

การัดเกมกันดั้ม

กฎกติกาโดยรวม

Ver.1.1.0

ปรับปรุงล่าสุด : 24 กรกฎาคม 2025

สารบัญ

1. รูปแบบของเกม
2. รายละเอียดของการัด
3. ประเภทการัด
4. แอเรียของเกม
5. คำศัพท์พื้นฐานของเกม
6. การเตรียมตัวเล่นเกม
7. การดำเนินเกม
8. การโจมตีและแบทเทิล
9. แอ็กชันสเต็ป
10. การเปิดใช้งานเอฟเฟกต์และการเคลียร์
11. การบังคับใช้กฎ
12. การแข่งแบทเทิลหลายคน
13. คีย์เวิร์ดเอฟเฟกต์และคีย์เวิร์ด

กฎกติกาโดยรวม

1. รูปแบบของเกม

1-1. จำนวนผู้เล่นเกม

- 1-1-1. เกมนี้เป็นเกมที่ดำเนินการแข่งขันโดยผู้เล่น 2 คน
ส่วนกฎเกี่ยวกับเกมที่ดำเนินด้วยจำนวนผู้เล่นนอกเหนือจากนั้น กรุณาอ้างอิงจาก “12.
การแข่งขันแบทเทิลหลายคน

1-2. การแพ้ชนะของเกม

- 1-2-1. กรณีที่ผู้เล่นฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งฝ่ายแพ้ เกมจะสิ้นสุดลงตรงนั้น หากคู่แข่งแพ้
ผู้เล่นที่ไม่ได้แพ้จะชนะในเกมนั้น
- 1-2-2. เงื่อนไขการพ่ายแพ้เกมมีดังต่อไปนี้
- 1-2-2-1. เมื่อผู้เล่นฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งอยู่ในสถานะที่ไม่มีการ์ดเลยแม้แต่ใบเดียวในในซิด์แอเรีย
และผู้เล่นคนนั้นได้รับแบทเทิลดาเมจจากยูนิต

- ผู้เล่นคนนั้นจะเข้าเงื่อนไขการพ่ายแพ้
- 1-2-2. เมื่อเด็กของผู้เล่นฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งกลายเป็น 0 ใบ
- ผู้เล่นคนนั้นจะเข้าเงื่อนไขการพ่ายแพ้
- 1-2-3. กรณีที่ผู้เล่นฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งเข้าเงื่อนไขการพ่ายแพ้ เมื่อดำเนินการบังคับใช้กฎในครั้งต่อไป ผู้เล่นคนนั้นจะแพ้เกมจากการบังคับใช้กฎ (อ้างอิง 11. การบังคับใช้กฎ)
- 1-2-4. ผู้เล่นทั้งหมดสามารถขอยอมแพ้ได้ตลอดเวลาในระหว่างเกม โดยผู้เล่นที่ขอยอมแพ้จะถือว่าแพ้ในเกมนั้นทันที และเกมจะสิ้นสุดลง
- 1-2-5. จะไม่มีการถูกบังคับให้ยอมแพ้จากผลเอฟเฟกต์ของการ์ด
- การพ่ายแพ้จากการขอยอมแพ้จะไม่มีการทดแทนด้วยเอฟเฟกต์แทนที่ใด ๆ
- 1-3. หลักการโดยทั่วไปของเกม
- 1-3-1. กฎที่ถูกนิยามไว้ในกฎกติกาโดยรวมนี้ถือเป็นหลักการโดยทั่วไป
- อาจมีข้อยกเว้นเนื่องจากเอฟเฟกต์ของการ์ดหรือกฎพิเศษ
- หากรายละเอียดข้อความที่เขียนไว้ในการ์ดขัดแย้งกับรายละเอียดของกฎกติกาโดยรวม ให้ยึดตามรายละเอียดข้อความของการ์ดเป็นหลัก
- 1-3-2. ไม่ว่าด้วยเหตุผลใดก็ตาม หากผู้เล่นถูกร้องขอให้กระทำการที่ไม่สามารถทำได้ การกระทำนั้นจะไม่ถูกดำเนินการ หากมีบางส่วนสามารถกระทำได้ ให้ดำเนินการกระทำนั้นเท่าที่สามารถทำได้
- 1-3-2-1. หากมีการร้องขอให้เปลี่ยนสิ่งที่อยู่ในสภาพใดสภาพหนึ่งนั้นอยู่แล้วให้กลายเป็นสภาพนั้นอีก จะไม่มีการเปลี่ยนให้กลายเป็นสภาพนั้นอีก โดยการกระทำดังกล่าวนั้นจะไม่เกิดขึ้น
- เช่น หากมีคำสั่งให้เรสทูนิตที่เรสทอยอยู่แล้วด้วยเอฟเฟกต์อะไรบางอย่าง จะไม่ถือว่าเป็นการเรสทใหม่
- เนื่องจากยูนิตนั้นอยู่ในสภาพเรสทอยู่แล้ว
- 1-3-2-2. หากด้วยเหตุผลบางประการทำให้ต้องกระทำการบางอย่างด้วยจำนวนครั้งที่ เป็น 0 หรือติดลบ การกระทำนั้นจะไม่เกิดขึ้น แม้เป็นจำนวนครั้งติดลบ ก็จะไม่ดำเนินการกระทำที่ตรงกันข้าม
- 1-3-3. หากถูกเอฟเฟกต์ของการ์ดสั่งให้ดำเนินการกระทำบางอย่าง และในขณะเดียวกันเกิดเอฟเฟกต์ที่ห้ามการกระทำนั้นขึ้น เอฟเฟกต์ที่ห้ามจะมีลำดับความสำคัญเหนือกว่าเสมอ
- 1-3-4. หากด้วยเหตุผลบางประการทำให้ผู้เล่นหลายคนต้องเลือกพร้อมกัน ผู้เล่นเจ้าของเทิร์นนั้นจะได้เลือกก่อน หลังผู้เล่นเจ้าของเทิร์นนั้นเลือกแล้ว ผู้เล่นที่ไม่ใช่เจ้าของเทิร์นจึงจะได้เลือกต่อ
- 1-3-5. กรณีที่ต้องเลือกตัวเลขบางอย่างตามคำสั่งการ์ดหรือตามกฎ หากไม่มีการระบุไว้เป็นพิเศษ จำเป็นต้องเลือกจำนวนเต็มที่เท่ากับหรือมากกว่า 1 ขึ้นไป ไม่สามารถเลือกตัวเลขที่เป็นเศษส่วนน้อยกว่า 1 หรือเป็นจำนวนเต็มลบได้
- 1-3-6. หากเอฟเฟกต์ของการ์ดทำให้ข้อมูลตัวเลขของการ์ดถูกแก้ไขเปลี่ยนไป

ตัวเลขจะไม่เป็นอย่างอื่นนอกจากจำนวนเต็ม หากผลลัพธ์กลายเป็นตัวเลขจำนวนเต็มลบ ให้ถือว่าเป็น 0 เว้นแต่จะมีเอฟเฟกต์อื่นมาบวกหรือลบกับค่าตัวเลขนั้น

1-3-7. หากไม่มีการระบุไว้เป็นพิเศษ

เอฟเฟกต์ของการจะดำเนินการตามลำดับที่เขียนไว้ในข้อความของการ์ด

2. รายละเอียดของการ์ด

2-1. หมายเลขการ์ด

2-1-1. เป็นหมายเลขซีเรียลของการ์ดแต่ละใบ

ในเกมนั้นการ์ดที่มีหมายเลขเดียวกันจะถือว่าเป็นการ์ดใบเดียวกัน

2-1-2. ในการเตรียมการเล่นเกม

ในเด็ดจำเป็นต้องการ์ดที่มีหมายเลขการ์ดเดียวกันเท่ากับหรือน้อยกว่า 4 ใบ

2-2. ชื่อการ์ด

2-2-1. เป็นชื่อเฉพาะตัวของการ์ด

2-2-2. ในข้อความของการ์ดอาจมีข้อมูลที่ระบุกำกับไว้ด้วยเครื่องหมาย

“ ” โดยไม่มีรายละเอียดอื่นเพิ่มเติมเป็นพิเศษ

กรณีนั้นให้อ้างอิงตามการ์ดที่มีชื่อการ์ดเหมือนกันทั้งหมด

2-2-3. ข้อความของการ์ดบางใบอาจมีการระบุบางส่วนของชื่อการ์ดไว้เป็น “รวมถึง 「○○」 ที่ชื่อ”

กรณีนั้นให้อ้างอิงการ์ดรวมถึงข้อความภายใน 「 」 ของชื่อการ์ด

2-2-4. การ์ด 1 ใบอาจมีชื่อการ์ดได้หลายชื่อ

2-2-5. การ์ดที่มีชื่อการ์ดเดียวกันสามารถมีอยู่ในฟิลต์ต่างๆ ได้

2-3. ประเภทการ์ด

2-3-1. เป็นรายละเอียดที่บ่งบอกถึงประเภทของการ์ด

2-3-2. การ์ดมีอยู่ 5 ประเภท ได้แก่ “ยูนิต”, “ไฟลิต”, “คอมมานด์”, “เบส”, “รีซอร์ส” (อ้างอิง 3. ประเภทการ์ด)

2-4. สี

2-4-1. เป็นรายละเอียดที่บ่งบอกถึงสีของการ์ด รายละเอียดนี้อาจอ้างอิงด้วยข้อความของการ์ด

2-4-2. การ์ดทั้งหมดจะมีสี ยกเว้นรีซอร์สการ์ดและโทเคน

2-4-2-1. สีมีอยู่ 4 สี ได้แก่ “สีน้ำเงิน”, “สีเขียว”, “สีแดง”, “สีขาว”

2-4-3. สีของยูนิตที่อยู่ในแบทเทิลแอเรียจะไม่สามารถรับผลกระทบจากสีของการ์ดที่ถูกจับคู่ไว้

2-5. คุณสมบัติ

2-5-1. เป็นรายละเอียดที่บ่งบอกสรุปคุณสมบัติต่าง ๆ เช่น “สังกัด”, “คุณลักษณะ”, “ประเภท” ฯลฯ ของการ์ด รายละเอียดนี้อาจอ้างอิงด้วยข้อความของการ์ด

2-5-2. การ์ด 1 ใบอาจมีคุณสมบัติหลายอย่าง

2-5-3. ข้อความของการ์ดอาจอ้างอิงถึงคุณสมบัติ กรณีที่ในข้อความมีระบุไว้เป็น () จะอ้างอิงถึงการ์ดที่มีคุณสมบัตินั้น ส่วนการ์ดที่มีคุณสมบัติหลายอย่าง หากมีมากกว่าตั้งแต่ 1 อย่างขึ้นไป จะถือว่าเป็นการ์ดที่มีคุณสมบัตินั้น

2-11-3. ไพ่สล็อตการ์ดจะมีข้อความการ์ด

2

ข้อความหลัก

ข้อความการ์ดที่เขียนระบุไว้ด้านบนของการ์ดจะเป็นของไพ่สล็อตการ์ดนั้น
ส่วนข้อความการ์ดที่เขียนระบุไว้ด้านล่างของการ์ดนั้นเป็นสิ่งที่ยูนิตที่จับคู่ด้วยจะได้รับ
(อ้างอิง 3-3. ไพ่สล็อต)

2-11-4. ในข้อความอาจมีคำอธิบายละเอียดถึงคีย์เวิร์ดเอฟเฟกต์หรือเอฟเฟกต์ของการ์ดไว้ในเครื่องหมายวงเล็บ () ข้อความนี้ใช้ใช้เป็นคำอธิบายเอฟเฟกต์ซึ่งเรียกว่าข้อความประกอบ
และไม่มีผลต่อเกมแต่อย่างใด

2-12. เงื่อนไขการลิ่งก์

2-12-1. แสดงถึงเงื่อนไขในการลิ่งก์จะมีชื่อของไพ่สล็อตหรือคุณสมบัติเขียนระบุไว้

2-12-2. เงื่อนไขการลิ่งก์จะมีในยูนิตการ์ดเท่านั้น

2-13. ภาพประกอบ

2-13-1. เป็นภาพประกอบที่สื่อถึงรายละเอียดเนื้อหาของการ์ด

2-14. ชื่อผู้วาดภาพ

2-14-1. เป็นชื่อผู้วาดภาพการ์ดใบนั้น ๆ

2-15. ลิขสิทธิ์

2-15-1. เป็นข้อมูลลิขสิทธิ์ของการ์ด

2-16. ระดับแรร์

2-16-1. เป็นรายละเอียดบ่งบอกระดับความหายากของการ์ด

3. ประเภทการ์ด

3-1. การ์ดมืออยู่ 5 ประเภท ได้แก่ “ยูนิต”, “ไพ่สล็อต”, “คอมมานด์”, “เบส”, “ริซอร์ส”
โดยองค์ประกอบส่วนใหญ่จะถูกเขียนระบุไว้ในการ์ดทุกประเภท (อ้างอิง 2. รายละเอียดของการ์ด)
สำหรับองค์ประกอบที่ควรกล่าวถึงนั้น ขอให้อ้างอิงจากหัวข้อของการ์ดแต่ละประเภท

3-2. ยูนิต

3-2-1. ยูนิต คือการ์ดประเภทหนึ่ง เมื่อนำมาเล่น การ์ดจะถูกวางลงในแบทเทิลแอเรีย
ยูนิตการ์ดที่ถูกวางลงในแบทเทิลแอเรียถือว่าเป็น “ยูนิต”
หากอยู่ในแอเรียอื่นนอกเหนือจากนั้นจะถือว่าเป็น “ยูนิตการ์ด”

3-2-2. ยูนิตการ์ดเป็นการ์ดที่ใช้ประกอบเป็นเด็ค

3-2-3. มีเพียงยูนิตเท่านั้นที่สามารถโจมตีได้

3-2-4. หากไม่มีการระบุไว้เป็นพิเศษ ยูนิตที่เพิ่งวางลงไปจะไม่สามารถโจมตีได้ในเทิร์นที่ลง

3-2-5. AP และ HP เป็นข้อมูลที่มีในยูนิต

3-2-5-1. AP แสดงถึงพลังโจมตีในการแบทเทิลของยูนิต

3-2-5-2. HP แสดงถึงพลังความคงทนของยูนิต เมื่อ HP เป็น 0 ยูนิตนั้นจะถูกทำลาย

3-2-6. เงื่อนไขการลิ่งก์เป็นข้อมูลที่มีเฉพาะในยูนิต

3-2-6-1. แสดงถึงเงื่อนไขในการลิ่งก์โดยจะมีชื่อของไพ่สล็อตหรือคุณสมบัติเขียนระบุไว้

3-2-6-2. ยูนิตที่มีไพ่สล็อตตามเงื่อนไขวางซ้อนอยู่ จะเรียกว่า “ลิ่งก์ยูนิต”

3-2-6-3. โดยปกติแล้ว ยูนิตที่เพ่งวางลงไปจะไม่สามารถโจมตีได้ในเทิร์นนั้น แต่ “ลัทธิยูนิต” จะสามารถโจมตีได้ทันทีในเทิร์นที่ถูกวางลงไป

