というエンチャントである。アレックスのターンに、ビアンカはこの能力を使い、アレックスの《惑乱の死霊》を追放した。そのターンの間に、ビアンカがゲームから除外された。ターン終了時に、《惑乱の死霊》を戦場に戻そうとする《霊体の地滑り》の遅延誘発型能力が誘発するが、スタックに積まれない。《惑乱の死霊》は戦場に戻らない。

800.4e 戦闘ダメージがゲームから除外されたプレイヤーに割り振られる場合、そのダメージはただ割り振られない。

800.4f 何らかのオブジェクトが、ゲームから除外されているプレイヤーに選択を求める場合、そのオブジェクトのコントローラーは別のプレイヤーを選んで選択を行なわせる。元の選択がオブジェクトのコントローラーの対戦相手によって行なわれていた場合、可能なら、そのプレイヤーは他の対戦相手を選ぶ。

800.4g ルールが、ゲームから除外されているプレイヤーに選択を求める場合、ターン順でその次のプレイヤーがその選択を行なう。

800.4h 何らかの効果が特定のプレイヤーの情報を必要とする場合、その効果はそのプレイヤーがゲームに残っている場合は現在の値を用いる。そうでない場合、その効果はそのプレイヤーがゲームから除外される直前の、最後の情報を用いる。

800.4i プレイヤーが自分のターンの間にゲームから除外される場合、そのターンはアクティブ・プレイヤーがいない状態で継続される。アクティブ・プレイヤーが優先権を得る場合、その代わりに、状況に応じて、ターン順で次のプレイヤーが優先権を得るか、スタックの一番上のオブジェクトが解決されるか、フェイズやステップが終了する。

800.4j ゲームから除外されたプレイヤーがターンを始めるなら、そのターンを始めない。

800.4k プレイヤーがゲームから除外されたとき、そのプレイヤーの次のターン、あるいはそのターン内のいずれかの瞬間まで持続する継続的効果は、そのターンが始まるはずだった瞬間まで残る。即座に終了するわけでもなければ、永続するわけでもない。

800.4m プレイヤーがゲームから除外されたとき、そのプレイヤーがオーナーであるオブジェクトの内でアンティ領域にあるものはゲームから除外されない。これは rule 800.4a の例外である。rule 407〔アンティ〕参照。

800.4n プレインチェイス戦では、次元コントローラーとされているプレイヤーがゲームを離れる場合、ターン順で次になる、ゲームを離れないプレイヤーが次元コントローラーとなった後で、前の次元コントローラーがゲームを離れる。rule 309.5 参照。

800.5. 多人数戦において、各プレイヤーが最初にマリガンを行なう場合、その前に持っていたのと同じ枚数のカードを新しい手札として引く。それ以降のマリガンでは、通常通り 1 枚ずつ手札が減らされていく。

800.6. 双頭巨人戦以外の多人数戦において、開始プレイヤーは最初のターンのドロー・ステップを飛ばさない。双頭巨人戦において、先攻のチームは最初のターンのドロー・ステップを飛ばす。rule 103.7 参照。

801. 「影響範囲限定」選択ルール

801.1. 「影響範囲限定」はほとんどの多人数戦に適用できる選択ルールである。「皇帝戦」変種ルール(rule 809 参照)では常に、また、5 人以上のプレイヤーによるゲームではしばしば用いられる。

801.2. プレイヤーの影響範囲とは、そのプレイヤーから何プレイヤー分離れたところまで影響が及ぶかという最大の距離のことを言う。そのプレイヤーから指定された距離以内の席に座っているプレイヤーは、そのプレイヤーの影響範囲内にいる。あるプレイヤーの影響範囲内にいるプレイヤーがコントロールしているオブジェクトも、同じく影響範囲内にある。影響範囲は、呪文、能力、効果、ダメージ、攻撃、選択、勝利について考慮される。

801.2a 影響範囲として選ばれる数字は、主として 1 席または 2 席である。プレイヤーによって影響範囲が違うこともありうる。

例：影響範囲が 1 席の場合、自分自身とその隣に座っているプレイヤーだけが影響範囲内にいる。

例：影響範囲が 2 席の場合、自分自身とその両隣、さらにもう 1 席隣にいるプレイヤーまでが影響範囲内となる。

801.2b プレイヤーは常に自分自身の影響範囲内にいる。

801.2c 各ターンの開始時に、誰が誰の影響範囲内にいるのかが決定される。

例：影響範囲 1 席のゲームで、アレックスはロブの左隣に座っていて、ロブの右隣はカリッサだった。カリッサはアレックスの影響範囲内にいない。ロブがゲームから除外されると、その次のターンの開始時から、カリッサはアレックスの影響範囲に入ることになる。

801.2d オブジェクトは、そのコントローラーがプレイヤーの影響範囲内にある場合、そのプレイヤーの影響範囲内にある。

801.3. クリーチャーは、そのコントローラーの影響範囲内にいる対戦相手か、そのコントロールしているプレインズウォーカーにだけ攻撃できる。影響範囲内に対戦相手がいない場合、そのプレイヤーがコントロールしているクリーチャーは攻撃できない。

801.4. プレイヤーの影響範囲外にあるオブジェクトやプレイヤーは、そのプレイヤーの呪文や能力の対象にならない。

801.5. 複数のプレイヤーに選択を行なわせるカードが存在するが、これらのカードは「影響範囲限定」選択ルールを用いた場合には機能し方が異なる。

801.5a オブジェクトまたはプレイヤーを選ばせる場合、その選ぶプレイヤーは自分の影響範囲内から選ばなければならない。

例：影響範囲 1 席のゲームで、アレックスはロブの左に座っていた。アレックスが《クォムバッジの魔女》の「{T}: クリーチャー 1 体かプレインズウォーカー 1 体かプレイヤー 1 人と、対戦相手 1 人の選んだ別のクリーチャー 1 体かプレインズウォーカー 1 体かプレイヤー 1 人を対象とする。クォムバッジの魔女はその前者に 1 点、その後者に 1 点のダメージを与える」という能力をロブを対象に、

またロブに対象を選ばせる対戦相手として指定して、起動した。ロブの選ぶことのできる対象は、彼と《クォムバッジの魔女》のコントローラーの両方の影響範囲内にあるものに限られる。すなわち、ロブ自身かアレックス、またはそのどちらかがコントロールしているクリーチャーということになる。

801.5b プレイヤーが、(オブジェクトから選ぶのではなく)1 つ以上の選択肢から選ぶ場合、その選択肢が影響範囲外のオブジェクトやプレイヤーを参照していても、選ぶことができる。

例：影響範囲 2 席のアレックスが、ロブの左に座っている。影響範囲 1 席のカリッサはロブの右に座っている。アレックスは「いずれかの対戦相手は以下から 1 つを選ぶ ― 『あなたはカードを 2 枚引く』『ターン終了時まで、あなたがコントロールしているクリーチャーはそれぞれ+2/+2 の修整を得る』」という呪文を唱え、カリッサに選択させることを選んだ。アレックスはカリッサの影響範囲外だが、カリッサはモードを選択することができる。

801.5c 効果に必要な選択を行なえるプレイヤーが影響範囲内にいない場合、その効果のコントローラーの左側で一番近いプレイヤーが選択を行なう。

例：影響範囲 1 の「皇帝戦」において、皇帝が「あなたのライブラリーの上から 5 枚を公開し、対戦相手はそれらのカードを 2 つの束に分ける。その束の 1 つをあなたの手札に入れ、もう 1 つをあなたの墓地に置く」という《嘘か真か》を唱えた。皇帝の影響範囲内には対戦相手はいないので、皇帝の左側でもっとも近くにいる対戦相手がカードを束に分ける。

801.6. プレイヤーは、その影響範囲外にあるオブジェクトの起動型能力を起動できない。

801.7. 誘発型能力は、その誘発イベント全体が発生源のコントローラーの影響範囲内で起こらない限り誘発しない。

例：影響範囲 1 のゲームで、アレックスはボブの左に座っていた。ロブはアレックスの《ルーン爪の熊》にオーラを 2 つつけていて、一方は「エンチャントされているクリーチャーがブロックされるたび」誘発するもので、もう一方は「エンチャントされているクリーチャーがクリーチャー 1 体にブロックされるたび」誘発するものであった。アレックスの《ルーン爪の熊》が左隣のプレイヤーに攻撃し、ブロックされた場合、1 つめのオーラの誘発イベント(《ルーン爪の熊》がブロックされる)はロブの影響範囲内で完結しているので、1 つめのオーラは誘発する。2 つめのオーラは、ロブの影響範囲外にあるブロック・クリーチャーが関係しているので、誘発しない。

801.7a 誘発イベントの中にオブジェクトが影響範囲を出入りすることが含まれる場合、そのイベントの種類によって決定される、直前または直後の状況を使用して誘発するかどうかを決定する。rule 603.6、rule 603.10 参照。

例：カリッサとアレックスはお互いに影響範囲外にある。カリッサはアレックスがオーナーである《ルーン爪の熊》をコントロールしており、また、それぞれが「他のクリーチャーが 1 体戦場を離れるたび、プレイヤー 1 人を対象とする。あなたは「そのプレイヤーは、自分のライブラリーの一番上から 2 枚のカードを自分の墓地に置く」を選んでもよい。」という能力を持つ《絞り取る悪魔》をコントロールしている。その《ルーン爪の熊》が破壊され、アレックスの墓地に置かれた場合、戦場を離れるイベントはアレックスの影響範囲外で起こったので、アレックスの《絞り取る悪魔》の能力は誘発しない。一方、そのクリーチャーはカリッサの影響範囲外である墓地に置かれるが、戦場を離れるイベントはカリッサの影響範囲内で起こっているので、カリッサの《絞り取る悪魔》の能力は誘発する。

801.8. オーラはそのコントローラーの影響範囲外のオブジェクトやプレイヤーにエンチャントすることはできない。オーラが不正なオブジェクトやプレイヤーについた場合、状況起因処理でオーナーの墓地に置かれる。rule 704 参照。

801.9. 装備品はそのコントローラーの影響範囲外のオブジェクトに装備されることはできない。城砦はそのコントローラーの影響範囲外のオブジェクトを城砦化することはできない。装備品や城砦が不正なパーマネントについた場合、状況起因処理ではずれて戦場に残る。rule 704 参照。

801.10. 呪文や能力は、そのコントローラーの影響範囲外のオブジェクトやプレイヤーには影響を及ぼせない。効果の、影響範囲外のオブジェクトやプレイヤーに影響を及ぼす部分は何もしない。そうでない部分は通常通り影響を及ぼす。

例：それぞれのプレイヤーの影響範囲が 1 席な 6 人による多人数戦で、アレックスは「紅蓮地獄は各クリーチャーにそれぞれ 2 点のダメージを与える」という《紅蓮地獄》を唱えた。《紅蓮地獄》は、アレックスとその両隣のプレイヤーの 3 人がコントロールしているクリーチャーにそれぞれ 2 点のダメージを与えるが、他のクリーチャーにはダメージを与えない。

801.11. 呪文や能力がゲームの情報を必要とする場合、そのコントローラーの影響範囲内の情報しか得られない。コントローラーの影響範囲外のオブジェクトやイベントに関しての情報を用いることはできない。

例：それぞれのプレイヤーの影響範囲が 1 席な 6 人による多人数戦で、アレックスは「各クリーチャーは、共通のクリーチャー・タイプを持つ他のクリーチャー 1 体につき+1/+1 の修正を受ける」という《旗印》をコントロールしている。アレックスのクリーチャーは、アレックスとその両隣のプレイヤーがコントロールしているクリーチャーに応じて強化されるが、それ以外のクリーチャーは考慮に入れない。

例：同じゲームで、ロブはアレックスの右隣に座っている。《旗印》はロブのクリーチャーを、ロブの影響範囲外であるアレックスの左隣のプレイヤーも含む、アレックスの影響範囲内のプレイヤーがコントロールしているクリーチャーに基づいて強化する。

801.12. 「ワールド・ルール」(rule 704.5k 参照)は、ワールド・パーマネントがもう一つ、ワールド・パーマネントのコントローラーの影響範囲内にあるときにのみ適用される。

801.13. 置換・軽減効果は、特定のイベントが起こるのを待ち、そしてその全体または一部を置換する。「影響範囲限定」選択ルールにより、置換後のイベントが実行できない効果を含むようになることもありうる。その場合、その不可能な効果は単に無視される。rule 614〔置換効果〕、rule 615〔軽減効果〕参照。

801.13a 置換効果が、呪文や能力の効果をそのコントローラーの影響範囲外のオブジェクトやプレイヤーに及ぼそうとした場合、イベントのその部分は何もしない。

例：アレックスは「プレイヤー 1 人かプレインズウォーカー 1 体を対象とする。溶岩の斧はそれに 5 点のダメージを与える。」という《溶岩の斧》を、ロブを対象にして唱えた。これに対応してロブは「クリーチャー 1 体かプレインズウォーカー 1 体かプレイヤー 1 人と、別のクリーチャー 1 体かプレインズウォーカー 1 体かプレイヤー 1 人を対象とする。このターン、次にその前者に与えられるダメージ X 点は、代わりにその後者に与えられる。」という《艦長の操艦》を、X を 3 とし、もう 1 つの対象をアレックスの影響範囲外のプレイヤー、カリッサにした。この場合、《溶岩の斧》の解決時に起こるのはロブに 2 点のダメージを与えることだけで、カリッサにはダメージは与えられない。

801.13b 呪文や能力が、ある発生源からのダメージを軽減するという効果を作った場合、その呪文や能力のコントローラーの影響範囲内にその発生源が存在しなければ影響を及ぼさない。逆に、パーマネントやプレイヤーに与えるダメージを軽減するという効果を作った場合、そのパーマネントやプレイヤーが影響範囲内に無ければ影響を及ぼさない。発生源も軽減先も特定されていないダメージを軽減する効果は、発生源と軽減先の両方が影響範囲内になければ軽減しない。

例：ロブはアレックスの影響範囲内にいて、カリッサは影響範囲外にいる。アレックスが「クリーチャーによって与えられるダメージを全て軽減する」というエンチャントを出している場合、カリッサがロブにクリーチャーで攻撃したら、戦闘ダメージは通常通り与えられる。

例：ロブはアレックスの影響範囲内にいて、カリッサは影響範囲外にいる。カリッサがロブを対象に、「クリーチャー 1 体かプレインズウォーカー 1 体かプレイヤー 1 人を対象とする。電撃破はそれに 4 点のダメージを与える。」という《電撃破》を唱えた。これに対応して、アレックスはロブを対象に、「クリーチャー 1 体かプレインズウォーカー 1 体かプレイヤー 1 人を対象とする。このターン、それに与えられる次のダメージを 4 点だけ軽減する。」という《繕いの手》を唱えた。ロブへのダメージは軽減される。

例：ロブはアレックスの影響範囲内にいて、カリッサは影響範囲外にいる。カリッサがロブをクリーチャーで攻撃して、ロブはそれをクリーチャーでブロックした。アレックスが「このターン与えられる戦闘ダメージを全て軽減する」という《濃霧》を唱えた。カリッサとロブのクリーチャーはお互いに戦闘ダメージを与えあう。

801.14. 何らかの効果によってプレイヤー1人が勝利する場合、その代わりに、そのプレイヤーの影響範囲内にいる対戦相手全てはゲームに負けになる。

801.15. 呪文や能力の効果によってゲームが引き分けになる場合、その呪文や能力のコントローラーとその影響範囲内にいるすべてのプレイヤーは引き分けになり、ゲームから離れる。残りのプレイヤーはゲームを続ける。

801.16. ゲームが選択的でない処理による「ループ」を作り、それを止める方法がない場合、そのループに含まれるオブジェクトをコントロールしているプレイヤー、ならびにその各プレイヤーの影響範囲内にいるプレイヤーは、そのゲームにおいて引き分けとなる。それらのプレイヤーはゲームから除外され、他のプレイヤーがゲームを続ける。

801.17. ゲームを再び開始する(rule 718 参照)効果は、影響範囲制限選択ルールの例外である。そのゲームに参加している全てのプレイヤーは、新しいゲームに含まれる。

801.18. 大乱闘戦以外の多人数プレインチェイス戦において、次元・カードや現象・カードは「影響範囲限定」選択ルールの影響を受けない。それらの能力やその効果は、ゲーム内にいる適用されうるオブジェクトやプレイヤーすべてに影響を及ぼす。rule 901〔プレインチェイス戦〕参照。

802. 「複数への攻撃」選択ルール

802.1. 「複数への攻撃」は、アクティブ・プレイヤーが他のプレイヤー複数人に対して攻撃することを認める選択ルールである。この選択ルールを用いた場合にも、攻撃時に1人のプレイヤーだけを攻撃することは可能である。

802.2. 戦闘フェイズの開始時に、攻撃プレイヤーは防御プレイヤーとなる対戦相手を選ばない。その代わりに、戦闘フェイズの間、攻撃プレイヤーの対戦相手全てが防御プレイヤーとなる。

802.2a ルール、オブジェクト、効果で「防御プレイヤー」を参照するものは、特定の防御プレイヤー1人を参照する。全防御プレイヤーを参照するわけではない。攻撃クリーチャーの能力が防御プレイヤーを参照している場合、あるいは単一の呪文や能力が攻撃クリーチャーと防御プレイヤーの両方を参照している場合、特に規定されていない限り、そのクリーチャーが攻撃しているプレイヤー、あるいはそのクリーチャーが攻撃しているプレインズウォーカーのコントローラーを参照する。そのクリーチャーがすでに攻撃していない場合、参照している防御プレイヤーは、そのクリーチャーが戦闘から除かれる前に攻撃していたプレイヤーや、そのクリーチャーが戦闘から除かれる前に攻撃していたプレインズウォーカーのコントローラーである。複数の攻撃クリーチャーに適用される呪文や能力である場合、該当する防御プレイヤーはそれぞれの攻撃クリーチャーごとに別々に決定される。複数の防御プレイヤーが選びうる場合、その呪文や能力のコントローラーが1人を選ぶ。

例：ロブは《ルーン爪の熊》でアレックスを攻撃し、山渡りを持つクリーチャーでカリッサを攻撃した。山渡りを持つクリーチャーがブロックされないかどうかは、カリッサが山をコントロールしているかどうかによる。

802.3. 攻撃プレイヤーは、攻撃クリーチャーを指定する際に、それぞれの攻撃する防御プレイヤーを選択する。rule 508〔攻撃クリーチャー指定ステップ〕参照。

802.3a 特定のプレイヤーを攻撃する際に適用されるものでない制限や強制は、攻撃クリーチャー全体を見て判断される。特定のプレイヤーを攻撃することに対して適用される制限や強制は、そのプレイヤーを攻撃するクリーチャー群にだけ適用される。攻撃クリーチャー全体としても攻撃は適正でなければならない。rule 508.1 参照。

802.3b バンドを組んでいるクリーチャーは、ばらばらのプレイヤーに攻撃できない。rule 702.21〔バンド〕参照。

802.4. 複数のプレイヤーに攻撃している場合、防御プレイヤーは、ブロック・クリーチャー指定ステップに、APNAP 順でブロック・クリーチャーを指定する。(rule 101.4 ならびに rule 509〔ブロック・クリーチャー指定ステップ〕参照。)最初の防御プレイヤーがブロックの宣言を追えた後、次の防御プレイヤーが宣言を行なう。

802.4a 防御プレイヤーは自分がコントロールしているクリーチャーでのみブロックできる。それらのクリーチャーはそのプレイヤー自身かそのコントロールしているプレインズウォーカーに攻撃してきたクリーチャーだけをブロックでき、他のプレイヤーやプレインズウォーカーを攻撃しているクリーチャーをブロックすることはできない。

802.4b 防御プレイヤーのブロックが適正かどうかを判断するにあたって、他のプレイヤーを攻撃しているクリーチャーや他のプレイヤーがコントロールしているブロック・クリーチャーは考慮しない。

802.5. ブロック・クリーチャーの指定後、クリーチャーが複数のクリーチャーをブロックしていた場合、各防御プレイヤーは APNAP 順でそのブロックしている攻撃クリーチャー群の中のダメージ割り振り順を、それぞれのブロック・クリーチャーごとに宣言する。rule 510〔戦闘ダメージ・ステップ〕参照。

802.6. 戦闘ダメージは APNAP 順で割り振られる。それ以外の点では、戦闘ダメージ・ステップは 2 人対戦の時と同じように進む。rule 510〔戦闘ダメージ・ステップ〕参照。

803. 「左翼への攻撃」「右翼への攻撃」選択ルール

803.1. 多人数戦では「左翼への攻撃」「右翼への攻撃」と呼ばれるルールが用いられることがある。

803.1a 「左翼への攻撃」選択ルールを用いる場合、プレイヤーはそのすぐ左隣に座っているプレイヤーにしか攻撃できない。左隣のプレイヤーが対戦相手でない場合、そのプレイヤーは攻撃できない。

803.1b 「右翼への攻撃」選択ルールを用いる場合、プレイヤーはそのすぐ右隣に座っているプレイヤーにしか攻撃できない。右隣のプレイヤーが対戦相手でない場合、そのプレイヤーは攻撃できない。

804. 「クリーチャー配置」選択ルール

804.1. 「皇帝戦」変種ルールでは、必ず「クリーチャー配置」選択ルールが用いられる。また、他の変種ルールでもチームが機能するために用いることができる。個人個人で戦う多人数戦では、この選択ルールはまず用いられない。

804.2. 全てのクリーチャーは「{T}: チームメイト 1 人を対象とする。そのプレイヤーはこのクリーチャーのコントロールを得る。この能力はソーサリーが唱えられるときにのみ起動できる」という能力を持つ。

805. 「共有チーム・ターン」選択ルール

805.1. チーム同士で戦う多人数戦において、「共有チーム・ターン」という選択ルールが存在する。これは、「双頭巨人戦」変種ルール(rule 810 参照)並びにアーチエネミー戦・カジュアル変種ルール(rule 904 参照)においては必ず用いられる。これは、チームごとに固まって座っている場合にのみ用いることができる。

805.2. 各チーム内で、もっとも右に座っているプレイヤーがそのチームの主プレイヤーとなる。チームに属するプレイヤーが、たとえばクリーチャーの攻撃や誘発型能力をスタックに積む順番などの選択に同意できなかった場合、主プレイヤーがその決定を行なう。

805.3. rule 103.2 に記されている方法を用いて、どちらのチームが先攻になるかを決める。この方法で決定されたチームは開始チームとなる。

805.3a マリガンを行なう手順についても、対応して修整される。まず、開始チームの各プレイヤーがそのチーム内で決めた順番でマリガンを行なうかどうかを決定する。その後、ターン順に、他のチームのプレイヤーが同様の手順を踏む。この決定の間、チームメイトは相談してもよい。すべての選択が行なわれた後、全てのマリガンが同時に行なわれる。プレイヤーは、チームメイトがマリガンをし

ないことを選んだ後でもマリガンを続けてもよい。すべてのプレイヤーが開始時の手札を決めた後、開始チームからターン順に、開始時の手札が初期手札枚数よりも少ないプレイヤーはそのチームメイトとともに自分のライブラリーの一番上のカードを見てもよい。そうしたなら、そのプレイヤーはそのカードを自分のライブラリーの一番下に置いてもよい。rule 103.4 参照。

805.3b ゲーム開始時に戦場に出した状態で始められるカードの扱いについても、対応して修整される。開始チームのプレイヤーの手札に戦場に出した状態でゲームを始められるカードがあった場合、それを好きな順番で好きなだけ戦場に出してもよい。この決定について、チームメイトと相談してもよい。その後、他のチームのプレイヤーがターン進行順に同様の処理を行なう。

805.4. プレイヤーではなくチームがターンを行なう。

805.4a 現在のターンを行なっているチームがアクティブ・チームであり、それ以外のチームが非アクティブ・チームである。

805.4b チームのドロー・ステップに、そのチームのプレイヤーはそれぞれカードを 1 枚引く。

805.4c チームのターンに、そのチームのプレイヤーはそれぞれ土地を 1 枚プレイできる。

805.5. 個人でなくチームが優先権を得る。

805.5a プレイヤーは、自分のチームが優先権を持っている時、呪文を唱えたり能力を起動したり特別な処理を行なったりできる。

805.5b チームが優先権を持っていて、そのチームのどのプレイヤーも何もしたくなかった場合、そのチームはパスする。すべてのチームが続けてパスした場合(つまり、全てのチームがパスする間にどのプレイヤーも何もしなかった場合)、スタックの一番上にあるオブジェクトが解決され、その後アクティブ・チームが優先権を得る。スタックが空の時に全てのチームが続けてパスした場合、そのフェイズやステップが終了し、次のフェイズやステップが始まる。

