

◆ 用語集 ◆

【あ行】

對手 (相手)：指對戰中的對方玩家。

攻擊 (アタック)：場地的靈魂卡/究極卡進行攻擊行為。

究極卡 (アルティメット)：指配置在場地裡的究極卡。

究極卡觸發 (アルティメットトリガー)：命中 (HIT) 的話可以發揮強力的效果。

異魔神合體卡 (異魔神ブレイブ)：最多可與2張靈魂卡合體的合體卡。

顏色 (色)：表示卡片的屬性。紅、黃、藍、綠、紫、白。

計數超載 (オーバーカウント)：自己的計數超過時，無關 Lv，會增加BP，或追加效果。

【か行】

阻擋 (ガード)：指究極卡觸發失敗。

計數：放置在計數區中能量的數量。

回復：卡片直放。靈魂卡/究極卡可進行攻擊/防禦的狀態。

減輕標誌 (軽減シンボル)：能減少的需求數量。

創界神核心卡 (創界神ネクサス)：擁有系統：「創界神」以及神標誌的特殊核心卡。

系統：靈魂卡或究極卡，合體卡所屬的分類。

契約卡 (契約カード)：在遊戲開始時可以加入手牌的卡片。因為卡片種類不同也會稱為契約靈魂卡或契約究極卡。

能量 (コア)：卡片的使用及升級時所使用的物品。

效果：卡片上所記載的句子，在遊戲中使用。

煌臨：符合一定條件將手牌上的卡片重疊在靈魂卡/究極卡上的效果。

煌臨元卡片 (煌臨元カード)：煌臨中靈魂卡/究極卡下面 正面朝上的卡片。

需求 (コスト)：使用卡片時，所必須支付能量的數量。

【さ行】

神話合體卡 (神話ブレイブ)：可與創界神核心卡合體的合體卡。

自己 (自分)：指對戰中的玩家自身。

重度疲勞 (重疲労)：指卡片正面朝上逆向擺放。視作疲勞 狀態。一次回復之後為疲勞狀態 (將卡片橫向擺放)。

召喚條件：召喚究極卡所需的條件。

消滅：放置於靈魂卡/究極卡上的能量少於最低Lv需求時，無法接受效果並放置於廢棄區。

標誌 (シンボル)：攻擊時減少對方生命值的數量，也可在 需求減輕時使用。

靈魂卡 (スピリット)：指配置在場地裡的靈魂卡。

設置 (セット)：將擁有「爆裂效果」或「幻影效果」的卡片，放置於爆裂區。

靈魂能量 (ソウルコア)：一人只能使用1個的特殊能量。

【た行】

魂狀態：因對手而離開場地時，放置在場上的契約卡。

回合 (ターン)：指雙方玩家的順序。

強化：將指定之效果增強的效果。

牌組 (デッキ)：指放置於Deck區的多張卡片。

手邊 (手元)：於自己面前公開的卡片。作為手牌使用。

轉醒卡 (転醒カード)：正反兩面印有效果的卡片。不同種類的卡片分為轉醒靈魂卡和轉醒核心卡。

廢棄區 (トラッシュ)：放置使用過的卡片及能量的區域。

觸發反擊 (トリガーカウンター)：阻礙究極卡觸發命中效果的效果。

抽牌 (ドロウ)：從牌組最上面一張抽取卡片加入手牌。

【な行】

核心卡 (ネクサス)：指配置在場地裡的核心卡。

【は行】

爆裂 (バースト)：背面朝上放置在爆裂區的卡片。

爆裂效果 (バースト効果)：只有在設置爆裂後，當滿足爆裂條件時，可以無需支付任何需求就能使用的效果。

爆裂條件 (バースト条件)：能發動爆裂的條件。

破壞 (破壊)：指卡片從場地裡移至廢棄區。

發動 (発動)：已設置爆裂的卡片滿足條件後正面朝上，發揮效果。

對戰 (バトル)：靈魂卡進行攻擊/防禦的期間。

命中 (ヒット)：指究極卡觸發成功可發揮究極卡效果。

疲勞 (疲労)：卡片橫向擺放。卡片不能進行攻擊/防禦的狀態。

場地 (フィールド)：配置卡片的區域。

離場 (フィールドを離れる)：在場內的靈魂卡等，因消滅或破壞、回到手牌或牌組、從遊戲中排除等而移到場地以外的地方。

封印：將自己的靈魂能量放置於自己的生命值。

靈動效果 (フラッシュ)：靈動時間能使用的效果。

合體 (合体ブレイブ)：將合體卡與符合合體條件的靈魂卡進行合體提高戰鬥能力。

合體究極卡 (合体アルティメット)：合體後的究極卡。2張卡片視為1張究極卡。

合體中合體卡 (合体しているブレイブ)：合體靈魂卡/合體究極卡的合體卡。

合體條件 (合体条件)：只能與符合條件的靈魂卡/究極卡 合體。

合體靈魂卡 (合体スピリット)：合體後的靈魂卡。2張卡片視為1張靈魂卡。

防禦 (ブロック)：靈魂卡/究極卡防守對手攻擊的行為。

分離：將合體靈魂卡/合體究極卡分開成為「靈魂卡/究極卡」和「靈魂卡狀態的合體卡」。

空間 (ポイド)：在遊戲盤外放置未使用能量的區域。

【ま行】

魔法卡 (マジック)：效果發揮後即放置於廢棄區的卡片。

主要效果 (メイン)：主要階段能使用的效果。

幻影：正面朝上放置在爆裂區的卡片。

幻影效果：已設置的幻影卡發揮的效果。

【ろ行】

連鎖：滿足條件時，可以連續發揮的效果。



預備區 (リザーブ)：放置未使用能量的區域。



Battle Spirits日本官方網站：<http://www.battlespirits.com/>

Battle Spirits台灣官方網站：<http://tw.battlespirits.com/>

Facebook 粉絲募集中！立即登入 Facebook 搜尋

 Taiwan Battle Spirits Club  成為我們的粉絲吧！

CONTENTS (目錄)

前言	甚麼是Battle Spirits?	3
	勝利條件	3
第1章 遊戲的準備・進行		
1. 遊戲必備物品		3
2. 卡片的種類		4
靈魂卡・6 屬性的特徵		4
究極卡・合體卡		5
核心卡・魔法卡		6
3. 遊戲的準備		7
4. 遊戲的進行		8
1. 開始階段		8
2. 能量階段		8
3. 抽牌階段		8
4. 回復階段		8
5. 主要階段		9
手牌 / 手邊的使用方法・需求的支付方法		10
6. 攻擊階段		12
靈動時間的攻防!		14
比較BP吧!		15
7. 結束階段		16
第2章 詳細規則		
1. 關於合體		17
2. 關於爆裂		21
3. 關於幻影		23
4. 關於究極卡		24
5. 關於《煌臨》 		25
6. 關於創界神/創界石核心卡		26
7. 關於轉醒卡		29
8. 關於契約卡		31
9. Q & A		33
用語集・奧付		37

※此說明書所刊載的圖片為示意圖，請以實際商品為準。

甚麼是Battle Spirits?

歡迎來到Battle Spirits的世界!

Battle Spirits是一種對戰型的卡片遊戲，「能量」就算整個遊戲的中心。

利用手中的能量，可以召喚稱為「靈魂卡」的遊戲卡、形勢大逆轉的「魔法卡」、或是讓已召喚的靈魂卡升級!

能量可以讓一切化為可能，在自己的回合中使用有限的能量，讓遊戲充滿無限的變化。

【卡片 + 能量】的無限組合使對戰白熱化，現在開始來體驗一下!

勝利條件

玩家其中一方達到下列任何一個條件時，即為勝方，此時遊戲即時宣告結束。

- 對戰對手的生命值變為 0 個。
- 對戰對手在開始階段時的牌組張數為 0 張。

第1章 遊戲的準備・進行

1 遊戲所需物品

為了進行Battle Spirits遊戲，必須準備好牌組和能量。

■ 牌組

多張Battle Spirits的卡片集結成疊即稱為牌組。

按照以下的規則，組成自己的牌組。

- 使用 40 張以上的卡片。(張數沒有上限)
- 相同名稱的卡片在牌組內最多可放入 3 張。
(即使圖片及卡片號碼不同，但只要卡片名稱相同，就視為相同的卡片。)
- 1副牌組只能放入1種契約卡(最多3張)。

※即使是同名但不同識別編號，其中一面的卡名不同，即視為不同的卡片。

■ 能量

遊戲中，每人準備 30 個作為「能量」使用的物品。

使用「靈魂能量」時，使用與「能量」不同的物品。

※遊戲中如果遇到能量數量不足的情況，請使用任何適合的物品代替。



● 牌組



● 能量



● 靈魂能量

2 卡片的種類

Battle Spirits這個遊戲中共有5種卡片。以卡片與能量的組合來進行對戰。

靈魂卡

與對手戰鬥的卡片稱為「靈魂卡」。可以進行攻擊或防禦，是對戰的基本卡片。



- 需求: 召喚此靈魂卡所需要的能量數。
- 減輕標誌: 表示在召喚時能減輕多少支付能量的數量。
- 卡片種類: 表示這是靈魂卡。有些卡片會寫「契約靈魂卡」。
- 卡片名: 靈魂卡的名稱。
- 系統: 靈魂卡所屬的系統，可多重系統。
- Lv需求・靈魂卡為了達到某級別所需要的Lv BP: 能量數以及此時的戰鬥力。有些卡片在OC中持有BP+效果。
- 效果: 靈魂卡所持有的效果。依靈魂卡的狀態不同，有些效果可以發揮或是不可發揮。[Lv1・Lv2・Lv3・Lv4]的情況下，Lv1以上時任何時間都能發揮效果，但在指定為[Lv2]時，只能在Lv2時發揮效果。也可能是多重效果。【Lv1-Lv2-Lv3】的情況下，在Lv1、Lv2、Lv3都能發揮效果，但在指定為【Lv2】時，只能在Lv2發揮效果。有些卡片持有在OC中發揮的效果，也有些持有多重效果。
- 標誌: 在進行攻擊時，可減少對手生命值的數量，也作為需求減輕的標誌。
- 屬性: 卡片外框的顏色代表此靈魂卡所屬的色系。
- 卡片情報: 標註擴張記號、稀有度、卡片號碼。

※關於契約靈魂卡及OC的詳細介紹，請閱第31頁！

Battle Spirits共有6種屬性（顏色）。 瞭解各顏色屬性的特點，在組成牌組時充分利用吧！

- 紅屬性**：以龍為主。擅於攻擊的顏色，可於攻擊時破壞卡片或抽牌。
- 紫屬性**：以骸骨和魔物為主。擁有讓對手損失能量、復活等效果。
- 綠屬性**：以昆蟲、猛獸為主。擅長增加自己的能量、讓對手疲勞等。
- 白屬性**：以機器人為主。擅長防禦，可以讓對手卡片返回手牌。
- 黃屬性**：以天使和傳說中的生物為主。擅長運用魔法的戰術，注重戰術技巧。
- 藍屬性**：以巨人和魔像為主。最大的特徵是破壞牌組。擅長妨礙對手的行動。

