

## 目录

1	游戏概要	1
2	卡牌信息	3
3	关于玩家信息	4
4	领域	5
5	特定记述	7
6	游戏准备	10
7	进行游戏	11
8	主要阶段可执行的操作	11
9	特殊卡牌种类相关的处理	12
10	卡牌或能力的使用与计算	13
11	规则处理	17
12	关键词和关键词能力	18
13	各职业的信息与关键词	19
14	各主题的信息与关键词	21
15	其他	21

## 综合规则文本

### 1 游戏概要

#### 1.1 游戏人数

- 1.1.1 本游戏原则上由二名玩家进行对战。关于以不符合此人数进行游戏的情况，在当前综合规则并不适用。

#### 1.2 游戏胜负

- 1.2.1 当任意一名玩家败北时，游戏在该时点结束。对战对手败北，而自己未败北的玩家将获得游戏胜利。
  - 1.2.1.1 当任意一名玩家的主战者生命值为0或以下，该玩家将满足败北条件。
  - 1.2.1.2 当任意一名玩家的牌组数量为0且该玩家进行抽卡，该玩家将满足败北条件。
- 1.2.2 当所有玩家同时败北，该游戏将以平局结束。

- 1.2.3 所有玩家可以在游戏任何时点宣布投降。宣布投降的玩家将立即败北，无须等待检查时点（10.5.1），游戏将在此时结束。

- 1.2.3.1 投降这个行为不会受到任何卡牌的影响。同时，也不会因为卡牌效果强制投降，投降导致的败北也不会被任何替换效果所替代。

- 1.2.4 某些卡牌可能会导致任意一名玩家胜利或失败。在这种情况下，无须等待检查时机（10.5.1），该效果处理中的玩家将直接获胜或是败北，游戏结束。

### 1.3 游戏基本原则

- 1.3.1 如果卡牌上的效果文本与综合规则的内容存在矛盾，应优先考虑效果文本的内容。

- 1.3.2 如果由于某些原因，导致玩家执行不能执行的行动，则该行动将不会执行。同样，如果效果要求执行一定数量的行动，而其中只有一部分不能执行时，则尽可能执行该行动。

- 1.3.2.1 如果被要求将已经存在于某种状态的东西变为相同的该状态，则不会再次变为该状态，该行为本身也不会执行。

- 1.3.2.2 如果由于某种原因，某个行动需要执行0次或负数次时，或需要以0或是负数的值作为基准执行数值加减以外的其他行动，则该行动将不会执行。即使是负数，也不会要求执行相反的行动。

- 1.3.2.2.1 如果需要以负数作为基准执行数值加减以外的其他行动时，则将该值视为0来执行该行动。例如：如要使用因为某种效果使费用转变为负数的卡牌，则将其作为费用为0的卡牌使用。

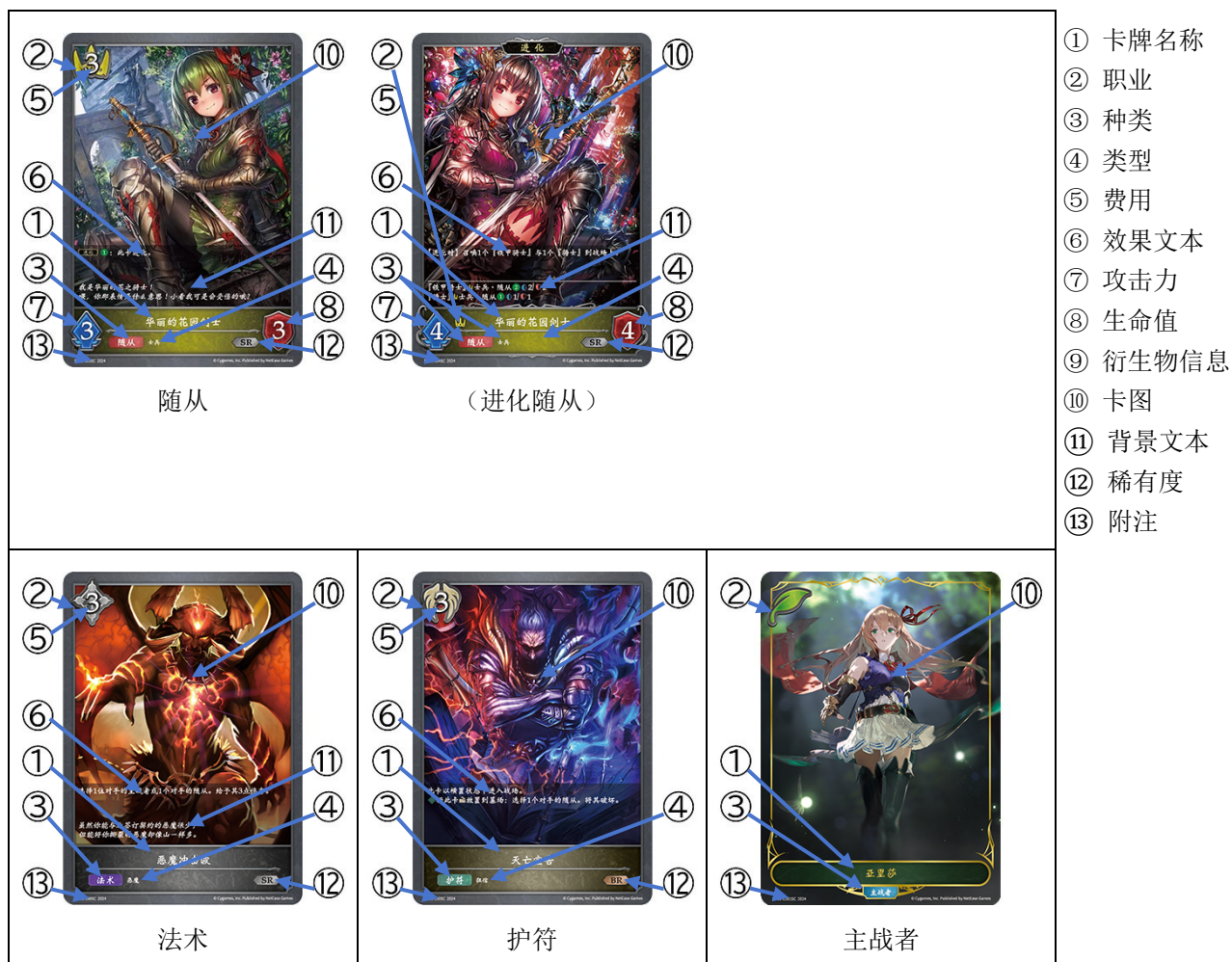
- 1.3.2.3 如果存在多个需要执行某个行动的效果，且无法满足所有要求时，应选择最能满足其要求的行动来满足这些要求。

- 1.3.2.4 玩家或卡牌所持的数值信息，除非另有规定上下限，否则可以为0或负值。

- 1.3.2.4.1 如果根据规则或效果将某个数值更改为超过其上下限的值，则该值将变为其对应的上下限值。

- 1.3.3 如果某张卡牌的效果指示玩家执行某个行动，而同时存在禁止该行动的效果，则始终优先考虑禁止该行动的效果。
- 1.3.4 如果复数的玩家同时需要执行某种选择，应由回合玩家先进行选择。非回合玩家在知晓回合玩家的选择的情况下进行自己的选择。
  - 1.3.4.1 如果某个效果适用于复数玩家，并且该效果需要执行一连串的处理时，则同时执行其中不涉及选择的处理，而涉及选择的处理应由回合玩家先进行选择。例如：“每位玩家抽 1 张卡牌，并可以将手牌中的 1 个随从放置到战场”效果适用的场合，那么应按照“每位玩家抽 1 张卡牌”，“回合玩家可以将手牌中的 1 个随从放置到战场”，“非回合玩家可以将手牌中的 1 个随从放置到战场”的顺序执行该效果。
- 1.3.5 如果玩家需要根据卡牌或规则选择某个数值，则除非另有指定，否则必须选择大于等于 0 的整数。不能选择包含小于 1 的小数或负数。
  - 1.3.5.1 如果卡牌和规则指定了例如“直到 XX”的上限数值，且没有指定特定下限的情况下，也可以选择 0。

