

多人数プレイの玩法

3人以上で遊ぼう

以下のようにルールを変更すれば、3人以上でグランドルールを楽しむことができます。原則として何人でも遊ぶことができますが、3~5人で遊ぶのがちょうどいいでしょう。

ゲーム中の変更点

★メインフェイズの変更点

手番は時計回りに移動する。すべてのプレイヤーが続けてパスしたら、メインフェイズは終了です。

★バトルフェイズの変更点

各プレイヤーは左隣のプレイヤーを攻撃します。つまり自分から見て左隣のプレイヤーのブロックパワーと自分のアタックパワーを比較し、右隣のプレイヤーのアタックパワーと自分のブロックパワーを比較します。

★ロストフェイズの変更点

- ① 攻撃が成功したら、左隣のプレイヤーのゲームポイントを1点減らします。
- ② 手札の補充は、この戦闘の先攻プレイヤーの左隣のプレイヤーから行います。もしそのプレイヤーが既にゲームに敗北していたら、更にその左隣のプレイヤーから行います。手札の補充も、時計回りに行ってください。

ゲーム終了の変更点

ゲームに敗北した(ゲームポイントが0点以下になった)プレイヤーは、ゲームをリタイアします。プレイヤーが1人になるまで、戦闘を繰り返してください。

100億人倒したおれが相手だ!! (大ウソ)



進化するハイパーバトル

LV.1 スタートルール

カード4枚から始められる簡単ルール。

LV.2 EXルール

逆転カードが使用可能になり山札30枚から始める、スタートルールのアップグレード版。

LV.3 グランドルール

TVアニメワンピースハイパーバトルカードゲーム独自のゲームシステム。フィールド効果や攻撃、防御の場が加わった戦術性の高いカードゲーム。

200種を超えるカードが
手ミのデッキを強くする!!



そして
コレクション!!

カードダスステーション
TVアニメワンピースシステムファイル
カードダス44枚収納可能 980円(税別)

※全国の重販店・玩具店でお求めください。



カードダスハイパーバトル
TVアニメワンピースシリーズ
各4枚1セット100円(税込)

※全国のカードダス自販機でお求めください。

注意

誰かのゲームポイントが0点になったらゲーム終了、ということにしても構いません。その場合、誰かが0点になった時点で一番ゲームポイントを持っているプレイヤーがゲームの勝利者です。どちらのルールで遊ぶかは、みんなでゲーム前に決めておきましょう。

Q & A

- Q: カードの特殊能力で「この戦闘は引き分けになる」というものがありますが、グランドルールではどう処理すればいいのですか?
A: そのカードが攻撃の場に出ているのか、防御の場に出ているのかによります。まず攻撃の場に出ている場合、自分の攻撃は必ず失敗します。次に防御の場に出ている場合ですが、自分の防御は必ず成功します。
- Q: 「自分以外の場に「ゾロ」が出ていたら……」というカードですが、3人以上で遊んでいた場合、どれが自分以外の場になるのでしょうか?
A: 自分以外のすべてのプレイヤーの場に「ゾロ」が1枚でもあったら、その特殊能力は発動します。
- Q: 「自分の場に「ルフィ」が出ていたら……」というカードが自分の防御の場にあり、自分の攻撃の場に「ルフィ」が出ていました。このカードの特殊能力は発動しますか?
A: 発動します。
- Q: 「～したら、この戦闘は敗北する」というカードを出して、条件を満たしてしまいました。どのように処理すればいいのでしょうか?
A: そのカードが攻撃の場に出ている場合アタックパワーが、防御の場に出ている場合ブロックパワーが0になります。その後、ゲームポイントが1点失われます。
- Q: 逆転カードの特殊能力を発動させると、同じタイミングで発動できない組み合わせがありました。どうしたらいいでしょうか?
A: 希にそういうことがあります。そういうときは先攻プレイヤー(もしくは、先攻プレイヤーの左隣に近いプレイヤー)が先に逆転カードの特殊能力を発動させます。もちろん、「このカードは他の特殊カードより優先される」と書かれていたら、そのカードが一番最初に処理することを忘れないでください。

