



完整规则

生效日期：2025年3月14日

新手须知

欢迎！你能通过各种方法来了解迪士尼洛卡纳集换式卡牌游戏的规则。这份文件所列信息旨在解答迪士尼洛卡纳的高级规则问题，并不适合用于学习游戏的玩法。

如果你从未接触过迪士尼洛卡纳集换式卡牌游戏，我们建议你首先观看[这段](#)介绍视频或在微信搜索“洛卡纳集换式卡牌游戏伙伴”。

导言

这份文件涵盖了迪士尼洛卡纳正式游戏中的技术细节。文件中的规则以数字序列号的形式编排，方便参考和更新。

完整规则是一份动态文件。请前往迪士尼洛卡纳[的资源页面](#)获取最新版本。

更新

我们使用彩色文字来标明本文件自上次发布后所做的更新。**蓝钻蓝**的文字表示新增或更改的内容。**琥珀黄**的文字表示条目位置发生过变动的内容。请参阅本文件末尾的更新摘要，了解修订清单。



目录

1. 概念

1.1. 总则

语言、正式文字叙述、更新、比赛规则

1.2. 首要法则

选择

1.3. 主动玩家

1.4. 对手

1.5. 打出卡

1.6. 奇能类型

1.7. 奇囊

1.8. 玩家的卡

1.9. 游戏状态检查

游戏状态条件、必要动作、完成顺序

1.10. 多人游戏

2. 游戏开始前

2.1. 卡组规则

3. 进行游戏

3.1. 游戏开始

起始玩家、随机化、记录奇谈、调整手卡

3.2. 游戏结束

奇谈、空卡组、最后一位玩家

4. 回合结构

4.1. 阶段

4.2. 开始阶段

就绪、预备、抽卡

4.3. 主要阶段

回合动作、奇墨池、打出卡、免费打出、探奇、挑战、移动角色、使用起动式奇能

4.4. 回合结束阶段

5. 卡牌

5.1. 条件

就绪、力竭、受伤的、未受伤的

6. 卡的类别

6.1. 角色

角色的必要条件

6.2. 卡面简介

奇墨符号、稀有度符号、具有两个名称的角色

6.3. 行动

总则, 歌曲

6.4. 物品

6.5. 地点

卡面简介

7. 奇能

7.1. 总则

句子、句子中的多个效果、“可以”、“置于手上”、“其他/另一个”、于结算奇能时打出卡、无限循环、“至多”、“那”、展示卡

7.2. 行动卡

7.3. 关键词

总则, 提示文字叙述

7.4. 触发式奇能

有两个触发条件的奇能、期限触发式奇能

7.5. 起动式奇能

支付费用, 使用的步骤

7.6. 静止式奇能

持续时间, 时机, 场外

7.7. 替代性效果

7.8. 调整性奇能

8. 区域

8.1. 总则

公开, 非公开, 未能找到

8.2. 卡组

非公开区域, 将卡置于顶部或底部

8.3. 手卡/手上

8.4. 场上

在场上, 公开区域, 离场



8.5. 奇墨池

8.6. 弃置区

8.7. 奇囊

9. 伤害

9.1. 伤害的表述

9.2. “放置”

9.3. 移动伤害指示物

9.4. 离场

10. 关键词

10.1. 总则

叠加、技术定义、提示文字

10.2. 护卫

10.3. 善战

叠加

10.4. 灵活

10.5. 鲁莽

10.6. 抵抗

叠加、0点伤害

10.7. 速击

10.8. 转形

替代性费用, 状态, 受伤的, 离场

10.9. 歌手

10.10. 合唱

替代性费用, 结算触发式奇能

10.11. 辅助

10.12. 庇护

术语表

更新概要

前次更新概要



1. 概念

1.1. 总则

- 1.1.1. 迪士尼洛卡纳卡牌以多种语言发行。 进行游戏时, 以英语卡牌、规则、裁定和说明作为正式版本。
- 1.1.2. 卡上的文字叙述和规则可能获得更新或修正。 以最新更新或修正的信息作为进行游戏时的正式版本。
- 1.1.3. 迪士尼洛卡纳集换式卡牌游戏是一款需要至少两人一起进行的游戏。 每位玩家各需要一副用迪士尼洛卡纳卡牌构组的卡组才能参加游戏。 有关卡组的要求可参阅2.1的“卡组规则”。
- 1.1.4. 每位玩家都要准备合适的方法来记录自己的总奇谈以及标记在角色和地点上的伤害。 具体方法不限, 但对于游戏中的各玩家而言必须明确且清晰。
- 1.1.5. 迪士尼洛卡纳的比赛可能有额外规则影响这份文件中的规则。 请阅读这份迪士尼洛卡纳集换式卡牌游戏比赛规则, 进一步了解相关内容。
- 1.1.6. 有些卡牌上有以斜体印制的提示文字(简体中文版卡牌未用斜体)。 提示文字并非规则文字。 它仅用于辅助记忆, 且在不改变关键词规则含义的前提下, 用词可能有所不同。

1.2. 首要法则

- 1.2.1. 如果卡上的文字与游戏规则存在冲突, 则以卡的效果取代所涉规则。
示例: 游戏不允许角色挑战就绪的角色, 但某玩家的角色有奇能记着: “这个角色能挑战就绪的角色。” 这个奇能便会盖过游戏规则, 令该角色能够挑战就绪的角色。
- 1.2.2. 如果有规则或效果阻止某件事发生, 则该规则或效果会取代其他允许它发生的规则和效果。
示例: 某效果说明所有玩家都不能打出行动。 另有效果让某玩家可以免费打出一个行动。 该玩家依然不能打出行动。
- 1.2.3. 尽可能完成——如果有效果让某玩家做某件事, 但该玩家无法完成该效果中的某些部分, 他应尽可能去完成, 某些特殊情况例外(参见7.1.2)。
示例: 想让婆家相中的效果记着: “抽2张卡, 然后选择并弃置一张卡。” 如果某效果阻止打出这个行动的玩家抽卡, 则该玩家依旧须要选择并弃置一张卡。
- 1.2.4. 作为效果的一部分做出的选择是在结算这个效果时做出, 而不是在打出卡或使用具该效果的奇能时做出。
*示例: 主动玩家的手上有一张任风吹雨打, 且场上没有角色。 对手在场上有葛士华——老爷钟(他具有庇护), 且没有其他角色。 任风吹雨打的效果记着: “向所选的角色造成2点伤害。 抽一张卡。” 当主动玩家打出任风吹雨打时, 对手不
确定是否允许打出, 因为场上没有可以选择的角色。 不过, 选择角色是发生在效果结算的时候, 而不是在打出卡的时候。 因为主动玩家在结算效果时不能选择葛士华, 他尽量完成效果: 抽一张卡但不造成2点伤害。*

1.3. 主动玩家

- 1.3.1. 当玩家开始自己的回合时, 他就成为主动玩家。 当玩家结束自己的回合时, 他便不再是主动玩家。

1.4. 对手

- 1.4.1. 和某玩家对抗的人便是其对手。
- 1.4.2. 有些赛制允许玩家指定一位或多位玩家作为队友。 这类队友在游戏开始前便已确定。 队友不会彼此对抗, 因此他们不会是彼此的对手。

1.5. 打出卡

- 1.5.1. 玩家在作为主动玩家时, 如果游戏中没有任何效果在结算, 他便能打出卡。 打出一张卡的流程是, 玩家从手上展示它, 然后支付费用(参见4.3.4)。



1.6. 奇能类型

1.6.1. 迪士尼洛卡纳集换式卡牌游戏包含若干种奇能。

1.6.1.1. **关键词**以词组或短语表示，代表相较更复杂的奇能或奇能组。参见第10节了解当前所有关键词。

1.6.1.2. **触发式奇能**会持续检查某种特定的条件，当条件得到满足时，它便会生效。触发式奇能遵守第7.4节的规则。

1.6.1.3. **起动式奇能**具有一组费用和效果，在支付费用后，会产生效果。起动式奇能遵守第7.5节的规则。

1.6.1.4. **静止式奇能**的效果会持续生效，时长可能有作限定，也可能是产生该效果的卡持续留在场上的整段时间。静止式奇能遵守第7.6节的规则。

1.6.1.5. **替代性效果**由某些静止式奇能产生。它们会用一个效果替代另一个效果。替代性效果遵守第7.7节的规则。

1.6.2. 如果有效果将同时影响多位玩家，则由主动玩家先结算该效果，然后依照回合次序，其他每位玩家各自结算该效果。

示例：唐老鸭——模范绅士鸭的奇能“我来吧”注记着：“在你的回合开始时，每位玩家各可以抽一张卡。”结算这个触发式奇能时，主动玩家先结算效果中自己的那部分并抽一张卡。然后，依照回合次序，其他每位玩家各自结算效果中自己的那部分并抽一张卡。一旦所有玩家都完成结算效果中自己对应的那部分，它就算完整结算，然后游戏继续。

1.7. 奇囊

1.7.1. 奇囊是触发式奇能等待结算的区域。这并非实际存在的区域，只是一种描述触发式奇能结算过程的方法。将各个触发式奇能想象成宝珠，将奇囊想象成它们在结算前所处的地方。每个宝珠各自独立，玩家可以检查奇囊中宝珠的情况，选择要结算的顺序。

1.7.2. 主动玩家和对手同时将触发式奇能放进奇囊的情况也会出现。结算这些奇能遵守第8.7节的规则。

1.8. 玩家的卡

1.8.1. 玩家用于参加对局的卡组中的卡就是他们的卡，除非另有效果说明，否则由玩家自己为这些卡及其效果做出所需的决定。

1.8.2. 他的/她的/它的/其/他们的/她们的/它们的——当有卡提及“他的”、“她的”、“它的”、“其”、“他们的”、“她们的”或“它们的”玩家时，这是指打出该卡的玩家。当有卡提及“他的”“她的”“它的”“其”“他们的”“她们的”或“它们的”回合时，这是指其玩家的回合。

1.8.3. 你/你的——卡上效果指代打出这张卡的玩家。当有卡提及“你”或“你的”时，它指的是这张卡所属的玩家，即使对手的效果生成的奇能具有前述用词，也是一样。

1.9. 游戏状态检查

1.9.1. 游戏会检查一组条件，并且当此类条件得到满足时，会发生某些必要动作。这被称为游戏状态检查，由两个部分组成：游戏状态条件和必要动作。游戏状态条件是游戏状态可以达到的特定条件。必要动作是游戏状态条件得到满足时游戏中会发生的事情。以下是游戏状态检查所关注的条件以及每个条件产生的必要动作。

