

# Battle Spirits Standard 綜合規則

Ver.1.0

最後更新日期：2026/04/01

## 目錄

- 1 遊戲概要
- 2 卡牌資訊
- 3 卡牌種類
- 4 遊戲區域
- 5 遊戲基礎用語
- 6 遊戲準備
- 7 遊戲流程
- 8 攻擊與戰鬥
- 9 效果的發揮與結算
- 10 規則處理
- 11 效果細則
- 12 關鍵字效果、共通效果與限制效果
- 13 其他

## 1 遊戲概要

### 1-1 對戰賽制

1-1-1 本遊戲有兩種對戰賽制：僅能使用區塊圖示（參照 2-13）為英文字母卡牌的「Standard」，以及可使用所有卡牌的「Eternal」。本綜合規則為「Standard」的綜合規則。

### 1-2 遊戲人數

1-2-1 本遊戲原則上是由 2 名玩家進行對戰的遊戲。

### 1-3 遊戲的勝負

1-3-1 滿足勝利條件的玩家，在該時間點即贏得遊戲勝利。

1-3-2 勝利條件如下 2 種。

1-3-2-1 對手的生命值變為 0。

1-3-2-2 在對手的開始階段時，其牌組卡牌為 0 張。

1-3-3 若有多位玩家同時滿足勝利條件，則該場遊戲為平手。

1-3-4 所有玩家皆可在遊戲中的任意時間點投降。宣告投降的玩家之對手，無須等待規則處理即贏得遊戲勝利，而投降的玩家則敗北。

1-3-5 投降不受任何卡牌效果的影響。此外，亦不會因卡牌效果而被迫投降，且因投降導致的敗北，不會被任何置換效果所置換。

1-3-6 有時會因某些卡牌的效果，使任一玩家勝利或敗北。在這種情況下，無須等待規則處

理，在該處理中該玩家即勝利或敗北，並結束遊戲。

1-3-7 當生命值變為 0 的當下，不結算觸發型效果，遊戲立即結束並判定勝負。

1-3-8 在開始階段當牌組變為 0 張的當下，不結算觸發型效果，遊戲立即結束並判定勝負。

#### 1-4 遊戲的大原則

1-4-1 本綜合規則所定義的規則為原則。因卡牌效果或特殊規則，可能會產生例外。若卡牌上記載的敘述內容與綜合規則的內容有所矛盾時，將以卡牌敘述的內容為優先。

1-4-2 若因任何理由要求玩家執行不可能的行動時，則不執行該行動。在此情況下，同樣地，若效果要求執行一定數量的行動，而其中一部分無法執行時，則應盡可能地執行該行動。

1-4-2-1 若要求將已處於某種狀態的物件再次變為該狀態時，則不會再次變為該狀態，且該行為本身不被執行。

範例：若有效果指示要疲勞已處於疲勞狀態的靈魂卡時，由於該靈魂卡已處於疲勞狀態，因此不視為因該效果而疲勞。

1-4-2-2 在移動某張卡牌或能量時，若被要求從某個區域移動至相同區域，或從某張卡牌移動至同一張卡牌時，則不會再次移動，且該移動行為本身不被執行。

1-4-2-3 若因任何理由，要求執行某個行動 0 次或負數次時，則不執行該行動。即使是負數，也不會執行相反的行動。

1-4-3 當某張卡牌的效果指示執行某個行動時，若同時存在禁止該行動的效果，則一律以禁止的效果為優先。

1-4-4 因某種理由，當複數玩家被要求同時進行某種選擇時，由回合玩家選擇並結算效果。

1-4-5 根據卡牌或規則，在選擇某個數字時，除非有特別指定，否則必須選擇 0 或正整數。

1-4-5-1 根據卡牌或規則，當像「最多～」一樣規定了數量的上限時，只要沒有特別指定數量的下限，就可以選擇 0。

1-4-6 根據某張卡牌的效果對卡牌資訊進行修正時，除非有特別指定，或規則上沒有定義，否則不能選擇負整數。若變成負數值時，除非是對該資訊進行數值的加減，否則視為 0。

1-4-7 除非有特別指定，否則卡牌的效果會依照卡牌上記載的順序執行。

## 2 卡牌資訊

### 2-1 卡牌名稱

2-1-1 記載於卡牌中央部分的就是該卡牌的卡牌名稱。

2-1-2 在效果文中，有時會以「」指定內容，而未指定其資訊種類。此時，是指參照持有該卡牌名稱的卡牌。

2-1-2-1 在效果文中，有時會以「」指定卡牌名稱的一部分。那是指參照卡牌名稱中包含「」內文字的卡牌。此外，若沒有指定該卡牌名稱位於廢棄區等特定位置，則參照位於場上的戰魂 (Spirit) 或創界神 (Nexus)。

2-1-3 作為例外，有些卡牌會在卡牌說明中獲得卡牌名稱。該名稱視為該卡牌原本持有的名

稱，在構築牌組時或位於非公開區域時也有效。

2-1-4 有些卡牌的卡牌名稱後方會附有[2]等同名卡牌識別編號。該卡牌即使位於非公開區域，也視為不包含同名卡牌識別編號的卡牌名稱，在構築牌組時，若沒有同名卡牌識別編號，或同名卡牌識別編號不同，則可將相同卡牌名稱的卡牌各放入牌組最多 3 張。

## 2-2 費用

2-2-1 卡牌的費用記載於卡牌的左上方。

2-2-2 此為從手牌召喚、配置或使用卡牌時，作為支付所需費用的基準數值。

## 2-3 減輕標誌

2-3-1 減輕標誌以費用為中心呈圓形記載。

2-3-2 減輕標誌是以表示對應標誌顏色的圖示記載。

2-3-3 在支付卡牌的召喚、配置或使用費用時，若自己場地上有對應的標誌，即可減輕費用，最多可減輕至該卡牌的減輕標誌數量。此外，不可在可減輕費用的情況下過度支付費用。

