

ONE PIECE CARD GAME 総合ルール

ver.1.11

最終更新日: 2022/9/20

目次

総合ルール本文
1. ゲームの概要 1
2. カードの情報 2
3. ゲームの領域 4
4. ゲームの基礎用語 5
5. ゲームの準備 6
6. ゲームの進行 6
7. カードのアタックとバトル 7
8. 効果の発動と解決 8
9. ルール処理 10
10. キーワード効果とキーワード 10
11. その他 11

総合ルール本文

1. ゲームの概要

1-1. ゲーム人数

1-1-1. このゲームは原則2名のプレイヤーにより対戦を行うゲームです。それ以外のプレイヤー数で行うゲームに関するルールは、現在の総合ルールでは対応していません。

1-2. ゲームの勝敗

1-2-1. いずれかのプレイヤーが敗北した場合、ゲームが終了します。対戦相手が敗北し、自身が敗北していないプレイヤーがそのゲームに勝利します。

1-2-1-1. 敗北条件は以下の2つです。

1-2-1-1-1. 自分のライフが0枚のときに、リーダーがダメージを受ける。

1-2-1-1-2. 自分のデッキのカードが0枚になる。

1-2-2. いずれかのプレイヤーが敗北条件を満たしている場合、次にルール処理を行う時点で、そのプレイヤーはルール処理によりゲームに敗北します。(9.ルール処理参照)

1-2-2-1. ゲーム中、いずれかのプレイヤーのライフが0枚のときに、そのプレイヤーのリーダーがダメージを受けた場合、そのプレイヤーは敗北条件を満たしています。

1-2-2-2. ゲーム中、いずれかのプレイヤーのデッキのカードが

0枚の場合、そのプレイヤーは敗北条件を満たしていません。

1-2-3. すべてのプレイヤーが同時に敗北条件を満たしている場合、そのゲームは引き分けとなります。

1-2-4. すべてのプレイヤーは、ゲーム中の任意の時点で投了を宣言することができます。投了を宣言したプレイヤーは即座にゲームに敗北し、ゲームは終了します。

1-2-5. 投了は、いかなるカードの影響も受けません。また、カードの効果により、投了を強制されることはなく、投了による敗北は何らかの置換効果が置換することはありません。

1-2-6. 何らかのカードの効果により、いずれかのプレイヤーが勝利したり、敗北したりする場合があります。そうした場合、その処理中にそのプレイヤーは勝利または敗北し、ゲームが終了します。

1-3. ゲームの大原則

1-3-1. カードに書かれているテキストの内容が総合ルールの内容に矛盾する場合、テキストの内容を優先します。

1-3-2. 何らかの理由によりプレイヤーが実行不可能なことを行うように求められた場合、それは行われません。そうした場合、同様に、効果により一定の量の行動を行うよう求められたとき、その一部のみ実行不可能な場合、可能な限りその行動を行います。

1-3-2-1. すでにある状態にあるものを改めてその状態にするよう求められた場合、それは改めてその状態になるわけではなく、その行為自体が行われません。

1-3-2-2. 何らかの理由で、ある行動を0回またはマイナス回行われることを求める場合、その行動は行われません。マイナスであっても逆の行動を行いません。

1-3-3. あるカードの効果により何らかの行動を行うよう指示されたときに、同時にその行動を禁止する効果が発生している場合、常に禁止する効果が優先されます。

1-3-4. 何らかの理由で複数のプレイヤーが同時に何らかの選択を行うよう求められた場合、ターンプレイヤーから先に選択を行います。ターンプレイヤーの選択の後、非ターンプレイヤーは選択を行います。

1-3-5. カードやルールにより、何らかの数を選ぶ場合、特に指定がない限り、0以上の整数を選ぶ必要があります。1未満の端数を含む数や負の整数は選ばれません。

1-3-5-1. カードやルールにより「～まで」のように上限の数が定められている場合、特に下限の数の指定がない限り0を選ぶことができます。

1-3-6. あるカードの効果によりカードの情報に修正が加えられる場合、特に指定がない、またはルール上で定義されていない限り、情報の数値が1未満の端数を含む数にはなりません。パワー以外がマイナスの数値になる場合は、その情報に数値を加減する場合を除き、0として扱います。

1-3-7. パワーはマイナスの数値になることがあります。

1-3-7-1. パワーがマイナスの数値になった場合でも、特に指示がない限り、そのカードをトラッシュに置くなどの領域の移動は行いません。

1-3-8. 特に指定のない限り、カードの効果はカードに記述されている順序で実行されます。

1-3-9. あるカードの効果により何らかの行動を行うよう指示された場合に、同時にレストにする効果とアクティブにする効果が発生している場合、常にレストにする効果が優先されます。

1-3-10. コストと発動コスト

1-3-10-1. コストとは、カードをプレイするために必要な代償を指します。カード左上にある数字がコストです。(6-5-3-1.参照)

1-3-10-2. 発動コストとは、カードの効果を発動するために必要な代償を指します。(8-3.参照)

2. カードの情報

2-1. カード名

2-1-1. カードの持つ固有名称です。

2-1-2. テキスト中、情報種別の指定なく、「」で指定されているものがあります。それは、そのカード名を持つカードを参照します。

2-1-2-1. テキスト中、『』でカード名の一部を指定されているものがあります。それは、カード名に『』内の文言を含むカードを参照します。

2-1-3. 例外として、テキスト中でカード名を得るカードがあります。それは、そのカードが本来持つように扱い、デッキ構築時や非公開領域にある場合でも有効です。

2-2. カード種類

2-2-1. カードのカード種類を表す情報です。

2-2-2. カード種類は「リーダーカード」「キャラクターカード」「イベントカード」「ステージカード」「ドン!!カード」の5種類です。

2-2-3. カード種類「リーダーカード」であるカードはリーダーエリアに置かれるカードです。

2-2-3-1. カードのテキストに、「リーダー」または「リーダーカード」と表記されている場合、それはリーダーエリアに置かれているカード種類「リーダーカード」のカードを意味します。

2-2-4. カード種類「キャラクターカード」であるカードはキャラクターエリアに置かれるカードです。

2-2-4-1. カードのテキストに、「キャラ」と表記されている場合、キャラクターエリアに置かれているカード種類「キャラクターカード」のカードを意味します。

2-2-4-2. カードのテキストに、「キャラカード」と表記されている場合、キャラクターエリア以外に存在しているカード種類「キャラクターカード」のカードを意味します。