1.9.1.1. 如果某玩家拥有至少20点奇谈，该玩家便赢得这盘游戏。

1.9.1.2. 如果某玩家自上一次游戏状态检查后，试图从没有卡的卡组里抽卡，该玩家便输掉游戏。

1.9.1.3. 如果某角色或地点上的伤害等于或大于其意志力♥，该角色或地点便被驱逐。

1.9.2. 在每个步骤结束时、在行动或奇能完成结算后，以及在奇囊里的每个效果完成结算后，都会进行游戏状态检查。在游戏状态检查中，首先检查和完成所有胜负条件以及必要动作。然后如果没有满足任何胜负条件，检查并完成所有其他条件以及必要动作。一旦完成了所有必要动作，重复游戏状态检查，直到没有更多必要动作需要完成。在这个过程中发生的触发式奇能会随后加入奇囊等待结算。



1.9.2.1. 游戏状态检查产生的必要动作会依照回合次序来发生。如果某位牌手因为同一个游戏状态检查的结果将同时赢得并输掉游戏, 这位玩家赢得游戏。

1.9.3. 一旦某个必要动作完成, 游戏状态检查会再次发生。

1.9.4. 因游戏状态检查的结果而触发的奇能, 会在该检查和必要动作彻底完成后加入奇囊。

1.9.5. 如果多个必要动作将同时发生, 会产生一个合并的必要动作, 然后所有的必要动作同时发生。

1.10. 多人游戏

1.10.1. 多人游戏是指三位或更多玩家参与的游戏。团队游戏是多人游戏的下属分类, 并未在这份文件中涉及。

1.10.2. 多人游戏的规则和双人游戏的规则一样, 但具有以下几点不同。

1.10.2.1. 在每位玩家的回合结束时, 游戏会由位于该玩家左侧的玩家继续, 而不是在两位玩家间来回传。

1.10.2.2. 如果有奇能指示多位玩家同时做某件事, 主动玩家会先执行。然后往左继续, 一次一位玩家, 直到所有玩家都完成。

1.10.2.3. 如果有玩家必须抽卡, 但其卡组已空, 他便输掉这盘游戏且必须立即离开这盘游戏。该玩家的所有卡和效果都会从游戏中移除, 包括本会在当前或未来回合中终止的静止式效果。

1.10.3. 有些多人游戏赛制会用到同步回合。

1.10.3.1. 在同步回合中, 所有在同一支队伍中的玩家会同时推进游戏的阶段和步骤。在主要阶段中, 玩家能进行任何回合动作, 一般来说他们可以自行决定次序。玩家必须彻底完成一个回合动作, 才能执行下一个回合动作。

1.10.3.2. 如果在同步回合中, 有多位玩家将触发式奇能或效果放进奇囊, 这些触发式奇能或效果会以整支队伍为单位被放进奇囊, 结算顺序由这支队伍选择。否则, 结算方式遵守第8.7节“奇囊”的相同规则。

示例: 三位玩家组成一支队伍进行同步回合。在开始阶段的就绪步骤中, 三位玩家同时令他们的卡就绪。在预备步骤中, 三位玩家因为他们在场上具♦特征的地点而获得奇谈, 然后将在就绪步骤中触发的效果或奇能同时放进奇囊。在抽卡步骤中, 三位玩家同时从各自的卡组中各抽一张卡。

在游戏进入主要阶段后, 这些玩家一起进行一个同步回合。第一位玩家想将一张卡放进自己的奇墨池。第二位玩家想探奇, 第三位决定用其一个角色去挑战一个对手的角色。这些玩家可自行决定前述回合动作的顺序, 但是必须彻底完成一个回合动作, 然后才能继续有所动作。

在回合结束阶段中, 这些玩家宣布其回合结束。同时将所有触发式奇能放进奇囊, 所有“本回合”的效果同时结束。

2. 游戏开始前

2.1. 卡组规则

2.1.1. 每位玩家的迪士尼洛卡纳卡组必须满足以下要求。不同的赛制可能有不同的要求。

2.1.1.1. 卡组必须包含至少60张卡。卡组中卡的数量没有上限。

2.1.1.2. 卡组只能使用至多两种奇墨类别的卡。

2.1.1.3. 卡组内完整名称相同的卡至多为4张(参见6.2.5)。

2.1.1.4. 卡组内不能有禁止卡。



3. 进行游戏

3.1. 游戏开始

- 3.1.1. 游戏开始包含几个步骤, 所有玩家都必须遵循。完成这些步骤后, 游戏视为开始。
- 3.1.2. 第一步, 选择一种方法来随机决定一位玩家, 并由他来选择哪位玩家作为先手玩家来进行游戏的第一回合。方法可以是掷骰子或抛硬币等。如果这盘游戏是X盘Y胜类系列对局(例如三盘两胜)中的非首盘游戏, 则由前一盘游戏输掉的玩家选择谁是先手玩家。
- 3.1.3. 第二步, 每位玩家都要随机化(洗切)自己的卡组。玩家可以自行选择任何随机化方法, 但必须能将卡组充分地随机化。在洗完卡组后, 每位玩家都必须让对手玩家有机会切自己的卡组。完成这些步骤后, 将卡组放到游戏区域并可以开始使用。
- 3.1.4. 第三步, 每位玩家在游戏开始时都拥有0点奇谈。玩家可以使用任何方式记录自己的奇谈, 例如纸笔、奇谈计数器或者迪士尼洛卡纳集换式卡牌游戏官方配套应用程序。
- 3.1.5. 第四步, 每位玩家各抽7张卡。
- 3.1.6. 第五步, 玩家可以调整自己的手卡, 从先手玩家开始。每盘游戏中, 每位玩家只能调整一次自己的手卡, 具体步骤如下。
 - 3.1.6.1. 第1步——玩家从手上选择任意数量的卡, 将它们置于自己的卡组底部, 且不展示它们。
 - 3.1.6.2. 第2步——玩家抽卡, 直到手卡数量为7张。
 - 3.1.6.3. 第3步——依照回合次序, 其他每位玩家如果选择调整手卡, 则完成第1步和第2步。
 - 3.1.6.4. 第4步——每位调整过手卡的玩家洗自己的卡组。
 - 3.1.6.5. 第5步——每位调整过手卡的玩家必须让对手玩家有机会切自己的卡组。请注意, 有些赛事可能允许额外的随机化方法或对随机化方法有特别的要求。
- 3.1.7. 一旦所有玩家都调整完或者选择不调整手卡后, 游戏正式开始, 先手玩家进入开始阶段(参见4.2)。
- 3.1.8. 有些赛事或比赛方针会增加、去除或调整这些规则。

3.2. 游戏结束

- 3.2.1. 游戏会因以下情况之一而结束:
 - 3.2.1.1. 当一位玩家达到20点奇谈时, 他便赢得这盘游戏。
 - 3.2.1.2. 如果有玩家自上一次游戏状态检查后, 试图从没有卡的卡组里抽卡, 这位玩家输掉游戏。任何属于输掉游戏之玩家在场上的卡以及待结算奇能或效果会被立即移除。如果这一情况发生在多人游戏中, 则游戏继续。如果当前是输掉游戏之玩家的回合, 在其他任何效果结算完之后, 游戏推进到下一位玩家的回合。
 - 3.2.1.3. 如果某玩家是游戏中剩下的最后一位玩家, 则他赢得这盘游戏。

4. 回合结构

4.1. 阶段

- 4.1.1. 回合分为三个阶段, 依次为: 开始阶段、主要阶段和回合结束阶段。
- 4.1.2. 在开始阶段中, 玩家为其新的回合视实际情况令自己的卡就绪。在玩家回合开始时结束的所有效果会在此时结束, 在玩家回合开始时发生或开始的效果在此时发生。开始阶段分为三个步骤: 就绪、预备和抽卡。(参见4.2, “开始阶段”)



4.1.3. 在行动阶段中, 玩家可以选择执行任何行动阶段中的回合动作。(参加4.3, “主要阶段”)

4.1.4. 在回合结束阶段中, 在当前回合结束时结束的效果会结束。如果有效果会因效果结束而被放进奇囊, 那些效果先结算, 然后游戏推进至下一位玩家的开始阶段。(参见4.4, “回合结束阶段”)

4.2. 开始阶段

4.2.1. 就绪

4.2.1.1. 主动玩家令其所有场上的卡和奇墨池中的卡就绪。

4.2.1.2. “在你的回合中”生效的效果开始生效。

4.2.1.3. “在你的回合开始时”或“在你的下一个回合开始时”结束的效果结束。

4.2.1.4. “在你的回合开始时”触发的效果会触发, 但暂不会结算(参见4.2.2.3)。

4.2.2. 预备

4.2.2.1. 场上的角色不再“等待奇墨晾干”, 可以探奇、挑战或者 C 来支付起动式奇能或歌曲卡的费用。

4.2.2.2. 主动玩家因其场上具 L 特征的地点而获得奇谈。这不是触发式奇能且不会用到奇囊。

4.2.2.3. “在你的回合开始时”发生的效果以及在就绪步骤里触发的奇能会被放进奇囊。然后, 所有触发结算。

4.2.3. 抽卡

4.2.3.1. 抽卡是指玩家将卡组顶的那张卡拿起并将该卡置于自己手上。玩家只能从自己的卡组抽卡。从任何区域(包括卡组)将一张卡置于手上不算作抽卡。

4.2.3.2. 首先, 主动玩家从其卡组抽一张卡。如果当前回合是这盘游戏的第一个回合, 则主动玩家略过这个步骤。

4.2.3.3. 所有效果都结算完成后且没有效果等待加入, 游戏会推进到主要阶段。

4.3. 主要阶段

4.3.1. 回合动作是游戏允许玩家在自己的回合中能执行的动作。执行这些回合动作不需要效果或其他卡。

4.3.2. 主动玩家在自己回合的主要阶段中可按照任意顺序执行回合动作。除非另有说明, 否则玩家可以执行每一个动作任意次数, 但前提是玩家有必要的资源来支付任何相关的费用以及完成这些回合动作。

4.3.3. 将一张卡放进奇墨池。这个回合动作每回合限一次。

4.3.3.1. 玩家宣告自己要将一张卡放进自己的奇墨池, 然后从手上选择并展示一张具有奇墨池符号的卡。所有玩家都可以核实这个奇墨池符号。

4.3.3.2. 玩家将所展示的卡正面朝下地放进自己的奇墨池, 且为就绪状态。

4.3.3.3. 因一张卡被放进奇墨池而发生的效果会被放进奇囊(参见8.7, “奇囊”)。

4.3.4. 打出卡。

4.3.4.1. 主动玩家可以执行回合动作来从手上打出卡, 方法是宣告该卡并支付其费用。这个过程须遵循一系列步骤。如果打出一张卡的过程中有任何一部分无法执行, 则打出该卡便为不合法, 游戏会回退到宣告该卡之前的那一刻。

