

《符文战场》核心规则

最后更新时间：2025-06-17

000.	黄金与白银法则
001.	黄金法则
002.	卡面文字优先于规则文本。如果卡牌与规则之间存在根本性矛盾，则以卡牌的说明为准。
050.	白银法则
051.	卡面文字与规则文本拥有各自的术语体系。卡面文字应根据本规则进行解读，而不是将其视为从规则中摘取出的文本。
052.	出现在卡牌效果中的卡牌，是“主牌堆卡牌”的简称。执行游戏物体的技能和效果时，符文、传奇和战场不被视为卡牌。然而就本规则而言，符文、传奇和战场将被视为卡牌。
053.	卡牌以第一人称指代自身。
053.1.	单位和传奇会自称为“我”。
053.2.	装备和法术会自称“此牌”、“此装备”和“此法术”。
053.3.	战场会自称“此处”。
100.	游戏概念
101.	卡组构筑
102.	《符文战场》是一款集换式卡牌游戏，玩家必须创建一套自己的卡组，用来对抗其他玩家。
103.	游玩《符文战场》前，玩家必须拥有两个牌堆，一张传奇卡牌和一定数量的战场，具体数量视游戏模式而定。
103.1.	1 张传奇卡牌
103.1.a.	游戏开始时，这张卡牌将置于传奇区域。
103.1.b.	这张卡牌会决定整个卡组的符文特性。
103.1.b.1.	卡组中的卡牌必须符合你的符文特性。

103.1.b.2.	限制条件可能包括 特性 、 类型 、 标签 或任何其它属性。
103.1.b.3.	如果一张卡牌只有一种 特性 ，那它就只能加入 符文特性 与之相同的卡组中。
103.1.b.4.	如果一张卡牌拥有多种 特性 ，则它只能加入 符文特性 与其所有特性相同的卡组中。
103.2.	至少有 40 张卡牌的主牌堆 1 张 选定英雄 单位 单位 装备 法术
103.2.a.	选定英雄
103.2.a.1.	游戏开始时，这张卡牌将置于 英雄区域 。
103.2.a.2.	必须是英雄单位，其英雄标签与你 传奇卡牌 上的标签一致。 举例：“暴走萝莉”拥有“金克丝”的标签。因此，玩家可以选择“金克丝 反抗者”或者“金克丝 爆破狂人”作为 选定英雄 ——因为这两张牌都拥有“金克丝”的标签。 举例：“提伯斯”具有“安妮”的标签，但这张牌是专属单位，并非英雄单位。因此，即使你的 传奇卡牌 上具有“安妮”的标签，也无法使其成为 选定英雄 。
103.2.b.	你的 主牌堆 最多可包含三张同名卡牌。
103.2.b.1.	其中包括你的 选定英雄 。 举例：如果你选了一张“震怒天声 沃利贝尔”作为 选定英雄 ，那你的卡组最多还可以再加两张“震怒天声 沃利贝尔”。
103.2.b.2.	即使卡牌代表的是同一个角色，名称也可能不同。 举例：一套卡组中可以有三张“迷途怅惘 亚索”和另外三张“乘风归 亚索”，因为卡牌的名称并不相同。
103.2.c.	需符合卡组的 符文特性 。
103.2.d.	你的卡组中一共只能包含三张与你的 传奇卡牌 具有相同英雄标签的 专属卡牌 。
103.2.d.1.	无论其名称如何，一套牌组中总共只能包含三张 专属卡牌 。
103.2.d.2.	所有 专属卡牌 都必须拥有与卡组中 传奇卡牌 相应的英雄标签。
103.2.d.3.	专属卡牌 并非英雄单位，所以无法置于 英雄区域 。
103.2.e.	游戏过程中， 主牌堆 始终为 私密信息 。
103.2.e.1.	除非卡牌效果另有指示，否则 主牌堆 不对外展示，也无法被查看。
103.3.	符文牌堆

103.3.a.	12 张 符文卡牌
103.3.a.1.	此卡组中的卡牌必须符合 选定英雄的符文特性 。
103.3.b.	必须混洗充分，并与 主牌堆 分开放置。
103.4.	战场
103.4.a.	战场牌的数量取决于你的 游戏模式 。
103.4.b.	需符合卡组的 符文特性 。
104.	准备游戏
105.	游戏空间
106.	游戏区域 包含一个放置 游戏物体 的空间，称为 场地 （亦作“场上”）。
106.1.	场地 分为以下几个 区域 。
106.2.	基地
106.2.a.	每名玩家各一个。
106.2.b.	每名玩家始终可以将单位和装备打出到 基地 。
106.2.c.	每个 基地 都视为一个 位置 。
106.2.d.	玩家不能将自己控制的 游戏物体 放到其他玩家的 基地 中。
106.2.e.	基地 也存放着每名玩家打出到 场地 上的 符文 。
106.3.	战场区域
106.3.a.	此处会有多个 战场 ，一般是每名玩家一个，有时也会低于此数。
106.3.b.	这是游戏中 战场 所在的空间。
106.3.c.	每处 战场 都是一个单独的 位置 。
106.4.	待命区域
106.4.a.	每个 战场 都拥有一个名为 待命区域 的子空间，这是一个独立的逻辑空间，通过某些 游戏效果 ，可以将一张卡牌正面朝下放在这里。
106.4.b.	每个 待命区域 最多只能容纳一张卡牌。
106.4.c.	只有当卡牌的控制者控制某处 战场 时，才能将卡牌放入或占据该处的 待命区域 。
106.4.d.	如果 待命牌 的控制者失去了 战场 的 控制权 ，则下一次 清理 时， 待命区域 中的卡牌将被移除。 想获取更多有关信息，请查阅规则 518. 清理 。 想获取更多有关信息，请查阅规则 597. 待命 。

106.4.e.	待命区域不被视为位置。
106.5.	传奇区域
106.5.a.	每名玩家放置 传奇卡牌 的空间。
106.5.b.	此区域不被视为位置。
106.5.c.	此处的 传奇卡牌 为 游戏物体 。 想获取更多有关信息，请查阅规则 119. 游戏物体 。
106.5.d.	传奇卡牌 不能从此区域中被移除、移动或移位。
107.	游戏区域 中也包含了 非场地区域 。
107.1.	废牌堆
107.1.a.	被摧毁或被弃置的卡牌，执行完毕的法术牌，受到“移动到废牌堆”效果的卡牌等，将会放入此区域。
107.1.b.	表示已使用或已消耗的卡牌。
107.1.c.	每名玩家都有一个独立的废牌堆。
107.1.d.	一名玩家拥有的卡牌，无论如何都不得放入其他玩家的废牌堆中。即使该卡牌要被放入其他玩家的废牌堆，也会转为放入其拥有者的废牌堆中。
107.1.e.	废牌堆中的卡牌是 无序 的。卡牌的顺序并不重要，且可以重新整理。
107.1.f.	所有玩家的废牌堆皆为 公开信息 。 想获取更多有关信息，请查阅规则 127. 隐私 。
107.2.	英雄区域
107.2.a.	游戏开始时，每名玩家放置 选定英雄 的空间。
107.2.b.	此处的 选定英雄 无法以常规方式回到此区域。
107.2.c.	选定英雄 可以从此处按照 打出卡牌 的正常规则打出。 想获取更多有关信息，请查阅规则 554. 打出卡牌 。
107.3.	主牌堆区域
107.3.a.	玩家 主牌堆 的所在空间。
107.3.b.	主要用于在游戏过程中放置正面朝下的卡组。
107.3.c.	游戏过程中，卡组的顺序为 隐秘信息 。 想获取更多有关信息，请查阅规则 127. 隐私 。
107.4.	符文牌堆区域

107.4.a.	玩家 符文牌堆 的所在空间。
107.4.b.	主要用于在游戏过程中放置正面朝下的符文。
107.4.c.	游戏过程中，卡组的符文顺序为 隐秘信息 。 想获取更多有关信息，请查阅规则 127. 隐私 。
107.5.	放逐区域
107.5.a.	被法术或技能效果放逐的卡牌会被置于此空间。
107.5.b.	表示卡牌被以一种难以恢复的方式从游戏中移除，或是作为一个在效果期间临时存放卡牌的空间。
107.5.c.	每名玩家都有一个独立的放逐区域。
107.5.d.	一名玩家拥有的卡牌，无论如何都不得放入其他玩家的放逐区域中。即使该卡牌要被放入其他玩家的放逐区域，也会转为放入其拥有者的放逐区域中。
107.5.e.	放逐区域中的卡牌是 无序 的。卡牌的顺序并不重要，且可以重新整理。
107.5.f.	所有玩家的 放逐区域 皆为 公开信息 。 想获取更多有关信息，请查阅规则 127. 隐私 。
107.5.g.	某些法术或技能效果可以直接引用被放逐的卡牌。
107.5.h.	如果一个效果引用了放逐区域的卡牌，那么该卡牌必须位于放逐区域，方可被引用。
107.5.i.	引用被放逐的卡牌时，这种效果或引用不被视为“ 选择 ”。
107.5.j.	引用被放逐的卡牌时，这种效果或引用不被视为“ 贴附 ”。
107.6.	手牌
107.6.a.	每名玩家都有一组可以打出的手牌。
107.6.b.	卡牌 被抽取 时将前往此位置。
107.6.c.	玩家的手牌为 私密信息 。
107.6.d.	玩家的手牌数量为 公开信息 。
107.6.e.	手牌可被指定为目标区域。在指定情况下，手牌可以受到法术和效果的影响。
108.	共同 游戏区域 中的所有 游戏物体 皆为 公开信息 。
108.1.	任何玩家都有权在 游戏区域 查看或获知卡面文字上的详细信息。
108.2.	游戏区域 中所有 游戏物体 的 状态 皆为 公开信息 。 举例： 一 名单位 是否拥有 增益 一 件装备 是否为 休眠状态

	诸如此类
109.	<p>每当一个游戏物体从一个区域移动到另一个非场地区域，或从一个非场地区域移动到另一个区域后，其身上的所有临时状态将停止追踪。</p> <p>举例：</p> <p>伤害将被清除。</p> <p>增益将被移除。</p> <p>临时给予的关键词效果将不再提供。</p>
110.	准备流程
111.	每名玩家单独取出自己的 传奇卡牌 ，并将其放入 传奇区域 。
112.	每名玩家单独取出自己的 选定英雄 ，并将其放入 英雄区域 。
113.	每名玩家将自己的 战场 搁置一旁。
113.1.	<p>你的游戏模式将决定战场在战场区域的使用和放置方式。</p> <p>想获取更多有关信息，请查阅规则 640. 游戏模式。</p>
114.	每名玩家分别洗牌，然后将卡牌放到各自的区域内。
114.1.	主牌堆 置于 主牌堆区域 。
114.2.	符文牌堆 置于 符文牌堆区域 。
115.	通过所有玩家一致同意的公平随机方式，决定 回合顺序 。
115.1.	玩家的 回合顺序 会循环往复。
115.1.a.	游戏模式 章节会明确 起始玩家 的决定方式。
115.1.b.	除非另有说明，否则顺序将按照 座位 决定，从 起始玩家 开始按顺时针方向进行。
115.1.b.1.	起始玩家 指的是 首个开启回合 的玩家。
115.1.c.	重复之前的 回合顺序 ，直至游戏结束。
115.2.	<p>关于每名玩家第一回合的规则调整，请查看相应的游戏模式介绍。</p> <p>想获取更多有关信息，请查阅规则 640. 游戏模式。</p>
116.	每名玩家各抽四张牌。
117.	玩家依照回合顺序，依次进行 手牌调度 。
117.1.	玩家最多可在手牌中选择两张牌，并将其搁置一旁。
117.2.	随后，该名玩家可以抽取与搁置卡牌数量相等的卡牌。
117.3.	<p>最后，该名玩家将回收被搁置的卡牌。</p> <p>想获取更多有关信息，请查阅规则 594. 回收。</p>

118.	游戏开始时，由 起始玩家 开启回合。
119.	游戏物体
120.	游戏物体 是指任何可以产生一种或多种 游戏效果 ，或为玩家的 游戏行动 提供先决条件的游戏物品。
121.	除了能够产生 游戏效果 和 游戏行动 ，或作为 游戏效果 和 游戏行动 的先决条件外， 游戏物体 本身既不包含也不排除任何自有属性。
122.	游戏物体 可以是物理上存在的物体，也可以是逻辑上存在的物体。
123.	游戏物体 包括但不限于以下内容： 任何区域的主牌堆卡牌 任何区域的符文 传奇 战场 指示物 结算链上任何类型的技能 增益或其他状态标记
124.	卡牌
125.	在《符文战场》游戏中，玩家需要使用自己卡组中的卡牌对抗其他玩家。
126.	拥有权
126.1.	就游戏而言，卡牌的 拥有者 是指将其带入游戏的玩家，无论是作为 传奇卡牌 、其中一个 战场 ，或是 主牌堆/符文牌堆 的一部分。游戏过程中，卡牌的“现实合法拥有者”是谁并不重要。 举例：小波没带牌，所以爱丽丝借了他一套牌组。虽然这套牌组的“现实合法拥有者”是爱丽丝，但在游戏过程中，小波将被视为这套牌组的拥有者。
127.	隐私属性
127.1.	准备阶段 描述了多种不同的 区域 。游戏中，卡牌将必定处于其中的一个区域。
127.2.	根据卡牌在特定时间的所在位置，其会具有不同等级的 隐私属性 。
127.3.	隐秘 ：此隐私等级表示：任何玩家都无法阅读卡面文字，也无法查看卡面。
127.4.	私密 ：此隐私等级表示：当卡牌位于场上时，只有卡牌的控制者可以阅读卡面文字，或查看卡面；当卡牌位于其他区域时，只有其拥有者可以阅读卡面文字，或查看卡面。 举例：玩家的手牌为该玩家所有。只有该玩家可以阅读卡面文字，或查看卡面。 举例：如果一名玩家控制了战场上一张正面朝下的卡牌，则无论该卡牌的拥有者是谁，只有控制该卡牌的玩家可以阅读卡面文字，或查看卡面。
127.5.	公开 ：此隐私等级表示：所有玩家都可以阅读卡面文字，或查看卡面。
128.	卡背

128.1.	具有《 符文战场 》标志的一面为卡牌的背面。
128.2.	卡牌分为三种类型，每个类型的卡背各不相同： 主牌堆 卡牌、 符文牌堆 卡牌、 战场和传奇 卡牌。
128.3.	卡牌处于 私密 或 隐秘 状态时，将以卡背展示，以隐藏卡面的信息。举例来说， 主牌堆 的卡牌和手牌将以背面展示。
128.4.	“正面朝下” 代表在游戏过程中，卡牌在场上以背面展示的状态。一张正面朝下的卡牌，其正面被视为 私密信息 。
129.	卡面
129.1.	卡面位于卡背的反面，
129.2.	也被称为 正面 。
129.3.	在某些情况下，如果无法轻易辨识卡背，则可以通过卡面左上角的 打出费用 来进行区分。
129.4.	打出卡牌时，将以展示正面的形式打出。
129.5.	“正面朝上” 代表在游戏过程中，卡牌以正面展示的状态。
129.6.	处于正面朝上状态时，卡牌将被视为 公开信息 （即使被牌堆中其它卡牌遮住，也是如此）。 举例：废牌堆中的所有卡牌均为正面展示（即使叠放在一起），因此视为 公开信息 。
130.	费用
130.1.	主牌堆 卡牌具有相应 费用 ，标注在卡面的左上角。 想获取更多有关信息，请查阅规则 158. 符文池 。
130.2.	法力费用
130.2.a.	卡面左上角 费用 处标注的数字。
130.3.	符能费用
130.3.a.	卡面左上角 费用 处纵向列出的符号。
130.3.b.	并非每张卡牌都会显示此部分。
131.	名称
131.1.	每张卡牌都拥有专属的名称，用于与其他卡牌进行区分。
131.2.	名称通常位于卡牌的中间位置。
131.3.	出于卡组构筑和玩法目的，印刷语言不同但代表内容相同的卡牌，仍视为名称相同。 举例：英文版卡牌“Chemtech Enforcer”和对应的中文版卡牌“炼金太保”，虽然卡牌上的 名称文字 不同，但仍视为同样的卡牌。
132.	类别

132.1.	每张卡牌都可能属于一个或多个 类别 和 子类别 ，具体情况需要参考其正面和背面的标注。
132.2.	类别 和 子类别 将决定卡牌在游戏过程中的行动。
132.3.	<p>法术和其它效果针对“类别、子类别、卡牌类型、标签和其他特点”进行叙述时，既可以使用包括性表述，也可以使用排他性表述。</p> <p>举例：“非单位牌”，是指所有不属于单位的卡牌。</p> <p>举例：“单位”是指所有被归类为单位的游戏物体（无论它是否同时属于其他类别）。</p>
132.4.	游戏开始时， 主牌堆 的卡牌会出现在 主牌堆 或（如果是 选定英雄 ） 英雄区域 。
132.4.a.	常驻牌
132.4.a.1.	此子类别包含 主牌堆 中所有打出后会停留在场地上的游戏物体。
132.4.a.2.	单位 和 装备 都属于常驻牌。
132.4.b.	法术
132.4.b.1.	此子类别包含主牌堆中所有打出后不会停留在场地上的法术类型卡牌。
132.5.	游戏开始时， 符文牌堆 卡牌置于 符文牌堆 。
132.5.a.	符文
132.5.a.1.	此子类别包含属于符文类型的卡牌。此类卡牌通过 召 出来使用，而非打出。召出后，符文会继续停留在场地上，但因其不属于 主牌堆 ，所以不被视为常驻牌。
132.6.	牌堆以外的卡牌 不属于任何卡组，游戏开始时，将根据其类型决定置放的区域。
132.6.a.	战场
132.6.a.1.	此子类别包含属于战场类型的卡牌。战场无法被打出或召出。游戏开始时，战场便已置于场上。
132.6.b.	传奇
132.6.b.1.	此子类别包含属于传奇类型的卡牌。传奇无法被打出或召出。游戏开始时，传奇将置于传奇区域，游戏过程中无法离开。
133.	特性
133.1.	共有 六大符文特性 ，大多数卡牌都拥有一个或多个特性，可通过卡牌右下角的一个或多个符号识别。
133.2.	每个特性都有相关的颜色和专属的符号。
133.2.a.	炽烈 的颜色为红色，象征符号为带有三个凸点的圆形。
133.2.b.	翠意 的颜色为绿色，象征符号为叶子。
133.2.c.	灵光 的颜色为蓝色，象征符号为日月。

