

FF-TCG总规则ver. 2. 1. 10  
最终更新日期2023年11月17日

## 目录

1. 游戏人数
2. 基本原则
3. 结束条件
4. 数值
5. 卡牌
6. 游戏的定义
7. 区域
8. 游戏的准备
9. 阶段
10. 攻击阶段
11. 卡牌和技能的玩法
12. 规则流程
13. 无限循环
14. 异常处理
15. 关键词相关

### 1. 游戏人数

1.1. 此版《最终幻想集换式卡牌游戏（FF-TCG）》总规则为2人对战专用，目前不适用于3人以上（含3人）的多人对战。

### 2. 基本原则

2.1. 当卡牌的说明文和总规则有冲突时，应优先执行卡牌的说明文。在本规则之外，不论说明文内容如何，玩家随时可以主动认输。

2.2. 依照某个规则或技能、召唤兽的说明，如果“可以如此操作”和“无法进行该操作”同时出现，优先“无法操作”的一方。

2.3. 若有任何指示无法执行，则略过该指示。

### 3. 结束条件

3.1. 当满足以下条件时，即为失败玩家的对手获得胜利，游戏结束。

3.1.1. 如有玩家在构筑赛中受到7点以上的伤害，或在限制赛中受到6点以上的伤害，游戏以该玩家失败而结束。

3.1.2. 如有玩家需要取牌时却无法取牌，游戏以该玩家失败而结束。

3.1.3. 如有卡组无剩余卡牌的玩家受到伤害，游戏以该玩家失败而结束。

3.2. 在某场游戏中，如有玩家同时满足胜利条件和失败条件，则判定该玩家输掉本场游戏。

3.3. 如果游戏中的所有玩家同时失败，应判定本场游戏为平局。

### 4. 数值

4.1. 在FF-TCG中只使用整数，不使用分数和小数。原则上只使用正数和0。玩家在决定数值时，不能选择负值。

- 4.2. 因卡牌或技能的施放出现了分数、小数时，若该卡牌或技能无特别要求，均应向上取整。
- 4.3. 类似前锋的力量等数值，在游戏中有时会成为负数。如果游戏中出现了负数，那么该数值在变更时作为负数计算，其他情况视作0处理。
- 4.4. 无法界定的数值都视作0处理。
- 4.5. 卡牌的数值或消耗条件中包含的字母(X·Y·Z等)表示变量。变量根据不同卡牌的要求而定。若卡牌未对其做出要求，则由其控制者决定。

## 5. 卡牌

5.1. 写在规则或说明文中的“卡牌”，均指代正反面合规的FF-TCG卡牌。

5.2. 卡牌的标识和内容

5.2.1. 消耗·属性

5.2.1.1. 卡牌左上方的水晶颜色表示属性。每张卡牌都具有火(红色)·冰(淡蓝色)·风(绿色)·土(黄色)·雷(紫色)·水(蓝色)·光(白色)·暗(黑色)中的一种属性。水晶颜色为彩虹色的卡牌则是拥有复数属性的多属性卡牌。彩虹色水晶周围有颜色不同的光芒，光芒颜色对应的属性即为该卡牌的属性。如果场内只有1种属性的角色因某种效果具备了多个属性，则视该卡牌为多属性卡牌。

5.2.1.2. 使用卡牌时，需要消耗牌面上标记的水晶点数。

5.2.1.3. 丢弃一张手牌，可产生2点与其属性相同的水晶点数。丢弃多属性卡牌时，需选择卡牌的其中一种属性并宣布，随后该卡牌产生2点选中属性的水晶点数。令1个后卫休止，可产生1点与其属性相同的水晶点数。但是，无法为了产生水晶点数而丢弃光属性、暗属性的卡牌。

5.2.1.3.1. 在产生水晶点数时，原则上不能产生多余的水晶点数，但仅限丢弃手牌时，每种需要的属性至多允许产生1点多余点数。

5.2.2. 卡牌名称

5.2.2.1. 即卡牌的名字。带有普通图标的同名卡牌可在战场上放置任意数量，不带普通图标的同名卡牌则只能放1张。拥有极限爆发技的卡牌右上方写有EX标识。

5.2.2.2. 所有卡牌都有各自的种类。若一张卡牌拥有多个种类，则该卡牌类属于其中所有种类。

5.2.3. 卡牌类型

5.2.3.1. 卡牌分为角色和召唤兽两大类。

5.2.3.1.1. 类型为前锋、后卫、怪物的卡牌称为角色牌。

5.2.3.1.1.1. 角色牌即可以放在战场的卡牌。

5.2.3.1.1.2. 前锋可以进行攻击和防御。

5.2.3.1.1.3. 后卫可以通过休止产生1点水晶点数。后卫进场时，原则上以休止状态进场。

5.2.3.1.1.4. 角色在大多情况下拥有职业。

5.2.3.1.2. 类型为召唤兽的卡牌称为召唤兽。

5.2.3.1.2.1. 召唤兽是一次性卡牌，在使用后弃置，不会进入战场。

5.2.4. 说明文

5.2.4.1. 说明文是对卡牌效果的描述。若说明文中出现卡牌名称，则其指代对应卡牌本身。

5.2.5. 卡牌编号

5.2.5.1. 表示稀有度和卡牌编号。相同卡牌指卡牌编号相同的卡牌。在一套卡组中，编号相同的卡牌最多只能放入3张。

## 5.2.6. 力量

5.2.6.1. 力量是只有前锋拥有的数值，在战斗中可以给对方前锋造成等同于该数值的伤害。

而且不限于战斗，只要前锋受到了大于等于自身力量的伤害，就会进入损毁区。

## 6. 游戏的定义

### 6.1. 玩家

6.1.1. 玩家指在游戏中进行对战的双方。

6.1.2. 对一位玩家而言，另一位玩家就是对手。

6.1.3. 正在进行自己的回合的玩家称为回合玩家，另一方称为非回合玩家。

6.1.4. 多个玩家同时行动时，先由回合玩家进行所有必要的选择，接下来再由非回合玩家进行必要的选择。之后，这些行动将被同时处理。

### 6.2. 拥有者和控制者

6.2.1. 卡牌的拥有者，指将该卡牌放入卡组后开始游戏的玩家。

6.2.2. 因卡牌或技能使游戏外部的卡牌进入游戏时，该卡牌拥有者依照6.2.1定义。

6.2.3. 堆叠区卡牌的控制者，通常指召唤该卡牌的玩家。

6.2.4. 卡牌在效果的作用下进入战场时，如无特殊说明，则视为在该玩家的控制下进场。

6.2.5. 进入战场的卡牌的控制者，通常指控制该卡牌进场的玩家。

6.2.6. 场上卡牌的控制权有时会因某种效果转移至其他玩家。此时虽然控制者发生变更，但拥有者保持不变。

6.2.6.1. 如果场上卡牌的控制者发生变更，不应将该卡牌视作新进场的卡牌。也不能触发其进场技能。

6.2.6.2. 卡牌不因控制者转变而重新进场，因此即使已经控制其他同名卡牌或光属性、暗属性卡牌，玩家仍可获得该卡牌的控制权。但是需按照12.4.6、12.4.7的规则流程，不进行堆叠，而是将它们置于损毁区。

### 6.3. 卡牌的状态

6.3.1. 将卡牌纵向放置的状态叫做行动状态，横向放置的状态叫做休止状态。说明文中通常将进入这两种状态表述为“令其进入行动状态”“令其休止”。

### 6.4. 产生源

6.4.1. 原则上，技能的产生源即发动该技能的卡牌。不过，延迟型自动技能有时会有例外。

6.4.1.1. 卡牌产生延迟型自动技能时，产生源为这张卡牌，控制者为这张卡牌在结算时的控制者。

6.4.1.2. 自动技能、行动技能、极限爆发技产生延迟型自动技能时，产生源为这个技能，控制者为这个技能在结算时的控制者。

6.4.1.3. 因战场技能的置换效果产生延迟型自动技能时，产生源为拥有该战场技能的卡牌，控制者为置换效果生效时这张卡牌的控制者。

6.4.2. 已生效、触发的技能，独立于产生源，放置在堆叠区。一旦置于堆叠区，即使移除产生源，技能也不会中断。在技能进入堆叠区时，参照相关信息。其他情况下则在结算时参照相关信息。此时，如果技能的产生源已更换区域，则使用该技能产生源离开前的信息。

