

五輪傳奇



卡 牌 遊 戲



多人規則

開悟和團隊征服模式

第二版

本次更新自2020年4月6日開始生效，新的條目和修改以藍色文本標註。

開悟模式

“你的刀劍是你身體的一部分，”她的老師曾教導過她。“你怎麼想，它就會怎麼做。只要你以應有的尊重對待它，它就會保護你的安全。”

“要注意自己的言辭，我的孩子，”她的父親曾警告過她。“言行一致的人才會受到最大的尊重。”

“我們的行動會上達天庭，”一位學者曾指導過她。“如果你知道他們想要什麼樣的崇敬，你就會發現他們一直在助你一臂之力。”

“不要問，”一位僧侶曾告訴過她。“靜坐冥思。在內心中，只有你自己能回答這個問題。”

但是，在戰后燃燒的殘骸中，她從她的敵人那裡找到了智慧。人類三心二意、反復無常、殘忍無情、還冥頑不靈。無論用文字還是刀劍，她都無法改變他的本性。然而，如果她接受了這個真理，進而利用它，她將不必親手打敗他。他的愚蠢將為自己帶來毀滅。

總覽

開悟模式是一種供三位玩家遊玩《五輪傳奇：卡牌遊戲》的模式。本模式將開悟勝利條件引入遊戲，玩家可以通過在行省上集齊所有五個元素輪來贏得勝利。

本規則文檔詳細說明了在三位玩家遊玩遊戲時對標準規則的更改。還可以按照第3頁的規則將額外的玩家添加到開悟模式的遊戲中。

標準遊戲規則適用於本文檔未明確更改、替換或否定的所有位置。

設置

為了設置一局開悟模式遊戲，請遵循《五輪傳奇：卡牌遊戲》規則參考指南中的標準設置規則，並進行以下更改：

- ◆ 在設置的步驟4中，當指示玩家創建指示物堆和未被贏取元素輪池時，玩家不會留出任何元素輪來形成未被贏取元素輪池。每位玩家將各自的一組元素輪指示物放入一個個人的未被贏取元素輪池中作為代替。指示物堆仍然通過將全部命運指示物、名譽指示物、狀態指示物和公家恩寵堆成一堆，放在每位玩家方便拿取的位置來創建。（注意：有一個所有玩家都可以使用的未被贏取元素輪池，但在遊戲開始時其中沒有元素輪。）

新規則

遊戲勝負

在遊玩開悟模式時，需要替換遊戲勝負的標準規則。玩家可以通過三種方式贏得開悟模式遊戲：在其未被摧毀的行省上收集每個元素輪中的一個、累積25個名譽、或者讓每位對手都被淘汰。

開悟

為了實現開悟，每位玩家需要在其未被摧毀的行省上收集每個元素輪的一個副本。如果玩家實現了這一壯舉，則該玩家立即贏得遊戲。

只有玩家行省上的元素輪才會計入該玩家的勝利條件，並且在確認玩家勝利條件時，每個在行省上的元素輪只作為一個擁有其上印刷元素的元素輪來計算。假如某個卡牌效果允許玩家將未在其行省上的元素輪計入其已贏取元素輪池中，則該元素輪不計入其勝利條件。

除了在攻擊中贏得衝突時贏取元素輪，玩家還可以通過摧毀那些其上有已贏取的元素輪的行省來取得對手行省上的元素輪。玩家不能在自己的行省上擁有多個具有相同印刷元素的元素輪。

名譽勝利

如果玩家的名譽池中有25個或更多名譽，則該玩家立即贏得遊戲。

淘汰玩家

如果一位玩家的要塞被摧毀或者其名譽池中沒有名譽，則該玩家會立即被淘汰。在該玩家行省中的所有已贏取的元素輪指示物、以及該玩家個人的未被贏取元素輪池中的所有元素輪指示物，都要放置在公共的未被贏取元素輪池中。

在開悟模式遊戲中，除非所有四個非要塞行省都被摧毀，否則不能攻擊一位玩家的要塞。

當一位玩家從遊戲中被淘汰時：

- ◆ 被淘汰的玩家擁有的所有卡牌都會立即從遊戲中移除。
- ◆ 被淘汰的玩家訂立的所有條約都會立即終止。
- ◆ 在遊戲剩餘的時間里，忽略所有試圖影響被淘汰玩家名譽轉盤的卡牌效果。
- ◆ 如果被淘汰的玩家是先手玩家，則先手玩家指示物會立即傳遞給被淘汰玩家左邊的玩家。

