

## ゲームの進め方、勝敗の決定方法について

このルール資料は「ONE PIECEカードゲーム 2on2」について、ゲームの準備と進め方を記載した資料です。

ご参加いただく前に、一度お読みいただくようにお願いします。

### ★勝利条件について

ゲーム中、次のどちらかが発生したら、あなたのチームの勝利になります。

- 1.相手チームのライフが0枚のときに、相手チームのリーダーとのバトルに勝つ
- 2.相手チームのデッキが2人とも0枚になる。

### ★ゲームの準備について

#### デッキレギュレーションについて

リーダーカード：「P モンキー・D・ルフィ」を2人で1枚使用します。(当日会場にて貸出いたします)



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枚ちょうどで構築されたカードの束で、デッキを構築するときは、全ての色のカードを入れる事ができます。

◆本大会で使用するリーダーカードは、全てのカード名と特徴と属性を持つカードとして扱います。

◆カードナンバーが同じカードは1人4枚まで、2人チームで最大8枚入れることができます。

※ルール上何枚でも入れることができるカードを除きます。



## ◆ゲームの準備について

### ①デッキのシャッフル

デッキをお互いのチームでデッキをシャッフルして、自分のデッキ置き場に置きます。

### ②リーダーカードの置き方

リーダーカードは、チーム内で共有して使用するものになるため、お互いのプレイヤーが触りやすい位置に置いてください。（お互いのキャラクターエリアの横が推奨です。）

### ③先攻後攻の決め方

代表者がジャンケンなどで、チームの先攻後攻を決めます。勝ったチームが先攻か後攻を選べます。

### ④最初の手札の準備

デッキから最初の手札を5枚引きます。その後、手札の引き直しを行うか選びます。

※先攻のチーム2名のプレイヤーが手札を引き直すか決定した後、後攻のチーム2名のプレイヤーが手札の引き直しを選びます。

### ⑤ライフの置き方

ライフは各プレイヤーが持つのではなく、チームでライフを共有します。

置き方：共有のライフを3枚ずつ、計6枚になるようにライフを置きます。

右側に座っているプレイヤーから順番に、それぞれ3枚ずつライフを置きます。（デッキの一番上にあつたカードがライフの一番下になるように置きます）

### ⑥ゲームの開始

先攻のチームからゲームを開始します。

## ★ゲームの進行について

### ◆ターンの進行について

各チームとも2人同時にターンを進行します。チーム内でお互いの手札を見せ合い、確認や相談をしながらゲームを進めます。

2人同時に、すべてのフェイズを進行してください。

カードの使用、バトルなどの行動を行う際は1つずつ行うようにしてください。

※2人で同時にカードを使用したり、バトルを行ったりしないでください。

### ◆ドン!!カードの追加について

ドン!!カードの使用方法は、通常ルールと同様です。

各プレイヤーはドン!!フェイズにそれぞれ自分のコストエリアにドン!!カードを2枚アクティブで置くことができます。

※先攻側の第1ターンのみ、両方のプレイヤーがドン!!カード1枚をコストエリアにアクティブで置きます。

### ◆ドン!!カードの使用について

自分のカードをプレイする際に、自分のコストエリアにあるアクティブのドン!!カードを使用することで、カードをプレイ、キャラやリーダーにドン!!を付与することができます。

お互いのプレイヤーがリーダーカードにドン!!カードを付与することができ、

最大で20枚のドン!!カードを付与することが可能です。

※パートナーのドン!!カードを自分のカードをプレイする際に使用することや、パートナーのキャラに付与することはできません。

## ◆各エリアについて

キャラクターを登場させるエリアは、自分のキャラクターエリアのみです。  
 パートナーのキャラクターエリアに自分のキャラを登場させることはできません。  
 リーダーとライフのみ、チームで共有して使用します。  
 ステージカードは、各プレイヤーがそれぞれのステージカードエリアに置いて使用することができます。  
 各プレイヤーのキャラクターエリアの上限は、5枚です。  
 パートナー及び相手のカードを、自分のキャラクターエリアやコストエリアに移動させることはできません。

チームの左側のプレイヤーは、デッキ・トラッシュを左側に置きライフの位置と重ならないようにします。

## ◆バトルについて

キャラがアタックされた場合、アタックを受けているキャラを持っているプレイヤーと、そのパートナー両方のプレイヤーがブロックステップ、カウンターステップでカードを使用したり、カードの効果を使用したりすることができます。

例：

- ◆パートナーのキャラがアタックされたため、自分のキャラが持つ【ブロッカー】を使用した。
- ◆自分のキャラがアタックされたため、自分とパートナーの手札からそれぞれ「カウンター」を発動して相手のアタックを防いだ。

## ★効果の対象について

◆“相手”と記載されている効果は都度相手チームのいずれかのプレイヤー1人を選択し、その選択したプレイヤーを“相手”として効果进行处理します。  
 “自分のキャラ”や“相手のキャラ”を指定する効果は、プレイヤーを超えて効果进行处理します。

例：

- 相手のキャラを1枚まで選ぶという効果  
 →相手チームのキャラすべてから1枚まで選ぶことができます。
- 自分のキャラを1枚まで選ぶという効果  
 →自分またはパートナーのキャラすべてから1枚まで選ぶことができます。

