

高达卡牌对战 综合规则

Ver. 1.0

最终更新日：2024 年 11 月 29 日

目录

1. 游戏概要
2. 卡牌信息
3. 游戏的区域
4. 游戏的基础用语
5. 游戏的准备
6. 游戏的进行
7. 攻击和战斗
8. 瞬动步骤
9. 效果的发动和结算
10. 规则处理
11. 关键词效果和关键词

综合规则正文

1. 游戏概要

1-1. 游戏人数

1-1-1. 本游戏原则上是由 2 名玩家进行对战的游戏。以其它人数进行游戏的相关规则，请参阅多人对战规则。

1-2. 游戏的胜负

1-2-1. 若有任意一方玩家败北，则游戏会在此时结束。当对战对手败北时，由自身未败北的玩家获得游戏胜利。

1-2-2. 游戏败北条件如下。

1-2-2-1. 任意一方玩家的护盾区中没有任何卡牌的状态下，当该玩家受到来自机体的战斗伤害时，该玩家即满足败北条件。

1-2-2-2. 当任意一方玩家的卡组变成 0 张时，该玩家即满足败北条件。

1-2-3. 所有玩家都可以在游戏中的任何时点宣言认输。宣言认输的玩家会立刻败北，同时游戏结束。

1-2-4. 不会因卡牌的效果而强制认输，任何置换效果也都无法置换因认输而导致的败北。

1-3. 游戏的大原则

- 1-3-1. 本综合规则所定义的规则是原则性规定。由于卡牌效果或特殊规则，可能会出现例外情况。如果卡牌上记载的文本内容与综合规则的内容相矛盾，则应优先遵循卡牌上的文本内容。
- 1-3-2. 若因某种理由要求玩家进行无法执行的行动，则不会进行。另外，若有其中一部分无法执行，则需尽可能地进行该行动。
 - 1-3-2-1. 若被要求将已经处于某种状态的卡牌再次转为该状态，则不视为再次变为该状态，而是该行为本身不会进行。

例：如果已经处于休息状态的机体由于某种效果被指示转为休息状态，因为它已经处于休息状态，所以不会重新进入休息状态。
 - 1-3-2-2. 若因某种理由被要求进行 0 次或负数次某行动，则该行动不会进行。即便次数为负数也不会进行逆向的行动。
- 1-3-3. 当因某卡牌的效果被指示进行某行动时，若同时发生禁止该行动的效果，则通常以禁止的效果优先。
- 1-3-4. 若因某种理由要求多名玩家同时进行选择，则由当回合的玩家先进行选择。当回合玩家选择之后，再由非回合玩家进行选择。
- 1-3-5. 若因卡牌或规则选择某数量，除非有特别指定，否则都必须选择 1 及以上的整数。不能选择不满 1 的包含零数的数字及负整数。
- 1-3-6. 若因卡牌效果对卡牌的数值信息进行修正，则结果一定需为整数。若结果变为负整数，除非有其他效果对该信息进行数值加减，否则都视为 0 处理。
- 1-3-7. 除非有特别指定，否则卡牌效果需按文本上记述的顺序执行。

2. 卡牌信息

2-1. 卡牌编号

- 2-1-1. 是指卡牌所拥有的按照每弹划分的连续编号。在游戏中，卡牌编号一致的卡牌视为相同的卡牌。

2-2. 卡牌名称

- 2-2-1. 是指卡牌所拥有的固有名称。
- 2-2-2. 有些卡牌文本会使用 { } 来指定内容，且没有附带其他信息。这种情况应参照拥有完全一致的卡牌名称的卡牌。
- 2-2-3. 有些卡牌文本会用“名称中包含“○○””来指定卡牌名称的一部分。这种情况应参照卡牌名称中包含“”内所述文字的卡牌。
- 2-2-4. 1 张卡牌也可能拥有多个卡牌名称。

2-3. 卡牌类型

- 2-3-1. 是指卡牌所拥有的表示卡牌类型的信息。

- 2-3-2. 卡牌类型有“机体卡牌”“机师卡牌”“指令卡牌”“基地卡牌”“能源卡牌”这5种。
- 2-3-3. “机体卡牌”是构成卡组的卡牌。主要通过从手牌中使用，正面朝上置于战斗区中。
- 2-3-3-1. 若卡牌的文本描述为“机体”，则指置于战斗区中的卡牌类型为“机体卡牌”的卡牌。
- 2-3-3-2. 若卡牌的文本描述为“机体卡牌”，则指存在于战斗区之外的卡牌类型为“机体卡牌”的卡牌。
- 2-3-4. “机师卡牌”是构成卡组的卡牌。主要通过从手牌中使用，正面朝上叠放于战斗区中的机体下方。
- 2-3-4-1. 若卡牌的文本描述为“机师”，则指叠放于战斗区中的机体下方的卡牌类型为“机师卡牌”的卡牌。
- 2-3-4-1-1. 有些指令卡牌也视为“机师”。（参照2-3-5-4-1.）
- 2-3-4-2. 若卡牌的文本描述为“机师卡牌”，则指存在于战斗区之外的卡牌类型为“机师卡牌”的卡牌。
- 2-3-4-3. 机师只能以叠放于机体下的状态存在于战斗区中。
- 2-3-4-4. 机师上记述的“AP”“HP”会加算到其所搭乘的机体上，机师卡牌拥有的效果也会成为其所搭乘的机体的效果。
- 2-3-5. “指令卡牌”是构成卡组的卡牌。主要通过从手牌中使用，发动指令效果。是用完立即丢弃的卡牌。
- 2-3-5-1. 从手牌中使用并发动了效果的“指令卡牌”，直到该效果发动结束为止的期间，都视为不属于任何区域。
- 2-3-5-2. 在效果发动之后，若“指令卡牌”没有因效果而属于任何区域，则将其置于废弃区中。
- 2-3-5-3. 若卡牌的文本描述为“指令”或“指令卡牌”，则与其所属的区域无关，均指卡牌类型为“指令卡牌”的卡牌。
- 2-3-5-4. 除了通常的指令效果外，“指令卡牌”可能还拥有机师效果或者【爆发】效果。
- 2-3-5-4-1. 机师效果是指，通过从手牌中使用该指令卡牌，在将其视为指令卡牌的同时作为机师正面朝上叠放于战斗区中的机体下方的效果。记述的“AP”“HP”会加算到其所搭乘的机体上。
- 2-3-5-4-1-1. 将卡牌文本中记述有“机师”的“指令卡牌”作为“机师”叠放后，其卡牌类型也参照“机师”。
- 2-3-5-4-2. 【爆发】效果是指，其作为护盾被破坏，翻开正面时可以发动的效果。
- 2-3-6. “基地卡牌”是构成卡组的卡牌。主要通过从手牌中使用，正面朝上置于护

