

整體首頁

官方規則手冊 [STANDARD] VER.1.0

[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 \(Standard\)](#)

[規則裁定變更 \(Standard\)](#)

[過去的規則改訂 \(Standard\)](#)

[卡牌列表](#)

[最新的賽場規則](#)

[下載](#)



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！

■ 「Standard」與「Eternal」

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。

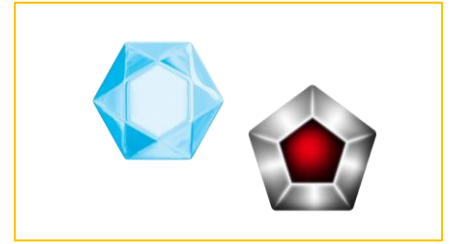
另一種「Standard」，是僅能使用 2026 年登場設計（區塊圖示為英文字母）卡牌的賽制。此外，隨著收錄卡牌的增加，可使用的卡牌也會定期更換。【→詳情請見此處】

這兩種賽制除了可使用的卡牌外，部分規則也有所不同。本說明書將解說「Standard」的玩法。

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

「Standard」中有 3 種卡牌，玩家需要使用由這些卡牌組合而成的「牌組」（卡牌束）來進行遊戲。

靈魂卡／SPIRIT

被召喚至場地(戰場)上與對手戰鬥，是代表怪物或機械的卡牌。



核心卡／NEXUS

與靈魂卡同樣配置於場地上，能以各種效果支援我方。



魔法卡／MAGIC

是從手牌直接使用的卡牌。雖然是消耗品，但其效果也相對強大。



6 種屬性

Battle Spirits 的卡牌會分屬在 6 種屬性中的其中一種。屬性會以卡牌邊框等顏色來表示，活用各屬性的特徵，便能構築出各式各樣的牌組。

紅屬性

主要種族為「紅雲」。存在著鳥類及翼龍等生物。會引發狂風飛翔於天際，並操控火焰與敵人戰鬥。

紫屬性

主要種族為「暗紫」。存在著魔物及不死生物等。干涉能量的運作，並欺騙敵人奪取其力量。

綠屬性

主要種族為「海綠」。存在著許多棲息於大海或河川的生物。會操控水，並產生激烈的水流或漩渦來進行戰鬥。

白屬性

主要種族為「白妙」，存在著魔像與巨人。擁有卓越的採掘技術，並使用被稱為「門」的傳送術。

黃屬性

主要種族為「黃玉」，多為恐龍與龍族。能操縱雷電之力，亦精通魔術。

藍屬性

主要種族為「青樹」，存在著蠕蟲、樹人與昆蟲等。利用樹木的恩惠強化自身進行戰鬥。

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）不相同，則視為不同的卡牌。

◆可使用卡牌的限制

在「Standard」賽制中，可使用區域圖示為英文字母的卡牌。



ブロックアイコンが
えいじ しようかのう
英字のカードを使用可能

A

此外，在「Standard」賽制中，可使用的卡牌會定期更換。2026年4月1日至2027年3月31日期間，**僅可使用區域圖示文字為「A」的卡牌。**

■ 能量

遊戲中，請每位玩家準備約 **30 個** 作為「能量」使用的指示物 。此外，也請準備 **1 個** 作為「靈魂能量」使用的指示物 .

※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。

【→[點此購買附贈能量墊的入門咕組](#)】

■ 對戰墊

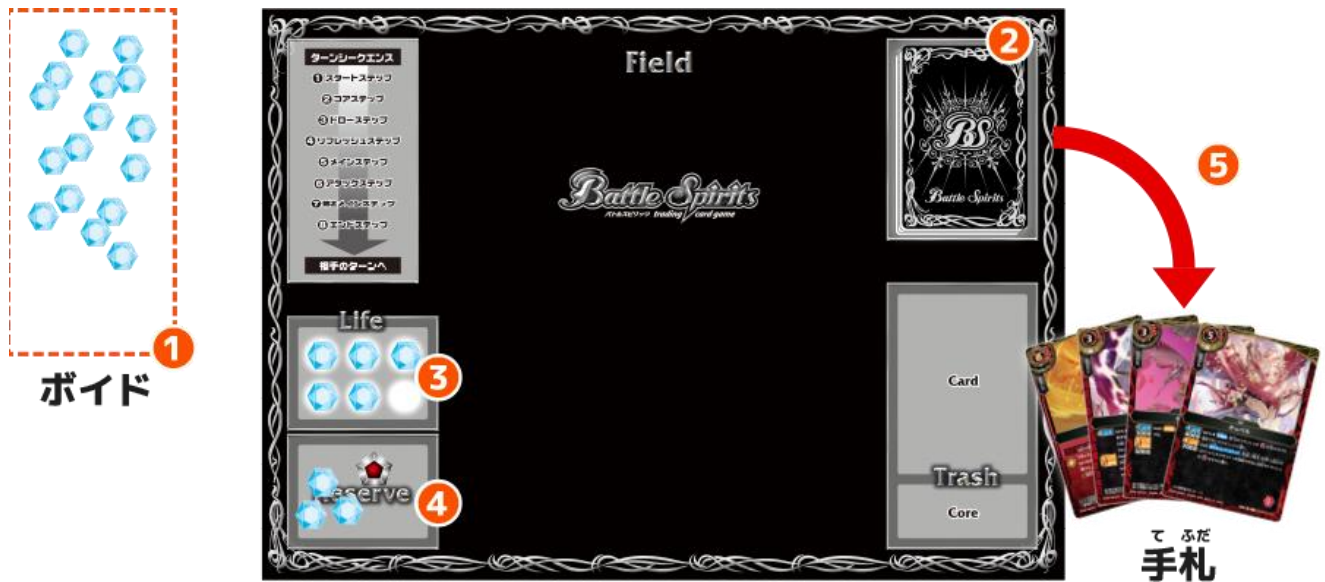
對戰墊上記載了各區域與場所的名稱、回合流程等，各種有助於遊戲進行的資訊。熟悉後即使沒有對戰墊也能愉快地遊玩，但建議初學者使用對戰墊進行遊戲。【→[點此前往下載頁面](#)】



