幻兽帕鲁卡牌游戏

综合规则 ver. 1.00

最终更新日：2026 年 7 月 29 日

目录 **页码**

1. 游戏概要 1
2. 卡片信息 2
3. 关于玩家的信息 3
4. 区域 4
5. 特定行动 6
6. 游戏准备 8
7. 游戏进程 8
8. 可以在主要阶段选择的行动 9
9. 战斗 9
10. 卡片和能力的使用与解决 11
11. 规则处理 15
12. 关键词和关键词能力 16
13. 其他 17

综合规则正文

1. 游戏概要

1.1 游戏人数

1.1.1 本游戏原则上由 2 名玩家进行对战。由 2 名玩家以外的玩家数进行游戏时，无法参照现行的综合规则。

1.2 游戏的胜负

1.2.1 任意玩家败北时，游戏将在该时点结束。对战的对手败北，且自己未败北的玩家会获得游戏的胜利。

1.2.1.1 玩家自身的生命（3.2）小于等于 0 的场合，该玩家在游戏中败北（11.3.1）。

1.2.1.2 玩家自身的卡组（4.5）中不存在卡片的场合，该玩家在游戏中败北（11.3.2）。

1.2.2 若所有的玩家同时败北，则该局游戏视作平局。

1.2.3 所有玩家均可在游戏中的任意时点宣言认输。宣言了认输的玩家立刻从游戏中退场，无需等待判定时点（10.5.1）直接视作败北，并结束游戏。

1.2.3.1 宣言认输的行为，不受任何卡效果影响。此外，不存在因卡片效果产生的强制认输，且因宣言认输而发生的败北不会因为置换效果而被置换。

1.2.4 游戏中存在因卡片效果而发生的任意玩家获得胜利或败北的情况。这种情况下，无需等待判定时点（10.5.1），在该效果的处理过程中，该玩家直接获得胜利或败北，结束游戏。

1.3 游戏的大原则

1.3.1 若卡片的文本内容和综合规则的内容出现矛盾，则以卡片文本内容为准。

1.3.2 若玩家因某些理由需要执行无法实现的操作，则该操作不会进行。同样，若因效果需要执行一定量的操作，且此操作有一部分无法实现，则须尽可能的进行操作。

1.3.2.1 若需将已经是某种状态的东西再次变更为该状态，则视为此操作本身无法进行，因而不会发生将已经是某状态的东西再次变更 为该状态的操作。

1.3.2.2 若因某些理由，需要将某操作执行0次、或负数次，则该操作完全不会被执行。就算成为负数也不会发生需要执行反向操作的状况。

1.3.2.2.1 以值为负数的信息为基准，需要执行加减运算以外的某种行动的场合，将该值视为 0 并执行该行动。

1.3.2.3 发生了复数个要求执行某种行动的效果，且无法满足其所有要求的场合，必须选择并执行能尽可能多地满足此类要求的行动。

1.3.2.4 玩家或卡片持有的数值信息，除特别指定了上下限的之外，可以取 0 或负值。

1.3.3 因卡片的效果玩家被指示执行某种行动的场合，同时发生了禁止该行动的效果的场合，总是优先执行禁止的效果。

1.3.4 复数玩家同时被要求进行某种选择的场合，由回合玩家先进行选择。非回合玩家在得知回合玩家的选择内容后，进行自己的选择。

1.3.4.1 当效果适用于复数玩家，且该效果要求执行一系列复数个处理的场合，其各处理中，不伴随选择的处理同时执行，伴随选择的处理由回合玩家开始执行。

1.3.4.2 同时选择非公开区域的卡片的场合，由回合玩家在不公开卡片内容的

小红书号:95823440244

情况下选择所需张数，其后由非回合玩家选择所需张数。公开所选择的卡片的场合，在此后执行。

1.3.5 因卡片效果或规则需选择数字时，若无特殊指定，则必须指定 0 以上的整数。无法选择小于 1 的零数(如 0.5 等)或负数。

1.3.5.1 因卡片或规则规定了如“至多”的上限数量的场合，除非特别指定了下限数量，可以选择 0。

2. 卡片信息



帕鲁



装备



建筑物



事件

① 卡名	⑧ 战斗力
② 卡片类别	⑨ 打击力
③ 种类	⑩ 幸运标记
④ 属性	⑪ 快速标记
⑤ 适应性	⑫ 卡片文本
⑥ 颜色	⑬ 插画
⑦ 费用	⑭ 风味文本
	⑮ 附带条项

2.1 卡名

2.1.1 此卡持有的固有名称。

2.1.2 存在在卡组构筑（6.1.1.2）中，卡名会被参照的情况。

2.1.3 存在卡名分为主名称与副名称的情况。

2.1.3.1 卡名包含连接号（ - ）及其前后空格的场合，连接号前的部分为副名称，其后的部分为主名称。

2.1.3.2 卡名不符合上述情况的场合，该卡片不持有主名称与副名称。

2.1.4 文本中存在被《》（双书名号）包围的名称的场合，其代表卡名自身，或是主名称等卡名的一部分。

2.1.5 存在因效果等，卡片被追加卡名的情况。该场合，该卡片将同时持有原本记载的卡名与被追加的卡名。

2.2 卡片类别

2.2.1 表示卡片类别的信息。

2.2.2 卡片类别为‘帕鲁’、‘建筑物’、‘装备’、‘事件’、‘灵魂’中的任意一种。

2.2.2.1 卡片类别为‘帕鲁’的卡片，是指配置在场上、协助自己并攻击对手的生物。

2.2.2.1.1 卡片类别为‘帕鲁’的卡片，其类别记载为‘帕鲁’。

2.2.2.1.2 卡片类别为‘帕鲁’且子类型为‘幸运’（2.3.1.2）的卡片，在卡片类别为‘帕鲁’的同时，也属于‘幸运帕鲁’。

2.2.2.1.3 卡片类别为‘帕鲁’且子类型为‘普通’（2.3.1.1）的卡片，在卡片类别为‘帕鲁’的同时，也属于‘普通帕鲁’。

2.2.2.2 卡片类别为‘建筑物’的卡片，是指配置于‘据点’，并产生使自己或自己的‘帕鲁’有利的效果之物。

2.2.2.3 卡片类别为‘装备’的卡片，是指配置于场上，并产生效果之物。

2.2.2.4 卡片类别为‘事件’的卡片，是产生独立效果的一次性卡片。

2.2.2.5 卡片类别为‘灵魂’的卡片，是用于游戏中的各种行动之物。

2.3 种类

2.3.1 此卡持有的子类型信息。

2.3.1.1 此项目记载为‘普通帕鲁’的场合，意为此卡的子类型为‘普通’。

2.3.1.2 此项目记载为‘幸运帕鲁’的场合，意为此卡的子类型为‘幸运’。

小红书号:95823440244

2.4 属性

2.4.1 此卡持有的属性信息。

2.4.2 属性通过标记进行记载。



2.4.2.1 无属性（）意为持有‘无’属性。并非不持有属性。

2.5 适应性

2.5.1 表示此卡适合的工作的信息。

2.5.2 卡片的能力或效果中存在被“「」”（勾括弧）包围的名称的场合，意为该名称的‘适应性’。

2.6 颜色

2.6.1 此卡持有的颜色。

2.6.2 颜色为‘红’、‘蓝’、‘绿’、‘紫’中的任意一种。

2.6.2.1 卡片的颜色由费用（2.7）的背景颜色表示。

2.6.3 部分卡片的颜色表示为‘无色’。其代表不持有颜色，并非持有名为‘无色’的颜色。

2.7 费用

2.7.1 使用该卡片所需的费用（10.6.2.3）。

2.8 战斗力

2.8.1 是作为该帕鲁对其他帕鲁或建筑物造成的伤害、以及面对从其他地方受到的伤害其能否留在据点之基准的数值。

2.8.2 存在在文本中，战斗力会被记载为标记的情况。

2.8.3 存在卡片类别为‘建筑物’的战斗力被称为‘耐久力’的情况。

2.8.3.1 存在在文本中，耐久力会被记载为标记的情况。

2.9 打击力

2.9.1 作为该帕鲁对玩家造成的伤害之基准的数值。

2.9.2 存在在文本中，打击力会被记载为标记的情况。

2.10 幸运标记

2.10.1 进行对玩家的伤害判定之际参照的标记。

2.11 快速标记

2.11.1 允许在特定时点使用的卡片，或是持有可在特定时点使用的能力的卡片所持有的标记。

2.12 卡片文本

2.12.1 表示该卡片持有的固有能力的信息。

2.12.2 存在在文本中，有用（）（圆括号）括起来的、详细说明能力的内容的情况。这被称为注释文本。注释文本虽是文本的一部分，但其仅以解说能力为目的，对游戏本身没有影响。

2.13 插画

2.13.1 卡片内容的示意图。

2.13.2 插画在游戏中没有特殊意义。

2.14 风味文本

2.14.1 展现卡片内容形象的文本。

2.14.2 风味文本在游戏中没有特殊意义。

2.15 附带条项

2.15.1 更新为“卡片的收藏编号、画师记载、卡片的版权标记等，除此前所示内容外、与游戏直接无关的表记统称为‘附带条项’。”

2.15.2 附带条项在游戏中没有特殊意义。

2.16 信息的记载

2.16.1 因卡片的能力或效果，而参照仅记载特定的卡片信息的卡片的场合，其代表参照持有该信息的卡片。

例：‘装备或红的建筑物’这一记载，意为卡片类别为‘装备’，或颜色为‘红’且卡片类别为‘建筑物’的卡片。

例：‘6以下的建筑物’这一记载，意为费用为 6 以下且卡片类别为‘建筑物’的卡片。

3. 关于玩家的信息

3.1 持有者与主体

3.1.1 “持有者”是指卡片在物理意义上的所有者。某张卡片的持有者，是指将该卡片放入卡组开始游戏的玩家。游戏结束的阶段，各玩家应取回所有自己是持有者的卡片。

小红书
小红书号：95823440244

3.1.2 “主体”是指当前正在使用卡片、能力或效果等的玩家。放置于任意‘区域’的卡片的主体，是指该‘区域’所属的玩家。

3.1.2.1 永续能力的主体，是指持有该能力的卡片，或产生该能力效果的主体。

3.1.2.2 起动能力的主体，是指使用该能力的玩家。

3.1.2.3 自动能力的主体，是指持有该能力的卡片，或产生该能力效果的主体。

3.1.2.4 效果的主体，是指产生该效果的能力的主体。

3.1.2.4.1 因某些效果未特别指定玩家却指示执行某种行动的场合，由该效果的主体执行该指示。

3.2 生命与所受伤害

3.2.1 各玩家持有称为‘生命’的数值信息。

3.2.1.1 ‘生命’没有上限。在游戏中，通过加算‘生命’，其数值可能会高于游戏的初始生命值。

3.2.1.2 ‘生命’不存在下限，但在参照小于 0 的‘生命’值时，该值视作 0 并予以参照。

3.2.1.3 各玩家的‘生命’值为公开信息，双方玩家可以随时确认彼此的‘生命’值。

3.2.2 各玩家持有称为‘所受伤害’的数值信息。

3.2.2.1 游戏中某玩家受到伤害（5.14.2）的场合，该玩家的‘所受伤害’数值将增加等同于该伤害点数的值。

3.3 资源

3.3.1 玩家持有名为‘资源’的信息。

3.3.1.1 ‘资源’是将‘资源名称’这一信息与‘持有数量’这一数值信息这两项信息整合而成的内容。

3.3.1.2 各玩家均可持有复数‘资源’。

3.3.1.2.1 在当前的游戏中，各玩家均可持有‘资源名称’为以下名称的‘资源’。

- 素材 （也存在被记载为的场合）
- 食材 （也存在被记载为的场合）

3.3.2 ‘资源’根据其‘资源名称’进行管理。

3.3.2.1 使用‘资源名称’来参照某个值的场合，意为参照持有该‘资源名称’的‘资源’的‘持有数量’。

3.3.3 ‘资源’信息的‘持有数量’持有 0 以上的数值。

3.3.3.1 ‘持有数量’低于 0 的场合，其变为 0。

3.3.3.2 被要求消费（5.13）指定的‘资源’之际，该‘资源’的‘持有数量’低于该数量的场合，该消费无法执行。

3.3.4 游戏中，各玩家的各‘资源’的‘持有数量’为公开信息，双方玩家均可随时确认彼此的数值。

4. 区域

4.1 区域的基础规则

4.1.1 若无特殊指定，各玩家均持有 1 组各自不同的区域。

4.1.2 根据各区域的不同，存在所有玩家均可查看置于该处的卡片内容与信息的区域，以及指定的玩家无法查看信息的区域。所有玩家均可查看卡片内容的区域统称为‘公开区域’，任一或所有玩家无法查看的区域统称为‘非公开区域’。

