

Q:特殊能力に「デッキ3枚制限」と書かれているカードがあります。これはどうい特殊能力ですか?  
 A:特殊能力に「デッキ3枚制限」と書かれていたら、そのカードはデッキに3枚までしか入れることができます。

Q:メインフェイズが始まったとき、手札がすべて「～でない場に出せない」という特殊能力を持ったカードでした。そのせいでカードが1枚も場に出せません。どうすればいいですか?  
 A:まず手札をすべて見せ、カードが1枚も出せないことをすべてのプレイヤーに教えます。そして手札をすべて捨て札にし、山札から新しく5枚引き手札にします。もし山札がなくてカードが1枚も引けなければ、そのプレイヤーはその場でゲームに敗北します。

Q:間違っって同じカード名のカードを2枚出してしまいました。どうすればいいですか?  
 A:カードを場に出したその場で気づいたのなら、そのカードを手札に戻すことができます。もし気づかないでそのままゲームが進行してしまったり、もうカードを手札に戻すことはできません。そして、バトルフェイズで自分のアタックパワーとブロックパワーが自動的に0になります。ハイパーカードを使うこともできません。

Q:特殊能力に元のパワーという表記がありますが、元のパワーとは何ですか?  
 A:パワーは大まかに2種類あります。それは元のパワーと変化後のパワーです。カードによってはパワーが変化することがあり、変化する前のパワーを元のパワー、パワーが変化した後のパワーを変化後のパワーといいます。パワーが変化しないカードの場合は、1つだけ書かれているパワーが元のパワーと変化後のパワーの両方を兼ねます。

Q:「カードを場に出せない」という特殊能力を持ったカードが自分の場に出ています。ハイパーカードを使えますか?  
 A:使えます。

Q:使われたハイパーカードは、場に出ているカードの枚数として数えますか?  
 A:数えません。ハイパーカードは場に出すカードではなく使うカードです。

Q:場に出ているカードを山札の1番下に戻すカードがありますが、2枚以上のカードを山札の1番下に戻すときはどうすればいいですか?  
 A:カードを戻す順番は自分で選べます。

Q:ロストフェイズで手札が6枚以上ありました。5枚になるように手札を捨ててはいけませんか?  
 A:捨てなくて構いません。もちろん、いらぬ手札があったら捨てることができます。捨てた後に手札が4枚以下なら、5枚になるように山札からカードを引き手札にしてください。

Q:同時に山札がなくなってしまいました。このゲームは引き分けですか?  
 A:引き分けにはなりません。ロストフェイズでは、どちらが先に山札を引くかが決まっています。その山札を先に引くプレイヤーがゲームに敗北します。

Q:どちらが先攻か忘れてしまいました。どうすればいいですか?  
 A:ゲーム中は何か自印になる物を使い、どちらが先攻なのかわかるようにしましょう。それでも先攻がわからなくなってしまったら、ジャンケンをしてください。勝ったプレイヤーがその戦闘の先攻としてゲームを続行します。

Q: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、Gルールではどうすればいいですか?  
 A:自分の攻撃は必ず失敗します。また、自分の防御は必ず成功します。

