



# 零次元集换式卡牌 游戏完整规则书 1.20

卡游网官方发布

## 前言

本规则书的内容为零次元集换式卡牌游戏的最高规则，用来对商品中规则书中的问题进行详细的介绍。本游戏规则只针对双人游戏，多人游戏中存在的规则问题并不在此规则之中。

本规则书主要面对想要更深入了解游戏机制的玩家，对于最初接触这个游戏的玩家，这份规则书中的内容会比较难以理解，如果您是想了解整个游戏的玩法，体验单纯的游戏乐趣，请登录我们的官方网站：[zero.kayou110.com](http://zero.kayou110.com) 的规则概述页面，您对游戏的绝大多数问题将会迎刃而解。

当然，玩家在实际游戏遇到的情况可能存在规则中无法解释的情况，这个时候请您根据官方网站中的联系方式与我们取得联系或在官方论坛的规则问答区中提出您的疑问。

根据时间的推移，本规则书中的内容可能会发生一定的变化，请您登陆官方论坛随时下载最新的完整版规则书。

每个版本的规则书与前一版本的规则书中的差别部分将用蓝色字体特别标识。

本版本规则书的更新日期为：2015-6-12

## 规则目录：

### 1.开始游戏

#### 100.游戏准备

#### 101.胜负条件

#### 102.最高原则

#### 103.颜色与数字

#### 104.重置与横置

#### 105.优先权

#### 106.连锁

### 2.游戏区域

#### 200.游戏区域概述

#### 201.牌组区

#### 202.生命区

#### 203.手牌

#### 204.资源区

#### 205.战斗区

#### 206.事件区

#### 207.休息区

#### 208.移出游戏

### 3.卡牌种类

#### 300.卡牌概述

#### 301.牌名

#### 302.类别

#### 303.费用

#### 304.颜色

#### 305.角色名

#### 306.属性

- 307.效果
- 308.攻击力
- 309.防御力
- 310.攻击加成与防御加成
- 311.战术时机
- 312.反击特效
- 313.稀有度
- 314.卡牌编号
- 315.版权文字
- 316.动画图标
- 317.特殊图标
- 318.角色牌
- 319.装备牌
- 320.战术牌
- 321.事件牌
- 322.资源牌
- 323.生命牌
- 324.等级指示牌
- 325.代替物
- 326.指示物
- 327.同一张牌
- 328.紫色卡牌

#### 4.回合流程

- 400.回合流程概述
- 401.重置步骤
- 402.开始步骤
- 403.抽牌步骤
- 404.资源步骤
- 405.行动阶段
- 406.结束步骤
- 407.清算步骤
- 408.弃牌步骤

#### 5.战斗

- 500.战斗阶段概述
- 501.攻击步骤
- 502.宣布防御
- 503.防御步骤
- 504.战斗步骤
- 505.清算步骤
- 506.战斗结束
- 507.复数战斗

## 6.游戏用语说明

600.升级

601.此牌

602.抽牌

603.攻击

604.防御

605.破坏与进入休息区

606.废弃

607.伤害

608.舍弃

609.移动

610.我方与对方

611.持有者

612.控制者与控制权

613.X 以上或 X 以下

614.查看

615.找

616.展示

617.洗切牌组

618.回复

619.结束本回合

620.取消

621.移出战斗

622.互换

623.使用

624.登场效果

625.因效果登场与因效果离开

## 7.效果及效果变更

700.效果概述

701.永续效果

702.触发效果

703.启动效果

704.反击特效

705.对象

706.复制

707.效果变更

708.效果失去

709.获得效果

## 8 效果发动时机

800.发动时机概述

801.【登场时】

802.【破坏时】

- 803.【战斗破坏时】/【攻击破坏时】/【防御破坏时】
- 804.【战斗胜利时】/【攻击胜利时】/【防御胜利时】
- 805.【攻击时】
- 806.【防御时】
- 807.【回合开始时】/【我方回合开始时】/【对方回合开始时】
- 808.【回合结束时】/【我方回合结束时】/【对方回合结束时】
- 809.【我方回合中】/【对方回合中】
- 810.【战斗成立时】/【攻击战斗成立时】/【防御战斗成立时】
- 811.从战斗区中进入休息区时与进入休息区时

## 9.其他规则问题

### 900.特殊效果与名词解释

- 901.死循环
- 902.处理非常动作
- 903.禁限卡牌

## 1.开始游戏

### 100.游戏准备

在玩家游戏中使用的以及在规则中提到的牌均是指零次元集换式卡牌游戏的牌。每张零次元集换式卡牌游戏的牌均拥有相同牌背以及相关防伪认证标识，在游戏和比赛中严禁使用盗版牌以及代替牌。

每位玩家在游戏时需要准备一套数量为 50 张的牌组，且同一张卡牌不能超过四张。在正式的官方比赛中，不同动画系列中的卡牌不能够放入到同一套牌组之中。

开始游戏前，双方玩家以任意方式决定先后顺序（猜拳、掷硬币等方式）。每位玩家需洗切自己的牌组并由对方玩家进行洗切后放入到各自的牌组区中。之后每位玩家将自己牌组顶的六张牌逐一放入到生命区中并抽六张牌作为自己的手牌开始游戏。如果玩家此时对自己的手牌不满意，可以选择进行手牌调度：将自己的手牌以及生命区中的牌全部洗入牌组并重新放置自己的生命牌和手牌。玩家在每一局游戏中只有一次机会进行调度。

### 101.胜负条件

当某位玩家的生命区中已经没有牌时，他的生命区再次被攻击成功并受到战斗伤害，他便输掉本局游戏。

当某位玩家需要抽牌，但是他的牌组中已经没有足够的牌时，他便输掉本局游戏。

当某位玩家输掉游戏时，游戏马上结束，双方玩家将其持有的所有牌移出游戏。

玩家可以随时认输，并结束本局游戏。

如果某位玩家同时赢得及输掉游戏，那他便输掉了本局游戏。

如果双方玩家同时赢得或输掉游戏，则本局游戏视为平局。

如果游戏中出现了无法阻止的死循环（参照 901.死循环），则本局游戏视为平局。

### 102.最高原则

当某张卡牌中的效果与游戏规则相冲突时，以卡牌上的信息为准。

当某个效果告诉你你可以做某事，而另一个效果告诉你不能做这件事时，以不能的效果为准。

当双方玩家需要同时处理某些效果时，先由主动玩家（正在进行回合）做出选择，再由非主动玩家做出选择，之后这些效果将会同时处理。（例：每位玩家废弃一张角色牌时，先由主动玩家选择他将要废弃的角色牌，再由非主动玩家选择他将要废弃的角色牌，之后两张角色牌将会同时废弃。）

若任何效果要求作出不可能的动作时，则忽略该动作。

若任何效果要求玩家做出一个动作，但是玩家不能完整的做出那个动作，那么需要尽可能的去完成该动作。

如果一个效果需要将一张牌进入牌组、手牌、休息区或移出游戏，那么那张牌将只会进入其持有者的相应区域而非其控制者。

### 103.颜色与数字

每张零次元的牌都拥有它的颜色，卡牌边框的颜色即为卡牌的颜色。

卡牌的颜色共分为七种：红色、黄色、蓝色、绿色、白色、黑色、紫色。

零次元集换式卡牌游戏中所有使用的数字均为整数，不会出现小数以及分数，比如在宣布一个数字或者效果中选择任意数量时，那个数字不能为小数或者分数。在某些效果清算中如果出现了小数分数则一律舍去。

如果角色牌的攻击力、防御力或者牌的总费用等数字小于 0 时，则只要该数字不发生改变，都按照 0 来清算。（例：一张攻击力 500 的角色牌被一个效果减去 2000 攻击力，那此时它的攻击力将按照 0 来清算，但是如果想要要让它的攻击力回到 500，需要再为其加 2000 的攻击力。）

### 104.重置与横置

一张牌进入战斗区或者资源区时皆为竖直的状态，并会一直保持这个状态直到它被横置为止。横置一张牌就是将其横过来，重置一张牌就是将一张横着的牌变为竖直。

横置和重置均为卡牌的状态，将在游戏中得到运用。

玩家不能主动横置已横置的角色牌。

在战斗区和资源区之外的牌没有有横置或重置的状态，也不能被横置或重置。

事件区中的牌没有横置或重置的状态，也不能被横置或重置。

### 105.优先权

玩家可以添加连锁的机会称为优先权。同一时间只能有一位玩家拥有优先权。该玩家可以添加连锁，或是将优先权让给下一位玩家。若该玩家选择添加连锁，则在添加连锁后，主动玩家重新获得优先权。在已有连锁的情况下添加连锁也称为响应该连锁。玩家获得优先权的方式参照“4.回合流程”及“5.战斗”中的具体说明。

获得优先权的玩家可以使用瞬间战术牌或者发动效果。

回合玩家在自己的非战斗行动阶段中获得优先权可以使用所有种类的牌、发动效果、升级、发起战斗。

某些效果或动作不会进入连锁，它们将被优先被进行清算，之后主动玩家才会获得优先权，这些动作包括：回合开始时的重置、抽牌、放置资源牌、同角色之间的废弃、装备牌与事件牌的废弃、宣告攻击、宣告攻击对象、宣告防御、宣告防御对象、战斗伤害清算、回合结束阶段的清除步骤和弃牌步骤。

### 106.连锁

当玩家使用一张牌或者牌的效果时，那张牌或效果便会进入连锁。

连锁记录着牌和效果加入的顺序，每次有新的牌或效果加入连锁，就将其放置在整个连锁的最上方。

当所有玩家选择让过优先权时，就开始从整个连锁的最上方开始进行清算。

连锁清算的过程中任何玩家不会获得优先权。

当连锁清算中触发出了新的效果，那个效果将会优先加入到原连锁的最上方，并进行清算。（例：少年路飞的效果是废弃此牌和战斗区中的另一张角色牌：从牌组中找一张费用 5 以下的海贼登场，如果废弃了 lv2 的娜美，那么娜美的效果此牌进入休息区时，抽一张牌将会先进行清算，然后才会清算少年路飞的效果。）

当多个效果将要同时加入连锁时，先由主动玩家选择自己控制的牌或效果加入连锁的顺序并以此加入连锁，之后由非主动玩家决定自己控制的牌或效果加入连锁的顺序并依次加入连锁，然后从连锁的最上方开始进行清算。

## 2. 游戏区域

### 200. 游戏区域概述

游戏中一共分为八个区域：牌组区、生命区、手牌、资源区、战斗区、事件区、休息区和移出游戏。每位玩家在游戏时都各自拥有这些区域。

如果某张牌要进入牌组、手牌、休息区或移出游戏时，它将会进入其持有者的相应区域。即使一个效果是让牌进入其控制者的牌组、手牌、休息区或移出游戏区域，那张牌也将直接进入其持有者的相应区域。

除非有效果允许，否则玩家在游戏过程中不得随意变更牌组区和生命区中牌的顺序。

当一张牌从一个区域移动到另一个区域后，它就成为了一张新的牌，只在原本区域中影响它的效果将会不再影响它。但是由于一张牌从一个区域移动到另一个区域时所产生的效果依然可以执行。（例：小丑巴基的效果：【战斗破坏时】舍弃两张手牌：将此牌从我方休息区横置登场。）

### 201. 牌组区

当一局游戏开始时，每位玩家将其事先构筑好的 50 张的牌组放入牌组区。

牌组区中的牌需为单独的一叠牌，且必须始终保持面朝下的状态。

玩家不可改变牌组的顺序和牌组的数量，不可随意查看牌组的内容，但是可以随时清点牌组区中的牌的数量。

如果某个效果要将多张牌同时放入到牌组的顶部或者底部，则由这些牌的持有者决定牌放入的顺序。

某些效果要求玩家以展示其牌组顶的方式进行游戏。若在使用牌或效果时，那位玩家的牌组顶将因此而改变，则在那个效果清算完毕之前，都不能展示新的牌组顶牌。

### 202. 生命区

当一局游戏开始，每位玩家将其牌组顶的六张牌逐一加入其生命区。

生命区中的牌需为单独的一叠牌，且必须始终保持面朝下的状态。

玩家不可改变生命区中牌的顺序，不可查看生命区中的牌。

当生命区中只有一张牌时，无论单次攻击中造成多少点伤害都无法导致游戏出现胜负。

如果某个效果要将多张牌同时加入生命区，则由这些牌的持有者决定牌加入的顺序并将那些牌放到生命区的最上方。

如果某个效果或者伤害要使得一张或多张牌离开生命区，则从生命区的最上方开始逐一

将牌移出生命区。

### 203. 手牌

当一局游戏开始，每位玩家将牌组顶的六张牌逐一加入其生命区，之后将其牌组顶的六张牌加入手牌。每位玩家抽到且没有使用的牌全部会留在手中成为手牌。

通常每位玩家的手牌上限为六张，玩家可以拥有任意数量的手牌，但是在结束阶段的弃牌步骤必须将手牌弃到手牌上限的数量。

玩家可以任意改变其手牌的顺序，可以随时查看自己的手牌。玩家不能查看对方的手牌，但是可以随时清点对方手牌的数量。

### 204. 资源区

在玩家每回合开始阶段的资源步骤中，玩家可以选择将手牌中的任意一张牌放入其资源区中，那张牌就成为一张资源牌。

玩家在每个资源步骤中只能放置一张资源牌，放置资源牌的动作无法进行连锁。

通常加入资源区中的牌为面朝上重置状态，且失去所有的效果以及属性，仅仅成为一张资源牌。资源区中的牌仅拥有颜色和它的牌名，每次横置可以用作支付 1 点相应颜色的费用。面朝下的资源牌没有任何颜色也没有牌名，每次横置可以用作支付 1 点无色费用。

