

# Summoner Master Complete Rulebook

Summoner Master Official Rule Team



[Update 2014-01]

จุดที่คาดสีเหลือง คือ สิ่งที่แก้ไขเพิ่มเติมในครั้งนี้

## 1. The Game

### 100. Summoner Master Golden Rules

- 100.1. หากมีการ์ดใบใดที่มี Text การ์ดขัดแย้งกับกฎใน Complete Rule ฉบับนี้ การ์ดจะได้รับสิทธิที่เหนือกว่า และทำการแก้ไขกฎนั้นให้เป็นที่ถูกต้อง แต่จะส่งผลกระทบต่อตัวการ์ดใบนั้น และ Effect ที่เกิดจากการ์ดใบนั้นเท่านั้น
- 100.2. เมื่อใน Text การ์ดใดมีข้อความที่ขัดแย้งต่อกัน หรือเกี่ยวเนื่องกัน Text การ์ดที่มีคำว่า “ไม่” ให้ถือสิทธิเหนือกว่าในการส่งผลของ Effect นั้นๆ โดยเพิกเฉยต่อการคิด Timestamp
- 100.3. หากการกระทำใดไม่สามารถกระทำได้ ให้การกระทำนั้นถูกเพิกเฉยไป เว้นแต่มีกฎใดใน Complete Rule ฉบับนี้ที่อ้างอิงถึงมัน โดยชัดเจน
- 100.4. หากผู้เล่นใดๆ ต้องกระทำการใดๆ พร้อมกัน และการกระทำนั้นไม่ใช่การเปลี่ยน Zone ผู้เล่น Subturn โจมตีจะต้องเริ่มทำก่อนเสมอ เว้นแต่มีการกำหนดไว้ใน Text การ์ด หรือ Complete Rule ว่าให้ผู้เล่น Subturn ป้องกันทำก่อน
- 100.5. การ์ดที่กระทำการตามบริบทใดๆอยู่ หากออกจากบริบทนั้นให้สูญเสียสภาพจากการเป็นการ์ดในบริบทนั้นทันที

### 101. ทั่วไป

- 101.1. กฎโดยทั่วไปที่กล่าวถึงโดย Complete Rule ฉบับนี้ เป็นการพูดถึงกฎระหว่างการเล่นแบบ Two Player เท่านั้น กฎรวมไปถึงกติกาที่เกี่ยวข้องกับการเล่นในระบบอื่นๆ สามารถหาข้อมูลเพิ่มเติมได้ใน Summoner Master Tournament Rule
- 101.2. ในการเล่น Summoner Master จะแบ่ง Deck size limit ออกเป็น 3 ประเภท
  - 101.2.1. ระดับ Caller
    - กำหนด Seal Card ไม่ต่ำกว่า 30 ใบ
    - Mystic Card ไม่ต่ำกว่า 30 ใบ
  - 101.2.2. ระดับ Summoner
    - กำหนด Seal Card ไม่ต่ำกว่า 30 ใบ
    - Mystic Card ไม่ต่ำกว่า 30 ใบ
  - 101.2.3. ระดับ Beginner
    - กำหนด Seal Card ไม่ต่ำกว่า 12 ใบ
    - Mystic Card ไม่ต่ำกว่า 5 ใบ
- 101.3. ในการเล่น Summoner Master จะแบ่งลักษณะการเล่นโดยทั่วไปออกเป็น 2 ประเภท
  - 101.3.1. ระดับ Caller
    - กำหนด Mp สูงสุด: 8, Card ในมือสูงสุด : 7
  - 101.3.2. ระดับ Summoner
    - กำหนด Mp สูงสุด: 8, Card ในมือสูงสุด : 7
  - 101.3.3. ระดับ Beginner

กำหนด Mp สูงสุด: 8, Card ในมือสูงสุด : 7

- 101.4. ในการเล่น Summoner Master จะจำกัดการใช้ Card ซ้ำใน Deck ดังนี้
- 101.4.1. Seal Card Lv. 1, 2 แบบเดียวกันใส่ซ้ำใน Deck ได้ไม่เกิน 4 ใบ
  - 101.4.2. Seal Card Lv. 3, 4 แบบเดียวกันใส่ซ้ำใน Deck ได้ไม่เกิน 3 ใบ
  - 101.4.3. Seal Card Lv. 5 ขึ้นไป แบบเดียวกันใส่ซ้ำใน Deck ได้ไม่เกิน 2 ใบ
  - 101.4.4. Mystic Card แบบเดียวกันใส่ซ้ำใน Deck ได้ไม่เกิน 2 ใบ

## 102. การเริ่มต้นเกม

- 102.1. เมื่อเริ่มเกม ผู้เล่นทั้ง 2 ฝ่ายสลับการ์ดใน Deck ของตัวเอง ให้อยู่ในสภาพสุ่ม และเสนอให้ฝ่ายตรงข้ามทำการสลับ Deck ของตัวเองด้วยหลังจากที่ Deck ของตัวเองอยู่ในสภาพสุ่มแล้ว
- 102.2. นำการ์ดที่มีสัญลักษณ์ Reflection ข้างหลังชื่อ และ Extra Card ที่ต้องการใช้งานมาวางไว้ข้างกองการ์ดในสภาพคว่ำหน้า
- 102.3. หากเป็นการเล่น Game แรกในแต่ละ Match ผู้เล่นจะต้องทำการตัดสินใจว่าใครจะเป็นผู้เริ่มเล่นก่อน ด้วยวิธีการใดๆก็ตามที่ยุติธรรมต่อผู้เล่นทั้ง 2 ฝ่าย และอยู่ในเกณฑ์ยอมรับได้
- 102.4. หากไม่ใช่การเล่น Game แรกในแต่ละ Match ผู้ที่แพ้ใน Game ที่แล้วจะเป็นผู้ตัดสินใจว่าตนเองจะเริ่มเล่นก่อน หรือให้ฝ่ายตรงข้ามเริ่มเล่นก่อน
- 102.5. หลังจากตัดสินใจว่าผู้ใดเป็นฝ่ายเริ่มเล่นก่อน ผู้เล่นจะต้องทำการจั่วการ์ดจาก Deck ของตนเองเป็น Seal Card 5 ใบ Mystic Card 2 ใบ
- 102.6. ทันทีที่เริ่มเล่น ผู้เล่นที่เริ่มก่อนจะมี Mp 5 ใช้สำหรับจ่าย Seal และ Mystic Card เท่านั้นใน Subturn แรกส่วนผู้เล่นอีกฝ่ายหนึ่งจะมี Mp เท่ากับ Mp max ของเกมในระดับนั้นๆ

## 103. การตัดสินใจการแพ้-ชนะ

- 103.1. การกำหนด Level ของ Seal ใน Shrine เพื่อตัดสินผลแพ้-ชนะ มี 2 ระดับ ดังนี้
  - 103.1.1. ระดับ Caller
    - กำหนด Level ของ Seal ใน Shrine ที่ 12
  - 103.1.2. ระดับ Summoner
    - กำหนด Level ของ Seal ใน Shrine ที่ 15
  - 103.1.3. ระดับ Beginner
    - กำหนด Level ของ Seal ใน Shrine ที่ 9
- 103.2. ทันทีที่ Level ของ Seal ใน Shrine ของผู้เล่นฝ่ายใดรวมกันได้มากกว่า หรือเท่ากับจำนวนที่กำหนดไว้ในการเล่นระดับนั้น ผู้เล่นคนนั้นจะเป็นฝ่ายแพ้
- 103.3. ทันทีที่ผู้เล่นคนใดต้องนำการ์ดออกจากกองการ์ดแล้ว ไม่มีการ์ดให้นำออกจากกองการ์ดนั้น ผู้เล่นคนนั้นจะเป็นผู้แพ้ในเกมนั้น
- 103.4. หากผู้เล่นทั้งสองคนแพ้อีกกัน เกมจะจบลงด้วยการเสมอ

103.5. หากผู้เล่นคนใดไม่มี Seal ในช่วง Check up Step และภายใน Subturn นั้นยังคงไม่นำ Seal เข้ามาในสนาม เมื่อจบ Subturn ผู้เล่นคนนั้นจะเป็นฝ่ายแพ้ทันทีที่เข้าสู่ End of Subturn Step (กฎข้อนี้จะไม่มีผลถ้าการผ่าน Turn เกิดโดย Effect ของการ์ด)

#### 104. การเริ่มต้นเกมใหม่

104.1. เมื่อจบการเล่นในแต่ละเกมให้ผู้เล่นทั้งสองฝ่ายนำการ์ดของตนทั้งหมดไม่ว่าจะอยู่ใน Zone ใดๆ กลับเข้า Library ของตนจากนั้นให้ทำการเริ่มต้นเกมใหม่ตาม Phase 102.1

#### 105. สิ่งที่ไม่ควรกระทำในการเล่น และบทลงโทษ

105.1 การพนัน

105.1.1 ห้ามนำเกม Summoner Master ไปเดิมพันจำนวนเงินหรือทรัพย์สินอื่นๆ ที่วางไว้เป็นประกันในการได้เสียหรือแพ้ชนะก่อนเล่นการพนัน

105.1.2 ผู้เล่นพนัน ไม่มีสิทธิ์เข้าแข่งขันในงานแข่งขันทุกประเภท

105.2 การวนซ้ำในช่วงเดียว

105.2.1 ห้ามมิให้เล่นการ์ดในลักษณะที่ทำให้เกิดการวนซ้ำในช่วงเดียวอย่างไม่จบสิ้น

105.2.2 เมื่อพนักงานของบริษัทพิจารณาจากชุดการ์ด และสถานการณ์ในขณะนั้นแล้วพบว่าผู้เล่นจงใจกระทำให้เกิดการวนซ้ำในช่วงเดียว เพื่อถ่วงเวลา หรือเพื่อทำให้เกิดการเสมอขึ้น ผู้เล่นจะถูกเชิญออกจากการแข่งขันและถูกตัดสิทธิ์ในของรางวัลที่พึงได้ทันที

105.3 การแสดงการ์ด

105.3.1 ไม่ควรใช้เวลาเกิน 10 วินาทีในการแสดง Reflection Card หรือ Extra Card หากใช้เวลาเกินกว่านี้พนักงานของบริษัทมีสิทธิ์ตัดสินว่าถ่วงเวลาได้

105.3.2 ห้ามมิให้ผู้เล่นนำ Reflection Card หรือ Extra Card ที่อยู่นอกเหนือจากกองที่เตรียมไว้ (102.2) เข้ามาในเกม

## 2. Card

### 200. Seal Card

#### 200.1. ส่วนประกอบของ Seal Card

200.1.1. Seal Card เป็นการ์ดที่มีด้านหลังเป็นสีฟ้า มีส่วนประกอบทั้งหมด 19 ส่วน ได้แก่ ชื่อ, ชาติ, เผ่าพันธุ์, รูปภาพ, พลังโจมตี, พลังป้องกัน, ความเร็ว, สัญลักษณ์ประจำชุด, Mp Cost, Level, ท่าโจมตีพิเศษ, Text Box, Growth Box, Credit, ชุดของการ์ด, Collector Number, Progress Box, กลุ่ม และ Shade of ซึ่ง Seal Card ไม่จำเป็นต้องมีส่วนประกอบครบทุกส่วน

#### 200.2. ชื่อ

200.2.1. ชื่อของ Seal Card จะถูกระบุไว้ที่มุมซ้ายบนของการ์ดยกเว้นการ์ดบางใบจะถูกระบุไว้ที่อื่น

200.2.2. Card ที่มี Effect ที่ส่งผลให้การ์ดใบนั้นเองโดยอ้างอิงด้วยชื่อของการ์ดนั้น จะหมายถึงการ์ดใบนั้นเท่านั้น ยกเว้น Effect จะระบุไว้ว่าอ้างอิงจากการ์ดชื่อเดียวกันใบอื่นด้วย

200.2.3. การ์ดที่มีชื่อเดียวกันถือเป็นการ์ดแบบเดียวกัน โดยจะยึดส่วนประกอบของการ์ดตามที่ระบุไว้ใน Oracle Wording

#### 200.2.4. Reflection

200.2.4.1. Seal Card ที่มีสัญลักษณ์ Reflection อยู่ข้างหลังชื่อ ให้ถือว่าชื่อที่อยู่ข้างหน้าสัญลักษณ์ Reflection คือชื่อของ Seal Card นั้น แต่ส่วนประกอบของการ์ดให้ยึดตามชื่อที่มีสัญลักษณ์ Reflection ข้างหลังใน Oracle Wording

200.2.4.2. Seal Card ที่มีสัญลักษณ์ Reflection อยู่ข้างหลังชื่อ และ Seal Card ที่มีชื่อเหมือนกับชื่อที่อยู่ข้างหน้าสัญลักษณ์ Reflection ถือเป็นการ์ดแบบเดียวกัน

#### 200.3. ชาติ

200.3.1. ชาติของ Seal Card จะถูกระบุไว้ที่ด้านบนของการ์ดในวงกลมยกเว้นการ์ดบางใบจะถูกระบุไว้ที่อื่น

200.3.2. Summoner Master มีชาติทั้งสิ้น 7 ชาติ ได้แก่ ดิน, น้ำ, ลม, ไฟ, แสง, ความมืด และ ไม่มีชาติ ซึ่งจะใช้สัญลักษณ์ประจำชาติต่างๆ ตามที่กำหนด ตามลำดับดังนี้



200.3.3. Seal แต่ละใบมีชาติได้มากกว่า 1 ชาติ ตามที่ปรากฏด้านบนของการ์ด

200.3.4. Seal ที่มีสัญลักษณ์นี้นับว่ามีทุกชาติตามข้อ 200.3.2. สัญลักษณ์นี้เรียกว่า Multi Element ซึ่งนับว่าเป็นสัญลักษณ์ชาติด้วย



#### 200.4. เผ่าพันธุ์

200.4.1. เผ่าพันธุ์ของ Seal Card จะถูกระบุไว้ที่มุมขวาบนของการ์ดยกเว้นการ์ดบางใบจะถูกระบุไว้ที่อื่น

- 200.4.2. Summoner Master มีเผ่าทั้งสิ้น 25 เผ่า ได้แก่ Knight, Mage, Divine, Evil, Machine, Beast, Monster, Dragon, Insect, Tamer, Scientist, Merchant, Titan, Bandit, Dragon's Egg, Musician, Dancer, Ninja, Gunner, Plant, Messenger, Pugilist, Fish, Aria, Star และ Pending Soul ซึ่งจะใช้สัญลักษณ์ประจำเผ่าต่างๆตามที่กำหนดดังนี้



- 200.4.3. Seal Card ที่มีเผ่าพันธุ์มากกว่า 1 เผ่าจะนับเป็นเผ่าพันธุ์ทั้งหมดตามที่ระบุไว้
- 200.4.4. Seal Card สามารถไม่มีเผ่าพันธุ์ได้ ซึ่งจะไม่ได้ระบุเผ่าพันธุ์ไว้ในการ์ด และแสดงโดยสัญลักษณ์



- 200.5. รูปภาพ
- 200.5.1. รูปภาพของ Seal Card จะถูกระบุไว้ตรงกลางของการ์ด ยกเว้นการ์ดบางใบจะถูกระบุไว้ที่อื่น
- 200.5.2. รูปภาพของ Seal Card ไม่แสดงผลใดๆกับเกม ยกเว้นจะถูก Effect ระบุให้ส่งผล
- 200.6. พลังโจมตี (At)
- 200.6.1. พลังโจมตีของ Seal Card จะถูกระบุไว้ที่ด้านซ้ายกลางของการ์ด และถูกกำกับไว้ด้วยคำว่า At ยกเว้นการ์ดบางใบจะถูกระบุไว้ที่อื่น
- 200.6.2. หากค่าพลังโจมตีต่ำกว่า 0 ให้ Seal นั้นมีค่า At เป็น 0 แต่ถ้าภายหลังมี Effect ใดๆที่เปลี่ยนแปลงค่าพลังโจมตี ให้เริ่มเปลี่ยนแปลงจากค่าที่ต่ำกว่า 0 นั้น
- 200.7. พลังป้องกัน (Df)
- 200.7.1. พลังป้องกันของ Seal Card จะถูกระบุไว้ที่ด้านซ้ายกลางของการ์ด และถูกกำกับไว้ด้วยคำว่า Df ยกเว้นการ์ดบางใบจะถูกระบุไว้ที่อื่น
- 200.7.2. หากค่าพลังป้องกันต่ำกว่า 0 ให้ Seal นั้นมีค่า Df เป็น 0 แต่ถ้าภายหลังมี Effect ใดๆที่เปลี่ยนแปลงค่าพลังป้องกัน ให้เริ่มเปลี่ยนแปลงจากค่าที่ต่ำกว่า 0 นั้น
- 200.8. ความเร็ว (Sp)
- 200.8.1. ความเร็วของ Seal Card จะถูกระบุไว้ที่ด้านซ้ายกลางของการ์ด และถูกกำกับไว้ด้วยคำว่า Sp ยกเว้นการ์ดบางใบจะถูกระบุไว้ที่อื่น
- 200.8.2. เมื่อเกิดการต่อสู้หรือ Effect ใดๆที่สั่งให้เทียบค่าพลังโจมตี, ป้องกัน หากค่าพลังเหล่านั้นเท่ากัน ให้เทียบที่ค่าความเร็ว Seal ที่มีค่าความเร็วน้อยกว่า ถือว่าค่าพลังนั้นๆน้อยกว่า

- 200.8.3. Seal มีความเร็วได้ต่ำสุดไม่ต่ำกว่า 0 หากค่าความเร็วต่ำกว่า 0 ให้นำ Seal นั้นมีค่า Sp เป็น 0 หากภายหลังมี Effect ใดๆที่เปลี่ยนแปลงค่าความเร็ว ให้เริ่มเปลี่ยนแปลงจากค่าที่ต่ำกว่า 0 นั้น
- 200.8.4. Seal มีความเร็วได้สูงสุดไม่เกิน 5 หากค่าความเร็วสูงกว่า 5 ให้นำ Seal นั้นมีค่า Sp เป็น 5 แต่ถ้าภายหลังมี effect ใดๆที่เปลี่ยนแปลงค่าความเร็ว ให้เริ่มเปลี่ยนแปลงจากค่าที่สูงกว่า 5 นั้น
- 200.9. สัญลักษณ์ประจำชุด
- 200.9.1. สัญลักษณ์ประจำชุดโดยทั่วไปของ Seal Card จะถูกระบุไว้ที่ด้านซ้ายของการ์ด อยู่ได้ความเร็วยกเว้นการ์ดบางใบจะถูกระบุไว้ที่อื่น
- 200.9.2. สัญลักษณ์ประจำชุดคือสัญลักษณ์ที่บ่งบอกว่า Card ใบนั้นอยู่ใน Summoner Master ชุดใดและจะไม่ส่งผลใดๆต่อเกมยกเว้นจะถูก Effect ระบุให้ส่งผล
- 200.9.3. สีของสัญลักษณ์ประจำชุดจะบ่งบอกระดับความหายากของ Card ใบนั้น สีทองคือหายากมาก สีเขียวมะกอกคือหายาก สีขาวคือธรรมดา สีน้ำเงินคือการ์ดสมบัติลับ และ สีแดงคือการ์ดพิเศษจาก Summoner Master Online
- 200.9.4. ถ้าสัญลักษณ์ของชุดการ์ด (เช่น ชุด Tenth Anniversary) อยู่หน้าชื่อการ์ดจะเสมือนว่า การ์ดนั้นมี Shade of [ชื่อการ์ดหลังสัญลักษณ์]
- 200.10. Mp Cost
- 200.10.1. Mp Cost ของ Seal Card จะถูกระบุไว้ที่ด้านซ้ายบนของการ์ด อยู่ได้ชื่อ Seal Card และถูกกำกับด้วยคำว่า Mp ยกเว้นการ์ดบางใบจะถูกระบุไว้ที่อื่น
- 200.10.2. Mp Cost จะมี 2 ค่าที่แบ่งด้วยเครื่องหมาย "/" ตัวเลขตัวแรกคือ Mp ค่าร้าย คือค่า Mp ที่ต้องจ่ายเพื่อนำ Seal Card ใบนั้นจากมือลงมายังสนาม ส่วนตัวเลขตัวหลังคือ Mp ค่าโจมตี คือค่า Mp ที่ต้องจ่ายเพื่อตั้งให้ Seal ตัวนั้นโจมตี
- 200.10.3. หากค่า Mp Cost ต่ำกว่า 0 ให้นำ Seal นั้นมีค่า Mp Cost เป็น 0 แต่ถ้าภายหลังมี effect ใดๆที่เปลี่ยนแปลงค่า Mp Cost ให้เริ่มเปลี่ยนแปลงจากค่าที่ต่ำกว่า 0 นั้น
- 200.11. Level
- 200.11.1. Level ของ Seal Card จะถูกระบุไว้ที่ด้านขวาบนของการ์ด และกำกับด้วยคำว่า Lv ยกเว้นการ์ดบางใบจะถูกระบุไว้ที่อื่น
- 200.12. ทำโจมตีพิเศษ
- 200.12.1. ทำโจมตีพิเศษของ Seal Card จะถูกระบุไว้ที่กึ่งกลางของการ์ด อยู่ได้รูปยกเว้นการ์ดบางใบจะถูกระบุไว้ที่อื่น
- 200.12.2. ทำโจมตีพิเศษของ Seal Card จะใช้ได้ก็ต่อเมื่อ Seal Card นั้นรวมอยู่กับ Support Seal ตามที่กำหนดไว้ในทำพิเศษนั้นๆ ยกเว้นจะถูก Effect ระบุให้สามารถใช้ได้
- 200.12.3. เมื่อ Seal Card อยู่ในสภาพที่ใช้ทำโจมตีพิเศษได้ ทำโจมตีพิเศษนั้นจะไปแทนที่การโจมตีปกติของ Seal รวมไปถึงพลัง At, พลัง Df, ค่า Sp และค่า Mp ค่าโจมตีด้วย หากค่าพลังใดไม่ได้กำหนดไว้ในทำโจมตีพิเศษ ให้ยึดตามค่าพลังเดิมในการทำโจมตีปกติ
- 200.13. Text Box

- 200.13.1. Text Box ของ Seal Card จะถูกระบุไว้ที่ด้านล่างของการ์ด ได้รูปภาพหรือท่าโจมตีพิเศษยกเว้นการ์ดบางใบจะถูกระบุไว้ที่อื่น
- 200.13.2. ภายใน Text Box ของ Seal Card จะประกอบไปด้วย Ability หรือ Skill ซึ่งเป็นความสามารถของ Seal Card นั้นที่จะส่งผลต่างๆในการเล่น
- 200.14. Growth Box
- 200.14.1. Growth Box ของ Seal Card จะถูกระบุไว้ที่ด้านล่างของการ์ดได้รูปภาพ ท่าโจมตีพิเศษ หรือ Text Box และกำกับด้วยคำว่า Growth ยกเว้นการ์ดบางใบจะถูกระบุไว้ที่อื่น
- 200.14.2. ภายใน Growth Box ของ Seal Card จะประกอบไปด้วย 2 ส่วนคือ 1. เงื่อนไขการ Growth 2. Ability หรือ Skill ที่ได้รับจากการ Growth
- 200.14.3. Ability หรือ Skill ใน Growth Box ถือว่าไม่มีตัวตนจนกว่า Seal นั้นจะได้รับการ Growth หรือ Regeneration เว้นแต่มี Effect อื่นใดให้ผลไปจากนี้
- 200.15. Credit
- 200.15.1. Illustration Credit ของ Seal Card จะถูกระบุไว้ที่ด้านซ้ายล่างของการ์ดยกเว้นการ์ดบางใบจะถูกระบุไว้ที่อื่น
- 200.15.2. Credit คือชื่อของผู้ที่วาดรูปการ์ดใบนั้น และจะไม่ส่งผลใดๆต่อเกมยกเว้นจะถูก Effect ระบุ ให้ส่งผล
- 200.16. ชุดของการ์ด
- 200.16.1. ชุดของ Seal Card ใบนั้นจะถูกระบุไว้ที่ด้านขวาล่างของ Seal Card ยกเว้นการ์ดบางใบจะถูกระบุไว้ที่อื่น
- 200.16.2. ชุดของ Seal Card จะบ่งบอกว่า Seal Card ใบนั้นถูกระบุไว้ในชุดใด และจะไม่ส่งผลใดๆต่อเกมยกเว้นจะถูก Effect ระบุให้ส่งผล
- 200.17. Collector Number
- 200.17.1. Collector Number ของ Seal Card จะถูกระบุไว้ที่ด้านขวาล่างของ Seal Card หลังชุดของ Seal Card ใบนั้นยกเว้นการ์ดบางใบจะถูกระบุไว้ที่อื่น
- 200.17.2. Collector Number ของ Seal Card จะถูกพิมพ์ในรูปแบบ [ลำดับของการ์ดใบนั้น/จำนวนการ์ดทั้งหมด] และจะไม่ส่งผลใดๆต่อเกมยกเว้นจะถูก Effect ระบุให้ส่งผล
- 200.18. Progress Box
- 200.18.1. Progress Box ของ Seal Card จะถูกระบุไว้ที่ด้านล่างของการ์ดได้รูปภาพ ท่าโจมตีพิเศษ หรือ Text Box และกำกับด้วยคำว่า Progress ยกเว้นการ์ดบางใบจะถูกระบุไว้ที่อื่น
- 200.18.2. ภายใน Progress Box ของ Seal Card จะประกอบไปด้วย 2 ส่วนคือ 1. การ์ดที่ถูก Progress 2. Ability หรือ Skill ที่ได้รับจากการ Progress
- 200.18.3. Ability หรือ Skill ใน Progress Box ถือว่าไม่มีตัวตนจนกว่า Seal นั้นจะได้ทำการ Progress เว้นแต่มี Effect อื่นใดให้ผลไปจากนี้
- 200.19. กลุ่ม



