

超人力霸王卡牌遊戲 綜合規則 Ver 1.6

更新日期：2025/03/27

※綜合規則會隨時更新

目錄

1. 超人力霸王卡牌遊戲概要
2. 卡牌上記載的資訊
3. 遊戲領域
4. 遊戲準備
5. 遊戲進行
6. 場景牌的規則
7. 進行戰鬥的角色
8. BP (Battle Point)
9. 效果的種類
10. 效果的發揮與結算
11. 效果
12. 其他

1. 超人力霸王卡牌遊戲概要

1.1. 遊戲人數

1.1.1. 在這款超人力霸王卡牌遊戲中，參與遊戲的人稱為玩家，這款遊戲由兩名玩家進行對戰。

1.2. 遊戲原則

1.2.1. 如果卡牌上記載的文字內容與本綜合規則相矛盾，則以文字內容為優先。

1.2.2. 如果綜合規則或卡牌上記載的文字中同時存在「可～」與「不可～」的描述，則以「不可～」的文字內容為優先。

1.2.3. 若因某種原因導致玩家無法執行某效果時，該效果將不予執行。此外，如果該效果的部分內容可以執行，則執行該部分內容。

1.3. 遊戲的勝負

1.3.1. 當兩名玩家中的任一玩家滿足以下勝利條件時，滿足勝利條件的玩家將贏得遊戲。

1.3.2. 於勝負判定階段完成所有戰鬥後，同時在 3 處或以上的戰鬥中勝出的玩家，即獲得遊戲勝利。

- 1.3.3. 若彼此皆有 3 處或以上為勝利狀態時，以勝利數較多者獲勝。
- 1.3.3.1. 若彼此皆有 3 處或以上為勝利狀態且勝利數相同，則繼續進行遊戲，直到勝利數有差距為止。
- 1.3.4. 在角色牌設置階段中，若有玩家無法將新的角色牌面朝下放置在戰場上，則該玩家立即敗北。
- 1.3.5. 當比賽設定了對戰時間時，將按照各比賽規定的規則進行遊戲勝負判定。
- 1.3.6. 即使無法從自己的牌組中抽牌，也不會判定為敗北。

2. 卡牌上記載的資訊

2.1. 卡牌的正面與背面

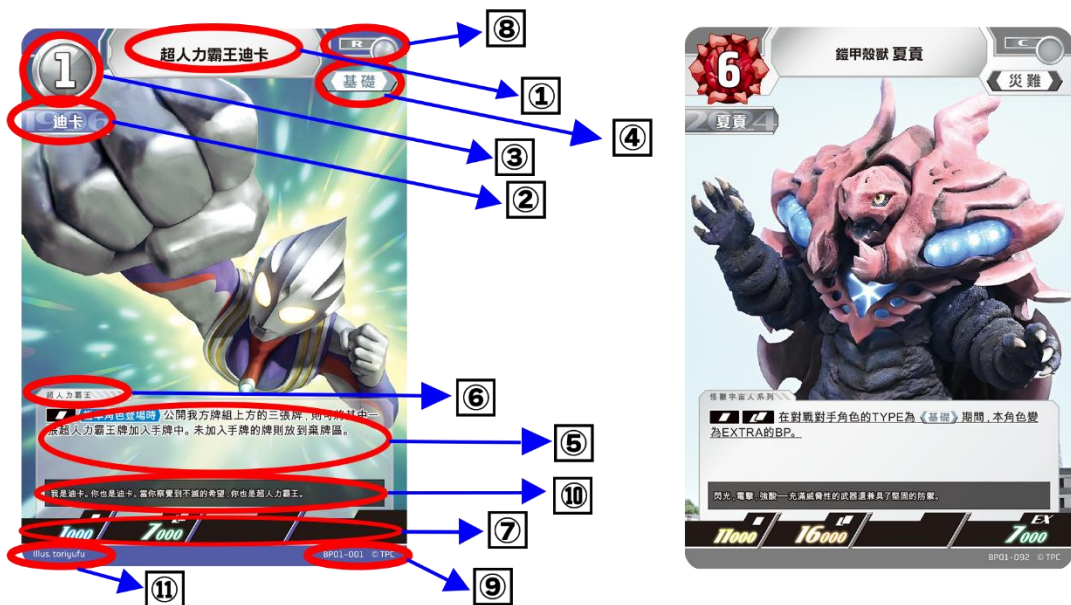
2.1.1. 卡牌有正面和背面。以超人力霸王卡牌遊戲的標誌面為共有圖案的一面稱為背面，另一面則為正面。

