

# ONE PIECE CARD GAME COMPREHENSIVE RULES

Ver. 1.1.3

อัปเดตล่าสุด: 1/20/2023

## สารบัญ

### Comprehensive Rules

1. รูปแบบของเกม
2. รายละเอียดของการ์ด
3. พื้นที่ต่างๆในเกม
4. คำศัพท์ต่างๆในเกม
5. การเตรียมการเริ่มเกม
6. การดำเนินเกม
7. การโจมตีและแบบเทิลของการ์ด
8. การสั่งใช้งานความสามารถและการออกผล
9. การบังคับใช้กฎ
10. ความสามารถคีย์เวิร์ดและคีย์เวิร์ด
11. อื่นๆ

## Comprehensive Rules

1. รูปแบบของเกม
  - 1-1. จำนวนผู้เล่น
    - 1-1-1. เกมนี้เป็นเกมสำหรับให้ผู้เล่นสองคนทำการแข่งกัน จำนวนผู้เล่นที่มากหรือน้อยกว่าจำนวนนั้น ปัจจุบันยังไม่มีการรองรับอย่างเป็นทางการ
    - 1-2. การแพ้-ชนะของเกม
      - 1-2-1. หากมีผู้เล่นฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งพ่ายแพ้ เกมจะจบลงทันที. เมื่อมีผู้เล่นพ่ายแพ้ ฝ่ายที่ไม่ได้แพ้จะเป็นผู้ชนะในเกมนั้น
        - 1-2-1-1. เงื่อนไขในการพ่ายแพ้มีอยู่ 2 ข้อ ดังต่อไปนี้ :
          - 1-2-1-1-1. สิตเตอร์ของคุณได้รับแดเมจขณะที่โลฟเป็น 0 ใน
          - 1-2-1-1-2. เด็คของคุณ มี 0 ใบ
        - 1-2-2. หากมีผู้เล่นคนใดได้เติมเต็มเงื่อนไขการพ่ายแพ้ ผู้เล่นคนนั้นจะแพ้เกมเมื่อเข้าสู่ช่วงการบังคับใช้กฎครั้งที่ 9. (การบังคับใช้กฎ)
        - 1-2-2-1. ในระหว่างเกม หากสิตเตอร์ของผู้เล่นนั้นได้รับแดเมจขณะที่ตนเองมีโลฟเหลือ 0 ใบ ผู้เล่นนั้นจะถูกลงโทษว่าเติมเต็มเงื่อนไขการพ่ายแพ้
          - 1-2-2-2. ในระหว่างเกม หากเด็คของผู้เล่นคนใดเหลือ 0 ใบ ผู้เล่นนั้นจะถูกลงโทษว่าเติมเต็มเงื่อนไขการพ่ายแพ้.
      - 1-2-3. หากผู้เล่นทั้งสองฝ่ายเติมเต็มเงื่อนไขการพ่ายแพ้พร้อมกัน เกมนั้นจะจบลงที่การเสมอ
      - 1-2-4. ผู้เล่นสามารถขอยอมแพ้ได้ตลอดเวลา ผู้เล่นที่ประกาศขอยอมแพ้จะถูกลงโทษว่าพ่ายแพ้ในเกมนั้นๆ และเกมจะจบลงแต่เพียงเท่านั้น
      - 1-2-5. การยอมแพ้จะไม่รับผลของการ์ดใดๆ ไม่มีความสามารถใดๆบังคับให้ผู้เล่นยอมแพ้ได้ และการยอมแพ้จะไม่ถูกรับรองว่าเป็นผลจากความสามารถของการ์ด
      - 1-2-6. กรณีที่ความสามารถใดส่งผลให้ผู้เล่นคนใดชนะหรือพ่ายแพ้ ในกรณีนั้นให้ผู้เล่นที่ถูกบังคับใช้นั้น จะชนะหรือพ่ายแพ้ในเกมนั้น และเกมจะจบลง
    - 1-3. หลักการโดยทั่วไปของเกม
      - 1-3-1. หากเทกซ์ใดๆที่ระบุบนตัวการ์ดมีการระบุข้อความขัดกับกฎพื้นฐานของเกม ให้ยึดเทกซ์ของการ์ดเป็นหลัก
      - 1-3-2. หากผู้เล่นจะกระทำการใดๆที่ไม่สามารถทำได้ การกระทำนั้นจะไม่เกิดขึ้น และหากมีความสามารถที่บังคับให้ผู้เล่นต้องกระทำการกระทำที่ไม่สามารถทำได้ ก็ให้หาเฉพาะส่วนที่สามารถทำได้ให้มากที่สุดเท่าที่จะทำได้
        - 1-3-2-1. หากมีการกระทำที่จะเปลี่ยนแปลงสภาพสิ่งใดๆ ที่ปัจจุบันสิ่งนั้นเป็นสภาพนั้นอยู่แล้ว การเปลี่ยนแปลงจะไม่เกิดขึ้นอีกครั้ง และการกระทำนั้นจะไม่เกิดขึ้น
        - 1-3-2-2. หากมีการกระทำใดๆ ที่มีจำนวนครั้งในการกระทำเป็น 0 หรือติดลบ การกระทำนั้นจะไม่เกิดขึ้น และการมีจำนวนครั้งติดลบก็จะไม่ทำให้เกิดผลในทางตรงกันข้ามเช่นกัน
      - 1-3-3. หากมีความสามารถใดๆ ส่งผลให้ผู้เล่นต้องกระทำการอย่างหนึ่ง ในขณะเดียวกันนั้นก็ยังมีอีกความสามารถหนึ่งที่ทำให้ผู้เล่นกระทำการนั้นๆ ส่งผลอยู่พร้อมกัน ให้ถือว่าผู้เล่นไม่สามารถกระทำการนั้นๆได้เป็นหลัก
      - 1-3-4. หากมีความสามารถใดๆที่ส่งผลให้ผู้เล่นต้องทำการเลือก ให้ผู้เล่นเจ้าของเทิร์นทำการเลือกก่อน และตามด้วยผู้เล่นที่ไม่ใช่เจ้าของเทิร์นเลือกทีหลัง
      - 1-3-5. หากผู้เล่นต้องเลือกจำนวนตัวเลขจากความสามารถการ์ดหรือกฎใดๆ จะต้องเลือกตัวเลขตั้งแต่ 0 ขึ้นไป ไม่สามารถเลือกตัวเลขทศนิยมที่

ไม่ถึงจำนวนเต็ม 1 หรือตัวเลขติดลบได้

1-3-5-1. ในกรณีที่การ์ดหรือกฎระบุจำนวน [ไม่เกิน~ไป] และไม่ได้ระบุจำนวนขั้นต่ำไว้ ผู้เล่นสามารถเลือก 0 ได้

- 1-3-6. ในกรณีที่ความสามารถใดๆมีผลเปลี่ยนแปลงรายละเอียดบนตัวการ์ดและไม่ได้มีการระบุตัวเลขจำเพาะ และตัวกฎไม่ได้มีการระบุข้อจำกัดไว้ ผู้เล่นไม่สามารถเลือกตัวเลขทศนิยมที่ไม่ถึงจำนวนเต็ม 1 หรือตัวเลขติดลบได้ และในกรณีนอกเหนือจากค่าพาวเวอร์ หากตัวเลขนั้นเหลือต่ำกว่า 0 ให้นับว่าเป็น 0
- 1-3-7. ค่าพาวเวอร์สามารถติดลบได้
  - 1-3-7-1. ถึงแม้การ์ดจะมีค่าพาวเวอร์ติดลบ หากไม่มีการระบุใดๆไว้เป็นกรณีพิเศษ การ์ดใบนั้นก็จะไม่ถูกส่งลงแรช
- 1-3-8. หากไม่มีการระบุใดๆไว้เป็นพิเศษ การ์ดจะออกผลความสามารถตามลำดับที่เขียนไว้บนตัวการ์ด
- 1-3-9. หากมีความสามารถใดๆส่งผลให้ผู้เล่นต้องกระทำการเรสต์และแอ็คทีฟเกิดขึ้นพร้อมกัน ให้เริ่มกระทำที่การเรสต์ก่อนเสมอ
- 1-3-10. คอสต์และค่าคอสต์เพื่อสั่งใช้งาน
  - 1-3-10-1. คอสต์ คือค่าใช้จ่ายที่จำเป็นในการเล่นการ์ด ซึ่งจำนวนที่ต้องจ่ายจะถูกระบุอยู่ที่มุมซ้ายบนของการ์ด (ดู 6-5-3-1.)
  - 1-3-10-2. ค่าคอสต์เพื่อสั่งใช้งาน คือค่าใช้จ่ายที่จำเป็นในการสั่งใช้งานความสามารถต่างๆของการ์ด (ดู 8-3.)

## 2. รายละเอียดของการ์ด

- 2-1. ชื่อการ์ด
  - 2-1-1. ชื่อของการ์ดที่ถูกระบุจำเพาะไว้
  - 2-1-2. ในช่องเทกซ์ อาจมีการแสดงชื่อในกรอบ "" โดยที่ไม่ได้มีการระบุใดๆไว้เป็นพิเศษ กรณีนั้นคือการระบุถึงการ์ดที่มีชื่อนั้นๆทุกใบ
    - 2-1-2-1. ในช่องเทกซ์ อาจมีการแสดงชื่อบางส่วนในกรอบ [ ] โดยที่ไม่ได้มีการระบุใดๆไว้เป็นพิเศษ กรณีนั้นคือการระบุถึงการ์ดที่มีชื่อนั้นๆอยู่ในชื่อทุกใบ.
  - 2-1-3. การ์ดบางใบจะมีการระบุบนเทกซ์ว่าให้นับตัวมันเป็นอีกชื่อ ในกรณีนี้ก็ให้นับว่าการ์ดใบนั้นเป็นชื่อนั้นๆ และจะส่งผลรวมไปถึงการจัดเด็ครวมไปถึงเมื่อมีอยู่ในที่ที่ไม่ถูกแสดงด้วย
- 2-2. ประเภทของการ์ด
  - 2-2-1. รายละเอียดที่บ่งบอกประเภทของการ์ด
  - 2-2-2. ประเภทของการ์ดมีทั้งหมด 5 ประเภท : [สิตเตอร์การ์ด], [คาแรกเตอร์การ์ด], [อีเวนต์การ์ด], [แสดงการ์ด], และ [ดัง!! การ์ด]
  - 2-2-3. [สิตเตอร์การ์ด] เป็นการ์ดที่จะวางอยู่บนสิตเตอร์แฉเรีย
    - 2-2-3-1. กรณีที่บนเทกซ์ระบุคำว่า [สิตเตอร์] หรือ [สิตเตอร์การ์ด] จะหมายถึง การ์ดประเภท[สิตเตอร์การ์ด]บนสิตเตอร์แฉเรีย
  - 2-2-4. [คาแรกเตอร์การ์ด] เป็นการ์ดที่จะวางอยู่บนคาแรกเตอร์แฉเรีย
    - 2-2-4-1. กรณีที่บนเทกซ์ระบุคำว่า [คาแรกเตอร์] จะหมายถึง การ์ดประเภท [คาแรกเตอร์การ์ด] บนคาแรกเตอร์แฉเรีย
    - 2-2-4-2. กรณีที่บนเทกซ์ระบุคำว่า [คาแรกเตอร์การ์ด] จะหมายถึง การ์ดประเภท [คาแรกเตอร์การ์ด] ที่อยู่บนตำแหน่งอื่นๆนอกเหนือจากคาแรกเตอร์แฉเรีย
  - 2-2-5. การ์ดประเภท [อีเวนต์การ์ด] เป็นการ์ดประเภทที่ส่งจากมือลงแรชโดยตรงเพื่อใช้งานความสามารถ
    - 2-2-5-1. กรณีที่บนเทกซ์ระบุคำว่า [อีเวนต์] หรือ [อีเวนต์การ์ด] จะหมายถึงการ์ดประเภท [อีเวนต์การ์ด]
  - 2-2-6. [แสดงการ์ด] เป็นการ์ดที่จะวางอยู่บนแสดงแฉเรีย
    - 2-2-6-1. กรณีที่บนเทกซ์ระบุคำว่า [แสดง] จะหมายถึงการ์ดประเภท [แสดงการ์ด] ที่อยู่บนแสดงแฉเรีย
    - 2-2-6-2. กรณีที่บนเทกซ์ระบุคำว่า [แสดงการ์ด] จะหมายถึง การ์ดประเภท [แสดงการ์ด] ที่อยู่บนตำแหน่งอื่นๆนอกจกแสดง
- 2-3. ซิมลี
  - 2-3-1. ตัวบ่งชี้ซิมลีของการ์ด บางครั้งเทกซ์การ์ดจะมีระบุถึงซิมลีของการ์ด
  - 2-3-2. การ์ดทุกใบจะมีซิมลี ซึ่งจะถูกระบุด้วยรูปหกเหลี่ยมตรงมุมซ้ายล่างของการ์ด
  - 2-3-3. ซิมลีทั้งหมด 6 สี คือ [แดง], [เขียว], [ฟ้า], [ม่วง], [ดำ], [เหลือง]
    - 2-3-3-1. ตำแหน่งของซิมลีในกรอบหกเหลี่ยมคือ ขวาบน=[แดง], ขวา=[เขียว], ขวาล่าง=[ฟ้า], ซ้ายล่าง=[ม่วง], ซ้าย=[ดำ] และ ซ้ายบน=[เหลือง]
  - 2-3-4. การ์ดบางใบอาจจะมีหลายสีอยู่ด้วยกัน เช่น [แดง] กับ [ฟ้า] หรือ [เขียว] กับ [ม่วง]
  - 2-3-5. ในกรณีที่การ์ดมีสี [แดง] และ [เขียว] ก็ให้นับว่าเป็นการ์ดของทั้งสองสี
  - 2-3-6. การ์ดที่มีหลายสีอาจมีการระบุบนเทกซ์ของการ์ดว่า การ์ดหลายสี
- 2-4. คุณสมบัติ
  - 2-4-1. ตัวบ่งชี้คุณสมบัติของการ์ด และจะมีผลกับเทกซ์ต่างๆของการ์ดด้วย

