

Carddass.



Miracle Battle CARDdASS

ミラクルバトルカードダス

対戦型トレーディングカードゲーム

OFFICIAL RULE MANUAL

オフィシャル ルール マニュアル

第1章：ミラクルバトルカードダスとは？	02
---------------------	----

第2章：カードの種類	03
------------	----

第3章：プレイシート	07
------------	----

第4章：ゲームに必要なもの	08
---------------	----

第5章：勝利条件	08
----------	----

第6章：ゲームの準備	09
------------	----

第7章：ゲームの進行	11
------------	----

第8章：「海震“偉大なる航路”//」の戦い方	25
------------------------	----

第9章：色の特徴を知ろう	27
--------------	----

第10章：Q&A	28
----------	----

第11章：ルールの改訂	30
-------------	----

第1章：ミラクルバトルカードダスとは？

「超人気キャラクター」×「本格派カードゲーム」

それが「ミラクルバトルカードダス」!!

誰もが知っている国民的2大タイトル「ドラゴンボール改」&「ワンピース」が参戦!

どちらもカード裏面デザインは共通になっており、同じルールで遊べるぞ!

ミラクル
奇跡のバトルのポイントは

ジャンパワーをカードに置くことで、
悟空のBP(戦闘力)を超パワーアップ!
ルフィに「悪魔の実」効果を追加!!

「ジャンパワー」!!

勝負の決め手は「ミラクルカウンター」!!

ダメージ時のミラクル発動をうまく利用して、大逆転を狙え!!

Miracle
ミラクル

全宇宙を震撼させる奇跡の本格派トレーディングカードゲーム

「ミラクルバトルカードダス」、

君の熱き想いをミラバトで燃やせ!!

©バードスタジオ・集英社・デジタル・エンタテインメント

©尾田栄一郎・集英社・デジタル・エンタテインメント

第2章：カードの種類

ミラクルバトルカードダスには、3種類のカードが存在します。カードは、ゲーム中自分の手元にあるカード(手札)から出すことによって使用できます。これら3種類のカードと「ジャンパワー」を組み合わせて、対戦は行われます。

○キャラカード

自分の場に出て相手と戦う各作品の様々なキャラクターです。相手に攻撃(アタック)してダメージを与えたり、相手からの攻撃を防いだり(ブロック)します。ゲームの基本となる主役のカードです。



○アクションカード

逆転を狙うために使用するのが「アクション」です。自分の場に出すカードではなく、1回ごとに使い捨てになるカードですが、その分威力は強力です。さらに「ワンピース」だけの特徴として「悪魔の実」として使用できるカードもあります。

※詳細はP.17へ



○ドラマチックカード

場に出して、バトルする条件を大きく変化させるのが「ドラマチック」です。対戦を有利に進めるための様々な効果を持っています。「ドラマチック」はお互いの場の中央に1枚しか存在できません。



キャラカード

コスト

キャラを場に登場させるために必要なエナジーの数

マイナスコスト

登場時に支払うコストをいくつまで減らせるかを表す

カード名

このカードの名称

キャラ名

このキャラが「誰」かを表す

BP

基本となる
キャラの戦闘力

カラー

カードの
属する色

属性

キャラが持つ
属性
複数持つ
こともある

特殊能力

キャラの持つ
特殊能力

悪魔の実ジャンパワー

悪魔の実を重なる
ために必要な
ジャンパワー数

弾マーク

レアリティ

カードナンバー

レアリティの高い順に⑤(オメガレア)
SR(スーパーレア)、R(レア)
M(アンコモン)、印なし(コモン)となっている



アクションカード

コスト

このカードを使うために必要なエネルギーの数

マイナスコスト

使用時に支払うコストをいくつまで減らせるかを表す

カード名

このカードの名称

カラー

カードの属する色

ミラクルアイコン

ミラクルカウンターが発揮することを示す
詳細はP.22へ

効果

このカードの効果

悪魔の実効果

悪魔の火として使用したときの効果

タイミング

このカードがいつ使用できるかを表す



弾マーク

レアリティ

カードナンバー

黒い枠がついているのがアクションカードです。

ドラマチックカード

カード名

このカードの名称

マイナスコスト

配置時に支払うコストを
いくつまで減らせるかを表す

コスト

このカードを場に
配置するために
必要なエナジーの数



効果

このカードの効果

弾マーク

レアリティ

カードナンバー

カラー

カードの属する色

ミラクルアイコン

ミラクルカウンターが発揮することを示す
詳細はP.22へ

横向きにデザインされているのがドラマチックカードです。

第3章：プレイシート

専用のプレイシートを使うことで、より楽しく遊ぶことができます。
プレイシートなしでも遊べますが、カードのテキストにシート上の
名前が登場することもありますので、シート上の各名称を覚えておいて
ください。

