

用語集

【あ行】

對手(相手):指與自己對戰中的玩家。

攻擊(アタック):場內的Spirit / Ultimate進行攻擊行為。

Ultimate(アルティメット):指擺放在場內的Ultimate咭。

Ultimate Trigger(アルティメットトリガー):命中(HIT)時可以發揮強大的效果。

異魔神Brave(異魔神ブレイブ):最多可與2張Spirit合體的Brave。

顏色(色):指咭牌的屬性。紅、黃、藍、綠、紫、白。

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

【か行】

阻擋(ガード):指Ultimate Trigger失敗。

回復:咭牌直放。Spirit/Ultimate可進行攻擊/防禦的狀態。

計數:放置在計數區中Core的數量。

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

減輕標誌(軽減シンボル):減少所需Core數量。

系統:Spirit/Ultimate/Brave各自所屬的分類。

契約咭(契約カード):在遊戲開始時可以加入手牌的咭牌。因咭牌種類不同也會稱為契約Spirit或契約Ultimate。

Core(コア):咭牌的使用及升級時所使用的物品。

效果:咭牌上所記載的文字,在遊戲中使用。

煌臨:符合一定條件將手牌上的咭牌重疊在Spirit/Ultimate上的效果。

煌臨元咭牌(煌臨元カード):煌臨中Spirit/Ultimate下方正面朝上的咭牌。

Cost(コスト):使用咭牌時,所必須支付Core的數量。

【さ行】

神話Brave(神話ブレイブ):可與創界神Nexus合體的Brave。

自己(自分):指對戰中的玩家自身。

重度疲勞(重疲労):指咭牌正面朝上,上下倒轉擺放。視作疲勞狀態。一次回復時為疲勞狀態(咭牌橫向擺放)。

召喚條件:召喚Ultimate所需的條件。

消滅:擺放在Spirit/Ultimate上的Core少於最低Lv Cost。此時不受任何效果影響並移至廢棄區。

除外:與其他Core和咭牌分開放置於其他地方,無法再次於遊戲中使用。

標誌(シンボル):攻擊時減少對方生命值的數量,也可用於計算減輕Cost。

Spirit(スピリット):指擺放在場內的Spirit咭。

設置(セット):將擁有「Burst效果」或「幻影效果」的咭牌,放置於Burst區。

Soul Core(ソウルコア):每人只能使用1個的特殊Core。

【た行】

魂狀態:因對手而離開場地時,放置在場上的契約咭。

回合(ターン):指雙方玩家的順序。

強化:將指定之效果增強的效果。

咭組(デッキ):指擺放在Deck區的多張咭牌。

手邊(手元):於自己面前公開的咭牌。作為手牌使用。

轉醒咭(転醒カード):正反兩面印有效果的咭牌。不同種類的咭牌分為轉醒Spirit和轉醒Nexus。

廢棄區(トラッシュ):擺放使用過的咭牌及Core的區域。

Trigger Counter(トリガーカウンター):阻止Ultimate Trigger命中效果的效果。

抽牌(ドロー):從咭組最上面一張抽取咭牌加入手牌。

【な行】

Nexus(ネクサス):指配置在場內的Nexus咭。

【は行】

Burst(バースト):背面朝上放置在Burst區的咭牌。

Burst效果(バースト効果):只有在設置Burst後,當滿足Burst條件時,無需支付任何Cost即可發揮的效果。

Burst條件(バースト条件):能發動Burst的條件。

破壞(破壊):指咭牌從場內移至廢棄區。

發動(発動):掀開已設置並滿足條件的Burst,發揮效果。

對戰(バトル):攻擊階段中進行攻擊/防禦的期間。

命中(ヒット):指Ultimate Trigger成功可發揮效果。

疲勞(疲労):咭牌橫放。咭牌不能進行攻擊/防禦的狀態。

場地(フィールド):擺放對戰咭牌的區域。

離場(フィールドを離れる):在場內的Spirit等,因消滅或破壞,回到手牌或咭組,從遊戲中排除等而移到場地以外的地方。

封印:將自己的Soul Core擺放在自己的生命值。

Flash(フラッシュ):在主要階段和Flash時間使用的效果。

合體(合体(ブレイヴ)):將Brave與符合合體條件的Spirit進行合體提升戰鬥能力。

合體Ultimate(合体アルティメット):合體後的Ultimate。2張咭牌視作1張Ultimate。

合體中Brave(合体しているブレイヴ):合體Spirit/合體Ultimate的Brave。

合體條件(合体条件):只能與符合條件的Spirit/Ultimate合體。

合體Spirit(合体スピリット):合體後的Spirit。2張咭牌視作1張Spirit。

防禦(ブロック):阻止對手Spirit/Ultimate攻擊的行為。

分離:將合體Spirit/合體Ultimate分開成為「Spirit」/「Ultimate」和「Spirit狀態的Brave」。

空間(ボイド):在遊戲版圖外擺放未使用Core的區域。

【ま行】

Magic(マジック):效果發揮後即廢棄的咭牌。

主要效果(メイン):可以在主要階段使用的效果。

幻影:正面朝上放置在Burst區的咭牌。

幻影效果:已設置的幻影咭發揮的效果。

【ろ行】

連鎖:滿足條件時,可以連續發揮的效果。

預備區(リザーブ):擺放未使用Core的區域。



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

Battle Spirits香港官方網站: <http://hk.battlespirits.com/>

Facebook 粉絲募集中! 立即登入 Facebook 搜尋

Battle Spirits - Bandai Hong Kong 成為我們的粉絲吧!

CONTENTS (目錄)

前言	甚麼是Battle Spirits?	3
	勝利條件	3
第1章 遊戲的準備・進行		
1. 遊戲所需物品		3
2. 咭牌的種類		4
Spirit・6 屬性的特徵		4
Ultimate・Brave		5
Nexus・Magic		6
3. 準備遊戲		7
4. 進行遊戲		8
1. 開始階段		8
2. Core階段		8
3. 抽牌階段		8
4. 回復階段		8
5. 主要階段		9
手牌 / 手邊的使用方法・Cost的支付方法		10
6. 攻擊階段		12
Flash時間的攻防!		14
BP 比拼!		15
7. 結束階段		16
第2章 詳細規則		
1. 關於Brave		17
2. 關於Burst		21
3. 關於幻影		23
4. 關於Ultimate		24
5. 關於《煌臨》 		25
6. 關於創界神/創界石Nexus		26
7. 關於轉醒咭		29
8. 關於契約咭		31
9. Q & A		33
用語集		37

※本說明書所刊載的圖片為示意圖，可能與實際商品有出入，請以實際商品為準。

甚麼是Battle Spirits?

歡迎來到Battle Spirits的世界!

Battle Spirits是一款對戰型的咭牌遊戲，以「Core」作為遊戲的中心。

巧妙運用手中的Core，可以召喚稱為「Spirit」的遊戲咭、

形勢大逆轉的「Magic」、或者是讓已召喚的「Spirit」升級!

「Core」可以讓一切化為可能，在自己的回合中運用有限的「Core」，讓遊戲充滿無限的變化。

【咭牌 + Core】千變萬化的組合令戰鬥白熱化，現在開始就來體驗一下!

勝利條件

玩家一方達到以下任一條件時，即為勝方，此時遊戲即宣告結束。

- 對戰對手的生命值變為 0。
- 對戰對手在開始階段時，咭組張數為 0。

第1章 遊戲的準備・進行

1 遊戲所需物品

開始遊戲Battle Spirits前，必須準備好咭組和Core。

■ 咭組

多張Battle Spirits咭牌組成的集合稱為咭組。遵循以下規則，組成屬於自己的咭組。

- 40張或以上的咭牌。(張數沒有上限)
- 相同咭牌名的咭牌在咭組內可放入最多3張。(即使插圖及咭牌號碼不同，但只要咭牌名相同，就視作相同的咭牌。)
- 1副咭組只能放入1種契約咭(最多3張)。

※即使是同名但不同識別編號，其中一面的咭名不同，即視為不同的咭牌。

■ Core

遊戲中，每人準備30個作為「Core」使用的物品。使用「Soul Core」時，需要與「Core」不同的物品。

※遊戲中若遇到「Core」數量不足的情況，可使用任何適合的物品代替。



● 咭組



● Core



● Soul Core

2 咕牌的種類

Battle Spirits遊戲中共有5種咕牌。對戰中咕牌與Core組合一起使用。

Spirit咕

與對手戰鬥的咕牌稱為「Spirit」。可以進行攻擊或防禦，是對戰的基本咕牌。



- Cost: 召喚此Spirit所需要的Core數。
- 減輕標誌: 表示在召喚時可減少支付Core的數量。
- 咕牌種類: 表示這是Spirit咕。有些咕牌會寫「契約Spirit」。
- 咕牌名: Spirit的名稱。
- 系統: Spirit所屬的系統，可同時擁有多個系統。
- Lv Cost Spirit為了達到此Lv所需要的Lv BP: Core數及此Lv的戰鬥力。有些咕牌在OC中持有BP+效果。
- 效果: Spirit所擁有的效果。依據Spirit的Lv和狀態不同，發揮出來的效果不同。標示[Lv1·Lv2·Lv3·Lv4]，Lv1以上任何Lv都可發揮該效果，但在指定為[Lv2]時，只能在Lv2時發揮效果。也可能擁有多個效果。【Lv1-Lv2-Lv3】的情況下，在Lv1、Lv2、Lv3都能發揮效果，但在指定為【Lv2】時，只能在Lv2發揮效果。有些咕牌持有在OC中發揮的效果，也有些持有多重效果。
- 標誌: 在進行攻擊時可減少對手生命值的數量，另外也作為Cost減輕的標誌。
- 屬性: 咕牌外框的顏色代表此Spirit的屬性。
- 咕牌資料: 標示Block Icon、稀有度、咕牌號碼。

※關於契約Spirit及OC的詳細介紹，請閱第31頁！

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

- 紅屬性: 以龍為主。擅於攻擊的顏色，可於攻擊時破壞咕牌或抽牌。
- 紫屬性: 以骸骨和魔物為主。擁有除去對手Core、或讓自己復活等。
- 綠屬性: 以昆蟲、猛獸為主。擅長增加自己的Core、或讓對手疲勞等。
- 白屬性: 以機器人為主。擅長防禦，可以讓對手咕牌返回手牌。
- 黃屬性: 以天使和傳說中的生物為主。擅長運用Magic的戰術，注重戰術技巧。
- 藍屬性: 以巨人和魔像為主。最大的特徵是破壞咕組。擅長阻礙對手的行動。

