



WIXOSS

Starting Rule Book

开始规则说明书 ver.2016.07

※对商品有任何疑问的话请联系发售商

发售商：浙江甲壳虫动漫产品有限公司

游戏设计：

●与商品相关的任何疑问请联系以下咨询电话
400-821-5988

●如对游戏规则有任何疑问请联系以下邮箱
service@kayou110.com

©Beetle ©TOMY ©LRIG/Project Selector

与分身一起以胜利为目标

WIXOSS 是与成为自己的分身的“LRIG”一起，以胜利为目标的简单又深奥的卡牌游戏。从这个牌组开始玩的人也好，已经开始玩的人也好，请愉快的享受各种各样的对战。

1 特色的美少女们

制作出的卡牌全部都是美少女！从兽类到原子。欢迎您的都是您目睹的所有这些漂亮的原画。

2 简单而又深奥的规则

出自 HOBBY JAPAN 社卡牌开发的，很容易就能学会，却又能感受到深奥的乐趣，如此这般的卡牌游戏。

3 与动画“selector”系列的联动

WIXOSS 是与动画 selector 同时诞生的卡牌游戏。这个牌组也是以剧场版 selector 为形象制作的，观看剧场版的话便能体会到这其中更加有趣的内容。



官网：<http://wixoss.kayou110.com/>

微博：@WIXOSS_TCG 中文版

进行游戏所必要的东西只有卡牌

WIXOSS只要有2种牌组的话就可以享受到对战的乐趣。这个牌组已经凑齐了所有必要的卡牌。



分身牌组

是由背面是白色的卡牌构筑成的最多10张的牌组。包含了您的分身牌及代表必杀技的必杀牌。

主牌组

是由背面是黑色的卡牌构筑成的40张的牌组。包含了支援对站的精灵牌及代表咒文的魔法牌。

为数众多的商品及活动

为您准备了许多用于扩充牌组的各式各样的商品，和可以轻松参加的活动。



随机封入7张卡牌的补充包，以其他分身起始的基础预组。



在官方认证的店铺进行的店铺大会“WIXOSS PARTY”，及官方主办的活动中一展身手吧。



CONTENTS

WIXOSS是?	01	其他基本规则	15
开始WIXOSS吧	03	此牌组的使用方法	17
卡牌的种类与查看方法	05	分身介绍	19
卡牌的标记与查看方法	07	其他规则	21
游戏流程	09		

分身牌组 正面的图示,背面是白色的卡牌



分身 LRIG

分身是你的化身。



必杀 ARTS

必杀是分身释放的绝技。

主卡组 正面的图示,背面是黑色的卡牌



精灵 SIGNI

精灵是支援分身的精灵。



魔法 SPELL

魔法是支援分身的咒语。



共鸣 RESONA

共鸣是从分身牌组中出场的精灵。
(此牌组中没有。)

牌组构筑规则

- 主卡组由40张卡牌构筑而成。
分身牌组由最多10张牌组构筑而成。
- 分身牌组里必须含有一张等级0的分身牌。
- 同名牌在牌组中最多只能有4张。
- 需要在主卡组中放入20张持有生命爆发的卡牌。

卡牌的查看方法

- 1 卡名: 此牌的名字。
- 2 卡牌种类: 此牌所属的种类。有分身、必杀、共鸣、精灵魔法这5种卡牌。
- 3 颜色: 此牌的颜色。
白 赤 青 绿 黑 无色
- 4 效果描述: 此牌的能力。
- 5 等级: 此分身或此精灵的等级。
- 6 费用: 使用此必杀或魔法牌所要支付的费用。支付了费用就可以使用。
- 7 成长费用: 成长为此分身所需要的费用。
- 8 界限: 可以出场的精灵的等级总和上限。
- 9 分身类型: 表示此分身的分身类型。是成长条件以及限定条件的对象。
- 10 限定条件: 表示此牌的限定条件。如果场上没有指定的分身,就不能让它出场或使用它。
- 11 种族类别: 表示此精灵的种族。
- 12 力量: 表示此精灵的力量。
- 13 生命爆发标记: 表示此精灵或魔法牌具有生命爆发的效果。
- 14 使用时点: 记载着可以使用的时点。

