

# 裁判 FAQ

最后更新时间: 2025-10-23

大家好!《符文战场》的新版完整规则已经发布,为了及时解答大家关于新版规则和卡牌效果的问题,裁判组在研读完核心规则后,第一时间整理了可能出现的常见疑问,并与设计师团队一一进行了确认。

**请注意,本文档可以作为裁判判罚的依据,但不代表官方 FAQ。**

本文档分为两个维度:

- 问题:关于玩家对于某些规则的疑惑,我们进行了回答。
- Q&A:关于一些复杂的卡牌互动,我们在相应问题下,补充了具体卡牌的 Q&A 作为示例。

本文档基于最新核心规则和此前已经发布的核心规则 FAQ 制作;如果最新核心规则和此前已经发布的核心规则 FAQ 存在冲突,请以最新核心规则为准。核心规则 FAQ 中的勘误仍然有效,我们预计在下周以单独文档的形式汇总所有勘误,并长期持续更新,未来也可以在小程序内卡牌图鉴的单卡描述里查看最新勘误内容。

## 1.打出卡牌

**问题 1.1: 当我使用了一张卡牌,但其所有效果都无法执行,我是否成功打出了它?**

执行卡面文字时,需尽可能执行所有指示,并忽略其中无法实现的指示。如果某张卡牌的所有指示均无法实现,它仍可被打出并完成结算,但不会产生任何效果。

**问题 1.2: 当我使用效果中带有“任意数量”和“最多”字样的卡牌时,我可以不选择任何目标吗?**

可以。如果卡牌指示玩家选择“任意数量”或“最多”一定数量的游戏物体并对其施加效果,则该玩家可以从可用目标中选择任意数量(包括 0)。如果选择了 0 为数量,则该法术或技能可以在没有任何目标的情况下打出。

**Q：**场上只有我方的【拉文布鲁姆学生】时，我方可以使用【星芒凝汇】而不选择任何目标吗？如果可以，【拉文布鲁姆学生】的技能会因此触发吗？

**A：**可以，【星芒凝汇】可以指定 0 个目标。在【星芒凝汇】完成结算后，【拉文布鲁姆学生】的技能会触发。

**问题 1.3：**如果有卡牌（如【海兽钓钩】）要求我在对其结算期间打出另一张卡牌，我应该怎么做？我应该在这类法术或技能仍在结算的过程中直接将另一张卡牌打出，还是先继续完成这类法术或技能的结算过程？

结算这类法术或技能的效果时，被要求打出的另一张卡牌会先以待处理效果的状态加入结算链。你需要在完成这类法术或技能的所有指示后，再按照加入结算链的先后顺序，对待处理效果进行确认，使之成为已确认的结算链效果。如果一个或多个效果处于待处理状态，其控制者必须完成这些待处理效果的打出步骤，直至它们成为已确认的效果或离开结算链。

**Q：**我的场上有【卡尔玛 - 圣灵之媒】时，使用【海兽钓钩】打出的单位可以获得【卡尔玛 - 圣灵之媒】技能通过【海兽钓钩】效果中的回收产生的增益吗？

**A：**可以。结算【海兽钓钩】的效果时，被要求打出的单位会先以待处理的状态加入结算链，然后继续执行【海兽钓钩】回收其余卡牌的指示，并因此触发【卡尔玛 - 圣灵之媒】的技能。【卡尔玛 - 圣灵之媒】的技能同样会以待处理的状态加入结算链。【海兽钓钩】的技能结算完成后，会在清理过程中按照加入结算链的先后顺序依次对常驻牌的打出和【卡尔玛 - 圣灵之媒】的技能效果进行确认。常驻牌的打出在确认过程中会立即结算并被打出到场上，然后在确认【卡尔玛 - 圣灵之媒】的技能效果时，该单位已经是一个场上的游戏物体，【卡尔玛 - 圣灵之媒】的技能效果可以对其进行目标选择，并将在后续步骤中成为已确认的结算链效果等待结算。