盾区（基地放置处）中。

2-3-6-1. 若卡牌的文本描述为“基地”，则指置于护盾区（基地放置处）中的卡牌类型为“基地卡牌”的卡牌。

2-3-6-2. 若卡牌的文本描述为“基地卡牌”，则指存在于护盾区（基地放置处）之外的卡牌类型为“基地卡牌”的卡牌。

2-3-7. “能源卡牌”是构成能源卡组的卡牌。是将要从手牌中使用卡牌时，用以支付其所需费用的卡牌。

2-3-7-1. 若卡牌的文本描述为“能源”，则与其所属的区域无关，均指卡牌类型为“能源卡牌”的卡牌。

2-4. 颜色

2-4-1. 是指卡牌所拥有的表示颜色的信息。此信息有时要参照卡牌文本。

2-4-2. 除能源卡牌和替代卡之外的所有卡牌都拥有颜色。

2-4-2-1. 颜色有“蓝色”“绿色”“红色”“白色”这4种。

2-4-3. 战斗区中的机体的颜色不会受到其搭乘的卡牌的颜色影响。

2-5. 特征

2-5-1. 是指卡牌所拥有的总结其“所属”“属性”“类型”等表示特征的信息。

2-5-2. 1张卡牌可能拥有多种特征。

2-5-3. 有些卡牌文本会参照特征。若文本中有指定（○○），则参照拥有该特征的卡牌。拥有多种特征的卡牌，只要包含其中任何1种或更多，就视为拥有该特征。

2-5-4. 拥有特征的卡牌主要是机体卡牌、机师卡牌、基地卡牌、拥有机师效果的指令卡牌。

2-6. AP（攻击值）

2-6-1. 是在战斗中表示攻击力的信息。（参照7. 攻击和战斗）

2-6-2. 拥有AP的卡牌主要是机体卡牌和基地卡牌。

2-6-3. 在机师卡牌以及拥有机师效果的指令卡牌上，会记述AP的修正值，搭乘时会将修正值加算在机体上。

2-7. HP（生命值）

2-7-1. 是表示卡牌所拥有的耐久力的信息。

2-7-1-1. 拥有HP的卡牌，一旦其HP变成0就会被破坏。

2-7-2. 拥有HP的卡牌主要是机体卡牌和基地卡牌。

2-7-3. 在机师卡牌以及拥有机师效果的指令卡牌上，会记述HP的修正值，搭乘时会将修正值加算在机体上。

2-8. Lv（等级）

2-8-1. 表示使用卡牌时所需的能源数值。确认我方能源区中的能源数量，若其中放置的能源张数与Lv数值相同或更多，则满足条件。与能源是否处于活跃或休

息状态无关。

2-8-2. 除能源卡牌和替代卡之外的所有卡牌都拥有 Lv。

2-8-3. 替代卡在参照 Lv 时，视为 0 处理。

2-9. 费用

2-9-1. 表示使用卡牌时需支付的费用。将我方能源区中所需数量的活跃状态的能源转为休息状态就能支付费用。

2-9-2. 除能源卡牌和替代卡之外的所有卡牌都拥有费用。

2-9-3. 替代卡在参照费用时，视为 0 处理。

2-10. 卡牌文本

2-10-1. 是表示卡牌所拥有的固有效果的信息。

2-10-2. 若机体卡牌和机师卡牌拥有的卡牌文本中没有特别的指示，则其仅在战斗中才有效。

2-10-3. 若基地卡牌拥有的卡牌文本中没有特别的指示，则其仅在护盾区（基地放置处）中才有效。

2-10-4. 有时会在文本的（）中详细说明关键词效果或卡牌效果。这些文本被称为注释，以解释效果为目的，不影响游戏。

2-11. 共鸣条件

2-11-1. 表示共鸣所需的条件。记述了机师的名字或特征。

2-11-2. 只有机体卡牌拥有共鸣条件。

2-11-3. 有满足条件的机师重叠状态下的机体，称为“共鸣机体”。

2-11-4. 通常，机体在登场到战斗区的回合中无法攻击，但是“共鸣机体”在登场的回合中可以立即攻击。

2-12. 插图

2-12-1. 是指卡牌内容的图示。

2-13. 画师名

2-13-1. 是指绘制卡面的插画师名称。

2-14. 版权标识

2-14-1. 是指此卡牌的版权标识。

2-15. 稀有度

2-15-1. 是表示卡牌稀有度的信息。

3. 游戏的区域

3-1. 区域

3-1-1. 区域是指“卡组区”“能源卡组区”“能源区”“战斗区”“护盾区”“除外区”“手牌”“废弃区”。

3-1-1-1. 每名玩家分别拥有 1 个各区域。

- 3-1-1-2. 有时会将“能源区”“战斗区”“护盾区”并称为“场上”。
 - 3-1-2. 效果发动中的指令卡牌和【爆发】效果发动中的卡牌不属于以上任何一个区域。
 - 3-1-3. 各区域中的卡牌张数对所有玩家都是公开的，可以随时确认。
 - 3-1-4. 根据区域的不同，有些区域中放置的卡牌的内容对所有玩家公开，有些不公开。卡牌内容公开的区域称为公开区域，不公开的区域称为非公开区域。
 - 3-1-5. 若卡牌在区域间进行移动，除非有特别指定，否则该卡牌视为新区域中的新卡牌。在之前的区域中适用的效果不会按照原样适用。
 - 3-1-6. 若多张卡牌同时被置于某个区域中，除非有特别指定，否则在新的区域中的放置顺序由持有这些卡牌的玩家决定。
 - 3-1-7. 若从公开区域将多张卡牌同时置于非公开区域，除非有特别指定，否则放置到非公开区域中的顺序由持有这些卡牌的玩家决定。其他玩家无法知晓这些卡牌的放置顺序。
- 3-2. 卡组区
- 3-2-1. 是游戏开始时放置我方卡组的区域。
 - 3-2-2. 卡组区是非公开区域。此区域中的卡牌背面朝上重叠放置，除非有特别指定，否则任何玩家都无法查看其内容和顺序，也无法变更其顺序。
 - 3-2-3. 卡组中的多张卡牌同时被置于其他区域时，均视为同时放置，仅在实际进行时逐一放置。
 - 3-2-4. 若被要求切洗卡组，则需持有该卡组的玩家随机变更卡牌顺序。
- 3-3. 能源卡组区
- 3-3-1. 是游戏开始时放置我方能源卡组的区域。
 - 3-3-2. 能源卡组区是非公开区域。此区域中的卡牌背面朝上重叠放置，除非有特别指定，否则任何玩家都无法查看其内容和顺序，也无法变更其顺序。
 - 3-3-3. 能源卡组中的多张卡牌同时被置于其他区域时，均视为同时放置，仅在实际进行时逐一放置。
- 3-4. 能源区
- 3-4-1. 是从能源卡组中放置能源的区域。
 - 3-4-2. 能源区中最多可以放置 15 张能源。
 - 3-4-2-1. EX 能源最多可以放置 5 张。
 - 3-4-3. 能源区是公开区域。任何玩家都可以自由查看此区域的卡牌内容。
- 3-5. 战斗区
- 3-5-1. 是放置机体和机师的区域。
 - 3-5-2. 战斗区中最多可以放置 6 张机体。
 - 3-5-3. 战斗区是公开区域。任何玩家都可以自由查看此区域的卡牌内容。
- 3-6. 护盾区