805.6. アクティブ・プレイヤー、非アクティブ・プレイヤー順ルール(rule 101.4 参照)は、「共有チーム・ターン」選択ルールを用いる場合には修整される。複数のチームが同時に何らかの選択を行なったり処理したりする場合、アクティブ・チームが必要な選択をすべて行ない、そのあとでターン進行順で非アクティブ・チームが必要な選択を行なっていく。複数のプレイヤーが同時に何らかの選択を行なったり処理したりする場合、アクティブ・チームのプレイヤーが好きな順番で必要な選択をすべて行ない、そのあとでターン進行順で次の非アクティブ・チームのプレイヤーが必要な選択を行なっていく。全ての選択の終わった後、全ての処理は同時に行なわれる。

805.6a 「共有チーム・ターン」選択ルールを用いたゲームで、効果によって複数のプレイヤーがカードを引く場合、まずアクティブ・チームの各プレイヤーが、好きな順番でカードを引き、その後、ターン順に、他の非アクティブ・チームの各プレイヤーが同様に行なう。

805.7. 複数の誘発型能力が、いずれかのチームが優先権を得る前に誘発していた場合、アクティブ・チームのプレイヤーから自分のコントロールしている誘発型能力を好きな順番でスタックに積み、その後、ターン順に、他の非アクティブ・チームの各プレイヤーが同様に行なう。

805.8. 効果によってプレイヤーが追加のターンを得たり追加のフェイズやステップを得たりした場合、そのプレイヤーのチームがその追加のターン、フェイズ、ステップを得る。効果によってプレイヤーがステップやフェイズやターンを飛ばす場合、そのプレイヤーのチームが影響を受ける。単一の効果によって、同じチームの複数のプレイヤーが同一のステップやフェイズやターンを得たり飛ばしたりする場合、そのチームが得たり飛ばしたりするのはそのステップやフェイズやターン 1 つだけである. 効果によってプレイヤーが他のプレイヤーをコントロールする場合、その前者は、影響を受けたプレイヤーのチームをコントロールする。

805.9. 「アクティブ・プレイヤー」を参照する能力は、アクティブ・プレイヤー 1 人だけを参照する。アクティブ・チームのプレイヤー全員を参照するわけではない。その能力のコントローラーは、その能力が参照するのは誰なのかをその効果の適用時に選ぶ。

805.10. 「共有チーム・ターン」選択ルールでは、他の多人数戦と異なる戦闘ルールを用いる。

805.10a 各チームのクリーチャーは、グループで他のチームを攻撃する。戦闘フェイズの間、アクティブ・チームは攻撃チームとなり、アクティブ・チームの各プレイヤーは攻撃プレイヤーとなる。同様に、非アクティブ・チームは防御チームとなり、そのプレイヤーは防御プレイヤーとなる。

805.10b 攻撃クリーチャー指定ステップ開始に際して、アクティブ・チームは攻撃クリーチャーを指定する。攻撃クリーチャーそれぞれについて、攻撃チームはそのクリーチャーがどの防御プレイヤーまたはプレインズウォーカーを攻撃するかを宣言する。アクティブ・チームの攻撃は一群で行ない、その攻撃クリーチャー群は全体として適正でなければならない。rule 508.1 参照。

805.10c ルール、オブジェクト、あるいは効果が「攻撃プレイヤー」を参照する場合、それは攻撃プレイヤー全員ではなく攻撃プレイヤーのうち特定の 1 人を参照する。ブロック・クリーチャーの能力が攻撃プレイヤーを参照していた場合、あるいは呪文や能力がブロック・クリーチャーと攻撃プレイヤーの両方を参照していた場合、特に規定されていない限り、その参照する攻撃プレイヤーとは、そのブロック・クリーチャーがブロックしている攻撃クリーチャーをコントロールしているプレイヤーのことである。呪文や能力が複数のブロック・クリーチャーに適用できる場合、それらのブロック・クリーチャーそれぞれについて独立に該当する攻撃プレイヤーが決定される。複数の攻撃プレイヤーが該当する場合、その呪文や能力のコントローラーが 1 人を選ぶ。

805.10d ブロック・クリーチャー指定ステップ開始に際して、防御チームはブロック・クリーチャーを指定する。防御プレイヤーがコントロールしているクリーチャーは、防御チームのいずれかのプレイヤーまたはそのプレイヤーがコントロールしているプレインズウォーカーを攻撃しているクリーチャーをブロックできる。防御チームによるブロックは一群で行ない、ブロック・クリーチャーは全体として適正でなければならない。rule 509.1 参照。

805.10e ルール、オブジェクト、あるいは効果が「防御プレイヤー」を参照する場合、それは防御プレイヤー全員ではなく防御プレイヤーのうち特定の 1 人を参照する。攻撃クリーチャーの能力が防御プレイヤーを参照していた場合、あるいは呪文や能力が攻撃クリーチャーと防御プレイヤーの両方を参照していた場合、特に規定されていない限り、そのクリーチャーが攻撃しているプレイヤー、あるいはそのクリーチャーが攻撃しているプレインズウォーカーのコントローラーを参照する。そのクリーチャーがすでに攻撃していない場合、参照している防御プレイヤーは、そのクリーチャーが戦闘から除かれる前に攻撃していたプレイヤーや、そのクリーチャーが戦闘から除かれる前に攻撃していたプレインズウォーカーのコントローラーである。呪文や能力が複数の攻撃クリーチャーに適用できる場合、それらの攻撃クリーチャーそれぞれについて独立に該当する防御プレイヤーが決定される。複数の防御プレイヤーが該当する場合、その呪文や能力のコントローラーが 1 人を選ぶ。

805.10f ブロック・クリーチャーが指定された後、複数のクリーチャーによってブロックされた攻撃クリーチャーのそれぞれについて、アクティブ・チームはそのブロック・クリーチャー群の中でのダメージ割り振り順を宣言する。その後、複数のクリーチャーをブロックしているクリーチャーごとに、防御プレイヤーはそのブロックしている攻撃クリーチャー群の中でのダメージ割り振り順を宣言する。

805.10g 戦闘ダメージ・ステップ開始に際して、アクティブ・チームは攻撃クリーチャーがどのように戦闘ダメージを割り振るかを宣言する。その後、防御チームはブロック・クリーチャーの戦闘ダメージを割り振る。rule 510.1 参照。

806. 「無差別戦」変種ルール

806.1. 「無差別戦」多人数戦では、プレイヤーはそれぞれ個人個人として競い合う。

806.2. 多人数戦での選択ルールのうちどれを使うかは、プレイの開始前に決定する。通常は、「無差別戦」では、以下の選択ルールを用いる。

806.2a 「無差別戦」においては、「影響範囲限定」は用いない。行なう場合、全てのプレイヤーが同じ広さの影響範囲を持ち、その広さは開始前に定める。rule 801〔「影響範囲限定」選択ルール〕参照。

806.2b 「左翼への攻撃」「右翼への攻撃」「複数への攻撃」選択ルールのうちいずれか 1 つを用いる。rule 803〔「左翼への攻撃」「右翼への攻撃」選択ルール〕ならびに rule 802〔「複数への攻撃」選択ルール〕参照。

806.2c 「クリーチャー配置」選択ルールは、「無差別戦」では用いない。

806.3. プレイヤーは無作為にテーブルのまわりに座る。

807. 「大乱闘戦」変種ルール

807.1. 「大乱闘戦」変種ルールは「無差別戦」の拡張ルールであり、それぞれのプレイヤーが個人として戦いあうフォーマットである。10 人以上のプレイヤーが参加する時に用いられる。

807.2. 多人数戦での選択ルールのうちどれを使うかは、プレイの開始前に決定する。通常、「大乱闘戦」では、以下の選択ルールを用いる。

807.2a 各プレイヤーの影響範囲(rule 801 参照)は 1 である。

807.2b 「左翼への攻撃」ルール(rule 803 参照)を用いる。

807.2c 「複数への攻撃」「クリーチャー配備」ルールは用いない。

807.3. プレイヤーは無作為の順番で席に着く。

807.4. 「大乱闘戦」変種ルールは、複数のプレイヤーが同時にターンを進めることを認めている。ターンマーカーを用い、誰が現在ターンを進めているのかが判るようにするとよい。ターンマーカーを持つプレイヤーがそれぞれアクティブ・プレイヤーとなる。

807.4a 4 人ごとに 1 つ(切り捨て)、ターンマーカーを用いる。

例：16 人による「大乱闘戦」では、ターンマーカーを 4 つ用いる。15 人なら 3 つである。

807.4b ゲームの開始プレイヤーが最初のターンマーカーを持つ。以降左回り 4 席ごと(5 番目のプレイヤー)に 2 つめのターンマーカーを置き、以下同様に、ターンマーカーを置く。ターンマーカーには順番を示す数が記されており、それらのマーカーを持ったプレイヤーは同時にターンを進める。

807.4c プレイヤーは、自分のターンが終わった後、ターンマーカーを左隣のプレイヤーに渡す。ターンマーカーを持つプレイヤーが自分のターンの間にゲームから除外された場合、そのターンの終了後に、その左にいるプレイヤーがターンマーカーを得る。ターンマーカーを持つプレイヤーが自分のターンが始まる前にゲームから除外された場合、その左にいるプレイヤーが即座にターンマーカーを得る。

807.4d 自分から見て左 3 人までにマーカーがあるプレイヤーがマーカーを受け取った場合、そのプレイヤーは自分のターンを始めることはできない。その場合、左 4 人目にマーカーが渡るまで、そのプレイヤーは待つことになる。

807.4e プレイヤーがゲームから除外され、それによってターンマーカーの数が減る場合、その除外されたプレイヤーのすぐ右にあるターンマーカーが取り除かれると予定される。複数のプレイヤーが同時にゲームから除外され、それによってターンマーカーが取り除かれうる状況になった場合、より小さい番号のマーカーが取り除かれると予定される。ターンマーカーが複数回取り除かれると予定されることがある。

807.4f 1 人または複数のプレイヤーがゲームから除外され、それによってターンマーカーの数が減るという決定(rule 807.4e 参照)に関して、既に取り除かれる予定になっているターンマーカーは無視する。

807.4g ターン進行中のプレイヤーが、取り除かれる予定になっているターンマーカーを持っている場合、そのターンマーカーはそのターンの終了後に次のプレイヤーに渡されずに除去される。ターン進行中でないプレイヤーが、取り除かれる予定になっているターンマーカーを持っている場合、そのターンマーカーは即座に除去される。除去されたターンマーカーが複数回取り除かれる予定になっていた場合、その右にあるターンマーカーが、その回数引く 1 回、取り除かれる予定になる。

807.4h 1 人あるいは並んだプレイヤーがゲームから除去される場合、次のターンが始まるまでは、除去されたプレイヤーのどちらの隣にいたプレイヤーも他方の影響範囲に入らない。

807.4i 効果によって、ターンマーカーを持っているプレイヤーが追加のターンを得た場合、そのプレイヤーはターンマーカーが近すぎない限り、ターンマーカーを保持したまま次のターンに入る。プレイヤーの左 3 席以内にターンマーカーがあった場合、追加ターンを始めるのは第 4 席のプレイヤーがターンマーカーを持つまで待つ。右 3 席以内にターンマーカーがある場合、最初のターンが終わった時点ですぐにターンマーカーを次に回し、次のターンマーカーがついた時に自分のターンに入る前に、その追加のターンを行なう。

807.4j プレイヤーが現在のターンの次に追加のターンを得る場合、その時点でそのプレイヤーがターンマーカーを持っていないのなら、そのプレイヤーは自分の次のターンの直前に追加のターンを得る。

例：アレックスのターンに、彼は《Time Walk》を唱え、これによって追加のターンを得た。そのターンの間に、アレックスの左にいたプレイヤーがゲームから除外され、ターンマーカーが近づいてしまった。アレックスのターンが終わった時点で彼のターンマーカーは取り除かれ、次に彼の通常のターンが回ってくる直前までは追加のターンを得ることはできない。

807.5. 「大乱闘戦」では、ターンマーカーごとに 1 つずつの、複数のスタックを用いる。

807.5a プレイヤーはある特定のターンマーカーのスタックについて、それが自分の影響範囲内にあるか、そのスタック上にあるオブジェクトが自分の影響範囲内にいるプレイヤーによってコントロールされている場合に限り優先権を得る。

807.5b 複数のスタックの優先権を持っているプレイヤーが呪文を唱えたり、能力を起動したり、そのコントロールしている誘発型能力が誘発したりした場合、そのプレイヤーはどのスタックに呪文や能力を乗せるかを選ぶ。スタック上にあるオブジェクトが誘発型能力を誘発させた場合、その誘発型能力はそのスタックに積まなければならない。あるスタックの呪文や能力を解決したことによって、プレイヤーが呪文を唱えたり呪文のコピーを作ったりした場合、新しい呪文はそのスタックに積まなければならない。呪文や能力がスタック上にあるオブジェクトを対象とする場合、その呪文や能力は対象と同じスタックに積まなければならない。複数のスタックに存在するオブジェクトを対象にすることはできない。

808. 「チーム対抗戦」変種ルール

808.1. チーム対抗戦は、2 つ以上のチームによってプレイされる。各チームには何人のプレイヤーがいてもよい。

808.2. 各チームはそれぞれテーブルの 1 辺に並んで座る。各チーム内で、座る順番を決める。

808.3. 多人数戦での選択ルールのうちどれを使うかは、プレイの開始前に決定する。通常、「チーム対抗戦」では、以下の選択ルールを用いる。

808.3a 「複数への攻撃」選択ルールを用いる(rule 802 参照)。

808.3b 「クリーチャー配備」選択ルールや「影響範囲」選択ルールは「チーム対抗戦」では通常用いない。

808.4. 誰が最初にプレイするかを決めるために、どちらかのチームを無作為に選ぶ。そのチームのプレイヤーが奇数であれば、その真ん中に座っているプレイヤーから始める。そのチームのプレイヤーが偶数であれば、中心点の左隣のプレイヤーから始める。ターン順で次のプレイヤーは左隣のプレイヤーである。

808.5. 「チーム対抗戦」変種ルールにおいては、チームのリソース(手札のカード、マナなど)は共有されない。チームメイトはお互いの手札を見せあったり戦略を相談したりしても構わないが、チームメイトのカードやパーマネントを操作することはできない。

809. 「皇帝戦」変種ルール

809.1. 「皇帝戦」は各チーム 3 人からなる複数のチームによって行なわれる。

809.2. 各チームはテーブルの一辺に並んで席に着く。それぞれのチームごとに、席順を決める。チームの中で 1 人が皇帝となり、チームの中央に座る。残り 2 人は将軍と呼ばれ、皇帝を守ることになる。

809.3. 「皇帝戦」では通常、以下の選択ルールを用いる。

809.3a 影響範囲は皇帝が 2、将軍が 1 とする。rule 801〔「影響範囲限定」選択ルール〕参照。

809.3b 「皇帝戦」では「クリーチャー配備」選択ルール(rule 804 参照)を用いる。

809.3c プレイヤーはその隣に座っている対戦相手にだけ攻撃できる。

例：「皇帝戦」の開始時には、どちらの皇帝も相手を攻撃することはできない。相手の将軍は呪文の影響範囲に入っているので、呪文の対象にすることはできる。

809.4. どちらの皇帝が先攻か、無作為の方法で決める。その後、ターンはそのプレイヤーから左に進む。

809.5. 「皇帝戦」変種ルールでは、ゲームの終了は以下の特例に従うと同時に、通常のルール(rule 104 参照)も適用される。

809.5a 皇帝が勝利したとき、チームも勝利となる。

809.5b 皇帝が敗北したとき、チームも敗北となる。

809.5c 皇帝が引き分けになったとき、チームも引き分けになる。

809.6. 「皇帝戦」変種ルールは、同じサイズのチーム同士ならチームがいくつあってもプレイできる。チームが 4 人以上のプレイヤーからなる場合、影響範囲は適宜決めなおす必要がある。

809.6a 各将軍の影響範囲は、ゲームの開始時に相手のチームの将軍が 1 人影響範囲に入る最少の数にするべきである。各皇帝の影響範囲は、ゲームの開始時に相手のチームの将軍が 2 人影響範囲に入る最少の数にすべきである。皇帝が他の皇帝の影響範囲に入った状態でゲームを始めることがないように座るべきである。

例：4 人チームの皇帝戦では、プレイヤーは、チーム A 将軍 1、チーム A 皇帝、チーム A 将軍 2、チーム A 将軍 3、チーム B 将軍 1、チーム B 皇帝、チーム B 将軍 2、チーム B 将軍 3、と並ぶ形になる。各皇帝の影響範囲は 3、将軍 2 の影響範囲は 2、将軍 1 と将軍 3 の影響範囲は 1 となる。

809.7. 「皇帝戦」変種ルールでは、チームのリソース(手札のカード、マナなど)は共有されない。チームメイトはお互いの手札を見せあったり戦略を相談したりしても構わないが、チームメイトのカードやパーマネントを操作することはできない。

810. 「双頭巨人戦」変種ルール

810.1. 「双頭巨人戦」は 2 人ずつのチーム 2 組によって行なわれる。

810.2. 双頭巨人戦では、「共有チーム・ターン」選択ルール(rule 805 参照)を用いる。

810.3. それぞれのチームは、テーブルの片側に並んで座る。どう座るかはそれぞれのチームが決める。

810.4. ライフ総量はチームごとに合算され、30 点から始まる。

810.5. 「双頭巨人戦」では、共用ライフ総量と毒カウンターを例外として、チームのリソース(手札のカード、マナなど)は共有されない。チームメイトはお互いの手札を見せあったり戦略を相談したりしても構わないが、チームメイトのカードやパーマネントを操作することはできない。

810.6. 先攻のチームは最初のターンのドロー・ステップを飛ばす。

810.7. 「双頭巨人戦」変種ルールは、他の「共有チーム・ターン」選択ルールの戦闘ルールを用いる(rule 805.10 参照)。これは過去のルールからの変更である。

810.8. 「双頭巨人戦」でのゲームの勝敗は、通常のルール(rule 104 参照)に従う。が、以下の追加と特例がある。

810.8a プレイヤーはチーム単位でのみ勝ち、あるいは負けとなる。個人での勝敗は存在しない。チームのいずれかのプレイヤーが負けとなったら、チームは負けとなる。いずれかのプレイヤーが勝ちとなったら、チームの勝ちとなる。何らかの効果でプレイヤーが勝利できないとされている場合、そのプレイヤーのチームは勝利できない。何らかの効果でプレイヤーが敗北しないとされている場合、そのプレイヤーのチームは敗北しない。

例：「双頭巨人戦」で、プレイヤーが「あなたは、ライフが 0 以下になることによって敗北しない」という《卓絶》をコントロールしている。このプレイヤーのチームのライフが 0 以下になったとしても、そのチームは負けにならない。

例：「双頭巨人戦」で、プレイヤーがカードを引くべきときにライブラリーにカードが残っていなかったとしたら、そのプレイヤーは負けとなり、そのプレイヤーの属するチームの負けとなる。

例：「双頭巨人戦」で、プレイヤーが「あなたはゲームに敗北しない。あなたの対戦相手はゲームに勝利しない」という《白金の天使》をコントロールしている。この場合、そのコントローラーとチームメイトは《白金の天使》が戦場にある限り、敗北しない。対戦相手のチームは勝利しない。

810.8b プレイヤーが投了したら、そのチームは即座にゲームから除外され、そのチームの負けとなる。

810.8c チームの共用ライフが 0 以下である場合、次にいずれかのチームが優先権を得るときにそのチームの負けとなる(これは状況起因処理である。rule 704 参照)。

810.8d チームが 15 個以上の毒カウンターを持っている場合、そのチームはゲームに負ける(これは状況起因処理である。rule 704 参照)。

810.9. ダメージ、ライフの喪失、ライフの増加は、それぞれのプレイヤー個々に発生する。結果はチームの共用ライフに適用される。

例：「双頭巨人戦」で、プレイヤーが「火炎の裂け目は各プレイヤーにそれぞれ 4 点のダメージを与える」という《火炎の裂け目》を唱えた場合、各チームは 8 点ずつダメージを受ける。

810.9a 何らかのコストや効果が特定のプレイヤーのライフ総量の値を必要とする場合、代わりに、そのチームの共用ライフ総量を用いる。

例：「双頭巨人戦」でチームのライフが残り 17 点のときに、そのチームのプレイヤーが「プレイヤー 1 人を対象とし、そのプレイヤーのライフの総量を 2 倍にする。」という《不死の標》の対象となった。そのプレイヤーは 17 点のライフを得て、チームのライフ総量は 34 点となる。

例：「双頭巨人戦」で、プレイヤーが「あなたのアップキープの開始時に、あなたのライフが 50 点以上である場合、あなたはゲームに勝利する」というエンチャントである《忍耐の試練》をコントロールしている。そのプレイヤーのアップキープの開始時に勝利するためには、チームのライフ総量が 50 点以上あればよい。

例：「双頭巨人戦」で、共有ライフ総量が 11 点のチームのプレイヤーが「あなたのライフの半分を支払う(端数切り上げ): 隠れ潜む邪悪は飛行を持つ 4/4 のホラー・クリーチャーとなる」というエンチャント《隠れ潜む邪悪》をコントロールしている。これを起動するためには、そのプレイヤーは 6 点のライフを支払う必要があり、チームの共有ライフ総量は 5 点となる。

810.9b コストや効果によって、チームの両方のプレイヤーが同時にライフを支払う場合、両プレイヤーの支払うライフ総量がそのチームのライフ総量を超えてはならない(プレイヤーは常に 0 点のライフを支払うことができる)。

810.9c 効果によってあるプレイヤー 1 人のライフ総量がある値になった場合、そのプレイヤーはライフ総量をその値にするために必要な量のライフを得たり失ったりする。チームのライフ総量は、その増減と同じだけ変化する。

例：「双頭巨人戦」で、あるチームの共用ライフ総量が 25 点の時、「プレイヤー 1 人を対象とする。そのプレイヤーのライフ総量は 10 点になる」という呪文を唱えたとする。そのプレイヤーのライフ総

量は 25 点と考えられるので、そのプレイヤーは 15 点のライフを失う。そのチームの共用ライフ総量は 10 点になる。

810.9d 効果によってチームの両方のプレイヤーのライフがある値になる場合、そのチームはメンバーの 1 人を選ぶ。そのチームにおいては、そのプレイヤーだけが影響を受ける。

例：「双頭巨人戦」で、あるチームの共用ライフ総量が 7 点で、もう一方のチームの共有ライフ総量が 13 点であるとする。プレイヤーが「各プレイヤーのライフの総量は、すべてのプレイヤーの中で最も低いライフの総量になる。」という《等価返し》を唱えた場合、各チームはチームの中の 1 人を選ぶ。その選択の結果、13 点のライフを持つチームの選ばれたプレイヤーは 6 点のライフを失い、そのチームの共有ライフ総量は 7 点となる。

810.9e プレイヤーはライフ総量をチームメイトと交換できない。効果によってそのようなことが起こる場合、その交換は発生しない。

810.9f 効果によって、プレイヤーがプレイヤーのライフ総量を再配分する場合、各チームのチーム内から 2 人以上のプレイヤーを選ぶことはできない。

810.9g 効果によって、あるプレイヤーがライフを得ることができない場合、そのプレイヤーのチームのプレイヤー全員がライフを得ることができない。

810.9h 効果によって、あるプレイヤーがライフを失うことができない場合、そのプレイヤーのチームのプレイヤー全員がライフを失ったり、0 点以外のライフを支払ったりすることができない。

810.10. プレイヤーに毒カウンターを得させる効果は、各プレイヤーにそれぞれ独立に起こる。毒カウンターはチームで共有される。

810.10a 何らかの効果が各プレイヤーに何個の毒カウンターがあるのかの情報を必要とする場合、その効果はそのチームの持つ毒カウンターの数を用いる。プレイヤーの対戦相手に何個の毒カウンターがあるのかの情報を必要とする場合、その効果はその対戦相手チームの持つ毒カウンターの数を用いる。

810.10b 何らかの効果がプレイヤーから毒カウンターを失わせる場合、そのプレイヤーのチームはその数の毒カウンターを失う。

810.10c 何らかの効果によってプレイヤーが毒カウンターを得られない場合、そのプレイヤーのチームに属するどのプレイヤーも毒カウンターを得られない。

810.10d ルールや効果が、プレイヤー個人がどのカウンターを持っているかを知る必要がある場合、プレイヤーが持っているカウンターの種類と、そのプレイヤーのチームが持っているカウンターの種類を用いる。プレイヤーは、そのチームが 1 つ以上の毒カウンターを持っている場合、「毒を受けている」と言う。

810.11. 「双頭巨人戦」は各チーム 3 人以上でもプレイできる。3 人目以降のプレイヤー 1 人につき、そのチームの初期ライフ総量は 15 増え、そのチームが負けるために必要な毒カウンターの数は 5 個増える(これらの変種ルールを三頭巨人、四頭巨人……などと呼ぶこともある)。

