

| Isi Kandungan | Halaman |
|--|---------|
| Bahagian 1. Gambaran Keseluruhan Permainan |01 |
| Bahagian 2. Maklumat Kad |02 |
| Bahagian 3. Pemilik dan Pengawal |03 |
| Bahagian 4. Zon |03 |
| Bahagian 5. Maklumat dan Keadaan |05 |
| Bahagian 6. Unit dan Peletakan |05 |
| Bahagian 7. Tindakan Khusus |06 |
| Bahagian 8. Menyediakan Permainan |08 |
| Bahagian 9. Aliran Permainan |08 |
| Bahagian 10. Serangan dan Pertempuran |09 |
| Bahagian 11. Main dan Selesaikan Kad dan Kebolehan |11 |
| Bahagian 12. Terma Berkenaan Pemprosesan Efek |14 |
| Bahagian 13. Tindakan Peraturan |14 |
| Bahagian 14. Kata Kunci dan Kebolehan Kata Kunci |15 |
| Bahagian 15. Penanda dan Pseudo-kad |15 |
| Bahagian 16. Peraturan Khusus Kepada Set |16 |
| Bahagian 17. Pelbagai |16 |

Bahagian 1. Gambaran Keseluruhan Permainan

1.1. Bilangan Pemain

- 1.1.1. Permainan ini dimainkan oleh dua orang pemain. Peraturan komprehensif ini tidak terpakai kepada permainan yang dimainkan oleh mana-mana bilangan pemain selain daripada dua.

1.2. Menang dan Kalah

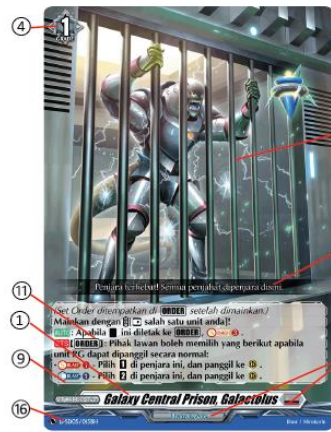
- 1.2.1. Jika mana-mana pemain kalah, maka permainan tamat serta-merta. Jika anda tidak kalah dan pihak lawan anda kalah, maka anda memenangi permainan.
- 1.2.2. Jika mana-mana pemain memenuhi sebarang syarat kalah pada masa semakan (11.6.1), maka pemain itu kalah dalam permainan mengikut peraturan tindakan (Bahagian 13. Peraturan Tindakan).
 - 1.2.2.1. Jika pemain mempunyai enam atau lebih kad dalam zon kelukaan mereka, maka mereka memenuhi syarat kalah.
 - 1.2.2.2. Jika pemain tidak mempunyai kad dalam dek mereka, maka mereka memenuhi syarat kalah.
 - 1.2.2.3. Jika pemain tidak mempunyai Vanguard di dalam lingkaran Vanguard, dan tidak mempunyai kad dalam jiwa mereka, maka mereka memenuhi syarat kalah.
- 1.2.3. Jika semua pemain kalah serentak, maka permainan berakhir dengan seri.
- 1.2.4. Mana-mana pemain boleh mengaku kalah pada bila-bila masa. Pemain yang mengaku kalah, kalah serta-merta tanpa meneruskan masa semakan (11.6.1), dan permainan tamat.
 - 1.2.4.1. Tiada efek boleh mengganggu mengaku kalah. Tiada efek boleh memaksa pemain untuk mengaku kalah, dan tiada efek boleh menggantikan kekalahan dengan mengaku kalah.
- 1.2.5. Terdapat efek yang membolehkan pemain menang atau kalah dalam permainan. Dalam kes ini, pemain itu menang atau kalah semasa menyelesaikan efek tanpa meneruskan masa semakan (11.6.1), dan permainan tamat.

1.3. Peraturan Emas Permainan

- 1.3.1. Jika peraturan komprehensif dan teks kad bercanggah antara satu sama lain, maka teks kad diutamakan.
- 1.3.2. Jika ada yang cuba membuat pemain melakukan sesuatu yang mereka tidak boleh lakukan, maka tiada apa yang berlaku. Jika ada yang cuba membuat pemain melakukan sesuatu yang mereka hanya boleh melakukan sebahagian, maka pemain hanya melakukan bahagian yang mereka boleh.
 - 1.3.2.1. Jika ada yang cuba mengubah keadaan permainan menjadi keadaan yang sudah ada, maka ia tidak akan menjadi keadaan itu semula, dan tindakan itu tidak berlaku.
 - 1.3.2.2. Jika ada yang cuba melakukan tindakan tertentu sifar atau bilangan kali negatif, maka tiada apa yang berlaku. Tiada tindakan akan berlaku walaupun ia adalah bilangan yang negatif.
 - 1.3.2.3. Jika ada yang cuba melakukan tindakan yang sedang dilakukan sebagai sebahagian daripada kos kad, kebolehan atau efek, sifar atau bilangan kali negatif, anda boleh memilih untuk melakukan tindakan tersebut sebagai sebahagian daripada kos dan bahagian kos itu dianggap dilakukan tanpa apa-apa yang dilakukan sebagai hasilnya.
 - 1.3.2.4. Apabila melakukan sebarang tindakan, jika terdapat arahan untuk melaksanakan proses beberapa kali tertentu "(sebanyak) yang mungkin", bilangan kali yang dipilih pemain untuk melaksanakan proses itu perlu se hampir mungkin dengan nombor yang ditentukan.
 - 1.3.2.4.1. Jika efek mempunyai arahan untuk melaksanakan proses beberapa kali tertentu "(sebanyak) yang mungkin", dan ia tidak boleh dilakukan bilangan kali yang ditentukan kerana maklumat kad yang disembunyikan

daripada mana-mana pemain, maklumat kad itu mesti ditunjukkan kepada semua pemain.

- Contoh: Jika terdapat arahan untuk melakukan efek "panggil kad dari tangan anda ke lingkaran RG sebanyak mungkin", jika terdapat kad di tangan anda yang boleh dipanggil ke lingkaran RG, dan kad yang tidak boleh dipanggil, anda perlu memilih kad yang boleh dipanggil. Sebaliknya, jika semua kad di tangan anda tidak boleh dipanggil, anda perlu menunjukkannya.
- 1.3.3. Jika efek daripada kad cuba melakukan sesuatu, dan pada masa yang sama terdapat efek daripada kad menyekat tindakan itu daripada berlaku, maka efek yang menyekat tindakan itu diberi keutamaan.
 - 1.3.4. Jika ada yang meminta lebih daripada seorang pemain membuat pilihan pada masa yang sama, maka pemain pemilik giliran membuat pilihan terlebih dahulu. Pemain bukan pemilik giliran akan membuat pilihan mereka setelah mengetahui pilihan yang dibuat oleh pemain pemilik giliran.
 - 1.3.4.1. Jika lebih daripada seorang pemain membuat pilihan kad dalam zon tersembunyi pada masa yang sama, pemain pemilik giliran memilih bilangan kad yang diperlukan tanpa mendedahkan maklumat mereka terlebih dahulu, diikuti oleh pemain bukan pemilik giliran memilih bilangan kad yang diperlukan. Jika kad yang dipilih perlu ditunjukkan, ia dilakukan selepas kedua-dua pemain membuat pilihan mereka.
 - 1.3.5. Jika ada yang meminta pemain memilih nombor, maka anda mesti memilih sifar atau integer positif, jika tidak dinyatakan. Anda tidak boleh memilih mana-mana pecahan atau nombor negatif.
 - 1.3.5.1. Jika nombor ditentukan untuk had atas dalam bentuk seperti "hingga X", melainkan nombor ditentukan untuk had bawah, anda boleh memilih sifar.
 - 1.3.6. Apabila nilai angka diubah menjadi lebih besar daripada nilai semasanya oleh peraturan atau efek, nilai itu dianggap telah meningkat. Begitu juga, jika nilai diubah menjadi kurang daripada nilai semasanya, nilai itu dianggap telah menurun.
 - 1.3.6.1. Apabila terdapat arahan untuk "meningkatkan" nilai, dan nilai yang terhasil selepas melaksanakan arahan itu adalah kurang daripada sebelum efek itu digunakan, nilai itu dianggap telah menurun dan bukannya meningkat, dan begitu juga untuk sebaliknya.
 - 1.3.7. Apabila objek seperti pemain atau kad memulakan tindakan, peristiwa berikut berlaku mengikut kandungan tindakan itu.
 - 1.3.7.1. Jika objek A melakukan satu tindakan X, peristiwa "A melakukan X" berlaku.
 - 1.3.7.2. Jika objek A memulakan tindakan X yang dilakukan secara berterusan, peristiwa "A melakukan X" berlaku dan keadaan "A sedang melakukan X" dikekalkan semasa X sedang dilakukan.
 - Contoh: Apabila unit RG menyerang, peristiwa "unit RG menyerang" berlaku, dan keadaan "unit RG sedang menyerang" dikekalkan hingga akhir pertempuran itu.
 - 1.3.7.3. Jika objek A memulakan tindakan X yang dilakukan secara berterusan pada objek B, peristiwa "A melakukan X kepada B" dan "X telah dilakukan kepada B oleh A" berlaku, dan peristiwa "A melakukan X kepada B" dan "X sedang dilakukan kepada B oleh A" dikekalkan semasa X sedang dilakukan.
 - Contoh: Apabila satu Vanguard menyerang satu unit RG, peristiwa "Vanguard menyerang satu unit RG" dan "unit RG diserang oleh Vanguard" berlaku, dan ini dikekalkan hingga akhir pertempuran itu.
 - 1.3.7.4. Berkenaan dengan 1.3.7.2 dan 1.3.7.3, walaupun tindakan yang berterusan dilakukan telah tamat, peristiwa "melakukan" yang berlaku pada permulaannya tidak dibatalkan.
 - Contoh: Jika unit RG di barisan belakang boost Vanguard di barisan hadapan, walaupun unit RG itu kemudiannya dipindahkan ke lingkaran lain semasa pertempuran itu dan hilang keadaan "boost", peristiwa "unit ini di-boost" tidak dibatalkan.



- ① Nama
- ② Klan
- ③ Bangsa
- ④ Grade
- ⑤ Kuasa
- ⑥ Perisai
- ⑦ Kritikal
- ⑧ Ikon Trigger
- ⑨ Jenis
- ⑩ Ikon Kebolehan
- ⑪ Teks Kad
- ⑫ Teks Flavor
- ⑬ Ikon Khas
- ⑭ Negara
- ⑮ Seni
- ⑯ Maklumat Koleksi

Bahagian 2. Maklumat Kad

2.1. Nama

- 2.1.1. Nama yang wujud untuk mengenal pasti kad.
 - 2.1.1.1. Dalam teks, nama kad boleh dinyatakan sebagai "(nama kad)" atau "(sebahagian daripada nama kad)", bergantung pada konteks.

2.2. Klan

- 2.2.1. Nama klan yang dimiliki oleh sebuah kad.
- 2.2.2. Klan dirujuk oleh beberapa kebolehan dan efek.
- 2.2.3. Dalam teks, nama klan boleh dinyatakan sebagai <<nama klan>>.
 - 2.2.3.1. "Kad ini juga merupakan <<nama klan>>" ialah efek yang menambahkan klan pada kad dengan kebolehan.
- 2.2.4. Kad <<Cray Elemental>> adalah milik semua klan dan negara.
- 2.2.5. Kad Order tanpa sebarang klan atau negara adalah milik semua klan dan negara.

2.3. Bangsa

- 2.3.1. Nama bangsa kad.
- 2.3.2. Bangsa dirujuk oleh beberapa kebolehan dan efek.
- 2.3.3. Dalam teks, nama sesuatu bangsa boleh dinyatakan sebagai <(nama bangsa)>.

2.4. Grade

- 2.4.1. Nilai angka yang dirujuk apabila anda ride normal atau memanggil kad seperti normal.
- 2.4.2. Grade boleh menghadkan permainan kad.

2.5. Kuasa

- 2.5.1. Nilai angka yang menyatakan kekuatan tempur kad. Semakin tinggi nilai ini, semakin baik ia dalam pertempuran.
- 2.5.2. Dalam teks, perkataan "kuasa" mungkin ditunjukkan oleh ikon

2.6. Perisai

- 2.6.1. Nilai angka yang menyatakan kekuatan tempur kad sebagai guardian (10.5.1.2.2). Semakin tinggi nilai ini, semakin baik ia mempertahankan unit anda.
- 2.6.2. Dalam teks, perisai mungkin ditunjukkan oleh ikon
- 2.6.3. Sesetengah unit tidak mempunyai perisai.






2.7. Kritikal

- 2.7.1. Nilai angka yang menentukan jumlah kelukaan yang dikenakan oleh kad ini kepada Vanguard pihak lawan dalam pertempuran.
- 2.7.2. Dalam teks, kritikal mungkin ditunjukkan oleh ikon

2.8. Ikon Trigger

- 2.8.1. Ikon yang menunjukkan efek kad yang perlu dilakukan apabila kad dengan ikon trigger diletakkan ke zon trigger semasa drive cek atau cek kelukaan.
- 2.8.2. Jenis ikon dan efek yang sepadan adalah:
 - 2.8.2.1. Tiada ikon: Tiada apa-apa yang berlaku.
 - 2.8.2.2. (Kritikal Trigger): Lakukan 2 tindakan yang berikut: "Pilih salah satu unit anda dan unit itu dapat +1 kritikal hingga akhir giliran" dan "Pilih salah satu unit anda, dan unit itu dapat kuasa +10,000 hingga akhir giliran".
 - 2.8.2.2.1. Anda boleh memilih unit yang sama atau unit yang berbeza untuk 2 tindakan ini.
 - 2.8.2.2.2. Dalam teks, kritikal trigger mungkin ditunjukkan oleh ikon
 - 2.8.2.3. (Draw Trigger): Lakukan 2 tindakan yang berikut: "Draw 1 kad" dan "Pilih salah satu unit anda, dan unit itu dapat kuasa +10,000 hingga akhir giliran".
 - 2.8.2.3.1. Dalam teks, draw trigger mungkin ditunjukkan oleh ikon
 - 2.8.2.4. (Heal Trigger): Lakukan 2 tindakan yang berikut: "Jika jumlah kad dalam zon kelukaan anda sama atau lebih daripada jumlah kad dalam zon kelukaan pihak lawan anda, pilih salah satu kad dalam zon kelukaan anda

- dan sembuhkan (letak kad yang dipilih ke zon musnah anda)" dan "Pilih salah satu unit anda, dan unit itu dapat kuasa +10,000 hingga akhir giliran".
 - 2.8.2.4.1. Dalam teks, heal trigger mungkin ditunjukkan oleh ikon
 - 2.8.2.5. (Front Trigger): Semua unit pada lingkaran baris depan anda mendapat kuasa +10,000 hingga akhir giliran.
 - 2.8.2.5.1. Dalam teks, front trigger mungkin ditunjukkan oleh ikon
 - 2.8.2.6. (Over Trigger): Lakukan 4 tindakan yang berikut: "Hapuskan kad ini (alih kad ini dari zon trigger keluar daripada permainan)", "Draw 1 kad", "Pilih salah satu unit anda, dan unit itu dapat kuasa +100,000,000 (+100 Juta)", dan "Jika ditunjukkan semasa drive cek, lakukan efek tambahan yang dinyatakan dalam teks".
 - 2.8.2.6.1. Dalam teks, over trigger mungkin ditunjukkan oleh ikon
 - 2.8.3. Pemrosesan trigger dalam 2.8.2, dan efek berterusan yang terhasil, dipanggil "efek trigger".
 - 2.8.3.1. Jika efek memberikan efek trigger yang diberikan kepada satu unit kepada unit lain, efek yang diberikan juga merupakan efek trigger.
 - 2.8.3.2. Jika trigger meminta anda untuk melakukan lebih daripada satu tindakan, anda boleh memilih urutan untuk melakukannya.
 - 2.8.3.3. Jika kebolehan yang "membatalkan efek trigger" aktif, efek daripada ikon kad yang diletakkan dalam zon trigger untuk drive cek atau cek kelukaan tidak berlaku.
 - 2.8.3.3.1. Walaupun kebolehan yang "membatalkan efek trigger" aktif, penyelesaian efek daripada ikon kad yang diletakkan dalam zon trigger sebelum kebolehan itu menjadi aktif tidak dibatalkan.
 - 2.8.4. Jika tindakan untuk berbilang ikon trigger perlu dilakukan pada masa yang sama atas sebarang sebab, lakukan tindakan untuk setiap trigger satu demi satu dalam urutan yang anda inginkan.
- 2.9. Jenis**
- 2.9.1. Jenis kad. Jenis kad tertulis di bahagian kiri nama kad.
 - 2.9.2. Terdapat 3 jenis kad yang berbeza: jenis utama, subjenis dan jenis khas.
 - 2.9.2.1. Secara am, semua kad mempunyai jenis utama dan subjenis.
 - 2.9.2.2. Terdapat beberapa pseudo-kad (15.1) yang mempunyai jenis khas.
 - 2.9.3. Kad mempunyai satu daripada jenis utama iaitu "unit", "order", atau "Dress asal".
 - 2.9.3.1. "Unit" ialah istilah umum untuk kad yang diletakkan ke lapangan untuk bertempur dengan pihak lawan atau membantu pertempuran tersebut.
 - 2.9.3.1.1. Apabila peraturan, kebolehan, atau efek merujuk kepada "unit" tanpa menyatakan zon, ia merujuk kepada kad pada lapangan (4.8) dengan jenis utama "unit".
 - 2.9.3.2. "Order" ialah istilah umum untuk kad yang hanya mempunyai kebolehan yang menyokong unit atau pemain.
 - 2.9.3.3. "Dress asal" ialah jenis utama kad dalam keadaan "Dress asal" (6.4.2.1).
 - 2.9.4. Kad mungkin mempunyai subjenis mengikut jenis utamanya.
 - 2.9.4.1. Kad dengan jenis utama "unit" mempunyai satu daripada subjenis "normal", "trigger", atau "token".
 - 2.9.4.2. Kad dengan jenis utama "order" mempunyai satu daripada subjenis "normal", "trigger", "blitz", "set" atau "senjata".
 - 2.9.4.2.1. Sesetengah kad dengan subjenis "set" mempunyai subjenis tambahan.
 - 2.9.4.3. Kad dengan jenis utama "Dress asal" mengekalkan subjenis asalnya.
 - 2.9.5. Terdapat beberapa kad dan pseudo-kad (15.1.2.3) yang mempunyai jenis khas.
 - 2.9.5.1. Jenis khas adalah berbeza dan bebas daripada jenis. Efek yang menambah, menghilangkan, atau menukar jenis tiada efek atas jenis khas, dan sebaliknya.
 - 2.9.5.2. Sesetengah jenis khas mempunyai peraturan yang disertakan.
 - 2.9.6. Jenis kad ditulis sebagai gabungan subjenis dan jenis utama.
 - Contoh: Jenis kad dengan jenis utama "unit" dan subjenis "trigger" ditulis sebagai "unit trigger".

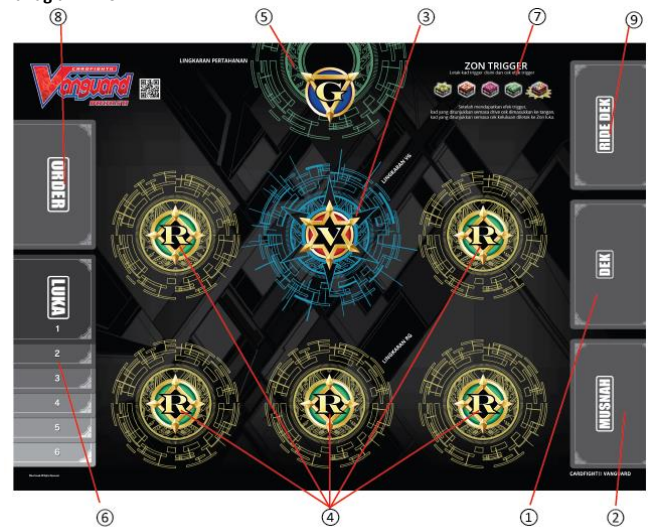
- 2.10. Ikon Kebolehan
- 2.10.1. Ikon yang menunjukkan salah satu kebolehan yang ada pada kad itu. Ikon kebolehan diletak pada bahagian atas kiri kad.
- 2.10.1.1. Kad dengan ikon  mempunyai kebolehan "boost" (14.5).
- 2.10.1.2. Kad dengan ikon  mempunyai kebolehan "intercept" (14.4).
- 2.10.1.3. Kad dengan ikon  mempunyai kebolehan "Twin Drive!!" (14.3.3).
- 2.10.1.4. Kad dengan ikon  mempunyai kebolehan "Triple Drive!!!" (14.3.4).
- 2.11. Teks Kad
- 2.11.1. Maklumat tentang kebolehan kad.
- 2.11.1.1. Kandungan dalam bingkai boleh dirujuk sebagai "teks".
- 2.11.2. Sesetengah teks diwarnakan secara berbeza untuk memberi penekanan padanya. Perbezaan warna tidak mempunyai makna dari segi peraturan.
- 2.11.3. Sesetengah kad mempunyai teks dalam () (kurungan) untuk menunjukkan penjelasan tentang kata kunci atau kebolehan. Ini dipanggil teks peringatan. Teks peringatan adalah sebahagian daripada teks, tetapi ia hanya untuk tujuan penjelasan, dan ia tiada efek atas permainan.
- 2.12. Teks Flavor
- 2.12.1. Teks deskriptif kad ini.
- 2.12.2. Teks flavor bukan sebahagian daripada teks kad, dan tidak mempunyai makna dari segi peraturan.
- 2.13. Ikon Khas
- 2.13.1. Kad dengan ikon tertentu dalam kedudukan ini mempunyai kebolehan yang sepadan dengan ikon.
- 2.13.2. Jika kad ini mempunyai ikon ini, ini bermakna kad ini boleh melakukan Persona Ride (6.3.7).
- 
- 2.14. Negara
- 2.14.1. Nama negara yang dimiliki oleh kad.
- 2.14.2. Negara dirujuk oleh beberapa kebolehan dan efek.
- 2.14.3. Negara diwakili oleh nama negara dan ikon negara mereka.
- 2.14.4. Sesetengah negara tertentu juga dianggap sebagai negara tertentu yang lain. Selain itu, kad dengan nama atau ikon negara dan tiada petunjuk bahawa kad ini dimiliki mana-mana klan tertentu dianggap milik semua klan yang sepadan dengan negara tersebut.
- 2.14.4.1. Sila rujuk Lampiran B di penghujung dokumen ini untuk senarai negara dan klan yang sepadan.
- 2.15. Seni
- 2.15.1. Imej kad.
- 2.15.2. Seni tidak mempunyai makna dari segi peraturan.
- 2.16. Maklumat koleksi
- 2.16.1. Nombor koleksi kad, nama artis, hak cipta, dan kandungan lain kad tanpa kaitan langsung dengan permainan yang belum disebut setakat ini secara kolektif dipanggil "maklumat koleksi".
- 2.16.2. Maklumat koleksi bukan sebahagian daripada maklumat kad ini dan secara amnya tidak mempunyai makna dari segi peraturan.
- 2.16.2.1. Terdapat beberapa efek yang merujuk kepada nombor koleksi semasa pembinaan dek (8.1.7).
- 2.17. Drive
- 2.17.1. Nilai angka yang menentukan bilangan drive cek yang dilakukan semasa pertempuran yang diserang oleh kad ini, jika ia adalah Vanguard.
- 2.17.2. Drive tidak ditunjukkan pada kad, dan nilai asal untuk semua kad ialah 1.
- 2.17.2.1. Kad dengan ikon kebolehan "Twin Drive!!" atau "Triple Drive!!!" boleh menukarkan bilangan drive mengikut kebolehan tersebut.