4.3.4.2. 这些步骤适用于所有可以打出的卡。一般来说, 玩家只能从手上打出卡。只有主动玩家能打出卡; 玩家不能在对手的回合打出卡。

4.3.4.3. 第一步, 主动玩家宣告想打出的卡, 并从手上展示之。

4.3.4.4. 第二步, 玩家宣告要如何打出该卡, 是支付奇墨费用还是替代性费用。如果该卡具有多个适用的替代性费用, 玩家在打出该卡时可以选择其中之一并忽略其他的。



- 4.3.4.5. 第三步, 玩家决定打出该卡需要的**总费用**。总费用为奇墨费用或替代性费用外加任何费用调整。这包括额外费用、费用增加或费用减少。首先应用额外费用, 然后是费用增加, 再然后是费用减少。最后的结果便是总费用。
- 4.3.4.6. 第四步, 玩家支付总费用。如果总费用包含奇墨, 玩家必须令若干就绪的奇墨卡力竭, 其数量等同于奇墨费用。如果包含其他费用, 玩家依照卡上的文字叙述支付这些费用。费用可以按照任意顺序支付, 但是必须完整支付。
- 4.3.4.7. 支付完该卡的总费用之后, 它就算作“打出了”。如果该卡是角色、物品或地点, 它就会进入场上。如果它是利用**转形**奇能打出的角色, 则必须将它放在此过程第二步中指示的那张卡的上面。如果该卡是行动, 效果会立即结算且该卡会进入玩家的弃置区。
- 4.3.4.8. 如果在打出卡的任何一个步骤会触发效果, 则该效果要等到该卡完成打出且其效果完全结算后才会结算。请注意, 结算行动卡时, 它还不算在弃置区。
- 4.3.4.9. 改变玩家支付卡费用之方法的效果(例如, **歌手**)不会改变卡的奇墨费用。
- 4.3.4.10. 如果某张卡可以“免费”打出卡, 则支付费用时忽略所有奇墨费用。打出该卡所需的其他步骤和非奇墨的费用依旧适用。

4.3.5. 探奇

- 4.3.5.1. 派角色去探奇属于回合动作。只有角色能探奇。
- 4.3.5.2. 被选择去探奇的角色就是**探奇的角色**。宣告探奇的角色之玩家就是**探奇的玩家**。
- 4.3.5.3. 探奇时, 主动玩家按顺序执行以下步骤。
- 4.3.5.4. 第一步, 玩家宣告要让自己的一个角色探奇。
- 4.3.5.5. 第二步, 玩家确认探奇的角色并检查是否有阻止它探奇的限制(例如, 它奇墨未干, 它具有**鲁莽**等等)。
- 4.3.5.6. 如果有效果阻止被确认的角色探奇, 则该探奇不合法。
- 4.3.5.7. 第三步, 玩家令探奇的角色力竭。
- 4.3.5.8. 如果没有效果阻止该角色探奇, 则探奇完成, 且探奇的玩家获得奇谈, 数量等同于探奇的角色之 \diamond 。
- 4.3.5.9. 因探奇而发生的效果会被放进奇囊(参见8.7, “奇囊”)。
- 4.3.5.10. 所有效果都结算完成后, 探奇结束。

4.3.6. 挑战

- 4.3.6.1. 派角色去挑战属于回合动作。只有角色能挑战。
- 4.3.6.2. 被派去挑战的角色就是**发起挑战的角色**, 对手的角色或地点算作受到挑战。双方都算作**在挑战中**。角色可以**挑战地点**。欲知此过程的区别, 请参见4.3.6.18。
- 4.3.6.3. 在挑战中只存在发起挑战的角色和受到挑战的角色。如果有奇能或效果提及一个角色“在挑战中”, 它指的是当前挑战中的两个角色之一。
- 4.3.6.4. 挑战时, 主动玩家按照顺序遵循以下所列步骤。
- 4.3.6.5. 第一步, 玩家宣告自己的一个角色要挑战角色。被宣告的角色必须自该回合开始时就在场上(也就是说, 他的奇墨必须已经晾干), 为就绪状态, 且可以发起挑战。
- 4.3.6.6. 第二步, 玩家选择一个为力竭状态的对角色来受到挑战。
- 4.3.6.7. 第三步, 玩家检查挑战限制。如果有效果阻止该次挑战, 则该挑战不合法。
- 4.3.6.8. 第四步, 发起挑战的玩家令发起挑战的角色力竭。
- 4.3.6.9. 第五步, 挑战发生。



- 4.3.6.10.** 第六步, “在挑战中” 的效果生效。
- 4.3.6.11.** 第七步, 触发的效果被放进奇囊。
- 4.3.6.12.** 第八步, 奇囊中的所有效果都结算完成后, 双方角色互相造成伤害, 数量等同于各自的力量 \odot 。这就是“挑战伤害步骤”。它不算作奇能, 也不是效果, 不会被放进奇囊。
- 4.3.6.13.** 在决定每个角色在挑战中造成的伤害时, 首先计算各自的总力量 \odot , 须考虑任何当前的调整效果。如果角色的 \odot 是负数, 在决定伤害时, 它算作0 {§}。
- 4.3.6.14.** 调整造成之伤害数量的效果生效 (例如, 抵抗)。
- 4.3.6.15.** 最后的数量结果便是角色造成之伤害的最终数量。向角色造成伤害时, 在该角色上放置等量的伤害指示物。(参见9.1, “伤害的表述”。)
- 4.3.6.16.** 任何因角色在挑战中被驱逐 (或角色因适用的挑战而被驱逐) 而触发的效果会触发并结算。
- 4.3.6.17.** 所有效果都结算且没有更多效果要加入后, “在挑战中” 或 “受到挑战后, 在挑战中” 生效的效果终止, 挑战结束。
- 4.3.6.18.** 玩家可以选择让角色挑战地点。这遵循挑战的所有普通规则和步骤, 但有以下例外。
- 4.3.6.19.** 当宣告挑战时, 玩家选择对手的地点来挑战, 而非角色。
- 4.3.6.20.** 地点不会力竭和就绪。在主要阶段的任何时候都可以挑战它们。
- 4.3.6.21.** 地点没有力量 \odot 数值, 因此不会向发起挑战的角色造成伤害。
- 4.3.6.22.** 如果在挑战中的角色因故被从挑战中移除, 这次挑战便结束。首先, 结算奇囊里所有剩余的触发式奇能。然后, 所有“在挑战中” 的效果结束, 且游戏推进到主要阶段 (参见4.3)。

示例一: 主动玩家在场上有一个为就绪状态的史迪奇——新养的小狗, 对手在场上有一个为力竭状态的迈罗·戴奇——聪明的绘图大师。主动玩家宣告史迪奇发起挑战并选择迈罗·戴奇作为受到挑战的角色。没有限制, 也没有需要满足的特殊要求。这些宣告也没有触发任何效果。主动玩家令史迪奇力竭。

史迪奇和迈罗·戴奇互相造成伤害, 数量等同于各自的力量 \odot 。主动玩家和对手各自在自己的角色上放置伤害指示物。

进行游戏状态检查。检查中没有触发效果。挑战结束。





示例二：主动玩家宣告棉花糖——坚韧的雪卫士挑战对手的妙妙猫——不太正常。妙妙猫的奇能“你丢什么东西了吗？”注记着：“当这个角色受到挑战并被驱逐时，驱逐发起挑战的角色。”棉花糖的奇能“摔不散”注记着：“当这个角色在挑战中（包括发起和受到挑战）被驱逐时，你可以将这张卡移回你手上。”

棉花糖的 \heartsuit 为5，所以他向妙妙猫造成5点伤害，后者的 \heartsuit 为3。当执行游戏状态检查时，妙妙猫被驱逐。这触发了妙妙猫的奇能，对手将它放进奇囊。

对手结算这个奇能的效果，驱逐棉花糖。由于玩家还没有达到挑战中结算奇囊的步骤，他仍然在挑战中，棉花糖的奇能被主动玩家放进奇囊。然后主动玩家结算它，将棉花糖移回自己手上。没有更多效果加入，奇囊里是空的。挑战结束。



示例三：主动玩家宣告拉飞奇——神秘的斗士挑战对手的绅子——鬃狗群头领（ \heartsuit 为0），且后者位于德威尔庄园——库伊拉的豪宅。德威尔庄园没有任何奇能，但是绅子的奇能“让我来说吧”使她在位于一个地点内时能得+3 \heartsuit 。

拉飞奇的奇能“远古技艺”注记着：“每当他挑战一个鬃狗角色时，这个角色不会在该次挑战中受到伤害。”检查完限制和要求后，主动玩家将这个奇能放进奇囊。然后，主动玩家结算这个效果。当挑战推进到挑战伤害步骤时，拉飞奇不会受到任何伤害。





4.3.7. 将角色移至地点。

- 4.3.7.1. 玩家只能移动自己的角色。 玩家只能将角色移至自己的地点。 玩家不能移动对手的角色, 也不能将自己的角色移至对手的地点。
- 4.3.7.2. 将角色移至地点是回合动作。 将角色移至地点时, 主动玩家按照顺序遵循以下所列步骤。
- 4.3.7.3. 第一步, 玩家选择自己的一个角色和自己的一个地点, 宣告要将该角色移至该地点。
- 4.3.7.4. 第二步, 玩家支付所选地点的移动费用。 支付完费用后, 该角色便移至该地点。
- 4.3.7.5. 第三步, 因角色移动而发生的效果被放进奇囊并等待结算。
- 4.3.7.6. 所有效果都结算完成后, 移动便完成。

4.3.8. 使用场上卡的起动式奇能。

- 4.3.8.1. 使用起动式奇能是由场上的卡所提供的回合动作。 使用角色的奇能时, 遵循第7.5节“起动式奇能”所列的步骤。
- 4.3.8.2. 角色的 $\text{\textcircled{C}}$ 奇能只有在该角色的奇墨晾干之后才能使用。
- 4.3.8.3. 物品的起动式奇能在打出该物品的当回合就能使用。
- 4.3.8.4. 如果某起动式奇能可以“免费”使用, 则支付费用时忽略所有奇墨费用。 使用该奇能所需要的其他步骤和非奇墨费用仍然生效。

4.4. 回合结束阶段

- 4.4.1. 结束回合时, 必须不存在待结算的奇能。 主动玩家宣告要结束自己的回合。 这使得回合结束阶段开始 (参见4.1.4)。
 - 4.4.1.1. “在回合结束时”和“在你的回合结束时”发生的效果以及奇能会被放进奇囊。
 - 4.4.1.2. 结算奇囊里所有的触发。
 - 4.4.1.3. 在你的回合结束时要终止的效果会终止。 这包括标明期限为“本回合”的效果 (例如, 辅助)。 如果这导致新的触发, 则回到步骤4.4.1.2。
 - 4.4.1.4. 主动玩家的回合结束, 下一位玩家开始他的回合。