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。

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。

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。

卡牌的基本解說

Battle Spirits 的卡牌版面，2026 年登場的「Standard」規格設計與以往的設計有部分差異。

在「Standard」賽制中，可使用以下說明的「Standard」規格卡牌。

卡牌上記載了如下的資訊。卡牌所屬的顏色，除了可由卡牌的邊框顏色判斷外，也可透過左上方的標記 (④) 或卡牌右下方的英文標示 (⑧) 等方式來確認。



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 卡牌種類

以英文標示，如 SPIRIT（靈魂卡）、MAGIC（魔法卡）。

③ 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。

④ 卡牌的屬性（顏色）

外框周圍的標記顏色，代表卡牌的屬性。

⑤ 基本資訊

卡牌名稱上方記載著其所屬的系統（部分卡牌擁有多個系統）。

⑥ 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。

⑦ 標誌

主要對應卡牌的顏色。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。

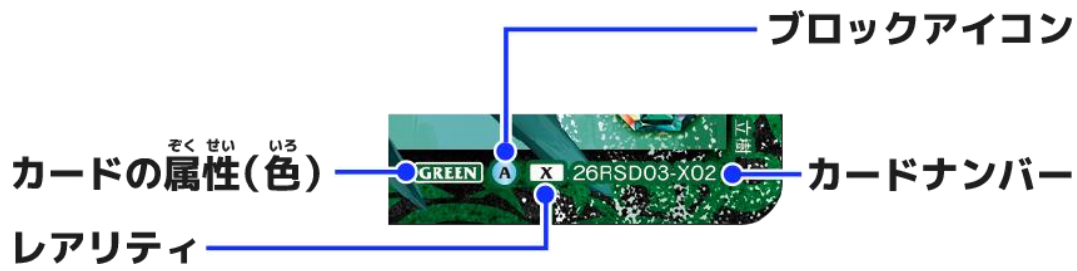
【！】 關於標誌的種類

許多卡牌的右下方都記載著標誌。

EX 標誌具有六色中的任一種顏色，主要用於《繼召》。



⑧ 區域標誌等，其他資訊



區域標誌代表卡牌的發行時期。通常為藍色，但合作卡牌的標誌會變成紅色。此外，部分卡牌在區域標誌的旁邊會附有「作品標誌」。

稀有度由高至低依序為 X > M > R > C。

首先來記住這些！

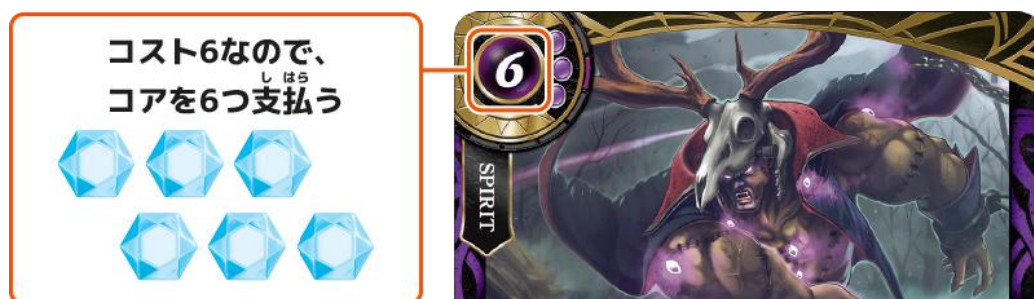
在此說明 Battle Spirits 的 4 種基本行動。詳細規則請一併參閱「遊戲流程規則」。