133.2.d.	摧破 的颜色为橙色，象征符号为方正的菱形。
133.2.e.	混沌 的颜色为紫色，象征符号为六边形，中间有向外扩散的漩涡图案。
133.2.f.	序理 的颜色为黄色，象征符号为带角的翼形。
134.	规则文本
134.1.	所有卡牌上都设有一个专门部分，用于阐述该卡牌对游戏的具体影响。这一部分即为卡牌的 规则文本 。
134.2.	此部分可能包含：
134.2.a.	技能
134.2.a.1.	技能指的是卡牌上的一段独立文本，描述了卡牌可以选择或必须执行的效果。 想获取更多有关信息，请查阅 规则 564. 技能 。
134.2.a.2.	技能描述可以出现在任何卡牌上。
134.2.b.	指示
134.2.b.1.	指示指的是出现在法术上或技能内的一种文本，
134.2.b.2.	描述了法术或技能结算时，需要采取的行动。
134.2.c.	关键词
134.2.c.1.	关键词是用来指代描述较长的技能或指示的短词。 想获取更多有关信息，请查阅 规则 712. 关键词 。
134.2.c.2.	关键词可能具有或不具有提示文本。
134.2.d.	提示文本
134.2.d.1.	提示文本会以斜体显示，并以括号标注。
134.2.d.2.	其目的是总结相关规则，包括关键词和其他规则。
134.2.d.3.	提示文本的存在、缺失或表述方式不会对游戏功能造成任何影响。
134.3.	规则文本可以为空。
135.	趣味性文本
135.1.	趣味性文本是出现在部分卡牌底部的文本，旨在提供审美享受，其中传达的内容与游戏玩法无关。 举例：“虚空索敌”这张牌上引用了卡莎的一句台词，但这张牌上并没有卡莎的标签，与英雄单位卡莎之间也没有任何玩法上的关联。
135.2.	趣味性文本位于规则文本的下方，通常会置于阴影条内，并以斜体显示。
136.	插画

136.1.	每张卡牌都有一张插画，其中传达的内容与游戏玩法无关。
137.	单位
138.	单位为：
138.1.	游戏物体
138.1.a.	在场上时：
138.1.a.1.	在场上时，单位会出现在以下几个位置之一：战场或其所属基地。
138.1.a.2.	在场上时，单位及其详细信息都属于公开信息。
138.1.a.3.	单位可以被指定以单位为目标法术、效果或游戏行动影响和操纵。
138.1.a.4.	单位可以被摧毁。 想获取更多有关信息，请查阅规则 604. 摧毁 。
138.1.b.	在废牌堆中时：
138.1.b.1.	所有单位均视为卡牌，与成为手牌时类似。
138.1.b.2.	其会保留作为单位的属性，但由于不位于场上，因此无法采取行动，也无法被以场上单位为目标法术、技能、游戏行动影响。
138.1.b.3.	单位可以被以废牌堆中的单位为目标法术和游戏效果影响。
138.2.	卡牌类型
138.2.a.	某些法术或技能会引用这个卡牌类型，限定自己可以选择或影响的对象。
138.2.b.	此卡牌类型在所有区域中均适用。
139.	单位拥有多种独特的自有属性：
139.1.	标签：单位可拥有零个或多个标签，代表其所属的一个或多个英雄、地区、阵营或物种。
139.1.a.	标签本身不存在自有规则或行为。
139.1.b.	法术、技能和游戏行动可以引用这些类型，作为其执行的一部分。
139.2.	战力：单位的战斗数据。用来表示单位在战斗中发挥的作用，以及单位被伤害效果摧毁前所能承受的打击。
139.2.a.	如果单位受到的非零伤害等于或超过其战力，则该单位被摧毁。
139.2.b.	如果单位的战力小于 0，则任何情况下都被视为 0。
139.3.	可以对单位进行伤害标记。
139.3.a.	当法术、技能或其它游戏效果造成伤害时，伤害标记会短暂出现在单位上。伤害可以通过硬

	币、骰子或其他指示物标记，也可以由玩家在心里默记。
139.3.b.	伤害 会在两个特定时间从 单位 身上移除：
139.3.b.1.	每名玩家的回合结束时。
139.3.b.2.	任一 战斗 结束并决出胜者后。
139.4.	单位 以 休眠 状态进入 场地 。
139.4.a.	单位 的进场状态可以通过 急速 或类似的游戏效果更改。 想获取更多有关信息，请查阅 规则 717. 急速 。
140.	进行 标准移动 是所有 单位 的 自有技能 。
140.1.	此行动仅可在特定时间进行。
140.1.a.	此行动可在 玩家行动阶段 的任何时间进行。
140.1.b.	此行动不可在 闭环状态 期间进行。
140.1.c.	此行动不可在 法术对决 期间进行。
140.2.	让 单位 变为 休眠 状态，即是 标准移动 的 费用 。
140.3.	玩家可同时执行多个 单位 的 标准移动 。
140.3.a.	当 玩家 宣告要执行这样的 移动 时，各 单位 的 终点位置 必须一致。
140.3.b.	当 玩家 宣告要执行这样的 移动 时，各 单位 的 起始位置 不需要一致。
140.3.c.	使 单位 休眠 的 费用 也必须同时支付。
140.4.	单位 使用 标准移动 可移动到的 终点位置 存在一定限制：
140.4.a.	单位 可以从其所属 基地 移动到 战场 。
140.4.a.1.	单位 不得移动到已有 2 名其他 玩家单位 的 战场 。
140.4.b.	单位 可以从 战场 移动至其所属的 基地 。
140.4.c.	游走 是一种独特的技能，能够影响 单位 的 标准移动 。
140.4.c.1.	拥有 游走 技能的 单位 可以利用其 标准移动 从一处 战场 移动到另一处 战场 。 想获取更多有关信息，请查阅 规则 722. 游走 。
141.	单位 可能拥有 主动技能 。
141.1.	主动技能 属于 游戏效果 ，具体文字表现为 费用 后跟随“：”，以及相应效果。 想获取更多有关信息，请查阅 规则 576. 主动技能 。
141.2.	单位 的 主动技能 ，可以在所属 单位 的 玩家回合 的 行动阶段 、且该回合处于 开环状态 期间随时执行，但不

	可在 法术对决 期间执行。
141.2.a.	这个行动与“打出卡牌”的流程相同。 想获取更多有关信息，请查阅规则 554. 打出卡牌 。
141.2.a.1.	激活后，此行动就如同使用了无卡牌的法术。
142.	装备
143.	装备可作为：
143.1.	游戏物体
143.1.a.	在场上时
143.1.a.1.	装备仅可打出至玩家的 基地 。
143.1.a.2.	在场上时，装备及其详细信息都属于公开信息。
143.1.a.3.	装备可以被以装备为目标的法术、效果或游戏行动影响和操纵。
143.1.a.4.	装备可以被摧毁。 想获取更多有关信息，请查阅规则 604. 摧毁 。
143.1.b.	在废牌堆中时
143.1.b.1.	装备在成为 游戏物体 前，均视为 卡牌 ，与 手牌 类似。
143.1.b.2.	其会保留作为装备的属性，但由于不位于 场上 ，因此无法采取行动，也无法被以装备为目标的法术、技能或游戏行动影响。
143.1.b.3.	装备可以被以废牌堆中装备为目标的法术和游戏效果影响。
143.2.	卡牌类型
143.2.a.	某些法术或技能会引用这个卡牌类型，限定自己可以选择或影响的对象。
143.2.b.	此卡牌类型在所有区域中均适用。
144.	装备拥有多种独特的 自有属性 。
144.1.	装备会以 活跃状态 进场。
144.2.	装备仅可打出至玩家的 基地 。
144.3.	如果装备出于任何理由进入 战场 ，则会立即触发修正行动，将其召回至其控制者的 基地 。 想获取更多有关信息，请查阅规则 616. 召回 。
145.	装备可能拥有 主动技能 。
145.1.	主动技能 属于 游戏效果 ，具体文字表现为 费用后 跟随“：”，以及相应效果。 想获取更多有关信息，请查阅规则 576. 主动技能 。

145.2.	装备的主动技能 ，可以在所属单位的玩家回合的 行动阶段 、且该回合处于 开环状态 期间随时执行，但不可在 法术对决 期间执行。
145.2.a.	这个行动与“打出卡牌”的流程相同。 想获取更多有关信息，请查阅规则 554. 打出卡牌 。
145.2.a.1.	激活后，此行动就如同使用了无卡牌的法术。
146.	法术
147.	法术是一种卡牌类型。
148.	法术的控制者可以在其回合处于 法术对决 之外的 开环状态 时打出法术。
149.	法术受将其打出的玩家控制。
150.	法术会根据其指示制造游戏效果，随后便被置于其拥有者的 废牌堆 中。
151.	成功打出法术时，玩家会执行法术卡牌上的规则文本。这个行为称为 法术结算 。
151.1.	结算时 ，法术会从上到下依次执行其卡牌上的规则文本。
151.2.	如果法术的后半部分应用了 替换效果 ，而该替换效果改变了法术的前半部分，则视情况应用这些替换效果。 举例：一张法术牌的效果为：“选择一各单位，在它本回合内下次受到伤害时，将其摧毁。”以及“ 鼓舞 ：改为立即将其摧毁。（如果你在本回合内已打出过其他手牌，则发动此效果。）”如果 鼓舞 条件得到满足，该单位会立即被摧毁，即使该单位以某种方式留在场上，它“下次受到伤害时被摧毁”的指令也会被忽略。
151.3.	法术 结算 的过程中，其它任何效果或行动都无法干预，也无法进行 结算 ，包括因执行法术而产生的触发式技能或游戏效果。
151.3.a.	先完成该法术所有效果的结算，再处理法术执行过程中触发的其他效果或造成的其他影响。
152.	法术上的部分 关键词 并非可执行的规则文本，而是法术的自有属性。
152.1.	这些关键词决定了法术在打出前或在结算链时的自有属性和行为。
152.2.	这些关键词有：
152.2.a.	迅捷
152.2.a.1.	迅捷这个关键词表明，该法术除了可以在 开环状态 下打出之外，也可以在 法术对决 期间的 开环状态 下打出。
152.2.b.	反应
152.2.b.1.	提供 迅捷 的所有适用情境和规则。
152.2.b.2.	除了上述的所有适用情境外，还可在 各种形式的闭环状态 下打出。

152.2.b.3.	这将导致该法术先于其他已在结算链上的法术和技能结算。
153.	符文
154.	符文是一种卡牌类型。
154.1.	符文不属于主牌堆卡牌。
154.1.a.	这也就是说，在被回收或以其他方式从场上移除前，符文都会在场内地内停留，但不属于常驻牌。
154.2.	符文存放在符文牌堆中。
154.2.a.	构筑卡组时，需要选择 12 张符文卡牌。 想获取更多有关信息，请查阅规则 103.3 符文牌堆。
154.2.b.	符文被回收时，将返回符文牌堆，而不是主牌堆。 想获取更多有关信息，请查阅规则 594. 回收。
155.	符文可产出支付费用所需的资源。
156.	符文可产出法力与符能。
156.1.	法力可用于支付法力的数值费用。
156.1.a.	法力没有特性之分。
156.1.b.	法力没有类型之分。
156.2.	符能可用于支付与特性相关的符能费用。
156.2.a.	符能存在特性之分。
156.2.a.1.	符能的特性通常与将其产出的符文相同。
156.2.b.	有些符能是通用的，可用于支付任何特性的费用。
157.	基础符文
157.1.	基础符文共有六种，每种符文都有一个与其名称相对应的特性。 炽烈符文 翠意符文 灵光符文 摧破符文 混沌符文 序理符文
157.2.	基础符文必定拥有以下两种技能：
157.2.a.	☞：获得[1]。

157.2.b.	[回收] ：获得[C]。([C]代表该卡对应颜色的符能)
157.2.b.1.	以此方式获得的 符能 ，特性与被回收的 符文 特性相同。
158.	符文池
159.	符文池 是指一种收集玩家 法力 与 符能 的概念性储存库，可用于支付 费用 。
159.1.	当通过卡牌获得 法力 或 符能 时，意即将其添加至所属玩家的 符文池 。
159.2.	玩家需要首先将 法力 和 符能 添加至自己的 符文池 ，才能将其消耗，用于打出卡牌或支付 技能 的费用。
159.3.	法力 和 符能 并没有实体标记，也没有实体记录，但如果玩家在其回合进行的过程中有尚未消耗的 法力 和 符能 ，或许会需要用到实体记录。
160.	每名玩家的抽牌阶段结束，以及回合结束时，所有玩家的 符文池 将会清空。
160.1.	所有尚未消耗的 法力 和 符能 都将完全损失。
161.	所有包含“ 获得法力/符能 ”表达的 技能 都会将 法力 或 符能 添加到 符文池 。 想获取更多有关信息，请查阅规则 605. 获得 。
162.	战场
163.	战场 为游戏物体。
163.1.	战场 卡牌由玩家 拥有 。
163.2.	游戏开始时， 战场 不会被洗入牌堆。
163.2.a.	战场 卡牌不会在常规游戏的过程中被打出。
163.2.b.	战场 会在游戏开始时确立，且在常规游戏的全过程中保持原位。
163.3.	战场 不会在常规游戏的过程中被摧毁。
163.4.	战场 无法移动。
163.5.	战场 属于 位置 。
163.5.a.	战场 可作为移动的 起始位置 。
163.5.b.	战场 可作为移动的 终点位置 。
163.6.	同一片 战场 中可同时存在任意数量的 单位 。
163.7.	战场 可被法术或游戏效果指定为目标。
163.8.	战场 可拥有 被动技能 。 想获取更多有关信息，请查阅规则 567. 被动技能 。
163.9.	战场 可拥有 触发式技能 。

	想获取更多有关信息，请查阅规则 582. 触发式技能 。
164.	战场不是常驻牌。
165.	场地内战场的数量将根据游戏模式决定。
166.	传奇
167.	传奇为游戏物体。
167.1.	传奇卡牌由玩家拥有。
167.2.	游戏开始时， 传奇 不会被洗入牌堆。
167.2.a.	传奇卡牌不会在常规游戏的过程中被打出。
167.2.b.	传奇会在游戏开始时确立，且在常规游戏的全过程中保持原位。
167.3.	传奇不会在常规游戏的过程中被摧毁。
167.4.	传奇无法移动。
167.5.	传奇可被法术或游戏效果指定为目标。
167.6.	传奇可拥有被动技能。 想获取更多有关信息，请查阅规则 567. 被动技能 。
167.7.	传奇可拥有触发式技能。 想获取更多有关信息，请查阅规则 582. 触发式技能 。
167.8.	传奇可拥有主动技能。 想获取更多有关信息，请查阅规则 576. 主动技能 。
168.	传奇不是常驻牌。
169.	传奇可拥有一个或多个特性。
169.1.	传奇将决定拥有者将卡牌纳入卡组时，需要遵循的符文特性。 想获取更多有关信息，请查阅规则 101. 卡组构筑 。
170.	指示物
171.	指示物为法术和技能在游戏过程中创造的游戏物体。
172.	指示物可以用任何东西作代表。《 符文战场 》的补充包中包含实体指示物，但不强制使用。
173.	指示物的 控制者 ，即为创造出该指示物的法术或技能的控制者，除非该指示物的内在属性决定了其控制权，或者该法术或技能指定了其他玩家为指示物的控制者。
174.	指示物的 拥有者 ，即为创造出该指示物的效果的控制者。
175.	创造指示物的效果可能会注明指示物进场的条件或情况。这些规定可能会改变打出卡牌的常规步骤。

175.1.	如果指示物进入的状态与其类型的默认状态相反，则该效果会说明指示物将以活跃状态或休眠状态进场。
175.2.	该效果可能会限制指示物被打出的位置。
175.3.	该效果可能会为指示物提供临时的技能或状态。
176.	指示物不属于卡牌。
176.1.	指示物与卡牌有些共同的属性。
176.1.a.	<p>作为指示物的卡牌类型被打出时，视为由其拥有者打出，需按照打出卡牌的正常步骤进行，同时也要遵守创造出指示物的效果所列明的额外限制或条件。</p> <p>想获取更多有关信息，请查阅规则 554. 打出卡牌。</p>
176.1.b.	指示物单位拥有 战力 。
176.1.c.	指示物可拥有一个或多个 标签 。
176.1.d.	<p>指示物存在类型之分。除非另有规定，否则指示物将遵守其类型的所有规则。</p> <p>举例：指示物单位属于单位。指示物以休眠状态进场，可以进行标准移动，可以在战斗中造成等同于其战力的伤害，承受的伤害等同于或大于其战力时会被摧毁，可以被以单位为目标的法术或技能选择或影响。</p>
176.2.	指示物在某些方面与卡牌不同。
176.2.a.	指示物没有 费用 。
176.2.b.	指示物没有 特性 。
177.	指示物直接被创造到场上，不能存在于其他地方。
177.1.	如果指示物被放入 非场地区域 ，则在移动到新区域后立即离开游戏。
178.	创造指示物的法术或技能会决定指示物的部分属性。指示物还可能具有以下其他属性。
178.1.	一名 1 ♀ 的“ 随从 ”，指的是无特性的单位指示物，战力为 1，具有“随从”标签。
178.2.	<p>一名拥有 瞬息 的 3 ♀ “精灵”，指的是无特性的单位指示物，战力为 3，具有“仙灵”标签以及 瞬息 关键词。</p> <p>想获取更多有关信息，请查阅规则 728. 瞬息。</p>
179.	控制
180.	控制 指玩家对特定 游戏物体 具有影响，对以下不同卡牌类型的影响各有不同。
181.	战场
181.1.	游戏过程中，玩家会对 战场 建立 控制 。
181.2.	控制 对 战场 来说是一个二元状态，而对玩家则是 识别条件 。

