

## 用語集【五十音順】

- アクティブ**：カードが縦向きの状態  
**アタック**：ミニオンでフォースやプレイヤーを攻撃すること  
**移動権**：カードをフィールド・ベース間で移動できる権利  
**入れ替え**：フィールドやベースからカードを破棄して、新たなカードを出すこと  
**F・MINION**：「フィールド・ミニオン」  
**コスト**：カードを使用するために必要なマナの数  
**シャッフル**：デッキを切り直すこと  
**召喚**：コストを支払って手札からミニオンをフィールドに出すこと  
**ターン**：各プレイヤーが順番に行う、ゲーム進行の単位  
 (ゼノンザードではスタンバイフェイズ～エンドフェイズまでを1ターンとする)  
**手札**：デッキから引いたカード  
**DP (ダメージポイント)**：ミニオンがライフに与えるダメージの数値  
**デッキ**：ゲームに使用する山札のこと  
**トークン**：効果で生み出されるカードではないミニオン  
**トラッシュ**：破壊されたミニオンや使用済みのマジックを置く場所  
**ドロウ**：デッキの上からカードを引いて手札に加えること  
**能力**：カードそれぞれが発揮できる効果のこと  
**配置**：ベース・ミニオンをベースに置くこと  
**発揮**：カードの持つ効果を使うこと  
**BP (バトルポイント)**：ミニオンの強さを表す数値  
**B・MINION**：「ベース・ミニオン」  
**フィールド**：手札からフィールド・ミニオンが召喚される場所  
**フィールド・ミニオン**：コストを支払ってフィールドに出すミニオンカード  
**フォース**：ゲーム開始時から効果を発揮しライフを持つオブジェクト  
**フラッシュ**：フラッシュタイミングで使用できる効果  
**ブロック**：ミニオンで相手の攻撃からライフを守ること  
**ベース**：手札からベース・ミニオンが配置される場所  
**ベース・ミニオン**：マナフェイズにベースに配置できるミニオンカード  
**マナ**：ベースに置かれたカード  
**ミニオン**：フィールドに出されたミニオンカード  
**レスト**：カードが横向きの状態  
**メイン**：メインフェイズで使用できる効果  
**【召喚時】**：手札からミニオンが召喚されたときに効果を発揮する能力  
**【破壊時】**：フィールドでミニオンが破壊されたときに効果を発揮する能力  
**【アタック時】**：ミニオンがアタックしたときに効果を発揮する能力  
**【ブロック時】**：ミニオンがブロックしたときに効果を発揮する能力  
**【常時】**：フィールドにいる間、常に効果を発揮し続ける能力  
**【自分のターン】**：自分のターンの間、常に効果を発揮し続ける能力  
**【自分のターン終了時】**：自分のターンのエンドフェイズに効果を発揮する能力

(ゲームルール・キャンペーン・記カードのデータ誤植など稀な例外の全てに類するお問い合わせ)  
 カードダスナビ

ナビダイヤル 0570-041-955

●受付時間 10時～17時(祝日、夏季・冬季休業日を除く)

(商店に近ずるお問い合わせ)

バンダイお客様相談センター 〒277-8511 柏市豊四季2-41-22

ナビダイヤル 0570-041-101

●受付時間 10時～17時(祝日、夏季・冬季休業日を除く)

PHS、IP電話等をご利用の方は04-7146-0371におかけください。

海外からのお問い合わせは受け付けておりません。

Customer service inquiries are not accepted from outside Japan

©BANDAI

製造元

株式会社バンダイ

東京都台東区駒形1-4-8 〒111-8081

ゼノンザードオフィシャルホームページ

<https://www.aicarddass.com/zenonzard/>

AICARDDASS®



ZENONZARD

プレイマニユアル  
 <リアルカード版>

Ver.1.0

このプレイマニユアルは2019年リリース予定のスマートフォン向けアプリ『ゼノンザード<ZENONZARD>』に収録予定のカードを基に作られたリアルカード版『ZENONZARD DECKCODE:0』におけるカードゲームのプレイマニユアルとなります。アプリ版とは一部ルールやカード内容が異なる場合がございます。