当资源区中的牌离开资源区时，它将重新获得所有原本属于它的效果和属性。

当一个效果提到“原本属性/角色名”等时，正面向上的资源牌如果具有该属性/角色名，则满足该条件。但背面向上的资源牌无论是否具有该属性/角色名，都不满足该条件。

玩家可以随时查看自己资源区中面朝下的资源牌。

### 205. 战斗区

每位玩家放置角色牌、装备牌和事件牌以及进行战斗的区域统称为战斗区。游戏开始时，战斗区中是空的，每位玩家所使用的角色牌、装备牌和事件牌都会放置在战斗区中。

当一张牌从任何区域进入战斗区时，即为登场，将会触发各种【登场时】的效果。

当一张牌进入战斗区时，它就是一张全新的牌，并且与其之前所代表的牌没有任何关系，牌进入任何区域都适用此项规定。

### 206. 事件区

玩家放置事件牌的区域称为事件区。

事件区属于战斗区的一部分，如果一个效果能选择战斗区中的牌，它也同样能选择事件区中的牌。

每位玩家的事件区中只能放置一张事件牌，当一张新的事件牌进入事件区时，需要将原有的事件牌废弃。

### 207. 休息区

休息区指的是游戏中弃牌堆，任何被舍弃、废弃、破坏或者直接送入休息区的牌都会被放入其持有者的休息区，使用后的战术牌也将会直接进入其持有者的休息区。

玩家可以随时查看我方及对方的休息区，并清点休息区中牌的数量。

### 208. 移出游戏

某些效果可能会将一些卡牌移出游戏，这些牌仍与进行中的游戏保持联系，仍可能因为某些效果回到游戏中。



除非某一效果提到可以将移出游戏的牌回到游戏中，否则一般的效果无法将移出游戏的牌回到游戏中。

例：BP01-001 蒙奇·D·路飞（LV3 当此牌被破坏或废弃时，将其移回持有者手牌。）被破坏时，战斗区中有 BP09-034 巨蟹座圣衣（如果角色牌将从战斗区中进入休息区，改为将其移出游戏。），蒙奇·D·路飞将被移出游戏且不能因为其效果移回手牌。

移出游戏的牌通常保持面朝上的状态，且任何玩家随时都可以查看这些牌。除非有效果的许可，任何玩家都不能查看面朝下移出游戏的牌。

### 3. 卡牌种类

#### 300. 卡牌概述

一张零次元的卡牌上记述了很多信息，游戏中有时会用到这些信息。

#### 301. 牌名

牌名代表了这张卡牌的名称。

牌名会在一些效果中被提到，此时会用{A}的形式，表示卡牌的名称为A的卡牌。

例：BP02-035 阿修，其效果为“【登场时】可以废弃我方生命区的一张牌：将手牌中的一张{小舞}登场”。即它在登场时可以废弃我方生命区的一张牌，将手牌中的一张牌名为“小舞”的牌登场。

卡牌的名字可能会因为其他效果被改变，此时改变后的牌名即为那张牌新的名字。

如果一个效果需要玩家宣布一个卡牌名，需要宣布那张牌的完整卡牌名。如果玩家无法宣布完整的卡牌名，可以宣布那张牌的简称并且详细描述那张牌的费用、效果等文字信息。

如果一个效果需要玩家宣布一个卡牌名，必须宣布一个可能宣布到的牌名。

例 1：BP02-088 神龙出现，其效果为“【我方回合结束时】说出一个牌名并展示我方牌组顶的五张牌，将其中一张你说出名字的牌加入手牌，其余牌以任意顺序放回牌组底。”此牌的效果宣布的牌名必须为牌组中可能会有的牌，即为龙珠系列的牌。

例 2：BP09-057 食人鱼玫瑰。其效果为“宣布一个牌名，对方展示其手牌并将所有那个牌名的牌移出游戏。如果使用此牌时我方战斗区中有『阿波罗狄』，将对方休息区中那个牌名的牌移出游戏。”此牌的效果宣布的牌名必须为对手牌组中可能会有的牌，即为对手玩家所使用的系列的牌。

#### 302. 类别

零次元的卡牌分为角色牌，装备牌，战术牌和事件牌四种类别，并在牌框的左侧以图标进行表示。

每种类别的卡牌都有其特有的规则和使用方法，请参照 318—321 的详解。

#### 303. 费用

费用为使用这张牌所需要支付的费用。

支付费用的方式是横置资源区中相应数量和颜色的资源牌。

费用中的数字为总费用，表示总共需要横置的资源牌数量；颜色格为有色费用，表示横置的资源牌中至少要有几张该颜色的卡牌。

当一张牌的无色费用或有色费用被减少时，他的总费用会相应的减少，但是一张牌的总费用不会低于它的有色费用。



例：即总费用为 8，绿色费用为 3。表示需要横置 8 张资源牌，且其中至少有 3 张为绿色。

某些牌的效果提到某牌的费用时，指的是其原本的费用。

费用及效果中会使用 X 表示需要确定的数值，一些是具有定义 X 值，其余一般需要其控制者选择 X 的数值。

若某张牌的费用（使用费用、替代费用、额外费用）及效果中包含了 X，一般当那张牌不在连锁中时，X 视为 0。那张牌在连锁中时，X 视为其所选择的数值。

### 304.颜色

颜色代表了卡牌本身的颜色以及它在资源区中能支付的资源颜色。

卡牌的颜色由其牌框的颜色来决定。

当卡牌在资源区中时它即成为资源牌，可以横置它用来支付其颜色的费用。

当一张牌为面朝下时，它没有任何颜色。

### 305.角色名

角色名代表了卡牌中的出现的角色的名字。

角色名会在效果中被提到，此时会用『A』的形式，表示带有角色名为 A 的卡牌。

例：BP02-023 波波，其效果为“当我方战斗区有『天神』时，此牌(攻)+1000，(防)+1000。”，即只要我方战斗区中有角色名为“天神”的牌，波波的攻击力上升 1000 防御力上升 1000。

每位玩家的战斗区中不能有两张以上角色名相同的牌。如果因为任何原因使得一位玩家的战斗区中同时存在两张以上角色名相同的牌，则由该玩家决定废弃哪些牌，最终使得其战斗区中不再有两张以上的牌角色名相同。这个处理不进入连锁，即便此时有其他效果已经触发（例如角色牌的登场效果），那个触发效果也要在在处理完同角色名牌的废弃之后再加入连锁并清算。

例：我方战斗区中 BP02-017 丝诺，我方再使用一张 BP02-017 丝诺，则此时需要先选择其中的一张废弃，再触发其效果“【登场时】抽一张牌”。

有些牌可能具有两个以上的角色名，此时它的每一个角色名都不能和其他同战斗区中的牌相同。

有些牌会没有角色名，那么它就可以在一位玩家的战斗区中存在任意数量。

如果一张角色牌拥有多个角色名，那么每个角色名都是一个独立的字，且同一战斗区中不能有与其角色名相同的角色牌。

如果一个效果中需要找一个与自身角色名相同的牌，如果其自身或者所找的牌拥有多个角色名，那么其中只要有一个角色名相同变视为双方拥有相同的角色名。

### 306.属性

每一张卡牌都可能会拥有多个属性。

属性会在效果中被提到，此时会用『A』的形式，表示属性中包含 A 的卡牌。

例：BP02-005 龟仙人，其效果为“我方战斗区中的其他『龟仙流』(攻)+500 (防)+500。”，则只要我方战斗区中的角色牌带有属性『龟仙流』，那他的攻击力和防御力就上升

500。

某些效果会使卡牌获得新的属性，此时那张牌的原有属性不受影响。

某些效果会变更卡牌的属性，此时那张牌失去原有属性，变为新的属性。

某些效果中提到的『A』『B』表示同时具有属性 A 与属性 B

某些效果中提到的『A』或『B』表示属性 A 或属性 B 有其一。

### 307.效果

效果代表了卡牌文字栏中的信息（参照 7.效果）。

某些效果前面会有等级符号（详见特殊符号），此时只有当那张牌满足该等级时，该效果才会被激活。未满足该等级条件时，视为不具有该效果。

卡牌的效果会对其他牌产生影响，其他牌同时也能对卡牌的效果产生影响。

卡牌可能因为其他效果获得新的效果，此时卡牌就会额外带有那些效果。

使用牌或效果所需要的额外条件和替代条件同样也是牌的效果。

当一张牌将要失去效果时，代表了它将失去原本属于它本身的效果，并不会影响到其他牌或效果所赋予它的效果。

### 308.攻击力

角色牌战斗时所能造成的伤害量。

如果一张牌的攻击力因为效果变为 0 以下，则其在清算伤害时视为攻击力为 0。

攻击力为 0 以下的角色牌战斗时无法造成伤害，即便直接攻击生命区成功，也无法对生命区造成战斗伤害。

某些角色牌的攻击力可能不是确定的数值，此时其攻击力由其效果确定，并会根据情况发生变化。当其不在战斗区时，其攻击力视为 0。

### 309.防御力

角色牌所能承受的伤害量。

角色牌每回合中受到的伤害当角色牌上的伤害大于或等于其防御力时，它即被破坏。

若任意状况使角色牌的防御力降为 0 以下，则直接将其送入休息区。此时不视为破坏或废弃。

以上两种情况角色牌都将被立即送入休息区，即使是在一个效果的结算过程之中。

某些角色牌的防御力可能不是确定的数值，此时其防御力由其效果确定，并会根据情况发生变化。当其不在战斗区时，其防御力视为 0。

### 310.攻击加成与防御加成

装备此牌的角色牌获得的攻击力与防御力的加成。

加成可能是负数，此时它会降低角色牌的相应数值。

攻击加成和防御加成会因为其他效果而变化。

例如：BP02-058 金箍棒的攻击加成是 2000，如果因为其他效果使其（攻）+1000，则其攻击加成变为 3000。

### 311.战术类型

战术类型分为普通战术和瞬间战术两种，在战术牌的牌名左侧以图标表示。

普通战术的发动时需要同时满足以下三个条件：我方回合的非战斗阶段；连锁为空；具有优先权。

瞬间战术的发动只需要满足具有优先权即可。

（具体请参照 320.战术牌）

### 312.反击特效

当此牌在生命区因为受到伤害被翻开时发动的效果。

反击特效必须发动，且不能被连锁。

（具体请参照 705.反击特效）

### 313.稀有度

卡牌的稀有度。

零次元の罕贵度分为普、特、极、天、秘、宝。

### 314.卡牌编号

卡牌的编号，方便玩家检索或整理卡牌。

### 315.版权文字



版权信息。与游戏并无关联。

### 316.动画图标



代表卡牌的出典作品名。


### 317.特殊图标

 等级 2


：表示等级 2 以上时，激活  之后的内容。

 等级 3


：表示等级 3 以上时，激活  之后的内容。

:攻击力或攻击加成

（攻）+1000 会影响攻击力或攻击加成。

: 防御力或防御加成

（防）+1000 会影响防御力或防御力加成。

: 表示主动横置此牌。

因攻击、防御、或者其他效果横置时，不会发动之后的效果。



：使用此牌时需要支付的费用。

图中为总共横置八张资源牌，其中至少一张为黄色。



：使用此效果时需要支付的费用。

图中为总共横置八张资源牌，其中至少两张为红色。

### 318.角色牌

角色牌的使用时机需要同时满足以下三种条件：1 我方回合的非战斗行动阶段；2 连锁为空；3 具有优先权。

使用时，支付角色牌的费用，包括左上角的费用和某些角色牌会要求的额外费用，之后进入连锁。

清算时，角色牌登场。角色牌的登场无法被响应，但是如果登场触发了其他效果，可以响应该效果，对其进行连锁。

如无特别说明，角色牌登场时，在该效果的控制者的战斗区中登场。

只要能够支付费用，一回合可以使用任意数量的角色牌。

角色牌在其登场的回合不能攻击，但可以使用其横置效果和进行防御。

每位玩家的战斗区中不能有两张角色名相同的角色牌。（详见角色名）

角色牌可以升级。（详见升级）

### 319.装备牌

装备牌的使用时机需要同时满足以下三种条件：1 我方回合的非战斗行动阶段；2 连锁为空；3 具有优先权。

使用时，支付装备牌的费用，包括左上角的费用和某些装备牌会要求的额外费用并选择我方战斗区中的一张角色牌，之后进入连锁。如无特殊说明，装备牌不能装备给对方的角色牌。

使用中的装备牌，其要装备的角色牌因为任何原因离场或不能装备装备牌时，那张**装备牌直接进入休息区**。此时，这张装备牌没有登场成功，不会触发装备登场时触发的效果。

