

◆ 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咁。

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)：指咁牌的屬性。紅、黃、藍、綠、紫、白。

【か行】

阻擋(ガード)：指Ultimate Trigger失敗。

回復：咁牌直放。Spirit/Ultimate可進行攻擊/防禦的狀態。

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。

輕減標誌(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。

Core(コア)：咁牌的使用及升級時所使用的物品。

效果：咁牌上所記載的文字，在遊戲中使用。

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

煌臨元咁牌(煌臨元カード)：煌臨中Spirit / Ultimate下方正面朝上的咁牌。

Cost(コスト)：使用咁牌時，所必須支付Core的數量。

【さ行】

自己(自分)：指對戰中的玩家自身。

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

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和咁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，也可用於計算輕減Cost。

Spirit(スピリット)：指擺放在場內的Spirit咁。

設置(セット)：將擁有「Burst效果」的咁牌，正面朝下擺放在Burst區。

Soul Core(ソウルコア)：每人只能使用1個的特殊Core。

【た行】

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。

咁組(デッキ)：指擺放在Deck區的多張咁牌。

手邊(手元)：於自己面前公開的咁牌。作為手牌使用。

廢棄區(トラッシュ)：擺放使用過的咁牌及Core的區域。

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

抽牌(ドロー)：從咁組最上面一張抽取咁牌加入手牌。

【な行】

Nexus(ネクサス)：指配置在場內的Nexus咁。

【は行】

Burst(バースト)：在場內正面朝下擺放在Burst區的咁牌。

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)：可發動Burst的條件，標示在Burst效果上方。

破壞(破壊)：指咁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)：咁牌橫放。咁牌不能進行攻擊/防禦的狀態。

場內(フィールド)：擺放對戰咁牌的區域。

封印：将自己的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(ブレイブ))：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張咁牌視作1張Ultimate。

合體中Brave(合体しているブレイブ)：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張咁牌視作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咁牌。

主要效果(メイン)：可以在主要階段使用的效果。

【ち行】

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. 唛牌的種類	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	20
3. 關於Ultimate	22
4. 關於 	23
5. 關於創界神Nexus	24
6. Q & A	26
用語集	28

※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是一款對戰型的咈牌遊戲，以「Core」作為遊戲的中心。

巧妙運用手中的Core，可以召喚稱為「Spirit」的遊戲咈、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。

【咈牌+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，咈組張數為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，準備好以下物品。



●咈組

■咈組
多張Battle Spirits咈牌組成的集合稱為咈組。
遵循以下規則，組成屬於自己的咈組。



●Core ●Soul Core

- 40張或以上的咈牌。(張數沒有上限)
- 相同咈牌名的咈牌在咈組內可放入最多3張。
(即使插圖及咈牌號碼不同，但只要咈牌名相同，就視作相同的咈牌。)

※即使是相同咈牌名但識別編號不同，即視為不同的咈牌。

■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。

2 咬牌的種類

Battle Spirits遊戲中共有5種咬牌。對戰中咬牌與Core組合一起使用。

Spirit 咬

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



- 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。
- 咬牌種類: 表示這是Spirit咬。
- 咬牌名: Spirit的名稱。
- 系統: Spirit所屬的系統，可同時擁有多個系統。
- Lv Cost·Lv BP: Spirit為了達到此Lv所需要的Core數及此Lv的戰鬥力。
- 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。
- 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: 咬牌外框的顏色代表此Spirit的屬性。
- 咬牌資料: 標示Block Icon、彈數、稀有度、咬牌號碼。

Battle Spirits共有6種屬性(顏色)。

了解各顏色屬性的特徵，在組成咬組時充分利用吧！

紅屬性: 以龍為主。擅於攻擊的顏色，可於攻擊時破壞咬牌或抽牌。

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，可以讓對手咬牌返回手牌。

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。最大的特徵是破壞咬組。

擅長阻礙對手的行動。

Ultimate 咬

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。
- 咬牌種類: 表示這是Ultimate咬。
- 咬牌名: Ultimate的名稱。
- 系統: Ultimate所屬的系統，可同時擁有多個系統。
- Lv Cost·Lv BP: Ultimate為了達到此Lv所需要的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: 咬牌外框的顏色代表此Ultimate的屬性。
- 咬牌資料: 標示Block Icon、彈數、稀有度、咬牌號碼。