811. 「交互チーム戦」変種ルール

811.1. 「交互チーム戦」は同人数によるチーム複数によって行なわれる。

811.2. 多人数戦での選択ルールのうちどれを使うかは、プレイの開始前に決定する。通常、「交互チーム戦」では、以下の選択ルールを用いる。

811.2a 影響範囲は 2 席を推奨する。rule 801〔「影響範囲限定」選択ルール〕参照。

811.2b 「左翼への攻撃」「右翼への攻撃」「複数への攻撃」選択ルールのうちいずれか 1 つを用いる。rule 803〔「左翼への攻撃」「右翼への攻撃」選択ルール〕ならびに rule 802〔「複数への攻撃」選択ルール〕参照。

811.2c 「クリーチャー配置」選択ルールは、「交互チーム戦」では通常用いられない。

811.3. ゲームの開始時に、プレイヤーはチームメイト同士が隣にならないように、そしてチームが同等にばらばらになるように座る。

例：3 チームによる交互チーム戦では、最初の座り方は A1, B1, C1, A2, B2, C2, A3, B3, C3 というようになる。

811.4. プレイヤーは、隣り合っていない対戦相手に攻撃することはできない。

811.5 「交互チーム戦」変種ルールでは、チームのリソース(手札のカード、マナなど)は共有されない。チームメイトは隣り合わせに座っていない限り、お互いの手札を見せあってはならない。戦略を相談したりしても構わないが、チームメイトのカードやパーマネントを操作することはできない。

9. カジュアル変種ルール

900. 総則

900.1. この節は特定のカジュアル変種ルールにおいて用いられる追加の選択ルールについて述べる。これは網羅的な物ではない。

900.2. カジュアル変種ルールは、定形のマジックのゲームでは用いられない追加の領域、ルール、カード、その他ゲームの要素を用いる。

901. プレインチェイス戦

901.1. プレインチェイス戦変種ルールにおいて、次元・カードと現象・カードはさらなる能力と無作為性をゲームに導入する。プレインチェイス戦変種ルールでは、マジックの通常のルールすべてを用いるのに加え、以下の追加ルールを用いる。

901.2. プレインチェイス戦は 2 人戦でも多人数戦でも行なうことができる。多人数戦の場合、原則として、無差別戦変種ルールと「複数への攻撃」選択ルールを用い、「影響範囲限定」選択ルールは用いない。rule 806〔「無差別戦」変種ルール〕参照。

901.3. 通常のゲームの物品に加えて、各プレイヤーは 10 枚以上の次元・カードや現象・カードからなる次元デッキを準備しなければならない。また、ゲームの進行には次元ダイスが 1 つ必要である。次元デッキには現象・カードは 2 枚までしか入れることができない。次元デッキには同名のカードが 2 枚以上入っていてはならない。(rule 309〔次元〕、rule 310〔現象〕参照)

901.3a 次元ダイスは 6 面体のサイコロである。1 つの面にはプレインズウォーカー・シンボル{PW}が、他の 1 つの面にはカオス・シンボル{CHAOS}が記されている。他の面は何も記されていない。

901.4. ゲームの開始時に、各プレイヤーは自分の次元デッキを切り直し、カードの順が無作為になるようにする。それらのデッキはそれぞれオーナーのライブラリーの隣に裏向きで置かれる。ゲームの間を通して、次元・カードや現象・カードは次元デッキの中にあるときもオモテ向きであるときも統率領域にあり続ける。

901.5. すべてのプレイヤーが最初の手札を確定させ、ゲームの開始時に開始時の手札から処理を行なえるカードの能力を使った後、開始プレイヤーは自分の次元デッキの一番上のカードを取ってオモテ向きにする。現象・カードならば、そのカードを自分の次元デッキの一番下に置き、次元・カードがオモテ向きになるまでこの手順を繰り返す(rule 103.6 参照)。この手順の間、オモテ向きになったカードの能力が誘発することはない。オモテ向きになった次元・カードが開始時の次元となる。

901.6. 次元・カードや現象・カードのオーナーは、そのカードを自分の次元デッキに入れてゲームを始めたプレイヤーである。オモテ向きの次元・カードや現象・カードのコントローラーは、次元コン

トローラーとして指定されたプレイヤーである。通常、次元はその時点でのアクティブ・プレイヤーによってコントロールされている。しかし、現在の次元コントローラーがゲームを離れる場合、ターン順で次になる、ゲームを離れないプレイヤーが次元コントローラーとなり、その後で元の次元コントローラーはゲームを離れる。新しい次元コントローラーは、そのプレイヤーがゲームを離れるか、あるいは他のプレイヤーがアクティブ・プレイヤーになるまでの間、指定されたままとなる。

901.7. 統率領域にあるオモテ向きの次元・カードや現象・カードの能力は、その領域から機能する。そのカードの常在型能力はゲームに影響を及ぼし、誘発型能力は誘発することができ、起動型能力は起動することができる、

901.7a オモテ向きの次元・カードや現象・カードが裏向きになった場合、それは新しいオブジェクトになる。

プレインチェイス戦では、「あなたが{PW}を出したとき、プレインズウォークする。」という暗黙の能力が存在する。これは「プレインズウォーク能力」と呼ばれる。この能力には発生源は存在せず、誘発させた次元ダイスを振ったプレイヤーがコントロールする。これは rule 112.8 の例外である。

901.8. プレインチェイス戦では、「プレインズウォーク能力」と呼ばれる固有の誘発型能力が存在する。この能力は「あなたが{PW}を出すたび、プレインズウォークする」というものである(rule 701.23〔プレインズウォークする〕参照)。この能力には発生源は存在せず、コントローラーはこれを誘発させた次元ダイスを振ったプレイヤーである。これは rule 112.8 の例外である。

901.9. アクティブ・プレイヤーが優先権を持っていてスタックが空の場合、自分のメイン・フェイズの間なら、そのプレイヤーは次元ダイスを振ることが出来る。そのプレイヤーは、この処理を行なうためのコストとして、そのターンにこの処理を既に行なった回数に等しいだけのマナを支払う。これは特別な処理であり、スタックを用いない。そのターンの間に効果によって次元ダイスを振っていた場合、次元ダイスを振った回数と等しくならないことに注意すること(rule 115.2g 参照)。

901.9a 次元ダイスの目が無地の場合、何も起こらない。アクティブ・プレイヤーは優先権を得る。

901.9b 次元ダイスの目がカオス・シンボル{CHAOS}の場合、オモテ向きの次元・カードの持つ「あなたが{CHAOS}を出したとき／When you roll {CHAOS}」という能力が誘発し、スタックに積まれる。アクティブ・プレイヤーは優先権を得る。

901.9c 次元ダイスの目がプレインズウォーカー・シンボル{PW}の場合、「プレインズウォーク能力」が誘発し、スタックに積まれる。アクティブ・プレイヤーは優先権を得る。

901.10. プレイヤーがゲームを離れるとき、現象からの能力を除いて、そのプレイヤーがオーナーであるすべてのオブジェクトはゲームを離れる(rule 800.4a 参照)。これにオモテ向きの次元・カードや現象・カードが含まれる場合、次元コントローラーは自分の次元デッキの一番上のカードをオモテ向きにする。これは状況起因処理ではなく、プレイヤーがゲームを離れたら即座に発生する。

901.10a 次元が、それ自身を発生源とする「プレインズウォーク能力」がスタックにある間にゲームを離れる場合、その能力は消滅する。

901.10b 現象からの能力のオーナーであるプレイヤーがゲームを離れた場合、その能力は新しい次元コントローラーのコントロール下でスタックに残る。

901.11. ゲームが開始した後、プレイヤーが自分の次元デッキの一番上のカードを取ってオモテ向きにした場合、そのプレイヤーが『プレインズウォーク』したという。プレイヤーのプレインズウォークが終わるまで残る継続的効果は終わる。プレイヤーがプレインズウォークしたときに誘発する能力は誘発する。rule 701.23 参照。

901.11a プレイヤーは「プレインズウォーク能力」の結果として(rule 901.8 参照)、あるいはオモテ向きの次元・カードや現象・カードのオーナーがゲームを離れたことによって(rule 901.10 参照)、あるいは現象・カードの誘発型能力がスタックを離れたことによって(rule 704.5x 参照)プレインズウォークする。能力によってプレインズウォークすることもある。

901.11b オモテ向きになった次元・カードは、そのプレイヤーがプレインズウォークした次元である。裏向きになった、あるいはゲームを離れた次元・カードや現象・カードは、そのプレイヤーがプレインズウォークした元の次元や現象である。

901.11c 複数の次元・カードがオモテ向きになっている時にプレイヤーがプレインズウォークした場合、そのプレイヤーはそれら全ての次元からプレインズウォークする。

901.12. 双頭巨人戦プレインチェイス戦では、多人数戦「双頭巨人戦」変種ルールのすべてのルールと、カジュアル変種ルールプレインチェイス戦のすべてのルールに加え、以下のルールを用いる。

901.12a 各プレイヤーは自分の次元デッキを持つ。

901.12b 次元コントローラーは通常、アクティブ・チームの第 1 プレイヤーである。しかし、現在の次元コントローラーのチームがゲームを離れる場合、ターン順で次になる、ゲームを離れないチームの第 1 プレイヤーが次元コントローラーとなり、その後で元の次元コントローラーのチームはゲームを離れる。新しい次元コントローラーは、そのプレイヤーがゲームを離れるか、あるいは他のチームがアクティブ・チームになるまでの間、指定されたままとなる。

901.12c オモテ向きの次元・カードや現象・カードは 1 人のプレイヤーによってコントロールされるが、その次元・カードや現象・カードの持つ能力で「あなた／you」を参照する物は次元コントローラーのチームの両方のメンバーに適用される。

901.12d アクティブ・チームの各メンバーはアクティブ・プレイヤーであるので、それぞれが次元ダイスを振ることができる。各プレイヤーの次元ダイスを振るためのコストは、そのプレイヤー自身が何度次元ダイスを振ったかによって定まる。

901.13. 大乱闘戦以外の多人数戦フォーマットにおいて、次元・カードや現象・カードは「影響範囲限定」選択ルールの影響を受けない。その能力、および能力の効果は、適用できるすべてのオブジェクトやプレイヤーに影響を及ぼす。(rule 801〔「影響範囲限定」選択ルール〕参照)

901.14. 大乱闘戦プレインチェイス戦においては、複数の次元・カードや現象・カードが同時にオモテ向きになる。

901.14a ゲームの第 1 ターン開始前に、ターン・マーカーを持ってゲームを始めるプレイヤーはそれぞれ開始時の次元を決める(rule 901.5 参照)。それらのプレイヤーが次元コントローラーである。

901.14b プレイヤーがゲームを離れ、それによってゲームのターン・マーカーの数が減る場合、そのプレイヤーがまず次元コントローラーでなくなり(他のプレイヤーも次元コントローラーにならない)、それからそのプレイヤーがゲームを離れる。そのプレイヤーがコントロールしていたオモテ向きの次元・カードや現象・カードは、オーナーの次元デッキの一番下に置かれる。プレインズウォークしたものとしては扱わない。

901.15. 「単一次元デッキ」選択ルール

901.15a 代替の選択ルールとして、プレインチェイス戦は全員で公共次元デッキを用いて行なうことができる。この場合、次元デッキのカード枚数は最低でも 40 枚、あるいはゲームに参加している人ごとに 10 枚のいずれか少ない方の枚数が必要となる。次元デッキにはプレイヤー数の 2 倍を超える現象・カードを入れることはできない。次元デッキに同名のカードが入っていてはならない。

901.15b 「単一次元デッキ」選択ルールを用いたプレインチェイス戦において、次元コントローラーは次元デッキ内の全てのカードのオーナーとして扱う。

901.15c ルールや能力によっていずれかのプレイヤーの次元デッキが参照される場合、公共次元デッキを用いる。

902. ヴァンガード戦

902.1. ヴァンガード戦変種ルールにおいて、ヴァンガード・カードを用いて各プレイヤーは有名キャラクターを演じることができる。プレイヤーはそれぞれ 1 枚のオモテ向きのヴァンガード・カードを

持ち、それらのカードの能力その他の特性がゲームに影響を及ぼす。ヴァンガード戦変種ルールは、通常のマジックのルールすべてに加えて、以下の追加ルールを用いる。

902.2. ヴァンガード戦は 2 人戦でも多人数戦でも良い。

902.3. 通常のゲームの物品に加え、各プレイヤーはヴァンガード・カードを 1 枚ずつ必要とする。ヴァンガード・カードはゲームの開始前に、オーナーのライブラリーの隣にオモテ向きに配置される。ヴァンガード・カードはゲームの間、統率領域にあり続ける。

902.4. 各プレイヤーの初期ライフ総量は 20 点に、そのヴァンガード・カードのライフ補正子による修整を加えたものである。

例: ヴァンガード・カードのライフ補正子が-3 であるプレイヤーは、初期ライフ総量が 17 点となる。

902.5. 各プレイヤーの初期手札枚数は 7 枚に、そのヴァンガード・カードの手札補正子による修整を加えた枚数となる。

902.5a ヴァンガード戦でマリガンをする場合、通常のゲームと同じように、手札を自分のライブラリーに戻して切り直し、その前よりも 1 枚少ないだけの手札を引く(多人数戦においては、1 回目のマリガンは最初の手札と同じ枚数引く)。rule 103.4 参照。

例: ヴァンガード・カードの手札補正子が+2 であるプレイヤーは、最初、9 枚のカードを引く。そのプレイヤーがマリガンする場合、次に引くのは 8 枚である。さらにマリガンをした場合、7 枚になる。

902.5b プレイヤーの手札の上限は、7 枚にそのヴァンガード・カードの手札補正子による修整を加えた枚数である。

例: ヴァンガード・カードの手札補正子が-1 であるプレイヤーの手札の上限は、6 である。自分のクリンナップ・ステップの開始に際して 7 枚以上のカードを持っていた場合、6 枚を残して残りを捨てることになる。

902.6. ヴァンガード・カードのオーナーは、それを統率領域に置いてゲームを始めたプレイヤーである。ヴァンガード・カードのコントローラーは、そのオーナーである。

902.7. 統率領域にあるオモテ向きのヴァンガード・カードの能力は、その領域で機能する。カードの常在型能力はゲームに影響を及ぼし、誘発型能力は誘発でき、起動型能力は起動できる。

903. 統率者戦

903.1. 統率者戦変種ルールでは、デッキは、そのデッキの統率者として指定された伝説のクリーチャーによって率いられる。統率者戦変種ルールは、ファンによって作られ、一般化してきたものである。独立したルール委員会が追加のリソースを http://mtgcommander.net/ において管理している。統率者戦変種ルールでは、通常のマジックのルールすべてに加えて、以下の追加ルールを用いる。

903.2. 統率者戦は 2 人戦でも多人数戦でも良い。多人数戦は通常、無差別戦変種ルールに「複数への攻撃」選択ルールを用い、「影響範囲限定」選択ルールは用いない。rule 806〔「無差別戦」変種ルール〕参照。

903.3. 各デッキには統率者として指定される伝説のクリーチャー・カードが 1 枚含まれる。この指定はそのカードで示されたオブジェクトの特性ではなく、そのカードそのものの持つ属性である。領域を変更したとしても、そのカードはこの指定を受け続ける。

例: (《イクシドロン》の効果などで)裏向きになった統率者は、やはり統率者である。(《細胞形成》の効果などで)他のカードのコピーになった統率者は、やはり統率者である。(《影武者》が墓地にある統率者をコピーしたなどで)統率者をコピーしたパーマネントは、統率者ではない。

903.3a 統率者として使用できる、という能力を持つプレインズウォーカー・カードが存在する。この能力はデッキ構築のルールを変更するものであり、ゲームの開始前に機能する。rule 112.6m 参照。

903.3b プレイヤーの統率者が合体カードで、その合体する組の他方と合体していたなら、その合体したパーマネントはそのプレイヤーの統率者である。

903.4. 統率者戦変種ルールにおいては、ある統率者を使うデッキに入れることが出来るカードを決定するために固有色を用いる。カードの固有色とは、そのカードのマナ・コストやルール文章に含まれるマナ・シンボルの色と、その特性定義能力(rule 604.3 参照)や色指標(rule 204 参照)によって定義される色のことである。

例：《鉄のゴーレム、ボッシュ》は伝説のアーティファクト・クリーチャーで、そのマナ・コストは{8}、「{3}{R}, アーティファクトを 1 個生け贄に捧げる：クリーチャー 1 体かプレインズウォーカー 1 体かプレイヤー 1 人を対象とする。鉄のゴーレム、ボッシュはそれに、生け贄に捧げられたアーティファクトの点数でみたマナ・コストに等しい点数のダメージを与える。」の能力を持つ。この場合、ボッシュの固有色は赤である。

903.4a 固有色は、ゲームの開始前に確定する。

903.4b カードの固有色を決定するに際し、注釈文は無視する。rule 207.2 参照。

903.4c カードの固有色を決定するに際しては、両面カードの第 2 面(rule 711 参照)も考慮する。これは rule 711.4a の例外である。

例：《礼儀正しい識者》は両面カードの第 1 面であり、そのマナ・コストは{2}{U}である。《人殺しの粗暴者》はその両面カードの第 2 面であり、赤の色指標を持つ。このカードの固有色は、青と赤である。

903.5. 統率者戦デッキは以下のデッキ構築ルールに従う。

903.5a デッキには、統率者をあわせてちょうど 100 枚のカードが含まれなければならない。

903.5b 基本土地以外のカードは、すべてがそれぞれ異なるカード名でなければならない。

903.5c 統率者戦のデッキに入れることができるカードは、その固有色の全てがそのデッキの統率者の固有色に含まれるものだけである。

例：《略奪の母、汁婆》は、マナ・コストが{4}{R/G}{R/G}の伝説のクリーチャーであり、その固有色は赤と緑である。《略奪の母、汁婆》を統率者とする統率者デッキに含まれるカードは、赤、緑、赤緑、無色のどれかでなければならない。マナ・コストやカードのルール文章に含まれるマナ・シンボルは、赤、緑、赤緑、無色のどれかでなければならない。

903.5d 基本土地タイプを持つカードをデッキに入れる場合、統率者のマナ・コストに含まれる色のマナを出すものでなければならない。

例: 《略奪の母、汁婆》の固有色は赤と緑である。《略奪の母、汁婆》統率者デッキには、基本土地タイプ山や森だけを持つ土地・カードは入れられるが、他の基本土地タイプ(平地、沼、島)を持つ土地・カードを入れることはできない。

903.6. ゲームの開始時に、各プレイヤーは自分の統率者をデッキから取り出し、統率領域にオモテ向きで置く。各プレイヤーは残りの 99 枚のカードからなるデッキを切り直し、それをライブラリーとしてゲームを始める。

903.7. 開始プレイヤーが決定したら、各プレイヤーは自分のライフ総量を 40 点にし、7 枚のカードを引く。

903.8. プレイヤーは、統率領域にある自分の統率者を唱えることができる。統率者を統率領域から唱えるには、それ以前にそのゲームの間に統率領域からそれを唱えた回数ごとに{2}を追加コストとして支払う。この追加コストは俗に「統率者税」と呼ばれる。

903.9. 統率者がどこかから追放されたりオーナーの手札や墓地やライブラリーに置かれたりする場合、オーナーは代わりにそれを統率領域に置いてもよい。この置換効果は同じイベントに複数回適用できる。これは rule 614.5 の例外である。

903.9a 統率者が合体パーマネントでオーナーがこの方法で代わりにそれを統率領域に置くことを選んだなら、そのパーマネントと、統率者でないそれを表すカードは該当する領域に置かれ、それを表すカードのうち統率者であるものは統率領域に置かれる。

903.10. 統率者戦変種ルールでは、ゲームの勝敗に関して次のルールが適用される。それ以外のゲームの終了に関するルールはすべて適用される(rule 104 参照)。

903.10a あるゲームの間に、単一の統率者から 21 点以上の戦闘ダメージを受けたプレイヤーはゲームに敗北する(これは状況起因処理である。rule 704 参照)。

903.11. ブロウル選択ルール

+

903.11a ブロウルとは、統率者戦の変わった形式となる選択ルールである。ブロウルのゲームでは、統率者戦変種ルールの通常のルールに以下の変更を加えて用いる。

903.11b ブロウルのデッキは通常、スタンダード・フォーマット内のカードを用いて構築される。

903.11c プレイヤーは自分の統率者として、伝説のプレインズウォーカー 1 体か伝説のクリーチャー 1 体を指定する。

903.11d プレイヤーのデッキは統率者をあわせてちょうど 60 枚でなければならない。

903.11e プレイヤーの統率者の固有色が無色であるなら、そのプレイヤーのデッキには、そのプレイヤーの選んだ色 1 色の基本土地を望む枚数入れることができる。これは rule 903.5d の例外である。

903.11f 2 人ブロウル戦では、各プレイヤーの初期ライフ総量は 25 点である。多人数ブロウル戦では、各プレイヤーの初期ライフ総量は 30 点である。

903.11g ブロウルのゲームでは、プレイヤーが 1 回目にマリガンをしたとき、それまでと同じ枚数の手札を引く。それ以降の手札は、通常通り 1 枚ずつ減る。

903.11h ブロウル戦では、rule 704.5v に定められている、ゲーム中を通して単一の統率者から合計 21 点以上の戦闘ダメージを受けたプレイヤーは、負けとなるという状況起因処理は用いない。

904. アーチエネミー戦

904.1. アーチエネミー戦変種ルールにおいて、プレイヤーのチームは強力な計略・カードで強化された 1 人の対戦相手と対峙する。アーチエネミー戦変種ルールでは、以下の追加ルールを含む、通常のマジックのルールを用いる。

904.2. 通常、アーチエネミー戦は、2 つのチームによる多人数戦「チーム対抗戦」変種ルール(rule 808)で、「複数への攻撃」選択ルール(rule 802 参照)、「共有チーム・ターン」選択ルール(rule 805)を使用し、他の選択ルールは使用しない。

904.2a 一方のチームは 1 人のプレイヤーからなり、そのプレイヤーを魔王と呼ぶ。

904.2b 他方のチームは何人のプレイヤーからなっていてもよい。

904.3. 通常のゲームの物品に加え、魔王戦では 20 枚以上の計略・カードからなる計略デッキを必要とする。計略デッキには同じ英語名を持つカードは 2 枚までしか入れることはできない。(rule 312〔計略〕参照)。

904.4. ゲームの開始時に、魔王は自分の計略デッキを切り直し、無作為の順番にする。計略デッキは魔王のライブラリーのそばに裏向きに置かれる。全ての計略・カードはゲームの間、計略デッキの一部である間もオモテ向きの間も統率領域にあり続ける。

904.5. 魔王のゲーム開始時のライフ総量は 40 点である。他のプレイヤーのゲーム開始時のライフ総量は 20 点である。

904.6. 無作為に選ばれたプレイヤーでなく、魔王がゲームの第 1 ターンを行なう。

904.7. 計略・カードのオーナーは、それを統率領域に置いてゲームを始めたプレイヤーである。オモテ向きの計略・カードのコントローラーはそのオーナーである。

904.8. 統率領域にあるオモテ向きの計略・カードの能力は、その領域で機能する。常在型能力はゲームに影響を及ぼし、誘発型能力は誘発可能となり、起動型能力は起動可能となる。

904.9. 魔王の戦闘前メイン・フェイズが開始した直後に、そのプレイヤーは計略デッキの一番上のカードをデッキから取り除いてオモテ向きにする。この行動を「計略を実行中にする」(rule 701.24 参照)と言う。このターン起因処理はスタックを用いない。「この計略が実行中になったとき」に誘発する計略・カードの能力が誘発する。

904.10. 持続でない計略・カードが統率領域でオモテ向きになり、いずれかの計略の誘発型能力がスタックにあったりスタックに置かれるのを待っていたりしない場合、次に優先権が発生した際にその計略・カードは裏向きになり、オーナーの計略デッキの一番下に置かれる。(それは状況起因処理である。rule 704 参照)

904.11. 持続計略・カードが実行中になったら、能力によってそれが破棄されるまで統率領域でオモテ向きであり続ける。(rule 701.25〔破棄する〕参照)。

904.12. 「魔界大決戦」選択ルール

904.12a プレイヤーは各プレイヤーがそれぞれに計略デッキを持った無差別戦を行なうという選択ルールが存在する。「複数への攻撃」選択ルールを用い、他の多人数戦選択ルールは用いない。

904.12b このゲームでは全てのプレイヤーが魔王である。

904.12c 通常の無差別戦と同じように、開始プレイヤーは無作為に決定される。それ以外の、アーチエネミー戦で魔王に適用されるルールは、魔界大決戦では全てのプレイヤーに適用される。