4.1.2.1 卡片被放置于公开区域的场合，该卡片以公开状态（4.2.2）被放置。卡片被放置于非公开区域的场合，该卡片以非公开状态（4.2.3）被放置。

4.1.2.2 无论区域是公开还是非公开，各区域中卡片的张数，所有玩家均可随时确认。

4.1.3 根据‘区域’的不同，置于该处的卡片顺序会受到管理。顺序受到管理的场合，卡片的顺序通过卡片重叠形成的上下关系进行管理。在顺序受到管理的‘区域’中，除非另有指示，玩家不得变更该顺序。

4.1.4 卡片进行除从‘据点’至‘据点’的移动以外的‘区域’间的移动的场合，除非另有指示，其在新的‘区域’中被视为新的卡片。在先前的‘区域’中适用的效果不会直接适用。

4.1.5 多张卡片同时被放置于某一‘区域’的场合，除非另有指定，置于新‘区域’的顺序由该‘区域’所属的玩家决定。

4.1.5.1 在多张卡片同时自公开区域被放置至非公开区域的阶段，这些卡片的放置顺序可由该卡片的主体决定的场合，该主体以外的玩家不得向该主体要求这些卡片被放置的顺序信息。

小红书
小红书号:95823440244

4.1.6 某张卡片被指示移动至未指定所属玩家的‘区域’的场合，除特别指定外，移动至属于该卡片主体的指定‘区域’。

4.2 区域的可视状态

4.2.1 区域内的卡片，持有公开状态或非公开状态中的任一状态。

4.2.2 “公开状态”是指所有玩家均可查看卡片内容与信息的状态。

4.2.3 “非公开状态”是指部分或所有玩家均无法查看卡片内容与信息的状态。

4.3 卡片的配置状态

4.3.1 在一部分区域中，有时会指定卡片的配置状态。配置状态中，存在表示方向的状态。

4.3.2 表示方向的状态为‘竖置状态’或‘横置状态’中的一种。某张卡表示方向的状态仅持有其中一种，不存在同时持有多种状态，或不持有任何状态的情况。

4.3.2.1 处于竖置状态的卡片，该卡片文本部分的记载以从主体看去呈正常可视的方向进行放置。

4.3.2.2 处于横置状态的卡片，该卡片文本部分的文字以从主体看去呈 90 度横向的方向进行放置。

4.3.2.3 配在指定配置状态的区域中卡片被放置的场合，除特别指定外，以竖置状态进行放置。

4.4 据点

4.4.1 据点是用于实际配置并使用帕鲁、建筑物或装备的区域。

4.4.2 据点为公开区域，此区域的卡片持有方向的配置状态。此区域的卡片顺序不作管理。

4.4.3 此规则、能力或效果在未特别指定区域而参照‘帕鲁’（包括‘幸运帕鲁’与‘普通帕鲁’）、‘建筑物’或‘装备’的场合，参照处于据点的持有该卡片类别的卡片。

4.4.4 处于据点的帕鲁或建筑物，各自持有称为‘所受伤害’的数值信息。

4.4.5 各玩家持有称为帕鲁上限的数值信息。

4.4.5.1 放置的帕鲁超过帕鲁上限的场合，超过帕鲁上限的帕鲁通过规则处理被放置至墓地（11.5）。

4.4.5.2 游戏开始时的帕鲁上限为 5。

4.5 卡组

4.5.1 在游戏开始时放置自身主卡组的区域。

4.5.2 卡组为非公开区域，卡片的顺序受到管理。玩家仅在有效果或规则指示的场合，才可以变更卡组内卡片的顺序，或知晓其卡片信息。

4.6 手牌

4.6.1 各玩家放置未使用的卡片且不让对手看见的区域。

4.6.2 手牌为非公开区域，玩家仅可自由确认自己手牌的卡片。无法查看其他玩家的手牌内容。手牌的卡片顺序不作管理。

4.6.3 ‘手牌中的卡片（数值）张’在卡片文本中仅记载为‘（数值）张手牌’。

4.7 墓地

4.7.1 放置各玩家已使用卡片的区域。

4.7.2 墓地为公开区域。此区域的卡片正面向上放置，任意玩家均可自由查看其内容。墓地的卡片顺序不作管理。

4.8 灵魂卡组

4.8.1 游戏开始时放置自身准备的灵魂卡片的场所。

4.8.2 灵魂卡组为公开区域，但并没有特别将卡片正面向上放置的义务。灵魂卡组的卡片顺序不作管理。

4.9 灵魂区

4.9.1 放置自身在游戏中使用的灵魂的场所。

4.9.2 灵魂区为公开区域，此区域的卡片持有方向的配置状态。此区域的卡片顺序不作管理。

4.10 放逐区域

4.10.1 放置被移出游戏的卡片的区域。

4.10.2 放逐区域原则上为公开区域。放逐区域的卡片顺序不作管理。

4.11 解决区域

4.11.1 在游戏进程中，能力或卡片被临时放置的区域。解决区域仅存在一个，由双方玩家共享使用。

4.11.2 解决区域为公开区域，卡片的顺序受到管理。卡片被放置入此区域的场合，将其放置于迄今为止已存在的卡片上方。

小红书
小红书号：95823440244

5. 特定行动

5.1 概要

5.1.1 特定行动是指进行本游戏之际，具有特殊意义的行动指令或状态。

5.2 竖置 / 横置

5.2.1 存在将卡片‘竖置’或‘横置’的指示的场合，根据该指示将指定卡片的方向转为‘竖置状态’或‘横置状态’。

5.3 特定状态

5.3.1 游戏中，可能会变为在本游戏中所有玩家同时参照的、持有特定名称的状态。此类状态称为特定状态。

5.3.1.1 在现行规则中，可能会变为以下名称的特定状态：

- 黑夜

5.3.2 ‘成为（特定状态名称）’，意为将本游戏变更为持有该（特定状态名称）的特定状态。

5.3.3 ‘为（特定状态名称）’，意为本游戏当前处于持有该（特定状态名称）的特定状态。

5.3.4 ‘若为（特定状态名称）’这一条件，在本游戏当前处于持有该（特定状态名称）的特定状态的场合下得到满足。

5.4 放置

5.4.1 存在将卡片‘放置’于指定区域的指示的场合，将该卡片移动至该区域。

5.5 放逐

5.5.1 存在将卡片‘放逐’的指示的场合，将该卡片移动至放逐区域。

5.6 洗切

5.6.1 存在将卡组‘洗切’的指示的场合，该卡组所属的玩家将该卡组中卡片的顺序随机变更。

5.6.1.1 在卡组为 0 张或 1 张的状态下，存在洗切该卡组的指示的场合，虽然其中卡片的顺序不会发生变更，但该卡组仍视作已洗切。

5.7 抽卡

5.7.1 存在‘抽 1 张卡’的指示的场合，将指定玩家卡组最上方的卡片移动至该指定玩家的手牌。

5.7.2 存在‘抽（数值）张卡’的指示的场合，指定玩家重复执行抽 1 张卡的行动共（数值）次。

5.7.3 存在‘至多抽（数值）张卡’的指示的场合，指定玩家执行以下步骤：

5.7.3.1 （数值）为 0 以下的场合，结束此处理。

5.7.3.2 指定玩家可以结束此指示。

5.7.3.3 指定玩家抽 1 张卡。

5.7.3.4 因本指示已执行 5.7.3.3 的次数达到（数值）次的场合，结束此指示；非此场合下，返回至 5.7.3.1。

5.8 从卡组顶检视

5.8.1 存在‘从卡组顶检视（数值）张卡’的指示的场合，指定玩家可以知晓该卡组顶（数值）张卡片的信息。

5.8.2 存在‘从卡组顶至多检视（数值）张卡’的指示的场合，执行以下步骤：

5.8.2.1 （数值）为 0 以下的场合，结束此处理。

5.8.2.2 将张数指定为 1。

5.8.2.3 指定玩家可以结束此指示。

5.8.2.4 指定玩家可以知晓卡组顶第指定张数张卡片的信息。

5.8.2.5 因本指示已执行 5.8.2.4 的次数达到（数值）次的场合，结束此指示；非此场合下，将张数加 1 并返回至 5.8.2.3。

5.9 检视并选择

5.9.1 存在指示某玩家对某卡组或其部分范围内的卡片中特定卡片进行‘检视并选择’的场合，该玩家确认该指定范围内的卡片内容，从中选择指定的卡片，并将其与卡组中其余卡片进行区分并置于一旁。

5.9.1.1 对特定卡片的指定中包含卡片张数以外的条件的场合，在选择该卡片后，为了证实该卡片满足条件，需向所有玩家公开。

5.9.1.2 对特定卡片的指定中包含卡片张数以外的条件的场合，不保证该卡片存在于指定范围内，且即使存在，也可以刻意视作不存在。

5.9.1.3 特定卡片的条件仅为张数的场合，在指定范围内的卡片张数不足该张数的场合下，选择该范围内的所有卡片；非此场合下，从这些卡片中选择指定张数的卡片。在任意场合下，均不得选择不选择卡片。

