



ONE PIECE

CARD GAME

オフィシャルルールマニュアル
Ver1.11

目次

どんなゲーム？	01
カードについて	01
〈リーダーカード〉	01
〈キャラカード〉	02
〈イベントカード〉	03
〈ステージカード〉	03
〈ドン!! カード〉	04
エリアについて	05
デッキについて	06
ゲームの準備	07
★コストの支払い方	08
★アクティブ状態とレスト状態	08
ゲームの流れ	09
メインフェイズ	10
A カードのプレイ	10
キャラの登場	10
ステージの登場	10
イベントの発動	10
B カードの効果の発動	11
C ドン!! の付与	11
D バトル	11
バトル	11
バトルの流れ	11
① アタックの宣言	11
② ブロックステップ	11
③ カウンターステップ	11
④ ダメージステップ	12
⑤ バトルの終了	12
エンドフェイズ	13
ゲームの終了	13
その他	13
用語集	15

どんなゲーム？

ワンピースカードゲームは、^{たいせんがた}対戦型のトレーディングカードゲームだ！
プレイヤーはそれぞれ、リーダーカードを中心とした自分だけの
^{いちみ}一味を作り、^{あいて}相手の^{いちみ}一味と戦おう！

アタックを繰り返して、相手のリーダーカードが持つライフを0にし、
とどめの^{いちげき}一撃を^{あた}与えることができれば勝利！

カードについて

リーダーカード



リーダーカードの^{うらめん}裏面



- **パワー**：リーダーの^{こうげきりょく}攻撃力。バトルのとき、パワーを比べて大きい方が勝つ。
- **属性**^{ぞくせい}
- **効果**：リーダーの持つ^{こうか}特殊な効果。
- **色**^{いろ}
- **カード種類**^{しゅるい}
- **カード名**^{めい}
- **ライフ**
- **特徴**：リーダーの^{とくちょう}特徴をまとめたもの。
- **カードナンバー**
- **レアリティ**
- **ブロックアイコン**

キャラクターカード



キャラクターカード、イベントカード、
ステージカードの裏面



- **コスト**：キャラをキャラクターエリアに登場させるのに必要なコスト。
- **パワー**：キャラの攻撃力。バトルのとき、パワーを比べて大きい方が勝つ。
- **属性**
- **カウンター**：カウンターステップに発動できるパワーの上昇値。
- **効果**：キャラクターの持つ特殊な効果。
- **トリガー効果**：リーダーがダメージを受け、ライフから手札に加わる際に発動できる効果。
- **色**
- **カード種類**
- **カード名**
- **特徴**：キャラの特徴をまとめたもの。
- **カードナンバー**
- **レアリティ**
- **ブロックアイコン**

イベントカード



- **コスト**：イベントを発動するのに必要なコスト。
- **効果**：イベントを発動したときに、発揮する効果。
- **トリガー効果**：リーダーがダメージを受け、ライフから手札に加わる際に発動できる効果。
- **色**
- **カード種類**
- **カード名**
- **特徴**：イベントの特徴をまとめたもの。
- **カードナンバー**
- **レアリティ**
- **ブロックアイコン**

ステージカード



- **コスト**：ステージをステージエリアに登場させるのに必要なコスト
- **効果**：ステージの持つ特殊な効果。
- **色**
- **カード種類**
- **カード名**
- **特徴**：ステージの特徴をまとめたもの。
- **カードナンバー**
- **レアリティ**
- **ブロックアイコン**