### 6.5. 伤害处理

6.5.1. 执行“给予玩家N点伤害”的行动，叫做伤害处理。

6.5.2. 受到伤害的玩家需将卡组最上方的卡牌正面朝上，放入伤害区。

6.5.2.1. 此时，如果翻出拥有极限爆发技的卡牌并使用，则执行该卡牌触发的效果或自动技能。如果受到2次以上的伤害，即使翻出拥有极限爆发技的卡牌，也要优先处理所有伤害，然后再结算极限爆发技的效果。如果翻出多张带有极限爆发技的卡牌，则按照翻牌顺序逐一结算。

6.5.3. 通过本次伤害处理，第N次将卡牌放入伤害区时，伤害处理结束。否则返回6.5.2，按步骤操作。

## 6.6. 种类

6.6.1. 种类即卡牌的分类。

6.6.2. 种类包括卡牌类型和卡牌职业。

6.6.3. 只有角色牌拥有职业。

6.6.4. 卡牌类型包括前锋、后卫、召唤兽和怪物。

## 6.7. 指示物

6.7.1. 指示物是置于卡牌之上的标记，根据技能或召唤兽的效果产生。

6.7.2. 指示物拥有各自的名称。同名指示物即使产生不同的效果，也视为同一种指示物。

6.7.3. 上方置有指示物的卡牌若被移至其他区域，则移除其指示物。

## 6.8. 水晶

6.8.1. 水晶是玩家获得的资源，是通过技能或召唤兽的效果产生的。

## 7. 区域

7.1. 区域即卡牌在游戏中可以存在的区域，通常包括【战场】、【伤害区】、【卡组】、【损毁区】、【手牌】、【堆叠区】、【移除区】7个区域。堆叠区以外的每个区域数量都与玩家数量相等。堆叠区则是玩家公用的。

7.2. 堆叠区以外的区域，玩家各自拥有。

7.3. 当卡牌移至拥有者以外的卡组、损毁区、手牌、移除区时，需移动到拥有者的对应区域中。

7.4. 如果卡牌在区域间移动，原则上应视其为新区域的新卡牌。

7.5. 不存在于游戏任何区域的卡牌位于游戏外部。游戏外部不属于游戏区域。

### 7.6. 公开信息和非公开信息

7.6.1. 不是所有玩家都能看到卡牌正面的区域称为非公开区域。卡组、手牌中的卡牌即使因特殊情况公开，也属于非公开区域。

7.6.2. 除去因规则或效果而翻扣的情况，所有玩家都能看到卡牌正面的区域称为公开区域。

### 7.7. 战场

7.7.1. 战场是角色进场时所处的区域。

7.7.2. 战场是公开区域。放置在此处的卡牌所有玩家都可以看到。

7.7.3. 带有普通图标（卡牌名称处有3张卡牌重叠的图标）的角色可在战场上放置任意数量，不带普通图标的同名卡牌则只能放1张。一般无法采取超出限制放入同名卡牌的行动，但若超出限制放入同名角色，则应按照规则流程，将原本在场内的和超出规定数量的同名角色放入损毁区。

#### 7.7.3.1.

如果你想令不带普通图标的卡牌进场，而你的战场已有与其同名且带有普通图标的卡牌，该卡牌仍可进场。

7.7.4. 最多在自己的战场上放置5个后卫。原则上无法将超量放置，万一战场上的后卫达到6个，控制者应根据规则流程保留5个后卫，将多余的后卫置于损毁区。

7.7.5. 光属性和暗属性的角色，两种属性共计只能放入战场1个。原则上无法超量放置，万一超量，应根据规则流程，将两个角色都置于损毁区。

#### 7.8. 伤害区

7.8.1. 伤害区是根据战况放置卡牌的区域。

7.8.2. 玩家受到伤害时，每受到1点伤害，在伤害区中放入1张卡牌。根据规则流程，先放入7张以上的玩家输掉游戏。

7.8.3. 伤害区是公开区域。放置在此处的卡牌所有玩家都可以看到，但是放置顺序无法更改。

#### 7.9. 卡组

7.9.1. 在游戏开始时，将自己的牌组正面朝下放置的区域。

7.9.1. 卡组是非公开区域。放置在此处的卡牌任何玩家都不能看到，也无法更改放置顺序。

#### 7.10. 损毁区

7.10.1. 因伤害或技能而损毁的卡牌、作为消耗条件而丢弃的卡牌、已召唤的召唤兽等卡牌被放置的区域。

7.10.2. 损毁区是公开区域。放置在此处的卡牌所有玩家都可以看到。

#### 7.11. 手牌

7.11.1. 从卡组中取走的卡牌进入的区域。

7.11.2. 虽然手牌是非公开区域，但持有它的玩家可以看到卡牌正面，还可以随心所欲地改变它的顺序。

#### 7.12. 堆叠区

7.12.1. 堆放正在使用的召唤兽或技能的区域。

7.12.2. 堆叠区是公开区域。放置在此处的卡牌和技能所有玩家都可以看到。

7.12.3. 堆叠区记录着已被使用的召唤兽和技能的顺序。要在堆叠区堆放新的召唤兽和技能，需将其堆放在现有内容的上方。

#### 7.13. 移除区

7.13.1. 因某种效果而被移除的卡牌所放置的区域。

7.13.2. 移除区是公开区域。放置在此处的卡牌所有玩家都可以看到，可以随心所欲地改变卡牌的顺序。

## 8. 游戏的准备

### 8.1. 卡组 and 构筑条件

8.1.1. 玩家必须配置卡牌组成自己的卡组。

8.1.1.1. 一套卡组在构筑赛中需要正好50张卡牌，在限制赛中则需要40张以上的卡牌。

8.1.1.2. 编号相同的卡牌，在一套卡组内最多放入3张。限制赛则不受此规则影响。

8.1.2. 与卡组构筑条件相关的战场技能，可发挥置换效果置换上述的卡组构筑条件。

### 8.2. 开始游戏

8.2.1. 游戏开始时，所有玩家需遵循以下步骤。

8.2.1.1. 给卡组洗牌。随后，可以交换卡组，让对手洗牌。

8.2.1.2. 以随机方式决定先手、后手的玩家。

8.2.1.3. 所有玩家从卡组最上方取5张卡牌。

8.2.1.4. 如果对一开始抽的5张卡牌不满意，先手玩家可以把这5张卡牌以任意顺序放到卡组最下方，然后再从牌堆上方取5张卡牌。接下来后手玩家也可以按照同样的步骤替换手牌。

