

鋼彈卡牌對戰 綜合規則

Ver.1.1.0

最後更新日：2025 年 7 月 24 日

目錄

1. 遊戲概要
2. 卡牌資訊
3. 卡牌類型
4. 遊戲的區域
5. 遊戲的基礎用語
6. 遊戲的準備
7. 遊戲的進行
8. 攻擊和戰鬥
9. 瞬動步驟
10. 效果的發動和結算
11. 規則處理
12. 多人對戰
13. 關鍵字效果和關鍵字

綜合規則正文

1. 遊戲概要

1-1. 遊戲人數

1-1-1. 本遊戲原則上是由 2 名玩家進行對戰的遊戲。以其他人數進行遊戲的相關規則，請參閱「12.多人對戰」規則。

1-2. 遊戲的勝負

1-2-1. 若有任一玩家敗北，則遊戲將在當下結束。當對戰對手敗北時，由自身未敗北的玩家獲得遊戲勝利。

1-2-2. 遊戲敗北條件如下。

1-2-2-1. 任一玩家的護盾區中沒有任何卡牌的狀態下，當該玩家受到來自機體的戰鬥傷害時，該玩家即滿足敗北條件。

1-2-2-2. 當任一玩家的卡組變成 0 張時，該玩家即滿足敗北條件。

1-2-3. 若有任一玩家滿足敗北條件，則在下個規則處理的時間點，該玩家因規則處理而遊戲敗北。（參閱 11.規則處理）

1-2-4. 所有玩家皆可在對戰中任意時間點宣告認輸。宣告認輸的玩家將立即敗北，遊

戲也隨之結束。

1-2-5. 不會因卡牌的效果而強制認輸，任何置換效果也都無法置換因認輸而導致的敗北。

1-3. 遊戲的大原則

1-3-1. 本綜合規則所定義的規則是原則性規定。由於卡牌效果或特殊規則，可能會出現例外情況。如果卡牌上記載的文本內容與綜合規則的內容相矛盾，則應優先遵循卡牌上的文本內容。

1-3-2. 若因某種理由要求玩家進行無法執行的行動，則不會進行。另外，若有其中一部分無法執行，則需盡可能地進行該行動。

1-3-2-1. 若被要求將已經處於某種狀態的卡牌再次轉為該狀態，則不視為再次變為該狀態，而是該行為本身不會進行。

例：如果已經處於休息狀態的機體由於某種效果被指示轉為休息狀態，因該機體已經處於休息狀態，所以不會重新進入休息狀態。

1-3-2-2. 若因某種理由被要求進行 0 次或負數次某行動，則該行動不會進行。即便次數為負數也不會進行逆向的行動。

1-3-3. 當因某卡牌的效果被指示進行某行動時，若同時發生禁止該行動的效果，則通常以禁止的效果優先。

1-3-4. 若因某種理由要求多名玩家同時進行選擇，則由當回合的玩家先進行選擇。當回合玩家選擇之後，再由非回合玩家進行選擇。

1-3-5. 若因卡牌或規則選擇某數量，除非有特別指定，否則都必須選擇 1 及以上的整數。不可選擇未滿 1 的小數或負整數。

1-3-6. 若因卡牌效果使卡牌上的數值資訊產生變動時，則結果一律為整數。若結果變為負整數，除非有其他效果對該數值進行增減調整，否則一律視為 0 處理。

1-3-7. 除非有特別指定，否則卡牌效果需依文本上記述的順序執行。

2. 卡牌資訊

2-1. 卡牌編號

2-1-1. 是指卡牌所擁有的依照每彈劃分的連續編號。在遊戲中，卡牌編號一致的卡牌視為相同卡牌。

2-1-2. 在遊戲準備中，卡組中相同卡牌編號的卡牌必須不超過 4 張。

2-2. 卡牌名稱

2-2-1. 是指卡牌所擁有的固有名稱。

2-2-2. 有些卡牌文本會使用『』來指定內容，且沒有附帶其他資訊。這種情況應參照擁有完全一致的卡牌名稱的卡牌。

2-2-3. 有些卡牌文本會用“名稱中包含「○○」”來指定卡牌名稱的一部分。這種情況應參照卡牌名稱中包含「」內所述文字的卡牌。

- 2-2-4. 1 張卡牌也可能擁有多個卡牌名稱。
- 2-2-5. 場上可以存在多張相同卡牌名稱的卡牌。
- 2-3. 卡牌類型
 - 2-3-1. 是指卡牌所擁有的表示卡牌類型的資訊。
 - 2-3-2. 卡牌類型有「機體」「駕駛員」「指令」「基地」「能源」5 種。(參閱 3.卡牌類型)
- 2-4. 顏色
 - 2-4-1. 是指卡牌所擁有的表示顏色的資訊。卡牌文本中可能會參照這些資訊。
 - 2-4-2. 除能源卡牌和替代卡以外，所有卡牌都擁有顏色
 - 2-4-2-1. 顏色有「藍色」「綠色」「紅色」「白色」4 種。
 - 2-4-3. 戰鬥區中的機體顏色不會受到其搭乘卡牌的顏色影響。
- 2-5. 特徵
 - 2-5-1. 是指卡牌所擁有的「所屬」「屬性」「類型」等綜合性的特徵資訊。卡牌文本中可能會參照這些資訊。
 - 2-5-2. 1 張卡牌可能擁有多種特徵。
 - 2-5-3. 卡牌文本中可能會參照特徵。若文本中有指定〈○○〉，則參照擁有該特徵的卡牌。擁有多種特徵的卡牌，只要包含其中任何 1 種或更多，就視為擁有該特徵。
 - 2-5-4. 擁有特徵的卡牌主要是機體卡牌、駕駛員卡牌、基地卡牌、擁有駕駛員效果的指令卡牌。
 - 2-5-5. 駕駛員擁有的特徵不會追加到其搭乘機體的特徵中。
- 2-6. 地形
 - 2-6-1. 是指卡牌所擁有的表示地形類型的資訊。卡牌文本中可能會參照這些資訊。
 - 2-6-2. 擁有地形的主要是機體卡牌和基地卡牌。
- 2-7. AP (攻擊值)
 - 2-7-1. 是在戰鬥中表示攻擊力的資訊。(參閱 8.攻擊和戰鬥)
 - 2-7-2. 擁有 AP 的主要是機體卡牌和基地卡牌。
 - 2-7-3. 在駕駛員卡牌以及擁有駕駛員效果的指令卡牌上，會記述 AP 的修正值，搭乘時會將修正值累加在機體上。
- 2-8. HP (生命值)
 - 2-8-1. 是指卡牌所擁有的表示耐久力的資訊。
 - 2-8-2. 擁有 HP 的卡牌，一旦其 HP 變成 0 就會被破壞。
 - 2-8-3. 擁有 HP 的主要是機體卡牌和基地卡牌。
 - 2-8-4. 在駕駛員卡牌以及擁有駕駛員效果的指令卡牌上，會記述 HP 的修正值，搭乘時會將修正值累加在機體上。
- 2-9. Lv. (等級)

2-9-1. 表示使用卡牌時所需的能源數量。確認我方能源區中的能源數量，若其中放置的能源張數與 Lv. 數值相同或更多，則滿足條件。與能源是否處於活躍或休息狀態無關。

