

《正面对决：三国杀集换式卡牌游戏》核心规则书 Ver. 1.0.1

生效时间：2026 年 8 月 3 日

- 修改若干错别字和编号错误。
- 针对“4.5.伤害处理”更新了更详细的规则表达。
- 针对“7.2.6.结算步骤”更新了表达，以更明确地阐述“攻击成功时”的触发时机。
- 针对“10.关键词技能与常见名词”中关键词技能的技能种类进行了更新。
- 针对4.11.追加了“进场”的概念解释。
- 追加规则2.1.1.1.1.，以详细说明统帅牌的名称。
- 追加规则4.8.5.，以说明打出在对手战场区的附属牌由哪名玩家操控。
- 追加规则8.3.3.，以更加明确地说明触发条件事件的发生与技能触发的先后顺序。
- 追加规则8.8.1.3.2.，以明确说明包含“若……”格式使用条件的触发式技能的技能有效性。
- 追加规则8.8.6.1.，以明确说明使用条件包含“横置”的技能的使用时机。
- 追加规则9.6.附属牌解除附属关系时的处理，以说明这种情况的处理细则。
- 追加规则10.2.7.4.，以明确说明每个侧翼可放置的角色数量。

目录

0. 规则书说明	1
1. 游戏概要	1
2. 卡牌信息	3
3. 游戏的区域	6
4. 游戏的基础用语与行动	8
5. 准备游戏	10
6. 进行游戏	11
7. 攻击和战斗	12
8. 使用技能与效果处理	13
9. 规则处理	17
10. 关键词技能和常见名词	17
11. 其它	21

综合规则正文

0.规则书说明

0.1. 本规则书默认针对游戏的常规玩法。对于其他扩展玩法的细节规则，可参考扩展玩法的规则书。

1.游戏概要

1.1 游戏人数

1.1.1. 本游戏由 2 位玩家进行对战。

1.2. 游戏的胜负

1.2.1. 任一方玩家输掉游戏时，游戏结束。当对方输掉游戏时，我方获得游戏胜利。

- 1.2.1.1. 若双方玩家同时输掉游戏，则视为平局，没有玩家获得游戏胜利。
- 1.2.2. 玩家会因为以下情形而输掉游戏。
 - 1.2.2.1. 当我方体力区的卡牌为 0 张时，我方统帅被攻击成功。
 - 1.2.2.2. 我方将要摸牌时，此时我方主牌库的卡牌张数为 0 张。
 - 1.2.2.3. 我方宣告认输时。
 - 1.2.2.4. 因卡牌效果明确要求一名玩家输掉游戏时。
- 1.2.3. 任一玩家满足 1.2.2.1. 或 1.2.2.2. 中的输掉游戏的条件时，在下次进行规则处理时，该玩家因规则处理而输掉游戏。（参照 9. 规则处理）
 - 1.2.3.1. 游戏中，当任一玩家体力区中的卡牌为 0 张时，该玩家所操控的统帅成为“濒死”。若“濒死”的统帅被攻击成功，操控该统帅的玩家就满足输掉游戏的条件。
 - 1.2.3.2. 游戏中，若任一方玩家即将摸牌，但该玩家的主牌库的卡牌张数为 0 张时，则该玩家就满足输掉游戏的条件。
- 1.2.4. 所有玩家都可以在游戏中的任何时刻宣告认输。玩家认输时，会立刻输掉游戏，游戏立刻结束。
 - 1.2.4.1. 认输不受任何卡牌效果的影响，也不会因卡牌效果而强制认输。任何替代式技能都无法替代因认输导致的输掉游戏。
- 1.2.5. 有时会因技能效果导致某一方玩家游戏胜利或输掉游戏。此时，该玩家会在该次效果处理中，游戏胜利或输掉游戏。

1.3. 游戏的黄金法则

- 1.3.1. 当卡牌文本和规则内容有矛盾时，以卡牌文本为优先。
- 1.3.2. 当因某种理由或效果要求玩家执行无法实现的行动时，将不会执行该行动。当因某种理由或效果要求玩家执行一定量的行动时，若出现仅有一部分无法执行的情况，则将尽可能地执行可实现的行动。

例：某效果要求玩家“弃置两张手牌”，若玩家仅有一张手牌，则仅需弃置仅有的一张手牌。

 - 1.3.2.1. 若被要求将已经处于某种状态的卡牌再次转为该状态，则不会执行该行动，也不视为执行过该行为。
 - 1.3.2.2. 若因某种理由被要求执行 0 次或负数次行动，则该行动不会执行。就算是负数也不会执行逆向的行动。
- 1.3.3. 当某种理由或效果要求玩家指示执行某行动时，若同时存在禁止该行动的效果，会以禁止的效果为优先。
- 1.3.4. 若因某种理由或效果要求多位玩家同时执行选择，则由当前回合的玩家先选择。当前回合的玩家选择后，再由其他玩家依顺时针顺序选择。
- 1.3.5. 若因某种理由或效果要求玩家选择某一数量，除非有特别说明，否则必须选择 0 以上的整数。不能选择 0、负数或非整数。
 - 1.3.5.1. 若卡牌技能或规则规定了“至多”之类的上限数量，除非特别指定了下限数量，否则可以选择 0。
- 1.3.6. 若因卡牌效果对卡牌的信息进行修正，除非效果中有特别说明或有可参照的规则，否则卡牌信息的数值不会成为负数或非整数。若某数值将变为负数，除非在该信息上进行数值的加减，否则都视为 0 处理。

例：当武力为 2 的角色执行了“令其得-4 武力”的效果，其武力将视为 0。

例：当武力为 2 的角色同时执行了“令其得-4 武力”和“令其得+1 武力”的效果，其武力将视为 0，而非 1。
- 1.3.7. 除非有特别说明，否则技能效果会按卡牌文本上描述的顺序进行。
- 1.3.8. 若卡牌效果要求玩家执行某种行动，且内容同时包含将卡牌转为横置状态的效果和将卡牌转为竖置状态的效果，通常以转为横置状态的效果为优先。
- 1.3.9. 若卡牌效果要求双方玩家同时执行某种行动，则当前回合玩家先执行，然后由其他玩家依顺时针顺序执行。