2-2-5. カード種類「イベントカード」であるカードは手札からトラッシュに置くことで効果を発動できるカードです。

2-2-5-1. カードのテキストに「イベント」または「イベントカード」と表記されている場合、それはカード種類「イベントカード」のカードを意味します。

2-2-6. カード種類「ステージカード」であるカードはステージエリアに置かれるカードです。

2-2-6-1. カードのテキストに、「ステージ」と表記されている場合、それはカード種類「ステージカード」のカードを意味します。

2-2-6-2. カードのテキストに、「ステージカード」と表記されている場合、ステージエリア以外に存在しているカード種類「ステージカード」のカードを意味します。

2-3. 色

2-3-1. カードの色を表す情報です。これは、カードのテキストで参照する場合があります。

2-3-2. 色はすべてのカードが持ち、カードの左下に表記されている六角形のいずれかが塗りつぶされ示されます。

2-3-3. 色は「赤」「緑」「青」「紫」「黒」の5種類です。

2-3-3-1. 六角形の内、右上が「赤」、右が「緑」、右下が「青」、左下が「紫」、左が「黒」を指します。

2-3-4. カードによっては、「赤」と「青」や「緑」と「紫」というように複数の色を持つカードがあります。

2-3-5. 「赤」と「緑」の両方の色を持っているカードの場合、持っているすべての色のカードとして扱います。

2-3-6. 複数の色を持つカードのことをカードのテキストで「多色カード」と表す場合があります。

2-4. 特徴

2-4-1. カードの持つ特徴を表す情報です。これは、カードのテキストで参照する場合があります。

2-4-2. 1枚のカードが特徴を複数持つ場合もあります。特徴を複数持つ場合、それぞれの特徴は「/」で区切られています。

2-4-3. テキスト中、《》で指定されているものがあります。それは、その特徴を持つカードを参照します。

- 2-4-3-1. テキスト中、『』で特徴の一部を指定されているものがあります。それは、それは、特徴に『』内の文言を含むカードを参照します。
- 2-4-4. 例外として、テキスト中で特徴を得るカードがあります。それはそのカードが本来持つように扱い、デッキ構築時、や非公開領域にある場合でも有効です。
- 2-5. 属性
- 2-5-1. このキャラクターカードが持つ属性を表す情報です。これは、カードのテキストで参照する場合があります。
- 2-5-2. 属性はリーダーカードとキャラクターカードのみが持ちます。
- 2-5-3. テキスト中、()で属性を指定されているものがあります。それは、その属性を持つカードを参照します。
- 2-5-4. 例外として、テキスト中に属性を得るカードがあります。それはそのカードが本来持つように扱い、デッキ構築時や非公開領域にある場合でも有効です。
- 2-6. パワー
- 2-6-1. バトルにおける強さを表す情報です。(7.カードの攻撃とバトル参照)
- 2-6-2. パワーはリーダーカードとキャラクターカードのみが持ちます。
- 2-7. コスト
- 2-7-1. カードを手札からプレイ(6-5-3-1.参照)する際に必要なコストの数値です。
- 2-7-2. キャラクターカードを手札から登場させる場合、まず、登場させたいカードを公開し、コストエリアにあるアクティブのドン!!カードを登場させたいカードのコストと同じ枚数選び、レストにし、公開したカードを登場させます。
- 2-7-3. イベントカードを手札から発動する場合、まず、発動させたいカードを公開し、コストエリアにあるアクティブのドン!!カードを発動させたカードのコストと同じ枚数選び、レストにし、公開したカードをトラッシュに置き、発動させます。
- 2-7-4. ステージカードを手札から登場させる場合、まず、登場させたいカードを公開し、コストエリアにあるアクティブのドン!!カードを登場させたいカードのコストと同じ枚数選び、レストにし、公開したカードを登場させます。
- 2-7-5. コストはキャラクターカードとイベントカードとステージカードのみが持ちます。
- 2-8. カードテキスト
- 2-8-1. カードの持つ固有の効果を表す情報です。
- 2-8-2. リーダーカードとキャラクターカードとステージカードが持つカードテキストは特に指示がない場合、リーダーエリアまたはキャラクターエリアまたはステージエリアでのみ有効です。
- 2-8-3. テキストは先頭に近い方から順に実行します。
- 2-8-4. テキスト中、()でキーワード効果やカードの効果の詳細を説明したものが存在する場合があります。これは注釈文と呼ばれる効果の解説を目的としたテキストです。
- 2-8-4-1. 注積分はゲーム上、意味を持ちません。
- 2-8-4-2. 例外として()内に効果の一部をわかりやすく記載する場合があります。
- 2-8-5. テキスト中、カードテキストを持たないカードのことを「元々の効果のない(カード)」と表記する場合があります。
- 2-9. ライフ
- 2-9-1. リーダーカードが持つライフの数値です。
- 2-9-2. ゲーム開始時、自分のリーダーカードに記されたライフの数だけ、デッキの上から内容を見ずに伏せたまま「ライフ」に置きます。
- 2-9-2-1. この時、デッキの一番にあったカードがライフの一番下になるように置きます。
- 2-9-3. ライフはリーダーカードのみが持ちます。
- 2-10. (アイコン)カウンター
- 2-10-1. キャラクターカードが持つ、カウンター・ステップに発動できる効果のパワーの上昇値です。
- 2-10-2. (アイコン)カウンターはキャラクターカードのみが持ちます。
- 2-11. 【トリガー】
- 2-11-1. ダメージを受けたとき、ライフから手札に加える代わりに発動できる効果です。
- 2-11-2. 【トリガー】はカードテキストの一部です。
- 2-12. 著作権表記
- 2-12-1. このカードの著作権表記です。これはゲーム上、意味を持ちません。
- 2-13. レアリティ
- 2-13-1. このカードのレアリティです。これはゲーム上、意味を持ちません。
- 2-14. カードナンバー
- 2-14-1. これは、ゲームの準備において参照します。
- 2-14-2. ゲームの準備において、デッキの中に同じカードナンバーのカードは4枚以下である必要があります。
- 2-14-3. このカードのカードナンバーです。これは、カードのテキストで参照する場合があります。
- 2-15. ブロックアイコン
- 2-15-1. このカードの属するブロックが記載されたものです。これはゲーム上、意味を持ちません。
- 2-16. イラスト