ドン!!カード



ドン!! カードの裏面^{うらめん}



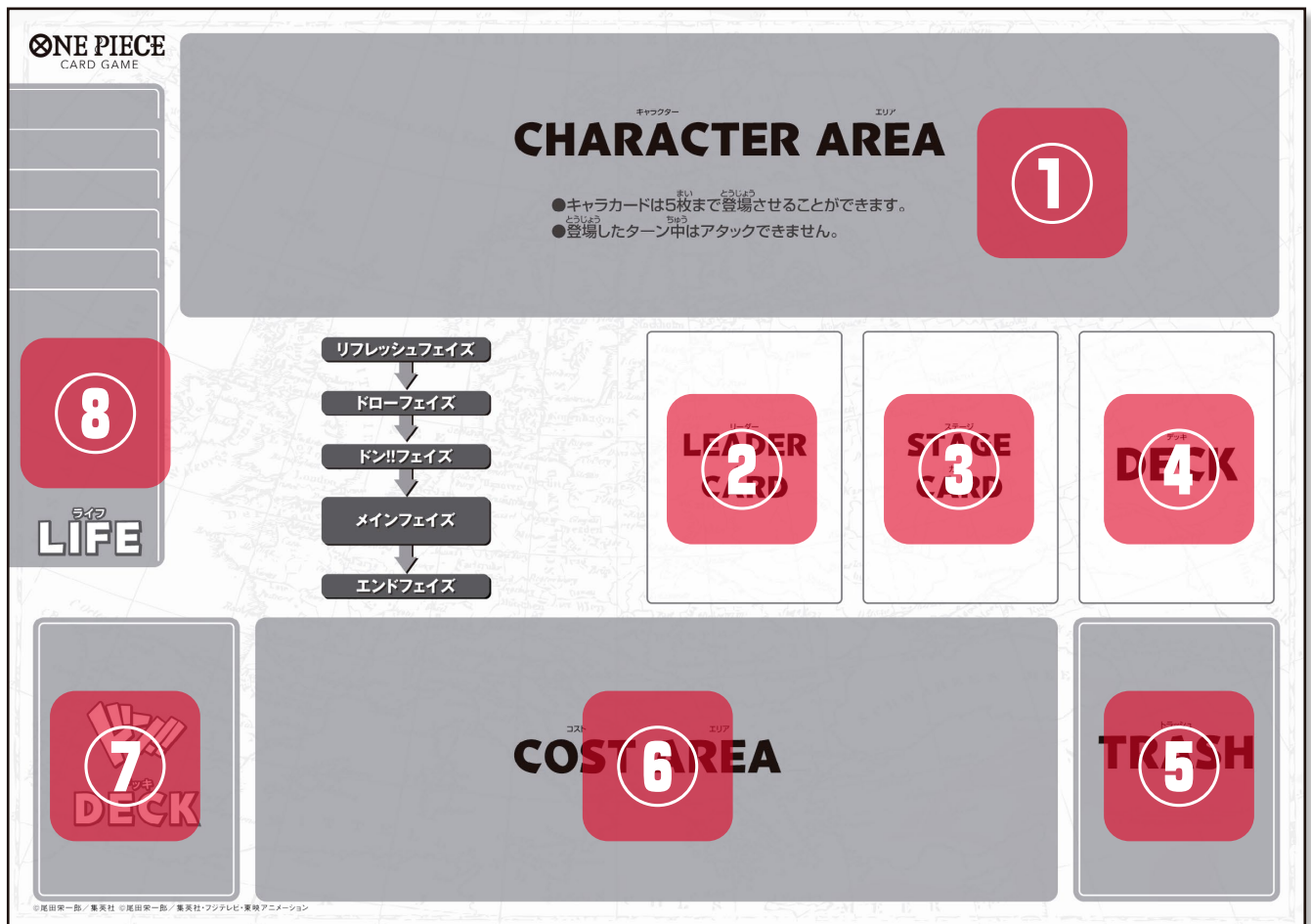
カードを^し使用^{よう}する^{さい}際にコスト
として^{ひつ}必要^{よう}なカード。

また、キャラクターカードやリーダー
カードに^ふ付与^よすることができます。

ドン!!カードが^ふ付与^よされているカード
は^じ自分^{ぶん}の^{ちゅう}ターン中ドン!!カード1枚^{まい}
につきパワーが1000^{じょうしょう}上昇します。