5. 卡牌

5.1. 条件



- 5.1.1. **就绪**——卡以就绪状态进场。 玩家不能使用为力竭状态的卡上费用中包含 \heartsuit 的奇能。
- 5.1.2. **力竭**——令卡力竭, 是将其放横。 玩家可以使用为力竭状态的卡上费用中不要求 \heartsuit 的奇能。
- 5.1.3. **受伤**——其上标有至少1点伤害的卡算作受伤的卡。
- 5.1.4. **未受伤**——其上未标有伤害的卡算作未受伤的卡。

6. 卡的类别

6.1. 角色

- 6.1.1. 角色是一种可以在场上的卡。 角色卡在场上时算作角色; 在其他所有区域中算作角色卡。
- 6.1.2. 角色在类别栏上未标注“角色”二字。 一张卡要同时具有6.1.2.1和6.1.2.2列出的特征, 才能算是角色。 如果不满足这个条件, 那张卡就不是角色。
 - 6.1.2.1. 角色要有 \heartsuit 数值和 \spadesuit 数值。
 - 6.1.2.2. 角色在类别栏具有至少一个下列类别: 外星人、同伴、扫帚、长官、神、侦探、龙、幻梦源形、魔役、仙子、墨洪源形、主角、鬃狗、发明家、君王、骑士、马利加、导师、剑客、海盗、王子、公主、小狗、女王、赛手、七个小矮人、巫师、故事源形、跳跳虎、巨人、反派
- 6.1.3. 只有角色可以探奇或挑战。
- 6.1.4. 角色只有在其玩家回合的预备步骤开始时就在场上才能探奇, 挑战或 \heartsuit 来支付费用(参见4.2.2, “预备”)。



6.2. 卡面简介



6.2.1. 卡上的大多数部分会出现在所有类别的卡上。具体差别在相关卡的类别条目中写明。

6.2.2. 插画——插画对游戏的进行没有影响。

6.2.3. 奇墨类别——卡的奇墨类别由奇墨类型符号表示。卡的名称所在的背景颜色条表示了对应的颜色。卡的奇墨类别在构组卡组时十分重要，也可能被卡的规则提到。



6.2.4. 名称——卡的名称以较大字体印制。如果有效果检查具某名称的卡或角色，它只会看这一行，并忽略形象。角色或地点的完整名称必须和指定名称完全相同才算匹配。角色或地点的名称和形象合在一起构成其完整名称。（参见6.2“卡面简介”下示意图中的2部分。）

示例一：小叮当——彼得·潘的好帮手具有一个名称为“忠心相助”的奇能，记着：“你名称为彼得·潘的角色获得善战+1。（他们发起挑战后，在挑战中得+1 ⚙️。）”如果你在场上有彼得·潘——无畏斗士和彼得·潘——梦幻岛英雄，以及这个小叮当，她能让两个形象的彼得·潘都获得善战+1。

示例二：巫师帽是一个物品，其具有的起动式奇能可让你说出一张卡的名称，并展示你卡组顶的那张卡，如果该卡具有你所说的名称，则将该卡置于你手上。如果你使用巫师帽，说出的名称为拉奇 (Lucky)，然后展示出了幸运硬币 (Lucky Dime)，这两个名称不匹配，你不能将其置于你手上。

6.2.4.1. 有些角色同时具有两个名称。这些角色在名称栏里的两个名称之间有表示“和”的符号&（简体中文版为“与”字）。如果有效果要寻找具有特定名称的卡或角色，指定的名称只需符合角色上的两个名称之一即可。



6.2.4.2. 有多个名称的角色依然算是一个角色。

*示例：*胡善与贾善是一个具有两个名称的角色。在卡牌通常只有一个名称的所有区域里，这张卡既算作名称为“胡善”的角色，也算作名称为“贾善”的角色。这类名称用表示“和”的符号&分隔开，表示这个角色有两个名称。

6.2.5. 形象——卡的形象用来区分具相同名称的卡。角色或地点的名称和形象合在一起构成其完整名称。（参见6.2“卡面简介”下示意图中的3部分。）

6.2.6. 类别——用于识别卡的某些特征，可能被卡的规则提及。（参见6.2“卡面简介”下示意图中的4部分。）

*示例：*哈迪斯——奥林帕斯山之王的奇能提及类别为反派的卡。该奇能记着：“你在场上每有一个其他反派角色，这个角色便得+1♠。”

6.2.7. 卡的费用——打出卡所需的奇墨数量。（参见6.2“卡面简介”下示意图中的1部分。）

6.2.8. 奇墨池符号——如果卡的费用周围有这个漩涡图标♻️，该卡就可以加入其玩家的奇墨池。奇墨池中的卡算作奇墨。每张卡算作1♻️。（参见6.2“卡面简介”下示意图中的1部分。）

6.2.9. 力量——主要是指角色在挑战中能造成的伤害数量，不过卡的效果也可能提到这个数值。力量♠️只会出现在角色上。如果角色将造成等同于其力量♠️的伤害，且其力量♠️等于或小于0，则它不会造成伤害。

6.2.10. 意志力——角色上的伤害会保留，即它在游戏的过程中会累积。如果角色上的伤害等于或大于其意志力♥️，他就会因为必要动作被驱逐。卡的效果也可能提及这个数值。（参见6.2“卡面简介”下示意图中的6部分。）

6.2.11. 奇谈值——角色探奇时，玩家获得的奇谈数量。奇谈值符号♦️的外观在某些卡上可能会不一样（例如，一些奇幻卡或特卡），但是这些变体不影响游戏的进行。（参见6.2“卡面简介”下示意图中的8部分。）

6.2.12. 奇能——卡具有的奇能显示在这里。某些奇能包含使用费用。奇能可以是关键词（参见第10节），也可能具有一个故事名称，仅用于提示奇能，且对游戏的进行没有影响。（参见6.2“卡面简介”下示意图中的8部分了解奇能在卡上的位置。参见第7节进一步了解奇能。）

6.2.13. 背景叙述——背景叙述对游戏的进行没有影响。

6.2.14. 辅助信息——辅助信息对游戏的进行没有影响。

6.2.14.1. 画师姓名——绘制插画的画师。

6.2.14.2. 收藏编号——表示卡在系列中的位置。斜线后的数字表示系列中标准卡的数量。

6.2.14.3. 系列编号——表示卡出自第几个系列。

*示例：*泼墨第一章、洪源大涌现、深入奇墨地和乌苏拉归来在此用1、2、3和4表示，以此类推。

6.2.14.4. 语言——卡使用的语言。

6.2.14.5. 法律文字——版权信息。

6.2.14.6. 稀有度符号——表示卡在所印制的系列中的普遍等级。





6.3. 行动

6.3.1. 行动是一种可以打出的卡，但不会出现在场上。行动在打出时算作行动；在其他时候算作行动卡。

6.3.1.1. 行动的定义是在卡的类别栏上标注着“行动”二字。

6.3.1.2. 玩家从手上打出行动，但是它们不算作在场上。行动的效果不会被放进奇囊。（参见8.7，“奇囊”。）

6.3.2. 效果——行动具有效果，而非奇能。

6.3.3. 歌曲

6.3.3.1. 歌曲是一种行动，除了遵守行动的通常规则（参见6.3.3.3）外，还具有特殊的规则。

6.3.3.2. 歌曲的定义是在卡的类别栏上标注着“行动”和“歌曲”这两个组词。

6.3.3.3. 所有歌曲都能让玩家在使用它们时支付替代性费用，而不支付其奇墨费用。歌曲就意味着“你可以不支付这张卡的奇墨费用，而是令你场上一个奇墨费用等于或大于N的角色^④来免费打出这张卡。”这就是演唱歌曲。

6.3.3.4. 有些歌曲具有关键词合唱，它和这一条特殊规则的运作方式类似。（参见10.10，“合唱”。）

6.3.3.5. 歌曲的标准提示文字是“（费用等于或大于N的角色可以^④来免费演唱这首歌曲。）”

6.3.4. 因打出行动而触发的效果会被放进奇囊，在行动的效果完全结算后才会结算。

6.4. 物品

6.4.1. 物品是一种可以在场上的卡。物品仅在场上时算作物品；在其他区域时算作物品卡。

6.4.2. 物品的定义是在卡的类别栏上标注着“物品”二字。

6.4.3. 如果某物品具有奇能，在打出该物品的当回合就能使用该奇能。

6.5. 地点





- 6.5.1. 地点**是一种可以在场上的卡。地点在场上时算作地点；在其他区域时算作地点卡。
- 6.5.2. 类别**——地点的定义是在卡的类别栏上标注着“地点”二字。地点是唯一一种以横版印制（即顶边和底边较长）的卡牌类别。（参见6.5下示意图中的2部分。）
- 6.5.3. 费用**——地点的费用所在的位置和其他类别的卡不一样，但运作方式一样。（参见6.5下示意图中的1部分。）
- 6.5.4. 移动费用**——地点具有移动费用。这是将角色移至地点所需的奇墨数量。（参见6.5下示意图中的3部分。）
- 6.5.5. 意志力**——地点上的伤害会保留，即它在游戏的过程中会累积。如果地点上的伤害等于或大于其意志力，它就会因为必要动作被驱逐。请注意，地点没有力量这个特征，且不会造成伤害。（参见6.5下示意图中的4部分。）
- 6.5.6. 奇谈值**——有些地点具有奇谈值，表示其玩家在自己的回合开始时，在预备步骤中能获得的奇谈数量。（参见6.5下示意图中的6部分。）
- 6.5.7. 奇能**——如果某地点具有奇能，在打出该地点的当回合就能使用该奇能。（参见6.5下示意图中的5部分。）

7. 奇能

7.1. 总则

7.1.1. 卡上的每一个句子都是一个单独的效果和/或费用。每一个句子都使用句号分隔。

7.1.2. 卡上单个句子中如列有多个费用或效果，结算方式由中间词决定。

7.1.2.1. 多数卡上的格式为[A]。

示例：“你可以在你的卡组中使用至多99张斑点狗——摇尾小狗。”

7.1.2.2. [A]来[B]——牌手必须支付第一部分分句[A]所列的费用。如果牌手无法做到，他就不能完成结算第二部分分句[B]的效果。第一部分分句[A]属于费用，不是效果。第二部分分句[B]是效果。

