小马宝莉卡牌游戏核心规则

2.0.0

目录

一、 游戏概念 3
101. 0. 0 总则 3
102. 0. 0 游戏准备 3
103. 0. 0 开始游戏 3
104. 0. 0 结束游戏 4
二、 卡牌类型 5
201. 0. 0 角色牌 5
202. 0. 0 事件牌 6
203. 0. 0 道具牌 7
204. 0. 0 场景牌 7
205. 0. 0 主角牌 8
206. 0. 0 故事牌 9
207.0.0 指示物 10
三、 区域 12
301. 0. 0 主要牌组区 12
302. 0. 0 场景牌组区 12
303. 0. 0 冒险区 12
304. 0. 0 故事区 12
305. 0. 0 场景区 13
306. 0. 0 休息区 13
307. 0. 0 手牌 14
308. 0. 0 结算区 14
四、 回合结构 15
401. 0. 0 总则 15
402. 0. 0 回合开始阶段 15
403. 0. 0 主要阶段 15
404. 0. 0 交流阶段 16
405. 0. 0 回合结束阶段 18
五、 效果 19
501. 0. 0 效果类别 19
502. 0. 0 效果使用原则 22
503.0.0 使用卡牌与效果的完整流程 22
504.0.0 待结算效果与待结算效果列表 24
六、 术语与常用动作释义 26
601. 0. 0 抽牌 26
602. 0. 0 弃牌 26

603. 0. 0 对位 26
604. 0. 0 成为计划 26
605. 0. 0 移除 26
606. 0. 0 持续一回合的效果 27
607. 0. 0 增加/减少灵感 27
608. 0. 0 和谐之力需求 27
609. 0. 0 牌组顶与牌组底 27
610. 0. 0 横置/竖置 27
611. 0. 0 翻开 28
612.0.0 在冒险区中移动 28
613. 0. 0 查看 28
614. 0. 0 退场 29
615. 0. 0 数字的范围 30
616. 0. 0 使用，结算与执行 30
617.0.0 放进与离开 30
618.0.0 替换 30

一、游戏概念

101.0.0 总则

本规则适用于由两位玩家进行的小马宝莉卡牌游戏。本规则为最普通且最推荐的进行游戏的方式。

101.1.0 当卡牌效果与本规则出现矛盾时，优先以卡牌效果为准；当卡牌释义（Q&A）与本规则或卡牌效果之间出现矛盾时，优先以卡牌释义（Q&A）为准。

102.0.0 游戏准备

在进行游戏前，玩家需要准备一副由小马宝莉集换式卡牌组成的游戏牌组，包括：

①由 50 张牌组成的**主要牌组**：

主要牌组中可以包括角色牌、事件牌、道具牌；

②由 15 张场景牌组成的**场景牌组**；

③由 4 张故事牌组成的**故事牌组**；

④1 张主角牌。

上述卡牌共同组成游戏牌组。

102.1.0 在游戏牌组中，卡牌编号相同的牌最多可以投入 4 张。

102.1.1 是否带有闪亮标识（※）不影响卡牌编号主体，只要编号主体（字母和数字的部分）相同，它们都视为“卡牌编号相同的卡牌”。

102.1.2 一副场景牌组中可以有任意数量的“日常场景”。参见 204.4.0

102.1.3 在构筑故事牌组时，选择的四个故事必须是主要标题相同、次要标题不同，且阶段为Ⅰ-Ⅳ的四个故事。

102.2.0 在双方玩家均同意的情况下，玩家可以使用其他卡牌或物件代替主角牌。

103.0.0 开始游戏

在开始游戏前，双方需要按步骤做以下游戏准备；然后游戏开始，由先手玩家开始其第一个回合。

103.1.0 洗牌

双方玩家将主要牌组与场景牌组分别进行充分随机洗牌，然后将牌组交由对方洗切，之后背面向上分别放置于自己的主要牌组区与场景牌组区。

103.1.1 在游戏过程中，如果主要牌组或场景牌组需要洗牌，也需在完成洗牌后交由对方洗切。

103.2.0 设置主角牌与故事牌

双方玩家在自己的主角牌放置在故事区左侧，然后将故事牌组中的故事，按照故事阶段Ⅰ至故事阶段Ⅳ，从左到右横向排列在自己的故事区中。

103.3.0 决定先后顺序

在双方都同意的情况下，可以采用任意方式决定谁作为先手玩家。一般来说，由赢得猜拳（或其他方式）的一方决定哪一方作为先手玩家。

103.4.0 抽取起始手牌与设置计划、场景

103.4.1 双方玩家从主要牌组顶抽 5 张牌作为**起始手牌。**

103.4.1a 如果对自己的起始手牌不满意，双方玩家可以选择将所有手牌按任意顺序放回牌组底，重新从牌组顶抽取 5 张牌作为起始手牌，此过程称为“调度”。

103.4.1b 由先手玩家先决定是否要进行调度，然后由后手玩家决定是否要进行调度。

103.4.1c 双方玩家仅可各调度 1 次。

103.4.2 双方玩家将主要牌组顶的 4 张牌按照故事阶段的顺序横向背面向上盖在故事上，称为**计划**。

103.4.3 先手玩家将场景牌组顶的 1 张牌背面竖置移入场景区中；后手玩家将场景牌组顶的 1 张牌正面竖置移入场景区中。

104.0.0 结束游戏

当任一玩家或双方玩家赢得游戏时，该局游戏结束。如果一方玩家赢得游戏，另一方玩家输掉游戏。如果双方玩家同时赢得游戏，则该局游戏为平局。当某个玩家满足以下条件中的任意一个时，该玩家赢得本局游戏：

104.1.0 该玩家将主角推进至故事的第Ⅳ阶段时。

104.1.1 通常情况下，第Ⅳ阶段故事的效果文本中存在“我方获得游戏胜利”的描述，该描述并非卡牌的效果，而是规则的规定动作。

104.2.0 该玩家的对手在主要牌组内没有剩余牌的情况下，需要或尝试从主要牌组抽牌时。

二、卡牌类型

201.0.0 角色牌

角色牌是构成**主要牌组**的卡牌类型之一，简称为“角色”。角色从手牌被使用后会进入冒险区，并在交流阶段与对方角色进行交流、通过干扰移除对方的计划或推进我方故事。角色一般包含以下信息：

201.1.0 卡牌名称

常用的称呼牌的方式，一张牌只会有 1 个卡牌名称。

部分效果会关注一些牌的卡牌名称，在效果中会使用蓝色底表示卡牌名称，用以指代具有此卡牌名称的牌。 XXX 即“卡牌名称为 XXX 的牌”。

201.2.0 卡牌类型

用以标志卡牌的类型，角色统一以图标表示。

201.3.0 稀有度

用来标志卡牌的稀有度。为纯视觉标识，不影响游戏过程，不参与游戏性机制。

201.4.0 关键词

用以标志角色的种类和特征，角色通常会具有多个关键词。

卡牌效果中会使用「」表示关键词，用以指代具有此关键词的牌。「XXX」即“具有 XXX 这一关键词的牌”，影响其中任一关键词的效果都会影响该类角色。

201.5.0 和谐之力需求

和谐之力需求通常标注在卡牌的上半部分。用于标志从手牌中使用此牌时需要消耗的和谐之力数量，和谐之力主要通过横置场景产出。

201.6.0 卡牌效果

简称为“效果”，玩家可以在符合条件的情况下，根据角色上所述的卡牌效果执行不同的动作。部分效果会带有下列提示词，用以标志该效果在何种情况下可以使用。部分角色没有任何效果。参见 501.0.0 和 503.0.0