究極卡

究極卡是被封印靈魂卡的究極復活形態。若滿足召喚條件的話就十分強大。

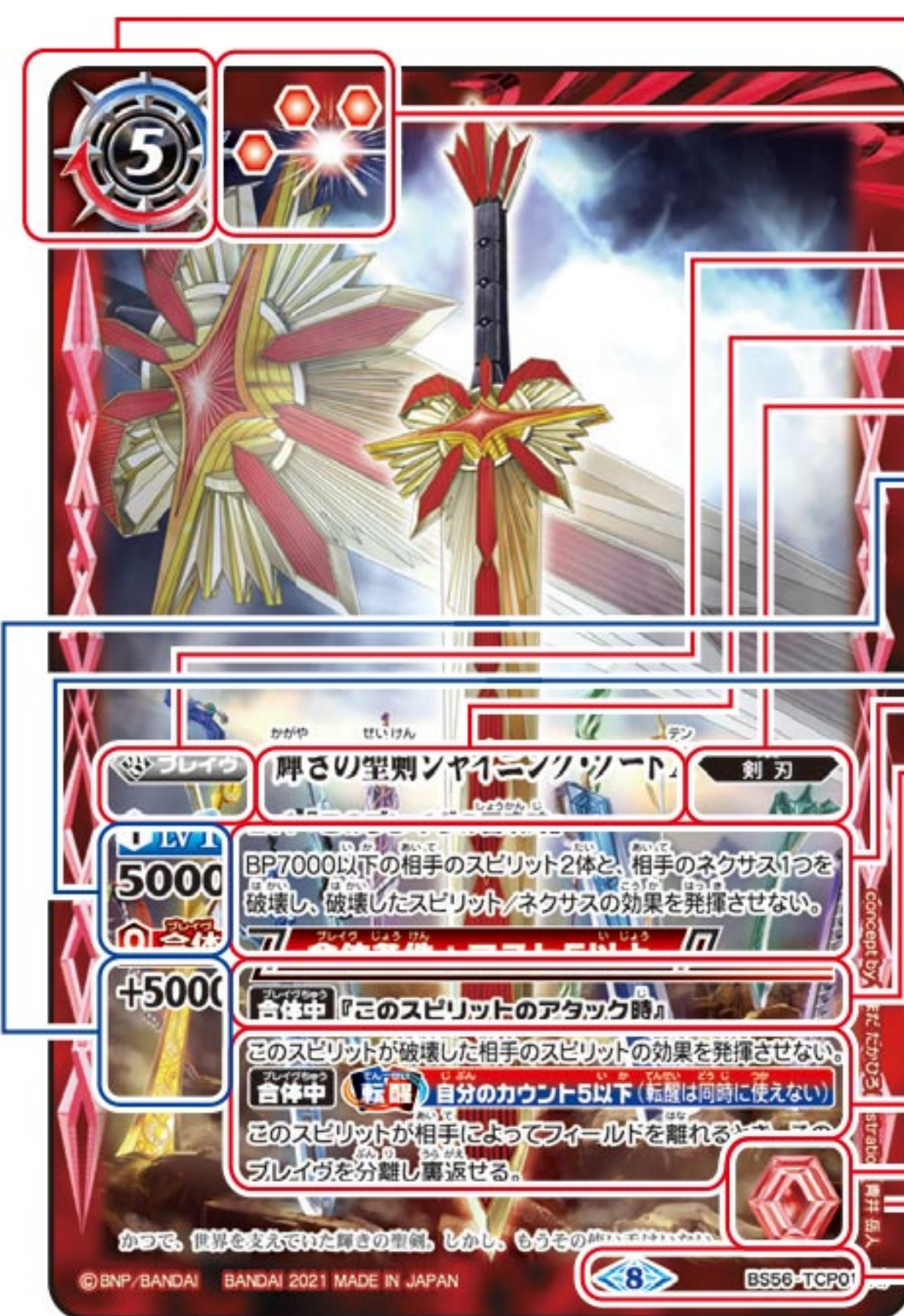


- 需求: 召喚此究極卡所需要的能量數。
- 減輕標誌: 表示在召喚時能減輕多少支付能量的數量。
- 卡片種類: 表示這是究極卡。
- 卡片名: 究極卡的名稱。
- 系統: 究極卡所屬的系統，可多重系統。
- Lv需求・Lv BP: 究極卡為了達到某級別所需要的能量數以及此時的戰鬥力。
- 召喚條件: 召喚此究極卡所需的條件。
- 效果: 究極卡所持有的效果。依究極卡的狀態不同，效果可以發揮或是不可發揮。[Lv3・Lv4・Lv5]的情況下，在Lv3以上任何時間都能發揮效果，但在指定為[Lv5]時，只能在Lv5時發揮效果。也可能是多重效果。
- 標誌: 在進行攻擊時，可減少對手生命值的數量，究極卡的標誌無法減輕6屬性的需求。
- 屬性: 卡片外框的顏色代表此究極卡所屬的色系。
- 卡片情報: 標註擴張記號 (Block Icon)、彈數、稀有度、卡片號碼。

※關於「究極卡」的詳細介紹，請見第23頁！

合體卡

可以與靈魂卡合體的卡片稱為「合體卡」，也有能同時與2張靈魂卡合體的特殊合體卡。



- 需求: 召喚此合體卡所需要的能量數。
- 減輕標誌: 表示在召喚時能減輕多少支付能量的數量。
- 卡片種類: 表示這是合體卡。
- 卡片名: 合體卡的名稱。
- 系統: 合體卡所屬的系統，可多重系統。
- 合體中BP+: 合體後BP增加的數值。
- Lv需求・Lv BP: 作為靈魂卡使用時，所需的最低能量數量以及此時的戰鬥力。
- 效果: 合體卡單獨使用時可發揮的效果。
- 合體條件: 能合體的靈魂卡的條件。
※能與究極卡合體的合體卡文字是黃色的喔！
- 合體中效果: 合體後可發揮的效果。不管靈魂卡或究極卡的級別如何，都能發揮此效果。
- 標誌: 在進行攻擊時，可減少對手生命值的數量，也作為需求減輕的標誌。也有無標誌的合體卡。
- 屬性: 卡片外框的顏色代表此合體卡所屬的色系。
- 卡片情報: 標註擴張記號 (Block Icon)、彈數、稀有度、卡片號碼。

※關於「合體卡」的詳細介紹，請見第17頁！

3 遊戲的準備

依照下列順序，為遊戲做好準備。

1 在遊戲盤外決定一個「空間」，

2 將自己的牌組充份洗牌後，再交給對方洗牌。



3 將對手洗過的牌組放在遊戲盤 Deck區，正面朝下。

4 從空間取 5 個能量放在「Life」(生命值區)。

5 從空間取 3 個能量和 1 個靈魂能量放在遊戲盤的「Reserve」(預備區)。

6 從牌組上抽取 4 張卡片，作為手牌。



7 以剪刀石頭布的方式，勝方可決定「先攻」或「後攻」。
 ※不使用靈魂能量的情況下⑤的靈魂能量可用 1 個能量(合計 4 個)代替，放在預備區。
 ※將 1 張契約卡作為起始手牌的情況下，在步驟②洗牌前從牌組中出示 1 張契約卡以背面朝上放置，在步驟⑥時不抽 4 張卡片，而是請先抽 3 張卡片，再把契約卡的內容向對戰對手公開後加入手牌。

靈魂能量是？

靈魂能量 () 與普通能量相同，可用作支付需求，或置於靈魂卡或核心卡上。亦會受到對象為能量的效果影響，但除了封印之外，不能將其移至生命值或空間。

核心卡

支援對戰的卡片稱為「核心卡」。另外有不能攻擊和防禦的特殊核心卡，稱為創界神核心卡。

- 需求: 配置此核心卡所需要的能量數。
- 減輕標誌: 表示在配置時能減輕多少支付能量的數量。
- 卡片種類: 表示這是核心卡。
- 卡片名: 核心卡的名稱。
- Lv需求: 核心卡為了達到某級別所需要的能量數，核心卡在不放置任何的能時為Lv1。
- 系統: 核心卡所屬的系統。也存在沒有系統的核心卡。
- 效果: 核心卡所持有的效果。與能量數無關也可發揮 [Lv1 · Lv2] 的效果。在升級到Lv2時，也同時發揮 [Lv2] 的效果。
- 標誌: 可作為需求減輕的標誌。
- 屬性: 卡片外框的顏色代表此核心卡所屬的色系。
- 卡片情報: 標註擴張記號 (Block Icon)、彈數、稀有度、卡片號碼。

魔法卡

可以從手牌直接使用的卡片稱為「魔法卡」。使用一次就必須廢棄，但是相對地威力也更強大。

- 需求: 使用此魔法卡所需要的能量數。
- 減輕標誌: 表示在配置時能減輕多少支付能量的數量。
- 卡片種類: 表示這是魔法卡。
- 卡片名: 魔法卡的名稱。
- 系統: 魔法卡所屬的系統。也存在沒有系統的魔法卡。
- 效果: 魔法卡只能發揮 1 次的效果，有「主要」、「靈動」、「爆裂」3 種效果。
 ※關於「爆裂」的詳細介紹，請參閱第 21 頁！
 ※關於「幻影」的詳細介紹，請參閱第 23 頁！
- 屬性: 卡片外框的顏色代表此魔法卡所屬的色系。
- 卡片情報: 標註擴張記號 (Block Icon)、彈數、稀有度、卡片號碼。



※關於「創界神/創界石核心卡」的詳細介紹，請參閱第 26 頁！



4 遊戲的進行

對戰雙方按順序輪流進行，稱為「回合」。由先攻玩家的回合開始遊戲。當進行到結束階段時，表示完成了一個回合，接著就是後攻玩家的回合。然後以回合輪流交替進行遊戲。每個回合有7個階段，即使在階段期間沒有任何行動，但是階段本身並非不存在。

回合流程



5 主要階段

在主要階段可以進行以下動作，執行的次數及順序由玩家自行決定。

- 靈魂卡/究極卡/合體卡的召喚
- 合體卡的合體 / 分離 / 交換
- 核心卡的配置
- 魔法卡的使用
- 能量的移動
- 爆裂的設置（每回合1次）
- 主要階段的靈動效果的使用

◆ 5.1 靈魂卡/究極卡/合體卡的召喚

支付需求就可以從手牌中召喚靈魂卡、究極卡或合體卡。只要有足能量支付需求，無論多少張卡片都能召喚。另外在召喚時，需要放置最低Lv需求（靈魂卡/合體卡的話是Lv1，究極卡的話是Lv3）以上的能量。只要超過最低Lv所需能量的話，放置多個能量都沒有關係。

另外，召喚合體卡的情況下，場地內若有符合合體條件的靈魂卡，可以直接合體。「このブレイヴの召喚時」（這張合體卡召喚時）的效果是在以靈魂卡狀態召喚時和直接合體時均可發揮。但是即使以靈魂卡狀態下召喚的合體卡也不作為召喚靈魂卡處理。

※關於詳細「需求的支付方法」請見第10頁！



◆ 5.2 合體卡的合體 / 分離 / 交換

所謂「合體」是指，「符合合體條件的靈魂卡」與「合體卡」重疊後強化戰鬥力，合體後的靈魂卡稱為「合體靈魂卡」。「合體」不需要另外支付需求。另外，合體靈魂卡不能再進行合體。

所謂「分離」是指，合體靈魂卡的合體卡上放置Lv1需求以上的能量，就能分離成為「靈魂卡」及「靈魂卡狀態的合體卡」。但是，在合體期間如果不符合合體條件時，就需要強制分離。