場（フィールド）

登場したキャラと配置した
ドラマチックを置いておく場所

ダメージゾーン

受けたダメージを表向きで
置く場所



エナジーゾーン

エネルギーを表向きで並べて
置く場所

トラッシュ

破壊されたキャラや、使用した
アクションなどを表向きで置く場所

デッキ

デッキを
裏向きで
置く場所

第4章：ゲームに必要なもの

ミラクルバトルカードダスを遊ぶためには、デッキとジャンパワーが必要です。好きなカードを組み合わせて「デッキ」を作ってください。ジャンパワーは使いやすい大きさのものならどんなものでも構いません。1人分10個くらいを自便に用意してください。

○デッキ

カードを組み合わせた束を「デッキ」と呼びます。デッキは以下のルールに従って作ってください。

- ・カード**40枚**以上で作ります。上限はありません。
- ・同じ弾マークで、同じカードナンバーのカードは**3枚**まで。弾マークが違っていれば、同じカードナンバーでもOKです。



弾マークとカードナンバーに注意!!



○ジャンパワー

ゲーム中「ジャンパワー」として使用するチップを1人分**10個**くらい用意してください。



※ゲーム中足りなくなった場合は、代替品をご用意ください。
ジャンパワーとして使用できるものであればどんなものでも構いません。

第5章：勝利条件

ゲームは、次のどちらかの条件を満たしたプレイヤーの勝利になります。条件が満たされれば、その時点でゲームは終了です。

- ・相手の「ダメージゾーン」に置かれているカードが**5枚**になった
- ・相手のデッキが**0枚**の状態で、相手のドローフェイズでカードを引けなくなった

第6章：ゲームの準備

以下の手順で、ゲームの準備を進めてください。

- 1 プレイシートを向かい合わせに置き、ジャンパワーをプレイシートの外でお互いの決めた位置にまとめておく。
- 2 自分のデッキをよくきり、それから相手に渡してきってもらう。
- 3 きったデッキをプレイシートの「デッキ」に置く。
- 4 デッキからカード4枚を引いて、相手に見えないように手札にする。
- 5 ジャンケンをして、先攻・後攻を決める。
勝った方が先攻・後攻を選ぶ。
- 6 相手に「よろしくお願いします」と挨拶をしよう。

ゲーム開始!

- ① ジャンパワーを
プレイシートの外に置く。
邪魔にならないように
まとめておこう。



ジャンパワー
の置き場

デッキはプレイシート上の「デッキ」におこう



最初の手札は4枚。
手札が気に入らなくても
引きなおしは無しだ。
相手に見えないように
注意しよう!



先攻?
後攻?

準備ができたならじゃんけんして
先攻、後攻を決めよう。
勝った方が自由に選択できる。

第7章：ゲームの進行

各プレイヤーの順番のことをターンと呼びます。ゲームは先攻プレイヤーのターンからスタートします。1つのターンは、8つのフェイズに分かれており、順番に実行して進めていきます。エンドフェイズが終了したら、1ターンが終わったことになり、後攻プレイヤーのターンとなります。後攻プレイヤーのターンは2ターン目と呼びます。以後、2ターン目が終われば先攻が3ターン目、それが終われば後攻が4ターン目…と交互にターンを進めていきます。特に明記がない限り、各フェイズの行動はそのターンのプレイヤー（攻撃側）のみが行います。

ターンの流れ

①スタートフェイズ	P.12
②ジャンパワーフェイズ	P.12
③ドローフェイズ	P.12
④回復フェイズ	P.12
⑤エナジーフェイズ	P.13
⑥メインフェイズ	P.13
⑦バトルフェイズ	P.18
⑧エンドフェイズ	P.23