## 2 卡牌信息



### 2.2.2 职业用图标进行表示。

			
中立	精灵	皇家护卫	巫师
			
龙族	梦魇	主教	

2.2.3 职业将会在牌组构筑或是卡牌效果中被参照。

### 2.3 种类

2.3.1 这张卡牌所示的种类信息。

2.3.2 种类可以是“主战者”、“随从”、“护符”、“法术”中的一种。

2.3.2.1 主战者在卡牌上标记为“主战者”。

2.3.2.2 随从在卡牌上标记为“随从”。



### 2.1 卡牌名称

2.1.1 这张卡牌具有的固定名称。

2.1.2 如果在规则或效果文本中出现了“『(名称)』”的记述，则根据上下文，它指的是卡牌名称为该(名称)的卡牌，或者卡牌名称中包含该(名称)的部分的卡牌。

### 2.2 职业

2.2.1 这张卡牌所属的职业。

- 2.3.2.3 护符在卡牌上标记为“护符”。
  - 2.3.2.4 法术在卡牌上标记为“法术”。
  - 2.3.3 一些卡牌具有特殊的种类。
    - 2.3.3.1 特殊种类“进化”在卡牌上标记为“进化”。
  - 2.3.4 如果规则、能力或效果只参照种类名称，则指的是具有该种类的卡牌。
  - 2.4 类型
    - 2.4.1 描述这张卡牌拥有的特征信息。
    - 2.4.2 类型在规则上没有实际意义，但可能会被其他卡牌参照。
  - 2.5 费用
    - 2.5.1 使用这张卡牌需要支付的能量点数量（10.4.3）。
  - 2.6 效果文本
    - 2.6.1 描述这张卡牌拥有的固定效果信息。
    - 2.6.2 文本中可能会包含用括号括起来的注释，用于详细解释特殊效果。这些注释称为“注释文本”。注释文本是文本的一部分，但它们只是用于解释效果，对游戏没有实际影响。
  - 2.7 攻击力
    - 2.7.1 表示这张卡牌攻击时造成伤害基准的数值。
      - 2.7.1.1 在文本中，“攻击力”可能会用图标进行表示。
  - 2.8 生命值
    - 2.8.1 通过伤害来破坏这张卡牌需要造成的伤害值。
      - 2.8.1.1 在文本中，“生命值”可能会用图标进行表示。
    - 2.8.2 当随从或主战者受到伤害时，其生命值会减少（5.13.1）。
    - 2.8.3 虽然主战者卡没有生命值标记，但主战者也有生命值。
      - 2.8.3.1 如果没有特别说明，主战者的生命值为20。
  - 2.9 衍生物信息
    - 2.9.1 描述由这张卡牌效果所生成的衍生物信息。
    - 2.9.2 这是为了玩家参照衍生物信息而标记的，规则上没有实际意义。
  - 2.10 卡图
    - 2.10.1 以卡牌内容为基础的插图。
    - 2.10.2 卡图在游戏中没有实际意义。
  - 2.11 背景文本
    - 2.11.1 根据卡牌内容创作的文本。背景文本在卡牌名称上方用横线分隔的部分中显示。
    - 2.11.2 背景文本在游戏中没有实际意义。
  - 2.12 稀有度
    - 2.12.1 表示这张卡牌的稀有程度。
    - 2.12.2 稀有度在游戏中没有实际意义。
  - 2.13 附注
    - 2.13.1 汇总了卡牌编号、主题和版权等信息，这些信息统称为“附注”。
    - 2.13.2 主题可能会在构筑牌组时被参照。
    - 2.13.3 除主题外，附注在游戏中没有实际意义。
  - 2.14 联动名称
    - 2.14.1 一些卡牌除了常规名称外，还有另一种联动名称。
    - 2.14.2 如果能力或效果参照了某张卡牌的联动名称，则视为参照该卡牌的卡牌名称。
- ### 3 关于玩家信息
- 3.1 所有者和控制者
    - 3.1.1 所有者指的是卡牌的物理拥有者。某张卡牌的所有者是指将该卡牌放入牌组并开始游戏的玩家。在游戏结束时，每位玩家需要收回所有者是自己的卡牌。
    - 3.1.2 控制者指的是当前使用卡牌、能力或效果等的玩家。放置在任何领域中的卡牌的控制者是指该领域所属的玩家。
      - 3.1.2.1 永续能力的控制者是指，具有该能力的卡牌或产生该能力的效果的控制者。
      - 3.1.2.2 启动能力的控制者是指，使用该能力的控制者。
      - 3.1.2.3 自动能力的控制者是指，具有该能力的卡牌或产生该能力的效果的控制者。
      - 3.1.2.4 效果的控制者是指，产生该效果的能力的控制者。
        - 3.1.2.4.1 如果某个效果要指定玩家执行某些行动但没有指定特定玩

家，则由该效果的控制者进行指定。

### 3.2 能量点和进化点

- 3.2.1 能量点与能量点最大值与进化点是每位玩家拥有的数值信息。
- 3.2.2 能量点是玩家使用卡牌或是进化时作为费用而消费的数值（10.4.3）。
- 3.2.3 能量点最大值是玩家在回合开始时获得的能量点数值。
- 3.2.4 能量点和能量点最大值都有下限与上限。在游戏中，如果能量点或能量点最大值超过上限或低于下限，将变为上限或是下限的值而非超出的值。
  - 3.2.4.1 能量点最大值的下限为0，上限为10。
  - 3.2.4.2 能量点的下限为0，上限为当前的能量点最大值。
- 3.2.5 进化点是玩家在使用进化能力（12.2）时可以替代能量点消费的数值（12.2.2）。
  - 3.2.5.1 进化点的下限为0。

## 4 领域

### 4.1 领域的基本规则

- 4.1.1 除非有特殊规定，每位玩家都会各拥有1个不同种类的领域。
- 4.1.2 不同的领域拥有不同的公开程度，有些领域中的卡牌内容和信息是所有玩家都能看到的，这种称为“公开领域”；有些领域中的卡牌内容和信息则只有该领域的持有者能看到，这种称为“非公开领域”。
  - 4.1.2.1 无论领域是公开还是非公开，所有玩家都可以随时查看该领域中的卡牌数量。
  - 4.1.2.2 在非公开领域中，除非该领域中的卡牌已经通过某种效果公开给所有玩家，否则不保证该领域中存在符合特定条件的卡牌。即使存在符合条件的卡牌，该领域的持有者也可以将其视为不存在。
- 4.1.3 有些领域中，卡牌的放置顺序将受到管理。在这种情况下，卡牌顺序通过控制卡牌上下叠放的顺序关系来被管理。在需要管理放置顺序的领域中，除非另有指示，否则玩家不能更改其顺序。
- 4.1.4 当卡牌从一个领域移动到另一个领域时，除非另有指示，否则会被视为新的卡牌。

通常情况下，移动前所适用的效果不会被保留。

- 4.1.4.1 如果某张卡牌的效果中，写明该效果所在的移动后领域中卡牌为卡牌本身，则可以将该移动后的卡牌视为为该卡牌本身进行参照。

- 4.1.5 如果在某个领域中同时放置多张卡牌，除非另有指定，否则在该领域的放置顺序由所属玩家决定。

- 4.1.5.1 当从公开领域有多张卡牌移动到非公开领域时，卡牌的控制者可以决定其放置顺序，控制者之外的其他玩家无法得知放置顺序。

- 4.1.6 如果某一张卡牌被指示移动至没有指定所属玩家的领域，则除非另有指示，否则将移动到该卡牌所有者的指定领域。

### 4.2 卡牌的布局状态

- 4.2.1 在某些领域中，可能会指定卡牌的布局状态。布局状态包括表示方向的状态和表示面的状态。

- 4.2.2 表示方向的状态可以是“竖置状态”或“横置状态”。一张卡牌的方向状态仅有其中一种，不会同时具有多种或不具有任何状态。

- 4.2.2.1 竖置状态的卡牌，在其控制者视角下以竖直放置。

- 4.2.2.2 横置状态的卡牌，在其控制者视角下以横向位置。

- 4.2.2.3 如果在指定布局状态的领域中放置卡牌，则除非另有指定，否则以竖置状态放置。

- 4.2.3 表示面的状态可以是“正面朝上”或“背面朝上”的其中一种。一张卡牌表示面的状态仅有其中一种，不会同时具有多种或不具任何状态。

- 4.2.3.1 正面朝上的卡牌应该以其信息可见的状态放置。

- 4.2.3.2 背面朝上的卡牌应该以其信息不可见的状态放置。

- 4.2.3.3 原则上，在公开领域放置卡牌时应该正面朝上，在非公开领域放置卡牌时应该背面朝上。

### 4.3 主战者区域

- 4.3.1 每位玩家放置主战者的领域。

- 4.3.2 主战者区域是公开领域，卡牌的放置顺序不进行管理。



- 4.3.3 如果规则、能力或效果不指定领域而只是参照“主战者”时，则参照主战者区域内的主战者。
- 4.4 战场
  - 4.4.1 每位玩家放置随从与护符的领域。
  - 4.4.2 战场是公开领域，卡牌的放置顺序不进行管理，带有布局状态。
  - 4.4.3 如果规则、能力或效果不指定领域而只是参照“随从”、“护符”或“卡牌”时，则参照在战场上的随从、护符或卡牌。
  - 4.4.4 战场上的卡牌数量，每位玩家都有一个上限，并且在游戏中可能会进行参照。
    - 4.4.4.1 在游戏开始时，每位玩家的战场上卡牌上限为5张。
    - 4.4.4.2 在将卡牌移动或生成到战场上时，如果这将使战场上的卡牌数量超过上限，则应选择减去与战场上上限卡牌数量相等的卡牌进行移动或生成。其他卡牌不会进行移动或生成。
- 4.5 牌组放置区
  - 4.5.1 每位玩家在游戏开始时放置自己主牌组（6.1.1.2）的领域。
  - 4.5.2 牌组放置区是非公开领域，卡牌的放置顺序将受到管理。只有当有效果或规则有指示时，玩家才能更改牌组放置区的卡牌顺序或了解这些卡牌的信息。
  - 4.5.3 如果规则、能力或效果不指定领域而只是参照“牌组”时，则参照牌组放置区的卡牌。
- 4.6 进化牌组放置区
  - 4.6.1 每位玩家在游戏开始时放置自己进化牌组（6.1.1.3）的领域。
  - 4.6.2 进化牌组放置区是非公开领域，但玩家可以自由地查看自己的进化牌组放置区的卡牌。无法查看其他玩家进化牌组放置区的卡牌内容。卡牌的放置顺序不进行管理。
  - 4.6.3 有时会将卡牌正面朝上放在进化牌组放置区。此时，除非另有指示参照该领域的正面朝上的卡牌，否则该卡牌不被视为进化牌组内的卡牌。
- 4.7 手牌
  - 4.7.1 每位玩家不向对手展示的未使用卡牌的放置领域。
  - 4.7.2 手牌是非公开领域，但玩家可以自由地查看自己的手牌。无法查看其他玩家手牌的卡牌内容。卡牌的放置顺序不进行管理。
  - 4.7.3 手牌数量每位玩家都有一个上限，并且在游戏中可能会进行参照。
    - 4.7.3.1 在游戏开始时，每位玩家手牌上限为7张。
- 4.8 额外区
  - 4.8.1 每位玩家向对手公开展示未使用卡牌的放置领域。
  - 4.8.2 额外区是公开领域。卡牌的放置顺序不进行管理。
  - 4.8.3 额外区的卡牌，每位玩家都有一个上限，并且在游戏中可能会进行参照。
    - 4.8.3.1 在游戏开始时，每位玩家额外区的上限为5张。
    - 4.8.3.2 在将卡牌移动或生成到额外区上时，如果这将使额外区的卡牌数量超过上限，则应选择减去与额外区上限卡牌数量相等的卡牌进行移动或生成。其他卡牌不会进行移动或生成。
    - 4.8.3.3 如果额外区中的卡牌受到任何效果影响，并直接从额外区放置到战场时，同样的效果也会适用于放置到战场上的卡牌。
- 4.9 墓场
  - 4.9.1 每位玩家放置使用过的卡牌的领域。
  - 4.9.2 墓场是公开领域。该领域中的卡牌以正面朝上放置，任何一方的玩家都可以自由查看。卡牌的放置顺序不进行管理。
- 4.10 消失领域
  - 4.10.1 每位玩家放置消失后卡牌的领域。
  - 4.10.2 消失领域原则上是公开领域，除非另有指示，该领域中的卡牌以正面朝上放置。卡牌的放置顺序不进行管理。
- 4.11 计算领域
  - 4.11.1 游戏进行中，用于暂时放置卡牌或能力的领域。计算领域只存在1个，由两个玩家共享。
  - 4.11.2 计算领域是公开领域，卡牌的放置顺序将受到管理。在这个领域放置卡牌时，要放在之前放置的卡牌之上。