2.2. 卡牌的種類

2.2.1. 卡牌分為角色牌和場景牌。

2.2.2. 角色牌分為「超人力霸王」牌、「怪獸宇宙人系列」牌及「超人力霸王機甲」牌共三種類型。

2.3. 角色牌的資訊



- ① 卡牌名稱
- ② 角色名稱/角色名
- ③ 等級

- ④ TYPE
- ⑤ 效果說明
- ⑥ 卡牌種類
- ⑦ BP (Battle Point)
- ⑧ 稀有度
- ⑨ 卡牌編號
- ⑩ 世界觀描述文字
- ⑪ 插畫師名稱

2.3.1. ① 卡牌名稱

2.3.1.1. 表示此卡牌的名稱。

2.3.1.2. 在文本中有時會使用「」來指定卡牌名稱的一部分，這表示參照卡牌名稱中包含「」內文字的卡牌。

2.3.2. ② 角色名稱/角色名

2.3.2.1. 是卡牌上角色的名稱。

2.3.2.2. 在角色升級時等情況下會參照此名稱。

2.3.3. ③ 等級

2.3.3.1. 角色牌的等級。

2.3.4. ④ TYPE

2.3.4.1. 表示角色牌所擁有的 TYPE。

2.3.4.2. TYPE 包括【基礎】、【力量】、【敏捷】、【武裝】、【災難】、【毀滅】、【侵略】、【流星】。

2.3.5. ⑤ 效果說明

2.3.5.1. 角色牌所擁有的能力。

2.3.5.2. 在效果說明的最前面有[SIN]、[DBL]、[TRP]、[QUAD]的指定，分別表示角色在只有一張卡牌時的 SINGLE 狀態、疊加一張卡牌時的 DOUBLE 狀態、疊加兩張卡牌時的 TRIPLE 狀態、疊加三張卡牌時的 QUAD 狀態，效果在對應狀態下發揮。

2.3.6. ⑥ 卡牌種類

2.3.6.1. 這裡顯示了該卡牌所屬的種類。角色牌包括「超人力霸王」牌、「怪獸宇宙人系列」牌及「超人力霸王機甲」牌；在文字說明中，「超人力霸王」牌、「怪獸宇宙人系列」牌及「超人力霸王機甲」牌也會被統稱為「角色」牌。

2.3.6.2. 在戰場或文字說明中的「角色」，是「超人力霸王」、「怪獸宇宙人系列」及「超人力霸王機甲」的總稱。

2.3.6.3. 在文字說明中，也會出現以「超人力霸王」代表「超人力霸王」牌、以「怪獸宇

宙人系列」代表「怪獸宇宙人系列」牌、以「超人力霸王機甲」代表「超人力霸王機甲」牌等的情況。

2.3.7. ⑦BP (Battle Point)