3-3. ไฟลิต

3-3-1. ไฟลิต คือการ์ดประเภทหนึ่ง เมื่อนำมาเล่น จะถูกจับคู่โดยวางซ้อนลงไปใต้ยูนิตที่อยู่ในแบทเทิลแอเรีย ไฟลิตการ์ดที่ถูกจับคู่ไว้ถือว่าเป็น “ไฟลิต” หากอยู่ในแอเรียอื่นนอกเหนือจากนั้นจะถือว่าเป็น “ไฟลิตการ์ด”

3-3-2. ไฟลิตการ์ดเป็นการ์ดที่ใช้ประกอบเป็นเด็ค

3-3-3. ไฟลิตไม่สามารถอยู่ในแบทเทิลแอเรียได้ เว้นแต่จะถูกจับคู่ไว้กับยูนิต

3-3-4. โดยหลักแล้ว สามารถเซตไฟลิตได้สูงสุด 1 ตัว ต่อยูนิต 1 ตัว

3-3-5. ไม่สามารถถอดไฟลิตที่ถูกจับคู่ไว้กับยูนิต หรือเปลี่ยนแทนที่ด้วยไฟลิตอื่นได้ตามใจชอบ

3-3-6. หากยูนิตถูกทำลายหรือถูกส่งกลับขึ้นมือ

ไฟลิตที่ถูกจับคู่ไว้กับยูนิตนั้นจะเคลื่อนย้ายไปสู่แอเรียเดียวกันกับยูนิตนั้น

เมื่อมีการเคลื่อนย้ายจากแบทเทิลแอเรียไปยังแอเรียอื่น

3-3-7. คุณสมบัติเป็นข้อมูลที่มีอยู่ในตัวของไฟลิต ยูนิตที่ถูกจับคู่ด้วยจะไม่ได้รับคุณสมบัตินั้น

3-3-8. AP และ HP เป็นข้อมูลที่มีในยูนิต

3-3-8-1. ส่วนใหญ่ค่า AP และ HP ของไฟลิตจะมีจำนวนตัวเลขที่บวกให้กับยูนิตที่ถูกจับคู่ไว้ เช่น
「 +1 」 เขียนระบุไว้ ในระหว่างที่ถูกจับคู่ไว้
จำนวนตัวเลขนั้นจะถูกบวกเพิ่มให้กับยูนิตที่จับคู่ด้วย

3-3-9. ไฟลิตจะมีข้อความการ์ด 2 ส่วนอยู่ที่ด้านบนและด้านล่างของชื่อการ์ด

3-3-9-1. ข้อความการ์ดที่เขียนระบุไว้ด้านบนของชื่อการ์ด คือเอฟเฟกต์ที่ไฟลิตการ์ดนั้นมี ส่วนใหญ่มักเขียนระบุไว้ว่า 【เบิร์ส】

3-3-9-2. ข้อความการ์ดที่เขียนระบุไว้ด้านล่างของชื่อการ์ด คือเอฟเฟกต์ที่ยูนิตที่จับคู่ด้วยจะได้รับ ในระหว่างที่ถูกจับคู่ไว้ จะถือว่ายูนิตที่จับคู่ด้วยนั้นมีเอฟเฟกต์ดังกล่าว

3-4. คอมมานด์

3-4-1. คอมมานด์ คือการ์ดประเภทหนึ่ง เมื่อนำมาเล่น จะแสดงเอฟเฟกต์คอมมานด์ โดยระหว่างที่เอฟเฟกต์คอมมานด์แสดงผลอยู่จะถือว่าเป็น “คอมมานด์” หากไม่ใช่เช่นนั้นจะถือว่าเป็น “คอมมานด์การ์ด”

3-4-2. คอมมานด์การ์ดเป็นการ์ดที่ใช้ประกอบเป็นเด็ค

3-4-3. คอมมานด์ที่แสดงผลเอฟเฟกต์คอมมานด์อยู่ ให้ถือว่าไม่อยู่ในแอเรียใด ๑
จนกว่าการแสดงผลเอฟเฟกต์นั้นจะสิ้นสุดลง

3-4-4. หลังการแสดงผลเอฟเฟกต์คอมมานด์สิ้นสุดลง

หากไม่มีการเคลื่อนที่ไปยังแอเรียใดก็ตามเนื่องจากเอฟเฟกต์
คอมมานด์จะถูกวางลงที่แทรก

3-4-5. เอฟเฟกต์คอมมานด์ จะมีการแสดงจังหวะที่สามารถเล่นได้เป็น 【เมน】 【แอ็คชั่น】 (อ้างอิง 13-

2. คีย์เวิร์ด)

- 3-4-6. นอกเหนือจากเอฟเฟกต์คอมมานด์ปกติแล้ว ในคอมมานด์การ์ดอาจมี **【ไฟลิต】** อยู่ด้วย
- 3-4-6-1. **【ไฟลิต】** จะปรากฏอยู่ที่ด้านล่างของคอมมานด์การ์ด โดยมี “คุณสมบัติ”, “AP”, “HP” และ “ชื่อการ์ด” ลำดับสองที่บ่งบอกชื่อไฟลิตเขียนระบุไว้
- 3-4-6-2. คอมมานด์การ์ดที่มี **【ไฟลิต】** เมื่อนำมาเล่น สามารถจับคู่เข้ากับยูนิตเพื่อใช้เป็น **【ไฟลิต】** แทนที่การใช้ผลเอฟเฟกต์คอมมานด์ได้
- 3-4-6-3. ระหว่างที่ถูกจับคู่ไว้จะถือว่าเป็น “ไฟลิต”
ในกรณีที่อยู่ในขอบเขตอื่นนอกเหนือจากนั้นจะถือว่าเป็น “คอมมานด์การ์ด”
- 3-4-6-4. ระหว่างที่ถูกจับคู่ไว้เป็นไฟลิต กฎของไฟลิตจะถูกนำมาใช้งาน (อ้างอิง 3-3. ไฟลิต)
- 3-4-7. นอกเหนือจากเอฟเฟกต์คอมมานด์ปกติแล้ว ในคอมมานด์การ์ดอาจมี **【เบิร์ส】** อยู่ด้วย (อ้างอิง 13-2-5. **【เบิร์ส】**)

3-5. เบส

- 3-5-1. เบส คือการ์ดประเภทหนึ่ง เมื่อนำมาเล่น จะถูกวางลงที่จุดวางเบสซึ่งอยู่ในซิลด์แอเรีย เบสการ์ดที่ถูกวางไว้ในซิลด์แอเรียถือว่าเป็น “เบส”
หากอยู่ในแอเรียอื่นนอกจากนั้นถือว่าเป็น “เบสการ์ด”
- 3-5-2. เบสการ์ดเป็นการ์ดที่ใช้ประกอบเป็นเด็ค
- 3-5-3. ระหว่างที่มีเบส ดาเมจที่ได้รับในซิลด์แอเรียจะเกิดขึ้นกับเบสก่อน
- 3-5-3-1. AP และ HP เป็นข้อมูลที่มีในเบส
- 3-5-3-2. AP แสดงถึงพลังโจมตีในการแบทเทิลของเบส
- 3-5-3-3. HP แสดงถึงพลังความคงทนของเบส เมื่อ HP เป็น 0 ยูนิตนั้นจะถูกทำลายลง

3-6. ริชอร์ส

- 3-6-1. ริชอร์สจะถูกวางจากริชอร์สเด็คลงในริชอร์สแอเรียโดยตรง
ริชอร์สการ์ดที่ถูกวางไว้ในริชอร์สแอเรียถือว่าเป็น “ริชอร์ส”
หากอยู่ในริชอร์สเด็คแอเรียจะถือว่าเป็น “ริชอร์สการ์ด”
- 3-6-2. ริชอร์สการ์ดเป็นการ์ดที่ใช้ประกอบเป็นเด็ค

4. แอเรียของเกม

4-1. แอเรีย

- 4-1-1. แอเรีย ประกอบด้วย “เด็คแอเรีย”, “ริชอร์สเด็คแอเรีย”, “ริชอร์สแอเรีย”, “แบทเทิลแอเรีย”, “ซิลด์แอเรีย”, “รีมูฟแอเรีย”, “การ์ดบนมือ” และ “เทรซ”
- 4-1-1-1. ผู้เล่นแต่ละคนจะมีแอเรียที่แตกต่างกันอย่างละ 1 แบบ
- 4-1-1-2. “ริชอร์สแอเรีย”, “แบทเทิลแอเรีย”, “ซิลด์แอเรีย” อาจเรียกรวมกันว่า “ฟิลด์”
- 4-1-2. คอมมานด์ที่อยู่ระหว่างแสดงผลเอฟเฟกต์ และการ์ดที่อยู่ระหว่างแสดงผลเอฟเฟกต์ **【เบิร์ส】** ถือว่าไม่สังกัดอยู่ในแอเรียใด ๆ ตามที่ระบุไว้ข้างต้น
- 4-1-3. จำนวนของการ์ดที่อยู่ในแต่ละแอเรีย จะเปิดเผยให้ผู้เล่นทุกคนมองเห็น และตรวจสอบได้ตลอดทั้งเกม

- 4-1-4. รายละเอียดของการ์ดที่ถูกวางไว้ มีทั้งแอเรียที่เปิดเผยและไม่เปิดเผยให้กับผู้เล่นทุกคน ขึ้นอยู่กับแอเรียนั้นๆ โดยแอเรียที่เปิดเผยการ์ดจะเรียกว่า “แอเรียเปิด” ส่วนแอเรียที่ไม่เปิดเผยจะเรียกว่า “แอเรียปิด”
- 4-1-5. เมื่อการ์ดเคลื่อนย้ายตำแหน่งระหว่างแอเรีย หากไม่มีระบุไว้เป็นพิเศษ ให้ถือว่าการ์ดนั้นเป็นการ์ดใหม่ในแอเรียใหม่ เอฟเฟกต์ที่เคยถูกใช้งานในแอเรียก่อนหน้านี้ จะไม่ถูกปรับใช้ต่อในแอเรียใหม่
- 4-1-6. เมื่อมีการ์ดหลายใบถูกวางพร้อมกับในแอเรียใดแอเรียหนึ่ง หากไม่มีระบุไว้เป็นพิเศษ ผู้เล่นที่เป็นเจ้าของการ์ดเหล่านั้นจะเป็นคนกำหนดลำดับการวางการ์ดลงในแอเรียใหม่
- 4-1-7. กรณีที่มีการ์ดหลายใบจากแอเรียเปิดถูกวางลงในแอเรียปิด หากไม่มีระบุไว้เป็นพิเศษ ผู้เล่นที่เป็นเจ้าของการ์ดเหล่านั้นจะเป็นคนกำหนดลำดับการวางลงในแอเรียปิด โดยผู้เล่นอื่นจะไม่สามารถรู้ลำดับที่การ์ดเหล่านั้นจะถูกวางลงไป
- 4-2. เด็คแอเรีย
- 4-2-1. เป็นแอเรียสำหรับวางเด็คของตนเองเมื่อเริ่มเกม
- 4-2-2. เด็คแอเรียถือเป็นแอเรียปิด การ์ดที่อยู่ในแอเรียนี้จะถูกวางซ่อนคว่ำหน้าลง หากไม่มีระบุไว้เป็นพิเศษ ผู้เล่นทั้งสองฝ่ายจะไม่สามารถดูรายละเอียดหรือลำดับของการ์ด และไม่สามารถสับเปลี่ยนลำดับของการ์ดในเด็คได้
- 4-2-3. กรณีที่การ์ดของเด็คถูกวางในแอเรียอื่นพร้อมกันหลายใบ การ์ดทั้งหมดนั้นจะถูกวางพร้อมกันก็จริง แต่ในขั้นตอนปฏิบัติคือให้วางลงทีละ 1 ใบ
- 4-2-4. กรณีที่มีการร้องขอให้ทำการสับเด็ค ผู้เล่นที่เป็นเจ้าของเด็คนั้นจะต้องสับเปลี่ยนลำดับของการ์ดแบบสุ่ม
- 4-3. ริชอร์สเด็คแอเรีย
- 4-3-1. เป็นแอเรียสำหรับวางริชอร์สเด็คของตนเองเมื่อเริ่มเกม
- 4-3-2. ริชอร์สเด็คแอเรียถือเป็นแอเรียปิด การ์ดที่อยู่ในแอเรียนี้จะถูกวางซ่อนคว่ำหน้าลง หากไม่มีระบุไว้เป็นพิเศษ ผู้เล่นทั้งสองฝ่ายจะไม่สามารถดูรายละเอียดหรือลำดับของการ์ด และไม่สามารถสับเปลี่ยนลำดับของการ์ดในเด็คได้
- 4-3-3. กรณีที่การ์ดของริชอร์สเด็คถูกวางในแอเรียอื่นพร้อมกันหลายใบ การ์ดทั้งหมดนั้นจะถูกวางพร้อมกันก็จริง แต่ในขั้นตอนปฏิบัติคือให้วางลงทีละ 1 ใบ
- 4-4. ริชอร์สแอเรีย
- 4-4-1. เป็นแอเรียสำหรับวางริชอร์สที่มาจากริชอร์สเด็ค
- 4-4-2. ในริชอร์สแอเรีย สามารถวางริชอร์สได้สูงสุด 15 ใบ
- 4-4-2-1. EXริชอร์ส สามารถวางได้สูงสุด 5 ใบ
- 4-4-3. ริชอร์สแอเรียถือเป็นแอเรียเปิด ผู้เล่นแต่ละคนสามารถดูรายละเอียดของการ์ดที่อยู่ในแอเรียนี้ได้อย่างอิสระ
- 4-5. แบทเทิลแอเรีย
- 4-5-1. เป็นแอเรียสำหรับวางยูนิตหรือไฟลิต
- 4-5-2. ยูนิต เมื่อลงจะถูกวางโดยหันหน้าหงายขึ้น