8.2.1.5. 先手玩家作为回合玩家开始游戏。先手玩家在第1回合的取牌阶段只能取1张卡牌。

## 9. 阶段

游戏是通过推进各自的阶段和步骤进行的。以下将针对这些阶段和步骤进行说明。阶段合并统称为回合，各个回合都有与之对应的回合玩家。

### 9.1. 激活阶段

9.1.1. 激活阶段主要是令回合玩家的角色进入行动状态的阶段。该阶段按以下流程进行。

9.1.1.1. 回合玩家令自己控制的所有处于休止状态的场上卡牌进入行动状态。这个特别的行动不使用堆叠。

9.1.1.2. 激活阶段中玩家不会获得优先权。在这个阶段触发的技能等行动将在下次获得优先权的时候处理。

### 9.2. 取牌阶段

9.2.1. 取牌阶段主要是回合玩家取牌的阶段。该阶段按以下流程进行。

9.2.1.1. 回合玩家在该阶段开始时取2张牌。这个特别的行动不使用堆叠。

9.2.1.2. 取牌阶段中玩家不会获得优先权。在这个阶段触发的技能等行动将在下次获得优先权的时候处理。

9.2.1.3. 先手玩家在第1回合只取1张卡牌。

### 9.3. 主阶段

9.3.1. 玩家可以在主阶段运用各种策略。该阶段按以下流程进行。

9.3.1.1. 每个回合都包含第1主阶段和第2主阶段两个主阶段。第1主阶段是在攻击阶段前的主阶段，第2主阶段是在攻击阶段后的主阶段。只有在回合一开始的主阶段为第1主阶段，其他主阶段(例如因某种效果使主阶段增加了)均为第2主阶段。

9.3.1.2. 堆叠区为空时，若双方玩家均放弃优先权，则主阶段结束。

9.3.1.3. 触发条件为“主阶段开始时”的自动技能，以及目前已触发过的自动技能，将同时进入堆叠区。

9.3.1.4. 之后，回合玩家将获得优先权。

9.3.1.5. 回合玩家在堆叠区为空且持有优先权时，可以将角色牌放入战场。这个特别的行动不使用堆叠。

9.3.1.6. 玩家拥有优先权时，可以招唤召唤兽。只有主阶段和攻击阶段可以招唤召唤兽。

9.3.1.7. 玩家拥有优先权时，可以使用行动技能或特殊技能。只有主阶段和攻击阶段可以使用行动技能和特殊技能。

### 9.4. 攻击阶段

9.4.1. 在攻击阶段，回合玩家可以使用自己控制的前锋攻击对手。详情可查看10. “攻击阶段”。

### 9.5. 终止阶段

9.5.1. 终止阶段是回合结束时进行各种处理的阶段。该阶段按照以下流程进行。

9.5.1.1. 所有触发条件为“终止阶段开始时”、“回合结束时”的自动技能会被触发，堆放在堆叠区。然后可行动的回合玩家获得优先权。由于本阶段并非主阶段或攻击阶段，所以无法使用召唤兽、行动技能和特殊技能。

9.5.1.2. 可行动的回合玩家的手牌数量如果超出了上限(通常为5张)，这名玩家需要丢弃多余卡牌，直到手牌剩余5张为止。这个特别行动不使用堆叠。

9.5.1.3. 接下来，同时进行以下处理。

9.5.1.3.1. 场上卡牌受到的所有伤害清零。这个特别行动不使用堆叠。

9.5.1.3.2. 所有“回合结束前”的效果结束。这个特别行动不使用堆叠。

9.5.1.4. 确认是否有需要在此阶段执行的规则流程、是否有自动技能等待堆叠，如存在，则在处理所有规则流程之后，将自动技能放入堆叠区，由回合玩家获得优先权。由于本阶段并非主阶段或攻击阶段，所以无法使用召唤兽、行动技能和特殊技能。如果双方玩家均放弃优先权，则返回9.5.1.3.1。

9.5.1.5. 若没有需要在此阶段执行的规则流程和应堆叠的自动技能，则将由对手作为回合玩家，开始下一回合。

## 10. 攻击阶段

10.1. 本阶段，回合玩家可以使用自己控制的角色攻击对手。该阶段按以下流程进行。

### 10.1.1. 攻击准备步骤

10.1.1.1. 在攻击准备步骤开始时触发的所有技能都将进入堆叠区。

10.1.1.2. 随后，回合玩家获得优先权。此时可以使用召唤兽和行动技能、特殊技能。

### 10.1.2. 攻击指定步骤

10.1.2.1. 回合玩家指定1个进行攻击的前锋，或者宣布组队。组队的�所有前锋的属性必须全部相同。进行攻击的前锋必须满足以下条件。

10.1.2.1.1. 可选前锋仅限于在行动状态下拥有加速技能，或者在该回合开始时已由回合玩家控制的前锋。

10.1.2.1.2. 进行攻击的前锋必须是未进行过攻击或未受到无法攻击等限制的前锋。

10.1.2.1.3. 若有前锋受到“必须进行攻击”的限制，则只要这些前锋不攻击，攻击阶段就不结束。

10.1.2.2. 若玩家指定的前锋满足条件，则该前锋进入休止状态。但若该前锋拥有勇气技能，则不会进入休止状态。

10.1.2.3. 若某个前锋攻击时需要进行一定的消耗，则回合玩家需要确认并宣布消耗内容。由于宣布时条件已固定，所以即使此后消耗发生变更，需要消耗的内容也维持不变。在消耗水晶点数时，原则上不能产生多余的水晶点数，但仅限丢弃手牌时，每个属性至多允许产生1点多余点数。该点数将被废弃。

10.1.2.4. 该前锋为“正在攻击的前锋”。

10.1.2.5. 在指定了进行攻击的前锋后，该行动触发的技能会叠加到堆叠区。

10.1.2.6. 随后，回合玩家获得优先权。

10.1.2.7. 如果没有指定进行攻击的前锋，则跳过防御指定步骤和伤害结算步骤。

### 10.1.3. 防御指定步骤

10.1.3.1. 非回合玩家指定1个进行防御的前锋，或者选择不防御。进行防御的前锋必须满足以下条件。

10.1.3.1.1. 进行防御的前锋必须处于行动状态。

10.1.3.1.2. 如果进行防御的前锋受到某种限制，且不满足限制条件，则无法进行防御。

10.1.3.1.3. 如果进行防御的前锋受到某种强制效果，则只要该效果不超出限制范围，就必须尽最大可能完成要求。如果某个前锋防御时需要进行一定的消耗，非回合玩家需要确认并宣布消耗内容。由于宣布时条件已固定，所以即使此后消耗发生变更，需要消耗的内容也维持不变。在消耗水晶点数时，原则上不能产生多余的水晶点数，但仅限丢弃手牌时，至多允许产生1点多余点数。

10.1.3.2. 被选择的前锋如果正被非回合玩家控制，那么它就是“正在防御的前锋”。

10.1.3.2.1. 攻击的前锋和防御的前锋进入战斗状态。如果攻击或防御的前锋已不在战场，则它们脱离战斗状态。

10.1.3.3. 在防御指定步骤中，如果正在攻击的前锋（攻击方）在战斗中被移除，那么正在防御的前锋（防守方）不会受到伤害。同样，如果正在防御的前锋（防守方）在战斗中被移除，那么正在攻击的前锋（攻击方）不会受到伤害。

10.1.3.4. 如果正在进行攻击的角色处于组队状态，整个队伍会作为1个角色被防御。

10.1.3.5. 在指定了进行防御的前锋后，该行动所触发的自动技能会同时叠加到堆叠区。

10.1.3.6. 随后，回合玩家获得优先权。

#### 10.1.4. 伤害结算步骤

10.1.4.1. 如果进行攻击的前锋未被防御，将给予对手1点伤害。

10.1.4.2. 如果进行攻击的前锋被防御，攻方和守方的前锋都会给予对方伤害，伤害值等同于自身力量。该伤害称为战斗伤害。

10.1.4.2.1. 如果正在进行攻击的角色处于组队状态，防御方可以决定伤害在队伍内如何分配。此时，需要以1000为单位进行分配。

10.1.4.3. 随后，触发“在给予玩家伤害时”的自动技能，并叠加到堆叠区中。

10.1.4.4. 回合玩家获得优先权。

10.1.4.5. 如果已组建队伍，此时组队将被解散。

10.1.4.6. 如果还想进行攻击，返回10.1.2，否则进入主阶段。

## 11. 卡牌和技能的玩法

### 11.1. 优先权

11.1.1. 拥有优先权的玩家，可以召唤卡牌、发动技能，进行特殊行动等。

11.1.2. 在阶段和步骤开始时触发的技能叠加到堆叠区后，回合玩家会获得优先权。

11.1.3. 规则流程会在任一玩家获得优先权之前生效。应处理的规则流程会全部同时处理，如果因此产生了新的规则流程，则再将新产生的规则流程同时处理。

11.1.4. 在任一玩家获得优先权时，触发的自动技能会进入堆叠区。一直重复这个过程，直到不再触发新的规则流程和自动技能，获得优先权的玩家方可使用卡牌或技能、进行特殊行动、放弃优先权。