201.6.1 亮相：亮相效果，属于触发式效果，此类效果会在拥有此效果的角色从手牌使用或因其他效果被移入冒险区中后被触发。

201.6.2 告别：告别效果，属于触发式效果，此类效果会在拥有此效果的角色因交流或其他效果从冒险区中被移出后被触发。

201.6.3 预案：预案效果，属于触发式效果，此类效果会在拥有此效果的角色作为计划因干扰从故事区中被移除时被触发。

201.6.4 带有“冒险区”的效果有三种：

201.6.4a 触发式效果，这种效果的文本描述中通常包含“当”/“每当”来规定触发条件，在满足触发条件后触发并使用。

201.6.4b 持续式效果，此类效果会在拥有此效果的角色处于冒险区中期间持续生效。。

201.6.4c 启动式效果，这类效果通常由“费用”和“效果”构成，其中“费用”部分通常为白色底纹蓝色字体（例如冒险区 横置此牌）。玩家可以在自己的主要阶段中支付费用以使用这些效果。

201.7.0 灵感

灵感通常标注在卡牌的下半部分。用以标志此角色进行交流时的说服力，拥有更高灵感的角色在交流中更有可能获胜。

201.8.0 卡牌编号

区分不同卡牌的判断依据。若卡牌编号主体部分（由字母与数字组成）相同，即便存在卡面插图差异或附加闪亮标记（※），该角色牌仍视为同种卡牌。参见 102.1.1

201.9.0 印刷信息

用来标志卡牌的印刷批次。为纯视觉标识，不影响游戏过程，不参与游戏性机制。

202.0.0 事件牌

事件牌是构成**主要牌组**的卡牌类型之一，简称为“事件”。事件从手牌中使用后，其上记述的效果会立即生效，处理完后立即将事件移入休息区。事件一般包含以下信息：

202.1.0 卡牌名称

参见 201.1.0

202.2.0 卡牌类型

用以标志卡牌的类型，事件统一以图标表示。

202.3.0 稀有度

参见 201.3.0

202.4.0 和谐之力需求

参见 201.5.0

202.5.0 卡牌效果

玩家在使用 1 个事件后，会立刻使用卡牌上所述的效果，该效果可能会一次性结算完毕或在结算后持续生效，但事件会在效果结算后移入休息区。

202. 6. 0 卡牌编号
参见 201. 8. 0

202. 7. 0 印刷信息
参见 201. 9. 0

203. 0. 0 道具牌

道具牌是构成**主要牌组**的卡牌类型之一，简称为“道具”。道具需要选择冒险区中的角色使用，并在使用后给被选中的角色持有（须与使用道具上效果文本中记述的角色匹配，如道具上没有记述角色，则可以选择任意角色）。角色持有的道具将放置在与该角色相同的格子中。

通常情况下一个角色最多持有一个道具。如一个已经持有道具的角色将要持有新的道具，则将持有的动作将改为：将角色已经持有的道具移入休息区后，持有新的道具。道具的效果会在其被持有期间生效。

当持有道具的角色离开冒险区时，其持有的道具也会离开冒险区。如果装备了道具的角色进入了结算区，其持有的道具会和角色一起移动到结算区，然后再进行后续的处理；如果冒险区或结算区中的持有道具的角色进入结算区以外的位置，且没有相关效果规定道具的去向，该道具会在对应的角色进入结算区以外的位置时进入休息区。

道具一般包含如下信息：

203. 1. 0 卡牌名称
参见 201. 1. 0

203. 2. 0 卡牌类型

用以标志卡牌的类型，道具统一以图标表示。

203. 3. 0 稀有度
参见 201. 3. 0

203. 4. 0 和谐之力需求
参见 201. 5. 0

203. 5. 0 卡牌效果
道具的效果在冒险区中无法独立生效，需要使用后由冒险区中的角色持有从而生效。

203. 6. 0 卡牌编号
参见 201. 8. 0

203. 7. 0 印刷信息
参见 201. 9. 0

204. 0. 0 场景牌

场景牌是组成场景牌组的**唯一**卡牌类型，能够产生和谐之力或使用激发灵感，简称为“场景”。场景一般包含以下信息：

204. 1. 0 卡牌名称
参见 201. 1. 0

204. 2. 0 卡牌类型

用以标志卡牌的类型，场景统一以图标表示。

204. 3. 0 稀有度
参见 201. 3. 0

204. 4. 0 “日常”标识

用以标志此场景是否为“**日常场景**”，具有日常的场景被称为“**日常场景**”。玩家在构筑场景牌组时可以忽视“卡牌编号相同的牌只能投入 4 张”的限制，在其中投入任意数量的日常场景。

204. 5. 0 场景效果
所有场景都具有产生和谐之力与**激发灵感**的效果。

204. 5. 1 玩家在使用手牌时，需要根据使用牌上的和谐之力需求，横置场景区中对应数量的场景以产生相应的和谐之力。

204. 5. 2 激发灵感：激发灵感效果。玩家在交流阶段的激发灵感步骤中，可以将正面表示的场景翻面，使用激发灵感。参见 404. 3. 1 和 404. 3. 2

204. 5. 2a 被翻面为背面向上状态的场景不能使用激发灵感，但依然可以通过横置它来产生和谐之力。

204. 6. 0 卡牌编号
参见 201. 8. 0

204. 7. 0 印刷信息
参见 201. 9. 0

205. 0. 0 主角牌

主角牌是在构筑故事牌组时选择的，代表玩家的角色形象，简称为“主角”。后手玩家在自己的前两个回合中，可以横置自己的主角牌以产生 1 点和谐之力。主角一般包含以下信息：

205. 1. 0 卡牌名称
参见 201. 1. 0

205. 2. 0 稀有度
参见 201. 3. 0

205. 3. 0 卡牌编号
参见 201. 8. 0

205. 4. 0 印刷信息
参见 201. 9. 0

206. 0. 0 故事牌

故事牌是在构筑故事牌组时选择的，代表玩家游戏目标与获胜条件的卡牌类型，简称为“故事”。故事皆为横向卡牌。故事一般包含以下信息：

206. 1. 0 卡牌名称

常用的称呼牌的方式，在卡面上存在故事的主要标题和对应故事阶段有所不同的次要标题，表现为同框体中大小不同的文字，二者**共同构成**完整的卡牌名称。在构筑故事牌组时，选择的四个故事必须是主要标题相同、次要标题不同，且阶段为Ⅰ–Ⅳ的四个故事。

206. 2. 0 稀有度
参见 201. 3. 0

206. 3. 0 故事阶段

用以标志故事对应的阶段，位于卡牌右下角的罗马数字标识Ⅰ Ⅱ Ⅲ Ⅳ。故事阶段会影响游戏准备时放置故事的顺序以及游戏中推进故事的顺序。

206. 4. 0 故事效果

当故事推进到具有此类效果的故事所对应的阶段时会触发的效果，通常以“故事进行到此阶段时，”作为效果开头。

206. 5. 0 卡牌编号
参见 201. 8. 0

206. 6. 0 印刷信息
参见 201. 9. 0

207.0.0 指示物

207.1.0 指示物概念

指示物是一类放置于卡牌或其他位置的物品用来标记一些状态，或者是用来与一些规则和效果互动的标志物品，它们不用放在任何卡组中，仅在需要的时候使用。

207.1.1 指示物的卡牌编号通常以“TK-”开头。在双方玩家皆同意的情况下，可以用任意物品来作为指示物。

207.1.2 部分效果可能会检测角色上是否放置了特定指示物。“已获得”指的是牌上当前放置了对应的指示物；“未获得”指的是牌上当前没有放置对应的指示物。

207.1.2a “已获得”与“未获得”的状态会实时更新。如果一张牌上曾经被放置过对应指示物，当指示物被移除时，相关状态也会变为“未获得”。

207.2.0 指示物类型

指示物有多种类型。不同类型的指示物有不同的名称；具有相同名称的指示物视为同一种指示物。常见的指示物有以下类型：

207.2.1 糖果指示物

糖果是一类特殊的指示物，可以放置在冒险区中的特定角色上。糖果本身没有效果，但角色的部分效果可能会关注糖果的数量。

207.2.1a 一个角色上最多只能放置 1 个糖果。当一个角色已获得糖果时，所有再令该角色获得糖果的效果不会执行（参考 502. 1. 1b）。

207.2.1b 糖果只能存在于冒险区中的角色或结算区中的角色上，当已获得糖果的角色离开这两个区域时，糖果会被移除，且因此规则移除的糖果不会触发任何效果。

207.2.1c 当冒险区中一个已获得糖果的角色离开冒险区时，糖果会和角色一起移动到结算区，然后再进行后续的处理。

207.2.2 礼物指示物

207.2.2a 礼物是一类特殊的指示物，可以放置在冒险区中的特定角色上。一个角色上最多只能放置 1 个礼物。当一个角色已获得礼物时，所有再令该角色获得礼物的效果不会执行