## 2-4 插圖

2-4-1 這是根據卡牌內容所繪製的插圖。

2-4-2 插圖在規則上沒有特殊意義。

## 2-5 卡牌種類

2-5-1 卡牌種類記載於費用下方。

2-5-2 卡牌種類共有 3 種，標示有「SPIRIT」的卡牌為靈魂卡，標示有「NEXUS」的卡牌為核心卡，標示有「MAGIC」的卡牌則為魔法卡。

## 2-6 系統

2-6-1 系統記載於卡牌名稱上方。

2-6-2 系統代表卡牌的所屬。

2-6-3 1 張卡牌也可能持有多個系統。

## 2-7 卡牌說明

2-7-1 卡牌的效果記載於卡牌的下半部。此處記載了定義卡牌效果的說明文字。

2-7-1-1 註釋文為括號內的文章，是用於說明、補充適用於該卡牌規則的文字。

2-7-2 卡牌說明文字中有時會記載如背景敘述等，在規則上不具意義的文字。

## 2-8 Lv

2-8-1 Lv 記載於卡牌說明文字的左側。

2-8-2 場地上的卡牌會根據其 Lv 持有效果及 BP。

2-8-3 每個 Lv 皆有其 Lv 費用。若卡牌上放置的能量數量，等於或大於 Lv 費用所記載的數量，則視為滿足費用條件中的最高 Lv。

2-8-3-1 卡牌各 Lv 的 Lv 費用記載於 Lv 的左側。

2-8-4 部分卡牌會根據 Lv 持有 BP。各 Lv 對應的 BP 稱為 Lv1BP、Lv2BP 等。在 Lv2 持有《真界放》的靈魂卡或核心卡，升至 Lv2 時會進入《真界放》狀態。

## 2-9 BP

2-9-1 BP 記載於各 Lv 的下方。

2-9-2 BP 表示該靈魂卡在戰鬥中的強度。

2-10 標誌

2-10-1 標誌記載於卡牌的右下方。

2-10-2 標誌帶有顏色。

2-10-3 部分卡牌與一般標誌不同，會持有 EX 標誌、持有多個標誌，或是不帶有標誌。

2-11 屬性

2-11-1 屬性以卡牌邊框的顏色表示，並記載於卡牌右下方。

2-11-1-1 屬性共有 6 色，卡牌右下方記載為「RED」的卡牌為紅色，「PURPLE」為紫色，「GREEN」為綠色，「WHITE」為白色，「YELLOW」為黃色，「BLUE」則為藍色。

2-11-1-2 部分卡牌會持有多種顏色，例如「紅色」與「藍色」，或「綠色」與「黃色」。

2-12 卡牌編號

2-12-1 卡牌下方的卡框上標示有卡牌編號。

2-12-2 卡牌編號代表該卡牌最初收錄時所屬的補充包或預組牌組等卡牌組合，以及其在該組合中的編號。

2-12-3 卡牌編號相同的卡牌視為同一張卡牌。

2-12-4 相同卡牌編號的卡牌再版時，其卡牌敘述將以最新版本的卡牌為準。

2-13 圖示

2-13-1 區塊圖示

2-13-1-1 卡牌下方的卡框上，有代表區塊的區塊圖示。

2-13-1-2 區塊圖示代表該卡牌所屬的區塊。

2-13-1-2-1 區塊圖示中，圖示內為英文字母的卡牌，可在「Standard」與「Eternal」兩種賽制中使用。圖示內為數字或沒有區塊圖示的卡牌，則僅能於「Eternal」賽制中使用。

2-13-1-3 區塊圖示在遊戲中沒有特殊意義。

2-13-1-4 當卡牌被再錄並更新時，區塊圖示也會擁有最新的數字或英文字母。

2-13-1-5 即使相同卡牌編號的卡牌被再錄並更新，區塊圖示的顏色也不會改變。

2-14 作品圖示

2-14-1 部分卡牌在卡牌下方的區塊圖示右側，會帶有表示合作活動或詩姬等作品的圖示。

2-14-1-1 作品圖示在遊戲中沒有特殊意義。

2-15 背景敘述

2-15-1 這是用於呈現卡牌內容意象的文字。記載於效果文下方。

2-15-1-1 背景敘述在遊戲中沒有特殊意義。

2-16 卡框上的資訊

2-16-1 在卡牌邊框的下方或右下方，記載著遊戲中沒有效果的文字。

2-16-1-1 卡牌的稀有度記載於卡牌編號的左側。

2-16-1-2 卡牌的著作權標示記載於卡牌的左下方。

2-16-1-3 卡牌的右下方記載著卡牌的插畫家或概念設計師。

### 3 卡牌種類

3-1 卡牌種類有「靈魂卡」、「核心卡」、「魔法卡」3種。大部分的要素都標示在所有卡牌的資訊中。(參閱 2 卡牌資訊) 關於特別的要素，請參閱各卡牌種類的項目。

#### 3-2 靈魂卡

3-2-1 靈魂卡是卡牌的種類之一，其卡牌左上方標示有「SPIRIT」。靈魂卡牌需支付費用召喚至場地上。位於場地上的卡牌稱為「靈魂卡」，在其他區域時則稱為「靈魂卡牌」。

3-2-2 靈魂卡牌是構成牌組的卡牌。

3-2-3 只有靈魂卡可以進行攻擊與防禦。

3-2-4 剛被召喚的靈魂卡，也可在該回合進行攻擊。

3-2-5 Lv 與 BP 是靈魂卡所持有的資訊。

3-2-5-1 BP 代表靈魂卡在戰鬥中的強度。

3-2-5-2 記載於 Lv 旁的能量數量稱為 Lv 費用。

3-2-5-3 在靈魂卡上放置 Lv2 所需的能量數量即可使其變為 Lv2，反之，若將 Lv2 靈魂卡上的能量數量減少至未滿 Lv2 費用，則不再是 Lv2。

3-2-5-4 能量數量未滿 Lv1 費用的靈魂卡將無法存在於場地上，並消滅，經過待機狀態後會被放置到廢棄區。

3-2-5-5 持有《真界放》的靈魂卡，只要放置 Lv2 所需的能量數量，或是在其上放置靈魂能量，便會變為 Lv2 並進入真界放狀態。

#### 3-3 核心卡

3-3-1 核心卡是卡牌種類的其中一種，卡牌左上方標示有「NEXUS」。核心卡牌需支付費用後配置於場地上。位於場地上的核心卡牌稱為「核心卡」，在其他區域時則稱為「核心卡牌」。

3-3-2 核心卡牌是構成牌組的卡牌。

3-3-3 Lv 是核心卡持有的資訊。

3-3-3-1 記載於 Lv 旁的能量數量稱為 Lv 費用。

3-3-3-2 將 Lv2 所需的能量數量放置於核心卡上即可成為 Lv2，反之，若從 Lv2 的核心卡上將能量數量減少至低於 Lv2 費用，則不再是 Lv2。

3-3-3-3 能量數量低於 Lv1 費用的核心卡將無法存於場地上並消滅，經過待機狀態後會被放置到廢棄區。此外，由於核心卡的 Lv1 費用為 0，因此即使上面沒有放置能量也不會消滅。

3-3-3-4 持有《真界放》的核心卡，只要放置 Lv2 所需的能量數量，或是放置了靈魂能量，即可成為 Lv2 並進入真界放狀態。

#### 3-4 魔法卡

3-4-1 魔法卡是卡牌的種類之一，卡牌左上方記載有「MAGIC」。使用魔法卡即可發揮其效果。

3-4-2 魔法卡是用於構築牌組的卡牌。

3-4-3 正在發揮效果的魔法卡，在該效果發揮結束前，將被視為不屬於任何區域。

3-4-4 魔法卡可使用的時機以 [主要] [靈動] 來表示。(參照 12-1 關鍵字)