3-6-1. 是玩家被攻击时进行判定的区域。

3-6-2. 护盾区中有基地放置处和护盾放置处。

3-6-3. 基地放置处中最多可以放置 1 张基地。

3-6-3-1. 基地放置处是公开区域。任何玩家都可以自由查看此区域的卡牌内容。

3-6-4. 护盾放置处中背面朝放置作为护盾的卡牌。

3-6-4-1. 护盾放置处是非公开区域。除非有特别指定，否则此区域中的卡牌背面朝上放置，任何玩家都无法自由查看内容，也无法变更其顺序。若护盾放置处的卡牌被置于其他区域，除非有特别指定，否则应选择护盾放置处最上方的卡牌。

3-6-4-2. 置于护盾放置处的卡牌各自视为拥有 HP1 的护盾处理。

3-7. 除外区

3-7-1. 是放置被除外的卡牌的区域。

3-7-2. 除外区是公开区域。任何玩家都可以自由查看此区域的卡牌内容。

3-7-2-1. 玩家本人可以自由变更其中的卡牌顺序。

3-8. 手牌

3-8-1. 是各玩家放置从卡组中抽取的卡牌的区域。

3-8-2. 虽然手牌是非公开区域，但是持有者玩家可以自由查看自己手牌中的卡牌并自由变更其中的顺序。

3-8-3. 除非有特别指定，否则无法查看其他玩家的手牌。

3-8-4. 手牌的上限张数是 10 张。

3-8-4-1. 玩家可以持有任意张数的手牌，但在自己的结束阶段，若手牌超过上限张数，则必须丢弃手牌，直到符合上限张数为止。

3-9. 废弃区

3-9-1. 是放置被破坏的机体卡牌和机师卡牌、基地卡牌、效果发动完的指令卡牌等的区域。

3-9-2. 废弃区是公开区域。此区域中的卡牌正面朝上重叠放置，任何玩家都可以自由查看此区域的卡牌内容。

3-9-2-1. 玩家自己可以自由变更其中的卡牌顺序。

4. 游戏的基础用语

4-1. 效果

4-1-1. 效果是指写在卡牌固定位置上的文本。

4-1-2. 效果中存在《支援》《阻挡者》等关键词效果。

4-2. 玩家

4-2-1. 玩家是指卡牌的所有者。

4-2-2. 若卡牌文本中描述为“持有者”，那就是指拥有该卡牌的玩家。

- 4-2-3. 在游戏结束后的阶段，各位玩家收回自己原本拥有的所有卡牌。
- 4-3. 回合玩家和非回合玩家
 - 4-3-1. 回合玩家是指当前回合行动中的玩家。
 - 4-3-2. 非回合玩家是指非当前回合行动中的玩家。
- 4-4. 活跃状态和休息状态
 - 4-4-1. 战斗区·能源区·护盾区（基地放置处）中的卡牌存在以下 2 种状态。
 - 4-4-1-1. 活跃状态：卡牌以纵向放置的状态。
 - 4-4-1-2. 休息状态：卡牌以横向放置的状态。
 - 4-4-2. 活跃状态是表示卡牌处于还未行动的状态。
 - 4-4-3. 休息状态是表示卡牌处于已行动完毕的状态。
 - 4-4-4. 若在战斗区·能源区·护盾区（基地放置处）中放置卡牌，原则上以活跃状态放置。
 - 4-4-5. 若在护盾区（护盾放置处）中放置作为护盾的卡牌，原则上以休息状态放置。
- 4-5. 伤害
 - 4-5-1. 若发生对机体、基地或护盾“给与伤害”的事态，则其 HP 减少的数值与受到的伤害数值相同。
 - 4-5-1-1. 本游戏中，通过放置与受到的伤害相同数值的计数器来表示 HP 减少。（参照 4-17. 计数器）
 - 4-5-1-2. 卡牌受到与其 HP 相同或更高数值的伤害，就会被破坏。
 - 4-5-2. 机体·基地·护盾·玩家有时会受到作为战斗结果的伤害。攻击中的机体和被攻击的机体在伤害步骤中会互相给与等同于其 AP 的伤害。这种伤害被称为“战斗伤害”。
 - 4-5-3. 机体·基地·护盾·玩家有时会受到作为卡牌效果的伤害。这种伤害被称为“效果伤害”。
 - 4-5-4. 若给与的伤害是 0，则不视为给与了伤害。
 - 4-5-5. 基地和护盾即便受到超过其 HP 数值的伤害，超出的伤害也不会给与其他护盾。
- 4-6. 回复
 - 4-6-1. 若机体和基地通过某种行动回复，则移除等同于其回复数值的计数器。
 - 4-6-2. 若回复数值超过目前受到的伤害，则移除所有计数器。
 - 4-6-3. 没有受到伤害的机体无法回复。
- 4-7. 使用
 - 4-7-1. 使用是指，支付费用使用手牌中的卡牌。
- 4-8. 配置
 - 4-8-1. 配置是指将机体和基地置于场上。
- 4-9. 搭乘