小红书
小红书号：95823440244

5.10 丢弃

5.10.1 存在将某张卡片‘丢弃’的指示的场合，将该卡片移动至所有者的墓地。

5.10.2 存在未指定区域而将卡片‘丢弃’的指示的场合，丢弃手牌中的卡片。

5.11 互换

5.11.1 存在将某张卡片与另一张卡片‘互换’的指示的场合，将前者卡片移动至后者卡片所在的区域，并同时将后者卡片移动至前者卡片所在的区域。

5.11.2 因某些理由，在执行互换指示之际，若任一卡片无法移动至另一方区域的场合，该指示不予执行。

5.12 灵魂费用记载

5.12.1 文本中存在带菱形数字（等）的场合，根据上下文，该数字意为灵魂费用值，或用于修正该卡片费用的数值。

5.12.1.1 在参照某项卡片信息之际，若使用灵魂费用值的记载的场合，该记载参照该卡片的费用（2.7）值。

5.12.2 作为某起动能力费用（10.4.1）的一部分，单独写有带圈数字的场合，该数字意为支付等同于该数值点数的灵魂（10.4.3）。

例：‘[②] 抽 1 张卡’，意为支付 2 点灵魂作为起动能力的费用并使用。

5.13 消费

5.13.1 存在‘消费’指定数量的特定资源（3.3）的指示的场合，将自身该资源的拥有数减少该指定数量。

5.14 （给予）伤害

5.14.1 存在给予据点的帕鲁或建筑物‘（数值）伤害’或‘给予（数值）伤害’的指示的场合，该帕鲁或建筑物所受伤害的数值将加算该（数值）的值。

5.14.2 存在给予玩家‘（数值）伤害’或‘给予（数值）伤害’的指示的场合，该玩家的所受伤害（3.2.2）将增加等同于该（数值）的值。

5.14.3 ‘伤害’一词，有时会通过标记进行记载。

5.15 登场

5.15.1 帕鲁、建筑物或装备自据点以外的区域移动至任一据点的场合，该卡片视作‘登场’。

5.15.2 存在将作为帕鲁、建筑物或装备的卡片‘登场’的指示的场合，将该卡片移动至据点。

5.15.2.1 未特别指出在哪个玩家的据点登场的场合，移动至执行该指示的效果主体的玩家的据点。

5.16 解体

5.16.1 存在将某只帕鲁‘解体’的指示的场合，在自身是该帕鲁主体的场合下，执行该指示的玩家将该帕鲁移动至自身的墓地。

5.16.2 存在对某玩家未指定特定帕鲁而指示‘解体帕鲁’的场合，该玩家在自身为主体的帕鲁中选择指定数量的、满足条件的帕鲁，并将其解体。

5.17 任命

5.17.1 存在将某只帕鲁向某建筑物‘任命’的指示的场合，执行以下步骤：

5.17.1.1 该帕鲁处于横置状态的场合，不执行任命。

5.17.1.2 将该帕鲁转为横置状态。由此，发生该帕鲁向该建筑物‘已任命’以及该建筑物被该帕鲁‘被任命’的事象。

5.17.2 未特别指定特定帕鲁而存在‘任命帕鲁’的指示的场合，选择自身为主体的、满足指定条件的、处于竖置状态的帕鲁，并将这些帕鲁进行任命。

5.17.3 因建筑物的能力或效果，存在未特别指定建筑物而任命帕鲁的指示的场合，将其任命至该建筑物。

5.18 使攻击失败

5.18.1 在存在处于攻击状态的帕鲁（9.3.2.1）的状态下，存在‘使攻击失败’的指示的场合，在该指示产生的效果解决后，立即移至战斗结束步骤（9.7）。

5.19 宣言（卡名等）

5.19.1 在游戏中‘宣言’卡片的卡名、主名称或副名称的场合，宣言现存的任一卡片、或游戏中存在的卡片的卡名、主名称或副名称。

5.20 同名 / 不同的卡名

5.20.1 某张卡片与另一张卡片‘同名’，意为这两张卡片持有共同的卡名。

小红书
小红书号：95823440244

5.20.1.1 在任一卡片持有多个卡名的场合，其中任意一个相互共同的场合下，这些卡片即为同名卡片。

5.20.2 某张卡片与另一张卡片为‘不同的卡名’，意为各卡片之间不互为同名。

5.21 发动～次（自动能力）

5.21.1 对任一自动能力，适用其‘发动（数值）次’的效果的场合，在该自动能力的诱发条件得到满足之际，该自动能力并非变为 1 次待机状态，而是变为（数值）次待机状态。

5.21.2 对某自动能力适用多个此类处理的场合，该自动能力的主体仅选择该处理中的任意一个并予以适用。

6. 游戏准备

6.1 卡组准备

6.1.1 各玩家在游戏开始前，需准备由自身卡片组成的主卡组。

6.1.1.1 主卡组须由恰好 50 张卡片组成。

6.1.1.2 主卡组中，同一卡名的卡片至多可投入 4 张。

6.1.1.3 主卡组中，持有幸运标记（2.10）的卡片合计至多可投入 8 张。

6.1.2 各玩家准备等同于自身灵魂上限张数的灵魂卡片。

6.1.2.1 游戏开始时各玩家的灵魂上限为 10。

6.1.3 与卡组构筑条件相关的永续能力，作为置换上述卡组构筑条件的置换效果予以适用。游戏开始后，该能力变为无效（10.3.2）。

6.2 游戏前的步骤

6.2.1 游戏开始前，各玩家执行以下步骤：

6.2.1.1 出示自身在本局游戏中使用的主卡组。

6.2.1.2 各玩家将自身的主卡组放置于自身的卡组，并将其洗切。

6.2.1.3 各玩家随机选择其中一名玩家，由该玩家决定哪位玩家为先攻。

6.2.1.4 各玩家将自身的灵魂卡片全部放置于灵魂卡组。

6.2.1.5 后攻玩家将自身灵魂卡组的 1 张卡片移动至自身的灵魂区。

6.2.1.6 各玩家将自身卡组顶的 5 张卡片加入自身的手牌。

6.2.1.7 由先攻玩家开始依次，可以宣言重新抽取手牌。进行宣言的场合，该玩家将自身手牌的卡片全部返回至自身的卡组并洗切卡组，重新将自身卡组顶的 5 张卡片加入自身的手牌。

6.2.1.7.1 每局游戏中，各玩家仅可宣言并执行 1 次重新抽取手牌。

6.2.1.8 各玩家将自身的生命值设定为 10。

6.2.1.9 各玩家将自身的所受伤害（3.2.2）设定为 0。

6.2.1.10 各玩家将自身的各项资源（3.3）的拥有数设定为 0。

6.2.1.11 将先攻玩家作为回合玩家，开始游戏。

7. 游戏进程

7.1 概要

7.1.1 游戏通过不断重复被称为‘回合’的步骤来推进。在某一回合中，其中一名玩家成为回合玩家，另一名玩家则成为非回合玩家。

7.1.2 回合玩家从竖置阶段（7.2）至结束阶段（7.6），按照所示的顺序执行各个阶段。

7.2 竖置阶段

7.2.1 回合玩家将其自身的据点和灵魂区中的卡片全部转为竖置状态。

7.2.2 产生‘回合开始之际’以及‘竖置阶段开始之际’的诱发条件。此外，此回合为游戏中的首个回合的场合，产生‘游戏开始之际’的诱发条件。

7.2.3 产生判定时点。在该判定时点中应当执行的处理全部结束后，进入抽卡阶段。

7.3 抽卡阶段

7.3.1 此回合为先攻玩家的第一回合的场合，不执行抽卡阶段，立即进入灵魂阶段。

7.3.2 产生‘抽卡阶段开始之际’的诱发条件，并产生判定时点。

7.3.3 回合玩家抽 1 张卡。

7.3.4 产生判定时点。在该判定时点中应当执行的处理全部结束后，进入灵魂阶段。

7.4 灵魂阶段

7.4.1 产生‘灵魂阶段开始之际’的诱发条件，并产生判定时点。

小红书
小红书号：95823440244

7.4.2 回合玩家将自身灵魂卡组的卡片移动至自身的灵魂区，移动张数等同于游戏所规定的灵魂增量。

7.4.2.1 游戏开始时的灵魂增量为 2。

7.4.2.2 自身灵魂卡组的卡片张数不足灵魂增量的场合，将该灵魂卡组的所有卡片移动至灵魂区。

7.4.3 产生判定时点。在该判定时点中应当执行的处理全部结束后，进入主要阶段。

7.5 主要阶段

7.5.1 产生‘主要阶段开始之际’的诱发条件，并产生判定时点。

7.5.2 给予回合玩家使用时点。在此使用时点中，可以执行“8. 可以在主要阶段选择的行动”中的任意行动。

7.5.2.1 在此使用时点中，若回合玩家是被要求‘尽可能进行攻击’的帕鲁的主体，且该帕鲁能够执行合法攻击（9.2.2）的场合，则回合玩家不得选择什么都不做来结束此使用时点。

7.5.3 回合玩家在此使用时点中宣言不再进行任何行动的场合，进入结束阶段。

7.6 结束阶段

7.6.1 在‘回合结束时’所示的诱发条件中，此回合中尚未满足诱发条件的自动能力的诱发条件产生。

7.6.2 产生判定时点。

7.6.3 使所有据点的所有帕鲁或建筑物所受伤害变为 0。

7.6.4 所有以‘直至回合结束’为期限的效果，以及以‘该回合中’为期限的效果均告消灭。

7.6.5 此时点，若在 7.6.2 的判定时点中没有未解决的自动能力或规则处理，且在‘回合结束时’所示的诱发条件中，不存在此回合中尚未满足诱发条件的自动能力的诱发条件，亦不存在其他自动能力的诱发条件的场合，结束当前回合，并由当前回合玩家的对手作为回合玩家开始下一个回合的竖置阶段。非此场合下，再次从结束阶段的开头重新执行上述行动。