- 200.19.1. กลุ่มของ Seal Card ใบนั้นจะถูกระบุไว้ที่ด้านล่างล่างของ Seal Card ยกเว้นการ์ดบางใบจะถูก  
ระบุไว้ที่อื่น
- 200.19.2. ใช้เพื่อรวมการ์ดเป็นกลุ่มไว้ ซึ่งอาจจะมี Effect ที่ส่งผลกระทบการ์ดกลุ่มนี้
- 200.20. Shade of
- 200.20.1. Shade of ของ Seal Card จะถูกระบุไว้ที่ด้านบนของ Text Box ยกเว้นการ์ดบางใบจะถูกระบุไว้  
ที่อื่น
- 200.20.2. Seal Card จะได้รับสภาพตามสิ่งทีระบุไว้ข้างหลังคำว่า “Shade of”

## 201. Mystic Card

- 201.1. ส่วนประกอบของ Mystic Card
- 201.1.1. Mystic Card เป็นการ์ดที่มีด้านหลังเป็นสีแดง มีส่วนประกอบทั้งหมด 16 ส่วน ได้แก่ ชื่อ ,  
ประเภทของ Mystic Card , รูปภาพ, Mp คำร้าย, Interfere, สัญลักษณ์ประจำชุด, ชนิดของ  
Mystic Card, Turn ที่ Mystic Card ทำงาน, Text Box, ชื่อยกเว้นของ Mystic Card, Credit, ชุด  
ของการ์ด, Collector Number, Progress Box, กลุ่ม และ Shade of ซึ่งไม่จำเป็นต้องมี  
ส่วนประกอบครบทุกส่วน
- 201.2. ชื่อ
- 201.2.1. ชื่อของ Mystic Card จะถูกระบุไว้ที่มุมซ้ายบนของการ์ดยกเว้นการ์ดบางใบจะถูกระบุไว้ที่อื่น
- 201.2.2. Text ที่อ้างอิงถึงตัวเองด้วยชื่อของการ์ดนั้น จะหมายถึงการ์ดใบนั้นเท่านั้น ไม่รวมไป  
ถึงการ์ดใบอื่นที่ชื่อเดียวกับการ์ดใบนั้นด้วย
- 201.2.3. ในกรณีที่ Text อ้างอิงถึงการ์ดทุกใบที่มีชื่อเดียวกัน Text จะมีผลต่อการ์ดทุกใบที่มีชื่อนั้น
- 201.2.4. การ์ดที่มีชื่อเดียวกันถือเป็นการ์ดแบบเดียวกัน
- 201.2.5. Reflection
- 201.2.5.1. Mystic Card ที่มีสัญลักษณ์ Reflection อยู่ข้างหลังชื่อ ให้ถือว่าชื่อที่อยู่ข้างหน้าสัญลักษณ์  
Reflection คือชื่อของ Mystic Card นั้น แต่ส่วนประกอบของการ์ดให้ยึดตามชื่อที่มีสัญลักษณ์  
Reflection ข้างหลังใน Oracle Wording
- 201.2.5.2. Mystic Card ที่มีสัญลักษณ์ Reflection อยู่ข้างหลังชื่อ และ Mystic Card ที่มีชื่อเหมือนกับชื่อที่  
อยู่ข้างหน้าสัญลักษณ์ Reflection ถือเป็นการ์ดแบบเดียวกัน
- 201.3. ประเภทของ Mystic Card
- 201.3.1. ประเภทของ Mystic Card จะถูกระบุไว้ที่มุมขวาบนของการ์ดยกเว้นการ์ดบางใบจะถูกระบุไว้ที่  
อื่น
- 201.3.2. ประเภทของ Mystic Card จะบ่งบอกว่า Mystic Card นั้นเป็น Mystic Card แบบใดและจะไม่  
แสดงผลใดๆกับเกมยกเว้นจะถูก Effect ระบุให้ส่งผล
- 201.3.3. ประเภทของ Mystic Card มี 7 ประเภท ได้แก่ Tarot, Relic, Devas, Place, Revelation, Star,  
Scenario ซึ่งจะใช้สัญลักษณ์ประจำประเภทตามที่กำหนดดังนี้



#### 201.4. รูปภาพ

201.4.1. รูปภาพของ Mystic Card จะถูกระบุไว้ตรงกลางของการ์ดยกเว้นการ์ดบางใบจะถูกระบุไว้ที่อื่น

201.4.2. รูปภาพของ Mystic Card จะไม่แสดงผลใดๆกับเกมยกเว้นจะถูก Effect ระบุให้ส่งผล

#### 201.5. Mp ค่าร้าย

201.5.1. Mp ค่าร้ายของ Mystic Card จะถูกระบุไว้ด้านซ้ายกลางของการ์ดและถูกกำกับด้วยคำว่า Mp

201.5.2. Mp ค่าร้ายของ Mystic Card เป็นค่า Mp ที่ผู้ใช้จะต้องจ่ายเพื่อร้าย Mystic Card

201.5.3. หาก Mp ค่าร้ายต่ำกว่า 0 ให้นำว่า Mystic Card นั้นมีค่า Mp ค่าร้ายเป็น 0 แต่ถ้าภายหลังมี effect ใดๆที่เปลี่ยนแปลงค่า Mp ค่าร้ายให้เริ่มเปลี่ยนแปลงจากค่าที่ต่ำกว่า 0 นั้น

#### 201.6. Interfere ( )

201.6.1. สัญลักษณ์ Interfere จะถูกระบุไว้ด้านซ้ายกลางของการ์ดได้ Mp ค่าร้ายยกเว้นการ์ดบางใบจะถูกระบุไว้ที่อื่น

201.6.2. Mystic Card ที่มีสัญลักษณ์นี้สามารถร้ายแทรกการทำงานของการ์ดอื่นที่กำลังทำงานอยู่ได้ไม่ว่าจะเป็นการ โจมตี, การใช้ Skill, การร้าย โดยใช้ในช่วง Interfere Step

201.6.3. Mystic Card ทุกใบไม่จำเป็นต้องมี Interfere

201.6.4. การ์ดที่มี Interfere สามารถร้ายแบบปกติได้ (แต่ก็ถือว่าเป็นการใช้ Mystic Card ที่เป็น Interfere)

#### 201.7. สัญลักษณ์ประจำชุด

201.7.1. สัญลักษณ์ประจำชุดของ Mystic Card จะถูกระบุไว้ที่ด้านซ้ายของการ์ด อยู่ได้ Mp ค่าร้ายยกเว้นการ์ดบางใบจะถูกระบุไว้ที่อื่น

201.7.2. สัญลักษณ์ประจำชุดคือสัญลักษณ์ที่บ่งบอกว่า Card ใบนั้นอยู่ใน Summoner Master ชุดใดจะไม่แสดงผลใดๆกับเกมยกเว้นจะถูก Effect ระบุให้ส่งผล

201.7.3. สีของสัญลักษณ์ประจำชุดจะบ่งบอกระดับความหายากของ Card ใบนั้น สีทองคือหายากมาก สีเขียวมะกอกคือหายาก สีขาวคือธรรมดา สีน้ำเงินคือการ์ดสมบัติลับ และ สีแดงคือการ์ดพิเศษจาก Summoner Master Online

201.7.4. ถ้าสัญลักษณ์ของชุดการ์ด (เช่น ชุด Tenth Anniversary) อยู่หน้าชื่อการ์ดจะเสมือนว่า การ์ดนั้นมี Shade of [ชื่อการ์ดหลังสัญลักษณ์] ด้วย

#### 201.8. ชนิดของ Mystic Card

201.8.1. ชนิดของ Mystic Card จะถูกระบุไว้ที่ด้านซ้ายของการ์ด อยู่ได้ Turn ที่ Mystic Card นั้นทำงาน ยกเว้นการ์ดบางใบจะถูกระบุไว้ที่อื่น

201.8.2. Mystic Card แบ่งออกเป็น 4 ชนิด



201.8.2.1. (Paste on Seal) Mystic Card ที่เจาะจงเป้าหมายบน Seal คือ Mystic Card ที่ต้องการกำหนดเป้าหมายของลงบน Seal เท่านั้น โดยไม่สามารถกำหนดเป้าหมายการติด Mystic

Card ชนิดนี้บน Seal ที่กำลังร้าย และ/หรือ กำลังเข้ามาในสนาม สำหรับ Mystic Card ประเภท PS ที่สร้าง Effect บนตัว Seal หาก Effect นั้นถูกทำลาย หรือ ถูกยกเลิก Mystic Card ใบนั้นจะหลุดออกจาก Seal และ ตกลง Shrine ทันที



201.8.2.2. (Paste on Arena Zone) Mystic Card ที่เจาะจงเป้าหมายบนสนาม คือ Mystic Card ที่ต้องการกำหนดเป้าหมายบนสนามเท่านั้น



201.8.2.3. (Paste on Mystic Card) Mystic Card ที่เจาะจงเป้าหมายบน Mystic Card คือ Mystic Card ที่ต้องการกำหนดเป้าหมายของลงบน Mystic Card เท่านั้น โดยไม่สามารถกำหนดเป้าหมายการติด Mystic Card ชนิดอื่นบน Mystic Card ที่กำลังร้าย และ/หรือ กำลังเข้ามาในสนาม สำหรับ Mystic Card ประเภท PM ที่สร้าง Effect บน Mystic Card หาก Effect นั้นถูกทำลาย หรือ ถูกยกเลิก หรือ หายไปจาก Mystic Card ที่ติดอยู่ Mystic Card ใบนั้นจะหลุดออกจาก Mystic Card และ ตกลง Shrine ทันที

201.8.2.4. Mystic Card ที่ไม่กำหนดเป้าหมาย คือ Mystic Card ที่เจาะจงเป้าหมายนอกเหนือไปจาก Seal, Mystic Card หรือ สนาม เมื่อใช้ Mystic Card ประเภทนี้ ผู้ใช้จะต้องกำหนดเป้าหมายตามที่ Text ของ Mystic Card นั้นๆกำหนด ในบางกรณีไม่จำเป็นต้องกำหนดเป้าหมายก็ได้

201.9. Turn ที่ Mystic Card ทำงาน

201.9.1. Turn ที่ Mystic Card ทำงานจะถูกระบุไว้ที่ด้านซ้ายของการ์ด อยู่ใต้สัญลักษณ์ประจำชุดยกเว้นการ์ดบางใบจะถูกระบุไว้ที่อื่น

201.9.2. Mystic Card ทุกชนิดจะบ่งบอกจำนวน Turn ที่ Mystic Card ยังคงทำงานอยู่

201.9.2.1. หากเป็น 0 Turn จะหมายความว่า Mystic Card ใบนั้น จะแสดงผล จากนั้นจะตกไปยัง Shrine เมื่อเกิดผลเสร็จ

201.9.2.2. หากเป็น x Turn จะหมายความว่า Mystic Card ใบนั้นจะแสดงผลครบเท่าที่ Effect ยังคงอยู่ในสนาม และเมื่อครบ x Turn Mystic Card ใบนั้นจะตกไปยัง Shrine ทันที

201.9.2.3. หากเป็น  $\infty$  Turn จะหมายความว่า Mystic Card ใบนั้นจะแสดงผลครบเท่าที่ยังคงอยู่ในสนาม

201.10. Text Box

201.10.1. Text Box ของ Mystic Card จะถูกระบุไว้ บน หรือ ใต้รูปภาพยกเว้นการ์ดบางใบจะถูกระบุไว้ที่อื่น

201.10.2. ภายใน Text Box ของ Mystic Card จะประกอบไปด้วย Ability หรือ Skill ของ Mystic Card ใบนั้น

201.11. ข้อยกเว้นของ Mystic Card

- 201.11.1. ข้อยกเว้นของ Mystic Card จะถูกระบุไว้ที่ด้านล่างของ Mystic Card อยู่ใต้ Text Box ยกเว้นการ์ดบางใบจะถูกระบุไว้ที่อื่น
- 201.11.2. ข้อยกเว้นของ Mystic Card คือข้อจำกัดของ Mystic Card ใบนั้นที่ไม่สามารถกำหนดเป้าหมายตามที่กำหนดไว้ในข้อยกเว้นได้
- 201.11.3. กรณีที่เป็น Mystic Card ที่ติดบนการ์ด หากการ์ดที่ Mystic Card นั้นๆ ติดอยู่เกิดการเปลี่ยนแปลงจนละเมิดข้อยกเว้น Mystic Card ใบนั้นจะไม่แสดง Effect ใดๆและจะตกไปยัง Shrine ทันที
- 201.11.4. กรณีที่เป็น Mystic Card ที่ไม่ได้ติดบนการ์ด หากการ์ดที่ Mystic Card นั้นๆ ส่งผล อยู่เกิดการเปลี่ยนแปลงจนละเมิดข้อยกเว้น Mystic Card ใบนั้นจะไม่ส่งผลต่อการ์ดใบนั้น
- 201.12. Credit
- 201.12.1. Illustration Credit ของ Mystic Card จะถูกระบุไว้ที่ด้านซ้ายล่างของการ์ดยกเว้นการ์ดบางใบจะถูกระบุไว้ที่อื่น
- 201.12.2. Credit คือชื่อของผู้ที่วาดรูปการ์ดใบนั้น และจะไม่ส่งผลใดๆต่อเกมยกเว้นจะถูก Effect ระบุให้ส่งผล
- 201.13. ชุดของการ์ด
- 201.13.1. ชุดของ Mystic Card นั้นจะถูกระบุไว้ที่ด้านขวาล่างของ Mystic Card ยกเว้นการ์ดบางใบจะถูกระบุไว้ที่อื่น
- 201.13.2. ชุดของ Mystic Card จะบ่งบอกว่า Mystic Card นั้นถูกระบุไว้ในชุดใด และจะไม่ส่งผลใดๆต่อเกมยกเว้นจะถูก Effect ระบุให้ส่งผล
- 201.14. Collector Number
- 201.14.1. Collector Number ของ Mystic Card จะถูกระบุไว้ที่ด้านขวาล่างของ Mystic Card หลังชุดของ Mystic Card นั้น ยกเว้นการ์ดบางใบจะถูกระบุไว้ที่อื่น
- 201.14.2. Collector Number ของ Mystic Card จะถูกพิมพ์ในรูปแบบ [ลำดับของการ์ดนั้น/จำนวนการ์ดทั้งหมด] และจะไม่ส่งผลใดๆต่อเกมยกเว้นจะถูก Effect ระบุให้ส่งผล
- 201.15. Progress Box
- 201.15.1. Progress Box ของ Mystic Card จะถูกระบุไว้ที่ด้านล่างของการ์ดได้รูปภาพ หรือ Text Box และกำกับด้วยคำว่า Progress ยกเว้นการ์ดบางใบจะถูกระบุไว้ที่อื่น
- 201.15.2. ภายใน Progress Box ของ Mystic Card จะประกอบไปด้วย 2 ส่วนคือ 1. การ์ดที่ถูก Progress 2. Ability หรือ Skill ที่ได้รับจากการ Progress
- 201.15.3. Ability หรือ Skill ใน Progress Box ถือว่าไม่มีตัวตนจนกว่า Mystic Card นั้นจะได้ทำการ Progress เว้นแต่มี Effect อื่นใดให้ผิดไปจากนี้
- 201.16. กลุ่ม
- 201.16.1. กลุ่มของ Mystic Card ใบนั้นจะถูกระบุไว้ที่ด้านล่างกลางของ Mystic Card ยกเว้นการ์ดบางใบจะถูกระบุไว้ที่อื่น
- 201.16.2. ใช้เพื่อรวมการ์ดเป็นกลุ่มไว้ ซึ่งอาจจะมี Effect ที่ส่งผลเฉพาะการ์ดกลุ่มนี้

## 201.17. Shade of

201.17.1. Shade of ของ Mystic Card จะถูกระบุไว้ที่ด้านบนของ Text Box ยกเว้นการ์ดบางใบจะถูกระบุไว้ที่อื่น

201.17.2. Mystic Card จะได้รับสภาพตามสิ่งที่ระบุไว้ข้างหลังคำว่า “Shade of”

## 202. Extra Card

## 202.1. ชนิดของและส่วนประกอบของ Extra Card

202.1.1. Extra Card ชนิด Seal Card หรือ Extra Seal เป็นการ์ดที่มีด้านหลังเป็นสีขาวขลิบน้ำเงิน มีส่วนประกอบทั้งหมดเหมือน Seal Card ตามข้อ 200.1-20 แต่ไม่จำเป็นต้องมีครบทุกข้อ

202.1.2. Extra Card ชนิด Mystic Card หรือ Extra Mystic เป็นการ์ดที่มีด้านหลังเป็นสีขาวขลิบแดง มีส่วนประกอบทั้งหมดเหมือน Mystic Card ตามข้อ 201.1-17 แต่ไม่จำเป็นต้องมีครบทุกข้อ

## 202.2. กฎสำหรับ Extra Card

202.2.1. สภาพ การทำงาน และการตัดสินค่าพลังจะใช้กฎเดียวกับ Seal และ Mystic สำหรับ Extra Seal และ Extra Mystic ตามลำดับ ยกเว้นกฎที่เกี่ยวข้องกับ Library เช่นข้อ 101.2 และ 101.3

202.2.2. หากกฎข้อใดขัดแย้งกับกฎเฉพาะของ Extra (621.4.) ให้กฎของ Extra มีผลเหนือกว่าเสมอ แต่ต้องไม่ขัดกับ Golden Rule

### 3. Zone

#### 300. Library

- 300.1. พื้นที่ที่เกมเริ่ม Deck ของผู้เล่นจะกลายเป็น Library ของผู้เล่นคนนั้นๆ และการ์ดทุกใบใน Library ของผู้เล่นคนนั้นๆจะอยู่ในสภาพการ์ดที่ผู้เล่นคนนั้นๆเป็นเจ้าของ
- 300.2. Library จะแบ่งออกเป็น 2 ส่วน
  - 300.2.1. Seal Card Library คือกองการ์ด Seal
  - 300.2.2. Mystic Card Library คือกองการ์ด Mystic
- 300.3. Library จะต้องคว่ำหน้าอยู่ และไม่สามารถแยกออกจากกันได้ ผู้เล่นไม่ได้รับอนุญาตให้ดูหรือสับเปลี่ยนตำแหน่งของการ์ดใน Library ยกเว้นจะมี Effect ที่อนุญาตให้ทำเช่นนั้น
- 300.4. ผู้เล่นสามารถนับการ์ดที่เหลือใน Library ของตนเองและฝ่ายตรงข้ามเมื่อใดก็ได้ แต่ต้องนับการ์ดเหล่านั้น โดยที่ไม่เห็นหน้าการ์ด
- 300.5. เมื่อมี Effect ใดๆสั่งให้นำการ์ดมากกว่า 1 ใบไปวางบน Library เจ้าของการ์ดเหล่านั้นจะเป็นผู้จัดเรียงการ์ดเหล่านั้นไว้บน Library ยกเว้นจะมี Effect ที่ระบุให้ผู้เล่นคนอื่นเป็นผู้จัดเรียง
- 300.6. Seal และ Mystic Card ที่อยู่ใน Library นี้จะไม่แสดงผลใดๆ ยกเว้น Text ของ Seal หรือ Mystic Card ใบนั้นระบุไว้ว่าให้แสดงผลจาก Library Zone
- 300.7. เมื่อมีการเปลี่ยนแปลงตำแหน่งการ์ดใน Library ต้องทำการสลับ Library ให้อยู่ในสภาพสุ่มทุกครั้ง นอกจากจะมี Effect ให้ไม่ต้องทำการสลับ Library ให้อยู่ในสภาพสุ่ม หรือมี Effect ให้วางไว้ที่ตำแหน่งใดตำแหน่งหนึ่งของ Library
- 300.8. ถ้ามีการแสดงการ์ดจากกองการ์ดแล้วไม่สามารถนำการ์ดนั้นกลับเข้ากองในตำแหน่งเดิมได้ให้นำการ์ดนั้นกลับเข้ากอง จากนั้นสลับกองการ์ดนั้น

#### 301. Shrine

- 301.1. Shrine จะแบ่งออกเป็น 2 ส่วน
  - 301.1.1. Seal Card Shrine คือที่เก็บการ์ด Seal ที่ถูกทำลายจากการโจมตี หรือการต่อสู้, ถูกทิ้ง หรือ ถูกนำมาที่ Shrine โดย Effect ต่างๆ โดย Lv ของ Seal ใน Shrine จะถูกนับอยู่ตลอดเวลา และเมื่อ Lv ของ Seal ใน Shrine มากกว่าหรือเท่ากับจำนวนที่กำหนด เจ้าของ Shrine นั้นจะเป็นผู้แพ้ในเกมนั้น เว้นแต่จะมี Effect ใดๆ ให้ผิดไปจากนี้
  - 301.1.2. Mystic Card Shrine คือที่เก็บ Mystic Card ที่จำนวน Turn ครบ, ถูกทำลาย, ถูกทิ้ง หรือถูกนำมาที่ Shrine โดย Effect ต่างๆ
- 301.2. เมื่อมีการ์ดใดๆตกลงมายัง Shrine การ์ดใบนั้นจะอยู่บนสุดของ Shrine และ Shrine ของผู้เล่นทั้งสองฝ่ายเมื่อเริ่มเล่นจะเริ่มต้นจาก Shrine ที่ว่างเปล่าเสมอ
- 301.3. Shrine จะต้องหงายหน้าอยู่ ผู้เล่นสามารถดูการ์ดใน Shrine เมื่อใดก็ได้ แต่ไม่สามารถเปลี่ยนตำแหน่งของการ์ดใดๆใน Shrine ได้ ยกเว้นจะมี Effect ที่อนุญาตให้ทำเช่นนั้น
- 301.4. เมื่อมี Effect ใดๆสั่งให้นำการ์ดมากกว่า 1 ใบ ลงไปยัง Shrine เจ้าของการ์ดเหล่านั้นจะเป็นผู้จัดเรียงการ์ดเหล่านั้นไว้บน Shrine ยกเว้นจะมี Effect ที่ระบุให้ผู้เล่นคนอื่นเป็นผู้จัดเรียง

- 301.5. Seal และ Mystic Card ที่อยู่ใน Shrine นี้จะไม่แสดงผลใดๆและไม่มี Effect ใดๆจาก Zone อื่น  
ส่งผลกับการ์ดใน Zone นี้ ยกเว้น Text ของ Seal หรือ Mystic Card ใบนั้นระบุไว้ว่าให้แสดงผลและ  
ส่งผลใน Shrine Zone
- 301.6. การ์ดที่อยู่ใน Shrine จะล้ม Effect ที่กระทำต่อตัวมัน ยกเว้นจะมี Effect ระบุให้ Effect นั้นๆยังคงอยู่