2. 卡牌信息



2.1. 卡牌名

2.1.1. 该信息表示卡牌拥有的固有名。

2.1.1.1. 若卡牌名中有“·”，则“·”左侧的文字为“称号”，“·”右侧的文字为“名称”。

2.1.1.1.1. 若为统帅牌，则“·”上侧的文字为“称号”，“·”下侧的文字为“名称”。

2.1.1.2. 若卡牌名中没有“·”，则该卡牌的卡牌名就是其“名称”。

2.1.2. 卡牌文本中的“名为…”、“同名”等描述，其中的“名”指的都是“名称”。

2.2. 类别

2.2.1. 该信息表示卡牌的卡牌类别。

2.2.2. 卡牌类别有“统帅”“角色”“锦囊”“附属”“兵法”5种。

2.2.3. 统帅

2.2.3.1. 类别为“统帅”的卡牌，是指游戏初始设置需要放置于战场区、可以在战场区发起攻击行动的卡牌。

2.2.3.2. 卡牌文本中的“统帅”，是指位于战场区且类别为“统帅”的卡牌。

2.2.3.3. 统帅牌不会因为任何技能效果或行动离开战场区。玩家操控的统帅牌不会在游戏中发生改变。

2.2.4. 角色牌

2.2.4.1. 类别为“角色”的卡牌，是指打出时会置于战场区、可以在战场区发起攻击行动的卡牌。

2.2.4.2. 卡牌文本中的“角色”，是指位于战场区且类别为“角色”的卡牌。

2.2.4.3. 卡牌文本中的“角色牌”，是指位于战场区之外的区域且类别为“角色”的卡牌。

2.2.4.4. 卡牌类型为统帅与角色的牌，统称为单位。

2.2.5. 锦囊牌

2.2.5.1. 类别为“锦囊”的卡牌，是指打出时会置入弃牌区，并立刻使用其技能的卡牌。

2.2.5.2. 卡牌文本中的“锦囊牌”，是指类别为“锦囊”的卡牌。

2.2.6. 附属牌

2.2.6.1. 类别为“附属”的卡牌，是指打出时需要贴附于其他卡牌上的卡牌。

2.2.6.2. 卡牌文本中的“附属”，是指贴附于其他的卡牌上且类别为“附属”的卡牌。

2.2.6.3. 卡牌文本中的“附属牌”，是指未贴附于其他卡牌上且卡牌类别为“附属”的卡牌。

2.2.7. 兵法牌

2.2.7.1 类别为“兵法”的卡牌，是指在游戏开始前构筑于兵法牌库的卡牌。

2.2.7.2. 卡牌文本中的“兵法”，是指置于兵法区的卡牌。

2.2.7.2.1. 一张卡牌类别不为“兵法”的卡牌，若其放置于兵法区，其仍然视为“兵法”。

2.2.7.3. 卡牌文本中的“兵法牌”，是指卡牌类别为“兵法”的卡牌。

2.2.8. 超类别

2.2.8.1 所有卡牌都可以拥有一种或多种超类别，超类别印在卡牌的类别之前。超类别有“基础”“无双”“觉醒”3种。

2.2.8.1.1. 带有超类别的卡牌，其仍视为原本类别。

例：一张类别为“无双角色”的牌，仍视为“角色”牌。

2.2.8.2. 具有“基础”超类别的牌，可以在主牌库或兵法牌库中放入3张及以上相同名称卡牌。

2.2.8.3. 具有“无双”超类别的牌须遵照“无双规则”。（参考9.3.无双规则的处理）

2.2.8.4. 只有翻面后的统帅牌具有“觉醒”超类别。具有“觉醒”超类别的统帅视为已“觉醒”。

2.2.8.4.1. 游戏准备时，统帅将以非“觉醒”的那一面朝上放置于战场区。

2.3. 副类别

2.3.1. 该信息表示卡牌的副类别。有时候作为卡牌文本的参考。

2.3.2. 卡牌可以具有多个副类别，每个类别之间用“/”隔开。

2.4. 属性

2.4.1. 该信息表示卡牌的兵法属性。有时候作为卡牌技能文本的参考。

2.4.2. 属性有“”，“”，“”，“”，“”，“”6种，依次被称为“风”“林”“火”“山”“阴”“雷”。

2.4.3. 可通过卡牌正面的属性图标及边框颜色来分辨卡牌的属性。

2.4.3.1. 部分卡牌不具有属性。

2.4.3.2. 背面朝上的卡牌不具有属性。

2.4.4. 在拥有“费用”的卡牌中（参考2.8.费用），其属性图标同时也作为该牌的“属性需求”。（参考2.5.属性需求）

2.5. 属性需求

2.5.1. 属性需求是打出卡牌需要满足的前提条件。若属性需求未满足，则不能打出卡牌。

2.5.1.1. 若因技能的效果打出卡牌，仍需要满足属性需求。

2.5.1.2. 若免费打出卡牌，仍需满足属性需求。

2.5.2. 具有费用的卡牌下方的属性图标即为该牌的属性需求，兵法区中每有一张对应属性的兵法牌就能够满足其一点属性需求。只有在属性需求均被满足的情况下，卡牌才可以被打出。



举例：打出属性需求为“”的卡牌前，必须确保我方在兵法区已有两张具有“”属性的兵法牌，否则此牌将不能打出。

2.5.3. 属性需求有“”，“”，“”，“”，“”，“”6种。

2.5.4. 只有角色牌、锦囊牌和附属牌具有属性需求。

2.5.4.1. 部分技能具有属性需求，这代表其在满足属性需求时才可以使用。

2.5.5. 属性需求的数值可能因效果变为比印刷的数值更高或更低。

2.6. 武力

2.6.1. 该信息表示战斗中的强度。（参考7.卡牌的攻击和战斗）

2.6.2. 只有统帅牌和角色牌具有武力。

2.6.3. 武力的数值可能因效果变为比印刷的数值更高或更低。

2.6.3.1. 角色牌的武力值变为0后，会因规则处理而立刻阵亡。（参考9.5.武力为0角色）

2.6.3.2. 统帅牌的武力值变为 0 后，将无事发生。

2.6.4. 部分附属牌具有“+X 武力”的信息，代表给被贴附者持续增加 X 武力，但附属牌本身不具有武力。

2.7. 射程

2.7.1. 该信息表示发起攻击时，可以选择多少距离以内的目标。（参考 7. 卡牌的攻击和战斗）

2.7.2. 只有统帅牌和角色牌具有射程。

2.7.3. 射程的数值可能因效果变为比印刷的数值更高或更低。

2.7.4. 部分附属牌具有“+X 射程”的信息，代表给被贴附者持续增加 X 射程，但附属牌本身不具有射程。

2.8. 费用

2.8.1. 该信息表示卡牌打出时需要支付的费用数值。（参考 4.6. 打出卡牌）

2.8.2. 只有角色牌、锦囊牌和附属牌具有费用。

2.8.3. 打出卡牌时，所需支付的费用数值可能会因效果变为比印刷的数值更高或更低。

2.8.3.1. 在上述情况发生时，不视为卡牌的费用发生了改变，仅影响实际支付的费用数值。

2.8.3.2. 任何时候，若卡牌打出时所需支付的费用数值变成负数，都改为变成 0。

2.9. 闪点

2.9.1. 该信息表示在闪避阶段时，能给我方单位增加武力的数值。

2.9.1.1. 卡牌上每具有一个“”，该卡牌便具有 1 个闪点。

2.9.2. 在闪避阶段，被攻击玩家可以从手牌弃置任意张带有闪点的牌到弃牌区，以此令被攻击单位增加武力值直到本次战斗结束。增加的数值等同于所弃卡牌闪点的总数量。

2.9.3. 在闪避步骤，若被攻击单位是竖置状态，其增加自身闪点数量的武力值，直到本次战斗结束。

2.9.4. 闪点的数量可能会因效果变为比印刷的数值更高或更低的情况。

2.9.5. 附属牌上的闪点仅在闪避阶段从手牌弃置到弃牌区时生效。当附属牌贴附到单位上时，不会为被贴附者增加闪点。

2.10. 技能

2.10.1. 该信息指卡牌能使用的特殊效果。记载技能文本信息的空间被称为卡牌文本栏，其中描述技能效果的文字被称为卡牌文本。

2.10.1.1. 有时卡牌文本栏中会有以特殊字体出现的“风味文本”，但“风味文本”不视为卡牌文本且不具有任何规则效用。

2.10.1.2. 有时卡牌文本中会有以（）包括的文本，以详细说明关键词效果或对卡牌效果进行解释。这些文本被称为注释，以解释效果为目的，不具有任何规则效用。

2.10.2. 若没有特别的指示，统帅牌、角色牌和附属牌拥有的技能只在其处于战场区中时才有效。

2.10.3. 技能效果按卡牌文本从左往右、从上往下的顺序执行。

2.10.4. 技能按段落进行分隔。同一段落视为同一个技能，不同的段落视为不同的技能。

2.10.4.1. 有时，卡牌文本的一段文字前，存在用“·”标点符号进行内容接续的表达。这种情况下，“·”后续的内容与其文本顺序中前一行内容，为同一个技能。

例：【当此角色进场时，选择一项~

· 摸一张牌。

· 指定一个角色，令其得+2 武力直到回合结束。】

以上卡牌文本即便不为同一段，但视为同一个技能。

2.10.5. 卡牌文本栏中没有任何卡牌文本的卡牌为“不具有技能（的卡牌）”。

2.10.5.1. 若卡牌文本栏中只有风味文本，视为其不具有技能。

2.10.5.2. 若卡牌文本栏原本有技能，但因某种理由或效果使其失去了所有技能，则其为“不具有技能（的卡牌）”。

2.11. 体力

2.11.1. 该信息指统帅牌拥有的默认体力数值。只有统帅牌具有体力。

2. 11. 2. 对战开始时，从主牌库最上方与我方统帅牌上印刷体力相同张数的卡牌，不查看内容并将其依次正面朝下置于“体力区”中。（参考 5. 2. 1. 10.）

2. 11. 3. 体力区中放置卡牌的上限，为玩家所操控统帅上印刷的体力数。任何时候，体力区中的卡牌数量不能超过统帅牌上印刷的体力数。

2. 12. 【通常】

2. 12. 1. 该图标是指锦囊牌打出的时机或启动式技能使用的时机。具有【通常】的卡牌和启动式技能，可以在我方回合主要阶段的非战斗状态下打出或使用。（参考 4. 6. 打出卡牌）

2. 13. 【响应】

2. 13. 1. 该图标是指锦囊牌打出的时机或启动式技能使用的时机。具有【响应】的卡牌和启动式技能，可以由被攻击玩家在响应步骤中打出或使用。（参照 4. 6. 打出卡牌）

2. 13. 2. 若任何技能要求玩家在非响应步骤中打出一张仅带有【响应】的锦囊牌或使用一个仅带有【响应】的启动式技能，则不能执行。

2. 14. 【伏击】

2. 14. 1. 该图标是指伤害处理时才能使用的一种技能类型。（参考 10. 1. 5. 【伏击】）

2. 15. 版权标识

2. 15. 1. 是指此卡牌的版权标识。在对战中不具有意义。

2. 16. 稀有度

2. 16. 1. 是指此卡牌的稀有度。在对战中不具有意义。

2. 17. 卡牌编号

2. 17. 1. 是指此卡牌的卡牌编号。在对战中不具有意义。

2. 18. 插图

2. 18. 1. 是指卡牌内容的图示。在对战中不具有意义。

2. 19. 画师名称

2. 19. 1. 是指绘制卡图的画师名称。在对战中不具有意义。

3. 游戏的区域

3. 1. 区域

3. 1. 1. 区域分为“主牌库”、“兵法牌库”、“手牌”、“弃牌区”、“战场区”、“兵法区”和“体力区”。

3. 1. 2. 除非有特别说明，否则每个不同的区域双方玩家都各自拥有一个。

3. 1. 2. 1. 我方战场区与对方战场区属于同一区域，都同名为战场区。

3. 1. 3. 各区域中的卡牌张数对所有玩家都是公开信息，可以随时确认。

3. 1. 4. 有些区域中放置卡牌的内容对所有玩家公开，有些不公开。卡牌内容公开的区域称为“公开区域”，卡牌内容不公开的区域称为“非公开区域”。

3. 1. 5. 卡牌从一个区域置入到另一个非同名的区域时，除非有特别说明，否则该卡牌视为新区域中的新卡牌。在之前的区域中生效的效果不再生效。

3. 1. 5. 1. 若卡牌被置入到一个区域时，没有提及该卡牌的状态，则该卡牌的状态默认与其置入区域中的其余卡牌保持一致。

3. 1. 6. 多张卡牌同时置入某个区域时，除非有特别说明，否则放置在新区域中的顺序，由操控这些卡牌的玩家决定。

3. 1. 7. 从公开区域将多张卡牌同时置入非公开区域时，若操控卡牌的玩家决定那些卡牌的放置顺序，则其他玩家无法知晓放置的顺序。

3.2. 主牌库

- 3.2.1. 主牌库是对战开始时放置我方主牌库的区域。
- 3.2.2. 主牌库是非公开区域，此区域中的卡牌背面朝上重叠放置。除非有特别说明，任何玩家都无法查看其中卡牌的内容，也无法变更其中卡牌的顺序。
- 3.2.3. 若要同时将主牌库中的多张卡牌置入其他区域，则需逐一操作。
- 3.2.4. 若要求将主牌库洗牌，则将此时放置于主牌库区的卡牌随机变更顺序。
- 3.2.5. 主牌库中相同卡牌名的卡牌不能多于 3 张。