- 4.12 进化领域
- 4.12.1 每位玩家放置用于进化（5.15.1）的进化卡牌的领域。
- 4.12.2 进化领域是公开领域。卡牌的放置顺序不进行管理。

- 4.13 参赛领域
- 4.13.1 每位玩家放置在用餐（14.2.1）中使用的“胡萝卜”卡牌的领域。
- 4.13.2 参赛领域是公开领域。卡牌的放置顺序不进行管理。

## 5 特定记述

### 5.1 概要

- 5.1.1 特定记述是指在进行游戏时具有特殊含义的指示或状态，或在效果文本中的记述。

### 5.2 能量点

- 5.2.1 能量点（3.2.2）在效果文本中以绿色的圆形●进行标记。
- 5.2.1.1 如果是数字进行记述，则那个数字的值将代表能量点。
- 5.2.1.2 如果记述不是数字而是X，则表示X的值将在效果文本中被定义。
- 5.2.1.2.1 如果X的值在文本中无关玩家的意图而被确定为特定值，则X的值将成为该值。
- 5.2.1.2.2 如果X的值不是在文本中无关玩家的意图而被确定为特定值，则X的值将在该卡牌或能力使用时决定（10.6.2.2.2）。

### 5.3 竖置/横置

- 5.3.1 如果有指示让卡牌“竖置”或“横置”，则根据该指示将指定卡牌的朝向设置为竖置状态或横置状态。

### 5.4 放置/放入

- 5.4.1 如果有指示让卡牌放置到或放入指定领域时，则将该卡牌移动到该领域。
- 5.4.2 如果有指示“将『（衍生物名称）』（数量）张放置在（领域）中”，则在自己指定的领域中生成指定数量的衍生物（9.1.2）。
- 5.4.2.1 如果有指示“召唤（指定数量）『（衍生物名称）』”，则表示

“将『（衍生物）』放置在自己的战场上”。

- 5.4.2.2 如果有指示放置特定名称的卡牌，并且该名称与任何衍生物的名称相同时，则该指示为放置该名称的衍生物。

- 5.4.3 当卡牌参照“从（领域）进入战场上”时，表示该卡牌可以直接从该领域进入战场，也可以在该领域使用后经过计算领域计算后进入战场。同样，当卡牌参照“从（领域）以外进入战场”时，表示该卡牌可以直接从那个领域以外进入战场，也可以在该领域以外使用后经过计算领域计算后进入战场。

### 5.5 破坏

- 5.5.1 如果有指示“破坏”战场上的卡牌时，则将该卡牌移动到我所有者的墓场中。

### 5.6 消失

- 5.6.1 如果有指示让卡牌“消失”时，则将该卡牌移动到我所有者的消失领域中。

### 5.7 寻找

- 5.7.1 如果有指示从牌组中“寻找”特定条件的卡牌时，则玩家可以单独查看牌组的内容，找到符合条件的卡牌。
- 5.7.1.1 如果特定条件只有数量，则玩家必须找到相应数量的卡牌。不能选择没找到。
- 5.7.1.2 如果特定条件包含了数量以外的条件，则玩家在找到后，必须向对手展示该卡牌符合条件。
- 5.7.2 从牌组中寻找卡牌，将找到的卡牌移动到指定领域，或是选择不移动，或是未找到卡牌后，将牌组洗切。

### 5.8 洗切

- 5.8.1 如果有指示让牌组“洗切”，则该牌组放置场的所属玩家，必须以随机的顺序重新排列该牌组放置场的卡牌。
- 5.8.1.1 如果该牌组放置场的卡牌数量为0或只有1张牌时，有指示让该牌组放置场“洗切”，虽然其中的卡牌顺序不会发生改变，但仍视为进行了洗牌。

### 5.9 抽牌

5.9.1 如果有指示“抽取 1 张卡牌”，则将指定玩家的牌组放置场顶部的 1 张卡牌，移动到指定玩家的手牌中。

5.9.1.1 执行该指示时，如果该玩家的牌组放置场没有卡牌，则该玩家在下次规则处理时败北（11.2.2）。

5.9.2 如果有指示“抽取 N 张卡牌”，则指定的玩家将重复 N 次抽 1 张卡牌的行动。

5.9.3 如果有指示“抽取最多 N 张卡牌”，则指定的玩家执行以下操作：

5.9.3.1 指定的玩家可以选择结束该指示。

5.9.3.2 指定的玩家抽 1 张卡牌。

5.9.3.3 如果执行 5.9.3.2 的次数达到了 N 次，则结束该指示。否则，返回到 5.9.3.1。

## 5.10 查看顶部

5.10.1 如果有指示“查看牌组顶部 N 张卡牌”，则指定的玩家可以查看那个牌组放置场顶部的 N 张卡牌的信息。

5.10.2 如果有指令“查看牌组顶部最多 N 张卡牌”，则执行以下操作：

5.10.2.1 将张数指定为 1。

5.10.2.2 指定的玩家可以选择结束该指示。

5.10.2.3 指定玩家可以查看那个牌组放置场顶部的 N 张卡牌的信息。

5.10.2.4 如果执行 5.10.2.3 的次数达到了 N 次，则结束该指示。否则，将张数增加 1 并返回到 5.10.2.2。

## 5.11 丢弃

5.11.1 如果有指示“丢弃卡牌”，则指定的玩家选择自己手牌中的指定张数，并将它们移动到自己的墓场。

## 5.12 交换

5.12.1 如果有指示让两张卡牌“交换”，则将前一张卡牌移动到后一张卡牌的所属领域的同时，将后一张卡牌移动到前一张卡牌的所属领域。

5.12.2 如果由于某种原因，在执行交换指示时，任何一张卡牌无法移动到另一个领域，则不执行该指示。

## 5.13 伤害

5.13.1 如果有指示给予某个随从或主战者“（数值）伤害”或“造成（数值）伤害”，则

将该随从或主战者的生命值减少相应的数值。

5.13.1.1 这个行动可能会导致生命值转变为负数。

5.13.1.2 如果有指示给予非随从或主战者的卡牌伤害，则不会造成伤害。

5.13.2 类似“伤害+（数值）”的伤害修正效果，会将其作为替代效果来应用，造成的伤害值将替换为修改后的数值的伤害。

5.13.3 伤害将取决于其参照的内容。

5.13.3.1 如果效果文本参照的是“攻击伤害”，则攻击的随从将根据 8.4.9 对攻击目标造成伤害。

5.13.3.2 如果效果文本参照的是“交战伤害”，并且处于交战状态（8.4.5.1），则攻击的随从与攻击目标根据 8.4.9 对双方造成伤害。

5.13.3.3 如果效果文本参照的是“能力伤害”或“能力造成的伤害”，则为根据 8.4.9 造成的伤害以外的所有伤害。

5.13.3.4 如果效果文本没有特别指定其类型，只是参照“伤害”，则包括攻击伤害、交战伤害和能力伤害。

## 5.14 回复（能量点）

5.14.1 如果有指示“某玩家回复能量点某个数值”，则将指定的玩家当前能量点数值增加指定数值。

5.14.1.1 如果该玩家的能量点数值因此超过其能量点上限，则由“将当前能量点数值增加指定数值”转变为“其能量点数值恢复到能量点最大值”。

## 5.15 进化

5.15.1 如果有指示让战场上的某张卡牌“进化”，则该卡牌的控制者从进化牌组放置场中选择一张卡牌，并将其放置到该控制者的进化领域中，然后将其与该场上的卡牌关联。

5.15.1.1 如果此“进化”的处理是由进化能力（12.2）产生的，则作为其费用将公开的卡牌作为指定的卡牌。除此以外的场合，从进化牌组放置场中选择与要进化卡牌同名的卡牌，将其公开并指定。



