

目录

1. 游戏与玩家
2. 基本原则
3. 游戏的胜负
4. 卡的内容
5. 卡的信息与卡的状态
6. 区域
7. 自动处理检查时点
8. 转职奖励处理
9. 规则处理
10. 自动型能力诱发处理
11. 插入处理
12. 游戏开始前的准备
13. 游戏的进行
14. 出击与升级（转职）
15. 将单位出击到战场上
16. 将战场上的单位升级（转职）
17. 将战场上的我方单位移动
18. 由战场上的我方单位进行攻击
19. 使用战场上的我方单位的起动型能力
20. 射程
21. 卡的能力
22. 费用
23. 置换效果
24. 关键词效果
25. 循环处理
26. 用语

1. 游戏与玩家

1.1. 进行本游戏的人被称为“玩家”。

1.1.1. 游戏，是指实行「1 2. 游戏开始前的准备」到「1 3. 游戏的进行」的过程，直到决出由「3. 游戏的胜负」定义的败北的玩家为止的一局对战。

1.2. 本游戏由 2 名玩家进行对战。

2. 基本原则

2.1. 如果本规则与卡的能力的效果产生矛盾，以卡的能力的效果为准。

2.2. 如果某个行为被本规则或卡的能力的效果规定为可以实施，但同时又被另一卡的能力的效果规定为不能实施，则该行为不能实施。

2.3. 在实行本规则记载的流程或卡的能力的效果时，如果其一部分不能被实行，则仅实行可以实行的部分。

2.3.1. 但是，以下的情况例外。

2.3.1.1. 对于记载着「(A) 时，(B)」的能力的效果，如果 (A) 的情况不发生，则 (B) 不能实行。

2.3.1.1.1. 对于记载着「每次 (A)，(B)」的能力的效果，如果 (A) 的情况不发生，则 (B) 不能实行。

2.3.1.2. 对于记载着「(A) 中，(B)」的能力的效果，在 (A) 的期间以外，(B) 不能实行。

2.3.1.3. 对于记载着「…你可以支付费用。如果支付，(A)」的能力的效果，如果不将所有费用支付，则 (A) 不能实行。

2.3.1.4. 对于记载着「(A) 的场合，(B)」或「(A) 的期间，(B)」的能力的效果，如果不满足 (A) 的条件，则 (B) 不能实行。

2.3.1.5. 对于记载着「如果 (A)，(B)」的能力的效果，如果不满足 (A) 的条件，则 (B) 不能实行。

2.3.1.6. 对于记载着「(A)。如果这样做了，(B)」的能力的效果，如果不能将 (A) 的所有内容实行，则 (B) 不能实行。

2.3.1.7. 对于记载着「(A)。这之后，(B)」的能力的效果，如果实行了 (A) 的内容，即使只实行了其一部分，(B) 也必须实行。

2.4. 实行卡的能力的效果时，那个效果的使用者需要从公开状况为非公开的自己的卡中选择那个效果所指定的卡时，也可以不进行选择。

2.5. 在实行本规则记载的流程或卡的能力的效果时，如果实行的内容指定了数量，却无法按照那个数量来实行，则尽可能多地按照那个数量来实行。

2.6. 在实行卡的能力的效果时，如果实行的内容要求选择数量，则需要在 0 以上的整数中进行选

择。（不能选择负的整数）

2.7. 在实行本规则记载的流程或卡的能力的效果时，如果不能实行，或者在选择数量时选择了0，则视为该过程没有被实行。

2.8. 如果要已将处于某种状态的卡再次置于那个状态，则该动作不能进行，不视为变成了那个状态。

2.9. 如果根据本规则记载的流程或卡的能力的效果，两名玩家需要同时进行某些选择，则由回合玩家先进行所有选择。

2.10. 如果根据本规则记载的流程或卡的能力的效果，两名玩家需要同时实行某些过程，则由回合玩家先实行所有过程。

3. 游戏的胜负

3.1. 如果在游戏中的某个自动处理检查时点中，一名玩家在本局游戏中即将败北，而另一名玩家在本局游戏中不即将败北，则判定不即将败北的那名玩家获得本局游戏的胜利，并立即结束游戏。

3.1.1. 战场上不存在主人公单位的玩家在本局游戏中败北。

3.1.2. 卡组（放置区）与退避区均没有卡存在的玩家在本局游戏中败北。

3.2. 如果在游戏中的某个自动处理检查时点中，两名玩家同时在本局游戏中即将败北，则本局游戏判定为平局，并立即结束游戏。

4. 卡的内容



4.1. 卡有正面与背面。

4.1.1. 画有火焰之纹章0（Cipher）的图标的一面为背面，另一面为正面。

4.2. 出击费用

4.2.1. 出击费用是这张卡在出击阶段被出击时，或者将战场上作为单位的卡升级为这张卡时所需要参照的卡片记述。

4.2.2. 在游戏进行之外，卡组的准备（「1 2.1.1.1」）中也需要参照该记述。

4.3. 转职费用



4.3.1. 转职费用是在出击阶段将战场上作为单位的卡转职为这张卡时所需要参照的卡片记述。

4.3.2. 部分卡上没有记载转职费用。

4.4. 势力标记

4.4.1. 势力标记的图示是表明这张卡的角色所属势力的卡片记述。

4.4.2. 势力标记的图示有以下6种。

-  (光之剑)
-  (圣 痕)
-  (白 夜)
-  (暗 夜)
-  (纹 章)
-  (神将器)

4.5. 性别

4.5.1. 性别的图示是表明这张卡的角色性的性别的卡片记述。卡的能力等需要参照该记述。

4.5.2. 性别的图示有以下2种。

-  (男性)
-  (女性)

4.6. 武器

4.6.1. 武器的图示是表明这张卡的角色所持有的武器种类的卡片记述。卡的能力等需要参照该记述。

4.6.2. 武器的图示有以下9种。

-  (剑)
-  (枪)
-  (斧)
-  (弓)
-  (魔法)
-  (杖)
-  (龙石)
-  (暗器)
-  (牙)

4.6.3. 部分卡上没有记载武器的图示。

4.7. 属性

4.7.1. 属性的图示是表明这张卡的角色特征的卡片记述。卡的能力等需要参照该记述。

4.7.2. 部分卡上没有记载属性的图示。

4.7.3. 部分卡上记载了多个属性的图示。

4.7.4. 属性的图示有以下 5 种。

-  (重甲)
-  (兽马)
-  (飞行)
-  (龙)
-  (幻影)

