ONE PIECE CARD GAME 通用規則

ver.1.2.1

最後更新日: 2028/8/28

目錄

通用規則本文.....
1. 遊戲概要.....1
2. 卡片的資訊.....2
3. 遊戲的區域.....4
4. 遊戲的基礎用語.....5
5. 遊戲的準備.....6
6. 遊戲的進行.....6
7. 卡片的攻擊與對戰.....7
8. 發動效果與解決.....8
9. 規則處理.....10
10. 關鍵字效果與關鍵字.....10
11. 其他.....11

通用規則本文

1. 遊戲概要

1-1. 遊戲人數

1-1-1. 此遊戲原則上是由 2 名玩家進行對戰的遊戲。目前的通用規則無法提供以其他玩家人數進行遊戲的相關規則。

1-2. 遊戲的勝負

1-2-1. 當其中一名玩家戰敗時，遊戲即結束。對戰對手戰敗，由自身沒有戰敗的玩家獲得遊戲勝利。

1-2-1-1. 戰敗條件有下列 2 項。

1-2-1-1-1. 領航卡在自己的生命值區 0 張卡片時受到傷害。

1-2-1-1-2. 自己的卡組 0 張卡片。

1-2-2. 當其中一名玩家達到戰敗條件時，在接下來進行規則處理的當下，該玩家將以規則處理判為遊戲戰敗。(參照 9.規則處理)

1-2-2-1. 遊戲中，當其中一名玩家在生命值區 0 張卡片時，該玩家的領航卡受到傷害，該玩家即達到戰敗條件。

1-2-2-2. 遊戲中，當其中一名玩家的卡組 0 張卡片時，該玩家即達到戰敗條件。

1-2-3. 玩家雙方在遊戲中任一時間點皆可聲明投降。聲明投降的玩家立即遊戲戰敗，並結束遊戲。

1-2-4. 認輸不受任何卡片的影響。此外，卡片的效果並不會強制認輸，使用任何置換效果也無法置換因認輸而戰敗。

1-2-5. 有時候會因某張卡片的效果，致使其中一名玩家獲勝或戰敗。當有此情況時，在該處理中的玩家獲勝或戰敗，遊戲即結束。

1-3. 遊戲的大原則

1-3-1. 當卡片上所記載的文字內容和通用規則的內容有衝突時，以文字內容為優先。

1-3-2. 若因某一理由，要求玩家進行無法實行的動作時，即無法進行該動作。當有此情況時，相同地因效果的要求而進行一定量的動作時，當僅有一部份無法實行的情況下，則在可行的範圍內進行該動作。

1-3-2-1. 當被要求將已經處於某一狀態的某一物品再次置為該狀態時，並不會再次處於該狀態，該動作本身不會進行。

1-3-2-2. 若因某一理由，被要求進行某動作 0 次或是負數次數時，即無法進行該動作。即使是負數次數也不會進行逆行動作。

1-3-3. 在因某張卡片的效果指示進行某一動作時，同時發生禁止該動作的效果的情況下，一般會以禁止的效果為優先。

1-3-4. 當因某一理由要求雙方玩家同時進行某一選擇時，先由回合玩家進行選擇。回合玩家選擇之後，才由非回合玩家進行選擇。

1-3-5. 當因卡片或規則而需要選擇一個數目時，除非有特別指定，否則必須選擇 0 以上的整數。不可選擇未滿 1 的數字或負的整數。

1-3-5-1. 當因卡片或規則有規定如「最多～」之有上限的數目時，除非有特別規定下限的數目，否則可選擇 0 。

1-3-6. 當因某張卡片的效果而加入修正卡片資訊時，除非有特別指定或是規則上有定義，否則資訊的數值不含未滿 1 的數目。若力量值以外的數值成為負數時，除非是在該資訊加減數值時，否則皆視為 0 。

1-3-6-1. 力量值有可能成為負數數值。

1-3-6-1-1. 即使力量值成為負數數值，除非有特別指定，否則該張卡片不會放置至廢棄區等進行移動區域的動作。

1-3-6-2. 當費用因某效果而加入修正資訊時，其數值僅在計算時成為負數。在進行計算以外的期間，成為負數的卡片費用將視為 0 。

1-3-6-2-1. 若費用已經持續為負數的卡片，由於某效果而使

費用再增減時，則會將該負數數值列入計算。

1-3-7. 除非有特別指定，否則卡片的效果依照卡片上的敘述順序進行。

1-3-8. 在因某張卡片的效果指示進行某一動作時，同時發生置為休息狀態效果和置為活動狀態效果的情況下，一般會以置為休息狀態的效果為優先。

1-3-9. 費用與發動費用

1-3-9-1. 費用是指使用卡片時需支付的代價。在卡片左上方的數字即為費用。(參照 6-5-3-1.)

1-3-9-2. 發動費用是指發動卡片效果時所需的代價。(參照 8-3.)