## 4 遊戲區域

### 4-1 區域

4-1-1 所謂區域，是指卡牌在遊戲中存在的場所。區域包含「牌組區域」、「手牌」、「廢棄區」、「場地」、「預備區」、「生命值」、「空間」及「除外區域」。

4-1-1-1 除非另有指定，否則各區域皆由每位玩家各自擁有一個。

4-1-2 各區域中的卡牌張數與能量數量，對所有玩家皆為公開資訊，可隨時進行確認。

4-1-3 根據區域的不同，有些區域中放置的卡牌內容可供所有玩家查看，也有些區域的卡牌內容並非所有玩家都能查看。卡牌內容公開的區域稱為公開區域，未公開的區域則稱為非公開區域。

4-1-4 卡牌在區域之間移動時，除非另有指定，否則會被視為是位於新區域的一張新卡牌。之前區域所適用的效果將不會繼續適用。

4-1-5 當複數卡牌同時被放置到某個區域時，除非另有指定，否則放置到新區域的順序由發動該效果的玩家決定。

4-1-6 從一個待機狀態轉移到另一個待機狀態時，除非另有指定，否則在解決完其他處理後，該卡牌會移動到第一個待機狀態時所指定的場所。

### 4-2 牌組區域

4-2-1 牌組區域是遊戲開始時放置自己牌組的區域。每位玩家各擁有一個牌組區域。

4-2-2 牌組區域為非公開區域。此區域的卡牌需背面朝上疊成一疊放置，任何玩家皆不可查看其內容或順序，也不可變更其順序。

4-2-3 牌組中的卡牌若複數張同時移動，雖然會將其全部同時放置，但程序上為一張一張地放置。

4-2-4 被要求洗牌時，需隨機變更該牌組的卡牌順序。

### 4-3 手牌

4-3-1 是各玩家放置從牌組所抽取卡牌的區域。

4-3-2 手牌為非公開區域，但其持有者可自由查看自己的手牌，且可由持有者自由變更卡牌的順序。

4-3-3 除非有特別指定，否則不可查看其他玩家手牌的內容。

4-3-4 手牌的張數沒有上限。

### 4-4 廢棄區

4-4-1 玩家的廢棄區，分為放置該玩家廢棄卡牌的區域，以及放置能量的區域。廢棄卡牌的區域中，會放置被破壞的卡牌、從牌組或手牌中廢棄的卡牌、以及效果結算完畢的魔法卡等。能量的區域中，會放置作為費用支付的能量，以及因效果而放置於廢棄區的能量。

4-4-2 廢棄區為公開區域。此區域的卡牌，任何玩家皆可自由查看其內容。卡牌的順序，其

持有者玩家可自由變更。

4-4-3 廢棄區的卡牌與能量數量沒有上限。

4-5 場地

4-5-1 放置玩家靈魂卡或核心卡的場所即為場地。

4-5-2 場地為公開區域。此區域的卡牌若無特別指示，則以正面朝上放置。

4-5-3 將卡牌放置於場地時，若無特別指示，則以回復狀態放置。

4-5-4 若無特別指示，場地上的卡牌移動至其他區域時，放置於其上的能量將會移至該卡牌持有者的預備區。

4-5-5 場地為公開區域。此區域的卡牌及放置於場地上的能量，任何玩家皆可自由查看。卡牌的順序可自由變更。

4-5-6 場地的卡牌與能量數量沒有上限。

4-6 預備區

4-6-1 是放置遊戲中使用的能量的區域。

4-6-2 預備區是公開區域。任何玩家都可以自由查看放置於預備區的能量。

4-6-3 預備區的能量數量沒有上限。

4-7 生命值

4-7-1 是放置玩家生命值的區域。

4-7-2 生命值是公開區域。任何玩家都可以自由查看放置於生命值的能量。

4-7-3 生命值的能量數量沒有上限。

4-8 空間

4-8-1 空間是公開區域。空間是能量的放置處，當遊戲中需要能量時，便從此處將能量放置到指定場所。空間可由玩家各自準備，或共用同一個。

4-8-2 空間的能量數量沒有上限。空間的能量不足時，可從遊戲外將能量追加至空間，或以彈珠等物品作為能量的替代品。使用替代品時，請確保一般能量與靈魂能量能夠被區分。

4-9 除外區域

4-9-1 是放置被除外的卡牌的區域。

4-9-2 除外區域是公開區域。此區域的卡牌，任何玩家皆可自由查看其內容。卡牌的順序可由其持有者自由變更。

4-9-3 除外區域的卡牌張數沒有上限。

## 5 遊戲基礎用語

5-1 遊戲

所謂遊戲，是指對戰本身。

5-2 效果

5-2-1 所謂效果，是指記載於卡牌上特定位置的敘述。

5-2-2 效果中存在【激突】等以黑底白字書寫的關鍵字效果。

### 5-3 玩家

5-3-1 所謂玩家，是指正在進行遊戲的人。

5-3-2 所謂回合玩家，是指正在進行當前回合的玩家。5-3-3 所謂非回合玩家，是指並非正在進行當前回合的玩家。

5-3-4 在卡牌說明中，若標示為「持有者」時，是指擁有該卡牌的玩家。

5-3-5 遊戲結束時，各玩家需取回自己身為持有者的所有卡牌。

5-3-6 根據卡牌效果，若指示將卡牌移動至持有者場地以外的區域時，該卡牌不會移動至持有者對手的該區域，而是移動至持有者的該區域。

### 5-4 自己與對手

5-4-1 所謂自己，是指正在進行此遊戲的玩家本人。

5-4-2 所謂對手，是指在此遊戲中，與自己對戰的玩家。

### 5-5 卡牌的狀態

5-5-1 場地上的卡牌，具有以下三種表示形式之一。

5-5-1-1 回復狀態：從自己的視角將卡牌直放，卡牌上方朝向對手的狀態。

5-5-1-2 疲勞狀態：從自己的視角將卡牌橫放的狀態。

5-5-1-3 重疲勞狀態：從自己的視角將卡牌直放，卡牌上方朝向自己的狀態。

### 5-6 抽牌（抽取卡牌）

5-6-1 「抽牌」是指不向其他玩家公開，將自己牌組最上方的卡牌加入手牌的行為。

5-6-2 當收到「抽 1 張牌」的指示時，被指示的玩家需將自己牌組最上方的 1 張卡牌，不向其他玩家公開地移動至自己的手牌。

5-6-3 當收到「抽 N 張牌」的指示時，若 N 為 0，則不執行任何動作。若 N 為 1 以上，被指定的玩家需重複「抽 1 張牌」的動作 N 次。此外，雖然這些卡牌會同時從牌組區移動至手牌，但流程上為一張一張地放置。

