

碧藍航線集換式對戰卡牌綜合規則

v1.2.3

目錄

1. 關於遊戲	1
100.遊戲概要	1
101.遊戲開始	1
102.遊戲結束	2
103.遊戲的基本原則	2
2. 卡牌組成	3
200.總則	3
201.名稱	3
202.費用	3
203.顏色標識	3
204.卡牌種類	3
205.屬性	4
206.技能描述	5
207.戰力	5
208.支援欄	5
209.卡牌編號	5
210.旗艦耐久值	6
211.卡圖	6
212.位於卡牌最下方的信息組	6
3. 術語定義	6
301.玩家	6
302.打出卡牌	6
303.總費用	7
304.技能	7
305.發動	8
306.處理	8
307.相位	8
308.顏色	9
309.數字	9
310.卡牌	9
311.旗艦耐久	9
312.規則確認處理	10
313.關鍵字處理	10
4. 區域	11
400.總則	11

401.卡組	12
402.手牌	12
403.戰場	12
404.撤退區	13
405.旗艦耐久區	13
406.魔方卡組	13
407.費用區	14
5. 回合結構	14
500.總則	14
501.重置階段	14
502.準備階段	15
503.主階段	15
504.戰鬥階段	15
505.進攻步驟	15
506.防守步驟	16
507.戰鬥步驟	16
508.戰鬥結算步驟	16
509. 結束階段	17
6. 關鍵詞技能以及關鍵詞	17
601.關鍵詞技能	17
602.關鍵詞	18

1.關於遊戲

100.遊戲概要

100.1. 本遊戲是由 2 名玩家進行對戰的遊戲。

100.2. 絕大多數碧藍航線集換式對戰卡牌的賽事適用基礎規則中規定的附加規則。

101.遊戲開始

101.1. 進行本遊戲前，每位玩家需準備自己的卡組、旗艦卡以及魔方卡組。其中，所有的卡牌需為官方製品。

101.1a 玩家必須準備好 1 張旗艦卡，且旗艦卡的枚數只能為 1 張。

101.1b 卡組中卡牌的數量必須為正好 50 張。卡組由艦船卡以及事件卡組成。卡組中相同卡牌編號的卡牌最多可以投入使用 4 張。卡組中僅可投入使用旗艦卡所包含的顏色的卡牌。

101.1c 魔方卡組由正好 10 張魔方卡組成。

101.2. 每位玩家將自己的卡組洗牌，以令其卡組充分隨機化。之後，每位玩家可以將對手的卡組洗牌或者切牌。

101.3. 每位玩家放置一副魔方卡組。

101.4. 若無特殊指定，每位玩家需將己方的旗艦卡以正面向上放置於戰場的後排中央。

101.5. 下一步，雙方玩家以隨機方式決出由哪一名玩家選擇先後攻。此處，玩家可以採用任何雙方都同意的方式（例如猜拳等等）來決定。先攻方的玩家為開始玩家。通常，回合從開始玩家起輪流進行。

101.6. 每位玩家抽取若干手牌，其數量等同於初始手牌張數。初始手牌張數為 5 張。之後，每位玩家有 1 次重新調度的機會。重新調度是指將己方手牌全部混合到己方卡組中進行洗牌，然後重新抽取與初始手牌張數相等的新的手牌的行為。

101.7. 每位玩家從己方卡組最上方開始 1 張張面朝下地抽取與己方旗艦耐久值相同張數的卡牌，並且放置在旗艦耐久區。完成此步驟後，原本位於卡組最上方的卡牌，此時應位於旗艦耐久區最下方的卡牌。

101.8. 非開始玩家從魔方卡組將 1 張魔方卡以反面向上放置於費用區。

101.9. 開始玩家，既先攻玩家，開始己方最初的回合。

102.遊戲結束

102.1. 當任何一位玩家獲勝或者遊戲平局時，本次遊戲當即結束。

102.2. 贏得遊戲的方式有很多種。

102.2a 某些技能可能敘述為一位玩家贏得遊戲。

102.3. 輸掉遊戲的方式有很多種。

102.3a 玩家可以隨時認輸。認輸的玩家會立即離開遊戲，並判定為輸掉遊戲。

102.3b 當玩家旗艦耐久區的卡牌數量為 0 張時，若此時該玩家的旗艦卡再次受到傷害，則該玩家輸掉遊戲。此為規則確認處理。

102.3c 玩家的卡組變為 0 張時，將輸掉遊戲。此為規則確認處理。

102.3d 某些技能可能敘述為一位玩家輸掉遊戲。

102.3e 在賽事中，玩家可能會因收到來自裁判的處罰從而輸掉遊戲。

102.4. 遊戲平局的方式有很多種。

102.4a 若遊戲中的所有玩家同時輸掉遊戲，則遊戲平局。

102.4b 某些技能可能敘述為遊戲平局。

103.遊戲的基本原則

103.1 當某張卡牌上記載的文字內容與綜合規則的內容有衝突時，以卡牌的記述為優先。這張卡牌只能在此特殊狀況下取代其所抵觸的規則。該規則的唯一例外是玩家可以隨時認輸。