## 2. 结算链和触发式技能

**问题 2.1：**如果有卡牌（如【海兽钓钩】）在对其结算期间先后产生了多个待处理效果，我应该怎么做？我可以自行选择这些待处理效果加入结算链的顺序吗？

不可以。如果某类法术或技能在结算期间产生了多个待处理效果，这些待处理效果的控制者必须按照这些待处理效果产生的先后顺序，依次将其加入结算链，并按其加入结算链的先后顺序依次进行确认，直至它们成为已确认的效果或离开结算链。

**Q:** 我的场上有【先锋之盔】时，使用【海兽钓钩】摧毁了一名拥有增益的友方单位，我通过这个【海兽钓钩】打出的单位可以获得【先锋之盔】技能给予的增益吗？

**A:** 不可以。【海兽钓钩】的技能结算时，首先指示玩家摧毁一名友方单位，此时玩家选择摧毁了一名拥有增益的友方单位，【先锋之盔】的技能因此触发，其会以待处理的状态加入结算链。这之后，玩家继续执行【海兽钓钩】技能的其他指示，从而被要求打出一名单位，该单位同样会以待处理的状态加入结算链。【海兽钓钩】的技能结算完成后，会在清理过程中按照加入结算链的先后顺序依次对【先锋之盔】的技能效果和常驻牌的打出进行确认。在确认【先锋之盔】的技能效果时，就需要为其进行目标选择，此时常驻牌的打出尚未进行确认，被【海兽钓钩】要求打出的单位还没有变为场上的游戏物体，因此并不能作为【先锋之盔】技能的合法目标。

**问题 2.2: 如果同一时间有多个触发式技能被触发，其会以什么顺序加入结算链呢？**

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。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。放入结算链的技能会成为待处理效果，直到它们完成打出的步骤。

**Q:** 我方的【沃利贝尔 - 雄浑巨力】位于战场上，对方将【旅行商人】移动到另一处战场，此时【沃利贝尔 - 雄浑巨力】和【旅行商人】的技能，哪个会先被加入结算链呢？

**A:** 如果此时是我方回合，【沃利贝尔 - 雄浑巨力】的技能会先被加入结算链；如果此时是对方回合，【旅行商人】的技能会先被加入结算链。

**问题 2.3: 当初始结算链创建时，如果有多个被不同玩家控制的触发式技能同时触发，这些技能会以什么顺序加入初始结算链呢？**

因战斗开启的法术对决，可能存在触发式技能产生的初始结算链。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，然后按回合顺序由没有防守方身份的玩家依次进行轮换，最后由拥有防守方身份的玩家，分别将自己控制的触发式技能（如适用）添加至结算链。对于这些特定类型的触发式技能，规则 [342.1.a.] 优先于规则 [376.3.b.1.]。因此，无论当前是谁的回合，防守方控制的触发式技能始终在最后被添加至初始结算链。

**Q:** 我方传奇是【九尾妖狐】，在我方回合，对方的【亚索 - 迷途怅惘】进攻我方控制的战场，【九尾妖狐】的技能和【亚索 - 迷途怅惘】的技能哪个会被先放入初始结算链呢？

**A:** 【亚索 - 迷途怅惘】的技能会先被加入初始结算链。

**问题 2.4: 进攻触发（防守触发）可以多次触发吗？**

不可以。这类触发式技能的触发条件为“当一个单位在战斗中首次获得进攻方（防守方）身份时”，这类条件的表述通常是“当我进攻（防守）时”，这类触发式技能会在这些效果对应的单位在战斗

中获得进攻方身份时作为待处理效果放入结算链。尽管一个单位可以在同一场战斗中多次获得和失去进攻方（防守方）身份，但这类触发条件在每场战斗中仅能触发一次。

**Q：**我方的【亚索 - 迷途怅惘】进攻对手控制的一处战场，在其进攻触发结算后，对手使用【战或逃】将其移动到了基地，我方使用【驭风而行】将其再次移动到了这个战场，此时【亚索 - 迷途怅惘】的技能会触发吗？

**A：**不会。每场战斗中，单位的进攻触发（防守触发）仅在其首次获得进攻方（防守方）身份时触发一次。

**问题 2.5：当一个触发式技能产生费用时，我必须为其支付相关费用吗？**

放入结算链的技能会成为待处理效果，直到它们完成打出的步骤（激活或触发技能、做出相关的选择、确定总费用、支付费用、检查合法性）。当技能完成打出的步骤后，它会像法术一样变为结算链效果。玩家可以在支付费用时，拒绝为触发式技能支付其产生的费用。如果玩家选择拒绝支付，此技能将不再被视为待处理效果，并会从结算链上移除。它将不再成为结算链效果。这并不等于技能被无效化。