### 302. Hand Zone

- 302.1. Hand Zone จะเป็น Zone ที่ใช้เก็บการ์ด Seal และ Mystic Card ที่มาจาก Zone ต่างๆ ซึ่งผู้เล่น  
สามารถนำการ์ดที่อยู่ใน Hand Zone ได้
- 302.2. ผู้เล่นแต่ละคนจะถูกจำกัดจำนวนของการ์ดในมือ ซึ่งถูกกำหนดไว้ในหัวข้อ 101.3 ผู้เล่นสามารถมี  
การ์ดในมือมากกว่าจำนวนการ์ดสูงสุดในมือได้ แต่จะต้อง Discard เพื่อให้การ์ดในมือเท่ากับจำนวน  
การ์ดสูง สุดเมื่อเข้าสู่ Discard Step เว้นแต่จะมี Effect ใดๆ ให้ผิดไปจากนี้
- 302.3. ผู้เล่นแต่ละคนสามารถจำกัด Hand Zone ไว้ในลักษณะใดก็ได้ ที่ไม่เปิดเผยให้ฝ่ายตรงข้ามเห็น
- 302.4. ผู้เล่นไม่สามารถมองดูหน้าการ์ดใน Hand Zone ของผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามได้ ยกเว้นจะมี Effect ที่  
อนุญาตให้ดูได้ และ/หรือ มีการประกาศเลือกการ์ดในมือเป็นเป้าหมาย
- 302.5. ผู้เล่นสามารถนับจำนวนการ์ดใน Hand Zone ของผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามได้ตลอดเวลา
- 302.6. Seal และ Mystic Card ที่อยู่ใน Hand Zone นี้จะไม่แสดงผลใดๆ ยกเว้น Text ของ Seal หรือ  
Mystic Card ใบนั้นระบุไว้ว่าให้แสดงผลจาก Hand Zone
- 302.7. การ์ดต่างๆจะสามารถนำออกได้ก็ต่อเมื่ออยู่ใน Hand Zone เท่านั้น ยกเว้นมี Effect ที่อนุญาตให้นำออกจาก  
Zone อื่นได้

### 303. Arena Zone

- 303.1. Arena Zone คือ Zone สำหรับวาง Seal Card และ Mystic Card ที่เป็น PA, PS หรือ PM ของทั้ง  
สองฝ่าย ผู้เล่นทั้งสองฝ่ายจะใช้ Arena Zone เดียวกัน
- 303.2. Arena Zone ของผู้เล่น 1 คน แบ่งออกเป็น
- 303.2.1. At Line คือแนวที่ผู้เล่นจะสั่งให้ Seal ของตนเองอยู่ในสภาพพร้อมโจมตี
- 303.2.2. Df Line คือแนวที่ผู้เล่นจะสั่งให้ Seal ของตนเองอยู่ในสภาพป้องกัน
- 303.2.3. Seal Card ไม่สามารถย้ายตำแหน่งใน Line เดียวกันได้ ยกเว้นจะมี Effect ระบุให้สามารถทำได้
- 303.2.4. Mystic Card ไม่อยู่ใน Line ใดๆของสนาม
- 303.3. เมื่อ Seal เข้ามาใน Arena Zone ให้กำหนดว่าจะให้ Seal ใบนั้นอยู่ใน Line ใด เว้นแต่การเข้ามามี  
Effect ระบุให้ไป Line ใดๆ ไม่จำเป็นต้องกำหนด Line ในทันที และถือว่ายังไม่ได้กำหนด Line  
ใน Subturn นั้น
- 303.4. Seal Card และ Mystic Card จะสามารถถูกสั่งการได้ ก็ต่อเมื่อมันอยู่ใน Arena Zone เท่านั้น ยกเว้น  
การ์ดจะถูกกำหนดให้สามารถสั่งการได้ใน Zone อื่นๆด้วย
- 303.5. Ability ของ Seal Card จะทำงานเมื่อ Seal Card ใบนั้นอยู่ใน Arena Zone เท่านั้น ยกเว้น Ability  
นั้นๆ ถูกกำหนดให้ส่งผลได้จาก Zone อื่นๆ ด้วย

- 303.6. Effect ต่างๆของเกมจะส่งผลต่อการ์ดใน Arena Zone เท่านั้น ยกเว้น Effect นั้นจะถูกระบุให้ส่งผลไปยัง Zone อื่นด้วย
- 303.7. เมื่อการ์ดออกจาก Arena Zone ไป Effect ที่ส่งผลต่อตัวการ์ดใบนั้นก็จะหายไปด้วยนอกจาก Effect จะมีการระบุว่ายังคงส่งผลต่อใน Zone อื่นๆด้วย
- 303.8. การ์ดที่เข้ามาใน Arena Zone จาก Hand Zone หรือ Library จะถือว่าเป็นการ์ดใหม่และไม่มี Effect ใดที่ยังคงกระทำต่อตัวการ์ดนอกจาก Effect นั้นจะระบุว่ายังคงส่งผลต่อการ์ดเมื่อเข้ามาใน Arena Zone

#### 304. Remove Zone

- 304.1. Remove Zone คือ Zone สำหรับวาง Seal และ Mystic Card ที่ถูก Remove ออกจากเกมไม่ว่าจะด้วยวิธีใดก็ตาม
- 304.2. ผู้เล่นแต่ละคนจะมี Remove Zone คนละ Zone
- 304.3. การ์ดที่อยู่ใน Remove Zone จะไม่ถือว่าอยู่ในเกมอีกต่อไป และจะไม่แสดงผลใดๆยกเว้นมี Effect ระบุให้แสดงผลจาก Remove Zone แม้ว่าจะเป็นการ Remove ออกจากเกมเพียงชั่วคราว และเมื่อการ์ดนั้นออกจาก Remove Zone ก็จะกลับมาเป็นการ์ดในเกมเช่นเดิม
- 304.4. การ์ดที่อยู่ใน Remove Zone จะต้องอยู่ในสภาพหงาย ผู้เล่นทุกคนสามารถขอดูการ์ดที่อยู่ใน Remove Zone ของผู้เล่นฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งเมื่อใดก็ได้ ยกเว้นแต่จะมี effect กำหนดไว้ ว่าจะให้การ์ดเหล่านั้นไม่อยู่ในสภาพหงายหน้า



## 4. Turn Structure

### 400. เรื่องทั่วไป

- 400.1. ใน 1 Turn จะประกอบไปด้วย 2 Subturn คือ Subturn โจมตี และ Subturn ป้องกัน
- 400.2. ผู้เล่นฝ่ายหนึ่งจะเข้าสู่ Subturn โจมตี เมื่อเข้าสู่ Check up Step ในขณะที่เดียวกัน ผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามจะเข้าสู่ Subturn ป้องกัน

### 401. Subturn โจมตี

- 401.1. Subturn โจมตีแบ่งออกเป็น 8 Step ได้แก่ Check up Step, Draw Step, Discard Step, Interfere Step, Main Step, Interfere Step, Mp Clean up & Fill up Step และ End of Subturn Step
- 401.2. *Check up Step*
  - 401.2.1. ใน Check Up Step ผู้เล่นเจ้าของ Subturn โจมตีทำการตรวจสอบว่ามี Seal ในสนามของตนหรือไม่
  - 401.2.2. ใน Check up Step ผู้เล่นทั้งสองฝ่ายไม่สามารถร้ายหรือสังการ Seal Card หรือ Mystic Card ใดๆ ทั้งที่เป็นและไม่เป็น Interfere แม้ว่าจะมี Interfere Step แทรกขึ้นมาก็ตาม ยกเว้นจะมี Effect ระบุให้ร้ายหรือสังการได้ใน Step นี้
  - 401.2.3. Ability เมื่อเข้าสู่ Subturn โจมตีทำงาน
  - 401.2.4. Ability เมื่อเข้าสู่ Subturn ป้องกันของผู้เล่น Subturn ป้องกันทำงาน
  - 401.2.5. Ability เมื่อเข้าสู่ Check up Step ทำงาน
  - 401.2.6. ทำการเลือกว่าจะทำการ Progress หรือไม่ ถ้าเลือกให้เริ่มทำการ Progress ใน Phase นี้
  - 401.2.7. ทำการเลือกว่าจะทำการ Regeneration หรือไม่ ถ้าเลือกให้เริ่มทำการ Regeneration ใน Phase นี้
- 401.3. *Draw step*
  - 401.3.1. ใน Draw Step ผู้เล่นเจ้าของ Subturn โจมตี จะต้องทำการจั่วการ์ด จากกองใดก็ได้ของตนเอง โดยให้จั่วการ์ดได้ไม่ต่ำกว่า 1 ใบ แต่ไม่เกิน 2 ใบ ยกเว้นจะมี Effect ระบุให้กระทำนอกเหนือจากที่กล่าวไว้
  - 401.3.2. ใน Subturn โจมตีของ Turn แรกของผู้เล่นทั้งสองฝ่ายจะข้าม Step นี้ไป
  - 401.3.3. ใน Draw Step ผู้เล่นทั้งสองฝ่ายไม่สามารถร้ายหรือสังการ Seal Card หรือ Mystic Card ใดๆ ทั้งที่เป็นและไม่เป็น Interfere แม้ว่าจะมี Interfere Step แทรกขึ้นมาก็ตาม ยกเว้นจะมี Effect ระบุให้ร้ายหรือสังการได้ใน Step นี้
  - 401.3.4. Ability เมื่อเข้าสู่ Draw Step ทำงาน
  - 401.3.5. ทำการจั่วการ์ดในมือตามเงื่อนไขที่กำหนดใน Phase 401.3.1
- 401.4. *Discard Step*
  - 401.4.1. ใน Discard Step ผู้เล่นเจ้าของ Subturn โจมตีจะต้องทำการ Discard การ์ดในมือ ให้เท่ากับจำนวนการ์ดในมือสูงสุดที่เกมระดับนั้นกำหนดเอาไว้ยกเว้นจะมี Effect ระบุให้กระทำนอกเหนือจากที่กล่าวไว้

- 401.4.2. ใน Discard Step ผู้เล่นทั้งสองฝ่ายไม่สามารถร้ายหรือสั่งการ Seal Card หรือ Mystic Card ใดๆ ทั้งที่เป็นและไม่ใช่ Interfere แม้ว่าจะมี Interfere Step แทรกขึ้นมาก็ตาม ยกเว้นจะมี Effect ระบุให้ร้ายหรือสั่งการได้ใน Step นี้
- 401.4.3. Ability เมื่อเข้าสู่ Discard Step ทำงาน
- 401.4.4. ทำการ Discard การ์ดในมือตามเงื่อนไขที่กำหนดใน Phase 401.4.1
- 401.5. *Interfere Step*
- 401.5.1. ผู้เล่นทุกคนสามารถใช้ Interfere ได้
- 401.6. *Main Step*
- 401.6.1. Ability เมื่อเข้าสู่ Main Step ทำงาน
- 401.6.2. เมื่อเข้าสู่ Main Step ผู้เล่นเจ้าของ Subturn โจมตีจะสามารถสั่งการ Seal หรือ Mystic Card หรือร้ายการ์ด ได้ ไม่ว่าจะสั่งการหรือการร้ายนั้นจะเป็น Interfere หรือไม่ก็ตาม
- 401.6.3. ผู้เล่นทุกคนไม่สามารถสั่งการ Seal , Mystic Card หรือ ร้ายการ์ดได้ในขณะที่มี การ์ดใด ก็ตามที่ กำลังทำงานอยู่ หรือมีการ์ดที่กำลังร้ายอยู่ ยกเว้น Seal หรือ Mystic Card ใบนั้นจะมี Effect ใดๆ ที่สามารถทำให้ผู้เล่นสามารถทำได้นอกเหนือจากที่ระบุไว้
- 401.6.4. เจ้าของ Subturn โจมตีสามารถใช้ความสามารถต่างๆ ใน Phase 401.6.2 ได้จนกว่าจะพอใจ และ อยู่ในเงื่อนไขที่ยังคงใช้ได้
- 401.6.5. ใน Main Step ผู้เล่นเจ้าของ Subturn ป้องกันจะไม่ได้รับอนุญาตให้ใช้ Mystic Card, Seal Card หรือ Skill ใดๆ ทั้งที่เป็นและไม่ใช่ Interfere จนกว่าจะได้รับอนุญาตหรือมี Effect ใดๆ ที่ทำให้ ผู้ เล่นใน Subturn ป้องกันสามารถทำได้นอกเหนือจากที่ระบุไว้
- 401.6.6. Main Step จะสิ้นสุดลงเมื่อเจ้าของ Subturn โจมตีบอกผ่านการเล่นใน Subturn นั้น
- 401.6.7. Ability ที่ส่งผลให้ผู้เล่นกระทำการใด ๆ โดยไม่ได้ระบุว่าจะให้กระทำในช่วง Step ใดโดยเฉพาะ จะจง ให้ผู้เล่นสามารถกระทำการนั้นได้ใน Main Step เท่านั้น
- 401.7. *Interfere Step*
- 401.7.1. ผู้เล่นสามารถใช้ Interfere ได้
- 401.8. *Mp Clean up & Fill up Step*
- 401.8.1. ใน Mp Clean up & Fill up Step ผู้เล่นเจ้าของ Subturn โจมตีจะทำการลบ Mp ที่เหลืออยู่ ทั้งหมด จากนั้นจะทำการเติม Mp สูงสุดที่เกมระดับนั้นกำหนดเอาไว้ยกเว้นจะมี Effect ระบุให้ กระทำนอกเหนือจากที่กล่าวไว้
- 401.8.2. ใน Mp Clean up & Fill up Step ผู้เล่นทั้งสองฝ่ายไม่สามารถร้ายหรือสั่งการ Seal Card หรือ Mystic Card ใดๆ ทั้งที่เป็นและไม่ใช่ Interfere แม้ว่าจะมี Interfere Step แทรกขึ้นมาก็ ตามยกเว้นจะมี Effect ระบุให้ร้ายหรือสั่งการได้ใน Step นี้
- 401.8.3. Ability เมื่อเข้าสู่ Mp Clean up ทำงาน
- 401.8.4. ลบ Mp ของเจ้าของ Subturn โจมตี ที่เหลืออยู่ทั้งหมด
- 401.8.5. Ability เมื่อเข้าสู่ Fill up Step ทำงาน
- 401.8.6. ทำการเติม Mp ให้กับเจ้าของ Subturn โจมตีเท่ากับจำนวน Mp สูงสุด

#### 401.9. End of Subturn Step

- 401.9.1. ใน End of Subturn Step ผู้เล่นทั้งสองฝ่ายไม่สามารถร้ายหรือสั่งการ Seal Card หรือ Mystic Card ใดๆ ทั้งที่เป็นและไม่เป็น Interfere แม้ว่าจะมี Interfere Step แทรกขึ้นมาก็ตาม ยกเว้นจะมี Effect ระบุให้ร้ายหรือสั่งการได้ใน Step นี้
- 401.9.2. Ability เมื่อจบ Subturn โจมตี และ เมื่อจบ Subturn ทำงาน
- 401.9.3. Ability เมื่อจบ Subturn ป้องกัน ของผู้เล่น Subturn ป้องกันทำงาน
- 401.9.4. Ability เมื่อเข้าสู่ End of Subturn Step ทำงาน
- 401.9.5. Effect ที่ส่งผลจนจบ Subturn จะหยุดทำงานลงภายใน Step นี้
- 401.9.6. Effect ทุกอย่างที่ระบุจำนวน Turn ให้นับ Turn ลดลงใน Step นี้ 1 Subturn
- 401.9.7. Seal ทุกใบในสนามที่มีสภาพ Inactive Seal จะกลับมามีสภาพเป็น Active Seal ใน Step นี้
- 401.9.8. หากในสนามของเจ้าของ Subturn โจมตี ไม่มี Seal ใน Check up Step และยังคงไม่นำ Seal เข้ามาในสนาม เมื่อเข้าสู่ Step นี้ จะเป็นฝ่ายแพ้เกมนั้นใน Step นี้

#### 402. Subturn ป้องกัน

- 402.1. Subturn ป้องกันไม่มี Step
- 402.2. ผู้เล่นเจ้าของ Subturn ป้องกันไม่สามารถร้ายหรือสั่งการ Seal Card หรือ Mystic Card ใดๆ ทั้งที่เป็น และไม่เป็น Interfere จนกว่าจะถึง Step ที่สามารถร้ายหรือสั่งการได้หรือมีเงื่อนไขที่ทำให้ร้ายหรือสั่งการการต่างๆได้
- 402.3. เมื่อผู้เล่นสามารถใช้ Interfere ใดๆได้ ผู้เล่นเจ้าของ Subturn ป้องกันจะเป็นฝ่ายที่ได้ใช้ Interfere ก่อนเสมอ

## 5. การสั่งการ Seal และ Mystic Card

### 500. เรื่องทั่วไป

- 500.1. การสั่งการ Seal คือการสั่งให้ Seal ทำสิ่งต่างๆ โดยทั่วไปเราจะสามารถสั่งการ Seal ได้ก็ต่อเมื่อมันอยู่ใน Arena Zone, อยู่ในสถานะ Active Seal, ไม่มีคำสั่งการ Seal ใบนั้นค้างอยู่, ไม่ได้อยู่ในขั้นตอนการเปลี่ยน Zone และต้องไม่มีการ์ดใดๆ ที่กำลังทำงานอยู่นอกจากจะมี Effect ใดๆ ที่ทำให้สามารถสั่งการได้นอกจากที่ระบุไว้ หรือถูกกำหนดโดย Text ของ Seal ใบนั้น
- 500.2. ผู้เล่นจะสามารถสั่งการ Seal ได้เฉพาะ Seal ที่ตนเองควบคุมอยู่ ยกเว้นจะมี Effect ที่กำหนดให้สั่ง Seal ที่ตนไม่ได้ควบคุมได้
- 500.3. หลังการสั่งการ Seal จะทำให้ Seal เหล่านั้นอยู่ในสภาพ Inactive Seal ยกเว้นการกำหนด Line, Combination และ Break Combination เท่านั้น ที่หลังการสั่ง Seal ยังคงอยู่ในสภาพ Active Seal
- 500.4. โดยทั่วไปแล้วการสั่งการ Seal ถ้าหากต้องจ่าย Cost ใดๆ หรือมีเงื่อนไขต่างๆ ผู้เล่นจะต้องสามารถทำตามเงื่อนไขของ Ability, Skill หรือ Effect ที่ระบุในการ์ดได้ครบมิฉะนั้นจะไม่สามารถสั่งการ Seal นั้นๆ ได้ ยกเว้นจะมี Effect ที่อนุญาตให้ทำได้
- 500.5. ผู้เล่นจะสามารถสั่งการ Mystic Card ได้เฉพาะ Mystic Card ที่ตนเองควบคุม, อยู่ใน Arena Zone, ไม่มีคำสั่งการ Mystic Card ใบนั้นค้างอยู่ และไม่ได้อยู่ในขั้นตอนการเปลี่ยน Zone นอกจากจะมี Effect ใดๆ ระบุให้สามารถสั่งการได้
- 500.6. ผู้เล่นจะสามารถสั่งการ Mystic Card ได้เฉพาะ Mystic Card ที่ตนเองควบคุมอยู่ ยกเว้นจะมี Effect ที่กำหนดให้สั่ง Mystic Card ที่ตนไม่ได้ควบคุมได้
- 500.7. ผู้เล่นสามารถสั่งการ Mystic Card ได้ 1 ครั้งในแต่ละ Subturn
- 500.8. โดยทั่วไปแล้วการสั่งการ Mystic Card ถ้าหากต้องจ่าย Cost ใดๆ หรือ มีเงื่อนไขต่างๆ ผู้เล่นจะต้องสามารถทำตามเงื่อนไขหรือ Ability หรือ Skill หรือ Effect ของที่ระบุในการ์ดได้ครบมิฉะนั้นจะไม่สามารถสั่งการ Mystic Card ใบนั้น ยกเว้นจะมี Effect ที่อนุญาตให้ทำได้
- 500.9. การสั่งการทุกชนิดจะสามารถสั่งการได้ใน Step ที่กำหนดไว้เท่านั้นเช่น Subturn โจมตี
- 500.10. การสั่งการในช่วง Interfere Step การ์ดที่มีความสามารถ Interfere เท่านั้นจะสามารถสั่งการได้
- 500.11. หากมีการเปลี่ยนแปลงผู้ควบคุม Seal หรือ Mystic Card ระหว่างการสั่งการ ให้ยกเลิกการสั่งการ และ นำ Seal หรือ Mystic Card ออกจากการสั่งการนั้นๆ หากเป็น Seal จะกลายเป็น Inactive Seal

### 501. การประกาศโจมตี

- 501.1. การโจมตีจะประกาศได้ก็ต่อเมื่อถึง Main Step หรือมี Effect ทำให้ Seal ประกาศโจมตีใน Step อื่นๆ ได้เท่านั้น
- 501.2. การโจมตีโดยทั่วไปแบ่งเป็น 5 ประเภท
  - 501.2.1. **การโจมตีเข้าสู่ At Line Seal** โดยทั่วไปสามารถโจมตีเข้าสู่ Line นี้ได้อย่างอิสระ
  - 501.2.2. **การโจมตีเข้าสู่ Df Line Seal** โดยทั่วไปสามารถโจมตีเข้าสู่ Line นี้ได้ก็ต่อเมื่อฝ่ายตรงข้ามไม่มี Seal ใดๆ อยู่ใน At Line เลข ยกเว้น Seal ที่โจมตีมีความสามารถพิเศษโจมตีเข้าสู่ Df Line ได้

หรือมี Effect ที่ทำให้โจมตีเข้า Df Line ได้เลย หรือ เกิด Effect ให้สามารถโจมตีไปยัง Seal ที่เป็นเป้าหมายใน Df Line

- 501.2.3. **การโจมตีเข้าสู่ Hand Zone Seal** โดยทั่วไปสามารถโจมตีเข้าสู่ Zone นี้ได้ก็ต่อเมื่อฝ่ายตรงข้ามไม่มี Seal ใดๆอยู่ใน At Line และ Df Line เลย หรือ Seal ที่โจมตีมีความสามารถพิเศษโจมตีสู่ Hand Zone ได้ หรือมี Effect ที่ทำให้โจมตีเข้า Hand Zone ได้ การโจมตีขึ้นมือเป็นการเลือกเป้าหมายที่ฝ่ายตรงข้าม แล้วนำการ์ดจากมือผู้เล่นนั้นลงไปยัง Shrine แบบสุ่มซึ่งไม่ถือเป็นการ Discard
- 501.2.4. **การโจมตีแบบหลายครั้ง** Seal ที่โจมตีแบบหลายครั้ง จะต้องโจมตีให้ครบตามจำนวนครั้งที่ได้ประกาศการโจมตีไปเมื่ออยู่ในสภาวะที่สามารถทำได้ โดยจำนวนที่โจมตีจะกำหนดไว้ว่าโจมตี
- 501.2.5. **การโจมตีแบบ All** คือการเลือกเป้าหมายที่ฝ่ายตรงข้าม แล้วโจมตีใส่ Seal ทุกใบใน At และ Df Line ของผู้เล่นนั้น และไม่ถือเป็นการเลือกเป้าหมายที่ Seal และไม่ตรวจสอบสภาพ Seal ถูกโจมตี Seal ที่ถูกโจมตีแบบ All จะไม่สามารถทำการสวนกลับได้
- 501.3. Seal ที่ถูกโจมตีไม่นับเป็น Seal โจมตี ในกรณีที่ต้องสู้กันที่ At Line แล้ว Seal ที่ถูกโจมตีมี At มากกว่าเรียกว่าเป็น การสวนกลับของ Seal การสวนกลับของ Seal นั้นจะเกิดขึ้นเองโดยผู้เล่นไม่ต้องตั้ง
- 501.4. หาก Seal ที่ถูกโจมตีต่อสู้กันใน Df Line Seal จะอยู่ในสภาพป้องกัน และไม่สามารถเกิดการสวนกลับได้ยกเว้นจะมี Effect ที่กำหนดให้สวนกลับได้หรือถูกกำหนดโดย Text ของ Seal ใบนั้น
- 501.5. การสวนกลับของ Seal ไม่ถือเป็นการโจมตี

