

KONAMI

YU-GI-OH!  
遊☆戯☆王ゼアル

オフィシャルカードゲーム

公式規則書

對應Master Rule 2 VERSION 1.0

●什麼是遊戲王公式卡片遊戲？-----	3
---------------------	---

## 第 1 章 對戰的準備

●對戰所需要的東西-----	5
----------------	---

## 第 2 章 卡片的種類與使用方法

●怪獸卡-----	9
●怪獸的召喚-----	19
●魔法、陷阱卡-----	21

## 第 3 章 遊戲的進行

●對戰方法與勝利條件-----	27
●決鬥的準備-----	28
●回合的流程-----	29

## 第 4 章 戰鬥與連鎖

●怪獸的戰鬥規則-----	37
●連鎖與咒文速度-----	40

## 第 5 章 其他的規則

●其他規則-----	45
●規則用語-----	49

## 什麼是 遊戲王ZEXAL公式卡片遊戲？

這個遊戲是在「週刊少年 j u m p」所連載的漫畫「遊戲王」中所登場的卡片遊戲作品，以其中的設定為基礎所衍生出來的卡片遊戲。

這個遊戲的目的，是以各式各樣的怪獸、魔法、陷阱卡打敗對手的怪獸並使對手的生命點數變成 0，進而得到勝利。

另外，所使用的卡，也有許多的種類。雖然只使用本商品所內附的卡片就可以進行遊戲，但是還可以購買補充包、或是與朋友們交換卡片漸漸地強化自己的牌組喔！

本書是「遊戲王ZEXAL公式卡片遊戲」的公式規則書。內容解說公認比賽中適用的「大師規則」，為了使遊戲能夠正確的進行，建議初次挑戰的玩家能詳細的研讀此規則書。

※本書所刊登的卡片圖像為解說使用，並不完全包含在本商品中。

## 遊戲的特徵

### 製作只屬於自己的牌組

從眾多的種類之中挑選出卡以組成牌組〔進行遊戲所使用的牌堆〕就能夠進行遊戲了。如此所構成的牌組，會依每個玩家個性與想法的不同而有所不同，所以也沒有所謂唯一的攻略方法，如此一來更能使遊戲的進行充滿了刺激與緊張的氣氛。

### 以多采多姿的怪獸與華麗的連續攻擊來進行戰鬥

單獨存在時無法發揮戰力的卡，可以與其他的卡一起使用，進而發揮其強力的效果。從眾多的卡片中找出屬於自己的戰術並在實戰之中活用，將會是充滿樂趣的決鬥。



### 用各系列補充包來強化牌組

定期發售的補充包系列，可以給予你的牌組或是戰術更多元化的變化。新補充包的發售，不但可以使戰鬥更加進化，更能使玩家時時抱著新鮮的心情來進行遊戲。



## 對戰所需要的東西

### ○牌組 ······ [40張以上，60張以下]

所謂牌組，就是自己為對戰使用的牌堆。若依照以下的規則，也能夠用自己喜歡的卡來自由地組成自己所喜愛的牌組。〔本商品已依照此規則構成。〕

### ●牌組的卡片張數必須在40張以上60張以下

### ●包含牌組、特別牌組、備牌在內，合計最多只能夠放進三張同名卡

其他還有像是大會等等公式決鬥的場合，更設定了「禁止卡・限制卡・準限制卡」。〔詳細請參閱第47頁〕

製作牌組時，可以的話請盡量把張數維持在40張左右。因為如果牌組張數一多，就不容易抽到自己所期望抽到的卡，這麼一來就會使得作戰變的比較辛苦。

### ○特別牌組 ······ [15張以下]

特別牌組是指以可用特殊的方法召喚的「融合怪獸」與「同步怪獸」所構成的牌組。(有時也會標示為融合牌組。)

構築特別牌組有以下的規則。

### ●特別牌組的卡片張數必須在15張以下

## ●放在裡面的卡片種類只能是「融合怪獸」「同步怪獸」

### ○備牌 ······ [15張以下]

所謂備牌，就是為了調整牌組所預備使用的卡，而非是決鬥中所使用的卡，但是，在三戰兩勝的決鬥之中，每一場的決鬥之間，都可以因應戰略來使用備牌替換自己的牌組・特別牌組內的卡片。備牌的卡片張數必須在15張以下，替換前後的卡片張數也必須保持相同。

## ○按照情況不同所需要的東西

### 硬幣

卡片當中，有使用硬幣來作為進行效果判定的情形。

### 骰子

與硬幣同樣，卡片當中，有使用骰子來作為進行效果判定的情形。本遊戲使用的是骰面標明1到6的六面骰。

### 計數物

依照卡片的效果，有需要計算回合或是能力提昇等等能計算數量的標記。

### 衍生怪獸

根據卡片的效果，代替卡片使用的衍生怪獸標記物(細節請參閱48頁)。使用易於區分攻擊表示和守備表示的物品。

## ○方便遊戲進行的東西

### 計算機

決鬥中不斷改變的生命點數，計算傷害時，若有計算機就方便多了。

### 卡套

避免卡片上產生摺痕等等損傷的保護套。使用卡套必須注意，不能以卡套做記號，同一副牌組必須全部使用相同的卡套。

## 決鬥場

決鬥場就是在對戰中使用卡或是放置捨棄的卡所使用的物品。每一個卡放置的位置都有特定的名稱。

構築牌組等商品內附的決鬥場，是只有自己這一側的半邊決鬥場。實際遊戲時，可以與對手的決鬥場合併使用成一個完整的決鬥場。

此外，若卡片放置的位置都已經詳細記住了，儘管不使用決鬥場，仍然可以進行決鬥。

1

### 怪獸區

召喚的怪獸出場的地方。場上最多可以召喚出五隻怪獸上場。怪獸的表示形式有表側攻擊表示、表側守備表示、裏側守備表示的三個基本種類。攻擊表示的卡片以縱向放置、守備表示的卡片以橫向放置。

2

### 魔法、陷阱區

魔法與陷阱在發動的時候所放置的位置。也可以不發動並以裏側表示的狀態放置於此處。放置的張數最多 5 張。魔法在發動的時候必須放置於此，所以在已經放滿五張的狀態之下，是無法再使用新的魔法的。

3

### 墓地

因戰鬥被破壞的怪獸卡或是使用終了的魔法、陷阱卡放置的場所。以表向狀態放置。墓地裡的卡，不論是自己或對手，雖然在決鬥中隨時都可以確認，但此時不可以更換墓地裡卡片的順序。