- 2-4-2. การ์ดบางใบอาจจะมีหลายคุณสมบัติได้ ในกรณีนั้นจะมีการค้นระหว่างคุณสมบัติต่างๆ ด้วยเครื่องหมาย /
- 2-4-3. เทกซ์บางอย่างจะระบุถึง 《》 โดยไม่มีการระบุอะไรเป็นพิเศษ ให้หมายถึงการมีผลกับคุณสมบัติอื่นๆ
- 2-4-3-1. เทกซ์บางอย่างจะระบุถึงบางส่วนของคุณสมบัติด้วย『』ให้หมายถึงการมีผลกับคุณสมบัติที่มี『』รวมอยู่ในคุณสมบัติด้วย
- 2-4-4. โดยมีข้อยกเว้น การ์ดบางใบจะมีการระบุบนเทกซ์ว่าให้นับตัวมันเป็นอีกคุณสมบัติ ในกรณีนี้ก็ให้นับว่าการ์ดใบนั้นเป็นคุณสมบัตินั้นๆด้วย และจะส่งผลรวมไปถึงการจัดเด็ด รวมไปถึงเมื่อมันอยู่ในที่ๆไม่ถูกแสดงด้วย
- 2-5. คุณลักษณะ
- 2-5-1. ตัวบ่งชี้คุณลักษณะของคาแรกเตอร์การ์ด และจะมีผลกับเทกซ์ต่างๆของการ์ดด้วย
- 2-5-2. คุณลักษณะจะมีเฉพาะในลีดเดอร์การ์ดและคาแรกเตอร์การ์ดเท่านั้น
- 2-5-3. หากมีการระบุถึงคุณลักษณะในของเทกซ์ ให้หมายถึงการมีผลกับการคุณลักษณะนั้นๆ
- 2-5-4. โดยมีข้อยกเว้น การ์ดบางใบจะมีการระบุบนเทกซ์ว่าให้นับตัวมันเป็นอีกคุณลักษณะ ในกรณีนี้ก็ให้นับว่าการ์ดใบนั้นเป็นประเภทนั้นๆ และจะส่งผลรวมไปถึงการจัดเด็ด รวมไปถึงเมื่อมันอยู่ในที่ๆไม่ถูกแสดงด้วย
- 2-6. พาวเวอร์
- 2-6-1. ตัวบ่งชี้ความแข็งแกร่งในการแบทเทิล (ดู 7.การโจมตีและแบทเทิลของการ์ด)
- 2-6-2. พาวเวอร์ จะมีเฉพาะในลีดเดอร์การ์ดและคาแรกเตอร์การ์ดเท่านั้น
- 2-7. คอสต์
- 2-7-1. คอสต์ค่าใช้จ่ายที่จำเป็นในการเล่นการ์ดจากมือ (ดู 6-5-3-1.)
- 2-7-2. กรณีที่ต้องการส่งคาแรกเตอร์การ์ดลงสนามจากมือ ก่อนอื่นให้แสดงการติดคาแรกเตอร์ที่ต้องการส่งลงสนาม จากนั้นทำการเลือกดัง!!การ์ด ในสภาพแอ็คทีฟบนคอสต์แอเรียและเรสต์ให้เท่ากับจำนวนคอสต์ของการ์ดใบนั้น จากนั้นจึงนำการ์ดใบนั้นลงสนาม
- 2-7-3. กรณีที่ต้องการจะเล่นอีเวนต์การ์ดจากมือ ก่อนอื่นให้แสดงการ์ดอีเวนต์ที่ต้องการเล่น จากนั้นทำการเลือก ดัง!!การ์ด ในสภาพแอ็คทีฟบนคอสต์แอเรียและเรสต์ให้เท่ากับจำนวนคอสต์ของการ์ดใบนั้น จากนั้นจึงนำการ์ดใบนั้นลงสนาม
- 2-7-4. กรณีที่ต้องการจะส่งแสดงการ์ดลงสนามจากมือ ก่อนอื่นให้แสดงการ์ดที่ต้องการส่งลงสนาม จากนั้นทำการเลือก ดัง!!การ์ด ในสภาพแอ็คทีฟบนคอสต์แอเรียและเรสต์ให้เท่ากับจำนวนคอสต์ของการ์ดใบนั้น จากนั้นจึงนำการ์ดใบนั้นลงสนาม
- 2-7-5. ค่าคอสต์จะมีอยู่ในคาแรกเตอร์การ์ด, อีเวนต์การ์ด, และแสดงการ์ดเท่านั้น
- 2-8. เทกซ์ของการ์ด
- 2-8-1. สิ่งที่จะระบุความสามารถเพิ่มเติมของการ์ด
- 2-8-2. หากไม่มีการระบุอะไรไว้เป็นพิเศษ ให้นับว่าความสามารถนั้น(เทกซ์การ์ด)ของลีดเดอร์การ์ด, คาแรกเตอร์การ์ด, สเตจการ์ด มีผลเฉพาะเมื่อมันอยู่บนลีดเดอร์แอเรีย, คาแรกเตอร์แอเรีย, หรือสเตจแอเรียเท่านั้น
- 2-8-3. ความสามารถจะออกผลตามลำดับที่เขียนไว้ก่อน-หลังในเทกซ์
- 2-8-4. ในเทกซ์ อาจมีการระบุรายละเอียดของความสามารถในวงเล็บ สิ่งนี้เรียกว่า (ส่วนขยายความ) มีไว้เพื่ออธิบายการทำงานของความสามารถเพิ่มเติม
- 2-8-4-1. ส่วนขยายความไม่มีผลใดๆต่อเกม
- 2-8-4-2. โดยมีข้อยกเว้น ความสามารถบางอย่างอาจจะถูกอธิบายเพิ่มเติมในวงเล็บ เพื่อให้เข้าใจได้ง่ายขึ้น
- 2-8-5. เทกซ์บางอย่างอาจจะระบุถึงการ์ดที่ไม่มีเทกซ์ เช่น “(การ์ด) ที่แต่เดิมไม่มีความสามารถ”
- 2-9. ไลฟ์
- 2-9-1. ลีดเดอร์จะมีจำนวนไลฟ์อยู่
- 2-9-2. เมื่อเริ่มเกม ให้นำการ์ดใบบนสุดของกองในจำนวนเท่ากับไลฟ์ที่ระบุไว้บนลีดเดอร์การ์ดของตนไปวางไลฟ์แอเรียในสภาพคว่ำโดยห้ามดูการ์ดเหล่านั้น
- 2-9-2-1. ในช่วงนี้ให้นำการ์ดใบบนสุดของเด็ควางไว้ที่ใบล่างสุดของไลฟ์
- 2-9-3. ไลฟ์จะมีเฉพาะแค่นลีดเดอร์การ์ดเท่านั้น
- 2-10. (ไอคอน)เคาน์เตอร์
- 2-10-1. มีในคาแรกเตอร์การ์ด สามารถใช้งานได้ในช่วงเคาน์เตอร์สแต็ปเพื่อเพิ่มค่า พาวเวอร์ ให้สูงขึ้น
- 2-10-2. (ไอคอน)เคาน์เตอร์ จะมีเฉพาะในคาแรกเตอร์การ์ดเท่านั้น
- 2-11. [ทริกเกอร์]
- 2-11-1. ความสามารถที่จะถูกสั่งใช้งานแทนการนำการ์ดจากไลฟ์ขึ้นมือ