3.3. 兵法牌库

- 3.3.1. 兵法牌库是对战开始时放置兵法牌库的区域。
- 3.3.2. 兵法牌库是非公开区域，此区域中的卡牌背面朝上重叠放置。除非有特别说明，任何玩家都无法查看其中卡牌的内容，也无法变更其中卡牌的顺序。
- 3.3.3. 若要同时将兵法牌库中的多张卡牌置入其他区域，则需逐一操作。
- 3.3.4. 若要求将兵法牌库洗牌，则将此时放置于兵法牌库区的卡牌随机变更顺序。
- 3.3.5. 兵法牌库中相同卡牌名的卡牌不能多于 3 张。
 - 3.3.4.1. 具有“基础”超类别的兵法牌无此限制。

3.4. 手牌

- 3.4.1. 手牌是玩家放置从主牌库中摸取的卡牌、或从其他区域移回手上卡牌的区域。
- 3.4.2. 手牌是非公开区域，此区域中的卡牌以背面朝向对手的方式拿在玩家的手中。此区域中的卡牌没有顺序。
 - 3.4.2.1. 虽然手牌是非公开区域，但是我方可以自由查看我方手牌中卡牌的内容。
- 3.4.3. 除非有特别说明，否则无法查看其他玩家手牌中卡牌的内容。

3.5. 弃牌区

- 3.5.1. 弃牌区是放置阵亡的角色牌、打出过的锦囊牌、弃置的卡牌、失去附属目标的附属牌等卡牌的区域。
- 3.5.2. 弃牌区是公开区域，此区域中的卡牌正面朝上放置。此区域中的卡牌没有顺序。

3.6. 战场区

- 3.6.1. 战场区是放置统帅牌和已打出角色牌的区域。
 - 3.6.1.1. 附属牌在打出时若贴附于放置在战场区的统帅或角色上，则此附属牌也视为打出并放置于战场区。
- 3.6.2. 放置于战场区中的统帅牌和角色牌，总是处于竖置或横置这两种状态之一。
 - 3.6.2.1. 放置于战场区中的附属牌，不存在竖置或横置的状态。附属牌在战场区的摆放方式不具有意义。
- 3.6.3. 游戏开始前，我方统帅会放置在我方战场区。
- 3.6.4. 战场区是公开区域，此区域中的卡牌正面朝上放置，且同一玩家战场区的牌需整齐地排成一行。此区域中的卡牌具有顺序。
 - 3.6.4.1. 若某张牌的正面与背面都有内容，则该牌为双面牌。双面牌的两面均视为正面。
 - 3.6.4.2. 公开区域中存在双面牌，则所有玩家可以随时查看其另一面。
 - 3.6.4.3. 统帅牌是双面牌。
- 3.6.5. 当一张角色牌置于战场区时，必须置于场上已有单位的左边或者右边，或是置于我方两个单位中间。
 - 3.6.5.1. 当一张新的角色牌置于两个单位中间时，需要将两边的卡牌朝左右各挪开一定距离，让新打出的卡牌能够以竖置不重叠的状态放置在这两张牌之间。
- 3.6.6. 位于战场区的单位与其左右相邻的单位互相距离为 1，两者之间每相隔 1 个单位则距离默认增加 1。
 - 3.6.6.1. 战场区最外侧的单位视为与对方同侧最外侧的单位相邻且距离为 1，游戏开始时双方统帅视为左右相邻且距离为 1。
- 3.6.7. 任何时候，任一玩家的战场区中最多可以放置 1 张统帅牌和 6 张角色牌。

3.7. 兵法区

- 3.7.1. 兵法区是放置可以用于支付费用的兵法的区域。

- 3.7.2. 兵法区中的卡牌，总是处于竖置或横置这两种状态之一。
- 3.7.3. 兵法区是公开区域，此区域中的卡牌可能以正面朝上或背面朝上两种状态放置。
 - 3.7.3.1. 任何玩家都可以查看其中正面朝上卡牌的内容。但其中背面朝上卡牌的内容只有其操控者才能查看。此区域中的卡牌没有顺序。
- 3.7.4. 当玩家支付费用时，需要将其兵法区中的竖置状态的卡牌横置。每横置一张卡牌，视为支付 1 点费用。
- 3.7.5. 当一张兵法牌置入兵法区时，除非有特别说明，否则以正面朝上、竖置的状态放置。
- 3.7.6. 当一张非兵法牌置入兵法区时，除非有特别说明，否则以背面朝上、竖置的状态放置。
 - 3.7.6.1. 置入兵法区的非兵法牌视为“兵法”，但不是“兵法牌”。

3.8. 体力区

- 3.8.1. 体力区是放置代表我方统帅当前体力数量的卡牌的区域。
 - 3.8.1.1. 任何时候，体力区放置的卡牌数量不能超过我方统帅的体力。任何将导致此情况发生的效果或操作都不执行。
- 3.8.2. 体力区是非公开区域，此区域中的卡牌背面朝上重叠放置。除非有特别说明，任何玩家都无法查看其中卡牌的内容，也无法变更其中卡牌的顺序。
- 3.8.3. 体力区中的卡牌置入其它区域时，除非有特别说明是哪一张牌，否则选择体力区最上方的卡牌进行操作。
- 3.8.4. 任何卡牌将要置入体力区时，除非有特殊说明，否则将该卡牌放置于体力区的最上方。

4. 游戏的基础用语与行动

4.1. 玩家

- 4.1.1. 玩家是指所有本次游戏的参与者。
- 4.1.2. 玩家也指卡牌的拥有者。
 - 4.1.2.1. 在对战结束后，各位玩家收回自己原本拥有的所有卡牌。

4.2. 回合玩家和非回合玩家

- 4.2.1. 回合玩家是指当前回合行动中的玩家。
- 4.2.2. 非回合玩家是指非当前回合行动中的玩家。

4.3. 卡牌的状态

- 4.3.1. 战场区、兵法区中的卡牌，存在横置与竖置两种状态。
 - 4.3.1.1. 竖置状态指：从我方角度看，卡牌以纵向放置的状态。
 - 4.3.1.1.1. 将一张卡牌从横置状态转为竖置状态的行动，被称为“重置”。
 - 4.3.1.2. 横置状态指：从我方角度看，卡牌以横向放置的状态。
 - 4.3.1.2.1. 将一张卡牌从竖置状态转为横置状态的行动，被称为“横置”。
 - 4.3.1.2.2. 在卡牌技能的文本中，有时会以“横置”来指代“横置状态”的卡牌。其具体含义由上下文决定。

4.4. 摸牌

- 4.4.1. 摸牌是将主牌库最上方的卡牌不向其他玩家公开地置入手牌的行动。
- 4.4.2. 若执行“摸一张牌”行动，则执行该行动的玩家将其主牌库最上方的一张卡牌不向其他玩家公开地置入其手牌中。
 - 4.4.2.1. 若执行“摸○张牌”行动，如果○为 0，则什么都不会发生且不算做执行过摸牌行动。如果○为 1 或以上，则该玩家重复执行○次“摸一张牌”行动。
 - 4.4.2.2. 若执行“摸至多○张牌”行动，如果其数值为 0，则什么都不会发生且不算做执行过摸牌行动。如果其数值为 1 或以上，则执行该行动的玩家宣言想要摸牌数量的数值，之后该玩家重复执行所宣言数值次数的“摸一张牌”的行动。

4.5. 伤害处理

- 4.1. 当玩家所操控的统帅受到伤害时，会立刻进行伤害处理。伤害处理遵循以下顺序执行。
 - 4.1.1. 确认玩家此时受到伤害的数值和统帅受到玩家体力区中牌的数量。