1-3-10. 若因為某張卡片效果指示玩家雙方同時採取任何動作時，由回合玩家先進行動作後，再由非回合玩家進行動作。

2. 卡片的資訊

2-1. 卡片名稱

2-1-1. 卡片擁有的專有名稱。

2-1-2. 文字內容中，不指定資訊種別，而以「」指定卡片名稱。請參照擁有該卡片名稱的卡片。

2-1-2-1. 文字內容中，會以『』指定卡片名稱的一部份。請參照卡片名稱內含有『』文字的卡片。

2-1-3. 作為例外，會有因文字內容而獲得卡片名稱的卡片。該卡片被視為原本即擁有該名稱，且在構築卡組時或非公開區域中皆為有效。

2-2. 卡片種類

2-2-1. 顯示卡片的卡片種類資訊。

2-2-2. 卡片種類有「領航卡」「角色卡」「事件卡」「舞台卡」「咚‼卡」5 個種類。

2-2-3. 卡片種類「領航卡」卡片是放置在領航卡區的卡片。

2-2-3-1. 在卡片的文字內容上，若標示「領航」或「領航卡」時，是表示放置在領航卡區卡片種類「領航卡」的卡片。

2-2-4. 卡片種類「角色卡」卡片是放置在角色卡區的卡片。

2-2-4-1. 在卡片的文字內容上，若標示「角色」時，是表示放置在角色卡區卡片種類「角色卡」的卡片。

2-2-4-2. 在卡片的文字內容上，若標示「角色卡」時，是表示存在於角色卡區以外卡片種類「角色卡」的卡片。

2-2-5. 卡片種類「事件卡」卡片是藉由從手牌中取出放置於廢棄區來發動效果的卡片。

2-2-5-1. 在卡片的文字內容上，若標示「事件」或「事件卡」時，是表示卡片種類「事件卡」的卡片。

2-2-6. 卡片種類「舞台卡」卡片是放置在舞台卡區的卡片。

2-2-6-1. 在卡片的文字內容上，若標示「舞台」時，是表示卡片種類「舞台卡」的卡片。

2-2-6-2. 在卡片的文字內容上，若標示「舞台卡」時，是表示存在於舞台卡區以外卡片種類「舞台卡」的卡片。

2-3. 顏色

2-3-1. 顯示卡片的顏色資訊。有時為卡片文字內容的參照項目。

2-3-2. 所有的卡片都擁有顏色，在卡片左下角標記的六角形內以填上某顏色來標示。

2-3-3. 顏色有「紅」「綠」「藍」「紫」「黑」「黃」6 個種類。

2-3-3-1. 六角形內，右上是「紅」，右是「綠」、右下是「藍」、左下是「紫」、左是「黑」，左上是「黃」。

2-3-4. 根據卡片不同，存在擁有「紅」和「藍」或「綠」和「紫」等雙色的卡片。

2-3-5. 擁有「紅」和「綠」兩種顏色的卡片，所擁有的顏色皆視為該卡片的顏色。

2-3-6. 在卡片的文字內容上有時會以「多色」來表示擁有雙色的卡片。

2-4. 特徵

2-4-1. 顯示卡片擁有的特徵資訊。有時為卡片文字內容的參照項目。

2-4-2. 1 張卡片有時會擁有數個特徵。當擁有數個特徵時，會將各特徵以「/」來區別。

2-4-3. 文字內容中，會以《》指定特徵。請參照擁有該特徵的卡片。

2-4-3-1. 文字內容中，會以『』指定特徵的一部份。請參照特徵內含有『』文字的卡片。

2-4-4. 作為例外，會有因文字內容獲得特徵的卡片。該卡片被視為原本即擁有該特徵，即使在構築卡組時或非公開區域中皆為有效。

2-5. 屬性

2-5-1. 顯示此張角色卡擁有的屬性資訊。有時為卡片文字內容的參照項目。

2-5-2. 屬性共有「斬」「打」「射」「特」「知」「？」6 種。

2-5-3. 根據卡片不同，存在擁有如「斬」和「打」或「射」和「特」等兩種屬性的卡片。

2-5-4. 擁有「斬」和「打」兩種屬性的卡片，所擁有的屬性皆視為該卡片的屬性。

2-5-5. 僅領航卡和角色卡擁有屬性。

2-5-6. 文字內容中，會以()指定屬性。請參照擁有該屬性的卡片。

2-5-7. 作為例外，會有因文字內容獲得屬性的卡片。該卡片被視為原本即擁有該屬性，且在構築卡組時或非公開區域中

皆為有效。

2-6. 力量值

2-6-1. 顯示在對戰時的強度資訊。(參照 7. 卡片的攻擊與對戰)

2-6-2. 僅領航卡和角色卡擁有力量值。

2-6-3. 根據效果不同，力量值可能會增加至記載的數值以上或減少至記載的數值以下。

2-7. 費用

2-7-1. 從手牌中使用卡片時 (參照 6-5-3-1.)所需的費用數值。

2-7-2. 使角色卡從手牌中登場時，首先，公開想要登場的卡片，並選擇在費用區中和想要登場的卡片的費用相同的咚!!卡張數，將其轉成休息狀態，公開的卡片即可登場。

2-7-3. 從手牌中發動事件卡時，首先，公開想要發動的卡片，並選擇在費用區中和想要發動的卡片的費用相同的活動咚!!卡張數，將其轉成休息狀態，再將公開的卡片放置至廢棄區，並進行發動與解決效果。

2-7-4. 使舞台卡從手牌中登場時，首先，公開想要登場的卡片，並選擇在費用區中和想要登場的卡片的費用相同的咚!!卡張數，將其轉成休息狀態，公開的卡片即可登場。

2-7-5. 僅角色卡和事件卡和舞台卡持有費用。

2-7-6. 根據效果不同，費用可能會增加至記載的數值以上或減少至記載的數值以下。

2-8. 卡片文字內容

2-8-1. 顯示卡片持有的專有效果資訊。

2-8-2. 領航卡和角色卡和舞台卡持有的卡片文字內容在沒有特別指示的情況下，僅在領航卡區或角色卡區或舞台卡區有效。

2-8-3. 文字內容是由開頭開始依照順序進行動作。

2-8-4. 文字內容中，有時存在以()詳細說明關鍵字效果或卡片效果的文字。這是以解釋效果為目的稱作注釋文的文字內容。

2-8-4-1. 注釋文在遊戲內不含有任何意義。

2-8-4-2. 作為例外有時在()內會以容易理解的方式記述效果的一部份。

2-8-5. 文字內容中，有時會將未持有卡片文字內容的卡片標示為「沒有原始效果(的卡片)」。

2-9. 生命值

2-9-1. 領航卡擁有的生命數值。

2-9-2. 遊戲開始時，從卡組上面僅拿取和自己領航卡上標記的生命值相同的卡片張數，不查看內容以背面放置於「生命值區」。

2-9-2-1. 拿取時，依卡組最上面的卡片置於底部的順序放置於生命值區。

2-9-3. 僅領航卡擁有生命值。

2-9-4. 根據效果不同，生命值(卡)可能會增加至記載的張數以上。

2-10. (記號)反擊值

2-10-1. 角色卡擁有在反擊步驟中可發動提升力量值效果的數值。

2-10-2. 僅角色卡擁有(記號) 反擊值。

2-10-3. 根據效果不同，(記號)反擊值可能與記載在卡片上的數值不同。

2-10-4. 若卡片擁有數個(記號)反擊值時，僅適用最高值。

2-11. 【觸發器】

2-11-1. 受到傷害時，可發動效果取代將生命值卡加入手牌。

2-11-2. 【觸發器】是文字內容的一部分。

2-12. 著作權標示

2-12-1. 此張卡片的著作權標示。在遊戲內不含有任何意義。

2-13. 稀有度

2-13-1. 此張卡片的稀有度。在遊戲內不含有任何意義。

2-14. 卡片編號

2-14-1. 此為遊戲準備期間的參照項目。

2-14-2. 在遊戲準備期間，卡組中同一卡片編號的卡片必須在 4 張以下。

2-14-3. 此張卡片的卡片編號。有時為卡片文字內容的參照項目。

2-15. 擴張記號

2-15-1. 記述此張卡片所屬的區塊。在遊戲內不含有任何意義。

2-16. 插畫

2-16-1. 卡片內容意象的插畫。在遊戲內不含有任何意義。

2-17. 繪圖師名

2-17-1. 繪製卡片插畫的繪圖師名。在遊戲內不含有任何意義。

3. 遊戲的區域

3-1. 區域

3-1-1. 區域，是指「卡組」「咚‼卡組」「手牌」「廢棄區」「領航卡區」「角色卡區」「舞台卡區」「費用區」「生命值區」。

3-1-2. 有時會總合「領航卡區」「角色卡區」「舞台卡區」「費用區」標示為「場地」。

3-1-2-1. 若指定特定條件，並標記「若有...時」或「若沒有...時」時，除非有特別指定，否則參照的區域是指「場上」。

3-1-3. 各區域除非有特別指定，否則各玩家會各有不同。

3-1-4. 各個區域中的卡片張數是向所有玩家公開的，隨時皆可確認。

3-1-5. 根據區域的不同，有向所有玩家公開放置在該處的卡片內容的區域，也有未公開卡片內容的區域。公開卡片的區域稱為公開區域，而未公開卡片的區域稱為非公開區域。

3-1-6. 卡片從角色卡區，或舞台卡區進行移動到別的區域的情況下，除非有特別指定，否則該卡片會被視為在新區域的新卡片。在前一個區域適用的效果不會維持適用。

3-1-6-1. 當咚!!卡移動區域時，到目前為止該咚!!卡所有適用的效果都會消失。

3-1-7. 當同時間將數張卡片放置於某個區域時，除非有特別指定，否則由持有該卡片的玩家決定放置於新區域的順序。

3-1-8. 在同時間將數張卡片從公開區域放置至非公開區域的階段，若可由該卡片的玩家決定放置卡片的順序時，非持有該卡片的玩家不可知道放置卡片的順序。

3-2. 卡組

3-2-1. 在遊戲開始時放置自己卡組的區域。

3-2-2. 卡組為非公開區域。此區域的卡片以背面重疊放置，除非有特別指定，否則任何玩家皆不可查看卡片的內容和順序，也不可變更卡片順序。

3-2-3. 當卡組中的數張卡片在同時間移動時，要一張一張進行移動。

3-2-4. 當被要求將卡組洗牌時，要隨機變更該卡組的卡片。

3-3. 咚!!卡組

3-3-1. 在遊戲開始時放置自己咚!!卡組的區域。

3-3-2. 咚!!卡組為公開區域。此區域的卡片以背面重疊放置，任何玩家皆可查看卡片的內容和順序，也可變更卡片順序。

3-3-3. 當咚!!卡組中的數張咚!!卡在同時間移動時，要一張一張進行移動。

3-4. 手牌

3-4-1. 各玩家放置從卡組中抽取的卡片的區域。

3-4-2. 雖然手牌為非公開區域，但自己的手牌可任意查看，也可由自己任意變更卡片順序。

3-4-3. 除非有特別指定，否則不可查看其他玩家的手牌。

3-5. 廢棄區

3-5-1. 放置被 KO 的角色卡、或已發動的事件卡的區域。

3-5-2. 廢棄區為公開區域。此區域的卡片以正面重疊放置，任何玩家皆可任意查看卡片的內容。自己可任意變更自己廢棄區中的卡片順序。若要在此區域放置卡片，基本上是放置在前一張卡片的上面。

