



ONE PIECE
CARD GAME

官方規則說明書
Ver1.11

目錄

A 這是什麼遊戲?	01 ~ 04
關於卡片	01
< 領航卡 >	01
< 角色卡 >	02
< 事件卡 >	03
< 舞台卡 >	03
< 咚!! 卡 >	04
關於區域	05
關於牌組	06
遊戲的準備	07
勝利條件	07
★活動狀態與休息狀態	08
★支付費用的方法	08
遊戲的流程	09 ~ 13
主要階段	10
A 使用卡片	10
角色卡登場	10
舞台卡登場	10
發動事件卡	10
B 發動卡片效果	11
C 附加咚!! 卡	11
D 對戰	11 ~ 13
① 攻擊宣言	11
② 防禦步驟	12
③ 反擊步驟	11
④ 傷害步驟	12
⑤ 對戰結束	13
結束階段	13
其他	14
用語集	15

這是什麼遊戲？

航海王卡牌遊戲是對戰型的集換式卡牌遊戲！

玩家以各式各樣的領航卡為中心，創造屬於自己的伙伴，和對手的伙伴戰鬥吧！

反覆不停地攻擊，使對手領航卡的生命值降到0後，再給予最後致命的一擊即贏得勝利！

關於卡片

領航卡



領航卡的背面



● **力量值**：領航卡的攻擊力。在對戰時，力量值較高的一方獲勝。

● **屬性**

● **效果**：領航卡所擁有的特殊效果。

● **顏色**

● **卡片種類**

● **卡片名稱**

● **生命值**

● **特徵**：匯集領航卡特徵的標示。

● **卡片編號**

● **稀有度**

● **擴張記號**

角色卡



角色卡、事件卡、舞台卡的背面



● **費用**：使角色卡在角色卡區登場時必須支付的費用。

● **力量值**：角色卡的攻擊力。在對戰時，力量值較高的一方獲勝。

● **屬性**

● **反擊值**：可以在反擊步驟發動提升力量值的數值。

● **效果**：角色卡所擁有的特殊效果。

● **觸發器效果** 在領航卡受到傷害，將生命值卡加到手牌時可以發動的效果。

● **顏色**

● **卡片種類**

● **卡片名稱**

● **特徵**：匯集角色卡特徵的標示。

● **卡片編號**

● **稀有度**

● **擴張記號**

事件卡



- **費用**：發動事件卡時必須支付的費用。
- **效果**：在發動事件卡時，發揮的效果。
- **觸發器效果**：在領航卡受到傷害，將生命值卡加到手牌時可以發動的效果。
- **顏色**
- **卡片種類**
- **卡片名稱**
- **特徵**：匯集事件卡特徵的標示。
- **卡片編號**
- **稀有度**
- **擴張記號**

舞台卡



- **費用**：使舞台卡在舞台卡區登場時必須支付的費用。
- **效果**：舞台卡所擁有的特殊效果。
- **顏色**
- **卡片種類**
- **卡片名稱**
- **特徵**：匯集舞台卡特徵的標示。
- **卡片編號**
- **稀有度**
- **擴張記號**

咚!! 卡



咚!! 卡的背面



在使用卡片時作為費用所需要的卡片。

另外，還可以附加在角色卡或領航卡上。

附加了咚!!卡的卡片，在自己的回合中每附加 1 張咚!!卡力量值即可提升1000。

關於區域

遊戲時，請如圖示的配置放置卡片。



- ① 角色卡區**：放置角色卡的區域。
- ② 領航卡區**：放置1張領航卡的區域。從遊戲開始時領航卡即一直以正面放置。
- ③ 舞台卡區**：放置舞台卡的區域。最多可以放置1張。
- ④ 卡組**：放置卡組的區域。
- ⑤ 廢棄區**：放置在對戰中遭到KO的角色卡或發動效果後的事件卡等。
- ⑥ 費用區**：放置從咚!!卡組中取出的咚!!卡的區域。
- ⑦ 咚!!卡組**：放置咚!!卡組的區域。
- ⑧ 生命值區**：以背面放置領航卡上所標記的生命值卡區域。領航卡受到傷害時，生命值卡會減少。在生命值卡0張時，若領航卡受到傷害，即輸掉遊戲。

※領航卡區、角色卡區、舞台卡區、費用區全部總合在一起稱作「場地」。

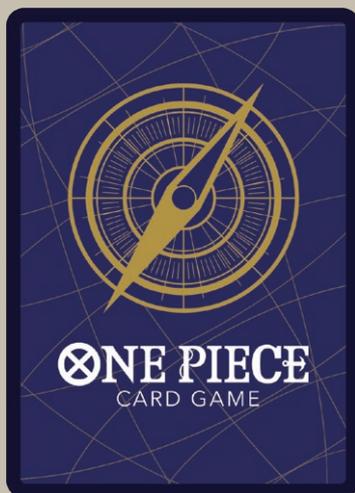
關於牌組

在航海王卡牌遊戲中，必須準備下列的物品。

- **領航卡**：1張。
- **卡組**：以角色卡、事件卡、舞台卡共計50張卡片構築而成的卡組。
構築卡組時，只能放入含有領航卡顏色的卡片。不包含領航卡顏色的卡片無法放入卡組。
相同卡片編號的卡片最多可以放入4張。
- **咚!!卡組**：以10張咚!!卡構築而成的卡組。