所謂「交換」是指，合體靈魂卡的合體卡與其他的靈魂卡合體，或2組以上的合體靈魂卡的合體卡互換。此外，也有能和「究極卡」進行合體/分離/交換的特殊合體卡。

※關於詳細的「合體」方法，請見第17頁！

◆ 手牌/手邊的使用方法·需求的支付方法 ◆

手牌/手邊的卡片，可在支付需求後
召喚靈魂卡、配置核心卡、使用魔法
卡等。所有卡片的需求支付方法皆
相同。

※場地上可放置的靈魂卡及核心卡等數量沒有上限。

1 出示想使用的卡片

需求是卡片左上方的數值。

※究極卡若未滿足召喚條件就不可召喚。

這張靈魂卡是 7，核心卡的需求是 4。



2 確認減輕標誌

靈魂卡是 ，核心卡是

3 確認自己的場地，計算標誌的數量

場地上有3個紅色標誌。



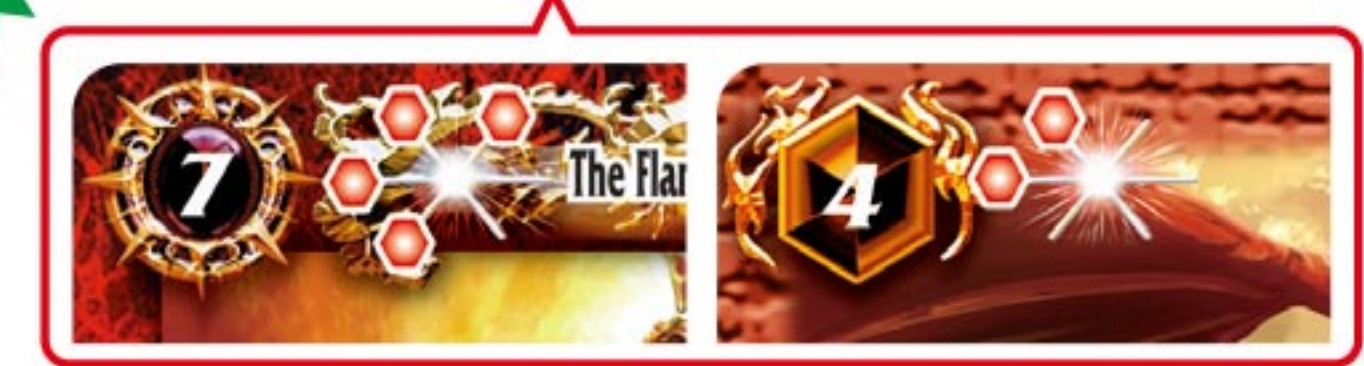
4 「需求」-「減輕標誌」=支付能量數

靈魂卡有 3 個減輕標誌而場地上有 3 個，

$$7(\text{需求})-3(\text{減輕標誌})=4$$

核心卡有 2 個減輕標誌而場地上有 3 個，

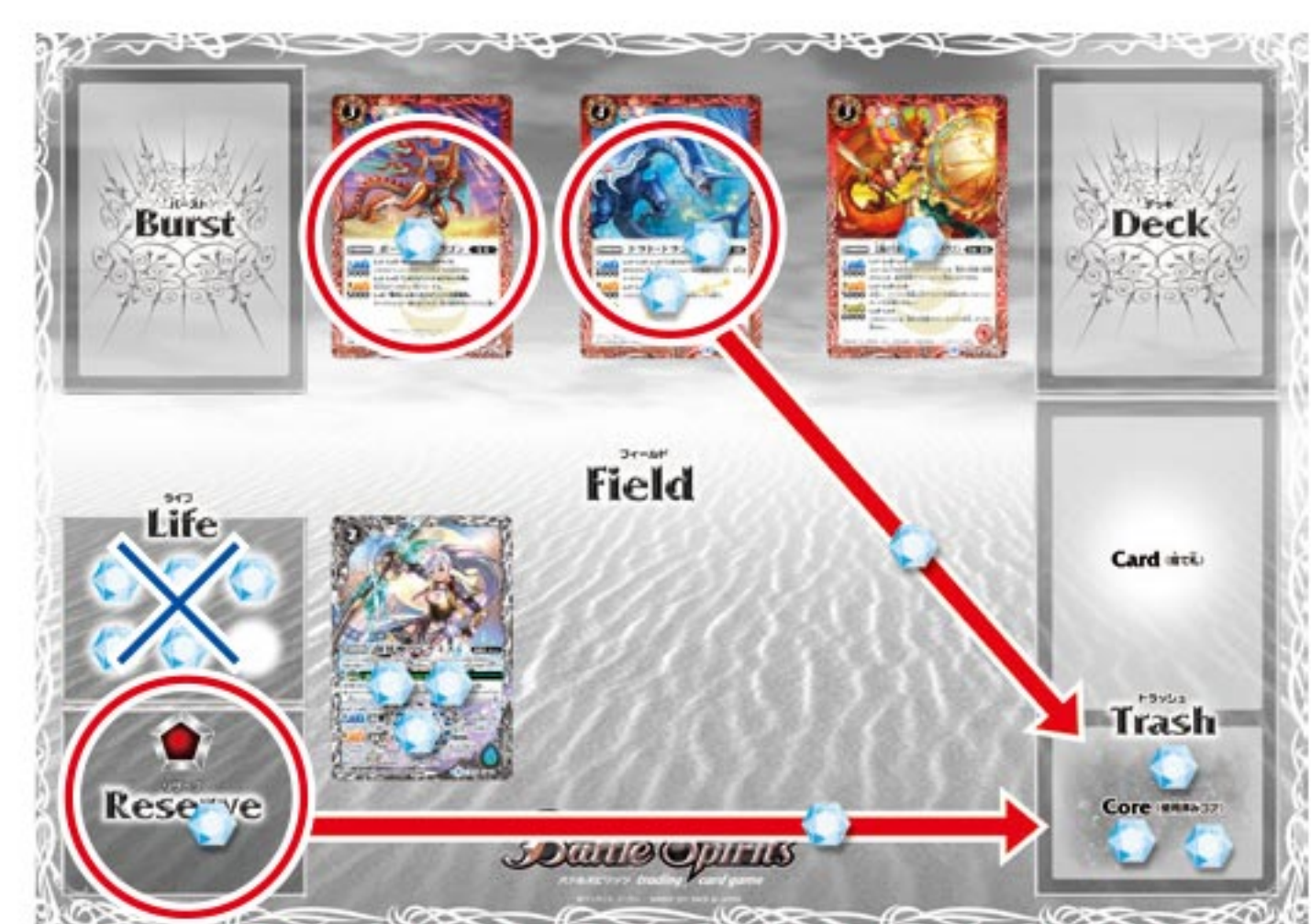
$$4(\text{需求})-2(\text{減輕標誌})=2$$



※場地的標誌與減輕標誌以較少一方為減輕數，
最多只能減輕至與減輕標誌一樣的数量。

5 將 4 計算出實際需要的能量移至廢棄區

可使用預備區或放置在場地卡片上的能量來支付。



※不能使用生命值以及創界神核心卡上的能量

6 卡片使用完畢

靈魂卡或核心卡須放置最低Lv指定數量以上的能量
才算完成配置或召喚。

魔法卡發揮效果並解決其效果後即被放置於廢棄區。



※核心卡以及異魔神合體卡等Lv1需求0的卡片上不用放置能量。

◆ 5.3 核心卡的配置

手牌以及手邊上的核心卡可支付需求後「配置」到場內。配置時也可放置Lv2
所需的能量。但是不能在配置創界神核心卡時放置能量在其上面。

◆ 5.4 魔法卡的使用

支付一定需求後，可以「使用」手牌或者手邊中的魔法卡，可以使用「主要」或
「靈動」其中的一個效果。魔法卡在使用後，隨即放置在廢棄區。「爆裂」效果
無法從手牌中使用。

◆ 5.5 主要階段的靈動效果的使用

魔法卡以外，部分的「靈動」效果可以在主要階段中使用。
另外還有「自分のメインステップ」(己方的主要階段)的效果也可以使用。

◆ 5.6 能量的移動

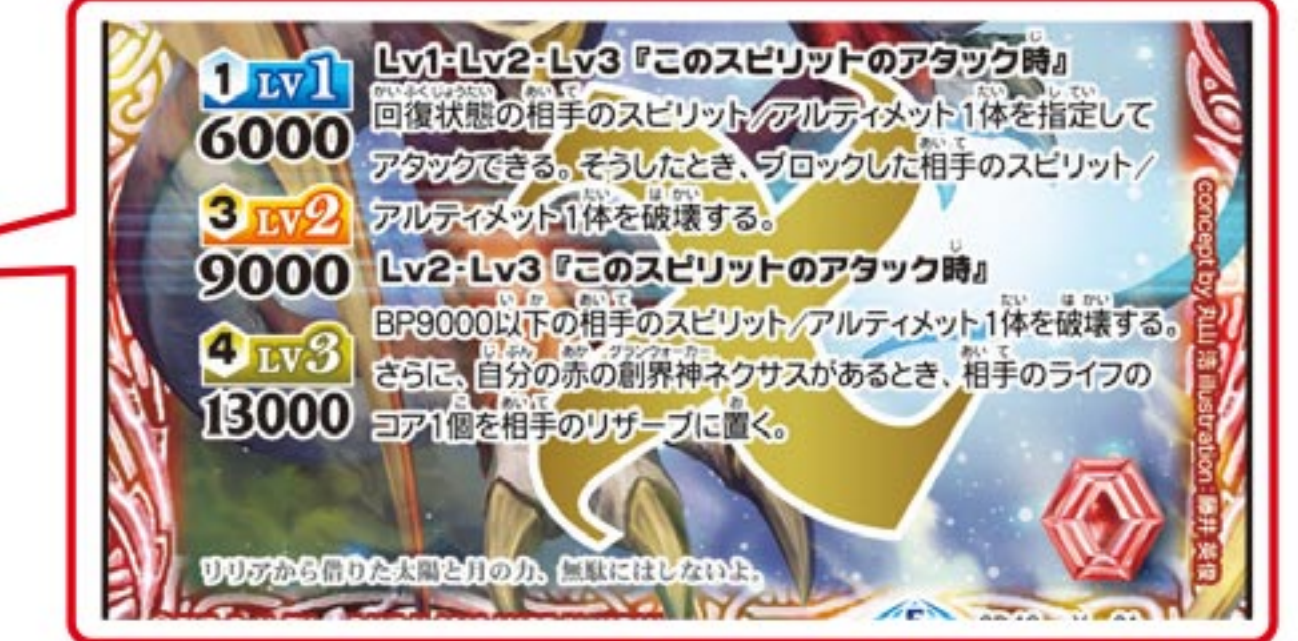
能量可以從場地/預備區任意放置於靈魂卡、究極卡、創界神核心卡以外的核心卡上。
隨著放置的能量數量增加，卡片也會隨著升級、BP值上升或發揮新的效果。
場地/預備區的能量也可以和靈魂能量互相替換。

反之，也可以從卡片上移除能量放回到預備區。靈魂卡和究極卡的能量少於
最低Lv需求時，所有的效果都會消失並且被「消滅」。消滅時不能發揮破壞時效果。

升級後BP值也上升!



可使用的效果也增加!



◆ 5.7 爆裂的設置

每回合只限一次，將手牌中1張包含有「爆裂效果」的卡片，無需支付任何需求並且
正面朝下設置在場地中的爆裂區。

不可以設置沒有「爆裂」效果或者已經公開放置在手邊的卡片。

※關於詳細的「爆裂」使用方法，請見第21頁!

◆ 5.8 幻影的設置

每回合只有一次，可以將手牌中1張擁有「幻影效果」的卡片，支付幻影需求並正面
朝上設置在「爆裂區」。同時也有設置爆裂卡時，請將幻影卡重疊設置在爆裂卡上面。

※關於「幻影」的詳細介紹，請見第23頁!

◆ 能量不足的話，靈魂卡或究極卡就會被「消滅」! ◆

所謂消滅，就是指靈魂卡或究極卡上所放置的能量數量不足時被放置於廢棄區。
被消滅卡片在解決因消滅而發揮的效果之後，其他效果將會消失。

此時如果卡片上面放有能量的話，將其放置於預備區。

6 攻擊階段

為了減少對手的生命值，自己的靈魂卡或究極卡可以進行「攻擊」。進入攻擊階段後對戰即開始，按照下列順序進行。
請注意，只有第1回合(先攻的第一個回合)會跳過這個階段。

- 1 攻擊宣言 (對戰開始)**
 - 從自己的場地裡選擇 1 張回復狀態的靈魂卡或究極卡，進行攻擊宣言
 - 在宣言攻擊的時間點，對戰開始
- 2 靈動時間**
 - 使用魔法卡等的靈動效果 (從被攻擊的一方開始)
- 3 防禦宣言**
 - 被攻擊的一方選擇是否進行防禦
 - 如果不進行防禦的話，跳過「④靈動時間」，直接進行「⑤對戰解決」
- 4 靈動時間**
 - 使用魔法卡等的靈動效果 (從被攻擊的一方開始)
- 5 對戰解決**
 - 對方進行防禦宣言後，比較對戰的靈魂卡或究極卡的BP值
 - 如果沒有進行防禦宣言，依攻擊的靈魂卡或究極卡的標誌數量減少對手的生命值，跳過⑥靈魂卡/究極卡的破壞，直接進入⑦對戰結束
- 6 靈魂卡/究極卡的破壞**
 - 於對戰解決中比較BP值，BP值較低的一方被破壞 (如果BP值相同的話，雙方同時被破壞)
- 7 對戰結束**
 - 若仍有處於回復狀態下的靈魂卡或究極卡，可以繼續進行攻擊

◆ 6.1 攻擊宣言 (對戰開始)

- 選擇 1 張回復狀態的靈魂卡或究極卡，進行攻擊宣言

進行攻擊宣言時，並在即將攻擊的靈魂卡或究極卡轉成疲勞狀態後，對戰正式開始。此時，會發揮攻擊時或攻擊後時的效果。在此回合或之前召喚的靈魂卡或究極卡可以立即進行攻擊。

即使已處於攻擊狀態的靈魂卡在此時不在場內，進入6.2靈動時間。

在沒有靈魂卡或究極卡進行攻擊宣言時，攻擊階段即時結束。

◆ 6.2, 6.4 靈動時間

- 靈動時間可以使用魔法卡等的靈動效果
- ※「靈動時間」的詳細請見第 14 頁!