相手のターンへ！

※1ターン目(先攻の最初のターン)のみ、ドローフェイズとバトルフェイズが存在しません。

7-1: スタートフェイズ

ターンの開始を宣言するフェイズです。
ターン開始時に発揮する効果がある場合、ここで発揮します。

7-2: ジャンパワーフェイズ

●キャラ1枚にジャンパワー1個を置く
自分の場にキャラがいれば、その内の1枚を選んで、ジャンパワー1個を置きます。
キャラがいなときはジャンパワーを置くことができません。



7-3: ドローフェイズ

※1ターン目(先攻の最初のターン)は存在しません。

●デッキからカードを1枚引く
デッキの一番上から、カードを引いて手札に加えることを「ドローする」と言います。



7-4: 回復フェイズ

●キャラとエナジーを縦向きにして回復する
キャラはアタックやブロックを行うことで「ダウン」することがあります。
エナジーも同じくコストを支払うとき「ダウン」します。
これらを全て縦向きにして回復させ、カードの状態を元に戻します。
お互いの最初のターンは回復するカードがないので、このフェイズは飛ばします。



7-5: エナジーフェイス

●エナジーを1枚エナジーゾーンに置く

デッキの一番上のカードを1枚、裏向きでエナジーゾーンに置けます。
置かなくてもかまいません。

カードを使用するときのコストは、全てこのエナジーで支払われます。



7-6: メインフェイス

- ①キャラの登場 ②ドラマチックの配置 ③アクションの使用 ④特殊能力の使用
⑤“悪魔の美”効果の追加 メインフェイスでは以上の5つのことができます。

7-6-1: キャラの登場

手札からキャラカードを場に出すことを「キャラを登場する」と言います。
コストを支払うことができるなら、一度に(1ターンに/同じフェイズ中に)何枚登場させてもかまいません。



- ・キャラ名が同じカードは自分の場に1枚しか存在できません。
- ・同じキャラ名のカードは、コストを支払えば入れ替えることはできます。そうした場合、元あったキャラは破壊されます(破壊ではありません)。
- ・キャラの入れ替え時にはもともとあったジャンパワーは、新しく登場した同じキャラ名のカードに移します。

○コストの支払い方を覚えよう!

カードには必ずコストが指定されています。指定されたコストの枚数エナジーを「ダウン」することで、そのカードを使用(キャラなら登場)できます。

●「ダウン」と「回復」

カードが横向きにされることを「ダウンする」といい、縦向きにすることを「回復する」といいます。

回復(縦向き)



ダウン(横向き)



例) 手札からミホークを登場するぞ!

カードのコストは?

マイナスコストを数えよう



① エナジーを「ダウン」して、コストを支払い登場!



エナジーを「ダウン」し、登場するためのコストを支払います。

エナジーを3枚ダウンして
3コストを支払い登場!!

② マイナスコストを活用して、有利に登場!



キャラのマイナスコストと同じ色のカードが場に出ていれば、その分だけ登場コストを減らすことができます。

場に白のカードが1枚あるので
エナジーを2枚ダウンして
2コストを支払い登場!!

7-6-2: ドラマチックの配置

コストを支払うことで、手札からドラマチックカードをお互いの場の中央に配置できます。ドラマチックは、自分と対戦相手とで合わせて1枚しか場に存在できません。もし既にドラマチックが置かれていた場合、前からあったカードを持ち主のトラッシュに置いて、新しいドラマチックカードを配置します。

ドラマチックも、キャラと同じように配置したプレイヤーのマイナスコストの対象になります。



7-6-3: アクションの使用

コストを支払うことで、手札からアクションカードを使用し、効果を発揮することができます。

アクションは、カードごとに使用できるタイミングが違います。いつ使用できるのかは、アクションカードに **メイン/アタック/ブロック** と表記されています。このタイミングで使用できるのは **メイン** と書かれたアクションだけです。アクションは使用后、すぐにトラッシュに置かれます。

7-6-4: 特殊能力の使用

特殊能力の中には、メインフェイズで使用できるものもあります。また、特殊能力を持っているキャラの中には、ジャンパワーをそのキャラの上から破棄することで効果を発揮するものもあります。そういった種類の特殊能力の場合、特殊能力を使用できるタイミングの後に、**[●▶破棄]** というように破棄するジャンパワーの個数が書かれています。

ドラマチックの配置例



お互いの赤のキャラ全てをBP+1000する。

BP上昇！その他の効果が
発生するカードもあるぞ！



BP上昇!!

