

薑餅人 對戰卡牌 BRAVERSE

薑餅人：對戰卡牌是什麼？

這是一款2人對戰遊戲，以各式各樣的餅乾在不同次元中的冒險為主題背景設計的卡牌遊戲。



藉由使用餅乾卡、道具卡、陷阱卡與場景卡，擊敗對手的餅乾使它暈倒而進入休息區。一旦對手休息區的餅乾等級總和達到LV.10或更高，你就獲得遊戲勝利！

Copyright © Devisters Corp. All rights reserved.

卡牌種類



餅乾卡

用來攻擊或發動技能的卡牌，藉此與對手的餅乾戰鬥。

- 1 卡片名稱**
- 2 卡片等級**
- 3 HP**
登場時，從牌庫頂部取樣記數量的牌，面朝下的放在餅乾下方，做為餅乾的血量。
- 4 技能**
餅乾擁有的特殊能力。
- 5 費用**
《》中的費用或文字敘述，即為攻擊或使用技能時需要支付的費用。
※多色費用：所有顏色類型都可以支付的費用。
- 6 效果**
《》後方的文字敘述，即為攻擊或技能造成的效果。
- 7 卡片種類**
系列標記/牌張編號/稀有度/插畫家名稱
- 8 顏色類別標記**



道具卡

在自己的回合中，以支援區中的卡牌支付費用，便能發動道具卡的效果



場景卡

這張牌能夠持續影響自己的場地



陷阱卡

在對手攻擊時，以支援區中的卡牌支付費用，便能發動陷阱卡的效果



FLIP卡

餅乾受到傷害時，翻開它的HP卡牌面如果有FLIP效果可以選擇發動

場地介紹



牌組構成

開始遊戲之前，你需要準備一套由餅乾卡、道具卡、陷阱卡及場景卡所組成，共計剛好60張的牌組。

- 構建牌組時，你可以使用多種顏色類別的卡牌。
- 在一副套牌中，相同編號的卡牌，最多可以放4張。
- 具有FLIP效果的卡牌，最多可以放16張。
- 必須包含至少一張餅乾卡。



剛好60張



相同編號最多4張



FLIP卡最多16張

1 戰鬥區

餅乾卡【登場】的區域。
※將餅乾卡放到戰鬥區的動作，稱為【登場】。
※玩家同時最多只能有2個餅乾放在戰鬥區。已經有2個餅乾時，不能再放第3個餅乾。

2 支援區

餅乾攻擊時、使用道具卡或陷阱卡等等，需要支付《費用》。放置在這個區域的卡牌可以用來產生相應顏色的費用。
※所有類型的卡牌都可以放到支援區。
※每回合支援階段時只能放置1張，並且需牌面朝上放置。

3 休息區

暈倒的餅乾會被移至這個區域。
※餅乾受到傷害而使它的HP降至0點時，稱為【暈倒】。

4 場景區

放置場景卡的區域。
※你的場景區只能有一張場景卡。

5 牌庫

放置牌組的區域。

6 棄牌區

放置使用過的道具卡或陷阱卡等需要棄掉卡牌的區域。

勝利條件



如果遊戲過程中達成以下其中一個條件，就獲得勝利！

- 對手的休息區中，其餅乾卡的等級總和達到10或以上。
- 對手的戰鬥區中沒有餅乾卡，並且他無法再從手牌中拿出餅乾卡。

遊戲前的準備

遊戲初始設置依以下順序進行：

- 1 洗牌，並將牌組放在各自的牌庫區。
- 2 由猜拳獲勝的人決定先攻或後攻。
- 3 雙方各自從牌組抽6張牌做為起始手牌。
- 4 如果有需要，每位玩家可以執行最多1次的【調度】。決定調度的玩家，將手上的牌放回牌庫，再次將這些牌洗勻，成為新的牌庫，然後再抽6張牌。
 - ※ 玩家可以自己選擇是否要更換起始手牌，並非必須執行。
 - ※ 由先攻玩家先決定要不要調度，後攻玩家次之。
- 5 每位玩家從手牌將一張餅乾卡面朝下的放到戰鬥區。
 - ※ 此時，如果你的手牌中沒有餅乾卡，則展示你的手牌，將它們全部放回牌庫並重新洗牌，再從新的牌庫抽6張牌，而你的對手可以抽1張牌。重複此流程，直到你的手牌中有餅乾卡可以執行這個步驟。
- 6 每位玩家展示其戰鬥區中的餅乾卡，並從牌庫頂取出數張牌，其數量等於該餅乾的HP，依下圖所示的順序，將這些牌放在餅乾的下方。
 - ※ 此時，牌庫最上面的牌會成為最下面一張HP卡。
 - ※ 在此設置遊戲的步驟中，卡牌上如果有【登場中】的效果，它們不會被發動。