2.3.7.1. 這是顯示角色牌所擁有的 BP (Battle Point) 的數值。

2.3.7.2. 角色牌的 BP 按順序從左到右分別標示為[SIN]、[DBL]、[TRP]、[QUAD]。

2.3.7.3. 特定的角色牌還擁有 EXTRA 的 BP。

2.3.8. ⑧稀有度

2.3.8.1. 這是顯示卡牌稀有度的描述。稀有度在遊戲中並不具有特別意義。

2.3.9. ⑨卡牌編號

2.3.9.1. 在準備遊戲時參考使用。每副牌組中最多只能放入 4 張相同卡牌編號的卡牌。

2.3.10. ⑩世界觀描述文字

2.3.10.1. 這是顯示卡牌形象的描述。

2.3.10.2. 世界觀描述文字在遊戲中並不具有特別意義。

2.3.11. ⑪插畫師名稱

2.3.11.1. 這是設計卡牌插圖的插畫師姓名。在遊戲中不具有特別意義。

2.4. 場景牌的資訊



- ① 卡牌名稱
- ② 回合
- ③ 效果說明
- ④ 卡牌種類
- ⑤ 稀有度

⑥ 卡牌編號

2.4.1. ① 卡牌名稱

2.4.1.1. 表示此卡牌的名稱。

2.4.1.2. 在文本中有時會使用「」來指定卡牌名稱的一部分，這表示參照卡牌名稱中包含「」內文字的卡牌。

2.4.1.3. 根據卡牌的設計，卡牌名稱的位置可能有所不同。

2.4.2. ② 回合

2.4.2.1. 這是將場景牌放置到場景區的條件。

2.4.2.2. 只要達到亮起的光點數（回合圖標）或以上的回合數，就可以放置場景牌。

2.4.2.3. 在戰場上展開的戰鬥區域數量被計為回合數。

2.4.3. ③ 效果說明

2.4.3.1. 場景牌所擁有的能力。

2.4.4. ④ 卡牌種類

2.4.4.1. 這裡顯示了該卡牌所屬的種類。

2.4.4.2. 在戰場或文字說明中，有時也被稱為「場景」。

2.4.5. ⑤ 稀有度

2.4.5.1. 這是顯示卡牌稀有度的描述。稀有度在遊戲中並不具有特別的意義。

2.4.6. ⑥ 卡牌編號

2.4.6.1. 在準備遊戲時參照使用。每副牌組中最多只能放入 4 張相同卡牌編號的卡牌。

3. 遊戲領域

3.1. 遊戲領域

3.1.1. 遊戲領域是指在遊戲中使用並放置卡牌的場所。

3.1.2. 領域有五種類型，每位玩家各自擁有「牌組」、「手牌」、「棄牌區」，以及雙方玩家共享的「場景區」和「戰鬥區」。

3.1.3. 「場景區」和「戰鬥區」總稱為「戰場」。

3.1.4. 如果卡牌效果將某領域內的卡牌移出遊戲，則這些卡牌會被送到遊戲領域外的地方。

3.1.5. 每個領域中的卡牌數量皆為雙方玩家的公開資訊，玩家可以隨時確認。

3.2. 從公開領域移動到另一個領域的卡牌

3.2.1. 當卡牌從公開領域移動到非公開領域時，卡牌將遵守移動後的領域狀態。

3.2.2. 若多張卡牌從其他領域移動到非公開領域，除卡牌持有者外，其他玩家無法知道

移動卡牌的順序。

3.2.3. 當卡牌因效果從公開領域移動到另一個領域時，該卡牌在新的領域中將視為一張全新的卡牌。在此情況下，該卡牌先前在舊領域中所受到的效果將不再適用。

3.3. 牌組

3.3.1. 牌組放置區是遊戲開始時放置自己牌組的地方。牌組需以背面朝上進行放置，不能查看或改變已放置卡牌的順序。

3.3.2. 牌組屬於非公開領域。

3.3.3. 牌組空間建議設在右邊。

3.4. 手牌

3.4.1. 手牌是管理從牌組中抽取的卡牌的領域。手牌中的卡牌需以背面朝向對手，並由自己手中持有和管理。

3.4.2. 手牌屬於非公開領域。

3.4.3. 玩家的手牌數量沒有上限。

3.5. 場景區

3.5.1. 場景區是放置場景牌的地方。

3.5.2. 場景區屬於公開領域。

3.6. 戰鬥區

3.6.1. 雙方玩家所設置的角色牌相對放置的地方即為戰鬥區。

3.6.2. 戰鬥區屬於公開領域。

3.6.3. 背面朝上的角色牌僅能由設置該卡牌的持有者進行確認。

3.7. 棄牌區

3.7.1. 棄牌區是放置從牌組、手牌、戰場等轉為棄牌的卡牌的領域。

3.7.2. 棄牌區屬於公開領域。玩家可以自由變更棄牌區內卡牌的順序，但當有新卡牌放置至棄牌區時，需依次放在已有卡牌的上方。

3.7.3. 棄牌區建議設在左邊。

3.8. 從遊戲中移除的卡牌

3.8.1. 當卡牌因效果從「牌組」、「手牌」、「場景區」、「戰鬥區」、「棄牌區」移至遊戲外的領域時，稱為「從遊戲中移除」。

- 3.8.2. 從遊戲中移除的卡牌在該場比賽中將無法再使用。
- 3.8.3. 從遊戲中移除的卡牌為公開資訊，雙方玩家均可確認。
- 3.8.4. 從遊戲中移除的卡牌由其持有者進行管理。
- 3.8.5. 從牌局中移除的卡牌，建議放在牌組的右邊。

4. 遊戲準備

4.1. 牌組準備

- 4.1.1. 玩家需各自準備一副正好由 50 張卡牌組成的牌組。
- 4.1.2. 卡牌名稱與卡牌編號皆相同的卡牌，最多可在牌組中放入 4 張。
- 4.1.3. 某些卡牌存在異圖卡的版本，這些卡牌在卡牌編號上有附加編號。在牌組構築時，這些異圖卡版本的卡牌與通常版本的卡牌視為同一張卡牌。（※例如）



