

整體首頁

官方規則手冊 [ETERNAL] VER.17.0

[基本玩法](#)

[遊戲進行規則](#)

[特殊卡牌規則](#)

遇到困難時

[常見問題](#)

[用語集](#)

查看其他資訊

[Q&A](#)

[禁止卡・限制卡指定 \(Eternal\)](#)

[規則裁定變更 \(Eternal\)](#)

[過去的規則改訂 \(Eternal\)](#)

[卡牌列表](#)

[最新的賽場規則](#)

[下載](#)



※關於聯名卡區域圖示變更的公告

※ 衍生物卡的使用方法

關於官方規則

關於規則的重要公告，將會刊載於本手冊或官方網站。

規則的修訂與更新

為了持續提供更有趣的遊戲，Battle Spirits 可能會進行遊戲平衡性調整。由於每次調整都可能另行公告，請務必確認本手冊或官方網站。

關於官方大會規則

在 Battle Spirits 中，根據舉辦官方大會時的大會形式，規則可能會有所不同。希望參加大會的玩家，請務必事先透過官方網站等各種公告進行確認。

前言

何謂 BATTLE SPIRITS

歡迎來到 Battle Spirits 的世界！

Battle Spirits 是一款對戰型交換卡牌遊戲。

其核心便是名為「能量」的存在。

召喚名為靈魂卡的魔物、施展扭轉乾坤的魔法卡，以及為召喚出的靈魂卡升級！實現這一切的便是能量，如何運用有限的能量，將使遊戲產生無限的變化。

請務必親身體驗由「卡牌 + 能量」的組合所創造出前所未有的激烈對戰！

■ Eternal 與 Standard

Battle Spirits 備有兩種對戰賽制。

「Eternal」是除了禁用卡以外，可使用所有 Battle Spirits 卡牌的賽制。

另一種「Standard」，是僅能使用 2026 年起登場的新設計（區域圖示為英文字母）卡牌的賽制。此外，隨著收錄卡牌的追加，可使用的卡牌也會定期輪替。

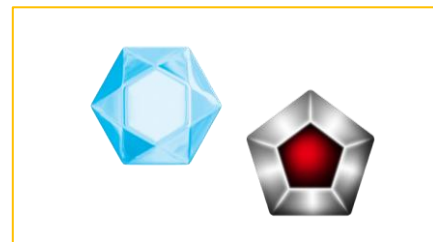
這兩種賽制除了可使用的卡牌不同外，規則也有一部分相異。**在本手冊中，將說明**

「Eternal」賽制的規則。

※配合「Standard」的導入，卡牌的設計進行了更新。在本手冊中，將主要以更新前的卡牌設計（區域圖示為數字）進行說明。

掌握勝負關鍵的「能量」

預組牌組等商品中附贈的小型指示物「能量」，可用於生命值、支付費用、為場地上的卡牌升級等多種用途。對戰中，除了使用散發藍色光芒的一般能量外，還會使用 1 個中心散發紅色光芒的特殊能量「靈魂能量」。



卡牌種類

在 Battle Spirits 中存在 5 種類型的卡牌，玩家需使用由這些卡牌組合而成的「牌組」（卡牌束）來進行遊戲。其中最基本的三種是靈魂卡、核心卡與魔法卡。

靈魂卡

此卡牌代表怪獸或機甲，被召喚至場地(戰場)與對手戰鬥。



核心卡

與靈魂卡相同，配置於場地，並以各種效果支援我方。



魔法卡

是可從手牌直接使用的卡牌。雖然是一次性使用，但相對地擁有強大的效果。



■除了靈魂卡之外……

終極靈魂卡與合體卡和靈魂卡一樣，會被召喚至場地進行戰鬥，但在許多方面與靈魂卡有所不同。

終極靈魂卡

被封印的靈魂卡究極復活後的姿態。召喚時必須滿足特定的「召喚條件」，但也因此十分強大。



合體卡

能與靈魂卡合體的特殊卡牌。也存在能與2張靈魂卡、終極靈魂卡或創界神核心卡合體的卡牌。



6 種屬性

Battle Spirits 的卡牌分屬 6 種屬性之一。每種屬性各有其特徵，活用這些特徵便能構築出各式各樣的牌組。

屬性會以卡牌邊框等顏色來表示，也存在分屬複數屬性的卡牌。

紅屬性

存在許多龍族。擅長攻擊，可在攻擊時進行破壞或抽牌。

紫屬性

存在許多骷髏與魔物。擁有移除對手能量、或復活等效果。

綠屬性

存在許多昆蟲與野獸。擅長增加自己的能量、或使對手疲勞。

白屬性

存在許多機器人。擅長防禦，可將對手返回手牌。

黃屬性

存在許多天使與傳說生物。行動變幻莫測，擅長使用魔法卡的戰術。

藍屬性

存在許多巨人與石魔。擅長牌組破壞、或妨礙對手的行動。

勝利條件

符合以下任一條件的玩家即獲勝，遊戲隨即結束。

- 對手的生命值變為 0。
- 在對手的開始階段時，其牌組卡牌為 0 張。

遊戲開始前

遊戲所需物品

玩家請各自準備自己的牌組與能量。

此外，使用專用的對戰墊，能讓遊戲更有趣。【→下載頁面請點此】



■牌組

將 Battle Spirits 的卡牌集結而成的牌疊，稱之為「牌組」。

玩家可遵循以下規則，自由構築自己的牌組。

●以 40 張以上的卡牌構築

沒有張數上限。

●同名卡牌最多只能放入 3 張。


即使插圖或卡牌編號不同，只要名稱相同，便視為相同的卡牌。

但是，若卡牌名稱末尾的編號（同名卡牌識別編號）不同，或持有《轉醒》且其中一面卡牌名稱不同的卡牌，則視為不同卡牌。此外，契約卡僅能放入 1 種（最多 3 張）於牌組中。

◆可使用卡牌的限制

在「Eternal」中，除禁止卡外，可使用至今為止發售的所有卡牌。

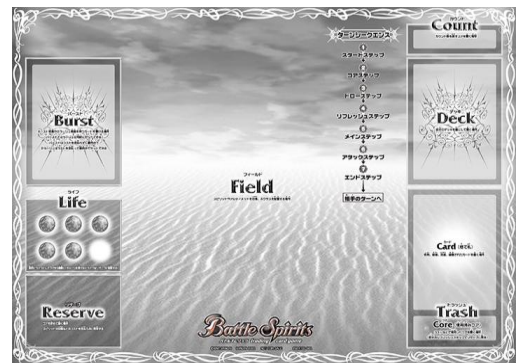
■ 能量

請每位玩家準備約 30 個標記物，作為遊戲中的「能量」使用。另外，也請準備 1 個標記物，作為「靈魂能量」使用。

※若數量不足時，請準備替代品。只要能作為能量使用，任何物品皆可，但其中一個請作為靈魂能量，以便與其他能量區分。

■ 對戰墊

對戰墊上記載了各區域與場所的名稱、回合流程等，各種有助於遊戲進行的資訊。熟悉後即使沒有對戰墊也能愉快地遊玩，但建議初學者使用對戰墊進行遊戲。【[→下載頁面請點此](#)】



■ 其他

使用由代用卡替代的轉醒卡或衍生物卡時，請將其統一放置於對手可見之處（如牌組旁）。

遊戲準備

攤開對戰墊後，請依照以下順序進行遊戲準備。

※各個場所的位置，請參考對戰墊。



① 在對戰墊外決定一個作為「空間」的區域，並將準備好的能量放置於該處。



② 將自己的牌組充分洗牌後，再讓對手洗牌。雙方洗牌結束後，請將牌組放置於「牌組」區域。

※若想將契約卡加入起始手牌，請在洗牌前從牌組中挑出 1 張契約卡，並將其背面朝上向對手展示。



③ 從空間將 5 個能量放置到「生命值」區域。此能量代表玩家的生命值。



④ 從空間將 3 個能量與 1 個靈魂能量放置到「預備區」。



⑤ 從牌組抽取 4 張卡牌作為手牌。

※請將手牌朝向自己，勿讓對手看見。

※若想將契約卡加入初始手牌，則不抽 4 張，改抽 3 張後，將於步驟②所展示的契約卡內容向對手公開，再加入手牌。



⑥ 玩家雙方進行猜拳。猜拳的勝者可自由選擇「先攻」或「後攻」。



⑦ 每位玩家僅可重新抽牌一次。請依先攻、後攻的順序，決定是否要重新抽牌。接著，僅限要重新抽牌的玩家，將所有手牌放回牌組，與步驟②同樣將牌組洗牌後，再抽取 4 張卡牌作為手牌。

※即使不滿意重新抽得的手牌，也無法再次重新抽牌。

※進行調度時，不可從牌組中挑出契約卡並加入最初的手牌中。

卡牌的基本解說

Battle Spirits 的卡牌版面設計，2026 年登場的 Standard 規格與以往的設計有部分不同。此處將說明以往設計的閱讀方式。關於 Standard 規格的設計，請參閱 Standard 規則手冊。

卡牌上記載了如下資訊。卡牌邊框的顏色對應其所屬的顏色。



①費用

使用卡牌（召喚、配置）時，必須支付能量（支付費用）。費用的數字代表需要支付的能量數量。

②減輕標誌

表示支付費用時，做為「費用減輕」參照的標誌種類與數量。

③基本資訊

最左側為卡牌的種類，中央為卡牌名。

最右側記載著所屬的系統。此外，也存在擁有多個系統，或沒有系統的卡牌（核心卡或魔法卡）。

④效果資訊

記載了 Lv 相關資訊（魔法卡除外）、使用時的效果等內容。

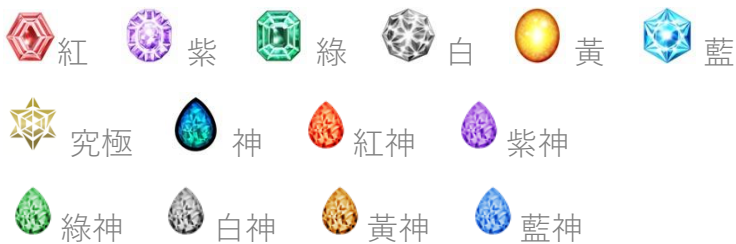
⑤標誌

主要對應卡牌的屬性。標誌的數量除了在費用減輕時會被參照外，也表示當靈魂卡或終極靈魂卡攻擊時，可減少對手生命值的數量。

【!】 關於標誌的種類

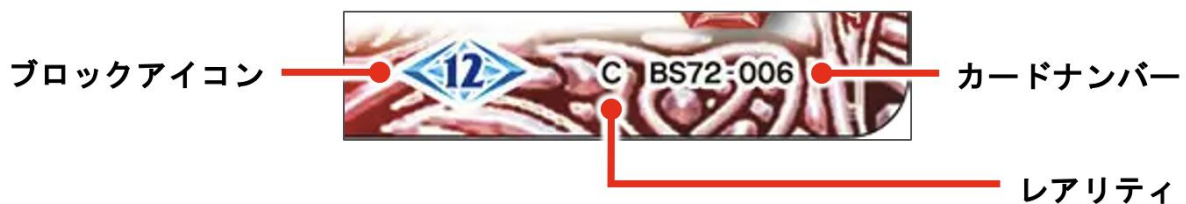
許多卡牌的右下方都記載著標誌。除了 6 種屬性外，還存在著神或究極等特殊標誌。

此外，神標誌中也有帶有 6 色任一顏色的標誌（例如：紅色的神標誌既是紅色標誌，也是神標誌）。



※關於 Standard 樣式卡牌的標誌，請參閱 Standard 規則說明書。

⑥ 區域圖示等，其他資訊



卡牌系列圖示表示卡牌的發行時期。通常為藍色，但合作卡牌的圖示則為紅色。

稀有度由高至低依序為 XX > X > M > R > C。

※稀有度中也存在「NX」、「XV」、「AX」、「轉醒 X」或「轉醒 R」（轉醒卡）、「契約 X」（契約卡）等特別的種類。

首先來記住這些！

在此說明 Battle Spirits 的 4 種基本行動。詳細規則請一併參閱「遊戲流程規則」。

召喚靈魂卡

靈魂卡可藉由支付「費用」召喚至場地上。首先請確認卡牌左上方記載的費用數字。

支付費用時，需使用放置於自己預備區的**能量**。支付與費用數字相同數量的**能量**（移至廢棄區）後，即可將靈魂卡召喚至場地上。

※ 靈魂能量與一般能量相同，皆可用於支付費用等。



【!】 支付費用的各種技巧

若場地上已有靈魂卡或核心卡等卡牌，也可以使用放置於其上的**能量**來支付費用。此外，根據場地上卡牌的標誌數量，減少需支付**能量**數量的「費用減輕」也是一項重要的技巧。【→[點此查看詳情](#)】

■在召喚的靈魂卡上放置能量

靈魂卡的 BP（戰鬥力）與可使用的效果會依其目前的「Lv」而變化。靈魂卡的 Lv 取決於放置其上的能量數量。例如在以下情況，上方一行表示「維持 Lv1 所需的能量為 1 個」。其下方的「7000」則為 Lv1 時的 BP。



這張「デスクロードラゴン/Deathclow Dragon」在放置 1 個能量時為 Lv1，BP「7000」；放置 2 個時為 Lv2，BP「10000」；放置 3 個以上時則為 Lv3，BP「13000」。將「デスクロードラゴン/Deathclow Dragon」召喚至場地後，請從預備區或場地上的卡牌移動 1 個以上的能量至此卡牌上。

【!】 透過移動能量，靈魂卡的 Lv 會發生變化

位於預備區的能量，或是放置於場地上卡牌的能量，只要是在自己的主要階段（可進行靈魂卡召喚等行動的時機），都可以自由地重新配置。隨著放置其上的能量數量改變，靈魂卡的 Lv 也會隨之增減。【→[點此查看詳情](#)】

