

Force of Will 中文詳細規則書 ver.6.0

生效日期：2016 年 9 月 9 日起

目錄

100. 遊戲的概述	7
101. 概述	7
102. 玩家人數	7
103. 遊戲的勝利條件	7
104. 遊戲的最高原則	7
105. 遊戲的基礎用語	8
200. 卡牌說明	9
201. 類型	9
202. 卡牌名稱	10
203. 費用	10
204. 卡牌描述	11
205. 種族/類別	11
206. 攻擊力	12
207. 防禦力	12
208. 屬性	12
209. 插畫	13
210. 額外資訊	13
300. 區域	14
301. 概述	14
302. 基本原則	14
303. 卡牌狀態	15
304. 主牌庫區	15
305. 魔石牌庫區	15

306. 手牌	16
307. 戰場	16
308. 領主區	16
309. 墳場	17
310. 待機區	17
311. 移除區	17
312. 連鎖區	17
313. 戰鬥區	18
314. 區域的移動限制	18
315. 遊戲外	18
400. 遊戲準備	19
401. 概述	19
402. 牌庫的構築	19
403. 遊戲的準備	19
500. 回合順序	21
501. 概述	21
502. 抽牌階段	21
503. 重置階段	21
504. 主階段	22
505. 結束階段	22
600. 優先權處理	23
601. 概述	23
602. 執行優先權處理	23
603. 處理觸發異能	24
604. 擁有優先權時可執行的動作	24
605. 結束優先權處理	24
700. 玩家的動作	26

701. 概述.....	26
702. 施放生物牌、王器牌或附加牌.....	26
703. 施放不具有【啟動條件】的詠唱牌.....	26
704. 發起戰鬥.....	27
705. 進行審判.....	27
706. 放置卡牌至待機區.....	27
707. 施放啟動異能.....	28
708. 施放具有【啟動條件】的牌.....	28
709. 召喚魔石.....	29
710. 讓過.....	29
800. 戰鬥.....	30
801. 概要.....	30
802. 戰鬥開始步驟.....	30
803. 宣佈攻擊步驟.....	30
804. 宣佈阻擋步驟.....	31
805. 先攻戰鬥結算步驟.....	32
806. 普通戰鬥結算步驟.....	32
807. 戰鬥結束步驟.....	32
900. 卡牌和異能.....	34
901. 異能和效應.....	34
902. 異能的有效性.....	35
903. 卡牌和異能的施放.....	35
904. 靜止異能.....	36
905. 啟動異能.....	36
906. 觸發異能.....	37
907. 魔力異能和已產生的魔力.....	38
908. 一次性效應.....	38

909. 持續性效應.....	39
910. 替代性效應.....	40
911. 最終已知資訊.....	40
912 來源.....	41
1000. 遊戲動作	42
1001. 概述.....	42
1002. 結附.....	42
1003. 支付魔力.....	42
1004. 從遊戲中移除.....	43
1005. 展示.....	43
1006. 召喚.....	43
1007. 造成傷害.....	43
1008. 連鎖.....	44
1009. 抽牌.....	44
1010. 消滅.....	44
1011. 破壞.....	45
1012. 取消.....	45
1013. 橫置/重置	45
1014. 選擇/搜尋	45
1015. 觸發.....	46
1016. 召喚.....	46
1017. 複製/成為複製品	46
1018. 防止.....	47
1019. 棄牌.....	47
1020. 成為/獲得	47
1021. 洗牌.....	48
1022. 放置/移動指示物	48
1023. 蓄勢.....	49

1100. 關鍵字異能	50
1101. 概述.....	50
1102. 【貫穿】	50
1103. 【襲擊】	50
1104. 【先攻】	51
1105. 【爆破】	51
1106. 【飛行】	51
1107. 【敏捷】	51
1108. 【不滅】	52
1109. 【覺醒】	52
1110. 【顯現】	52
1111. 【瞬動】	52
1112. 【神技】	53
1113. 【啟動條件】	53
1114. 【潛伏】	54
1115. 【追憶】	54
1116. 【進化】	54
1117. 【時變】	54
1118. 【界限】	55
1119. 【充能】	55
1120. 【屏障】	55
1121. 【裝備】	56
1122. 【靈力】	56
1123. 【猛進】	56
1124. 【連唱】	57
1200. 規則處理	58
1201. 概述.....	58

1202. 輸掉遊戲.....	58
1203. 消滅.....	58
1204. 調整生命值.....	58
1300. 其他規則	59
1301. 迴圈.....	59
1302. 雙面牌.....	59
1303. 衍生物.....	61
1400. 舊式規則及用詞	62
1401. 概述.....	62
1402. 卡名的參照.....	62
1403. 種族/類別.....	62
1404. 區域名稱.....	62
1405. 類型為“法術:詠唱”的牌.....	62
1406. 具有子類型的附加牌.....	63
1407. 法術.....	64
1408. 【審判】.....	64
1409. 異能的符號.....	64
1410. 戰鬥階段.....	64
1411. 觸發異能.....	64
1412. 遊戲動作.....	65
1413. 符號異能.....	65
1414. 指定攻擊.....	65
1415. 生命綻放與維奧拉規則.....	66

100. 遊戲的概述

101. 概述

- 101.1. 此文檔為 Force of Will 中文詳細規則書。

102. 玩家人數

- 102.1 遊戲在兩名玩家間進行。

103. 遊戲的勝利條件

- 103.1 遊戲中，當玩家滿足失敗條件時，他即輸掉本局遊戲。
- 103.2 當一位玩家輸掉遊戲而另一位玩家未輸掉遊戲時，未輸掉遊戲的玩家獲得勝利。
- 103.3 如果雙方玩家同時輸掉遊戲，本局遊戲以平局結束。
- 103.4 遊戲中，玩家可以隨時認輸並結束本局遊戲，並且他的對手獲得本局遊戲勝利。遊戲認輸這個行為不能被任何效應代替且沒有效應能夠強迫玩家認輸。

104. 遊戲的最高原則

- 104.1. 當某張卡牌的描述與遊戲規則相衝突時，以卡牌的描述為主。
- 104.2. 當某個效應指導你多次做同一動作但是你並不能全部做出時，你仍然要做盡可能多的次數。如果你將要做出一個 0 (以及負) 次或 0 個的動作時，你不用去做。

- 104.3. 如果某個效應結算後，一張牌或一個玩家的狀態變為和之前的狀態一樣，那麼便不視它“成為”了這個狀態。
- 104.4. 如果某個效應不允許你做某個動作而其他效應讓你去做那個動作，以不能的效應為主。
- 104.5. 如果某個效應讓你選擇一個數，你需要選擇一個 0 或更大的整數。
- 104.6. 一項數值因為某些原因變更為別項數值的場合，如果那項數值比原數值大，其數值被認為是增加。如果那項數值比原數值小，其數值被認為是減少。此原則包含數值被替換成特定的數字或和另一項數值交換後的結果。

105. 遊戲的基礎用語

- 105.1. **玩家**：參與遊戲的人。每回合中，正在進行回合的玩家被稱為主動玩家，另一個玩家則被稱為非主動玩家。
- 105.2. **擁有者**：每張牌的擁有者即是在遊戲開始時攜帶這張牌的玩家。
- 105.3. **操控權及操控者**：遊戲中，每張牌、每個異能以及效應都是由某位玩家操控的。操控牌、異能以及效應的玩家即是他們的操控者。如果某張卡牌或某個異能提到“你”，所指的即是它的操控者。如果沒有改變操控者的效應適用，那麼某張牌、某個異能或效應的操控者由下列決定：
 - 105.3a. 某張牌的操控者是其擁有者。
 - 105.3b. 某個異能的操控者是擁有此異能的牌的操控者。
 - 105.3c. 某個效應的操控者是產生此效應的異能的操控者。
- 105.4. **生命值**：每個玩家擁有一個被稱作生命值的數字。如果一個玩家的生命值是 0 或更低時，他便輸掉本局遊戲。
 - 105.4a. 生命值以 100 的倍數來增加或減少。如果一個效應讓玩家支付一定數量的生命值，該玩家支付 100 的倍數的生命值。任何時候你的生命值中出現小於 100 的數字時，將它向上取最接近的整百數字。
 - 105.4b. 生命值一詞在卡牌上會以“生命”簡稱。

200. 卡牌說明

<p>領主</p>	<p>生物</p>	<p>神器</p>	<p>附加</p>
<p>裁決者</p>	<p>詠唱</p>	<p>魔石</p>	<ol style="list-style-type: none"> (1) 類型 (2) 卡片名稱 (3) 費用 (4) 描述 (5) 種族/類別 (6) 攻撃力 (7) 防禦力 (8) 屬性 (9) 插畫 (10) 額外資訊

201. 類型

- 201.1. 卡牌所屬的種類。
- 201.2. 類型分為領主、裁決者、魔石、生物、**詠唱**、附加、神器。
 - 201.2a. 在本規則書中的描述中，“裁決者或生物”寫作“裁決者/生物”。
 - 201.2b. 在本規則書中的描述中，“裁決者或領主”寫作“裁決者/領主”。
- 201.3. 某些卡牌會具有泛用類型。具有泛用類型的卡牌會在類型前加上泛用類型。
 - 201.3a. 某些魔石會具有“特殊”這個泛用類型。

- 201.4. 某些魔石擁有魔石種類。
 - 201.4a. 魔石有“光魔石”、“火魔石”、“水魔石”、“風魔石”、“暗魔石”五種。
 - 201.4b. 一張魔石卡與其同名的卡擁有相同的魔石種類。
 - 201.4c. 如果一張魔石卡中存在敘述“此牌視為某種魔石”，則該魔石卡則同時擁有視為的魔石種類。
- 201.5. 如果某張卡牌類型名稱被提及時沒有指定其所在區域，所指的是其在戰鬥區中。如果某張卡牌類型名稱被提及時指定了其所在區域，那麼所指的是那個區域中擁有那種類型名稱的卡牌。

202. 卡牌名稱

- 202.1. 卡牌的名稱。
- 202.2. 當你構築你的套牌時，卡牌名稱會作為套牌內卡片數量限制條件。
- 202.3. 假如一個效應用雙引號（“ ”）的格式提到卡牌名稱時，指的是那張卡牌或部分帶有那個卡牌名稱的卡牌，這取決於上下文。
 - 202.3a. 假如一個效應說“如果你操控一張卡牌名稱包含“<名稱>”的牌”，即是指部分帶有卡牌名稱的卡牌；否則，指的就是那張卡牌。
例：如果你操控“韓塞爾”指的是：你操控一張卡牌名稱為“韓塞爾”的牌，即使你操控“韓塞爾與格蕾特”也不能滿足這個條件。
例：如果某效應說“如果你操控一張卡牌名稱包含“韓塞爾”的牌”，那麼操控“韓塞爾”和/或“韓賽爾與格蕾特”是滿足這個條件的。

203. 費用

- 203.1. 當你施放卡牌時參照的資訊。
- 203.2. 費用包括需要用特定屬性魔力支付的「屬性費用」和用任意種類魔力支付的「無屬性費用」。
- 203.3. 屬性費用在費用左側用魔力球狀符號表示。
- 203.4. 每一個球狀魔力符號意味著你需要有支付一個相應屬性的魔力。無屬性費