Bahagian 3. Pemilik dan Pengawal

- 3.1. Pemain
- 3.1.1. Pemain (atau "pesaing") ialah orang yang bermain permainan.
- 3.1.2. Setiap pemain mempunyai nilai "kelukaan Vanguard" yang diterima apabila Vanguard mereka menerima kelukaan.
- 3.2. Pemilik dan Pengawal
- 3.2.1. Pemilik ialah pemain yang memiliki kad fizikal. Pemilik kad ialah pemain yang memiliki kad tersebut dalam dek mereka pada permulaan permainan. Pada akhir setiap permainan, setiap pemain mendapatkan semula setiap kad yang dimiliki mereka sendiri.
- 3.2.2. Pengawal ialah pemain yang sedang menggunakan kad, kebolehan, efek, dan lain-lain. Pengawal kad dalam zon ialah pemain yang memiliki zon itu.
- 3.2.2.1. Pengawal kepada kebolehan berterusan ialah pengawal kad yang mempunyai kebolehan itu, atau pengawal efek yang mencipta kebolehan itu.
- 3.2.2.2. Pengawal kepada kebolehan aktif ialah pemain yang memainkannya.
- 3.2.2.3. Pengawal kepada kebolehan automatik ialah pengawal kad yang mempunyai kebolehan itu, atau pengawal efek yang mencipta kebolehan itu.
- 3.2.2.4. Pengawal kepada kebolehan order ialah pengawal kad order dengan kebolehan itu.

- 3.2.2.5. Pengawal bagi sesuatu efek ialah pengawal kepada kebolehan yang menghasilkan efek itu.
- 3.2.2.5.1. Jika efek mengarahkan sebarang tindakan dilakukan tanpa menyatakan pemain, pengawal efek itu melaksanakannya.









Bahagian 4. Zon



- | | |
|------------------------|----------------|
| ① Zon Dek | ⑥ Zon Luka |
| ② Zon Musnah | ⑦ Zon Trigger |
| ③ Lingkaran Vanguard | ⑧ Zon Order |
| ④ Lingkaran Rear-guard | ⑨ Zon Ride Dek |
| ⑤ Lingkaran Guardian | |

4.1. Maklumat Asas Zon

- 4.1.1. Bagi setiap zon, setiap pemain mempunyai zon mereka sendiri jika tidak dinyatakan.
- 4.1.2. Terdapat zon di mana semua pemain boleh melihat maklumat kad dalam zon itu, dan zon di mana mereka tidak boleh melihat. Zon di mana maklumat kad boleh dilihat adalah "zon awam", dan zon di mana maklumat kad tidak boleh dilihat adalah "zon tersembunyi".
- 4.1.3. Apabila kad diletakkan di zon awam, ia diletakkan dalam keadaan terbuka (4.2.2). Apabila kad diletakkan di zon tersembunyi, ia diletakkan dalam keadaan tersembunyi (4.2.3).
- 4.1.4. Bilangan kad dalam setiap zon adalah awam kepada semua pemain dan boleh disemak pada bila-bila masa.
- 4.1.5. Secara amnya, apabila kad di zon awam dihadapkan ke bawah oleh peraturan atau efek kad, semua pemain boleh melihat maklumat kad tersebut. Secara amnya, apabila kad di zon tersembunyi ditunjukkan, semua pemain boleh melihat maklumat kad tersebut.
- 4.1.6. Apabila kad dialih dari zon tersembunyi ke zon lain atau keadaan dalam zon ditukar, jika sebarang efek menyekat pergerakan atau perubahan keadaan kad itu disebabkan maklumat kad itu, kad itu akan ditunjukkan.
- 4.1.7. Ada sebahagian zon di mana susunan kad-kad di dalam zon itu dikawal. Melainkan dinyatakan sebaliknya, pemain tidak boleh mengubah susunan kad-kad di zon itu.
- 4.1.7.1. Jika kad mengalih ke zon di mana susunan tidak dikawal, setelah menunjukkan bahawa kad itu memasuki zon itu, kad itu boleh dialihkan ke mana-mana kedudukan dalam zon itu.
- 4.1.8. Apabila kad di lapangan digerak dari satu lingkaran ke lingkaran lain, ia dianggap sebagai kad yang sama dengan kad asal, dan efek yang digunakan pada kad asal terus digunakan. Apabila kad dialih dari satu zon ke zon lain dan bukannya gerakan dari lingkaran ke lingkaran, ia dianggap sebagai kad baharu dalam zon baharu, melainkan dinyatakan sebaliknya. Efek yang digunakan di zon sebelumnya tidak terus digunakan.
- 4.1.8.1. Apabila efek satu kad mengalihkan zon dan terdapat pemrosesan efek atas kad dalam zon yang dialihkan, efek itu akan menjejaki kad yang dialih dan melakukan tindakan itu.
- 4.1.9. Apabila sejumlah kad dialih dari satu zon ke zon lain pada masa yang sama, urutan kad yang dialihkan ke zon baharu ditentukan oleh pemilik kad tersebut melainkan dinyatakan sebaliknya.
- 4.1.10. Apabila sejumlah kad dialihkan ke zon tersembunyi pada masa yang sama, atau apabila urutan kad dalam zon tersembunyi akan ditukar, jika pemilik kad atau pengawal efek yang mengalihkan kad mengikut efek kad, boleh menentukan urutan kad, tiada pemain selain pemain itu boleh mengetahui urutan kad tersebut.
- 4.1.11. Apabila kad dialihkan ke kedudukan tertentu dalam zon tersembunyi, bilangan kad yang dialihkan ke kedudukan itu diketahui oleh semua pemain.
- 4.1.12. Apabila kad diarahkan untuk dialih ke zon dimana pengawalnya tidak ditentukan, kad dialihkan ke zon dipunyai pemilik kad itu melainkan dinyatakan sebaliknya.

- 4.1.13. Apabila kad cuba mengalih ke zon pemain selain daripada pemilik kad itu, pengalihan itu tidak dilakukan.
- 4.2. Keadaan Keterlihatan Zon
- 4.2.1. Kad dalam zon boleh di dalam keadaan terbuka atau tersembunyi.
- 4.2.2. Semua pemain boleh melihat maklumat kad dalam keadaan terbuka.
- 4.2.3. Sesetengah pemain, atau semua pemain, tidak boleh melihat maklumat kad dalam keadaan tersembunyi.
- 4.3. Keadaan Peletakan Kad
- 4.3.1. Keadaan peletakan kad mungkin ditentukan dalam beberapa zon. Terdapat dua jenis keadaan peletakan: keadaan orientasi, dan keadaan menghadap.
- 4.3.2. Keadaan orientasi merujuk kepada keadaan "stand" atau "rest" apabila kad berada di lapangan. Kad hanya boleh mempunyai satu daripada dua keadaan orientasi, dan tidak boleh berada dalam kedua-dua keadaan pada masa yang sama, atau tiada keadaan langsung.
- 4.3.2.1. Kad dalam keadaan stand diletakkan secara menegak dari sudut pandangan pengawalnya. Dalam teks kad, "stand" mungkin ditunjukkan oleh ikon .
- 4.3.2.2. Kad dalam keadaan rest diletakkan secara mendatar dari sudut pandangan pengawalnya. Dalam teks kad, "rest" mungkin ditunjukkan oleh ikon .
- 4.3.2.3. Apabila kad diletakkan dalam zon dimana keadaan peletakan itu ditentukan, melainkan dinyatakan sebaliknya, ia diletakkan dalam keadaan stand.
- 4.3.3. Keadaan menghadap merujuk kepada keadaan "menghadap ke atas" atau "menghadap ke bawah". Kad hanya boleh mempunyai satu daripada dua keadaan menghadap dan tidak boleh berada dalam kedua-dua keadaan pada masa yang sama, atau tiada keadaan langsung.
- 4.3.3.1. Kad dalam keadaan menghadap ke atas diletakkan dengan muka dimana maklumat pada kad kelihatan. Secara amnya, semua pemain boleh melihat maklumat kad menghadap ke atas.
- 4.3.3.2. Kad dalam keadaan menghadap ke bawah diletakkan dengan muka dimana maklumat pada kad tidak kelihatan. Secara amnya, tiada pemain boleh melihat maklumat kad menghadap ke bawah.
- 4.3.3.3. Secara amnya, kad yang diletak ke zon awam diletakkan menghadap ke atas, dan kad yang diletak ke zon tersembunyi diletakkan menghadap ke bawah.
- 4.4. Jenis Kad dan Pergerakan ke Zon
- 4.4.1. Terdapat peraturan tertentu mengenai pergerakan kad dengan jenis utama atau subjenis tertentu ke zon tertentu.
- 4.4.2. Apabila kad dengan jenis utama "order" cuba bergerak ke mana-mana lingkaran, ia diletakkan di zon musnah dan bukannya melakukan pergerakan itu.
- 4.5. Zon Dek
- 4.5.1. Zon dimana anda letak dek utama anda pada permulaan permainan.
- 4.5.2. Zon dek adalah zon tersembunyi, dan susunan kad dikawal. Pemain hanya boleh menukar susunan kad dalam dek, atau menyemak maklumat kad tersebut, jika diarahkan oleh efek atau peraturan.
- 4.5.3. Apabila sejumlah kad bergerak dari zon dek ke zon lain pada masa yang sama, alihkan kad satu demi satu.
- 4.6. Tangan
- 4.6.1. Zon dimana setiap pemain meletakkan kad mereka yang belum digunakan tanpa membiarkan pihak lawan melihatnya.
- 4.6.2. Tangan adalah zon tersembunyi, tetapi anda boleh melihat maklumat kad di tangan anda. Anda tidak boleh melihat maklumat kad di tangan pihak lawan anda. Susunan kad di tangan tidak dikawal.
- 4.7. Zon Musnah
- 4.7.1. Zon dimana setiap pemain meletakkan kad yang telah digunakan.
- 4.7.2. Zon musnah adalah zon awam. Kad dalam zon ini disusun menghadap ke atas, dan maklumat kad terbuka kepada semua pemain. Susunan kad dalam zon musnah tidak dikawal.
- 4.7.3. Dalam teks kad, "zon musnah" mungkin ditunjukkan oleh ikon .
- 4.8. Lapangan
- 4.8.1. Zon untuk meletakkan semua unit anda.
- 4.8.2. Secara amnya, zon ini mempunyai tujuh lingkaran. Kad pada lingkaran juga dianggap berada di lapangan yang dimiliki oleh lingkaran itu.
- 4.8.3. Lapangan adalah zon awam.
- 4.9. Lingkaran
- 4.9.1. Zon untuk meletakkan unit anda secara individu. Setiap pemain mempunyai 7 lingkaran: kiri depan, tengah depan, kanan depan, kiri belakang, tengah belakang, kanan belakang, dan tengah jauh depan.
- 4.9.1.1. Setiap pasangan lingkaran, kiri depan dan kiri belakang, tengah depan dan tengah belakang, dan kanan depan dan kanan belakang, dipanggil kolom.
- 4.9.1.2. Kolom lawan anda terus merentasi kolom anda sendiri adalah kolom yang sama. Secara khususnya, kolom kiri anda dan kolom kanan pihak lawan anda, kolom tengah anda dan kolom tengah pihak lawan anda, kolom kanan anda dan kolom kiri pihak lawan anda, adalah kolom yang sama.
- 4.9.1.3. Semua lingkaran di barisan depan pemain, dan semua lingkaran di barisan belakang pemain, masing-masing dipanggil baris.
- 4.9.2. Lingkaran di lapangan mempunyai 1 daripada jenis berikut, iaitu "Vanguard", "Rear-guard (RG)", atau "Guardian".
- 4.9.2.1. Lingkaran dengan jenis akan mempunyai nama "lingkaran (jenis)".
- Contoh: Lingkaran dengan jenis Vanguard dipanggil "lingkaran Vanguard".
- 4.9.2.2. Kad yang diletakkan pada lingkaran mempunyai keadaan orientasi.
- 4.9.2.3. Jenis lingkaran tengah depan pada permulaan permainan adalah jenis Vanguard.
- 4.9.2.3.1. Apabila kad diletakkan pada lingkaran Vanguard dari mana-mana zon, termasuk lingkaran RG, ia diletakkan di dalam keadaan stand.
- 4.9.2.3.2. Dalam teks kad, "lingkaran Vanguard" mungkin ditunjukkan oleh ikon .
- 4.9.2.4. Jenis lingkaran tengah jauh depan pada permulaan permainan adalah jenis Guardian.
- 4.9.2.4.1. Apabila kad diletakkan pada lingkaran Guardian, melainkan dinyatakan sebaliknya, ia diletakkan dalam keadaan rest.
- 4.9.2.4.2. Dalam teks kad, "lingkaran Guardian" mungkin ditunjukkan oleh ikon .
- 4.9.2.5. Jenis setiap lingkaran, selain daripada lingkaran tengah depan dan lingkaran tengah jauh depan, pada permulaan permainan adalah jenis Rear-guard (RG). Jika tiada kad atau terdapat satu kad menghadap ke atas pada lingkaran itu, mereka adalah jenis RG.
- 4.9.2.5.1. Apabila kad dialihkan ke lingkaran RG dari mana-mana selain daripada lingkaran RG yang lain, termasuk lingkaran Vanguard, ia diletakkan dalam keadaan stand.
- 4.9.2.5.2. Apabila kad dialihkan dari lingkaran RG ke lingkaran RG yang lain, ia diletakkan dalam keadaan orientasi yang sama dengan keadaan orientasi pada lingkaran sebelumnya.
- 4.9.2.5.3. Dalam teks kad, "lingkaran Rear-guard" mungkin ditunjukkan oleh ikon .
- 4.9.3. Lingkaran adalah zon awam. Kad dalam zon ini menghadap ke atas, dan semua maklumat terbuka kepada semua pemain.
- 4.9.3.1. Kad yang menghadap ke bawah pada lingkaran kerana efek atau kos masih berada dalam zon awam. Maklumat kad itu terbuka kepada semua pemain.
- 4.9.4. Secara amnya, hanya satu kad boleh diletakkan pada setiap lingkaran Vanguard dan lingkaran RG. Sebarang jumlah kad boleh diletakkan pada lingkaran Guardian.
- 4.10. Jiwa
- 4.10.1. Beberapa kad akan masuk ke zon ini semasa permainan. Jiwa bukan sebahagian daripada lapangan.
- 4.10.1.1. Kad yang diletakkan ke dalam jiwa ditunjukkan sebagai berada di dalam jiwa dengan disusun di bawah Vanguard.
- 4.10.2. Jiwa adalah zon awam. Kad dalam zon ini disusun menghadap ke atas, dan semua maklumat terbuka kepada semua pemain. Susunan kad dalam jiwa tidak dikawal.
- 4.11. Zon Luka
- 4.11.1. Zon dimana kad diletakkan semasa permainan berlangsung untuk mewakili kelukaan Vanguard anda.
- 4.11.2. Zon luka adalah zon awam. Kad dalam zon ini disusun menghadap ke atas, dan semuanya maklumat terbuka kepada semua pemain. Susunan kad dalam zon luka tidak dikawal.
- 4.11.2.1. Walaupun efek atau kos menjadikan kad dalam zon luka menghadap ke bawah, ia masih merupakan maklumat awam. Setiap pemain boleh melihat muka kad.
- 4.11.3. Kad yang menghadap ke bawah dalam zon luka tidak mempunyai sebarang maklumat kad dan tidak boleh diberikan sebarang maklumat.
- 4.11.4. Jika anda mempunyai enam atau lebih kad dalam zon luka anda, anda kalah permainan ini mengikut tindakan peraturan (13.2.2).
- 4.11.5. Dalam teks kad, "zon luka" mungkin ditunjukkan oleh ikon .
- 4.12. Zon Bind
- 4.12.1. Zon dimana kad yang di-bind diletakkan.
- 4.12.2. Zon bind adalah zon awam. Semua pemain boleh melihat maklumat muka kad di zon ini.
- 4.12.3. Disebabkan efek, kad dalam zon bind yang menghadap ke atas boleh dihadapkan ke bawah dan kad di zon lain boleh dialihkan ke zon bind menghadap ke bawah. Hanya pemilik kad menghadap ke bawah dalam zon bind boleh melihat muka kad itu. Pemain lain tidak boleh melihat muka kad itu.
- 4.12.4. Kad yang di-bind menghadap ke bawah tidak mempunyai sebarang maklumat kad dan tidak boleh diberikan sebarang maklumat.
- 4.12.5. Kad di-bind atau kad yang merujuk kepada kad yang di-bind kadangkala boleh menjejaskan permainan. Oleh itu, pemain dikehendaki membahagikan timbunan kad di-bind supaya mereka boleh membezakan efek yang bind kad itu. Anda boleh menukar susunan kad di-bind anda dalam timbunan yang sama.
- 4.12.6. Dalam teks kad, "zon bind" mungkin ditunjukkan oleh ikon .

4.13. Zon Trigger

- 4.13.1. Zon dimana kad diletakkan untuk sementara semasa permainan.
 - 4.13.1.1. Kad yang ditunjukkan semasa drive cek (10.6.1.2) diletakkan dalam zon trigger. Setelah menyelesaikan efek ikon padanya, kad diletakkan ke tangan pemilik.
 - 4.13.1.2. Kad yang ditunjukkan semasa cek luka (13.5.4) diletakkan dalam zon trigger. Setelah menyelesaikan efek ikon padanya, kad diletakkan ke zon luka pemilik.
- 4.13.2. Zon trigger adalah zon awam. Semua kad dalam zon ini diletakkan menghadap ke atas, dan mana-mana pemain boleh melihat maklumat kad ini. Susunan kad dalam zon trigger dikawal. Apabila anda meletakkan kad ke dalam zon ini, letakkan ia di atas kad yang sedia ada pada zon itu.

4.14. Kawasan Order

- 4.14.1. Zon dimana kad order diletakkan semasa ia dimainkan (11.8.2.1.1).
- 4.14.2. Kawasan order adalah zon awam. Kad diletakkan menghadap ke atas dalam kawasan ini, dan semua pemain boleh menyemak maklumat dan susunan kad dalam kawasan ini.

4.15. Zon Order

- 4.15.1. Zon dimana kad Set Order (11.8.3.3) diletakkan.
- 4.15.2. Zon order adalah zon awam, dan semua pemain boleh menyemak maklumat dan susunan kad dalam zon ini.
- 4.15.3. Kad yang diletakkan dalam zon Order mempunyai keadaan orientasi dan keadaan menghadap.
 - 4.15.3.1. Kad yang menghadap ke bawah dalam zon order dianggap tidak mempunyai maklumat di bahagian depannya, melainkan dinyatakan sebaliknya.
- 4.15.4. Dalam teks kad, "zon order" mungkin ditunjukkan oleh ikon **ORDER**.

4.16. Zon Ride Dek

- 4.16.1. Zon dimana pemain meletakkan ride dek mereka (8.1.8) untuk membezakannya daripada dek utama.
- 4.16.2. Kad menghadap ke bawah dalam zon ini diletakkan dalam timbunan, dan anda tidak boleh menyemak maklumat kad menghadap ke bawah dalam zon ride dek pemain lain. Susunan kad dalam zon ride dek tidak dikawal.
- 4.16.3. Pada permulaan permainan, letakkan semua kad ride dek anda dalam zon ride dek menghadap ke bawah dalam keadaan tersembunyi.
- 4.16.4. Apabila kad yang berada dalam zon ride dek pada permulaan permainan dialihkan ke dek utama, kad itu diletakkan menghadap ke atas dalam zon ride dek dan bukannya ke dek utama.
- 4.16.5. Kad menghadap ke atas dalam zon ini diasingkan daripada kad menghadap ke bawah dan diletakkan dalam timbunan yang hanya mempunyai kad menghadap ke atas. Semua pemain boleh menyemak maklumat dan menukar susunan kad menghadap ke atas di zon ride dek mereka.

Bahagian 5. Maklumat dan Keadaan

5.1. Maklumat

- 5.1.1. Maklumat adalah sebarang nilai, frasa atau ikon yang mempunyai sebarang makna atau dirujuk semasa permainan.
- 5.1.2. Maklumat boleh diubah suai oleh beberapa efek. Jika kad mempunyai beberapa salinan maklumat sama yang bukannya kebolehan, maklumat yang berulang diabaikan.
 - Contoh: Jika efek yang mengatakan "<<Royal Paladin>>" digunakan pada unit yang sudah menjadi <<Royal Paladin>>, maka klan yang kedua diabaikan, kerana ia adalah salinan maklumat yang sama.
- 5.1.3. Rujukan kepada maklumat "asal" merujuk kepada maklumat selepas efek yang mengubah suai maklumat "asal" yang tertulis pada kad telah digunakan (11.9.1.2, 11.9.1.3).
 - 5.1.3.1. Rujukan kepada maklumat "asal" pseudo-kad (15.1) adalah berdasarkan maklumat yang dikawal oleh efek atau peraturan yang mencipta pseudo-kad itu.

5.2. Keadaan

- 5.2.1. Keadaan adalah butiran lain kad selain daripada maklumat yang boleh dirujuk semasa permainan.

Bahagian 6. Unit dan Penempatan

6.1. Gambaran keseluruhan

- 6.1.1. Unit diletakkan pada lingkaran melalui pelbagai cara semasa permainan. Bahagian ini mentakrifkan istilah mengenai tindakan khusus (Bahagian 7. Tindakan Khusus) yang meletakkan unit, dan peraturan mengenai keadaan unit yang berbeza.

6.2. Panggil

- 6.2.1. Apabila unit diletakkan melalui panggilan, unit itu diletakkan pada lingkaran RG atau lingkaran Guardian yang ditentukan.
 - 6.2.1.1. "Memanggil" unit adalah tindakan khusus yang mewakili peletakan unit itu dengan panggilan pada lingkaran RG atau lingkaran Guardian yang ditentukan.