用靈魂卡進行攻擊吧

以靈魂卡攻擊且未被阻擋（防禦）時，即可減少對手的生命值。藉此將對手的生命值變為 0，便可贏得對戰。

※ 除此之外，也能透過將對手的牌組變為 0 張來獲勝。

■ 宣告攻擊，戰鬥開始

選擇 1 張想發動攻擊的靈魂卡並宣告攻擊，戰鬥便會開始。此時，為表示已發動攻擊，請將該卡牌橫置。



■ 對手宣告阻擋

被攻擊的玩家，可使用自己的靈魂卡來阻擋對手的靈魂卡。宣告阻擋時，與攻擊時相同，也需將進行阻擋的靈魂卡橫置。



【!】 回復與疲勞

僅有直立放置的靈魂卡可以進行攻擊或阻擋。此狀態稱為「回復狀態」。因宣告攻擊等而橫置的靈魂卡會進入「疲勞狀態」。疲勞狀態的靈魂卡無法進行攻擊或阻擋。

■ 若被阻擋則以 BP 決勝負

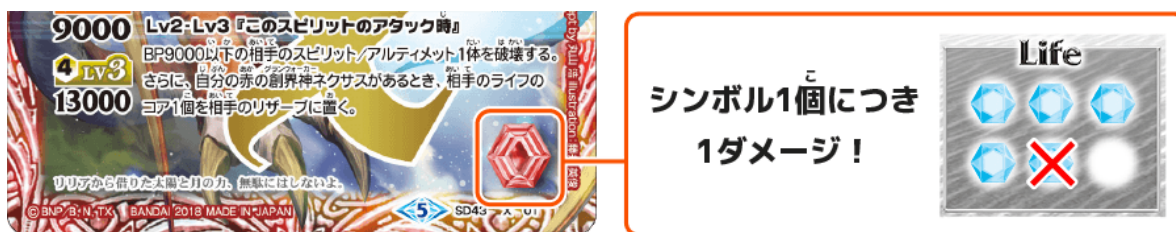
宣告阻擋後，比較攻擊方靈魂卡與阻擋方靈魂卡的「BP」。BP 較低的靈魂卡會被破壞，並置到廢棄區。

※若 BP 相同，則為平手，雙方皆被破壞。



■ 若未被阻擋則對對手造成傷害

若未宣告阻擋，攻擊方靈魂卡將對對手造成傷害。可依照卡牌右下方標誌的數量，減少對手的生命值。

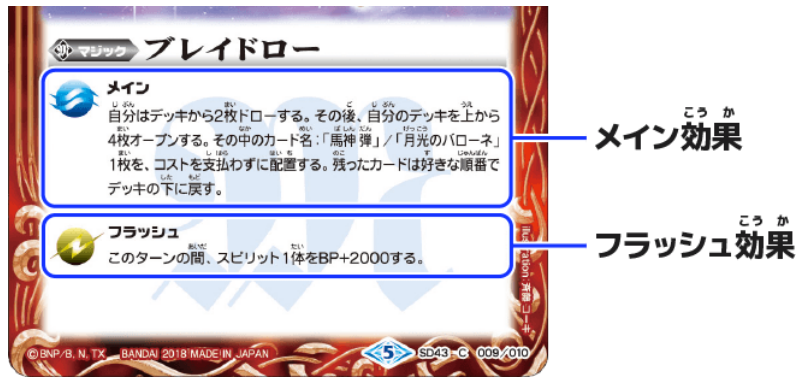


【!】 能量會移到哪裡？

在戰鬥中被破壞的靈魂卡上所放置的能量，以及因攻擊而減少的生活值能量，都將移動至預備區。

使用魔法卡

魔法卡為一次性使用，但也因此效果強大，是能夠一舉逆轉局勢的卡牌。與召喚靈魂卡時相同，需支付費用後方可使用。此外，許多魔法卡擁有多種效果，可根據使用時機選擇發揮不同的效果。



「主要効果」僅能於自己的主要階段（可進行靈魂卡召喚等行動的時機）使用。而「靈動效果」不僅可在主要階段使用，也可在戰鬥中指定的「靈動時機」使用。

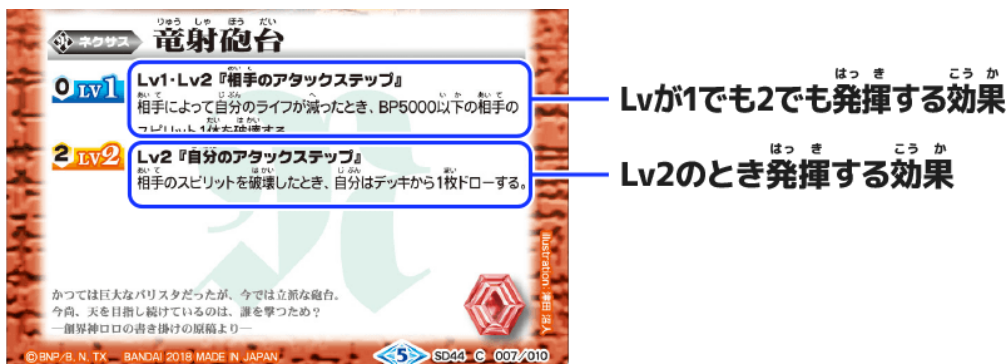
【!】 無法中斷魔法卡的使用

靈動效果亦可在對手回合的攻擊階段中的靈動時機使用。然而，由於靈動效果在使用後會立即結算，因此無法在對手效果發揮前，插入使用其他的靈動效果。【→點此了解詳情】

配置核心卡

核心卡是配置於場地上，並透過各種效果提供支援的卡牌。與召喚靈魂卡時相同，在主要階段支付費用後即可配置於場地上。

核心卡無法進行攻擊或阻擋，但擁有標誌，可用於費用減輕。此外，與靈魂卡相同，可藉由在其上放置能量來改變 Lv。並且會根據目前的 Lv 發揮各種不同的效果。



在多數情況下，核心卡的效果會記載其發揮的時機。以這張「竜射砲台」為例，第 2 個效果可在「自己的攻擊階段中，破壞對手靈魂卡時」發揮。

※部分效果沒有時機限制，只要滿足 Lv 條件，便會持續發揮效果。

【!】 靈魂卡持有的效果也以相同方式處理

許多靈魂卡也像核心卡一樣，擁有根據 Lv 發揮的效果。其發揮條件或說明解讀方式等，皆與核心卡相同。

本頁所介紹的靈魂卡、魔法卡、核心卡的說明，終究只是遊戲的基本規則。在交換卡牌遊戲 Battle Spirits 中，除了這些之外，還存在著合體卡、究極卡、「創界神核心卡」及「創界石核心卡」等卡牌。此外，卡牌效果中也有像是爆烈、轉醒、幻影等適用獨自規則的效果。詳情請參閱本手冊的「特殊卡牌規則」。

回合流程

Battle Spirits 中存在眾多卡牌，其中部分卡牌的效果可能與本規則說明相衝突。若卡牌效果與規則發生矛盾，請以卡牌效果為優先。

回合流程

對戰由先攻玩家與後攻玩家輪流進行各自的「回合」（輪序）來推進。一個回合又分為 7 個「階段」。即使在各個階段中沒有任何行動，該階段本身也不會被省略。

※除非另有說明，否則各階段的行動基本上僅由回合玩家（目前正在進行自己回合的玩家）執行。

ターンシーケンス

- ① スタートステップ
- ② コアステップ ※
- ③ ドローステップ
- ④ リフレッシュステップ
- ⑤ メインステップ
- ⑥ アタックステップ ※
- ⑦ エンドステップ

あいて
相手のターンへ

※1ターン目は②と⑥を飛ばします。

① 開始階段

此為宣告回合開始的階段。若此時沒有可發揮的效果，則不執行任何行動，直接進入②能量階段。

② 能量階段

從空間取出 1 個能量放入預備區

③ 抽牌階段

從自己的牌組抽取 1 張卡牌加入手牌（抽牌）。

※手牌的張數沒有上限。

④ 回復階段

將自己場地上所有處於疲勞狀態（橫置）的卡牌回復（直立）。

此外，將廢棄區的所有能量返回預備區。



⑤ 主要階段

在此階段，可執行使用手牌中的卡牌（召喚、配置）、移動預備區或場地上卡牌的能量等各種行動。詳情請參閱「主要階段的行動」。完成所有想執行的行動後，結束此階段並進入⑥攻擊階段。

⑥ 攻擊階段

為了減少對手的生命值，可使用自己的靈魂卡或終極靈魂卡進行「攻擊」。詳情請參閱「攻擊階段的行動」。

若已沒有想進行攻擊的靈魂卡或終極靈魂卡，則結束此階段，並進入⑦結束階段。

⑦ 結束階段

該回合中發生的所有暫時性效果全部失效。

然後結束回合，進入對手的回合。

【!】 第一回合的特例

第 1 回合（先攻玩家的第一個回合）沒有②能量階段與⑥攻擊階段。請跳過這 2 個階段。

「Eternal」的回合流程與「Standard」部分不同。在「Standard」中，於⑥攻擊階段後，會有第二主要階段。

主要階段的行動

回合玩家可在主要階段執行以下行動。各項行動可依自己喜好的順序，（設置爆烈或幻象除外）不限次數地執行。

- 靈魂卡／終極靈魂卡／合體卡的召喚
- 合體卡的合體／分離／交換
- 配置核心卡
- 使用魔法卡
- 使用主要階段中的效果
- 移動能量
- 蓋放爆裂
- 設置幻境

※蓋放爆裂與設置幻境，每回合各僅能進行一次。

靈魂卡／終極靈魂卡／合體卡的召喚

可支付費用，將手牌中的靈魂卡／終極靈魂卡／合體卡「召喚」至場地上。召喚時，請在召喚的卡牌上放置能量，使其至少達到 Lv1（終極靈魂卡為 Lv3）。

關於詳細的召喚步驟，請參閱「費用支付與卡牌使用方法」。

- 只要能支付費用，一個回合內不限召喚數量。此外，可放置於場地上的靈魂或終極靈魂數量並無限制。
- 終極靈魂卡若未滿足「召喚條件」，則無法召喚。
- 合體卡除了能作為靈魂卡召喚外，亦可與符合合體條件的對象（通常為靈魂卡）以「直接合體」的狀態進行召喚。詳情請參閱「Brave」。

合體卡的合體／分離／交換

可將場地上的合體卡與符合合體條件的對象進行「合體」、從合體狀態「分離」，或「交換」合體的對象。

配置核心卡

可支付費用，將手牌中的核心卡「配置」於場地上。配置時，也可以將能量放置在核心卡上（若不放置，則該核心卡視為 Lv1）。

- 若能支付費用，則 1 回合內可配置任意數量。此外，可配置於場地上的數量也沒有限制。
- 創界神核心卡與創界石核心卡在配置時不可放置能量。

使用魔法卡

可支付費用「使用」手牌中的魔法卡。在主要階段中，可發動魔法卡效果中的「主要」或「靈動」其中之一。使用後的魔法卡在效果結算後，將被放置到廢棄區。

使用主要階段中的效果

即使不是魔法卡，也可以使用被指定為「靈動」的效果。

也可以使用部分卡牌持有的、可在『自己的主要階段』中任意發動的效果。

- 雖然不需支付費用，但在使用效果時，有時也需要滿足指定的特定條件。

能量的移動

在主要階段中，可將預備區的能量與放置在場地上卡牌的能量自由地重新配置（也可以減少卡牌上的能量，或是將其移回預備區）。

此時，隨著卡牌上的能量增減，會發生各種變化。詳情請參閱「能量的移動及其影響」。

- 靈魂能量也可與一般能量同樣地重新配置（也可與一般能量互換）。
- 放置於創界神核心卡與創界石核心卡上的能量無法重新配置。
- 若減少放置於靈魂卡上的能量，導致無法維持 Lv1 時，該靈魂卡將會消滅（若減少放置於終極靈魂卡上的能量，導致無法維持 Lv3 時亦同）。

設置爆裂（每回合 1 次）

每回合僅限一次，可將手牌中 1 張持有 爆裂 效果的卡牌，以裏側朝下的方式設置於「爆裂區域」（不需支付費用）。此卡牌在滿足特定條件時，可翻至正面發動 爆裂 效果。詳情請參閱「爆裂」。

設置幻影（每回合 1 次）


每回合僅限一次，可將手牌中 1 張持有 幻影 效果的卡牌，以正面朝上的方式設置於「爆裂區域」（此時需支付 幻影 費用）。經設置的卡牌可發揮 幻影 效果。詳情請參閱「幻影」。

費用與能量

費用支付與卡牌的使用

使用手牌中的卡牌時，必須支付能量作為費用。此時，若場地上的卡牌中存在與所使用卡牌之減輕標誌相同顏色的標誌，則可依其數量減少需支付的能量（費用減輕）。

① 確認費用與減輕標誌

首先，請向對手玩家展示您想使用的卡牌。然後，確認該卡牌左上方的「費用」與「減輕標誌」。減輕標誌的數量，代表可減少支付的能量數量上限。以「ドラド・ドラゴン/Dorado-Dragon」為例，其費用為 4，減輕標誌為 2 個 （紅色）與 1 個 （白色）。



② 確認自己場地上的標誌數量

可減少支付的能量數量，由自己場地上的標誌數量與種類決定。


在此範例中，確認場地上的 4 張卡牌後，可發現有 3 個紅色標誌與 1 個紫色標誌。



③ 計算實際需支付的費用

在此範例中，場地上有 3 個紅色標誌（雖然也有紫色標誌，但無法用於「ドラド・ドラゴン/Dorado-Dragon」的費用減輕）。由於「ドラド・ドラゴン/Dorado-Dragon」有 2 個紅色的減輕標誌，因此可由此顏色減輕的費用為「2」。此外，「ドラド・ドラゴン/Dorado-Dragon」雖然有白色的減輕標誌，但因場地上沒有白色標誌，所以無法利用此顏色來減輕費用。

因此，可減輕的費用合計為 $2+0=「2」$ ，而「ドラド・ドラゴン/Dorado-Dragon」的費用為 4，因此實際需支付的能量為 $4（費用） - 2（減輕部分） = 2$ 個。