4.2. 開始遊戲前的步驟

- 4.2.1. 玩家需各自將自己的牌組充分洗牌，使其隨機化，然後將牌組背面朝上放置在自己的牌組放置區。※關於牌組隨機化的方法（洗牌方法），請參閱各比賽的現場規則。
- 4.2.2. 玩家之間進行猜拳，贏的一方可以選擇第一回合的先攻或後攻。
- 4.2.3. 玩家從牌組頂部抽取 6 張卡牌作為手牌。之後，從先攻方玩家開始，每位玩家各有一次機會可以將剛抽取的 6 張卡牌全部放回牌組底部，並重新抽取 6 張卡牌。之後，再次洗牌。

5. 遊戲進行

5.1. 回合進行

- 5.1.1. 在遊戲過程中，每一回合由自己和對手兩人依次進行遊戲。
- 5.1.2. 超人力霸王卡牌遊戲每回合依次進行以下 9 個階段，直到決出勝負為止。這 9 個階段合稱為一個回合。
- 5.1.3. 即使沒有任何操作，階段本身依然存在。

- 5.2. 起始階段
 - 5.2.1. 這是回合的開始階段。是確認先攻和後攻的階段。

- 5.3. 抽牌階段
 - 5.3.1. 遊戲的初始回合不進行抽牌。
 - 5.3.2. 從第二回合開始，雙方玩家均從自己牌組的最上方抽一張牌，加到手牌中。
 - 5.3.3. 手牌數量沒有上限。

- 5.4. 先攻方場景牌設置階段
 - 5.4.1. 這是先攻方玩家可以設置場景牌的階段。
 - 5.4.2. 場景牌每回合只能在戰場內設置一張，並且只能以正面朝上的方式設置。

- 5.5. 角色牌設置階段
 - 5.5.1. 這是各玩家在戰場上設置角色牌的階段。角色牌設置階段分為先攻方角色牌設置步驟和後攻方角色牌設置步驟。
 - 5.5.2. 角色牌設置的位置
 - 5.5.2.1. 先攻玩家從自己的右手邊開始放置。後攻玩家需將卡牌設置在與之相對的位置。
 - 5.5.3. 先攻方角色牌設置步驟
 - 5.5.3.1. 先攻玩家從手牌中選擇一張角色牌，以縱向面朝下的方式設置在戰場上。
 - 5.5.4. 後攻方角色牌設置步驟
 - 5.5.4.1. 後攻玩家需將手牌中的一張角色牌以縱向面朝下的方式，設置在與先攻玩家所放卡牌相對的位置。
 - 5.5.5. 雙方玩家所設置的角色牌相對放置的地方即為這些角色的戰鬥區。
 - 5.5.6. 除非有特別指示，已設置的角色牌不能移動或移除。
 - 5.5.7. 從第二回合開始，從第一回合先攻玩家設置的角色牌左側開始設置，並以此方向擴展。後攻玩家需將角色牌設置在與之相對的位置。

- 5.6. 升級階段
 - 5.6.1. 在這個階段中，如果玩家手牌中有與戰場上已放置的角色牌擁有相同「角色名稱

/角色名」且高一級的卡牌，則可以將其覆蓋在該角色牌上以進行升級。升級階段分為先攻方升級步驟和後攻方升級步驟。

5.6.2. 先攻方升級步驟

5.6.2.1. 如果先攻玩家手牌中有與戰場上已放置的角色牌擁有相同「角色名稱/角色名」且高一級的卡牌，則可以將其覆蓋在該角色牌上以縱向疊加的方式進行升級。

5.6.2.2. 升級時不能跳過等級，也不能將相同等級的卡牌疊加。

5.6.2.3. 在所有戰鬥區中，每個戰鬥區的能以覆蓋狀態打出的角色牌，在每個升級階段中，每張最多只能升級一次，每次升級只能疊加一張卡牌。

5.6.3. 後攻方升級步驟

5.6.3.1. 後攻玩家可進行與先攻方升級步驟相同的操作。

5.7. 開放階段

5.7.1. 在階段開始時，雙方將戰場上放置的所有面朝下的牌翻轉為面朝上。開放階段分為先攻方登場時效果步驟和後攻方登場時效果步驟。※如果有多個登場時效果等觸發型效果同時發揮，請參閱「10.效果的發揮與結算」。