- 6.2.1.2. Secara amnya, jika unit diletakkan pada lingkaran RG atau lingkaran Guardian, unit itu dianggap telah "dipanggil" jika ia bukan overDress (6.4.1).
- 6.2.2. Panggilan dibahagikan kepada "panggilan normal" dan "panggilan superior".
 - 6.2.2.1. Panggilan normal adalah peletakan unit pada lingkaran RG atau lingkaran Guardian oleh pemain giliran yang memainkan unit dari tangan mereka tanpa sebarang pengubahsuaian kepada kos melalui efek, melalui cara yang dinyatakan dalam peraturan dan bukannya dengan efek.
 - 6.2.2.2. Panggilan superior adalah peletakan unit pada lingkaran RG atau lingkaran Guardian yang tidak memenuhi satu atau lebih syarat panggilan normal.
 - 6.2.3. Apabila kad dipanggil, ia dilakukan mengikut langkah-langkah di bawah.
 - 6.2.3.1. Pilih bilangan kad yang ditentukan untuk dipanggil.
 - 6.2.3.1.1. Jika kad yang dipanggil adalah kad dalam zon tersembunyi, maklumat kad tersebut akan ditunjukkan.
 - 6.2.3.2. Untuk setiap kad yang dipanggil, pilih lingkaran untuk kad itu diletakkan.
 - 6.2.3.2.1. Jika berbilang kad dipanggil pada masa yang sama disebabkan oleh efek, pilih kad dan lingkaran untuk diletakkan supaya ia tidak bercanggah dengan efek itu atau syarat kad dipanggil. Apabila memilih, lingkaran yang sama tidak boleh dipilih sebagai destinasi panggilan untuk berbilang kad. Kad mesti dipanggil pada lingkaran yang berbeza.
 - 6.2.3.2.1.1. Jika lingkaran tidak cukup untuk memanggil semua unit atas sebarang sebab, tentukan gabungan unit dan lingkaran supaya kad boleh dipanggil sebanyak mungkin. Kad yang tidak boleh disertakan dalam gabungan itu tidak dipanggil, dan kekal dalam zon asalnya.
 - 6.2.3.3. Semua kad yang dipanggil diletakkan pada lingkaran pada masa yang sama.
 - 6.2.3.3.1. Melainkan dinyatakan sebaliknya, kad yang dipanggil diletakkan dalam keadaan stand untuk lingkaran RG, dan keadaan rest untuk lingkaran Guardian.
 - 6.2.3.4. Jika lingkaran unit yang dipanggil ialah lingkaran RG, dan lingkaran itu mempunyai unit selain daripada unit yang dipanggil, unit pada lingkaran itu selain daripada unit yang dipanggil akan digugurkan.
 - 6.2.4. Apabila unit dipanggil ke lingkaran Guardian, jika mana-mana unit pengawal unit tersebut sedang diserang, pemain itu memilih 1 daripada unit yang diserang untuk setiap unit yang dipanggil ke lingkaran Guardian.
 - 6.2.4.1. Semasa unit berada dalam lingkaran Guardian, kuasa unit yang diserang yang dipilih untuk unit tersebut ditingkatkan dengan nilai perisai unit tersebut.
 - 6.2.5. Kad yang dipanggil dianggap sebagai kad baru dalam zon tersebut. Ini termasuk apabila mereka dipanggil dari lingkaran lain, dengan pengecualian 4.1.8.

6.3. Ride

- 6.3.1. Apabila unit diletakkan dengan ride, unit itu diletakkan pada lingkaran Vanguard yang ditentukan.
- 6.3.2. Ride dibahagikan kepada "ride normal" dan "ride superior".
 - 6.3.2.1. Ride normal adalah peletakan unit pada lingkaran Vanguard oleh pemain giliran yang memainkan unit dari tangan atau zon ride dek mereka tanpa sebarang pengubahsuaian kepada kos melalui efek, melalui cara yang dinyatakan dalam peraturan dan bukannya dengan efek.
 - 6.3.2.2. Ride superior adalah peletakan unit pada lingkaran Vanguard yang tidak memenuhi satu atau lebih syarat ride normal.
 - 6.3.3. Apabila kad ride, ia dilakukan mengikut langkah-langkah di bawah.
 - 6.3.3.1. Pilih bilangan kad yang ditentukan untuk ride.
 - 6.3.3.1.1. Jika kad yang ride adalah kad dalam zon tersembunyi, maklumat kad tersebut akan ditunjukkan.
 - 6.3.3.1.2. Jika kad yang ride adalah kad dalam zon ride dek, selepas menunjukkan kad itu dari zon ride dek, anda mesti memilih satu kad dari tangan anda dan membuangnya ke dalam zon musnah. Jika anda tidak berbuat demikian, anda tidak boleh ride kad dari zon ride dek.
 - 6.3.3.2. Tentukan lingkaran Vanguard untuk kad ride.
 - 6.3.3.2.1. Melainkan dinyatakan sebaliknya, lingkaran ini adalah lingkaran Vanguard pemilik kad yang sedang ride.
 - 6.3.3.3. Letakkan kad yang ride pada lingkaran Vanguard yang ditentukan.
 - 6.3.3.3.1. Melainkan dinyatakan sebaliknya, kad yang ride diletakkan dalam keadaan stand.
 - 6.3.3.4. Jika terdapat unit lain pada lingkaran Vanguard selain daripada unit yang ride, letakkan semua unit pada lingkaran itu, selain daripada unit yang ride, ke dalam jiwa.
 - 6.3.4. Kad yang ride dianggap sebagai kad baru dalam zon itu. Ini termasuk apabila mereka ride dari lingkaran lain, dengan pengecualian 4.1.8.
 - 6.3.5. Kebolehan automatik dengan syarat cetusan "apabila unit ini diride" dipenuhi apabila unit itu adalah Vanguard dan kad lain diletakkan ke lingkaran Vanguard dengan ride.
 - 6.3.5.1. Jika unit dengan kebolehan "apabila unit ini diride" beralih ke zon awam yang lain atau bertukar kepada keadaan awam dalam zon yang unit itu beralih kepada, unit itu hanya boleh dirujuk kepada dalam zon itu.
 - Contoh: Sesuatu Vanguard mempunyai kebolehan automatik "apabila unit ini diride, panggil unit ini ke lingkaran RG". Apabila kad ini diride, jika kad ini diletakkan dari jiwa ke zon musnah sebelum kebolehan automatik ini diselesaikan, kerana zon musnah bukanlah zon yang ia diletakkan serta-merta selepas diride, unit ini tidak boleh dipanggil dari zon musnah.

- 6.3.6. Apabila berbilang kad dengan pengawal yang sama diride pada masa yang sama, pengawal itu menentukan susunan untuk kad-kad tersebut, dan ride satu demi satu dalam susunan itu.
- 6.3.7. Apabila anda ride normal kad dari tangan, jika kad yang diletakkan pada lingkaran Vanguard pada masa ini mempunyai nama yang sama dengan kad yang ride, dan kedua-dua kad mempunyai ikon persona ride (2.13.2), ride itu dianggap sebagai persona ride, dan persona ride diaktifkan (7.12.1.3) sebagai sebahagian daripada proses ride serta-merta selepas ride.
- 6.4. overDress
- 6.4.1. OverDress adalah tindakan meletakkan unit pada lingkaran RG.
- 6.4.1.1. Tindakan meletakkan unit pada lingkaran unit RG melalui overDress bukan panggilan.
- 6.4.2. Apabila diarahkan "overDress" kad A ke atas unit B dalam lingkaran RG, ia dilakukan mengikut langkah-langkah di bawah.
- 6.4.2.1. Jenis utama unit B bertukar kepada "Dress asal".
- 6.4.2.2. Letakkan kad A pada lingkaran RG itu, dan "Dress asal" B dikaitkan dengan unit A.
- 6.4.2.2.1. Jika "Dress asal" B mempunyai kad "Dress asal" yang dikaitkan dengannya, perkaitan dengan unit B bagi semua kad berkaitan tersebut dibatalkan, dan mereka dikaitkan dengan unit A.
- 6.4.3. Jika sesuatu unit mempunyai kad "Dress asal" yang dikaitkan dengannya, unit itu dianggap berada dalam "kondisi overDress".
- 6.4.4. Apabila kad yang mempunyai perkaitan kad "Dress asal" berpindah ke zon lain, semua kad "Dress asal" yang dikaitkan dengan kad itu akan berpindah ke zon tersebut secara serentak.
- 6.4.4.1. Apabila kad yang mempunyai perkaitan kad "Dress asal" berpindah ke zon bukan lapangan, perkaitan semua kad "Dress asal" yang dikaitkan dengan kad itu dibatalkan, dan jenis utamanya menjadi 'unit'.
- 6.4.4.2. Apabila kad yang mempunyai perkaitan kad "Dress asal" akan beralih ke dek, jika kad itu atau mana-mana kad "Dress asal" berada dalam zon ride dek pada permulaan permainan, kad-kad itu diletakkan menghadap ke atas di zon ride dek dan bukannya ke dek utama (4.16.4).

Bahagian 7. Tindakan Khusus

- 7.1. Gambaran keseluruhan
- 7.1.1. Tindakan khusus adalah keadaan atau arahan tindakan yang mempunyai makna khusus semasa bermain permainan ini.
- 7.2. Stand/Rest
- 7.2.1. Apabila diarahkan untuk "stand" atau "rest" kad, tukar orientasi kad yang ditentukan kepada keadaan stand atau keadaan rest mengikut arahan.
- 7.3. Hadapkan ke Atas/Bawah
- 7.3.1. Apabila diarahkan untuk "hadapkan kad ke atas" atau "hadapkan kad ke bawah", tukar keadaan menghadap kad yang ditentukan untuk menghadap ke atas atau ke bawah mengikut arahan.
- 7.4. Shuffle
- 7.4.1. "Shuffle" adalah tindakan khusus untuk merawakkan susunan kad dalam zon tersembunyi yang berkenaan.
- 7.4.2. Apabila diarahkan untuk "shuffle" dek, pemain yang memiliki dek itu akan merawakkan susunan kad-kad dalam dek itu.
- 7.4.2.1. Apabila diarahkan untuk shuffle dek yang mempunyai 0 atau 1 kad, susunan kad dalam dek itu tidak diubah, tetapi shuffle itu adalah dianggap sebagai telah dilaksanakan.
- 7.4.3. Apabila arahan "shuffle" mengikut arahan "cari" (7.9), melainkan dinyatakan sebaliknya, kad yang ditemui tidak dirawakkan, manakala kad selebihnya dirawakkan.
- 7.4.4. Apabila anda shuffle, walaupun kad dalam zon tersembunyi yang berkenaan berada dalam keadaan awam atau mana-mana pemain dapat melihat kad itu disebabkan oleh efek, semua kad tersebut berada dalam keadaan tersembunyi semasa shuffle, dan kedua-dua pemain tidak boleh melihatnya.
- 7.5. Alih Kad dari Dek/Draw
- 7.5.1. Apabila diarahkan untuk mengalih satu kad dari dek, pemain yang ditentukan mengalihkan kad teratas dek ke zon yang ditentukan.
- 7.5.2. Apabila diarahkan untuk "alih (nombor) kad" dari dek, pemain yang ditentukan mengulangi pengalihan satu kad (nombor) kali.
- 7.5.3. Apabila diarahkan untuk "alih maksimum (nombor) kad" dari dek, pemain yang ditentukan melakukan langkah-langkah yang berikut.
- 7.5.3.1. Jika (nombor) adalah 0 atau kurang, tiada apa yang dilakukan dan pelaksanaan arahan itu berakhir.
- 7.5.3.2. Pemain yang ditentukan boleh menamatkan pelaksanaan arahan ini.
- 7.5.3.3. Pemain yang ditentukan alih 1 kad.
- 7.5.3.4. Jika bilangan kali 7.5.3.3 yang dilakukan untuk arahan ini telah mencapai (nombor) kali, pelaksanaan arahan ini tamat. Jika belum, kembali ke 7.5.3.2.
- 7.5.4. Apabila diarahkan untuk "draw" kad, lakukan proses yang disenaraikan di atas untuk alih kad dari dek ke tangan anda.

- 7.5.4.1. "Draw kad mengikut kebolehan kad" merujuk kepada semua tindakan draw kad selain daripada proses draw kad semasa fasa draw biasa (9.4.2).
- 7.5.4.1.1. Proses draw kad dengan efek trigger (2.8.2) dan Persona Ride (6.3.7.1) disertakan dalam "draw kad mengikut kebolehan kad".

7.6. Lihat Dek

- 7.6.1. Apabila diarahkan untuk "lihat (nombor) kad teratas dek", pemain yang ditentukan boleh menyemak maklumat (nombor) kad teratas dek itu.
- 7.6.2. Apabila diarahkan untuk "lihat maksimum (nombor) kad teratas dek", lakukan langkah-langkah yang berikut.
- 7.6.2.1. Jika (nombor) adalah 0 atau kurang, tiada apa yang dilakukan dan pelaksanaan arahan ini berakhir.
- 7.6.2.2. Nyatakan nombor X dengan nilai 1. Jika tidak, tambahkan 1 pada nombor X.
- 7.6.2.3. Pemain yang ditentukan boleh menamatkan pelaksanaan arahan ini.
- 7.6.2.4. Pemain yang ditentukan boleh menyemak maklumat kad mengikut jumlah kad yang dinyatakan dari bahagian atas dek.
- 7.6.2.5. Jika bilangan kali 7.6.2.4 yang dilakukan untuk arahan ini telah mencapai (nombor) kali, pelaksanaan arahan ini tamat. Jika belum, tambahkan 1 pada X dan kembali ke 7.6.2.3.
- 7.6.3. Jika kebolehan berterusan dianggap membenarkan sebahagian daripada kad dalam dek untuk dilihat tanpa menyatakan sebarang masa tertentu untuk berbuat demikian, maklumat kad tersebut boleh disemak bila-bila masa anda mahu.
- 7.6.3.1. Apabila menyemak maklumat kad dengan kebolehan sedemikian, selagi kedudukan kad tersebut dalam dek tidak diubah, tindakan "lihat" dianggap hanya dilakukan sekali sahaja, tidak kira berapa kali maklumat itu disemak.
- 7.6.4. Apabila sesuatu efek melihat kad dari dek beberapa kali dalam satu efek, kebolehan automatik yang melihat kad dari dek sebagai syarat cetusan hanya akan dicituskan pada kali pertama dek dilihat dan tidak dicituskan untuk kali kedua dek dilihat dalam efek yang sama dan seterusnya.

7.7. Buang

- 7.7.1. "Buang" adalah tindakan khusus untuk mengalihkan kad dari dek atau tangan pemiliknya ke zon musnah pemain itu.
- 7.7.2. Apabila kad dimasukkan ke dalam zon musnah dari zon dek atau tangan, kad itu dianggap telah dibuang.

7.8. Tunjuk

- 7.8.1. "Tunjuk" adalah tindakan khusus untuk menunjukkan kad kepada semua pemain untuk masa tertentu.
- 7.8.2. Apabila menunjukkan kad sebagai kos, tentukan semua kos dahulu, dan tunjukkan kad berkenaan apabila semua kos dibayar serentak (11.7.1).
- 7.8.3. Jika efek meminta anda untuk menunjukkan kad, tunjukannya hingga efek berakhir.
- 7.8.3.1. Kad kembali disembunyikan selepas tamat tempoh penunjukan.
- 7.8.4. Menunjukkan kad tidak mengubah zon dimana kad itu berada.

7.9. Cari

- 7.9.1. "Cari" adalah tindakan khusus untuk melihat semua kad dalam zon atau kawasan yang berkenaan, dan mencari kad yang berkenaan.
- 7.9.2. Jika zon "cari" adalah zon tersembunyi, anda boleh memilih untuk tidak mencari kad tersebut walaupun kad yang berkenaan wujud.
- 7.9.3. Jika zon "cari" ialah zon awam, anda mesti mencari kad berkenaan jika kad itu wujud.
- 7.9.4. Apabila diarahkan untuk "mencari (zon A) dan (zon B)", anda boleh mencari kedua-dua zon.

7.10. Nyata











- 7.10.1. "Nyata" adalah tindakan khusus untuk menentukan maklumat khas yang ada pada kad.
- 7.10.2. Apabila menyatakan maklumat, anda mesti menyatakan maklumat yang sesuai.
- Contoh: Apabila anda "nyatakan" nama kad, anda mesti menyatakan kad yang sedia ada, dan ia mesti mengenal pasti kad yang ditentukan secara unik.

7.11. Beri/Hilang/Dapat

- 7.11.1. "Beri" atau "dapat" kebolehan adalah tindakan khusus yang menganggap kad berkenaan mempunyai kebolehan berkenaan yang ditunjukkan oleh teks atau ikon kebolehan untuk tempoh yang ditentukan.
- 7.11.2. "Hilang" kebolehan adalah tindakan khusus yang menganggap kad berkenaan tidak mempunyai kebolehan berkenaan yang ditunjukkan oleh teks atau ikon kebolehan untuk tempoh yang ditentukan.
- 7.11.3. Apabila kad A dengan maklumat angka "dapat" maklumat angka daripada kad B itu mempunyai jenis maklumat angka yang sama, nilai maklumat angka kad B itu ditambahkan pada maklumat angka kad A itu.

7.12. Aktifkan

- 7.12.1. Jika teks kad mengatakan bahawa kebolehan akan diaktifkan, maknanya bergantung pada kategori kebolehan.

- 7.12.1.1. Mengaktifkan kebolehan berterusan bermakna kebolehan berterusan itu berada dalam efek.
- 7.12.1.2. Mengaktifkan kebolehan aktif bermakna memainkan kebolehan aktif itu.
- 7.12.1.3. Mengaktifkan "persona ride" bermakna pemain yang ditentukan oleh proses itu melakukan proses berikut.
- 7.12.1.3.1. Pemain itu draw satu kad.
- 7.12.1.3.2. Hingga akhir giliran, semua unit pemain itu dapat Kuasa +10000 semasa mereka berada di baris depan.
- 7.12.1.4. Mengaktifkan sebarang proses lain yang bukan kebolehan bermakna melaksanakan proses tersebut.
- 7.13. Sediakan
- 7.13.1. Sediakan kebolehan automatik bermakna syarat cetusan kebolehan automatik dipenuhi dan bertukar kepada keadaan sedia.
- 7.13.1.1. Apabila kebolehan berada dalam keadaan sedia, kebolehan itu mesti diselesaikan sebelum meneruskan permainan.
- 7.13.1.2. "Sediakan kebolehan automatik (khusus) (nombor) kali" bermakna apabila kebolehan automatik itu dimainkan, jika bilangan kali kebolehan yang sedia itu telah dimainkan belum mencapai (nombor) kali, keadaan sedia itu tidak dibatalkan (11.8.10).
- 7.13.1.3. "Kebolehan (automatik) tidak disediakan" untuk situasi khusus bermakna kebolehan automatik dengan situasi khusus itu sebagai syarat cetusan tidak menjadi sedia daripada situasi itu.
- 7.14. (Unit Trigger) Ditunjukkan
- 7.14.1. "(Unit trigger) ditunjukkan" bermakna kad unit trigger diletakkan ke zon trigger melalui drive cek (10.6.1.2) atau cek luka (13.5.4).
- 7.15. Letak
- 7.15.1. "Letak" adalah tindakan khusus untuk mengalihkan kad dari mana-mana yang bukan lingkaran ke lingkaran.
- 7.15.2. Tidak kira sama ada unit dimainkan, jika ia diletakkan pada lingkaran dari mana-mana yang bukan lingkaran, atau ia diletakkan pada lingkaran daripada panggilan atau ride, ia dianggap telah "diletakkan".
- 7.16. Gugur
- 7.16.1. "Gugur" adalah tindakan khusus untuk mengalihkan kad dari lapangan ke zon musnah pemiliknya.
- 7.16.2. Apabila unit diletakkan ke dalam zon musnah dari lapangan, unit itu dianggap telah digugurkan.
- 7.17. Hapus
- 7.17.1. Apabila teks memerlukan anda "hapus" kad, kad tersebut akan dialih keluar daripada permainan dan tidak lagi wujud dalam permainan.
- 7.17.2. Maklumat kad yang dihapus adalah maklumat awam.
- 7.18. Sembuh
- 7.18.1. "Sembuh" adalah tindakan khusus untuk mengalihkan kad dari zon luka anda ke zon musnah anda.
- 7.19. Hilang kos
- 7.19.1. "Hilang" kos adalah tindakan khusus dimana untuk tempoh yang ditentukan, apabila kos untuk kebolehan yang berkenaan perlu dibayar, tindakan yang ditunjukkan oleh kos tidak dilakukan.
- 7.20. (Lakukan) Drive Cek
- 7.20.1. Drive cek adalah tindakan khusus yang menunjukkan siri operasi (10.6) dalam langkah drive (10.6.1.2.3).
- 7.21. (Lakukan) Cek Kelukaan
- 7.21.1. Cek kelukaan adalah tindakan khusus yang menunjukkan siri operasi yang dilakukan apabila kelukaan Vanguard adalah 1 atau lebih (13.5.3).
- 7.22. Counter-blast
- 7.22.1. Counter-blast adalah tindakan khusus untuk memilih sejumlah kad menghadap ke atas yang ditentukan dalam zon luka dan menghadapkannya ke bawah. Ini ditunjukkan oleh ikon .
- 7.22.2. Apabila ditulis sebagai [ (nombor dalam bulatan)], pilih bilangan kad menghadap ke atas yang ditentukan dalam zon luka dan hadapkannya ke bawah.
- 7.22.2.1. Apabila ditulis sebagai [ (nombor dalam bulatan) - (syarat)], pilih bilangan kad menghadap ke atas yang ditentukan dalam zon luka yang memenuhi syarat yang ditulis selepas "-" dan hadapkannya ke bawah.
- 7.22.3. Apabila ditulis sebagai arahan untuk " (nombor dalam bulatan)" sebagai sebahagian daripada efek dan bukannya kos, pemain yang ditentukan oleh efek itu atau pengawal kad yang ditentukan memilih bilangan kad menghadap ke atas dalam zon luka mereka mengikut nombor dalam bulatan, dan hadapkannya ke bawah. Jika bilangan kad menghadap ke atas yang ditentukan tidak boleh dipilih, arahan itu tidak dilakukan.
- 7.23. Soul-blast
- 7.23.1. Soul-blast adalah tindakan khusus untuk memilih bilangan kad yang ditentukan dalam jiwa dan meletakkannya ke dalam zon musnah. Ini ditunjukkan oleh ikon .
- 7.23.2. Apabila ditulis sebagai [ (nombor dalam bulatan)], pilih bilangan kad yang ditentukan dalam jiwa dan letakkannya ke dalam zon musnah.
- 7.23.2.1. Apabila ditulis sebagai [ (nombor dalam bulatan) - (syarat)], pilih bilangan kad yang ditentukan dalam jiwa yang memenuhi syarat yang ditulis selepas "-" dan letakkannya ke dalam zon musnah.
- 7.23.3. Apabila ditulis sebagai arahan untuk " (nombor dalam bulatan)" sebagai sebahagian daripada efek dan bukannya kos, pemain yang ditentukan oleh efek atau pengawal kad yang ditentukan memilih kad dalam jiwa mereka mengikut nombor dalam bulatan, dan meletakkannya ke dalam zon musnah. Jika bilangan kad yang ditentukan tidak boleh dipilih, arahan itu tidak dilakukan.
- 7.24. Counter-charge
- 7.24.1. Counter-charge adalah tindakan khusus untuk memilih bilangan kad menghadap ke bawah yang ditentukan dalam zon luka mengikut nombor dalam bulatan dan menghadapkannya ke atas. Ini ditunjukkan oleh ikon .
- 7.25. Soul-charge
- 7.25.1. Soul-charge adalah tindakan khusus untuk meletakkan bilangan kad mengikut nombor dalam bulatan dari bahagian atas dek ke dalam jiwa. Ini ditunjukkan oleh ikon .
- 7.26. Tambah / Kurang
- 7.26.1. Jika nombor yang dinyatakan dalam ikon seperti untuk counter-blast "ditambahkan" atau "dikurangkan", ini bermakna nombor yang dirujuk apabila melakukan tindakan yang ditunjukkan oleh ikon itu ditambahkan atau dikurangkan dengan nombor yang ditentukan.
- 7.26.2. Apabila proses menambahkan atau mengurangkan nombor untuk "kali seterusnya" sesuatu proses, nombor itu bertambah atau berkurang pada kali seterusnya proses itu dilakukan. Ini tidak kira sama ada proses lain dilakukan sebelum itu pada kali seterusnya.
- 7.26.2.1. Jika terdapat beberapa proses yang menambahkan atau mengurangkan nombor untuk "kali seterusnya" untuk proses yang sama, ia akan ditambahkan atau dikurangkan bersama.
- 7.27. Bind
- 7.27.1. "Bind" adalah tindakan khusus untuk mengalihkan kad dari zon tertentu ke zon bind pemilik.
- 7.28. Gerak/Letak Unit
- 7.28.1. Apabila "gerak" atau "letak unit yang sudah ada dalam lapangan pada lingkaran tertentu" ditulis dalam teks, ia merujuk kepada unit dalam lapangan diletakkan pada lingkaran lain dalam lapangan.
- 7.28.1.1. Apabila intercept atau menukar tempat kad yang diletakkan pada lingkaran, kad itu dianggap sebagai digerakkan.
- 7.28.2. Ride dan panggil tidak dianggap sebagai bergerak.
- 7.29. Lakukan Kelukaan
- 7.29.1. Apabila peraturan atau teks "lakukan (nombor) kelukaan" kepada Vanguard, tambahkan kelukaan Vanguard itu dengan nombor yang ditentukan itu.
- 7.29.1.1. Apabila diarahkan untuk lakukan kelukaan pada Vanguard dengan bilangan Vanguard yang ditentukan, jika terdapat beberapa Vanguard, lakukan kelukaan yang ditentukan kepada setiap satu Vanguard itu.
- 7.29.1.2. Penyelesaian untuk kelukaan yang dilakukan oleh ini dilakukan dalam tindakan peraturan (13.5).
- 7.30. Serang
- 7.30.1. Apabila terdapat arahan "(unit A) menyerang (unit B)" dalam teks, selepas melaksanakan masa semakan yang dinyatakan dalam peraturan selepas tamat efek yang sedang dilakukan, laksanakan proses berikut.
- 7.30.1.1. Tentukan satu unit dalam keadaan stand yang tidak dihadkan daripada menyerang oleh efek daripada unit yang ditentukan sebagai unit A (unit penyerang), dan tentukan satu unit yang tidak dihadkan daripada diserang oleh efek daripada unit yang ditentukan sebagai unit B (unit diserang). Jika gabungan sedemikian tidak dapat ditentukan, tindakan khusus serangan akan tamat.
- 7.30.1.2. Lakukan penyelesaian serangan (10.2). Tiada unit boost (10.4.1.11) boleh ditentukan untuk penyelesaian serangan ini. Kemudian, kembali ke 7.30.1.1.
- 7.30.2. Selepas pertempuran bermula, jika terdapat arahan semasa pertempuran itu untuk "menyerang unit" dalam teks, proses "menyerang unit" selepas pertempuran yang sedang berlangsung telah tamat.
- 7.30.3. Apabila terdapat arahan untuk berbilang unit untuk menyerang, jika terdapat unit yang pengawalnya ialah pemain giliran, pemain giliran memilih salah satu unit yang mereka kawal. Jika tidak, pemain bukan giliran memilih salah satu unit yang mereka kawal dan melaksanakan arahan untuk menyerang. Ini diulang hingga tiada lagi unit yang diarahkan untuk menyerang.