4-5-3. ไพ่สล็อต เมื่อถูกจับคู่จะถูกวางโดยหันหน้าหงายขึ้นและซ่อนอยู่ใต้ยูนิต์

4-5-4. ในแบทเทิลแอเรีย สามารถวางยูนิต์ได้สูงสุด 6 ตัว

4-5-5. แบทเทิลแอเรียถือเป็นแอเรียเปิด

ผู้เล่นทุกคนสามารถดูรายละเอียดของการ์ดที่อยู่ในแอเรียนี้ได้อย่างอิสระ

4-6. ซิลด์แอเรีย

4-6-1. เป็นแอเรียที่ผู้เล่นจะเช็คเมื่อถูกโจมตี

4-6-2. ในซิลด์แอเรียจะมีจุดวางเบสและจุดวางซิลด์

4-6-3. ในจุดวางเบส สามารถวางเบสได้สูงสุด 1 ตัว โดยวางหันหน้าหงายขึ้น

4-6-3-1. จุดวางเบสถือเป็นแอเรียเปิด

ผู้เล่นทุกคนสามารถดูรายละเอียดของการ์ดที่อยู่ในแอเรียนี้ได้อย่างอิสระ

4-6-4. ในจุดวางซิลด์ การ์ดจะถูกวางเป็นซิลด์โดยหันหน้าคว่ำลง

4-6-4-1. จุดวางซิลด์ถือเป็นแอเรียปิด

หากไม่มีระบุไว้เป็นพิเศษ

การ์ดที่อยู่ในแอเรียนี้จะถูกวางโดยหันหน้าคว่ำลง

ผู้เล่นทุกคนไม่สามารถดูรายละเอียดของการ์ดได้อย่างอิสระ

และไม่สามารถเปลี่ยนแปลงลำดับการ์ดได้

กรณีที่มีการ์ดของจุดวางซิลด์จะถูกวางลงในแอเรียอื่น

หากไม่มีระบุไว้เป็นพิเศษ

ให้เลือกการ์ดใบบนสุดของจุดวางซิลด์

4-6-4-2. การ์ดที่ถูกวางไว้ในจุดวางซิลด์แต่ละใบถือเป็นซิลด์ที่มี HP1

4-7. รีมูฟแอเรีย

4-7-1. เป็นแอเรียสำหรับวางการ์ดที่ถูกกำจัดออก

4-7-2. รีมูฟแอเรียถือเป็นแอเรียเปิด

ผู้เล่นทุกคนสามารถดูรายละเอียดของการ์ดที่อยู่ในแอเรียนี้ได้อย่างอิสระ

ลำดับของการ์ดก็สามารถเปลี่ยนได้อิสระ

4-8. การ์ดบนมือ

4-8-1. เป็นแอเรียสำหรับวางการ์ดที่จั่วจากเตี๊ยกของผู้เล่นแต่ละคน

4-8-2. การ์ดบนมือถือเป็นแอเรียปิด

ผู้เล่นที่เป็นเจ้าของการ์ดสามารถดูการ์ดบนมือของตนเองได้อย่างอิสระ

และสามารถเปลี่ยนลำดับของการ์ดได้อย่างอิสระ

4-8-3. หากไม่มีระบุไว้เป็นพิเศษ จะไม่สามารถดูการ์ดบนมือของผู้เล่นอื่นได้

4-8-4. จำนวนสูงสุดของการ์ดบนมือคือ 10 ใบ ผู้เล่นจะถือการ์ดบนมือได้หลายใบ

แต่ถ้าหากในเอนด์เฟสของตนเองมีการ์ดเกินจำนวนสูงสุด

จะต้องทิ้งการ์ดไปจนกว่าจะถึงตามจำนวนสูงสุด

4-9. แทรช

4-9-1. เป็นแอเรียสำหรับวางยูนิต์การ์ดที่ถูกทำลาย

ไพ่อีตการ์ด

เบสการ์ด

และคอมมานด์การ์ดที่ใช้เอฟเฟกต์จบแล้ว

4-9-2. แทรชถือเป็นแอเรียเปิด

การ์ดที่อยู่ในแอเรียนี้จะถูกวางซ่อนโดยหันหน้าหงายขึ้น

ผู้เล่นทุกคนสามารถดูรายละเอียดของการ์ดที่อยู่ในแอเรียนี้ได้อย่างอิสระ
ลำดับของการ์ดก็สามารถเปลี่ยนได้อิสระ

5. คำศัพท์พื้นฐานของเกม

5-1. เอฟเฟกต์

5-1-1. เอฟเฟกต์ คือข้อความที่ถูกเขียนไว้ในตำแหน่งที่กำหนดของตัวการ์ด

5-1-2. บางเอฟเฟกต์จะมีคีย์เวิร์ดเอฟเฟกต์ เช่น 《สนับสนุน》《บล็อกเกอร์》 อยู่ด้วย

5-2. ผู้เล่น

5-2-1. ผู้เล่น หมายถึง เจ้าของการ์ด

5-2-2. กรณีที่มีคำว่า “เจ้าของ” เขียนระบุไว้ในข้อความการ์ด หมายถึง ผู้เล่นที่ถือครองการ์ดใบนั้น

5-2-3. เมื่อเกมสิ้นสุดลง ผู้เล่นแต่ละคนจะเก็บการ์ดที่ตนเองเป็นเจ้าของคืนทั้งหมด

5-3. ผู้เล่นเจ้าของเทิร์นและผู้เล่นที่ไม่ใช่เจ้าของเทิร์น

5-3-1. ผู้เล่นเจ้าของเทิร์น หมายถึง ผู้เล่นที่กำลังดำเนินเทิร์นอยู่ในขณะนั้น

5-3-2. ผู้เล่นที่ไม่ใช่เจ้าของเทิร์น หมายถึง ผู้เล่นที่ไม่ได้ดำเนินเทิร์นอยู่ในขณะนั้น

5-4. แอคทีฟและเรสท์

5-4-1. การ์ดในแบบเทิลแอเรีย ริชอर्सแอเรีย และจุดวางเบส
จะมีรูปแบบการวางอย่างใดอย่างหนึ่งจาก 2 แบบดังต่อไปนี้

5-4-1-1. แอคทีฟ: การวางการ์ดให้อยู่ในแนวตั้ง

5-4-1-2. เรสท์: การวางการ์ดให้อยู่ในแนวนอน

5-4-2. การ์ดที่วางในแบบเทิลแอเรีย ริชอर्सแอเรีย และจุดวางเบส โดยหลักแล้วจะถูกวางแบบแอคทีฟ

5-5. ดาเมจ

5-5-1. กรณีที่เกิดการ “ทำดาเมจ” ต่อยูนิต เบส หรือซิลด์ ดาเมจที่สร้างจะถูกแสดงโดยตัวนับดาเมจ
(อ้างอิง 5-18. ตัวนับดาเมจ)

5-5-1-1. แสดงดาเมจที่การ์ดใบนั้นได้รับในปัจจุบัน

โดยการวางตัวนับดาเมจที่มีจำนวนตัวเลขเท่ากับดาเมจนั้นไว้ที่ด้านบนของการ์ด

5-5-2. การ์ดที่ได้รับดาเมจเท่ากับหรือเกินกว่า HP ที่มีอยู่ จะถูกทำลายทิ้งตามการบังคับใช้กฎ (อ้างอิง
11. การบังคับใช้กฎ)

5-5-3. ยูนิต เบส ซิลด์ และผู้เล่นอาจได้รับดาเมจซึ่งเป็นผลจากการแบทเทิล
ยูนิตที่กำลังโจมตีหรือยูนิตที่ถูกโจมตีจะสร้างดาเมจเท่ากับค่า AP
ของแต่ละฝ่ายในดาเมจสเตป โดยจะเรียกดาเมจนี้ว่า “แบทเทิลดาเมจ”

5-5-4. ยูนิต เบส ซิลด์ และผู้เล่นอาจได้รับดาเมจซึ่งเป็นผลจากเอฟเฟกต์ของการ์ด
โดยจะเรียกดาเมจนี้ว่า “เอฟเฟกต์ดาเมจ”

5-5-5. หากดาเมจที่กระทำเป็น 0 ดาเมจนั้นจะไม่ก่อให้เกิดความเสียหาย

5-5-6. ถึงแม้เบสหรือซิลด์จะได้รับดาเมจเกิน HP ที่มีอยู่
ดาเมจส่วนเกินนั้นก็จะไม่สร้างความเสียหายให้กับซิลด์อื่น ๆ

5-6. ฟีนฟู

- 5-6-1. เมื่อฟันฟูความเสียหายที่ยูนิทหรือเบสได้รับโดยการกระทำบางอย่าง
ให้นำตัวนับดาเมจที่แสดงตามจำนวนตัวเลขที่ฟันฟุนั้นออกไป
- 5-6-2. กรณีที่ตัวเลขการฟันฟูก่อนเกินกว่าดาเมจที่ได้รับอยู่ในปัจจุบัน
ให้นำตัวนับดาเมจออกไปทั้งหมด จะไม่มีการเพิ่ม HP ในส่วนเกิน
- 5-6-3. ยูนิทที่ไม่ได้รับดาเมจจะไม่สามารถฟันฟูได้
- 5-7. การเล่น
- 5-7-1. การเล่น โดยหลักหมายถึงการเปิดเผยการ์ดที่อยู่บนมือ แล้วจ่ายคอสต์เพื่อใช้งาน
- 5-7-1-1. อาจมีการเล่นนอกเหนือจากการ์ดบนมือเนื่องจากผลของเอฟเฟกต์
- 5-8. ลง
- 5-8-1. ลง หมายถึง การที่ยูนิทหรือเบสถูกวางลงในฟิลด์
- 5-9. จับคู่
- 5-9-1. จับคู่ หมายถึง การที่ไฟลิตการ์ด หรือคอมมานด์การ์ดที่มี **【ไฟลิต】** ถูกซ้อนไว้ใต้ยูนิท
- 5-10. ทำลาย
- 5-10-1. ทำลาย หมายถึง การการ์ดบนฟิลด์ถูกวางลงไปที่แรช
เนื่องจากผลของเอฟเฟกต์หรือได้รับดาเมจเกิน HP ที่มีอยู่
- 5-10-2. เมื่อยูนิทหรือเบสถูกทำลาย
จะถูกวางโดยหันหน้าหงายขึ้นในแรชของผู้เล่นที่เป็นเจ้าของการ์ดใบนั้น
- 5-10-3. เมื่อซึลด์ถูกทำลาย ก่อนอื่นให้หงายซึลด์ที่ถูกทำลายแล้วตรวจเช็คเอฟเฟกต์ **【เบิร์ส】**
หลังจากนั้นจะถูกวางลงไปที่แรช กรณีที่มีเอฟเฟกต์ **【เบิร์ส】**
ให้เลือกว่าก่อนวางลงในแรช จะใช้ผลของเอฟเฟกต์นั้นหรือไม่ (อ้างอิง 13-2-5. **【เบิร์ส】**)
- 5-10-4. การ์ดที่ถูกวางลงในแรชตามการบังคับใช้กฎเมื่อจำนวนเกินขีดจำกัดสูงสุดของแบทเทิลแอเรียหรือจุดวางเบส จะไม่ถือว่าถูก “ทำลาย” (อ้างอิง 11. การบังคับใช้กฎ)
- 5-11. หิ้ง
- 5-11-1. หมายถึง การวางการ์ดบนมือลงไปที่แรช
- 5-12. กำจัด
- 5-12-1. หมายถึง การที่การ์ดจากแอเรียใดก็ตามถูกวางลงในริมูฟแอเรีย
- 5-12-2. ยูนิทหรือเบสที่ถูกกำจัด จะไม่ถือว่าถูก “ทำลาย”
- 5-13. สุ่ม
- 5-13-1. สุ่ม หมายถึง การสับเปลี่ยนลำดับของการ์ดโดยไม่มีเจตนาของผู้เล่นแรช
- 5-14. จั่ว (จั่วการ์ด)
- 5-14-1. จั่ว หมายถึง
การหยิบการ์ดใบบนสุดของเด็คเพิ่มเข้าไปในการ์ดบนมือของตนเองโดยไม่เปิดโชว์ต่อผู้เล่นอื่น
- 5-14-1-1. กรณีที่มีคำสั่ง “จั่ว 1 ใบ” ให้ผู้เล่นที่โดนสั่งหยิบการ์ดใบบนสุดจากเด็คของตนเอง 1 ใบ
เพิ่มเข้าไปในการ์ดบนมือของตนเองโดยไม่ต้องเปิดโชว์ต่อผู้เล่นอื่น
- 5-15. สับ

- 5-15-1. กรณีที่มีคำสั่ง “สับเด็ก” ให้ทำการสับเปลี่ยนลำดับของการ์ดในเด็กที่อยู่ในจุดวางเด็กแบบสุ่ม
- 5-15-1-1. กรณีที่มีคำสั่ง “สับเด็ก” ในขณะที่เด็กในเด็กแอเรียมีเพียง 1 ใบ แม้จะไม่มีสับเปลี่ยนลำดับของการ์ดนั้น แต่ให้ถือว่ามีการสับเกิดขึ้นแล้ว
- 5-16. ได้รับ
- 5-16-1. ได้รับ หมายถึง การที่การ์ดได้เพิ่มเอฟเฟกต์ใหม่เนื่องจากผลของเอฟเฟกต์อะไรบางอย่าง
- 5-17. โทเคน
- 5-17-1. อาจมีการวางการ์ดที่ถือเป็นยูนิต เบส หรือริชอร์สจากภายนอกเกมด้วยผลของเอฟเฟกต์อะไรบางอย่าง จะเรียการ์ดเหล่านี้ว่า “โทเคน”
- 5-17-2. โทเคนจะมีกฎอยู่ดังต่อไปนี้
- 5-17-2-1. โทเคนที่ถูกวางไว้เป็นยูนิต เบส หรือริชอร์ส จะได้รับเอฟเฟกต์หรือผลกระทบตามกฎเช่นเดียวกันกับยูนิต เบส หรือริชอร์สของจริง
- 5-17-2-2. ยูนิตโทเคนสามารถจับคู่กับไฟลิตได้เช่นเดียวกันกับยูนิตปกติ
- 5-17-2-3. โทเคนจะถือว่าไม่มีสี
- 5-17-2-4. โทเคนจะถือว่าไม่มี Lv. และคอสที่เป็น 0
- 5-17-2-5. หากมีการเคลื่อนย้ายไปยังแอเรียอื่นนอกเหนือจากแบทเทิลแอเรีย ริชอร์สแอเรีย ซิลด์แอเรีย โทเคนนั้นจะถูกกำจัดออกจากเกม
- 5-17-2-5-1. เนื่องจากโทเคนมีการเคลื่อนย้ายไปยังแอเรียอื่นนั้นชั่วขณะ จะถือว่าเข้าเงื่อนไขกระตุ้นต่าง ๆ เช่น “เมื่อถูกทำลาย” หรือ “เมื่อถูกส่งกลับขึ้นมือ”
- 5-17-3. โทเคนจะมีอยู่ 2 แบบ คือ “EXเบส” และ “EXริชอร์ส” ซึ่งจะใช้เมื่อเริ่มเกม
- 5-17-3-1. EXเบส
- 5-17-3-1-1. EXเบส คือโทเคนที่เป็นเบส ซึ่งมีค่า AP0 และ HP3
- 5-17-3-1-2. EXเบส จะถูกวางไว้ที่จุดวางเบสเมื่อเริ่มเกม
- 5-17-3-2. EXริชอร์ส
- 5-17-3-2-1. EXริชอร์ส คือโทเคนที่เป็นริชอร์ส ซึ่งสามารถจ่ายเป็นคอสที่ได้ชั่วคราว
- 5-17-3-2-2. EXริชอร์ส จะถูกวางไว้ที่ริชอร์สแอเรียของผู้เล่นที่เป็นฝ่ายโจมตีทีหลังเมื่อเริ่มเกม
- 5-17-3-2-3. EXริชอร์ส จะถูกกำจัดออกจากเกมเมื่อมีการจ่ายคอสด้วยริชอร์สนั้น
- 5-18. ตัวนับดาเมจ
- 5-18-1. ในระหว่างเกม อาจมีการวางหรือกำจัดตัวนับดาเมจตามที่กำหนดบนตัวการ์ด
- 5-18-1-1. ในการ์ดเกมนี้ จะวางตัวนับดาเมจที่แสดงจำนวนดาเมจที่ยูนิตหรือเบสได้รับเอาไว้บนตัวการ์ดเป็นหลัก
- 5-18-2. กรณีที่จะวางตัวนับดาเมจไว้ที่การ์ด