《領航卡》



《卡組》



《咚!!卡組》

另外，雖然遊戲盤並非必備品，不過每人各有一張遊戲盤會更加方便。

遊戲的準備

※規則說明書和卡片內容有衝突時，以卡片上的文字敘述優先。

遊戲的準備依照下列的順序進行。

- ① 將卡組洗牌後，放置到指定的位置。
- ② 以正面放置領航卡。
- ③ 和對手猜拳決定先攻後攻。猜拳獲勝的人可以選擇先攻或後攻。
- ④ 從卡組抽5張卡片作為手牌。
- ⑤ 每位玩家各有一次的機會可以將手牌全部放回卡組，洗牌後再重新從卡組抽5張卡片作為手牌。
※由先攻玩家先決定是否進行⑤
- ⑥ 從卡組上面一張一張拿取和自己領航卡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」。
(依卡組最上面的卡片置於底部的順序放置於生命值區。)
- ⑦ 由先攻玩家開始進行遊戲！

勝利條件

遊戲中，達成以下任一條件，即獲得勝利。

- 在對手的生命值卡 0 張時，和對手的領航卡對戰獲勝。
- 對手的卡組沒有卡片了。

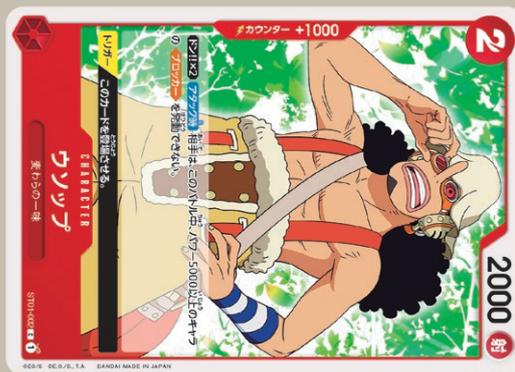
※在卡組沒有卡片的情況下，取消當下正在發揮的所有效果，卡組沒有卡片的玩家即戰敗。