- 若可減輕費用，則必須進行減輕。
- 也存在可利用 6 種顏色中任一顏色的標誌進行減輕的 （6 色）減輕標誌。

④ 將支付的能量移至廢棄區

支付費用時，可使用預備區的能量，或放置於場地上卡牌的能量。將與支付費用等量（此例中為 2 個）的能量移至廢棄區。



- 放置於「預備區」及「場地卡牌上」以外區域（如生命值等）的能量，不可用於支付費用。
- 放置於創界神核心卡或創界石核心卡上的能量，不可用於支付費用。
- 靈魂能量也與一般能量相同，可用於支付費用。

⑤ 將能量移動至卡牌上（魔法卡除外）

召喚靈魂卡或終極靈魂卡時，支付費用完畢後，請在卡牌上放置能量，使其至少達到 Lv1（終極靈魂卡為 Lv3）。此時，可如同支付費用一般，移動預備區或場地上卡牌的能量。

此外，配置核心卡時也可同樣地放置能量（若不放置，該核心卡將視為 Lv1）。

- 不可將「預備區」與「場地上的卡牌」以外區域（如生命值等）的能量，放置到卡牌上。
- 靈魂卡或終極靈魂卡，不可在放置的能量數量未達最低 Lv 的狀態下召喚。
- 創界神核心卡或創界石核心卡，於配置時不可放置能量。

- ・不可將創界神核心卡或創界石核心卡上的能量，放置到已召喚／配置的卡牌上。
- ・靈魂能量與一般能量相同，可放置於召喚或配置的卡牌上。
- ・可放置於卡牌上的能量數量並無限制。

能量的移動及其影響

位於預備區的能量，以及放置於場地上卡牌的能量，可在主要階段中自由移動。此外，卡牌上的能量也可能因各種效果而增減，或因支付費用等原因而減少。

■ 能量的增減與 Lv 的變化

隨著放置在卡牌上的能量數量增加，Lv 也會隨之提升（升級）。以靈魂卡或終極靈魂卡為例，Lv 提升後，BP 也會提升。此外，許多卡牌會因 Lv 提升而能發揮更多效果。

反之，若因能量數量減少而導致 Lv 下降，BP 也會隨之降低，或失去原有的效果。



以「太陽龍 齊格・阿波羅龍 X」為例，若將其上放置的能量增加至 3 個使其提升至 Lv2，BP 會提升至 9000，同時也能發揮第 2 個效果。若能量減少至 2 個或以下，當下 Lv 便會下降，

BP 變為 6000，且無法再使用第 2 個效果。此外，若能量變為 0 個，將無法維持 Lv1，並會當下消滅。



■ 靈魂卡或終極靈魂卡的消滅

靈魂卡的最低 Lv 為 1，終極靈魂卡的最低 Lv 為 3。因其上放置的能量減少而無法維持最低 Lv 的靈魂卡或終極靈魂卡，會當下「消滅」。

消滅時，卡牌將被放置到廢棄區，其上放置的能量將返回預備區。

- 消滅與破壞不同。破壞時發生的效果，在消滅時不會發生。
- 若因消滅而發生任何效果，則在將卡牌放置到廢棄區前，先結算該效果。
- 部分卡牌（如異魔神合體卡）即使其上未放置能量，也能維持 Lv1。

【!】 能量與靈魂能量

遊戲開始前放置於預備區的 4 個能量中，有 1 個是「靈魂能量 」。靈魂能量在大多數情況下，與一般能量  的用法相同，可用於支付費用或放置於場地上的卡牌。但是，除了成為效果（如《封印》）的對象外，不會被放置到「預備區」、「場地上的卡牌」、「廢棄區」以外的場所。

此外，也存在如《封印中》或《煌臨》般，需活用靈魂能量才能發揮的效果。

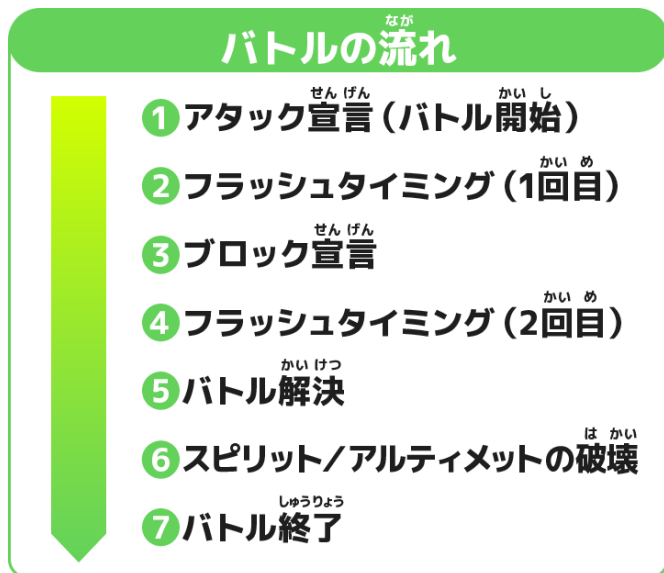
※關於《真界放》、「靈魂魔法」等 Standard 規則卡牌中登場的效果，請參閱 Standard 規則說明書。

攻擊階段的行動

在攻擊階段中，可使用靈魂卡或終極靈魂卡進行「攻擊」（攻撃），以減少對手的生命值。

攻擊需逐一進行，從宣告攻擊開始的一連串程序稱為「戰鬥」。

※先攻玩家的第一回合不執行攻擊階段。



戰鬥步驟

1 宣告攻擊（戰鬥開始）

攻擊方（回合玩家）選擇自己 1 張處於回復狀態

（直立）的靈魂卡或終極靈魂卡，並宣告攻擊。同

時，為表示已進行攻擊，需將該卡牌轉為疲勞狀態

（橫置）。



- 此處理執行完畢後，將發揮『攻撃時』效果或於「攻撃時」發生的效果等。
- 本回合中召喚的靈魂卡或終極靈魂卡也可進行攻擊。

- 即使發動攻擊的靈魂卡或終極靈魂卡在此時機離開場地，戰鬥也不會結束，並會進入②靈動時機（第 1 次）。
- 若未宣告攻擊，則攻擊階段結束。

②靈動時機（第 1 次）

靈動時機最多有 2 次，可使用魔法卡的靈動效果等。詳細步驟請參閱「靈動時機的攻防」。

③宣告阻擋

防禦方（非回合玩家）可選擇自己 1 體回復狀態的靈魂卡或終極靈魂卡，來阻擋（防禦）發動攻擊的靈魂卡或終極靈魂卡。宣告阻擋時，與攻擊相同，需將進行阻擋的靈魂卡或終極靈魂卡轉為疲勞狀態。



- 宣告阻擋的處理執行完畢後，將發揮『阻擋時』效果或於「阻擋時」發生的效果等。
- 不可使用 2 張以上的靈魂卡或終極靈魂卡同時進行阻擋。（部分卡牌持有例外效果）

④靈動時機（第 2 次）

第 2 次靈動時機僅在宣告阻擋時才會發生。若未宣告阻擋，則省略此步驟，直接進入⑤戰鬥結算。

⑤戰鬥結算

◆ 若未宣告阻擋

依照攻擊中靈魂卡或終極靈魂卡的標誌數量，減少防禦方生命值的能量，並將其移至預備區。

之後，請進入**7**戰鬥結束。

◆ 若宣告阻擋

比較進行攻擊／阻擋的靈魂卡或終極靈魂卡的 BP。

之後，進入**6**靈魂卡／終極靈魂卡的破壞。

- 若有在「戰鬥結算時」發生的效果，請在減少生命值或比較 BP 前的階段解決效果。
- 即使進行阻擋的靈魂卡或終極靈魂卡之後從場地上消失，阻擋依然成立，防禦方的生命值不會減少。

6 靈魂卡／終極靈魂卡的破壞

5戰鬥結算時比較 BP 的結果，BP 較低的一方會被破壞。若 BP 相同，則為平手，雙方皆被破壞。

被破壞的靈魂卡或終極靈魂卡將移至廢棄區，其上放置的能量則返回預備區。

- 若有因破壞而觸發的效果，在被破壞的靈魂卡或終極靈魂卡置入廢棄區前，先解決該效果。
- [爆烈：對手破壞自己的靈魂卡後] 的爆烈效果，在因比較 BP 而被破壞時也能發動。

7 戰鬥結束

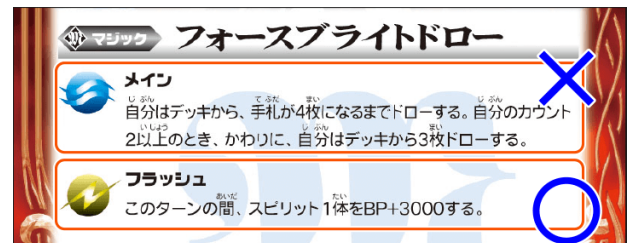
在此時間點，將發揮指定為「戰鬥結束時」的效果。此外，指定為「攻擊時」、「阻擋時」或「本次戰鬥期間」等的效果，會在此時失效。之後，若有指定為「戰鬥結束後」的效果，則會在此時發揮。

在效果結算完畢後，若還有其他處於回復狀態的靈魂卡或終極靈魂卡，回合玩家可以再次宣告攻擊。請從①宣告攻擊開始重複此流程。

- 即使發揮了「結束戰鬥」的效果，「戰鬥結束時」指定的效果仍會發揮。
- 當沒有可攻擊的靈魂卡或終極靈魂卡時，或選擇不再進行攻擊時，攻擊階段便會結束。

靈動時機的攻防

在戰鬥中最多 2 次的靈動時機中，可使用魔法卡的靈動效果。此外，也可使用其他卡牌持有的靈動效果。



- 在靈動時機中，無法使用魔法卡的主要效果（爆烈效果也無法發動）。但是，若滿足已蓋放卡牌的爆烈條件時，則可發動爆烈效果。
- 根據攻擊階段的流程，有時可能不會出現靈動時機。

靈動效果的使用規則

在靈動時機中，防禦方玩家擁有優先使用一個靈動效果的權利（也可選擇不使用）。若使用，該效果會立即結算。當防禦方使用並結算一個效果後，接著輪到攻擊方使用並結算一個效果，然後再輪到防禦方……依此方式交替進行。

當一位玩家選擇跳過後，另一位玩家也選擇跳過時，靈動時機便會於該時間點結束。

- 使用的靈動效果會立即結算。在結算前無法插入使用其他的靈動效果。

- 在自己選擇跳過後，若對手使用了靈動效果，自己可以再次選擇是否要使用靈動效果。
- 在自己使用靈動效果後，若對手選擇跳過，自己可以再次選擇是否要使用靈動效果。

合體卡

何謂合體卡

合體卡除了能以靈魂卡狀態登場於場地，也能與符合「合體條件」的靈魂卡進行「合體」。召喚時，除了能與其他靈魂卡「直接合體」並召喚外，也能在主要階段與其他靈魂卡合體。進行合體後的合體卡與靈魂卡將會疊放，並視為 1 體「合體靈魂卡」。


※合體條件中指定了終極靈魂卡的合體卡，可代替靈魂卡與終極靈魂卡合體。此類合體卡，請將本頁說明中的「靈魂卡」替換為「終極靈魂卡」來處理。



- ・ 在場地上，未合體（處於靈魂卡狀態）的合體卡，將視為靈魂卡。
- ・ 合體靈魂卡與一般靈魂卡相同，會受到以靈魂卡為對象的效果影響。

合體 帶來的變化

合體對象的靈魂卡將有以下變化。

- 合體卡上記載的合體數值（BP+），將加算至合體對象的 BP。
- 合體卡的費用數值，將加算至合體對象的費用。
- 合體卡的屬性、標誌及【合體中】效果，將分別追加至合體對象上。
- 若合體卡上有能量，則將其移動至合體對象上。

※即使合體，其名稱、系統、各 Lv 所需的能量數量、減輕標誌等皆不會改變。

■ 召喚與直接合體

合體卡與靈魂卡相同，可以作為靈魂狀態召喚。此外，若場地上有符合合體條件的靈魂卡，也可以直接合體，在與該對象合體的狀態下進行召喚。

- 將合體卡以靈魂狀態召喚時，與靈魂卡相同，請在卡牌上放置能量，使其至少達到 Lv1。
- 合體卡持有的『此合體卡召喚時』效果，無論是以靈魂狀態召喚，或是直接合體，皆可發揮。
- 即使將合體卡以靈魂狀態召喚，也不會被視為靈魂卡的召喚。

■ 合體與分離

在主要階段，可將場地上的合體卡與符合合體條件的對象進行「合體」，也能從合體狀態「分離」，使其分為「靈魂卡」與「靈魂狀態的合體卡」。分離時，請在合體卡上放置能量，使其達到 Lv1 以上（能量與召喚時相同，可從預備區或場地上的卡牌移動）。

- 進行合體或分離時，無需支付費用。
- 無法在合體靈魂卡上，再合體另一張合體卡。
- 若合體前的合體卡與靈魂卡其中之一或兩者處於疲勞狀態，則合體靈魂卡會變為疲勞狀態。

- 因各種效果，導致靈魂卡不再滿足合體條件時，該合體靈魂卡會於該時間點自動分離。
- 分離時，若未放置能量而無法維持 Lv1 的合體卡，會被放置到廢棄區。此時，不會發動破壞時或消滅時的效果。

■合體卡的交換

主要階段中也可進行合體卡的「交換」。交換是指，將合體靈魂卡上的合體卡移至其他靈魂卡進行合體，或是將 2 體合體靈魂卡上的合體卡互相交換。



- 進行交換時，分離與合體會同時進行，在此期間，合體卡不會變為靈魂卡狀態。
- 無法透過交換，讓持有「無法合體」效果的靈魂卡與合體卡合體

■合體靈魂卡離開場地時

因戰鬥或各種效果，合體靈魂卡可能會被破壞、消滅、或返回手牌等而離開場地。該情況下，請執行以下任一處理。

◆欲將原先合體的合體卡留在場地上的情況

請與召喚時相同，從預備區或場地上的卡牌上將能量移動至合體卡上。若因此使核心卡達到 Lv1 以上，則會以靈魂卡狀態留在場地上。若 Lv1 費用為 0，則不需移動能量即可留下。