181.2.a.	战场 可处于 受控制 或 未受控制 两种状态。
181.2.b.	战场 可受某个特定玩家控制，或不受任何人控制。
181.3.	游戏过程中，玩家可以 争夺战场的控制权 。
181.3.a.	争夺状态 是指，非当前控制战场的玩家所控制的 单位移动 或以其他方式出现在该战场时， 战场 会出现的一种临时状态。
181.3.b.	在确立或重新确立 控制权 之前， 战场 将一直处于 争夺状态 。
181.3.c.	战场的争夺状态 ，可用于决定 战斗 何时发生、没有 战斗的魔法对决 何时发生，以及 控制权 何时改变。
181.3.d.	在这个时间点， 游戏效果 无法引用此状态。
181.4.	要 控制战场 ，就需要某个玩家控制的 单位 出现在该战场。
181.4.a.	如果 战场上 拥有受某位玩家控制的 单位 ，且单位未处于战斗状态，则视为该玩家 控制了该战场 。
181.4.b.	玩家维持对 战场 的控制时，对手可对其进行 争夺 。
181.4.c.	如果在 战斗结束后 ， 战场上 存留 单位 的控制者较 战斗 之前发生了变化，则 战场的控制权 立即发生改变。
181.4.d.	如果玩家在特定 战场上 没有 单位 ，则无法获得该战场的 控制权 。
181.5.	控制权 是一种持续状态，与时机无关。
182.	其他
182.1.	当玩家打出一张卡牌后，即视为该 游戏物体 的 控制者 。
182.2.	对于 法术 而言，该玩家会成为 法术 的 控制者 。
182.2.a.	由该玩家选择目标。
182.2.b.	由该玩家选择模式。
182.2.c.	由该玩家支付费用。
182.3.	对于 常驻牌 与 符文 而言，当它们 进入场地 时，该玩家将被视为该 游戏物体 的 控制者 。
182.3.a.	该玩家可对 该游戏物体 的 自有技能 进行决策。
182.3.b.	该玩家可对 该游戏物体 的 独特技能 进行决策。
182.3.c.	该玩家可对卡牌打出时必须进行的所有 游戏效果 或 决定 进行决策。
182.3.d.	该玩家可对 常驻牌 带有“（每）当你打出我时”描述的所有 游戏效果 进行决策。

183.	游戏效果或规则文本中涉及特定对象的 控制者 时，可能指代两种语境中的任何一种，两者可以相互替换。
183.1.	指定控制权的方法各有不同，但 控制 状态本身对所有 游戏物体 而言均没有区别。
500.	游玩游戏
501.	回合
502.	玩家轮流进行游戏，直至一方获胜。
503.	除非另有说明，否则每个回合都必须按照固定的阶段进行，但在一个阶段中，玩家可以按任意顺序安排行动。
503.1.	任何性质的 游戏行动 ，同一时间内仅可进行一个，且必须完整执行。
503.2.	无论出于何种原因，都不能出现多个 游戏行动 同时执行的情况。
503.2.a.	如果一个或多个行动、游戏效果或 触发式技能 同时激活，则依照 回合顺序 安排行动顺序。 想获取更多有关信息，请查阅规则 582. 触发式技能 。
504.	回合玩家 指的是当前正在进行回合的玩家。
505.	如果 结算链 上没有任何效果，而 回合玩家 无法进行任何自决行动，或选择不进行任何 自决行动 ，则回合当前所处的阶段或步骤宣告结束，并立即开始下一个阶段、步骤或回合。
506.	当前 回合玩家 的所有 回合阶段 结束时，便轮到其他人成为 回合玩家 。
507.	回合状态
508.	在任意时间点，回合都只可能处于两种状态之一： 普通状态 或 法术对决状态 。
508.1.	如果正在进行 法术对决 ，则视为回合处于 法术对决状态 。
508.1.a.	在 法术对决状态 下，仅有带有 迅捷 或 反应 关键词的卡牌或技能可以被玩家打出或激活。
508.2.	如果没有进行 法术对决 ，则视为回合处于 普通状态 。
509.	在任意时间点，回合都只可能处于两种状态之一： 开环状态 或 闭环状态 。
509.1.	如果 结算链 存在，则视为回合处于 闭环状态 。
509.1.a.	在 闭环状态 下，仅有带有 反应 关键词的卡牌或技能可以被玩家打出或激活。
509.2.	如果 结算链 不存在，则视为回合处于 开环状态 。
510.	以上两类状态可以结合使用，因此无论何时，回合只会处于以下四种状态之一：
510.1.	普通开环 ：未进行 法术对决 ，且不存在 结算链 。
510.1.a.	默认状态下，玩家仅可在其回合处于 普通开环状态 、且自己拥有优先行动权时，才可打出卡牌或激活技能。

510.2.	普通闭环：未进行法术对决，且存在结算链。
510.3.	法术对决开环：正在进行法术对决，且不存在结算链。
510.4.	法术对决闭环：正在进行法术对决，且存在结算链。
511.	优先行动权与“焦点”
512.	在任意时间点，最多仅可有一位玩家拥有 优先行动权 。
512.1.	拥有 优先行动权 的玩家，方可进行 自决行动 。 想获取更多有关信息，请查阅规则 589.1. 自决行动 。
512.1.a.	拥有 优先行动权 的玩家可以进行符合时机要求的 自决行动 。
512.1.b.	如果没有任何玩家拥有 优先行动权 ，则所有玩家均无法进行 自决行动 。
512.1.b.1.	无论是否拥有 优先行动权 ，玩家均可在获得游戏指示时进行 限定行动 ，并为 限定行动 做出选择。
512.2.	玩家将在以下时间点获得 优先行动权 ：
512.2.a.	玩家处于 行动阶段 ，且回合处于 普通开环状态 时。
512.2.b.	回合处于 法术对决状态 ，且玩家获得“ 焦点 ”时。
512.2.c.	回合处于 闭环状态 ，且 结算链 的下个效果由玩家控制时。
512.2.d.	回合处于 闭环状态 ，玩家为 回合顺序 指定的下一位 相关玩家 ，且当前拥有 优先行动权 的玩家选择放弃行动时。
513.	在任意时间点，最多仅可有一位玩家拥有“ 焦点 ”。
513.1.	拥有“ 焦点 ”的玩家，才可在回合处于 法术对决开环状态 时进行符合时机要求的 自决行动 。 想获取更多有关信息，请查阅规则 507. 回合状态 。
513.1.a.	拥有“ 焦点 ”的玩家必须遵守进行 自决行动 所需的各种额外限制。 举例：拥有“ 焦点 ”的玩家不可打出或激活法术或技能，除非其具有 迅捷 或 反应 关键词。
513.2.	获得“ 焦点 ”的玩家也会同时获得 优先行动权 。
513.3.	放弃 优先行动权 的玩家将保留自己的“ 焦点 ”。
513.4.	回合处于 普通状态 时，没有任何玩家拥有“ 焦点 ”。
514.	回合阶段
515.	回合开始
515.1.	唤醒阶段

515.1.a.	<p>回合玩家将其控制的所有游戏物体变为活跃状态（如果其可以变为活跃状态）。</p> <p>想获取更多有关信息，请查阅规则 593. 激活。</p>
515.2.	开始阶段
515.2.a.	开始步骤
515.2.a.1.	时机为“回合开始阶段”的游戏效果进行结算。
515.2.b.	得分计算步骤
515.2.b.1.	<p>据守在此时进行结算。</p> <p>想获取更多有关信息，请查阅规则 629. 得分计算。</p>
515.2.b.2.	提示：在 组队 的游戏模式中，本阶段由 回合玩家 的队友所 据守 的 战场 ，不计入 回合玩家 本回合的得分。
515.2.c.	特定的游戏效果或技能会根据需要，引用此时机和阶段。
515.3.	召出阶段
515.3.a.	回合玩家 在回合中获得额外符文。
515.3.b.	<p>回合玩家从符文牌堆中召出两张符文。</p> <p>想获取更多有关信息，请查阅规则 606. 召出。</p>
515.3.b.1.	如果 符文牌堆 的符文少于两张，则有多少符文就召出多少。
515.3.c.	按照游戏物体说明指示，执行在此时机进行的所有行动。
515.4.	抽牌阶段
515.4.a.	回合玩家 在回合中获得额外卡牌。
515.4.b.	回合玩家 抽一张牌。
515.4.b.1.	<p>如果回合玩家的主牌堆已经没有可供抽取的卡牌，则其视为燃尽。</p> <p>想获取更多有关信息，请查阅规则 607. 燃尽。</p>
515.4.b.2.	完成 燃尽 后， 回合玩家 仍要抽一张牌。
515.4.c.	按照游戏物体说明指示，执行在此时机进行的所有行动。
515.4.d.	<p>抽牌阶段结束时，所有玩家的符文池全部清空。</p> <p>想获取更多有关信息，请查阅规则 158. 符文池。</p>
516.	行动阶段
516.1.	完成 回合开始 的所有步骤后，便可以进入 行动阶段 。
516.2.	行动阶段 没有限定的结构。

516.2.a.	<p>玩家在此阶段可进行任意数量的自决行动。</p> <p>想获取更多有关信息，请查阅规则 589.1. 自决行动。</p>
516.2.b.	<p>此阶段也被称为普通开环状态，只有回合玩家可以在此期间打出法术或激活技能。</p> <p>想获取更多有关信息，请查阅规则 507. 回合状态。</p>
516.2.b.1.	<p>在组队的游戏模式中，回合玩家的队友有可能在此期间打出法术或激活技能（包括不具有迅捷和反应的法术和技能）。</p>
516.2.c.	<p>在组队的游戏模式中，回合玩家的队友有可能在此期间打出法术，但回合玩家的行动会优先执行。</p>
516.3.	<p>玩家进行自决行动后，可能会出现一个或多个结构化阶段。</p>
516.4.	<p>战斗</p>
516.4.a.	<p>如果敌对玩家控制的单位出现在同一处战场，则会发生一场战斗。</p>
516.4.b.	<p>标准移动、基础行动、法术或其它游戏效果都可能引发战斗。</p>
516.4.c.	<p>战斗启动后，作为起源的游戏效果不会改变战斗的结构或流程。</p>
516.4.d.	<p>战斗只能在两名玩家之间发生。</p> <p>想获取更多有关信息，请查阅规则 620. 战斗。</p>
516.4.e.	<p>游戏按照战斗步骤继续进行。</p> <p>想获取更多有关信息，请查阅规则 624. 战斗步骤。</p>
516.4.f.	<p>战斗也包含了法术对决。</p>
516.5.	<p>法术对决</p>
516.5.a.	<p>发生战斗时，即会发生法术对决。</p>
516.5.a.1.	<p>由战斗触发的法术对决，将视为战斗的下属阶段。</p>
516.5.b.	<p>一个或以上单位移动至空闲的战场时，将发生法术对决。</p>
516.5.b.1.	<p>玩家将单位移动至空闲战场触发的法术对决视为一个独立阶段，不会触发战斗。</p>
516.5.c.	<p>法术对决是一个结构化的机会窗口，相关玩家可以依次打出卡牌，或激活带有迅捷或反应的技能。</p> <p>想获取更多有关信息，请查阅规则 545. 法术对决。</p>
516.6.	<p>玩家没有想要执行的自决行动时，就必须表明自己将结束本回合。</p>
516.6.a.	<p>行动阶段将随之结束。</p>
516.6.b.	<p>游戏前进至回合结束阶段。</p>
517.	<p>回合结束阶段</p>

517.1.	结束步骤
517.1.a.	时机为“回合结束阶段”的 游戏效果 进行结算。
517.1.b.	特定的 游戏效果 和技能会根据需要，引用此时机和阶段。
517.2.	失效步骤
517.2.a.	清除所有 位置 所有 单位 的所有标记伤害。
517.2.b.	所有时机为“本回合内”的效果同时失效。
517.2.c.	失效步骤 结束时，所有玩家的 符文池 全部清空。所有尚未消耗的 法力 和 符能 都将完全损失。
517.3.	清理步骤
517.3.a.	进行 清理 。
517.4.	如果 游戏效果 造成了任何伤害，或产生了任何额外的“本回合内”效果，则返回失效步骤，继续这一过程。
517.5.	随后， 回合顺序 中的下一名玩家将 成为回合玩家 。
518.	清理
519.	清理 发生的时机： 结算链 上的一个效果完成结算后。 移动 完成后。 法术对决 完成后。 战斗 完成后。
520.	如果 单位 身上的非零 伤害 标记等同于或超过其 战力 ，则视为被摧毁，并将其移动至其拥有者的 废牌堆 。
521.	如果 单位 已不在 战斗 发生的 战场 ，则移除其“进攻方”与“防守方”状态。
522.	清点当前尚未进行、取决于 游戏状态 的 游戏效果 ，并开始执行。
522.1.	这类效果通常会以“如果……则”或“在……期间”字样描述。
523.	如果正面朝下的 待命卡牌 所在的 战场 不再存在受同一玩家控制的 单位 ，则将其全部移除，放到其拥有者的 废牌堆 。
523.1.	如果不是在 征服 步骤中进行此操作，则可能导致 战场 进入“无人控制”状态。
524.	任意 战场 如果存在分属于两个敌对玩家的 单位 ，则将其 战斗状态 标记为“待结算”。
524.1.	只要 战场 上还有分属于两个敌对玩家的 单位 ，则视为 战斗 处于“待结算”状态。
525.	如果当前的回合状态为 普通开环状态 ，且有一处或以上的 战场 处于 争夺 状态、但没有 当前控制者 ，则由 回合玩家 从中选择一处 战场 ，展开 法术对决 。
526.	如果当前的回合状态为 普通开环状态 ，且有一处或以上的 战场 处于 战斗 “待结算”状态，则由 回合玩家 从中选择

	一处 战场 ，展开 战斗 。
527.	结算链和法术对决
528.	相关玩家
529.	相关玩家 是指在常规游戏过程中，可以在以下 机会窗口 中行动的玩家：
529.1.	结算链期间
529.2.	法术对决期间
530.	一旦一名玩家成为 相关玩家 ，则保持其“相关性”，直至导致其成为“ 相关玩家 ”的 机会窗口 结束。
530.1.	定义玩家的 相关状态 时，需要使用更加“广泛”的相关性条件。 举例：如果一名玩家在 法术对决 的 结算链期间 成为 相关玩家 ，则其相关状态将持续至 法术对决 结束，而非导致其成为 相关玩家 的 结算链 结束。
531.	处于以下情况的玩家将成为 相关玩家 ：
531.1.	参与正在发生的 战斗 的玩家。
531.1.a.	如果当前没有发生 战斗 ，则 所有玩家 均视为 相关玩家 。
531.2.	受邀玩家
531.2.a.	活跃玩家 可以选择与 当前结算链 或 法术对决 无关 的其他玩家代替自己进行互动。这视为 限定行动 。
531.2.a.1.	受邀玩家可以拒绝接受邀请。如果其拒绝邀请，则不会成为 相关玩家 。
531.2.a.2.	其他玩家 必须 有能力在当前的时机打出一张卡牌、或激活一个 游戏物体 的技能，才能接受邀请，而且接受邀请后必须执行该行动。
531.2.a.3.	如果其他玩家接受邀请，则其变为 相关玩家 ，并在整个 结算链 或 法术对决期间 保持相关性。
531.2.a.4.	受邀玩家打出卡牌或激活一个合法技能后，便会成为 活跃玩家 。
532.	结算链
533.	每当玩家打出一张卡牌或激活一个技能时，就会出现一个暂时存在的 结算链区域 （ 非场地区域 ）。
533.1.	将卡牌置于此处，作为打出过程的一部分。
533.2.	将技能在此处加入队列，作为结算过程的一部分。 想获取更多有关信息，请查阅规则 564. 技能 。
534.	只要有卡牌或技能置于 结算链 中， 结算链 就会一直存在。
534.1.	同一时间内，游戏中只能存在一个 结算链 。

534.2.	如果在场上已经存在 结算链 的情况下开始打出一张卡牌，则将该卡牌放置到已经存在的 结算链 上。
535.	回合的状态 将部分取决于 结算链 当前是否存在。
535.1.	如果 结算链 存在，该回合便处于 闭环状态 。
535.1.a.	默认情况下，所有类别的卡牌都不能在 闭环状态 下打出。
535.1.b.	默认情况下，所有卡牌技能都不能在 闭环状态 下使用。
535.2.	如果 结算链 不存在，回合便处于 开环状态 。
536.	结算链的结算步骤
537.	每当玩家打出一张卡牌、指示物或激活一个技能时，就会创造出一个 结算链 。
537.1.	创造出 结算链 的玩家将成为首个 活跃玩家 。
537.2.	活跃玩家 是一个与 回合玩家 相似，却不尽相同的代号。
537.3.	与 回合玩家 类似，游戏过程中，这个代号会在玩家之间传递。
538.	如果创建 结算链 的卡牌为常驻牌，则在其结算完成前，任何玩家都无法获得优先行动权。跳至规则 543。
539.	结算链相关玩家 的定义或重新定义。 想获取更多有关信息，请查阅规则 528. 相关玩家。
540.	活跃玩家 可以进行以下任何行动：
540.1.	打出一张符合 时机规则 的 法术卡牌 。
540.1.a.	默认情况下，所有 法术 都不能在 闭环状态 下打出。
540.1.a.1.	符合时机规则的法术 ，即带有 反应 属性的 法术 。
540.1.a.2.	常规游戏期间，可能会出现其它的例外情况。
540.1.b.	玩家可以按照正常的出牌步骤，将一个 法术 加入到 结算链 中。
540.1.b.1.	结算链 刚刚创建后的首个 活跃玩家 ，可以在 初始法术 之外再加入一个额外的 法术 。
540.1.c.	在 结算链 完成前，该 法术 不会结算。
540.2.	激活符合时机规则的游戏物体技能 。 想获取更多有关信息，请查阅规则 564. 技能。
540.3.	邀请一名玩家采取行动。
540.3.a.	受邀的玩家将成为 活跃玩家 。
540.4.	放弃行动
540.4.a.	活跃玩家 可以选择放弃行动，按 回合顺序 传给下一名 相关玩家 。