### 5-7 能量

5-7-1 能量分為能量與靈魂能量兩種。

5-7-2 可使用官方的指示物作為能量。

5-7-3 每位玩家僅持有 1 個靈魂能量。靈魂能量會受到以能量為對象的效果影響，但若非以靈魂能量為對象的效果，則不會被放置到生命值或空間。

### 5-8 召喚

5-8-1 所謂召喚，是指將靈魂卡從手牌或廢棄區等不同區域放置到場地上，使其成為靈魂的行動。

### 5-9 配置

5-9-1 所謂配置，是指將核心卡從手牌或廢棄區等不同區域放置到場地上，使其成為核心的行動。

### 5-10 破壞

5-10-1 所謂破壞，是指靈魂或核心因效果或 BP 比對而被破壞，進入待機狀態，並從場地被

放置到廢棄區的行動。

5-10-2 破壞與消滅不同。

5-11 消滅

5-11-1 消滅是指，靈魂卡或核心卡上所放置的能量，因效果、能量的移動或支付費用，而使其數量低於最低 Lv 費用時，會進入待機狀態，並從場地被放置到廢棄區。

5-11-2 消滅與破壞不同。

5-12 使用

5-12-1 所謂使用，是指使用手牌中卡牌的效果。

5-12-2 即使不是魔法卡，若要從手牌中使用卡牌的效果，也視為使用。

5-13 廢棄

5-13-1 所謂廢棄，是指從手牌或牌組，將卡牌放置到該卡牌持有者的廢棄區。

5-14 回復

5-14-1 所謂回復，是指將場地上的卡牌從疲勞狀態變為回復狀態。

5-14-2 處於重疲勞狀態的場地卡牌回復時，會變為疲勞狀態，且回復時發揮的誘發型效果也會發揮。

5-15 疲勞

5-15-1 所謂疲勞，是指將場地上的卡牌從回復狀態變為疲勞狀態。

5-15-2 在「疲勞時」發揮的誘發效果發揮之前，若該疲勞的戰魂變為回復狀態、或離開場地，則無法發揮該「疲勞時」發揮的誘發效果。

5-16 重疲勞

5-16-1 所謂重疲勞，是指將場地上的卡牌變為重疲勞狀態。

即使使其重疲勞，疲勞時發揮的誘發型效果也會發揮。

5-17 待機狀態

5-17-1 所謂待機狀態，是指場地上的靈魂卡或核心卡因被消滅／破壞，或受到返回手牌或牌組的效果影響，而離開場地的狀態。（待機狀態的詳細說明將於後述）

5-18 /（斜線）

5-18-1 在《真界放》或效果說明等處，有時會使用「/」。在這種情況下，「/」代表可從其後的指定中選擇的範圍。

範例：若敘述為「可指定 2 張靈魂卡/核心卡」，則可選擇「2 張靈魂卡」、「1 張靈魂卡與 1 張核心卡」或「2 張核心卡」。

5-19 「之後」、「若○○」、「此效果發揮後」、「必須」

5-19-1 文本中若記載「之後」，即使前段敘述無法解決，仍可解決後段敘述。

5-19-2 文本中若記載「若○○」，當前段敘述因故無法發揮時，則無法發揮後段敘述。

5-19-3 文本中若記載「此效果發揮後」，當前段敘述有部分（或全部）無法發揮時，則無法發揮後段敘述。

5-19-4 文本中記載「此效果發揮後」的效果，會在前段敘述所記載的效果所觸發的所有誘發

型效果都解決完畢後，才會發揮。

5-19-5 文本中記載「必須」的效果，若無法解決前段敘述記載的所有效果，則該效果無法發揮。

## 6 遊戲準備

### 6-1 牌組的準備

6-1-1 各玩家需在遊戲開始前準備牌組。牌組必須以 40 張以上的卡牌構築。

6-1-1-1 牌組是指由靈魂卡、核心卡、魔法卡所構成的牌疊。

6-1-1-2 同名卡牌在一副牌組中最多只能放入 3 張。

6-1-1-2-1 卡牌名稱後方有[2]等同名卡牌識別編號的卡牌，在構築牌組時，可與沒有同名卡牌識別編號，或同名卡牌識別編號不同的卡牌，各自在牌組中放入 3 張。

6-1-1-2-2 在官方大會或公認大會中，有些卡牌會因「禁止卡、限制卡指定」而限制可放入牌組的張數。

### 6-2 遊戲前的步驟

6-2-1 在遊戲開始前，各玩家請遵循以下步驟。

6-2-1-1 請出示本次遊戲中要使用的牌組與能量。此牌組在此時點，必須滿足 6-1 中指定的牌組構築相關規則。

6-2-1-1-1 請準備空間作為能量的放置處。空間可由各玩家個別準備，或共用同一個。空間中的能量沒有數量上限。

6-2-1-2 各玩家請將自己的牌組洗牌。之後，再將對手的牌組洗牌。

6-2-1-3 各玩家請各自從空間拿取能量，將 5 個放置於生命值，並將 3 個能量與 1 個靈魂能量（合計 4 個）放置於預備區。

6-2-1-4 各玩家將自己的牌組背面朝上，放置於「牌組區域」。

6-2-1-5 各玩家從各自的牌組抽取 4 張卡牌。

6-2-1-6 玩家雙方以猜拳等方式決定先攻、後攻。獲得決定權的玩家在確認手牌後，可選擇要先攻或後攻。成為先攻的玩家即為第 1 回合的回合玩家。

6-2-1-7 從先攻玩家開始，依先攻、後攻的順序，選擇是否要重新抽牌一次。重新抽換手牌並非強制，可自行決定是否進行。

6-2-1-8 若選擇重新抽牌，需將所有手牌放回牌組並洗牌。接著，再由對手為該牌組洗牌。然後，從自己牌組最上方重新抽取 4 張卡牌。

6-2-1-9 從先攻玩家的回合開始遊戲。

## 7 遊戲流程

### 7-1 回合流程

7-1-1 遊戲中，會由其中一位玩家作為回合玩家來進行遊戲。回合由「開始階段」、「能量階段」、「抽牌階段」、「回復階段」、「主要階段」、「攻擊階段」、「第二主要階段」及「結束階段」

等 8 個階段構成。回合玩家需依此順序執行各階段，而這一連串的階段統稱為「回合」。

7-1-2 在各階段中，有些階段是回合玩家可隨意執行任意次數的認可行動，也有些階段是在執行完該階段規定的回合起因處理後，便會進入下一個階段。

## 7-2 開始階段

7-2-1 發揮於『開始階段』中記載的誘發條件之效果。

7-2-2 確認回合玩家的牌組張數是否為 0 張。若為 0 張，則進行勝負判定。此為回合起因處理。回合起因處理後，若有待解決的效果則進行解決，若無則進入下一階段。