例) 如果場上有 1 張擁有常備技能「玩家不能抽卡」的卡牌，此時回合玩家進入準備階段，則「準備階段抽 1 張卡」的規則將被忽略，不可抽卡。

103.2 如果一項技能要求玩家需要進行或者可以進行某一動作，而另一項技能要求玩家不能進行這一動作，則以「不能進行」的技能優先。

103.3 若任何指示要求做出不可能的動作時，則省略該動作。

103.4 如果多個玩家同時進行某個選擇或者處理，則先由主動玩家(該回合的玩家)做出所有必要的選擇，然後由非主動玩家進行必要的選擇。當所有的選擇結束之後，再同時進行處理。(APNAP 規則)

103.4a 當某些技能要求玩家從手牌、卡組等非公開區選擇卡牌時，則該卡牌在被選擇時刻應保持牌正面朝下。然而，每位玩家必須清楚地表明哪張牌面向下的牌是其所選擇的。

103.4b 玩家在做選擇之時，會先得知對方玩家的選擇，但是規則 103.4a 中的情況例外。

103.4c 如果 1 名玩家要同時進行多個選擇，則需按照卡牌上所寫的順序進行選擇。若沒有指定順序，則該玩家可以依照任意順序進行選擇。

2. 卡牌組成

200. 總則

200.1 卡牌的組成要素包括名稱、費用、卡圖、顏色標識、卡牌種類、屬性、技能描述、戰力、支援欄、插畫家姓名、版權標記、卡牌編號、擴張記號。這些內容在有些卡牌中可能只部分存在，有些則全部存在。

201. 名稱

201.1. 卡牌的名稱位於卡牌下部的中央。

201.2. 某些技能涉及具有特定名稱的卡牌。其名稱用直角引號（「」）表示。

201.3. 某些技能涉及包含特定字串的卡牌。其字串用雙直角引號（『』）表示。

202. 費用

202.1 卡牌的費用以卡牌左上角的數值來表示。

202.1a 對於旗艦卡以及魔方卡，不存在費用這一概念。

203. 顏色標識

203.1 卡牌的顏色以卡牌的邊框顏色來表示。

203.2 某些卡牌可能同時擁有多種顏色，擁有多種顏色的卡牌被稱為多色卡牌。

204. 卡牌種類

- 204.1. 卡牌種類通常顯示於卡牌的右上角。旗艦卡則顯示於卡牌的左上角。
- 204.2. 卡牌種類包括「旗艦」、「艦船」、「事件」、「魔方」。
- 204.3. 旗艦卡是指在遊戲開始時放置於戰場上的卡牌。
- 204.3a 旗艦卡右上角記載有耐久值的一面為正面，右上角記載有“覺醒”二字的一面為反面。
- 204.3b 若無特別指定，開始遊戲時，需將旗艦卡以正面放置於後排的中央位置。
- 204.3c 當因技能或規則需參照旗艦的卡牌信息時，若無特別指定，則只需參照該時點旗艦卡向上的一面上所記載的卡牌信息。
- 204.3d 即使旗艦卡翻面，該張旗艦卡依舊被視為與翻面前為同一張卡牌。處於休息狀態的旗艦卡翻面後依舊處於休息狀態，此前適用於該張旗艦卡的技能效果也會繼續適用。
- 204.4. 艦船卡是指在己方主階段從手牌放置到戰場上作戰的卡牌。
- 204.4a 將艦船卡打出到戰場上的行為被稱作“登場”。
- 204.4b 登場艦船卡時，需選擇將其登場於戰場上的某一具體位置。若該位置已經存在其他艦船卡，則需將原本位於該位置的艦船卡送入撤退區。
- 204.5. 事件卡是指從手牌送入撤退區以發動其技能的卡牌。
- 204.6. 魔方卡是作為基礎資源的卡牌。玩家需使用魔方卡支付登場艦船卡以及發動事件卡所需的費用。
- 204.6a 玩家可以通過將位於己方費用區的 1 張處於激活狀態的魔方卡轉為休息狀態，從而支付 1 點費用。
- 204.6b 魔方卡存在正面向上放置以及反面向上放置兩種擺放方式。當反面向上放置的魔方卡轉為休息狀態時，需將該魔方卡放回魔方卡組。

