



— 交錯地平線 —

官方規則說明書



目錄



遊戲簡介	3
場地	4
遊玩流程 / 開始階段 / 抽牌階段 / 元素階段	5
主要階段 1-4	6
主要階段 5-8	7
戰鬥階段 1-2.2	8
戰鬥階段 2.3-4 / 完結階段	9
卡片種類 / 元素種類	10
通常	11
Grand Ace	12
戰術卡	13
戰術卡用語解說 / 支付費用 / 情報公開	14
用語解說	15



遊戲簡介



遊戲名稱

Cross Horizon

卡組限制

40-50 張

遊戲人數

2 人

勝利條件

對手靈魂區靈魂值到 0 將或對手卡組不能抽卡

限制

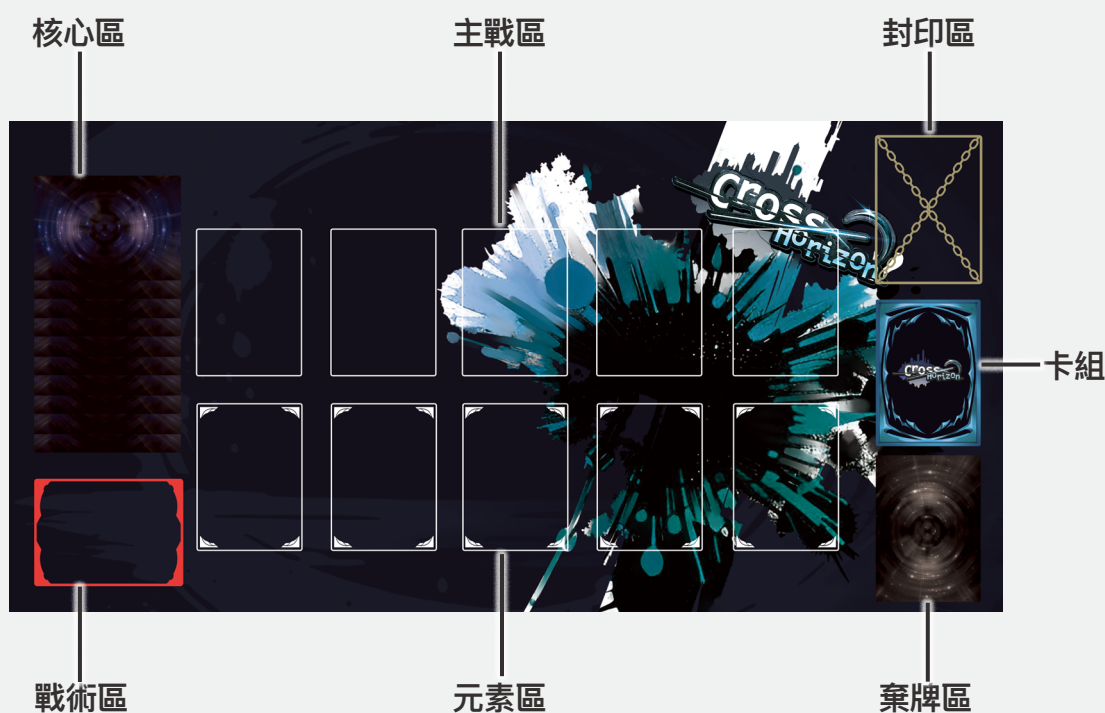
1. 同名稱的卡每款卡限 4 張
2. 持有【元素使者】的卡牌每副卡組最多可以編入 12 張

準備遊玩

1. 雙方將卡組洗牌
2. 手牌抽至 7 枚
3. 如果需要更換手牌可將全部手牌放回牌組並洗牌再抽至 7 枚
(每人最多 1 次)
4. 用猜拳決定先後攻，勝者必需先攻。