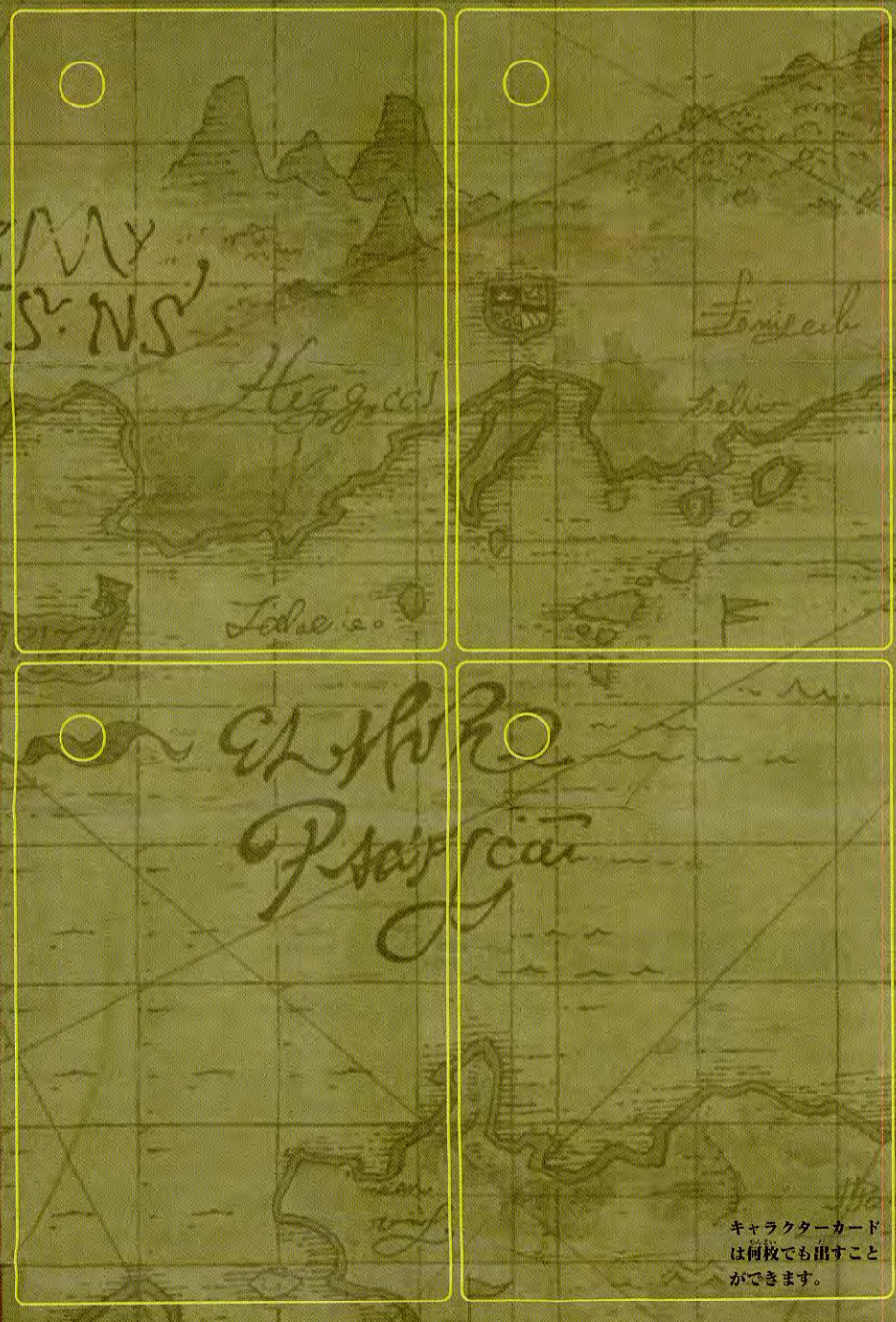
5
FIELD
4
フィールドポイントカードの置き場
3
2
1



BLOCK
防御の場

REVERSAL CARD
逆転カード

カードを伏せて置きます。



ATTACK
攻撃の場

REVERSAL CARD
逆転カード

カードを伏せて置きます。

ゲームの流れ

- 1. メインフェイズ**
プレイヤーは交互にカードを1枚ずつ攻撃か防御の場に出します。逆転カードは裏にしてください。特に条件がないカードに書かれた特殊能力を発動させます。
 - 2. バトルフェイズ**
逆転カードを裏にし、その特殊能力を発動させます。その後、自分の攻撃の場(及び防御の場)に出されたカードのパワーを合計し、アタックパワー(及びブロックパワー)を求めます。自分のアタックパワーと攻撃対象のプレイヤーのブロックパワーを比較し、自分のアタックパワーが大きい場合は攻撃は成功です。
 - 3. ロストフェイズ**
攻撃が成功したら、攻撃対象のプレイヤーのゲームポイントを1点減らします。その後、手札が5枚になるよう山札からカードを補充します。
- ゲーム終了**
相手のゲームポイントが0点になったら勝利。

MAIN DECK
山札置き場
カードを伏せて置きます。

LOST POINT CARD
フィールドポイントカードの置き場
フィールドポイントカードの置き場

LOST CARD
捨て札の置き場
カードを伏せて置きます。

グランドルール

このゲームはプレイヤーがそれぞれゲームポイントを持ち、対戦相手のゲームポイントを先に0点にするのを目的に戦うカードゲームです。このゲームは何人でも遊べます。グランドボックスで使用するルールはグランドルール（以下Gルール）とします。Gルールでは、各プレイヤーは30枚のキャラクターカード及び逆転カードと5枚のフィールドポイントカードの組を用意してゲームをします。このカードの組をデッキといいます。デッキにカードダス自動販売機などで手に入れたカードを混ぜることで、パワーアップが可能です。自分だけのオリジナルデッキを作りましょう。

カードの説明

キャラクターカード	逆転カード	フィールドポイントカード
