

Card No.	Card Name	Card Category	Effect	Question	Answer
1	OP06-002 Inazuma	คาแรกเตอร์	ถ้าคาแรกเตอร์นี้ มีพาวเวอร์ 7000 หรือมากกว่า, คาแรกเตอร์นี้ จะได้รับ [แบนนิช]. (ถ้าการ์ดใบนี้ทำดาเมจได้, การ์ดใบนั้นจะถูกนำไปวางที่แทรช, และทริกเกอร์จะไม่ทำงาน)	หากเราใช้คาแรกเตอร์ที่มีพาวเวอร์เป็น 7000 สิ่งโจมตีจากนั้นพาวเวอร์ของคาแรกเตอร์นี้ถูกลดลงกลายเป็น 6000 หรือต่ำกว่าด้วย [แคมนีเตอร์] ของคู่แข่ง จะเกิดอะไรขึ้นกับ [แบนนิช] ของการ์ดนี้	การต่อสู้นี้จะออกผลโดยนับว่าคาแรกเตอร์นี้ไม่มี [แบนนิช]
2	OP06-006 Saga	คาแรกเตอร์	[ตั้ง! x 1] [เมื่อโจมตี] จนถึงช่วงเริ่มต้นเทิร์นถัดไปของเรา, คาแรกเตอร์นี้, จะมีพาวเวอร์ + 1000. จากนั้น, ในตอนจบเทิร์นนี้, จะต้องนำคาแรกเตอร์ของเรา ที่มีคุณสมบัติ < FILM > จำนวน 1 ใบ ไปวางที่แทรช.	หากเราสั่งใช้งานความสามารถ [เมื่อโจมตี] ของการ์ดนี้ไปแล้ว หลังจากนั้นคาแรกเตอร์นี้ถูกนำออกจากสนามในเทิร์นเดียวกันนั้น ตอนจบเทิร์นเราจะต้องนำคาแรกเตอร์ของเราที่มีคุณสมบัติ < FILM > จำนวน 1 ใบ ไปวางที่แทรชหรือไม่	ใช่ หากบนสนามคุณมีคาแรกเตอร์คุณสมบัติ < FILM > ใบอื่นอยู่ คุณจะต้องนำ 1 ใบนั้นไปวางที่แทรช
3	OP06-009 Shuraiya	คาแรกเตอร์	[บล็อกเกอร์] (ขณะที่คู่แข่งโจมตี, จะสามารถ เรสต์การ์ดใบนี้, และเปลี่ยนเป้าหมายการโจมตีมาที่การ์ดใบนี้) [เมื่อโจมตี] / [เมื่อบล็อก] [เทิร์นและ 1 ครั้ง] จนถึงช่วงเริ่มต้นเทิร์นถัดไปของเรา, คาแรกเตอร์นี้, จะมีพาวเวอร์ตั้งต้น กลายเป็นเท่ากับ ค่าพาวเวอร์ของ สัตว์เดือยของคู่แข่ง.	หากคาแรกเตอร์นี้ มี ตั้ง!! ติดอยู่ 1 ตั้ง!! และโจมตีใส่สัตว์เดือยของคู่แข่งที่มีพาวเวอร์ 5000 คาแรกเตอร์นี้จะมีพาวเวอร์กลายเป็น 6000 จากความสามารถ [เมื่อโจมตี] ของการ์ดนี้ใช่หรือไม่	ใช่ จะกลายเป็น 6000 (โปรดตรวจสอบเว็บไซต์ทางการสำหรับความสามารถการ์ดที่อัปเดต)
4	OP06-009 Shuraiya	คาแรกเตอร์	[บล็อกเกอร์] (ขณะที่คู่แข่งโจมตี, จะสามารถ เรสต์การ์ดใบนี้, และเปลี่ยนเป้าหมายการโจมตีมาที่การ์ดใบนี้) [เมื่อโจมตี] / [เมื่อบล็อก] [เทิร์นและ 1 ครั้ง] จนถึงช่วงเริ่มต้นเทิร์นถัดไปของเรา, คาแรกเตอร์นี้, จะมีพาวเวอร์ตั้งต้น กลายเป็นเท่ากับ ค่าพาวเวอร์ของ สัตว์เดือยของคู่แข่ง.	สัตว์เดือยของคู่แข่งเราสั่งโจมตีโดยมี ตั้ง!! ติดอยู่และมีพาวเวอร์เป็น 8000 เราสั่งใช้งาน [บล็อกเกอร์] ของคาแรกเตอร์นี้และพาวเวอร์ของคาแรกเตอร์นี้จะกลายเป็น 8000 จากความสามารถ [เมื่อบล็อก] จากนั้นเราจะสามารถใช้งานแคมนีเตอร์เพื่อเพิ่มพาวเวอร์ของคาแรกเตอร์นี้ได้อีกหรือไม่	สามารถทำได้ (โปรดตรวจสอบเว็บไซต์ทางการสำหรับความสามารถการ์ดที่อัปเดต)
5	OP06-009 Shuraiya	คาแรกเตอร์	[บล็อกเกอร์] (ขณะที่คู่แข่งโจมตี, จะสามารถ เรสต์การ์ดใบนี้, และเปลี่ยนเป้าหมายการโจมตีมาที่การ์ดใบนี้) [เมื่อโจมตี] / [เมื่อบล็อก] [เทิร์นและ 1 ครั้ง] จนถึงช่วงเริ่มต้นเทิร์นถัดไปของเรา, คาแรกเตอร์นี้, จะมีพาวเวอร์ตั้งต้น กลายเป็นเท่ากับ ค่าพาวเวอร์ของ สัตว์เดือยของคู่แข่ง.	เราสั่งใช้งานความสามารถ [เมื่อโจมตี] ของการ์ดนี้ ซึ่งสัตว์เดือยของคู่แข่งมีพาวเวอร์ในขณะนั้นเป็น 5000 แต่คู่แข่งได้ทำการใช้งานแคมนีเตอร์เพื่อเพิ่มพลังสัตว์เดือยของตนกลายเป็น 6000 ในกรณีนี้พาวเวอร์ของคาแรกเตอร์นี้จะกลายเป็น 6000 ด้วยหรือไม่	ไม่ใช่ ความสามารถ [เมื่อโจมตี] ของคาแรกเตอร์นี้จะทำให้พาวเวอร์ตั้งต้นกลายเป็นเท่ากับค่าพาวเวอร์ของคู่แข่งในขณะที่ใช้ความสามารถ (โปรดตรวจสอบเว็บไซต์ทางการสำหรับความสามารถการ์ดที่อัปเดต)
6	OP06-013 Monkey.D.Luffy	คาแรกเตอร์	[เมื่อลงสนาม] ดูการ์ดจากข้างบนโต๊ะของเรา จำนวน 3 ใบ, และนำการ์ดที่มีคุณสมบัติ < FILM > จำนวนไม่เกิน 1 ใบ มาแสดงให้ดู, แล้วนำขึ้นมือ. จากนั้น, นำการ์ดที่เหลือไปวางในลำดับใดก็ได้ ที่ข้างใต้เต็ค. [ทริกเกอร์] ใช้งานความสามารถ [เมื่อลงสนาม] ของการ์ดใบนี้.	เมื่อเราสั่งใช้งาน [ทริกเกอร์] ของการ์ดนี้ จะได้ทำการนำการ์ดนั้นลงสนามด้วยหรือไม่	ไม่สามารถทำได้
7	OP06-014 Ratchet	คาแรกเตอร์	[เมื่อคู่แข่งโจมตี] สามารถทิ้งการ์ด ที่มีคุณสมบัติ < FILM > จากบนมือของเรา จำนวนกี่ใบก็ได้. ในแบทเทิลนี้, สัตว์เดือยของเรา หรือ คาแรกเตอร์ของเรา จำนวน 1 ใบ, จะมีพาวเวอร์ +1000, ต่อจำนวนการ์ด ที่ทิ้งไป 1 ใบ.	Can I use this [On Your Opponent's Attack] effect to trash 2 cards from my hand, and give 2 of my Characters +1000 power each?	ไม่สามารถทำได้