5.7.2. 先攻方登場時效果步驟

5.7.2.1. 當角色牌被放置到戰場上時，如果卡牌上記載有發揮效果的文字說明，效果說明將會被逐步結算。

5.7.3. 後攻方登場時效果步驟

5.7.3.1. 後攻方玩家可進行與先攻方登場時效果步驟相同的操作。

5.8. 效果發動階段

5.8.1. 這是各玩家可以使使用戰場上卡牌所持有的能力的階段。效果發動階段分為先攻方效果發動步驟和後攻方效果發動步驟。

5.8.2. 先攻方效果發動步驟

5.8.2.1. 先攻玩家可以使使用[發動]等在效果發動步驟中可以發動的效果。

5.8.3. 後攻方效果發動步驟

5.8.3.1. 後攻方玩家可以使使用與先攻方效果發動步驟相同的操作。

5.9. 勝負判定階段

5.9.1. 這是讓相對的角色進行戰鬥（比較BP）並決定戰鬥勝負的階段。

5.9.2. 比較角色牌的BP，進行勝負的處理。

5.9.3. 戰鬥

5.9.3.1. 在勝負判定階段中，所有角色每回合都會進行BP的判定。

5.9.3.2. 包括之前回合放置的角色也會重新進行戰鬥。

5.9.4. 勝負

5.9.4.1. 比較角色之間的 BP，較高的一方獲勝，較低的一方則敗北。

5.9.4.2. 獲勝的一方將角色保持縱向，敗北的一方將角色橫向擺放。

5.9.5. 平局

5.9.5.1. 如果 BP 相同，則判定為平局。

5.9.5.2. 平局時，雙方角色均橫向擺放。

5.9.6. 確認下一回合的先後攻

5.9.6.1. 在最新一輪戰鬥中獲勝的玩家將成為下一回合的先攻方。

5.9.6.2. 如果 BP 相同且為平局，則本回合的先攻方玩家在下一回合仍為先攻方。

5.10. 結束階段

5.10.1. 這是進行回合結束處理的階段。

5.10.2. 「在此回合期間」或「當回合結束時」等，期限為到回合結束為止的效果將結束。

6. 場景牌的規則

6.1. 場景牌

6.1.1. 場景牌是只能在戰場上設置一張的卡牌。

6.1.2. 每回合只能在戰場上以正面朝上的方式設置一張場景牌。

6.1.3. 遊戲中，在戰場上放置狀態的場景牌稱為「場景」，而在其他位置上的狀態則稱為「場景牌」。

6.2. 場景牌登場時

6.2.1. 當場景牌設置於場景區時，設置場景牌的玩家可抽一張牌。

6.2.2. 即使是透過效果等方式將場景牌設置於場景區，設置場景牌的玩家仍然可以抽一張牌。透過效果等方式將場景牌設置於場景區的抽一張牌，設置該場景牌的玩家可以在所有相關效果處理完畢後才進行抽牌。

6.2.3. 根據場景牌登場時的規則進行的抽牌，會先於「《當本場景出現時》」等效果說明之前進行。

6.3. 場景牌的配置

6.3.1. 僅能放置其消耗（牌左下圖標內亮起的光點數）不大於戰場上回合數的場景牌。

6.3.2. 若場上已有場景牌，可以用具有相同或更高回合數的場景牌進行替換。此時，先前放置的場景牌將被移至棄牌區（放置在該卡牌持有者的棄牌區）。

6.3.3. 設置於場景區的場景牌效果只能由該場景牌的持有者使用。

7. 進行戰鬥的角色

7.1. 在戰鬥區中，與角色牌進行對戰的對手角色稱為「對戰對手角色」。

7.1.1. 當文字說明中以「對戰對手角色」為對象時，除非特別註明，否則指的都是發揮該效果的角色「對戰對手角色」。

7.1.2. 當文字說明中以「我方角色」或「對手角色」為對象時，除非特別註明，否則指的都是戰場上的「我方角色」或「對手角色」。

8. 關於 BP (Battle Point)

8.1. BP 的確認方式

8.1.1. BP 參照的是疊加在最上方的角色牌的 BP。如果沒有疊加角色牌，只有一張牌時，則「SINGLE」的數值為 BP。當疊加一張牌成為兩張牌時，「DOUBLE」的數值為 BP；當疊加兩張牌成為三張牌時，「TRIPLE」的數值為 BP；當疊加三張牌成為四張牌時，「QUAD」的數值為 BP。