◆ 6.3 防禦宣言

- 被攻擊的一方選擇是否進行防禦宣言

進行防禦宣言，並將1張自己場地上回復狀態的靈魂卡或究極卡轉成疲勞狀態後，即可防禦對手攻擊的靈魂卡或究極卡。此時，會發揮防禦時或防禦後時的效果。

進行防禦宣言後，便進入6.4靈動時間。若不進行防禦宣言，跳過6.4的靈動時間，直接進行6.5的對戰解決。在這個情況下被攻擊的玩家在對戰解決時生命值會減少。

■ 防禦的成立

當作出防禦宣言後，即使之後該靈魂卡或究極卡被破壞，防禦行動也算成功，不會減少生命值。



靈動時間的攻防！

●靈動時間中只能使用靈動效果

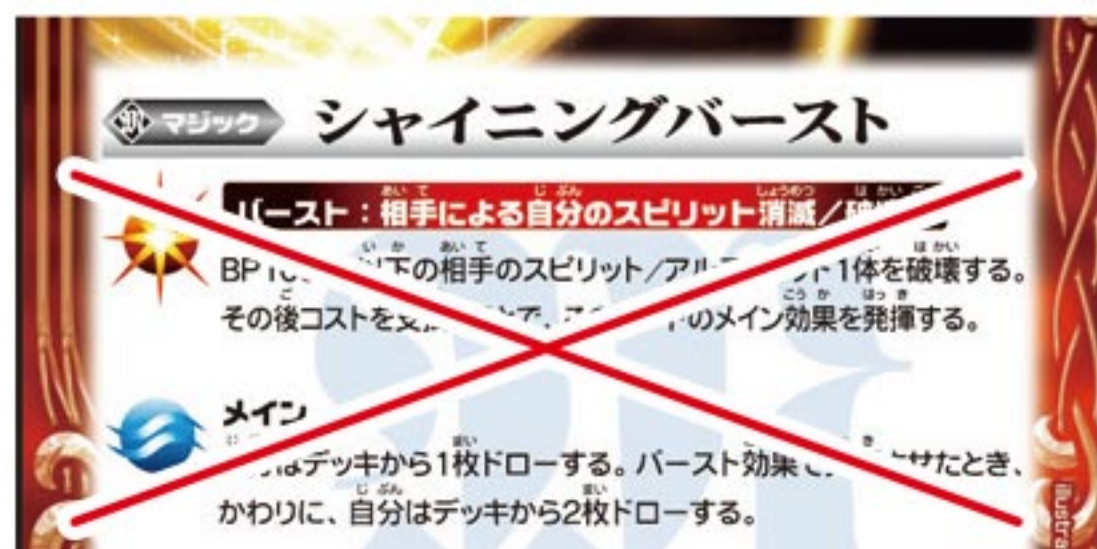
手牌中魔法卡的主要或爆裂的效果無法使用。但是，若滿足爆裂條件，可發動設置中的爆裂效果。



※關於詳細的「爆裂」使用方法，請見第21頁！

●防禦方有優先使用權

在對手的回合時自己可以優先使用靈動效果。



●所使用的效果在使用時即時解決

一個靈動效果解決後，才能使用下一個靈動效果。例如對手使用「破壞BP3000以下的靈魂卡」之效果時，自己無法使用「自己的靈魂卡提升到BP4000以上」的靈動效果。

●可不限次數使用，直至互相宣言不使用靈動效果為止

自己宣言不使用靈動效果之後，對手也宣言不使用時即可結束靈動時間。但是，自己宣言不使用靈動效果，而對手使用靈動效果後，自己可以再選擇是否使用靈動效果。自己使用靈動效果後，對手宣言不使用靈動效果，自己依然可以連續使用靈動效果。

即使已處於攻擊狀態的靈魂卡在此時不在場內，戰鬥依然繼續並進入下一個靈動時間。

■靈魂卡或究極卡被破壞時

因破壞而發生的效果解決之後，將被破壞的靈魂卡或究極卡移到廢棄區，能量移到預備區。

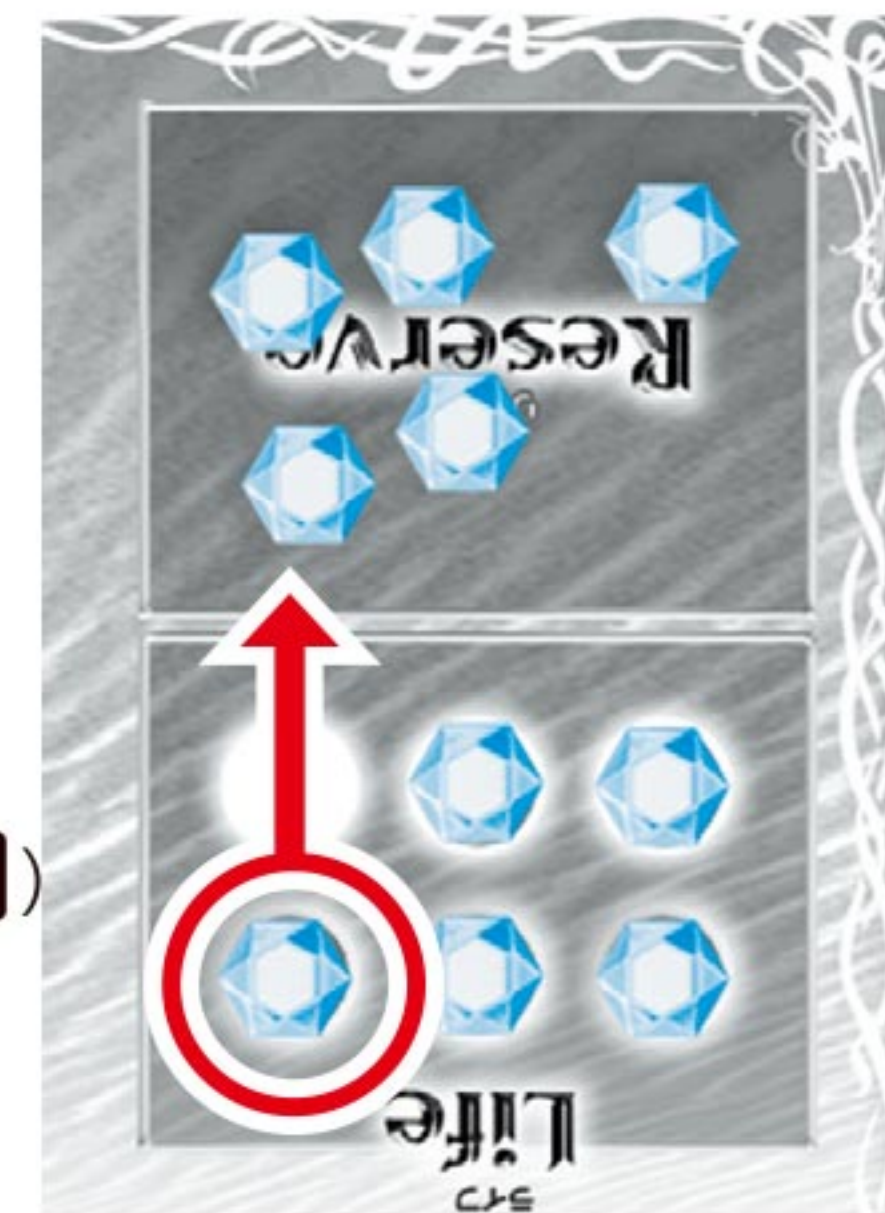
◆6.5 對戰解決

●不進行防禦宣言的情況下

對戰解決時發揮的效果解決後，依攻擊的靈魂卡或究極卡的標誌數量將對手的生命值的能量移至預備區。

此時可發揮「ライフが減ったとき」（生命值減少時）或 **バースト：自分のライフ減少後**（**爆裂：自己的生命值減少後**）的爆裂效果。

跳過6.6的靈魂卡/究極卡的破壞，直接進入6.7對戰結束。



●進行防禦宣言的情況下

解決對戰解決時發揮的效果，比較對戰中的靈魂卡或究極卡的BP值。



第2章 詳細規則

1 關於合體



合體卡可以與符合合體條件的靈魂卡或究極卡進行合體。
 合體後的靈魂卡可以將合體卡的「需求」、「合體中BP+」、「合體中效果」、「標誌」、「屬性」及「放置於卡片上的能量」增加到原有的能力值上，視作「1張靈魂卡」使用。「名稱」「系統」「Lv需求」「減輕標誌」則不相加，與原本的靈魂卡不變。合體前的靈魂卡或合體卡其中之一，或是雙方都是疲勞狀態的時候，合體後的靈魂卡也會成為疲勞狀態。另外，因為合體靈魂卡也是靈魂卡，會受到以靈魂卡為對象的效果影響。而合體究極卡，與合體靈魂卡一樣，加上「需求」等能力值後，視作「1張究極卡」使用。



◆ 6.6 靈魂卡/究極卡的破壞

- 在對戰解決比較BP值，BP值較低的一方被破壞
 發揮比較BP後被破壞時的效果，或者發揮「バースト：相手による自分のスピリット破壊後」(爆裂：因對手而自己的靈魂卡破壞後)的爆裂效果。
 BP值相同的情況下，雙方的靈魂卡同時被破壞。

◆ 6.7 對戰結束

- 發揮對戰結束時的效果。
 對戰中任何一方發揮「バトルを終了する」(對戰結束)的效果，此時可發揮「バトル終了時」(對戰結束時)的效果。
- 對戰時所產生的效果，將在此時全部無效。
 攻擊時、防禦時等的有指定時機的效果在此時變為無效，結束對戰。
 如果有結束對戰後的效果，在此時即可發揮。
 如果還有處於回復狀態的靈魂卡或究極卡，可以選擇再次攻擊。
 如果選擇再次攻擊，從6.1攻擊宣言重新開始。

攻擊階段的結束

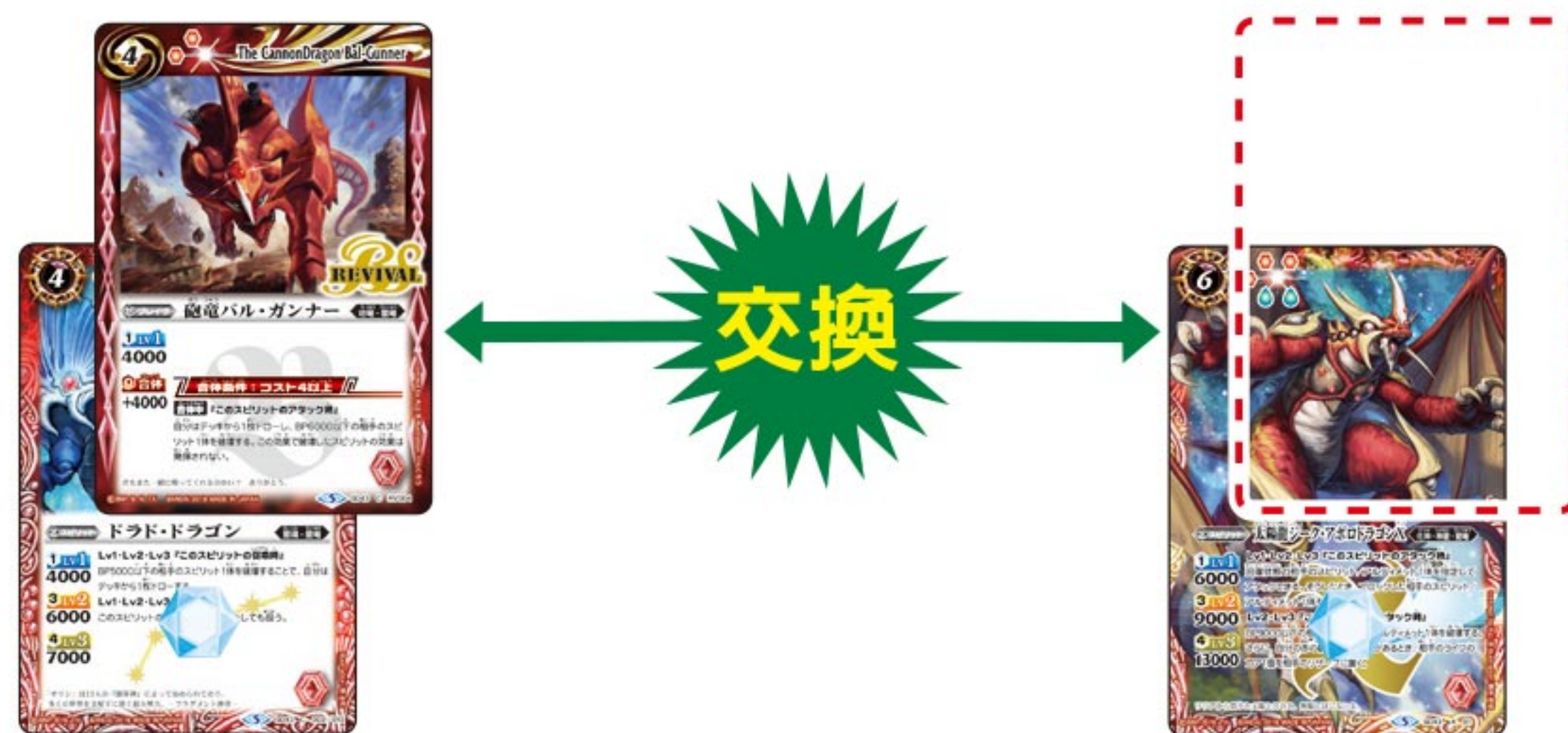
- 即使還有在回復狀態下的靈魂卡或究極卡，可以宣言攻擊階段結束
 對戰結束後，選擇不再進行攻擊的話，攻擊階段即時結束。

