

TRADING CARD GAME

UNION ARENA

ユニオンアリーナ

官方規則説明書
Ver1.1

目錄

遊戲簡介	01
關於卡片	01
〈角色卡〉	01
〈場域卡〉	02
〈事件卡〉	03
〈行動值卡〉	03
關於我方場上	04
關於卡組	05
遊戲的準備	05
遊戲的獲勝條件	05
活動與休息	06
遊戲流程	07
〈起始階段〉	08
〈移動階段〉	08
〈主要階段〉	09
〈攻擊階段〉	11
〈結束階段〉	13
關鍵字效果說明	14
用語說明	15

遊戲簡介

Union Arena 是 2 人用對戰型集換式卡牌遊戲。

以喜愛的作品打造自己專屬的卡組，和對手戰鬥吧。

只要能讓對手的生命值降為 0 即贏得勝利！

關於卡片

角色卡

可以進行攻擊或防禦的卡片。剛登場時以休息 (橫向) 放置。

可以在前線、能源線登場，在移動階段可以移動。

(在卡片效果中會將キャラクター (角色) 縮寫成キャラ (角色) 。)

能源需求：使用卡片的必要條件。
登場時，確認顏色及其中的數字，並且在自己的能源線上，該顏色必須產生該數字以上的能源。
能源需求的顏色即為該卡片的顏色。

消耗行動值(消耗AP)：在使用卡片時所消耗的行動值數量。
透過將數量相同的AP卡轉為休息，即可使角色卡登場。

卡片名稱

特徵：匯集角色卡特徵的標示。
作為突襲時、或使用其他卡片效果的參照。
※部份卡片沒有特徵。

作品名稱

卡片種類

效果：角色卡持有的特殊效果。

觸發：承受傷害、在生命區中翻成正面朝上時可以發動的效果。
(可選擇發動與否)

產生能源：使用卡片時參照的標記。
該顏色產生的能源僅與自己能源線的標記數量一樣。
※無法參照前線卡片的產生能源。

BP(戰鬥值)：主要用於對戰時的數值。
因效果而造成BP降至0的角色卡即退場。
若因自身的效果影響使得自身的BP發生變化時，可能會有「+」等記號。

稀有度

卡片編號：卡組內最多可以放入4張卡片編號相同的卡片。

場域卡

自己場上主要支援的卡片。剛登場時以休息 (橫向) 放置。

可以在能源線登場，不可移動至前線。



能源需求：使用卡片的必要條件。

登場時，確認顏色及其中的數字，並且在自己的能源線上，該顏色必須產生該數字以上的能源。

能源需求的顏色即為該卡片的顏色。

消耗行動值(消耗AP)：在使用卡片時所消耗的行動值數量。

透過將數量相同的AP卡轉為休息，即可使場域卡登場。

卡片名稱

特徵：匯集場域卡特徵的標示。

作為使用其他卡片效果的參照。

※部份卡片沒有特徵。

作品名稱

卡片種類

效果：場域卡持有的特殊效果。

觸發：承受傷害、在生命區中翻成正面朝上時可以發動的效果。
(可選擇發動與否)

產生能源：使用卡片時參照的標記。

該顏色產生的能源僅與自己能源線的標記數量一樣。

稀有度

卡片編號：卡組內最多可以放入4張卡片編號相同的卡片。

事件卡

使用即可發動效果的卡片。使用完後放置於場外。



能源需求：使用卡片的必要條件。
使用時，確認顏色及其中的數字，並且在自己的能源線上，該顏色必須產生該數字以上的能源。
能源需求的顏色即為該卡片的顏色。

消耗行動值(消耗AP)：在使用卡片時所消耗的行動值數量。
透過將數量相同的AP卡轉為休息，即可使用事件卡。

卡片名稱

特徵：匯集事件卡特徵的標示。
作為使用其他卡片效果的參照。
※部份卡片沒有特徵。

作品名稱

卡片種類

效果：事件卡持有的特殊效果。

觸發：受傷害、在生命區中翻成正面朝上時可以發動的效果。
(可選擇發動與否)