540.4.b.	如果所有的相关玩家都依次选择放弃行动一轮，则不能再往结算链中添加任何卡牌，且结算链就此结束。继续进行规则 542。
541.	如果在 结算链 过程中执行的行动触发了 触发式技能 ，则该技能会被添加到 结算链 中。
541.1.	加入的技能会成为 结算链 中最新的效果。
541.2.	触发式技能不会影响 活跃玩家 的顺序。
541.3.	如果 触发式技能 的控制者当前并非 相关玩家 ，则其立刻成为 相关玩家 。
542.	完成规则 540 的一项行动后，重复规则 539。持续至规则 540.4.b.达成为止，随后继续进行规则 543。
543.	完成 结算链 的结算。
543.1.	找出最新添加到 结算链 的法术或技能，执行其效果。
543.1.a.	完成结算后，将其放置到适合该卡牌类别的区域。
543.1.a.1.	法术将放置到其拥有者的废牌堆。
543.1.a.2.	常驻牌将放置在场上的选定位置，作为将其打出动作的一部分。
543.1.a.3.	技能将直接消失。
543.1.a.4.	这个行为不属于 移动 。
543.2.	如果存在以“打出卡牌时”为触发条件的触发式技能，则在此时触发。
543.2.a.	如果 结算链 存在等待结算的其他效果，则按照规则 541，将触发的技能添加到当前的 结算链 ，成为其中最新的效果。
543.2.b.	如果完成结算的效果已经是 结算链 的唯一效果，则将触发的技能添加到新的 结算链 。
543.3.	进行清理。 想获取更多有关信息，请查阅规则 518. 清理 。
543.4.	回到规则 539。 控制 结算链 上最新效果的玩家成为 活跃玩家 ，且所有 相关玩家 均需要放弃行动，方可继续。
544.	重复此步骤，直至 结算链 中的法术和卡牌效果耗尽为止。
545.	法术对决
546.	法术对决 是为 相关玩家 提供一个 开环状态 的 机会窗口 ，让他们可以在此期间交替打出 法术 。
546.1.	以这种方式打出的每个法术都会照常产生一条 结算链 。
546.2.	因此引入的 相关玩家 会继续保持该状态，直到 法术对决 结束为止。
547.	回合的 状态 将部分取决于当前是否正在进行 法术对决 。

547.1.	如果正在进行 法术对决 ，则视为回合处于 法术对决状态 。
547.1.a.	默认情况下，所有类别的卡牌都不能在 法术对决状态 下打出。
547.1.b.	默认情况下，所有卡牌技能都不能在 法术对决状态 下使用。
547.2.	如果没有进行 法术对决 ，则视为回合处于 普通状态 。
548.	战场的控制权 受到 争夺 ，且回合处于 普通开环状态 时，则会开始 法术对决 。
548.1.	如果两名敌对玩家正在 争夺战场的控制权 ，则 法术对决 会以 战斗 中一个步骤的形式开启。 想获取更多有关信息，请查阅规则 620. 战斗 。
548.2.	如果相应 战场的控制权 受到 争夺 时处于无人控制状态，则会在该 移动行动 结束的 清理步骤 中展开 法术对决 。
549.	法术对决 开始时，令 战场 进入 争夺状态 的玩家将获得“ 焦点 ”。
550.	法术对决 开始时，由 法术对决 的开启方式决定初始的 相关玩家 。
550.1.	如果这次 法术对决 是 战斗 的一部分，则 进攻方 和 防守方 玩家均为这次 法术对决 的 相关玩家 。
550.1.a.	相关玩家 可能会随着游戏进程增加。
550.2.	如果这次 法术对决 不是 战斗 的一部分，则所有玩家均为这次 法术对决 的 相关玩家 。
551.	当 法术对决 开始时，有可能存在或不存在 初始结算链 。
551.1.	因 战斗 而开启的 法术对决 ，以具有“当我 进攻 时”或“当我 防守 时”描述的 触发式技能 为 初始结算链 。
551.1.a.	此类 触发式技能 置于 结算链 的顺序：从拥有“ 焦点 ”的玩家开始，然后按 相关玩家 的 回合顺序 轮换。
551.1.a.1.	这条 结算链 的建立过程可能会激活某些 触发式技能 ，而控制这些技能的玩家将成为 相关玩家 ，轮到他们获得“ 焦点 ”时，需要按照 回合顺序 将自己的 触发式技能 排列在 结算链 上。
551.1.b.	如果 战斗 开启的 法术对决 中没有此类 触发式技能 ，则不会创建 初始结算链 ，但 法术对决 仍将继续进行。
552.	法术对决 期间， 结算链 上的最后一个效果完成 结算 后，“ 焦点 ”将向后传递，下一位 相关玩家 将同时获得“ 焦点 ”与 优先行动权 。
553.	法术对决 期间，拥有“ 焦点 ”的玩家可以进行以下任何行动：
553.1.	打出一张符合 时机规则 的 法术卡牌 。
553.1.a.	该 法术 将照常启动 结算链 。
553.1.a.1.	这可能导致玩家成为 相关玩家 ，从而在 法术对决 的剩余时间内打出 法术 和 激活技能 。
553.2.	激活 符合 时机规则 的 游戏物体技能 。

	想获取更多有关信息，请查阅规则 564. 技能 。
553.3.	邀请一名玩家采取行动。
553.3.a.	受邀的玩家将获得“ 焦点 ”。
553.4.	放弃行动。
553.4.a.	如果所有 相关玩家 都依次选择放弃行动一轮，则 法术对决 结束。
553.4.a.1.	进行 清理 。
553.5	否则，“ 焦点 ”将按 回合顺序 传给下一名 相关玩家 。
554.	打出卡牌
555.	玩家使用自己卡牌的行为，即视为打出卡牌。
555.1.	完成整个过程后，即为 打出卡牌 。
555.2.	指示物不属于卡牌，但依旧可以被打出。 想获取更多有关信息，请查阅规则 170. 指示物 。
556.	卡牌打出时，会出现不同行为。
556.1.	常驻牌 被打出时，就会变为 游戏物体 。
556.2.	法术卡牌 会创造出可供执行的游戏效果，打出后便进入废牌堆。
557.	打出过程
558.	将要打出的卡牌从其所在区域移除，然后放到 结算链 上。
558.1.	这样一来，回合便会进入 闭环状态 。 想获取更多有关信息，请查阅规则 507. 回合状态 。
559.	做出必要的选择。
559.1.	如果打出的是 法术卡牌 ，或卡牌具有选择性的“打出我时”描述效果，则需要立即做出选择。
559.2.	如果打出的是 单位 ，则需要选择 场上一处 受该玩家控制的位置，将 单位 打出到该位置。
559.3.	如果卡牌需要你选择一个或以上的 游戏物体 ，则需要立即做出选择。
559.3.a.	这不包括根据条件对一个或以上 游戏物体 产生影响的卡牌。 举例：“眩晕任意战场上的一单位”是一个 选择 。 举例：“摧毁所有装备”不是 选择 。
559.3.b.	为常驻牌 触发式技能 做出的选择不包括在内（即使这些技能会在常驻牌打出时触发）。 举例：打出具有“打出我时，摧毁一单位”触发式技能的单位时，无需选择目标。 只有在技能触发时，才需要选择目标。

	想获取更多有关信息，请查阅规则 582. 触发式技能。
559.3.c.	目标选取
559.3.c.1.	当一张卡牌 选择 一个或以上的 游戏物体 时，相应游戏物体则视为 被指定为目标 。
559.3.c.2.	如果一张法术卡牌完成打出时，指示的 所有目标 均处于 无效或不可用 状态，则该指示不会执行。
559.3.c.3.	如果指示拥有多个 目标 ，且法术卡牌完成打出时并非 所有目标 均处于 无效或不可用 状态，则该卡牌会正常执行，只对适用且有效的 目标 产生效果。
559.3.c.4.	<p>如果卡牌选择的目标变为无效或不可用状态，则该过程称为目标指定失效。</p> <p>举例：一张法术卡牌的指示为“对战场上的一单位造成 2 点伤害”。如果在指示执行前，选定的单位已被移动至其基地，则该指示不会执行，这是因为该指示已经表明其选择的单位必须处于战场中，而在准备执行指示时，指定为目标的单位已经不再是有效对象。</p>
559.3.c.5.	<p>由于所有法术都需要有目标才能生效，如果所有目标都变为无效或不可用状态，则法术结算时，有可能所有指示都无法执行。在这种情况下，虽然法术的效果没有生效，但依旧视为被打出。</p> <p>举例：一名玩家打出了一张法术卡牌，上面除了“对战场上的一单位造成 2 点伤害”之外没有其他的指示，随后玩家选择了战场上的一名敌方单位。该玩家同时控制着另一单位，其具有“每当你打出一张法术牌时，让我本回合内 $\psi + 1$”的技能。假如，在法术结算前，选定的单位已被移动至其所属基地。那么，在法术进行结算时，其造成伤害的指示无法被执行，但受控制的单位依旧会触发技能，使其获得 $\psi + 1$。</p>
559.3.c.6.	如果卡牌指示玩家可以选择一定数量的 游戏物体 并对其施加效果，则所有选择均视为被指定为目标，且每次选择都是独立的。
559.3.d.	分摊
559.3.d.1.	如果卡牌指定一定数量的伤害可在一定数量的 单位 之间分摊，则每个被选定的 单位 都视为 被指定为目标 。
559.3.d.2.	法术被 打出 时，或技能被加入到结算链中时，需要立即 选择目标 。
559.3.d.3.	<p>选定的目标数量最多只能达到（且不能超过）法术打出时的初始伤害量。</p> <p>举例：一名玩家打出了一张法术牌，指示为“分摊 5 点伤害”，那最多只能选择 5 名单位，但可以少于 5 名。</p>
559.3.d.4.	每个 目标 都视为有效，且会单独触发 选定 的效果。
559.3.d.5.	玩家需要在法术或技能结算时，才决定伤害的分配方式。
559.3.d.6.	每个 目标 都必须受到有效的伤害量。
559.3.d.7.	有效伤害必须为正整数，大于或等于 1 点伤害。

559.3.d.8.	法术或效果结算时，如果目标的数量多于可供分配的伤害，则由造成该伤害的效果的控制者决定哪些目标不再成为目标。
559.3.d.9.	任何已支付的费用，或因这些游戏物体被选为目标而触发的效果，都将持续生效、保持已支付或已触发的状态。
559.4.	经过此步骤之后，这些选择将无法更改。
559.5.	<p>除非别无选择，否则玩家不得在此步骤中做出那些必然会导致后续流程出现非法选择或行动的选择。</p> <p>举例：一名玩家打出了“冷血贵族”，卡牌效果为“你必须摧毁一名友方单位，作为打出我的额外费用”。受这名玩家控制的只有一个单位，而这个单位就位于战场上。玩家无法选择将“冷血贵族”打出到战场上，因为等到玩家支付完费用时，就已经失去了战场的控制权。</p>
560.	确定总费用。
560.1.	如果一个技能或指示让你“无视”一张卡牌的一个或多个费用，则该牌的相应基本费用将被设为零。
560.1.a.	如果一张卡牌让玩家打出时“无视其费用”，则其基础法力费用和基础符能费用将被设为零。
560.1.b.	如果一张卡牌指示玩家打出时“无视其法力费用”或“无视其符能费用”，则只有相应费用会被设为零，其余费用仍需支付。
560.1.c.	<p>在后续的步骤中施加的额外费用或费用提升，可能会导致卡牌的总费用超过零。</p> <p>举例：“军团后卫”是一个炽烈单位，费用为 2 法力和 0 符能，并带有 急速 关键词。一名玩家打出了“军团后卫”，并被指示无视其费用，但玩家选择支付[1]和[C]作为使用 急速 的费用。玩家可以无视“军团后卫”的 2 基础法力费用，但可选的额外费用（即 1 法力和 1 炽烈符能）已计入其总费用，所以必须支付。</p>
560.2.	按任意顺序施加额外费用。
560.2.a.	强制额外费用
560.2.a.1.	<p>打出卡牌时触发的被动技能，或其他卡牌上的被动技能，其所规定的额外费用均为强制生效，且必须完成支付才能成功打出卡牌。这些卡牌会采用“作为额外费用”的描述，且不使用“可以选择”一词。</p> <p>举例：一单位具有“你必须摧毁一名友方单位，作为打出我的额外费用”的技能。要打出这单位，玩家就必须先摧毁一名友方单位。</p> <p>想获取更多有关信息，请查阅规则 567. 被动技能。</p>
560.2.a.2.	<p>关键词 法盾 施加的费用是强制额外费用。</p> <p>想获取更多有关信息，请查阅规则 721. 法盾。</p>
560.2.b.	可选额外费用
560.2.b.1.	<p>打出卡牌时触发的被动技能，或其他卡牌上的被动技能，其所规定的可选费用均为非强制生效，只有当玩家在规则 559 中做出支付选择后，才需要支付费用。这些卡牌会采用“作为额外费用”的描述，也会使用“可以选择”一词。</p> <p>举例：一单位具有“打出我时，你可以选择弃置一张牌，作为额外费用，</p>

	<p>以此让我的费用减少[2]”的技能。打出这单位时，其拥有者会在规则 559 中宣告自己想要支付额外费用的意图，在规则 560.2 中施加该额外费用，在规则 560.4 中施加支付该费用所带来的折扣，并在规则 561 中弃置卡牌以支付该额外费用。</p> <p>想获取更多有关信息，请查阅规则 567. 被动技能。</p>
560.3.	施加费用提升。
560.4.	按任意顺序施加减费效果。
560.4.a.	减费效果可由打出的卡牌，或任何其他卡牌或效果施加。
560.4.b.	减费效果的描述可能是卡牌的“费用减少[数额]”，或是一个或多个费用“降低[数额]”。
560.4.c.	<p>如果某个减费效果设定了最低费用，则该最低费用条件仅适用于该折扣。</p> <p>举例：“踊跃的学徒”的效果为“如果我位于战场上，则你打出法术所需的法力费用减少[1]，不得低于[1]”。如果一名玩家控制了“踊跃的学徒”和一个战力为 7 的单位，然后打出了“震天雷”，一张费用为 8 法力的法术牌，效果为“将我的法力费用减去你所控制单位中的最高战力值，即为打出我所需的法力”，该玩家可以选择先施加“踊跃的学徒”的折扣，将“震天雷”的法力费用减至 7，再施加“震天雷”的减费效果，将法力费用减至 0。如果按其他顺序施加这些减费效果，“震天雷”的法力费用将为 1。</p>
560.4.d.	减费效果可以减少额外费用，包括将费用减至 0。
560.4.d.1.	<p>如果玩家在规则 559 中决定支付可选额外费用，则该额外费用被视为“已支付”。玩家实际上究竟支付了多少费用并不重要。</p> <p>举例：“小小守护者”是一个费用为 2 法力和 0 符能的单位，其效果为“打出我时，你可以额外支付[C]来抽一张牌”。一名玩家控制了效果为“你打出的单位费用减[A]”的卡牌。该玩家打出了“小小守护者”，并选择支付可选额外费用[C]。尽管可选额外费用已减至 0，该玩家依旧会抽一张牌。</p>
560.5.	法力费用和符能费用无法减至 0 以下。
560.6.	<p>费用可能为法力费用、符能费用或非标准费用。</p> <p>举例：一张卡牌的效果为“你必须摧毁一名友方单位，作为打出我的额外费用”。摧毁一名友方单位即为打出该牌的额外费用。</p>
561.	支付卡牌费用。
561.1.	经过计算，支付总计的 符能 费用（如适用）和 法力 费用（如适用）。
561.1.a.	<p>在这一步骤中，法术的控制者可以使用带有 反应 标签的激活式技能，该技能可以让玩家获得资源，提升法力和符能，以支付该法术的费用。</p> <p>想获取更多有关信息，请查阅规则 158. 符文池和规则 605. 获得。</p>
561.2.	此外，以任意顺序支付 规则 560.2 中总结的非标准 费用 。

561.3.	<p>除非别无选择，否则玩家不得在此步骤中支付那些必然会导致后续流程出现非法选择或行动的费用。</p> <p>举例：一名玩家打出了“冷血贵族”，卡牌效果为“你必须摧毁一名友方单位，作为打出我的额外费用”。该玩家控制了多名单位，其中一单位独自位于战场上。在步骤 b 中，该玩家选择将“冷血贵族”打出到战场上。支付费用时，该玩家无法选择摧毁那个位于战场上的单位，因为将其摧毁后该玩家便会失去战场的控制权，导致“冷血贵族”无法合法打出到该处。如果玩家以多个单位控制该战场，则选择任一单位都是合法的选择，因为摧毁其中一个单位后，玩家依旧控制着战场。</p>
562.	检查合法性。
562.1.	检查所有选定的目标是否合法。
562.2.	<p>确保此卡牌打出后，由其效果造成的结果不会创造出非法状态。</p> <p>举例：检查法术的执行不会创造出“一处战场中同时出现由三个不同玩家控制的单位”的情况。</p>
562.3.	如果继续打出卡牌会创造出非法状态，或者在此状态下所作的选择或行动为非法，则在此过程中采取的行动会被撤销，整个行动也会被取消。
563.	按照卡牌打出的步骤继续进行。
563.1.	常驻牌离开结算链，变为游戏物体。
563.1.a.	所有被动规则文本变为生效状态。
563.1.b.	从上到下依次执行卡牌上的所有规则文本。
563.1.c.	如果卡牌为 单位 ，则以 休眠状态进场 ，打出到 选定位置 。
563.1.d.	如果卡牌为 装备 ，则以 活跃状态进场 ，打出到 玩家基地 。
563.2.	法术会停留在结算链上。
563.2.a.	<p>其他玩家可能有机会在法术结算前打出^{反应}卡牌，作为应对。</p> <p>想获取更多有关信息，请查阅规则 532. 结算链。</p>
563.2.b.	否则，按照卡牌上规则文本从上到下的顺序执行法术的效果，再将卡牌放入所属玩家的 废牌堆 。
563.2.c.	处理不合法或无法执行的指示
563.2.c.1.	即使部分或所有目标不合法，法术依旧会进行结算。
563.2.c.2.	如果目标不再符合法术的目标要求，或者所在区域在 场地区域 和 非场地区域 之间发生了变化，则该目标会在法术结算时被视为非法。
563.2.c.3.	<p>如果目标在法术位于结算链上时一度不再满足目标条件，之后又再度符合，则依旧被视为合法目标。</p> <p>举例：一张法术牌的目标为“战场上的一单位”。一名玩家以法术进行应对，将该单位移动到基地，然后另一名玩家也以法术进行应对，将其移动回</p>