Ultimate咕

Ultimate是被封印Spirit的究極復活形態。如果滿足召喚條件的話就十分強大。

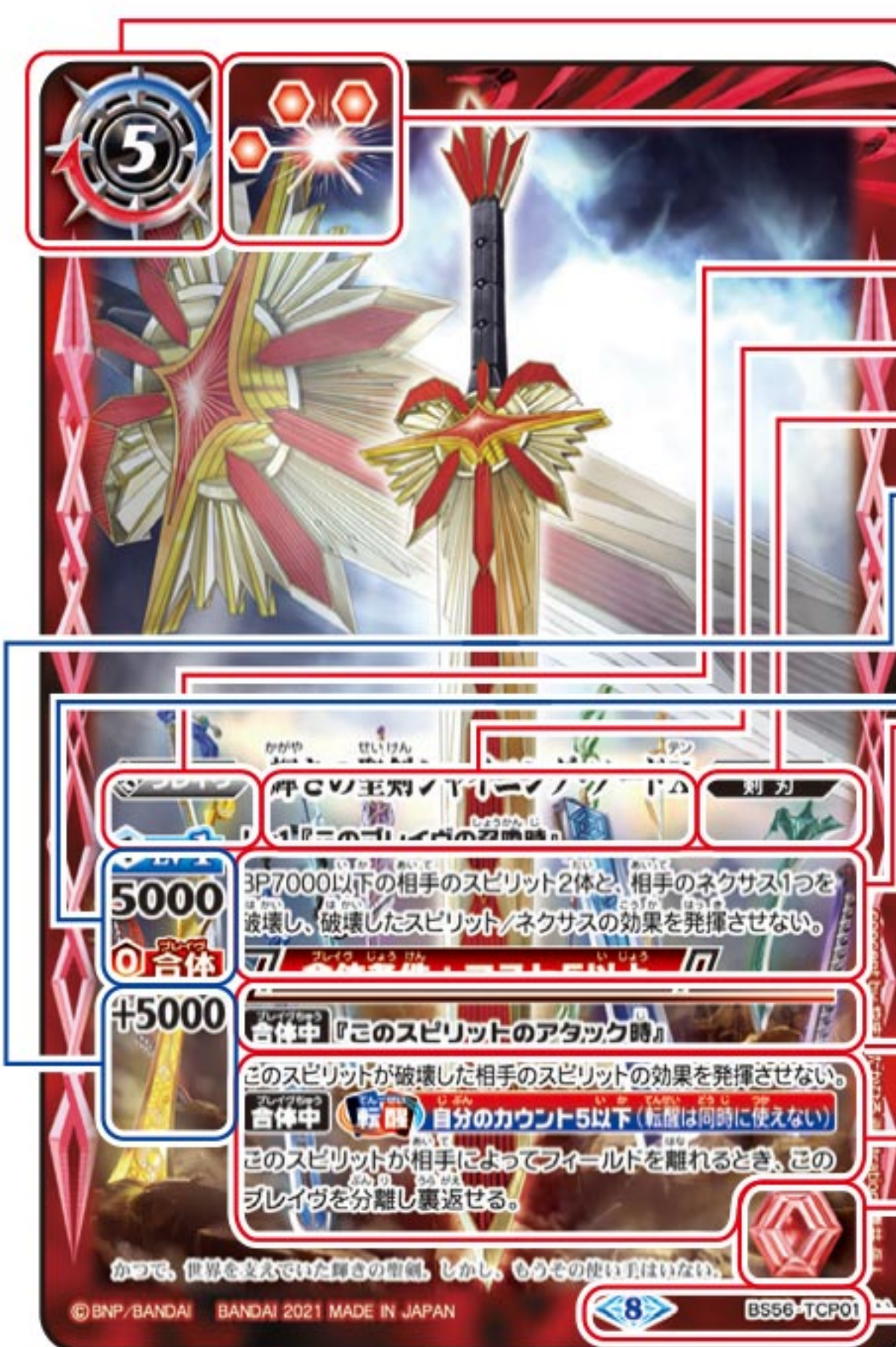


- Cost: 召喚此Ultimate所需要的Core數。
- 減輕標誌: 表示在召喚時可減少支付Core的數量。
- 咕牌種類: 表示這是Ultimate咕。
- 咕牌名: Ultimate的名稱。
- 系統: Ultimate所屬的系統，可同時擁有多個系統。
- Lv Cost Ultimate為了達到此Lv所需要的Lv BP: Core數及此Lv的戰鬥力。
- 召喚條件: 召喚此Ultimate所需的條件。
- 效果: Ultimate所擁有的效果。依據Ultimate的狀態不同，發揮出來的效果不同。標示[Lv3·Lv4·Lv5]，在Lv3以上任何Lv都能發揮該效果，但在指定為[Lv5]時，只能在Lv5時發揮效果。也可能擁有多個效果。
- 標誌: 在進行攻擊時可減少對手的生命值的數量，Ultimate的標誌無法用於6屬性Cost減輕標誌。
- 屬性: 咕牌外框的顏色代表此Ultimate的屬性。
- 咕牌資料: 標示Block Icon、彈數、稀有度、咕牌號碼。

※關於「Ultimate」的詳細介紹，請參閱第23頁！

Brave咕

可與Spirit合體的咕牌稱為「Brave」，也有可同時與2張Spirit合體的特殊Brave。



- Cost: 召喚此Brave所需要的Core數。
- 減輕標誌: 表示在召喚時可減少支付Core的數量。
- 咕牌種類: 表示這是Brave。
- 咕牌名: Brave的名稱。
- 系統: Brave所屬的系統，可同時擁有多個系統。
- 合體中BP+: 合體後BP增加的數值。
- Lv Cost 作為Spirit使用時，所需的最低Lv Lv BP: Core數量以及此時的戰鬥力。
- 效果: Brave單獨使用時可發揮的效果。
- 合體條件: 可合體Spirit/Ultimate的條件。
※可與Ultimate合體的Brave文字是黃色的喔！
- 合體中效果: 合體後可發揮的效果。不管Spirit / Ultimate的Lv如何，都可發揮此效果。
- 標誌: 在進行攻擊時，可減少對手的生命值的數量，也作為Cost減輕的標誌。也有無標誌的Brave。
- 屬性: 咕牌外框的顏色代表此Brave的屬性。
- 咕牌資料: 標示Block Icon、彈數、稀有度、咕牌號碼。

※關於「Brave」的詳細介紹，請參閱第17頁！

3 準備遊戲

依照以下步驟，為遊戲做好準備。





5 從空間取 3 個Core和 1 個Soul Core放在遊戲版圖的「Reserve」（預備區）。



7 以猜拳的方式，勝方可決定「先攻」或「後攻」。
※不使用Soul Core的情況下⑤的Soul Core可用 1 個Core(共 4 個)代替，擺放在預備區。
※將 1 張契約喲作為起始手牌的情況下，在步驟②洗牌前從喲組中出示 1 張契約喲以背面朝上放置，在步驟⑥時不抽 4 張喲牌，而是請先抽 3 張喲牌，再把契約喲的內容向對戰對手公開後加入手牌。

■ Soul Core是？

Soul Core () 與普通Core相同，可用作支付Cost，或擺放在Spirit或Nexus上。亦會受到以Core為對象的效果影響，但除了  外，不能將其移至生命值或空間。

Nexus喲

支援戰鬥的喲牌稱為「Nexus」。另外有不能攻擊和防禦的特殊Nexus，稱為創界神Nexus。



- Cost: 配置此Nexus所需要的Core數。
- 減輕標誌: 表示在配置時可減少支付Core的數量。
- 喲牌種類: 表示這是Nexus喲。
- 喲牌名: Nexus的名稱。
- Lv Cost: Nexus為了達到此Lv所需要的Core數，Nexus在不放置任何的Core時為Lv1。
- 系統: Nexus所屬的系統。亦存在沒有系統的Nexus。
- 效果: Nexus擁有的效果。與Core數無關也可發揮 [Lv1 · Lv2] 的效果。在升級到Lv2時，也同時發揮 [Lv2] 的效果。
- 標誌: 可作為Cost減輕的標誌。
- 屬性: 喲牌外框的顏色代表此Nexus的屬性。
- 喲牌資料: 標示Block Icon、彈數、稀有度、喲牌號碼。

※關於「創界神/創界石Nexus」的詳細介紹，請參閱第26頁！

Magic喲

可以從手牌直接使用的喲牌稱為「Magic」。使用一次完畢即被捨棄，但是相對地擁有強大效果。



- Cost: 使用此Magic所需要的Core數。
- 減輕標誌: 表示在配置時可減少支付Core的數量。
- 喲牌種類: 表示這是Magic喲。
- 喲牌名: Magic的名稱。
- 系統: Magic喲所屬的系統。也存在沒有系統的Magic喲。
- 效果: 只能使用1次Magic的效果，有「主要」、「Flash」、「Burst」3種效果。
※關於「Burst」的詳細介紹，請參閱第21頁！
※關於「幻影」的詳細介紹，請參閱第23頁！
- 屬性: 喲牌外框的顏色代表此Magic的屬性。
- 喲牌資料: 標示Block Icon、彈數、稀有度、喲牌號碼。

4 進行遊戲

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

回合流程



5 主要階段

在主要階段可以進行以下動作，執行的次數及次序由玩家自行決定。

- 召喚Spirit/Ultimate/Brave
- 合體 / 分離 / 交換Brave
- 配置Nexus
- 使用Magic
- 使用主要階段效果
- 移動Core
- 設置Burst（每回合1次）

◆ 5.1 靈魂卡/究極卡/合體卡的召喚

支付Cost後從手牌中召喚Spirit、Ultimate或Brave。只要有充足Core支付Cost，無論多少張咭牌都能召喚。另外在召喚時，需要擺放最低Lv Cost（Spirit/Brave的話是Lv1，Ultimate的話是Lv3）以上的Core。只要超過最低Lv所需Core的話，擺放多個Core都可以。

另外，召喚Brave的情況下，場內若有符合合體條件的Spirit / Ultimate，也可以直接合體。「このブレイヴの召喚時」（這張Brave召喚時）的效果不論以Spirit狀態召喚或者直接合體都可發揮。但是即使以Spirit狀態下召喚的Brave不視作召喚Spirit。

※詳細「Cost的支付方法」請參閱第10頁！



◆ 5.2 合體 / 分離 / 交換Brave

所謂「合體」是指，「符合合體條件的Spirit」與「Brave」重疊後強化戰鬥力，合體後的Spirit稱為「合體Spirit」。「合體」無需額外支付Cost。另外，合體Spirit不能再進行合體。

所謂「分離」是指，合體Spirit的Brave上放置Lv1 Cost以上的Core，就能分離成為「Spirit」及「Spirit狀態的Brave」。但是，在合體期間如果不符合合體條件時，就需要強制分離。

所謂「交換」是指，合體Spirit的Brave與其他的Spirit合體，或2組以上的合體Spirit的Brave互換。此外，也存在可以與2張「Spirit」或「Ultimate」進行合體/分離/交換的特殊Brave。