- 5.15.1.2 通过执行这个处理，该牌将被视为“已进化”。
  - 5.15.1.3 在游戏中这种关联通过在原本的卡牌上重叠进化领域的卡牌来表示。
  - 5.15.2 关联后，该卡牌的信息除去费用，其他信息将与该进化领域的卡牌一致（10.9.1.1.1）。
  - 5.15.3 即使卡牌已经进化，但仍被视为与之前相同的卡牌。其竖置/横置状态不会改变，并且之前适用于其的效果仍然适用。如果该卡牌因受到伤害等已经失去了体力，则进化后也将失去相同数值的体力。
  - 5.15.4 如果战场上的卡牌移动到了战场外，那么与该卡牌进行关联的进化领域的卡牌将失去关联。
- 5.16 变身
- 5.16.1 如果有指示让某张牌“变身为（衍生物名称）”，则将该牌消失，并在所属领域生成相同数量的（衍生物名称）的衍生物。
- 5.17 抉择
- 5.17.1 如果效果文本中有“抉择”的指示，则从后续选项中选择指定数量的选项，并执行其内容。
    - 5.17.1.1 选项以“【（数字）】（效果文本）”的形式被记述，在下一个数字记述之前，或者到该能力的效果文本最后，都是这个数字对应的选项。
  - 5.17.2 如果有“最多抉择（数值）”的指示，则选择1到（数字）以内的值，并选择对应个数的选项执行。
  - 5.17.3 抉择后决定最终处理哪个选项，必须以能够使用作为选项（10.6.2.2）的前提。因此，进行抉择的选项必须在使用的阶段就进行选择。
    - 5.17.3.1 进行抉择时能够选择的选项数量如果需要参照某种条件，则参照开始使用这张卡牌时的值或是条件。
      - 5.17.3.1.1 如果是魔力连锁（13.3.1）与唤灵充能（13.5.1）等本来应该在效果计算时决定的数值，作为在进行抉择时的选项数量的参照时，则只在那个目的中，参照开始使用这张卡牌时的值。
- 5.17.4 在使用卡牌或是能力时，进行抉择选择了选项后，那个选项以外的选项将视为不存在。
  - 5.17.4.1 在视为不存在的选项中，不需要处理因为选择效果而对目标进行选择，其卡牌或能力使用时没有正确存在的目标也可以使用。
- 5.18 随机
- 5.18.1 如果效果文本中有“（卡牌群或领域）中随机（数量）张”这样的记述，则将从该卡牌群或该领域内以某种方式随机选择（数量）张的卡牌。
- 5.19 掷骰子
- 5.19.1 如果效果文本中有“掷骰子”的指示，则掷出一枚普通的六面骰子，并以其结果作为基准执行后续处理。
- 5.20 展示
- 5.20.1 如果有“展示”卡牌的指示，则该卡牌以在当前领域中的状态，向所有玩家展示其情报。
    - 5.20.1.1 被公开的卡牌如果在非公开领域，该卡牌移动至其他非公开领域或是在同一个非公开领域内移动至其他位置，或是包含展示那张卡牌的效果处理结束时，该卡牌回到非公开状态。
- 5.21 夺取
- 5.21.1 如果有将对手战场上的卡牌“夺取”的指示，则将那张卡牌移动到自己的战场上。移动后，该卡牌的控制者将变为自己。
    - 5.21.1.1 即使卡牌的控制者发生更改，其所有者也不会变更。
  - 5.21.2 被夺取的卡牌并非新进入战场的卡牌，在此之前这张卡持有的信息与状态将全部继承。
  - 5.21.3 如果夺取的卡牌移动到战场以外的领域，则该卡牌将移动到其所有者的领域。
- 5.22 对战胜利/败北
- 5.22.1 如果指定的玩家通过效果获得了“对战胜利”的指示，则除该玩家外的所有玩家将在该游戏中败北。
- 5.23 原本的

5.23.1 如果要参照某张卡牌的“原本的”信息，则需要参照这张卡牌自身所记述的信息。

#### 5.24 变为（种类）

5.24.1 如果有“变为（种类）”的指示，则该卡牌的种类将失去先前持有的种类，并变为指定的新种类。

5.24.2 即使卡牌的种类发生变化，除了先前拥有的种类以外的所有信息仍将保持不变。如果要参照其种类原本不持有的信息，则其不进行参照。

5.24.2.1 非随从卡无法参照攻击力或生命值信息。

5.24.3 即使卡牌的种类发生变化，其所拥有的能力也不会更改。

5.24.3.1 如果某张卡牌的能力有记述为“这个（种类）~”，并且该卡牌的当前种类与所指定的种类不同，则后续效果将不适用。

5.24.3.2 非随从卡也可以进化（5.15）。但是，进化后种类不会变回随从。

#### 5.25 跳过回合

5.25.1 如果有“跳过回合”的指示，则在该回合开始时，将跳过该回合的开始，不开始那个回合，开始下一个要开始的回合。

5.25.2 如果有“跳过（玩家）下一个回合”的指示，则在该玩家下次开始其回合时，将那个回合跳过。

5.25.2.1 如果有多个“跳过（玩家）下一个回合”的指示，则跳过一次回合，并将那些指示中最后生成的指示作为已完成。

#### 5.26 +/-

5.26.1 “+”表示某个信息的数值从当前值增加；“-”表示某个信息的数值从当前值减少。

5.26.2 指定某个信息特定的值并使其变更时，如果新值比先前的值大，则将其视为“+”，如果新值比先前的值小，则将其视为“-”。

#### 5.27 进行额外回合

5.27.1 如果某个玩家在特定时点具有“进行额外回合”的指示，则在原本进行的回合后，进行该玩家的一个额外回合。

5.27.2 如果有复数个“进行额外回合”的指示，适用其中最后适用的一个指示。这个行动在直到执行完所有“进行额外回合”的指示之前，在本来要进行的回合前反复执行。

## 6 游戏准备

### 6.1 准备卡牌

6.1.1 每位玩家在游戏开始前，需要准备自己的主战者卡牌、主牌组和进化牌组。

6.1.1.1 主战者卡牌只需要准备1张。

6.1.1.2 主牌组由40至50张卡牌组成。主牌组中不能放入主战者卡牌或是进化与衍生物这些特殊种类的卡牌。

6.1.1.3 进化牌组由0至10张卡牌组成。进化牌组中只能放入特殊种类为进化的卡牌。

6.1.1.4 同名卡牌在主牌组和进化牌组中分别最多放入3张（合计6张）。

6.1.1.5 主战者卡牌、主牌组和进化牌组的卡牌，必须以职业或主题中的至少一个作为基准。

6.1.1.5.1 如果以职业作为基准，则主牌组和进化牌组的卡牌职业必须与主战者卡牌职业相同，又或是中立职业。

6.1.1.5.2 如果以主题作为基准，则主战者卡牌、主牌组和进化牌组的卡牌必须全部存在主题，且主题统一。

6.1.2 与牌组构筑条件相关的永续能力将被视为替换效果，代替上述的牌组构筑条件。这些能力在游戏开始后将无效（10.3.2）。

### 6.2 开始游戏前的步骤

6.2.1 在游戏开始前，每位玩家需要执行以下步骤：

6.2.1.1 展示将要使用的自己的主战者卡牌、主牌组和进化牌组。

6.2.1.1.1 如果进化牌组中没有卡牌，则表明没有进化牌组。

6.2.1.2 每位玩家将主战者卡牌放置在主战者区。

6.2.1.3 如果主战者卡牌同时拥有职业和主题，则需要宣布当前的牌组是以职业还是主题作为基准（6.1.1.5）。

6.2.1.4 每位玩家将主牌组放在自己的牌组放置场，并洗牌。

- 6.2.1.5 拥有进化牌组的玩家将进化牌组放在进化牌组放置场。
- 6.2.1.6 随机决定一名玩家，让该玩家选择先攻或后攻。
- 6.2.1.7 每位玩家从自己的牌组最上面移动4张牌到自己的手牌。
- 6.2.1.8 从先攻玩家开始，每位玩家可以在任意顺序下将手牌中的卡牌移动到自己的主牌组最下面，然后从自己的牌组最上方移动4张牌到自己的手牌。每位玩家只能执行一次此操作。
- 6.2.1.9 将每位玩家的能量点和能量点最大值都设置为0。
- 6.2.1.10 先攻玩家的进化点设置为0，后攻玩家的进化点设置为3。
- 6.2.1.11 每位主战者的体力设置为20。
- 6.2.1.12 以先攻玩家作为回合玩家开始游戏。

## 7 进行游戏

### 7.1 概要

- 7.1.1 游戏通过重复执行被称为“回合”的步骤来进行。在某个回合中，其中一方玩家将作为回合玩家，另一位玩家作为非回合玩家。
- 7.1.2 回合玩家将按照7.2至7.4所示的顺序进行各个阶段。

### 7.2 开始阶段

- 7.2.1 如果回合玩家的能量点最大值小于10，则将其能量点最大值增加1。
- 7.2.2 回合玩家将能量点变更为与其能量点最大值相同的数值。
- 7.2.3 回合玩家将战场上的所有卡牌都变为竖置状态。
- 7.2.4 回合玩家抽取1张卡牌。
  - 7.2.4.1 先攻玩家在其首个回合中不会抽取卡牌。
- 7.2.5 触发检查时点。在这个检查时点将应该进行的处理全部结束后，进入主要阶段。

### 7.3 主要阶段

- 7.3.1 触发“当自己的主要阶段开始时”的诱发条件。
- 7.3.2 触发检查时点。
- 7.3.3 回合玩家执行以下任意操作。

- 使用手牌或是额外区的1张卡牌（8.2）。
- 使用自己为控制者的卡牌的1个启动能力（8.3）。
- 使自己为控制者的1个随从进行攻击（8.4）。
- 结束主要阶段。

- 7.3.4 如果在7.3.3中选择了结束主要阶段，则进入结束阶段。否则，检查时点发生，然后再次回到7.3.3。

### 7.4 结束阶段

- 7.4.1 触发“当自己的结束阶段开始时”的诱发条件。
- 7.4.2 触发检查时点。
- 7.4.3 回合玩家选择任意数量我方持有【守护】效果的随从，使其横置。
- 7.4.4 非回合玩家执行以下任意一个操作。
  - 使用手牌或是额外区的1张持有【快速】效果的卡牌（10.6）。
  - 使用持有【快速】效果的1个启动能力。
  - 什么都不做。
- 7.4.5 如果在7.4.4中使用了卡牌或能力，则触发检查时点，然后再次回到7.4.4。
- 7.4.6 如果回合的玩家手牌数量超过了手牌上限，则弃掉超过数量的卡牌。如果弃牌，则触发检查时点，并再次回到7.4.6。
- 7.4.7 所有期限为“直到回合结束”或“在这个回合中”的效果将被移除。
- 7.4.8 结束本回合。然后，将本回合的非回合玩家作为回合玩家开始新的回合。