	<p>战场。随后，原先的法术进行结算。这种情况下，该单位仍然视为合法目标。</p>
563.2.c.4.	<p>如果目标的所在区域在场地区域和非场地区域之间发生了变化，然后又回到了原来的区域，则不再是合法目标，因为不被视为同一个游戏物体。</p> <p>举例：</p> <p>如果“战场上的一名敌方单位”不再是敌人、不再是单位或不再位于战场上，则不再视为合法目标。</p> <p>如果“一个战力不高于 3 的单位”不再是单位，或其战力高于 3，则不再是合法目标。</p> <p>如果“一个处于休眠状态的物体”不再处于休眠状态，则不再视为合法目标。（其身为“物体”的本质无法改变）。</p> <p>从待命状态打出的法术具有额外的目标选取条件，即“此处”。此类法术的目标如果离开了该法术被打出的战场，则不再是合法目标（即使该法术没有其他关于目标选择的位置要求）。</p>
563.2.c.5.	<p>如果该法术的目标均已不再合法，则这些目标在法术结算时不受影响。</p> <p>举例：一名玩家打出了“虚空索敌”，该法术的效果为“对战场上的一单位造成 4 点伤害。抽一张牌”。该法术目标单位的控制者使用 反应，将单位移动至所属基地。既然该单位不再是合法单位，也就无法受到任何伤害。不过，“虚空索敌”的控制者依然会抽一张牌。</p>
563.2.c.6.	<p>由于非法目标或其他情况而无法遵循的指示会被无视。</p>
563.2.c.7.	<p>如果玩家只能遵循部分指示，则尽量遵循，否则便无视。</p> <p>举例：一名玩家打出了一张法术卡牌，效果为“弃置两张手牌，然后抽两张牌”。如果该玩家没有手牌，则无视“弃置两张手牌”的指示，但仍然会抽两张牌。如果该玩家只有一张手牌，则将其弃置，并抽两张牌。</p>
563.2.c.8.	<p>如果一个法术需要检查某个目标的信息，但该目标已经不再是合法目标，或者需要检查的一张卡牌或常驻牌由于其所在位置、区域或状态发生了变化，导致其相关信息不再可用，则此项信息检查的结果将按照情况视为“0”或“无”。</p> <p>举例：不再位于场上的单位被视为拥有 0 战力、0 费用，等等。</p> <p>举例：不再位于场上的单位没有位置，不会进入休眠或活跃状态，等等。</p> <p>举例：“狂风绝息斩”的效果为“让一名友方单位进入活跃状态，并对任意战场上的一名敌方单位造成等同于该友方单位战力的伤害”。当“狂风绝息斩”位于结算链上时，对手以法术作应对，将友方单位送回其所属的手牌。因为该友方单位不再是合法目标，所以无法进入活跃状态，战力也会视为 0。“狂风绝息斩”无法让任何单位进入活跃状态，对选定的敌方单位也只会造成 0 伤害。</p>
563.2.c.9.	<p>对于将某样物体移动至另一个区域作为费用或效果的法术或技能，可以“回溯”其在</p>

	改变区域前的特性。
564.	技能
565.	技能，是游戏物体或法术具有的结构性规则与能力。
565.1.	技能具有多种结构。 被动技能 替换效果 主动技能 触发式技能
566.	单张卡牌可拥有多种技能，以及多种技能类型。
567.	被动技能
568.	影响常规游戏流程的条件、规则、限制或声明。
568.1.	这类技能可通过多种格式识别。 举例：“如果你有两张或以上手牌，则我获得 $\psi + 1$ 。” 举例：“跟我位于同一处战场的友方约德尔人获得 坚守 。”
568.2.	这类技能可以通过事实声明加以识别。
568.3.	被动技能可能存在一定条件。
568.3.a.	条件性被动技能可以通过技能声明中出现的“如果……则”表述进行识别。 举例：“如果我独自进攻或防守战场，则我获得 $\psi + 2$ 。” 举例：“如果对手已控制任意战场，则我以活跃状态进场。”
569.	对常驻牌产生的影响
569.1.	常驻牌的被动技能通常只会在场上时启用。
570.	对场地外卡牌产生的影响
570.1.	处于场地外区域的卡牌，其被动技能将自行描述其适用的条件。 举例：被动技能“仅可在对手的回合中将我打出”适用于可以打出该卡牌的所有区域。
570.2.	被动技能可以在卡牌打出时改变其费用。
570.2.a.	这类技能将始终适用于可打出其卡牌的所有区域。
571.	替换效果
572.	一种可以改变另一游戏效果或游戏规则应用方式的技能。
572.1.	被动技能可能产生替换效果。

572.2.	触发式技能可能产生替换效果。
573.	替换效果会干预游戏效果的执行过程，或改变具体的执行方式。
573.1.	<p>替换效果的描述中会出现“改为”一词，可以以此识别。</p> <p>举例：“中娅沙漏”卡牌写有以下文本：“下一次当友方单位被摧毁时，改为将此牌摧毁，然后以休眠状态将该单位召回。”这便是一个替换效果，可以改变任意“导致友方单位被摧毁”的游戏效果的执行方式。</p>
574.	替换效果会改变游戏的标准流程，包括其它卡牌的执行方式。
575.	如果执行同个事件时出现了一个以上的 替换效果 ，则由受执行对象的拥有者决定 替换效果 的执行顺序。
575.1.	如果受执行对象为玩家，则由该玩家决定 替换效果 的执行顺序。
575.2.	如果受影响的对象是 未受控制的战场 ，则由当前回合玩家决定 替换效果 的执行顺序。
576.	主动技能
577.	<p>主动技能是一种可重复效果，带有一定费用。这类技能也要经过加入结算链、进行结算的过程，与打出卡牌的过程类似。</p> <p>想获取更多有关信息，请查阅规则 554. 打出卡牌。</p>
577.2.	<p>主动技能的卡牌文本格式为：费用 + 冒号 + 具体效果。</p> <p>例如：“[2]：抽一张牌。”就是一个主动技能。其费用为 2 点法力。其效果为抽一张牌。</p>
577.3.	主动技能 会使用结算链。
577.3.a.	宣告激活技能 。
577.3.a.1.	技能会进入结算链，但因为不会出现技能卡牌的缘故，因此需要玩家自行记录结算链进入 闭环状态 。
577.3.b.	这一过程与规则 557 到 563 的步骤指示相同，不过要将所有“打出”字样换为“激活”，将所有“卡牌”字样换为“技能”。
577.3.c.	继续执行 结算链 。
577.3.c.1.	对手有机会视情况进行应对，与有卡牌被打出至结算链时相同。
577.3.c.2.	如果没有采取进一步行动，则开始执行该 主动技能 。
578.	主动技能 的控制玩家可以选择是否将其激活，以及将其激活的时机。
579.	主动技能 会出现在 游戏物体 和部分 法术卡牌 上。
580.	大部分情况下，只有当单位位于 场上 时才能激活。
581.	所有 主动技能 都只能在控制玩家的回合和 开环状态 下激活。
582.	触发式技能

583.	触发式技能 是一种可重复效果，在满足特定条件时即会触发。
583.1.	<p>触发式技能的标志为技能描述中出现的“当……时”、“每当……时”。</p> <p>举例：“当你征服此处时，你可以选择消耗一个增益，以此抽一张牌。”</p> <p>举例：“在你回合结束时，让两枚符文变为活跃状态。”</p>
583.2.	触发式技能 具有条件和效果。
583.2.a.	具体条件会在“当……时”中说明。
583.2.b.	效果则是在条件短句逗号后描述的指示。
583.3.	条件满足时， 触发式技能 就会和 主动技能 一样行动，被放置到 结算链 。
583.3.a.	触发式技能 可以在任意玩家的回合中放置到 结算链 ，无论 闭环状态 或 开环状态 。
583.3.b.	如果同一时间有多个 触发式技能 被触发，则由控制 技能 的玩家选择它们放置到 结算链 的顺序。
583.3.b.1.	如果同时触发的多个 触发式技能 由多个不同玩家控制，则从 回合玩家 开始，随后按照 回合顺序 ，每名玩家依次将自己的 触发式技能 放置到 结算链 。
584.	对 常驻牌 产生的影响
584.1.	在 场上 时通常会启用。
584.2.	只有在 场上 时， 常驻牌 的 触发式技能 才能对其 条件 进行判定。
585.	对 场地外卡牌 产生的影响
585.1.	触发式技能 对 场地外卡牌 的影响，取决于其所在区域的信息隐私等级。
585.2.	<p>处于场地外的触发式技能将自行描述其适用的条件。</p> <p>举例：触发型技能“每当你征服一处战场时，你可以选择弃置一张手牌，以此让此牌从废牌堆返回你的手牌”，只会在该卡牌处于废牌堆时触发，且无法在别的位置触发。</p>
586.	游戏行动
587.	游戏行动 指的是玩家可以在游戏过程中执行的行动。
588.	除非另有规定或指示，否则玩家只能在自己的回合中执行 游戏行动 。
589.	游戏行动 分为两种：
589.1.	自决行动
589.1.a.	<p>自决行动是一种游戏行动，可在玩家回合处于普通开环状态时的任意时机执行。</p> <p>想获取更多有关信息，请查阅规则 507. 回合状态。</p>
589.1.b.	玩家可在自己的回合中进行任意数量的 自决行动 。
589.1.b.1.	必须满足适用条件。

589.1.b.2.	必须支付必要费用。
589.1.b.3.	<p>不得导致任何被禁止的游戏动作被执行、或出现被禁止的游戏状态。</p> <p>举例：玩家无法使用“标准移动”的自决行动将单位移动至已经由两位其他玩家的单位占据的战场。</p>
589.2.	限定行动
589.2.a.	限定行动 是指由法术、技能或回合进程中的情景规定玩家执行的游戏行动。玩家自己无法决定执行是否执行这些行动。
589.2.b.	<p>这些行动只有在执行某个特别指定玩家进行某些活动的效果时，或在回合中的指定情景下才能执行。</p> <p>举例：玩家可以在开始阶段的抽牌步骤中进行抽牌，也可以在获得法术或技能指示时进行抽牌。除此之外，玩家无法在其它时间自主选择进行抽牌。</p>
590.	行动类型
591.	抽牌
591.1.	抽取 卡牌时，玩家从 主牌堆 的顶部抽一张牌，再将其添加到自己的手牌中。
591.2.	这是一个 限定行动 。
591.2.a.	每个玩家都会在 开始阶段的抽牌步骤 期间抽一张牌。
591.2.b.	当其它游戏效果指示玩家抽牌时，玩家便可以抽牌。
591.3.	该行动的表达格式为“抽 X 张牌”。
591.4.	如果玩家试图抽取的卡牌多于 主牌堆 中的可用卡牌，则采取以下行动：
591.4.a.	有多少牌，抽多少牌。
591.4.b.	<p>进行燃尽。</p> <p>想获取更多有关信息，请查阅规则 607. 燃尽。</p>
591.4.c.	抽取完成 抽牌 行动所需的其余卡牌。
592.	休眠
592.1.	休眠 是一种行动，用来表示非法术 游戏物体 “暂时耗尽了能量”。
592.1.a.	按照与 激活 相反的方式将卡牌旋转 90 度、或直接将卡牌横置于你面前，即可将其标记为“ 休眠 ”状态。
592.1.b.	已经处于 休眠状态 的单位无法再次进入 休眠状态 。
592.1.c.	如果一名已经处于 休眠状态 的单位被指示进入 休眠状态 ，则不会发生任何额外情况。
592.2.	“ 休眠 ”是 游戏物体 的一种状态，可以被其它游戏效果和规则引用。

592.3.	这是一个 限定行动 。
592.3.a.	大部分的 休眠 行动都是用于支付激活式技能或 自决行动 的费用。 举例：单位进行标准移动的费用，便是进入休眠状态。
592.4.	当 休眠 被列为行动的 费用 时，这项行动必须能够完成，才能进行费用支付。 举例：一个法术的描述为：“你必须让一名友方单位进入休眠状态，作为打出我的额外费用。”如果一名友方单位已经处于休眠状态，则无法再以“使其进入休眠状态”的方式支付该法术的费用——因为其额外费用未得到支付。
592.5.	在技能中， 休眠 图标代表“让我/此牌进入休眠状态”的费用。其图样类似横置的卡牌。
593.	激活
593.1.	激活 是一种行动，用来表示非法术 游戏物体 能够进行行动。
593.2.	按照与 休眠 相反的方式，将卡牌旋转 90 度，以纵向置于你面前，即可将其标记为“活跃”状态
593.3.	“ 活跃 ”是 游戏物体 的一种状态，可以被其它游戏效果和规则引用。
593.4.	这是一个 限定行动 。
593.4.a.	玩家在其回合开始阶段的 激活 步骤期间，将其控制的所有非法术 游戏物体 设为活跃状态。
593.4.b.	如受到效果或法术的指示，玩家也可以让其 游戏物体 进入活跃状态。
594.	回收
594.1.	回收 卡牌是指玩家从特定区域选择一张或多张卡牌，然后将其放到相应牌堆的底部。
594.1.a.	主牌堆 的卡牌被 回收 时，会回到 主牌堆 中。
594.1.b.	符文 被 回收 时，会回到 符文牌堆 中。
594.2.	这是一个 限定行动 。
594.2.a.	当其它游戏效果或费用指示玩家 回收 卡牌时，玩家必须从指定的区域回收卡牌。
594.3.	当 回收 被列为行动的 费用 时，这项行动必须能够完成，才能进行费用支付。 举例：“蔚 铲除者”拥有“从废牌堆回收一张卡牌，然后让我本回合内 $\psi +1$ ”的技能。每次玩家激活此技能时，都需要从废牌堆中回收一张卡牌，作为支付费用。如果玩家的废牌堆中没有卡牌，则无法支付费用，因此无法激活技能。
594.4.	回收 作为效果的一部分时，玩家必须从指定区域 回收 所有能被 回收 的卡牌。
594.5.	如果同时有 2 张或以上的卡牌被 回收 到 主牌堆 ，则要以随机顺序放置到牌堆底部。 举例：“拾荒小能手”拥有“从废牌堆中回收三张牌，支付[1]，  ：抽一张牌”的技能。要支付这一技能的费用，需要其控制者从自己的废牌堆中选择三张卡牌，将其以随机顺序放到 主牌堆 底部。
594.5.a.	如果同时有 2 张或以上的卡牌被 回收 到 符文牌堆 ，则要以拥有者安排的顺序放置到牌堆底部。

594.6.	<p>该行动的表达格式可能体现为“从[区域]回收 X 张牌。”这句话代表的行动为：由受到指示的玩家从相关区域中选择 X 张牌，将其回收。</p> <p>举例：“蒙多医生 医术专家”拥有“在你的回合开始阶段，从废牌堆中回收三张牌”的技能。在这个技能进行结算的过程中，其控制者要从自己的废牌堆中回收三张卡牌。如果该玩家的废牌堆中卡牌不足三张，则有多少就回收多少。</p>
595.	打出
595.1.	<p>玩家支付卡牌的相关费用，即可打出卡牌。</p> <p>想获取更多有关信息，请查阅规则 554. 打出卡牌。</p>
595.2.	这是一个 自决行动 。
595.2.a.	只要玩家有足够资源支付卡牌的相关费用，就可以 打出卡牌 。
595.3.	游戏效果可能会导致卡牌在结算过程中被 打出 。
595.3.a.	这会将 打出 视为 限定行动 。
595.3.b.	按照正常流程执行所有 打出 步骤，除非游戏效果另外说明要将打出行动作为 限定打出效果 。
595.3.c.	如果玩家被指示按照这种方式 打出 卡牌，却没有符合条件的卡牌可以 打出 ，则不会发生任何操作，且结算继续。
595.4.	某些 技能 则会在卡牌打出时触发，或者会检查卡牌是否打出。
595.4.a.	这类技能会在卡牌效果的结算使打出卡牌的动作完成时触发。
595.4.b.	<p>如果有游戏效果阻止了卡牌的结算（如卡牌被无效化），则卡牌视为未打出，以“卡牌打出”作为触发条件的技能也不会触发。</p> <p>想获取更多有关信息，请查阅规则 601. 无效化。</p>
596.	移动
596.1.	移动 指的是 游戏物体 在 场上的两个位置 之间移动的行动。
596.2.	移动 是一种 限定行动 。
596.2.a.	玩家只能在 游戏效果 或 费用 的指示下移动游戏物体。
596.2.b.	<p>单位自有的标准移动也可能导致移动发生。</p> <p>想获取更多有关标准移动的信息，请查阅规则 140。</p>
596.3.	单位 自有的 标准移动 属于 自决行动 。
596.3.a.	费用 ：使 单位 进入休眠状态。
596.3.b.	效果 ： 移动该单位 。
597.	待命

597.1.	将一张卡面朝下放在你控制的战场上，即视为让该卡牌进入 待命状态 。
597.2.	待命 是一个 自决行动 。
597.2.a.	<p>待命关键词可以让玩家在满足前提条件时，支付费用让手牌中带有待命关键词的卡牌进入待命状态。</p> <p>想获取更多有关信息，请查阅规则 723. 待命。</p>
597.3.	<p>在战场上正面朝下放置的卡牌，其游戏属性和权限由将其放置在那里的效果决定。</p> <p>举例：带有待命关键词的卡牌可以在其首次进入待命状态后的任意后续回合以[0]费用打出，这个规则是待命关键词的属性。</p>
597.4.	<p>当正面朝下的卡牌即将被放入隐私属性为“私密”或“隐秘”的区域，或游戏结束时，其拥有者需要将其展示给所有玩家。</p> <p>想获取更多有关信息，请查阅规则 127. 隐私。</p>
598.	弃置
598.1.	弃置卡牌 ，是指将玩家手牌中的卡牌直接放进其废牌堆，而不激活或执行其卡面规则文本的行动。
598.1.a.	执行弃置行动的玩家，可以选择将哪些牌送入其废牌堆，也可以利用 私密 信息进行这一行动。
598.1.b.	时机为“当我被弃置时”的技能、或其它以“被弃置时”为触发时机的 触发式技能 ，须在弃置卡牌的动作发生后执行其效果。
598.2.	弃牌 是一种 限定行动 。
598.2.a.	当游戏效果或费用指示玩家 弃置 卡牌时，玩家就必须遵照指示行动。
598.3.	<p>当弃置被列为行动的费用时，这项行动必须能够完成，才能进行费用支付。</p> <p>举例：一张卡牌拥有“弃置两张手牌：对战场上的一单位造成 2 点伤害”的技能。要激活此技能，该卡牌的控制者必须拥有至少两张手牌，且必须可以将两张手牌弃置。</p>
598.4.	<p>当弃置作为效果的一部分时，玩家必须从手牌中弃置所要求最大数量的卡牌。如果指示中要求的弃置卡牌数超过其手牌数量，则无视进一步的弃牌指示。</p> <p>举例：“卧底特工”拥有“绝念：弃置两张手牌，然后抽两张牌。（当我被摧毁后，发动此效果）”的技能。如果“卧底特工”的控制者拥有两张或以上手牌，则必须弃置两张手牌。如果该控制者仅有一张手牌，则需要弃置一张手牌，并无视进一步的弃牌指示。如果该控制者没有手牌，则完全无视弃牌指示。最后，无论其究竟弃置了几张手牌，都可抽两张牌。</p>
598.5.	该行动的格式为“弃置 X 张牌”。
599.	眩晕
599.1.	眩晕 是指选择场地上的一名或多名 单位 ，使其 眩晕 的行动。
599.1.a.	眩晕 是一种二元状态——单位要么被 眩晕 ，要么没有被 眩晕 。
599.1.a.1.	<p>已经被眩晕的单位无法再次被眩晕。</p> <p>举例：“星蚀先锋”拥有“每当你眩晕一名敌方单位时，让我变为活跃状</p>

