

モンスター・コレクションTCGレギュレーション概要

作成：グループSNE

Ver. 2.01 / 作成日：2020.05.15.

本文書は「モンスター・コレクションTCG 20周年記念商品（以下、20th）」に、「モンスター・コレクションDeus（改訂版を含む。以下、モンコレD）」および同「双星のシャンバラ（以下、シャンバラ）」を混合して遊ぶための、モンコレTCG用レギュレーションです。

モンコレDで遊ぶ際には、本文書の内容は一切適用されないことにご注意ください。

※シャンバラ発売以前のレギュレーションからの変更点を、下線赤字で示しています。

※シャンバラのルールとカードに関する追加部分を、青字で示しています。

■ I ■ デック構築ルール

デック構築の際には、従来のモンコレTCGのルールに加え、本文書に定めるルールに従わなければなりません。

試合進行中にデック構築ルールに反していることが発覚した場合、それ以前の対戦とデック構築が発覚した対戦の結果を「反則負け（対戦相手は反則勝ち）」にします。そして次の対戦までにデック構築ルールに則ったデックに変更する猶予が与えられ、デックが変更できなかった場合には「失格」となります。

■ 禁止カード

モンコレTCGにおいては、次のカードの使用を禁止します。

▽カードNo. M20E-009 《スパーク・ヘッジホッグ》

▽カードNo. M20E-002 《ラプラーズ》

▽カードNo. M20E-017 《アクアマリン・ハーミット》

▽カードNo. M20E-054 《フォッグ》

▽カードNo. M20E-068 《ムーンライト・チャージャー》

▽カードNo. M20F-017 《虹の雫の精霊》

■ I 枚制限カード

モンコレTCGにおいては、次のカードをデッキに1枚までしか採用できません。

▽すべての「儀式スペルカード」

▽カードNo. M20F-013 《大雷の鬼姫ミヒカリ》

▽カードNo. M20F-014 《火雷の鬼姫ククリ》

▽カードNo. M20F-037 《インヴィンシブル》

▽カードNo. M20F-040 《アトラス》

▽カードNo. M20F-054 《コロナ》

▽カードNo. M20F-055 《ティンクルスター》

■ 2枚制限カード

モンコレTCGにおいては、次のカードをデッキに2枚までしか採用できません。

▽カードNo. M20E-073 《スペクター》

▽カードNo. M20F-027 《時の扉》

■ 同名のカード

モンコレDと、20thに含まれるカードで同名のカードがあった場合、前述の条件を満たした上で、合計3枚までデッキに採用できます。

ただし召喚術師カードはこの条件に含まれません。

■ 召喚術師と紐づくカード

モンコレDのいくつかのカードは、モンコレTCGに採用する際に、勢力が同じ召喚術師と紐づけられ、指定された召喚術師と組み合わせなければデッキに採用できません。

※モンコレDのその他のカード：

この項目に示されていないモンコレDのカードは、原則として条件なしでデッキに3枚まで採用できます。ただし別途で、前述の「■禁止カード」「■1枚制限カード」「■2枚制限カード」「■同名カード」の規定に従わなければなりません。