关于卡牌的标记



常

表示常时效果。是只要在场上就一直发挥作用的能力。根据卡牌也存在场上以外的区域发挥作用，「~时」等需要在一定条件下才发动的常时效果。

出

表示出场时效果。只在出场时发动的能力。

起

表示起动效果。在自己的主要阶段中，只要支付费用就可以无论次数反复使用的能力。

表示横置。竖置状态的此牌可以通过将自己变为横置状态以用来支付费用。

GROW

表示成长为此分身所必要的条件。在进行成长时不满足这里所记载的条件的话，就不能成长为那个分身。

表示持有防御能力。可以将分身的1次攻击无效化。

表示生命爆发。被击溃的生命护甲如果是带有这个标记的卡牌的话，就可以使用此记号下方的文本效果。(之后，将此牌放置到能量区)

出现条件

表示共鸣精灵从牌组出场所必要的条件。另外，与必杀牌相同也写有可以出场的使用时点。



※：抽1张牌。



CHAIN

本回合中，我方使用下一张必杀牌时需要支付的特定费用会减少。这是强制发动的效果，例如即使下一张使用的必杀牌的费用是无色×0也会当作费用减少的效果已经生效，再下一张必杀牌的费用不会再减少。

表示限定条件。如果场上没有指定的分身，就不能出场或使用。

CROSS

持有此记号的特定精灵相互匹配的时候成为交错状态。成为交错状态后 生效。

※某方或两方横置了也保持交错状态。

CROSS 《命运的右系 拉克西丝》
：宣言1个牌名，展示我方牌组



(HEAVEN)

交错状态的精灵攻击时，交错状态中的2只精灵都横置的话效果发动。

：此牌达成 时，我方可以支付方分身废弃区将1张白色必杀牌返回

HEAVEN



※此处也出现了此牌组中没有的卡牌。


tips

「放入牌组」「放置到能量区」「使用生命爆发的效果」等之类的行动，不受限定条件的限制。

tips

想要了解关于各张卡牌的更多详细资料的话，可以在官网的各别卡牌 FAQ 中进行确认。

游戏准备

- ① 从分身牌组里选择**等级 0**的**卡牌背面**朝上放置到分身区。

- ② 和对方**猜拳**,赢的一方先攻。
- ③ 从主牌组抽**5张牌**。
※之后可以重抽手牌。将任意枚数的卡牌放回主牌组后洗牌,然后重新抽相同数目的卡牌。重抽手牌只能进行一次。
- ④ 从主牌组顶端将**7张牌**依次重叠放置,作为**生命护甲**。

- ⑤ 双方玩家同时将背面朝上的等级 0 分身翻为**正面**,宣言「open!」的同时视为开始游戏。

关于胜负



分身收到攻击时,生命护甲会被破坏,数目会一个减少。



在对方所有的生命护甲都被破坏,没有生命护甲的状态下给予伤害的话,就获得胜利。

回合进行表

竖置阶段 竖置分身和精灵吧!	P10
⋮	
抽牌阶段 从牌组抽牌吧!	P10
⋮	
充能阶段 积攒能量吧!	P10
⋮	
成长阶段 提升分身的等级!	P11
⋮	
主要阶段 配置精灵!	P12
⋮	
攻击阶段 开始攻击!	P13
⋮	
结束阶段 回合结束!	P14
⋮	
到对方的回合	
⋮	
对方的回合结束之后	

竖置阶段

将我方所有的分身和精灵转为**竖置**。

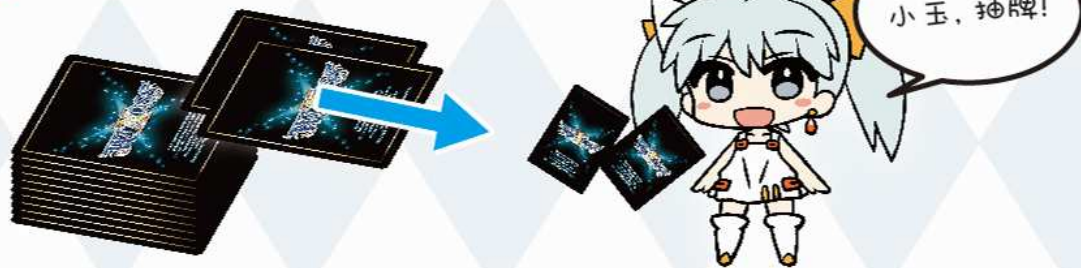


关于竖置与横置
纵向的话称为竖置,横向的话称为横置。



抽牌阶段

抽**2张牌**。(先攻方第一回合只能抽1张)