BANDAI

## 目次

ゼノンザード<ZENONZARD>とは	2
ゼノンザードの勝利条件	2
ゲームに必要なもの	3
初めて遊ぶ方へ	4
ゼノンザードのカード	
フィールド・ミニオンカード	5
ベース・ミニオンカード	6
マジックカード	7
フォース	8
カードの置き場	9
ゲームの始め方	
ターンシークエンス	10
ターンの進め方	11
①スタンバイフェイズ	11
②マナフェイズ	11
・ベース・ミニオンの配置	
・無色マナの配置	
ベースの枚数制限について	13
③メインフェイズ	
・ミニオンの召喚、マジックの使用	13
コストの支払いについて	14
フィールドのミニオンの体数制限について	15
・ミニオンの移動	16
・ミニオンのアタック	17
フォースの破壊について	21
④エンドフェイズ	22
同時に発揮した効果の解決順について	22
用語集・奥付	23

## ゼノンザード<ZENONZARD>とは

ゼノンザードは対戦型カードゲームです。  
フィールドで戦うミニオンを駆使してお互いに攻撃し合い、対戦相手に勝利することを目指しましょう。

戦略の中心となる**フォース**は最初のターンから存在して対戦に大きく影響します。まずはフォースを攻めるのか、プレイヤーのライフを狙って勝利を一直線に目指すのか、戦略はゲームを遊ぶあなた次第です。



### ゼノンザードの勝利条件

1. 相手のプレイヤーの**ライフ**が**0**になる
2. 相手の**デッキ**が**0**枚の状態相手のスタンバイフェイズになる

## ゲームに必要なもの

### ●デッキ

ゼノンザードの対戦に使用する**40枚**のカードを集めたもの。  
デッキは次のルールに従って構築します。

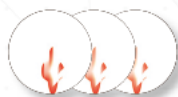
#### デッキの構築ルール

- ・カードは**40枚**  
(40枚未満や41枚以上では対戦できません)
- ・同じカードはデッキに**3枚**まで



### ●ライフカウンター (チップやサイコロなど)

### ●プレイシート (なくても対戦可能)



### ●フォース

用意したデッキで使うフォース2種を選んで使用します。  
ただし、同じフォース2つを選ぶことはできません。



### ●無色マナ

デッキ以外のカード等をご使用ください。

## 初めて遊ぶ方へ

### ●プレイシート

表面にはカードを置く場所や、ターンの進め方などが書かれているので、このゲームのルールにまだ慣れていなければ、ルールを習得する助けになります。

裏面には様々なルールのまとめが記載されているので、このプレイマニュアルと合わせて活用してください。

【表面】



【裏面】



プレイシートとプレイマニュアルは公式ホームページからダウンロードできます。

## ゼノンザードのカード

## フィールド・ミニオン (F・MINION) カード



- ① コスト：ミニオンを召喚するときを支払うマナの数
- ② コストの色指定：コスト支払いに必要なマナの色と数の指定
- ③ カード種類：フィールド・ミニオンであることを表す
- ④ カード名：ミニオンの名前
- ⑤ 種族：ミニオンが属する種族
- ⑥ 能力：ミニオンの持つ特殊能力。それぞれに書かれたタイミングや条件で効果を発揮する
- ⑦ BP：ミニオンの強さを表す
- ⑧ DP：ミニオンがライフに与えるダメージを表す
- ⑨ 色：複数の色があり、無色のものも存在する
- ⑩ マナ色：カードがベースに置かれているときにマナとして扱える色を表す
- ⑪ レアリティ：カードのレアリティを表す

フィールド・ミニオンは相手を攻撃したり、相手の攻撃を防いだりできる、対戦の中心となるカードです。

フィールド・ミニオンは、メインフェイズに手札からコストを支払ってフィールドに召喚し、アタックやブロックをしてバトルで活躍させることができます。また、フィールドに存在するミニオンをベースに移動させてマナにすることも可能です。