8	OP06-018 Gum-Gum King Kong Gatling	อีเวนต์	[เมท] ในเทิร์นนี้, สัตว์เดือยหรือ คาแรกเตอร์ของเรา จำนวนไม่เกิน 1 ใบ, จะมีพาวเวอร์ +3000. จากนั้น, ถ้าคู่แข่งมีคาแรกเตอร์ ที่มีพาวเวอร์ 7000 หรือมากกว่า อยู่ด้วยละก็, ในเทิร์นนี้, สัตว์เดือยหรือ คาแรกเตอร์ของเรา จำนวนไม่เกิน 1 ใบ, จะมีพาวเวอร์ +1000. [ทริกเกอร์] ทำการ KO คาแรกเตอร์ของคู่แข่ง ที่มีพาวเวอร์ 5000 หรือต่ำกว่า, จำนวนไม่เกิน 1 ใบ.	เราสามารถใช้งานความสามารถ [เมื่อคู่แข่งโจมตี] ของการ์ดนี้ นำการ์ดบนมือเรา 2 ใบไปทิ้งแทรช เพื่อทำให้คาแรกเตอร์ของเรา 2 ใบ มีพาวเวอร์เพิ่มใบละ 1000 ได้หรือไม่	สามารถทำได้
9	OP06-023 Arlong	คาแรกเตอร์	[เมื่อลงสนาม] สามารถทิ้งการ์ดบนมือของเรา จำนวน 1 ใบ : สัตว์เดือยของคู่แข่ง ที่กำลังเรสต์อยู่ จำนวนไม่เกิน 1 ใบ, จะไม่สามารถโจมตี, จนกระทั่งตอนจบเทิร์นของคู่แข่งในครั้งถัดไป. [ทริกเกอร์] ทำการ เรสต์ คาแรกเตอร์ของคู่แข่ง ที่มีคอสต์ 4 หรือต่ำกว่า, จำนวนไม่เกิน 1 ใบ.	เราได้ทำการเลือกสัตว์เดือยที่เรสต์อยู่ของคู่แข่งจากความสามารถ [เมื่อลงสนาม] ของการ์ดนี้ สัตว์เดือยนั้นจะสามารถเปลี่ยนสภาพเป็นแอ็คทีฟขึ้นมาในสเตนดเฟสของคู่แข่งได้หรือไม่	ใช่ จะเปลี่ยนสภาพเป็นแอ็คทีฟ แต่สัตว์เดือยนั้นจะไม่สามารถสั่งโจมตีได้ในเทิร์นนั้น
10	OP06-024 Ikaros Much	คาแรกเตอร์	[เมื่อลงสนาม] ถ้าสัตว์เดือยของเรา มีคุณสมบัติ < กลุ่มโจรสลัดมนุษย์เงือกใหม่ >, จะนำคาแรกเตอร์การ์ด ที่มีคอสต์ 4 หรือต่ำกว่า ที่มีคุณสมบัติ < เผ่ามนุษย์เงือก > จากบนมือของเรา จำนวนไม่เกิน 1 ใบ, ลงสนาม. จากนั้น, จะต้องนำ ไลฟ์ โบบนสุดของเรา จำนวน 1 ใบ เพิ่มขึ้นสูบนมือ.	เราสามารถใช้งานความสามารถ [เมื่อลงสนาม] ของการ์ดนี้ ในการนำ "OP06-034 Hyouzou" ลงสนามจากมือได้หรือไม่	ไม่สามารถทำได้ (โปรดตรวจสอบเว็บไซต์ทางการสำหรับ OP06-034 Hyouzou)
11	OP06-024 Ikaros Much	คาแรกเตอร์	[เมื่อลงสนาม] ถ้าสัตว์เดือยของเรา มีคุณสมบัติ < กลุ่มโจรสลัดมนุษย์เงือกใหม่ >, จะนำคาแรกเตอร์การ์ด ที่มีคอสต์ 4 หรือต่ำกว่า ที่มีคุณสมบัติ < เผ่ามนุษย์เงือก > จากบนมือของเรา จำนวนไม่เกิน 1 ใบ, ลงสนาม. จากนั้น, จะต้องนำ ไลฟ์ โบบนสุดของเรา จำนวน 1 ใบ เพิ่มขึ้นสูบนมือ.	หากเราลงคาแรกเตอร์นี้โดยที่สัตว์เดือยของเรา มีคุณสมบัติ < กลุ่มโจรสลัดมนุษย์เงือกใหม่ > หากเราเลือกที่จะไม่นำคาแรกเตอร์ลงสนามจากบนมือด้วยความสามารถ [เมื่อลงสนาม] ของการ์ดนี้ เราจะต้องนำไลฟ์โบบนสุด 1 ใบขึ้นมืออยู่หรือไม่	ใช่ คุณจำเป็นต้องนำไลฟ์โบบนสุด 1 ใบ ขึ้นสู่มือคุณ
12	OP06-026 Koushirou	คาแรกเตอร์	[เมื่อลงสนาม] ทำการ แอ็คทีฟ คาแรกเตอร์ของเรา ที่มีคอสต์ 4 หรือต่ำกว่า ที่มีคุณลักษณะ [ฟัน] จำนวนไม่เกิน 1 ใบ. จากนั้น, ในเทิร์นนี้, เราจะยังไม่สามารถโจมตีใส่ สัตว์เดือยของคู่แข่ง.	ในเทิร์นเดียวกับที่เราใช้งาน [เมื่อลงสนาม] ของการ์ดนี้ สัตว์เดือยหรือคาแรกเตอร์ใบอื่นของเราที่ไม่ได้ถูกแอ็คทีฟขึ้นมาจากความสามารถของการ์ดนี้ จะสามารถโจมตีใส่สัตว์เดือยของคู่แข่งได้หรือไม่	ไม่สามารถโจมตีใส่สัตว์เดือยของคู่แข่งได้
13	OP06-026 Koushirou	คาแรกเตอร์	[เมื่อลงสนาม] ทำการ แอ็คทีฟ คาแรกเตอร์ของเรา ที่มีคอสต์ 4 หรือต่ำกว่า ที่มีคุณลักษณะ [ฟัน] จำนวนไม่เกิน 1 ใบ. จากนั้น, ในเทิร์นนี้, เราจะยังไม่สามารถโจมตีใส่ สัตว์เดือยของคู่แข่ง.	เราสามารถสั่งใช้งานความสามารถ [เมื่อลงสนาม] ของการ์ดนี้ ในเทิร์นเดียวกับที่เราได้เคยโจมตีใส่สัตว์เดือยของคู่แข่งไปแล้วได้หรือไม่	สามารถทำได้
14	OP06-028 Zeo	คาแรกเตอร์	[ตั้ง! x 1] [เมื่อโจมตี] ถ้าสัตว์เดือยของเรา มีคุณสมบัติ < กลุ่มโจรสลัดมนุษย์เงือกใหม่ >, จะทำให้ ตั้ง!! ของเรา จำนวนไม่เกิน 1 ใบ เปลี่ยนเป็น แอ็คทีฟ, และในเทิร์นนี้, คาแรกเตอร์นี้, จะมีพาวเวอร์ + 1000. จากนั้น, จะต้องนำ ไลฟ์ โบบนสุดของเรา จำนวน 1 ใบ เพิ่มขึ้นสูบนมือ.	หากเราใช้คาแรกเตอร์นี้ที่ได้ติดตั้ง!! ไว้ทำการโจมตี หากเราไม่ได้ทำการแอ็คทีฟ ตั้ง!! ขึ้นมา เราจะยังจำเป็นต้องนำไลฟ์โบบนสุดของเรา 1 ใบขึ้นมือ จากความสามารถ [เมื่อโจมตี] ของการ์ดนี้หรือไม่	ใช่ คุณจำเป็นต้องนำไลฟ์โบบนสุด 1 ใบ ขึ้นสู่มือคุณ
15	OP06-035 Hody Jones	คาแรกเตอร์	[จุดโจมตีพลัง] (การ์ดใบนี้สามารถโจมตีในเทิร์นที่เพิ่งลงสนามได้) [เมื่อลงสนาม] ทำการ เรสต์ คาแรกเตอร์ของคู่แข่ง หรือว่า ตั้ง!! ของคู่แข่ง รวมกันจำนวนไม่เกิน 2 ใบ. จากนั้น, จะต้องนำ ไลฟ์ โบบนสุดของเรา จำนวน 1 ใบ เพิ่มขึ้นสูบนมือ.	หากเรานำคาแรกเตอร์นี้ลงสนามแต่ไม่ได้ทำการเรสต์คาแรกเตอร์หรือ ตั้ง!! เลย เราจะยังจำเป็นต้องนำไลฟ์โบบนสุดของเรา 1 ใบขึ้นมือ จากความสามารถ [เมื่อลงสนาม] ของการ์ดนี้หรือไม่	ใช่ คุณจำเป็นต้องนำไลฟ์โบบนสุด 1 ใบ ขึ้นสู่มือคุณ