場地



卡組

放置卡組的區域。

棄牌區

已使用或捨棄的卡牌放置的區域。

靈魂區

1. 遊戲開始值為 20，到 0 時將會敗北。
2. 沒有血量上限。

主戰區

放置人物卡的區域，戰鬥處理也會在此區進行。

戰術區

放置持有【領域】效果的戰術卡的區域。

封印區

設置 Grand Ace 人物卡的區域。

元素區

1. 放置能生成元素的人物卡的區域。
2. 生成的元素卡將會放置於該人物卡之下。

核心區

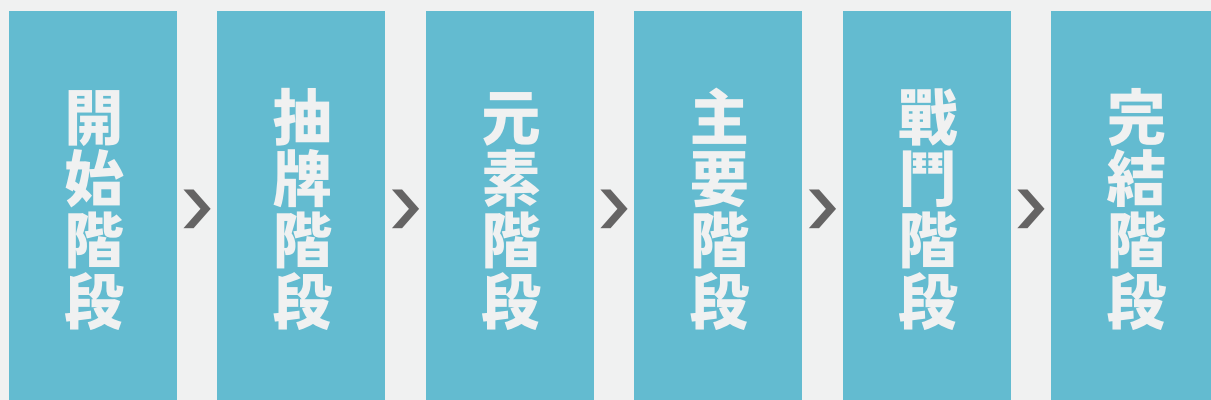
1. 元素階段時由卡組面表向放置一張於此區。此區的卡可以用來支付 Grand Ace 的召喚費用或配合其他效果時使用。
2. 此區的卡將表向表示。
3. 核心區最多為十張，超過第十張時，第十一張會進入棄牌區。



遊玩流程



回合玩家必須宣言自己進入元素、主要及戰鬥階段，回合玩家在擁有優先權在該階段處理第一個行動。



開始階段



將會根據下列程序處理開始階段。

1. 處理所有【回合開始時】效果。若雙方都有能處理的效果，則由回合玩家先處理所有效果後，輪到對方玩家處理。
2. 若有能發動的【宣：XX / 開始】效果的話，可宣言發動。若雙方都有能處理的效果，則由回合玩家先處理所有效果後，輪到對方玩家處理。



抽牌階段



回合玩家從卡組上抽一張卡。卡組面表向放置一張於核心區。



元素階段



將會根據下列程序處理元素階段。

1. 回合玩家的元素區的人物卡將會生產元素，生產出來的元素將會在該人物卡下放置元素卡作標記，數量等同於卡牌上標記的元素生產數量，重複上述行動直至該玩家的元素區所有人物都生產過一次元素。
2. 處理所有【元素階段開始時】效果。若雙方都有能處理的效果，則由回合玩家先處理所有效果後，輪到對方玩家處理。



主要階段



在主要階段可以進行以下動作。

1. 通常召喚

- 1.1. 通常召喚每回合有一次的召喚機會。召喚將會根據下列程序處理。
- 1.2. 召喚時需要從場上移除元素來支付該卡的費用，並且主戰區最少有一個空格。
 - 1.2.1. 支付時，最少需要移除一張卡牌要求的元素來完成召喚。
 - 1.2.2. 如果場上沒有足夠的元素卡支付費用，或沒有能滿足該卡要求的元素的話，不能進行該次召喚。（不用支付失敗的費用）
- 1.3. 召喚出來的人物卡將會設置在主戰區的其中一個空格上，直置為攻擊狀態，橫置為防守狀態。*注4
- 1.4. 召喚的人物卡除非效果不可以移動其位置