7 結束階段

- 發揮結束階段的效果。
- 在這個回合中所發生的所有暫時性的效果，全部變成無效
- 這個回合結束，進入下一個回合

同時發揮多重效果時
 同時發揮2個或以上的效果時，首先由遊戲中-回合-階段之間逐一解決持續發揮的效果。然後解決指定時機和發揮條件的效果。這時如果因為先解決的效果發揮新的效果時，則先解決該新效果。

「交換」合體卡時，無需變為靈魂卡狀態，可同時進行「分離」和「合體」。不能與持有「無法合體」的效果之靈魂卡使用「交換」而合體。另外，替換合體中的靈魂卡、或《煌臨》等導致不符合合體條件時就需要將合體卡「分離」。



合體靈魂卡被破壞時，請按照以下方法處理。合體究極卡也是同樣的程序。

- 1 和一般靈魂卡被破壞時一樣，視作1張靈魂卡變為破壞狀態。
- 2 破壞時效果全部解決之後，將合體卡上的能量放置於預備區，靈魂卡放置於廢棄區。
- 3 合體靈魂卡放置於廢棄區的時候，從場地/預備區拿取曾合體的合體卡 Lv1以上的能量放在合體卡上，可以將合體卡以靈魂卡的狀態留在場地裡。如果不放置任何能量的話，合體卡需與靈魂卡一樣放置於廢棄區。

※步驟③中如非破壞，而是因消滅、回到手牌或牌組上的效果而從場地中離開時也一樣。在這個狀況下，合體卡需放置於與曾是合體狀態的靈魂卡相同的地方。



異魔神合體卡可與2張靈魂卡合體！

異魔神合體卡擁有系統：「異魔神」，可與最多2張靈魂卡合體。在靈魂卡狀態中不會疲勞，亦不可攻擊或防禦。除此之外，例如召喚及合體、靈魂卡狀態等使用方法均與普通合體卡相同。

當2張靈魂卡與1張異魔神合體卡合體時，每張靈魂卡均視作1張合體靈魂卡。由於是2張合體靈魂卡，因此BP及顏色、Lv等均需分開計算。合體後置於異魔神左側的合體靈魂卡可使用 **左合體中** の效果，合體後置於異魔神右側的合體靈魂卡則可使用 **右合體中** の效果。

攻撃時只需將發動攻撃的靈魂卡疲勞即可。



ムシャケラトプス

顏色：紅・紫
 需求：9
 系統：地龍
 Lv2 BP10000+4000=14000
 【這張靈魂卡攻擊時】
 將對手1張靈魂卡變成疲勞狀態，自己從牌組抽1張牌。
 標誌：

デスクロードラゴン

顏色：紫
 需求：9
 系統：死龍
 Lv1 BP7000+4000=11000
 【這張靈魂卡攻擊時】
 破壞對手1張疲勞狀態的靈魂卡，從空間將1個能量移至這張靈魂卡上。
 標誌：

※將能量分別移到每張合體靈魂卡，不要將能量留在合體中的異魔神合體卡上。

2 關於爆裂

每個回合只有一次，可以從手牌「設置」正面朝下的「爆裂」放置在「爆裂區」中。爆裂區不屬於場地。

但是不能設置沒有「爆裂效果」的卡片，也不能從手邊的卡片中設置。如果發現設置的卡片沒有「爆裂效果」，此玩家立即戰敗。設置的爆裂因效果被移動到手牌或牌組等時，以及遊戲結束後，需要翻開確認設置的爆裂卡片是否擁有爆裂效果。



「爆裂」只能在自己的爆裂區設置1張。如果「爆裂」已經設置的話，每回合只限1次，可以將先前設置的「爆裂」廢棄，然後設置新的「爆裂」。



不可以將爆裂拿回手牌或是將新的爆裂不設置直接廢棄。另外，也不能在爆裂上放置能量。

神話合體卡與創界神核心卡合體!

神話合體卡除了可以與靈魂卡/究極卡外，還可以與創界神核心卡合體的合體卡。其他的召喚和合體、靈魂卡狀態等與一般的合體卡無異。

與靈魂卡/究極卡合體時，將賦予合體中的靈魂卡/究極卡以下性能：需求、顏色、標誌、BP+、**スピリット/アルティメット合体中** (靈魂卡/究極卡合體中) 效果。

與創界神核心卡合體時，將賦予合體種的創界神核心卡以下性能：需求、顏色、標誌、**ネクサス合体中** (核心卡合體中) 效果。



神話合體卡的特點

- 2個合體條件中，只要符合其中1個即可合體。
- 召喚神話合體卡與創界神核心卡直接合體時，不可以將場地內和預備區內的能量放在神話合體卡上。
- 靈魂卡狀態的神話合體卡與創界神核心卡合體時，將神話合體卡上的所有能量移到預備區後，才可與創界神核心卡合體。
- 從創界神核心卡中分離出神話合體卡時，在神話合體卡上放置場地內和預備區內除了創界神核心卡上能量以外的能量，變成靈魂卡狀態。
- 與創界神核心卡合體的神話合體卡，由於只受與其合體中的創界神核心卡所受的效果影響，因此不受例如「相手のブレイヴ1つを破壊する」(破壞對手1張合體卡) 等效果影響而不被破壞，而且直接與創界神核心卡合體而發揮的『このブレイヴの召喚時』(這張合體卡召喚時)，即使對手有「『このブレイヴの召喚時』効果は発揮しない」(“這張合體卡召喚時的效果”不能發揮) 的效果，也可被發揮。

設置的「爆裂」

- ①符合「爆裂條件」時（例子為「自分のライフ減少後」（自己的生命值減少後）），可宣言「發動爆裂」。
- ②不需要支付需求就能發揮「爆裂效果」。

宣言「發動」之後，要在「爆裂效果」以外的效果全都解決之後才能發揮。解決爆裂效果之外的效果後同時發動多重「爆裂」的話，以發動的順序發揮其效果。

バースト：自分のライフ減少後
ポイドからコア1個を自分のライフに置く。その後コストを支払うことで、このカードのフラッシュ効果を発揮する。

フラッシュ
このバトルが終了したとき、アタックステップを終了する。

「爆裂效果」中

- ③也有需支付需求後才可以發揮「主要」或「靈動」效果的狀況。
- ④效果發揮之後，將此發動「爆裂」後的卡片放置在廢棄區。

發動後的「爆裂」會變為「爆裂狀態」。「爆裂狀態」的卡片不受爆裂對象以外效果影響。另外，就算是「爆裂狀態」的卡片的效果也可以使用對應的**重装甲** / **超装甲** 來防禦。

バースト：自分のライフ減少後
ポイドからコア1個を自分のライフに置く。その後コストを支払うことで、このカードのフラッシュ効果を発揮する。

フラッシュ
このバトルが終了したとき、アタックステップを終了する。

③ 關於幻影

幻影，在主要階段每回合只限1次，可從手牌中將其正面朝上設置在爆裂區的效果。不能從手邊的卡片設置。

設置的步驟，從手牌中出示將設置擁有「幻影」的卡片，①支付幻影需求，②可以將「幻影」正面朝上「設置」在爆裂區。同時設置「爆裂」和「幻影」時，請將「幻影」重疊設置在「爆裂」上。

已設置的「幻影」，將發揮【セット中】(設置中)效果。另外，已設置的「幻影」只受該卡本身的效果影響及以「幻影」、「已設置的卡片」為參照或對象的效果影響。

コスト4000 (このカードは手札からセットできる)

セット中『自分のアタックステップ』
相手のコアがリザーブに置かれたとき、カード名に「竜騎士」/「闇騎士」/「龍騎皇」を含むコスト6以上の自分のスピリット1体を回復できる。この効果はターンに1回しか使えない。

幻影的【セット中】(設置中)效果，可以使用對應的【重 甲】(重装甲)/【超 甲】(超装甲)進行防禦。

「幻影」只能在自己的爆裂區設置1張。如果「幻影」已經設置的話，出示將設置擁有「幻影」的卡片，①支付幻影需求，②替換先前的「幻影」，可以將新的「幻影」正面朝上設置。由於是使用替換，因此對手不能發動「對手的手牌增加時」的效果和「爆裂：因對手的效果而增加對手的手牌後」的爆裂。

幻影不能捨棄，也不能沒設置新的幻影就使其回到手牌。另外，不能將能量放置在幻影。

4 關於究極卡

被金色的外框包圍的卡片稱為「究極卡」。究極卡和靈魂卡一樣可以進行攻擊和防禦。

召喚究極卡時，不僅需要支付能量，還必須要滿足召喚的條件。

例：「SD19-X01アルティメット・ジークフリード」自己如果沒有一張以上的紅色靈魂卡就無法召喚。

另外由於究極卡並不是靈魂卡，不受以靈魂卡為對象的效果影響，只受以究極卡為對象的效果影響。

需要注意的是，雖然對手強力的靈魂卡效果不會有效，但自己的魔法支援也必須要以究極卡為對象才會生效。

弱點是究極卡也有6屬性標誌無法用於減輕、以及只能與合體條件包含究極卡的合體卡合體等。

然而究極卡必殺技例如究極卡觸發（**アルティメットトリガー**）或靈魂驅趕（**ソウルドライブ**）等可彌補這些弱點。



對手：需求 4
VS
自己：需求 6



必殺技! 究極卡觸發!!

アルティメットトリガー 發揮時，將對手的牌組最上面的卡片放置於廢棄區，比較那張卡片和發揮效果的究極卡的需求。如果究極卡的需求較高就能HIT，發揮強力的效果。需求相同或低於對手則無法發揮。

5 關於 煌臨

煌臨 是，在指定時機使用靈魂能量而發揮的效果。在滿足條件視為煌臨元的靈魂卡或究極卡上重疊卡片而無需支付需求。

擁有 **煌臨** 的靈魂卡或究極卡，可按一般步驟召喚。

煌臨 並不是召喚。



※兩張卡片互相重疊。在有【契約煌臨元】效果的情況下，可以將卡片錯開至清楚辨識的程度。

煌臨 的步驟

- ①出示擁有 **煌臨** 的卡片。
- ②確認所出示的卡片的煌臨條件（**煌臨** 旁所寫的需求和系統等），指定作為煌臨對象的靈魂卡或究極卡。發揮 **煌臨** 時效果，滿足煌臨條件。
- ③解決 **煌臨** 時所發揮的效果，將靈魂能量放置到指定位置。
- ④將①出示的卡片重疊在②指定的卡片上。此時無需移動能量。
- ⑤ **煌臨** 完成，發揮「このスピリッツの煌臨時」（這張卡片煌臨時）的效果。

煌臨中的靈魂卡，繼承發揮在煌臨元靈魂卡上的效果。視為煌臨元靈魂卡即為煌臨元卡片，不能發揮視為靈魂卡的效果。對戰中的靈魂卡 **煌臨** 時，此煌臨中的靈魂卡可繼續進行對戰。另外，當合體靈魂卡 **煌臨** 時，合體中的合體卡如果不符合合體條件，就需要強制分離。

寫有 **煌臨中** 的效果，就是在此靈魂卡或究極卡之下，只要存在正面朝上的煌臨元卡片期間，可以發揮的效果。煌臨元卡片消失時，即無法發揮 **煌臨中** 的效果。煌臨中的靈魂卡離開場地時，煌臨元卡片會移到與靈魂卡相同地方。