## 8 主要阶段可执行的操作

### 8.1 概要

- 8.1.1 以下是回合玩家在自己的主要阶段中可以执行的详细操作。
- 8.1.2 原则上，各项目所指定的内容只要有一部分无法执行，则无法选择该处理进行操作。

### 8.2 使用手牌或额外区的卡牌

- 8.2.1 回合玩家指定我方手牌或是额外区存在的1张卡牌，可以支付与该卡牌费用值相同的能量点作为费用来使用该卡牌（10.6）。

- 8.3 使用启动能力
- 8.3.1 回合玩家可以指定1个自己是控制者的随从或是护符的1个启动能力，并进行使用。（10.6）。
- 8.3.2 通过这种方式指定任何进化能力（12.2）或用餐能力（14.2.2）时，这里合计1回合只能执行1次。
- 8.4 使用随从进行攻击
- 8.4.1 回合玩家可以使用以自己为控制者的随从，对对手的随从或是主战者进行攻击。在这种场合，按照以下步骤进行。
- 8.4.2 选择1个以自己为控制者且处于竖置状态下的随从，使其作为攻击随从。
- 8.4.2.1 可以选为攻击随从的有以下两种。
- 8.4.2.1.1 从本回合的最开始就一直以自己为控制者的随从（包括本回合进化的随从）
- 8.4.2.1.2 本回合进化的随从
- 8.4.3 选择攻击目标。
- 8.4.3.1 可以选为攻击目标的有以下两种。
- 8.4.3.1.1 非回合玩家为控制者且处于横置状态下的1个随从
- 8.4.3.1.2 攻击随从如果是从本回合开始就一直以自己为控制者的随从，则可以攻击非回合玩家的主战者
- 8.4.3.2 如果由于某种原因无法选择攻击目标，则该随从的攻击被视为违规，游戏将回到选择攻击随从之前的状态。
- 8.4.3.2.1 如果由于某种效果，攻击随从处于“无法攻击对手”的状态，则无法选择攻击目标。
- 8.4.4 横置发起攻击的随从。
- 8.4.5 攻击随从触发“进行了攻击”的事件。
- 8.4.5.1 如果攻击目标是随从，则自此之后，只要攻击随从和攻击目标仍在场上，就被视为“交战”状态。
- 8.4.6 触发检查时点。
- 8.4.7 非回合玩家执行以下任意一个操作。
- 8.4.7.1.1 使用手牌或是额外区的1张持有【快速】效果的卡牌（10.6）。
- 8.4.7.1.2 使用持有【快速】效果的1个启动能力。
- 8.4.7.1.3 什么都不做。
- 8.4.8 如果在8.4.7中使用了卡牌或能力，则触发检查时点，然后再次回到8.4.7。
- 8.4.9 如果这个时点攻击随从仍在场上，则攻击随从对攻击目标造成与该随从攻击力相等数值的伤害。
- 8.4.9.1 如果攻击目标是随从，那么在攻击随从造成上述伤害的同时，攻击目标也会对攻击随从造成与其攻击力相等数值的伤害。
- 8.4.9.2 如果此时攻击随从和攻击目标处于“交战”状态，那么攻击随从和攻击目标会触发“进行了交战”的事件。
- 8.4.10 触发检查时点。
- 8.4.11 攻击随从的攻击结束后，如果攻击随从和攻击目标处于“交战”状态，那么“交战”状态会结束。
- ## 9 特殊卡牌种类相关的处理
- ### 9.1 衍生物
- 9.1.1 在游戏中，可能会生成需要与卡牌进行相同处理的“衍生物”并放置在某个领域。
- 9.1.1.1 虽然衍生物不是卡牌，但与卡牌进行相同的处理，其存在的领域会将其作为卡牌计算张数，受到适用于卡牌的效果影响。
- 9.1.2 在某个领域“生成”衍生物，指的是在该领域中将指定的衍生物变为存在状态。
- 9.1.2.1 生成的衍生物的持有者和控制者是该衍生物被生成时所属领域的玩家。
- 9.1.2.2 在某个领域生成衍生物时，该衍生物被视为放置在那个领域的物品。
- 9.1.2.3 该衍生物持有什么样的信息，由该衍生物的卡牌名称决定。有关的详细内容，请参照附录。
- 9.1.3 “消去”衍生物，指的是将该衍生物从当前领域排除，使其变为不存在的状态。
- 9.1.3.1 如果衍生物在某个领域中被消去，则视为该衍生物离开了该领域。
- 9.1.4 衍生物的存在领域会有限制。
- 9.1.4.1 种类为随从或护符类型的衍生物只能存在于额外区或战场上或计算领域中。
- 9.1.4.2 种类为法术类型的衍生物只能存在于额外区或计算领域中。
- 9.1.4.3 如果某个衍生物被移动到不允许其存在的领域，则在移动之后，从该

领域消去。在这种情况下，不用等待检查时点，如果在某个效果的中途移动衍生物，则在继续移动之前执行此操作。

- 9.1.5 在游戏中使用衍生物时，请在双方玩家达成共识并明确理解的情况下，使用明显可区别于其他普通卡牌的卡牌状的物品。


## 10 卡牌或能力的使用与计算

### 10.1 能力分类

10.1.1 能力分为四种类型：启动能力、自动能力、永续能力和法术能力。

10.1.1.1 启动能力指的是，在获得使用时点的玩家，通过支付费用主动使用的能力。

10.1.1.1.1 启动能力在卡牌上的表示为

“（费用）：（效果）”。

（费用）部分是使用时所需的费用，接下来的效果文字是指执行该能力时发生的效果。

10.1.1.2 自动能力指的是，其能力所记载的事件在游戏中发生时，会自动使用的能力。

10.1.1.2.1 自动能力在卡牌上原则表示为“（条件）时，（效果）”。

10.1.1.2.1.1 这个记述中相关的（条件）指的是其文本所记载的事件，称之为“诱发条件”，当自动能力满足诱发条件时，称之为“（那个自动能力）被诱发”。

10.1.1.2.2 有些自动能力表示为“（条件）时，（费用）：（效果）”。在这种情况下，执行该自动能力需要支付其文本所记载的（费用）。

10.1.1.3 永续能力是指在其有效期间，始终产生某种效果的能力。

10.1.1.3.1 不属于触发能力或自动能力的能力，原则上为永续能力。

10.1.1.4 法术能力指的是，法术卡牌自身的文本效果。

### 10.2 效果分类

10.2.1 效果分为单次效果、持续效果和替换效果三种类型。

10.2.1.1 单次效果是指，在计算时执行其指示，然后结束其效果的类型。

10.2.1.2 持续效果是指，在一定的时间内（没有特定期限，即“本局游戏中”也包含在内）效果有效的类型。

10.2.1.3 替换效果是指，在游戏中发生某个事件时，不是执行该事件而是替换为另一个事件的效果。

10.2.1.3.1 如果能力以“（行动A）改为（行动B）”的形式表示，则该能力产生的效果为替换效果。

10.2.1.3.2 造成或承受伤害点数的增减效果为替换效果。

10.2.1.3.3 变更卡牌或能力在“使用时”的处理方法的效果是替换效果。

### 10.3 有效能力和无效能力

10.3.1 由于某种效果，特定的效果可能会变为“有效”也有可能变为“无效”。在这种情况下，按以下方式处理。

10.3.2 如果某个效果的一部分或全部在特定条件下被记述为无效，则在该条件下，该部分虽然作为能力存在，但不会发生效果。如果该效果原本会要求进行选择，则不会进行该选择。

10.3.3 如果某个效果的一部分或全部在特定条件下被记述为有效，则在不满足该条件的情况下，该部分无效。

10.3.4 明确记述在特定领域中的效果，在该领域时有效。

10.3.5 随从和护符卡牌所具有的能力，在没有特殊指示的情况下，只在该卡牌存在于战场上时有效。

### 10.4 费用和支付

10.4.1 作为卡牌或能力的费用，有时会有特定的行动需要使用费用。

10.4.2 “支付费用”意味着“执行以费用为交换的行动”。


10.4.2.1 如果费用中有复数的行动，那么将从效果文本的开头开始按顺序执行。

10.4.2.2 如果无法支付部分或是全部的费用，则完全不可以支付费用。

10.4.3 费用中如果有指定领域、卡牌或某些属于玩家的事物（例如能量点），并且其没有



指定特定的玩家，则要求支付该费用的卡牌或是能力的控制者为那个玩家。

- 10.4.4 在费用中，用能量点（5.2）标记的内容是指“（数值）以上的我方能量点减少（数值）”。
  - 10.4.4.1 改变卡牌使用时费用数值的效果，变更的并非该卡牌费用信息的数值，而是变更为了支付其费用而减少的能量点点数。
- 10.4.5 费用中将卡牌费用以外数值的指定数值增加或减少的内容，指的是将其指定数值增加或减少。
  - 10.4.5.1 如果执行增加或减少时，出现该值大于规则指定的该值上限，或小于该值下限或小于0的情况，则该处理无法作为费用执行。
- 10.4.6 费用中，是指“将在场上处于竖置状态的该卡牌进行横置”。
  - 10.4.6.1 即使拥有该费用的卡牌在本回合刚出场，也可以执行此操作。
- 10.4.7 在启动能力的费用标记以外的效果文本中有“（费用）：（效果）”时，其代表使用或是计算时可以支付的费用与支付该费用时产生的效果。
  - 10.4.7.1 只有在支付该费用时产生的效果，使用区间为该文章的段落末尾，或是由于抉择而产生的选择项（5.17.1.1）之前。
  - 10.4.7.2 如果某张卡牌或是能力有记述“使用时，（处理）：（效果）”，则表示在使用该卡牌或能力时，以支付费用执行该处理，可以选择（10.6.2.2）是否将该效果适用。
  - 10.4.7.3 如果某种自动能力中有记述“～时，（处理）：（效果）”，则表示该自动能力在计算时通过执行该处理，可以选择是否将其效果适用。
  - 10.4.7.4 除上述情况外的某张卡牌或某种能力有记述“（处理）：（效果）”，则代表该卡牌或是能力在计算时通过执行该处理，可以选择将其效果适用。