用在費用右側 用數字表示，同時你也需要支付等於該數量的任意種類魔力。

- 203.5. 「總費用」等於屬性費用加上無屬性費用量。有屬性費用的卡牌會用屬性符號一一標出。

203.5a. 卡牌上若不具有費用，那張卡的總費用為 0。

- 203.6. 卡牌若具有【瞬動】異能(1111)，為了明顯標註將會在費用的周圍加上閃電圖示。(如右圖)



204. 卡牌描述

- 204.1. 卡牌的異能等等資訊。
- 204.2. 如果一張卡牌的描述超過一段話，且每一段話都是不同的異能，即代表複數個別異能。
- 204.3. 描述中的一部份，可能會有些在括號內書寫的異能說明。這稱作注釋文，只是用於解說規則的文字，並不視為描述的一部份。
- 204.4. 有些卡牌的描述中會出現另一種字體的語句。這些語句是背景描述且沒有任何規則意義。

205. 種族/類別

- 205.1. 卡牌的一項資訊。在領主、裁決者和生物中被稱為種族，其他牌則稱為類別。

205.1a. 規則上種族和類別視為相同。如果有規則或效應要求你參照“種族”，則同時也視為要求你參照“類別”，反之亦然。
- 205.2. 卡牌的種族和類別在其類型右側標出。類別在圓括號裡標出。
- 205.3. 如果沒有“/”在種族或屬性中，則整個詞語代表一個種族或類別。如果有“/”，每個用“/”分開的詞語都分別代表一個種族或類別。種族或

類別本身並不具有特定的規則意義，但在一些異能或效應中會被涉及。

- 205.4. 如果某個效應提及種族/類別時並沒有指明其所在區域，則僅指在戰鬥區或領主區中具有該種族/類別的卡牌。






206. 攻擊力

- 206.1. 裁決者和生物具有的資訊。
 - 206.1a. 部分的裁決者是沒有攻擊力的。
- 206.2. 攻擊力是位於 “ATK” 後面的數字，代表在戰鬥中所能造成的傷害數值。

207. 防禦力

- 207.1. 裁決者和生物具備的資訊。
- 207.2. 防禦力是位於 “DEF” 後面的數字，如果某張牌在戰場中承受的傷害數值大於等於其防禦力，它即被消滅。
 - 207.2a. 部分的裁決者是沒有防禦力的。


208. 屬性

- 208.1. 該卡所代表的屬性。
- 208.2. 每張卡的屬性會以屬性圖示的方式標示在卡片右下角:
:光 :火 :水 :風 :暗
- 208.3. 一張卡片可能同時擁有複數的屬性。

例：圖右所示符號包含光屬性與暗屬性。



- 208.4. 當一張卡片沒有屬性圖示或標示無屬性圖示時，此張卡片則不具有任何屬性。如果描述提及 “無” 屬性，它是指 “沒有任何屬性”

：無屬性

- 208.5. 屬性本身並不具有特定規則意義，但在一些異能或效應中會被涉及。

209. 插畫

- 209.1. 卡牌上的繪圖。
- 209.2. 插畫沒有規則意義。

210. 額外資訊

- 210.1. 卡牌編號、稀有度、版權以及畫師姓名。
- 210.2. 額外資訊沒有規則意義。

300. 區域

301. 概述

- 301.1. 區域是指卡牌被放置和異能發動的地方。

302. 基本原則

- 302.1. 遊戲中，每一個放置牌的地方都被稱作區域。每個玩家都擁有除連鎖區以外的屬於他自己的區域。
- 302.2. 每個區域都被分為“公開區域”和“非公開區域”。每個玩家都可以查看公開區域中的卡牌資訊。除非因為某些規則或效應允許，否則所有玩家都不能查看非公開區域中的卡牌。
 - 302.2a. 無論是公開區域還是非公開區域，每個玩家都可以查看該區域中的牌的數量。
- 302.3. 當一張牌從一個區域移動至另一個時，若它是從戰鬥區移動到戰鬥區，則視它為同一張卡牌並保持其狀態。否則，視它為新區域中的一張新卡牌。沒有特殊說明時，原先區域中任何效應不會影響到新卡牌。
- 302.4. 當多張牌移動至一個新區域時，且這個新區域中的牌是有順序的，那麼由這些牌的擁有者來決定它們在新區域中的放置順序。如果這個新區域是非公開的，除擁有者以外的玩家不能知道這些牌在新區域中的放置順序。
- 302.5. 當某張牌將要移動至的區域未標註所屬者時，將這張牌移動至其擁有者的該區域中。

303. 卡牌狀態

- 303.1. 在一些區域中，卡牌擁有特定的狀態：重置和橫置。重置狀態的卡牌直立放置，橫置狀態的卡牌橫向放置。
 - 303.1a. 將卡牌由重置狀態向橫置狀態改變的動作被稱為“橫置”，將卡牌由橫置狀態向重置狀態改變的動作被稱為“重置”。
 - 303.1b. 當卡牌放置到有特定卡牌狀態的區域時，將其以重置狀態放置。
- 303.2. 在一些區域中，卡牌擁有特定的狀態：正面朝上和背面朝上。正面朝上的卡牌以其全部資訊可見的狀態放置，背面朝上的卡牌以其全部資訊隱藏的狀態放置。隱藏的卡牌資訊可以被知道其當前資訊的玩家隨時查看。
 - 303.2a. 領主和裁決者總是正面朝上狀態，任何讓他們背面朝上的效應都是無效的。

304. 主牌庫區

- 304.1. 玩家放置其主牌庫的區域。
- 304.2. 每個玩家擁有自己的主牌庫區。主牌庫區是非公開區域，其中的牌是有順序的。
- 304.3. 當有複數的牌要從主牌庫移動至其他區域，且造成這個移動的效應並沒有特別描述移動方式時，應從牌庫最上方向指定區域移動一張，重複移動直到指定張數為止。
- 304.4. 描述中若提到“牌庫”，指的就是“主牌庫”。

305. 魔石牌庫區

- 305.1. 玩家放置其魔石牌庫的區域。每個玩家擁有自己的魔石牌庫區。
- 305.2. 魔石牌庫區是非公開區域，其中的牌是有順序的。
- 305.3. 當有複數的牌要從魔石牌庫移動至其他區域，且造成這個移動的效應並沒有特別描述移動方式時，應從牌庫最上方向指定區域移動一張，重複移動直到指定張數為止。

306. 手牌

- 306.1. 玩家抽到的牌放置的區域。
- 306.2. 每個玩家都擁有自己的手牌區，手牌區是非公開區域且其中的牌是無順序的。 玩家自己可以看到自己手牌區中的全部資訊。
- 306.3. 每個玩家手牌數量有上限。遊戲開始時，每個玩家的手牌上限是七張。

307. 戰場

- 307.1. 玩家放置其裁決者、生物、附加、王器和**魔石**的區域。
- 307.2. 戰場是公開區域，其中的牌是無順序的。
- 307.3. 在戰場中，每張卡牌都有特定的狀態：重置或橫置。
- 307.4. 如果涉及“牌”的描述沒有指明其所在區域，那麼僅指在戰場上的牌。如果涉及“生物”、“裁決者”、“附加”、“王器”或“**魔石**”的描述中沒有提到其所在的區域，那麼視為是在戰場中該類型的卡牌。
 - 307.4a. 如果描述中沒有指明區域、且持有特定資訊的牌有多張的場合，原則是參照**戰鬥區**中持有那項資訊的卡牌。
- 307.5. 在戰場上的裁決者，其**領主面**的資訊所有玩家均可檢視。
- 307.6. 當牌從 1 個戰場移動至另 1 個戰場，或是從 1 個魔石區移動至戰場時，並不會觸發其“當此牌進入戰場時”的異能。

308. 領主區

- 308.1. 玩家放置其領主的區域。
- 308.2. 每個玩家擁有自己的領主區。領主區是公開區域，其中的牌是無順序的。
- 308.3. 在領主區中，每張卡牌有特定的狀態：重置或橫置。
- 308.4. 如果涉及“領主”的描述沒有提到其所在區域，那麼視為領主區中領主類型的卡牌。
- 308.5. 領主區中卡牌的另一面只能由其操控者查看。

309. 墳場

- 309.1. 玩家放置被消滅或使用過的卡牌的區域。
- 309.2. 每個玩家擁有自己的墳場。墳場是公開區域，其中的牌是有順序的。任何進入墳場的新卡牌都被放置在墳場中牌的最上面。

310. 待機區

- 310.1. 從手牌將卡牌面朝下放置的區域。
- 310.2. 每個玩家擁有自己的待機區。待機區是非公開區域，假如一個玩家放一張卡進入他的待機區，他需要讓所有玩家都知道放置的順序。每個玩家可以查看自己的待機區中的所有卡牌資訊。

311. 移除區

- 311.1. 玩家放置其被移除卡牌的區域。
- 311.2. 每個玩家擁有自己的移除區。移除區是公開區域，其中的牌是無順序的。
 - 311.2a. 如果某些效應要求將卡牌以正面朝下的方式移除遊戲，那張牌視為放置在非公開區域，只有被規則或效應允許的玩家才能查看那張牌的資訊。

312. 連鎖區

- 312.1. 施放的卡牌或異能在結算前被放置的區域。
- 312.2. 遊戲中只存在一個連鎖區。連鎖區是公開區域，其中的牌是有順序的。
- 312.3. 生物牌在連鎖區中為“**生物法術**”，其他類型的牌在連鎖區中為“**非生物法術**”。如果法術、異能或效應提到“法術”時並沒有指定其所在的特定區域，那麼視為是在連鎖區中的卡牌。

313. 戰鬥區

- 313.1. 戰場和領主區這兩個區域是戰鬥區。
- 313.2. 在玩家的戰鬥區中的牌由該玩家操控。如果一張牌將進入一個玩家的戰鬥區中，它將由該玩家操控。

314. 區域的移動限制

- 314.1. 領主除進行審判外，不能移動至除領主區和墳場以外的區域。
- 314.2. 裁決者不能移動至除領主區和戰場以外的區域。
- 314.3. 生物、附加和 王器不能移動至魔石牌庫區或領主區。
- 314.4. 如果法術牌將移動至魔石牌庫區或戰鬥區，改為移動至墳場。
- 314.5. 魔石不能移動至手牌、主牌庫區和領主區。

315. 遊戲外

- 315.1. 如果一張卡的效應中提到"遊戲外"，根據是否在比賽的遊戲中，意思有所不同。
 - 315.1a. 如果非比賽的遊戲中，它指的是在你的移除區或其它地方 (如牌冊) 中的牌，只要不是最開始在你的套牌中。
 - 315.1b. 如果是在比賽的遊戲中，遊戲外就是指你的移除區或備牌。

400. 遊戲準備

401. 概述

- 401.1. 遊戲開始前，每個玩家需要事先構築自己的套牌。

402. 牌庫的構築

- 402.1. 每個玩家需要準備自己的主牌庫、魔石牌庫和領主牌。
- 402.2. 每個玩家只能準備 1 張領主牌。
- 402.3. 主牌庫包含除領主和魔石以外的牌。主牌庫至少 40 張牌。
- 402.4. 魔石牌庫中僅有魔石牌。魔石牌庫的構築為 10 張~20 張牌。
- 402.5. 主牌庫或魔石牌庫中，具有相同卡牌名稱的卡牌最多只能放 4 張。非特殊魔石不受此規則限制，可以在魔石牌庫中放任意數量。
- 402.6. 如果一個效應更改了牌庫的構築規則，它將只在這時對規則造成影響。在遊戲過程中，即使它失去了產生這個效應的異能，牌庫仍然視為合法。