このゲームの基本的なカードです。ゲーム中、一番多く使います。	ゲームで大逆転を起こすことを可能にする切り札です。特殊カードともいいます。	ルフィたちが戦いを繰り広げる舞台を表したカードです。
 <p>マーク カード名 タイトル 特殊能力</p>	 <p>タイプ カード名 タイトル 特殊能力</p>	 <p>タイトル ポイント 特殊能力</p>

カードにはキャラクターカード、逆転カード、フィールドポイントカードの3種類があります。各カードの特殊能力に「G」と書いてあったら、その特殊能力はGルールでしか使えません。また右下に赤字で（Gルール専用カード）と書かれていたら、そのカードはスタートルールやEXルールのデッキに入れることはできません。（スタートルール・EXルールのゲームルールはカードダス自動販売機付属のインデックスカードを参照してください。）

場の説明



フィールド
フィールドポイントカードはここに1枚ずつ、裏向きに並べます。

逆転カード置き場
逆転カードをここに置きます。（攻撃の場、防御の場それぞれに1枚置きます。）

山札置き場
使っていないカードは裏向きにしてここに置きます。

捨て札の山札置き場
使ったカードは捨て札になり、裏にしてここに置かれます。

フィールドポイントカードの捨て札の山札置き場
使ったフィールドポイントカードはここに置きます。

攻撃の場
対戦相手を攻撃するカードをここに置きます。また攻撃の場のパワーの合計をアタックパワーといいます。

防御の場
対戦相手からの攻撃を防御するカードをここに置きます。また防御の場のパワーをブロックパワーといいます。

ゲームの流れ
BLOCK 防御の場
REVERSAL CARD
ATTACK 攻撃の場
REVERSAL CARD

Gルールでは付属のプレシートを使います。自分のプレシートを、「自分の場」といいます。また自分以外のプレイヤーのプレシートを、「自分以外の場」といいます。ただ単に「場」という場合には、すべてのプレイヤーのプレシートを指します。場は、「攻撃の場」「防御の場」「フィールド」「山札」「捨て札の山」「フィールドポイントカードの捨て札の山」に分けることができます。