7.30.4. Jika terdapat proses yang mengikuti arahan untuk menyerang yang merujuk kepada "serangan itu", ia merujuk kepada pertempuran dimana proses serangan yang dilakukan daripada arahan untuk menyerang.

7.31. Tempur

7.31.1. "Tempur" adalah tindakan khusus untuk menukar unit yang diserang (10.4.1.8.3).

7.32. "Final Rush"

7.32.1. Apabila mana-mana pemain diarahkan untuk "Final Rush", pemain itu dianggap sebagai berada "dalam Final Rush" untuk tempoh yang ditetapkan.

7.32.2. "Final Rush" tidak mempunyai makna tertentu dari segi peraturan, tetapi boleh dirujuk oleh efek lain.

7.33. Dunia/ Menjadi "Dark Night"/ Menjadi "Abyssal Dark Night"

7.33.1. Setiap pemain mempunyai maklumat "Dunia".

7.33.1.1. Selagi tiada efek yang menentukan maklumat Dunia pemain, ia berada dalam keadaan mempunyai nilai kosong untuk maklumat Dunia mereka.

7.33.2. Terdapat efek yang mempunyai maklumat Dunia "menjadi "Dark Night"" atau "menjadi "Abyssal Dark Night"".

7.33.2.1. Apabila Dunia pemain menjadi maklumat tertentu, maklumat Dunia yang dimilikinya sebelum ini hilang, dan ia hanya mempunyai maklumat baru.

7.33.3. Maklumat Dunia tidak mempunyai makna tertentu dari segi peraturan, tetapi boleh dirujuk oleh efek lain.

7.34. Alchemagic

7.34.1. Apabila diarahkan untuk "Alchemagic" kad Order B pada kad Order A, lakukan yang berikut.

7.34.1.1. Jika Order B mempunyai kemampuan berterusan atau automatik, Order A mendapat kemampuan tersebut.

7.34.1.2. Jika Order A dan Order B pada asalnya mempunyai kos untuk dibayar dan keadaan untuk disemak (11.8.2.4.2), kos asal dan keadaan order B ditambah ke hujung kos asal dan keadaan Order A, dan baki teks Order B ditambah ke hujung baki teks Order A.

7.35. Stand Up (Vanguard)

7.46.1. Apabila pemain "Stand Up (Vanguard mereka)", ia merujuk kepada pemain itu menghadapkan Vanguard pertama mereka ke atas apabila mereka bersiap untuk permainan (8.2.1.8).

7.36. Lakukan (Twin) Drive

7.36.1. Apabila efek "lakukan twin drive" digunakan pada unit untuk pertempuran, perkara berikut digunakan pada langkah drive (10.6) untuk serangan unit itu untuk pertempuran itu.

7.36.1.1. Unit itu melakukan drive cek walaupun ia adalah unit RG (10.6.1.2).

7.36.1.2. Apabila unit itu melakukan drive cek, ia melakukan drive cek seolah nilai drive ialah 2, tanpa mengira nilai drive (2.17) unit itu.

7.37. Boost

7.37.1. Apabila terdapat arahan untuk boost unit B dengan unit A, lakukan langkah-langkah yang berikut.

7.37.1.1. Jika unit A dalam keadaan rest, atau jika unit B tidak melakukan serangan, pelaksanaan arahan ini tamat.

7.37.1.2. Jika unit A dalam keadaan stand dan unit B melakukan serangan, rest unit A. Dari sini hingga akhir langkah penutup, selagi unit A dan unit B berada di lingkaran semasa mereka, unit A sedang boost unit B.

7.37.1.2.1. Setiap gabungan unit A dan unit B dianggap sebagai 1 kejadian boost.

Bahagian 8. Persediaan Permainan

8.1. Persediaan Dek

8.1.1. Setiap pemain menyediakan dek utama dengan kad mereka sendiri sebelum permainan.

8.1.2. Kebolehan berterusan mengenai pembinaan dek utama digunakan sebagai efek gantian yang mengubah peraturan di bawah. Kebolehan tersebut tidak aktif (11.4.2) selepas permainan dimulakan.

8.1.3. Dek utama mesti dibina dengan tepat 50 kad.

8.1.4. Anda mesti mempunyai 4 atau kurang kad dengan nama kad yang sama dalam dek utama anda.

8.1.4.1. Walaupun maklumat selebihnya mungkin berbeza, satu kad dianggap sebagai mempunyai nama kad yang sama jika nama kad adalah sama, dan dek utama anda hanya boleh mempunyai maksimum 4 kad secara keseluruhan diantara semua kad.

8.1.5. Dek utama mesti mengandungi jumlah tepat 16 kad dengan trigger. Mereka juga mesti mengikut peraturan "4 atau kurang kad dengan nama kad yang sama" yang dinyatakan di atas.

8.1.5.1. Dek utama mesti mengandungi jumlah 8 atau kurang kad dengan kritikal trigger (2.8.2.2).

8.1.5.2. Dek utama mesti mengandungi jumlah 8 atau kurang kad dengan draw trigger (2.8.2.3).

8.1.5.3. Dek utama mesti mengandungi jumlah 4 atau kurang kad dengan heal trigger (2.8.2.4).

8.1.5.4. Dek utama mesti mengandungi jumlah 8 atau kurang kad dengan front trigger (2.8.2.5).

8.1.5.5. Dek utama mesti mengandungi jumlah 1 atau kurang kad dengan over trigger (2.8.2.6).

8.1.6. Dek utama mesti mengandungi sejumlah 4 atau kurang kad dengan "sentinel" (14.6).

8.1.7. Apabila efek yang menggantikan peraturan pembinaan dek merujuk kepada "kad ini", ia merujuk kepada kad dengan nombor koleksi yang sama dengan nombor koleksi kad tersebut.

8.1.8. Pemain boleh mengetepikan sebahagian daripada dek utama mereka daripada kad selebihnya dalam dek utama mereka terlebih dahulu sebagai ride dek.

8.1.8.1. Kad dalam ride dek adalah sebahagian daripada kad dalam dek utama, dan ride dek mesti mempunyai tepat 4 kad.

8.1.8.2. Ride dek mesti mengandungi 1 unit setiap grade dari grade 0 hingga grade 3.

8.1.8.3. Tidak ada keperluan untuk mengetepikan ride dek. Pemain boleh memilih untuk tidak mengetepikan ride dek.

8.2. Persediaan untuk Permainan

8.2.1. Sebelum permulaan permainan, pemain melakukan langkah berikut.

8.2.1.1. Persembahkan dek yang akan anda gunakan untuk permainan ini kepada pihak lawan anda.

8.2.1.2. Pilih satu unit grade 0 daripada dek utama anda, dan letakkannya menghadap ke bawah pada lingkaran Vanguard anda. Kad ini tidak ditunjukkan hingga tepat sebelum permainan bermula. Unit ini dipanggil "Vanguard pertama" anda.

8.2.1.2.1. Jika anda telah mengetepikan ride dek, anda dikehendaki memilih unit grade 0 daripada ride dek anda sebagai Vanguard pertama.

8.2.1.3. Setiap pemain meletakkan dek utama mereka di zon dek mereka, dan shuffle dek mereka. Selepas itu, setiap pemain boleh shuffle dek pihak lawan mereka.

8.2.1.4. Jika anda telah mengetepikan ride dek, letakkan kad ride dek pada zon ride dek anda.

8.2.1.5. Tentukan pemain pertama secara rawak.

8.2.1.5.1. Penentuan pemain pertama tidak boleh melibatkan sebarang niat. Pemain tidak boleh memilih untuk menjadi pemain pertama atau kedua selepas ditentukan dalam apa-apa cara, termasuk cara rawak.

8.2.1.6. Kelukaan Vanguard setiap pemain ditetapkan kepada 0.

8.2.1.7. Setiap pemain draw lima kad dari dek mereka sebagai tangan awal. Selepas itu, bermula daripada pemain pertama, setiap pemain memilih sebarang bilangan kad di tangan mereka dan meletakkannya di bahagian bawah dek mereka, draw kad dengan bilangan yang sama yang mereka letakkan, dan pemain yang memulangkan satu atau lebih kad shuffle dek mereka.

8.2.1.8. Setiap pemain menghadapkan Vanguard pertama mereka ke atas, dan permainan bermula dengan pemain pertama sebagai pemain giliran.

Bahagian 9. Aliran Permainan

9.1. Gambaran keseluruhan

9.1.1. Permainan berlangsung dengan mengulangi langkah yang dikenali sebagai "giliran". Semasa giliran, seorang pemain adalah pemain giliran, manakala pemain yang lain adalah pemain bukan giliran.

9.1.2. Pemain giliran melakukan setiap fasa dari 9.2 hingga 9.9 mengikut susunan yang ditunjukkan.

9.2. Fasa Stand

9.2.1. Sediakan kebolehan automatik dengan syarat cetusan "pada awal giliran" atau "pada awal fasa stand". Selepas itu, selesaikan masa semakan.

9.2.2. Pemain giliran stand semua kad dalam lapangan dan zon Order mereka.

9.2.3. Selesaikan masa semakan. Selepas semua proses untuk masa semakan itu telah selesai, maju ke fasa seterusnya.

9.3. Fasa Draw

9.3.1. Langkah draw dilakukan dalam susunan yang berikut untuk fasa draw.

9.4. Langkah Draw

9.4.1. Sediakan kebolehan automatik dengan syarat cetusan "pada awal fasa draw". Selepas itu, selesaikan masa semakan.

9.4.2. Pemain giliran draw 1 kad.

9.4.3. Selesaikan masa semakan. Selepas semua proses untuk masa semakan itu telah selesai, maju ke fasa seterusnya.

9.5. Fasa Ride

9.5.1. Langkah ride dilakukan dalam susunan yang berikut untuk fasa ride.

9.6. Langkah Ride

9.6.1. Sediakan kebolehan automatik dengan syarat cetusan "pada awal fasa ride". Selepas itu, selesaikan masa semakan.

- 9.6.2. Pemain giliran boleh ride Vanguard dengan satu unit daripada tangan mereka yang mempunyai grade yang sama atau 1 grade lebih besar daripada Vanguard itu, atau satu unit yang menghadap ke bawah dari zon ride dek mereka dengan 1 grade lebih besar daripada Vanguard itu.
- 9.6.2.1. Melainkan ia diubah oleh efek seperti penambahan kos, ride ini adalah ride normal.
- 9.6.3. Selesaikan masa semakan. Selepas semua proses untuk masa semakan itu telah selesai, maju ke fasa seterusnya.
- 9.7. Fasa Utama
- 9.7.1. Sediakan kebolehan automatik dengan syarat cetusan "pada awal fasa utama".
- 9.7.2. Pemain giliran mendapat masa bermain. Dalam masa bermain ini, pemain giliran boleh memilih untuk melakukan mana-mana tindakan di bawah seberapa kali dan dalam sebarang urutan.
- 9.7.2.1. Pemain giliran boleh memanggil kad unit dengan grade sama dengan atau kurang daripada mana-mana Vanguard mereka ke mana-mana lingkaran RG mereka (6.2).
- 9.7.2.1.1. Melainkan ia diubah oleh efek seperti menambah kos, panggilan ini adalah panggilan normal.
- 9.7.2.1.2. Pemain yang tidak mempunyai Vanguard atau tidak boleh merujuknya disebabkan oleh sesuatu situasi tidak boleh melakukan tindakan ini.
- 9.7.2.2. Jika kedua-duanya lingkaran depan dan belakang salah satu kolum pemain giliran adalah lingkaran RG, mereka boleh menukar tempat kad yang ada pada lingkaran tersebut.
- 9.7.2.2.1. Jika kedua-dua lingkaran mempunyai kad, setiap kad pada lingkaran tersebut bertukar tempat secara serentak.
- 9.7.2.2.2. Jika salah satu lingkaran tidak mempunyai kad, letakkan kad yang ada pada lingkaran yang lain pada lingkaran itu.
- 9.7.2.2.3. Jika kedua-dua lingkaran tidak mempunyai kad, tiada apa yang berlaku.
- 9.7.2.3. Jika bilangan kali pemain giliran memainkan kad Order pada giliran ini belum mencapai had Order mereka, mereka boleh memainkan Order yang bukannya Blitz dengan grade sama dengan atau kurang daripada grade Vanguard mereka dari tangan mereka.
- 9.7.2.3.1. Melainkan dinyatakan sebaliknya, had Order ialah 1 untuk semua pemain.
- 9.7.2.4. Pemain giliran boleh memainkan mana-mana kebolehan aktif yang mereka kawal.
- 9.7.2.5. Jika pemain giliran mempunyai unit di tangan mereka dengan kebolehan overDress dan gradenya kurang daripada atau sama dengan grade Vanguard mereka, mereka boleh overDress pada mana-mana unit RG mereka dengan maklumat unit yang ditentukan oleh kebolehan overDress itu (14.7.2).
- 9.7.2.6. Pemain giliran boleh memilih untuk tidak melakukan apa-apa untuk masa bermain mereka dan maju ke fasa seterusnya.

9.8. Fasa Pertempuran

- 9.8.1. Pemain giliran boleh menyerang unit pihak lawan mereka dengan unit yang mereka kawal. Lihat "Serangan dan Pertempuran" (Bahagian 10. Serangan dan Pertempuran) untuk butiran lanjut tentang fasa ini.

9.9. Fasa Akhir

- 9.9.1. Sediakan kebolehan automatik dengan syarat cetusan "pada awal fasa akhir" atau "pada akhir giliran".
- 9.9.2. Selesaikan masa semakan. Selepas semua proses untuk masa semakan itu telah selesai, semua efek dengan tempoh "hingga akhir giliran" akan hilang.
- 9.9.3. Pada ketika ini, jika tiada kebolehan automatik dalam keadaan sedia, tiada tindakan peraturan (Bahagian 13. Tindakan Peraturan) untuk diselesaikan, dan tiada kad di zon awam atau zon tersembunyi dimana kedua-dua pemain dapat menyemak maklumat dengan kebolehan automatik dengan "pada permulaan fasa akhir" atau "pada akhir giliran" yang belum disediakan semasa fasa akhir ini, pihak lawan pemain giliran semasa menjadi pemain giliran baharu dan permainan maju ke giliran seterusnya bermula dari fasa stand. Giliran ini berakhir. Jika tidak, kembali ke 9.9.1.

Bahagian 10. Serangan dan Pertempuran

10.1. Asas

- 10.1.1. Dalam setiap fasa pertempuran, pemain giliran boleh menyerang dengan unit di baris depan mereka dalam keadaan stand menentang unit pihak lawan. Semasa fasa pertempuran, pemain giliran melakukan langkah-langkah dengan urutan tertentu bermula dengan langkah permulaan (10.3).
- 10.1.2. Urutan langkah dari langkah permulaan (10.3) hingga langkah penutup (10.8) dipanggil "Fasa Sub Serangan". Proses dari 10.4.1.1 hingga 10.8.1.4 dipanggil "Pertempuran".
- 10.1.3. Pertempuran dikira sebagai satu pertempuran dari saat pertempuran bermula. Jika proses pertempuran tergendala dan permainan diteruskan ke langkah penutup, ia masih dikira sebagai satu pertempuran.
- 10.1.4. Jika unit tertentu yang diserang termasuk Vanguard, pertempuran itu adalah pertempuran dimana Vanguard diserang hingga akhir langkah penutup.

Begitu juga, jika unit tertentu yang diserang termasuk unit RG, pertempuran itu ialah pertempuran dimana unit RG diserang hingga akhir langkah penutup.

- 10.1.5. Jika unit ditukar daripada menyerang Vanguard kepada menyerang unit RG, atau daripada unit RG kepada Vanguard dengan efek selepas 10.4.1.8, peristiwa menyerang unit sebelumnya bertukar kepada menyerang unit baru.

10.2. Penyelesaian Serangan

- 10.2.1. Pelaksanaan siri proses daripada langkah serangan ke langkah penutup dikenali sebagai penyelesaian serangan, dan dirujuk sebagai tindakan khusus "serangan" (7.30).
- 10.2.2. Untuk serangan, kedua-dua unit penyerang dan unit yang diserang mesti wujud, dan ia sama ada unit yang ditentukan atau unit yang tidak ditentukan.
- 10.2.3. Jika unit tertentu yang diserang termasuk unit yang tidak dapat ditentukan disebabkan oleh efek, unit itu tidak akan bertempur. Begitu juga sebaliknya.

10.3. Langkah Permulaan

- 10.3.1. Langkah dimana pemain giliran memilih sama ada untuk menyerang. Langkah ini dilaksanakan dalam urutan berikut.
- 10.3.1.1. Jika langkah ini adalah langkah permulaan pertama fasa pertempuran ini, sediakan kebolehan automatik dengan syarat cetusan "pada awal langkah permulaan" dan "pada awal fasa pertempuran anda". Selepas itu, selesaikan masa semakan.
- 10.3.1.2. Pemain giliran memilih sama ada untuk menyerang.
- 10.3.1.3. Jika mereka memilih untuk menyerang, selesaikan masa semakan. Selepas semua proses untuk masa semakan ini telah selesai, unit tertentu yang menyerang dan unit tertentu yang diserang tidak ditentukan, dan maju ke langkah serangan.
- 10.3.1.4. Jika mereka memilih untuk tidak menyerang, maka maju ke fasa seterusnya.
- 10.3.2. Jika giliran ini adalah giliran pertama permainan, atau terdapat unit yang tidak boleh menyerang atau diserang, atau beberapa kombinasi daripadanya yang mengakibatkan serangan tidak dapat dilakukan, tiada serangan boleh dilakukan. Pilihan untuk tidak menyerang dibuat secara automatik.