2. 鍊成召喚

- 2.1. 每回合玩家擁有一次機會從元素區鍊成召喚一張人物卡到主戰區。召喚將會根據下列程序處理。
- 2.2. 鍊成時主戰區最少有一個空格，並選擇元素區一張人物卡，支付其元素費用來達成召喚。
 - 2.2.1. 如果場上沒有足夠的元素支付費用，或沒有最少一種能滿足該卡要求的元素的話，該次鍊成召喚將會失敗，同時該回合不能再進行鍊成召喚。（不用支付失敗的費用，該卡不會進行移動。）
- 2.3. 鍊成召喚成功後，將該卡從元素區移到主戰區的一個空格。注4
如果主戰區沒有任何空格時，該卡直接移到棄牌區，不會發動任何效果。

3. 解封召喚

- 3.1. 每回合玩家擁有一次機會進行解封召喚。召喚將會根據下列程序處理。
- 3.2. 當封印區內存在 Grand Ace 人物卡時，玩家能宣言進行解封，將該卡由反面翻向表向，達成解封條件上的要求並同時支付其費用來達成解封召喚。
 - 3.2.1. Grand Ace 人物卡與通常人物卡不同，需要移除核心區最少一張相同屬性的卡才能支付其費用。如果核心區沒有足夠的人物卡支付費用，或沒有最少一種能滿足該卡屬性要求的人物卡，或不能達成解封條件的話，該次解封召喚將會失敗，同時該回合不能再進行解封召喚。（不用支付失敗的費用，但解封條件也會回復，但會收到裁判遊戲警告一次）
- 3.3. 解封召喚成功後，將該卡從封印區移動到主戰區的一個空格。
 - 3.3.1. 如果主戰區沒有任何空格時，該卡直接移到棄牌區，不會發動任何效果。

4. 更變人物卡攻守狀態

- 4.1. 除了該回合召喚的人物卡，每張人物卡每回合可以擁有一次更變攻守狀態的機會。

5. 設置元素區

- 5.1. 每回合可以進行一次，從手牌選擇一張除 Grand Ace 人物卡以外的人物卡牌設置到元素區。設置元素區不視為一個可切入的動作。
- 5.2. 設置到元素區的人物卡會即時生產該卡標示的元素。
- 5.3. 在元素區內，除了有【元素使者】的效果的人物卡以外，不能發動或觸發任何效果。

6. 發動戰術卡

- 6.1. 戰術卡分為兩種種類 – 即時使用跟【領域】。
 - 6.1.1. 即時使用的戰術卡將會在支付費用後即時發動效果。
 - 6.1.2. 擁有【領域】效果的戰術牌將會在支付費用後放置到作戰區，在作戰區持續發動效果。
- 6.2. 使用戰術卡時，需要從場上移除任意元素來支付該卡的費用。
 - 6.2.1. 如果場上沒有足夠的元素卡支付費用時，不能使用該張戰術卡。（不用支付失敗的費用）

7. 設置封印區

- 7.1. 若封印區沒有任何卡牌時，可以從手牌選擇一張 Grand Ace 人物卡反向放置於此區域。同一時間封印區只能存在一張卡。
- 7.2. 如果封印區已有設置的卡牌，可選擇破壞其卡後，再從手牌設置新的卡牌。

8. 在主要階段內，回合玩家擁有優先權宣言進行召喚，設置元素區或發動滿足條件的【宣言】效果或戰術卡。每當玩家進行一次宣言後，另一位玩家擁有一次機會可以宣言行動，若其中一位玩家放棄宣言，另一位玩家可以繼續宣言行動。雙方輪流宣言直至沒有玩家宣言行動。若雙方玩家都放棄行動，進入戰鬥階段。



戰鬥階段



戰鬥階段將以以下流程進行。

若不進行戰鬥則完結此階段(先攻第一回合沒有戰鬥階段)