## 對方的領域

1

### 牌組區

將自己的牌組以裏側表示放置的場所。玩家在此處抽牌以補充自己的手牌，基本上，因為卡片的效果需要確認牌組內容的時候，在效果處理完畢之後，要把牌組重新洗牌，再把牌組放回此處。

5

### 場地卡區

魔法卡之中有一種稱為「場地魔法」的卡片所放置的地方。這張卡不包含在魔法、陷阱區的 5 張之中。但是，整個決鬥場上只能有 1 張場地卡，若有新的場地魔法發動的時候，舊的場地魔法卡會自動破壞。

6

### 特別牌組區

使用「融合怪獸」、「同步怪獸」等特殊怪獸時，為了別於主要牌組而另外做成只有此類卡片的牌組，並將該牌組以裏側放置於此。特別牌組的卡片張數須在 1~5 張以下，並不計入主要牌組的張數。

## 第2章 卡片的種類與使用方法

### 怪獸卡

#### 卡的讀法

##### 1 卡名



##### 3 屬性

##### 2 級級

##### 7 怪獣情報

##### 4 種族

##### 5 卡號

##### 6 攻擊力・守備力

##### 1 卡名

##### 2 級級

標示著該卡片名稱，在規則上，儘管卡上的圖片不同，只要名稱相同，就算是同名卡。

ドとしてカウントします。

### 3 屬性

怪獸有右側標示的六種屬性。魔法或陷阱卡之中，也有只影響特定屬性的效果存在。



### 4 種族

怪獸區分為許多不同種族。此外，持有特定能力的怪獸在此處還會有另外的標示。

### 一部分的種族

魔法師	惡魔	機械
龍	天使	水
不死	昆蟲	炎
戰士	恐龍	岩石
獸	海龍	植物

### 5 卡號

標示著補充包系列名稱與該系列補充包內容序號之編號。在整理卡片與檢索資料的時候十分的便利。

### 6 攻擊力・守備力

A T K 指的是怪獸的攻擊力、D E F 則表示怪獸的守備力。此數值越高，在戰鬥時越有利。

### 7 怪獣情報

通常的怪獸，則是標示著該怪獸的特徵與性格等等的解說。其他的怪獸，則記述該卡的效果與使用方法。在此有特別註明的效果怪獸等，基本上其特殊能力在裏側表示放置於場上的時候，效果是不會發揮的，請多多注意。

## 何謂怪獸卡

怪獸卡，是能在戰鬥階段與對手怪獸展開攻防，並針對對方玩家進行攻擊的卡。一般決鬥的戰鬥基本都是使用怪獸卡來進行。

怪獸卡的種類非常的多，更有許多各式各樣的卡片。雖然單純的戰鬥只要注意高攻擊力或守備力即可，但也有低攻擊力或守備力卻持有特殊能力的怪獸，只要能活用這樣的怪獸，往往會成為戰鬥勝負的關鍵。

以下開始介紹怪獸卡的種類。



### 通常怪獸

未持有特殊能力的基本怪獸。因為沒有特殊能力，取而代之的是有更多比效果怪獸擁有更高攻擊力與守備力的怪獸。另外，不像一些效果怪獸有使用限制一般，是怪獸卡中最方便使用的。在某些時候十分能夠派上用場。



### 效果怪獸

雖為怪獸卡，卻持有如同魔法卡一般可以發揮效果的，即是所謂的效果怪獸。依照效果處理的方式，大致有以下 5 大種類。

- 亮牌效果
- 永續效果
- 起動效果
- 誘發效果
- 誘發即時效果

### 亮牌效果

卡從裏側表示變成表側表示的時候，自動發動的效果。玩家反轉召喚，或是裏側怪獸因戰鬥或是卡片效果而變成表側表示的情形，都稱為「亮牌」，上述動作皆為亮牌效果發動的條件。正因為是裏側表示，對手搞不清楚你出哪一張卡的情形下，若大意的出手，就會導致效果的啟動。這是會讓對手很難對付的效果。

例

亮牌：破壞場上的一隻對手怪獸。

## 永續效果

該怪獸必須以表側表示存在於場上的時候，效果才會持續發生。此效果沒有發動時機，該怪獸只要以表側表示出現於場上的那個時間點開始，效果就會產生，該怪獸不存在於場上的那個時間點開始，效果就消失了。

為了能有效的活用，就要好好的花些功夫使該怪獸能夠不因戰鬥等等的原因被破壞。

例

此卡在場上表側表示的時候……。

## 起動效果

以宣言發動而產生的效果。此效果基本上只能在自己的主要階段時候發動。〔關於階段請參考 31 頁以後〕也有在效果發動的時候，必須以捨棄手牌、釋放怪獸等等行為作為支付費用的卡存在。

自己可以決定發動的時機，容易組成連續攻擊的效果。

例

釋放一隻怪獸，使得……。

## 誘發效果

「在準備階段時」或者「怪獸被破壞的時候」等等，該怪獸卡在特定時機發動的效果。

雖然事前容易被對手得知並做出因應對策，但可以以其他的卡片效果或是自己玩牌的策略來引發其發動條件，並使得該效果在自己期待的發動時機中發生作用。

例

給予對手生命點數戰鬥傷害的時候  
……。

## 誘發即時效果

雖然其使用時機有所限定，但是卻是在對手回合也能夠使用的特殊的效果。只有此效果，不同於其他效果怪獸一般，在咒文速度中是屬於速度 2 的設定。〔關於咒文速度請參考 42 頁以後〕

就像是陷阱卡一般使人無法察覺其存在的卡，能夠給予對手出奇不意的效果。

例

此效果在對手回合也能夠發動。

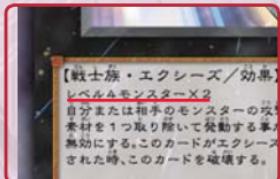


### 超量怪獸

超量怪獸卡，與主要牌堆分開放置於「特別牌組」中，當場上集滿記載超量怪獸要求的怪獸卡時即可進行特殊召喚。基本上只需要集滿同等級的怪獸卡後立即可以發動，各式各樣的效果可以利用疊放的素材來發動。超量怪獸是沒有等級的，只有「階級」之分。

### 召喚超量怪獸時所需的素材

召喚超量怪獸時，必需於自身場上集滿表側表示的超量怪獸卡。  
(必要的素材應怪獸卡而異)



### 超量怪獸

## 召喚超量怪獸的順序

- 1 因「超量怪獸」，必須於自身場上放置表側表示的怪獸卡。只要素材的怪獸卡是表側表示的話，就不侷限一定要是攻擊表示或是守備表示。
- 2 將想要特殊召喚的「超量怪獸」疊放在主要怪獸牌組中成為素材的怪獸卡上。
- 3 將疊放的「超量怪獸」從特別牌組中移出，疊放上成為素材的怪獸上。此時就完成超量召喚。此時從特別牌組中所特殊召喚的「超量怪獸」就不侷限一定要是表側攻擊表示或是表側守備表示。