2-16-1. カードの内容をイメージしたイラストです。これはゲーム上、意味を持ちません。

2-17. イラストレーター名

2-17-1. カードのイラストを作成したイラストレーター名です。これはゲーム上、意味を持ちません。

3. ゲームの領域

3-1. 領域

3-1-1. 領域とは、「デッキ」「ドン!!デッキ」「手札」「トラッシュ」「リーダーエリア」「キャラクターエリア」「ステージエリア」「コストエリア」「ライフ」を指します。

3-1-2. 「リーダーエリア」「キャラクターエリア」「ステージエリア」「コストエリア」を総称して「場」と表記する場合があります。

3-1-3. 各領域は特に指定がない限り、各プレイヤーがそれぞれ1つずつ異なるものを有します。

3-1-4. それぞれの領域にあるカードの枚数はすべてのプレイヤーに公開されており、いつでも確認することができます。

3-1-5. 領域によって、そこに置かれているカードの内容がすべてのプレイヤーに公開されている領域と、公開されていない領域があります。カードの公開されている領域を公開領域、公開されていない領域を非公開領域と呼びます。

3-1-6. カードがキャラクターエリアか、ステージエリアから別の領域への移動を行う場合、特に指定がない限り、それは新しい領域における新しいカードであるとみなされます。前の領域で適用されていた効果がそのまま適用されることはありません。

3-1-7. 複数のカードが、ある領域に同時に置かれる場合、特に指定がない限り、新しい領域に置く順番はそのカードの持ち主であるプレイヤーが決定します。

3-1-8. 公開領域から非公開領域に複数のカードが同時に置かれる段階で、それらのカードを置く順番をカードのプレイヤーが決定できる場合、それらのカードの持ち主でないプレイヤーはそれらのカードが置かれる順番を知ることはできません。

3-2. デッキ

3-2-1. ゲーム開始時に自分のデッキを置く領域です。

3-2-2. デッキは非公開領域です。この領域のカードは裏向きに重ねて置かれ、特に指定のない限り、いずれのプレイヤーもその内容や順番を見ることはできず、その順番を変更することはできません。

3-2-3. デッキのカードが複数枚同時に移動する場合、1枚ずつ移動を実行します。

3-2-4. デッキをシャッフルすることを求められた場合、そのデッキのカ

ードの順番を無作為に変更します。

3-3. ドン!!デッキ

3-3-1. ゲーム開始時にドン!!デッキを置く領域です。

3-3-2. ドン!!デッキは公開領域です。この領域のカードは裏向きに重ねて置かれ、いずれのプレイヤーもその内容や順番を見ることができ、その順番を変更することができます。

3-3-3. ドン!!デッキのドン!!が複数枚同時に移動する場合、1枚ずつ移動を実行します。

3-4. 手札

3-4-1. 各プレイヤーがデッキから引いたカードを置く領域です。

3-4-2. 手札は非公開領域ですが、自身の手札のカードは自由に見ることができ、カードの順番は自身が自由に替えて構いません。

3-4-3. 特に指定のない限り、他のプレイヤーの手札を見ることはできません。

3-5. トラッシュ

3-5-1. KO されたキャラクターカードや、発動したイベントカードなどが置かれる領域です。

3-5-2. トラッシュは公開領域です。この領域のカードは表向きに重ねて置かれ、いずれのプレイヤーも自由に内容を見るすることができます。自身のトラッシュのカードの順番は自身が自由に替えて構いません。この領域にカードを置く場合、基本的にはそれまでにあったカードの上に置きます。

3-6. リーダーエリア

3-6-1. ゲームの開始時に自身のリーダーカードの表面を表向きに置く領域です。

3-6-2. リーダーエリアは公開領域です。

3-6-3. リーダーエリアに置かれている、リーダーとして扱われているカードはカードの効果やルールによってリーダーエリアから移動せず、リーダーエリアに残り続けます。

3-7. キャラクターエリア

3-7-1. 自身のキャラクターカードを置く領域です。

3-7-2. キャラクターエリアは公開領域です。この領域のカードは表向きで置かれます。

3-7-3. キャラクターエリアにキャラクターカードを置くことを「登場」と呼びます。

3-7-4. 登場したキャラクターカードは、特に指定がない限り、その登場したターン中、アタックすることができません。

3-7-5. キャラクターエリアにカードを置く場合、特に指定がない限り、アクティブで置きます。

3-7-6. キャラクターエリアにはキャラクターカードを5枚まで置けます。

3-7-6-1. キャラクターエリアにキャラクターカードが5枚存在している状態で、新たにキャラクターカードを登場させたい場合、その登場させたいカードを公開し、既に存在しているキャラクターカードの内1枚を、持ち主のトランシュに置き、キャラクターエリアにキャラクターカードを登場させます。

3-8. ステージエリア

3-8-1. 自身のステージカードを置く領域です。

3-8-2. ステージエリアは公開領域です。この領域のカードは表向きで置かれます。

3-8-3. ステージエリアにステージカードを置くことを「登場」と呼びます。

3-8-4. ステージエリアにカードを置く場合、特に指定がない限り、アクティブで置きます。

3-8-5. ステージエリアにはステージカードを1枚まで置けます。

3-8-5-1. ステージエリアにステージカードが1枚存在している状態で、新たにステージカードを登場させたい場合、その登場させたいカードを公開し、既に存在しているステージカード1枚を、持ち主のトランシュに置き、ステージエリアにステージカードを登場させます。

3-9. コストエリア

3-9-1. ドン!!カードが置かれる領域です。

3-9-2. コストエリアは公開領域です。この領域のカードはいずれのプレイヤーも自由に内容を見ることができます。自身のコストエリアのカードの順番は、自身が自由に変えて構いません。コストを支払う際、好きなカードを選択することができます。

3-9-3. コストエリアにドン!!カードが置かれる場合、特に指示がない限り、アクティブで置かれます。

3-10. ライフ

3-10-1. 自身のリーダーカードのライフが置かれる領域です。

3-10-2. ライフは非公開領域です。この領域のカードは裏向きで置かれ、特に指示がない限り、いずれのプレイヤーも自由に内容を見ることができず、その順番を変更することはできません。ライフのカードが領域を移動する場合、特に指示がない限り、ライフの上のカードを選択します。

4. ゲームの基礎用語

4-1. 効果

4-1-1. 効果とはカードのテキストを指します。

4-1-2. 効果には【起動メイン】【ブロッカー】【カウンター】【トリガー】などのキーワード効果が存在します。(10-1. 参照)