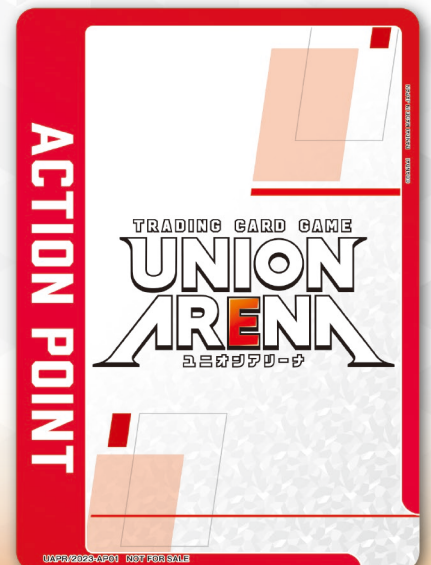
稀有度

卡片編號：卡組內最多可以放入4張卡片編號相同的卡片。

行動值卡

主要是使用卡片時用於支付行動值(AP)需求的卡片。

將1張行動值卡(以下稱為AP卡)由活動(直向)轉為休息(橫向)即可支付1AP。



關於我方場上

遊戲時，請如下圖的配置放置卡片。



1 前線

放置角色卡的區域。使用前線的角色進行攻擊或防禦。

最多可以放置4張角色卡。

※不可放置場域卡。

2 能源線

放置角色卡和場域卡的區域。

只有在能源線的卡片的產生能源，可以滿足使用卡片時的「能源需求」條件。

最多可以放置合計4張角色卡和場域卡。

※前線和能源線統稱為「場上」。

3 生命區

放置作為生命的卡片區域。在遊戲開始時以背面朝上放置7張卡片。

4 行動值區(以下稱為AP區)

放置AP卡的區域。

5 卡組

放置自己卡組的區域。

6 場外

以正面朝上放置退場的角色卡、場域卡和使用過的事件卡的區域。

7 移除區

以正面朝上放置被指定「放置在移除區」的卡片區域。

一旦放置於移除區基本上即不可在遊戲中使用。

關於卡組

在Union Arena中, 需要以下的物品。

● 請依下列的規則構築正好50張卡片的卡組。

- 只有相同作品編號(卡片編號最前面3碼英文字母)的卡片。
- 卡片編號相同的卡片最多4張。

例) 如UA03BT/HTR-1-001, 必須只以作品編號「HTR」的卡片來構築卡組, 而「HTR-1-001」可以放入卡組最多4張。

- 持有特別觸發效果 (  ) 的卡片每一種合計最多4張。

例) 如有持有 () 的卡片A和卡片B時, 全部合計可以放入卡組最多4張。

● 3張行動值卡

遊戲的準備

1 將卡組洗牌, 然後放置在卡組指定的位置。

2 以猜拳的方式決定先攻、後攻。

3 從卡組抽7張卡片作為初期手牌。

4 若想要更換手牌最多可以進行1次。

更換時先將所有手牌放在旁邊, 再重新從卡組抽取7張卡片, 之後將放在旁邊的卡片放回卡組, 將卡組洗牌。

※由先攻玩家開始決定是否進行更換手牌。

5 從自己的卡組上面拿取7張卡片維持背面朝上的狀態放置於生命區。

6 由先攻玩家開始進行回合。

遊戲的獲勝條件

當發生以下任一項, 即為我方勝利。

- 對手的生命區剩0張卡片。
- 對手的卡組0張卡片, 且對手在起始階段無法抽取卡片。

活動與休息

在場上的角色卡和場域卡為直向狀態時稱為「活動」，
而橫向狀態時則稱為「休息」。



活動



休息

角色卡和場域卡剛登場時以「休息」放置。
只有「活動」的角色卡可以進行攻擊和防禦，
進行攻擊和防禦後則為「休息」。

遊戲流程

遊戲由先攻玩家開始進行自己的回合。回合依下列順序進行。

1 起始階段

- 1 寫有「到下一個我方回合開始前」的效果失效。
- 2 將自己所有休息的卡片(AP卡、角色卡、場域卡)置為活動。
- 3 將在自己AP區的AP卡,依照回合放置相對應的張數。※詳情請參閱下一頁。
- 4 從卡組中抽1張卡片。※先攻玩家的第1回合不抽卡片。
- 5 若想再抽卡,可以支付1AP追加抽1張卡片。(額外抽卡) ※1回合最多1次