### 戰場上



### 超量怪獸



## 超量召喚



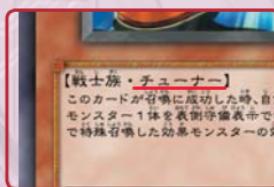


### 同步怪獸

同步怪獸，有別於主要牌組而放置於「特別牌組」中，與表側表示存在於場上的調諧器與一隻以上的怪獸合計的等級相同的場合可以特殊召喚的怪獸。因為召喚的怪獸等同場上怪獸合計的等級，可以突然地召喚出強力的怪獸。

### 同步召喚時必備的調諧器

同步召喚時必須具備在種族的旁邊標示有【調諧器】的怪獸。場上的調諧器與其餘的怪獸合計的等級決定了可以召喚的同步怪獸。



調諧器

### 同步召喚的順序

- 1 在自己回合的主要階段中，表側表示存在於場上的調諧器與其餘的怪獸一隻以上合計的等級，等於想要召喚的同步怪獸等級時，宣言進行同步召喚。其餘的怪獸使用幾隻都沒關係。
- 2 使得怪獸合計的等級與召喚的同步怪獸等級相同，將一隻調諧器與其餘怪獸送至墓地。基本上調諧器怪獸必須是一隻。
- 3 在場上的怪獸送至墓地後，從特別牌組中將同步怪獸以表側攻擊表示或是表側守備表示放置於場上。

### 調諧器



等級  
3



等級  
2

同步召喚！！

### 素材怪獸



等級  
5

### 同步怪獸



### 融合怪獸

融合怪獸，是別於主要牌組而放置於「特別牌組」中，該卡上明記著要以何種特定的怪獸，並與魔法卡「融合」共同使用才能召喚出來的特殊怪獸。整體而言，融合怪獸大多擁有強大的攻擊力・守備力，還有許多特殊能力。

## 融合召喚的順序

**1** 使用融合怪獸的時候，在決鬥開始之前先準備好特別牌組並以裏側表示放置於特別牌組區。另外將融合召喚所需要使用的卡放進主要牌組之中。

**2** 上所記述的召喚素材之怪獸存在於場上或是手牌之中，發動「融合」卡。宣言發動時，將「融合」卡放置在魔法・陷阱區。

**3** 將材料怪獸放置於墓地之後，再從特別牌組找出該融合怪獸，並將該融合怪獸放置於怪獸區，以表側攻擊表示或是表側守備表示。最後將「融合」卡放置於墓地，結束融合召喚。



融合卡



### 儀式怪獸

所謂儀式怪獸卡，是以特定的儀式魔法卡，在釋放一定條件的怪獸卡時所特殊召喚出來的怪獸。儀式怪獸與儀式魔法若未同時存在於手牌之中，是無法特殊召喚的。與融合怪獸同樣，不只是攻擊力是所有怪獸之中屬一屬二的，其中還包含許多持有特殊能力的怪獸。

## 儀式召喚的順序

**1** 手牌中，必須要有成對儀式魔法卡與儀式怪獸卡，接著，若場上或是手牌之中，存在著依照儀式魔法卡上所記載滿足足夠等級的怪獸時，發動儀式魔法卡。宣言發動時，將儀式魔法卡放置於魔法・陷阱區。

**2** 儀式魔法卡發動成功時，從場上或是手上的怪獸之中，把等級合計等同於儀式魔法卡上所指定的等級數之怪獸釋放送進墓地。

**3** 怪獸送進墓地之後，從手牌之中將儀式怪獸以表側攻擊表示或是表側守備表示召喚上場。最後再將儀式魔法卡送進墓地，結束儀式召喚。



儀式卡

## 怪獸的召喚

叫出怪獸的方法有以下的幾個種類，並分為 1 回合只能召喚 1 次與無次數限制的召喚。另外，還大致將召喚、蓋牌稱之為「通常召喚」，特殊召喚怪獸與依照卡的效果而特殊召喚上場的動作，稱之為「特殊召喚」。

### ■召喚〔升級召喚〕

從手牌之中以表側攻擊表示放置於場上，為最一般性的召喚方法。通常怪獸或是沒有特殊限定召喚方法的效果怪獸，全部都是以此方式召喚。但是，等級 5 以上的怪獸，在召喚之前還必須將自己場上另外的怪獸釋放（送入墓地）才可以。此行為稱之為「升級召喚」。等級 5、6 的怪獸必須釋放 1 隻怪獸，而等級 7 以上的怪獸必須釋放 2 隻怪獸才可以完成召喚的行為。

等級 5、6	等級 7 以上
釋放 1 隻	釋放 2 隻

### ■蓋牌

與召喚相同要領，以裏側守備表示放置於場上，稱之為「蓋牌」。蓋的牌若為高等級怪獸時，也同樣的需要有釋放的動作。

在一回合之中，共計只能夠進行一次

### ■反轉召喚

場上存在的裏側守備表示的怪獸，由玩家自己的意志將該怪獸改變成為表側攻擊表示的狀態，稱之為「反轉召喚」。反轉召喚的時候，不可以將裏側守備表示的怪獸改變成為表側守備表示的狀態。

另外，剛蓋牌上場的怪獸，也不能夠在該回合進行反轉召喚。效果怪獸基本上是在變成表側表示後，才可以使用它的能力。

### ■特殊召喚

依照特殊的方法才能夠使怪獸出場，稱之為「特殊召喚」。融合怪獸、儀式怪獸、同步怪獸、超量怪獸或是特定召喚條件的效果怪獸屬於此類，均稱之為「特殊召喚怪獸」。

特殊召喚若沒有特別指定，可以以表側攻擊表示或是表側守備表示的狀態出場。

### ■依照卡的效果而特殊召喚

依照卡的效果以特殊召喚出場的方法，以區別特殊召喚怪獸的特殊召喚。

另外，不能以此方法來召喚手牌或是牌組之中的某些特殊召喚之怪獸，與未經規定的特殊方法召喚上場而存在於墓地的特殊召喚怪獸。

## 魔法、陷阱卡

### 卡的讀法



### ① 卡名

與怪獸卡同樣，同名卡在各牌組之中，合計最多可以放入 3 張。

### ② 卡的種類

別於怪獸卡的屬性標記，各式各樣的魔法卡上標示著「魔」、陷阱卡上則是標示著「罠」的種類標記。

### ③ 效果標記

將魔法・陷阱卡基本的六個效果種類分別以六種標記作為記號。儘管魔法・陷阱卡的種類十分的豐富，只要看效果標記就可以簡單的判別出它的效果。沒有效果標記的魔法・陷阱卡，則稱之為「通常魔法」、「通常陷阱」。



