



## 規則說明書 Ver.1.0

### ☆ZOMBIE WORLD ORDER

是 2 人對戰型咭牌遊戲，玩家施展魔力呼喚喪屍。

喪屍的特徵是「死纏爛打」和「死而復生」。

組成只屬於自己的喪屍軍團將對手玩家打敗！

### ☆ 準備遊戲所需用品

#### ■關於咭組

按照以下條件製作咭組以進行遊戲。

- ZOMBIE WORLD ORDER 的咭牌共 50 張，不可多亦不可少。
- 最多可將 4 張相同咭牌 No. 的咭牌加入咭組。

### ☆遊戲的勝負

當任何一方玩家將對手生命值弄至 0 時便勝出。

#### ■關於生命值

玩家初期生命值是 10。

即使若因某些效果而使生命值增加，生命值不會超過 10。

## ☆咭牌說明

咭牌分別有喪屍咭牌及 EVENT 咭牌的 2 種類，

咭牌上所顯示的全部內容可能在釐定效果等事情時作為參照之用。

### ■喪屍咭牌



#### ①咭牌屬性

是這張咭牌的屬性和色澤。

用作參照 COST 支付及咭牌效果。

顏色方面，基本上有綠、藍、紅的 3 種顏色，但也有很多種顏色的咭牌。

DEADMAN：綠

MEKA Z：藍

IMMORTAL：紅

#### ②咭牌名稱

是這張咭牌的名稱。

### ③登場 COST

讓這張咭牌登場所需的 COST。(如果因應咭牌效果而讓喪屍咭牌登場,便無需支付登場 COST。)  
將與這數值相同張數的魔力由 STAND (直向狀態) 變為 REST (橫向狀態), 便能支付 COST。  
用作支付登場 COST 的魔力, 需要包含欲登場的咭牌所擁有全部顏色各 1 張或以上。

例: 如要讓擁有 **3** 的登場 COST 的喪屍咭牌登場, 需要將自己魔力 3 張從 STAND 變為 REST,  
當中要包含綠色魔力 1 張或以上。

例: 如要讓擁有 **5** 的登場 COST 的喪屍咭牌登場, 需要將自己魔力 5 張從 STAND 變為 REST,  
當中要包含藍色魔力 1 張或以上及紅色魔力 1 張或以上。

### ④復生 COST

這張咭牌是復生所需的 COST。  
將與這數值相同張數的魔力由 FRONT (正向狀態) 變為 BACK (背向狀態), 便能支付 COST。  
而且, 用作支付復生 COST 的魔力, 需要包含欲復生咭牌所擁有全部顏色各 1 張或以上。

### ⑤POWER

是這張咭牌的 POWER。

### ⑥CRITICAL

這張咭牌給予對手玩家傷害的量。

### ⑦TEXT

這張咭牌持有的能力。  
當達至所需條件, 便發揮效果。

### ⑧FLAVOR TEXT

有關這咭牌的事件及說話。(不使用於遊戲)

### ⑨繪畫者

此咭牌的繪畫者。

### ⑩咭牌號碼及稀有度

顯示咭牌號碼及稀有度。  
稀有度如下所示。

※由上面起由高至低。

R=稀有

UC=不普遍

C=普遍

## ■EVENT 咭牌



### ①咭牌屬性

是這張咭牌的屬性和色澤。

用作參照 COST 支付及咭牌效果。

顏色方面，基本上有綠、藍、紅的 3 個顏色，但也有不擁有顏色的咭牌。

DEADMAN：綠

MEKA Z：藍

IMMORTAL：紅

無屬性：灰

### ②咭牌名稱

是這張咭牌的名稱。

③TEXT

這張咭牌持有的能力。

當達至所需條件，便發揮效果。

④FLAVOR TEXT

有關這咭牌的事件及說話。(不適用於遊戲)