清算时，将装备牌装备在被选择的角色牌上。装备牌的登场无法被响应，但是如果登场触发了其他效果，可以响应该效果，对其进行连锁。

一张角色牌只能装备一张装备牌，如果要装备的角色牌上已经装备了其他装备牌，那么装备成功后要将之前装备的装备牌废弃。

例：对方场上有 BP02-001 少年悟空 装备 BP02-058 金箍棒，我方对其使用装备牌 BP02-061 魔封波，将 BP02-061 魔封波 装备在 BP02-001 少年悟空上，废弃 BP02-058 金箍棒。下一回合，对方对 BP02-001 少年悟空使用 BP02-057 筋斗云，此时就要废弃之前装备的 BP02-061 魔封波。

装备牌装备的角色牌因为任何原因离场时，装备牌破坏。

装备牌的攻防加成不属于效果。如果一个效果使得某张装备牌的效果无效，不会无效它的攻防加成，反之亦然。

某些装备牌可以装备给对方的角色牌，那么装备给对方角色牌后，它就处于对方的战斗区中，此时对方获得它的控制权。

装备牌因为效果横置或重置，装备中的角色牌并不会相应的横置或重置。反之亦然。

如果已经装备了装备牌的角色牌因为其他效果使得它不能再装备牌或者不满足装备条件，那么装备在那张角色牌上的装备牌将被破坏。

如果装备牌并非以使用的方式，而是以其它方式在一位玩家的控制下进入战斗区，并且将它放进战斗区的效果并未选择它装备在哪里，则于此装备牌进入战斗区时，将它放进战斗区的玩家选择将它装备在哪个角色牌上。该玩家必须依据该装备牌的效果和其它效果，来选择可装备的角色牌。

### 320.战术牌

战术牌分为普通战术牌和瞬间战术牌两种。

普通战术牌的使用时机需要同时满足以下三种条件：1 我方回合的非战斗行动阶段；2 连锁为空；3 具有优先权。

瞬间战术牌的使用时机只需要满足具有优先权。

使用时，支付战术牌的费用，包括左上角的费用和某些战术牌会要求的额外费用，如果这个战术牌是以一张或多张牌为对象（详见对象）的，那么在支付那张牌费用的同时就必须指定相应的效果对象，而非支付费用之后再指定效果对象。

清算时，处理战术牌的效果。效果清算完之后，将战术牌送入休息区。

如果战术牌需要指定对象，在清算时他会再次检验那些对象是否合法，如果一个对象不再合法，那么战术牌对其的效果将不再清算。如果一张战术牌的全部对象都不再合法，那么那张战术牌发动失败，不再清算。（详见对象）

### 321.事件牌

事件牌的使用时机需要同时满足以下三种条件：1 我方回合的非战斗行动阶段；2 连锁为空；3 具有优先权。

使用时，支付事件牌的费用，包括左上角的费用和某些事件牌会要求的额外费用。

清算时，放入事件区。事件牌的登场无法被响应，但是如果登场触发了其他效果，可以响应该效果，对其进行连锁。

事件区中只能存在一张牌，事件牌登场后，如果事件区中已经有其他牌存在，废弃之前的那张牌。

### 322.资源牌

任何被放入资源区的牌即成为资源牌。

当一张卡牌成为资源牌时，如果它是正面表示的，则它失去所有的效果和属性，但是颜色和牌名仍然有效。如果它是背面表示的，那么它的失去一切信息，仅仅是一张资源牌且没有任何颜色。

当一个效果提到“原本属性/角色名”等时，正面向上的资源牌如果具有该属性/角色名，则满足该条件。但背面向上的资源牌无论是否具有该属性/角色名，都不满足该条件。

玩家可以随时查看自己资源区中面朝下的资源牌。

紫色卡牌在资源区中不视为任何颜色的资源牌。紫色卡牌在资源区中不能支付任何颜色的指定费用。

### 323.等级指示物

等级指示物为角色牌升级后，放置在其下面的计数用的牌。

等级指示物不视为战斗区中的卡牌，效果对象为战斗区中的一张牌的效果不能指定等级

指示物。

角色牌离开战斗区或不再是角色牌后，其等级指示物送入休息区。但是使角色牌失去效果不会影响等级指示物。

等级指示物与指示物不同，如果效果需要指定一个等级指示物，它只能指定一个等级指示物，而不能指定一个指示物。

### 324.生命牌

生命牌为放置于生命区的中，用来指示生命值的牌。

玩家不可改变生命区中牌的顺序，不可查看生命区中的牌。

当生命区受到伤害时，从上到下依次按顺序将相应数量的牌翻开，有反击效果的触发并清算反击效果，之后送入休息区。

当因为效果和费用等需要废弃生命区的牌时，从上到下依次按顺序将相应数量的牌送入休息区，此时不会触发反击效果。

生命区中的牌数量没有上限。

### 325.代替物

代替物是由某些效果登场的“牌”。

实际游戏进行中，代替物可以用非游戏内的牌或其他物品来代替。

将代替物登场的效果中会标明该代替物的卡牌名，属性，效果，攻防或攻防加成等叙述。效果中没有提到的叙述，视为没有该叙述。

将代替物登场的效果中会标明该代替物的颜色。效果中没有提到代替物的颜色，视为无色。

代替物没有费用。当一个效果需要用到代替物的费用时，费用视作0。但如果一个代替物是某一张牌的复制，那么那个替代物的费用将是其所复制的牌的费用。

代替物的效果可以被其他牌复制，若一张非代替物的牌成为了某个代替物的复制，它不会因此变为一个代替物。

代替物在战斗区中与一般的牌没有区别，除非某一个效果特别注明了“非代替物”或者“代替物”。适用于一般牌的规则、效果、变更等，对代替物同样有效。（例如角色牌代替物可以升级，装备装备牌，获得战斗修正和叙述等。）

若代替物离开战斗区时，代替物会消失而非进入原本要进入的区域，但因其离场而触发的效果仍然会触发。

### 326. 指示物

指示物是放置在牌或玩家上的小物件。

相同的指示物彼此间没有区别。

带名称的指示物（例如：灵魂指示物）通常与某些效果有关，或是用来作为标记，或是用来记录某些数量的变化。

带名称的指示物本身并不带有任何的效果，但是某些效果会给予带有指示物的牌一些效果。

通常指示物只会存在于战斗区或资源区的牌之上或玩家之上。

当一张牌离开其原本所在区域时，会移除放置在其上的所有指示物。但一张牌在同类型区域中的移动并不会移除其上的指示物。例：当我方战斗区中的一张角色牌移动到对方战斗区时，在其之上的指示物并不会被移除。

如果一个效果为“移动”一个指示物，它表示将该指示物从当前的牌上移去，并放置于

第二张牌上。如果这两张牌为同一张牌，将不会有任何效果。如果第一张牌没有指示物，不会有任何效果；第二张牌不会得到指示物。如果当效应移动指示物时，第二张牌（或任何可能的第二张牌）不再存在于正确的区域中，不会有任何效果；第一张牌上的指示物不会被移去。

指示物与等级指示物不同，如果效果需要指定一个指示物，它只能指定一个指示物，而不能指定一个等级指示物。

#### 327. 同一张牌

牌面上的文字信息完全相同的两张牌被称为同一张牌。这些信息包括：牌名、卡牌类别、费用、颜色、角色名、属性、效果、攻击力、防御力、攻击加成、防御加成、战术类型、反击特效等。图片、稀有度、卡牌编号和版权信息不在同一张牌参照的内容之中。

同一张牌在一套牌组中的数量不能超过四张。

#### 328. 紫色卡牌

紫色卡牌是一种特殊的卡牌。

紫色卡牌在资源区中不算做任何颜色的资源牌。

紫色卡牌的效果中通常会对其使用费用做出要求，这部分的效果不会被其他效果无效。

### 4. 回合流程

#### 400. 回合流程概述

一个完整的回合分为三大阶段：开始阶段、行动阶段、结束阶段。

开始阶段分为：重置步骤、开始步骤、抽牌步骤、资源步骤。

行动阶段分为：非战斗行动阶段、战斗阶段。

结束阶段分为：结束步骤、清算步骤、弃牌步骤。

某些步骤结束后出现自由时机。在自由时机中，主动玩家会获得优先权，可以使用牌或效果，他也可以选择将优先权让给下一位玩家。如果所有玩家都让过优先权且连锁为空时，则这个自由时机结束，进入下一个步骤。

#### 401. 重置步骤

重置我方战斗区和资源区中的所有牌。

若有效果在卡牌重置时被触发，这些效果将直接进入连锁并进行清算，玩家不会在此步骤中获得优先权。

#### 402. 开始步骤

触发【回合开始时】【我方回合开始时】【对方回合开始时】等效果，之后进入自由时机，主动玩家获得优先权。

#### 403. 抽牌步骤

主动玩家从牌组抽一张牌，之后进入自由时机，主动玩家获得优先权。

#### 404. 资源步骤



主动玩家选择是否将一张手牌中的一张牌放入资源区，之后进入自由时机，主动玩家获得优先权。

主动玩家可以选择不放置资源牌。

玩家放置资源牌不视为使用，不能进行连锁。

#### 405.行动阶段

行动阶段分为战斗阶段和非战斗行动阶段。

进入行动阶段后主动玩家获得优先权，行动阶段中没有步骤，当所有玩家连续让过优先权且连锁为空时，行动阶段便会结束。

战斗阶段中进行角色牌的攻击和防御。（参照 5.战斗）

非战斗行动阶段中主动玩家可以进行以下的行动：

- 1) 使用角色牌、装备牌、事件牌，战术牌。
- 2) 发动卡牌的效果。
- 3) 为本方战斗区中的角色牌进行升级。（参照 600.升级）
- 4) 宣布角色牌进行攻击。

##### 405.1 宣布攻击

玩家需同时满足以下三种条件才能宣布攻击：1 自己的非战斗行动阶段；2 拥有优先权；3 连锁为空。

宣布攻击时主动玩家需选择自己控制的一张未横置且可以进攻的角色牌。之后进入自由时机，主动玩家获得优先权。

此时玩家可以使用瞬间战术或者牌的效果让那张角色牌无法进行攻击。

某些效果会让角色牌攻击时需要支付额外的费用，则需在宣布攻击时，支付额外费用。

如果一个效果令一张角色牌若能攻击必须攻击，其控制者仍然在其宣布攻击之前可以进行任何其他可能的操作。但是只要那张角色牌还处于可以攻击的状态，其控制者不能宣布结束其主要流程。

#### 406.结束步骤

触发【回合结束时】【我方回合结束时】【对方回合结束时】等效果，之后进入自由时机，主动玩家获得优先权。

#### 407.清算步骤

回复战斗区中所有角色牌上的伤害并清除所有“本回合”的效果和攻防加成的影响，之后直接进入弃牌步骤，玩家不会在此步骤中获得优先权。

若一个效果为结束本回合，那么这个效果会将回合流程直接进入清算步骤，清算步骤之后直接进入弃牌步骤。

如果有任何效果在清算步骤中触发，那么将那个触发效果加入连锁，主动玩家获得优先权。在此连锁清算完毕之后将会重新进入一个新的清算步骤。

#### 408.弃牌步骤

如果此时主动玩家的手牌超过六张，需要将手牌舍弃到六张为止。这个动作不会进入连锁，如果有任何效果在弃牌步骤中触发，那么将那个触发效果加入连锁，主动玩家获得优先权。在此连锁清算完毕之后将会重新进入一个新的清算步骤。

当弃牌步骤的动作结束后将不会出现自由时机，直接进入下一回合。

## 5.战斗

### 500.战斗阶段概述

玩家在自己的行动阶段中，可以进行任意次数的战斗。

战斗阶段的流程如下，依次进行：攻击步骤、宣布防御、防御步骤、战斗步骤、清算步骤及战斗结束。

宣布攻击后，直到战斗结束，如果攻击或防御的角色牌发生移动，或是他不再是角色牌，或是其控制权发生改变，此时战斗阶段中断，回到主动玩家的行动阶段，且主动玩家获得优先权。