## 502. สภาพ Seal โจมตี

- 502.1. Seal ที่จะโจมตีได้ต้องมีเงื่อนไขของสภาพ Seal โจมตีและการสั่งการครบทุกข้อ
- 502.2. Seal ที่จะทำการโจมตีต้องเป็น Active Seal และ ไม่มีคำสั่งการอื่นค้างอยู่นอกจากจะมี Effect ใดๆระบุให้สามารถโจมตีได้
- 502.3. Seal ที่จะทำการโจมตีต้องอยู่ที่ At Line ยกเว้น Seal ใบนั้นจะมีความสามารถที่จะโจมตีจากที่อื่นได้ หรือมี Effect ที่ทำให้โจมตีจากที่อื่นได้
- 502.4. ไม่มี Effect ใดๆที่ระบุไม่ให้ Seal นั้นสามารถโจมตีได้

## 503. สภาพ Seal ถูกโจมตี

- 503.1. Seal ที่จะถูกโจมตีได้ต้องมีสภาพ Seal ถูกโจมตีครบทุกข้อ
- 503.2. Seal ที่จะถูกโจมตีได้ ต้องไม่ได้มีเจ้าของเป็นผู้เล่นคนเดียวกับผู้เล่นที่ตั้ง Seal โจมตี และ Seal โจมตีต้องไม่ใช่ Seal ใบเดียวกับ Seal ที่ถูกโจมตี
- 503.3. ไม่มี Effect ใดๆที่ระบุไม่ให้ Seal นั้นตกเป็น Seal ถูกโจมตีได้

## 504. การโจมตีทั่วไป

- 504.1. ประกาศ Seal ที่ใช้ในการโจมตี โดย Seal ที่ใช้โจมตีจะต้องมีสภาพโจมตี และ เงื่อนไขในการโจมตีครบ จะเรียกว่าเป็นการสั่ง Seal โจมตีใน Phase นี้
- 504.2. ประกาศว่าที่ใช้โจมตี ของ Seal ในขณะนั้น

- 504.3. ตรวจสอบว่ามีเป้าหมายการโจมตีที่สามารถเลือกได้หรือไม่ หากไม่มีให้นำ Seal ที่ประกาศโจมตีออกจากการประกาศโจมตี
- 504.4. ตรวจสอบ Cost ถ้าไม่เพียงพอให้นำ Seal ตัวที่ประกาศโจมตีออกจากการประกาศโจมตี
- 504.5. จ่าย Cost ของการโจมตีทั้งหมด เรียก Seal ที่ถูกสั่งโจมตีว่า Seal โจมตี Ability ที่จะทำงานเมื่อผู้เล่นสั่งการ และ/หรือ เมื่อผู้เล่นประกาศโจมตี ถ้ามีการเลือกการทำงานของ Ability หรือเลือกเป้าหมายให้เลือกใน Phase นี้ หาก Ability ไม่สามารถส่งผลกับเป้าหมายที่กำหนด หรือ เป้าหมายที่กำหนดไม่อยู่ในสภาพตกเป็นเป้าหมายได้ ให้กลับไปเลือกเป้าหมายของ Ability ใหม่ หากไม่มีเป้าหมายใหม่ที่ Ability สามารถส่งผล หรือ กำหนดได้ Ability นั้นจะไม่ทำงาน ถ้าเงื่อนไขในการเกิด Ability ยังคงถูกต้องและมีเป้าหมายที่ถูกต้อง Ability เมื่อผู้เล่นสั่งการ หรือ เมื่อผู้เล่นประกาศโจมตีจะทำงาน ใน Phase นี้
- 504.6. ประกาศ Seal ตัวที่จะถูกโจมตี โดย Seal ที่จะถูกโจมตีจะต้องมีสภาพที่ถูกโจมตีครบ ให้เรียก Seal ที่จะถูกโจมตีว่า Seal ถูกโจมตี
- 504.7. Ability ที่จะทำงาน เมื่อ Seal โจมตี ถ้ามีการเลือกการทำงานของ Ability หรือเลือกเป้าหมายให้เลือกใน Phase นี้
- 504.8. Ability ที่จะทำงานเมื่อ Seal ถูกโจมตี ถ้ามีการเลือกการทำงานของ Ability หรือเลือกเป้าหมายให้เลือกใน Phase นี้
- 504.9. Ability ที่จะทำงานเมื่อ Seal ต่อสู้และชนะต่อสู้ ถ้ามีการเลือกการทำงานของ Ability หรือเลือกเป้าหมายให้เลือกใน Phase นี้
- 504.10. Interfere Step
- 504.11. ตรวจสอบว่า Ability นั้นถูกต้องตามเงื่อนไขในการทำงานหรือไม่ ถ้าเงื่อนไขไม่ครบ Ability นั้นจะไม่ทำงาน หาก Ability ไม่สามารถส่งผลกับเป้าหมายที่กำหนด หรือ เป้าหมายที่กำหนดไม่อยู่ในสภาพตกเป็นเป้าหมายได้ ให้กลับไปเลือกเป้าหมายของ Ability ใน Phase 504.7. หรือ 504.8. ใหม่โดยไม่สามารถประกาศ Seal ที่ถูกโจมตีใน Phase 504.6. ใหม่ได้ หากไม่มีเป้าหมายใหม่ที่ Ability สามารถส่งผล หรือ กำหนดได้ Ability นั้นจะไม่ทำงาน ถ้าเงื่อนไขในการเกิด Ability ยังคงถูกต้องและมีเป้าหมายที่ถูกต้อง Ability เมื่อ Seal โจมตี หรือ เมื่อ Seal ถูกโจมตีจะทำงาน ใน Phase นี้
- 504.12. ตรวจสอบว่า Seal ที่กำลังโจมตีนั้นถูกต้องหรือไม่ Seal ที่กำลังโจมตีต้องมีสภาพ Seal โจมตีครบ, มีเงื่อนไขในการโจมตีครบ และ อยู่ในท่า Combined ที่ใช้สิ่งโจมตี หากเงื่อนไขหรือการ Combined ไม่ถูกต้อง ให้เข้าสู่การประกาศท่าที่ใช้ในโจมตีใหม่ใน Phase 504.2., Phase 506.2. หรือ 507.2. ตามท่า Combined ขณะนั้น โดยไม่ต้องตรวจสอบ Mp รวมทั้งจ่าย Mp ใหม่ Ability ที่ทำการเลือกไปแล้วจะไม่สามารถเลือกได้อีก ไม่สามารถประกาศ Seal ที่ถูกโจมตีใหม่ได้ ยกเว้นเป็นการโจมตี All ให้ทำการเลือกผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามเป็นเป้าหมาย และ Ability ที่ทำงานไปแล้วจะไม่ทำงานซ้ำ หาก Seal โจมตีไม่อยู่ในสภาพที่จะโจมตีได้ ให้ Seal ที่โจมตี/ถูกโจมตี สูญเสียสภาพ Seal โจมตี/ถูกโจมตี นำ Seal ตัวที่ประกาศโจมตีออกจากการประกาศโจมตี และกลายเป็น Inactive Seal

- 504.13. ตรวจสอบว่า Seal ที่กำลังถูกโจมตีนั้นถูกต้องหรือไม่ Seal ที่กำลังถูกโจมตีต้องมีสภาพ Seal ที่ถูกโจมตีครบ และมีเงื่อนไขในการถูกโจมตีครบ หากไม่ถูกต้องให้กลับไปประกาศ Seal ตัวที่จะถูกโจมตีใน Phase 504.6. ใหม่ Ability ที่ทำการเลือกไปแล้วจะไม่สามารถเลือกได้อีก และ Ability ที่ทำงานไปแล้วจะไม่ทำงานซ้ำ หากพบว่า Seal ที่กำลังถูกโจมตีเปลี่ยนไปจากที่เลือกไว้ในข้อ 504.6 ให้กลับไปประกาศการทำงานของ Ability ในข้อ 504.8 และ 504.9 ได้ใหม่ หากไม่มี Seal ที่อยู่ในสภาพที่จะประกาศ Seal ตัวที่จะถูกโจมตีใน Phase 504.6. ใหม่ได้ ให้ Seal ที่โจมตี/ถูกโจมตีสูญเสียสภาพ Seal โจมตี/ถูกโจมตี นำ Seal ใบที่ประกาศโจมตีออกจากการประกาศโจมตี และกลายเป็น Inactive Seal
- 504.14. เรียก Seal โจมตีและ Seal ถูกโจมตีว่า Seal ที่กำลังต่อสู้กัน ตรวจสอบว่า Ability เมื่อ Seal ต่อสู้และขณะต่อสู้นั้นถูกต้องตามเงื่อนไขในการทำงานหรือไม่ ถ้าเงื่อนไขไม่ครบ Ability นั้นจะไม่ทำงาน หาก Ability ไม่สามารถส่งผลกับเป้าหมายที่กำหนด หรือ เป้าหมายที่กำหนดไม่อยู่ในสภาพตกเป็นเป้าหมายได้ ให้กลับไปเลือกเป้าหมายของ Ability ใน Phase 504.9. ใหม่ หากไม่มีเป้าหมายใหม่ที่ Ability สามารถส่งผล หรือ กำหนดได้ Ability นั้นจะไม่ทำงาน ถ้าเงื่อนไขในการเกิด Ability ยังคงถูกต้องและมีเป้าหมายที่ถูกต้อง Ability เมื่อ Seal ต่อสู้และขณะต่อสู้อยู่จะทำงาน ใน Phase นี้
- 504.15. เริ่มการโจมตี โดยแยกการเทียบค่าเป็น 2 กรณีดังนี้
- 504.15.1. การโจมตีเข้าสู่ At Line ให้เทียบค่า At ของ Seal ที่โจมตี และ Seal ที่ถูกโจมตี ยกเว้นจะมี Effect ให้ใช้ค่าพลังอื่นๆในการโจมตี หรือ เทียบกับค่าพลังอื่นๆ ถ้าค่าพลังที่เทียบเท่ากันให้เทียบค่า Sp Seal ที่มีค่าพลังต่ำกว่าหรือเท่ากันจะเรียกว่า Seal ที่แพ้การต่อสู้
- 504.15.2. การโจมตีเข้าสู่ Df Line ให้เทียบค่า At ของ Seal ที่โจมตี และค่า Df ของ Seal ที่ถูกโจมตี ยกเว้นจะมี Effect ให้ใช้ค่าพลังอื่นๆในการโจมตี หรือ เทียบกับค่าพลังอื่นๆ ถ้าค่าพลังที่เทียบเท่ากันให้เทียบค่า Sp Seal ที่มีค่าพลังต่ำกว่าจะเรียกว่า Seal ที่แพ้การต่อสู้
- 504.15.3. หากเป้าหมายการโจมตีไม่ถูกต้องให้ Seal ที่โจมตี/ถูกโจมตี/กำลังต่อสู้ สูญเสียสภาพ Seal โจมตี/ถูกโจมตี/กำลังต่อสู้ นำ Seal ประกาศโจมตีออกจากการประกาศโจมตี และกลายเป็น Inactive Seal
- 504.16. Ability ที่จะทำงานเมื่อ Seal โจมตีสำเร็จ, เมื่อ Seal ถูกโจมตีสำเร็จ, เมื่อต่อสู้สำเร็จ หรือ เมื่อจบการต่อสู้ถ้ามีการเลือกการทำงานของ Ability หรือเลือกเป้าหมายให้เลือกใน Phase นี้
- 504.17. ตรวจสอบว่า Ability นั้นถูกต้องตามเงื่อนไขในการทำงานหรือไม่ ถ้าเงื่อนไขไม่ครบ Ability นั้นจะไม่ทำงาน หาก Ability ไม่สามารถส่งผลกับเป้าหมายที่กำหนด หรือ เป้าหมายที่กำหนดไม่อยู่ในสภาพตกเป็นเป้าหมายได้ ให้กลับไปเลือกเป้าหมายของ Ability ใน Phase 504.16. ใหม่ หากไม่มีเป้าหมายใหม่ที่ Ability สามารถส่งผล หรือ กำหนดได้ Ability นั้นจะไม่ทำงาน ถ้าเงื่อนไขในการเกิด Ability ยังคงถูกต้องและมีเป้าหมายที่ถูกต้อง Ability เมื่อ Seal โจมตีสำเร็จ, เมื่อ Seal ถูกโจมตีสำเร็จ, เมื่อต่อสู้สำเร็จ หรือ เมื่อจบการต่อสู้จะทำงาน ใน Phase นี้
- 504.18. Seal ที่โจมตีกลายเป็น Inactive Seal

- 504.19. Seal ที่โจมตี/ถูกโจมตี/กำลังต่อสู้ สูญเสียสภาพ Seal โจมตี/ถูกโจมตี/กำลังต่อสู้ใน Phase นี้ และ Ability ขณะต่อสู้จะหยุดทำงานใน Phase นี้
- 504.20. Seal ที่แพ้การต่อสู้ทุกใบสูญเสียสภาพ Seal ที่แพ้การต่อสู้พร้อมกัน จากนั้น Seal นั้นจะถูกทำลายพร้อมกัน
- 504.20.1. ยกเว้น Seal ที่โจมตีเข้าสู่ Df Line ถ้ามีค่าพลังน้อยกว่า Seal นั้นจะไม่ถูกทำลายจากการแพ้การต่อสู้
- 504.21. จบขั้นตอนการโจมตี นำ Seal ที่ประกาศโจมตีออกจากการประกาศโจมตี

## 505. การโจมตีขึ้นมือ

- 505.1. เงื่อนไขในการ โจมตีขึ้นมือ
- 505.1.1. การประกาศโจมตีขึ้นมือจะทำได้ก็ต่อเมื่อฝ่ายตรงข้ามไม่มี Seal ใดๆใน At Line และ Df Line หรือ Seal ที่โจมตีมีความสามารถพิเศษโจมตีสู่ Hand Zone ได้ หรือมี Effect ที่ทำให้โจมตีเข้า Hand Zone ได้เท่านั้น
- 505.1.2. การประกาศโจมตีขึ้นมือสามารถทำได้เพียง 1 ครั้งใน 1 Subturn เท่านั้น
- 505.1.3. Seal ที่จะถูกประกาศให้โจมตีขึ้นมือต้องถูกควบคุมโดยเจ้าของ Seal นั้น
- 505.2. ประกาศ Seal ที่ใช้ในการโจมตีขึ้นมือ โดย Seal ที่ใช้โจมตีจะต้องมีสภาพโจมตี และ เงื่อนไขในการโจมตีขึ้นมือครบจะเรียกว่าเป็นการสั่ง Seal โจมตีขึ้นมือใน Phase นี้
- 505.3. ประกาศทำให้โจมตี ของ Seal ในขณะนั้น
- 505.4. ตรวจสอบว่าฝ่ายตรงข้ามที่ถูกโจมตีขึ้นมือมีการ์ดในมือหรือไม่ หากไม่มีให้นำ Seal ที่ประกาศโจมตีออกจากการประกาศโจมตี
- 505.5. ตรวจสอบ Cost ถ้าไม่เพียงพอให้นำ Seal ตัวที่ประกาศโจมตีขึ้นมือออกจากการประกาศโจมตี
- 505.6. จ่าย Cost ของการ โจมตีทั้งหมด เรียก Seal ที่ถูกสั่งเป็นตัวโจมตีว่า Seal โจมตี Ability ที่จะทำงานเมื่อผู้เล่นสั่งการ, เมื่อผู้เล่นประกาศโจมตี และ/หรือเมื่อผู้เล่นประกาศโจมตีขึ้นมือ ถ้ามีการเลือกการทำงานของ Ability หรือเลือกเป้าหมายให้เลือกใน Phase นี้ หาก Ability ไม่สามารถส่งผลกับเป้าหมายที่กำหนด หรือ เป้าหมายที่กำหนดไม่อยู่ในสภาพตกเป็นเป้าหมายได้ ให้กลับไปเลือกเป้าหมายของ Ability ใหม่ หากไม่มีเป้าหมายใหม่ที่ Ability สามารถส่งผล หรือ กำหนดได้ Ability นั้นจะไม่ทำงาน ถ้าเงื่อนไขในการเกิด Ability ยังคงถูกต้องและมีเป้าหมายที่ถูกต้อง Ability เมื่อผู้เล่นสั่งการ, เมื่อผู้เล่นประกาศโจมตี และ/หรือเมื่อผู้เล่นประกาศโจมตีขึ้นมือจะทำงาน ใน Phase นี้
- 505.7. ประกาศผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามที่จะถูกโจมตีขึ้นมือ
- 505.8. Ability ที่จะทำงาน เมื่อ Seal โจมตี และ/หรือ เมื่อ Seal โจมตีขึ้นมือถ้ามีการเลือกการทำงานของ Ability หรือเลือกเป้าหมายให้เลือกใน Phase นี้
- 505.9. Interfere Step
- 505.10. ตรวจสอบว่า Ability นั้นถูกต้องตามเงื่อนไขในการทำงานหรือไม่ ถ้าเงื่อนไขไม่ครบ Ability นั้นจะไม่ทำงาน หาก Ability ไม่สามารถส่งผลกับเป้าหมายที่กำหนด หรือ เป้าหมายที่กำหนดไม่อยู่ในสภาพตกเป็นเป้าหมายได้ ให้กลับไปเลือกเป้าหมายของ Ability ใน Phase 505.8. ใหม่ หากไม่มีเป้าหมายใหม่ที่ Ability สามารถส่งผล หรือ กำหนดได้ Ability นั้นจะไม่ทำงาน ถ้าเงื่อนไขในการเกิด Ability ยังคง



ถูกต้องและมีเป้าหมายที่ถูกต้อง Ability เมื่อ Seal โจมตี หรือ เมื่อ Seal โจมตีขึ้นมือจะทำงานใน Phase นี้

- 505.11. ตรวจสอบว่าการโจมตีนั้นถูกต้องหรือไม่ Seal ที่กำลังโจมตีจะต้องมีสภาพ Seal โจมตีครบ และ เงื่อนไขในการโจมตีขึ้นมือครบ และ อยู่ในท่า Combined ที่ใช้ส่งโจมตีหากเงื่อนไขหรือการ Combined ไม่ถูกต้องให้เข้าสู่การประกาศท่าที่ใช้โจมตีใหม่ใน Phase 505.3. หากท่า Combined เป็นการโจมตี All ให้เข้าสู่การประกาศท่าโจมตี All ใน Phase 506.2. โดยไม่ต้อง ตรวจสอบ Mp รวมทั้งจ่าย Mp ใหม่ Ability ที่ทำการเลือกไปแล้วจะไม่สามารถเลือกได้อีก และ Ability ของ Seal ที่ทำงานไปแล้วจะไม่ทำงานซ้ำ และหากเงื่อนไขในการโจมตีขึ้นมือไม่ถูกต้อง ให้ เข้าสู่การโจมตีทั่วไป โดยประกาศ Seal ที่ถูกโจมตีใน Phase 504.6. ใหม่ Ability ของ Seal ที่ทำงาน ไปแล้วจะไม่ทำงานซ้ำ หาก Seal ที่กำลังโจมตีไม่สามารถโจมตีได้ให้ Seal ที่โจมตี สูญเสียสภาพ Seal โจมตี นำ Seal ตัวที่ประกาศโจมตีขึ้นมือออกจากการประกาศโจมตีขึ้นมือ และกลายเป็น Inactive Seal
- 505.12. เริ่มโจมตีขึ้นใส่มือของฝ่ายตรงข้าม ทำการเลือกที่จะโจมตีใส่ Seal หรือ Mystic Card โดยทำการ เลือกร์คชนิดนั้นบนมือของฝ่ายตรงข้ามด้วยการสุ่ม 1 ใบ และนำการ์ดใบนั้นลงไปยัง Shrine
- 505.13. Ability ที่จะทำงานเมื่อ Seal โจมตีสำเร็จหรือเมื่อ Seal โจมตีขึ้นมือสำเร็จ ถ้ามีการเลือกการทำงาน ของ Ability หรือเลือกเป้าหมายให้เลือกใน Phase นี้
- 505.14. ตรวจสอบว่า Ability นั้นถูกต้องตามเงื่อนไขในการทำงานหรือไม่ ถ้าเงื่อนไขไม่ครบ Ability นั้นจะไม่ ทำงาน หาก Ability ไม่สามารถส่งผลกับเป้าหมายที่กำหนด หรือ เป้าหมายที่กำหนดไม่อยู่ในสภาพตก เป็นเป้าหมายได้ ให้กลับไปเลือกเป้าหมายของ Ability ใน Phase 505.13. ใหม่ หากไม่มีเป้าหมาย ใหม่ที่ Ability สามารถส่งผล หรือ กำหนดได้ Ability นั้นจะไม่ทำงาน ถ้าเงื่อนไขในการเกิด Ability ยังคงถูกต้องและมีเป้าหมายที่ถูกต้อง Ability เมื่อ Seal โจมตีสำเร็จหรือ เมื่อ Seal โจมตีขึ้นมือสำเร็จ จะทำงานใน Phase นี้
- 505.15. Seal ที่โจมตีกลายเป็น Inactive Seal
- 505.16. Seal ที่โจมตี สูญเสียสภาพ Seal โจมตีใน Phase นี้
- 505.17. จบขั้นตอนการโจมตีขึ้นมือ นำ Seal ที่ประกาศโจมตีขึ้นมือออกจากการประกาศโจมตี

## 506. การโจมตี All

- 506.1. ประกาศ Seal ที่จะโจมตี All โดย Seal ที่ใช้โจมตีจะต้องมีสภาพโจมตี และ เงื่อนไขในการโจมตีครบ จะเรียกว่าเป็นการส่ง Seal โจมตี All ใน Phase นี้
- 506.2. ประกาศท่าที่ใช้โจมตี ของ Seal ในขณะนั้น
- 506.3. ตรวจสอบว่ามีเป้าหมายการโจมตีที่สามารถเลือกได้หรือไม่ หากไม่มีให้นำ Seal ที่ประกาศโจมตีออก จากการประกาศโจมตี
- 506.4. ตรวจสอบ Cost ถ้าไม่เพียงพอให้นำ Seal ตัวที่ประกาศโจมตี All ออกจากการประกาศโจมตี
- 506.5. จ่าย Cost ของการโจมตีทั้งหมด เรียก Seal ที่ถูกส่งเป็นตัวโจมตีว่า Seal โจมตี Ability ที่จะทำงาน เมื่อผู้เล่นสั่งการ, เมื่อผู้เล่นประกาศโจมตี และ/หรือเมื่อผู้เล่นประกาศโจมตี All ถ้ามีการเลือกการ