11.1.5. 在卡牌或技能结算后，回合玩家获得优先权。

11.1.6. 如果拥有优先权的玩家选择什么都不做(放弃优先权)，则由其对手获得优先权。

11.1.7. 如果双方玩家接连放弃优先权，且堆叠区内有效果堆叠，则结算堆叠区最上方的卡牌或技能。如果堆叠区为空，则继续推进阶段或步骤。

### 11.2. 支付消耗条件

11.2.1. 使用卡牌、技能时，通常需要消耗水晶点数。

11.2.1.1. 丢弃一张手牌，可产生2点与其属性相同的水晶点数。令1个后卫休止，可产生1点与其属性相同的水晶点数。丢弃多属性卡牌时，需选择卡牌的其中一种属性并宣布，随后该卡牌产生2点选中属性的水晶点数。但是，无法为了产生水晶点数而丢弃光属性、暗属性的卡牌。在消耗水晶点数时，原则上不能产生多余的水晶点数，但仅限丢弃手牌时，每种需要的属性至多允许产生1点多余点数。该点数将被废弃。

### 11.3. 召唤（召唤）召唤兽

11.3.1. 召唤召唤兽，就是为了发动技能，将召唤兽从手牌移置堆叠区，消耗相应使用条件的操作。在召唤过程中，如果玩家无法继续执行该流程，则该召唤失效，游戏进程回退到召唤之前。已经做出的宣言和消耗将无法更改。

11.3.2. 玩家宣布要召唤的召唤兽，将其从手牌中公开。将该卡牌从原来的区域移动到堆叠区最上方。它拥有卡牌的所有特性，召唤它的玩家就是控制者。召唤兽在结算或因某种效果移动到其他区域之前，都将留在堆叠区。



11.3.3. 当召唤兽“选择”了某个目标时，若目标消失，则无法使用召唤兽。召唤兽无法选择自己作为目标。

11.3.4. 如果召唤兽拥有多个可选效果，玩家应宣布使用哪个效果。

11.3.4.1. 如因某种条件导致可选效果的数量发生变动，应在此时决定选择数量。此后，在效果结算前，该数量不变。

11.3.5. 如果召唤兽的消耗条件要参照卡牌信息，则该消耗由参照值决定。召唤兽如果有可选的追加或替代消耗的选项，则由玩家选择其消耗方式和内容。召唤兽的消耗条件中如果包含变量，变量的值由玩家决定。

11.3.6. 如果召唤兽可对多个卡牌或玩家造成不同效果，玩家要宣布给予各卡牌或玩家何种效果。如果需要对多个卡牌或玩家分配数值，每张卡牌最少要分配1以上（包含1）的数值。

11.3.7. 确定召唤兽的消耗内容。之后即使其内容因效果发生变动，也不会影响已确定的消耗内容。

11.3.7.1. 玩家要同时消耗已选效果的全部内容，无法只消耗其中一部分。在消耗水晶点数时，原则上不能产生多余的水晶点数，但仅限丢弃手牌时，每种需要的属性至多允许产生1点多余点数。

11.3.8. 以上流程全部结束后，召唤兽即被招唤。因招唤召唤兽而触发的自动技能在此时发动。如果招唤该召唤兽的玩家在招唤前拥有优先权，则该玩家将获得优先权。

11.3.9. 如果召唤兽的技能效果选择了一个或数个目标，且所有目标在结算时均不适用于技能，那么召唤兽的效果便不会结算。

11.3.10. 如果召唤兽的效果将先锋力量变更为特定数值，则基于卡牌上记载的原始力量进行调整，而不在当前力量数值上修改。之后应用调整后的数值。

11.3.11. 如果召唤兽因其他召唤兽或技能的效果被招唤，则在该效果结算后即刻招唤。

#### 11.4. 招唤角色

11.4.1. 拥有优先权的回合玩家，原则上在主阶段且堆叠区为空时，可以将角色从手牌招唤至战场。招唤角色进场属于特殊行动，不使用堆叠。此外，角色进场不受召唤兽或技能干扰。

11.4.1.1. 如果因召唤兽或技能的效果被招唤，则在该效果结算后即刻招唤。该情况不使用堆叠，不能用召唤兽或技能干扰。

11.4.2. 玩家宣布要招唤的角色，将其从手牌中公开。

11.4.3. 说明文要求选取角色效果时，应宣布使用哪个效果。，应宣布使用哪个效果。

11.4.4. 如果角色的消耗内容要参照卡牌信息，该消耗由参照值决定。角色如果有可选的追加或替代消耗的选项，则由玩家选择其消耗方式和内容。角色的消耗条件中如果包含变量，变量的值由玩家决定。

11.4.5. 如果角色可对多个卡牌或玩家造成不同效果，玩家要宣布给予各卡牌或玩家何种效果。如果需要对多个卡牌或玩家分配数值，每张卡牌最少要分配1以上（包含1）的数值。

11.4.6. 确定角色的消耗内容。之后即使其内容因效果发生变动，也不会影响已确定的消耗内容。

11.4.6.1.1. 卡牌左上方的颜色和数字就是其消耗，表示招唤这张卡牌所需的水晶点数。每丢弃1张与它颜色相同的手牌，可产生2点水晶点数；每令1个与它颜色相同的后卫休止，可产生1点水晶点数。丢弃多属性卡牌时，需选择卡牌的其中一种属性并宣布，随后该卡牌产生2点选中属性的水晶点数。但是无法为了产生水晶点数而丢弃光属性、暗属性的卡牌。招唤卡牌需要消耗左上方标记的水晶点数，其中至少需包含1点与该卡牌属性相同的水晶点数。

11.4.6.1.2. 若要招唤多属性卡牌，消耗的水晶点数中应包含该卡牌的所有属性。即使卡牌的消耗为1，也需要消耗该卡牌所有属性的水晶点数各1点。即，只要1张卡牌拥有两种以上的属性，则至少需要消耗和属性数量相同的水晶点数。不过，若卡牌的消耗变为0，则不必进行消耗。

11.4.6.1.3. 光属性、暗属性的卡牌无关属性，只要消耗卡牌上对应数量的水晶点数即可招唤。

11.4.6.1.4. 在消耗水晶点数时，原则上不能产生多余的水晶点数，但仅限丢弃手牌时，至多允许产生1点多余点数。若丢弃的是多属性卡牌，则该卡牌的每种属性至多允许产生1点多余点数。

11.4.7. 玩家要同时消耗已选效果的全部条件，无法只消耗其中一部分。

11.4.8. 以上流程全部结束后，角色即被招唤至战场。因角色进场触发的自动技能在此时发动。回合玩家获得优先权。

## 11.5. 技能

11.5.1. 技能是指卡牌的说明文中指定的命令。

11.5.2. 技能分为4大类，分别是：战场技能、自动技能、行动技能、特殊技能。

11.5.3. 有的卡牌会拥有多个技能。如果说明文换行，代表这些技能要视作不同的技能处理。

11.5.4. 放在堆叠区的技能与原卡牌相互独立。一旦进入堆叠区，即使原卡牌的区域改变，堆叠区的技能也不会中断。

11.5.5. 技能进入堆叠区时或者结算时，如果要参照特定区域中的卡牌信息，且此时卡牌已更换区域，则使用该卡牌更换区域前的信息。

11.5.6. 如果技能的效果将先锋力量变更为特定数值，则基于卡牌上记载的原始力量进行调整，而不在当前力量数值上修改。之后应用调整后的数值。

## 11.6. 行动技能

11.6.1. 行动技能是指通过消耗必要条件来发挥效果的技能。

11.6.2. 行动技能包含消耗条件和效果，以“消耗：效果。”的格式表述。

11.6.2.1. 冒号(;)前面书写的所有内容都是发动条件。发动技能的玩家必须消耗所有发动条件。无论发动条件是否要求多种属性，在消耗水晶点数时，原则上不能存在多余的水晶点数，但仅限丢弃手牌时，至多允许存在1点多余点数。若其消耗条件要求多种属性，则每个属性在丢弃手牌时至多允许产生1点多余点数。多余点数将被废弃。