2-9-2. 除能源卡牌和替代卡以外，所有卡牌都擁有 Lv.。

2-9-3. 替代卡在參照 Lv. 時，視為 0 處理。

2-9-4. 玩家在參照 Lv. 時，將目前的能源張數（包含 EX 能源在內）視為玩家的 Lv.。

2-10. 費用

2-10-1. 表示使用卡牌時需支付的費用。將我方能源區中所需數量的活躍狀態的能源轉為休息狀態就能支付費用。

2-10-2. 除能源卡牌和替代卡以外的所有卡牌都擁有費用。

2-10-3. 替代卡在參照費用時，視為 0 處理。

2-11. 卡牌文本

2-11-1. 是指卡牌所擁有的固有效果的資訊。

2-11-2. 若機體卡牌和駕駛員卡牌擁有的卡牌文本中沒有特別的指示，則其僅在戰鬥區中才有效。

2-11-3. 駕駛員卡牌主要擁有 2 個卡牌文本。卡牌名稱上方記述的卡牌文本是駕駛員卡牌本身擁有的文本，卡牌名稱下方記述的卡牌文本為其所搭乘的機體獲得的文本。（參閱 3-3. 駕駛員）

2-11-4. 有時會在文本的（）中詳細說明關鍵字效果或卡牌效果。這些文本被稱為注釋，以解釋效果為目的，不影響遊戲。

2-12. 共鳴條件

2-12-1. 表示共鳴所需的條件。記述了駕駛員的名字或特徵。

2-12-2. 只有機體卡牌擁有共鳴條件。

2-13. 插圖

2-13-1. 是指卡牌內容的圖示。

2-14. 畫師名

2-14-1. 是指繪製卡面的插畫師名稱。

2-15. 著作權標示

2-15-1. 是指此卡牌的著作權標示。

2-16. 稀有度

2-16-1. 是表示卡牌稀有度的資訊。

3. 卡牌類型

3-1. 卡牌類型有「機體」「駕駛員」「指令」「基地」「能源」5 種。大多數要素已標注在所有卡牌類型上。（參閱 2. 卡牌資訊）關於需要特別說明的要素，請參閱各卡牌類型的項目。

3-2. 機體

- 3-2-1. 機體是卡牌類型之一，使用即可配置在戰鬥區。配置在戰鬥區中的機體卡牌為「機體」，若其位於除此以外區域，則為「機體卡牌」。
- 3-2-2. 機體卡牌是構成卡組的卡牌。
- 3-2-3. 只有機體可以進行攻擊。
- 3-2-4. 新配置的機體，除非有特別指定，在配置的回合中無法攻擊。
- 3-2-5. AP 和 HP 是機體擁有的資訊。
 - 3-2-5-1. AP 表示機體在戰鬥中的攻擊力。
 - 3-2-5-2. HP 表示機體的耐久力。HP 變為 0 時，機體會被破壞。
- 3-2-6. 共鳴條件是僅機體擁有的資訊。
 - 3-2-6-1. 表示共鳴所需的條件。記述了駕駛員的名字或特徵。
 - 3-2-6-2. 疊放有滿足條件的駕駛員狀態下的機體稱為「共鳴機體」。
 - 3-2-6-3. 通常，新配置的機體在該回合同樣無法攻擊，但是「共鳴機體」在配置的回合就可以立即攻擊。

3-3. 駕駛員

- 3-3-1. 駕駛員卡牌是卡牌類型之一，使用即可疊放在戰鬥區中的機體下方進行搭乘。已搭乘機體的駕駛員卡牌為「駕駛員」，若其位於除此以外區域，則為「駕駛員卡牌」。
- 3-3-2. 駕駛員卡牌是構成卡組的卡牌。
- 3-3-3. 駕駛員除了搭乘在機體下方的狀態以外，無法存在於戰鬥區。
- 3-3-4. 原則上，1 張機體只能被 1 張駕駛員搭乘。
- 3-3-5. 機體上搭乘的駕駛員無法隨意取下或者交換成其他駕駛員。
- 3-3-6. 當機體被破壞時或被放回手牌時等，從戰鬥區移動到其他區域時，搭乘在該機體下方的駕駛員，會移動到與該機體相同區域。
- 3-3-7. 特徵是機體卡牌本身擁有的資訊。駕駛員卡牌搭乘的機體不會獲得其特徵。
- 3-3-8. AP 和 HP 是駕駛員擁有的資訊。
 - 3-3-8-1. 駕駛員的 AP 和 HP 通常以「+1」等形式，疊加在其搭乘機體的數值上。在搭乘期間，該數值將疊加在其搭乘機體上。
- 3-3-9. 駕駛員在卡牌名稱的上下各有 1 段卡牌文本。
 - 3-3-9-1. 卡牌名稱上方記述的卡牌文本是駕駛員卡牌本身擁有的效果。記述的通常是【爆發】。
 - 3-3-9-2. 卡牌名稱下方記述的卡牌文本是其搭乘的機體獲得的效果。在搭乘期間，視為被搭乘的駕駛員擁有的效果。

3-4. 指令

- 3-4-1. 指令卡牌是卡牌類型之一，使用即可發動指令效果。指令在發動指令效果的期間為「指令」，除此以外的情況下，則為「指令卡牌」。

- 3-4-2. 指令卡牌是構成卡組的卡牌。
- 3-4-3. 發動指令效果的指令，直到該次效果發動結束前為止，視為不屬於任何區域。
- 3-4-4. 指令在發動指令效果後，如果沒有因效果移動到任一區域，就會被置於廢棄區。
- 3-4-5. 指令效果可以使用的時機顯示為【主要】【瞬動】。(參閱 13-2.關鍵字)
- 3-4-6. 指令卡牌中，除了通常指令效果以外，有些指令卡牌還擁有【駕駛員】效果。
 - 3-4-6-1. 【駕駛員】效果類指令卡牌的下方標注了「特徵」「AP」「HP」和指向駕駛員名稱的第 2 個「卡牌名稱」。
 - 3-4-6-2. 擁有【駕駛員】效果的指令卡牌在使用時可以選擇不發動指令效果而是作為駕駛員搭乘機體。
 - 3-4-6-3. 搭乘期間為「駕駛員」，若其位於除此以外區域，則為「指令卡牌」。
 - 3-4-6-4. 作為駕駛員搭乘期間適用駕駛員的規則。(參閱 3-3.駕駛員)
- 3-4-7. 除了通常指令效果以外，有些指令卡牌擁有【爆發】效果。(參閱 13-2-5.【爆發】)

3-5. 基地

- 3-5-1. 基地卡牌是卡牌類型之一，使用即可配置到護盾區的基地放置處。配置在基地放置處的基地卡牌為「基地」，若其位於除此以外區域，則為「基地卡牌」。
- 3-5-2. 基地卡牌是構成卡組的卡牌。
- 3-5-3. 護盾區中存在基地的期間，給予護盾區的傷害會優先給予基地。
- 3-5-4. AP 和 HP 是基地擁有的資訊。
 - 3-5-4-1. AP 表示基地在戰鬥中擁有的攻擊力。
 - 3-5-4-2. HP 表示基地的耐久力。HP 變為 0 時，機體會被破壞。

3-6. 能源

- 3-6-1. 能源是從能源卡組直接置於能源區。置於能源區的能源卡牌為「能源」，若其位於能源卡組區則為「能源卡牌」。
- 3-6-2. 能源卡牌是構成能源卡組的卡牌。

4. 遊戲的區域

4-1. 區域

- 4-1-1. 區域是指「卡組區」「能源卡組區」「能源區」「戰鬥區」「護盾區」「除外區」「手牌」「廢棄區」。
 - 4-1-1-1. 每名玩家分別擁有 1 個各區域。
 - 4-1-1-2. 有時會將「能源區」「戰鬥區」「護盾區」並稱為「場上」。
- 4-1-2. 效果發動中的指令卡牌和【爆發】效果發動中的卡牌不屬於以上任何一個區域。
- 4-1-3. 各區域中的卡牌張數對所有玩家都是公開的，可以隨時確認。
- 4-1-4. 根據區域的不同，有些區域中放置的卡牌的內容對所有玩家公開，有些不公開。卡牌內容公開的區域稱為公開區域，不公開的區域稱為非公開區域。