- ทำงานของ Ability หรือเลือกเป้าหมายให้เลือกใน Phase นี้ หาก Ability ไม่สามารถส่งผลกับเป้าหมายที่กำหนด หรือ เป้าหมายที่กำหนดไม่อยู่ในสภาพตกเป็นเป้าหมายได้ ให้กลับไปเลือกเป้าหมายของ Ability ใหม่ หากไม่มีเป้าหมายใหม่ที่ Ability สามารถส่งผล หรือ กำหนดได้ Ability นั้นจะไม่ทำงาน ถ้าเงื่อนไขในการเกิด Ability ยังคงถูกต้องและมีเป้าหมายที่ถูกต้อง Ability เมื่อผู้เล่นสั่งการ, เมื่อผู้เล่นประกาศโจมตี และ/หรือเมื่อผู้เล่นประกาศโจมตี All จะทำงาน ใน Phase นี้
- 506.6. ประกาศผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามที่จะถูกโจมตี All เรียก Seal ทุกใบใน At Line และ Df Line ของฝ่ายตรงข้ามว่า Seal ถูกโจมตี
- 506.7. Ability ที่จะทำงาน เมื่อ Seal โจมตี และ/หรือ เมื่อ Seal โจมตี All ถ้ามีการเลือกการทำงานของ Ability หรือเลือกเป้าหมายให้เลือกใน Phase นี้
- 506.8. Ability ที่จะทำงานเมื่อ Seal ถูกโจมตี และ/หรือ เมื่อ Seal ถูกโจมตี All ถ้ามีการเลือกการทำงานของ Ability หรือเลือกเป้าหมายให้เลือกใน Phase นี้
- 506.9. Interfere Step
- 506.10. ตรวจสอบว่า Ability นั้นถูกต้องตามเงื่อนไขในการทำงานหรือไม่ ถ้าเงื่อนไขไม่ครบ Ability นั้นจะไม่ทำงาน หาก Ability ไม่สามารถส่งผลกับเป้าหมายที่กำหนด หรือ เป้าหมายที่กำหนดไม่อยู่ในสภาพตกเป็นเป้าหมายได้ ให้กลับไปเลือกเป้าหมายของ Ability ใน Phase 506.7. หรือ 506.8. ใหม่ หากไม่มีเป้าหมายใหม่ที่ Ability สามารถส่งผล หรือ กำหนดได้ Ability นั้นจะไม่ทำงาน ถ้าเงื่อนไขในการเกิด Ability ยังคงถูกต้องและมีเป้าหมายที่ถูกต้อง Ability ที่จะทำงาน เมื่อ Seal โจมตี, เมื่อ Seal โจมตี All, เมื่อ Seal ถูกโจมตี หรือ เมื่อ Seal ถูกโจมตี All จะทำงานใน Phase นี้
- 506.11. ตรวจสอบว่าการโจมตีนั้นถูกต้องหรือไม่ Seal ที่กำลังโจมตีจะต้องมีสภาพ Seal โจมตี, เงื่อนไขในการโจมตี All และอยู่ในท่า Combined ที่ใช้สั่งโจมตีได้ หากเงื่อนไขในการโจมตี All หรือการ Combined ไม่ถูกต้อง ให้เข้าสู่การประกาศท่าที่ใช้โจมตีตาม Phase 504.2., 506.2. หรือ 507.2. ตามท่า Combined ขณะนั้น โดยไม่ต้องตรวจสอบ Cost รวมทั้งจ่าย Cost ใหม่ Ability ที่ทำการเลือกไปแล้วจะไม่สามารถเลือกได้อีก และ Ability ของ Seal ที่ทำงานไปแล้วจะไม่ทำงานซ้ำ แต่หาก Seal ที่กำลังโจมตีไม่สามารถโจมตีได้ ให้ Seal ที่โจมตี/ถูกโจมตี สูญเสียสภาพ Seal โจมตี/ถูกโจมตี นำ Seal ตัวที่ประกาศโจมตีออกจากการประกาศโจมตี และกลายเป็น Inactive Seal
- 506.12. เริ่มการโจมตีแบบ All โดยแยกการเทียบค่าเป็น 2 กรณีดังนี้
- 506.12.1. การโจมตีเข้าสู่ At Line ให้เทียบค่า At ของ Seal ที่โจมตี และ Seal ที่ถูกโจมตียกเว้นจะมี Effect ให้ใช้ค่าอื่นๆในการโจมตี หรือ เทียบกับค่าอื่นๆ Seal ที่ถูกโจมตีที่มีค่าพลังต่ำกว่าหรือเท่ากับค่าพลังของ Seal ที่โจมตีจะเรียกว่า Seal ที่แพ้
- 506.12.2. การโจมตีเข้าสู่ Df line ให้เทียบค่า At ของ Seal ที่โจมตี และค่า Df ของ Seal ที่ถูกโจมตียกเว้นจะมี Effect ให้ใช้ค่าอื่นๆในการโจมตี หรือ เทียบกับค่าอื่นๆ หากค่าพลังของ Seal ที่โจมตีสูงกว่า Seal ที่ถูกโจมตีจะเรียก Seal ที่ถูกโจมตีว่า Seal ที่แพ้
- 506.12.3. การเทียบค่าพลังของการโจมตีแบบ All จะเทียบค่าพลัง Seal ทุกใบที่ถูกโจมตีพร้อมกันเสมอ

- 506.13. Ability ที่จะทำงานเมื่อ Seal โจมตีสำเร็จ, เมื่อ Seal ถูกโจมตีสำเร็จ, เมื่อ Seal โจมตี All สำเร็จ หรือ เมื่อ Seal ถูกโจมตี All สำเร็จ ถ้ามีการเลือกการทำงานของ Ability หรือเลือกเป้าหมายให้เลือกใน Phase นี้
- 506.14. ตรวจสอบว่า Ability นั้นถูกต้องตามเงื่อนไขในการทำงานหรือไม่ ถ้าเงื่อนไขไม่ครบ Ability นั้นจะไม่ทำงาน หาก Ability ไม่สามารถส่งผลกับเป้าหมายที่กำหนด หรือ เป้าหมายที่กำหนดไม่อยู่ในสภาพตกเป็นเป้าหมายได้ ให้กลับไปเลือกเป้าหมายของ Ability ใน Phase 506.13. ใหม่ หากไม่มีเป้าหมายใหม่ที่ Ability สามารถส่งผล หรือ กำหนดได้ Ability นั้นจะไม่ทำงาน ถ้าเงื่อนไขในการเกิด Ability ยังคงถูกต้องและมีเป้าหมายที่ถูกต้อง Ability เมื่อ Seal โจมตีสำเร็จ, Ability เมื่อ Seal ถูกโจมตีสำเร็จ, Ability เมื่อ Seal โจมตี All สำเร็จ หรือ Ability เมื่อ Seal ถูกโจมตี All สำเร็จจะทำงาน ใน Phase นี้
- 506.15. Seal ที่โจมตีกลายเป็น Inactive Seal
- 506.16. Seal ที่โจมตีสูญเสียสภาพ Seal โจมตีใน Phase นี้
- 506.17. Seal ที่แพ้ทุกใบสูญเสียสภาพ Seal ที่แพ้พร้อมกัน จากนั้น Seal นั้นถูกทำลายพร้อมกัน
- 506.18. จบขั้นตอนของการ โจมตี All นำ Seal ที่ประกาศโจมตีออกจากการประกาศโจมตี

## 507. การโจมตีแบบหลายครั้ง

- 507.1. ประกาศ Seal ที่ใช้ในการโจมตีหลายครั้ง โดย Seal ที่ใช้โจมตีหลายครั้งจะต้องมีสภาพโจมตี และเงื่อนไขในการโจมตีครบ จะเรียกว่าเป็นการสั่ง Seal โจมตีหลายครั้งใน Phase นี้
- 507.2. ประกาศทำที่ใช้โจมตี ของ Seal ในขณะนั้น
- 507.3. ตรวจสอบว่ามีเป้าหมายที่สามารถเลือกได้อย่างน้อย 1 เป้าหมายหรือไม่ หากไม่มีให้นำ Seal ที่ประกาศโจมตีแบบหลายครั้งออกจากการประกาศโจมตี
- 507.4. ตรวจสอบ Cost ถ้าไม่เพียงพอให้นำ Seal ตัวที่ประกาศโจมตีออกจากการประกาศโจมตี
- 507.5. จ่าย Cost ของการโจมตีทั้งหมด เรียก Seal ที่ถูกสั่งเป็นตัวโจมตีว่า Seal โจมตี Ability ที่จะทำงานเมื่อผู้เล่นสั่งการ, เมื่อผู้เล่นประกาศโจมตี และ/หรือเมื่อผู้เล่นประกาศโจมตีหลายครั้ง ถ้ามีการเลือกการทำงานของ Ability หรือเลือกเป้าหมายให้เลือกใน Phase นี้ หาก Ability ไม่สามารถส่งผลกับเป้าหมายที่กำหนด หรือ เป้าหมายที่กำหนดไม่อยู่ในสภาพตกเป็นเป้าหมายได้ ให้กลับไปเลือกเป้าหมายของ Ability ใหม่ หากไม่มีเป้าหมายใหม่ที่ Ability สามารถส่งผล หรือ กำหนดได้ Ability นั้นจะไม่ทำงาน ถ้าเงื่อนไขในการเกิด Ability ยังคงถูกต้องและมีเป้าหมายที่ถูกต้อง Ability เมื่อผู้เล่นสั่งการ, เมื่อผู้เล่นประกาศโจมตี และ/หรือเมื่อผู้เล่นประกาศโจมตีหลายครั้ง จะทำงาน ใน Phase นี้
- 507.6. ประกาศว่า จะโจมตีประเภทใด ถ้าเป็นการโจมตีทั่วไปให้เลือก Seal ตัวที่จะโจมตีตาม Phase 504.6. ถ้าเป็นการโจมตีขึ้นมือให้ประกาศการโจมตีขึ้นมือโดยไม่ต้องตรวจสอบ Cost รวมทั้งจ่าย Cost ใหม่
- 507.7. ถ้าเป็นการโจมตีทั่วไป ให้ทำตาม Phase 504.7 และ 504.8
- 507.8. Interfere Step

- 507.9. ตรวจสอบว่า Ability นั้นถูกต้องตามเงื่อนไขในการทำงานหรือไม่ ถ้าเงื่อนไขไม่ครบ Ability นั้นจะไม่ทำงาน หาก Ability ไม่สามารถส่งผลกับเป้าหมายที่กำหนด หรือ เป้าหมายที่กำหนดไม่อยู่ในสภาพตกเป็นเป้าหมายได้ ให้กลับไปเลือกเป้าหมายของ Ability ใน Phase 504.7. หรือ 504.8. ใหม่ หากไม่มีเป้าหมายใหม่ที่ Ability สามารถส่งผล หรือ กำหนดได้ Ability นั้นจะไม่ทำงาน ถ้าเงื่อนไขในการเกิด Ability ยังคงถูกต้องและมีเป้าหมายที่ถูกต้อง Ability เมื่อ Seal โจมตี หรือ เมื่อ Seal ถูกโจมตีจะทำงาน ใน Phase นี้
- 507.10. ตรวจสอบเงื่อนไขของ Seal ถ้าเป็นการโจมตีทั่วไปให้ทำตาม Phase 504.12., 504.13. และ 504.14. ตามลำดับถ้าเป็นการโจมตีขึ้นมือให้ทำตาม Phase 505.11.
- 507.11. เริ่มการโจมตี ถ้าเป็นการโจมตีทั่วไปให้ทำตาม Phase 504.15., 504.16., 504.17. และ 504.20. ตามลำดับโดย Seal โจมตีจะยังไม่สูญเสียสภาพ Seal โจมตีและยังไม่เป็น Inactive Seal ถ้าเป็นการโจมตีขึ้นมือให้ทำตาม Phase 505.12., 505.13. และ 505.14. ตามลำดับ
- 507.12. ตรวจสอบจำนวนของการโจมตีหลังจากการโจมตีใน Phase 507.11. สำเร็จจะนับว่า Seal นั้นโจมตีไปที่ครั้งใน Phase นี้และ Seal จะต้องโจมตีให้ครบตามจำนวนที่กำหนด ถ้าโจมตีครบตามจำนวนที่กำหนดแล้วให้ทำตาม Phase 504.18., 504.19. และ 504.21. แต่ถ้าหากว่า ยังโจมตีไม่ครบให้ย้อนไปใน Phase 507.6. เพื่อโจมตีครั้งต่อไปจนครบตามจำนวนที่กำหนด ถ้าไม่สามารถโจมตีได้อีกให้ Seal ที่โจมตี/ถูกโจมตี/กำลังต่อสู้ สูญเสียสภาพ Seal โจมตี/ถูกโจมตี/กำลังต่อสู้ นำ Seal ออกจากการประกาศโจมตี และกลายเป็น Inactive Seal

### 508. Combination

- 508.1. การ Combination คือการนำ Seal มารวมร่างกัน โดยเรียก Seal หลักที่รวมร่างว่า Main Seal และ Seal ใบริ่องรวมร่างว่า Support Seal
- 508.2. การทำ Combination ไม่ถือเป็นการกำหนด Line
- 508.3. ขณะที่ทำการ Combination หากมีการขัดขวางการทำ Combination เกิดขึ้น ให้ Seal ทั้ง Main Seal และ Support Seal ยังคงอยู่ตำแหน่งเดิมที่ทำการประกาศทำ Combination
- 508.4. หลังจากทำการ Combination เสร็จสมบูรณ์แล้วให้นับ Seal ที่ทำการ Combination กันเป็น Seal ใบดีียว คือ Main Seal เท่านั้น โดยยังนับว่า Support Seal ยังอยู่ในสนาม
- 508.5. หลังจากทำการ Combination เสร็จสมบูรณ์แล้ว ค่าพลัง เดิมทั้งหมดของ Seal จะถูกแทนที่ด้วย ค่าพลังใหม่ที่กำหนดไว้ในการทำ Combination
- 508.6. เมื่อ Seal อยู่ในสภาพ Combined แล้วสามารถอยู่ในรูปแบบการทำ Combination ได้มากกว่า 1 รูปแบบให้ Seal นั้นๆอยู่ในท่าโจมตีที่ระบุนการ Support เจะจงมากกว่าเท่านั้นโดยเรียงตามลำดับดังนี้ ชื่อ, ส่วนหนึ่งของชื่อ, ชุดของการ์ด, กลุ่มของการ์ด, เผ่าพันธุ์ และ ชาติ
- 508.7. เมื่อ Seal สามารถอยู่ในรูปแบบการทำ Combination ได้มากกว่า 1 รูปแบบโดยที่การ Support เป็นชนิดเดียวกันเช่น เผ่าพันธุ์ ชาติ Seal นั้นต้องเลือกเพียงท่าโจมตีพิเศษเพียงท่าเดียวเท่านั้นหลังจากเสร็จสิ้นการ Combination

- 508.8. Seal จะอยู่ในรูปของการ Combination ได้เมื่ออยู่ใน Arena Zone หรือ Remove Zone เท่านั้น ถ้า Seal ที่ Combined ไม่ได้อยู่ใน Arena Zone หรือ Remove Zone ให้แยกการรวมร่างทันที
- 508.9. หาก Support Seal ถูกทำให้สูญเสียดสภาพการเป็น Support Seal ในรูปแบบที่กำหนดอยู่ แต่ Main Seal สามารถอยู่ในสภาพการ Combination แบบอื่นได้ถูกต้อง ให้ Main Seal อยู่ในสภาพการ Combination แบบอื่นแทน โดยการเลือกสภาพนั้น ให้เป็นไปตาม Phase 508.6. และ 508.7.
- 508.10. เงื่อนไขในการทำ Combination
- 508.10.1. ผู้เล่นสามารถสั่ง Seal แต่ละใบทำการ Combination ได้ 1 ครั้งต่อ 1 Subturn นอกจากนี้มี Effect ใดๆระบุให้สามารถให้สามารถทำได้
- 508.10.2. Seal จะทำการ Combination ได้ก็ต่อเมื่อ Support Seal ตรงตามเงื่อนไขของการทำ Combination ของ Main Seal เท่านั้น นอกจากนี้จะมี Effect ใดๆระบุให้สามารถทำได้
- 508.10.3. ผู้เล่นสามารถประกาศ Seal ทำ Combination และ Seal ที่เป็น Support Seal ได้เฉพาะ Seal ที่เป็นเจ้าของเท่านั้น นอกจากนี้จะมี Effect ใดๆระบุให้สามารถทำได้
- 508.10.4. ไม่มี Effect ใดๆที่ไม่ให้ผู้เล่นสั่ง Combination
- 508.10.5. Main Seal ต้องอยู่ใน Arena Zone และต้องเป็น Active Seal และ ไม่มีการสั่งการอื่นค้างอยู่นอกจากจะมี Effect ใดๆระบุให้สามารถเป็นได้
- 508.10.6. Support Seal ต้องอยู่ใน Arena Zone จะต้องไม่มี Mystic Card ติดอยู่, ต้องไม่ติด Curse เป็น Active Seal และ ไม่มีการสั่งการอื่นค้างอยู่นอกจากจะมี Effect ใดๆระบุให้สามารถเป็นได้
- 508.10.7. Seal ที่นำลงมาจาก Hand Zone แล้วอยู่ใน Arena Zone น้อยกว่า 1 Turn ไม่สามารถเป็น Support Seal ได้ นอกจากนี้จะมี Effect ใดๆระบุให้สามารถเป็นได้
- 508.10.8. หาก Seal เข้ามาใน Arena Zone โดยวิธีอื่นที่นอกจากการนำลงมาจาก Hand Zone สามารถเป็น Support Seal ได้แม้เข้ามาใน Arena Zone ไม่ครบ 1 Turn

### 509. สภาพของตัว Main Seal

- 509.1. Main Seal คือ Seal ใบหลักในการทำ Combination และเป็นใบที่ทำการ Combination
- 509.2. เมื่อ Main Seal อยู่ใน การ Combination แล้วจะนับทั้ง Main Seal และ Support Seal เป็น Seal 1 ใบใน สนามเท่านั้น
- 509.3. เมื่อมี Effect ที่ทำให้ Main Seal ต้องออกจาก Arena Zone ต้องนำการ์ดออกจาก Arena Zone หมดทั้ง Main Seal และ Support Seal เช่นการนำการ์ดกลับเข้า Library Zone นอกจากนี้ Effect จะระบุว่าจะส่งผลต่อ Main Seal เท่านั้น
- 509.4. Effect ที่ส่งผลต่อการ์ดในสนามจะส่งผลต่อ Main Seal ใบเดียวเท่านั้นจะไม่รวมถึง Support Seal เช่นการติด Curse, การบวก-ลบค่าพลัง ฯลฯ ยกเว้นแต่จะมี Effect ระบุให้ส่งผลถึง Support Seal ด้วย

### 510. สภาพของ Support Seal

- 510.1. Support Seal คือ Seal ใบรองในการทำ Combination ไม่ถือเป็นใบที่ทำการ Combination และ Support Seal ไม่นับเป็น Seal ที่ Combine ไม่ว่าจะ Combination ด้วยวิธีใดก็ตาม

- 510.2. Support Seal ยังนับว่าเป็นการ์ดที่อยู่ในสนาม แต่จะนับเป็น Seal ใบเดียวกับ Main Seal ยกเว้นแต่จะมี Effect ใดๆที่อ้างอิงถึง Support Seal นี้จึงจะตรวจสอบว่ามีสภาพเดิมเป็น Seal ใบแต่จะคงสภาพเสมือนเท่านั้น และมีผลเพียงแต่ Effect ที่ระบุเท่านั้น
- 510.3. Support Seal จะสูญเสีย Ability ทุกอย่าง และไม่สามารถสั่งการใดๆได้ ยกเว้นแต่จะมี Effect ระบุให้ Seal นั้นๆสามารถสั่งการได้จากการเป็น Support Seal
- 510.4. Support Seal จะลืม Effect ที่กระทำต่อตัวมันชั่วคราว ยกเว้นแต่จะมี การระบุให้ Effect นั้นๆยังคงกระทำต่อ Support Seal ตามปกติ หากเป็นการนับ Turn เมื่อถึง End of Subturn Step ก็จะหยุดนับเมื่อ Seal นั้นๆสิ้นสภาพ Support Seal แล้วให้ Effect ที่เคยกระทำต่อตัว Seal นั้นส่งผลต่อตามปกติ
- 510.5. Effect ที่ส่งผลต่อ Support Seal 1 ใบจะไม่ส่งผลต่อ Main Seal หรือ Support Seal ใบอื่น

### 511. รูปแบบการทำ Combination

- 511.1. Double Combination คือ การนำ Seal ที่อยู่ในสภาพปกติ 2 ใบมาทำการ Combination กัน
- 511.2. Triple Combination คือ การนำ Seal ที่อยู่ในสภาพปกติ 3 ใบมาทำการ Combination กัน หรือ นำ Seal ที่เป็น Double Combination 1 ใบกับ Seal ที่อยู่ในสภาพปกติ มาทำการ Combination กัน

### 512. ขั้นตอนการทำ Combination

- 512.1. ประกาศ Seal ที่จะทำ Combination จะเรียกว่าเป็นการสั่ง Seal ทำ Combination ใน Phase นี้
- 512.2. ประกาศการทำ Combination จะทำในรูปแบบใด และทำโจมตีพิเศษใด
- 512.3. ประกาศ Seal ที่จะเป็น Support Seal ที่จะใช้ในการทำ Combination และตรวจสอบเงื่อนไขในการทำ Combination ถ้าเงื่อนไขไม่ครบให้ นำ Seal ออกจากการประกาศทำ Combination
- 512.4. ถ้าต้องจ่าย Cost ในการทำ Combination ตรวจสอบ Cost ถ้าไม่เพียงพอให้นำ Seal ออกจากการประกาศทำ Combination
- 512.5. จ่าย Cost สำหรับการทำ Combination ทั้งหมด เรียก Main Seal ที่ถูกประกาศว่า Seal ที่กำลังรวมร่าง Ability ที่จะทำงานเมื่อผู้เล่นสั่งการ และ/หรือ เมื่อผู้เล่นประกาศ Combination ถ้ามีการเลือกการทำงานของ Ability หรือเลือกเป้าหมายให้เลือกใน Phase นี้ หาก Ability ไม่สามารถส่งผลกับเป้าหมายที่กำหนด หรือ เป้าหมายที่กำหนดไม่อยู่ในสภาพตกเป็นเป้าหมายได้ ให้กลับไปเลือกเป้าหมายของ Ability ใหม่ หากไม่มีเป้าหมายใหม่ที่ Ability สามารถส่งผล หรือ กำหนดได้ Ability นั้นจะไม่ทำงาน ถ้าเงื่อนไขในการเกิด Ability ยังคงถูกต้องและมีเป้าหมายที่ถูกต้อง Ability เมื่อผู้เล่นสั่งการ และ/หรือ เมื่อผู้เล่นประกาศ Combination จะทำงาน ใน Phase นี้
- 512.6. Ability ที่จะทำงาน เมื่อ Seal รวมร่างหรือ รวมร่างสำเร็จถ้ามีการเลือกการทำงานของ Ability หรือเลือกเป้าหมายให้เลือกใน Phase นี้
- 512.7. Interfere Step
- 512.8. หาก Ability ไม่สามารถส่งผลกับเป้าหมายที่กำหนด หรือ เป้าหมายที่กำหนดไม่อยู่ในสภาพตกเป็นเป้าหมายได้ ให้กลับไปเลือกเป้าหมายของ Ability ใน Phase 512.6. ใหม่จนกว่าจะไม่สามารถหาเป้าหมายที่ Ability สามารถส่งผล หรือ กำหนดได้

- 512.9. ตรวจสอบเงื่อนไขของการทำ Combination ถ้าไม่ครบให้กลับไปประกาศ Seal ที่จะมาเป็น Support ใหม่ใน Phase 512.3. โดยไม่ต้องจ่าย Cost ใหม่ และ Ability ที่ทำงานไปแล้วจะไม่ทำงานซ้ำ Ability ใน Phase 512.6. จะไม่สามารถเลือกได้อีก ถ้าเงื่อนไขยังไม่ครบอีกให้กลับไปประกาศการ Combination ใน Phase 512.2. ใหม่ในระดับต่ำลงมาโดยไม่ต้องจ่าย Cost และ Ability ที่ทำงานไปแล้วจะไม่ทำงานซ้ำ Ability ใน Phase 512.6. จะไม่สามารถเลือกได้อีก ถ้าลดระดับจาก Double Combination ให้ Seal ที่กำลังรวมร่างสูญเสียสภาพ Seal ที่กำลังรวมร่างและ นำ Seal ออกจากการประกาศทำ Combination ทันที
- 512.10. การ Combination เสร็จสมบูรณ์ นำ Support Seal มาอยู่ใต้ Main Seal และ Seal ที่ Combination เสร็จจะมีสภาพเป็น Seal ที่รวมร่างอยู่
- 512.11. ตรวจสอบว่า Ability นั้นถูกต้องตามเงื่อนไขในการทำงานหรือไม่ ถ้าเงื่อนไขไม่ครบ Ability นั้นจะไม่ทำงาน หรือ หากไม่มีเป้าหมายที่ Ability สามารถส่งผล หรือ กำหนดได้ Ability นั้นจะไม่ทำงาน ถ้าเงื่อนไขในการเกิด Ability ยังคงถูกต้องและมีเป้าหมายที่ถูกต้อง Ability เมื่อ Seal รวมร่าง หรือ เมื่อ Seal รวมร่างสำเร็จจะทำงาน ใน Phase นี้
- 512.12. จบขั้นตอนการทำ Combination Seal ที่กำลังรวมร่างสูญเสียสภาพ Seal ที่กำลังรวมร่างและ นำ Seal ที่ประกาศ Combination ออกจากการประกาศ Combination