2 移動階段

可以將自己場上的角色卡,從能源線移動任意數量至前線。

- ※若移動目的地已有4張卡片沒有空間時,在移動卡片前,指定與想要移動的角色卡相同張數的移動目的地卡片,放置於移除區後再進行移動。
- ※場域卡不可移動。

3 主要階段

可以不限次數依任意順序進行下列A, B動作。

A: 使用卡片

- 角色卡登場
- 突襲角色卡
- 場域卡登場
- 使用事件卡

支付所需的消耗AP數量,即可使用手牌中滿足能源需求的卡片。
讓角色卡、場域卡以休息狀態登場。

B: 使用場上卡片的啟動主要效果

若自己場上的卡片寫有啟動主要的效果,在滿足條件後即可發動。

4 攻擊階段

可以使用在前線活動狀態的角色卡進行攻擊。

每次1張卡片進行攻擊,角色卡必須轉為休息才能進行攻擊。

攻擊之後,如果還有其他活動狀態的角色卡,也同樣可以進行攻擊。

- ※只有對手玩家可以選擇攻擊對象。
- ※使用卡片不可在攻擊階段進行。
- ※攻擊不會使用AP。

5 結束階段

- 1 如有在結束階段開始時發動的效果時,發動並處理該效果。
- 2 將自己場上所有休息的角色卡、場域卡置為活動。 ※不將AP卡置為活動
- 3 若自己的手牌有9張以上時,選擇多餘的手牌放置於移除區使手牌剩下8張。
- 4 寫有「在這個回合中」的效果失效。

對手回合

1 起始階段

起始階段依下列順序進行處理。

- 1 寫有「到下一個我方回合開始前」的效果失效。
- 2 將自己所有休息的卡片(AP卡、角色卡、場域卡)置為活動。
- 3 將自己AP區的AP卡放置如下列表格顯示的張數。AP卡以活動放置。

※根據先攻、後攻不同而有張數差異

	第 1 回合	第 2 回合	第 3 回合以後
先攻	1張	2張	3張
後攻	2張	2張	3張

- 4 從卡組中抽1張卡片。※先攻玩家的第1回合不抽卡片。
- 5 若想再抽卡，可以支付1AP追加抽1張卡片。(額外抽卡)。※1回合最多1次

2 移動階段

在移動階段可以將自己場上的角色卡，從能源線移動任意數量至前線。
不可從前線移動至能源線。
全部的卡片同時進行移動。

※場域卡不可移動。

※持有 **ステップ** 的角色卡可以從前線移動至能源線。

※若移動目的地已有4張卡片沒有空間時，在移動卡片前，

指定與想要移動的角色卡相同張數的移動目的地卡片，放置於移除區後再進行移動。要在移動階段以外移動卡片時也一樣。

※即使移動目的地沒有空間，將持有 **ステップ** 的角色卡從前線移動至能源線時，

可以不放置到移除區，以和能量線角色卡替換的形式移動。

例) **※未持有 **ステップ** 的角色卡不可移動至能源線。**

▼場上



持有 **ステップ** 的
角色卡



未持有 **ステップ** 的
角色卡

前線

能源線



角色卡



場域卡

※場域卡不可移動。

3 主要階段

A：使用卡片

角色卡登場

可以讓手牌中的角色卡在自己的前線或能源線登場。

首先，確認是否有滿足手牌中想要登場的角色卡的能源需求。

自己能源線上的產生能源必須達到能源需求所顯示的顏色和數量。

接下來支付想要登場的角色卡的消耗AP。

將活動的AP卡轉為休息即可支付AP。

最後，將手牌中想要登場的角色卡以**休息狀態**在**前線**或**能源線**登場。

例)