⑤繪畫者

此咭牌的繪畫者。

⑥咭牌號碼及稀有度

顯示咭牌號碼及稀有度。

稀有度如下所示。

※由上面起由高至低。

R=稀有

UC=不普遍

C=普遍

☆TEXT 內的用語及格式

下列用語在 TEXT 中使用。

①STAND

表示直放咭牌。

②REST

表示橫放咭牌。

③FRONT

表示正放咭牌。

④BACK

表示背放咭牌。

⑤復生

將半毀場區的喪屍移至原形場區稱為復生。

復生詳情記載於第 10 頁。

## ⑥ 損傷

喪屍因戰鬥及某些效果而要移至低 1 層的地區稱為損傷。

- 如果原形場區的喪屍損傷，以 REST 狀態移至半毀場區。
- 如果半毀場區的喪屍損傷，移至全毀場區。

## ⑦ 原形

顯示位於原形場區喪屍的狀態。

## ⑧ 半毀

顯示位於半毀場區喪屍的狀態。

## ⑨ 魔力

顯示放置在魔力場區咭牌。

全部咭牌可放置在魔力場區，所放置的咭牌當作魔力。如無特別註明，那些咭牌所擁有的能力不會發揮。

讓喪屍登場的場合及為行使 EVENT 咭牌而作為 COST 使用。

FRONT 的魔力當作各咭牌顏色魔力，BACK 的魔力當作無色魔力。

而無色咭牌即使處於 FRONT 也當作無色魔力。

## ■ 關鍵詞能力

關鍵詞能力是喪屍所擁有能力之一。

1 隻喪屍即使擁有多個相同關鍵詞能力，效果不會重複。

### ① 〔增幅〕

擁有此能力的喪屍進行攻擊並直接給予對手玩家 1 或以上的傷害時，所給予的傷害程度，可將自己魔力用於 FRONT。

主要是 DEADMAN（綠色）喪屍所擁有的能力。

### ② 〔吸收〕

擁有此能力的喪屍進行攻擊並直接給予對手玩家 1 或以上的傷害時，所給予的傷害程度，可將自己的生命值回復。







主要是 TECH（藍色）喪屍所擁有的能力。

### ③ [侵食]

擁有此能力的喪屍進行攻擊，若其戰鬥結果是使對手喪屍遭受損傷，這喪屍所擁有的 CRITICAL POINT 分量，會向對手玩家造成傷害。

主要是 IMMORTAL（紅色）喪屍所擁有的能力。

## ■ ICON 及記號

在 TEXT，使用      及  的表示支付魔力的 ICON。

#### ① （永續 ICON）

經常地不斷發揮效果的能力。

#### ② （自動 ICON）

當達到此能力所指定的條件時，自動發動的能力。

#### ③ （啟動 ICON）

作出使用能力的宣言，支付此能力所指定的 COST 後所發動的能力。

#### ④ （主要 ICON）

顯示在自己回合的主要階段中可使用的能力。

#### ⑤ （FREE ICON）

顯示在 FREE TIMING 可使用的能力。

詳情記載於第 15 頁「有關 FREE 能力」。

#### ⑥ （BACK ICON）

顯示將魔力從 FRONT 變為 BACK 所要支付的 COST。

#### ⑦ （魔力 ICON）

顯示作為 COST 支付魔力時的顏色及數量。

所支付的 COST 需包括與那 ICON 相同顏色的魔力 1 張或以上並且達到 ICON 上所註明的數目。

⑧ ● (無色 ICON)

因某些效果及 COST 而要將魔力從 FRONT 變為 BACK 時，顯示用任何顏色的魔力也可支付的 COST。

⑨ [ ] (COST 指定記號)

發動咭牌擁有的能力時指定所需 COST 的記號。

記載在 [ ] 內的 TEXT 說明發動其能力的 COST。

例：

**Activate** **Free** [將手牌 1 張放在全毀場區] 將這喪屍處於 STAND 狀態。這能力在 1 次回合只能發動 1 次。

在這場合，將自己手牌 1 張移至全毀場區，按照 [ ] 可發動剛才 TEXT 的能力。

### ☆場區說明



① 咭組場區

放置自己咭組的地方。

咭組背向放置。

② 全毀場區

放置使用過的咭牌及在半毀場區受損的喪屍等咭牌的地方。

③ 原形場區

放置原形狀態喪屍的地方。如要讓喪屍登場，原則上在此登場。



#### ④ 半毀場區

放置半毀狀態喪屍的地方。如果原形場區的喪屍受損，便移至此場區。

#### ⑤ 場地

拼合自己原形場區及自己半毀場區的總稱。

#### ⑥ 魔力場區

放置魔力的地方。

### ☆ 遊戲開始前的準備

- ① 將咭組洗牌，然後放在咭組場區。
- ② 用隨機方法決定先攻後攻。
- ③ 從咭組抽取咭牌 7 張用作初期手牌。
- ④ 如果所抽的手牌不合心意，可重抽但僅限 1 次。