注意：被淘汰玩家的卡牌所創造的所有持續效果都會在該效果的正常持續時間內持續生效。被淘汰玩家的卡牌所創造的所有延遲效果仍然會在指定時間發生。

先手玩家指示物

當在重整階段的步驟4中先手玩家指示物將要被傳遞給對手時，傳遞給先手玩家左邊的玩家作為代替。

在每個王朝階段開始時，擁有先手玩家指示物的玩家從指示物堆中額外獲得1命運，作為在衝突階段被迫首先行動的補償。

名譽轉盤和抓牌階段

當在開悟模式中抓牌時，與標準遊戲類似，玩家使用各自的名譽轉盤來表示自己決定抓牌的數量。但是，因為遊戲中有三位玩家，所以轉移名譽的方式有所不同。

在玩三人開悟模式遊戲時，抓牌階段包括3個步驟：

1. 每位玩家在其名譽轉盤上秘密選擇一個1到5之間的數值。
2. 每位玩家展示各自的選擇并轉移名譽。根據顯示的數值，名譽在兩位或三位玩家之間轉移。（參見右邊的“轉移名譽”。）
3. 每位玩家從各自的衝突牌組抓取等於其轉盤上所選擇數量的牌。



例如：瑪麗、布萊斯和亞歷克斯展示各自的轉盤，瑪麗出價5，而布萊斯和亞歷克斯則出價1。因為5和1的差值是4，所以瑪麗必須給予她的對手4名譽，在兩人之間平均分配。

轉移名譽

如果每位玩家在各自的名譽轉盤上選擇的數值各不相同，則選擇了最高數值的玩家給予選擇了最低數值的玩家名譽。給予的名譽數量等於這兩位玩家選擇的數值的差值。數值在兩人之間的玩家不會獲得或失去名譽。

如果兩位玩家選擇相同的數值並且剩下的玩家選擇的數值高於兩位對手所選擇的數值，則選擇較高數值的玩家會給予兩位對手名譽。給予的名譽總數等於所選擇的兩個數值的差值，在選擇相同數值的兩位玩家之間盡可能平均地分配（參見左圖）。如果在盡可能平均地分配名譽之後仍有名譽剩餘，則給出名譽的玩家選擇將剩餘的名譽給予哪位對手。

如果兩位玩家選擇相同的數值並且剩下的玩家選擇的數值低於兩位對手所選擇的數值，則選擇較低數值的玩家會從兩位對手處拿取名譽。拿取的名譽總數等於所選擇的兩個數值的差值，在選擇相同數值的兩位玩家之間盡可能平均地拿取。如果在盡可能平均地拿取之後仍要拿取名譽，則拿取名譽的玩家選擇從哪位對手處拿取剩餘的名譽。

如果每位玩家都選擇了相同的數值，則不會轉移任何名譽。

例如：瑪麗、布萊斯和亞歷克斯展示各自的轉盤，瑪麗出價5，而布萊斯和亞歷克斯則出價2。因為5和2的差值是3，所以瑪麗必須給予她的對手3名譽，在兩人之間平均分配。她給予每位對手1名譽，由於剩下的1名譽不能在他們之間分配，她選擇把它給予布萊斯。

如果出價反過來（2和5交換），瑪麗將從她的對手處拿取3名譽。她會從每位對手處拿取1名譽，然後選擇從亞歷克斯處獲得第3個名譽。

四位或更多玩家的抓牌階段

如果有4位或更多玩家進行遊戲，則抓牌階段的名譽出價略有不同。玩家選擇出價2或4，而不是在名譽轉盤上選擇任意數值。所有出價2的玩家都表現得“很體面”，而所有出價4的玩家都表現得“不禮貌”。

在決鬥中，名譽出價按照規則參考指南中的規定進行，所有有五個數值都可供選擇。

在四位或更多玩家進行遊戲時，抓牌階段包括4個步驟：

1. 每位玩家在其名譽轉盤上秘密選擇2或4。
2. 每位玩家展示他們的選擇。卡牌效果無法修改此數值。
3. 根據展示的數值，按以下方式轉移名譽：
 - ▶ 選擇2的每位玩家被認為是表現得很體面，並且不會失去任何名譽。
 - ▶ 選擇4的每位玩家被認為是表現得不禮貌，並且從其名譽池中給予每個表現得很體面的玩家1個名譽指示物。
4. 每位玩家抓等於其名譽出價數值的卡牌。