4-1-5. 若卡牌在區域間進行移動，除非有特別指定，否則該卡牌視為新區域中的新卡牌。在之前的區域中適用的效果不會依照原樣適用。

4-1-6. 若多張卡牌同時被置於某個區域中，除非有特別指定，否則在新的區域中的放置順序由持有這些卡牌的玩家決定。

4-1-7. 若從公開區域將多張卡牌同時置於非公開區域，除非有特別指定，否則放置到非公開區域中的順序由持有這些卡牌的玩家決定。其他玩家無法知曉這些卡牌的放置順序。

4-2. 卡組區

4-2-1. 是遊戲開始時放置我方卡組的區域。

4-2-2. 卡組區是非公開區域。此區域中的卡牌背面朝上重疊放置，除非有特別指定，否則任何玩家都無法查看其內容和順序，也無法變更其順序。

4-2-3. 卡組中的多張卡牌同時被置於其他區域時，均視為同時放置，僅在實際進行時逐一放置。

4-2-4. 若被要求切洗卡組，則需持有該卡組的玩家隨機變更卡牌順序。

4-3. 能源卡組區

4-3-1. 是遊戲開始時放置我方能源卡組的區域。

4-3-2. 能源卡組區是非公開區域。此區域中的卡牌背面朝上重疊放置，除非有特別指定，否則任何玩家都無法查看其內容和順序，也無法變更其順序。

4-3-3. 能源卡組中的多張卡牌同時被置於其他區域時，均視為同時放置，僅在實際進行時逐一放置。

4-4. 能源區

4-4-1. 是從能源卡組中放置能源的區域。

4-4-2. 能源區中最多可以放置 15 張能源。

4-4-2-1. EX 能源最多可以放置 5 張。

4-4-3. 能源區是公開區域。任何玩家都可以自由查看此區域的卡牌內容。

4-5. 戰鬥區

4-5-1. 是放置機體和駕駛員的區域。

4-5-2. 配置機體時，需正面朝上放置。

4-5-3. 讓駕駛員搭乘時，需正面朝上疊放在機體下方。

4-5-4. 戰鬥區中最多可以放置 6 張機體。

4-5-5. 戰鬥區是公開區域。任何玩家都可以自由查看此區域的卡牌內容。

4-6. 護盾區

4-6-1. 是玩家被攻擊時進行判定的區域。

4-6-2. 護盾區中有基地放置處和護盾放置處。

4-6-3. 基地放置處中最多可以放置 1 張正面朝上的基地。

4-6-3-1. 基地放置處是公開區域。任何玩家都可以自由查看此區域的卡牌內容。

4-6-4. 護盾放置處中背面朝上放置作為護盾的卡牌。

4-6-4-1. 護盾放置處是非公開區域。除非有特別指定，否則此區域中的卡牌背面朝上放置，任何玩家都無法自由查看內容，也無法變更其順序。若護盾放置處的卡牌被置於其他區域，除非有特別指定，否則應選擇護盾放置處最上方的卡牌。

4-6-4-2. 置於護盾放置處的卡牌各自視為擁有 HP1 的護盾處理。

4-7. 除外區

4-7-1. 是放置被除外的卡牌的區域。

4-7-2. 除外區是公開區域。任何玩家都可以自由查看此區域的卡牌內容。玩家本人可以自由變更其中的卡牌順序。

4-8. 手牌

4-8-1. 是每位玩家放置從卡組中抽取的卡牌的區域。

4-8-2. 雖然手牌是非公開區域，但是持有者玩家可以自由查看自己手牌中的卡牌並自由變更其中的順序。

4-8-3. 除非有特別指定，否則無法查看其他玩家的手牌。

4-8-4. 手牌的上限張數是 10 張。玩家可以持有任意張數的手牌，但在我方的結束階段，若手牌超過上限張數，則必須丟棄手牌，直到符合上限張數為止。

4-9. 廢棄區

4-9-1. 是放置被破壞的機體卡牌和駕駛員卡牌、基地卡牌、效果發動完的指令卡牌等的區域。

4-9-2. 廢棄區是公開區域。此區域中的卡牌正面朝上重疊放置，任何玩家都可以自由查看此區域的卡牌內容。玩家本人可以自由變更其中的卡牌順序。

5. 遊戲的基礎用語

5-1. 效果

5-1-1. 效果是指寫在卡牌固定位置上的文本。

5-1-2. 效果中存在《支援》《阻擋者》等關鍵字效果。

5-2. 玩家

5-2-1. 玩家是指卡牌的所有者。

5-2-2. 若卡牌文本中描述為「持有者」，那就是指擁有該卡牌的玩家。

5-2-3. 在遊戲結束後的階段，每位玩家收回自己原本擁有的所有卡牌。

5-3. 回合玩家和非回合玩家

5-3-1. 回合玩家是指當前回合行動中的玩家。

5-3-2. 非回合玩家是指非當前回合行動中的玩家。

5-4. 活躍狀態和休息狀態

5-4-1. 戰鬥區·能源區·基地放置處中的卡牌存在以下 2 種表現形式。

5-4-1-1. 活躍狀態：卡牌以縱向放置的狀態。

5-4-1-2. 休息狀態：卡牌以橫向放置的狀態。

5-4-2. 若在戰鬥區·能源區·基地放置處中放置卡牌，原則上以活躍狀態放置。

5-5. 傷害

5-5-1. 若發生對機體、基地或護盾「給予傷害」的事態，則透過計數器來表示給予的傷害。(參閱 5-18.計數器)

5-5-1-1. 透過在卡牌上放置與受到的傷害相同數值的計數器來表示當前該卡牌受到的傷害。

5-5-2. 卡牌受到與其 HP 相同或更高數值的傷害，就會因規則處理被破壞。(參閱 11. 規則處理)

5-5-3. 機體·基地·護盾·玩家有時會受到作為戰鬥結果的傷害。攻擊中的機體和被攻擊的機體在傷害步驟中會互相給予等同於其 AP 的傷害。這種傷害被稱為「戰鬥傷害」。

