

ONE PIECE CARD GAME COMPREHENSIVE RULES

Ver. 1.1.8

อัปเดตล่าสุด: 12/2/2025

สารบัญ

Comprehensive Rules

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

Comprehensive Rules

1. รูปแบบของเกม

- 1-1. จำนวนผู้เล่น
- 1-1-1. เกมนี้เป็นเกมสำหรับให้ผู้เล่นสองคนทำการแข่งขัน จำนวนผู้เล่นสามคนหรือมากกว่า ในปัจจุบันยังไม่มีการรองรับอย่างเป็นทางการ
- 1-2. การจบเกม
- 1-2-1. หากมีผู้เล่นฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งพ่ายแพ้ เกมจะจบลงทันที. เมื่อมีผู้เล่นพ่ายแพ้ ฝ่ายที่ไม่ได้แพ้จะเป็นผู้ชนะในเกมนั้น
- 1-2-1-1. เวียนไขในการพ่ายแพ้มีอยู่ 2 ข้อ ดังต่อไปนี้ :
 - 1-2-1-1-1. สิตเตอร์ของคุณได้รับตามเมฆขณะที่ไลฟ์เป็น 0 ใน
 - 1-2-1-1-2. เต็คของคุณ มี 0 ใน
- 1-2-2. หากมีผู้เล่นคนใดได้เติมเต็มเงื่อนไขการพ่ายแพ้ ผู้เล่นคนนั้นจะแพ้ เกมเมื่อเข้าสู่ช่วงการบังคับใช้กฎครั้งที่ 9. การบังคับใช้กฎ
- 1-2-2-1. ในระหว่างเกม หากสิตเตอร์ของผู้เล่นนั้นได้รับตามเมฆขณะที่ตนเองมีไลฟ์เหลือ 0 ใน
- 1-2-2-2. ในระหว่างเกม หากเต็คของผู้เล่นคนใดเหลือ 0 ใน
- 1-2-3. ผู้เล่นสามารถขอยอมแพ้ได้ตลอดเวลาในระหว่างเกม เมื่อยอมแพ้ ผู้เล่นที่ประกาศขอยอมแพ้จะถูกนับว่าพ่ายแพ้ในเกมนั้นๆ และเกมจะจบลงแต่เพียงเท่านั้น
- 1-2-4. การยอมแพ้จะไม่รับผลของการ์ดใดๆ ไม่มีความสามารถใดๆบังคับให้ผู้เล่นยอมแพ้ได้ และการยอมแพ้จะไม่ถูกรับรองว่าเป็นผลจากความสามารถของการ์ด
- 1-2-5. กรณีที่ความสามารถใดส่งผลให้ผู้เล่นคนใดชนะหรือพ่ายแพ้ ในกรณีนั้นให้ผู้เล่นที่ถูกบังคับใช้นั้น จะชนะหรือพ่ายแพ้ในเกมนั้น และเกมจะจบลง
- 1-3. หลักการโดยทั่วไปของเกม
- 1-3-1. หากเทกซ์ใดๆที่ระบุบนตัวการ์ดมีการระบุข้อความขัดกับกฎพื้นฐานของเกม ให้ยึดเทกซ์ของการ์ดเป็นหลัก
- 1-3-2. หากผู้เล่นจะทำการใดๆที่ไม่สามารถทำได้ การกระทำนั้นจะไม่เกิดขึ้น และหากมีความสามารถที่บังคับให้ผู้เล่นต้องกระทำการกระทำที่ไม่สามารถทำได้ ก็ให้ทำเฉพาะส่วนที่สามารถทำได้ให้มากที่สุดเท่าที่จะทำได้
- 1-3-2-1. หากมีการกระทำที่จะเปลี่ยนแปลงสภาพสิ่งใดๆ ที่ปัจจุบันสิ่งนั้นเป็นสภาพนั้นอยู่แล้ว การเปลี่ยนแปลงสภาพจะไม่เกิดขึ้นอีกครั้ง และการกระทำนั้นจะไม่เกิดขึ้น
- 1-3-2-2. หากมีการกระทำใดๆ ที่มีจำนวนครั้งในการกระทำเป็น 0 หรือติดลบ การกระทำนั้นจะไม่เกิดขึ้น และการมีจำนวนครั้งติดลบก็จะไม่ทำให้เกิดผลในทางตรงกันข้ามเช่นกัน
- 1-3-3. หากมีความสามารถใดๆ ส่งผลให้ผู้เล่นต้องทำการบางอย่างหนึ่งในขณะเดียวกันนั้นก็มีความสามารถหนึ่งที่ห้ามผู้เล่นกระทำการนั้นๆ ส่งผลอยู่พร้อมกัน ให้ถือว่าผู้เล่นไม่สามารถกระทำการนั้นๆได้เป็นหลัก
- 1-3-4. หากมีความสามารถใดๆที่ส่งผลให้ผู้เล่นต้องทำการเลือก ให้ผู้เล่นเจ้าของเทิร์นทำการเลือกก่อน และตามด้วยผู้เล่นที่ไม่ใช่เจ้าของเทิร์นเลือกทีหลัง
- 1-3-5. หากผู้เล่นต้องเลือกจำนวนตัวเลขจากความสามารถหรือกฎใดๆ จะต้องเลือกตัวเลขตั้งแต่ 0 ขึ้นไป ไม่สามารถเลือกตัวเลขทศนิยมที่ไม่ถึงจำนวนเต็ม 1 หรือตัวเลขติดลบได้
- 1-3-5-1. ในกรณีที่การ์ดหรือกฎระบุจำนวน [ไม่เกิน-ไป] และไม่ได้ระบุจำนวนขั้นต่ำไว้ ผู้เล่นสามารถเลือก 0 ได้
- 1-3-6. ในกรณีที่ความสามารถใดๆมีผลเปลี่ยนแปลงรายละเอียดบนตัวการ์ดและไม่ได้มีการระบุตัวเลขจำเพาะ และตัวกฎไม่ได้มีการระบุข้อจำกัดไว้ ผู้เล่นไม่สามารถเลือกตัวเลขทศนิยมที่ไม่ถึงจำนวนเต็ม 1 หรือตัวเลขติดลบได้ และในกรณีนอกเหนือจากคำพาวเวอร์ หากตัวเลขนั้นเหลือต่ำกว่า 0 ให้นับว่าเป็น 0 ยกเว้นในกรณีที่ข้อมูลนั้น

- ถูกเพิ่มขึ้นหรือลบออกไป
- 1-3-7. คำพาวเวอร์สามารถติดลบได้
 - 1-3-7-1. ถึงแม้การ์ดจะมีคำพาวเวอร์ติดลบ หากไม่มีการระบุใดๆไว้ เป็นกรณีพิเศษ การ์ดใบนั้นก็จะไม่ถูกส่งลงแทรช
- 1-3-8. หากไม่มีการระบุใดๆไว้เป็นพิเศษ การ์ดจะออกผลความสามารถตามลำดับที่เขียนไว้บนตัวการ์ด
- 1-3-9. หากมีความสามารถใดๆส่งผลให้ผู้เล่นต้องกระทำการเรสต์และแอ็คทีฟเกิดขึ้นพร้อมกัน ให้เริ่มกระทำการเรสต์ก่อนเสมอ
- 1-3-10. คอสต์และค่าคอสต์เพื่อสั่งใช้งาน
 - 1-3-10-1. คอสต์ คือค่าใช้จ่ายที่จำเป็นในการเล่นการ์ด ซึ่งคอสต์ของการ์ดคือตัวเลขจำนวนที่ถูกระบุอยู่ที่มุมซ้ายบนของการ์ด (ดู 6-5-3-1.)
 - 1-3-10-2. ค่าคอสต์เพื่อสั่งใช้งาน คือค่าใช้จ่ายที่จำเป็นในการสั่งใช้งานความสามารถต่างๆของการ์ด (ดู 8-3.)
- 1-3-11. หากผู้เล่นทั้งสองฝ่ายได้รับคำสั่งให้กระทำการบางอย่างพร้อมกัน ตามผลของการ์ด ผู้เล่นที่เป็นเจ้าของเทิร์นจะต้องกระทำการนั้นก่อนตามด้วยผู้เล่นที่ไม่ได้เป็นเจ้าของเทิร์น

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 ในกรณีนี้ก็ให้นับว่าการ์ดใบนี้เป็นชื่อนั้นๆ และจะส่งผลรวมไปถึงการจัดเต็ครวมไปถึงเมื่อมันอยู่ในที่ๆไม่ถูกแสดงด้วย
- 2-2. ประเภทของการ์ด
- 2-2-1. รายละเอียดที่บ่งบอกประเภทของการ์ด
- 2-2-2. ประเภทของการ์ดมีทั้งหมด 5 ประเภท : [สิตเตอร์การ์ด], [คาแรกเตอร์การ์ด], [อีเวนต์การ์ด], [แสดงการ์ด], และ [ตั้ง!! การ์ด]
- 2-2-3. [สิตเตอร์การ์ด] เป็นการ์ดที่จะวางอยู่บนสิตเตอร์แอเรีย
 - 2-2-3-1. กรณีที่บนเทกซ์ระบุคำว่า [สิตเตอร์] หรือ [สิตเตอร์การ์ด] จะหมายถึง การ์ดประเภท[สิตเตอร์การ์ด]บนสิตเตอร์แอเรีย
- 2-2-4. [คาแรกเตอร์การ์ด] เป็นการ์ดที่จะวางอยู่บนคาแรกเตอร์แอเรีย
 - 2-2-4-1. กรณีที่บนเทกซ์ระบุคำว่า [คาแรกเตอร์] จะหมายถึง การ์ดประเภท [คาแรกเตอร์การ์ด] บนคาแรกเตอร์แอเรีย
 - 2-2-4-2. กรณีที่บนเทกซ์ระบุคำว่า [คาแรกเตอร์การ์ด] จะหมายถึง การ์ดประเภท [คาแรกเตอร์การ์ด] ที่อยู่บนตำแหน่งอื่นๆนอกเหนือจากคาแรกเตอร์แอเรีย
- 2-2-5. การ์ดประเภท [อีเวนต์การ์ด] เป็นการ์ดประเภทที่ส่งจากมือลงแทรชโดยตรงเพื่อใช้งานความสามารถ
- 2-2-5-1. กรณีที่บนเทกซ์ระบุคำว่า [อีเวนต์] หรือ [อีเวนต์การ์ด] จะหมายถึงการ์ดประเภท [อีเวนต์การ์ด]
- 2-2-6. [แสดงการ์ด] เป็นการ์ดที่จะวางอยู่บนสแตจแอเรีย
 - 2-2-6-1. กรณีที่บนเทกซ์ระบุคำว่า [แสดง] จะหมายถึงการ์ดประเภท [แสดงการ์ด] ที่อยู่บนสแตจแอเรีย
 - 2-2-6-2. กรณีที่บนเทกซ์ระบุคำว่า [แสดงการ์ด] จะหมายถึง การ์ดประเภท [แสดงการ์ด] ที่อยู่บนตำแหน่งอื่นๆนอกจาก สแตจ
- 2-3. ซิมลี
- 2-3-1. ตัวมิ่งซิมลีของการ์ด บางครั้งเทกซ์การ์ดจะมีระบุถึงซิมลีของการ์ด
- 2-3-2. การ์ดทุกใบจะมีซิมลี ซึ่งจะถูกระบุด้วยรูปหกเหลี่ยมตรงมุมซ้ายล่างของการ์ด
- 2-3-3. ซิมลีมีทั้งหมด 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. คุณสมบัตินี้
- 2-4-1. ตัวมิ่งซิมลีของการ์ด และจะมีผลกับเทกซ์ต่างๆของการ์ดด้วย
- 2-4-2. การ์ดบางใบอาจจะมีหลายคุณสมบัตินี้ได้ ในกรณีนั้นจะมีการค้นระหว่างคุณสมบัตินี้ด้วยเครื่องหมาย /
- 2-4-3. เทกซ์บางอย่างจะระบุถึง < > โดยไม่มีการระบุอะไรเป็นพิเศษ ให้หมายถึงการมีผลกับคุณสมบัตินั้นๆ
- 2-4-3-1. เทกซ์บางอย่างจะระบุถึงบางส่วนของคุณสมบัตินี้ด้วย [] ให้หมายถึงการมีผลกับคุณสมบัตินี้ที่มี [] รวมอยู่ในคุณสมบัตินี้ด้วย
- 2-4-4. โดยมีข้อยกเว้น การ์ดบางใบจะมีการระบุบนเทกซ์ว่าให้นับตัวมันเป็นอีกคุณสมบัตินี้ ในกรณีนี้ก็ให้นับว่าการ์ดใบนั้นมีคุณสมบัตินั้นๆด้วย และจะส่งผลรวมไปถึงการจัดเต็ค รวมไปถึงเมื่อมันอยู่ในที่ๆไม่ถูกแสดงด้วย
- 2-5. คุณลักษณะ