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。



【注意！】 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）與可使用的效果會根據目前的「Lv」而變化。靈魂卡的 Lv 取決於放置其上的**能量**數量。例如在下圖的情況，上排表示「維持 Lv1 所需的**能量**為 1 個」。其下方的「6000」則是 Lv1 時的 BP。



這張「オーグル/Ogre」，放置 1 個能量時為 Lv1，BP「6000」；放置 3 個能量時為 Lv2，BP「8000」。將「オーグル/Ogre」召喚至場地後，請從預備區或場地上的卡牌移動 1 個以上的能量到這張卡牌上。

【注意！】 透過能量的移動，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防禦（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。



■ 對手宣告防禦

被攻擊的玩家，可使用自己的靈魂卡來防禦對手的靈魂卡。宣告防禦時，與攻擊時相同，也需將進行防禦的靈魂卡橫置。



【!】回復與疲勞

僅有直立放置的靈魂卡可以進行攻擊或防禦。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防禦。

■ 若被防禦則以 BP 決勝負

宣告防禦後，比較攻擊方靈魂卡與防禦方靈魂卡的「BP」。BP 較低的靈魂卡會被破壞，並放置到廢棄區。

※若 BP 相同，則為平手，雙方皆被破壞。



■ 若未被防禦則對對手造成傷害

若未宣告防禦，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。



「主要效果」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。

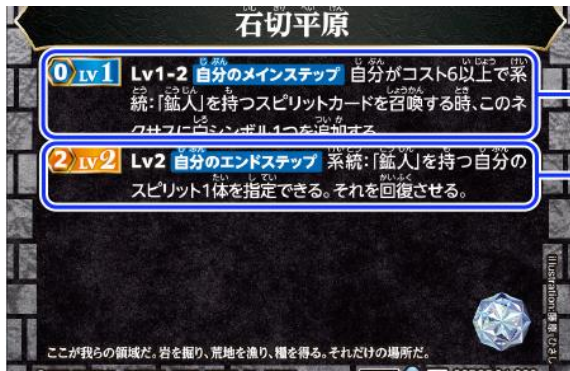
【！】無法中斷魔法卡的使用

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防禦，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。



はっ き こう か
Lvが1でも2でも発揮する効果

はっ き こう か
Lv2のとき発揮する効果

在多數情況下，核心卡的效果會記載其發揮的時機。以這張「石切平原」為例，第 1 個效果可在「自己的主要階段」發揮，第 2 個效果則可在「自己的結束階段」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。

本頁介紹的靈魂卡、魔法卡、核心卡說明，僅為遊戲的基本規則。在 Battle Spirits 這款集換式卡牌遊戲中，除了這些卡牌外，還會陸續追加各式各樣的卡牌。此外，卡牌中也存在適用獨自規則的卡牌，例如靈魂魔法、真界放、繼召等。詳情請參閱本手冊的「特殊卡牌的規則」。

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

對戰將由先攻玩家與後攻玩家輪流進行各自的「回合」（輪到自己出牌）來推進。此外，1 個回合分為 8 個「階段」。即使在各階段中沒有任何行動可執行，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 第2メインステップ ※
 - ⑧ エンドステップ
- 相手のターンへ

※1ターン目は②、⑥、⑦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進行「攻擊」。詳情請參閱「攻擊階段的行動」。

若沒有想進行攻擊的靈魂卡，則結束此階段，並進入⑦第二主要階段。

⑦ 第二主要階段

攻擊階段結束後，將再次進行與⑤相同的主要階段。

完成所有想執行的行動後，結束此階段並進入⑧結束階段。

⑧ 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

第一回合（先攻玩家的第一個回合）不存在 ② 能量階段、⑥ 攻擊階段、⑦ 第二主要階段。

請跳過這些階段繼續進行。

「Standard」與「Eternal」的回合流程部分不同。在「Eternal」中沒有第二主要階段，⑥

攻擊階段結束後便會進入 ⑧ 結束階段。

主要階段的行動

回合玩家在主要階段中，可依喜好順序，不限次數地執行以下行動。

- 召喚靈魂卡
- 配置核心卡
- 使用魔法卡
- 使用主要階段中的效果
- 能量的移動

召喚靈魂卡

可支付費用，將手牌中的靈魂卡「召喚」至場地。召喚時，請在召喚的卡牌上放置能量，使其等級至少達到 Lv1。

關於詳細的召喚步驟，請參閱「費用支付與卡牌使用方法」。

- 若能支付費用，一回合中可召喚任意數量的靈魂卡。此外，可放置於場地的靈魂卡數量沒有限制。

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。

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）。
- ・若減少靈魂卡上的能量，導致無法維持 Lv1 時，該靈魂卡將會消滅。