4.8. 描述文本

4.8.1. 描述文本是这张卡的角色台词或者说明。

4.8.2. 描述文本不是卡片记述，不会在游戏中被使用。

4.9. 能力

4.9.1. 能力是表明这张卡的角色所拥有的特殊能力的卡片记述。

4.9.2. 部分卡上记载了 2 种以上的能力。

4.10. 支援能力

4.10.1. 支援能力是表明这张卡的角色所拥有的特殊能力的卡片记述。

4.10.2. 部分卡上没有记载支援能力。

4.10.3. 部分卡上记载了 2 种以上的支援能力。

4.11. 战斗力

4.11.1. 战斗力是表明这张卡作为单位存在于战场上时的强度的卡片记述。战斗中等需要参照该记述。

4.11.2. 作为单位存在于战场上的卡的战斗力，有时会因为卡的能力的效果变为 0 或者负数。

4.11.2.1. 即使战斗力变为 0 或者比 0 小的负整数，那张卡也不会因此被击破并被放置到退避区，而是继续存在于战场上。

4.12. 称号

4.12.1. 称号是表明这张卡的角色异名的卡片记述。

4.13. 单位名

4.13.1. 称号是表明这张卡的角色名字的卡片记述。

4.14. 卡名

4.14.1. 称号与单位名合称卡名。

4.14.2. 卡组的准备（「12.1.1.1」）等需要参照该记述。

4.15. 射程

4.15.1. 射程是表明这张卡作为单位存在于战场上时的攻击范围的卡片记述。

4.16. 兵种

4.16.1. 兵种是表明这张卡的角色阶级和职业的卡片记述。

4.1 6.1.1. 兵种的前半为阶级，后半为职业。

4.1 7. 支援力

4.1 7.1. 支援力是表明这张卡存在于支援区时的强度的卡片记述。战斗中需要参照该记述。

4.1 8. 卡号

4.1 8.1. 卡号是这张卡的编号。

4.1 8.2. 卡号不是卡片记述，不会在游戏中被使用。

4.1 9. 稀有度

4.1 9.1. 稀有度表明了这张卡的稀有程度及获得这张卡的难度。

4.1 9.2. 稀有度不是卡片记述，不会在游戏中被使用。

4.2 0. 绘师：

4.2 0.1. 在「绘师：」的位置记载着这张卡的卡图作者的名字。

4.2 0.2. 「绘师：」不是卡片记述，不会在游戏中被使用。

4.2 1. 卡图

4.2 1.1. 卡图描绘了这张卡的角色。

4.2 1.2. 卡图不是卡片记述，不会在游戏中被使用。

5. 卡的信息与卡的状态

5.1. 玩家需要参照“卡的信息”与“卡的状态”来进行游戏。

5.1.1. 卡的信息包括“卡片记述”、“升级与转职信息”与“使用次数限制”等3种。

5.1.1.1. 卡片记述，是指卡上记载的数字、文字、图示等需要在游戏中参照的信息。

5.1.1.2. 升级与转职信息，是指作为单位存在于战场上的卡是否在本回合中进行了升级、是否在本回合中进行了转职等需要在游戏中参照的信息。

5.1.1.3. 使用次数限制，是指作为单位存在于战场上的卡拥有的记载着使用次数限制的图示的能力是否在本回合内被使用过，这一需要在游戏中参照的信息。

5.1.1.4. 卡的信息可能会因为本规则中记载的流程的实行以及卡的能力的适用而被修改或追加。

5.1.2. 卡的状态包括“卡的所有者与使用者”、“卡存在的区域”、“卡朝上的面”、“卡的公开状况”、“单位的主人公状况”、“单位的行动状况”与“单位的被击破状况”等7种。

5.1.2.1. 所有者与使用者表明了该卡是哪一名玩家所有，正在被哪一名玩家使用。

5.1.2.1.1. 所有者表明了该卡是哪一名玩家所有。

5.1.2.1.1.1. 在「1 2.1.」中，玩家自行准备的卡组中的卡，在该局游戏中的所有者即为该玩家。

5.1.2.1.2. 使用者表明了该卡正在被哪一名玩家使用。

5.1.2.1.2.1. 存在于某个区域的卡的使用者即为该区域的所归属的玩家。

5.1.2.1.2.2. 卡的能力的文本中，如果提及该能力的使用者，即指的是该卡的使用者。

5.1.2.1.2.3. 卡的能力的文本中，如果出现「自己的」，则指的是该卡的使用者。

5.1.2.1.2.4. 卡的能力的文本中，如果出现「对手的」，则指的是该卡的使用者以外的
那名玩家。

5.1.2.1.2.5. 卡的能力的文本中，如果出现「对方…他自己的」，则指的是该卡的使用
者以外的那名玩家。

5.1.2.1.2.6. 卡的能力的文本中，如果出现「你」，则指的是该卡的使用者。

5.1.2.2. 卡存在的区域表明了该卡被放置在哪个区域。

5.1.2.3. 卡朝上的面表明了该卡是正面朝上还是背面朝上。

5.1.2.4. 卡的公开状况表明了该卡是公开信息还是非公开信息。

5.1.2.5. 单位的主人公状况表明了作为单位存在于战场上的卡是否是主人公单位。

5.1.2.5.1. 「1 2.2.1.1.」中决定的卡会成为主人公单位。

5.1.2.6. 单位的行动状况表明了作为单位存在于战场上的卡处于未行动状态还是已行动状态。

5.1.2.6.1. 未行动的卡被纵向放置，已行动的卡被横向放置。

5.1.2.7. 单位的被击破状况表明了作为单位存在于战场上的卡是否处于即将被击破的状态。

5.1.2.7.1. 即将被击破的状态被称为“被击破状态”。

5.1.2.8. 卡的状态可能会因为本规则中记载的流程的实行以及卡的能力的适用而变化。

5.1.3. 当卡的能力的效果需要参照卡的信息或卡的状态时，如果由于能力、必杀攻击、神速回避
等的费用支付导致了被参照的卡的信息被修改或状态变化等，则以修改、变化后的为准。