▼ 《ドゥーガ》と紐づくカード

次のカードは、召喚術師カードとして《ドゥーガ》を採用している場合にだけ採用可能です。

▽カードNo. M20E-049 《ウォークライ》

▽カードNo. M20E-072 《メテオ・ストライク》（1枚制限）

※以前のレギュレーションからの変更点：

▽カードNo. M20E-013 《大砂蟲》を紐づけから外し、他のデッキでも使用可能としました。

▼ 《ラプラス》と紐づくカード

《ラプラス》と、それに紐づく次のカードは、使用禁止です。

▽カードNo. M20E-054 《フォッグ》

▽カードNo. M20E-071 《ムーンライト・チャージャー》（1枚制限）

※以前のレギュレーションからの変更点：

▽カードNo. M20E-020 《クラークン》を紐づけから外し、他のデッキでも使用可能としました。

▼《アラシャ》と紐づくカード

次のカードは、召喚術師カードとして《アラシャ》を採用している場合にだけ採用可能です。

▽カードNo. M20E-055 《スリープ》

▽カードNo. M20E-067 《アースクエイク》（1枚制限）

※以前のレギュレーションからの変更点：

▽カードNo. M20E-027 《ベヒモス》を紐づけから外し、他のデッキでも使用可能としました。

▼《ガゼル》と紐づくカード

次のカードは、召喚術師カードとして《ガゼル》を採用している場合にだけ採用可能です。

▽カードNo. M20E-058 《サイレンス》

▽カードNo. M20E-070 《ファーマシー》（1枚制限）

※以前のレギュレーションからの変更点：

▽カードNo. M20E-034 《テュポーン》を紐づけから外し、他のデッキでも使用可能としました。

▼《ロゼッタ》と紐づくカード

次のカードは、召喚術師カードとして《ロゼッタ》を採用している場合にだけ採用可能です。

▽カードNo. M20E-061 《サンクチュアリ》

▽カードNo. M20E-068 《コロッサス・ブラッド》（1枚制限）

※以前のレギュレーションからの変更点：

▽カードNo. M20E-041 《ホーリー・フェニックス》を紐づけから外し、他のデッキでも使用可能としました。

▼《ストレイン》と紐づくカード

次のカードは、召喚術師カードとして《ストレイン》を採用している場合にだけ採用可能です。

▽カードNo. M20E-065 《ブラックホール》

▽カードNo. M20E-069 《デーモン・トレード》（1枚制限）

▽カードNo. M20E-073 《スペクター》（2枚制限）

※以前のレギュレーションからの変更点：

▽カードNo. M20E-048 《デスブリンガー》を紐づけから外し、他のデッキでも使用可能としました。

▼《ウズメ》と紐づくカード

次のカードは、召喚術師カードとして《ウズメ》を採用している場合にだけ採用可能です。

▽カードNo. M20F-010 《鬼神法「覇」》

▽カードNo. M20F-012 《雷神掌》（1枚制限）

▽カードNo. M20F-013 《大雷の鬼姫ミヒカリ》（1枚制限）

▽カードNo. M20F-014 《火雷の鬼姫ククリ》（1枚制限）

▼《リップ&ラブ》と紐づくカード

次のカードは、召喚術師カードとして《リップ&ラブ》を採用している場合にだけ採用可能です。

▽カードNo. M20F-025 《ゼロ・フィールド》

▽カードNo. M20F-026 《コメット》（1枚制限）

▽カードNo. M20F-027 《時の扉》（2枚制限）

▼《チェルノ》と紐づくカード

次のカードは、召喚術師カードとして《チェルノ》を採用している場合にだけ採用可能です。

▽カードNo. M20F-037 《インヴィンシブル》（1枚制限）

▽カードNo. M20F-039 《ジャイアント・フィーバー》（1枚制限）

▽カードNo. M20F-040 《アトラス》（1枚制限）

▼《エゼキエル》と紐づくカード

次のカードは、召喚術師カードとして《エゼキエル》を採用している場合にだけ採用可能です。

▽カードNo. M20F-050 《エンジェル・リング》

▽カードNo. M20F-053 《セブン》（1枚制限）

▽カードNo. M20F-054 《コロナ》（1枚制限）

▽カードNo. M20F-055 《ティンクルスター》（1枚制限）

■トークンカードの扱い

トークンカードは、《ストレイン》《ウズメ》《リップ&ラブ》《チェルノ》《エゼキエル》採用時に、自動的に前項の制限枚数の最大まで採用されます。

そしてトークンカードは、モンコレDと同様に、山札用の50枚のカード枚数に含まれません。

ユニットとして召喚されたトークンカードは、同時攻撃タイミングが発生してもユニットとして戦場に残ります。ユニットではない形で戦場に配置されたトークンカードも、同時攻撃タイミングが発生しても戦場に残ります。

トークンカードはゲームが開始した際、「トークンカード置き場」に置かれます。トークンカード置き場は、召喚術師カード置き場の近辺（召喚術師カードの下に敷くなど）することを推奨します。

「トークンカード置き場」に置かれているトークンカードは、公開情報です。

トークンカードは戦場から取り除かれる効果を適用されると、ユニットからトークンカードに戻り、トークンカード置き場に移されます（ゲームから除外される効果を適用された場合にも、除外ゾーンではなくトークン置き場へ移されます）。