◆不欲將原先合體的合體卡留在場地上的情況

合體卡會與合體對象同時離開場地，並移至相同場所（例如被破壞時則移至廢棄區）。

- 合體對象的靈魂卡離開場地時，會與一般靈魂卡離開場地時同樣處理。例如被破壞時，會將合體對象的靈魂卡放入廢棄區，並將其上的能量返回預備區。
- 若合體靈魂卡在攻擊／阻擋中離開場地，且合體卡以靈魂卡狀態留在場地上時，則改由該合體卡繼續進行攻擊／阻擋。

異魔神合體卡

持有系統：「異魔神」的合體卡被稱為「異魔神合體卡」，最多可與 2 張靈魂卡進行合體。

此外，處於靈魂卡狀態的異魔神合體卡無法進行攻擊或阻擋，也不會因各種效果而疲勞。再者，由於維持 Lv1 所需的能量數量為 0，即使上面沒有放置能量也不會被消滅。

■異魔神合體卡的合體

異魔神合體卡具有「右合體」與「左合體」兩種合體條件，可分別與左右各 1 張靈魂卡進行合體。當 2 張靈魂卡與 1 張異魔神合體卡進行合體時，會依據與其合體的靈魂卡，被視為 2 張不同的合體靈魂卡。在進行攻擊／阻擋等行動時，將分別作為不同的合體靈魂卡進行處理。



例如在上方的情況中，「武者角龍」 + 「機獣魔神」與「亡龍」 + 「機獣魔神」將分別被視為不同的合體靈魂卡。

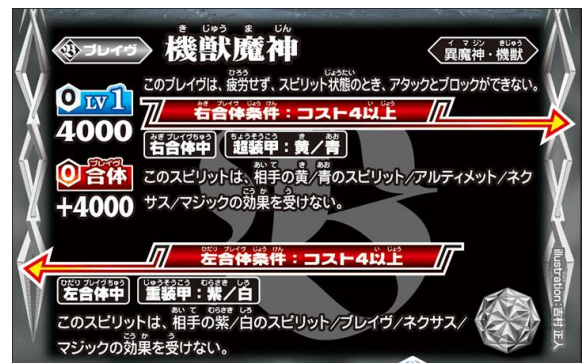
- ・ 進行攻擊／阻擋時，請僅將進行攻擊／阻擋的 1 張靈魂卡疲勞。
- ・ 欲將異魔神合體卡與 2 張靈魂卡進行合體時，請依序對 1 張靈魂卡進行合體處理。無法同時對 2 張靈魂卡進行合體處理。
- ・ 與異魔神合體卡進行合體的 2 張靈魂卡，將被視為各自獨立的個體。其中一張靈魂卡的回復／疲勞或能量增減等，並不會影響到另一張靈魂卡。
- ・ 請將能量分別放置於與其合體的各張靈魂卡上，並注意在遊戲中不要混淆（不可放置於異魔神合體卡上）。

■因與異魔神合體而產生的變化

異魔神合體卡持有【右合體中】與【左合體中】兩種不同的效果（左右兩側也可能持有相同的效果）。

【右合體中】的效果會追加至異魔神合體卡右側的合體靈魂卡，【左合體中】的效果則追加至左側的合體靈魂卡。除此之外的變化與一般的合體靈魂卡相同，

異魔神合體的「BP+」、「費用」、「屬性」、「標誌」會分別追加至左右兩側的合體對象上。



神話合體卡

神話合體是除了靈魂卡之外，也能與創界神核心卡合體的合體卡。神話合體持有兩種合體條件，可與滿足任一條件的對象進行合體。



■與靈魂卡合體時

與一般的合體卡和靈魂卡合體時相同，合體對象會被追加「BP+」、「費用」、「屬性」、「標誌」，且放置於神話合體上的能量會移動到合體對象上。此外，【靈魂卡合體中】的效果會追加至合體對象上。

■與創界神核心卡合體時

合體對象會追加「費用」、「屬性」、「標誌」，此外還會追加【核心卡合體中】的效果。放置於神話合體卡上的能量，在合體前將全部返回預備區。

- 將神話合體卡從創界神核心卡分離並使其變為靈魂卡狀態時，請放置能量於其上，使其等級達到 Lv1 以上（能量的移動方式與召喚時相同，可從預備區或場地上的卡牌移動）。
- 將神話合體卡直接與創界神核心卡合體時，不可將能量放置於神話合體卡上。
- 與創界神核心卡合體的神話合體卡，不會受到「合體前的創界神核心卡自身持有的效果」及「以創界神核心卡為對象的效果」以外的效果影響（例如，不會被「破壞對手 1 張核心卡」之類的效果破壞）。

■合體後的創界神核心卡發動【轉神】時

【轉神】是創界神核心卡持有的效果之一。發揮【轉神】效果的創界神核心卡，在作為創界神核心卡的同時，也視為靈魂卡。

合體後的創界神核心卡發動【轉神】時，除了「費用」、「屬性」、「標誌」與【核心卡合體中】的效果外，還會追加「BP+」與【靈魂卡合體中】的效果。

- 若神話合體卡的【靈魂卡合體中】效果包含以「這張靈魂卡」為對象的效果，則在合體創界神核心卡發動【轉神】時也會發揮效果（除此之外，以「自己的靈魂卡」為對象的效果則不會發揮）。

終極靈魂卡

關於終極靈魂卡

以金色邊框環繞的終極靈魂卡，與靈魂卡相同，可被召喚至場地進行攻擊或阻擋。但終極靈魂卡在許多方面與靈魂卡有所不同。



①費用

許多終極靈魂卡持有名為【U 觸發】的強力效果。使用【U 觸發】時，會使用費用來判定效果是否發揮。

②Lv 與 BP

終極靈魂卡的最低 Lv 為 3。召喚終極靈魂卡時，在支付完費用後，請放置能量於卡牌上，使其至少達到 Lv3。

③召喚條件

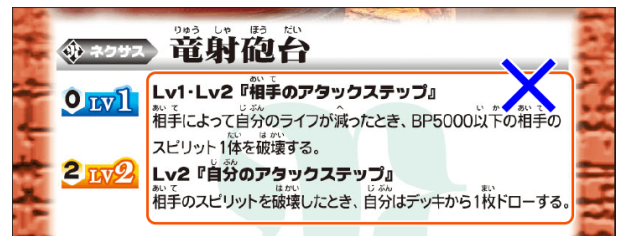
每張終極靈魂卡都指定有「召喚條件」。在滿足召喚條件的狀態下，與靈魂卡相同，支付費用後即可將其召喚至場地。例如，「終極・齊格菲」因其持有《召喚條件：自己有 1 張或以上的紅色靈魂卡》，故僅能在自己場地上有 1 張或以上的紅色靈魂卡時才能召喚。

④ 標誌

終極靈魂卡持有「究極」標誌。此標誌可用於減輕持有「究極」減輕標誌的卡牌費用（無法用於一般 6 種屬性的費用減輕）。

■ 場地上的終極靈魂卡

場地上的終極靈魂卡被視為與靈魂卡不同種類的卡牌。因此，不會成為「以靈魂卡為對象的效果」的對象。



例如，「竜射砲台」的效果皆以靈魂卡為對象，因此終極靈魂卡不會受到效果影響。

- ・終極靈魂卡會成為「以場地上的能量或卡牌為對象的效果」或「以終極靈魂卡為對象的效果」的對象。
- ・即使是對自己有利的效果，只要是以靈魂卡為對象，終極靈魂卡便不會受到其效果影響。

■ U（終極）觸發

部分終極靈魂卡持有的【U 觸發】，是個雖然會受運氣成分左右，但能發揮強大效果的能力。發動效果後，請翻開對手牌組最上方的卡牌，並將其放置於廢棄區。接著，比較被放置於廢棄區的卡牌費用，與發動效果的終極靈魂卡費用。

◆ 終極靈魂卡的費用較高時

視為「命中」，並發揮「U 觸發命中時」之後的效果。

◆費用相同，或終極靈魂卡的費用較低時

視為「防禦」，且不會發揮「U 觸發命中時」之後的效果。

創界神/創界石核心卡

創界神核心卡

持有系統：「創界神」的核心卡稱為「創界神核心卡」。創界神核心卡在許多方面與一般的核心卡不同。



1 **《神託》**

2 **効果情報**

3 **シンボル**

1 《神託》

《神託》是將空間的能量放置於創界神核心卡上的效果。無法像一般的核心卡一樣，將預備區等的能量移動至創界神核心卡上，僅能透過《神託》等效果放置能量。

2 效果資訊

創界神核心卡擁有【神技】或【神域】等獨自的效果。【神技】是將指定數量的能量放置到空間即可發揮的效果，【神域】則是滿足 Lv 條件後，即可在指定時機發揮的效果。

③ 標誌

部分創界神核心卡持有「神」標誌。此標誌可用於減輕持有「神」減輕標誌的卡牌費用（無法用於一般 6 種屬性的費用減輕）。

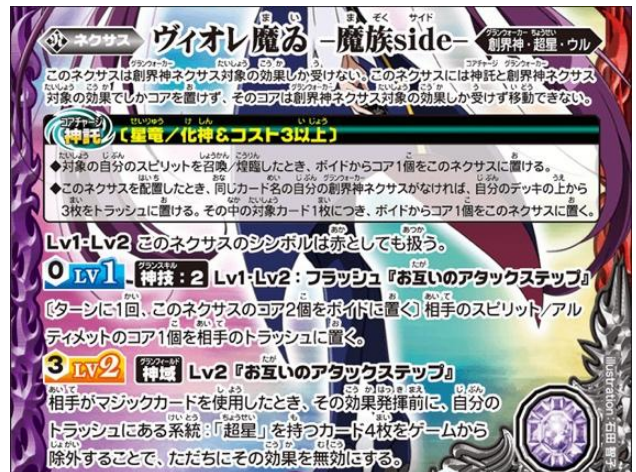
■ 創界神核心卡的特徵

創界神核心卡及其上放置的能量，不受「此創界神核心卡自身持有的效果」與「以創界神核心卡為對象的效果」以外的效果影響。此外，無法透過《神託》及「以創界神核心卡為對象的效果」以外的方式，在創界神核心卡上放置或移動能量。

- 由於屬於核心卡，在支付費用等情況下可參照其顏色與標誌，亦可滿足「自己場上有核心卡時」等條件。
- 僅會成為以創界神核心卡為對象的效果之目標，因此不會因【強襲】而疲勞，也不會成為「破壞 1 張核心卡」等效果的對象。
- 包含配置時在內，不可將能量放置於創界神核心卡上，亦不可在主要階段自由移動其上的能量，或用以支付費用。
- 放置於創界神核心卡上的能量，不計為場地上的能量。
- 創界神核心卡離開場地時，其上的所有能量將被放置到空間。
- 「能量+X」的效果，是將指定數量的能量從空間放置到對象創界神核心卡上。此舉不視為從空間增加能量。

■以《神託》 累積能量

《神託》是將能量從空間放置於創界神核心卡上的效果。滿足以下任一條件時即可發揮效果。



◆召喚・煌臨符合神託條件的對象時

《神託》旁所記載的系統或費用即為神託條件。當召喚或煌臨符合此條件的靈魂卡等時，可從空間將 1 個能量放置在此核心卡上。

◆在場地上沒有同名卡牌的狀態下配置此核心卡時

若在配置時滿足此條件，可將自己牌組最上方的 3 張卡牌放置到廢棄區。若放置的卡牌中有符合神託條件的對象，則依該卡牌的數量，從空間放置能量。

- 是否發揮《神諭》，可由玩家任意選擇。
- 若神諭條件中未記載「合體卡」或「終極靈魂卡」等，則僅以靈魂卡為對象。

■以【轉神】變化為靈魂卡

【轉神】是創界神核心卡所持有的效果之一。發揮【轉神】的創界神核心卡，會在作為創界神核心卡的同时，也被視為靈魂卡。因此，會與一般的靈魂卡同樣擁有 BP，並能夠進行攻擊或阻擋。此外，處於【轉神】狀態的創界神核心卡，不會被創界神核心卡以外的卡牌所破壞。



- ・處於【轉神】狀態的創界神核心卡，在與一般靈魂卡或終極靈魂卡的戰鬥中不會被破壞（若處於【轉神】狀態的創界神核心卡彼此進行戰鬥，則可能會被破壞）。
- ・創界神核心卡在【轉神】期間，不受「此創界神核心卡自身持有的效果」及「以創界神核心卡為對象的效果」以外的效果影響。因此，不會受到不以創界神核心卡為對象的效果（如「將自己1張靈魂卡回復」等）影響。
- ・若神話合體卡與【轉神】後的創界神核心卡合體，可同時獲得與靈魂卡合體時及與核心卡合體時的效果。詳情請參閱「神話合體卡」。

契約創界神核心卡

卡牌種類標示為「契約核心卡」，且持有系統：

「創界神」的核心卡，被稱為「契約創界神核心卡」。

契約創界神核心卡既是「契約卡」，也視為「創界



神核心卡」處理。

此外，還具有以下特徵。

- 契約創界神核心卡的 Lv2 費用，並非參照其上放置的能量數量，而是參照自己的計數。
- 契約創界神核心卡持有帶有顏色的神標誌。此標誌除了可作為減輕標誌「神」來減輕費用外，還可減輕對應顏色（如紅色神標誌可作為減輕標誌「紅」等）的費用。
- 持有【契約技】、【契約域】、【復活】等特殊效果。【契約技】是藉由將指定數量的能量放置到空間來發揮的效果，【契約域】是只要滿足 Lv 條件，即可在指定時機發揮的效果。【復活】是支付費用後，可將處於魂狀態的契約創界神核心卡配置的效果。