ให้วางเป็นเหรียญหรือลูกเต๋าดำเฉพาะที่แสดงจำนวนตัวนับตามเงาไว้บนการ์ดใบนั้น

5-18-3. กรณีที่จะกำจัดตัวนับตามเงาจากการ์ด

ให้กำจัดตัวนับตามเงาตามที่กำหนดซึ่งอยู่บนการ์ดใบนั้น

5-19. / (เครื่องหมายสแลช)

5-19-1. กรณีที่มีการใช้เครื่องหมาย "/" เช่น ในข้อความคุณสมบัติ จะมีความหมายว่า "หรือ"

เช่น กรณีที่มีเขียนระบุไว้ว่า "ยูนิตการ์ด 1 ใบที่มี (ซีอ่อน) / (นีโอ · ซีอ่อน) หมายความว่า

ให้เลือกว่าจะเป็นยูนิตการ์ดที่มี (ซีอ่อน) 1 ใบ หรือจะเป็นยูนิตการ์ดที่มี (นีโอ · ซีอ่อน) 1 ใบ

6. การเตรียมตัวเริ่มเกม

6-1. การเตรียมเด็ก ริชชอร์สเด็ก และโทเคนการ์ด

6-1-1. ก่อนเริ่มเกมผู้เล่นแต่ละคนจะต้องเตรียมเด็กและริชชอร์สเด็ก เด็กจะประกอบด้วยการ์ด 50

ใบพอดิ ส่วนริชชอร์สเด็กจะประกอบด้วยการ์ด 10 ใบพอดิ

6-1-1-1. เด็ก หมายถึง สำหรับที่ประกอบด้วยยูนิตการ์ด ไพ่ลือตการ์ด คอมมานด์การ์ด และเบสการ์ด

6-1-1-2. หากเด็กไม่ได้ประกอบขึ้นด้วยการ์ด 1 สี หรือ 2 สี จะไม่เข้าเงื่อนไขในการเป็นเด็ก

6-1-1-2-1. เด็กที่ประกอบขึ้นด้วยการ์ดเฉพาะ "สีแดง" หรือเด็กที่ประกอบขึ้นด้วยการ์ด 2 สีเป็น "สีเขียว" และ "สีขาว" จะถือว่าเข้าเงื่อนไขในการเป็นเด็ก

6-1-1-3. การ์ดที่มีหมายเลขการ์ดเดียวกัน สามารถใส่ลงในเด็กได้สูงสุด 4 ใบ

6-1-1-4. ริชชอร์สเด็ก หมายถึง สำหรับที่ประกอบขึ้นด้วยริชชอร์สการ์ด

6-1-1-5. ริชชอร์สการ์ดที่มีหมายเลขการ์ดเดียวกัน สามารถใส่ลงในริชชอร์สเด็กได้ใบก็ได้

6-1-2. ก่อนเริ่มเกม ผู้เล่นแต่ละคนจะต้องเตรียมโทเคนการ์ดที่เป็น EXเบส และ EXริชชอร์ส อย่างละ 1 ใบ

6-1-2-1. กรณีจะใช้โทเคนที่อื่น ให้เตรียมตามจำนวนที่จำเป็นต้องใช้

6-2. ขั้นตอนก่อนเริ่มเกม

6-2-1. ก่อนเริ่มเกม ผู้เล่นแต่ละคนจะต้องปฏิบัติตามขั้นตอนดังต่อไปนี้

6-2-1-1. แสดงเด็กและริชชอร์สเด็กที่จะใช้ในเกมนี้อยู่

โดยในขณะที่เด็กและริชชอร์สเด็กดังกล่าวจะต้องตรงตามกฎเกี่ยวกับการประกอบเด็กซึ่งระบุไว้ในหัวข้อ 6-1.

6-2-1-2. ผู้เล่นแต่ละคนทำการสับเด็กของตนเองให้มากพอ

หลังจากนั้นให้ผู้เล่นแต่ละคนนำเด็กของตนเองวางลงใน "เด็กแฉเรีย"

โดยหันหน้าคว่ำลง

6-2-1-3. ผู้เล่นแต่ละคนนำริชชอร์สเด็กของตนเองวางลงใน

"ริชชอร์สเด็กแฉเรีย"

โดยหันหน้าคว่ำลง

6-2-1-4. กำหนดฝ่ายโจมตีก่อนและฝ่ายโจมตีทีหลัง โดยวิธีตัดสิน เช่น เป่ายิงฉุบ ฯลฯ ระหว่างผู้เล่นด้วยตนเอง

ผู้เล่นที่ได้สิทธิในการกำหนดจะสามารถเลือกได้ว่าจะเป็นฝ่ายโจมตีก่อนหรือฝ่ายโจมตีทีหลัง

6-2-1-5. ผู้เล่นแต่ละคนทำการจั่วการ์ด 5 ใบจากเด็กของตนเอง

โดยจะถือว่าเป็นการดบนมือแรกเริ่ม

6-2-1-6. หลังจากนั้น ให้เริ่มจากผู้เล่นที่เป็นฝ่ายโจมตีตามลำดับ โดยสามารถเลือกได้ว่าจะทำตามกฎด้านล่างนี้โดยจั่วการ์ดบนมือใหม่ 1 ครั้งหรือไม่ การจั่วการ์ดบนมือใหม่ไม่ได้เป็นการบังคับ ให้ดำเนินการตามความสมัครใจ

6-2-1-6-1. กรณีที่เลือกจั่วใหม่

ให้นำการ์ดบนมือทั้งหมดวางกลับคืนลงไปที่ด้านล่างของเด็ก แล้วจั่วการ์ดจากเด็กขึ้นมาใหม่ 5 ใบ โดยจะถือว่าเป็นการดบนมือแรกเริ่ม หลังจากนั้นให้ทำการสับเตี

6-2-1-7. หลังจากผู้เล่นฝ่ายโจมตีก่อนประกาศว่าจะจั่วการ์ดบนมือใหม่หรือไม่ ผู้เล่นฝ่ายโจมตีที่หลังจากสามารถเลือกจั่วการ์ดบนมือได้ตามขั้นตอนเดียวกันกับข้อ 6-2-1-6-1.

6-2-2. ผู้เล่นแต่ละคนหยิบการ์ด 6 ใบจากด้านบนของเด็กของตนเอง

และวางการ์ดแต่ละใบลงในจุดวางซีลด์โดยไม่ดูข้อมูลการ์ดและหันหน้าคว่ำลง ในจังหวะนี้ให้วางการ์ดซ้อนด้านบนไปโดยไล่จากด้านหน้าใกล้ตัวที่สุดเรียงออกไปนอกตัว

6-2-3. ผู้เล่นแต่ละคนจะวางโทเคนการ์ดที่เป็น “EXเบส” ไว้ที่จุดวางเบส 1 ใบในสภาพแอคทีฟ

6-2-4. ผู้เล่นฝ่ายโจมตีที่หลังจากจะวางโทเคนการ์ดที่เป็น “EXริชอร์ส” ไว้ที่ริชอร์สแอเรีย 1 ใบในสภาพแอคทีฟ

6-2-5. เริ่มเกมโดยเริ่มจากเทิร์นของผู้เล่นฝ่ายโจมตีก่อน

7. การดำเนินเกม

7-1. ลำดับของเทิร์น

7-1-1. เทิร์นจะดำเนินไปตามลำดับ 5 เฟส ได้แก่ “สตาร์ทเฟส”, “ดรอว์เฟส”, “ริชอร์สเฟส”, “เมนเฟส” และ “เอนด์เฟส”

7-1-2. ระหว่างเกม ผู้เล่นคนใดก็ตาม 1 คนจะได้ดำเนินเกมในฐานะผู้เล่นเจ้าของเทิร์น โดยผู้เล่นเจ้าของเทิร์นจะเดินเฟสตามลำดับที่แสดงไว้ด้านล่างนี้

7-1-3. ในแต่ละเฟสนั้น หากมีเอฟเฟกต์ที่แสดงผลมาจากการกระทำในเฟสนั้น จะไม่มีการเคลื่อนไปสู่เฟสถัดไปจนกว่าจะเคลียร์เอฟเฟกต์ต่าง ๆ นั้นออกหมดเสียก่อน

7-2. สตาร์ทเฟส

7-2-1. “สตาร์ทเฟส” จะดำเนินไปตามลำดับ 2 สเต็ป ได้แก่ “แอคทีฟสเต็ป” และ “สตาร์ทสเต็ป”

7-2-2. ในแต่ละสเต็ปนั้น หากมีเอฟเฟกต์ที่แสดงผลมาจากการกระทำในสเต็ปนั้น จะไม่มีการเคลื่อนไปสู่เฟสถัดไปจนกว่าจะเคลียร์เอฟเฟกต์ต่าง ๆ นั้นออกหมดเสียก่อน

7-2-3. แอคทีฟสเต็ป

7-2-3-1. ผู้เล่นเจ้าของเทิร์นจะทำการแอคทีฟการ์ดทั้งหมดที่อยู่ในสภาพเรสซึ่งถูกวางไว้ในแบทเทิลแอเรีย ริชอร์สแอเรีย และจุดวางเบสของตนเอง

7-2-3-2. ในแอคทีฟสเต็ปนั้น จะถือว่าการ์ดทั้งหมดกลายเป็นแอคทีฟพร้อมกัน

โดยไม่มีลำดับในการแอคทีฟ

7-2-4. สตาร์ทสเต็ป

7-2-4-1. เอฟเฟกต์ที่ระบุไว้ว่า “เมื่อเริ่มเทิร์น” จะแสดงผล

7-2-5. หลังสเต็ปที่ระบุไว้ข้างต้นสิ้นสุดลงทั้งหมด สตาร์ทเฟสจะจบลงและเข้าสู่ดรอว์เฟส

7-3. ดรอว์เฟส

7-3-1. ผู้เล่นเจ้าของเทิร์นจะจั่วการ์ด 1 ใบจากเด็คและเพิ่มเป็นการ์ดบนมือ

7-3-1-1. เมื่อจั่วการ์ดแล้วเด็คกลายเป็น 0 ใบ ตอนนั้นจะถือว่าพ่ายแพ้เกม

7-4. รีซอร์สเฟส

7-4-1. ผู้เล่นเจ้าของเทิร์นจะวางรีซอร์สการ์ด

1

ใบจากรีซอร์สเด็คลงไปในรีซอร์สแอเรียโดยหงายขึ้นและอยู่ในสภาพแอคทีฟ

7-5. เมนเฟส

7-5-1. ผู้เล่นเจ้าของเทิร์นสามารถดำเนินการกระทำต่าง ๆ ได้แก่ “เล่นการ์ดบนมือ”, “แสดงผลเอฟเฟกต์” 【แอคทีฟ • เมน】, “โจมตียูนิต” ซึ่งเป็นการกระทำที่สามารถเลือกทำได้ในเมนเฟสตามที่แสดงไว้ด้านล่าง โดยกระทำได้ตามลำดับที่ต้องการและกี่ครั้งก็ได้เท่าที่มีโอกาส การกระทำเหล่านี้สามารถดำเนินการได้เมื่อไม่มีเอฟเฟกต์ที่กระตุ้นและรอแสดงผลอยู่เลย ยกเว้นเมื่อดำเนินการเนื่องจากเอฟเฟกต์

7-5-2. เล่นการ์ดบนมือ

7-5-2-1. ผู้เล่นเจ้าของเทิร์นสามารถจ่ายคอสท์จากการ์ดบนมือ แล้วดำเนินการกระทำต่าง ๆ เหล่านี้ ได้แก่ “ลงยูนิต”, “ลงเบส”, “จับคู่โพลิต”, “ใช้งานคอมมานด์การ์ดที่ระบุไว้ว่า 【เมน】 ” โดยเลือกกระทำได้ตามลำดับที่ต้องการและกี่ครั้งก็ได้ (อ้างอิง 3. ประเภทการ์ด)

7-5-2-2. เมื่อจะเล่นการ์ดจากการ์ดบนมือ ให้ดำเนินการตามลำดับดังต่อไปนี้

- เปิดเผยการ์ดที่ต้องการเล่นจากการ์ดบนมือ
- ดูจำนวนรีซอร์สของตนเอง และตรวจสอบว่าบรรลุตามเงื่อนไข Lv. หรือไม่
- เลือกรีซอร์สเพื่อทำการจ่ายคอสท์ และให้ทำการเรสท์ตามจำนวนที่จำเป็นต้องใช้
- เล่นการ์ด (อ้างอิง 3. ประเภทการ์ด)

7-5-3. การใช้งานเอฟเฟกต์ 【แอคทีฟ • เมน】

7-5-3-1. ผู้เล่นเจ้าของเทิร์นสามารถใช้งานเอฟเฟกต์ที่ระบุไว้ว่า “ 【แอคทีฟ • เมน】 ” ได้ (อ้างอิง 13-2-1. 【แอคทีฟ • เมน】)

7-5-4. โจมตียูนิต

7-5-4-1. ผู้เล่นเจ้าของเทิร์นสามารถใช้ยูนิตที่อยู่ในแบทเทิลแอเรียของตนเอง โจมตีใส่ผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามหรือยูนิตที่อยู่ในสภาพเรสท์ของฝ่ายตรงข้ามได้ (อ้างอิง 8. การโจมตีและแบทเทิล)

7-5-5. สิ้นสุดเมนเฟส

7-5-5-1. นอกจากการกระทำข้างต้นแล้ว ผู้เล่นเจ้าของเทิร์นสามารถประกาศ “สิ้นสุดเมนเฟส” ในเมนเฟสได้

7-5-5-2. กรณีที่ประกาศ “สิ้นสุดเมนเฟส” จะเคลื่อนเข้าสู่ “เอนด์เฟส” ในทันที

7-6. เอนด์เฟส

7-6-1. “เอนด์เฟส” จะดำเนินไปตามลำดับ 4 สเต็ป ได้แก่ “แอ็กซันสเต็ป”, “เอนด์สเต็ป”, “แฮนด์สเต็ป” และ “คลีนอัปสเต็ป”

7-6-2. ในแต่ละสเต็ปนั้น หากมีเอฟเฟกต์ที่แสดงผลมาจากการกระทำในสเต็ปนั้น จะไม่มีการเคลื่อนไปสู่สเต็ปถัดไปจนกว่าจะเคลียร์เอฟเฟกต์ต่าง ๆ นั้นออกหมดเสียก่อน

7-6-3. แอ็กซันสเต็ป

7-6-3-1. สามารถลัดกันใช้งานคอมมานด์การ์ด 【แอ็กซัน】 หรือแสดงผลเอฟเฟกต์ที่ระบุไว้ว่า 【แอคทีฟ • แอ็กซัน】 ได้ โดยให้เริ่มจากผู้เล่นที่ไม่ใช่เจ้าของเทิร์นก่อน (อ้างอิง 9. แอ็กซันสเต็ป)