- 2-5-1. ตัวบ่งชี้คุณลักษณะของคารดแรกและจะมีผลกับเทกซ์ต่างๆของคารดด้วย
- 2-5-2. คุณลักษณะมีทั้งหมด 5 แบบ: ฟัน, ดี, ยิง, พิเศษ และ บัญญา
- 2-5-3. การดบางใบมีหลายคุณลักษณะ เช่น ฟันและดี หรือ ยิงและพิเศษ
- 2-5-4. หากการดมีหลายคุณลักษณะ เช่น ฟันและดี ก็ให้นับว่าการดนั้นเป็นคุณลักษณะทุกอย่างนั้น
- 2-5-5. คุณลักษณะจะมีเฉพาะในลีดเดอร์การ์ดและคารดแรกเท่านั้น
- 2-5-6. หากมีการระบุถึงคุณลักษณะในช่องเทกซ์ ให้หมายถึงการมีผลกับการคุณลักษณะนั้นๆ
- 2-5-7. โดยมีข้อยกเว้น การดบางใบจะมีการระบุบนเทกซ์ว่าให้นับตัวมันเป็นอีกคุณลักษณะ ในกรณีนี้ก็ให้นับว่าการดใบนั้นเป็นประเภทนั้นๆ และจะส่งผลรวมไปถึงการจัดเด็ด รวมไปถึงเมื่อมันอยู่ในที่ๆไม่ถูกแสดงด้วย
 - 2-6. พาวเวอร์
 - 2-6-1. ตัวบ่งชี้ความแข็งแกร่งในการแบทเทิล (ดู 7.การโจมตีและแบทเทิลของการ์ด)
 - 2-6-2. พาวเวอร์ จะมีเฉพาะในลีดเดอร์การ์ดและคารดแรกเท่านั้น
 - 2-6-3. อาจมีผลความสามารถที่ทำให้ค่าพาวเวอร์เพิ่มหรือลดจากที่เขียนบนตัวการ์ดได้
 - 2-7. คอสต์
 - 2-7-1. คิวค่าใช้จ่ายที่จำเป็นในการเล่นการดจากมือ (ดู 6-5-3-1.)
 - 2-7-2. กรณีที่ต้องการจะส่งคารดแรกหรือคารดลงสนามจากมือ ก่อนอื่นให้แสดงการดคารดแรกที่ต้องการส่งลงสนาม จากนั้นทำการเลือกดัง!!การด ในสภาพแอ็คทีฟบนคอสต์แอเรียและเรสต์ให้เท่ากับจำนวนคอสต์ของการดใบนั้น จากนั้นจึงนำการดใบนั้นลงสนาม
 - 2-7-3. กรณีที่ต้องการจะเล่นอีเวนต์การดจากมือ ก่อนอื่นให้แสดงการดอีเวนต์ที่ต้องการเล่น จากนั้นทำการเลือก ดัง!!การด ในสภาพแอ็คทีฟบนคอสต์แอเรียและเรสต์ให้เท่ากับจำนวนคอสต์ของการดใบนั้น จากนั้นจึงนำการดใบนั้นลงสนาม
 - 2-7-4. กรณีที่ต้องการจะส่งสแตจการดลงสนามจากมือ ก่อนอื่นให้แสดงการดสแตจที่ต้องการส่งลงสนาม จากนั้นทำการเลือก ดัง!!การด ในสภาพแอ็คทีฟบนคอสต์แอเรียและเรสต์ให้เท่ากับจำนวนคอสต์ของการดใบนั้น จากนั้นจึงนำการดใบนั้นลงสนาม
 - 2-7-5. ค่าคอสต์จะมีอยู่ในคารดแรก, อีเวนต์การด, และสแตจการดเท่านั้น
 - 2-7-6. อาจมีผลความสามารถที่ทำให้คอสต์เพิ่มหรือลดจากที่เขียนบนตัวการ์ดได้
 - 2-8. เทกซ์ของการ์ด
 - 2-8-1. สิ่งที่จะระบุความสามารถเพิ่มเติมของการด
 - 2-8-2. หากไม่มีการระบุอะไรไว้เป็นพิเศษ ให้นับว่าความสามารถนั้น(เทกซ์การด)ของลีดเดอร์การ์ด, คารดแรก, สแตจการด มีผลเฉพาะเมื่อมันอยู่บนลีดเดอร์แอเรีย, คารดแรก, หรือสแตจแอเรียเท่านั้น
 - 2-8-3. ความสามารถจะออกผลตามลำดับที่เขียนไว้ก่อน-หลังในเทกซ์
 - 2-8-4. ในเทกซ์ อาจมีการระบุรายละเอียดของความสามารถในวงเล็บ สิ่งนี้เรียกว่า (ส่วนขยายความ) มีไว้เพื่ออธิบายการทำงานของความสามารถเพิ่มเติม
 - 2-8-4-1. ส่วนขยายความไม่มีผลใดๆต่อการเล่นในเกม
 - 2-8-4-2. โดยมีข้อยกเว้น ความสามารถบางอย่างอาจถูกอธิบายเพิ่มเติมในวงเล็บ เพื่อให้เข้าใจได้ง่ายขึ้น
 - 2-8-5. เทกซ์บางอย่างอาจระบุถึงการดที่ไม่มีเทกซ์ เช่น "(การด) ที่แต่เดิมไม่มีความสามารถ"
 - 2-9. โลฟ
 - 2-9-1. ลีดเดอร์จะมีจำนวนโลฟอยู่
 - 2-9-2. เมื่อเริ่มเกม ให้นำการดใบบนสุดของกองในจำนวนเท่ากับโลฟที่ระบุไว้บนลีดเดอร์การ์ดของตนไปวางโลฟแอเรียในสภาพคว่ำโดยห้ามดูการดเหล่านั้น
 - 2-9-2-1. ในช่วงนี้ให้นำการดใบบนสุดของเด็ควางไว้ในลำดับเป็นใบล่างสุดของโลฟแอเรีย
 - 2-9-3. โลฟจะมีเฉพาะแคบนลีดเดอร์การ์ดเท่านั้น
 - 2-9-4. อาจมีผลความสามารถที่ทำให้จำนวนโลฟเพิ่มหรือลดจากที่เขียนบนตัวการ์ดได้
 - 2-10. (ไอคอน)เคาน์เตอร์
 - 2-10-1. มีในคารดแรกหรือการด สามารถใช้งานได้ในช่วงเคาน์เตอร์สแตป เพื่อเพิ่มค่า พาวเวอร์ ให้สูงขึ้น
 - 2-10-2. (ไอคอน)เคาน์เตอร์ จะมีเฉพาะในคารดแรกเท่านั้น
 - 2-11. [ทริกเกอร์]
 - 2-11-1. ความสามารถที่จะถูกสั่งใช้งานแทนการนำการดจากโลฟขึ้นมือ เมื่อมีการรับดาเมจ
 - 2-11-2. [ทริกเกอร์]นับว่าเป็นส่วนหนึ่งของเทกซ์
 - 2-12. Copyright
 - 2-12-1. ตัวแสดงผู้ถือลิขสิทธิ์ของการดใบนั้นๆ ไม่มีผลใดๆกับตัวเกม
 - 2-13. ระดับของการด(Rarity)
 - 2-13-1. ระดับของการดไม่มีผลใดๆกับตัวเกม
 - 2-14. รหัสการด
 - 2-14-1. สิ่งนี้จะมีผลในการเตรียมตัวก่อนเริ่มเกม
 - 2-14-2. ในการเตรียมตัวก่อนเล่น เด็คของผู้เล่นจะสามารถใส่การดที่มีรหัสการดเดียวกันได้สูงสุดไม่เกิน 4 ใบเท่านั้น

- 2-14-3. เทกซ์การดบางใบจะระบุถึงรหัสการดไว้
- 2-15. บล็อกไอคอน
- 2-15-1. ตัวแสดงรายละเอียดของชุด(บล็อก)ที่การดถูกตีพิมพ์ ไม่มีผลใดๆกับตัวเกม
- 2-16. Illustration
- 2-16-1. ภาพของการด ไม่มีผลใดๆกับตัวเกม
- 2-17. Illustrator Name
- 2-17-1. ตัวแสดงรายละเอียดของผู้สร้างสรรค์ภาพของการดใบนั้นๆ ไม่มีผลใดๆกับตัวเกม

3. พื้นที่ในเกม(แอเรีย)

- 3-1. แอเรีย
- 3-1-1. แอเรียประกอบไปด้วย [เด็ค], [ดัง!!เด็ค], [มือ], [แทรช], [ลีดเดอร์แอเรีย], [คารดแรกแอเรีย], [สแตจแอเรีย], [คอสต์แอเรีย] และ [โลฟแอเรีย]
- 3-1-2. [ลีดเดอร์แอเรีย], [คารดแรกแอเรีย], [สแตจแอเรีย], และ [คอสต์แอเรีย] ในบางครั้งอาจถูกเรียกรวมกันเป็นพื้นที่เดี่ยวว่า "สนาม"
- 3-1-3. หากไม่มีการระบุใดๆไว้เป็นกรณีพิเศษ ผู้เล่นแต่ละคนจะมีแอเรียต่างๆเป็นของตนเองอย่างละ 1
- 3-1-4. จำนวนการดในแอเรียต่างๆคือพื้นที่ที่ถูกแสดง ผู้เล่นแต่ละคนสามารถตรวจสอบจำนวนการดเหล่านั้นได้ตลอดเวลา
- 3-1-5. การดในบางแอเรียจะถูกเปิดเผยข้อมูลให้ผู้เล่นทั้งสองฝ่ายรับรู้ ในขณะที่บางพื้นที่ก็จะไม่ถูกเปิดเผย แอเรียที่เปิดเผยการดให้เรียกว่าพื้นที่ที่ถูกแสดง ส่วนที่ไม่เปิดเผยข้อมูลให้เรียกว่า พื้นที่ที่ไม่ถูกแสดง
- 3-1-6. ในกรณีที่การดบนคารดแรกหรือสแตจแอเรียถูกนำไปไว้ในโซนอื่น หากไม่มีการระบุใดๆเป็นพิเศษ ให้นับว่าการดใบนั้นเป็นการดใบใหม่ที่ถูกนำไปไว้ในโซนนั้น ความสามารถใดๆที่เคยมีผลในโซนเดิมจะไม่ตามไปในโซนใหม่ด้วย
- 3-1-7. กรณีที่มีการดหลายใบถูกนำเข้าสู่อเรียใดพร้อมกัน หากไม่มีการระบุเป็นพิเศษ ให้ผู้เล่นเจ้าของการดเหล่านั้นเป็นผู้กำหนดลำดับก่อนหลังในการเข้าสู่แอเรียของการดเหล่านั้น
- 3-1-8. หากมีการย้ายการดหลายใบจากพื้นที่ที่ถูกแสดง ไปไว้ในพื้นที่ที่ไม่ถูกแสดง ผู้เล่นอื่นที่ไม่ใช่เจ้าของการดเหล่านั้นจะไม่สามารถรับรู้ลำดับของการดเหล่านั้นที่ถูกย้ายไปได้
- 3-2. เด็ค
- 3-2-1. เด็คของผู้เล่นแต่ละคนจะถูกวางไว้ที่นี้เมื่อเริ่มเกม
- 3-2-2. เด็คนับว่าเป็นพื้นที่ที่ไม่ถูกแสดง การดบนพื้นที่นี้จะถูกวางคว่ำหน้าไว้ และเว้นแต่จะระบุไว้เป็นอย่างอื่น ผู้เล่นทั้งสองฝ่ายไม่สามารถตรวจสอบเนื้อหาหรือลำดับของการดเหล่านั้นได้รวมถึงไม่สามารถเปลี่ยนแปลงลำดับได้
- 3-2-3. ในกรณีที่มีการย้ายการดจากเด็คไปไว้ในแอเรียอื่นพร้อมกันหลายใบ ให้กระทำการนั้นทีละใบ
- 3-2-4. หากมีการกระทำให้ลับเด็ค จะต้องทำให้ลำดับการดในเด็คกลายเป็นแบบสุ่ม
- 3-3. ดัง!!เด็ค
- 3-3-1. ดัง!!เด็ค จะถูกวางไว้ที่นี้เมื่อเริ่มเกม
- 3-3-2. ดัง!!เด็ค นับว่าเป็นพื้นที่ที่ถูกแสดง การดบนพื้นที่นี้จะถูกวางคว่ำหน้าไว้ หากไม่มีการระบุใดๆเป็นพิเศษ ผู้เล่นทุกคนจะสามารถตรวจสอบหรือเปลี่ยนลำดับของการดใน ดัง!!เด็ค ได้
- 3-3-3. ในกรณีที่มีการย้าย ดัง!!การด จาก ดัง!!เด็ค ไปไว้ในพื้นที่อื่นพร้อมกันหลายใบ ให้กระทำการนั้นทีละใบ
- 3-4. มือ
- 3-4-1. พื้นที่ที่ผู้เล่นแต่ละคนจะนำการดที่จั่วมาจากเด็คไปเก็บไว้
- 3-4-2. มือจะถูกนับเป็นพื้นที่ที่ไม่ถูกแสดง แต่ผู้เล่นเจ้าของมือสามารถตรวจสอบรายละเอียดและเปลี่ยนตำแหน่งการดบนมือได้ตามต้องการ
- 3-4-3. หากไม่มีการระบุใดๆเป็นพิเศษ ผู้เล่นไม่สามารถดูการดในมือของฝ่ายตรงข้ามได้
- 3-5. แทรช
- 3-5-1. แอเรียที่คารดแรกที่ถูกKO หรืออีเวนต์การดที่สั่งใช้งานแล้วจะถูกนำไปวาง
- 3-5-2. แทรชเป็นพื้นที่ที่ถูกแสดง การดในพื้นที่นี้จะถูกวางหงายหน้าซ้อนกัน และผู้เล่นทั้งสองฝ่ายสามารถตรวจสอบได้ตลอดเวลา ผู้เล่นเจ้าของแทรชสามารถสลับลำดับของการดในแทรชของตนเองได้ตามต้องการ ในกรณีที่มีการดใบใหม่ถูกส่งลงแทรช โดยปกติแล้วจะนำการดใบนั้นไปไว้ในบนสุดของแทรช
- 3-6. ลีดเดอร์แอเรีย
- 3-6-1. พื้นที่สำหรับวางลีดเดอร์การ์ดแบบหงายหน้าตั้งแต่ช่วงเริ่มเกม
- 3-6-2. ลีดเดอร์แอเรียเป็นพื้นที่ที่ถูกแสดง
- 3-6-3. หลังจากถูกวางลงบนลีดเดอร์แอเรียแล้ว ลีดเดอร์การ์ดจะไม่รับผลของความสามารถของการด หรือถูกใดๆที่จะย้ายมันไปที่พื้นที่อื่นและยังคงอยู่ที่ลีดเดอร์แอเรีย
- 3-7. คารดแรกแอเรีย
- 3-7-1. พื้นที่สำหรับวางคารดแรกแอเรียของการดผู้เล่นแต่ละคน
- 3-7-2. คารดแรกแอเรียเป็นพื้นที่ที่ถูกแสดง การดในพื้นที่นี้จะถูกวางหงายหน้า
- 3-7-3. เมื่อคารดแรกแอเรียจะถูกวางลงบนคารดแรกแอเรีย จะเรียกว่าการ [นำลงสนาม]