- 4-9-1. 搭乘是指将机师卡牌及拥有机师效果的指令卡牌叠放于机体下的行动。
- 4-10. 破坏
- 4-10-1. 是指机体被破坏，从战斗区置于废弃区。
- 4-10-2. 是指基地被破坏，从护盾区（基地放置处）置于废弃区。
- 4-10-3. 是指护盾被破坏，从护盾区（护盾放置处）正面朝上置于废弃区。
- 4-10-4. 是指能源被破坏，从能源区背面朝上置于能源卡组。
- 4-11. 丢弃
- 4-11-1. 是指将手牌中的卡牌置于废弃区。
- 4-12. 除外
- 4-12-1. 是指卡牌从某个区域被置于除外区。
- 4-12-2. 被除外的机体和基地不视为“破坏”。
- 4-13. 随机
- 4-13-1. 随机是指，在不介入玩家意志的前提下变更卡牌顺序。
- 4-14. 抽卡（抽取卡牌）
- 4-14-1. “抽卡”是指，在不向其他玩家公开的前提下，将卡组最上方的卡牌移动到自己手牌中的一种行动。
- 4-14-2. 若有“抽 1 张卡”的指示，则被指示的玩家在不向其他玩家公开的前提下，将自己卡组最上方的 1 张卡牌移动到自己的手牌中。
- 4-15. 切洗
- 4-15-1. 若有“切洗卡组”的指示，则随机变更位于卡组放置处的卡组中的卡牌顺序。
- 4-15-1-1. 卡组放置处中的卡组只有 1 张卡牌时，若有“切洗卡组”的指示，则即便该卡牌的顺序没有变更，也视为已完成切洗。
- 4-16. 获得
- 4-16-1. “获得”是指，机体被追加了效果。
- 4-17. 替代卡
- 4-17-1. 由于某种效果，从游戏外将视为机体、基地、能源的卡牌进行放置。这些卡牌称为替代卡。
- 4-17-2. 替代卡有以下规则。
- 4-17-2-1. 作为机体·基地·能源放置的替代卡，与原本的机体·基地·能源一样，受到效果和规则的影响。
- 4-17-2-1-1. 作为机体放置的替代卡跟通常机体一样，可以被机师搭乘。
- 4-17-2-2. 替代卡视为没有颜色。
- 4-17-2-3. 替代卡的等级和费用视为 0。
- 4-17-2-4. 替代卡被置于战斗区·能源区·护盾区（基地放置处）之外的区域中时，根据规则处理，将从游戏中被移除。
- 4-17-2-4-1. 由于替代卡暂时性的被置于那些区域，所以满足“当被破坏时”

及“当被放回到手牌中时”等诱发条件。

4-17-3. 替代卡中有游戏开始时使用的“EX 基地”“EX 能源”这 2 种。

4-17-4. EX 基地

4-17-4-1. EX 基地是指，拥有 AP0 和 HP3 的基地替代卡。

4-17-4-2. 游戏开始时置于护盾区（基地放置处）。

4-17-5. EX 能源

4-17-5-1. EX 能源是指，可以暂时支付费用的能源替代卡。

4-17-5-2. 游戏开始时置于后攻玩家的能源区中。

4-17-5-3. 使用 EX 能源支付费用后，该 EX 能源从游戏中移除。

4-18. 计数器

4-18-1. 在游戏中，可以在卡牌上放置或移除特定的计数器。

4-18-1-1. 本游戏中，当机体或基地受到伤害时，应在卡牌上放置对应数量的计数器。

4-18-2. 在卡牌上放置计数器时，应在该卡牌上放置表示计数器数量的筹码或骰子等物品。

4-18-3. 移除卡牌上的计数器时，应移除该卡牌上指定的计数器。

4-19. /（斜杠）

4-19-1. 在描述特征等时，有时会使用“/”。这种情况下，“/”表示“或者”的意思。

例：若描述为“1 张拥有〈吉翁〉/〈新吉翁〉的机体卡牌”，则表示可以选择“1 张拥有〈吉翁〉的机体卡牌”或者“1 张拥有〈新吉翁〉的机体卡牌”。

5. 游戏的准备

5-1. 卡组 and 能源卡组、替代卡的准备

5-1-1. 各位玩家在游戏开始前准备好卡组、能源卡组。卡组是正好 50 张，能源卡组是正好 10 张。

5-1-1-1. 卡组是指，由机体卡牌、机师卡牌、指令卡牌、基地卡牌组成的 1 套卡牌。

5-1-1-2. 由 1 种颜色或者 2 种颜色的卡牌来构成的卡组才满足构筑为卡组的条件。

5-1-1-2-1. 仅由“红色”卡牌组成的卡组以及由“绿色”和“白色”2 种颜色组成的卡组均满足条件。

5-1-1-3. 卡组中最多只能放入 4 张同一卡牌编号的卡牌。

5-1-1-4. 能源卡组是指，由能源卡牌组成的卡组。

5-1-1-5. 能源卡组中可以放入任意张数的相同卡牌编号的能源卡牌。

5-1-2. 各位玩家在游戏开始前分别准备 1 张 EX 基地和 1 张 EX 能源的替代卡。

5-1-2-1. 若需要使用其他替代卡，则应准备所需要的数量。

5-2. 游戏前的顺序

5-2-1. 游戏开始前，各位玩家遵循以下的顺序。

5-2-1-1. 出示在本场对战中使用的卡组、能源卡组。此时，此卡组、能源卡组需要符合 5-1. 所指定的与卡组构筑有关的规则。

5-2-1-2. 各位玩家充分切洗好自己的卡组。此后，各位玩家将自己的卡组背面朝上置于“卡组区”中。

5-2-1-3. 各位玩家将自己的能源卡组背面朝上置于“能源卡组区”。

5-2-1-4. 对战双方通过猜拳等方式决定先攻·后攻。获得决定权的玩家可以选择先攻或后攻。

5-2-1-5. 各位玩家从自己的卡组上方抽取 5 张卡牌作为最初的手牌。

5-2-1-6. 然后，从先攻玩家开始，各位玩家有且仅有 1 次机会，可以按照以下顺序选择重新抽取手牌。重新抽取手牌不是强制，玩家可以随意选择。

5-2-1-6-1. 若选择重新抽取，则将所有手牌放回卡组最下方并从卡组上方重新抽取 5 张卡牌作为最初的手牌。之后，切洗卡组。

5-2-1-7. 先攻玩家宣言重新抽取手牌、或不进行重抽后，后攻玩家就可以按照 5-2-1-6-1 一样的顺序重新抽取手牌。

5-2-2. 各位玩家将自己卡组最上方的 6 张卡牌，不查看内容地背面朝上依次置于护盾区（护盾放置处）。此时，需将卡牌从靠近自己的一边开始往外，依次往上叠放。

5-2-3. 各位玩家将 1 张活跃状态的“EX 基地”的替代卡置于护盾区（基地放置处）。

5-2-4. 后攻玩家将 1 张活跃状态的“EX 能源”的替代卡置于能源区。

5-2-5. 从先攻玩家的回合开始游戏。

6. 游戏的进行

6-1. 回合的流程

6-1-1. 回合是按“起始阶段”“抽卡阶段”“能源阶段”“主要阶段”“结束阶段”这 5 个阶段的顺序进行。

6-1-2. 对战中，任一玩家作为回合玩家进行游戏。回合玩家按如下所示的顺序进行各阶段。

6-1-3. 各个阶段中，若有由于该阶段的行动诱发的效果，则在解决这些效果之前，无法进入下一阶段。

6-2. 起始阶段

6-2-1. “起始阶段”按“激活步骤”“开始步骤”这 2 个步骤的顺序进行。

6-2-2. 激活步骤

6-2-2-1. 回合玩家将置于自己战斗区·能源区·护盾区（基地放置处）的所有

休息状态的卡牌转为活跃状态。

6-2-2-2. 激活步骤中，所有卡牌视为同时转为活跃状态，没有先后顺序。

6-2-3. 开始步骤

6-2-3-1. 发动“回合开始时”指定的效果。

6-3. 抽卡阶段

6-3-1. 回合玩家从卡组中抽取 1 张卡牌并加入手牌。

6-3-1-1. 当抽取卡牌后卡组变为 0 张时，在该时点即为游戏败北。

6-4. 能源阶段

6-4-1. 回合玩家从能源卡组中将 1 张能源卡牌正面朝上以活跃状态置于能源区。

6-5. 主要阶段

6-5-1. 回合玩家可以按照任意顺序多次进行下述这些在主要阶段中可以选择的行动：“使用手牌”“发动【启动·主要】效果”“机体的攻击”。除非通过效果进行，否则这些行动只能在没有任何已经诱发且正在等待发动的效果的状态下才能进行。