## 7-3 能量階段

7-3-1 發揮於『能量階段』中記載的誘發條件之效果。

7-3-2 回合玩家從空間將 1 個能量放置於該玩家的預備區。此為回合起因處理。回合起因處理後，若有待解決的效果則進行解決，若無則進入下一階段。

7-3-3 先攻玩家的第一回合不執行此階段。

## 7-4 抽牌階段

7-4-1 發揮於『抽牌階段』中記載的誘發條件之效果。

7-4-2 回合玩家從自己的牌組抽 1 張卡牌。此為回合起因處理。回合起因處理後，若有待解決的效果則進行解決，若無則進入下一階段。

## 7-5 回復階段

7-5-1 發揮『回復階段』中所記載的觸發條件效果。

7-5-2 回合玩家將自己場地上所有的卡牌回復，並將廢棄區所有的能量返回預備區。此為回合起因處理。回合起因處理後，若有等待解決的效果則進行解決，若無則進入下一個階段。

## 7-6 主要階段

7-6-1 此為回合玩家進行各種行動的階段。依以下步驟進行。

7-6-1-1 發揮『主要階段開始時』中所記載的觸發條件效果。

7-6-1-2 回合玩家獲得行動的機會。可執行下述任一項主要階段中可選擇的行動。

7-6-1-2-1 若非正在解決其他處理，回合玩家可執行「召喚靈魂卡」、「配置核心卡」、「使用魔法卡」、「移動能量」、「使用主要效果」、「結束主要階段」。(各行動將於後述)

7-6-1-2-2 玩家在移動能量時，可自由地重新配置放置於場地與預備區的能量。可將放置於預備區的能量放置於場地上的靈魂卡或核心卡，也可將場地上的能量放置於預備區。也可將放置於場地上靈魂卡或核心卡的能量，移動至其他的靈魂卡或核心卡。此外，也可交換場地或預備區的靈魂能量與能量的位置。

7-6-1-2-3 回合玩家完成一個行動的處理後，若沒有正在解決的處理，則可再次行動。

7-6-1-2-4 宣告「主要階段結束」後，解決於該時機發揮的效果，即可進入下一階段。

## 7-7 攻擊階段

7-7-1 在攻擊階段中，回合玩家可使用自己場上所控制的靈魂卡對對手進行攻擊。進行攻擊時，將會發生戰鬥。(關於戰鬥將於後述)

7-7-2 先攻玩家的第一回合不執行此階段。

7-7-3 攻擊階段將依以下順序進行。

7-7-3-1 標示為『攻擊階段開始時』的效果將會發揮。

7-7-3-2 給予回合玩家行動的機會。在攻擊階段中，若沒有正在解決的處理，回合玩家可使用靈魂卡進行攻擊，或宣告「攻擊階段結束」，並在解決該時機發揮的效果後，進入下一階段。進行攻擊時，將會發生戰鬥。

7-8 第二主要階段

7-8-1 此為可進行與「主要階段」相同行動的階段。

7-8-2 先攻玩家的第一回合不執行此階段。

7-9 結束階段

7-9-1 此為執行回合結束時各種處理的步驟。結束階段依以下步驟進行。

7-9-1-1 以「本回合中」或「至回合結束為止」為期限的效果將會失效。之後，發揮記載於『結束階段』的觸發條件之效果。結算所有因此效果而觸發的效果。

7-9-1-2 『結束階段』的效果結算完畢後，結算在回合結束時觸發的效果。

7-9-1-3 本回合結束，對手成為回合玩家，並從開始階段開始新的回合。

## 8 攻擊與戰鬥

8-1 在攻擊階段中，回合玩家可用自己的 1 張靈魂卡攻擊對手。進行攻擊時，將轉移至戰鬥，並依序處理從宣告攻擊到戰鬥結束的流程。

8-1-1 宣告攻擊

8-1-1-1 回合玩家可用其場地上 1 張處於回復狀態的靈魂卡進行攻擊。首先，將想用來攻擊的 1 張靈魂卡疲勞，並宣告攻擊。

8-1-1-2 「攻擊中」的效果將可發揮，且標示為「攻擊時」的效果會發揮。

8-1-2 防禦前靈動時機

8-1-2-1 在靈動時機可使用靈動效果。首先，被攻擊的玩家擁有優先使用一次靈動效果的權利。也可以不使用靈動效果而選擇跳過。當該玩家使用靈動效果或選擇跳過後，另一位玩家便獲得使用靈動效果的權利。當雙方玩家連續選擇跳過時，靈動時機便會結束。

8-1-3 宣告防禦

8-1-3-1 被攻擊的玩家可使用自己場上 1 張處於回復狀態的靈魂卡進行防禦。首先，將欲進行防禦的靈魂卡疲勞，並宣告防禦。若未宣告防禦，則不進入防禦後靈動時機，直接進入戰鬥結算 (8-1-5)。

8-1-3-2 可發揮『防禦中』的效果，並發揮標示為『防禦時』的效果。

8-1-4 防禦後靈動時機

8-1-4-1 在靈動時機可使用靈動效果。首先，被攻擊的玩家擁有優先使用一次靈動效果的權利。也可以不使用靈動效果而選擇跳過。當該玩家使用靈動效果或選擇跳過後，另一位玩家便獲得使用靈動效果的權利。當雙方玩家連續選擇跳過時，靈動時機便會結束。

8-1-5 戰鬥結算

8-1-5-1 發揮標示為『戰鬥結算時』的效果。之後，判定靈魂卡攻擊的結果。若靈魂卡被防禦，則進入比較 BP 的處理。若未被防禦，則被攻擊的玩家生命值將減少與攻擊中靈魂卡的標誌數量相同的點數，並進入戰鬥結束（8-1-7）。