### ④ 效果說明

記述著各類卡片的發動條件與效果。請詳讀此處，正確的使用魔法・陷阱卡。

### ⑤ 卡號

標示著補充包系列名稱與該系列補充包內容序號之編號。在整理卡片與檢索資料的時候十分的便利。



## 魔法卡

魔法卡基本上是在自己的主要階段才能夠使用的卡〔速攻魔法除外〕，使用各式各樣的效果來支援自己的戰鬥吧。擁有很多如卡片破壞、強化怪獸等等具攻擊性的強力效果，除了速攻魔法以外儘管都限定在自己回合之中發動，可以自己計算好時機伺機發動為其魅力所在。

## 通常魔法

通常魔法，就是使用完之後卡片即刻破壞送進墓地並用盡其效果的魔法。使用的順序是，與宣言發動一起將該卡放置於場上，在發動成功時，進行該效果的處理，處理結束之後，該魔法卡破壞並送進墓地。

## 儀式魔法

每1個儀式怪獸都配合1張儀式召喚專用的魔法。使用的順序與通常魔法相同。

## 永續魔法

發動之後會一直存在於場上，一直到它離開場上為止，其效果將一直持續發揮的魔法卡。

雖然一張卡能長時間的發揮其效果十分的吸引人，但也可能到它離場為止都沒發揮到它的效果也不一定。

## 裝備魔法

給予1隻怪獸特殊效果的魔法。在發動之後也會持續存在於場上。雖然放置方式是與怪獸卡重疊，但仍要計入魔法、陷阱區的一張卡。

## 場地魔法

放置於專用的場地魔法區的魔法。在發動之後也會持續存在於場上。若有新的場地魔法發動的時候，舊的場地魔法卡會自動破壞。

## 速攻魔法

在對手回合也可以發動的特殊魔法卡。基本上在任何的時機都可以發動，不過，能夠在對手回合發動的場合必須是事先就已經覆蓋在魔法、陷阱區的速攻魔法。但是，該回合剛覆蓋於場上的速攻魔法，是不能夠在當回合發動的。



## 『陷阱卡』

陷阱卡與魔法卡同樣，能夠發揮其各式各樣的效果來支援戰鬥。但是，與魔法卡最大的不同點，就是陷阱卡可以在對手的回合發動。相對於魔法卡多半是以攻勢性的效果為主，陷阱卡則是以妨害、出奇不意的效果見長。只是，要對應對手的策略來發動使用，也是使用時機取捨上頗有困難度的一種卡。

## 通常陷阱

陷阱卡的使用順序，基本上如果沒事先在場上覆蓋過一回合，是不能夠在蓋牌的當回合使用的。只要在場上覆蓋過一回合，之後在任意一方的回合都能夠發動。

用過即丟的通常陷阱與通常魔法相同，就是使用完之後卡片即刻破壞送進墓地並用盡其效果。一旦發動而效果就難以被妨害這點也是一樣。陷阱卡在剛覆蓋的那回合或是在達成發動條件之前就被對手所破壞這種情形也是十分可能發生的，所以如何對應對手的行動十分的重要。

## 『永續陷阱』

與永續魔法相同，發動之後會一直存在於場上並持續發揮其效果的陷阱卡。另外，在永續陷阱之中，也有像效果怪獸的起動效果或是誘發效果一樣的能力的陷阱卡存在。

妨害敵人的行動，或是逐步的給予敵人傷害等等，是這一類卡的特徵。

## 反制陷阱

反制陷阱，基本上就是對應卡片發動而發動的陷阱卡。這一類卡通常有使對象效果無效化等等的能力。

雖然對於通常魔法或通常陷阱等等這些難以妨害效果的卡也有效，但是這一類的陷阱卡有的必須支付費用才能發動。

## 魔法與陷阱卡的不同點

魔法卡與陷阱卡都可以覆蓋於場上，但是之後卡片的使用方法就有所差異了，請大家多多注意。

首先，魔法卡覆蓋於場上的該回合，只要是在主要階段，都能夠立刻發動〔速攻魔法除外〕。

但是，不只是在對手的回合中不能夠發動，之後也只能在自己的主要階段中發動。

## 對戰方法與勝利條件

### 對戰的方法

在這個卡片遊戲之中，與對手對戰一次分勝負稱之為「決鬥」。並以此決鬥三戰兩勝的勝者得到一次的勝利，這樣三戰兩勝的決鬥稱之為「競賽」。

競賽時，首先得到 2 勝的玩家極為勝者。1 勝 2 平手的情形，1 勝的玩家得到勝利。1 勝 1 敗 1 平手或是 3 次平手的情形，該次競賽則不分勝負。

### 決鬥的勝利條件

決鬥開始時，雙方的生命點數從 8 0 0 0 點開始。決鬥時，首先使對手的生命點數變成 0 的玩家、或是對手無法從牌組裡抽牌的情況下、或是以卡片的特殊能力得到確定勝利的情形，就是你得到勝利。若是雙方的生命點數同時為 0 的情形，則該決鬥判為平手。

- ・ 對手生命點數為 0 時
- ・ 對手必須抽牌但卻無法抽牌的情形
- ・ 以各種卡片的效果得到勝利

## 決鬥的準備

在這裡我們針對從到決鬥開始之前所必需要做的準備來做個說明。請依照以下的四個步驟來進行。另外，硬幣、計數物等等依照牌組構成所需要使用到的小道具，請事前先做好準備。

1

先與對戰對手打聲招呼，把自己的牌組洗好之後再互相交換牌組。互相拿好對手的牌組之後，小心地混合，這動作稱之為「切牌」。事前先做好準備。

2

切好牌之後，再將牌組還給對方，並將牌組放置在場上的牌組區。再來，有使用融合怪獸、同步怪獸的玩家，請把特別牌組放置在特別牌組區。

3

互相確認對方的備牌牌組卡片張數是不是在 1 5 張以下。此時，將卡片裏側表示著也沒關係。在一次決鬥勝負之後交換牌組與備牌卡片的場合，也要確認其張數。

4

猜拳，贏的人可以決定先攻後攻。而下個決鬥的先攻後攻選擇權則是屬於前次決鬥輸的人。最後，請從自己的牌組上抽出 5 張牌。這 5 張牌就是決鬥開始時候的手牌。

## 回合的流程

決鬥的進行，以「回合」、「階段」作為區分來進行。

### ■回合

所謂回合，就是各玩家可以做任何行動的開始順序。這個順序在決鬥準備完成之後，以先攻玩家開始計算為第一回合。之後，與後攻玩家交互的進行。而回合在基本上由六個階段所構成。