### 513. การ Break Combination

- 513.1. การ Break Combination คือการนำ Seal ที่ Combination กันอยู่ ออกจากการ Combination กัน
- 513.2. เมื่อทำการสั่ง Break Combination หรือ โดน Effect ใดๆสั่ง Break Combination แล้ว ให้ Support Seal ที่แยกออกมาอยู่ในแนวเดียวกับตัว Main Seal และอยู่ข้าง Main Seal โดยผู้ควบคุม Main Seal สามารถเลือกได้ว่า จะจัด Support Seal ให้อยู่ข้างใดของ Main Seal
- 513.3. หาก Main Seal มีการรวมร่างที่ไม่ถูกต้องไม่ว่าด้วย Effect ใดๆก็ตามให้แยก Support Seal ทั้งหมดของ Main Seal นั้นทันทีโดยนำออกมาข้าง Main Seal โดยไม่นับเป็นการ Break Combination
- 513.4. เงื่อนไขในการ Break Combination
- 513.4.1. Seal ที่สั่ง Break Combination ต้องเป็น Seal ที่อยู่ในสภาพ Combined และเป็น Active Seal และ ไม่มีการสั่งการอื่นค้างอยู่ นอกจากจะมี Effect ใดๆระบุให้สามารถทำได้
- 513.4.2. ผู้เล่นสามารถสั่ง Break Combination ได้เฉพาะ Seal ที่เป็นเจ้าของเท่านั้นนอกจากมี Effect ใดๆระบุให้สามารถทำได้
- 513.4.3. ผู้เล่นที่สั่ง Seal Combination แล้ว จะไม่สามารถสั่ง Break Combination ใน Subturn เดียวกันได้นอกจากมี Effect ใดๆระบุให้สามารถทำได้
- 513.4.4. ผู้เล่นสามารถสั่ง Seal แต่ละใบ Break Combination ได้ 1 ครั้งใน 1 Subturn นอกจากมี Effect ใดๆระบุให้สามารถทำได้
- 513.4.5. ไม่มี Effect ใดๆที่ห้ามไม่ให้สั่ง Break Combination

#### 514. ขั้นตอนการสั่ง Break Combination

- 514.1. ประกาศ Seal ที่จะ Break Combination Seal ตรวจสอบเงื่อนไขการ Break Combination ถ้าเงื่อนไขไม่ครบให้นำ Seal ออกจากการประกาศทำ Break Combination จะเรียกว่าเป็นการสั่ง Seal Break Combination ใน Phase นี้
- 514.2. ถ้าต้องจ่าย Cost ในการ Break Combination ตรวจสอบ Cost ถ้าไม่เพียงพอให้นำ Seal ออกจากการประกาศ Break Combination
- 514.3. จ่าย Cost สำหรับการ Break Combination ทั้งหมด เรียก Seal ที่ถูกประกาศว่า Seal ที่กำลังแยกการรวมร่าง Ability ที่จะทำงานเมื่อผู้เล่นสั่งการ และ/หรือ เมื่อผู้เล่นประกาศ Break Combination ถ้ามีการเลือกการทำงานของ Ability หรือเลือกเป้าหมายให้เลือกใน Phase นี้ หาก Ability ไม่สามารถส่งผลกับเป้าหมายที่กำหนด หรือ เป้าหมายที่กำหนดไม่อยู่ในสภาพตกเป็นเป้าหมายได้ ให้กลับไปเลือกเป้าหมายของ Ability ใหม่ หากไม่มีเป้าหมายใหม่ที่ Ability สามารถส่งผล หรือ กำหนดได้ Ability นั้นจะไม่ทำงาน ถ้าเงื่อนไขในการเกิด Ability ยังคงถูกต้องและมีเป้าหมายที่ถูกต้อง Ability เมื่อผู้เล่นสั่งการ และ/หรือ เมื่อผู้เล่นประกาศ Break Combination จะทำงาน ใน Phase นี้
- 514.4. Ability ที่จะทำงาน เมื่อ Seal แยกการรวมร่างหรือแยกการรวมร่างสำเร็จ ถ้ามีการเลือกการทำงานของ Ability หรือเลือกเป้าหมายให้เลือกใน Phase นี้
- 514.5. Interfere Step
- 514.6. หาก Ability ไม่สามารถส่งผลกับเป้าหมายที่กำหนด หรือ เป้าหมายที่กำหนดไม่อยู่ในสภาพตกเป็นเป้าหมายได้ ให้กลับไปเลือกเป้าหมายของ Ability ใน Phase 514.4. โหม่งจนกว่าจะไม่มีเป้าหมายที่ Ability สามารถส่งผล หรือ กำหนดได้
- 514.7. ตรวจสอบเงื่อนไขการ Break Combination ถ้าเงื่อนไขไม่ครบให้ Seal ที่กำลังแยกการรวมร่างสูญเสียสภาพ Seal ที่กำลังแยกการรวมร่างและนำ Seal ออกจากการ Break Combination
- 514.8. การ Break Combination เสร็จสมบูรณ์ นำ Support Seal มาไว้ข้าง Main Seal
- 514.9. ตรวจสอบว่า Ability นั้นถูกต้องตามเงื่อนไขในการทำงานหรือไม่ ถ้าเงื่อนไขไม่ครบ Ability นั้นจะไม่ทำงาน หรือ หากไม่มีเป้าหมายที่ Ability สามารถส่งผล หรือ กำหนดได้ Ability นั้นจะไม่ทำงาน ถ้าเงื่อนไขในการเกิด Ability ยังคงถูกต้องและมีเป้าหมายที่ถูกต้อง Ability เมื่อ Seal แยกการรวมร่าง หรือ เมื่อ Seal แยกการรวมร่างสำเร็จ จะทำงาน ใน Phase นี้
- 514.10. จบขั้นตอนการ Break Combination Seal ที่กำลังแยกการรวมร่าง สูญเสียสภาพ Seal ที่กำลังแยกการรวมร่างและนำ Seal ที่ประกาศ Break Combination ออกจากการประกาศ Break Combination

#### 515. การกำหนด Line

- 515.1. การกำหนด Line คือการที่ผู้เล่นสั่งให้ Seal อยู่ใน Line ที่ตนเองต้องการ
- 515.2. Seal ที่กำลังจะเข้ามาในสนามให้กำหนด Line ทันทีว่าจะอยู่ใน Line ไດ เว้นแต่เข้ามาด้วย Effect ที่ชี้เฉพาะให้ไปยัง Line ไດๆ ไม่จำเป็นต้องกำหนด Line ในทันที



- 515.3. Seal ที่อยู่ในสนามและไม่ได้อยู่ใน Line ใดๆ หรือ Seal ที่ถูกทำให้หายไปจากการเล่น เมื่อสิ้น Effect แล้วให้ผู้เล่นควบคุม Seal กำหนด Line ทันทีแม้ว่าใน Turn นั้นจะกำหนด Line ไปแล้ว หรือจะไม่ได้อยู่ใน Subturn โจมตีของผู้ควบคุม Seal
- 515.4. การกำหนด Line ถือเป็นการเล่นสั่งให้ Seal อยู่ใน Line ที่ตนเองต้องการ
- 515.5. Seal ไม่สามารถเคลื่อนย้ายได้ใน Line เดียวกัน
- 515.6. หลังจากการกำหนด Line ผู้เล่นสามารถวาง Seal ในตำแหน่งใดก็ได้ของ Line ที่ตนเองกำหนด
- 515.7. เมื่อมี Effect ที่ทำให้ Seal ต้องไปอยู่ใน Line ใดๆ เจ้าของ Seal จะเป็นผู้วางตำแหน่ง Seal ใน Line นั้นอย่างไรก็ได้
- 515.8. การที่ Seal ทำตาม Effect โดย Effect กำหนดให้ Seal เข้ามาใน Line ที่ระบุไว้ไม่ถือเป็นการกำหนด Line
- 515.9. เงื่อนไขในการกำหนด Line
- 515.9.1. ผู้เล่นสามารถกำหนด Line ให้ Seal แต่ละใบได้ 1 ครั้งใน 1 Subturn
- 515.9.2. ไม่มี Effect ใดๆที่ไม่ให้ Seal ย้าย Line
- 515.9.3. Seal ที่ทำการกำหนด Line ต้องเป็น Active Seal และ ไม่มีการสั่งการอื่นค้างอยู่ นอกจากนี้จะมี Effect ใดๆระบุให้สามารถทำได้

### **516. ขั้นตอนการกำหนด Line จาก Line หนึ่งไปยังอีก Line หนึ่ง**

- 516.1. ประกาศ Seal ที่ต้องการย้าย Line โดย Seal ที่ประกาศต้องอยู่ใน Line ใด Line หนึ่ง ตรวจสอบเงื่อนไขการกำหนด Line ถ้าเงื่อนไขไม่ครบให้ นำ Seal ออกจากการกำหนด Line จะเรียกว่าเป็นการสั่ง Seal กำหนด Line ใน Phase นี้
- 516.2. ประกาศ Line ที่ต้องการให้ Seal นั้นๆอยู่ โดยที่ Line นั้นต้องไม่ใช่ Line เดิมที่ Seal อยู่
- 516.3. เรียก Seal ที่ถูกประกาศว่า Seal ที่กำลังกำหนด Line Ability ที่จะทำงานเมื่อผู้เล่นสั่งการ และ/หรือเมื่อผู้เล่นประกาศกำหนด Line ถ้ามีการเลือกการทำงานของ Ability หรือเลือกเป้าหมายให้เลือกใน Phase นี้ หาก Ability ไม่สามารถส่งผลกับเป้าหมายที่กำหนด หรือ เป้าหมายที่กำหนดไม่อยู่ในสภาพตกเป็นเป้าหมายได้ ให้กลับไปเลือกเป้าหมายของ Ability ใหม่ หากไม่มีเป้าหมายใหม่ที่ Ability สามารถส่งผล หรือ กำหนดได้ Ability นั้นจะไม่ทำงาน ถ้าเงื่อนไขในการเกิด Ability ยังคงถูกต้อง และมีเป้าหมายที่ถูกต้อง Ability เมื่อผู้เล่นสั่งการ และ/หรือ เมื่อผู้เล่นประกาศกำหนด Line จะทำงานใน Phase นี้
- 516.4. Ability ที่จะทำงาน เมื่อ Seal เปลี่ยน Line, เปลี่ยน Line สำเร็จ, กำหนด Line. กำหนด Line สำเร็จ หรือ Dancing ถ้ามีการเลือกการทำงานของ Ability หรือเลือกเป้าหมายให้เลือกใน Phase นี้
- 516.5. Interfere Step
- 516.6. หาก Ability ไม่สามารถส่งผลกับเป้าหมายที่กำหนด หรือ เป้าหมายที่กำหนดไม่อยู่ในสภาพตกเป็นเป้าหมายได้ ให้กลับไปเลือกเป้าหมายของ Ability ใน Phase 516.4. ใหม่จนกว่าจะไม่มีเป้าหมายที่ Ability สามารถส่งผล หรือ กำหนดได้

- 516.7. ตรวจสอบเงื่อนไขการกำหนด Line ถ้าเงื่อนไขไม่ครบให้ Seal ที่กำลังกำหนด Line สูญเสียสภาพ Seal ที่กำลังกำหนด Line และนำ Seal ออกจากการกำหนด Line
- 516.8. การกำหนด Line เสร็จสมบูรณ์ให้นำ Seal มายัง Line ที่ตนเองกำหนดและจัดวางในตำแหน่งที่ต้องการ
- 516.9. ตรวจสอบว่า Ability นั้นถูกต้องตามเงื่อนไขในการทำงานหรือไม่ ถ้าเงื่อนไขไม่ครบ Ability นั้นจะไม่ทำงาน หรือ หากไม่มีเป้าหมายที่ Ability สามารถส่งผล หรือ กำหนดได้ Ability นั้นจะไม่ทำงาน ถ้าเงื่อนไขในการเกิด Ability ยังคงถูกต้องและมีเป้าหมายที่ต้องการ Ability เมื่อ Seal เปลี่ยน Line, เปลี่ยน Line สำเร็จ, กำหนด Line, เมื่อ Seal กำหนด Line สำเร็จ หรือ Dancing จะทำงาน ใน Phase นี้
- 516.10. จบขั้นตอนการกำหนด Line Seal ที่กำลังกำหนด Line สูญเสียสภาพ Seal ที่กำลังกำหนด Line และนำ Seal ที่ประกาศกำหนด Line ออกจากการประกาศกำหนด Line

### 517. ขั้นตอนการกำหนด Line จากสภาพที่ไม่มี Line

- 517.1. ประกาศ Seal ที่ต้องการกำหนด Line โดย Seal ที่ประกาศต้องไม่อยู่ใน Line ใดๆ ตรวจสอบเงื่อนไขการกำหนด Line ถ้าเงื่อนไขไม่ครบให้ นำ Seal ออกจากการกำหนด Line
- 517.2. ประกาศ Line ที่ต้องการให้ Seal นั้นๆอยู่
- 517.3. เรียก Seal ที่ถูกประกาศว่า Seal ที่กำลังกำหนด Line Ability ที่จะทำงาน เมื่อ Seal กำหนด Line หรือ กำหนด Line สำเร็จ ถ้ามีการเลือกการทำงานของ Ability หรือเลือกเป้าหมายให้เลือกใน Phase นี้
- 517.4. หาก Ability ไม่สามารถส่งผลกับเป้าหมายที่กำหนด หรือ เป้าหมายที่กำหนดไม่อยู่ในสภาพตกเป็นเป้าหมายได้ ให้กลับไปเลือกเป้าหมายของ Ability ใน Phase 517.3. ใหม่จนกว่าจะไม่มีเป้าหมายที่ Ability สามารถส่งผล หรือ กำหนดได้
- 517.5. ตรวจสอบเงื่อนไขการกำหนด Line ถ้าเงื่อนไขไม่ครบให้ Seal ที่กำลังกำหนด Line สูญเสียสภาพ Seal ที่กำลังกำหนด Line และนำ Seal ออกจากการกำหนด Line
- 517.6. การกำหนด Line เสร็จสมบูรณ์ให้นำ Seal มายัง Line ที่ตนเองกำหนดและจัดวางในตำแหน่งที่ต้องการ
- 517.7. ตรวจสอบว่า Ability นั้นถูกต้องตามเงื่อนไขในการทำงานหรือไม่ ถ้าเงื่อนไขไม่ครบ Ability นั้นจะไม่ทำงาน หรือ หากไม่มีเป้าหมายที่ Ability สามารถส่งผล หรือ กำหนดได้ Ability นั้นจะไม่ทำงาน ถ้าเงื่อนไขในการเกิด Ability ยังคงถูกต้องและมีเป้าหมายที่ต้องการ Ability เมื่อ Seal กำหนด Line หรือ เมื่อ Seal กำหนด Line สำเร็จจะทำงาน ใน Phase นี้
- 517.8. จบขั้นตอนการกำหนด Line Seal ที่กำลังกำหนด Line สูญเสียสภาพ Seal ที่กำลังกำหนด Line และนำ Seal ที่ประกาศกำหนด Line ออกจากการประกาศกำหนด Line

## 6. Ability, Effect, Skill, การร้าย, การ Growth, Interfere. การ Progress, การ Regeneration, Reflection และ Extra

### 600. เรื่องทั่วไป

- 600.1. Ability คือความสามารถของ Seal และ Mystic Card ที่จะทำงานเมื่อ Seal และ Mystic Card นั้นอยู่ในสภาพที่ต้องตามเงื่อนไขการทำงานของ Ability
- 600.2. Effect คือสิ่งที่เกิดจากการใช้ Skill หรือ Ability
- 600.3. Skill คือ ความสามารถ ของ Seal, Mystic Card ที่จะทำงานก็ต่อเมื่อผู้ควบคุมสั่ง
- 600.4. การร้ายคือการนำ Mystic Card หรือ Seal จาก Hand Zone เข้ามาใน Arena Zone โดยจ่าย Mp ค่าร้าย นอกจากนี้จะมี Effect ใดๆระบุให้สามารถร้ายจาก Zone อื่นๆ หรือไม่ต้องจ่าย Mp ค่าร้ายได้
- 600.5. การ Growth คือความสามารถที่ทำงานเมื่อ Seal ที่มี Growth Box ถูกร้ายเข้ามาในสนาม
- 600.6. การ Progress คือความสามารถที่จะทำงานเมื่อเข้าสู่ Subturn โจมตีของผู้เล่น เป็นการนำการ์ดที่ Progress เข้ามาในสนามจากมือหรือกองการ์ด
- 600.7. การ Regeneration คือความสามารถที่จะทำงานเมื่อเข้าสู่ Subturn โจมตีของผู้เล่น มีผลทำให้ Seal ในสนามที่ทำการ Regeneration อยู่ในสภาพ Growth
- 600.8. Reflection เป็นการเปลี่ยนแปลงส่วนประกอบของการ์ดที่กำหนดให้เหมือนกับการ์ดที่มีสัญลักษณ์ Reflection นี้
- 600.9. Extra Card เป็นการ์ดที่ทำงานเหมือน Seal และ Mystic แต่จะไม่อยู่ใน Library ของผู้เล่นเมื่อเริ่มเกม

### 601. Ability

- 601.1. เรื่องทั่วไป
- 601.1.1. Ability จะปรากฏอยู่ใน Text Box และจะทำหน้าที่แสดงความสามารถต่างๆของ Seal หรือ Mystic Card นั้นๆ
- 601.1.2. Seal และ Mystic Card สามารถมี Ability ได้หลาย Ability และไม่จำเป็นที่ Seal และ Mystic Card จะต้องมี Ability
- 601.1.3. Ability ของการ์ดจะทำงานก็ต่อเมื่อ การ์ดอยู่ในสนาม และ ไม่ได้อยู่ในสภาพการ์ดที่กำลังเข้ามาในสนาม และ/หรือ สภาพการ์ดที่กำลังร้าย ยกเว้น Ability นั้นๆจะระบุว่ามีผลใน Zone อื่นๆ หรือสามารถทำงานได้แม้การ์ดนั้นอยู่ในสภาพการ์ดที่กำลังเข้ามาในสนาม และ/หรือ สภาพการ์ดที่กำลังร้าย
- 601.1.4. Ability 1 ชนิด อาจก่อให้เกิด Effect ได้หลายชนิด
- 601.1.5. Ability ที่จะทำงานเมื่อ Seal ตก Shrine จะทำงานหลังจากที่มีการนับ Level ใน Shrine แล้ว
- 601.2. Trigger Ability
- 601.2.1. Trigger Ability จะทำงานเมื่อถึงช่วงเวลาที่กำหนด โดยทั่วไปจะมีคำว่า " ทันทีที่ " หรือ " เมื่อ " อยู่ต้นประโยค โดยจะทำงานในทันทีเมื่อเงื่อนไขสมบูรณ์พร้อม เว้นแต่มีการกำหนดชัดเจนให้ทำงานใน Phase ใดๆ ใน Complete Rule
- 601.2.2. การทำงานของ Trigger Ability จะทำงานโดยอัตโนมัติ และผู้ควบคุมไม่สามารถเลือกได้ว่าจะให้ Ability นั้นๆทำงานหรือไม่ทำงาน นอกจากนี้จะมีการระบุให้สามารถเลือกใช้ได้

- 601.2.3. Trigger Ability จะส่งผลเพียงแค่ครั้งเดียว คือหลังจากมันทำงาน และจะหยุดทำงานทันที
- 601.2.4. โดยทั่วไป Mystic Card 0 Turn ที่มี Ability และไม่ได้บ่งบอกไว้เฉพาะว่าเป็น Ability อื่นๆถือเป็น Trigger Ability โดยจะทำงานทันทีที่เมื่อการ์ดร้ายสำเร็จ หรือเข้ามาในสนาม ตามช่วงเวลาที่กำหนดไว้ใน Complete Rule

### 601.3. Continuous Ability

- 601.3.1. Continuous Ability จะทำงานในช่วงเวลาที่กำหนด โดยจะส่ง Effect เพื่อให้ผลที่มันอ้างอิงคงสภาพที่ Ability นั้นได้กล่าวอ้างไว้
- 601.3.2. โดยทั่วไป การ์ดที่มี Ability และไม่ได้บ่งบอกไว้เฉพาะว่าเป็น Ability อื่นๆถือเป็น Continuous Ability แบบทำงานตลอดเวลาตราบเท่าที่มันยังอยู่ในสนาม
- 601.3.3. Continuous Ability ที่ทำงานในช่วงเวลาที่กำหนดโดยทั่วไปจะมีคำว่า "ตราบเท่าที่" หรือ "ขณะที่" อยู่ต้นประโยค
- 601.3.4. การทำงานของ Continuous Ability จะทำงานโดยอัตโนมัติ และผู้ควบคุมไม่สามารถเลือกได้ว่า จะให้ Ability นั้นๆทำงานหรือไม่ทำงาน นอกจากจะมีการระบุให้สามารถเลือกใช้ได้

## 602. Effect

### 602.1. เรื่องทั่วไป

- 602.1.1. Effect ไม่มีตัวตน เป็นผลที่เกิดขึ้นจากการใช้ Skill, การใช้ Ability, การ Growth, การ Progress, การ Regeneration หรือ Effect
- 602.1.2. โดยทั่วไป Effect จะส่งผลใน Arena Zone เท่านั้นยกเว้นว่า Effect ใดๆจะระบุว่าจะสามารถส่งผลได้ใน Zone อื่นๆ
- 602.1.3. Curse นับเป็น Effect อีกประเภทหนึ่งหาก Seal ที่ติด Curse ไม่ได้อยู่ใน Arena Zone Curse นั้นๆก็จะหายไปด้วยทันที
- 602.1.4. Effect ที่เกิดจาก Skill และ/หรือ Trigger Ability จะมีการจดจำสภาพของการ์ดที่ทำให้เกิด Effect ขึ้น ในตอนที่เกิด Effect ขึ้นมา และจะไม่มีเปลี่ยนแปลงอีก
- 602.1.5. Effect ที่เกิดจาก Continuous Ability จะมีการจดจำสภาพของการ์ดที่ทำให้เกิด Effect ขึ้นตลอดเวลา และจะเปลี่ยนแปลงถ้าการ์ดที่ทำให้เกิด Effect มีการเปลี่ยนสภาพไป
- 602.1.6. Skill และ/หรือ Trigger Ability ของ Seal และ Mystic Card ที่เริ่มทำงานแล้ว จะทำให้เกิด Effect ขึ้น ไม่ว่าจะเกิดแค่ 1 Effect หรือ หลาย Effect ก็ตาม Effect ทั้งหมดที่เกิดขึ้นนี้จะส่งผลได้ แม้ Skill และ/หรือ Trigger Ability ที่ทำให้เกิด Effect จะไม่มีอยู่แล้ว หรือถูกทำให้ไม่สามารถทำงาน หรือใช้ได้ก็ตาม
- 602.1.7. หาก Effect ที่เกิดจาก Skill และ/หรือ Trigger Ability ได้ส่งผลให้ Effect เดียวกันไม่มีอยู่ หรือไม่สามารถทำงานได้ ให้เพิกเฉยข้อ 602.1.6. เว้นแต่กรณีที่มีการระบุให้ Effect เหล่านั้นทำงานในลักษณะนั้นโดยเฉพาะ

### 602.2. Trigger Effect

- 602.2.1. Trigger Effect คือ Effect ที่จะทำงานทันทีและหยุดทำงานเมื่อทำงานสำเร็จ

### 602.3. Continuous Effect

602.3.1. Continuous Effect คือ Effect ที่จะทำงานในช่วงเวลาที่กำหนดไว้ ยกเว้น Effect นั้นเป็น Effect ที่เปลี่ยนแปลงค่าต่างๆของ Seal

602.3.2. Effect ที่กำหนดให้ Seal ต้องมีค่า At, Df, Sp, Mp หรือ Lv ตามนั้นๆเป็นการกำหนดค่า ไม่ใช่ การเปลี่ยนแปลงค่าให้คิดเป็น Continuous Effect