8. 可以在主要阶段选择的行动

8.1 概要

8.1.1 以下为各回合主要阶段中，回合玩家在使用时点可执行的行动列表。

8.1.2 回合玩家可以按任意顺序执行这些行动任意次数。

8.2 卡片的使用

8.2.1 回合玩家选择自身手牌中的 1 张卡片，并将其使用（10.6.2）。

8.3 起动能力的使用

8.3.1 回合玩家选择自身卡片中的有效起动能力（10.3）中的 1 个，并将其使用（10.6.2）。

8.4 战斗的开始

8.4.1 在存在自身为主体的、可正常进行攻击的帕鲁（9.2.2）的场合，回合玩家可以宣言战斗的开始，并移至攻击宣言步骤（9.3）。

8.5 支付灵魂抽卡

8.5.1 回合玩家通过支付 3 点灵魂（10.4.3），抽 1 张卡。

8.5.2 此行动在回合中至多仅可执行 1 次。

9. 战斗

9.1 概要

9.1.1 主要阶段中，回合玩家通过宣言战斗的开始来开始战斗，并执行从攻击宣言步骤（9.3）至战斗结束步骤（9.7）的一系列步骤。

9.2 战斗中的合法帕鲁与目标

9.2.1 为了开始战斗，必须存在能够合法进行攻击的帕鲁，以及该帕鲁能够合法执行攻击的战斗目标。

9.2.2 某只帕鲁能否合法进行攻击，根据以下条件进行判断：

9.2.2.1 该帕鲁的主体须为回合玩家，且该帕鲁须处于竖置状态。

9.2.2.2 该帕鲁须处于未因某些效果而被禁止进行战斗的状态。

9.2.2.3 即使是在本回合中被放置于自身据点的帕鲁，也可以进行攻击。

9.2.3 作为攻击目标可以选择的对象，为非回合玩家自身，或主体系非回合玩家的、1 张建筑物或 1 只处于横置状态的帕鲁。

9.2.4 基于上述条件，在能够选择 1 只进行攻击的帕鲁和 1 个攻击目标的场合，回合玩家可以合法地开始战斗。

9.2.4.1 由此即使选择了一只帕鲁和一个攻击目标，在该帕鲁因效果而无法攻击

小红书
小红书号：95823440244

该目标的场合，该组合不作为能够合法开始战斗的组合。

9.3 攻击宣言步骤

9.3.1 回合玩家选择 1 只能够合法进行攻击的帕鲁（9.2.2），以及其能够合法攻击的 1 个目标（9.2.3）。

9.3.1.1 因某些理由而无法合法选择这两者的场合，战斗将予以取消，游戏将回溯至紧接宣言本次战斗开始之前的状态。

9.3.2 将由此选择的帕鲁横置。由此，产生该帕鲁‘已攻击’的事象，以及攻击目标‘被攻击’的事象。

9.3.2.1 这之后，该帕鲁在此次战斗中视作‘正在攻击’的帕鲁。

9.3.3 产生判定时点。在该判定时点中应当执行的处理全部结束后，进入阻挡宣言步骤。

9.4 阻挡宣言步骤

9.4.1 产生‘阻挡宣言步骤开始之际’的诱发条件，并产生判定时点。

9.4.2 非回合玩家在自身为主体的、非当前攻击目标的处于竖置状态的帕鲁中，可以选择 1 只未因效果而被禁止阻挡正在攻击的帕鲁的帕鲁。

9.4.2.1 选择的场合，将其横置，此次攻击的攻击目标转为该帕鲁。

9.4.3 在攻击目标为帕鲁的场合，在此次战斗中，正在攻击的帕鲁与作为攻击目标的帕鲁，各自互为另一方帕鲁的‘战斗对手’。

9.4.4 产生判定时点。在该判定时点中应当执行的处理全部结束后，进入快速步骤。

9.5 快速步骤

9.5.1 产生‘快速步骤开始之际’的诱发条件，并产生判定时点。

9.5.2 给予非回合玩家使用时点。在此使用时点中，非回合玩家可以使用其手牌中在此步骤中可以使用的（12.2.1）1 张事件卡或 1 个有效的起动能力。

9.5.2.1 可以按任意顺序执行任意次数。

9.5.2.2 回合玩家在快速步骤中无法起动卡片的能力。

9.5.3 产生判定时点。在该判定时点中应当执行的处理全部结束后，进入伤害步骤。

9.6 伤害步骤

9.6.1 产生‘伤害步骤开始之际’的诱发条件，并产生判定时点。

9.6.2 因某些理由，在此时间点正在攻击的帕鲁或攻击目标不存在的场合，移至 9.6.4。

9.6.3 根据攻击目标，执行以下处理：

9.6.3.1 攻击目标为帕鲁的场合，正在攻击的帕鲁与作为攻击目标的帕鲁，同时向对方的帕鲁给予等同于自身战斗力数值的伤害。

9.6.3.1.1 在此时间点帕鲁的战斗力为 0 以下的场合，该帕鲁不给予伤害（1.3.2.2）。

9.6.3.2 攻击目标为建筑物的场合，正在攻击的帕鲁向作为攻击目标的建筑物给予等同于自身战斗力数值的伤害。

9.6.3.2.1 建筑物不会因此向正在攻击的帕鲁给予伤害。

9.6.3.3 攻击目标为玩家的场合，执行以下步骤：

9.6.3.3.1 确认正在攻击的帕鲁的打击力。在该打击力为 0 以下的场合，什么都不做。

9.6.3.3.2 作为攻击目标的玩家，在自身所受伤害（3.2.2）中加算等同于正在攻击的帕鲁的打击力数值的值（11.2）。

9.6.3.4 因 9.6.3.1 或 9.6.3.2 由帕鲁给予的伤害，以及因 9.6.3.3.2 由正在攻击的帕鲁使玩家额外增加的所受伤害，统称为该帕鲁给予的战斗伤害。

9.6.4 产生判定时点。在该判定时点中应当执行的处理全部结束后，进入战斗结束步骤。

9.7 战斗结束步骤

9.7.1 在‘战斗结束时’所示的诱发条件中，此次战斗中尚未满足诱发条件的自动能力的诱发条件产生。

9.7.2 产生判定时点。

9.7.3 所有以‘直至战斗结束之际’为期限的效果，以及以‘此战斗中’为期限的效果均告消灭。 9.7.3.1 由此，‘正在攻击的帕鲁’不再处于攻击状态。

9.7.3.1 由此，‘正在攻击的帕鲁’不再处于攻击状态。

9.7.4 此时点，若在 9.7.2 的判定时点中没有未解决的自动能力或规则处理，且在‘战斗结束时’所示的诱发条件中，不存在此次战斗中尚未满足诱发条件的自动能力的诱

小红书
小红书号：95823440244

发条件，亦不存在其他自动能力的诱发条件的场合，结束当前战斗，并返回至主要阶段中回合玩家的使用时点（10.5.4）。非此场合下，再次从战斗结束步骤 of... 再次从战斗结束步骤的开头重新执行上述行动。

10. 卡片和能力的使用与解决

10.1 能力的类别

10.1.1 能力分为起动能力、自动能力、永续能力 3 类。

10.1.1.1 起动能力是指被给予使用时点的玩家，通过支付费用（10.4）主动执行的能力。

10.1.1.1.1 起动能力在卡片上被记载为“起 [(费用)] (效果)”。用 [] 框起来的部分为使用该起动能力所需的费用，紧随其后的文本为解决该起动能力所产生的效果。

10.1.1.1.2 一部分起动能力在能力的开头部分持有【快速】（12.2），可以在游戏中的快速步骤（9.5.2）中进行使用。

10.1.1.2 自动能力是指该能力所示的事象在游戏中发生，从而被自动使用的能力。

10.1.1.2.1 自动能力在卡片上被记载为“自 (条件)时，(效果)”或是“自 (阶段或步骤)开始之际，(效果)”或是“(阶段或步骤)结束之际，(效果)”。(条件)或(阶段或步骤)的时间点所示的事象称为“诱发条件”，自动能力的诱发条件被满足的状态称为“（该自动能力）已诱发”。

10.1.1.3 永续能力是指该能力有效的期间，始终产生某些效果的能力。

10.1.1.3.1 永续能力在卡片上被记载为“永 (效果)”。

10.2 效果的类别

10.2.1 效果分为“单次效果”、“持续效果”、“置换效果”3 类。

10.2.1.1 “单次效果”是指在解决过程中执行其指示的内容后，该效果即结束的效果。若存在“你抽 1 张卡”、“将此卡放置入墓地”等能力，该能力所产生的效果即为单次效果。

10.2.1.2 “持续效果”是指在一定期限内（包含未特别指定期限，即期限为“此局游戏中”的场合）持续有效的效果。

10.2.1.3 “置换效果”是指在游戏中若有某事象发生，不执行该事象而执行别的事象的效果。

10.2.1.3.1 能力中记载有“（行动 A）时，作为替代（行动 B）”的场合，因该能力所产生的效果为置换效果。

10.2.1.3.2 能力中记载有“（行动 A）时，作为替代可以[选择]。若如此做，则（行动 B）”的场合，因该能力所产生的效果为选择型置换效果。

10.3 有效的能力与无效的能力

10.3.1 因某些效果，特定的效果可能会变为“有效”或“无效”。在此场合下，按照以下方式进行处理。

10.3.2 某个效果的一部分或全部被记载为在特定的条件下无效的场合，在该条件下，该部分作为能力虽然依然存在，但其效果不会产生。若该效果原本要求进行某种选择，则该选择不予执行。

10.3.3 某个效果的一部分或全部被记载为在特定的条件下有效的场合，在未满足该条件的状态下，该部分无效。

10.3.4 某个能力在特定的区域中适用是明确的场合，该能力在该区域中有效。

10.3.4.1 一部分能力有时在该能力前持有区域标记。在此场合下，该能力在以该区域标记所示的区域中有效。

10.3.4.1.1 持有手牌标记的能力在手牌中有效。

10.3.5 卡牌种类为“帕鲁”、“建筑物”或“装备”的卡片的能力中，不持有区域标记的卡片，仅在该卡片处于据点的场合下有效。

10.4 费用与支付

10.4.1 在起动能力或自动能力的开头，可能会有被[]框起来的、被指示动作的内容。这被称为该能力的费用。

10.4.2 “支付费用”是指“执行费用中记载的行动”。

小红书
小红书号：95823440244

10.4.2.1 费用中存在复数个行动的场合，按照自文本最前端起依次往后的顺序执行。

10.4.2.2 费用的其中一部分或全部无法支付的场合，无法为此支付该次使用的任何费用。亦无法仅支付其中一部分费用。

10.4.3 费用中被要求支付指定数量的灵魂的场合，将自身灵魂区指定张数的竖置状态灵魂卡片转为横置状态。

10.5 判定时点与使用时点

10.5.1 判定时点是指在游戏中执行规则处理或自动能力使用的时点。

10.5.1.1 在判定时点中，首先所有的规则处理均被解决，在应当解决的规则处理全部消失后，执行满足诱发条件的自动能力的使用与解决（10.5.3）。

10.5.2 使用时点是指被指定的玩家可以主动执行行动的时点。在任意玩家即将获得使用时点之际，在其开始实际进行行动的选择之前必然会发生判定时点。在该判定时点中应当解决的规则处理及自动能力全部消失后，该玩家才实际上被给予使用时点。

10.5.3 发生判定时点的场合，游戏按照以下步骤进行：

10.5.3.1 同时执行当前应当处理的所有规则处理。若因此产生了新的应当执行的规则处理，则在仍有应当处理的规则处理期间，重复此步骤。

10.5.3.2 存在任意处于待机状态的、以回合玩家为主体的自动能力的场合，回合玩家选择其中的 1 个，执行使用与解决，之后返回至 10.5.3.1。

10.5.3.3 存在任意处于待机状态的、以非回合玩家为主体的自动能力的场合，非回合玩家选择其中的 1 个，执行使用与解决，之后返回至 10.5.3.1。

10.5.3.4 结束判定时点。

10.5.4 任意玩家获得使用时点的场合，游戏按照以下步骤进行

10.5.4.1 产生判定时点。执行该判定时点的处理。

10.5.4.2 实际赋予该玩家使用时点。该玩家可以选择执行在当前时点下可以执行的任意行动，或选择什么都不做。若选择执行行动，则除特别指定外，再次赋予该玩家使用时点。

10.5.4.3 被给予使用时点的玩家选择什么都不做时，结束使用时点，并推进阶段或步骤。

10.6 使用与解决

10.6.1 起动能力、自动能力或手牌中的卡片，通过被‘使用’来进行解决，并产生效果 。永续能力不会被使用，而是一直持续产生效果 。

10.6.2 使用卡片或能力的场合，按照以下步骤进行：

10.6.2.1 指定要使用的能力或手牌中的卡片，并将其放置于解决区域 。

10.6.2.1.1 其为处于非公开区域的卡片的场合，将其公开后放置于解决区域。

10.6.2.1.2 其为能力的场合，作为拟似卡片将其放置于解决区域。

10.6.2.2 卡片或能力需要进行某种选择的场合，执行该选择。

10.6.2.2.1 卡片或能力中存在‘选择 1 个’等选项的选择数量、以及其后的一连串选项的列表的场合，从中选择指定数量的本次使用之际的选项。此时，未被选择的选项在本次使用中视作不存在。

10.6.2.2.2 卡片或能力的数值中有一部分被指示为‘X’，且在该文本中未说明决定该 X 的方法的场合，选择其中 1 个 X 的值。

10.6.2.3 存在使用所需的费用的场合，决定该费用，并支付所有费用。

10.6.2.3.1 费用的支付手段存在复数个选项的场合，在费用的决定阶段，决定以其中的哪种方式进行支付。

10.6.2.4 执行卡片或能力的解决。

10.6.2.4.1 使用的是卡片，且其卡牌种类为‘帕鲁’、‘建筑物’或‘装备’的场合，将该卡片放置于主体的主体的据点。

10.6.2.4.2 使用的是卡片，且其卡牌种类为‘事件’的场合，执行该文本记载的内容，之后将该卡片放置于所有者的墓地。

10.6.2.4.3 使用的是起动能力或自动能力的场合，执行该能力所示的

小红书
小红书号：95823440244

效果，并将该能力从解决区域中移除。

10.6.2.4.4 因某些理由，原本持有该起动能力或自动能力的卡片已不在原本区域的场合，该能力也同样进行解决。

10.6.3 卡片或能力中记载有‘选择～’的场合，在解决之际，在该指示出现的阶段选择其记载的应当选择的卡片或玩家等（以下记载为‘目标’）。

10.6.3.1 选择的数量被指定的场合，有义务在可能的范围内尽可能多地选择目标以使其达到指定数量。在能够选择目标的场合下，不得选择不选择。

10.6.3.1.1 选择的数量记载为‘最多选择～’的场合，可以在 0 到被指定的数量之间选择任意数量的目标。

10.6.3.1.2 选择的数量被指定，但由于其中的一部分无法被选择而导致无法选择指定数量的场合，在可能的范围内选择目标，并给予其指定的效果。

10.6.3.1.3 选择的数量被指定，但连 1 个目标也无法选择的场合，不选择任何目标。该目标所关联的效果全部被无视。

10.6.3.1.4 存在执行复数次被〈〉框起来的文本的指示，且在该〈〉内存在选择某种目标的行动的场合，在各自的执行中，可以选择相同的目标。

10.6.3.1.5 选择的目标为未被公开的非公开区域的卡片，且选择的条件中需要使用卡片信息的场合，由于无法保证非公开区域的卡片持有该信息，即便该区域中存在满足条件的卡片，选择的玩家也可以选择不选择该卡片。