- 3-7-4. หากไม่มีการระบุใดๆไว้เป็นพิเศษ คาแรกเตอร์ที่เพิ่งลงสนามจะไม่สามารถโจมตีได้ในเทิร์นนั้น
- 3-7-5. หากไม่มีการระบุใดๆไว้เป็นพิเศษ การ์ดที่ถูกวางลงบนคาแรกเตอร์แอเรีย จะถูกวางในสภาพแฉีกที่ฟ
- 3-7-6. คาแรกเตอร์แอเรียสามารถวางคาแรกเตอร์การ์ดได้ไม่เกิน 5 ใบ
 - 3-7-6-1. หากผู้เล่นมีคาแรกเตอร์การ์ดบนคาแรกเตอร์แอเรียอยู่แล้ว 5 ใบ และต้องการส่งคาแรกเตอร์ใบใหม่ลงสู่สนาม ผู้เล่นสามารถเลือกส่งคาแรกเตอร์การ์ดที่มีอยู่แล้ว 1 ใบลงแทรก และนำคาแรกเตอร์การ์ดใบใหม่ลงสู่สนามได้
- 3-8. สเตจแอเรีย
 - 3-8-1. พื้นที่สำหรับวางสเตจการ์ดของเขา
 - 3-8-2. สเตจแอเรียเป็นพื้นที่ที่ถูกแสดง การ์ดในพื้นที่นี้จะถูกวางหงายหน้า
 - 3-8-3. เมื่อสเตจการ์ดถูกวางลงบนสเตจแอเรีย จะเรียกว่าการ [นำลงสนาม]
 - 3-8-4. หากไม่มีการระบุใดๆไว้เป็นพิเศษ การ์ดที่ถูกวางลงบนสเตจแอเรีย จะถูกวางในสภาพแฉีกที่ฟ
 - 3-8-5. สเตจแอเรียสามารถวางสเตจการ์ดได้ไม่เกิน 1 ใบ
 - 3-8-5-1. หากผู้เล่นมีสเตจการ์ดบนสเตจแอเรียอยู่แล้ว และต้องการส่งสเตจการ์ดใบใหม่ลงสนาม ผู้เล่นสามารถเลือกส่งสเตจการ์ดใบเก่าลงแทรก และนำสเตจการ์ดใบใหม่ลงสนามได้
- 3-9. คอสต์แอเรีย
 - 3-9-1. พื้นที่สำหรับวาง ดั้ง!การ์ด
 - 3-9-2. คอสต์แอเรียเป็นพื้นที่ที่ถูกแสดง การ์ดในพื้นที่นี้จะถูกวางหงายหน้า และผู้เล่นสามารถตรวจสอบได้ตลอดเวลา ผู้เล่นเจ้าของคอสต์แอเรียสามารถสลับลำดับของการ์ดในคอสต์แอเรียของตนเองได้ตามต้องการ และในการจ่ายคอสต์ผู้เล่นสามารถเลือกใช้ใบที่ต้องการได้โดยไม่จำเป็นต้องเรียงตามลำดับ
 - 3-9-3. หากไม่มีการระบุใดๆไว้เป็นพิเศษ ดั้ง!การ์ด จะถูกวางเพิ่มลงบนคอสต์แอเรียในสภาพแฉีกที่ฟ
- 3-10. ไลฟ์แอเรีย
 - 3-10-1. พื้นที่สำหรับวาง ไลฟ์ของลีดเดอร์ของตนเอง
 - 3-10-2. ไลฟ์แอเรียนับว่าเป็นพื้นที่ที่ไม่ถูกแสดง หากไม่มีการระบุใดๆเป็นพิเศษ ให้วางไลฟ์ไว้ซ้อนกัน ผู้เล่นทุกคนจะไม่ได้รับสิทธิ์ในการดูรายละเอียด หรือเปลี่ยนลำดับของการ์ดในไลฟ์ หากมีการกระทำที่จะย้ายการ์ดจากไลฟ์ไปไว้ในพื้นที่อื่น และไม่มีการระบุใดๆไว้เป็นพิเศษ ให้เลือกการ์ดใบบนสุดในไลฟ์แอเรียก่อนเสมอ
 - 3-10-2-1. ในบางกรณี ความสามารถการ์ดอาจส่งผลให้การ์ดถูกนำไปวางในไลฟ์ในสภาพหงายหน้า ในกรณีนี้การ์ดที่หงายหน้าในไลฟ์ใบนั้นจะนับว่าเป็นพื้นที่ที่ถูกแสดง
 - 3-10-3. ความสามารถที่อ้างอิงถึงการดูไลฟ์การ์ด สามารถดำเนินการได้โดยไม่คำนึงว่าการ์ดไลฟ์จะหงายหน้าขึ้นหรือคว่ำหน้าอยู่ ซึ่งหลังจากที่ผลของความสามารถดังกล่าวถูกกระทำแล้ว ไลฟ์การ์ดใบนั้นควรถูกวางกลับไปยังตำแหน่งเดิมก่อนที่ผลของการ์ดจะถูกดำเนินการ (เช่น หงายหน้าหรือคว่ำหน้าลง)

4. คำศัพท์ต่างๆในเกม

- 4-1. ความสามารถ(เอฟเฟค)
 - 4-1-1. ความสามารถของการ์ดจะมีรายละเอียดอยู่ในเทกซ์การ์ด
 - 4-1-2. ความสามารถจะรวมถึงความสามารถคือเวิร์ดด้วย เช่น [ใช้งาน : เมน], [บล็อกเกอร์], [แดนเดอร์], [ทริกเกอร์] (ดู 10-1)
- 4-2. ผู้เล่น
 - 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. การ์ดในลีดเดอร์แอเรีย, คาแรกเตอร์แอเรีย, สเตจแอเรีย, และคอสต์แอเรีย จะมีสภาพหลักๆอยู่สองแบบดังต่อไปนี้
 - 4-4-1-1. แฉีกที่ฟ : การ์ดที่อยู่ในสภาพหัวตั้ง
 - 4-4-1-2. เรสต์ : การ์ดที่อยู่ในสภาพตะแคงข้าง
 - 4-5. การจั่วการ์ด
 - 4-5-1. [การจั่วการ์ด] คือการที่ผู้เล่นนำการ์ดใบบนสุดของตัวเองมาไว้บนมือ โดยไม่แสดงให้อีกฝ่ายดู
 - 4-5-2. หากมีการระบุ [จั่วการ์ด 1 ใบ] ให้ผู้เล่นนำการ์ดใบบนสุดของตัวเองมาไว้บนมือ 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. เลือกกระทำซ้ำข้อ 4-5-4-2. อีกครั้ง หากกระทำถึงจำนวน X ครั้ง ให้จบการกระทำนั้น หากไม่, ให้ย้อนกลับไปกระทำข้อ 4-5-4-1. อีกครั้ง
 - 4-6. การคิดตาเมจ

- 4-6-1. การเริ่มกระทำ [ตาตาเมจ] จะเรียกว่า การคิดตาเมจ
- 4-6-2. หากมีการกระทำใดๆที่ก่อให้เกิดตาเมจกับลีดเดอร์ ให้ผู้เล่นเจ้าของลีดเดอร์นั้นกระทำการต่อไปนี้
 - 4-6-2-1. หากตาเมจที่ได้รับนั้นเท่ากับ 1 ให้ผู้เล่นเจ้าของลีดเดอร์นั้นนำไลฟ์ไปบนสุด 1 ใบไปไว้บนมือ
 - 4-6-2-2. หากตาเมจนั้นเท่ากับ X และ X เท่ากับ 0 ให้ไม่ต้องกระทำการใดๆ หาก X เป็น 1 หรือมากกว่า ให้ผู้เล่น[กระทำ 1 ตาเมจ] (4-6-2-1.) ซ้ำตามจำนวนนั้น
 - 4-6-3. ในกรณีนี้ หากการ์ดที่มีความสามารถ[ทริกเกอร์]ถูกนำขึ้นมือผู้เล่นคนนั้นจากไลฟ์แอเรีย ผู้เล่นสามารถเลือกส่งใช้งาน [ทริกเกอร์] นั้นได้ (ดู 10-1-5.)
 - 4-6-3-1. หากไลฟ์การ์ดไม่สามารถถูกนำขึ้นมือได้เนื่องจากผลใดๆ หรือจากความสามารถใดๆที่เขียนทับไว้ [ทริกเกอร์] จะไม่สามารถส่งใช้งานได้
- 4-7. การเล่นเกมการ์ด
 - 4-7-1. การเล่นเกมการ์ด คือการกระทำที่ผู้เล่นจ่ายค่าคอสต์เพื่อส่งใช้งานหรือส่งการ์ดนั้นลงสู่สนาม
 - 4-8. ไม่เกิน X ใบ
 - 4-8-1. หากผู้เล่นถูกให้กระทำ [ไม่เกิน X ใบ] สำหรับบางอย่าง เมื่อความสามารถนั้นส่งใช้งาน ผู้เล่นนั้นจะต้องเลือกจำนวน 0 ถึง X ทิร์นที่ก่อนที่จะเข้าสู่ขั้นตอนการทำความสามารถนั้น 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
 - 4-10. "ถ้า/หาก" และ "จากนั้น"
 - 4-10-1. หากเงื่อนไข "ถ้า" ที่อยู่ก่อนหน้าในเทกซ์นั้นไม่สามารถออกผลได้ เงื่อนไขที่ตามมาหลังจากเทกซ์นั้นก็จะไม่สามารถออกผลต่อได้เช่นกัน
 - 4-10-2. หากเงื่อนไข "จากนั้น" ที่อยู่ก่อนหน้าในเทกซ์นั้นไม่สามารถออกผลได้ เงื่อนไขที่ตามมาในข้อความนั้นยังคงสามารถออกผลต่อได้
 - 4-11. "นำออก"
 - 4-11-1. เทกซ์บางอย่างจะระบุถึง "นำออก"
 - 4-11-2. "นำออก" หมายถึงการย้ายการ์ดจากแอเรียที่กำลังอยู่ในไปยังแอเรียอื่น