6-5-2. 使用手牌

6-5-2-1. 配置机体

6-5-2-1-1. 配置机体是指支付费用使用手牌中的机体卡牌，并将其配置到战斗区中的行动。通过效果也可以从手牌以外的区域进行配置。

6-5-2-2. 配置基地

6-5-2-2-1. 配置基地是指支付费用使用手牌中的基地卡牌，并将其配置到护盾区（基地放置处）中的行动。通过效果也可以从手牌以外的区域进行配置。

6-5-2-3. 机师搭乘

6-5-2-3-1. 机师搭乘是指支付费用使用手牌中的机师卡牌，将其叠放于已经存在于战斗区中的机体下方来完成搭乘的行动。通过效果，也可以从手牌以外的区域进行搭乘。

6-5-2-3-2. 若搭乘了符合共鸣条件的机师，则该机体被称为“共鸣机体”。

6-5-2-3-3. 已经搭乘了机师的机体无法被新的机师搭乘。原则上，1 张机体只能被 1 张机师搭乘。

6-5-2-3-3-1. 不能随意解除以及更换机体上搭乘的机师。

6-5-2-3-4. 当机体被破坏时或被放回到手牌中时等，从战斗区移动到其它区域时，该机体下方搭乘的机师会随之移动到相同的区域。

6-5-2-3-5. 有些指令卡牌拥有机师效果。可以在我方的主要阶段中支付费用，使用拥有该效果的指令卡牌，将其作为机师搭乘机体。

6-5-2-4. 发动拥有【主要】效果的指令

6-5-2-4-1. 发动拥有【主要】效果的指令是指，支付费用使用手牌中拥有

【主要】效果的指令卡牌，并发动该效果的行为。

6-5-3. 发动【启动·主要】效果

6-5-3-1. 发动【启动·主要】效果是指，启动满足卡牌拥有的【启动·主要】效果的条件，并发动该效果的行为。（参照 11-2-1. 【启动·主要】）

6-5-4. 机体攻击

6-5-4-1. “机体攻击”是指，用我方战斗区中的机体，攻击对方玩家或者对方休息状态的机体。（参照 7. 攻击和战斗）

6-5-5. 主要阶段结束

6-5-5-1. 除了上述行动之外，回合玩家可以在主要阶段中宣言“主要阶段结束”。

6-5-5-2. 若宣言了“主要阶段结束”，则立即进入“结束阶段”。

6-6. 结束阶段

6-6-1. “结束阶段”按“瞬动步骤”“结束步骤”“手牌步骤”“清算步骤”这 4 个步骤的顺序进行。

6-6-2. 瞬动步骤

6-6-2-1. 从非回合玩家开始，可以轮流发动拥有【瞬动】效果的指令卡牌以及拥有【启动·瞬动】的效果。（参照 8. 瞬动步骤）

6-6-3. 结束步骤

6-6-3-1. 发动“回合结束时”所指定的效果。

6-6-4. 手牌步骤

6-6-4-1. 若手牌张数超过了上限 10 张，则需选择并丢弃卡牌直到手牌变成 10 张。

6-6-5. 清算步骤

6-6-5-1. 以“本回合中”为期限的效果失效。若因此产生了诱发效果，则解决这些效果。

6-6-6. 完成上述所有处理后，回合移交给对方玩家。

7. 攻击和战斗

7-1. 通过主要阶段中的“机体攻击”，回合玩家可以用自己的机体攻击对方玩家，或者对方战斗区中休息状态的机体。

7-2. “机体攻击”是按“攻击步骤”“阻挡步骤”“瞬动步骤”“伤害步骤”“战斗结束步骤”这 5 个步骤的顺序进行。

7-3. 攻击步骤

7-3-1. 选择我方战斗区中 1 张活跃状态的机体，将其转为休息状态，并宣言攻击对象。攻击对象可以是“对方玩家”或者是“对方休息状态的机体”。

7-3-2. 进行攻击的机体诱发其所拥有的【攻击时】效果、其他机体拥有的“进行攻击时”效果。若诱发了多个效果，则视为同时诱发，解决顺序按照回合玩家→

非回合玩家的顺序去发动。

7-3-3. 若由于【攻击时】以及“进行攻击时”效果的发动，诱发了新的效果，则优先发动那些新效果。

7-3-4. “本次战斗中”效果是在此时点开始生效。

7-3-5. 解决完目前为止发动的所有效果后，进入“阻挡步骤”。

7-3-5-1. 当攻击步骤结束时，若因某种事态使进行攻击的机体或者被攻击的机体由于破坏等情况移动了区域，则不进入阻挡步骤，直接进入“战斗结束步骤”。

7-3-5-2. 在【攻击时】效果中有描述“当攻击玩家时”“当攻击机体时”等的效果，应根据在攻击步骤中指定的攻击对象是否符合条件来判断。即便攻击对象由于其他效果发生变更，变更后的攻击对象也不影响这些文本条件的判断。

7-4. 阻挡步骤

7-4-1. 非回合玩家可以发动其战斗区中活跃状态的机体所拥有的《阻挡者》效果。

若发动此效果，则攻击中的机体的攻击对象变更为拥有该《阻挡者》效果的机体。

7-4-2. 针对每次攻击只能发动1次《阻挡者》效果。

7-4-3. 原本就是攻击对象的机体，无法发动其《阻挡者》效果。

7-4-4. 也可以选择不发动《阻挡者》效果。

7-4-5. 解决完本步骤中发生的所有效果后，进入“瞬动步骤”。

7-4-5-1. 当阻挡步骤结束时，若因某种事态使进行攻击的机体或者被攻击的机体由于破坏等情况移动了区域，则不进入瞬动步骤，直接进入“战斗结束步骤”。

7-5. 瞬动步骤

7-5-1. 从非回合玩家开始，可以轮流发动拥有【瞬动】效果的指令卡牌以及拥有【启动·瞬动】的效果。（参照8.瞬动步骤）

7-5-2. 若双方玩家均宣言“让过”，则结束瞬动步骤，进入“伤害步骤”。

7-5-2-1. 当瞬动步骤结束时，若因某种事态使进行攻击的机体或者被攻击的机体由于破坏等移动了区域，则不进入伤害步骤，直接进入“战斗结束步骤”。

7-6. 伤害步骤

7-6-1. 确认攻击中的机体在当前时点的攻击对象。

7-6-1-1. 若攻击对象是玩家，则对玩家的攻击成立。

7-6-1-2. 若攻击对象是对方机体，则对机体的攻击成立。

7-6-2. 攻击玩家

7-6-2-1. 对玩家的攻击成立后，确认对方的护盾区。

7-6-2-2. 若对方的护盾区中没有任何 1 张基地或护盾，则攻击中的机体给与对方玩家与其 AP 相同数值的战斗伤害。受到伤害的玩家立即败北，持有进行攻击的机体的玩家获胜。