10.7 次数限制

10.7.1 起动能力或自动能力中，存在持有回合1等次数限制的能力。此类能力在使用上受到限制。

10.7.2 起动能力持有次数限制的场合，该能力在限制内无法超限使用该次数。

10.7.3 自动能力持有次数限制的场合，在该自动能力进入待机状态且进行使用的时点，该自动能力的主体可以选择不使用，从而将待机状态取消 1 次，且不计入使用次数限制的次数中。

10.8 自动能力的处理

10.8.1 自动能力是指，在特定的诱发条件发生时，于其后发生的判定时点进行使用的能力。

10.8.2 某个自动能力的诱发条件被满足的场合，该自动能力进入待机状态。

10.8.2.1 自动能力的诱发条件被满足复数次的场合，该自动能力得到与该次数等同的待机状态次数。

10.8.3 产生判定时点的阶段，被要求使用自动能力的玩家，从自身作为主体的处于待机状态的自动能力中选择 1 个，并将其使用。被使用的能力在解决后，将该自动能力的待机状态取消 1 次。

10.8.3.1 待机状态的自动能力的使用是强制性的，不得选择不使用。但是，自身为主体的自动能力存在复数个待机状态的场合，可以选择优先使用其中的哪一个。

10.8.3.1.1 自动能力为通过任意支付费用选择是否使用的类型的场合，可以选择不支付费用，从而选择不使用该能力。

10.8.3.2 因某些理由导致所选择的待机状态的自动能力无法被使用的场合，该待机状态取消 1 次。

10.8.3.2.1 自动能力为通过任意支付费用选择是否使用的类型，且选择不支付费用而选择不使用的场合，该待机状态取消 1 次。

10.8.4 存在将卡片在区域间移动作为诱发条件的自动能力。这被称为区域移动诱发。

10.8.4.1 区域移动诱发所导致的自动能力，有时需要确定诱发了该能力的卡片信息。在此场合下，按照以下规则获取该信息：

10.8.4.1.1 需要确认信息的自动能力是由卡片自公开区域移动到非公开区域、或自非公开区域移动到公开区域所诱发，且要求该卡片信息时，使用该卡片处于公开区域时的状态的信息。

10.8.4.1.2 需要确认信息的自动能力是由卡片自据点移动到据点以外

小红书
小红书号：95823440244

的区域所诱发，且要求该卡片信息时，使用该卡片处于据点时的状态的信息。

10.8.4.1.3 除上述 10.8.4.1.2 所述之外的，由于卡片自公开区域移动到公开区域所诱发的自动能力要求该卡片信息时，使用该卡片处于移动后的区域中的状态的信息。

10.8.4.2 某张卡片持有区域移动诱发能力，且在该卡片进入该能力有效的区域的同时，有任意卡片执行了满足该区域移动诱发能力诱发条件的区域移动的场合，视为该诱发条件已得到满足。

10.8.5 某些效果可能会在之后的特定时间点生成产生诱发条件的自动能力。以此类效果生成的自动能力称为时限诱发能力。

10.8.5.1 时限诱发能力除特别指定了期限外，其诱发条件仅可被满足 1 次。

10.8.6 自动能力存在不以特定事象的发生、而以特定条件被满足作为诱发条件的场合（如‘你的手牌中没有卡片时，～’等）。这被称为状态诱发。

10.8.6.1 状态诱发仅在该状态发生时进入 1 次待机状态。该自动能力被解决后，若该自动能力的诱发条件再次被满足，则该能力再次进入待机状态。

10.8.7 处于待机状态的自动能力在使用的时点，即使原先持有该自动能力的卡片所在的区域已发生改变，该自动能力也依然有使用的义务。

10.9 单次效果的处理

10.9.1 被指示执行单次效果的场合，将该指示所对应的行动仅执行 1 次。

10.10 持续效果的处理

10.10.1 在某种持续效果生效的状态下需要确认卡片信息的场合，按照以下顺序对该信息应用持续效果：

10.10.1.1 卡片自身所记载的信息始终为基准值。

10.10.1.2 接着，应用给予能力/失去能力/使能力有效/使能力无效的效果。

10.10.1.3 接着，应用所有持续效果中不改变信息数值的部分。

10.10.1.4 接着，应用所有持续效果中改变信息数值的部分。

10.10.1.5 若在上述 10.10.1.2 至 10.10.1.4 中，存在两个适用顺序未被决定的持续效果 A 与持续效果 B，且效果 B 会因是否先应用效果 A 而改变其适用对象或适用方式的场合，效果 B 依赖于效果 A。任何依赖于其他效果的效果，总是在被依赖的效果之后进行处理。

10.10.1.6 若在上述 10.10.1.2 至 10.10.1.5 中存在复数个适用顺序未被决定的持续效果的场合，则按照效果产生的顺序依次适用这些持续效果。

10.10.1.6.1 持续效果的产生源为永续能力的场合，以持有该能力的卡片放置于当前所在区域的时间点作为顺序的基准。

10.10.1.6.2 除此之外的能力的场合，以该能力被使用的时间点作为顺序的基准。

10.10.2 永续能力以外产生的持续效果，不适用于在该能力被使用的时间点之后，执行了据点至据点以外的区域移动的卡片。

10.10.3 改变特定区域中卡片信息的持续效果，在相应的卡片进入该区域的同时适用于该信息。

10.10.3.1 以特定信息持有的卡片进入区域作为条件的自动能力，参照在对该区域适用持续效果之后的信息。

10.11 置换效果的处理

10.11.1 置换效果生效的场合，在属于该置换效果适用对象的事象即将发生之际，不让其发生，而是置换为置换效果所示的别的事象。

10.11.1.1 由此，被置换的原始事象视为完全未曾发生。

10.11.2 对同一事象产生了多个置换效果的场合，先适用哪一个置换效果，由受其影响的玩家决定。

10.11.2.1 受其影响的事象为卡片或能力的场合，由其主体决定。

10.11.2.2 受其影响的事象为游戏中的行动的场合，由执行该行动的玩家、或者该行动所适用的卡片的主体决定。

10.11.2.3 对同一事象，各个置换效果至多仅可适用 1 次。

10.11.3 置换效果为选择型置换效果（‘～时，作为替代可以～。若如此做，则～’）的场合，在无法执行该选择的场合，该置换效果不予适用。

小红书
小红书号：95823440244

10.12 最终信息

10.12.1 某个效果需要参照特定的卡片信息或配置状态的场合，若在该效果执行时，该卡片已从该区域执行了除据点至据点移动以外的移动的场合，该效果参照的是该卡片最后位于该区域时的信息或配置状态。

10.13 产生源

10.13.1 依据能力或效果，有时会需要确定某个效果或伤害的产生源。

10.13.2 能力的产生源，是指持有该能力的卡片；在时限诱发能力的场合，是指使该时限诱发能力产生的持有能力的卡片。

10.13.3 伤害的产生源，在该伤害是由效果所导致的场合，是指令该效果产生的能力的产生源卡片；在该伤害是由战斗所导致的场合，是指给予该伤害的卡片。

11. **规则处理**

11.1 规则处理的基本

11.1.1 规则处理是指在游戏中特定事象发生或正在发生时，由规则自动执行的处理的总称。

11.1.2 规则处理分为在特定事象发生时将当前正在进行的游戏处理全部暂时停止并执行的插入型规则处理，以及在判定时点确认是否满足条件并执行的判定型规则处理。

11.1.2.1 插入型规则处理在满足执行条件时，需要将当前正在进行的游戏处理全部暂时停止，并执行该插入型规则处理的内容。在该插入型规则处理执行后，返回执行刚才暂时停止的游戏处理的后续处理。

11.1.2.2 多个玩家同时被要求执行插入型规则处理的场合，由回合玩家先执行该处理，仅在回合玩家未被要求执行插入型规则处理的场合，非回合玩家才执行被要求的插入型规则处理。

11.1.2.3 判定型规则处理仅在判定时点确认是否实际满足条件。在判定时点之外的期间即使一度满足了条件的场合，只要在判定时点未满足该条件的场合，该规则处理不予执行。

11.1.2.4 多个判定型规则处理同时被要求执行的场合，将它们同时执行。

11.2 玩家伤害处理

11.2.1 任意玩家所受伤害（3.2.2）在 1 以上的场合，执行以下处理。这是插入型规则处理。

11.2.1.1 多个玩家所受伤害在 1 以上的场合，先执行回合玩家的玩家伤害处理。

11.2.2 玩家伤害处理按照以下步骤执行。

11.2.2.1 该玩家将自身卡组顶的卡片放置于自身的墓地。

11.2.2.2 由此放置的卡片持有幸运标记（2.10）的场合，移至 11.2.2.4。

11.2.2.3 在此伤害处理中，由此处理放置于墓地的卡片张数大于等于该玩家所受伤害的值，或者该卡组中没有卡片的状态的场合，从该玩家的生命值中扣除等同于该玩家所受伤害数值的值，之后移至 11.2.2.4。非此场合下，返回至 11.2.2.1。