5. การเตรียมตัวเริ่มเกม

- 5-1. เตรียมลีดเดอร์การ์ด, เด็ค, และ ดั้ง!เด็ค
 - 5-1-1. ก่อนที่จะเริ่มเกม ผู้เล่นทุกคนจะต้องเตรียมลีดเดอร์การ์ด, เด็ค, และดั้ง!เด็ค ของตนเอง
 - 5-1-2. ผู้เล่นทุกคนจะต้องมีลีดเดอร์การ์ดเพียง 1 ใบ, เด็คที่มีการ์ด 50 ใบพอดี, และ ดั้ง!เด็ค ที่มีการ์ด 10 ใบพอดี
 - 5-1-2-1. ในเด็คจะประกอบไปด้วยคาแรกเตอร์การ์ด, อีเวนต์การ์ด, และสเตจการ์ด
 - 5-1-2-2. ในการจัดเด็ค ผู้เล่นสามารถใส่การ์ดในเด็คได้เฉพาะการ์ดที่มีธีมสีเดียวกับลีดเดอร์เท่านั้น การ์ดที่มีธีมสีไม่ตรงกับลีดเดอร์จะไม่สามารถใช้ได้
 - 5-1-2-3. การ์ดที่มีรหัสการ์ดเดียวกัน จะสามารถใส่ในเด็ครวมกันได้ไม่เกิน 4 ใบ
 - 5-1-2-4. ความสามารถที่มีผลต่อการจัดเด็ค จะนับเป็นความสามารถต่อเนื่องที่อยู่เหนือกว่าเงื่อนไขการจัดเด็คข้างต้น (ดู 8-1-3-4-3.)
 - 5-1-2-4-1. ความสามารถที่มีผลต่อการจัดเด็ค จะมีภาระระบุว่า [คุณสามารถใส่การ์ดประเภทนี้ได้ตามจำนวนใบที่กำหนดไว้ต่อไปนี้ในเด็ค] หรือ [คุณไม่สามารถใส่การ์ดบางประเภทได้ในเด็ค]
 - 5-1-2-4-2. ความสามารถที่มีผลต่อการจัดเด็คจะส่งผลต่อการเตรียมจัดเด็ค
- 5-2. ขั้นตอนก่อนการเริ่มเกม
 - 5-2-1. ก่อนที่จะเริ่มเกม ให้ผู้เล่นแต่ละคนทำตามขั้นตอนดังต่อไปนี้
 - 5-2-1-1. นำเด็คของตนที่จะใช้เล่นออกมา ตัวเด็คในช่วงเวลานี้จำเป็นต้องจัดตามกฎและข้อกำหนดในหัวข้อ 5-1-2.
 - 5-2-1-2. ผู้เล่นทุกคนสลัดเด็คของตัวเองให้ละเอียด จากนั้นนำเด็คของตนวางคว่ำหน้าลงบนเด็คแอเรีย
 - 5-2-1-3. ผู้เล่นทุกคนนำลีดเดอร์การ์ดของตนเองมาวางหงายบนลีดเดอร์แอเรีย
 - 5-2-1-4. ผู้เล่นที่ชนะการตัดสินเริ่มก่อนหลัง จะได้เป็นผู้เลือกใครจะได้เริ่มก่อนหรือหลัง ซึ่งการตัดสินวิธีนี้ต้องทำด้วยการสุ่ม เช่น การเป่าอังกูบ
 - 5-2-1-4-1. ในการตัดสินผู้เล่นที่จะเลือกลำดับการเล่นก่อน-หลัง จะใช้วิธีการอื่นๆก็ได้ ไม่มีการบังคับตายตัว
 - 5-2-1-5. เมื่อสามารถตัดสินผู้เล่นที่เป็นฝ่ายเลือกลำดับการเล่นก่อนหลังได้แล้วให้ผู้เล่นนั้นทำการประกาศการเลือกของตน
 - 5-2-1-5-1. หากลีดเดอร์มีความสามารถที่ระบุว่า "เมื่อเริ่มเกม" ความสามารถนั้นจะถูกดำเนินการในเวลานี้ หากมีหลายความสามารถที่ระบุว่า "เมื่อเริ่มเกม" ผู้เล่นที่เป็นคนตัดสินว่าใครจะได้เริ่มก่อนหรือหลัง จะเป็นผู้ออกผลความสามารถของตนทั้งหมดก่อนตามลำดับใดก็ได้ ตามด้วยผู้เล่นที่

- ไม่ได้เบียดผู้ตัดสินการเริ่มก่อนหลัง ซึ่งจะออกผลความ สามารถทั้งหมดของตนตามลำดับใดก็ได้เช่นกัน
- 5-2-1-5-2. หากมีการเปลี่ยนแปลงเด็กอันเป็นผลมาจากความสามารถที่ระบุว่า "เมื่อเริ่มเกม" เด็กนั้นจะถูกกลับโดย เจ้าของเด็ก
- 5-2-1-6. ผู้เล่นทุกคนจำการ์ดจากเด็กคนจำนวน 5 ใบ และใช้เป็นมือ เริ่มเกม หลังจากนั้นผู้เล่นสามารถเลือกที่จะเปลี่ยนการ์ดบน มือได้ โดยทำในต้นละ 1 ครั้ง โดยผู้เล่นที่เป็นฝ่ายเริ่มก่อน จะเป็นฝ่ายเลือกกระทำก่อน ตามขั้นตอนดังต่อไปนี้
- 5-2-1-6-1. ผู้เล่นสามารถเลือกนำการ์ดบนมือทั้งหมดกลับไปยัง เด็กแล้วกลับ หากทำเช่นนั้น ให้จำการ์ดจากเด็กใหม่ 5 ใบ
- 5-2-1-7. ผู้เล่นแต่ละคนนำการ์ดในบสนสุดของกองไปวางไว้ที่ไลฟ์ ตามจำนวนค่าไลฟ์ของสึดเตอร์ของตนเองในสภาพคว่า หน้า ในลำดับที่การ์ดในบสนสุดของเด็กจะไปอยู่ใบล่างสุด ของไลฟ์
- 5-2-1-8. ผู้เล่นที่เป็นฝ่ายเริ่มก่อนจะเป็นฝ่ายเริ่มเกม และเริ่มเทิร์น ของผู้เล่นนั้น

6. การดำเนินเกม

- 6-1. ลำดับของเทิร์น
- 6-1-1. เทิร์น คือสิ่งที่เกิดต่อเนื่องตามลำดับของ : [รีเฟรชเฟส], [ดรอว์เฟส], [ดิง!!เฟส], [เมนเฟส], [เอนด์เฟส]
- 6-1-2. ระหว่างเกม ผู้เล่นคนใดคนหนึ่งจะเป็นผู้เล่นเจ้าของเทิร์น และให้ผู้เล่นคนนั้นทำการดำเนินเกมโดยกระทำการในแต่ละเฟสตามลำดับต่อไปนี้
- 6-2. รีเฟรชเฟส
- 6-2-1. ความสามารถที่ระบุ [จนถึงช่วงเริ่มเทิร์น] จะสิ้นสุดผลที่แสดงมา จนถึงขณะนี้
- 6-2-2. ความสามารถของเราหรือคู่แข่งที่ระบุว่า [เมื่อเริ่มเทิร์นของเรา / เมื่อเริ่มเทิร์นของคู่แข่ง] จะทำงาน
- 6-2-3. นำ ดิง!!การ์ด ทั้งหมดที่อยู่บนสึดเตอร์แอเรีย และคาแรกเตอร์แอเรีย กลับไปยังคอสต์แอเรีย (ดู 6-5-5-1.)
- 6-2-4. เปลี่ยนสภาพการ์ดทั้งหมดบนสึดเตอร์แอเรีย, คาแรกเตอร์แอเรีย, สัดเจแอเรีย, และคอสต์แอเรีย ให้กลับเป็นสภาพแอคทีฟ
- 6-3. ดรอว์เฟส
- 6-3-1. ผู้เล่นเจ้าของเทิร์นจำการ์ดจากเด็ก 1 ใบ แต่ในกรณีที่เป็นเทิร์นแรก ของผู้เล่นเริ่มก่อนจะไม่ได้จำการ์ด
- 6-4. ดิง!!เฟส
- 6-4-1. นำ ดิง!!การ์ด 2 ใบที่คว่านำอยู่จาก ดิง!!เด็ก มาวางบนคอสต์แอเรียในสภาพหงาย แต่ในกรณีที่เป็นเทิร์นแรกของผู้เล่นเริ่มก่อน จะสามารถนำ ดิง!!การ์ด มาวางหงายได้เพียง 1 ใบ
- 6-4-2. หากใน ดิง!!เด็ก เหลือการ์ดเพียงใบเดียว ให้นำ ดิง!!การ์ด 1 ใบมา วางหงายบนคอสต์แอเรีย
- 6-4-3. หากไม่มีการ์ดเหลือใน ดิง!!เด็ก เลย จะไม่มีการ์ดถูกนำมาวางบน คอสต์แอเรีย
- 6-5. เมนเฟส
- 6-5-1. ความสามารถของเราหรือคู่แข่งที่ระบุว่า [เมื่อเริ่มเมนเฟส] จะทำงาน
- 6-5-2. ในระหว่างเมนเฟส สามารถกระทำการต่อไปนี้ ในลำดับใดก็ได้ ก็ ครั้งก็ใด : [6-5-3. ทำการเล่นการ์ด], [6-5-4. ใช้งานความสามารถ ของการ์ด], [6-5-5. ติดตั้ง!!การ์ด], [6-5-6. ทำการแบทเทิล]
- 6-5-2-1. เมื่อมีการประกาศจบเมนเฟส จะช่วงสูช่วง [6-6. เอนด์เฟส]
- 6-5-3. ทำการเล่นการ์ด
- 6-5-3-1. การจ่ายคอสต์และกระทำการ [นำคาแรกเตอร์การ์ดลง สนาม], [นำสัดเจการ์ดลงสนาม], ใช้งานความสามารถ [เมน] ของฮีโร่ ในลำดับและจำนวนครั้งตามต้องการ
- 6-5-4. ใช้งานความสามารถการ์ด
- 6-5-4-1. ผู้เล่นเจ้าของเทิร์น สามารถใช้งานความสามารถที่ถูก ระบุ [เมน] หรือ [ใช้งาน : เมน] ของการ์ดตนเองได้
- 6-5-5. ติด ตั้ง!!การ์ด
- 6-5-5-1. การนำ ดิง!!การ์ด ที่แอคทีฟอยู่บนคอสต์แอเรีย 1 ใบมาวาง ข้อนไว้ข้างใต้สึดเตอร์หรือคาแรกเตอร์ของเราให้มองเห็น ได้ชัด ซึ่งเรียกรกระทำนี้ว่า [การติด]
- 6-5-5-2. ในเทิร์นตนเอง สึดเตอร์การ์ดหรือคาแรกเตอร์การ์ดที่มีดิง!! การ์ด ติดอยู่ จะมีพาวเวอร์เพิ่มขึ้น 1000 ต่อจำนวน ดิง!! การ์ด ที่ติดอยู่ 1 ใบ
- 6-5-5-3. [การติด] สามารถกระทำกี่ครั้งก็ได้
- 6-5-5-4. หากการ์ดที่มี ดิง!!การ์ด ติดอยู่ถูกย้ายไปยังพื้นที่อื่น ให้นำ ดิง!!การ์ด ที่เคยติดอยู่กับการ์ดนั้นไปวางบนคอสต์แอเรียใน สภาพเรสต์
- 6-5-6. การแบทเทิล
- 6-5-6-1. ผู้เล่นไม่สามารถทำการแบทเทิลได้ในเทิร์นแรกที่เล่น
- 6-5-6-2. รายละเอียดของการแบทเทิล ใหดูที่ [7.การโจมตีและแบท เทิลของการ์ด] ตามด้านล่าง
- 6-6. เอนด์เฟส
- 6-6-1. นี่คือเฟสที่ขั้นตอนต่างๆ ในช่วงการจบเทิร์นจะถูกดำเนินการ
- 6-6-1-1. ความสามารถอัตโนมัติที่ระบุว่า [เมื่อจบเทิร์นของเรา] (คีย์เวิร์ด) และ [เมื่อจบเทิร์นคู่แข่ง](คีย์เวิร์ด) จะถูกส่งใ้ ใช้งาน
- 6-6-1-1-1. ความสามารถอัตโนมัติที่ระบุว่า [เมื่อจบเทิร์นของเรา] (คีย์เวิร์ด) และ [เมื่อจบเทิร์นคู่แข่ง](คีย์เวิร์ด) แต่ละอัน