205. 屬性

- 205.1. 屬性表示一張卡牌在遊戲中的分類，包括「艦種」、「陣營」、「勢力」3 種類。有些卡牌只擁有部分項的屬性，有些則擁有多項屬性。
- 205.2. 艦種是旗艦卡、艦船卡擁有的屬性。艦種包含以下項目：「驅逐」、「輕巡」、「重巡」、「超巡」、「戰列」、「航戰」、「航母」、「輕航」、「維修」、「運輸」、「重炮」、「潛艇」、「潛母」、「風帆」。每一張旗艦卡或艦船卡只擁有 1 種艦種。
- 205.2a 如果在技能中引用艦種，則以尖括弧（〈〉）表示。

205.3. 陣營是旗艦卡、艦船卡、事件卡擁有的屬性。陣營包含以下項目：「白鷹」、「皇家」、「重櫻」、「鐵血」。

205.3a 如果在技能中引用陣營，則以雙尖括弧（《》）表示。

205.4. 勢力是旗艦、艦船、事件擁有的屬性。勢力包含以下項目：「碧藍航線」、「赤色中軸」。

206. 技能描述

206.1. 技能描述位於卡牌的下半部分。在絕大多數情況下，此處寫有用於定義其卡牌技能的文字。

206.2. 技能描述處可能寫有在遊戲中無實際意義的內容。

206.2a 注釋是對於適用於該卡牌的規則的說明摘要，通常與其對應的技能寫在同一行。但是，若該部分說明是對於該張卡牌而非僅對於該技能的注釋，則有可能寫在單獨的行上。

-

207. 戰力

207.1. 旗艦卡及艦船卡的左下角標記有被稱為“戰力”的數字。戰力通常用於戰鬥時。戰力可以通過技能來改變。

208. 支援欄

208.1. 支援欄位於旗艦卡以及艦船卡的卡圖的左側。支援欄由支援範圍和支援值兩部分構成。

208.2. 支援範圍包括「戰場」以及「手牌」。支援範圍顯示了該卡牌可以從哪個區域提供支援。

208.3. 支援值表示該卡牌在支援旗艦卡或艦船卡時，可以使其戰力提升的數值。

209. 卡牌編號

209.1. 卡牌編號記載於卡牌的右下角。

209.2. 一套卡組中只能投入最多 4 張相同編號的卡牌。

209.3. 某些卡牌的編號相同，但卡圖、名稱不同。這些卡牌在遊戲上被視為同一張卡牌。

210. 旗艦耐久值

210.1. 旗艦耐久值顯示於旗艦卡的右上角。該數值表示了這張旗艦卡的持有方玩家的初始旗艦耐久。

211. 卡圖

211.1. 卡圖顯示於卡牌的上半部分，在規則上沒有特別的含義。

212. 位於卡牌最下方的信息組

212.1. 卡牌的最下方記載有一系列對遊戲本身沒有影響的文字。其中包括插畫家的署名、版權標記、罕貴度標識、擴張記號等等。

3. 術語定義

301. 玩家

301.1. 玩家是指參與該遊戲的人。主動玩家，即回合玩家，是指當前正在進行中的回合的玩家。其它玩家則稱為非主動玩家或非回合玩家。

301.2. 對方是指除己方之外的另一方玩家。

302. 打出卡牌

302.1. 打出卡牌是指從當前區域（通常為手牌）公開卡牌並支付費用，以使該卡牌對遊戲產生影響。其具體步驟如下所示。

302.1a 玩家向對手公開打出的卡牌。

302.1b 支付該卡牌的費用。打出卡牌時，支付的費用必須等同於卡片上所記載的費用。若使用正面朝下的魔方卡支付費用時，則需將該魔方卡放置回魔方卡組。

302.1c 打出艦船卡時，玩家可以選擇將其放置在己方戰場上的任意位置。如果該位置已經存在艦船卡，則可將原先處於該位置的艦船卡置於撤退區，然後再將打出的艦船卡放置在該位置。打出事件卡時，需將該事件卡放置在撤退區，然後發動該卡的技能。

302.1d 當因卡牌的技能從而打出卡牌時，若無特別說明則無需支付費用。

303.總費用

303.1. 總費用是指打出卡牌或者發動技能所需的、或者技能處理中所要求的動作或支付行為。

303.2. 卡牌的費用表示了玩家在打出該卡牌時，必須從己方費用區轉為休息狀態的魔方卡數量。

303.3. 某些卡牌的技能需額外的發動費用。發動費用是指技能描述中以「:」分隔的左側部分。

303.3a 部分發動費用的格式為「可以...」。對於使用此類描述的技能，如果玩家未採取「可以...」的動作，則該技能不發動。

303.4. 部分卡牌擁有替代費用。替代費用是指，通過卡牌技能描述上所記載的，亦或是其他效果所導致的，通過支付非等同於卡牌總費用的費用，從而完成費用支付的行為。

304.技能

304.1. 技能是指通過卡牌技能描述所導致的，能夠對遊戲的產生影響的卡牌效果。技能分為「自動技能」、「啟動技能」、「常備技能」三種類。對於其中的「自動技能」以及「啟動技能」，只有當發動後才會對遊戲產生影響。「常備技能」則只在有效時才會對遊戲產生影響。