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。

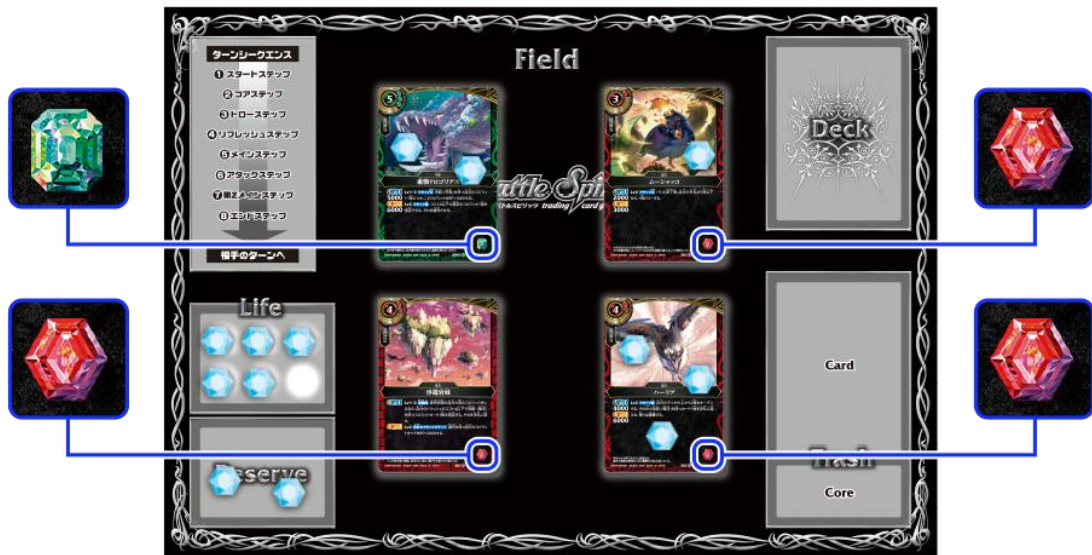
以「キューベル/ Qupel」為例，其費用為 5，減輕標誌為 2 個 （紅色）。



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 個綠色標誌。



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（雖然也有綠色標誌，但無法用於「キュペル/ Qupel」的費用減輕）。「キュペル/ Qupel」的減輕標誌為 2 個紅色，因此能以此顏色減輕的費用為「2」。由於「キュペル/ Qupel」的費用為 5，實際需支付的能量為 5（費用） - 2（減輕部分） = 3 個。

- 若可減輕費用，則必須進行減輕。

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，或放置於場地卡牌上的能量。將與支付費用同等數量（此例中為 3 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。
- ・ 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）

召喚靈魂卡時，在支付完費用後，請將能量放置於卡牌上，使其至少達到 Lv1。此時，可如同支付費用般，移動位於預備區或場地卡牌上的能量。

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。
- ・ 放置於靈魂卡上的能量數量若未達最低 Lv 所需，則無法召喚該靈魂卡。
- ・ 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

當放置於卡牌上的能量數量增加時，其 Lv 也會隨之提升（升級）。以靈魂卡為例，Lv 提升時 BP 也會隨之提升。此外，許多卡牌會隨著 Lv 提升而增加可發揮的效果。

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「飛赫 焔希斯/ Lensis the Soaring Scarlet」為例，若將其上放置的能量增加至 3 個，使其提升至 Lv2，BP 將提升至 8000，同時可發揮第 2 個效果。若能量減少至 2 個或以下，該卡牌將立即降級，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，並立即消滅。



■ 靈魂卡的消滅

靈魂卡的最低 Lv 為 1。因其上放置的能量減少，導致無法維持最低 Lv 的靈魂卡，將立即「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。

【!】 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  相同，可用於支付費用或放置於場地上的卡牌。但是，除了以靈魂能量為對象的效果外，靈魂能量不會被放置到「預備區」、「場地上的卡牌」、「廢棄區」以外的任何地方。

此外，靈魂能量除了可用於《真界放》外，也存在如「靈魂魔法」般活用靈魂能量來發揮的效果。

攻擊階段的行動

在攻擊階段中，為了減少對手的生命值，可使用靈魂卡進行「攻擊」。攻擊需逐一進行，而從宣告攻擊開始的一連串步驟則稱為「戰鬥」。

※先攻玩家的第一回合不執行攻擊階段。

バトルの流れ

- 1 アタック宣言 (バトル開始)
- 2 フラッシュタイミング (1回目)
- 3 ブロック宣言
- 4 フラッシュタイミング (2回目)
- 5 バトル解決
- 6 スピリットの破壊
- 7 バトル終了

戰鬥步驟

① 宣告攻擊 (戰鬥開始)