- จะถูกส่งใช้งานและออกผลได้เพียงครั้งเดียวเท่านั้น
- 6-6-1-1-2. หลังจากความสามารถ [เมื่อจบเทิร์นของเรา](คีย์เวิร์ด) ทั้งหมดได้ถูกส่งใช้งานและออกผล จากนั้นความ สามารถ [เมื่อจบเทิร์นคู่แข่ง](คีย์เวิร์ด) ทั้งหมดจะถูกส่ง ใช้งานและออกผล
- 6-6-1-1-3. หากมีความสามารถ [เมื่อจบเทิร์นของเรา](คีย์เวิร์ด) หลายรายการที่ต้องออกผล ผู้เล่นเจ้าของเทิร์นสามารถ ส่งใช้งานและออกผลตามลำดับใดก็ได้ตามต้องการ
- 6-6-1-1-4. หากมีความสามารถ [เมื่อจบเทิร์นคู่แข่ง](คีย์เวิร์ด) หลาย รายการที่ต้องออกผล ผู้เล่นที่ไม่ใช่เจ้าของเทิร์นสามารถ ส่งใช้งานและออกผลตามลำดับใดก็ได้ตามต้องการ
- 6-6-1-2. หลังจากกระบวนการทั้งหมดที่ดำเนินมาในช่วงเวลานี้เสร็จ สิ้นทั้งหมดแล้ว ความสามารถที่เหลืออยู่จะดำเนินการตาม ลำดับต่อไปนี้:
- (1) ประมวลผลความสามารถต่อเนื่องของผู้เล่นที่เป็น เจ้าของเทิร์นที่ถูกส่งใช้งานและออกผลแล้ว แต่จะ ต้องประมวลผลเพียง [จนจบเทิร์น] หรือ [จนกระทั่ง ถึงตอนจบเทิร์นของเรา] เท่านั้น ความสามารถ [จน จบเทิร์น] หรือ [จนกระทั่งถึงตอนจบเทิร์นของเรา] ของผู้เล่นที่เป็นเจ้าของเทิร์นที่ยังคงจะถูกกลบล้าง หากมีกระบวนการดังกล่าวหลายอัน ผู้เล่นที่เป็น เจ้าของเทิร์นสามารถเลือกดำเนินการในลำดับใดก็ได้
- (2) ประมวลผลผลความสามารถต่อเนื่องของผู้เล่นที่ไม่ใช่ เจ้าของเทิร์นที่ถูกส่งใช้งานและออกผลแล้ว แต่จะ ต้องประมวลผลเพียง [จนจบเทิร์น] หรือ [จนกระทั่ง ถึงตอนจบเทิร์นของคู่แข่ง] เท่านั้น ความสามารถ [จน จบเทิร์น] หรือ [จนกระทั่งถึงตอนจบเทิร์นของคู่แข่ง] ของผู้เล่นที่ไม่ใช่เจ้าของเทิร์นที่ยังคงอยู่ถูก ลบล้าง หากมีกระบวนการดังกล่าวหลายอัน ผู้เล่นที่ไม่ใช่เจ้าของเทิร์นสามารถเลือกดำเนินการในลำดับ ใดก็ได้
- 6-6-1-3. หลังจากเสร็จสิ้นกระบวนการทั้งหมดใน 6-6-1-2. แล้ว หาก มีความสามารถ [ในเทิร์นนี้] ของผู้เล่นที่เป็นเจ้าของเทิร์นที่ ยังคงอยู่จะถูกกลบล้าง หากมีกระบวนการดังกล่าวหลายอัน ผู้เล่นที่เป็นเจ้าของเทิร์นสามารถเลือกดำเนินการในลำดับ ใดก็ได้ จากนั้นหากมีความสามารถ [ในเทิร์นนี้] ของผู้เล่นที่ ไม่ใช่เจ้าของเทิร์นที่ยังคงอยู่จะถูกกลบล้าง หากมี กระบวนการดังกล่าวหลายอัน ผู้เล่นที่ไม่ใช่เจ้าของเทิร์น สามารถเลือกดำเนินการในลำดับใดก็ได้
- 6-6-1-4. เทิร์นจะจบลง ผู้เล่นที่ไม่ใช่เจ้าของเทิร์นจะกลายเป็นผู้เล่น เจ้าของเทิร์นคนใหม่ และเกมจะเข้าสู่ช่วงรีเฟรชเฟสของ เทิร์นถัดไป
7. การโจมตีและแบทเทิลของการ์ด
- 7-1. ในช่วงเมนเฟส ผู้เล่นเจ้าของเทิร์นสามารถเรสต์สึดเตอร์การ์ดที่ กำลังแอคทีฟอยู่บนสึดเตอร์แอเรียของตน หรือเรสต์คาแรกเตอร์การ์ดที่กำลังแอคทีฟอยู่บนคาแรกเตอร์แอเรียของตน เพื่อ กระทำการโจมตีสึดเตอร์บนสึดเตอร์แอเรียของคู่แข่ง หรือ คาแรกเตอร์ที่เรสต์อยู่บนคาแรกเตอร์แอเรียของคู่แข่งได้ หากกระทำ การโจมตี ให้ดำเนินการแบทเทิล (ดู 6-5-6.) และเข้าสู่ แอทแทคสเตป (ดู 7-1-1.) ไปจนถึงตามเจสสเตป (ดู 7-1-4.) ตามลำดับ
- 7-1-1. แอทแทคสเตป
- 7-1-1-1. สามารถทำการโจมตีได้โดยใช้สึดเตอร์การ์ด หรือคาแรกเตอร์การ์ดบนคาแรกเตอร์แอเรีย ชั้นแรก เรสต์สึดเตอร์การ์ดหรือคาแรกเตอร์การ์ดใบที่ต้องการใช้โจมตีซึ่ง กำลังแอคทีฟอยู่ และประกาศการโจมตี
- 7-1-1-2. จากนั้น ให้เลือกเป้าหมายการโจมตี โดยจะสามารถเลือกสึดเตอร์การ์ดของคู่แข่ง หรือคาแรกเตอร์ที่เรสต์อยู่บนคาแรกเตอร์แอเรียของอีกฝ่าย
- 7-1-1-3. ความสามารถที่ระบุ [เมื่อโจมตี], [เมื่อทำการโจมตี] หรือ [เมื่อคู่แข่งส่งโจมตี] จะทำงาน
- 7-1-1-4. เมื่อจบช่วงแอทแทคสเตป หากการ์ดที่กำลังทำการโจมตี หรือตกเป็นเป้าหมายการโจมตีถูกเคลื่อนย้ายไปยังแอเรียอื่นให้ ข้ามไปยังช่วงจบแบทเทิล (ดู 7-1-5.) โดยไม่เข้าสู่ช่วง บล็อกสเตป (ดู 7-1-2.)
- 7-1-2. บล็อกสเตป
- 7-1-2-1. ผู้เล่นที่เป็นฝ่ายถูกโจมตี สามารถส่งใช้งานความสามารถ [บล็อกเกอร์] ของตนได้ 1 ครั้งในแบทเทิลนั้น หากส่งใช้งาน [บล็อกเกอร์] ความสามารถที่ระบุว่า [เมื่อ บล็อก] หรือ [เมื่อทำการบล็อก] จะถูกส่งใช้งาน
- 7-1-2-2. เมื่อจบช่วงบล็อกสเตป หากการ์ดที่กำลังทำการโจมตีหรือ ตกเป็นเป้าหมายการโจมตีถูกเคลื่อนย้ายไปยังแอเรียอื่นให้ข้าม ไปยังช่วงจบแบทเทิล (ดู 7-1-5.) โดยไม่เข้าสู่ช่วง แคนเตอร์สเตป (ดู 7-1-3.)
- 7-1-3. แคนเตอร์สเตป
- 7-1-3-1. ผู้เล่นที่เป็นฝ่ายถูกโจมตี ใช้งานความสามารถที่ระบุ [เมื่อถูก โจมตี]
- 7-1-3-2. ผู้เล่นที่เป็นฝ่ายถูกโจมตี สามารถกระทำการดังต่อไปนี้ได้ในลำดับใดก็ได้ และจำนวนก็ครั้งก็ได้ตามต้องการ
- 7-1-3-2-1. **ส่งใช้งาน [(ไอคอน)แคนเตอร์]** : ผู้เล่นที่เป็นฝ่ายถูก โจมตี สามารถนำคาแรกเตอร์การ์ดบนมือที่มี[(ไอคอน)