5-5-4. 機體·基地·護盾·玩家有時會受到作為卡牌效果的傷害。這種傷害被稱為「效果傷害」。

5-5-5. 若給予的傷害是 0，則不視為給予了傷害。

5-5-6. 基地和護盾即便受到超過其 HP 數值的傷害，超出的傷害也不會給予其他護盾。

5-6. 回復

5-6-1. 若機體和基地透過某種行動回復受到的傷害，則移除等同於其回復數值的表示傷害的計數器。

5-6-2. 若回復數值超過目前受到的傷害，則移除所有計數器。剩餘數值不會疊加到 HP 上。

5-6-3. 沒有受到傷害的機體無法回復。

5-7. 使用

5-7-1. 使用主要是指，公開手牌中的卡牌，支付費用進行使用。

5-7-1-1. 根據效果，有時也會從手牌以外的區域使用。

5-8. 配置

5-8-1. 配置是指將機體和基地置於場上。

5-9. 搭乘

5-9-1. 搭乘是指將駕駛員卡牌及擁有【駕駛員】效果的指令卡牌疊放於機體下方的行為。

5-10. 破壞

5-10-1. 破壞是指卡牌受到其 HP 或更高數值的傷害或因效果從場上置於廢棄區的行為。

5-10-2. 機體或基地被破壞，就會正面朝上被置於其持有者的廢棄區中。

- 5-10-3. 護盾被破壞，首先將被破壞的護盾翻開確認其【爆發】效果，然後置於廢棄區。若有【爆發】效果，則在將其置於廢棄區前選擇是否發動效果。(參閱 13-2-5.【爆發】)
- 5-10-4. 由於張數超過戰鬥區以及基地放置處的張數上限，而透過規則處理被置於廢棄區的情況，不視為「破壞」。(參閱 11.規則處理)
- 5-11. 丟棄
 - 5-11-1. 是指將手牌中的卡牌置於廢棄區。
- 5-12. 除外
 - 5-12-1. 是指卡牌從某個區域被置於除外區。
 - 5-12-2. 被除外的機體和基地不視為「破壞」。
- 5-13. 隨機
 - 5-13-1. 隨機是指，在不介入玩家意志的前提下變更卡牌順序。
- 5-14. 抽卡（抽取卡牌）
 - 5-14-1. 「抽卡」是指，在不向其他玩家公開的前提下，將卡組最上方的卡牌加入自己手牌的一種行動。
 - 5-14-1-1. 若有「抽 1 張卡」的指示，則被指示的玩家在不向其他玩家公開的前提下，將自己卡組最上方的 1 張卡牌加入到自己的手牌。
- 5-15. 切洗
 - 5-15-1. 若有「切洗卡組」的指示，則隨機變更位於卡組放置處的卡組中的卡牌順序。
 - 5-15-1-1. 卡組區中的卡組只有 1 張卡牌時，若有「切洗卡組」的指示，則即便該卡牌的順序沒有變更，也視為已完成切洗。
- 5-16. 獲得
 - 5-16-1. 「獲得」是指，卡牌因某種效果被追加了新效果。
- 5-17. 替代卡
 - 5-17-1. 由於某種效果，從遊戲外將視為機體、基地、能源的卡牌進行放置。這些卡牌稱為替代卡。
 - 5-17-2. 替代卡有以下規則。
 - 5-17-2-1. 作為機體·基地·能源放置的替代卡，與原本的機體·基地·能源一樣，受到效果和規則的影響。
 - 5-17-2-2. 機體替代卡跟通常機體一樣，可以被駕駛員搭乘。
 - 5-17-2-3. 替代卡視為沒有顏色。
 - 5-17-2-4. 替代卡的等級和費用視為 0。
 - 5-17-2-5. 替代卡移動到戰鬥區·能源區·護盾區以外的區域中時，將從遊戲中被移除。
 - 5-17-2-5-1. 由於替代卡暫時移動到那些區域，所以滿足「當被破壞時」及「當被放回手牌時」等誘發條件。

5-17-3. 替代卡中有遊戲開始時使用的「EX 基地」「EX 能源」2 種。

5-17-3-1. EX 基地

5-17-3-1-1. EX 基地是指，擁有 AP0 和 HP3 的基地替代卡。

5-17-3-1-2. EX 基地在遊戲開始時置於基地放置處。

5-17-3-2. EX 能源

5-17-3-2-1. EX 能源是指，可以暫時支付費用的能源替代卡。

5-17-3-2-2. EX 能源在遊戲開始時置於後攻玩家的能源區中。

5-17-3-2-3. 使用 EX 能源支付費用後，該 EX 能源從遊戲中移除。

5-18. 計數器

5-18-1. 在遊戲中，可以在卡牌上放置或移除特定的計數器。

5-18-1-1. 本遊戲中，當機體或基地受到傷害時，應在卡牌上放置對應數量的計數器。

5-18-2. 在卡牌上放置計數器時，應在該卡牌上放置表示計數器數量的籌碼或骰子等物品。

5-18-3. 移除卡牌上的計數器時，應移除該卡牌上指定的計數器。

5-19. / (斜線)

5-19-1. 在描述特徵等時，有時會使用「/」。這種情況下，「/」表示「或者」的意思。

例：若描述為「1 張擁有〈吉翁〉/〈新吉翁〉的機體卡牌」，則表示可以選擇「1 張擁有〈吉翁〉的機體卡牌」或者「1 張擁有〈新吉翁〉的機體卡牌」。

6. 遊戲的準備

6-1. 卡組和能源卡組、替代卡的準備

6-1-1. 每位玩家在遊戲開始前準備好卡組、能源卡組。卡組是正好 50 張、能源卡組是正好 10 張。

6-1-1-1. 卡組是指，由機體卡牌、駕駛員卡牌、指令卡牌、基地卡牌構成的 1 套卡牌。

6-1-1-2. 由 1 種顏色或者 2 種顏色的卡牌來構成的卡組才滿足構築為卡組的條件。

6-1-1-2-1. 僅由「紅色」卡牌組成的卡組以及由「綠色」和「白色」2 種顏色組成的卡組均滿足條件。

6-1-1-3. 卡組中最多只能放入 4 張同一卡牌編號的卡牌。

6-1-1-4. 能源卡組是指，由能源卡牌組成的卡組。

6-1-1-5. 能源卡組中可以放入任意張數的相同卡牌編號的能源卡牌。

6-1-2. 每位玩家在遊戲開始前分別準備 1 張 EX 基地和 1 張 EX 能源的替代卡。

6-1-2-1. 若需要使用其他替代卡，則應準備所需要的數量。

6-2. 遊戲前的順序

6-2-1. 遊戲開始前，每位玩家遵循以下的順序。

- 6-2-1-1. 出示在本場對戰中使用的卡組、能源卡組。此時，此卡組、能源卡組需要符合 6-1.所指定的與卡組構築有關的規則。
- 6-2-1-2. 每位玩家充分切洗好自己的卡組。此後，每位玩家將自己的卡組背面朝上置於「卡組區」中。
- 6-2-1-3. 每位玩家將自己的能源卡組背面朝上置於「能源卡組區」。
- 6-2-1-4. 對戰雙方透過猜拳等方式決定先攻·後攻。獲得決定權的玩家可以選擇先攻或後攻。
- 6-2-1-5. 每位玩家從自己的卡組上方抽取 5 張卡牌作為最初的手牌。
- 6-2-1-6. 然後，從先攻玩家開始，每位玩家僅有 1 次機會，可以依照以下順序選擇重新抽取手牌。手牌重抽並非強制，玩家可任意決定是否進行。
 - 6-2-1-6-1. 若選擇重抽，則將所有手牌放回卡組最下方並從卡組上方重新抽取 5 張卡牌作為起始手牌。之後，切洗卡組。
- 6-2-1-7. 先攻玩家宣言重新抽取手牌、或不進行重抽後，後攻玩家就可以依照 6-2-1-6-1 一樣的順序重新抽取手牌。
- 6-2-2. 每位玩家將自己卡組最上方的 6 張卡牌，在不查看內容的情況下背面朝上，逐張置於護盾放置處。此時，需將卡牌從靠近自己的一邊開始往外，依次往上疊放。
- 6-2-3. 每位玩家將 1 張活躍狀態的「EX 基地」的替代卡置於基地放置處。
- 6-2-4. 後攻玩家將 1 張活躍狀態的「EX 能源」的替代卡置於能源區。
- 6-2-5. 從先攻玩家的回合開始遊戲。

7. 遊戲的進行

7-1. 回合的流程

- 7-1-1. 回合是依「起始階段」「抽卡階段」「能源階段」「主要階段」「結束階段」5 個階段的順序進行。
- 7-1-2. 對戰中，任一玩家作為回合玩家進行遊戲。回合玩家依下列所示的順序執行各階段。
- 7-1-3. 各階段中，若因該階段中的行動誘發效果，則需待所有效果處理完畢後，方可進入下一階段。

7-2. 起始階段

- 7-2-1. 「起始階段」依「啟動步驟」「開始步驟」2 個步驟的順序進行。
- 7-2-2. 各步驟中，若因該步驟中的行動誘發效果，則需待所有效果處理完畢後，方可進入下一步驟。
- 7-2-3. 啟動步驟
 - 7-2-3-1. 回合玩家將置於我方戰鬥區·能源區·基地放置處的所有休息狀態的卡牌轉為活躍狀態。