3-6. 領航卡區

3-6-1. 在遊戲開始時以正面放置自己的領航卡正面的區域。

3-6-2. 領航卡區為公開區域。

3-6-3. 放置在領航卡區作為領航卡的卡片不會因為卡片效果或規則而從領航卡區移動，而是一直留在領航卡區。

3-7. 角色卡區

3-7-1. 放置自己的角色卡的區域。

3-7-2. 角色卡區為公開區域。此區域的卡片以正面放置。

3-7-3. 在角色卡區放置角色卡稱為「登場」。

3-7-4. 登場的角色卡，除非有特別指定，否則在該登場回合中，無法進行攻擊。

3-7-5. 當在角色卡區放置卡片時，除非有特別指定，否則以活動狀態放置。

3-7-6. 在角色卡區最多可放置 5 張角色卡。

3-7-6-1. 在角色卡區已存在 5 張角色卡的狀態下，若還想要使新的角色卡登場時，公開想要登場的卡片，並將其中 1 張已存在的角色卡放置至持有者的廢棄區，即可使角色卡在角色卡區登場。

3-7-6-1-1. 在 3-7-6-1 中將卡片放置在廢棄區的處理，是規則上的處理，不適用於任何效果。

3-8. 舞台卡區

3-8-1. 放置自己的舞台卡的區域。

3-8-2. 舞台卡區為公開區域。此區域的卡片以正面放置。

3-8-3. 在舞台卡區放置舞台卡稱為「登場」。

3-8-4. 在舞台卡區放置舞台卡時，除非有特別指定，否則以活動狀態放置。

3-8-5. 在舞台卡區最多可放置 1 張舞台卡。

3-8-5-1. 在舞台卡區已存在 1 張舞台卡的狀態下，若還想要使新的舞台卡登場時，公開想要登場的卡片，並將已存在的舞台卡放置至持有者的廢棄區，即可使舞台卡在舞台卡區登場。

3-9. 費用區

3-9-1. 放置咚!!卡的區域。

3-9-2. 費用區為公開區域。此區域的卡片，任何玩家皆可任意查看內容。自己可任意變更自己費用區中的卡片順序。支付費用時，可任意選擇卡片。

3-9-3. 在費用區放置咚!!卡時，除非有特別指定，否則以活動狀態放置。

3-10. 生命值區

3-10-1. 放置自己領航卡的生命值的區域。

3-10-2. 生命值區為非公開區域。此區域的卡片除非有特別指定，否則以背面放置，任何玩家皆不可任意查看卡片的內容，也不可變更卡片順序。當生命值區的卡片要移動區域時，除非有特別指定，否則要選擇生命值區最上面的卡片。

3-10-2-1. 根據效果不同，卡片可能會以正面朝上加入生命值區。在此情況下，正面朝上的卡片作為例外而視作公開區域的卡片。

3-10-3.「查看生命值卡」效果，無論生命值卡是正面朝上或背面朝上皆可處理。此外，在處理「查看生命值卡」效果後，該張生命值卡的放置方式與處理「查看生命值卡」效果之前的方式相同。

4. 遊戲的基礎用語

4-1. 效果

4-1-1. 效果是指卡片的文字內容。

4-1-2. 效果有【啟動主要】【防禦】【反擊】【觸發器】等等的關鍵字效果存在。(參照 10-1.)

4-2. 玩家

4-2-1. 玩家，是指卡片的所有者。

4-2-1-1. 若在卡片文字內容中，標示為「持有者」時，是指卡片原本的所有者。

4-2-2. 在遊戲結束的階段，各玩家將回收屬於玩家自己的卡片。

4-3. 回合玩家與非回合玩家

4-3-1. 回合玩家，是指在目前進行的回合中正在進行動作的玩家。

4-3-2. 非回合玩家，是指在目前進行的回合中沒有進行動作的玩家。

4-4. 卡片的表現形式

4-4-1. 領航卡區和角色卡區和舞台卡區和費用區的卡片，會有下列 2 種狀態中的任一種表現形式。

4-4-1-1. 活動狀態：由自己的方向看卡片是以直向放置的狀態。

4-4-1-2. 休息狀態：由自己的方向看卡片是以橫向放置的狀態。

4-4-2. 作為例外，附加中的咚!!卡既非活動狀態也非休息狀態。

4-5. 抽取卡片

4-5-1.「抽取卡片」是指將卡組最上面的卡片不向其他玩家公開便移動至自己的手牌中的動作之一。

4-5-2. 當指示為「抽 1 張卡片」時，被指示的玩家將自己卡組最上面的 1 張卡片，不向其他玩家公開移動到自己的手牌中。

4-5-3. 當指示為「抽 N 張卡片」時，若 N 為 0，不會發生任何事。若 N 為 1 以上，被指定的玩家將反覆進行 N 次「抽 1 張卡片」。

4-5-4. 當指示為「最多抽 N 張卡片」時，若 N 為 0，不會發生任何事。若 N 為 1 以上，被指定的玩家將進行下列的動作。

4-5-4-1. 被指定的玩家可結束此動作。

4-5-4-2. 被指定的玩家抽 1 張卡片。

4-5-4-3. 當以連續動作進行 4-5-4-2.的次數達到 N 次時，即結束此動作。若非此情況，請回到 4-5-4-1.。

4-6. 傷害處理

4-6-1. 進行「造成傷害」的動作即稱為傷害處理。

4-6-2. 若因某一動作而造成領航卡傷害時，受到傷害的領航卡依照下列順序進行。

4-6-2-1. 當受到的傷害為 1 時，受到傷害的領航卡玩家移動 1 張生命值區最上面的卡片到手牌中。

4-6-2-2. 當受到的傷害為 N 時，若 N 為 0，不會發生任何事。若 N 為 1 以上，受到傷害的領航卡玩家將反覆進行 N 次「當受到的傷害為 1 時的處理」(4-6-2-1.)。

4-6-3. 此時，若將持有【觸發器】的卡片從生命值區中加入手牌時，可以選擇發動該【觸發器】。(參照 10-1-5.)