### ■階段

所謂階段，就是明確的區分玩家在該回合所進行的順序。在自己的回合，以如同右邊一樣的順序來進行階段的流程。在不同的階段都有各自不同的行動限制。下一頁將對各個階段做詳細的說明。

## 決鬥的準備

### 先攻玩家的回合

抽牌階段

準備階段

主要階段 1

戰鬥階段

主要階段 2

結束階段

不進入戰鬥階段的時候

### 後攻玩家的回合

## 抽牌階段

最先進入的階段。進入此階段進行該回合的玩家〔以後稱呼為回合玩家〕在此階段要從自己的牌組最上方抽一張牌。此時，若牌組沒牌而無法再抽牌，就算是輸了。

在從抽牌之後到進入準備階段的這段期間，可以發動陷阱或速攻魔法。

### 此階段要做的事情

抽一張卡

### 可以做的事情

陷阱、速攻魔法的發動等等

## 準備階段

在場上存在記有「在準備階段的時候…」文字的卡時，該卡的處理在此階段進行。

### 此階段要做的事情

在此階段發動各張卡的效果處理

### 可以做的事情

陷阱、速攻魔法的發動等等

## 主要階段 1

主要階段是回合玩家最可以自由使用卡片的階段。在此階段，可以進行怪獸的召喚與表示形式的變更、各卡的效果發動與魔法・陷阱卡的蓋牌等等。雖然沒有規定各種行動的順序，但有些行為是有次數限制設定的。

## 此回合可以做的事情

### 【怪獸的召喚】

雖然反轉召喚・特殊召喚在一回合之中沒有次數限制，但是關於召喚〔升級召喚〕與蓋牌，是一回合只能選擇一種行為執行一次的動作。這個次數限制也算在主要回合 2 之中。

### 【怪獸表示形式的變更】

怪獸的反轉召喚而變成表側攻擊表示，或是變更為表側守備表示等等，場上的怪獸每 1 隻一回合只能執行一次。基本上在此回合召喚上場的怪獸是不能夠改變其表示形式的。另外，若怪獸在主要階段 1 的時候沒有改變其形式，但在戰鬥階段時參與了戰鬥，那麼該怪獸在主要階段 2 的時候，就不能更改表示形式了。

### 【各卡的效果發動】

基本上關於在主要回合可以發動的魔法・陷阱・怪獸的效果，只要在滿足手牌或是發動費用的前提下，要發動幾次都可以。

### 【魔法・陷阱卡的蓋牌】

包含發動中的卡，最多可以蓋 5 張牌。〔場地魔法區除外〕

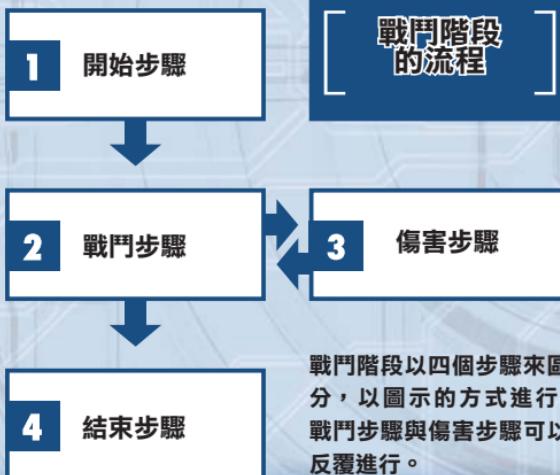
## 戰鬥階段

使用場上的怪獸卡來進行戰鬥的階段。在此階段還以「步驟」來區分，並以特定的順序來進行。

戰鬥階段並不是非進行不可的階段，就算場上有怪獸存在，玩家也可以依照自己的判斷不進入戰鬥階段，而直接進入結束階段。

### 此階段可以做的事情

**怪獸的戰鬥陷阱**  
陷阱・速攻魔法的發動



## 1 開始步驟

為了宣言進入戰鬥階段的一個步驟。回合玩家若要進入戰鬥步驟時，請宣言「進入戰鬥步驟」。

但是，先攻玩家在第一回合的時候，在規則上是不能夠進行戰鬥階段的。從第二回合的後攻玩家開始，才可以進入戰鬥階段。

## 2 戰鬥步驟

從自己場上表側表示的怪獸之中，選擇希望發動攻擊的1隻怪獸與成為攻擊目標的1隻對手怪獸，並宣言攻擊。對手沒有怪獸的時候，可以對對手發動直接攻擊。一旦宣言終了，就直接進入了傷害步驟。傷害步驟終了時可以再回到戰鬥步驟，如同上述的順序可以重複的進行。但是，基本上每1隻怪獸只能夠攻擊1次。

## 3 傷害步驟

進行傷害的計算 導出戰鬥結果的一個步驟。關於其進行，可以參考39頁以後「怪獸的戰鬥規則」。傷害步驟終了之後，可以再度回到戰鬥步驟。

## 4 結束步驟

在重複進行完戰鬥步驟與傷害步驟之後，已經沒有想要發動攻擊的怪獸時，就進入了結束步驟。此時，請向對手宣言「戰鬥階段結束」以結束戰鬥階段。

### ■ 戰鬥步驟的回朔

在戰鬥步驟時，宣言攻擊怪獸與攻擊目標怪獸之後，會有因為卡的效果等等使攻擊目標怪獸消失，或者是出現了新的對手怪獸的情況發生。

這個時候，就會發生所謂的「回朔」。此時，回合玩家可以重新選擇攻擊目標。當然也可以自行取消該攻擊怪獸的攻擊行為，但此時要注意的是，該怪獸在此回合就不能夠再進行攻擊了。

宣言攻擊怪獸  
與攻擊目標怪獸

之後在傷害步驟之前，對手場上的怪獸數目改變

回朔發生  
重新選擇  
攻擊目標怪獸

## 主要階段 2

主要階段 2 是只有在進入戰鬥階段之後才會發生的。基本上在此階段可以進行的行動與主要階段 1 相同，但是在 1 的時候，已經進行過有次數限制的行動時，在 2 的時候是不能夠再次進行的。

檢視戰鬥階段的結果，補充場上的怪獸，或者是魔法・陷阱的發動、蓋牌等等。為接下來的對手回合做準備，好好的運用此階段吧。

### 此階段可以做的事情

怪獸的召喚等等  
決定怪獸表示形式的變更（表示形式的變更）  
各卡的效果發動  
魔法・陷阱卡的蓋牌

## 結束階段

宣言回合結束，以及場上標示有「在結束階段時……」的卡存在時，處理該卡效果的階段。在此階段結束時，若回合玩家的手牌超過 6 張的時候，必須將多餘的手牌捨棄至墓地以保持手牌只有 6 張的狀態。