6. 区域

6.1. 区域，是指游戏中使用的卡被放置的地方。

6.2. 区域包括“卡组（放置区）”、“手牌”、“支援区”、“退避区”、“宝玉区”、“羁绊
区”、“前卫区”与“后卫区”等8种。

6.3. 每种区域，两名玩家各自拥有一个。

6.3.1. 两名玩家的前卫区与后卫区合称“战场”。

6.4. 被放置在某个区域的卡，其公开状况为“公开”或“非公开”之一。

6.4.1. 支援区、退避区、羁绊区、前卫区和后卫区上的卡为公开信息。

6.4.2. 两名玩家在任何时候都可以查看自己与对手的所有公开的卡的正面，并确认其内容。

6.4.2.1. 羁绊区上的卡即使是背面朝上，也可以查看其正面并确认其内容。

6.4.2.2. 除了羁绊区上的背面朝上的卡，公开的所有卡的记述都可以被参照。

6.4.2.2.1. 羁绊区上的背面朝上的卡，虽然是公开信息，但是其记述不能被参照。

6.4.2.3. 作为单位存在于战场上，由2张以上的卡形成的一叠卡中，所有卡都可以被查看正面
与确认内容。

- 6.4.3. 卡组（放置区）、手牌与宝玉区上的卡为非公开信息。
- 6.4.4. 除了自己的手牌，两名玩家都不能查看非公开的卡的正面，确认其内容。
 - 6.4.4.1. 手牌中的卡虽然是非公开信息，但该手牌区域所归属的玩家可以查看那些卡的正面，并确认其内容。
 - 6.4.4.2. 除了一部分例外的卡，非公开的卡的记述均不能被参照。
 - 6.4.4.2.1. 能够查看非公开的卡的正面并确认其内容的玩家，即可以参照那些卡的记述。
- 6.4.5. 公开的卡在即将被放置到非公开的区域时，需要待两名玩家查看其正面并确认其内容后再进行放置。
- 6.4.6. 非公开的卡在即将被放置到公开的区域时，需要待两名玩家查看其正面并确认其内容后再进行放置。
- 6.4.7. 非公开的卡在即将被放置到非公开的区域时，两名玩家都不能查看其正面，确认其内容。
- 6.5. 当卡即将被放置到另一个区域时，如果不是从战场上的区域被放置到战场上的区域，该卡被视为新放置的卡，在之前的区域中被修改的卡的信息全部恢复，卡的状态也全部更新。
- 6.6. 从卡组（放置区）将卡放置到别的区域时，以 1 张为单位依次进行。
- 6.7. 卡组（放置区）上放置的是游戏前的准备（「1 2.1」）中准备好的卡组（卡片堆）。
 - 6.7.1. 卡片被放置到卡组（放置区）时，变为背面朝上。
 - 6.7.2. 卡组（放置区）上的卡背面朝上地叠在一起放置。
 - 6.7.3. 卡组（放置区）上的卡的顺序不能变更。
- 6.8. 手牌中放置的是从卡组抽的卡等。一般情况下，手牌中的卡由玩家自己手持，并保持该状态。
 - 6.8.1. 卡片被放置到手牌时，变为背面朝上。
 - 6.8.2. 不能让对手看见自己手牌中的卡的正面。
- 6.9. 在战斗中，支援区上可以放置自己的卡。
 - 6.9.1. 卡片被放置到支援区时，变为正面朝上。
- 6.10. 退避区上放置的是被击破的卡、支援区上的卡等。
 - 6.10.1. 卡片被放置到退避区时，变为正面朝上。
 - 6.10.2. 退避区上的卡正面朝上地叠在一起放置。
- 6.11. 羁绊区上可以放置自己的卡。
 - 6.11.1. 卡片被放置到羁绊区时，变为正面朝上。
- 6.12. 前卫区与后卫区上可以放置自己的卡。
 - 6.12.1. 卡片被放置到前卫区或后卫区时，变为正面朝上。
- 6.13. 宝玉区上可以放置自己的卡。
 - 6.13.1. 卡片被放置到宝玉区时，变为背面朝上。

7. 自动处理检查时点

7.1. 自动处理检查时点将确认是否有满足的特定条件，如果有，则根据规则自动进行处理。

7.2. 自动处理检查时点按照以下的流程实行：

7.2.1. 转职奖励处理（详情请参阅「8.」）

7.2.2. 规则处理（详情请参阅「9.」）

7.2.3. 自动型能力诱发处理（详情请参阅「10.」）

7.2.3.1. 如果在「7.2.3」中选择了自动型能力，在「7.2.3」结束后，回到「7.2.1」继续进行游戏。

8. 转职奖励处理

8.1. 作为单位存在于战场上的卡中，如果有转职奖励被诱发的卡，则其使用者将按照以下流程进行处理。

8.1.1. 每有1张转职奖励被诱发的卡，抽1张卡。

8.1.2. 将所有卡的转职奖励诱发状态取消。

9. 规则处理

9.1. 规则处理包括“同名处理”、“击破处理”、“败北处理”与“进军处理”等4种，并按照这个顺序实行，如果满足特定的条件，则进行该项处理。

9.1.1. 如果败北处理之外，有任一种规则处理被实行，则在进军处理结束后，再一次进行规则处理。

9.2. 同名处理将确认战场上作为单位存在的卡中，是否有使用者与单位名均相同的2张以上的卡存在。

9.2.1. 如果存在，则那些卡的使用者从中选择1张卡，将没有被选择的所有卡放置到其所有者的退避区。

9.2.1.1. 当「9.2.1」被实行时，如果其中有主人公单位，则那些卡的使用者必须选择主人公单位。

9.3. 击破处理将确认战场上作为单位存在的卡的被击破状况。

9.3.1. 如果有处于被击破状态的卡，则将那些卡放置到其使用者的退避区。

9.3.2. 当主人公单位处于被击破状态时，如果其使用者的宝玉区上有1张以上的卡，则作为将主人公单位放置到退避区的代替，该使用者选择宝玉区上的1张卡加入自己的手牌。

9.3.2.1. 将宝玉区上的卡加入手牌后，主人公单位不再处于被击破状态。此时，该单位以外的所有卡的状态不变。

9.3.2.1.1. 在「18.1.15.」中，当作为防御单位的主人公单位变为被击破状态时，如果攻击单位拥有记载着「所将破坏的宝玉变为2颗」的能力且正在被适用，那名主人公单位的使用者需要再选择宝玉区上的1张卡加入自己的手牌。

9.3.3. 如果战场上有多张处于被击破状态的卡，则将那些卡同时放置到各自的所有者的退避区。

9.3.3.1. 「9.3.2.」与「9.3.3.」的所有动作都同时进行。

9.4. 败北处理确认是否有玩家在本局游戏中即将败北。如果有，则判定该玩家在本局游戏中败北。

(详情请参阅「3.游戏的胜负」)

9.5. 进军处理确认非回合玩家的前卫区上是否有单位存在。

9.5.1. 如果1张卡都不存在，则将非回合玩家后卫区上的所有单位放置到前卫区，同时保持除了卡存在的领域以外的所有卡片状态。

9.5.1.1. 「9.5.1」中，虽然后卫区上的单位被放置到了前卫区，但这不是单位的移动。卡的能力即使有记载着「…移动时」、「每次…移动」，该自动型能力也不会被诱发。

10. 自动型能力诱发处理

10.1. 自动型能力诱发处理按照以下的流程实行。

10.2. 回合玩家选择1个自己的处于诱发状态的自动型能力或特殊型能力。如果回合玩家没有能够选择的能力，则非回合玩家选择1个自己的处于诱发状态的能力。如果两名玩家均没有能够选择的能力，则自动型能力诱发处理结束，继续玩游戏。

10.2.1. 如果作为单位存在于战场上的单位的自动型能力，或者处于卡的信息可以被参照的状态的卡的特殊型能力中，记载的包含「…时」或「每次…」的情况发生，则诱发该能力1次。

10.2.1.1. 如果包含「…时」或「每次…」的情况发生多次，则按那个次数诱发该能力。

10.2.1.2. 如果自动型能力的效果中记载有「这个能力仅限(A)才能发动」，而(A)规定的条件没有全部被满足，则该能力不会被诱发。

10.2.1.3. 如果卡的信息中追加了那个自动型能力的使用次数限制，则该能力不会被诱发。

10.2.1.4. 如果公开的卡的能力被诱发，只要其诱发状态没有被取消，即使该卡被放置到与被诱发时存在的区域不同的区域，也必须在「10.2」中被选择。

10.2.1.4.1. 如果手牌中的卡的特殊型能力被诱发，而在那个能力在「10.2」中被选择之前，该卡被放置到了卡的信息不能被参照的区域，则将那个能力的诱发状态全部取消。

