

編號	問題類型	具體分類	問題	回答
1	基礎規則	卡組構築	卡組是否只要滿足 50 張以上，放入多少張卡牌都可以？	不是，卡組中卡牌的數量必須為恰好 50 張。
2	基礎規則	卡組構築	是否可以使用艦船卡替代旗艦卡？	不可以。
3	基礎規則	卡組構築	對於名稱相同，但編號不同的卡牌，構築卡組時是否可以每種分別投入 4 張？	可以，編號不同的卡牌在遊戲中被視作不同的卡牌。
4	基礎規則	卡組構築	當使用雙色旗艦卡時，是否意味著可以將該旗艦卡所擁有的兩種顏色的卡牌均投入卡組構築？	是的。
5	基礎規則	遊戲準備	放置卡組以及公開旗艦是否有順序要求？	雙方玩家共同，先放置卡組，之後公開旗艦卡。
6	基礎規則	遊戲準備	重新調度時，由哪方玩家先進行？	由先攻的一方玩家開始，宣告重新調度，之後執行重調。
7	基礎規則	遊戲準備	旗艦耐久是否有擺放順序？	是的，有擺放順序。擺放旗艦耐久時，原先卡組最上方的卡牌應擺放為旗艦耐久的最下方的卡牌。
8	基礎規則	準備階段	準備階段是否必須抽 1 張卡？	是的，準備階段必須抽牌。若抽牌後卡組中剩餘卡牌數量為 0，則玩家敗北。
9	基礎規則	準備階段	手牌的持有數量是否有上限？	沒有上限。

10	基礎規則	準備階段	準備階段魔方卡組中剩餘的魔方卡數量為 0，是否會導致遊戲敗北？	不會。即使魔方卡組中剩餘的魔方卡數量為 0，遊戲也照常繼續。
11	基礎規則	準備階段	為了方便查看，是否可以自由調換費用區中魔方卡的擺放順序？	可以。但玩家只能調換己方費用區中魔方卡的擺放順序。
12	基礎規則	準備階段	當己方魔方卡組已無魔方卡，但費用區存在反面的魔方卡時，準備階段是否可以將費用區的 1 張反面魔方卡轉為正面？	不可以。
13	基礎規則	主階段	每回合可以登場的艦船卡數量是否有上限？	沒有限制，同樣，每回合中可以使用的事件卡數量也無限制。
14	基礎規則	主階段	是否可以從手牌將艦船卡登場於已經存在艦船卡的位置？	可以。這種情況時，需要先將原先處於該位置的艦船卡送入撤退區，之後放置新的艦船卡。
15	基礎規則	主階段	是否可以隨時將己方戰場上的艦船卡送入撤退區？	不可以。只有當在相同位置登場新的艦船卡時，方可將原先處於該位置的艦船卡送入撤退區。
16	基礎規則	主階段	反面放置的魔方卡作為費用被使用，放回魔方卡組後，之後該魔方卡是否還可以被再次使用？	是的，可以再次被使用。
17	基礎規則	主階段	艦船卡是否可以在己方戰場上自由移動？	不可以。已經登場的艦船卡原則上不能再次移動。
18	基礎規則	主階段	本回合登場的艦船卡是否可以在當回合中發動技能？	可以，登場的回合即可使用技能。
19	基礎規則	主階段	若一張艦船卡的戰力因某些效果降為 0 以下時，是否會導致該艦船卡被擊破？	不會被擊破。即使艦船卡的戰力小於 0 也將繼續存在於戰場上。