4-6-3-1. 若根據某效果或置換效果無法將生命值卡加入手牌時，則無法發動【觸發器】。

4-7. 使用卡片

4-7-1. 使用卡片，是指支付費用從手牌中發動卡片或使卡片登場。

4-7-2.「無法使用卡片」，是指無法在支付費用後發動手牌中的卡片或使其登場。

4-8. 將最多 N 張

4-8-1. 若有「將最多 N 張」的指示，發動該效果時，在進行該效果的處理前選擇 0~N 張，解決效果。

4-8-2.「最多抽 N 張卡片」則為例外以 4-5-4 進行處理。

4-9.「原本」

4-9-1. 文字內容中，有時會標示「原本」。

4-9-2.「原本」，是指參照該張卡片所標示的數字或卡片文字內容。

4-9-2-1. 若有數個變更原本力量值數值的效果，而該些效果的對象是同一張卡片，但數值不同時，則適用數值較高的效果。

4-9-2-2. 若有數個變更原本費用數值的效果，而該些效果的對象是同一張卡片，但數值不同時，則適用數值較高的效果。

4-10.「若...時」和「之後」

4-10-1. 若無法解決文字內容中寫有「若...時」的內容時，則無法解決「若...時」後面的內容。

4-10-2. 即使無法解決文字內容中寫有「之後」前面的內容，仍可以解決「之後」後面的內容。但是，若無法解決 4-10-1.時，則無法解決「之後」後面的內容。

4-11.「即將離開」

4-11-1. 文字內容中，有時會標示「即將離開」。

4-11-2.「即將離開」，是指卡片由放置的區域移動至其他區域。

4-12.「力量值減至０」

4-12-1.「力量值減至０」，是指在指定的期間適用減去此效果對象的力量值的效果，且減去的力量值與在發動此效果當下對象的力量值相同。

4-12-2. 若力量值已為負數的卡片適用「力量值減至０」的效果時，則不會發生任何效果。

5. 遊戲的準備

5-1. 準備領航卡、卡組和咚‼卡組

5-1-1. 各玩家在遊戲開始之前以自己的卡片準備好領航卡、卡組和咚‼卡組。

5-1-2. 遊戲必須有領航卡 1 張、卡組 50 張和咚‼卡組 10 張。

5-1-2-1. 卡組是指由角色卡、事件卡和舞台卡組成的一套卡片。

5-1-2-2. 構築卡組時，僅可放入含有領航卡顏色的卡片。未含有領航卡顏色的卡片不可放入卡組內。

5-1-2-3. 卡組內同一卡片編號的卡片，必須在 4 張以下。

5-1-2-4. 與構築卡組條件相關的效果，是適用變更上述之構築卡組條件的永續效果(參照 8-1-3-4-3.)。

5-1-2-4-1. 與構築卡組相關的效果，是指記述為「卡組內可以放入指定張數或指定種類的卡片」或者是「卡組內不可放入指定張數或指定種類的卡片」的效果。

5-1-2-4-2. 與構築卡組相關的效果在準備卡組之時效果即發生。

5-2. 遊戲前的順序

5-2-1. 在遊戲開始之前，各玩家依照下列順序進行。

5-2-1-1. 展示在遊戲中將使用的卡組。此卡組僅在此時必須滿足 5-1-2.中指定的構築卡組相關規則。

5-2-1-2. 各玩家將自己的卡組充分洗牌。之後，各玩家將自己的卡組維持背面朝上並重疊放置。

5-2-1-3. 各玩家將領航卡正面朝上放置在領航卡區。

5-2-1-4. 玩家雙方以猜拳的方式，決定哪位玩家可選擇先攻或後攻。

5-2-1-4-1. 不允許任何意志介入玩家選擇先攻或後攻的決定。

5-2-1-5. 可選擇先攻或後攻的玩家做好決定後，該玩家要聲明自己是選擇先攻還是後攻。

5-2-1-5-1. 若領航卡有記載「遊戲開始時」效果，即在此時進行處理該效果。若記載「遊戲開始時」效果有數個時，由選擇先攻或後攻的玩家依任意順序進行處理，之後再由非選擇先攻或後攻的玩家依任意順序進行處理。

5-2-1-5-2. 若根據記載「遊戲開始時」的效果操作卡組時，進行操作卡組的持有者則將該卡組洗牌。

5-2-1-6. 各玩家從自己的卡組中抽取 5 張卡片，作為最初的手牌。之後由先攻玩家開始，各玩家可有 1 次的機會，依照下列順序，選擇進行重新抽取卡片。

5-2-1-6-1. 可將手牌全部放回卡組，然後洗牌。當有此情況時，再一次抽取 5 張卡片。

5-2-1-7. 各玩家從自己的卡組上面拿取與自己的領航卡生命值相同的卡片張數，依卡組最上面的卡片置於底部的順序以背面放置於生命值區。

5-2-1-8. 作為回合玩家的先攻玩家開始進行遊戲。

6. 遊戲的進行

6-1. 回合的流程

6-1-1. 回合是將「重整階段」「抽卡階段」「咚‼階段」「主要階段」「結束階段」此連續的流程總合稱為回合。

6-1-2. 遊戲中，2 名玩家之中的 1 名玩家作為回合玩家進行遊戲。回合玩家依照下列展示的順序進行每一階段。

6-2. 重整階段

6-2-1. 標示為「直到回合開始時」到目前為止適用的效果轉為無效。

6-2-2. 自己或對手發動標示為「回合開始時」的效果。

6-2-3. 將附加在自己領航卡區、角色卡區卡片(參照 6-5-5-1.)的咚‼卡全部以休息狀態收回費用區。

6-2-4. 將放置在自己領航卡區、角色卡區、舞台卡區、費用區中休息狀態的卡片全部轉為活動狀態。

6-3. 抽卡階段

6-3-1. 回合玩家從卡組抽 1 張卡片。若此時為先攻的第 1 回合時，則不抽卡片。

6-4. 咚‼階段

6-4-1. 從咚‼卡組拿取 2 張咚‼卡以正面放置在費用區。若此時為先攻的第 1 回合時，則拿取 1 張咚‼卡以正面放置在費用區。

6-4-2. 若咚‼卡組只有 1 張咚‼卡時，則拿取 1 張咚‼卡以正面放置在費用區。

6-4-3. 當咚‼卡組沒有咚‼卡時，不放置咚‼卡在費用區。

6-5. 主要階段

6-5-1. 自己或對手發動標示為「主要階段開始時」的效果。

6-5-2. 在主要階段，選擇下列在主要階段中可進行的動作「6-5-3.使用卡片」「6-5-4. 發動卡片效果」「6-5-5.附加咚‼

卡」「6-5-6.對戰」，可依任意順序無限次數進行。

6-5-2-1. 一旦聲明結束主要階段，即移動至「6-6.結束階段」。

6-5-3. 使用卡片

6-5-3-1. 支付費用後可依任意順序無限次數進行從手牌中「使角色卡登場」「使舞台卡登場」「發動標記【主要】的事件卡」。

6-5-4. 發動卡片效果

6-5-4-1. 回合玩家可以發動標記【主要】或【啟動主要】的效果。

6-5-5. 附加咚‼卡

6-5-5-1. 將在費用區 1 張活動狀態的咚‼卡，以看得見的方式重疊在自己的領航卡或角色卡下面。此動作稱為「附加」。

6-5-5-2. 附加了咚‼卡的領航卡或角色卡，在自己的回合中，每附加 1 張咚‼卡，力量值即提升 1000。

6-5-5-3. 在可行的範圍內，「附加」可無限次數進行。

6-5-5-4. 當附加了咚‼卡的卡片移動至其他區域時，附加在該卡片的咚‼卡全部以休息狀態放置至費用區。

6-5-6. 對戰

6-5-6-1. 雙方的第 1 回合不可進行對戰。

6-5-6-2. 關於對戰的詳細敘述請參照「7.卡片的攻擊與對戰」。

6-6. 結束階段

6-6-1. 進行在回合結束階段的各種處理階段。

6-6-1-1. 發動標示為【我方回合結束時】(關鍵字)或【對方回合結束時】(關鍵字)的自動效果。

6-6-1-1-1. 發動與解決標示為【我方回合結束時】(關鍵字)或【對方回合結束時】(關鍵字)的自動效果僅可進行 1 次。

6-6-1-1-2. 在發動與解決所有【我方回合結束時】(關鍵字)效果結束後，再進行發動與解決所有【對方回合結束時】(關鍵字)效果。

6-6-1-1-3. 若有數個【我方回合結束時】(關鍵字)效果時，可以依回合玩家的任意順序發動與解決效果。

6-6-1-1-4. 若有數個【對方回合結束時】(關鍵字)效果時，可以依非回合玩家的任意順序發動與解決效果。

6-6-1-2. 完成所有應該在此階段進行的處理後，可以依下列步驟處理。

（Ⅰ）進行處理回合玩家已經結束發動與解決的持續效果「這回合結束時」或「我方回合結束時」等應該進行的處理。回合玩家的「在回合結束前」或「在結束階段結束前」效果到期並無效。若有數個這樣的處理，回合玩家可以依任意順序進行處理。

（Ⅱ）進行處理非回合玩家已經結束發動與解決的持續效果「這回合結束時」或「對方回合結束時」等應該進行的處理。非回合玩家的「在回合結束前」或「在結束階段結束前」效果到期並無效。若有數個這樣的處理，非回合玩家可以依任意順序進行處理。

6-6-1-3. 完成 6-6-1-2.中的所有處理後，回合玩家的「在這個回合」效果到期並無效。若有數個這樣的處理，回合玩家可以依任意順序進行處理。之後，非回合玩家的「在這個回合」效果到期並無效。若有數個這樣的處理，非回合玩家可以依任意順序進行處理。