エリアについて

ゲーム中、^{ちゅう}図^ずのような配置^{はいち}でカードを^お置いてください。



- ① **キャラクターエリア**：キャラカードを置く場所です。
- ② **リーダーエリア**：リーダーカード1枚を置く場所です。
ゲーム開始時からリーダーカードは表面で置き続けます。
- ③ **ステージエリア**：ステージカードを置く場所です。最大1枚までを置くことができます。
- ④ **デッキ**：デッキを置く場所です。
- ⑤ **トラッシュ**：バトルでKOされたキャラカードや発動したイベントカードなどを置く場所です。
- ⑥ **コストエリア**：ドン!! デッキからドン!! カードを置く場所です。
- ⑦ **ドン!! デッキ**：ドン!! デッキを置く場所です。
- ⑧ **ライフ**：リーダーに記載されたライフを裏向きで置く場所です。
リーダーがダメージを受けると、ライフが減っていきます。
ライフが0枚のときに、リーダーがダメージを受けた場合、ゲームに敗北してしまいます。

※リーダーエリア、キャラクターエリア、ステージエリア、コストエリア
すべてをまとめて「場」と呼びます。

デッキについて

ワンピースカードゲームでは、以下のものが^い必要^{ひつよう}です。

- リーダーカード：1枚^{まい}。
- デッキ：キャラカード、イベントカード、ステージカード合計50枚^{まい}ちょうどで構築^{こうちく}されたデッキ。
デッキを構築^{こうちく}するときは、リーダーの^{いろ}色^{ふく}を含む^{いろ}色のカードのみを^い入れる^{こと}ができます。リーダーの^{いろ}色^{ふく}に含まれない^{いろ}色のカードはデッキに^い入れる^{こと}できません。
^{おな}同じカードナンバーのカードは、4枚^{まい}まで^い入れられます。
- ドン!! デッキ：ドン!! カード 10枚^{まい}ちょうどで構築^{こうちく}されたデッキ。



《リーダーカード》



《デッキ》



《ドン!! デッキ》

また、必ず必要^{かなら ひつよう}ではありませんが、プレイシートが人数分^{にんずうぶん}あると便利^{べんり}です。

ゲームの準備

※ルールマニュアルとカード内容で矛盾するときは、カードのテキストのほうを優先します。

ゲームの準備は以下の順番で進行します。

- ① デッキをシャッフルして、所定の場所に置きます。
- ② リーダーカードを表向きで置きます。
- ③ ジャンケンをして、先攻後攻を決めます。ジャンケンで勝った方が先攻か後攻を選べます。
- ④ デッキから手札を 5 枚引きます。
- ⑤ 各プレイヤーは 1 度だけ、手札をすべてデッキに戻し、シャッフルしてデッキから新たに手札を 5 枚引くことができます。
※先攻のプレイヤーから⑥を行うか決定します
- ⑥ 自分のリーダーのライフの数だけ、デッキの上からカードを 1 枚ずつ内容を見ずに伏せたまま「ライフ」に置きます。
(デッキの一番上にあったカードがライフの一番下になるように置きます。)
- ⑦ 先攻のプレイヤーからゲーム開始です！