## 10.5 检查时点

- 10.5.1 检查时点指的是，游戏中发生规则处理或是使用自动能力时进行的时点。
  - 10.5.1.1 在检查时点中，首先计算所有的规则处理，在没有需要计算的规则处

理后，再使用并计算满足诱发条件的自动能力。详见10.5.2。

- 10.5.2 当出现检查时点时，游戏将按以下步骤进行。
  - 10.5.2.1 同时执行所有当前需要进行的规则处理。如果由此产生新的需要进行的规则处理，则在仍有需要进行的规则处理的情况下重复此步骤。
  - 10.5.2.2 当以回合玩家作为控制者的任意自动能力进入待机状态时，回合玩家选择其中的1个，进行使用并计算，然后返回10.5.2.1。
  - 10.5.2.3 当以非回合玩家作为控制者的任意自动能力进入待机状态时，非回合玩家选择其中的1个，进行使用并计算，然后返回10.5.2.1。
  - 10.5.2.4 结束检查时点。

## 10.6 使用和计算

- 10.6.1 启动能力与自动能力与手牌中的卡牌，在使用时进行计算，并产生效果。永续能力不需要使用，会一直产生效果。
- 10.6.2 如果要使用卡牌或能力，则按以下步骤进行。
  - 10.6.2.1 选择要使用的卡牌或是能力。如果要使用的是卡牌，则将其公开，并移动到计算领域。
    - 10.6.2.1.1 如果该能力是非公开领域卡牌所持有的能力，则将该卡牌向所有玩家公开。该卡牌在该效果计算完之前需要持续公开。
    - 10.6.2.1.2 如果该卡牌或能力，因为选择目标（10.6.2.3）或是支付费用（10.6.2.5）等原因无法使用，则无法选择该卡牌或能力。
    - 10.6.2.1.3 如果使用的是额外区的卡牌，且该卡牌适用于某种效果的情况下，在移动到计算领域时该卡牌也会适用于相同的效果。
  - 10.6.2.2 如果卡牌或能力存在以使用为前提的选项，则需要进行选择。
    - 10.6.2.2.1 这包括“是否支付任意的追加费用”。
    - 10.6.2.2.2 如果在该卡牌或能力中，存在需要玩家指定的X值（5.2.1.2.2），则指定该X值。

- 10.6.2.2.3 如果在该卡牌或能力中，存在需要玩家决定的在抉择时要选择的复数选项以及选择采用哪个选项，则决定其数量与选项（5.17）。
- 10.6.2.3 如果卡牌或能力需要“选择”非公开领域的卡牌以外的某个事物，则选择目标。
- 10.6.2.3.1 如果需要指定选择数量，需要尽可能选择那个数量的目标。只要可以选择，就不可以不进行选择。
- 10.6.2.3.2 如果需要选择的数量记述为“最多 X 张”或是“任意张数”，则可以选择从 0 到指定数量为止的任意数量。
- 10.6.2.3.2.1 如果在该卡牌或能力中需要分配某些值（10.6.2.4），则必须指定介于 1 到能够合理分配的上限值。
- 10.6.2.3.3 如果需要选择的数为 1 以上，且无法选择那个数量的目标时，使用该卡牌或是能力将被视为违规，该卡牌或是能力无法使用。取消使用该卡牌或是能力，游戏回到选择使用该卡牌或是能力前的状态。
- 10.6.2.4 如果该卡牌或是能力因为某个值进行分配，那么需决定该分配。
- 10.6.2.4.1 在对值进行分配的时候，如果通过 10.6.2.3.1 对分配目标进行选择，则必须对每个目标分配至少 1 个单位。如果无法做到，则选择目标的方式被视为违规，游戏回到选择该目标之前的状态。
- 10.6.2.4.1.1 如果由于某种原因无法正确选择目标，则该卡牌或是能力的使用视为违规，游戏回到此卡牌或是能力在使用前的状态。
- 10.6.2.5 如果使用时需要支付费用，则决定该费用，并支付所有的费用。
- 10.6.2.5.1 如果某个处理步骤因替换效果而变成其他处理步骤，也视为原先的处理步骤已经执行。
- 10.6.2.5.2 如果作为费用执行的内容中，其内容以 0 单位执行，则什么都不执行，视为该内容已经完成执行（1.3.2.2）。
- 10.6.2.5.3 如果由于某些原因无法在此时点支付该费用，则该卡牌或能力的使用将被取消，游戏回到选择使用该卡牌或能力之前的状态。
- 10.6.2.6 如果要使用的卡牌为随从或是护符，则在该时点确认我方战场上的卡牌张数是否达到上限。达到上限时，无法使用该随从或护符，游戏回到选择使用该卡牌之前的状态。
- 10.6.2.7 计算卡牌或能力。
- 10.6.2.7.1 如果要使用的卡牌为随从或是护符，且自己的战场上卡牌数量未达到上限，则将其移动到自已的战场上。
- 10.6.2.7.1.1 如果计算领域的卡牌适用于某种效果，则战场上放置的卡牌也同样适用。
- 10.6.2.7.2 如果使用的是法术或启动能力或自动能力，则按照其效果文本或能力所示的效果，按记述的顺序执行。
- 10.6.2.7.2.1 如果因为某种原因使持有该启动能力或自动能力的卡牌不存在于原本的领域，其能力也会计算。
- 10.6.2.7.3 该时点仍有卡牌或能力残留在计算领域时，如果是卡牌则移动到持有人的墓场，如果是能力则从计算领域移除。
- 10.7 自动能力的处理
- 10.7.1 自动能力是指，在特定诱发条件发生时，在那之后发生的检查时点中使用的能力。
- 10.7.2 当某个自动能力的诱发条件被满足，该自动能力进入待机状态。
- 10.7.2.1 当自动能力的诱发条件被多次满足时，该自动能力会进入相当于该次数的待机状态。
- 10.7.2.2 拥有“每回合（数值）次”的记述的自动能力在满足诱发条件时，最多可以进入待机状态的次数相当于

- “（数值）减去本回合此自动能力已进入待机状态的次数”。
- 10.7.3 在检查时点发生的阶段，被要求使用自动能力的玩家，从自身为控制者的进入待机状态的自动能力中选择1个使用。使用后的能力得到计算后，该自动能力的待机状态会被取消1次。
- 10.7.3.1 待机状态的自动能力为强制使用，不能选择不使用。但是，在存在多个待机状态的自己为控制者的自动能力的情况下，可以从中选择优先使用哪一个。
- 10.7.3.2 在因某种理由，选择的处于待机状态的自动能力无法使用的情况下，该待机状态会被取消1次。
- 10.7.4 某些卡牌存在以领域间的移动为诱发条件的自动能力。其被称为领域移动诱发。
- 10.7.4.1 通过领域移动诱发的自动能力，其自动能力是否有效，有时需要通过该能力进行诱发的卡牌信息或是状态进行判断。该场合，请根据以下内容调查相关信息。
- 10.7.4.1.1 如果卡牌通过从公开领域到非公开领域或从非公开领域到公开领域的移动来诱发自动能力，并且需要获取该卡牌的信息，则使用该卡牌在公开领域的状态信息。
- 10.7.4.1.2 如果卡牌通过从战场移动到其他领域来诱发自动能力，并需要获取该卡牌的信息，则使用该卡牌在战场上的状态信息。
- 10.7.4.1.3 上述10.7.4.1.2.以外，通过从公开领域移动到公开领域来诱发自动能力，并需要获取该卡牌的信息，则使用该卡牌在移动后领域的状态信息。
- 10.7.4.2 如果一张卡牌具有领域移动诱发能力，并且在该卡牌进入其能力有效的领域的同时，任意卡牌进行了满足该领域移动诱发能力的诱发条件的移动，则该诱发条件被视为已满足。
- 10.7.4.3 从战场上向另一方的玩家战场上进行移动时，不视为在该战场上“进场”或是“放置”，不满足以放置在战场上为条件的诱发条件。
- 10.7.5 因为某种效果，生成了以在这之后的某个特定时点为诱发条件的自动能力。其被称为时限诱发。
- 10.7.5.1 除非明确指定期限，否则时限诱发只会有一次满足诱发条件。
- 10.7.6 自动能力有时不会因为发生特定事项而被触发，而是在满足特定条件下才会发生（例如：“当你没有手牌时，…”）。这被称为状态诱发。
- 10.7.6.1 状态诱发在指定状态发生时进入一次待机状态。在该自动能力计算结束后，再次满足自动能力的诱发条件时，该能力会再次进入待机状态。
- 10.7.7 待机状态的自动能力在使用时，即使持有该自动能力的卡牌的领域发生了改变，也必须使用该自动能力。
- 10.8 单次效果的处理
- 10.8.1 当要求执行单次效果时，将执行一次该指示的行动。
- 10.9 持续效果的处理
- 10.9.1 当存在某种持续效果时，且需要获取卡牌的信息，则按以下顺序适用该信息的持续效果。
- 10.9.1.1 始终以卡牌本身所记述的信息为基准值。
- 10.9.1.1.1 如果该卡牌在场上，且存在与该卡牌相关联的进化领域卡牌，则该卡牌所记述的信息，除了费用之外，将以该进化领域卡牌的信息为准（5.15.2）。
- 10.9.1.2 接下来，适用能力的给予/失去/有效/无效效果。
- 10.9.1.3 接下来，适用持续效果中所有非信息数值变更的内容。
- 10.9.1.4 接下来，适用持续效果中所有信息数值变更的内容。
- 10.9.1.5 在上述的10.9.1.2-10.9.1.4中，如果存在未决定适用顺序的持续效果A和持续效果B，且效果A是否先适用关系到效果B的适用对象和方式，那么将默认效果B依存于效果A。依存的效果始终在被依存的效果之后进行处理。
- 10.9.1.6 在存在多个无法通过10.9.1.2-10.9.1.5确定适用顺序的持续效果的情况下，将按照效果发生的顺序