## ベース・ミニオン (B・MINION) カード



- ① カード種類：ベース・ミニオンであることを表す
- ② カード名：ミニオンの名前
- ③ 種族：ミニオンが属する種族
- ④ 能力：ミニオンの持つ特殊能力。それぞれに書かれたタイミングや条件で効果を発揮する
- ⑤ BP：ミニオンの強さを表す
- ⑥ DP：ミニオンがライフに与えるダメージを表す
- ⑦ 色：複数の色があり、無色のものも存在する
- ⑧ マナ色：カードがベースに置かれているときにマナとして扱える色を表す
- ⑨ レアリティ：カードのレアリティを表す

ベース・ミニオンはマナとなってコストの支払いに使用できる、対戦の基本となるカードです。

ベース・ミニオンはマナフェイズに手札からベースに配置し、マナとなってコストの支払いに使用できます。また、マナとなっているベース・ミニオンをフィールドに移動させてアタックすることも可能です。(ベース・ミニオンを手札からフィールドに直接召喚することはできません)

## ゼンザードのカード

### マジックカード



- ① コスト：マジックを使用するときを支払うマナ
- ② コストの色指定：コスト支払いに必要なマナの色と数の指定
- ③ カード種類：マジックであることを表す
- ④ カード名：マジックの名前
- ⑤ 能力：マジックの持つ特殊能力。それぞれに書かれたタイミングや条件で効果を発揮する
- ⑥ 色：複数の色があり、無色のものも存在する
- ⑦ レアリティ：カードのレアリティを表す

マジックは手札から使用してすぐに効果を発揮できるカードです。使用したらトラッシュに置かれる使い捨てのカードですが、**逆転のチャンスにつながるカードです。**

マジックは手札からコストを支払って使用できるカードです。マジックが持つ効果にはそれぞれ【メイン】や【フラッシュ】といった使用できるタイミングが書かれています。【メイン】と書かれた効果は、メインフェイズに使用できます。また【フラッシュ】と書かれた効果はフラッシュタイミングで使用できます。【メイン】/【フラッシュ】と使用できるタイミングが二つ書かれたものはどちらのタイミングでも使用できます。

### フォース



- ① ライフ：フォースに割り振るライフ
- ② カード名：フォースの名前
- ③ 能力：フォースの持つ特殊能力。それぞれに書かれたタイミングや条件で効果を発揮する

フォースとは、ゲームの開始時から効果を発揮して**バトルを強力にサポートしてくれるオブジェクトです。**

選択した2種のフォースにはそれぞれに記載された数だけライフが割り振られます。フォースはプレイヤーのライフと同様に**アタック対象になり、ライフをすべて失ったフォースは破壊されます。**

フォースは、レスト状態の間、フォース固有の能力は発揮しなくなります。破壊されたフォースは【破壊時】効果を発揮した後、すべての効果を失い、裏返しにします。

※フォースの【破壊時】効果はレスト状態でも発揮します。

## カードの置き場



- ① フィールド  
ミニオンが召喚され、バトルする場所
- ② デッキ置き場  
あなたが使用するデッキを置く場所
- ③ フォース置き場  
あなたが使用するフォースを置く場所
- ④ ベース  
マナを置く場所
- ⑤ トラッシュ  
破壊・破棄されたカードを置く場所

## ゲームの始め方

### 準備

① 自分のデッキをよくシャッフルし、その後対戦相手にもシャッフルしてもらい、デッキ置き場に置いてください。

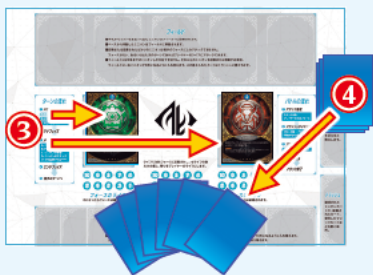
② ジャンケン、サイコロなどで先攻・後攻を決定します。勝利した方が自動的に先攻となります。



③ お互いは選択したフォースを2つ公開し、12点のライフからフォース毎に指定されたライフの数を振り分け、残りをプレイヤーのライフとします。

④ デッキの上からお互い6枚ずつ引いて手札にします。その後、1度だけ要らないカードを好きなだけデッキの下に戻し、同じ枚数だけデッキの上から引くことができます。引き直した後に、デッキをシャッフルし、その後対戦相手にもシャッフルしてもらいます。