アクションの使用例



アタック/ブロック

使用できるタイミングに注意！

さまざまな効果を持つ
アクションカードを
駆使して、大逆転をねえ！



巨人のスタンプ!の効果で
BP+5000

特殊能力の使用例



「このキャラのアタック時」：●●●→破壊
自分キャラ1枚を回復する。



シャンクスの特殊能力で
ウソップが回復！

キャラに乗っているジャンパワーを取り除き、
特殊能力を発揮！ジャンパワーを支払わずに
使える特殊能力もあるぞ！

7-6-5: “悪魔の実”効果の追加

「ワンピース」だけの特徴として、**悪魔の実**があります。

ワンピースのキャラは、「悪魔の実ジャンパワー」分のジャンパワーを上に乗くことで、どのキャラでも、メインフェイスに**悪魔の実**と書かれているアクションカードの“悪魔の実”効果を追加することができます。

●“悪魔の実”の新たな能力を身に付けよう！

“悪魔の実”効果を追加させたいキャラの上に、「悪魔の実ジャンパワー」の数以上のジャンパワーを置いてください。

「悪魔の実ジャンパワー」部分を
確認しよう！このルフィには、
ジャンパワーを1個以上置こう！



コストを支払って、手札から**悪魔の実**と書かれているアクションカードを使用し、キャラの下に重ねます。

悪魔の実 6000

+

悪魔の実 (ゴムゴムの実)

このキャラをBP+3000する。

=9000!!



**ルフィが超強化!!
BP9000!!!**

さらに、このルフィは**悪魔の実**がつくことでますます強くなる特殊能力も!!

「このキャラのアタック時」:
●●●▶破壊
(ゴムゴムの実)が重ねられているとき、
コスト5以下の相手キャラ1枚を、裏にして
ダウンした相手エナジーにする。

悪魔の実のアクションカードは、「同じ名前の実」であれば、コストが支払える限り、何枚でも追加をすることができますが、2種類以上の「異なる名前の実」を追加することはできませんので、ご注意ください。



例:○(ゴムゴムの実)に(ゴムゴムの実)をさらに追加

例:×(ゴムゴムの実)に(メロメロの実)をさらに追加

フーフ：バトルフェイズ

※1ターン目(先攻の最初のターン)は存在しません。

自分のキャラは相手にダメージを与えるために攻撃をすることができます。
これを「アタック宣言」と言います。アタック宣言が行われた場合以下の手順に従って進めていきます。

①アタック宣言

- ・攻撃側のプレイヤーは、回復状態のキャラを1枚選びダウンしてアタック宣言をする
- ・アタック宣言がされた時点でバトルが開始される

②アクションタイミング

- ・アクションなどの効果を使用する(防御側から)

③ブロック宣言

- ・防御側のプレイヤーは、ブロックするかどうかを選択する
- ・ブロックが行われない場合、④のアクションタイミングを飛ばして⑤のバトル解決を行う

④アクションタイミング

- ・アクションなどの効果を使用する(防御側から)

⑤バトル解決

- ・ブロック宣言されなかったら、防御側のプレイヤーに1ダメージを与え⑥のキャラの破壊を省略して、バトルの終了となる【ダメージ】
- ・ブロック宣言されたら、キャラ同士でどちらのBPが大きいか比べる。これをBP勝負という【BP勝負】

⑥キャラの破壊

- ・BPが小さい方が破壊され、トラッシュに置かれる
- ・破壊されるキャラに重ねられていた“悪魔の災”もトラッシュに置かれる

⑦バトル終了

- ・他にも回復しているキャラがいる場合、続けてアタック宣言ができる

7-7-1: バトルフェイズの進行

① アタック宣言

- 自分の場にいる回復状態のキャラを1枚選び、アタック宣言をする

アタック宣言をすることで、アタック開始になります。アタック宣言したキャラは、ただちにカードをダウンします。どのキャラもアタック宣言をしなかった場合、バトルフェイズは終了します。