### 此階段要做的事情

處理在此階段發動的各卡的效果  
手牌張數的調整

### 可以做的事情

陷阱、速攻魔法的發動等等

## 怪獸的戰鬥規則

### 戰鬥處理時〔傷害步驟〕的注意事項

在傷害計算的處理進行為優先的傷害步驟中，除了有卡的發動限制之外，還有亮牌效果的處理時機也與一般時候有所不同，請多加注意。

#### ■卡的發動限制

在傷害步驟中，基本上除了持有能夠增減怪獸的攻擊力・守備力效果的卡與反制陷阱卡之外，其餘的卡都不能夠在此步驟發動。另外，要發動這些可以發動的卡，只有在傷害步驟開始至傷害計算開始之間的這段期間而已。

#### ■攻擊裏側表示的怪獸

攻擊裏側守備表示的怪獸的時候，在傷害步驟時，該怪獸會亮牌成為表側守備表示的怪獸。之後，確認該怪獸的守備力，並進行傷害計算。

#### ■亮牌效果的發動

被攻擊的裏側守備表示怪獸若為亮牌效果怪獸的時候，其亮牌效果就會發動，但其效果處理時間是在傷害計算完成之後。此時該亮牌效果如果是須選擇對象怪獸而發動的時候，是不能夠選擇在依照傷害計算結果後確定會被破壞的怪獸為對象的。

戰鬥傷害的計算方法，會依攻擊目標的對手怪獸之表示形式的不同而有所變化。攻擊表示的時候看攻擊力、守備表示的時候則是看守備力來與自己攻擊的怪獸之攻擊力來做比較以進行判定。

#### 攻擊對手攻擊表示之怪獸的情況

##### 攻擊怪獸的攻擊力

##### 對手攻擊表示的怪獸的攻擊力

- 勝**
- 自己的怪獸的攻擊力比對手攻擊表示的怪獸的攻擊力還要高的情況，破壞對手的怪獸並將之送進墓地。
  - 把攻擊力的差額當作是傷害，給予對手生命點數該數值部分的傷害。

##### 平手

- 自己的怪獸的攻擊力與對手攻擊表示的怪獸的攻擊力相同的情況之下，兩方怪獸將會同歸於盡送入墓地。

##### 負

- 自己的怪獸的攻擊力比對手攻擊表示的怪獸的攻擊力還要低的情況，破壞自己的怪獸並將之送進墓地。
- 把攻擊力的差額當作是傷害，給予自己生命點數該數值部分的傷害。

## 攻擊對手守備表示之怪獸的情況

### 攻擊怪獸的攻擊力

### 對手守備表示的怪獸的守備力

勝

- 自己的怪獸的攻擊力比對手守備表示的怪獸的守備力還要高的情況，破壞對手的怪獸並將之送進墓地。
- 雙方玩家都不會受到傷害。

平手

- 自己的怪獸的攻擊力與對手怪獸的守備力相同的情況之下，兩方玩家的怪獸都不會受到影響。
- 雙方玩家都不會受到傷害。

負

- 自己的怪獸的攻擊力比對手的怪獸的守備力還要低的情況下，雙方的怪獸都不會受到影響。
- 把高於攻擊力的守備力差額當作是傷害，給予自己生命點數該數值部分的傷害。

## 對手場上沒有怪獸的情況

對手場上沒有怪獸存在的情況下，怪獸可以直接攻擊對手玩家。直接攻擊成功的時候，直接給予對方玩家生命點數等同該怪獸攻擊力的傷害。

## 連鎖與咒文速度

### 何謂連鎖

所謂「連鎖」，就是能夠順利的處理魔法或陷阱卡交互影響等等的系統，對於某一張卡的效果發動而發動另外一張卡予以對應的行為。

在此必須記住的，是在發動卡片效果的時候一定要給對方連鎖的機會。如果在此時沒有讓對方玩家確認要不要進行連鎖的動作，處理的進行可能會無法按照預期一般的結束。在對手進行連鎖的時候，自己也可以再接著進行連鎖。若對手不進行連鎖的時候，自己也能夠使用自己的卡進行自身的連鎖。