### 501.攻击步骤

主动玩家横置那张宣布攻击的角色牌并为他选择合法的攻击对象，此时攻击成立，触发【攻击时】【被攻击时】的效果，之后进入自由时机，主动玩家获得优先权。

除非特别说明，不然只有对手玩家的生命区和横置的角色牌能成为攻击对象。如果玩家的生命区或角色牌不能被攻击，那么你无法选择那个玩家的生命区或角色牌作为攻击对象。

攻击成立后，如果被攻击的角色牌离开防御玩家的战斗区，此时战斗会中断，但此次攻击已经成立，无法再重新选择新的攻击对象。

攻击成立后即使被攻击的角色牌成为非法的攻击对象，也无法使本次战斗中断。

攻击成立后即使攻击的角色牌不能攻击，也无法使本次战斗中断。

### 502.宣布防御

如果角色牌不能被防御，那张牌攻击成立后，对方玩家无法宣告防御。

防御玩家可以选择自己控制的一张未横置且可以防御的角色牌宣布防御，之后进入自由时机，主动玩家获得优先权。

此时可以使用瞬间战术或者牌的效果让某张角色牌无法进行防御，防御玩家可以重新选择另一张由他控制的未横置且可以防御的角色牌宣布防御。

一张角色牌只要被选为攻击对象，那么它就不能再主动进行防御。

如果一张角色牌若能防御则必须防御的话，那么在对方一张角色牌攻击时，它必须先于其他角色牌来宣布防御。

### 503.防御步骤

防御玩家横置那张宣布防御的角色牌，此时防御成立，战斗对象变更为宣布防御的角色牌，触发【防御时】的效果，之后进入自由时机，主动玩家获得优先权。

如果攻击方选择攻击横置的角色牌，防御玩家不用其他角色牌来防御的话，被攻击的角色牌也会防御成立，并发动带有【防御时】的效果。

防御成立后，如果防御的角色牌离开防御玩家的战斗区，双方均不能对对方造成战斗伤害。

防御成立后，将会首先进入自由时机，而不是直接进入战斗步骤。如果在这个自由时机之中有一方离开了战斗，将无法进入战斗步骤。

防御成立后即使防御的角色牌变为非法的攻击对象，也无法使本次战斗中断。

防御成立后即使防御的角色牌不能防御，也无法使本次战斗中断。

### 504.战斗步骤

如果攻击角色牌直接攻击生命区成功，触发攻击生命区成功时触发的效果。

如果攻击角色牌攻击的是角色牌，双方进入战斗，触发【战斗成立时】、【攻击战斗成立时】、【防御战斗成立时】的效果，之后进入自由时机，主动玩家获得优先权。

只有在战斗步骤开始后两张角色牌才视为战斗成立。

只要攻击（或防御）的角色牌有相对应的防御（或攻击）的角色牌，便算是在战斗时。

#### 505.清算步骤

直接攻击生命区成功的话，将会对防御方玩家的生命区造成 1 点战斗伤害。确定本次伤害将要翻开送入休息区的生命牌，对生命区造成伤害时触发的效果将会在此时确定触发，之后翻开那张生命牌。如果那张牌没有反击特效，将那个效果加入连锁。如果那张牌有反击特效，需要先进行反击特效的清算，然后将对生命区造成伤害时触发的效果加入连锁，之后进入自由时机，主动玩家获得优先权。

攻击力 0 以下的角色牌不会造成战斗伤害。

角色牌之间战斗的话，如果角色牌因为战斗受到致命伤害，那么它将被破坏并直接送入休息区。带有【攻击胜利时】、【攻击破坏时】、【防御胜利时】、【防御破坏时】、【破坏时】、【战斗破坏时】等时机的效果触发，之后进入自由时机，主动玩家获得优先权。

#### 506.战斗结束

战斗阶段结束，战斗时的效果失效，进入主动玩家的行动阶段，主动玩家获得优先权。

#### 507.复数战斗

一场战斗通常是在一张攻击角色牌和一张防御角色牌之间进行，但是某些效果会使得一张角色牌可以攻击多张角色牌。

当一张带有可以攻击多张角色牌的角色牌攻击时，其控制者可以选择是否对多张角色牌进行攻击。

如果一张角色牌对 X 张角色牌进行攻击。防御玩家可以选择最多 X 张未被攻击的角色牌进行防御。一张角色牌进行防御时，可以改变攻击角色牌的一个战斗对象，改变哪个战斗对象由防御玩家决定。

如果一张攻击角色牌与多张防御角色牌进行战斗，攻击角色牌对所有防御角色牌同时造成等同于自身攻击力数值的战斗伤害；每张防御角色牌对那张攻击角色牌造成等同于自身攻击力数值的战斗伤害，即攻击角色牌会受到等同于所有防御角色牌攻击力数值合计的战斗伤害。如果攻击角色牌破坏了至少一张防御角色牌且其自身没有被破坏，本次战斗可以触发【战斗胜利时】的效果。但无论攻击角色牌破坏了几张防御角色牌，都只能触发一次【战斗胜利时】的效果。

如果攻击角色牌带有**远程**效果，那么在这场战斗中它将不会受到所有来自防御角色牌的战斗伤害。

带有**先制**的角色牌仍然能够优先于其他所有不带有**先制**的角色牌造成战斗伤害。如果攻击角色牌带有**先制**，被其战斗破坏的不带有**先制**的防御角色牌将不能对其造成战斗伤害。如果防御角色牌带有**先制**，被其战斗破坏的不带有**先制**的攻击角色牌将不能对所有防御角色牌造成战斗伤害。如果攻击角色牌和部分防御角色牌都带有**先制**效果，带有**先制**的攻击角色牌会优先对所有防御角色牌造成战斗伤害，同时带有**先制**的防御角色牌对攻击角色牌造成战斗伤害。

## 6.游戏用语说明

## 600.升级

所有的玩家都可以在自己的行动阶段为其战斗区中的角色牌成功升级一次，升级的时机与使用普通战术牌的时机相同。

提升角色牌的等级。升级的方法如下：

A.普通升级——将我方资源区中的一张面朝上的牌翻为面朝下：将牌组顶的一张牌面朝下放在将要升级的牌之下作为等级指示物。这种升级方式不能在角色牌登场的回合使用。

B.次元升级——从手牌中展示一张与将要升级的牌为同一张牌角色牌：将那张牌面朝上放在将要升级的牌作为等级指示牌。这种升级方式可以在角色牌登场的回合使用。

所有角色牌在登场后即视为 LV1，有一张等级指示牌表示角色牌等级为 LV2，两张等级指示牌时为 LV3，依次类推。

高等级的效果并不会覆盖低等级的效果，而是会共同存在。

玩家可以给任何角色牌升级，即使那张牌没有升级后的效果。

只有当角色牌的等级高于或等于其效果要求的等级时，该效果才会被激活。

所有的玩家都可以在自己的行动阶段为其战斗区中的角色牌成功升级一次，使用升级的时机与使用普通战术牌的时机相同。

在玩家宣布要为一张牌升级时，必须先支付升级的费用，之后其他玩家可以使用牌或效果来连锁此次升级。若升级失败，费用不能倒回，但可以再次尝试升级。

当角色牌次元升级成功时，抽一张牌。此动作不属于效果，不会进入连锁。

## 601.此牌

效果中的此牌指的是使用或触发这个效果的卡牌本体。

## 602.抽牌

如果没有特指，一般指我方玩家抽牌。

## 603.攻击战斗

我方玩家回合中的战斗。

## 604.防御战斗

对方玩家回合中的战斗。

## 605.破坏与战斗破坏

牌会因为某些效果而直接被破坏。

角色牌一回合中累计受到的伤害大于等于本身防御力时会被破坏。

角色牌在战斗中的清算步骤因受到战斗伤害导致的致命伤害而被破坏被称为战斗破坏。

部分效果中会说到破坏一张或多张角色牌。由此类效果产生的破坏均为效果破坏。

角色牌的防御力变为 0 以下时，角色牌会被直接送入休息区，这种情况不属于破坏或废弃。

如果角色牌因为其他牌或效果受到的伤害超过了自身的防御力或者因为防御力的改变使得角色牌上的伤害超过了自身防御力时，那张角会被破坏且这种情况不属于效果破坏或战斗破坏的范围内。

角色牌被破坏后，一般情况下将进入休息区。但是如果有其他效果，使得角色牌破坏后不进入休息区，或者是原本要进入休息区中的牌改为进入别的区域，不会影响破坏的处理，也不会影响【破坏时】发动的效果的发动和时机。

#### 606. 废弃

通过牌的效果或费用主动将自己战斗区、资源区、或者生命区的牌送入休息区。

通过废弃进入休息区的生命牌不会发动反击特效。

通常来说，废弃的效果对象均为玩家，然后由玩家来选择自己的牌进行废弃，因此不能被效果指定的牌同样能够被废弃。

#### 607. 伤害

角色牌进行战斗或者其他牌或效果都能够造成伤害。

角色牌一回合中受到的伤害会累积。

角色牌上大于或等于角色防御力的总伤害称为致命伤害。对负有少于角色防御力伤害的角色牌造成伤害后若伤害数量大于或等于角色的防御力便是对该角色牌造成致命伤害。

受到致命伤害的角色牌将会立刻被破坏，即使是在一个效果的清算过程之中。

防止角色牌将要受到的伤害称之为防止伤害。

防止伤害会持续生效直到防止了所注明数量的伤害，或是其有效期结束。

#### 608. 舍弃

将手牌中的牌送入休息区。

#### 609. 移动

一张牌从一个区域进入到另一个区域动作称为移动。

一张牌从一个战斗区移动到另一个战斗区时，不视为登场或离场。

#### 610. 我方与对方

我方：玩家自己。

对方：对方玩家。

效果中的我方或对方指的是对于发动效果本体控制者来说的我方或对方。

#### 611. 持有者

将某张牌放入牌组的玩家进行游戏的玩家即为这张牌的持有者。

当某张牌将要进入手牌、牌组、休息区或者移出游戏时，它只会进入其持有者的相对应区域。

#### 612. 控制权与控制者

对一张牌拥有控制权的玩家即为这张牌的控制者。

当某张牌在某位玩家的战斗区或资源区中时，则该玩家拥有对那张牌的控制权。

牌的控制者并不一定是那张牌的持有者。

如果一位玩家获得了某张牌的控制权，那么那张牌将会移动到该玩家的相应区域中，且那张牌将保持其原本的状态。

如果一个变更某张牌的控制权的效果失效，那张牌的控制权将交给仍然生效中的最近一个获得该牌控制权的效果所提及的玩家。如果没有此类效果，控制权将交给使用此牌的玩家。

如果某张牌的控制者发生了变化，对该牌的变动仍会在其有效期内持续生效，除非该变动取决于由谁来控制此牌，该牌效果的使用次数限制依然会对此牌生效。

如果角色牌的控制权发生改变，那张角色牌所装备的装备牌的控制权也跟随角色牌进行

改变。

#### 613.X 以上或 X 以下

数字 X 以上（包括 X）。

数字 X 以下（包括 X）。

#### 614.查看

查看特定区域的牌，如果该区域的牌有特定顺序的话，除非特别说明不然不得改变其顺序。

如果查看了某区域中的牌后需要展示其中的一张特定类型的牌，进行查看动作的玩家可以选择宣布未找到该类型的牌。

玩家查看某个区域的过程中仅玩家自己可以看到这个区域，且这个区域为非公开区域。

#### 615.找

找的过程中会查看指定区域中的所有牌。如果一个效果使得某一非公开区域不能被查看，那么也无法在这个区域中找牌。

找到要找的牌之后，那张牌会暂时离开其原本所在区域，等待后续效果的处理。此时那张牌不存在于游戏中任何一个区域中（此时那张牌也不属于被移出游戏的牌。）。（例：使用 BP07-075 复仇者集结 效果：从牌组中找一张角色牌，然后洗切牌组，将那张牌展示后放回牌组顶。如果我方战斗区中有『斯蒂夫·罗杰斯』，抽一张牌。从牌组中找一张带有英雄呼唤效果的角色牌，展示那张牌时因为那张牌并非是在牌组中被展示的，所以不能触发英雄呼唤的效果。）

如果玩家因为找的动作查看了牌组，那么在找的动作完成后，必须洗切牌组。

如果玩家被要求在非公开区域中找某张特定类型的牌时，该玩家找到那张牌后需要展示，以说明找的那张牌是符合要求的。但是当玩家被要求在特定的区域中找一张非特定的牌，没有特别说明时不用展示那张牌。

如果玩家被要求在非公开区域中找某张特定类型的牌时，该玩家可以宣布未找到，并无需为其说明原因。但是当玩家被要求在特定的区域中找一张非特定的牌，只要那个区域不为空，则他不可以宣布未找到牌。

如果玩家被要求在一个区域中找数张牌时，如果其中的一张或者数张没有被找到，即视为没有找到那些牌。（例：使用 BP22-105 颤栗的强敌，效果：从牌组中找一张红色的牌、一张蓝色的牌和一张白色的牌，展示后加入手牌，并洗切牌组。如果玩家宣布他没有找到蓝色的牌，那么即便他找到了一张红色和一张白色的牌，也无法将那红色牌和白色牌加入手牌。）

#### 616.展示

将特定区域中的卡牌给所有玩家查看。

所展示的牌会留在它被展示的区域。如果没有特别说明，所展示的牌将在展示之后回到其原本所在的区域并成为未展示的状态。

如果一个效果要求展示一张已经被展示的牌，将不会触发那张牌被展示时所触发的效果。

#### 617.洗切牌组

将牌组的所有牌洗牌，之后对手玩家可以切牌。

#### 618. 回复

将角色牌上的一定数值的伤害清除称为回复。

只有角色牌上有伤害时才能被进行回复。

若一次回复的数值大于角色牌上的伤害数值时，将会视为只回复该伤害数值的数值。

#### 619. 结束本回合

如果一个效果将要结束本回合，那么这个效果清算时，将会强制将连锁中的所有效果移除，连锁中的所有牌将被直接送入休息区且不产生任何效果，游戏将会进入到当前回合结束阶段的清算步骤。