304.1a 某些卡牌可能擁有多項技能。卡牌技能描述的每個段落表示一項單獨的技能。

304.2. 自動技能會在發生特定事件後自動發動。自動技能一旦滿足發動條件即進入待機狀態等待發動以及處理。

304.2a 自動技能關聯的特定事件包括【己方回合結束時】、【對方回合結束時】、【登場時】、【攻擊時】、【被攻擊時】、【支援時】、【被支援時】、【擊破時】、【被擊破時】等格式。以「時，」的格式表示的技能也是自動技能。

304.2b 當多項自動技能同時滿足誘發條件時，主動玩家可以從己方滿足誘發條件的自動技能中，任選1項發動並處理。玩家可反復進行這一步驟，直到全部滿足誘發條件

的自動技能處理完畢為止。在這之後，非主動玩家，即另一方玩家，也可以以同樣的方式處理己方滿足誘發條件的自動技能。

304.2c 一部分自動技能存在發動費用以及發動條件。

304.3 啟動技能可以由回合玩家在其主階段發動。

304.3a 啟動技能具有【主階段啟動】的格式。

304.3b 一部分啟動技能存在發動費用以及發動條件。

304.4 常備技能自動起效，並且其效果會持續對遊戲產生影響。

304.4a 常備技能以常規方式書寫，無特定格式。

304.4b 如果技能的一部分或者全部描述為僅在特定條件下才有效，則在未滿足條件的狀態下，該部分技能無效。

305.發動

305.1. 發動是指使技能對遊戲造成影響所必需的過程手續。

305.1a 發動事件卡前，必須將該卡公開並支付所需的費用。

305.1b 自動技能在發生特定事件時將自動發動。

305.1c 發動啟動技能時，必須宣告發動具體某張卡牌的某項技能，並支付所需的費用。

306.處理

306.1. 處理是指將技能效果以決定的順序實行的過程。

306.1a 對於多項同時觸發的技能，將優先處理回合玩家卡牌的技能。玩家可自由決定己方同時發動的卡牌技能的處理順序。

306.1b 無法在一項技能的處理過程中插入其他技能的處理。

306.1c 常備技能的效果適用在技能處理之前進行。

306.2. 發動的自動技能或啟動技能若未被處理則不對遊戲造成影響，常備技能則立即會對遊戲造成影響。

307.相位

307.1 費用區及戰場的卡牌具有相位。相位是指卡牌的物理狀態。遊戲中的相位有兩類，每類相位分為兩種。即：休息狀態 / 激活狀態、正面向上 / 反面向上。費用區及戰場上的每一張卡牌必定處於兩類相位的某一種組合狀態。

307.1a 休息狀態是指卡牌橫向放置的狀態，激活狀態是指卡牌縱向放置的狀態。

307.2. 除非有規則或卡牌技能的特別指示，否則卡牌需以激活狀態、正面向上的相位進入戰場。

308.顏色

308.1. 在碧藍航線集換式對戰卡牌中，卡牌的顏色包括「紅」、「藍」、「黃」、「黑」。

308.2. 旗艦卡、艦船卡和事件卡必然擁有上述四種顏色中的一種或者多種顏色。

309.數字

309.1. 在碧藍航線集換式對戰卡牌的遊戲中只使用整數。

309.1a 在絕大多數情況下，碧藍航線集換式對戰卡牌中只使用正數以及 0。但在某些特殊情況下卡牌的戰力可能小於 0。若需要使用負值進行計算或比較，則直接正常使用負值。若某些技能效果的計算結果為負數，則以 0 代替，除非該技能的效果是使艦船卡的戰力加倍或者使其成為特定值。