	<p>态，且本回合 ♣ +1”的技能。其控制者打出一张法术：“眩晕一个单位。”该控制者也可选择一个已经受到眩晕的单位作为目标，但若如此选择，星蚀先锋的技能便不会触发。</p>
599.1.a.2.	<p>受到眩晕的单位将在下个结束步骤开始时失去眩晕状态。</p>
599.1.b.	<p>被眩晕的单位无法在战斗中为伤害贡献战力。</p>
599.1.c.	<p>被眩晕的单位仍须受到等同于或大于其全部战力的伤害才会被摧毁。</p>
599.2.	<p>眩晕是一种限定行动。</p>
599.2.a.	<p>玩家只能在游戏效果的指示下眩晕单位。</p>
600.	<p>展示</p>
600.1.	<p>从一名或多名玩家无法获得信息的区域中拿起某张卡牌，并向所有玩家展示的过程，即称为“展示”。</p>
600.1.a.	<p>“展示”是一个临时状态，不是区域。</p>
600.1.a.1.	<p>其他卡牌（包括被展示的卡牌）均可引用“被展示”的行动。</p>
600.1.a.2.	<p>被展示的卡牌会留在所处的区域。</p> <p>举例：一张卡牌从一名玩家的主牌堆顶部被展示后，仍是该玩家主牌堆的顶部卡牌。</p>
600.1.b.	<p>除非另有描述，被展示的卡牌只会暂时成为所有玩家均可知悉的信息，不会执行任何其他效果。</p>
600.2.	<p>展示是一种限定行动。</p>
600.2.a.	<p>玩家只能在游戏效果的指示下，从私密或隐秘区域展示卡牌。</p>
600.2.b.	<p>在《符文战场》的游戏过程中，玩家可以选择向一名或多名玩家分享私密信息。这一行动不会被视作“展示”，也不会触发任何在“卡牌被展示时”触发的效果。</p>
600.3.	<p>此行动的格式为“展示[区域]的 X 张牌”。</p> <p>举例：“展示主牌堆顶部的 2 张牌”的执行方法为：从你的主牌堆顶部拿出两张牌，将其展示给所有玩家，让所有玩家清晰阅读并理解卡牌内容。当所有玩家都已获得机会查看并理解展示的信息后，将这两张卡牌以原有顺序放回主牌堆顶部即可。</p>
600.4.	<p>游戏效果可在卡牌被展示时，对受到展示的卡牌进行操纵或影响。</p>
600.4.a.	<p>卡牌被展示时，可受到进一步的操纵或使用。某些情况下，被展示的卡牌放回的区域也会受到调整。</p> <p>举例：“展示主牌堆顶部的 2 张牌。将其中一张加入你的手牌，并将另一张回收”的执行方法为：从你的主牌堆顶部拿出两张牌，将其展示给所有玩家，让所有玩家清晰阅读并理解卡牌内容。当所有玩家都已获得机会查看并理解展示的信息后，你可以从中选择一张放入手牌。未被你选中的一张则会被回收，放到主牌堆底部。</p>
601.	<p>无效化</p>

601.1.	取消一名玩家执行、激活或打出卡牌行动的过程，即视为“ 无效化 ”。
601.1.a.	受到 无效化 的卡牌将不会产生任何效果，并直接进入废牌堆。
601.1.b.	受到 无效化 的卡牌将不会视为被打出。
601.1.c.	卡牌受到 无效化 后，不会退还将其打出的费用。
601.1.c.1.	这也包括“额外费用”。
601.2.	无效化是一种 限定行动 。
601.2.a.	玩家只能在 游戏效果 的指示下将卡牌 无效化 。
601.3.	该行动的格式为“ 无效化 [结算链中的卡牌或技能]”。
602.	增益
602.1.	<p>将一个增益指示物放到单位上的行为，即视为“增益”。</p> <p>想获取更多有关信息，请查阅规则 701. 增益。</p>
602.1.a.	“ 增益 ”也可以是游戏物体。
602.1.b.	要给予 单位增益 ，将一个 增益指示物 （如果该单位尚未拥有）放到单位上即可。
602.1.b.1.	如果该单位已经拥有一个 增益指示物 ，则不会获得另一个 增益指示物 。
602.1.c.	<p>带有增益指示物的单位仍可被“给予单位增益”的行动选择为目标，但在执行时不会额外获得增益。</p> <p>举例：法术：“给予一个单位增益。然后，如果其通过此方法获得增益，则抽一张牌”。该法术会在没有增益指示物的单位上放置一个增益指示物，随后法术的控制者抽一张牌。然而，如果该玩家选择了一个已经带有增益指示物的单位，则无法抽牌。</p>
602.2.	增益 是一种 限定行动 。
602.2.a.	玩家仅可在 游戏效果 的指示下给予 单位增益 。
602.3.	<p>该行动的格式为“给予[一个或以上单位]增益。”</p> <p>举例：“给予一单位增益。”</p> <p>举例：“给予一名友方单位增益”</p> <p>举例：“给予同一个战场上的两名友方单位增益。”</p>
603.	放逐
603.1.	<p>将一张卡牌从任意区域放置到放逐区域的行为，即视为“放逐”。</p> <p>想获取更多有关信息，请查阅规则 107.5. 放逐。</p>
603.2.	一张卡牌受到 放逐 时，将直接从原位置放置到 放逐 区域。

603.2.a.	放逐不属于 摧毁 。
603.2.b.	放逐不属于 弃置 。
603.3.	卡牌和效果可以引用被同一个游戏物体（即该卡牌和效果）放逐的卡牌。
603.3.a.	<p>一个游戏物体或游戏效果产生多个放逐卡牌的实例时，该游戏物体或游戏效果无法引用被同名物体或源自同名卡牌的效果放逐的其他卡牌。</p> <p>举例：法术：“放逐你主牌堆顶部的一张牌。当你在本回合征服一处战场时，抽取该卡牌。”</p> <p>此卡牌效果允许你在符合条件的情况下，从放逐区域抽取被放逐的卡牌。</p> <p>如果有多个同样效果的卡牌同时打出，则每个效果均分别触发。每张卡牌也将分别抽取。</p> <p>如果回合玩家在没有抽取该卡牌的情况下选择放弃行动，则该卡牌将无限期停留在放逐区域。如果该玩家又打出一张相同的法术，放逐了另一张卡牌，并满足了法术设定的条件，则可打出最新被放逐的卡牌，但不能打出上一张被放逐的卡牌。</p>
603.4.	放逐 是一种 限定行动 。
603.4.a.	玩家仅可在 游戏效果 的指示下对卡牌或常驻牌进行 放逐 。
603.5.	<p>该行动的格式为“放逐[一张或以上的卡牌或常驻牌]。”</p> <p>举例：“放逐你的一张手牌。”</p> <p>举例：“放逐你废牌堆中的两张卡牌。”</p> <p>举例：“查看你主牌堆顶部的两张牌。选择其中一张加入手牌，并放逐另一张卡牌。”</p>
604.	摧毁
604.1.	常驻牌 从场上被转入废牌堆的行动，即视为“ 摧毁 ”。
604.1.a.	摧毁可以为 主动发动 ，也可以为 被动发动 。
604.1.a.1.	在游戏效果指示下或作为卡牌或技能的费用而进行的摧毁行动，视为 主动摧毁 。
604.1.a.2.	由于 致命伤害 或其他游戏状态的结果而进行的摧毁行动，视为 被动摧毁 。
604.2.	常驻牌 被 摧毁 时，将从其所在位置放置到废牌堆。
604.2.a.	只有当其所在位置是场上区域时，方可视为被 摧毁 。
604.2.b.	这个行为不属于 移动 。
604.3.	摧毁 是一种 限定行动 。
604.3.a.	玩家仅可在 游戏效果 的指示下对单位进行 摧毁 。

604.4.	<p>该行动的格式为“摧毁[一张或以上的常驻牌。]”</p> <p>举例：“摧毁一名敌方单位。”</p> <p>举例：“将我摧毁，支付[2]：抽一张牌。”</p> <p>举例：“摧毁所有装备。”</p>
605.	获得资源
605.1.	将资源放入玩家 符文池 的行动，即视为“ 获得 ” 获得 。
605.2.	带有“ 获得资源 ”的法术和激活型技能将立即进行结算。这类法术和技能无法成为 反应 的目标。
605.3.	<p>带有“获得资源”且拥有反应标签的激活型技能，可以在其他法术与技能打出或结算时激活，也可以在这些法术与技能需要支付资源的任何时间激活。</p> <p>举例：玩家在启动“打出法术”的过程前，可以通过任意方式获得法力与符能。启动该过程后，玩家也可以在“支付费用”步骤，选择激活带有“获得”的反应效果，获得法力或符能并支付费用。</p>
605.4.	获得资源 是一种 限定行动 。
605.4.a.	玩家仅可在 游戏效果 的指示下 获得资源 。
605.5.	<p>该行动的格式为“获得[一种或以上的资源]。”</p> <p>举例：“获得[2]”，意为“获得 2 法力。”</p> <p>举例：“：获得 ”，意为“获得 1 序理特性的符能。”</p> <p>举例：“获得[1] ”，意为“获得 1 法力和 1 翠意特性的符能。”</p>
606.	召出
606.1.	从一名玩家的 符文牌堆 顶部抽取一张或以上 符文 、将其放入场中的行动，即视为“ 召出 ”。
606.2.	<p>指示玩家召出 1 个或以上符文的游戏效果，可能会指明这些符文进场的条件或情况。</p> <p>举例：法术：“召出一枚休眠的符文。”随着该法术开始结算，其控制者将其符文牌堆顶部的符文放入场中，且该符文以休眠（而非活跃）状态入场。</p>
606.3.	召出 是一种 限定行动 。
606.3.a.	玩家仅可在 游戏效果 的指示下召出符文。
606.4.	<p>该行动的格式为“召出 X 枚符文”，后面可能跟有相应条件或规定。</p> <p>举例：“召出一枚符文。”</p> <p>举例：“打出我时，召出一枚休眠的符文。”</p> <p>举例：“召出两枚休眠的符文。如果你无法以此方式召出两枚符文，则抽一张牌。”</p>

607.	燃尽
607.1.	如果玩家在 主牌堆 耗尽时尝试进行以下任意行动，则必须执行“ 燃尽 ”：
607.1.a.	抽取一张或以上的卡牌。
607.1.b.	查看或展示 主牌堆 卡牌。
607.1.c.	将 主牌堆 一张或以上的卡牌放入废牌堆。
607.2.	要执行 燃尽 ，玩家需要遵循以下步骤：
607.2.a.	将废牌堆洗牌后放入主牌堆。
607.2.b.	选择一名对手，使其获得 1 分。
607.2.c.	<p>执行原本让自己触发燃尽的行动。</p> <p>举例：一名玩家在主牌堆耗尽的情况下，在抽牌步骤尝试抽取一张卡牌，因此触发燃尽。该玩家转而将废牌堆洗牌后放入主牌堆；选择一名对手，使其获得 1 分；最后，该玩家抽一张牌。</p>
607.3.	玩家的主牌堆可能在执行 燃尽 时仍然为空，这通常是因为其废牌堆同样为空。当其尝试再次执行原本触发 燃尽 的行动时，将再次触发 燃尽 。
607.3.a.	除非有其他效果干预，否则这一过程将使该玩家持续燃尽，每次令一名对手获得 1 分，直至一名对手到达获胜得分、赢得游戏。
607.4.	燃尽 是一种 限定行动 。
607.4.a.	玩家仅可在 游戏效果 的指示下进行燃尽。
607.5.	<p>燃尽是一种替换效果。</p> <p>想获取更多有关信息，请查阅规则 571. 替换效果。</p>
608.	移动
609.	移动 是一种 限定行动 。
609.1.	<p>常驻牌从场上的任意位置移动至场上的另一位置，即算作移动（修正性的召回行动除外）。</p> <p>想获取更多有关信息，请查阅规则 596. 移动。</p>
609.2.	卡牌改换游戏区域的事件本身不构成 移动 。
609.3.	移动 为立即完成。
609.3.a.	常驻牌 不存在“处于两个位置之间”的状态。
609.3.b.	常驻牌 只有两种位置：处于 移动前 的 起始位置 ，或处于 移动后 的 终点位置 。
609.3.c.	移动 不涉及 结算链 ，也无法被其他人反应。
610.	移动 的定义为： 常驻牌 从 起始位置 前往 终点位置 的行动。

610.1.	起始位置 为常驻牌开始移动前的所在位置。
610.2.	终点位置 为常驻牌完成移动后的所在位置。
610.2.a.	在超过两名玩家的游戏模式中，带有待结算战斗或进行中战斗的战场在所有类型的移动中均视为 无效终点位置 （无论是 标准移动 与否）——若该战场中没有玩家的常驻牌，则该玩家控制的 单位 无法移动至该战场。
610.2.b.	<p>当一个行动需要进行移动，且该移动会导致单位出现在一个战场上，而该战场正在发生的战斗双方并不包含该单位的控制者（无论是进行中还是待结算），则该单位改为召回。</p> <p>想获取更多有关信息，请查阅规则 616. 召回。</p>
610.3.	单位 是唯一可以移动的常驻牌。
611.	<p>玩家可以选择使用标准移动，移动自己的单位。</p> <p>想获取更多有关标准移动的信息，请查阅规则 140。</p>
612.	法术 、 技能 或其他效果都可能导致 移动 发生。
612.1.	移动 的来源将进一步阐述该移动对于 终点位置 合法性的要求。
612.2.	无论使用什么方法， 单位 都 不得移动 到已有 2 名其他玩家单位的 战场 。
613.	单位 在 移动 时，可能在不触发战斗的情况下造成 法术对决 。
613.1.	如果 移动 导致一处此前没有任何玩家控制 单位 的 战场 进入 争夺 状态，则会开启 法术对决 。
614.	单位 在 移动 时可能造成 战斗 。
614.1.	<p>如果移动导致一处战场因同时存在敌对玩家控制的单位而进入争夺状态，则会触发战斗。</p> <p>想获取更多有关信息，请查阅规则 620. 战斗。</p>
615.	移动 行动完成后，进行 清理 。
616.	召回
617.	常驻牌 在不使用 移动 的情况下变换位置的行动，即视为 召回 。
618.	召回 不属于 移动 。
618.1.	召回 不会触发那些由 移动 行动触发的 触发型技能 。
618.2.	召回 会导致 常驻牌 变换位置。
618.3.	限制或阻止 移动 的游戏效果无法对 召回 产生影响。
619.	装备可以被 召回 。
619.1.	<p>装备通过创造或打出而出现在战场，或以任何理由出现在战场时，会在下次清理时被召回至其控制者的基地。</p> <p>举例：中娅沙漏是一件带有待命技能的装备，因此能够以待命状态进入战场，并在稍后被打出</p>

	至该战场。如果中娅沙漏以待命状态打出，则必须打出至该战场。其将在下一次清理时被召回至其控制者的基地。
620.	战斗
621.	发生清理时，若结算链上没有任何效果，且同一片战场中同时存在两位敌对玩家控制的单位，便会触发战斗。
622.	如果同一片战场中同时存在两名敌对玩家控制的单位，但战斗步骤尚未启动，则该战斗视为待结算状态。
622.1.	如果同时有多片战场存在两名敌对玩家控制的单位，则由回合玩家决定先对哪场战斗进行结算。
622.2.	如果待结算战斗在战斗步骤开始前便不再处于待结算状态，则不会进行结算或执行。
623.	战斗仅会在两名（且只有两名）玩家控制的单位之间发生。
623.1.	<p>在超过两名玩家的游戏模式中，带有待结算战斗或进行中战斗的战场在所有类型的移动中均视为无效终点位置（无论是标准移动与否）——若该战场中没有玩家的常驻牌，则该玩家控制的单位无法移动至该战场。</p> <p>想获取更多有关无效终点位置的信息，请查阅规则 610.2.a.。</p>
623.2.	在超过两名玩家的游戏模式中，对未涉及该战斗的玩家而言，带有待结算战斗或进行中战斗的战场均属于无效位置，无论使用什么办法，都无法将任何单位打出至该位置。
623.2.a.	如果某效果需要将单位打出至存在待结算战斗或进行中战斗的战场，且打出单位的控制者未参与相应战斗，则改为将该单位打出至其控制者的基地。
623.2.b.	<p>相应效果若提到“此处”，则其指代的位置改为控制者的基地——即该单位打出的位置。如果此动作导致后续效果失效，则将其视为该效果的目标指定失败而导致的失效。</p> <p>想获取更多有关目标指定失效的信息，请查阅规则 559.3.c. 目标选取。</p>
623.3.	如果有某个选择导致超过两名玩家同时进入一场战斗，则该行动被视为无效，无法完成。
624.	战斗步骤
625.	法术对决步骤
625.1.	法术对决将在此时开启。
625.1.a.	确立谁是进攻方，谁是防守方。
625.1.a.1.	令战场进入争夺状态的玩家，即进攻方。
625.1.b.	未令战场进入争夺状态的玩家，即防守方。此时，根据双方的静态战斗技能，调整单位战力。
625.1.b.1.	带有强攻属性的进攻方单位，其战力在此时将按照强攻的数值进行调整。
625.1.b.2.	带有坚守属性的防守方单位，其战力在此时将按照坚守的数值进行调整。
625.1.c.	玩家将创建初始结算链（如适用），随后开始朝其中添加项目。
625.1.c.1.	如果触发了“当我进攻时”触发式技能，则将其添加到初始结算链。