ゲームの準備

デッキメイキング

- プレイヤーはキャラクターカードと逆転カードでメインデッキを作ります。メインデッキの枚数は30枚で作ります。初めてデッキを作るときは、キャラクターカード24~26枚、逆転カード4~6枚くらいがいいでしょう。特別なカードを除き、プレイヤーは同じカードを何枚でもメインデッキに入れることができます。
- フィールドポイントカードを5枚用意してフィールドデッキを作ります。このとき同じ名前前のフィールドポイントカードは3枚までしか入れられないので注意しましょう。

セットアップ

- フィールドポイントカードを5枚、フィールドに好きなように並べます。対戦相手には見えないように裏向きにして並べてください。
- 自分のメインデッキをよく切り、裏向きにして山札置き場に置きます。そして上から5枚引き手に持ち、手札にします。
- 対戦相手とジャンケンします。勝った方が最初の戦闘の先攻です。
- 「5」と書かれたフィールドに置かれた（自分から見ると一番遠くにある）フィールドポイントカードを表にします。

ゲームポイントとフィールドポイントカード

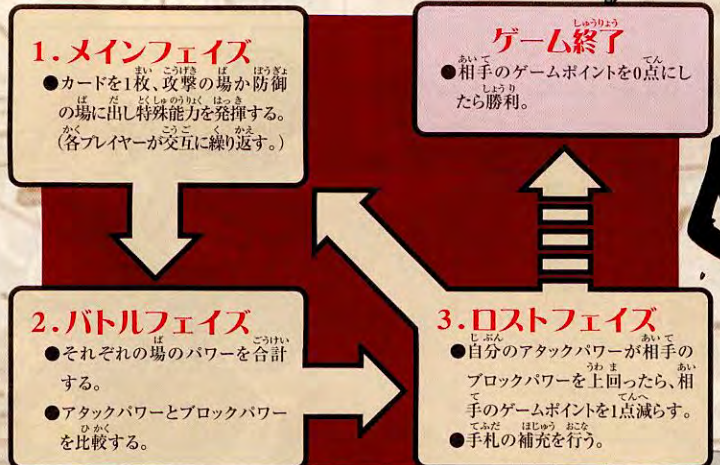
フィールドポイントカードは表になった瞬間から特殊能力を発揮するんだ!

フィールドポイントカードは、ゲームポイントと深いつながりがあります。その特徴を解説しましょう。

- 各プレイヤーは、5点のゲームポイントをもってゲームをスタートします。自分の場に並べたフィールドポイントカードは、残りのゲームポイントを示します。
- ゲーム中、減ったゲームポイント1点につき、フィールドポイントカード1枚が捨て札になります。表になっているカードから順に捨て札にしてください。
- 表になっているフィールドポイントカードがなくなった場合、最も数字が大きなフィールド上のカードを表にしてください。（5→4→3→2→1→敗北）
- 表になった瞬間から捨て札になるまでの間、フィールドポイントカードはカードに書かれている特殊能力を発揮します。

図では、フィールド「3」にあるフィールドポイントカードが表になっています。これは、現在プレイヤーのゲームポイントは3点であり、表になっているカードの特殊能力が発揮中であることを示しています。もしこの状態でゲームポイントを1点失った場合、フィールド「3」上で表になっているカードは破棄されます。その後、新たにフィールド「2」のカードを表にし、そのカードの特殊能力を発揮させることになります。ゲームポイントを2点失ったなら、「3」と「2」のカードを破棄して「1」のカードを表にしてください。

ゲームの流れ



メインフェイズ

先攻のプレイヤーは以下のどれかを行うと自分の手番が終了し、後攻の手番になります。これを交互に繰り返して両方のプレイヤーが続けてパスしたらメインフェイズは終了します。