4.1.1.1. 若受到的伤害数值为 0，则跳过后续流程，伤害处理结束。玩家不会因为本次伤害处理而视为“造成过伤害”或“受到过伤害”。

4.1.1.2. 若统帅受到伤害玩家体力区中牌的数量为 0，则跳过后续流程，伤害处理结束。玩家不会因为本次伤害处理而视为“造成过伤害”或“受到过伤害”。

4.1.2. 若受到的伤害数值不为 0、且统帅受到伤害玩家体力区中牌数不为 0，受到伤害的玩家查看其体力区最上方的 1 张卡牌。

4.1.2.1. 若那张卡牌具有【伏击】，可以将其置入弃牌区，并使用【伏击】技能。

4.1.2.2. 若那张卡牌不具有【伏击】，或具有【伏击】但玩家不将其置入弃牌区，则将那张卡牌置入手牌。此行动不是“摸牌”。

4.1.3. 重复 4.1.2. 行动，直到执行该行动的次数等同于本次伤害处理受到伤害的数值，或统帅受到伤害玩家体力区中牌的数量变为 0。

4.1.4. 伤害处理结束。

4.2. 若在一次伤害处理中，至少有一张卡牌离开体力区置入到其他区域，则触发条件为“造成伤害时”和“受到伤害时”的技能满足触发条件，在此时使用并处理。

4.6. 打出卡牌

4.6.1. 支付费用，从手牌中打出“角色”牌、“锦囊”牌或“附属”牌，并将其置入对应区域的行动。

4.6.1.1. 部分技能效果允许玩家从其他区域打出卡牌。

4.6.2. 打出卡牌，遵循以下步骤。

4.6.2.1. 公开要打出的牌。

4.6.2.2. 确认是否满足打出时机，具有【通常】的锦囊牌仅能在非战斗的主要阶段由回合玩家打出，具有【响应】的锦囊牌仅能在响应步骤由被攻击玩家打出。

4.6.2.2.1. 可以因技能效果在上述时机之外打出卡牌。

4.6.2.2.2. 若任何技能要求玩家在非响应步骤中打出一张仅带有【响应】的锦囊牌，则不能执行。

4.6.2.3. 确认是否满足该牌的属性需求（部分卡牌可能无需打出费用与属性需求）。

4.6.2.4. 为需要选择贴附目标“附属”牌确定合法的目标。

4.6.2.5. 选择兵法区中与其费用相同张数的竖置状态兵法，横置这些兵法以支付费用。

4.6.2.5.1. 部分技能效果允许降低或增加卡牌的打出费用。此时选择兵法的张数会减少或增加。

4.6.2.5.2. 部分可以支付费用的技能效果可以在此时使用。此时选择兵法的张数会减少。

4.6.2.6. 以上若任一条件不满足或无法做到，则无法打出卡牌，回退到公开要打出的牌之前。

4.6.2.7. 将打出的牌置入对应区域。

4.6.2.6.1 若是角色牌，则置入战场的合法位置。

4.6.2.6.2 若是锦囊牌，则置入弃牌区，并立刻使用其技能效果。

4.6.2.6.3 若是附属牌，则置入被贴附者所在的区域，并将附属牌叠放在被贴附者的下方。

4.6.3. 【伏击】技能不会因为打出卡牌而使用。

4.7. 使用技能

4.7.1. 使用技能通常是指令卡牌上的技能生效并处理的行动。（参考 8. 使用技能与效果处理）

4.8. 贴附

4.8.1. 贴附是打出附属牌时所执行的行动。

4.8.2. 打出附属牌前必须指定一个合法的贴附目标。附属牌打出后，将其叠放在被贴附者的下方，仅露出技能和武力/射程加值。

4.8.2.1. 附属牌卡牌文本栏中的第一个技能，说明了该卡牌的贴附目标。若不存在合法的贴附目标，则不能打出此牌。

4.8.2.2. 由于打出附属牌前必须指定贴附目标，所以会受到“洞察”或“不能被指定为目标”等技能效果的影响。

4.8.3. 贴附后，附属牌露出的技能和武力/射程加值会立刻对被贴附的卡牌生效。

4.8.3.1. 附属牌与被贴附者视为处于同一区域。

4.8.4. 当附属牌解除与被贴附者的附属关系时，立刻因规则处理置入弃牌区。（参照 9.6. 附属牌解除附属关系时的处理）

4.8.5. 若一张附属牌打出在对方的战场区，该附属由打出该卡牌的玩家所操控。

4.9. 至多

4.9.1. 当卡牌文本有“至多”的描述时，玩家需要选择并宣告具体的数值，根据该数值处理效果。

4.9.1.1. 选择并宣告的数值可以是0。

4.10. 基础武力/基础射程

4.10.1. 基础武力/基础射程为卡牌上印刷的武力数值/射程数值。

4.10.2. 基础武力/基础射程不会因技能效果产生变化。

4.11. 进场/离场/置入/置于/明置/暗置

4.11.1. 进场是指某张卡牌从其他区域置入到战场区。

4.11.2. 离场是指某张卡牌从战场区置入到其他区域。

4.11.2.1. 卡牌因变更操控权而在战场区的位置发生变化时，不视为离场。

4.11.3. 置入是指将某张卡牌从一个区域放置到另一个区域。

4.11.4. 置于是指将某张卡牌从一个区域放置到另一个区域，但在放置到新区域时对顺序或位置有要求。

4.11.5. 明置是指将某张卡牌以正面朝上的状态放置到一个区域。

4.11.5.1. 当要求一张卡牌明置但未说明对应区域时，将该卡牌在原本所在的区域正面朝上放置。

4.11.6. 暗置是指将某张卡牌以背面朝上的状态放置到一个区域。

4.11.6.1. 当要求一张卡牌暗置但未说明对应区域时，将该卡牌在原本所在的区域背面朝上放置。

4.12. 单位

4.12.1. 卡牌类别为“统帅”与“角色”的牌，统称为单位。

4.12.2. 当卡牌文本提到单位但未说明其区域时，指的是放置于战场区的统帅牌与角色牌。

4.13. “你”与“对手”

4.13.1. 卡牌文本中的“你”指印刷该文本卡牌的操控者。

4.13.2. 卡牌文本中的“对手”指印刷该文本卡牌操纵者以外的玩家。

5. 准备游戏

5.1. 统帅牌、主牌库以及兵法牌库的准备

5.1.1. 各位玩家在对战开始前，需准备好自己的套牌。

5.1.1.1. 套牌由1张统帅牌、40张卡牌组成的主牌库和12张兵法卡组成的兵法牌库构成。

5.1.1.2. 在不同玩法中可能存在不同的构成。具体请查看扩展玩法的规则书。

5.1.2. 构筑主牌库和兵法牌库时，需遵守以下限制：

5.1.2.1. 主牌库中只能放入角色牌、锦囊牌和附属牌。

5.1.2.2. 兵法牌库中只能放入兵法牌。

5.1.2.3. 相同“卡牌名”（而非名称）的卡牌，在主牌库和兵法牌库中最多放入3张。

5.1.2.4. 具有“基础”超类别的相同“卡牌名”（而非名称）的卡牌，在兵法牌库中没有数量限制。

5.1.2.5. 主牌库和兵法牌库中卡牌的兵法属性，不受统帅牌兵法属性的限制。

5.2. 游戏开始前的准备顺序

5.2.1. 游戏开始前，各玩家需按以下顺序进行游戏准备：

5.2.1.1. 出示在本场对战中使用的主牌库与兵法牌库。主牌库与兵法牌库仅需在此时符合5.1.1.与5.1.2.中的有关的规则。

5.2.1.2. 将自己的主牌库洗牌，正面朝下叠放在各自的主牌库区。

5.2.1.3. 将自己的兵法牌库洗牌，正面朝下叠放在各自的兵法牌库区。

5.2.1.4. 将各自统帅牌以未觉醒的一面朝上放置在战场区。

- 5.2.1.5. 通过随机的方式决定由哪位玩家选择先手或后手，该玩家选择并宣告自己为先手或后手。
 - 5.2.1.5.1. 在决定由哪位玩家选择先手或后手时，不允许有任何主观干预。
 - 5.2.1.5.2. 若其宣告自己为先手，则另一名玩家为后手。
 - 5.2.1.5.3. 若其宣告自己为后手，则另一名玩家为先手。
- 5.2.1.6. 后手玩家将 1 个骰重标记置于自己的兵法区。（参考 10.2.11.4 标记）
- 5.2.1.7. 统帅具有的“游戏开始时”技能，于此时使用并处理。若存在多个“游戏开始时”的技能，则由先手玩家自选顺序使用并处理，再由后手玩家自选顺序使用并处理。
- 5.2.1.8. 先手玩家摸四张牌作为起始手牌。然后，后手玩家摸五张牌作为起始手牌。
- 5.2.1.9. 从先手玩家开始，每位玩家依次选择是否进行调度。若选择调度，则立刻执行。每位玩家只有 1 次调度机会。
 - 5.2.1.9.1. 调度方式为：玩家选择手牌中任意张牌置于主牌库底，然后摸等量的牌，最后将主牌库洗牌。
- 5.2.1.10. 各玩家从自己主牌库的最上方将与自己统帅体力相同张数的卡牌依次置入体力区。原本位于主牌库最上方的卡牌将置于体力区最下方。
- 5.2.1.11. 先手玩家作为回合玩家开始游戏。

6. 进行游戏

6.1. 回合流程

- 6.1.1. “重置阶段”“兵法阶段”“摸牌阶段”“主要阶段”“结束阶段”这一系列的流程总称为回合。
- 6.1.2. 对战中，各玩家轮流作为回合玩家进行游戏。回合玩家按如下顺序进行各阶段。

6.2. 重置阶段

- 6.2.1. 触发条件为“回合开始时”的技能满足触发条件，在此时使用并处理。
- 6.2.2. 将回合玩家战场区、兵法区中的所有卡牌重置。

6.3. 兵法阶段

- 6.3.1. 触发条件为“兵法阶段开始时”的技能满足触发条件，在此时使用并处理。
- 6.3.2. 若回合玩家兵法牌库区中的牌不为 0 张，则其将兵法牌库区最上方的 1 张兵法牌以正面朝上、竖置状态置于兵法区。

6.4. 摸牌阶段

- 6.4.1. 触发条件为“摸牌阶段开始时”的技能满足触发条件，在此时使用并处理。
- 6.4.2. 回合玩家摸一张牌。

6.5. 主要阶段

- 6.5.1. 触发条件为“主要阶段开始时”的技能满足触发条件、使用并处理。
- 6.5.2. 回合玩家可以按任意顺序，多次执行以下行动：“4.6. 打出卡牌”“8.9. 使用技能”“7.1. 发动攻击”。
- 6.5.3. 在回合玩家不想或不能做出任何行动后，应宣告主要阶段结束。进入到“6.6. 结束阶段”。

6.6. 结束阶段

- 6.6.1. 触发条件为“回合结束时”的技能满足触发条件，在此时使用并处理。
 - 6.6.1.1. 触发条件为“回合结束时”的技能效果，在此阶段仅能触发并使用 1 次。
- 6.6.2. 我方将多于手牌上限的手牌，置入到我方弃牌区。
 - 6.6.2.1. 手牌上限默认为 10 张。
 - 6.6.2.2. 手牌上限的卡牌张数可能因为卡牌技能的效果而发生改变。若变成负数，都改为变成 0 张。
- 6.6.3. 持续到“直到回合结束”的效果失效。
 - 6.6.3.1. 若因此产生了规则处理或触发了技能，进行规则处理或使用技能并处理。待所有处理均完毕后，重复此阶段，直到没有新的规则处理产生或技能被触发。
- 6.6.4. 本回合结束，上一回合的非回合玩家成为回合玩家，游戏进入新一个回合的重置阶段。