充能阶段

可以执行以下两种操作的任意一种。也可以全部不执行。

- 将**1张手牌**放置到能量区
- 将场上的**1只精灵**放置到能量区



使用魔法牌,必杀牌或是让分身牌成长时必须使用能量来支付费用。(费用的支付方法→P15)

tips

游戏场地纸的右下角也记载着回合进行表。刚开始的时候,请边逐项确认边进行对战。

tips

保持在手牌中能有2张以上等级1的精灵牌的状态下迎接对战。将此作为基准,进行重抽手牌吧。

成长阶段

成长阶段是，让分身进行成长的阶段。

1回合1次，可以支付成长费用从自己的分身牌组中，找1张持有与自己场上的分身牌共通分身类型的分身牌，叠放到自己场上的分身牌上。（这个行为称作**成长**）

分身的等级只能1级1级逐级提升。（1⇒2、3⇒4等）

※可以叠放等级相同或等级较低的分身牌。

※不能叠放不含相同分身类型的分身牌或牌名相同的卡牌。



可以的例子



不可以的例子



主要阶段

可以按任意顺序执行任意次以下①~④的行动。

① 必杀牌与魔法牌的使用

通过支付费用以来使用必杀牌及魔法牌。
关于必杀牌，可以使用的卡牌为持有使用时点【主要阶段】的必杀牌。



② 起动效果的使用

可以使用场上的精灵，分身的起动效果。



通过舍弃1张手牌，并将此牌横置，就可以使用此牌的效果。

③ 精灵牌的配置



配置精灵的规则

- 可以从手牌让等级在你分身的等级以下的精灵牌，在空闲的精灵区域上出场。
- 可以从分身牌组让等级在你分身的等级以下的共鸣精灵牌，在空闲的精灵区域上出场。
- 不能因出场而使你场上存在的精灵及共鸣精灵的等级合计超过了你分身的界限。

④ 将精灵牌放置到废弃区 (remove)

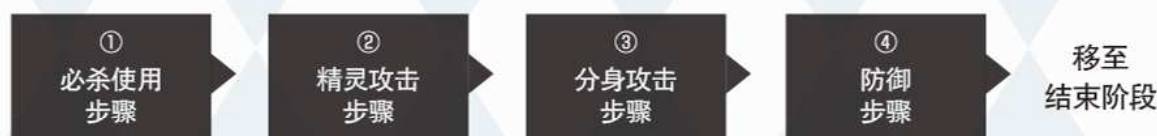


可以将我方场上共鸣精灵以外的精灵放置到废弃区。

成长阶段

攻击阶段是精灵与分身进行攻击的阶段。
另外，也是双方使用必杀牌进行攻防的阶段。

攻击阶段的流程



① 必杀使用步骤

可以从分身牌组中使用必杀牌。

- 1 攻击方的玩家可以使用任意张持有【攻击阶段】的必杀牌。
- 2 防御方的玩家可以使用任意张持有【攻击阶段】的必杀牌。
- 3 必杀使用步骤结束。



② 精灵攻击步骤

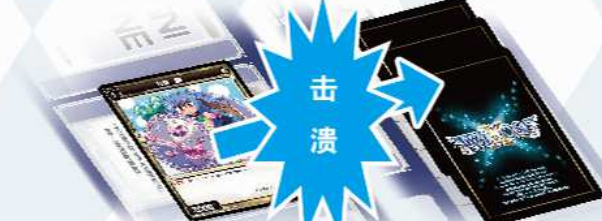
可以将竖置状态的精灵转为横置来攻击对方。

正前方有对方精灵的情况



- 你的精灵的力量大于或等于对方的精灵的力量，则破坏对方的精灵，将其放置到能量区。
- 你的精灵的力量不及对方的精灵的力量，则双方的精灵都继续留在场上。

正前方没有对方精灵的情况



- 攻击中的精灵给予对方伤害。
对方没有生命护甲了的话，你获得了**胜利**！
- 对方有生命护甲的话，击溃1张生命护甲。.....