- 7-2-3-2. 啟動步驟中，所有卡牌視為同時轉為活躍狀態，沒有先後順序。
- 7-2-4. 開始步驟
 - 7-2-4-1. 發動「回合開始時」所指定的效果。
 - 7-2-5. 完成上述所有步驟後，起始階段結束，進入抽卡階段。
- 7-3. 抽卡階段
 - 7-3-1. 回合玩家從卡組中抽取 1 張卡牌並加入手牌。
 - 7-3-1-1. 當抽取卡牌後卡組變為 0 張時，在該時間點即為遊戲敗北。
- 7-4. 能源階段
 - 7-4-1. 回合玩家從能源卡組中將 1 張能源卡牌正面朝上以活躍狀態置於能源區。
- 7-5. 主要階段
 - 7-5-1. 回合玩家可以依照任意順序多次進行下述這些在主要階段中可以選擇的行動：
「使用手牌」「發動【啟動·主要】效果」「機體的攻擊」。除非透過效果進行，否則這些行動只能在沒有任何已經誘發且正在等待發動的效果的狀態下才能進行。
 - 7-5-2. 使用手牌
 - 7-5-2-1. 回合玩家可以支付費用，依照任意順序從手牌中多次進行「配置機體」「配置基地」「讓駕駛員搭乘」「發動記述有【主要】效果的指令卡牌」。
(參閱 3. 卡牌類型)
 - 7-5-2-2. 從手牌使用卡牌時，依以下順序進行。
 - a. 從手牌公開要使用的卡牌。
 - b. 確認我方能源區中的能源數量是否滿足 Lv. 的條件。
 - c. 選擇用於支付費用的能源，依所需數量轉為休息狀態。
 - d. 使用卡牌。(參閱 3. 卡牌類型)
 - 7-5-3. 發動【啟動·主要】效果
 - 7-5-3-1. 回合玩家可以發動記述為【啟動·主要】的效果。(參閱 13-2-1. 【啟動·主要】)
 - 7-5-4. 機體攻擊
 - 7-5-4-1. 回合玩家可以用我方戰鬥區中的機體，攻擊對方玩家或者對方休息狀態的機體。(參閱 8. 攻擊和戰鬥)
 - 7-5-5. 主要階段結束
 - 7-5-5-1. 除了上述行動之外，回合玩家可以在主要階段中宣言「主要階段結束」。
 - 7-5-5-2. 若宣言了「主要階段結束」，則立即進入「結束階段」。
- 7-6. 結束階段
 - 7-6-1. 「結束階段」依「瞬動步驟」「結束步驟」「手牌步驟」「清算步驟」4 個步驟的順序進行。
 - 7-6-2. 各步驟中，若因該步驟中的行動誘發效果，則需待所有效果處理完畢後，方可

進入下一步驟。

7-6-3. 瞬動步驟

7-6-3-1. 從非回合玩家開始，可以輪流發動擁有【瞬動】效果的指令卡牌以及記述為【啟動·瞬動】的效果。(參閱 9.瞬動步驟)

7-6-4. 結束步驟

7-6-4-1. 發動「回合結束時」所指定的效果。

7-6-5. 手牌步驟

7-6-5-1. 若手牌張數超過了上限 10 張，則需選擇並丟棄卡牌直到手牌變成 10 張。

7-6-6. 清算步驟

7-6-6-1. 以「本回合中」為期限的效果失效。若因此產生了誘發效果，則解決這些效果。

7-6-7. 完成上述所有步驟後，結束階段結束，回合移交給對方玩家。

8. 攻擊和戰鬥

8-1. 透過主要階段中的「機體攻擊」，回合玩家可以用我方的機體攻擊對方玩家，或者對方戰鬥區中休息狀態的機體。若攻擊，則進入戰鬥，依「攻擊步驟」「阻擋步驟」「瞬動步驟」「傷害步驟」「戰鬥結束步驟」5 個步驟的順序進行。

8-2. 攻擊步驟

8-2-1. 選擇我方戰鬥區中 1 張活躍狀態的機體，將其轉為休息狀態，並宣言攻擊對象。攻擊對象可以是「對方玩家」或者是「對方休息狀態的機體」。

8-2-2. 發動記述為【攻擊時】或「當進行攻擊時」的效果。

8-2-3. 「本次戰鬥中」效果是在此時間點開始生效。

8-2-4. 當攻擊步驟結束時，若因某種事態使進行攻擊的機體或者被攻擊的機體由於破壞等情況移動了區域，則不進入阻擋步驟，直接進入「戰鬥結束步驟」。

8-3. 阻擋步驟

8-3-1. 非回合玩家可以發動其戰鬥區中活躍狀態的機體所擁有的《阻擋者》效果。若發動此效果，則攻擊中的機體的攻擊對象變更為擁有該《阻擋者》效果的機體。

8-3-2. 針對每次攻擊只能發動 1 次《阻擋者》效果。

8-3-3. 原本就是攻擊對象的機體，無法發動其《阻擋者》效果。

8-3-4. 也可以選擇不發動《阻擋者》效果。

8-3-5. 當阻擋步驟結束時，若因某種事態使進行攻擊的機體或者被攻擊的機體由於破壞等情況移動了區域，則不進入瞬動步驟，直接進入「戰鬥結束步驟」。

8-4. 瞬動步驟

8-4-1. 從非回合玩家開始，可以輪流發動擁有【瞬動】效果的指令卡牌以及擁有【啟動·瞬動】的效果。(參閱 9.瞬動步驟)

8-4-2. 當瞬動步驟結束時，若因某種事態使進行攻擊的機體或者被攻擊的機體由於破壞等情況移動了區域，則不進入傷害步驟，直接進入「戰鬥結束步驟」。

8-5. 傷害步驟

8-5-1. 確認攻擊中的機體在當前時間點的攻擊對象。若攻擊對象是玩家，則對玩家的攻擊成立；若攻擊對象是對方機體，則對機體的攻擊成立。

8-5-2. 攻擊玩家

8-5-2-1. 對玩家的攻擊成立後，確認對方的護盾區。

8-5-2-2. 若對方的護盾區中沒有任何 1 張基地或護盾，則攻擊中的機體給予對方玩家與其 AP 相同數值的戰鬥傷害。受到傷害的玩家立即敗北，持有進行攻擊的機體的玩家獲勝。

8-5-2-3. 若對方的護盾區中沒有基地只有護盾，則攻擊中的機體給予對方護盾區最上方的 1 張護盾與其 AP 相同數值的戰鬥傷害。

8-5-2-3-1. 受到 1 點或更多傷害的護盾會被破壞，被破壞的護盾正面朝上置於廢棄區。若護盾正面擁有【爆發】效果，則在置於廢棄區前可以選擇是否發動【爆發】效果。(參閱 13-2-5.【爆發】)

8-5-2-4. 若對方的護盾區中存在基地，則攻擊中的機體給予被攻擊的基地與其 AP 相同數值的戰鬥傷害。

8-5-2-4-1. 給予的傷害透過計數器來管理。HP 變為 0 的基地被破壞並置於廢棄區。

8-5-2-4-2. 若攻擊中的機體擁有《先制攻擊》效果，則在通常處理之前，優先給予對方基地戰鬥傷害。(參閱 13-1-5.《先制攻擊》)