10.2.2. 如果手牌中的卡的特殊型能力被诱发，而那个能力的使用者在「10.2」中能够选择的能力只有该能力，则可以不进行选择。如果不进行选择，则将那个能力的诱发状态全部取消，自动型能力诱发处理结束，继续玩游戏。

10.2.2.1. 如果不进行选择，也不需要进行宣言或者将该卡公开。

10.2.3. 在实行自动型能力诱发处理的过程中，如果有能力被诱发，则在下个「10.2」中，该能力必须优先于这个「10.2」中没有被选择的能力被选择。

10.2.3.1. 如果有多个能力被诱发，则必须优先将这些能力全部选择，那之后才能选择这个「10.2」中没有被选择的能力。

10.2.4. 在实行自动型能力诱发处理的过程中，如果有卡从卡的情报不能被参照的区域被加入手

牌，而那张卡的特殊型能力所能被诱发的情况与在这个「1 0.2」中被选择的能力相同时，则视作该特殊型能力已经被诱发，可以在下个「1 0.2」中被选择。

1 0.3. 如果在「1 0.2」中被选择的能力中记载有「如果（A）」，而（A）规定的条件没有全部被满足，则该能力的效果不适用，将该能力的诱发状态取消1次，自动型能力诱发处理结束，继续进行游戏。

1 0.3.1. 如果被选择的能力中记载有「（A）の場合，如果（B）」，而（A）与（B）规定的条件没有全部被满足，则该能力的效果不适用，将该能力的诱发状态取消1次，自动型能力诱发处理结束，继续进行游戏。

1 0.3.2. 在「1 0.3」与「1 0.3.1.」中，即使该能力记载有使用次数限制的图示，这张卡的信息中也不会追加该能力的使用次数限制。

1 0.4. 如果被选择的能力中记载有「你可以支付费用。如果支付」，则该能力的使用者可以选择支付所有费用并实行其效果，或者不支付费用且不实行效果。

1 0.4.1. 如果选择不支付费用，则将该能力的诱发状态取消1次，自动型能力诱发处理结束，继续进行游戏。

1 0.4.1.1. 在「1 0.4.1.」中，即使该能力记载有使用次数限制的图示，这张卡的信息中也不会追加该能力的使用次数限制。

1 0.4.2. 如果没能支付所有费用，则回到选择这个能力之前的状态，将该能力的诱发状态取消1次，自动型能力诱发处理结束，继续进行游戏。

1 0.5. 实行被选择的能力的效果。

1 0.5.1. 如果该能力的效果中记载有「可以（A）」，则可以选择不适用该能力。

1 0.5.1.1. 如果选择不适用该能力，则将该能力的诱发状态取消1次，自动型能力诱发处理结束，继续进行游戏。

1 0.5.1.1.1. 在「1 0.5.1.1.」中，即使该能力记载有使用次数限制的图示，这张卡的信息中也不会追加该能力的使用次数限制。

1 0.6. 将实行了效果的能力的诱发状态取消1次，自动型能力诱发处理结束，继续进行游戏。

1 0.6.1. 即使在「1 0.5.」中，该能力的效果只有部分被适用或全部没有被适用，也会在「1 0.6.」中，将该能力的诱发状态取消1次，自动型能力诱发处理结束，继续进行游戏。

1 0.6.2. 如果该能力记载有使用次数限制的图示，将该能力的诱发状态全部取消，在那张卡的信息中追加该能力的使用次数限制。

1 1. 插入处理

1 1.1. 插入处理，是指在游戏中，如果满足了特殊的条件，则根据规则自动实行的处理。

1 1.2. 在游戏中，插入处理持续地确认其条件是否被满足，一旦条件被满足，则立即暂停一切正在实行中的处理，优先适用插入处理。在插入处理适用后，再继续实行被暂停的处理。

1 1.3. 插入处理包括卡组补充处理 1 种。

1 1.3.1. 卡组补充处理为，如果卡组（放置区）上没有放置任何 1 张卡，而那个玩家的退避区上有 1 张以上的卡存在，则将那个退避区里的所有卡洗切后放置到卡组（放置区）。

1 1.3.1.1. 如果卡组（放置区）与退避区上均没有卡，则不实行卡组补充处理，继续进行游戏。

1 2. 游戏开始前的准备

1 2.1. 卡组的准备

1 2.1.1. 两名玩家需要各自准备 50 张以上的卡。这 50 张以上的卡片堆被称为“卡组”。

1 2.1.1.1. 卡组中必须有 1 张以上的出击费用为 1 的卡。

1 2.1.1.2. 卡组中不能有超过 4 张卡名相同的卡。

1 2.1.1.3. 卡组中不能有主人公标记卡（特殊标记卡）。

1 2.2. 游戏的准备

1 2.2.1. 游戏的准备按照以下的流程实行。

1 2.2.1.1. 两名玩家各自从自己的卡组中选择 1 张出击费用为 1 的卡，将其作为自己的主人公单位，背面朝上放置到自己的前卫区上。

1 2.2.1.2. 两名玩家各自将自己的卡组洗切，背面朝上地放置到自己的卡组（放置区）上。

1 2.2.1.3. 用随机的方法决定先攻的一方。

1 2.2.1.4. 两名玩家各自从自己卡组的最上方抽取 6 张卡，将其作为自己的手牌。

1 2.2.1.5. 先攻的玩家选择是否重新抽取手牌。那之后，后攻的玩家选择是否重新抽取手牌。

1 2.2.1.5.1. 选择重新抽取手牌的玩家将自己的手牌全部放回卡组，并将卡组洗切。那之后，将卡组背面朝上地放置到卡组（放置区）上，从其最上方抽取 6 张卡，将其作为自己的新的手牌。