- เมื่อมีการรับแดเมจ
- 2-11-2. [ทริกเกอร์]นับว่าเป็นส่วนหนึ่งของเทกซ์
- 2-12. Copyright
- 2-12-1. ตัวแสดงผู้ถือลิขสิทธิ์ของการ์ดใบนั้นๆ ไม่มีผลใดๆกับตัวเกม
- 2-13. ระดับของการ์ด(Rarity)
- 2-13-1. ระดับของการ์ดไม่มีผลใดๆกับตัวเกม
- 2-14. รหัสการ์ด
- 2-14-1. สิ่งนี้จะมีผลในการเตรียมตัวก่อนเริ่มเกม
- 2-14-2. ในการเตรียมตัวก่อนเล่น เด็คของผู้เล่นจะสามารถใส่การ์ดที่มีรหัสการ์ดเดียวกันได้สูงสุดไม่เกิน 4 ใบเท่านั้น
- 2-14-3. เทกซ์การ์ดบางใบจะระบุถึงรหัสการ์ดไว้
- 2-15. บล็อกไอคอน
- 2-15-1. ตัวแสดงรายละเอียดของชุด(บล็อก)ที่การ์ดถูกตีพิมพ์ ไม่มีผลใดๆกับตัวเกม
- 2-16. Illustration
- 2-16-1. ภาพของการ์ด ไม่มีผลใดๆกับตัวเกม
- 2-17. Illustrator Name
- 2-17-1. ตัวแสดงรายละเอียดของผู้สร้างสรรค์ภาพของการ์ดใบนั้นๆ ไม่มีผลใดๆกับตัวเกม
3. พื้นที่ในเกม(แอเรีย)
- 3-1. แอเรีย
- 3-1-1. แอเรียประกอบไปด้วย [เด็คแอเรีย], [ดัง!!เด็คแอเรีย], [มือ], [แทรช], [ลีดเดอร์แอเรีย], [คาแรกเตอร์แอเรีย], [สเตจแอเรีย], [คอสต์แอเรีย] และ [ไลฟ์แอเรีย]
- 3-1-2. [ลีดเดอร์แอเรีย], [คาแรกเตอร์แอเรีย], [สเตจแอเรีย], และ [คอสต์แอเรีย] ในบางครั้งอาจถูกเรียกรวมกันเป็นพื้นที่เดียวกันว่า แอเรีย
- 3-1-3. หากไม่มีการระบุใดๆไว้เป็นกรณีพิเศษ ผู้เล่นแต่ละคนจะมีแอเรียต่างๆเป็นของตนเองอย่างละ 1
- 3-1-4. จำนวนการ์ดในแอเรียต่างๆคือพื้นที่ที่ถูกแสดง ผู้เล่นแต่ละคนสามารถตรวจสอบจำนวนการ์ดเหล่านั้นได้ตลอดเวลา
- 3-1-5. การ์ดในบางแอเรียจะถูกเปิดเผยข้อมูลให้ผู้เล่นทั้งสองฝ่ายรับรู้ ในขณะที่บางพื้นที่ก็จะไม่ถูกเปิดเผย แอเรียที่เปิดเผยการ์ดให้เรียกว่าพื้นที่ที่ถูกแสดง ส่วนที่ไม่เปิดเผยข้อมูลให้เรียกว่า พื้นที่ที่ไม่ถูกแสดง
- 3-1-6. ในกรณีที่การ์ดบนคาแรกเตอร์แอเรียหรือสเตจแอเรียถูกนำไปไว้ในโซนอื่น หากไม่มีการระบุใดๆเป็นพิเศษ ให้นับว่าการ์ดใบนั้นเป็นการ์ดใบใหม่ที่ถูกนำไปไว้ในโซนนั้น ความสามารถใดๆที่เคยมีผลในโซนเดิมจะไม่ตามไปในโซนใหม่ด้วย
- 3-1-7. กรณีที่มีการ์ดหลายใบถูกนำเข้าสู่ออเรียใดพร้อมกัน หากไม่มีการระบุเป็นพิเศษ ให้ผู้เล่นเจ้าของการ์ดเหล่านั้นเป็นผู้กำหนดลำดับก่อนหลังในการเข้าสู่แอเรียของการ์ดเหล่านั้น
- 3-1-8. หากมีการย้ายการ์ดหลายใบจากพื้นที่ที่ถูกแสดง ไปไว้ในพื้นที่ที่ไม่ถูกแสดง ผู้เล่นอื่นที่ไม่ใช่เจ้าของการ์ดเหล่านั้นจะไม่สามารถรับรู้ลำดับของการ์ดเหล่านั้นที่ถูกย้ายไปได้
- 3-2. เด็คแอเรีย
- 3-2-1. เด็คจะถูกวางไว้ที่นี้เมื่อเริ่มเกม
- 3-2-2. เด็คนับว่าเป็นพื้นที่ที่ไม่ถูกแสดง การ์ดบนพื้นที่นี้จะถูกวางคว่ำหน้าไว้ และ —เว้นแต่จะระบุไว้เป็นอย่างอื่น— ผู้เล่นทั้งสองฝ่ายไม่สามารถตรวจสอบเนื้อหาหรือลำดับของการ์ดเหล่านั้นได้รวมถึงไม่สามารถเปลี่ยนแปลงลำดับได้
- 3-2-3. ในกรณีที่มีการ์ดจากเด็คไปไว้ในแอเรียอื่นพร้อมกันหลายใบ ให้กระทำการนั้นทีละใบ
- 3-2-4. หากมีการกระทำให้สับเด็ค จะต้องทำให้ลำดับการ์ดในเด็คกลายเป็นแบบสุ่ม
- 3-3. ดัง!!เด็ค แอเรีย
- 3-3-1. ดัง!!เด็ค จะถูกวางไว้ที่นี้เมื่อเริ่มเกม
- 3-3-2. ดัง!!เด็ค นับว่าเป็นพื้นที่ที่ถูกแสดง การ์ดบนพื้นที่นี้จะถูกวางคว่ำหน้าไว้ หากไม่มีการระบุใดๆเป็นพิเศษ ผู้เล่นทุกคนจะสามารถตรวจสอบ หรือเปลี่ยนแปลงลำดับของการ์ดใน ดัง!!เด็ค ได้
- 3-3-3. ในกรณีที่มีการ์ดย้าย ดัง!!การ์ด จาก ดัง!!เด็ค ไปไว้ในพื้นที่อื่นพร้อมกันหลายใบ ให้กระทำการนั้นทีละใบ
- 3-4. มือ
- 3-4-1. แอเรียที่ผู้เล่นแต่ละคนจะนำการ์ดที่จั่วมาจากเด็คไปเก็บไว้
- 3-4-2. ถึงแม้จะถูกนับเป็นพื้นที่ที่ไม่ถูกแสดง แต่ผู้เล่นเจ้าของมือสามารถตรวจสอบรายละเอียดและเปลี่ยนตำแหน่งการ์ดบนมือได้ตามต้องการ
- 3-4-3. หากไม่มีการระบุใดๆเป็นพิเศษ ผู้เล่นไม่สามารถดูการ์ดในมือของฝ่ายตรงข้ามได้

- 3-5. แทรช
- 3-5-1. แอเรียที่คาแรกเตอร์ที่ถูก KO หรืออีเวนตการ์ดที่แสดงผลเสร็จแล้ว จะถูกนำไปวาง
- 3-5-2. แทรชเป็นพื้นที่ที่ถูกแสดง การ์ดในพื้นที่นี้จะถูกวางหงายหน้า และผู้เล่นสามารถตรวจสอบได้ตลอดเวลา ผู้เล่นเจ้าของแทรชสามารถสลีบลำดับของการ์ดในแทรชของตนเองได้ตามต้องการ ในกรณีที่มีการ์ดใหม่ถูกส่งลงแทรช โดยปกติแล้วจะนำการ์ดใบนั้นไปไว้ในบนสุดของแทรช
- 3-6. สิตเตอร์แอเรีย
- 3-6-1. พื้นที่สำหรับวางสิตเตอร์การ์ดแบบหงายหน้าเมื่อเริ่มเกม
- 3-6-2. สิตเตอร์แอเรียเป็นพื้นที่ที่ถูกแสดง
- 3-6-3. หลังจากถูกวางลงบนสิตเตอร์แอเรียแล้ว สิตเตอร์การ์ดจะไม่รับผลของความสามารถของการ์ด หรือกฎใดๆที่จะย้ายมันไปที่พื้นที่อื่น และจะยังคงอยู่ที่สิตเตอร์แอเรีย ตราบเท่าที่มันยังถูกนับว่าเป็นสิตเตอร์
- 3-7. คาแรกเตอร์แอเรีย
- 3-7-1. พื้นที่สำหรับวางคาแรกเตอร์การ์ดของเรา
- 3-7-2. คาแรกเตอร์แอเรียเป็นพื้นที่ที่ถูกแสดง การ์ดในพื้นที่นี้จะถูกวางหงายหน้า
- 3-7-3. เมื่อคาแรกเตอร์การ์ดถูกวางลงบนคาแรกเตอร์แอเรีย จะเรียกว่าการ [ลงสนาม]
- 3-7-4. หากไม่มีการระบุใดๆไว้เป็นพิเศษ คาแรกเตอร์ที่เพิ่งลงสนามจะไม่สามารถโจมตีได้ในเทิร์นนั้น
- 3-7-5. หากไม่มีการระบุใดๆไว้เป็นพิเศษ การ์ดที่ถูกวางลงบนคาแรกเตอร์แอเรีย จะถูกวางในสภาพแอสต์ทิฟ
- 3-7-6. คาแรกเตอร์แอเรียสามารถวางคาแรกเตอร์การ์ดได้ไม่เกิน 5 ใบ
- 3-7-6-1. หากผู้เล่นมีคาแรกเตอร์การ์ดบนคาแรกเตอร์แอเรียอยู่แล้ว 5 ใบ และต้องการส่งคาแรกเตอร์ใบใหม่ลงสู่สนาม ผู้เล่นสามารถเลือกส่งคาแรกเตอร์การ์ดที่มีอยู่แล้ว 1 ใบลงแทรช และส่งคาแรกเตอร์การ์ดใบใหม่ลงสู่สนามได้
- 3-8. สเตจแอเรีย
- 3-8-1. พื้นที่สำหรับวางสเตจการ์ดของเรา
- 3-8-2. สเตจแอเรียเป็นพื้นที่ที่ถูกแสดง การ์ดในพื้นที่นี้จะถูกวางหงายหน้า
- 3-8-3. เมื่อสเตจการ์ดถูกวางลงบนสเตจแอเรีย จะเรียกว่าการ [ลงสนาม]
- 3-8-4. หากไม่มีการระบุใดๆไว้เป็นพิเศษ การ์ดที่ถูกวางลงบนสเตจแอเรีย จะถูกวางในสภาพแอสต์ทิฟ
- 3-8-5. สเตจแอเรียสามารถวางสเตจการ์ดได้ไม่เกิน 1 ใบ
- 3-8-5-1. หากผู้เล่นมีสเตจการ์ดบนสเตจแอเรียอยู่แล้ว และต้องการส่งสเตจการ์ดใบใหม่ลงสู่สนาม ผู้เล่นสามารถเลือกส่งสเตจการ์ดใบเก่าลงแทรช และส่งสเตจการ์ดใบใหม่ลงสู่สนามได้
- 3-9. คอสต์แอเรีย
- 3-9-1. พื้นที่สำหรับวาง ดั่ง!!การ์ด
- 3-9-2. คอสต์แอเรียเป็นพื้นที่ที่ถูกแสดง การ์ดในพื้นที่นี้จะถูกวางหงายหน้า และผู้เล่นสามารถตรวจสอบได้ตลอดเวลา ผู้เล่นเจ้าของคอสต์แอเรียสามารถสลีบลำดับของการ์ดในคอสต์แอเรียของตนเองได้ตามต้องการ และในการจ่ายคอสต์ผู้เล่นสามารถเลือกใช้ใบที่ต้องการได้โดยไม่จำเป็นต้องเรียงตามลำดับ
- 3-9-3. หากไม่มีการระบุใดๆไว้เป็นพิเศษ ดั่ง!!การ์ด จะถูกวางเพิ่มลงบนคอสต์แอเรียในสภาพแอสต์ทิฟ
- 3-10. ไลฟ์แอเรีย
- 3-10-1. พื้นที่สำหรับวางไลฟ์ของสิตเตอร์ของตนเอง
- 3-10-2. ไลฟ์นับว่าเป็นพื้นที่ที่ไม่ถูกแสดง หากไม่มีการระบุใดๆเป็นพิเศษ ผู้เล่นทุกคนจะ "ไม่ได้รับสิทธิ์ในการดู หรือเปลี่ยนลำดับของการ์ดในไลฟ์" หากมีการกระทำที่จะย้ายการ์ดจากไลฟ์ไปไว้ในพื้นที่อื่น และไม่มีการระบุใดๆไว้เป็นพิเศษ ให้เลือกการ์ดใบบนสุดในไลฟ์แอเรียก่อนเสมอ
- 3-10-2-1. ในบางกรณี ความสามารถการดูอาจส่งผลให้การดูถูกนำไปวางในไลฟ์ในสภาพหงายหน้า ในกรณีนี้การ์ดที่หงายหน้าในไลฟ์ใบนั้นจะนับว่าเป็นพื้นที่ที่ถูกแสดง
4. คำศัพท์ต่างๆในเกม
- 4-1. ความสามารถ(เอฟเฟค)
- 4-1-1. ความสามารถของการ์ดจะมีรายละเอียดอยู่ในเทกซ์การ์ด
- 4-1-2. ความสามารถจะรวมถึงความสามารถคีย์เวิร์ดด้วย เช่น [ใช้งาน : เมน], [บล็อกเกอร์], [แคนเตอร์], [ทริกเกอร์] (ดู 10-1)
- 4-2. ผู้เล่น
- 4-2-1. ผู้เล่น หมายถึงเจ้าของการ์ด
- 4-2-1-1. หากมีการระบุคำว่า [เจ้าของ] ให้หมายถึงผู้ควบคุมดั้งเดิมของการ์ดใบนั้น