10.4. Langkah Serangan

- 10.4.1. Langkah dimana pemain giliran memilih unit yang akan digunakan untuk menyerang. Langkah ini dilaksanakan dalam urutan berikut.
- 10.4.1.1. Pertempuran bermula.
- 10.4.1.2. Sediakan kebolehan automatik dengan syarat cetusan "pada awal langkah serangan". Selepas itu, selesaikan masa semakan.
- 10.4.1.3. Jika unit penyerang yang ditentukan tidak ditentukan, pemain giliran memilih salah satu unit mereka dalam keadaan stand pada lingkaran Vanguard atau lingkaran RG baris depan, yang tidak dihadkan daripada menyerang oleh peraturan atau efek, dan unit itu menjadi unit penyerang yang ditentukan.
- 10.4.1.3.1. Jika tiada unit yang sesuai untuk dipilih sebagai unit penyerang yang ditentukan atas sebarang sebab, pertempuran dan langkah serangan ini akan tamat, dan permainan maju ke fasa seterusnya.
- 10.4.1.4. Sahkan sama ada unit penyerang yang ditentukan sesuai.
- 10.4.1.4.1. Jika unit penyerang yang ditentukan tidak ditentukan, dalam keadaan rest, atau tidak dapat menyerang disebabkan oleh sebarang efek, maju ke langkah penutup.
- 10.4.1.5. Rest unit penyerang yang ditentukan, dan lakukan serangan.
- 10.4.1.5.1. Dari sini dan seterusnya hingga akhir langkah penutup, selagi unit penyerang yang ditentukan berada pada lingkaran semasanya, unit penyerang yang ditentukan sedang melakukan serangan.
- 10.4.1.5.2. Dari sini dan seterusnya hingga akhir pertempuran, jika unit itu tidak dapat menyerang, proses pertempuran masih diteruskan.
- 10.4.1.6. Jika unit tertentu yang diserang tidak ditentukan, pemain giliran memilih salah satu unit pihak lawan pada lingkaran Vanguard atau lingkaran RG baris depan, yang tidak dihadkan daripada diserang oleh peraturan atau efek, dan unit itu menjadi unit yang diserang yang ditentukan.
- 10.4.1.7. Sahkan sama ada unit yang diserang yang ditentukan sesuai.
- 10.4.1.7.1. Jika unit tertentu yang diserang tidak ditentukan, atau unit penyerang yang ditentukan tidak dapat menyerangnya disebabkan oleh sebarang peraturan atau efek, maju ke langkah penutup.
- 10.4.1.8. Dari sini dan seterusnya hingga akhir langkah penutup, selagi unit tertentu yang diserang berada pada lingkaran semasanya, unit tertentu yang diserang sedang diserang oleh unit penyerang.
- 10.4.1.8.1. Semasa pertempuran, jika unit yang diserang berubah, atau tidak lagi berada di lapangan, proses pertempuran masih diteruskan.
- 10.4.1.8.2. "Unit penyerang" dan "unit yang diserang" adalah "lawan pertempuran" masing-masing.
- 10.4.1.8.3. Jika efek seperti "unit ini (boleh) menyerang" meningkatkan bilangan unit tertentu yang diserang, atau menukar kaedah yang menentukan unit yang diserang, efek tersebut digunakan.
- 10.4.1.8.4. Jika terdapat berbilang unit yang diserang, teruskan dengan fasa sub serangan dengan semua unit tersebut sebagai "unit sedang diserang".
- 10.4.1.9. Dari sini dan seterusnya, apabila unit pemain bukan giliran diletak ke lingkaran Guardian, mereka memilih salah satu unit mereka yang diserang. Pertahanan berlaku untuk unit yang dipilih itu.

- 10.4.1.9.1. Jika terdapat hanya satu unit yang diserang, Guardian yang dipanggil mempertahankan unit tersebut secara automatik.
- 10.4.1.10. Di antara 10.4.1.8 dan langkah penutup, apabila unit lain diletakkan pada lingkaran dengan unit yang sedang diserang, unit itu tidak menjadi unit yang diserang.
- 10.4.1.11. Pemain giliran boleh memilih unit dengan boost (14.5) di lingkaran belakang kolom yang sama dengan unit penyerang, dan menggunakannya untuk boost (7.37.1) unit penyerang. Jika ia boost, rest unit itu.
- 10.4.1.11.1. Dari masa ia dipilih hingga akhir langkah penutup, selagi unit penyerang dan unit yang boost berada di lingkaran mereka, unit itu sedang boost unit penyerang.
- 10.4.1.11.2. Hingga akhir langkah penutup, selagi unit yang dipilih sedang boost, kuasa unit boost terus ditambah kepada kuasa unit yang di-boost.
- 10.4.1.12. Selesaikan masa semakan. Kebolehan dengan syarat cetusan "apabila unit ini menyerang" dan "apabila unit ini boost" akan diselesaikan pada masa semakan ini.
- 10.4.1.13. Selesaikan masa semakan. Selepas semua proses untuk masa semakan itu telah selesai, maju ke langkah pertahanan.
- 10.5. Langkah Pertahanan**
- 10.5.1. Langkah dimana pemain bukan giliran boleh panggil unit ke lingkaran Guardian mereka untuk bertahan daripada serangan pihak lawan mereka. Langkah ini dilaksanakan dalam urutan berikut:
- 10.5.1.1. Sediakan kebolehan automatik dengan syarat cetusan "pada awal langkah pertahanan".
- 10.5.1.2. Pemain bukan giliran mendapat masa bermain. Mereka boleh melakukan mana-mana tindakan berikut semasa masa bermain ini.
- 10.5.1.2.1. Pemain bukan giliran boleh memilih untuk tidak melakukan apa-apa. Maju ke langkah drive jika unit yang boleh lakukan drive cek menyerang, dan maju ke langkah kelukaan jika unit RG menyerang.
- 10.5.1.2.1.1. Jika pemain bukan giliran dihadkan daripada memanggil atau intercept, atau unit yang diserang tidak lagi wujud, pemain bukan giliran dianggap tidak melakukan apa-apa secara automatik.
- 10.5.1.2.2. Pemain bukan giliran boleh memilih satu atau lebih kad unit daripada tangan mereka, dan memanggil mereka ke lingkaran Guardian.
- 10.5.1.2.2.1. Melainkan ia diubah oleh efek seperti menambah kos, panggilan ini adalah panggilan normal.
- 10.5.1.2.2.2. Panggilan ini boleh dibuat walaupun mereka tidak mempunyai Vanguard, dan ia tidak merujuk grade Vanguard mereka.
- 10.5.1.2.3. Pemain bukan giliran boleh memilih satu atau lebih unit dengan intercept (14.4) di baris depan mereka yang tidak diserang pada pertempuran ini, dan meletakkan mereka dalam lingkaran Guardian mereka dalam keadaan rest.
- 10.5.1.2.3.1. Sediakan kebolehan automatik dengan syarat cetusan "apabila unit ini intercept" apabila unit itu dipilih untuk intercept, tetapi jika unit itu tidak bergerak ke lingkaran Guardian atas sebarang sebab, kebolehan ini dibatalkan.
- 10.5.1.2.4. Jika bilangan kali pemain bukan giliran memainkan kad Order pada giliran ini belum mencapai had Order mereka, mereka boleh memainkan Order Blitz dengan grade sama dengan atau kurang daripada grade Vanguard mereka dari tangan mereka.
- 10.5.1.2.4.1. Melainkan dinyatakan sebaliknya, had Order ialah 1 untuk semua pemain.
- 10.5.2. Selesaikan masa semakan. Selepas semua proses untuk masa semakan itu telah selesai, kembali ke 10.5.1.2.
- 10.6. Langkah Drive**
- 10.6.1. Langkah untuk menyemak efek tambahan untuk serangan unit. Langkah ini dilaksanakan dalam urutan berikut:
- 10.6.1.1. Sediakan kebolehan automatik dengan syarat cetusan "pada awal langkah drive". Selepas itu, selesaikan masa semakan.
- 10.6.1.2. Jika unit penyerang adalah Vanguard, atau unit RG yang melakukan drive cek daripada efek, pemain giliran menyemak efek tambahan untuk serangan itu. Siri operasi yang ditunjukkan dari 10.6.1.2.1 hingga 10.6.1.3 dipanggil drive cek.
- 10.6.1.2.1. Vanguard menyerang atau unit yang melakukan drive cek daripada efek, dirujuk sebagai unit drive.
- 10.6.1.2.2. Jika drive unit drive adalah 0 atau kurang, maju ke 10.6.1.4. Jika tidak, maju ke 10.6.1.2.3.
- 10.6.1.2.3. Pemain giliran meletakkan kad teratas dek mereka ke dalam zon trigger mereka menghadap ke atas.
- 10.6.1.2.4. Jika kad dalam zon trigger mempunyai ikon trigger, lakukan tindakan yang ditunjukkan oleh ikon trigger tersebut.
- 10.6.1.2.5. Selesaikan masa semakan.
- 10.6.1.2.6. Jika kad yang diletakkan ke dalam zon trigger untuk drive cek ini masih berada dalam zon trigger, pemain giliran akan menambahkannya ke tangan mereka.
- 10.6.1.3. Selesaikan masa semakan. Jika bilangan drive cek yang diselesaikan semasa langkah drive pertempuran ini adalah kurang daripada drive unit drive, maju ke 10.6.1.2. Jika tidak, maju ke 10.6.1.4.
- 10.6.1.4. Selesaikan masa semakan. Selepas semua proses untuk masa semakan itu telah selesai, maju ke langkah kelukaan.
- 10.7. Langkah Kelukaan**
- 10.7.1. Langkah untuk menyelesaikan kelukaan pada unit yang diserang. Langkah ini dilaksanakan dengan urutan berikut:
- 10.7.1.1. Sediakan kebolehan automatik dengan syarat cetusan "pada awal langkah kelukaan". Selepas itu, selesaikan masa semakan.
- 10.7.1.2. Bandingkan kuasa unit penyerang dengan kuasa unit yang diserang. Semua unit yang diserang dengan kuasa sama dengan atau kurang daripada dengan unit penyerang dianggap "mengenai sasaran".
- 10.7.1.2.1. Jika atas sebab tertentu unit penyerang atau unit yang diserang tidak lagi berada dalam lapangan, atau jika pengawal bagi mana-mana unit ini telah berubah, atau jika mana-mana unit ini telah bergerak ke lingkaran lain, kuasa tidak dibandingkan, dan serangan itu tidak mengenai sasaran.
- 10.7.1.3. Selesaikan masa semakan. Kebolehan automatik dengan syarat cetusan "apabila serangan ini mengenai sasaran" dan "apabila serangan ini tidak mengenai sasaran" tidak disediakan pada ketika ini. Kebolehan tersebut akan menjadi sedia pada 10.7.1.6.
- 10.7.1.4. Jika unit yang diserang adalah Vanguard, unit penyerang akan memberikan kelukaan yang sama dengan jumlah kritikal unit itu.
- 10.7.1.4.1. Jika unit penyerang mempunyai kritikal 0 atau kurang atas sebarang sebab, unit penyerang itu tidak melakukan kelukaan.
- 10.7.1.4.2. Jika unit penyerang telah meninggalkan lapangan, atau jika pengawalnya telah berubah, atau jika ia telah bergerak ke lingkaran lain, unit penyerang itu tidak melakukan kelukaan.
- 10.7.1.5. Selesaikan masa semakan.
- 10.7.1.6. Peristiwa unit penyerang "mengenai sasaran" berlaku pada ketika ini.
- 10.7.1.6.1. Peristiwa "apabila serangan ini ke (unit yang ditentukan) mengenai sasaran" unit penyerang berlaku jika unit yang diserang yang ditentukan dalam 10.4.1.8 adalah unit yang ditentukan, dan serangan ini mengenai sasaran.
- 10.7.1.7. Jika unit penyerang tidak mengenai sasaran, peristiwa "tidak mengenai sasaran" unit itu berlaku. Ini termasuk kes dimana unit penyerang tidak lagi menjadi unit penyerang semasa pertempuran atas sebarang sebab.
- 10.7.1.8. Jika efek "apabila serangan ini mengenai sasaran" diaktifkan walaupun efek "serangan tidak mengenai sasaran" wujud untuk pertempuran ini, jika terdapat kebolehan automatik dengan peristiwa unit penyerang mengenai sasaran dalam pertempuran ini sebagai syarat cetusannya, sediakan kebolehan automatik itu sekali.
- 10.7.1.9. Selesaikan masa semakan. Selepas semua proses untuk masa semakan itu telah selesai, maju ke langkah penutup.
- 10.8. Langkah Penutup**
- 10.8.1. Langkah untuk melaksanakan semua proses yang berlaku pada akhir serangan. Langkah ini dilaksanakan dengan urutan berikut:
- 10.8.1.1. Sediakan kebolehan automatik dengan syarat cetusan "pada awal langkah penutup" dan "pada akhir pertempuran" yang belum di keadaan sedia.
- 10.8.1.2. Selesaikan masa semakan. Selepas semua proses untuk masa semakan itu telah selesai, semua efek dengan tempoh "hingga akhir pertempuran itu" dan "pada pertempuran ini" tidak wujud lagi. Pada masa yang sama, unit penyerang dan unit boost berhenti menjadi unit penyerang dan unit boost, dan unit yang diserang berhenti menjadi unit yang diserang.
- 10.8.1.3. Pada ketika ini, jika tiada kebolehan automatik dalam keadaan sedia, tiada tindakan peraturan (Bahagian 13. Tindakan Peraturan) untuk diselesaikan, dan tiada kad di zon awam atau zon tersembunyi yang kedua-dua pemain dapat menyemak maklumat dengan kebolehan automatik yang mempunyai syarat cetusan "pada awal langkah penutup" atau "pada akhir pertempuran" yang belum disediakan semasa langkah penutup ini, maju ke 10.8.1.4. Jika tidak, kembali ke 10.8.1.1.
- 10.8.1.4. Jika tindakan "serang" sedang diproses, ini akan menyelesaikan serangan. Jika tidak, selepas ini, kembali ke langkah permulaan.

Bahagian 11. Main dan Selesai Kad dan Kebolehan

11.1. Kategori Kebolehan

11.1.1. Kebolehan dibahagikan kepada empat kategori: Kebolehan aktif [AKT], kebolehan automatik [AUTO], kebolehan berterusan [BTS], dan kebolehan order.

11.1.1.1. Kebolehan aktif adalah kebolehan yang pemain boleh membayar kos untuk mendapatkan efek pada masa bermain.

11.1.1.1.1. Kebolehan aktif ditulis pada kad sebagai "AKT [Zon] : (keadaan) [(kos)] (efek)". Teks dalam [] menunjukkan zon di mana kebolehan boleh dimainkan, (keadaan) menunjukkan keadaan yang diperlukan untuk memainkannya, (kos) menunjukkan kos untuk memainkannya, dan teks yang berikut adalah efek yang berlaku pada penyelesaian kebolehan aktif itu.

11.1.1.1.2. Jika kebolehan aktif tidak mempunyai kos, mainkannya dengan mengisytiharkan kebolehan itu.

11.1.1.1.2.1. Kebolehan aktif tanpa kos tidak dimainkan secara automatik.

11.1.1.2. Kebolehan automatik adalah kebolehan yang dimainkan secara automatik apabila peristiwa tertentu berlaku.

11.1.1.2.1. Kebolehan automatik ditulis pada kad sebagai "AUTO [Zon] : Apabila (keadaan), (efek)" atau "AUTO [Zon] : Pada awal (fasa atau langkah), (efek)", atau jika kebolehan automatik dicetuskan oleh pergerakan kad itu sendiri, ia ditulis sebagai "AUTO: Apabila (keadaan), (efek)". Peristiwa yang ditunjukkan oleh (keadaan) atau (fasa atau langkah) dipanggil "syarat cetusan". Apabila syarat cetusan kebolehan automatik dipenuhi, ia dianggap sebagai "dicetus".

11.1.1.2.1.1. Kebolehan automatik yang dicetuskan dalam zon tersembunyi menjadi sedia jika pengawalinya menyatakan bahawa mereka berbuat demikian. Jika tidak dinyatakan, mereka tidak menjadi sedia.

11.1.1.2.2. Sesetengah kebolehan automatik mempunyai teks "AUTO: [kos] (teks)" bukannya "AUTO (teks)". Kos di sini adalah kos yang dirujuk dan dibayar semasa penyelesaian kebolehan itu.

11.1.1.3. Kebolehan berterusan adalah kebolehan yang mempengaruhi permainan selagi ia aktif.

11.1.1.3.1. Kebolehan berterusan ditulis pada kad sebagai "BTS [Zon] : (efek)". Jika ia adalah kebolehan berterusan yang aktif di semua zon, ia ditulis sebagai "BTS: (efek)".

11.1.1.4. Kebolehan order adalah kebolehan yang ditulis dalam teks kad order yang tidak mempunyai ikon AKT, AUTO, atau BTS.

11.2. Keperluan Kebolehan

11.2.1. Terdapat kebolehan aktif, kebolehan automatik dan kebolehan order yang menyemak keperluan sebagai sebahagian daripada penyelesaian mereka.

11.2.1.1. Terdapat kad dengan kebolehan aktif yang efeknya mempunyai keperluan yang ditunjukkan sebagai "jika (keperluan)".

11.2.1.1.1. Untuk efek "Kebolehan ini tidak boleh dimainkan sepanjang baki giliran ini." dan "Kebolehan ini tidak boleh dimainkan sepanjang baki permainan ini.", jika keadaan permainan telah berubah selepas kos efek dibayar atau selepas penyelesaian efeknya, ia diselesaikan walaupun keperluan itu tidak dipenuhi.

11.2.1.1.2. Jika tiada kos, atau jika kos ditukar daripada kos di mana kad menukar zon atau keadaan kepada kos yang tidak lagi berbuat demikian, efek "Kebolehan ini tidak boleh dimainkan sepanjang baki giliran ini." dan "Kebolehan ini tidak boleh dimainkan sepanjang baki permainan ini." masih diselesaikan walaupun keperluan tidak dipenuhi.

11.2.1.2. Sesetengah kebolehan automatik mempunyai teks "AUTO [Zon] : Apabila (peristiwa), jika (keperluan)". Kebolehan ini akan dicetus jika peristiwa itu berlaku, walaupun keperluan tidak dipenuhi.

11.2.1.2.1. Untuk efek "Kebolehan ini tidak boleh dimainkan sepanjang baki pusingan ini.", "Kebolehan ini tidak boleh dimainkan sepanjang baki permainan ini.", dan [1/GIL], jika keadaan permainan telah berubah selepas penyelesaian efek, ia diselesaikan walaupun keperluan tidak dipenuhi.

11.2.1.2.1.1. Apabila kebolehan automatik semacam ini dalam keadaan sedia, apabila pengawal kebolehan itu memainkan kebolehan automatik, dia boleh memilih kebolehan ini dan nyahwujudkannya tanpa memainkannya.

11.2.1.3. Terdapat kad dengan kebolehan order yang efeknya mempunyai keperluan yang ditunjukkan sebagai "jika (keperluan)".

11.2.2. Bahagian kebolehan dengan keperluan yang diselesaikan hanya jika keperluan itu dipenuhi, hanyalah teks sebelum tanda noktah seterusnya.

11.2.3. Terdapat kes di mana kebolehan dengan keperluan yang ditunjukkan oleh "jika" akan merujuk kepada teks sebelum itu sebagai asas untuk menentukan sama ada keperluan itu dipenuhi.

11.2.4. Terdapat kes di mana selepas tanda noktah sebahagian teks kebolehan dengan keperluan ditunjukkan oleh "jika", teks seterusnya bermula dengan "jika". Jika teks itu merujuk kepada hasil teks sebelum itu, dan keperluan teks itu tidak dipenuhi, ia tidak akan diselesaikan.

11.2.5. Terdapat kes di mana bahagian teks bermula dengan "kemudian". Dalam kes ini, akan ada teks sebelum itu. Jika teks sebelum itu mempunyai keperluan,

jika keperluan itu tidak dipenuhi, teks yang bermula dengan "kemudian" tidak diselesaikan.

11.2.5.1. Untuk kebolehan automatik, jika teks sebelum itu termasuk kos, membayar kos itu adalah keperluan teks itu.

11.3. Kategori Efek

11.3.1. Efek dibahagikan kepada tiga kategori: Efek sekali, efek berterusan dan efek penggantian.

11.3.1.1. Efek sekali adalah efek yang melakukan tindakan yang diarahkan semasa penyelesaian, dan berakhir apabila penyelesaian habis. Contoh efek sekali adalah seperti "draw kad" atau "gurkan unit RG Grade 1 atau kurang".

11.3.1.2. Efek berterusan adalah efek yang aktif untuk tempoh tertentu (atau, jika tidak dinyatakan, "pada permainan ini"). Contoh efek berterusan adalah seperti "unit ini dapat *+2000 hingga tamat pertempuran itu" atau "unit ini dapat *+1 hingga akhir giliran".

11.3.1.2.1. Apabila efek berterusan dengan tempoh dicipta, jika tempoh itu bercanggah dengan keadaan permainan semasa, efek berterusan itu tidak akan dibuat.

- Contoh: Jika efek berterusan dengan tempoh "hingga tamat pertempuran itu" dicipta semasa fasa utama, kerana permainan itu tidak berada dalam pertempuran pada masa ini, efek berterusan itu tidak akan dicipta.

11.3.1.3. Efek penggantian adalah efek yang menggantikan peristiwa yang akan berlaku dengan peristiwa lain.

11.3.1.3.1. Jika kebolehan mempunyai teks seperti "lakukan efek A dan bukannya efek B", maka efek daripada kebolehan itu adalah efek penggantian.

11.3.1.3.2. Jika kebolehan mempunyai teks seperti "Jika anda akan melakukan A, maka anda boleh (memilih pilihan) sebaliknya. Jika anda buat demikian, lakukan B", maka efek daripada kebolehan itu adalah efek penggantian pilihan.

11.3.1.3.3. Efek yang mengubah pengubahsuaian efek yang mengubah suai maklumat adalah efek penggantian.

11.3.1.3.4. Efek yang mengubah kandungan tindakan yang berlaku selepas itu adalah efek penggantian.

11.4. Efek Aktif dan Efek Tidak Aktif

11.4.1. Sesetengah efek menjadikan efek "aktif" atau "tidak aktif". Jika ini berlaku, ikuti proses di bawah:

11.4.2. Jika sebahagian daripada atau keseluruhan efek tidak aktif di bawah keadaan tertentu, maka bahagian itu masih wujud di bawah keadaan itu tetapi tidak melakukan apa-apa. Jika bahagian itu meminta pilihan dibuat, pilihan itu tidak dibuat.

11.4.3. Jika sebahagian daripada atau keseluruhan efek aktif hanya di bawah keadaan tertentu, maka bahagian itu tidak aktif bila keadaan itu tidak dipenuhi.

11.4.4. Kebolehan dengan zon yang ditulis dalam [] hanya aktif dalam zon yang tertulis di dalamnya [] .

11.4.4.1. Kebolehan yang tidak menyatakan sebarang zon aktif di semua zon.

11.4.4.2. Sesetengah kebolehan mempunyai teks dalam bentuk [/] . Ini bermakna kebolehan itu aktif dalam mana-mana zon tersebut.