依照如此的方法來進行連鎖的累積，直到雙方都不再進行連鎖為止。再由組成連鎖的最後一張卡開始依序進行處理。

### 咒文速度

所謂「咒文速度」就是指卡的效果速度。與連鎖的關係密切，若打算使用來對應的卡咒文速度比原本發動的卡咒文速度為慢的話，就不能進行連鎖了。

各卡的咒文速度在 44 頁有介紹，但大致上依據效果怪獸・魔法卡→速攻魔法卡・通常陷阱卡→反制陷阱的順序，效果速度越來越快。

## 連鎖的構造

### 【連鎖結束】



### 【連鎖 4】

用以使用來對應連鎖  
3、速度 2 或速度 3  
的卡。

### 【連鎖 3】

用以使用來對應連鎖  
2、速度 2 或速度 3  
的卡。

### 【連鎖 2】

用以使用來對應連鎖  
1、速度 2 或速度 3  
的卡。

### 【連鎖 1】

最初使用的效果、速  
度 1 或速度 2 的卡。

處理順序

連鎖如上圖一般，最初發動的卡稱之為「連鎖 1」，進行連鎖時，再繼續累積成為連鎖 2、連鎖 3 …，如同堆積木般累積上來。

連鎖發動終了時，接著進入效果的處理。以最後發動連鎖的那一張卡開始依序來進行效果的處理。

## 咒文速度一覽

魔法或陷阱、效果怪獸的效果，都有其設定的速度。咒文速度由 1 至 3 排列，要注意的是，若打算使用對應的卡的速度比較慢的話，就不能發動來進行連鎖了。

### ■ 咒文速度 1

- ・通常魔法
- ・裝備魔法
- ・場地魔法
- ・永續魔法
- ・儀式魔法
- ・效果怪獸

咒文速度之中，速度最慢的一種。不能夠對應於其他卡的發動來做連鎖的動作。因此，因此基本上它不會成為連鎖 2 以上的對應。

### ■ 咒文速度 2

- ・速攻魔法
- ・通常陷阱
- ・永續陷阱
- ・效果怪獸〔誘發即時效果〕

可以對應咒文速度 1 與咒文速度 2 而成為連鎖的一個群集。可以任意選擇發動時機或是對手回合也可以發動的卡屬於此類。

### ■ 咒文速度 3

- ・反制陷阱

可以對應任何速度以構成連鎖，咒文速度最快的一種卡。而能夠對應它的卡也只有同樣是咒文速度 3 的反制陷阱。

## 連鎖的例子

**【例】**為了對應玩家 A 使用「大嵐」，玩家 B 發動覆蓋在場上的「魔法干擾」。接著，玩家 A 再發動「盜賊的七個道具」來對應。

——這個時候，連鎖如同以下的情況來累積——

**連鎖 3** 【盜賊的七個道具】 咒文速度 3  
「魔法干擾」的效果無效。

**連鎖 2** 【魔法干擾】 咒文速度 3  
「大嵐」的效果無效。

**連鎖 1** 【骰子】 咒文速度 2  
場上的魔法、陷阱破壞 1 張。

開始，最先處理連鎖 3 的「盜賊的七個道具」，使得「魔法干擾」的發動無效。

接著，再處理連鎖 2 的「魔法干擾」，但是因為之前的「盜賊的七個道具」使得「魔法干擾」的發動無效，使得此連鎖在其效果不發動的情況下結束。

因為「魔法干擾」的效果被無效化，因此連鎖 1 的「骰子」毫髮無傷的發動它的效果，如同最初的目的樣，場上的魔法、陷阱被破壞 1 張。

## 回合玩家的優先權

在各階段或步驟中，正在進行該回合的回合玩家總是都擁有最先發動卡的權利。這就是所謂回合玩家的「優先權」。

對方玩家在回合玩家持有優先權的情況之下，除了自動發動的誘發效果或亮牌效果以外，是不能夠搶先發動卡的。「行使優先權而發動卡的時候」與「放棄優先權的情況」，優先權會自動轉移到對方玩家身上。在進入階段或步驟之前，都必須先放棄優先權。

以嚴謹的立場而言於決鬥進行時，在階段或步驟結束之前，都必須要先宣言放棄優先權並讓對手確認是否使用卡片不可。但是，實際上在決鬥進行的時候，為了使遊戲能夠流暢的進行，在宣告階段或步驟終了的時候，其實已經包含了放棄優先權的意義了。

因此，階段等等的宣言終了之時，對方玩家可以說「那麼在你結束之前發動這張卡…」而使用卡的效果。這就是回合玩家放棄優先權，而對手玩家獲得優先權的情形。

- 發動卡的優先權在回合玩家身上
- 卡發動後、步驟或回合宣言終了的時候，優先權就會轉移至對方玩家身上

## 其他的規則

### 禁止、限制卡

通常，可以放入牌組（含特別牌組與備牌）之中的同名卡最多3張，但是正式比賽等使用的公式規則還另外對可以放入牌組裡的牌設定了張數限制。

限制分為三個類別，三類別中分別設定有能放入牌組的同名卡最大張數限制。

#### 〔禁止卡〕

不可於決鬥中使用。

#### 〔限制卡〕

最多可以放入1張同名卡。

#### 〔準限制卡〕

最多可以放入2張同名卡。

限制卡表會適時的更新並發布在「遊戲王官方卡片遊戲公式網頁」之中。參加公式大賽時請事前先做好確認並調整好牌組。

【公式網址】[www.yugioh-card.com](http://www.yugioh-card.com)

### 衍生怪獸

所謂衍生怪獸，就是以卡的效果所產生出來怪獸。因為不是卡的形式，所以不用放入牌組之中，被破壞了也不用送進墓地，直接從決鬥中移除即可。

實際出場的時候，以卡套或是硬幣等等〔可以顯示攻擊、守備表示狀態〕當作是衍怪獸放置在怪獸區。每個衍怪獸也算是怪獸區5張限制的數目之中的1個怪獸。此外，表示形式只有表側攻擊表示或是表側守備表示兩種。衍生怪獸並不能當超量怪獸的素材來使用。

### 公開情報

「手牌的張數」「墓地的卡」「現在的生命點數」都是公開情報，雙方在任何時候都可以確認。

當對方詢問手牌張數或是生命點數的時候，一定要據實以報。另外，雖然可以確認對手的墓地，禮貌上還是要先通知對手一聲。還有，在確認墓地的時候，不可以改變墓地裡卡的順序。

### 雙方同時行動的情況

有所謂如同「雙方抽1張牌」等等雙方同時進行處理的效果，此時，以回合玩家優先處理其效果。如上記的效果，在回合玩家抽完1張牌之後，再輪到另一方的玩家抽1張牌。

## ■同時發動兩張以上的卡的情況

咒文速度 1 的誘發效果等等在同時間點發動的時候，特別以連鎖的方式來處理其效果的解決。

首先，以回合玩家做為連鎖的開始。只有一個的時候則直接成為連鎖 1，複數存在的時候，則回合玩家自己選擇效果組成連鎖。

之後，對方玩家再由該連鎖處開始累積自己的效果連鎖上去。也就是說，連鎖的處理是從非回合玩家開始解決。

關於「YU-GI-OH! TRADING CARD GAME」系列以英語標示的「YU-GI-OH! TRADING CARD GAME」系列可以與「遊戲王公式卡片遊戲－怪獸之決鬥」的卡片混合使用來進行遊戲。但由於卡面的設計有所差異，所以在進行遊戲時，請使用單面不透明的卡套。卡的日語與英語名稱對照表，請在公式網頁 ([www.yugioh-card.com](http://www.yugioh-card.com)) 中查詢確認。

## ■關於○○計數物

為了特定卡片的效果等，放置於被指定卡片上面的標記物。計數物有許多種類，依據需要這些計數物的卡片效果而定分別具備不同的效果。這些計數物的本身基本上是不具有效果的。

## ■與規則矛盾的情況

基本規則與卡的效果矛盾的情形，基本上，以各卡的效果為優先。例如，規則上怪獸 1 回合只能夠攻擊 1 次，但是可能會因為卡的效果而變成可以攻擊 2 次。

## ■不能連鎖的情形

連鎖是對卡(效果)的發動而對應的一種行動。「怪獸的各類召喚」「釋放」「費用」並不是卡(效果)的發動，所以不能對應它來形成連鎖。

## ■犧牲召喚是什麼

指如同本書中所解說的「大師規則 2」中的「升級召喚」。卡片上所記載的「犧牲召喚」在規則上作為「升級召喚」來進行遊戲。

## ■關於同為攻擊力 0 的怪獸戰鬥

擁有相同的攻擊力，同為攻擊表示的怪獸進行攻擊時，基本上對彼此的怪獸會造成破壞。但是針對彼此攻擊力為 0 的怪獸，因彼此都沒有攻擊力，所以不會對彼此的怪獸造成傷害，只會繼續留在場上。