7.攻击和战斗

7.1. 发起攻击

- 7.1.1. 回合玩家可以在主要阶段中通过攻击行动，令自己所操控的一个或多个竖置状态的单位，以对手单位为目标发起攻击。发起攻击时按以下顺序处理。
 - 7.1.1.1. 想要发起攻击的玩家选择由自己操控且可以发起攻击的一个或多个单位。
 - 7.1.1.1.1. 先手玩家第1个回合，不能选择其操控的统帅发起攻击。
 - 7.1.1.1.2. 除非有效果指定，否则不能选择当回合进场的角色发起攻击。
 - 7.1.1.1.3. 除非有效果指定，否则不能选择横置状态的单位发起攻击。
 - 7.1.1.2. 选择一个处于战场区且由对手操控的单位，作为发起攻击的目标。
 - 7.1.1.3. 检查每个发起攻击单位的射程数值是否大于或等于其与目标之间的距离。若不满足，则无法发起攻击。退回到将要发起攻击之前。
 - 7.1.1.4. 横置所有发起攻击的单位，进入战斗流程。
- 7.1.2. 玩家可以在同一个回合中发起多次攻击行动。
- 7.1.3. 部分技能效果可以令单位发起攻击，在效果处理完毕后进入战斗流程。这种攻击具有以下特点。
 - 7.1.3.1. 若无特殊说明，因效果发起攻击时依旧需要检查发起攻击射程与距离，确保攻击合法，否则不能发起攻击。
 - 7.1.3.2. 因效果发起攻击时，不需将攻击单位横置。已为横置状态的单位，也可以因技能效果发起攻击。
 - 7.1.3.3. 当回合进场的角色，也可以因技能效果发起攻击。
 - 7.1.3.4. 因效果发起攻击时，若效果指示“以（某单位）为目标发起攻击”，此时选择的攻击目标需满足其要求。若没有符合条件的目标，则不能因此发起攻击。
- 7.1.4. 若因卡牌技能同时发起了多次攻击，由发起攻击的玩家决定战斗顺序，并依次执行。
- 7.1.5. 若在战斗流程的过程中发起了一次攻击。需在当前战斗结算完毕后，依次结算其他战斗。
- 7.1.6. 若一次战斗中发起攻击的单位数量为2或更多，则本次攻击称为“联合攻击”。

7.2. 战斗

- 7.2.1. 发起攻击成功后，将进入战斗。战斗按从攻击步骤到结束步骤的顺序处理。
 - 7.2.1.1. 若技能效果略过了某个步骤，则不执行该步骤的所有处理，依序进入到下一个步骤。
 - 7.2.1.2. 战斗中的任一时刻，若所有攻击单位都因故离场或转移了控制权、或所有被攻击单位都因故离场或转移了控制权，则在当前步骤结束后，跳过后续步骤，直接进入战斗结束步骤。
- 7.2.2. 攻击步骤
 - 7.2.2.1. 发起攻击的单位成为“攻击单位（角色、统帅）”，成为攻击目标的单位成为“被攻击单位（角色、统帅）”。
 - 7.2.2.1.1. 一场战斗中，被攻击单位（角色、统帅）仅存在一个。若因技能效果或行动使攻击目标发生了改变，则新目标成为“被攻击单位（角色、统帅）”，原本的攻击目标不再是“被攻击单位（角色、统帅）”。
 - 7.2.2.1.2. 若攻击单位（角色、统帅）或被攻击单位（角色、统帅）因故离场或转移了控制权，其不再是攻击单位（角色、统帅）或被攻击单位（角色、统帅）。
 - 7.2.2.2. 攻击单位（角色、统帅）的操控者成为“攻击玩家”，被攻击单位（角色、统帅）的操控者成为“被攻击玩家”。
 - 7.2.2.3. 触发条件为“攻击时”的技能满足触发条件，使用技能并处理。
 - 7.2.2.3.1. 若为联合攻击，攻击单位“联合攻击时”的技能满足触发条件，使用技能并处理。
 - 7.2.2.3.2. 进行联合攻击时，也会触发条件为“攻击时”的技能。
 - 7.2.2.4. “被攻击时”的技能满足触发条件，使用技能并处理。
 - 7.2.2.5. 本步骤触发的所有技能都使用并处理完毕后，攻击步骤结束。
- 7.2.3. 阻截步骤
 - 7.2.3.1. 被攻击玩家可以使用其操控单位的阻截技能。
 - 7.2.3.1.1. 一次战斗的阻截步骤中，仅能使用一次阻截技能。
 - 7.2.3.2. 若使用阻截技能，触发条件为“阻截时”与“被阻截时”的技能满足触发条件，使用并处理。
 - 7.2.3.3. 本步骤触发的所有技能都使用并处理完毕后，阻截步骤结束。

7.2.4. 响应步骤

7.2.4.1. 被攻击玩家在此步骤中可以按任意顺序多次进行以下行动。

7.2.4.1.1. 打出具有【响应】的锦囊牌。

7.2.4.1.2. 使用具有【响应】的启动式技能。

7.2.4.2. 被攻击玩家不再打出卡牌或使用技能，且当本步骤的所有技能都使用并处理完毕后，响应步骤结束。

7.2.5. 闪避步骤

7.2.5.1. 被攻击单位（角色、统帅）在此步骤中根据闪点来增加临时武力。

7.2.5.1.1. 如果被攻击角色是竖置状态，根据其上闪点的数量临时增加对应数值的武力，直到本次战斗结束。

7.2.5.1.2. 被攻击玩家可以从手牌依次弃置任意张具有闪点的牌到弃牌区，根据弃牌闪点的数量临时增加对应数值的武力到被攻击单位（角色、统帅）的武力上，直到本次战斗结束。