207.2.2b 礼物一共有 6 种，分别是“紫悦的礼物”、“柔柔的礼物”、“碧琪的礼物”、“云宝的礼物”、“苹果嘉儿的礼物”、“珍奇的礼物”。一个效果使一个角色获得礼物时，通常会指定具体是哪一种礼物。

207.2.2c 礼物指示物通常具有以下两个效果：

①礼物的第一个效果通常是 “在每个回合开始时，可以拆开此礼物（触发礼物的效果并将其移除）”，这个效果是一个规则式效果。它用来说明，礼物的拆开时机为每个回合开始时。另外，部分卡牌的效果也可能将礼物拆开。

②礼物的第二个效果通常是一个在礼物被拆开时触发的触发式效果。“拆开礼物”指的是：使用这个礼物的触发式效果，并将该礼物移除。礼物因为拆开被移除不影响其效果的处理。

拆开后的效果具体内容取决于它的种类，根据种类不同分为以下几种：

紫悦的礼物 当此礼物被拆开时，翻开牌组顶 2 张牌，选 1 张牌加入手牌，剩下的牌放进牌组底。

柔柔的礼物 当此礼物被拆开时，选我方休息区中 1 个和谐之力需求小于或等于 3 的角色加入手牌。

碧琪的礼物 当此礼物被拆开时，获得此礼物的角色本回合灵感+1。

苹果嘉儿的礼物 当此礼物被拆开时，获得此礼物的角色本回合获得：“冒险区 横置此牌 选我方 1 个场景竖置”。

云宝的礼物 当此礼物被拆开时，我方可以将获得此礼物的角色移动到我方冒险区 1 个空格子中。

珍奇的礼物 当此礼物被拆开时，选对方冒险区中 1 个角色本回合灵感-1。

207.2.2d 回合开始的准备步骤中，如果双方冒险区都有多个已持有礼物的角色，则由回合玩家先一次性决定自己要拆开的礼物数量和顺序，然后由对手一次性决定他自己要拆开的礼物数量和顺序；先按顺序结算对手的礼物效果，再按顺序结算我方的礼物效果。（拆开礼物的完整流程可以参考 503.0.0）

207.2.2e 礼物只能存在于冒险区中的角色或结算区中的角色上，当已获得礼物的角色离开这两个区域时，礼物会被移除，且因此规则移除的礼物不会触发任何效果。

207.2.2f 当冒险区中一个已获得礼物的角色离开冒险区时，礼物会和角色一起移动到结算区，然后再进行后续的处理。

三、区域

区域是指可以放置牌的位置，包括主要牌组区、场景牌组区、冒险区、故事区、场景区、休息区和手牌。

301.0.0 主要牌组区

主要牌组区是用于放置主要牌组的区域，该区域中放置的牌简称为牌组。

主要牌组区是非公开区域，牌组都应当背面向上放置。玩家不能查看自己或对方牌组的内容，也不能随意改变牌组的顺序，但可以随时确认双方牌组的数量。

302.0.0 场景牌组区

场景牌组区是用于放置场景牌组的区域。

场景牌组区是非公开区域，场景牌组都应当背面向上放置。玩家不能查看自己或对方场景牌组的内容，也不能随意改变场景牌组的顺序，但可以随时确认双方场景牌组的数量。

303.0.0 冒险区

冒险区是用于放置进行交流的角色的区域，该区域包含 3 个格子，每个格子可以放置一个角色。双方玩家的冒险区对向排布且每个格子一一对应。

303.1.0 冒险区是公开区域，其中的所有牌正面向上放置，牌面信息完全公开。双方玩家都可以随时查看双方冒险区中的牌，但在查看对方的卡牌时请注意礼仪，以免产生不快。

303.2.0 玩家不可随意改变冒险区中角色的位置。

303.3.0 角色牌进入冒险区有两种方式，一种为亮相入场，一种为替换入场。

303.3.1 在没有特殊说明的情况下，角色牌进入冒险区均采取亮相入场。如果一个效果只描述为使一个角色入场，玩家不能随意选择将其改为替换入场；如果一个效果只描述为使一个角色替换入场，玩家不能随意选择将其改为亮相入场。

303.3.2 角色牌通过亮相入场的方式进入冒险区时，只能放置在自己冒险区的空格子中。如果自己有多个空格子，由玩家决定新入场角色的位置。当冒险区所有格子中都有角色时，不可从手牌亮相入场使用角色牌，无法结算将角色亮相入场移入冒险区的效果。

303.3.3 部分情况下，角色可以通过替换入场。关于角色替换入场请参考 403.2.0。

304.0.0 故事区

故事区是用于放置故事、计划以及主角的区域，用于标记本局游戏的进度以及胜负。故事区中的每个故事都有其特定阶段，由低至高分别为Ⅰ、Ⅱ、Ⅲ、Ⅳ阶段。将主角移动至更高阶段故事的动作称为推进故事。

304.1.0 故事区为混合公开区域，根据该区域中卡牌的状态不同，其信息公开状态也不同。

304.2.0 故事区内的故事与主角正面向上放置，牌面信息完全公开。双方玩家都可以随时查看双方故事区中正面表示的牌，但在查看对方的卡牌时请注意礼仪，以免产生不快。

304.3.0 在故事区中的计划都背面向上放置，双方玩家都不能查看自己或对方计划的内容。

304.4.0 计划是一种特殊的卡牌状态，以背面向上的状态覆盖在故事上方以保护我方故事，每个故事上最多覆盖一个计划。当交流阶段中玩家想要采取**推进故事**的行动时，需要检查对方玩家的计划。如与自己即将推进至的故事阶段相同阶段的对方玩家的故事上覆盖有计划，则不能采取**推进故事**的行动。

304.5.0 在一方玩家的角色采取**推进故事**的行动后，需检查该玩家的故事阶段，如该玩家已经推进至第 4 阶段，则该玩家赢得本局游戏。

304.6.0 玩家不可随意改变故事区中故事与计划的顺序。

304.7.0 新移入故事区的计划需尽可能放置在阶段更高且没有计划的故事上方。

305.0.0 场景区

场景区是用于放置场景的区域，所有处于场景区中的卡牌都为场景。

在没有特殊说明的情况下，“增加一张场景牌”指的是将场景牌组顶的 1 张牌正面竖置移入场景区中。

305.1.0 场景区中的牌牌面信息完全公开。双方玩家都可以随时查看双方场景区中的牌（包括背面向上放置的牌），但在查看对方的卡牌时请注意礼仪，以免产生不快。

306.0.0 休息区

休息区是用于放置因交流退场的角色、效果结算后的事件、被弃置的牌以及因其他原因移入休息区的牌的区域。

306.1.0 休息区是公开区域，其中的所有牌正面向上放置，牌面信息完全公开。双方玩家都可以随时查看双方休息区中的牌，但在查看对方的卡牌时请注意礼仪，以免产生不快。