⑤ お互い準備が整ったら先攻からゲームスタートです。



## ターンシークエンス

ゼノンザードの対戦は先攻のプレイヤーから交互にターンを行います。それぞれのターンは下記の表のように、4つのフェイズを順番に進めます。

### ターンの流れ

#### ① スタンバイフェイズ

##### スタートステップ

「移動権」が回復します。先攻1ターン目は移動権はありません。

##### リフレッシュステップ

自分のカードをすべてアクティブ(縦向き)にします。

##### ドローステップ

自分のデッキの一番上からカードを1枚引きます。先攻1ターン目はありません。

#### ② マナフェイズ

「ベース・ミニオンの配置」「無色マナの配置」「何もしない」から1つ実行。

#### ③ メインフェイズ

下記の行動(A、B、C)を好きな順番で何回でも行えます。

A.ミニオンの召喚、マジックの使用 B.ミニオンの移動 C.ミニオンのアタック

#### ④ エンドフェイズ

ターンの間だけ続く効果や、使わなかった移動権はここで失われます。

相手のターンへ

# ターンの進め方

## ① スタンバイフェイズ

スタンバイフェイズは「スタートステップ」「リフレッシュステップ」「ドローステップ」の3つのステップで構成され、その順番で進行します。

### ・スタートステップ

自分のターンに移行するとまずこのステップから始まります。

「ミニオンの移動」で使用する「移動権」を「1」獲得します。

先攻プレイヤーの第1ターン目は移動権を獲得しません。

### ・リフレッシュステップ

自分のミニオンとベースにあるカード、フォースすべてをアクティブにします。

横向きのカードを縦向きにすることを「アクティブにする」と呼びます。

### ・ドローステップ

自分のデッキの一番上から1枚引いて手札に加えます。

先攻プレイヤーの第1ターン目はカードを引けません。

手札の枚数制限は10枚です。11枚目となるカードは手札に加えず破棄されます。

## ② マナフェイズ

「ベース・ミニオンの配置」「無色マナの配置」「何もしない」から1つ選んで実行します。

### ・ベース・ミニオンの配置

手札のベース・ミニオンカード1枚を選んで、自分のベースに配置する。

### ・無色マナの配置

ゲーム外から無色マナ1つを自分のベースに配置する。

### ・何もしない

マナを配置せずにマナフェイズを終了します。

ベースに置かれたカードは、そのカードの色のマナとなって、手札を使用する際、コストの支払いに使用できるようになります。

## 「ベース・ミニオンの配置」

ZENONZARD

ライフ12点をフォースに記録されているライフの値だけ分岐し、残りをプレイヤーのライフにします。

フォースのライフ  
プレイヤーのライフ  
フォースのライフ

ベース

■「マナフェイズ」に手札から1枚「ベース・ミニオン」を配置できます。その際にコストは必要ありません。  
■「マナフェイズ」に「ベース・ミニオン」が手札になくてもゲーム外から「無色マナ」を配置できます。  
■ベースにあるカード（「マナ」と呼びます）は手札からカードを使用するコストの支払いに使えます。  
■ミニオンであるマナは移動権を1消費してフィールドに同じ領域（アクティブ）に配置できます。  
■ベースには10枚までのマナしか存在できません。それ以上のマナを配置しようとした場合は、それ以上のマナがトラッシュに置かれます。

手札からベース・ミニオンを配置。ベースに置かれたカードはマナとなってコストの支払いに使用できる。

## 「無色マナの配置」

無色マナは手札にベース・ミニオンカードがなくてもゲーム外からベースに置けるマナです。使用していないフォースの裏面など、カード状のものを使用してください。ミニオンカードではない無色マナは移動できず、破棄される場合はゲームから取り除きます。