8-5-3. 攻擊機體

8-5-3-1. 若對機體的攻擊成立，則機體之間相互給予傷害。

8-5-3-2. 攻擊中的機體給予攻擊對象的機體與其 AP 相同數值的戰鬥傷害，同時攻擊對象的機體也給予攻擊中的機體與其 AP 相同數值的戰鬥傷害。

8-5-3-2-1. 給予的傷害透過計數器來管理。HP 變為 0 的機體被破壞並置於廢棄區。

8-5-3-2-2. 若攻擊中的機體擁有《先制攻擊》效果，則在通常處理之前，優先給予對方機體戰鬥傷害。(參閱 13-1-5.《先制攻擊》)

8-5-3-2-3. 若雙方戰鬥中的機體都被破壞，則視為同時被破壞。

8-5-4. 解決完本步驟中發生的所有效果後，就進入「戰鬥結束步驟」。

8-6. 戰鬥結束步驟

8-6-1. 所有「本次戰鬥中」效果均失效。

8-6-2. 解決完本步驟中發生的所有效果後，戰鬥結束回到主要階段。(參閱 7-5.主要階段)

9. 瞬動步驟

- 9-1. 瞬動步驟在阻擋步驟後和結束階段中發生。
- 9-2. 在瞬動步驟中，可以從非回合玩家開始依次發動擁有【瞬動】效果的指令卡牌以及【啟動·瞬動】效果。
- 9-3. 非回合玩家進行「發動擁有【瞬動】效果的指令」「發動【啟動·瞬動】效果」「讓過」中的任意 1 個。
 - 9-3-1. 發動擁有【瞬動】效果的指令是指，支付費用使用手牌中擁有【瞬動】效果的指令卡牌，並發動其效果的行動。
 - 9-3-2. 發動【啟動·瞬動】效果是指，滿足卡牌擁有的【啟動·瞬動】效果的條件後，啟動並發動其效果的行為。
 - 9-3-3. 讓過是指，不進行任何操作，將瞬動的行動權轉交給對方。
- 9-4. 接著由回合玩家進行「發動擁有【瞬動】效果的指令」「發動【啟動·瞬動】效果」「讓過」中的任意 1 個。
 - 9-4-1. 只要不是雙方玩家連續宣言「讓過」，瞬動的行動權就再次轉交給非回合玩家。
 - 9-4-2. 行動權以非回合玩家→回合玩家→非回合玩家……的順序持續轉交，直到雙方玩家連續宣言讓過為止。
- 9-5. 若雙方玩家連續宣言「讓過」，則結束瞬動步驟。

10. 效果的發動和結算

- 10-1. 效果
 - 10-1-1. 效果是指因卡牌的文本發生的命令及其代價。
 - 10-1-2. 若文本中沒有特定的指定，則效果僅對場上的卡牌有效。此外，若效果沒有指定在特定的區域發動，則機體以及基地的效果只有在擁有該效果的卡牌位於戰鬥區和護盾區期間才能發動。
 - 10-1-3. 效果中有描述為「可以～」的效果。若描述為「可以～」，則可以選擇不發動該效果。而如果沒有「可以～」的描述，則必須發動該效果，需盡可能地處理。
 - 10-1-4. 根據內容·誘發條件的不同，效果分為「常時型效果」「誘發型效果」「啟動型效果」「指令效果」「置換效果」。
 - 10-1-5. 常時型效果
 - 10-1-5-1. 常時型效果是指，持續不斷地發動某種效果的效果。
 - 10-1-5-2. 常時型效果位於其發動效果的區域內的期間，會持續不斷地發動。
 - 10-1-5-3. 有些常時型效果僅在滿足特定條件的期間發動。那些效果位於發動效果的區域中且滿足條件的期間，會持續不斷地發動。
 - 10-1-5-4. 常時型效果無需等待誘發·發動順序，在進入其發動區域的時間點就立即發動效果。
 - 10-1-5-5. 若多個常時型效果處於發動中，則那些效果會重複生效。

10-1-5-6. 若多個相互矛盾的常時型效果同時發動，則優先發動「無法」「不會」等否定效果的效果。

10-1-5-7. 效果對象有條件限制的常時型效果，在滿足條件的對象出現的瞬間，效果就會生效。

10-1-6. 誘發型效果

10-1-6-1. 誘發型效果是指，當遊戲中發生滿足條件的事態時，就會自動發動的效果。這包括【配置時】【攻擊時】【破壞時】【搭乘時】等指定時間點，或「當……時」等文本中描述了條件的情況。