手札にあるトークンカードは、「手札から破棄される」という効果や処理を適用された場合、トークンカード置き場へ移されます。

※トークンカードのルール改定

改訂版およびシャンバラ発売以降にトークンカードのルールが改定されています。

戦場に召喚・配置されているトークンカードは、終了宣言フェイズ後も戦場に残ります。

ただし《スペクター》は、カードテキストどおりに終了宣言フェイズに戦場から取り除かれます。

※《スペクター》への補足

《スペクター》はターン終了時に戦場から取り除かれますが、山札切れ判定が発生した場合には、《スペクター》を戦場に存在するユニットとして扱い、勝利判定を行います。

《スペクター》を召喚可能なエリアは「自軍領土の誰もいない地形」と「自軍領土の自軍支配地形」だけで、敵軍支配地形および敵軍領土へは召喚できません

■ 2 ■ カード内容の変更

次のカードについて、モンコレTCGにおいては次のとおり内容を変更いたします。

■ 《ガゼル》へのバランス調整

《ガゼル》の「電の指先」の効果テキストを、
「ターン終了まで、「攻+3」または「攻-3」。」
というテキストに変更されているものとして扱います。

■ 《リブ&ラブ》への追記

《リブ&ラブ》の「シャンバラの門」の末尾へ、
「この特殊能力では、自軍の「時の扉」があるエリアへ、2枚目の「時の扉」を配置できない。」
というテキストを追加されているものとして扱います。

■ 《チェルノ》への追記

《チェルノ》の「巨神の召喚」の冒頭へ、
「この特殊能力は、1ターンに1回しか使用できない。」

というテキストを追加されているものとして扱います。

(補足：つまり、「自軍の《アトラス》のトークンカードを召喚する効果」と「戦場から自軍の《アトラス》を取り除きパワーを得る効果」の、いずれか一方を1ターンに1回しか使用できません)

■ 《エンジェル・リング》の任意適用

《エンジェル・リング》の効果テキスト1文目を、
「戦闘終了まで、「自軍が使用した戦闘スペルカード」と「死亡した自軍ユニット（トークンカードを除く）」は、戦闘終了タイミングに自軍手札へ移してもよい。」

というテキストに変更されているものとして扱います。テキスト2文目は変更されていません。

(補足：試合進行中に、《エンジェル・リング》を使用したプレイヤーが戦闘終了時に手札への移動を忘れた際、巻き戻しを行わずに「任意で手札への移動を行わなかった」というジャッジ裁定を行いやすくするためです)

■ トークンカードへの効果追加

次のトークンカードには、

「このトークンカードをユニットとして戦場に召喚するとき、コストとして自軍山札を上から1枚破棄しなければならない。コストを支払えない場合、このトークンカードを召喚できない。」

というテキストを追加されているものとして扱います。

▽ 《大雷の鬼姫ミヒカリ》

▽ 《火雷の鬼姫ククリ》

▽ 《アトラス》

▽ 《コロナ》

▽ 《ティンクルスター》

(補足：召喚時のコストとして、「英雄点：1」のユニットカードと同様の条件を課す内容です)