宣告衝突和贏取元素輪

在衝突階段中宣告衝突時，攻擊玩家使用來自其個人未被贏取元素輪池的元素輪，或者有時使用來自公共未被贏取元素輪池的元素輪。如果攻擊玩家贏得衝突，結算爭奪中的元素輪的效果，並贏取元素輪指示物，將其放置於自己的一個未被摧毀的行省上。在一個遊戲輪結束時，行省上的每個元素輪都不會返回到未被贏取元素輪池而是留在該行省作為代替。在涉及卡牌和遊戲效果時，此元素輪計入此玩家已贏取的元素輪池中。如果防禦玩家贏得衝突，則不會贏取元素輪，而是將元素輪返回攻擊者的個人未被贏取元素輪池作為代替。

除非每個非-要塞行省都被摧毀，否則不能將元素輪放在玩家的要塞行省。

注意：多個元素輪可以放在同一個未被摧毀的行省上。

從其他玩家處拿取元素輪

如果一位玩家在衝突中摧毀了對手的行省，他會贏取在該行省上的所有已贏取的元素輪並將這些元素輪放置在他自己的未被摧毀的行省上（可以分配給多個行省）。如果被摧毀的行省上的任意元素輪具有與攻擊玩家行省上的已贏取的元素輪相同的印刷元素，則這些元素輪將返回到防禦玩家的個人未被贏取元素輪池中作為代替。

完勝衝突

當防禦玩家輸掉一次完勝衝突時，不會因為完勝而失去任何名譽。

可用元素輪

可能會出現某位玩家在其個人的未被贏取元素輪池中沒有元素輪，並且在公共未被贏取元素輪池中也沒有元素輪的情況。在這種情況下，玩家可以在沒有爭奪中的元素輪的情況下宣告衝突。攻擊玩家仍然照常選擇攻擊角色、行省和衝突類型（軍事或政治）。由於本次衝突沒有元素輪指示物，因此它沒有任何元素，並且攻擊玩家贏得本次衝突後將無法結算元素輪效果。

公共未被贏取元素輪池

每位玩家都有一個個人的未被贏取元素輪池，用於宣告攻擊。此外，還有一個公共的未被贏取元素輪池，任何玩家都可以使用它來宣告攻擊。這個未被贏取元素輪池在遊戲開始時是空的，但是可以通過多種途徑將元素輪放入其中，例如卡牌效果或者更常見的淘汰玩家。

元素輪

當一位玩家贏取一個元素輪時，該玩家將其放置在一個未被摧毀的行省上。該元素輪會留在該行省上，直到該行省被摧毀。以下新規則適用於遊玩開悟模式時的元素輪。

元素輪不會返回

在重整階段的步驟3中，在行省上的已贏取的元素輪仍然留在這些行省上而不是返回未被贏取元素輪池。

重複的元素輪

玩家永遠不會同時在其行省上擁有多個有相同印刷元素的元素輪。當卡牌效果或框架步驟導致玩家將要贏取一個元素輪，且該元素輪與玩家一個未被摧毀行省上的已贏取的元素輪具有相同的印刷元素時：

- ◇ 如果將要贏取的元素輪是爭奪中的元素輪，則該元素輪指示物將返回到攻擊玩家的個人未被贏取元素輪池中。
- ◇ 如果將要贏取的元素輪指示物在防禦玩家的行省上，則將該元素輪移動到防禦玩家的個人未被贏取元素輪池中。

注意：元素輪的擁有權不需要記錄。

命運階段中在未被贏取的元素輪上放置命運

在命運階段中，不要像通常那樣在每個未被贏取的元素輪上放置來自指示物堆的命運指示物。作為代替，按玩家順序，每位玩家在另一位玩家的個人未被贏取元素輪池中選擇一個元素輪指示物，並從指示物堆拿取一個命運指示物放置在其上。