- เคาน์เตอร์จากมือไปวางไว้ที่แทช และเลือกเพิ่มพาวเวอร์ให้กับลีดเดอร์หรือคาน์เตอร์การ์ดของตน 1 ใบ เท่ากับตัวเลขที่ระบุบน(ไอคอน)เคาน์เตอร์]ในแบบที่เวลานั้น
- 7-1-3-2-2. **สั่งใช้งานอีเวนต์** : ผู้เล่นที่เป็นฝ่ายถูกโจมตี สามารถจ่ายค่าคอสต์ของอีเวนต์การ์ดที่มี [เคาน์เตอร์] และนำไปวางไว้ที่แทช เพื่อสั่งใช้งานความสามารถ
- 7-1-3-2-3. เมื่อจบช่วงเคาน์เตอร์สแตป หากการ์ดที่กำลังทำการโจมตีหรือตกเป็นเป้าการโจมตีถูกเคลื่อนย้ายไปยังแอเรียอื่นให้ข้ามไปยังช่วงจบแบบที่เล (ดู 7-1-5.) โดยไม่เข้าสู่ช่วงดาเมจสแตป (ดู 7-1-4.)
- 7-1-4. ดาเมจสแตป
- 7-1-4-1. ทำการเปรียบเทียบพาวเวอร์ของการ์ดที่กำลังโจมตีกับการ์ดที่ถูกโจมตี หากการ์ดที่โจมตีมีค่าพาวเวอร์มากกว่าหรือเท่ากับการ์ดที่ถูกโจมตี จะนับว่าการ์ดที่กำลังโจมตีอยู่ชนะในการแบบที่เวลานั้น ผลของการแบบที่เลจะแตกต่างกันไปตามประเภทของการ์ดที่ถูกโจมตี ให้ดูเพิ่มเติมในหัวข้อ 7-1-4-1-1. หรือ 7-1-4-1-2.
- 7-1-4-1-1. **กรณีที่การ์ดที่ถูกโจมตีเป็นลีดเดอร์การ์ด** : ลีดเดอร์นั้นได้รับ 1 ดาเมจ
- 7-1-4-1-1-1. เมื่อมีการยืนยันแล้วว่ามีการทำดาเมจ หากไลฟ์ของคุณยังเป็น 0 ผู้เล่นที่ทำการโจมตีจะชนะในเกมนั้น
- 7-1-4-1-1-2. เมื่อมีการยืนยันแล้วว่ามีการทำดาเมจ หากไลฟ์ของคุณยังเป็น 1 หรือมากกว่า ให้คู่แข่งนำการ์ดใบบนสุดของไลฟ์ตนเอง 1 ใบ ขึ้นมือ ในช่วงนี้ หากมีการนำการ์ดที่มี [ทริกเกอร์] จากไลฟ์ขึ้นมือด้วย กรณีนี้ ผู้เล่นนั้นสามารถสั่งใช้งานความสามารถ [ทริกเกอร์] ของการ์ดนั้นแทนการนำขึ้นมือได้ (ดู 10-1-5.)
- 7-1-4-1-1-3. 7-1-4-1-1-3. ในกรณีที่ดาเมจที่ได้รับนั้นเป็น 2 ดาเมจขึ้นไป เช่น จากความสามารถ [ดับเบิลแอทแทค] ให้กระทำขั้นตอน 7-1-4-1-1-2 ซ้ำตามจำนวนดาเมจที่ได้รับนั้น
- 7-1-4-1-2. **กรณีที่การ์ดที่ถูกโจมตีเป็นคาน์เตอร์การ์ด** : KO คาน์เตอร์นั้น (ดู 10-2-1.) จากนั้นให้เข้าสู่ช่วงจบการแบบที่เล (ดู 7-1-5.)
- 7-1-4-2. หากการ์ดที่กำลังโจมตีมีพาวเวอร์น้อยกว่าการ์ดที่ถูกโจมตี จะนับว่าการ์ดที่กำลังโจมตีอยู่แพ้ในการแบบที่เวลานั้น และจะไม่เกิดอะไรขึ้นจากการแบบที่เวลานั้น จากนั้นให้เข้าสู่ช่วงจบการแบบที่เล (ดู 7-1-5.)
- 7-1-5. จบการแบบที่เล
- 7-1-5-1. การแบบที่เลจะจบลง
- 7-1-5-2. สั่งใช้งานความสามารถของคุณหรือคู่แข่งที่ระบุว่า [เมื่อจบแบบที่เล/แบบที่เลนี้] หรือ [ถ้า ... ในแบบที่เลนี้]
- 7-1-5-3. สิ้นสุดการออกผลความสามารถ [ในแบบที่เลนี้] ของผู้เล่นเจ้าของเทิร์น
- 7-1-5-4. สิ้นสุดการออกผลความสามารถ [ในแบบที่เลนี้] ของผู้เล่นที่ไม่ใช่เจ้าของเทิร์น
- 7-1-5-5. การแบบที่เลจะจบลง และกลับไปสู่หัวข้อ 6-5-2.
8. การสั่งใช้งานและออกผลความสามารถต่างๆ
- 8-1. ความสามารถ
- 8-1-1. ความสามารถ จะถูกระบุอยู่ในรูปของเทกซ์ รวมไปถึงคอสต์ในการสั่งใช้งานนั้นด้วย
- 8-1-2. ความสามารถจะมีการระบุในรูปแบบ [กระทำการ X] หรือ [สามารถกระทำการ X] ในกรณีที่มีการระบุ [กระทำการ X] จะต้องแสดงความสามารถนั้นหากสามารถทำได้ ในกรณีที่มีการระบุ [สามารถกระทำการ X] ผู้เล่นสามารถเลือกที่จะไม่กระทำก็ได้
- 8-1-3. โดยทั่วไปความสามารถจะมี 4 ประเภท : [ความสามารถทำงานอัตโนมัติ (Auto), [ความสามารถสั่งใช้งาน] (Activate), [ความสามารถถาวร] (Permanent) และ [ความสามารถแทนที่] (Replacement)
- 8-1-3-1. [ความสามารถทำงานอัตโนมัติ] คือความสามารถที่จะทำงาน 1 ครั้ง เมื่อระหว่างเกมมีการกระทำที่เพิ่มเติมเงื่อนไขการทำงานของมัน หากมีการกระทำรูปแบบเดิมที่เพิ่มเติมเงื่อนไขเกิดขึ้นอีก และไม่มีการระบุใดๆไว้เป็นพิเศษ ความสามารถนี้จะทำงานอัตโนมัติอีกครั้ง
- 8-1-3-1-1. [ความสามารถทำงานอัตโนมัติ] จะถูกระบุบนการ์ดในรูปแบบ [เมื่อลงสนาม], [เมื่อโจมตี], [เมื่อบล็อก], [เมื่อถูก KO], [เมื่อจบเทิร์นของเรา], [เมื่อจบเทิร์นของคู่แข่ง], ฯลฯ ทั้งนี้อาจมีการระบุในรูปแบบ [เมื่อกระทำบางสิ่ง] หรือ [เมื่อบางสิ่งส่งผลต่อบางสิ่ง] ทั้งหมดนี้ให้นับว่าเป็นความสามารถประเภท [ความสามารถทำงานอัตโนมัติ]
- 8-1-3-1-2. อาจมีบางกรณีที่ [ความสามารถทำงานอัตโนมัติ] ต้องการคอสต์เพื่อสั่งใช้งาน หรือมีเงื่อนไขที่ต้องเพิ่มเติมเพื่อสั่งใช้งาน
- 8-1-3-1-3. ความสามารถอัตโนมัติจะไม่สามารถสั่งใช้งานและออกผลได้ หากการ์ดที่มีความสามารถอัตโนมัตินั้นถูกย้ายไปยังแอเรียอื่นก่อนที่ความสามารถนั้นจะได้ออกผล อย่างไรก็ตาม แม้ว่าจะเวลาที่เคยอยู่ในแอเรียนั้นจะถูกเพิ่มเติมเงื่อนไข
- ไปแล้วก็ตาม
- 8-1-3-2. [ความสามารถสั่งใช้งาน] คือความสามารถที่ผู้เล่นเจ้าของเทิร์นสามารถประกาศใช้งานได้ด้วยตนเองในช่วงเมเนฟส์ของตัวเอง (ดู 6-5-4.)
- 8-1-3-2-1. [ความสามารถสั่งใช้งาน] จะถูกระบุบนการ์ดในรูปแบบ [ใช้งาน : เมเนฟ] หรือ [เมเนฟ]
- 8-1-3-2-2. อาจมีบางกรณีที่ [ความสามารถสั่งใช้งาน] ต้องการคอสต์เพื่อสั่งใช้งาน หรือมีเงื่อนไขที่ต้องเพิ่มเติมเพื่อสั่งใช้งาน
- 8-1-3-3. [ความสามารถถาวร] เป็นความสามารถที่จะออกผลตลอดเวลา ตราบที่ยังอยู่ในเงื่อนไขที่สามารถทำงานได้
- 8-1-3-3-1. ความสามารถที่ไม่สามารถถูกรีดให้เป็นประเภท [ความสามารถทำงานอัตโนมัติ], [ความสามารถสั่งใช้งาน], หรือ [ความสามารถแทนที่] บางครั้งจะถูกจัดให้เป็นประเภท [ความสามารถถาวร] บนตัวการ์ด
- 8-1-3-3-2. [ความสามารถถาวร] บางประเภทมีเงื่อนไขที่ต้องเพิ่มเติมเพื่อให้สามารถออกผลได้
- 8-1-3-3-3. [ความสามารถถาวร] บางครั้งจะมีการระบุว่า [ด้วยตามกฎ] ในกรณีนั้นความสามารถนั้นจะมีผลตลอดแม้แต่ในพื้นที่ที่ไม่ถูกแสดงด้วย
- 8-1-3-3-4. ตราบใดที่อยู่ในเงื่อนไขของ [ความสามารถถาวร] ถูกเพิ่มเติมความสามารถจะทำงานทันทีและมีผลต่อเนื่องตลอดเวลา
- 8-1-3-3-5. [ความสามารถถาวร] หากความสามารถถาวรเปลี่ยนผลกระทกของตนเองหรือความสามารถถาวรอื่น ให้กระทำขั้นตอนตามลำดับต่อไปนี้เพื่อประมวลผลการเปลี่ยนแปลง โดยคำนึงถึงความสามารถถาวรใดๆ ที่ได้ ออกผลไปแล้ว
- I. ผู้เล่นที่เป็นเจ้าของเทิร์นออกผลความสามารถถาวรของตนในลำดับใดก็ได้
- II. ผู้เล่นที่ไม่ใช่เจ้าของเทิร์นออกผลความสามารถถาวรของตนในลำดับใดก็ได้
- III. หากขั้นตอน I และ II มีการเปลี่ยนแปลงสถานะของเกมเพิ่มเติม ให้ทำซ้ำขั้นตอนจนกว่าจะไม่มีมีการเปลี่ยนแปลงเพิ่มเติมเกิดขึ้น
- 8-1-3-4. [ความสามารถแทนที่] คือความสามารถที่ระบุด้วยคำว่า "แทนที่" (instead)
- 8-1-3-4-1. หากเกิดการแทนที่ แต่คุณเลือกที่จะไม่ใช้การแทนที่ความสามารถแทนที่จะไม่ออกผล
- 8-1-3-4-2. หากมีความสามารถแทนที่มากกว่าหนึ่งอย่างที่กำลังส่งผลแทนที่ต่อสถานการณ์ได้ ความสามารถแทนที่ของการ์ดที่ทำให้เกิดความสามารถแทนที่นั้นเองจะส่งผลเหนือกว่า ตามด้วยความสามารถแทนที่ของผู้เล่นที่เป็นเจ้าของเทิร์นตามลำดับที่ผู้เล่นคนนั้นเลือก จากนั้นผู้เล่นที่ไม่ใช่เจ้าของเทิร์นสามารถใช้ความสามารถแทนที่ได้ตามลำดับที่เลือกเอง
- 8-1-3-4-3. เมื่อสถานการณ์ใดถูกแทนที่แล้ว จะไม่สามารถถูกแทนที่ด้วยความสามารถแทนที่อื่นได้
- 8-1-3-4-4. ความสามารถแทนที่ จะถูกใช้เพื่อแทนส่วนทั้งหมดของกระบวนการประมวลผลความสามารถที่ถูกระบุไว้โดยความสามารถแทนที่ แม้ว่ากระบวนการนั้นจะอยู่ระหว่างการดำเนินการก็ตาม
- 8-1-3-4-4-1. หากความสามารถถูกใช้ตามลำดับ โดยเริ่มจากเทกซ์ทางด้านบน และความสามารถแทนที่ที่ถูกใช้งานในช่วงกลางของเทกซ์นั้น เทกซ์ที่เหลืออยู่จะถูกดำเนินการตามลำดับต่อไปหลังจากใช้ความสามารถแทนที่นั้นแล้ว
- 8-1-3-4-5. หากไม่สามารถดำเนินการความสามารถแทนที่ ที่ระบุโดย "แทนที่" ได้สำเร็จ ความสามารถแทนที่นั้นจะไม่สามารถใช้งานได้
- 8-1-4. ความสามารถสามารถเป็นแบบออกผลครั้งเดียว(One-shot) หรือความสามารถต่อเนื่องได้(Continuous)
- 8-1-4-1. ความสามารถออกผลครั้งเดียว หมายถึงความสามารถที่ส่งผลต่อเกมในช่วงเวลาที่ออกผลทันที
- 8-1-4-2. ความสามารถต่อเนื่อง หมายถึงความสามารถที่ส่งผลต่อเนื่องกับกันในช่วงระยะเวลาที่กำหนดไว้
- 8-2. การมีผลและไร้ผลของความสามารถ
- 8-2-1. บางความสามารถอาจมีผลทำให้ความสามารถที่กำหนดไว้เฉพาะมีผลหรือไร้ผลได้ ในกรณีนั้นให้กระทำการดังต่อไปนี้
- 8-2-1-1. หากความสามารถบางส่วน หรือทุกส่วนถูกทำให้ไร้ผลเนื่องจากอยู่ภายใต้เงื่อนไขที่กำหนด ความสามารถนั้นจะไม่ทำงาน หากความสามารถนั้นมีการระบุการเลือกเป้าหมายอยู่ด้วย การเลือกเป้าหมายนั้นจะไม่เกิดขึ้น หากความสามารถนั้นมีการระบุคอสต์เพื่อสั่งใช้งานอยู่ด้วย คอสต์นั้นก็จะไม่สามารถจ่ายได้
- 8-2-1-2. หากความสามารถบางส่วน หรือทุกส่วนถูกทำให้มีผลเนื่องจากอยู่ภายใต้เงื่อนไขที่กำหนด ความสามารถในส่วนที่เงื่อนไขไม่ถูกเพิ่มเติมจะไม่ทำงาน
- 8-2-2. การ์ดที่ถูกทำให้ความสามารถไร้ผล จะไม่ถูกนับว่าเป็น [การ์ดที่แต่เดิมไม่มีความสามารถ]