7-6-4. เอนด์สเต็ป

7-6-4-1. เอฟเฟกต์ที่ระบุไว้ว่า “เมื่อจบเทิร์น” จะแสดงผล

7-6-5. แฮนด์สเต็ป

7-6-5-1. หากจำนวนการ์ดบนมือเกิน 10 ใบซึ่งเป็นขีดจำกัดสูงสุด ให้เลือกทิ้งการ์ดเพื่อให้การ์ดบนมือเป็น 10 ใบ

7-6-6. คลีนอัปสเต็ป

7-6-6-1. เอฟเฟกต์ที่มีกำหนดเวลา “ในระหว่างเทิร์นนี้” จะไร้ผล หากเกิดเอฟเฟกต์กระตุ้นใด ๆ ให้เคลียร์เอฟเฟกต์เหล่านั้นออกไป

7-6-7. หลังสเต็ปที่ระบุไว้ข้างต้นสิ้นสุดลงทั้งหมด เอนด์เฟสจะจบลง และส่งเทิร์นต่อไปกับผู้เล่นฝ่ายตรงข้าม

8. การโจมตีและแบทเทิล

8-1. จากการ “โจมตียูนิต” ในเทิร์นของเมนเฟส

ผู้เล่นเจ้าของเทิร์นสามารถใช้ยูนิตของตนเองโจมตีใส่ผู้เล่นฝ่ายตรงข้าม

หรือยูนิตที่อยู่ในสภาพเรสท์ภายในแบทเทิลแอเรียของฝ่ายตรงข้ามได้

กรณีที่ทำการโจมตีจะเคลื่อนเข้าสู่การแบทเทิล โดยดำเนินไปตามลำดับ 5 สเต็ป ได้แก่ “แอทแทคสเต็ป”, “บล็อกสเต็ป”, “แอ็กซันสเต็ป”, “ดามเมจสเต็ป” และ “จบการแบทเทิล”

8-2. แอทแทคสเต็ป

8-2-1. ให้เลือกยูนิตที่แอคทีฟอยู่ในแบทเทิลแอเรียของตนเอง 1 ใบ

ทำให้อยู่ในสภาพเรสท์และประกาศเป้าหมายการโจมตี โดยเป้าหมายการโจมตีจะเป็น “ผู้เล่นฝ่ายตรงข้าม” หรือ “ยูนิตของฝ่ายตรงข้ามที่อยู่ในสภาพเรสท์”

8-2-2. เอฟเฟกต์ที่ระบุไว้ว่า 【เมื่อโจมตี】 หรือ “ตอนที่โจมตี” จะแสดงผล

8-2-3. เอฟเฟกต์ “ในระหว่างการแบทเทิลนี้” จะถูกปรับใช้งานตั้งแต่ตอนนี้

8-2-4. เมื่อแอทแทคสเต็ปสิ้นสุดลง ด้วยสถานการณ์อะไรบางอย่าง

หากยูนิตที่กำลังโจมตีหรือยูนิตที่เป็นเป้าหมายการโจมตีเกิดการเคลื่อนย้ายแอเรีย เช่น เนื่องจากถูกทำลาย ฯลฯ จะเข้าสู่ “จบการแบทเทิล” โดยไม่มีการไปสู่อีกขั้นต่อไป

8-3. บล็อกสแตป

8-3-1. ผู้เล่นที่ไม่ใช่เจ้าของเทิร์นสามารถใช้งานเอฟเฟกต์ของยูนิตที่แอคทิฟอยู่ในแบทเทิลแอเรียของตนซึ่งมีเอฟเฟกต์ 《บล็อกเกอร์》 โดยหากเอฟเฟกต์นี้ถูกใช้งาน เป้าหมายการโจมตีของยูนิตที่กำลังโจมตีอยู่จะถูกเปลี่ยนให้เป็นยูนิตที่มีเอฟเฟกต์ 《บล็อกเกอร์》

8-3-2. เอฟเฟกต์ 《บล็อกเกอร์》 สามารถใช้งานได้เพียง 1 ครั้ง ต่อการโจมตี 1 ครั้ง

8-3-3. ยูนิตที่เคยเป็นเป้าหมายการโจมตี จะไม่สามารถใช้งานเอฟเฟกต์ 《บล็อกเกอร์》 ได้

8-3-4. สามารถเลือกที่จะไม่ใช้งานเอฟเฟกต์ 《บล็อกเกอร์》 ก็ได้

8-3-5. เมื่อบล็อกสแตปสิ้นสุดลง ด้วยสถานการณ์อะไรบางอย่าง หากยูนิตที่กำลังโจมตีหรือยูนิตที่เป็นเป้าหมายการโจมตีเกิดการเคลื่อนย้ายแอเรีย เช่น เนื่องจากถูกทำลาย ฯลฯ จะเข้าสู่ “จบการแบทเทิล” โดยไม่มีการไปสู่อีกขั้นต่อไป

8-4. แอ็กชันสแตป

8-4-1. สามารถสลับกันใช้งานคอมมานด์การ์ด 【แอ็กชัน】 หรือเอฟเฟกต์ 【แอคทีฟ · แอ็กชัน】 ได้ โดยเริ่มจากผู้เล่นที่ไม่ใช่เจ้าของเทิร์นก่อน (อ้างอิง 9. แอ็กชันสแตป)

8-4-2. เมื่อแอ็กชันสแตปสิ้นสุดลง ด้วยสถานการณ์อะไรบางอย่าง หากยูนิตที่กำลังโจมตีหรือยูนิตที่เป็นเป้าหมายการโจมตีเกิดการเคลื่อนย้ายแอเรีย เช่น เนื่องจากถูกทำลาย ฯลฯ จะเข้าสู่ “จบการแบทเทิล” โดยไม่มีการไปสู่อีกขั้นต่อไป

8-5. ดาเมจสแตป

8-5-1. ตรวจสอบเป้าหมายการโจมตีในปัจจุบันของยูนิตที่กำลังโจมตี

หากเป้าหมายการโจมตีเป็นผู้เล่น จะเป็นการโจมตีไปยังผู้เล่น

หากเป้าหมายการโจมตีเป็นยูนิตของฝ่ายตรงข้าม จะเป็นการโจมตีไปยังยูนิต

8-5-2. โจมตีไปยังผู้เล่น

8-5-2-1. หลังเกิดการโจมตีไปยังผู้เล่น ให้ตรวจสอบชีลด์แอเรียของฝ่ายตรงข้าม

8-5-2-2. หากในชีลด์แอเรียของฝ่ายตรงข้ามไม่มีเบสหรือชีลด์เลยแม้แต่ใบเดียว

ยูนิตที่กำลังโจมตีอยู่จะทำแบทเทิลดาเมจใส่ผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามเท่ากับค่า AP

ของผู้เล่นฝ่ายตรงข้าม ผู้เล่นที่ได้รับดาเมจจะฟ่ายแพ้นั้น

และผู้เล่นที่เป็นเจ้าของยูนิตโจมตีจะเป็นฝ่ายชนะ

8-5-2-3. หากในชีลด์แอเรียของฝ่ายตรงข้ามไม่มีเบส แต่มีชีลด์อยู่

ยูนิตที่กำลังโจมตีอยู่จะทำแบทเทิลดาเมจใส่ชีลด์ 1

ตัวที่อยู่บนสุดในชีลด์แอเรียเท่ากับค่า AP ของชีลด์ตัวนั้น

8-5-2-3-1. ชีลด์ที่ได้รับดาเมจตั้งแต่ 1 ขึ้นไปจะถูกทำลาย

โดยชีลด์ที่ถูกทำลายจะหันหงายขึ้นและถูกวางลงในแทรช

หากหงายขึ้นแล้วชีลด์มีเอฟเฟกต์ 【เบิร์ส】 ก่อนนำไปวางลงในแทรช

สามารถเลือกได้ว่าจะใช้งานเอฟเฟกต์ 【เบิร์ส】 หรือไม่ (อ้างอิง 13-2-5. 【เบิร์ส】)

8-5-2-4. หากในซิลด์แอเรียของฝ่ายตรงข้ามมีเบสอยู่

ยูนิตที่กำลังโจมตีจะทำแบทเทิลดาเมจใส่เบสที่เป็นเป้าหมายการโจมตีเท่ากับค่า AP ของเบสด้านนั้น

8-5-2-4-1. ให้ควบคุมดาเมจที่ทำได้ด้วยตัวนับดาเมจ เบสที่มีค่า HP กลายเป็น 0 จะถูกทำลายและวางลงในแทรช

8-5-2-4-2. หากยูนิตที่กำลังโจมตีอยู่มีเอฟเฟกต์ 《โจมตีก่อน》 จะทำแบทเทิลดาเมจใส่เบสของฝ่ายตรงข้ามก่อนการดำเนินการตามปกติ (อ้างอิง 13-1-5. 《โจมตีก่อน》)

8-5-3. โจมตีไปยังยูนิต

8-5-3-1. หลังโจมตีไปยังยูนิตสำเร็จ จะเป็นการทำดาเมจต่อกันระหว่างยูนิตด้วยตัวเอง

8-5-3-2. ยูนิตที่กำลังโจมตีอยู่จะทำแบทเทิลดาเมจยูนิตที่เป็นเป้าหมายการโจมตีเท่ากับค่า AP ของยูนิตตัวนั้น

ในขณะเดียวกันยูนิตที่เป็นเป้าหมายการโจมตีก็จะทำแบทเทิลดาเมจใส่ยูนิตที่กำลังโจมตีอยู่เท่ากับค่า AP ของยูนิตตัวนั้น

8-5-3-2-1. ให้ควบคุมดาเมจที่ทำได้ด้วยตัวนับดาเมจ ยูนิตที่มีค่า HP กลายเป็น 0 จะถูกทำลายและวางลงในแทรช

8-5-3-2-2. หากยูนิตที่กำลังโจมตีอยู่มีเอฟเฟกต์ 《โจมตีก่อน》 จะทำแบทเทิลดาเมจใส่ยูนิตของฝ่ายตรงข้ามก่อนการดำเนินการตามปกติ (อ้างอิง 13-1-5. 《โจมตีก่อน》)

8-5-3-2-3. หากยูนิตที่อยู่ระหว่างการแบทเทิลถูกทำลายลงทั้งคู่ จะถือว่าถูกทำลายพร้อมกัน

8-5-4. หากเคลียร์เอฟเฟกต์ทั้งหมดที่เกิดขึ้นในสเต็ปนี้ออกหมดแล้ว จะเข้าสู่ “จบการแบทเทิล”

8-6. จบการแบทเทิล

8-6-1. เอฟเฟกต์ “ในระหว่างการแบทเทิลนี้” จะไร้ผลทั้งหมด

8-6-2. หากเคลียร์เอฟเฟกต์ทั้งหมดที่เกิดขึ้นในสเต็ปนี้ออกหมดแล้ว จะจบการแบทเทิลและย้อนกลับสู่เมนเฟส (อ้างอิง 7-5. เมนเฟส)

9. แอ็กชันสเต็ป

9-1. แอ็กชันสเต็ปจะเกิดขึ้นหลังบล็อกสเต็ปและในเอนด์เฟส

9-2. ในแอ็กชันสเต็ป สามารถใช้งานคอมมานด์การ์ด 【แอ็กชัน】 หรือเอฟเฟกต์ 【แอคทีฟ • แอ็กชัน】 ได้ โดยเริ่มจากผู้เล่นที่ไม่ใช่เจ้าของเทิร์นก่อนตามลำดับ

9-3. ผู้เล่นที่ไม่ใช่เจ้าของเทิร์นจะเลือกดำเนินการ 1 อย่างจาก “ใช้งานคอมมานด์ที่มี 【แอ็กชัน】 ”, “ใช้งานเอฟเฟกต์ 【แอคทีฟ • แอ็กชัน】 ” หรือ “ผ่าน”

9-3-1. ใช้งานคอมมานด์ที่มี 【แอ็กชัน】 หมายถึง การเลือกคอมมานด์การ์ดจากการ์ดบนมือที่มี 【แอ็กชัน】 โดยทำการจ่ายคอสท์เพื่อเล่นการ์ดและใช้งานเอฟเฟกต์นั้น

9-3-2. ใช้งานเอฟเฟกต์ 【แอคทีฟ • แอ็กชัน】 หมายถึง

การทำให้แอคทีฟเมื่อเข้าเงื่อนไขของการดที่มี
และใช้งานเอฟเฟกต์นั้น

【แอคทีฟ • แอ็กชัน】

9-3-3. ผ่าน หมายถึง ผู้เล่นไม่ขอดำเนินการใด ๆ

และสงมอบสิทธิในการแอ็กชันให้กับผู้เล่นฝ่ายตรงข้าม

9-4. ต่อไปให้ผู้เล่นเจ้าของเทิร์นเลือกดำเนินการ 1 อย่างจาก “ใช้งานคอมมานด์ที่มี 【แอ็กชัน】 ”,
“ใช้งานเอฟเฟกต์ 【แอคทีฟ • แอ็กชัน】 ” หรือ “ผ่าน”

9-4-1. หากผู้เล่นแต่ละฝ่ายไม่ได้แจ้งประกาศ “ผ่าน” อย่างต่อเนื่อง

ให้สงมอบสิทธิในการแอ็กชันให้กับผู้เล่นที่ไม่ใช่เจ้าของเทิร์นอีกครั้ง

9-4-2. สงมอบสิทธิวนไปจากผู้เล่นที่ไม่ใช่เจ้าของเทิร์น → ผู้เล่นเจ้าของเทิร์น →

ผู้เล่นที่ไม่ใช่เจ้าของเทิร์น... ไปเรื่อย ๆ จนกว่าแต่ละฝ่ายจะประกาศแจ้งผ่านอย่างต่อเนื่อง

9-5. หากผู้เล่นแต่ละฝ่ายประกาศแจ้ง “ผ่าน” อย่างต่อเนื่อง ก็ให้จบแอ็กชันสแตปลง

10. การเปิดใช้งานเอฟเฟกต์และการเคลียร์

10-1. เอฟเฟกต์

10-1-1. เอฟเฟกต์ หมายถึง คำสั่งและคอสท์ที่เกิดขึ้นตามข้อความที่ระบุบนการ์ด

10-1-2. หากในข้อความไม่มีระบุไว้เป็นพิเศษ เอฟเฟกต์จะมีผลเฉพาะต่อการดบนฟิลด์เท่านั้น

นอกจากนี้หากเป็นเอฟเฟกต์ที่ไม่มีระบุการใช้งานในแอเรียใดเป็นพิเศษ

เอฟเฟกต์ของยูนิตหรือเบสจะสามารถเปิดใช้งานได้เฉพาะเมื่อมีการดที่มีเอฟเฟกต์นั้นอยู่ใน
นแบทเทิลแอเรียหรือซิลด์แอเรียเท่านั้น