元素輪和卡牌效果

當卡牌效果涉及到一個元素輪的元素時（例如：☉元素輪），它將涉及到任意包含該元素的元素輪（參見規則參考指南中的“元素輪”條目）。當卡牌效果與一個或多個已贏取或未被贏取的元素輪互動時，它可以與任意已贏取或未被贏取元素輪池中的元素輪互動。

當卡牌效果導致元素輪從玩家的已贏取元素輪池移動到未被贏取元素輪池或反過來時，兩個池必須屬於同一位玩家。在一次衝突中，卡牌效果只能將攻擊玩家的已贏取或未被贏取元素輪池中的元素輪與爭奪中的元素輪交換。

以下規則解釋了如何在開悟模式遊戲中結算某些卡牌的能力，因為每位玩家都有多位對手。

“按玩家順序”和“連續讓過”

與在標準遊戲中一樣，短語“按玩家順序”用於指示玩家結算或執行框架步驟的順序。在開悟模式中，當指示玩家按玩家順序執行某些動作時，先手玩家首先執行，然後是先手玩家左邊的玩家，然後按順時針順序繼續。

在開悟模式中，當遊戲時序將要繼續直到每位玩家“連續讓過”時，需要遊戲中的所有玩家連續讓過才會繼續。這包括但不限於行動窗口、反應窗口和中斷窗口。

“你的對手”

任何涉及“你的對手”的卡牌能力僅涉及在衝突中參與對抗你的單一對手。它並不會涉及未參與衝突的玩家，並且未參與衝突的玩家無法滿足任何明確涉及“你的對手”的能力的條件。

任何涉及“一位對手”的卡牌能力都可以涉及你的任何對手，即使在衝突中也是如此。

合理的行省

在衝突中，一個被防禦玩家控制的行省才被視為是一個可以被攻擊的“合理的行省”。非-防禦玩家的行省是不合理被攻擊的行省。

參與一次衝突

在衝突中，只有兩位玩家可以控制參與角色：一名攻擊玩家和一名防禦玩家。遊戲中的其他玩家可以執行行動來以某種方式影響衝突的結果，但是他們不能作為任何一方打出或移動角色到衝突中（除非卡牌效果特別寫明）。在衝突行動窗口中，每位玩家都有機會執行行動，包括非參與玩家。在每位玩家連續讓過之前，行動窗口不會關閉。

如果衝突沒有兩位參與玩家，則無法結算。因此，如果玩家在衝突中被淘汰，則衝突立即結束並且沒有勝利者。將元素輪返回到攻擊者的未被贏取元素輪池（或公共未被贏取元素輪池，視當時情況而定），並且剩餘玩家控制的每個參與角色橫置返回故鄉。

在開悟模式遊戲的過程中，玩家可能會發現自己處於可以達成互利協議的條件下。當這種情況發生時，玩家們可以為該協議建立稱為條約的正式條款。除了製定條約的條款之外，雙方玩家還要同意接受在條約上抵押一定的數值（默認情況下是一定數量的名譽）。如果其中一位玩家違反了條約中的部分條款，該玩家必須根據條約上抵押的價值承擔後果。

條約的條款

當兩位玩家建立條約時，必須指定以下四個參數中的每一個。玩家可以按任何順序討論和確定這些參數，但在條約最終確立之前，每個參數必須由雙方參與玩家共同商定下來。參數如下：

第一：玩家一承諾的內容

在為條約做出承諾時，玩家要說明他們在遊戲過程中要做或不做的事情。這個承諾可以具體到“我不會針對你宣告衝突”，或者“在下次向我們共同的對手宣告的衝突中我會幫助你”這樣的承諾。這個承諾必須是玩家可以執行的一個行動或決定，並且不能包括遊戲組件（名譽、命運、卡牌或已贏取的元素輪）的交換。

第二：玩家二承諾的內容

條約中的雙方玩家必須互相向對方作出承諾，以便最終確立條約。關於可能承諾的內容（在參數一中描述）的規則適用於條約中的雙方參與玩家。

第三：持續時間

當條約建立時，雙方參與玩家必須同意接受條約將持續多長時間。這個持續時間可以是任何長度，從“立即”到“遊戲剩餘的時間”。玩家所做的每一個承諾可能有不同的持續時間，使用兩個承諾中持續時間較長的時間來確定條約將保持多長時間。一旦條約的持續時間結束，它就會終止（如果兩位玩家都遵守了承諾），或者被打破（如果一位玩家沒有按照他在規定時間內承諾的那樣做），導致條約被打破的玩家將會遭受後果。