6-6-1-4. 此回合結束，前一回合的非回合玩家成為回合玩家，並進行下一個回合的重整階段。

7. 卡片的攻擊與對戰

7-1. 在主要階段期間，回合玩家將自己領航卡區活動狀態的領航卡、或是自己角色卡區活動狀態的角色卡轉為休息狀態，即可攻擊對手領航卡區的領航卡、或是對手角色卡區休息狀態的角色卡。當發動攻擊時，移動至對戰(參照 6-5-6.)，並依序處理攻擊．步驟(參照 7-1-1.)至傷害．步驟(參照 7-1-4.)。

7-1-1. 攻擊．步驟

7-1-1-1. 以領航卡或角色卡區的角色卡進行攻擊。首先，將 1 張自己想要進行攻擊的活動狀態領航卡或角色卡轉為休息狀態後，宣告攻擊。

7-1-1-2. 接著，選擇攻擊的對象。可作為對象的有，對手的領航卡、或是對手角色卡區休息狀態的角色卡兩者擇其一。

7-1-1-3. 發動標記為【攻擊時】、「攻擊時」、【對方攻擊時】或「遭受攻擊時」的效果。

7-1-1-4. 在攻擊．步驟結束時，正在攻擊的卡片或作為攻擊對象的卡片因某種方式移動區域的情況下，則不會進行防禦．步驟(參照 7-1-2.)而是移動至對戰結束(參照 7-1-5.)。

7-1-2. 防禦．步驟

7-1-2-1. 遭受攻擊的玩家，在該對戰中，僅可發動 1 次自己卡片持有的【防禦】效果。

7-1-2-2. 當發動【防禦】時，可以發動標記為【防禦時】或「防禦時」的效果。

7-1-2-3. 在防禦．步驟結束時，正在攻擊的卡片或作為攻擊對象的卡片因某種方式移動區域的情況下，則不會進行反擊．步驟(參照 7-1-3.) 而是移動至對戰結束(參照 7-

1-5.)。

7-1-3. 反擊・步驟

7-1-3-1. 遭受攻擊的玩家，可依任意順序無限次數進行下列動作。

7-1-3-1-1. **發動「(記號)反擊」**：將手牌中持有「(記號) 反擊」的角色卡放置至廢棄區，使遭受攻擊的玩家的 1 張領航卡或角色卡，在該場對戰中，依「(記號) 反擊」數值發動提升力量值的效果。

7-1-3-1-2. **發動事件卡**：支付手牌中持有【反擊】的事件卡的費用，將事件卡放置至廢棄區，發動【反擊】效果。

7-1-3-1-3. 在反擊・步驟結束時，正在攻擊的卡片或作為攻擊對象的卡片因某種方式移動區域的情況下，則不會進行傷害・步驟(參照 7-1-4.) 而是移動至對戰結束(參照 7-1-5.)。

7-1-4. 傷害・步驟

7-1-4-1. 比較攻擊的卡片和遭受攻擊的卡片之間的力量值。若攻擊的卡片的力量值大於或等於遭受攻擊的卡片時，對戰獲勝，而遭受攻擊的卡片依據種類不同，會有 7-1-4-1-1.或 7-1-4-1-2.其中一種結果。

7-1-4-1-1. **若為領航卡**：造成該領航卡傷害 1。

7-1-4-1-1-1. 在確定造成傷害的當下，若對手的生命值區 0 張卡片時，攻擊的玩家贏得遊戲勝利。

7-1-4-1-1-2. 在確定造成傷害的當下，若對手的生命值區有 1 張以上的卡片時，對手將自己生命值區最上面的卡片加入手牌。此時，若是從生命值區將持有【反擊】的卡片加入手牌中時，可以選擇公開該卡片取代加入手牌，並且發動該卡片的【反擊】。(參照 10-1-5.)

7-1-4-1-1-3. 因為【雙重攻擊】等效果，遭受傷害 2 以上時，重覆和該傷害數值相同的次數進行 7-1-4-1-1-2.。

7-1-4-1-2. **若為角色卡**：KO 該角色卡。(10-2-1.參照)之後，移動至對戰結束(參照 7-1-5.)。

7-1-4-2. 若攻擊的卡片的力量值小於遭受攻擊的卡片時，攻擊的卡片戰敗，該場對戰不會發生任何事。之後移動至對戰結束(參照 7-1-5.)。

7-1-5. 對戰結束

7-1-5-1. 結束對戰。

7-1-5-2. 自己或對手發動標示為「對戰結束時」或「若對戰時」的效果。

7-1-5-3. 以「在這場對戰中」為期限的回合玩家效果轉為無效。

7-1-5-4. 以「在這場對戰中」為期限的非回合玩家效果轉為無效。

7-1-5-5. 對戰結束，返回 6-5-2.。

8. 發動效果與解決

8-1. 效果

8-1-1. 效果是指由卡片的文字內容所產生的命令及其代價。

8-1-2. 效果中，標示有分為「進行」和「可以～」。當標示為「進行」時，表示該效果一定會發動，且盡可能處理。當標示為「可以～」時，則表示可以選擇不發動該效果。

8-1-3. 效果原則上分類成「自動效果」「啟動效果」「永續效果」「置換效果」。

8-1-3-1.「自動效果」是指，每次展示效果的事件在遊戲中發生時，一定會自動發動 1 次的效果。當相同的事件再次發生時，除非有特別指定，否則不限次數自動發動。

8-1-3-1-1.「自動效果」在卡片上會標記成【登場時】【攻擊時】【防禦時】【KO 時】【我方回合結束時】【對方回合結束時】。其他也有標示為「在○○時、」「被○○時、」等等，這些也分類為「自動效果」。

8-1-3-1-2.「自動效果」中，有需要發動費用的效果，也有必須滿足條件的效果。

8-1-3-1-3. 即使已滿足「自動效果」的發動時間點，若在發動該效果之前，將滿足該自動效果發動時間點的卡片移動至其他區域，則該效果無法發動與解決。

8-1-3-2.「啟動效果」是指，回合玩家在主要階段中(參照 6-5-4.) 可以聲明發動並將其發動的效果。

8-1-3-2-1.「啟動效果」在卡片上會標記成【啟動主要】或【主要】。

8-1-3-2-2.「啟動效果」中，有需要發動費用的效果，也有必須滿足條件的效果。

8-1-3-3.「永續效果」是指，在有效期間內一直持續發生某種效果的效果。

8-1-3-3-1.「永續效果」在卡片上有時會將無法分類為「自動效果」「啟動效果」「置換效果」的效果種類歸類為「永續效果」。

8-1-3-3-2.「永續效果」中，有必須滿足條件才能使效果有效的效果。

8-1-3-3-3.「永續效果」中，會有標示為「在規則上」的情況，在此情況下，即使該效果存在於非公開區域

也依然有效，且該效果會持續發生。

8-1-3-3-4. 當「永續效果」滿足條件時，是絕對有效且會一直持續發生效果。

8-1-3-3-5. 若某永續效果因為自身或自身以外目前適用中的永續效果，而改變對遊戲造成的影響時，將以已經被解決的持續效果為前提，依下列步驟處理。

（Ⅰ）回合玩家的永續效果依回合玩家的任意順序處理。

（Ⅱ）非回合玩家的永續效果依非回合玩家的任意順序處理。

（Ⅲ）若步驟Ⅰ、Ⅱ再次改變對遊戲造成的影響時，則重新進行步驟Ⅰ和Ⅱ的處理。

8-1-3-4. 「置換效果」是指，標示為「替換成」的效果。

8-1-3-4-1. 若某個情況可以置換，卻選擇不使用置換時，則無法解決該置換效果。

8-1-3-4-2. 若某個情況有數個置換效果要置換時，以發生該置換效果的卡片持有的置換效果優先，接著回合玩家可以依任意優先順序使用持有的置換效果。之後，非回合玩家可以依任意優先順序使用持有的置換效果。