依次应用这些持续效果。

10.9.1.6.1 如果持续效果的发生源是永续能力，则以持有此能力的卡牌放置于当前领域时的时点即为顺序起点。

10.9.1.6.2 除此以外的能力，以其被使用的时间为顺序起点进行处理。

10.9.2 永续效果以外的持续效果，其对在该能力使用时点以后进行了从战场与战场之间移动以外的移动的卡牌不适用。

10.9.3 修改某一特定领域中卡牌信息的持续效果，在对应的卡牌进入该领域的同时适用于该卡牌的信息。

10.9.3.1 以拥有特定信息的卡牌进入领域为条件的自动能力，将参照适用该领域的持续效果之后的信息进行触发。

## 10.10 置换效果的处理

10.10.1 当存在置换效果时，如果发生其适用对象的事件，则不发生原先的事件，而是将原先的事件替换为置换效果所示的另一事件。

10.10.1.1 这将使原先的事件完全不再发生。

10.10.2 当存在对同一事件的多个置换效果时，由受其影响的玩家决定优先适用哪个置换效果。

10.10.2.1 如果受影响的事件是卡牌或能力，则由该卡牌或能力的控制者进行决定。

10.10.2.2 如果受影响的事件是游戏中的一项行动，则由执行该行动的玩家或用该行动的卡牌的控制者作出决定。

10.10.2.3 对于同一事件，每个置换效果最多只能适用一次。

10.10.2.4 对使用卡牌或能力时的费用进行变更的置换效果（10.2.1.3.3），将先于费用增减的效果适用对费用进行变更的效果。

10.10.3 当置换效果适用于战场上或额外区中的卡牌时，该效果将参照该卡牌在适用战场上或额外区中的持续效果（10.9.3）后的信息进行适用。

## 10.11 最终信息

10.11.1 如果某个效果需要参照特定卡牌的信息或放置状态，在执行该效果时该卡牌从该领域进行了在战场与战场之间移动以外的移

动，此效果将参照该卡牌最后在该领域时的信息或放置状态。

## 11 规则处理

### 11.1 规则处理的基础

11.1.1 规则处理指的是，在游戏中出现或正在发生特定事件时，依照规则自动执行的处理的总称。

11.1.2 规则处理只在检查时点确认是否满足条件并执行。即使在执行其他行动时满足条件，如果在检查时点该条件不满足，则该规则处理不会执行。

11.1.3 如果有多个规则处理需要同时执行，则将其同时执行。

### 11.2 败北处理

11.2.1 如果玩家主战者的体力值为0或更少，则该玩家在此游戏中败北。

11.2.2 如果在最近一次规则处理之后，任何一名玩家需要抽卡但牌组放置场中没有卡牌时，则该玩家在此游戏中败北。

### 11.3 随从破坏处理

11.3.1 如果任何一名随从的体力值为0或更少，则该随从被破坏。

11.3.2 如果在最近一次规则处理之后，任何一个随从与拥有毁灭（12.14）的随从战斗，则该随从被破坏。

11.3.2.1 如果某些效果参照“通过能力破坏”，则将11.3.2中的破坏视为通过毁灭能力破坏。

### 11.4 战场超出上限的处理

11.4.1 如果任意一方的战场中存在超过其上限张数的卡牌，则从中选择等同于该战场上限张数的卡牌，其余的卡牌则移动到其所有者的墓场。

### 11.5 额外区超出上限的处理

11.5.1 如果任意一方的额外区中存在超过其上限张数的卡牌，则从中选择等同于该额外区上限张数的卡牌，其余卡牌的则移动到其所有者的墓场。

### 11.6 违规进化处理

11.6.1 如果进化领域的卡牌与战场上的任何卡牌都无法进行关联，则将该卡牌正面朝上移动到进化牌组放置场。

11.6.2 如果战场上的1张卡牌与复数进化领域的卡牌进行了关联,则该战场上卡牌的控制者选择其中最后关联的1张卡牌,战场上的该卡牌失去与选择卡牌之外的关联。

11.6.3 如果1张进化领域的卡牌与复数战场上的卡牌关联,则该进化领域卡牌的控制者选择其中最后关联的1张卡牌,该进化领域的卡牌失去与选择卡牌之外的关联。

## 11.7 蓄积处理

11.7.1 如果任何1张战场上的卡牌具有蓄积能力(13.3.2)但未放置蓄积指示物,则将该卡牌移动到其所有者的墓场。

## 11.8 违规参赛处理

11.8.1 如果参赛领域的卡牌与战场上的任何卡牌都没有关联,则将该卡牌正面朝上移动到进化牌组放置场。

## 11.9 能量点超出上限的处理


11.9.1 如果某个玩家的当前能量点数值超过该玩家的能量点最大值,则该玩家的能量点将变为其能量点最大值。

12.2.3 使用进化能力时,其费用中包含的1点能量点,可以通过1点进化点而不是能量点进行支付。


## 12.3 快速

12.3.1 快速是卡牌或启动能力所具有的关键词。

12.3.2 如果一张卡牌的快速关键词(不以附属于其他能力的形式)单独存在,则该能力为永续能力。代表“该卡牌在对手回合中,可以根据规则在指定的特定时机使用”。

12.3.2.1 在这种情况下,“快速”用图标表示。

12.3.3 如果在启动能力的前方标有快速关键词,则该能力可以在对手回合的特定时机使用。


12.3.3.1 在这种情况下,“快速”用图标表示。

12.3.4 具有快速关键词的卡牌或启动能力可以在对手的随从攻击后(8.4.7)或对手回合结束时(7.4.4)使用。

12.3.5 具有快速关键词的卡牌或启动能力也可以在自己的回合的主要阶段中使用。

## 12.4 入场曲


12.4.1 “入场曲”是一种自动能力,其触发条件是将该卡牌新放置到战场上。

12.4.2 在卡牌的效果文本中,“入场曲”能力会用图标表示。

12.4.3 “入场曲(效果文本)”表示“将该卡牌从战场以外的领域放置到战场时,(效果文本)”。

## 12.5 谢幕曲

12.5.1 “谢幕曲”是一种自动能力,其触发条件是将该卡牌从战场放置到墓场。

12.5.2 在卡牌的效果文本中,“谢幕曲”能力会用图标表示。

12.5.3 “谢幕曲(效果文本)”表示“该卡牌从战场放置到墓场,(效果文本)”。

## 12.6 进化时

12.6.1 进化时是一种自动能力,其触发条件是卡牌进化。

12.6.2 “【进化时】(效果文本)”表示“该卡牌进化时,(效果文本)”。





## 12.7 攻击时

## 12 关键词和关键词能力

### 12.1 概述



12.1.1 关键词是指用于简略表示具有特定处理能力的单词。用特定关键词表示的能力称为关键词能力。

12.1.2 如果一张卡牌具有多个自动能力的关键词且是相同的处理内容,则可以在连续表示多个图标或关键词后,仅表示一次该处理内容,以简化卡牌上的记述内容。

12.1.2.1 例如:卡牌文本中写有“入场曲谢幕曲(处理)”,这意味着同时具有“入场曲(处理)”和“谢幕曲(处理)”两种能力。

### 12.2 进化

12.2.1 进化是指使卡牌进化的启动能力。

12.2.1.1 在效果文本中,“进化”用图标表示。

12.2.2 使用进化能力时,必须公开持有该能力的卡牌在该卡牌控制者的进化牌组放置场中的一张适当的卡牌作为其费用。

12.2.2.1 除非另有指定,否则适当的卡牌必须与该卡牌具有相同名称。



12.7.1 攻击时是一种自动能力，其触发条件是该随从进行攻击。

12.7.2 “【攻击时】（效果文本）”表示“该随从进行攻击时，（效果文本）”。

## 12.8 守护

12.8.1 守护是一种限制对手随从攻击的永续能力。

12.8.2 “【守护】”表示“当该随从将要竖置状态放置到战场时，可以竖置状态放置后将其横置”和“该随从可以在你的回合结束时进入横置状态”（7.4.3），以及“如果该卡牌是随从，对手在选择攻击目标时，如果可能，需要选择一个拥有【守护】且处于横置状态的你的随从作为攻击目标”（8.4.3）。