在戰鬥階段內，回合玩家擁有優先權宣言進行攻擊或發動滿足條件的【宣言】效果或戰術卡。每當玩家進行一次宣言後，另一位玩家擁有一次機會可以宣言行動，若其中一位玩家放棄宣言，另一位玩家可以繼續宣言行動。雙方輪流宣言直至沒有玩家宣言行動。若雙方玩家都不再進行宣言(包招攻擊宣言)，進入完結階段。

1. 攻擊宣言

1.1. 選擇一張在主戰區攻擊狀態的人物卡宣言進行攻擊。

1.2. 選擇對方玩家一張人物卡或靈魂區作為攻擊目標。

1.2.1. 若要攻擊靈魂區，需要對手主戰區上沒有人物卡或Grand Ace人物卡。

1.2.2. 只有持有【直擊】的人物卡才能指定靈魂區為攻擊目標

1.3. 處理所有【攻擊時】發動的效果。若相方同時有能處理的效果時，則由回合玩家開始處理效果，輪流發動直至沒有效果需要處理。

1.4. 非回合玩家能優先發動滿足條件的【宣言】效果或戰術卡，雙方輪流發動效果直至雙方都放棄發動【宣言】效果或戰術卡後，進入交戰階段。

2. 交戰階段

2.1. 如果攻擊目標是為攻擊狀態的人物卡時，將會比較雙方的攻擊力，根據結果將會得出以下兩種情況。

2.1.1. 攻擊方的攻擊力等於攻擊目標的攻擊力，或比攻擊目標大的話，將會根據下列程序處理戰鬥。

2.1.1.1. 攻擊目標被破壞，移到棄牌區。

2.1.1.2. 處理所有能發動的【被破壞時】效果。

2.1.1.3. 處理所有能發動的【攻擊破壞時】效果。

2.1.1.4. 對對方玩家的靈魂區做成等同超出攻擊目標的攻擊力數值的傷害

2.1.2. 攻擊方的攻擊力低於攻擊目標的攻擊力的話，將會根據下列程序處理戰鬥。

2.1.2.1. 處理所有能發動的【防守勝利時】效果。

2.2. 如果攻擊目標是為防守狀態的人物卡時，將會比較攻擊方的攻擊力和攻擊目標的防禦力，根據結果將會得出以下兩種情況。

2.2.1. 攻擊方的攻擊力等於攻擊目標的防禦力，或比攻擊目標大的話，將會根據下列程序處理戰鬥。

2.2.1.1. 攻擊目標被破壞，移到棄牌區。

2.2.1.2. 處理所有能發動的【被破壞時】效果。

2.2.1.3. 處理所有能發動的【攻擊破壞時】效果。

2.2.1.4. 若攻擊宣言的人物卡持有【穿透】，對對方玩家的靈魂區做成等同超出攻擊目標的防禦力數值的傷害。

2.2.2. 攻擊方的防禦力低於攻擊目標的防禦力的話，將會根據下列程序處理戰鬥。

2.2.3. 處理所有能發動的【防守勝利時】效果。

2.3. 如果攻擊目標是靈魂區的話，將會根據下列程序處理。

2.3.1. 對對方玩家的靈魂區做成等於攻擊宣言的人物卡的攻擊力的傷害。

2.4. 處理所有能發動的【攻擊完結時】效果。

3. 除了卡牌的效果，每張人物卡每回合只可攻擊一次，重複上述行動直至攻擊方放棄進攻。

4. 靈魂區到 0 的玩家將會在此場遊戲敗北。



完結階段



將會根據下列程序處理完結階段。

1. 處理所有【回合完結時】效果。若雙方都有能處理的效果，則由回合玩家先處理所有效果後，輪到對方玩家處理。

2. 若有能發動的【宣：XX / 完結】效果的話，可宣言發動。若雙方都有能處理的效果，則由回合玩家先處理所有效果後，輪到對方玩家處理。

3. 回合完結，輪到對手回合。



卡牌種類



1. 人物卡
 - 1.1. 通常
 - 1.2. Grand Ace
2. 戰術卡
3. 元素卡

卡組內只會包含人物卡和戰術卡，元素卡需在額外地方放置。元素卡沒有準備的上限，足夠使用便可。場上同款 Grand Ace 只可以存在一張在場，Grand Ace 只可以通過解封召喚到場上。