**Q：**我方的【阿狸 - 天真绮梦】进攻对方【亡花掠食者】独自防守的战场时，【阿狸 - 天真绮梦】的技能必须触发吗？我是否必须为【阿狸 - 天真绮梦】的技能选择【亡花掠食者】作为目标，并因此支付[法盾]费用？

**A：**【阿狸 - 天真绮梦】的技能必须触发，其会以待处理的状态加入结算链。这之后，你对该技能进行确认时需为其做出相关的选择，此时【亡花掠食者】是其唯一的可选合法目标，因此确定的总费用包括【亡花掠食者】的[法盾]关键词施加的强制额外费用。你可以：

1) 支付费用。在检查合法性后，【阿狸 - 天真绮梦】的技能会不再处于待处理状态，其变为已确认的结算链效果，并等待结算。

2) 拒绝支付费用。【阿狸 - 天真绮梦】的技能将不再被视为待处理效果，并会从结算链上移除。

## 3. 优先行动权、焦点、活跃玩家

**问题 3.1：玩家使用获得资源的技能后，会传递优先行动权和焦点吗？**

优先行动权与焦点不会因获得技能的确认而发生传递，且获得技能会在结算链上其他效果确认前进行结算。

**Q：**法术对决开环状态下，我方是焦点玩家。此时我方使用了【玛尔扎哈 - 狂热信徒】的技能，焦点会传递吗？

**A:** 不会。【玛尔扎哈 - 狂热信徒】的技能在进行确认时会立即结算，这之后我方仍然是焦点玩家。

**问题 3.2: 初始结算链创建时，哪一方是焦点玩家？初始结算链结算完毕后，焦点会转移吗？**

所控制单位导致战场进入争夺状态的玩家，即进攻方。法术对决开始时，进攻方获得焦点。如果存在初始结算链，当其结算完毕后，焦点不会转移。

**问题 3.3: 初始结算链创建后，谁是首个活跃玩家？**

根据规则 [333.1.c.3.]，如果结算链不为空，且不存在待处理效果，则结算链上最新效果的控制者会获得优先行动权，并成为活跃玩家。法术对决开始时，虽然进攻方会获得焦点和优先行动权，但如果存在待处理状态的进攻触发（防守触发）效果，进攻方暂时无法使用其优先行动权执行任何操作，因为结算链上存在待处理效果。随后，玩家需将其控制的待处理效果确认为结算链效果；完成后，游戏判定规则 [333.1.c.3.] 的条件已满足，并将优先行动权授予结算链上最新效果的控制者。若该效果的控制者为进攻方，则进攻方保留优先行动权；若该效果的控制者为防守方，则进攻方的优先行动权将被移除，并传递给防守方。

## 4. 战场控制权

**问题 4.1: 某处战场中，战斗的法术对决正在进行。此时，拥有该战场控制权的玩家在该战场中不再拥有单位，其仍然维持对该战场的控制吗？**

战场处于争夺状态时，战场的控制权无法发生变化。控制战场的玩家，在对手争夺该战场时，仍维持对该战场的控制权。

**Q:** 对方进攻我方控制的【劫掠船巷】时，我方使用【劫掠船巷】的技能将其中唯一的防守方单位移动到了基地，如果法术对决仍在进行，我方可以将【慎 - 均衡守中】打出到【劫掠船巷】吗？

**A:** 可以。战斗进行时，【慎 - 均衡守中】的控制者始终维持对【劫掠船巷】的控制。

**问题 4.2: 我没有控制某处战场时，触发了该战场的技能，这个技能会怎样被添加到结算链呢？**

若一处战场未受控制，则其技能也视为未受控制。如有战场技能在未受控制状态下触发，则由回合玩家负责在适当时机将该技能添加至结算链，并在需要时进行相应技能的所有决策（除非另行说明）。如果游戏规则或效果需要明确该技能的控制者，则将回合玩家视为控制者。