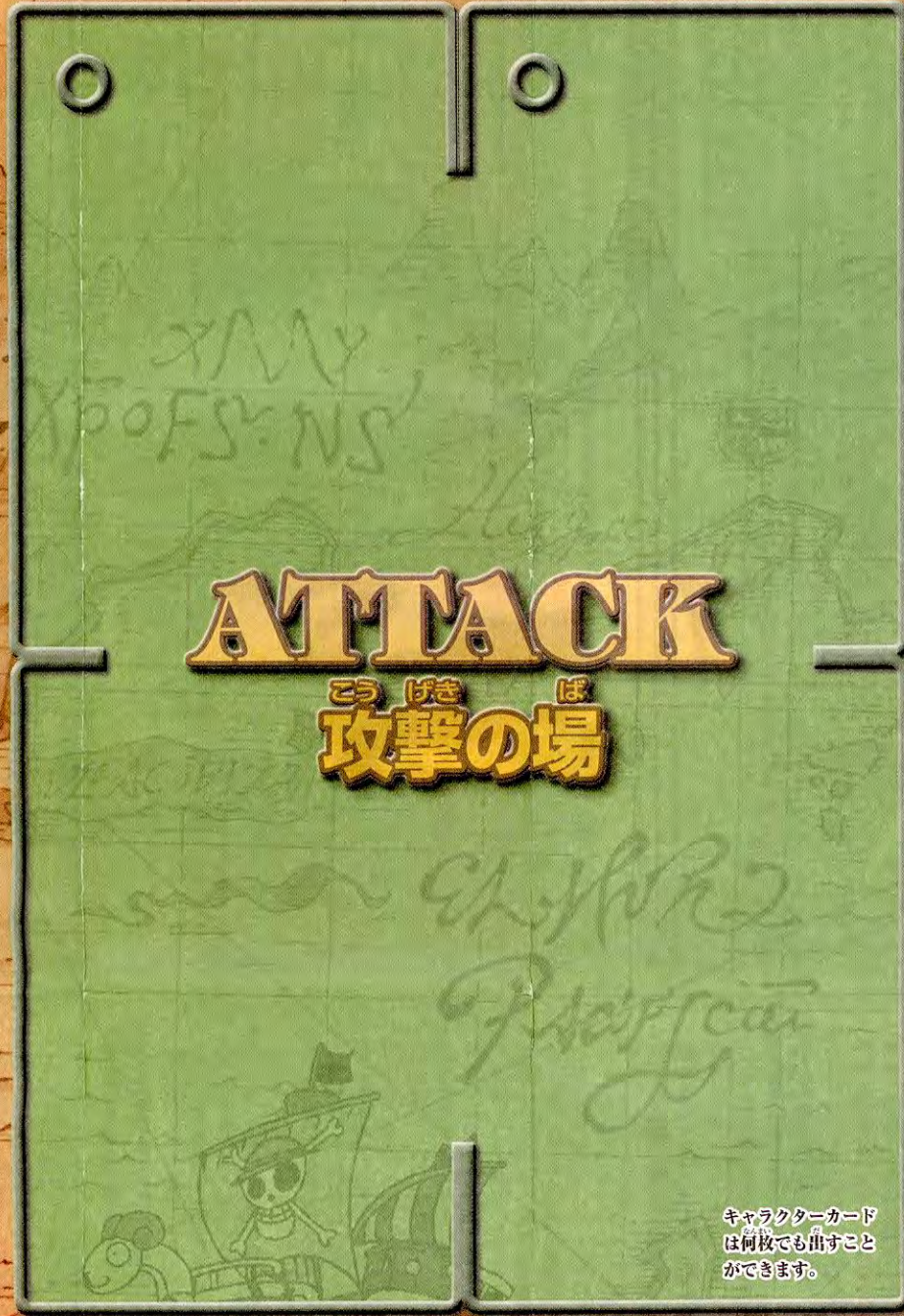
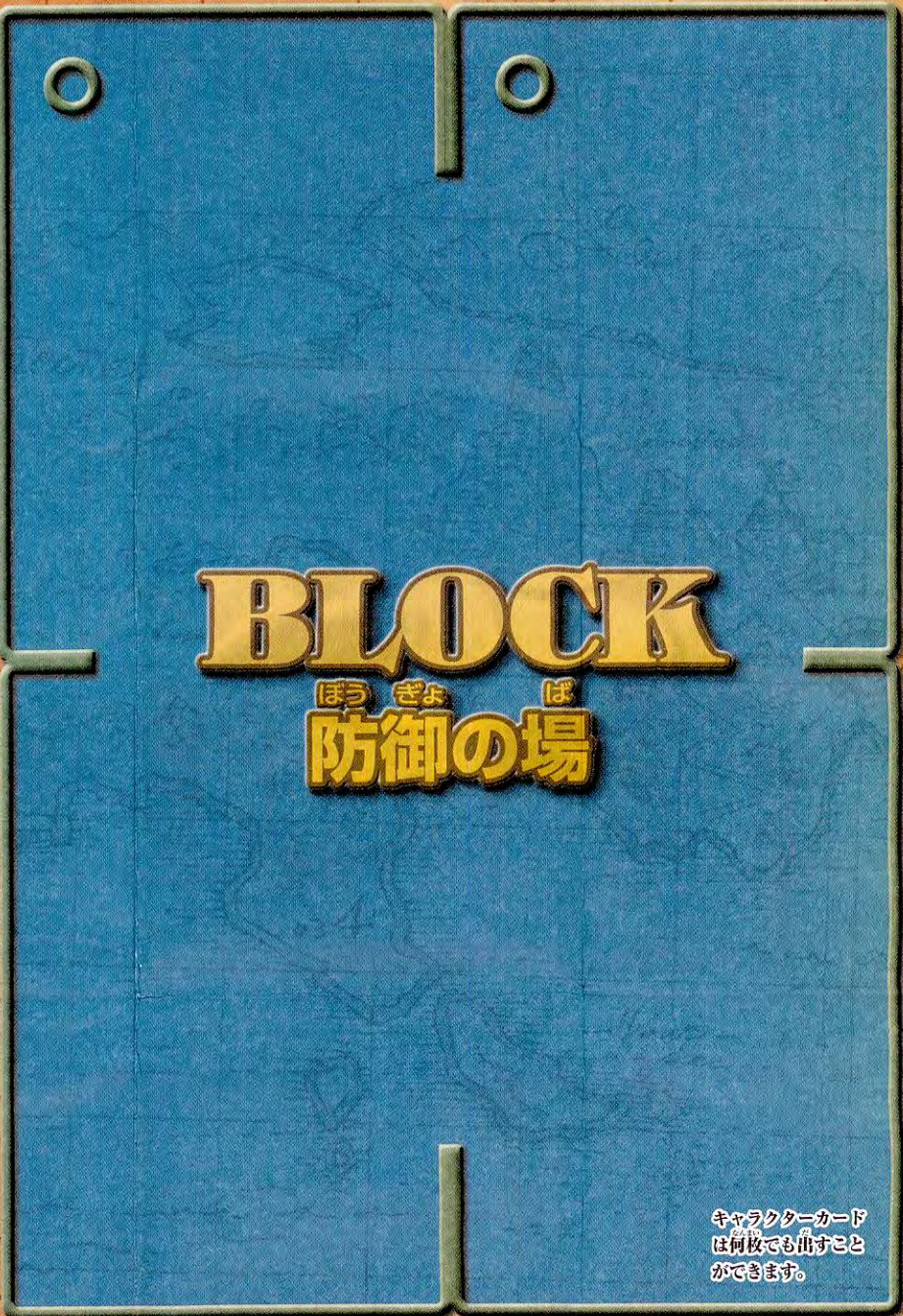
Q:特殊能力で「～するとこの戦闘に負ける」というカードを出し、「～」してしまいました。Gルールではどうすればいいですか?  
 A:自分の攻撃と防御の両方が必ず失敗します。