11.6.2.2. 若先锋和后卫没有加速技能，且该卡牌不在回合开始时由回合玩家控制，则含有休止图标的技能无法使用。

11.6.2.2.3. 如果发动条件中指定将角色休止或置于损毁区，该角色指代的是该玩家所控制的角色。

11.6.2.2.4. 如果发动条件中包含将角色移除或放回手牌等描述，则不能将无法移除或无法放回手牌的卡牌作为发动条件。

11.6.3. 发动行动技能，是指为了让行动技能生效而将行动技能置于堆叠区，并消耗相应发动条件的行为。在行动技能发动的过程中，如果玩家无法继续执行该流程，则技能发动失效，游戏进程回退到行动技能发动前。已经做出的宣言和消耗将无法更改。

11.6.4. 玩家宣布发动行动技能。如果行动技能在非公开区域发动，需公开持有该技能的卡牌。若消耗条件中要求从非公开区域将该卡牌公开，则只有该卡牌在非公开区域中存在时才能发动。该行动技能成为堆叠区最上方的技能。堆叠区的技能只作为生成该技能的行动技能的描述，不具有其他特性。发动该行动技能的玩家是其控制者。行动技能在结算或因某种效果移动到其他区域之前，都将留在堆叠区。

11.6.5. 当行动技能“选择”了某个目标时，若目标消失，则无法使用行动技能。行动技能

无法选择自己作为目标。

11.6.6. 如果从行动技能的多个效果中做选择，应宣布使用哪个效果。

11.6.6.1 如因某种条件导致可选效果的数量发生变动，应在此时决定选择数量。此后，在效果结算前，该数量不变。

11.6.7. 如果行动技能的消耗内容要参照卡牌信息，该消耗由参照值决定。行动技能如果有可选的追加或替代消耗的选项，则由玩家选择其消耗方式和内容。行动技能的消耗条件中如果包含变量，变量的值由玩家决定。

11.6.8. 如果行动技能可对多个卡牌或玩家造成不同效果，玩家要宣布给予各卡牌或玩家何种效果。如果需要对多个卡牌或玩家分配数值，每张卡牌最少要分配1以上（包含1）的数值。

11.6.9. 确定行动技能的消耗内容。之后即使其内容因效果发生变动，也不会影响已确定的消耗内容。

11.6.10. 玩家要同时消耗已选效果的全部条件，无法只消耗其中一部分。

11.6.11. 以上流程全部结束后，行动技能即可发动。发动行动技能所产生的自动技能在此时触发。如果发动该行动技能的玩家在发动前拥有优先权，则该玩家将获得优先权。

11.6.12. 如果行动技能的效果选择了一个或数个目标，且所有目标在结算时均不适用于技能，那么行动技能的效果便不会结算。

## 11.7. 特殊技能

11.7.1. 特殊技能与行动技能一样，在消耗必要条件后发挥效果，但除了说明文中写出的消耗内容之外，还需要从手牌中丢弃1张同名卡牌。特殊技能中必会明示该技能的固有名称和S图标。

11.7.2. 特殊技能包含消耗内容和效果，以“消耗内容：效果。”的格式表述。

11.7.2.1. 冒号（:）前面书写的所有内容都是发动条件。发动技能的玩家必须消耗所有发动条件。无论发动条件是否要求多种属性，在消耗水晶点数时，原则上不能存在多余的水晶点数，但仅限丢弃手牌时，至多允许存在1点多余点数。若其消耗条件要求多种属性，则每个属性在丢弃手牌时至多允许产生1点多余点数。多余点数将被废弃。

11.7.2.2. 若前锋和后卫没有加速技能，且该卡牌不在回合开始时由回合玩家控制，则含有休止图标的技能无法使用。

11.7.2.3. 如果发动条件中指定将角色休止或置于损毁区，该角色指代的是该玩家所控制的角色。

11.7.2.4. 如果发动条件中包含将角色移除或放回手牌等描述，则不能将无法移除或无法放回手牌的卡牌作为发动条件。

11.7.3. 发动特殊技能，是指为了让特殊技能生效而将特殊技能置于堆叠区，并消耗相应发动条件的行为。在特殊技能发动的过程中，如果玩家无法继续执行该流程，则技能发动失效，游戏进程回退到特殊技能发动前。已经做出的宣言和消耗将无法更改。

11.7.4. 玩家宣布发动特殊技能。如果特殊技能在非公开区域发动，需公开持有该技能的卡牌。该特殊技能成为堆叠区最上方的技能。堆叠区的技能只作为生成该技能的特殊技能的描述，不具有其他特性。发动该特殊技能的玩家是其控制者。特殊技能在结算或因某种效果移动到其他区域之前，都将留在堆叠区。

11.7.5. 当特殊技能“选择”了某个目标时，若目标消失，则无法使用特殊技能。特殊技能无法选择自己作为目标。

11.7.6. 如果从特殊技能的多个效果中做选择，应宣布使用哪个效果。

11.7.6.1 如因某种条件导致可选效果的数量发生变动，应在此时决定选择数量。此后，在效果结算前，该数量不变。

11.7.7. 如果特殊技能的消耗内容要参照卡牌信息，该消耗由参照值决定。特殊技能如果有可选的追加或替代消耗的选项，则由玩家选择消耗方式和内容。特殊技能的消耗条件中如果包含变量，变量的值由玩家决定。

11.7.8. 如果特殊技能可对多个卡牌或玩家造成不同效果，玩家要宣布给予各卡牌或玩家何种效果。如果需要对多个卡牌或玩家分配数值，每张卡牌最少要分配1以上（包含1）的数值。

11.7.9. 确定特殊技能的消耗内容后。之后即使其内容因效果发生变动，也不会影响已确定的消耗内容。

11.7.10. 玩家要同时消耗已选效果的全部条件，无法只消耗其中一部分。

11.7.11. 以上流程全部结束后，特殊技能即可发动。发动特殊技能所产生的自动技能在此时触发。如果发动该特殊技能的玩家在发动前拥有优先权，则由该玩家将获得优先权。

11.7.12. 如果特殊技能的效果选择了某个目标，在结算时若它们全部失效，那么特殊技能的效果也将全部无效。

## 11.8. 自动技能

11.8.1. 自动技能是指满足触发事件时自动生效的技能。

11.8.2. 自动技能包含触发条件和效果，以“[触发条件]，[效果]。”的格式表述。（例：“～时，……”“在～时，……”“每当～时，……”“～开始时，……”）

11.8.3. 自动技能在满足触发事件时会自动触发。因此，即使在角色无法出场、无法招唤召唤兽、无法发动行动技能时，也有可能触发自动技能。

11.8.4. 若自动技能需要选择某个目标，但不存在可选目标时，虽然技能仍可触发，但会立即从堆叠区移除，并且不会堆叠任何效果。

11.8.5. 自动技能的控制者是控制其产生源的玩家。

11.8.6. 相应触发事件每次生效时，自动技能仅触发一次。但若该事件同时产生多个效果，自动技能也可能被多次触发。

11.8.7. 自动技能触发时不会发生事件。触发后，在任一玩家获得优先权、且所有规则流程结算后，重复进行规则流程结算和自动技能触发，直到没有任何新的规则流程产生和自动技能触发。之后回合玩家将所有已触发的、自己控制的自动技能以任意顺序放在堆叠区，然后非回合玩家将所有已触发的、自己控制的自动技能以任意顺序放在堆叠区随后产生优先权。