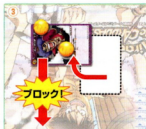
② アクションタイミング

- お互いにアクションを使用できます
詳細は P.20 へ

③ ブロック宣言

- アタックされたプレイヤーはブロックするかどうか宣言する

防御側は自分の場の回復状態のキャラを1枚選び相手のキャラのアタックをブロックすることができます。ブロック宣言したキャラはただちにダウンします。



④ アクションタイミング

- お互いにアクションを使用できます
ブロック宣言がされなかった場合、お互いはアクションを使用できません

⑤ バトル解決【ダメージ】

- アタック宣言され、ブロック宣言しなかったら防御側のプレイヤーは1ダメージを受ける
ブロック宣言しなかった場合、防御側のプレイヤーはデッキの上からカード1枚を表にして、ダメージゾーンに置きます。このダメージが5枚になったら、ゲームに敗北します。

このとき、「ミラクルカウンター」という効果が発揮することがあります。この効果はダメージの結果が確定する前に発揮します。



「ミラクルカウンター」で大逆転?!
詳細は P.22 へ!!

⑤バトル解決 [BP 勝負]

- ブロック宣言した場合、どちらのBPが大きいか比べる
キャラ同士のBPを比べることを「BP勝負」といいます。
- ブロック宣言が行われなかった場合、防御側のプレイヤーはダメージ1を受け、
⑥キャラの破壊を省略し、ただちにバトルの終了となる

キャラクターのBPの比べ方はP.21へGO!

⑥キャラの破壊

- キャラ同士のBP勝負の結果、BPが小さいほうが破壊される
BPが同じ場合は両方のキャラが破壊される。
- 破壊されたキャラに重ねられていた「悪魔の実」はトラッシュに置かれます。
- 破壊されたキャラに置かれていたジャンパワーは、全て破壊され、
ジャンパワー置き場に戻ります
破壊時という指定がある効果は、このタイミングで発揮されます。
その後、破壊されたキャラはトラッシュに置かれます。

⑦バトル終了

- バトル時に発生していた効果が無効になる
アタック時、ブロック時などの指定がある効果はここで消滅します。
まだ回復しているキャラがいる場合、再びアタック宣言するかどうか選択します。
アタックする場合、またアタック宣言から処理していきます。

②、④アクションタイミングでのアクションの使用



- アクションタイミングでコストを支払うことで、アクションを使用できる
- 防御側のプレイヤーから先に使用する権利を持つ
- アクションは使用したらその効果は、その都度解決される

※1 枚目のアクションの効果が解決された後、はじめて次のアクションが使用できます。
このタイミングでは、相手のターンでもアクションを使用できます。

タイミングには3つの種類があります。

- メイン……「自分のメインフェイズ」に使用できる
- アタック……「自分のバトルフェイズ」に使用できる
- ブロック……「相手のバトルフェイズ」に使用できる

お互いにアクションを使わないことを宣言するまで、何度でもアクションを使用できます。

さらに!!

キャラクターのBPを比べる!

ワンピースでは **覇者の力** の効果でさらにキャラが強くなる! 詳しくはP.17へGO!



勝利!!

BP勝負!!

敗北!!



6000
+
3000
=9000!!

VS

7000

覇者の力 (ゴムゴムの実)
このキャラをBP+3000する。

敗者は破壊され
トラッシュへ!!

ジャンパワー
置き場

ジャンパワーは
破壊される!



アクションカードを使用できるタイミング一覧

	自分の使えるアクション	相手の使えるアクション
メインフェイズ	メイン の表記があるカード	使用できない
①アタック宣言	使用できない	使用できない
②アクションタイミング	アタック の表記があるカード	ブロック の表記があるカード
③ブロック宣言	使用できない	使用できない
④アクションタイミング	アタック の表記があるカード	ブロック の表記があるカード
⑤BP 勝負	使用できない	使用できない
⑥キャラの破壊	使用できない	使用できない
⑦バトル終了	使用できない	使用できない