1 2.2.1.5.2. 手牌的重新抽取在 1 次游戏中只能进行 1 次。。

1 2.2.1.6. 两名玩家各自从自己的卡组最上方将 5 张卡保持背面朝上的状态放置到宝玉区。

1 2.2.1.7. 两名玩家各自将自己的主人公单位翻到正面。

1 2.2.1.8. 先攻的玩家成为回合玩家，开始游戏。

1 2.2.1.8.1. 正在进行回合的玩家被称为“回合玩家”，另一名玩家被称为“非回合玩家”。

1 3. 游戏的进行

1 3.1. 回合

1 3.1.1. 本游戏由两名玩家交替进行自己的回合。

1 3.1.2. 回合由以下 5 个阶段构成，按此顺序进行。

- 开始阶段
- 羁绊阶段
- 出击阶段
- 行动阶段
- 结束阶段

1 3.2. 开始阶段

1 3.2.1. 开始阶段按照以下的流程实行。

1 3.2.1.1. 回合玩家的回合开始。

1 3.2.1.1.1. 实行形如『…的回合中』指定了期间的能力的效果。

1 3.2.1.2. 自动处理检查时点

1 3.2.1.3. 回合玩家将自己战场上的全部单位转为未行动状态。

1 3.2.1.4. 自动处理检查时点

1 3.2.1.5. 回合玩家抽 1 张卡。

1 3.2.1.5.1. 如果是先攻玩家的首个回合，则跳过「1 3.2.1.5.」，实行「1 3.2.1.6.」。

1 3.2.1.6. 自动处理检查时点

1 3.3. 羁绊阶段

1 3.3.1. 羁绊阶段按照以下的流程实行。

1 3.3.1.1. 自动处理检查时点

1 3.3.1.2. 回合玩家选择自己的 1 张手牌放置到自己的羁绊区。

1 3.3.1.2.1. 回合玩家也可以选择不放置。

1 3.3.1.3. 自动处理检查时点

1 3.4. 出击阶段

1 3.4.1. 出击阶段按照以下的流程实行。

1 3.4.1.1. 自动处理检查时点

1 3.4.1.2. 如果可能，回合玩家可以按任意顺序，任意次数地实行以下的 2 种行为。（另请参阅「1 4.」）

- 将单位出击到战场上（详情请参阅「1 5.」）
- 将战场上的单位升级（转职）（详情请参阅「1 6.」）

1 3.4.1.2.1. 回合玩家也可以只实行其中 1 种行为，或者不实行任何行为。

1 3.4.1.3. 自动处理检查时点

1 3.5. 行动阶段

1 3.5.1. 行动阶段按照以下的流程实行。

1 3.5.1.1. 自动处理检查时点

1 3.5.1.2. 如果可能，回合玩家可以按任意顺序，任意次数地实行以下的 3 种行为。

- 将战场上的我方单位移动（详情请参阅「1 7.」）
- 由战场上的我方单位进行攻击（详情请参阅「1 8.」）
- 使用战场上的我方单位的起动型能力（详情请参阅「1 9.」）

1 3.5.1.2.1. 回合玩家也可以只实行其中 1～2 种行为，或者不实行任何行为。

1 3.5.1.2.2. 如果是先攻玩家的首个回合，则不能实行「由战场上的我方单位进行攻击」。

1 3.5.1.3. 自动处理检查时点

1 3.6. 结束阶段

1 3.6.1. 结束阶段按照以下的流程实行。

1 3.6.1.1. 自动处理检查时点

1 3.6.1.2. 将形如『…的回合中』、『…回合结束为止』等指定了期间的能力的效果，以及升级与转职、使用次数限制等卡的信息全部去除，恢复到原状。

1 3.6.1.3. 回合玩家的回合结束。非回合玩家成为回合玩家，开始下个回合。

1 4. 出击与升级（转职）

1 4.1. 出击规定

1 4.1.1. 将不在战场上的卡作为单位放置到战场上的行为被称为“出击”。

1 4.1.1.1. 如果与将要出击的卡单位名相同的卡已经存在于战场上，且两张卡的使用者为同一玩家，则不能将那单位出击。

1 4.1.2. 使用者可以将被出击的卡以未行动状态任意放置在前卫区或后卫区。

1 4.2. 升级（转职）规定

1 4.2.1. 将 1 张卡重叠放置在战场上作为单位存在的卡的顶端的行为被称为“升级”。

1 4.2.1.1. 战场上作为单位存在的卡与在其上方重叠放置的卡的使用者必须是同一玩家。

1 4.2.1.2. 在「1 3.4.1.2.」中，战场上作为单位存在的卡与在其上方重叠放置的卡的单位名必须相同。

1 4.2.2. 进行升级时，战场上作为单位存在的卡的状态按照原样转移到重叠放置的卡上。

1 4.2.2.1. 将主人公单位升级时，那张卡的主人公状况也转移到重叠放置的卡上。

1 4.2.3. 进行升级时，如果战场上作为单位存在的卡的信息被修改或追加过，则将其全部恢复原状。升级后，改为参照放在顶端的卡的信息。

1 4.2.4. 进行升级后，战场上作为单位存在的那张卡的信息追加“升级的卡”。

1 4.2.5. 进行升级时，如果放置在顶端的卡上记载有转职费用，则本次升级也被称为“转职”。

1 4.2.5.1. 进行转职后，战场上作为单位存在的那张卡的信息追加“转职的卡”。

1 4.2.5.2. 进行转职后，那张卡诱发 1 次转职奖励。

1 4.2.5.3. 在「1 3.4.1.2.」中，如果在上方重叠放置的卡上记载有转职费用，则必须将

其视作转职。（必须诱发转职奖励）

1 4.2.6. 如果战场上作为单位存在的卡的下方有 1 张以上的卡重叠放置，则该单位视作升级后的单位。

1 4.2.6.1. 在「1 6.2.6.」中，如果放置在顶端的卡上记载有转职费用，则该单位也视作转职后的单位。

1 4.2.7. 战场上的 2 张以上的卡叠放成的卡片堆在作为单位时仅视为 1 张卡。

1 4.2.7.1. 视为 1 张卡的卡片堆中，除了放置在顶端的卡以外，其余的卡的顺序可以变更。

1 5. 将单位出击到战场上

1 5.1. 在「1 3.4.1.2.」中，将卡作为单位放置到战场上时，按照以下流程实行。

1 5.1.1. 自动处理检查时点

1 5.1.2. 回合玩家从自己的手牌选择满足以下所有条件的 1 张卡，将其出击。（关于出击，请参阅「1 4.」）

- 那张卡上记载的所有势力标记的图示都必须存在于自己的羁绊区上的正面朝上的卡上。
- 那张卡的出击费用、本回合内由「1 5.」出击的卡的出击费用、在「1 6.」用于升级的卡的出击费用、用于转职的卡的转职费用的总和必须在自己的羁绊区上的卡的数量以下。

1 5.1.3. 自动处理检查时点

1 6. 将战场上的单位升级（转职）

1 6.1. 在「1 3.4.1.2.」中，将战场上作为单位存在的卡升级（转职）时，按照以下流程实行。

1 6.1.1. 自动处理检查时点

1 6.1.2. 回合玩家从自己的手牌选择满足以下所有条件的 1 张卡，将其重叠放置在战场上作为单位存在的自己的卡上，使得那单位升级（转职）。（关于升级与转职，请参阅「1 4.」）

- 那张卡上记载的所有势力标记的图示都必须存在于自己的羁绊区上的正面朝上的卡上。
- 那张卡的出击费用（如果是转职则为转职费用）、本回合内由「1 5.」出击的卡的出击费用、在「1 6.」用于升级的卡的出击费用、用于转职的卡的转职费用的总和必须在自己的羁绊区上的卡的数量以下。