**Q:** 在进攻方、防守方都没有控制【后巷酒吧】的战斗中，玩家可以使用其技能吗？该技能会怎样被添加到结算链？

**A:** 可以。【后巷酒吧】的技能触发时，如果该战场没有控制者，则由回合玩家完成将其技能添加至结算链的步骤（尽管可能并不是回合玩家触发了该技能），并在完成后获得优先行动权（与其控制该技能的情况一致）。

**问题 4.3: 存在某些战场的技能，需要控制该战场才可以使用吗？**

某些战场技能中的“你”指代的是战场的控制者，“抽一张牌”这类隐含了“你”的指示也是如此。如果这类战场没有控制者，则“你”不会指代任何人，玩家需要无视一切相应指示。在“起源”系列中，【劫掠船巷】和【强化阵地】是仅有的在此规则下表现异于预期的战场。

**Q:** 在进攻方、防守方都没有控制【幻梦之树】的战斗中，玩家可以使用其技能吗？

**A:** 可以。针对【幻梦之树】有一个勘误调整，这将使其效果适用于“任意玩家”，而非仅适用于【幻梦之树】的控制者——此举旨在与玩家自游戏发布以来实际采用的玩法保持一致。

**幻梦之树（英文版修订后）**

When a player chooses a friendly unit here with a spell for the first time each turn, they draw 1.

## 5.清理、特殊清理和战斗清理

**问题 5.1: 清理发生的时间点有哪些，其包含哪些步骤？**

规则 [319.] 列举了清理发生的时间点，规则 [322.] 规定了清理的步骤顺序。清理进行过程中，不会对结算链效果进行结算。新的待处理效果可以被添加到结算链，但合法效果无法执行，且优先行动权与焦点不会在此时授予玩家或传递。如果在清理期间发生了满足清理条件的事件，则在前一次清理完成后立即执行另一次清理，重复至清理不再对游戏状态造成改变为止。

**Q:** 【瑟提 - 铁拳】拥有一个增益和 4 点伤害标记，此时是 5 战力。当我使用【瑟提 - 铁拳】的主动技能，消耗了该增益，【瑟提 - 铁拳】会被摧毁吗？

**A:** 会。玩家使用【瑟提 - 铁拳】的主动技能后，在该技能结算前就会发生清理。此时【瑟提 - 铁拳】拥有的增益已被消耗，其身上的非零伤害标记为 4 点，等同于其战力，将被摧毁。

**Q:** 我方【瑟提 - 魁首】和拥有增益的一名【先锋中士】共同防守一处战场，此时【瑟提 - 魁首】是 6 战力，【先锋中士】是 5 战力。对方使用【弹幕时间】并对【瑟提 - 魁首】和【先锋中士】分别造成了 5 点伤害。【瑟提 - 魁首】会被摧毁吗？

**A:** 【瑟提 - 魁首】会在拥有增益的【先锋中士】离场后的清理中被摧毁。

## 问题 5.2：什么是特殊清理？

特殊清理是指在特定时间点进行的清理步骤，其包含常规清理中不存在的额外操作。启动特殊清理时，需插入哪些特殊步骤，由启动特殊清理的具体类别决定。如果在特殊清理期间发生的事件需要再次进行清理，则会调用常规清理，而不是重复执行特殊清理。目前，在新版核心规则中，特殊清理会在回合结束清理（规则[317.2.a.]）和战斗清理（规则[440.1.a.]）中启动。

## 问题 5.3：什么是战斗清理？

战斗清理发生在战斗结算步骤，其会启动一次特殊清理。插入的特殊清理步骤（规则[440.1.a.1.]，规则[440.1.a.2.]，规则[440.1.a.3.]）会在规则[322.2.]和规则[322.3.]之间依次进行。清除战场的争夺状态（规则[440.1.b.]）会在战斗清理以及由该战斗清理引发的任何额外清理之后生效。规则[440.1.b.]不属于清理的一部分。