#### 620. 取消

取消某张牌或效果是指将该牌或该效果移出连锁。

只有连锁中的牌或效果可以被指定为取消的效果对象。

被取消的牌将会移到其持有者的休息区。

被取消的牌或效果不会被清算。

牌或效果被取消后，已经支付的费用不会退回给使用那些牌或效果的玩家。

#### 621. 移出战斗

将一张角色牌移出战斗即为将一张正在战斗中的角色牌移出当前的战斗。

一张角色牌被移出战斗后将会以当前的状态留在战斗区中，而与其战斗的角色牌同样也将以同样的状态留在战斗区中。

移出战斗并不完全是一个主动的动作。如果战斗中的角色牌之中有一方全部离开了战斗区，那么另一方也将会全部被移出战斗。

角色牌只有在进入了战斗步骤之后才能被移出战斗。

#### 622. 互换

互换是指选择一张牌与另一张牌互相交换的动作。互换不属于使用牌。

互换并不需要指定效果对象。

如果互换的动作执行时，其中一张牌离开原本的区域或者不再符合互换的要求，互换清算失败。

通过互换动作离开战斗区的牌如果将要进入手牌、牌组、休息区或移出游戏，那么将进入其持有者的相应区域

通过互换动作登场的牌会触发其登场时的效果，离场的牌会触发其离开战斗区的效果。

通过互换动作登场的角色牌继承离场的角色牌的状态，例如重置或者横置状态、装备的装备牌、是否受到伤害、是否受到效果影响、是否能够进行攻击以及其等级指示物等。

#### 623. 使用

使用通常指将牌从当前区域（通常是手牌）加入连锁，且支付其费用。宣布和支付费用之后不能更改。

牌因为某些效果使用，仍然是那张牌的使用，适用使用牌的一般规则。

牌因为某些效果离开使用前的区域，也视作因效果离开使用前的区域。

因为效果使用的牌一般分为以下几种情况：

1.牌具有特殊的使用方式。(例如：变身、虚伪生命。)

以这种方式特殊使用时，需要宣布我方以特殊方式使用此牌，并支付相应的费用。不能同时以两种特殊方式使用同一张牌。

2.原本不能使用的牌因效果获得使用权，并使用(例如：团结之力、双鱼座圣斗士阿布罗狄的 LV3 效果)

此类效果仅使玩家可以使用原本不能使用的牌。使用那些牌时的规则等同于那些牌被正常使用时。如果那张牌有如 1 所属的特殊使用方式，也可以以特殊方式使用那张牌。

3.因效果直接使用一张牌。(例如：双子座撒加)

此类效果在将该效果结算完毕之后，将使用的那张牌加入连锁。如果使用的牌需要指定对象，那张牌加入连锁时指定对象。

此类效果使用牌时只能以通常方式使用，不能加以如 1 所属的使用方式使用那张牌。

#### 624.登场效果

触发条件为当一张或数张牌登场时触发的效果为登场效果。

#### 625.因效果登场与因效果离开

如果一张牌以使用方式登场，无论其是一般使用还是特殊使用，都属于使用登场的牌，而非因效果登场的牌。

一张牌因效果直接离开某个区域，或是因其他牌的效果被使用而离开某个区域，都属于因效果离开那个区域。

### 7. 效果及效果变更

#### 700. 效果概述

一张的效果栏中的文字即为这张牌的效果，牌可能因为其自身的效果而改变，而效果也可能去改变其他的牌或玩家。

效果分为三种类型：永续效果、触发效果、启动效果。效果可能是一次性的，同样也有可能是持续性的。

效果会有正面及负面的情况，无论正面或负面效果都将共同视为效果。

使用牌或效果所需要的额外条件和替代条件同样也是牌的效果。

一旦支付或触发了牌的效果，它便成为连锁中的一环。即使之后发动效果的牌被破坏或移除游戏，也不会影响此效果。

一张牌可以拥有多个效果。效果栏的文字中每个不同段落都是一个单独的效果，不会互相产生影响。一张牌也可以拥有多个相同效果，而每一个都会各自产生效果。

当一张牌的多个效果进行清算时，所有的效果都必须按照从左到右，从上到下的顺序来进行清算。比如 BP05-056 蜡烛黏液的效果“横置战斗区中的一张角色牌。抽一张牌。”的清算顺序为先横置角色牌再抽牌。

在一个效果的清算过程中也必须按照从左到右的顺序来清算。比如一个效果让玩家“抽一张牌，舍弃一张手牌。”，那么清算时也需要先抽牌，而后再弃牌。

部分效果叙述之后会有对该效果的部分补充，这些补充内容在效果清算的同时就会影响效果本身。

牌的效果并不是在战斗区中才有效，某些牌的替代费用、额外费用、反击特效等在其他



区域中同样能够生效。某些牌的启动效果或触发效果只有当它不在战斗区时才能使用。

#### 701. 永续效果

永续效果会一直存在，不需要使用或者触发。若无特别说明，具有永续效果的角色牌战斗区中时，那个效果就会生效。

若无特别说明，永续效果在牌进入战斗区的那一瞬间就已经存在，且永续效果不会进入连锁，优先权的概念对于永续效果无效。

若一张牌将要受到多个永续效果的影响，那么这些永续效果将按照其各自生效的顺序来影响那张牌。（例：战斗区中有一个先生效的效果“所有角色牌的（攻）变为 1000”和一个后生效的“所有角色牌的（攻）变为 2000”。此时有一张角色牌登场，他会先受到“所有角色牌的（攻）变为 1000”的影响，变为一个（攻）1000 的角色，之后受到“所有角色牌的（攻）变为 2000”的影响，变为一个（攻）2000 的角色。最终这个角色牌以（攻）2000 的状态登场。）

如果同一时间有多个永续效果同时生效，根据以下方法确定其生效顺序：

1 从主动玩家开始，所有玩家决定由其控制的永续效果的生效顺序。

2 从主动玩家控制的永续效果开始，所有永续效果根据决定的顺序生效。

永续效果有可能盖过其它永续效果。有些永续效果适用后的结果会决定其他永续效果能否造成影响，或造成何种影响。（例：我方战斗区中有一张角色牌（角色牌 A）带有一个生效的“对方所有角色牌失去效果”效果，此时对方使用一同样的一张角色牌（角色牌 B），则在 A 的影响下，角色牌 B 以无效状态登场，B 的效果无法影响 A，使其无效。）

#### 702. 触发效果

触发效果的通常格式为“当一触发条件一时，效果”。触发条件通常为游戏中的一个动作，比如登场、破坏、移动等。（已发售的卡牌中部分效果中部分永续效果的书写格式为触发效果的方式，具体请参照官网卡牌信息。）

没有玩家能够使用触发效果，每当该效果的触发动作发生时，它便自动触发。效果触发后，它便进入连锁。某些触发效果中会存在“可以”，当有这两个字时，效果的控制者可以选择不触发那个效果。

触发效果发动时将会检查这个效果是否成立，如果效果不成立则不会触发。

某些效果触发后将会经过一段时间后再进行清算，效果清算时如果触发效果的本体已离开原本所在的区域或者特征已经发生了改变，效果依然会照常清算，但如果此效果清算时已经不成立，则效果将被忽略。

（例：BP02-042 紫罗兰上校的效果为【登场时】若我方战斗区中有其他『红绸军』，抽一张牌。在紫罗兰上校登场时会检查战斗区中是否有其他『红绸军』，然后效果才能被触发进入连锁，在效果进行清算时将会再次检查战斗区中是否有其他『红绸军』，如果此时战斗区中已经没有其他『红绸军』，则不能抽牌。）

同一触发效果在每个触发动作时只能被触发一次。

一张牌可以含有多个触发效果，当这些触发效果被同时触发后，将由那张牌的控制者选择效果发动的顺序并依次将效果加入连锁。

某些触发效果发动时会需要支付额外的费用，这类的效果仍为触发效果而非启动效果，所需支付的额外费用在效果触发时必须支付，若无法支付或放弃支付额外费用则忽略此次触发。如果一个需要支付额外费用的触发效果需要指定一个或者多个效果对象，那么在支付那张牌费用的同时就必须指定相应的效果对象，而非支付费用之后再指定效果对象。

反击特效也属于触发效果的一种，但是连锁和清算方式与普通的触发效果不同。（参照

#### 704. 反击特效)

#### 703. 启动效果

启动效果的格式为“费用：效果”。冒号之前的都是需支付的费用，必须由使用该效果的玩家来支付其费用。如果所需支付的费用中包含了多种类型的费用，则必须要支付其中的所有费用。

在使用一个需要指定效果对象的启动效果时，需要指定一个合法的效果对象，然后支付其启动费用，如果没有合法的效果对象，启动效果不能使用。

除非牌上特别注明，否则只有该牌的控制者可以使用牌上的支付效果。

若启动效果有使用限制（例：此效果每回合只能使用一次），即使那张牌的控制者改变，此限制依然有效。

如果没有特别的限制，牌面上的启动效果可以在双方回合的任意时机中使用。

某些启动效果发动后将会经过一段时间后再进行清算，效果清算时如果启动效果的本体已失去或者特征已经发生了改变，效果依然会照常清算，但如果此效果清算时已经不成立，则效果将被忽略。

#### 704. 反击特效

反击特效是当一张牌因为伤害而从生命区被翻开时发动的效果。

反击特效一般以红字表示，出现在牌面的下方或者右方。目前只有战术牌和事件牌拥有反击特效。

反击特效属于触发效果的一种，但是反击特效的连锁和清算方式与普通的触发效果不同。

反击特效中的效果一旦触发之后必须发动，玩家不可主动以任意方式略过反击效果发动的过程。反击特效的效果如果要求作出不可能的动作时，则省略该效果，并将视此反击特效未被发动。

反击特效发动后将会优先于其他的连锁来进行清算，在效果清算过程中玩家不会得到优先权。

反击特效清算完之后，将之前已经确定触发但还未加入连锁的效果和反击特效触发的效果根据其确定触发的顺序依次加入连锁。**之后进入自由时机，主动玩家获得优先权。**

如果一张牌一次将要造成 2 点以上伤害时，首先确定这个伤害将要翻开的生命牌。之后依次翻开那些生命牌，翻开的生命牌中如果有反击特效，处理完那个效果之后，将那张生命牌送入休息区，再翻开下一张生命牌。

**如果反击特效对生命区造成了伤害，确定那个伤害将要翻开的生命牌，在处理完之前的所确定翻开的生命牌后，再翻开那张生命牌。**

**如果双方生命区同时受到伤害，先确定将要翻开的生命牌，然后先翻开主动玩家的生命牌并清算反击特效，之后翻开非主动玩家生命牌并清算反击特效。**

#### 705. 对象

某些牌或效果在使用时需要选择一个或数个对象。指的是在添加连锁时，必须选择的牌或玩家。在效果文字中，每个效果对象都会被明确的描述，只有符合描述的牌或玩家才能被指定为对象。效果不能指定其本身为对象，或是指定战斗区中某张不能被指定为对象的牌为对象。

牌或效果在选择对象时，只要所选择的对象为合法对象即可，与该对象是否会受到牌或效果的影响没有关系。（例：破坏一张角色牌的对象为一张角色牌，并非一张可以被破坏的

角色牌，即使那张角色牌不能被破坏，同样也可以选择其为效果对象。)

如果牌或效果在使用时所选择的对象在清算时已经离开原本所在的区域或者已经成为非法对象，那么那些牌或效果将被忽略。

某些效果需要同时指定两个以上的对象，此时不能指定同一张牌为两个以上的对象。

某些牌不能被效果指定，就是指这些牌无法成为效果对象，包括对其有利或者不利的效果都无法指定它。但是这些牌能够成为启动效果中的条件费用或者因为效果而被玩家主动废弃。

如果牌或效果在使用时需要指定对象，在清算时他会再次检验那些对象是否合法，如果一个对象不再合法，那么牌或效果对其产生的效果将不再清算。如果牌或效果的全部对象都不再合法，那么那张牌或效果使用失败，将不再进行清算。

如果一个效果中出现了选择一个对象时，那么这个效果对选择的对象并不属于指定，不能被指定的对象可以被选择。

#### 706. 复制

某些牌或效果可以复制另一张牌，或者让自己成为另一张牌的复制品。

当复制某张牌时，该复制获得被复制牌的所有可复制内容，包括：牌名、角色名、费用、颜色、类别、属性、效果、攻击力、防御力等。若被复制的牌件在连锁中，则还需作出使用时的选择，例如效果对象等。

由其他牌或效果赋予的效果和指示物不能被复制。(例：当一张牌复制了一张 LV3 的角色牌时，它仍然为 LV1。)

当一张牌复制了其它牌后，它原先的可复制内容便被取代，变成那张牌所得到的复制内容。当其它牌要复制此牌时，便会使用新的可复制内容。

如果战斗区中的某张牌将要复制成为另外一张牌，此复制不会触发登场时或者离开战斗区时的效果，如果有其他的效果影响着那张角色牌，那些效果也不会受影响。

如果某些效果中出现了“将此牌作为战斗区中的一张牌来登场”，那么在这张牌登场时便是那张牌的复制。它并不是先登场，然后再成为那张牌的复制。如果被复制的牌带有【登场时】的效果，那这些【登场时】的效果同样会被触发。

复制一张使用中的牌就是指将那张牌的复制加入连锁。此复制未被使用过，复制一张使用中的牌时，不仅会复制那张牌的信息和效果，同时也会复制使用那张牌时所作出的各种选择，其中包括了效果对象、X 的数值等等，以及是否支付了可选的额外条件或费用。

#### 707. 效果变更

某些牌的效果中会有“……改为……”，此时就会发生效果的变更。

效果变更不会将自身反复引发，并且在每个事件中都有且仅有一次生效的机会。(例：战斗区中有两个生效的效果“当一张角色牌将要受到伤害时，改为其受到 2 倍的伤害。”此时有一张角色牌将要受到 2000 点伤害，那他将受到 8000 点伤害。)