※關於「Ultimate」的詳細介紹，請參閱第22頁！

Brave 咬

可與Spirit合體的咬牌稱為「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。
- 咬牌種類: 表示這是Brave。
- 咬牌名: Brave的名稱。
- 系統: Brave所屬的系統，可同時擁有多個系統。
- 合體時BP+: 合體後BP增加的數值。
- Lv Cost·Lv BP: 作為Spirit使用時，所需的最低Lv 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！
- 合體時效果: 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: 咬牌外框的顏色代表此Brave的屬性。
- 咬牌資料: 標示Block Icon、彈數、稀有度、咬牌號碼。

※關於「Brave」的詳細介紹，請參閱第17頁！

Nexus咈

支援戰鬥的咈牌稱為「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。
- 咧牌種類: 表示這是Nexus咈。
- 咧牌名: 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。
- 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: 咧牌外框的顏色代表此Nexus的屬性。
- 咧牌資料: 標示Block Icon、彈數、稀有度、咈牌號碼。

※關於「創界神Nexus」的詳細介紹，請參閱第24頁！

Magic咈

可以從手牌直接使用的咈牌稱為「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。
- 咧牌種類: 表示這是Magic咈。
- 咧牌名: Magic的名稱。
- 效果: 只能使用1次Magic的效果，有「主要」、「Flash」、「Burst」3種效果。
- 屬性: 咧牌外框的顏色代表此Magic的屬性。
- 咧牌資料: 標示Block Icon、彈數、稀有度、咈牌號碼。

※關於「Burst」的詳細介紹，請參閱第20頁！

3 準備遊戲

依照以下步驟，為遊戲做好準備。

- 1 在遊戲版圖外決定一個「ボイド」(空間)，擺放準備好的Core。



- 2 將自己的咈組充分洗牌後，再交給對方洗牌。



- 3 將對手洗過的咈組放在遊戲版圖Deck區，正面朝下。



- 4 從空間取5個Core放在「Life」(生命值)區。



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



- 6 從咈組上方抽取4張咈牌，作為手牌。



- 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。

Soul Core是？

Soul Core (封印) 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 \blacktriangleleft 封印 \triangleright 外，不能將其移至生命值或空間。

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。

回合流程

1 開始階段

宣布一個回合開始的階段。如果沒有開始階段可發揮的效果的話，不進行任何行動。

2 Core階段

- 從空間取1個Core放在預備區
只有遊戲開始時的第一回合（先攻的第一個回合），跳過這個階段。

3 抽牌階段

※手牌數量沒有上限。

- 從咭組上抽取1張咭牌
從咭組最上方抽取1張咭牌加入到手牌中，這個動作稱為「抽牌」。

4 回復階段

- 讓咭牌從疲勞狀態中回復
- 在廢棄區的Core全部擺放在預備區
Spirit、Ultimate和Nexus在進行攻擊或防禦後或因效果影響會變成「疲勞狀態」，在遊戲中會將咭牌橫放來表示「疲勞狀態」。在這個階段中可以把所有處於「疲勞狀態」的咭牌回復成縱向的回復狀態並將廢棄區中使用過的Core擺回預備區。



※請參閱第9頁！

5 主要階段

※請參閱第9頁！

6 攻擊階段

※請參閱第12頁！

7 結束階段

※請參閱第16頁！

→進入下一個回合

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

●配置Nexus

●移動Core

●合體 / 分離 / 交換Brave

●使用Magic

●使用主要階段效果

●設置Burst（每回合1次）

◆ 5.1 召喚Spirit / Ultimate / Brave

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。「このプレイの召喚時」（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！



●以Spirit狀態召喚



●直接合體時召喚

◆ 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」。此外，在合體期間即使因場內條件發生變化而不符合體條件，也不會被強制分離。

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。



◆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。

- 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B P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20頁！

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，對戰隨即開始。進行攻擊宣言後的Spirit或Ultimate立即變成疲勞狀態。此時，發揮攻擊時或對戰時的效果。在此回合或之前召喚的Spirit或Ultimate可以選擇進行攻擊。

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15頁!



◆ 6.3 防禦宣言

- 被攻擊的一方選擇是否進行防禦

面對對手Spirit或Ultimate的攻擊，從自己的場內選擇1張回復狀態的Spirit或Ultimate進行防禦。進行防禦宣言後的Spirit或Ultimate，立即變成疲勞狀態。此時，發揮防禦時和對戰時的效果。

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20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，直至互相連續宣告不使用Flash效果為止

當自己宣告不使用Flash效果之後，對手也宣告不使用時即可結束Flash時間。但是，自己宣告不使用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。「○○する」（要○○）等的Spirit效果也可以自行選擇是否使用。