Q:「この戦闘に負けたら～」 「この戦闘に勝ったら～」という特殊能力を持ったカードは、Gルールではどう使えばいいですか?  
 A:「この戦闘に負けたら～」という特殊能力を持ったカードは、その戦闘の防御に失敗すると「～」の部分が発動します。「この戦闘に勝ったら～」の方は、その戦闘の攻撃に成功すると「～」の部分が発動します。

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く置き場

LOST CARD 捨て札の置き場  
カードを裏にして置きます。



**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。なお、カードは攻撃の場か防御の場かどちらに出すかを明確にしてください。
- 2.バトルフェイズ**  
逆転カードを表にし、その特殊能力を発動させます。その後、ハイパーカードを交互に出します。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相手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ければ攻撃は成功です。
- 3.ロストフェイズ**  
攻撃が成功したら、相手のプレイヤーのゲームポイントを1点減らします。その後いらぬカードを捨て、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を0点にするか、相手の山札をなくし、ロストフェイズでカードを1枚も引けなくすれば勝利。



**EXルール**  
逆転カード・ハイパーカードを加えて山札30枚でバトルできる、スタートルールのアップグレード版。

**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システム。新たに攻撃・防御の場、フィールド効果が加わった、EXルールの上に行く戦術性の高いゲーム。

**NEWカードデザイン!**  
**グランドライン編** 編入の好評シリーズ!!

カードゲームハイパーバトル TVアニメワンピースシリーズ  
各4枚1セット1000円(税込)  
※全員のカードダス自販機でお求めください。

5 ゲームポイント5  
4 ゲームポイント4  
3 ゲームポイント3  
2 ゲームポイント2  
1 ゲームポイント1

5  
4  
3  
2  
1

FINAL D ランクポイントカードの置き場

From TV animation ONE PIECE





# GrandBox

# Grandルールマニュアル



ゲームのルギをにぎるのはアナタよ!



ゲームは3つのフェイズを繰り返していきんだぜ!

## ゲームの説明

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。GrandBoxで使用するルールは以下のG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・逆転カード・ハイパーカードと5枚まで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

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。



### 逆転カード

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。



### ハイパーカード

戦闘の最後に使用するカード。恐るべき効果を秘めています。



### フィールドポイントカード

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。



カードにはキャラクターカード、逆転カード、ハイパーカード、フィールドポイントカードの4種類があります。各カードの特殊能力に「Gルール」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。

## 場の説明



Gルールでは付属のプレイシートを使います。自分の攻撃の場、防御の場を、「自分の場」といいます。また自分以外のプレイヤーの攻撃の場、防御の場を、「自分以外の場」といいます。ただ単に「場」といった場合には、すべてのプレイヤーの攻撃の場、防御の場を指します。

## 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、逆転カード、ハイパー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21枚、逆転カード5枚、ハイパーカード4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1~5枚用意してフィールドデッキを作ります(なくても構いません)。同じ名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フィールドに好きなように並べます。フィールドポイントカードを5枚使わないときはカードの置かれていないフィールドができますが、それはそのまま構いません。なお、フィールドポイントカードは対戦相手には見えないよう裏向きに並べてください。
- 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フィールドポイントカードを表にします。フィールド「5」にカードが置かれていなければ、何もしないで構いません。