309.1b 若規則或卡牌技能指示玩家選擇「想要的數字」，這種情況下，該玩家需選擇任意大於等於 0 的整數。

310.卡牌

310.1. 在確認卡牌上文字時可使用官方網站 (<https://azurlane-tcg.com/>) 上刊登的勘誤表。

310.2. 卡牌的持有者是指將該卡牌放入卡組並開始遊戲的玩家。在遊戲規則上不考慮卡牌在法律上的所有權。

311.旗艦耐久

311.1. 旗艦耐久是指由數枚正面向下放置於旗艦耐久區的卡牌組成的卡牌堆。

311.2. 每名玩家的初始旗艦耐久因該玩家所使用的旗艦卡的不同而異。

312.規則確認處理

312.1. 規則確認處理是指當遊戲中發生了或者正在發生特定事件時，根據遊戲規則自動執行的處理。

312.2. 規則確認處理在技能處理或回合動作處理期間不執行。每當一項技能處理完畢後，規則處理都會檢查此時遊戲的狀況。

312.3. 輸掉遊戲的判定處理

312.3a 若在規則確認處理的開始時點，有玩家滿足輸掉遊戲的條件，則此時滿足輸掉遊戲條件的所有玩家全員輸掉遊戲。

312.3b 若當玩家的旗艦耐久已經為 0 張的前提下，該玩家的旗艦卡再次受到傷害，則該玩家滿足輸掉遊戲的條件。

312.3c 若當玩家卡組中的卡牌剩餘 0 張，則該玩家滿足輸掉遊戲的條件。

313.關鍵字處理

313.1. 抽卡

313.1a 抽卡是指玩家將己方卡組最上方的 1 張卡牌加入己方手牌的動作。每名玩家在各自的準備階段都需要進行 1 次抽卡。此外，抽卡也可能作為技能的發動費用或效果被要求執行。

313.1b 一次只能抽取 1 張卡。若有指示要求玩家抽取多張卡牌，則該玩家需以要求的數量反覆執行抽取 1 張卡的動作。

313.2. 登場

313.2a 登場是指艦船卡進入戰場的動作。

313.3. 捨棄

313.3a 捨棄是指將卡牌從手牌置於撤退區的動作。

313.4. 洗牌

313.4a 洗牌是指將某一組特定的卡牌集合進行隨機化，使任何玩家都不知道其中卡牌的排列順序的動作。

313.5. 使用

313.5a 使用是指登場艦船卡或發動事件卡的動作。

313.6. 擊破

313.6a 擊破是指通過戰鬥或者技能，使艦船卡移動到撤退區的動作。

313.7. 查看

313.7a 查看是指確認卡牌正面內容的動作。

313.8. 公開

313.8a 公開是指展示卡牌的正面，使每名玩家都可以確認其上內容的動作。

313.9. 造成傷害

313.9a 造成傷害是指通過與對方的旗艦卡進行戰鬥並獲勝，從而對對方造成傷害的動作。受到傷害一方的玩家若尚擁有作為旗艦耐久的卡牌，則將最上方的 1 張作為旗艦耐久的卡牌加入手牌；若已無作為旗艦耐久的卡牌，則輸掉遊戲。此處參見規則 508。

313.10. 撤退

313.10a 撤退是指將戰場上己方的艦船置於撤退區的動作。

4. 區域

400. 總則

400.1 區域是在遊戲過程中卡牌可以存在的位置。遊戲中共有「卡組」、「手牌」、「戰場」、「撤退區」、「旗艦耐久區」、「魔方卡組」、「費用區」7 個區域。「戰場」以及「費用區」統稱為「場」。每名玩家擁有各自的區域。

400.2. 公開區域是指所有玩家都可以查看位於這些區域中的卡牌的正面內容的區域。公開區域包括戰場、撤退區、魔方卡組以及費用區。非公開區域是指非所有玩家都可以查看位於這些區域中的卡牌的正面內容的區域。非公開區域包括卡組、手牌以及旗艦耐久區。即使位於這些區域中的某些卡牌的正面曾經公開過，不應查看這些區域的玩家也不得再次查看。

400.3. 當卡牌需移動至其持有者之外的非公開區、魔方區或者撤退區時，該卡牌將轉而移動至其持有者的相應區域。

400.4. 根據卡牌種類的不同，有些卡牌無法進入特定的區域。

400.5. 除非有規則或卡牌技能的指示，否則位於卡組、旗艦耐久區的卡牌無法重新排列順序。除非有規則或卡牌技能的指示，否則位於戰場上的卡牌的位置無法改變。除上述以外區域的卡牌則可以按照其持有者的意願重新排列，但是必須讓所有玩家都清