16	OP06-038 The Billion-fold World Trichiliocosm	อีเวนต์	[แคมนีเตอร์] ในแบทเทิลนี้, สัตว์เดือยหรือ คาแรกเตอร์ของเรา จำนวนไม่เกิน 1 ใบ, จะมีพาวเวอร์ +2000. จากนั้น, ถ้าเรามีการ์ดที่กำลังเรสต์อยู่ จำนวน 8 ใบ หรือมากกว่า, ในแบทเทิลนี้, การ์ดใบนั้น, จะมีพาวเวอร์ +2000. [ทริกเกอร์] ทำการ KO คาแรกเตอร์ของคู่แข่ง ที่มีคอสต์ 3 หรือต่ำกว่า ซึ่งกำลังเรสต์อยู่, จำนวนไม่เกิน 1 ใบ.	บนสนามของเรามีการ์ดเรสต์อยู่ 7 ใบ ในขณะที่เราทำการเรสต์ ตั้ง!! 1 ใบ เพื่อสั่งใช้งานความสามารถ แคมนีเตอร์ของการ์ดใบนี้ เราจะสามารถให้สัตว์เดือยหรือคาแรกเตอร์ของเราพาวเวอร์+4000 ได้หรือไม่	สามารถทำได้
17	OP06-038 The Billion-fold World Trichiliocosm	อีเวนต์	[แคมนีเตอร์] ในแบทเทิลนี้, สัตว์เดือยหรือ คาแรกเตอร์ของเรา จำนวนไม่เกิน 1 ใบ, จะมีพาวเวอร์ +2000. จากนั้น, ถ้าเรามีการ์ดที่กำลังเรสต์อยู่ จำนวน 8 ใบ หรือมากกว่า, ในแบทเทิลนี้, การ์ดใบนั้น, จะมีพาวเวอร์ +2000. [ทริกเกอร์] ทำการ KO คาแรกเตอร์ของคู่แข่ง ที่มีคอสต์ 3 หรือต่ำกว่า ซึ่งกำลังเรสต์อยู่, จำนวนไม่เกิน 1 ใบ.	เราสั่งใช้งานอีเวนต์นี้ในขณะที่บนสนามเรามี ตั้ง!! เรสต์ 3 ใบ, สัตว์เดือยเรสต์ 1 ใบ, คาแรกเตอร์เรสต์ 1 ใบ, และสัตว์เดือยของเราที่ตั้ง!! ติดอยู่ 3 ใบ เราจะสามารถให้สัตว์เดือยหรือคาแรกเตอร์ของเราพาวเวอร์+4000 ได้หรือไม่	ไม่สามารถทำได้ ตั้ง!! ที่ติดอยู่ไม่นับว่าอยู่ในสภาพเรสต์
18	OP06-042 Vinsmoke Reiju	สัตว์เดือย	[เทิร์นตัวเอง] [เทิร์นและ 1 ครั้ง] เมื่อมี ตั้ง!! ในสนามของเรา ถูกนำกลับ ตั้ง!! เต็ค, จะทำการ จำนวน 1 ใบ.	หากในเทิร์นเรามี ตั้ง!! บนสนามเรากลับเด็กตั้ง!! จากความสามารถของคู่แข่ง เราจะสามารถสั่งใช้งานความสามารถ [เทิร์นตัวเอง] ของการ์ดนี้ได้หรือไม่	สามารถทำได้

Card No.	Card Name	Card Category	Effect	Question	Answer	
19	OP06-043	Aramaki	คาแรกเตอร์	[บล็อกเกอร์] (ขณะที่คู่แข่งโจมตี, จะสามารถ เรสต์ การ์ดใบนี้, และเปลี่ยนเป้าหมายการโจมตีมาที่การ์ดใบนี้) [ใช้งาน : เมน] [เทิร์นละ 1 ครั้ง] สามารถทั้งการ์ดบนมือของเรา จำนวน 1 ใบ, และนำคาแรกเตอร์ของใครก็ตาม ที่มีคอสต์ 2 หรือต่ำกว่า จำนวน 1 ใบ ไปวางที่ข้างใต้เต็คของเจ้าของ : ในเทิร์นนี้, คาแรกเตอร์นี้, จะมีพาวเวอร์ +3000.	เราจะสามารถส่งใช้งานความสามารถ [ใช้งาน : เมน] ของการ์ดนี้โดยที่บนสนามทั้งสองฝ่ายไม่มีคาแรกเตอร์ที่มีคอสต์ 2 หรือต่ำกว่าอยู่เลย ได้หรือไม่	ไม่สามารถทำได้
20	OP06-044	Gion	คาแรกเตอร์	[เทิร์นตัวเอง] [เทิร์นละ 1 ครั้ง] เมื่อคู่แข่งใช้งานอีเวนต์, คู่แข่งจะต้องนำการ์ดบนมือของตัวเอง จำนวน 1 ใบ ไปวางที่ข้างใต้เต็ค.	หลังจากนำคาแรกเตอร์นี้ลงสนามแล้ว เราได้เลือกโจมตีใส่ลีดเดอร์ของคู่แข่ง ในช่วงเวลานี้คู่แข่งมีการ์ดบนมือเพียง 1 ใบ และได้ส่งใช้งาน "ST03-017 Love-Love Mellow" จากมือ ความสามารถของคาแรกเตอร์นี้จะออกผลอย่างไร	ST03-017 Love-Love Mellow จะจำกัดขั้นเข้ามา ก่อน 1 ใบ และหลังจากออกผลทุกอย่างเสร็จ ความสามารถ [เทิร์นตัวเอง] ของคาแรกเตอร์นี้จึงค่อยทำงานต่อ
21	OP06-048	Zeff	คาแรกเตอร์	[เทิร์นตัวเอง] เมื่อคู่แข่งใช้งาน [บล็อกเกอร์] หรือ อีเวนต์, ถ้าลีดเดอร์ของเรา มีคุณสมบัติ < อีสต์บลู >, จะสามารถนำการ์ดใบบนสุดจากเต็คของเรา จำนวน 4 ใบ ไปวางที่แทรกได้.	หากในเทิร์นเราคู่แข่งเราได้ใช้งาน [ทริกเกอร์] ของอีเวนต์ เราจะสามารถใช้งานความสามารถ [เทิร์นตัวเอง] ของคาแรกเตอร์นี้ได้หรือไม่	ไม่สามารถทำได้
22	OP06-048	Zeff	คาแรกเตอร์	[เทิร์นตัวเอง] เมื่อคู่แข่งใช้งาน [บล็อกเกอร์] หรือ อีเวนต์, ถ้าลีดเดอร์ของเรา มีคุณสมบัติ < อีสต์บลู >, จะสามารถนำการ์ดใบบนสุดจากเต็คของเรา จำนวน 4 ใบ ไปวางที่แทรกได้.	ในเทิร์นของเราจะมีคาแรกเตอร์ที่มีคอสต์ 2 หรือต่ำกว่าอยู่บนสนาม จากนั้นคู่แข่งของเราได้ส่งใช้งาน [บล็อกเกอร์] ของ "ST03-003 Crocodile" ในช่วงเวลานี้หากเราได้นำคาแรกเตอร์นี้ไปวางใต้เต็คจากความสามารถของ "ST03-003 Crocodile" ([ตั้ง!! x1][เมื่อบล็อก] นำคาแรกเตอร์คอสต์ 2 หรือต่ำกว่า 1 ใบ กลับไปวางใต้เต็คเจ้าของ) จะเกิดอะไรขึ้นกับความสามารถ [เทิร์นตัวเอง] ของคาแรกเตอร์นี้	หลังจากคู่แข่งส่งใช้งาน [บล็อกเกอร์] ของ "ST03-003 Crocodile" และเปลี่ยนเป้าหมายการโจมตี คุณจะสามารถเลือกนำการ์ด 4 ใบบนสุดของเต็คไปวางที่แทรกจากความสามารถ [เทิร์นตัวเอง] ของคาแรกเตอร์นี้ ก่อน จากนั้นคุณจะนำคาแรกเตอร์นี้ไปวางใต้เต็คจากความสามารถ [เมื่อบล็อก] ของ "ST03-003 Crocodile"
23	OP06-051	Tsuru	คาแรกเตอร์	[เมื่อลงสนาม] สามารถทั้งการ์ดบนมือของเรา จำนวน 2 ใบ : คู่แข่งจะต้องนำ คาแรกเตอร์ของตัวเอง จำนวน 1 ใบ กลับขึ้นมือของเจ้าของ. (คู่แข่งเป็นคนเลือก)	จากความสามารถ [เมื่อลงสนาม] ของการ์ดนี้ คู่แข่งจะเลือกคาแรกเตอร์ใดของตัวเองขึ้นมือก็ได้ ใช่หรือไม่	ใช่ คู่แข่งจะเลือกคาแรกเตอร์ 1 ใบบนสนามของเขา และนำขึ้นมือ