■ 以《真・神託》 儲存能量

契約創界神核心卡持有《真・神託》以取代《神託》。僅能透過《真・神託》等效果，在契約創界神核心卡上放置能量。

《真・神託》在滿足以下任一條件時會發揮效果。

◆ 召喚神託條件的對象時

召喚記載於《真・神託》旁、作為神託條件對象的靈魂卡等卡牌時，可從空間將 1 個能量放置在此核心卡上。與《神託》不同，在《真・神託》中，煌臨時無法放置能量。

◆ 〔每回合 1 次：同名〕配置此核心卡時

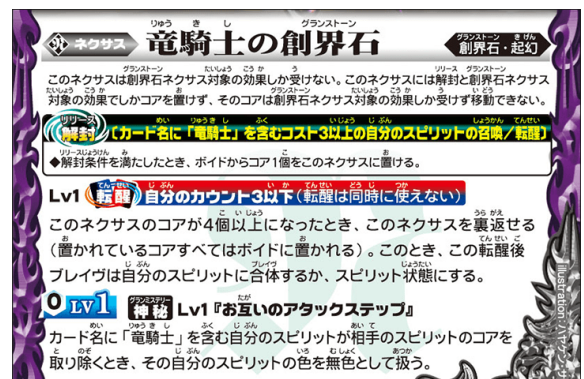
即使場地上已有同名的創界神核心卡，配置此核心卡時，仍可將自己牌組最上方的 3 張卡牌放置到廢棄區。若放置的卡牌中有神託條件的對象，則依該卡牌的數量，從空間放置能量。但

是，發揮此效果後，即使在同一回合中配置相同卡名的創界神核心卡，也無法再次發揮此效果。

- 由於《真・神託》也視為《神託》，因此若「無法《神託》」的效果正在發揮，也無法進行《真・神託》。

創界石核心卡

持有系統：「創界石」的核心卡稱為「創界石核心卡」。創界石核心卡與創界神核心卡在許多方面相似，且與一般核心卡有諸多不同之處。此外，還具有【神秘】或《轉醒》等效果。



■創界石核心卡的特徵

創界石核心卡及其上放置的能量，不受「此創界石核心卡自身持有的效果」與「以創界石核心卡為對象的效果」以外的效果影響。此外，除《解封》與「以創界石核心卡為對象的效果」外，不可在創界石核心卡上放置或移動能量。

※關於詳細的規則處理，準用「創界神核心卡」的規則。

■以《解封》 累積能量

《解封》是從空間將能量放置於創界石核心卡上的效果。滿足指定條件時，可從空間將 1 個能量放置於此核心卡上（是否放置由玩家自行決定）。

特殊效果

在此介紹 Battle Spirits 卡牌所擁有的各種代表性效果。

- 爆烈
- 幻奏
- 封印
- 煌臨
- 轉醒
- 契約卡
- 顯現
- 產生衍生物的效果

爆烈

部分卡牌持有的「爆烈」，是僅能在卡牌被覆蓋於爆烈區時才能使用的效果。此卡牌在滿足特定條件時會翻開，並可不需支付費用發動「爆烈效果」。

■ 爆烈的設置

在自己的主要階段，每回合僅限一次，可將手牌中 1 張持有爆烈效果的卡牌，覆蓋設置於爆烈區（不需支付費用）。

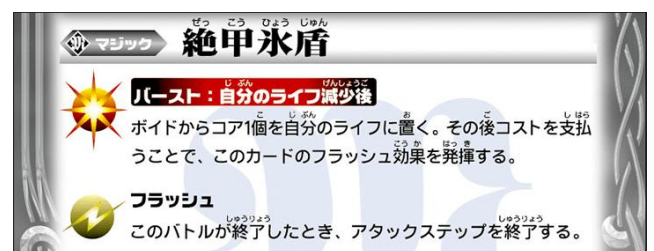
此外，爆烈區僅能設置 1 張爆烈卡。若爆烈區已設置有爆烈卡，請①將該卡牌破棄並移至廢棄區，②再將手牌中的卡牌設置於該處。



- 爆烈區不包含在場地區域內。
- 爆烈卡無法從手邊設置。
- 若將不具爆烈效果的卡牌作為爆烈卡設置，一旦被發現，該玩家將立即敗北。設置的卡牌移出爆烈區或遊戲結束時，務必公開卡牌內容，以確認其持有爆烈效果。
- 設置爆烈卡時，不可在卡牌上放置能量。
- 不可將已經蓋放的爆烈返回手牌，或在不蓋放替代爆烈的情況下將其廢棄。

■ 爆烈的發動

當滿足蓋放中卡牌所指定的條件時，玩家可宣告「發動爆烈」，並將卡牌翻開以發動爆烈效果（發動爆烈效果時，不需支付費用）。



例如「絕甲冰盾」，由於其效果為「爆烈：自己生命值減少後」，因此可在自己生命值減少時發動爆烈效果。

- 宣告發動爆烈時，若有其他效果正在發揮，請在將那些效果全部結算完畢後，再結算爆烈效果。
- 在結算爆烈效果時，若有多個爆烈效果同時發動，請依照發動的順序結算效果。
- 在宣告發動爆烈的時間點，卡牌仍處於「蓋放中的爆烈」狀態。實際結算爆烈效果時，爆烈區的卡牌會進入「爆烈狀態」。處於爆烈狀態的卡牌，不會受到以爆烈為對象以外的效果影響。
- 藉由效果從手牌或廢棄區發動的爆烈，也視為在爆烈區發揮爆烈效果。
- 若有對應的【超裝甲】或【重裝甲】效果，也能夠防禦處於爆烈狀態的卡牌效果。

■ 其他效果的發揮（僅限魔法卡）

魔法卡的爆烈效果中，有些可在效果發揮後支付費用，藉此追加發揮卡牌的主要效果或靈動效果。欲發揮此效果時，請與使用魔法卡時相同，支付費用並結算效果。

- 無論是否支付費用發揮追加效果，在爆烈效果結算完畢的當下，該魔法卡將被放置於廢棄區。

幻象




持有《幻象》的卡牌，與持有爆烈效果的卡牌相同，可設置於爆烈區。被設置的卡牌可發揮「幻象效果」（於【設置中】發揮的效果）。



- ・幻象效果（若卡牌種類對應）可被【重裝甲】等效果防止。

■幻象的設置

在自己的主要階段中，每回合僅限 1 次，可將手牌中 1 張持有《幻象》的卡牌，正面朝上設置於爆烈區。設置時，請支付記載於 右側的費用（幻象費用）。

- ・幻象卡無法從手邊設置。
- ・支付幻象費用時，與使用一般卡牌時相同，可進行費用減輕。
- ・設置卡牌時，無法在卡牌上放置能量。

■替換幻象卡

爆烈區只能設置 1 張幻象卡。若已有幻象卡被設置，則可在設置時，與手牌中的幻象卡進行替換。

- ①從手牌中展示新要設置的幻象卡，
- ②支付其幻象費用，
- ③將已被設置的幻象卡返回手牌，
- ④將展示的幻象卡替換並設置。



- ・ 無法在不與替代幻象卡進行替換的情況下，將已經設置的幻象卡返回手牌或廢棄。

■ 爆烈區與幻象卡

爆烈區可各設置 1 張爆烈卡與幻象卡。若同時設置 2 張，請將幻象卡疊放在爆烈卡之上。

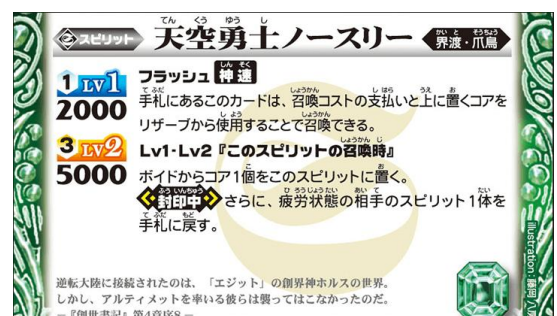
此外，已設置的幻象卡位於爆烈區，因此不受以場上卡牌為對象的效果影響。此外，即使卡牌上帶有標誌，也無法用於費用減輕。

封印

可將自己的靈魂能量從特定場所（如預備區、或發揮效果的卡牌上等）移動至自己生命值的效果，即為《封印》。

因《封印》效果而使靈魂能量被放置於生命值的狀

態，稱為《封印中》。《封印中》的效果，可在靈魂能量被放置於生命值時發揮。

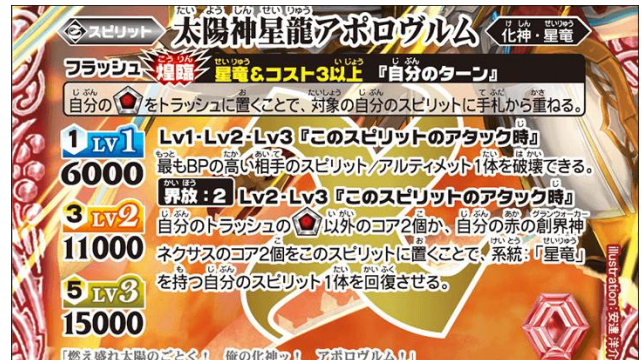


- ・ 即使在可發揮《封印》效果時，也可選擇不移動靈魂能量。

- 若生命值中同時有一般能量與靈魂能量，當自己的生命值減少時，可由玩家自行選擇要減少何者。

煌臨

煌臨是卡牌在手牌中時可使用的效果。持有《煌臨》的靈魂卡或究極卡，可在特定時機，疊加在滿足煌臨條件的靈魂卡等（煌臨原）之上。煌臨時無需支付費用，但為了發揮效果，必須將靈魂能量移動至特定場所。



- 持有《煌臨》的靈魂卡或核心卡，也可以按照一般方式召喚。
- 《煌臨》並非召喚。

■ 煌臨步驟

首先，從手牌中展示欲使用《煌臨》的卡牌，並指定對象。

之後，若有在煌臨時發揮的效果，則先進行結算，並將靈魂能量移動至指定場所。最後，

將進行煌臨的卡牌疊放到煌臨原卡上，

即完成煌臨。此時請將兩張卡牌完全疊合，不要錯開。



- 即使在最初展示卡牌的時間點未滿足煌臨條件，若能藉由煌臨時發揮的效果來滿足條件，則可以進行煌臨。
- 除非有特別指定，於煌臨時可移動的靈魂能量，僅限於放置在自己場地、預備區、生命值中的靈魂能量。
- 若有『此靈魂卡（核心卡）的煌臨時』效果，會在煌臨完成後發揮。
- 放置於煌臨原卡上的能量，會直接移動到煌臨後的卡牌上。無法額外移動其他的能量。
- 煌臨於合體靈魂或合體終極上後，若導致不再滿足合體卡的合體條件，該合體卡將會立即強制分離。

■ 因煌臨而產生的變化

煌臨後的靈魂或終極，將會繼承煌臨原卡上所受的效果，以及疲勞、回復等狀態。此外，若煌臨原卡正在攻擊／阻擋，則煌臨後的靈魂等將直接繼續進行戰鬥。

- 靈魂或終極持有的效果，在其作為煌臨原卡期間無法發揮。
- 煌臨後的靈魂或終極所持有的【煌臨中】效果，僅在下方存在煌臨原卡時才能發揮。若因某些效果導致煌臨原卡消失，則【煌臨中】的效果將無法發揮。
- 當煌臨後的靈魂或終極離開場地時，其煌臨原卡也將移動至相同場所。

■ 契約煌臨

持有《契約煌臨》的卡牌，與一般的《煌臨》相同，可煌臨於場地上的靈魂。此外，當場地上處於「魂狀態」的卡牌持有「可進行《契約煌臨》的效果」時，亦可將該卡牌作為煌臨原卡進行煌臨。

若《契約煌臨》的煌臨源卡牌持有【契約煌臨源】效果，則可發揮其效果。此時，為了能確認【契約煌臨源】效果，可將煌臨後的卡牌與煌臨源卡牌稍微錯開重疊放置。



轉醒

沒有一般卡背，卡牌雙面皆印有插圖及文字等內容的卡牌，稱為「轉醒卡」（根據卡牌種類，存在「轉醒靈魂卡」或「轉醒核心卡」等）。以正面朝上召喚／配置於場地上的轉醒卡，可藉由發揮《轉醒》效果而翻面，變化為「轉醒後」的卡牌。



- 卡牌左上方記載費用的是轉醒前的「A 面」，右上方記載費用的是轉醒後的「B 面」。位於場地以外區域的轉醒卡，均視為其 A 面。
- 構築牌組時，轉醒卡的卡牌名稱為轉醒前與轉醒後兩者名稱的總和。因此，若卡牌其中一面的名稱不同，即可分別在牌組中放入 3 張。

■ 轉醒步驟

在宣告發揮《轉醒》效果後，解決 A 面上記載的所有《轉醒》時效果（如移動能量等）。接著將卡牌翻面，若 B 面有「翻至此面時」的效果，請解決該效果。

解決完畢後即完成轉醒，若有『此靈魂卡轉醒時』等效果，會在此時點發揮。

- 《轉醒》時無須支付費用。
- 與一般召喚或配置時不同，翻面時不可將能量放置於其上。
- 即使有多張卡牌滿足《轉醒》條件，《轉醒》也須逐一結算。不可同時翻開多張轉醒卡。
- 若轉醒後為靈魂卡，於翻面時點須確認一次放置在卡牌上的能量數量。若此數量少於「維持最低 Lv 所需的能量數量」，《轉醒》的處理將會中斷，轉醒後的靈魂卡將會消滅。
- 即使是翻面前處於將離開場地狀態的轉醒卡，轉醒後也會留在場地上。
- 在「攻擊時」或「生命值減少時」等時機翻面的轉醒卡，即使其 B 面持有可在相同時機發揮的效果，該效果也無法發揮。
- 因合體靈魂卡等合體對象轉醒，導致不再滿足合體卡的合體條件時，於該時點將強制分離。

■ 其他規則

轉醒卡適用以下規則。

- 轉醒卡僅會發揮可見面的效果。不可見的面（轉醒前的 B 面／轉醒後的 A 面）不可被卡牌效果參照，也不可作為效果的對象。
- 轉醒後翻面的卡牌離開場地，或成為煌臨元時，會返回轉醒前的狀態。
- 轉醒後的靈魂卡或核心卡，會繼承其疲勞、回復等狀態，以及轉醒前所受效果中，在轉醒後仍滿足條件的效果。

- ・正在攻擊／阻擋中的靈魂卡若轉醒為靈魂卡，會直接繼續進行戰鬥。
- ・若對手的轉醒卡位於玩家可確認的區域（如場地或廢棄區等），如有需要，可查看其另一面。
- ・因《轉醒》以外的效果而翻面的卡牌，之後也視為已轉醒的卡牌處理。