若要重抽，先將手牌全部放回咭組並且洗牌，然後抽取咭牌 7 張。

由先攻的玩家先行重抽咭牌。

當雙方玩家準備完畢便可開始遊戲。

### ☆ 回合流程

遊戲由先攻玩家回合開始，順序交替地進行回合。1 次的回合由以下階段構成。

而各階段一旦完畢便進入下一個階段，不可以返回先前的階段。

- 1 · 準備階段
- 2 · 抽牌階段
- 3 · 魔力階段
- 4 · 主要階段
- 5 · 戰鬥階段
- 6 · 結束階段

### ☆ 各階段詳情

遊戲按照以下流程進行。

- 1 · 準備階段：將自己的喪屍及魔力全部處於 STAND 狀態。

2 · 抽牌階段：從自己咭組抽取咭牌 1 張。

※僅在先攻第 1 回合的抽牌階段中不抽取咭牌。

3 · 魔力階段：以下行動中的其中一項可進行 1 次。而且也可不進行任何行動。

· 將自己手牌 1 張以 FRONT 及 STAND 狀態放置在魔力場區。

※僅在先攻第 1 回合只可以 BACK 狀態放置。

· 將自己 BACK 狀態的魔力 1 張變為 FRONT 狀態。

4 · 主要階段：可按隨意次序及次數進行以下行動。

· 讓手牌的喪屍咭牌登場。(P.3 登場 COST)

· 行使喪屍擁有的能力。(P.7 ICON 及記號)

· 行使 EVENT 咭牌。

· 使喪屍復生。

#### ☆ 喪屍的登場方法

若要讓手牌的喪屍咭牌登場，便按照其咭牌上所顯示的登場 COST 分量，將自己魔力處於 REST 狀態，讓其在自己的原形場區登場。用作支付登場 COST 的魔力，需要包含欲登場的咭牌所擁有全部顏色各 1 張或以上。已登場的喪屍咭牌當作喪屍。

#### ☆ 發動喪屍擁有的能力

· 若要發動喪屍所擁有的啟動能力，只需支付其咭牌 TEXT 中所顯示的 COST，便可發動其能力效果。

· 喪屍的永續能力屬經常發揮效果的能力。

· 喪屍的自動能力屬達到其能力條件要求時，自動地發動的能力。

#### ☆ EVENT 咭牌的使用方法

支付在咭牌 TEXT 顯示的 COST 及宣言行使，便發動其咭牌能力。效果解決後，將那咭牌移至全毀場區。

#### ☆ 喪屍的復生方法

在半毀場區的喪屍，支付顯示在該咭牌上的復生 COST 然後宣言復生。用作支付登場 COST 的魔力，需要包含欲登場的咭牌所擁有全部顏色各 1 張或以上。當解決復生，那喪屍便以那咭牌的方向狀態移至原形場區。

## ■主要階段結束

進行回合的玩家宣言主要階段結束，主要階段便結束。

### 5、戰鬥階段：按照以下次序進行。

進行回合的玩家選擇進行或不進行攻擊。

若進行攻擊，便按照以下①～⑤的步驟進行，在④戰鬥步驟或⑤傷害步驟結束後，選擇再次進行或不進行攻擊。若不進行攻擊，便結束戰鬥階段。

#### ①：攻擊步驟

進行回合的玩家將自己的喪屍 1 隻從 STAND 變為 REST 狀態，並指定為執行攻擊的喪屍。（在該回合登場的喪屍也可獲指定為執行攻擊的喪屍。）

若在喪屍 TEXT 中有將「攻擊時」列為發動條件的能力，這時便可發動。

#### ②：指定攻擊對象步驟

選擇攻擊對象。可選擇對手玩家或對手處於 REST 狀態的喪屍 1 隻為攻擊對象。

#### ③：防禦步驟

非進行回合的玩家可指定執行防禦的喪屍。

##### ・進行防禦的場合

非進行回合的玩家將自己的喪屍 1 隻從 STAND 變為 REST 狀態，並指定為執行防禦的喪屍。當進行防禦，攻擊對象便變為執行防禦的喪屍。其後轉移至④戰鬥步驟。