306.2.0 玩家的牌会在以下情况下被移入休息区。

306.2.1 从手牌中被弃置的牌会移入休息区。

306.2.2 从手牌中使用的事件会在效果结算后移入休息区。

306.2.3 被角色持有的道具会在角色移入休息区时一同移入休息区。

306.2.4 触发了预案效果的计划会在效果结算后移入休息区。

306.2.5 在交流中失败的角色会在区域转移步骤移入休息区。

306.2.6 使用其他使牌移入休息区的效果。

306.1.0 休息区中牌的顺序不影响游戏，玩家可以任意变更自己休息区中牌顺序。

307.0.0 手牌

手牌是用于保留抽到的牌的区域。

307.1.0 手牌是个人专属可见区域，玩家可随时查看自己的手牌，但无权查看对手的手牌。

307.2.0 双方玩家都可以随时确认对手的手牌数量。

307.3.0 玩家的手牌数量不受限制。但在自己回合结束阶段的弃牌步骤中，如果手牌数量超过 10 张，则需要弃牌直至手牌数量为 10 张。

307.4.0 手牌的顺序不影响游戏，玩家可以任意变更自己的手牌顺序。

308.0.0 结算区

结算区是一个在部分效果处理中才会用到的特殊区域，用来表示这张牌正在结算中。

结算区并不实际存在于对战盘上；结算区中的卡牌仍然存在于游戏中，但不处于任何其他的区域中。

308.1.0 在以下情况，卡牌会进入结算区中：

308.1.1 使用一个事件，事件会进入结算区；在对应的事件效果结算完后事件会离开结算区进入休息区。

308.1.2 计划的预案效果被触发，计划会进入结算区；在对应的预案效果结算完后计划会离开结算区进入休息区。

308.1.3 角色离开冒险区如果将会触发一些触发式效果，这个角色会进入结算区；在对应的效果结算完后，角色会离开结算区进入休息区（参考 614.0.0）。

四、回合结构

401.0.0 总则

401.1.0 在一局游戏中，由先手玩家进行游戏的第一个回合并成为该回合的回合玩家。在一个回合的所有阶段后，这个回合结束，另一方玩家开始一个新的回合并成为新回合的回合玩家。一局游戏中双方玩家轮流进行回合。关于先手玩家，参见 103.3.0。

401.1.1 在本节中，“进行自己回合的玩家”简称为“回合玩家”，另一方被称为“对方玩家”。

401.2.0 每一个回合都依序包含以下四个阶段：回合开始阶段、主要阶段、交流阶段、回合结束阶段；每个阶段还会依序细分成各种步骤。在每回合都会有这些阶段和步骤，即便在这些阶段和步骤中无事发生。在一个步骤中，当所有效果结算完成且动作执行完成后，或当没有效果可以使用且没有动作可以执行后，或当选择放弃使用所有的可以使用的效果后，进入下一步骤。在完成了某个阶段的所有步骤后，进入下一个阶段。

402.0.0 回合开始阶段

回合开始阶段包含如下步骤：

402.1.0 竖置

回合玩家将所有横置的主角、角色和场景竖置。

402.2.0 抽牌

如果这是本局游戏的第一个回合，跳过此步骤。

回合玩家抽 1 张牌，如果在执行这一动作时，主要牌组数量为 0，玩家会输掉游戏。

402.3.0 增加场景

如果在进行这一步骤时，场景牌组数量为 0，跳过此步骤。

回合玩家增加 1 个场景。

402.4.0 准备

此步骤用于处理一些回合开始时的效果，如果没有相关效果，跳过此步骤。

如果双方玩家在此步骤都有效果将要使用，由回合玩家先决定要使用哪些效果，然后由对方玩家决定要使用哪些效果；由对方玩家先结算效果，然后由回合玩家结算效果。（完整的使用效果流程可以参考 504.0.0）

403.0.0 主要阶段

回合玩家可以在主要阶段中消耗和谐之力，主动使用角色、事件、道具，或使用启动式效果。当玩家使用一张牌时，需要满足卡牌的**和谐之力需求**，每张牌的**和谐之力需求**会在牌面上标注。满足**和谐之力需求**的方式是横置对应数量的**场景**以产生足够的和谐之力，**不能额外横置或少横置**。后手玩家在自己的前两个回合中，可以横置自己的主角以产生 1 点和谐之力。横置场景或主角作为满足**和谐之力需求**的动作属于**规则的规定动作**。

主要阶段中可以任意顺序执行如下步骤任意次数：

403.1.0 使用启动式效果

回合玩家选择自己冒险区中一个角色，使用其牌面上的启动式的**冒险区效果**。

403.2.0 使用角色

使用角色分为两种方式，一种是亮相入场，另一种是替换入场。在使用角色时，玩家需要明确地声明自己要通过哪种方式使用角色。

403.2.1 通过亮相入场的方式使用角色时，需要先展示角色牌并支付和谐之力需求；满足和谐之力需求后，选择冒险区中一个空格子，将角色放置在选中格子中。

403.2.2 通过替换入场的方式使用角色时，需要先展示角色牌并支付和谐之力需求，同时选中自己冒险区的一个角色；然后将选中的角色放进休息区，将所展示的角色放在移入休息区角色的原位置上。

403.2.2a 角色通过替换进入冒险区，或者因为替换导致冒险区中的角色离开冒险区，不会触发替换、“当角色替换时……”类效果之外的任何触发式效果（例如亮相、告别等效果均不会触发），不会被任何替代式效果影响。

403.3.0 使用事件

使用事件时，满足和谐之力需求后开始结算事件上记述的效果。

403.3.1 所有事件结算的最后一个步骤都是“将该事件移入休息区”，那之后事件才结算完毕。

403.3.2 部分事件同时会有一些预案效果，使用这类事件时不会使用这些预案效果。这一部分的预案效果只有在此事件作为计划被移除时才会触发并使用，这些事件作为计划被移除时也不会使用其的预案以外的效果。

403.4.0 使用道具

使用道具时，满足和谐之力需求后，选择冒险区中的一个角色，由选中角色持有道具。关于持有道具的规则，参见 203.0.0

404.0.0 交流阶段

交流阶段包含如下步骤：

404.1.0 如果这是本局游戏的前两个回合，跳过整个交流阶段。

404.1.1 如果这不是本局游戏的前两个回合，对方玩家在可以在交流阶段开始时使用具有*跃入*效果的角色。使用这些角色没有数量限制。

404.2.0 检查冒险区双方玩家的一列正对侧格子（即对位格）中是否有角色存在，决定将要执行的动作并执行（动作分为：交流、行动或跳过）。这一过程**总是按照以下顺序进行：**

①先手玩家左手边的第一列冒险区格子

②冒险区中间的格子

③先手玩家右手边的第一列冒险区格子

关于先手玩家，参见 103.3.0

404.3.0 交流

当交流阶段中双方玩家的一列正对侧格子中都有角色存在时，这 2 个格子中双方的角色进行交流。角色间的交流按照如下步骤进行：

404.3.1 回合玩家激发灵感步骤

回合玩家可以选择一张正面表示的场景使用激发灵感，结算它的效果，在结算完毕后，将场景翻面；或选择不使用激发灵感。

404.3.1a 如果激发灵感仅对特定角色生效，则只有当本次交流中回合玩家的角色是满足要求的特定角色时，才能使用该激发灵感。

回合玩家可以重复这一流程任意次，直到选择不使用激发灵感。当回合玩家选择不使用激发灵感后，本步骤结束。

404.3.2 对方玩家激发灵感步骤

本步骤中由对方玩家进行激发灵感步骤，具体操作与 404.3.1 相同。

404.3.3 结算步骤

双方玩家将进行交流角色的灵感和所有其他效果赋予该角色的灵感相加，计算最终灵感。最终灵感较高的一方为交流的胜利方，最终灵感较低的一方为交流的失败方。如果最终灵感相等，则双方玩家都为失败方。