▼場上



※不計算前線的產生能源

前線

能源線



合計產生能源綠色×3

※登場時，若該場上已達上限張數(4張)，在讓卡片登場前，先將該場上的卡片放置到移除區後再登場。

若未達上限張數時，場上的卡片不可放置到移除區。

突襲角色卡

使用持有 **レイド** 的角色卡時，並非一般形式的登場，要在聲明突襲後，重疊在未持有 **レイド** 的指定角色卡上面才可以進行突襲。

指定角色卡會寫在 **レイド** 的右邊。指定的卡片會因括號內容不同而異。

〈○○〉是表示「卡片名稱是○○的卡片」。

[特徵:○○]是表示「擁有○○特徵的卡片」。

※從手牌中進行突襲時，除了要滿足該張卡片的能源需求以外，也必須支付消耗AP。

※使用寫有「登場させる(使(卡片)登場)」的卡片效果不可進行突襲。可以進行突襲的效果會寫作「レイドさせる(可發動突襲)」

▼手牌



由於場上的產生能源是綠色×3，因此滿足手牌中能源需求 **3** 以下卡片的能源需求條件。

例)



進行 **レイド** 時依下列順序進行處理。

- 1 重疊在指定角色卡上面。
- 2 突襲元卡所持有的效果或承受的效果都會無效。
- 3 若為休息狀態時，置為活動。
- 4 若在能源線時，可以移動至前線。
- 5 進行突襲的卡片發動 **登場時** 效果。

※持有 **レイド** 的卡片即使沒有進行突襲仍可登場，但 **レイド** 框部分的效果則為無效。

前線

能源線



重疊成為突襲狀態!



移至前線



可以置為活動移動到前線!

場域卡登場

可以讓手牌中的場域卡在自己的能源線登場。

首先，確認是否有滿足手牌中想要登場的場域卡的能源需求。

自己能源線上的產生能源必須達到能源需求所顯示的顏色和數量。

接下來支付想要登場的場域卡的消耗AP。

將活動的AP卡轉為休息即可支付AP。

最後，將手牌中想要登場的場域卡以**休息狀態**在**能源線**登場。

※登場時，若該場上已達上限張數(4張)，在讓卡片登場前，先將該場上的卡片放置到移除區後再登場。

若未達上限張數時，場上的卡片不可放置到移除區。

※場域卡無法在前線登場。

使用事件卡

可以使用手牌中的事件卡，發動效果。

首先，確認是否有滿足手牌中想要使用的事件卡的能源需求。

自己能源線上的產生能源必須達到能源需求所顯示的顏色和數量。

接下來支付想要使用的事件卡的消耗AP。

將活動的AP卡轉為休息即可支付AP。

最後，發動該張事件卡的效果。發動效果後，將事件卡放置於場外。

B：使用場上卡片的 **起動メイン** 效果

在滿足條件後即可發動自己場上的卡片中寫有 **起動メイン** 的效果。

場上寫有 **ターン1** 的卡片，每1張每1回合都只可發動1次。

※無論以何種方式若將使用了 **ターン1** 效果的卡片移出場上，又再度登場時，因為視為另一張卡片，所以可以再次使用 **ターン1** 的效果。

例)	起動メイン	只要聲明發動即可發動。
	起動メイン レストにする	將這張活動的卡片轉為休息即可發動。
	起動メイン 手札を1枚場外に置く	將自己1張手牌放置場外即可發動。
	起動メイン APを①支払う	支付1AP即可發動。
	起動メイン このカードを退場させる	讓這張卡片退場即可發動。