③ 分身攻击步骤

可以将竖置状态的分身转为横置来攻击对方。



④ 防御步骤

对方可以从手牌中舍弃持有防御能力的卡牌，来防御分身的攻击。

被防御住的情况

- 攻击中的分身不造成伤害



没被防御住的情况

- 攻击中的分身给予对方伤害。
对方没有生命护甲了的话，你获得了**胜利**！
- 对方有生命护甲的话，击溃1张生命护甲。.....

击溃和生命爆发

- 生命护甲被击溃时，从生命护甲最上方将 1 张卡牌正面朝上放置到判定区。
- 那张生命护甲卡牌有爆发记号的话，被击溃的那一方玩家可以发动那个**生命爆发**。（也可以选择不发动）



- 没有发动生命爆发（或者生命爆发发动及处理完之后）的生命护甲卡牌放置到能量区。

结束阶段

攻击阶段结束后，回合将结束并移至对方的回合。

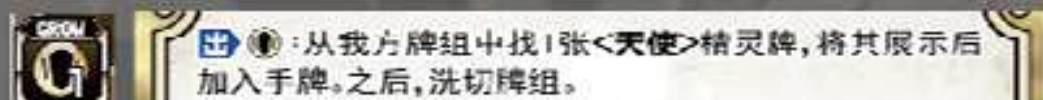
1. 写有「回合结束时，」的效果（触发效果→P22）会发动并处理。
2. 我方手牌在 7 张以上的话舍弃手牌直到 6 张。
3. 写有「直到回合结束时为止」「本回合」的效果消失。

费用的支付方式

通过支付费用可以使用魔法牌、必杀牌、或是发动分身牌，精灵牌的效果，或是让分身牌成长。费用有下图标示的图标的种类，通过**从能量区中将对应颜色的卡牌放置到废弃区**来支付。



- 费用中含有的无色的图标，可以用任意颜色的卡牌来支付。
- 持有【万花色】能力的卡牌，可以对应支付任意颜色的费用。



如上图所示，需要支付的费用，均为1张白色卡牌。



如上图所示，需要支付的费用为，1张白色卡牌和1张绿色卡牌和1张任意颜色卡牌（什么颜色均可）。

其他费用的支付方式

横置 这个标记的记号是指，竖置状态的此牌可以通过将自己变为横置状态以用来支付费用。

超越

超越2 将对方所有的精灵放置到废弃区。对方展示自己牌组顶2张牌。对方让其中最多2张精灵牌出场，剩下的牌放置到废弃区。

将放置在自己分身牌下方的卡牌作为费用放置到分身废弃区以来使用的起动效果。例如，此图表示，从分身牌下方将2张牌放置到分身废弃区。

召还

召还 (使用此牌时可以自己支付召还费用。若如此做，此牌追加获得「此牌返回分身牌组」的效果)

使用持有召还效果的必杀牌时，在通常费用之后追加支付召还费用的话，在必杀牌的效果处理完毕后将此必杀牌返回分身牌组。例如，此图表示，将 作为费用支付后，必杀牌在使用后返回分身牌组。

惯用用语

【暗杀】

持有【暗杀】的精灵攻击时，「像其正前方没有精灵一样」给予对方伤害。此时不发生精灵之间的战斗。

【能量填充】

持有能量填充X的卡牌触发生命爆发时，可以从主牌组顶将X张牌放置到能量区。

【魔法切入】

对方使用魔法牌时，可以切入在那个魔法牌结算之前使用。只有在魔法牌使用时才可以切入，不能对应必杀牌及精灵牌的起动效果、生命爆发等使用。不能对应自己使用的魔法牌使用【魔法切入】。