### ゲームポイントとフィールドポイントカード

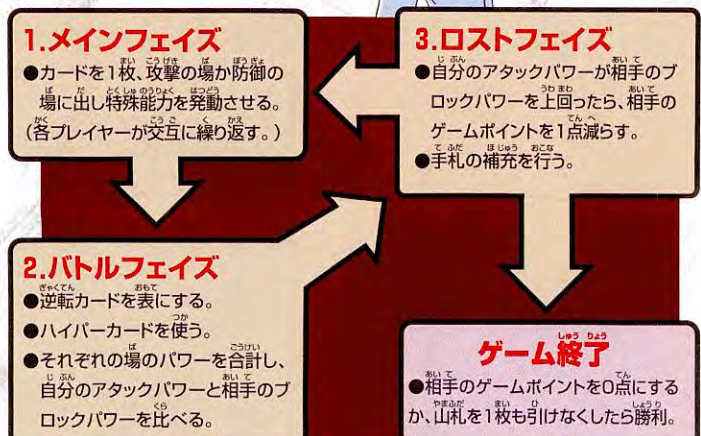


フィールドポイントカードは、ゲームポイントと深いつながりがあります。その特徴を解説しましょう。

- プレイヤーは自分の現在のゲームポイントに対応したフィールドに置かれたフィールドポイントカードを表にします。例えば、自分のゲームポイントが3点だったら、「3」のフィールドポイントカードを表にします。
- ゲーム中にゲームポイントを失うと、その失ったゲームポイントに対応したフィールドポイントカードを捨て札にします。例えば、自分のゲームポイントが3→2点になったら、「3」のフィールドポイントカードを捨て札にします。
- 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動します。
- ゲームポイントに対応したフィールドポイントカードがない場合、特殊能力はありません。

(例) 現在プレイヤーはゲームポイントを3点持っているため、フィールド「3」のカードを表にします。表にすることで、そのフィールドポイントカードの特殊能力を受け取ることができます。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」のカードを捨て札にします。そして(もし置かれていたら)フィールド「2」のカードを表にし、その特殊能力を発動させます。ゲームポイントを一気に2点失ったら、「3」と「2」のカードを捨て札にして「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終了し、後攻の手番になります。これを交互に繰り返し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。

- 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、最後に自分の攻撃の場に出た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じ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で注意しましょう。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「ゾロ」が既に自分の場に出ているなら、逆転カードの「ゾロ」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。
- この戦闘の先攻のプレイヤーは、手札にハイパーカードがあれば使うことができます。ただしハイパーカードを使う時は、各カードごとに書かれた条件を満たしていなければいけません。ハイパーカードの特殊能力は即座に反映されます。また、同じカード名のハイパーカードは2枚以上使えません。ここでハイパーカードを使わず、パスすることもできます。
- 次に後攻のプレイヤーがハイパーカードを使います。ハイパーカードを使わず、パスすることもできます。
- 以後プレイヤーは互いにハイパーカードを使います。両方のプレイヤーが続けてパスしたら、6に移ります。
- 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「攻撃パワー」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) 自分の攻撃パワーと、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「バトルの方法」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いたら、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いらぬカードを捨て、手札が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、プレイヤーは互いに先攻・後攻を交代で行います。

### 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。



## カードの出し方



「最初に出したカード」のマークと「これから出すカード」のマークが同じなので、カードが出せます。この後にカードを出す場合は、こ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。

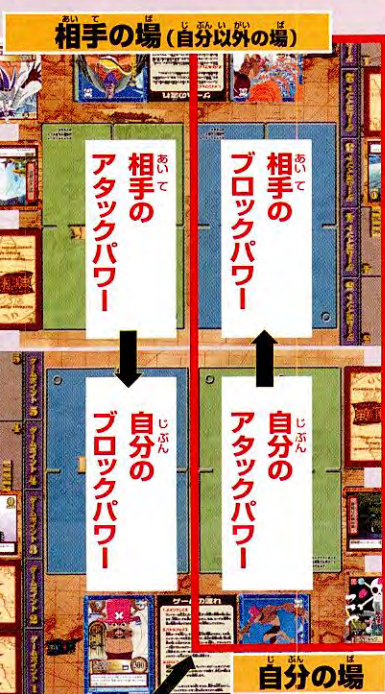


## パワーの計算



キミの攻撃の場(及び防御の場)に出ているカードすべてのパワーを足します。この足されたパワーが、キミのこの戦いにおける場のパワーです。カードによっては、パワーが変化するカードもあるので注意しましょう。上の場合、場のパワーは600+450+300=1350です。「ランブルボール」のパワーが450になったのは、「チョッパー」が場に出ているからです。

## バトルの方法



**自分が計算する場** 自分の攻撃パワーと、自分以外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。