7-6-2-3. 若对方的护盾区中存在基地，则攻击中的机体给与被攻击的基地与其 AP 相同数值的战斗伤害。

7-6-2-3-1. 受到的伤害通过计数器来管理。若 HP 变为 0，则基地被破坏并置于废弃区。

7-6-2-3-2. 若攻击中的机体拥有《先制攻击》效果，则在通常处理之前，优先给与对方基地战斗伤害。（参照 11-1-5.《先制攻击》）

7-6-2-4. 若对方的护盾区中没有基地只有护盾，则攻击中的机体给与对方护盾区（护盾放置处）最上方的 1 张护盾与其 AP 相同数值的战斗伤害。

7-6-2-4-1. 受到战斗伤害的护盾被破坏。被破坏的卡牌正面朝上置于废弃区。若正面朝上的卡牌拥有【爆发】效果，则可以选择是否发动【爆发】效果。

7-6-2-5. 解决完本步骤中发生的所有效果后，就进入“战斗结束步骤”。

7-6-3. 攻击机体

7-6-3-1. 若对机体的攻击成立，则机体之间进行战斗。

7-6-3-2. 攻击中的机体给与攻击对象的机体与其 AP 相同数值的战斗伤害，同时攻击对象的机体也给与攻击中的机体与其 AP 相同数值的战斗伤害。

7-6-3-2-1. 受到的伤害通过计数器来管理。若 HP 变为 0，则机体被破坏并置于废弃区。

7-6-3-2-2. 若攻击中的机体拥有《先制攻击》效果，则在通常处理之前，优先给与对方机体战斗伤害。（参照 11-1-5.《先制攻击》）

7-6-3-2-3. 若双方战斗中的机体都被破坏，则视为同时被破坏。

7-6-3-3. 解决完本步骤中发生的所有效果后，就进入“战斗结束步骤”。

7-7. 战斗结束步骤

7-7-1. 所有“本次战斗中”效果均失效。

7-7-2. 解决完本步骤中发生的所有效果后，战斗结束回到主要阶段。（参照 6-5. 主要阶段）

8. 瞬动步骤

8-1. 瞬动步骤在阻挡步骤后和结束阶段中发生。

8-2. 在瞬动步骤中，可以从非回合玩家开始依次发动拥有【瞬动】效果的指令卡牌以及【启动·瞬动】效果。

8-3. 非回合玩家进行“发动拥有【瞬动】效果的指令”“发动【启动·瞬动】效果”“让过”中的任意 1 个。

- 8-3-1. 发动拥有【瞬动】效果的指令是指，支付费用使用手牌中拥有【瞬动】效果的指令卡牌，并发动其效果的行动。
- 8-3-2. 发动【启动·瞬动】效果是指，满足卡牌拥有的【启动·瞬动】效果的条件后，启动并发动其效果的行为。
- 8-3-3. 让过是指，不进行任何操作，将瞬动的行动权转交给对方。
- 8-4. 接着由回合玩家进行“发动拥有【瞬动】效果的指令”“发动【启动·瞬动】效果”“让过”中的任意1个。
 - 8-4-1. 只要不是双方玩家连续宣言“让过”，瞬动的行动权就再次转交给非回合玩家。
 - 8-4-2. 行动权以非回合玩家→回合玩家→非回合玩家……的顺序持续转交，直到双方玩家连续宣言让过为止。
- 8-5. 若双方玩家连续宣言“让过”，则结束瞬动步骤。

9. 效果的发动和结算

- 9-1. 效果
 - 9-1-1. 效果是指因卡牌的文本发生的命令及其代价。
 - 9-1-2. 若文本中没有特定的指定，则效果仅对战斗区中的卡牌有效。此外，若效果没有指定在特定的区域发动，则机体以及基地的效果只有在拥有该效果的卡牌位于战斗区期间才能发动。
 - 9-1-3. 效果中有描述为“可以~”的效果。若描述为“可以~”，则可以不发动该效果。而如果没有“可以~”的字样，则必须发动该效果，需尽可能地处理。
 - 9-1-4. 根据内容·诱发条件的不同，效果分为“常时型效果”“诱发型效果”“启动型效果”“指令效果”“置换效果”。
 - 9-1-5. 常时型效果
 - 9-1-5-1. 常时型效果是指，持续不断地发动某种效果的效果。
 - 9-1-5-2. 常时型效果位于其发动效果的区域内的期间，会持续不断地发动。
 - 9-1-5-3. 有些常时型效果仅在满足特定条件的期间发动。那些效果位于发动效果的区域中且满足条件的期间，会持续不断地发动。
 - 9-1-5-4. 常时型效果无需等待诱发·发动顺序，在进入其发动区域的时点就立即发动效果。
 - 9-1-5-5. 若多个常时型效果处于发动中，则那些效果会重复生效。
 - 9-1-5-6. 若多个相互矛盾的常时型效果同时发动，则优先发动“无法”“不会”等否定效果的效果。
 - 9-1-5-7. 效果对象有条件限制的常时型效果，在满足条件的对象出现的瞬间，效果就会生效。
 - 9-1-6. 诱发型效果

9-1-6-1. 诱发型效果是指，当游戏中发生满足条件的事态时，就会自动发动的效果。这包括【配置时】【攻击时】【破坏时】【搭乘时】等指定时点，或“当.....时”等文本中描述了条件的情况。