404.3.4 区域转移步骤

根据双方玩家自身交流胜利或失败的情况，决定玩家执行何种动作。由回合玩家先判断和执行，然后由对方玩家进行判断和执行。双方都完成此步骤的动作后，进入下个步骤。

404.3.4a 如果是胜利方，则角色保持在原位，无需执行任何动作。

404.3.4b 如果是失败方，则将角色**退场**（参考 614.0.0）。

404.3.5 结束步骤

上述步骤结束后，当前格子中的角色交流结束。

404.3.5a 所有“本次交流中……”效果会在这个步骤结束。

404.3.5b 回合玩家的角色如果是胜利方，在此步骤使用其*凯旋*效果。

如本格子不是冒险区中最后一列格子，则检查下一列格子中角色的状态，并决定下一列格子中执行的动作。如本格子是冒险区中最后一列格子，则交流阶段结束。

404.4.0 行动

当交流阶段中，只有回合玩家的格子中有角色，正对侧的对方玩家格子中没有角色时，回合玩家可选择一次行动。行动分为推进故事和干扰计划，但一次行动中只能选择其中一项行动执行。

404.4.1 推进故事

如回合玩家选择进行推进故事的行动，首先需要检查能否满足执行推进动作的条件。如果下一个故事相同故事阶段的对方故事上有计划，则不能选择推进故事。

例：回合玩家在交流阶段时想将主角从第 1 阶段故事移动到第 2 阶段故事，但对方玩家的第 2 阶段故事上覆盖有计划，因此无法执行推进故事的行动。

如回合玩家执行了推进故事的行动，则将回合玩家的主角移动至下一个故事。如果不是第Ⅳ阶段，则使用故事上相应的效果，那之后当前格子的角色行动结束。如果是第Ⅳ阶段，则玩家获得游戏胜利。参见 104.1.0

404.4.2 干扰计划

如回合玩家选择进行干扰计划的行动，则将对方玩家故事区中对应故事阶段最小的那一个计划移除。将被移除的计划翻开，如翻开的计划上有“预案”效果，则使用相应效果后将其移入休息区；否则，由对方玩家将翻开的计划移入手牌。

404.4.2a 部分*预案*的效果带有*启示*标签，其格式通常为“预案AAA启示BBB”。在结算该类效果前，需要先判断是否要执行“启示BBB”内容：如果该玩家没有其他计划，且本局游戏中该玩家没有执行过任何启示的内容，则该玩家在执行此预案效果时执行“AAA+BBB”的内容；否则该玩家在结算此效果时仅执行“AAA”的部分。

404.4.3 结束步骤

当选择上述行动执行完毕后，当前格子中的角色行动结束。如本格子不是冒险区中最后一列格子，则检查下一列格子中角色的状态，并决定下一列格子中执行的动作。如本格子是冒险区中最后一列格子，则交流阶段结束。

404.5.0 跳过

回合玩家的格子中没有角色时，跳过该格子的交流步骤。如本格子不是冒险区中最后一列格子，则检查下一列格子中角色的状态，并决定下一列格子中执行的动作。如本格子是冒险区中最后一列格子，则交流阶段结束。

405.0.0 回合结束阶段

回合结束阶段包括如下步骤：

405.1.0 清除步骤

双方玩家所有“本回合……”的效果结束。

405.2.0 如果回合玩家的手牌数量为 11 张或更多，回合玩家弃牌直至手牌数量为 10 张。因此动作而进行的弃牌，不会触发触发式效果。

五、效果

一张牌上可能会有多个效果，每个效果间会通过**换行**区分。

501.0.0 效果类别

根据效果的使用条件不同，卡牌效果分为以下几类：

501.1.0 触发式效果

触发式效果均带有触发条件，在满足触发条件时立即被使用。除非效果另行规定，否则玩家必须使用这些效果。

例：

、

，此类效果会在其触发条件被满足时，立即使用。

501.1.1 在同一时间点，有多个触发式效果被使用时：

501.1.1a 如同时被使用的触发式效果属于同一方，由该玩家决定效果结算顺序。

501.1.1b 如同时被使用的触发式效果分属双方，由对方玩家先结算；当对方玩家的所有效果结算完毕后，再由回合玩家结算。

501.1.2 如果一个效果在结算过程中满足了某个触发式效果的条件，那么在这个效果结算后，该触发式效果才会被使用。

501.1.3 “当”与“每当”

“每当”意味着，如果同时满足了多次触发条件，这个效果也会触发多次。如果效果文本中只有“当”，即使同时满足了多次触发条件，这个效果也只会触发 1 次。

例：我方冒险区中有【紫悦　　BP03-CR07】，此时我方使用一个效果为“抽 5 张牌，弃 4 张牌”的事件，在事件结算后会触发 4 次紫悦的效果

501.2.0 持续式效果

持续式效果会在满足条件的情况下一直生效，不需要使用。持续式效果要求的条件由不满足变为满足时，它会立即生效；如果此类效果要求的条件由满足变为不再满足时，它会立即失效。

例：“

我方冒险区中的「甜心宝宝」角色和「醒目露露」角色灵感+1”。此类效果会在该角色位于冒险区中时持续生效；

“

只要我方冒险区有「柔柔」角色，在对方回合中，此角色灵感+2”此类效果会在满足条件时生效：即我方冒险区中有 1 个以上具有「柔柔」关键词的角色且在对方回合中时生效。

501.2.1 如果一个效果在结算时，使某个持续式效果的条件满足情况改变（从满足变为不再满足，或从不满足变为满足），那么在这个效果结算后，该持续式效果才会失效/生效。

501.3.0 启动式效果

玩家可以只能在在自己的主要阶段中主动启动此类效果并立即使用。除非有特殊说明，玩家只能在没有其他任何效果待结算时使用启动式效果。

启动式效果通常由“费用”和“后续效果”构成，当玩家可以执行“费用”部分所述动作时才能使用对应的效果。

（关于使用启动式效果的完整流程，可以参考 503.0.0）

例：“冒险区 横置此牌选我方冒险区中 1 个「宠物」角色本回合灵感+2”。此效果可以在该角色位于冒险区中时，支付“横置此牌”的费用从而生效。如果拥有此效果的角色已经横置，则玩家无法执行“横置此牌”的费用，因此整个效果都无法使用。

501.3.1 激发灵感是一类特殊的启动式效果，这类效果只能在交流阶段的“回合玩家激发灵感步骤”或“对方玩家激发灵感步骤”中启动（具体的可使用步骤取决于玩家是否为回合玩家），且启动激发灵感的费用为“将此场景翻面”。

501.3.1a 如果一个激发灵感效果的所有内容都无法执行，玩家不可以使用这个效果。

501.3.2 探索是一类特殊的启动式效果，这类效果的费用为“将此场景翻面”。

501.3.2a：通常情况下，拥有探索效果的卡牌，效果文本存在“在我方主要阶段可以将此场景翻面以使用此牌的探索效果”的描述，该描述并非卡牌的效果，而是一句提示性文字。即使没有此段文本，探索效果仍照常处理。