20	基礎規則	主階段	若一張卡牌的戰力已經為 0，對其使用戰力-100 的效果，是否會導致這張卡的戰力變為負 100？	是的，戰力會變為-100。
21	基礎規則	主階段	卡牌的費用是否會變成小於 0 的數值？	不會。即使一張卡牌的費用因某些效果降為 0 以下，也將被視為這張卡的費用為 0。
22	基礎規則	主階段	一張因某些效果獲得戰力+100 的艦船卡被彈回手牌，之後再從手牌將這張艦船卡登場時，該艦船卡是否仍然保持戰力+100 的狀態？	不會。當受到某些效果影響的卡牌離開其原本所處的區域時，在原先所在區域受到的效果也將消失。
23	基礎規則	主階段	為了方便查看，是否可以自由調換撤退區中卡牌的擺放順序？	可以。但玩家只能調換己方撤退區中卡牌的擺放順序。
24	基礎規則	戰鬥階段	是否可以自由決定卡牌的攻擊順序？	是的，玩家可以以自由順序進行攻擊。
25	基礎規則	戰鬥階段	艦船卡是否在登場的回合即可支援？	是的，艦船卡在登場的回合即可支援。
26	基礎規則	戰鬥階段	從手牌中支援是否有次數的限制？	沒有限制。
27	基礎規則	戰鬥階段	支援值為 0 的卡牌是否也可以支援？	是的，可以支援。此種情況也視為卡牌進行了支援·被支援，但不會提升戰力。
28	基礎規則	戰鬥階段	支援範圍中沒有記載「手牌」的卡牌是否能從手牌發起支援？	不可以。同樣的，支援範圍中沒有記載「戰場」的卡牌也不能在戰場上支援其他卡牌。
29	基礎規則	戰鬥階段	防守步驟中，被攻擊方的玩家進行支援後，攻擊方的玩家是否還可以再次進行支援？	不可以。在防守步驟中，只有被攻擊方的玩家可以進行支援。

30	基礎規則	戰鬥階段	戰鬥中的卡牌若因某些效果被移動到了其他區域，此時戰鬥會如何進行？	若戰鬥中的卡牌因某些效果離場，則直接結束該次戰鬥。
31	基礎規則	戰鬥階段	若戰力同為 0 的兩張卡牌進行戰鬥，攻擊方的卡牌勝出，這種情況下，被攻擊的方的卡牌會被擊破嗎？	是的，此時若被攻擊的卡牌為艦船卡則被擊破，若被攻擊的卡牌為旗艦卡則減少旗艦耐久。
32	基礎規則	戰鬥階段	若一張戰力為-100 的卡牌與一張戰力為-200 的卡牌進行戰鬥，這種情況下，戰力為-100 的卡牌是否會勝出？	是的，即便卡牌的戰力為負數，數值更大的一方依然會獲勝。
33	基礎規則	關於旗艦耐久	玩家是否可以自由調整作為旗艦耐久的卡牌的擺放順序？	不可以。
34	基礎規則	關於旗艦耐久	當旗艦耐久減少時，玩家是否可以任意選擇將其中的某張卡牌加入手牌？	不可以。玩家必須從最上方依次拿取。
35	基礎規則	關於旗艦耐久	旗艦耐久的上方和下方是指哪張卡牌？	分別指作為旗艦耐久而擺放在旗艦耐久區的最上方的 1 張卡牌和最下方的 1 張卡牌。
36	基礎規則	關於旗艦耐久	若因某些效果需將卡牌放置於旗艦耐久時，具體要放置在什麼位置？	若無特別指定，則放置在旗艦耐久的最上方。
37	基礎規則	關於旗艦耐久	若因某些原因需從卡組將卡牌放置於旗艦耐久時，己方或對方是否可以查看這張卡牌？	不可以。但若技能效果對這張卡牌有具體的指定，則需公開給雙方確認。
38	基礎規則	其他	當因對方的卡牌技能，需要我選擇自己戰場上的卡牌轉為休息狀態時，我是否可以選擇已經處於休息狀態的卡牌？	不可以。必須選擇處於激活狀態的卡牌轉為休息狀態。
39	關鍵詞	【覺醒】	【覺醒】在滿足條件的情況下是否必須發動？	是的，必須發動。