攻擊方 (回合玩家) 選擇 1 張自己處於回復狀態 (直立) 的靈魂卡，並宣告攻擊。同時，為表示已進行攻擊，請將該卡牌轉為疲勞狀態 (橫置)。



- ・ 執行此步驟時，將發揮『攻撃時』、『攻撃中』效果，以及「攻撃時」發生的效果等。
- ・ 本回合中召喚的靈魂卡也可進行攻擊。

- 即使發動攻擊的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宣告防禦

防禦方（非回合玩家）可選擇自己 1 張處於回復狀態的靈魂卡，來防禦（防禦）發動攻擊的靈魂卡。

宣告防禦時，與攻擊相同，需將進行防禦的靈魂卡轉為疲勞狀態。



- 宣告防禦並進行處理後，即可發揮『防禦時』、『防禦中』效果，以及「防禦時」發生的效果。
- 無法以 2 張以上的靈魂卡同時進行防禦。

④靈動時機（第 2 次）

第 2 次靈動時機僅在宣告防禦時才會發生。若未宣告防禦，則省略此步驟，直接進入**⑤戰鬥**結算。

⑤ 戰鬥結算

◆ 若未宣告防禦

依照發動攻擊之靈魂卡的標誌數量，減少防禦方生命**值**上的能量，並將其移至預備區。之後，請進入 ⑦ 戰鬥結束。

◆ 若宣告防禦

比較發動攻擊與進行防禦的靈魂卡之 BP。

然後，進入 ⑥ 靈魂卡破壞。

- 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。
- 即使進行防禦的靈魂卡之後從場地上消失，防禦依然成立，防禦方的生命**值**不會減少。

⑥ 靈魂卡破壞

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。

被破壞的靈魂卡會移動至廢棄區，其上放置的能量會返回預備區。

- 若有因破壞而發生的效果，請在被破壞的靈魂卡放置到廢棄區前的階段解決效果。

⑦ 戰鬥結束

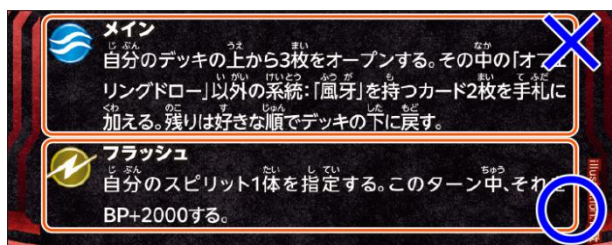
在此時間點，指定為「戰鬥結束時」的效果會發揮。此外，指定為「攻擊中」、「防禦中」或「本次戰鬥中」等的效果會在此時失效。之後，若有指定為「戰鬥結束後」的效果，則會在此時發揮。

當效果結算完畢後，若還有其他處於回復狀態的靈魂卡，回合玩家可再次宣告攻擊。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，或選擇不再進行攻擊時，攻擊階段即告結束。

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。
- 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。

特殊效果

關於以下效果，將介紹其詳細規則。

● 真界放

● 《繼召》

● 靈魂魔法

真界放

部分卡牌的 Lv 欄位中具有「真界放」關鍵字。此類卡牌除了放置指定數量的能量外，只要在其上放置靈魂能量，也能滿足升級條件，並進入「真界放狀態」。

例如在下圖的情況，除了「在其上放置 3 個能量」外，也可以藉由「在其上放置靈魂能量」來升級，並進入 Lv2 的真界放狀態。



《繼召》

「《繼召》」是一種在使用卡牌時減輕費用，並減少實際支付費用的效果。


執行《繼召》時，於支付卡牌費用之際，將自己廢棄區中「持有 EX 標誌的卡牌」從遊戲中除外。此時，被除外的卡牌標誌與自己場地上的標誌相同，皆可用於費用減輕。

EXシンボル



- ・透過《繼召》減輕費用，須在計算場地上的標誌數量前進行。
- ・從廢棄區除外的卡牌數量，不可超過「所使用卡牌的減輕標誌數量」。例如，若所使用卡牌的減輕標誌為紅色 2 個，則最多可除外 2 張卡牌（2 個紅色的 EX 標誌）。
- ・不可除外與所使用卡牌之減輕標誌顏色不符的 EX 標誌卡牌。

■透過《繼召》減輕費用的實例

「飛剛 阿克萊/ Akly the Soaring Inflexible」的費用為 7，減輕標誌為  4 個。此外，假設場地上有 2 個紅色標誌。在此情況下，可減輕的費用合計為紅色 2 個 = 「2」，一般情況下實際需支付的能量應為 7（費用） - 2（減輕部分） = 5 個。



此時使用《繼召》，將廢棄區中的 2 張「源 = 武/ Gen-Bo」從遊戲中除外。




由於除外的卡牌 EX 標誌合計為 2 個紅色，因此可滿足「飛剛 阿克萊/ Akly the Soaring Inflexible」的減輕標誌（紅色 4）中的 2 個紅色。