10-1-3. เอฟเฟกต์อาจมีเขียนระบุไว้ว่า “ทำ” หรือ “จะทำก็ได้” กรณีที่เขียนระบุไว้ว่า “ทำ”
แสดงว่าให้จัดการเปิดใช้งานเอฟเฟกต์นั้นเท่าที่สามารถทำได้ ส่วนกรณีที่เขียนระบุไว้ว่า
“จะทำก็ได้” แสดงว่าสามารถเลือกที่จะไม่ใช้งานเอฟเฟกต์นั้นก็ได้

10-1-4. เอฟเฟกต์ จะแบ่งประเภทตามรายละเอียดและเงื่อนไขในการกระตุ้นให้เกิดการใช้งาน ได้แก่
“เอฟเฟกต์แบบปกติ”, “เอฟเฟกต์แบบกระตุ้น”, “เอฟเฟกต์แบบแอคทีฟ”,
“เอฟเฟกต์คอมมานด์” และ “เอฟเฟกต์แทนที่”

10-1-5. เอฟเฟกต์แบบปกติ

10-1-5-1. เอฟเฟกต์แบบปกติ หมายถึง เอฟเฟกต์ที่แสดงผลอะไรบางอย่างต่อเนื่องอยู่เสมอ

10-1-5-2. เอฟเฟกต์แบบปกติ

จะแสดงผลต่อเนื่องอยู่เสมอขณะที่อยู่ในแอเรียที่เปิดใช้งานเอฟเฟกต์

10-1-5-3. เอฟเฟกต์แบบปกติ จะมีเอฟเฟกต์ที่แสดงผลเฉพาะเมื่อบรรลุตามเงื่อนไขพิเศษ

เอฟเฟกต์ดังกล่าวนี้จะแสดงผลต่อเนื่องอยู่เสมอขณะที่อยู่ในแอเรียที่เปิดใช้งานเอ
ฟเฟกต์และบรรลุตามเงื่อนไขอยู่

10-1-5-4. เอฟเฟกต์แบบปกติ

จะแสดงผลเอฟเฟกต์ตั้งแต่ตอนที่เข้าสู่แอเรียที่เปิดใช้งานเอฟเฟกต์แบบปกติ

โดยไม่ต้องรอลำดับการกระตุ้นหรือรอเปิดใช้งาน

10-1-5-5. หากเอฟเฟกต์แบบปกติหลายอย่างแสดงผลพร้อมกัน

เอฟเฟกต์เหล่านั้นทั้งหมดจะทับซ้อนกัน

- 10-1-5-6. หากเอฟเฟกต์แบบปกติหลายอย่างที่มีรายละเอียดขัดแย้งแสดงผลพร้อมกัน
เอฟเฟกต์ที่ปฏิเสธเอฟเฟกต์อื่น เช่น มีข้อความ “ไม่สามารถ”, “จะไม่ถูก” ฯลฯ
จะได้รับความสำคัญมาก่อน

- 10-1-5-7. เอฟเฟกต์แบบปกติที่มีเป้าหมายจำกัดไว้เป็นเงื่อนไข
ทันทีที่เป้าหมายซึ่งตรงตามเงื่อนไขนั้นปรากฏขึ้น เอฟเฟกต์จะถูกปรับใช้งาน

10-1-6. เอฟเฟกต์แบบกระตุ้น

- 10-1-6-1. เอฟเฟกต์แบบกระตุ้น หมายถึง
เอฟเฟกต์ที่จะถูกเปิดใช้งานโดยอัตโนมัติเมื่อมีเหตุการณ์ที่กลายเป็นเงื่อนไขเกิดขึ้น
ภายในเกม มีทั้งแบบที่ระบุด้วยจังหวะเวลา เช่น “เมื่อลง”, “เมื่อโจมตี”, “เมื่อถูกทำลาย”,
“เมื่อจับคู่” และแบบที่ระบุเป็นเงื่อนไขข้อความ เช่น “เมื่อ○○” เป็นต้น

- 10-1-6-1-1. ตราบใดที่ไม่มีข้อจำกัด เช่น **【ใช้ได้ 1 ครั้งต่อเทิร์น】** ฯลฯ
เอฟเฟกต์จะแสดงผลทุกครั้งที่บรรลุตามเงื่อนไข

- 10-1-6-2. เอฟเฟกต์แบบกระตุ้นจะไม่เกิดการกระตุ้นหรือเปิดใช้งาน
ตราบใดที่ยังไม่บรรลุตามเงื่อนไขการกระตุ้น

- 10-1-6-3. เมื่อมีเหตุการณ์ที่เป็นเงื่อนไขเกิดขึ้นหลายอย่างพร้อมกัน
เอฟเฟกต์จะถูกกระตุ้นและใช้งานเพียง 1 ครั้ง

- 10-1-6-4. ในระหว่างเกิดการกระตุ้นและรอแสดงผล
เอฟเฟกต์แบบกระตุ้นก็จะแสดงผลแม้ในกรณีที่การ์ดซึ่งมีเอฟเฟกต์แบบกระตุ้นนั้น
จะไม่อยู่ในแอเรียที่เปิดใช้งานแล้วก็ตาม

- 10-1-6-5. หากเอฟเฟกต์ของตนเองเกิดการกระตุ้นขึ้นหลายอย่าง
จะถือว่าเกิดการกระตุ้นขึ้นพร้อมกัน
และให้จัดการลำดับในการเคลียร์เอฟเฟกต์ออกไป

- 10-1-6-6. หากเอฟเฟกต์ของตนเองและฝ่ายตรงข้ามเกิดการกระตุ้นขึ้นหลายอย่าง
จะถือว่าเกิดการกระตุ้นขึ้นพร้อมกัน
ก่อนอื่นให้จัดการเคลียร์เอฟเฟกต์ที่เกิดการกระตุ้นของผู้เล่นเจ้าของเทิร์นออกทั้งหมดก่อน
แล้วจึงค่อยเคลียร์เอฟเฟกต์ที่เกิดการกระตุ้นของผู้เล่นที่ไม่ใช่เจ้าของเทิร์นออกทั้งหมดตามลำดับ

- 10-1-6-7. หากมีเอฟเฟกต์ที่เกิดการกระตุ้นขึ้นในขณะที่กำลังเคลียร์เอฟเฟกต์ต่าง ๆ อยู่
ให้จัดการเคลียร์เอฟเฟกต์ที่เกิดการกระตุ้นใหม่นั้นออกไปก่อน

- 10-1-6-8. หากมีเอฟเฟกต์ **【เบิร์ส】** อยู่ในเอฟเฟกต์ต่าง ๆ ที่เกิดการกระตุ้น
ให้จัดการเคลียร์เอฟเฟกต์ **【เบิร์ส】** นั้นออกไปก่อนเอฟเฟกต์อื่น ๆ

10-1-7. เอฟเฟกต์แบบแอคทีฟ

- 10-1-7-1. เอฟเฟกต์แบบแอคทีฟ หมายถึง
เอฟเฟกต์ที่ผู้เล่นสามารถเลือกเปิดใช้งานได้ตามใจชอบ ส่วนมากจะเป็นแบบ

【แอคทีฟ · เมน】 หรือ 【แอคทีฟ · แอ็กชัน】

- 10-1-7-2. เอฟเฟกต์แบบแอคทีฟ จะมีจังหวะที่สามารถเปิดใช้งานเอฟเฟกต์นั้นอยู่ โดยเมื่อบรรลุการกระทำที่ระบุไว้หน้าเครื่องหมาย 「 : 」 เอฟเฟกต์ที่ระบุไว้หลังเครื่องหมาย 「 : 」 ก็จะแสดงผล
- 10-1-7-3. เอฟเฟกต์แบบแอคทีฟจะมีแบบที่ระบุไว้เป็นเงื่อนไขด้วยสัญลักษณ์เป็น 「 ① 」 ในกรณีนี้จะหมายถึง เมื่อจ่ายคอสต์ตามจำนวนตัวเลขที่ระบุไว้ ก็จะบรรลุตามเงื่อนไขและสามารถเปิดใช้งานเอฟเฟกต์นั้นได้
- 10-1-7-4. เอฟเฟกต์แบบแอคทีฟจะมีแบบที่มีเงื่อนไขตั้งแต่ 2 อย่างขึ้นไป โดยระบุไว้เป็นรูปแบบข้อความ เช่น 「【แอคทีฟ · แอ็กชัน】 (เงื่อนไข₁) , (เงื่อนไข₂) : 」 ในกรณีนี้จะหมายถึง เมื่อบรรลุตามเงื่อนไขทั้งหมดแล้ว เอฟเฟกต์ที่ระบุไว้หลังเครื่องหมาย 「 : 」 จึงจะแสดงผล
- 10-1-7-5. เอฟเฟกต์แบบแอคทีฟ หากไม่มีสัญลักษณ์ 「 : 」 และเงื่อนไขในการเปิดใช้งานเป็นพิเศษ สามารถแสดงผลเอฟเฟกต์นั้นได้ด้วยการประกาศแจ้งใช้งาน
- 10-1-8. เอฟเฟกต์คอมมานด์
- 10-1-8-1. เอฟเฟกต์คอมมานด์ หมายถึง เอฟเฟกต์ที่เปิดใช้งานโดยการเล่นคอมมานด์การ์ดในจังหวะเวลาที่กำหนด เช่น 【เมน】 , 【แอ็กชัน】 หรือทั้งสองอย่าง
- 10-1-8-1-1. กรณีที่เอฟเฟกต์คอมมานด์ต้องการให้มีการเลือกเป้าหมาย หากไม่สามารถเลือกเป้าหมายนั้นได้ จะถือว่าไม่สามารถเล่นคอมมานด์การ์ดนั้นได้
- 10-1-9. เอฟเฟกต์แทนที่
- 10-1-9-1. เอฟเฟกต์แทนที่ หมายถึง เอฟเฟกต์ที่เมื่อเกิดเหตุการณ์อะไรบางอย่างขึ้น จะก่อให้เกิดการกระทำเหตุการณ์อื่นขึ้นแทนที่การกระทำเหตุการณ์เดิมนั้น
- 10-1-9-1-1. หากในเอฟเฟกต์มีเขียนระบุไว้ว่า “แทนที่จะทำ (A) ให้ทำ (B) ” เอฟเฟกต์ที่เกิดขึ้นตามความสามารถนั้นจะกลายเป็นเอฟเฟกต์แทนที่
- 10-2. เงื่อนไขของเอฟเฟกต์
- 10-2-1. หากมีเงื่อนไขในการเปิดใช้งานเอฟเฟกต์ トラバードที่ยังไม่บรรลุตามเงื่อนไข เอฟเฟกต์นั้นก็จะไม่แสดงผล
- 10-2-2. หากเอฟเฟกต์นั้นจำเป็นต้องมีการเลือกเป้าหมาย ถ้าไม่สามารถเลือกเป้าหมายได้ เอฟเฟกต์นั้นก็จะไม่แสดงผล
- 10-2-3. หากแม้บรรลุตามเงื่อนไขแล้ว แต่ถูกจำกัดการเปิดใช้งานเนื่องจากเอฟเฟกต์ “ไม่สามารถ” เปิดใช้งานได้ เอฟเฟกต์นั้นก็จะไม่แสดงผล
- 10-3. ลำดับการเปิดใช้งานเอฟเฟกต์
- 10-3-1. กรณีเปิดใช้งานเอฟเฟกต์ ให้ดำเนินตามขั้นตอนดังต่อไปนี้
- 10-3-1-1. หากมีเงื่อนไขในการเปิดใช้งาน จำเป็นต้องบรรลุตามเงื่อนไขนั้นก่อน

ตราใบใดที่ยังไม่บรรลุตามเงื่อนไข เอฟเฟกต์นั้นก็จะไม่แสดงผล

10-3-1-2. ประกาศแจ้งเปิดการใช้งาน

หากเป็นเอฟเฟกต์ที่สามารถเปิดใช้งานได้เมื่อเป็นการจับมือ

จะต้องเปิดเผยการ์ดใบนั้นให้เห็น

10-3-1-3. เปิดใช้งานเอฟเฟกต์ที่ประกาศแจ้งออกไป

10-3-1-4. ดำเนินการเคลียร์เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจากการเปิดใช้งานเอฟเฟกต์

10-3-2. หากเอฟเฟกต์ที่ต้องการเปิดใช้งานเป็นเอฟเฟกต์ของคอมมานด์การ์ด

ให้แสดงคอมมานด์การ์ดนั้น และแสดงผลเอฟเฟกต์ตามที่ระบุไว้บนการ์ด

10-3-3. หากเอฟเฟกต์มีระบุข้อความไว้ว่า “ให้เลือก...”, “เลือก...”, “...สูงสุด”, “ให้ทำ...”

เมื่อมีการเล่นคอมมานด์การ์ดหรือเอฟเฟกต์แบบกระตุ้นเกิดการกระตุ้นขึ้น

จะต้องเลือกการ์ดหรือผู้เล่น ฯลฯ ที่เป็นเป้าหมายตามข้อความในจังหวะที่มีคำสั่งนั้น

10-3-3-1. หากไม่สามารถเลือกเป้าหมายของเอฟเฟกต์ได้ เอฟเฟกต์นั้นก็จะไม่แสดงผล

10-3-4. กรณีที่ในข้อความไม่มีคำสั่งให้เลือกการ์ดหรือผู้เล่น ฯลฯ ที่ต้องเลือกเป็นพิเศษ

หากเป็นเอฟเฟกต์ที่มีต่อการ์ด

จะหมายถึงการ์ดที่เป็นต้นทางของเอฟเฟกต์

หากเป็นเอฟเฟกต์ที่มีต่อผู้เล่น

จะหมายถึงผู้เล่นที่เป็นเจ้าของการ์ดที่เป็นต้นทางของเอฟเฟกต์นั้น

10-3-5. หากเลือกการ์ดจากเด็ก ให้ตรวจสอบด้านหน้าของเด็ก และเลือกการ์ดที่ถูกระบุจากในนั้น

11. การบังคับใช้กฎ

11-1. พื้นฐานของการบังคับใช้กฎ

11-1-1. การบังคับใช้กฎ เป็นการจัดการที่ถูกดำเนินการโดยอัตโนมัติตามกฎหมาย

ในกรณีที่เกิดหรือกำลังเกิดเหตุการณ์พิเศษขึ้นในเกม

11-1-2. การบังคับใช้กฎจะดำเนินการในทันทีเมื่อเกิดเหตุการณ์นั้นขึ้น

ไม่ว่าจะอยู่ระหว่างการกระทำอื่นใดก็ตาม

11-2. การตัดสินให้แพ้

11-2-1. เมื่อเริ่มบังคับใช้กฎ หากผู้เล่นฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งเข้าเงื่อนไขพ่ายแพ้