楚其相位。

400.6. 除非有卡牌技能的指示，否則從一個區域移動到另一個區域的卡牌將被視為與其先前狀態無關的新卡牌處理。

400.7. 某些技能可能允許玩家在某些區域進行某項動作。這類技能效果的處理僅適用於位於該區域的卡牌。該區域本身不受影響。

401. 卡組

401.1. 遊戲開始時每名玩家準備的 50 張卡牌即為卡組。

401.2. 卡組必須是一疊以正面向下放置的卡牌。玩家不可窺視卡組的卡牌或者改變其順序。

401.3. 玩家隨時可以計算任何玩家卡組中剩餘的卡牌數量。

401.4. 當某項技能要求同時將多張卡牌放置在同一副卡組的特定位置時，這些卡牌的持有者可以自由決定其放置順序。這種情況下，卡組的持有者無需公開放置的順序。

402. 手牌

402.1. 手牌是玩家保存抽到的卡牌的地方。卡牌可能會因某些技能而加入手牌。遊戲開始時每名玩家抽取的初始手牌數量為 5 張。

402.2. 玩家可以隨時以任意方式整理己方的手牌，且可以隨時查看己方的手牌。玩家雖然無法查看對方的手牌，但是可以隨時計算對方手牌的張數。

403. 戰場

403.1. 戰場是玩家之間進行互動的主要空間。遊戲開始時，每名玩家都需要將各自的旗艦卡擺放在各自的戰場上。玩家控制的艦船卡需被放置在該玩家的戰場上。

403.2. 戰場上可以放置最多 5 張艦船卡。

403.3. 戰場上可放置卡牌的位置是限定的。

403.3a 戰場分為前排和後排。前排在物理上位於每名玩家的遠離自身的一側，後排則位於靠近自身的一側。每排分為左、中、右三個位置，每個位置可以放置最多 1 張旗艦卡或艦船卡。

403.3b 遊戲開始時，旗艦卡通常需被擺放在後排中央的旗艦區位置。

403.3c 若希望在已經放置有艦船卡的位置登場新的艦船卡，則需在新艦船卡登場時，將原先位於戰場上該位置的艦船卡送入撤退區。艦船卡無法登場在旗艦卡所在的位置。

403.4. 除非卡牌上有明確記載，例如效果對象為玩家或其它區域，否則通常卡牌的技能僅能對戰場或位於戰場上的卡牌產生影響。

403.5. 若某項技能或者規則允許 2 張以上的卡牌同時進入戰場，則這些卡牌的持有者可以任意決定其順序。這些卡牌將 1 張張地移動至戰場。

404. 撤退區

404.1. 撤退區是指棄牌堆，被擊破或從戰場撤退下來的艦船卡以及使用過的事件卡會被存放於這一場所。另外，從手牌捨棄的卡牌也會放置於撤退區。遊戲開始時，每名玩家的撤退區都是空的。

404.2. 各玩家的撤退區必須將卡牌以正面向上放成一疊。玩家可以隨時查看任意玩家撤退區中的卡牌。玩家可以改變己方撤退區中卡牌的擺放順序，但是無法改變對方撤退區中卡牌的擺放順序。

404.3. 若某項技能或者規則允許 2 張以上的卡牌同時放置於撤退區，則這些卡牌的持有者可以任意決定其順序。這些卡牌將 1 張張地移動至撤退區。

405. 旗艦耐久區

405.1. 玩家的旗艦耐久被放置於旗艦耐久區。每名玩家的初始旗艦耐久取決於各自的旗艦。

405.2 玩家無法查看旗艦耐久的正面。

405.3. 玩家無法重新排列旗艦耐久區的卡牌。

406. 魔方卡組

406.1. 遊戲開始時，每名玩家的魔方卡組區必須放置有一疊由 10 張魔方卡組成的魔方卡組。然而，後攻方的玩家需要從魔方卡組中抽出 1 張魔方卡，以反面向上放置於費用區，並且以此狀態開始遊戲。

406.2. 玩家可以隨時計算任何一方玩家的魔方卡組中剩餘的卡牌數量。

406.3. 在每名玩家的準備階段，需要從魔方卡組將 1 張魔方卡以正面向上移動至費用

區。

407.費用區

407.1. 費用區是遊戲過程中玩家存放魔方卡的區域。放置於費用區的魔方卡可以用來支付費用。

407.2. 玩家可以按照任意順序重新排列位於己方費用區的魔方卡。

5.回合結構

500.總則

500.1. 回合依序由「重置階段」、「準備階段」、「主階段」、「戰鬥階段」、「結束階段」5個階段組成。每回合都會存在這些階段，即便在這些階段中無事發生。戰鬥階段進一步依序細分為多個步驟。