※關於詳細的「合體」方法，請參閱第17頁！

◆ 手牌 / 手邊的使用方法 · Cost的支付方法 ◆

手牌 / 手邊中的咭牌，可支付Cost來
 召喚Spirit、配置Nexus、使用Magic
 等。所有咭牌的Cost支付方法皆
 相同。

※場內可擺放的Spirit及Nexus等數量不設上限。

1 確認召喚或使用咭牌的Cost

Cost是咭牌左上方的數值。

※Ultimate未滿足「召喚條件」就不可召喚。

這張Spirit是7，Nexus的Cost是4。



2 確認減輕標誌

Spirit是 ，Nexus是

3 確認自己場內，計算標誌的數量

場內有3個紅色標誌。



4 「Cost」 - 「減輕標誌」 = 支付Core數

Spirit有3個減輕標誌而場地上有3個，

$$7 (\text{Cost}) - 3 (\text{減輕標誌}) = 4$$

Nexus有2個減輕標誌而場地上有3個，

$$4 (\text{Cost}) - 2 (\text{減輕標誌}) = 2$$



※場內的標誌與減輕標誌以較少一方為減少數，
 最多只能減少與減輕標誌一樣的數量

5 將4計出實際支付的Core數移至廢棄區

可使用預備區或放置在場內咭牌上的Core支付。



※不能使用生命值以及創界神Nexus上的Core

6 召喚咭牌和使用完畢

Spirit或Nexus須擺放最低Lv指定數量以上的Core
 才算完成配置或召喚。

Magic發揮效果並解決其效果後即被移至廢棄區。



※Nexus以及異魔神Brave等Lv1 Cost 0的咭牌上
 可不放置Core

◆ 5.3 配置Nexus

手牌以及手邊上的Nexus可支付Cost後「配置」到場內。配置時也可放置
 Lv2所需的Core。但是不能在配置創界神Nexus時放置Core在其上面。

◆ 5.4 使用Magic

支付一定Cost後，可以「使用」手牌或者手邊的Magic，使用「主要」或「Flash」
 其中的一個效果。Magic在使用後，隨即移至廢棄區。「Burst」效果無法從手牌
 中使用。

◆ 5.5 使用主要階段效果

使用Magic以外的部分咭牌在主要階段中使用的「Flash」效果，以及『自分の
 メインステップ』（己方的主要階段）中可任意發揮的效果。

◆ 5.6 移動Core

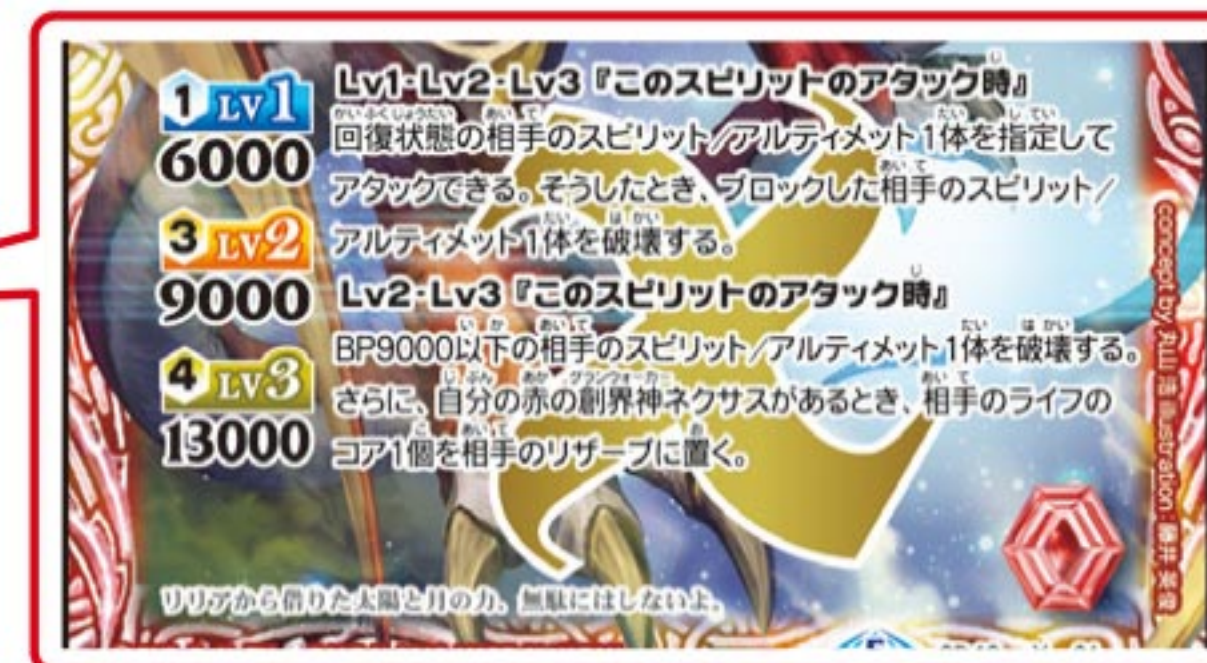
Core可以從場內/預備區任意擺放在Spirit、Ultimate、創界神Nexus以外的Nexus上。
 擺放的Core數量根據Lv所需，咭牌Lv上升或者下降、BP值或發揮效果隨之改變。
 場內/預備區的Core也可以和Soul Core互相替換。

反之，也可以從創界神Nexus以外的咭牌上移除所有Core回到預備區。Spirit和
 Ultimate的Core不足時，所有的效果都會消失並且被「消滅」。
 消滅時不能發揮破壞時效果。

升級後BP值也上升!



可使用的效果也增加!



◆ 5.7 設置Burst

每回合只限一次，可以將手牌中1張擁有「Burst效果」的咭牌，無需支付任何Cost
 並正面朝下設置在版圖中的Burst區。
 不能設置沒有「Burst」效果或者已經公開放置在手邊的咭牌。

※關於詳細的「Burst」使用方法，請參閱第21頁!

◆ 5.8 幻影的設置

每回合只有一次，可以將手牌中1張擁有「幻影效果」的咭牌，支付幻影Cost並
 正面朝上設置在「Burst區」。同時也有設置Burst咭時，請將幻影咭重疊設置在
 Burst咭上面。

※關於「幻影」的詳細介紹，請見第23頁!

◆ Core不足時，Spirit或Ultimate就會被「消滅」! ◆

所謂消滅，就是指Spirit或Ultimate上所擺放的Core數量不足最低Lv Cost所需。
 咭牌只受消滅相關效果影響，解決因消滅而發揮的效果後會被移至廢棄區。
 此時如果咭牌上面擺放有剩餘Core的話，將其移至預備區。

6 攻擊階段

勝利條件之一是，對手的生命值為0時。為了減少對手的生命值，自己的Spirit或Ultimate可以進行「攻擊」。進入攻擊階段時對戰隨即開始，按以下次序進行。

請注意，只有第一回合(先攻的第一個回合)會跳過這個階段。

- 1 攻擊宣言 (對戰開始)**
 - 從自己的場內選擇 1 張回復狀態的Spirit或Ultimate，進行攻擊宣言
 - 在宣言攻擊時，對戰開始
- 2 Flash時間**
 - 使用Magic等的Flash效果 (從被攻擊的一方開始)
- 3 防禦宣言**
 - 被攻擊的一方選擇是否防禦
 - 如果宣言不防禦的話，跳過「④Flash時間」，直接進入「⑤對戰解決」
- 4 Flash時間**
 - 使用Magic等的Flash效果 (從被攻擊的一方開始)
- 5 對戰解決**
 - 被攻擊的一方進行防禦宣言後，比較對戰Spirit或Ultimate的BP值
 - 如果宣言不防禦，依攻擊的Spirit或Ultimate的標誌數量減少對手的生命值，然後跳過⑥Spirit/Ultimate的破壞，直接進入⑦對戰結束
- 6 破壞Spirit/Ultimate**
 - 於對戰解決中比拼BP值，BP值較低的一方被破壞 (如果BP值相同的情況下，雙方同時被破壞)
- 7 對戰結束**
 - 若仍有處於回復狀態的Spirit或Ultimate，可以重複①～⑥繼續攻擊，直到宣言結束攻擊階段

◆ 6.1 攻擊宣言 (對戰開始)

- 選擇 1 張回復狀態的Spirit或Ultimate，進行攻擊宣言

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

攻擊宣言之後，即使已處於攻擊狀態的Spirit在此時不在場內，便進入 6.2 Flash時間。

在沒有Spirit或Ultimate進行攻擊宣言時，攻擊階段即時結束。



◆ 6.2, 6.4 Flash時間

- Flash時間可以使用Magic等的Flash效果

※「Flash時間」的詳細請參閱第 1 4頁!

◆ 6.3 防禦宣言

- 被攻擊的一方選擇是否進行防禦

進行防禦宣言，並將1張自己場地上回復狀態的Spirit或Ultimate轉成疲勞狀態後，即可防禦對手攻擊的Spirit或Ultimate。此時，會發揮防禦時或防禦後時的效果。

進行防禦宣言後，便進入 6.4 的Flash時間。若不進行防禦宣言，跳過 6.4 的Flash時間，直接進行 6.5 的對戰解決。此時被攻擊的一方在對戰解決時生命值會被減少。

■ 防禦的成立

當作出防禦宣言後，即使之後該Spirit或Ultimate被破壞，防禦行動亦算成功，不會減少生命值。

Flash時間的攻防!

● Flash時間中只能使用Flash效果

手牌中的Magic主要或Burst的效果無法使用。但是，若滿足Burst條件，可以發動已設置Burst的效果。

※關於詳細的「Burst」使用方法，請參閱第21頁！

● 防禦的一方擁有優先使用權

即使在對手的回合也可以使用Flash效果。

● 使用的Flash效果在使用時即場解決

一個Flash效果解決後，才能使用下一個Flash效果。例如對手使用「破壞BP3000以下的Spirit」的效果時，自己無法使用「自己的Spirit提升到BP4000以上」的Flash效果。

● 不限次數使用，直至互相連續宣言不使用Flash效果為止

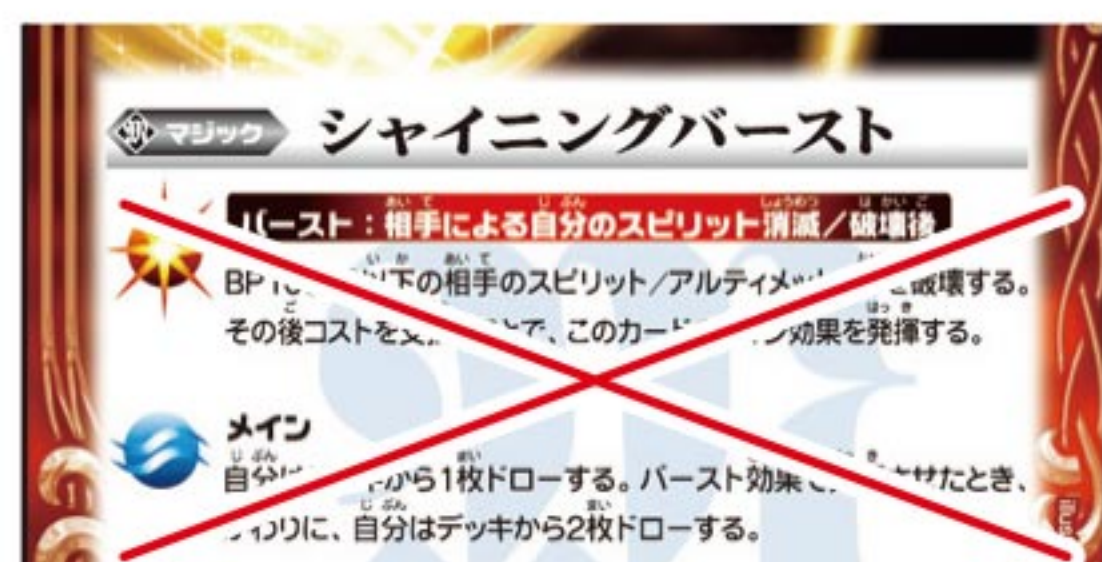
當自己宣告不使用Flash效果之後，對手也宣言不使用時即可結束Flash時間。但是，自己宣言不使用Flash效果，而對手使用Flash效果後，自己可以再選擇是否使用Flash效果。「〇〇する」(要〇〇) 等的Spirit效果也可以自行選擇是否使用。