7.2.5.2. 当被攻击玩家不再弃置手牌，且本步骤的所有技能都使用并处理完毕后，闪避步骤结束。

7.2.6. 结算步骤

7.2.6.1. 比较所有攻击单位的武力合计值和被攻击单位的武力值。若所有攻击单位武力合计值大于等于被攻击单位的武力值，则攻击成功。否则攻击失败。

7.2.6.2. 若攻击成功，根据被攻击单位的类别和体力区的状态，按照如下顺序进行处理。

7.2.6.2.1. 触发条件为“攻击成功时”的技能满足触发条件，使用技能并处理。

7.2.6.2.1.1. 若为联合攻击，触发条件为“联合攻击成功时”的技能满足触发条件，使用技能并处理。

7.2.6.2.1.2. 若为联合攻击，触发条件为“攻击成功时”的技能也会触发。

7.2.6.2.2. **被攻击单位为统帅、且其操控者体力区的牌数量为1张或更多：**该统帅受到1点伤害，立刻执行伤害处理。（4.5. 伤害处理）

7.2.6.2.2.1. 因【破军】等效果，可能令伤害为2点或更多。

7.2.6.2.3. **被攻击单位为统帅、且其操控者体力区的牌数量为0：**被攻击玩家输掉游戏。

7.2.6.2.4. **被攻击单位为角色：**该角色因战斗被消灭。（参考：10.2.2. 阵亡/消灭/牺牲）

7.2.6.3. 若攻击失败，触发条件为“攻击失败时”的技能满足触发条件，使用并处理。

7.2.6.4. 本步骤的所有技能都使用并处理完毕后，结算步骤结束。

7.2.7. 结束步骤

7.2.7.1. 触发条件为“战斗结束时”的技能满足触发条件，使用并处理。

7.2.7.1.1. 触发条件为“战斗结束时”的技能，在此阶段仅能触发并使用1次。

7.2.7.2. “直到战斗结束”为期限的效果失效。

7.2.7.2.1. 若因此产生了规则处理或触发了技能，进行规则处理或使用技能并处理。待所有处理均完毕后，重复此步骤，直到没有新的规则处理产生或技能被触发。

7.2.7.3. 所有单位与其操控者不再是“攻击”或“被攻击”状态。

7.2.7.4. 战斗结束。

8. 使用技能与效果处理

8.1. 技能与效果

8.1.1. 效果是指因卡牌技能产生的指令及其代价。

8.1.2. 卡牌文本中若包含“可以”，可选择不处理该效果。若不包含“可以”，则必须尽可能地处理所有可以处理的部分。

8.1.3. 技能分为“触发式技能”、“启动式技能”、“永续式技能”和“替代式技能”4种。

8.1.4. 技能只有在生效时才能被使用或产生效果。

8.1.4.1. 触发式技能和启动式技能，需要使用才会生效。

8.1.4.2. 永续式技能和替代式技能，在满足使用条件的情况下持续生效。

8.1.4.3. 卡牌文本未说明生效区域的技能，默认在“战场区”时才能生效。

8.1.4.3. 若技能包含改变卡牌自身打出费用的效果，其在所有区域都生效。

8.2. 启动式技能

8.2.1. 启动式技能是指回合玩家在主要阶段与响应步骤中可以宣告并使用的技能。

8.2.1.1. 启动式技能会拥有【通常】或【响应】的标签。

8.2.2. 启动式技能均存在使用条件，部分使用条件会包含属性需求。

8.3. 触发式技能

8.3.1. 触发式技能是指当执行行动或发生事件满足特定条件时会自动触发的技能。若无明确限制，复数次满足特定条件的行动或事件会逐一触发。

8.3.1.2. 技能触发后必须使用该技能。部分卡牌文本中包含“可以”的技能，选择不处理该效果。

8.3.2. 触发式技能会在卡牌文本中存在“当……时”或“每当……时”的描述。其中“……时”所记载的行动或事件被称为触发条件。

8.3.2.1. 若卡牌文本为“当……时”，代表当触发条件满足时，必定触发一次的技能。

8.3.2.2. 若卡牌文本为“每当……时”，代表当触发条件满足时，还需检查具体会触发多少次的技能。

例：玩家弃置三张手牌。

【当弃置手牌时】的技能会因为这次弃牌触发一次。

【每当弃置手牌时】的技能会因为这次弃牌触发三次。

8.3.3. 触发式技能将在触发条件完整处理完毕后进行触发、使用与结算。

8.3.3.1. 以“卡牌自身改变区域时”为触发条件的技能，在改变区域后触发技能，使用并处理。

例：触发条件为“阵亡时”的卡牌，将在从战场区置入弃牌区后，在弃牌区触发技能，使用并处理。

8.3.3.2. 以“移动时”为触发条件的技能，在移动完毕后的位置触发技能，使用并处理。

8.3.3.3. 以“所贴附者进入其他区域时”为触发条件的附属牌技能，在附属牌置入弃牌区后触发技能，使用并处理。（参照）

8.3.4. 若触发了技能的卡牌，在技能使用前置入到了其他区域，该效果无法使用与处理。

8.3.4.1. 若触发了技能的卡牌处于非公开区域，则不适用上述规则。

例：若一张触发条件为“当此角色离场时”的角色，在场上被移回了手牌而触发技能。此时由于手牌是非公开区域，即便该卡牌的已触发的技能使用前便离开手牌置入到了其他区域，也不会影响该技能的使用与处理。

8.4. 永续式技能

8.4.1. 永续式技能是指在有效期间内，玩家不需使用便会一直生效的技能。

8.4.2. 不是“触发式技能”“启动式技能”“替代式技能”的技能，会被归类为永续式技能。

8.5. 替代式技能

8.5.1. 替代式技能是指执行特定行动或发生特定事件便自动生效，生效时不执行原本行动，改为执行被替代后行动的技能。若无明确限制，每次特定行动或事件出现时，替代式技能都会生效。

8.5.2. 替代式技能会在卡牌文本中存在“只要……，则改为”或“只要……，则可以改为……”的描述。“只要……”为被替代的行动或事件，“则改为……”或“则可以改为……”为替代后的行动或事件。

8.5.3. 卡牌文本中包含“可以”的替代式技能，若选择不替代，则后续效果不会处理。

8.5.4. “替代效果”是指，就算在某效果的处理过程中，也可以适用以替代该处理中被替代效果指定的整个部分。

8.5.4.1. 按照从文本开头起的顺序执行某一效果，若在该文本中途适用替代效果，则会先适用该替代效果之后，再按顺序执行剩余文本。

8.5.5. 若某行动或事件可以被多个替代式技能替代，则优先执行该行动的卡牌自身所拥有的替代效果。

例如：A 卡牌具有**【只要此角色将要被消灭，则改为将其移回拥有者手牌。】**

B 卡牌具有**【只要你的其他角色将要被消灭，则改为将其置入拥有者的主牌库底。】**

当 A 卡牌被消灭时，优先适用 A 卡牌的替代式技能。

8.5.6. 若多个替代式技能的优先级相同，则回合玩家优先选择一个替代效果适用。

8.5.7. 一旦替代完成，则原行动或事件不会因其它的替代效果再次替代。

- 8.5.8. 一旦替代完成，原行动或事件视为从未被执行过或发生过。
- 8.5.9. 若无法执行表述为“改为……”的指示，则无法执行该替代效果。

8.6. 一次性效果与持续性效果

- 8.6.1. 一次性效果是指在效果处理的瞬间对游戏产生单次影响，处理结束后不再生效的效果。

例：【指定一个角色，将其消灭。】

- 8.6.2. 持续性效果是指在指定期间内持续对游戏产生影响的效果。

例：【指定一个角色，令其得+2武力直到回合结束】

- 8.6.2.1 若存在效果A和效果B，且若先在B之前执行A，A会改变B的执行内容或方式，则B将被视为依赖于A。若一个持续性效果依赖于另一个持续性效果，则永远优先执行前者。

8.7. 效果的有效和无效

- 8.7.1. 有时效果可能因规则或其他效果影响而无法生效。这种情况下，按以下方式处理。

- 8.7.1.1. 若效果的一部分或全部在特定条件下无效，则该无效部分不会发生。若该无效部分原本要求做出某选择，则不会进行该选择。若该无效部分有使用条件，则无法执行该使用条件。

- 8.7.1.2. 若效果的一部分或全部仅在特定条件下有效，则在未符合该条件的情况下，该部分会无效。

- 8.7.2. 效果变为无效的卡牌不是“不具有技能（的卡牌）”。

- 8.7.3. 已经使用并在处理中的触发式技能或启动式技能，不会因其它原因而变为无效。

- 8.7.4. 若因故无效的卡牌获得了新的效果，其会正常生效。除非有特别指示，否则不会受之前的影响。

8.8. 使用条件

- 8.8.1. 使用条件存在以下三种表达方式。

- 8.8.1.1. 在启动式技能的卡牌文本中，“：”之前的描述代表使用条件。

例：“【通常】①：摸一张牌。”

- 8.8.1.1.1. 此时只有完整执行使用条件的行动后，才可以使用后续技能效果。

- 8.8.1.2. 卡牌文本中存在“若如此做”的描述，其之前的内容代表使用条件。

例：“当此角色进场时，可以支付①。若如此做，摸一张牌。”

- 8.8.1.2.1. “若如此做”之前的行为若未被完整执行，则其后的效果不生效。在此“若如此做”之前的效果中，有时会出现“可以”等指示。若玩家选择不执行“可以”后的行为，这种情况下后续效果也不生效。

- 8.8.1.3. 卡牌文本中存在“若……”的描述，其之后的情形代表使用条件。

例：“每当此角色攻击时，若你的统帅已觉醒，则摸一张牌。”

- 8.8.1.3.1. 此时只有完整满足使用条件描述的情形时，才可以使用后续技能效果。

- 8.8.1.3.2. 若为触发式技能，则在技能使用时检查是否满足此类使用条件。若满足，则技能正常生效。

例：A卡牌技能为【每当其他角色进场时，摸一张牌。】

B卡牌技能【每当其他角色进场是，若你的手牌数为5或更多，则将此角色重置。】

此时若玩家打出一张角色牌，同时触发A、B两个技能，且此时手牌数为4。其选择优先使用A技能，摸牌后手牌数达到5；再使用B技能，此时B技能满足“若你的手牌数为5或更多”的使用条件，则后续技能文本生效。

- 8.8.2. 使用条件中可能包含多种行动，按文本顺序执行。

- 8.8.2.1. 若因其它效果追加了使用条件，则在技能本身的使用条件执行完毕后，按效果的处理顺序执行追加的使用条件。

- 8.8.3. 若无法执行或满足使用条件中的任一部分，则后续效果不会生效。

- 8.8.4. 使用条件中，有时会使用图标“①”、“支付①”等描述。此图标是指示支付与图标中数字相同的费用，通过将我方兵法区中对应张数竖置状态的兵法并转为横置状态以支付费用。

- 8.8.5. 使用条件中，有时会使用图标“”等描述。此图标是指示将这张牌暗置。

- 8.8.6. 使用条件中，有时会使用图标“”等描述。此图标是指将这张牌横置。

- 8.8.6.1. 即便本回合刚进场的角色，也可以使用使用条件中包含“”的技能。

- 8.8.7. 使用条件中行动因某行动或替代效果替换为其他行为或效果时，依旧视为执行了对应的行动并令效果生效。但是，若使用条件中的行为与后续效果具有关联，则不会处理之后的效果。

(举例: A 牌效果为【当此角色进场时, 可以弃置一张角色牌。若如此做, 摸 X 张牌, X 为所弃置角色牌的基础武力值。】

B 牌效果为【只要你将要弃置一张手牌, 则改为指定一个角色, 在其上放置一个+1 武力标记。】

当 A 技能使用时, 其中“弃置一张角色牌”被替代为“放置一个+1 武力标记”。此时使用条件虽然满足, 因无法关联“武力值”而导致无法摸牌。)

8.9. 使用技能

8.9.1. 使用技能时, 按以下顺序处理。

8.9.1.1. 宣告要使用的技能。若为手牌中卡牌的技能, 则公开该卡牌。

8.9.1.2. 若为启动式技能, 则必须能执行所有使用条件, 否则无法使用。

8.9.1.3. 执行并处理技能效果。

8.9.2. 若卡牌文本中有“选择一项”等描述, 则在处理前, 需要宣告对应的选择。未被选择效果不生效。

8.9.3. 若卡牌文本中有“选择……”“指定……”等描述, 则在处理前宣告决定。

8.9.3.1. 若玩家无法做出正好特定数量的选择或无法指定正好特定数量的目标, 则效果不生效。

8.9.3.2. 若卡牌文本中有“选择至多……”“指定至多……”等描述, 则玩家选择或指定的数量可以为 0。

8.9.3.3. 若选择的是未公开的非公开区域中的卡牌, 且作为选择的条件需要卡牌的信息, 则无法保证非公开区域中的卡牌拥有该信息。就算该区域中存在符合条件的卡牌, 进行选择的玩家也可以选择选或不选该卡牌。

8.9.4. 若卡牌文本中包含“X”, 则其数值在执行效果前确定其具体数值, 执行效果的过程中不再发生改变。

8.9.5. 若卡牌文本中没有指示需要选择或效果影响的卡牌或玩家等, 如果该效果是针对卡牌的效果, 就是指发生效果的源头的卡牌, 如果该效果是针对玩家的效果, 就是指使用该效果的玩家。