9-1-6-1-1. 除非有【每回合1次】等限制，否则每次满足条件就会发动。

9-1-6-2. 诱发性效果只要不满足诱发条件，就不会被诱发也不会发动。

9-1-6-3. 若同时发生多个满足条件的事态，效果只会被诱发并发动1次。

9-1-6-4. 若诱发型效果在被诱发并等待发动的期间，就算拥有该诱发型效果的卡牌离开了其发动区域，效果也会发动。

9-1-6-5. 若我方的多个效果被诱发，则视为这些效果同时诱发，需要决定解决顺序并依次解决。

9-1-6-6. 若我方和对方的多个效果被诱发，则视为这些效果同时诱发。以回合玩家→非回合玩家的顺序依次决定解决顺序并依次解决。

9-1-6-7. 在解决多个效果的过程中，若有新的效果被诱发，则优先解决新诱发的效果。

9-1-6-8. 在被诱发的多个效果中若有【爆发】效果，则优先解决【爆发】效果。

9-1-7. 启动型效果

9-1-7-1. 启动型效果是指，玩家可以随意发动的效果。主要是包括【启动·主要】效果以及【启动·瞬动】效果。

9-1-7-2. 启动型效果在可以发动的时点，通过满足“：”前面描述的行动，从而发动“：”后面描述的效果。

9-1-7-3. 有些启动型效果以“①”等符号指示条件。这时，可以支付符号中指定数值的费用来满足条件并发动效果。

9-1-7-4. 有些启动型效果有2个或更多条件，例如：“【启动·瞬动】（条件1），（条件2）：”。这时，需要满足所有条件才能发动“：”后面的效果。

9-1-7-5. 若没有“：”描述启动条件，则只要宣言启动就可以发动启动型效果。

9-1-8. 指令效果

9-1-8-1. 指令效果是指，在【主要】或【瞬动】或者同时指定两者的时点使用指令卡牌来发动的效果。

9-1-8-1-1. 若指令效果要求选择对象，则只要无法选择该对象就无法使用该指令卡牌。

9-1-9. 置换效果

9-1-9-1. 置换效果是指，在发生某事态时，不执行该事态而是执行其他事态的效果。

9-1-9-1-1. 若效果中描述有“改为(B)以代替(A)”，则由于该能力发生的效果就是置换效果。

9-2. 效果的条件

9-2-1. 若效果的发动要求满足某些条件，则只要不满足条件，该效果就不会发动。

9-2-2. 若效果发动要求选择对象，则只要无法选择对象，该效果就不会发动。

9-2-3. 若效果发动被“无法”效果限制，则即便满足条件，该效果也不会发动。

9-3. 效果发动的顺序

9-3-1. 发动效果时，按以下顺序进行。

9-3-1-1. 若有发动条件，则必须符合该条件。只要不符合条件，就无法发动。

9-3-1-2. 宣言要发动的效果。若是在手牌中时可以发动的效果，则公开该卡牌。

9-3-1-3. 发动宣言的效果。

9-3-1-4. 解决因发动效果而引发的事态。

9-3-2. 若要发动的是指令卡牌的效果，则展示该指令卡牌，执行卡牌上所示的效果。

9-3-3. 若效果中写有“选择~”“最多”“将~”等文字，则使用指令卡牌或诱发诱发效果时，在出现该指示的阶段中，选择所指定的相应卡牌或玩家作为对象。

9-3-3-1. 若无法选择效果对象，则该效果不发动。

9-3-4. 若有指定选择数量，则必须尽可能地选择对应的卡牌以及玩家等直到达到该指定数量为止。

9-3-5. 若文本中没有特别指定需要选择的卡牌以及玩家等信息，则只要是针对卡牌的效果，就指向效果来源的卡牌。如果是针对玩家的效果，那么就指向效果来源卡牌的持有者玩家。

9-3-6. 若从卡组中选择卡牌，则确认卡组内容，从其中选择指定的卡牌。

10. 规则处理

10-1. 规则处理的基本

10-1-1. 规则处理是指，在对战中发生了特定的事态或正在发生特定事态的情况下，通过规则自动进行的处理。

10-1-2. 即便正在进行其他行动，也会在发生事态的时点立刻解决规则处理。

10-2. 判定败北处理

10-2-1. 若在规则处理开始的时点，任一玩家满足以下任一败北条件，则所有满足败北条件的玩家在对战中败北。

10-2-1-1. 任一玩家的护盾区没有任何 1 张卡牌的状态下，若该玩家受到来自机体的战斗伤害，则该玩家满足败北条件。

10-2-1-2. 若任一玩家的卡组变成 0 张，则该玩家满足败北条件。

10-3. 破坏处理

10-3-1. 机体·基地·护盾受到伤害，其 HP 变得不高于 0 时就会被破坏。被破坏的卡牌需置于废弃区。

10-3-1-1. 每张护盾视为拥有 HP1。

10-4. 战斗区的超额处理

10-4-1. 战斗区中的机体上限是 6。

10-4-2. 战斗区中已达到上限的状态下，若要使用新的机体卡牌或通过某种效果配置机体，则需选择战斗区中已有的 1 张机体并将其置于废弃区。

10-4-2-1. 因此处理被置于废弃区的机体不视为被破坏。

10-4-2-2. 当将要同时配置多张机体时，需按照数量将战斗区中的机体置于废弃区。

10-5. 护盾区（基地放置处）的超出处理

10-5-1. 护盾区（基地放置处）中的基地上限为 1 张。

10-5-2. 在护盾区（基地放置处）已经达到上限的状态下，使用新的基地卡牌时，或者由于某种效果将要配置基地时，选择护盾区（基地放置处）中已有的 1 张基地，并将其置于废弃区。