自己使用Flash效果後，對手宣言不使用Flash效果，自己依然可以連續使用Flash效果。

即使已處於攻擊狀態的Spirit在此時不在場內，戰鬥依然繼續並進入下一個Flash時間。

■ Spirit或Ultimate被破壞時

因破壞而發生的效果解決後，將被破壞的Spirit或Ultimate移至廢棄區，Core移至預備區。



◆ 6.5 對戰解決

● 宣言不防禦的情況下

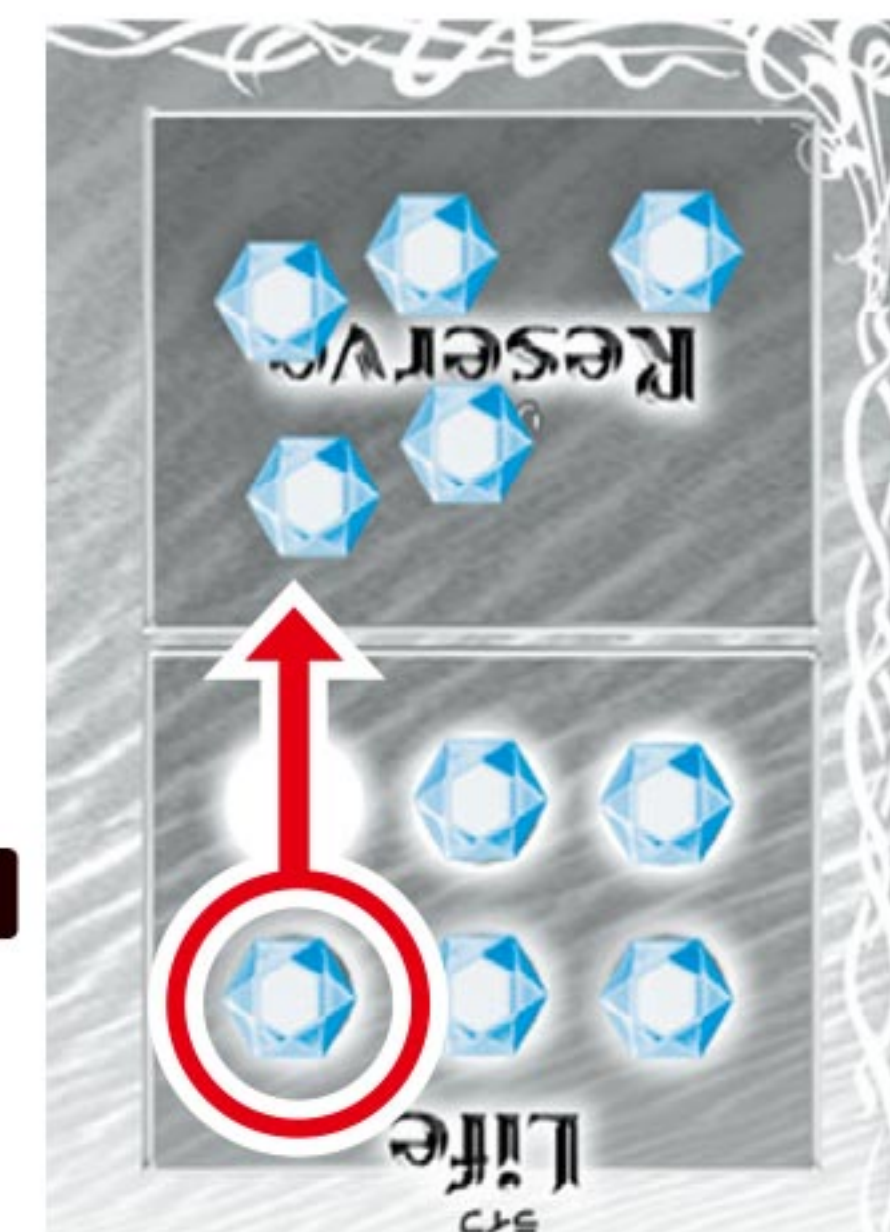
對戰解決時發揮的效果解決後，依據攻擊的Spirit或Ultimate的標誌數量將對手生命值的Core移至預備區。

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

跳過6.6的Spirit/Ultimate的破壞，直接進入6.7對戰結束。

● 宣言防禦的情況下

解決對戰解決時發揮的效果，比較對戰中的Spirit或Ultimate的BP值。



第2章 詳細規則

1 關於 Brave

增加Cost
4 + 4

增加BP
1 LV1 4000 + 3 LV2 6000 + 4 LV3 7000

增加效果
合体条件: コスト4以上
合体中『このスピリットのアタック時』
自分はデッキから1枚ドローし、BP6000以下の相手のスピリット1体を破壊する。この効果で破壊したスピリットの効果は発揮されない。

增加標誌
以下のスピリットの効果は

增加屬性
4 LV3 7000

Brave可以與符合合體條件的Spirit或Ultimate進行合體。合體後的Spirit可以將Brave的「Cost」、「合體中BP+」、「合體中效果」、「標誌」、「屬性」及「置於咭上的Core」增加到原有Spirit的能力值上，視作「1張Spirit」使用。「名稱」「系統」「Lv Cost」「輕減標誌」則不變。合體前的Spirit或Brave其中之一，或是雙方均處於疲勞狀態時，合體後的Spirit也會成為疲勞狀態。另外，因為合體Spirit也是Spirit，會受到以Spirit為對象的效果影響。而合體後的Ultimate，與合體Spirit一樣，加上「Cost」等能力值後，視作「1張Ultimate」使用。

◆ 6.6 破壞Spirit/Ultimate

- 在對戰解決比拼BP值，BP值較低的一方被破壞
發揮比拼BP後被破壞時的效果，或者發揮 **バースト：相手による自分のスピリット破壊後** (Burst:因對手而自己的Spirit被破壞後) 的Burst效果。
若BP值相同，雙方的Spirit/Ultimate同時被破壞。

◆ 6.7 對戰結束

- 發揮對戰結束時的效果。
對戰其中一方如果發揮「バトルを終了する」(對戰結束)的效果，在此時可發揮「バトル終了時」(對戰結束時)的效果。
- 對戰時所產生的效果，在此時全部無效。
攻擊時、防禦時等的有指定時機的效果在此時變為無效，結束對戰。
如果有結束對戰後的效果，在此時即可發揮。
若仍有處於回復狀態的Spirit或Ultimate，可以選擇再次攻擊。
如果選擇再次攻擊時，請再次從攻擊宣言開始。

結束攻擊階段

- 即使還有處於回復狀態下的Spirit或Ultimate，可以宣言結束攻擊階段
對戰結束後，若選擇不再進行攻擊，攻擊階段即時結束。

7 結束階段

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

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



異魔神Brave可與2張Spirit合體!

異魔神Brave擁有系統：「異魔神」，可與最多2張Spirit合體。在Spirit狀態中不會疲勞，亦不可攻擊或防禦。除此之外，例如召喚及合體、Spirit狀態等使用方法均與普通Brave相同。

當2張Spirit與1張異魔神Brave合體時，每張Spirit均視作1張合體Spirit。由於是2張合體Spirit，因此BP及顏色、Lv等均需分開計算。合體後擺放異魔神左側的合體Spirit可使用 **左合體中** 的效果，合體後擺放異魔神右側的合體Spirit則可使用 **右合體中** 的效果。

攻擊時只需將發動攻擊的 Spirit疲勞即可。



ムシャケラトプス

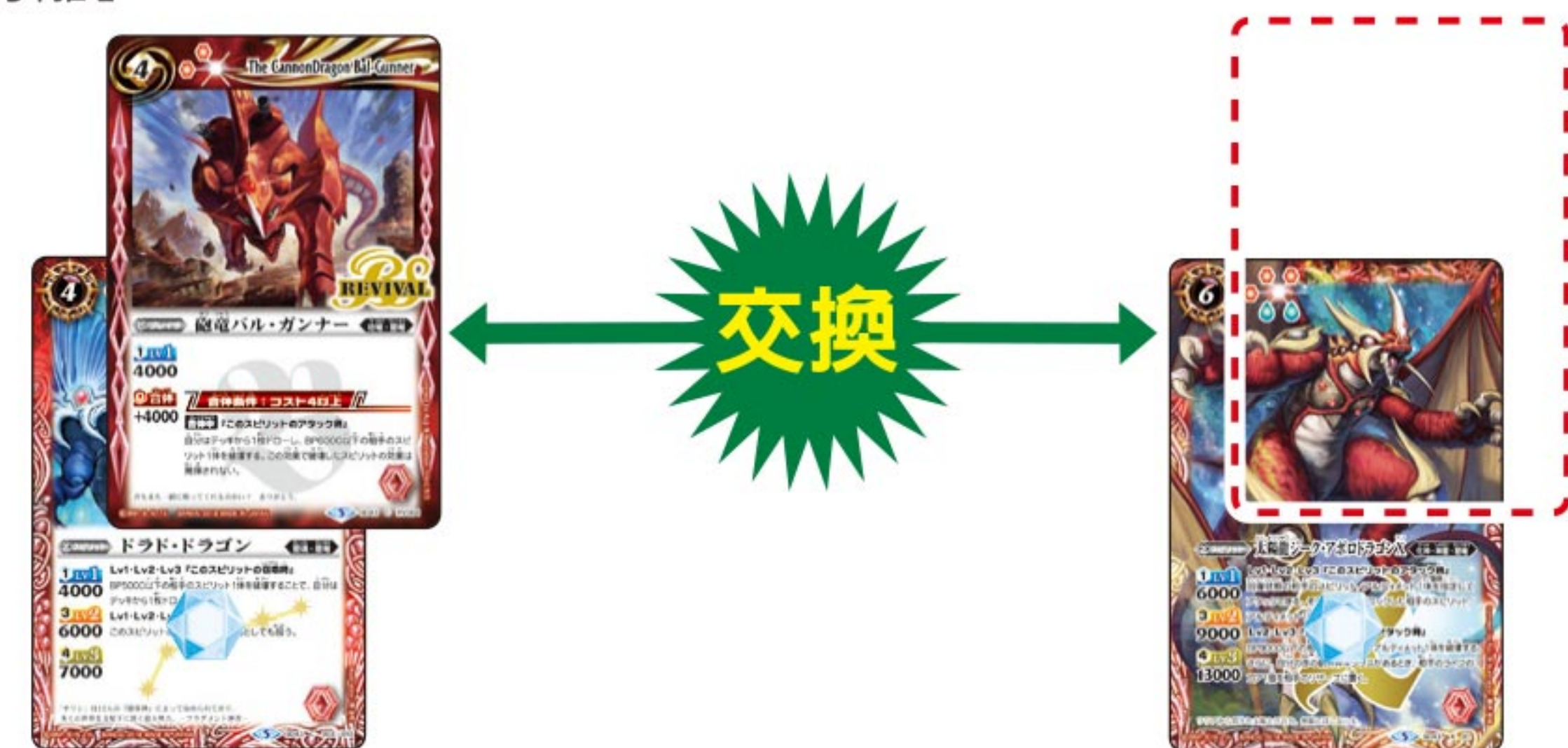
顏色：紅、紫
 Cost：9
 系統：地龍
 Lv2 BP10000+4000=14000
 【這張Spirit攻擊時】
 將對手1張Spirit變成疲勞狀態，自己從牌組抽1張牌。
 標誌：🔴🟡