效果变更引发后，变更后的效果将替换原效果变为新的效果。

某些效果变更会有前提条件。此时在满足该条件时，效果在使用时即被替换为变更后的效果。如果因为其他任何原因使得该效果清算时不再满足该条件，那么此次的效果也将按照变更后的效果来进行清算。

#### 708. 失去效果

如果一张牌将要失去它的效果时，它将会失去它所有的效果，包括它的反击特效。

如果一张牌将要失去它的效果时，它将失去的所有它本身的效果，以及其他牌或效果赋

予它的效果，但是这些效果失去并不会妨碍那些牌再次获得这些效果。若角色牌失去效果，装备在其之上的装备牌的效果也不会失去。（例：角色牌 A 的效果为我方战斗区中的角色牌获得**突袭**。角色牌 B 在登场后获得了**突袭**，但是之后因为其他效果是去了他自身的所有效果，此时包括 A 赋予他的**突袭**效果也会同时失去，但是在整个效果清算完毕之后 A 将会重新赋予 B **突袭**的效果。）

如果一张牌将要失去它的效果时，包括那个效果的启动条件等也将会一同失去。

#### 709.获得效果

当一张牌获得其他牌的效果时，将只能获得那张牌上原本的效果。那张牌因其他原因获得的效果，包括其因自身的效果获得的效果，都无法被获得。如果那张牌因其他牌失去了部分效果，那些效果仍然能被获得。

例 1：用 BP11-018 Mr.2 冯·克雷的效果“从手牌中使用此牌时选择战斗区中的一张角色牌，此牌在登场回合中额外获得那张牌的所有效果。”去获得 BP05-001 路飞（磁鼓岛）（效果：(lv2) 当我方战斗区中有三张以上『草帽一伙』时，此牌（攻）+1000（防）+2000 并获得贯通。）的效果，即使路飞本身已经满足条件获得了贯通，但是如果冯·克雷不升级到 LV2 且满足“我方战斗区中有三张以上『草帽一伙』”的条件的话，他仍然无法获得贯通。

例 2：用 BP11-018 Mr.2 冯·克雷的效果去获得装备了 BP02-061 魔封波的 BP06-006 比克（尼鲁合体）的效果，他仍然可以获得比克（尼鲁合体）的效果，但将只能获得比克（尼鲁合体）本身的效果，而不能获得比克尼鲁合体下方作为变身源使用的角色牌的效果以及比克尼鲁合体移除那美克星人之后获得效果。同时，冯·克雷虽然也可以获得比克尼鲁合体的变身形态的效果，但由于他不是变身登场的，也无法满足条件获得其加攻防的效果。

这个改动将影响之前对于龙珠系列变身的一些效果处理。现在的对于变身登场的角色牌，不用在回忆变身当时的状态，只要将变身登场的角色牌以及其下方作为变身源使用的角色牌的效果整合起来，即为变身登场的角色牌现有的效果。

原：BP06-006 比克（尼鲁合体）以 BP06-013 丹迪为变身源登场，并发动效果移出休息区中的一张丹迪，可以触发两次“【登场时】将牌组顶的一张牌加入生命区。”的效果。之后再以这张比克尼鲁合体为变身源，变身登场另一张比克（尼鲁合体），可以再次触发两次“【登场时】将牌组顶的一张牌加入我方生命区。”的效果。

现：BP06-006 比克（尼鲁合体）以 BP06-013 丹迪为变身源登场，并发动效果移出休息区中的一张丹迪，可以触发两次“【登场时】将牌组顶的一张牌加入我方生命区。”的效果。之后再以这张比克尼鲁合体为变身源，变身登场另一张比克（尼鲁合体），只能触发一次“【登场时】将牌组顶的一张牌加入我方生命区。”的效果。

如无特殊说明，获得的效果将会在那张牌离开当前区域之前一直有效。即便因为一些效果使其暂时失去了获得的效果，等失去效果的效果结束之后，它又将重新获得那个效果。例：对一张角色牌使用 BP02-071 巨猿化（效果：我方战斗区中的一张角色牌（攻）+4000（防）+4000，获得属性『巨猿』和以下效果“回合结束时将战斗区中的此牌回到手牌。”），那么在那张牌离开战斗区之前，它会一直获得效果“回合结束时将战斗区中的此牌回到手牌。”，之后对其使用 BP02-083 眼睛射线（效果：战斗区中的一张角色牌本回合失去所有效果。），那么它本回合就会失去“回合结束时将战斗区中的此牌回到手牌。”，也就不用在回合结束的时候回到手牌。但是眼睛射线的效果只在本回合中有效，所以到了下一个回合，被使用了巨猿化的角色牌将重新获得“回合结束时将战斗区中的此牌回到手牌。”的效果，并在回合结束时回到手牌。

#### 8 特殊的发动时机

## 800.发动时机概述

游戏中若没有特殊的时机规定，一般的效果可以在双方玩家回合的任意时机内使用，但是有部分效果在文字中移“【】”来表示，这种代表了一些特殊的发动时机。

特殊时机的效果除了【我方回合中】和【对方回合中】的效果之外，其他的效果皆为触发效果。（参照 702.触发效果）

特殊时机的效果与其他效果将于其他效果一样处理，并不会产生优先等情况。

## 801.【登场时】

【登场时】为一张牌从任意区域进入战斗区时所触发的效果，只有角色牌、装备牌和事件牌能拥有【登场时】的效果。

触发【登场时】的效果时，触发此效果的本体已经在战斗区中，可以成为此效果对象之一。

【登场时】的效果中若包含了支付条件或额外费用，则必须在触发效果的同时就支付其费用，若无法支付或放弃支付额外费用则忽略此次触发，之后效果才会进入连锁。如果一个需要支付额外费用的【登场时】的效果需要指定一个或者多个效果对象，那么在支付那张牌费用的同时就必须指定相应的效果对象，而非支付费用之后再指定效果对象，之后效果才会进入连锁。

如果一张角色牌的效果之中包含了“于此牌登场时……”的效果，这个效果并不属于【登场时】的效果。“于此牌登场时……”的效果为永续效果而非触发效果，在一张角色牌登场时，它就必须处理“于此牌登场时……”的效果，并且这个效果不会产生自由时机。如果一张角色牌登场时，战斗区中已经有一张与其角色名相同的牌，也会先处理完“于此牌登场时……”的效果之后再进行处理同名废弃的动作。

## 802.【破坏时】

【破坏时】为一张牌因为伤害或者破坏效果而离开战斗区时所触发的效果，只有角色牌、装备牌和事件牌能拥有【破坏时】的效果。

触发【破坏时】的效果时，触发此效果的本体已在不在战斗区中。通常来说这个时候触发此效果的本体在休息区中，但是如果某些效果，触发效果的本体已经离开休息区，这并不会影响【破坏时】效果的触发。

如果一个【破坏时】的效果要求被破坏的角色牌离开其当前所在区域的话，那么那张牌所在的区域必须为休息区，如果在触发或者清算时角色牌不在休息区中，那么效果将无法清算。

【破坏时】的效果中若包含了支付条件或额外费用，则必须在触发效果的同时就支付其费用，若无法支付或放弃支付额外费用则忽略此次触发，之后效果才会进入连锁。如果一个需要支付额外费用的【破坏时】的效果需要指定一个或者多个效果对象，那么在支付那张牌费用的同时就必须指定相应的效果对象，而非支付费用之后再指定效果对象，之后效果才会进入连锁。

只有在战斗区中的牌才有可能触发【破坏时】的效果。

## 803.【战斗破坏时】/【攻击破坏时】/【防御破坏时】

【战斗破坏时】为角色牌在战斗中因为受到了超过自身防御力的战斗伤害而被破坏时所触发的效果。【攻击破坏时】和【防御破坏时】属于【战斗破坏时】的一种，只在发动条件上存在区别。

【攻击破坏时】为角色牌通过攻击战斗被战斗破坏所触发的效果而【防御破坏时】为角

色牌通过防御战斗被战斗破坏所触发的效果。

【战斗破坏时】、【攻击破坏时】、【防御破坏时】都属于破坏，可参照【破坏时】的处理方法。（参照 802.破坏）

只有角色牌才能拥有【战斗破坏时】、【攻击破坏时】、【防御破坏时】的效果。

【战斗破坏时】、【攻击破坏时】、【防御破坏时】的效果只会在战斗伤害清算完毕之后才能被触发。

战斗阶段中被效果破坏或者受到非战斗的伤害而被破坏的情况无法触发【战斗破坏时】、【攻击破坏时】、【防御破坏时】的效果。

【战斗破坏时】、【攻击破坏时】、【防御破坏时】的效果中若包含了支付条件或额外费用，则必须在触发效果的同时就支付其费用，若无法支付或放弃支付额外费用则忽略此次触发，之后效果才会进入连锁。如果一个需要支付额外费用的【破坏时】的效果需要指定一个或者多个效果对象，那么在支付那张牌费用的同时就必须指定相应的效果对象，而非支付费用之后再指定效果对象，之后效果才会进入连锁。

#### 804. 【战斗胜利时】 / 【攻击胜利时】 / 【防御胜利时】

【战斗胜利时】、【攻击胜利时】和【防御胜利时】为角色牌通过战斗伤害破坏对方的角色牌且自身未被破坏的效果。【攻击胜利时】和【防御胜利时】属于【战斗胜利时】的一种，只在发动条件上存在区别。

【攻击胜利时】为角色牌通过攻击战斗破坏对方角色牌且自身未被战斗破坏时所触发的效果而【防御胜利时】为角色牌通过防御战斗破坏对方角色牌且自身未被战斗破坏时所触发的效果。

只有角色牌才能拥有【战斗胜利时】、【攻击胜利时】、【防御胜利时】的效果。

【战斗胜利时】、【攻击胜利时】、【防御胜利时】的效果只会在战斗伤害清算完毕之后才能被触发。

如果双方均未被破坏或者双方均被破坏则不会出现【战斗胜利时】的时机。

【战斗胜利时】、【攻击胜利时】、【防御胜利时】的效果中若包含了支付条件或额外费用，则必须在触发效果的同时就支付其费用，若无法支付或放弃支付额外费用则忽略此次触发，之后效果才会进入连锁。如果一个需要支付额外费用的【胜利时】的效果需要指定一个或者多个效果对象，那么在支付那张牌费用的同时就必须指定相应的效果对象，而非支付费用之后再指定效果对象，之后效果才会进入连锁。

#### 805. 【攻击时】

【攻击时】为角色牌宣布攻击成功后、选择攻击对象并横置时所触发的效果。

角色牌宣布攻击时不会触发【攻击时】的效果。

角色牌攻击对方生命区和角色牌时都触发【攻击时】的效果。

【攻击时】的效果中若包含了支付条件或额外费用，则必须在触发效果的同时就支付其费用，若无法支付或放弃支付额外费用则忽略此次触发，之后效果才会进入连锁。如果一个需要支付额外费用的【攻击时】的效果需要指定一个或者多个效果对象，那么在支付那张牌费用的同时就必须指定相应的效果对象，而非支付费用之后再指定效果对象，之后效果才会进入连锁。

#### 806. 【防御时】

【防御时】为角色牌宣布防御成功后、选择攻击对象并横置时或者当角色牌被选为攻击对象且没有其他角色牌对其进行防御时所触发的效果。

角色牌宣布防御时不会触发【防御时】的效果。

当角色牌被选为攻击对象时不会触发【防御时】的效果。

被攻击的角色牌在防御步骤之后若没有其他角色牌对其进行防御时才会触发【防御时】的效果。

【防御时】的效果中若包含了支付条件或额外费用，则必须在触发效果的同时就支付其费用，若无法支付或放弃支付额外费用则忽略此次触发，之后效果才会进入连锁。如果一个需要支付额外费用的【防御时】的效果需要指定一个或者多个效果对象，那么在支付那张牌费用的同时就必须指定相应的效果对象，而非支付费用之后再指定效果对象，之后效果才会进入连锁。

#### 807. 【回合开始时】 / 【我方回合开始时】 / 【对方回合开始时】

【回合开始时】、【我方回合开始时】、【对方回合开始时】为进入一个回合开始阶段中的开始步骤时所触发的效果。

触发【回合开始时】、【我方回合开始时】、【对方回合开始时】的效果时，触发此效果的本体必须在战斗区或休息区中，可以成为此效果的对象之一。

【回合开始时】、【我方回合开始时】、【对方回合开始时】的效果中若包含了支付条件或额外费用，则必须在触发效果的同时就支付其费用，之后效果才会进入连锁。如果一个需要支付额外费用的【开始时】的效果需要指定一个或者多个效果对象，那么在支付那张牌费用的同时就必须指定相应的效果对象，而非支付费用之后再指定效果对象，之后效果才会进入连锁。

#### 808. 【回合结束时】 / 【我方回合结束时】 / 【对方回合结束时】

【回合结束时】、【我方回合结束时】、【对方回合结束时】为进入一个回合结束阶段中的结束步骤时所触发的效果。

触发【回合结束时】、【我方回合结束时】、【对方回合结束时】的效果时，触发此效果的本体必须在战斗区或休息区中，可以成为此效果的对象之一。

【回合结束时】、【我方回合结束时】、【对方回合结束时】的效果中若包含了支付条件或额外费用，则必须在触发效果的同时就支付其费用，之后效果才会进入连锁。如果一个需要支付额外费用的【结束时】的效果需要指定一个或者多个效果对象，那么在支付那张牌费用的同时就必须指定相应的效果对象，而非支付费用之后再指定效果对象，之后效果才会进入连锁。