500.2. 每個階段或步驟結束於沒有正在發動的啟動技能或自動技能，並且回合玩家（僅防守步驟時為非回合玩家）無進一步動作的時刻。

500.3. 當階段或步驟結束時，任何持續時間為「直到該階段或步驟結束」的技能效果結束。當階段或步驟開始時，任何「直到該階段或步驟」的技能效果結束。

500.4. 當一個階段或步驟開始時，「該階段或步驟開始時」觸發的自動技能將發動。

500.5. 在回合、階段或步驟之間不會發生遊戲事件。

500.6. 各階段、步驟開始時或者結束時自動發生的遊戲處理稱為回合起因處理。

500.6a 若某一步驟或階段開始後，該步驟或階段存在回合起因處理，則該回合起因處理將首先進行處理。該階段或步驟的回合起因處理全部完成後，再發動自動技能。

501.重置階段

501.1. 回合玩家將己方控制的全部處於休息狀態的卡牌同時轉為激活狀態。此為回合起因處理。

502.準備階段

502.1. 回合玩家抽 1 張卡。但是，先攻玩家的第 1 回合將跳過這一動作。此為回合起因處理。

502.2. 回合玩家從魔方卡組將 1 張魔方卡以正面向上的激活狀態放置於費用區。此為回合起因處理。

503.主階段

503.1. 回合玩家可以使用手牌的艦船卡、帶有【主階段啟動】的技能或事件卡，不限次數。

503.2. 當玩家在主階段中發動了啟動技能或觸發了自動技能時，必須等待這些技能全部處理之後才能再次使用卡牌。

504.戰鬥階段

504.1. 戰鬥階段由「進攻步驟」、「防守步驟」、「戰鬥步驟」、「戰鬥結算步驟」4 個步驟組成。

504.2. 對於回合玩家的一方，只要己方戰場上存在處於激活狀態的、可進行攻擊的旗艦卡或艦船卡，玩家可以多次重複進行戰鬥階段。

505.進攻步驟

505. 進攻步驟中，回合玩家在選擇發起攻擊的卡牌後，戰鬥即開始。戰鬥過程將持續至發起攻擊的卡片離開戰場或轉變為無法攻擊的狀態，或戰鬥結算步驟結束以上中的任意一種情況為止。

505.1. 回合玩家可以選擇己方戰場上的 1 張旗艦卡或艦船卡發起攻擊。發起攻擊的旗艦卡或艦船卡必須處於激活狀態，並且具有速攻類技能或自該回合開始時即持續由該回合玩家控制。

505.1a 先攻方玩家的第 1 回合無法使用旗艦卡或艦船卡進行攻擊。

505.2. 之後，回合玩家可以選擇非回合玩家的 1 張旗艦卡或艦船卡作為攻擊目標。然而，必須滿足以下條件。

505.2a 若攻擊目標為艦船卡，則該艦船卡必須處於休息狀態。

505.2b 位於回合玩家戰場前排的旗艦卡或艦船卡可以攻擊位於非回合玩家任何一排的

旗艦卡或艦船卡。位於回合玩家戰場後排的艦船卡只能攻擊位於非回合玩家前排的旗艦卡或艦船卡。位於回合玩家戰場後排的旗艦卡可以攻擊位於非回合玩家前排的旗艦卡或艦船卡或後排的旗艦卡。

505.3. 回合玩家將所選為發動攻擊的己方旗艦卡或艦船卡轉為休息狀態。505.1-505.3 的一系列動作為回合起因處理。

505.4. 之後，若有【攻擊時】、【被攻擊時】的技能，則發動這些技能。

505.5. 若無正在發動中的技能，回合玩家可以從手牌或戰場以任意順序進行任意次數的支援。關於支援，請參閱 208.。

505.5a 擁有「戰場」支援範圍的旗艦卡或艦船卡可以通過將自身轉為休息狀態來支援與其上下左右相鄰的攻擊中的旗艦卡或艦船卡。被支援的旗艦卡或艦船卡的戰力將提升與進行支援的旗艦卡或艦船卡的支援值相等的數值。

505.5b 擁有「手牌」支援範圍的艦船卡可以通過將其從手牌中捨棄來支援攻擊中的旗艦卡或艦船卡。被支援的旗艦卡或艦船卡的戰力將提升與進行支援的艦船卡的支援值相等的數值。

505.6. 若有【支援時】、【被支援時】的技能，則發動這些技能。

506.防守步驟

506.1. 非回合玩家可以以任意順序進行任意次數的以下動作。

506.1a 非回合玩家可以從手牌或戰場支援己方被攻擊的艦船卡或旗艦卡。支援方式可類比 rule 505.5.。若有【支援時】、【被支援時】的技能，則發動這些技能。

506.1b 可以使用手牌中擁有【反制】技能的卡牌。

507.戰鬥步驟

507.1. 比較攻擊方的旗艦卡或艦船卡與被攻擊方的旗艦卡或艦船卡的戰力。若攻擊方的戰力大於等於被攻擊方的戰力，則攻擊方贏得戰鬥。被攻擊方的戰力更高時，則不會有任何事情發生。