905. コンスピラシー・ドラフト

905.1. コンスピラシー・ドラフト変種ルールは、ドラフト(プレイヤーが未開封のブースター・パックからカードを選んでデッキを作成するというリミテッド・プレイのやり方)と、それに続く多人数戦からなる。コンスピラシー・ドラフト変種ルールでは、通常、『マジック：ザ・ギャザリング — コンスピラシー』『コンスピラシー：王位争奪』のブースター・パックを用いる。

905.1a ドラフトは通常 3 つのドラフト・ラウンドからなる。各ドラフト・ラウンドで、各プレイヤーはブースター・パックを 1 つ開封し、そこから 1 枚のカードを自分の目の前の裏向きの束の上に置くことによってドラフトし、そしてそれ以外のカードを次のプレイヤーに渡す。その後、各プレイヤーは渡されたブースター・パックからカードを 1 枚ドラフトし、残りのカードを渡す。この手順を、ドラフト･ラウンド内に存在するすべてのカードがドラフトされるまで続ける。

905.1b 第 1、第 3 ドラフト・ラウンドでは、ブースター・パックは左隣のプレイヤーに渡す。第 2 ドラフト・ラウンドでは、ブースター・パックは右隣のプレイヤーに渡す。

905.1c ドラフトの間、プレイヤーは自分がその時点でドラフトしているブースター・パック内のカードと、自分がそれまでにドラフトしたカード、rule 905.2b に基づいて公開されているカード、rule 905.2c に基づいてオモテ向きでドラフトされたカードだけしか見ることはできない。プレイヤーは能力にそう書かれていない限り、ドラフトしたカードを他のプレイヤーに公開してはならない。

905.1d ドラフト、ならびにドラフト中やドラフト後に行なえる処理全てが終わった後、プレイヤーがドラフトしたカードはそのプレイヤーのカード・プールとなる。プレイヤーはそれらのカードと好きな枚数の基本土地・カードを用いて自分のデッキを作成する。rule 100.2b、rule 100.4b 参照。

905.2. カードの中には、ドラフト中に働く能力を持つものが存在する。

905.2a ドラフト中は、アクティブ・プレイヤーや優先権のシステムは存在しない。ドラフト中、複数のプレイヤーが同時に何か処理を行ないたいと思い、かつ順番が決められなかった場合、その処理は無作為の順番で行なわれる。

905.2b カードの中には、ドラフトされるに際して公開し、数字や色といった情報を記録するように指示しているものがある。この情報はゲーム中、他の能力によって参照されることがある。どのプレイヤーも、ドラフト中、またはゲーム中にこの情報を見ることができる。情報を記録したあと、そのドラフトされたカードは裏向きでそのプレイヤーのドラフトしたカードの束に加えられる。

905.2c カードの中には、オモテ向きでドラフトするというものがある。これらのカードはドラフトが完了するか、効果によって裏向きになるか、そのカードがそのプレイヤーのドラフトしたカードの束を離れるまでの間オモテ向きである。このカードはオモテ向きなので、全てのプレイヤーはこのカードを見ることができる。

905.3. コンスピラシー・ドラフトのゲームは多人数戦である。通常の多人数戦は「複数への攻撃」選択ルールを用い、「影響範囲限定」選択ルールを用いない、無差別戦変種ルールを用いる。rule 806〔「無差別戦」変種ルール〕参照。

905.4. ゲームの開始時、デッキを切り直す前に、各プレイヤーは好きな枚数の策略・カードを自分のサイドボードから統率領域に置く。

905.4a 秘策を持つ策略・カードは統率領域に裏向きに置かれる。プレイヤーは優先権を持つとき、自分がコントロールしている裏向きの策略・カードをオモテ向きにしてもよい。rule 702.105〔秘策〕参照。

905.5. 策略・カードのオーナーは、ゲームの開始時にそれを統率領域に置いたプレイヤーである。策略・カードのコントローラーは、そのオーナーである。

905.6. 開始プレイヤーが決定したら、各プレイヤーは自分のライフ総量を 20 点にし、手札を 7 枚引く。

用語集

アクティブ・チーム（あくてぃぶちーむ）／**Active Team**

「共有チーム・ターン」選択ルールを用いるゲームで現在のターンを進めているチーム。rule 805.4a 参照。

アクティブ・プレイヤー（あくてぃぶぷれいやー）／**Active Player**

現在のターンを進めているプレイヤー。rule 102.1 参照。

アクティブ・プレイヤー・非アクティブ・プレイヤー順（あくてぃぶぷれいやーひあくてぃぶぷれいやーじゅん）／**Active Player, Nonactive Player Order**

複数のプレイヤーが同時に何らかの選択を行なうように指示されたとき、どのプレイヤーから選択を行なうかという順番を決めるためのシステム。rule 101.4 参照。このルールは「共有チーム・ターン」選択ルールを用いるゲームにおいて修整される。rule 805.6 参照。

与える（あたえる）／**Deal**

ダメージ参照。

アップキープ・ステップ（あっぷきーぷすてっぷ）／**Upkeep Step**

ターンの一部。このステップは開始フェイズの 2 つ目のステップである。rule 503〔アップキープ・ステップ〕参照。

あなた（あなた）／**You/Your**

そのオブジェクトの現在のコントローラーか、(プレイヤーが呪文を唱えたり能力を起動したりしようとしている最中なら)コントローラーになる予定のプレイヤーか、(コントローラーが存在しない場合には)オーナーのころ。rule 109.5 参照。

APNAP 順（あぷなっぷじゅん）／**APNAP Order**

アクティブ・プレイヤー・非アクティブ・プレイヤー順 参照。

暗号（あんごう）／**Cipher**

カードをクリーチャーに暗号化し、そのクリーチャーが戦闘ダメージをプレイヤーに与えるたびにそのカードを唱えるというキーワード能力。rule 702.98〔 暗号〕参照。

暗号化（あんごうか）／**Encoded**

パーマネントと、暗号能力によって追放されたカードの関係性を示す用語。rule 702.98〔 暗号〕参照。

アンタップ（あんたっぷ）／**Untap**

パーマネントを横向きから縦向きに戻すこと。rule 701.20〔タップとアンタップ〕参照。

アンタップ・シンボル（あんたっぷしんぼる）／**Untap Symbol**

起動コスト内のアンタップ・シンボル{Q}は「このパーマネントをアンタップする」を意味する。rule 107.6 参照。

アンタップ状態（あんたっぷじょうたい）／**Untapped**

パーマネントの通常の位相の 1 つ。rule 110.6、rule 701.20〔タップとアンタップ〕、タップ状態参照。

アンタップ・ステップ（あんたっぷすてっぷ）／**Untap Step**

ターンの一部。このステップは開始フェイズの最初のステップである。rule 502〔アンタップ・ステップ〕参照。

アンティ（あんてぃ）／**Ante**

1. プレイ中、カードを「永遠に」置いておく領域。
2. カードをアンティ領域に置くこと。

rule 407〔アンティ〕参照。

アーチエネミー戦（あーちえねみーせん）／**Archenemy(1)**

プレイヤーのチームが強力な計略カードで強化された 1 人の対戦相手と対峙するというカジュアル変種ルール。rule 904〔アーチエネミー戦〕参照。

アーティファクト（あーてぃふぁくと）／**Artifact**

カード・タイプの一つ。アーティファクトはパーマネントである。rule 301〔アーティファクト〕参照。

アーティファクト・クリーチャー（あーてぃふぁくとくりーちゃー）／**Artifact Creature**

アーティファクトでもクリーチャーでもあり、その両方のルールに従う。rule 301〔アーティファクト〕、rule 302〔クリーチャー〕参照。

アーティファクト・タイプ（あーてぃふぁくとたいぷ）／**Artifact Type**

アーティファクトのカード・タイプが用いるサブタイプ。rule 301〔アーティファクト〕参照。rule 205.3g にアーティファクト・タイプの一覧が記されている。

アーティファクト・土地（あーてぃふぁくととち）／**Artifact Land**

アーティファクトでも土地でもあり、その両方のルールに従う。rule 301〔アーティファクト〕、rule 305〔土地〕参照。

威嚇（いかく）／**Intimidate**

クリーチャーが攻撃クリーチャーをブロックすることを制限する能力。rule 702.12〔破壊不能〕参照。

生け贄に捧げる（いけにえにささげる）／**Sacrifice**

そのプレイヤー自身がコントロールしているパーマネントをそのオーナーの墓地に置くこと。rule 701.16〔生け贄に捧げる〕参照。

萎縮（いしゅく）／**Wither**

オブジェクトがダメージをクリーチャーに与えることに影響を及ぼすキーワード能力。rule 702.79〔萎縮〕参照。

移植（いしょく）／**Graft**

クリーチャーが+1/+1 カウンターの載った状態で戦場に出ることができるようになるとともにそれを他のクリーチャーに動かせるようになるキーワード能力。rule 702.57〔移植〕参照。

位相（いそう）／**Status**

パーマネントの物理的状態。rule 110.6 参照。

依存性（いぞんせい）／**Dependency**

同一の種類別・種類細別において継続的効果の適用順を決定する際に用いられることがあるルール。rule 613.7、タイムスタンプ順 参照。

威迫（いはく）／**Menace**

クリーチャーを、単一のクリーチャーによってはブロックできないようにする回避能力。rule 702.110〔威迫〕参照。

畏怖（いふ）／**Fear**

クリーチャーが攻撃クリーチャーをブロックすることを制限する能力。rule 702.35〔畏怖〕参照。

if 節（いふせつ）／Intervening "If" Clause

誘発型能力が誘発するときと解決するときの両方で満たしているかどうかチェックされる、特記された条件。rule 603.4 参照。

イベント（いべんと）／**Event**

ゲームで起こる出来事。rule 700.1 参照。

イベント（いべんと）／**Tournament**

プレイヤーが他のプレイヤーと競い合う、組織化されたプレイ活動。rule 100.6 参照。

イベント規定（いべんときてい）／**Tournament Rules**

認定イベントに参加する場合に適用される、追加のルール。rule 100.6 参照。

色（いろ）／**Color**

1. オブジェクトの特性の一つ。rule 105〔色〕、rule 202〔マナ・コストと色〕参照。
2. マナが持ちうる性質。rule 106〔マナ〕参照。

色指標（いろしひょう）／**Color Indicator**

オブジェクトの特性の一つ。rule 105〔色〕、rule 204〔色指標〕参照。

インスタント（いんすたんと）／**Instant**

カード・タイプの 1 つ。インスタントはパーマネントではない。rule 304〔インスタント〕参照。

インタラプト（いんたらぷと）／**Interrupt**

(廃語)既に存在しないカード・タイプの 1 つ。このカード・タイプが記載されていたカードはすべてインスタントである。「インタラプトとしてプレイする」と記載されていた能力は(マナ能力を除いて)他の起動型能力と同じように起動される。それらのカードは、オラクルで訂正を受けている。

EDH（いーでぃーえいち）／**EDH**

(廃語)統率者戦カジュアル変種ルールの古い名前。rule 903〔統率者戦〕参照。

ウィザード・サイクリング（うぃざーどさいくりんぐ）／**Wizardcycling**

タイプ・サイクリング参照。

動かす（うごかす）／**Move**

カウンターをあるオブジェクトから取り除き、別のオブジェクトに置くこと。rule 121.5 参照。古いカードの中には、「動かす」をオーラに関して使っているものがある。そのように記載されているカードは、オラクルで訂正を受け、「つける」となっている。

打ち消す、打ち消し（うちけす、うちけし）／**Counter(v)**

呪文や能力が解決されないように取り消し、その効果が発生しないようにすること。rule 701.5〔打ち消す〕参照。(英語ではこれと「カウンター」は同じ項目です。)

移し替え（うつしかえ）／**Redirect**

(廃語)かつて、移し替え効果を示すために「移し変え」という言葉を使っていた。そのように記載されているカードは、オラクルで訂正を受け、あるオブジェクトやプレイヤーに与えられるダメージを「その代わりに」他に与える、となっている。移し替え効果 参照。

移し替え効果（うつしかえこうか）／**Redirection Effect**

　あるクリーチャー、プレインズウォーカー、プレイヤーに与えられるダメージを他のクリーチャー、プレインズウォーカー、プレイヤーに与えさせる置換効果。rule 614.9 参照。

「右翼への攻撃」選択ルール（うよくへのこうげきせんたくるーる）／**Attack Right Option**

　多人数戦の変種ルールによっては用いられることがある選択ルール。rule 803〔「左翼への攻撃」「右翼への攻撃」選択ルール〕参照。

裏向き（うらむき）／**Face Down**

1. カードは、物理的に裏側を見せて置いてある場合、裏向きである。いくつかの領域にあるカードは通常裏向きである。rule 4〔領域〕参照。
2. パーマネントの取り得る位相の 1 つ。rule 110.6、rule 702.36〔変異〕参照。
3. 裏向きの呪文については追加のルールが存在する。rule 707〔裏向きの呪文やパーマネント〕、rule 702.36〔変異〕参照。

絵（え）／**Illustration**

　カードの上半分に書かれている絵で、ゲーム上は意味を持たない。rule 203〔絵〕参照。

永遠（えいえん）／**Eternalize**

　プレイヤーが自分の墓地からクリーチャー・カードを追放し、そのカードの永遠化した版のトークンを生成するというキーワード能力。rule 702.128〔永遠〕参照。

影響範囲（えいきょうはんい）／**Range of Influence**

　影響範囲限定参照。

影響範囲限定（えいきょうはんいげんてい）／**Limited Range of Influence**

　多人数戦ゲームで使われることのある選択ルールで、プレイヤーが影響を及ぼすことができる範囲を限定する。rule 801〔「影響範囲限定」選択ルール〕参照。

永続的に（えいぞくてきに）／**Permanently**

(廃語)継続的効果に持続期間が存在しないでゲーム終了時まで残ることを示すためにかつて使われていた単語。そのように記載されているカードは、オラクルで訂正を受け、記述が削除されている。

英雄譚（えいゆうたん）／**Saga**

　エンチャントのサブタイプ。英雄譚にはいくつかの章能力があり、数ターンに渡って効果を発揮することで物語を伝える。rule 714〔英雄譚・カード〕参照。

エキスパンション・シンボル（えきすぱんしょんしんぼる）／**Expansion Symbol**

　カードのエキスパンション・シンボルは、通常、絵の右下隅に記載されている小さなアイコンである。ゲーム上の意味は持たない。rule 206〔エキスパンション・シンボル〕参照。

エコー（えこー）／**Echo**

パーマネントを戦場に残すためにコストを課すキーワード能力。rule 702.29〔エコー〕参照。

X（えっくす）／**X**

未定の数値を必要とする場所に置かれる記号。rule 107.3 参照。

エネルギー・シンボル（えねるぎーしんぼる）／**Energy Symbol**

エネルギー・シンボル{E}は、エネルギー・カウンター 1 個を表す。{E}を支払うとは、プレイヤーが自分の持つエネルギー・カウンター 1 個を取り除くということである。

絵の著作権表記（えのちょさくけんひょうき）／**Illustration Credit**

文章欄の直下に書かれている、ゲーム上は意味を持たない情報。rule 212〔文章欄の下にある情報群〕参照。

嚥下（えんげ）／**Ingest**

プレイヤーのライブラリーの一番上のカードを追放するキーワード能力。rule 702.114〔嚥下〕参照。

エンチャント（えんちゃんと）／**Enchantment**

カード・タイプの 1 つ。エンチャントはパーマネントである。rule 303〔エンチャント〕、オーラ参照。

エンチャント・タイプ（えんちゃんとたいぷ）／**Enchantment Type**

エンチャントのカード・タイプが用いるサブタイプ。rule 303〔エンチャント〕参照。rule 205.3h にエンチャント・タイプの一覧が記されている。

エンチャント能力（えんちゃんとのうりょく）／**Enchant**

オーラ呪文が何を対象にできるか、オーラ・パーマネントが何につけられるかを規定するキーワード能力。rule 303〔エンチャント〕、rule 702.5〔エンチャント〕参照。

オブジェクト（おぶじぇくと）／**Object**

スタック上にある能力、カード、カードのコピー、トークン、呪文、パーマネントの総称。rule 109〔オブジェクト〕。

オモテ向き（おもてむき）／**Face Up**

1. カードは、物理的にオモテ側を見せて置いてある場合、オモテ向きである。いくつかの領域にあるカードは通常オモテ向きである。rule 4〔領域〕参照。
2. パーマネントの通常の位相の 1 つ。rule 110.6、rule 702.36〔変異〕参照。

オラクル（おらくる）／**Oracle**

イベントで使用可能なすべてのカードの最新の文面を含む文献。Gatherer http://gatherer.wizards.com/ から参照できる。rule 108.1 参照。

オーナー（おーなー）／**Owner**

(ゲーム上)カードやトークン、呪文のコピーを所有するプレイヤー。rule 108.3、rule 110.2、rule 110.5a、rule 111.2 参照。

オーラ（おーら）／**Aura**

エンチャントのサブタイプの 1 つ。オーラ呪文はオブジェクトやプレイヤーを対象にし、オーラ・パーマネントはオブジェクトやクリーチャーにつく。rule 303〔エンチャント〕、rule 702.5〔エンチャント〕参照。

オーラ交換（おーらこうかん）／**Aura Swap**

戦場にあるオーラと手札にあるものとを交換させるキーワード能力。rule 702.64〔オーラ交換〕参照。

解決（かいけつ）／**Resolve**

スタックの一番上にある呪文や能力が「解決」されると、そこに書かれている内容が行なわれ、効果が発生する。rule 608〔呪文や能力の解決〕参照。

回顧（かいこ）／**Retrace**

墓地からカードをプレイできるようにするキーワード能力。rule 702.80〔回顧〕参照。

解鎖（かいさ）／**Unleash**

クリーチャーが戦場に＋1/＋1 カウンターを持った状態で出ることができるようにし、＋1/＋1 カウンターが上に載っている場合にはブロックできなくするキーワード能力。rule 702.97〔解鎖〕参照。

開始時の手札（かいしじのてふだ）／**Opening Hand**

マリガンをしないと判断し、ゲームを始めるときのプレイヤーの手札。rule 103.4 参照。

開始チーム（かいしちーむ）／**Starting Team**

「共有チーム・ターン」選択ルールを用いるゲームの、第 1 ターンを行なうチーム。rule 103.2〔デッキを切り直した後、どちらが先攻後攻を選ぶかを決める。マッチの第 1 ゲーム(単一のゲームからなるマッチを含む)においては、その方法は相互に納得できる方法(コイン投げや、ダイスを振るなど)であれば何でもよい。複数のゲームからなるマッチにおいては、直前のゲームで負けたプレイヤーがどちらが先攻かを決定する。前のゲームが引き分けであった場合、前のゲームで先攻・後攻を決めたプレイヤーが決定する。先攻となったプレイヤーは開始プレイヤーである。通常、ターン進行は開始プレイヤーから時計回りに進む。〕参照。

開始フェイズ（かいしふぇいず）／**Beginning Phase**

ターンの一部。このフェイズはターンの最初のフェイズ。rule 501〔開始フェイズ〕参照。

開始プレイヤー（かいしぷれいやー）／**Starting Player**

ゲームの第 1 ターンを行なうプレイヤー。rule 103.2 参照。

会戦（かいせん）／**Melee**

攻撃する対戦相手の数に応じて攻撃クリーチャーを強化するキーワード能力。rule 702.120〔会戦〕参照。

回避能力（かいひのうりょく）／**Evasion Ability**

クリーチャーが攻撃クリーチャーをブロックすることを制限する能力。rule 509.1b-c 参照。

怪物化（かいぶつか）／**Monstrosity**

クリーチャーに＋1/＋1 カウンターを置き、それを怪物的にさせるキーワード処理。rule 701.30〔怪物化〕参照。

怪物的（かいぶつてき）／**Monstrous**

そのクリーチャーが持つ、怪物化するという指示を含む能力が解決されたことを示す記号。rule 701.30〔怪物化〕参照。

カウンター（かうんたー）／**Counter(n)**

オブジェクトやプレイヤーに置かれる目印で、特性を変更したりルールや能力と相互作用したりするもの。rule 121〔カウンター〕参照。

カオス・シンボル（かおすしんぼる）／**Chaos Symbol**

プレインチェイス戦・カジュアル変種ルールにおいて、カオス・シンボル{CHAOS}は、次元ダイスと、次元カードの誘発型能力に書かれている。rule 107.12 参照。

カオス能力（かおすのうりょく）／**Chaos Ability**

プレインチェイス戦・カジュアル変種ルールにおける、次元カードの、次元ダイスで「あなたが{CHAOS}を出すたび」という能力のこと。rule 309.7 参照。

果敢（かかん）／**Prowess**

コントローラーがクリーチャーでない呪文を 1 つ唱えるたびに＋1/＋1 カウンターをクリーチャーに得させるキーワード能力。rule 702.107〔果敢〕参照。

加虐（かぎゃく）／**Afflict**

ブロックした防御プレイヤーにライフを失わせるキーワード能力。rule 702.129〔加虐〕参照。

覚醒（かくせい）／**Awaken**

自分がコントロールしている土地をクリーチャーにできるキーワード能力。rule 702.112〔覚醒〕参照。

格闘（かくとう）／**Fight**

2 体のクリーチャーが格闘を行なう場合、それぞれは自分のパワーに等しいダメージを他方に与える。rule 701.12〔格闘を行なう〕参照。

活用（かつよう）／**Scavenge**

自分の墓地にあるクリーチャー・カードを追放し、クリーチャーの上に＋1/＋1 カウンターを置くことができるようにするキーワード処理。rule 702.96〔活用〕参照。

かのように（かのように）／**As Though**

ゲーム上、何らかの目的で、実際にはそうでない条件をそうであるとして扱うことを示す文章。rule 609.4 参照。

壁（かべ）／**Wall**

特にルール上意味を持たない、クリーチャー・タイプの 1 つ。クリーチャー・タイプ壁を持つ古いカードで防衛を持っていないものは、攻撃に参加できないという能力があった。そのように記載され

ているカードは、オラクルで訂正を受け、防衛を持つ。また、壁クリーチャーを参照するカードの一部にも訂正が出ている。防衛 参照。

代わりに（かわりに）／**Instead**

「代わりに／instead」という語を使う効果は置換効果である。「代わりに／instead」という単語によってどのようなイベントがどう置き換えられるかを示す。rule 614〔置換効果〕参照。

喊声（かんせい）／**Battle Cry**

戦闘において他の攻撃クリーチャーを強化するキーワード能力。rule 702.90〔喊声〕参照。

冠雪（かんせつ）／**Snow-Covered**

(廃語)古いカードのルール文章には「冠雪」という語が記載されていることがある。カード名を参照する時を除いて、そのように記載されているカードはオラクルで訂正を受け、特殊タイプ「氷雪」を参照するようになっている。氷雪 参照。

感染（かんせん）／**Infect**

オブジェクトがクリーチャーやプレイヤーにどのようにダメージを与えるかに影響を及ぼすキーワード能力。rule 702.89〔感染〕参照。

関連した能力（かんれんしたのうりょく）／**Linked Abilities**

同一のオブジェクトに記載されている2つの能力で、一方の行なった処理、または影響を及ぼしたオブジェクトが、他方の能力によって直接参照されているもの。rule 607〔関連している能力〕参照。

カード（かーど）／**Card**

ゲームの標準的な構成物。カードには、定形のマジックのカードと、そうでないカードが含まれる。トークンはカードとしては扱われない。呪文や能力の文章で「カード／Card」という語が使われていた場合、それは手札にあるクリーチャー・カードといったように、戦場とスタック以外の領域にあるものだけを指す。rule 108〔カード〕参照。

カード・タイプ（かーどたいぷ）／**Card Type**

特性の一つ。スタックにある能力を除いて、カードでないものも含むあらゆるオブジェクトはカード・タイプを持つ。カード・タイプごとに特定のルールが存在する。rule 205〔タイプ行〕、rule 3〔カード・タイプ〕参照。

カード・プール（かーどぷーる）／**Card Pool**

リミテッド・フォーマットにおいて、プレイヤーが自分のデッキを作成するために基本土地・カードに加えて使用するカード。

カード名（かーどめい）／**Name**

特性の1つで、カードの一部。カードのカード名は左上に記載されている。rule 201〔カード名〕参照。

合体（がったい）／**Meld**

合体する組に属する2枚を第2面をオモテにして1つの大判マジック・カードにすること。rule 701.36〔合体する〕参照。

合体カード（がったいかーど）／**Meld Cards**

片面がマジックのオモテ面、片面が大判マジック・カードのオモテ面の半分のカードのこと。rule 712〔合体カード〕参照。

頑強（がんきょう）／**Persist**

クリーチャーを墓地から戦場に戻すことができるキーワード能力。rule 702.78〔頑強〕参照。

奇跡（きせき）／**Miracle**

あるターンに引いたカードのうち最初のカードであった場合に、軽くなったコストでその呪文を唱えられるようになるキーワード能力。rule 702.93〔奇跡〕参照。

機体（きたい）／**Vehicle**

アーティファクトのサブタイプ。機体はアーティファクト・クリーチャーになれる。rule 301〔アーティファクト〕、rule 702.121〔搭乗〕参照。

キッカー（きっかー）／**Kicker, Kicked**

キッカーは選択的な追加コストを表現するキーワード能力であり、呪文のコントローラーがキッカー・コストを払うことを選んだ場合その呪文はキッカーされた状態になる。rule 702.32〔キッカー〕参照。

