

卡表

卡片資訊

一張牌基本會有的資訊

- 1.名稱
- 2.資源費用/維持費用:資源費用代表這張卡在被使用/召喚時所需要支付的資源量;維持費用是表示存在的卡片留在場上時, 每次結束階段時所需求場上未橫置的資源量
- 3.屬性/種類:卡片的各種分類, 基本為兩大類, 怪獸卡與魔法卡
- 4.效果/說明:該卡的效果與說明
- 5.攻擊力/守備力:怪獸卡會有的數值
- 6.資源量:每張卡背上會有的數值, 將卡蓋於場上的資源區即代表現有的資源量

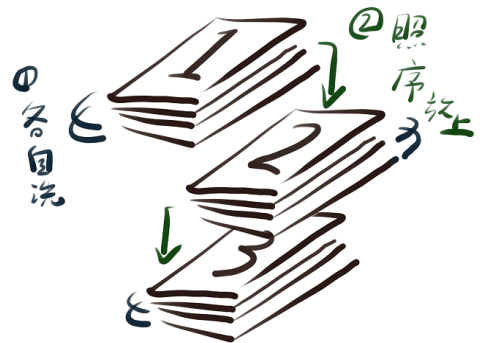
勝敗條件

牌庫即生命, 遭受傷害時會削減牌庫, 無牌可抽或是牌被打光即為敗北

準備開始

準備總數符合最低張數的牌組, 並將卡背所標示的資源數分類後各自進行洗牌, 之後將資源數多的為下照順序往上放, 雙方各自從牌組最上方抽出七張牌, 從中挑出兩張蓋在自己的資源區, 剩下五張牌作為手牌

名稱	資源/維持
屬性/種類	攻/守
效果/說明	



遊戲流程

一個玩家的回合中，共分為四階段

開始階段>戰鬥階段>配置階段>結束階段>>另一名玩家的開始階段...

1.開始階段:每回合開始的階段

可做的事:"必須從牌組最上方抽一張牌作為手牌"(先攻者的第一回合無法抽牌、在此階段無牌可抽就是輸)、"必須將場上的怪獸進行重置"、可發動的卡片效果的發動與處理

↓

2.戰鬥階段(or配置階段):怪獸進行戰鬥的階段

可做的事:使用怪獸進行攻擊與傷害判定、可發動的卡片效果的發動與處理

↓

3.配置階段(or戰鬥階段):將手牌配置到場上的階段

可做的事:將手牌以蓋放的形式配置到資源區(每回合只能配置一張資源)、從手牌或資源區通常召喚怪獸(每回合只能通常召喚一張怪獸)、資源增減處理、可發動的卡片效果(ry

↓

4.結束階段:每回合結束的階段

可做的事:"確認手牌的數量，若超出七張則必須棄置多餘的牌"、"必須確認場上卡片的維持資源"、可發動的卡片效果(ry

↓

另一名玩家的開始階段...

戰鬥階段與配置階段可視玩家當回合需求調換，但每個玩家一回合只各有一次戰鬥與配置階段

考慮-

支付費用

資源費用:大部分的卡片要被使用/召喚都需要支付資源,於是得將手牌以蓋放的形式配置到自己場上的資源區,且每回合只能配置一張資源;每當需要使用/召喚卡片時,依牌上的資源所需數(以上)進行支付,然後將支付後的資源橫置

此外,覆蓋於場上資源區的卡也可進行使用/召喚,此時該卡可以使用包括該卡背的資源來進行支付,需注意的是,這種方式召喚的怪獸也同樣視為每回合只能進行一次的通常召喚

考慮-

維持費用:通常會是怪獸卡或是持續型魔法卡會有的數值,當表示存在的這種卡片留在場上時,每到結束階段時必須確認場上的資源量是在維持費用以上,否則依怪獸不同通常會有相對應的debuff、魔法卡則通常會被棄置

橫置:場上的卡進行某些動作或是遭受某些狀態時會進入橫置狀態,通常代表該卡無法再進行動作;正常每回合我方的開始階段便能重置(縱置)自己場上所有卡

攻守流程

當攻方場上有可行動的怪獸，可以選擇橫置該怪獸進行攻擊；此時守方場上有可行動的怪獸，可以選擇橫置該怪獸進行阻擋並進行戰鬥

戰鬥階段開始

- 1.攻方選定自己場上可行動的怪獸，宣告對守方直擊或是攻擊守方場上的怪獸
- 2.守方選定自己場上可行動的怪獸，宣告對攻擊進行阻擋
- 3.雙方選定攻守的怪獸或承受直擊後進行傷害判定