デスクロードラゴン

顏色：紫
 Cost：9
 系統：死龍
 Lv1 BP7000+4000=11000
 【這張Spirit攻擊時】
 破壞對手1張疲勞狀態的Spirit，從空間將1個Core移至這張Spirit上。
 標誌：🟡🟢

※將Core分別移至每張合體Spirit上，不要將Core留在合體中的異魔神Brave上。

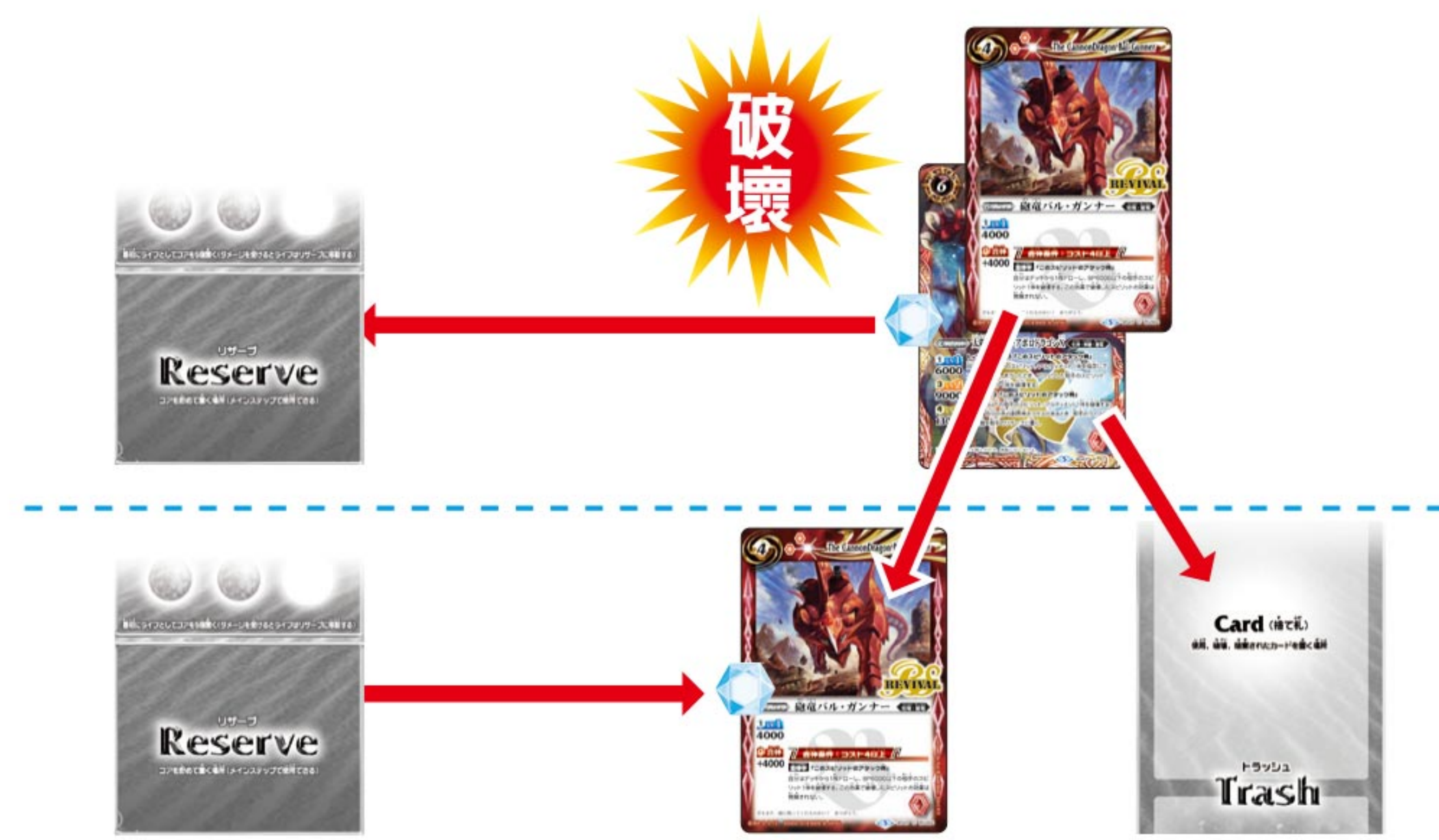
「交換」Brave時，無需將Brave變為Spirit狀態，可同時進行「分離」和「合體」。但無法與擁有「不能合體」效果的Spirit通過「交換」合體。另外，替換合體中的Spirit、或《煌臨》等導致不符合合體條件時就需要將Brave「分離」。



合體Spirit被破壞時，按以下方法處理。合體Ultimate也按同樣方法處理。

- 1 和普通Spirit被破壞時一樣，視作1個Spirit變為破壞狀態。
- 2 破壞時效果全部解決之後，將合體Spirit上的Core移至預備區，Spirit移至廢棄區。
- 3 合體Spirit移至廢棄區的時候，從場內/預備區取維持Brave最低Lv的Core數量，即可將Brave以Spirit的狀態留在場內。如果不放置任何Core，將Brave移至廢棄區。

※步驟③中如非破壞，而是因消滅、回到手牌或咭組上的效果而從場內離開時也需要放置Core。在此狀況下，需將Brave移至與合體狀態時Spirit相同的地方。



神話Brave與創界神Nexus合體!

神話Brave除了可以與Spirit/Ultimate外，還可以與創界神Nexus合體的Brave。其他的召喚和合體、Spirit狀態等與一般的Brave無異。

與Spirit/Ultimate合體時，將賦予合體中的Spirit/Ultimate以下性能：Cost、顏色、標誌、BP+、**スピリット/アルティメット合体中** (Spirit/Ultimate合体中) 效果。

與創界神Nexus合體時，將賦予合體種的創界神Nexus以下性能：Cost、顏色、標誌、**ネクサス合体中** (Nexus合体中) 效果。



神話Brave的特點

- 2個合體條件中，只要符合其中1個即可合體。
- 召喚神話Brave與創界神Nexus直接合體時，不可以將場地內和預備區內的Core放在神話Brave上。
- Spirit狀態的神話Brave與創界神Nexus合體時，將神話Brave上的所有Core移到預備區後，才可與創界神Nexus合體。
- 從創界神Nexus中分離出神話Brave時，在神話Brave上放置場地內和預備區內除了創界神Nexus上Core以外的Core，變成Spirit狀態。
- 與創界神Nexus合體的神話Brave，由於只受與其合體中的創界神Nexus所受的效果影響，因此不受例如「相手のブレイヴ1つを破壊する」(破壞對手1張Brave) 等效果影響而不被破壞，而且直接與創界神Nexus合體而發揮的『このブレイヴの召喚時』(這張Brave召喚時)，即使對手有「『このブレイヴの召喚時』効果は発揮しない」(“這張Brave召喚時”的效果不能發揮) 的效果，亦可被發揮。

2 關於Burst

每個回合只有一次，可以從手牌「設置」正面朝下的「Burst」放置在「Burst區」中。Burst區不屬於場地。但是不能設置沒有「Burst效果」的咭牌，或者從手邊設置「Burst」。如被發現設置的咭牌沒有「Burst效果」，此玩家立即被判為戰敗。已經設置的Burst因效果被移動到手牌或咭組等時，以及遊戲結束後，必須公開並確認已經設置在場內的Burst咭牌是否擁有Burst效果。



只能在自己的Burst區設置1張「Burst」。如果「Burst」已經設置，每個回合只有1次機會，可以廢棄先前設置的「Burst」，然後設置新的「Burst」。



不可以將已設置的Burst返回手牌，或者不設置新的Burst而直接廢棄。另外，也不能在Burst上擺放Core。

3 關於幻影

幻影，在主要階段每回合只限1次，可從手咭中將其正面朝上設置在Burst區的效果。不能從手邊的咭牌設置。

設置的步驟，從手咭中出示將設置擁有「幻影」的咭牌，①支付幻影Cost，②可以將「幻影」正面朝上「設置」在Burst區。同時設置「Burst」和「幻影」時，請將「幻影」重疊設置在「Burst」上。

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

幻影的【セット中】(設置中)效果，可以使用對應的【重甲】(重裝甲)/【超甲】(超裝甲)進行防禦。

「幻影」只能在自己的Burst區設置1張。如果「幻影」已經設置的話，出示將設置擁有「幻影」的咭牌，①支付幻影Cost，②替換先前的「幻影」，可以將新的「幻影」正面朝上設置。由於是使用替換，因此對手不能發動「對手的手咭增加時」的效果和 [Burst：因對手的效果而增加對手的手咭後] 的Burst。

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

已設置的「Burst」

- ①滿足「Burst條件」時(例子為「自分のライフ減少後」(自己的生命值減少後))，可以宣言「發動Burst」。
- ②無需支付Cost即可發揮「Burst效果」。

宣言「發動」後，必須先解決「Burst效果」以外的所有效果後才可發揮。解決Burst效果以外的效果後同時發動新的「Burst」時，以發動的順序發揮所有效果。

「Burst效果」中

- ③也有需要支付Cost後才可以發揮「主要」或「Flash」效果的情況。
- ④效果發揮之後，將此發動「Burst」後的咭牌移至廢棄區。

發動後的「Burst」會變成「Burst狀態」。「Burst狀態」的咭牌不受以Burst對象以外的效果影響。另外，即使是「Burst狀態」的咭牌效果，也可以使用對應的防禦效果 **重裝甲** / **超裝甲** 等。

4 關於Ultimate

被金色的邊框包圍的咭牌稱為「Ultimate」。Ultimate和Spirit一樣可以進行攻擊和防禦。

召喚Ultimate時，除了需要支付Cost，還必須要滿足召喚條件。

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

由於Ultimate並不是Spirit，不受以Spirit為對象的效果影響，只受以Ultimate為對象的效果影響。

另外需要注意的是，雖然不受對手強大的Spirit效果影響，但自己的Magic支援也需要以Ultimate為對象才會生效。

弱點是Ultimate的標誌不能用6屬性減輕Cost，而且只能與合體條件包含Ultimate的Brave合體。

然而其必殺技如Ultimate Trigger (アルティメット トリガー) 和Soul Drive (ソウルドライブ) 等可彌補以上弱點。

從咭組最上面抽一張咭牌！



對手：Cost 4
VS
自己：Cost 6

由於自己的Cost較高，HIT！



必殺技! Ultimate Trigger!!