示例：“驱逐所选的你的物品来向所选的角色造成5点伤害。”如果玩家在场上没有物品可以驱逐来支付第一部分分句[A]所列的费用，他就不能依照第二部分分句[B]所列造成5点伤害。

7.1.2.3. [A]，然后[B]——尽可能结算所有效果，即使其中部分效果无法结算，也是如此。

示例：“抽2张卡，然后选择并弃置2张卡。”

7.1.2.4. [A]，且/并[B]——即使部分效果无法结算，或者即使“且/并”以类似于[A]来[B]的方式将效果联系在一起，也应尽可能结算所有效果。有时“且/并”只为让表述更通顺。

示例一：皇后——咄咄逼人的奇能“谁是最美的女人？”注记着：“每当这个角色探奇时，所选的对手角色本回合得-4，且所选的角色本回合得+4。”如果对手场上没有该效果第一部分可选的角色，主动玩家仍能让所选的角色得+4。

示例二：约翰·希尔沃——贪婪寻宝人的奇能“设定自己的航线”注记着：“你在场上每有一个地点，这个角色便得抵抗+1且得+1。”此处的“且”对游戏的进行没有任何特殊的含义。

7.1.3. 如果某奇能或效果中包含“可以”二字，打出产生该效果之卡的玩家可以选择是否要让该效果发生。如果玩家选择不让它发生，则不执行“你可以”句子中的任何一个部分。

7.1.4. 如果某奇能或效果从其他区域“将一张卡置于你手上”，这不算作抽一张卡。

7.1.5. 如果某奇能或效果提及“另一”或“其他”，它指的是该效果或奇能来源之外的卡，或者还未被该奇能选择的卡。

示例：木兰——王国正规兵注记着：“在你的回合中，每当这个角色在挑战中驱逐另一个角色时，你的其他角色本回合得+1。”木兰必须驱逐一个不是她本人的角色，她自身不会获得这个奇能提供的加成，因为它只会对你的“其他”角色生效。



- 7.1.6.** 如果某奇能或效果指示你在结算该奇能的过程中打出卡，你必须在打出该卡之前先结算该奇能。如果结算该奇能时，该指示后还有额外步骤，则要等到该奇能完全结算后，该卡才会结算或者进场，即使它会被移至不同的区域，也是如此。

*示例：*主动玩家在场上有乌苏拉——欺世骗徒，并令她力竭来演唱我的朋友来自魔法世界。乌苏拉的奇能“多棒的交易”注记着：“每当这个角色演唱一首歌曲时，你可以从你的弃置区中免费再次打出那首歌曲，然后将它置于你的卡组底。”歌曲完成结算后，该玩家结算该触发式奇能，令其能再次打出我的朋友来自魔法世界。如果玩家选择如此做，等到乌苏拉的触发式奇能完全结算后，这张歌曲卡的效果才会结算。我的朋友来自魔法世界被置于主动玩家的卡组底之后，该玩家抽2张卡。

- 7.1.7.** 有时，某些奇能相结合后会无限重复，即“无限循环”。如果所有玩家都意识到且明白无限循环中的每一套动作，由维持该无限循环的玩家提出整套动作的具体次数。游戏视为将该套动作立即执行该次数，不需要玩家去执行。然后游戏继续且必须采取新的动作。

- 7.1.8.** 如果结算一个效果允许玩家选择“至多”N个对象，玩家不能为N中的每一个情况选择相同的对象。在“至多”中，0也是合法选择。

*示例：*歌曲“为玫瑰上色”注记着：“至多2个所选的角色本回合各得-1 ⚡。抽一张卡。”不能选择同一个角色两次。该卡的玩家也可以选择0个角色。

- 7.1.9.** 有些奇能和效果在文本叙述中使用“那”、“该”、“前者”、“后者”来特别指代某物。

*示例：*乌苏拉——欺世骗徒的奇能“多棒的交易”注记着：“每当这个角色演唱一首歌曲时，你可以从你的弃置区中免费再次打出那首歌曲，然后将它置于你的卡组底。”此处的“那首歌曲”指的是乌苏拉演唱的卡，而非你弃置区中的其他任何歌曲卡。

- 7.1.9.1.** 如果卡上的文字叙述提及“那”张卡置于或位于的特定区域，则只会检查该区域。如果被“那”提及的卡改变了区域，则检查该区域中“那”张卡的效果未成功，结算后无效果发生，即使那里有其他卡且完整名称与“那”张卡的完整名称相匹配，也是如此。

*示例：*某玩家在场上有2张乌苏拉——欺世骗徒，该玩家令她们两个力竭，利用合唱奇能来演唱一首歌曲。乌苏拉的奇能“多棒的交易”注记着：“每当这个角色演唱一首歌曲时，你可以从你的弃置区中免费再次打出那首歌曲，然后将它置于你的卡组底。”两个乌苏拉都力竭来演唱，因此她们两者的“多棒的交易”奇能都会触发，并被放进奇囊等待结算。

当第一个触发式奇能结算时，利用合唱打出的歌曲卡会被置于其玩家的卡组底。当第二个触发式奇能结算时，“那首歌曲”对应的卡已不在弃置区，因此该奇能结算后无效果发生。即使弃置区中有另一张名称相同的卡，“那首歌曲”也仅指触发式奇能被放进奇囊时由乌苏拉演唱过的那张歌曲卡，而不会是其他任何具有相同名称的歌曲卡。

- 7.1.10.** 有些效果会要求主动玩家展示卡。展示卡的流程是，该玩家向对局中所有其他玩家展示卡的正面。玩家展示的卡只能出自之前效果所列的那一组卡。

*示例：*歌曲看看我的家人的效果注记着：“查看你卡组顶的5张卡。你可以展示至多2张角色卡并将它们置于你手上。将其余的卡以任意顺序置于你的卡组底。”玩家选择并展示的卡只能出自查看的卡组顶那5张卡。玩家不能选择并展示其他其他地方的卡。

7.2. 行动卡

- 7.2.1.** 打出行动卡可能触发其他奇能。在这种情况下，主动玩家立即结算该行动，在该行动完全结算后，玩家可以结算那个触发式奇能，具体请参见第8.7节，“奇囊”。

7.3. 关键词

- 7.3.1.** 关键词奇能是以短名称代表的奇能，它们无论出现在哪里，都是一样的。参见第10节，“关键词”，了解各个关键词奇能的更多信息。



7.3.2. 关键词奇能后通常有提示文字描述它们的效果。这些提示文字在括号内,且为斜体(中文未用斜体),它们不是规则文字,仅作提醒用。

7.4. 触发式奇能

7.4.1. 触发式奇能在其触发条件得到满足时就会发生。它们在每次触发条件得到满足时只会触发一次。

7.4.2. 触发式奇能的开头为“当”“每当”“在……开始时”或“在……结束时”,且描述了使得奇能触发的游戏状态和奇能的效果。

7.4.3. 当奇能触发时,其效果被放进奇囊等待结算,具体顺序请参见第8.7节,“奇囊”的描述。

7.4.4. 某些触发式奇能的格式为“[触发条件],如果[第二条件],[效果]。”这类奇能会在效果被放进奇囊时检查第二条件是否得到满足,且在该效果结算时还会再次检查。

7.4.4.1. 当效果将被放进奇囊时,如果第二条件未得到满足,则该效果就不会进入奇囊。

7.4.4.2. 当效果将结算时,如果第二条件未得到满足,则该触发式奇能结算后无效果发生。

示例:史迪奇——悠闲冲浪手具有一个名称为“欧哈那”的奇能,记着:“当你打出这个角色时,如果你在场上有2个或更多其他角色,则你可以抽2张卡。”当主动玩家打出史迪奇时,触发式奇能检查该玩家在场上是否有两个或更多其他角色。如果为否,则该触发式奇能不会被放进奇囊。如果该玩家在场上有两个或更多角色,则该奇能会被放进奇囊。该触发式奇能结算时会再次检查条件是否得到满足。如果未得到满足,该触发式奇能结算后无效果发生。

7.4.5. 某些触发式奇能的格式为“[触发条件],[效果]。[效果]。”这两个效果都与触发条件相联系,但是彼此独立。

示例一:莫阿娜——莫图鲁尼岛人具有一个名称为“我们可以修好它”的奇能,记着:“每当这个角色探奇时,你可以令你的其他公主角色就绪。她们本回合不能再探奇。”如果主动玩家选择用莫阿娜探奇,该玩家的其他公主角色本回合都不能再探奇,这与她们是否因该效果而就绪无关。

示例二:刀疤——恶毒的骗子具有一个名称为“爸爸可没办法来救你了”的奇能,记着:“在你的回合中,每当这个角色在挑战中驱逐另一个角色时,你可以令这个角色就绪。他本回合不能再探奇。”两个效果都与触发条件相联系,因此如果刀疤没有挑战,则他本回合就能如常探奇。

7.4.6. 某些触发式奇能的格式为“[触发条件]和[触发条件],[效果]。”这些奇能的运作方式可以视为有两个触发式奇能,它们彼此独立,但是结算后有相同的效果。

示例:约翰·希尔沃——外星海盗有一个名为“挑对手”的奇能,记着:“当你打出这个角色和每当他探奇时,所选的对手角色在其下一个回合获得鲁莽。”当打出约翰·希尔沃时,以及当主动玩家用这个角色探奇时,该触发式奇能都会发生。这种触发式奇能并不需要两个触发条件同时得到满足才能发生,只要其中任一者得到满足即可。

7.4.7. 有些奇能和效果会产生一种持续一段时间的触发条件,它们会在此期间存在并发生。它们通常是由行动结算的结果所产生的,只在写明的时间段内生效。那段时间过去后,触发条件便消失。这类奇能被称为**期限触发式奇能**。

示例:劫富是一个行动,记着:“每当你的一个角色本回合探奇时,每位对手各失去1点奇谈。”当劫富结算时,它产生了一个由这张卡定义的期限触发式奇能。它会在该回合剩余的时间段里存在。

7.5. 起动式奇能

7.5.1. 起动式奇能是玩家选择使用的奇能。它们一般写作[费用]~[效果]。

7.5.2. 在没有待结算的奇能,也没有角色在探奇或在挑战中时,主动玩家可以使用起动式奇能。

7.5.3. 使用起动式奇能时,主动玩家按照顺序遵循以下步骤。如果这个过程中有任何一个部分无法执行,使用奇能便不合法。这些步骤对所有起动式奇能适用。只有主动玩家可以使用起动式奇能。