依HP數值
依順序
放置
- 7 由先攻玩家開始進行回合。

回合流程

回合流程依以下順序進行：

1 活躍階段

將你場上【疲勞狀態】的牌改為【活躍狀態】。

2 抽牌階段

從你的牌庫頂抽2張牌，將它們加入手牌。

- ※ 先攻玩家的第一个回合不能抽牌。
- ※ 如果牌庫沒有牌可以抽，則執行【重整】。

【重整】的步驟：

在遊戲過程中，當你的牌庫已經沒有牌的時候，你應從棄牌區選擇一張LV.1或以上的餅乾卡，將它放置到休息區。

接著，將棄牌區中剩下的所有牌洗勻，使它成為新的牌庫，便可以繼續進行遊戲。

如果正在處理效果或傷害，請先執行【重整】再繼續處理它們。

3 支援階段

你可以從自己的手牌將一張牌以【活躍狀態】放置到支援區。

4 主要階段

這個階段是遊戲的主要操作階段。在這個階段中的A-C行動，你可以依任意順序，多次重複地執行它們。

- A 使用手牌
 - 餅乾登場
 - 放置場景卡
 - 使用道具卡/陷阱卡
- B 發動場上卡牌的效果
- C 發動攻擊

- ※ 先攻玩家的第一个回合不能攻擊。
- ※ 主要階段結束後，遊戲進入⑤結束階段。

5 結束階段

結束階段時會觸發的效果，會在此階段發動效果並處理。之後，輪到對手的回合。

結束階段按以下順序進行。

- 1 在你的回合結束時，如果你有回合結束效果，則發動並處理這些效果。
- 2 如果對手有回合結束效果，則發動並處理這些效果。
- 3 自己的【在本回合中】之類的有限期的效果，此時會消除這些效果。
- 4 對手的【在本回合中】之類的有限期的效果，此時會消除這些效果。
- 5 輪到對手的回合。

1 活躍狀態→疲勞狀態



2 疲勞狀態→活躍狀態



● 活躍狀態

● 疲勞狀態



活躍狀態與疲勞狀態

當餅乾登場或放置場景卡時，它們通常會以垂直方向的【活躍狀態】放置。當餅乾攻擊時或是發動場景卡的效果時，這些卡牌會改為以水平方向的【疲勞狀態】放置。

※ 以下三種行動僅能分開執行。舉例來說，在執行④發動攻擊的過程中，你不可以執行②使用手牌。

● 主要階段 ④ 使用手牌

餅乾登場 從手牌將餅乾卡放置到戰鬥區，這個動作稱為【登場】。一位玩家的戰鬥區中最多只能有兩個餅乾。請注意，遊戲初始設置時，只能面朝下的放置一張餅乾卡。

- ※ 餅乾登場時，不需要支付費用。

放置場景卡 將手牌中的場景卡以【活躍狀態】放置到場景區。

- ※ 如果場景區已有場景卡存在，你可以為新的場景卡支付費用，並將舊的場景卡放置到棄牌區，便可放置新的場景卡。

使用道具卡

發動手牌中的道具卡時，需依牌面指示支付費用，便能發動它的效果。之後，將使用過的牌移至棄牌區。另外，陷阱卡只能在對手發動攻擊時使用。

● 主要階段 ⑤ 發動場上卡牌的效果



發動餅乾或場景卡牌面上的效果。

從【活躍狀態】

改為【疲勞狀態】



支付費用的方法

餅乾【攻擊】、發動【技能】、或使用場景卡/道具卡/陷阱卡時，如果需要支付費用，則將支援區中【活躍狀態】的牌，依費用所指定的數量及顏色類別，把它們改為【疲勞狀態】，便能完成支付費用的動作。

● 主要階段 ⑥ 發動攻擊

- **宣告攻擊步驟**：你可以用自己戰鬥區中【活躍狀態】的餅乾，向對手戰鬥區中的餅乾發動攻擊。攻擊時，你需要將發動攻擊的餅乾從【活躍狀態】改為【疲勞狀態】，並且支付其攻擊效果所指定的費用。
 - ※ 無論對手的餅乾是【活躍狀態】或是【疲勞狀態】，都可以向它發動攻擊。

- **陷阱步驟**：這時候，被攻擊的玩家發動陷阱卡；他需要支付該陷阱卡所指定的費用來發動其效果。
 - ※ 在一次攻擊行動中，被攻擊的玩家只能從以下行動選擇一種並且僅能執行一次：使用一張陷阱卡，或使用餅乾的一種技能或效果。

- **傷害步驟**：計算餅乾應受到的傷害量。受到傷害的餅乾，會將其HP卡最上面的牌，一次一張的翻開。當這些翻面的HP卡數量等於該餅乾受到的傷害量，則將這些HP卡移至棄牌區，傷害步驟完成。處理傷害的過程中，翻面的HP卡如果有FLIP效果，立即發動該效果。
 - ※ FLIP效果一次發動一個，處理完再翻開下一張HP卡。即使是在處理傷害的過程中，FLIP效果仍會優先執行。

- HP卡為0張的餅乾會【暈倒】，將暈倒的餅乾面朝上的放到休息區。

- **戰鬥結束步驟**：在本次戰鬥中，如果玩家的餅乾因為受到傷害而【暈倒】並且離開戰鬥區，或是他的戰鬥區中沒有餅乾，他可以从手牌將其他餅乾卡放置到戰鬥區，其數量等於或小於他在本次戰鬥中離場的餅乾數量。
 - ※ 如果這個餅乾有【登場時】效果，你可以支付費用並發動該效果。
 - ※ 如果本次戰鬥中，雙方玩家同時有餅乾離場，則回合玩家先執行此步驟，非回合玩家次之。