11.8.8. 如果自动技能的消耗内容要参照卡牌信息，该消耗由参照值决定。

11.8.9. 当自动技能“选择”了某个目标时，若目标消失，则无法使用自动技能。自动技能无法选择自己作为目标。

11.8.10. 如果从自动技能的多个效果中做选择，应宣布使用哪个效果。

11.8.10.1. 如因某种条件导致可选效果的数量发生变动，应在此时决定选择数量。此后，在效果结算前，该数量不变。

11.8.10.2. 如未满足本条件，没有可选效果，则不会触发、堆叠自动技能。

11.8.11. 自动技能的消耗条件中如果包含变量，变量的值由玩家决定。

11.8.12. 如果自动技能可对多个卡牌或玩家造成不同效果，玩家要宣布给予各卡牌或玩家何种效果。如果需要对多个卡牌或玩家分配数值，每张卡牌最少要分配1以上（包含1）的数值。

11.8.13. 有一种自动技能，以“[触发事件]时 / 每当[触发条件] / 在[触发条件]时，如果[条件]，[效果]。”的格式表述。这种自动技能称为条件型自动技能。条件型自动技能会将其条件作为触发条件的一部分，检测其是否达成。若条件不成立，则技能不会被触发。此外，技能在结算时会再次检测条件是否达成，若不再满足条件，则技能不会进行任何操作。

11.8.14. 像“……时，可以……”这样可以选择是否发动的自动技能，无论是否选择发动，

都会进入堆叠区一次。而玩家的选择会在技能结算时生效。

**11.8.15.** 自动技能仅在实际满足触发事件时才会触发。如果触发事件因置换效果被置换为其他条件时，则自动技能不会被触发。

**11.8.16.** 使卡牌移动区域的触发条件，称为区域移动触发条件。大多数拥有区域移动触发条件的自动技能，在卡牌改变区域后，都会对该卡牌产生某种效果。

**11.8.16.1.** 此种技能在结算时，会在卡牌移至的区域中搜索相应卡牌，如果没有找到，则对该卡牌产生的效果无法生效。

**11.8.16.2.** 另外，对拥有区域移动触发条件的卡牌进行搜索时，出现以下情况则视作搜索失败：搜索的卡牌未进入该区域，或搜索的卡牌被移至非公开区域。最常见的区域移动触发条件就是卡牌进场时触发的技能。

**11.8.16.2.1.** 卡牌进场的技能，在卡牌进场时触发。这些技能以“[该卡牌]进场时”，或者“[职业]的前锋(或后卫)进场时”等格式表述。每当出现1张或更多卡牌进场的事件时，需要检查全场卡牌是否有与该事件吻合的进场触发条件。

**11.8.17.** 存在生成之后才能产生某种效果的延迟型自动技能。延迟型自动技能包含“~时……”“在~时……”等表述。

**11.8.17.1.** 延迟型自动技能根据结算卡牌或其他技能、应用置换效果而生成。即使在生成之前满足了触发事件，也要等到该技能生成之后才会被触发。

**11.8.17.2.** 延迟型自动技能只要没有标明“在本回合之内”这样的期限，那么在下次触发事件产生时该技能仅会触发一次。

**11.8.17.3.** 如果延迟型自动技能影响到某张卡牌，那么即使该卡牌的特性发生变化，也一样会受到影响。不过，如果该卡牌离开当前区域，影响将消失。

**11.8.17.4.** 如果召唤兽生成了延迟型自动技能，那么该延迟型自动技能的产生源是这个召唤兽，而控制者是该召唤兽结算时的控制者。

**11.8.17.5.** 如果行动技能或自动技能生成了延迟型自动技能，那么该延迟型自动技能的产生源与生成它的技能的产生源相同。控制者与生成它的技能结算时的产生源相同。

**11.8.17.6.** 如果战场技能产生的置换效果生成了延迟型自动技能，那么该延迟型自动技能的产生源为拥有该战场技能的卡牌。控制者为应用该置换效果时该卡牌的控制者。

**11.8.18.** 自动技能中还有一类技能，不必满足触发事件，视游戏情况触发。这些技能在游戏满足条件时即刻触发，在下一个可行的时间点进入堆叠区。这类技能在从堆叠区移除之前不会被再次触发，但其后如果拥有该技能的卡牌仍然留在可触发的区域，那么当触发条件满足时它将会被再次触发。

**11.8.19.** 如果自动技能的效果选择了一个或数个目标，且所有目标在结算时均不适用于技能，那么自动技能的效果便不会结算。。

## 11.9. 战场技能

**11.9.1.** 卡牌拥有的战场技能会一直触发说明文中记载的持续效果。只要没有特别说明，那么卡牌在战场时这些效果就会生效。否则只在说明文指定的区域有效。

**11.9.2.** 可以改变进场卡牌特性的持续效果会在卡牌进场瞬间生效，其后卡牌不会以原本的特性进入战场。

**11.9.3.** 战场技能不使用堆叠。

## 11.10. 极限爆发技

**11.10.1.** 极限爆发技是部分召唤兽或部分角色牌拥有的效果。这种效果具有该卡牌的信息，例如召唤兽或自动技能、属性、消耗、职业、种类等。

**11.10.2.** 当玩家受到伤害，将卡组最上方的卡牌移动到伤害区时，若翻出带有极限爆发技的卡牌，可当即发动该卡牌的极限爆发技。玩家可以自行决定是否使用极限爆发技，所以即使

翻出拥有极限爆发技的卡牌，也可以选择不使用。极限爆发技不会被干扰。

11.10.3. 召唤兽适用于说明文中描述的所有效果。自动技能则仅结算满足条件的效果。

11.11. 召唤兽、行动技能、特殊技能、自动技能的结算

11.11.1. 当双方玩家接连放弃优先权时，结算堆叠区最上方的召唤兽、行动技能、特殊技能、自动技能。

11.11.2. 如果技能的效果选择了一个或数个目标后，其生效时参照的消耗、力量、职业等内容在结算时发生变化，导致所选目标均不适用于技能时，该效果便不会结算。。

11.11.2.1.1. 这类效果在“选择”某个目标时，只有所选的所有目标都不再适用时才会失效。哪怕只有1个目标适用，就可以对适用的目标结算效果。

11.11.3. 结算条件型自动技能时，需确认该条件是否仍然成立。若不成立，该技能将从堆叠区中移除。该技能不会造成任何影响。

11.11.4. 堆叠区放置的召唤兽或技能的产生源移动区域，且需要参照该卡牌信息时，应使用该卡牌更换区域前的信息。

11.11.5. 堆叠区放置的召唤兽或技能的控制者按照说明文中描述的顺序执行相关命令时，偶尔会出现置换效果改写了命令内容、甚至卡牌说明文的后方文字调整了前方文字意思的情况。

11.11.5.1. 如需从堆叠区放置的召唤兽或技能的效果中选取堆叠时未宣布的选项，则在结算时由说明文指定的玩家对堆叠区放置的召唤兽或技能进行宣言。

11.11.5.1.1. 此时，一定要选择说明文中“必须选择”的目标，且该目标不得是“无法被选择”的目标。

11.11.6. 堆叠区放置的召唤兽或技能的说明文有时会要求双方玩家同时进行选择或行动。此时，首先由回合玩家以任意顺序宣布所有的选择和行动，在明确宣布内容后，由非回合玩家以任意顺序宣布所有的选择和行动，最后同时执行双方宣布的所有行动。