7.5.3.1. 第一步,主动玩家宣告要使用的奇能。

7.5.3.2. 第二步,该玩家遵循4.3.4.4到4.3.4.6所述的步骤,但将所有提及“卡”字的部分改为“奇能”。

7.5.3.3. 支付完总费用后,奇能便算作起动了。主动玩家立即结算效果。



7.5.4. 如果使用起动式奇能中任一步骤的结果将触发效果, 该效果要等到该奇能完全结算后才会结算

7.6. 静止式奇能

7.6.1. 静止式奇能的效果可能会改变卡的特征、游戏规则或游戏状态。它们在标明的时间段内持续有效。没有注明时限的静止式奇能会在产生该效果的卡在场上期间持续有效。

示例: 某奇能记着: “你力竭状态的角色获得庇护直到回合结束。”另一个奇能记着: “你力竭状态的角色获得庇护。”两者都是静止式奇能。

7.6.2. 打出的卡如将受到某静止式奇能的影响, 它进场时便会有该效果。如果这会改变它的 \heartsuit 或 \spadesuit , 它便视为进场就具有改变后的 \heartsuit 或 \spadesuit 。

7.6.3. 有些静止式奇能会因结算奇能或效果的结果而生效。结算完成后, 这些静止式奇能会继续对受影响的卡生效, 且持续指定的时间。将受某静止式奇能影响的卡, 如果在该奇能或效果结算后才进场, 则不会受该静止式奇能的影响。

7.6.4. 有些静止式奇能属于卡牌特征的一部分。只要产生效果的卡在场上, 这些静止式奇能就持续为“开启”状态。如果产生静止式奇能的卡离开战场, 于该卡从场上被移除时, 其效果便立即终止。不存在“受影响的卡仍具有某个奇能然后失去它”这样的时间点。

7.6.5. 有些静止式奇能会在场上区域之外生效。它们会标注生效的方面和时机。

示例: 某效果记着: “你弃置区中每有一张角色卡, 你便少支付1 \heartsuit 来打出这个角色。”这个效果会在场外时生效。

7.7. 替代性效果

7.7.1. 有些效果是替代性效果。这些效果会等待标明的条件发生, 然后在该效果结算时部分或整体替代该效果。

7.7.2. 字句中包含“改为”二字的奇能是最常见的一类替代性效果。

示例: 盗得的弯刀之奇能“砍”记着: “ \heartsuit ~所选的角色本回合得+1 \heartsuit 。如果选择了名称为阿拉丁的角色, 则改为他得+2 \heartsuit 。”

7.7.3. 记着“这个角色进……”或“这个角色可以……来进……”的奇能属于替代性效果。

7.7.4. 替代性效果只会发生一次, 且需要在事件将发生时就已经存在。如果某个事件被替代, 它便从未发生。经过修改的事件会发生, 而新事件可能会触发奇能。本会因原事件而触发的奇能会看不到原事件, 因此也不会触发。

7.7.5. 只有一个替代性效果可以替代某个特定效果。如果有多个替代性效果能对应同一个效果, 打出产生要被替代的效果之卡的玩家选择由哪个效果来替代。

7.8. 调整性奇能

7.8.1. 有些奇能和效果能调整角色的特征。

7.8.1.1. 每当有新的调整对卡生效时, 会对卡当前的特征进行计算, 须考虑之前对该角色生效的调整效果。

7.8.2. 如果角色的 \heartsuit 是负数, 它在挑战中造成0点伤害。

7.8.3. 如果角色或地点的奇谈值 \diamond 是负数, 在决定它在场上能获得多少奇谈时, 将其奇谈值视为0。

示例: 主动玩家在场上有一个费林·雷德——自己的头号粉丝, 其对手共有5张手卡。费林具有4 \diamond 且具有的奇能“最后大干一票”记着: “所有对手每有一张手卡, 这个角色便得-1 \diamond 。”对手的手卡数量为5, 因此费林的奇谈值为-1。如果玩家令费林力竭来探奇, 他会获得0点奇谈。



8. 区域

8.1. 总则

8.1.1. 所有区域彼此独立。有些区域在物理层面上可能位于同一处,但对于游戏的进行,它们仍算是分开的区域。

示例: 桌面代表玩家的游戏区域。虽然玩家的卡组、奇墨池和弃置区在物理层面上都位于该处,但是它们不算作在场上,因为它们都是彼此独立的区域。

8.1.2. 公开区域中的卡,其信息是公开的。玩家可以随时查看或清点任何公开区域中的卡。

8.1.3. 非公开区域中的卡,其信息不公开。玩家不能查看它们,除非有游戏规则(例如,抽一张卡)或效果允许。玩家可以随时清点非公开区域中卡的数量。非公开区域展示后,便不再算作非公开。

8.1.4. 如果有效果允许玩家查看某个非公开区域中的某张或某类特定的卡,玩家可以“未能找到”该卡。

8.1.5. 如果有卡从场上进入非公开区域,原卡上之前的任何信息或联系都会被移除。所有效果、伤害以及其他特征都会被移除,且该卡会成为一张全新的卡。

8.2. 卡组

8.2.1. 玩家的卡组是一盘游戏中他们可能使用的卡。

8.2.2. 卡组是非公开区域。玩家卡组中的卡在任何时候都为正面朝下并摆放成一堆。玩家在一盘游戏中不能查看自己卡组中的卡,也不能改变其中卡的顺序。玩家可以在任何时候清点任意玩家的卡组中剩余卡的数量。

8.2.3. 每当有卡或游戏状态指示玩家抽一张卡,遵循4.2.3,“抽卡”下的所列规则。

8.2.4. 如果有卡以任意顺序被置于卡组的顶部或底部,且这些卡之前对所有玩家公开,则它们放进卡组的顺序必须让所有玩家都知道。

8.3. 手卡/手上

8.3.1. 玩家的手卡是他们抽到的卡所存放的区域。其他效果也能将卡置于手上。游戏开始时,玩家要抽出一副手卡(参见3.1,“游戏开始”)。

8.3.2. 手卡是非公开区域。玩家可以随时查看自己手上的卡,但是不能随时查看其他玩家手上的卡。玩家可以随时清点任何玩家的手卡数量。玩家可以自行决定摆放和整理自己手卡的方式。

8.3.3. 手卡的数量没有上限。手卡的数量不能小于0。

8.3.4. 如果有效果让玩家弃掉卡,由该玩家选择自己手上指定数量的卡,然后将它们置入自己的弃置区。

8.4. 场上

8.4.1. 玩家的场上区域是他们打出角色、物品和地点的区域。只有角色、物品和地点可以放在场上。玩家不能将卡打出到对手的场上。

8.4.2. 只有玩家场上的卡才会算作在场上。游戏外的卡不算作在场上。奇囊里的卡,以及玩家的卡组、弃置区、手卡和奇墨池中的卡都不算作在场上。

8.4.3. 场上是公开区域。玩家可以随时查看任意玩家在场上的卡。玩家可以随时清点任意玩家在场上卡的数量。

8.4.4. 每当1张或更多卡将离场,它们会先检查是否有奇能会因它们或其他东西离场而触发。

8.5. 奇墨池

8.5.1. 玩家的奇墨池是他们在游戏过程中放置要用作奇墨之卡的区域。这些卡为奇墨卡。每张奇墨卡在其费用周围都必须有奇墨池符号{C},并在玩家用其支付奇墨费用时代表1{C}。奇墨卡正面的内容不会影响它产生的奇墨。玩家奇墨池中卡的数量没有上限。

8.5.2. 卡进入奇墨池时正面朝下且为就绪状态。如果多张卡同时进入奇墨池,每张卡都视为单独的个体。



- 8.5.3. 奇墨池是非公开区域。玩家不能随时查看奇墨池中的卡,即使是自己的也不行。玩家可以随时清点任意奇墨池中卡的数量。
- 8.5.4. 玩家可以自行决定自己奇墨池中卡的排列方式,但是奇墨卡必须持续保持正面朝下并与其他所有区域中的卡区隔开。奇墨池中卡的数量和其中就绪状态的卡数量不能向其他玩家隐瞒。
- 8.5.5. 如果有卡允许玩家在自己的回合中将一张额外的卡加入自己的奇墨池,该玩家宣告要利用该效果,然后遵循将卡放进奇墨池的一般步骤。
- 8.5.6. 每当有效果将一张卡从其他区域放进奇墨池,该卡不会展示,也不要求其具有奇墨池符号。它会正面朝下进入奇墨池成为奇墨。

8.6. 弃置区

- 8.6.1. 玩家的弃置区是存放他们离场的卡的区域。
- 8.6.2. 被驱逐的卡和完成结算的行动卡会被置入玩家的弃置区。
- 8.6.3. 弃置区是公开区域。玩家弃置区中的卡持续保持正面朝上且摆放成一堆。玩家可以随时查看和清点任何玩家弃置区中的卡。玩家可以随时查看和重新整理自己弃置区中的卡。
- 8.6.4. 如果多张卡同时进入弃置区,其玩家可以用任意顺序。

8.7. 奇囊

- 8.7.1. 和其他区域不同,奇囊不是一个实际存在的区域,只是游戏里生成的触发式奇能等待结算的地方。
- 8.7.2. 只有触发式奇能可以被放进奇囊。起动式奇能、结算的动作和打出的角色、地点或物品不会被放进奇囊。
- 8.7.3. 每当触发式奇能的条件得到满足时,该奇能就会被放进奇囊,由先前打出具该触发式奇能之卡的玩家执行操作。如果多个触发式奇能同时发生,会由对应的玩家将它们同时放进奇囊。
- 8.7.4. 然后主动玩家选择并结算自己的任意一个触发式奇能并完整结算之。如果奇能的结算触发了另一个奇能,新的触发式奇能会在当前奇能完成结算后被放进奇囊。
- 8.7.5. 如果奇囊中有多位玩家的奇能,主动玩家先结算其所有奇能,一次一个,包括因结算奇能而新进入者。
- 8.7.6. 下一位玩家按照8.7.5的指示结算所有自己的奇能。如果期间触发新的奇能,无论触发的奇能属于谁,当前正在结算的玩家都要继续结算完自己的奇能。
- 8.7.7. 依照8.7.5-8.7.6所述,按照回合顺序进行,直到没有需要结算的触发。
- 8.7.8. 奇囊清空且所有玩家都没有奇能要结算,也没有回合动作要做,玩家进入游戏的下一步骤或下一阶段。
- 8.7.9. 奇能在奇囊里等待结算时,如果有玩家离开游戏,则对应的奇能会消失。

9. 伤害指示物

9.1. 伤害的表述

- 9.1.1. 角色上的伤害由伤害指示物来表述。每个伤害指示物通常代表1点伤害;代表多于1点伤害的伤害指示物和代表1点伤害的伤害指示物不同。

9.2. “放置”