6 創界神/創界石核心卡

擁有系統：「創界神」以及神標誌的核心卡稱為「創界神核心卡」。創界神核心卡以及放置在其上面的能量，只受其自身，以及以創界神核心卡為對象的效果影響。

神標誌是可用於減輕標誌：神，發揮 **連鎖：條件《神シンボル》**（連鎖：條件《神標誌》）的一種標誌。與究極標誌一樣，神標誌沒有顏色屬性。

擁有系統：「創界石」的核心卡稱為「創界石核心卡」。創界石核心卡以及放置在其上面的能量，只受其自身，以及以創界石核心卡為對象的效果影響。



創界神/創界石核心卡的特點

- 由於屬於核心卡，其顏色以及標誌可被計算在內，可滿足「自分のネクサスがあるとき」（己方有核心卡時）的條件。
- 只受以創界神/創界石核心卡為對象的效果影響，不受以下效果影響。
【強襲】的核心卡疲勞效果。
「ネクサス1つを破壊する」（破壞1張核心卡）的破壞效果。
- 配置時等一般情況下，不能在創界神/創界石核心卡上放置能量，也不能將已放置在其上面的能量在自己的主要階段時自由移動，也不能將其上面的能量用於支付需求。
另外，放置在其上面的能量不計入場內能量的數量。
- 從空間取的能量放置在創界神/創界石核心卡上面時，這些能量也只受創界神核心卡為對象效果影響，「ボイドからコアを増やしたとき」（從空間增加能量時）的效果也無法發揮。
- 創界神/創界石核心卡被破壞等離開場地時，其上面的全部能量移到空間。

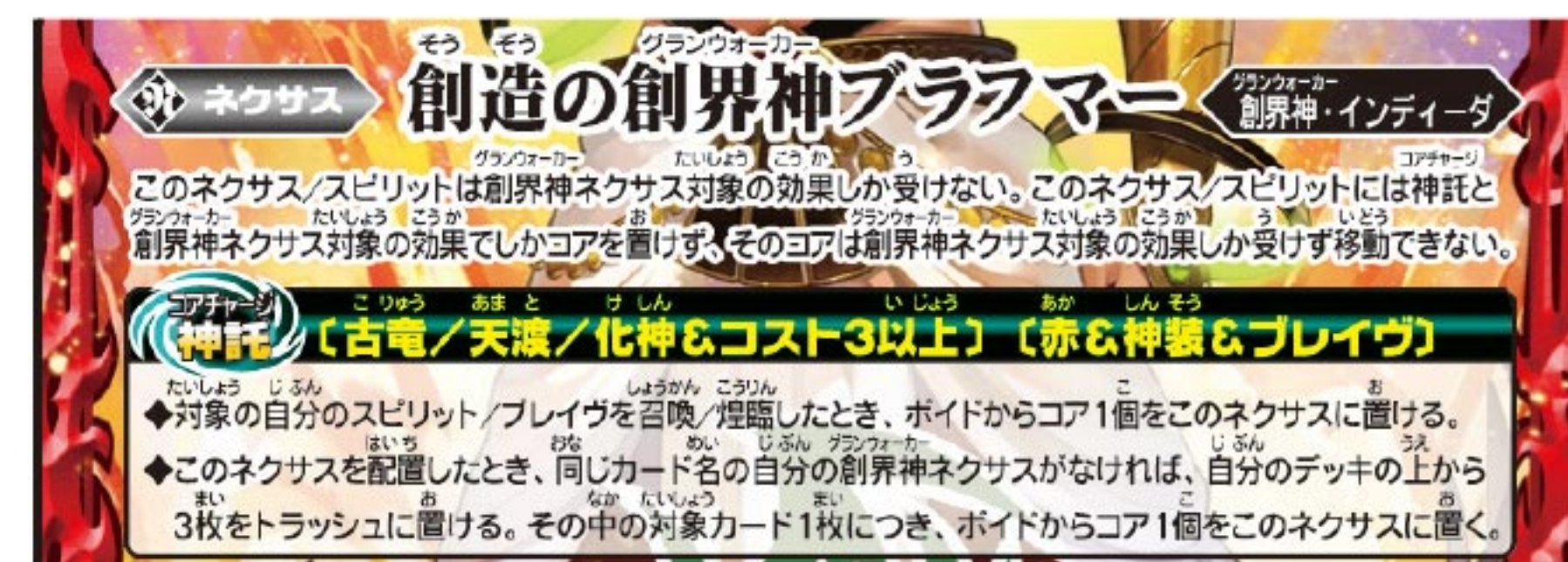
使用 **コアチャージ 神託** 和 **リリース 解封** 儲存能量吧！

コアチャージ 神託 是從空間取能量放置在創界神核心卡上的效果。**コアチャージ 神託** 旁邊的需求以及系統為神託的條件。神託條件中沒有「合體卡」「究極卡」的，則只有靈魂卡為效果的對象。

配置創界神核心卡時，只要沒有同名卡片，就從牌組上取3張卡片放置到廢棄區，從空間取滿足神託條件的卡片數量相同個數的能量放置在創界神核心卡上。

配置後，系統以及需求等滿足神託的卡片被召喚或煌臨時也可將能量放置在創界神核心卡上。發揮 **コアチャージ 神託** 時可任意選擇是否放置能量。

リリース 解封 是從空間取能量放置在創界石核心卡上的效果。寫在 **リリース 解封** 旁邊的現象為解封的條件。



※這張卡片的神託條件是，召喚/煌臨時擁有系統：「古電」/「天渡」/「化神」而需求3或以上的靈魂卡，或擁有系統：「神裝」的紅色合體卡時，即可增加能量。

熟練使用 **グランスキル 神技** **グランフィールド 神域** **グランミステリー 神秘** 吧！

グランスキル 神技 是從創界神核心卡上取指定數量能量移至空間中而發揮的效果。

グランフィールド 神域 是與普通核心卡一樣，達到發揮效果的Lv時，在指定時機發揮的效果。

創界石核心卡，一邊使用 **リリース 解封** 增加能量，一邊持續維持 **グランミステリー 神秘**，接著 **こん 甦醒**，然後思考使用別張卡片的時機吧。

◆ 7 關於 **てんせい** 轉醒 卡

轉醒(轉醒)卡是與普通單面卡牌不同,正反兩面印有效果的卡牌。根據卡牌的種類分為轉醒靈魂卡和轉醒核心卡,正面(A面)與普通卡一樣左上角印有需求的稱為轉醒前,背面(B面)右上角印有需求的稱為轉醒後。在牌組和手牌中的轉醒前卡牌會因場地內的翻轉效果成為轉醒後卡。有些卡牌在此時會改變卡牌種類。



※可能會出現由核心卡變成靈魂卡的情況

用 **グランフォーゼ** 轉神 讓創界神進行攻擊!

グランフォーゼ 轉神 是指定的創界神核心卡擁有的新效果。

發揮的 **グランフォーゼ** 轉神 創界神核心卡除了作為創界神核心卡,還可作為靈魂卡使用。

因此,發揮 **グランフォーゼ** 轉神 期間擁有BP,可進行攻擊和防禦。

而且, **グランフォーゼ** 轉神 期間由於不被創界神核心卡以外的效果所破壞,因此在對戰中即使BP比拼中的BP比對手的靈魂卡或究極卡低,也不被破壞。

另外, **グランフォーゼ** 轉神 期間由於只受創界神核心卡的效果影響,因此以下不包含創界神核心卡,只對靈魂卡或合體中的合體卡的效果是不受影響:

「自分のスピリット1体を回復する」

「相手のスピリット1体を破壊する」

「相手のブレイヴ1つを破壊する」

等等。



使神話合體卡進一步加強!

グランフォーゼ 轉神 適合與神話合體卡配合使用,使用 **グランフォーゼ** 轉神,可獲得合體中的神話合體卡的顏色、需求、標誌、**ネクサス合體中** (核心卡合體中),以及BP+、

スピリット合體中 (靈魂卡合體中) 的效果也一併加上。

另外,寫有 **スピリット合體中** (靈魂卡合體中),並且「このスピリット」

(這張靈魂卡)指定對象的效果,與「このスピリット」(這張靈魂卡)一樣,

指定合體中發揮 **グランフォーゼ** 轉神 的創界神核心卡為對象本身也同樣可以發揮。

但是需要注意的是,「自分のスピリット」(自己的靈魂卡)為對象的效果,

本身並不能發揮,因此不要錯誤地使用。

◆ **てんせい** 轉醒 的步驟

- ① 滿足計數和翻轉條件時,選擇一個卡牌翻轉效果。即使多張卡牌同時滿足翻轉條件,也不能同時翻轉多張卡牌。
- ② 翻轉時如果有能量移動的效果就先移動能量後翻轉卡牌。如果沒有相關效果就不能移動卡牌上的能量。
- ③ 翻轉後如果沒有可維持該面上最低Lv所需需求的能量的話,轉醒解決步驟就會在此時中止並且不會進行以下④及之後的解決步驟。
- ④ 從空間取出卡牌上指定數量的能量放在自己的計數區,如果在翻轉前是離開場地的狀態就可以留在場地內。不符合合體條件的合體卡會被分離。
- ⑤ 完成轉醒。如因非 **てんせい** 轉醒 的效果而翻轉的也當作轉醒。『このスピリットの轉醒時』(這張靈魂卡在轉醒時)等效果在轉醒後即可發揮。

轉醒卡只能發揮可見的一面的效果,不可見的一面不能作為效果的參照或對象。另外,轉醒後的翻轉卡牌離開場地,或者成為煌臨元卡時就會恢復到轉醒前。轉醒後已翻轉的卡牌在轉醒前所受到的效果,除非不符合條件,否則將會繼承其效果。戰鬥中的靈魂卡在翻轉後,轉醒後只要是可繼續戰鬥的靈魂卡等,此靈魂卡就可以繼續戰鬥。遊戲過程中,在自己可確認卡牌內容的區域上的轉醒卡,同樣可以確認對手的轉醒卡的轉醒後內容。

將《轉醒》卡放入牌組中

在構築牌組時轉醒卡名在轉醒前和轉醒後同樣需要符合要求。因此只要其中一面是不同的卡名，即可放入各3張卡牌入牌組中。

轉醒卡在放入到牌組時，如果不使用背面為普通卡一樣的特製轉醒輔助確認卡，就必須將轉醒卡的轉醒前一面可清晰見到，並與其他卡牌一樣全部裝入同一款式的不透明卡套。如果在遊戲過程中發現有忘記返回到轉醒前等情況而見到轉醒後一面的卡牌，請立刻將此卡翻轉回轉醒前。



轉醒輔助確認卡的使用方法

印有自己想放入到牌組中的轉醒卡名的輔助確認卡，按放入張數準備相同數量的輔助確認卡，並在確認欄中選擇其中1張作標記，來代替轉醒卡放入到牌組中。確認欄中沒有任何標記或選擇多張卡牌的輔助確認卡均屬違規卡不能使用。雖然在牌組內可同時放入轉醒卡和輔助確認卡，但是同一張卡牌必須是統一為轉醒卡，或輔助確認卡。

將輔助確認卡放入牌組的該轉醒卡本身，在遊戲開始時集中放在牌組附近等對手可以看到的方。也可以將該轉醒卡放入卡盒等對手看不到的地方。但是在牌組內該轉醒卡的輔助確認卡的張數不能多於轉醒卡本身。

轉醒輔助確認卡從手牌進行召喚/配置/使用，以及從手邊和廢棄區等發揮效果時，輔助確認卡換上轉醒卡本身進行解決。從牌組上公開，放置在手邊和廢棄區等將轉醒卡放置在場地以外的地方時，只要沒有參照輔助確認卡上未印有部分的內容或作為對象的效果，可不換上轉醒卡本身。

如果該轉醒卡需要移動到手牌和牌組等對手無法確認卡牌內容的地方時，就需要儘快將原本の確認輔助卡換回來。

■轉醒卡的注意點

在攻擊後時或生命值減少後時等時間點翻轉之後時，即使印有轉醒後同樣時間點所發揮的瞬間效果，也不能在此時發揮這個效果。

8 關於契約卡

契約卡是在一般標註靈魂卡或核心卡的卡片種類中，標註契約靈魂卡或契約究極卡的卡片。

雖然在牌組裡只能放入1種類型，但可以將1張契約卡放入起始手牌，而且即使被對手破壞或消滅了，契約卡擁有的最大特點就是在場上可以成為「魂狀態」。以下主要是關於契約靈魂卡的說明，但是也同樣適用於契約究極卡。