■「秘伝魔法」戦闘スペルの本陣使用制限

次の戦闘スペルカードには、

「この戦闘スペルの効果は、自軍本陣と敵軍本陣では適用されない。」

というテキストを追加されているものとして扱います。

▽《ウォークライ》

▽《サイレンス》

▽《サンクチュアリ》

▽《ブラックホール》

▽《鬼神法「覇」》

▽《インヴィンシブル》（1枚制限）

■儀式スペルの敵軍本陣不可侵

モンコレDの次の儀式スペルは、モンコレTCGにおいて「敵軍本陣」「敵軍本陣のエリア」「敵軍本陣に存在するユニット」を対象にできません。

▽《メテオ・ストライク》

▽《アースクエイク》

▽《雷神掌》

▽《コメット》

■3 ■ルールへの変更と処理の概要

モンコレDのカードをモンコレTCGと混合する際、モンコレTCGのルールに変更やいくつかの処理が追加されます。ここではその概要を示します。

■パワーチャージ=召喚術師能力

モンコレDにおけるパワーの処理については、モンコレDおよびシャンバラの、10種すべての召喚術師が、次の特殊能力を持つこととして扱います。

=====

[条件（強制）] パワーチャージ/Field

〈発揮：自軍の第1調整フェイズ開始時/対象：自軍プレイヤー〉

対象は▼（パワー1つ）を得る。

=====

この特殊能力は第1調整フェイズの開始時に発揮されるため、ゲームが始まって最初のターン（先手プレイヤーの最初のターン）には、召喚術師能力でパワーを獲得できません。

■ [速攻] 速攻タイミング＝イニシアチブ決定タイミング開始時

モンコレDにおける [速攻] のタイミング表記と”速攻タイミング”という表現は、モンコレTCGにおける〈発揮：イニシアチブ決定タイミング開始時〉とまったく同じものであることとして扱います。

つまり [速攻] に対して [対抗] できません。

■ 4 ■ カードの読み替え概要

モンコレDのカードを、モンコレTCGに当てはめた場合の具体的なカードの読み替えは、モンコレDが発売される頃にあらためて紹介いたします。

原則としてモンコレDにおけるカードテキスト処理を、そのままモンコレTCGへ移行します。

■モンコレD召喚術師の特殊能力＝◎（宣言型）特殊能力

モンコレDの召喚術師が持つ、タイミング表記が [儀式] で、効果テキスト冒頭に”メインフェイズに使用可能”と示された特殊能力は、モンコレTCGでは「◎（宣言型）特殊能力」として扱います。

■ユニットが持つ [攻撃前（ [普通] ）] [対抗] の特殊能力

モンコレDにおいて、《バジリスク》《クリスタル・ゴーレム》《クラークン》《ベヒモス》《雷神八武衆「鳴雷」》《火雷の鬼姫ククリ》《サンスポット》《マーキュラー》《カトブレパス》が持つタイミング表記が [攻撃前（ [普通] ）] または [対抗] の特殊能力は、モンコレTCGでは「◎（宣言型）特殊能力」として扱います。

モンコレDにおいて、ユニットを行動完了にすることをコストにする《ポイズン・ジャイアント》《雷神八武衆「火雷」》《ガンロックの豪傑》が持つタイミング表記が [攻撃前（ [普通] ）] の特殊能力は、モンコレTCGでは「◇（完了型）特殊能力」として扱います。

いずれもモンコレDのテキストどおり、「自軍の攻撃前に1度」または「敵軍が攻撃中」にしか使用できません。

■ [条件] 自動発揮＝ [条件（強制）]

モンコレDにおいて、タイミング表記が [条件] で、効果テキスト冒頭の一文末尾に”自動発揮”と示された特殊能力は、モンコレTCGではタイミング表記が [条件（強制）] として扱います。

■タイミング表記 [攻撃前] = 攻撃前にしか使用できない [普通]

改訂版およびシャンバラについては、タイミング表記 [普通] を、タイミング表記 [攻撃前] という表記に変更しています。

タイミング表記 [攻撃前] は、「タイミング表記 [普通]、かつ自軍の攻撃前にしか使用できない効果」と同義です。

(補足：モンコレDおよびシャンバラのすべての [攻撃前] (= [普通]) の効果は、カードテキストに示されているとおり、自軍の攻撃の前にしか使用できません)

■ 5 ■ 個別カードの疑問と回答

■ 《アースクエイク》と《黄金のタワーシールド》

Q. 《アースクエイク》のダメージに対して、《黄金のタワーシールド》等の装備品で増えた防御力も有効なのでしょうか？

A. はい。非戦闘時にも、装備品による追加攻撃力・追加防御力は有効です。

■ 《戦慄迫る日々》と《サンクチュアリ》

Q. 敵軍ターン、自軍支配地形である敵軍領土のエリアに、敵軍が《戦慄せまる日々》を配置して《大砂蟲》が進軍して来ました。これに対して自軍は《サンクチュアリ》を使用しました。この時、《戦慄せまる日々》は代理地形になりますか？

A. いいえ。《サンクチュアリ》が使用された戦闘では、《戦慄せまる日々》であっても同時攻撃タイミングは発生せず、したがって《戦慄せまる日々》は代理地形になりません。

■ 《アラシャ》と《幻蝶姫エーディン》

Q. 《アラシャ》で、進軍前にあらかじめ《幻蝶姫エーディン》の防御力を6以上にしました。そのターンの間に《幻蝶姫エーディン》が進軍し、戦闘が発生した場合、「幻蝶の舞い」の発揮条件は満たされ、「耐性：ALL (3減)」を得られますか？

A. いいえ、《幻蝶姫エーディン》の「幻蝶の舞い」の発揮条件は満たされず、「耐性：ALL (3減)」は得られません。「幻蝶の舞い」は戦闘中に《幻蝶姫エーディン》が「防御力：5以下から6以上」になったときに発揮されます。そのため、それ以前にあらかじめ防御力6以上になっている場合には発揮されません。