7-7-2: ミラクルカウンター

●勝負を最後までわからなくする特殊効果「ミラクルカウンター」

カードの中には「ミラクルカウンター」という効果を持つ

ミラクルアイコンが書かれたものがあります。

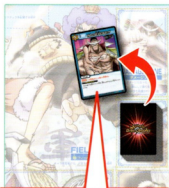
ミラクルカウンターはそのカードがダメージゾーンに

置かれる時に発揮する効果で、ダメージが

確定する前に解決します。



▲ミラクルアイコン



ミラクルカウンター この効果はダメージ時に発揮する。

アタックバロン

コスト4以下の相手キャラ1枚を、裏にしてダウンした相手エネルギーにする。

①ダメージになるカードがデッキから表になった時、ミラクルアイコンがあるかどうかチェックします。

②アイコンがあった場合、そのカードをダメージゾーンに置く前に、カードの効果を即座に発揮します。

③このとき、コストやタイミングは全て無視して、効果が発揮されます。

ミラクルアイコンが書かれていれば、必ずその効果を解決しなければいけません。

「ミラクルカウンター」が発揮された後、ダメージが確定する

ミラクルカウンターの効果を解決したあと、

カードはダメージゾーンに置かれます。

それによってダメージが5になったら、ゲームは終了します。



7-7-3: バトルフェイズの終了

●回復しているキャラがいても、バトルフェイズ終了を宣言できる
回復しているキャラがいなくなった場合は、自動的にバトルフェイズは終了します。

7-8: エンドフェイズ

●そのターン中発生した、全ての一時的な効果が無効になる
ターンプレイヤーがターン終了宣言をし、次のターンに移ります。

◎特殊な単語一覧

【突撃】



（『このキャラのアタック時』：●▶破壊

自分はデッキから1枚ドローする）


この特殊能力を持ったキャラがアタックするときに、ジャンパワーを1個支払うことで、デッキから書かれた数だけドローします。

【連携】



（『自分のメインフェイズ』このキャラをダウンすることで、コスト1を支払ったことにできる）

この特殊能力を持ったキャラを自分のメインフェイズにダウンさせることで、書かれた数字の分のコストを支払うことができます。この効果はエナジーをダウンさせるコストの支払いと同じとして扱います。また、エナジーとあわせてコストを支払うこともできます。

（例：とエナジー2でコスト3を支払う）

【意 地】



【意 地】

(「このキャラの破壊時」自分ダメージ 1 を選んで破壊する)
この特殊能力を持ったキャラが破壊されたとき、自分のダメージを 1 枚選んでトラッシュに置きます。

【犠 牲】



【犠 牲】

(「このキャラの破壊時」このキャラを裏にして回復したエナジーにする)
この特殊能力を持ったキャラが破壊されたとき、そのキャラは裏向きにされ、エナジーゾーンに回復状態で置かれます。

【布 石】



【布 石】

(「このキャラの登場時」自分エナジー 1 枚を手札にする。
その後、自分手札 1 枚を、表にして回復したエナジーにする)
この特殊能力を持ったキャラが登場したとき、自分のエナジーゾーンにあるエナジーを書かれた数だけ手札にします。その後、自分手札から好きなカードを書かれた数だけ選んで、表にして自分のエナジーゾーンに回復状態で置きます。

【BP 勝負】

攻撃側のアタック(宣言)に対して、防御側がブロック(宣言)したとき、キャラ同士のBPを比べること。

【悪魔の実】



このアイコンがある効果は、キャラカードに重ねられているときに発揮されます。一度キャラに重ねられたら、重ねる条件を満たさなくても効果は発揮され続けます。

【ミラクル】



ダメージ時にカードが表になった時、このミラクルアイコンが書かれていれば、そのカードの効果をコストを無視して即座に発揮させます。

第8章:「海震“偉大なる航路”!!」の戦い方

この構築済みデッキ「海震“偉大なる航路”!!」では、デッキやトラッシュ、エナジーをコントロールする効果を持つキャラカードが豊富に収録されています。ここではこのデッキでの遊び方について紹介します。

Point 自分のトラッシュをコントロールしてみよう!