8-1-3-4-3. 對於由置換單一的處理或事件所產生的一連串置換，相同的置換效果無法多次適用。

8-1-3-4-4. 「置換效果」，是指即使在某效果的處理中，也適用置換該處理中由置換效果指示的部份整體。

8-1-3-4-4-1. 若從文字內容開頭開始依照順序執行某個效果，而該文字內容的中間適用置換效果時，在使用該置換效果後，再依照順序執行剩餘的文字內容。

8-1-3-4-5. 若無法執行標示為「替換成」的指示時，則無法使用該置換效果。

8-1-3-4-6. 若發生某置換效果而導致滿足其他置換效果的發生條件時，即可發動該置換效果。

8-1-3-4-7. 某效果中適用置換效果的部份，即為該置換效果的持有者所發動的效果。

8-1-4. 效果中，有單次效果和持續效果。

8-1-4-1. 單次效果，是指在解決效果的瞬間會對遊戲造成影響並結束處理的效果。

8-1-4-2. 持續效果，是指在指定的期間內持續對遊戲造成影響的效果。

8-2. 效果的有效與無效

8-2-1. 因為某種效果，而可能使特定的效果有效或無效。當有此情況時，依照下列處理進行。

8-2-1-1. 當效果的一部份或是全部標示為在特定的條件下無效時，則該效果不會發生。當該效果原本為要求某個選擇時，則不會進行該選擇。當該效果需要發動費用時，則無法支付該發動費用。

8-2-1-2. 當效果的一部份或是全部標示為只有在特定的條件下有效時，在未達到該條件的狀態下，則該部份為無效。

8-2-2. 效果轉為無效的卡片不會被視為「原本沒有效果（的卡片）」。

8-2-3. 已經發動並解決的自動效果或啟動效果不會因其他的效果而無效。

8-2-4. 若效果被無效的卡片獲得新的效果時，除非有特別指定，否則該效果不會無效。

8-3. 發動費用與條件

8-3-1. 效果中，會有在「：」之前指示的動作。這稱為該效果的發動費用。

8-3-1-1. 當 1 個發動費用中有數個動作時，則由文字內容的開頭開始依照順序進行。

8-3-1-2. 之後，當因其他效果而追加發動費用時，則依照效果解決的順序進行。

8-3-1-3. 當不能支付發動費用的一部份或是全部時，即無法支付發動費用發動此效果。

8-3-1-3-1. 在滿足支付發動費用條件的狀況下，若發動某效果、但在進行支付發動費用的中途無法支付發動費用時，應盡可能支付所有可以支付的發動費用。「：」之後記載的效果無法處理。此外，關於在此情況下的【每回合 1 次】的處理請參照 10-2-13-5.。

8-3-1-4. 發動費用中，會有「可以～」或「可～」的指示。雖然可以選擇不支付發動費用，但是在此情況下，則無法處理「：」之後記載的效果。

8-3-1-5. 發動費用中，會有記號「①」的指示。此記號是在費用區中選擇和該記號內數字相同的活動狀態咚‼卡張數，然後置成休息狀態的指示。

8-3-1-6. 發動費用中，會有「咚‼-〇」的指示。此為在自己的領航卡區、角色卡區、費用區中選擇和該〇數字相同的咚‼卡張數，然後放回自己的咚‼卡組的指示。

8-3-1-7. 在因某效果而置換發動費用的情況下，可以將支付該發動費用替換成進行置換的處理。但是，若因此未依照文字內容之記載支付發動費用時，則不會處理「：」之後的效果。

8-3-1-8. 效果中，有分為標示「(已)～時」或「遭(到)～時」。這稱為該效果的發動時間點。關鍵字中，有持有發動時間點的關鍵字。

8-3-2. 效果中，會有標記成【咚‼×○】【我方回合中】【對方回合中】的情況。這稱為該效果的條件。

8-3-2-1. 當 1 個效果中有數個條件時，要確認皆有達成該條件。

8-3-2-2. 當因其他效果而追加條件時，要確認皆有達成所有的條件。

8-3-2-3. 條件中，會有【咚‼×○】的指示。此為附加該○數字以上的咚‼卡張數在此張卡片即為達成條件。此外，有【咚‼×○】指示的效果在沒有達成【咚‼×○】條件的情況下，若有指定發動該效果的時間點，但在滿足發動時間點的當下沒有達成【咚‼×○】條件的話，則視為沒有滿足發動時間點。

8-3-2-4. 條件中，會有【我方回合中】的指示。此為在自己的回合中即為達成條件。

8-3-2-5. 條件中，會有【對方回合中】的指示。此為在對手的回合中即為達成條件。

8-3-3. 效果中，有標示「若～時」。除非滿足該標示，否則無法解決「若～時」之後的效果。

8-4. 發動與解決

8-4-1. 發動效果時，依照下列順序進行。

8-4-1-1. 若有發動的條件時，必須達成該條件。除非達成條件，否則無法發動。

8-4-1-2. 指定發動的效果。若是手牌中的卡片持有的效果，則公開該張卡片。

8-4-1-3. 若有發動的發動費用時，確定該發動費用，然後支付所有的發動費用。

8-4-1-4. 實際發動效果。

8-4-1-5. 進行解決效果。

8-4-2. 若發動的效果是事件卡的效果時，則將該事件卡放置至廢棄區，然後進行卡片展示的效果。

8-4-3. 若發動的效果是在領航卡區或角色卡區或舞台卡區的卡片效果時，則進行該張卡片展示的效果。

8-4-4. 當效果中寫有「選擇～並」「選擇～」「將最多～」「將～」時，在解決之際，在有該指示的階段選擇顯示中應該選擇的卡片或玩家等等。

8-4-4-1. 若指定選擇的數目時，有義務選擇應該選擇的卡片或玩家盡可能到達該數目。但是，若是標示「將最多～」時，也可以選擇 0 。

8-4-4-2. 若選擇的是沒有公開的非公開區域卡片，並且作為選擇的條件需要卡片的資訊時，則無法保障非公開區域的卡片持有該資訊。選擇的玩家，即使在該區域有達成條件的卡片，也可以選擇不選擇該張卡片。

8-4-4-3. 在文字內容中，若沒有特別指示選擇應該選擇的卡片或玩家時，該效果若是針對卡片，是指產生效果源頭的卡片，若是針對玩家，是指該效果的玩家。

8-4-4-4. 若是從卡組中選擇卡片時，確認卡組的正面，然後從其中選擇指定的卡片。

8-4-5. 效果的發生來源是以移動區域為發動時間點而發動的自動效果，僅有移動的目標區域是公開區域時才會發動。例如持有【KO 時】效果的卡片。

8-4-6. 當發動效果時，該效果會以之前解決的持續效果或有效的永續效果為前提進行發動並解決。

8-5. 發動卡片與發動效果

8-5-1. 發動卡片不同於發動效果。

8-5-2. 發動卡片是指從手牌中使用事件卡。

8-5-3. 發動效果是指發動卡片的效果。

8-5-4. 舉例來說，當在卡片上標示如「發動事件卡時」，此動作是指發動卡片。

8-6. 效果的解決順序

8-6-1. 若回合玩家與非回合玩家的卡片效果同時滿足發動時間點時，先由回合玩家解決效果。在回合玩家解決效果後，若回合玩家其他的卡片效果也滿足發動時間點時，則先解決非回合玩家剛剛同時滿足發動時間點的卡片效果。之後，才可以解決其他的卡片效果。

8-6-1-1. 回合玩家的(A)和(B)效果同時滿足發動時間點，先發動並解決(A)效果後，若(C)效果也滿足發動時間點時，在發動並解決(B)效果後，才可以發動並解決(C)效果。

8-6-2. 若在傷害處理中滿足效果的發動時間點時，在解決所有的傷害處理後，才可以發動並解決該效果。

8-6-2-1. 若在傷害處理中，確認的生命值卡片持有【觸發器】時，即使是在該傷害處理中也會暫時停止該傷害處理，公開該張持有【觸發器】的卡片，並可以將加入手牌替換成發動【觸發器】效果。