■如何將轉醒卡放入牌組

由於轉醒卡的背面與一般卡牌不同，放入牌組時，請（在使用不透明卡套的前提下）採取以下任一方法。

◆直接將轉醒卡放入牌組

一般情況下，請將轉醒卡以 A 面（轉醒前）朝上放入卡套，在遊戲中進行《轉醒》後，請將卡牌取出並以 B 面（轉醒後）朝上重新放入。當轉醒卡離開場地或遊戲結束時，請務必將其翻回 A 面。

◆以代用卡替換

部分商品中附贈的「轉醒核對卡」（以下稱「代用卡」），可作為轉醒卡的代用放入牌組。屆時，請從代用卡上記載的卡牌名稱中，在欲代用的卡牌左側畫上核取記號。

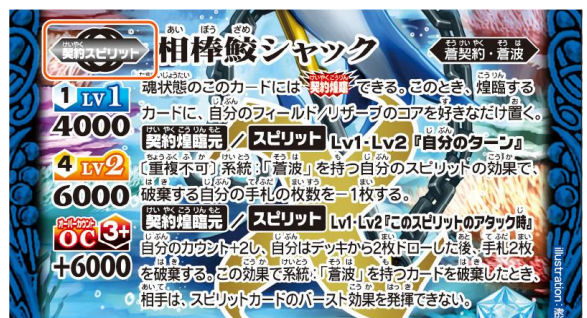
代用卡在從手牌中使用時，或是在手邊區、廢棄區等處發揮效果時，請與對應的轉醒卡交換。此外，當轉醒卡移動至手牌、牌組等對手無法確認卡牌內容的區域時，請再次與代用卡替換。



- 請使用印有您想替換之轉醒卡名稱的代用卡。
- 若代用卡上未畫上任何核取記號，或畫上複數記號，將被視為違規。
- 在牌組中放入複數張相同的轉醒卡時，請統一擇一採用「直接放入牌組」或「以代用卡替換」的方式。（但是，若是不同的轉醒卡，則牌組中可同時存在轉醒卡與代用卡）。
- 被代用卡替換的轉醒卡，請統一放置於對手可見之處（如牌組旁等）。此時，為避免對手看見卡牌內容，可使用牌組盒等物品遮蔽。統一放置的轉醒卡與放入牌組的代用卡張數必須相同。
- 從牌組公開代用卡，或將其放置於手邊區、廢棄區等場地以外的區域時，可不必與轉醒卡交換。但是，若發動的效果需要參照代用卡上未記載的資訊，或以該卡為對象時，則請與轉醒卡交換。

契約卡

「契約靈魂卡」、「契約終極靈魂卡」、「契約核心卡」等，在卡牌種類欄位中記載有「契約」字樣的卡牌，稱為契約卡。契約卡具有兩大特徵。



※此處主要解說契約靈魂卡，但契約終極靈魂卡等也同樣適用。關於契約核心卡，也請參閱「契約創界神核心卡」。

- 可於遊戲開始時將 1 張加入手牌。
- 因對手而離開場地時，可取而代之，在場地上變為「魂狀態」。

■牌組構築與遊戲開始時的規則

牌組中僅能放入 1 種契約卡（最多 3 張）。但可依照以下步驟，於遊戲開始時將 1 張加入手牌。

- ①遊戲準備時，在將自己的牌組洗牌前，從牌組中取出 1 張契約卡，並將其背面朝上展示。
- ②從自己牌組抽牌時，不抽 4 張，改為抽取 3 張。之後，將步驟①中背面朝上展示的卡牌向對手公開，然後加入手牌。

• 即使牌組中放有契約卡，也可以選擇是否要在遊戲開始時將其加入手牌（亦可選擇不加入手牌）。

■關於魂狀態

契約卡因對手而離開場地時，可選擇不將其移至廢棄區、手牌或牌組等處，而是作為「魂狀態」的卡牌放置在場地上。

- 選擇是否進入「魂狀態」的時機，是在解決使其離開場地的效果之後，與將合體中的合體卡以靈魂卡狀態留在場地上的時機相同。
- 進入「魂狀態」時，靈魂卡／終極靈魂卡上所有能量將移至預備區，創界神核心卡上所有能量則移至空間。
- 《繼召》而成的靈魂卡離開場地時，可將其作為《繼召》來源的契約卡變為「魂狀態」。
- 即使契約靈魂卡等正受到「無法發揮效果」的效果影響，依然可以使其進入「魂狀態」。

◆處於場地上的魂狀態卡牌

■ 其他規則

- 當靈魂卡進入「魂狀態」時，以該靈魂卡為對象的效果將會無效。即使進入「魂狀態」的契約靈魂卡成為了煌臨元卡，煌臨後的靈魂卡也不會繼承其在進入「魂狀態」前所承受的、以靈魂卡為對象的效果。
- 進入「魂狀態」時，由於卡牌不會被放置到廢棄區，因此將無法發動如「爆裂：對手破壞我方靈魂卡後」之類的爆裂。
- 【魂狀態】 【契約煌臨元】 / 【靈魂卡】的效果中，「每回合 1 次」的效果，即使該靈魂卡變為「魂狀態」或煌臨元，在同一回合中也只能發揮 1 次（但是，在以「魂狀態」或契約煌臨元發揮「每回合 1 次」的效果後，若於同一回合中被召喚，則視為另一張不同的靈魂卡，因此可再次發揮「每回合 1 次」的效果）。
- 即使煌臨元持有【契約煌臨元】的效果，當其作為持有《煌臨》的靈魂卡之煌臨元卡牌時，亦無法發揮效果。

顯現

《顯現》是一種效果，可於指定時機，藉由將自己的靈魂能量放置到廢棄區，並使用指定為對象的創界神核心卡上的 1 個能量支付 1 點召喚費用（將 1 個能量放置到廢棄區），來召喚手牌中的該卡牌。放置於所召喚靈魂卡上的能量，可與一般召喚相同，從場地或預備區依喜好數量放置。

- 被召喚的靈魂卡，將視為藉由自身效果支付 1 點費用所召喚。

- ・藉由《顯現》召喚時，除了會發揮如『此靈魂卡召喚時』等召喚時發揮的效果外，亦會發揮如『此靈魂卡顯現時』等顯現時發揮的效果。顯現時的效果，在於主要階段召喚持有《顯現》的靈魂卡，或藉由其他效果召喚時，將不會發揮。
- ・由於此為「召喚」效果，若有「無法召喚」的效果正在發揮時，亦無法進行《顯現》。

產生衍生物的效果

部分卡牌持有「產生衍生物」的效果。此效果發揮時，可將衍生物卡牌放置到場地上。

■ 關於衍生物卡

衍生物卡是指卡牌種類標示為「衍生物靈魂卡」等的卡牌。是預先準備於牌組外的卡牌，不可放入牌組中。



- 關於衍生物卡的詳細規則，請參閱「衍生物卡的使用方法」。
- 在對手的衍生物卡放置到場地上前，無法確認其內容。

◆衍生物卡與卡套

衍生物卡也可以放入卡套中使用。在此情況下，請遵守以下規則。

- 衍生物卡的卡套適用與牌組卡牌的卡套相同的規則。此外，為了與牌組卡牌區分，請使用與牌組卡套設計不同的卡套。
- 即使是將印刷的卡牌放入卡套，卡套中除了該 1 張印刷卡牌外，也不可放入其他卡牌等物品。
- 衍生物卡的卡套必須統一，但若混合使用實體卡與印刷卡牌時，也可以只為實體卡使用卡套，而不為印刷卡牌使用卡套。

關於《真界放》或「靈魂魔法」等，於「Standard 規則」中登場的效果，請參閱 Standard 規則的說明手冊。

其他規則

將針對以下各項目進行說明。除此之外的內容，請確認「常見問題」或官方網站的 Q&A 等。

- 關於效果的發揮
- 手邊的卡牌
- 計數
- 重疲勞

關於效果的發揮

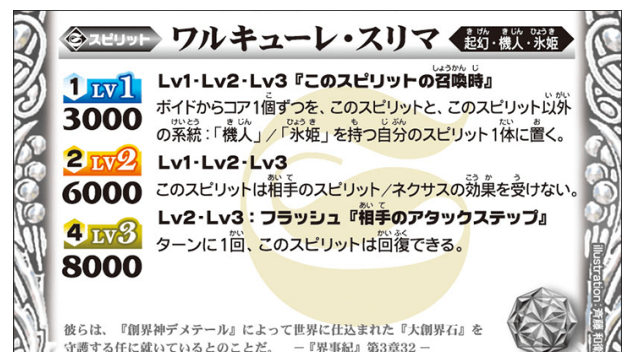
在各個階段中，卡牌持有的各種效果可能會發揮。許多效果會在卡牌敘述中指定的特定時機自動發揮，或是可由玩家任意發揮。此外，也有部分效果沒有指定時機，會持續發揮效果。

發揮效果時，無需支付費用。但根據效果不同，有些效果需要滿足指定的特定條件。

從手牌或手邊召喚／配置卡牌，或使用效果，稱為卡牌的「使用」。在其他區域發揮的效果，若非「使用」類型的效果，則不視為「使用」。

■發揮時機範例

「ワルキューレ・スリマ/Valkyrie-Thrud」持有三種效果。第一種是於『此靈魂卡召喚時』自動發揮的效果。第二種是沒有時機限制，只要在場地上就會持續發揮的效果。第三種是可在『對手攻擊階段』的靈動時機發揮，且每回合僅限一次的效果。

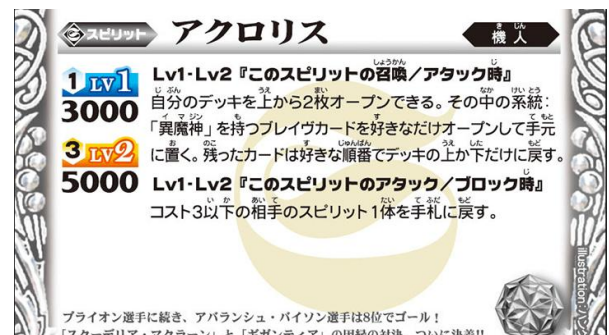


■多個效果同時發揮時

有時 2 個以上的效果會在相同的時機同時發揮。在這種情況下，首先結算「A：在遊戲中、回合中或階段中持續發揮的效果」。然後，再結算「B：在指定的時機或條件下發揮的效果」。在 A 與 B 各自的情況下，若有多個效果同時發揮，請由回合玩家決定結算的順序。此時，若因先結算的效果而導致新的效果發揮，則優先結算新發揮的效果。

手邊的卡牌

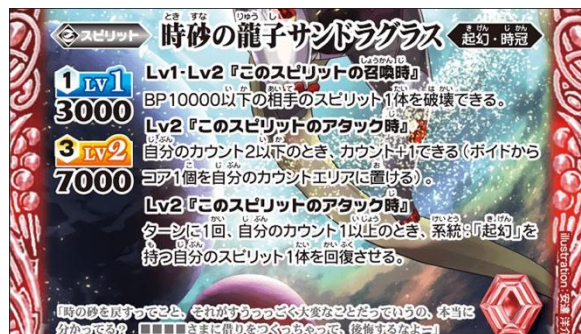
部分效果會將卡牌以正面或背面的方式放置於「手邊」。放置於手邊的卡牌與手牌卡相同，可支付費用來使用。



- 手邊與手牌不同。手邊的卡牌不受「廢棄手牌」等效果的影響。
- 手邊不包含在場地內。
- 請注意將放置於手邊的卡牌置於對戰墊外等處，以免與場地上的卡牌混淆。
- 放置於手邊的卡牌，除非效果註明「背面朝上放置」，否則皆以正面朝上放置。

計數

部分效果可增加或減少「計數」的數量。計數的數量雖不會直接影響遊戲，但部分卡牌效果（如《轉醒》）會根據當前的計數數量來發揮效果。



發動「計數+X」效果時，請從空間將指定數量的能量放置到自己的計數區。同樣地，發動「計數-X」效果時，則將計數區的能量返回空間。

- 計數區不包含在場地內。
- 請在遊戲開始前預先決定計數區的位置（即使不使用與計數相關的卡牌，計數區本身依然存在）。
- 放置於計數區的能量，除了與計數相關的效果外，不得移動、參照其數量或用於支付費用。亦無法透過《煌臨》或《顯現》等效果移動。
- 即使從空間將能量放置於計數區，也不視為從空間增加能量。

■關於《OC (Over Count)》

持有《OC》的靈魂卡，無論其等級為何，只要自己的計數滿足卡牌上記載的「OC 條件」，即可發揮  《OC》。發揮《OC》期間，與合體卡合體時相同，靈魂卡上記載的+數值將會加到 BP 上。此外，若靈魂卡持有【OC 中】效果，則可發揮該效果

例如「緋炎龍皇グロウ・カイザー/Grow-Kaiser」，在自己的計數為 8 以上期間，BP 會 +10000。此外，在計數為 8 以上期間，將可發揮【OC 中】效果。



- 【OC 中 & 煌臨中】效果，僅在滿足 OC 條件，且該靈魂卡處於煌臨狀態時才能發揮。

重疲勞

部分效果可使靈魂卡或終極靈魂卡進入「重疲勞」狀態。進入重疲勞狀態時，請將卡牌上下顛倒放置以示區別。

進入重疲勞狀態的靈魂卡或終極靈魂卡，與疲勞狀態相同，無法進行攻擊或阻擋。經過 1 次回復後，會變回一般的疲勞狀態。



- 除效果以外，不可將靈魂卡或終極靈魂卡變為重疲勞狀態。
- 重疲勞的靈魂卡或終極靈魂卡將被視為疲勞狀態。
- 從重疲勞狀態回復為疲勞狀態時，會發揮「靈魂卡（終極靈魂卡）回復時」的效果。