4-2. プレイヤー

4-2-1. プレイヤーとは、カードの所有者を指します。

4-2-1-1. カードテキストに、「持ち主」と表記されている場合、元々の所有者を意味します。

4-2-2. ゲームが終了した段階で、各プレイヤーは自身がプレイヤーであるカードをすべて取り戻します。

4-3. ターンプレイヤーと非ターンプレイヤー

4-3-1. ターンプレイヤーとは、現在進行中のターンを進行しているプレイヤーを指します。

4-3-2. 非ターンプレイヤーとは、現在進行しているターンを進行していないプレイヤーを指します。

4-4. カードの表示形式

4-4-1. リーダーエリアとキャラクターエリアとステージエリアのカードは、以下の2つのうちいずれかの表示形式を有します。

4-4-1-1. アクティブ: カードを自身から見て縦向きに置いた状態。

4-4-1-2. レスト: カードを自身から見て横向きに置いた状態。

4-5. カードを引く

4-5-1. 「カードを引く」とは、デッキの一番上のカードを他のプレイヤーに公開せずに自身の手札に移動する行動のひとつです。

4-5-2. 「カード1枚を引く」と指示がある場合、指示されたプレイヤーは自身のデッキの一番上のカード1枚を、他のプレイヤーに公開せずに自身の手札に移動します。

4-5-3. 「N 枚を引く」と指示がある場合、N が0の場合、何もおこりません。N が1以上の場合、指定されたプレイヤーは「1枚引く」をN回繰り返します。

4-5-4. 「N 枚までを引く」と指示がある場合、N が0の場合、何もおこりません。N が1以上の場合、指定されたプレイヤーは、以下の行動を行います。

4-5-4-1. 指定されたプレイヤーはこの行動を終了できます。

4-5-4-2. 指定されたプレイヤーは1枚引きます。

4-5-4-3. 一連の行動で 4-5-4-2. を実行した回数が N 回に達した場合、この行動を終了します。そうでない場合、4-5-4-1. に戻ります。

4-6. ダメージ処理

4-6-1. 「ダメージを与える」という行動を行うことをダメージ処理といいます。

4-6-2. 何らかの行動でリーダーにダメージを与えた場合、ダメージを受けたリーダーのプレイヤーは以下の手順に従います。

4-6-2-1. 受けたダメージが1の場合、ダメージを受けたリーダーのプレイヤーはライフの上のカード1枚を手札に移動します。

4-6-2-2. 受けたダメージが N の場合、N が0の場合、何もおこりません。N が1以上の場合、ダメージを受けたプレイヤーは「受けたダメージが1の場合の処理」(4-6-2-1.)を N 回繰り返します。

4-6-3. このとき、【トリガー】を持つカードをライフから手札に加える場合、その【トリガー】を発動することを選べます。(10-1-5.参照)

4-7. カードのプレイ

4-7-1. カードのプレイとは、手札からコストを支払ってカードを発動もしくは登場させることを指します。

5. ゲームの準備

5-1. リーダーカードとデッキ、ドン!!デッキの準備

5-1-1. 各プレイヤーはゲームの開始前に自身のカードによるリーダーカード、デッキ、ドン!!デッキを用意します。

5-1-2. ゲームには、リーダーカードは1枚ちょうど、デッキは 50 枚ちょうど、ドン!!デッキは 10 枚ちょうどが必要です。

5-1-2-1. デッキはキャラクターカード、イベントカード、ステージカードで構成された束を指します。

5-1-2-2. 構築するときは、リーダーの色を含む色のカードのみを入れる事ができます。リーダーの色を含まない色のカードはデッキに入れる事ができません。

5-1-2-3. 同一のカードナンバーのカードは、デッキ内にそれぞれ 4 枚以下である必要があります。

5-1-2-4. デッキの構築条件に関する効果は、上記のデッキ構築条件を置換する永続効果(8-1-3-3.参照)として適用されず。

5-1-2-4-1. デッキ構築に関する効果とは、「デッキに指定枚数あるは指定種類のカードを入れることができる」または「デッキに指定枚数あるは指定種類のカードを入れることできない」と記述されている効果を指します。

5-1-2-4-2. デッキ構築に関する効果はデッキを準備する際に効果が発生します。

5-2. ゲーム前の手順

5-2-1. ゲームの開始前に、各プレイヤーは以下の手順に従います。

5-2-1-1. このゲームで使用するデッキを提示します。このデッキは、この時点でのみ 5-1-2.で指定されたデッキ構築に関するルールを満たしている必要があります。

5-2-1-2. 各プレイヤーは自分のデッキを十分にシャッフルします。その後、各プレイヤーは自分のデッキを裏向きのまま、デッキを重ねて置きます。

5-2-1-3. 各プレイヤーはリーダーカードの表面を上にしてリーダーエリアに置きます。

5-2-1-4. 各プレイヤーはじゃんけんなどで、どちらのプレイヤーが先攻か後攻を選べるプレイヤーであるかを決定します。

5-2-1-4-1. 先攻か後攻を選べるプレイヤーの決定に、何らかの意思の介入は認められません。

5-2-1-5. 先攻か後攻を選べるプレイヤーが決定したら、そのプレイヤーは先攻か後攻を選び、宣言します。

5-2-1-6. 各プレイヤーは自身のデッキからカード5枚を引き、それを最初の手札とします。その後、先攻プレイヤーから順に各プレイヤーは1度だけ、以下の手順に従って、引き直しを行うことを選べます。

5-2-1-6-1. 手札全てをデッキに戻してシャッフルすることができます。そうした場合、改めて5枚のカードを引きます。

5-2-1-7. 各プレイヤーは自分のデッキの上から自分のリーダーのライフの値と同じ枚数のカードを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裏向きで置きます。

5-2-1-8. 先攻プレイヤーをターンプレイヤーとして、ゲームを開始します。

6. ゲームの進行

6-1. ターンの流れ

6-1-1. ターンとは、「リフレッシュフェイズ」「ドローフェイズ」「ドン!!フェイズ」「メインフェイズ」「エンドフェイズ」これら一連の流れをまとめてターンと呼びます。