起動（きどう）／**Activate**

やがて解決されてその効果が発生するよう、能力をスタックに積み、コストを支払うこと。rule 602〔起動型能力の起動〕参照。

起動型能力（きどうがたのうりょく）／**Activated Ability**

能力の一種。起動型能力は「[コスト]:[効果。][(あるなら)起動指示。]」という書式で書かれている。rule 112〔能力〕、rule 602〔起動型能力の起動〕参照。

起動コスト（きどうこすと）／**Activation Cost**

起動型能力の文章上でコロンの前にあるすべて。能力を起動するために支払わなければならない。rule 117〔コスト〕、rule 602〔起動型能力の起動〕参照。

基本（きほん）／**Basic**

通常、土地が持つ特殊タイプ。この特殊タイプを持つ土地は基本土地である。rule 205.4〔特殊タイプ〕参照。

基本でない土地（きほんでないとち）／**Nonbasic Land**

「基本」の特殊タイプを持たない土地。rule 205.4〔特殊タイプ〕参照。

基本土地サイクリング（きほんとちさいくりんぐ）／**Basic Landcycling**

タイプ・サイクリング参照。

基本土地タイプ（きほんとちたいぷ）／**Basic Land Type**

「基本土地タイプ」は、平地、島、沼、山、森の 5 つ存在する。それぞれはそれに対応するマナ能力を持つ。rule 305〔土地〕参照。

基本のパワー、基本のタフネス（きほんのぱわー、きほんのたふねす）／**Base Power, Base Toughness**

クリーチャーの基本のパワーや基本のタフネスを変更する効果は、その一方あるいは両方を特定の数字に定める。rule 613〔継続的効果の相互作用〕参照。

キャスティング・コスト（きゃすてぃんぐこすと）／**Casting Cost**

(廃語)マナ・コストの古い表現。そのように記載されているカードは、オラクルで訂正を受けている。

吸収（きゅうしゅう）／**Absorb**

ダメージを軽減するキーワード能力。rule 702.63〔吸収〕参照。

狂喜（きょうき）／**Bloodthirst**

クリーチャーが+1/+1 カウンターの載った状態で戦場に出ることができるようになるキーワード能力。rule 702.53〔狂喜〕参照。

強制（きょうせい）／**Requirement**

クリーチャーを攻撃させたりブロックさせたりする効果。rule 508.1d、rule 509.1c 参照。

強請（きょうせい）／**Extort**

あなたが呪文を唱えるたびにあなたがライフを得、対戦相手がライフを失うようにするキーワード能力。rule 702.100〔強請〕参照。

共闘、**[**名前**]**との共闘（きょうとう）／**Partner**

統率者戦変種ルールで、1 枚でなく 2 枚の伝説のクリーチャーやプレインズウォーカーを統率者にすることができるキーワード能力。「[名前]との共闘」はこの能力の特化版で、統率者戦変種ルール以外でも 2 枚のカードが一緒に戦場に出ることを助ける働きをする。rule 702.123〔共闘〕、rule 903〔統率者戦〕参照。

教導（きょうどう）／**Mentor**

大型クリーチャーに一緒に攻撃する小型クリーチャーを強化させるようにするキーワード能力。rule 702.133〔教導〕参照。

共謀（きょうぼう）／**Conspire**

呪文のコピーをつくるキーワード能力。rule 702.77〔共謀〕参照。

「共有チーム・ターン」選択ルール（きょうゆうちーむたーんせんたくるーる）／**Shared Team Turns Option**

双頭巨人戦やアーチエネミー戦など、多人数戦の一部の変種ルールで用いられる選択ルール。rule 805〔「共有チーム・ターン」選択ルール〕参照。

共有ライフ総量（きょうゆうらいふそうりょう）／**Shared Life Total**

双頭巨人戦多人数戦変種ルールにおいて、各個人ではなく各チームが共有ライフ総量を持つ。rule 810〔「双頭巨人戦」変種ルール〕参照。

居住（きょじゅう）／**Populate**

自分がコントロールしているクリーチャー・トークンのコピーを作るキーワード処理。rule 701.29〔 居住する〕参照。

切り直す（きりなおす）／**Shuffle**

デッキあるいはライブラリーの中のカードを無作為化すること。rule 103.1 参照。

キーワード処理（きーわーどしょり）／**Keyword Action**

「破壊する」「唱える」のように、通常の意味とは異なるゲーム用語として用いられている動詞のこと。rule 701〔キーワード処理〕参照。

キーワード能力（きーわーどのうりょく）／**Keyword Ability**

飛行や速攻のように、長い能力や複数の能力をまとめて表すために用いられるゲーム用語。rule 702〔キーワード能力〕参照。

銀枠（ぎんわく）／**Silver-Bordered**

特定のセットに含まれるカードや特定のプロモカードは、銀枠で印刷されている。銀枠カードはカジュアルなプレイ向けであり、このルールに含まれない機能や文章を持つことがある。

組み立てる（くみたてる）／**Assemble**

からくりを戦場に出すという『Unstable』セットのキーワード処理。『Unstable』セットのカードやメカニズムは、このルールに含まれていない。

組である（くみである）／**Paired**

結魂能力の影響を受けているクリーチャーを示す術語。rule 702.94〔結魂〕参照。

クリンナップ・ステップ（くりんなっぷすてっぷ）／**Cleanup Step**

ターンの一部。このステップは終了フェイズの 2 つめにして最後のステップである。rule 514〔クリンナップ・ステップ〕参照。

クリーチャー（くりーちゃー）／**Creature**

カード・タイプの 1 つ。クリーチャーはパーマネントである。rule 302〔クリーチャー〕参照。

クリーチャー・タイプ（くりーちゃーたいぷ）／**Creature Type**

クリーチャー・カード・タイプと部族カード・タイプが用いるサブタイプ。rule 302〔クリーチャー〕、rule 308〔部族〕参照。rule 205.3m にクリーチャー・タイプの一覧が記されている。

「クリーチャー配置」選択ルール（くりーちゃーはいちせんたくるーる）／**Deploy Creatures Option**

特定の多人数戦変種ルールにおいて用いられることのある選択ルールで、クリーチャーのコントロールをチームメイト間で移動させるもの。rule 804〔「クリーチャー配置」選択ルール〕参照。

警戒（けいかい）／**Vigilance**

クリーチャーがタップせずに攻撃できるようになるキーワード能力。rule 702.20〔警戒〕参照。

軽減（けいげん）／**Prevent**

軽減効果において、どのダメージを与えられなくするかを示すために用いられる単語。rule 615〔軽減効果〕参照。

軽減効果（けいげんこうか）／**Prevention Effect**

ダメージ・イベントを待って、その与えられるダメージを完全にあるいは部分的に軽減する、継続的効果の一種。rule 615〔軽減効果〕参照。

継続型アーティファクト（けいぞくがたあーてぃふぁくと）／**Continuous Artifact**

(廃語)起動型能力を持たないアーティファクトのタイプ行に書かれていた古い言葉。そのように記載されているカードは、オラクルで訂正を受け、単に「アーティファクト」となっている。

継続的効果（けいぞくてきこうか）／**Continuous Effect**

一定のあるいは不定の期間、オブジェクトの特性やオブジェクトのコントロールを修整したり、プレイヤーやゲームのルールに影響を及ぼしたりする効果。rule 611〔継続的効果〕参照。

計略（けいりゃく）／**Scheme**

アーチエネミー戦カジュアル変種ルールで用いられる定形外のマジックのカードにだけ存在するカード・タイプ。計略カードはパーマネントではない。rule 312〔計略〕参照。

結魂（けっこん）／**Soulbond**

クリーチャーを組にすることで強化するキーワード能力。rule 702.94〔結魂〕参照。

欠色（けっしょく）／**Devoid**

オブジェクトを無色にする特性定義能力。rule 702.113〔欠色〕参照。

献身（けんしん）／**Offering**

いつ呪文を唱えることができるか、また唱えるために必要なマナの量はいくつかを変更するキーワード能力。rule 702.47〔献身〕参照。

絢爛（けんらん）／**Spectacle**

対戦相手がライフを失っていたなら、特定の呪文を代替コストで唱えられるようにするキーワード能力。rule 702.136〔絢爛〕参照。

激情（げきじょう）／**Frenzy**

クリーチャーを戦闘で強化するキーワード能力。rule 702.67〔激情〕参照。

激突（げきとつ）／**Clash**

プレイヤーのライブラリーの一番上にあるカードを含む小さな勝負をすること。rule 701.22〔激突を行なう〕参照。

現出（げんしゅつ）／**Emerge**

クリーチャー１体を生け贄に捧げることで、プレイヤーが軽く呪文を唱えられるようにするキーワード能力。rule 702.118〔現出〕参照。

現象（げんしょう）／**Phenomenon**

プレインチェイス戦カジュアル変種ルールで用いる、定形外のマジックにのみ存在するカード・タイプ。現象・カードはパーマネントではない。rule 310〔現象〕参照。

ゲームから取り除く、取り除かれた、ゲーム外領域（げーむからとりのぞく、とりのぞかれた、げーむがいりょういき）／**Remove from the Game/Removed/Removed-from-the-Game Zone**

(廃語)「[何か]をゲームから取り除く」とは、「[何か]を追放する」の古い言い方である。「取り除かれたカード」とは、「追放されたカード」の古い言い方である。ゲーム外領域は追放領域の古い呼び名である。そのように記載されているカードは、オラクルで訂正を受けている。追放 参照。

ゲームに勝つ（げーむにかつ）／**Win the Game**

ゲームに勝つには何通りかの方法がある。rule 104〔ゲームの終了〕、rule 810.8(双頭巨人戦のルール)、rule 809.5(皇帝戦のルール)参照。

ゲームに負ける（げーむにまける）／**Lose the Game**

ゲームに負けるには何通りかの方法がある。rule 104〔ゲームの終了〕、rule 810.8(双頭巨人戦のルール)、rule 809.5(皇帝戦のルール)、rule 903.10(統率者戦のルール)参照。

ゲームの外部（げーむのがいぶ）／**Outside the Game**

ゲームのどの領域にも存在しないオブジェクトは、ゲームの外部にある。rule 400.10 参照。

ゲームを再び開始する（げーむをふたたびかいしする）／**Restart the Game**

即座に現在のゲームを終了し、それを再び開始すること。rule 104〔ゲームの終了〕参照。

コイン投げ（こいんなげ）／**Flipping a Coin**

2 つの結果がほぼ等しい確率で生じるよう無作為化する方法。rule 705〔コイン投げ〕参照。

効果（こうか）／**Effect**

呪文や能力の結果としてゲームで起こる出来事。rule 609〔効果〕参照。

公開（こうかい）／**Reveal**

すべてのプレイヤーにしばらくの間カードを見せること。rule 701.15〔公開する〕参照。

公開領域（こうかいりょういき）／**Public Zone**

すべてのプレイヤーがそこにあるカードの表を見ることができる領域、rule 400.2、非公開領域 参照。

交換する（こうかんする）／**Exchange**

オブジェクト、オブジェクト群、ライフ総量などの 2 つのものを入れ替えること。rule 701.10〔交換する〕参照。

攻撃（こうげき）／**Attack**

クリーチャーを攻撃側として戦闘に送り出すこと。クリーチャーはプレイヤーかプレインズウォーカーに攻撃することができる。rule 508〔攻撃クリーチャー指定ステップ〕参照。

攻撃クリーチャー（こうげきくりーちゃー）／**Attacking Creature**

戦闘フェイズ中に、適正な攻撃の一部として指定され(て、コストがある場合にはそれが支払われ)たか、または攻撃した状態で戦場に出されたクリーチャー。戦闘から取り除かれるかまたは戦闘フェイズが終わるまでの間、攻撃クリーチャーであり続ける。rule 508〔攻撃クリーチャー指定ステップ〕参照。

攻撃クリーチャー指定（こうげきくりーちゃーしてい）／**Declare Attackers**

攻撃するクリーチャーの組を選び、そのクリーチャーが防御プレイヤーかそのコントロールしているプレインズウォーカーかどちらを攻撃するかを宣言し、攻撃するのに必要なコストを支払うこと。rule 508.1 参照。

攻撃クリーチャー指定ステップ（こうげきくりーちゃーしていすてっぷ）／**Declare Attackers Step**

ターンの一部。このステップは戦闘フェイズの 2 つ目のステップである。rule 508〔攻撃クリーチャー指定ステップ〕参照。

攻撃してブロックされない（こうげきしてぶろっくされない）／**Attacks and Isn't Blocked**

クリーチャーが「攻撃してブロックされない」たびに誘発する能力は、そのクリーチャーがブロックされていない攻撃クリーチャーになったときに誘発する。rule 509.1h 参照。

攻撃チーム（こうげきちーむ）／**Attacking Team**

共有チーム・ターン選択ルールを使った多人数戦で、戦闘フェイズに攻撃できるチームのこと。rule 805〔「共有チーム・ターン」選択ルール〕参照。

「交互チーム戦」変種ルール（こうごちーむせんへんしゅるーる）／**Alternating Teams Variant**

2 つ以上の同人数のチームによって行なう、多人数戦の変種ルール。rule 811〔「交互チーム戦」変種ルール〕参照。

構築（こうちく）／**Constructed**

プレイヤーが自分のデッキを前もって作っておくというプレイのやりかた。rule 100.2a 参照。

皇帝（こうてい）／**Emperor**

「皇帝戦」変種ルールで、各チームの中央に座るプレイヤー。rule 809〔「皇帝戦」変種ルール〕参照。

「皇帝戦」変種ルール（こうていせんへんしゅるーる）／**Emperor Variant**

3 人チーム同士で対戦する多人数戦変種ルール。rule 809〔「皇帝戦」変種ルール〕参照。

貢納（こうのう）／**Tribute**

対戦相手に、クリーチャーが＋1/＋1 カウンターを載せて戦場に出るか、それとも追加の能力を持って戦場に出るかを選ばせるキーワード能力。rule 702.103〔貢納〕参照。

高名（こうめい）／**Renown**

クリーチャーが戦闘ダメージをプレイヤーに与えた後で強化されるというキーワード能力。rule 702.111〔高名〕参照。

高名である（こうめいである）／**Renowned**

高名能力の結果としてパーマネントが得る記号。rule 702.111〔高名〕参照。

刻印（こくいん）／**Imprint**

刻印は以前はキーワード能力であったが、今はルール上意味を持たない能力語である。そのように記載されているカードは、オラクルで訂正を受けている。

コスト（こすと）／**Cost**

他の処理をするため、あるいは他の処理を妨げるために必要な処理や支払いのこと。rule 117〔コスト〕参照。

固定語（こていご）／**Anchor Word**

パーマネントが戦場に出る際に持ちうる 2 つの能力それぞれの前に書かれる単語。rule 614.12b 参照。

コピー（こぴー）／**Copy**

1. 他のオブジェクトと同じ特性値を持つ新しいオブジェクトを作ること。
2. 他のオブジェクトのコピー可能な値をコピー可能な値として持つオブジェクト。

rule 706〔オブジェクトのコピー〕参照。

コピー可能な値（こぴーかのうなあたい）／**Copiable Values**

コピー効果によって参照される、オブジェクトの特性の値。rule 706.2、rule 706.3 参照。

鼓舞（こぶ）／**Bolster**

プレイヤーがコントロールしている最弱のクリーチャーに＋1/＋1 カウンターを置くキーワード処理。rule 701.32〔鼓舞を行う〕参照。

個別エンチャント（こべつえんちゃんと）／**Local Enchantment**

(廃語)オーラの古い呼び名。そのように記載されているカードは、オラクルで訂正を受けている。

固有色（こゆうしょく）／**Color Identity**

統率者戦カジュアル変種ルールにおいて、デッキに入れることのできるカードを定める色の組み合わせ。rule 903.4 参照。

コレクター番号（これくたーばんごう）／**Collector Number**

ほとんどのカードに記載されている、ゲーム上は意味のない番号。rule 212〔文章欄の下にある情報群〕参照。

コンスピラシー・ドラフト（こんすぴらしーどらふと）／**Conspiracy Draft**

ブースター・ドラフトをして多人数戦を行なうというカジュアル変種ルール。rule 905〔コンスピラシー・ドラフト〕参照。

混成カード（こんせいかーど）／**Hybrid Card**

混成マナ・シンボルをマナ・コストに含むカード。rule 202.2f 参照。

混成マナ・シンボル（こんせいまなしんぼる）／**Hybrid Mana Symbols**

2 通りの方法で支払うことができるコストを示すマナ・シンボル。rule 107.4 参照。

コントロール、コントローラー（こんとろーる、こんとろおらあ）／**Control/Controller**

「コントロール」とは、誰がそのオブジェクトを使えるかを決定するシステムである。オブジェクトの「コントローラー」は、そのオブジェクトをその時点でコントロールしているプレイヤーである。rule 108.4〔カードは、そのカードがパーマネントや呪文を表していない限り、コントローラーを持たない。パーマネントや呪文を表している場合、コントローラーはそれらのルールによって決定される。rule 110.2 および rule 111.2 参照。〕参照。

再活（さいかつ）／**Jump-Start**

プレイヤーがカードを捨てることで墓地からカードを唱えられるようにするキーワード能力。rule 702.132〔再活〕参照。

再帰誘発型能力（さいきゆうはつがたのうりょく）／**Reflexive Triggered Ability**

呪文や能力の解決中、その能力の前にとった処理に基いて誘発する能力。rule 603.12 参照。

サイクリング（さいくりんぐ）／**Cycling**

カードを捨てて他のカードと交換できるようにするキーワード能力。rule 702.28〔サイクリング〕参照。

最後の情報（さいごのじょうほう）／**Last Known Information**

今まであった領域に既に存在しなくなっているオブジェクト、あるいはゲームを離れているプレイヤーに関する情報。この情報は、そのオブジェクトがその領域に、プレイヤーがゲームに、残っていた最後の瞬間の情報を維持している。rule 112.7a、rule 608.2b、rule 608.2g、rule 800.4h 参照。

再生（さいせい）／**Regenerate**

パーマネントの破壊を、代わりの一連のイベントで置換すること。rule 701.14〔再生する〕参照。

サイドボード（さいどぼーど）／**Sideboard**

マッチの間、ゲームとゲームの間にデッキを修整するために用いる追加のカード。rule 100.4 参照。

探す（さがす）／**Search**

指定された領域のカードをすべて見て、場合によってはそこから条件を満たすカードを見つけること。rule 701.18〔探す〕参照。

策略（さくりゃく）／**Conspiracy**

コンスピラシー・ドラフトなどのリミテッド・フォーマットで用いられるカード・タイプ。策略・カードはパーマネントではない。rule 313〔策略〕参照。

サブゲーム（さぶげーむ）／**Subgame**

効果によって作られる、完全に別のマジックのゲーム。rule 719〔サブゲーム〕参照。

サブタイプ（さぶたいぷ）／**Subtype**

カードのタイプ行で、カード・タイプの後に長いダッシュに続いて記される特性。rule 205.3〔サブタイプ〕参照。

「左翼への攻撃」選択ルール（さよくへのこうげきせんたくるーる）／**Attack Left Option**

多人数戦の変種ルールによっては用いられることがある選択ルール。rule 803〔「左翼への攻撃」「右翼への攻撃」選択ルール〕参照。

賛美（さんび）／**Exalted**

クリーチャーを戦闘で強化するキーワード能力。rule 702.80〔回顧〕参照。

支援（しえん）／**Support**

クリーチャーに＋1/＋1 カウンターを置くキーワード処理。rule 701.34〔支援〕参照。

使嗾（しそう）／**Goad**

クリーチャーに可能なら攻撃、可能なら他のプレイヤーへの攻撃を強制するキーワード行動。rule 701.37〔使嗾する〕参照。

疾駆（しっく）／**Dash**

クリーチャーを超攻撃的にさせるキーワード能力、rule 702.108〔疾駆〕参照。

支払う（しはらう）／**Pay**

コストを必要とする処理を行なうこと。これは多くの場合、マナやライフのようなリソースを消耗することを言う。rule 117〔コスト〕参照。

死亡（しぼう）／**Die**

クリーチャーやプレインズウォーカーが戦場から墓地に置かれることを「死亡」するという。rule 700.4 参照。

島（しま）／**Island**

5 つの基本土地タイプの 1 つ。このサブタイプを持つ土地は、「{T}: {U}を加える。」という能力を持つ。rule 305.6 参照。

島サイクリング（しまさいくりんぐ）／**Islandcycling**

タイプ・サイクリング 参照。

島渡り（しまわたり）／**Islandwalk**

土地渡り 参照。

シャドー（しゃどう）／**Shadow**

クリーチャーがどうブロックされ、何をブロックできるかを制限するキーワード能力。rule 702.27〔シャドー〕参照。

終了ステップ（しゅうりょうすてっぷ）／**End Step**

ターンの一部。このステップは終了フェイズの最初のステップである。rule 513〔終了ステップ〕参照。

終了フェイズ（しゅうりょうふぇいず）／**Ending Phase**

ターンの一部。このフェイズはターンの 5 つ目にして最後のフェイズである。rule 512〔終了フェイズ〕参照。

種類別（しゅるいべつ）／**Layer**

継続的効果の適用順を決定するために用いられるルール。rule 613〔継続的効果の相互作用〕、依存性、タイムスタンプ順 参照。

瞬速（しゅんそく）／**Flash**

カードを、インスタントを唱えられるときならいつでもプレイできるようにするキーワード能力。rule 702.8〔瞬速〕参照。

召喚（しょうかん）／**Summon**

(廃語)古いクリーチャー・カードでは、「[クリーチャー・タイプ]の召喚」とタイプ行に書かれていた。そのように記載されているカードはオラクルで訂正を受け、現在のタイプ行は「クリーチャー — [クリーチャー・タイプ]」となっている。(それらのカードのクリーチャー・タイプの多くは更新されている。)クリーチャー 参照。

召喚酔い（しょうかんよい）／**Summoning Sickness Rule**

そのプレイヤーの最新のターンの開始時から続けてコントロールしていない限り、そのクリーチャーで攻撃したり、コストにタップ・シンボルやアンタップ・シンボルを含む起動型能力を使ったりすることができないというルールの俗称。rule 302.6、速攻 参照。

将軍（しょうぐん）／**General**

多人数戦「皇帝戦」変種ルールにおいて、皇帝でないプレイヤー。rule 809〔「皇帝戦」変種ルール〕参照。

消散（しょうさん）／**Fading**

パーマネントが戦場に残れる期間を定めるキーワード能力。rule 702.31〔消散〕参照。

消失（しょうしつ）／**Vanishing**

パーマネントが戦場に残れる期間を定めるキーワード能力。rule 702.62〔消失〕参照。

召集（しょうしゅう）／**Convoke**

呪文を唱えるためにマナを支払うのではなくクリーチャーをタップすることができるようにするキーワード能力。rule 702.50〔召集〕参照。

消術（しょうじゅつ）／**Fateseal**

対戦相手のライブラリーの上にある数枚のカードを操作すること。rule 701.21〔消術を行なう〕参照。

昇殿（しょうでん）／**Ascend**

プレイヤーが 10 個以上のパーマネントをコントロールしているときにそのプレイヤーに都市の承認という記号を得させるキーワード。rule 702.130〔昇殿〕参照。

省略（しょうりゃく）／**Shortcut**

プレイヤーの宣言を省略して一連のゲーム上の選択(処理をする、あるいはパスをする)をしてゲームを進めるとして、双方が合意した方法。rule 720〔行動の省略〕参照。

初期手札枚数（しょきてふだまいすう）／**Starting Hand Size**

ゲーム開始に際してプレイヤーが惹くカードの枚数。ほとんどのゲームでは、各プレイヤーの初期手札枚数は 7 枚である。rule 103.4 参照。

初期ライフ総量（しょきらいふそうりょう）／**Starting Life Total**

ゲーム開始に際してプレイヤーが持つライフの量。ほとんどのゲームでは、各プレイヤーの初期ライフ総量は 20 点である。rule 103.3 参照。

進化（しんか）／**Evolve**

より大きなクリーチャーがあなたのコントロール下で戦場に出たときにクリーチャーの上に＋1/＋1カウンターを載せられるというキーワード能力。rule 702.99〔進化〕参照。