「海震“偉大なる航路”!!」には、トラッシュにカードを破棄する事やトラッシュからカードを回収、登場させる事のできるカードがあります。

これらの効果でトラッシュをコントロールすることで、有利な状況を作ることができます。



例えば、コピーの場合はブロック時に BP を上げるためにデッキの上からカード1枚を破棄できます。黄猿の場合、デッキから2枚ドローした後、手札2枚を破棄します。



このように裏にして伏せられたデッキのカードを次々に表にすることで、戦略を組み立てやすくなります。トラッシュに置かれたカードは「大将・赤犬」や「英雄ガープ」で回収することができるので、どんどん破棄してトラッシュに置いていきましょう。



実際にこのデッキで遊んでみよう！

序盤戦

序盤は「曹長・コピー」「イナズマ」
「大将・黄猿」を登場させていきましょう。



中盤戦

トラッシュにあるカードを「英雄ガープ」や
「大将・赤犬」で使用していきましょう。



終盤戦

いよいよ「モンキー・D・ルフィ」の登場です。
悪魔の実を重ねて強力な特殊能力を使用しながら
相手に総攻撃を仕掛けましょう。



デッキを強化してみよう！

この構築済みデッキ「海震“偉大なる航路”!!」は、別売りの「ミラクルバトル
カードダス」自販機ブースター、もしくは、ブースターパックのカードを
加えることで、さらに強力にパワーアップすることができます。

青の強化カード：ブースター(3弾)に収録

●キャラを呼び出せ！「トラファルガー・ロー」

アタック/ブロック時に自分キャラを増やせる特殊能力を
持っています。トラッシュからコスト4以下のキャラを
登場させることができますぞ!!



●手札を交換！「ゴムゴムの実“ゴムゴムの巨人の銃”」

エナジーになってしまった重要カードを回収できる効果です。
エナジーと手札を入れ替えることができますぞ!!



他にも強力なカードがいっぱい！キミのデッキはまだまだ強くなるぞ！

第9章：色の特徴を知ろう

●特徴のある5つの「色」

ミラクルバトルカードダスのカードには、今回から新カラー「青」が加わり、5種類のカラーになります。それぞれに特徴があり、得意分野が異なります。

●攻撃に強い「赤」

赤は攻撃やドローを得意とする色です。
アタック時効果や相手を破壊する手段が豊富にあります。

●総合力に優れた「緑」

緑は基本 BP が高く、ジャンパワー増加を得意とする色です。
回復やダウンをさせる効果が多く、戦況を有利に展開できます。

●防御と必殺を兼ね備える「白」

白は防御と相手を手札に戻す効果を得意とする色です。
他にも、相手にブロックさせないなどの、必殺の効果もあります。

●破壊と妨害を得意とする「紫」

紫は破壊、相手への妨害を得意とする色です。BP は一番低いですが、相手をコントロールする強力な効果を持っています。

●自分側のコントロールに優れた「青」

青は自分のエナジーやトラッシュをコントロールするのが得意な色です。
自分の場をコントロールし、他よりも早く、有利な状況を作ることができます。



それぞれの色の特徴をおさえ、合わせてデッキをつくることで
勝利に近づき、よりゲームを楽しむことができます。

第10章: Q&A

Q. 手札に上限はありますか？

A. いいえ、ありません。

Q. **魔王の炎**を重ねた後で、キャラからジャンパワーが破棄されました。

カードの悪魔の実効果はどうなりますか？

A. 悪魔の実ジャンパワーは、カードを重ねるための条件です。
一度重ねてしまえば、その後ジャンパワーが破棄されてもカードは
そのまま、悪魔の実効果を発揮します。

Q. 同時にいくつも効果が発揮した場合はどうしたらいいですか？

A. 複数の効果や特殊能力が同時に発揮された場合、ターンプレイヤーがどれから
順番に解決していくか指定してください。

Q. テキストの「できる」と「する」は違うのですか？

A. はい。「できる」はしなくてもよい効果です。プレイヤーがその効果を
発揮させるかどうかを選択できます。対して「する」は可能な限り
発揮しなくてはならない効果です。

Q. 「できる」と「できない」という効果が同時に発生したらどうなる？

A. 「できない」が優先されます。

Q. 2枚ドローするという指定があった場合、1枚で

やめることはできないの？

A. 「する」という指定は、可能な限り実行しなくてはなりません。
デッキが2枚以上あるなら、2枚ドローしなくてはなりません。
もし、デッキが1枚しかなければ、可能な限り実行なので、
1枚引いて終了となります。ターン中にデッキがなくなっても、
勝利判定はドローフェイズまで行われないので、ゲームは続行されます。