ZENONZARD

ライフ12点をフォースに記録されているライフの値だけ分岐し、残りをプレイヤーのライフにします。

フォースのライフ  
プレイヤーのライフ

ベース

■「マナフェイズ」に手札から1枚「ベース・ミニオン」を配置できます。その際にコストは必要ありません。  
■「マナフェイズ」に「ベース・ミニオン」が手札になくてもゲーム外から「無色マナ」を配置できます。  
■ベースにあるカード（「マナ」と呼びます）は手札からカードを使用するコストの支払いに使えます。  
■ミニオンであるマナは移動権を1消費してフィールドに同じ領域（アクティブ）に配置できます。  
■ベースには10枚までのマナしか存在できません。それ以上のマナを配置しようとした場合は、それ以上のマナがトラッシュに置かれます。

ゲームに使用していないフォースの裏面などを無色マナとして配置。

## ベースの枚数制限について

ベースには最大で**10枚**までのカードしか存在できません。ベースに既にカードが**10枚**ある状態で新たにカードが置かれる場合、既にある**10枚**の中から破棄して入れ替えます。

※ミニオンカードではない無色マナを入れ替える場合は無色マナをゲームから取り除きます。

※新たに手札などから置かれるカードを直接破棄することはできません。



## ③ メインフェイズ

メインフェイズに行えることは、「ミニオンの召喚」「マジックの使用」「ミニオンの移動」「ミニオンのアタック」です。

何もせずに④エンドフェイズに進みターンを終了することもできます。

### 「ミニオンの召喚」「マジックの使用」

#### ・ミニオンの召喚

手札のフィールド・ミニオンカードを、コストを支払ってフィールドに召喚させます。

フィールドにはミニオンを**最大5体**まで出すことができます。

#### ・マジックの使用

手札のマジックカードを、コストを支払って使用することができます。

使用したマジックカードは、効果発揮後にトラッシュに置かれます。

## コストの支払いについて

手札のカードを使用するためにはコストの支払いが必要です。コストには、指定された色のマナでのみ支払うことができる「**有色のコスト**」と、どの色のカードでも支払うことができる「**フリーコスト**」があります。



#### ①コストの確認

使用するカードを提示して、コストを確認します。「チータイラ」の召喚コストは4、コストの色の指定は●●●●なので、黄コスト1と、フリーコスト3の支払いが必要。

#### ②コストの支払い

ベースにあるマナをレストしてコストを支払う。ここでは黄のマナ1枚と、好きなマナ3枚をレストさせて支払う。

※カードを縦向きから横向きにすることを「レストさせる」と呼ぶ。



#### ③カードを使用

フィールドミニオンならフィールドに召喚し、マジックなら効果を発揮して、トラッシュに置く。





## フィールドのミニオンの体数制限について

ミニオンはフィールドに5体までしか存在できません。

フィールドに既にミニオンが5体いる状態で新たにミニオンがフィールドに出たり、移動する場合、まず既にフィールドにいる5体のミニオンから1体を破棄してトラッシュに置き、入れ替えます。破棄したミニオンは「【破壊時効果】」を発揮しません。



① フィールドに出すミニオンや、移動させるミニオンを選ぶ。

② フィールドのミニオンを1体選び、トラッシュへ。



③ 入れ替えが完了して新たなミニオンがフィールドに。

## 「ミニオンの移動」

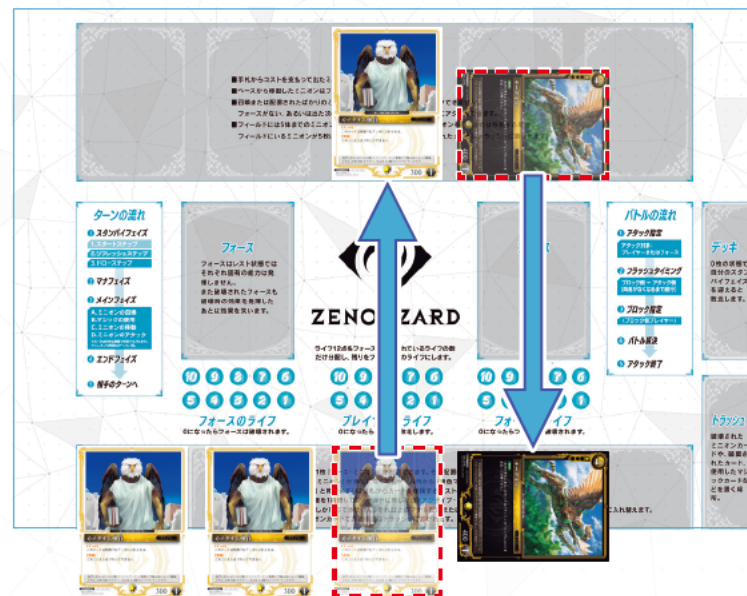
プレイヤーは毎ターン「移動権」を「1」与えられ、移動権を消費してフィールドにいるミニオン1体をベースに移動させるか、ベースのmana1つをフィールドに移動させることができます。