501.3.2b 如果一个探索效果的所有内容都无法执行，玩家不可以使用这个效果。

501.4.0 规则式效果

规则式效果会规定卡牌的使用条件与使用方式，此类效果在牌未使用时也会持续生效。

例：“我方冒险区有「珍奇」角色时才能使用 抽 1 张牌”此效果规定此事件仅在冒险区中有 1 个以上具有「珍奇」关键词的角色时才能从手牌中使用。

501.5.0 条件判断

有些效果的一部分会检查卡牌的信息，只有在满足条件的情况下才能执行对应效果，通过该检查的条件如下：

501.5.1 如X有「A」

通常用于触发式效果与启动式效果，在进行该条件判断时，会检测区域X中是否有一张或更多牌具有关键词「A」，如满足条件则会执行后续效果。

例：“亮相：如我方冒险区有「奥罗威」角色，选对方冒险区中1个灵感小于或等于5的角色退场”。会在该牌触发“亮相”效果时先进行条件判断，如我方冒险区中有1个或更多具有「奥罗威」关键词的角色，该效果将会执行。

501.5.2 只要X有「A」

通常用于持续式效果，在进行该条件判断时，会检测区域X中是否有一张或更多牌具有关键词「A」，如满足条件则会使后续效果生效；且每当区域X中发生情况变化时，都会重新进行一次相同的检测，如不再满足条件则效果相应失效。

例：“冒险区：只要我方休息区中道具的数量大于或等于2，对方冒险区中所有角色灵感-1”。该效果会在该角色移入冒险区时检测休息区中道具的数量，且每当休息区中的卡牌种类或数量发生改变时都会重新进行条件判断。

501.5.3 如X中有其他「A」

在进行该条件判断时，会检测区域X中，除了写有该效果的牌本身外，是否有一张或更多牌具有关键词「A」，如满足条件则会执行后续效果。

例：“亮相：如我方冒险区有其他「云宝」角色，此角色本回合灵感+2”。会在该牌触发“亮相”效果时先进行条件判断，如我方冒险区中除了触发了这个“亮相”效果的角色以外，还有1个或更多具有「云宝」关键词的角色，该效果将会生效。

501.6.0 提示性文字

提示文字会以特殊标记的形式印刷在牌面上，它们通常是为了凸显卡牌效果的风味，本身并没有规则上的含义，与游戏内容无关。常见的提示性文字有以下类型：

501.6.1 

501.6.2 

501.6.3 

501.6.4 

501.6.5 

501.6.6 

501.6.7 

501.6.8 

501.6.9 

502.0.0 效果使用原则

502.1.0 当玩家尝试结算一个效果时：

502.1.1 如果一个效果包含了多个动作，需要按照文本描述的顺序依次执行。

502.1.1a 如果效果所指示的动作无法完整执行，则尽量执行可执行的部分。

502.1.1b 如果效果所指示的动作完全无法执行，跳过这些动作。

502.1.1c 抽牌总是一个可执行动作，但如果一个玩家在牌库为空时执行这个动作会输掉比赛。

502.1.2 即使一个效果或一个事件的所有内容都无法执行，玩家依然可以使用并结算这个效果或事件（但

和

除外）。

502.2.0 除非特别说明，一个效果的主语都默认为“我方”；如果一个效果有主语，默认其后的所有内容都由该主语执行，直到后文出现新的主语或到句号（。）结束。部分效果的文本中有句号分隔，句号后的内容默认是新的主语执行。

503.0.0 使用卡牌与效果的完整流程

通常情况下，使用卡牌或效果的流程可以简便处理，不会用到此部分内容。

部分情况下，使用卡牌或效果的过程中可能涉及到多个效果的触发或结算，为了明确使用牌或效果的流程顺序，让处理流程更清晰，可以参考此部分内容。

使用卡牌或效果的完整流程如下：

503.1.0 宣言要使用的牌或效果，如果有费用则一并支付其费用。

503.1.1 通常情况下，玩家只能在自己回合的主要阶段中，且没有其他任何待结算效果，且没有任何效果将成为待结算效果的情况下使用牌或启动式效果。

503.1.2 触发式效果在满足触发条件时立即被使用。除非效果另行规定，否则玩家必须使用这些效果。

503.1.3 如果宣言的牌或宣言的效果对应的牌处于非公开状态，需要将其公开。

例如：我方要从手牌使用一张牌，则我方要于宣言使用这张牌时将其公开。

503.1.4 一张牌的费用通常是和谐之力需求，如果有其他效果影响了这张牌的和谐之力需求，会在此流程先整合计算出具体的和谐之力需求数值并支付。

503.1.5 一个启动式效果的费用通常是一系列需要玩家执行的动作，会使用蓝色字体白色底纹标注。

例如：意为费用为“XXXX”的启动式效果。

503.1.6 支付费用的流程是，如果费用是和谐之力需求，则需要横置对应数量的场景牌。如果费用是其他动作，则玩家需要按顺序完整执行费用部分规定的动作。支付费用的过程不会使用待结算列表。如果玩家不能支付费用，则玩家不能使用这张牌或这个效果。

503.1.7 如果要使用的牌是角色，玩家必须在支付费用的同时，清晰地声明角色的入场方式是亮相入场还是替换入场。

503.1.7a 如果要使角色亮相入场，必须在冒险区中有可以放置角色的空格子时才能声明。

503.1.7b 如果要使角色替换入场，必须同时选择一个自己冒险区中已有的角色作为被替换角色。

503.1.8 如果要使用的牌是道具，必须在冒险区有可以持有该道具的角色时才能宣言使用。

503.2.0 根据使用的牌或效果类型不同，将对应的牌移动到合适的位置。

503.2.1 如果使用的是角色牌，根据使用方式的不同按照以下的方式处理。

503.2.1a 如果该角色通过亮相入场，将其放置到我方冒险区的一个空格子中。

503.2.1b 如果该角色通过替换入场，将被替换角色直接放进休息区，然后将使用的角色牌放到被替换角色的原位置上。如果被替换角色持有道具，则将该道具和被替换角色一起放进休息区；如果被替换角色上放置了指示物，则被替换角色进入休息区会移除这些指示物。因替换入场导致的角色进入或离开冒险区，不会触发、“当角色替换时……”类效果之外的任何触发式效果，不会受到任何替代式效果影响。

503.2.2 如果使用的是道具牌，选择我方冒险区一个角色持有此道具，将其放到该角色下面。如果所选择的角色已经持有道具，则先将该角色此前持有的道具移入休息区，然后该角色持有新的道具。如果所使用的道具对于角色有要求，则只能选择符合要求的角色。

503.2.3 如果使用的是事件牌，将其移入结算区，事件的效果成为待结算效果。

503.2.4 如果使用的是效果，它会成为待结算效果进入待结算列表。

503.2.4a 持续式效果，规则式效果不需要使用，也不会用到待结算列表。

503.3.0 使用牌或效果的流程完成，处理相关的效果。

503.3.1 如果使用的角色牌有亮相效果，该效果会在角色通过亮相入场进入冒险区之后触发成为待结算效果。如果使用的角色牌有替换效果，该效果会在角色通过替换入场进入冒险区之后触发成为待结算效果。

503.3.2 如果使用的是事件牌，其效果会成为待结算效果，在效果结算执行完毕后对应的事件牌移入休息区。

504.0.0 待结算效果与待结算效果列表

通常情况下，使用卡牌或效果的流程可以简便处理，不会用到此部分内容。

部分情况下，可能会有多个效果被同时使用，为了明确效果的结算顺序，让效果的结算流程更清晰，可以参考此部分内容。

504.1.0 待结算效果是一些确定已被使用但尚未结算的效果，它们可能来自：

①一个触发式效果满足条件后，该效果会触发并成为待结算效果。

②玩家在使用一个启动式效果并支付费用部分后，后续效果会成为待结算效果。

③玩家在使用一个事件后，事件会进入结算区，事件的效果会成为待结算效果。

504.2.0 待结算列表是由一系列待结算效果组成的列表，待结算效果严格按照特定的顺序排列，待结算列表中的任一效果相对列报中其他效果的顺序不可改变。

504.3.0 当一个效果成为待结算效果时，它会被置入待结算列表。一般来说，置入待结算列表的待结算效果会位于该列表的顶端。当一个待结算效果进入待结算列表最顶部后，其他待结算列表中的所有待结算效果向下顺延一位（原本处于待结算列表顶端第一个效果会成为待结算列表顶端的第二个效果）；在待结算列表中的待结算效果相对列表中其他待结算效果的顺序不能改变。