【双重击溃】

持有【双重击溃】能力的精灵及分身通过攻击给予对手伤害时，同时击溃对方的2张生命护甲。

【魅饰】

是依照卡牌的效果背面朝上放置在精灵牌下方的卡牌。双方玩家不能查看成为【魅饰】的卡牌的正面。另外，1只精灵只能被付与最多1张魅饰牌。

【枪兵】

持有【枪兵】能力的精灵通过战斗破坏对方精灵的话，如果对方有生命护甲的话，击溃对方1张生命护甲。

冻结（状态）

受到「冻结」效果影响的卡牌变成为“冻结状态”。在下一个自己的竖置阶段中不能竖置。在那个竖置阶段结束时冻结状态解除。竖置状态的卡牌被冻结之后不会横置。

破坏

被破坏的精灵从场上放置到能量区。例如被比自身攻击力高的精灵攻击，受到「破坏」效果的精灵便会被破坏。

重置牌组

游戏中**如果主牌组的卡牌数量变为0的时候**，则将废弃区中的卡牌洗切后作为新的牌组来使用。之后，如果还剩有生命护甲则从最上方将1张生命护甲放置到废弃区。这一连串的处理被称为是“重置牌组”。在自己的回合中自己进行第二次的重置牌组时，那次重置牌组进行完成之后，直接结束那个回合。

试着使用下牌组吧

从这里开始尝试着实际接触下牌组吧。在您手中的<BLACK DESIRE-movie ver.>是以<恶魔>的精灵为中心的，乌莉丝的牌组。此页面是，说明实际进行游戏时牌组的使用方法。

序盘



即使是为了从对方的精灵的攻击下保护自己的生命护甲，在符合分身的等级与界限的条件下，在精灵区域上尽可能的配置精灵也是极为重要的。在游戏准备中重拍手牌时，将等级3以上的精灵放回牌组也没有关系。请记得《第13次星期五 曲棍球面具》的出场时效果 (B)，如果没有其他的精灵的话，就不必将精灵牌放置到废弃区了。

中盘



成长为《无道阎魔 乌莉丝》之后，不断的让高等级的精灵出场吧。《恶魔姬 安娜·墨影》《毒蛇之华 阿斯塔罗特》等都可以通过《噤声拍掌》来取消负效果。使用《无道阎魔 乌莉丝》的超越效果 (→参照P15)，来操控强力的卡牌，成长为等级5吧。

终盘



用尽了《无道阎魔 乌莉丝》的超越效果的话，就成长为《虚幸阎魔 乌莉丝》吧。由于废弃区中放置着许多的<恶魔>精灵牌，成长也应该变得更加容易了。另外，等级5的精灵《弄命的侯爵 鸮之阿蒙》也变得可以出场了。使用强力的出场时能力 (B)，将对方的精灵一同破坏吧。

关键卡牌



虚幸阎魔 乌莉丝

持有强力的常时效果 (B)，等级5的分身牌。只要废弃区有18张以上恶魔的话，就可以确实的给予伤害。另外，第三条常时效果 (B) 是生命护甲越多，便越是能体现出效果的能力，与可以增加生命护甲的《谎言暗气》之间有极好的相性。



谎言暗气

是通过将自己场上的精灵放置到废弃区来增加自己的生命护甲的魔法牌。虽然增加的生命护甲马上就会被击溃，但是可以期待生命爆发。与可以在对方回合中让精灵出场的《恶魔朝向恶魔》及《墓地屈线》有着极好的相性。



墓地屈线

持有2种类效果的必杀牌，可以应对状况来选择使用效果。不仅有着在整局游戏中都十分好用的能将<恶魔>精灵加入手牌的效果，还有着另一个让<恶魔>精灵直接出场的更为强力的效果。如果在对方回合的攻击阶段中使用的话便能成为保护生命护甲的一张王牌了吧。虽然需要将手牌全部舍弃，但是也会展现出与之相符的收益。

目标是这样的布阵!