8-6-3. 若因發動卡片或發動效果，而滿足某個效果的發動時間點時，在解決剛剛發動的卡片效果後，才可以發動某個效果。

9. 規則處理

9-1. 規則處理的基本

9-1-1. 規則處理，是指在遊戲期間發生或正在發生特定事件的情況下，自動進行規則上的處理。

9-1-2. 即使有其他正在進行中的動作，在特定事件發生的當下仍立即進行規則處理解決。

9-2. 戰敗判定處理

9-2-1. 在開始規則處理的當下，其中一名玩家達到下列其中一項戰敗條件時，所有達到戰敗條件的玩家即遊戲戰敗。

9-2-1-1. 在其中一名玩家的生命值區 0 張卡片時，若該玩家的領航卡受到傷害，該玩家即達到遊戲的戰敗條件。

9-2-1-2. 若其中一名玩家的卡組 0 張卡片時，該玩家即達到遊戲的戰敗條件。

10. 關鍵字效果與關鍵字

10-1. 關鍵字效果

10-1-1.【速攻】

10-1-1-1.【速攻】是指即使角色卡在登場的回合中也可以進行攻擊的關鍵字效果。

10-1-2.【雙重攻擊】

10-1-2-1.【雙重攻擊】是指持有此效果的卡片的攻擊對領航卡生命值造成的傷害為 2 而非 1 的關鍵字效果。

10-1-3.【消失】

10-1-3-1.【消失】是指當持有此效果的卡片的攻擊對領航卡生命值造成傷害時，對手要將生命值區的卡片放置至廢棄區而非加入手牌中的關鍵字效果。此時不會發動【觸發器】。

10-1-4.【防禦】

10-1-4-1.【防禦】是指在自己此張卡片以外的卡片遭受攻擊時滿足發動時間點，在防禦・步驟中可以將活動狀態的此張卡片藉由置為休息狀態而發動的關鍵字效果。進行「將遭受攻擊的卡片變更為發動【防禦】的卡片。」。

10-1-5.【觸發器】

10-1-5-1.【觸發器】是指受到傷害時，在確認生命值區的卡片持有【觸發器】的情況下，可以公開該張卡片，並發動該張卡片的【觸發器】取代加入手牌中的關鍵字效果。

10-1-5-2. 也可以選擇不發動【觸發器】。在此情況下，該張卡片不公開，直接加入手牌中。

10-1-5-3. 若受到傷害發動【觸發器】時，在發動該【觸發器】期間，發動該【觸發器】的卡片本身不屬於所有區域。發動【觸發器】的效果處理結束後，除非有特別指定，否則將該卡片放置在持有者的廢棄區。

10-1-6.【速攻：角色】

10-1-6-1.【速攻：角色】是指即使角色卡在登場的回合中也可以進行攻擊對手的角色卡的關鍵字效果。

10-1-7.【防禦不可】

10-1-7-1.【防禦不可】是指當持有此效果的卡片進行攻擊時，在該張卡片的對戰中，對手無法發動【防禦】的關鍵字效果。

10-2. 關鍵字

10-2-1. KO

10-2-1-1.「KO」是指該張角色卡在對戰結果戰敗時被放置至廢棄區、或是該張角色卡因卡片的效果而放置至廢棄區的關鍵字。

10-2-1-2.「KO～」是指將角色卡從角色卡區中放置至該張卡片的持有者的廢棄區。

10-2-1-3.「KO 時」「不會遭到 KO」等的效果，僅會因寫有「KO～」的效果、或因對戰的結果之其中一項才會有效。以其他的方式使角色卡被放置到廢棄區時，不會視為「KO」。

10-2-2.【啟動主要】

10-2-2-1.【啟動主要】是指在對戰以外的主要階段可以發動的效果的關鍵字。

10-2-3.【主要】

10-2-3-1.【主要】是指僅事件卡持有、且僅在對戰以外的主要階段可以使用，並藉由在對戰以外的主要階段使用事件卡才可以發動效果的關鍵字。

10-2-3-1-1. 作為例外，有可能因【觸發器】等其他效果發動【主要】。

10-2-4.【反擊】

10-2-4-1.【反擊】是指僅事件卡持有、且僅在對手的反擊・步驟可以使用，並藉由在對手的反擊・步驟使用事件卡才可以發動效果的關鍵字。

10-2-4-1-1. 作為例外，有可能因【觸發器】等其他效果發動【反擊】。

10-2-4-1-2. 指示「發動【反擊】」的效果以外的效果無法發動【反擊】。

10-2-5.【攻擊時】

10-2-5-1.【攻擊時】是指在自己的攻擊・步驟聲明攻擊時滿足發動時間點，而發動該效果的關鍵字。

10-2-6.【登場時】

10-2-6-1.【登場時】是指在卡片登場時滿足發動時間點，而發動該效果的關鍵字。

10-2-7.【我方回合結束時】

10-2-7-1.【我方回合結束時】是指在自己回合的結束階段(參照 6-6-1-1.)滿足發動時間點，而發動該效果的關鍵字。

10-2-8.【對方回合結束時】

10-2-8-1.【對方回合結束時】是指在對手回合的結束階段滿足發動時間點，而發動該效果的關鍵字。

10-2-9.【咚‼×○】

10-2-9-1.【咚‼×○】是指，對於原本沒有附加咚‼卡的卡片、或附加咚‼卡的張數未達○數目的卡片，附加多於或等於○數目以上的咚‼卡張數在此張卡片即達成條件的關鍵字。

10-2-10. 咚‼-○

10-2-10-1. 咚‼-○是指示，在自己的領航卡區、角色卡區、費用區選擇和該○數目相同的咚‼卡張數，然後放回自己的咚‼卡組為條件的關鍵字。

10-2-11.【我方回合中】

10-2-11-1.【我方回合中】是指在自己的回合中即達成條件的關鍵字。

10-2-12.【對方回合中】

10-2-12-1.【對方回合中】是指在對方的回合中即達成條件的關鍵字。

10-2-13.【每回合 1 次】

10-2-13-1.【每回合 1 次】是指在該回合中僅有 1 次機會可以發動及解決的關鍵字。

10-2-13-2. 即使持有同一個【每回合 1 次】效果的卡片有數張，每張卡片也僅有 1 次機會可以發動及解決。

10-2-13-3. 在解決【每回合 1 次】的效果 1 次後，即使在該回合中達成條件，也無法再發動效果。另外，在該回合中也無法再次支付該張卡片的發動費用。

10-2-13-4. 在解決【每回合 1 次】的效果 1 次後，若持有該效果的卡片移動至其他區域、再次存在於場上時，因將其視為另張卡片，因此可以再次發動【每回合 1 次】的效果。(參照 3-1-6.)

10-2-13-5. 發動【每回合 1 次】的效果、但在進行支付發動費用的中途無法支付發動費用，即使導致無法處理後續的效果，也無法再次發動【每回合 1 次】的效果（參照 8-3-1-3）。

10-2-14. 廢棄

10-2-14-1.「廢棄」是指示從手牌中選擇卡片，然後放置至廢棄區的關鍵字。

10-2-15.【防禦時】

10-2-15-1.【防禦時】是指，在自己的防禦．步驟中(參照 7-1-2-2.)發動【防禦】滿足發動時間點，而發動該效果的關鍵字。

10-2-16.【對方攻擊時】

10-2-16-1.【對方攻擊時】是指，對手在攻擊．步驟聲明攻擊(參照 7-1-1.) 時滿足發動時間點，在對手發動如【攻擊時】等效果後，而發動該效果的關鍵字。

10-2-17.【KO 時】

10-2-17-1.【KO 時】是指在場上被 KO 時滿足發動時間點，確認是否達到發動條件，若達到所有條件時，將會在場上發動的效果。之後，將發動此【KO 時】效果的角色卡移動至廢棄區，並以存在於廢棄區的狀態下解決此【KO 時】效果。