- プレイヤーは自分の手番で以下のことができます。
- 手札からキャラクターカードを1枚、自分の攻撃の場に出します。もし自分の攻撃の場に既にキャラクターカードが出ているなら、自分の攻撃の場に出た最後のキャラクターカードと同じマークのキャラクターカードを出せます。また、カードに書かれている特殊能力は条件が書かれていない限り出した時に発動します。（右の図「カードの出し方」を参照）なお、既に自分の場に出ているものと同一カード名のカードは、場に出すことができません。攻撃の場はもちろん、防御の場にも同じカード名のカードは出すことができません。
 - 手札からキャラクターカードを1枚、自分の防御の場に出します。カードの出し方は、攻撃の場にキャラクターカードを出すときと同じです。
 - 手札から逆転カードを1枚、自分の攻撃の場か防御の場に裏向きにして出します。逆転カードはマークに関係なく場に出すことができます。攻撃の場と防御の場には、それぞれ1枚ずつしか逆転カードは出せないの注意しましょう。また、同じカード名のカードが出せないということは逆転カードにも言えます。例えばキャラクターカードの「プロ」が既に自分の場に出ているなら、逆転カードの「プロ」を場に出すことはできません。
 - パスして対戦相手の手番にします。ただし自分の最初の手番ではパスできません。

バトルフェイズ

- すべてのプレイヤーは次のことを順番に行ってください。
- 防御の場に出ている逆転カードを表にし、特殊能力に書かれた能力を発動させます。
 - 同様に、攻撃の場に出ている逆転カードを表にし、特殊能力に書かれた能力を発動させます。
 - 自分の攻撃の場に出ているカードのパワーを足し、合計を出します。その合計をアタックパワーと呼びます。また、自分の防御の場に出ているカードのパワーを足し、合計を出します。こちらはブロックパワーと呼びます。（右の図「パワーの計算」を参照）
 - 自分のアタックパワーと、相手のブロックパワーを比較し、自分が大きければ攻撃は成功。相手のゲームポイントを1点減らすことができます。（右の図「バトルの行法」を参照）

ロストフェイズ

- すべてのプレイヤーは次のことを順番に行ってください。
- 自分の攻撃が成功して、対戦相手のゲームポイントを1点減らします。（フィールドポイントカードを捨て札にし、次のフィールドポイントカードを表にします。）
 - 攻撃の場と防御の場に出ているすべてのカードを捨て札にします。
 - この戦闘で後攻だったプレイヤーは手札から引かないカードを捨て、手札から5枚になるように山札からカードを引きます。次に、先攻だったプレイヤーも同じことをします。

そしてゲームは続く

以上で1回の戦闘は終了です。以下の【ゲームの終了】に書かれた条件を満たすまで、戦闘を繰り返して行ってください。なお次の戦闘の先攻プレイヤーは、前の戦闘で最初に手札の補充を行ったプレイヤーからです（つまり1対1での対戦の場合、プレイヤーは互いに先攻・後攻を交代で行うことになります）。

ゲームの終了

- どちらかのゲームポイントが0点になったら、その時点でゲームは終了です。ゲームポイントが0点になったらそのプレイヤーはゲームに敗北します。同時にゲームポイントが0点になったら、そのゲームは引き分けとなります。
- ロストフェイズで山札からカードを引くとき、山札がなくなってカードが1枚も引けなかったら、その時点でゲームは終了です。山札が引けなかったプレイヤーはゲームに敗北します。

注意 カードはどれも色々な能力を持っています。カードの特殊能力の部分に何か書いてあったら、その指示に従いましょう。もしこのルールと、カードの特殊能力に書かれていることが食い違ったら、カードの特殊能力に従ってください。

3人以上の遊び方は裏にのってるぜ!

カードの出し方



「最初に出したカード」のマーク⑨と「これから出すカード」のマーク⑩が同じなので、カードが出せます。この後にカードを出す場合は⑨か⑩のマークを持ったカードを出せます。また、カードに書かれている特殊能力は条件が書かれていない限り出した時に発動します。



パワーの計算



バトルの行法