6-1-2. ゲーム中は、いずれかのプレイヤー1人をターンプレイヤーとしてゲームを進行します。ターンプレイヤーは、以下に示された順に従ってフェイズを実行します。

6-2. リフレッシュフェイズ

6-2-1. 「ターン開始時まで」と表記されている、現在まで適用されている効果が無効になります。

6-2-2. 自分または相手の「ターン開始時」と表記されている効果が発動します。

6-2-3. 自分のリーダーエリア、キャラクターエリアのカードに付与(6-5-5-1.参照)されているドン!!カードすべてをコストエリアに戻します。

6-2-4. 自分のリーダーエリア、キャラクターエリア、ステージエリア、コストエリアに置かれているレストのカードすべてをアクティブにします。

6-3. ドローフェイズ

6-3-1. ターンプレイヤーがデッキからカードを 1 枚引きます。このとき、

先攻の1ターン目の場合、カードは引けません。

6-4. ドン!!フェイズ

6-4-1. ドン!!デッキからドン!!カード2枚を表向きでコストエリアに置きます。このとき、先攻の1ターン目の場合、ドン!!カード1枚を表向きでコストエリアに置きます。

6-4-2. ドン!!デッキにカードが1枚のみ場合、ドン!!カード1枚を表向きでコストエリアに置きます。

6-4-3. ドン!!デッキが0枚の場合、ドン!!カードはコストエリアに置けません。

6-5. メインフェイズ

6-5-1. 自分または相手の「メインフェイズ開始時」で表記されている効果が発動します。

6-5-2. メインフェイズでは、下記に示すメインフェイズで選択可能な行動である「6-5-3. カードのプレイ」「6-5-4. カードの効果の発動」「6-5-5. ドン!!カードの付与」「6-5-6. バトル」これらを好きな順番で何度でも行うことができます。

6-5-2-1. メインフェイズの終了を宣言すると「6-6. エンドフェイズ」に移行します。

6-5-3. カードのプレイ

6-5-3-1. 手札からコストを支払い「キャラクターカードの登場」「ステージカードの登場」「【メイン】と表記されているイベントカードの発動」これらを好きな順番で何度でも行うことができます。

6-5-4. カードの効果の発動

6-5-4-1. ターンプレイヤーは【メイン】もしくは【起動メイン】と表記されている効果を発動できます。

6-5-5. ドン!!カードの付与

6-5-5-1. コストエリアにあるアクティブのドン!!カード1枚を、自分のリーダーやキャラの下に見えるように重ねます。これを「付与」と呼びます。

6-5-5-2. ドン!!カードが付与されているリーダーカードやキャラクターカードは、自分のターン中、付与されているドン!!カード1枚につき、パワーが1000上昇します。

6-5-5-3. 「付与」は可能な限り、何度でも行うことができます。

6-5-5-4. ドン!!カードが付与されているカードが別の領域に移動する場合、そのカードに付与されているドン!!カードすべては、コストエリアにレストで置かれます。

6-5-6. バトル

6-5-6-1. お互いの1ターン目はバトルを行うことができません。

6-5-6-2. バトルに関する詳細は後述の「7. カードの攻撃とバトル」を参照してください。

6-6. エンドフェイズ

6-6-1. ターン終了段階での様々な処理を実行するフェイズです。エンドフェイズは以下の手順で進行します。

6-6-1-1. 「ターン終了時」で表記されている効果が発動します。

6-6-1-2. このタイミングで行うべき処理がすべて終了した後、「このターン中」または「ターン終了時まで」を期限とするターンプレイヤーの効果が無効になります。

6-6-1-3. 「このターン中」または「ターン終了時まで」を期限とする非ターンプレイヤーの効果が無効になります。

6-6-1-4. 「ターン終了時」で表記されている効果のうち、このターン中にまだ条件を満たしていない効果が存在しない場合、このターンは終了し、対戦相手がターンプレイヤーとなり、次のターンのリフレッシュフェイズに進みます。

7. カードの攻撃とバトル

7-1. メインフェイズにおいて、ターンプレイヤーは自分のリーダーエリアのアクティブのリーダーカード、または自分のキャラクターエリアのアクティブのキャラクターカードをレストにすることで、相手のリーダーエリアのリーダーカードか、相手のキャラクターエリアのレストのキャラクターカードに対して攻撃できます。攻撃した場合、バトル(6-5-6. 参照)に移行し、アタック・ステップ(7-1-1. 参照)からダメージ・ステップ(7-1-4. 参照)を順番に処理します。

7-1-1. アタック・ステップ

7-1-1-1. リーダーカードやキャラクターエリアにあるキャラクターカードで攻撃を行います。まず、アタックさせたいアクティブの自分のリーダーカードかキャラクターカード1枚をレストにすることで、アタックを宣言します。

7-1-1-2. 次に、アタックの対象を選びます。対象にできるのは、相手のリーダーカードか、キャラクターエリアにあるレストの相手のキャラクターカード1枚のどちらかです。

7-1-1-3. 【アタック時】や「アタックした時」で表記されている効果が発動します。

7-1-1-4. アタック・ステップの終了時に、何らかの方法でアタックしているカードまたはアタックの対象としているカードが領域を移動している場合、ブロック・ステップ(7-1-2. 参照)には移行せずにバトルの終了(7-1-5. 参照)に移行します。

7-1-2. ブロック・ステップ

7-1-2-1. アタックを受けているプレイヤーは、そのバトル中、自分のカードが持つ【ブロッカー】の効果を1度だけ発動できます。

7-1-2-2. 【ブロッカー】を発動した場合、【ブロック時】や「ブロックした時」で表記されている効果が発動します。

7-1-2-3. ブロック・ステップの終了時に、何らかの方法で攻撃しているカードまたは攻撃の対象としているカードが領域を移動している場合、カウンター・ステップ(7-1-3.参照)には移行せずにバトルの終了(7-1-5.参照)に移行します。

7-1-3. カウンター・ステップ

7-1-3-1. 攻撃を受けているプレイヤーは、「攻撃された時」で表記されている効果が発動します。

7-1-3-2. 攻撃を受けているプレイヤーは、以下の行動を好きな順番で何度でも行うことができます。

7-1-3-2-1. 「(アイコン)カウンター」の発動: 手札の「(アイコン)カウンター」を持つキャラクターカードをトラッシュに置き、攻撃を受けているプレイヤーは自身のリーダーかキャラクターカード1枚を、そのバトル中、「(アイコン)カウンター」の数値分パワーを上昇させる効果を発動します。