例, A 卡牌的技能为【当此角色进场时, 摸 1 张牌。】。由于该卡牌没有指示效果影响的对象, 此时便指使用该技能的玩家。

8.9.6. 若卡牌文本中没有指示效果影响的区域, 则皆默认为影响战场区的对应卡牌。

例, 【令所有角色得-3 武力直到回合结束】, 效果未提到所影响区域, 此时会影响战场区的角色。

8.9.7. 若效果要求玩家从牌库中选择卡牌, 则对应玩家独自确认牌库的正面并从中选择指示的卡牌。

8.9.8. 因区域改变而触发的触发式技能, 仅在卡牌置入到对应区域后才能使用技能。若将卡牌置入非公开区域, 则可在置入前记住其当前状态与触发的效果, 以防卡牌成为非公开信息后无法追溯。

例, 将拥有“离场时”效果的卡牌置入牌库底前, 双方玩家先记住其效果后将其放入牌库底, 最后执行其“离场时”的效果。

8.9.9. 因区域改变而触发的触发式技能, 若改变前的区域或改变后的区域包含战场区, 则相关效果处理以卡牌处于战场区时的状态为准。

例, 【当此角色进场时, 摸等同于此角色武力数值张数的牌。】该效果检查武力数值时, 以角色位于战场区时的武力为准, 而非进场前的所处区域的武力数值。

【当此角色离场时, 摸等同于此角色武力数值张数的牌。】该效果检查武力数值时, 也以角色位于战场区时的武力为准, 而非离开战场区后所处区域的武力数值。

8.9.10. 使用和处理技能时, 应将之前已处理的持续效果以及正在生效的永续式技能的影响计算在内。

例: 若一张基础武力为 2 的角色具有【当此角色进场时, 摸等同于此角色武力数值张数的牌。】

当该角色进场时, 该玩家同时操控具有【你的角色得+2 武力。】持续式技能的卡牌。

那么最终该角色会因进场时的技能摸四张牌。

8.9.11. 若卡牌文本中具有“此技能至多使用…次”的描述, 在已经使用对应次数的技能后, 玩家不能再使用该技能。

8.9.11.1. 技能使用次数限制的计数对象为具有该技能的卡牌实体。每张卡牌独立记录其使用次数, 互不共用。

8.9.11.2. 同一卡牌实体, 因改变区域而成为“新卡牌”时, 重新计算技能使用次数。

8.9.11.3. 若一个技能的描述中有“可以……”, 则玩家可以选择不使用“……”的效果。若因此未产生任何实际效果或技能结算, 则该技能视为未生效, 也不视为使用过该技能。

例, 【每当此角色被攻击时, 可以令其得+3 武力直到战斗结束。此技能每回合至多使用一次。】若此角色被攻击时不使用对应效果, 则不视为这个技能被使用过。

8.10. 触发式技能的处理顺序

8.10.1. 当一个效果或游戏行动处理完毕时, 若导致多个触发式技能满足触发条件, 则视为这些技能“同时触发”。

8.10.2. 回合玩家和非回合玩家的技能若同时触发时，先使用并处理回合玩家的技能效果后，再使用并处理非回合玩家的技能效果。同一玩家若有多个同时触发的技能，则该玩家自由决定技能的使用顺序，依次使用并处理，直到所有已触发的技能均使用完毕。但若其中包括【伏击】技能，则必须优先于其他所有触发式技能使用并处理。

8.10.2.1. 玩家依次使用多个同时触发的技能时，不需在使用并处理第一个技能前就决定所有技能的使用顺序。玩家可以在处理完一个技能后，再决定下一个使用并处理的技能。

8.10.3. 若在处理效果的过程中，导致新的触发式技能满足触发条件，则必须先处理完当前的效果。当前效果处理完毕后，需优先将新触发的触发式技能使用并处理。

例：技能 A 和 B 同时触发。玩家决定先使用技能 A，在处理技能 A 的过程中技能 C 被触发。此时玩家需要先使用并处理技能 C，再使用并处理技能 B。

8.10.3.1. 在处理技能效果的过程中，若导致有多个技能同时触发，按照 8.10.2. 记述的顺序使用并处理。

例：技能 A 和 B 同时触发。玩家决定先使用技能 A，在处理技能 A 的过程中技能 C 和技能 D 被触发。此时玩家需要先使用并处理技能 C 和技能 D，再使用并处理技能 B。其中技能 C 和技能 D 的使用顺序可以自由决定。

9. 规则处理

9.1. 规则处理是指，在游戏中触发了特定的事件或正在发生特定事件的情况下，通过规则自动进行的处理。就算正在进行其他行动，也会在发生事件的时点立刻解决规则处理。

9.2. 判定输掉游戏的处理

9.2.1. 若在规则处理开始的时点，任一玩家满足以下任一游戏失败条件，则该玩家在对战中输掉游戏。

9.2.1.1. 该玩家的统帅被对方攻击成功时，其体力区中卡牌张数为 0。

9.2.1.2. 该玩家将摸牌时，其主牌库区中卡牌张数为 0。

9.3. 无双规则的处理

9.3.1. 任何时刻，任一玩家操控两张或更多具有相同“名称”的卡牌时，若其中有“无双”超类别的卡牌，则该玩家必须依次将其中带有“无双”超类别的卡牌牺牲，直至只剩一张卡牌为止。

例如：玩家操控两张名称为“关羽”的牌，则需要选择其中一张具有“无双”超类别的卡牌牺牲。

9.4. 战场上限规则的处理

9.4.1. 任何时刻，任一玩家的战场区中最多可以放置 1 张统帅牌和 6 张角色牌。若玩家的战场区已经存在 6 个角色，该玩家无法打出角色牌。若某些行动或效果，导致任一玩家战场将出现第 7 张角色牌，则关于此部分的操作或效果将不会生效。

9.5. 武力为 0 角色

9.5.1. 任何时刻，当战场区的角色武力变为 0 时，其会阵亡。

9.6. 附属牌解除附属关系时的处理

9.6.1. 当一张已贴附于其他卡牌的附属牌解除了与所贴附者的附属关系时，若导致该情况发生的行动或效果没有指示将其贴附在其他卡牌上，则立即将该附属牌置入其拥有者的弃牌区。

9.6.2. 当被贴附者离开当前区域时，解除与其的附属关系。

9.6.3. 当被贴附者不再是合法的贴附目标，解除与其的附属关系。

例：当对方获得了己方场上一个角色的操控权后，由于该角色不再是“你的角色”，因此贴附于该角色上卡牌文本为“贴附于你的角色”的附属牌，将因不再是合法的贴附目标而解除附属关系。

9.6.4. 通常情况下，一张附属牌仅能贴附在一张卡牌上。当一个技能或行动导致已贴附在卡牌上的附属牌将要贴附到另一张卡牌上时，立刻解除此附属牌与其原被贴附者的贴附关系，将附属牌叠放到新被贴附者卡牌的下方。

10. 关键词技能和常见名词

10.1. 关键词技能

10.1.1. 【神速】

10.1.1.1. 此技能为静止式技能。

10.1.1.2. 具有【神速】的角色在进场的回合中就可以通过攻击行动来发起攻击。

10.1.2. 【破军】

10.1.2.1. 此技能为静止式技能。

10.1.2.2. 具有【破军】的单位若对统帅攻击成功，则在本次战斗的结算步骤中，对统帅造成的伤害额外增加 1 点。

10.1.2.3. 多个【破军】技能会叠加生效，无论是同一角色具有多个【破军】还是多个具有【破军】的角色联合攻击。

10.1.3. 【完杀】

10.1.3.1. 此技能为静止式技能。

10.1.3.2. 具有【完杀】的单位若对统帅攻击成功，则在本次战斗的结算步骤中，只要被攻击统帅因战斗受到伤害，其操控者需要将原本因伤害从体力区置入手牌的牌置入弃牌区，且不能使用【伏击】技能。

10.1.4. 【阻截】

10.1.4.1. 此技能为触发式技能。

10.1.4.2. 在阻截步骤开始时，若具有【阻截】的竖置单位距离为 1 的相邻单位被选为本次攻击目标，则可以将处于竖置状态的此单位转为横置状态。若如此做，被攻击单位变更为此使用【阻截】的单位。

10.1.4.3. 在一次战斗的阻截步骤中，多个【阻截】能够同时触发，但被攻击的玩家仅能使用其中一个。

10.1.5. 【伏击】

10.1.5.1. 此技能为触发式技能。

10.1.5.2 【伏击】是指“当处于体力区的此牌因受到伤害将要置入手牌时”，可以将此牌置入弃牌区。若如此做，则……”的效果。其中“……”部分为技能文本栏中【伏击】图标后的卡牌文本。

10.1.5.3. 使用【伏击】技能前先将对应卡牌置入弃牌区，然后处理对应的效果。

10.1.5.4. 可以选择不使用【伏击】效果。若不使用，该卡牌不公开地置入手牌。

10.1.5.5. 使用【伏击】效果时，若无说明则无需满足属性需求与支付费用。

10.1.5.5.1. 若【伏击】效果为“打出”或“免费打出”等，则需要满足被打出牌的属性需求，否则该效果无法生效。

10.1.6. 【洞察 X】

10.1.6.1. 此技能为静止式技能。

10.1.6.2. 具有【洞察 X】的单位被对方玩家指定为卡牌或技能的目标时，该玩家需要支付 X 费用，否则无法指定为目标。

10.1.6.3. 贴附需指定目标，也会受到【洞察 X】技能的影响。

10.1.6.4. 多个【洞察 X】技能会叠加生效。

10.1.7. 【遁形 X】

10.1.7.1. 此技能为静止式技能。

10.1.7.2. 具有【遁形 X】的单位被对方玩家指定为攻击目标时，该玩家需要支付 X 费用，否则无法指定为目标。

10.1.7.3. 因技能的效果而发起的攻击，也会受到【遁形 X】技能的影响。

10.1.7.4. 发起联合攻击时，若被攻击单位若具有【遁形 X】，仅需支付一次 X 费用。

10.1.7.5. 多个【遁形 X】技能会叠加生效。

10.1.8. 【进军】

10.1.8.1. 此技能为启动式技能。

10.1.8.2. 【进军】的技能效果文本为：“【通常】②，暗置此牌：指定你的一个单位，令其得+1 射程直到回合结束。”