■ トークンカードのスリーブ

Q. トークンカードも、手札になる可能性をふまえると、山札用のカードと同じスリーブにした方が良いでしょうか？

A. はい。大会においては、トークンカードも山札用のカードと同じスリーブを使用してください。ただし、手札にならない《スペクター》と《時の扉》については、山札用カードと同じスリーブにする必要はありません。

■トークンカードの手札調整

Q. 手札にあるトークンカードを、手札調整フェイズに破棄できますか？

A. はい、手札調整フェイズで破棄できます。ただし破棄されたトークンカードは捨札にはならず、トークン置き場へ移されます。

■手札のトークンカードの分類

Q. 手札にあるトークンカードのカード分類は何ですか？

Q- α . ユニットカードとしてコストにできますか？

Q- β . 《魔法陣「渦」》の効果で、トークンカードを召喚できますか？

Q- γ . 《スフィンクス》の謎かけて、手札にあるトークンカードをエフェクトゾーンへ置いた場合、敵軍プレイヤーが何と宣言すれば「謎かけ」使用側の宣言と一致しますか？

A. 手札にあるトークンカードは、トークンカードとしてしか扱いません。

A- α . 手札のユニットカードとして扱うことができないため、コストとして破棄できません。

A- β . ユニットカードではないため、召喚できません。

A- γ . 「トークンカード」です。

■手札のトークンカードの種族・タイプ

Q. 手札にあるトークンカードは、種族やタイプを問う（同時にカード分類を問うことがない）効果のコストとして、破棄できますか？

A. はい。トークンカードも種族やタイプを持つため、コストとして破棄できます。

■《時の扉》は地形なのか

Q. 《時の扉》は、戦場に配置すると地形になるのでしょうか？

A. いいえ。《時の扉》は、《リブ&ラブ》の特殊能力で、戦場に配置される効果をトークンカードとして示すものです。地形としては扱いません。

■《時の扉》は本陣に有効か

Q. 《時の扉》は、本陣に対しても有効でしょうか？

A. はい、自軍本陣・敵軍本陣ともに有効です。

■《時の扉》は地形カードと関連しているか

Q. 《時の扉》を配置している地形が、配置し直された場合、《時の扉》はどうなりますか？

A. 《時の扉》は、そのエリアに残り続けます。《時の扉》はエリアに対して配置するものであるため、そのエリアにある地形カードが変更されたり移動したとしても、《時の扉》の位置は移動しません。なお、地形を配置していないエリアに対して《時の扉》を配置することも可能です。

■ 《時の扉》は同時攻撃の際にも破棄されるか

Q. 《時の扉》を配置している地形で、同時攻撃タイミングが発生した場合、《時の扉》は戦闘終了時に破棄されますか？

A. はい。《時の扉》は、同時攻撃タイミングが発生した戦闘でも破棄されます。

■ 《アトラス》の手札化

Q. 《アトラス》は《ゴールデン・バウム》の「黄金樹の勇者」で手札になりますか？

A. はい、手札になります。

■ 手札の《アトラス》の召喚

Q. 手札にある《アトラス》は、どうやれば戦場へ召喚できますか？

A. 通常召喚フェイズに、他のユニットカードと同様の手順で、通常召喚できます。《チェルノ》の効果では手札にある《アトラス》を召喚できないことにご注意ください。

■ 《エンジェルリング》と同時攻撃タイミング

Q. 《エンジェルリング》の効果は、同時攻撃タイミングが発生した戦闘でも有効でしょうか？

A. はい。《エンジェルリング》の効果は戦闘終了タイミングに適用されるため、同時攻撃タイミングが発生した戦闘でも有効です。

■ 《エンジェルリング》の戦闘スペル回収

Q. 《エンジェルリング》の「自軍が使用した戦闘スペルカード」には、特殊能力などの効果を使用する際のコストも含まれますか？

A. いいえ、特殊能力のコストとして破棄した戦闘スペルカードに対しては、《エンジェルリング》の効果は適用されません。《エンジェルリング》の「自軍が使用した戦闘スペルカード」は、戦闘スペルとして手札から公開し、ユニットの持つスペル枠を消費して使用宣言したもののみを指します。