8-1-5-2 比較 BP 的處理（BP 比對）

8-1-5-2-1 在比較 BP 的處理中，將判定靈魂卡之間戰鬥的結果。此時，若攻擊中或防禦中的靈魂卡已從場地離開，則不執行任何動作。

8-1-6 靈魂卡的破壞

8-1-6-1 在 BP 比對（8-1-5）時，BP 較低的靈魂卡會被破壞。若 BP 相同，則雙方的靈魂卡皆會被破壞。

8-1-6-2 在 BP 比對中破壞靈魂卡時所發揮的效果，會在此時機發揮。

8-1-7 戰鬥結束

8-1-7-1 「戰鬥結束時」的效果會發揮。

8-1-7-2 在戰鬥期間發揮，且標示有「攻擊中」、「防禦中」、「戰鬥中」的效果，會在此時失效。

8-1-7-3 回合玩家獲得執行下一個行動的機會。

## 9 效果的發揮與結算

9-1 效果

9-1-1 效果是卡牌持有的要素之一，卡牌會藉由效果對遊戲造成影響。卡牌的效果記載於其效果說明中。

9-1-1-1 將效果對手牌中的卡牌、場地或玩家等造成影響的行為，稱為『發揮』。

9-1-2 效果的敘述中，有時會標示「執行」或「可以」。若標示為「執行」，則必須發揮該效果，並盡可能地處理。若標示為「可以」，則可選擇不發揮該效果。

9-1-2-1 當「可以」效果或「執行」效果與「無法」效果同時發揮時，將優先處理「無法」效果。

9-1-2-2 效果的優先順序為：「無法」>「必須執行」>「執行」=「可以」。

9-1-3 效果原則上，可分為：「常在型效果」、「誘發型效果」、「起動型效果」、「宣言型效果」、「置換型效果」等類別。

9-1-4 常在型效果

9-1-4-1 所謂常在型效果，是指會持續發揮某種效果的效果。

9-1-4-2 常在型效果只要位於其效果發揮的區域中，便會持續發揮效果。

9-1-4-3 常在型效果中，也存在僅於滿足特定條件期間才會發揮的效果。這類效果只要位於其效果發揮的區域中，且在滿足條件的期間，便會持續發揮效果。

9-1-4-4 常駐效果無須等待誘發、發揮的順序，從其進入可發揮該效果的區域時，便會立即發揮效果。

## 9-1-5 誘發型效果

9-1-5-1 所謂的誘發型效果，是指因遊戲中發生了該效果所標示的事件，而發揮的效果。

9-1-5-2 誘發型效果是指當遊戲中發生了作為條件的事件時，會自動發揮的效果。例如指定了「召喚時」、「攻擊時」、「破壞時」等時機，或是在卡牌說明中記述了「○○時」等條件，以及標示了「此回合中」或「此戰鬥中」等持續期間並發揮的效果，皆屬此類。

9-1-5-2-1 除非有〔每回合 1 次〕等限制，否則每次滿足條件時皆會發揮。

9-1-5-3 誘發型效果只要未滿足其誘發條件，便不會誘發，也不會發揮。

9-1-5-4 若多個符合條件的事件同時發生時，該效果也只會誘發並發揮 1 次。

範例：同時召喚 2 張靈魂卡時，記述了「靈魂卡被召喚時」的效果只會發揮 1 次。

9-1-5-5 誘發型效果在誘發後等待發揮的期間，若持有該誘發型效果的卡牌離開了可發揮效果的區域，則該效果將無法發揮。

9-1-5-6 標示了「此回合中」或「此戰鬥中」等持續期間的常駐效果，即使發揮該效果的靈魂卡或核心卡離開場地，效果依然會持續發揮。

9-1-5-6-1：標註有「此回合中」或「此戰鬥中」等持續期間的常駐型效果在發揮後，即使該效果指定的靈魂或核心不再滿足指定條件，仍會持續承受該效果。

9-1-5-7 若自己的複數效果發動，會視為同時發動，並在決定發揮順序後進行結算。

9-1-5-8 若自己與對手的複數效果同時發動，會視為同時發動，由回合玩家從同時發動的效果中，以喜好的順序選擇欲發揮的效果，並逐一進行結算。

9-1-5-9 在結算複數效果的途中，若有新的效果發動，則優先結算該新發動的效果。

## 9-1-6 起動型效果

9-1-6-1 起動型效果是指玩家可任意發揮的效果，主要為【起動：主要】或【起動：靈動】。

9-1-6-2 起動型效果必須在可發揮的時機，完全結算「▶」前以粗體字標示的效果後，才能發揮「▶」後標示的效果。

9-1-6-3 起動型效果若沒有特別標示【起動】且未標示發動條件時，可藉由宣言發動來發揮。關於起動型效果，即使無法結算「▶」後標示的效果，也可以結算「▶」前標示的行動。

## 9-1-7 宣言型效果

9-1-7-1 宣言型效果，是指在手牌卡牌上所記載的[主要]或[靈動]（或兩者皆可）的指定時機，藉由宣言來發揮的效果。

9-1-7-1-1 [主要]的宣告型效果，於自己的主要階段使用時可發揮效果。

9-1-7-1-2 [靈動]的宣告型效果，於主要階段宣告發動時，以及於靈動時機宣告發動時，皆可發揮效果。

9-1-7-1-3 在主要階段宣告發動同時持有[主要]與[靈動]的卡牌時，可選擇其中一個效果來發揮。

## 9-1-8 置換型效果

9-1-8-1 所謂置換型效果，是指在發生某個事件時，並非執行該事件，而是執行另一個事件的效果。

9-1-8-1-1 若效果中記載有「改為○○」或「變更」時，藉由該能力所發生的效果即為置換型效果。

9-1-8-1-2 已被置換型效果置換過的效果，無法再次被其他置換型效果置換。

9-1-8-1-3 若有多個置換型效果時，由回合玩家決定結算的順序。

## 9-2 效果的條件

9-2-1 若效果的發揮需要滿足條件，只要不滿足該條件，該效果便不會發揮。

9-2-2 所謂選擇對象，是指以「指定～」或「可指定～」的方式，選擇「場地」、「手牌」、「廢棄區」中卡牌的情況。

9-2-3 即使滿足條件，若要發揮的效果被「不可」效果所限制時，則該效果不會發揮。

## 9-3 效果發揮的步驟

9-3-1 發揮效果時，請依以下步驟進行。

9-3-1-1 若有發揮效果的條件，則必須滿足該條件。只要未滿足條件，便無法發揮效果。

9-3-1-2 宣言要發揮的效果。若為可在手牌中發揮的效果，則須公開該卡牌，並宣言發揮效果。

9-3-1-3 實際發揮效果。

9-3-1-4 進行效果的解決。

9-3-2 當效果中記載「指定～」、「最多～」、「將～」等文字時，於解決效果之際，在收到該指示的階段，選擇其中所示應選擇的卡牌或玩家等。即使在指定後，對象已不符合指定的條件，亦不會再次變更指定對象，該效果仍會被解決。

9-3-2-1 若指定了選擇的數量，則必須盡可能選擇直到滿足該數量的卡牌或玩家等。但是，若標示為「最多～」，則也可以選擇 0。

9-3-2-2 若要選擇的對象，是位於非公開區域中的卡牌，且選擇的條件需要卡牌的資訊時，無法保證非公開區域的卡牌持有該資訊。進行選擇的玩家，即使該區域中存在滿足條件的卡牌，也可以選擇不選擇該卡牌。