接著，再利用場地上的標誌（紅色 2）減輕費用後，實際需支付的能量則為 7（費用）－ 2（透過《繼召》減輕的部分）－ 2（透過場地標誌減輕的部分）＝ 3 個。

靈魂魔法

持有「靈魂魔法」的卡牌，可不支付其原本的費用，改為僅支付 1 個靈魂能量來使用。不過，若要僅以靈魂能量使用，自己的場地上必須有 1 個以上指定顏色的標誌。

例如，若是「靈魂魔法：」，只要自己的場地上有 1 個以上的紅色標誌，即可僅以靈魂能量使用。

• 與支付一般費用時相同，僅可使用位於預備區或放置於場上卡牌上的靈魂能量。

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 ●重疲勞

關於效果的發揮

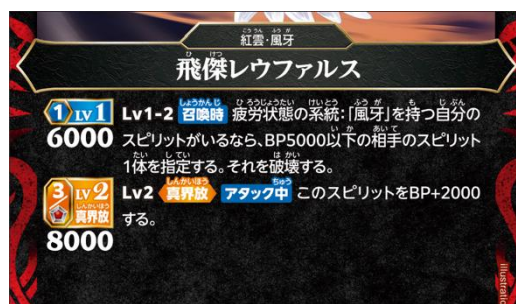
在各個階段中，卡牌持有的各種效果可能會發揮。許多效果會在卡牌文本指定的特定發揮時機自動發揮，或可選擇是否發揮。此外，也有部分效果沒有指定時機，會持續發揮效果。

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。

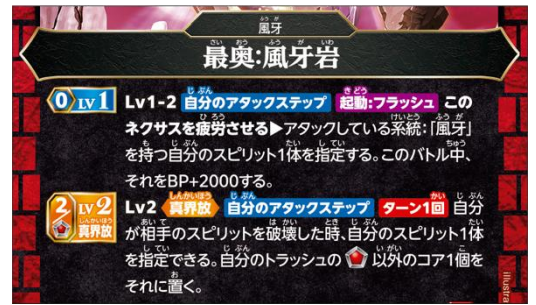
將手牌中的卡牌召喚／配置，或使用其效果，稱為卡牌的「使用」。在其他地方發揮的效果，只要不是可「使用」的效果，就不屬於「使用」。

■發揮時機範例

「飛傑 留法路斯/ Leufars the Soaring Hero」持有兩種效果。第 1 種效果會在這張靈魂卡『召喚時』自動發揮。第 2 種效果只要這張靈魂卡處於『攻擊中』，便會持續發揮。



此外，「最深處：風牙岩/ The Depths: Wind Fang Rock」的第 1 種效果，是可在『自己的攻擊階段』的靈動時機發揮的效果，發揮效果時，必須將此卡疲勞作為條件。第 2 種效果，則是在『自己的攻擊階段』滿足特定條件時可發揮的效果，每回合僅能發揮 1 次。



■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。

重疲勞

部分效果具有使靈魂卡「重疲勞」的效果。若進入重疲勞狀態，請將其上下顛倒放置以作標示。重疲勞狀態的靈魂卡與疲勞狀態相同，無法進行攻擊或防禦。經過 1 次回復後，會變回一般的疲勞狀態。



- 除效果外，無法使靈魂卡進入重疲勞狀態。

- 重疲勞狀態的靈魂卡視為處於疲勞狀態。
- 從重疲勞狀態回復為疲勞狀態時，會發揮「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. 「可○○」表示玩家可選擇是否要發揮該效果。「○○」則表示只要狀況允許，就必須發揮。