- 4-2-2. เมื่อจบเกม ให้ผู้เล่นทุกคนนำการ์ดของตัวเองกลับไป
- 4-3. ผู้เล่นเจ้าของเทิร์น และผู้เล่นที่ไม่ใช่เจ้าของเทิร์น
- 4-3-1. ผู้เล่นเจ้าของเทิร์น คือผู้เล่นที่กำลังดำเนินเทิร์นอยู่ในขณะนั้น
- 4-3-2. ผู้เล่นที่ไม่ใช่เจ้าของเทิร์น คือผู้เล่นที่ไม่ได้ดำเนินเทิร์นของตนอยู่ในขณะนั้น
- 4-4. สภาพของการ์ด
- 4-4-1. การ์ดในสิตเตอร์แอเรีย, คาแรกเตอร์แอเรีย, สเตจแอเรีย, และคอสต์แอเรีย จะมีสภาพหลังๆอยู่สองแบบดังต่อไปนี้
- 4-4-1-1. แอสต์ทิฟ : การ์ดที่อยู่ในสภาพหัวตั้ง
- 4-4-1-2. เรสต์ : การ์ดที่อยู่ในสภาพตะแคงข้าง
- 4-5. การจั่วการ์ด
- 4-5-1. [การจั่วการ์ด] คือการที่ผู้เล่นนำการ์ดใบบนสุดของเด็คตนเองมาไว้บนมือ โดยไม่แสดงให้อีกฝ่ายดู
- 4-5-2. หากมีการระบุ [จั่วการ์ด 1 ใบ] ให้ผู้เล่นนำการ์ดใบบนสุดของเด็คตนเองมาไว้บนมือ โดยไม่แสดงให้ผู้เล่นอีกฝ่ายดู
- 4-5-3. หากมีการระบุ [จั่วการ์ด X ใบ] และ X เป็น 0 ให้ไม่ต้องกระทำการใดๆ หาก X เป็น 1 หรือมากกว่า ให้ผู้เล่นกระทำซ้ำการ [จั่วการ์ด 1 ใบ] ตามจำนวนครั้งนั้น
- 4-5-4. หากมีการระบุ [จั่วการ์ดไม่เกิน X ใบ] และ X เป็น 0 ให้ไม่ต้องกระทำการใดๆ หาก X เป็น 1 หรือมากกว่า ให้ผู้เล่นนั้นเลือกกระทำการต่อไปนี้
- 4-5-4-1. ผู้เล่นสามารถเลือกจบการกระทำนั้น
- 4-5-4-2. ผู้เล่นนั้นจั่วการ์ด 1 ใบ
- 4-5-4-3. เลือกกระทำข้อ 4-5-4-2. อีกครั้ง หากกระทำถึงจำนวน X ครั้ง ให้จบการกระทำนั้น หากไม่, ให้ย้อนกลับไปกระทำข้อ 4-5-4-1. อีกครั้ง
- 4-6. การคิดแต้ม
- 4-6-1. การเริ่มกระทำ [ท่าแต้ม] จะเรียกว่า การคิดแต้ม
- 4-6-2. หากมีการกระทำใดๆที่ก่อให้เกิดแต้มกับสิตเตอร์ ให้ผู้เล่นเจ้าของสิตเตอร์นั้นกระทำการต่อไปนี้
- 4-6-2-1. หากแต้มที่ได้รับนั้นเท่ากับ 1 ให้ผู้เล่นเจ้าของสิตเตอร์นั้นนำไลฟ์ใบบนสุด 1 ใบไปไว้บนมือ
- 4-6-2-2. หากแต้มนั้นเท่ากับ X และ X เท่ากับ 0 ให้ไม่ต้องกระทำการใดๆ หาก X เป็น 1 หรือมากกว่า ให้ผู้เล่น [กระทำ 1 แต้ม] (4-6-2-1.) ซ้ำตามจำนวนนั้น
- 4-6-3. ในกรณีนี้ หากการ์ดที่มีความสามารถ [ทริกเกอร์] ถูกนำขึ้นมือ ผู้เล่นสามารถเลือกใช้ [ทริกเกอร์] นั้นได้ (ดู 10-1-5.)
- 4-7. การเล่นเกม
- 4-7-1. การเล่นเกม คือการกระทำที่ผู้เล่นจ่ายค่าคอสต์เพื่อสั่งใช้งานหรือส่งการ์ดนั้นลงสู่สนาม
- 4-8. ไม่เกิน X
- 4-8-1. หากผู้เล่นถูกให้กระทำ [ไม่เกิน X] สำหรับบางอย่าง เมื่อความสามารถนั้นสั่งใช้งาน ผู้เล่นนั้นจะต้องเลือกจำนวน 0 ถึง X ทันที ก่อนที่จะเข้าสู่ขั้นตอนการทำความเข้าใจนั้น จากนั้นค่อยออกผลความสามารถนั้น
- 4-8-2. โดยมีข้อยกเว้น การ [จั่วการ์ดไม่เกิน X ใบ] ให้กระทำขั้นตอนตามหัวข้อ 4-5-4 แทน
- 4-9. "แต่เดิม"
- 4-9-1. เทกซ์บางอย่างจะระบุถึง "แต่เดิม"
- 4-9-2. "แต่เดิม" หมายถึงตัวเลขหรือเทกซ์บนตัวการ์ดดั้งเดิม
5. การเตรียมตัวเริ่มเกม
- 5-1. เตรียมสิตเตอร์การ์ด, เด็ค, และ ดั่ง!!เด็ค
- 5-1-1. ก่อนที่จะเริ่มเกม ผู้เล่นทุกคนจะต้องเตรียมสิตเตอร์การ์ด, เด็ค, และ ดั่ง!!เด็ค ของตนเอง
- 5-1-2. ผู้เล่นทุกคนจะต้องมีสิตเตอร์การ์ดเพียง 1 ใบ, เด็คที่มีการ์ด 50 ใบ พอดดี, และ ดั่ง!!เด็ค ที่มีการ์ด 10 ใบ พอดดี
- 5-1-2-1. ในเด็คจะประกอบไปด้วยคาแรกเตอร์การ์ด, อีเวนตการ์ด, และสเตจการ์ด
- 5-1-2-2. ในการจัดเด็ค ผู้เล่นสามารถใส่การ์ดในเด็คได้เฉพาะการ์ดที่มีชื่อเดียวกับสิตเตอร์เท่านั้น การ์ดที่มีชื่อไม่ตรงกับสิตเตอร์จะไม่สามารถใช้ได้
- 5-1-2-3. การ์ดที่มีรหัสการ์ดเดียวกัน จะสามารถใส่ในเด็ครวมกันได้ไม่เกิน 4 ใบ
- 5-1-2-4. ความสามารถที่มีผลต่อการจัดเด็ค จะนับเป็นความสามารถต่อเนื่องที่อยู่เหนือกว่าเงื่อนไขการจัดเด็คข้างต้น (ดู 8-1-3-3.)
- 5-1-2-4-1. ความสามารถที่มีผลต่อการจัดเด็ค จะมีการระบุว่าคุณสามารถใส่การ์ดประเภทนั้นได้ตามจำนวนใบที่กำหนดไว้ต่อไปนี้ในเด็ค] หรือ [คุณไม่สามารถใส่การ์ดบางประเภทได้ในเด็ค]

- 5-1-2-4-2. ความสามารถที่มีผลต่อการจัดโต๊ะจะส่งผลต่อการเตรียมโต๊ะก่อนเริ่มเกม
- 5-1-3. ผู้เล่นทุกคนจะต้องมี ดั้ง!!การ์ด จำนวน 10 ใบพอดี ใน ดั้ง!!เด็ก
  - 5-2. ขั้นตอนก่อนการเริ่มเกม
- 5-2-1. ก่อนที่จะเริ่มเกม ให้ผู้เล่นแต่ละคนทำตามขั้นตอนดังต่อไปนี้
  - 5-2-1-1. นำเด็กของตนที่จะใช้เล่นออกมา ตัวเด็กในช่วงเวลานี้จำเป็นต้องจัดตามกฎและข้อกำหนดในหัวข้อ 5-1-2.
  - 5-2-1-2. ผู้เล่นทุกคนสับไพ่ของตัวเองให้ละเอียด จากนั้นนำเด็กของตนวางคว่ำหน้าลงบนโต๊ะเตรียม
  - 5-2-1-3. ผู้เล่นทุกคนนำไพ่ของตัวเองมาวางหงายบนไพ่ของตัวเอง
  - 5-2-1-4. ผู้เล่นที่ชนะการตัดสินใจก่อนหลัง จะได้เป็นผู้เลือกใครจะได้เริ่มก่อนหรือหลัง ซึ่งการตัดสินใจวิธีนี้ต้องทำด้วยการสุ่ม เช่น การเป่าฟองสบู่
  - 5-2-1-4-1. ในการตัดสินใจผู้เล่นที่จะเลือกลำดับการเล่นก่อน-หลัง จะใช้วิธีการอื่นๆก็ได้ ไม่มีการบังคับตายตัว
  - 5-2-1-5. เมื่อสามารถตัดสินใจผู้เล่นที่เป็นฝ่ายเลือกลำดับการเล่นก่อนหลังได้แล้วให้ผู้เล่นนั้นทำการประกาศการเลือกของตน
  - 5-2-1-6. ผู้เล่นทุกคนจั่วการ์ดจากเด็กตนจำนวน 5 ใบ และใช้เป็นมือเริ่มเกม หลังจากนั้นผู้เล่นสามารถเลือกที่จะเปลี่ยนการ์ดบนมือได้ โดยทำได้คนละ 1 ครั้ง โดยผู้เล่นที่เป็นฝ่ายเริ่มก่อนจะเป็นฝ่ายเลือกกระทำก่อน ตามขั้นตอนดังต่อไปนี้
  - 5-2-1-6-1. ผู้เล่นสามารถเลือกนำการ์ดบนมือทั้งหมดกลับไปยังเด็กแล้วสับ หากทำเช่นนั้น ให้จั่วการ์ดจากเด็กใหม่ 5 ใบ
  - 5-2-1-7. ผู้เล่นแต่ละคนนำการ์ดใบบนสุดของกองไปวางไว้ที่ไหล่ฟตามจำนวนค่าไพ่ของไพ่ของตัวเองในสภาพคว่ำหน้า ในลำดับที่การ์ดใบบนสุดของเด็กจะไปอยู่ใบล่างสุดของไพ่
  - 5-2-1-8. ผู้เล่นที่เป็นฝ่ายเริ่มก่อนจะเป็นฝ่ายเริ่มเกม และเริ่มเทิร์นของผู้เล่นนั้น