アクティブ状態のカードはアクティブ状態で、レスト状態のカードはレスト状態で移動します。

※トークンや、ミニオンカードではないmanaは移動できません。

※カードの効果などを除いて、移動権が増えていなければ1ターンに2つ以上移動できません。

※「移動権」はターン中消費していなくても、エンドフェイズで0になります。



フィールドに移動したミニオンはアタックやブロックが行えます。ただし、そのターンに置かれたばかりのベース・ミニオンは、相手のフォースがある場合、フォースにしかアタックできません。

フィールドからベースに移動したミニオンは、manaとしてコストの支払いに使用できるようになります。

## 「ミニオンのアタック」

ターンプレイヤーのフィールドにいるミニオンは、対戦相手やフォースのライフを減らすために「アタック」することができます。

「アタック」は右図の1～5の手順で行います。

1. アタック指定ステップ

2. フラッシュタイミング

3. ブロック指定ステップ

4. バトル解決ステップ

5. アタック終了ステップ

### 1. アタック指定ステップ

自分のフィールドにいるアクティブ状態のミニオン1体でアタックできます。アタックの手順は次の①②の順で行います。①アタックさせるミニオンを選びレストさせます。②アタック対象を、相手のプレイヤーか、二つあるフォースのどれかから選択します。

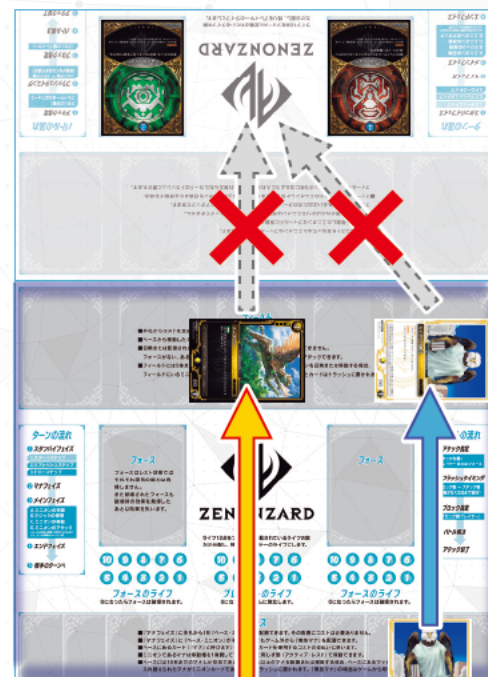
アタックしたミニオンが【アタック時】に発揮する能力を持っていたら、ここでその効果を発揮します。



- ① アタックさせるミニオンをレストさせて、
- ② 相手の「悪のフォース「サイクロプス」」にアタック。

ターンの開始時からフィールド、ベースにいたミニオン以外は、相手のフォースによってアタックに制限を受けます。

手札からフィールドに出たか、ベースに置かれたばかりのミニオンは、相手のフォースがある場合、相手のフォースにはアタックできますが、**相手のプレイヤーにはアタックできません。**



◀ 手札から出たばかりのミニオンはフォースがある限りプレイヤーにアタックできない。

◀ ベースに置かれたばかりのミニオンがフィールドに移動してもフォースがある限りプレイヤーにアタックできない。

## 2. フラッシュタイミング

フラッシュタイミングでは【フラッシュ】と書かれたマジックや【飛来】を持つミニオンカードを使用できます。それらのようにフラッシュタイミングで使用できる効果を持つカード以外は使用できません。



最初にブロック側がカードを使う権利を得ます。ブロック側の使用したカードの効果の解決が終わるか、カードを使用せずパスを宣言したら、アタック側も同様にカードを使用できます。