Q3. 若「可」效果與「不可」效果同時發揮時會如何？

A3. 將以「不可」效果（否定其他效果的效果）為優先。

Q4. 記載為「執行○○。之後，執行△△」的效果，即使無法執行○○，也能執行△△嗎？

A4. 是的，可以。「之後」是指，在盡可能解決執行○○的動作後，接著執行△△的效果。

Q5. 記載為「執行○○。若如此做，則執行△△」的效果，即使無法執行○○，也能執行△△嗎？

A5. 不，不可以。「若如此做」是指，在盡可能解決並完全執行了○○的動作後，才會執行△△的效果。

Q6. 當場地上的靈魂卡等發揮記載有「在本回合中」或「在這次戰鬥中」等效果後，若該靈魂卡離開場地，其效果會變為無效嗎？

A6. 不，不會變為無效。記載有「在本回合中」或「在這次戰鬥中」等效果一經發揮，即使發揮該效果的靈魂卡離開場地，效果依然有效。

Q7. 當場上有 2 張持有記載為〔每回合 1 次〕或〔每次戰鬥 1 次〕效果的同名靈魂卡時，該效果在每個回合或每次戰鬥中，是否只能由其中 1 張發揮？

A7. 不，每張靈魂卡在每個回合或每次戰鬥中，都能各自發揮 1 次。

Q8. 當場上有 2 張持有〔不可重複〕效果的同名靈魂卡時，在滿足條件發揮效果之際，是否只能由其中 1 張發揮效果？

A8. 是的，沒錯。若不同卡牌名的靈魂卡持有相同的效果，則可由各種卡牌名各 1 張分別發揮效果。

Q9. 當有 2 張同名魔法卡，其效果記載「自身每回合僅能使用 1 次同卡牌名的此效果」時，是否每回合只能使用其中 1 張？

A9. 是的，沒錯。記載了該內容的效果，即使是不同的卡牌，只要是指定卡牌名的相同效果，合計每回合也只能使用 1 次。

Q10. 使用「指定對手 1 張靈魂卡。將其 1 個能量放置到預備區」的效果時，是否能將其能量放置到自己的預備區？

A10. 不，無法放置。對手的卡牌或能量不會移動到自己的區域。

Q11. 在【起動：靈動】○○▶中，記載於▶前的「○○」效果，與一般效果有何不同？

A11. 這是為了發揮【起動】的▶之後效果所需的效果。該部分並非「盡可能解決」，若無法完全解決，則無法發揮該效果的全部內容。

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「能量的移動」來交換，且不會因此造成消滅。

Q2. 當我方對放置了 1 個靈魂能量與 1 個能量的對手靈魂卡，發動「指定對手 1 張靈魂卡。


將其上 1 個能量放置到預備區」的效果時，是由我方來選擇要將靈魂能量還是能量放置到預備區嗎？

A2. 不，並非如此。即使是我方的效果，若效果對象是對手的靈魂卡，也是由對手來從該卡牌上移動指定數量的能量。

Q3. 所謂未處於《真界放》狀態的靈魂卡，是指持有《真界放》的靈魂卡處於 Lv1 的情況嗎？

A3. 不，除了持有《真界放》的靈魂卡處於 Lv1 的情況外，未持有《真界放》的靈魂卡，無論是 Lv1 或 Lv2，都算是未處於《真界放》狀態的靈魂卡。未處於《真界放》狀態的核心卡也是如此。

關於支付費用

Q1. 當我方場上只有 2 張紅色靈魂卡時，打算召喚 1 張費用為 6、減輕標誌為  的靈魂卡。此時召喚需要支付 4 個費用，但若因支付費用而將靈魂卡上的所有能量用盡並導致其消滅，召喚所需的費用會維持不變嗎？


A1. 是的。在確定召喚所需的費用後，即使在支付費用時有靈魂卡消滅，召喚所需的費用也不會改變。

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。

Q4. 當我方場地上只有 1 張帶有紅色標誌的靈魂卡，且其上只放置了 1 個靈魂能量時，可以使用手牌中持有《靈魂魔法：》的魔法卡嗎？

A4. 是的，可以使用。

關於靈魂卡等的狀態

Q1. 靈魂卡消滅／被破壞，或受到返回手牌／牌組的效果時，該如何處理？

A1. 它們會先進入「待機狀態」。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，則在消滅／破壞的情況下，卡牌會移至廢棄區；在返回手牌／牌組的情況下，卡牌會移至效果指定的場所，而放置其上的能量則會移至預備區。

Q2. 處於待機狀態的靈魂卡，會被其他效果參照，或能發揮自身的效果嗎？

A2. 處於待機狀態的靈魂卡，仍會持續受到進入待機狀態前所受的效果，也可以被其他效果參照，但待機狀態的靈魂卡本身，除了如破壞時的『破壞時』效果等在待機狀態下發揮的效果外，將無法發揮其他效果。

Q3. 「重疲勞」效果是什麼樣的效果？

A3. 處於回復狀態或疲勞狀態的靈魂卡受到「重疲勞」效果時，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回復時，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結算，因此即使只有 1 張也可指定。若連 1 張都無法指定，則以其為對象的效果視為未發揮。

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。

【!】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：指對手玩家。作為效果的對象時，會寫作「對戰對手」。

攻擊：以靈魂卡進行攻擊的行為。

EX 標誌：除了可作為一般標誌使用外，還能藉由從廢棄區除外，來減輕《繼召》的費用。

顏色：表示紅色、紫色、綠色、白色、黃色、藍色等卡牌的屬性。

公開：將指定的卡牌內容向自己與對手展示。

[か行]

回復：將靈魂卡或核心卡轉為直立狀態。處於回復狀態的靈魂卡可進行攻擊／防禦。

【起動：靈動】：若無『攻擊中』或『自己的攻擊階段』等時機上的限定，即可在自己的主要階段及雙方攻擊階段的靈動時機中任意發揮的效果。

【起動：主要】：可在自己的主要階段中任意發揮的效果。

關鍵字效果：效果名稱以黑色圖示標示的效果。

減輕標誌：表示可減輕費用數量的標誌。

《繼召》：除可利用場地上的標誌外，亦可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、核心卡、魔法卡所屬的分類。