發揮時，將對手的咭組最上面的咭牌移至廢棄區，比較該咭牌和發揮效果之Ultimate的Cost。如果Ultimate的Cost較高即為命中 (HIT)，發揮強力的效果。Cost相同或低於對手則無法發揮。

5 關於煌臨

煌臨是，在指定時機使用Soul Core而發揮的效果。在滿足條件作為煌臨元的Spirit或Ultimate上重疊咭牌而無需支付Cost。

擁有煌臨的Spirit或Ultimate，可按一般步驟召喚。

並非召喚。



※兩張咭牌重疊。在有【契約煌臨元】效果的情況下，可以將咭牌錯開至清楚辨識的程度。

煌臨的步驟

- ① 打出擁有煌臨的咭牌。
- ② 確認所打出的咭牌的煌臨條件 (煌臨旁所寫的Cost和系統等)，指定作為煌臨對象的Spirit或Ultimate。發揮煌臨時效果，滿足煌臨條件。
- ③ 解決煌臨時所發揮的效果，將Soul Core移至指定位置。
- ④ 將①打出的咭牌重疊在②指定的咭牌上。此時無需移動Core。
- ⑤ 煌臨完成，發揮「このスピリッツの煌臨時」(這張咭牌煌臨時)的效果。

煌臨中的Spirit，可繼承發揮在煌臨元Spirit上的效果。作為煌臨元Spirit稱為煌臨元咭牌，不能發揮作為Spirit的效果。對戰中的Spirit煌臨時，此煌臨中的Spirit可以繼續進行對戰。另外，當合體Spirit煌臨時，合體中的Brave如果不符合合體條件，就需要強制分離。

寫有煌臨中 (こうりんちゅう) 的效果，即在此煌臨Spirit或Ultimate之下，期間存在正面朝上的煌臨元咭牌而所發揮的效果。煌臨元咭牌消失時，即時無法發揮煌臨中 (こうりんちゅう) 的效果。煌臨中的Spirit離開場內時，煌臨元咭牌會移至與Spirit相同地方。

6 關於創界神/創界石Nexus

擁有系統：「創界神」以及神標誌的Nexus稱為「創界神Nexus」。創界神Nexus以及放置在其上面的Core，只受其自身，以及以創界神Nexus為對象的效果影響。神標誌是可用於減輕標誌：神，發揮 **連鎖：條件《神シンボル》**（連鎖：條件《神標誌》）一種標誌。與究極標誌一樣，神標誌沒有顏色屬性。



擁有系統：「創界石」的Nexus稱為「創界石Nexus」。創界石Nexus以及放置在其上面的Core，只受其自身，以及以創界石Nexus為對象的效果影響。

創界神/創界石Nexus的特點

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

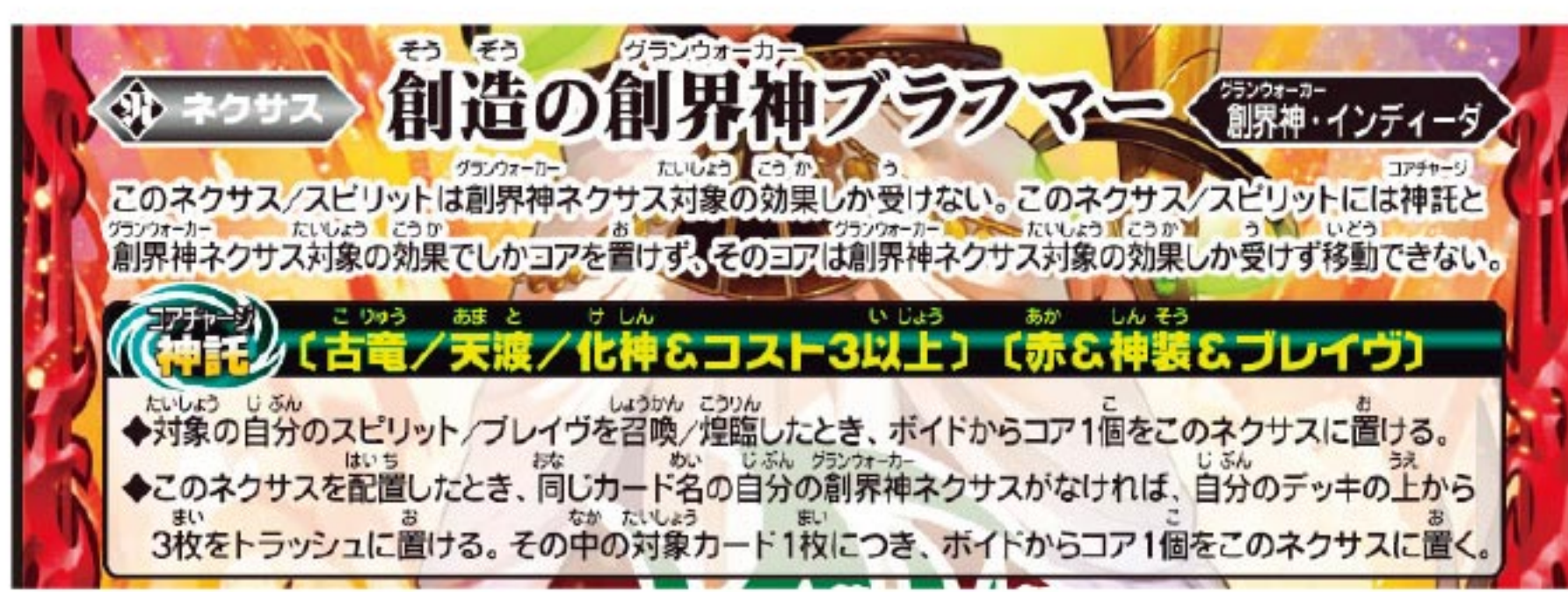
使用 **コアチャージ神託** 和 **リソース解封** 儲存Core吧！

コアチャージ神託 是從空間取Core放置在創界神Nexus上的效果。**コアチャージ神託** 旁邊註明的Cost以及系統為神託的條件。神託條件中沒有註明「Brave」「Ultimate」的，則只有Spirit為效果的對象。

配置創界神Nexus時，只要沒有同名咭牌，就從咭組上取3張咭牌放置到廢棄區，從空間取滿足神託條件的咭牌數量相同個數的Core放置在創界神Nexus上。

配置後，系統以及Cost等滿足神託的咭牌被召喚或煌臨時也可將Core放置在創界神Nexus上。發揮 **コアチャージ神託** 時可任意選擇是否放置Core。

リソース解封 是從空間取Core放置在創界石Nexus上的效果。寫在 **リソース解封** 旁邊的現象為解封的條件。



※這張咭牌的神託條件是，召喚/煌臨時擁有系統：「古竜」/「天渡」/「化神」而Cost 3或以上的Spirit，或擁有系統：「神」的Brave時，即可增加Core。

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

グランスキル神技 是從創界神Nexus上取指定數量Core移至空間中而發揮的效果。

グランフィールド神域 和 **グランミステリー神秘** 是與普通Nexus一樣，達到發揮效果的Lv時，在指定時機發揮的效果。

使用 **コアチャージ神託** 所增加的Core，可連續發動 **グランスキル神技**，或者為發揮 **グランフィールド神域** 而儲存Core，因應情況分開使用。

創界石Nexus，一邊使用 **リソース解封** 增加Core，一邊持續維持 **グランミステリー神秘**，接著 **てんせい転醒**，然後思考使用別張咭牌的時機吧。

7 關於 **てんせい** 轉醒 咭

轉醒（轉醒）咭是與普通單面咭牌不同，正反兩面印有效果的咭牌。根據咭牌的種類分為轉醒Spirit和轉醒Nexus，正面（A面）與普通咭一樣左上角印有Cost的稱為轉醒前，背面（B面）右上角印有Cost的稱為轉醒後。

在咭組和手牌中的轉醒前咭牌會因場地內的翻轉效果成為轉醒後咭。有些咭牌在此時會改變咭牌種類。



※可能會出現由Nexus變成Spirit的情況

用 **グランフォーゼ** 轉神 讓創界神進行攻擊！

グランフォーゼ 轉神 是指定的創界神Nexus擁有的新效果。

發揮的 **グランフォーゼ** 轉神 創界神Nexus除了作為創界神Nexus，還可作為Spirit使用。

因此，發揮 **グランフォーゼ** 轉神 期間擁有BP，可進行攻擊和防禦。

而且，**グランフォーゼ** 轉神 期間由於不被創界神Nexus以外的效果所破壞，因此在對戰中即使在BP比拼中的BP比對手的Spirit或Ultimate低，也不被破壞。

另外，**グランフォーゼ** 轉神 期間由於只受創界神Nexus的效果影響，因此以下不包含創界神Nexus，只對Spirit或合體種的Brave的效果是不受影響：

「自分のスピリット1体を回復する」

「相手のスピリット1体を破壊する」

「相手のブレイヴ1つを破壊する」

等等。



使神話Brave進一步加強！

グランフォーゼ 轉神 適合與神話Brave配合使用，使用 **グランフォーゼ** 轉神 可獲得合體中的神話Brave的

顏色、Cost、標誌、**ネクサス合体中** (Nexus合體中) 以及BP+、

スピリット合体中 (Spirit合體中) 的效果也一併加上。

另外，寫有 **スピリット合体中** (Spirit合體中)，並且「このスピリット」

(這張Spirit) 指定對象的效果，

與「このスピリット」(這張Spirit) 一樣，指定合體中發揮 **グランフォーゼ** 轉神 的

創界神Nexus為對象本身也同樣可以發揮。

但是需要注意的是，「自分のスピリット」(自己的Spirit) 為對象的效果，

本身並不能發揮，因此不要錯誤地使用。

てんせい 轉醒 的步驟

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

轉醒咭只能發揮可見的一面的效果，不可見的一面不能作為效果的參照或對象。另外，轉醒後的翻轉咭牌離開場地，或者成為煌臨元咭時就會恢復到轉醒前。轉醒後已翻轉的咭牌在轉醒前所受到的效果，除非不符合條件，否則將會繼承其效果。戰鬥中的Spirit在翻轉後，轉醒後只要是可繼續戰鬥的Spirit等，此Spirit就可以繼續戰鬥。