403. 遊戲的準備

- 403.1. 遊戲開始前，每個玩家洗切自己的主牌庫和魔石牌庫，並將其放置在自己的主牌庫區和魔石牌庫區。
- 403.2. 每個玩家在開始時擁有 4000 點生命值。
- 403.3. 雙方玩家以隨機方式決定遊戲的先後手。
- 403.4. 每個玩家從其主牌庫頂抽 5 張牌至手中。先手玩家首先選擇需要調度手牌的數量，之後後手玩家同樣選擇調度的數量。然後每個玩家將選擇調度的手牌以任意順序放回其主牌庫底，並從主牌庫頂抽取同等數量的牌至手中。

先手玩家必須先選擇需要重調的手牌。

- 403.5. 每個玩家將自己的領主牌放置其領主區。
- 403.6. 先手玩家成為主動玩家，並回合開始。

500. 回合順序

501. 概述

- 501.1. 先手玩家開始第一回合。遊戲以雙方玩家回合交替的方式進行。每個回合中，主動玩家按以下順序執行各階段。

502. 抽牌階段

- 502.1. “回合開始時”、“抽牌階段開始時”觸發條件滿足，如果本回合是遊戲的第一個回合，“遊戲開始時”觸發條件滿足。
- 502.2. 主動玩家獲得優先權並執行優先權處理。
- 502.3. 主動玩家從其主牌庫抽 1 張牌。每局遊戲先手玩家第 1 回合忽略此動作。
- 502.4. 主動玩家獲得優先權並執行優先權處理。

503. 重置階段

- 503.1. 如果本回合是主動玩家的第 1 個回合，跳過重置階段。
- 503.2. “重置階段開始時”觸發條件滿足。
- 503.3. 主動玩家獲得優先權並執行優先權處理。
- 503.4. 清空所有已產生的魔力。
- 503.5. 主動玩家重置其戰鬥區中的所有卡牌。
- 503.6. “重置階段結束時”觸發條件滿足。
- 503.7. 主動玩家獲得優先權並執行優先權處理。

504. 主階段

- 504.1. “主階段開始時” 觸發條件滿足。
- 504.2. 主動玩家獲得優先權並執行優先權處理。在主階段中，主動玩家可以做出一些特定行動。

505. 結束階段

- 505.1. “結束階段開始時” 觸發條件滿足。
- 505.2. 主動玩家獲得優先權並執行優先權處理。
- 505.3. “回合結束時” 觸發條件滿足。
- 505.4. 主動玩家獲得優先權並執行優先權處理。
- 505.5. 作為最後的步驟，按以下順序執行下列動作：
 - 505.5a. 清除生物和裁決者受到的所有傷害。
 - 505.5b. 結束所有直到回合結束有效的持續性效應。
 - 505.5c. 清空所有已產生的魔力。
 - 505.5d. 如果主動玩家的手牌數量超過其手牌上限，棄掉超過上限的數量的手牌。
 - 505.5e. 如果有規則處理或任何異能觸發，執行優先權處理並重複此最後步驟。否則，結束此最後步驟。
- 505.6. 非主動玩家變成新的主動玩家並開始新的回合。

600. 優先權處理

601. 概述

- 601.1. 遊戲中，玩家獲得優先權並執行優先權處理。擁有優先權的玩家在此時可以執行一系列動作。

優先權處理	執行規則處理	重複直到所有的規則處理都完畢。	
	處理觸發異能	選擇並施放已觸發的觸發異能。	選擇 1 個觸發異能之後，重頭執行優先權處理。重複直到所有觸發異能被選擇。
	優先權玩家執行動作	擁有優先權的玩家執行可作出的動作。	
	結束優先權處理	<ul style="list-style-type: none">▪如果雙方玩家連續讓過優先權,結算連鎖區中最上方的卡牌或異能。如果連鎖區為空，結束優先權處理。▪否則，進行新的優先權處理。	

602. 執行優先權處理

- 602.1. 當玩家執行優先權處理時，按以下順序：
 - 602.1a. 如果有需要執行的規則處理，立即執行。重複直到所有的規則處理都完畢。
 - 602.1b. 選擇並施放已觸發的觸發異能。

602.1c. 擁有優先權的玩家執行可作出的動作。

602.1d. 結束優先權處理。

603. 處理觸發異能

- 603.1. 如果有觸發異能觸發，選擇其中 1 個。
- 603.2. 當 2 個或更多觸發異能觸發時，如果其中有由主動玩家操控的異能，由主動玩家從中選擇 1 個。如果沒有主動玩家操控已觸發的觸發異能，由非主動玩家從中選擇 1 個。
- 603.3. 異能被選擇後，如果玩家能夠合法的施放它則施放。然後，無論 玩家是否已施放被選擇的異能，其觸發次數減少 1。
- 603.4. 如果仍有任何被觸發的異能未選擇，重新執行優先權處理。
(附註：這邊的施放是指異能進入連鎖，並非直接產生效應。)

604. 擁有優先權時可執行的動作

- 604.1. 擁有優先權的玩家可以執行下列動作：
 - 604.1a. 施放其操控的 1 個啟動異能。
 - 604.1b. 施放具有【啟動條件】的詠唱牌。
 - 604.1c. 讓過。
- 604.2. 擁有優先權的玩家，在其**主要時機(701.2)**期間可以執行下列動作：
 - 604.2a. 施放生物、附加、王器或**不具有【啟動條件】**的詠唱牌。
 - 604.2b. 發起戰鬥。
 - 604.2c. 進行審判。
 - 604.2d. 將手牌的卡牌以面朝下方式放置其**待機區**中。
 - 604.2e. 召喚魔石。

605. 結束優先權處理

- 605.1. 根據擁有優先權的玩家做出的動作，按以下處理：

- 605.1a. 如果該玩家選擇讓過以外的其它動作，該玩家繼續保持優先權。
- 605.1b. 如果該玩家選擇讓過且這是雙方玩家的連續讓過，若此時連鎖區為空，結束優先權序列；若此時連鎖區不為空，結算最後進入連鎖的 1 張牌或 1 個異能，然後主動玩家獲得優先權。
- 605.1c. 如果該玩家選擇讓過且這不是雙方玩家的連續讓過，則不擁有優先權的玩家獲得優先權。
- 605.2. 如果優先權處理仍沒有結束，進行一個新的優先權處理。

700. 玩家的動作

701. 概述

- 701.1. 玩家在擁有優先權時可以執行以下動作。
- 701.2. 在規則上，主動玩家若處於“主階段中、自己擁有優先權、非戰鬥中、連鎖區為空”的狀況下，將表示為“主要時機”。

702. 施放生物牌、王器牌或附加牌

- 702.1. 主動玩家在其**主要時機**可以施放生物牌、王器牌或附加牌等等種類的牌。
- 702.2. 玩家選擇 1 張生物、王器或附加牌，支付其費用並施放。一般情況下，玩家只可以施放手牌中的生物、王器或附加牌。
- 702.3. 當生物、王器或附加牌在連鎖區結算後，將該生物、王器或附加牌放進其操控者的戰場上。

703. 施放不具有【啟動條件】的詠唱牌

- 703.1. 主動玩家在**主要時機**可以施放不具有【啟動條件】的詠唱牌。
- 703.2. 玩家選擇 1 張不具有【啟動條件】的詠唱牌，支付其費用並施放。一般情況下，玩家只可以施放手中的詠唱牌。
- 703.3. 當詠唱牌在連鎖區結算後，執行其描述後將其置入擁有者的墳場。

704. 發起戰鬥

- 704.1. 主動玩家在**主要時機**可以發起戰鬥。更多細節請查閱【800 戰鬥】。
- 704.2. 發起戰鬥不會使用連鎖區。

705. 進行審判

- 705.1. 主動玩家在**主要時機**、其領主區中存在重置狀態且**具有【審判】**的領主、該玩家本回合中沒有進行過審判的情況下可以進行審判。
- 705.2. 玩家執行【審判】中要求的動作，然後審判異能進入連鎖區。
 - 705.2a. 有的【審判】標註了魔力符號，表示你需要支付這些魔力來進行審判。
 - 705.2b. 有的【審判】標註了一些條件，只有當這些條件達成時才可以進行審判。
 - 705.2c. 如果描述提及【審判】，它是指【審判】異能中要求的動作。
 - 705.2d. 審判異能進入連鎖區時不視為一種法術或異能，任何會影響法術或異能的效應都不會影響審判。**
- 705.3. 當審判結算後，將玩家的領主牌翻至裁決者那面並放進該玩家的戰場。

706. 放置卡牌至**待機區**

- 706.1. 主動玩家在**主要時機**可以支付 2 點魔力將 1 張手牌以面朝下的方式放置於其待機區中。
- 706.2. 這項動作不會進入連鎖區，執行時直接將卡牌放置定位。
- 706.3. 以這種方式放置**不具有【啟動條件】或【潛伏】**的牌進入**待機區**的情況下，除非有效應允許，否則你不能施放它。

707. 施放啟動異能

- 707.1. 擁有優先權的玩家可以施放自己操控的卡牌的啟動異能。
- 707.2. 玩家選擇其操控的卡牌的1項啟動異能並施放它。如果這是1項魔力異能，立即結算。一般情況下，玩家只能啟動由他操控的卡牌的啟動異能。
- 707.3. 當連鎖區中的異能結算時，執行其效應，然後將其從連鎖區移除。

708. 施放**具有【啟動條件】**的牌

- 708.1. 部分**具有【啟動條件】**的牌擁有觸發異能（906）。
708.1a. **具有【啟動條件】**的牌的描述中，其**【啟動條件】**會寫作“(觸發條件) ⇒(效應)”，是一個特別的觸發性卡牌。
- 708.2. 觸發性卡牌在滿足其觸發條件後，在將其翻開時觸發。如果未特別指定，觸發**具有【啟動條件】**的牌僅只能從玩家的手牌或待機區。
708.2b. **具有【啟動條件】**的牌不能在已觸發的狀態下因再次滿足**【啟動條件】**而再觸發一次。
- 708.3. **具有【啟動條件】**的牌觸發性卡牌，在下次你可以施放觸發異能的時機下作為法術施放。
708.3a. 如果使用或翻開了一張不合法發動的卡牌，則將其置入墓地。
- 708.4. 施放**具有【啟動條件】**的牌時，作為施放費用，執行其**【啟動條件】**描述中冒號前的動作。同時，如果你是在你的待機區以外區域中施放**具有【啟動條件】**的牌，你還需要支付那張牌的費用。如果未指定，施放**具有【啟動條件】**的牌僅只能從玩家的手牌或待機區。
- 708.5. 待機區中的**具有【啟動條件】**的牌在放置的回合中是不可以在啟動條件滿足時施放或展示觸發的。
- 708.6. 當連鎖區中**具有【啟動條件】**的牌結算時，執行其**【啟動條件】**描述中冒號後及“⇒”的部分之後，並將其置入擁有者的墳場。