7-1-3-2-2. イベントカードの発動: 手札の【カウンター】を持つイベントカードのコストを支払い、トラッシュに置き、【カウンター】の効果を発動します。

7-1-3-2-3. カウンター・ステップの終了時に、何らかの方法で攻撃しているカードまたは攻撃の対象としているカードが領域を移動している場合、ダメージ・ステップ(7-1-4.参照)には移行せずにバトルの終了(7-1-5.参照)に移行します。

7-1-4. ダメージ・ステップ

7-1-4-1. 攻撃しているカードと攻撃されているカードのパワーを比べます。攻撃しているカードのパワーが、攻撃されているカードのパワー以上の場合、バトルに勝ち、攻撃されているカードの種類によって、7-1-4-1-1.または、7-1-4-1-2.のどちらかの結果になります。

7-1-4-1-1. リーダーカードの場合: そのリーダーに1ダメージを与えます。

7-1-4-1-1-1. ダメージが与えられることが確定した時点で、相手のライフが0枚の場合、攻撃しているプレイヤーがゲームに勝利します。

7-1-4-1-1-2. ダメージが与えられることが確定した時点で、相手のライフが1枚以上ある場合、相手は自身のライフの上のカードを手札に加えます。このとき、ライフから【トリガー】を持つカードを手札に加

える場合、手札に加える代わりにそのカードを公開し、そのカードの【トリガー】を発動することが選べます。(10-1-5.参照)

7-1-4-1-1-3. 【ダブルアタック】などの効果により、受けるダメージが2以上になっている場合、そのダメージの数値と同じ数 7-1-4-1-1-2.を繰り返します。

7-1-4-1-2. キャラクターカードの場合: そのキャラクターカードをKO します。(10-2-1.参照)その後、バトルの終了(7-1-5.参照)に移行します。

7-1-4-2. 攻撃しているカードのパワーが、攻撃されているカードのパワー未満の場合、攻撃しているカードはバトルに負け、そのバトルでは何も起きません。その後、バトルの終了(7-1-5.参照)に移行します。

7-1-5. バトルの終了

7-1-5-1. バトルを終了します。

7-1-5-2. 自分または相手の「バトル終了時」で表記されている効果が発動します。

7-1-5-3. 「このバトル中」を期限とするターンプレイヤーの効果が無効になります。

7-1-5-4. 「このバトル中」を期限とする非ターンプレイヤーの効果が無効になります。

7-1-5-5. バトルが終了し、6-5-2.に戻ります。

8. 効果の発動と解決

8-1. 効果

8-1-1. 効果とは、カードのテキストにより発生した命令とその代償を指します。

8-1-2. 効果には、「する」や「できる」と表記されている場合があります。「する」と表記されている場合、その効果は必ず発動し、可能な限り処理します。「できる」と表記されている場合、その効果を発動しないことを選べます。

8-1-3. 効果は、原則「自動効果」「起動効果」「永続効果」に分類されます。

8-1-3-1. 「自動効果」とは、効果に示された事象がゲーム中に発生するたびに1度だけ必ず自動的に発動される効果を指します。同じ事象が再び発生した場合、特に指示がない限り、何度でも自動的に発動します。

8-1-3-2. 複数の効果が同時に、効果に示された事象がゲーム中に発生した場合、まずはターンプレイヤーの自動効果から、発動し解決する効果の順番を決定します。その後、非ターンプレイヤーの自動効果を、発動し解決する効果

の順番を決定します。

8-1-3-2-1. 「自動効果」はカード上、【登場時】【アタック時】【ブロック時】【KO時】【自分のターン終了時】【相手のターン終了時】と表記されている場合があります。他にも「○○した時」、「○○された時、」などと表記されている場合も、それらは「自動効果」に分類されません。

8-1-3-2-2. 「自動効果」には発動コストが必要な効果や、条件を満たす必要がある効果があります。

8-1-3-3. 「起動効果」とは、ターンプレイヤーがメインフェイズ中(6-5-4.参照)に発動を宣言し発動することができる効果を指します。

8-1-3-3-1. 「起動効果」はカード上、【起動メイン】【メイン】と表記されている場合があります。

8-1-3-3-2. 「起動効果」には発動コストが必要な効果や、条件を満たす必要がある効果があります。

8-1-3-4. 「永続効果」とは、有効な期間、常に何らかの効果を発生し続けている効果を指します。

8-1-3-4-1. 「永続発動」はカード上、「自動効果」「起動効果」に分類できない効果種類が「永続効果」に分類される場合があります。

8-1-3-4-2. 「永続効果」には、効果を有効にするために条件を満たす必要がある効果があります。

8-1-3-4-3. 「永続効果」には、ゲームの準備時点で、デッキ構築条件を置換する効果があります。

8-1-3-4-4. 「永続効果」には、「ルール上」と表記されている場合があり、その場合、その効果は非公開領域に存在する場合でも有効であり、その効果を発生し続けます。

8-1-3-4-5. 「永続効果」は条件を満たした場合、必ず有効となり、常に効果を発生し続けます。

8-2. 効果の有効と無効

8-2-1. 何らかの効果により、特定の効果が有効であったり無効であったりすることがあります。この場合、以下に従った処理を行います。

8-2-1-1. 効果の一部または全部が特定の条件下で無効であると表記されている場合、その効果を発生することはありません。その効果が本来何らかの選択を求める場合、その選択は行いません。その効果に発動コストがある場合、その発動コストを支払うことはできません。

8-2-1-2. 効果の一部または全部が特定の条件下でのみ有効であ

ると表記されている場合、その条件が満たされていない状態では、その部分は無効です。

8-2-2. 効果が無効になっているカードは「元々の効果のない(カード)」としては扱いません。

8-3. 発動コストと条件

8-3-1. 効果には、「:」以前に行動が指示されることがあります。これはその効果の発動コストと呼ばれます。

8-3-1-1. 1つの発動コストに複数の行動がある場合、テキストの先頭に近い方から順に実行します。

8-3-1-2. その後、別の効果によって発動コストが追加されている場合、それらの効果の解決順に実行します。

8-3-1-3. 発動コストのうち一部または全部を支払うことが不可能である場合、この効果を発動するための発動コストはまったく支払うことはできません。

8-3-1-4. 発動コストには、「することができる」や「にできる」で指示されている場合があります。発動コストは支払わないことを選ぶことができますが、その場合、効果は発動できません。

8-3-1-5. 発動コストには、「①」などの記号で指示されている場合があります。この記号はその記号内の数字と同じ枚数の自分のコストエリアのアクティブのドン!!カードを選び、レストにすることを指示しています。