自己使用Flash效果後，對手宣告不使用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



增加BP

1 LV1	4000
3 LV2	6000
4 LV3	7000

增加效果



增加標誌



增加屬性



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」、「合體時BP+」、「合體時效果」、「標誌」、「屬性」及「置於咁上的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。

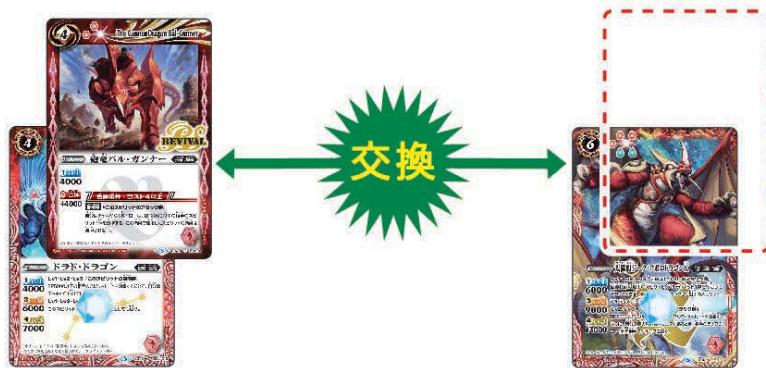
7 結束階段

- 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個以上的效果時，由該回合的一方決定解決的先後次序。此時，先行已解決的效果又引發新的效果時，先解決所引發的新效果。

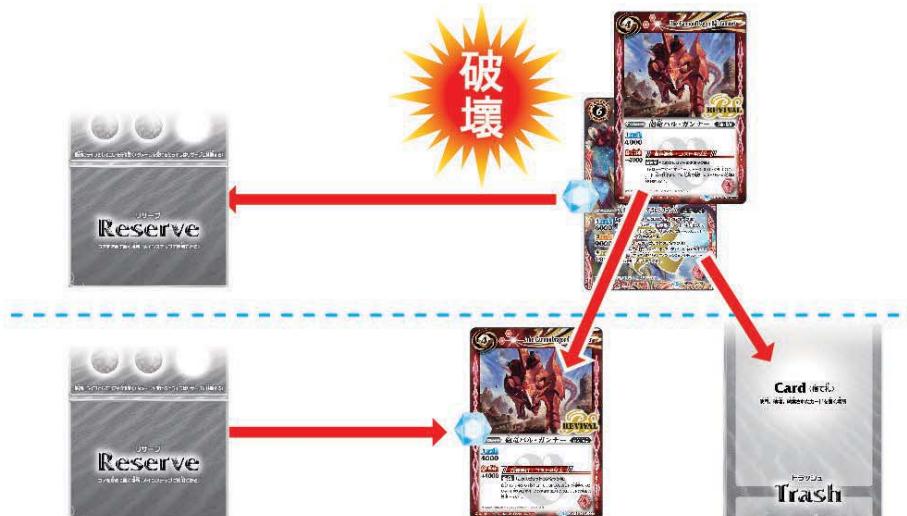
「交換」Brave時，無需將Brave變為Spirit狀態，可同時進行「分離」和「合體」。但無法與擁有「不能合體」效果的Spirit通過「交換」合體。



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。



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**左合體時**的效果，合體後擺放異魔神右側的合體Spirit則可使用**右合體時**的效果。

攻擊時只需將發動攻擊的
Spirit疲勞即可。



ムシャケラトブス

顏色：紅、紫
Cost : 9
系統：地竜
Lv2 BP $10000+4000=14000$
【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：死竜
Lv1 BP $7000+4000=11000$
【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留在異魔神Brave上。

2 關於Burst

每個回合只有1次，可以從手牌中「設置」Burst。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。遊戲結束後，雙方必須公開並確認互相在場內設置的Burst咭牌。



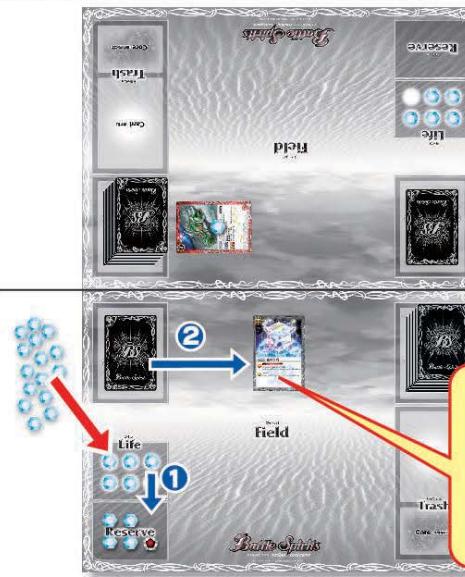
只能在自己的場中設置1張「Burst」。如果「Burst」已經設置，每個回合只有1次機會，可以廢棄先前設置的「Burst」，然後設置新的「Burst」。