能量：用於支付費用，或為靈魂卡、核心卡升級的物件。

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。

效果限制：以紅色圖示標示的效果限制。主要有以下限制。

〔不可重複〕

即使相同卡名的卡牌上記載的相同效果可同時發揮複數次，也只能發揮其中 1 次的效果。

〔每回合 1 次〕

每張卡牌即使在同一回合中出現可發揮複數次的時機，也只能發揮 1 次的效果。即使是相同卡名的不同卡牌，也可各自發揮 1 次。

〔每次戰鬥 1 次〕

每張卡牌即使在同一次戰鬥中出現可發揮複數次的時機，也只能發揮 1 次的效果。即使是相同卡名的不同卡牌，也可各自發揮 1 次。

費用：為了使用卡牌或效果所需的能量數量。

[さ行]

自己：指自己玩家。在效果中作為對象時，會寫作「自身」。

重疲勞：將靈魂卡或核心卡倒置的狀態。此狀態亦視為疲勞狀態。回復一次後會變為疲勞狀態（橫置）。

消滅：指靈魂卡或核心卡上所放置的能量，因效果、能量移動或支付費用而變得少於其最低 Lv 所需數量。此狀態與破壞不同。卡牌將經過待機狀態後被放置於廢棄區。

使用：指使用手牌中卡牌的效果。即使是魔法卡以外的卡牌，若從手牌中使用其效果，也視為「使用」。

召喚：指將靈魂卡放置到場地上。

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至 Lv2 後，即進入《真界放》狀態。

標誌：攻擊時可減少對手生命值的數量，也可用於費用的減輕。

靈魂卡：指已放置於場地上的靈魂卡。

靈魂能量：一種僅能使用 1 個的特殊能量。

《靈魂魔法》：若自己場地上有指定顏色的標誌，則僅需支付 靈魂能量即可使用的魔法卡。

[た行]

回合：指玩家依序進行行動的遊戲階段。

牌組：指牌庫。

廢棄區：放置被消滅／破壞的靈魂卡或核心卡、已使用的魔法卡等卡牌，以及用於支付費用或因效果而被放置於此的能量的場所。

抽牌：從自己的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]

配置：將核心卡放置於場地的行動。

破壞：因效果或比較 BP 而將靈魂卡或核心卡從場地放入廢棄區的行動。與消滅不同。會經過待機狀態後才被放入廢棄區。

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。

發揮時機：發揮以藍色圖示標示之效果的時機。主要有以下時機。未記載發揮時機的效果，為常駐發揮的效果，或是在滿足條件時發揮的效果。

『召喚時』

召喚持有此效果的靈魂卡時所發揮的效果。

『配置時』

配置持有此效果的核心卡時所發揮的效果。

『破壞時』

持有此效果的靈魂卡或核心卡被破壞時發揮的效果。

『對手破壞時』

持有此效果的靈魂卡或核心卡被對手破壞時發揮的效果。

『攻擊時』

持有此效果的靈魂卡攻擊時發揮的效果。

『攻擊中』

持有此效果的靈魂卡攻擊中，持續發揮的效果。或是在攻擊中，於攻擊時以外的時機滿足條件時發揮的效果。

『防禦時』

持有此效果的靈魂卡防禦時發揮的效果。

『防禦中』

持有此效果的靈魂卡於防禦期間持續發揮的效果。或是在防禦期間，於防禦時以外的時機滿足條件時所發揮的效果。

『自己的主要階段』

在自己的主要階段期間持續發揮的效果。或是在主要階段期間滿足條件時所發揮的效果。

『自己的攻擊階段開始時』

進入自己的攻擊階段時發揮的效果。

『自己的攻擊階段』

在自己的攻擊階段期間持續發揮的效果。或是在攻擊階段期間滿足條件時所發揮的效果。

『自己的結束階段』

進入自己的結束階段時發揮的效果。

戰鬥：於攻擊階段中，藉由宣告攻擊而發生。

BP：靈魂卡所持有的數值。會因 Lv 或效果而變動。

疲勞：將靈魂卡或核心卡橫置的行為。處於疲勞狀態的靈魂卡無法進行攻擊／防禦。

場地：召喚或配置卡牌的場所。

靈動：可在自己的主要階段或雙方攻擊階段的靈動時機使用的效果。

防禦：以靈魂卡防禦對手攻擊的行為。

空間：在對戰墊外，放置遊戲中未使用之能量的場所。

[ま行]

魔法卡：可從手牌中一次性使用的卡牌。發揮效果後將被放置到廢棄區。

主要：可在自己的主要階段任意使用的效果。

[ら行]

預備區：放置可用於支付費用或升級之能量的場所。

Lv：靈魂卡或核心卡所持有。會根據放置其上的能量數量而變動。部分卡牌會因 Lv 提升而增加 BP 或可發揮新的效果。