遊戲過程中，在自己可確認咭牌內容的區域上的轉醒咭，同樣可以確認對手的轉醒咭的轉醒後內容。

將轉醒咭放入咭組中

在構築咭組時轉醒咭名在轉醒前和轉醒後同樣需要符合要求。因此只要其中一面是不同的咭名，即可放入各3張咭牌入咭組中。

轉醒咭在放入到咭組時，如果不使用背面為普通咭一樣的特製轉醒輔助確認咭，就必須將轉醒咭的轉醒前一面可清晰見到，並與其他咭牌一樣全部裝入同一款式的不透明咭套。如果在遊戲過程中發現有忘記返回到轉醒前等情況而見到轉醒後一面的咭牌，請立刻將此咭翻轉回轉醒前。



轉醒輔助確認咭的使用方法

印有自己想放入到咭組中的轉醒咭名的輔助確認咭，按放入張數準備相同數量的輔助確認咭，並在確認欄中選擇其中1張作標記，來代替轉醒咭放入到咭組中。確認欄中沒有任何標記或選擇多張咭牌的輔助確認咭均屬違規咭不能使用。雖然在咭組內可同時放入轉醒咭和輔助確認咭，但是同一張咭牌必須是統一為轉醒咭，或輔助確認咭。

將輔助確認咭放入咭組的該轉醒咭本身，在遊戲開始時集中放在咭組附近等對手可以看到的方。亦可以將該轉醒咭放入咭盒等對手看不到的地方。但是在咭組內該轉醒咭的輔助確認咭的張數不能多於轉醒咭本身。

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

如果該轉醒咭需要移動到手牌和咭組等對手無法確認咭牌內容的地方時，就需要儘快將原本の確認輔助咭換回來。

轉醒咭的注意點

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

8 關於契約咭

契約咭是在一般標註Spirit或Nexus的咭牌種類中，標註契約Spirit或契約Ultimate的咭牌。

雖然在咭組裡只能放入1種類型，但可以將1張契約咭放入起始手牌，而且即使被對手破壞或消滅了，契約咭擁有的最大特點就是在場上可以成為「魂狀態」。

以下主要是關於契約Spirit的說明，但是也同樣適用於契約Ultimate。



契約咭的特點

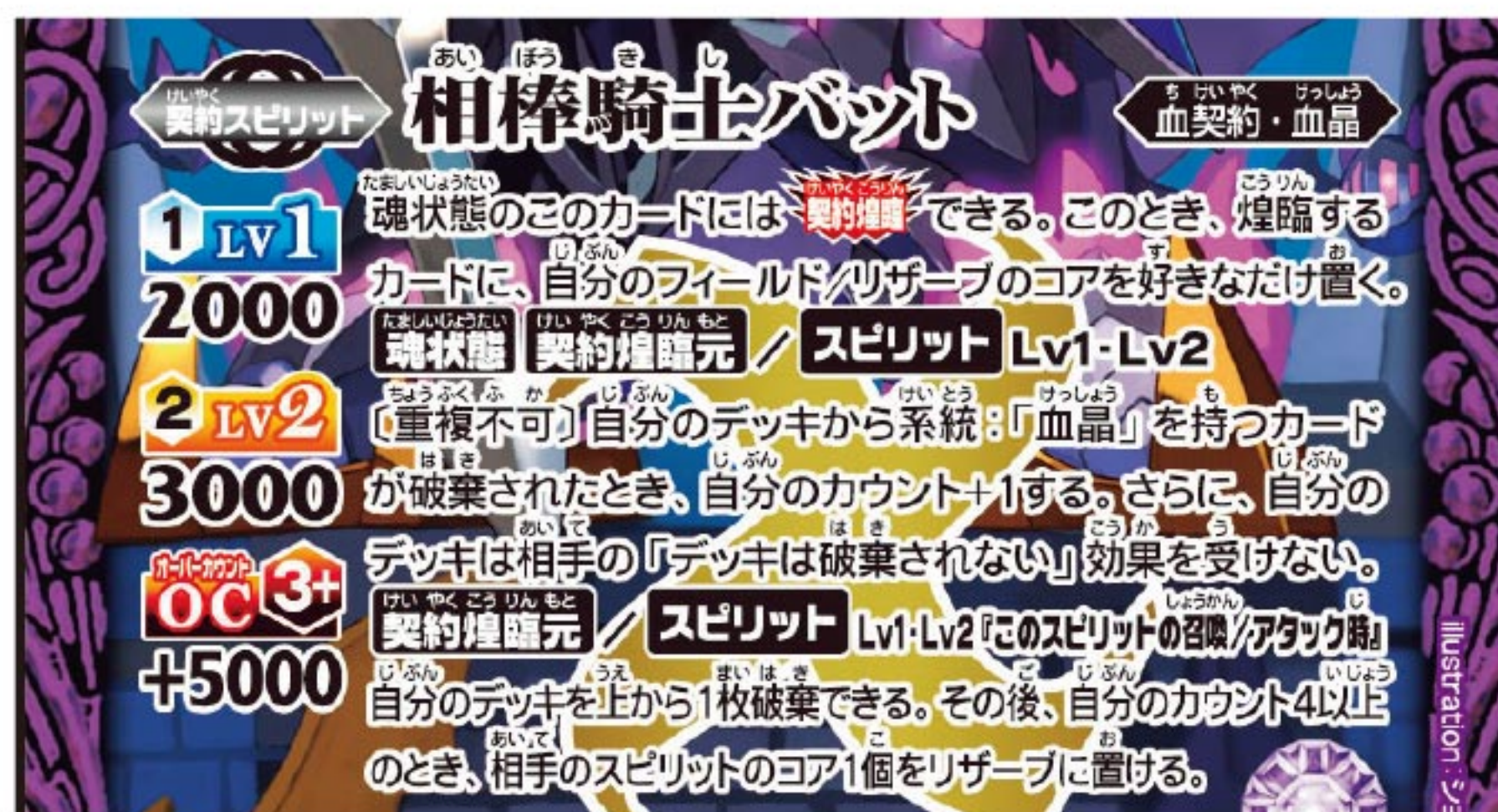
- 組成咭組時，在同一副咭組中只能放入1種類型的契約咭（最多3張）。
- 在遊戲準備時，只能將1張咭牌加入到手牌中。相關說明，請見遊戲的準備（第7頁）。
- 契約咭因對手而將離開場地時，可以將咭牌以「魂狀態」放置在場上，而不用移到廢棄區或手牌/咭組。在解決完離開場地時的效果後，可以選擇和將合體Spirit的Brave以Spirit狀態留在場地裡的同一時間設置「魂狀態」。因為在「魂狀態」中不能放置Core，所以在設置「魂狀態」時將放在上面的Core都放置到預備區。
- 《煌臨》後的Spirit將離開場地時，該張煌臨元的契約咭可以設置為「魂狀態」。
- 因為設置「魂狀態」不是效果，所以即使在Spirit無法發揮效果的狀況，還是可以設置為「魂狀態」。
- 在「魂狀態」中，不會受到除了以該張咭牌和「魂狀態」為對象之外的效果影響，也不能作為參照。另外，也不能以標誌減輕Cost。
- 除了「魂狀態」之外，契約Spirit和契約Nexus也會受到以Spirit和Nexus為對象的效果影響。

9 Q&A

靈活運用【魂狀態】和【契約煌臨元】吧！

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

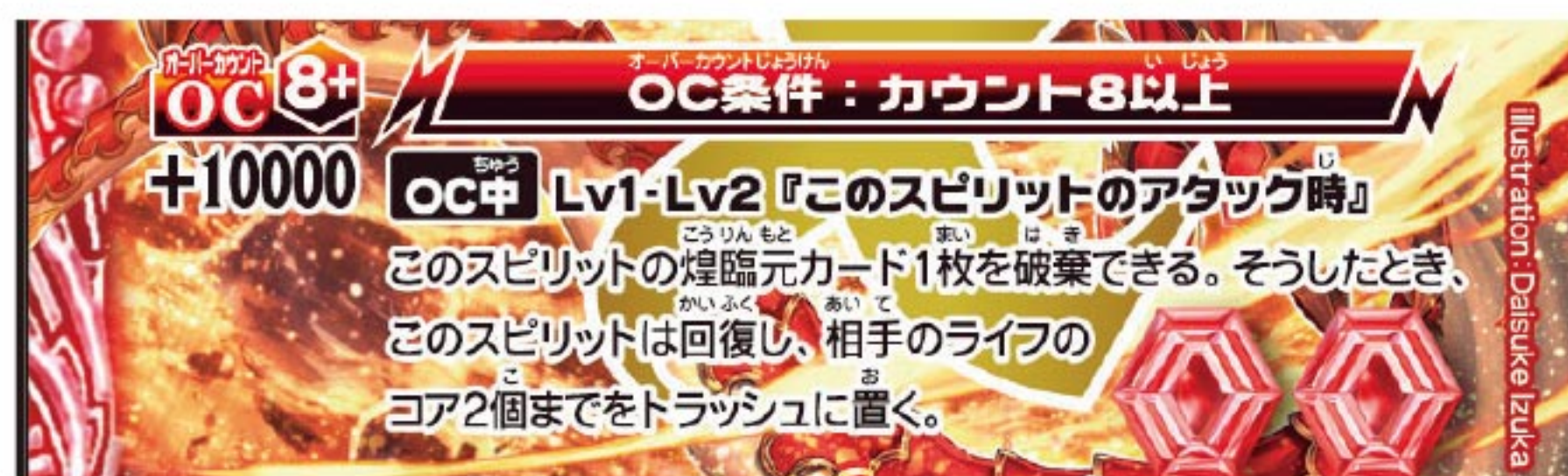
契約煌臨元 效果是指在成為《契約煌臨》的煌臨元咭時可以發揮的效果。和Brave的【合體中】效果一樣，賦予擁有《契約煌臨》的Spirit，無論Lv高低都可以發揮此效果。例如寫著「**契約煌臨元** / 【Spirit】 Lv2」的效果，可以在Spirit Lv2時發揮，也可以在煌臨元咭，即使是《契約煌臨》後的Spirit Lv1時，作為該張Spirit的效果發揮。但是，擁有《煌臨》的Spirit在成為煌臨元咭時無法發揮此效果。



※這張咭牌的「**魂狀態** **契約煌臨元** / 【Spirit】 [Lv1-Lv2]」效果，是這張咭牌在Spirit時，在**魂狀態**和**契約煌臨元**時都能發揮的效果。

以《OC》來強化戰鬥力！

OC（計數超載），在自己的計數達到OC條件時，會強化Spirit的戰鬥力。和Brave上的BP+一樣，無論自己的Lv高低，寫在上面的BP會和咭牌的BP合計。而且，如果咭牌擁有**OC中**效果，就可以發揮各式各樣**OC中**的效果。