9-3-2-3 在卡牌敘述中，若無特別指示選擇應選的卡牌或玩家等，當該效果是對卡牌時，則指效果的發生源卡牌；當是對玩家時，則指該效果的玩家。

9-3-3 以效果發生源從場地移動至其他區域作為發揮時機的誘發型效果，於進入待機狀態的時點發揮效果。

9-3-4 發揮效果時，該效果將以在此之前已解決的常駐型效果，或有效的誘發型效果為前提，進行發揮與解決。

## 9-4 效果的解決順序

9-4-1 當我方與對手卡牌的效果同時滿足發揮時機時，由回合玩家選擇要發揮的效果，發揮並解決該效果後，再依序選擇在相同時機發揮的效果並解決。

9-4-1-1 當自己的效果(A)與對手的效果(B)同時滿足發揮時機，在先發揮並解決(A)的效果後，若(C)的效果滿足了發揮時機，則在先發揮並解決(C)的效果後，再發揮並解決(B)的效果。

9-4-1-2 因先解決的效果，導致尚有未發揮效果的靈魂卡或核心卡離開場地時，若在實際可

發揮的時機該卡牌已不在場地上，則無法發揮效果。

## 10 規則處理

### 10-1 規則處理的基本

10-1-1 所謂規則處理，是指在遊戲中發生或正在發生特定事件時，依據規則自動執行的處理。

10-1-2 規則處理即使在執行其他行動中，也會在發生時立即進行結算。

### 10-2 敗北判定處理

10-2-1 當任一玩家滿足以下任一勝利條件時，將透過規則處理，由滿足勝利條件的玩家贏得遊戲。

10-2-1-1 對手的生命值變為 0。

10-2-1-2 在對手的開始階段時，其牌組卡牌為 0 張。

### 10-2-2 待機狀態

10-2-2-1 任一靈魂卡或核心卡在被破壞、返回手牌或牌組，或因能量數量低於 Lv1 費用而消滅時，會進入待機狀態。

10-2-2-2 進入待機狀態的靈魂卡或核心卡，在進入待機狀態後，仍會持續受到其進入前所受到的效果影響。

10-2-2-3 因消滅而進入待機狀態的靈魂卡，會以其進入待機狀態前的 Lv 進行待機狀態的結算。

10-2-2-4 進入待機狀態的靈魂卡或核心卡，其從進入待機狀態前就發揮的常駐效果，若未受到無法發揮效果的效果影響，則會持續發揮。而該卡牌本身，除了在該待機狀態下發揮的效果（例如因破壞而觸發的『破壞時』或「離開場地時」效果）之外，將無法發揮其他效果。

10-2-2-5 因破壞或消滅而進入待機狀態，並將所有於此狀態下因該破壞或消滅而發揮的效果結算完畢後，該待機狀態的靈魂卡或核心卡將移至廢棄區。此外，其上放置的能量將全部移至預備區。

因返回手牌或牌組的效果而進入待機狀態時，即使在該待機狀態中消滅，只要未受到新的移動效果影響，仍會返回手牌或牌組。此外，其上放置的能量將全部放置到預備區。

10-2-2-6 進入待機狀態的靈魂卡，在解決誘發效果的途中，可能會變為其他的待機狀態。

10-2-2-6-1 不會從待機狀態變為相同的待機狀態。

10-2-2-6-2 若變為其他的待機狀態，將無法解決在前一個待機狀態中誘發的效果，並會發揮在新的待機狀態中誘發的效果。

10-2-2-7 因受到返回手牌或牌組的效果而進入待機狀態的靈魂卡或核心卡，只要未受到因誘發效果而移動至其他場所的效果影響，即使在誘發效果的途中消滅並進入消滅的待機狀態，也會返回手牌或牌組，而非放置到廢棄區。