709. 召喚魔石

- 709.1. 主動玩家橫置其**主要時機**中、本回合中未召喚過魔石且本回合中未進行過審判的情況下，可以橫制自己的裁決者/領主。在這之後，將自己的魔石牌庫頂的 1 張牌放進自己的**戰場**中。這個動作稱為召喚魔石。

710. 讓過

- 710.1. 擁有優先權的玩家可以選擇讓過優先權。在此情況下，不做任何動作。
- 710.2. 擁有優先權的玩家在其**主要時機**，且由他操控的裁決者/生物必須攻擊並能夠合法地進行攻擊時，該玩家不可以讓過優先權。“能夠合法進行攻擊”需要滿足下列條件：
 - 710.2a. 你在本回合開始便持續操控這張牌。
 - 710.2b. 這張牌是重置狀態。
 - 710.2c. 你有可以攻擊的目標，即為對手玩家或對手場上橫置狀態的裁決者/生物。
 - 710.2d. 沒有效應禁止這張牌攻擊。
 - 710.2e. 攻擊時不需要其他額外動作。

800. 戰鬥

801. 概要

- 801.1. 在主階段中，主動玩家可以用其操控的裁決者/生物戰鬥，並按照以下循序執行下列階段。

802. 戰鬥開始步驟

- 802.1. “戰鬥階段開始時”觸發條件滿足。
- 802.2. 主動玩家獲得優先權並執行優先權處理。

803. 宣佈攻擊步驟

- 803.1. “宣佈攻擊步驟開始時”觸發條件滿足。
- 803.2. 主動玩家獲得優先權並執行優先權處理。
- 803.3. 如果任何效應強制回合玩家進行攻擊，回合玩家必須選擇進行攻擊。否則，回合玩家可以選擇攻擊或放棄攻擊。如果放棄攻擊，則戰鬥結束並且進入戰鬥結束步驟。如果該玩家選擇攻擊，按以下選擇：
 - 803.3a. 從本回合開始時便由你持續操控的重置狀態下具有攻擊力與防禦力裁決者/生物。如果玩家操控若干個需要攻擊的裁決者/生物，則需要從中選擇 1 個先進行攻擊。
 - 803.3b. 對手或他戰場上的橫置狀態並具有 ATK 和 DEF 的裁決者/生物，作為被攻擊的目標。
- 803.4. 玩家必須選擇合法的攻擊者進行攻擊，如果他無法選擇 1 個合法的攻擊者，則他必須放棄攻擊。
- 803.5. 橫置進攻的裁決者/生物。如果玩家需要執行任何動作進行攻擊，在此時點

進行。如果玩家不能執行，他不可以進行攻擊並將遊戲狀態倒回至選擇攻擊或放棄攻擊時。從此時開始，該裁決者/生物成為攻擊中的裁決者/生物。

803.5a. 在此戰鬥中進攻的裁決者/生物，若發生下列情況則不再視為進攻的裁決者/生物：1. 該裁決者/生物不再視為裁決者/生物；2. 失去攻擊力或防禦力；3. 離場；4. 操控者變更。

- 803.6. 如果非主動玩家沒有在此次戰鬥中施放法術或異能而主動玩家選擇放棄進攻，則主動玩家不可以在本回合中再次發起戰鬥。
- 803.7. 主動玩家獲得優先權並執行優先權處理。

804. 宣佈阻擋步驟

- 804.1. “宣佈阻擋步驟開始時”觸發條件滿足。
- 804.2. 主動玩家獲得優先權並執行優先權處理。
- 804.3. 若在**有進攻中的裁決者/生物的情況下**，非主動玩家可以選擇阻擋或放棄阻擋。若選擇組檔，只能選擇其操控的可以阻擋且為重置狀態的裁決者/生物進行阻擋。
- 804.4. 選擇阻擋的情況下，橫置自己具有攻擊力與防禦力的裁決者/生物進行阻擋。如果玩家需要執行任何動作進行阻擋，則在此時進行。如果玩家不能執行，他不可以進行阻擋並將遊戲狀態倒回至選擇阻擋或放棄阻擋時。從此時開始，只要該裁決者/生物在戰場上，它便成為阻擋中的裁決者/生物，而進攻中的裁決者/生物也是被阻擋的裁決者/生物。

804.4a. 在此戰鬥中阻擋的裁決者/生物，若發生下列情況則不再視為阻擋的裁決者/生物：1. 該裁決者/生物不再視為裁決者/生物；2. 失去攻擊力或防禦力；3. 離場；4. 操控者變更；5. 該阻擋中的裁決者/生物變為不能阻擋。

- 804.5. 在這之後，進攻的裁決者/生物和其他的裁決者/生物發生戰鬥。

804.5a. 只要有阻擋中的裁決者/生物，進攻中和阻擋中的裁決者/生物之間發生戰鬥。

804.5b. 如果沒有阻擋中的裁決者/生物，則進攻中的裁決者/生物和被攻擊的裁決者/生物之間發生戰鬥。

- 804.6. 主動玩家獲得優先權並執行優先權處理。

(附註：被攻擊中的裁決者/生物，不能宣告進行阻擋。)

805. 先攻戰鬥結算步驟

- 805.1. 如果此時沒有攻擊中的裁決者/生物，直接進入戰鬥結束步驟。
- 805.2. 如果攻擊中的裁決者/生物具有【先攻】，它造成等同於其攻擊力的傷害且：
 - 805.2a. 如果有阻擋中的裁決者/生物，則傷害對它造成。
 - 805.2b. 如果沒有阻擋中的裁決者/生物，則傷害對宣佈攻擊步驟中選擇的目標造成。
- 805.3. 主動玩家獲得優先權並執行優先權處理。

806. 普通戰鬥結算步驟

- 806.1. 如果此時沒有攻擊中的裁決者/生物，直接進入戰鬥結束步驟。
- 806.2. 如果攻擊中的裁決者/生物沒有在先攻戰鬥結算步驟中造成傷害，它造成等同於其攻擊力的傷害且：
 - 806.2a. 如果有阻擋中的裁決者/生物，則傷害對它造成。
 - 806.2b. 如果沒有阻擋中裁決者/生物，則傷害對宣佈攻擊步驟中選擇的目標造成。
- 806.3. 如果有阻擋中的裁決者/生物，或者雖然沒有但是被攻擊的目標是裁決者/生物，其對攻擊中的裁決者/生物造成等同於其攻擊力的傷害。
- 806.4. 主動玩家獲得優先權並執行優先權處理。

807. 戰鬥結束步驟

- 807.1. “戰鬥結束階段”觸發條件滿足。
- 807.2. 主動玩家獲得優先權並執行優先權處理。
- 807.3. 作為最後一個步驟，執行下列動作：
 - 807.3a. 清除所有戰鬥中生效的持續性效應和直到戰鬥結束時失效的持續性效應。
 - 807.3b. 如果有任何規則處理或異能觸發，執行優先權處理並重新執行此步驟。否則，結束此步驟。

- 807.4. 攻擊中和阻擋中的裁決者/生物停止攻擊和阻擋，戰鬥結束。

900. 卡牌和異能

901. 異能和效應

- 901.1. 卡牌上讓你執行某些動作的語句是異能。異能分為“靜止異能”、“啟動異能”和“觸發異能”。
 - 901.1a. 啟動異能的描述為“(費用)：(效應)”，啟動異能的操控者在允許的條件下支付要求的費用時才可啟動該異能。
 - 901.1b. 觸發異能的描述為“(觸發條件) ⇒ (效應)”，觸發異能需要滿足其觸發條件或啟動條件來施放。當觸發條件滿足時，觸發異能在接下來的優先權處理中施放。
 - 901.1c. 靜止異能是描述為“(效應)”。只要靜止異能有效期間，便持續產生它的效應。
 - 901.1d. 某些異能擁有異能名稱，並用 [(名稱)] 表示。如果 2 個異能具有相同的異能名稱，它們視為同 1 個異能。如果描述指定某個異能名稱，它指的是具有該異能名稱的異能。
 - 901.1e. 簡稱“(描述)異能”就是指“擁有(描述)的異能的卡片”。
例如：“暗屬性異能”指的是“暗屬性卡牌所具有的異能”。
- 901.2. 效應是指異能產生的命令。效應根據其生效的方式，分為“一次性效應”、“持續性效應”和“替代性效應”。
 - 901.2a. 一次性效應在處理完某項行動後即結束。
 - 901.2b. 持續性效應在一段時限內持續生效，或當異能有效時即持續生效。
 - 901.2c. 替代性效應是將需要執行的某個動作改為執行其他動作或不執行。
 - 901.2d. 簡稱“(描述)效應”就是指“擁有(描述)效應的卡片”。
例如：“(暗屬性)效應”指的是“暗屬性卡牌所產生的效應”。

902. 異能的有效性

- 902.1. 異能僅當有效時才可以施放或產生效應。一般情況下，僅當牌在下列區域中時它們的異能有效：
 - 902.1a. 裁決者/生物、附加、王器或魔石在戰場上時其異能有效。
 - 902.1b. 領主在領主區中其異能有效。
- 902.2. 如果某個異能的描述中說明該異能在某個特定區域中有效，那麼該異能在那個區域中有效。

903. 卡牌和異能的施放

- 903.1. 卡牌施放後會放置在特定的區域。啟動異能和觸發異能施放後即結算。
- 903.2. 卡牌或異能施放遵循下列規則：
 - 903.2a. 如果是待機區中的牌，將其翻至正面。
 - 903.2b. 當玩家施放 1 張牌時，將那張牌放進連鎖區。當玩家施放 1 個異能時，將那個異能像 1 張虛擬的牌一樣放進連鎖區。
 - 903.2c. 如果異能的描述中帶有“選擇 (數字) ”，玩家從描述的選項中做出選擇。未被選擇的選項視為不存在。
 - 903.2d. 如果牌或異能需要指定目標，操控者必須選擇合法的目標。如果玩家不能選擇合法的目標，那麼便不能施放那張牌或異能。
 - 903.2e. 如果牌或異能施放時要求做出一些動作，按以下順序決定這些動作的性能和數量：
 - 903.2e-i. 如果有任何效應改變其性能，先適用此類效應。
 - 903.2e-ii. 如果有任何效應允許“施放時不需支付費用”，如果你施放一張牌，不需要支付其費用(203)。如果是施放一項啟動異能，不需支付該異能描述冒號前顯示的費用。
 - 903.2e-iii. 適用任何增加該數量的效應。
 - 903.2e-iv. 適用任何減少該數量的效應。若如此，施放它的玩家選擇被減少的項目。

903.2e-v. 在施放的項目修正之後，即使一些效應將替代它，其內容和數量將不再變更。

903.2f. 執行那項動作。如果那項動作的其中一部分無法被執行，則不能施放該卡牌或異能。但如果是那項動作的一部份被替代性效應所替換，則仍然可以施放。

▪903.3. 卡牌或異能結算時遵循下列規則：

903.3a. 如果卡牌或異能要求選擇目標，在此時檢查那個目標。如果目標不合法，所有與該目標有關的效應便不執行。如果那張牌或異能的全部目標都不合法，與目標無關的其他部分效應仍會結算。