11.2.2.4 4 将该玩家所受伤害设定为 0，并结束此玩家伤害处理。

11.3 败北处理

11.3.1 任意玩家的生命值小于等于 0 的场合，该玩家在游戏中败北。

11.3.2 任意玩家的卡组中卡片为 0 张的场合，该玩家在游戏中败北。

11.3.3 败北处理是判定型规则处理。

11.4 致死伤害处理

11.4.1 任意据点的帕鲁或建筑物其所受伤害大于 0，且大于等于该帕鲁的战斗力或建筑物的耐久力的场合，该帕鲁或建筑物放置于所有者的墓地。

11.4.2 致死伤害处理是判定型规则处理。

11.5 超额帕鲁处理

11.5.1 某个据点的帕鲁数量超过该据点玩家的帕鲁上限（4.4.5）的场合，执行以下处理。

11.5.1.1 最晚被放置于该据点的帕鲁数量超过该据点主体的帕鲁上限数的场合，从这些帕鲁中选择等同于帕鲁上限数数量的帕鲁。非此场合下，选择其所有的帕鲁。

11.5.1.2 从不属于最晚被放置于该据点的帕鲁中，追加选择等同于该据点主体的帕鲁上限数减去 11.5.1.1 中所选数量之后的值数量的帕鲁。

小红书
小红书号:95823440244

11.5.1.3 将除 11.5.1.1 和 11.5.1.2 中所选的帕鲁之外的、存在于该据点中的帕鲁全部同时放置于所有者的墓地。

11.5.2 超额帕鲁处理是判定型规则处理。

12. 关键词和关键词能力

12.1 概要

12.1.1 关键词是指在简略表记执行特定处理的能力时所使用的词语。以特定关键词所示的能力称为关键词能力。

12.2 快速

12.2.1 快速是记载于在可在快速步骤（9.5）中使用的卡片或能力的文本中的关键词。

12.2.1.1 起动能力（10.1.1.1）的开头部分持有该关键词的场合，该能力自身可以在快速步骤中进行使用。

12.2.1.2 事件卡文本的开头部分持有该关键词的场合，该事件卡可以在快速步骤中进行使用。

12.2.2 存在‘【快速】’有时会被记载为 快速 标记的情况。

12.3 登场时

12.3.1 登场时是以卡片登场（5.15）作为诱发条件的自动能力。

12.3.2 ‘【登场时】（效果）’意为‘此卡登场时，（效果）’。

12.3.2.1 存在‘【登场时】’有时会被记载为 登场时 标记的情况。

12.4 攻击时

12.4.1 攻击时是以卡片进行攻击（9.3.2）作为诱发条件的自动能力。

12.4.2 ‘【攻击时】（效果）’意为‘此卡进行攻击时，（效果）’。

12.4.2.1 存在‘【攻击时】’有时会被记载为 攻击时 标记的情况。

12.5 任命时

12.5.1 任命时是以卡片被任命（5.17）至任意建筑物作为诱发条件的自动能力。

12.5.2 ‘【任命时】（效果）’意为‘此卡被任命时，（效果）’。

12.5.2.1 存在‘【任命时】’有时会被记载为 任命时 标记的情况。

12.6 勇敢

12.6.1 勇敢是以自身进行攻击作为诱发条件，增加自身战斗力的自动能力。

12.6.2 ‘勇敢（数值）’意为‘【攻击时】直至回合结束时为止，此卡的战斗力增加（数值）’。

12.7 认真

12.7.1 认真是以自身被任命至任意建筑物作为诱发条件，增加其他帕鲁战斗力的自动能力。

12.7.2 ‘认真（数值）’意为‘【任命时】选择 1 张帕鲁，直至回合结束时为止，该帕鲁的战斗力增加（数值）’。

12.8 妨碍

12.8.1 妨碍是使攻击结束的具有【快速】能力的起动能力。

12.8.2 ‘妨碍’意为‘【快速】［①，将此卡丢弃］或者［将此卡与其他的 1 张手牌丢弃］使对方的攻击失败’。

12.9 警戒

12.9.1 警戒是在回合结束时使卡片竖置的自动能力。

12.9.2 ‘警戒’意为‘在你的回合结束时，将此卡竖置’。

12.10 嘲讽

12.10.1 嘲讽是强制选择自身作为攻击目标的永续能力。

12.10.2 ‘嘲讽’意为‘对方在可能的情况下，须选择此卡作为攻击目标’（9.3.1）。

12.10.2.1 作为攻击目标可以选择的持有嘲讽能力的卡片存在多张的场合，与各自持有的嘲讽数量无关，有义务选择其中的 1 张。

12.10.3 无法将持有嘲讽能力的卡片作为合法攻击目标的场合，没有将其作为攻击目标的义务，可以选择其他合法的攻击目标。

12.11 隐秘

12.11.1 隐秘是限制对方对自身进行攻击时的阻挡的永续能力。

12.11.2 ‘隐秘’意为‘此卡无法被阻挡’。

12.12 复仇

12.12.1 复仇是以在战斗中自身被放置于墓地之际将该战斗对手放置于墓地作为诱发条件的自动能力。

12.12.2 ‘复仇’意为‘此卡被放置于墓地时，若其为正在进行战斗的帕鲁，则将该战斗对手放置于墓地’。

小红书
小红书号:95823440244

12.13 夜行性

12.13.1 夜行性是指特定状态‘黑夜’期间战斗力增加的永续能力。

12.13.2 ‘夜行性’意为‘若为黑夜，此卡的战斗力增加 300’。

12.14 突破

12.14.1 突破是以正在进行攻击的帕鲁的战斗对手被放置于墓地之际将该战斗对手的主体给予伤害作为诱发条件的自动能力。

12.14.2 ‘突破’意为‘在此卡为正在进行攻击的帕鲁的状态下，战斗对手的帕鲁被放置于墓地时，此卡向该战斗对手的主体给予等同于自身打击力数值的伤害’。

12.15 袭击

12.15.1 袭击是可以选择处于竖置状态的帕鲁作为攻击目标的永续能力。

12.15.2 ‘袭击’意为‘此卡可以选择处于竖置状态的帕鲁作为攻击目标’（9.2.3）。

13. **其他**

13.1 永久循环

13.1.1 在执行某种处理时，可能会出现可以无限持续执行某种行动，或者不得不无限持续执行某种行动的情况。这被称为永久循环，在此场合下，遵循以下规则。

13.1.1.1 因某些理由，双方玩家均无办法停止该永久循环的场合，游戏以平局结束。

13.1.1.2 存在任意玩家持有能够停止该循环的手段的场合，能够停止该循环的玩家，自回合玩家起依次指出执行该行动的次数。之后，执行这些被选择的循环次数中次数最少的次数。

13.1.1.2.1 由此执行了指定次数的循环后，发生游戏状态完全相同的状态的场合，无法再次执行该循环行动。

13.2 不使用灵魂卡的灵魂管理

13.2.1 游戏过程中，有时会允许玩家在不使用灵魂卡的情况下进行灵魂的管理。

13.2.1.1 在普通的对战中这需要在双方玩家达成一致的前提下进行，在赛事或活动中，则根据该赛事或活动的规定决定是否允许使用。

13.2.2 在不使用灵魂卡进行灵魂管理的场合，玩家需要管理若使用灵魂卡时本应放置于该处的灵魂卡总张数，以及其中本应处于竖置状态的灵魂卡张数。

13.2.3 游戏过程中，若对灵魂区的卡片进行某种处理，则视为以当前管理的灵魂数值为基准的灵魂卡存在于灵魂区中并适用该处理，并继续管理因该结果而发生变化后的数值。

更新情報

2026 年 7 月 29 日 ver. 1.00

- 第 1 版作成

小红书
小红书号：95823440244

FQA 第一弹

Q1：可以将预构筑卡组的卡片和补充包的卡片混合来构筑卡组吗?
A1：是的，可以。可以将不同商品的卡片混合来构筑卡组并进行游戏。

Q2：可以将卡名相同，但卡片编号、插画或稀有度不同的卡片，在卡组中各投入 4 张吗?
A2：不，不可以。即使卡片编号、插画或稀有度不同，只要卡名相同，合计也至多只能投入 4 张。

Q3：帕鲁卡、装备卡、建筑物卡、事件卡可以分别在卡组中投入任意张吗?
A3：是的，可以投入任意张。只要遵守卡组构筑规则，构筑例如由 50 张帕鲁卡片组成的卡组也是可能的。

Q4：在洗切卡组时，有什么需要注意的事项吗?
A4：请充分洗切，以使双方玩家均无法确定卡组中何处存在何种卡片。在赛事或活动中，在自身洗切卡组后，也请让对战对手洗切卡组。

Q5：什么是卡套?
A5：是用于保护卡片的道具。在参加赛事或活动时需要使用卡套，因此请确认各比赛、活动等的详情及现场规则。若非赛事或活动，而是与朋友一同游玩等场合，自由地游玩也没有问题。

Q6：什么是桌垫?
A6：是印有卡片放置位置的道具。虽然并非对战所必需，但建议在熟悉对战前使用。

Q7：游戏有时间限制吗?
A7：在参加赛事或活动时，每局游戏都会设定时间限制，因此请确认各赛事、活动等的详情及现场规则。若非赛事或活动，而是与朋友一同游玩等场合，自由地游玩也没有问题。

Q8：以猜拳决定先攻、后攻的场合，获胜的玩家可以选择先攻、后攻吗?
A8：是的，可以选择。

Q9：在游戏准备阶段更换手牌之际，可以不放回全部 5 张，而是只放回任意张数来更换手牌吗?
A9：不，不可以。更换手牌的场合，必须将全部 5 张手牌进行更换。

Q10：手牌的张数有上限吗?
A10：不，没有。

Q11：当自己的据点存在 5 张帕鲁时，可以使新的帕鲁登场吗?
A11：是的，可以。虽然据点的帕鲁上限是 5 张，但在使第 6 张及以上的帕鲁登场的场合，请在使其登场后，将帕鲁放置入墓地，以使自己据点的帕鲁数量保持为 5 张。但是，选择放置入墓地的帕鲁必须从已经存在于据点的帕鲁中进行选择。

Q12：据点的建筑物或装备的张数有上限吗?
A12：不，没有。可以使任意张数登场。

Q13：什么是黑夜?
A13：是因卡片的效果而发生变化的状态。虽然黑夜本身并无特殊效果，但存在在为黑夜时会变为有效的卡片能力。此外，在任意一方玩家将其变为黑夜的场合，在该期间内双方玩家在黑夜时有效的能力均会变为有效。

Q14：什么是【素材】和【食材】
A14：是玩家持有的信息。仅凭【素材】或【食材】本身并不持有特别的能力，但有时会通过卡片的能力来获得或消费。

Q15：卡片上的【生火】或【牧场】等是什么?
A15：是适应性。是卡片持有的信息之一，有时会通过卡片的能力来参照。

Q16：持有 2 个以上适应性的卡片，是指分别持有这些适应性吗?
A16：是的，没错。例如，在为持有“生火”和“制造”的场合，则分别持有“生火”与“制造”，无论是通过“生火”还是“制造”均可进行参照。

Q17：卡片的“颜色”有什么意义?
A17：在构筑卡组之际，需要使用至多任意 2 种颜色以及无色来构筑卡组。此外，卡片的能力中有时会参照颜色。

Q18：卡片上的【火】和【龙】等是什么?
A18：是属性。是卡片持有的信息之一，有时会通过卡片的能力来参照。

Q19：所有者是指什么?
A19：是指该卡片的所有者。

Q20：在相同卡片中，存在因稀有度不同而未写有括号（）内文本的情况。这代表它们的效果不同吗?
A20：不，效果是相同的。括号（）内写有的文本为补充说明文本，无论其是否存在，卡片的效果都不会发生改变。

小红书
小红书号:95823440244

Q21：在持有“妨碍”、“嘲讽”、“勇敢”等能力的卡片中，存在未写有括号（ ）内文本的情况。这代表它们的效果不同吗?
A21：不，效果是相同的。括号（ ）内写有的文本为补充说明文本，无论其是否存在，卡片的效果都不会发生改变。

Q22：在抽卡阶段可以不抽卡吗?
A22：不，不可以。必须抽卡。

Q23：可以使与存在于据点的卡片相同卡名的卡片登场吗?
A23：是的，可以。

Q24：可以使自己的卡片在对方的据点登场吗?
A24：不，不可以。

Q25：在对方的回合中，可以使用手牌中的卡片、使用起动能力，或是用帕鲁进行攻击吗?
A25：不，不可以。但是，持有【快速】的卡片可以在对方回合的战斗中进行使用。此外，自动能力与永续能力只要满足条件，在对方的回合中也会发动。

Q26：主名称是指什么
A26：是卡片名称中“ - ”后面的部分。是卡片持有的信息之一，有时会通过卡片的能力来参照。

Q27：像〈选择○张帕鲁〉、〈你的装备的数量〉、〈选择所有卡片〉等，未写有特别指定区域的卡片能力，不仅是据点，也会参照手牌或卡组等其他区域的卡片吗?
A27：不，不会。在未特别指定区域的场合，将参照据点的卡片。

Q28：在自己回合的主要阶段中，可以使用持有【快速】的卡片吗?
A28：是的，可以使用。

Q29：可以在自己回合的战斗中使用持有【快速】的卡片吗?
A29：不，不可以。在战斗中，持有【快速】的卡片仅限在对方的回合中才能使用。

Q30：在对方回合的战斗中，可以使用多张持有【快速】的卡片吗?
A30：是的，可以。首先选择 1 张想要使用的卡片，使用并解决其效果。之后，若还有其他想要使用的卡片，则使用其并解决效果。

Q31：卡片持有的能力，无论该卡片处于何处都会发动吗?
A31：不，不会发动。在未特别记载的场合，仅在处于据点时有效。像〈妨碍〉等一部分能力，也有在据点以外的区域变为有效的。

Q32：【登场时】的能力在从手牌以外登场的场合也会发动吗?
A32：是的，会发动。不仅是从手牌，因卡片的效果从卡组或墓地等登场的场合，【登场时】的能力也会发动。

Q33：在写有〈选择○张……〉的能力中，可以选择比该张数少的张数吗?
A33：不，不可以。必须在可能的范围内尽可能多地选择目标。 例如，对于〈选择 2 张帕鲁，〉这样的能力，在据点存在 2 张以上帕鲁的场合，必须选择 2 张。如果据点仅有 1 张帕鲁，则选择该帕鲁，并解决其余的效果。