常見問題

關於效果通則

Q1. 若卡牌效果與規則有所矛盾時，該如何處理？

A1. 將以卡牌效果為優先。

Q2. 效果文中的「可○○」與「○○」有何不同？

A2. 是的，兩者不同。「可以」是指玩家可選擇是否發動該效果。相對地，「○○」則是指在可能的情況下必須發動。

Q3. 「可以」效果與「不可」效果同時發動時會如何處理？

A3. 「不可」的效果優先。優先順序為「不可」 > 「必須」 > 「○○・可以」。

Q4. 「無法發揮效果」、「不受效果影響」與「無法被效果防止」的效果同時發動時會如何處理？

A4. 優先順序為「無法防止」 > 「不受影響」 > 「無法發揮」。然而，即使是包含「無法防止」或「不受影響」的效果，像召喚時效果等瞬間發動的效果，在該效果本身正受到「無法發揮效果」的效果影響時，將無法發動。

Q5. 記述為「藉由○○來△△」的效果，在無法執行○○時也能發動嗎？

A5. 不行，必須執行○○才能發動。此外，是否執行「○○」可由玩家選擇。另外，在無法執行△△時，也不能只執行○○。

Q6. 記述為「可以○○。如此一來，則△△」的效果，在無法執行△△時也能發動嗎？

A6. 是的，可以發揮。執行○○後，請盡可能地執行△△。

Q7. 單一效果中記載的「此外」、「之後」、「此效果發揮後」有何不同？

A7. 「此外」是與前述效果在相同時機點結算的效果，「之後」是在前述效果結算後，不會被其他效果插入而直接發揮的效果。「此效果發揮後」是在前述效果結算後，先結算因此誘發的其他效果，之後再進行結算的效果。

Q9. 場地上的靈魂卡等發揮記載有「這回合期間」的效果時，若該靈魂卡離開場地，該效果會無效嗎？

A8. 不，不會無效。如「這回合期間」或「這次戰鬥期間」等記載了效果持續期間的效果，一旦發揮後便會持續有效。

Q9. 記載為「每回合 1 次」或〔每回合 1 次〕的效果，與記載為「此效果每回合僅能使用 1 次」或〔每回合 1 次：同名〕的效果有何不同？

A9. 記載為「每回合 1 次」或〔每回合 1 次〕的效果，是指若場上有 3 張持有該效果的同名靈魂卡，則每張靈魂卡在每回合中皆可使用 1 次該效果。記載為「此效果每回合僅能使用 1 次」或〔每回合 1 次：同名〕的效果，是指即使場上有 3 張持有該效果的同名靈魂卡，只要

其中 1 張使用了該效果，另外 2 張在該回合中便無法再使用。不過，若卡牌名稱不同，即使效果內容相同，也不會被視為相同效果，因此可各自發揮 1 次。

Q10. 被蓋放在場地或手邊的卡牌，只要是自己的卡牌，就可以確認其內容嗎？

A10. 是的，可以確認。

Q11. 受到「無法返回手牌」效果影響的靈魂卡，能透過「交換」效果將其移至手牌嗎？

A11. 不，不行。

Q12. 使用交換手牌與場地上靈魂卡的效果時，手牌數量是否視為增加？

A12. 不，不算。因此，即使在受到「無法增加手牌」效果影響時也能進行交換，且對手無法發動「因對手的效果使其手牌增加後」的爆裂。

Q13. 指定了「紅色單色」或「紅白雙色」卡牌等條件的效果，能用 6 色的卡牌來滿足該條件嗎？

A13. 不，無法滿足。在指定「紅色單色」或「紅白雙色」的情況下，包含其他顏色的卡牌無法被該效果參照或作為對象。

Q14. 藉由「將對手 1 張靈魂卡上的 1 個能量放置到預備區」的效果，能將對手的能量放置到自己的預備區嗎？

A14. 不，不能放置。同樣地，不能將自己的能量放置到對手的預備區或靈魂卡等處。

Q15. 當有 2 張持有標示為〔不可重複〕效果的同名靈魂卡時，該效果在滿足條件並發揮效果時，是否只能由其中 1 張發揮效果？

A15. 是的，沒錯。若是不同卡牌名的靈魂卡持有相同效果，則每種卡牌名可各有 1 張發揮效果。

Q16. 效果名以黑底白字書寫的【屬性專用效果】，1 張靈魂卡是否只能持有 1 個相同的效果？

A16. 不，至今為止被稱為【屬性專用效果】的效果將變為【關鍵字效果】，1 張靈魂卡將可以持有多個相同的關鍵字效果。

關於靈魂能量

Q1. 可以將持有 1 個靈魂能量的靈魂卡與持有 1 個能量的靈魂卡，其上的能量互相交換嗎？

A1. 是的，在自己的主要階段，可以透過「移動能量」來交換，且不會因此造成消滅。

Q2. 當自己放置了 1 個靈魂能量與 1 個能量的靈魂卡，受到對手「將靈魂卡的 2 個能量放置到空間」的效果時，會發生什麼事？

A2. 由於靈魂能量無法放置到空間，因此僅將 1 個能量放置到空間，自己的靈魂卡不會消滅。

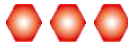
Q3. 當自己放置了 1 個靈魂能量與 1 個能量的靈魂卡，受到對手「將靈魂卡的 1 個能量放置到廢棄區」的效果時，要放置到廢棄區的是靈魂能量還是能量，是由對手選擇嗎？

A3. 不，由自己選擇。即使是來自對手的效果，從自己的靈魂卡移動指定數量能量的也是自己。

Q4. 只放置了靈魂能量的靈魂卡，是否無法在消滅的同時，發揮藉由移動該靈魂卡自身的靈魂能量來觸發的效果？

A4. 不，與一般的能量相同，可以在消滅的同時發揮。

關於支付費用

Q1. 當場上只有 2 張紅色靈魂卡時，若想召喚費用為 6、減輕標誌為  的靈魂卡，召喚時需要支付 4 點費用。此時，即使將場上靈魂卡的所有能量都用來支付費用並使其消滅，召喚所需的費用也不會改變嗎？

Q2. 我想使用手牌中的卡牌，但能量不夠時該怎麼辦？

A2. 對於已宣告要從手牌中使用的卡牌，即使會導致自己的靈魂卡等卡牌消滅，也必須支付所需費用來使用。但是，若無論如何都無法支付費用，請將該卡牌放回手牌，並將場地狀態恢復到使用該卡牌之前的狀態。

Q3. 對於記載了「召喚」或「配置」的效果，需要支付所召喚的靈魂卡或所配置的核心卡的費用嗎？

A3. 是的，若未記載「不需支付費用」，則必須支付費用才能進行召喚或配置。

關於靈魂卡或核心卡等的狀態

Q1. 靈魂卡被消滅／破壞，或受到「返回手牌／牌組」的效果時，該如何處理？

A1. 該靈魂卡會先進入「待機狀態」。在進入待機狀態前所受到的效果會維持不變。然後，在處理完破壞、消滅、返回手牌／牌組等在待機狀態下發揮的效果後，若該靈魂卡未留在場地上，在消滅／破壞的情況下，卡牌會移動至廢棄區；其他情況下則移動至效果指定的場所，其上放置的能量會移至預備區。此外，若受到從場地移動至手牌／牌組等指定場所的效果時，即使該靈魂卡在待機狀態下被消滅，只要未受到變更移動場所的效果，仍會移動至原先指定的場所。核心卡等也適用相同處理方式。

Q2. 處於待機狀態的靈魂或核心等，是否能被其他效果指向，或是發揮自身的效果？

A2. 處於待機狀態的靈魂，在進入待機狀態前由該靈魂自身所發揮的「常時效果」將維持發揮狀態，且能被其他效果指向。然而，進入待機狀態後，除了像「此靈魂破壞時」或「離開場地時」等在待機狀態下發揮的效果外，無法重新發揮其他效果；同時，除了以待機狀態為對象的效果外，也無法再受到其他新的效果影響。核心等卡牌亦同。

Q3. 處於回復狀態的靈魂卡被破壞時，若發揮「以疲勞狀態留在場上」的效果，該靈魂卡是否視為已疲勞，「疲勞時」的效果會發揮嗎？

A3. 否，在此情況下，該靈魂卡不視為已疲勞，「疲勞時」的效果不會發揮。同樣地，即使處於疲勞狀態的靈魂卡被破壞後以回復狀態留在場上，該靈魂卡也不視為已回復。

Q4. 「重疲勞」效果是什麼樣的效果？

A4. 處於回復狀態或疲勞狀態的靈魂卡若受到「重疲勞」效果影響，會進入重疲勞狀態，並將該卡牌轉為與回復狀態相反的方向。但是，處於疲勞狀態的靈魂卡不會因「疲勞」效果而進入

重疲勞狀態。處於重疲勞狀態的靈魂卡若受到回復效果影響，會變為疲勞狀態。此外，重疲勞狀態也視為疲勞狀態。

關於指定效果

Q1. 記載「可指定對手 2 張靈魂卡。將其○○」的效果，在對手只有 1 張靈魂卡時無法發揮嗎？

A1. 可以發揮。已發揮的效果會盡可能地結算，因此即使只有 1 張也可以指定。若連 1 張都無法指定時，「○○」的效果便不會發揮。

Q2. 記載「指定最多 2 張對手的靈魂卡」或「最多合計 3 個能量」等「最多～」的效果，可以選擇 0 來發揮嗎？

A2. 是的，可以選擇 0 來發揮。

Q3. 記載「可指定對手 1 張靈魂卡。將其○○」的效果，可以指定「無法○○」的對象嗎？

A3. 是的，可以指定。但是，在該情況下，對該靈魂卡而言，不視為已○○。例如，可以用「使其疲勞」的效果指定已經處於疲勞狀態的靈魂卡，但不視為因該效果而疲勞。

Q4. 記載「將對手所有的靈魂卡○○」的效果，是指定的效果嗎？

A4. 不是，這並非指定的效果。此外，若○○的效果是「在本回合中」的效果，則在該效果發揮後召喚的靈魂卡，若符合條件，也包含在對象內。

關於「BP+」或「BP-」的效果

Q1. 當一張 Lv1 BP1000、Lv2 BP2000 的靈魂卡處於 Lv1 狀態時，若受到「本回合中，BP+3000」的效果影響，使其 BP 變為 4000，之後若該靈魂卡提升至 Lv2，其 BP 是否會變回 Lv2 的 BP，即 2000？

A1. 不會，其 BP 會變為 5000，因為 Lv2 的 BP2000 會因效果而加上 3000。當前的 BP 是以該靈魂卡的 LvBP 為基礎，再依照「BP+」或「BP-」效果的發揮順序進行加減計算後得出的數值。

Q2. 當「指定對手 1 張靈魂卡。本回合中，該靈魂卡 BP-2000。之後，若其 BP 為 0 則將其破壞」的效果，作用於一張處於 Lv2 狀態，且 Lv1 BP1000、Lv2 BP3000 的靈魂卡上時，若該靈魂卡之後降至 Lv1，是否會因 BP 變為 0 而被破壞？

A2. 不會，雖然 BP 會變為 0，但不會被破壞。BP- 的效果會於本回合中持續發揮，但其後續的效果，僅在 BP- 效果發揮的當下，BP 就已變為 0 的情況下才會發揮。

Q3. 在發揮「本回合中，對手所有靈魂卡 BP-2000。之後，若其 BP 為 0 則將其破壞」的效果後，若對手召喚了 BP2000 或以下的靈魂卡，該靈魂卡是否會因 BP 變為 0 而被破壞？

A3. 不會，雖然 BP 會變為 0，但不會被破壞。以所有靈魂卡為對象的效果，在效果發揮後才召喚的靈魂卡，也會成為該回合中效果的對象，並受到 BP- 效果的影響。但其後續的效果，僅在 BP- 效果發揮的當下，BP 就已變為 0 的情況下才會發揮。

關於合體卡

Q1. 可以對視為靈魂卡的合體卡或核心卡進行合體嗎？

A1. 不，不行。

Q2. 以靈魂卡狀態召喚的合體卡，因為被視為靈魂卡，其『這張合體卡召喚時』的效果會變成「靈魂卡的效果」嗎？

A2. 不，『此合體卡的召喚時』效果即使以靈魂卡狀態召喚，仍視為「合體卡的效果」。

Q3. 正在攻擊的合體靈魂卡被破壞後，若僅將合體卡留在場地上時，該處於靈魂卡狀態的合體卡會繼續攻擊嗎？

A3. 是的，正是如此。但是，在異魔神合體卡的情況下，不會繼續攻擊。

Q4. 當異魔神合體卡與 2 張靈魂卡合體時，若正在攻擊的靈魂卡被破壞，是否視為與其合體的另一張靈魂卡正在攻擊？

A4. 不，並非如此。另一張靈魂卡不會被視為正在攻擊。

Q5. 當有 2 張可合體的靈魂卡時，異魔神合體卡可以同時與那 2 張靈魂卡合體嗎？

A5. 不，不行。請務必逐一進行合體。

Q6. 在主要階段中，透過合體卡的合體／分離／交換，若與異魔神合體卡合體的靈魂卡也滿足另一側的合體條件，是否能在不將異魔神合體卡變為靈魂卡狀態的情況下，交換其左右兩側的合體？