ผู้เล่นทั้งหมดที่เข้าเงื่อนไขพ่ายแพ้จะแพ้ในเกมนั้นทันที

11-2-1-1. เมื่อผู้เล่นได้รับบทเทิลดาเมจจากยูนิต

โดยที่ในชีลด์แอเรียของผู้เล่นคนนั้นไม่มีการ์ดเลยแม้แต่ 1 ใบ

ผู้เล่นคนนั้นจะเข้าเงื่อนไขพ่ายแพ้

11-2-1-2. เมื่อเด็กของผู้เล่นคนนั้นเหลือ 0 ใบ ผู้เล่นคนนั้นจะเข้าเงื่อนไขพ่ายแพ้

11-3. การจัดการทำลาย

11-3-1. ยูนิต เบส และชีลด์จะถูกทำลายลงเมื่อได้รับดาเมจจน HP ต่ำกว่า 0 ลงไป

การ์ดที่ถูกทำลายจะถูกวางลงที่แทรช

11-3-1-1. ชีลด์จะถือว่าแต่ละตัวมี HP เป็น 1

11-4. การจัดการส่วนเกินในแบทเทิลแอเรีย

- 11-4-1. จำนวนสูงสุดของยูนิตในแบทเทิลแอเรียคือ 6
- 11-4-2. ในขณะที่แบทเทิลแอเรียมีจำนวนยูนิตเกินที่จำกัดไว้อยู่
เมื่อมีการเล่นยูนิตการ์ดใหม่หรือมียูนิตถูกลงใหม่ด้วยผลเอฟเฟกต์อะไรบางอย่าง
จะต้องเลือกยูนิตที่อยู่ในแบทเทิลแอเรียอยู่แล้วมา 1 ตัวและวางลงที่แทรก
- 11-4-2-1. ยูนิตที่ถูกวางลงที่แทรกเนื่องจากการจัดการดังกล่าวนี้
จะไม่ถือว่าเป็นยูนิตที่ถูกทำลาย
- 11-4-2-2. เมื่อมียูนิตหลายตัวถูกลงมาพร้อมกัน
จะต้องเลือกยูนิตที่อยู่ในแบทเทิลแอเรียอยู่แล้วมาตามจำนวนนั้น และวางลงที่แทรก
- 11-5. การจัดการสวนเกินของจุดวางเบสในซิลด์แอเรีย
- 11-5-1. จำนวนสูงสุดของเบสในจุดวางเบสคือ 1
- 11-5-2. ในขณะที่จุดวางเบสมีจำนวนเบสเกินที่จำกัดไว้อยู่
เมื่อมีการเล่นเบสการ์ดใหม่หรือมีเบสถูกลงใหม่ด้วยเหตุผลอะไรบางอย่าง
จะต้องเลือกเบสที่อยู่ในจุดวางเบสอยู่แล้วมา 1 ตัวและวางลงที่แทรก
- 11-5-2-1. เบสที่ถูกวางลงที่แทรกเนื่องจากการจัดการดังกล่าวนี้ จะไม่ถือว่าเป็นเบสที่ถูกทำลาย

12. การแข่งแบทเทิลหลายคน

- 12-1. การแข่งแบทเทิลหลายคน จะมีกฎให้สามารถเล่นได้ตั้งแต่ผู้เล่น 3 คนขึ้นไป โดยจะมีแบบ
“แบทเทิลรอยัล” ที่เล่นได้ตั้งแต่ 3 คนขึ้นไป และแบบ “ทีมแบทเทิล” ที่สามารถเล่นได้ 4 คน
- 12-2. แบทเทิลรอยัล เป็นกฎการแข่งขันแบทเทิลหลายคนซึ่งจะต้องมีผู้เล่นตั้งแต่ 3 คนขึ้นไป
โดยผู้เล่นแต่ละคนจะต้องแข่งกับผู้เล่นคนอื่น ๆ ทั้งหมด กฎเรื่องโครงสร้างโต๊ะ (อ้างอิง 6.
การเตรียมตัวเล่นเกม) และการดำเนินเกม (อ้างอิง 7. การดำเนินเกม)
ให้อ้างอิงปฏิบัติตามกฎการแบทเทิลแบบ 2 คนเป็นหลัก
- 12-2-1. ผู้เล่นทั้งหมดกำหนดลำดับผู้เริ่มเล่นคนแรกด้วยวิธีการตัดสิน เช่น เป่ายิงฉุบ ฯลฯ
แล้วให้ผู้เริ่มเล่นคนแรกเป็นคนเลือกว่าลำดับคนต่อไปจะเป็นแบบ “ตามเข็มนาฬิกา” หรือ
“ทวนเข็มนาฬิกา” หลังจากนั้นเมื่อเทิร์นของผู้เริ่มเล่นคนแรกจบลง
ให้ส่งต่อเทิร์นไปยังผู้เล่นคนต่อไปตามลำดับที่ผู้เริ่มเล่นคนแรกเลือกไว้
- 12-2-2. ผู้เล่นทุกคนยกเว้นผู้เริ่มเล่นคนแรก จะวาง EXริชอร์ส ในการเตรียมตัวก่อนเริ่มเกม
- 12-2-3. การจั่วการ์ดบนมือใหม่ ให้เริ่มต้นจากผู้เริ่มเล่นคนแรกไปตามลำดับ
- 12-2-4. กรณีที่ผู้เล่นแต่ละคนจำเป็นต้องดำเนินการอะไรบางอย่างพร้อมกัน เช่น เคลียร์ผลเอฟเฟกต์
 ฯลฯ ผู้เล่นที่แอคทีฟอยู่จะได้ดำเนินการก่อน
และจะดำเนินการต่อโดยไล่จากผู้เล่นลำดับถัดไปตามลำดับจนกระทั่งดำเนินการเสร็จสิ้นคร
บทุกคน
- 12-2-5. ในแบทเทิลรอยัล การแพ้ชนะของเกมจะมีอยู่ 2 แบบ คือ “กฎการชนะเป็นคนแรก” และ
“กฎการแพ้คัดออก”
- 12-2-5-1. สำหรับกฎการชนะเป็นคนแรก เมื่อไม่มีการดอยูในซิลด์แอเรียของผู้เล่น
และผู้เล่นคนนั้นได้รับแบทเทิลดาเมจจากยูนิต

- ผู้เล่นที่ทำแบทเทิลตามเจ็สผู้เล่นคนนั้นเท่านั้นที่จะเป็นผู้ชนะ
ผู้เล่นที่มีเด็กกลายเป็น 0 ใบในระหว่างเกมก็จะถูกคัดออก ณ ตอนนั้น
โดยการด์และเอฟเฟกต์ทั้งหมดของผู้เล่นคนนั้นจะถูกกำจัดออกไป
- 12-2-5-2. สำหรับกฎการแพ็คตออก ผู้เล่นที่ไม่แพ้เลยจนกระทั่งจบเกมจะเป็นผู้ชนะ
เช่นเดียวกันกับการแข่งแบบ 2 คน เมื่อผู้เล่นได้รับดาเมจหรือเด็กกลายเป็น 0 ใบ
การด์และเอฟเฟกต์ทั้งหมดของผู้เล่นคนนั้นจะถูกกำจัดออกไป
- 12-2-6. กรณีที่ระบุว่า "ฝ่ายตรงข้าม" ในเอฟเฟกต์ ฯลฯ จะหมายถึงผู้เล่นคนอื่นทั้งหมด
- 12-2-7. กรณีที่ทำการโจมตีด้วยยูนิต สามารถโจมตียูนิตที่เรสทอยู่ของผู้เล่นคนอื่น
หรือโจมตีผู้เล่นอื่นได้
- 12-2-8. แอ็กซันสเต็ปจะดำเนินไปโดยเริ่มจากผู้เล่นที่แอคทีฟอยู่ไปยังผู้เล่นคนต่อไปตามลำดับ
หากทุกคนบอกผ่าน แอ็กซันสเต็ปจะสิ้นสุดลง
- 12-3. ทีมแบทเทิล เป็นกฎการแข่งแบทเทิลหลายคน โดยแข่งเป็นทีม ๆ ละ 2 คน กฎเรื่องโครงสร้างเด็ก
(อ้างอิง 6. การเตรียมตัวเล่นเกม) และการดำเนินเกม (อ้างอิง 7. การดำเนินเกม)
ให้อ้างอิงปฏิบัติตามกฎการแบทเทิลแบบ 2 คนเป็นหลัก
- 12-3-1. แต่ละทีมจะดำเนินแต่ละเฟสในรูปแบบทีม ไม่ใช่แบบแยกรายคน
- 12-3-2. แต่ละทีมจะนั่งเรียงกันอยู่ที่ฝั่งใดฝั่งหนึ่งของโต๊ะ
ผู้เล่นของแต่ละทีมที่นั่งอยู่ฝั่งขวามือจะเป็นหัวหน้าทีม
และให้หัวหน้าทีมกำหนดลำดับโจมตีก่อน / โจมตีหลังด้วยการตัดสินใจเป่ายิงฉุบ ฯลฯ
- 12-3-3. ในการแข่งแบบทีมแบทเทิล การ์ดบนมือ
รีซอร์สหรือการ์ดในฟิลด์ของผู้เล่นแต่ละคนจะไม่ถูกแชร์ใช้ร่วมกันในทีม
ยกเว้นซิลด์แอเรียที่แชร์ร่วมกัน ไม่สามารถให้ยืม / ขอยืมการ์ดบนมือ และไม่สามารถอ้างอิง
Lv. หรือจ่ายคอสท์แทนเพื่อนร่วมทีมได้
- 12-3-4. สามารถแชร์ข้อมูลหรือกลยุทธ์ภายในทีมได้ หากมีความคิดเห็นไม่ตรงกันในทีม
หัวหน้าทีมจะมีสิทธิ์ตัดสินชี้ขาด
- 12-3-5. จะมีความแตกต่างกับการเตรียมตัวก่อนเริ่มการแข่งขันแบบ 2 คน (อ้างอิง 6.
การเตรียมตัวเล่นเกม) โดยให้ผู้เล่นแต่ละคนหยิบการ์ดใบบนสุดจากเด็กของตัวเอง 4 ใบ
แล้วให้แต่ละคนสลับกันไถวการ์ดคนละ 1 ใบ
โดยที่ไม่ดูรายละเอียดการ์ดและหันหน้าคว่ำลงในซิลด์แอเรียที่แชร์ร่วมกันของทีม
ในจังหวะนี้ให้วางการ์ดซ่อนด้านบนไปโดยไล่จากด้านหน้าใกล้ตัวที่สุดเรียงออกไปนอกตัว
- 12-3-6. เมื่อจะวาง EX รีซอร์ส ในการเตรียมตัวก่อนเริ่มเกม
ผู้เล่นแต่ละคนของทีมที่เป็นฝ่ายโจมตีหลังจะวางคนละ 1 ใบ
- 12-3-7. ที่จุดวางเบสในซิลด์แอเรียที่แชร์ร่วมกัน ในทีมสามารถลงเบสได้แค่ 1 ใบ EX เบส
ที่จะถูกวางเมื่อเตรียมตัวก่อนเริ่มเกมจะมีเพียงแค่ 1 ใบในจุดวางเบสเท่านั้น
- 12-3-8. หากซิลด์ได้รับดาเมจหรือมีการนำขึ้นเป็นการ์ดบนมือ
ซิลด์ที่อยู่บนสุดในซิลด์แอเรียที่ใช้ร่วมกันจะกลายเป็นเป้าหมาย
และถูกนำขึ้นมือหรือวางลงที่แรชของเจ้าของการ์ดซิลด์ใบนั้น

- 12-3-9. การแพ้ชนะของเกมการแข่งขันแบบทีมแบทเทิล ให้ปฏิบัติตามกฎการแข่งขันแบบ 2 คน
- 12-3-9-1. หากผู้เล่นคนนั้นได้รับแบทเทิลดาเมจจากยูนิต โดยไม่มีการดแม้แต่ 1
- ใบอยู่ในซีลด์แอเรียของทีม ถือว่าทีมนั้นเข้าเงื่อนไขพ่ายแพ้
- 12-3-9-2. หากเด็กของผู้เล่นคนใดกลายเป็น 0 ใบ ถือว่าทีมของผู้เล่นนั้นเข้าเงื่อนไขพ่ายแพ้
- 12-3-10. กรณีที่ระบุว่า “ฝ่ายเรา / พันธมิตร” ในเอฟเฟกต์ ฯลฯ จะหมายถึงการ์ดของเพื่อนร่วมทีมด้วย ไม่ใช่เฉพาะของตัวเอง
- 12-3-11. กรณีที่ระบุว่า “ตนเอง” ในเอฟเฟกต์ ฯลฯ จะหมายถึงเฉพาะแค่ตัวเจ้าของการ์ดนั้นเท่านั้น
- 12-3-12. กรณีที่ทำการโจมตีด้วยยูนิต สามารถโจมตีใสนิตที่เรสท์อยู่ของทีมฝ่ายตรงข้าม หรือโจมตีใสนิตของทีมของฝ่ายตรงข้ามได้ หากโจมตีใสนิตของทีมของฝ่ายตรงข้าม ให้ตรวจสอบซีลด์แอเรียที่แชร์ร่วมกันของทีมฝ่ายตรงข้าม
- 12-3-13. เอฟเฟกต์ 《บล็อกเกอร์》 สามารถเปิดใช้งานได้แม้ตอนที่ยูนิตของพันธมิตรถูกโจมตี

13. คีย์เวิร์ดเอฟเฟกต์และคีย์เวิร์ด

13-1. คีย์เวิร์ดเอฟเฟกต์

13-1-1. 《รีแพร์》

- 13-1-1-1. 《รีแพร์》 เป็นคีย์เวิร์ดเอฟเฟกต์ที่จะแสดงผลเมื่อจบเทิร์นของตนเอง โดย 《รีแพร์ (ค่าตัวเลข)》 หมายถึง “จะฟื้นฟู (ค่าตัวเลข) ให้กับยูนิตนี้เมื่อจบเทิร์นของตนเอง
- 13-1-1-2. กรณียูนิตที่มี 《รีแพร์》 อยู่แล้วได้รับ 《รีแพร์》 มาใหม่ด้วยผลของเอฟเฟกต์อะไรบางอย่าง จะไม่ได้ถือว่ามียหลายอัน แต่ค่าตัวเลขของ 《รีแพร์》 จะถูกบวกเพิ่มเข้าไป
- เช่น ยูนิตที่มี 《รีแพร์: 1》 หากได้รับ 《รีแพร์: 2》 มาใหม่ ค่า 《รีแพร์》 ของยูนิตตัวนั้นจะกลายเป็น 《รีแพร์: 3》

13-1-2. 《ทะลุทะลวง》

13-1-2-1. 《ทะลุทะลวง》

- เป็นคีย์เวิร์ดเอฟเฟกต์ที่จะแสดงผลเมื่อยูนิตทำลายยูนิตของฝ่ายตรงข้ามด้วยแบทเทิลดาเมจ โดย 《ทะลุทะลวง (ค่าตัวเลข)》 หมายถึง “ในระหว่างเทิร์นของตนเอง เมื่อยูนิตนี้ทำลายยูนิตของฝ่ายตรงข้ามด้วยแบทเทิลดาเมจ จะทำดาเมจ (ค่าตัวเลข) หน่วยให้กับการ์ดหัวแถว 1
- ใบในซีลด์แอเรียของฝ่ายตรงข้ามที่เป็นเจ้าของยูนิตที่ถูกทำลายลงไป”
- 13-1-2-2. “จะทำดาเมจ (ค่าตัวเลข) หน่วยให้กับการ์ดหัวแถว 1 ใบในซีลด์แอเรียของฝ่ายตรงข้าม” หากฝ่ายตรงข้ามมีเบสอยู่ก็จะทำดาเมจใส่เบสนั้น 1 ตัว หากฝ่ายตรงข้ามไม่มีเบสก็จะทำดาเมจใส่ซีลด์ตัวบนสุด 1 ตัวของฝ่ายตรงข้าม
- 13-1-2-3. สามารถแสดงผลได้แม้ในตอนที่ยูนิตของทั้งสองฝ่ายถูกทำลายลงในการแบทเทิล
- 13-1-2-4. กรณีที่ใบในซีลด์แอเรียของฝ่ายตรงข้ามไม่มีเบสหรือซีลด์เลยแม้แต่ 1 ใบ เอฟเฟกต์ 《ทะลุทะลวง》 จะไม่แสดงผล
- 13-1-2-5. กรณีที่ยูนิตที่มี 《ทะลุทะลวง》 อยู่แล้วได้รับ 《ทะลุทะลวง》