★活動狀態與休息狀態

登場時的角色卡或舞台卡，一般都是放置成直向的「活動狀態」。當要進行攻擊或防禦時，則轉成橫向的「休息狀態」。



《活動狀態》

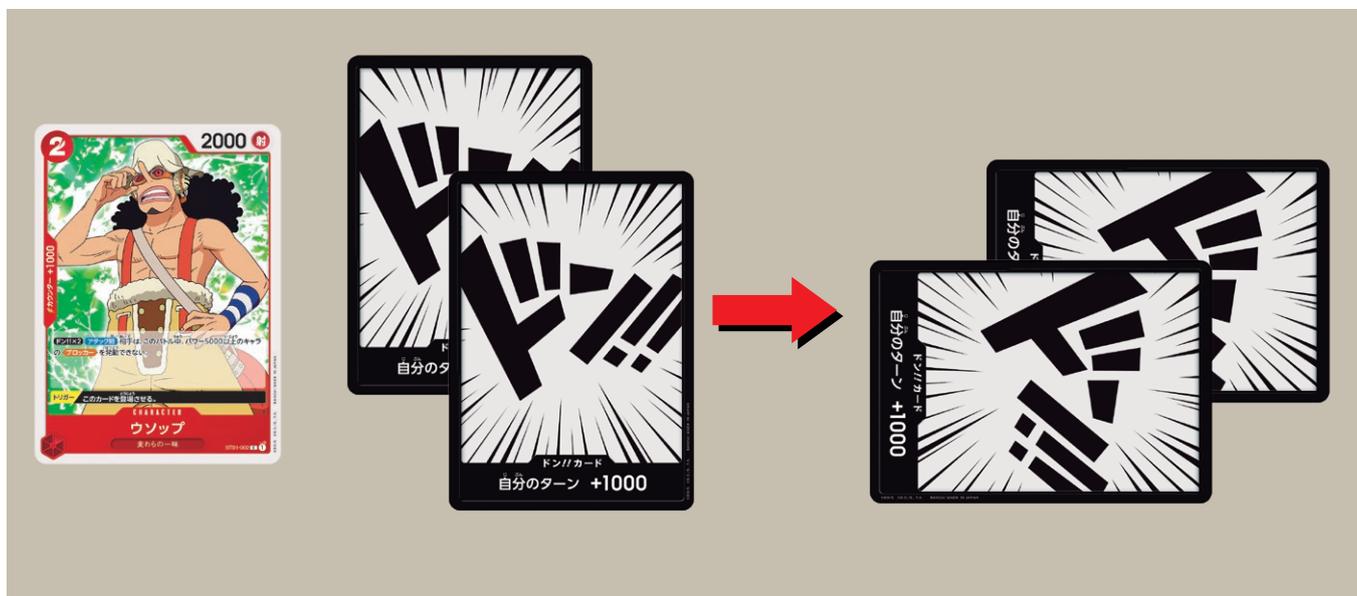


《休息狀態》

將休息狀態的卡片恢復成活動狀態稱為「置為活動狀態」，而將活動狀態的卡片轉成休息狀態則稱為「置為休息狀態」。

★支付費用的方法

在這款遊戲中，要使角色卡或舞台卡登場、或是發動事件卡時，將在費用區中活動狀態的咚!!卡以指定的張數置為休息狀態作為費用支付。



遊戲的流程

遊戲依照下列的順序進行

① 重整階段

將自己休息狀態的卡片全部轉成活動狀態，並將自己附加在卡片上的咚!!卡以活動狀態放回費用區。

② 抽卡階段

從卡組抽 1 張卡片作為手牌。(先攻玩家的第 1 回合不抽卡。)

③ 咚!!階段

從咚!!卡組取 2 張咚!!卡，以活動狀態放置到費用區。若這時咚卡組中只有 1 張卡片，則取 1 張咚!!卡以活動狀態放置到費用區。只有在先攻的第 1 回合，取 1 張咚!!卡以活動狀態放置到費用區。

④ 主要階段

遊戲中主要的階段。
在這個階段，可任意選擇也可依任意順序盡可能地進行以下 A~D 的動作。

A 使用卡片

- 角色卡登場
- 舞台卡登場
- 發動事件卡

B 發動卡片的效果

C 附加咚!!卡

D 對戰

※一旦宣告主要階段結束，即會進行到⑤結束階段。

⑤ 結束階段

如果持有在回合結束時發動的效果的話，即可在這個階段發動並解決。之後，交換回合。

主要階段 A

A 使用卡片

● 角色卡登場

使手牌中的角色卡在角色卡區上登場。

首先，從手牌中將想要登場的角色卡，以活動狀態放置在角色卡區。

接著支付該角色卡所需的登場費用後，角色卡就完成在角色卡區登場。

在自己的場上已有 5 張角色卡的狀態下，若想要使新的角色卡登場時，將 1 張已登場的角色卡放置到廢棄區，即可使新的角色卡登場。



● 舞台卡登場

使手牌中的舞台卡在舞台卡區上登場。

首先，從手牌中將想要登場的舞台卡，以活動狀態放置在舞台卡區。

接著支付該舞台卡所需的登場費用後，舞台卡就完成在舞台卡區登場。

在自己的場上已有舞台卡的狀態下，若想要使新的舞台卡登場時，將已登場的舞台卡放置到廢棄區，即可使新的舞台卡登場。



● 發動事件卡

發動手牌中的事件卡，並發動【主要】效果。

首先，從手牌中拿出想要發動的事件卡，並支付該事件卡的發動費用後，即可發動該事件卡的【主要】效果。發動效果後，將事件卡放置到廢棄區。【觸發器】效果，無法從手牌中發動。

主要階段 B、C、D-1

B 發動卡片效果

發動領航卡、角色卡、事件卡、舞台卡的效果。

C 附加咚!!卡

將在費用區的 1 張活動狀態咚!!卡，以看得見的方式重疊在自己的領航卡或角色卡下面。這個動作稱為「附加」。

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，力量值即可提升 1000。

在可能的範圍內，可以無限附加咚!!卡。

D 對戰

對戰的流程

對戰依照下列的順序進行。(先攻後攻的第 1 回合無法進行攻擊。)

① 攻擊宣言

以領航卡或角色卡區的角色卡進行攻擊。
首先，將自己 1 張想進行攻擊的活動狀態領航卡或角色卡轉成休息狀態，然後進行攻擊宣言。
接著，選擇攻擊對象。可以作為對象的有對手的領航卡或對手在角色卡區休息狀態的 1 張角色卡其中一方。
這時，如果持有【攻擊時】效果，或是持有在自己的領航卡或角色卡攻擊時可發動的效果的話，當下即可發動。

② 防禦步驟

受到攻擊的玩家，可以發動他自己的角色卡持有的
ブロッカー (防禦) 效果

往下一頁

主要階段 D-2

D 對戰 (繼續)

