# Terminologies

## A

Attack （战士卡的）攻击力数值

Attacker 攻击者

## B

Battlefield 战场（卡牌发动的区域），包含Spell zone，Warrior zone和Battle zone

Battle zone 场上战斗卡攻击阻挡的卡牌区

Block 阻挡

Blocker 阻挡者

## C

Combat 战斗（指战士卡之间的攻击/阻挡行动）

Combat Phase 战斗阶段，由玩家进行Combat/Attack，Combat/Block和Combat/Resolve的阶段

Controller 控制器（负责玩家行为、决策）

CoolingDown 冷却状态

## D

Damage （对玩家造成的）伤害；（对玩家）造成伤害

Deal 发牌（给玩家）

Deck （玩家自定义的）牌组

Defense （战士卡的）防御力数值

Destroy 破坏（一张卡）。被破坏的卡从战场区移动到墓地。

Draw （玩家从牌堆里）抽牌

## G

Game （一局）游戏

Graveyard 冥界（被干掉的牌的小黑屋）

## H

Hand set （一套）手牌

Health （玩家的）生命值

Hero 英雄（卡）

## L

Library 牌库（堆）。玩家从牌库中抽牌。

## O

Opponent 对手（游戏进行中的对方玩家(们)）

Owner （卡牌的）所属玩家

## P

Phase （每回合中的）阶段

Pile 牌堆（摞成一叠的牌）

Player 玩家（特指游戏进行中的某一方）

Player phases 玩家阶段，指代PhaseA，PhaseB，Combat/Attack，Combat/Block和Combat/Resolve等5个玩家可见的阶段

Profile 玩家档案

## R

Resolve 决议，指根据攻击/阻挡计算出战斗结果。

## S

Shuffle 洗牌

Spell 法术（卡）

StandingBy 待命状态

State （卡的）状态，有待命状态（本回合可用）和冷却状态（本回合不可用）

Spell zone 场上魔法卡/陷阱卡放置的卡牌区

## T

Tactical Phase 战术阶段。在这个阶段进行抽新卡，放置战斗卡和陷阱卡，释放魔法卡等行动。与Combat Phase共同组成玩家的一个战斗回合。

Trap 陷阱（卡）

Turn 回合

## W

Warrior 战士（卡），战斗卡

Warrior zone 场上战斗卡放置待命的卡牌区

Winning condition 获胜条件

## Y

Yard 场地（卡）

## Y

Zone 场上卡牌区的统称

Frame

Name



Description

Artwork