- 8-2-3. ความสามารถอัตโนมัติหรือความสามารถที่ถูกสั่งใช้งานและออกไปแล้ว จะไม่ถูกทำให้โมฆะจากความสามารถอื่น
- 8-2-4. หากการวัดที่มีความสามารถแต่ถูกทำให้ไร้ผลนั้นได้รับความสามารถใหม่ ความสามารถใหม่นั้นจะไม่ถูกทำให้ไร้ผลไปด้วย ยกเว้นจะถูกระบุไว้เป็นอย่างอื่น
- 8-3. ค่าคออสต์และเงื่อนไขเพื่อสั่งใช้งาน
- 8-3-1. ในส่วนของการวัดความสามารถ จะมีการระบุข้อความที่อยู่หน้าเครื่องหมาย [:] อยู่ ข้อความนี้คือ ค่าคออสต์เพื่อสั่งใช้งาน
- 8-3-1-1. หากมีค่าคออสต์เพื่อสั่งใช้งานความสามารถหลายอย่าง ให้กระทำการจ่ายโดยเริ่มจากอันที่อยู่หน้าสุดก่อน
- 8-3-1-2. จากนั้น หากมีความสามารถอื่นที่ทำให้ต้องมีการจ่ายค่าคออสต์เพื่อสั่งใช้งานเพิ่มเติม ก็ให้ทำการจ่ายเพิ่มตามลำดับ
- 8-3-1-3. หากไม่สามารถจ่ายค่าคออสต์เพื่อสั่งใช้งานบางส่วน หรือทุกส่วนได้ การจ่ายค่าคออสต์เพื่อสั่งใช้งานของความสามารถนั้นจะไม่เกิดขึ้นเลย
- 8-3-1-4. ค่าคออสต์เพื่อสั่งใช้งานบางอย่างอาจมีการระบุไว้ว่า [สามารถทำงานสิ่ง] ในกรณีที่เราสามารถเลือกที่จะไม่จ่ายค่าคออสต์นั้นได้ และความสามารถนั้นก็เลยไม่ถูกสั่งใช้งาน
- 8-3-1-5. ค่าคออสต์เพื่อสั่งใช้งานบางอย่างอาจมีการระบุตัวเลขเช่น [①] สิ่งนี้หมายถึงการเลือกเรสตรัคต์ ดัง!!การ์ด ที่แอดด์ที่พ้อยบนคออสต์แอนด์เรียซของเรสตรัคต์ตามจำนวนที่ระบุ
- 8-3-1-6. ค่าคออสต์เพื่อสั่งใช้งานบางอย่างอาจมีการระบุคำว่า [ดัง!!-X] สิ่งนี้หมายถึงการเลือกนา ดัง!!การ์ด บนลิตเตอร์แอนด์เรียซ, คาแรกเตอร์แอนด์เรียซ, หรือคออสต์แอนด์เรียซ ของเรสตรัคต์ไปสู่อัปเดต ดัง!! เด็ด ตามจำนวนที่ระบุ
- 8-3-1-7. เมื่อค่าคออสต์การสั่งใช้งานถูกเปลี่ยนไปจากผลของความสามารถบางอย่าง จะสามารถดำเนินการเปลี่ยนการจ่ายค่าคออสต์การสั่งใช้งานที่ถูกเปลี่ยนไปนั้นแทนต่อได้ แต่หากค่าคออสต์การสั่งใช้งานไม่ได้ถูกจ่ายตรงตามทีระบุไว้ในเทกซ์ ความสามารถที่ตามมาหลังจาก : โคลอน จะไม่ถูกดำเนินการต่อ
- 8-3-1-8. เทกซ์ความสามารถอาจรวมถึงข้อความเช่น "เมื่อ..." นี้หมายถึงช่วงเวลาการสั่งใช้งานของความสามารถนั้น บางคีย์เวิร์ดเองก็มีช่วงเวลาการสั่งใช้งานเช่นกัน
- 8-3-2. ความสามารถบางอย่างอาจมีการระบุคำว่า [ดัง!!xX], [ในเทิร์นของเรา], [ในเทิร์นของคุณ] สิ่งเหล่านี้เรียกว่า เงื่อนไขของความสามารถ
- 8-3-2-1. ในกรณีที่ความสามารถมีเงื่อนไขหลายอย่าง ทุกเงื่อนไขต้องได้รับการตรวจสอบว่าถูกเติมเต็มทั้งหมด
- 8-3-2-2. หากมีความสามารถอื่นๆ ที่ทำการเพิ่มเงื่อนไขให้กับความสามารถนั้น เงื่อนไขเหล่านั้นก็จะต้องได้รับการตรวจสอบว่าถูกเติมเต็มด้วย
- 8-3-2-3. บางเงื่อนไขอาจมีการระบุในรูปแบบ [ดัง!! xX] ซึ่งหมายถึงเงื่อนไขจะถูกเติมเต็มได้ เมื่อมี ดัง!!การ์ด ติดอยู่บนการ์ดนี้ เท่ากับหรือมากกว่าจำนวนที่ระบุ
- 8-3-2-4. บางเงื่อนไขอาจมีการระบุว่า [ในเทิร์นของเรา] หมายถึงเงื่อนไขนั้นจะถูกเติมเต็มได้เมื่ออยู่ในเทิร์นของเราเท่านั้น
- 8-3-2-5. บางเงื่อนไขอาจมีการระบุว่า [ระหว่างเทิร์นของคุณ] หมายถึงเงื่อนไขนั้นจะถูกเติมเต็มได้เมื่ออยู่ในเทิร์นของคุณเท่านั้น
- 8-3-3. เทกซ์ของความสามารถที่มีคำว่า "ถ้า..." ครอบคลุมที่เงื่อนไขนั้นยังไม่ถูกเติมเต็ม ความสามารถส่วนหลังจากเงื่อนไข "ถ้า" นั้นจะไม่ออกผล
- 8-4. การสั่งใช้งาน และออกผล
- 8-4-1. ในการสั่งใช้งานความสามารถ ให้กระทำขั้นตอนตามลำดับต่อไปนี้
- 8-4-1-1. หากการสั่งใช้งานนั้นมีเงื่อนไข เงื่อนไขเหล่านั้นจำเป็นจะต้องถูกเติมเต็มเสียก่อน การสั่งใช้งานนั้นจะไม่สามารถทำได้หากเงื่อนไขนั้นยังไม่ถูกเติมเต็ม
- 8-4-1-2. ระบบความสามารถที่ต้องการจะสั่งใช้งาน หากเป็นความสามารถของการ์ดที่อยู่บนมือ ก็ให้แสดงการ์ดนั้น
- 8-4-1-3. หากการสั่งใช้งานนั้นมีค่าคออสต์เพื่อสั่งใช้งาน ให้ยืนยันและจ่ายค่าคออสต์ทั้งหมดนั้น
- 8-4-1-4. กระทำการสั่งใช้งานความสามารถนั้น
- 8-4-1-5. กระทำการออกผลความสามารถนั้น
- 8-4-2. หากความสามารถที่สั่งใช้งานนั้น เป็นความสามารถของอีเวนต์การ์ด ให้ส่งอีเวนต์การ์ดในนั้นลงแทเรซ และสั่งใช้งานความสามารถที่ระบุไว้
- 8-4-3. หากความสามารถที่สั่งใช้งานนั้น เป็นความสามารถของการ์ดบนลิตเตอร์แอนด์เรียซ, คาแรกเตอร์แอนด์เรียซ, สเตจแอนด์เรียซ ให้สั่งใช้งานความสามารถที่ระบุไว้
- 8-4-4. หากความสามารถมีการระบุเช่น [เลือกX], [ไม่เกินX], [กระทำX] ในขณะที่ออกผลความสามารถนั้น ให้เลือกการ์ด, ผู้เล่น หรืออื่นๆ ในช่วงเวลานั้น
- 8-4-4-1. หากมีการกำหนดจำนวนที่เลือกได้เอาไว้โดยเฉพาะ ผู้เล่นที่มีสิทธิ์เลือกในความสามารถนั้นจำเป็นจะต้องเลือกตามจำนวนนั้นมากกว่าที่จะสามารถทำได้ อย่างไรก็ตาม หากมีการระบุคำว่า [ไม่เกิน] จะสามารถเลือกเป็น 0 ได้
- 8-4-4-2. หากผู้เล่นจำเป็นต่อเลือกการ์ดที่อยู่ในพื้นที่ที่ไม่ถูกแสดงและเป้าหมายที่เลือกได้นั้นมีเงื่อนไขกำหนดอยู่ การ์ดในพื้นที่ที่ไม่ถูกแสดงนั้นจะถูกนับว่าไม่มีการแสดงรายละเอียด
- ไคเลย ผู้เล่นที่มีสิทธิ์เลือกจึงไม่สามารถเลือกการ์ดในพื้นที่นั้นไคเลย ถึงแม้ในพื้นที่นั้นจะมีการวัดที่ตรงตามเงื่อนไขอยู่ก็ตาม
- 8-4-4-3. หากไม่มีการระบุใดๆเป็นพิเศษ เป้าหมายการเลือกของความสามารถต่างๆในเทกซ์นั้น หากเป็นความสามารถมีผลกับการวัด ให้มีผลกับตัวการ์ดใบนั้นเอง หากเป็นความสามารถที่มีผลกับตัวผู้เล่น ให้มีผลกับตัวผู้เล่นเจ้าของความสามารถนั้นเอง
- 8-4-4-4. ในกรณีที่ต้องเลือกการ์ดจากเด็ค ให้ตรวจสอบการ์ดทุกใบในเด็คในสภาพหงายหน้า และเลือกการ์ดที่ระบุนั้น
- 8-4-5. ความสามารถอัตโนมัติที่สั่งใช้งานเมื่อมีการดูหน้าออกจากแอสเรียหนึ่งไปยังแอสเรียอื่น จะสามารถสั่งใช้งานได้ต่อเมื่อแอสเรียที่ถูกย้ายไปนั้นเป็นแอสเรียพื้นที่ที่ถูกแสดงเท่านั้น ตัวอย่างเช่น สิ่งนี้จะใช้กับการ์ดที่มีความสามารถ [เมื่อถูก KO]
- 8-4-6. เมื่อความสามารถถูกสั่งใช้งาน มันจะทำงานและออกผลโดยคำนึงถึงความสามารถต่อเนื่องใดๆ ที่ออกผลมาก่อนหน้านั้น รวมถึงความสามารถต่อเนื่องถาวรที่กำลังออกผลอยู่ตลอดด้วย
- 8-5. การสั่งใช้งานการ์ด และการสั่งใช้งานความสามารถ
- 8-5-1. การสั่งใช้งานการ์ด จะต่างกันกับ การสั่งใช้งานความสามารถ
- 8-5-2. การสั่งใช้งานการ์ด คือการเลือกอีเวนต์การ์ดจากบนมือ
- 8-5-3. การสั่งใช้งานความสามารถ คือการสั่งใช้งานความสามารถของการ์ด
- 8-5-4. ยกตัวอย่างเช่น หากมีการระบุคำว่า [เมื่อมีการสั่งใช้งานอีเวนต์] ให้นำว่าเป็นการระบุถึง การสั่งใช้งานการ์ด
- 8-6. ลำดับการออกผลความสามารถ
- 8-6-1. หากช่วงเวลาการสั่งใช้งานความสามารถการ์ดของผู้เล่นที่เป็นเจ้าของเทิร์นและผู้เล่นที่ไม่ใช่เจ้าของเทิร์นเติมเต็มเงื่อนไขในช่วงเวลาเดียวกัน ผู้เล่นที่เป็นเจ้าของเทิร์นจะออกผลความสามารถของตนก่อน หากระหว่างการออกผลนั้นมีการวัดในอินของผู้เล่นเจ้าของเทิร์นเติมเต็มเงื่อนไขขึ้นมาได้อีก ผู้เล่นที่ไม่ใช่เจ้าของเทิร์นจะได้ออกผลความสามารถการ์ดที่เติมเต็มเงื่อนไขการสั่งใช้งานมาแล้วก่อน หลังจากนั้นผู้เล่นที่เป็นเจ้าของเทิร์นจะได้ออกผลความสามารถต่อ
- 8-6-1-1. หากช่วงเวลาการสั่งใช้งานของความสามารถ A และ B ของผู้เล่นที่เป็นเจ้าของเทิร์นเติมเต็มเงื่อนไขในเวลาเดียวกัน และความสามารถ A ออกผลก่อน ซึ่งในเวลานั้นทำให้ความสามารถ C เติมเต็มเงื่อนไขได้ด้วย แล้วความสามารถ C จะสามารถออกผลต่อจากนั้น แล้วค่อยตามด้วยความสามารถ B ได้
- 8-6-2. หากช่วงเวลาการสั่งใช้งานของความสามารถเติมเต็มเงื่อนไขระหว่างช่วงเวลาการประมวลผลดาเมจ ความสามารถนั้นจะสามารถสั่งใช้งานได้หลังจากการประมวลผลดาเมจทั้งหมดได้ออกผลไปแล้ว
- 8-6-2-1. หากไลฟ์การ์ดที่ถูกตรวจสอบระหว่างการประมวลผลดาเมจมี [ทริกเกอร์] คุณสามารถหยุดขั้นตอนการประมวลผลดาเมจชั่วคราว แสดงการ์ดที่ [ทริกเกอร์] และสั่งใช้งานความสามารถ [ทริกเกอร์] นั้นแทนที่จะนำการ์ดนั้นขึ้นมาได้
- 8-6-3. หากช่วงเวลาการสั่งใช้งานของความสามารถเติมเต็มเงื่อนไขระหว่างการสั่งใช้งานการ์ดหรือสั่งใช้งานความสามารถใด ความสามารถข้างต้นนั้นจะถูกสั่งใช้งานได้ หลังจากการออกผลความสามารถที่มีคำสั่งใช้งานไปก่อนหน้านั้นแล้ว
9. การบังคับใช้กฎ
- 9-1. พื้นฐานโดยทั่วไปของการบังคับใช้กฎ
- 9-1-1. การบังคับใช้กฎ คือข้อบังคับใช้ที่จะเกิดขึ้นโดยอัตโนมัติเมื่อมีเหตุการณ์จำเพาะต่างๆเกิดขึ้นระหว่างเกม
- 9-1-2. การออกผลการบังคับใช้กฎ จะเกิดแทรกขึ้นมาก่อนเสมอ ไม่ว่าจะอยู่ระหว่างการกระทำใดๆก็ตาม
- 9-2. การทำให้พ่ายแพ้
- 9-2-1. เมื่อมีการบังคับใช้กฎเกิดขึ้น และผู้เล่นคนใดเติมเต็มเงื่อนไขการพ่ายแพ้ตามด้านล่างนี้ จะนับว่าผู้เล่นคนนั้นเติมเต็มเงื่อนไขการพ่ายแพ้ในเกมนั้น
- 9-2-1-1. หากลิตเตอร์ของผู้เล่นคนใดได้รับดาเมจ ขณะที่ไลฟ์ของตนเป็น 0 จะนับว่าผู้เล่นคนนั้นเติมเต็มเงื่อนไขการพ่ายแพ้ในเกมนั้น
- 9-2-1-2. หากเด็คของผู้เล่นคนใดเหลือ 0 ใบ จะนับว่าผู้เล่นคนนั้นเติมเต็มเงื่อนไขการพ่ายแพ้ในเกมนั้น
10. ความสามารถคีย์เวิร์ดและคีย์เวิร์ด
- 10-1. ความสามารถคีย์เวิร์ด
- 10-1-1. [จุดโจมตีพลัง]
- 10-1-1-1. [จุดโจมตีพลัง] คือความสามารถที่ทำให้คาแรกเตอร์สามารถโจมตีได้ทันทีในเทิร์นที่เพิ่งลงสู่สนาม
- 10-1-2. [ดับเบิลแอทแทค]
- 10-1-2-1. [ดับเบิลแอทแทค] จะส่งผลให้การ์ดที่มีความสามารถนี้กระทำ 2 ดาเมจ แก่ไลฟ์ของลิตเตอร์ แทนที่จะทำแค่ 1 ดาเมจ
- 10-1-3. [แบนนิช]
- 10-1-3-1. [แบนนิช] เมื่อการ์ดที่มี[แบนนิช]ทำดาเมจแก่ไลฟ์ของลิตเตอร์คู่แข่งได้ จะบังคับให้คู่แข่งนำการ์ดนั้นจากไลฟ์ส่งลงแทเรซแทนการนำขึ้นมา และในกรณีนี้ ความสามารถ[ทริกเกอร์]ก็จะไม่สามารถสั่งใช้งานได้ด้วย