## 關於效果的發動與基本連鎖的方法

發動效果（卡片）時，發動方的玩家一定要與對手確認是否要·不要發動連鎖。在這時間點不需處理發動過的效果。彼此確認「不要連鎖」後才可以開始處理效果。

## 回合的算法

計算回合的方法，單人玩家的回合就算一回合。所以，當結束自己的回合，對手玩家也結束時，就代表一共兩個回合。有些卡片上「對手經過三個回合」，是單指對手三個回合。

## 關於超量素材

召喚超量怪獸時所使用的怪獸稱之為「超量素材」。成為「超量素材」的怪獸，在牌海上並不會被當做卡片處理。當超量怪獸離場時，疊於下方的「超量素材」必需全數送入墓地。除此之外，當超量怪獸變成裏側表示時，轉換控制權時，不需將「超量素材」送入墓地，只需要與超量怪獸重疊即可。

## 規則用語辭典

### ● 釋放（犧牲祭品）

所指的是作為怪獸召喚或是效果發動費用的一種，而把怪獸卡送進墓地的行為。作為費用而釋放的動作，在卡的發動宣言之前就進行。以此方式被送進墓地的怪獸不當作是被「破壞」。

### ● 卡的效果

所指的是魔法·陷阱·效果怪獸的效果等等標示在卡上的特殊能力。支付費用的行為、或是怪獸因為戰鬥而被破壞等等則不在此列。

### ● 翻看卡

所謂「翻看卡」，基本上指的就是僅只確認覆蓋卡的內容的一種行為。此時亮牌怪獸等等的效果不會發動。確認結束之後，基本上都請再覆蓋回原來的地方。

### ● 從遊戲中除外〔移除〕

使用結束的卡通常全部都是送進墓地的，但是因為卡的效果而移出遊戲的卡則是放置於決鬥場外面與之隔離，在不使用適用於已除外卡片效果的前提下，在此次決鬥之中就不能再使用該卡了。被除外的卡，在下個決鬥的時候，可以拿回牌組之中再使用。

## ● 支付費用

為了召喚怪獸或發動效果，要支付手牌或是生命點數等等的行為。費用在卡片的發動之前就已支付出去，就算卡的發動被無效化，已支付的費用也不會恢復。

## ● 控制權

可以操作卡的權利。對於一張卡，在當下時間點擁有此權利的玩家，稱之為此卡的「控制者」。基本上，在自己場上的卡，其控制權都是在自己手上。但是，若是因為卡的效果使得控制權被奪取的情形下，該卡會轉移至對方場上。不過，若被奪取的卡要進入墓地、或是回到手牌、牌組等等的時候，則全都是回到決鬥開始時原來的卡片持有人的地方。

## ● 洗牌

就是錯牌。雖然沒有規定洗牌的方式，但基本上不可以在洗牌過程中觀視其牌組內容、或是分類選牌等等，這些蓄意行為都是不被允許的。

## ● 「要」與「能夠」

在卡的說明上，有「要（～する）」與「能夠（～できる）」的表現方式，兩者是有所區別的。所謂的「要」就是指必定要做的效果，而「能夠」指的是能夠由玩家自行選擇效果發動與否。

## ● 蓋牌

各種的卡以裏側的形式覆蓋於場上稱之為蓋牌。而怪獸卡以裏側守備表示放置於場上也稱為「蓋牌」。

## ● 戰鬥傷害

所謂戰鬥傷害，指的是在戰鬥階段以怪獸來進行戰鬥行為而對玩家或怪獸產生的傷害。用以區分與魔法卡等等因為效果而產生的傷害。

## ● 裝備卡

基本上指的就是裝備魔法卡，但是因為卡的效果，陷阱卡或是效果怪獸卡也可能被當作是裝備魔法卡一般使用。以上均為所謂「裝備卡」。

## ● 裝備怪獸

裝備著裝備卡的怪獸稱之。若此怪獸被破壞送進墓地，裝備卡會因為失去對象而被破壞送進墓地。

## ● 選擇對象〔指定對象〕效果

選擇對象的效果，就是指選擇要給予效果的目標而發動該效果的一種行為。也有給予不特定對象的卡的效果、或是在效果處理時目標才被決定的效果，這就不在「選擇對象」的效果之列。

## ● 直接攻擊

就是怪獸對於玩家直接發動攻擊。直接給予對方玩家生命點數等同該怪獸攻擊力的傷害。

## ● 抽牌

就是把卡組最上方的卡牌加入到手牌中的意思。除了正式的抽牌階段外，亦存在因效果而把卡牌加入到手牌中的情況。

## ● 抽牌的計算

適用於標示有「每當抽牌的時候要…」的效果處理時，抽牌的計算以依「抽 1 次牌」1 次效果來論。例如，處理標示有「抽兩張牌」的效果時，抽牌計算是只有 1 次，而不是計算所抽的牌有幾張。此例，在處理「每當棄牌的時候」「每當受到傷害的時候」等等的效果時，也是同樣的計算。

## ● 破壞

所指的是，因為怪獸的戰鬥或是卡的破壞效果，使得要把卡送進墓地的行為。從場上回到手牌或是牌組、或是當作費用而把卡送進墓地的行為，則不屬於破壞。

## ● 場上的卡

卡上的效果標記著「場上的卡」基本上指的是除了墓地與牌組、特別牌組以外，位於決鬥場上全部的卡。

## ● 送進墓地

指的是以各種方法把卡放置於墓地的行為。卡被破壞送進墓地、從手牌中捨棄、釋放怪獸等等，全部都有包含「送進墓地」的意思。

## ● 棄於墓地

指的就是在結束階段之時，調整手牌的時候要把卡放置於墓地、或是因為卡的棄牌效果而使得要把手牌中的卡棄置於墓地等等的行為。

## ● 原本的攻擊力〔守備力〕

若卡片效果的原文標示著「原本的攻擊力」，指的就是標示在怪獸卡上之攻擊力的數值。不包含以裝備魔法卡或是其他卡的效果來增減之後的數值。另外，攻擊力或守備力標示著「？」的怪獸，其原本的攻擊力或守備力以「0」來計算。

### ●隨機

不特定選擇卡的方法。雖然只要不看卡的內容就可以行使該方法，但讓不知道卡片內容的對方玩家來選擇，則是最一般的解決方式。

### MEMO

**MEMO**

**MEMO**

## MEMO

如欲查看更多有關遊戲王的資訊

請瀏覽遊戲王 OCG 遊戲卡亞洲公式網站

<http://www.konami-asia.com/th/yugi/>



©1996 KAZUKI TAKAHASHI ©2011 NAS · TV TOKYO