如有數個條件時，必須滿足所有條件才可以發動。

例) **起動メイン** **レストにする** **APを①支払う** **このカードを退場させる**

將這張活動的卡片轉為休息、支付1AP、並讓這張卡片退場即可發動。

4 攻擊階段

可以使用在前線的角色卡攻擊對手的階段。

若不發動攻擊，則結束這個階段。

攻擊階段的流程

依照下列順序進行。

指定攻擊角色時間

將自己1張前線活動的角色卡，指定為進行攻擊的角色卡，轉為休息後，攻擊對手玩家。

若是持有 **狙い撃ち** 的角色卡，則可以指定對手前線的角色卡攻擊。

若進行攻擊的角色卡有 **アタック時** 「在進行攻擊時發動的效果」時，處理該效果。

指定防禦角色時間

遭受攻擊的玩家，可以指定自己1張前線活動的角色卡，轉為休息後進行防禦，攻擊對象可以由玩家變更為該角色卡。

若進行防禦的角色卡有 **ブロック時** 或攻擊的角色卡有「沒有遭到防禦時」等效果時，處理該效果。

※若因狙撃的效果，遭受攻擊的角色卡沒有進行防禦時，將不會發動 **ブロック時** 或在防禦時會發動的效果。

往下一頁

解決時間

根據攻擊的對象分成下列的處理方式。

【攻擊對象為角色卡時】

發生對戰。比較雙方的角色卡BP，根據結果進行下列A或B的處理。

※即使進行對戰該角色卡的BP也不會變動。

A:攻擊角色卡的BP大於或等於被攻擊角色卡的BP時

攻擊的角色卡對戰獲勝，被攻擊的角色卡戰敗。依以下順序進行處理。

- ① 讓被攻擊的角色卡退場。
- ② 處理 **退場時** 等「因退場而發動的效果」。
- ③ 處理自己「戰勝時」的效果。
例) **インパクト①** 或「攻擊後戰勝時」等

B:攻擊角色卡的BP小於被攻擊角色卡的BP時

被攻擊的角色卡對戰獲勝，攻擊的角色卡戰敗。依以下順序進行處理。

- ① 處理自己「進行攻擊戰敗時」等的效果。
 - ② 處理對手「戰勝時」等的效果。
- ※ 攻擊角色卡即使戰敗也不會退場。

在完成A或B的處理後對戰即結束，並進行下列的處理。

- 若有在對戰結束時發動的效果時，處理該效果。
- 這場對戰中所指定的效果失效。

【攻擊對象為對手玩家時】

造成對手1傷害。若持有 **ダメージ②** 時則造成2傷害。

★玩家承受傷害時★

由對手指定與該傷害數字相同張數的生命區卡片後，
承受傷害的玩家統整卡片進行觸發確認。

在觸發確認後如果對手生命區的卡片為0張的話，我方即勝利。

觸發確認

將卡片正面朝上，確認是否持有觸發效果。若有觸發效果時，進行觸發確認的玩家可以任意發動該觸發效果。

處理完觸發效果後，將卡片放置於場外。(若沒有觸發效果時也放置於場外。)

※若數張卡片同時進行觸發確認後，擁有多個觸發效果時，進行觸發確認的玩家可以依任意順序發動效果。
發動的卡片在效果處理完，放置於場外後，再發動其餘的觸發效果。

如還有其他想進行攻擊的角色卡時，返回指定攻擊角色時間。

如沒有其他想進行攻擊的角色卡時，則結束攻擊階段。

5 結束階段

結束階段依下列順序處理。

- 1 如有在結束階段開始時發動的效果時，發動並處理該效果。
- 2 將自己場上所有休息的角色卡、場域卡置為活動。
※不將AP卡置為活動
- 3 若自己的手牌有9張以上時，選擇多餘的手牌放置於移除區使手牌剩下8張。
- 4 寫有「在這個回合中」的效果失效。