10-2-17-2.【KO 時】和其他的自動效果不同，是角色卡發動效果並在解決之前進行區域移動的自動效果特例。

11. 其他

11-1. 永久循環

11-1-1. 在進行某些處理時，會有可以永久持續進行又或者是必須永久進行的某些動作。此即稱為永久循環，而從永久循環開始的當下直到回到原點的連續動作則稱為循環動作。在此情況下，請依照下列指示。

11-1-1-1. 在該動作中，當任何一名玩家都無法停止該永久循環時，遊戲即以平手結束。

11-1-1-2. 在該動作中，當僅給予其中一名玩家停止永久循環的選擇時，由該玩家聲明此循環動作的次數，並依照聲明的次數進行循環動作，然後在該玩家完成某一個選擇可以停止該循環動作的狀態下即停止循環動作。之後，有與此永久循環開始的狀態幾乎完全相同（所有區域的卡片皆相同）的狀況下，除非是強制的情況，否則無法再次選擇此循環動作。

11-1-1-3. 在該動作中，當給予雙方玩家停止永久循環的選擇時，首先由回合玩家聲明此循環動作的次數，再由回合玩家的對戰對手聲明此循環動作的次數。然後，在雙方聲明的次數之中僅進行次數較少的一方的循環動作，並在該玩家完成某一個選擇可以停止該循環動作的狀態下即停止循環動作。之後，有與此永久循環開始的狀態幾乎完全相同（所有區域的卡片皆相同）的狀況下，除非是強制的情況，否則無法再次選擇此循環動作。

11-2. 卡片公開

11-2-1. 舉例來說，如「從卡組中將「蒙其．D．魯夫」加入手牌

中」，若將一定條件下的卡片從非公開區域移動至非公開區域時，即使沒有指示公開卡片的情況下，也必須公開移動的卡片。

11-2-2. 當非公開區域的卡片因卡片的效果或費用而被公開時，在解決該卡片的效果和費用後再將該卡片置為非公開。

11-3. 查看非公開區域

11-3-1. 因卡片的效果，有時會查看非公開區域卡片。除非有特定的指示，否則僅有該卡片效果的玩家可以確認那些卡片。

11-3-2. 正在進行查看卡片的動作時，不要將那些卡片從原本的區域移動。

11-3-3. 完成查看卡片的動作後，若卡片文字內容內沒有敘述對於查看的卡片進行某些動作時，則將該些卡片以原本的狀態放回原本的區域。

2022/8/31

・修正 2-3-3。
・修正 2-3-3-1。
・追記 2-11-2。
・追記 3-7-4。
・修正 3-10-2。
・修正 4-6-2-1。
・修正 4-6-2-2。
・修正 5-1-3。
・修正 5-2-1-1。
・修正 6-1-2。
・修正 7-1-4-1-1-2。
・修正 8-3-2。
・修正 8-3-2-1。
・修正 9-2-1。

2022/9/20

・追記 2-9-2-1。
・修正 5-2-1-7。

2023/1/19

・修正 1-3-10-1。
・追記 2-3-3。
・追記 2-3-3-1。
・修正 2-3-6。
・修正 2-4-4。
・修正 3-10-2。
・追記 3-10-2-1。
・追記 4-8。
・追記 4-9。
・追記 6-6-1-1-1。
・修正 7-1-5-2。
・修正 8-1-3-2。
・修正 8-1-3-4-1。
・追記 10-2-15。
・追記 10-2-16。

2025/2/28

・修正 1-2-3。
・追記 1-3-11。
・追記 2-7-6。
・追記 2-9-4。
・追記 3-10-3。
・追記 4-6-3。
・追記 4-10。
・追記 4-10-1。
・追記 4-10-2。
・修正 5-1-2-4。
・修正 8-1-3。
・追記 8-1-3-2。
・修正 8-1-3-4-1。
・刪除 8-1-3-4-3。
・追記 8-1-3-5。
・追記 8-1-3-5-1。
・追記 8-1-3-5-2。
・追記 8-1-3-5-3。
・追記 8-3-1-7。
・修正 11-3-3。
・刪除前 1-2-3。
・修正 1-3-11。
・追記 2-5-2。
・追記 2-5-3。
・追記 2-5-4。
・修正 2-9-2-1。
・修正 5-1-2-4。
・修正 8-1-3-4-1。
・修正 8-1-3-5-1。
・修正 8-1-3-5-2。
・修正 8-1-3-5-3。
・追記 8-2-3。
・追記 8-2-4。

・追記 8-6。
・追記 8-6-1。
・追記 8-6-1-1。
・追記 8-6-2。
・追記 8-6-2-1。
・追記 10-2-17。
・追記 10-2-17-1。
・修正 6-6-1-2。
・追記 8-1-3-2-3。
・追記 8-1-3-5-4。
・追記 8-1-3-5-4-1。
・追記 8-3-1-8。
・追記 8-3-3。
・修正 8-6-1。
・修正 8-6-1-1。
・修正 8-6-2。
・追記 8-6-3。
・修正 10-1-4-1。
・修正 10-2-5-1。
・修正 10-2-6-1。
・修正 10-2-7-1。
・修正 10-2-8-1。
・修正 10-2-15-1。
・修正 10-2-16-1。
・修正 10-2-17-1。
・追記 10-2-17-2。
・修正 2-6-3。
・修正 2-7-6。
・追記 4-11。
・追記 4-11-1。
・追記 4-11-2。
・修正 7-1-1-3。
・追記 8-1-3-5-4。
・追記 8-1-3-5-5。
・修正 2-8-4-1。
・追記 5-2-1-5-1。
・追記 5-2-1-5-2。
・修正 6-6-1。
・修正 6-6-1-1。
・修正 6-6-1-1-1。
・追記 6-6-1-1-2。
・追記 6-6-1-1-3。
・追記 6-6-1-1-4。
・修正 6-6-1-2。
・修正 6-6-1-3。
・修正 6-6-1-4。
・追記 8-1-4。
・追記 8-1-4-1。
・追記 8-1-4-2。
・削除 8-1-3-2。
・修正 8-1-3-2-1 → 8-1-3-1-1。
・修正 8-1-3-2-2 → 8-1-3-1-2。
・修正 8-1-3-2-3 → 8-1-3-1-3。
・修正 8-1-3-3 → 8-1-3-2。
・修正 8-1-3-3-1 → 8-1-3-2-1。
・修正 8-1-3-3-2 →8-1-3-2-2。
・修正 8-1-3-4 → 8-1-3-3。
・修正 8-1-3-4-1～4 →8-1-3-3-1～8-1-3-3-4。
・追記 8-1-3-3-5。
・修正 8-1-3-5 → 8-1-3-4。
・修正 8-1-3-5-1～5 → 8-1-3-4-1～8-1-3-4-5。
・追記 8-4-5。
・追記 8-4-6。

2025/8/28

・修正 1-3-7→1-3-6-1。
・修正 1-3-7-1→1-3-6-1-1。
・追記 1-3-6-2。
・追記 1-3-6-2-1。
・修正 2-5-2。
・追記 3-1-6-1。
・追記 3-7-6-1-1。
・修正 4-4-1。
・追記 4-4-2。
・追記 4-7-2。
・追記 4-9-2-1。
・追記 4-9-2-2。
・修正 6-2-3。
・修正 8-1-3-3-5。
・修正 8-1-3-4-3。
・修正 8-1-3-4-6。
・追記 8-1-3-4-7。
・追記 8-3-1-3-1。

・修正 10-1-2-1。
・修正 10-1-3-1。
・追記 10-1-5-3。
・追記 10-2-3-1-1。
・追記 10-2-4-1-1。
・追記 10-2-4-1-2。
・追記 10-2-13-5。

2025/12/12

・追記 4-12。
・追記 4-12-1。
・追記 4-12-2。
・修正 7-1-1-3。
・削除 7-1-3-1
・修正 8-3-2-3。
・追記 10-1-6。
・追記 10-1-6-1。
・追記 10-1-7。
・追記 10-1-7-1。

2026/08/14

・修正 2-7-3。
・追記 2-10-3。
・追記 2-10-4。
・追記 3-1-2-1。
・追記 4-10-2。
・修正 8-3-1-4。
・修正 8-6-1。