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上擺放能量。

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。

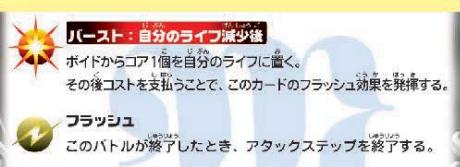


「Burst效果」中

- 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。



3 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(UTリガー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。



必殺技！Ultimate Trigger！！

UTリガーアルティメット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。

4 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。

煌臨並非召喚。



※兩張咭牌重疊。

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。發揮煌臨重疊咭牌時效果，滿足煌臨條件亦可發揮效果。
- ③解決煌臨重疊咭牌時所發揮的效果，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「このスピリットの煌臨時」(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可無需理會合體條件，維持合體狀態。

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。

◆ 5 關於創界神 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》) 的一種標誌。與究極標誌一樣，神標誌沒有顏色屬性。



創界神Nexus的特徵

- 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。

使用 **コアチャージ 神託** 儲存Core

**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。



※這張咭牌的神託條件是，召喚/煌臨擁有系統：「星龍」/「劍使」/「界渡」而Cost 3或以上的Spirit，或者擁有系統：「劍刃」的Brave時，即可增加Core。

使用 **グランスキル 神技** 和 **グランフィールド 神域** 發揮強大的效果

**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** 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。

●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.註明是「OOすることでXXする」的效果，如果不能執行OO能否發揮？

A4. 不能。不進行OO就不可發揮。發揮「OOする」與否由玩家選擇，不進行XX時亦不可只發動OO。

Q5.攻擊時，可以指定攻擊對手哪張Spirit嗎？

A5. 一般來說不可以，但亦有部份Spirit或Ultimate擁有此類效果。

●關於Soul Core

Q6.只有1個Soul Core的Spirit與只有1個Core的Spirit可以交換Core嗎？

A6. 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。

Q7.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？

A7. 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。

Q8.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？

A8. 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。

●關於召喚

Q9.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？

A9. 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。

Q10.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？

A10. 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。

Q11.說明「召喚する」（召喚）的效果，需要支付召喚Cost嗎？

A11. 需要。如沒有註明「コストを支払わざ」（無需支付Cost），就必須支付召喚Cost。

●關於Brave

Q12.Spirit狀態的Brave可以與Brave合體嗎？

A12. 不能。

Q13.Spirit狀態的Brave會視作Spirit，那麼「このプレイの召喚時」（這張Brave召喚時）的效果，可視作「Spirit效果」嗎？

A13. 不能，「このプレイの召喚時」（這張Brave召喚時）的效果，即使是Spirit狀態也當作「Brave效果」。

Q14.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？

A14. 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。

Q15.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？

A15. 不會，此情況不會變成另一張Spirit攻擊。

Q16.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？

A16. 不能，必須逐一合體。

Q17.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？

A17. 可以的。

Q18.Spirit狀態不會疲勞的異魔神Brave被破壞時，如受到「以疲勞狀態留在場中」的效果應怎樣處理？

A18. 不用疲勞直接留在場中。

●關於Burst

Q19.自己能確認已設置的Burst內容嗎？

A19. 可以，但要注意不要被對手看見。

Q20.自己已設置在場上的Burst滿足「Burst條件」後，必須發動該效果嗎？

A20. 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。

Q21.如果搞錯了Burst條件，打開了的Burst該如何處理？

A21. 由於不能發動，將咭牌背面朝上放回原處。

●關於

Q22.可以在只放置有Soul Core的Spirit上嗎？

A22. 不可以。

Q23.可以在Spirit狀態的Brave和Nexus上嗎？

A23. 不可以。

Q24.在擁有 的Spirit下面，重疊著擁有等正面朝下的咭牌，這些咭牌可視作煌臨元嗎？

A24. 不可以。另外，即使重疊著正面朝下的咭牌，此Spirit不視為。

Q25.自己生命上的Soul Core被移至廢棄區而此時已經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？

A25. 是的，可以發動。

Q26.只要滿足 條件，對於 中的Spirit，可以再次 嗎？

A26. 是的，可以。此時，已 的Spirit作為煌臨元咭牌。

Q27.可以將放置於手邊擁有 的Spirit 嗎？

A27. 當 條件中寫有「手札から重ねる」（從手牌中重疊）時不能從手邊。

◆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。