第四：價值

雙方參與玩家必須就條約的價值達成一致（1到5之間）。如果在遊戲過程中，兩位玩家之間的條約被任何一位玩家打破，那麼打破條約的玩家將根據條約的價值受到懲罰。默認情況下，這會以失去該數量的名譽的形式出現。

例如：湯姆和克里斯正在玩多人遊戲，湯姆向克里斯建議兩人簽訂條約。如果在一個遊戲輪內克里斯沒有向湯姆宣告衝突，則湯姆承諾在一個遊戲輪內不向克里斯宣告衝突。湯姆提議在該條約上抵押2點價值。克里斯認為雙方做出的承諾是可以接受的，但並不認為湯姆有足夠的動力維持條約。克里斯通過提出在條約上抵押4點價值來反擊。湯姆和克里斯同意新的抵押數值，條約成立。

打破或終止條約

兩位玩家之間的條約可以以兩種不同的方式結束：被打破或終止。兩種方式的詳細描述如下。

打破條約

當一位玩家違背他在設定條約參數時所作的承諾，條約會立即被打破。當條約被打破時，違背其承諾的玩家必須立即為其不光彩行為遭受後果。默認情況下，該玩家必須失去等於條約上抵押價值數量的名譽。如果玩家使用條約卡牌，那麼條約卡牌將確定違反條約將會遭受的後果。條約被打破後，玩家們將不再受到制定條約時所作承諾的約束。

終止條約

條約終止後，由於任何一方都沒有違背承諾，因此不會受到任何處罰，條約也不復存在。只有條約的時間框架失效或條約中的雙方都同意終止條約，條約才能終止。

條約數量限制

在遊玩開悟模式遊戲時，每位玩家可以與任何數量的其他玩家訂立條約，但每對玩家在任何特定時間內只能激活一個條約。如果雙方參與玩家之間的條約已經終止或被打破，則可以在這些玩家之間訂立新的條約。

條約卡牌

《氏族戰爭》擴展引入了一種新的卡牌類型：條約卡牌。這些卡牌為開悟模式遊戲中條約的使用帶來了更加動態和不可預測的遊戲體驗。要使用這些卡牌，請在遊戲開始時將它們洗混，組成條約牌組，並將其放在每位玩家都方便拿取的位置。這些卡牌代替了把名譽抵押在條約上的默認方法。

每當兩位玩家就一項條約達成一致時，他們將條約牌組頂的卡牌面朝下放在兩人之間，不要查看，並記錄抵押在條約上的價值。當一位玩家違反該條約時，該玩家展示這張條約卡並結算其文本。請注意，任何提及“未違反此條約的玩家”的條約卡牌僅指與該條約有關的另一位玩家。

在條約被打破（其效果得到結算）或履行（其效果未展示）之後，將其置於條約牌組底。

開悟模式的禁卡和限卡表

某些卡牌在開悟模式中被禁止使用，並且不能包含在任何玩家的牌組中。其他每種卡牌可以包含在玩家牌組中的數量和標準遊戲規則（或卡牌文本中）中所允許的一樣。

禁卡表

當構築牌組時，條約終止後，由於任何一方都沒有違背承諾，因此不會受到任何處罰，條約也不復存在。只有條約的時間框架失效或條約中的雙方都同意終止條約，條約才能終止。

- 展示力量（核心包，179）
- 富樫忠勝（空之信徒，15）
- 卡拉達區（公家循環，4）
- 伊達忠次（公家循環，29）
- 壽老人詛咒（元素循環，55）
- 流浪導師（元素循環，118）
- 斷流（帝國的子民，67）

團隊征服模式

“這就是所有道寺家的人都夢寐以求的城堡嗎？比我想像的要容易的多。”

將軍看向她的盟友，後者邊說邊仔細研究着手中的戰報。精心製作的面具掩蓋不住他殘酷的狂熱。

“不要以為他們是單打獨鬥，”將軍反駁道。“阿拉坦薩日奈的藍色部落可能駐扎在距離此地半天路程的地方，但是他們已經整裝待發，我確信，假如我們公開發起攻擊，他們就會派出騎手來伏擊我們。”