11.5. Punca

11.5.1. Beberapa efek akan melihat dari mana efek lain datang. Ini dipanggil "punca efek" dan ditakrifkan seperti di bawah:

11.5.1.1. Sekiranya kebolehan menghasilkan efek, maka kad yang mempunyai kebolehan itu adalah punca efeknya.

11.5.1.2. Tindakan peraturan (Bahagian 13. Tindakan Peraturan) bukan efek dan tidak mempunyai punca.

11.5.2. Beberapa efek akan melihat dari mana datangnya kelukaan. Ini dipanggil "punca kelukaan" dan ditakrifkan seperti di bawah:

11.5.2.1. Semasa langkah kelukaan (10.7), jika unit lakukan kelukaan kepada unit pihak lawan di bawah peraturan pertempuran, maka kelukaan itu dipanggil "kelukaan pertempuran". Punca kelukaan pertempuran adalah kad yang lakukan kelukaan itu.

11.5.2.2. Jika efek daripada kebolehan pada kad menyebabkan kelukaan, maka kelukaan itu dipanggil "kelukaan kebolehan". Punca kelukaan kebolehan, jika tidak ditentukan oleh efek itu, adalah punca yang melaku kelukaan.

11.5.2.2.1. Walaupun teks boleh dibaca seolah-olah punca kelukaan adalah pemain, puncanya masih kad itu sendiri.

11.5.3. Sesetengah proses akan melihat dari unit apa datangnya efek. Ini dipanggil "punca efek" dan ditakrifkan seperti di bawah.

11.5.3.1. Jika efek datang dari kebolehan unit, unit itu adalah punca efek.

11.5.3.2. Jika efek dengan unit sebagai punca mencipta cetusan kelak (11.8.13), punca efek cetusan kelak itu adalah punca efek yang mencipta cetusan kelak itu.

11.6. Masa Semakan dan Masa Bermain

11.6.1. Masa semakan menunjukkan ketika dalam permainan apabila tindakan peraturan (Bahagian 13. Tindakan Peraturan) dan kebolehan automatik (11.1.1.2) dimainkan. Apabila masa semakan diselesaikan, permainan diteruskan dalam susunan berikut:

- 11.6.1.1. Jika terdapat sebarang tindakan peraturan (Bahagian 13. Tindakan Peraturan) yang perlu diselesaikan, maka selesaikan secara serentak. Seterusnya, jika terdapat tindakan peraturan lain yang perlu diselesaikan, ulangi langkah ini hingga tiada tindakan peraturan yang baki untuk diselesaikan.
- 11.6.1.2. Jika mana-mana kebolehan automatik dikawal pemain giliran telah disediakan, maka pemain giliran memilih salah satu daripadanya, memainkannya, dan menyelesaikannya. Kemudian, pergi ke 11.6.1.1.
- 11.6.1.3. Jika mana-mana kebolehan automatik dikawal pemain bukan giliran telah disediakan, maka pemain bukan giliran itu memilih salah satu daripadanya, memainkannya dan menyelesaikannya. Kemudian pergi ke 11.6.1.1.
- 11.6.1.4. Tamatkan masa semakan.
- 11.6.2. Masa bermain menunjukkan ketika dalam permainan apabila pemain yang ditentukan boleh melakukan tindakan secara rela. Apabila masa bermain diberikan kepada pemain, permainan diteruskan dalam susunan berikut:
- 11.6.2.1. Sentiasa ada masa semakan sebelum melakukan sebarang tindakan rela. Selepas semua tindakan peraturan dan kebolehan automatik yang perlu diselesaikan untuk masa semakan itu telah selesai, maka pemain itu dapat masa bermain.
- 11.6.2.2. Pemain yang diberi masa bermain boleh melaksanakan salah satu pilihan tindakan, atau memilih untuk tidak melakukan apa-apa.
- 11.6.2.2.1. Jika sesuatu tindakan dilakukan, pemain itu mendapat masa bermain semula selepas ia telah diselesaikan, melainkan dinyatakan sebaliknya.
- 11.6.2.3. Jika mereka memilih untuk tidak melakukan apa-apa dan tiada tindakan peraturan baharu (Bahagian 13. Tindakan Peraturan) atau kebolehan automatik (11.1.1.2) yang perlu dimainkan, permainan itu maju ke fasa atau langkah seterusnya.
- 11.7. Membayar Kos
- 11.7.1. Jika pemain perlu membayar kos apabila bermain kad, bermain kebolehan aktif, atau menyelesaikan kebolehan automatik, semua kos tersebut dibayar serentak, dan pengawal kebolehan itu mesti membayar kos menggunakan apa yang mereka mengawal.
- 11.7.1.1. Ini termasuk kos yang ditunjukkan dalam teks oleh [], serta kos alternatif "boleh (tindakan) untuk memanggil" untuk membuat panggilan.
- 11.7.2. Jika efek menghapuskan kos, atau kosnya selaku tiada, kos boleh dibayar dengan mengisytiharkan ia dibayar.
- 11.7.3. Apabila kos menentukan "semua", walaupun "semua" selaku 0, ia boleh dibayar.
- Contoh: Walaupun tangan anda ada 0 kad, kos "buang semua kad dari tangan anda" boleh dibayar.
- 11.8. Main dan Selesai Kad dan Kebolehan
- 11.8.1. Kebolehan aktif, kebolehan automatik dan kad di tangan perlu dimainkan dan diselesaikan untuk mendapatkan efeknya. Kebolehan berterusan tidak dimainkan, dan efeknya sentiasa berkesan.
- 11.8.2. Apabila anda memainkan kad atau kebolehan, laksanakan gunaan langkah berikut:
- 11.8.2.1. Pilih kad di tangan anda atau kebolehan.
- 11.8.2.1.1. Jika anda bermain kad order, jika bilangan kali anda memainkan kad order giliran ini belum mencapai had order anda, alihkan kad itu ke kawasan order. Sekiranya bilangan kali anda telah memainkan kad order giliran ini adalah sama atau lebih besar daripada had order anda, permainan kad itu dibatalkan dan kad itu kekal dalam zon asalnya.
- 11.8.2.1.1.1. Melainkan dinyatakan sebaliknya, had order adalah 1 untuk semua pemain.
- 11.8.2.2. Jika anda bermain kad atau kebolehan aktif, jika terdapat kos untuk memainkannya, semak semua kos dan bayar semua kos secara serentak. Jika anda tidak boleh membayar sebahagian atau keseluruhan kos, maka anda tidak boleh membayar sebarang kos, dan permainan kad atau kebolehan aktif dibatalkan.
- 11.8.2.2.1. Jika punca kebolehan aktif dimainkan adalah dari zon tersembunyi, dan kos tidak menyatakan bahawa kad dengan kebolehan itu perlu ditunjukkan, punca kebolehan aktif itu mesti ditunjukkan dalam zon tersembunyi yang berkenaan dengan mendedahkan kad itu.
- 11.8.2.3. Jika anda bermain kebolehan aktif, bayarkan kosnya.
- 11.8.2.4. Jika anda bermain kad Order, semak keadaan yang tertulis dengan kos, dan bayarkan kosnya.
- 11.8.2.4.1. Untuk kad Order, "kandungan kos" yang ditulis dalam KOS[kandungan kos] adalah kos dan keadaan kad Order tersebut.
- 11.8.2.4.2. Jika terdapat kos atau keadaan kebolehan Order yang ditulis dengan KOS pada permulaan teks yang dipisahkan dari efek lain, kos tersebut dibayar apabila Order dimainkan, dan Order itu tidak boleh dimainkan jika keadaan tidak dipenuhi.
- 11.8.2.4.3. Jika terdapat kos yang ditulis pada kad Order di tengah efek yang lain dengan KOS[kandungan kos], "kandungan kos" itu boleh dibayar semasa penyelesaian Order tersebut.
- 11.8.3. Selesaikan kad atau kebolehan.
- 11.8.3.1. Jika anda memainkan kebolehan aktif atau kebolehan automatik, lakukan efek yang ditunjukkan dalam kebolehan itu. Jika anda memainkan kad order, lakukan efek yang ditunjukkan dalam kebolehan order kad itu.
- 11.8.3.1.1. Efek sentiasa dilakukan mengikut susunan yang ditulis.
- 11.8.3.1.2. Jika sebahagian daripada efek itu ditulis sebagai senarai, lakukan efek di antara mereka yang syarat dipenuhi dari atas ke bawah.
- 11.8.3.1.2.1. Apabila menentukan efek dalam senarai yang harus dilakukan, jika syarat ditetapkan dalam teks sebelum senarai, sama ada item yang disenaraikan harus dilakukan adalah tetap apabila menyelesaikan bahagian itu. Walaupun terdapat perubahan pada keadaan semasa melaksanakan efek dalam senarai, efek dalam senarai yang sepatutnya dilakukan tidak berubah.
- 11.8.3.1.2.2. Apabila berbilang item dalam senarai kena dilakukan, walaupun jika salah satu daripadanya tidak dilakukan kerana sebarang keadaan dalam efek, efek lain yang akan dilakukan tidak kira sama ada efek sebelum ia dilakukan.
- 11.8.3.1.3. Jika berbilang proses dalam sesuatu efek dipisahkan dengan "/", ini bermakna melaksanakan kedua-dua perkara yang datang sebelum dan selepas ia.
- 11.8.3.2. Jika anda memainkan kad order yang bukan Set Order, selepas melaksanakan semua efek kebolehan order, letakkan kad order itu ke dalam zon musnah.
- 11.8.3.3. Jika anda memainkan kad Set Order, letakkan kad order itu ke dalam zon order.
- 11.8.3.3.1. Jika kos yang ditulis dalam 11.8.2.4.3 tidak dibayar, teks selepas "KOS[kandungan kos]" tidak dilakukan.
- 11.8.4. Jika kad atau kebolehan memerlukan anda memilih beberapa kad atau pemain, anda memilih kad atau pemain yang ditunjukkan (ditulis sebagai "sasaran" di bawah) apabila anda mencapai arahan untuk berbuat demikian semasa penyelesaian.
- 11.8.4.1. Jika nombor untuk dipilih ditentukan, anda mesti memilih seberapa banyak sasaran yang mungkin untuk mencapai nombor tersebut. Jika terdapat sasaran untuk dipilih, anda tidak boleh memilih untuk tidak berbuat demikian.
- 11.8.4.1.1. Jika nombor itu dinyatakan sebagai "hingga (nombor)", anda boleh memilih sebarang bilangan sasaran antara 0 dan nombor yang ditulis. Jika anda memilih 0, anda tidak memilih sebarang sasaran.
- 11.8.4.1.2. Jika nombor untuk dipilih ditentukan, dan tidak mungkin untuk membuat pilihan sebanyak nombor itu, anda memilih sebanyak sasaran yang anda boleh dan memberikan efek yang ditentukan kepada mereka.
- 11.8.4.1.3. Jika nombor untuk dipilih ditentukan, dan tiada sasaran yang boleh dipilih, tiada sasaran akan dipilih. Semua efek yang berkaitan dengan sasaran tersebut diabaikan.
- 11.8.4.1.4. Jika anda perlu memilih mana-mana kad yang tidak ditunjukkan dalam zon tersembunyi, dan syarat untuk memilih memerlukan maklumat kad, terdapat kemungkinan bahawa tiada kad dalam zon tersembunyi mempunyai maklumat itu. Walaupun terdapat kad yang memenuhi syarat dalam zon itu, pemain yang memilih boleh memilih untuk tidak memilih kad tersebut.
- 11.8.5. Pemain atau unit tidak ditulis dalam beberapa kebolehan dan efek.
- 11.8.5.1. Apabila efek akan dilakukan beberapa tindakan, dan pemain yang harus melakukan tindakan itu tidak dinyatakan secara tersurat, pengawal bagi efek itu melakukan tindakan itu.
- Contoh: Untuk efek "draw 1 kad" yang tidak menyatakan pemain, pengawal efek itu draw 1 kad.
- 11.8.5.2. Apabila efek akan menyebabkan kad dialihkan ke zon tertentu, dan zon pemain mana tidak dinyatakan dengan tersurat, alihkan kad itu ke zon pemilikannya.
- Contoh: Untuk efek "letakkan unit ini ke dalam zon musnah" yang tidak menyatakan zon pemain mana, letakkan unit itu ke dalam zon musnah pemilikannya.
- 11.8.5.3. Apabila kebolehan atau efek merujuk kepada maklumat atau keadaan sesuatu unit, atau akan melaksanakan penyelesaian atau tindakan pada unit itu, dan unit itu tidak dinyatakan secara tersurat, rujuk kepada maklumat atau keadaan unit yang merupakan punca kebolehan atau efek itu, atau lakukan penyelesaian atau tindakan pada unit tersebut.
- Contoh: Apabila menyelesaikan "apabila diletak, dapat efek KUASA +10000" yang tidak menyatakan unit dengan "pilih", ia bermaksud "apabila unit ini diletak, unit ini dapat KUASA +10000".
- 11.8.6. Apabila penyelesaian efek merujuk kepada maklumat kad dengan keadaan tertentu, jika terdapat berbilang kad dengan keadaan yang ditentukan, pengawal efek itu melaksanakan penyelesaian efek dengan maklumat setiap kad tersebut dirujuk dalam sebarang susunan yang mereka kehendaki.
- Contoh: Jika anda mempunyai 2 unit Vanguard, unit A dengan kuasa 10000 dan unit B dengan kuasa 20000, apabila anda menyelesaikan efek unit RG "tambahkan atau kurangkan kuasa unit ini sepadan dengan kuasa Vanguard anda", anda menentukan susunan antara A dan B, dan tambahkan atau kurangkan kuasa unit itu sepadan dengan nilai kuasa Vanguard dalam susunan itu. Hasil kuasa unit itu adalah sama dengan kuasa Vanguard yang diselesaikan terakhir.
- 11.8.7. Kebolehan automatik adalah kebolehan yang dimainkan semasa masa semakan sejour selepas peristiwa tertentu berlaku.

- 11.8.8. Jika syarat cetusan kebolehan automatik dipenuhi, maka kebolehan automatik itu disediakan.
- 11.8.9. Jika syarat cetusan kebolehan automatik dipenuhi beberapa kali, maka kebolehan automatik itu akan disediakan dengan kali yang sama.
- 11.8.10. Apabila masa semakan diselesaikan, pemain yang perlu memainkan mana-mana kebolehan automatik memilih mana-mana kebolehan automatik disediakan yang dia kawali dan memainkannya, selagi ia bukan dalam keadaan "tidak boleh dimainkan" (12.2). Selepas kebolehan diselesaikan, nyahwujudkan kebolehan yang dipilih.
- 11.8.10.1. Anda mesti memainkan kebolehan automatik anda yang disediakan, dan tidak boleh memilih untuk tidak bermain. Walau bagaimanapun, jika pelbagai kebolehan automatik yang anda kawali disediakan, maka anda boleh memilih susunan untuk memainkannya.
- 11.8.10.2. Jika pengawal kad yang kebolehan automatiknya berada dalam keadaan sedia telah berubah apabila kebolehan automatik itu dimainkan, kebolehan automatik itu dimainkan sebagai kebolehan automatik pengawalnya apabila ia disediakan.
- 11.8.11. Apabila kebolehan automatik memerlukan kos yang perlu dibayar, semak kos untuk memainkannya dan bayar semua kos serentak. Jika anda tidak boleh membayar sebahagian atau keseluruhan kos, maka anda tidak boleh membayar sebarang kos.
- 11.8.11.1. Untuk kebolehan automatik yang mempunyai kos, jika tindakan yang ditulis dalam kos tidak dilakukan, tindakan selepas "anda boleh membayar kos. Jika anda bayar" atau [KOS] tidak akan dilakukan, melainkan terdapat cabang kerana syarat sebelum pembayaran kos atau sekatan penggunaan dalam 11.2.1.2.1.
- 11.8.11.1.1. Untuk kebolehan automatik dengan pilihan, jika pilihan dengan sekatan "tidak boleh memilih efek yang sama" dipilih, walaupun tiada apa yang dilakukan untuk pilihan itu, ia tidak boleh dipilih lagi.
- 11.8.11.2. Apabila anda perlu membayar kos untuk "[KOS]", anda boleh memilih untuk tidak membayar kos tersebut.
- 11.8.12. Seseengah kebolehan automatik cetus apabila kad bergerak dari satu zon ke zon yang lain. Ini dipanggil "cetusan perubahan zon".
- 11.8.12.1. Seseengah kebolehan automatik dengan cetusan perubahan zon merujuk kepada maklumat kad yang mencetuskannya atau sama ada kebolehan itu aktif. Dalam kes itu, rujuk maklumat atau kebolehan dengan cara berikut:
- 11.8.12.1.1. Jika kad yang mencetuskan kebolehan berpindah dari zon awam ke zon tersembunyi atau sebaliknya, maka kebolehan merujuk kepada maklumat semasa kad itu berada dalam zon awam.
- 11.8.12.1.2. Jika kad yang mencetuskan kebolehan berpindah dari lapangan ke mana-mana zon lain, maka kebolehan merujuk kepada maklumat semasa kad berada di lapangan.
- 11.8.12.1.3. Tidak termasuk kes yang disebut dalam 11.8.12.1.2, jika kad yang mencetuskan kebolehan berpindah dari zon awam ke zon awam yang lain, maka kebolehan merujuk kepada maklumat kad di zon baharu.
- 11.8.12.1.4. Jika unit mempunyai kebolehan automatik yang tercetus apabila menggerakkan dirinya sendiri ke jiwa dengan ride, maka kad itu mempunyai kebolehan seolah-olah ia adalah unit hingga kebolehan automatik itu diselesaikan.
- 11.8.13. Seseengah efek mencipta kebolehan automatik yang dicetuskan pada satu ketika kemudian dalam permainan. Ini dipanggil "cetusan kelak".
- Contoh: Kad "Cardinal Noid, Thumborino" ada kebolehan automatik "Apabila unit ini boost token "Shadow Army", anda boleh memberi unit ini +15000. Jika anda berikan, di akhir pertempuran itu, gurkan semua unit RG anda di kolom yang sama dengan unit ini, dan draw 1 kad." Walaupun kebolehan ini disediakan pada masa unit itu boost, kebolehan ini mencipta cetusan kelak yang diselesaikan pada akhir pertempuran.
- 11.8.13.1. Cetusan kelak mencetuskan sekali sahaja jika tidak dinyatakan.
- 11.8.14. Seseengah kebolehan automatik mempunyai syarat cetusan yang bukan peristiwa tetapi situasi (Contoh: "Apabila anda mempunyai tiada kad di tangan anda,"). Ini dipanggil "cetusan situasi".
- 11.8.14.1. Cetusan situasi hanya tercetus sekali apabila situasi itu dipenuhi dan ia tidak dalam keadaan sedia. Jika kebolehan automatik diselesaikan, dan permainan masih dalam situasi itu, maka kebolehan itu mencetuskan semula.
- 11.8.15. Apabila anda memainkan kebolehan automatik, walaupun kad dengan kebolehan itu telah menukar zonnya selepas dicetuskan, atau walaupun kebolehan itu telah dibatalkan atau tidak lagi wujud, anda masih perlu memainkan kebolehan automatik itu.
- 11.9.15. Seterusnya, uruskan semua pendapatan dan penghilangan kebolehan.
- 11.9.1.6. Seterusnya, gunakan semua pengubahsuaian yang tidak mengubah sebarang nilai berangka.
- 11.9.1.7. Seterusnya, gunakan semua pengubahsuaian yang menaikkan atau menurunkan nilai berangka dengan nilai tertentu.
- 11.9.1.8. Lakukan pengubahsuaian daripada boost (10.4.1.11.1) dan Guardian (6.2.4.1).
- 11.9.1.9. Seterusnya, gunakan semua pengubahsuaian yang menetapkan nilai berangka kepada nilai tertentu.
- 11.9.2. Jika terdapat berbilang efek berterusan yang susunan penggunaannya tidak dijelaskan oleh susunan di atas, jika mana-mana efek tersebut mempunyai efek untuk menetapkan sebarang maklumat kepada nilai tertentu, efek itu diuruskan selepas efek yang lain.
- 11.9.3. Jika susunan untuk menguruskan dua efek berterusan (efek A dan efek B) masih tidak dapat diputuskan pada ketika ini, dan jika sama ada efek A digunakan terlebih dahulu mengubah efek B yang digunakan atau cara ia digunakan, efek B bergantung pada efek A. Jika efek bergantung pada efek yang lain, dan tiada pergantungan dalam arah yang bertentangan, uruskan efek itu selepas efek yang ia bergantung.
- 11.9.3.1. Jika susunan untuk menggunakan pelbagai efek berterusan tidak dapat diputuskan oleh 11.9.1.1-11.9.1.7, uruskannya dalam susunan cap masa.
- 11.9.3.1.1. Jika punca efek berterusan adalah kebolehan berterusan, cap masa asas adalah masa kad dengan kebolehan itu masuk ke zon semasa. Namun, jika punca efek berterusan adalah kebolehan berterusan unit di lapangan, cap masa asas adalah masa yang kad datang ke lapangan dari zon lain.
- 11.9.3.1.1.1. Cap masa asas semua kebolehan lain ditentukan oleh masa efek berterusan itu dihasilkan.
- 11.9.3.1.1.2. Jika berbilang efek berterusan dihasil pada masa yang sama atas apa-apa sebab, jika efek-efek itu dikawal oleh pemain yang berbeza, efek pemain giliran dianggap telah dihasil terlebih dahulu. Jika efek-efek itu dikawal oleh pemain yang sama, pengawalnya tentukan susunan penghasilan mereka apabila mereka dihasil.
- 11.9.4. Jika efek berterusan yang mengubah maklumat pada kad tidak dihasil daripada kebolehan berterusan, kad atau pemain yang digunakan untuknya ditentukan apabila ia dihasil dan tidak boleh ditukar selepas itu. Begitu juga jika begitu efek berterusan merujuk kepada nilai tertentu. Nilai itu ditentukan apabila ia diselesaikan dan tidak berubah selepas itu.
- Contoh: Efek berterusan "semua unit RG barisan hadapan anda dapat KUASA +5000 giliran ini" dihasilkan daripada kebolehan aktif. Kuasa unit RG yang berada di barisan hadapan apabila kebolehan itu diselesaikan diubah suai. Pengubahsuaian kekal jika unit RG itu dialihkan ke barisan belakang semasa giliran itu. Unit RG yang diletakkan di barisan hadapan selepas penyelesaian kebolehan ini tidak akan dapat pengubahsuaian.
- Contoh: Kebolehan automatik menghasilkan efek berterusan "Vanguard anda dapat KUASA +1000 untuk setiap unit RG anda giliran ini". Apabila kebolehan itu diselesaikan, bilangan unit RG ditentukan dan tidak berubah walaupun bilangan unit RG berubah selepas itu.
- 11.9.4.1. Untuk efek yang "meningkatkan atau menurunkan" maklumat khusus kepada nilai berangka, nilai peningkatan atau penurunan ditentukan oleh perbezaan apabila ia diselesaikan dan tidak berubah selepas itu.
- Contoh: Kuasa unit A adalah 10000, dan kuasa Vanguard pihak lawan anda adalah 15000, jika efek "kuasa unit ini meningkat atau menurun hingga sama dengan Vanguard pihak lawan anda" diselesaikan, efek berterusan untuk KUASA +5000 dihasilkan. Nilai itu tidak berubah selepas itu dalam tempoh tersebut.
- 11.9.4.1.1. Untuk efek yang "menggandakan" maklumat khusus, ia digunakan sebagai efek yang meningkatkan dengan nilai maklumat itu apabila ia diselesaikan.
- 11.9.5. Efek berterusan yang diuruskan daripada kebolehan selain daripada kebolehan berterusan, selain daripada efek berterusan yang dinyatakan dalam 11.9.4, adalah efek berterusan yang mengubah peraturan permainan. Efek berterusan ini akan diuruskan pada kad yang menukar zon selepas cap masa kebolehan itu.
- 11.9.6. Jika efek berterusan mengubah maklumat pada kad dalam zon tertentu, maka efek itu diuruskan pada kad sebaik sahaja kad itu masuk ke zon itu.
- 11.9.7. Jika syarat cetusan kebolehan automatik merujuk kepada maklumat tertentu pada kad yang memasuki zon tertentu, maka kebolehan merujuk kepada maklumat tersebut selepas semua efek berterusan dalam zon itu telah diuruskan.
- 11.9.8. Terdapat kebolehan automatik yang "membatalkan" efek berterusan walaupun selepas ia telah diuruskan. Efek berterusan yang telah "dibatalkan" akan kehilangan efek pada ketika apabila ia dibatalkan.
- 11.9.8.1. Efek berterusan yang telah "dibatalkan" akan kehilangan keseluruhan efek. Efek tidak akan terbatal sebahagiannya.
- 11.10. Urusan Efek Penggantian
- 11.10.1. Apabila efek penggantian diuruskan, apabila peristiwa yang diuruskan oleh efek penggantian akan berlaku, ia tidak berlaku dan digantikan dengan peristiwa lain seperti yang diarahkan oleh efek penggantian.
- 11.10.1.1. Dalam kes ini, peristiwa asal yang diganti tidak berlaku sama sekali.
- 11.9.1. Jika sebarang efek berterusan atau peraturan yang mengubah suai maklumat digunakan dalam permainan dan anda perlu merujuk kepada sebarang maklumat kad, uruskan setiap efek dalam susunan berikut:
- 11.9.1.1. Maklumat yang dicetak pada kad adalah nilai asas.
- 11.9.1.2. Seterusnya, uruskan semua pengubahsuaian yang menentukan pendapatan atau perubahan maklumat "asal".
- 11.9.1.3. Seterusnya, uruskan semua pengubahsuaian yang menyatakan kehilangan maklumat "asal".
- 11.9.1.4. Seterusnya, uruskan semua pengubahsuaian maklumat daripada peraturan yang bukan disebabkan oleh efek, selain daripada boost (10.4.1.11.1) atau Guardian (6.2.4.1).