- 10-1-4. [บล็อกเกอร์]
 10-1-4-1. [บล็อกเกอร์] เป็นคีย์เวิร์ดที่สั่งใช้งานและเติมเต็มเงื่อนไข ได้เมื่อมีการกดในอันดับเป็นเป้าหมายการโจมตี ทำให้คุณสามารถสั่งใช้งานโดยทำการเรสต์การ์ดใบนี้ที่แอ็คทีฟอยู่ในช่วงบล็อกสเตป และการ์ดที่ทำการใช้ [บล็อกเกอร์] นั้นจะกลายเป็นเป้าหมายของการโจมตี
- 10-1-5. [ทริกเกอร์]
 10-1-5-1. [ทริกเกอร์] สามารถสั่งใช้งานได้เมื่อมีการรับ ดาเมจ และการ์ดที่ถูกตรวจสอบจากไลฟ์มีความสามารถนี้ ในกรณีนั้น ให้แสดงการ์ดนั้นและสั่งใช้งานความสามารถ [ทริกเกอร์] ของการ์ดนั้นแทนการนำขึ้นมือ
 10-1-5-2. เราสามารถเลือกที่จะไม่ใช้งาน [ทริกเกอร์] ได้ ในกรณีนั้น ให้นำการ์ดใบนั้นขึ้นมือโดยไม่ต้องแสดง
- 10-2. คีย์เวิร์ด
- 10-2-1. KO
 10-2-1-1. [KO] คือคีย์เวิร์ดที่แสดงถึงการที่คาแรกเตอร์การ์ดถูกส่งลงแพช จากการทำแพชในการแบทเทิล หรือผลของความสามารถของการ์ดต่างๆ
 10-2-1-2. [ทำการ KO ใส่] คือการนำคาแรกเตอร์การ์ดใบหนึ่งบนคาแรกเตอร์แอเรียส่งลงแพชของเจ้าของ
 10-2-1-3. ความสามารถประเภท [เมื่อถูก KO], [ไม่ถูก KO] หรืออื่นๆ เป็นความสามารถที่จะแสดงผลเมื่อเจอกับความสามารถ [ทำให้ KO] หรือจากผลของการแบทเทิลเท่านั้น หากคาแรกเตอร์การ์ดถูกส่งไปยังแพชด้วยวิธีการอื่นนอกจากนี้จะไม่ถือว่าเป็นการ [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. [คาแรกเตอร์]
 10-2-4-1. [คาแรกเตอร์] เป็นคีย์เวิร์ดที่มีเฉพาะในอีเวนต์การ์ด แสดงถึงความสามารถที่สั่งใช้งานได้ในช่วงคาแรกเตอร์สเตป สามารถสั่งใช้งานได้โดยการเล่นอีเวนต์การ์ดนั้นในช่วงคาแรกเตอร์สเตปและสั่งใช้งานความสามารถนั้น
- 10-2-5. [เมื่อโจมตี]
 10-2-5-1. [เมื่อโจมตี] เป็นคีย์เวิร์ดที่สั่งใช้งานและเติมเต็มเงื่อนไขได้เมื่อเราทำการประกาศโจมตี ในช่วงแอทแทคสเตปของเรา (ดู 7-1-1.)
- 10-2-6. [เมื่อลงสนาม]
 10-2-6-1. [เมื่อลงสนาม] เป็นคีย์เวิร์ดที่สั่งใช้งานและเติมเต็มเงื่อนไขได้เมื่อการ์ดใบนั้นถูกนำลงสนาม
- 10-2-7. [เมื่อจบเทิร์นของเรา]
 10-2-7-1. [เมื่อจบเทิร์นของเรา] เป็นคีย์เวิร์ดที่สั่งใช้งานและเติมเต็มเงื่อนไขในช่วงเอนด์เฟสของเทิร์นเรา (ดู 6-6-1-1.)
- 10-2-8. [เมื่อจบเทิร์นของคุณ]
 10-2-8-1. [เมื่อจบเทิร์นของคุณ] เป็นคีย์เวิร์ดที่สั่งใช้งานและเติมเต็มเงื่อนไขในช่วงเอนด์เฟสของเทิร์นของคุณ
- 10-2-9. [ดัง!! XX]
 10-2-9-1. [ดัง!! XX] หมายถึงความสามารถที่มีผลกับการ์ดที่แต่เดิมไม่มี ดัง!!การ์ด ติดอยู่ หรือมีจำนวน ดัง!!การ์ด ที่ติดอยู่น้อยกว่าจำนวนที่กำหนด และถูกทำการติด ดัง!!การ์ด เพิ่มเข้าไปเท่ากับหรือมากกว่าจำนวนที่กำหนดจนทำให้เงื่อนไขได้รับการเติมเต็ม
- 10-2-10. ดัง!! -X
 10-2-10-1. ดัง!! -X หมายถึงความสามารถที่ทำงานโดยมีเงื่อนไขคือ การเลือก ดัง!!การ์ด บนลิตเตอร์แอเรีย, คาแรกเตอร์แอเรีย, คอสต์แอเรีย ตามจำนวนที่กำหนดและนำกลับดัง!!เด็ด
- 10-2-11. [ในเทิร์นของเรา]
 10-2-11-1. [ในเทิร์นของเรา] หมายถึงความสามารถที่ถูกเติมเต็มเงื่อนไขขณะอยู่ในเทิร์นของเรา
- 10-2-12. [ในเทิร์นของคุณ]
 10-2-12-1. [ในเทิร์นของคุณ] หมายถึงความสามารถที่ถูกเติมเต็มเงื่อนไขขณะอยู่ในเทิร์นของคุณ
- 10-2-13. [เทิร์นละ 1 ครั้ง]
 10-2-13-1. [เทิร์นละ 1 ครั้ง] หมายถึงความสามารถที่สามารถสั่งใช้งานได้เพียงเทิร์นละ 1 ครั้งเท่านั้น
 10-2-13-2. หากมีการกดที่ชื่อเดียวกัน ที่มีความสามารถ [เทิร์นละ 1 ครั้ง] หลายใบ สามารถใช้ความสามารถ [เทิร์นละ 1 ครั้ง] ของการ์ดเหล่านั้นได้ทุกใบ ในละ 1 ครั้ง
 10-2-13-3. หลังจากความสามารถ [เทิร์นละ 1 ครั้ง] แสดงผลสำเร็จแล้ว ภายในเทิร์นเดียวกันนั้นหากเงื่อนไขได้รับการเติมเต็มอีกครั้งก็ไม่สามารถสั่งใช้งานได้อีก เช่นเดียวกับการจ่ายค่าคอสต์เพื่อสั่งใช้งานอีกครั้งก็ไม่สามารถทำได้เช่นกัน
- 10-2-13-4. หลังจากความสามารถ [เทิร์นละ 1 ครั้ง] แสดงผลสำเร็จแล้ว และการ์ดที่ใช้ความสามารถนั้นถูกย้ายไปยังพื้นที่อื่น จากนั้นถูกนำกลับมาบนสนามสามารถสั่งใช้งานได้อีกครั้ง (ดู 3-1-6.)
- 10-2-14. [ตั้ง]
 10-2-14-1. [ตั้ง] หมายถึงการเลือกการ์ดจากบนมือและส่งลงแพช
- 10-2-15. [เมื่อบล็อก]
 10-2-15-1. [เมื่อบล็อก] เป็นคีย์เวิร์ดที่สั่งใช้งานและเติมเต็มเงื่อนไขในช่วงบล็อกสเตปเมื่อคุณสั่งใช้งาน [บล็อกเกอร์] ของคุณ (ดู 7-1-2-2.)
- 10-2-16. [เมื่อคู่แข่งโจมตี]
 10-2-16-1. [เมื่อคู่แข่งโจมตี] เป็นคีย์เวิร์ดที่สั่งใช้งานและเติมเต็มเงื่อนไขได้ เมื่อคู่แข่งทำการโจมตีในแอทแทคสเตป (ดู 7-1-1) และเป็นความสามารถจะสั่งใช้งานได้หลังจากช่วงที่คู่แข่งสั่งใช้งานความสามารถ [เมื่อโจมตี] หรือความสามารถอื่นที่อาจสั่งใช้งานได้ในแอทแทคสเตปของคู่แข่ง (ดู 7-1-1-3)
- 10-2-17. [เมื่อถูก KO]
 10-2-17-1. [เมื่อถูก KO] เป็นคีย์เวิร์ดที่สั่งใช้งานและเติมเต็มเงื่อนไขได้ เมื่อมีการถูก KO บนสนาม และคุณตรวจสอบเงื่อนไขการสั่งใช้งานว่าเป็นไปตามที่กำหนดหรือไม่ หากเงื่อนไขทั้งหมดเป็นไปตามที่กำหนดไว้ ความสามารถนั้นจะทำงานบนสนาม จากนั้นคาแรกเตอร์การ์ดที่มีความสามารถ [เมื่อถูก KO] นั้นจะถูกส่งลงแพช และออกผลความสามารถ [เมื่อถูก KO] ระหว่างที่การ์ดใบนั้นอยู่ในแพช
- 10-2-17-2. [เมื่อ K.O.] แตกต่างจากความสามารถอัตโนมัติอื่นๆ เพราะคาแรกเตอร์การ์ดจะย้ายแอเรียระหว่างการสั่งใช้งานและออกผลความสามารถ

11. อื่นๆ

- 11-1. ริงวนไม่จบสิ้น(Loop)
 11-1-1. หากมีผลของการกระทำใดๆ ส่งผลให้เกิดการลูปของผลของการกระทำไม่จบสิ้น หรือส่งผลให้ไม่สามารถกระทำใดๆต่อไปได้ตลอดไป จะเรียกว่า ริงวนไม่จบสิ้น และการกระทำสุดท้ายก่อนที่จะเกิดริงวนไม่จบสิ้นจะเรียกว่า การกระทำริงวนไม่จบสิ้น ในกรณีที่เกิดเหตุการณ์นั้นขึ้น ให้ดำเนินการดังต่อไปนี้
- 11-1-1-1. หากไม่มีผู้เล่นคนใดสามารถหยุดริงวนไม่จบสิ้นนั้นได้ เกมนั้นจะจบลงที่การเสมอ
- 11-1-1-2. หากผู้เล่นคนใดมีวิธีการที่สามารถหยุดริงวนไม่จบสิ้นนั้นได้ ให้ผู้เล่นนั้นประกาศว่าต้องการจะทำลูปของริงวนไม่จบสิ้นนั้นจำนวนกี่รอบ และให้ถือว่าดำเนินการเกิดลูปจำนวนรอบริงวนไม่จบสิ้นตามจำนวนที่ประกาศไว้และจบลงลูปลงในตอนนั้น ผู้เล่นคนนั้นจะไม่สามารถเลือกที่จะเริ่มการเกิดริงวนไม่จบสิ้นนั้นได้อีกหากเกมยังอยู่ในสภาพเดิมเหมือนก่อนเกิดริงวนไม่จบสิ้น(การ์ดทุกใบในทุกแอเรียยังอยู่ในสภาพเหมือนเดิม) ยกเว้นว่าจะถูกบังคับให้ต้องกระทำลูปอีก
- 11-1-1-3. หากผู้เล่นทั้งสองฝ่ายมีวิธีการที่สามารถหยุดริงวนไม่จบสิ้นนั้นได้ ให้ผู้เล่นเจ้าของเทิร์นประกาศว่าต้องการจะทำลูปของริงวนไม่จบสิ้นนั้นจำนวนกี่รอบ จากนั้นให้ผู้เล่นที่ไม่ใช่เจ้าของเทิร์นประกาศว่าต้องการจะทำลูปของริงวนไม่จบสิ้นนั้นจำนวนกี่รอบ ให้ถือว่าดำเนินการเกิดลูปริงวนไม่จบสิ้นเป็นจำนวนรอบตามจำนวนตัวเลขที่น้อยกว่าจากที่ทั้งสองฝ่ายประกาศไว้ และจบลงลูปลงในตอนนั้น ผู้เล่นทั้งสองฝ่ายจะไม่สามารถเลือกที่จะเริ่มการเกิดริงวนไม่จบสิ้นนั้นได้อีกหากเกมยังอยู่ในสภาพเดิมเหมือนก่อนเกิดริงวนไม่จบสิ้น(การ์ดทุกใบในทุกแอเรียยังอยู่ในสภาพเหมือนเดิม) ยกเว้นว่าจะถูกบังคับให้ต้องกระทำลูปอีก
- 11-2. การแสดงการ์ด
 11-2-1. ยกตัวอย่างเช่น หากมีการเคลื่อนย้ายการ์ดจากพื้นที่ที่ไม่ถูกแสดงไปยังพื้นที่ที่ไม่ถูกแสดงอื่นภายใต้เงื่อนไขพิเศษบางอย่าง เช่น [นำการ์ด "Monkey D. Luffy" จากใต้มาไว้บนมือ] การ์ดที่ถูกเคลื่อนย้ายใบนั้นจะต้องถูกแสดงด้วย แม้ว่าไม่ได้มีการระบุไว้ก่อนก็ตาม
- 11-2-2. หากการ์ดในพื้นที่ที่ไม่ถูกแสดง ถูกแสดงออกมาจากผลของความสามารถหรือการจ่ายคอสต์ หลังจากเสร็จสิ้นการออกผลนั้นแล้ว ให้นำการ์ดใบนั้นกลับไปที่เป็นการที่ไม่ถูกแสดงอีกครั้ง
- 11-3. การ์ดพื้นที่ที่ไม่ถูกแสดง
 11-3-1. กรณีที่มีความสามารถบางอย่างที่ทำให้ผู้เล่นสามารถดูการ์ดในพื้นที่ที่ไม่ถูกแสดง หากไม่มีภาระระบุใดๆเป็นพิเศษ ผู้เล่นเจ้าของความสามารถนั้นๆเท่านั้นที่สามารถตรวจสอบการ์ดในพื้นที่ที่ไม่ถูกแสดงนั้นได้
- 11-3-2. ระหว่างที่การ์ดใบนั้นถูกดู จะนับว่าการ์ดนั้นยังคงอยู่ในแอเรียดั้งเดิม
- 11-3-3. หลังจากทำการดูการ์ดในพื้นที่ที่ไม่ถูกแสดงแล้ว หากไม่มีภาระระบุใดๆที่อ้างถึงการ์ดที่ถูกดูนั้นอีก ว่าเป็นจะต้องนำการ์ดเหล่านั้นกลับไปแอเรียดั้งเดิมในสภาพดั้งเดิม