完成以上動作後即換成對手的回合。

● 關於同時發動數個效果時

遊戲中，同時發動數個效果時，持有該效果卡片的玩家可以依任意順序處理效果。

若自己和對手的效果同時發生時，先處理進行該回合玩家的所有效果之後，再處理非進行回合玩家的效果。

※處理完一項效果後，又觸發新的效果時，包含其他尚未處理的效果在內，皆可以依任意順序處理。

● 關於BP降至0以下時

當場上角色卡的BP因效果而降至0以下時，該角色卡即退場。

● 關於場上突襲狀態的角色卡移動至場上以外的區域時

突襲狀態的角色卡移動至場上以外的區域時，只將最上面的卡片移動至指定的區域，

在突襲狀態下面的卡片則放置於場外。這時，下面的卡片不會被視為「退場」。

例)使用將突襲狀態的角色卡放回手牌的效果後，只將上面的卡片放回手牌，而下面的卡片則放置於場外。

● 關於退場

所謂「退場」是指，記載「退場させる(使(卡片)退場)」的效果、或場上的卡片因對戰而BP降至0時移動至場外。

記載「場外に置く(放置在場外)」的效果、或放置在手牌或移除區等場外以外的區域時，不會視為「退場」。

關鍵字效果說明

<p>ステップ</p>	<p>在自己的移動階段也可以從前線移動到能源線。 ※與從能源線移動到前線的角色卡同時移動。</p>
<p>狙い撃ち</p>	<p>可以指定攻擊對手前線的角色卡, 指定時, 對手無法進行防禦。 ※無論對手在前線的角色卡是活動或休息皆可指定攻擊。 ※被指定的角色卡不會改變活動或休息的狀態。 ※由於 狙い撃ち 的效果, 被指定為攻擊對象的角色卡無法進行防禦, 因此該角色卡不會發動 ブロック時 效果, 但是對戰仍會發生。 ※即使是有記載「使用效果不能選擇這張角色卡」的角色卡, 也可以指定為攻擊對象。</p>
<p>2回アタック</p>	<p>這張角色卡在這個回合的第一次攻擊時置為活動。</p>
<p>2回ブロック</p>	<p>這張角色卡在這個回合的第一次防禦時置為活動。</p>
<p>インパクト①</p>	<p>攻擊後戰勝時, 造成對手玩家1傷害。 ※即使獲得2次衝擊, 也仍是衝擊。</p>
<p>インパクト+1</p>	<p>衝擊效果造成的傷害+1, 若未持有衝擊時, 則獲得 インパクト①。</p>
<p>ダメージ②</p>	<p>這張角色卡的攻擊直接造成傷害時, 替換成2傷害。 ※指定2張生命卡, 對手統整被指定的2張卡片進行觸發確認。 ※即使獲得2次傷害, 也仍是傷害。</p>
<p>ダメージ+1</p>	<p>這張角色卡的攻擊直接造成傷害時, 會追加1傷害。</p>
<p>インパクト無効</p>	<p>與這張角色卡對戰的角色卡在這回合中, 失去 インパクト。</p>

用語説明

發動的時間例

とうじょうじ 登場時	在卡片登場時發動的效果。 即使在對手的回合,也會因觸發效果發動突襲時或因效果等發動。 另外,因為卡片的效果而登場時也會發動。
たいじょうじ 退場時	在這張卡片退場時發動的效果。
アタック時	在這張卡片進行攻擊時發動的效果。
ブロック時	在這張卡片進行防禦時發動的效果。
じぶん ちゅう 自分のターン中	只在自己的回合中持續發動的效果。
あいて ちゅう 相手のターン中	只在對手的回合中持續發動的效果。

發動條件

下列是讓效果發動的條件之例。

為了發動效果,必須滿足該效果所寫的所有條件。

ライン ばあい フロントラインにある場合	在前線時才能發動的效果。
ライン ばあい エナジーラインにある場合	在能源線時才能發動的效果。
レストにする	將這張活動的卡片轉為休息即可發動效果。
てふだ まいじょうがい お 手札をn枚場外に置く	將自己n張手牌放置在場外即可發動效果。
しはら APをn支払う	自己支付n AP即可發動效果。
たいじょう このカードを退場させる	讓這張卡片退場即可發動效果。
ターン1	每回合只可發動1次的效果。 ※若場上有數張相同的卡片時,每張卡片都可以發動效果。