8.1.2. 某些特定的角色卡牌擁有「EXTRA」的 BP，在滿足條件時，「EXTRA」的數值將成為 BP。

9. 效果的種類

9.1. 效果的類型

9.1.1. 效果說明中有三種類型的效果在遊戲中使用，還有一種效果在構築牌組時參考。在遊戲中使用的效果有觸發型效果、常駐型效果和發動型效果這三種類型。

9.2. 關於《當本角色登場時》等觸發型效果

9.2.1. 《當本角色登場時》等觸發型效果會在滿足各自的觸發條件（如效果說明中記述的情況在遊戲中發生時）時發揮效果。

9.2.2. 即使不是在登場時效果步驟中登場，《當本角色登場時》等效果在滿足觸發條件時也會觸發效果。

9.3. 效果說明中帶有底線的常駐型效果

9.3.1. 效果說明中帶有底線的常駐型效果，指的是在該效果說明的有效期間內，始終發揮效果的效果。

9.3.2. 若常駐型效果需要參照對手卡牌的資訊，每當對戰對手的卡牌因升級等原因更新資訊時，會進行條件檢查。

9.4. 關於[發動]型效果

9.4.1. [發動]型效果是指玩家透過支付消耗來使用的效果說明。

9.4.2. [發動]型效果的說明中會標示「[發動] (每回合○次)」等，並記述每回合可以使用的次數。

9.4.3. [發動]型效果的說明中通常為「[發動] (每回合1次) ○○→△△」的形式。「→」左側是使用該[發動]型效果所需的消耗，而「→」右側的文字則是支付該消耗後所發揮的效果。

9.4.4. 如果無法支付所記述的全部消耗，則無法使用該[發動]型效果。

10. 效果的發揮與結算

10.1. 效果說明的發揮

10.1.1. 除非特別註明，否則卡牌在背面朝上時不會發揮效果說明。

10.1.2. 除非特別註明，否則卡牌在戰場上時會發揮效果。

10.1.3. 當卡牌翻轉為面朝上時，卡牌的效果開始發揮。

10.1.3.1. 如果多張卡牌疊放，只有最上面的那張正面朝上的卡牌的效果說明會發揮效果。

10.1.3.2. 如果多張具有效果說明的角色牌同時出現在戰場上，玩家需選擇效果發揮的順序，依次發揮效果。此外，若要結算觸發型效果，該效果來源之卡牌必須位於角色的最上方且為正面朝上，且產生該觸發型效果的能力在結算時必須為有效狀態。若要結算已觸發的效果，在該能力結算的時間點，該卡牌必須位於角色的最上方且為正面朝上。

10.1.3.3. 如果效果 A 和效果 B 的說明中，玩家選擇先結算效果 A 的說明，並且在結算效果 A 時觸發了其他效果，則需在結算效果 A 後，且在結算效果 B 之前，先結算該觸發的效果。此外，在效果結算過程中觸發的衍生效果不會優先處理該結算，而是進入等待結算的狀態。

10.1.3.4. 如果觸發的效果同時由自己和對手觸發，則從先攻方玩家開始依次結算。

10.2. 當單張卡牌內的多個觸發型效果同時觸發時

10.2.1. 若卡牌擁有多個觸發型效果且同時觸發時，該卡牌的持有人可自由選擇效果發揮的順序。

11. 效果

11.1. 效果說明中記述了執行內容，部分情況下還記述了執行該效果的條件。

11.2. 關於「(A)」效果

11.2.1. 必須使「(A)」中記述的效果生效。

11.3. 關於「可(A)。」效果

11.3.1. 可以發揮「(A)」中記述的效果。

11.3.2. 也可以選擇不發揮「(A)」中記述的效果。

11.4. 關於「可透過(A)，即可/(B)。」的效果

(補充說明：部分較早期印刷的卡片可能使用不同的語句結構(例如「(執行A)，則可/即可/可(B)。」、「可(A)，若能如此做，...可(B)。」)來表達相同的效果。這些卡片視為與本節所述效果具有相同的處理方式。)

11.4.1. 若為「可透過(A)，(B)。」，則藉由執行(A)中記述的條件，即會發揮後述的(B)效果。若為「可透過(A)，即可(B)。」，則藉由執行(A)中記述的條件，即可以選擇是否要發揮後述的(B)效果。

11.4.2. 若未執行(A)中記述的條件，則無法發揮後述的(B)效果。

11.4.3. 只有在完全滿足並執行(A)中記述的條件時，才能發揮(B)效果。

11.4.4. 如果無法完全滿足(A)中所述的條件，則無法執行(A)。

11.5. 關於「若(A)在場/存在，則可(B)。」效果

11.5.1. 這表示當(A)中記述的角色在戰場上，或卡牌存在於領域中時，可以選擇發揮後述的(B)效果。

11.6. 關於「升級/降級」效果

11.6.1. 「上升一級」效果是指僅BP變化，若卡牌處於SINGLE狀態，則BP變為DOUBLE狀態的BP；若卡牌處於DOUBLE狀態，則BP變為TRIPLE狀態的BP。「降低一級」效果是指僅BP變化，若卡牌處於DOUBLE狀態，則BP變為SINGLE狀態的BP；若卡牌處於TRIPLE狀態，則BP變為DOUBLE狀態的BP；若卡牌處於QUAD狀態，則BP變為TRIPLE狀態的BP。