信心（しんじん）／**Devotion**

プレイヤーごとに定まる数で、そのプレイヤーがコントロールしているパーマネントのマナ・コストに含まれる特定色のマナ・シンボルの数に等しい。rule 700.5 参照。

親和（しんわ）／**Affinity**

呪文を唱えるために支払わなければならないマナの量を減らすキーワード能力。rule 702.40〔親和〕参照。

次元（じげん）／**Plane**

プレインチェイス戦・カジュアル変種ルールで用いられる、定形外のマジックのカードにおいてのみ存在するカード・タイプ。次元カードはパーマネントではない。rule 309〔次元〕参照。

次元ダイス（じげんだいす）／**Planar Die**

プレインチェイス戦・カジュアル変種ルールをプレイするために必要な、特製の 6 面サイコロ。rule 901.3 参照。

次元デッキ（じげんでっき）／**Planar Deck**

プレインチェイス戦・カジュアル変種ルールでプレイするために必要な、少なくとも 10 枚の次元カードからなるデッキ。rule 901.3 参照。

持続（じぞく）／**Ongoing**

計略カードだけに存在する特殊タイプ。rule 205.4〔特殊タイプ〕参照。

実行中にする（じっこうちゅうにする）／**Set in Motion**

計略カードを計略デッキの一番上から取り除き、オモテ向きにすること。rule 701.24〔実行中にする〕参照。

呪禁（じゅごん）／**Hexproof**

パーマネントやプレイヤーが対戦相手によって対象にされないようにするキーワード能力。rule 702.11〔呪禁〕参照。

呪文（じゅもん）／**Spell**

スタックにあるカード、およびスタックにある(カードや他の呪文の)コピー。rule 111〔呪文〕参照。

呪文タイプ（じゅもんたいぷ）／**Spell Type**

インスタントのカード・タイプやソーサリーのカード・タイプが用いるサブタイプ。rule 304〔インスタント〕、rule 307〔ソーサリー〕参照。rule 205.3k に呪文タイプの一覧が記されている。

呪文能力（じゅもんのうりょく）／**Spell Ability**

能力の一種。呪文能力は、インスタントやソーサリーが解決された時に行なわれる能力である。rule 112.3a 参照。

呪文をかけたプレイヤー（じゅもんをかけたぷれいやー）／**Caster**

(廃語)呪文を唱えたプレイヤーのことを指すために使われていた古い表現。そのように記載されているカードは、オラクルで訂正を受け、「コントローラー」となっている。

授与（じゅよ）／**Bestow**

クリーチャー・カードをオーラとして唱えられるようにするキーワード能力。rule 702.102〔授与〕参照。

順応（じゅんのう）／**Adapt**

＋1/＋1 カウンターを持たないクリーチャーに＋1/＋1 カウンターを置くキーワード処理。rule 701.42〔順応を行う〕参照。

状況起因処理（じょうきょうきいんしょり）／**State-Based Actions**

ある条件が満たされたとき自動的に起こるゲームの処理。rule 704〔状況起因処理〕参照。

状況誘発（じょうきょうゆうはつ）／**State Trigger**

イベントではなくゲームの状況がある条件を満たしたときに誘発する誘発型能力。rule 603.8 参照。

城砦（じょうさい）／**Fortification**

アーティファクトのサブタイプの 1 つ。城砦は土地につけることができる。rule 301〔アーティファクト〕、rule 702.66〔城砦化〕参照。

城砦化（じょうさいか）／**Fortify**

プレイヤーに、城砦を自分がコントロールしている土地につけさせるキーワード能力。rule 301〔アーティファクト〕、rule 702.66〔城砦化〕参照。

常在型能力（じょうざいがたのうりょく）／**Static Ability**

能力の一種。常在型能力は起動されも誘発しもせず、ただ常に何かをし続ける。rule 112〔能力〕、rule 604〔常在型能力の扱い〕参照。

上忍術（じょうにんじゅつ）／**Commander Ninjutsu**

忍術能力の変種。rule 702.48〔忍術〕参照。

助力（じょりょく）／**Assist**

　他のプレイヤーに呪文の支払いを手伝ってもらえるようにするキーワード能力。rule 702.131〔助力〕参照。

スタック（すたっく）／**Stack**

　領域の１つ。スタックは呪文、起動型能力、誘発型能力が解決を待つ領域である。rule 405〔スタック〕参照。

ステップ（すてっぷ）／**Step**

　フェイズの細目。rule 5〔ターンの構造〕参照。

捨てる（すてる）／**Discard**

　カードをオーナーの手札からオーナーの墓地に動かすこと。rule 701.8〔捨てる〕参照。

ストーム（すとおむ）／**Storm**

　呪文のコピーを作るキーワード能力。rule 702.39〔ストーム〕参照。

スリヴァー・サイクリング（すりヴぁーさいくりんぐ）／**Slivercycling**

　タイプ・サイクリング参照。

スレッショルド（すれっしょるど）／**Threshold**

　スレッショルドはかつてはキーワード能力だったが、今はルール上の意味を持たない能力語である。スレッショルドのキーワード能力が記載されているカードは、オラクルで訂正を受けている。

制限（せいげん）／**Restriction**

　クリーチャーを攻撃やブロックできないようにする効果。rule 508.1c、rule 509.1b 参照。

生成する（せいせいする）／**Create**

　トークンを生成するとは、トークンを戦場に出すことである。rule 701.6〔生成する〕参照。

生息条件**(**島**)**（せいそくじょうけんしま）／**Islandhome**

(廃語)「このクリーチャーは防御プレイヤーが島をコントロールしていなければ攻撃できない。」「あなたが島をコントロールしていないとき、このクリーチャーを生け贄に捧げる」という意味のキーワード能力。この能力が記載されているカードは、オラクルで訂正を受けている。

製造（せいぞう）／**Fabricate**

　霊気装置・トークンを生成するか、クリーチャーに＋1/＋1 カウンターを置くか選べるキーワード能力。rule 702.122〔製造〕参照。

生体武器（せいたいぶき）／**Living Weapon**

　この能力を持った装備品とともにトークン・クリーチャーを生成し、その後この能力を持つ装備品をそのトークンにつけるキーワード能力。rule 702.91〔生体武器〕参照。

接死（せっし）／**Deathtouch**

　オブジェクトによって与えられるダメージを非常に効果的にするキーワード能力。rule 702.2〔接死〕参照。

接合（せつごう）／**Modular**

クリーチャーが+1/+1 カウンターの載った状態で戦場に出ることができるようになるとともにそれを他のアーティファクト・クリーチャーに動かせるようになるキーワード能力。rule 702.42〔接合〕参照。

刹那（せつな）／**Split Second**

プレイヤーが呪文にほとんど対応できなくなるキーワード能力。rule 702.60〔刹那〕参照。

占術（せんじゅつ）／**Scry**

自分のライブラリーの上にあるカード数枚を操作すること。rule 701.17〔占術を行なう〕参照。

戦場（せんじょう）／**Battlefield**

領域の一つ。戦場は、パーマネントが存在する領域のこと。かつては「場」領域と呼ばれていた。rule 403〔戦場〕参照。

戦場に出る（せんじょうにでる）／**Enters the Battlefield**

他の領域から戦場に移動したときに、トークンでないパーマネントは戦場に出る。生成されたときに、トークンは戦場に出る。rule 403.3、rule 603.6a、rule 603.6d, rule 614.12 参照。

戦場を離れる（せんじょうをはなれる）／**Leaves the Battlefield**

パーマネントが戦場から他の領域に移動すること、あるいは(フェイズ・イン状態なら)オーナーがゲームを離れたことによってゲームを離れることを、「戦場を離れる」という。rule 603.6c、rule 603.10 参照。

先制攻撃（せんせいこうげき）／**First Strike**

クリーチャーに、他のクリーチャーよりも先に先制攻撃を与えられるようにするキーワード能力。rule 702.7〔先制攻撃〕参照。

選択ルール（せんたくるーる）／**Option**

多人数戦で使うことのできる、追加のルールまたはルール群。rule 800.2 参照。

戦闘開始ステップ（せんとうかいしすてっぷ）／**Beginning of Combat Step**

ターンの一部。このステップは戦闘フェイズの最初のステップである。rule 507〔戦闘開始ステップ〕参照。

戦闘から取り除く（せんとうからとりのぞく）／**Removed from Combat**

攻撃クリーチャーやブロック・クリーチャー、または攻撃されているプレインズウォーカーが「戦闘から取り除かれる」イベントが存在する。こうして戦闘から取り除かれたパーマネントは、その戦闘フェイズにはもう関与しない。rule 506.4 参照。

戦闘後メイン・フェイズ（せんとうごめいんふぇいず）／**Postcombat Main Phase**

戦闘フェイズの後で行なうメイン・フェイズのこと。メイン・フェイズ 参照。

戦闘終了ステップ（せんとうしゅうりょうすてっぷ）／**End of Combat Step**

ターンの一部。このステップは戦闘フェイズの 5 つ目にして最後のステップである。rule 511〔戦闘終了ステップ〕参照。

戦闘ダメージ（せんとうだめーじ）／**Combat Damage**

戦闘ダメージ・ステップ中に攻撃クリーチャーとブロック・クリーチャーが戦闘の結果として与えたダメージ。rule 510〔戦闘ダメージ・ステップ〕参照。

戦闘ダメージ・ステップ（せんとうだめーじすてっぷ）／**Combat Damage Step**

ターンの一部。このステップは戦闘フェイズの４つ目のステップである。rule 510〔戦闘ダメージ・ステップ〕参照。

戦闘ダメージの割り振り（せんとうだめーじのわりふり）／**Assign Combat Damage**

攻撃クリーチャー、ブロック・クリーチャーが戦闘ダメージをどう与えるかを決定すること。rule 510〔戦闘ダメージ・ステップ〕参照。

戦闘フェイズ（せんとうふぇいず）／**Combat Phase**

ターンの一部。このフェイズはターンの３つ目のフェイズである。rule 506〔戦闘フェイズ〕参照。

戦闘前メイン・フェイズ（せんとうまえめいんふぇいず）／**Precombat Main Phase**

ターンで最初のメイン・フェイズのこと。メイン・フェイズ 参照。

潜伏（せんぷく）／**Skulk**

クリーチャーのブロックされうる方法を制限するキーワード能力。rule 702.117〔潜伏〕参照。

全体エンチャント（ぜんたいえんちゃんと）／**Global Enchantment**

(廃語)オーラでないエンチャントを意味する廃語。そのように記載されているカードは、オラクルで訂正を受けている。

想起（そうき）／**Evoke**

パーマネントが戦場に出たときにそれを生け贄に捧げさせるキーワード能力。rule 702.73〔想起〕参照。

総キャスティング・コスト（そうきゃすてぃんぐこすと）／**Total Casting Cost**

(廃語)点数で見たマナ・コストの古い呼び名。そのように記載されているカードは、オラクルで訂正を受けている。

遭遇（そうぐう）／**Encounter**

現象・カードを次元デッキの一番上から取り、それをオモテ向きにすること。rule 310〔現象〕参照。

総コスト（そうこすと）／**Total Cost**

呪文を唱えたり能力を起動したりするために実際に支払うコスト。マナ・コストや起動コスト、代替コストを元に、(追加コストを含む)すべてのコスト増加とコスト減少を計算に入れた値。rule 601.2f 参照。

双呪（そうじゅ）／**Entwine**

プレイヤーが呪文のモードを１つでなく全部選べるようにするキーワード能力。rule 702.41〔双呪〕参照。

「双頭巨人戦」変種ルール（そうとうきょじんせんへんしゅるーる）／**Two-Headed Giant Variant**

共有ライフ総量を持つ2人チームが同時にターンを進めていく、多人数戦の変種ルール。rule 810〔「双頭巨人戦」変種ルール〕参照。

装備（そうび）／**Equip**

プレイヤーに、装備品を自分がコントロールしているクリーチャーにつけさせるキーワード能力。rule 301〔アーティファクト〕、rule 702.6〔装備〕参照。

装備品（そうびひん）／**Equipment**

アーティファクトのサブタイプの1つ。装備品はクリーチャーにつけることができる。rule 301〔アーティファクト〕、rule 702.6〔装備〕参照。

即席（そくせき）／**Improvise**

呪文を唱えるためにマナを支払うのではなくアーティファクトをタップすることができるようにするキーワード能力。rule 702.125〔即席〕 参照。

側面攻撃（そくめんこうげき）／**Flanking**

クリーチャーを戦闘で強化するキーワード能力。rule 702.24〔側面攻撃〕参照。

蘇生（そせい）／**Unearth**

自分の墓地からクリーチャー・カードを戦場に戻すことができるようにするキーワード能力。rule 702.83〔蘇生〕参照。

速攻（そっこう）／**Haste**

クリーチャーが「召喚酔い」ルールを無視できるようになるキーワード能力。rule 702.10〔速攻〕、rule 302.6 参照。

ソーサリー（そーさりー）／**Sorcery**

カード・タイプの1つ。ソーサリーはパーマネントではない。rule 307〔ソーサリー〕参照。

増殖（ぞうしょく）／**Proliferate**

既にカウンターを持つ、好きな数のプレイヤーやパーマネントにもう一つ追加でカウンターを得させること。rule 701.26〔増殖を行う〕参照。

増呪（ぞうじゅ）／**Escalate**

モードを持つ呪文の、複数のモードを選べるようにするコストを追加するキーワード能力。rule 702.119〔増呪〕参照。

増幅（ぞうふく）／**Amplify**

クリーチャーを+1/+1 カウンターの載った状態で戦場に出せるようになるキーワード能力。rule 702.37〔増幅〕参照。

続唱（ぞくしょう）／**Cascade**

プレイヤーが無作為に追加される呪文をコストなしで唱えられるようにするキーワード能力。rule 702.84〔続唱〕参照。

族霊鎧（ぞくれいよろい）／**Totem Armor**

オーラに、エンチャントしているパーマネントを守らせるキーワード能力。rule 702.88〔族霊鎧〕参照。

対応（たいおう）／**Respond**

他の呪文や能力がスタックにある間に、インスタント呪文を唱えたり能力を起動したりすること。rule 116.7 参照。

対応して（たいおうして）／**In Response To**

他の呪文や能力がスタックにある間にインスタント呪文を唱えたり能力を起動したりした場合、他の呪文や能力に「対応して」唱えた、あるいは起動した、と言う。rule 116.7 参照。

待機（たいき）／**Suspend**

カードをプレイする代替手段を提示するキーワード能力。rule 702.61〔待機〕。カードが追放領域にあり、待機を持っており、時間カウンターが載っている場合、そのカードは待機状態である。

対象（たいしょう）／**Target**

呪文や能力が影響を及ぼす、事前に選択されたオブジェクトやプレイヤーのこと。rule 114〔対象〕参照。

対象を変える（たいしょうをかえる）／**Change a Target**

呪文や能力の、新しく適正な対象を選ぶこと。rule 114.7 参照。

対戦相手（たいせんあいて）／**Opponent**

プレイヤーが対峙する相手。rule 102.2、rule 102.3 参照。

タイプ（たいぷ）／**Type**

1. オブジェクトのカード・タイプ。広義には、カード・タイプの他にサブタイプや特殊タイプも含む。rule 205〔タイプ行〕、rule 3〔カード・タイプ〕参照。
2. マナの持つ性質。rule 106〔マナ〕参照。

タイプ・アイコン（たいぷあいこん）／**Type Icon**

未来予知のカードの一部の左上に書かれたアイコン。ゲーム上の効果は存在しない。rule 107.10 参照。

タイプ行（たいぷぎょう）／**Type Line**

カードの一部。タイプ行は絵のすぐ下に記載されており、カードのカード・タイプ、サブタイプ、特殊タイプが記されている。rule 205〔タイプ行〕参照。

タイプ・サイクリング（たいぷさいくりんぐ）／**Typecycling**

サイクリング能力の一種。rule 702.28〔サイクリング〕参照。

タイプ変更効果（たいぷへんこうこうか）／**Type-Changing Effect**

オブジェクトのカード・タイプ、サブタイプ、特殊タイプを変更する効果。rule 205.1a-b、305.6、613.1d 参照。

タイムスタンプ順（たいむすたんぷじゅん）／**Timestamp Order**

同一の種類別・種類細別において継続的効果の適用順を決定する際に用いられるルール。rule 613.6、依存性 参照。

多色（たしょく）／**Multicolored**

複数の色を持つオブジェクトは多色である。多色は色ではない。rule 105〔色〕、rule 202〔マナ・コストと色〕参照。

多重キッカー（たじゅうきっかー）／**Multikicker**

多重キッカーは、キーワード能力キッカーの一種であり、選択可能で任意の回数支払うことの出来る追加コストを示す。rule 702.32〔キッカー〕、キッカー 参照。

多相（たそう）／**Changeling**

オブジェクトにすべてのクリーチャー・タイプを持たせる特性定義能力。rule 702.72〔多相〕参照。

タップ（たっぷ）／**Tap**

パーマネントを縦向きから横向きにすること。rule 701.20〔タップとアンタップ〕参照。

タップ・シンボル（たっぷしんぼる）／**Tap Symbol**

起動コスト内のタップ・シンボル{T}は「このパーマネントをタップする」を意味する。rule 107.5 参照。

タップ状態（たっぷじょうたい）／**Tapped**

パーマネントの取り得る位相の 1 つ。rule 110.6、rule 701.20〔タップとアンタップ〕、アンタップ状態 参照。

多人数戦（たにんずうせん）／**Multiplayer Game**

3 人以上のプレイヤーで始めるゲーム。rule 8〔多人数戦ルール〕参照。

束（たば）／**Pile**

一時的にまとめられたカード。rule 700.3 参照。

タフネス（たふねす）／**Toughness**

1. クリーチャーだけが持つカードの一部。クリーチャー・カードのタフネスは、右下角にスラッシュの後に続いて書かれている。rule 208〔パワー〕参照。
2. クリーチャーだけが持つ特性。rule 302.4 参照。

探検（たんけん）／**Explore**

プレイヤーに、自分のライブラリーの一番上のカードを公開させ、それによって公開されたカードが土地・カードかどうかによって異なる処理を行うキーワード処理。rule 701.39〔探検を行う〕参照。

探査（たんさ）／**Delve**

呪文を唱えるためにマナを支払うのではなく自分の墓地にあるカードを追放することをできるようにするキーワード能力。rule 702.65〔探査〕参照。

単色（たんしょく）／**Monocolored**

1 色だけを持っているオブジェクトは単色である。無色のオブジェクトは単色ではない。rule 105〔色〕、rule 202〔マナ・コストと色〕参照。

単色混成マナ・シンボル（たんしょくこんせいまなしんぼる）／**Monocolored Hybrid Mana Symbols**

混成マナ・シンボル 参照。

単独で攻撃（たんどくでこうげき）／**Attack Alone**

クリーチャーが攻撃クリーチャー指定ステップの間に 1 体だけ攻撃クリーチャーとして指定された場合、そのクリーチャーは「単独で攻撃した」という。他のクリーチャーが攻撃していないで、あるクリーチャー 1 体だけが攻撃している場合、そのクリーチャーは「単独で攻撃している」という。rule 506.5 参照。

単独でブロック（たんどくでぶろっく）／**Block Alone**

クリーチャーがブロック・クリーチャー指定ステップの間に 1 体だけブロック・クリーチャーとして指定された場合、そのクリーチャーは「単独でブロックした」という。他のクリーチャーがブロックしていないで、あるクリーチャー 1 体だけがブロックしている場合、そのクリーチャーは「単独でブロックしている」という。rule 506.5 参照。

単発型アーティファクト（たんぱつがたあーてぃふぁくと）／**Mono Artifact**

(廃語)起動するとそのアーティファクトをコストとしてタップしなければならないアーティファクトのタイプ行に書かれていた古い言葉。そのように記載されているカードは、オラクルで訂正を受け、単に「アーティファクト」となり、能力のコストにタップ・シンボルが含まれるようになっている。

単発的効果（たんぱつてきこうか）／**One-Shot Effect**

何かを一度だけ行ない、期間が存在しない効果。rule 610〔単発的効果〕、継続的効果 参照。

ターン起因処理（たーんきいんしょり）／**Turn-Based Action**

特定のステップやフェイズが始まったり、ステップやフェイズが終わったりしたときに自動的に起こるゲームの処理。rule 703〔ターン起因処理〕参照。

ターン終了時に（たーんしゅうりょうじに）／**At End of Turn**

(廃語)終了ステップの開始時に誘発する能力の誘発条件として記載されていた(ターンの一番最後に発生することではない)。そのように記載されているカードは、オラクルで訂正を受け、「終了ステップの開始時に」または「次の終了ステップの開始時に」となっている。rule 513〔終了ステップ〕参照。

ターンマーカー（たーんまーかー）／**Turn Markers**

大乱闘戦において、どのプレイヤーがターンを進めているのか分かるようにするマーカー。rule 807.4 参照。

ターンを終了させる（たーんをしゅうりょうさせる）／**End the Turn**

効果の結果としてターンを終了させるとは、そのターンに起こるほとんどのことを飛ばすということである。rule 716〔ターンを終了させる〕参照。

代替コスト（だいたいこすと）／**Alternative Cost**

呪文を唱える場合にマナ・コストを支払うのではなく、コントローラーが支払うことができるコスト。rule 117〔コスト〕、rule 601〔呪文を唱えること〕参照。

大変異（だいへんい）／**Megamorph**

クリーチャーをオモテ向きにするに際して＋1/＋1 カウンターを置く、変異能力の変種。rule 702.36〔変異〕参照。

大乱闘戦（だいらんとうせん）／**Grand Melee**

(通常 10 人以上の)大人数のプレイヤーが、それぞれ個人としてお互いに戦う形式の多人数戦変種ルール。rule 807〔「大乱闘戦」変種ルール〕参照。

ダメージ（だめーじ）／**Damage**

オブジェクトはクリーチャー、プレインズウォーカー、プレイヤーにダメージを与えることができる。一般に、ダメージはダメージを受けるオブジェクトまたはプレイヤーに不利な影響を与える。rule 119〔ダメージ〕参照。

ダメージの発生源（だめーじのはっせいげん）／**Source of Damage**

そのダメージを与えたオブジェクト。rule 609.7 参照。

ダメージ割り振り順（だめーじわりふりじゅん）／**Damage Assignment Order**

ブロック・クリーチャー指定ステップ中に宣言される、複数のクリーチャーが攻撃クリーチャーをブロックしていた場合に攻撃クリーチャーが戦闘ダメージを割り振る順番、あるいはブロック・クリーチャーが複数のクリーチャーをブロックしていた場合にブロック・クリーチャーが戦闘ダメージを割り振る順番。rule 509.2、rule 509.3 参照。

チェックリスト・カード（ちぇっくりすとかーど）／**Checklist Card**

両面カードや合体カードを表すために用いられる、マジックのカードの裏面を持つ補助物品。rule 713〔チェックリスト・カード〕参照。

遅延誘発型能力（ちえんゆうはつがたのうりょく）／**Delayed Triggered Ability**

呪文や能力の解決、あるいは置換効果の適用による効果によって作られた、解決時でなく後で何かをするという能力。rule 603.7 参照。

置換効果（ちかんこうか）／**Replacement Effect**

特定のイベントを待って、それを完全にあるいは部分的に他のイベントで置き換える継続的効果の一種。rule 614〔置換効果〕参照。

致死ダメージ（ちしだめーじ）／**Lethal Damage**

クリーチャーのタフネス以上のダメージの量。rule 119.6、rule 510.1、rule 704.5g 参照。

注釈文（ちゅうしゃくぶん）／**Reminder Text**

文章欄中でカッコつきで書かれている、そのカードに適用されるルールのようやく。これはルール文章ではなく、ゲームに影響を及ぼすことはない。rule 207.2 参照。

忠誠度（ちゅうせいど）／**Loyalty**

1. プレインズウォーカーだけが持つカードの部分。プレインズウォーカー・カードの忠誠度はカードの右下の角に記載されている。rule 209〔忠誠度〕参照。
2. プレインズウォーカーだけが持つ特性。rule 306.5 参照。