**Q：**我方 1 战力的【克格莫 - 腐蚀巨口】独自进攻对方 5 战力的【贪玩的小鬼】独自防守的战场，法术对决期间双方没有执行任何行动，这之后战斗的结果会是如何？

**A：**战斗的结果是该战场只有【贪玩的小鬼】留存，其战力为 5，身上有 4 个伤害标记。【克格莫 - 腐蚀巨口】的【绝念】技能会在执行规则[322.2.]时触发并以待处理的状态加入结算链，在执行规则[322.8.]时确认为结算链效果等待结算。而战斗清理会启动一次特殊清理，在执行规则[322.2.]之后、执行规则[322.3.]之前插入“2a.清除所有单位的所有标记伤害”，在战斗伤害步骤中放置于【贪玩的小鬼】身上的 1 点伤害标记于此时被清除。当清理不再对游戏状态造成改变时，结算链会开始执行、让过、结算。【克格莫 - 腐蚀巨口】的技能结算成功，对【贪玩的小鬼】造成 4 点伤害。

**问题 5.4：**某处战场中，战斗的法术对决正在进行。此时，拥有该战场控制权的玩家在该战场中不再拥有单位，该战场中的待命牌会被移除吗？

不会。战斗结束前，该战场会一直处于争夺状态，战场的控制权无法发生变化。待命牌仍然会留在该战场中，即使该战场中目前不存在战场控制者所控制的单位。战场中的待命牌会在该战场的争夺状态被清除后的下一次清理中检测是否会被移除。

**Q：**我方 1 战力的随从独自防守一处战场，该战场中有一张我方的待命牌【提莫 - 军事家】，对方 1 战力的随从独自进攻这处战场，在法术对决中使用【海克斯射线】选择了我方的随从作为目标。在【海克斯射线】结算后，我是否还有机会以待命状态打出【提莫 - 军事家】？如果我始终不打出待命状态的【提莫 - 军事家】并输掉了这场战斗，其会在什么时候被移除？

**A：**直到法术对决关闭前，你始终可以在符合时机要求时打出待命状态的【提莫 - 军事家】，因为你始终维持着对该战场的控制。直到这场战斗结束后，该战场的争夺状态被清除后的下一次清理中，你待命状态的【提莫 - 军事家】才会被移除。

## 6.伤害和来源

### 问题 6.1：战斗中的分配伤害是造成伤害吗？战斗伤害的来源是什么？

分配伤害并非造成伤害，这两个行动并非同义词。在战斗结算期间分配伤害不属于造成伤害，但在所有伤害分配完毕时导致这些伤害被同时造成。分配伤害会在未指示造成伤害的情况下导致伤害被造成。在战斗期间因分配伤害而造成的伤害，其来源视为单位。