มาใหม่ด้วยผลของเอฟเฟกต์อะไรบางอย่าง จะไม่ได้ถือว่ามีหลายอัน
แต่ค่าตัวเลขของ 《ทะลุทะลวง》 จะถูกบวกเพิ่มเข้าไป

เช่น ยูนิตที่มี 《ทะลุทะลวง : 1》 หากได้รับ 《ทะลุทะลวง : 2》 มาใหม่ ค่า 《ทะลุทะลวง》
ของยูนิตตัวนั้นจะกลายเป็น 《ทะลุทะลวง : 3》

13-1-3. 《สนับสนุน》

13-1-3-1. 《สนับสนุน》 เป็นคีย์เวิร์ดเอฟเฟกต์ที่จะแสดงผลเมื่อทำให้อยู่นิตอยู่ในสภาพเรสท์
โดย 《สนับสนุน (ค่าตัวเลข)》 หมายถึง “【แอคทีฟ · เมน】
ทำให้อยู่นิตอยู่ในสภาพเรสท์ : เลือกยูนิตอื่นของฝ่ายเรา 1 ตัว ในระหว่างเทิร์นนี้
ยูนิตตัวนั้นจะมี AP เป็น +(ค่าตัวเลข)”

13-1-3-2. กรณีที่ยูนิตที่มี 《สนับสนุน》 อยู่แล้วได้รับ 《สนับสนุน》
มาใหม่ด้วยผลของเอฟเฟกต์อะไรบางอย่าง จะไม่ได้ถือว่ามีหลายอัน
แต่ค่าตัวเลขของ 《สนับสนุน》 จะถูกบวกเพิ่มเข้าไป
เช่น ยูนิตที่มี 《สนับสนุน : 1》 หากได้รับ 《สนับสนุน : 2》 มาใหม่ ค่า 《สนับสนุน》
ของยูนิตนี้จะกลายเป็น 《สนับสนุน : 3》

13-1-4. 《บล็อกเกอร์》

13-1-4-1. 《บล็อกเกอร์》 เป็นคีย์เวิร์ดเอฟเฟกต์ที่เมื่อประกาศแจ้งการบล็อก
ทำให้ตนเองสามารถเปลี่ยนเป้าหมายการโจมตีได้โดยการทำให้ยูนิตที่รอฟลเอฟเฟกต์
กตนี้อยู่ในสภาพเรสท์

13-1-4-2. ยูนิตเดียวกันไม่สามารถทำให้มี 《บล็อกเกอร์》 หลายอัน

13-1-5. 《โจมตีก่อน》

13-1-5-1. 《โจมตีก่อน》
เป็นคีย์เวิร์ดเอฟเฟกต์ที่ทำให้ยูนิตที่กำลังโจมตีอยู่ทำแบทเทิลดาเมจได้ก่อนฝ่ายตรง
ข้ามในการแบทเทิล

13-1-5-2. “ทำแบทเทิลดาเมจได้ก่อน” หมายถึง การทำแบทเทิลดาเมจได้ก่อนใน “8-5.
ดาเมจสเต็ป”

ในการดำเนินเกมตามปกติทั้งสองฝ่ายจะทำแบทเทิลดาเมจแก่กันพร้อม ๆ กัน
หลังยูนิตที่มี 《โจมตีก่อน》 ทำดาเมจก่อนแล้ว
ยูนิตที่เป็นเป้าหมายการโจมตีจึงจะทำแบทเทิลดาเมจ
หากยูนิตหรือเบสของฝ่ายตรงข้ามถูกทำลายด้วยแบทเทิลดาเมจนี้
ก็จะไม่ได้รับแบทเทิลดาเมจจากยูนิตที่เป็นเป้าหมายการโจมตี

13-1-5-3. ยูนิตเดียวกันไม่สามารถทำให้มี 《โจมตีก่อน》 หลายอัน

13-1-6. 《ไฮโมบิลิตี้》

13-1-6-1. 《ไฮโมบิลิตี้》 เป็นคีย์เวิร์ดเอฟเฟกต์ที่จะแสดงผลระหว่างที่ยูนิตกำลังโจมตีอยู่
《ไฮโมบิลิตี้》 หมายถึง “ในระหว่างที่ยูนิตนี้กำลังโจมตี
ยูนิตของฝ่ายตรงข้ามไม่สามารถเปิดใช้งานเอฟเฟกต์ 《บล็อกเกอร์》 ได้”

13-1-6-2. ยูนิตเดียวกันไม่สามารถทำให้มี 《ไฮโมบิลิตี้》 หลายอัน

13-2. คีย์เวิร์ด

13-2-1. 【แอคทีฟ · เมน】

13-2-1-1. 【แอคทีฟ · เมน】 เป็นคีย์เวิร์ดของเอฟเฟกต์แบบแอคทีฟ (อ้างอิง 10-1-7. เอฟเฟกต์แบบแอคทีฟ)

ซึ่งสามารถเปิดใช้งานได้เฉพาะในเมนเฟสของตนเองนอกเหนือจากในขณะที่ยูนิตกำลังโจมตีอยู่ 「【แอคทีฟ · เมน】 (เงื่อนไข) : (ข้อความ)」 หมายถึง “ในเมนเฟสของตนเอง จะกระทำ (เงื่อนไข) ก็ได้ เมื่อทำเช่นนั้นก็จะ (ข้อความ)”

13-2-2. 【แอคทีฟ · แอ็กชัน】

13-2-2-1. 【แอคทีฟ · แอ็กชัน】 เป็นคีย์เวิร์ดของเอฟเฟกต์แบบแอคทีฟ (อ้างอิง 10-1-7. เอฟเฟกต์แบบแอคทีฟ) ซึ่งสามารถเปิดใช้งานได้เฉพาะในแอ็กชันสเต็ปเท่านั้น

「【แอคทีฟ · แอ็กชัน】 (เงื่อนไข) : (ข้อความ)」 หมายถึง “ในแอ็กชันสเต็ป จะกระทำ (เงื่อนไข) ก็ได้ เมื่อทำเช่นนั้นก็จะ (ข้อความ)”

13-2-3. 【เมน】

13-2-3-1. 【เมน】 เป็นคีย์เวิร์ดที่มีเฉพาะในคอมมานด์การ์ด สามารถแสดงผลเอฟเฟกต์คอมมานด์ได้ด้วยการเล่นการ์ดนั้นในเฟสของตนเองนอกเหนือจากในขณะที่ยูนิตกำลังโจมตีอยู่

13-2-3-2. อาจมีกรณีที่เขียนระบุไว้คู่กันเป็น 「【เมน】 / 【แอ็กชัน】」 ซึ่งจะหมายถึงสามารถเปิดใช้งานแสดงผลในจังหวะไหนก็ได้

13-2-4. 【แอ็กชัน】

13-2-4-1. 【แอ็กชัน】 เป็นคีย์เวิร์ดที่มีเฉพาะในคอมมานด์การ์ด สามารถแสดงผลเอฟเฟกต์คอมมานด์ได้ด้วยการเล่นการ์ดนั้นในจังหวะแอ็กชัน

13-2-4-2. ไม่สามารถจับคู่คอมมานด์การ์ดที่มี 【ไฟลोट】 ให้เป็นไฟลोटได้ในแอ็กชันสเต็ป

13-2-4-3. อาจมีกรณีที่เขียนระบุไว้คู่กันเป็น 「【เมน】 / 【แอ็กชัน】」 ซึ่งจะหมายถึงสามารถเปิดใช้งานแสดงผลในจังหวะไหนก็ได้

13-2-5. 【เบิร์ส】

13-2-5-1. 【เบิร์ส】 เป็นคีย์เวิร์ดที่หมายถึงเมื่อซิลด์ถูกทำลายด้วยดาเมจหรือเอฟเฟกต์ ฯลฯ สามารถแสดงผลเอฟเฟกต์ได้ทันทีก่อนถูกวางลงในแทรช 「【เบิร์ส】 (ข้อความ)」 หมายถึง “เมื่อการ์ดนี้เป็นซิลด์ถูกทำลายลงและหันหน้าหงายขึ้น สามารถแสดงผลเอฟเฟกต์ดังต่อไปนี้ได้โดยไม่ต้องจ่ายคอสท์ เมื่อทำเช่นนั้นก็จะ (ข้อความ)”

13-2-5-2. สามารถเลือกที่จะไม่แสดงผลเอฟเฟกต์ 【เบิร์ส】 ก็ได้ โดยในกรณีดังกล่าวการ์ดใบนั้นจะถูกวางลงในแทรชทั้งอย่างนั้นเลย

13-2-5-3. เมื่อเปิดใช้งาน 【เบิร์ส】 เอฟเฟกต์จะแสดงผลก่อนถูกวางลงในแทรช หลังแสดงผลเอฟเฟกต์ หากการ์ดใบนั้นไม่เคลื่อนย้ายไปอยู่แอเรียอื่น จะถูกวางลงในแทรช

13-2-6. 【เมื่อลง】

- 13-2-6-1. **【เมื่อลง】** เป็นคีย์เวิร์ดหมายถึง การแสดงผลเอฟเฟกต์นั้นเมื่อการ์ดถูกนำมาลง
- 13-2-7. **【เมื่อโจมตี】**
- 13-2-7-1. **【เมื่อโจมตี】** เป็นคีย์เวิร์ดหมายถึง
การแสดงผลเอฟเฟกต์นั้นเมื่อประกาศการโจมตีของยูนิตในแอ็กชันสเต็ปของตนเอง
- 13-2-8. **【เมื่อถูกทำลาย】**
- 13-2-8-1. **【เมื่อถูกทำลาย】** เป็นคีย์เวิร์ดหมายถึง
การแสดงผลเอฟเฟกต์นั้นเมื่อยูนิตหรือเบสถูกทำลายลงด้วยผลการแบทเทิลหรือเอฟเฟกต์อะไรบางอย่าง และถูกนำไปวางลงในแทรก
- 13-2-8-2. เอฟเฟกต์ที่แสดงผล **【เมื่อถูกทำลาย】**
จะแสดงผลจากแทรกในฐานะที่เป็นเอฟเฟกต์ของการ์ดที่ถูกทำลาย
- 13-2-8-2-1. กรณีที่มีข้อความอ้างอิงสภาพของการ์ดนั้น
ให้อ้างอิงถึงสภาพตอนที่อยู่ในฟิลด์เป็นครั้งสุดท้ายก่อนที่จะถูกทำลายแล้ว
นำไปวางลงในแทรก
- 13-2-9. **【เมื่อจับคู่】**
- 13-2-9-1. **【เมื่อจับคู่】** เป็นคีย์เวิร์ดหมายถึง
การแสดงผลเอฟเฟกต์นั้นเมื่อไฟลิตถูกจับคู่กับยูนิต
- 13-2-9-2. **【เมื่อจับคู่】** อาจมีการเขียนระบุไว้เป็น 「**【เมื่อจับคู่・(เงื่อนไข)】** (ข้อความ)」
ซึ่งจะหมายถึง “เมื่อไฟลิตที่ตรงตาม (เงื่อนไข) ถูกจับคู่เข้าด้วยกัน ก็จะมี (ข้อความ)”
- 13-2-10. **【ระหว่างจับคู่】**
- 13-2-10-1. **【ระหว่างจับคู่】** เป็นคีย์เวิร์ดหมายถึง
การแสดงผลเอฟเฟกต์นั้นต่อเนื่องเมื่อไฟลิตถูกจับคู่อยู่กับยูนิตตัวนั้น
- 13-2-10-2. **【ระหว่างจับคู่】** อาจมีการเขียนระบุไว้เป็น 「**【ระหว่างจับคู่・(เงื่อนไข)】** (ข้อความ)」
ซึ่งจะหมายถึง “ระหว่างที่ไฟลิตที่ตรงตาม (เงื่อนไข) ถูกจับคู่ด้วย ก็จะมี (ข้อความ)”
- 13-2-11. **【เมื่อลี้ภัย】**
- 13-2-11-1. **【เมื่อลี้ภัย】** เป็นคีย์เวิร์ดหมายถึง
การแสดงผลเอฟเฟกต์นั้นเมื่อไฟลิตที่ตรงตามเงื่อนไขการลี้ภัยถูกจับคู่ด้วย
- 13-2-12. **【ระหว่างลี้ภัย】**
- 13-2-12-1. **【ระหว่างลี้ภัย】** เป็นคีย์เวิร์ดหมายถึง
การแสดงผลเอฟเฟกต์นั้นต่อเนื่องระหว่างที่ไฟลิตที่ตรงตามเงื่อนไขถูกจับคู่อยู่กับ
ยูนิตนั้น
- 13-2-13. **【ใช้ได้ 1 ครั้งต่อเทิร์น】**
- 13-2-13-1. **【ใช้ได้ 1 ครั้งต่อเทิร์น】** เป็นคีย์เวิร์ดหมายถึง สามารถแสดงผลเอฟเฟกต์ได้แค่ 1
ครั้งในเทิร์นนั้น
- 13-2-13-2. **【ใช้ได้ 1 ครั้งต่อเทิร์น】** ถึงแม้ว่าจะมีการ์ดที่มีเอฟเฟกต์เดียวกันหลายใบ
ก็สามารถแสดงผลเอฟเฟกต์ได้ใบละ 1 ครั้ง

● Ver.1.1.0 (อัปเดต 24 กรกฎาคม 2025)

- เพิ่มหัวข้อ 13-2-11, 13-2-12. (เพิ่ม **【เมื่อลิงก์】** **【ระหว่างลิงก์】** ที่ถูกเพิ่มมาจาก ST01)
- เพิ่มหัวข้อ 7-5-5-2. (ลำดับการเล่นการ์ด)
- ลบหัวข้อ 10-3-4. (เนื่องจากเป็นกฎที่ไม่จำเป็น)
- แก้ไขบริเวณไฮไลต์หัวข้อ 12-2-1. (ลบออกเนื่องจากมีตัวอักษรผิด และข้อความ วนขวานซ้าย มีเฉพาะในญี่ปุ่น)
- ลบหัวข้อ 12-3-7. (เนื่องจากซ้ำกับข้อความก่อนหน้านี้)
- เพิ่มหัวข้อใหม่ 3. ประเภทการ์ด