- 11.10.2. Apabila berbilang efek penggantian digunakan pada peristiwa yang sama, susunan efek penggantian diuruskan ditentukan oleh pemain yang akan terjejas.
- 11.10.2.1. Jika peristiwa yang terjejas adalah kad atau kebolehan, pengawalnya menentukan susunannya.
- 11.10.2.2. Jika peristiwa yang terjejas adalah tindakan, pemain yang melakukan tindakan itu atau pengawal kad yang tindakan itu akan diuruskan menentukan susunan itu.
- 11.10.2.3. Setiap efek penggantian boleh digunakan pada peristiwa yang sama paling banyak 1 kali.
- 11.10.3. Jika efek penggantian adalah efek penggantian pilihan ("apabila ~, anda boleh ~. Jika anda lakukan, ~"), jika pilihan itu tidak dapat dilakukan, efek penggantian itu tidak digunakan.
- 11.11. Maklumat Akhir
 - 11.11.1. Jika kebolehan merujuk maklumat tertentu, keadaan, lingkaran, atau sebarang maklumat atau nilai yang dikaitkan dengan sesuatu kad, dan semasa penyelesaian kebolehan, kad itu telah berpindah dari zon asal ke zon lain, selain daripada pergerakan lingkaran ke lingkaran, kebolehan akan merujuk kepada keadaan dari zon asalnya.

Bahagian 12. Istilah Berkenaan Pemprosesan Efek

- 12.1. Asas
 - 12.1.1. Beberapa istilah untuk pemprosesan efek mungkin mempunyai peraturan khas yang dilampirkan padanya.
- 12.2. Tidak boleh dimainkan
 - 12.2.1. Jika kebolehan dalam keadaan "tidak boleh dimainkan", sekatan dan penyelesaian berikut dikenakan.
 - 12.2.1.1. Jika kebolehan aktif dalam keadaan "tidak boleh dimainkan", kebolehan aktif yang berkenaan tidak boleh dimainkan.
 - 12.2.1.2. Jika kebolehan automatik dalam keadaan "tidak boleh dimainkan", selesaikannya dengan cara berikut.
 - 12.2.1.2.1. Kebolehan automatik itu tidak dicetuskan walaupun syaratnya dipenuhi.
 - 12.2.1.2.2. Jika kebolehan automatik yang telah dicetuskan dan berada dalam keadaan sedia mendapat keadaan "tidak boleh dimainkan", keadaan sedia kebolehan itu dibatalkan.
- 12.3. Ikon Larangan
 - 12.3.1. "Ikon larangan" adalah ikon yang menunjukkan bahawa terdapat had penggunaan kebolehan, seperti bilangan kali ia boleh digunakan.
 - 12.3.1.1. **1/GIL** adalah ikon larangan.
 - 12.3.1.1.1. Apabila ikon ini terjumpa sejurus selepas ikon AUTO atau AKT, atau hadir sejurus selepas itu **[(Zon)]**, jika terdapat perubahan dalam keadaan permainan selepas penyelesaian efek, lakukan "hingga akhir giliran, kebolehan ini tidak boleh dimainkan".
 - 12.3.1.1.2. Apabila kebolehan automatik dengan ikon ini disediakan, pengawal kebolehan itu boleh memilih kebolehan automatik ini apabila dia memainkan kebolehan automatik dan nyahwujudkannya tanpa memainkannya.
- 12.4. Rawak
 - 12.4.1. Apabila berbilang item disusun secara rawak, kebarangkalian setiap item dipilih adalah sama.
 - 12.4.2. Apabila diarahkan untuk "memilih secara rawak", pilih daripada antara kumpulan kad atau kebolehan yang berkenaan tanpa sebarang niat.
- 12.5. Tidak boleh terjejas
 - 12.5.1. Apabila efek "tidak boleh terjejas" dengan keadaan tertentu digunakan pada kad, apabila efek yang memenuhi keadaan itu akan diuruskan, efek itu tidak diuruskan pada kad itu. Efek itu tidak boleh memilih kad itu, tidak mengubah maklumat kad itu, dan jika efek itu akan mengubah zon atau keadaan kad itu, ia tidak dilakukan. Ia juga tidak boleh digunakan sebagai kos untuk kebolehan atau efek yang memenuhi syarat tersebut.
 - 12.5.2. Jika efek berasal daripada unit, dan unit itu tidak boleh terjejas oleh keadaan tertentu, efek itu tidak boleh terjejas oleh keadaan tersebut juga.
- 12.6. Kad dengan nama kad yang sama/berbeza
 - 12.6.1. Kad dengan nama kad yang sama merujuk kepada berbilang kad yang jika dibandingkan antara satu sama lain, mereka mempunyai nama kad yang sama dengan semua kad tersebut. Kad dengan nama kad yang berbeza merujuk kepada berbilang kad yang apabila berbanding antara satu sama lain, terdapat nama kad yang tidak sama dengan kad yang lain.
 - 12.6.2. Kad mungkin mempunyai berbilang nama kad kerana efek seperti ride dan "juga dianggap sebagai kad dengan nama kad yang sama".
 - 12.6.2.1. Apabila kad dengan nama kad A juga dianggap sebagai kad dengan nama kad B, kad itu pada masa yang sama mempunyai kedua-dua nama kad A dan B. Nama kad tidak ditukar. Contohnya, nama-nama itu tidak dicantumkan ke dalam satu nama.

- 12.6.2.2. Apabila kad dengan lebih daripada satu nama kad dibandingkan dengan kad lain, walaupun hanya terdapat satu nama kad yang sama bagi kedua-duanya, ia dianggap sebagai kad dengan nama kad yang sama. Jika tiada nama kad sama antara kedua-duanya, ia dianggap sebagai kad dengan nama kad yang berbeza.
 - 12.6.2.2.1. "Dengan nama kad yang berbeza" bermakna tiada kad yang dibandingkan mempunyai nama kad yang sama dengan kad lain.
- 12.7. Bagi setiap X lakukan Y / Lakukan Y sama kali dengan bilangan X
 - 12.7.1. Apabila Y perlu dilakukan untuk setiap X / sama kali dengan bilangan X, Y dilakukan X kali.
 - 12.7.1.1. Apabila "untuk setiap/setiap X" diikuti dengan serta-merta dengan tanda koma, "Lakukan Y" merujuk kepada teks selepas koma itu hingga tanda noktah yang seterusnya.
 - 12.7.2. Nilai X ditetapkan sebelum mula melakukan Y, dan tidak berubah hingga semua Y telah diselesaikan.
 - 12.7.3. Semasa melakukan Y X kali, jika Y menyertakan arahan untuk membuat pilihan, hingga semua arahan ke-X telah siap, anda tidak boleh memilih objek yang sama.

Bahagian 13. Tindakan Peraturan

- 13.1. Umum
 - 13.1.1. Tindakan peraturan adalah tindakan yang dibuat secara automatik oleh permainan apabila situasi tertentu berlaku.
 - 13.1.2. Tindakan peraturan menyemak keadaan permainan hanya semasa masa semakan dan melakukan tindakan jika keadaan itu dipenuhi. Sekiranya keadaan itu dipenuhi pada masa lain, maka tindakan peraturan tidak dilakukan pada masa itu.
 - 13.1.3. Jika berbilang tindakan peraturan perlu dilakukan, maka tindakan itu dilakukan serentak.
- 13.2. Kalah Permainan
 - 13.2.1. Jika mana-mana pemain memenuhi 1 atau lebih syarat kalah, maka pemain itu kalah permainan itu.
 - 13.2.2. Jika pemain mempunyai 6 atau lebih kad dalam zon kelukaan mereka, maka dia memenuhi syarat kalah.
 - 13.2.3. Jika pemain tidak mempunyai kad dalam dek utama mereka, maka dia memenuhi syarat kalah.
 - 13.2.4. Jika pemain tidak mempunyai Vanguard di lingkaran Vanguard mereka, dan tidak mempunyai kad dalam jiwa mereka, maka dia memenuhi syarat kalah.
- 13.3. Guardian Haram
 - 13.3.1. Jika ada unit diletakkan di lingkaran Guardian apabila tiada unit yang diserang, atau apabila unit dengan pengawal yang sama dengan unit penyerang diletakkan pada lingkaran Vanguard, alihkan unit itu ke zon musnah anda.
- 13.4. Tidak Mengawal Vanguard
 - 13.4.1. Jika anda tiada Vanguard di lingkaran Vanguard anda, pilih kad daripada jiwa anda dan ridekannya.
 - 13.4.1.1. Jika pemain tidak mempunyai Vanguard dan tiada kad yang boleh ride dalam jiwa mereka, pemain itu kalah mengikut tindakan peraturan (13.2.4).
- 13.5. Proses Pengurusan Kelukaan
 - 13.5.1. Apabila kelukaan Vanguard pemain adalah 1 atau lebih, dan tiada kad dalam zon trigger mana-mana pemain, jalankan proses pengurusan kelukaan untuk Vanguard itu.
 - 13.5.1.1. Jika terdapat berbilang pemain yang kelukaan Vanguard adalah 1 atau lebih, hanya jalankan proses pengurusan kelukaan untuk Vanguard pemain giliran.
 - 13.5.2. Tolak 1 daripada kelukaan Vanguard pemain itu.
 - 13.5.3. Pengawal Vanguard itu meletakkan kad teratas dek mereka ke dalam zon trigger mereka (4.13) menghadap ke atas.
 - 13.5.4. Jika kad yang dimasukkan ke dalam zon trigger mempunyai ikon trigger, lakukan tindakan yang ditunjukkan oleh ikon trigger kad (2.8.2) itu. Ini dipanggil "semakan kelukaan".
- 13.6. Proses Penyelesaian Kelukaan
 - 13.6.1. Jika kad yang dimasukkan ke dalam zon trigger daripada proses pengurusan kelukaan masih berada dalam zon itu, tiada tindakan peraturan yang perlu diselesaikan, dan tiada kebolehan automatik dalam keadaan sedia, lakukan proses penyelesaian kelukaan.
 - 13.6.2. Letakkan kad dalam zon trigger itu ke dalam zon kelukaan pengawal zon trigger itu.
- 13.7. Pemadaman pseudo-kad
 - 13.7.1. Jika pseudo-kad (15.1.2.3) berada dalam zon padamnya (15.2.4.2) atas sebarang sebab, padamkan pseudo-kad itu (15.2.3).

13.8. Trigger Haram

- 13.8.1. Jika terdapat kad yang tinggal dalam zon trigger, selain semasa memproses drive cek (10.6.1.3) atau pengurusan kelukaan (13.5.3), masukkan kad itu ke dalam zon musnah pemiliknya.

13.9. Order Haram

- 13.9.1. Jika kad order yang tidak dimainkan atau diselesaikan berada dalam zon order, kad itu dimasukkan ke dalam zon musnah pemiliknya.
- 13.9.2. Jika kad bukan order berada dalam zon order, kad itu dimasukkan ke dalam zon musnah pemiliknya.
- 13.9.3. Jika kad order yang menghadap ke atas berada pada mana-mana lingkaran, kad itu dimasukkan ke dalam zon musnah miliknya.

Bahagian 14. Kata Kunci dan Kebolehan Kata Kunci

14.1. Gambaran keseluruhan

- 14.1.1. Kata kunci adalah istilah yang digunakan untuk menyingkatkan kebolehan yang melaksanakan proses tertentu. Kebolehan yang ditunjukkan oleh kata kunci tertentu dipanggil kebolehan kata kunci.
- 14.1.2. Apabila kebolehan kata kunci disediakan, jika kebolehan yang sepatutnya menjadi sedia mempunyai berbilang kebolehan kata kunci, hanya bahagian dengan kebolehan kata kunci yang berkenaan menjadi sedia.

14.2. Kata Kunci Syarat Pengaktifan

- 14.2.1. Sesetengah kebolehan kata kunci adalah kebolehan berterusan yang menjadi aktif apabila syarat pengaktifan tertentu dipenuhi. Ini dipanggil "kata kunci syarat pengaktifan".
- 14.2.2. Kata kunci syarat pengaktifan ditulis sebelum atau selepas ikon jenis kebolehan (**BTS**, **AUTO**, **AKT**) pada permulaan sesuatu kebolehan, dan ia tunjukkan bahawa kebolehan itu adalah kebolehan yang ditunjukkan oleh kata kunci syarat pengaktifan.
 - 14.2.2.1. Format sebenar untuk setiap kata kunci bersyarat dinyatakan dalam takrifan kata kunci tersebut.
 - 14.2.2.2. Jenis kebolehan yang ditunjukkan oleh keadaan pengaktifan adalah berdasarkan ikon jenis kebolehan yang ditulis dalam kebolehan itu.
- 14.2.3. Fungsi kata kunci syarat pengaktifan boleh dibahagikan kepada 3 kategori berikut.
 - 14.2.3.1. Jika kebolehan yang ditunjukkan oleh kata kunci syarat pengaktifan adalah kebolehan berterusan, ia ditulis sebagai "**BTS** Jika syarat pengaktifan dipenuhi, ~".
 - 14.2.3.1.1. Kebolehan ini memeriksa secara berterusan sama ada syarat pengaktifan dipenuhi.
 - 14.2.3.2. Jika kebolehan yang ditunjukkan oleh kata kunci syarat pengaktifan adalah kebolehan automatik, ia ditulis sebagai "**AUTO** ~. Kebolehan ini diaktifkan jika syarat pengaktifan dipenuhi".
 - 14.2.3.2.1. Jika syarat pengaktifan tidak dipenuhi apabila syarat cetusan dipenuhi, kebolehan itu tidak dicetuskan. Sebaik sahaja ia telah dicetuskan, walaupun syarat pengaktifan berhenti dipenuhi sebelum ia diselesaikan, kebolehan automatik itu akan diselesaikan.
 - 14.2.3.3. Jika kebolehan yang ditunjukkan oleh kata kunci syarat pengaktifan adalah kebolehan aktif, ia ditulis sebagai "**AKT** ~. Kebolehan ini boleh dimainkan jika syarat pengaktifan dipenuhi".
 - 14.2.3.3.1. Kebolehan ini menyemak sama ada syarat pengaktifan dipenuhi apabila ia dimainkan. Walaupun syarat pengaktifan berhenti dipenuhi sebelum ia diselesaikan, kebolehan yang dimainkan akan diselesaikan.

14.3. Kebolehan Drive

- 14.3.1. Istilah keseluruhan untuk kebolehan berterusan yang meningkatkan drive unit dan ditunjukkan dengan ikon kebolehan.
- 14.3.2. Jika unit mempunyai berbilang kebolehan drive, hanya kebolehan drive dengan peningkatan drive terbesar berkuat kuasa. Jika terdapat berbilang kebolehan drive dengan peningkatan terbesar, hanya kebolehan drive yang paling baru diperolehi berkuat kuasa.
- 14.3.3. Twin Drive!! (🔥)
 - 14.3.3.1. "Twin Drive!!" adalah kebolehan drive. "Twin Drive!!" memberikan unit +1 drive.
- 14.3.4. Triple Drive!!! (🔥)
 - 14.3.4.1. "Triple Drive!!!" adalah kebolehan drive. "Triple Drive!!!" memberikan unit +2 drive.

14.4. Intercept (🛡️)

- 14.4.1. "Intercept" adalah kebolehan berterusan yang menunjukkan bahawa unit dengan kebolehan ini boleh melakukan intercept.
- 14.4.2. Semasa langkah pertahanan pihak lawan anda, jika unit anda yang mempunyai "Intercept" berada dalam lingkaran unit RG barisan hadapan, unit itu tidak diserang, dan satu unit lain anda sedang diserang, maka anda boleh mengalihkan kad dengan "Intercept" ke lingkaran Guardian anda. Anda boleh intercept dengan unit walaupun ia dalam keadaan rest.

14.5. Boost (📈)

- 14.5.1. "Boost" adalah kebolehan berterusan yang menunjukkan bahawa unit dengan kebolehan ini boleh melakukan boost (10.4.1.11).

- 14.5.2. Jika unit anda menyerang dalam fasa pertempuran, anda boleh memilih unit anda dengan "Boost" di kolom yang sama dengan unit penyerang dan meningkatkan kuasanya. Restkan unit boost, dan kuasa unit penyerang meningkat dengan kuasa unit boost.

14.6. Sentinel

- 14.6.1. "Sentinel" adalah kebolehan berterusan.
- 14.6.2. Satu dek hanya boleh mengandungi sebanyak empat kad dengan kebolehan "Sentinel".
- 14.6.3. Kad dengan kebolehan sentinel dirujuk sebagai "Sentinel".

14.7. overDress

- 14.7.1. overDress adalah kebolehan berterusan yang menunjukkan bahawa kad itu boleh diletakkan pada lapangan sebagai overDress dengan keadaan yang ditetapkan (6.4).
 - 14.7.1.1. Kebolehan overDress ditulis sebagai "**overDress** - (keadaan)".
- 14.7.2. Unit dengan kebolehan overDress boleh overdress pada unit RG dari tangan (9.7.2.5) semasa fasa utama pengawal mereka.

14.8. White Wings/Black Wings

- 14.8.1. White Wings dan Black Wings adalah kata kunci syarat pengaktifan (14.2) yang merujuk maklumat kad di zon bind.
- 14.8.2. White Wings dan Black Wings ditulis sebagai "(White Wings/Black Wings) - (ikon jenis kebolehan) (kebolehan)".
- 14.8.3. Syarat pengaktifan White Wings adalah semua kad dalam zon bind mempunyai grade ganjil.
- 14.8.4. Syarat pengaktifan Black Wings adalah semua kad dalam zon bind mempunyai grade genap.
- 14.8.5. Jika zon bind tidak mempunyai kad, syarat pengaktifan kedua White Wings dan Black Wings tidak dipenuhi.


14.9. Powerful

- 14.9.1. Powerful adalah kata kunci untuk sekumpulan kebolehan dengan syarat pengaktifan "jika jiwa anda mempunyai 0 kad".
- 14.9.2. Kad dengan kebolehan Powerful dirujuk sebagai "dengan kebolehan Powerful".

14.10. Friend

- 14.10.1. Friend adalah kata kunci untuk kebolehan berterusan "**BTS** Jika anda mempunyai unit lain dalam kolom yang sama dengan unit ini, unit itu dan unit ini menjadi "Friends".
 - 14.10.1.1. Selagi anda mempunyai unit yang lain dengan kolom yang sama dengan unit yang mempunyai kebolehan Friend, unit dengan kebolehan Friend dan unit yang berada dalam kolom yang sama keduanya mendapat keadaan "Friends" atau "Friend".
- 14.10.2. "Friends" dan "Friend" adalah keadaan yang dipunyai kad, dan boleh dirujuk oleh kad yang lain.
 - 14.10.2.1. Apabila teks merujuk kepada "Friends" atau "Friend", teks tersebut merujuk kepada "beberapa unit dalam keadaan "Friends" atau "unit dalam keadaan "Friend"".
 - 14.10.2.2. Keadaan "Friends" dan "Friend" ditunjukkan sebagai perkataan Friend yang tertutup dalam tanda petik ("").