**6. การดำเนินเกม**

- 6-1. ลำดับของเทิร์น
  - 6-1-1. เทิร์น คือสิ่งที่เกิดต่อเนื่องตามลำดับของ : [รีเฟรชเฟส], [ดรอว์เฟส], [ตั้ง!!เฟส], [เมนเฟส], [เอนด์เฟส]
  - 6-1-2. ระหว่างเกม ผู้เล่นคนใดคนหนึ่งจะเป็นผู้เล่นเจ้าของเทิร์น และให้ผู้เล่นคนนั้นทำการดำเนินเกมโดยกระทำในแต่ละเฟสตามลำดับต่อไปนี้
- 6-2. รีเฟรชเฟส
  - 6-2-1. ความสามารถที่ระบุ [จนถึงช่วงเริ่มเทิร์น] จะสิ้นสุดผลที่แสดงผลมาจนถึงขณะนี้
  - 6-2-2. ความสามารถของเราหรือคู่แข่งที่ระบุว่า [เมื่อเริ่มเทิร์น] จะทำงาน
  - 6-2-3. นำ ดั้ง!!การ์ด ทั้งหมดที่อยู่บนไพ่ของตัวเอง และคาแรกเตอร์แอเรีย กลับไปยังคอสต์แอเรีย (ดู 6-5-5-1.)
  - 6-2-4. เปลี่ยนสภาพการ์ดทั้งหมดบนไพ่ของตัวเอง, คาแรกเตอร์แอเรีย, สเตจแอเรีย, และคอสต์แอเรีย ให้กลับเป็นสภาพแอ็คทีฟ
- 6-3. ดรอว์เฟส
  - 6-3-1. ผู้เล่นเจ้าของเทิร์นจั่วการ์ดจากเด็ก 1 ใบ แต่ในกรณีที่เป็นเทิร์นแรกของผู้เล่นเริ่มก่อนจะไม่ได้จั่วการ์ด
- 6-4. ตั้ง!!เฟส
  - 6-4-1. นำ ดั้ง!!การ์ด 2 ใบที่คว่ำหน้าอยู่จาก ดั้ง!!เด็ก มาวางบนคอสต์แอเรียในสภาพหงาย แต่ในกรณีที่เป็นเทิร์นแรกของผู้เล่นเริ่มก่อน จะสามารถนำ ดั้ง!!การ์ด มาวางหงายได้เพียงใบเดียว
  - 6-4-2. หากใน ดั้ง!!เด็ก เหลือการ์ดเพียงใบเดียว ให้นำ ดั้ง!!การ์ด 1 ใบมาวางหงายบนคอสต์แอเรีย
  - 6-4-3. หากไม่มีการ์ดเหลือใน ดั้ง!!เด็ก เลย จะไม่มีการ์ดถูกนำมาวางบนคอสต์แอเรีย
- 6-5. เมนเฟส
  - 6-5-1. ความสามารถของเราหรือคู่แข่งที่ระบุว่า [เมื่อเริ่มเมนเฟส] จะทำงาน
  - 6-5-2. ในระหว่างเมนเฟส สามารถกระทำการต่อไปนี้ ในลำดับใดก็ได้ ก็ครั้งก็ได้ : [6-5-3. ทำการเลนการ์ด], [6-5-4. ใช้งานความสามารถของการ์ด], [6-5-5. ติดตั้ง!!การ์ด], [6-5-6. ทำการแบทเทิล]
    - 6-5-2-1. เมื่อมีการประกาศจบเมนเฟส จะช่วงสู่วาง [6-6. เอนด์เฟส]
- 6-5-3. ทำการเลนการ์ด
  - 6-5-3-1. การจ่ายคอสต์และกระทำการ [ส่งคาแรกเตอร์การ์ดลงสนาม], [ส่งสเตจการ์ดลงสนาม], ใช้งานความสามารถ [เมน] ของฮีเวนต์ ในลำดับและจำนวนครั้งตามต้องการ
- 6-5-4. ใช้งานความสามารถการ์ด
  - 6-5-4-1. ผู้เล่นเจ้าของเทิร์น สามารถใช้งานความสามารถที่ถูกระบุ [เมน] หรือ [ใช้งาน : เมน] ของการ์ดตนเองได้
- 6-5-5. ติด ดั้ง!!การ์ด

- 6-5-5-1. การนำ ดั้ง!!การ์ด ที่แอ็คทีฟอยู่บนคอสต์แอเรีย 1 ใบมาวางซ้อนไว้ข้างใต้ไพ่ของตัวเองหรือคาแรกเตอร์ของเราให้มองเห็นได้ชัด ซึ่งเรียกการกระทำนี้ว่า [การติด]
- 6-5-5-2. ในเทิร์นตนเอง สิตเดอ์การ์ดหรือคาแรกเตอร์การ์ดที่มีดั้ง!!การ์ด ติดอยู่ จะเพิ่มเวอริ์เพิ่มขึ้น 1000 ต่อจำนวน ดั้ง!!การ์ด ที่ติดอยู่ 1 ใบ
- 6-5-5-3. [การติด] สามารถกระทำกี่ครั้งก็ได้
- 6-5-5-4. หากการ์ดที่มี ดั้ง!!การ์ด ติดอยู่ถูกย้ายไปยังพื้นที่อื่น ให้นำ ดั้ง!!การ์ด ที่เคยติดอยู่กับการ์ดนั้นไปวางบนคอสต์แอเรียในสภาพเรสต์

**6-5-6. ทำการแบทเทิล**

- 6-5-6-1. ผู้เล่นไม่สามารถทำการแบทเทิลได้ให้เทิร์นแรกที่เล่น
- 6-5-6-2. รายละเอียดของการแบทเทิล ให้ดูที่ [7.การโจมตีและแบทเทิลของการ์ด] ตามด้านล่าง
- 6-6. เอนด์เฟส
  - 6-6-1. เป็นเฟสในช่วงจบเทิร์น ที่จะกระทำการจัดการต่างๆ ให้กระทำการในเอนด์เฟสตามลำดับต่อไปนี้
    - 6-6-1-1. ความสามารถที่ใช้งาน [เมื่อจบเทิร์น] จะถูกใช้งาน
    - 6-6-1-1-1. ความสามารถที่ใช้งาน "เมื่อจบเทิร์น" จะถูกสั่งใช้งานและออกผลเพียงครั้งเดียวเท่านั้น.
    - 6-6-1-2. หลังจากออกผลความสามารถทั้งหมดในช่วงเวลานี้เสร็จสิ้น ความสามารถของผู้เล่นเจ้าของเทิร์นที่ระบุว่า [ภายในเทิร์นนี้] และ [จบจบเทิร์น] จะหมดลง
    - 6-6-1-3. ความสามารถของผู้เล่นที่ไม่ใช่เจ้าของเทิร์นที่ระบุว่า [ภายในเทิร์นนี้] และ [จบจบเทิร์น] จะหมดลง
    - 6-6-1-4. หากไม่มีความสามารถที่ระบุ [เมื่อจบเทิร์น] ที่ในเทิร์นนี้เงื่อนไขถูกเติมเต็มเหลืออยู่แล้ว ก็ให้จบเทิร์นนี้ลงแต่เพียงเท่านี้ และเข้าสู่ช่วงรีเฟรชเฟสของเทิร์นของผู้เล่นอีกฝ่าย

**7. การโจมตีและแบทเทิลของการ์ด**

- 7-1. ในช่วงเมนเฟส ผู้เล่นเจ้าของเทิร์นสามารถเรสต์ไพ่ของตัวเองที่กำลังแอ็คทีฟอยู่บนไพ่ของตัวเอง หรือเรสต์คาแรกเตอร์การ์ดที่กำลังแอ็คทีฟอยู่บนคาแรกเตอร์แอเรียของตน เพื่อทำการโจมตีใส่ไพ่ของตัวเองบนไพ่ของตัวเอง หรือคาแรกเตอร์ที่เรสต์อยู่บนคาแรกเตอร์แอเรียของตัวเองได้ หากทำการโจมตี ให้ดำเนินการแบทเทิล (ดู 6-5-6.) และเข้าสู่แอทแทคสเตป (ดู 7-1-1.) ไปจนถึงเอนด์เมจสเตป (ดู 7-1-4.) ตามลำดับ
  - 7-1-1. แอทแทคสเตป
    - 7-1-1-1. สามารถทำการโจมตีได้โดยใช้ไพ่ของตัวเอง หรือคาแรกเตอร์การ์ดบนคาแรกเตอร์แอเรีย ชั้นแรก เรสต์ไพ่ของตัวเองหรือคาแรกเตอร์การ์ดใบที่ต้องการใช้โจมตีซึ่งกำลังแอ็คทีฟอยู่ และประกาศการโจมตี
    - 7-1-1-2. จากนั้น ให้เลือกเป้าหมายการโจมตี โดยจะสามารถเลือกไพ่ของตัวเองหรือคาแรกเตอร์ที่เรสต์อยู่บนคาแรกเตอร์แอเรียของอีกฝ่าย
    - 7-1-1-3. ความสามารถที่ระบุ [เมื่อโจมตี] หรือ [เมื่อทำการโจมตี] จะทำงาน
    - 7-1-1-4. เมื่อจบช่วงแอทแทคสเตป หากการ์ดที่กำลังทำการโจมตีหรือตกเป็นเป้าหมายการโจมตีถูกเคลื่อนย้ายไปยังแอเรียอื่นให้ข้ามไปยังช่วงจบแบทเทิล (ดู 7-1-5.) โดยไม่เข้าสู่ช่วงบลิ๊กลสเตป (ดู 7-1-2.)
  - 7-1-2. บลิ๊กลสเตป
    - 7-1-2-1. ผู้เล่นที่เป็นฝ่ายถูกโจมตี สามารถสั่งใช้งานความสามารถ [บลิ๊กลเออร์] ของตนได้ 1 ครั้งในแบทเทิลนั้น
    - 7-1-2-2. หากสั่งใช้งาน [บลิ๊กลเออร์] ความสามารถที่ระบุว่า [เมื่อบลิ๊กล] หรือ [เมื่อทำการบลิ๊กล] จะถูกสั่งใช้งาน
    - 7-1-2-3. เมื่อจบช่วงบลิ๊กลสเตป หากการ์ดที่กำลังทำการโจมตีหรือตกเป็นเป้าหมายการโจมตีถูกเคลื่อนย้ายไปยังแอเรียอื่นให้ข้ามไปยังช่วงจบแบทเทิล (ดู 7-1-5.) โดยไม่เข้าสู่ช่วงเคาน์เตอร์สเตป (ดู 7-1-3.)
  - 7-1-3. เคาน์เตอร์สเตป
    - 7-1-3-1. ผู้เล่นที่เป็นฝ่ายถูกโจมตี สั่งใช้งานความสามารถที่ระบุ [เมื่อถูกโจมตี]
    - 7-1-3-2. ผู้เล่นที่เป็นฝ่ายถูกโจมตี สามารถกระทำการดังต่อไปนี้ได้ในลำดับใดก็ได้ และจำนวนที่ครั้งก็ได้ตามต้องการ
    - 7-1-3-2-1. **สั่งใช้งาน [(ไอคอน)เคาน์เตอร์]** : ผู้เล่นที่เป็นฝ่ายถูกโจมตี สามารถนำคาแรกเตอร์การ์ดบนมือที่มี[(ไอคอน)เคาน์เตอร์]จากมือไปวางไว้ที่แทรก และเลือกเพิ่มพาวเวอร์ให้กับไพ่ของตัวเองหรือคาแรกเตอร์การ์ดของตน 1 ใบ เท่ากับตัวเลขที่ระบุบน[(ไอคอน)เคาน์เตอร์]ในแบทเทิลนั้น
    - 7-1-3-2-2. **สั่งใช้งานฮีเวนต์** : ผู้เล่นที่เป็นฝ่ายถูกโจมตี สามารถจ่ายคอสต์ของฮีเวนต์การ์ดที่มี [เคาน์เตอร์] และนำไป