##### ・不進行防禦的場合

若攻擊對象為喪屍，便轉移至④戰鬥步驟。

若攻擊對象是玩家，便轉移至⑤傷害步驟。

#### ④：戰鬥步驟

執行攻擊的喪屍和成為攻擊對象的喪屍之間展開戰鬥。喪屍互相給予對方自身持有 POWER 數值分量的傷害。

遭受到比自身持有 POWER 更大傷害的喪屍便會損傷。

喪屍所遭受的傷害會累積起來，但當轉移場區時或回合結束時便獲重新設定。

### ★關於喪屍損傷

已遭損傷的喪屍變為 REST 狀態並移至下 1 層場區。(若原形場區→往半毀場區，若半毀場區→移至全毀場區)

若喪屍遭受損傷從原形場區移至半毀場區，損傷的喪屍所遭受的傷害會獲重設。而且，受損的喪屍若被施與某些效果，該效果會繼續適用。

### ⑤ 傷害步驟

若玩家遭受攻擊，會受到執行攻擊喪屍 CRITICAL 分量的傷害。

### ■戰鬥階段結束

進行回合的玩家宣言戰鬥階段結束。

6、結束階段：如下進行。

- ①列有「回合結束時」的能力會發動。
- ② 全部喪屍所遭受的傷害會獲重設。
- ③正在行使中但列有「回合結束時止」的效果會結束。
- ④結束回合。

## ☆遊戲的原則

---

### (1) 咭牌優先的法則

若列明在咭牌上的 TEXT 與規則發生矛盾，咭牌的 TEXT 會獲優先。

### (2) 不可能優先的法則

咭牌的「進行～。」的效果如被其他咭牌效果所禁止，被禁止的效果則獲優先，而「進行～。」的效果不適用。

### (3) 咭牌的 TEXT 盡可能處理

因應咭牌的效果，咭牌的部分效果或會不能處理，如遇那情況，不能處理的部分便不處理，而盡量處理可以處理的部分。

### (4) TEXT 的原則

若要在 TEXT 內參照某些東西，只要無特別註明，便參照自己所擁有的東西及自己控制的咭牌。

### (5) 進行回合玩家優先的法則

進行回合的玩家原則上持有行使咭牌及能力等的權利。

若行使或放棄該權利，非進行回合玩家便獲取使用咭牌或能力的權利。

---

## ☆有關規則的問與答

---

### (1) 如果咭組用光

即使咭組用光，遊戲也照繼續進行。然而，雖然從咭組抽牌等的的能力會發動，但不能處理。

### (2) 如果從咭組抽牌

如果從咭組抽牌，原則上從咭組抽取最上面的咭牌。

### (3) 關於喪屍登場

若要喪屍登場，如無特別註明，在自己原形場區以 FRONT 及 STAND 狀態登場。

### (4) 魔力的放置方法

若在魔力場區放置咭牌，如無特別註明，在自己魔力場區以 FRONT 及 STAND 狀態放置。

#### (5) 如果喪屍離開場地

若因某些效果喪屍要離開場地，適用於該喪屍的效果及傷害全部會重設，即使因某些效果而使該喪屍咭牌再度在場地登場也好，也會當作其他喪屍看待。而且，在戰鬥中喪屍因某些效果而離開了場地，在那時候戰鬥步驟便結束。

#### (6) 關於攻擊對象

進行回合的玩家使用喪屍攻擊對手玩家時，非回合玩家在選擇用來防禦的喪屍的時候，攻擊對象便會變為被選用為防禦的喪屍身上。其後，即使被選用為防禦的喪屍離開了場地也好，因防禦宣言而成為攻擊對象不會變回原來的玩家及喪屍身上。

#### (7) 關於原形場區及半毀場區的移動

若喪屍因損傷及咭牌效果而從原形場區移至半毀場區，或相反地因復生等關係而從半毀場區移至原形場區，該喪屍所遭受的傷害會獲重設。但是，正在該喪屍身上施行的效果仍照樣施行。而且，喪屍從原形場區往半毀場區的移動不會被視為該喪屍離開了場地。