40	關鍵詞	【覺醒】 【絕地反擊】	在旗艦卡受到傷害，同時滿足【覺醒】和【絕地反擊】的條件下，此時是否可以任意處理發動順序？	不可以，這種情況需先處理【絕地反擊】。【覺醒】需在傷害處理結束後進行。
41	關鍵詞	【每回合 1 次】	當滿足【每回合 1 次】的技能的發動條件時選擇不支付發動費用使用該技能。那麼在同一回合中，再次滿足發動條件時，是否還可以選擇支付發動費用使用該技能？	可以。
42	關鍵詞	【每回合 1 次】	當戰場上同時存在多張擁有【每回合 1 次】的技能相同卡牌時，是否每張卡都可以發動一次技能？	可以，【每回合 1 次】的限制只影響該張卡牌自身。
43	關鍵詞	【被擊破時】	當從手牌登場新的艦船卡，將原先位於戰場上的艦船卡送入撤退區時，被送入撤退區的艦船卡的【被擊破時】的效果是否發動？	不發動。
44	關鍵詞技能	【絕地反擊】	因【絕地反擊】效果登場的艦船卡，是否可以發動登場時的技能？	可以。
45	關鍵詞技能	【絕地反擊】	當旗艦耐久減少時拿到擁有【絕地反擊】技能的卡牌時，是否必須使用？	不必須。可以選擇不使用並加入手牌。這種情況下也無需向對方公開這張卡。
46	關鍵詞技能	【絕地反擊】	以受到傷害以外的方式將作為旗艦耐久的卡牌加入手牌時，【絕地反擊】技能是否可以發動？	不可以發動。【絕地反擊】的效果只有當受到傷害時才能使用。
47	關鍵詞技能	【固守】	若一張卡牌在一回合內受到多次攻擊，【固守+x】的效果是否每次都適用？	是的。
48	關鍵詞技能	【速攻】	擁有【速攻】技能的卡牌是否可以在先攻玩家的第一回合發動攻擊？	不可以。先攻玩家的第一回合不能進行攻擊。
49	關鍵詞技能	【遠程】	位於己方前排的擁有【遠程】技能的卡牌，是否可以攻擊對方的前排以及後排？	是的，可以。

50	關鍵詞技能	【反制】	【反制】技能是否在主階段等其他時點也可以使用？	不可以。
51	關鍵詞技能	【反制】	在防守步驟中，對於擁有【反制】技能的卡牌是否有使用數量的限制？	沒有限制，可以使用任何數量。
52	關鍵詞技能	【反制】	艦船卡的【反制】技能可否在戰場上發動？	不可以。艦船卡的【反制】技能需在手牌中發動。
53	關鍵詞技能	【反制】	艦船卡的【反制】技能可否不支付費用發動？	不可以。艦船卡的【反制】技能需支付該張卡牌的費用以及發動費用方可發動。
54	關鍵詞技能	【潛水】	若己方戰場上存在多張擁有【潛水】技能的艦船卡，當己方回合結束時，我是否可以任意決定將這些卡放回卡組最下方的順序？	是的。
55	關鍵詞技能	【改造】	當下方放置有卡牌的艦船卡離開戰場時，其下方的卡牌需如何放置？	送入撤退區。
56	關鍵詞技能	【改造】	當下方放置有卡牌的艦船卡被攻擊擊破時，其下方卡牌的【被擊破時】的技能是否發動？	不發動。
57	關鍵詞技能	【改造】	通過【改造】技能登場艦船卡時，是否可以將艦船卡登場在自選位置？	可以。
58	關鍵詞技能	【改造】	是否可以通過【改造】技能將改造艦船卡在同名的改造艦船卡上疊放登場？	可以。

59	關鍵詞技能	【改造】	當通過【改造】技能以外的其他卡牌技能登場擁有【改造】技能的艦船卡時，是否可以以【改造】的方式將艦船卡登場？	不可以。
60	關鍵詞技能	【追擊】	【追擊】技能是否在主階段等其他時點也可以使用？	不可以。
61	關鍵詞技能	【追擊】	在進攻步驟中，對於擁有【追擊】技能的卡牌是否有使用數量的限制？	沒有限制，可以使用任何數量。

1.0.4 更新：追加問題 4；此前的問題編號順次下移。

2.0.0 更新：追加問題 55, 56, 57, 58, 59, 60。

2.0.1 更新：追加問題 59；此前的問題編號順次下移。