903.3b. 卡牌結算時，根據其類型執行動作；異能結算時，執行其效應後就將其從連鎖區中移除。

904. 靜止異能

▪904.1. 只要靜止異能有效，它的效應便持續性生效。所有靜止異能的效應都是持續性效應。

▪904.2. 如果某個靜止異能定義了該牌的屬性、類型、種族、特徵、攻擊力或防禦力且不是在某種條件下，該異能被稱作為“基礎異能”，且在任何區域中都有效。

904.2a. 描述中帶有“視此牌為（屬性）魔石”的異能是基礎異能。

905. 啟動異能

▪905.1. 啟動異能的操控者可以在任何他可以施放該異能的時機下施放。

▪905.2. 施放一個啟動異能的規則跟施放異能規則相同。

▪905.3. 以 \spadesuit 作為費用的啟動異能僅當該生物從本回合開始就持續在你的戰鬥區中時才可以施放。

▪905.4. 裁決者的需要以 \spadesuit 作為費用的啟動異能僅當該裁決者從本回合開始就持續在你的戰場上時才可以施放。

906. 觸發異能

- 906.1. 觸發異能描述為 “(觸發條件) ⇒(效應)” 的異能。當一張牌觸發異能的觸發條件滿足時，那張牌的觸發能力將自動發動並且以優先權方式處理。
- 906.2. 合法使用手牌中或待機區中的具有【啟動條件】的觸發性卡牌需滿足其觸發條件，當滿足其條件並翻開時，將會以優先權方式處理。
- 906.3. 在本規則中，觸發異能和觸發性卡牌被稱為“觸發物件”。
- 906.4. 每個觸發物件都有觸發其的條件，這個條件被稱作為觸發條件。當觸發物件條件滿足時，該觸發物件的觸發次數+1。當 1 個觸發物件的觸發次數大於等於 1 時，該異能被視為“觸發”。
 - 906.4a. 待機區中的觸發異能不會在該牌進入待機區的那個回合中觸發。
- 906.5. 優先權處理中，在結算所有的規則處理後，主動玩家檢查他是否操控任何已經觸發的觸發物件。如果有，選擇其中 1 個物件並施放，減少 1 次該異能的觸發次數。如果主動玩家沒有施放任何觸發物件，然後非主動玩家檢查他控制的觸發物件，選擇其中 1 個物件並施放，重複此動作直到不再有已觸發的物件。
 - 906.5a. 假如任一個玩家施放一個觸發物件，重新執行優先權處理。假如沒有玩家施放任何觸發物件，則回合玩家執行可執行動作。
- 906.6. 除非被禁止，否則已觸發的觸發物件必須施放，玩家不可以選擇不施放。如果玩家選擇的已觸發的觸發物件因為一些原因不能施放，依舊減少 1 次該觸發的物件。
 - 906.6a. 假如你因為一些原因，不能施放一張觸發性卡牌，把它置入擁有者墓地。
- 906.7. 當 1 張牌從某個區域移動至另 1 個時會觸發一些觸發物件。如果這些觸發的物件提到被移動的卡牌或其他同時被移動的卡牌，它按下述規則指定卡牌的資訊或狀態：
 - 906.7a. 如果被移動的卡牌是從公開區域移動至非公開區域，或者是從非公開區域移動至公開區域，異能指的是當其在公開區域中的卡牌。
 - 906.7b. 如果被移動的卡牌時從戰鬥區移動至另 1 個區域（非戰鬥區），反之亦然，異能指的是當其在戰鬥區中的卡牌。
 - 906.7c. 否則，異能指的是當其在目的區域中的卡牌。
- 906.8. 某些效應會使觸發異能在之後的某個特定時間觸發，這種異能被稱為延遲觸發異能。

906.8a. 一般情況下，延遲觸發異能在特定時機下僅觸發 1 次。之後即使在同樣的情況下也不會發觸發。

906.8b. 如果提到某張帶有延遲觸發異能的卡牌，是指帶有產生延遲觸發異能的異能的卡牌。

- 906.9. 某些觸發物件會在遊戲中當某一狀態達成時觸發。這類物件稱作狀態觸發物件。

906.9a. 一個狀態觸發物件的觸發，僅能在它尚未觸發且條件滿足時。

- 906.10. 當玩家施放觸發異能時，可能會出現因為一些原因使得具有該異能的牌已經移動至另一個區域，失去其觸發異能或異能不再有效。這種情況下，觸發的觸發異能仍然施放並結算。

907. 魔力異能和已產生的魔力






- 907.1. 不需指定目標且產生魔力的啟動異能是魔力異能。並且，不需要指定目標且產生魔力，通過施放魔力異能觸發的觸發異能是魔力異能。產生魔力的法術不是魔力異能。

- 907.2. 玩家擁有優先權時或需要支付魔力時可以施放啟動異能的魔力異能。

- 907.3. 魔力異能不使用連鎖區，在施放後立即結算。


- 907.4. 魔力異能的操控者維持著已產生的魔力。這些魔力會一直持續到它們被支付或是被規則清空。

- 907.5. 有屬性的魔力用相對應魔力符號表示，無屬性的魔力用數位記號表示。

 : 1 點光、 : 1 點火、 : 1 點水、 : 1 點風、 : 1 點暗

 : 1 點無屬性魔力(其他數位同理)。

- 907.6. 有些魔力擁有特定的特性。

907.6a. 有些魔力帶有特性“月”。“產生 ”的意思是“產生 1 點不具有任何屬性的月特性魔力”。

907.6b. 特性本身不是屬性。

908. 一次性效應

- 908.1. 一次性效應在其結算時即執行。

909. 持續性效應

- 909.1. 如果 2 個或更多的持續性效應適用，它們按以下順序適用：
 - 909.1a. 卡牌本身的資訊和卡牌的基礎異能均是基礎資訊。
 - 909.1b. 適用所有增加或移除異能的持續性效應。
 - 909.1c. 適用所有改變非數值資訊的持續性效應。
 - 909.1d. 適用所有卡片上非指示物改變數值資訊的持續性效應。
 - 909.1e. 適用所有卡片上因指示物而改變數值資訊的持續性效應。
 - 909.1f. 以上適用的結果，如果使卡牌的攻擊力及防禦力數值出現小於 100 的數字時，將它向上取最接近的整百的數字。
- 909.2. 如果某個持續性效應包含上述多條，根據上述順序使它們單獨生效。
- 909.3. 如果在上述的情況下，若同時兩個或更多的持續性效應適用，則依下述效應順序適用之：
 - 909.3a. 若存在效應 A 與效應 B，且若先在 B 之前執行 A，A 會改變 B 的執行內容或方式，B 將被視為依賴 A。若效應 B 依賴效應 A，而且 A 不依賴 B，則 B 將永遠於 A 之後適用。
 - 909.3b. 如果依舊無法決定適用順序，先適用較早產生的效應。某個效應產生的時機由下列決定：靜止異能生效時，或是異能產生效應時。如果時機仍然一樣，主動玩家在此時決定哪個效應先生效。
- 909.4. 由觸發異能或啟動異能、或法術牌產生某個持續性效應，在某些條件下作用於一些非特定的牌，只要這些牌滿足其條件，無論它們是從何時滿足條件，該持續性效應都會對這些牌生效。當這些牌不再滿足條件時，該持續性效應便停止對它們生效。

例：假如你施放和結算[持續]【種族：圓桌騎士】你控制的裁決者/生物獲得[+200/+200]的法術，擁有【種族：圓桌騎士】裁決者/生物在之後才進場，仍然會獲得[+200/+200]。

例：“如果你的裁決者是“神劍統禦 法瑞亞”，在此回合你可以少支付[2]來施放神技”，假如你起動並結算此異能時還未控制“神劍統禦 法瑞亞”，那麼該回合稍後進入戰場的“神劍統禦 法瑞亞”，仍然可以少支付[2]來施放神技。
- 909.5. 當卡牌移動至新區域並有持續性效應適用於新區域中的該卡牌時，此牌在進入新區域的同時該效應便生效。

- 909.6. 如果持續性效應改變卡牌的資訊，卡牌失去其原先的資訊。
- 909.7. 如果要求參照卡牌“原有”的資訊，則忽略一切所有因持續性效應而改變的卡牌資訊。
- 909.8. 如果一個啟動或觸發異能產生一個有持續時效的持續性效應且描述如下：“只要（涉及此牌資訊或狀態的條件）”，如果此條件在異能施放後結算前就不再存在，那麼這個效應就不會產生。

910. 替代性效應

- 910.1. 如果某個替代性效應適用於某種情況，那麼原先的情況不會出現，僅發生替代後的情況。
- 910.2. 如果 2 個或更多的替代性效應同時生效，由原先情況的玩家或是原先情況的卡牌、異能的操控者選擇其中 1 個替代性效應並使它生效。
 - 910.2a. 若有多個造成傷害的替代性效應，且其中至少有一個不包含防止效應，則由造成傷害的效應的操控者選擇其中一個不包含防止傷害的效應並執行。若有多個造成傷害的替代性效應且他們均包含防止效應，則由將要受到傷害的牌的操控者選擇其中一個效應並執行。
- 910.3. 所有替代性效應只能適用 1 次且必須是可替代的情況發生。除非效應允許，玩家不能選擇不適用替代性效應。

911. 最終已知資訊

- 911.1. 因為一些原因，某個區域中的卡牌的資訊需要被查閱，但是卡牌往往會移動至其他區域。如果卡牌不是從戰鬥區移動至戰鬥區，則查閱其在之前區域中的資訊。這稱作最終已知資訊。

912 來源

- 912.1. 如果一個效應造成了傷害，如果沒特別註明，則此效應傷害的來源為記載了產生這項效應的卡片。
- 912.2. 如果是裁決者/生物造成傷害，則傷害的來源為該裁決者/生物。

1000. 遊戲動作








1001. 概述

- 1001.1. 遊戲中有些動作必須按照特定的方式執行。以下遊戲動作需要按照描述的方式進行。

1002. 結附

- 1002.1. 結附附加牌是指，將卡牌放進戰場並將其結附在特定的牌上。
- 1002.2. 如果一個效應要求你將一張存在於非連鎖區的附加牌結附在一張牌上，而你卻不能將其放置進場，或是結附的卡牌是不合法的，那張附加牌會留在原本的區域。
 - 1002.2a. 將一張附加牌結附於場上的一張牌不算指定目標。

1003. 支付魔力

- 1003.1. 支付魔力是指，消耗你已經產生的特定魔力。
- 1003.2. 魔力符號表示需要支付的特定魔力。
 - ：1 點光、：1 點火、：1 點水、：1 點風、：1 點暗
 - ：1 點無屬性魔力(其他數位同理)。
- 1003.3. 當你施放某張牌時，支付那張牌所記載的魔力費用。
- 1003.4. 當你不能支付全部的魔力時，你便不能做出這個支付動作。你不能僅支付部分魔力。
- 1003.5. 當玩家要支付魔力時，他可以施放魔力異能。
- 1003.6. 如果你需要支付 ，表示你需要支付任意 1 點具有月特性的魔力。

1004. 從遊戲中移除

- 1004.1. 將某張牌從遊戲中移除是指，移動那張牌至該玩家的移除區。

1005. 展示

- 1005.1. 展示非公開區域中的某張卡牌是指，向所有玩家展示那張牌的全部資訊。當展示的效應結束後或那張牌被移動至另一個區域時，展示結束。
- 1005.2. 如果某張卡已經是展示狀態，它便不能再被展示。