《弄命的侯爵 鸮之阿蒙》

《恶魔勇武 摩莉甘》

《堕落的才女 路西法》

使用《弄命的侯爵 鸮之阿蒙》与《恶魔勇武 摩莉甘》的出场时效果 (B)，将对方的精灵一个不剩的破坏吧。即使不能破坏所有精灵也不用担心。只要《堕落的才女 路西法》的攻击成功，就可以利用她的常时效果 (B) 去除剩下的精灵了吧。



Q&A

Q1. 卡牌的“效果”是什么？

根据文本上记载的能力由卡牌所引发的影响称为「效果」。因战斗而破坏或移动等不属于效果。

Q2. 文本中出现的「此牌」指的是什么？

像《毒蛇之华 阿斯塔罗特》这样文本中记载有「此牌」的话，这特指的是写有该文本的此卡牌本身，与同名的其他卡牌无关。

另一方面，像《无法忘却的幻想 瓦尔基里》这样文本中记载有「《无法忘却的幻想 瓦尔基里》以外的」和直接记载了卡牌名称的话，是泛指所有这些名称的卡牌。

Q3. 因卡牌效果让精灵出场的话，受不受到分身等级或界限的限制？

是的，因卡牌效果让精灵出场的情况，只要超过了分身等级或界限的话也不能出场。

Q4. 出场时效果也可以自由选择不动么？

不，不可以。但是，需要支付费用的出场时效果，可以选择不支付发动其所必须的费用，从而不发动。

Q5. 「不受效果影响」是什么意思？

持有「不受效果影响」能力的精灵，不受以下3种类的效果影响。

- 变更力量或文本的效果（力量的增加/减少 能力的获得/失去）
- 使卡牌移动的效果（例如破坏等，从原本的区域以至其他区域的移动）
- 变更状态的效果（颜色的变更，竖置/横置，冻结等）

※因战斗而破坏不属于效果，所以可以与通常一样被破坏。

※附有【魅饰】不属于上述的任何一种情况所以可以被附有【魅饰】。

※对方的《原枪 源能枪》的起动效果及《原枪 高阶源能枪》的常时效果不属于上述的任何一种情况，所以不能被《先驱的大天使 大天使该隐》的常时效果所防止。

一些面向上级者的规则

① 触发效果

满足条件时发动的效果称为触发效果，有以下3种类。

- 写有「(每)a时,b」和「开始时」「结束时」常时效果
- 出场时效果
- 生命爆发

满足触发效果的发动条件称为“触发了”，触发了的触发效果依次发动及处理。但是，在效果处理中触发了的效果，等到那个处理结束之后才发动。多个触发效果同时触发了的情况下，由当前进行回合的玩家（回合玩家）将自己的效果按任意顺序逐一发动。回合玩家的所有处理结束之后，由非回合玩家将自己的触发效果按任意顺序逐一发动。

例如，我方的回合中使用《堕落的才女 路西法》攻击并击溃了对方的生命护甲，且触发了※的情况下，首先发动及处理回合玩家（我方）持有触发效果的《堕落的才女 路西法》的常时效果，之后发动及处理非回合玩家（对方）的生命爆发。

② 找卡牌的效果

找特定条件的卡牌的情况下，无论是否存在符合该条件的卡牌，均可以当作“没有找到”。此时，也无需向对方表明不存在符合该条件的卡牌。

③ 力量的增减

让力量增减的效果，分为写有「力量变为X」「变更力量为特定值的效果」和写有「力量+X」「力量-X」「修正力量值的效果」的2种类。这些效果总是优先适用“变更力量为特定值的效果”，之后适用“修正力量值的效果”。例如《天使的加护 奥丁》在对方的回合中受到了「力量-2000」的效果的话，力量值会变为13000。

④ 五种规则处理

在游戏中时常会被确认，一旦满足条件的话就会自动进行处理，分为以下5种类。规则处理不会在效果处理的途中进行，而是在效果处理结束时全部同时处理。并且，规则处理必定全部优先于触发效果的处理。

还有，因多个规则处理会使1张卡牌移动至不同场所的话，优先适用哪一个规则处理由该卡牌控制方的玩家选择。

- 力量0以下的精灵被破坏。
- 精灵的等级超过了分身的等级或界限的话，将1只精灵从场上放置到废弃区。等级和界限同时都超过了的话，先将等级超过了的精灵放置到废弃区，之后按照界限超过的方法进行处理。
- 持有【魅饰】的精灵从场上离开时，【魅饰】牌正面朝上放置到废弃区。
- 放置到判定区的被击溃的卡牌不持有生命爆发的话，又或是不发动生命爆发的话，放置到能量区。
- 主牌组0张时，进行重置牌组。