8-3-1-6. 発動コストには、「ドン!!-○」などで指示されている場合があります。これはその○の数字と同じ枚数の、自分のリーダーエリア、キャラクターエリア、コストエリアにあるドン!!カードを選び、自身のドン!!デッキに戻すことを指示しています。

8-3-2. 効果には、【ドン!!×○】【自分のターン中】【相手のターン中】などと表記される場合があります。これはその効果の条件と呼ばれます。

8-3-2-1. 1つの効果に複数の条件がある場合、その条件すべてが満たされていることを確認します。

8-3-2-2. 別の効果によって条件が追加されている場合、それらの条件すべてが満たされていることを確認します。

8-3-2-3. 条件には、【ドン!!×○】で指示されている場合があります。これはその○の数字以上の枚数のドン!!カードがこのカードに付与されることで条件が満たされます。

8-3-2-4. 条件には、【自分のターン中】で指示されている場合があります。これは自分のターン中であることで条件が満たされます。

8-3-2-5. 条件には、【相手のターン中】で指示されている場合があ

ります。これは相手のターン中であることで条件が満たされます。

8-4. 発動と解決

8-4-1. 効果を発動する場合は、以下の手順で行います。

8-4-1-1. 発動するための条件がある場合、その条件を満たしている必要があります。条件を満たしていない限り発動ができません。

8-4-1-2. 発動する効果を指定します。それが手札のカードが持つ効果である場合、そのカードを公開します。

8-4-1-3. 発動するための発動コストがある場合、その発動コストを決定し、すべての発動コストを支払います。

8-4-1-4. 実際に効果を発動します。

8-4-1-5. 効果の解決を行います。

8-4-2. 発動した効果がイベントカードの効果である場合、そのイベントカードをトラッシュに置き、カードに示された効果を実行します。

8-4-3. 発動した効果がリーダーエリアかキャラクターエリアかステーションエリアにあるカードの効果である場合、そのカードに示された効果を実行します。

8-4-4. 効果に「～選び」「～選ぶ」「～までを」「～を」と書かれている場合、解決の際に、その指示があった段階でそこで示された選ぶべきカードやプレイヤー等を選択します。

8-4-4-1. 選ぶ数が指定されている場合、それが可能なかぎりその数になるまで、選ぶべきカードやプレイヤー等を選択する義務があります。ただし、「～までを」と表記されている場合、0を選ぶこともできます。

8-4-4-2. 選ぶものが、公開されていない非公開領域のカードであり、かつ選ぶための条件としてカードの情報を必要としている場合、非公開領域のカードがその情報を持つことは保障されません。選ぶプレイヤーは、その領域に条件を満たすカードがあったとしても、そのカードを選ばないことを選択できます。

8-4-4-3. テキスト中で特に、選ぶべきカードやプレイヤー等を選択する指示が無い場合、その効果がカードに対するものであれば、効果の発生源であるカードを指し、プレイヤーに対するものであれば、その効果のプレイヤーを指します。

8-4-4-4. デッキからカードを選ぶ場合、デッキの表面を確認し、その中から指定されたカードを選びます。

8-5. カードの発動と効果の発動

8-5-1. カードの発動と効果の発動は異なります。

8-5-2. カードの発動とは、イベントカードを手札からプレイすることを指します。

8-5-3. 効果の発動とは、カードの効果を発動することを指します。

8-5-4. 例として、カード上に「イベントを発動した時」のように表記されている場合、それはカードの発動を指します。

9. ルール処理

9-1. ルール処理の基本

9-1-1. ルール処理とは、ゲームにおいて特定の事象が発生した、または発生している場合に、ルールにより自動的に実行される処理です。

9-1-2. ルール処理は他の行動の実行中であっても、それが発生した時点で即座に解決を行います。

9-2. 敗北判定処理

9-2-1. ルール処理の開始時点で、いずれかのプレイヤーが以下のいずれかの敗北条件を満たしている場合、敗北条件を満たしているすべてのプレイヤーはゲームに敗北します。

9-2-1-1. いずれかのプレイヤーのライフが0枚のときに、そのプレイヤーのリーダーがダメージを受けた場合、そのプレイヤーはゲームの敗北条件を満たしています。

9-2-1-2. いずれかのプレイヤーのデッキのカードが0枚の場合、そのプレイヤーはゲームの敗北条件を満たしています。

10. キーワード効果とキーワード

10-1. キーワード効果

10-1-1. 【速攻】

10-1-1-1. 【速攻】とは、キャラクターカードが登場したターン中でもアタックすることができるキーワード効果です。

10-1-2. 【ダブルアタック】

10-1-2-1. 【ダブルアタック】とは、リーダーのライフに与えるダメージが1の代わりに2になるキーワード効果です。

10-1-3. 【バニッシュ】

10-1-3-1. 【バニッシュ】とは、リーダーのライフにダメージを与えた場合、相手のライフが手札に加わる代わりにトラッシュに置かれるキーワード効果です。このとき、【トリガー】は発動しません。

10-1-4. 【ブロッカー】

10-1-4-1. 【ブロッカー】とは、このカード以外の自分のカードがアタックされたときに、ブロック・ステップで、アクティブのこのカードをレストにすることで発動できるキーワード効果です。「アタックされたカードを【ブロッカー】を発動したこのカードに変更する。」を行います。

10-1-5. 【トリガー】

10-1-5-1. 【トリガー】とは、ダメージを受けたとき、ライフから確認したカードが【トリガー】を持つ場合、そのカードを公開し、手札に加える代わりに、そのカードの【トリガー】を発動できるキーワード効果です。

10-1-5-2. 【トリガー】は発動しないことも選べます。その場合、そのカードは公開せずに、手札に加えます。

10-2. キーワード

10-2-1. KO

10-2-1-1. 「KO」とは、バトルの結果で負けた場合にそのキャラクターカードがトラッシュに置かれることや、カードの効果によってキャラクターカードがトラッシュに置かれることを指すキーワードです。

10-2-1-2. 「KO する」とは、キャラクターカードをキャラクターエリアからそのカードの持ち主のトラッシュに置くことを指します。

10-2-1-3. 「KO 時」「KO されない」等の効果は、「KO する」と書かれている効果によるか、バトルの結果によるか、のいずれかだけで有効です。それ以外の方法でキャラクターカードがトラッシュに置かれた場合は「KO」として扱いません。