11.6.2. 由於這僅是BP的變化效果，因此卡牌在SINGLE狀態時，僅BP變化而狀態不變；卡牌在DOUBLE狀態時，僅BP變化而狀態不變；卡牌在TRIPLE狀態時，僅BP變化而狀態不變；卡牌在QUAD狀態時，僅BP變化而狀態不變。

11.6.3. 即使受「升級/降級」效果影響的角色沒有變化後的BP，效果仍然生效。

11.6.4. EXTRA的BP雖是「升級/降級」時沒有變動目標的BP，但若受到「升級/降級」效果影響，卡牌本身仍會進入正受該效果影響的狀態。

11.6.5. 若同時受到「上升一級」與「降低一級」效果影響時，雖然因效果結算結果 BP 會恢復為原始狀態，但由於卡牌仍被視為同時受到「上升一級」和「降低一級」的效果影響，該卡牌的狀態為「正在升級/降級中」。

11.7. 關於「BP+○○/BP-○○」效果

11.7.1. 這是增加或減少目標角色 BP 的效果。

11.7.2. 即使目標角色的 BP 因效果而變成不滿 0 時，角色的 BP 數值也不會因此成為負數，而是「0」。

11.7.3. 當角色同時受到「升級/降級」效果和「BP+○○/BP-○○」效果的影響時，先適用「升級/降級」效果，然後再適用「BP+○○/BP-○○」的增減效果。

11.8. 關於「登場」效果

11.8.1. 這是將目標卡牌登場於指定位置的效果。

11.8.2. 當目標卡牌擁有《當本角色登場時》的效果時，若該卡牌於戰場登場，則適用《當本角色登場時》效果。

11.9. 關於「交換位置」效果

11.9.1. 這是將目標卡牌所在的位置進行交換的效果。

11.9.2. 由於這是已經登場於戰場的角色的位置交換效果，因此即使目標卡牌擁有《當本角色登場時》效果，也不會發揮該效果。

11.10. 關於「抽○○張牌」效果

11.10.1. 當有「我方/對手抽○○張牌/可抽○○張牌」等指示時，從牌組頂部逐張抽牌並加入手牌。

11.11. 關於「公開牌組上方的○○張卡」效果

11.11.1. 當出現「我方/對手公開牌組上方的○○張牌/可公開○○張牌」等指示時，從牌組頂部逐張公開卡牌。

11.12. 關於「將該角色最上方的一張牌放回手牌中」效果

11.12.1. 這是將目標卡牌放回持有者手牌中的效果。

11.12.2. 當持有「可將該角色最上方的一張牌放回手牌中」效果的卡牌 A 和持有登場時效果的卡牌 B 同時登場時，如果在結算 B 的效果之前先結算了 A 的效果，那麼 B 的效果將不會被結算。

11.13. 關於「使一個效果說明，在此回合期間無效」效果

11.13.1. 這是將目標卡牌的效果說明無效化的效果。

11.13.2. 被選為目標的效果說明在「使一個效果說明，在此回合期間無效」結算後立即失效。

11.14. 關於「(A)。此外，(B)。」的效果

11.14.1. 此為在(A)的效果之後，可接著發揮後述(B)效果的規則。

11.14.2. 即使在無法發揮或選擇不發揮(A)效果的情況下，依然可以選擇發揮後述(B)的效果。

11.15. 關於「不持有 SINGLE BP」的角色牌

11.15.1. 不持有 SINGLE BP 的角色牌，從手牌作為角色進行設置時，無法以 SINGLE 狀態登場於戰鬥區。此外，當不持有 SINGLE BP 的角色處於戰鬥區上時，無法因卡牌效果將其從 DOUBLE 或以上的狀態變更為 SINGLE 狀態。

11.16. 關於「使此角色的對戰視為平局 / 獲得勝利」的效果

11.16.1. 在勝負判定階段時，對戰勝負可能會受到卡牌效果的指示。若效果為「獲得勝利」，則該角色的對戰結果為該角色獲得勝利，與其對戰的角色則視為敗北；若效果為「視為平局」，則該角色的對戰結果為雙方角色平局。

11.16.2. 若雙方角色皆受卡牌效果影響而獲得「對戰中獲得勝利」的效果，則該場對戰判定為平局。

11.16.3. 若其中一方角色獲得「獲得勝利」效果，而與其對戰的角色獲得「視為平局」效果，則獲得「獲得勝利」效果的角色在對戰中獲勝，獲得「視為平局」效果的角色則視為敗北。