24	OP06-054	Borsalino	คาแรกเตอร์	ถ้าเรามีการ์ดบนมือ จำนวน 5 ใบ หรือน้อยกว่า, คาแรกเตอร์นี้จะได้รับ [บล็อกเกอร์]. (ขณะที่คู่แข่งโจมตี, จะสามารถ เรสต์ การ์ดใบนี้, และเปลี่ยนเป้าหมายการโจมตีมาที่การ์ดใบนี้)	หลังจากส่งใช้งาน [บล็อกเกอร์] ของคาแรกเตอร์นี้ จำนวนการ์ดบนมือเรากลายเป็น 6 หรือมากกว่าในการแบทเทิลเดียวกันนั้น จะเกิดอะไรขึ้นกับเป้าหมายการโจมตี	ในกรณีนี้ การโจมตีจะยังคงดำเนินต่อไปโดยมีคาแรกเตอร์นี้เป็นเป้าหมายการโจมตีนั้น
25	OP06-056	Ama no Murakumo Sword	อีเวนต์	[เมน] นำคาแรกเตอร์ของคู่แข่ง ที่มีคอสต์ 2 หรือต่ำกว่า จำนวนไม่เกิน 1 ใบ, กับคาแรกเตอร์ของคู่แข่ง ที่มีคอสต์ 1 หรือต่ำกว่า อีกจำนวนไม่เกิน 1 ใบ, ไปวางในลำดับใดก็ได้ ที่ข้างใต้เต็คของเจ้าของ. [ทริกเกอร์] ใช้งานความสามารถ [เมน] ของการ์ดใบนี้.	เมื่อคู่แข่งเรานำคาแรกเตอร์ 2 ใบ กลับไปวางใต้เต็คจากความสามารถ [เมน] ของการ์ดนี้ เราจะสามารถรับรู้ลำดับที่ถูกเรียงไว้ตอนวางใต้เต็คได้หรือไม่	เจ้าของการ์ดที่ต้องนำการ์ดไปวางใต้เต็คจากความสามารถจะเป็นผู้ตัดสินใจเรียงลำดับการ์ดเอง
26	OP06-056	Ama no Murakumo Sword	อีเวนต์	[เมน] นำคาแรกเตอร์ของคู่แข่ง ที่มีคอสต์ 2 หรือต่ำกว่า จำนวนไม่เกิน 1 ใบ, กับคาแรกเตอร์ของคู่แข่ง ที่มีคอสต์ 1 หรือต่ำกว่า อีกจำนวนไม่เกิน 1 ใบ, ไปวางในลำดับใดก็ได้ ที่ข้างใต้เต็คของเจ้าของ. [ทริกเกอร์] ใช้งานความสามารถ [เมน] ของการ์ดใบนี้.	เมื่อคู่แข่งเรานำคาแรกเตอร์ 2 ใบ กลับไปวางใต้เต็คจากความสามารถ [เมน] ของการ์ดนี้ เราจะสามารถรับรู้ลำดับที่ถูกเรียงไว้ตอนวางใต้เต็คได้หรือไม่	ไม่สามารถรับรู้ได้
27	OP06-058	Gravity Blade Raging Tiger	อีเวนต์	[เมน] นำคาแรกเตอร์ของใครก็ตาม ที่มีคอสต์ 6 หรือต่ำกว่า จำนวนไม่เกิน 2 ใบ, ไปวางในลำดับใดก็ได้ ที่ข้างใต้เต็คของเจ้าของ. [ทริกเกอร์] นำคาแรกเตอร์ของใครก็ตาม ที่มีคอสต์ 5 หรือต่ำกว่า จำนวนไม่เกิน 1 ใบ, ไปวางที่ข้างใต้เต็คของเจ้าของ.	เมื่อคู่แข่งเรานำคาแรกเตอร์ 2 ใบ กลับไปวางใต้เต็คจากความสามารถ [เมน] ของการ์ดนี้ ผู้เล่นใดที่จะเป็นผู้เรียงลำดับการ์ดที่ต้องวางใต้เต็คนั้น	เจ้าของการ์ดที่ต้องนำการ์ดไปวางใต้เต็คจากความสามารถจะเป็นผู้ตัดสินใจเรียงลำดับการ์ดเอง
28	OP06-058	Gravity Blade Raging Tiger	อีเวนต์	[เมน] นำคาแรกเตอร์ของใครก็ตาม ที่มีคอสต์ 6 หรือต่ำกว่า จำนวนไม่เกิน 2 ใบ, ไปวางในลำดับใดก็ได้ ที่ข้างใต้เต็คของเจ้าของ. [ทริกเกอร์] นำคาแรกเตอร์ของใครก็ตาม ที่มีคอสต์ 5 หรือต่ำกว่า จำนวนไม่เกิน 1 ใบ, ไปวางที่ข้างใต้เต็คของเจ้าของ.	เมื่อคู่แข่งเรานำคาแรกเตอร์ 2 ใบ กลับไปวางใต้เต็คจากความสามารถ [เมน] ของการ์ดนี้ เราจะสามารถรับรู้ลำดับที่ถูกเรียงไว้ตอนวางใต้เต็คได้หรือไม่	ไม่สามารถรับรู้ได้
29	OP06-061	Vinsmoke Ichiji	คาแรกเตอร์	[เมื่อลงสนาม] ถ้า ตั้ง!! ที่อยู่บนสนามของเรา มีจำนวนไม่มากไปกว่า ตั้ง!! ที่อยู่บนสนามของคู่แข่ง, ในเทิร์นนี้, คาแรกเตอร์ของคู่แข่ง จำนวนไม่เกิน 1 ใบ, จะมีพาวเวอร์ -2000, และคาแรกเตอร์นี้จะได้รับ [จูโจมดับพลัง]. (การ์ดใบนี้สามารถโจมตีในเทิร์นที่เพิ่งลงสนามได้)	เราส่งใช้ความสามารถ [เมื่อลงสนาม] ของการ์ดนี้เพื่อทำให้คาแรกเตอร์ของคู่แข่งที่มีพาวเวอร์-2000 และคาแรกเตอร์นี้ได้รับ [จูโจมดับพลัง] จากนั้นในเทิร์นเดียวกัน จำนวน ตั้ง!! บนสนามเรากลายเป็นมากกว่าบนสนามคู่แข่ง จะเกิดอะไรขึ้นกับความสามารถ [เมื่อลงสนาม] ของการ์ดนี้	คาแรกเตอร์ของคู่แข่งจะยังคงได้รับพาวเวอร์-2000 จนจบเทิร์น และคาแรกเตอร์นี้ยังคงได้รับ [จูโจมดับพลัง] อยู่
30	OP06-065	Vinsmoke Niji	คาแรกเตอร์	[เมื่อลงสนาม] ถ้า ตั้ง!! ที่อยู่บนสนามของเรา มีจำนวนไม่มากไปกว่า ตั้ง!! ที่อยู่บนสนามของคู่แข่ง, เลือก 1 อย่าง จากดังต่อไปนี้. • ทำการ KO คาแรกเตอร์ของคู่แข่ง ที่มีคอสต์ 2 หรือต่ำกว่า, จำนวนไม่เกิน 1 ใบ. • นำคาแรกเตอร์ของคู่แข่ง ที่มีคอสต์ 4 หรือต่ำกว่า จำนวนไม่เกิน 1 ใบ, กลับขึ้นมือของเจ้าของ.	เราสามารถใช้งานความสามารถ [เมื่อลงสนาม] ของการ์ดนี้ เพื่อนำคาแรกเตอร์ที่มีคอสต์ 2 หรือต่ำกว่าของคู่แข่งกลับขึ้นมือ ได้หรือไม่	สามารถทำได้
31	OP06-072	Cosette	คาแรกเตอร์	ถ้าลีดเดอร์ของเรา มีคุณสมบัติ < เจอร์ม่า 66 >, และจำนวนของ ตั้ง!! ที่อยู่บนสนามของเรา มีน้อยกว่าคู่แข่ง จำนวน 2 ใบ เป็นอย่างน้อย, คาแรกเตอร์นี้จะได้รับ [บล็อกเกอร์]. (ขณะที่คู่แข่งโจมตี, จะสามารถ เรสต์ การ์ดใบนี้, และเปลี่ยนเป้าหมายการโจมตีมาที่การ์ดใบนี้)	เมื่อคาแรกเตอร์ของคู่แข่งโจมตีในขณะที ลีดเดอร์ของเรา มีคุณสมบัติ < เจอร์ม่า 66 > และจำนวน ตั้ง!! บนสนามของเรา มีน้อยกว่าคู่แข่งจำนวน 2 ใบ จากนั้นคู่แข่งได้ใช้ความสามารถ [เมื่อโจมตี] แล้วทำให้จำนวนตั้ง!! ของคู่แข่งเปลี่ยนแปลงไปจนจำนวน ตั้ง!! ของทั้งสองฝ่ายต่างกันไม่ถึง 2 ใบ เราจะยังสามารถส่งใช้ [บล็อกเกอร์] ของคาแรกเตอร์นี้เพื่อตอบสนองต่อการโจมตีนั้นได้หรือไม่	ไม่สามารถทำได้