14.11. DressBoost

- 14.11.1. DressBoost adalah kata kunci untuk beberapa kebolehan automatik yang merujuk kepada kad yang memegang Senjata apabila di-boost.
- 14.11.2. "DressBoost" ditunjukkan oleh ikon 

14.12. Glitter

- 14.12.1. Glitter adalah kata kunci atau kata kunci kebolehan yang menjadi aktif apabila terdapat unit yang tertentu.
 - 14.12.1.1. "Glitter" ditunjukkan oleh ikon 
- 14.12.2. Apabila kebolehan Glitter hanya ditunjukkan sebagai "Glitter", ia adalah kata kunci dengan tiada efek.
- 14.12.3. Apabila kebolehan Glitter ditunjukkan sebagai "Glitter - (nama)", ia adalah kata kunci syarat pengaktifan (14.2) yang merujuk kepada maklumat Vanguard anda.
 - 14.12.3.1. Dalam kes ini, kebolehan Glitter ditunjukkan dengan teks termasuk kebolehan Glitter yang terkandung dalam bingkai.
 - 14.12.3.1.1. Bingkai ini tidak ditunjukkan atas beberapa kad. Dalam kes itu, teks daripada kata kunci Glitter dan seterusnya dianggap sebagai kebolehan Glitter.
 - 14.12.3.2. Syarat pengaktifan kebolehan Glitter adalah Vanguard anda mempunyai "(nama)" dalam namanya dan "Glitter".
 - 14.12.3.2.1. Semua kebolehan dalam bingkai, selain daripada kebolehan Glitter sendiri, adalah kebolehan yang ditentukan oleh kebolehan Glitter.
 - 14.12.3.2.2. Jika syarat di atas tidak dipenuhi, kebolehan dalam bingkai selain kebolehan Glitter tidak aktif.

14.13. RevolDress


14.13.1. RevolDress adalah kata kunci untuk kebolehan automatik dengan efek ride unit dari tangan sebagai keadaan stand selepas unit itu menyerang.

14.13.1.1. "RevolDress" ditunjukkan oleh ikon .

14.14. XoverDress

14.14.1. XoverDress adalah kebolehan berterusan untuk kad yang boleh diletak ke lingkaran Rearguard dengan XoverDress.

14.14.1.1. "XoverDress" ditunjukkan oleh ikon .

14.14.2.  - (kad yang ditentukan) bermakna "untuk masa bermain pada fasa utama anda, anda boleh XoverDress kad ini dalam tangan anda dengan (kad yang ditentukan) sebagai "Dress asal" (6.4).

Bahagian 15. Penanda dan Pseudo-kad

15.1. Penanda

15.1.1. Terdapat objek yang dipanggil penanda yang diletakkan pada zon semasa permainan.

15.1.2. Penanda boleh dibahagikan kepada "pseudo-kad" dan "rekod".

15.1.2.1. Penanda mempunyai nama.

15.1.2.1.1. "Penanda (nama)" bermakna penanda itu mempunyai (nama) sebagai nama.

15.1.2.1.2. Maklumat penanda ditetapkan oleh namanya.

15.1.2.2. Sila rujuk lampiran A di penghujung dokumen ini untuk senarai penanda jenis pseudo-kad dan maklumatnya.

15.1.2.3. Penanda mungkin tidak mempunyai maklumat yang dimiliki oleh kad biasa, dan mungkin mempunyai maklumat khas yang tidak dimiliki oleh kad biasa.

15.1.2.3.1. Penanda tidak mempunyai maklumat selain daripada maklumat yang dinyatakan oleh peraturan dan efek.

- Contoh: Token "Plant" tidak mempunyai maklumat negara kerana peraturan yang menciptanya tidak nyatakan maklumat itu.

15.1.2.3.2. Apabila maklumat yang tidak ada pada penanda dirujuk, ia dianggap sebagai 0 jika maklumat itu adalah nilai berangka, dan dianggap tidak wujud jika ia bukan nilai berangka.

15.2. Pseudo-kad

15.2.1. Terdapat penanda "pseudo-kad" yang dicipta semasa permainan yang dikendalikan dengan cara yang serupa dengan kad di zon tertentu.

15.2.1.1. Pseudo-kad bukan kad, tetapi dikendalikan dengan cara yang sama seperti kad, dikira dalam bilangan kad dalam zon yang ia berada di dalamnya, dan dipengaruhi oleh efek yang mempengaruhi kad.

15.2.1.1.1. Memandangkan pseudo-kad bukan kad, ia mesti dibezakan dengan jelas daripada kad lain dalam zon dimana mereka berada.

15.2.1.1.1.1. Jika pseudo-kad berada dalam zon tersembunyi (4.1.2), pseudo-kad itu mesti dibezakan daripada kad-kad lain yang tidak ditunjukkan, dan mana-mana pemain boleh menyemak pseudo-kad itu dan maklumat yang ada padanya.

15.2.2. "Mencipta" pseudo-kad dalam zon bermakna pseudo-kad yang ditentukan kini wujud dalam zon itu.

15.2.2.1. Pemilik dan pengawal pseudo-kad yang dicipta ialah pemain yang mempunyai zon dimana pseudo-kad itu dicipta.

15.2.2.2. Apabila pseudo-kad dicipta dalam zon, ia dianggap sebagai pseudo-kad yang diletakkan ke zon itu. Jika zon itu ialah lingkaran, ia dianggap sebagai diletakkan (7.15) pada lingkaran itu.

15.2.3. "Memadam" pseudo-kad bermaksud mengalih keluar pseudo-kad itu daripada zon semasanya, dan ia tidak lagi wujud dalam zon itu.

15.2.3.1. Apabila pseudo-kad dipadamkan daripada zon, ia dianggap sebagai pseudo-kad itu meninggalkan zon itu.

15.2.3.2. Apabila pseudo-kad dialih keluar, pseudo-kad itu dipadamkan daripada zon dimana ia berada.

15.2.4. Terdapat pseudo-kad dengan larangan atas zon dimana mereka boleh wujud.

15.2.4.1. "Zon efektif" pseudo-kad adalah zon dimana pseudo-kad itu boleh wujud.

15.2.4.1.1. Apabila pseudo-kad bergerak ke zon yang "efektif", pseudo-kad itu bergerak ke zon itu serupa dengan kad biasa.

15.2.4.2. "Zon padam" pseudo-kad adalah zon dimana pseudo-kad itu dipadamkan secara paksa serta-merta selepas bergerak ke zon tersebut.

15.2.4.2.1. Apabila pseudo-kad bergerak ke zon padam, ia dipadamkan daripada zon yang ia bergerak kepada serta-merta selepas gerakannya. Proses ini tidak perlu masa semakan untuk terjadi, dan jika ia bergerak sebagai sebahagian daripada efek, ia dilakukan sebelum langkah mengikutinya gerakan.

- Contoh: Apabila melakukan efek "gerakkan pseudo-kad A ke zon padam X, dan draw 1 kad", selepas menggerakkan pseudo-kad A ke X, pseudo-kad A di X dipadamkan sebelum draw 1 kad.

15.2.4.2.2. Apabila pseudo-kad dicipta dalam zon padamnya, ciptaan itu tidak dilakukan.

15.2.5. Apabila menggunakan pseudo-kad dalam permainan, sila gunakan objek berbentuk kad yang dipersetujui oleh kedua-dua pemain, dan boleh dibezakan dengan jelas daripada kad biasa.

15.3. Pseudo-kad "Token"

15.3.1. Pseudo-kad "token" mempunyai jenis, grade, kuasa, kritikal, nama kad, bangsa, ikon kebolehan, dan teks. Ia tidak mempunyai sebarang maklumat lain.

15.3.1.1. Jenis utama pseudo-kad "token" adalah unit, dan subjenisnyanya adalah token.

15.3.1.2. Nama dan bangsa pseudo-kad "token" ditentukan apabila token itu dipanggil (15.3.3).

15.3.1.3. Semua maklumat lain pseudo-kad "token" ditetapkan mengikut nama pseudo-kad itu apabila ia dicipta, dan pseudo-kad itu mempunyai maklumat itu dari ketika ia dicipta. Sila rujuk Lampiran A di penghujung dokumen ini untuk maklumat pseudo-kad "token" yang berbeza.

15.3.2. Zon efektif pseudo-kad "token" adalah lapangan, dan semua zon lain adalah zon padamnya.

15.3.2.1. Jiwa bukan sebahagian daripada lapangan, dan apabila pseudo-kad "token" dialihkan ke jiwa, ia dipadamkan selepas alihan.

15.3.3. Apabila kebolehan atau efek merujuk kepada "token (nama)", ia merujuk kepada unit token dengan (nama) dalam nama kadnya.

15.3.3.1. Apabila melakukan panggilan daripada penyelesaian efek "panggil token (nama) ke (lingkaran)", apabila unit itu diletakkan pada lingkaran (6.2.3.3), cipta pseudo-kad "token" dengan (nama) sebagai nama dan bangsanya pada (lingkaran).

15.3.4. Untuk semua perkara lain, pseudo-kad "token" mengikut peraturan berkenaan unit.

Bahagian 16. Peraturan Khusus Kepada Set

16.1. Gambaran keseluruhan

16.1.1. Bahagian ini mentakrifkan peraturan untuk kad yang hanya terdapat dalam booster set tertentu dan memerlukan peraturan khas.

16.2. Penjara

16.2.1. Apabila diarahkan untuk "letakkan kad di penjara anda", lakukan proses berikut.

16.2.1.1. Jika pemain yang melaksanakan arahan itu mengawal Set Order dengan subjenis "Penjara" dalam zon order semasa melaksanakan arahan itu, kad itu diletakkan ke dalam zon order sebagai kad dalam keadaan dipenjara.

16.2.1.2. Apabila terdapat arahan untuk letakkan kad di penjara yang dikaitkan dengan mana-mana kad "Dress asal" (6.4.2.1), kad "Dress asal" tersebut diletakkan ke penjara secara serentak.

16.2.2. Kad dalam keadaan dipenjara dikendalikan dengan cara berikut.

16.2.2.1. Semasa kad berada dalam keadaan dipenjara, ia mengekalkan semua maklumat kadnya, tetapi tidak boleh dirujuk sebagai kad di lapangan, dan kebolehan kad itu tidak aktif, kecuali kebolehan yang mengatakan bahawa ia aktif dalam keadaan dipenjara.

16.2.3. Apabila tiada kad dengan subjenis "Penjara" yang bukan kad dipenjara dalam zon order, kad yang dipenjara dalam zon order itu diletakkan ke dalam zon musnah pemiliknya sebagai tindakan peraturan (Bahagian 13. Tindakan Peraturan).

16.3. Order Senjata

16.3.1. Terdapat beberapa kad order dengan subjenis "Senjata". Kad ini dipanggil "Order Senjata" dalam peraturan berikut.

16.3.2. Order Senjata mempunyai kebolehan dengan kata kunci "Senjata".

16.3.2.1. Kebolehan dengan kata kunci "Senjata" ditunjukkan dalam teks sebagai "Senjata (nama) - (nama kad)".

16.3.3. Apabila anda akan menyelesaikan Order Senjata yang dimainkan, jika terdapat unit dengan nama kad yang ditentukan dalam kebolehan Senjata itu pada mana-mana lingkaran Vanguard anda, anda tidak akan meletakkan order itu ke dalam zon musnah selepas menyelesaikan efeknya. Sebaliknya, letakkan Order Senjata itu pada lingkaran Vanguard unit itu berada, dan Order Senjata itu dikaitkan dengan unit itu.

16.3.3.1. Jika tiada unit dengan nama kad yang ditentukan dalam mana-mana lingkaran Vanguard, letakkan Order Senjata ke dalam zon musnah.

16.3.4. Apabila terdapat arahan untuk "memberi" kad Order Senjata kepada Vanguard anda, Order Senjata itu diletakkan pada lingkaran Vanguard unit itu berada, dan dikaitkan dengan unit itu.

16.3.4.1. Apabila proses ini diselesaikan, jika Vanguard itu tidak mempunyai nama kad yang ditetapkan oleh Order Senjata itu, proses ini tidak dilakukan.

16.3.5. Apabila proses dalam 16.3.3 atau 16.3.4 dilakukan, ia dianggap sebagai "(unit itu) memegang (kad Order Senjata itu)".

16.3.6. Ketika unit dan Order Senjata dikaitkan antara satu sama lain, mereka berada dalam keadaan "unit itu 'memegang' Order Senjata itu", dan "Order Senjata itu 'diberi kepada' unit itu."

16.3.7. Apabila Vanguard dengan Order Senjata yang berkaitan diride oleh unit dengan nama kad yang ditentukan dalam kebolehan Order Senjata itu, Order Senjata itu akan hilang perkaitan yang lama, dan unit yang baru diletakkan pada lingkaran unit akan dikaitkan dengan Order Senjata itu.

- 16.3.8. Semasa Order Senjata diletakkan pada lingkaran, peraturan berkaitan dengan tindakan peraturan berikut digunakan.
- 16.3.8.1. Tindakan peraturan Order haram (13.9) mengenai kad Order yang diletakkan pada lingkaran tidak digunakan untuk Order Senjata yang diletakkan pada lingkaran.
- 16.3.8.2. Apabila terdapat berbilang Order Senjata dengan nama yang sama pada lingkaran, pilih salah satu kad yang terakhir diletakkan pada lingkaran itu, dan letakkan selebihnya ke dalam zon musnah. Ini adalah tindakan peraturan.
- 16.3.8.3. Apabila unit yang berkaitan meninggalkan lingkaran Vanguard, atau tidak lagi menjadi Vanguard, atau tidak lagi mempunyai nama yang ditentukan oleh kebolehan Order Senjata itu, perkara berikut dilakukan sebagai tindakan peraturan.
- 16.3.8.3.1. Jika terdapat mana-mana Vanguard dengan nama kad yang ditentukan oleh kebolehan Order Senjata itu pada lingkaran Vanguard itu, Order Senjata itu hilang perkaitan yang lama, dan dikaitkan dengan Vanguard itu.
- 16.3.8.3.2. Jika syarat di atas tidak dipenuhi, letakkan Order Senjata itu ke dalam zon musnah.
- 16.4. Lagu dan Nyanyian
- 16.4.1. Terdapat beberapa set order dengan subjenis "Lagu".
- 16.4.1.1. Apabila efek merujuk kepada "Lagu", ia merujuk kepada kad dalam zon order dengan subjenis "Lagu". Begitu juga, apabila efek merujuk kepada "kad Lagu", ia merujuk kepada kad dengan subjenis "Lagu" yang tidak berada di zon order.
- 16.4.2. Terdapat penyelesaian "nyanyian" yang dilakukan sebagai tindakan khusus atas kad dengan subjenis "Lagu" dalam zon order.
- 16.4.2.1. Apabila efek "nyanyikan (set order dengan subjenis "Lagu" yang ditentukan)" diselesaikan, syarat cetusan "apabila dinyanyikan" set order itu dipenuhi.
- 16.4.3. Apabila menyelesaikan kebolehan automatik Lagu yang mempunyai "dinyanyikan" sebagai syarat cetusan, Lagu itu dihadapkan ke bawah serta-merta selepas efek itu diselesaikan.
- 16.5. Scout
- 16.5.1. Apabila diarahkan untuk "Scout (ke Pangkalan)" kad, lakukan proses berikut.
- 16.5.1.1. Jika pemain yang melaksanakan arahan itu mengawal Set Order dengan subjenis Pangkalan dimana mereka adalah pengawal dalam zon order semasa melaksanakan arahan tersebut, kad itu diletak ke dalam zon order sebagai kad yang telah di-Scout.
- 16.5.2. Kad yang di-Scout dikendalikan seperti berikut.
- 16.5.2.1. Semasa kad di-Scout, ia mengekalkan semua maklumat kadnya, tetapi tidak boleh dirujuk sebagai kad di lapangan, dan kebolehan kad itu tidak aktif, kecuali kebolehan yang mengatakan bahawa ia aktif dalam keadaan di-Scout.
- 16.5.3. Apabila tiada kad dengan subjenis Pangkalan dalam zon order, kad yang di-Scout dalam zon order itu diletakkan ke dalam zon musnah pemiliknya sebagai tindakan peraturan (Bahagian 13. Tindakan Peraturan).

- Contoh: Jika "dapat KUASA +1000" dapat digelung tak terhingga, dan dipilih untuk dihentikan selepas 200 kali, pengawal efek tidak melakukan KUASA +1000 200 kali, tetapi hanya melakukan KUASA +200000.
- 17.1.1.5. Anda harus peka apabila mengenalpasti gelung. Kedua-dua pemain harus bersetuju, atau minta nasihat dari Judge.

17.2. Giliran Tambahan

- 17.2.1. Apabila pemain mendapat "giliran tambahan", giliran tambahan untuk pemain itu ditambah serta-merta selepas giliran semasa.
- 17.2.2. Jika 2 atau lebih giliran ditambah dalam giliran yang sama, giliran tambahan akan berlaku daripada giliran yang ditambahkan daripada efek yang diselesaikan terakhir.
- Contoh: Jika setiap pemain menyelesaikan efek "anda mendapat giliran tambahan" dalam susunan "pemain giliran → pemain bukan giliran", susunan giliran yang terhasil adalah "giliran semasa → giliran tambahan pemain bukan giliran → giliran tambahan pemain giliran".

17.3. Bilangan kad yang unik

- 17.3.1. Apabila mengira bilangan kad yang unik, bilangan nama kad yang berbeza dikira melainkan jenis maklumat tertentu yang akan dikira ditentukan.
- 17.3.1.1. Apabila mengira bilangan nama kad yang berbeza, bilangan kad tidak dirujuk.
- Contoh: Jika pemain mengawal satu unit yang mempunyai kedua-dua nama kad "Blaster Blade" dan "Blaster Arrow", pemain itu mempunyai dua nama kad "Blaster" unik antara unit mereka.
- 17.3.1.2. Jika Grade atau maklumat lain ditentukan, ia ditentukan oleh maklumat tersebut.

17.4. Pengurusan Tamat Giliran

- 17.4.1. Jika arahan untuk menamatkan giliran dilakukan atas sebarang sebab semasa permainan, lakukan perkara berikut.
- 17.4.1.1. Tamatkan tempoh semua efek berterusan yang aktif, selain daripada tempoh "hingga akhir giliran" atau "pada giliran ini" atau mempunyai tempoh yang tamat pada giliran seterusnya atau kemudian.
- 17.4.1.2. Jika ketika ini bukan fasa akhir, selepas efek itu selesai sepenuhnya, permainan bergerak ke fasa akhir tanpa melaksanakan masa semakan.
- 17.4.2. Jika terdapat sebarang kelukaan Vanguard yang tinggal selepas tamat penyelesaian tamat giliran, lakukan proses perurusan kelukaan (13.6) sebagai tindakan peraturan semasa fasa akhir.
- 17.4.3. Kebolehan automatik yang sedia (11.8.10) semasa pengurusan tamat giliran dimainkan semasa masa semakan fasa tamat.

Bahagian 17. Pelbagai

17.1. Gelung

- 17.1.1. Apabila beberapa efek diuruskan, kadangkala anda boleh melakukan satu set tindakan beberapa kali, atau anda mesti mengulangi tidak terhingga satu set tindakan. Ini dipanggil gelung, dan tindakan-tindakan itu dipanggil "set tindakan gelung". Jika ia berlaku, maka teruskan dengan cara berikut:
- 17.1.1.1. Jika tiada siapa yang boleh menghentikan gelung, maka permainan berakhir dengan seri.
- 17.1.1.2. Jika hanya seorang pemain boleh memilih untuk menghentikan gelung, maka dia memilih bilangan kali gelung itu berulang, menganggap bahawa set tindakan gelung telah dilakukan sebanyak itu, kemudian memilih untuk berhenti pada sebarang tindakan yang boleh menghentikan gelung. Kemudian, jika semua keadaan permainan adalah sama seperti semasa gelung berlaku (semua kad di semua zon adalah sama), maka pemain tidak boleh memilih untuk melakukan gelung sekali lagi kecuali jika ia dipaksa oleh kebolehan automatik.
- 17.1.1.3. Jika kedua-dua pemain boleh memilih untuk menghentikan gelung, maka pemain giliran memilih bilangan kali gelung itu berulang, kemudian pemain bukan pusingan memilih bilangan kali gelung itu berulang. Nombor yang lebih kecil dipilih sebagai bilangan kali untuk mengulang set tindakan gelung, dan pemain yang memilih nombor yang lebih kecil memilih untuk berhenti pada sebarang tindakan yang boleh menghentikan gelung. Kemudian, jika semua keadaan permainan adalah sama seperti semasa gelung berlaku (semua kad di semua zon adalah sama), maka pemain yang memilih nombor yang lebih besar tidak boleh memilih untuk melakukan gelung sekali lagi kecuali jika ia dipaksa oleh kebolehan automatik.
- 17.1.1.4. Tindakan dalam set tindakan gelung tidak diselesaikan secara individu, tetapi semuanya diselesaikan secara serentak dengan abaikan tindakan perantaraan. Walau bagaimanapun, walaupun tindakan itu diabaikan, ia dianggap telah dilakukan.

Lampiran A: Maklumat Penanda Pseudo-Kad

Token "Shadow Army"



Grade: 1
Kuasa: 15000
Kritikal: 1
Ikon Kebolehan: Boost
Teks: Tiada

Token "Momokke"



Grade: 0
Kuasa: 5000
Kritikal: 1
Ikon Kebolehan: Boost
Teks:
AKT[RC]1/GILIRAN: KOS[Gugurkan 1 atau lebih unit RG anda yang lain], dan unit ini dapat KUASA +5000 untuk setiap unit RG yang digugurkan untuk kos ini hingga akhir giliran.
GLITTER - "Rorowa" (Aktif jika Vanguard anda adalah GLITTER dengan "Rorowa" dalam namanya)
BTS[RC]: Jika anda mempunyai unit dengan "Radylina" dalam namanya dalam kolom yang sama dengan unit ini, unit ini boleh menyerang dari baris belakang.

Token "Plant"



Grade: 0
Kuasa: 5000
Kritikal: 1
Ikon Kebolehan: Boost
Teks: Tiada

Lampiran B: Senarai Negara dan Klan yang Sepadan

- Negara dalam kolom A dianggap sebagai negara dalam kolom B pada masa yang sama.
- Negara dalam kolom A dan B dianggap sebagai semua klan yang disenaraikan dalam kolom C yang sepadan selain klan yang ditunjukkan pada kad.

| A | B | C |
|---|---|-------------------|
| Keter Sanctuary  | United Sanctuary  | Royal Paladin |
| | | Oracle Think Tank |
| | | Angel Feather |
| | | Shadow Paladin |
| | | Golden Paladin |
| | | Genesis |
| Dragon Empire  | | Kagerou |
| | | Nubatama |
| | | Tachikaze |
| | | Murakumo |
| | | Narukami |
| Brandt Gate  | Star Gate  | Nova Grappler |
| | | Dimension Police |
| | | Link Joker |
| | Star Gate  | Etranger |
| Dark States  | Dark Zone  | Spike Brothers |
| | | Dark Irregulars |
| | | Pale Moon |
| | | Gear Chronicle |
| Stoicheia  | Zoo  | Mega Colony |
| | Magallanica  | Great Nature |
| | | Neo Nectar |
| | | Grand Blue |
| | | Aqua Force |
| Lyrical Monasterio  | Magallanica  | Bermuda Triangle |