602.4. Changing Power Effect

602.4.1. Changing Power Effect คือ Effect ที่เปลี่ยนแปลงค่า At, Df, Sp, Mp หรือ Lv ของ Seal โดยการบวกหรือลบ

### 603. การควบคุมการทำงานของ Effect

603.1. หากมี Effect ชนิดเดียวกันเริ่มทำงานพร้อมกัน หาก Effect เหล่านั้นเป็น Effect ของเจ้าของเดียวกัน ให้เจ้าของ Effect เหล่านั้นเป็นผู้เลือกจะทำให้ Effect ไດเริ่มทำงานก่อนหากเป็นคนละเจ้าของ Effect ของเจ้าของ Subturn โจมตี จะเริ่มทำงานก่อนเสมอ

603.2. หาก Continuous Effect และ Trigger Effect เริ่มทำงานพร้อมกัน หาก Effect เหล่านั้นเป็น Effect ของเจ้าของเดียวกันให้เจ้าของ Effect เหล่านั้นเป็นผู้เลือกจะทำให้ Effect ไດเริ่มทำงานก่อนหากเป็นคนละเจ้าของ Effect ของเจ้าของ Subturn โจมตี จะเริ่มทำงานก่อนเสมอ

603.3. หาก Continuous Effect หรือ Trigger Effect ทำงานซ้ำซ้อนกัน ให้ Effect ที่เกิดขึ้นหลังสุด มีผลทับ Effect ที่เกิดขึ้นก่อนหน้ามัน (Timestamp System)

603.4. หากมี Effect ชนิดอื่นที่เกี่ยวกับการกำหนดค่าพลังทำงานซ้ำซ้อนกับ Changing Power Effect ให้คิดชนิดอื่น ๆตามหัวข้อข้างบนให้เสร็จก่อนจากนั้นจึงคิด Changing Power Effect เป็นลำดับหลังสุด

603.5. หากมี Effect หยุดทำงานพร้อมกัน หาก Effect เหล่านั้นเป็น Effect ของเจ้าของเดียวกันให้เจ้าของ Effect เหล่านั้นเป็นผู้เลือกจะทำให้ Effect ไດหยุดทำงานก่อนหากเป็นคนละเจ้าของ Effect ของเจ้าของ Subturn โจมตี จะหยุดทำงานก่อนเสมอ

603.6. การควบคุมการทำงานของ Effect ที่ทำพร้อมกัน

603.6.1 หากมี Effect ที่ระบุให้เกิดพร้อมกัน ให้ Effect นั้นเกิดขึ้นตามลำดับต่อไปนี้ โดย Effect ที่อยู่ในลำดับเดียวกันให้ทำงานไปพร้อมกัน หาก Effect นั้น ๆ ส่งผลให้เกิด Effect ไດ ๆ ให้รวมอยู่ในลำดับนี้ด้วย

1. การทำงานที่ไม่ได้ระบุไว้ในข้อ 2, 3, 4
2. การ์ดถูกทำลายหรือ Discard
3. การนำการ์ดเปลี่ยน Zone
4. การสั่งการต่อ

603.6.2 เมื่อมีการเปลี่ยน Zone ของการ์ดหลายใบ ซึ่งเกิดจากการทำงานของการ์ดใด ๆ ให้การ์ดเหล่านั้นได้ Step การเปลี่ยน Zone นั้น ๆ ไปพร้อมกัน หากแต่มีการเปลี่ยน Zone ไດที่มีบริบทที่การเปลี่ยน Zone อื่นไม่มี ให้ทำบริบทนั้นให้เสร็จ แล้วจึงไล่ Step การเปลี่ยน Zone ทั้งหมดต่อไป

### 604. Skill

604.1. Skill คือ ความสามารถ ที่จะทำงานก็ต่อเมื่อผู้เล่นสั่งการใช้

- 604.2. Seal ที่จะใช้ Skill ได้ต้องถูกต้องตามเงื่อนไขของการสั่งการทุกข้อ
- 604.3. การคิด Skill ให้คิดเหมือน Trigger Ability
- 604.4. การใช้ Skill แบบ All เป็น Skill ที่เมื่อใช้แล้วจะเลือกเป้าหมายที่ผู้เล่น แล้วเกิด Effect กับสิ่งที่การ์ดระบุไว้ ที่เป็นของผู้เล่นนั้นทั้งหมดเช่น Seal
- 604.5. การใช้ Skill แบบหลายครั้งต้องใช้ Skill ให้ครบตามจำนวนที่ประกาศใช้ Skill เมื่ออยู่ในสถานะที่สามารถทำได้
- 604.6. เงื่อนไขในการใช้ Skill
  - 604.6.1. อยู่ในเงื่อนไขที่ได้ระบุไว้ใน Skill นั้นๆ เช่น อยู่ในท่ารวมร่างที่ถูกต้อง อยู่ใน Line ที่กำหนด
  - 604.6.2. การ์ดที่ใช้ Skill ต้องถูกควบคุมโดยเจ้าของการ์ดนั้น และ ไม่มีการสั่งการอื่นค้างอยู่ ถ้าเป็น Seal ต้องเป็น Active Seal ด้วย นอกจากจะมี Effect ใดๆระบุให้สามารถใช้ได้
- 604.7. เมื่อ Seal หรือ Mystic Card ที่กำลังใช้ Skill มีการเปลี่ยน Zone ระหว่างช่วงที่ Skill ทำงาน แต่ผลของ Skill นั้นได้ส่งผลกระทบต่อผลตามทีระบุไว้ใน Skill แล้ว ให้ถือว่า Seal หรือ Mystic Card นั้นใช้ Skill สำเร็จ และให้เข้าสู่ช่วง Ability เมื่อใช้ Skill สำเร็จทำการเลือกและทำงานต่อไป ปรับเพื่อให้เข้ากับการ์ดที่ใช้ Skill แล้วเปลี่ยน zone (เช่น ใช้ skill จากมือเข้ามาในสนาม) ให้เข้าสู่ช่วงใช้ skill สำเร็จต่อไป

### 605. การประกาศใช้ Skill

- 605.1. ประกาศ Seal หรือ Mystic Card ที่ต้องการใช้ Skill จะเรียกว่าเป็นการสั่ง Seal หรือ Mystic Card ใช้ Skill ใน Phase นี้
- 605.2. ประกาศทำที่จะใช้ Skill ของการ์ด
- 605.3. Skill ของการ์ดที่ประกาศ ถ้ามีการเลือกการทำงานของ Skill ให้เลือกใน Phase นี้ และจะไม่มีเปลี่ยนแปลง นอกจากจะมี Effect ให้สามารถทำได้
- 605.4. หากต้องทำการเลือกเป้าหมาย ตรวจสอบว่ามีเป้าหมายที่สามารถเลือกได้หรือไม่ หากไม่มีให้นำการ์ดที่ประกาศใช้ Skill ออกจากการประกาศใช้ Skill
- 605.5. ตรวจสอบ Cost ถ้าไม่เพียงพอให้นำการ์ดที่ประกาศใช้ Skill ออกจากการประกาศใช้ Skill
- 605.6. จ่าย Cost ของ Skill ทั้งหมด Seal จะอยู่ในสภาพ Seal ที่กำลังใช้ Skill อยู่ หากเป็น Mystic Card ก็จะเป็น Mystic Card ที่กำลังใช้ Skill อยู่ Ability ที่จะทำงานเมื่อผู้เล่นสั่งการ และ/หรือ เมื่อผู้เล่นประกาศใช้ Skill ถ้ามีการเลือกการทำงานของ Ability หรือเลือกเป้าหมายให้เลือกใน Phase นี้ หาก Ability ไม่สามารถส่งผลกับเป้าหมายที่กำหนด หรือ เป้าหมายที่กำหนดไม่อยู่ในสภาพตกเป็นเป้าหมายได้ ให้กลับไปเลือกเป้าหมายของ Ability ใหม่ หากไม่มีเป้าหมายใหม่ที่ Ability สามารถส่งผล หรือ กำหนดได้ Ability นั้นจะไม่ทำงาน ถ้าเงื่อนไขในการเกิด Ability ยังคงถูกต้องและมีเป้าหมายที่ถูกต้อง Ability เมื่อผู้เล่นสั่งการ และ/หรือ เมื่อผู้เล่นประกาศใช้ Skill จะทำงานใน Phase นี้
- 605.7. หากต้องทำการเลือกเป้าหมายของ Skill ให้เลือกเป้าหมายใน Phase นี้

- 605.8. Ability ที่จะทำงานเมื่อการ์ดใช้ Skill ถ้ามีการเลือกการทำงานของ Ability หรือ เลือกเป้าหมายของ Ability ให้เลือกใน Phase นี้
- 605.9. Interfere Step
- 605.10. ตรวจสอบว่า Ability ถูกต้องตามเงื่อนไขในการทำงานหรือไม่ ถ้าเงื่อนไขไม่ครบ Ability นั้นจะไม่ทำงาน หาก Ability ไม่สามารถส่งผลกับเป้าหมายที่กำหนด หรือ เป้าหมายที่กำหนดไม่อยู่ในสภาพตกเป็นเป้าหมายได้ ให้กลับไปเลือกเป้าหมายของ Ability ใน Phase 605.8. ใหม่โดยไม่สามารถเลือกเป้าหมายของ Skill ใน Phase 605.7. ใหม่ได้ หากไม่มีเป้าหมายใหม่ที่ Ability สามารถส่งผล หรือ กำหนดได้ Ability นั้นจะไม่ทำงาน ถ้าเงื่อนไขในการเกิด Ability ยังคงถูกต้องและมีเป้าหมายที่ถูกต้อง Ability เมื่อการ์ดใช้ Skill จะทำงาน ใน Phase นี้
- 605.11. ตรวจสอบว่าการใช้ Skill นั้นถูกต้องตามเงื่อนไขในการใช้ Skill หรือไม่ ถ้าเงื่อนไขไม่ครบให้การ์ดที่กำลังใช้ Skill สูญเสียสภาพการ์ดที่กำลังใช้ Skill และนำการ์ดออกจากการประกาศใช้ Skill หากเป็น Seal จะกลายเป็น Inactive Seal หาก Skill ไม่สามารถส่งผลกับเป้าหมายที่กำหนด หรือ เป้าหมายที่กำหนดไม่อยู่ในสภาพตกเป็นเป้าหมายได้ ให้กลับเข้าสู่ Phase 605.7. ใหม่และ Ability เมื่อใช้ Skill ที่ทำงานใน Phase 605.10. จะไม่ทำงานซ้ำอีก หากไม่มีเป้าหมายใหม่ที่ Skill สามารถส่งผล หรือ กำหนดได้ ให้การ์ดที่กำลังใช้ Skill สูญเสียสภาพการ์ดที่กำลังใช้ Skill และนำการ์ดออกจากการประกาศใช้ Skill หากเป็น Seal จะกลายเป็น Inactive Seal
- 605.12. หากเงื่อนไขในการใช้ Skill ครบ Skill จะเริ่มทำงานในช่วงนี้ และ ถ้าหาก Skill เป็นการสั่งให้สั่งการต่อให้ออกจากการสั่งการเดิมชั่วคราวแล้ว ให้ประกาศการสั่งการนั้นต่อ และเข้าสู่การสั่งการนั้นๆ โดยไม่ต้องจ่าย Cost ใดๆอีก เว้นแต่มี Effect ให้จ่าย Cost นั้นๆ หากเป็น Seal เมื่อจบการสั่งการนั้นๆ ยังคงเป็น Active Seal จากนั้นให้กลับเข้าสู่การสั่งการเดิม
- 605.13. Ability ที่จะทำงานเมื่อการ์ดใช้ Skill สำเร็จ ถ้ามีการเลือกการทำงานของ Ability หรือเลือกเป้าหมายให้เลือกใน Phase นี้
- 605.14. ตรวจสอบว่า Ability นั้นถูกต้องตามเงื่อนไขในการทำงานหรือไม่ ถ้าเงื่อนไขไม่ครบ Ability นั้นจะไม่ทำงาน หาก Ability ไม่สามารถส่งผลกับเป้าหมายที่กำหนด หรือ เป้าหมายที่กำหนดไม่อยู่ในสภาพตกเป็นเป้าหมายได้ ให้กลับไปเลือกเป้าหมายของ Ability ใน Phase 605.13. ใหม่ หากไม่มีเป้าหมายใหม่ที่ Ability สามารถส่งผล หรือ กำหนดได้ Ability นั้นจะไม่ทำงาน ถ้าเงื่อนไขในการเกิด Ability ยังคงถูกต้องและมีเป้าหมายที่ถูกต้อง Ability เมื่อการ์ดใช้ Skill สำเร็จ จะทำงาน ใน Phase นี้
- 605.15. จบขั้นตอนการใช้ Skill การ์ดที่กำลังใช้ Skill สูญเสียสภาพการ์ดที่กำลังใช้ Skill และนำการ์ดที่ประกาศใช้ Skill ออกจากการประกาศใช้ Skill หากเป็น Seal จะกลายเป็น Inactive Seal

## 606. การประกาศใช้ Skill แบบ All

- 606.1. ประกาศ Seal หรือ Mystic Card ที่ต้องการใช้ Skill จะเรียกว่าเป็นการสั่ง Seal หรือ Mystic Card ใช้ Skill แบบ All ใน Phase นี้
- 606.2. ประกาศทำที่จะใช้ Skill ของ Seal หรือ Mystic Card

- 606.3. Skill ของการ์ดที่ประกาศ ถ้ามีการเลือกการทำงานของ Skill ให้เลือกใน Phase นี้ และจะไม่มี การเปลี่ยนแปลง นอกจากจะมี Effect ให้ สามารถทำได้
- 606.4. ตรวจสอบว่ามีเป้าหมายที่สามารถเลือกได้หรือไม่ หากไม่มีให้นำการ์ดที่ประกาศใช้ Skill ออกจากการ ประกาศใช้ Skill
- 606.5. ตรวจสอบ Cost ถ้าไม่เพียงพอให้นำการ์ดที่ประกาศใช้ Skill ออกจากการประกาศใช้ Skill All Ability ที่จะทำงานเมื่อผู้เล่นสั่งการ, เมื่อผู้เล่นประกาศใช้ Skill และ/หรือ ผู้เล่นประกาศใช้ Skill All ถ้ามีการ เลือกการทำงานของ Ability หรือเลือกเป้าหมายให้เลือกใน Phase นี้ หาก Ability ไม่สามารถส่งผล กับเป้าหมายที่กำหนด หรือ เป้าหมายที่กำหนดไม่อยู่ในสภาพตกเป็นเป้าหมายได้ ให้กลับไปเลือก เป้าหมายของ Ability ใหม่ หากไม่มีเป้าหมายใหม่ที่ Ability สามารถส่งผล หรือ กำหนดได้ Ability นั้นจะไม่ทำงาน ถ้าเงื่อนไขในการเกิด Ability ยังคงถูกต้องและมีเป้าหมายที่ถูกต้อง Ability เมื่อผู้เล่น สั่งการ, เมื่อผู้เล่นประกาศใช้ Skill และ/หรือ ผู้เล่นประกาศใช้ Skill All จะทำงานใน Phase นี้
- 606.6. จ่าย Cost ของ Skill นั้นๆทั้งหมด Seal จะอยู่ในสภาพ Seal ที่กำลังใช้ Skill หากเป็น Mystic Card ก็ จะเป็น Mystic Card ที่กำลังใช้ Skill
- 606.7. ประกาศผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามที่เป็นเป้าหมาย Skill All
- 606.8. Ability ที่จะทำงานเมื่อการ์ดใช้ Skill และ/หรือ เมื่อการ์ดใช้ Skill All ถ้ามีการเลือกการทำงานของ Ability หรือ เลือกเป้าหมายของ Ability ให้เลือกใน Phase นี้
- 606.9. Interfere Step
- 606.10. ตรวจสอบว่า Ability ถูกต้องตามเงื่อนไขในการทำงานหรือไม่ ถ้าเงื่อนไขไม่ครบ Ability นั้นจะไม่ ทำงาน หาก Ability ไม่สามารถส่งผลกับเป้าหมายที่กำหนด หรือ เป้าหมายที่กำหนดไม่อยู่ในสภาพตก เป็นเป้าหมายได้ ให้กลับไปเลือกเป้าหมายของ Ability ใน Phase 606.8. ใหม่โดยไม่สามารถเลือก เป้าหมายของ Skill ใน Phase 606.7. ใหม่ได้ หากไม่มีเป้าหมายใหม่ที่ Ability สามารถส่งผล หรือ กำหนดได้ Ability นั้นจะไม่ทำงาน ถ้าเงื่อนไขในการเกิด Ability ยังคงถูกต้องและมีเป้าหมายที่ ถูกต้อง Ability เมื่อการ์ดใช้ Skill หรือเมื่อการ์ดใช้ Skill All จะทำงาน ใน Phase นี้
- 606.11. ตรวจสอบว่าการใช้ Skill นั้นถูกต้องตามเงื่อนไขในการใช้ Skill หรือไม่ ถ้าเงื่อนไขไม่ครบให้การ์ดที่ กำลังใช้ Skill สูญเสียสภาพการ์ดที่กำลังใช้ Skill และนำการ์ดออกจากการประกาศใช้ Skill หากเป็น Seal จะกลายเป็น Inactive Seal หาก Skill ไม่สามารถส่งผลกับเป้าหมายที่กำหนด หรือ เป้าหมายที่ กำหนดไม่อยู่ในสภาพตกเป็นเป้าหมายได้ ให้กลับเข้าสู่ Phase 606.7. ใหม่และ Ability เมื่อใช้ Skill ที่ทำงานใน Phase 606.10. จะไม่ทำงานซ้ำอีก หากไม่มีเป้าหมายใหม่ที่ Skill สามารถส่งผล หรือ กำหนดได้ ให้การ์ดที่กำลังใช้ Skill สูญเสียสภาพการ์ดที่กำลังใช้ Skill และนำการ์ดออกจากการ ประกาศใช้ Skill หากเป็น Seal จะกลายเป็น Inactive Seal
- 606.12. หากเงื่อนไขในการใช้ Skill ครบ Skill จะเริ่มทำงานในช่วงนี้ และถ้าหาก Skill เป็นการสั่งให้สั่งการต่อ ให้ออกจากการสั่งการเดิมในชั่วคราแล้ว ให้ประกาศการสั่งการนั้นต่อ และเข้าสู่การสั่งการนั้นๆ โดย ไม่ต้องจ่าย Cost ใดๆอีก เว้นแต่มี Effect ให้จ่าย Cost นั้นๆ หากเป็น Seal เมื่อจบการสั่งการนั้นๆ จะ ยังคงเป็น Active Seal จากนั้นให้กลับเข้าสู่การสั่งการเดิม



- 606.13. Ability ที่จะทำงานเมื่อการ์ดใช้ Skill สำเร็จ หรือเมื่อการ์ดใช้ Skill All สำเร็จ ถ้ามีการเลือกการทำงาน ของ Ability หรือเลือกเป้าหมายให้เลือกใน Phase นี้
- 606.14. ตรวจสอบว่า Ability นั้นถูกต้องตามเงื่อนไขในการทำงานหรือไม่ ถ้าเงื่อนไขไม่ครบ Ability นั้นจะไม่ ทำงาน หาก Ability ไม่สามารถส่งผลกับเป้าหมายที่กำหนด หรือ เป้าหมายที่กำหนดไม่อยู่ในสภาพตก เป็นเป้าหมายได้ ให้กลับไปเลือกเป้าหมายของ Ability ใน Phase 606.13. ใหม่ หากไม่มีเป้าหมาย ใหม่ที่ Ability สามารถส่งผล หรือ กำหนดได้ Ability นั้นจะไม่ทำงาน ถ้าเงื่อนไขในการเกิด Ability ยังคงถูกต้องและมีเป้าหมายที่ถูกต้อง Ability เมื่อการ์ดใช้ Skill สำเร็จ หรือเมื่อการ์ดใช้ Skill All สำเร็จ จะทำงาน ใน Phase นี้
- 606.15. จบขั้นตอนการใช้ Skill แบบ All การ์ดที่กำลังใช้ Skill สูญเสียสภาพการ์ดที่กำลังใช้ Skill และนำการ์ด ที่ประกาศใช้ Skill ออกจากการประกาศใช้ Skill หากเป็น Seal จะกลายเป็น Inactive Seal

### 607. การประกาศใช้ Skill แบบหลายครั้ง

- 607.1. ประกาศ Seal หรือ Mystic Card ที่ต้องการใช้ Skill จะเรียกว่าเป็นการสั่ง Seal หรือ Mystic Card ใช้ Skill แบบหลายครั้งใน Phase นี้
- 607.2. ประกาศทำที่จะใช้ Skill ของการ์ด
- 607.3. Skill ของการ์ดที่ประกาศ ถ้ามีการเลือกการทำงานของ Skill ให้เลือกใน Phase นี้ และจะไม่มี การเปลี่ยนแปลง นอกจากจะมี Effect ให้สามารถทำได้
- 607.4. หากต้องทำการเลือกเป้าหมาย ตรวจสอบว่ามีเป้าหมายที่สามารถเลือกได้หรือไม่อย่างน้อย 1 เป้าหมาย หากไม่มีให้นำการ์ดที่ประกาศใช้ Skill ออกจากการประกาศใช้ Skill
- 607.5. ตรวจสอบ Cost ถ้าไม่เพียงพอให้นำการ์ดที่ประกาศใช้ Skill ออกจากการประกาศใช้ Skill หลายครั้ง
- 607.6. จ่าย Cost ของ Skill นั้นๆทั้งหมด Seal จะอยู่ในสภาพ Seal ที่กำลังใช้ Skill หากเป็น Mystic Card ก็ จะเป็น Mystic Card ที่กำลังใช้ Skill Ability ที่จะทำงานเมื่อผู้เล่นสั่งการ, เมื่อผู้เล่นประกาศใช้ Skill และ/หรือ ผู้เล่นประกาศใช้ Skill แบบหลายครั้ง ถ้ามีการเลือกการทำงานของ Ability หรือเลือก เป้าหมายให้เลือกใน Phase นี้ หาก Ability ไม่สามารถส่งผลกับเป้าหมายที่กำหนด หรือ เป้าหมายที่ กำหนดไม่อยู่ในสภาพตกเป็นเป้าหมายได้ ให้กลับไปเลือกเป้าหมายของ Ability ใหม่ หากไม่มี เป้าหมายใหม่ที่ Ability สามารถส่งผล หรือ กำหนดได้ Ability นั้นจะไม่ทำงาน ถ้าเงื่อนไขในการเกิด Ability ยังคงถูกต้องและมีเป้าหมายที่ถูกต้อง Ability เมื่อผู้เล่นสั่งการ, เมื่อผู้เล่นประกาศใช้ Skill และ/ หรือ ผู้เล่นประกาศใช้ Skill แบบหลายครั้งจะทำงานใน Phase นี้
- 607.7. หากต้องทำการเลือกเป้าหมายของ Skill ให้เลือกเป้าหมายใน Phase นี้
- 607.8. Ability ที่จะทำงานเมื่อการ์ดใช้ Skill ถ้ามีการเลือกการทำงานของ Ability หรือ เลือกเป้าหมายของ Ability ให้เลือกใน Phase นี้
- 607.9. Interfere Step
- 607.10. ตรวจสอบว่า Ability ถูกต้องตามเงื่อนไขในการทำงานหรือไม่ ถ้าเงื่อนไขไม่ครบ Ability นั้นจะไม่ ทำงาน หาก Ability ไม่สามารถส่งผลกับเป้าหมายที่กำหนด หรือ เป้าหมายที่กำหนดไม่อยู่ในสภาพตก เป็นเป้าหมายได้ ให้กลับไปเลือกเป้าหมายของ Ability ใน Phase 607.8. ใหม่โดยไม่สามารถเลือก

เป้าหมายของ Skill ใน Phase 607.7. ใหม่ได้ หากไม่มีเป้าหมายใหม่ที่ Ability สามารถส่งผล หรือ กำหนดได้ Ability นั้นจะไม่ทำงาน ถ้าเงื่อนไขในการเกิด Ability ยังคงถูกต้องและมีเป้าหมายที่ถูกต้อง Ability เมื่อการ์ดใช้ Skill จะทำงานใน Phase นี้