625.1.c.2.	如果触发了“当我防守时” 触发式技能 ，则将其添加到 初始结算链 。
625.1.d.	如果创建 初始结算链 ，则进入 闭环状态 。
625.1.d.1.	否则， 法术对决 照常保持 开环状态 ，继续进行。
625.1.e.	进攻玩家变成活跃玩家 。
625.1.f.	玩家可以照常继续执行 结算链 上的任何行动。
626.	战斗伤害步骤
626.1.	法术对决 关闭时， 进攻方 和 防守方 依据当前的 战力 ，对受到攻击的 战场 结算 战斗伤害 。
626.1.a.	只有当 进攻方 和 防守方 皆存留在该位置时， 战斗伤害步骤 才会发生。
626.1.a.1.	如果到此步骤， 进攻方单位 和 防守方单位 都未留存在 战场 ，则不会发生 战斗 。继续进行 步骤 4 。
626.1.b.	计算所有 进攻方单位 的 战力 之和。
626.1.c.	计算所有 防守方单位 的 战力 之和。
626.1.d.	从 进攻方 开始，每名玩家将等同于其 战力 总和的伤害量分配给对方的 单位 。
626.1.d.1.	带有 壁垒 属性的 单位 必须首先承担其 致命伤害 ，之后才轮到其他单位。
626.1.d.1.a.	提示： 致命伤害 是指等于或超过 单位战力 的非零伤害。
626.1.d.2.	<p>在其它单位承担伤害之前，必须先向一个单位分配可以将其摧毁的致命伤害。</p> <p>举例：如果玩家有 5 点伤害要分配给四名战力为 3 的单位，不可选择将 2 点伤害分配给其中一名单位，而将 1 点伤害分配给其余 3 名单位。必须将至少 3 点伤害分配给其中一名单位，再将剩余的 2 点伤害分配给另一名单位。</p>
626.1.d.3.	<p>如果可以，玩家必须遵守关于伤害分配的所有要求和限制。</p> <p>举例：一名玩家正在为以下单位分配伤害：一个带有壁垒属性（“我在战斗中首先承担伤害。”）的单位、凯特琳 守望者（“我在战斗中最后承担伤害”），还有另一个没有任何技能的单位。该玩家必须先将战斗伤害分配给带有壁垒属性的单位，再来是没有技能的单位，最后才是凯特琳。</p>
626.1.d.4.	<p>如果多个单位的技能或效果要求玩家以相同的优先级为其分配伤害，则玩家可以任意顺序为这些单位分配伤害。</p> <p>举例：一名玩家正在为以下单位分配伤害：两个带有壁垒属性（“我在战斗中首先承担伤害。”）的单位和一个没有任何技能的单位。该玩家选择其中一个带有壁垒属性的单位，为其分配战斗伤害。随后，该玩家必须先将剩余的伤害分配给另一个带有壁垒属性的单位，之后才轮到没有技能的单位。</p>
627.	结算步骤
627.1.	移除受到 致命伤害 的 单位 。

627.1.a.	提示： 致命伤害 是指等于或超过 单位战力 的非零伤害。
627.2.	如果 进攻方 和 防守方 皆有 单位 留存在 战场上 ，则 进攻方单位 被召回。 想获取更多有关信息，请查阅规则 616. 召回。
627.3.	如果没有 防守方单位 留存，但仍存在 进攻方单位 ，则 战场 视为 被征服 。
627.3.a.	这将导致 战场的控制权 易主，随后引发 征服 。 想获取更多有关 控制 的信息，请查阅规则 179. 控制。 想获取更多有关 征服 的信息，请查阅规则 630.1。
627.4.	清除该 战场 的 争夺 状态。
627.5.	清除所有 位置 所有 单位 的所有标记伤害。
628.	进行 清理 。
629.	得分计算
630.	玩家可以通过两种方式 得分 ：
630.1.	征服 ：玩家获得一处 战场 的 控制权 （该战场必须是玩家尚未在本回合 得分 的场地）。
630.1.a.	在组队的 游戏模式 中，如果一处 战场 在 开始阶段 已被队友控制，则玩家无论如何都无法通过 征服 该战场 得分 。
630.2.	据守 ：玩家在回合 开始阶段 拥有一处 战场 的 控制权 。
631.	每个回合，玩家只能通过 征服 和 据守 从每个 战场 获得 一分 。
632.	玩家 得分 时，会发生两种情况：
632.1.	玩家根据自己的当前 得分 ，可获得最多 1 分。
632.1.a.	最后一分 有额外限制。
632.1.a.1.	需要注意的是，只有通过 征服 或 据守 获得的分数才会受到此限制。
632.1.b.	当玩家试图通过 得分 获得 分数 ，而其当前 总分数 距离 游戏模式 的 获胜得分 还有 1 分时，就会发生以下情况：
632.1.b.1.	如果玩家通过 据守得分 ，该玩家将直接获得 最后一分 。
632.1.b.2.	如果玩家通过 征服得分 ，并在本回合通过任一方法在每个 战场 都获得了 得分 ，那该玩家将获得 最后一分 。如果玩家通过 征服得分 ，但在本回合并未在每个 战场 都获得 得分 ，则该玩家将改为抽一张牌。
632.2.	在 得分 的 战场 上触发 得分技能 。
632.2.a.	在 被征服 的 战场 上触发 征服技能 。
632.2.b.	在 被据守 的 战场 上触发 据守技能 。

632.2.c.	这些技能仅会在 战场得分 时触发；即每名玩家每回合仅能触发一次。
633.	当玩家累积的 分数 等同于其 游戏模式 的 获胜得分 时，便会即刻 赢得游戏 。
634.	效果层
635.	游戏效果 改变 游戏物体 的特质、自有技能或其他属性的机制，即为“效果层”。
636.	效果层是一种组织结构。
636.1.	效果层不存在自有规则，也不会对游戏造成影响。
636.2.	效果层的作用只是将 游戏效果 对 游戏物体 的应用和顺序进行结构化处理，以保持一致性。
637.	效果层分为：
637.1.	改变特质的效果
637.1.a.	本效果层负责处理为 游戏物体 提供、移除或替换自有特质的效果。 名称 超级类型 类型 标签 控制者 费用 特性
637.1.a.1.	战力分配会在本效果层中处理。 举例：法术：“一名单位的战力在本回合变为 4。”该单位的战力在本效果层中设为 4。
637.1.b.	一个 游戏物体 变为另一个 游戏物体 的副本。
637.1.b.1.	所有特质（包括规则文本）会根据指向该副本的 游戏效果 ，对原始 游戏物体 的特质进行替换或添加。这项操作会在本效果层中执行。
637.1.c.	本效果层的效果可通过文本中的“成为”、“让……获得”、“视为”来识别。 举例：一张常驻牌拥有“其他友方单位视为约德尔人”的技能。其他友方单位便会在本效果层中获得约德尔人标签。
637.2.	改变技能的效果
637.2.a.	本效果层负责处理为 游戏物体 提供、移除或替换技能/规则文本的效果。 关键词 被动技能 添加规则文本 移除规则文本 将一个 游戏物体 的规则文本复制到另一个 游戏物体 上。
637.2.b.	本效果层的效果可通过文本中的“成为”、“让……获得”、“失去”、“获得”来识别。

	举例：一张常驻牌拥有“其他友方单位获得 预知 ”的技能。其他友方单位便会在本效果层中获得 预知 关键词。
637.3.	加减计算
637.3.a.	本效果层处理的是 游戏物体 特质数值的加减计算。 战力 法力费用 符能费用
637.3.b.	所有效果的应用都会通过加减的方式处理。
638.	如果一个以上的效果应用于同一效果层中的同一 游戏物体 ，或在同一 效果层 中相互应用，则这两个效果都将应用，但其顺序将由“ 依赖关系 ”决定。
638.1.	依赖关系 会在以下情况发生时建立：
638.1.a.	应用其中一个效果会改变另一个效果的存在；或
638.1.b.	应用其中一个效果会改变另一个效果可影响的物体数量；或
638.1.c.	应用其中一个效果会改变应用另一个效果时的结果
639.	如果在同一效果层中应用了一个以上的效果，但没有建立依赖关系，则这些效果将按照 时间顺序 应用。
639.1.	最先打出的效果会首先应用，最新打出的效果会最后应用。
640.	游戏模式
641.	《符文战场》中存在多种游玩方法。
642.	游戏模式 需要为游戏设定多种变量。
642.1.	玩家数量 ：游玩游戏的具体人数。
642.2.	玩家队伍 ：玩家在游戏期间的组织方式。
642.2.a.	此规则决定玩家为单独游玩，或组队游玩。
642.2.b.	此规则将决定对手的数量。
642.3.	获胜得分 ：玩家或队伍获胜需要获得的分数。
642.3.a.	获胜得分 可以为任意正整数。
642.4.	战场数量 ：决定游戏期间，由玩家提供、出现在游戏中的 战场 数量。
642.4.a.	这可能对竞赛设定中的卡组构筑要求产生影响。
642.4.b.	游戏使用的 战场 数可能少于玩家数。
642.5.	准备 ：此模式需要对准备步骤进行的调整。

642.6.	赛制： 获胜条件，以及游戏期间加入的额外规则。
642.7.	首回合流程： 对每名玩家的首个回合进行的调整。
642.8.	独特规则
642.8.a.	如果存在独特规则，将在此处列出。
643.	官方游戏模式
644.	1v1（决斗）
644.1.	2 名玩家
644.2.	1v1 每人需面对 1 名对手 不分队伍
644.3.	获胜得分： 8
644.4.	战场数量： 2
644.4.a.	每名玩家提供三个 战场 ，在自己构筑卡组期间将其加入卡组。一局游戏只会用到其中 1 个战场，由玩家在准备阶段选定。
644.5.	准备： 每名玩家从自己的三个 战场 中随机选出一个。剩余的两个战场将被移除，本局游戏中不予使用。选定的 战场 将放入 战场区 。
644.6.	赛制： 单局制。首个分数达到 获胜得分 的玩家将赢得 比赛 。
644.7.	首回合流程： 第二个行动的玩家，在自己游戏中首个 召出阶段 从自己的符文牌堆额外召出一张符文。
645.	1v1（比赛）
645.1.	2 名玩家
645.2.	1v1 每人需面对 1 名对手 不分队伍
645.3.	获胜得分： 8
645.4.	战场数量： 2
645.4.a.	每名玩家提供三个 战场 ，在自己构筑卡组期间将其加入卡组。一局游戏只会用到其中 1 个战场，由玩家在准备阶段选定。
645.5.	准备： 每名玩家从自己的三个 战场 中选出一个。剩余的两个战场搁置到一边，本回合游戏不予使用。选定的 战场 将放入 战场区 。本局游戏过后，使用的 战场 将被移除，本次 比赛 不再选用。之后的回合中，需要转而从剩余的搁置 战场 中选择一个。

645.6.	赛制： 三局两胜制。首个分数达到 获胜得分 的玩家将赢得该赛局。赢得一场比赛的玩家可获得 一个赛局分 。随后，双方玩家需重置游戏状态，移除之前使用的 战场 ，从搁置的 战场 中选择一个新的，再次进行游戏。首个赢得 两个赛局分 的玩家即告获胜。
645.7.	首回合流程： 第二个行动的玩家，在自己游戏中首个 召出阶段 从自己的符文牌堆额外召出一张符文。
646.	3 人乱斗（遭遇战）
646.1.	3 名玩家
646.2.	乱斗 每人需面对 2 名对手 不分队伍
646.3.	获胜得分： 8
646.4.	战场数量： 3
646.4.a.	每名玩家提供三个战场，在自己构筑卡组期间将其加入卡组。一局游戏只会用到其中 1 个战场，由玩家在准备阶段选定。
646.5.	准备： 每名玩家从自己的三个 战场 中随机选出一个。剩余的两个战场将被弃置，本局游戏中不予使用。选中的 战场 将在游戏开始前放置到三名玩家之间，在本局游戏中使用。
646.6.	赛制： 单局制。首个分数达到 获胜得分 的玩家将赢得 比赛 。
646.7.	首回合流程： 第一个行动的玩家，在自己游戏中首个 抽牌阶段 不从自己的符文牌堆抽牌。最后一个行动的玩家，在自己游戏中首个 召出阶段 从自己的符文牌堆额外召出一张符文。
647.	4 人乱斗（全面战争）
647.1.	4 名玩家
647.2.	乱斗 每人需面对 3 名对手 不分队伍
647.3.	获胜得分： 8
647.4.	战场数量： 3
647.4.a.	每名玩家提供三个 战场 ，在自己构筑卡组期间将其加入卡组。
647.4.b.	开启首个回合的玩家移除其 战场 。该战场不予使用。
647.5.	准备： 除起始玩家以外的每名玩家从自己的三个 战场 中随机选出一个。剩余的两个战场将被移除，本局游戏中不予使用。选中的 战场 将在游戏开始前放置到两名玩家之间，在本局游戏中使用。
647.6.	赛制： 单局制。首个分数达到 获胜得分 的玩家将赢得 比赛 。
647.7.	首回合流程： 第一个行动的玩家，在自己游戏中首个 抽牌阶段 不从自己的符文牌堆抽牌。最后一个行动

	的玩家，在自己游戏中首个 召出阶段 从自己的符文牌堆额外召出一张符文。
648.	2v2（熔岩大厅）
648.1.	4 名玩家
648.2.	2v2 每人需面对 2 名对手 每人拥有 1 名队友
648.3.	获胜得分： 11
648.4.	战场数量： 3
648.4.a.	每名玩家提供一个自己在卡组构筑期间加入卡组的 战场 。
648.4.b.	开启首个回合的玩家移除其 战场 。该战场不予使用。
648.5.	准备：
648.5.a.	除起始玩家以外的每名玩家从自己的三个 战场 中随机选出一个。剩余的两个战场将被移除，本局游戏中不予使用。选中的 战场 将在游戏开始前放置到两名玩家之间，在本局游戏中使用。
648.5.b.	两队交替进行自己的回合。
648.5.b.1.	首个玩家行动后，轮到对手行动，之后轮到首个玩家的队友行动，接着便轮到首个对手的队友，以此类推。
648.5.b.2.	如果队友面对面坐，则回合顺序照常按顺时针方向进行。
648.5.b.3.	如果队友并排而坐，则回合顺序在两队之间隔桌交替。
648.6.	赛制： 单局制。首个分数达到 获胜得分 的队伍将赢得比赛。
648.7.	首回合流程： 第一个行动的玩家，在自己游戏中首个 召出阶段 不从自己的符文牌堆抽牌。最后一个行动的玩家，在自己游戏中首个 召出阶段 从自己的符文牌堆额外召出一张符文。
648.8.	独特规则
648.8.a.	玩家可在 队友的回合 中打出法术。
648.8.b.	玩家在自己回合 开始阶段 ，由其队友控制的 战场 在这一回合内 不会计入该队伍的得分 。 举例：玩家不可先让队友撤出，再由自己征服队友之前控制的 战场 。
648.8.c.	队友之间不共享 控制权 。
648.8.c.1.	玩家不可将卡牌以 待命状态 打出到由队友控制的 战场 。
648.8.c.2.	玩家不可命令队友的 单位 进行 标准移动 。
648.8.d.	友方 指的是由玩家自己或其队友控制的 游戏物体 。 举例：为“打出我时，让一名友方单位进入活跃状态”指定目标时，可以选择玩家自

	己的单位，也可以选择队友的单位。
648.8.e.	队友默认视为 相关玩家 。
648.8.f.	手牌仍视为 私密信息 。
648.8.f.1.	不过，玩家与队友沟通交流的内容不受限制。
648.8.f.1.a.	玩家可以自由进行交流——无论是明文还是以某种形式进行加密均可。
648.8.f.1.b.	展示手牌 仍视为游戏行动，只能在特别指示下进行。 想获取更多有关信息，请查阅 规则 600. 展示 。
648.8.g.	最后一分 的得分标准有所不同。
648.8.g.1.	通过 征服 获得 最后一分 时，玩家必须在同一回合在每个 战场 皆有得分，除非该战场在该回合的 开始阶段 由其队友占据。
648.8.g.2.	最后一分 的限制无其他变化。
649.	认输
650.	玩家随时可以认输。
651.	玩家认输时，将被移出当前正在进行的 游戏 。
651.1.	如果一名玩家认输后，仅剩下另一名玩家，则剩下的玩家 获胜 。
651.2.	如果认输后还有一名以上的玩家，则按步骤 移除玩家 。
651.3.	移除玩家是指玩家不再成为任何法术对决中的相关玩家，不能做出选择，也无法以其他方式影响 游戏 。
652.	如果 游戏 继续，则按照以下步骤 移除玩家 。
652.1.	放逐 其当前控制的所有常驻牌和符文，以及其拥有的所有常驻牌和符文。
652.2.	如果 游戏 还在使用该玩家贡献的 战场 ，则将其移除。
652.2.a.	如果 战场 曾被使用，则用一个没有技能的指示物 战场 将其取代。
652.2.b.	该处的任何单位或待命牌不需移动，也不会受到此过程的影响。
652.2.c.	如果被移除的 战场 应用了任何持续效果，该持续效果会立即失效。这可能导致该处单位或待命牌的特性发生变化。 举例： 战场 ：“此处的单位获得 $\psi + 1$ 。”如果该 战场 的拥有者认输，且 战场 因此从 游戏 中移除，则该处的单位立即停止获得 $\psi + 1$ 。
652.3.	将其拥有的所有卡牌从 游戏 中移除。
652.4.	将认输玩家控制的所有类型的法术和技能 无效化 。
652.5.	游戏 继续。

652.5.a.	回合
652.5.a.1.	如果被移除的玩家为 回合玩家 ，则按照游戏的 回合顺序 ，轮到下一位可以行动的玩家。
652.5.b.	焦点
652.5.b.1.	如果被移除的玩家在 法术对决 中获得了“ 焦点 ”，则由顺位中的下一位 相关玩家 继承“ 焦点 ”。
652.5.b.2.	如果已经没有任何 相关玩家 了，则 法术对决 结束，可以完成的步骤则照常进行。
652.5.b.3.	如果被移除的玩家创造了这样一种状态：所有 相关玩家 都 放弃继承 “ 焦点 ”，则 法术对决 结束，游戏根据需要继续进行，如 结算战斗 或 完成清理 。
652.5.c.	优先行动权
652.5.c.1.	如果被移除的玩家在 结算链 期间拥有 优先行动权 ，则顺位中的下一位 相关玩家 将继承 优先行动权 。
652.5.c.2.	如果被移除的玩家创造了这样一种状态：所有 相关玩家 都 放弃继承 优先行动权 ，则 结算链 上最新的 法术 或 技能 将进行 结算 ， 优先行动权 将在该 法术 或 技能 结算后根据状态重新确立。
700.	附加规则
701.	增益
702.	增益 是放置在 单位 上的物体。
702.1.	玩家可以使用《 符文战场 》补充包中的增益提示卡或周围的任意闲置物品来追踪和记录 增益 。
702.2.	增益 可以添加，也可以消耗。
702.2.a.	给予 单位增益 时，需要选择一名 单位 ，再将增益置于其上即可。只要增益仍在该 单位 上，就视为其 拥有增益 。
702.2.b.	将单个 增益 指示物从 单位 身上移除，即视为 消耗增益 。
702.2.b.1.	如果 单位 没有增益，则无法消耗增益。
702.2.b.2.	玩家只能在自己控制的 单位 上消耗增益。
702.3.	每名 单位 同时只能拥有一个 增益 。
702.3.a.	如果一个 单位 已经拥有 增益 ，而有游戏效果要让其获得 增益 ，则该单位不会获得此增益。
703.	每个 增益 都会单独为一名 单位 提供+1 战力 。