32	OP06-074	Zephyr (Navy)	คาแรกเตอร์	[เมื่อลงสนาม] ตั้ง!! - 1 (สามารถนำ ตั้ง!! ในสนามของเรา กลับตั้ง!! เต็ค ตามจำนวนที่ระบุ) : ในเทิร์นนี้, คาแรกเตอร์ของคู่แข่ง จำนวนไม่เกิน 1 ใบ, จะถูกทำให้ความสามารถไร้ผล. จากนั้น, ถ้าคาแรกเตอร์นั้น มีพาวเวอร์ 5000 หรือต่ำกว่า, จะถูก KO.	หากคาแรกเตอร์ที่ถูกเลือกจากความสามารถ [เมื่อลงสนาม] ของการ์ดนี้ กำลังได้รับผลจากความสามารถ เช่น "ได้รับพาวเวอร์+ 1000 จนจบเทิร์น" ความสามารถ [เมื่อลงสนาม] ของการ์ดนี้จะรีเซ็ตค่าพาวเวอร์ของคาแรกเตอร์นั้นให้กลายเป็นพาวเวอร์ตั้งต้นหรือไม่	ไม่ จะไม่รีเซ็ตพาวเวอร์
33	OP06-074	Zephyr (Navy)	คาแรกเตอร์	[เมื่อลงสนาม] ตั้ง!! - 1 (สามารถนำ ตั้ง!! ในสนามของเรา กลับตั้ง!! เต็ค ตามจำนวนที่ระบุ) : ในเทิร์นนี้, คาแรกเตอร์ของคู่แข่ง จำนวนไม่เกิน 1 ใบ, จะถูกทำให้ความสามารถไร้ผล. จากนั้น, ถ้าคาแรกเตอร์นั้น มีพาวเวอร์ 5000 หรือต่ำกว่า, จะถูก KO.	หากเราใช้ความสามารถ [เมื่อลงสนาม] ของการ์ดนี้ในการทำให้คาแรกเตอร์ของคู่แข่งที่มี [เมื่อถูก KO] กลายเป็นความสามารถไร้ผล และ KO คาแรกเตอร์นั้น ความสามารถ [เมื่อถูก KO] ของคาแรกเตอร์คู่แข่งนั้นจะสามารถใช้งานได้หรือไม่	ไม่ได้ ความสามารถ [เมื่อถูก KO] จะไม่ทำงาน
34	OP06-074	Zephyr (Navy)	คาแรกเตอร์	[เมื่อลงสนาม] ตั้ง!! - 1 (สามารถนำ ตั้ง!! ในสนามของเรา กลับตั้ง!! เต็ค ตามจำนวนที่ระบุ) : ในเทิร์นนี้, คาแรกเตอร์ของคู่แข่ง จำนวนไม่เกิน 1 ใบ, จะถูกทำให้ความสามารถไร้ผล. จากนั้น, ถ้าคาแรกเตอร์นั้น มีพาวเวอร์ 5000 หรือต่ำกว่า, จะถูก KO.	หากเราใช้ความสามารถ [เมื่อลงสนาม] ของ "OP01-006 Otama" เพื่อทำให้คาแรกเตอร์ของคู่แข่งที่มีพาวเวอร์ตั้งต้น 7000 ได้รับพาวเวอร์-2000 จากนั้นเราจะสามารถใช้ความสามารถ [เมื่อลงสนาม] ของคาแรกเตอร์นี้ในการ KO คาแรกเตอร์ใบนั้นของคู่แข่งได้หรือไม่	สามารถทำได้
35	OP06-074	Zephyr (Navy)	คาแรกเตอร์	[เมื่อลงสนาม] ตั้ง!! - 1 (สามารถนำ ตั้ง!! ในสนามของเรา กลับตั้ง!! เต็ค ตามจำนวนที่ระบุ) : ในเทิร์นนี้, คาแรกเตอร์ของคู่แข่ง จำนวนไม่เกิน 1 ใบ, จะถูกทำให้ความสามารถไร้ผล. จากนั้น, ถ้าคาแรกเตอร์นั้น มีพาวเวอร์ 5000 หรือต่ำกว่า, จะถูก KO.	เราจะสามารถใช้ความสามารถ [เมื่อลงสนาม] ของคาแรกเตอร์นี้เพื่อ KO คาแรกเตอร์ที่มีพาวเวอร์ 5000 หรือต่ำกว่า ที่กำลังได้รับผลจากความสามารถ [เมื่อลงสนาม] ของ "OP04-083 Sabo" (เมื่อลงสนาม) คาแรกเตอร์ของเราทุกใบจะไม่สามารถถูก KO จากความสามารถใดๆ ได้จนกว่าจะเริ่มเทิร์นถัดไปของเรา) ของคู่แข่งได้หรือไม่	ไม่สามารถทำได้
36	OP06-074	Zephyr (Navy)	คาแรกเตอร์	[เมื่อลงสนาม] ตั้ง!! - 1 (สามารถนำ ตั้ง!! ในสนามของเรา กลับตั้ง!! เต็ค ตามจำนวนที่ระบุ) : ในเทิร์นนี้, คาแรกเตอร์ของคู่แข่ง จำนวนไม่เกิน 1 ใบ, จะถูกทำให้ความสามารถไร้ผล. จากนั้น, ถ้าคาแรกเตอร์นั้น มีพาวเวอร์ 5000 หรือต่ำกว่า, จะถูก KO.	ในเทิร์นก่อนหน้านั้นคู่แข่งได้ทำการลง "OP02-004 Edward.Newgate" และใช้งานความสามารถ [เมื่อลงสนาม] เพื่อทำให้ลีดเดอร์ได้รับพาวเวอร์+2000 จากนั้นเราใช้ความสามารถ [เมื่อลงสนาม] ของการ์ดนี้ในการทำให้ความสามารถของคาแรกเตอร์นั้นไร้ผล แล้วลีดเดอร์ของคู่แข่งจะยังคงได้รับพาวเวอร์+2000 จาก [Edward.Newgate] อยู่หรือไม่	ใช่ จะยังคงได้รับพาวเวอร์+2000

Card No.	Card Name	Card Category	Effect	Question	Answer
37	OP06-074 Zephyr (Navy)	คาแรกเตอร์	[เมื่อลงสนาม] ดั่ง!! - 1 (สามารถนำ ดั่ง!! ในสนามของเรากลับดั่ง!! เด็ด ตามจำนวนที่ระบุ) : ในเทิร์นนี้, คาแรกเตอร์ของคุณจะ จำนวนไม่เกิน 1 ใบ, จะถูกทำให้ความสามารถไร้ผล. จากนั้น, ถ้าคาแรกเตอร์นั้น มีพาวเวอร์ 5000 หรือต่ำกว่า, จะถูก KO.	คาแรกเตอร์ที่ถูกทำให้ความสามารถไร้ผลจากความสามารถ [เมื่อลงสนาม] ของการ์ดนี้ หลังจากนั้นก็ยังสามารถถูกเลือกจากความสามารถของการ์ดอื่นในเทิร์นเดียวกันนั้นได้หรือไม่	สามารถถูกเลือกได้
38	OP06-074 Zephyr (Navy)	คาแรกเตอร์	[เมื่อลงสนาม] ดั่ง!! - 1 (สามารถนำ ดั่ง!! ในสนามของเรากลับดั่ง!! เด็ด ตามจำนวนที่ระบุ) : ในเทิร์นนี้, คาแรกเตอร์ของคุณจะ จำนวนไม่เกิน 1 ใบ, จะถูกทำให้ความสามารถไร้ผล. จากนั้น, ถ้าคาแรกเตอร์นั้น มีพาวเวอร์ 5000 หรือต่ำกว่า, จะถูก KO.	คาแรกเตอร์ที่ถูกทำให้ความสามารถไร้ผลจากความสามารถ [เมื่อลงสนาม] ของการ์ดนี้ จะถูกนับว่าเป็น "คาแรกเตอร์ที่ไม่มีความสามารถดั้งเดิม" ด้วยหรือไม่	ไม่นับเป็น "คาแรกเตอร์ที่ไม่มีความสามารถดั้งเดิม"