1006. 召喚

- 1006.1. 如果某個效應“召喚”1張生物牌時，將那張牌作為1個召喚法術放置在連鎖區中連鎖的最上端。
- 1006.2. 如果規則或異能提到一個生物“被召喚”，它是指這個生物“從連鎖區中結算並進入戰場”。

1007. 造成傷害

- 1007.1. 如果裁決者/生物受到任意數量的傷害時，那張牌上的傷害累積值增加等量的傷害。
- 1007.2. 如果玩家受到任意數量的傷害時，他的生命值減少等同於該傷害的數值。
- 1007.3. 當一個傷害來源將要對玩家或卡牌造成傷害時，若無特殊說明，那些傷害將一次造成。
 - 1007.3a. 假如一個傷害是對於每一個對象均造成一個[基礎數量]做計算，

則那個傷害將一次結算，不會分次造成傷害。總量傷害並不會按照每個對象分開造成。

例：你目前有 3 張手牌，有一張卡片效果“目標玩家每有 1 張手牌，就對目標玩家造成 100 點傷害”，並對你施放，那 300 點的傷害將一次性地從你的生命值扣除，並不會 100 點、100 點、100 點分開扣除。

- 1007.4. 如將對一張沒有防禦力的牌造成傷害，那張沒有防禦力的牌不會受到任何傷害。

1008. 連鎖

- 1008.1. 當某張牌提到“連鎖”時，它是指“施放新的卡牌或非觸發異能的異能並將其加入連鎖區”。
- 1008.2. 如果一個效應指出一張牌或一個異能“不能被連鎖”，表示只要這張牌或異能在連鎖區，你不能將另一張牌或一個非觸發異能的異能放進連鎖區。

1009. 抽牌

- 1009.1. 抽牌是指，玩家移動其主牌庫頂的 1 張牌至自己的手牌中。
- 1009.2. 抽 2 張或更多的牌是指，重複相應次數的抽牌動作。

1010. 消滅

- 1010.1. 消滅某張牌是指，如果將那張牌不是裁決者，放進其擁有者的墳場中；如果那張牌是裁決者，將其以領主面朝上移動至擁有者的領主區中。
 - 1010.1a. 裁決者被消滅回到領主區的情況下，在其上放置 1 個星界指示物。在接下來的遊戲期間，該領主失去【審判】異能。
 - 1010.1b. 如果 1 張失去【審判】的領主將變為裁決者放進戰場，它將以領主面朝上停留在領主區。

- 1010.2. 如果效應明確說明“消滅領主”，那麼將領主區中的領主牌移動至其擁有者的墳場。
- 1010.3. 如果效應明確說明某張牌不能被消滅，則忽略一切試圖消滅該牌的效應，所有試圖消滅該牌的規則處理都無法滿足其條件。


1011. 破壞

- 1011.1. 破壞某張牌是指，將那張牌置入其擁有者的墳場。
- 1011.2. 玩家不能破壞其未操控的牌。

1012. 取消

- 1012.1. 當連鎖區中的某張牌或某個異能被取消時，將其從連鎖區中移除。如果那是一張卡牌，置入其擁有者的墳場。

1013. 橫置/重置

- 1013.1. 橫置某張牌是指，將那張牌變為橫置狀態。重置某張牌是指，將那張牌變為重置狀態。
- 1013.2. 如果描述中出現符號，表示“將重置狀態的此牌橫置”。

1014. 選擇/搜尋

- 1014.1. 當玩家從公開區域中選擇某張牌或異能時，只要該區域中存在任何符合要求的牌或異能，則必須從中選擇。
- 1014.2. 玩家從非公開區域中選擇或搜尋某張牌時，他可以檢視該區域中所有牌的資訊。但如果所有玩家都可看到其中所有牌的資訊，則與從公開區域中選擇一樣。如果不是所有玩家都能夠知道區域中所有牌的資訊且玩家

需要從中選擇某張特定的牌，便無法保證該區域中是否存在符合特定資訊的牌，該玩家可以宣佈沒有找到，即使該區域中確實存在符合特定資訊的牌。

1015. 觸發

- 1015.1. “觸發”的異能定義是滿足異能的觸發條件並使其觸發。
 - 1015.1a. 如果效應明確說明某個觸發異能不能觸發，那麼即使其觸發條件滿足也無法觸發。
- 1015.2. “觸發”一個啟動異能指的就是施放該異能。

1016. 召喚

- 1016.1. “召喚”是指玩家進行召喚魔石的動作（709）。

1017. 複製/成為複製品

- 1017.1. “複製”1張牌或1個異能是在那張牌或那個異能所在的區域中複製一個與其相同的物件。複製的物件上並不帶有任何持續性效應。
 - 1017.1a. 如果被複製的是1張牌，則複製品是1張具有相同資訊的虛擬的牌，但視其為在該區域中的1張牌。當複製品離開該區域時，它便不再存在。
 - 1017.1b. 如果被複製的是連鎖區中的1個異能，在連鎖區中製作1個相同異能。
 - 1017.1c. 如果玩家為被複製的物件做出1個選擇，那麼視為對複製品做出相同的選擇。
 - 1017.1d. 如果一個物件在被複製的時候已經不存在於原本所在的區域，則不能對其進行複製。
- 1017.2. 如果某張牌“變成另一張牌的複製品”，它變成初始狀態的那張牌，即是沒有任何持續性效應在身上的同樣的物件，這是一個改變資訊的持續

性效應。

1018. 防止

- 1018.1. 防止傷害是指，適用一個減少部分或全部傷害的替代性效應。
 - 1018.1a. 如果防止傷害中的一部分數值，則改為造成減少那部分數值之後的傷害。
 - 1018.1b. 如果防止的是沒有特定數值的傷害，則改為不造成傷害。

1019. 棄牌

- 1019.1. 棄一張牌是指將你手中的 1 張牌置入你的墳場。
- 1019.2. 如果描述說明“棄牌”時並沒有指明具體數量或特定卡牌，則那位玩家棄掉他的所有手牌。
 - 1019.2a. 如果棄牌時玩家並沒有手牌，依舊認定為玩家被棄牌。

1020. 成為/獲得

- 1020.1. 如果某張牌“成為”一種類型、種族或類別，它便失去原先相應的類型、種族或類別。
- 1020.2. 如果某張牌“獲得”一種類型、種族或類別，它依舊保持原先相應的類型、種族或類別。
- 1020.3. 若一張卡牌得到“[(數值修正 A)/(數值修正 B)]”的效果，則它的攻擊力數值成為[原有攻擊力<數值修正符號>A]，它的防禦力數值成為[原有防禦力<數值修正符號>B]。

例：若一張牌獲得[+600/-600]的效果，則它的攻擊力成為[原有攻擊力+600]，它的防禦力成為[原有 DEF-600]。

1021. 洗牌

- 1021.1. 如果一個效應要求洗牌，玩家將屬於自己區域內的特定卡片隨機放置。
 - 1021.1a. 如果一個效果要求洗勻一個區域，則將該區域所有的牌洗勻。
- 1021.2. 如果有任何效應表明或允許玩家可以查看一部分已經洗好的卡，從開始洗牌到結束洗牌的過程中將無視這些效應。
 - 1021.2a. 在處理效應的過程中，在洗牌過後，如果有效應要求你移動一部分卡片到一個特定位置，該次移動視為洗牌的一部分並且無視任何表明或允許玩家查看卡片的效應直到整個處理過程結束。

1022. 放置/移動指示物

- 1022.1. 如果有效應要求“放置一個(名稱)指示物”到卡片上，則放置一個持有該名稱的指示物到卡片上。
 - 1022.1a. 可以使用一個不影響遊戲進行的小物件當成指示物。
 - 1022.1b. 如果沒特別說明，無論這些指示物是如何產生的，持有相同名稱的指示物視為同一種指示物。
- 1022.2. 如果一張卡片擁有一個名稱為“(修正數值 A)/(修正數值 B)”的指示物，只要該卡片為裁決者/生物，則該卡片得到[(修正數值 A)/(修正數值 B)]，此為持續效果。
- 1022.3. 如果一張卡片從一個戰鬥區移動到另一個戰鬥區，移除該卡片上所有的指示物。
- 1022.4. 如果要求“移動”指示物，則將移動前的位置上的指示物移除，並放置與移動前同名的指示物。
- 1022.5. 如果指明“(卡牌)的指示物”，表示放置於(卡牌)上的指示物。

1023. 蓄勢

- 1023.1. 如果一個效應要求你 “【蓄勢】（數值）” ，則投擲（數值）數量的骰子並將結果加總。之後若有異能或效應要求參照 “擲骰的結果” ，則參照那個加總結果。

1023.1a. 【蓄勢】所使用的骰子需為標準六面骰，每一面要清楚標記 1、2、3、4、5、6 等數值。

1023.1b. 如果任何效應要求你 “【蓄勢】” ，即為要求你 “投擲【蓄勢】所註記的數量的骰子。”

(注：【蓄勢】不是一個異能，而是遊戲要求執行的動作。)

1100. 關鍵字異能

1101. 概述

- 1101.1. 關鍵字異能是卡牌上用符號標誌表示的異能 (白底黑字)。

1102. 【貫穿】

- 1102.1. 具有【貫穿】這項靜止異能的卡牌，在計算戰鬥傷害的處理上有所變更。
- 1102.2. 具有【貫穿】的裁決者/生物的攻擊被阻擋時，攻擊中的裁決者/生物的操控者可以根據以下規則決定貫穿傷害的分配。
 - 1102.2a. 裁決者/生物的防禦力減去其受到的傷害被稱為裁決者/生物的承受量。
 - 1102.2b. 【貫穿】的裁決者/生物的攻擊被阻擋，且在戰鬥結算階段中由攻擊的裁決者/生物造成的傷害，以 100 為倍數等於或大於阻擋中裁決者/生物的承受量時，對初始攻擊目標分配剩餘的貫穿傷害。
 - 1102.2c. 然後攻擊中的裁決者/生物，對阻擋傷害中裁決者/生物造成其分配量的傷害，對初始攻擊目標造成等同於貫穿傷害。
- 1103. 擁有 2 個或更多的【貫穿】不會疊加計算。
- 1104. 【貫穿】造成的傷害是戰鬥傷害。

1103. 【襲擊】

- 1103.1. 具有【襲擊】這項靜止異能的卡牌，在選擇攻擊目標的規則上有所變更。
- 1103.2. 具有【襲擊】的裁決者/生物可以攻擊重置狀態的裁決者/生物。此異能

屬於靜止異能。

1104. 【先攻】

- 1104.1. 具有【先攻】這項靜止異能的卡牌，在給予戰鬥傷害的時機點有所變更。
- 1104.2. 具有【先攻】的裁決者/生物攻擊時會在防禦者造成傷害前先造成傷害。此異能屬於靜止異能。
- 1104.3. 更多資訊請參照先攻戰鬥結算步驟(805)和普通戰鬥結算步驟(806)。


1105. 【爆破】

- 1105.1. 【爆破】是卡牌所具有的觸發異能。
- 1105.2. 當具有【爆破】的生物在戰鬥結算步驟中造成傷害時⇒消滅它自己和受到它傷害的生物。
- 1105.3. 【爆破】不適用裁決者。