10-1-6-1-1. 除非有【每回合 1 次】等限制，否則每次滿足條件就會發動。

10-1-6-2. 誘發性效果只要不滿足誘發條件，就不會被誘發也不會發動。

10-1-6-3. 若同時發生多個滿足條件的事態，效果只會被誘發並發動 1 次。

10-1-6-4. 若誘發型效果在被誘發並等待發動的期間，就算擁有該誘發型效果的卡牌離開了其發動區域，效果也會發動。

10-1-6-5. 若我方的多個效果被誘發，則視為這些效果同時誘發，需要決定解決順序並依次處理。

10-1-6-6. 若我方和對方的多個效果被誘發，則視為這些效果同時誘發。首先解決回合玩家誘發的所有效果，接著解決非回合玩家誘發的所有效果。

10-1-6-7. 在解決多個效果的過程中，若有新的效果被誘發，則優先解決新誘發的效果。

10-1-6-8. 在被誘發的多個效果中若有【爆發】效果，則優先解決【爆發】效果。

10-1-7. 啟動型效果

10-1-7-1. 啟動型效果是指，玩家可以隨意發動的效果。主要是包括【啟動·主要】效果以及【啟動·瞬動】效果。

10-1-7-2. 啟動型效果在可以發動的時間點，透過滿足「：」前面描述的行動，從而發動「：」後面描述的效果。

10-1-7-3. 有些啟動型效果以「①」等符號指示條件。這時，可以支付符號中指定數值的費用來滿足條件並發動效果。

10-1-7-4. 有些啟動型效果有 2 個或更多條件，例如：「【啟動·瞬動】（條件 1），（條件 2）：」這時，需要滿足所有條件才能發動「：」後面的效果。

10-1-7-5. 若沒有「：」描述啟動條件，則只要宣言啟動就可以發動啟動型效果。

10-1-8. 指令效果

10-1-8-1. 指令效果是指，在【主要】或【瞬動】或者同時指定兩者的時間點使用指令卡牌來發動的效果。

10-1-8-1-1. 若指令效果要求選擇對象，則只要無法選擇該對象就無法使用該指令卡牌。

10-1-9. 置換效果

10-1-9-1. 置換效果是指，在發生某事態時，不執行該事態而是執行其他事態的效果。

10-1-9-1-1. 若效果中描述有「改為 (B) 以代替 (A)」，則該能力所產生的效果就是置換效果。

10-2. 效果的條件

10-2-1. 若效果的發動要求滿足某些條件，則只要不滿足條件，該效果就不會發動。

10-2-2. 若效果發動要求選擇對象，則只要無法選擇對象，該效果就不會發動。

10-2-3. 若效果發動被「無法」效果限制，則即便滿足條件，該效果也不會發動。

10-3. 效果發動的順序

10-3-1. 發動效果時，依以下順序進行。

10-3-1-1. 若有發動條件，則必須滿足該條件。只要不滿足條件，就無法發動。

10-3-1-2. 宣言要發動的效果。若是在手牌中時可以發動的效果，則公開該卡牌。

10-3-1-3. 發動宣言的效果。

10-3-1-4. 解決因發動效果而引發的事態。

10-3-2. 若要發動的是指令卡牌的效果，則展示該指令卡牌，執行卡牌上所示的效果。

10-3-3. 若效果中寫有「選擇～」 「最多」 「將～」 等描述，則使用指令卡牌或觸發誘發型效果時，在出現該指示的階段中，選擇所指定的相應卡牌或玩家作為對象。

10-3-3-1. 若無法選擇效果對象，則該效果不發動。

10-3-4. 若文本中未特別指定需要選擇的卡牌或玩家等資訊，則當該效果為針對卡牌時，指向該效果的來源卡牌；若為針對玩家的效果，指向該效果來源卡牌的持有者玩家。

10-3-5. 若從卡組中選擇卡牌，則確認卡組內容，從其中選擇指定的卡牌。

11. 規則處理

11-1. 規則處理的基本

11-1-1. 規則處理是指，在對戰中發生了特定的事態或正在發生特定事態的情況下，透過規則自動執行的處理。

11-1-2. 即便正在進行其他行動，也會在發生事態的時間點立刻解決規則處理。

11-2. 判定敗北處理

11-2-1. 若在規則處理開始的時間點，任一玩家滿足以下任一敗北條件，則所有滿足敗北條件的玩家在對戰中敗北。

11-2-1-1. 任一玩家的護盾區中沒有任何卡牌的狀態下，當該玩家受到來自機體的戰鬥傷害時，該玩家即滿足敗北條件。

11-2-1-2. 當任一玩家的卡組變成 0 張時，該玩家即滿足敗北條件。

11-3. 破壞處理

11-3-1. 機體·基地·護盾受到傷害，其 HP 變得不高於 0 時就會被破壞。被破壞的卡

牌需置於廢棄區。

11-3-1-1. 每張護盾視為擁有 HP1。

11-4. 戰鬥區的超額處理

11-4-1. 戰鬥區中的機體上限為 6 張。

11-4-2. 戰鬥區中已達到上限的狀態下，若要使用新的機體卡牌或透過某種效果配置機體時，需選擇 1 張已在戰鬥區的機體並將其置於廢棄區。

11-4-2-1. 透過此處理被置於廢棄區的機體不視為被破壞。

11-4-2-2. 當將要同時配置多張機體時，需依照數量將戰鬥區中的機體置於廢棄區。

11-5. 護盾區內基地放置處的超額處理

11-5-1. 基地放置處中的基地上限為 1 張。

11-5-2. 基地放置處已達到上限的狀態下，若要使用新的基地卡牌或透過某種效果配置基地時，需選擇 1 張已在基地放置處的基地並將其置於廢棄區。

11-5-2-1. 透過此處理被置於廢棄區的基地不視為被破壞。

12. 多人對戰

12-1. 多人對戰是適用於 3 人以上玩家遊玩的規則。存在可 3 人以上參與的「輪轉戰」，以及可 4 人參與的「團隊戰」。

12-2. 輪轉戰是 3 人以上參與，和場上其他所有玩家交戰的多人對戰規則。卡組構築規則（參閱 6.遊戲的準備）以及遊戲的進行（參閱 7.遊戲的進行）原則上遵循雙人對戰的規則。

12-2-1. 透過猜拳等方式從所有玩家中決定第一位行動的玩家，該玩家可選擇「順時針（左側）」或「逆時針（右側）」的行動順序。此後，活躍玩家的回合結束時，依照第一位玩家選擇的順序回合移交下一位玩家。

12-2-2. 遊戲前準備階段中，除了第一位玩家外，其餘所有玩家放置 EX 資源。

12-2-3. 手牌的重抽將從第一位玩家開始依序進行。

12-2-4. 當需要每位元玩家同時執行某項操作（如效果結算等）時，由活躍玩家開始依序進行，直到所有玩家執行完畢。

12-2-5. 輪轉戰中，勝負判定有「勝者晉級規則」與「敗者淘汰規則」2 種。

12-2-5-1. 在勝者晉級規則下，任一玩家的護盾區中沒有卡牌的狀態下，該玩家受到來自機體的戰鬥傷害時，僅給予該玩家戰鬥傷害的玩家勝利。遊戲中卡組變為 0 張的玩家在該時間點立即淘汰，該玩家的所有卡牌與效果將從遊戲中移除。

12-2-5-2. 在敗者淘汰規則下，最後未被淘汰的玩家獲勝。與雙人對戰相同，在玩家受到戰鬥傷害或卡組變為 0 張的時間點，該玩家的所有卡牌與效果將從遊戲中移除。

- 12-2-6. 若效果等指向「對方」，則指所有其他玩家。
- 12-2-7. 若使用機體進行攻擊，則可以攻擊其他玩家的休息狀態機體或其他玩家。
- 12-2-8. 瞬動步驟將從活躍玩家的下一位玩家開始依序進行。所有人選擇讓過後結束瞬動步驟。
- 12-3. 團隊戰是 2 人一組的隊伍間交戰的多人對戰規則。卡組構築規則（參閱 6.遊戲的準備）以及遊戲的進行（參閱 7.遊戲的進行）原則上遵循雙人對戰的規則。
- 12-3-1. 每隊以團隊為單位推進遊戲的每個階段，而非個人。
- 12-3-2. 每隊的兩名玩家並排坐在桌子的一側。每隊右側的玩家為隊長，由兩隊隊長透過猜拳等方式決定先攻·後攻。
- 12-3-3. 團隊戰中，除共用護盾區外，每位玩家的手牌、能源、場上的卡牌等不在隊伍中共用。不可互相借用手牌、參照隊友 Lv.或代為支付費用。
- 12-3-4. 隊伍內部可以共用情報與戰略，若意見不合則以隊長決定為準。
- 12-3-5. 與雙人對戰的遊戲前準備（參閱 6.遊戲的準備）不同，每位玩家將自己的卡組最上方的 4 張卡牌，在不查看內容的情況下背面朝上，與隊友交替逐張置於共用的護盾區。此時，需將卡牌從靠近自己的一邊開始往外，依次交替往上疊放。
- 12-3-6. 當在遊戲前準備中放置 EX 能源時，由後攻隊伍的兩名玩家各放置 1 張。
- 12-3-7. 在共用護盾區的基地放置處中，每隊只能配置 1 張基地。遊戲前準備中放置的 EX 基地只有該基地放置處中的 1 張。
- 12-3-8. 護盾受到傷害或將護盾加入手牌時，對象為共用護盾區中最上方的護盾，該護盾卡牌會被置於其持有者的廢棄區或手牌。
- 12-3-9. 團隊戰的勝負判斷遵循雙人對戰的規則。
- 12-3-9-1. 任一隊伍的護盾區中沒有卡牌的狀態下，當該玩家受到來自機體的戰鬥傷害時，該隊伍即滿足敗北條件。
- 12-3-9-2. 當任一玩家的卡組變成 0 張時，該玩家的隊伍即滿足敗北條件。
- 12-3-10. 在效果等指向「友方」時，同時指向自己和隊友的卡牌。
- 12-3-11. 在效果等指向「我方」時，僅指向該卡牌的持有者。
- 12-3-12. 若使用機體攻擊，則可以攻擊對方隊伍中休息狀態的機體或對方隊伍。若攻擊對方隊伍，則需確認對方隊伍的共用護盾區。
- 12-3-13. 《阻擋者》效果在隊友的機體被攻擊時也可以發動。

13. 關鍵字效果和關鍵字

13-1. 關鍵字效果

13-1-1. 《修復》

- 13-1-1-1. 《修復》是我方的回合結束時發動的效果。《修復（數值）》是指，「當我方的回合結束時，此機體回復（數值）」的意思。

13-1-1-2. 已經擁有《修復》效果的機體，若透過某種效果獲得新的《修復》效果，則不算擁有多個而是疊加《修復》的數值。

例：擁有《修復：1》效果的機體，若獲得新的《修復：2》效果，則該機體的《修復》效果變成《修復：3》。

13-1-2. 《突破》

13-1-2-1. 《突破》是當機體透過戰鬥傷害破壞對方的機體時發動的關鍵字效果。《突破（數值）》是指，「在我方的回合中，當此機體透過戰鬥傷害破壞對方機體時，給予作為被破壞基地的持有者的對方護盾區最前方的 1 張卡牌（數值）點傷害」的意思。