例：待结算列表中从最顶端开始按顺序有 A、B、C 三个效果，此时效果 D 成为待结算效果，则 D 会进入待结算列表顶端，A、B、C 会向下顺延一位，最终的待结算列表从顶端按顺序是 DABC。

504.4.0 如果没有新的效果会成为待结算效果，开始结算待结算列表中的待结算效果。

504.4.1 结算待结算列表中的待结算效果时，每次总是结算其最顶部的一个效果。一个待结算列表中的效果执行完成后会被移除，其他待结算列表中的所有待结算效果会向上顺延一位（原本处于待结算列表中顶端第二个待结算效果会变为待结算列表顶端的第一个待结算效果）。

例：待结算列表中从最顶端开始按顺序有 A、B、C 三个效果，效果 A 结算并执行完成后，B、C 会向上顺延一位，最终的待结算列表从顶端按顺序是 BC。

504.5.0 当一个效果在执行过程中满足了其他的触发式效果的触发条件，被触发的效果将在当前效果全部结算完成后被触发并使用，成为待结算效果。

例：待结算列表中从最顶端开始按顺序有A、B、C三个效果，效果A为“抽1张牌，弃1张牌”我方冒险区中有效果E：“冒险区当我方抽1张牌时，选我方冒险区中1个角色本回合灵感+1”生效中。在结算待结算列表时，先结算效果A，我方按顺序执行动作“抽1张牌，弃一张牌”，效果E的条件会在我方抽1张牌后满足，但此时效果A仍在结算中，因此效果E暂不会被使用。在我方执行完成“弃一张牌”的动作后，效果A结算完成并移出待结算列表，列表中的BC向上顺延1位，然后效果E被使用进入待结算列表，原来列表中的BC又向下顺延1位，此时待结算列表中的效果从最顶端开始按顺序分别为EBC。

504.6.0 如果同时有多个效果成为待结算效果，它们按以下方式处理：

如果同一方玩家的多个效果同时成为待结算效果，玩家决定它们**进入待结算列表顶部的顺序**。

如果双方玩家的多个效果同时成为待结算效果，则回合玩家先决定自己的效果**进入待结算列表顶部的顺序**；在回合玩家的所有待结算效果进入待结算列表后，对方玩家决定对方自己的效果**进入待结算列表顶部的顺序**；在双方玩家没有要放进待结算列表的效果后，从待结算列表的顶部开始依次结算这些待结算效果。

例：回合玩家X的效果A和效果B和非回合玩家Y的效果C和效果D同时成为待结算效果，则回合玩家X需要先决定效果A和效果B进入待结算列表顶部的顺序，在玩家X决定后，玩家Y再决定效果C和效果D进入待结算列表顶部的顺序。假设玩家X决定，令效果A先进入，效果B后进入，则效果A会先成为待结算列表最顶部的第一个效果，然后效果B会进入待结算列表成为待结算列表最顶部的第一个效果，效果A会顺延成为待结算列表最顶部的第二个效果；在效果A和B都进入待结算列表后，假设玩家Y决定自己的D效果先进入，效果C后进入，则在所有效果进入待结算列表后，其在待结算列表中从最顶部到最底部的顺序为CDBA。

六、术语与常用动作释义

601.0.0 抽牌

601.1.0 抽牌是指将牌库顶的牌移入手牌。

601.2.0 抽 N 张牌是指将牌库顶的 N 张牌移入手牌。如果一个抽多张牌的效果使一个触发式效果满足了条件，那么触发式效果会在所有牌都抽取后被触发

602.0.0 弃牌

602.1.0 弃牌是指将牌从手牌中移入休息区。

602.2.0 如果弃牌数量多于 1 张，则移入顺序由玩家自行决定。如果一个弃多张牌的效果使一个触发式效果满足了条件，那么触发式效果会在所有牌都弃掉后被触发。

602.3.0 在回合结束阶段的弃牌步骤，因手牌数量超过 10 张而进行的弃牌，不触发触发式效果。

603.0.0 对位

603.1.0 对位是指冒险区格子的位置关系。同一列中属于不同玩家的 2 个格子为对位，这 2 个格子互为对位格。

603.2.0 放置于对位格子中的角色为对位角色。

604.0.0 成为计划

604.1.0 成为计划是指将一张牌横置、背面向上地放置在没有计划的故事上，且必须放置在故事阶段尽可能大的，没有计划的故事上。

605.0.0 移除

移除可能是指将一个计划移除或将一个指示物移除。

605.1.0 当一个计划被**移除**时，将被移除的计划翻开并确认是否有预案效果。如有，则使用预案效果后将计划移入休息区；如没有，则拥有该计划的玩家将被移除的计划入手。

605.2.0 当一个有预案效果的计划被移除，且预案效果因为没有可选目标等原因导致效果无法执行时，会跳过预案效果的执行，将计划移入休息区。

例：使用“选我方冒险区中 1 个角色本回合灵感+2”的预案效果时，若我方冒险区中没有角色，则跳过该预案效果的执行，将计划移入休息区。

605.3.0 当一个指示物被移除时，将其从对战中移出，其不用再放置在对战盘上，也不再对游戏产生影响。

606.0.0 持续一回合的效果

606.1.0 此类效果会在回合结束阶段的清除步骤中结束，在效果文本中通常表述为“本回合……”。

607.0.0 增加/减少灵感

607.1.0 在计算一个角色的灵感时，在其原有灵感基础上加上所有生效的效果，计算总和，如结果为0或更低，则记为0。

例：一个角色灵感为2，一个“灵感-3”的效果对其生效。在计算灵感时，该角色灵感为“2-3=-1”，最终结果小于0，则该角色最终灵感记为0。

607.2.0 此类效果所有生效效果的计算没有先后，与其生效时间顺序无关。

例：一个角色灵感为2，一个“灵感-3”和一个“灵感+1”的效果对其生效。在计算灵感时，灵感-3与灵感+1的效果将同级计算，影响最终灵感的效果计算后为“灵感-2”，因此该角色最终灵感记为0。

607.3.0 当一个效果需要确认一个角色的灵感时，如果这个角色的灵感同时受到其他效果的影响导致灵感值改变，按改变后的大小进行确认。

例：一个角色的灵感为4，一个“灵感+1”的效果对其生效，该角色的最终灵感记为5；此时一个“使灵感小于等于4的角色退场”的效果不会使该角色退场。

608.0.0 和谐之力需求

608.1.0 当从手牌中使用角色、事件或道具时，需要按照卡牌上的和谐之力需求信息横置横置场景区中对应数量的场景。

608.2.0 横置场景属于规则动作，必须一次性横置与和谐之力需求相同的场景；不能额外横置或少横置。

608.3.0 玩家只能在使用牌时横置场景区中对应数量的场景。

609.0.0 牌组顶与牌组底

609.1.0 牌组顶是指牌组最上方。牌组顶牌是指牌组最上方的牌。牌组顶N张牌，是指牌组最上方的N张牌。牌组底是指牌组最下方。牌组底牌是指牌组最下方的牌。牌组底N张牌，是指牌组最下方的N张牌。