10-2-2. 【起動メイン】

10-2-2-1. 【起動メイン】とは、バトル以外のメインフェイズに効果を発動することができることを指すキーワードです。

10-2-3. 【メイン】

10-2-3-1. 【メイン】とは、イベントカードのみが持ち、バトル以外のメインフェイズにのみプレイすることができ、バトル以外のメインフェイズにイベントカードをプレイすることで効果を発動することができることを指すキーワードです。

10-2-4. 【カウンター】

10-2-4-1. 【カウンター】とは、イベントカードのみが持ち、相手のカウンター・ステップにのみプレイすることができ、カウンター・ステップにイベントカードをプレイすることで効果を発動することができることを指すキーワードです。

10-2-5. 【アタック時】

10-2-5-1. 【アタック時】とは、自分のアタック・ステップのアタックの宣言(7-1-1. 参照)をしたときに発動することを指すキーワードです。

10-2-6. 【登場時】

10-2-6-1. 【登場時】とは、カードが登場したときに、その効果を発動することを指すキーワードです。

10-2-7. 【自分のターン終了時】

10-2-7-1. 【自分のターン終了時】とは、自分のターンのエンドフェイズ(6-6-1-1. 参照)に、その効果を発動することを指すキーワードです。

10-2-8. 【相手のターン終了時】

10-2-8-1. 【相手のターン終了時】とは、相手のターンのエンドフェイズに、その効果を発動することを指すキーワードです。

10-2-9. 【ドン!!×○】

10-2-9-1. 【ドン!!×○】とは、元々ドン!!が付与されていないか、○の数字未満の枚数ドン!!が付与されているカードに対して、○の数字以上の枚数のドン!!カードがこのカードに付与されることで条件を満たすことを指すキーワードです。

10-2-10. ドン!!-○

10-2-10-1. ドン!!-○とは、その○の数字と同じ枚数の、自分のリーダーエリア、キャラクターエリア、コストエリアにあるドン!!カードを選び、自身のドン!!デッキに戻すことが条件であることを指示しているキーワードです。

10-2-11. 【自分のターン中】

10-2-11-1. 【自分のターン中】とは、自分のターン中に条件を満たすことを指すキーワードです。

10-2-12. 【相手のターン中】

10-2-12-1. 【相手のターン中】とは、相手のターン中に条件を満たすことを指すキーワードです。

10-2-13. 【ターン1回】

10-2-13-1. 【ターン1回】とは、そのターン中に1度だけ発動と解決ができることを指すキーワードです。

10-2-13-2. 【ターン1回】は同一の効果を持つカードが複数枚あったとしても、それぞれ1回ずつ発動と解決ができます。

10-2-13-3. 【ターン1回】の効果は1度解決された後は、そのターン中に条件を満たせるとしても、効果を発動することができません。また、そのターン中にそのカードの発動コストを支払うこともできません。

10-2-13-4. 【ターン1回】の効果は1度解決された後、その効果を持つカードが別の領域に移動した後、再び場に存在する場合、別のカードとして扱うため、【ターン1回】の効果を再び発動することは可能です。(3-1-6. 参照)

10-2-14. 捨てる

10-2-14-1. 「捨てる」とは、手札からカードを選び、トラッシュに置く事を指示しているキーワードです。

11. その他

11-1. 永久循環

11-1-1. 何らかの処理を行う際に、ある行動を永久に実行し続けることができる、または永久に実行せざるを得なくなることがあります。これを永久循環と呼び、永久循環の開始時点から元に戻るまでの一連の行動を循環行動と呼びます。この場合は、以下に従います。

11-1-1-1. その行動の中で、どちらのプレイヤーにもその永久循環を止める方法がない場合、ゲームは引き分けで終了します。

11-1-1-2. その行動の中に、一方のプレイヤーにのみ永久循環を停止する選択肢が与えられている場合、そのプレイヤーはこの循環行動を何回繰り返すかを宣言し、その回数だけ循環行動を実行し、そのプレイヤーがその循環行動を止めることのできるいずれかの選択を行った状態で循環行動を止めます。その後、この永久循環が開始された状態とまったく同一の状態(すべての領域のカードが同一)である状況下では、強制される場合を除き、この循環行動を再び選択することはできません。

11-1-1-3. その行動の中に、両方のプレイヤーに永久循環を停止する選択肢が与えられている場合、まずターンプレイヤーがこの循環行動を何回繰り返すかを宣言し、その後ターンプレイヤーの対戦相手がこの循環行動を何回繰り返すかを宣言します。その後、両者の回数のうち、より小さい方の回数だけ循環行動を実行し、そのプレイヤーがその循環行動を止めることのできるいずれかの選択を行った状態で循環行動を止めます。その後、この永久循環が開始された状態とまったく同一の状態(すべての領域のカードが同一)である状況下では、強制される場合を除き、この循環行動を再び選択することはできません。

11-2. カードの公開

11-2-1. 例として、「デッキから「モンキー・D・ルフィ」を手札に加える」のように、非公開領域から非公開領域に決められた条件下のカードを移動する場合、公開する指示がない場合でも、移動するカードは必ず公開されます。

11-2-2. 非公開領域のカードがカードの効果やコストで公開される場合、そのカードの効果やコストの解決後にそのカードを非公開にします。

11-3. 非公開領域を見る

11-3-1. カードの効果によって、非公開領域のカードを見る場合があります。それらのカードは特に指示がない場合、その効果のプレイヤーのみが確認できます。

11-3-2. カードを見る行為を行っている最中、それらのカードは元々

あった領域から移動はしていません。

11-3-3. カードを見る行為を行った後、見たカードに対して何らかの動作を行う記述がカードテキスト内に無い場合、それらのカードを元の領域に戻し、無作為化を行う必要があります。

2022/8/31

- 2-3-3 を修正しました。
- 2-3-3-1 を修正しました。
- 2-11-2 を追記しました。
- 3-7-4 を追記しました。
- 3-10-2 を修正しました。
- 4-6-2-1 を修正しました。
- 4-6-2-2 を修正しました。
- 5-1-3 を修正しました。
- 5-2-1-1 を修正しました。
- 6-1-2 を修正しました。
- 7-1-4-1-1-2 を修正しました。
- 8-3-2 を修正しました。
- 8-3-2-1 を修正しました。
- 9-2-1 を修正しました。

2022/9/20

- 2-9-2-1 を追記しました。
- 5-2-1-7 を修正しました。