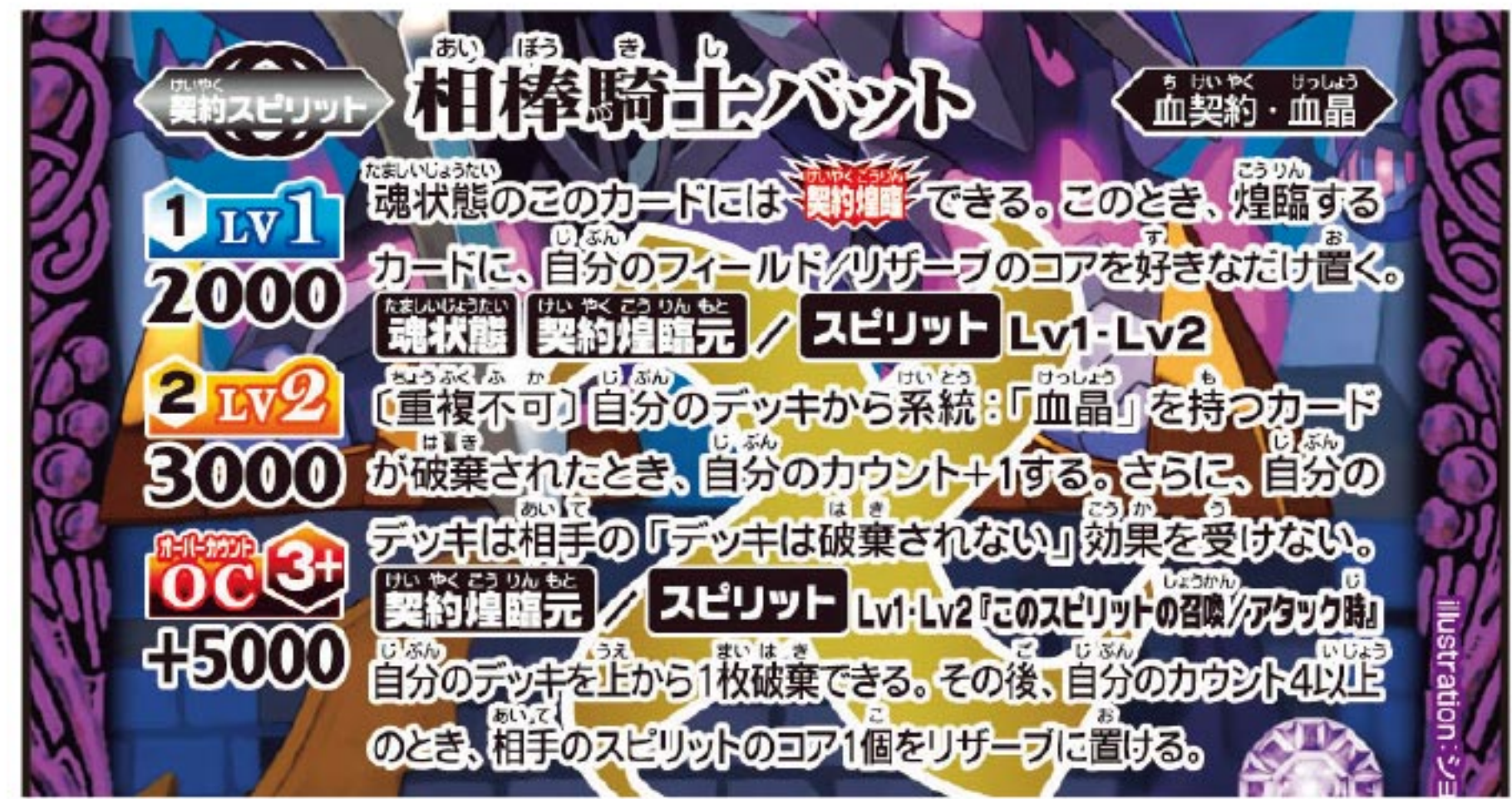
契約卡的特點

- 組成牌組時，在同一副牌組中只能放入1種類型的契約卡（最多3張）。
- 在遊戲準備時，只能將1張卡片加入到手牌中。相關說明，請見遊戲的準備（第7頁）。
- 契約卡因對手而將離開場地時，可以將卡片以「魂狀態」放置在場上，而不用移到廢棄區或手牌/牌組。在解決完離開場地時的效果後，可以選擇和將合體靈魂卡的合體卡以靈魂卡狀態留在場地裡的同一時間設置「魂狀態」。因為在「魂狀態」中不能放置能量，所以在設置「魂狀態」時將放在上面的能量都放置到預備區。
- 《煌臨》後的靈魂卡將離開場地時，該張煌臨元的契約卡可以設置為「魂狀態」。
- 因為設置「魂狀態」不是效果，所以即使在靈魂卡無法發揮效果的狀況，還是可以設置為「魂狀態」。
- 在「魂狀態」中，不會受到除了以該張卡片和「魂狀態」為對象之外的效果影響，也不能作為參照。另外，也不能以標誌減輕需求。
- 除了「魂狀態」之外，契約靈魂卡和契約核心卡也會受到以靈魂卡和核心卡為對象的效果影響。

靈活運用【**魂狀態**】和【**契約煌臨元**】吧！

魂狀態 效果是指在「魂狀態」下可以發揮的效果。例如寫著 **魂狀態** / 【靈魂卡】Lv2」的效果，可以在靈魂卡Lv2時發揮，也可以在「魂狀態」沒有Lv時發揮。

契約煌臨元 效果是指在成為《契約煌臨》的煌臨元卡時可以發揮的效果。和合體卡的【合體中】效果一樣，賦予擁有《契約煌臨》的靈魂卡，無論Lv高低都可以發揮此效果。例如寫著「**契約煌臨元** / 【靈魂卡】Lv2」的效果，可以在靈魂卡Lv2時發揮，也可以在煌臨元卡，即使是《契約煌臨》後的靈魂卡Lv1時，作為該張靈魂卡的效果發揮。但是，擁有《煌臨》的靈魂卡在成為煌臨元卡時無法發揮此效果。



※這張卡片的「**魂狀態** **契約煌臨元** / 【靈魂卡】[Lv1-Lv2]」效果，是這張卡片在靈魂卡時、在 **魂狀態** 和 **契約煌臨元** 時都能發揮的效果。

以《OC》來強化戰鬥力！

OC（計數超載），在自己的計數達到OC條件時，會強化靈魂卡的戰鬥力。和合體卡上的BP+一樣，無論自己的Lv高低，寫在上面的BP會和卡片的BP合計。而且，如果卡片擁有 **OC中** 效果，就可以發揮各式各樣 **OC中** 的效果。



●關於一般效果

Q1. 如果遇到卡片效果跟規則產生矛盾，該如何處理？
A1. 以卡片效果為優先。

Q2. 效果說明文中的「できる」（能）與「する」（要）是不同的嗎？
A2. 是的。「できる」是指可發揮、可不發揮的效果，玩家可以決定是否使用。相對地「する」則是在可能的範圍內需要發揮的效果。

Q3. 「できる」（能）與「できない」（不能）的效果同時發生時，該如何處理？
A3. 「できない」（不能）的效果優先。優先順序是「できない」（不能）> 「しなければならない」（必須）> 「する」（要）> 「できる」（能）。

Q4. 「効果を発揮できない」（無法發揮效果）的效果、「効果を受けない」（不受效果影響）的效果和「効果では防げない」（無法以效果防禦）的效果同時發生時，該如何處理？
A4. 以「防げない」（無法防禦）> 「受けない」（不受影響）> 「発揮できない」（無法發揮）排列優先順序。但是，即使該效果包含「防げない」（無法防禦）的效果或「受けない」（不受影響）的效果，在該效果本身受到無法發揮效果的影響時，也無法發揮召喚時效果等瞬間發揮的效果。

Q5. 寫有是「OOすることでXXする」（因OO而發揮XX）的效果，當不能執行OO能否發揮？
A5. 不能。不進行OO就不可發揮。發揮「OOする」與否由玩家選擇，不進行XX時也不可只發動OO。

Q6. 寫有「OOできる。そうしたとき、××する」（可以OO。在執行之後要××）的效果，當不能執行××能否發揮？
A6. 是的，可以發揮。只要一執行OO，就儘可能地執行××。

Q7. 在一個效果中寫有「さらに」（並且）、「その後」（之後）、「この効果発揮後」（在此效果發揮後）有什麼不同？
A7. 「さらに」（並且）是和前述效果在同一時間點上解決的效果，而「その後」（之後）是解決了前述的動作後不受其他效果介入接著發揮的效果。「この効果発揮後」（在此效果發揮後）是解決了前述的效果之後，可以先解決由該效果所引發的效果後再接著解決的效果。

Q8. 在場地上的靈魂卡發揮寫有「このターンの間」（這個回合期間）的效果時，當該靈魂卡離開場地時，該效果會無效嗎？
A8. 不會無效。寫有「このターンの間」（這個回合期間）和「このバトルの間」（這個戰鬥期間）等效果持續期間的效果，一旦發揮後便維持發揮的狀態。

Q9. 寫有「ターンに1回」（每回合1次）的效果，和寫有「この効果はターンに1回しか使えない」（這個效果每回合只限1次）或「ターンに1回：同名」（每回合1次：同名）的效果有什麼不同？
A9. 寫有「ターンに1回」（每回合1次）的效果，是如果擁有該效果的同名靈魂卡有3張時，每1張靈魂卡可以在每回合各自使用效果1次。而寫有「この効果はターンに1回しか使えない」（這個效果每回合只限1次）或「ターンに1回：同名」（每回合1次：同名）的效果，則是即使擁有該效果的同名靈魂卡有3張時，當其中1張使用該效果之後其他2張在該回合便無法使用效果。然而，要是卡片名稱不同的話，即使是相同內容的效果，也不會視為同一效果，因此可以各別發揮1次。

Q10. 放置在場地和手邊正面朝下的卡片，如果是自己的卡片可以確認內容嗎？
A10. 是的，可以確認。

Q11. 受到「手札に戻せない」（不可回到手牌）效果影響的靈魂卡可以用「入れ替える」（替換）效果使其回到手牌嗎？
A11. 不可以。

Q12. 使用替換效果替換手牌和場地的靈魂卡時，手牌會增加嗎？
A12. 不會。因此，即使受到「手札を増やせない」（手牌無法增加）的效果影響時也可以替換，而且對手無法發動「相手の効果によって相手の手札が増えた後」（因對手的效果增加對手的手牌後）的爆裂。

Q13. 指定紅1色或紅白2色的效果，可以用6色卡片來滿足該條件嗎？
A13. 不可以。在指定為紅1色或紅白2色的情況下，包含指定條件以外顏色的卡片都無法作為該效果的參考或對象。

Q14. 以「相手のスピリット1体のコア1個をリザーブに置く」（把對手1張靈魂卡的1個能量放置到預備區）的效果，可以把對手的能量放置到自己的預備區嗎？
A14. 不可以。

●關於靈魂能量

Q1. 只有1個靈魂能量的靈魂卡與只有1個能量的靈魂卡可以交換能量嗎？

A1. 可以。只要是自己的主要階段，就能以「移動能量」來交換而不被消滅。

Q2. 如對手向自己只有1個靈魂能量與1個能量的靈魂卡，使用「將指定靈魂卡的2個能量移至空間」的效果，該怎樣處理？

A2. 由於靈魂能量不能移至空間，所以只可將1個能量移至空間，此靈魂卡不會被消滅。

Q3. 如對手向自己只有1個靈魂能量與1個能量的靈魂卡，使用「將指定靈魂卡的1個能量移至廢棄區」的效果時，由對手選擇移動靈魂能量還是能量嗎？

A3. 不是，應由自己選擇。即使是對手的效果，將被指定數量能量移動的也是自己。

Q4. 只放置靈魂能量的靈魂卡，在消滅的同時，也可以發揮在自身的靈魂能量移動時所發揮的效果嗎？

A4. 不可以，在將靈魂能量放置到廢棄區或生命值區等發揮效果的靈魂卡自身消滅的情況下，就不能發揮該效果。

●關於支付需求

Q1. 當場中只有2張紅色靈魂卡時，想召喚6 \blacklozenge 6 \blacklozenge 6 \blacklozenge （6需求、3減輕）的靈魂卡。召喚需要4需求，如用光靈魂卡上所有能量使之被消滅，召喚所需的需求是否不變？