A6. 是的，可以。

Q7. 處於靈魂狀態且不會疲勞的異魔神合體卡被破壞時，若受到「以疲勞狀態留在場地」的效果影響，會怎麼樣？

A7. 會以非疲勞狀態留在場地上。

Q8. 發動將合體靈魂卡與手牌交換的效果時，該合體卡會怎麼樣？

A8. 不會返回手牌，而是會與交換後的手牌合體，成為合體靈魂卡。此時，若不滿足合體條件，則會分離。

關於 爆裂

Q1. 可以確認自己已設置的 爆裂 內容嗎？

A1. 是的，可以確認。確認時，請注意不要讓對手看到。

Q2. 當已蓋放的爆烈滿足其指定條件時，是否必須將其翻開並使用效果？

A2. 不，您也可以選擇不使用。之後若再次滿足指定條件時，屆時便可選擇使用。

Q3. 若因弄錯爆烈條件而將其翻開，該如何處理？

A3. 由於無法發動，請將其蓋回並復原。

Q4. 在效果結算中蓋放的爆烈，若該效果即為可發動爆烈的條件，是否能立即發動？

A4. 不，若在蓋放後未滿足發動條件，則該爆烈無法發動。

Q5. 發動爆裂時，在滿足發動條件後，是否能在該效果結算的時機點之前，隨時宣告發動？

A5. 不，在滿足發動條件後，必須在與該效果所誘發的效果相同的時機點，由防禦方玩家先行宣告發動。

關於《煌臨》

Q1. 能夠對僅放置了靈魂能量的靈魂卡進行《煌臨》嗎？

A1. 不行。若在《煌臨》完成時，該靈魂卡會因此消滅，則無法進行。

Q2. 能夠對視為靈魂卡的合體卡或核心卡進行《煌臨》嗎？

A2. 不行，無法進行。

Q3. 因【毒刃】等效果，在持有《煌臨》的靈魂卡下方以背面堆疊的卡牌，會被視為煌臨源卡牌嗎？

A3. 不，不會視為煌臨源卡牌。此外，即使下方堆疊了背面的卡牌，該靈魂卡也不會進入【煌臨中】狀態。

Q4. 將自己生命值的靈魂能量放置到廢棄區來進行《煌臨》時，能夠發動條件為「自己的生命值減少後」的爆裂嗎？

A4. 是的，可以發動。

Q5. 若滿足《煌臨》的條件，可以對已經《煌臨》的靈魂卡再進行《煌臨》嗎？

A5. 是的，可以《煌臨》。在這種情況下，原先《煌臨》的靈魂卡也會成為煌臨元卡牌。

Q6. 將已經《煌臨》的靈魂卡與手牌中的靈魂卡交換時，煌臨元卡牌會怎麼樣？

A6. 煌臨元卡牌也會成為手牌。雖然手牌的張數會增加，但因為是交換，所以不視為手牌增加。

Q7. 《神煌臨》、《超煌臨》、《契約煌臨》也視為《煌臨》嗎？

A7. 是的，會視為《煌臨》。使用這些效果煌臨時，也會發揮煌臨時或煌臨後的效果。此外，也會被視為持有《煌臨》的卡牌。

關於契約卡

Q1. 我可以在牌組中放入 3 張契約卡來構築一副 40 張的牌組，然後另外再準備 1 張契約卡加入起始手牌嗎？

A1. 不行。要加入起始手牌的契約卡也算在牌組的張數內，因此包含要加入起始手牌的契約卡在內，契約卡合計最多只能放入 3 張，並請以 40 張以上的卡牌構築牌組。

Q2. 因對手效果，使手牌或牌組中的契約卡被廢棄時，可以將該卡牌以「魂狀態」放置在場地上嗎？

A2. 不行，不能放置。只有因對手效果而從場地離開時，才能變為「魂狀態」。

Q3. 記載了【魂狀態】【契約煌臨元】/【靈魂卡】的效果，在以靈魂卡狀態發揮後，又變成了「魂狀態」或契約煌臨元。若該效果為「每回合 1 次」的效果，在同一個回合中還能再次發揮嗎？

A3. 不行，無法發揮。能以靈魂卡和「魂狀態」或契約煌臨元發揮的效果，只要該卡牌沒有一度從場地離開或被再次召喚，其「每回合 1 次」的限制就會保留。

關於卡牌敘述的變更

Q1. 記載了『這張靈魂卡的戰鬥時』的效果是什麼意思？

A1. 與『這張靈魂卡攻擊／阻擋時』的意思相同。現在會將其視為『這張靈魂卡攻擊／阻擋時』來進行裁定。

Q2. 【合體中】與【合體時】、《封印中》與《封印時》在裁定上是否有差異？

A2. 沒有差異。現在會將【合體時】視為【合體中】、將《封印時》視為《封印中》來進行裁定。

Q3. 【替換】效果不再記載「若在戰鬥中則繼續戰鬥」，這是否表示替換後的靈魂卡不會繼續戰鬥？

A3. 不，並非如此。現在只是為了與其他替換效果統一，而省略了「若在戰鬥中則繼續戰鬥」的記述，替換後的靈魂卡仍會繼續戰鬥。

Q4. 「自己從牌組抽 X 張卡。之後，廢棄自己 Y 張手牌」的記述變更為「自己從牌組抽 X 張卡後，廢棄 Y 張手牌」，請問當受到「無法抽牌」的效果影響時，是否因為無法抽牌，就不用廢棄手牌了呢？

A4. 不，此效果僅變更記述，裁定並未改變，因此即使無法抽牌，也必須盡可能地廢棄手牌。

Q5. 核心卡與魔法卡的系統現在改為記載於系統欄位，而非效果欄位，請問未再錄的卡牌是否會被視為以效果持有系統呢？

A5. 不，對於持有「無條件持有系統」效果的核心卡與魔法卡，今後即使未再錄，也會將該系統視為其原本持有的系統，而非透過效果持有。

Q6. 當卡牌名稱的指定方式為「卡牌名稱包含「○○○」」與僅標示「○○○」時，兩者的裁定是否有所不同？

A6. 沒有差異。現在僅會記載為「○○○」。但是，也存在如卡牌名稱：「○○○」這樣指定完整卡牌名稱的記載方式。

Q7. 「此效果每回合僅能使用 1 次」與〔每回合 1 次：同名〕，兩者的裁定是否有所不同？

A7. 沒有差異。現在，「此效果每回合僅能使用 1 次」會記載為〔每回合 1 次：同名〕。「遊戲中僅限 1 次」等情況也同樣適用。此外，「此效果不可重複」會記載為〔不可重複〕。

Q8. 在 Standard 規則的卡牌中，靈魂卡的『召喚時』或『破壞時』、核心卡的『配置時』等記載的效果，是否也視為『此靈魂卡的召喚時』、『此靈魂卡的破壞時』、『此核心卡的配置時』的效果？

A8. 是的，視為相同效果。會將其視為省略了「此靈魂卡的」或「此核心卡的」等指稱卡牌自身的詞語。

Q9. 在 Standard 規則的卡牌中，靈魂卡上記載為『攻擊中』的效果，是否也視為『此靈魂卡的攻擊時』的效果？

A9. 不，不視為相同效果。

Q10. 僅記載「抽 1 張卡牌」的效果，是否可以從對手的牌組抽 1 張卡牌？

A10. 不行，無法從對手的牌組抽牌。該效果與「自己從牌組抽 1 張卡牌」相同。自區域標誌 <<13>> 起，「從自己牌組」將被省略。

【！】也來確認一下 Q&A 吧

官方網站的「Q&A」中，已針對規則裁定及個別卡牌的處理方式，準備了各種問題的解答。

若有任何疑問，也請務必前往確認。 **【→前往 Q&A】**

用語集

[あ行]

對手：指玩家中的對戰對手。

攻擊：指靈魂卡或終極靈魂卡進行攻擊的行為。

終極靈魂卡：已放置於場地上的終極靈魂卡。

終極觸發：命中後即可發揮強大效果。

EX 標誌：除可作為一般標誌使用外，亦可透過《繼召》從廢棄區除外以減輕費用。

異魔神合體：可與最多 2 張靈魂卡合體的合體卡。

顏色：代表卡牌屬性的標示，如紅、紫、綠、白等。

超計數（OC）：當自己的計數達到指定值以上時，無論 Lv 為何，皆可獲得 BP 加成或追加效果。

公開：將指定的卡牌內容向自己與對手展示。

[か行]

防禦：指終極觸發失敗。

回復：將卡牌轉為直立。指靈魂卡或究極卡進入可攻擊／阻擋的狀態。

計數：放置於計數區的能量數量。於場地外準備。

計數 ± X：+X 指從空間將 X 個能量放置於計數區，-X 指從計數區將 X 個能量放置於空間。

啟動：可在主要或靈動時機任意使用的效果。

創界神核心卡：持有系統：「創界神」且主要持有神標誌的特殊核心卡。

創界石核心卡：持有系統：「創界石」的特殊核心卡。

減輕標誌：表示在使用卡牌（召喚、配置）時，可減輕支付費用的數量。

繼召：藉由將廢棄區中持有 EX 標誌的卡牌除外，來減輕費用的效果。

系統：靈魂卡或合體卡等所屬的分類。部分核心卡或魔法卡沒有系統。

契約卡：遊戲開始時加入手牌的卡牌。根據卡牌種類，亦稱為契約靈魂卡、契約終極靈魂卡、契約創界神核心卡等。

顯現：可發揮顯現時效果的特殊召喚。

能量：用於使用卡牌（召喚、配置）、提升靈魂卡、終極靈魂卡或核心卡的等級等。

能量+X：從空間將 X 個能量放置於對象上。此舉不視為從空間增加能量。

效果：卡牌上記載的文字中，發揮後會對遊戲造成影響的部分。

煌臨：將手牌中的卡牌疊放於符合條件的靈魂卡／終極靈魂卡上。

煌臨元卡：處於煌臨狀態的靈魂卡／終極靈魂卡下方面朝上的卡牌。

費用：為了使用卡牌或效果所需的能量數量。

[さ行]

神話合體卡：亦可與創界神核心卡合體的合體卡。

自己：指玩家中的自己本人。

重疲勞：將卡牌倒置的狀態。此狀態亦視為疲勞狀態。回復 1 次後會變為疲勞（橫置）狀態。

召喚：以一般方式將靈魂卡、終極卡、合體卡放置到場地上的行動。

召喚條件：召喚終極時所需的條件。

消滅：靈魂卡／終極卡等卡牌上的能量，數量低於其最低 Lv 費用時的狀態。與破壞不同。經過待機狀態後，此狀態的卡牌將被放置於廢棄區。

使用：使用手牌／手邊卡牌效果的行動。除魔法卡外，從手牌／手邊使用卡牌效果時，亦視為「使用」。

除外：指將卡牌或能量移至他處，使其不與其他卡牌或能量混合，並在遊戲中無法使用。

真界放：由僅需 1 個靈魂能量即可升級至 Lv2 的靈魂卡或核心卡所持有。持有此能力的靈魂卡或核心卡升級至 Lv2 後，即進入真界放狀態。

標誌：表示攻擊時可削減對手生命值的數量。亦可用於減輕費用。

靈魂卡：指已配置於場地上的靈魂卡，以及處於靈魂狀態的合體卡。

設置：指將持有「爆烈效果」或「幻影效果」的卡牌放置於爆烈區。

靈魂能量：一種僅能使用 1 個的特殊能量。

靈魂魔法：若擁有指定顏色的我方標誌，即可僅用靈魂能量來使用的魔法卡。

[た行]

回合：指玩家依序進行行動的遊戲階段。

魂狀態：因對手而離開場地時，被放置於場地上的卡牌。

強化：使指定效果強化的效果。

牌組：指牌庫。

手邊：指自己面前被公開的卡牌。可如同手牌般使用。

轉醒卡：雙面皆記載效果的卡牌。根據卡牌種類，也稱為轉醒靈魂卡或轉醒核心卡，A 面稱為轉醒前，B 面稱為轉醒後。

衍生物：於牌組外準備，且僅能透過效果登場的卡牌。離開場地時，將返回原來的位罝。打出衍生物不視為召喚或配置。

廢棄區：放置被消滅／破壞的靈魂卡或核心卡、使用過的魔法卡等卡牌，以及用於支付費用或因效果而移至此處的能量之場所。

觸發反擊：用以防止「究極觸發」命中的效果。

抽牌：從牌組最上方抽取卡牌並加入手牌。

[な行]

核心卡：已配置於場地上的核心卡。

[は行]

爆烈：在爆裂區域中面朝下蓋放的卡牌。

爆烈效果：蓋放後，僅在滿足爆烈條件時，可不需支付費用即可使用的效果。

爆烈條件：用以發動爆烈的條件。

配置：以一般的方式將核心卡放置到場地上。

破壞：因效果或 BP 比較，將靈魂卡、終極靈魂卡、合體卡、核心卡從場地放置到廢棄區。與消滅不同。經過待機狀態後，被放置到廢棄區。

廢棄：將卡牌放入廢棄區的效果。

發揮：將效果反映於遊戲中的行動。場地或廢棄區的效果不需經過使用即可直接發揮。

發動：將滿足條件的爆烈翻開，使其效果發揮。

戰鬥：於攻擊階段中，藉由宣告攻擊而發生。

BP：為靈魂卡、終極靈魂卡、合體卡所持有。其數值會因 Lv 或效果而變動。

命中：指究極觸發成功。

疲勞：指將卡牌橫置的動作。處於此狀態的靈魂卡或終極靈魂卡無法進行攻擊或阻擋。

場地：可召喚靈魂卡或終極靈魂卡，或配置核心卡的場所。

離開場地：指場地上的靈魂卡等，因消滅、破壞、返回手牌或牌組、或從遊戲中除外等原因，而移動至場地以外的區域。

封印：將靈魂能量放置於生命值的動作。

靈動：可在自己的主要階段與雙方的靈動時機中任意使用的效果。

合體：將合體卡疊加在符合合體條件的靈魂卡／終極靈魂卡／創界神核心卡上，藉此進行強化的動作。

合體終極靈魂卡：已合體的終極靈魂卡。將 2 張卡牌視為 1 體終極靈魂卡來處理。

合體創界神核心卡：已合體的創界神核心卡。將 2 張卡牌視為 1 個創界神核心卡來處理。

合體條件：僅能與符合此條件的靈魂卡／終極靈魂卡／創界神核心卡進行合體。

合體靈魂卡：已合體的靈魂卡。將 2 張卡牌視為 1 體靈魂卡來處理。

阻擋：以靈魂卡或終極靈魂卡防禦對手攻擊的行為。

分離：將合體靈魂卡／終極靈魂卡／創界神核心卡，分離成「靈魂卡／終極靈魂卡／創界神核心卡」與「靈魂狀態的合體卡」。

空間：放置遊戲中未使用能量的場所。請準備於對戰墊外。

[ま行]

魔法卡：一次性使用的卡牌。

幻象：正面朝上放置於爆烈區的卡牌。

幻象效果：已設置的幻象所發揮的效果。

主要：可在自己的主要階段任意使用的效果。

[ら行]

連鎖：滿足條件時，接續發揮的效果。

預備區：存放能量的場所。