1106. 【飛行】

- 1106.1. 具有【飛行】這項靜止異能的卡牌，對於阻擋的裁決者/生物有所限制。
- 1106.2. 具有【飛行】的裁決者/生物攻擊時只能被具有【飛行】的裁決者/生物阻擋。此異能屬於靜止異能。

1107. 【敏捷】

- 1107.1. 具有【敏捷】這項靜止異能的卡牌，在攻擊或異能的施放限制規則上有所變更。
- 1107.2. 具有【敏捷】的裁決者/生物進入戰場的當回合，可以攻擊和使用費用需  的啟動異能。這是一個靜止異能。

1108. 【不滅】

- 1108.1. 具有【不滅】這項靜止異能的裁決者，在被消滅的規則上有所變更。
- 1108.2. 如果具有【不滅】的裁決者被消滅時，將其以領主面朝上的方式進入領主區。那張牌上並不會放置星界指示物，也不會失去【審判】。

1109. 【覺醒】

- 1109.1. 具有【覺醒】這項靜止異能的卡牌，其施放與結算的處理將有所變更。
- 1109.2. “【覺醒】（費用）：（描述）”的意思是，“當你施放此牌時，你可以支付（費用）作為額外費用。若如此，此牌即被結算並在結算進入戰場時擁有(描述)的異能。”
 - 1109.2a. “覺醒一張卡牌”表示使用卡牌時要支付【覺醒】的費用。
- 1109.3. 通過【覺醒】獲得的異能不會在回合結束時失去。

1110. 【顯現】

- 1110.1. 具有【顯現】這項靜止異能的卡牌，其施放的方式可以有所變更。
- 1110.2. “【顯現】[(屬性)]”意思是“【持續】當你施放此牌時，你可以破壞特定數量(屬性)的生物來代替支付此牌的費用”。
 - 1110.2a. 如果[(屬性)]標出了複數的屬性，你必須為每一個標出的屬性破壞對應的屬性生物。
 - 1110.2b. 如果以[(屬性)或(屬性)]的方式標出，你必須破壞一個滿足其中任一屬性要求的生物。

1111. 【瞬動】

- 1111.1. 具有【瞬動】這項靜止異能的卡牌，其施放的時機可以有所變更。

- 1111.2. “【瞬動】”意思是，“你可以在擁有優先權(604)的任何時機施放這張牌。”

1111.2a. 如果一張牌在施放後但尚未進入連鎖區前失去【瞬動】，如果你不能合法地施放一張不具有【瞬動】的卡牌，該施放視為不合法。情況將回溯至施放這張牌之前。

1112. 【神技】

- 1112.1. 【神技】是啟動異能。
- 1112.2. “<神技 (異能名稱) (啟動異能)>”是具有(異能名稱)的(啟動異能)，屬於一次遊戲中僅能使用一次的異能。
 - 1112.2a. 不同異能名稱的神技可以在一次遊戲中各施放一次。
 - 1112.2b. 如果某個效應使神技無效或被取消時，那個神技仍視為發動過。

1113. 【啟動條件】

- 1113.1. 具有【啟動條件】這項靜止異能的卡牌，其施放的時機和方式可以有所變更。
- 1113.2. 【啟動條件】有以下兩種標記方式：
 - 1113.2a. “【啟動條件】(費用)：(效應)”是指，施放這張卡牌時需要額外支付(費用)的費用，結算後執行(效應)的意思。
 - 1113.2a-i. 如果費用是“任意”，表示“支付[0]”。
 - 1113.2b. “【啟動條件】(觸發條件)⇒(效應)”是指，滿足(觸發條件)的時機下將這張卡牌觸發並揭示，結算後執行(效應)的意思。
- 1113.3. 更多關於具有【啟動條件】的卡牌施放規則，請參照施放具有【啟動條件】的牌(708)。

1114. 【潛伏】

- 1114.1. 具有【潛伏】這項靜止異能的卡牌，其施放的方式可以有所變更。
- 1114.2. “【潛伏】(觸發條件)”是指，“這張牌在待機區時，可以在滿足(觸發條件)的時機下將這張牌揭示，不需支付卡牌上標記的費用並將這張牌施放”的意思。
- 1114.3. 不同於具有【啟動條件】的詠唱牌，擁有【潛伏】異能的生物如在放置至待機區得當回合就滿足條件，可翻開並觸發。

1115. 【追憶】

- 1115.1. 具有【潛伏】這項靜止異能的卡牌，其施放的方式可以有所追加。
- 1115.2. 【追憶】是指你可以從墳場施放這張牌，若此牌將要從連鎖區中移動至任何區域，改為將其移除。

1116. 【進化】

- 1116.1. 【進化】是一個啟動異能。
- 1116.2. “【進化】(費用)”是指“(費用)：如果這張卡牌上沒有放置進化指示物，就放一個進化指示物在此牌上。”

1117. 【時變】

- 1117.1. 【時變】既是靜止異能也是啟動異能。
- 1117.2. “【時變】(費用)”是指“在你施放這張牌的時候，如果它是一張雙面牌，你可以選擇這張牌的任一面施放它，將選擇的面朝上並支付那一面所記載的費用。”並且“(費用)：如果這張牌實際上是過去面朝上，

將這張牌翻面為未來面朝上。你只能在你的**主要時機(701.2)**施放這個異能。”

1117.2a. 結算一個啟動的【時變】異能的效應後，將那張牌翻面為未來面向上。這稱為“時變”。如果你施放一張牌的未來面並結算它，則不視為“時變”。

▪1117.3. 雙面牌的相關規則請參照【1302. 雙面牌】。

1118. 【界限】

▪1118.1. 【界限】既是靜止異能也是觸發異能。

▪1118.2. “【界限】(數值)”是指“此牌已帶有(數值)數量的界限指示物的狀態進入戰場。”以及“此牌攻擊或阻擋時⇒移除此牌的1個界限指示物。”的意思。

1118.2a. 具有【界限】異能的卡牌即使上面沒有放置任何界限指示物，該【界限】異能本身也不會對該牌造成任何影響。

1118.2b. 具有【界限】異能的卡牌即使上面沒有放置任何界限指示物，同樣可以攻擊或阻擋。

1119. 【充能】

▪1119.1. 【充能】是一個靜止異能。

▪1119.2. “【充能】(魔力符號)”是指“在決定好先手玩家後，若你不是先手玩家，則遊戲開始時你擁有1個放置在除外區、具有「破壞此代幣：產生(魔力符號)」且不具有任何類型的魔力代幣衍生物。”

1119.2a. 只要該存在於除外區的期間，魔力代幣衍生物的異能持續有效。

1120. 【屏障】

▪1120.1. 【屏障】是一個靜止異能。

- 1120.2. “【屏障】”是指“此牌不會成為對手操控的法術或異能的對象。”
- 1120.3. “【屏障】(資訊)”是指“此牌不會成為對手操控的(資訊)法術或異能的對象。”

例如“【屏障】[火]”的情況下，表示那張牌不會成為對手操控的火屬性法術或異能的目標。

1121. 【裝備】

- 1121.1. 【裝備】為附加牌所具有，既是一個靜止異能也是啟動異能。
- 1121.2. “【裝備】(費用)”是指“(費用)：將此牌結附在1個目標生物上。此異能只能在主要時機(701.2)且此牌沒有結附的情況下才能施放。”
- 1121.3. 要求“結附在(卡牌)上”的情況下，將此牌結附在(卡牌)上。
 - 1121.3a. 若提到“裝備的卡牌”，指的是“此牌所結附的卡牌”。

1122. 【靈力】

- 1122.1. 【靈力】是一個靜止異能。
- 1122.2. “【靈力】(數值)”會根據卡牌的類型而有不同的處理方式：
 - 1122.2a. 如果領主具有“【靈力】(數值)”表示“此牌以放置(數值)個靈力指示物的狀態開始遊戲。”
 - 1122.2b. 如果非領主的卡牌具有“【靈力】(數值)”表示“此牌以帶有(數值)個靈力指示物的狀態進入戰場。”

1123. 【猛進】

- 1123.1. 【猛進】是一個靜止異能。
- 1123.2. “【猛進】”是指“此牌若能攻擊則必須攻擊。”是一種強制攻擊的異能(710.2)。

1124. 【連唱】

- 1124.1. 【連唱】是一個靜止異能。
- 1124.2. “【連唱】(描述)”是指“如果此牌不是你本回合中施放的第 1 張牌，則獲得(描述)的異能。”
 - 1124.2a. 【連唱】只要求在施放具有【連唱】異能的卡牌之前有沒有施放過其他卡牌，不論那些卡牌有沒有被結算。
 - 1124.2b. 如果 1 張具有【連唱】的卡牌是你在該回合中施放的第 1 張卡牌，則【連唱】後述的文字內容視為不存在。任何對該文字內容的選擇均會被無視。

1200. 規則處理

1201. 概述

- 1201.1. 遊戲中，某些特定情況發生時，執行規則要求的動作。這種情況被稱為規則處理。

1202. 輸掉遊戲

- 1202.1. 如果某個玩家的生命降到 0 或更低，該玩家因規則處理而輸掉遊戲。
- 1202.2. 在最近的規則處理後，如果玩家需要在其抽牌階段中從其牌庫抽牌，而牌庫中的牌卻少於要抽的牌的數量，該玩家因規則處理輸掉遊戲。

1203. 消滅

- 1203.1. 如果戰場上的某個具有防禦力的裁決者/生物累積的傷害大於等於其防禦力時，該裁決者/生物因規則處理而被消滅。
- 1203.2. 如果戰場上的某個具有防禦力的裁決者/生物的防禦力降到 0 或更低時，該裁決者/生物因規則處理而被消滅。

1204. 調整生命值

- 1204.1. 不論何時，在遊戲中只要玩家的生命值不為 100 的倍數，將其數值向上取到整百位數。

1300. 其他規則

1301. 迴圈

- 1301.1. 遊戲中可能會出現玩家可以或被強迫重複無限多次某個動作的情況。這種情況被稱為迴圈，並遵從以下規則：
 - 1301.1a. 如果只有一個玩家可以停止迴圈，由該玩家宣佈迴圈的次數並執行。之後，該玩家必須做出其他動作才能再一次執行該迴圈。
 - 1301.1b. 如果雙方玩家都能停止迴圈，主動玩家宣佈 1 個迴圈次數接著非主動玩家同樣宣佈 1 個迴圈次數，然後按其中較小的次數執行迴圈。之後，該玩家必須做出其他動作才能再一次執行該迴圈。
 - 1301.1c. 如果沒有玩家可以停止迴圈，遊戲以平局結束。

1302. 雙面牌

- 1302.1. 有些非領主牌在兩面都印有卡牌資訊，這些牌被稱作雙面牌。
 - 1302.1a. 多數的領主牌也是在兩面都印有卡牌資訊，但它們在下列規則中不視為雙面牌。
 - 1302.1b. 如果一張非雙面牌被複製成為另一雙面牌，形式上它並不視為一張雙面牌。同理，如果一張雙面牌被複製成為另一非雙面牌，形式上它仍視為一張雙面牌。
- 1302.2. 雙面牌的其中一面在其描述中會有一個【時變】異能。擁有【時變】異能的那面被稱作“過去面”，另一面則被稱作“未來面”。
 - 1302.2a. 如果一張雙面牌是印有【時變】異能的那面朝上，則那張牌實際上是過去面朝上。(未印有【時變】異能的那面朝上則是未來