- 9.2.1. 如果有效果在角色或地点上放置伤害指示物,这不算作向该角色或地点造成伤害,也不受对造成伤害修正的影响(例如,抵抗)。



9.3. 移动伤害指示物

9.3.1. 移动伤害指示物的效果是从所选的角色上移去一定数量的伤害指示物，并放置等量的伤害指示物。

*示例：主动玩家的场上有辛巴——护伴幼狮，且上面有1个伤害指示物。对手在场上有英俊王子——不离不弃（具有**抵抗**+1）。主动玩家打出行动送上祝福，它记着：“将1个伤害指示物从所选的角色移到所选的对手角色上。”该玩家随后选择将1个伤害指示物从辛巴移到英俊王子上。该玩家移去1个伤害指示物，然后把它放到英俊王子上。英俊王子的**抵抗**此关键词奇能不会影响该伤害，因为它不属于造成的伤害。*

9.4. 离场

9.4.1. 当受伤的卡离场时，在检查游戏状态时，上面的所有伤害指示物都会消失。

10. 关键词

10.1. 总则

10.1.1. 关键词奇能会给角色提供与关键词相关的奇能。有些奇能可以**叠加**或**组合**；这些奇能后都带有“+[N]”。不具有+[N]的关键词奇能不能与提供这些关键词的其他效果相叠加。

*示例：如果你的角色具有**辅助**，且有效果给该角色**辅助**，则只有第一个会生效。但如果关键词是**抵抗**+1和**抵抗**+2，则这些奇能会叠加，该角色会具有**抵抗**+3。*

10.1.2. 以下条目涵盖了关键词奇能的技术定义。如需了解关键词奇能更全面的描述，请参阅第7.3节“关键词”。

10.1.3. 此处各关键词的标准提示文字仅供参考。提示文字并非规则文字。它仅用于辅助记忆，且在不改变关键词规则含义的前提下，用词可能有所不同。

10.2. 护卫

10.2.1. **护卫**关键词代表两个奇能。

10.2.2. 其中第一个是静止式奇能，在打出该角色时生效并产生一个替代性效果。这个奇能意指“当你打出这个角色时，他可以为力竭状态进场，而非就绪状态。”

10.2.3. 第二个是静止式奇能，会产生一个挑战限制。这个奇能意指“如果对手要选择你的一个角色挑战，且能选择这个角色或另一个具**护卫**的角色，则必须如此选择。”

10.2.4. **护卫**的标准提示文字是“（这个角色可以为力竭状态来进场。对手的角色如果要挑战你的角色，且能选择具**护卫**的角色，则须如此选择。）”

10.3. 善战

10.3.1. **善战**关键词代表一个静止式奇能，在角色发起挑战时生效。**善战**+N意指“此角色发起挑战后，他在挑战中得+N ⚔。”因为这是一个+N奇能，所以它会和其他**善战**效果叠加。

10.3.2. **善战**的标准提示文字是“（这个角色发起挑战后，在挑战中得+N ⚔。）”

10.3.3. 具有**善战**的角色受到挑战时，不会得+N ⚔。

10.4. 灵活

10.4.1. **灵活**关键词代表一个静止式奇能，会产生一个挑战限制。**灵活**意指“这个角色只能被具**灵活**的角色挑战。”

10.4.2. **灵活**的标准提示文字是“（只有具**灵活**的角色才能挑战这个角色。）”

10.5. 鲁莽

10.5.1. **鲁莽**关键词代表两个静止式奇能。

10.5.2. 第一个奇能意指“这个角色不能探奇。”



10.5.3. 第二个奇能意指“如果这个角色为就绪状态且能挑战对手为力竭状态的角色或地点，则你不能宣告你的回合结束。”

10.5.4. 鲁莽的标准提示文字是“（这个角色不能探奇，且每回合如果能发起挑战，则必须如此做。）”

10.5.5. 玩家依然可以令具鲁莽的角色力竭来使用它的奇能或演唱歌曲。

10.6. 抵抗

10.6.1. 抵抗关键词代表一个静止式奇能，会产生一个替代性效果。抵抗+N意指“如果将对这个角色或地点造成伤害，改为该角色或地点受到该数量减去N的伤害。”因为这是一个+N奇能，所以它能与其他的抵抗效果叠加。

10.6.2. 具抵抗的角色的标准提示文字是“（向这个角色造成的伤害减少N点。）”具抵抗的地点的标准提示文字是“（向这个地点造成的伤害减少N点。）”

10.6.3. 如果这个角色或地点受到的伤害被降为0，则视为没有造成伤害。

10.7. 速击

10.7.1. 速击关键词代表一个静止式奇能。速击意指“这个角色能视同他于你的回合开始时就已经在场上一概发起挑战。”

10.7.2. 速击的标准提示文字是“（这个角色在打出的当回合就能发起挑战。）”

10.8. 转形

10.8.1. 转形关键词代表支付替代性费用来打出角色，而非支付该角色的奇墨费用。转形意指“如果你在场上有一个与这张卡名称相同的角色，你可以支付这张卡的转形费用来打出它，而不需支付其奇墨费用。如果你如此做，将这张卡放到你在场上且名称相同的另一个角色的上面。”这就是转形。

10.8.2. 转形的标准提示文字是“（你可以[支付费用]来打出这张卡，但必须将它放在你的一个名称为[角色名称]的角色上。）”

10.8.3. 转形的角色会获得放在下面的角色的状态（例如，在下面的角色奇墨已干，则上面的也已干；下面的角色为力竭状态，则上面的也力竭）。

10.8.4. 如果具转形的角色上有效果让它为力竭状态进场，它进场时为力竭状态。

10.8.5. 转形后的角色会保留下面角色上的伤害。当转形的角色进场时，它会失去下面角色上的所有文字叙述，但是保留对该角色生效的效果。

10.8.6. 当转形的角色离场时，那一叠里的所有卡（例如，它下面的那张卡以及再下面的其他卡）都会随着转形的角色卡前往相同的区域，且那些卡不再视为一叠。

10.9. 歌手

10.9.1. 歌手关键词代表一个静止式奇能，让玩家可以用支付较低的替代性费用来演唱歌曲。歌手N意指“这个角色可以 C 并将其视同具有费用N而非其普通的奇墨费用来支付歌曲卡的替代性费用。”

10.9.2. 歌手的标准提示文字是“（这个角色能视作费用为N来演唱歌曲。）”

10.9.3. 这个角色只在演唱歌曲时且打出卡的过程中算作费用为N。这个角色的奇墨费用不会发生变化。

10.10. 合唱

10.10.1. 合唱关键词代表一个静止式奇能，让玩家可以用1个或更多自己的角色支付替代性费用来演唱歌曲。合唱N意指“你可以不支付这张卡的奇墨费用，改为 C 若干你的或你队友的角色来打出这张卡，而不需支付其奇墨费用，但那些角色的奇墨费用总和须等于或大于N。”

10.10.2. 合唱的标准提示文字是“（任意数量你或你队友的角色都可以 C 来免费演唱这首歌曲，但他们的费用总和须等于或大于N。）”

10.10.3. 利用合唱来打出歌曲时，将一个或多个你就绪角色的奇墨费用相加。如果总数达到或超过合唱后所列的费用，这些角色就能演唱该歌曲。



10.10.4. 当角色演唱具合唱的歌曲时, 该角色上条件为“每当这个角色演唱歌曲时”的触发式奇能会在满足触发条件时发生。

10.11. 辅助

10.11.1. 辅助关键词代表一个触发式奇能。辅助意指“每当这个角色探奇时, 本回合中, 你可以将这个角色的★加到另一个所选角色的★上。”

10.11.2. 辅助的标准提示文字是“(每当这个角色探奇时, 本回合中, 你可以将其★加到另一个所选角色的★上。)”

10.12. 庇护

10.12.1. 庇护关键词代表一个静止式奇能。庇护意指“你的对手在结算效果时不能选择这张卡。”

10.12.2. 庇护的标准提示文字是“(对手除发起挑战外不能选择这个角色。)”

10.12.3. 无需玩家选择的效果依然能影响这个角色。





术语表

奇能

特殊规则，解释卡能执行的、与游戏规则不同的操作，例如打出某张卡后结算的效果。

行动

一类能让玩家立即获得一次性优势的卡。当打出行动后，玩家结算其效果，然后将它置于其弃置区。行动不会进入场上。

起动

使用卡的起动式奇能。

起动式奇能

玩家支付对应费用后可以使用的奇能。起动式奇能必须先支付费用才能使用。物品的起动式奇能可以在打出物品的当回合就使用。

主动玩家

开始自己回合的玩家。当玩家结束自己的回合时，他便不再是主动玩家。

调整起始手卡

游戏开始时，每位玩家抽完起始手卡后，可以执行的选择。每位玩家可以从自己的卡中选择任意数量张卡，将它们置于自己卡组的底部，且不展示它们，抽卡直到手上有7张卡，然后重新洗卡组。

奇囊

并非实际存在的区域，触发式奇能会在此等待如何结算其效果。每当触发式奇能的条件得到满足时，就将该奇能放进奇囊。

被驱逐

一张卡被驱逐后会被置入玩家的弃置区。卡可能因为奇能或效果被驱逐，如果它带有的伤害等于或大于其意志力♥，它也会被驱逐。

开始阶段

回合的第一个阶段，玩家重置自己的卡。在玩家回合开始时结束的所有效果会在此时结束，在玩家回合开始时发生或开始的效果在此时发生。开始阶段分为三个步骤：就绪、预备和抽卡。

卡的类别

游戏中所用之卡的类别，例如角色、行动、物品或地点。卡的类别决定了它的使用规则。

挑战

玩家令一个奇墨已干的角色力竭，并选择一个力竭的对手角色或对手的地点。每个角色向另一个角色或地点造成伤害，其数量等同于前者的力量☼。

发起挑战的角色

由主动玩家选择的、向对方的角色或地点发起挑战的角色。发起挑战的角色在整个挑战过程中都算作“在挑战中”。

角色

在类别栏里具有6.1.2.2所列类别中至少一种且还同时具有☼和♥特征的卡牌。打出的角色会被放到场上并持续留在该处，直到被驱逐或者被游戏效果移出场。玩家的卡组中可以有多个同名的角色，但是完整名称相同的角色不能超过4个。

类别

用于识别卡的某些特征，可能被其他卡的规则提及。卡的类别位于角色奇墨类别符号的右边。

费用

打出卡或使用起动式奇能所需的条件。这可能是奇墨费用，也可能是替代性费用，例如令一个角色力竭。起动式奇能必须先支付全部费用才能使用。

伤害

角色或地点上的伤害以伤害指示物表示，且会与其意志力♥比较。在挑战中的角色以及某些效果会造成伤害。受到伤害的卡从场上移至其他区域时，伤害会消失。



伤害指示物

一种放在角色或地点卡上的指示物, 表示它上面有多少伤害。 单个伤害指示物通常代表1点伤害; 代表多于1点伤害的伤害指示物和代表1点伤害的伤害指示物不同。 如果有效果在角色或地点上放置伤害指示物, 这不算作向该角色或地点造成伤害, 也不受对造成伤害修正的影响。