10-5-2-1. 通过此处理被置于废弃区的基地不视为被破坏。

11. 关键词效果和关键词

11-1. 关键词效果

11-1-1. 《修复》

11-1-1-1. 《修复》是指，当我方的回合结束时，回复自己伤害的关键词效果。

11-1-1-2. 《修复（数值）》是指，“当我方的回合结束时，回复（数值）”的意思。

11-1-1-3. 只要没有受到伤害就不能发动《修复》效果。

11-1-1-4. 若通过某种效果给与已经拥有《修复》效果的机体新的《修复》效果，则不算拥有多个而是增加《修复》的数值。

例：若给与拥有《修复：1》效果的机体新的《修复：2》效果，则该机体的《修复》效果变成《修复：3》。

11-1-2. 《突破》

11-1-2-1. 《突破》是指，当拥有此效果的机体通过战斗伤害破坏对方的机体时，给与对方护盾区伤害的关键词效果。此效果只能在我方的回合中发动。

11-1-2-2. 《突破（数值）》是指，“在我方的回合中，当通过此机体的战斗伤害破坏对方机体时，给与对方护盾区（指定数值）的战斗伤害”的意思。

11-1-2-3. “给与对方的护盾区伤害”是若对方有基地则给与对方基地，若没有基地则给与对方护盾放置处最上方的 1 张卡牌伤害。

11-1-2-4. 即便双方的机体均因战斗被破坏，也会发动。

11-1-2-5. 若对方护盾区中没有任何 1 张基地或护盾，则不发动《突破》效果。

11-1-2-6. 若通过某种效果给与已经拥有《突破》效果的机体新的《突破》效果，则不算拥有多个而是增加《突破》的数值。

例：若给与拥有《突破：1》效果的机体新的《突破：2》效果，则该机体的《突

破》效果变成《突破：3》》。

11-1-3. 《支援》

11-1-3-1. 《支援》是指，通过将拥有此效果的机体转为休息状态，从而使该回合中其他友方机体的 AP 增加的关键词效果。此效果只能在我方的主要阶段中发动。

11-1-3-2. 《支援（数值）》是指。“选择友方 1 张其他机体。本回合中，该机体的 AP+（数值）。”的意思。

11-1-3-3. 若通过某种效果给与已经拥有《支援》效果的机体新的《支援》效果，则不算拥有多个而是增加《支援》的数值。

例：若给与拥有《支援：1》效果的机体新的《支援：2》效果，则该机体的《支援》效果变成《支援：3》》。

11-1-4. 《阻挡者》

11-1-4-1. 《阻挡者》是指，当进行阻挡宣言时，通过将拥有此效果的机体转为休息状态，可以将攻击对象变更为自己的关键词效果。

11-1-4-2. 同一机体无法拥有多个《阻挡者》效果。

11-1-5. 《先制攻击》

11-1-5-1. 《先制攻击》是指，攻击中的机体进行战斗时，优先于对方给与伤害的关键词效果。

11-1-5-2. “优先给与伤害”是指，在“7-6. 伤害步骤”中，比通常处理优先给与战斗伤害。若通过此战斗伤害破坏了对方的机体或基地，则不受到对方 AP 的战斗伤害。

11-1-5-3. 若通过《先制攻击》效果优先于通常处理给与的伤害破坏了对方的机体或基地，则在解决完战斗伤害以及因其破坏而产生的所有效果后，进入“7-7，战斗结束步骤”

11-1-5-4. 同一机体无法拥有多个《先制攻击》效果。

11-1-6. 《高机动》

11-1-6-1. 《高机动》是指，当拥有此效果的机体进行攻击时，使对方机体的《阻挡者》效果发动失效的关键词效果。

11-1-6-2. 同一机体无法拥有多个《高机动》效果。

11-2. 关键词

11-2-1. 【启动·主要】

11-2-1-1. 【启动·主要】是指，以“：”前面描述的行动为条件，只在我方的主要阶段中发动效果的启动型效果的关键词。

11-2-1-1-1. 任意一张机体进行攻击的期间都无法发动。

11-2-1-2. “【启动·主要】（条件）：（文本）”是指，“在我方的主要阶段中，可以进行“条件”。那样做时，（文本）”的意思。

11-2-1-3. 若没有描述“：”且没有描述启动条件，则可以通过宣言启动来发动。

11-2-2. 【启动·瞬动】

11-2-2-1. 【启动·瞬动】是指，以“：”前面描述的行动为条件，只在瞬动步骤中发动效果的启动型效果的关键词。

11-2-2-1-1. 瞬动步骤存在于“机体攻击”的阻挡宣言后和结束阶段。

11-2-2-2. 【启动·瞬动】（条件）：（文本）”是指，“在任意一方的瞬动步骤中，可以进行“条件”。那样做时，（文本）”的意思。

11-2-2-3. 若没有描述“：”且没有描述启动条件，则可以通过宣言启动来发动。

11-2-3. 【主要】

11-2-3-1. 【主要】是指，指令卡牌拥有的指令型效果的关键词。

11-2-3-2. 【主要】是指，“可以在我方的主要阶段中从手牌中使用此卡牌”的意思。

11-2-4. 【瞬动】

11-2-4-1. 【瞬动】是指，指令卡牌拥有的指令型效果的关键词。

11-2-4-2. 【瞬动】是指，“可以在瞬动步骤中从手牌中使用此卡牌”的意思。

11-2-4-2-1. 瞬动步骤存在于“机体攻击”的阻挡宣言后和结束阶段。

11-2-4-2-2. 在瞬动步骤中不能作为机师进行搭乘。

11-2-5. 【爆发】

11-2-5-1. 【爆发】是指，当护盾因伤害及效果等原因被破坏时，以该护盾卡牌正面朝上作为诱发条件的诱发型效果的关键词。

11-2-5-2. “【爆发】（文本）”是指，“当此卡牌作为护盾被破坏而正面朝上时，可以发动以下效果。那样做时，（文本）”的意思。

11-2-5-3. 【爆发】也可以选择不发动。此时，该卡牌直接置于废弃区。

11-2-6. 【配置时】

11-2-6-1. 【配置时】是指，以将该机体或基地新放置到战斗区或护盾区为诱发条件的诱发型效果的关键词。

11-2-6-2. “【配置时】（文本）”是指，“当此机体被配置时，（文本）”的意思。

11-2-7. 【攻击时】

11-2-7-1. 【攻击时】是指，以该机体进行攻击宣言为诱发条件的诱发型效果的关键词。

11-2-7-2. “【攻击时】（文本）”是指，“当此机体进行攻击时，（文本）”的意思。

11-2-8. 【破坏时】

11-2-8-1. 【破坏时】是指，以该机体或基地被破坏并从战斗区或护盾区置于废弃区为诱发条件的诱发型效果的关键词。

11-2-8-2. “【破坏时】（文本）”是指，“当此机体（或基地）被破坏并置于废弃区时，（文本）”的意思。

11-2-8-3. 在【破坏时】发动的诱发型效果，将作为被破坏的该机体（或基地）的效果，从废弃区发动。

11-2-8-3-1. 若文本中有参照该机体（或基地）的状态的描述，则参照其被破坏置于废弃区前，最后一次存在于场上的状态。

11-2-9. 【搭乘时】

11-2-9-1. 【搭乘时】是指，以机师搭乘该机体为诱发条件的诱发型效果的关键词。

11-2-9-2. 【搭乘时】描述为“【搭乘时】【（条件）机师】（文本）”，是“当被（条件）的机师搭乘时，（文本）”的意思。

11-2-10. 【搭乘中】

11-2-10-1. 【搭乘中】是指，在机师搭乘该机体的期间，持续发动效果的常时型效果的关键词。

11-2-10-2. 【搭乘中】描述为“【搭乘中】【（条件）机师】（文本）”，是“被（条件）的机师搭乘的期间，（文本）”的意思。

11-2-11. 【机师】

11-2-11-1. 【机师】是指，接在【搭乘时】以及【搭乘中】后面的表示机师的条件的关键词。

11-2-11-2. 若描述为【（条件）机师】，则只要是满足该条件的机师均满足【搭乘时】以及【搭乘中】的条件。

11-2-11-3. 若仅描述为【机师】，则无论任何机师搭乘都满足条件。

11-2-12. 【每回合 1 次】

11-2-12-1. 【每回合 1 次】是指，在该回合中只能发动一次该效果的关键词。

11-2-12-2. 【每回合 1 次】是即便有多张拥有同一效果的机体以及基地，每张也只能各发动 1 次。