- 7-1-3-2-3. วางไว้ที่แทรก เพื่อสิ่งใช้งานความสามารถ เมื่อจบช่วงบล็อกสเปค หากการ์ดที่กำลังทำการโจมตีหรือตกเป็นเป้าการโจมตีถูกเคลื่อนย้ายไปยังแอเรียอื่นให้ข้ามไปยังช่วงจบแบบเทิล (ดู 7-1-5.) โดยไม่เข้าสู่ช่วงแดเมจสเปค (ดู 7-1-4.)
- 7-1-4. แดเมจสเปค
- 7-1-4-1. ทำการเปรียบเทียบพาวเวอร์ของการ์ดที่กำลังโจมตีกับการ์ดที่ถูกโจมตี** หากการ์ดที่โจมตีมีค่าพาวเวอร์มากกว่าหรือเท่ากับการ์ดที่ถูกโจมตี จะนับว่าการ์ดที่กำลังโจมตีอยู่ขณะในการแบบเทิลนั้น ผลของการแบบเทิลจะแตกต่างกันไปตามประเภทของการ์ดที่ถูกโจมตี ให้ดูเพิ่มเติมในหัวข้อ 7-1-4-1-1. หรือ 7-1-4-1-2.
- 7-1-4-1-1. **กรณีที่การ์ดที่ถูกโจมตีเป็นลีดเดอร์การ์ด** : ลีดเดอร์นั้นได้รับ 1 แดเมจ
- 7-1-4-1-1-1. เมื่อมีการยืนยันแล้วว่ามีการทำแดเมจ หากไลฟ์ของคุณแข่งเป็น 0 ผู้เล่นที่ทำการโจมตีจะชนะในเกมนั้น
- 7-1-4-1-1-2. เมื่อมีการยืนยันแล้วว่ามีการทำแดเมจ หากไลฟ์ของคุณแข่งเป็น 1 หรือมากกว่า ให้คู่แข่งนำการ์ดใบบนสุดของไลฟ์ตนเอง 1 ใบ ขึ้นมือ ในช่วงนี้หากมีการนำการ์ดที่มี [ทริกเกอร์] จากไลฟ์ขึ้นมือด้วยกรณีนี้ ผู้เล่นนั้นสามารถสิ่งใช้งานความสามารถ [ทริกเกอร์] ของการ์ดนั้นแทนการนำขึ้นมือได้ (ดู 10-1-5.)
- 7-1-4-1-1-3. 7-1-4-1-1-3. ในกรณีที่แดเมจที่ได้รับนั้นเป็น 2 แดเมจขึ้นไป เช่น จากความสามารถ [ดับเบิลแอทแทค] ให้กระทำขั้นตอน 7-1-4-1-1-2 ซ้ำตามจำนวนแดเมจที่ได้รับนั้น
- 7-1-4-1-2. **กรณีที่การ์ดที่ถูกโจมตีเป็นคารแรกเตอร์การ์ด** : KO คารแรกเตอร์นั้น (ดู 10-2-1.) จากนั้นให้เข้าสู่ช่วงจบการแบบเทิล (ดู 7-1-5.)
- 7-1-4-2. หากการ์ดที่กำลังโจมตีมีพาวเวอร์น้อยกว่าการ์ดที่ถูกโจมตี จะนับว่าการ์ดที่กำลังโจมตีอยู่แพ้ในการแบบเทิลนั้น และจะไม่เกิดอะไรขึ้นจากการแบบเทิลนั้น จากนั้นให้เข้าสู่ช่วงจบการแบบเทิล (ดู 7-1-5.)
- 7-1-5. จบการแบบเทิล
- 7-1-5-1. การแบบเทิลจะจบลง
- 7-1-5-2. สิ่งใช้งานความสามารถที่ระบุว่ามี [เมื่อจบแบบเทิล] หรือ [ถ้าคารแรกเตอร์นี้แบบเทิลกับคารแรกเตอร์ของคุณแข่ง] ของทั้งสองฝ่าย
- 7-1-5-3. สิ้นสุดการออกผลความสามารถ [ในแบบเทิลนี้] ของผู้เล่นเจ้าของเทิร์น
- 7-1-5-4. สิ้นสุดการออกผลความสามารถ [ในแบบเทิลนี้] ของผู้เล่นที่ไม่ใช่เจ้าของเทิร์น
- 7-1-5-5. การแบบเทิลจะจบลง และกลับไปสู่หัวข้อ 6-5-2.
8. การสิ่งใช้งานและออกผลความสามารถต่างๆ
- 8-1. ความสามารถ
- 8-1-1. ความสามารถ จะถูกระบุอยู่ในรูปของเท็กซ์ รวมไปถึงคอสต์ในการสิ่งใช้งานนั้นด้วย
- 8-1-2. ความสามารถจะมีการระบุในรูปแบบ [กระทำการ X] หรือ [สามารถกระทำการ X] ในกรณีที่มีการระบุ [กระทำการ X] จะต้องแสดงความสามารถนั้นๆหากสามารถทำได้ ในกรณีที่มีการระบุ [สามารถกระทำการ X] ผู้เล่นสามารถเลือกที่จะไม่กระทำก็ได้
- 8-1-3. โดยทั่วไปความสามารถจะ 3 ประเภท : [ความสามารถทำงานอัตโนมัติ], [ความสามารถสิ่งใช้งาน], [ความสามารถทำงานต่อเนื่อง]
- 8-1-3-1. [ความสามารถทำงานอัตโนมัติ] คือความสามารถที่จะทำงาน 1 ครั้ง เมื่อระหว่างเกมมีการกระทำที่เพิ่มเติมเงื่อนไขการทำงานของมัน หากมีการกระทำรูปแบบเดิมที่เพิ่มเติมเงื่อนไขเกิดขึ้นอีก และไม่มีการระบุใดๆไว้เป็นพิเศษ ความสามารถนี้จะทำงานอัตโนมัติได้อีกครั้ง
- 8-1-3-2. หากในระหว่างเกม เกิดเหตุการณ์ที่หลากหลายความสามารถถูกเพิ่มเติมเงื่อนไข และจะทำงานพร้อมกัน ขึ้นแรกให้ผู้เล่นเจ้าของเทิร์นเป็นผู้ได้รับสิทธิ์ในการสิ่งใช้งานความสามารถของการ์ดของตนเองในขณะนั้นทั้งหมดตามลำดับที่เลือกให้จบหมดก่อน หลังจากนั้นจึงให้ผู้เล่นที่ไม่ใช่เจ้าของเทิร์นเลือกใช้งานความสามารถในขณะนั้นของการ์ดของตนตามลำดับที่เลือก
- 8-1-3-2-1. [ความสามารถทำงานอัตโนมัติ] จะถูกระบุบนการ์ดในรูปแบบ [เมื่อลงสนาม], [เมื่อโจมตี], [เมื่อบล็อก], [เมื่อถูก KO], [เมื่อจบเทิร์นของเรา], [เมื่อจบเทิร์นของคุณแข่ง], ฯลฯ ทั้งนี้อาจมีการระบุในรูปแบบ [เมื่อกระทำบางสิ่ง] หรือ [เมื่อบางสิ่งส่งผลต่อบางสิ่ง] ทั้งหมดนี้ให้นับว่าเป็นความสามารถประเภท [ความสามารถทำงานอัตโนมัติ]
- 8-1-3-2-2. อาจมีบางกรณีที่ [ความสามารถทำงานอัตโนมัติ] ต้องการคอสต์เพื่อสิ่งใช้งาน หรือมีเงื่อนไขที่ต้องเพิ่มเติมเพื่อสิ่งใช้งาน

- 8-1-3-3. [ความสามารถสิ่งใช้งาน] คือความสามารถที่ผู้เล่นเจ้าของเทิร์นสามารถประกาศใช้งานได้ด้วยตนเองในช่วงเมนเฟส (ดู 6-5-4.)
- 8-1-3-3-1. [ความสามารถสิ่งใช้งาน] จะถูกระบุบนการ์ดในรูปแบบ [ใช้งาน : เมน] หรือ [เมน]
- 8-1-3-3-2. อาจมีบางกรณีที่ [ความสามารถสิ่งใช้งาน] ต้องการคอสต์เพื่อสิ่งใช้งาน หรือมีเงื่อนไขที่ต้องเพิ่มเติมเพื่อสิ่งใช้งาน
- 8-1-3-4. [ความสามารถทำงานต่อเนื่อง] เป็นความสามารถที่จะออกผลตลอดเวลา ตราบที่ยังอยู่ในเงื่อนไขที่สามารถทำงานได้
- 8-1-3-4-1. ความสามารถที่ไม่สามารถถูกจัดให้เป็นประเภท [ความสามารถทำงานอัตโนมัติ] และ [ความสามารถสิ่งใช้งาน] บางครั้งจะถูกจัดให้เป็นประเภท [ความสามารถทำงานต่อเนื่อง] บนตัวการ์ด
- 8-1-3-4-2. [ความสามารถทำงานต่อเนื่อง] บางประเภทมีเงื่อนไขที่ต้องเพิ่มเติมเพื่อให้ความสามารถออกผลได้
- 8-1-3-4-3. [ความสามารถทำงานต่อเนื่อง] บางประเภทจะส่งผลต่อเงื่อนไขการจัดเต็ค ตั้งแต่ขั้นตอนการเตรียมเต็คก่อนเริ่ม
- 8-1-3-4-4. [ความสามารถทำงานต่อเนื่อง] บางครั้งจะมีการระบุว่า [ด้วยตามกฎ] ในกรณีนั้นความสามารถนั้นจะมีผลตลอดแต่ในพื้นที่ที่ไม่ถูกแสดงด้วย
- 8-1-3-4-5. ตราบใดที่เงื่อนไขของ [ความสามารถทำงานต่อเนื่อง] ถูกเพิ่มเติม ความสามารถจะทำงานทันทีและมีผลต่อเนื่องตลอดเวลา
- 8-2. การมีผลและไร้ผลของความสามารถ
- 8-2-1. บางความสามารถอาจมีผลทำให้ความสามารถที่กำหนดไว้เฉพาะมีผลหรือไร้ผลได้ ในกรณีนั้นให้กระทำการดังต่อไปนี้
- 8-2-1-1. หากความสามารถบางส่วน หรือทุกส่วนถูกทำให้ไร้ผลเนื่องจากอยู่ภายใต้เงื่อนไขที่ถูกกำหนด ความสามารถนั้นจะไม่ทำงาน หากความสามารถนั้นมีการระบุการเลือกเป้าหมายอยู่ด้วย การเลือกเป้าหมายนั้นก็จะไม่เกิดขึ้น หากความสามารถนั้นมีการระบุคอสต์เพื่อสิ่งใช้งานอยู่ด้วย คอสต์นั้นก็จะไม่สามารถจ่ายได้
- 8-2-1-2. หากความสามารถบางส่วน หรือทุกส่วนถูกทำให้มีผลเนื่องจากอยู่ภายใต้เงื่อนไขที่ถูกกำหนด ความสามารถในส่วนที่เงื่อนไขไม่ถูกเพิ่มเติมจะไม่ทำงาน
- 8-2-2. การ์ดที่ถูกทำให้ความสามารถไร้ผล จะไม่ถูกนับว่าเป็น [(การ์ด)ที่แต่เดิมไม่มีความสามารถ]
- 8-3. ค่าคอสต์และเงื่อนไขเพื่อสิ่งใช้งาน
- 8-3-1. ในส่วนของความสามารถ จะมีการระบุข้อความที่อยู่หน้าเครื่องหมาย [:] อยู่ ข้อความนี้คือ ค่าคอสต์เพื่อสิ่งใช้งาน
- 8-3-1-1. หากมีค่าคอสต์เพื่อสิ่งใช้งานความสามารถหลายอย่าง ให้กระทำการจ่ายโดยเริ่มจากอันที่อยู่หน้าสุดก่อน
- 8-3-1-2. จากนั้น หากมีความสามารถอื่นที่ทำให้ต้องมีการจ่ายค่าคอสต์เพื่อสิ่งใช้งานเพิ่มเติม ก็ให้ทำการจ่ายเพิ่มตามลำดับ
- 8-3-1-3. หากไม่สามารถจ่ายค่าคอสต์เพื่อสิ่งใช้งานบางส่วน หรือทุกส่วนได้ การจ่ายค่าคอสต์เพื่อสิ่งใช้งานของความสามารถนั้นจะไม่เกิดขึ้นเลย
- 8-3-1-4. ค่าคอสต์เพื่อสิ่งใช้งานบางอย่างอาจมีการระบุว่า [สามารถทำบางสิ่ง] ในกรณีนี้เราสามารถเลือกที่จะไม่จ่ายค่าคอสต์นั้นได้ และความสามารถนั้นก็จะไม่ถูกสิ่งใช้งาน
- 8-3-1-5. ค่าคอสต์เพื่อสิ่งใช้งานบางอย่างอาจมีการระบุตัวเลขเช่น [①] สิ่งนี้หมายถึงการเลือกเรสต์ ดัง!!การ์ด ที่แอนด์ที่ฟลอปบนคอสต์แอเรียของเราตามจำนวนที่ระบุ
- 8-3-1-6. ค่าคอสต์เพื่อสิ่งใช้งานบางอย่างอาจมีการระบุคำว่า [ดัง!!-X] สิ่งนี้หมายถึงการเลือกนำ ดัง!!การ์ด บนลีดเดอร์แอเรีย, คารแรกเตอร์แอเรีย, หรือคอสต์แอเรีย ของเรกลับไปสู่ ดัง!!เต็ค ตามจำนวนที่ระบุ
- 8-3-2. ความสามารถบางอย่างอาจมีการระบุคำว่า [ดัง!!xX], [ในเทิร์นของเรา], [ในเทิร์นของคุณแข่ง] สิ่งเหล่านี้เรียกว่า เงื่อนไขของความสามารถ
- 8-3-2-1. ในกรณีที่ความสามารถมีเงื่อนไขหลายอย่าง ทุกเงื่อนไขต้องได้รับการตรวจสอบว่าถูกเพิ่มเติมทั้งหมด
- 8-3-2-2. หากมีความสามารถอื่นๆ ที่ทำการเพิ่มเงื่อนไขให้กับความสามารถนั้น เงื่อนไขเหล่านี้ก็จะต้องได้รับการตรวจสอบว่าถูกเพิ่มเติมด้วย
- 8-3-2-3. บางเงื่อนไขอาจมีการระบุในรูปแบบ [ดัง!! xX] ซึ่งหมายถึงเงื่อนไขจะถูกเพิ่มเติมได้ เมื่อมี ดัง!!การ์ด ติดอยู่บนการ์ดนี้เท่ากับหรือมากกว่าจำนวนที่ระบุ
- 8-3-2-4. บางเงื่อนไขอาจมีการระบุว่า [ในเทิร์นของเรา] หมายถึงเงื่อนไขนั้นจะถูกเพิ่มเติมได้เมื่ออยู่ในเทิร์นของเราเท่านั้น
- 8-3-2-5. บางเงื่อนไขอาจมีการระบุว่า [ระหว่างเทิร์นของคุณแข่ง] หมายถึงเงื่อนไขนั้นจะถูกเพิ่มเติมได้เมื่ออยู่ในเทิร์นของคุณแข่งเท่านั้น
- 8-4. การสิ่งใช้งาน และออกผล