勝利条件

ゲーム中、次のどちらかが発生したら、あなたの勝利となります。

- 相手のライフが 0 枚のときに、相手のリーダーとのバトルに勝つ。
- 相手のデッキが 0 枚になる。

※デッキが 0 枚になった場合、その時点で発生している効果すべてをキャンセルし、デッキが 0 枚になったプレイヤーが敗北します

★アクティブとレスト

登場したキャラやステージは、通常は縦向きの「アクティブ」で置かれます。
 アタックやブロックなどの行動を行うと、横向きの「レスト」になります。



《アクティブ》

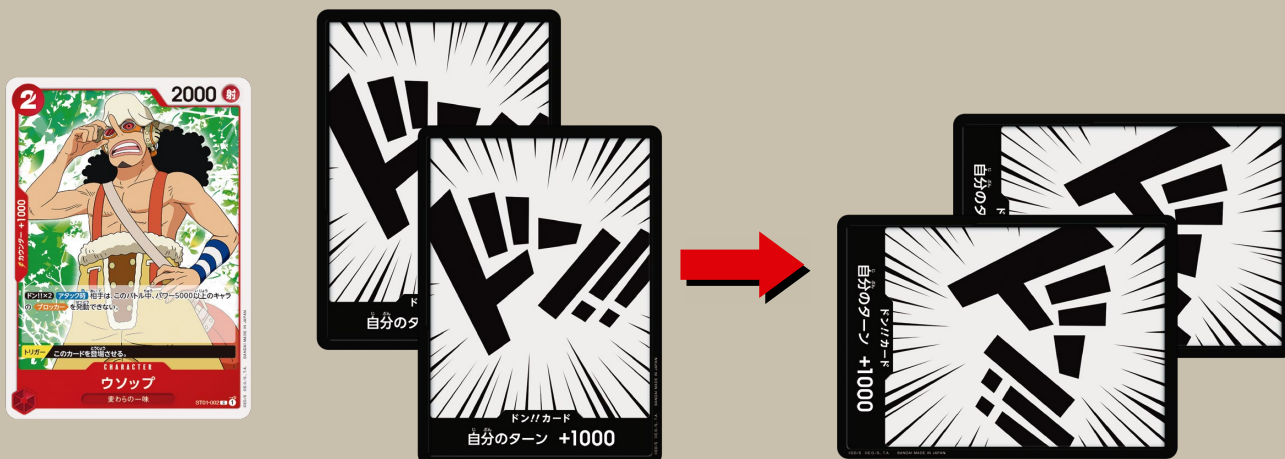


《レスト》

レストのカードをアクティブに戻すことを「アクティブにする」、
 アクティブのカードをレストにすることを「レストにする」と呼びます。

★コストの支払い方

このカードゲームでは、キャラやステージを登場させたり、イベントを発動する
 ときに、コストエリアにあるアクティブのドン!! カードを指定の枚数レストにして
 コストを支払います。



ゲームの流れ

ゲームは以下の順番で進行します

① リフレッシュフェイズ

自分のレストのカードすべてをアクティブにし、自分の付与されているドン!!カードすべてをアクティブでコストエリアに戻します。

② ドローフェイズ

デッキからカード1枚を引いて手札にします。
(先攻プレイヤーの1ターン目は、引けません。)

③ ドン!!フェイズ

ドン!! デッキからドン!!カード2枚をコストエリアにアクティブで置きます。このとき、ドン!! デッキのカードが1枚のみの場合、ドン!!カード1枚をコストエリアにアクティブで置きます。
先攻側の第1ターンのみ、ドン!!カード1枚をコストエリアにアクティブで置きます。

④ メインフェイズ

ゲームのメインとなるフェイズです。
ここでは以下のA~Dの行動を、可能な限り、好きな順で好きなだけ行えます。

A カードのプレイ

- キャラの登場
- ステージの登場
- イベントの発動

B カードの効果の発動

C ドン!!カードの付与

D バトル

※メインフェイズの終了を宣言すると、

⑤ エンドフェイズに移行します。

⑤ エンドフェイズ

ここではターン終了時に発動する効果などがあれば、発動し解決します。
その後、ターンを交代します。

メインフェイズ A

A カードのプレイ

● キャラの登場

手札のキャラカードを、キャラクターエリアに登場させます。
まず、手札から登場させたいキャラカードを、
キャラクターエリアにアクティブで置きます。
次にそのキャラカードの登場コストを支払うことで、
キャラクターエリアにキャラとして登場したことになります。
自分の場にキャラが5枚いる状態で、新たにキャラカードを登場
させたい場合は、すでに登場しているキャラ1体をトラッシュ
に置くことで登場させることができます。