508.戰鬥結算步驟

508.1. 若輸掉戰鬥的卡牌為旗艦卡，則給予其持有者傷害。若有「對對方的旗艦卡造成傷害時」、「受到傷害時」的技能，則此類技能滿足發動條件，進入待機狀態。

508.1a 當該玩家的旗艦耐久區存在 1 張或 1 張以上卡牌時，將旗艦耐久區最上方的 1 張卡牌加入手牌。若該卡牌擁有【絕地反擊】技能，則玩家可以選擇將該卡公開並無需支付費用使用該牌，以替代將其加入手牌。

508.1b 若該玩家的旗艦耐久區無卡牌，則攻擊方玩家遊戲獲勝。

508.1c 若存在在 508.1 中進入待機狀態的「對對方的旗艦卡造成傷害時」、「受到傷害時」的技能，則發動這些技能。

508.2. 若輸掉戰鬥的卡牌為艦船卡，則將該艦船卡置於撤退區。若有【擊破時】、【被擊破時】的技能，則發動這些技能。

508.3. 本次戰鬥的進攻步驟以及防守步驟中因支援產生的戰力修正以及本次戰鬥中生效的技能效果消失。

508.4. 回合玩家選擇決定再次進行戰鬥並進入進攻步驟或者進入結束階段。

509. 結束階段

509.1. 發動【己方回合結束時】、【對方回合結束時】的技能。這些技能全部處理完畢後，進入 508.2。

509.2. 「回合中」、「回合結束前」的技能效果消失。

6. 關鍵詞技能以及關鍵詞

601. 關鍵詞技能

601.1. 關鍵詞技能是指卡牌的技能描述中，用來表示卡牌技能的遊戲術語。

601.2. 【絕地反擊】表示「旗艦卡受到傷害，將作為旗艦耐久的此卡加入手牌時，可以無需支付費用使用此卡」的技能。

601.3. 【反制】表示「在己方的防守步驟可以發動」且在特定步驟有效的常備技能。

601.3a 當艦船卡擁有【反制】時，需在手牌中發動、處理。

601.3b 當艦船卡發動【反制】時，需支付該卡牌的費用以及發動費用方可發動。

601.4. 【速攻】表示「此卡在登場的回合即可發起攻擊」的技能。

601.5. 【遠程】表示「位於後排的此卡可以攻擊對方的後排卡牌」的技能。

601.5. 【強擊+X】表示「此卡發起攻擊的戰鬥中，此卡戰力+X」的技能。

601.6. 【固守+X】表示「此卡被攻擊的戰鬥中，此卡戰力+X」的技能。

601.7. 【潛水】表示「己方回合結束時，將戰場上的此卡置於卡組最下方」的技能。

602. 關鍵詞

602.1. 關鍵詞是指卡牌的技能描述中，用來表示技能的遊戲術語。

602.2. 【覺醒】表示「將己方旗艦卡轉為反面的技能」。

602.3. 【己方回合中】表示「在己方回合中有效的技能」。

602.4. 【對方回合中】表示「在對方回合中有效的技能」。

602.5. 【每回合 1 次】表示「每 1 回合最多發動 1 次的技能」。

602.6. 【己方主階段中】表示「在己方主階段中有效的技能」。

602.7. 【對方主階段中】表示「在對方主階段中有效的技能」。

602.8. 【己方回合結束時】表示「在己方回合結束時發動」的自動技能。

602.9. 【對方回合結束時】表示「在對方回合結束時發動」的自動技能。

602.10. 【登場時】表示「在擁有此技能的艦船卡進入戰場時發動」的自動技能。

602.11. 【攻擊時】表示「在擁有此技能的卡牌攻擊時發動」的自動技能。

602.12. 【被攻擊時】表示「在擁有此技能的卡牌被攻擊時發動」的自動技能。

602.13. 【支援時】表示「在由擁有此技能的卡牌支援時發動」的自動技能。

602.14. 【被支援時】表示「在擁有此技能的卡牌被支援時發動」的自動技能。

602.15. 【擊破時】表示「在擁有此技能的卡牌擊破了艦船卡時發動」的自動技能。

602.16. 【被擊破時】表示「在擁有此技能的卡牌被擊破時發動」的自動技能。

602.17. 【主階段啟動】表示「可以在己方的主階段發動」。

602.18. 【轉為休息狀態時】表示「擁有此技能的卡牌轉為休息狀態時發動」的自動技能。

2024/1/25

• 在 200.1 中追加記述。

• 在 212. 中追加記述。

• 在 304.2. 中追加記述。

- 在 508.1. 中追加記述。
- 新增 508.1c 。
- 新增 601.7. 。
- 修改若干處對實際規則無影響的文言表述以便於讀者理解。

2024/1/27

- 新增 601.3a。
- 新增 601.3b。

2024/4/4

- 在 101.4. 中追加記述。
- 新增 203.2。

2024/5/11

- 400.1. 文言修正。