### 问题 6.2：我可以给一各单位分配超过其战力的伤害吗？

在尚有其他单位可供分配伤害时，为一个单位所分配的伤害不得超过其致命伤害所需的最小值。

**Q：**在分配战斗伤害时，我方在该战场上只存在一名 8 战力的【超能机甲】，对手在该战场上只存在一名 1 战力的【侦察飞鹰】和一名 1 战力的【警觉的哨兵】。我能否给对手的【侦察飞鹰】分配 8 点伤害，从而不摧毁对手的【警觉的哨兵】？

**A：**不可以。由于尚有【警觉的哨兵】可供分配伤害，你为【侦察飞鹰】所分配的伤害不得超过其致命伤害所需的最小值（此时为 1 点伤害）。

### 问题 6.3：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，我应该怎么处理？

在这种情况下，玩家可以任意顺序为这些具有相同优先级的技能或效果的单位分配伤害。

**Q：**在分配战斗伤害时，我方场上只存在一名 8 战力的【超能机甲】，对手场上存在一名 5 战力的【布里茨 - 钢铁意志】和一名 4 战力的【疯狂海寇】，二者的[壁垒]关键词均生效。我应该优先给哪各单位分配伤害？

**A：**你可以选择优先给【布里茨 - 钢铁意志】分配 5 点伤害；也可以选择优先给【疯狂海寇】分配 4 点伤害。

### 问题 6.4：如果应用于一各单位的一个或多个技能或效果对其伤害分配方式提出了相互排斥的要求，我应该怎么处理？

在这个情况下，分配伤害的玩家在分配伤害时，只需选择应用其中一个技能即可。

**Q：**我方的【超能机甲】进攻对方【凯特琳 - 守望者】和【阿狸 - 嫣然狐媚】防守的战场。对方打出【格挡】选择【凯特琳 - 守望者】作为目标并成功结算。在伤害分配时，我方应该优先为【凯特琳 - 守望者】分配伤害还是最后为其分配伤害？

**A：**我方可以选择优先为【凯特琳 - 守望者】分配伤害；也可以选择最后为【凯特琳 - 守望者】分配伤害。

### 问题 6.5：如果一个单位无法被造成伤害，我还需要为其分配伤害吗？

如果一个单位无法被造成伤害，则任何伤害量都不会被视为致命伤害。此类单位不受任何强制伤害分配规则的约束。

**Q：**对方的【凯隐 - 巨镰奔扬】在本回合中移动了两次，且被【格挡】选为了目标并成功结算，在战斗伤害分配时，我是否需要优先为【凯隐 - 巨镰奔扬】分配伤害？我应为其分配多少点伤害才是致命伤害？

**A：**玩家不需要为【凯隐 - 巨镰奔扬】分配伤害。当一个单位无法承受伤害时，在战斗中分配致命伤害时可以将其忽略。在此情况下，【凯隐 - 巨镰奔扬】通过【格挡】获得的[壁垒]关键词不会产生任何效果。

**问题 6.6：**如果一个造成伤害的技能是由法术或单位创造的，那么造成这次伤害的来源是什么？

造成伤害行动可能来自一个或多个来源。如果技能是造成伤害行动中伤害的来源，则创造出该技能的法术或单位也视为该造成伤害行动中伤害的来源。

**Q：**我方使用的【星落】通过内嵌式触发将两个触发式技能放入结算链。随着这些触发式技能的结算，造成伤害的来源是触发式技能还是法术？

**A：**触发式技能和法术都是造成伤害的来源。

**问题 6.7：**造成伤害可以有多个来源，那么摧毁也可以有多个来源吗？

摧毁的来源可以是一个或多个游戏物体。如果有一名或多名单位由于清理而被摧毁，且该次清理是对相应单位造成伤害的法术或技能的结算直接产生的清理，则这个法术或技能视为摧毁的来源。来自游戏物体的技能被视为摧毁行动的来源时，创造出该技能的相应游戏物体也被视为摧毁行动的来源。

**Q：**我方通过【龙骑兵】的打出效果摧毁了一名敌方单位，这次摧毁的来源是触发式技能还是单位？

**A：**触发式技能和单位都是摧毁的来源。如果一张卡牌的触发条件为“当一个技能摧毁一单位时”，而另一张卡牌的触发条件为“当你的龙属性单位摧毁一单位时”，则这两张卡牌的效果均会被触发。

## 7.其他常见问题

**问题 7.1：**如果一张卡牌的效果，允许我执行特定行动，而另一张卡牌的效果，禁止我执行同一行动，我该怎么处理呢？

“无法”的效力高于“可以”。作为通用的判定原则，禁止特定行动或效果的卡牌，其效果的判定优先级高于允许同一行动或效果的卡牌。

**Q：**对手的【搜魔人典狱长】位于战场上，我方本回合打出的第二张牌是【德莱厄斯 - 崔法利】，此时【德莱厄斯 - 崔法利】在本回合内会获得 +2 战力并变为活跃状态吗？

**A：**【德莱厄斯 - 崔法利】会获得 +2 战力，因为其技能可以正常触发。但是由于对手的【搜魔人典狱长】的技能禁止我方单位通过技能效果变为活跃状态，【德莱厄斯 - 崔法利】无法变为活跃状态。

**问题 7.2：当玩家的主牌堆没有卡牌时，执行了查看和展示主牌堆的效果，玩家会因此执行燃尽吗？**

不会。如果玩家尝试将一张或多张卡牌从主牌堆移动至任意其它区域，且移动的数量超过主牌堆剩余卡牌的数量，则必须执行燃尽。

**Q：**我的主牌堆已经没有卡牌，回合结束时我的【闪耀极光】技能触发，我会因此执行燃尽吗？

**A：**不会。如果查看或展示的卡牌张数不足以进行对查看或展示卡牌执行后续行动，则无视指示的后续部分。即使后续指示需要使查看或展示的卡牌改变区域，这种情况也不会导致燃尽。

---