- 8-4-1. ในการสั่งใช้งานความสามารถ ให้กระทำขั้นตอนตามลำดับต่อไปนี้
- 8-4-1-1. หากการสั่งใช้งานนั้นมีเงื่อนไข เงื่อนไขเหล่านั้นจำเป็นต้องถูกเติมเต็มเสียก่อน การสั่งใช้งานนั้นจะไม่สามารถทำได้หากเงื่อนไขนั้นยังไม่ถูกเติมเต็ม
- 8-4-1-2. ระบุความสามารถที่ต้องการจะสั่งใช้งาน หากเป็นความสามารถของการ์ดที่อยู่บนมือ ก็ให้แสดงการ์ดนั้น
- 8-4-1-3. หากการสั่งใช้งานนั้นมีค่าคออสต์เพื่อสั่งใช้งาน ให้ยืนยันและจ่ายค่าคออสต์ทั้งหมดนั้น
- 8-4-1-4. กระทำการสั่งใช้งานความสามารถนั้น
- 8-4-1-5. กระทำการออกผลความสามารถนั้น
- 8-4-2. หากความสามารถที่สั่งใช้งานนั้น เป็นความสามารถของอีเวนต์การ์ด ให้ส่งอีเวนต์การ์ดใบนั้นลงแพทช์ และสั่งใช้งานความสามารถที่ระบุไว้
- 8-4-3. หากความสามารถที่สั่งใช้งานนั้น เป็นความสามารถของการ์ดบนสிடเดอร์แอเรีย, คาแรกเตอร์แอเรีย, สเตจแอเรีย ให้สั่งใช้งานความสามารถที่ระบุไว้
- 8-4-4. หากความสามารถมีการระบุเช่น [เลือกX], [ไม่เก็บX], [กระทำX] ในขณะที่ยังออกผลความสามารถนั้น ให้เลือกการ์ด, ผู้เล่น หรืออื่นๆ ในช่วงเวลานั้น
- 8-4-4-1. หากมีการกำหนดจำนวนที่เลือกได้เอาไว้โดยเฉพาะ ผู้เล่นที่มีสิทธิ์เลือกในความสามารถนั้นจำเป็นต้องเลือกตามจำนวนนั้นมากเท่าที่จะสามารถทำได้ อย่างไรก็ตาม หากมีระบุค่าว่า [ไม่เก็บ] จะสามารถเลือกเป็น 0 ได้
- 8-4-4-2. หากผู้เล่นจำเป็นต้องเลือกการ์ดที่อยู่ในพื้นที่ที่ไม่ถูกแสดงและเป้าหมายที่เลือกได้นั้นมีเงื่อนไขกำหนดอยู่ การ์ดในพื้นที่ที่ไม่ถูกแสดงนั้นจะถูกนับว่าไม่มีการแสดงรายละเอียดใดๆ ผู้เล่นที่มีสิทธิ์เลือกจึงไม่สามารถเลือกการ์ดในพื้นที่นั้นได้เลย ถึงแม้ในพื้นที่นั้นจะมีการ์ดที่ตรงตามเงื่อนไขอยู่ก็ตาม
- 8-4-4-3. หากไม่มีการระบุใดๆเป็นพิเศษ เป้าหมายการเลือกของความสามารถต่างๆ ในเทกซ์นั้น หากเป็นความสามารถมีผลกับการ์ด ให้มีผลกับตัวการ์ดใบนั้นเอง หากเป็นความสามารถที่มีผลกับตัวผู้เล่น ให้มีผลกับตัวผู้เล่นเจ้าของความสามารถนั้นเอง
- 8-4-4-4. ในกรณีที่ต้องเลือกการ์ดจากเด็ค ให้ตรวจสอบการ์ดทุกใบในเด็คในสภาพหงายหน้า และเลือกการ์ดที่ระบุขึ้น
- 8-5. การสั่งใช้งานการ์ด และการสั่งใช้งานความสามารถ

- 8-5-1. การสั่งใช้งานการ์ด จะต่างกับ การสั่งใช้งานความสามารถ
- 8-5-2. การสั่งใช้งานการ์ด คือการเล่นอีเวนต์การ์ดจากบนมือ
- 8-5-3. การสั่งใช้งานความสามารถ คือการสั่งใช้งานความสามารถของการ์ด
- 8-5-4. ยกตัวอย่างเช่น หากมีการระบุค่าว่า [หลังจากการสั่งใช้งานอีเวนต์] ให้นับว่าเป็นการระบุถึง การสั่งใช้งานการ์ด

## 9. การบังคับใช้กฎ

- 9-1. พื้นฐานโดยทั่วไปของการบังคับใช้กฎ
- 9-1-1. การบังคับใช้กฎ คือข้อบังคับใช้ที่จะเกิดขึ้นโดยอัตโนมัติเมื่อมีเหตุการณ์เฉพาะต่างๆ เกิดขึ้นระหว่างเกม
- 9-1-2. การออกผลการบังคับใช้กฎ จะเกิดขึ้นมาก่อนเสมอ ไม่ว่าจะอยู่ระหว่างการกระทำใดๆก็ตาม
- 9-2. การทำให้พ่ายแพ้
- 9-2-1. เมื่อมีการบังคับใช้กฎเกิดขึ้น และผู้เล่นคนใดเติมเต็มเงื่อนไขการพ่ายแพ้ตามด้านล่างนี้ จะนับว่าผู้เล่นทุกคนที่เติมเต็มเงื่อนไขนั้นพ่ายแพ้ในเกมนั้น
- 9-2-1-1. หากลีดเดอร์ของผู้เล่นคนใดได้รับแดเมจ ขณะที่ไลฟ์ของตนเป็น 0 จะนับว่าผู้เล่นคนนั้นเติมเต็มเงื่อนไขการพ่ายแพ้ในเกมนั้น
- 9-2-1-2. หากเด็คของผู้เล่นคนใดเหลือ 0 ใบ จะนับว่าผู้เล่นคนนั้นเติมเต็มเงื่อนไขการพ่ายแพ้ในเกมนั้น

## 10. ความสามารถคีย์เวิร์ดและคีย์เวิร์ด

- 10-1. ความสามารถคีย์เวิร์ด
- 10-1-1. [จุใจฉบับพลัน]
- 10-1-1-1. [จุใจฉบับพลัน] คือความสามารถที่ทำให้คาแรกเตอร์สามารถโจมตีได้ทันทีในเทิร์นที่เพิ่งลงสู่สนาม
- 10-1-2. [ดับเบิลแอทแทค]
- 10-1-2-1. [ดับเบิลแอทแทค] จะส่งผลให้การ์ดที่มีความสามารถนี้กระทำ 2 แดเมจ แก่ไลฟ์ของลีดเดอร์ แทนที่จะทำแค่ 1 แดเมจ
- 10-1-3. [แบนนิช]
- 10-1-3-1. [แบนนิช] เมื่อการ์ดที่มี[แบนนิช]ทำแดเมจแก่ไลฟ์ของลีดเดอร์คู่แข่งได้ จะบังคับให้คู่แข่งนำการ์ดนั้นจากไลฟ์ส่งลงแพทช์แทนการนำขึ้นมือ และในกรณีนี้ ความสามารถ[ทริกเกอร์]ก็จะไม่สามารถสั่งใช้งานได้ด้วย

## 10-1-4. [บล็อกเกอร์]

- 10-1-4-1. [บล็อกเกอร์]สามารถใช้งานได้ในบล็อกสเตป เมื่อมีการ์ดใบอื่นตกเป็นเป้าหมายการโจมตี ให้ทำการเรสต์การ์ดใบนี้ที่แฉีกที่พ้อย์ และกระทำการ "ย้ายเป้าหมายการโจมตีจากการ์ดที่ถูกโจมตีนั้นมาเป็นตัวการ์ดที่สั่งใช้งาน [บล็อกเกอร์] นี้"
- 10-1-5. [ทริกเกอร์]
- 10-1-5-1. [ทริกเกอร์] สามารถสั่งใช้งานได้เมื่อมีการรับแดเมจ และการ์ดที่ถูกตรวจสอบจากไลฟ์มีความสามารถนี้ในกรณีนั้นให้แสดงการ์ดนั้นและสั่งใช้งานความสามารถ [ทริกเกอร์] ของการ์ดนั้นแทนการนำขึ้นมือ
- 10-1-5-2. เราสามารถเลือกที่จะไม่ใช้งาน [ทริกเกอร์] ได้ในกรณีนั้นให้นำการ์ดใบนั้นขึ้นมือโดยไม่ต้องแสดง
- 10-2. คีย์เวิร์ด
- 10-2-1. KO
- 10-2-1-1. [KO] คือคีย์เวิร์ดที่แสดงถึงการที่คาแรกเตอร์การ์ดถูกส่งลงแพทช์ จากการพ่ายแพ้ในการแบทเทิลหรือผลของความสามารถของการ์ดต่างๆ
- 10-2-1-2. [ทำการ KO ใส่] คือการนำคาแรกเตอร์การ์ดใบหนึ่งบนคาแรกเตอร์แอเรียส่งลงแพทช์ของเจ้าของ
- 10-2-1-3. ความสามารถประเภท [เมื่อถูก KO], [ไม่ถูก KO] หรืออื่นๆ เป็นความสามารถที่จะแสดงผลเมื่อเจอกับความสามารถ [ทำให้ KO] หรือจากผลของการแบทเทิลเท่านั้น หากคาแรกเตอร์การ์ดส่งไปยังแพทช์ด้วยวิธีการอื่นนอกจากนี้จะไม่นับว่าเป็นการ [KO]
- 10-2-2. [ใช้งาน : เมน]
- 10-2-2-1. [ใช้งาน : เมน] หมายถึงความสามารถที่สั่งใช้งานได้ในช่วงเมนเฟส ในขณะที่ไม่ได้ทำการแบทเทิลอยู่
- 10-2-3. [เมน]
- 10-2-3-1. [เมน] เป็นคีย์เวิร์ดที่มีเฉพาะในอีเวนต์การ์ด แสดงถึงความสามารถที่สั่งใช้งานได้ในช่วงเมนเฟส ในขณะที่ไม่ได้ทำการแบทเทิลอยู่ สามารถสั่งใช้งานได้โดยการเล่นอีเวนต์การ์ดนั้นในเมนเฟส ในขณะที่ไม่ได้ทำการแบทเทิลอยู่ และสั่งใช้งานความสามารถนั้น
- 10-2-4. [แคนเตอร์]
- 10-2-4-1. [แคนเตอร์] เป็นคีย์เวิร์ดที่มีเฉพาะในอีเวนต์การ์ด แสดงถึงความสามารถที่สั่งใช้งานได้ในช่วงแคนเตอร์สเตป สามารถสั่งใช้งานได้โดยการ์ดนั้นในช่วงแคนเตอร์สเตปและสั่งใช้งานความสามารถนั้น
- 10-2-5. [เมื่อโจมตี]
- 10-2-5-1. [เมื่อโจมตี] หมายถึงความสามารถที่จะทำงานเมื่อเรากระทำประกาศโจมตี ในช่วงแอทแทคสเตปของเรา (ดู 7-1-1.)
- 10-2-6. [เมื่อลงสนาม]
- 10-2-6-1. [เมื่อลงสนาม] หมายถึงความสามารถที่จะทำงานเมื่อการ์ดใบนั้นถูกส่งลงสนาม
- 10-2-7. [เมื่อจบเทิร์นของเรา]
- 10-2-7-1. [เมื่อจบเทิร์นของเรา] หมายถึงความสามารถที่จะทำงานในช่วงเอนด์เฟสของเทิร์นเรา (ดู 6-6-1-1.)
- 10-2-8. [เมื่อจบเทิร์นของคู่แข่ง]
- 10-2-8-1. [เมื่อจบเทิร์นของคู่แข่ง] หมายถึงความสามารถที่จะทำงานในช่วงเอนด์เฟสของเทิร์นคู่แข่ง
- 10-2-9. [ดัง!! xX]
- 10-2-9-1. [ดัง!! xX] หมายถึงความสามารถที่มีผลกับการ์ดที่แต่เดิมไม่มี ดัง!!การ์ด ติดอยู่ หรือมีจำนวน ดัง!!การ์ด ที่ติดอยู่น้อยกว่าจำนวนที่กำหนด และถูกกระทำการติด ดัง!!การ์ด เพิ่มเข้าไปเท่ากับหรือมากกว่าจำนวนที่กำหนดจนทำให้เงื่อนไขได้รับการเติมเต็ม
- 10-2-10. ดัง!! -X
- 10-2-10-1. ดัง!! -X หมายถึงความสามารถที่ทำงานโดยมีเงื่อนไขคือ การเลือก ดัง!!การ์ด บนลีดเดอร์แอเรีย, คาแรกเตอร์แอเรีย, คอสต์แอเรีย ตามจำนวนที่กำหนดและนำกลับดัง!!เด็ค
- 10-2-11. [ในเทิร์นของเรา]
- 10-2-11-1. [ในเทิร์นของเรา] หมายถึงความสามารถที่ถูกเติมเต็มเงื่อนไขขณะอยู่ในเทิร์นของเรา
- 10-2-12. [ในเทิร์นของคู่แข่ง]
- 10-2-12-1. [ในเทิร์นของคู่แข่ง] หมายถึงความสามารถที่ถูกเติมเต็มเงื่อนไขขณะอยู่ในเทิร์นของคู่แข่ง
- 10-2-13. [เทิร์นละ 1 ครั้ง]
- 10-2-13-1. [เทิร์นละ 1 ครั้ง] หมายถึงความสามารถที่