11.11.7. 堆叠区放置的召唤兽或技能在结算时需要参照特定区域中的卡牌信息，且此卡牌进行过区域移动时，则使用该卡牌更换区域前的信息。

11.11.8. 若技能中规定卡牌应做出某种行为，那么实际进行该行为的是这张卡牌本身，而非该技能。

11.11.9. 堆叠区放置的召唤兽或技能的说明文产生包含变量的效果时，相关变量的值仅在结算时确定一次，此后不再变化。

11.11.10. 召唤兽在结算后由堆叠区移动到拥有者的损毁区。技能在结算后从堆叠区消失。

11.12. 效果

11.12.1. 效果指召唤兽或技能产生的命令内容本身。

11.12.2. 效果分单次效果、持续效果和置换效果3种。

11.12.3. 单次效果

11.12.3.1. 单次效果指某种效果仅生效1次，并即时结束。

11.12.4. 持续效果

11.12.4.1. 持续效果在卡牌指示的时间段或游戏结束前持续发挥影响。

11.12.4.2. 存在召唤兽或技能改变卡牌信息或控制者的持续效果。此类效果仅影响其生效时受到影响的卡牌。

11.12.4.3. 召唤兽和技能产生包含变量的持续效果时，相关变量的值仅在结算时决定一次。

11.12.4.4. 战场技能可能会产生持续效果。在拥有该战场技能的卡牌放置在可发挥其技能的区域时，此类效果会持续发挥作用。

11.12.4.5. 战场技能产生的持续效果可以影响在其生效时未受到影响的卡牌。

11.12.4.6. 如果多个持续效果互相影响，应遵从以下顺序生效：①使卡牌控制者发生变更的

持续效果；②使卡牌说明文发生变更的持续效果；③使卡牌类型或职业发生变更的持续效果；④一般的持续效果；⑤使卡牌力量发生变更的持续效果。

11.12.4.7. 多个同类持续效果生效时，应先执行“改变产生该效果的卡牌本身信息”的效果，然后再执行其他效果。如果改变卡牌力量的持续效果互相影响，应先执行“改变拥有产生该效果的卡牌本身信息”的效果，然后再执行其他效果。

11.12.4.8. 战场技能产生的持续效果，在产生它的技能与生成该技能的效果之间，与较晚一方的时间戳一致。

11.12.4.9. 因召唤兽和技能的结算产生的持续效果，在其产生时获得时间戳。

11.12.4.10. 卡牌的时间戳为该卡牌进入当前区域时的时间戳。

11.12.4.11. 多张卡牌同时获得时间戳时，由该时刻的回合玩家决定时间戳的顺序。

11.12.4.12. 执行两个及以上同类效果时，若效果的生效或内容改变会对其中一项效果产生影响，则将受影响的效果称为依存效果。否则称其为独立效果。

11.12.4.13. 多个同类持续效果互相影响时，若其中一个效果依存于其他效果，则先执行独立效果。若均为独立效果，则按时间戳顺序结算。

### 11.12.5. 置换效果

11.12.5.1. 置换效果是持续效果的一部分。置换效果在置换事件发动时持续生效。置换效果将会在置换事件被触发后，将该事件的全部或部分效果置换为其他事件。

11.12.5.2. 使用“则效果变为”“改为”等格式进行的效果就是置换效果。

11.12.5.3. 置换效果必定存在于置换事件产生之前。已经触发的效果无法置换为其他内容。

11.12.5.4. 如果置换效果更替了置换事件，则被更替的置换事件不会被触发。

11.12.5.5. 与置换效果结果相同的置换效果不会再次被执行。

11.12.5.6. 召唤兽、行动技能、特殊技能、自动技能结算时，也有可能置换自身的一部分或全部效果。此效果称为自我置换效果。将置换效果应用于置换事件时，最先执行自我置换效果，然后执行其他置换效果。

11.12.5.7. 多个置换效果要置换对卡牌或玩家产生影响的置换事件时，最先执行自我置换效果。此后，若有效果可以调整卡牌进场时的控制者，则应选择是否触发效果。最后，受到影响的卡牌的控制者（若无控制者则为拥有者）或玩家选择剩余的置换效果的执行顺序。

## 12. 规则流程

12.1. 规则流程指满足特定条件时产生的游戏中的处理。

12.2. 规则流程在游戏中核对时，不受任何玩家控制。

12.3. 每当玩家获得优先权时，核对所有规则流程是否产生。若存在相应规则流程，则所有规则流程同时作为单一事件处理。不断核对规则流程和触发自动技能，直到不再产生任何规则流程和自动技能。随后，已触发的自动技能自动进入堆叠区。在不断核对新的规则流程和触发自动技能后，玩家才能实际获得优先权。

12.4. 规则流程包含以下内容。

12.4.1. 受到7点以上伤害的玩家输掉游戏。

12.4.2. 在上一次的规则流程核对后，卡组为空的玩家在需要取牌时输掉游戏。

12.4.3. 卡组无剩余卡牌时受到伤害的玩家输掉游戏。

12.4.4. 将力量在0以下的角色置于其拥有者的损毁区。

12.4.5. 力量大于等于1000的角色若受到大于等于自身力量的伤害，将会损毁。根据此规则流程，前锋因受到伤害而损毁的情况下，视作此伤害的产生源损毁了该前锋。其他情况下无需确认产生源。

12.4.6. 不带普通图标的同名卡牌在同一玩家的控制下进场2张或更多时，这些卡牌均需置

于其拥有者的损毁区。

**12.4.7.** 光属性和暗属性的卡牌在同一玩家的控制下进场 2 张或更多时，这些卡牌均需置于其拥有者的损毁区。

**12.4.8.** 如果在同一玩家控制下，场内有 6 个或更多的后卫，应保留 5 个后卫，将多余的后卫置于损毁区。

### **13. 无限循环**

**13.1.** 无限循环指某种行为无限重复进行，导致游戏进程无法推进。当无限循环发生且无法阻止时，即判定游戏平局。但若在玩家进行选择后可以阻止循环，则应按以下规则进行。

**13.2.** 如果仅有一方玩家可以选择停止无限循环，则由该玩家宣布该无限循环的进行次数，只进行相应次数的循环，随后循环结束。此后，除自动技能等触发的强制效果外，无法选择同样的无限循环。

**13.3.** 当双方玩家都可以选择停止无限循环时，首先由回合玩家宣布循环次数，然后由非回合玩家宣布循环次数。此后，从中选择较少的次数进行循环，执行相应玩家选择的可停止循环的任意方法并结束无限循环。此后，如果出现与该无限循环开始时相同的状态（适用于所有区域的卡牌），那么除自动技能等触发的强制效果外，宣布循环次数较多的玩家无法重复此无限循环。