704.	增益 属于 游戏物体 ，可以被引用、计算，或被其它效果指定为目标。
705.	如果一名 单位 离开游戏，则其所有 增益 都会被移除。
705.1.	英雄 不会保留英雄区域的 增益 （即使其以某种方式回到该区，依然不会保留）。
706.	强力
707.	强力 ，是适用于部分单位的描述。其他游戏效果可以检查一单位是否为 强力单位 。
708.	只要 单位 的战力为 5 或以上，即视为“ 强力单位 ”。
709.	<p>当一个单位的战力从 5 以下变成 5 或以上时，就会“变为强力单位”。</p> <p>举例：一名战力为 4 的单位，获得 $\Psi +1$ 后，便会变为强力单位。</p> <p>举例：一名战力为 5 的单位，在获得 $\Psi +1$ 后并不会变为强力单位，因为其原本就是强力单位。</p>
710.	<p>场上的单位将根据其当前的战力进行评估。</p> <p>举例：一个基础战力为 3 的单位，被一个描述为“一单位在本回合内获得 $\Psi +3$”的法术指定为目标。该法术结算时，单位的战力从 3 增至 6，变成了强力单位。当回合结束、该效果失效时，该单位将不再是强力单位。</p>
711.	<p>非场地区域的单位将根据其自有战力进行评估。</p> <p>举例：如果卡牌上印刷的战力为 5 或以上，则其即使被放入废牌堆，仍为强力单位。其位于场上时是否有提升或降低其战力的效果，不会对此状态产生影响。</p>
712.	关键词
713.	关键词 是卡牌上出现的特定术语，可以代表某种特定的游戏效果，或任意类型的 技能 。
713.1.	关键词 可以代表 技能 。
713.2.	关键词 可以通过 彩色高亮 格式进行识别。
713.2.a.	高亮显示的颜色不会对游戏玩法造成影响。
713.3.	关键词 可以被其它 游戏效果 引用或指定。
713.3.a.	其它效果可能提供 关键词 。
713.3.a.1.	已经存在 关键词 时，重复获得该 关键词 的具体行为，将由该特定 关键词 的定义与规则决定。
713.3.a.2.	提供 关键词 的效果中，将明确说明提供 关键词 的持续时长。
713.3.a.3.	如果提供 关键词 的效果没有明确说明持续时长，则只要该 游戏物体 留在 场上 ，或其当前存在的 非场地区域 ，该效果将持续生效。
713.3.b.	其它效果可能移除 关键词 。
713.3.b.1.	移除 关键词 的效果中，将明确说明移除 关键词 的持续时长。

713.3.b.2.	如果移除 关键词 的效果没有明确说明持续时长，则只要该 游戏物体 留在场上，或其当前存在的 非场地区域 ，该效果将持续生效。
714.	单张卡牌可以拥有任意数量的 关键词 。
715.	与其它规则文本类似，执行 关键词 效果时，需要按照规则文本从上到下的阅读顺序进行。
716.	关键词术语表
717.	急速
717.1.	急速 是一种 单位技能 。
717.1.a.	急速 为以下功能的简称：“打出我时，你可以选择额外支付[1]和[C]，让我以活跃状态进场。”
717.1.b.	该技能的[C]费用必定与该单位的特性相符。
717.2.	急速 为 可选额外费用 ，需要玩家在打出具有该技能的单位时支付。
717.2.a.	只有作为打出卡牌的步骤时，才能支付 急速 的费用。如果单位已经位于场上，则无法支付该费用。
717.3.	急速 在场上时没有任何功能。
717.4.	即使拥有多个 急速 ，也只会生效一次。
717.5.	急速 ，以及单位是否拥有 急速 ，是单位的一个特性，其他 游戏效果 可以检查或引用该特性。
717.6.	急速 会直接影响单位进场时的状态。单位不是“以休眠状态进场，然后再进入活跃状态”。
717.6.a.	对于那些会受到单位进入活跃状态影响的技能， 急速 既不会与其互动，也不会将其触发。
718.	迅捷
718.1.	迅捷 是一种 权限性关键词 。
718.1.a.	这个关键词可以出现在 法术、单位、符文技能、传奇技能或常驻牌技能 上。
718.1.b.	迅捷 会为相应的卡牌或效果提供权限，允许其在 法术对决 期间被打出或激活，即使当下并非控制者玩家的回合。
718.1.c.	迅捷 为以下功能的简称：
718.1.c.1.	出现在法术或单位上时：“可以在任意玩家回合的法术对决期间打出此牌。”
718.1.c.2.	出现在符文、传奇或常驻牌技能上时：“可以在任意玩家回合的法术对决期间激活此牌。”
718.2.	带有此关键词的卡牌或效果不仅限于法术对决。此权限涵盖了该技能在规则文本或默认机制下可使用的所有时机与选项。

718.3.	<p>迅捷 不会改变相应卡牌或效果中指示的功能。迅捷 提供的只是权限。</p> <p>举例：打出具有 迅捷 的单位，与打出不具有 迅捷 的单位一样，都会受到同样的自有限制。此单位只能被打出到其控制者的基地或控制的战场。</p>
718.4.	迅捷 是一种可被引用的特性。
718.4.a.	游戏物体是否拥有 迅捷 ，是该游戏物体的一个特性，其他游戏效果可以检查或引用该特性。
718.4.b.	法术是否拥有 迅捷 ，是该法术的一个特性，其他游戏效果可以检查或引用该特性。
718.4.c.	技能是否拥有 迅捷 ，是该技能的一个特性，其他游戏效果可以检查或引用该特性。
719.	强攻
719.1.	强攻 是一种被动技能关键词。
719.1.a.	这个关键词会出现在单位上。
719.1.b.	强攻 的格式为“强攻[X]”。
719.1.b.1.	[X]会被技能的功能性文本引用。
719.1.b.2.	[X]即为“强攻值”。
719.1.b.3.	如果[X]没有出现，则默认数值为 1。
719.1.c.	该关键词为以下功能的简称：“如果我是进攻方，则 $\psi + X$ 。”
719.1.d.	<p>成为进攻方，意味着该单位在战斗中获得了“进攻方”的身份。</p> <p>想获取更多有关信息，请查阅规则 620. 战斗。</p>
719.1.d.1.	只要该单位保持进攻方的身份， 强攻 便会持续生效。
719.2.	<p>如果一个单位本身就拥有 强攻，或是获得了 强攻，并再次从其他来源获得了 强攻，则所有 强攻 关键词提供的强攻值将一并相加。</p> <p>举例：“躁烈的副官”拥有 强攻。该单位被选为“顺劈”的目标，其效果为：“让一单位在本回合内获得 强攻 3。”“顺劈”结算后，“躁烈的副官”将在本回合内拥有 强攻 4。</p>
719.3.	强攻 ，以及单位是否拥有 强攻 ，是单位的一个特性，其他游戏效果可以检查或引用该特性。
720.	绝念
720.1.	绝念 是一种触发式技能关键词。
720.1.a.	这个关键词会出现在常驻牌上。
720.1.b.	绝念 的格式为“ 绝念 — [效果]”。
720.1.b.1.	[效果]为 绝念 特定实例的规则文本。这也称为 绝念 的效果。
720.1.c.	该关键词为以下功能的简称：“当我阵亡后，[效果]。”

720.1.c.1.	[效果]为 绝念 效果的规则文本。
720.1.d.	常驻牌被摧毁、送入废牌堆时，将触发该效果。
720.1.d.1.	如果带有此效果的常驻牌没有被送入废牌堆（比如：此牌“被摧毁”的事件被替换成召回），则不会触发 绝念 。
720.2.	常驻牌上拥有的每一个 绝念 效果都会分别触发。
720.2.a.	控制者将决定这些触发效果添加到结算链中的顺序。
720.3.	绝念 ，以及单位是否拥有 绝念 ，是常驻牌的一个特性，其他游戏效果可以检查或引用该特性。
721.	法盾
721.1.	法盾 是一种被动技能关键词。
721.1.a.	这个关键词会出现在常驻牌上。
721.1.b.	法盾 的格式为“法盾[X]”。
721.1.b.1.	[X]会被技能的功能性文本引用。
721.1.b.2.	[X]即为“法盾值”。
721.1.b.3.	如果[X]没有出现，则默认数值为 1。
721.1.c.	该关键词为以下功能的简称：“对手必须支付等同于[法盾值]的符能作为额外费用，才能将我选为法术或技能的目标。”
721.1.c.1.	用于支付此费用的符能可以为任何特性。 举例：一个炽烈法术指定一个带有 法盾 属性的序理单位为目标。用于支付该 法盾 费用的符能可以为任何特性，无需与该法术或该目标的特性相匹配。
721.1.d.	如果一个法术或技能将拥有此技能的常驻牌选为目标，该效果便会对其施加强制额外费用。 想获取更多有关信息，请查阅规则 554. 打出卡牌。
721.2.	如果一个单位本身就拥有 法盾 ，或是获得了 法盾 ，并再次从其他来源获得了 法盾 ，则所有 法盾 关键词提供的法盾值将一并相加。
721.3.	法盾 ，以及单位是否拥有 法盾 ，是常驻牌的一个特性，其他游戏效果可以检查或引用该特性。
722.	游走
722.1.	游走 是一种被动技能关键词。
722.1.a.	这个关键词会出现在单位上。
722.1.b.	该关键词为以下功能的简称：“我可以向其他战场进行移动。”
722.1.c.	这是一种静态技能，可以为单位的标准移动提供额外的权限。

722.1.c.1.	该技能不会限制或移除单位标准移动中的选项。
722.1.c.2.	该技能没有激活费用。
722.1.c.3.	该技能不会提供额外的移动技能或激活机会，只是为标准移动提供了新的选项。
722.2.	即使拥有多个 游走 ，也只会生效一次。
722.3.	游走 ，以及单位是否拥有 游走 ，是单位的一个特性，其他 游戏效果 可以检查或引用该特性。
723.	待命
723.1.	待命 是一个关键词，是执行 待命 这一自决行动的前提条件。
723.1.a.	这个关键词会出现在法术、单位和装备上。
723.1.b.	该关键词为以下功能的简称：“你可以支付[C]将此牌以正面朝下的方式打出到你已控制的战场上，如果该战场已有正面朝下的待命牌，则无法执行此行动。从下一名玩家的回合开始，此牌获得 反应 效果，你可以将其打出，并无视其基础费用。所有选择都必须从此待命区域所关联战场上的有效目标中选取。”
723.1.b.1.	[C]费用必定与正在使用的牌组的符文特性相匹配。[C]费用无需与待命牌相匹配。
723.1.c.	[C]费用允许玩家进行 待命 这一自决行动。
723.1.c.1.	正面朝下布置 待命 牌不属于打出。
723.1.c.2.	让卡牌进入待命状态并不会开启结算链。
723.1.c.3.	将正面朝下（或是“处于待命状态”）的牌打出，则会开启结算链。
723.1.d.	打出待命牌前，根据其指示选定的目标必须来自相应的战场（即与此牌被打出前所在的待命区域关联的战场）。
723.1.d.1.	如果不存在有效的目标，则无法将卡牌以待命状态打出，这点和打出手牌的情况一致。
723.2.	带有 待命 属性的卡牌仍可以在正常时机以正常费用打出，且不受此目标选择的限制。
723.3.	即使拥有多个 待命 ，也只会生效一次。
723.4.	待命 ，以及卡牌是否拥有 待命 ，是卡牌的一个特性，其他 游戏效果 可以检查或引用该特性。
723.4.a.	该特性与卡牌是否正面朝下无关。
724.	鼓舞
724.1.	鼓舞 是一种条件性关键词。
724.1.a.	这个关键词可以出现在 法术、单位、符文技能、传奇技能或常驻牌技能 上。
724.1.b.	鼓舞 的格式为“ 鼓舞 — [文本]”。

724.1.c.	从关键词开始到子句末尾，整句都是 鼓舞 的技能声明。该关键词为以下功能的简称：“如果你在本回合内已打出过其他属于主牌堆的卡牌，则发动[文本]。”
724.1.c.1.	这也被称为 鼓舞 的条件。
724.1.c.2.	鼓舞 的条件可以适用于静态技能、主动技能、法术指示，甚至是场外区域中的技能。
724.2.	<p>玩家只需打出一张卡牌，便可满足其控制的所有卡牌上带有的所有 鼓舞 效果的条件。</p> <p>举例：一张卡牌拥有三个不同的 鼓舞 技能。只要其控制者在同一回合早些时候打出过一张牌，则该卡牌三个技能的 鼓舞 文本都会生效。</p>
724.3.	鼓舞 ，以及卡牌是否拥有 鼓舞 ，是卡牌的一个特性，其他游戏效果可以检查或引用该特性。
725.	反应
725.1.	反应 是一种权限性关键词。
725.1.a.	这个关键词可以出现在法术、单位、符文技能、传奇技能或常驻牌技能上。
725.1.b.	反应 会为相应的卡牌或效果提供所有与行动有关的技能和权限。
725.1.c.	此外， 反应 也是以下功能的简称：
725.1.c.1.	出现在法术上时：“可以在任意玩家回合的闭环状态期间打出此牌。”
725.1.c.2.	出现在单位上时：“可以在任意玩家回合的闭环状态期间打出此牌。”
725.1.c.3.	出现在符文、传奇或常驻牌技能上时：“可以在任意玩家回合的闭环状态期间激活此牌。”
725.2.	带有此关键词的相应卡牌或效果不受闭环状态或法术对决限制。此权限涵盖该技能在规则文本、行动权限或默认机制下，可使用的所有时机与选项。
725.3.	反应 不会改变相应卡牌、符文或效果中任何指示的功能。 反应 提供的只是权限。
725.3.a.	打出具有 反应 的单位，与打出不具有 反应 的单位一样，都会受到同样的自有限制。此单位只能被打出到其控制者的基地或控制的战场。
725.4.	反应 是一种可被引用的特性。
725.4.a.	游戏物体是否拥有 反应 ，是该游戏物体的一个特性，其他游戏效果可以检查或引用该特性。
725.4.b.	法术是否拥有 反应 ，是该法术的一个特性，其他游戏效果可以检查或引用该特性。
725.4.c.	技能是否拥有 反应 ，是该技能的一个特性，其他游戏效果可以检查或引用该特性。
726.	坚守
726.1.	坚守 是一种静态技能关键词。
726.1.a.	这个关键词会出现在单位上。

726.1.b.	坚守 的格式为“坚守[X]”。
726.1.b.1.	[X]会被技能的功能性文本引用。
726.1.b.2.	[X]即为“坚守值”。
726.1.b.3.	如果[X]没有出现，则默认数值为 1。
726.1.c.	该关键词为以下功能的简称：“如果我是防守方，则 ♠ +X。”
726.1.d.	成为防守方，意味着该单位在战斗中获得了“防守方”的身份。 想获取更多有关信息，请查阅规则 620. 战斗。
726.1.d.1.	只要该单位保持防守方的身份， 坚守 便会持续生效。
726.2.	如果一个单位本身就拥有 坚守 ，或是获得了 坚守 ，并再次从其他来源获得了 坚守 ，则所有 坚守 关键词提供的坚守值将一并相加。 举例：“强强魄罗”拥有 坚守 。该单位被选为“格挡”的目标，其效果为：“让一单位在本回合内获得 坚守 3 和 壁垒 。”“格挡”结算后，“强强魄罗”将在本回合内拥有 坚守 4 。
726.3.	坚守 ，以及单位是否拥有 坚守 ，是单位的一个特性，其他 游戏效果 可以检查或引用该特性。
727.	壁垒
727.1.	壁垒 是一种 被动技能 关键词。
727.1.a.	这个关键词会出现在单位上。
727.1.b.	该关键词为以下功能的简称：“战斗结算时，我必须先于其他控制者与我相同，且不带有 壁垒 属性的单位承担致命伤害。”
727.1.c.	这个关键词会改变玩家在战斗中选择分配战斗伤害的方式。
727.1.c.1.	分配伤害时，玩家必须先为一个单位分配致命伤害，然后才轮到下一个单位。
727.1.c.2.	如果战斗中同一个控制者拥有一个以上带有 壁垒 属性的单位，则伤害可以优先分配给其中的任何一个。在所有带有 壁垒 属性的单位被分配致命伤害以前，不具有 壁垒 属性的单位皆为无效的伤害分配目标。
727.2.	即使拥有多个 壁垒 ，也只会生效一次。
727.3.	壁垒 ，以及单位是否拥有 壁垒 ，是单位的一个特性，其他 游戏效果 可以检查或引用该特性。
728.	瞬息
728.1.	瞬息 是一种 触发式技能 关键词。
728.1.a.	这个关键词会出现在常驻牌上。
728.1.b.	该关键词为以下功能的简称：“在此常驻牌控制者的回合开始阶段，计算得分之前将此牌摧毁。”

728.1.c.	触发条件为常驻牌的控制者进入开始阶段。
728.2.	即使拥有多个 瞬息 ，也只会生效一次。
728.3.	瞬息 ，以及单位是否拥有 瞬息 ，是常驻牌的一个特性，其他 游戏效果 可以检查或引用该特性。
729.	预知
729.1.	预知 是一种 触发式技能关键词 。
729.1.a.	这个关键词会出现在常驻牌上。
729.1.b.	该关键词为以下功能的简称：“打出此牌时，查看主牌堆顶部的一张牌，你可以选择将查看的卡牌回收。”
729.1.c.	触发条件为常驻牌进场。
729.2.	每一个 预知 效果都会分别触发。
729.2.a.	每次触发 预知 时，玩家可以选择回收查看的卡牌，也可以选择不回收。
729.2.b.	如果玩家没有回收顶部的卡牌，并且在触发效果结算之间没有发生其他任何过程，则每次触发 预知 时，都会看见相同的卡牌。
729.3.	预知 ，以及单位是否拥有 预知 ，是常驻牌的一个特性，其他 游戏效果 可以检查或引用该特性。