#### (8) 如果在效果處理中有新的能力發動

在處理 1 個效果期間，若有新的 **Auto** 等的多個能力發動，就解決已發動的多個能力事情上，處理首先發動了的效果之後，該玩家可按其喜好次序處理其餘的。

#### (9) 關於「0」

「給予 0 破壞」、「抽牌 0 張」等，執行那些行為的結果，若執行前後沒有產生任何變化，則該行為會被視為甚麼事情也沒發生，當作「沒有給予傷害」、「沒有抽牌」來看待。

#### (10) 關於擁有多種顏色的咭牌

若將在魔力場區裡擁有多種顏色的咭牌作為魔力 COST 使用，選擇該咭牌所擁有的其中 1 個顏色，可以跟該顏色 1 張分量的魔力同樣地使用。而且，若要讓擁有多種顏色的咭牌登場及復生，需要支付 COST，當中要包括該咭牌所擁有的全部顏色 1 張或以上。若擁有多種顏色的喪屍正在場地登場，該喪屍被視為該框架顏色的喪屍。因某些效果而指定了喪屍的顏色，若擁有多種顏色的喪屍也擁有獲指定的顏色，則該喪屍也成為效果的對象。

#### (11) 關於咭組

雙方的咭組屬非公開的領域。只要無特別指示，不可以窺看咭組內容。

#### (12) 關於手牌

玩家的手牌不屬於任何場區，被視為另外的領域。手牌的咭牌內容只可讓自己查閱，如無特別指示則不可以觀看對手的手牌內容。

### (13) 喪屍咕牌和喪屍的分別

已在場地登場的喪屍咕牌被視為喪屍。若在其以外的場區及領域，便視為喪屍咕牌或咕牌。喪屍所擁有的能力，如無特別註明僅限在場地發動。但是，若在 TEXT 中已被指定為喪屍咕牌及咕牌，其能力有可能在場地以外發動。

### (14) 如果自己場地的喪屍移至對手玩家的場地

因某些效果，若自己場地的喪屍已移至對手場地，該喪屍直至離開對手場地為止會被視為對手玩家的喪屍。若該喪屍離開場地，會移至本來擁有者的全毀場區。

### (15) 關於指定目標的能力

若需在 TEXT 指定效果目標，在宣言使用能力時進行。因此，若適合的目標不存在，不能夠宣言使用該能力，**Auto** 的場合不會發動。

### (16) 關於遊戲平手

若雙方玩家再無可做的行動，而遊戲陷於無法進行的狀態，則該遊戲變成平手。當變成平手，兩者均被視為輸掉。

## ☆關於 FREE 能力

擁有 **Free** 的能力可在雙方回合的主要階段及戰鬥階段使用。

而且，擁有 **Free** 的能力，在面對自己及對手宣言行動及發動能力時宣言使用，能夠猶如插隊般先行發動能力。

所有效果在發動後及效果發揮前一度移至解決領域。

每當效果被移至解決領域，雙方玩家可以重新宣言擁有 **Free** 的其他咕牌的能力效果。

可在 **Free** 插隊的宣言

- ①：喪屍的登場宣言
- ②：喪屍的復生宣言
- ③：喪屍能力發動
- ④：EVENT 咕牌發動
- ⑤：主要階段的結束宣言
- ⑥：在戰鬥階段所有步驟的宣言
- ⑦：戰鬥階段的結束宣言

在能使用 **Free** 的時候，首先進行回合的玩家獲取使用 **Free** 的權利。

若已行使或放棄該權利，非進行回合玩家便獲取使用 **Free** 的權利。

如是地交互進行，當雙方連續地放棄權利時，直至那時為止所宣言過的所有能力按宣言的反向次序解決。

解決中不可以 **Free** 插隊。

例：若玩家 A 發動咭牌能力，玩家 B 為應付其發動而可以發動擁有 **Free** 的能力。繼而為著應付玩家 B 所發動的能力，玩家 A 也可發動其他咭牌的能力。當雙方玩家的宣言消失時，去處理直至那時為止所發動的、放置在解決領域的效果。若在解決領域有多個效果，發動的次序便從新效果開始順序處理。