回到1.重複，直到攻方不動作為止

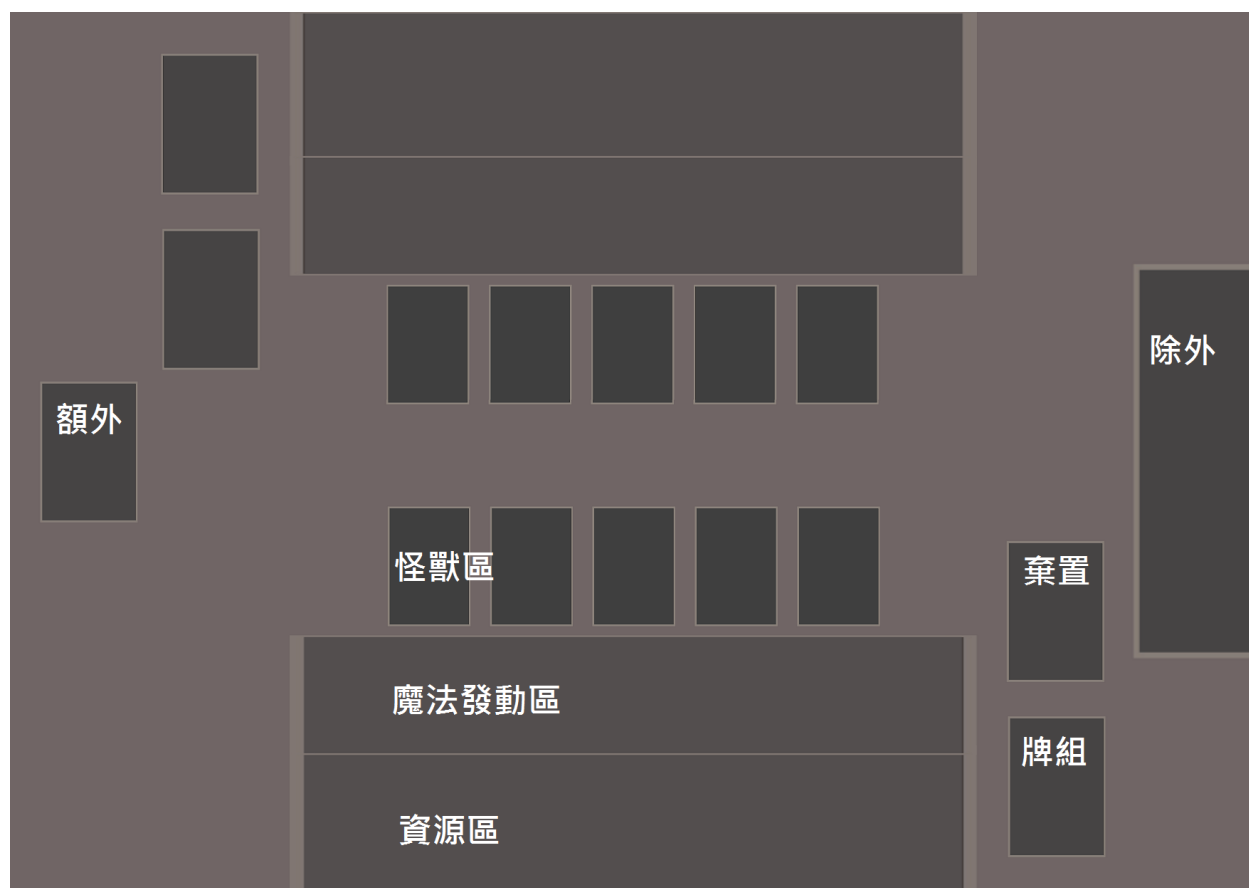
戰鬥階段結束

傷害判定

怪獸間的攻守是比較攻方怪獸的攻擊力與守方怪獸的守備力，當攻擊力>守備力時守備怪獸破壞；反之攻擊力≤守備力時，雙方都不受到影響

當守方承受直擊時受到等同該怪獸攻擊力數值的傷害，守方必須自牌庫頂一張張抽起並棄置，直到等同該傷害值為止

考慮-攻守判定細項



怪獸區五格 魔法發動與資源區十格

機制更換-
攻守數值更換為10單位
抽牌觸發
額外輪替
消費資源與維持資源使用法更換