Q. メインフェイズに登場したキャラは、そのターンの

バトルフェイズにアタック宣言できるの？

A. できます。



Q. 自分の場にキャラがいるのに、バトルフェイズにまったく
アタック宣言しなくてもいいの？

A. はい。その場合、即座にバトルフェイズを終了します。

Q. キャラに置かれたジャンパワーを好きなキャラに移していいの？

A. いいえ、できません。ジャンパワーは、何かの効果が発生しない限り、
置かれたカードの上から移動することはありません。

Q. BP勝負が行われる前に、ブロック宣言したキャラが破壊されたとき、
相手にダメージは与えられるの？

A. ブロック宣言がされた時点で、プレイヤーへの攻撃は妨害されたことにな
ります。たとえ途中でブロックしたキャラが破壊されても、
相手にダメージが与えられることはありません。

Q. アクションを連続で使ってもいいの？

A. アクションを使う権利は、交互に発生します。自分がアクションを
使った後、相手にアクションを使うか聞いてください。もし相手が
使わないと言ったら、自分はもう1つのアクションを使うことができます。
(アタック宣言側、ブロック宣言側の両方が続けてアクションを使用
しなかったとき、アクションタイミングは終了します)

Q. 「相手キャラ1枚を破壊する」効果を相手に使われたとき、「キャラ1枚を
手札に戻す」効果を使用して、そのカードを手札に戻すことはできるの？

A. できません。カードの効果に割り込んで別の効果を使うことはできず、
1枚ずつ効果を解決していきます。

Q. カードの効果がルールと矛盾したらどうするの？

A. カードの効果を優先してください。

Q. キャラが破壊されたときや、キャラ名が同じカードに入れ替えたとき、
置かれていたジャンパワーはどうなるの？

A. キャラが破壊されたとき、置かれていたジャンパワーは全て破壊されます。
キャラ名が同じカードに入れ替えたときは、置かれているジャンパワーは
後から登場したキャラに全て移されます。

Q. ミラクルカウンターが発生したけど、ダメージはちょうど5になった。どうなるの？

A. まず、ミラクルの効果でダメージを解決します。その後ダメージゾーンに置かれた
カードが5枚のままなら、勝敗が決定します。



第11章：ルールしようの改訂かいてい

●公式こうしきルール

ルールに関する大切なお知らせは、オフィシャルホームページ
[<http://www.miraclebattle.com/>]に掲載（けいさい）します。

●ルールかいていの改訂・更新こうしん

ミラクルバトルカードダスは、より面白いゲームを提供し続けるため、
ゲームバランスの調整を定期的に行う場合があります。
オフィシャルホームページなどでご確認ください。

●公式大会こうしき たいかいルールかんに関して

ミラクルバトルカードダスでは、公式大会を開催する際の
大会形式によって、ルールが異なる場合があります。
大会出場希望者は、オフィシャルホームページなどの各種告知で
事前に確認してください。

ホームページ紹介

ミラクルバトルカードダスの最新情報はオフィシャルホームページでチェック!!

<http://www.miraclebattle.com/>

ミラバト

検索

（カードゲームのルールに関するお問い合わせ）

カードダス ルールナビ

☎ 03-3847-0955

●電話受付時間 月～金曜日（祝日を除く）10時～16時

（その他のお問い合わせ）

バンダイお客様相談センター ☎277-8511 千葉県柏市豊四季241-22

☎ 04-7146-0371

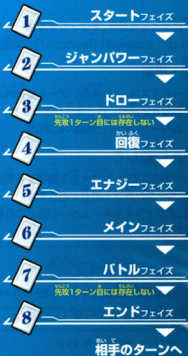
●電話受付時間 月～金曜日（祝日を除く）10時～16時

ゲーム制作：西村光平（株式会社オーアールジー）
富山雄大（株式会社オーアールジー）

グラフィックデザイン：牧野直樹（株式会社神アート）
原 功（株式会社レイアップ）
高松進作（有限会社マクフォート）

Produced by BANDAI

なが ターンの流れ



しょうりじょうけん 勝利条件!!

- 相手の「ダメージゾーン」に置かれているカードが5枚になった
- 相手のデッキが0枚の状態で、相手のドローフェイズでカードを引けなくなった

※写真・イラストと実際の商品とは多少異なる場合がありますのでご了承ください。