③ 反擊步驟

受到攻擊的玩家，可任意選擇也可依任意順序進行下列的動作。

● 發動角色卡持有的反擊效果

將手牌中持有 **カウンター** (反擊) 的角色卡放置到廢棄區，使自己的1張領航卡或角色卡的力量值，在該場對戰中，依反擊值發動提升的效果。

● 發動事件卡

將手牌中持有 **カウンター** (反擊) 的事件卡放置到廢棄區，發動效果。

④ 傷害步驟

比較攻擊的卡片和被攻擊的卡片之間的力量值。

若攻擊的卡片的力量值“高於或等於”被攻擊的卡片的力量值時，即對戰獲勝，而依據被攻擊的卡片的種類不同，則有下列不同的結果。

若攻擊對手的領航卡

…造成該張領航卡 1 傷害。

若對手的領航卡的生命值卡 0 張

…進行攻擊的玩家即遊戲獲勝。

若攻擊對手的角色卡

…KO 該張角色卡 (放置到廢棄區)。

之後，即進行⑤「對戰結束」。

若攻擊的卡片的力量值“低於”被攻擊的卡片的力量值時，攻擊的卡片戰敗，不會發生任何事。之後，即進行⑤「對戰結束」。

領航卡受到傷害時

若領航卡受到傷害時，僅由自己查看生命值區最上面的卡片。

若確認後卡片持有 **トリガー** (觸發器) 效果時，可以公開該張卡片，並發動該張卡片的 **トリガー** (觸發器) 效果以取代加入手牌。

也可以選擇不發動 **トリガー** (觸發器) 效果。若選擇不發動時，則不公開卡片，直接將卡片加入手牌。

若因為【雙重攻擊】等效果，而受到2以上傷害時，則每1傷害反覆進行「領航卡受到傷害時」的動作。

主要階段 D-3

D 對戰（繼續）

⑤ 對戰結束

對戰結束。這時，如果持有在對戰結束時可發動的效果的話，當下即可發動。

然後，取消全部指定在這場對戰期間的效果。

結束階段

結束階段依照下列的順序進行。

- ① 自己若持有在回合結束時可發動的效果，發動效果然後解決。
- ② 對手若持有在回合結束時可發動的效果，發動效果然後解決
- ③ 自己取消「在這個回合」等有指定期限的效果。
- ④ 對手取消「在這個回合」等有指定期限的效果。
- ⑤ 交換回合。

關於效果的發動順序

遊戲中，持有數個攻擊時效果的角色卡攻擊時，在同一時間產生的效果該以何種順序發動，由持有該效果卡片的玩家來決定。

若自己和對手雙方的效果在同一時間產生時，以該回合玩家的效果優先發動，並在解決所有該回合玩家的效果後，對手才能發動效果。

關於擁有雙色的卡片

在這款卡牌遊戲中，存在同一張卡片內擁有雙色的卡片。

右圖的卡片擁有「紅・綠」2種顏色，並且該卡片所擁有的顏色全都視為卡片的顏色。



附加咚!! 卡的角色卡離開場地時

附加咚!!卡的角色卡被 KO、或是因為效果返回手牌中而離開場上時，附加卡片的咚!!卡則以休息狀態返回費用區。

用語集

登場時 (登場時) … 持有此效果的角色卡，在場上登場時發動的效果。

起動メイン (啟動主要) … 在自己的主要階段可以發動的效果。

自分のターン中 (我方回合中) … 在自己的回合中發動的效果。

自分のターン終了時 (我方回合結束時) … 在自己回合中的結束階段發動的效果。

メイン (主要) … 在自己的主要階段可以使用的事件卡效果。

カウンター (反擊) … 在對手回合中的反擊步驟可以使用的事件卡效果。

ターン1回 (每回合1次) … 每回合只可以發動1次的效果。

ドン!!×1 (咚!!×1) … 在該張角色卡附加1張以上的咚!!卡時，(可以)發動的效果。
必須附加的咚!!卡張數會因數字而異。

① … 將自己在費用區的1張咚!!卡置為休息狀態後可以發動的效果。置為休息狀態的咚!!卡張數會因數字而異。

ドン!!-1 (咚!!-1) … 將在自己場上(領航卡區、角色卡區、費用區)的1張咚!!卡放回咚!!卡組後可以發動的效果。放回咚!!卡組的咚!!卡會因而異。另外，無論是活動狀態或休息狀態，都可將附加的咚!!卡放回咚!!卡組。

ブロッカー (防禦) … 在防禦步驟可以發動的效果。可以取代被對手攻擊的領航卡或角色卡接受攻擊。

速攻 (速攻) … 在登場的回合中即可進行攻擊的效果。

ダブルアタック (雙重攻擊) … 持有這個效果效果的角色卡因為攻擊對手的領航卡造成傷害時，可以造成2傷害。

バニッシュ (消失) … 持有這個效果效果的角色卡因為攻擊對手的領航卡造成傷害時，觸發器不會發動，該張卡片直接放置到廢棄區。