“你是在暗示雄獅氏族的榮耀之師沒法打敗幾匹任性的小馬嗎？”

她因為沒法從他瘦弱的手中搶下戰報而握緊拳頭。“我是說挑起一場不確定能贏的戰鬥是非常愚蠢的。”

“當你的目標是最終的勝利時，有時犧牲是很有必要的。”

“一次佯攻？”

他舉起戰報。一隻手指掠過描述敵人高貴名譽的段落時，吸引了她的目光。“我聽說松家不會就此善罷甘休。”

“你還有錦囊妙計，不是嗎？一些刺客或毒箭。”

他向後一靠，避而不答。當他回頭看向她時，兩人都大笑起來。

總覽

團隊征服模式是一種供四位玩家遊玩《五輪傳奇：卡牌遊戲》的模式。本模式是一種團隊模式，兩個同盟的玩家在一個團隊中對陣兩個同盟的對手。每個團隊將共同贏得或輸掉遊戲。

本規則文檔詳細說明了在四位玩家遊玩遊戲時對標準規則的更改。它應與《五輪傳奇：卡牌遊戲》遊戲入門手冊和 www.Emperorpenguingames.com 網站上的規則參考指南一起使用。

標準遊戲規則適用於本文檔未明確更改、替換或否定的所有位置。

設置

在設置團隊征服模式遊戲時，團隊中的每位玩家彼此相鄰並且與其中一位對手相對。坐在每位玩家對面的對手是在抓牌階段中名譽出價時玩家將要轉移名譽的對手。按照《五輪傳奇：卡牌遊戲》規則參考指南中的標準設置規則進行設置。

新規則

遊戲勝負

在遊玩團隊征服模式時，需要替換遊戲勝負的標準規則。團隊可以通過兩種模式贏得團隊征服遊戲：摧毀對手的兩個要塞，或者在兩個同盟的玩家的名譽池中總共累積50名譽。

隊友和對手

在團隊征服遊戲中，團隊中的兩位玩家都會向對手宣告衝突、試圖摧毀行省，最終摧毀要塞。許多卡牌效果可用於乾擾對手或協助玩家的隊友。此外，角色可以在隊友的控制下打出，以保護該玩家的行省。在抓牌階段，每位玩家只會與坐在桌子對面的對手轉移名譽，但在衝突階段，可以對任意一位對手發起攻擊。

先手玩家指示物

先手玩家指示物給予團隊而不是玩家。該團隊的兩位玩家都被認為是先手玩家。在行動窗口中，每個團隊都有一個行動機會（而不是每位玩家）。當一個團隊希望執行行動時，該團隊的兩位玩家中的一位執行行動，然後對方團隊的玩家有機會執行行動。如此繼續，直到兩個團隊連續讓過為止，然後行動窗口關閉。

在重整階段結束時，先手玩家指示物被傳遞給對方團隊，他們成為先手玩家。

打出角色

當玩家從他們的手牌或行省中打出角色時，該玩家選擇在他自己的控制下或在他隊友的控制下打出該角色。一旦打出，除了卡牌效果外，無法交換控制權。無論哪位玩家控制該角色，放在該角色上的命運都會來自打出該角色的玩家的命運池。

讓過獲得的命運

在王朝階段首先讓過的團隊中的玩家不會從指示物堆獲得命運。

抓牌

在抓牌階段，每位玩家在他或她的名譽轉盤上選擇一個數值，如《五輪傳奇：卡牌遊戲》規則參考指南和遊戲入門手冊中所述。然而，名譽只會在此時坐在桌子對面的兩位對手之間根據這兩位玩家名譽出價的差值進行轉移。

如果兩位同盟的玩家名譽池的總和為50或更高，則該團隊贏得遊戲。

宣告衝突

在衝突階段中，團隊而不是玩家宣告衝突（或讓過）。每個團隊只能宣告一次軍事衝突和一次政治衝突，如規則參考指南中所述，並且每次衝突必須針對不同對手控制的行省。從先手玩家開始，宣告衝突的機會在團隊之間交替進行。當團隊有機會宣告衝突時，該團隊在衝突宣告期間進行標準選擇：選擇哪些角色攻擊、選擇衝突類型（軍事或政治）、選擇一個符合條件的行省進行攻擊、選擇一個元素輪作為爭奪中的元素輪。團隊中的兩位玩家都可以在衝突中宣告攻擊者，並且這些角色作為同一方一起參與衝突。