13-1-2-2. 「給予對方的護盾區最前方的 1 張卡牌（數值）點傷害」是若對方有基地則給予該張基地，若沒有基地則給予對方護盾區最上方的 1 張卡牌傷害。

13-1-2-3. 即便雙方的機體均因戰鬥被破壞，也會發動。

13-1-2-4. 若對方護盾區中沒有任何 1 張基地或護盾，則不發動《突破》效果。

13-1-2-5. 已經擁有《突破》效果的機體，若透過某種效果獲得新的《突破》效果，則不算擁有多個而是疊加《突破》的數值。

例：擁有《突破：1》效果的機體，若獲得新的《突破：2》效果，則該機體的《突破》效果變成《突破：3》。

13-1-3. 《支援》

13-1-3-1. 《支援》是透過將機體轉為休息狀態而發動的關鍵字效果。《支援（數值）》是指，「【啟動·主要】將此機體轉為休息狀態：選擇友方的 1 張其他機體。本回合中，該機體的 AP+（數值）。」的意思。

13-1-3-2. 已經擁有《支援》效果的機體，若透過某種效果獲得新的《支援》效果，則不算擁有多個而是疊加《支援》的數值。

例：擁有《支援：1》效果的機體，若獲得新的《支援：2》效果，則該機體的《支援》效果變成《支援：3》。

13-1-4. 《阻擋者》

13-1-4-1. 《阻擋者》是指，當進行阻擋宣言時，透過將擁有此效果的機體轉為休息狀態，可以將攻擊對象變更為我方的關鍵字效果。

13-1-4-2. 同一機體無法擁有多個《阻擋者》效果。

13-1-5. 《先制攻擊》

13-1-5-1. 《先制攻擊》是指，攻擊中的機體進行戰鬥時，優先於對方給予戰鬥傷害的關鍵字效果。

13-1-5-2. 「優先給予戰鬥傷害」是指，在「8-5.傷害步驟」中，優先給予戰鬥傷害。在通常處理中，雙方會同時給予彼此戰鬥傷害，擁有《先制攻擊》效果的機體優先給予傷害後，被攻擊方機體再給予戰鬥傷害。若透過此

戰鬥傷害破壞了對方的機體或基地，則不會受到來自被攻擊方機體的戰鬥傷害。

13-1-5-3. 同一機體無法擁有多個《先制攻擊》效果。

13-1-6. 《高機動》

13-1-6-1. 《高機動》是指，機體進行攻擊期間持續發動的關鍵字效果。《高機動》是，「此機體進行攻擊的期間，對方的機體無法發動《阻擋者》效果」的意思。

13-1-6-2. 同一機體無法擁有多個《高機動》效果。

13-2. 關鍵字

13-2-1. 【啟動·主要】

13-2-1-1. 【啟動·主要】是，只能在機體進行攻擊期間以外的我方主要階段可以發動的啟動型效果（參閱 10-1-7. 啟動型效果）的關鍵字。「【啟動·主要】（條件）：（文本）」是，以「在我方的主要階段中，可以進行（條件）。那樣做時，（文本）」的意思。

13-2-2. 【啟動·瞬動】

13-2-2-1. 【啟動·瞬動】是，只能在瞬動步驟中發動的啟動型效果（參閱 10-1-7. 啟動型效果）的關鍵字。「【啟動·瞬動】（條件）：（文本）」是，「在瞬動步驟中，可以進行「條件」。那樣做時，（文本）」的意思。

13-2-3. 【主要】

13-2-3-1. 【主要】是僅指令卡牌擁有的、在機體進行攻擊期間以外的我方主要階段中使用就可以發動指令效果的關鍵字。

13-2-3-2. 有些卡牌會同時標注「【主要】 / 【瞬動】」。此時，意味著在任意時機都可以發動。

13-2-4. 【瞬動】

13-2-4-1. 【瞬動】是僅指令卡牌擁有的、在瞬動時機使用就可以發動指令效果的關鍵字。

13-2-4-2. 在瞬動步驟中無法將擁有【駕駛員】效果的指令卡牌作為駕駛員進行搭乘。

13-2-4-3. 有些卡牌會同時標注「【主要】 / 【瞬動】」。此時，意味著在任意時機都可以發動。

13-2-5. 【爆發】

13-2-5-1. 【爆發】是當護盾因傷害及效果等原因被破壞，在被置於廢棄區前可以立即發動效果的關鍵字。「【爆發】（文本）」是，「當此卡牌作為護盾被破壞而正面朝上時，可以不支付費用發動以下效果。那樣做時，（文本）」的意思。

13-2-5-2. 【爆發】也可以選擇不發動。此時，該卡牌直接置於廢棄區。

13-2-5-3. 當發動【爆發】時，會在被置於廢棄區前發動。效果發動後，只要該卡牌沒有移動到其他區域就會被置於廢棄區。

13-2-6. 【配置時】

13-2-6-1. 【配置時】是指，當卡牌被配置時，發動該效果的關鍵字。

13-2-7. 【攻擊時】

13-2-7-1. 【攻擊時】是指，機體在我方的攻擊步驟進行攻擊宣言時，發動該效果的關鍵字。

13-2-8. 【破壞時】

13-2-8-1. 【破壞時】是指，機體或基地因戰鬥結果或某種效果被破壞，並被置於廢棄區時，發動該效果的關鍵字。

13-2-8-2. 在【破壞時】發動的效果，將作為那張被破壞卡牌的效果，從廢棄區發動。

13-2-8-2-1. 若文本中有參照該卡牌狀態的描述，則參照其被破壞置於廢棄區前，最後一次存在於場上的狀態。

13-2-9. 【搭乘時】

13-2-9-1. 【搭乘時】是指，當機體被駕駛員搭乘時，發動該效果的關鍵字。

13-2-9-2. 【搭乘時】有時會記述為「【搭乘時·(條件)】(文本)」。這是「當被滿足(條件)的駕駛員搭乘時，(文本)」的意思。

13-2-10. 【搭乘中】

13-2-10-1. 【搭乘中】是指，在該機體被駕駛員搭乘的期間，持續發動該效果的關鍵字。

13-2-10-2. 【搭乘中】有時會記述為「【搭乘中·(條件)】(文本)」。這是「被滿足(條件)的駕駛員搭乘期間，(文本)」的意思。

13-2-11. 【共鳴時】

13-2-11-1. 【共鳴時】是指，當滿足共鳴條件的駕駛員搭乘時，發動該效果的關鍵字。

13-2-12. 【共鳴中】

13-2-12-1. 【共鳴中】是指，在該機體被滿足共鳴條件的駕駛員搭乘的期間，持續發動該效果的關鍵字。

13-2-13. 【每回合 1 次】

13-2-13-1. 【每回合 1 次】是指，在該回合中只能發動 1 次該效果的關鍵字。

13-2-13-2. 【每回合 1 次】是即便有多張擁有同一效果的卡牌，每張都可以各發動 1 次。

●Ver.1.1.0 (2025 年 7 月 24 日更新)

- 新增 13-2-11. 13-2-12.(納入了從 ST01 卡組開始引入的兩個新關鍵詞【共鳴時】【共鳴中】)
- 新增 7-5-5-2. (卡牌使用順序)
- 刪除 10-3-4. (該規則為不必要內容)
- 12-2-1.修正重點標記 (已修正錯字，並因「右回り／左回り」為日本特有表記，故將其刪除。
- 刪除 10-3-4. (與前面文章重複)
- 新增了 3. 卡牌類型