1 6.1.3. 自动处理检查时点

1 7. 将战场上的我方单位移动

1 7.1. 在「1 3.5.1.2.」中，将战场上作为单位存在的卡移动时，按照以下流程实行。

1 7.1.1. 自动处理检查时点

1 7.1.2. 回合玩家选择自己的前卫区或后卫区上的 1 张作为单位存在的未行动的卡，将其放置到

战场上另一个自己的区域。

1 7.1.2.1. 将卡放置到战场上另一个自己的区域后，将那张卡转为已行动状态。

1 7.1.3. 自动处理检查时点

1 8. 由战场上的我方单位进行攻击

1 8.1. 在「1 3.5.1.2.」中，由战场上作为单位存在的卡进行攻击时，按照以下流程实行。

1 8.1.1. 自动处理检查时点

1 8.1.2. 回合玩家选择自己的前卫区或后卫区上的 1 张作为单位存在的未行动的卡，将其转为已行动状态。

1 8.1.3. 回合玩家参照「1 8.1.2.」中转为已行动状态的卡的射程选择 1 张对手的卡作为攻击对象。（详情请参阅「2 0.」）

1 8.1.3.1. 如果不存在能够被选为攻击对象的对手的卡，则视为没有实行过「1 8」，回到进行「1 8」之前的状态，继续玩游戏。

1 8.1.3.2. 选择了 1 张对手的卡作为攻击对象后，战斗开始。

1 8.1.3.2.1. 在「1 8.1.2」中被选择的卡成为攻击单位与战斗单位，在「1 8.1.3」中被选择的对手的卡成为防御单位与战斗单位。

1 8.1.3.2.1.1. 记载有『攻击时』的自动型能力、特殊型能力在「1 8.1.3」时被诱发。

1 8.1.3.2.1.2. 如果对手的防御单位被放置到其使用者的战场以外的区域，那个单位就不再是防御单位与战斗单位。

1 8.1.3.3. 这场战斗中，即使战斗单位被放置到其使用者战场的另一区域，战斗也不会结束，而是继续进行。

1 8.1.4. 自动处理检查时点

1 8.1.5. 两名玩家各自将自己卡组最上方的 1 张卡放置到自己的支援区。

1 8.1.5.1. 两名玩家各自确认自己的战斗单位与支援区上的卡的单位名。

1 8.1.5.1.1. 如果单位名相同，则支援失败。

1 8.1.5.1.1.1. 如果支援没有失败，则视为支援成功。

1 8.1.5.1.1.2. 支援失败的玩家将自己的支援区上的卡放置到自己的退避区。

1 8.1.6. 自动处理检查时点

1 8.1.7. 按照回合玩家、非回合玩家的顺序实行支援能力。（另请参阅「2 1.3.1.5」）

1 8.1.8. 自动处理检查时点

1 8.1.9. 两名玩家各自将自己的支援区上的卡的支援力加算到自己的战斗单位的战斗力上。

1 8.1.1 0. 自动处理检查时点

1 8.1.1 1. 回合玩家可以进行必杀攻击。

- 1 8.1.1 1.1. 选择进行必杀攻击时，作为必杀攻击的费用，回合玩家从自己的手牌中选择 1 张单位名与攻击单位相同的卡放置到退避区。
- 1 8.1.1 1.1.1. 将 1 张卡放置到退避区后，根据必杀攻击的效果，将攻击单位此时的战斗力加算到攻击单位的战斗力上。
- 1 8.1.1 1.1.1.1. 如果攻击单位的战斗力会根据参照回合玩家手牌数量的常时型能力修改，则将手牌被放置到退避区后根据常时型能力修改后的战斗力作为此时的战斗力。
- 1 8.1.1 1.2. 攻击单位的战斗力在 0 以下时，不能进行必杀攻击。
- 1 8.1.1 2. 自动处理检查时点
 - 1 8.1.1 2.1. 由『必杀攻击时』诱发的自动型能力在这里被选择。
- 1 8.1.1 3. 非回合玩家可以进行神速回避。
 - 1 8.1.1 3.1. 选择进行神速回避时，作为神速回避的费用，非回合玩家从自己的手牌中选择 1 张单位名与防御单位相同的卡放置到退避区。
 - 1 8.1.1 3.1.1. 将 1 张卡放置到退避区后，根据神速回避的效果，防御单位在本次战斗的「1 8.1.1 5.」中不会变为被击破状态。
- 1 8.1.1 4. 自动处理检查时点
- 1 8.1.1 5. 比较两名玩家的战斗单位的战斗力，如果攻击单位的战斗力与防御单位相同，或者比防御单位大，则防御单位变为被击破状态。
 - 1 8.1.1 5.1. 如果防御单位变为被击破状态，则视作攻击单位的攻击击破了防御单位。
- 1 8.1.1 6. 自动处理检查时点
- 1 8.1.1 7. 两名玩家各自将支援区上的卡放置到退避区。
- 1 8.1.1 8. 自动处理检查时点
 - 1 8.1.1 8.1. 由『…战斗结束时』、『…攻击结束时』诱发的自动型能力在这里被选择。
- 1 8.1.1 9. 将由于必杀攻击而变更的攻击单位的战斗力、加算了支援力的战斗单位的战斗力恢复到原数值，将记载有『这场战斗中』、『直到战斗结束为止』的卡的能力效果全部取消，恢复原状。
- 1 8.1.2 0. 在「1 8.1.2.」与「1 8.1.3.」中选择的单位不再是攻击单位、防御单位、战斗单位，这场战斗结束。

1 9. 使用战场上的我方单位的起动型能力

- 1 9.1. 在「1 3.5.1.2.」中，使用战场上的作为单位存在的自己的卡的起动型能力时，按照以下流程实行。
 - 1 9.1.1. 自动处理检查时点
 - 1 9.1.2. 回合玩家选择战场上的作为单位存在的自己的卡的 1 个起动型能力。
 - 1 9.1.2.1. 如果卡上追加了这个能力的使用次数限制，则不能选择该能力。

- 1 9.1.2.2. 如果这个能力的文本中出现「这个能力仅限（A）才能使用」，而（A）规定的条件没有全部被满足，则不能选择该能力。
- 1 9.1.2.3. 如果不能选择该能力，则视为没有实行过这个「1 9」，回到进行「1 9」之前的状态，继续玩游戏。
- 1 9.1.3. 如果这个能力记载有由「[]」表示的费用，则支付该费用。
- 1 9.1.3.1. 如果不能支付全部费用，则视为没有实行过这个「1 9」，回到进行「1 9」之前的状态，继续玩游戏。
- 1 9.1.4. 实行这个能力的效果。
- 1 9.1.4.1. 如果该能力记载有使用次数限制的图示，在那张卡的信息中追加该起动型能力的使用次数限制。
- 1 9.1.5. 自动处理检查时点

2 0. 射程

- 2 0.1. 回合玩家在「1 8.1.3.」参照自己的攻击单位的射程选择 1 张对手的卡作为攻击对象。
- 2 0.2. 攻击单位位于前卫区的场合
- 2 0.2.1. 如果攻击单位具备射程 1，则能够从对手的前卫区上的单位中选择攻击对象。
- 2 0.2.2. 如果攻击单位具备射程 2，则能够从对手的后卫区上的单位中选择攻击对象。
- 2 0.2.3. 如果攻击单位具备射程 1-2，则能够从对手的前卫区与后卫区上的单位中选择攻击对象。
- 2 0.2.4. 如果攻击单位只具备射程-，则不能选择任何卡作为攻击对象。
- 2 0.3. 攻击单位位于后卫区的场合
- 2 0.3.1. 如果攻击单位只具备射程 1，则不能选择任何卡作为攻击对象。
- 2 0.3.2. 如果攻击单位具备射程 2，则能够从对手的前卫区上的单位中选择攻击对象。
- 2 0.3.3. 如果攻击单位具备射程 1-2，则能够从对手的前卫区上的单位中选择攻击对象。
- 2 0.3.4. 如果攻击单位只具备射程-，则不能选择任何卡作为攻击对象。