當攻擊團隊從爭奪中的元素輪上獲得命運時，他們來選擇哪位攻擊玩家獲得命運。

卡牌效果也可能帶給玩家額外的衝突機會；這些機會將被給予該玩家的團隊。團隊在兩次之外宣告的所有衝突都可以向任意行省宣告。一個團隊必須先攻擊每位對手控制的一個行省一次後，才能再攻擊其中一位玩家的行省，**除非其中一位玩家的要塞行省已經被摧毀，那麼，不需要攻擊要塞行省已經被摧毀的玩家就可以多次攻擊其他玩家。**

當玩家的行省受到攻擊時，在衝突中他可以宣告他控制的任意數量的角色作為防禦者。該玩家的隊友也可以在衝突中宣告最多1名角色作為防禦者。那些角色作為同一方一起參與衝突。這兩位玩家都算作防禦玩家。

除非某玩家控制至少1個被摧毀的非-要塞行省並且該玩家的團隊控制至少3個被摧毀的行省，否則不能針對該玩家的要塞行省宣告衝突。

結算衝突

在結算衝突時，無論誰控制參與角色，玩家都可以作為一個團隊贏得或輸掉衝突。如果該玩家的團隊贏得衝突，則可以觸發當玩家贏得衝突時觸發的所有卡牌能力（輸掉衝突時也是如此）。**因此該團隊中的兩位玩家都被計為贏得衝突。**

如果防禦團隊沒有派出防禦角色，衝突被視為完勝，該團隊中的每位玩家失去1點名譽。如果團隊中的任一玩家派出了防禦角色，該團隊中則沒有人會因此失去名譽。

當一個攻擊團隊贏得衝突時，他們正常結算爭奪中的元素輪效果。☉和☿元素輪效果只能針對其行省被攻擊的玩家進行結算，**但攻擊團隊中的任一玩家（不是全部）都可以獲得元素輪的效果。**

榮耀統計和公家恩寵

公家恩寵由一個團隊而不是個人控制。當卡牌效果或框架步驟需要榮耀統計時，每個團隊將他們控制的重置角色的榮耀值加在一起，並且他們團隊贏取的每個元素輪再加1。總值與對方團隊的總值進行比較，兩個團隊中總值較高的贏得榮耀統計。

在相應衝突類型的每次衝突期間，公家恩寵為控制公家恩寵的團隊一方提供+1能力總值。

淘汰玩家

在團隊征服模式遊戲中，在其團隊輸掉之前，玩家不會被淘汰。如果一位玩家的要塞被摧毀，他將繼續遊戲，並受到以下懲罰：

- ◆ 該玩家要塞的印刷文本框視為空白（屬性除外）。
- ◆ 在名譽出價期間，該玩家的出價不能超過2。
- ◆ 如果其牌組用盡，該玩家無法重新洗牌。
- ◆ **該玩家不需要被攻擊就可以多次攻擊他的隊友。**

如果一位玩家名譽到0，則其要塞行省立即被摧毀。

被摧毀的要塞行省不受所有卡牌效果的影響。

獨有卡牌

在遊玩團隊征服模式時，請使用以下規則代替規則參考指南中的獨有卡牌的常規規則：

- ◆ 如果團隊中的任一玩家已經在場中控制或擁有一張獨有卡牌，則該團隊中的任一玩家不能再獲得控制或帶入場中另一張有相同名稱或印刷名稱的卡牌。
- ◆ 如果任一對手已經在場中控制一張獨有卡牌，則一位玩家不能將任意對手擁有的一張有相同名稱或印刷名稱的卡牌帶入場中。
- ◆ 作為王朝階段的玩家行動，玩家可以從其手牌或行省中棄掉一張獨有角色的副本（按名稱），來放置1命運到其團隊中任意玩家控制的該獨有角色在場中的副本上。
- ◆ 在團隊中的玩家們控制多於一份獨有要塞、行省或地區的副本時，將該卡牌的每個副本的印刷文本框都視為空白，並且如同其具有0耐久（或耐久加成）一樣。

明確概念

以下部分明確了團隊征服遊戲中可能出現的概念。

“按玩家順序”和“連續讓過”