● ステージの登場

手札のステージカードを、ステージエリアに登場させます。
まず、手札から登場させたいステージカードを、
ステージエリアにアクティブで置きます。
次にそのステージカードの登場コストを支払うことで、
ステージエリアにステージとして登場したことになります。
自分の場にステージカードがある状態で、新たにステージカード
を登場させたい場合は、すでに登場しているステージカードを
トラッシュに置くことで登場させることができます。



● イベントの発動

手札のイベントカードを発動し、【メイン】効果を発動させます。
まず、手札から発動させたいイベントカードを出し、そのカードの発動コストを
支払うことで、そのイベントカードの【メイン】効果を発動します。効果を発動
した後は、イベントカードはトラッシュに置かれます。【トリガー】効果は、手札
から発動させることはできません。

メインフェイズ B、C、D-1

B カードの効果の発動

リーダー、キャラ、イベント、ステージの効果^{こう かつ}を発動^{はつ どう}させます。

C ドン!! の付与

コストエリアにあるアクティブのドン!! 1枚^{まい}を、自分のリーダーやキャラの下^{した}に見えるように重ね^{かさ}めます。これを「付与^{ふよ}」と呼びます。

ドン!! が付与^{ふよ}されているリーダーやキャラは、自分のターン^{ちゅう}中、付与^{ふよ}されているドン!! 1枚につき、パワーが1000上昇^{じょうしょう}します。

付与^{ふよ}は可能な限り、何度でも行うことができます。

D バトル

バトルの流れ

バトルは以下の流れ^{なが}で進行^{しんこう}します。(先攻後攻の1ターン^{せんこう こうこう}目はアタックできません。)

① アタックの宣言

リーダーや、キャラクターエリアのキャラ^{こう げき}で攻撃^{こう げき}を行います。

まず、アタックさせたいアクティブの自分のリーダー^{じ ぶん}かキャラ1枚^{まい}をレストにさせて、アタックを宣言^{せん げん}します。

次に、アタックの対象^{たいしやう}を選びます。対象^{たいしやう}にできるのは、相手のリーダー^{あいて}か、キャラクターエリアにいるレストの相手のキャラ1枚^{まい}のどちらかです。

このとき、【アタック時】効果^{こう かつ}や、自分のリーダー^{じ ぶん}やキャラがアタックしたときに、発動^{はつ どう}する効果^{こう かつ}があれば、この時点で発動^{はつ どう}できます。

② ブロックステップ

アタックを受けているプレイヤー^うは、自分のキャラ^{じ ぶん}が持つ **ブロッカー** の効果^{こう かつ}を発動^{はつ どう}できます。

つぎ
次のページへ

メインフェイズ Ⅱ-2

Ⅱ バトル (続き)

③ カウンターステップ

アタックを受けているプレイヤーは、以下の行動を好きな順で好きなだけ行うことができます。

- **キャラクターカードが持つカウンター効果の発動**

手札の **カウンター** を持つキャラカードをトラッシュに置くことで、自分のリーダーかキャラ1枚のパワーを、そのバトル中、カウンターの数値分上昇させる効果を発動します。

- **イベントの発動**

手札の **カウンター** を持つイベントカードをトラッシュに置き、効果を発動します。

④ ダメージステップ

アタックしているカードとアタックされているカードのパワーを比べます。

アタックしているカードのパワーが、アタックされているカードのパワー“以上”

の場合 バトルに勝ち、アタックされているカードの種類によって、以下の結果になります。

相手のリーダーにアタックした場合

…そのリーダーに1ダメージを与えます。

▶ **相手のリーダーのライフが0枚の場合**

…アタックしているプレイヤーがゲームに勝利します。

相手のキャラの場合

…そのキャラをKOします(トラッシュに置きます)。

その後、⑤「バトルの終了」に移行します。

アタックしているカードのパワーが、アタックされているカードのパワー“未満”