受伤的/未受伤的

具有1点或更多伤害的角色或地点算作是受伤的。 上面没有伤害的角色或地点算作是未受伤的。

卡组

玩家在游戏中使用的一组卡牌。 卡组的数量要求由赛制决定。 举例来说, 在核心构组赛里, 卡组要包含60张或更多卡, 至多两种奇墨类别, 相同名称和形象(合称为完整名称)的卡至多4张。 其他赛制可能有不同的构组规则。 卡组中卡的数量没有上限。 卡组算作非公开区域。

弃置/弃置区

名词(弃置区) 正面朝上的一堆卡, 行动完成结算后会放在此处, 其他卡被从场上驱逐或被弃置后会放在此处。 玩家将卡从自己的手上置于自己的弃置区, 便是弃置卡。 弃置区算作是公开区域。

动词(弃置) 玩家从自己的手上选择1张或多张卡, 然后将其置于自己的弃卡堆。 玩家只能从手上弃置卡。

弃卡堆

弃置区的另一个名称。

抽

玩家将其卡组顶的那张卡拿起并将该卡置于自己手上。 玩家只能从自己的卡组抽卡。

抽卡步骤

玩家回合中开始阶段的第三步, 玩家将卡组顶的那张卡置于自己的手上。 结算完所有效果且没有效果会加入后, 游戏进入主要阶段。 在游戏的第一个回合, 主动玩家略过这个步骤。

奇墨已干

角色在其玩家当前回合开始时就在场上, 便算作奇墨已干。

等待奇墨晾干

角色在其玩家当前回合开始后打出, 这便算作等待奇墨晾干。 等待奇墨晾干的角​​色无法探奇、挑战或⌚来支付任何费用。 等待奇墨晾干的角​​色上非起​​动式奇能, 包括“当你打出这个角​​色时”触发的奇能, 在角​​色等待奇墨晾干时仍然有效。 等待奇墨晾干的角​​色仍可能受到卡牌效果的影响。

效果

行动或奇能结算后会​​发生的事件。

回合结束阶段

回合结构的第三个阶段, 当主动玩家宣告其回合结束时开始。

令X力竭

将卡放横, 例如进行探奇、挑战或支付卡或奇能的费用。 有些奇能使用⌚符号来表示该奇能的费用包括必须要令该卡力竭。 卡力竭后, 玩家仍可以使用其上无须⌚的奇能。

力竭的

已经放横的卡。

“免费”

允许玩家不需支付所列的奇墨费用就打出卡或使用起​​动式奇能的效果。 玩家免费打出卡或使用起​​动式奇能时仍必须支付其他费用。

完整名称

卡如果在名称之外还有形象, 两者结合起来便是完整名称。

游戏状态检查

游戏确认一系列情况的检查, 以及满足一个或数个情况时的必要动作。 这种检查发生在任何步骤的结束时、在任何行动或奇能完成结算时, 以及在奇囊中每个效果完成结算时(参见1.9, “游戏状态检查”)。



手卡/手上

玩家抽到的卡所存放的区域。

在场上

一个术语，描述被放到场上的卡。

奇墨

玩家能用来支付费用打出卡和使用某些奇能的资源。玩家用放进自己奇墨池的卡来表示自己的奇墨。

奇墨类别

卡的奇墨类别，由奇墨类别符号表示，显示在卡的左侧，位于文本框的上方。奇墨共有六种类别，分别是琥珀、紫晶、翡翠、红玉、蓝钻和钢铁，在卡上有各自的符号。一副卡组至多只能包含两种类别的奇墨。

奇墨池

玩家正面朝下放置自己奇墨卡的非公开区域。玩家奇墨池中每张卡代表1 ，和卡的正面无关，玩家不能查看奇墨池中卡的正面。

奇墨池符号

一个在卡费用周围的圆形符号，表示卡可以放进其玩家的奇墨池并被用作奇墨。

受伤的

表示受到过伤害。




物品

类别栏上标注着“物品”二字的卡。玩家打出物品时，将它们放进场，它们会留在场上直到被驱逐或者被游戏效果移出场。可以在打出物品的当回合令它们力竭。玩家的卡组中名称相同的物品不能超过4个。

关键词奇能

一类以粗体显示且具有较短名称的奇能，相同名称的关键词奇能无论出现在哪里，效果都一样。关键词奇能的示例包括**护卫**、**善战**、**灵活**、**鲁莽**以及**速击**。

地点

类别栏上标注着“地点”二字的卡。玩家打出地点时，将它们放进场。地点包含一个打出费用，一个将角色移至地点的移动费用，以及意志力。地点可以受到挑战；当地点上的伤害等于或大于其意志力时，地点会被驱逐。有些地点具有奇谈值，表示其玩家在自己的回合开始时，在预备步骤中能获得的奇谈数量。如果地点有起动式奇能，在地点进场的当回合就可以使用该奇能。玩家的卡组中可以有多名称相同的地点，但是完整名称相同的地点不能超过4张。

奇谈

玩家在游戏中争相获取的资源。首先获得20点奇谈的玩家赢得游戏。

奇谈值

卡上表示玩家每回合能利用它获得多少奇谈的特征。如果是角色，则通过探奇获得奇谈。如果是地点，在其玩家的回合开始时，在预备步骤中获得奇谈。

主要阶段

回合结构的第二个阶段，玩家在其中可以执行任意主要阶段回合动作（参见4.3，“主要阶段”）。



移动费用

将你的一个角色移至你的一个地点的费用。

多人游戏

三位或更多玩家一起参与的游戏。

名称

卡的名称以大字体出现在类别栏的上方。在行动、物品和地点上，名称位于卡的中间。在角色上，名称位于卡的左侧，对应的另一边是其和。角色或地点的名称和形象一起组成了卡的完整名称。

对手

和玩家对抗的人。也叫做对手玩家。

对手的角色

由对手打出的角色。



对手玩家

和玩家对抗的人。也叫做对手。

阶段

回合的三个主要组成部分之一。玩家的回合阶段包括开始阶段、主要阶段和回合结束阶段。

打出

打出卡的行为。玩家只能从手上打出卡。如果打出的卡是行动，玩家展示该卡，支付其费用，结算其效果，然后弃置它。如果打出的卡是角色、物品或地点，玩家展示该卡，支付其费用，并将其放进场。

玩家

参与游戏的人。

非公开区域

卡上信息不公开的区域。玩家不能查看它们，除非有游戏规则（例如，抽一张卡）或效果允许。玩家可以随时清点非公开区域中卡的数量。非公开区域展示后，便不再算作非公开。

公开区域

卡上信息公开的区域。玩家可以随时查看或清点任何公开区域中的卡。

探奇

玩家令角色力竭来获得等同于该角色奇谈值♦之奇谈的操作。角色在打出的当回合不能探奇。

就绪的/令X就绪

被放成就绪状态（竖直）的卡，或者将卡放到就绪状态这一动作。玩家在其回合的就绪步骤中令其所有力竭的卡就绪。

就绪步骤

玩家回合的开始阶段中的第一个步，“在你的回合中”生效的效果开始生效且主动玩家令其场上的所有卡就绪。“在你的回合开始时”和“在你的下一个回合开始时”会结束的效果在此时结束。在你的回合开始时触发的效果会触发。不过，它们要等到预备步骤才会开始结算。

提示文字

关键词后包含在括号内的斜体字（中文未用斜体）内容。它不是规则文字，仅作参考。

替代性效果

某些静止式奇能产生的效果，会用一个效果替代另一个。

展示

依照效果指示，向其他所有玩家出示卡牌的正面。

预备步骤

玩家回合开始阶段的第二个步，场上的角色不再为等待奇墨晾干状态且可以探奇、挑战或⚡来支付起动式奇能或歌曲卡的费用。在这个阶段里，主动玩家因其场上具♦特征的地点而获得奇谈。“在你的回合开始时”发生的效果以及在预备步骤里触发的奇能会被放进奇囊，然后所有触发都会结算。

洗牌

随机化卡组里卡牌的顺序。

同步回合

在某些多人赛制中的回合，同一支队伍里的所有玩家一起推进游戏的阶段和步骤。触发式奇能和效果会以整支队伍为单位被放进奇囊，由队伍选择它们结算的顺序。

歌曲

一种行动，可以令角色力竭来打出，也可以支付歌曲的奇墨费用来打出。

叠/叠加

名词（叠） 若干张卡组成的堆叠，如具有转形的角色和放在它下面的角色。一叠卡离场时，它们会和顶部的卡一起前往同一个区域，且不再算作一叠。

动词（叠加） 多个效果结合在一起。能叠加的关键词奇能后面带有“+[N]”。



起始手卡

玩家在游戏开始时抽的7张卡, 然后玩家要选择是否要调整手卡。

起始玩家

开始游戏第一回合的玩家, 在游戏开始前随机决定。 起始玩家在该回合不抽卡。

静止式奇能

能调整卡牌特征、游戏规则或游戏状态的效果。 静止式奇能会持续生效, 时长可能有作限定, 也可能是产生该效果的卡持续留在场上的整段时间。

力量

角色在挑战中造成的伤害量。 角色的力量可能被奇能或效果提及。

触发式奇能

在特定条件得到满足时, 将效果放进奇囊的奇能。 触发式奇能以“当”、“每当”、“在……开始时”或“在……结束时”开头, 且描述了使得奇能触发的游戏状态和奇能的效果。 当奇能触发时, 其效果被放进奇囊等待结算。

回合

时间单位, 每位玩家用来完成以下三个阶段: 开始阶段、主要阶段和回合结束阶段。 每位玩家都要完成自己的回合, 然后轮到下一位玩家的回合。

回合动作

游戏允许玩家在自己回合的主要阶段里做的动作。 玩家在自己的回合里做的动作数量不限, 顺序不限。 回合动作包括将卡放进奇墨池、打出卡、探奇、挑战、将角色移至地点以及使用起动作奇能。

形象

一种描述, 在构组卡组时区别名称相同的卡。 角色或地点的名称和形象合起来组成卡的完整名称。

意志力

角色或地点在被驱逐前能承受的伤害。

区域

为游戏的进行使用的实际或虚拟空间。 一个区域是公开区域还是非公开区域, 取决于是否可以共享该处的卡牌信息。 每位玩家的区域包括: 卡组、手卡、场上、奇墨池、弃置区和奇囊。 所有区域彼此独立。