10-2-2-8 因效果使靈魂卡或核心卡上的能量數量發生變化後，若因處理使能量數量低於 Lv1 費用而消滅時，該卡牌視為因該效果而消滅。

10-2-2-9 因效果使靈魂卡或核心卡的 Lv1 費用發生變化後，若因處理使能量數量低於 Lv1 費

用而消滅時，該卡牌視為因該效果而消滅。

10-2-2-10 因自己的行動或支付費用，使靈魂卡或核心卡的 Lv1 費用發生變化後，若因處理使能量數量低於 Lv1 費用而消滅時，該卡牌視為因自己而消滅。

## 11 效果細則

### 11-1 召喚

11-1-1 召喚靈魂卡時，請依以下順序處理。

11-1-1-1 展示欲召喚的卡牌。

11-1-1-2 確認欲召喚卡牌的費用。

11-1-1-2-1 若有變更費用的效果發揮，則在此時機發揮。

11-1-1-3 確認欲減輕的費用。

11-1-1-4 若要發揮《繼召》(12-2-1-3)，則在此時機發揮，並滿足減輕標誌。

11-1-1-4-1 每有 1 個對應減輕標誌的標誌，費用便減輕 1 點，最多可減輕至減輕標誌的數量上限。減輕後的數量即為召喚費用。

11-1-1-5 依召喚費用的數量，將召喚方玩家場地或預備區的能量移至廢棄區。此舉稱為「支付召喚費用」。此外，召喚費用不可超額支付。

11-1-1-6 將卡牌放置於場地，並從召喚方玩家的場地或預備區，將等於或多於最低 Lv 之 Lv 費用數量的能量放置於該卡牌上。

### 11-2 配置

11-2-1 配置核心卡時，請依以下順序處理。

11-2-1-1 展示要配置的卡牌。

11-2-1-2 確認要配置的卡牌費用。

11-2-1-3 確認要減輕的費用。

11-2-1-4 若要發揮《繼召》(12-2-1-3)，請在此時機發揮，並滿足減輕標誌。

11-2-1-4-1 每有 1 個對應減輕標誌的標誌，費用便減輕 1，最多可減輕至減輕標誌的數量上限。減輕後的數字即為配置費用。

11-2-1-5 將與配置費用相同數量的能量，從配置方玩家的場地或預備區移至廢棄區。此動作稱為「支付配置費用」。此外，配置費用不可超額支付。

11-2-1-6 將卡牌放置於場地，並從配置方玩家的場地或預備區，將等於或多於最低 Lv 之 Lv 費用的能量放置於該卡牌上。

### 11-3 使用

11-3-1 使用魔法卡時，請依以下順序處理。

11-3-1-1 展示要使用的卡牌。

11-3-1-2 確認欲使用卡牌的費用。

11-3-1-3 確認欲減輕的費用。

11-3-1-4 若要發揮《繼召》(12-2-1-3)，請在此時機發揮，並滿足減輕標誌。

11-3-1-4-1 在減輕標誌的數量上限內，每有 1 個對應減輕標誌的標誌，費用便減輕 1。減輕後的數量即為使用費用。

11-3-1-5 將與使用費用數量相同的能量，從使用玩家的場地或預備區移至廢棄區。此行為稱為「支付使用費用」。此外，不可超額支付使用費用。

11-3-1-6 已使用且正在發揮效果中的魔法卡，視為不屬於任何區域。

## 12 關鍵字效果與效果敘述

### 12-1 關鍵字效果

12-1-1 所謂關鍵字效果，是指如【激突】等，在卡牌說明上以黑底白字書寫的效果。

12-1-2 在書寫為【○○：△△】的關鍵字效果中，【○○】為關鍵字效果名稱，△△則為該關鍵字效果內，會變更對象內容、指定數量等條件的部分。

12-1-3 關鍵字效果是指，1 張靈魂卡或 1 張核心卡可持有複數個相同效果。

### 12-2 共通效果

12-2-1 所謂共通效果，是指靈魂卡、核心卡、魔法卡共通持有的特殊效果。

#### 12-2-1-1 《真界放》

12-2-1-1-1 在 Lv2 費用處記載有《真界放》的靈魂卡或核心卡，即為持有《真界放》的靈魂卡或核心卡。

12-2-1-1-2 持有《真界放》的靈魂卡或核心卡，即使不放置指定 Lv2 費用的能量，也能以 1 個靈魂能量提升至 Lv2。由於這並非效果，因此即使受到不發揮效果的效果影響，也能以 1 個靈魂能量提升至 Lv2。

12-2-1-1-3 持有《真界放》的靈魂卡或核心卡處於 Lv2 時，會進入《真界放》狀態。在此狀態下可發揮的、以與 Lv2 費用相同顏色書寫於卡牌說明中的效果，也稱為《真界放》效果。

#### 12-2-1-2 《靈魂魔法》

12-2-1-2-1 所謂《靈魂魔法》，是指若自己的場地上有指定的標誌，即可僅以靈魂能量支付費用來使用的共通效果。

#### 12-2-1-3 《繼召》

12-2-1-3-1 《繼召》是一種共通效果，可藉由將廢棄區中持有 EX 標誌的卡牌從遊戲中除外，每除外 1 張卡牌，即可滿足所召喚、配置、使用之卡牌的 1 個減輕標誌。

12-2-1-3-2 在使用滿足減輕標誌的效果或以場地上的標誌進行減輕之前，可將廢棄區中持有 EX 標誌的卡牌任意除外來滿足減輕條件。

12-2-1-3-2-1 發揮《繼召》時，從廢棄區除外的持有 EX 標誌的卡牌數量，不可超過減輕標誌的數量。

#### 12-2-1-4 [主要]

12-2-1-4-1 [主要]是一種主要由魔法卡持有的共通效果，僅能於自己的主要階段中發揮。

#### 12-2-1-5 [靈動]

12-2-1-5-1 [靈動]是一種主要由魔法卡持有的共通效果，可於自己的主要階段或雙方攻擊階

段的靈動時機中發揮。

#### 12-2-1-6 『召喚時』

12-2-1-6-1 『召喚時』是一種共通效果，意指在靈魂卡被召喚時發揮該效果。

#### 12-2-1-7 『攻擊時』

12-2-1-7-1 『攻擊時』是一種誘發型共通效果，意指靈魂卡在自己的攻擊階段進行攻擊時發揮其效果。

#### 12-2-1-8 『攻擊中』

12-2-1-8-1 『攻擊中』是一種共通效果，意指靈魂卡在自己的攻擊階段正在攻擊的期間發揮其效果。

12-2-1-8-2 『攻擊中』效果分為三種：在攻擊期間持續發揮的常在型效果、在靈動時機發揮的起動型效果，以及在攻擊時以外的時機發揮的誘發型效果。

#### 12-2-1-9 『防禦時』

12-2-1-9-1 『防禦時』是一種誘發型共通效果，意指靈魂卡在對手的攻擊階段進行防禦時發揮其效果。

#### 12-2-1-10 『防禦中』

12-2-1-10-1 『防禦中』是一種共通效果，意指靈魂卡在對手的攻擊階段正在防禦的期間發揮其效果。

12-2-1-10-2 『防禦中』效果分為三種：在防禦期間持續發揮的常在型效果、在靈動時機發揮的起動型效果，以及在防禦時以外的時機發揮的誘發型效果。

#### 12-2-1-11 『配置時』

12-2-1-11-1 『配置時』是指核心卡被配置時，會發揮其效果的誘發型效果，也是共通效果。

12-2-1-12 『破壞時』是指靈魂卡或核心卡被破壞時，會發揮其效果的誘發型效果，也是共通效果。

12-2-1-12-1 『因對手而破壞時』是指持有此關鍵字的靈魂卡或核心卡，因對手的效果或與對手靈魂卡的 BP 比對而被破壞時，會發揮其效果的誘發型效果，也是共通效果。

### 12-3 限制效果

#### 12-3-1〔每回合 1 次〕

12-3-1-1〔每回合 1 次〕是指在該回合中，該效果僅能發揮 1 次的限制效果。

12-3-1-2〔每回合 1 次〕即使有多張持有相同效果的同名卡牌，也可各自發揮 1 次效果。

12-3-1-3〔每回合 1 次〕若持有相同效果的對象卡牌名稱不同，則不視為相同效果。

#### 12-3-2〔不可重複〕

12-3-2-1〔不可重複〕是指相同效果在同一時機無法重複發揮的限制效果。

例：召喚靈魂卡時，即使場地上有持有「〔不可重複〕召喚靈魂卡時」效果的同名靈魂卡或核心卡，也只能發揮 1 次效果。

12-3-2-2〔不可重複〕若持有相同效果的對象卡牌名稱不同，則不視為相同效果。

#### 12-3-3〔不可重複・每回合 1 次〕

12-3-3-1〔不可重複・每回合 1 次〕是指該效果在該回合中僅能發揮 1 次，是一種限制效果，表示相同的效果無法在相同的時機發揮。此效果同時具有〔不可重複〕與〔每回合 1 次〕的性質。

12-3-3-2〔不可重複・每回合 1 次〕即使有多張持有相同效果的同名卡牌，只要時機不同，即可各自發揮 1 次效果。

12-3-3-3〔不可重複・每回合 1 次〕若持有相同效果的對象卡牌名稱不同，則不視為相同效果。

## 13 其他

### 13-1 效果敘述

13-1-1：記載為「當～以上時」的效果，即使數值原先已在指定數值以上，只要因數值增加而達到指定數值以上，該效果即可發揮。但是，若因數值減少而變為指定數值以上時，該效果則不發揮。

13-1-2：記載為「當～以下時」的效果，即使數值原先已在指定數值以下，只要因數值減少而達到指定數值以下，該效果即可發揮。但是，若因數值增加而變為指定數值以下時，該效果則不發揮。