#### 809. 【我方回合中】 / 【对方回合中】

【我方回合中】和【对方回合中】的效果一般为永续效果或启动效果。

【我方回合中】和【对方回合中】的效果在进入某一个回合中之后便会生效，直到一个回合完全结束之后才会失效。

【我方回合中】和【对方回合中】的启动效果若无特别说明，可以在当回合中的任意时机使用。

#### 810. 【战斗成立时】 / 【攻击战斗成立时】 / 【防御战斗成立时】

【战斗成立时】、【攻击战斗成立时】、【防御战斗成立时】为攻击方与防御方的角色牌进入战斗时所触发的效果。这些效果只有在战斗步骤中才会触发。

角色牌攻击成功或者防御成功后均无法触发【战斗成立时】、【攻击战斗成立时】、【防御战斗成立时】的效果。

【战斗成立时】、【攻击战斗成立时】、【防御战斗成立时】的效果中若包含了支付条件或额外费用，则必须在触发效果的同时就支付其费用，之后效果才会进入连锁。如果一个需要支付额外费用的【成立时】的效果需要指定一个或者多个效果对象，那么在支付那张牌费用的同时就必须指定相应的效果对象，而非支付费用之后再指定效果对象，之后效果才会进入连锁。

#### 811.从战斗区中进入休息区时触发的效果与进入休息区时触发的效果

从战斗区中进入休息区时触发的效果与进入休息区时触发的效果都在牌进入休息区时触发。

从战斗区中进入休息区时触发的效果由那张牌的控制者触发，进入休息区时触发的效果由那张牌进入的休息区的玩家触发。

如果一张牌以效果被无效的状态从战斗区进入休息区，从战斗区中进入休息区时触发的效果不触发，进入休息区时触发的效果可以触发。

如果一个效果令所有休息区中的牌的效果被无效，从战斗区中进入休息区时触发的效果可以触发，但是进入休息区时触发的效果不能触发。

### 9.其他规则问题

#### 900.特殊效果

牌面上的大部分效果都是由牌上的文字叙述来表示效果。而另一些效果则极为常见，或是其定义会占去牌上太多空间。在这种情形下，那些牌面上只列出效果的名字作为关键词，关键词效果清算时与普通效果相同，并不会产生优先或者其他特殊顺序。

**突袭：**登场回合就可以攻击。

突袭为永续效果。

若在角色牌宣布攻击的时候失去了突袭的效果，那么此次攻击则不成立，重新进入主动玩家的非战斗行动阶段中。

**迟缓：**此牌登场时需横置。

迟缓为永续效果。

带有迟缓效果的角色牌在登场时便已经横置，而非是登场之后再变为横置。

**独行客：**如果我方战斗区中只有此角色牌，此牌（攻）+1000（防）+1000。

独行客为永续效果。

独行客的效果在战斗区中只有一张角色牌时就能够生效，战斗区中有其他装备牌和事件牌并不影响独行客的效果。

如果一张牌的效果中带有多个独行客的效果，则每个独行客的效果都将会分别进行清算。

**守备：**此牌不能进行攻击。

守备为永续效果。

不能进行攻击即为不能宣布攻击。



**智谋：**【登场时】查看牌组顶的一张牌，将其放回牌组顶或者牌组底。

智谋为触发效果。智谋为登场效果。

玩家所查看的牌不可展示给其他玩家看，查看之后必须将牌放回指定位置。

若一张牌的效果中带有多个智谋的效果，则每个智谋的效果都将会分别进行清算。

**远程：**此牌攻击时不会受到战斗伤害。

远程为永续效果。

带有远程的角色牌在攻击战斗时不会受到由与其战斗的角色牌所造成的战斗伤害，在攻击中所受到的其他伤害仍然会照样清算。

**速攻：**此牌能在使用瞬间战术的时机下使用。

速攻为永续效果。

速攻的效果在任何区域中均有效。角色牌、装备牌、战术牌和事件牌均有可能获得速攻。带有速攻的牌可以在使用瞬间战术的时机下使用，因此可以使用那些牌去连锁其他的牌或效果。

速攻只是改变了角色牌的使用时机，它不是一种特殊的角色牌使用方式。

**先制：**此牌在战斗中能够优先造成战斗伤害。

先制为永续效果。

带有先制的角色牌在与不带有先制效果的角色牌战斗时会先对对方造成战斗伤害，之后再受到对方造成的战斗伤害，如果带有先制的角色牌先对对方造成战斗伤害后，对方角色牌本回合受到的伤害已经高于其防御力时，那张角色牌将会被战斗破坏且无法再造成战斗伤害。

两张同时带有先制的角色牌在战斗时将会同时造成战斗伤害。

**贯通：**【攻击胜利时】对对方生命区造成 1 点伤害。

贯通为触发效果。

如果一张牌的效果中带有多个贯通效果，则每个贯通效果都将会分别进行清算。

由贯通造成的伤害无法使玩家获得游戏的胜利。

**会心一击：**此牌直接攻击生命区成功时，额外多造成 1 点战斗伤害。

会心一击为永续效果。

一次造成 2 点以上伤害时，首先确定这个伤害将要翻开的生命牌。之后依次翻开那些生命牌，翻开的生命牌中如果有反击特效或者触发了其他效果，处理完那个效果之后再翻开下一张生命牌。

当对方的生命区只有一张牌时，以带有会心一击效果的角色牌直接攻击生命区成功后并不会直接获胜。此时即使那张生命牌的反击特效或者触发的其他效果会增加生命区的牌，但由于要翻开的生命牌在造成伤害时就已经确定，所以增加的生命牌不会受到影响。

如果一张牌的效果中带有多个会心一击效果，则每个会心一击效果都将会分别进行清算。

**神速：**此牌攻击角色牌时只能被带有神速或守备效果的角色牌防御。

神速为永续效果。

带有神速效果的牌攻击角色牌时，被攻击的一方只能选择带有神速或者守备效果的牌来

宣布防御。

**坚韧：**此牌进行防御时不会受到战斗伤害。

带有坚韧效果的角色牌在进行防御时不会受到由与其战斗的角色牌所造成的战斗伤害，在进行防御时所受到的其他伤害仍然会照样清算。

带有坚韧效果的角色牌在被攻击时仍然会照常受到战斗伤害。

**战斗连协【\*\*\*】：**如果我方战斗区中有其他【\*\*\*】，此牌（攻）+1000（防）+1000。战斗连协为永续效果。

此效果中的【\*\*\*】可能为角色名或者属性，连协的对象并不一定是角色牌，如果装备牌的属性中出现【\*\*\*】，同样也视为连协的对象。

若一张牌的效果中带有多个战斗连协的效果，则每个战斗连协的效果都将会分别进行清算。

**聚气：【我方回合中】（横置）：**当此牌下一次重置时，发动以下效果。

聚气为启动效果。

聚气的效果在发动之后就会与效果的本体分开，单独进行清算。之后只要效果的本体仍在战斗区中，此效果都将照常进行清算。

角色牌横置发动聚气效果称为进入聚气状态。角色牌横置后在其重置之间的状态称聚气状态。

角色牌可以因其他效果进入聚气状态。只有带有聚气效果的角色牌可以进入聚气状态，如果一个效果令一张不带有聚气效果的角色牌进入聚气状态，那个效果将不能清算。

若一张角色牌有多个聚气效果，在进入聚气状态时必须选择其中一个效果。

**忍法奥义 X：**我方本回合使用过其他【忍术】、【体术】或者【幻术】，则使用此牌时无色费用-X。

忍法奥义为永续效果。**忍法奥义的效果在任何区域中均有效。**

角色牌、装备牌、战术牌和事件牌均有可能获得忍法奥义。

只要玩家使用过【忍术】、【体术】或者【幻术】，那么在当回合中，使用带有忍法奥义效果的牌均可以减少费用。

如果一张牌的效果中带有多个忍法奥义效果，则每个忍法奥义效果都将会分别进行清算。（例：如果一张牌带有两个忍法奥义 1 的效果，那么使用它时无色费用最多可以减少 2。）

**专用\*\*\*：**此牌与\*\*\*视为专用成立。

此属性在任何区域内有效。

如果一张装备牌装备在与之专用成立的角色牌上时，这张装备牌和那张角色牌都达成专用成立。

一张装备牌与角色牌的专用成立关系会在游戏中的任何区域内有效，即使他们中的一张或数张被移出游戏，专用成立的关系仍然有效。但是要成为专用成立，激活“专用：”的效果，则必须让那张装备牌装备在与之专用成立的角色牌上。

也有其他效果会使得装备牌或角色牌成为专用成立。

专用成立是一个状态，对装备牌和其装备中的角色牌均有效。当一张装备牌成为专用成立时，其装备中的角色牌也成为专用成立。反之亦然。

**专用：**如果此牌达成专用成立，获得以下效果。

专用为永续效果，但之后获得的效果可以是任何种类的效果。

专用成立请参照上条。

**形态转换「\*\*\*」：**(3) 展示手牌中的此牌：将我方战斗区中的一张「\*\*\*」移回持有者手牌并将手牌中的此牌登场。此效果只能在使用普通战术的时机下使用。

形态转换为在手牌中使用的启动效果。

玩家在使用此效果时需要先支付(3)，之后选择战斗区中的一张角色牌然后效果进入连锁，如果在连锁中所选择的角色牌离开战斗区则形态转换的效果将无法正常进行清算。

启动形态转换的效果时不能选择战斗区中与其为同一张牌的角色牌。

**(X) 变身：\*\*\*：**(可以支付 X 来使用此牌。若如此，须将此牌放置在我方战斗区中的一张\*\*\*上。此牌登场时即获得放置在其下方的所有角色牌的效果。此牌与放置在其下方的所有角色牌视作一张牌。)

**变身形态：**若此牌以变身方式登场，获得以下效果。

变身是角色牌的一种特殊的使用方式，适用使用角色牌的一般规则。

角色牌以变身方式使用时，需选择我方战斗区中的一张角色牌作为其变身源。若此时因为效果等使场上的变身源角色牌离开战斗区或者不再符合变身要求的属性、角色名等，变身角色牌就如通常使用角色牌一样的登场。此时变身角色牌不算以变身方式登场，不能获得变身形态的效果。

角色牌以变身方式登场后，其变身源变为变身登场的角色牌的变身牌，如果变身源已经被放置有变身牌，那些变身牌也变为变身登场的角色牌的变身牌。

变身登场的角色牌与放置在其下方的所有变身牌视作一张牌，变身登场的角色牌移动时，放置在其下方的变身牌也一同移动，例如被破坏时一起送入休息区，被移回手牌时一起移回手牌，只要那些牌离开了当前所在的区域，他们就不是原本的同一张牌，而是各自成为一张牌。放置在变身角色牌下方的牌不视为在场上的牌。影响在场上牌的效果不能指定也不会影响那些牌。

以变身登场的角色牌继承其变身源的状态，例如重置或者横置状态，装备的装备牌，已受到的伤害，受到的效果影响，以及其等级指示物等。那张牌如果不是本回合登场的，变身后的角色牌在变身登场后也可以攻击。

变身登场的角色牌获得放置在其下方所有变身牌的所有效果，如果那张牌有登场效果也可以发动。获得的效果包括未激活的效果（例如高等级效果），但同样需要满足条件后才能激活效果。

如果一张角色牌因其他效果被放置了变身牌，他可以获得变身牌的效果，但是并不能激活变身形态的效果。

因效果放置变身牌时，不会触发登场效果。

因效果将一张战斗区以外的牌如变身一般放置在战斗区中的一张牌上，触发登场效果且继承战斗区中的那张牌的状态。

因效果放置变身牌时，不会继承变身牌状态。如果一张牌被作为变身牌放置在另一张角色牌下，那么那张角色牌上的装备牌、等级指示物等都会如那张牌离开战斗区一样的被破坏或送入休息区，其身上的伤害，重置横置状态等也不会被继承。

**奥丁之力：**如果我方资源区中有四张以上原本属性『神斗士』或『神斗衣』的牌，此牌获得以下效果。

奥丁之力本身是一个永续效果，但其之后获得的效果可以是任何种类的效果。

我方资源区中有合计四张以上的原本属性为『神斗士』或『神斗衣』的牌即满足奥丁之力之后的效果的激活条件。

**奥丁蓝宝石：**此效果在资源区中有效。当此牌进入资源区时，如果资源区中有与此牌专用成立的角色牌，触发以下效果。

奥丁蓝宝石是一个触发效果。

带有奥丁蓝宝石效果的牌不论因为何种原因进入资源区，只要那个资源区中有与其专用成立的角色牌，都可以触发效果。

带有奥丁蓝宝石效果的牌必须面向上的加入资源区时才能触发效果。同样的，那个资源区中与之专用成立的角色牌也必须是面向上的。

**查克拉 X：【登场时】**重置我方资源区中最多 X 张资源牌。

查克拉为触发效果。

若一张牌的效果中带有多个查克拉的效果，则每个查克拉的效果都将会分别进行清算。

**通灵 [\*\*\*]：**此效果在资源区中有效。【我方回合开始时】如果此牌在我方资源区中且我方战斗区中有『\*\*\*』，支付 (X)：将资源区中的此牌登场。X 为此牌的总费用。

通灵为触发效果，通灵的效果只在资源区中有效。

如果通灵的效果进入连锁后，战斗区所需要的角色牌已经不在战斗区中，通灵的效果将会正常清算。

通灵效果中的『\*\*\*』为角色牌的角色名，只要角色牌中有一个角色名满足该条件即可触发。

**英雄呼唤：**当此牌在牌组中被展示时，发动以下效果：\*\*\*。

英雄呼唤为触发效果。

若在某个效果解决中触发了英雄呼唤的效果，需等那个效果全部处理完毕后触发的英雄呼唤效果才会进入连锁，同时进行效果对象的指定，之后如果可以进行优先权的交替的话则进行优先权的交替，此时对方可以对此效果进行连锁，最后清算连锁中的所有效果。