◆効果に“自分”と記載されていて場のキャラ以外のカードを指す場合は、そのカードの持ち主のみを“自分”として効果処理を行います。

例：

- 自分のデッキの上から4枚を見てという効果  
 →自分のデッキの上から4枚を見ます。パートナーのデッキの上のカードを見ることはできません。

◆効果の範囲に指定がない場合は、すべてのプレイヤーのすべてのエリア、カードが対象になります。

例：

- 「OP01-094 カイドウ」の「このキャラ以外のキャラすべてを、KOする。」効果  
 →4名全員のすべてのキャラがKOされます。
- 「P-084 バギー」の「コスト3と4のキャラすべては、アタックできない。」効果  
 →プレイヤー4名全員のコスト3と4のキャラすべてがアタックできなくなります。

○効果でキャラを複数選ぶときは、チームのキャラクターエリアにあるキャラすべてを対象にして、複数選ぶことができます。

例：

- 「OP05-093ロブ・ルッチ」など、複数のキャラをKOする効果  
 →相手チームのプレイヤーそれぞれのキャラ1枚ずつをKOすることができます。

## ★時間制限について

対戦時間の制限はありません。  
 対戦の所要時間の目安はおよそ40分です。

## Q&A

Q

「OP06-047 シャーロット・プリン」の「【登場時】相手は自身の手札すべてをデッキに戻しシャッフルする。その後、相手はカード5枚を引く。」という効果は、相手チーム全員の手札を戻すことはできますか？

A

いいえ、相手チームのうち1人を選択して、その選ばれたプレイヤーのみが手札すべてをデッキに戻してシャッフルします。

Q

「OP05-093 ロブ・ルッチ」の「相手の、コスト2以下のキャラ1枚までとコスト1以下のキャラ1枚までを、KOする。」という効果で、相手チームのプレイヤー1人ずつのキャラをKOすることはできますか？

A

はい、相手プレイヤー2人のキャラの中から好きな組み合わせの2枚までを選び、KOすることができます。

Q

「OP01-047 トラファルガーロー」の「【登場時】自分のキャラ1枚を持ち主の手札に戻ることができる：自分の手札からコスト3以下のキャラカード1枚までを、登場させる。」という効果で、パートナーのキャラを手札に戻して自分の手札からキャラカードを登場させることはできますか？

A

はい、できます。

Q

「OP10-030 スモーカー」の「【起動メイン】自分のドン!! 1枚までを、アクティブにする。その後、自分はこのターン中、キャラの効果でドン!! をアクティブにできない。」という効果で、パートナーのドン!! カードをアクティブにすることはできますか？

A

いいえ、できません。自分のコストエリアにあるドン!! カードのみをアクティブにし、その後の「自分はこのターン中、キャラの効果でドン!! をアクティブにできない。」という効果は「OP10-030 スモーカー」を登場させたプレイヤーのみが受けます。

Q

「OP09-004 シャンクス」の「相手のキャラすべてを、パワー-1000。」は相手チームのすべてのキャラのパワーが-1000されますか？

A

はい、相手チームのすべてのキャラのパワーが-1000されます。

Q

OP09-086「ジーザス・バージェス」の「このキャラは、自分のトラッシュ4枚につき、パワー+1000。」はパートナーのトラッシュも数えますか？

A

いいえ、数えません。自分のトラッシュのみを数えます。

Q

「OP05-119モンキー・D・ルフィ」の「その後、このターンの後に自分のターンを追加で得る。」では、チームのプレイヤー全員が追加のターンを得ることができますか？

A

いいえ、「OP05-119モンキー・D・ルフィ」を登場させたプレイヤーのみが追加のターンを得ます。この場合、自分の場に存在するキャラ、ドン!!カードのみがリフレッシュフェイズにアクティブになります。このとき、パートナーがリーダーやキャラに付与させたドン!!カードはそのまま残ります。

Q

「ST20-005 シャーロット・リンリン」の効果処理はどのような順番で行いますか？

A

このキャラを登場させたプレイヤーが自分の手札を1枚捨て、効果の発動を宣言します。その後、相手チームのプレイヤー1人を選んで、その選ばれた相手チームのプレイヤー1人がライフの上から自分の手札2枚を捨てるか、1枚をトラッシュに置くかを選んで効果を解決します。

Q

「OP06-106光月日和」の効果でパートナーのライフを手札に加え、効果を処理することはできますか？

A

はい、できます。その場合、パートナーが自分のライフの上か下から手札に加えるライフを選び、手札に加えた後「OP06-106光月日和」を使用したプレイヤーが自分の手札から1枚までをライフの上に加えることができます。  
※自分のライフは、自分のデッキのカードのみです。

## **対戦における注意事項**

◆対戦中にルールでわからないこと、これでいいのかと疑問に思うことがありましたら、すぐに手を挙げて「スタッフ」の判断を仰ぎ、その裁定に従ってください。

対戦進行後では正しい裁定ができませんのでご注意ください。

◆コピーしたカードなど正規のカードでないものは使用できません。