2 1. 卡的能力



2 1.1. 效果

2 1.1.1. 效果中记载有会被实行的内容。

2 1.1.1.1. 效果中可能会记载为了实行效果内容所需要满足的条件。

2 1.1.1.2. 除去条件，效果按照记载的顺序实行。

2 1.1.1.3. 效果中出现的「()」里的文字不是效果的内容，也不是游戏中需要参照的卡的信息，而是对该能力的内容的补充说明。

2 1.2. 关键词能力

2 1.2.1. 关键词能力记载在具有特定特征的能力文本中。

2 1.2.2. 关键词能力包括阵型技、转职技、升级技、共斗技、化形等 5 种，用以下的图示表示。

-   (阵型技)
-   (转职技)
-   (升级技)
-   (共斗技)
-   (化形)

2 1.2.2.1. 阵型技的费用要求将战场上作为单位存在的拥有特定单位名的 2 张卡转为已行动状态。

2 1.2.2.2. 转职技的效果仅限战场上作为单位存在的卡是转职后的单位的情况才能实行。

2 1.2.2.2.1. 转职后的单位由「1 4.2.6.」,「1 4.2.6.1.」定义。

2 1.2.2.2.2. 如果常时型能力记载有转职技的图示，则仅限战场上作为单位存在的卡是转职后的单位的情况该能力才有效。

2 1.2.2.2.3. 如果起动型能力记载有转职技的图示，则仅限战场上作为单位存在的卡是转职后的单位的情况才能在「1 9.1.2.」中选择该能力。

2 1.2.2.2.4. 如果自动型能力记载有转职技的图示，则仅限战场上作为单位存在的卡是转职后的单位的情况该能力才会被诱发。

2 1.2.2.3. 升级技的效果仅限战场上作为单位存在的卡是升级后的单位，且那个单位与叠放在其下方的卡片总数在指定的数量以上的情况才能实行。

2 1.2.2.3.1. 升级后的单位由「1 4.2.6.」定义。

2 1.2.2.3.2. 指定的数量是写在图示内的白色圆形内部的绿色数字。

2 1.2.2.4. 记载有共斗技的图示的能力仅限具备那个能力所指定的势力标记的卡在自己的羁绊区存在指定的数量的情况才能实行。

2 1.2.2.5. 记载有化形的图示的能力仅限该单位与拥有这个能力所指定的单位名的单位在战场的同一区域存在的情况才能实行。

2 1.2.3. 分类

2 1.2.3.1. 分类包括常时型能力、起动型能力、自动型能力、特殊型能力与支援能力 5 种。

2 1.2.3.1.1. 常时型能力

2 1.2.3.1.1.1. 常时型能力的能力名旁边记载着图示 。

2 1.2.3.1.1.2. 拥有常时型能力的卡在战场上作为单位存在的场合，该常时型能力的效果总是被实行。

2 1.2.3.1.1.2.1. 如果为了实行效果内容所需要满足的条件没有全部被满足，则该能力不会被实行。

2 1.2.3.1.1.2.2. 如果这个能力的文本中出现「这个能力仅限（A）才有效」，而（A）规定的条件没有全部被满足，则该能力不会被实行。

2 1.2.3.1.2. 起动型能力

2 1.2.3.1.2.1. 起动型能力的能力名旁边记载着图示 。

2 1.2.3.1.2.2. 回合玩家在「1 9.1.2.」中选择战场上作为单位存在的自己的卡的起动型能力，实行其效果。

2 1.2.3.1.2.2.1. 如果为了实行效果内容所需要满足的条件没有全部被满足，则该能力不会被实行。

2 1.2.3.1.2.2.2. 如果这个能力的文本中出现「这个能力仅限（A）才能使用」，而（A）规定的条件没有全部被满足，则该能力不能被选择。

2 1.2.3.1.2.3. 为了实行起动型能力的效果，有时需要支付费用。

2 1.2.3.1.2.4. 部分起动型能力记载有使用次数限制的图示。

2 1.2.3.1.3. 自动型能力

2 1.2.3.1.3.1. 自动型能力的能力名旁边记载着图示 。

2 1.2.3.1.3.1.1. 战场上作为单位存在的卡的自动型能力所规定的情况发生时，该能力被诱发。

2 1.2.3.1.3.1.1.1. 如果这个能力的文本中出现「这个能力仅限（A）才能发动」，而（A）规定的条件没有全部被满足，则该能力不会被诱发。

2 1.2.3.1.3.1.2. 被诱发的自动型能力在自动处理检查时点的特定时点中必须被选择。

2 1.2.3.1.3.1.3. 为了实行自动型能力的效果，有时需要支付费用。

2 1.2.3.1.3.1.4. 部分自动型能力记载有使用次数限制的图示。

2 1.2.3.1.4. 特殊型能力

2 1.2.3.1.4.1. 自动型能力的能力名旁边记载着图示 。

2 1.2.3.1.4.2. 拥有特殊型能力的卡的信息可以被玩家参照的场合，该能力有效。

2 1.2.3.1.5. 支援能力

2 1.2.3.1.5.1. 支援能力的能力名旁边记载着图示 。

2 1.2.3.1.5.2. 如果被放置在支援区的卡拥有支援能力，则在「1 8.1.7.」中，回合

玩家可以实行记载有支援种类图标  的攻击型支援能力，非回合玩家可以实行记载有支援种类图标  的防御型支援能力。

2 2. 费用

2 2.1. 部分卡的能力记载有费用。

2 2.1.1. 能力文本中的「[]」里所记载的行为被称为费用，通过实行那些行为可以支付费用。

2 2.1.1.1. 实行费用所规定的行为被称为“支付费用”。

2 2.1.1.2. 部分费用规定了多个行为，在「[]」由「,」分隔。

2 2.1.1.2.1. 如果规定了多个行为，该能力的使用者可以按照任意顺序逐个实行。

2 2.2. 对于记载有费用的能力，玩家需要在指定的时点支付费用。

2 2.3. 如果无法支付所有费用，或者变得无法支付所有费用，则视为没有实行该能力，回到选择该能力之前的状态，继续玩游戏。

2 2.3.1. 「2 2.3.」中，如果那个能力处于诱发状态，则将其诱发状态取消 1 次后再继续玩游戏。

2 2.4. 部分费用根据图示来规定所需要实行的行为。

2 2.4.1.  （行动图示）

2 2.4.1.1. 这个图示规定的行为是，将战场上作为单位存在，记载着这个图示的未行动的卡转为已行动状态。

2 2.4.2.  （翻面图示）

2 2.4.2.1. 这个图示规定的行为是，将使用者的羁绊区上的正面朝上的指定数量的卡翻到背面。

2 2.4.2.2. 翻面的数量是写在紫色圆形中的白色数字。