11.17. 關於「充能(X)【○○】」

11.17.1. 充能是指可公開我方牌組上方最多(X)張牌，並將其以橫向面朝下的方式，放置在您的一個擁有【○○】「角色名稱/角色名」之角色牌下方的效果。在這些規則中，藉由充能放置的「橫向面朝下卡牌」將被稱為「充能牌」。充能牌會附加在放置其下方的角色上。每位玩家可隨時確認自己的充能牌。

11.17.2. 充能牌不計入其主體角色的狀態(如 SINGLE、DOUBLE、TRIPLE 或 QUAD)中。

11.17.3. 若下方放有充能牌的角色，再次因充能而將新的充能牌放置在角色牌最下

方時，則該新的充能牌應放置在先前已放置的充能牌之下方。

11.17.4. 若下方放有充能牌的角色，因卡牌效果而將卡牌放置在角色牌下方時（非充能效果），則該卡牌並非放置在充能牌的下方，而是依照一般規則放置在角色的下方（即充能牌之上）。

11.17.5. 若下方放有充能牌的角色堆疊的所有卡牌離開戰場並移動到其他領域，則附加在放置其下方的充能牌將變為分離狀態。分離的充能牌將會被送往其擁有者的棄牌區。

11.17.6. 若下方放有充能牌的角色在效果處理過程中需要移動到其他領域（例如移動到手牌），則在該效果處理完畢後，附加在放置其下方的充能牌將會被送往棄牌區。

11.17.7. 除非另有說明，否則玩家不得重新排列充能牌的順序。

11.18. 關於「[TEAM][○○]」

11.18.1. 擁有[TEAM][○○]的卡牌，即使「角色名稱/角色名」不同，只要雙方卡牌擁有共同的[TEAM][○○]，即可進行升級。擁有共同的[TEAM][○○]，即滿足升級以及在戰場上維持正確角色疊加狀態所要求的「相同角色名稱」條件。（升級時仍必須滿足如等級必須剛好高一級等其他的升級條件。）

11.19. 關於「(A)，即可/並可(B)。」效果

11.19.1. 結算(A)時，需按照文字說明順序進行處理。

11.19.2. 若無法完全執行(A)的內容，則盡可能執行可執行的部分內容。

11.19.3. (B)為選擇性執行。玩家可以選擇是否執行(B)。

11.20. 關於「可(A)。若進行此操作，則(B)。」效果

11.20.1. 玩家可以選擇是否執行(A)。當玩家選擇執行(A)時，若無法完全執行(A)的內容，則盡可能執行可執行的部分內容。

11.20.2. 只有在完全滿足並執行(A)中記述的條件時，才能發揮(B)效果。

11.20.3. 若未執行(A)中記述的條件，或僅執行了部分內容，則無法發揮後述的(B)效果。

12. 其他

12.1. 升級的違規處理

12.1.1. 如果在自己的戰場上有疊加的卡牌，且疊加了不應該疊加的卡牌並繼續遊戲，則需將違規放置的卡牌返回手牌。

12.2. 因卡牌效果導致升級錯誤的情況

12.2.1. 根據規則處理，為確保卡牌處於正確狀態，將因錯誤升級而疊加於上方的卡牌放到棄牌區。

12.2.2. 若在效果處理過程中發生錯誤升級的狀態，則不會在該時間點立即處理，而是在該效果處理完畢後，才進行錯誤升級的處理。

12.3. 查看非公開領域

12.3.1. 當卡牌效果允許查看非公開領域時，除非特別指示，否則只有該效果的玩家可以進行確認。

12.3.2. 當透過卡牌效果查看非公開領域時，這些卡牌仍然留在其原本所在的領域，並未移動。

12.4. 關於戰鬥區的空位

12.4.1. 若因卡牌效果，有角色從戰鬥區中被移除，則該戰鬥區中會產生空位。

12.4.2. 在勝負判定階段中，若戰鬥區中有空位，戰鬥結果將如下決定：

12.4.2.1. 若戰鬥區中只有一名角色且沒有對戰對手，則該角色贏得該場戰鬥。

12.4.2.2. 若戰鬥區中完全沒有角色，則該場戰鬥沒有結果。

12.4.2.3. 若最新一輪的戰鬥區中沒有勝負結果（根據規則 12.4.2.2），則該回合的先攻方玩家在下一回合仍為先攻方玩家。

12.4.3. 在角色牌設置步驟中，玩家必須在自己所有空出的戰鬥區中設置角色牌。無法達成此條件的玩家將立即在遊戲中敗北。

(UCG CR zhTW v1.5 > v1.6)

修正了 6.2.2.

修正了 10.1.3.3.

修正了 11.17.

追加了 11.18.

追加了 11.19.

追加了 11.20.

追加了 12.2.2.