短語“按玩家順序”用於指示玩家結算或執行遊戲步驟的順序。在團隊征服模式中，當玩家被指示按玩家順序執行某些行動時，先手玩家以團隊形式執行，選擇該團隊中的一位玩家按照指示行動，然後對方團隊行動，選擇其中一位玩家按照指示行動。然後先手玩家團隊中的另一位玩家完成指示，然後是最後一位尚未完成指示的玩家。

在團隊征服模式中，當遊戲時序進行到每位玩家“連續讓過”時，它將一直持續到兩個團隊都連續讓過（一個團隊而不是一位玩家讓過）。這包括但不限於行動窗口、反應窗口和中斷窗口。

“你的對手”

涉及“你的對手”或“一位對手”的任意卡牌能力指的是在結算卡牌能力時選擇的對方團隊中的任意一位玩家。

決鬥

當選擇參與決鬥的角色時，所選擇的兩名角色必須由分屬對立團隊的玩家所控制。用於選擇決鬥角色的所有其他參數仍然必須遵循規則參考指南中的描述。

已贏取和未被贏取的元素輪

僅有一個未被贏取元素輪池包含可用於宣告衝突的五個元素輪。當一個團隊宣告衝突時，他們會跟標準遊戲一樣選擇這個未被贏取元素輪池中的一個元素輪。

每個團隊都有一個共享的已贏取元素輪池。在涉及卡牌和遊戲效果時，團隊的已贏取元素輪池計入該團隊中兩位玩家的已贏取元素輪池。

參與一次衝突

在一次衝突中，所有四位玩家都可能控制參與角色。同一團隊中的玩家控制的所有角色參與到衝突的同一方並且將他們的能力值計入同一個總值。任意玩家控制的角色都可能會在其控制者的團隊一方被移動到衝突中、在衝突中放置進場、或者打出到衝突中。任何涉及衝突中玩家一方的卡牌效果都會涉及該玩家的團隊一方作為替代。

在衝突行動窗口中，每個團隊都有機會執行行動。在每個團隊連續讓過之前，行動窗口不會關閉。

合理的行省

在衝突中，只有防禦玩家控制的行省才被視為可以被攻擊的“合理的行省”。非-防禦玩家的行省是不合理的被攻擊行省。

常見問題解答

◇ 因為玩家通常選擇他們的一位對手作為涉及“你的對手”的卡牌能力時所提及的對手，樋田貴貞（核心包，37）該如何運作呢？

樋田貴貞將取消在每次衝突中由對方團隊的玩家觸發的第一個行動能力，但每次衝突只會取消一個能力。樋田貴貞的控制者不能選擇他的能力適用於哪位對手，因為任意一位對手都有可能激活樋田貴貞的能力，並且是強制性的。

額外玩家

如果玩家希望超過4位玩家一起遊玩團隊征服模式，則可以通過向未被贏取元素輪池添加每個元素輪的額外副本，並通過調整勝利參數來給每個團隊添加額外的玩家。

◇ **名譽勝利：**有六位或更多玩家遊玩時，如果同盟的玩家的名譽池總數等於玩家人數乘以25，則團隊贏得遊戲。（如果一個團隊有三位玩家，則當達到總計75名譽時贏得遊戲，如果一個團隊有四位玩家，則當達到總計100名譽時贏得遊戲，以此類推。）

◇ **要塞勝利：**當團隊中每位玩家的要塞行省都被摧毀時，團隊就會輸掉遊戲。當該團隊控制總計X個被摧毀的行省時，團隊的要塞行省即可被合理地攻擊，其中X為1加上該團隊中的玩家數量。（如果一個團隊有三位玩家，那麼當他們控制了四個被摧毀的行省時，該團隊的要塞可以受到攻擊，如果一個團隊有四位玩家，那麼當他們控制了五個被摧毀的行省時，該團隊的要塞可以受到攻擊，以此類推。）

如果一名角色的一個能力值是破折號（-），則該角色不能參與、被打出到、或被放入場中到該類型的衝突中。

◇ 如果具有破折號能力值的角色以某種方式最終參與了相應類型的衝突，則立即將該角色從衝突中移除，並以橫置狀態放置到其控制者的故鄉區域。

◇ 如果一名角色有一個能力值是破折號，則該能力值不能被卡牌能力所修正。

◇ 如果一名角色的能力值為破折號且一個卡牌能力要求該