10.1.9. 【撤退】

10.1.9.1. 此技能为启动式技能。

10.1.9.2. 【撤退】的技能效果文本为：“【通常】②，暗置此牌：指定你的一个角色，将其置于拥有者的主牌库底。若如此做，摸一张牌。”

10.1.10. 【觉醒】

10.1.10.1. 此技能为启动式技能。

10.1.10.2. 【觉醒】需要满足属性需求并支付费用来使用，其效果文本为：“将此统帅牌翻面。”

10.1.10.3. 若无特殊效果指示，则翻面状态将一直保持到游戏结束。

10.1.10.4. 【觉醒】需要的属性需求和需要支付的费用会随着卡牌而产生改变。

10.1.10.5. 统帅在觉醒的过程中不视为进场或离场，且其横置与竖置的状态也不会发生改变。

10.2. 常见名词

10.2.1. 统帅/角色/单位

10.2.1.1. 处于战场区且卡牌类型为“统帅”的牌，在卡牌文本中被称为统帅。每位玩家至多操控 1 个统帅。

10.2.1.2. 处于战场区且卡牌类型为“角色”的牌，在卡牌文本中被称为角色。每位玩家至多操控 6 个角色。

10.2.1.3. 卡牌类型为统帅与角色的牌，统称为单位。

10.2.1.3.1. 当卡牌文本提到单位但未指示其所在区域时，指的是位于战场区的单位。

10.2.2. 阵亡/消灭/牺牲

10.2.2.1. 当角色因战斗结算、技能效果或规则处理，从战场区置入弃牌区，则称为“阵亡”。

10.2.2.2. “消灭”是指将被消灭的卡牌从战场区置入该卡牌拥有者的弃牌区。如果消灭的是角色牌则该角色视为“阵亡”。

10.2.2.3. “牺牲”是指玩家选择其操控的一张处于战场区的特定卡牌，置入拥有者的弃牌区。如果牺牲的是角色牌，则该角色视为“阵亡”。

10.2.3. 压制

10.2.3.1. 当一个单位被压制时，将其横置，且该单位在其操控者的下一个重置阶段不能重置。

10.2.3.2. 可以对已横置的单位进行压制。

10.2.4. 贴附者

10.2.4.1. 被附属牌持续贴附的卡牌统称为贴附者。

10.2.4.2. 附属牌效果中的“所贴附者”指的就是被此附属牌持续贴附的卡牌。

10.2.4.3. 贴附者离开战场区时，其上贴附的所有附属牌将立刻被置入弃牌区。

10.2.5. 兵法

10.2.5.1. 所有置于兵法区的牌都视为“兵法”。

10.2.5.1. 只有卡牌类别为兵法的牌是“兵法牌”。

10.2.5.2. 支付费用时可以在兵法区选择任意竖置的“兵法”横置来支付。

10.2.5.3. 兵法区中的非兵法牌必须持续保持牌面朝下。且任何令其翻回正面的效果或行动都不会执行。

10.2.6. 得±武力、得±射程、得±武力/±射程

10.2.6.1. +X 武力会令单位武力数值上升 X 点。-X 武力会令单位武力数值下降 X 点。

10.2.6.2. +X 射程会令单位射程数值上升 X 点。-X 射程会令单位射程数值下降 X 点。

10.2.6.3. +X 武力/+X 射程会令单位的武力和射程数值同时上升。

10.2.7. 左右翼/侧翼

10.2.7.1. 我方视角下，我方统帅左侧的战场区称为我方的左翼，我方统帅右侧的战场区称为我方的右翼。

10.2.7.2. 左翼和右翼都可以被称为“侧翼”。

10.2.7.3. 每个玩家各自拥有属于自己的两个“侧翼”。当一张卡牌效果要求选择“一个侧翼”时，指的是一名玩家的一个侧翼。

10.2.7.4. 每个侧翼均可以放置任意个角色，但需满足“战场上限”规则。（参考9.4.战场上限规则的处理）

10.2.8. 操控者

10.2.8.1. 当前实际操控此卡牌的玩家。

10.2.8.2. 通常情况下，打出卡牌的玩家成为该卡牌的操控者。

10.2.9. 拥有者

10.2.9.1. 游戏开始前牌库中就构筑了此卡牌的玩家，是该卡牌的拥有者。一张卡牌的拥有者永远无法被改变。无效果影响的情况下，卡牌的拥有者就是卡牌的默认操控者。

10.2.9.2. 所有卡牌在将进入非拥有者的区域时（战场区例外），都将改为进入其拥有者的对应区域。

10.2.10. 操控权变更

10.2.10.1. 所有卡牌的操控权默认归属为该卡牌的拥有者。

10.2.10.2. 如果实际操控卡牌的玩家发生了变更，则获得该卡牌操控权的玩家会立刻将该卡牌放置到自己的对应区域。

10.2.10.3. 如果获得了角色牌的操控权，则将保持该卡牌的所有状态并为其在战场区选择一个合法的位置放置。

10.2.10.4. 如果获得的操控权具有期限，则在控制权到期后将该卡牌的操控权交还给其本次变更前后的操控者。

10.2.10.5. 多个变更操控权的效果生效时，根据生效顺序来判断最终的操控权归属，最后生效的操控权变更效果将覆盖之前的所有变更效果独自生效。

10.2.10.5.1. 如果多个操控权变更效果都来自于附属类别的卡牌，则最后生效的附属效果会暂时覆盖之前的所有附属效果。当最后生效的附属效果失效时（通常是贴附状态解除），则立刻检查之前被覆盖的所有变更控制权的附属效果，其中最后生效的那个附属效果将立刻生效并暂时覆盖之前的所有附属效果。

10.2.11. 标记

10.2.11.1. 一些效果会将标记放入游戏中。

10.2.11.2. 每个标记都需要放置在特定的位置或区域。当任何效果令其放置在了不应当存在的区域，立刻移除该标记。

10.2.11.3. 标记不是“一张卡牌”，即便有些标记可能以卡牌的表现形式出现。

10.2.11.4. 辎重标记

10.2.11.4.1. 辎重标记需要放置在兵法区。在部分卡牌技能文本中，将其称为“辎重”。

10.2.11.4.2. 玩家的兵法区可以放置有复数个辎重标记。

10.2.11.4.3. 游戏开始时，后手玩家会获得一个辎重标记。

10.2.11.4.4. 辎重标记的效果为：移除此标记来支付1点费用。

10.2.11.4.4.1. 玩家只能在需要支付费用时，主动移除辎重标记。

10.2.11.4.4.2. 若辎重标记在其他情况下被移除，则不会产生“支付1点费用”的效果。

10.2.11.5. +1 武力标记

10.2.11.5.1. +1 武力标记需要放置在位于战场区的单位上。

10.2.11.5.2. 玩家战场区的每个单位上，都可以放置有复数个+1 武力标记。

10.2.11.5.3. 当一张角色牌离开战场区时，移除其上的所有+1 武力标记。

10.2.11.5.4. +1 武力标记的效果为：放置此标记的单位得+1 武力。

10.2.11.5.4.1. 多个+1 武力标记的效果可以叠加。

10.2.12. 展示

- 10.2.12.1. 展示是指，将被展示卡牌的全部信息公开给所有玩家适当的时间后，将其还原。
- 10.2.12.2. 展示一张牌并不会使得它离开当前所在区域，该卡牌在展示过程中仍处于原本所在的区域。

10.2.13. 移动

- 10.2.13.1. 移动是指，卡牌或标记从战场区的原本位置向战场区其他合法位置变动。
- 10.2.13.2. 移动后该物件的位置必须发生改变，否则不能执行。
- 10.2.13.3. 通过移动行动之外的方式，使卡牌或标记的位置发生了变化，不视为该卡牌或标记“进行了移动”。

11. 其它

11.1. 永久循环

- 11.1.1. 在进行某些处理时，有时可以或不得不永久持续地进行某行动。这称为永久循环，从永久循环的开始状态起到回到开始状态的一系列行动称为循环行动。这种情况下，遵循以下内容。
 - 11.1.1.1. 若在该行动中，任一玩家都无法停止该永久循环，则游戏以平局结束。
 - 11.1.1.2. 若在该行动中，仅一方玩家有停止永久循环的选择权，则由该玩家宣告执行循环行动的次数，并进行该次数的循环行动。然后停止循环。此后，若无非此循环的事件发生，则不允许再次进入循环。
 - 11.1.1.3. 若在该行动中，双方玩家都有停止永久循环的选择权，则由回合玩家先宣告执行此循环行动的次数，此后，非回合玩家宣告执行循环行动的次数。此后，在两者宣布的次数中，更少的一方执行循环行动。然后停止循环行动。此后，若无非此循环的事件发生，则不允许再次进入循环。

11.2. 查看非公开区域

- 11.2.1. 因技能效果，查看非公开区域的卡牌。除非有特别指示，否则仅限该效果的操控玩家可以查看。
- 11.2.2. 查看时，不得改变卡牌的区域。