[New!] ■ 《時の扉》と地形配置によるリミット調整

Q. すでに自軍《時の扉》が存在しているエリアに、地形（リミット8）が存在しており、合計レベル10の自軍ユニットがいます。この地形を、別の地形カード（リミット8）に入れ替えた場合、《時の扉》の「自軍だけリミット+2」の効果は、いつ適用されなおりますか？ リミットが一瞬だけ下がって、リミット調整が必要になったりするのでしょうか？

A. いいえ、リミット調整は発生しません。

《時の扉》による「自軍だけリミット+2」の効果は、地形が配置された時点で発揮されるため、「リミットが一瞬だけ下がる」という手順は発生しません。

[New!] ■ 《時の扉》と進軍失敗時のリミット調整

Q. 自軍《時の扉》が存在しているエリアに、リミット8の敵軍支配地形が存在しています。この地形へ自軍が進軍して戦闘が発生し、合計レベル10の自軍ユニットで戦闘を開始しました。そして、両軍が全滅することなく、そして自軍ユニットが1体も欠けることなく戦闘が終了した場合、どうなりますか？

「戦闘していた地形で、自軍《時の扉》の効果が失われてリミット調整を行ってから、進軍元の地形へ戻る」のか、「自軍《時の扉》の効果が失われる前に、リミット調整が発生することなく、進軍元の地形へ戻る」のか、どちらですか？

A. 前者の「戦闘していた地形で、自軍《時の扉》の効果が失われてリミット調整を行ってから、進軍元の地形へ戻る」が、正しい処理となります。

《時の扉》はじめ、モンコレDのカードテキストにある「戦闘終了時」とは、「戦闘終了タイミング」を示すためです。

[New!] ■ 《時の扉》と《白鯨メビウス》《シャドウ・ドラゴン》の特殊能力

Q. 《時の扉》が存在するエリアに、「基本リミット：8」の地形があります。

この地形では、自軍の《白鯨メビウス》の「深海の王者」の効果、自軍の《シャドウ・ドラゴン》の「潜影移動」「シャドウ・フォーム」の効果は、適用されるのでしょうか？

A. 自軍の配置した《時の扉》か、敵軍が配置した《時の扉》かで、処理が異なります。

自軍の配置した《時の扉》のあるエリアであれば、はい。リミット10の地形として扱い、自軍の「深海の王者」「潜影移動」「シャドウ・フォーム」の効果が適用されます。

敵軍が配置した《時の扉》しかないエリアであれば、いいえ。リミット10の地形として扱わないため、自軍の「深海の王者」「潜影移動」「シャドウ・フォーム」の効果が適用されません。

[New!] ■ 《時の扉》による「リミット12以上」での《白鯨メビウス》《シャドウ・ドラゴン》

Q. 《時の扉》が、本陣のエリアに存在しています。

この地形では、自軍の《白鯨メビウス》の「深海の王者」の効果、自軍の《シャドウ・ドラゴン》の「潜影移動」「シャドウ・フォーム」の効果は、適用されるのでしょうか？

A. 自軍の配置した《時の扉》か、敵軍が配置した《時の扉》かで、処理が異なります。

自軍の配置した《時の扉》のある本陣であれば、いいえ。自軍としてはリミット12として扱うため、「深海の王者」「潜影移動」「シャドウ・フォーム」の効果が適用されません。

自軍の配置した《時の扉》のある本陣であれば、はい。自軍としてはリミット10として扱うため、「深海の王者」「潜影移動」「シャドウ・フォーム」の効果が適用されます。

【更新履歴】

2020/03/06 Ver.2.00更新。全面的に改筆。

2020/05/15 Ver.2.01更新。《時の扉》関連のQ & Aを追加。