609.2.0 当一个效果指示玩家翻开牌组顶N张牌时，展示牌组顶N张牌使其成为正面向上，这些牌依然以原有顺序处于牌组中。

609.3.0 若需放置于牌组顶的牌数量多于1张，则由玩家自行决定放置顺序。若需放置于牌组底的牌数量多于1张，则由玩家自行决定放置顺序。

610.0.0 横置/竖置

610.1.0 **横置**是一个多义词，既可以表示将一张牌从纵向表示的状态转为横向表示状态的动作，也可以表示一张牌处于横向放置的状态。

610.2.0 **横置**类效果不能选择已经横置的角色或场景进行横置。

610.3.0 **竖置**一个多义词，既可以表示将一张牌从横向表示的状态转纵向表示的状态的动作，也可以表示一张牌处于纵向放置的状态。

610.4.0 **竖置**类效果不能选择已经竖置的角色或场景进行竖置。

610.5.0 卡牌效果中的将**角色横置或竖置**类效果，只能选择玩家冒险区中的角色进行横置或竖置。

610.6.0 卡牌效果中的将**场景横置或竖置**类效果，只能选择玩家场景区中的正面或背面场景进行横置或竖置。

611.0.0 翻开

611.1.0 翻开特定牌是指，令那些牌无视区域的规则要求，公开牌面信息直到效果结算完成。

611.2.0 被翻开的牌仍处于原位置。

611.3.0 在效果即将结算完成时，如果仍存在未移动的被翻开的牌，则将这些牌放回原位置，其信息不再公开；如果被放回的牌数量多于 1 张，则由玩家自行决定放回顺序。

612.0.0 在冒险区中移动

612.1.0 在冒险区中移动是指，将冒险区中的一个角色从当前所在的格子，放到冒险区的另一个空格子中。如我方冒险区没有空格子，则这一动作不能执行。

612.1.1 从其他区域进入冒险区，或者从冒险区进入其他区域都不能算作在冒险区中移动。

612.1.2 如果一个角色因为一个效果移动到另一个空格子中，又因为一个效果移动回到原位置，仍然视为这个角色本回合移动过，且视为这个角色本回合在冒险区移动了两次。

613.0.0 查看

613.1.0 查看特定牌是指，令那些牌无视区域的规则要求，让牌面信息对一位玩家单方面公开直到效果结算完成。通常由相关效果的使用者执行查看动作，效果另有规定除外。

613.2.0 被查看的牌仍处于原位置。

613.3.0 在效果即将结算完成时，如果相关效果没有规定部分被查看牌的去向，则将这些牌按照原来的顺序放回原位置，其信息不再对执行查看动作的玩家公开；即使效果允许玩家按任意顺序放回牌，玩家也不能将被查看的牌放在 此前没有被查看的牌的位置上。

例：一个效果为“查看我方所有计划，然后按任意顺序放回”。此时如果我方只有故事阶段 II 和 IV 上面有计划，则在执行此效果时，只能查看故事阶段 II 和 IV 上面的计划，在放回时可以选择放回原位或交换 2 个计划的位置，但不能把计划放到故事阶段 I 或者 III 上。

614.0.0 退场

614.1.0 当规则或效果要求将冒险区中某些指定的角色退场时，需要按顺序执行如下动作，这些动作合称为“退场动作”：

614.1.1 检查该角色离开冒险区是否会满足一些触发式效果的条件，如果角色离开冒险区不会满足任何触发式效果的条件，则直接跳到 614.1.3；如果角色离开冒险区会会满足一些触发式效果的条件（通常是告别），则继续按顺序执行下面的动作。

614.1.2 将需要退场的角色移入结算区，然后使用被触发的效果（如告别效果）。

614.1.2a 如果执行此触发式效果的过程中导致了满足了某个新的触发式效果的条件，则在**退场动作**全部执行完成后才会使用该新的触发式效果（参考 501.1.2）。

例：我方冒险区中只有【云宝 BP02-SR05】（告别如我方冒险区没有角色，选对方冒险区 1 个灵感大于或等于 6 的角色退场），对方冒险区同一列的格子中有【紫悦 BP01-U01】（告别抽 1 张牌）。在交流阶段，对方使用灵感激发将紫悦灵感加到 7，此时在区域转移步骤应当进行的操作为：先将云宝移入结算区，使用告别效果使紫悦退场；这会导致对方紫悦的告别条件被满足，但此时云宝还没有完成**退场动作**；所以需要等我方执行完所有的云宝**退场动作**之后，再由对手执行紫悦的**退场动作并**使用其告别效果。

614.1.3 将需要退场的角色从结算区移入休息区。

614.1.3a 如果对应的触发式效果规定了相关卡牌的去处，则按照对应的效果执行，跳过 614.1.3 此动作的执行。

例：我方冒险区有一个角色，拥有效果“告别将此角色洗入拥有者的主要牌组”，则此角色退场时会先移入结算区，然后结算执行其告别效果，将此角色洗入主要牌组，不会将角色移入休息区。

614.2.0 一个“当/每当角色退场时……”的触发式效果，会在退场动作执行完毕后被使用，它和退场动作执行过程中触发的效果同时被使用。

614.2.1 如同时被使用的触发式效果属于同一方，由该玩家决定效果结算进入待结算列表的顺序。如同时被使用的触发式效果分属双方，由回合玩家先决定其使用的效果进入待结算列表的顺序，再由非回合玩家决定其使用的效果进入待结算列表的顺序。（参考 504.0.0）

例：我方冒险区中只有【云宝 BP02-SR05】（告别如我方冒险区没有角色，选对方冒险区 1 个灵感大于或等于 6 的角色退场），对方冒险区同一列的格子中有【紫悦

BP01-U01】（告别 抽 1 张牌）。我方在主要阶段使用【木筏漂流 BP03-SPR16】（本回合每当我方角色因交流退场时，抽 1 张牌），在同一个回合的交流阶段，对方使用灵感激发将紫悦灵感加到 7，我方将云宝移入结算区，使用告别 效果使紫悦退场，这会导致对方紫悦的告别 条件被满足。在云宝的**退场动作**完成后，我方的木筏漂流条件也被满足。此时我方的木筏漂流效果和对方紫悦的效果同时被使用，由对手先抽 1 张牌，再由我方抽 1 张牌。

615.0.0 数字的范围

615.1.0 描述中包含“最多”“最少”“任意”的效果，玩家可以在一定范围内自行决定所涉及的数字。

615.1.1“最多 X 个”指的是可以选择 0~X 中的任意整数数字。

615.1.2“最少 X 个”指的是可以选择大于或等于 X 的任意整数数字。

615.1.3“任意”指的是可以选择大于或等于 0 的任意整数数字。

616.0.0 使用，结算与执行

616.1.0 使用可能是指使用一张牌或使用一个效果。

616.1.1 使用一张牌指的是，根据规则的要求，将一张牌从手牌打出并产生一些结果。（关于使用牌参考 503.0.0）

616.1.2 使用一个效果指的是，根据规则的要求，使一些卡牌的效果成为待结算效果。（关于使用效果参考 503.0.0）

616.2.0 结算一般指的是让一个待结算效果结算并移出待结算列表，结算一个效果通常会要求玩家按顺序执行一系列动作。（具体的结算方式参考 502.1.0）

616.3.0 执行通常指的是玩家执行一些动作。

一个动作通常是使游戏中一些牌的位置或信息改变（例如抽一张牌、使一个角色灵感增加或减少、翻开牌等）。玩家只能在规则或者卡牌的效果允许的情况下执行一个动作（例如，规则或效果没有允许的情况下，不能随意执行抽牌或弃牌等动作）。

617.0.0 放进与离开

617.1.0 放进指的是让一张牌进入一个区域，离开指的是一张牌不再处于其原来所在的区域。

例如：执行“抽 1 张牌”的过程中，一张牌离开了牌组，放进了手牌；执行“弃 1 张牌”的过程中，一张牌离开了手牌，放进了休息区；执行“选冒险区一个角色放进休息区”的过程中，一张牌离开了冒险区，放进了休息区。

617.2.0 如果计划仅是被放进休息区，不会触发其预案效果。（参考 605.0.0）

618.0.0 替换

参考 403.2.0