39	OP06-080 Gecko Moria	สปีดเดอร์	[ดั่ง!! x 1] [เมื่อโจมตี] (2) (สามารถ เรสต์ ดั่ง!! ในคอสต์แอเรียตามจำนวนที่ระบุ), สามารถทิ้งการ์ดบนมือของเรา จำนวน 1 ใบ : นำการ์ดใบบนสุดจากเด็คของเรา จำนวน 2 ใบ ไปวางที่แทร์ช, และนำคาแรกเตอร์การ์ด ที่มีคอสต์ 4 หรือต่ำกว่า ที่มีคุณสมบัติ < กลุ่มโจรสลัดธริลเลอร์บาร์ค > ที่อยู่ในแทร์ชของเรา จำนวนไม่เกิน 1 ใบ ลงสนาม.	หากเรานำ "OP06-094 Lola" จากมือเราไปวางที่แทร์ชด้วยความสามารถ [เมื่อโจมตี] ของการ์ดนี้ เราจะสามารถนำการ์ดที่โดนแทร์ชใบในลงสนามได้เลยหรือไม่	สามารถทำได้
40	OP06-083 Oars	คาแรกเตอร์	คาแรกเตอร์นี้ไม่สามารถทำการโจมตี. [ใช้งาน : เมน] สามารถ KO คาแรกเตอร์ของเรา ที่มีคุณสมบัติ < กลุ่มโจรสลัดธริลเลอร์บาร์ค > จำนวน 1 ใบ : ในเทิร์นนี้, คาแรกเตอร์นี้ จะถูกทำให้ความสามารถไร้ผล.	หากคาแรกเตอร์นี้ได้รับผลจากความสามารถเช่น "ได้รับพาวเวอร์+1000 จนจบเทิร์น" จากผลของการ์ดอื่นหรือ ดั่ง!! แล้วความสามารถ [ใช้งาน : เมน] ของการ์ดนี้จะรีเซ็ตค่าพาวเวอร์ของคาแรกเตอร์นี้เป็นพาวเวอร์ตั้งต้นหรือไม่	ไม่ จะไม่โดนรีเซ็ต
41	OP06-083 Oars	คาแรกเตอร์	คาแรกเตอร์นี้ไม่สามารถทำการโจมตี. [ใช้งาน : เมน] สามารถ KO คาแรกเตอร์ของเรา ที่มีคุณสมบัติ < กลุ่มโจรสลัดธริลเลอร์บาร์ค > จำนวน 1 ใบ : ในเทิร์นนี้, คาแรกเตอร์นี้ จะถูกทำให้ความสามารถไร้ผล.	หากคาแรกเตอร์นี้เคยได้รับ [แบนนิช] มาจากความสามารถ [เมื่อลงสนาม] ของ "OP06-101 O-Nami" หลังจากนั้นเราสั่งใช้งาน [ใช้งาน : เมน] ของการ์ดนี้ จะเกิดอะไรขึ้นหากเราทำการโจมตีด้วยคาแรกเตอร์นี้แล้วทำแถมกับสปีดเดอร์คู่แข่งได้	[แบนนิช] ยังคงอยู่ แต่มันจะทำให้มันเทริกเกอร์จะไม่สามารถทำงานได้ และนำไลฟ์ใบนั้นลงแทร์ชด้วย
42	OP06-083 Oars	คาแรกเตอร์	คาแรกเตอร์นี้ไม่สามารถทำการโจมตี. [ใช้งาน : เมน] สามารถ KO คาแรกเตอร์ของเรา ที่มีคุณสมบัติ < กลุ่มโจรสลัดธริลเลอร์บาร์ค > จำนวน 1 ใบ : ในเทิร์นนี้, คาแรกเตอร์นี้ จะถูกทำให้ความสามารถไร้ผล.	คาแรกเตอร์ที่ถูกทำให้ความสามารถไร้ผลจากความสามารถ [ใช้งาน : เมน] ของการ์ดนี้ หลังจากนั้นก็ยังสามารถถูกเลือกจากความสามารถของการ์ดอื่นในเทิร์นเดียวกันนั้นได้หรือไม่	สามารถถูกเลือกได้
43	OP06-083 Oars	คาแรกเตอร์	คาแรกเตอร์นี้ไม่สามารถทำการโจมตี. [ใช้งาน : เมน] สามารถ KO คาแรกเตอร์ของเรา ที่มีคุณสมบัติ < กลุ่มโจรสลัดธริลเลอร์บาร์ค > จำนวน 1 ใบ : ในเทิร์นนี้, คาแรกเตอร์นี้ จะถูกทำให้ความสามารถไร้ผล.	คาแรกเตอร์ที่ถูกทำให้ความสามารถไร้ผลจากความสามารถ [ใช้งาน : เมน] ของการ์ดนี้ จะถูกนับว่าเป็น "คาแรกเตอร์ที่ไม่มีความสามารถดั้งเดิม" ด้วยหรือไม่	ไม่นับเป็น "คาแรกเตอร์ที่ไม่มีความสามารถดั้งเดิม"
44	OP06-086 Gecko Moria	คาแรกเตอร์	[เมื่อลงสนาม] เลือกคาแรกเตอร์การ์ด ที่มีคอสต์ 4 หรือต่ำกว่า จำนวนไม่เกิน 1 ใบ กับคาแรกเตอร์การ์ด ที่มีคอสต์ 2 หรือต่ำกว่า อีกจำนวนไม่เกิน 1 ใบ ที่อยู่ในแทร์ชของเรา, และนำลงสนาม จำนวน 1 ใบ, แล้วนำที่เหลือ ลงสนามในสภาพ เรสต์.	หากเราเลือกการ์ดคาแรกเตอร์เพียง 1 ใบ จากความสามารถ [เมื่อลงสนาม] ของการ์ดนี้ เราจะสามารถนำลงสนามในสภาพเรสต์ได้หรือไม่	ไม่ได้ ต้องลงสนามในสภาพแอ็คทีฟ
45	OP06-092 Brook	คาแรกเตอร์	[เมื่อลงสนาม] เลือก 1 อย่าง จากดังต่อไปนี้. • นำคาแรกเตอร์ของคุณที่มีคอสต์ 4 หรือต่ำกว่า จำนวนไม่เกิน 1 ใบ, ไปวางที่แทร์ช. • คู่แข่งจะต้องนำการ์ดที่อยู่ในแทร์ชของตัวเอง จำนวน 3 ใบ ไปวางในลำดับใดก็ได้ ที่ข้างใต้เด็ค.	หากคาแรกเตอร์คอสต์ 4 หรือต่ำกว่าของคุณซึ่งมีความสามารถ [เมื่อถูก KO] ถูกนำไปวางที่แทร์ชจากความสามารถ [เมื่อลงสนาม] ของการ์ดนี้ ความสามารถ [เมื่อถูก KO] นั้นจะใช้งานได้หรือไม่	ไม่สามารถใช้งานได้
46	OP06-092 Brook	คาแรกเตอร์	[เมื่อลงสนาม] เลือก 1 อย่าง จากดังต่อไปนี้. • นำคาแรกเตอร์ของคุณที่มีคอสต์ 4 หรือต่ำกว่า จำนวนไม่เกิน 1 ใบ, ไปวางที่แทร์ช. • คู่แข่งจะต้องนำการ์ดที่อยู่ในแทร์ชของตัวเอง จำนวน 3 ใบ ไปวางในลำดับใดก็ได้ ที่ข้างใต้เด็ค.	เราจะสามารถใช้งานความสามารถ [เมื่อลงสนาม] ของการ์ดนี้เพื่อนำ "OP02-114 Borsalino" ของคู่แข่งไปวางที่แทร์ชได้หรือไม่	สามารถทำได้
47	OP06-092 Brook	คาแรกเตอร์	[เมื่อลงสนาม] เลือก 1 อย่าง จากดังต่อไปนี้. • นำคาแรกเตอร์ของคุณที่มีคอสต์ 4 หรือต่ำกว่า จำนวนไม่เกิน 1 ใบ, ไปวางที่แทร์ช. • คู่แข่งจะต้องนำการ์ดที่อยู่ในแทร์ชของตัวเอง จำนวน 3 ใบ ไปวางในลำดับใดก็ได้ ที่ข้างใต้เด็ค.	หากในแทร์ชของคุณมีการ์ด 2 ใบหรือน้อยกว่า เราจะสามารถเลือกทำ "• คู่แข่งจะต้องนำการ์ดที่อยู่ในแทร์ชของตัวเอง จำนวน 3 ใบ ไปวางในลำดับใดก็ได้ ที่ข้างใต้เด็ค." จากความสามารถ [เมื่อลงสนาม] ของการ์ดนี้ ได้หรือไม่	สามารถทำได้ ในกรณีที่คู่แข่งจะต้องนำการ์ดในแทร์ชของเขาทั้งหมดกลับไปยังใต้เด็ค