### **14. 异常处理**

**14.1.** 进行过某个处理之后，若发现该处理不能正常进行，则回退到该处理进行前。

**14.2.** 已经消耗的内容会被取消。如果正在进行消耗处理，所消耗的内容也会被取消。

**14.3.** 异常处理的结果或异常处理的回退不会产生技能和效果。

**14.4.** 异常处理回退时，之前拥有优先权的玩家会再次获得优先权。

### **15. 专用词相关**

#### **15.1. 行为专用词**

**15.1.1.** 游戏中的某些行为会以专用词表示。这些行为及其内容如下所示。

##### **15.1.1.1. 进入行动状态**

**15.1.1.1.1.** 将休止状态下的角色变更为行动状态的行为称为进入行动状态。

**15.1.1.1.2.** 也可以令行动状态下的角色进入行动状态。

##### **15.1.1.2. 休止**

**15.1.1.2.1.** 将行动状态下的角色变更为休止状态的行为称为休止。

**15.1.1.2.2.** 也可以令休止状态下的角色休止。

##### **15.1.1.3. 损毁**

**15.1.1.3.1.** 卡牌损毁指某张卡牌从战场移入拥有者的损毁区的行为。

**15.1.1.3.2.** 除了损毁以外，还存在作为消耗内容的损毁和“置于损毁区”的效果，以及根据规则流程等事项使卡牌从战场移至损毁区的情况。只要说明文中未标明“损毁”，就不能当做损毁处理。

##### **15.1.1.4. 丢弃**

**15.1.1.4.1.** 将卡牌从手牌中移入损毁区的行为称为丢弃。

##### **15.1.1.5. 移除**

**15.1.1.5.1.** 将卡牌从某个区域中移除的行为称为“移除”。

##### **15.1.1.6. 洗牌**

**15.1.1.6.1.** 给背面朝上的卡牌洗牌，指为了不让任何玩家知晓卡牌顺序，将它们随机打乱



的行为。

#### 15.1.1.7. 招唤

15.1.1.7.1. 满足手牌中的卡牌的消耗条件，令其进场的行为称为招唤。

#### 15.1.1.8. 寻找

15.1.1.8.1. 寻找是指从卡组中找出指定卡牌，公开并放在旁边，在给卡组洗牌后执行其说明文中内容的行为。但无法找出不能执行说明文中内容的卡牌。（例：在已经控制 5 个后卫的状态下，无法利用“找出 1 张后卫进场”的效果寻找后卫。）

15.1.1.8.2. 即使卡组中有指定的卡牌，也可以选择放弃寻找。如果没有寻找卡牌，则仅给卡组洗牌。

15.1.1.8.3. “找出 1 张卡牌”这种可以找出任意卡牌的效果生效时，必须找出指定数量的卡牌。

#### 15.1.1.9. 组队

15.1.1.9.1. 组队是指让多个前锋像一个前锋一样进行攻击的行为。

15.1.1.9.2. 可组队的前锋需拥有相同属性，或者带有组队图标。

15.1.1.9.3. 可组队的前锋仅限在 10.1.2.1 的时间点能进行攻击的前锋。

15.1.1.9.4. 可组队的前锋没有数量上限。

15.1.1.9.5. 如果已组队的前锋因某种理由离开战场后，留在战场的组队前锋不多于 1 个，则队伍解散。

15.1.1.9.6. 已组队的前锋如果有满足条件后无法被防御的技能，则只要其中 1 个前锋可被防御，就视为整个队伍可被防御。（例：不会被消耗在 3 或以上的前锋防御的 A 与不会被消耗在 4 或以上的前锋防御的 B 组队时，可用消耗为 3 的前锋对它们进行防御。）

15.1.1.9.7. 除非队伍全员都拥有先发制人技能，否则队伍不拥有先发制人技能，应按正常流程造成伤害。

15.1.1.9.8. 当组队攻击被防御，对进行防御的前锋造成伤害时，应先根据规则确认是否可以造成伤害，然后决定造成的伤害量。后再进行转移或减轻决定的伤害的操作。即使组队成员中有无法给予伤害的前锋，但从队伍中其他前锋给予伤害，最终使进行防御的前锋损毁时，将被损毁的前锋视为被所有参加组队的前锋损毁的。

15.1.1.9.9. 攻击方玩家返回攻击准备步骤或结束攻击阶段后，队伍解散。

#### 15.1.1.10. 移除指示物

15.1.1.10.1 将指示物从卡牌上移动到游戏外的行为称为移除指示物。

### 15.2. 技能专用词

#### 15.2.1. 勇气

15.2.1.1. 勇气是在攻击指定步骤中修改规则的战场技能。

15.2.1.2. 拥有勇气技能的前锋即使进行攻击也不会被休止。

#### 15.2.2. 加速

15.2.2.1. 加速是战场技能。

15.2.2.2. 拥有加速技能的角色，即使其控制者并非在自己最新回合开始后一直控制该角色，该角色也可以进行攻击。

15.2.2.3. 拥有加速技能的角色，即使其控制者并非在自己最新回合开始后一直控制该角色，该角色也可以发动消耗条件包含休止的技能。

#### 15.2.3. 先发制人

15.2.3.1. 先发制人是在伤害结算步骤中修改规则的战场技能。

15.2.3.2. 在伤害结算步骤开始时，如果 1 个或更多正在攻击或防御的前锋拥有先发制人技能，会抢先对没有该技能的前锋造成伤害，然后再由没有先发制人技能的前锋输出伤害。

15.2.3.3. 先发制人伤害结算后、普通伤害结算前，将会产生优先权。但是无法使用召唤兽、行动技能和特殊技能。因先发制人的伤害结算而产生的效果此时不会叠加在堆叠区，而是在普通伤害结算后再进入堆叠区。

15.2.3.4. 在组队攻击时，除非队伍全员拥有先发制人技能，否则先发制人无法生效。

#### 15.2.4. 冻结

15.2.4.1. 冻结是召唤兽或技能对角色产生影响的效果。

15.2.4.2. 被冻结的前锋在下一个控制者的激活阶段不会进入行动状态。

#### 15.2.5. 偷袭

15.2.5.1. 偷袭是角色拥有的战场技能。

15.2.5.2. 若要召唤拥有偷袭技能的角色，则玩家可以在所有主阶段和攻击阶段拥有优先权时召唤这张卡牌。

15.2.5.3. 如果拥有优先权，即可召唤拥有偷袭技能的角色来干预某些效果。

15.2.5.4. 偷袭本身不使用堆叠，所以通过偷袭使角色进场的行为不会被技能或召唤兽干预。

#### 15.2.6. 伤害

15.2.6.1. “伤害——”是角色拥有的战场技能。

15.2.6.2. 拥有伤害技能的角色控制者受到大于等于记载数值的伤害时，该角色将获得“伤害——”后描述的技能。

15.2.6.3. 有伤害值限制的极限爆发技在满足伤害数值前不会发动。当放入伤害区之时，若连同该卡牌在内，伤害区的卡牌数量等于限制的伤害值，即可发动极限爆发技。

15.2.6.3.1. 在结算伤害时，如果受到2点或以上的伤害，只要该卡牌放入伤害区之时未达到限制的伤害值，就无法发动极限爆发技。

#### 15.2.7. 异次元

15.2.7.1. 异次元由3个技能构成，包括角色拥有的1个战场技能和2个自动技能。

15.2.7.1.1. 战场技能在位于手牌期间发挥作用。

15.2.7.1.2. 两个自动技能均在位于移除区期间发挥作用。

15.2.7.2. 异次元由“异次元 X - [消耗]”构成。X为正整数。

15.2.7.3. 拥有优先权的回合玩家在主阶段且堆叠区为空期间，可支付相应[消耗]，将手牌中拥有异次元的卡牌从游戏中移除。此卡牌以放置X个异次元指示物的状态从游戏中移除。该行动不使用堆叠。

15.2.7.4. 拥有异次元的卡牌在放置异次元指示物的状态下位于移除区期间，你的第1主阶段开始时，该卡牌发动带有“移除这张卡牌上的1个异次元指示物”效果的自动技能。

15.2.7.5. 拥有异次元的卡牌位于移除区期间，当其上最后一个异次元指示物被移除时，该卡牌发动带有“将该卡牌放入场内”效果的自动技能。

15.2.7.5.1. 如果因异次元进场且无普通图标的卡牌的同名卡牌已在场内，该卡牌无法进场。此外，如果某种效果导致进场的自动技能失效，该卡牌也无法进场。

15.2.7.5.2. 失去进场机会的卡牌将保持移除状态，除非该卡牌再次获得异次元指示物，否则无法发动上述自动技能。

#### 16.1.1. 10. 组

16.1.1.10.1. 组是在某种效果的作用下创建的卡牌组合。有时会存在卡牌数量为0的组。

16.1.1.10.2. 有一种效果叫做“分组”，指的是将指定区域的卡牌分成指定数量的组。指定领域中的卡牌必须归属于某一组，在分组时不得出现无归属的卡牌。

16.1.1.10.3. 分组时，也可以创建卡牌数量为0的组。