Q34：在写有〈选择至多○张……，〉的能力中，可以选择 0 张吗?
A34：是的，可以。即使存在可选择的卡片，通过选择 0 张，实质上也可以不进行选择。

Q35：在写有〈消费 X 个〉的能力中，可以选择 0 个吗?
A35：是的，可以。

Q36：在写有〈选择所有……，〉的能力中，可以选择不选择其中一部分吗?
A36：不，不可以。

Q37：可以不发动已满足诱发条件的自动能力吗?
A37：不，不可以。必须发动。

Q38：我使用了写有〈检视卡组顶○张卡〉的能力，但卡组的张数少于要检视的张数。在这种情况下，可以解决该效果吗?
A38：是的，可以。请在可能的范围内检视卡组中剩余的卡片，并解决该效果。此外，即使在效果解决的过程中卡组暂时变为 0 张，只要在效果解决结束之后卡组有 1 张以上的卡片，就不会在游戏中败北。

Q39：我使用了写有〈公开卡组顶○张卡〉的能力，但卡组的张数少于要公开的张数。在这种情况下，可以解决该效果吗?
A39：是的，可以。请在可能的范围内公开卡组中剩余的卡片，并解决该效果。此外，即使在效果解决的过程中卡组暂时变为 0 张，只要在效果解决结束之后卡组有 1 张以上的卡片，就不会在游戏中败北。

Q40：存在多张持有〈嘲讽〉的卡片时，应该优先攻击哪张卡片?
A40：进行攻击的玩家可以从持有〈嘲讽〉的卡片中选择

小红书号:95823440244

攻击目标。

Q41：写有〈此卡被放置于墓地时〉的能力，在从手牌或卡组被放置于墓地的场合也会发动吗?
A41：不，不会发动。在无特别记载的场合，仅在从据点被放置于墓地时才会发动。

Q42：在效果解决的过程中【自】（自动能力）发动了。应当先解决当前正在解决中的效果，还是先解决已发动的【自】?
A42：请先解决当前正在解决中的效果。即使在效果解决的过程中【自】被触发发动了，也会在当前正在解决的效果处理全部结束之后，再解决处于待机状态的【自】。

Q43：当复数的【自】（自动能力）同时发动时，应当按照什么样的顺序来解决?
A43：在由回合玩家按喜欢的顺序将回合玩家的所有【自】全部解决完毕后，再由非回合玩家按喜欢的顺序解决非回合玩家的【自】。另外，作为补充，有以下规则：在【自】B 处于待机状态下，若在解决【自】A 的过程中新发动了【自】C，则在解决 A 之后，可以按喜欢的顺序解决 B 和 C（不需要将新产生的 C 放到最后解决，也可以按照 C→B 的顺序进行解决）。在非回合玩家的【自】E 处于待机状态下，若在解决非回合玩家的【自】D 的过程中新发动了回合玩家的【自】F，则在解决 D 之后，请先返回解决回合玩家的【自】。

Q44：据点中存在多张持有【1 回合 1 次】能力的相同卡片。每张卡片的【1 回合 1 次】能力可以各发动 1 次吗?
A44：是的，可以发动。例如，当据点中存在多张 TD01-008〈采石场〉时，即使发动了〈采石场〉A 的【起】（起动能力），也依然可以发动〈采石场〉B 的【起】。

Q45：写有〈进行攻击的战斗结束时〉的能力，在该攻击被〈妨碍〉的场合也会发动吗?
A45：是的，会发动。

Q46：写有〈可△△〉的能力，必须执行△△吗?
A46：不，没有必要。可以选择执行或不执行。

Q47：写有〈所有红色的帕鲁〉或〈所有蓝色的帕鲁〉等能力，会包括无色的帕鲁吗?
A47：不，不包括。无色的帕鲁不持有颜色。

Q48：持有 2 个以上【1 回合 1 次】的【起】的卡片，这些【起】可以各发动 1 次吗?
A48：是的，可以发动。当 1 张卡片持有多个【1 回合 1 次】的【起】的场合，各个【起】可以各发动 1 次。

Q49：我用自己的帕鲁对对方的帕鲁进行了攻击。此时，进行攻击的帕鲁所持有的【攻击时】能力使作为攻击对象的帕鲁不处于据点（消失）了。在这种情况下，可以将攻击对象变更为对方玩家或其他帕鲁吗?
A49：不，不可以。即使作为攻击对象的帕鲁已经不在，战斗也会照常进行。但是由于没有战斗对手，进行攻击的帕鲁既不会受到【伤害】，也不会给予【伤害】，战斗直接结束。

Q50：写有〈此卡被攻击时〉的能力，在用持有该能力的卡片进行阻挡的场合也会发动吗?
A50：不，不会发动。仅在该卡片被对方的帕鲁攻击的场合才会发动。

Q51：写有〈【起】妨碍（【手牌】【快速】［①，将此卡丢弃］或者［将此卡与其他的 1 张手牌丢弃］使对方的攻击失败。不发生战斗伤害）〉的能力，在持有该能力的卡片存在于据点时也可以发动吗?
A51：不，不能发动。〈妨碍〉是存在于手牌中时才能发动的能力。

Q52：BP01-001《狂暴熔岩龙 腾炎龙》的【起】（起动能力）中写有【1 回合 1 次】，在支付③并发动了能力之后，还可以通过丢弃 2 张手牌来发动该能力吗?
A52：不，不能发动。无论支付哪种费用，【1 回合 1 次】的能力在 1 回合中都只能发动 1 次。

Q53：通过 BP01-002《业火之翼 朱雀》的永续能力，自己的红色的建筑物、装备或事件给予帕鲁的【伤害】会＋200 吗?
A53：是的，会。不仅是帕鲁的能力给予的伤害，建筑物、装备或事件等给予帕鲁的伤害也会＋200。

Q54：当自己的据点中存在 2 张 BP01-003《红色暴脾气红小鲨》时，它们会因各自的能力而提升【战斗力】吗?
A54：是的，会提升。《红小鲨》A 会因《红小鲨》B 的能力，《红小鲨》B 则会因《红小鲨》A 的能力，【战斗力】分别提升 300。

Q55：BP01-010《炎击之翼 燧火鸟》的【自】（自动能力）中，〈选择所有你的红色的帕鲁〉会包括这张卡片自身吗?
A55：是的，包括。

Q56：我使用了 BP01-015《固定式机关枪》的【起】能力并消费了 2 个【素材】。在执行〈选择 1 张帕鲁，给予其 500【伤害】。〉时，可以选择同一张帕鲁 2 次吗?
A56：是的，可以选择。由于可以执行 2 次〈选择 1 张帕鲁，给予其 500【伤害】。〉，因此不仅可以选择同一张帕鲁 2 次，也可以选择不同的帕鲁各 1 次。

小红书
小红书号：95823440244

Q57：当存在 2 张 BP01-019《火绒狐的背带》时，可以因各自的【起】（起动能力）选择同一张《火绒狐》，并赋予其两个〈【自】【攻击时】选择至多 1 张帕鲁，给予其 700【伤害】〉的能力吗?
A57：是的，可以赋予。

Q58：当存在 2 张 BP01-019《火绒狐的背带》时，通过各自的【起】（起动能力）选择同一张《火绒狐》，并赋予了两个〈【自】【攻击时】选择至多 1 张帕鲁，给予其 700【伤害】〉的能力。通过被赋予的能力，可以选择同一张帕鲁各 1 次吗?
A58：是的，可以选择。既可以选择同一张帕鲁，也可以选择不同的帕鲁。

Q59：我使用了写有〈检视你的卡组顶的〇张卡片，选择至多□张（特定的）卡片加入手牌，将其余的卡片与卡组洗切。〉的卡片。若检视的卡片中没有指定的卡片，该如何处理?
A59：请选择 0 张，然后解决其余的效果。

Q60：我使用了写有〈检视你的卡组顶的〇张卡片，选择至多□张（特定的）卡片使其登场，将其余的卡片与卡组洗切。〉的卡片。若检视的卡片中没有特定的卡片，该如何处理?
A60：请选择 0 张，然后解决其余的效果。

Q61：我使用了写有〈选择至多〇张（特定条件的）帕鲁，使其横置。在（特定期间）内，其不竖置。〉的卡片。可以选择已经处于横置状态的帕鲁吗?
A61：是的，可以选择。虽然该帕鲁因原本就已处于横置状态而不会再次变为横置状态，但被选择的卡片在所使用的卡片指定的期间内，将无法竖置。

Q62：能通过卡牌的效果将因 BP01-026《饿饿射手 佩克龙》的【自】能力选择的卡片竖置吗?
A62：不，不可以。只要 BP01-026《饿饿射手 佩克龙》存在于据点，因其【自】能力选择的卡片即使通过卡牌的效果也无法竖置。

Q63：因 BP01-030《冰霜的暴食兽 寒霜兽》的【起】（起动能力）使 2 张持有【登场时】的【自】（自动能力）的建筑物登场了。应当按照什么样的顺序来解决这些【自】?
A63：请按喜欢的顺序逐个进行解决。例如，因 BP01-030《冰霜的暴食兽 寒霜兽》的【起】使 BP01-042《古典式镜子》与 TD01-019《古典式木椅》登场的场合，可以按喜欢的顺序解决〈抽 1 张卡。〉与〈选择至多 1 张帕鲁，直到回合结束时为止，【战斗力】＋1000。〉。

Q64：因 BP01-033《雪山看守者 白绒雪怪》的【永】（永续能力）效果，帕鲁的【打击力】会变为 0 以下吗?
A64：是的，会。在【打击力】为 0 以下的状态下给予玩家伤害的场合，该伤害无法被给予（不会发生伤害）。

Q65：自己的据点中存在处于横置状态的 BP01-033《雪山看守者 白绒雪怪》，因对方持有〈【自】突破（此卡的攻击中战斗对方的帕鲁被放置于墓地时，也给予对方玩家【伤害】）〉的帕鲁的攻击，使《雪山看守者 白绒雪怪》被放置于墓地。 虽然持有〈突破〉的帕鲁的【打击力】因《雪山看守者 白绒雪怪》的【永】效果减少了 1 而变为 2，但通过〈突破〉给予的伤害是 2 还是 3?
A65：是 2。

Q66：我因 BP01-040《古典式化妆台》的〈宣言 1 个卡名。〉效果宣言了《家畜牧场》。此后，我用写有〈此卡任命至「牧场」的建筑物时〉能力的卡片，任命至一张通过上述效果获得了《家畜牧场》卡名、但不持有「牧场」适性的建筑物。该能力会发动吗?
A66：不，不会发动。「牧场」的建筑物是指在适性中持有「牧场」的建筑物。即使卡片名中含有《牧场》，也不会满足〈此卡任命至「牧场」的建筑物时〉的条件。

Q67：在使用 BP01-040《古典式化妆台》的〈宣言 1 个卡名。〉效果时，可以宣言发售前或分发前卡片的卡名吗?
A67：不，不可以。

Q68：在使用 BP01-040《古典式化妆台》的〈宣言 1 个卡名。〉效果时，可以宣言不存在的卡名吗?
A68：不，不可以。必须宣言已发售、已分发且存在于卡片列表中的卡名。

Q69：在使用 BP01-040《古典式化妆台》的〈宣言 1 个卡名。〉效果时，我忘记了准确的卡名。该如何处理?
A69：虽然建议使用准确的卡名进行宣言，但只要双方玩家能够明确认知到想要宣言的是哪张卡片，该宣言即为有效。请与对手进行沟通，并解决该效果。如果在比赛等场合中，双方无法共同认知是哪张卡片，请呼叫裁判，并向裁判确认该卡片的准确卡名。

Q70：在 BP01-046《维克托的作战》的效果〈检视你的卡组顶的 5 张卡片，选择 1 张卡片加入手牌，将其余的卡片与卡组洗切。〉中，可以选择不选择卡片（即选择 0 张）吗?
A70：不，不能。必须从这 5 张卡片之中选择 1 张加入手牌。

Q71：我用持有写有〈【自】此卡攻击建筑物时〉能力的帕鲁攻击了建筑物。如果该攻击被对方的帕鲁阻挡，该能力会发动吗?