2 3. 置换效果

2 3.1. 如果卡的能力中记载有「(A)，改为 (B)」，则不实行 (A) 所规定的动作，而实行 (B)。这被称为“置换效果”。

2 4. 关键词效果

2 4.1. 本条规则将把数种记载在能力的效果中的行为定义为关键词效果。

2 4.1.1. 『抽卡 (A) 张』

2 4.1.1.1. 从卡组的顶端每次将 1 张，共计 A 张卡加入玩家的手牌。

2 4.1.1.1.1. 没有写出对象的情况，对象为那个能力的使用者。

2 4.1.2. 『将卡组洗切』

2 4.1.2.1. 在双方玩家都不能看见卡的正面的情况下，将卡组里的卡的顺序随机打乱。

2 4.1.3. 『将…击破』

2 4.1.3.1. 将战场上作为单位存在的卡的被击破状况变为被击破状态。

2 4.1.4. 『将…公开』『公开…』

2 4.1.4.1. 将要公开的卡的正面给两名玩家确认。

2 4.1.4.2. 仅在公开的期间，那张卡被视为公开信息。

2 4.1.4.3. 被公开的卡所属的区域在公开的期间也不变。

2 4.1.4.3.1. 卡组的卡被公开时，由于那张卡所属的区域不变，不会实行卡组的补充处理。

2 4.1.5. 『查看…』

2 4.1.5.1. 将成为对象的卡的正面给指定的玩家确认。

2 4.1.5.2. 没有指定玩家的情况，由那个能力的使用者确认。

2 4.1.6. 『至多（A）张』『至多（A）名』

2 4.1.6.1. 从0到A的范围内选择一个可以选择的整数。

2 4.1.6.2. 如果选择的是战场上作为单位存在的卡，不能多次选择同一张卡。

2 4.1.7. 『选择任意…』

2 4.1.7.1. 选择一个可以选择的正整数。

2 4.1.7.2. 不能多次选择同一对象。

2 4.1.8. 『复制』

2 4.1.8.1. 将那张卡的指定的信息修改为对象的卡的信息。那张卡的状态不变。

2 4.1.8.1.1. 对象的卡的信息由于能力的效果被修改或追加的情况，无视那些修改与追加的部分。

2 4.1.9. 『直到游戏结束为止，所有的我方单位（A）』

2 4.1.9.1. （A）对在这个能力实行以后出击、升级（转职）的我方单位也适用。

2 4.1.10. 『战斗力变为2倍』

2 4.1.10.1. 将能力的效果实行时的战斗力加算到现在的战斗力上。

2 4.1.11. 『战斗力变为3倍』

2 4.1.11.1. 将能力的效果实行时的战斗力加算到现在的战斗力上2次。

2 4.1.12. 『不会被击破』

2 4.1.12.1. 作为该能力的效果的对象的单位，在这个效果有效的期间，不会变为被击破状态。

2 4.1.13. 『令其成长』

2 4.1.13.1. 将单位名与作为该能力的效果的对象的单位相同的卡重叠放置在那张卡的下方。战场上的2张以上的卡叠放成的卡片堆在作为单位时仅视为1张卡。

2 4.1.13.2. 由于成长并不是升级（转职），在成长时，由升级（转职）诱发的能力不会被诱

发，也不会诱发转职奖励。但是，如果战场上作为单位存在的卡的下方有 1 张以上的卡重叠放置，则该单位视作升级后的单位。

2 4.1.1 3.2.1. 如果放置在顶端的卡上记载有转职费用，则该单位也视作转职后的单位。

2 4.1.1 4. 『破坏 1 颗宝玉』

2 4.1.1 4.1. 选择 1 颗宝玉作为对象，将其破坏。被破坏的宝玉加入其使用者的手牌。此时，宝玉的正面不公开。

2 5. 循环处理

2 5.1. 某种行为无限次地被重复实行，或者能够无限次地被重复实行的状况被称为“循环”。

2 5.1.1. 从循环开始的时点到下一个相同的时点被称为一个“循环单位”。

2 5.2. 两名玩家都无法实行能够停止循环的行为时，本局游戏判定为平局，立即结束游戏。

2 5.2.1. 只有一名玩家可以实行能够停止循环的行为时，那名玩家选择进行几个循环单位，并实行。那之后，在这局游戏中，那名玩家不能选择实行将会导致同样的循环开始的行为。

2 5.3. 两名玩家都可以实行能够停止循环的行为时，回合玩家先选择想要进行几个循环单位，非回合玩家随后也进行同样的选择。然后按较小的次数实行循环，游戏从由选择了较小次数的玩家实行了停止循环的行为之后的局面继续进行。在这局游戏中，选择了较大次数的玩家不能选择实行将会导致同样的循环开始的行为。

2 5.3.1. 非回合玩家不能选择与回合玩家相同的次数。

2 6. 用语

2 6.1. 卡组

2 6.1.1. 指为进行本游戏所准备的卡片堆。

2 6.2. 单位

2 6.2.1. 指战场上作为单位存在的卡。

2 6.3. 主人公

2 6.3.1. 指主人公单位的卡。(详情请参阅「1 2.2.1.」)

2 6.4. 我方单位

2 6.4.1. 指自己的前卫区或后卫区上作为单位存在的使用者为自己的卡。

2 6.5. 敌方单位

2 6.5.1. 指对手的前卫区或后卫区上作为单位存在的使用者为对手的卡。

2 6.6. 攻击单位

2 6.6.1. 指进行攻击的单位。(详情请参阅「1 8.1.2.」)

2 6.7. 防御单位

2 6.7.1. 指被攻击的单位。(详情请参阅「1 8.1.3.」)

2 6.8. 战斗单位

2 6.8.1. 指攻击单位与防御单位。(详情请参阅「1 8.1.2.」与「1 8.1.3.」)

2 6.9. 前卫

2 6.9.1. 指位于前卫区的单位。

2 6.1 0. 后卫

2 6.1 0.1. 指位于后卫区的单位。

2 6.1 1. 战场

2 6.1 1.1. 两名玩家的前卫区与后卫区合称“战场”。

2 6.1 2. 区域

2 6.1 2.1. 指由卡的能力的效果指定的前卫区或后卫区。

2 6.1 3. 移动

2 6.1 3.1. 指将前卫区或后卫区上的作为单位存在的卡放置到其使用者的战场的另一区域。(即指将自己的前卫区上的卡放置到后卫区, 或将自己的后卫区上的卡放置到前卫区)

2 6.1 4. 羁绊卡

2 6.1 4.1. 指羁绊区上的卡。

2 6.1 5. 支援卡

2 6.1 5.1. 指支援区上的卡。

2 6.1 6. 宝玉

2 6.1 6.1. 指宝玉区上的卡。

2 6.1 6.2. 由于能力的效果或者费用的支付将宝玉破坏时, 宝玉在破坏后加入其使用者的手牌。