若一张牌的效果中带有多个英雄呼唤的效果，则每个英雄呼唤的效果都将会分别进行计算。

如果牌组顶牌处于被展示的状态并且那张牌带有英雄呼唤的效果，再次展示牌组顶牌将无法触发英雄呼唤的效果。

**肆意横行 X：【攻击时】**将对方牌组顶最多 X 张牌送入休息区。

肆意横行为触发效果。

若一张牌的效果中带有多个肆意横行的效果，则每个肆意横行的效果都将会分别进行计算。

若某些效果需参考一张牌肆意横行的数值，且那张牌的效果中带有多个肆意横行效果的话，则以那张牌所有肆意横行数值的总和作为参考。

(X) **高速换装 [\*\*\*]：**(X) 展示手牌中的此牌：选择我方战斗区中的一张『\*\*\*』角色牌，将此牌放置在那张牌上。此牌登场时即继承那张牌的状态，然后将放置在其下方的角

色牌送入休息区。此效果只能在战斗阶段中使用。

**高速换装为在手牌中使用的启动效果。**

玩家在使用此效果时需要先支付费用，之后选择战斗区中的一张角色牌然后效果进入连锁，如果在连锁中所选择的角色牌离开战斗区则高速换装的效果将无法正常进行清算。

高速换装登场的角色牌继承放置在其下方的牌的状态，例如重置或者横置状态，装备的装备牌，已受到的伤害，受到的效果影响，以及其等级指示物等。高速换装效果处理时，上下两张角色牌均拥有各自的效果且同时视作与下方角色牌相同的等级。那张角色牌如果不是本回合登场的，那么在高速换装登场后也可以攻击。

高速换装只能在战斗阶段中使用，但并不要求是『\*\*\*』角色牌参与的战斗。

即使下方的角色牌获得了不能离开战斗区的状态，那张牌在高速换装成立之后仍将送入休息区。

**超人系果实：【我方回合结束时】舍弃一张手牌：重置此牌。**

超人系果实为触发效果。

**动物系果实：**我方使用与此牌角色名相同的牌的形态转换效果时，无色费用-1。

动物系果实为永续效果。

**自然系果实：**此牌不会受到比此牌原本（防）的数值低的战斗伤害。

自然系果实为永续效果。即使一张牌造成的战斗伤害不能被防止，带有自然果实效果的角色牌依然不会受到那些伤害。

如果带有自然系果实角色牌将要受到自身（防）数值以上的战斗伤害，那么这张牌将会受到所有的伤害，并不会有任何减少。

如果一张带有自然系果实角色牌在一回合中收到多次伤害，并且每一次的伤害都低于其原本的（防）那么那张牌将不会受到其中任何一次的伤害。

**超级赛亚人：**此牌的次元升级不计算在一回合一次的升级中。当此牌次元升级成功时，舍弃一张手牌：重置此牌。

超级赛亚人的效果分为两个部分。

“此牌的次元升级不计算在一回合一次的升级中。”是一个永续效果。即使本回合已经进行过通常的升级，带有超级赛亚人效果的角色牌依然可以进行次元升级。反之，带有超级赛亚人效果的角色牌本回合已经进行了次元升级，依然可以进行一次通常的升级。

“当此牌次元升级成功时，舍弃一张手牌：重置此牌。”为触发效果。

进行次元升级成功后，先抽一张牌，之后决定是否触发此效果。

**咒印：**废弃此牌：从牌组或手牌中找一张与此牌角色名相同的费用 X 的角色牌登场并洗切牌组。X 为此牌的总费用+1。

咒印本身效果通常会会有一个发动时机，比如【我方回合开始时】或者【我方回合结束时】，此时咒印将会成为触发效果，但如果没有这一类的时机，咒印效果为启动效果。

咒印的效果可以同时找手牌或者牌组中的牌。玩家可以宣布没有找到相应的牌。

无论玩家是否从牌组中找过牌，玩家在咒印效果之后都必须洗切牌组。

如果发动咒印效果的牌的费用为 X，那么 X 视为 0。

如果发动咒印效果的牌或者找的牌包含多个角色名，那么只要其中有一个角色名相同即可。

**守护星座：\*\*\*：**此效果在资源区也有效。当带有此牌进入我方资源区时，可以将我方资源区中一张原本属性『XXX』的牌或者卡牌名带有{XXX}的角色牌移回其持有者手牌。

守护星座是一个触发效果。

带有守护星座效果的牌不论因为何种原因进入我方资源区，都可以触发效果。

带有守护星座效果的牌必须面向上的加入我方资源区时才能触发效果。同样的，那个资源区中原本属性『XXX』的牌或者卡牌名带有{XXX}的角色牌也必须是面向上的。

如果有多张带有守护星座效果的牌同时进入我方资源区时，效果会分别触发。

**变种之血：**当此牌或者我方其他带有变种之血效果的牌登场时，发动以下效果：

变种之血是一个触发效果。

带有变种之血效果的牌本身登场时也触发效果。

如果有多个变种之血的效果同时被触发，由我方决定那些效果进入连锁的顺序。

**灵压：【登场时】**对方战斗区中的一张角色牌本回合和下回合不能攻击和防御。

灵压是一个触发效果。

如果一张牌带有多个灵压效果，他们可以分别触发，且可以指定同一张角色牌。

如果一张角色牌受到多个灵压效果影响，那些效果不会累积到之后的回合中。

一张受到灵压效果的角色牌如果失去所有效果，他在受影响的回合中仍然不能进行攻击和防御。

**对决：**每位玩家展示各自牌组顶的一张牌，比较那张牌的费用大小，费用大的一方即获胜。然后将那些牌以任意顺序放回其持有者的牌组底。

对决本身并不是一个效果，而是一个动作。

对决之后根据对决的结果会触发新的效果，如果新的效果需要指定效果对象，那么此时指定效果对象。

若一位玩家的牌组中已经没有牌了，那么不能进行对决。

若一张牌有多个对决效果，那么同时满足条件的话可以分别启动。

**刀剑解放：**展示手牌中的此牌：将此牌放置在我方战斗区中的一张斩魄刀名相同的『斩魄刀』上，继承那张牌的状态。放置在此牌下的所有牌称为刀魂牌。刀剑解放只能在使用普通战术的时机下使用。

刀剑解放是一个在手牌中使用的启动效果。

如果连锁此效果使得被刀剑解放的牌离开战斗区，刀剑解放的效果不再清算，使用刀剑解放效果的牌留在手中。

刀剑解放登场的牌继承被刀剑解放的牌的状态，例如重置或者横置状态，受到的效果影响等。

以刀剑解放方式登场的牌可以触发其登场效果和【刀剑解放成功时】的效果。

以刀剑解放的方式把一张牌 A 放置在另一张已经在其下放置有刀魂牌的牌 B 上，原本 B 的刀魂牌和 B 一起变为 A 的刀魂牌。

刀魂牌不视为战斗区中的牌，效果对象为战斗区中的一张牌的效果不能指定刀魂牌。如果一张牌离开战斗区，放置在其下方的刀魂牌会被送入其持有者的休息区。

**卍解：**从牌组中找一张与进行卍解的牌斩魄刀名相同的『斩魄刀』，将其如刀剑解放一般放置在那张牌上。

卍解是一个动作。

卍解是一种特殊的刀剑解放方式，以卍解登场的牌的规则参照刀剑解放的规则。因卍解登场的牌可以触发其【刀剑解放成功时】的效果。

**归刃：**展示手牌中的此牌：将此牌放置在我方战斗区中的一张角色名相同的『破面』上，继承那张牌的状态。放置在此牌下的所有牌称为刀魂牌。归刃只能在使用普通战术的时机下使用且同一角色名的角色牌一回合只能进行一次归刃。

归刃是一个在手牌中使用的启动效果。

如果连锁此效果使得被归刃的牌离开战斗区，归刃的效果不再清算，使用归刃效果的牌留在手中。归刃登场的牌继承被归刃的牌的状态，例如重置或者横置状态，装备的装备牌，已受到的伤害，受到的效果影响，以及其升级指示物等。

以归刃方式登场的牌可以触发其登场效果和【归刃成功时】的效果。以归刃的方式把一张牌 A 放置在另一张已经在其下放置有刀魂牌的牌 B 上，原本 B 的刀魂牌和 B 一起变为 A 的刀魂牌。

刀魂牌不视为战斗区中的牌，效果对象为战斗区中的一张牌的效果不能指定刀魂牌。如果那张牌离开战斗区，刀魂牌会被送入其持有者的休息区。

**解放形态：**如果此牌下放置有刀魂牌，此牌获得以下效果：

解放形态本身是一个永续效果，但之后获得的效果可以是任何类型的效果。

只要有一张牌下放置有刀魂牌，即使那张牌不是因刀剑解放或归刃的方式登场，也可以获得之后的效果。

**(X) 虚伪生命：**可以支付 (X) 从休息区中使用此牌。如果此牌是因虚伪生命登场，于此牌登场时在此牌上放置一个亡灵指示物。如果带有亡灵指示物的此牌将要离开战斗区，改为将此牌移出游戏。我方结束步骤开始时，如果战斗区中的此牌上有亡灵指示物，将此牌移出游戏。

虚伪生命是角色牌的一种特殊的使用方式，适用使用角色牌的一般规则。

玩家使用此效果需先支付所指定的费用，然后将使用这个效果的牌加入连锁。

如果一张牌并非因为虚伪生命登场，带有亡灵指示物的那张牌将要离开战斗区，不会改为将此牌移出游戏，我方结束步骤开始时，那张牌不会因此移出游戏。

如果一张牌因为虚伪生命而登场，某种效果将那张牌上的亡灵指示物移除，之后某种效果在那张牌上放置了亡灵指示物，那么带有亡灵指示物的那张牌将要离开战斗区，改为将那张牌移出游戏。我方结束步骤开始时，如果战斗区中的那张牌上有亡灵指示物，将那张牌移出游戏。

## 901.处理死循环

有时候游戏会进行到一组动作不断反复的状态，此时游戏变进入了死循环的状态。

如果一个死循环含有一个或数个可选择的动作，且这些动作都由一位玩家控制，则该玩家选择一个数字，此循环就会重复那个次数。

如果一个死循环中包含了一个或数个可选择的动作，且这些动作分别由对战双方控制时，首先需先完整地演示该死循环。然后，由执行该死循环中第一个可选择动作的玩家选择一个数字。然后由对方玩家选择一个较小的数字。被选择的最小数字便是该死循环额外重复的次数，死循环重复那个次数后，在选择较小数字的玩家第一次执行可选择动作之前，结束此死循环。然后，选择了较小数字的玩家获得优先权。下一次执行动作时，便不能选择执行

会将死循环继续下去的动作。

如果一个死循环中包含强制性的动作，且强制性的死循环涉及一个或数个触发效果，并且没有玩家能够并愿意打破该死循环时，首先需先完整地演示该循环。然后，该循环中第一个触发效果的操控者选择一个不小于一万数字。该死循环便当作额外重复了该数字的次数，并在下一次该效果将要触发时结束。此时该效果不会触发，且自此开始，游戏照常进行。

在重复若干次循环后，或是循环进行到半途中，有时玩家可以用会停止继续循环的某动作来打破循环。在此类情形下，该循环便会在该时间点停止（循环不需将选择的次数全部进行完），然后从此处继续照常进行游戏。

如果一个循环中只包含强制性的动作，且不包含触发效果，此局游戏便视为平手。

## 902. 处理非常动作

如果某位玩家做了某个动作之后，才发现他不能合法地去做这件事时，便倒回整个动作且取消任何已支付的费用。这类未完成的动作并不会触发任何效果，也不会使任何的牌或效果生效。如果这个动作是使用某张牌时，则那张牌回到其原先所在的区域中。

当倒回非法动作或者非法效果时，原先具有优先权的玩家将再度得到优先权，且可以做其它动作或让过。该玩家可以用合法的方式再做一次被倒回的动作，或做其它规则上允许的动作。

## 903. 禁限卡牌

为了保证整个零次元 TCG 的游戏性以及维护各种套牌之间的平衡型，零次元官方将会定期对部分卡牌的构筑使用做出限制。将会有一部分的卡牌在标准构筑赛中禁止使用或者限制使用。本项禁限卡牌的规则将于 2015 年 1 月 1 日起正式施行。