小红书
小红书号：95823440244

A71：是的，会发动。以〈此卡攻击建筑物时〉为诱发条件的自动能力，由于在该卡片攻击建筑物的时点就会发动，因此会在对方指定阻挡的帕鲁之前发动。

Q72：我使用了 BP01-053《花园女王 女皇蜂》的【起】能力，并检视了卡组顶的 1 张卡片，但该卡片并非主名称为《骑士蜂》的帕鲁。在这种情况下，该如何处理?
A72：检视卡组顶的 1 张卡片后，若其并非《骑士蜂》，则直接将其原样放回卡组顶，并结束该效果的解决。

Q73：我使用了 BP01-053《花园女王 女皇蜂》的【起】能力并检视了卡组顶的 1 张卡片，其为主名称为《骑士蜂》的帕鲁。在将其费用减少 2 来使用之前，我可以进行攻击，或是使用手牌中的卡片吗?
A73：不，不可以。由于在效果解决的途中无法进行攻击或使用手牌中的卡片，因此请在能力发动前，或是在效果解决完毕后再进行这些操作。

Q74：曾有一只因【永】（永续能力）而提升了【战斗力】的帕鲁，因不再满足该【永】的条件而使【战斗力】恢复了原样。此时，若该帕鲁已承受了大于等于恢复后【战斗力】的【伤害】，该如何处理?
A74：由于已承受了大于等于其【战斗力】的【伤害】，因此会被放置于墓地。

Q75：什么是「增加灵魂」?
A75：是指将指定张数的灵魂从灵魂卡组中放置于灵魂区。

Q76：我使用了写有〈增加〇张处于（横置状态的）你的灵魂〉的能力。可以将灵魂增加到超过 10 张吗?
A76：不，不可以。由于灵魂的上限为 10，因此无法增加到超过该数值（10 张）。

Q77：我可以使用 BP01-068《碎岩龟的头巾》的【起】（起动能力）选择对方主名称为《碎岩龟》的帕鲁，并获得 2 个【素材】或【食材】吗?
A77：是的，可以获得。但是，即使选择了对方的帕鲁，其【战斗力】也同样会＋200。

Q78：BP01-073《暗夜之翼 雷冥鸟》的〈【自】你的持有〈夜行性〉的帕鲁登场时〉能力，在《暗夜之翼 雷冥鸟》自身登场时也会发动吗?
A78：是的，会发动。 由于《暗夜之翼 雷冥鸟》自身也持有〈夜行性〉，因此在其登场时会发动该【自】（自动能力）。

Q79：我因 BP01-073《暗夜之翼 雷冥鸟》的【自】能力将帕鲁放置于墓地。若在回合结束时此卡已处于横置状态，该如何解决〈若放置了大于等于 1 张，则该回合结束时，使此卡横置。〉这一效果?
A79：若在回合结束时已处于横置状态，由于其原本就已处于横置状态，因此什么都不会发生。由于处于横置状态的帕鲁不会再次变为横置状态，所以不产生任何变化并直接结束该效果的解决。

Q80：自己的据点中存在 BP01-073《暗夜之翼 雷冥鸟》与 BP01-088《固定式电灯》，且当前为黑夜状态。 当自己的不持有〈夜行性〉的帕鲁登场时，可以使用《暗夜之翼 雷冥鸟》的【自】能力将帕鲁放置于墓地吗?
A80：是的，可以放置于墓地。即使是原本不持有〈夜行性〉的帕鲁，也会通过《固定式电灯》的【永】能力获得〈夜行性〉，因此可以使用《暗夜之翼 雷冥鸟》的【自】能力将帕鲁放置于墓地。

Q81：什么是〈解体〉?
A81：是指将指定张数的据点中的帕鲁放置入墓地。如果是〈选择 1 张你的帕鲁，解体〉，则是选择 1 张你的据点中的帕鲁，并将其放置入墓地。

Q82：在 BP01-074《绝望的基因 异构格里芬》的〈【永】若为黑夜，则你的帕鲁的【自】发动 2 次。〉效果下，此卡自身的【自】（自动能力）也会发动 2 次吗?
A82：是的，会发动。

Q83：自己的据点中存在处于横置状态的 BP01-074《绝望的基因 异构格里芬》与 BP01-075《深渊魔导师 暗巫猫》，且当前除了《绝望的基因 异构格里芬》的效果外，没有其他变为黑夜的效果在生效。 在此状态下，当《绝望的基因 异构格里芬》被解体时，《深渊魔导师 暗巫猫》的【自】（自动能力）会发动几次?
A83：会发动 2 次。

Q84：自己的据点中存在处于横置状态的 BP01-074《绝望的基因 异构格里芬》与 BP01-075《深渊魔导师 暗巫猫》，且当前除了《绝望的基因 异构格里芬》的效果外，没有其他变为黑夜的效果在生效。 在此状态下，在回合结束时，因《绝望的基因 异构格里芬》的【自】效果将《绝望的基因 异构格里芬》自身解体了。 在这种情况下，两者的【自】（自动能力）分别会发动几次，应该按什么顺序来解决?
A84：首先，在回合结束时，《绝望的基因 异构格里芬》的【自】会发动 2 次并进入待机状态。解决其中 1 个处于待机状态的《绝望的基因 异构格里芬》的【自】，在将《绝望的基因 异构格里芬》解体时，包括《绝望的基因 异构格里芬》的【永】效果在内，《深渊魔导师 暗巫猫》的【自】会发动 2 次并进入待机状态。在《绝望的基因 异构格里芬》的第 1 个【自】解决之后，剩余的 1 个《绝望的基因 异构格里芬》的【自】与 2 个《深渊魔导师 暗巫猫》的【自】可以按任意顺序进行解决。

小红书
小红书号：95823440244

Q85：自己的据点中存在 2 张 BP01-074《绝望的基因 异构格里芬》，且〈【永】若为黑夜，则你的帕鲁的【自】发动 2 次。〉处于有效状态。 在回合结束时，会诱发《绝望的基因 异构格里芬》的【自】（自动能力），请问该【自】能力会发动几次?
A85：2 次。《绝望的基因 异构格里芬》的〈【永】若为黑夜，则你的帕鲁的【自】发动 2 次。〉效果并非是将【自】的发动次数“＋1 次”，而是指当该【自】能力满足诱发条件时，直接改为发动 2 次的能力。

Q86：在 BP01-074《绝望的基因 异构格里芬》的〈【永】若为黑夜，则你的帕鲁的【自】发动 2 次。〉效果下，〈【自】突破（此卡的攻击中战斗对方的帕鲁被放置于墓地时，也给予对方玩家【伤害】）〉会发动 2 次吗?
A86：是的，会发动。

Q87：我使用了写有〈选择至多〇张你的墓地中的（特定）卡片，返回手牌。〉或〈选择至多〇张你的墓地中的（特定）卡片，使其登场。〉的卡片。如果墓地中没有该特定卡片，该如何处理?
A87：请选择 0 张，并解决剩余的效果。

Q88：当 BP01-075《深渊魔导师 暗巫猫》被解体时，被解体的《深渊魔导师 暗巫猫》自身的【自】（自动能力）会发动吗?
A88：是的，会发动。即使《深渊魔导师 暗巫猫》自身被解体，其自身的能力也会发动，可以使墓地中费用为（被解体帕鲁的费用－1）的普通帕鲁以横置状态登场。

Q89：当自己的据点中存在 BP01-075《深渊魔导师 暗巫猫》时，我解体了费用为◇5 的帕鲁。可以使用《深渊魔导师 暗巫猫》的【自】（自动能力）使费用为◇2 或◇3 的帕鲁登场吗?
A89：不，不能。该效果只能使费用为（被解体帕鲁的费用－1）的普通帕鲁登场。在本次的情况下，只能使费用为◇4 的普通帕鲁登场。

Q90：当自己的据点中存在 BP01-075《深渊魔导师 暗巫猫》时，我发动了 BP01-093《切肉刀》的【起】能力，解体了自己费用为 5 的帕鲁。此时会诱发《深渊魔导师 暗巫猫》的【自】能力，请问该能力与《切肉刀》的〈公开你的卡组顶的 3 张卡片，选择 1 张卡片加入手牌，其余的卡片放置入墓地。〉效果，应该先解决哪一个?
A90：请先解决《切肉刀》的效果。即使在效果解决的途中诱发了【自】（自动能力），也必须在当前正在解决的效果处理完毕后，再解决处于待机状态的【自】。在本次的情况下，在《切肉刀》的效果全部解决完毕后，再使用《深渊魔导师 暗巫猫》的【自】能力，选择墓地中费用为（被解体卡片费用－1，即费用为 4）的普通帕鲁以横置状态登场。另外作为补充，如果因《切肉刀》的效果而被放置于墓地的卡片中，正好含有被解体卡片费用－1 的帕鲁（即费用为 4 的普通帕鲁），该卡片也可以成为《深渊魔导师 暗巫猫》【自】能力的选择对象。

Q91：BP01-079《晚上才动真格 瞅什魔》拥有 2 个〈【永】夜行性（若为黑夜，则此卡的【战斗力】＋300）〉能力，是这样吗?
A91：是的，没错。若处于黑夜状态，其【战斗力】合计会＋600。

Q92：因卡片的效果，帕鲁的【战斗力】降至 0 以下。该帕鲁会被放置于墓地吗?
A92：不，不会被放置。仅是【战斗力】降至 0 以下并不会导致其被放置于墓地。只有在所承受的伤害大于该帕鲁的【战斗力】时，才会被放置于墓地。

Q93：因卡片的效果导致帕鲁的【战斗力】下降，且其【战斗力】降到了该帕鲁已经承受的【伤害】以下。此时，该帕鲁会被放置于墓地吗?
A93：是的，会被放置于墓地。当所承受的伤害大于等于其【战斗力】时，帕鲁会被放置于墓地。

Q94：在自己的回合，我使用了写有〈直到下一个对方的回合结束时为止，变为黑夜。〉的能力。之后，在下一个对方的回合中，如果使用该能力的卡片被放置于墓地，会不再是黑夜吗?
A94：不，不会。即使发动了该能力的卡片离开了据点，直到下一个对方的回合结束时为止，也依然会是黑夜状态。

Q95：我使用（打出）了写有〈选择至多 1 张你的手牌中的（特定）卡片，使其登场。〉的卡片。如果手牌中没有该特定卡片，该如何处理?
A95：请选择 0 张，并解决剩余的效果。

Q96：〈使 3 张灵魂横置，抽 1 张卡〉这一行动，属于“使用卡片”吗?
A96：不，不属于。

Q97：自己的据点中存在 3 张卡名各不相同、且均非《起始帕鲁 棉悠悠》的帕鲁。 我发动了 BP01-040《古典式化妆台》的【起】能力：〈宣言 1 个卡名。选择所有你的卡片，直到回合结束时为止，那些卡片追加被宣言的卡片名。〉，宣言并为自己的卡片追加了《起始帕鲁 棉悠悠》的卡名。 在这种情况下，使用 BP01-100《冒险的开始》时，其条件〈若你的卡片名中含有《起始》且卡片名互不相同的帕鲁大于等于 3 种，〉能够被满足吗?
A97：不，不能满足。

小红书
小红书号：95823440244