面朝上。)

1302.2b. 當一張牌實際上以過去面朝上放置於公開區域，將那張牌的過去面放在該區域中清楚可見的位置。

1302.2c. 如果一些原因導致雙面牌必須翻面為過去面(或未來面)朝上，則將那張牌於該區域中確實的翻面。即使一張雙面牌於一個區域中實際翻了面，它仍然視為同一張牌，任何施加在那張牌上的效應或指示物都不會改變。

1302.2d. 在卡牌的未來面的描述會標示“(時變)”，這只是一種標記，在規則上並沒有特殊的意義。

例如一張牌的種類是“生物(時變)”，則它僅被視為“生物”。

1302.2e. 當一張牌實際上以過去面(或未來面)朝上時，那張牌只擁有朝上那面的卡牌資訊，忽略另一面記載的所有資訊。

- 1302.3. 一張雙面牌在區域中實際上永遠以過去面朝上，除了在戰場、連鎖區或當玩家開始施放這張牌。當雙面牌不在戰場或連鎖區而你要參照卡牌上的資訊時，永遠都必須參照過去面的資訊。

1302.3a. 如果一張雙面牌並非經由施放或結算的方式，且並非由戰場移動到戰場，則那張牌移動到新的區域後實際上以過去面朝上。

1302.3b. 如果一位玩家可以看雙面牌的任一面，則他可以查看兩面的資訊內容。

- 1302.4. 如果一張牌成為一張雙面牌的複製牌，則它獲得雙面牌實際上朝上的那面除了持續效應以外的所有卡牌資訊。不論複製對象是不是雙面牌，它都不會複製另一面的任何資訊。

- 1302.5. 如果要將雙面牌加入牌庫中，必須使用不透明的牌套，以防止玩家從另一面辨識出它是一張雙面牌。

1302.5a. 如果一個效應將雙面牌以面朝下的方式移除遊戲，如同將它移動到一個非公開區域。除非玩家被允許查看那張牌的資訊，否則移動時不能揭示任何資訊給任何一位玩家。

1303. 衍生物

- 1303.1. 因為某些效應，有些卡牌會產生衍生物。

1303.1a. 衍生物具有和卡牌相同的資訊。若要參照衍生物本身的資訊，需參照產生出這個衍生物的效應所記載的資訊。

1303.1b. 產生衍生物的效應若沒有特別註明，則該生物一律為具有“生物”類型的衍生物。

1303.1c. 如果沒有特別註明，則 1 個衍生物會放進產生它的效應的操控者的場上。

1303.1d. 產生“(名稱)衍生物”的情況下，該衍生物的卡名及種族為(名稱)。

- 1303.2. 除非特別註明，否則衍生物在規則上視為 1 張卡牌。

1303.2a. 選擇場上的卡牌的情況下，也可以選擇衍生物。同理，適用於場上卡牌的效應也同樣適用於衍生物。

1303.2b. 如果有特別註明是適用於衍生物的效應則不適用於卡牌。

- 1303.3. 要求破壞或消滅衍生物的情況下，將該衍生物從現存的區域移除，並且不再存在於遊戲中的任何區域。

1303.3a. 衍生物從戰場移動到戰場以外的區域的情況下，在移動到目標區域後會立刻於該區域消失。

1400. 舊式規則及用詞

1401. 概述

- 1401.1. 本項目為從愛麗絲系列開始往前推算的舊系列卡牌 (以下簡稱為“舊卡”)所使用的規則及用詞和現行規則及用詞之對照。

1402. 卡名的參照

- (僅日文版卡牌有差別)

1403. 種族/類別

- (僅日文版卡牌有差別)

1404. 區域名稱

- 1404.1. 舊卡若提及“魔石區”這個區域，則將其視為“戰場”。
- 1404.2. 舊卡若提及“詠唱待機區”這個區域，則將其視為“待機區”。

1405. 類型為“法術:詠唱”的牌

- 1405.1. 舊卡的“法術”將視為“詠唱”，此類型不具有子類別。

- 1405.2. 無視所有卡牌上標記為子類型的“詠唱”。
 - 1405.2a. 如果一張舊卡上標記為“法術:詠唱”，則它僅視為“詠唱”。
- 1405.3. 標記有“詠唱瞬間”這項子類型的卡牌視為具有【瞬動】。
 - 1405.3a. 如果一張舊卡上標記為“法術:詠唱瞬間”，則它僅視為“具有【瞬動】的詠唱”。
- 1405.4. 標記有“詠唱待機”這項子類型的卡牌視為具有【啟動條件】。
 - 1405.4a. 如果一張舊卡上標記為“法術:詠唱待機”，則它僅視為“具有【啟動條件】的詠唱”。

1406. 具有子類型的附加牌

- 1406.1. 所有舊的附加牌都具有子類型。
 - 1406.1a. 舊的附加牌具有“生物”、“戰場”、“領主”、“裁決者”、“裁決者/生物”、“裁決者/領主”等子類型。如果提及一張具有“生物”這項子類別的附加，則具有“裁決者/生物”這項子類別的附加不符合條件，反之亦然。同理，“領主”及“裁決者/領主”、“裁決者”及“裁決者/生物”或“裁決者/領主”也不視為同樣的條件。
- 1406.2. 具有子類別的附加牌大多在施放時需要決定結附對象。
 - 1406.2a. 具有子類別但不為“附加:戰場”的附加牌在施放時需要決定結附對象。“附加:(類型)”的牌在施放時須選擇場上一張具有(類型)的牌作為結附對象。
 - 1406.2b. 當一張附加牌在連鎖區被結算時，如果它指定另一張牌且該牌為合法，則它進入操控者的戰場並結附在目標卡牌上。如果該牌為不合法，則將此附加牌放進擁有者的墳場。
- 1406.3. 如果一個效應將一張具有子類別但不為“附加:戰場”的附加牌從一個非連鎖區移動到戰場，將它放進戰場並結附在一個合法的對象上。「合法的對象」是指一張存在於戰場中且具有該附加所標記的子類別的類別，且沒有效應不允許它結附。如果沒有合法的對象，該附加牌將停留在他原本所在的區域。
- 1406.4. 規則處理適用於具有子類別的附加牌。
 - 1406.4a. 如果一張具有子類別但不為“附加:戰場”的附加牌在戰場上，

它並不結附在任何一張牌上，如果它結附在一張不合法的牌上，按規則處理將該附加牌放進擁有者的墳場。

1407. 法術

- 1407.1. 舊卡若提及“召喚法術”，則將其視為“生物法術”。
- 1407.2. 舊卡若提及“普通法術”，則將其視為“非生物法術”。

1408. 【審判】

- (僅日文版及英文版卡牌有差別)

1409. 異能的符號

- 1409.1. 忽視舊卡上標記的所有【啟動】或【持續】

1410. 戰鬥階段

- 1410.1. 舊卡若提及“戰鬥階段”，則將其視為“戰鬥”。
 - 1410.1a. 如果一個效應標記會在“戰鬥階段開始時”或“戰鬥階段結束時”被觸發，則將其視為“戰鬥開始時”或“戰鬥結束時”。

1411. 觸發異能

- 1411.1. 舊卡若提及“當(觸發條件)時，(效應)”或“每當(觸發條件)時，(效應)”，則將其視為“(觸發條件)⇒(效應)”。

1411.1a. 舊卡若標記具有【啟動條件】的異能為“(觸發條件)：(效應)”，則將其視為“(觸發條件)⇒(效應)”。

- 1411.2. 舊卡若具有“【參戰】(效應)”的異能，其為一個觸發異能。

1411.2a. 若該牌是一個裁決者，該異能表示“當此牌藉由審判進入你的戰場時⇒(效應)”。

1411.2b. 若該牌不是一個裁決者，該異能表示“當此牌從手牌施放後並從連鎖區進入你的戰場時⇒(效應)”。

1412. 遊戲動作

- 1412.1. (僅日文版卡牌有差別)

- 1412.2. 舊卡若提及“召喚”，表示“將連鎖區最上方的卡牌作為法術放置進場”。如果一個規則或異能提及一個生物“被召喚”，其表示該生物“於連鎖區結算後被放置進場”。

- 1412.3. (僅日文版卡牌有差別)

1413. 符號異能

- 1413.1. 部分舊卡會提及“符號異能”。

1413.1a. 若卡牌具有【貫穿】【襲擊】【先攻】【爆破】【飛行】【敏捷】【不滅】等關鍵字異能，則將其視為具有符號異能。若卡牌提及“符號異能”，指的就是上述這些異能。

1414. 指定攻擊

- 1414.1. 舊卡若提及【指定攻擊】，則將其視為【襲擊】。
- 1414.2. 若卡牌提及【襲擊】，則同樣視為提及【指定攻擊】，反之亦然。

1415. 生命綻放與維奧拉規則

- 1415.1. 如果你以舊卡進行遊戲，在雙方玩家的同意下，可以使用“維奧拉規則”並執行生命綻放。如果你使用“維奧拉規則”，請參照以下規則：
 - 1415.1a. 玩家使用“生命綻放區”這個區域。
 - 1415.1a-i. “生命綻放區”是玩家放置其生命綻放牌的區域。每個玩家擁有自己的生命綻放區，其為非公開區域，且其中的牌是有順序的。任何進入生命綻放區的新卡牌都被放置在生命綻放區中的卡牌最上方。
 - 1415.1a-ii. 每個玩家生命綻放區中牌的數量有上限。遊戲開始時，每個玩家生命綻放區中牌的上限是四張。
 - 1415.1b. 玩家使用關鍵字異能【綻放】。
 - 1415.1b-i. 【綻放】異能是在你執行生命綻放時產生一次性效應的異能。(1415.1d.)
 - 1415.1b-ii. “【綻放】(效應)”表示“當你藉由執行生命綻放並將此牌放進移除區時，如果可以的話，施放一個具有(效應)的【綻放】異能。”
 - 1415.1c. 在遊戲設置的最後，每名玩家將各自牌庫頂的 4 張卡牌放進各自的生命綻放區。
 - 1415.1d. 擁有優先權的玩家可以執行生命綻放。
 - 1415.1d-i. 當生命綻放區中牌的數量大於【(玩家當前生命值 -1) /1000】(向下取整) 時，擁有優先權的玩家可以將他生命綻放區頂的 1 張牌移除。
 - 1415.1d-ii. 如果移除的那張牌有【綻放】異能，玩家若能合法地執行異能則必須執行。
 - 1415.1d-iii. 從生命綻放區中移除的牌如果沒有綻放異能或者綻放異能不能合法施放，則立即將這張生命綻放牌置入墳場。如果【綻放】異能可以施放，在該異能從連鎖區中移除後將該牌置入墳場。
 - 1415.1e. 規則執行的過程適用於生命綻放區中的卡牌。
 - 1415.1e-i. 若生命綻放區中的卡牌數量超過上限時，選擇區域中最下方的牌，將超過上限的牌置入其擁有者的墳場。

- 1415.2. 如果你不使用“維奧拉規則”且某個效應涉及生命綻放區中的牌和其數量，以及將牌移動至或移動出生命綻放區，忽視該效應中這部分的內容。並且，忽視所有卡牌中的所有【綻放】異能。

更新記錄：

2016/09/14 6.0版本

所有規則更新

2016/09/19 6.0a版本

補充 1400. 舊式規則及用詞