## 12.9 疾驰

12.9.1 疾驰是一种永续能力，允许某个随从在其控制者变为自己的回合立刻进行攻击。

12.9.2 “【疾驰】”表示“即使在本回合开始时，自己没有持续作为该随从的控制者，也可以选择其成为攻击随从”。

## 12.10 突进

12.10.1 突进是一种永续能力，允许某个随从在其控制者变为自己的回合立刻对随从进行攻击。

12.10.2 “【突进】”表示“即使在本回合开始时，自己没有持续作为该随从的控制者，也可以选择其成为攻击随从，且仅能选择横置状态的随从作为攻击目标”。

## 12.11 指定攻击

12.11.1 指定攻击是一种永续能力，允许对处于竖置状态的随从进行攻击。

12.11.2 “【指定攻击】”表示“该随从可以选择一个对手的竖置状态的随从，将其视为处于横置状态来作为攻击目标”。

## 12.12 威压

12.12.1 威压是一种永续能力，使对手无法将该随从作为攻击目标。

12.12.2 “【威压】”表示“对手无法选择该随从作为攻击目标”。

12.12.2.1 威压只禁止对手选择该随从作为攻击目标。对手仍然可以在使用能力或卡牌时选择它们。

## 12.13 虹吸

12.13.1 虹吸是一种自动能力，当随从通过攻击造成伤害时，其主战者的生命值会增加。

12.13.2 “【虹吸】”表示“当该随从通过攻击造成伤害时，会使你的主战者的生命值增加与伤害数值相同的值”。

12.13.2.1 “通过攻击造成的伤害”指的是在8.4.9中攻击随从造成的伤害。

12.13.2.2 攻击随从通过攻击对具有虹吸能力的攻击目标随从造成伤害，或者具有虹吸的随从通过自身的能力造成伤害，不会触发虹吸能力。

12.13.3 如果一张卡拥有复数虹吸能力，那么该卡只会拥有单一的虹吸而不是复数虹吸。

## 12.14 毁灭

12.14.1 毁灭是一种永续能力，使随从在与对方随从交战时破坏对方随从。

12.14.2 “【毁灭】”表示“与该随从交战的对方随从将在下一次规则处理时被破坏”。

12.14.2.1 由于只需要交战这个条件，所以即使实际上没有造成伤害（攻击力为0等），随从也会被破坏。

## 12.15 灵气

12.15.1 灵气是一种永续能力，使其不会被对手为控制者的法术或能力所选择。

12.15.2 “【灵气】”表示“此卡不会被对手的卡牌或能力所选择”。

12.15.2.1 只有在使用卡牌或能力时禁止选择拥有灵气的卡牌。对手可以选择具有灵气能力的随从作为攻击目标。

## 13 各职业的信息与关键词

### 13.1 概要

13.1.1 根据所使用的主战者的职业，玩家可能会获得额外的特定信息。此外，某些职业的卡牌中可能存在特定的记述或关键词。本项将对其进行解释说明。

### 13.2 精灵

#### 13.2.1 特定记述：连击

13.2.1.1 连击是一个特定记述，其条件是在本回合中所使用的卡牌数量。

13.2.1.2 “【连击（数值）】（效果文本）”表示“如果在本回合中，你已经使用了包括此卡在内的（数

值)张或以上的卡牌,则(效果文本)”。

13.2.1.3 在计算已使用的卡牌数量时,不论这些卡牌是从什么区域使用的,也无关是否为衍生物。

### 13.3 巫师

#### 13.3.1 特定记述:魔力连锁

13.3.1.1 魔力连锁是一个特定记述,其条件是自己墓场中的法术卡牌的数量。

13.3.1.2 “【魔力连锁(数值)】(效果文本)”或“【SC(数值)】(效果文本)”表示“如果你的墓场中的法术为(数值)张或以上,则(文字)”。

13.3.1.3 该卡牌正在计算中,它仍然位于计算区域,因此不计入自己墓场中的法术卡牌数量。

13.3.1.3.1 魔力连锁参照的墓场中的法术卡牌数量,原则上在包含该法术效果的计算开始时固定,并且在计算过程中卡牌数量发生变化也不会更改。


#### 13.3.1.4

13.3.1.4.1 如果抉择要参照墓场中的法术卡牌数量来决定选项(参见5.17.3.1)的数量,则应参照该能力在开始时点的卡牌数量。

#### 13.3.2 关键词:蓄积

13.3.2.1 蓄积是某些护符具有的永续能力和启动能力。

13.3.2.2 “【蓄积】”表示以下三个能力:

- 当将此卡牌放置在战场上时,其带有一个蓄积指示物。
- 当带有蓄积指示物的该卡牌离开战场时,作为代替减少1个该卡牌的蓄积指示物,并使该卡牌保留在战场上。
- :选择你的另一个具有【蓄积】能力的护符。将该卡牌的所有蓄积指示物全部移动到该护符上。

13.3.2.3 如果一个具有蓄积能力的卡没有蓄积指示物,根据规则处理,其会被移动到持有者的墓场中(11.7)。

13.3.2.4 如果效果文本中标明“【蓄积】+(数值)”,则代表“将1个蓄积指示物放在具有【蓄积】的卡牌上,重复(数值)次”。

#### 13.3.3 关键词:土之秘术

13.3.3.1 土之秘术是一种通过移除蓄积指示物来触发效果的永续能力。

13.3.3.2 “【土之秘术】(效果文本)”表示“当你使用该卡牌或能力时,作为追加费用,你可以移除任意一个你的具有【蓄积】能力的护符上的1个蓄积指示物。如果这样做导致该护符上没有蓄积指示物,则将该护符放置到墓场。如果你移除了蓄积指示物作为追加费用,(效果文本)”。

### 13.4 龙族

#### 13.4.1 特定记述:觉醒

13.4.1.1 觉醒是一个特定记述表述,其条件是参照当前玩家的能量点最大值。

13.4.1.2 “【觉醒】状态”表示“你当前的能量点最大值大于或等于7”。

### 13.5 梦魇

#### 13.5.1 特定记述:唤灵充能

13.5.1.1 唤灵充能是一种特定记述,其条件是参照自己墓场中的卡牌数量。

13.5.1.2 “【唤灵充能(数值)】(效果文本)”或“【NC(数值)】(效果文本)”表示“如果你的墓场中有(数值)张或以上卡牌,(效果文本)”。

13.5.1.3 卡牌或能力在计算时需要参照唤灵充能能力,则适用以下规则:

13.5.1.3.1 该卡牌正在计算中,它仍然处于计算区域,因此不计入自己墓场中的卡牌数量。

13.5.1.3.2 该卡牌或能力的唤灵充能参照的墓场中的卡牌数量,原则上在包含该唤灵充能效果的计算开始时固定,并且在计算过程中卡牌数量发生变化也不会更改。

#### 13.5.1.3.2.1 如果抉择

(5.17.3.1)要参照墓场中的卡牌数量来确定选项数量,则应参照该能力使用的开始时点的卡牌数量。

#### 13.5.2 特定记述:真红

13.5.2.1 真红是一种特定记述，其条件是参照自己的回合中我方主战者的生命值是否有减少。

13.5.2.2 “【真红】状态”表示“当前是在你的回合中，本回合你的主战者的生命值有过减少”。

## 14 各主题的信息与关键词

### 14.1 概要

14.1.1 根据使用的卡牌类型，玩家可能会获得追加的特定信息。此外，某些主题的卡牌可能会具有特定的记述或关键词。本节将对它们进行解释。

### 14.2 赛马娘 Pretty Derby

#### 14.2.1 特定标记：用餐

14.2.1.1 如果某张卡牌上有“（指定次数）用餐”的指示，并且与该卡牌关联的卡牌不在参赛领域中，则该卡牌的控制者将在自己的进化牌组中与指定次数相等的“胡萝卜”卡牌放置到参赛领域，并将该“胡萝卜”卡牌与该卡牌关联。

14.2.1.1.1 如果没有指定次数，则将指定次数视为1次。

14.2.1.2 如果已经有与指示用餐的卡牌关联的卡牌在参赛领域中，则不进行任何用餐的处理。



14.2.1.2.1 在这种情况下，无法使用餐处理作为费用执行。

14.2.1.3 如果战场上的卡牌移动到战场外，那么在移动后，该卡牌与其关联的参赛领域中的卡牌将失去关联。

#### 14.2.2 关键词能力：用餐

14.2.2.1 用餐能力是一种支付特定费用的启动能力。

14.2.2.2  是表示用餐能力的启动能力图标。

14.2.2.3 “（一定数量的  图标）（费用）：（效果文本）”表示“ 进行（与该数量相等次数的）用餐（费用）：（效果文本）”。

14.2.2.4 当使用用餐能力时，其费用中包含的1点能量点，可以通过1点进化点而不是能量点进行支付。

#### 14.2.3 特定标记：参赛

14.2.3.1 如果某张卡牌上有“（指定次数）参赛”的指示，则此后只要与该卡牌相关联的卡牌在起跑区域中，该卡牌将具有【突进】效果，并且该卡牌将发生指定次数“已参赛”事件。

14.2.3.1.1 如果没有指定次数的话，则将指定次数视为1次。

#### 14.2.4 关键词能力：参赛时

14.2.4.1 参赛时是一种以卡牌参赛作为触发条件的自动能力。

14.2.4.2 “【参赛时】（效果文本）”表示“当此卡牌已参赛时，（效果文本）”。

## 15 其他

### 15.1 指示物

15.1.1 在游戏中，可以在卡牌上放置或移除特定的指示物。

15.1.2 指示物具有名称。

15.1.2.1 “（名称）指示物”表示具有该（名称）作为名称的指示物。

15.1.2.2 同一名称的指示物，无论其被放置的原因如何，都被视为相同的指示物。

15.1.3 当在卡牌上放置指示物时，需将明显可见的物品放置在该卡牌上。

15.1.4 当从卡牌上移除指示物时，需移除指定的指示物。

### 15.2 无限循环

15.2.1 在执行某些处理时，可能会出现无限制地执行某个动作或不得不永久执行某个动作的情况。这被称为无限循环，在这种情况下，按照以下规则进行。

15.2.1.1 回合玩家演示该循环中一系列实际要执行的行动，并表明该行动需要执行的次数。之后，非回合玩家可以选择是否认同该行动需要执行的次数，或者宣布在该行动内的某个特定时点进行不属于该循环的行动，从而使该行动进行更少的数次。之后，依据选择进行这些行动。

15.2.1.2 如果回合玩家执行某个行动后，游戏状态完全相同，则回合玩家不能再次执行该行动。

15.2.1.3 如果由于某种原因，任何一方玩家都无法停止该无限循环，则游戏以平局结束。