元素種類



火元素



水元素



風元素



土元素



通常人物卡



卡名	卡片名稱。
元素費用及屬性	此卡的元素屬性及召喚所需的支付元素，所需支付的元素種類跟隨本卡的元素屬性。
攻擊力	此卡的攻擊力。
防禦力	此卡的防禦力。
卡牌效果	卡牌能夠發動的效果。
元素生產	此卡能夠生產的元素種類及數量。
特徵	卡牌的特徵。
卡牌編號及稀有度	記述卡牌的號碼及稀有度。



Grand Ace 人物卡



卡名

卡片名稱。

費用及屬性

此卡的屬性及召喚所需的核​​心卡數量。

攻擊力

此卡的攻擊力。

防禦力

此卡的防禦力。

解封條件

此為 Grand Ace 的解封條件，達成條件後卡片才能使用，並會反向正面表示。

卡牌效果

卡牌能夠發動的效果。

元素生產

此卡能夠生產的元素種類。

特徵

卡牌的特徵。

卡牌編號及稀有度

記述卡牌的號碼及稀有度。



戰術卡



卡名	卡片名稱。
元素費用	召喚所需的支付元素。
卡牌效果	卡牌能夠發動的效果。
卡牌編號及稀有度	記述卡牌的號碼及稀有度。



元素卡



火元素



水元素



風元素



土元素



戰術卡用語解說



自己	於自己的回合發動。
對方	於對手的回合發動。
雙方	於雙方的回合都可以發動。
主階	只可以在主要階段發動。
戰階	只可以在戰鬥階段發動。
永	任何時候都存在的效果。



情報公開



在遊戲遊玩的時候有某些情報需要公開讓對手及自己查看。

1. 全部玩家公開（公開情報）
 - 1.1. 棄牌區
 - 1.2. 手牌數量
 - 1.3. 卡組數量
 - 1.4. 主戰區
 - 1.5. 元素區
 - 1.6. 核心區
2. 只供己方玩家公開（非公開情報）
 - 2.1. 手牌內容
 - 2.2. 封印區內卡牌



用語解說



【宣：XX】	需要達成宣言條件並宣言才能發動的效果，除非特別列明，所有【宣】效果每回合只能發動一次。 例子： 【宣：自己 / 主階】此效果為己方的主要階段才能宣言的效果。 【宣：雙方 / 戰階】此效果為雙方的戰鬥階段才能宣言的效果。
【永】	永續效果，達成條件效果便可以持續發動。
【元素使者】	擁有此效果的人物卡可以在元素區發動效果。
【迎擊】	擁有此效果的人物卡可以在對手回合特殊召喚，但需要支付人物費用。
【捲土重來 X】	此效果每回合每個玩家只可以發動一次，當自己靈魂區為 X 點或以下時，能在自己回合時從棄牌區特殊召喚此卡到主。
【穿透】	當交戰時攻擊力大於對手防禦力時，靈魂區將承受該剩餘的傷害。
【直擊】	此卡可以直接攻擊對手靈魂區。
【核心充能】	此卡攻擊破壞對手人物卡時，自己卡組面表向放置一張卡到核心區。
【守護者】	對手攻擊人物卡時，需要優先攻擊此卡。
【封印】	封印[(費用條件)效果] :封印此效果意思為發動效果時需要Grand Ace 設置於封印區，並同時達成所費用條件，便可以發動以下效果
設置	人物卡放置到元素區。
破壞	卡牌離開該所在區域送往棄牌區。
場上	主戰區及元素區。
標記	為卡牌效果的表示物，放置於卡牌下方。移除時，如果為卡組卡牌則進入棄牌區。
靈魂值	為靈魂區的持有值，到 0 的玩家會戰敗。



本集換式卡牌遊戲為風花秋月所開發的旗下產品，於 2024 年推出。
遊戲設計團隊為香港，而卡圖的各位畫師來自世界各地。歡迎加入我們。

🌐 crosshorizontcg.com ✉ fukaakizuki@gmail.com