忠誠度能力（ちゅうせいどのうりょく）／**Loyalty Ability**

コストに忠誠シンボルを含む起動型能力。rule 606〔忠誠度能力〕参照。

超過（ちょうか）／**Overload**

呪文に、単一の対象か多くのオブジェクトのどちらかに影響を及ぼすようにできるキーワード能力。rule 702.95〔超過〕参照。

長久（ちょうきゅう）／**Outlast**

クリーチャーを時とともに大きくさせることができるキーワード能力。rule 702.106〔長久〕参照。

調査（ちょうさ）／**Investigate**

手掛かり・アーティファクト・トークンを生成するキーワード処理。rule 701.35〔調査を行う〕参照。

挑発（ちょうはつ）／**Provoke**

クリーチャーにブロックを強制するキーワード能力。rule 702.38〔挑発〕参照。

諜報（ちょうほう）／**Surveil**

自分のライブラリーの一番上のカード数枚を見て、一部を墓地に送り、残りの順番を操作すること。rule 701.41〔諜報を行う〕参照。

著作権表記（ちょさくけんひょうき）／**Legal Text**

文章欄の直下に書かれている、ゲーム上は意味を持たない情報。rule 212〔文章欄の下にある情報群〕参照。

チーム（ちーむ）／**Team**

多人数戦で共通の勝利条件を共有するプレイヤーの集団。rule 808〔「チーム対抗戦」変種ルール〕、rule 809〔「皇帝戦」変種ルール〕、rule 810〔「双頭巨人戦」変種ルール〕、rule 811〔「交互チーム戦」変種ルール〕参照。

チーム対抗戦（ちーむたいこうせん）／**Team vs. Team Variant**

複数のチームがそれぞれ並んで座って行なう多人数戦の変種ルール。rule 808〔「チーム対抗戦」変種ルール〕参照。

チームメイト（ちーむめいと）／**Teammate**

チーム間での多人数戦において、プレイヤーのチームメイトとは同じチームに所属する他のプレイヤーのこと。rule 102.3 参照。

追加コスト（ついかこすと）／**Additional Cost**

呪文を唱える時、そのコントローラーがそのマナ・コストに加えて支払ってもよい、あるいは支払わなければならないコスト。rule 117〔コスト〕、rule 601〔呪文を唱えること〕参照。

追加のターン（ついかのたーん）／**Extra Turn**

呪文や能力の効果によって作られたターンのこと。rule 500.7 参照。共有チーム・ターン選択ルールを用いるゲームでの追加のターンのルールについては、rule 805.8 参照。大乱闘戦については、rule 807.4 参照。

追放（ついほう）／**Exile**

1. 領域の 1 つ。原則として、追放領域はカードを永遠に置く場所である。以前は「ゲーム外」領域と呼ばれていた。
2. オブジェクトを現在ある領域から追放領域に置くこと。「追放された」カードとは、追放領域に置かれているカードのことである。rule 406〔追放〕参照。

つける（つける）／**Attach**

オーラや装備品、城砦を他のオブジェクトの上に動かすこと。rule 701.3〔つける〕参照。

続けてパス（つづけてぱす）／**Pass in Succession**

ゲームに参加している各プレイヤーが、優先権を得たときに何も処理をしないことを選択した場合、すべてのプレイヤーが「続けてパス」したという。rule 116 参照。

定形外のマジックのカード（ていけいがいのまじっくのかーど）／**Nontraditional Magic Card**

通常サイズよりも大きいマジックのカードで、裏面が「デッキマスター」のものでないカード。rule 108.2 参照。

定形のマジックのカード（ていけいのまじっくのかーど）／**Traditional Magic Card**

横 6.3 センチ、縦 8.8 センチほどの、マジックのカード。rule 108.2 参照。

手札（てふだ）／**Hand**

1. 領域の 1 つ。プレイヤーの手札は、引いてからプレイされていないカードが置かれる領域である。
2. プレイヤーの手札にあるカードすべての総称。

rule 402〔手札〕参照。

手札の上限（てふだのじょうげん）／**Maximum Hand Size**

クリンナップ・ステップに手札の枚数を減らした場合に残る枚数。rule 402.2、rule 514.1 参照。

手札補正子（てふだほせいし）／**Hand Modifier**

ヴァンガードだけが持つ特性。rule 210〔手札補正子〕参照。

点数で見たマナ・コスト（てんすうでみたまなこすと）／**Converted Mana Cost**

マナ・コストに含まれるマナの、色を考慮しない総量。rule 202.3 参照。

転生（てんせい）／**Soulshift**

自分の墓地から自分の手札にカードを戻すことができるようにするキーワード能力。rule 702.45〔転生〕参照。

デッキ（でっき）／**Deck**

プレイヤーがゲームを始める際に準備するカードのひとかたまり。これはそのプレイヤーのライブラリーとなる。rule 100〔原則〕、rule 103〔ゲームの始め方〕参照。

～でない限り（でないかぎり）／**Unless**

特定の種類のコストを示す表現。rule 117.12a 参照。

伝説の（でんせつの）／**Legendary**

パーマネントが持つ特殊タイプ。rule 205.4〔特殊タイプ〕、レジェンド・ルール 参照。

搭乗（とうじょう）／**Crew**

機体をアーティファクト・クリーチャー化するためにクリーチャーをタップする能力。rule 301〔アーティファクト〕、rule 702.121〔搭乗〕参照。

統率（とうそつ）／**Command**

特別に定められた、ゲーム全体に影響を及ぼす効果を持つ、パーマネントではなく、破壊されることもないオブジェクトだけが置かれる領域。rule 408〔統率〕参照。

統率者（とうそつしゃ）／**Commander(2)**

統率者戦カジュアル変種ルールにおいて、各プレイヤーのデッキに 1 枚だけ入っている伝説のクリーチャー・カードが持つ役割。

統率者戦（とうそつしゃせん）／**Commander(1)**

各デッキが伝説のクリーチャーに率いられるというカジュアル変種ルール。rule 903〔統率者戦〕参照。

統率者税（とうそつしゃぜい）／**Commander Tax**

統率者をそのゲーム内でそれまでに唱えた回数に基づく、統率者を唱えるための追加コストを指す俗語。rule 903.8 参照。

到達（とうたつ）／**Reach**

飛行を持つ攻撃クリーチャーをブロックできるようにするキーワード能力。rule 702.17〔到達〕、飛行 参照。

統治者（とうちしゃ）／**Monarch**

プレイヤーが持ちうる記号。プレイヤーを統治者にする効果が存在する。統治者は自分の終了ステップの開始時にカードを 1 枚引く。統治者に戦闘ダメージを与えると、そのプレイヤーからその称号を奪える。rule 717〔統治者〕参照。

投票（とうひょう）／**Vote**

プレイヤーに、指定された選択肢の中から投票させるカードが存在する。rule 701.31〔投票する〕参照。

投了（とうりょう）／**Concede**

ゲームを止めること。投了すると、プレイヤーは即座にゲームから離れ、ゲームには負けになる。rule 104〔ゲームの終了〕参照。

特殊タイプ（とくしゅたいぷ）／**Supertype**

カードのタイプ行でカード・タイプの前に記される特性。ほとんどのカードは特殊タイプを持たない。rule 205.4〔特殊タイプ〕参照。

特性（とくせい）／**Characteristics**

オブジェクトを定義する情報。rule 109.3 参照。

特性定義能力（とくせいていぎのうりょく）／**Characteristic-Defining Ability**

通常はオブジェクトのどこか別の場所(マナ・コスト、タイプ行、パワー／タフネス欄など)に記載されているオブジェクトの特性についての情報を伝える常在型能力。rule 604.3 参照。

特別な処理（とくべつなしょり）／**Special Action**

スタックを用いない、プレイヤーができうる処理。rule 115〔特別な処理〕参照。

督励（とくれい）／**Exert**

パーマネントが、督励したプレイヤーの次のアンタップ・ステップにアンタップしないようにするキーワード処理。rule 701.38〔督励する〕参照。

～として扱う（としてあつかう）／**Counts As**

(廃語)カードを他の何か「として扱う」と記載されているカードが存在した。そのように記載されているカードは、オラクルで訂正を受け、実際にそのものになるようになっている。

都市の承認（としのしょうにん）／**The City's Blessing**

プレイヤーが持つことがある記号。昇殿キーワードによって、プレイヤーが 10 個以上のパーマネントをコントロールしているときにそのプレイヤーが持つ。rule 702.130〔昇殿〕参照。

土地（とち）／**Land**

カード・タイプの 1 つ。土地はパーマネントである。rule 305〔土地〕参照。

土地タイプ（とちたいぷ）／**Land Type**

土地のカード・タイプが用いるサブタイプ。rule 305〔土地〕参照。rule 205.3i に土地タイプの一覧が記されている。

土地渡り（とちわたり）／**Landwalk**

クリーチャーが攻撃クリーチャーをブロックすることを制限する能力群の 1 つを示す総称。rule 702.14〔土地渡り〕参照。

唱える（となえる）／**Cast**

唱えるとは、やがて解決されてその効果が発生するよう、カードを現在ある場所(通常は手札)から取り、スタックに積み、コストを支払うことである。rule 601〔呪文を唱えること〕参照。

唱えるのに成功する（となえるのにせいこうする）／**Successfully Cast**

(廃語)古いカードで使われていた表現。一般に、そのように記載されているカードはオラクルで訂正を受け、単に「唱える」ことを参照するようになっている。

飛ばす（とばす）／**Skip**

「飛ばす」という後を使っている効果は置換効果である。「飛ばす」という語で、どのイベント、ステップ、フェイズ、ターンを、何もしないことと置換するかを示す。rule 614〔置換効果〕参照。

トランプル（とらんぷる）／**Trample**

クリーチャーがどう戦闘ダメージを割り振るかを修整するキーワード能力。rule 702.19〔トランプル〕参照。

トークン（とーくん）／**Token**

カードによって表されていないパーマネントを表すために用いるマーカー。rule 110.5 参照。

毒カウンター（どくかうんたー）／**Poison Counter**

プレイヤーが持つことのあるカウンター。rule 121〔カウンター〕、rule 704.5c 参照。

独立して（どくりつして）／**Independent**

依存性 参照。

毒を受けている（どくをうけている）／**Poisoned**

1 つ以上の毒カウンターを持っていること。rule 121〔カウンター〕参照。

怒濤（どとう）／**Surge**

あなたかそのチームメイトがそのターンのうちに他の呪文を唱えていた場合にカードを唱えるために使える代替コストを得させるキーワード能力。rule 702.116〔怒濤〕参照。

ドラフト（どらふと）／**Draft**

1. プレイヤーがブースター・パックからカードを 1 枚ずつ選び、その選んだカードだけを使ってデッキを作成するというリミテッド・フォーマットのこと。
2. ドラフト中にカードを選び、自分のカード・プールに置くこと。

ドラフト・ラウンド（どらふとらうんど）／**Draft Round**

ドラフトの一部で、各プレイヤーが未開封のブースター・パックを開封し、そのブースター・パック内のカード全てがドラフトされるまでのこと。rule 905.1a、905.1b 参照。

ドロー・ステップ（どろーすてっぷ）／**Draw Step**

ターンの一部。このステップは開始フェイズの 3 つ目にして最後のステップである。rule 504〔ドロー・ステップ〕参照。

貪食（どんしょく）／**Devour**

クリーチャーが+1/+1 カウンターの載った状態で戦場に出ることができるようになるキーワード能力。rule 702.81〔貪食〕参照。

二段攻撃（にだんこうげき）／**Double Strike**

クリーチャーに戦闘ダメージを2回与えさせるキーワード能力。rule 702.4〔二段攻撃〕参照。

～になる（になる）／**Becomes**

状況や特性が変化したことが誘発イベントであると示すために使われる単語。rule 603.2d 参照。

任意の対象（にんいのたいしょう）／**Any Target**

呪文や能力が「any target」を取ることがある。「any target」は、「クリーチャー1体かプレインズウォーカー1体かプレイヤー1人を対象とする。」と訳されている。rule 114.4 参照。

忍術（にんじゅつ）／**Ninjutsu**

クリーチャーを突然戦闘に出すキーワード能力。rule 702.48〔忍術〕参照。

沼（ぬま）／**Swamp**

5つの基本土地タイプの1つ。このサブタイプを持つ土地は、「{T}: {B}を加える。」という能力を持つ。rule 305.6 参照。

沼サイクリング（ぬまさいくりんぐ）／**Swampcycling**

タイプ・サイクリング 参照。

沼渡り（ぬまわたり）／**Swampwalk**

土地渡り 参照。

～の間に（のあいだに）／**During**

(廃語)古いカードの中には「[フェイズ]の間に, [処理]／during [フェイズ], [処理]」と記載されているものがある。これらの能力はフェイズ能力と呼ばれていた。一般に、そのように記載されているカードは、オラクルで訂正を受け、そのステップやフェイズの開始時に誘発する誘発型能力となっている。今日でも「～の間に」という記述が存在するが、それは通常の言葉の意味しか持たない。

能力（のうりょく）／**Ability**

1. オブジェクト上の文章で、そのオブジェクトが何をするか、何をできるかを示す。
2. スタックにある、起動型若しくは誘発型の能力。この種の能力はオブジェクトである。

rule 112〔能力〕、rule 6〔呪文、能力、効果〕参照。

能力語（のうりょくご）／**Ability Word**

同様の機能を持つ複数のカードで、それらの能力を同類だと示すために使われる単語。rule 207.2c 参照。

能力の発生源（のうりょくのはっせいげん）／**Source of an Ability**

その能力を作ったオブジェクト。rule 112.7 参照。

廃位（はいい）／**Dethrone**

クリーチャーがもっともライフの多いプレイヤーに攻撃したときにそれの上に＋1/＋1カウンターを置く能力。rule 702.104〔廃位〕参照。

徘徊（はいかい）／**Prowl**

呪文を代替コストを支払って唱えられるようにするキーワード能力。rule 702.75〔徘徊〕参照。

配置される（はいちされる）／**Placed**

(廃語)カウンターがパーマネントに「配置された」ことを参照する呪文や能力が存在した。これらのカードはオラクルで訂正を受け、「置かれた」ことを参照するようになっている。ルールの変更により、これらのカードの働きは以前のままである。

破壊（はかい）／**Destroy**

パーマネントを戦場からオーナーの墓地に動かすこと。rule 701.7〔破壊する〕参照。

破壊不能（はかいふのう）／**Indestructible**

パーマネントが破壊されることを不可能にするキーワード能力。rule 702.12 参照。

破棄（はき）／**Abandon**

オモテ向きの持続計略カードを裏向きにし、オーナーの計略デッキの一番下に置くこと。rule 701.25〔破棄する〕参照。

波及（はきゅう）／**Ripple**

プレイヤーがライブラリーからコストなしで追加のカードを唱えられるようにするキーワード能力。rule 702.59〔波及〕参照。

覇権、覇権された（はけん、はけんされた）／**Champion/Championed**

覇権は、クリーチャーを一時的に他のクリーチャーと入れ替えるキーワード能力である。覇権能力の直接の結果でパーマネントが追放された場合、そのパーマネントは「覇権された」と言う。rule 702.71〔覇権〕参照。

はずす（はずす）／**Unattach**

装備品をついていたクリーチャーから離し、何も装備しない状態で戦場に残すこと。rule 701.3d 参照。

発掘（はっくつ）／**Dredge**

墓地にあるカードを手札に戻させるキーワード能力。rule 702.51〔発掘〕参照。

絆魂（はんこん）／**Lifelink**

プレイヤーにライフを得させるキーワード能力。rule 702.15〔絆魂〕参照。

反転カード（はんてんかーど）／**Flip Cards**

1 枚のカードに、上下逆になっているカード枠が 2 つあるカード。rule 709〔反転カード〕参照。

反転状態（はんてんじょうたい）／**Flipped**

パーマネントが取り得る位相の一つ。rule 110.6、rule 709〔反転カード〕、非反転状態 参照。

反復（はんぷく）／**Rebound**

インスタント呪文やソーサリー呪文を 2 回目に唱えられるようにするキーワード能力。rule 702.87〔反復〕参照。

場（ば）／**In Play**

(廃語)戦場のことを言う古い表現。そのように記載されているカードは、オラクルで訂正を受け、「戦場」となっている。戦場 参照。

場合（ばあい）／**If**

if 節 参照。

バイバック（ばいばっく）／**Buyback**

インスタントやソーサリーを解決時にオーナーの手札に戻せるようにするキーワード能力。rule 702.26〔バイバック〕参照。

馬術（ばじゅつ）／**Horsemanship**

クリーチャーが攻撃クリーチャーをブロックすることを制限する能力。rule 702.30〔馬術〕参照。

バンド、「他の～とのバンド」（ばんど、ほかのとのばんど）／**Banding, "Bands with Other"**

攻撃クリーチャー指定と戦闘ダメージの割り振りのルールを変更するキーワード能力。「他の～とのバンド」はこの能力の特殊な形態。rule 702.21〔バンド〕参照。

パス（ぱす）／**Pass**

優先権を持っているときに何も処理しない(呪文を唱えたり能力を起動したり)ということ。rule 116〔タイミングと優先権〕参照。

パワー（ぱわー）／**Power**

1. クリーチャーだけが持つカードの一部。クリーチャー・カードのパワーは、右下に、スラッシュの前に書かれている。rule 208〔パワー〕参照。
2. クリーチャーだけが持つ特性。rule 302.4 参照。

パーマネント（ぱーまねんと）／**Permanent**

戦場にあるカードやトークンのこと。rule 110〔パーマネント〕参照。

パーマネント・カード（ぱーまねんとかーど）／**Permanent Card**

戦場に出ることのあり得るカードのこと。rule 110.4a 参照。

パーマネント呪文（ぱーまねんとじゅもん）／**Permanent Spell**

解決の一部としてパーマネントになって戦場に出る呪文のこと。rule 110.4b 参照。

引き分け（ひきわけ）／**Draw(2)**

いずれのプレイヤーも勝っても負けてもいない、ゲームの結果。rule 104.4 参照。

引く（ひく）／**Draw(1)**

ターン起因処理や「引く」という語を使った効果の結果として、自分のライブラリーの一番上にあるカード 1 枚を自分の手札に入れること。rule 120〔カードを引くこと〕参照。

飛行（ひこう）／**Flying**

クリーチャーが攻撃クリーチャーをブロックすることを制限する能力。rule 702.9〔飛行〕参照。

非公開領域（ひこうかいりょういき）／**Hidden Zone**

すべてのプレイヤーがカードのオモテを見ることができるわけではない領域のこと。rule 400.2、公開領域 参照。

秘策（ひさく）／**Hidden Agenda**

策略を統率領域に裏向きに置くことができるようになるキーワード能力。rule 702.105〔秘策〕参照。

秘匿（ひとく）／**Hideaway**

プレイヤーが秘密のカードを蓄えられるようになるキーワード能力。rule 702.74〔秘匿〕参照。

非反転状態（ひはんてんじょうたい）／**Unflipped**

パーマネントの通常の位相の 1 つ。rule 110.6、rule 709〔反転カード〕、反転状態 参照。

被覆（ひふく）／**Shroud**

パーマネントやプレイヤーが対象にならなくなるキーワード能力。rule 702.18〔被覆〕参照。

憑依（ひょうい）／**Haunt**

カードを追放するキーワード能力。追放したカードは憑依能力が対象としたクリーチャーに「憑依」する。rule 702.54〔憑依〕参照。

氷雪（ひょうせつ）／**Snow**

パーマネントが持ちうる特殊タイプ。rule 205.4〔特殊タイプ〕参照。

氷雪マナ・シンボル（ひょうせつまなしんぼる）／**Snow Mana Symbol**

氷雪マナ・シンボル{S}は、氷雪パーマネントから生み出されたマナ 1 マナで支払うことができるコストを示す。rule 107.4g 参照。

ファイレクシア・シンボル（ふぁいれくしあしんぼる）／**Phyrexia Symbol**

ルール文章中で、5 種類のファイレクシア・マナ・シンボルのいずれかを示すために使われるシンボル。rule 107.4g 参照。

ファイレクシア・マナ・シンボル（ふぁいれくしあまなしんぼる）／**Phyrexian Mana Symbol**

色マナかライフを支払うことで支払うことが出来るコストを示す、マナ・シンボル。rule 107.4 参照。

フェイジング（ふぇいじんぐ）／**Phasing**

パーマネントを、しばしば存在しないかのように扱わせるキーワード能力。rule 702.25〔フェイジング〕参照。

フェイズ（ふぇいず）／**Phase**

1. ターンの細目。rule 5〔ターンの構造〕参照。
2. パーマネントの位相がフェイズ・アウト状態からフェイズ・イン状態になることを「フェイズ・イ

ン」、フェイズ・イン状態からフェイズ・アウト状態になることを「フェイズ・アウト」と言う。rule 702.25〔フェイジング〕参照。

フェイズ・イン、フェイズ・アウト（ふぇいずいん、ふぇいずあうと）／**Phased In/Phased Out**

パーマネントの取り得る位相の 1 つ。フェイズ・インが通常の位相である。フェイズ・アウト状態のパーマネントは、存在しないかのように扱われる。rule 110.6、rule 702.25〔フェイジング〕参照。(以前のルールでは「フェイズ・アウト」は領域であった。)

不朽（ふきゅう）／**Embalm**

プレイヤーが自分の墓地からクリーチャー・カードを追放し、そのカードのミイラ化した版のトークンを生成するというキーワード能力。rule 702.127〔不朽〕参照。

「複数への攻撃」選択ルール（ふくすうへのこうげきせんたくるーる）／**Attack Multiple Players Option**

多人数戦の変種ルールによっては用いられることがある選択ルール。rule 802〔「複数への攻撃」選択ルール〕参照。

複製（ふくせい）／**Replicate**

呪文のコピーを作るキーワード能力。rule 702.55〔複製〕参照。

不死（ふし）／**Afterlife**

特定のクリーチャーが死亡したとき、スピリット・クリーチャー・トークンを残すキーワード能力。rule 702.134〔死後〕参照。

不死（ふし）／**Undying**

クリーチャーを墓地から戦場に戻すキーワード能力。rule 702.92〔不死〕参照。

不正な処理（ふせいなしょり）／**Illegal Action**

ゲームのルール、あるいは効果による強制や制限に抵触している処理。rule 721〔不正な処理の扱い〕参照。

不正な対象（ふせいなたいしょう）／**Illegal Target**

既に存在しなくなっている、あるいは対象に取っていた呪文や能力が対象に求めている条件に既に合致しなくなっている対象のこと。rule 608.2b 参照。

復活（ふっかつ）／**Recover**

自分の墓地から自分の手札にカードを戻すことができるようにするキーワード能力。rule 702.58〔復活〕参照。

不特定マナ（ふとくていまな）／**Generic Mana**

コストに含まれるマナの中で、({1}などの)数字シンボルや({X}などの)変数シンボルで表されているもの。これはあらゆるタイプのマナで支払うことができる。rule 107.4 参照。

不抜（ふばつ）／**Undaunted**

対戦相手の人数に基づいて呪文のコストを減らすキーワード能力。rule 702.124〔不抜〕参照。

フラッシュバック（ふらっしゅばっく）／**Flashback**

プレイヤーに、カードを自分の墓地から唱えられるようにするキーワード能力。rule 702.33〔フラッシュバック〕参照。

フレイバー・テキスト（ふれいばーてきすと）／**Flavor Text**

文章欄に教科書体で書かれている文章で、プレイ上の意味はない。rule 206.2 参照。

武士道（ぶしどう）／**Bushido**

クリーチャーを戦闘で強化するキーワード能力。rule 702.44〔武士道〕参照。

部族（ぶぞく）／**Tribal**

カード・タイプの 1 つ。部族がパーマネントかどうかは、他のカード・タイプに依存する。rule 308〔部族〕参照。

ブロウル（ぶろうる）／**Brawl**

統率者戦カジュアル変種ルールの選択ルール。rule 903.11〔ブロウル選択ルール〕参照。

ブロック（ぶろっく）／**Block**

クリーチャーを防御側として戦闘に送り出すこと。クリーチャーは攻撃クリーチャーをブロックできる。rule 509〔ブロック・クリーチャー指定ステップ〕参照。

ブロック・クリーチャー（ぶろっくくりーちゃー）／**Blocking Creature**

戦闘フェイズ中に、適正なブロックの一部として指定され(て、コストがある場合にはそれが支払われ)たか、またはブロックした状態で戦場に出されたクリーチャー。戦闘から取り除かれるかまたは戦闘フェイズが終わるまでの間、ブロック・クリーチャーであり続ける。rule 509〔ブロック・クリーチャー指定ステップ〕参照。

ブロック・クリーチャー指定（ぶろっくくりーちゃーしてい）／**Declare Blockers**

ブロックするクリーチャーの組を選び、そのクリーチャーがどの攻撃クリーチャーをブロックするかを宣言し、ブロックするのに必要なコストを支払うこと。rule 509.1 参照。

ブロック・クリーチャー指定ステップ（ぶろっくくりーちゃーしていすてっぷ）／**Declare Blockers Step**

ターンの一部。このステップは戦闘フェイズの 3 つ目のステップである。rule 509〔ブロック・クリーチャー指定ステップ〕参照。

ブロックされていないクリーチャー（ぶろっくされていないくりーちゃー）／**Unblocked Creature**

ブロック・クリーチャー指定ステップにブロック・クリーチャーが指定されず、何らかの効果によってブロックされた状態にもなっていない攻撃クリーチャー。戦闘から取り除かれるかまたは戦闘フェイズが終わるまでの間、ブロックされていないクリーチャーであり続ける。rule 509〔ブロック・クリーチャー指定ステップ〕参照。