A1. 是的，當確定召喚所需的需求後，即使支付能量時靈魂卡被消滅，召喚需求都不會改變。

Q2. 使用卡片的時候，發現不足以支付需求，這時候該怎麼樣？

A2. 當宣告了要使用手牌時，就算要消滅自己全部靈魂卡也好，也要在可能的情況下盡量實行。但是，若出現無法達成的情況，則要把該卡片放回手牌，然後把場地內回復到未使用該卡片前的狀態。

Q3. 說明「召喚する」（召喚）的效果，需要支付召喚需求嗎？

A3. 需要。除爆裂效果外，如沒有寫有「コストを支払わず」（無需支付需求）的話，就必須支付召喚需求。

●關於靈魂卡和究極卡等的狀態

Q1. 消滅/破壞的靈魂卡，又受到「手札/デッキに戻す」（回到手牌/牌組）的效果影響時該如何解決？

A1. 成為該狀態的靈魂卡一般來說稱為「待機狀態」。在破壞的「待機狀態」時，即使是一般的效果也可以作為參照對象，但是在消滅以及回到手牌/牌組的「待機狀態」時，和消滅以及回到手牌/牌組無關的效果都不能作為參照對象。「フィールドを離れるとき」（離開場地時）的效果，是在所有的「待機狀態」下都能發揮的效果。還有如果沒有「フィールドに残る」（留在場地內）的效果，在成為「待機狀態」之後所引發的效果全部都解決後，該靈魂卡將移動到被指定的地方。

Q2. 在回復狀態被破壞的靈魂卡發揮「疲労状態でフィールドに残る」（以疲労狀態留在場地內）的效果時，該靈魂卡因此而疲労，會發揮「疲労したとき」（疲労時）的效果嗎？

A2. 不會，在這種情況下該靈魂卡不會因此而疲労，所以不會發揮「疲労したとき」（疲労時）的效果。同樣的，在疲労狀態被破壞的靈魂卡即使以回復狀態留在場地內，該靈魂卡也不會因此而回復。

Q3. 「重疲労する」（重度疲労）的效果是什麼效果？

A3. 回復狀態和疲労狀態的靈魂卡受到「重疲労する」（重度疲労）的效果影響，就會變成重度疲労狀態，和該卡片的回復狀態是逆向的擺放。然而疲労狀態的靈魂卡不會因為「疲労する」（疲労）的效果影響變成重度疲労。重度疲労的靈魂卡受到回復的效果影響時，會變成疲労狀態。另外，重度疲労狀態也視為疲労狀態。

●關於合體卡

Q1. 靈魂卡狀態的合體卡可以跟合體卡合體嗎？

A1. 不能。

Q2. 靈魂卡狀態的合體卡會視作靈魂卡，那麼「このブレイヴの召喚時」（這張合體卡召喚時）的效果可視作「靈魂卡效果」嗎？

A2. 不能，「このブレイヴの召喚時」（這張合體卡召喚時）的效果，即使是靈魂卡狀態也視作「合體卡效果」。

Q3. 合體靈魂卡在攻擊時被破壞，之後合體卡留在場上，這時此合體卡還是處於攻擊狀態嗎？

A3. 是的，可以繼續攻擊。但如果是異魔神合體卡的話，則不能繼續攻擊。

Q4. 當異魔神合體卡與2張靈魂卡合體時，如攻擊中的靈魂卡被破壞的話，會變成另一張與之合體的靈魂卡攻擊嗎？

A4. 不會，此情況不會變成另一張靈魂卡攻擊。

Q5. 如場中有2張可合體的靈魂卡，異魔神合體卡可以同時與該2張靈魂卡合體嗎？

A5. 不能，必須逐一將之合體。

Q6. 在主要階段的合體卡合體 / 分離 / 交換程序，如正與異魔神合體卡合體中的靈魂卡達成了另一側的合體條件，可以不用把異魔神合體卡變回靈魂卡狀態，直接將左右兩邊的合體靈魂卡交換嗎？

A6. 是，可以的。

Q7. 當合體靈魂卡發揮和手牌卡片替換的效果時，這個合體該如何處理呢？

A7. 不回到手牌，而是和替換的手牌卡片合體成為合體靈魂卡。這個時候，如果沒有滿足合體的條件就會分離。

●關於爆裂

Q1. 自己能確認已設置的爆裂內容嗎？

A1. 可以，但要注意不要被對手看見。

Q2. 自己已設置在場上的爆裂滿足「爆裂條件」後，必須發動該效果嗎？

A2. 不是，不使用也沒問題。你可以等下次再滿足指定條件後使用。

Q3. 如果搞錯了爆裂條件，打開了的爆裂該如何處理？

A3. 由於不能發動，請背面朝上放回原處。

Q4. 在效果解決中，如果該效果是可以發動爆裂的條件的話，已設置的爆裂能否馬上發動呢？

A4. 不能，如果在設置後就沒有滿足發動條件的話，則不能發動該爆裂。

●關於 \blacklozenge

Q1. 可以在只放置有靈魂能量的靈魂卡上 \blacklozenge 嗎？

A1. 不可以，完成《煌臨》時，如果那張靈魂卡會消滅的情況下不可以。

Q2. 可以在視作靈魂卡的合體卡和核心卡上 \blacklozenge 嗎？

A2. 不可以。

Q3. 在擁有 \blacklozenge 的靈魂卡下面，重疊著擁有[毒刃]等正面朝下的卡片，這些卡片可視作煌臨元嗎？

A3. 不可以。另外，即使重疊著正面朝下的卡片，此靈魂卡不視為 \blacklozenge 。

Q4. 自己的靈魂能量作為生命值時被移至廢棄區而此時已經 \blacklozenge ，可以發動以發動條件為「自分のライフ減少後」（自己的生命值減少後）的爆裂嗎？

A4. 是的，可以發動。

Q5. 只要滿足 \blacklozenge 條件，對於 \blacklozenge 中的靈魂卡，可以再次 \blacklozenge 嗎？

A5. 是的，可以 \blacklozenge 。此時，已 \blacklozenge 的靈魂卡作為煌臨元。

Q6. 將正在 \blacklozenge 的靈魂卡替換成手牌的靈魂卡，煌臨元卡該如何處理呢？

A6. 煌臨元卡也會成為手牌。雖然手牌的張數看似會增加，但因為有替換卡片，所以手牌實際上並沒有增加。

Q7. 《神煌臨》、《超煌臨》或《契約煌臨》都可以視為《煌臨》嗎？

A7. 可以。而且在上述各種煌臨時，會發揮煌臨時或煌臨後時的效果。另外，也可視為是擁有《煌臨》的卡片。

●關於契約卡

Q1. 在牌組中放入3張契約卡組成40張的牌組後，可以在遊戲開始時再另外準備1張契約卡加入手牌嗎？

A1. 不可以。因為在遊戲開始時加入手牌的契約卡也是牌組中的其中1張，所以請以包含遊戲開始時加入手牌的契約卡最多共3張契約卡，組成40張以上卡片的牌組。

Q2. 因對手而使契約卡從手牌或牌組中被廢棄時，那張契約卡可以以「魂狀態」放置在場地上嗎？

A2. 不可以放置。只有因對手而離開場地時，才可以以「魂狀態」放置。

Q3. 以靈魂卡發揮寫有【魂狀態】【契約煌臨元】/【靈魂卡】的效果後，成為「魂狀態」或契約煌臨元。該效果在只能「ターンに1回」（每回合1次）使用的情況下，可以在同一回合再發揮嗎？

A3. 不可以發揮。以靈魂卡和魂狀態或契約煌臨元可以發揮的效果，除非那張卡片曾經一度離開場地或者再次被召喚或配置，否則仍然維持每回合1次的限制。

●關於文字表述的變更

Q1. 寫有『このスピリットのバトル時』(這張靈魂卡在戰鬥時)的效果是什麼意思？

A1. 和『このスピリットのアタック/ブロック時』(這張靈魂卡在攻擊/防禦時)是一樣的意思。現在裁定替換成『このスピリットのアタック/ブロック時』(這張靈魂卡攻擊/防禦時)。

Q2. 【合体中】(合體中)和【合体時】(合體時)、《封印中》(封印中)和《封印時》(封印時)的裁定有什麼不同？

A2. 沒有不同。現在裁定【合体時】(合體時)替換成【合体中】(合體中)、《封印時》(封印時)替換成《封印中》(封印中)。

Q3. 【チェンジ】(替換)替換效果已經不寫「バトル中ならバトルを続ける」(戰鬥中的話繼續戰鬥)，被替換的靈魂卡就不能繼續戰鬥了嗎？

A3. 不是這樣的。現在只是配合其他的替換效果省略了「バトル中ならバトルを続ける」(戰鬥中的話繼續戰鬥)的記述，被替換的靈魂卡可以繼續戰鬥。

Q4. 「自分はデッキからX枚ドロース。その後、自分の手札Y枚を破棄する」(自己從牌組抽取X張卡片。之後，捨棄自己的手牌Y張)變更記述為「自分はデッキからX枚ドロースした後、手札Y枚を破棄する」(在自己從牌組抽取X張卡片後，捨棄手牌Y張)，當受到「ドロースできない」(不能抽取卡片)的效果影響時，因為不能抽取卡片所以也可以不捨棄手牌嗎？

A4. 不能，此效果只是改變記述，但裁定仍維持不變，因此即使不能抽取卡片，也必須儘可能地捨棄手牌。

●關於文字表述的變更

Q1. 寫有『このスピリットのバトル時』(這張靈魂卡在戰鬥時)的效果是什麼意思？

A1. 和『このスピリットのアタック/ブロック時』(這張靈魂卡在攻擊/防禦時)是一樣的意思。現在裁定替換成『このスピリットのアタック/ブロック時』(這張靈魂卡攻擊/防禦時)。

Q2. 【合体中】(合體中)和【合体時】(合體時)、《封印中》(封印中)和《封印時》(封印時)的裁定有什麼不同？

A2. 沒有不同。現在裁定【合体時】(合體時)替換成【合体中】(合體中)、《封印時》(封印時)替換成《封印中》(封印中)。

Q3. 【チェンジ】(替換)替換效果已經不寫「バトル中ならバトルを続ける」(戰鬥中的話繼續戰鬥)，被替換的靈魂卡就不能繼續戰鬥了嗎？

A3. 不是這樣的。現在只是配合其他的替換效果省略了「バトル中ならバトルを続ける」(戰鬥中的話繼續戰鬥)的記述，被替換的靈魂卡可以繼續戰鬥。

Q4. 「自分はデッキからX枚ドロース。その後、自分の手札Y枚を破棄する」(自己從牌組抽取X張卡片。之後，捨棄自己的手牌Y張)變更記述為「自分はデッキからX枚ドロースした後、手札Y枚を破棄する」(在自己從牌組抽取X張卡片後，捨棄手牌Y張)，當受到「ドロースできない」(不能抽取卡片)的效果影響時，因為不能抽取卡片所以也可以不捨棄手牌嗎？

A4. 不能，此效果只是改變記述，但裁定仍維持不變，因此即使不能抽取卡片，也必須儘可能地捨棄手牌。

Q5. 核心卡或魔法卡的系統，寫在系統欄位中而不是效果，不再版的卡片會在效果中擁有系統嗎？

A5. 不會，以核心卡和魔法卡擁有無條件系統效果的卡片，即使之後不再版，會以原本的系統而不是效果，視為擁有該系統。

Q6. 卡片名的一部份，寫成「カード名に「○○○」を含む」(卡片名包含「○○○」)和只有「○○○」時，裁定有什麼不同嗎？

A6. 沒有不同。目前只寫成「○○○」。但是也存在像卡片名：「○○○」這樣指定完整卡片名的表述。

Q7. 「この効果はターンに1回しか使えない」(這個效果每回合只限1次)和「ターンに1回：同名」(每回合1次：同名)，裁定有什麼不同嗎？

A7. 沒有不同。目前「この効果はターンに1回しか使えない」(這個效果每回合只限1次)會寫成「ターンに1回：同名」(每回合1次：同名)。遊戲中1次也是一樣。還有，「この効果は重複しない」(這個效果不重複)會寫成「重複不可」(不可重複)。

◆關於官方規則

●規則的修訂・更新

為了豐富Battle Spirits的遊戲趣味性，官方會不定期進行遊戲規則的修訂，修訂後於官網上更新最新規則，請隨時至官網上確認最新規則。

●正式比賽規則

正式比賽以大會形式進行，依比賽形式不同，部份規則也會有所不同。在參加大會比賽前，請至官網上確認各種比賽的相關規定。