の場合 アタックしているカードはバトルに負け、何も起きません。その後、⑤「バトルの終了」に移行します。

リーダーがダメージを受けたとき

リーダーがダメージを受けた場合、ライフの上のカードを、自分だけ確認します。確認したカードが **トリガー** 効果を持つ場合、そのカードを公開し、手札に加える代わりに、そのカードの **トリガー** 効果を発動させる事ができます。

※ **トリガー** 効果は発動しないことも選べます。その場合、そのカードは公開せずに、手札に加えます。

※【ダブルアタック】などの効果により、受けるダメージが2以上になっている場合、1ダメージずつ「リーダーがダメージを受けたとき」の処理を繰り返します。

メインフェイズ D-3

D バトル (つづき)

⑤ バトルの終了

バトルを終了します。

このとき、バトルが終了したときに発動する効果があれば、この時点で発動できます。

次に、このバトル中の期間を指定しているすべての効果をキャンセルします。

エンドフェイズ

エンドフェイズは以下の順番で進行します。

- ① 自分は、ターン終了時に発動する効果があれば、効果を発動し解決します。
- ② 相手は、ターン終了時に発動する効果があれば、効果を発動し解決します。
- ③ 自分は、『このターン中』などの、期限が指定されている効果をキャンセルします。
- ④ 相手は、『このターン中』などの、期限が指定されている効果をキャンセルします。
- ⑤ ターンを交代します。

効果の発動順について

ゲーム中、アタック時の効果を複数持つキャラがアタックしたときなど、同時に起きた効果を、どの順番で発動させるかは、その効果を持つカードのプレイヤーが決まります。

自分と相手、両方にわたって効果が同時に起きた場合は、ターンプレイヤー側の効果から優先して発動し、ターンプレイヤー側の効果をすべて解決した後に、相手側の効果を発動させます。

複数の色を持つカードについて

このカードゲームには、1枚で複数の色を持つカードがあります。

右図のカードは「赤・緑」の両方の色を持っており、持っているすべての色のカードとして扱います。



ドン!!カードが付与されているキャラが場を離れるとき

ドン!!カードが付与されているキャラがK.O.されたり、手札に戻る効果などで場を離れるとき、付与されていたドン!!カードは、レストでコストエリアに戻ります。

用語集

登場時 …この効果を持つキャラが、場に登場したときに発動する効果。

起動メイン …自分のメインフェイズに発動できる効果。

自分のターン中 …自分のターン中、発動する効果。

自分のターン終了時 …自分のターンのエンドフェイズに発動する効果。

メイン …自分のメインフェイズにプレイできるイベントカードの効果。

⚡カウンター …相手のターンのカウンターステップにプレイできるイベントカードの効果。

ターン1回 …各ターンに1回だけ発動できる効果。

ドン!!×1 …そのキャラクターにドン!!カードが1枚以上付与されているときに発動する(できる)効果。付与しなければならないドン!!カードの枚数は、数字によって異なる。

①…自分のコストエリアにあるドン!!カードを1枚レストすることで発動できる効果。レストするドン!!カードの枚数は、数字によって異なる。

ドン!!-1 …自分の場(リーダー、キャラクターエリア、コストエリア)にあるドン!!カードを1枚ドン!!デッキに戻すことで、発動できる効果。戻すドン!!カードの枚数は、数字によって異なる。また、アクティブ、レストは問わず、付与されているドン!!カードも戻すことができる。

ブロッカー …ブロックステップで発動できる効果。相手にアタックされているリーダーやキャラクターに代わって、アタックを受けることができる。

速攻 …登場したターン中にアタックできる効果。

ダブルアタック …この効果を持つキャラがアタックによって相手リーダーにダメージを与えると、2ダメージ与える。

バニッシュ …この効果を持つキャラがアタックによって相手リーダーにダメージを与えた場合、トリガーは発動せず、そのカードはトラッシュに置かれる。