ブロックされているクリーチャー（ぶろっくされているくりーちゃー）／**Blocked Creature**

他のクリーチャーがブロックしている、または何らかの効果によってブロックされている攻撃クリーチャー。効果によってブロックされていない状態になるか、戦闘から取り除かれるかまたは戦闘

フェイズが終わるまでの間、ブロックされているクリーチャーであり続ける。rule 509〔ブロック・クリーチャー指定ステップ〕参照。

ブロックされない（ぶろっくされない）／**Unblockable**

(廃語)(訳注：英語では「ブロックされない」の表記が変更されたため、Unblockable が廃語になりました。日本語には関係ありません)「ブロックされない」を意味する用語。この語を使っていたカードはオラクルで訂正を受けている。

分割カード（ぶんかつかーど）／**Split Cards**

2 枚分のカードのオモテが 1 枚のカードに含まれているカード。rule 708〔分割カード〕参照。

文章変更効果（ぶんしょうへんこうこうか）／**Text-Changing Effect**

オブジェクトの文章欄およびタイプ行にある文章を変更する継続的効果。rule 612〔文章変更効果〕参照。

文章欄（ぶんしょうらん）／**Text Box**

カードの一部。文章欄はカードの下半分にあり、カードのルール文章、注釈文、フレイバー・テキストを含む。rule 207〔文章欄〕参照。

ブースター・パック（ぶーすたーぱっく）／**Booster Pack**

特定のエキスパンションからの、未開封の一群のマジックのカード。ブースター・パックはリミテッド・フォーマットで用いられる。rule 100.2b 参照。

プレイ（ぷれい）／**Play**

1. 土地をプレイするとは、特別な処理として土地を戦場に置くことである。rule 115〔特別な処理〕、rule 305〔土地〕参照。
2. カードをプレイするとは、そのカードを土地としてプレイするか、そのカードを呪文として唱えるかのどちらかである。rule 601〔呪文を唱えること〕参照。
3. (廃語) 呪文を唱えることはかつて呪文をプレイすると呼ばれていた。そのように記載されているカードは、オラクルで訂正を受けている。唱える 参照。
4. (廃語) 起動型能力を起動することはかつて能力をプレイすると呼ばれていた。そのように記載されているカードは、オラクルで訂正を受けている。起動 参照。
5. (廃語) 戦場はかつて場(in-play)領域と呼ばれており、場を表すために「play」という語を使うことがあった。そのように記載されているカードは、オラクルで訂正を受けている。戦場 参照。

プレイヤー（ぷれいやー）／**Player**

ゲームに参加している人。rule 102〔プレイヤー〕参照。

プレインズウォーカー（ぷれいんずうぉーかー）／**Planeswalker**

カード・タイプの 1 つ。プレインズウォーカーはパーマネントである。rule 306〔プレインズウォーカー〕参照。

プレインズウォーカー・シンボル（ぷれいんずうぉーかーしんぼる）／**Planeswalker Symbol**

プレインズウォーカー・シンボル{PW}は、プレインチェイス戦・カジュアル変種ルールにおける次元ダイスに記されている。rule 107.11 参照。

プレインズウォーカー・タイプ（ぷれいんずうぉーかーたいぷ）／**Planeswalker Type**

プレインズウォーカーのカード・タイプが用いるサブタイプ。rule 306〔プレインズウォーカー〕参照。rule 205.3j にプレインズウォーカー・タイプの一覧が記されている。

プレインズウォーカーの唯一性ルール（ぷれいんずうぉーかーのゆいいつせいるーる）／**Planeswalker Uniqueness Rule**

過去のルールでは、同じプレインズウォーカー・タイプを持つ複数のプレインズウォーカーをコントロールしているプレイヤーに、その中の 1 体を除いて全てオーナーの墓地に置かせる、と定められていた。これは「プレインズウォーカーの唯一性ルール」と呼ばれた。このルールはすでに存在しない。

プレインズウォーク（ぷれいんずうぉーく）／**Planeswalk**

プレインチェイス戦において、オモテ向きの次元・カードや現象・カードをオーナーの次元デッキの一番下に裏向きに置き、あなたの次元デッキの一番上のカードを取ってオモテ向きにすること。rule 701.23〔プレインズウォークする〕参照。

プレインチェイス戦（ぷれいんちぇいすせん）／**Planar Magic**

次元・カードや現象・カードによって追加の能力と無作為性が導入される、カジュアル変種ルール。rule 901〔プレインチェイス戦〕参照。

プロテクション（ぷろてくしょん）／**Protection**

特定の性質を持つオブジェクトに対するときにある程度の有利をもたらすキーワード能力。rule 702.16〔プロテクション〕参照。

平地（へいち）／**Plains**

5 つの基本土地タイプの 1 つ。このサブタイプを持つ土地は、「{T}: {W}を加える。」という能力を持つ。rule 305.6 参照。

平地サイクリング（へいちさいくりんぐ）／**Plainscycling**

タイプ・サイクリング 参照。

平地渡り（へいちわたり）／**Plainswalk**

土地渡り 参照。

変異（へんい）／**Morph**

カードを裏向きで 2/2 のクリーチャーとして唱えられるようにするキーワード能力。rule 702.36〔変異〕、rule 707〔裏向きの呪文やパーマネント〕参照。

変形（へんけい）／**Transfigure**

代わりのクリーチャー・カードを自分のライブラリーから探すことができるようにするキーワード能力。rule 702.70〔変形〕参照。

変種ルール（へんしゅるーる）／**Variant**

多人数戦のやり方を定める一連の追加ルール。rule 800.2 参照。

変身（へんしん）／**Transform**

両面カードを回転させて、もう一方の面をオモテにすること。rule 701.27〔変身する〕参照。

変成（へんせい）／**Transmute**

代わりのカードを自分のライブラリーから探すことができるようにするキーワード能力。rule 702.52〔変成〕参照。

他のプレイヤーをコントロールする（ほかのぷれいやーをこんとろーるする）／**Control Another Player**

ルールやオブジェクトによって求められる、そのプレイヤーが行なう選択や決定をすべて行なうこと。rule 715〔他のプレイヤーをコントロールする〕参照。

補強（ほきょう）／**Reinforce**

クリーチャーが+1/+1 カウンターの載った状態で戦場に出ることができるようになるキーワード能力。rule 702.76〔補強〕参照。

防衛（ぼうえい）／**Defender**

クリーチャーが攻撃することを禁止するキーワード能力。rule 702.3〔防衛〕参照。

防御チーム（ぼうぎょちーむ）／**Defending Team**

共有チーム・ターン選択ルールを使った多人数戦で、戦闘フェイズの間、攻撃されるチーム、攻撃されるプレインズウォーカーの属するチームのことをこう呼ぶ。rule 805〔「共有チーム・ターン」選択ルール〕 参照。

防御プレイヤー（ぼうぎょぷれいやー）／**Defending Player**

戦闘フェイズの間、攻撃されるプレイヤー、攻撃されるプレインズウォーカーのコントローラーのことをこう呼ぶ。rule 506.2 参照。一部の多人数戦においては、複数の防御プレイヤーが存在することもある。rule 802〔「複数への攻撃」選択ルール〕、rule 805.10 参照。

暴動（ぼうどう）／**Riot**

特定のクリーチャーが速攻と＋1/＋1 カウンターのどちらを持って戦場に出るかプレイヤーが選べるようにする能力。rule 702.135〔暴動〕参照。

墓石アイコン（ぼせきあいこん）／**Tombstone Icon**

オデッセイ・ブロックのカードの一部で左上隅にあるアイコン。ゲーム上の意味は持たない。rule 107.9 参照。

墓地（ぼち）／**Graveyard**

1. 領域の 1 つ。プレイヤーの墓地とは、そのプレイヤーの捨て札置き場である。
2. 墓地にあるカードすべての総称。

rule 404〔墓地〕参照。

墓地ストーム（ぼちすとおむ）／**Gravestorm**

呪文のコピーを生成するキーワード能力。rule 702.68〔墓地ストーム〕参照。

埋葬（まいそう）／**Bury**

(廃語)「[パーマネント]をオーナーの墓地に置く」を意味する単語。そのように記載されているカードは、オラクルで訂正を受け、「[パーマネント]を破壊する。それは再生できない」または「[パーマネント]を生け贄に捧げる」となっている。

魔王（まおう）／**Archenemy(2)**

アーチエネミー戦において、計略デッキを用いるプレイヤー。

魔界大決戦（まかいだいけっせん）／**Supervillain Rumble**

各プレイヤーが魔王となる無差別戦のゲーム。rule 806〔「無差別戦」変種ルール〕、rule 904〔アーチエネミー戦〕参照。

マッチ（まっち）／**Match**

イベントでプレイされる、多人数戦なら 1 ゲーム、2 人対戦なら一連のゲーム(3 本中 2 本先取)のこと。rule 100.6 参照。

マッドネス（まっどねす）／**Madness**

プレイヤーがカードを捨てたときに唱えられるようにするキーワード能力。rule 702.34〔マッドネス〕参照。

マナ（まな）／**Mana**

ゲームの基礎となるリソース。呪文を唱えたり能力を起動したりする際のコストの支払いのために消費される。rule 106〔マナ〕、rule 107.4、rule 202〔マナ・コストと色〕参照。

マナ・コスト（まなこすと）／**Mana Cost**

特性の 1 つで、カードの一部。カードのマナ・コストはカードの右上角に記載されたマナ・シンボルで示されている。rule 107.4、rule 202〔マナ・コストと色〕参照。

マナ・シンボル（まなしんぼる）／**Mana Symbol**

マナあるいはマナ・コストを示す記号。rule 107.4 参照。

マナ・ソース（まなそーす）／**Mana Source**

(廃語)かつて存在したカード・タイプの 1 つ。このカード・タイプが記載されているカードは、現在、インスタントである。能力で「マナ・ソースとしてプレイする」と記載されているものは、現在、マナ能力である。そのように記載されているカードは、オラクルで訂正を受けている。

マナ能力（まなのうりょく）／**Mana Ability**

マナを生み出す起動型あるいは誘発型能力で、スタックを使わないもの。rule 605〔マナ能力〕参照。

マナ・バーン（まなばーん）／**Mana Burn**

(廃語)以前の版のルールにおいて、使われなかったマナはプレイヤーのライフを減らしていた。これを「マナ・バーン」と呼んだ。このルールはもう存在しない。

マナ・プール（まなぷーる）／**Mana Pool**

効果によって生み出されたマナが一時的に蓄えられる場所。rule 106.4 参照。

マリガン（まりがん）／**Mulligan**

マリガンを行なうとは、最初の手札を拒絶し、(通常、1 枚減らして)新しい手札を弾き直すことである。rule 103.4 参照。

無差別戦（むさべつせん）／**Free-for-All**

複数人のプレイヤーが、それぞれ個人としてお互いに戦う形式の多人数戦変種ルール。rule 806〔「無差別戦」変種ルール〕参照。

無色（むしょく）／**Colorless**

1. 色を持たないオブジェクトは無色である。無色は色ではない。rule 105〔色〕、rule 202〔マナ・コストと色〕参照。
2. マナのタイプの 1 つ。rule 106〔マナ〕、rule 107.4c 参照。

無尽（むじん）／**Myriad**

無尽は、実質的に、クリーチャーを可能な全方向に攻撃できるようにする誘発型能力である。rule 702.115〔無尽〕参照。

メインゲーム（めいんげーむ）／**Main Game**

サブゲームを作る呪文(や能力)が唱えられた(起動された)ゲーム。rule 719〔サブゲーム〕参照。

メイン・フェイズ（めいんふぇいず）／**Main Phase**

ターンの一部。第 1、あるいは戦闘前メイン・フェイズはターンの 2 つ目のフェイズ、第 2、あるいは戦闘後メイン・フェイズはターンの 4 つ目のフェイズである。rule 505〔メイン・フェイズ〕参照。

滅殺（めっさつ）／**Annihilator**

攻撃時にクリーチャーを特に強化するキーワード能力。rule 702.85〔滅殺〕参照。

森（もり）／**Forest**

5 つの基本土地タイプの 1 つ。このサブタイプを持つ土地は、「{T}: {G}を加える。」という能力を持つ。rule 305.6 参照。

森サイクリング（もりさいくりんぐ）／**Forestcycling**

タイプ・サイクリング 参照。

森渡り（もりわたり）／**Forestwalk**

土地渡り 参照。

紋章（もんしょう）／**Emblem**

1 つまたはそれ以上の能力を持つオブジェクトを表すマーカーであり、それ以外の特性は持たない。rule 113〔紋章〕参照。

モード（もーど）／**Modal/Mode**

呪文や能力は、「1 つを選ぶ／Choose one -」などでいくつかの選択肢を選ぶように指示した後にその選択肢を箇条書きで提示していた場合、「モードを持つ」という。各選択肢はモードである。rule 700.2 参照。

山（やま）／**Mountain**

5 つの基本土地タイプの 1 つ。このサブタイプを持つ土地は、「{T}: {R}を加える。」という能力を持つ。rule 305.6 参照。

山サイクリング（やまさいくりんぐ）／**Mountaincycling**

タイプ・サイクリング参照。

山渡り（やまわたり）／**Mountainwalk**

土地渡り 参照。

融合（ゆうごう）／**Fuse**

プレイヤーが分割カードの両方の半分を唱えられるというキーワード能力。rule 702.101〔融合〕参照。

融合した分割呪文（ゆうごうしたぶんかつじゅもん）／**Fused Split Spell**

融合能力を用いて唱えられた、スタック上にある分割カードやそのコピーのこと。rule 702.101〔融合〕参照。

優先権（ゆうせんけん）／**Priority**

ある時点でどちらのプレイヤーが処理を行なえるかは、優先権のシステムによって決定される。rule 116〔タイミングと優先権〕参照。

有毒（ゆうどく）／**Poisonous**

プレイヤーに毒カウンターを得させるキーワード能力。rule 702.69〔有毒〕参照。

誘発（ゆうはつ）／**Trigger**

ゲームのイベントやゲームの状態が誘発型能力の誘発イベントに合致したら、その能力は自動的に誘発する。その場合、そのコントローラーはそれを次にいずれかのプレイヤーが優先権を得るときにスタックに積む。rule 603〔誘発型能力の扱い〕参照。

誘発イベント（ゆうはついべんと）／**Trigger Event**

誘発型能力が待っているイベント。誘発イベントが起こると、誘発型能力が誘発する。rule 603〔誘発型能力の扱い〕参照。

誘発型能力（ゆうはつがたのうりょく）／**Triggered Ability**

能力の一種。誘発型能力は「～とき」「～たび」「～時に」と書かれている節で始まり、「[誘発条件], [効果]」という書式を持つ。rule 112〔能力〕、rule 603〔誘発型能力の扱い〕参照。

誘発条件（ゆうはつじょうけん）／**Trigger Condition**

誘発型能力の最初の部分で「～とき」「～たび」「～時に」が含まれ、どういったイベントで誘発するかが示されている。rule 603〔誘発型能力の扱い〕参照。

予見（よけん）／**Forecast**

起動型能力をプレイヤーの手札から起動できるようにするキーワード能力。rule 702.56〔予見〕参照。

予示（よじ）／**Manifest**

カードを裏向きの 2/2 クリーチャーとして戦場に出すキーワード処理。rule 701.33〔予示する〕、rule 707〔裏向きの呪文やパーマネント〕参照。

余波（よは）／**Aftermath**

　プレイヤーが自分の墓地からだけ分割カードの一方の半分を唱えることができるようにするキーワード能力。rule 702.126〔余波〕参照。

ライフ、ライフ総量（らいふ、らいふそうりょう）／**Life/Life Total**

　各プレイヤーはライフ総量によって表されるライフの量を持つ。ライフは増えたり減ったりすることがある。rule 118〔ライフ〕参照。

ライフ補正子（らいふほせいし）／**Life Modifier**

　ヴァンガードだけが持つ特性。rule 211〔ライフ補正子〕参照。

ライブラリー（らいぶらりー）／**Library**

1. 領域の 1 つ。ライブラリーはプレイヤーがカードを引く先である。
2. ライブラリーにあるカードすべての総称。

　rule 401〔ライブラリー〕参照。

ランページ（らんぺーじ）／**Rampage**

　クリーチャーを戦闘で強化するキーワード能力。rule 702.22〔ランページ〕参照。

濫用（らんよう）／**Exploit**

　利益のためにクリーチャーを生け贄に捧げることができるようにするキーワード能力。rule 702.109〔濫用〕参照。

リミテッド（りみてっど）／**Limited**

　各プレイヤーが一定量の未開封のマジックのパックを受け取り、それを用いて会場内で自分のデッキを組むというプレイのやり方。rule 100.2 参照。

留置（りゅうち）／**Detain**

　パーマネントの攻撃、ブロック、起動型能力の起動を一時的に阻むキーワード処理。rule 701.28〔留置する〕参照。

領域（りょういき）／**Zone**

　ゲームの間、オブジェクトが存在する場所。rule 4〔領域〕参照。

領域変更誘発（りょういきへんこうゆうはつ）／**Zone-Change Triggers**

　オブジェクトが領域を変更することを含む誘発イベント。rule 603.6 参照。

両策（りょうさく）／**Double Agenda**

　秘策能力の変種。 rule 702.105〔秘策〕参照。

両面カード（りょうめんかーど）／**Double-Faced Cards**

　2 つのオモテ面を持つカード。カードのどちらの面もオモテであり、マジックの裏面を持たない。rule 711〔両面カード〕参照。

累加アップキープ（るいかあっぷきーぷ）／**Cumulative Upkeep**

パーマネントを戦場に残すために増えていくコストを課すキーワード能力。rule 702.23〔累加アップキープ〕参照。

ループ（るーぷ）／**Loop**

何度でも繰り返せる一連の処理。rule 720〔行動の省略〕参照。

ルール文章（るーるぶんしょう）／**Rules Text**

カードの能力を定義する特性。rule 207.1 参照。

歴史的な（れきしてきな）／**Historic**

伝説のの特殊タイプか、アーティファクトのカード・タイプか、英雄譚のサブタイプを持つオブジェクトは歴史的なオブジェクトである。rule 700.6 参照。

歴伝（れきでん）／**Epic**

プレイヤーに、ゲームの残りの期間他の呪文を唱えられなくして、自分のアップキープに呪文をコピーできるようにするキーワード能力。rule 702.49〔歴伝〕参照。

レジェンド（れじぇんど）／**Legend**

(廃語)既に存在しないクリーチャー・タイプ。このサブタイプが記載されているカードは、オラクルで訂正を受け、特殊タイプ「伝説の」を持っている。伝説の 参照。

レジェンド・ルール（れじぇんどるーる）／**Legend Rule**

同名の伝説のパーマネントを複数コントロールしているプレイヤーに、そのうち 1 つを除いてオーナーの墓地に置かせるくという状況起因処理。rule 704.5j 参照。

烈日（れつじつ）／**Sunburst**

パーマネントが+1/+1 カウンターか蓄積カウンターの載った状態で戦場に出ることができるようになるキーワード能力。rule 702.43〔烈日〕参照。

Lv アップ（れべるあっぷ）／**Level Up**

Lv カウンターをクリーチャーに置くキーワード能力。rule 702.86〔Lv アップ〕参照。

Lv 系カード（れべるけいかーど）／**Leveler Cards**

縞の入った文章欄と、3 つのパワー／タフネス欄を持つカード。rule 710〔Lv 系カード〕参照。

Lv シンボル（れべるしんぼる）／**Level Symbol**

能力、パワー、タフネスを示すキーワード能力を示すシンボル。rule 107.8、rule 710〔Lv 系カード〕参照。

連繋（れんけい）／**Splice**

カードの文章欄を他のカードにコピーするキーワード能力。rule 702.46〔連繋〕参照。

連発型アーティファクト（れんぱつがたあーてぃふぁくと）／**Poly Artifact**

(廃語)コストとしてそのアーティファクト自身をタップしない起動型能力を持つアーティファクトのタイプ行にかつて書かれていた単語。そのように記載されているカードはオラクルで訂正を受け、そのタイプ行は「アーティファクト」となっている。

Y（わい）／**Y**

X 参照。

脇に置く（わきにおく）／**Set Aside**

(廃語)「[何か]を脇に置く」は「[何か]を追放する」の古い言い方である。そのように記載されているカードは、オラクルで訂正を受けている。追放 参照。

ワールド（わーるど）／**World**

通常はエンチャントの持つ特殊タイプ。rule 205.4〔特殊タイプ〕、ワールド・ルール 参照。

ワールド・ルール（わーるどるーる）／**World Rule**

ワールドの特殊タイプを持つパーマネントのうちもっともワールドという特殊タイプを持っている期間が短いもの以外はオーナーの墓地に置くという状況起因処理。rule 704.5k 参照。

ヴァンガード（ヴぁんがーど）／**Vanguard(1)**

ヴァンガード戦カジュアル変種ルールでのみ用いる、定形外のマジックのカードにのみ存在するカード・タイプ。ヴァンガード・カードはパーマネントではない。rule 311〔ヴァンガード〕参照。

ヴァンガード戦（ヴぁんがーどせん）／**Vanguard(2)**

プレイヤーが有名キャラクターを演じるカジュアル変種ルール。rule 902〔ヴァンガード戦〕参照。

クレジット

マジック・ザ・ギャザリング　オリジナル・ゲームデザイン: Richard Garfield

マジック総合ルールのデザイン・デベロップメント: Paul Barclay, Mark L. Gottlieb, Beth Moursund, Bill Rose, and Matt Tabak, with contributions from Charley Catino, John Carter, Elaine Chase, Laurie Cheers, Stephen D'Angelo, Dave DeLaney, Brady Dommermuth, Mike Donais, Skaff Elias, Mike Elliott, Richard Garfield, Dan Gray, Robert Gutschera, Collin Jackson, William Jockusch, Jeff Jordan, 米村　薫, Russell Linnemann, Jim Lin, Steve Lord, Sheldon Menery, Michael Phoenix, Mark Rosewater, David Sachs, Lee Sharpe, Eli Shiffrin, Henry Stern, Donald X. Vaccarino, Thijs van Ommen, Ingo Warnke, Tom Wylie, Bryan Zembruski

編集: Del Laugel(lead), Ira Humphrey, Glenn Jones, Gregg Liben, Nat Moes, Matt Tabak, and Hans Ziegler

マジック・ルール管理: Eli Shiffrin

マジックは Richard Garfield と、Charley Catino, Skaff Elias, Don Felice, Tom Fontaine, Jim Lin, Joel Mick, Chris Page, Dave Pettey, Barry "Bit" Reich, Bill Rose, Elliott Segal の手によってデザインされた。マナ・シンボルは、Christopher Rush によるデザインです。

我々のプロジェクト・チームのメンバーをはじめ、このプロダクトに関った全ての人に感謝します。

翻訳：*ぱお*/米村 薫

Published by Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Wizards of the Coast, Magic: The Gathering, Magic, Oracle, Arabian Nights, Antiquities, Homelands, Exodus, Odyssey, Mirrodin, Kamigawa, Ravnica: City of Guilds, Time Spiral, Future Sight, Lorwyn, Shadowmoor, Zendikar, Scars of Mirrodin, Innistrad, Return to Ravnica, Khans of Tarkir, Magic Origins, Shadows over Innistrad, Eldritch Moon, Magic: The Gathering-Conspiracy, Conspiracy: Take the Crown, Ixalan, Unglued, Unstable, Dominaria, and Planeswalker Decks are trademarks of Wizards of the Coast LLC in the USA and other countries. Unhinged is a trademark of Horn Abbot Ltd. and is used with permission. c2019 Wizards. U.S. Pat. No. RE 37,957.

このルールは 2019 年 1 月 25 日から有効です。

ご質問は最寄りのウィザーズ社オフィス、または Japan NetRep *ぱお*/米村 薫 まで。

アメリカ、カナダ、アジア太平洋、中南米
www.wizards.com/customerservice
Wizards of the Coast LLC
P.O. Box 707
Renton WA 98057-0707
U.S.A.
Tel: 1-800-324-6496 (within the U.S. and Canada)
1-425-204-8069
イギリス、エール
Wizards of the Coast LLC c/o Hasbro UK
PO Box 43
Newport
NP19 4YD
UK
Tel: +44(0) 84 57 125 599
Email: wizards@hasbro.co.uk
他のヨーロッパ諸国
Wizards of the Coast p/a Hasbro Belgium NV/SA
Industrialaan 1
1702 Groot-Bijgaarden
BELGIUM
Tel: +32(0) 70 233 277
Email: wizards@hasbro.be