アタック側とブロック側共にカードを使わず、パスが連続したらフラッシュタイミングは終了します。

※フラッシュタイミングにカードの効果でアタックしているミニオンがいなくなっても、各プレイヤーのパスが続くまでフラッシュタイミングは続きます。

## 3. ブロック指定ステップ

相手にアタックされたとき、プレイヤーやフォースを守るためにミニオンで**ブロック**することができます。

ブロック側は自分のフィールドにいるアクティブ状態のミニオンでブロックするか、ブロックせずにライフで受けるか選択します。

ブロックする場合は、ブロックするミニオンをレストさせます。

ブロックしたミニオンが【ブロック時】に発揮する能力を持っていたら、ここでその効果を発揮します。



ブロック側はミニオンをレストさせて、相手のアタックしているミニオンをブロック。

## 4. バトル解決ステップ

ブロックするかどうかが決まったら、バトル解決を行います。ここでは、アタックの結果を判定します。

ブロックされた場合、ミニオン同士のバトルが発生します。ミニオン同士のバトルでは、アタックしたミニオンとブロックしたミニオンのそれぞれのBPを比べ合い、**BPが低いミニオンが破壊されます**。同値の場合は両方とも破壊されます。破壊されたカードはトラッシュに置いてください。

ブロックされなかった場合、プレイヤーかフォースのライフにダメージを与えます。与えるダメージは、アタックしているミニオンのDPと同じ数です。ダメージを与えられた対象はダメージの値だけライフを減らします。その際、フォースのライフが0になれば、そのフォースが破壊されます。

**プレイヤーのライフが0になれば、そのプレイヤーは敗北します。**

ブロックされた場合



ミニオンのBPを確認。



BPを比べ合っ、低いほうが破壊される。  
同値なら両方とも破壊される。



破壊されたミニオンはトラッシュへ。

ブロックされなかった場合



アタックしているミニオンのDPを確認。



アタック対象へダメージ。  
ダメージ分ライフが減少する。



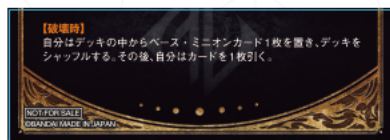
フォースのライフが0になったら破壊される。

## フォースの破壊について

フォースはライフが0になったら破壊されます。フォースが破壊されたら【破壊時】の効果を発揮し、そのフォースを裏向きにします。

破壊されたフォースはその場からなくなったものとして、効果を発揮しなくなります。

相手のフォースをすべて破壊したら、現在のターンに召喚/配置したばかりのミニオンでもプレイヤーにアタックできるようになります。



すべてのフォースは破壊されたときに【破壊時】効果を発揮します。



デッキからベース・ミニオンカードを1枚まで選んで、自分のベースに配置。その後、デッキをシャッフルする。



シャッフル後、デッキの上からカードを1枚引く。そして、破壊されたフォースを裏向きにする。

## 5. アタック終了ステップ

バトルを終了します。ここでバトル中続く効果は終了します。この後もメインフェイズは続くので、続けてミニオンの召喚、移動、アタック、マジックの使用が可能です。

## ④ エンドフェイズ

エンドフェイズは、以下の処理が順に行われます。

- ・すべての「ターンの終了時」効果があれば発揮します。
- ・「ターンの間」「ターンの終了時」までの効果がすべて消滅します。
- ・残った移動権がなくなります。
- ・自分のターンをすべて終了し、相手のターンに移ります。

### 同時に発揮した効果の解決順について

同時に複数の効果が発揮した場合、その効果を発揮したプレイヤーがどちらに関わらず、**現在のターンを進めているターンプレイヤー**が、効果の解決順を決定します。3つ以上の効果が発揮した場合は、そのすべての順番を決めてから、それぞれの効果を解決してください。

また、1つの効果を解決したことによって新たな効果が発揮した場合、その**新たな効果を優先して**解決してください。

### ライフの回復上限について

フォース、プレイヤーのライフの回復上限はそれぞれ**10**となります。ライフが10の状態でもライフが増える効果を発動しても**10よりは増えません**。