48	OP06-102 Kamakiri	คาแรกเตอร์	[ใช้งาน : เมน] [เทิร์นละ 1 ครั้ง] สามารถนำ สเตจของใครก็ตาม ที่มีคอสต์ 1 จำนวน 1 ใบ ไปวางที่ข้างใต้เด็คของเจ้าของ : ทำการ KO คาแรกเตอร์ของคุณซึ่งมีคอสต์ 2 หรือต่ำกว่า, จำนวนไม่เกิน 1 ใบ. [ทริกเกอร์] ถ้าคู่แข่งมี ไลฟ์ จำนวน 2 ใบ หรือน้อยกว่า, จะนำการ์ดใบนี้ลงสนาม.	เราจะสามารถนำสเตจของคุณซึ่งมีคอสต์ 1 ไปวางใต้เด็คเจ้าของ จากการใช้ความสามารถของการ์ดนี้ได้หรือไม่	สามารถทำได้
49	OP06-103 Kawamatsu	คาแรกเตอร์	[เมื่อโจมตี] สามารถทิ้งการ์ดบนมือของเรา จำนวน 2 ใบ : นำคาแรกเตอร์ของเรา ที่มีพาวเวอร์ 0 จำนวนไม่เกิน 1 ใบ, ไปวางเพิ่มเติม ข้างบนสุด หรือ ข้างใต้สุด ของไลฟ์เจ้าของเดิม แบบหงายหน้า. [ทริกเกอร์] ถ้าคู่แข่งมี ไลฟ์ จำนวน 3 ใบ หรือน้อยกว่า, จะนำการ์ดใบนี้ลงสนาม.	เราสามารถใช้ความสามารถ [เมื่อโจมตี] ของการ์ดนี้เพื่อนำคาแรกเตอร์ที่ถูกทำให้มีค่าพาวเวอร์ต่ำกว่า 0 จากความสามารถอื่น ไปวางที่บนสุดหรือล่างสุดของไลฟ์เรา ได้หรือไม่	ไม่สามารถทำได้
50	OP06-106 Kouzuki Hiyori	คาแรกเตอร์	[เมื่อลงสนาม] สามารถนำ ไลฟ์ ใบบนสุดของเรา หรือ ใบล่างสุดของเรา จำนวน 1 ใบ เพิ่มขึ้นบนมือ : นำการ์ดบนมือของเรา จำนวนไม่เกิน 1 ใบ, ไปวางเพิ่มเติม บนสุดของไลฟ์.	การ์ดที่นำจากมือไปวางที่ไลฟ์ของเราจากความสามารถ [เมื่อลงสนาม] ของการ์ดนี้ เราจำเป็นต้องแสดงการ์ดนั้นให้คู่แข่งดูด้วยหรือไม่	ไม่จำเป็น ให้นำการ์ดนั้นวางที่ใบบนสุดของไลฟ์คุณในสภาพว่า โดยไม่ต้องแสดงการ์ดใบนั้นให้คู่แข่งดู
51	OP06-107 Kouzuki Momonosuke	คาแรกเตอร์	[บล็อกเกอร์] (ขณะที่คู่แข่งโจมตี, จะสามารถ เรสต์ การ์ดใบนี้, และเปลี่ยนเป้าหมายการโจมตีมาที่การ์ดใบนี้) [เมื่อลงสนาม] นำคาแรกเตอร์ของเรา ที่มีคุณสมบัติ < วาโนะคุนิ > นอกเหนือจาก [Kouzuki Momonosuke] จำนวนไม่เกิน 1 ใบ, ไปวางเพิ่มเติม ข้างบนสุด หรือ ข้างใต้สุด ของไลฟ์เจ้าของเดิม แบบหงายหน้า.	เราสามารถใช้ความสามารถ [เมื่อลงสนาม] ของการ์ดนี้เพื่อนำ "OP01-041 Kouzuki Momonosuke" ไปวางยังไลฟ์ของเราได้หรือไม่	ไม่สามารถทำได้
52	OP06-111 Braham	คาแรกเตอร์	[ใช้งาน : เมน] [เทิร์นละ 1 ครั้ง] สามารถนำ สเตจของใครก็ตาม ที่มีคอสต์ 1 จำนวน 1 ใบ, ไปวางที่ข้างใต้เด็คของเจ้าของ : ทำการ เรสต์ คาแรกเตอร์ของคุณซึ่งมีคอสต์ 4 หรือต่ำกว่า, จำนวนไม่เกิน 1 ใบ. [ทริกเกอร์] ถ้าคู่แข่งมี ไลฟ์ จำนวน 2 ใบ หรือน้อยกว่า, จะนำการ์ดใบนี้ลงสนาม.	เราจะสามารถนำสเตจของคุณซึ่งมีคอสต์ 1 ไปวางใต้เด็คเจ้าของ จากการใช้ความสามารถของการ์ดนี้ได้หรือไม่	สามารถทำได้
53	OP06-114 Wyper	คาแรกเตอร์	[เมื่อลงสนาม] สามารถนำ สเตจของใครก็ตาม ที่มีคอสต์ 1 จำนวน 1 ใบ, ไปวางที่ข้างใต้เด็คของเจ้าของ : ตู การ์ดจากข้างบนเด็คของเรา จำนวน 5 ใบ, และนำ [Upper Yard] หรือว่า การ์ดที่มีคุณสมบัติ < นักรบแห่งแชนโดรา > จำนวนไม่เกิน 1 ใบ มาแสดงให้ดู, แล้วนำขึ้นมือ. จากนั้น, นำการ์ดที่เหลือไปวางในลำดับใดก็ได้ ที่ข้างใต้เด็ค.	เราจะสามารถนำสเตจของคุณซึ่งมีคอสต์ 1 ไปวางใต้เด็คเจ้าของ จากการใช้ความสามารถของการ์ดนี้ได้หรือไม่	สามารถทำได้
54	OP06-115 You're the One Who Should Disappear.	อีเวนต์	[ไคเนเตอร์] สามารถทิ้งการ์ดบนมือของเรา จำนวน 1 ใบ : ในแบบเทลิท, สปีดเดอร์ หรือ คาแรกเตอร์ของเรา จำนวนไม่เกิน 1 ใบ, จะมีพาวเวอร์ +3000. [ทริกเกอร์] ถ้าเรามี ไลฟ์ จำนวน 0 ใบ, จะนำการ์ดใบบนสุดจากเด็คของเรา จำนวนไม่เกิน 1 ใบ, ไปวางเพิ่มเติม บนสุดของไลฟ์. จากนั้น, จะต้องทิ้งการ์ดบนมือของเรา จำนวน 1 ใบ.	หากเราใช้งานความสามารถ [ทริกเกอร์] ของการ์ดนี้ ในขณะที่เรามีไลฟ์จำนวน 0 ใบ และมีการ์ดบนมือเราจำนวน 0 ใบ เราจะสามารถนำการ์ดใบบนสุดจากเด็คจำนวนไม่เกิน 1 ใบ ไปวางเพิ่มเติมบนสุดของไลฟ์ ได้หรือไม่	สามารถทำได้
55	OP06-118 Roronoa Zoro	คาแรกเตอร์	[เมื่อโจมตี] [เทิร์นละ 1 ครั้ง] (1) (สามารถ เรสต์ ดั่ง!! ในคอสต์แอเรียตามจำนวนที่ระบุ) : ทำการ แอ็คทีฟ คาแรกเตอร์นี้. [ใช้งาน : เมน] [เทิร์นละ 1 ครั้ง] (2) (สามารถ เรสต์ ดั่ง!! ในคอสต์แอเรียตามจำนวนที่ระบุ) : ทำการ แอ็คทีฟ คาแรกเตอร์นี้.	หากเราทำการโจมตีด้วยคาแรกเตอร์นี้และไม่ได้สั่งใช้งานความสามารถ [เมื่อโจมตี] จากนั้นหากเราใช้งานความสามารถ [ใช้งาน : เมน] ทำให้คาแรกเตอร์นี้แอ็คทีฟและสั่งโจมตีอีกครั้ง เราจะยังสามารถสั่งใช้งานความสามารถ [เมื่อโจมตี] ของการ์ดนี้ได้หรือไม่	สามารถทำได้