●關於一般效果

Q1. 如果遇到咭牌效果跟規則產生矛盾，該如何處理？

A1. 以咭牌效果優先。

Q2. 效果說明文中的「できる」（能）與「する」（要）是不同的嗎？

A2. 是的。「できる」是指可發生、可不發生的效果，玩家可以決定是否使用。相對地「する」則是在可能的範圍內需要發揮的效果。

Q3. 「できる」（能）與「できない」（不能）的效果同時發生時，該如何處理？

A3. 「できない」（不能）的效果優先。優先順序是「できない」（不能）>「しなければならない」（必須）>「する」（要）>「できる」（能）。

Q4. 「効果を發揮できない」（無法發揮效果）的效果、「効果を受けない」（不受效果影響）的效果和「効果では防げない」（無法以效果防禦）的效果同時發生時，該如何處理？

A4. 以「防げない」（無法防禦）>「受けない」（不受影響）>「發揮できない」（無法發揮）排列優先順序。但是，即使該效果包含「防げない」（無法防禦）的效果或「受けない」（不受影響）的效果，在該效果本身受到無法發揮效果的影響時，也無法發揮召喚時效果等瞬間發揮的效果。

Q5. 註明是「○○することで××する」的效果，如果不能執行○○能否發揮？

A5. 不能。不進行○○就不可發揮。發揮「○○する」與否由玩家選擇，不進行××時亦不可只發動○○。

Q6. 寫有「○○できる。そうしたとき、××する」（可以○○。在執行之後要××）的效果，當不能執行××能否發揮？

A6. 是的，可以發揮。只要一執行○○，就儘可能地執行××。

Q7. 在一個效果中寫有「さらに」（並且）、「その後」（之後）、「この効果発揮後」（在此效果發揮後）有什麼不同？

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

Q8. 在場地上的Spirit發揮寫有「このターンの間」（這個回合期間）的效果時，當該Spirit離開場地時，該效果會無效嗎？

A8. 不會無效。寫有「このターンの間」（這個回合期間）和「このバトルの間」（這個戰鬥期間）等效果持續期間的效果，一旦發揮後便維持發揮的狀態。

Q9. 寫有「ターンに1回」（每回合1次）的效果，和寫有「この効果はターンに1回しか使えない」（這個效果每回合只限1次）或「ターンに1回：同名」（每回合1次：同名）的效果有什麼不同？

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

Q10. 放置在場地和手邊正面朝下的咭牌，如果是自己的咭牌可以確認內容嗎？

A10. 是的，可以確認。

Q11. 受到「手札に戻せない」（不可回到手咭）效果影響的Spirit可以用「入れ替える」（替換）效果使其回到手咭嗎？

A11. 不可以。

Q12. 使用替換效果替換手咭和場地的Spirit時，手咭會增加嗎？

A12. 不會。因此，即使受到「手札を増やせない」（手咭無法增加）的效果影響時也可以替換，而且對手無法發動「相手の効果によって相手の手札が増えた後」（因對手的效果增加對手的手咭後）的Burst。

Q13. 指定紅1色或紅白2色的效果，可以用6色咭牌來滿足該條件嗎？

A13. 不可以。在指定為紅1色或紅白2色的情況下，包含指定條件以外顏色的咭牌都無法作為該效果的參考或對象。

Q14. 以「相手のスピリット1体のコア1個をリザーブに置く」（把對手1張Spirit的1個Core放置到預備區）的效果，可以把對手的Core放置到自己的預備區嗎？

A14. 不可以。

●關於Soul Core

Q1. 只有1個Soul Core的Spirit與只有1個Core的Spirit可以交換Core嗎？

A1. 可以。只要是自己的主要階段，就能以「移動Core」來交換而不被消滅。

Q2. 如對手向自己只有1個Soul Core與1個Core的Spirit，使用「將指定Spirit的2個Core移至空間」的效果，該怎樣處理？

A2. 由於Soul Core不能移至空間，所以只可將1個Core移至空間，這張Spirit不會被消滅。

Q3. 如對手向自己只有1個Soul Core與1個Core的Spirit，使用「將指定Spirit的1個Core移至廢棄區」的效果，會由對手選擇移動Soul Core還是Core嗎？

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

Q4. 只放置Soul Core的Spirit，在消滅的同時，也可以發揮在自身的Soul Core移動時所發揮的效果嗎？

A4. 不可以，在將Soul Core放置到廢棄區或生命值區等發揮效果的Spirit自身消滅的情況下，就不能發揮該效果。

●關於支付Cost

Q1. 當場內只有2張紅色Spirit時，想召喚6  (6 Cost、3輕減) 的Spirit。召喚需要4 Cost，如用完Spirit上所有Core使之被消滅，召喚所需的Cost是否不變？

A1. 是的，當確定召喚所需的Cost後，即使支付Core時Spirit被消滅，召喚Cost都不會改變。

Q2. 使用手牌中的咭牌的時，發現持有的Core不足以支付Cost，這時候該怎麼樣？

A2. 當宣告了要使用手牌時，就算要消滅自己全部Spirit也好，也要在可能的情況下執行。但是，若出現無法達成的情況，則要把該咭牌放回手牌，然後把場內回復到未使用該咭牌前的狀態。

Q3. 說明「召喚する」(召喚)的效果，需要支付召喚Cost嗎？

A3. 需要。如沒有註明「コストを支払わず」(無需支付Cost)，就必須支付召喚Cost。

●關於Spirit和Ultimate等的狀態

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

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

Q2. 在回復狀態被破壞的Spirit發揮「疲労状態でフィールドに残る」(以疲勞狀態留在場地內)的效果時，該Spirit因此而疲勞，會發揮「疲労したとき」(疲勞時)的效果嗎？

A2. 不會，在這種情況下該Spirit不會因此而疲勞，所以不會發揮「疲労したとき」(疲勞時)的效果。同樣的，在疲勞狀態被破壞的Spirit即使以回復狀態留在場地內，該Spirit也不會因此而回復。

Q3. 「重疲労する」(重度疲勞)的效果是什麼效果？

A3. 回復狀態和疲勞狀態的Spirit受到「重疲労する」(重度疲勞)的效果影響，就會變成重度疲勞狀態，和該咭牌的回復狀態是逆向的擺放。然而疲勞狀態的Spirit不會因為「疲労する」(疲勞)的效果影響變成重度疲勞。重度疲勞的Spirit受到回復的效果影響時，會變成疲勞狀態。另外，重度疲勞狀態也視為疲勞狀態。

●關於Brave

Q1. Spirit狀態的Brave可以與Brave合體嗎？

A1. 不能。

Q2. Spirit狀態的Brave會視作Spirit，那麼「このブレイヴの召喚時」(這張Brave召喚時)的效果，可視作「Spirit效果」嗎？

A2. 不能。「このブレイヴの召喚時」(這張Brave召喚時)的效果，即使是Spirit狀態也當作「Brave效果」。

Q3. 合體Spirit在攻擊時被破壞，之後只有Brave留在場內，這時此Brave可以繼續攻擊嗎？

A3. 是的，可以繼續攻擊。但如果是異魔神Brave的話，則不能繼續攻擊。

Q4. 當異魔神Brave與2張Spirit合體時，如攻擊中的Spirit被破壞，會變成另一張與之合體的Spirit攻擊嗎？

A4. 不會，此情況不會變成另一張Spirit攻擊。

Q5. 如場中有2張可合體的Spirit，異魔神Brave可以同時與該2張Spirit合體嗎？

A5. 不能，必須逐一合體。

Q6. 在主要階段的Brave合體/分離/交換，如正與異魔神Brave合體中的Spirit達成了另一側的合體條件，可以不用把異魔神Brave變回Spirit狀態，直接將左右兩邊的合體Spirit交換嗎？

A6. 可以的。

Q7. 當Brave發揮和手咭咭牌替換的效果時，這個合體該如何處理呢？

A7. 不回到手咭，而是和替換的手咭咭牌合體成為Brave。這個時候，如果沒有滿足合體的條件就會分離。

●關於Burst

Q1. 自己能確認已設置的Burst內容嗎？

A1. 可以，但要注意不要被對手看見。

Q2. 自己已設置在場上的Burst滿足「Burst條件」後，必須發動該效果嗎？

A2. 不是，不使用亦沒問題。你可以等下次再滿足指定條件後使用。

Q3. 如果搞錯了Burst條件，打開了的Burst該如何處理？

A3. 由於不能發動，將咭牌背面朝上放回原處。

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

A4. 不能，如果在設置後就沒有滿足發動條件的話，則不能發動該Burst。

●關於煌臨

Q1. 可以在只放置有Soul Core的Spirit上煌臨嗎？

A1. 不可以，完成《煌臨》時，如果那張Spirit會消滅的情況下 不可以。

Q2. 可以在Spirit狀態的Brave和Nexus上煌臨嗎？

A2. 不可以。

Q3. 在擁有煌臨的Spirit下面，重疊著擁有毒刃等正面朝下的咭牌，這些咭牌可視作煌臨元嗎？

A3. 不可以。另外，即使重疊著正面朝下的咭牌，此Spirit不視為煌臨中。

Q4. 自己生命上的Soul Core被移至廢棄區而此時已經煌臨可以發動以發動條件為「自分のライフ減少後」(自己的生命值減少後)的Burst嗎？

A4. 是的，可以發動。

Q5. 只要滿足煌臨條件，對於煌臨中的Spirit，可以再次煌臨嗎？

A5. 是的，可以煌臨。此時，已煌臨的Spirit作為煌臨元咭牌。

Q6. 將正在煌臨的Spirit替換成手咭的Spirit，煌臨元卡該如何處理呢？

A6. 煌臨元卡也會成為手咭。雖然手咭的張數看似會增加，但因為有替換咭牌，所以手咭實際上並沒有增加。

Q7. 《神煌臨》、《超煌臨》或《契約煌臨》都可以視為《煌臨》嗎？

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

●關於契約咭

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

A1. 不可以。因為在遊戲開始時加入手牌的契約咭也是咭組中的其中1張，所以請以包含遊戲開始時加入手牌的契約咭最多共3張契約咭，組成40張以上咭牌的咭組。

Q2. 因對手而使Spirit從手咭或咭組中被廢棄時，那張Spirit可以以「魂狀態」放置在場地上嗎？

A2. 不可以放置。只有因對手而離開場地時，才可以以「魂狀態」放置。

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

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

●關於文字表述的變更

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

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

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

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

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

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

Q4・「自分はデッキからX枚ドロース。その後、自分の手札Y枚を破棄する」(自己從咭組抽取X張咭牌。之後，捨棄自己的手咭Y張)變更記述為「自分はデッキからX枚ドロースした後、手札Y枚を破棄する」(在自己從咭組抽取X張咭牌後，捨棄手咭Y張)，當受到「ドロースできない」(不能抽取咭牌)的效果影響時，因為不能抽取咭牌所以也可以不捨棄手咭嗎？

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

Q5・Nexus或Magic的系統，寫在系統欄位中而不是效果，不再版的咭牌會在效果中擁有系統嗎？

A5・不會，以Nexus和Magic擁有無條件系統效果的咭牌，即使之後不再版，會以原本的系統而不是效果，視為擁有該系統。

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

A6・沒有不同。目前只寫成「○○○」。但是也存在像咭牌名：「○○○」這樣指定完整咭牌名的表述。

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

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

◆關於官方規則

●規則的修訂・更新

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

●正式比賽規則

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