- สามารถสั่งใช้งานได้เพียงเทิร์นละ 1 ครั้งเท่านั้น
- 10-2-13-2. หากมีการ์ดที่ชื่อเดียวกัน ที่มีความสามารถ [เทิร์นละ 1 ครั้ง] หลายใบ สามารถใช้ความสามารถ [เทิร์นละ 1 ครั้ง] ของการ์ดเหล่านั้นได้ทุกใบ ในละ 1 ครั้ง
- 10-2-13-3. หลังจากความสามารถ [เทิร์นละ 1 ครั้ง] แสดงผลสำเร็จแล้ว ภายในเทิร์นเดียวกันนั้นหากเงื่อนไขได้รับการเติมเต็มอีกครั้งก็ไม่สามารถสั่งใช้งานได้อีก เช่นเดียวกับการจ่ายค่าคอสดเพื่อสั่งใช้งานอีกครั้งก็ไม่สามารถทำได้เช่นกัน
- 10-2-13-4. หลังจากความสามารถ [เทิร์นละ 1 ครั้ง] แสดงผลสำเร็จแล้ว และการ์ดที่ใช้ความสามารถนั้นถูกย้ายไปยังพื้นที่อื่น จากนั้นถูกนำกลับมาบนสนามอีกครั้ง การ์ดใบนั้นจะถูกลบว่าเป็นการ์ดคนละใบ และสามารถสั่งใช้งานความสามารถ [เทิร์นละ 1 ครั้ง] ได้อีกครั้ง (ดู 3-1-6.)
- 10-2-14. ทั้ง
- 10-2-14-1. [ทั้ง] หมายถึงการเลือกการ์ดจากบนมือและส่งลงแทรช
- 10-2-15. [เมื่อปลอก]
- 10-2-15-1. [เมื่อปลอก] หมายถึงความสามารถที่ทำงานได้เมื่อสั่งใช้งาน [ปลอกเกอร์] ในช่วงปลอกสเตปของเธอ (ดู 7-1-2-2.)
- 10-2-16. [เมื่อคู่แข่งโจมตี]
- 10-2-16-1. [เมื่อคู่แข่งโจมตี] หมายถึงความสามารถที่ทำงานได้หลังจากช่วงที่คู่แข่งสั่งใช้งานความสามารถ [เมื่อโจมตี] ได้ (ดู 7-1-1-3) หรือความสามารถอื่นที่อาจเกิดขึ้นได้เมื่อมีการประกาศโจมตีในช่วงแอทแทคสเตปของคุณคู่แข่ง (ดู 7-1-1)

## 11. อื่นๆ

- 11-1. ริงวนไม่จบสิ้น(Loop)
- 11-1-1. หากมีผลของการกระทำใดๆ ส่งผลให้เกิดการลูปของผลของการกระทำไม่จบสิ้น หรือส่งผลให้ไม่สามารถกระทำการใดๆต่อได้ตลอดไป จะเรียกว่า ริงวนไม่จบสิ้น และการกระทำสุดท้ายก่อนที่จะเกิด ริงวนไม่จบสิ้นจะถูกเรียกว่า การกระทำริงวนไม่จบสิ้น ในกรณีที่เกิดเหตุการณ์นั้นขึ้น ให้ดำเนินการดังต่อไปนี้
- 11-1-1-1. หากไม่มีผู้เล่นคนใดสามารถหยุดริงวนไม่จบสิ้นนั้นได้ เกมนั้นจะจบลงที่การเสมอ
- 11-1-1-2. หากผู้เล่นคนใดมีวิธีการที่สามารถหยุดริงวนไม่จบสิ้นนั้นได้ ให้ผู้เล่นนั้นประกาศว่าต้องการจะทำลูปของริงวนไม่จบสิ้นนั้นจำนวนกี่รอบ และให้ถือว่าดำเนินการเกิดลูปจำนวนรอบริงวนไม่จบสิ้นตามจำนวนที่ประกาศไว้และจบลูปลงในตอนนั้น ผู้เล่นคนนั้นจะไม่สามารถเลือกที่จะเริ่มการเกิดริงวนไม่จบสิ้นนั้นได้อีกหากเกมยังอยู่ในสภาพเดิมเหมือนก่อนเกิดริงวนไม่จบสิ้น(การ์ดทุกใบในทุกแอเรียยังอยู่ในสภาพเหมือนเดิม) ยกเว้นว่าจะถูกบังคับให้ต้องกระทำลูปอีก
- 11-1-1-3. หากผู้เล่นทั้งสองฝ่ายมีวิธีการที่สามารถหยุดริงวนไม่จบสิ้นนั้นได้ ให้ผู้เล่นเจ้าของเทิร์นประกาศว่าต้องการจะทำลูปของริงวนไม่จบสิ้นนั้นจำนวนกี่รอบ จากนั้นให้ผู้เล่นที่ไม่ใช่เจ้าของเทิร์นประกาศว่าต้องการจะทำลูปของริงวนไม่จบสิ้นนั้นจำนวนกี่รอบ ให้ถือว่าดำเนินการเกิดลูปริงวนไม่จบสิ้นเป็นจำนวนรอบตามจำนวนตัวเลขที่น้อยกว่าจากทั้งสองฝ่ายประกาศไว้ และจบลูปลงในตอนนั้น ผู้เล่นทั้งสองฝ่ายจะไม่สามารถเลือกที่จะเริ่มการเกิดริงวนไม่จบสิ้นนั้นได้อีกหากเกมยังอยู่ในสภาพเดิมเหมือนก่อนเกิดริงวนไม่จบสิ้น(การ์ดทุกใบในทุกแอเรียยังอยู่ในสภาพเหมือนเดิม) ยกเว้นว่าจะถูกบังคับให้ต้องกระทำลูปอีก
- 11-2. การแสดงการ์ด
- 11-2-1. ยกตัวอย่างเช่น หากมีการเคลื่อนย้ายการ์ดจากพื้นที่ที่ไม่ถูกแสดงไปยังพื้นที่ที่ไม่ถูกแสดงอื่นภายใต้เงื่อนไขพิเศษบางอย่าง เช่น [นำการ์ด "Monkey D. Luffy" จากใต้คามาไว้บนมือ] การ์ดที่ถูกเคลื่อนย้ายใบนั้นจะต้องถูกแสดงด้วย แม้ว่าจะไม่ได้มีการระบุไว้ก็ตาม
- 11-2-2. หากการ์ดในพื้นที่ที่ไม่ถูกแสดง ถูกแสดงออกมาจากผลของความสามารถหรือการจ่ายคอสด หลังจากเสร็จสิ้นการออกผลนั้นแล้ว ให้นำการ์ดใบนั้นกลับไปเป็นการ์ดที่ไม่ถูกแสดงอีกครั้ง
- 11-3. การดูพื้นที่ที่ไม่ถูกแสดง
- 11-3-1. กรณีที่มีความสามารถบางอย่างที่ทำให้ผู้เล่นสามารถดูการ์ดในพื้นที่ที่ไม่ถูกแสดง หากไม่มีการระบุใดๆเป็นพิเศษ ผู้เล่นเจ้าของความสามารถนั้นๆเท่านั้นที่สามารถตรวจสอบการ์ดในพื้นที่ที่ไม่ถูกแสดงนั้นได้
- 11-3-2. ระหว่างที่การ์ดใบนั้นถูกดู จะนับว่าการ์ดนั้นยังคงอยู่ในแอเรียดั้งเดิม
- 11-3-3. หลังจากทำการดูการ์ดแล้ว หากไม่มีการระบุใดๆที่อ้างถึง

การ์ดที่ถูกดูนั้นอีก จำเป็นจะต้องนำการ์ดใบนั้นกลับไปแอเรียดั้งเดิมและสลับลำดับการ์ดเหล่านั้นให้กลับไปอยู่ในสภาพผสมอีกครั้ง

8/31/2022

- แก้ไข 2-3-3
- แก้ไข 2-3-3-1
- แก้ไข 2-11-2
- แก้ไข 3-7-4
- แก้ไข 3-10-2
- แก้ไข 4-6-2-1
- แก้ไข 4-6-2-2
- แก้ไข 5-1-3
- แก้ไข 5-2-1-1
- แก้ไข 6-1-2
- แก้ไข 7-1-4-1-1-2
- แก้ไข 8-3-2
- แก้ไข 8-3-2-1
- แก้ไข 9-2-1

9/20/2022

- เพิ่มเติม 2-9-2-1
- แก้ไข 5-2-1-7

1/19/2023

- แก้ไข 1-3-10-1
- เพิ่มเติม 2-3-3
- เพิ่มเติม 2-3-3-1
- แก้ไข 2-3-6
- แก้ไข 2-4-4
- แก้ไข 3-10-2
- เพิ่มเติม 3-10-2-1
- เพิ่มเติม 4-8
- เพิ่มเติม 4-9
- เพิ่มเติม 6-6-1-1-1
- แก้ไข 7-1-5-2
- แก้ไข 8-1-3-2
- แก้ไข 8-1-3-4-1
- เพิ่มเติม 10-2-15
- เพิ่มเติม 10-2-16