Card No.	Card Name	Card Category	Effect	Question	Answer	
56	OP06-083	Oars	คาแรกเตอร์	คาแรกเตอร์นี้ไม่สามารถทำการโจมตี. [ใช้งาน : เมน] สามารถ KO คาแรกเตอร์ของเรา ที่มีคุณสมบัติ < กลุ่มโจรสลัดธริลเลอร์บาร์ค > จำนวน 1 ใบ : ในเทิร์นนี้, คาแรกเตอร์นี้ จะถูกทำให้ความสามารถไร้ผล.	หากเราสั่งใช้งานความสามารถ [ใช้งาน : เมน] ของการ์ดนี้ในเทิร์นที่คาแรกเตอร์ใบนี้เพิ่งลงสนาม คาแรกเตอร์นี้จะสามารถโจมตีในเทิร์นนั้นได้หรือไม่	ไม่สามารถโจมตีได้ คาแรกเตอร์นี้จะไม่สามารถโจมตีในเทิร์นที่ลงสนามได้ นอกเสียจากจะได้รับ [จูโจมนับพลัง] มาจากความสามารถของการ์ดอื่น
57	OP06-086	Gecko Moria	คาแรกเตอร์	[เมื่อลงสนาม] เลือกคาแรกเตอร์การ์ด ที่มีคอสต์ 4 หรือต่ำกว่า จำนวนไม่เกิน 1 ใบ กับคาแรกเตอร์การ์ด ที่มีคอสต์ 2 หรือต่ำกว่า อีกจำนวนไม่เกิน 1 ใบ ที่อยู่ในแทrechของเรา, และนำลงสนาม จำนวน 1 ใบ, แล้วนำที่เหลือ ลงสนามในสภาพ เรสท์.	เราใช้งานความสามารถ [เมื่อลงสนาม] ของการ์ดนี้ เพื่อนำคาแรกเตอร์ A ลงสนามในสภาพแอ็คทีฟ และนำคาแรกเตอร์ B ลงสนามในสภาพเรสท์ เราจะสามารถเลือกลำดับการสั่งใช้งานความสามารถ [เมื่อลงสนาม] ของทั้งคาแรกเตอร์ A และ B ได้หรือไม่	สามารถทำได้ ผู้เล่นที่ทำการนำคาแรกเตอร์เหล่านั้นลงสนามจะสามารถสั่งใช้งานความสามารถของคาแรกเตอร์เหล่านั้นได้ตามลำดับก่อนหลังที่ตนต้องการได้
58	OP06-086	Gecko Moria	คาแรกเตอร์	[เมื่อลงสนาม] เลือกคาแรกเตอร์การ์ด ที่มีคอสต์ 4 หรือต่ำกว่า จำนวนไม่เกิน 1 ใบ กับคาแรกเตอร์การ์ด ที่มีคอสต์ 2 หรือต่ำกว่า อีกจำนวนไม่เกิน 1 ใบ ที่อยู่ในแทrechของเรา, และนำลงสนาม จำนวน 1 ใบ, แล้วนำที่เหลือ ลงสนามในสภาพ เรสท์.	หากเรานำคาแรกเตอร์นี้ลงสนามในขณะที่บนสนามเรามีคาแรกเตอร์ร่วมกับคาแรกเตอร์นี้เป็นจำนวน 4 ใบ จากนั้นเราใช้งานความสามารถ [เมื่อลงสนาม] ของการ์ดนี้เพื่อนำคาแรกเตอร์ A ลงสนามในสภาพแอ็คทีฟ และนำคาแรกเตอร์ B ลงสนามในสภาพเรสท์โดยทำการลงทับและส่งคาแรกเตอร์ A ลงแทrech เราจะสามารถสั่งใช้งานความสามารถ [เมื่อลงสนาม] ของคาแรกเตอร์ A ที่โดนส่งลงแทrechไปแล้วได้หรือไม่	ไม่สามารถทำได้
59	OP06-091	Victoria Cindry	คาแรกเตอร์	[เมื่อลงสนาม] ถ้า คอสต์ของเรา มีคุณสมบัติ < กลุ่มโจรสลัดธริลเลอร์บาร์ค >, จะต้องนำการ์ดใบบนสุดจากเด็คของเรา จำนวน 5 ใบ ไปวางที่แทrech.	เราสามารถใช้ความสามารถ [เมื่อลงสนาม] ของการ์ดนี้ ในการนำการ์ดใบบนสุดของเด็คคู่แข่งจำนวน 5 ใบ ไปวางที่แทrech ได้หรือไม่	ไม่สามารถทำได้
60	OP06-042	Vinsmoke Reiju	ลีดเดอร์	[เทิร์นตัวเอง] [เทิร์นละ 1 ครั้ง] เมื่อมี ดั่ง!! ในสนามของเรา ถูกนำกลับ ดั่ง!! เด็ด, จะจั่วการ์ด จำนวน 1 ใบ.	เราสั่งใช้งานความสามารถ [ใช้งาน : เมน] ของ "OP06-068 Vinsmoke Reiju" บนสนามเรา และนำ ดั่ง!! บนสนามเรากลับ ดั่ง!! เด็ด และทำการนำ "OP06-069 Vinsmoke Reiju" ลงสนามจากแทrech ในกรณีนี้หลังจากเราได้ใช้ความสามารถ [เมื่อลงสนาม] ของ "OP06-069 Vinsmoke Reiju" เพื่อจั่วการ์ด 2 ใบไปแล้ว เราจะยังสามารถใช้ความสามารถ [เทิร์นตัวเอง] ของลีดเดอร์ใบนี้ เพื่อจั่วการ์ด 1 ใบ และทำการ์การลบเมื่อเรากลายเป็น 8 ใบ ได้หรือไม่	สามารถทำได้
61	OP06-116	Reject	อีเวนต์	[เมน] เลือก 1 อย่าง จากดังต่อไปนี้. • ทำการ KO คาแรกเตอร์ของคู่แข่ง ที่มีคอสต์ 5 หรือต่ำกว่า, จำนวนไม่เกิน 1 ใบ. • ถ้าคู่แข่งมี ไลฟ์ จำนวน 1 ใบ, จะทำตามงใส่คู่แข่ง จำนวน 1 หน่วย. จากนั้น, จะต้องนำ ไลฟ์ ใบบนสุดของเรา จำนวน 1 ใบ เพิ่มขึ้นสูบนมือ. [ทริกเกอร์] จั่วการ์ด จำนวน 1 ใบ.	เราสั่งใช้งานความสามารถ [เมน] ของการ์ดนี้ในขณะที่คู่แข่งไม่ได้มีไลฟ์จำนวน 1 ใบ และเลือกทำ "ถ้าคู่แข่งมี ไลฟ์ จำนวน 1 ใบ, จะทำตามงใส่คู่แข่ง จำนวน 1 หน่วย. จากนั้น, จะต้องนำ ไลฟ์ ใบบนสุดของเรา จำนวน 1 ใบ เพิ่มขึ้นสูบนมือ." ในกรณีนี้ เราจะสามารถนำไลฟ์ใบบนสุดของเรา 1 ใบ ขึ้นมือได้หรือไม่	ไม่สามารถทำได้
62	OP06-116	Reject	อีเวนต์	[เมน] เลือก 1 อย่าง จากดังต่อไปนี้. • ทำการ KO คาแรกเตอร์ของคู่แข่ง ที่มีคอสต์ 5 หรือต่ำกว่า, จำนวนไม่เกิน 1 ใบ. • ถ้าคู่แข่งมี ไลฟ์ จำนวน 1 ใบ, จะทำตามงใส่คู่แข่ง จำนวน 1 หน่วย. จากนั้น, จะต้องนำ ไลฟ์ ใบบนสุดของเรา จำนวน 1 ใบ เพิ่มขึ้นสูบนมือ. [ทริกเกอร์] จั่วการ์ด จำนวน 1 ใบ.	เราสั่งใช้งานความสามารถ [เมน] ของการ์ดนี้ในขณะที่คู่แข่งไม่ได้มีไลฟ์เป็นจำนวน 1 ใบ และเลือกทำ "ถ้าคู่แข่งมี ไลฟ์ จำนวน 1 ใบ, จะทำตามงใส่คู่แข่ง จำนวน 1 หน่วย. จากนั้น, จะต้องนำ ไลฟ์ ใบบนสุดของเรา จำนวน 1 ใบ เพิ่มขึ้นสูบนมือ" ในกรณีนี้เราสามารถนำไลฟ์ใบบนสุดของเราจำนวน 1 ใบ เพิ่มขึ้นสูมือได้หรือไม่	ไม่สามารถทำได้