- 607.11. ตรวจสอบว่าการใช้ Skill นั้นถูกต้องตามเงื่อนไขในการใช้ Skill หรือไม่ ถ้าเงื่อนไขไม่ครบให้การ์ดที่กำลังใช้ Skill สูญเสียสภาพการ์ดที่กำลังใช้ Skill และนำการ์ดออกจากการประกาศใช้ Skill หากเป็น Seal จะกลายเป็น Inactive Seal หาก Skill ไม่สามารถส่งผลกับเป้าหมายที่กำหนด หรือ เป้าหมายที่กำหนดไม่อยู่ในสภาพตกเป็นเป้าหมายได้ ให้กลับเข้าสู่ Phase 607.7. ใหม่และ Ability เมื่อใช้ Skill ที่ทำงานใน Phase 607.10. จะไม่ทำงานซ้ำอีก หากไม่มีเป้าหมายใหม่ที่ Skill สามารถส่งผล หรือ กำหนดได้ ให้การ์ดที่กำลังใช้ Skill สูญเสียสภาพการ์ดที่กำลังใช้ Skill และนำการ์ดออกจากการประกาศใช้ Skill หากเป็น Seal จะกลายเป็น Inactive Seal
- 607.12. หากเงื่อนไขในการใช้ Skill ครบ Skill จะเริ่มทำงานในช่วงนี้ และ ถ้าหาก Skill เป็นการตั้งให้สิ่งการต่อ ให้หยุดจากการตั้งการเดิมชั่วคราวแล้ว ให้ประกาศการตั้งการนั้นต่อ และเข้าสู่การตั้งการนั้นๆ โดยไม่ต้องจ่าย Cost ใดๆอีก เว้นแต่มี Effect ให้จ่าย Cost นั้นๆ หากเป็น Seal เมื่อจบการตั้งการนั้นๆจะยังคงเป็น Active Seal จากนั้นให้กลับเข้าสู่การตั้งการเดิม
- 607.13. Ability ที่จะทำงานเมื่อการ์ดใช้ Skill สำเร็จ ถ้ามีการเลือกการทำงานของ Ability หรือเลือกเป้าหมายให้เลือกใน Phase นี้
- 607.14. ตรวจสอบว่า Ability นั้นถูกต้องตามเงื่อนไขในการทำงานหรือไม่ ถ้าเงื่อนไขไม่ครบ Ability นั้นจะไม่ทำงาน หาก Ability ไม่สามารถส่งผลกับเป้าหมายที่กำหนด หรือ เป้าหมายที่กำหนดไม่อยู่ในสภาพตกเป็นเป้าหมายได้ ให้กลับไปเลือกเป้าหมายของ Ability ใน Phase 607.13. ใหม่ หากไม่มีเป้าหมายใหม่ที่ Ability สามารถส่งผล หรือ กำหนดได้ Ability นั้นจะไม่ทำงาน ถ้าเงื่อนไขในการเกิด Ability ยังคงถูกต้องและมีเป้าหมายที่ถูกต้อง Ability เมื่อการ์ดใช้ Skill สำเร็จจะทำงาน ใน Phase นี้
- 607.15. นับว่าการ์ดที่ใช้ Skill นั้นใช้ไปก็ครั้งถ้ายังไม่ครบให้ย้อนกลับไปที่ยื่นตอนการเลือกเป้าหมายใน Phase 607.7. ถ้าใช้ Skill ครบตามจำนวนที่กำหนด แล้วให้การ์ดที่กำลังใช้ Skill สูญเสียสภาพการ์ดที่กำลังใช้ Skill และออกจากการประกาศใช้ Skill หากเป็น Seal จะกลายเป็น Inactive Seal

## 608. การประกาศใช้ Skill แบบมี 2 ช่วง

- 608.1. Skill ประเภทนี้จะมีคำว่า “สั่ง” อยู่ด้วยโดย Skill ช่วงแรกจะอยู่หน้าคำว่า “สั่ง” ส่วน Skill ช่วงหลังจะอยู่หลังคำว่า “สั่ง”
- 608.2. ประกาศ Seal หรือ Mystic Card ที่ต้องการใช้ Skill
- 608.3. ประกาศทำที่จะใช้ Skill ของการ์ด
- 608.4. Skill ของการ์ดที่ประกาศ ถ้ามีการเลือกการทำงานของ Skill ให้เลือกใน Phase นี้ และจะไม่มีเปลี่ยนแปลง นอกจากจะมี Effect ให้สามารถทำได้
- 608.5. หากต้องทำการเลือกเป้าหมาย ตรวจสอบว่าเป้าหมายที่สามารถเลือกได้หรือไม่ หากไม่มีให้นำการ์ดที่ประกาศใช้ Skill ออกจากการประกาศใช้ Skill
- 608.6. ตรวจสอบ Cost ถ้าไม่เพียงพอให้นำการ์ดที่ประกาศใช้ Skill ออกจากการประกาศใช้ Skill

- 608.7. จ่าย Cost ของ Skill นั้นๆทั้งหมด Seal จะอยู่ในสภาพ Seal ที่กำลังใช้ Skill อยู่ หากเป็น Mystic Card ก็จะเป็น Mystic Card ที่กำลังใช้ Skill อยู่ Ability ที่จะทำงานเมื่อผู้เล่นสั่งการ และ/หรือ เมื่อผู้เล่นประกาศใช้ Skill ถ้ามีการเลือกการทำงานของ Ability หรือเลือกเป้าหมายให้เลือกใน Phase นี้ หาก Ability ไม่สามารถส่งผลกับเป้าหมายที่กำหนด หรือ เป้าหมายที่กำหนดไม่อยู่ในสภาพตกเป็นเป้าหมายได้ ให้กลับไปเลือกเป้าหมายของ Ability ใหม่ หากไม่มีเป้าหมายใหม่ที่ Ability สามารถส่งผล หรือ กำหนดได้ Ability นั้นจะไม่ทำงาน ถ้าเงื่อนไขในการเกิด Ability ยังคงถูกต้องและมีเป้าหมายที่ถูกต้อง Ability เมื่อผู้เล่นสั่งการ และ/หรือ เมื่อผู้เล่นประกาศใช้ Skill จะทำงานใน Phase นี้
- 608.8. หาก Skill ช่วงแรกต้องทำการเลือกเป้าหมาย ให้เลือกเป้าหมายใน Phase นี้
- 608.9. Interfere Step
- 608.10. ตรวจสอบว่าการใช้ Skill ช่วงแรก นั้นถูกต้องตามเงื่อนไขในการใช้ Skill หรือไม่ ถ้าเงื่อนไขไม่ครบให้การ์ดที่กำลังใช้ Skill สูญเสียสภาพการ์ดที่กำลังใช้ Skill และนำการ์ดออกจากการประกาศใช้ Skill หากเป็น Seal จะกลายเป็น Inactive Seal หาก Skill ไม่สามารถส่งผลกับเป้าหมายที่กำหนด หรือ เป้าหมายที่กำหนดไม่อยู่ในสภาพตกเป็นเป้าหมายได้ ให้กลับเข้าสู่ Phase 608.8. ใหม่ หากไม่มีเป้าหมายใหม่ที่ Skill สามารถส่งผล หรือ กำหนดได้ ให้การ์ดที่กำลังใช้ Skill สูญเสียสภาพการ์ดที่กำลังใช้ Skill และนำการ์ดออกจากการประกาศใช้ Skill หากเป็น Seal จะกลายเป็น Inactive Seal
- 608.11. หากเงื่อนไขในการใช้ Skill ครบ Skill ช่วงแรกจะเริ่มทำงานใน Phase นี้ และ ถ้าหาก Skill เป็นการสั่งให้สิ่งการต่อ ให้หยุดจากการสั่งการเดิมชั่วคราวแล้ว ให้ประกาศการสั่งการนั้นต่อ และเข้าสู่การสั่งการนั้นๆ โดยไม่ต้องจ่าย Cost ใดๆอีก เว้นแต่มี Effect ให้จ่าย Cost นั้นๆ หากเป็น Seal เมื่อจบการสั่งการนั้นๆจะยังคงเป็น Active Seal จากนั้นให้กลับมาสู่การสั่งการเดิม
- 608.12. Interfere Step
- 608.13. Skill ช่วงที่ 2 ของการ์ดที่ประกาศ ถ้ามีการเลือกการทำงานของ Skill ให้เลือกใน Phase นี้ และจะไม่มี การเปลี่ยนแปลง นอกจากจะมี Effect ให้สามารถทำได้
- 608.14. หากต้องทำการเลือกเป้าหมาย ตรวจสอบว่ามีเป้าหมายที่สามารถเลือกได้หรือไม่ หากไม่มีให้นำการ์ดที่ประกาศใช้ Skill ออกจากการประกาศใช้ Skill หากเป็น Seal จะกลายเป็น Inactive Seal
- 608.15. หาก Skill ช่วงที่ 2 ต้องทำการเลือกเป้าหมาย ให้เลือกเป้าหมายใน Phase นี้
- 608.16. Ability ที่จะทำงานเมื่อการ์ดใช้ Skill ถ้ามีการเลือกการทำงานของ Ability หรือ เลือกเป้าหมายของ Ability ให้เลือกใน Phase นี้
- 608.17. Interfere Step
- 608.18. ตรวจสอบว่า Ability ถูกต้องตามเงื่อนไขในการทำงานหรือไม่ ถ้าเงื่อนไขไม่ครบ Ability นั้นจะไม่ทำงาน หาก Ability ไม่สามารถส่งผลกับเป้าหมายที่กำหนด หรือ เป้าหมายที่กำหนดไม่อยู่ในสภาพตกเป็นเป้าหมายได้ ให้กลับไปเลือกเป้าหมายของ Ability ใน Phase 608.16. ใหม่โดยไม่สามารถเลือกเป้าหมายของ Skill ใน Phase 608.15. ใหม่ได้ หากไม่มีเป้าหมายใหม่ที่ Ability สามารถส่งผล หรือ กำหนดได้ Ability นั้นจะไม่ทำงาน ถ้าเงื่อนไขในการเกิด Ability ยังคงถูกต้องและมีเป้าหมายที่ถูกต้อง Ability เมื่อการ์ดใช้ Skill จะทำงาน ใน Phase นี้

- 608.19. ตรวจสอบว่าการใช้ Skill ช่วงที่ 2 นั้นถูกต้องตามเงื่อนไขในการใช้ Skill หรือไม่ ถ้าเงื่อนไขไม่ครบให้การ์ดที่กำลังใช้ Skill สูญเสียสภาพการ์ดที่กำลังใช้ Skill และนำการ์ดออกจากการประกาศใช้ Skill หากเป็น Seal จะกลายเป็น Inactive Seal หาก Skill ไม่สามารถส่งผลกับเป้าหมายที่กำหนด หรือเป้าหมายที่กำหนดไม่อยู่ในสภาพตกเป็นเป้าหมายได้ ให้กลับเข้าสู่ Phase 608.15. ใหม่และ Ability เมื่อใช้ Skill ที่ทำงานใน Phase 608.18. จะไม่ทำงานซ้ำอีก หากไม่มีเป้าหมายใหม่ที่ Skill สามารถส่งผล หรือ กำหนดได้ ให้การ์ดที่กำลังใช้ Skill สูญเสียสภาพการ์ดที่กำลังใช้ Skill และนำการ์ดออกจากการประกาศใช้ Skill หากเป็น Seal จะกลายเป็น Inactive Seal
- 608.20. หากเงื่อนไขในการใช้ Skill ครบ Skill ช่วงที่ 2 จะเริ่มทำงานใน Phase นี้ ถ้าหาก Skill ช่วงที่ 2 เป็นการสั่งให้สิ่งการต่อให้ออกจากคำสั่งการเดิมชั่วคราว แล้วให้ประกาศคำสั่งการนั้นต่อ และเข้าสู่คำสั่งการนั้นๆ โดยไม่ต้องจ่าย Cost ใดๆอีก เว้นแต่มี Effect ให้จ่าย Cost นั้นๆ หากเป็น Seal เมื่อจบคำสั่งการนั้นๆจะยังคงเป็น Active Seal จากนั้นให้กลับมาสู่คำสั่งการเดิม
- 608.21. Ability ที่จะทำงานเมื่อการ์ดใช้ Skill สำเร็จ ถ้ามีการเลือกการทำงานของ Ability หรือเลือกเป้าหมายให้เลือกใน Phase นี้
- 608.22. ตรวจสอบว่า Ability นั้นถูกต้องตามเงื่อนไขในการทำงานหรือไม่ ถ้าเงื่อนไขไม่ครบ Ability นั้นจะไม่ทำงาน หาก Ability ไม่สามารถส่งผลกับเป้าหมายที่กำหนด หรือ เป้าหมายที่กำหนดไม่อยู่ในสภาพตกเป็นเป้าหมายได้ ให้กลับไปเลือกเป้าหมายของ Ability ใน Phase 608.21. ใหม่ หากไม่มีเป้าหมายใหม่ที่ Ability สามารถส่งผล หรือ กำหนดได้ Ability นั้นจะไม่ทำงาน ถ้าเงื่อนไขในการเกิด Ability ยังคงถูกต้องและมีเป้าหมายที่ถูกต้อง Ability เมื่อการ์ดใช้ Skill สำเร็จจะทำงาน ใน Phase นี้
- 608.23. จบขั้นตอนการใช้ Skill แบบมี 2 ช่วงการ์ดที่กำลังใช้ Skill สูญเสียสภาพการ์ดที่กำลังใช้ Skill และนำการ์ดที่ประกาศใช้ Skill ออกจากการประกาศใช้ Skill หากเป็น Seal จะกลายเป็น Inactive Seal

### 609. การร้าย

- 609.1. การร้ายคือการนำ Seal หรือ Mystic Card จาก Hand Zone เข้ามาใน Arena Zone โดยจ่าย Cost ค่าร้าย นอกจากนี้จะมี Effect ใดๆระบุให้สามารถร้ายจาก Zone อื่นๆ หรือไม่ต้องจ่าย Cost ค่าร้ายได้
- 609.2. การร้ายการ์ดทุกชนิดจะใช้ได้ก็ต่อเมื่อถึง Step ที่อนุญาตให้ร้ายได้เท่านั้น และต้องไม่มีการ์ดอื่นที่กำลังทำงานอยู่ นอกจากนี้มี Effect ที่ทำให้สามารถร้ายได้นอกจากที่ระบุไว้เช่น Interfere
- 609.3. การร้ายการ์ดทุกชนิดของเรา จะสามารถร้ายได้จาก Hand Zone ของเราเท่านั้น เว้นแต่มี Effect กำหนดให้ผิดไปจากนี้
- 609.4. ในช่วง Interfere Step การ์ดที่มีความสามารถ Interfere เท่านั้นที่สามารถร้ายได้
- 609.5. การ์ดที่กำลังร้ายถือว่าเข้ามาอยู่ในสนามแล้ว
- 609.6. Seal ที่กำลังร้ายจะไม่ใช่เป้าหมายการคิดของ Mystic Card ชนิด PS ส่วน Mystic Card ที่กำลังร้ายจะไม่ใช่เป้าหมายการคิดของ Mystic Card ชนิด PM
- 609.7. หาก Seal ที่กำลังร้ายติด Curse Curse จะยังไม่แสดงผลและถ้า Curse นั้นมีจำนวน Turn จะยังไม่ถือว่าจำนวน Turn จนกว่า Seal ที่กำลังร้ายจะร้ายสำเร็จ
- 609.8. ไม่สามารถร้ายการ์ดที่กำลังอยู่ในระหว่างการสั่งการได้

## 610. ขั้นตอนการร้าย Seal และ Mystic Card

### 610.1. ขั้นตอนการร้าย Seal

- 610.1.1. ประกาศการร้าย Seal จะเรียกว่าเป็นการร้าย Seal ใน Phase นี้
- 610.1.2. ตรวจสอบ Cost ถ้าไม่เพียงพอให้ยกเลิกการร้าย
- 610.1.3. จ่าย Cost ของการร้ายทั้งหมดของ Seal Seal จะอยู่ในสภาพ Seal ที่กำลังร้าย จะถือว่า Seal นั้นอยู่ในสนาม และเป็น Active Seal
- 610.1.4. Ability ที่จะทำงานเมื่อร้าย ถ้ามีการเลือกการทำงานของ Ability หรือเลือกเป้าหมายให้เลือกใน Phase นี้
- 610.1.5. หาก Ability ไม่สามารถส่งผลกับเป้าหมายที่กำหนด หรือ เป้าหมายที่กำหนดไม่อยู่ในสภาพตก เป็นเป้าหมายได้ ให้กลับไปเลือกเป้าหมายของ Ability ใหม่ หากไม่มีเป้าหมายใหม่ที่ Ability สามารถส่งผล หรือ กำหนดได้ Ability นั้นจะไม่ทำงาน ถ้าเงื่อนไขในการเกิด Ability ยังคง ถูกต้องและมีเป้าหมายที่ถูกต้อง Ability เมื่อร้ายจะทำงาน ใน Phase นี้
- 610.1.6. ทำการเลือก Line ให้ Seal ที่กำลังร้าย
- 610.1.7. Seal ที่มี Growth Box ผู้เล่นสามารถประกาศว่าจะทำการ Growth หรือไม่ใน Phase นี้
- 610.1.8. Ability ของ Seal ที่จะทำงาน ถ้ามีการเลือกการทำงานของ Ability ให้เลือกใน Phase นี้ และจะ ไม่มีการเปลี่ยนแปลง นอกจากจะมี Effect ให้สามารถทำได้
- 610.1.9. Ability ที่จะทำงานหาก ต้องทำการเลือกเป้าหมาย ให้เลือกเป้าหมายใน Phase นี้
- 610.1.10. Interfere Step
- 610.1.11. ตรวจสอบว่าการร้ายถูกต้องหรือไม่ ตรวจสอบ Line ที่เลือก หาก Seal ไม่สามารถเข้ามาใน Line ที่เลือกได้ให้ทำการเลือก Line ใน Phase 610.1.6. ใหม่ โดยการ Growth และ Ability ที่ เลือกไปแล้ว จะไม่สามารถเลือกได้อีก และ หาก Ability ไม่สามารถส่งผลกับเป้าหมายที่กำหนด หรือ เป้าหมายที่กำหนดไม่อยู่ในสภาพตกเป็นเป้าหมายได้ ให้กลับเข้าสู่ Phase 610.1.9. ใหม่ หากไม่มีเป้าหมายใหม่ที่ Ability สามารถส่งผล หรือ กำหนดได้ Ability นั้นจะไม่ทำงาน
- 610.1.12. Seal ที่กำลังร้ายจะสูญเสียสภาพ Seal ที่กำลังร้ายใน Phase นี้
- 610.1.13. การร้ายสำเร็จ
  - 610.1.13.1. การ Growth จะทำงาน
  - 610.1.13.2. กำหนด Line Seal ไปไว้ยัง Line ที่เลือกไว้
  - 610.1.13.3. ถ้าเงื่อนไขในการเกิด Ability ยังคงถูกต้องและมีเป้าหมายที่ถูกต้อง Ability เมื่อร้ายสำเร็จ, เมื่อเข้ามาในสนาม, Ability ที่ทำงานในสนาม หรือ Ability ต่างๆ ที่ทำงานเมื่อมีการ์ดใน สนามตรงตามที่กำหนดจะทำงาน และ Effect อื่นๆ เช่น Curse จะทำงานในช่วงนี้
- 610.1.14. จบขั้นตอนการประกาศร้าย นำ Seal ที่ประกาศร้ายออกจากการประกาศร้าย หาก Seal ที่กำลัง ร้ายเปลี่ยนไปยัง Zone อื่นได้สำเร็จ ให้ Seal ที่กำลังร้ายสูญเสียสภาพ Seal ที่กำลังร้ายทันที

### 610.2. ขั้นตอนการร้าย Mystic Card

- 610.2.1. ประกาศการร้าย Mystic Card จะเรียกว่าเป็นการร้าย Mystic Card ใน Phase นี้

- 610.2.2. Ability ของ Mystic Card ที่จะทำงาน ถ้ามีการเลือกการทำงานของ Ability ให้เลือกใน Phase นี้ และจะไม่มีเปลี่ยนแปลง นอกจากจะมี Effect ให้สามารถทำได้
- 610.2.3. หากเป็น Mystic Card ที่ต้องการเลือกเป้าหมาย ตรวจสอบว่ามีเป้าหมายที่สามารถเลือกได้หรือไม่ หากไม่มีให้ออกจากการร้าย
- 610.2.4. ตรวจสอบ Cost ถ้าไม่เพียงพอให้ยกเลิกการร้าย
- 610.2.5. จ่าย Cost ของการร้ายทั้งหมดของ Mystic Card Mystic Card จะอยู่ในสภาพ Mystic Card ที่กำลังร้าย จะถือว่า Mystic Card นั้นอยู่ในสนาม
- 610.2.6. Ability ที่จะทำงานเมื่อร้าย หากต้องการเลือกเป้าหมายให้เลือกใน Phase นี้
- 610.2.7. หาก Ability ไม่สามารถส่งผลกับเป้าหมายที่กำหนด หรือ เป้าหมายที่กำหนดไม่อยู่ในสภาพตกเป็นเป้าหมายได้ ให้กลับไปเลือกเป้าหมายของ Ability ใหม่ หากไม่มีเป้าหมายใหม่ที่ Ability สามารถส่งผล หรือ กำหนดได้ Ability นั้นจะไม่ทำงาน ถ้าเงื่อนไขในการเกิด Ability ยังคงถูกต้องและมีเป้าหมายที่ถูกต้อง Ability เมื่อร้ายจะทำงาน ใน Phase นี้
- 610.2.8. Ability ที่จะทำงาน หากต้องการเลือกเป้าหมาย ให้เลือกเป้าหมายใน Phase นี้
- 610.2.9. Interfere Step
- 610.2.10. ตรวจสอบว่าการร้ายถูกต้องหรือไม่ หาก Ability ไม่สามารถส่งผลกับเป้าหมายที่กำหนด หรือ เป้าหมายที่กำหนดไม่อยู่ในสภาพตกเป็นเป้าหมายได้ ให้กลับไปเลือกเป้าหมายใน Phase 610.2.8. ใหม่ หากไม่มีเป้าหมายใหม่ที่สามารถกำหนดได้ ให้นำ Mystic Card ที่กำลังร้ายนั้นลงสู่ Shrine
- 610.2.11. Mystic Card ที่กำลังร้ายจะสูญเสียสภาพ Mystic Card ที่กำลังร้ายใน Phase นี้
- 610.2.12. การร้ายสำเร็จ
- 610.2.12.1. หากเป็น Mystic Card PS,PA,PM ให้นำไปติดที่เป้าหมายที่กำหนดไว้ และจะมีสภาพทุกอย่างที่กำหนดไว้ใน Phase นี้
- 610.2.12.2. ถ้าเงื่อนไขในการเกิด Ability ยังคงถูกต้องและมีเป้าหมายที่ถูกต้อง Ability เมื่อร้ายสำเร็จ, เมื่อเข้ามาในสนาม, Ability ของ Mystic Card ที่ร้ายสำเร็จ, Ability ที่ทำงานในสนาม หรือ Ability ต่างๆ ที่ทำงานเมื่อมีการ์ดในสนามตรงตามที่กำหนดจะทำงาน และ Effect อื่นๆ จะทำงานในช่วงนี้
- 610.2.12.3. ถ้าเงื่อนไขในการเกิด Ability ยังคงถูกต้องและมีเป้าหมายที่ถูกต้อง Ability เมื่อติด หรือ เมื่อติดสำเร็จ จะทำงาน
- 610.2.13. จบขั้นตอนการประกาศร้าย นำ Mystic Card ที่ประกาศร้ายออกจากการประกาศร้าย หากเป็น Mystic Card ชนิด 0 Turn ให้นำ Mystic Card นั้นลง Shrine ใน Phase นี้
- 610.2.14. หาก Mystic Card ที่กำลังร้ายเปลี่ยนไปยัง Zone อื่นได้สำเร็จ ให้ Mystic Card ที่กำลังร้ายสูญเสียสภาพ Mystic Card ที่กำลังร้ายทันที

## 611. การ Growth

- 611.1. การ Growth คือการนำ Seal เงื่อนไขออกจากเกม ตามที่กำหนดไว้เพื่อได้รับ Ability หรือ Skill เพิ่มขึ้น

- 611.2. การ Growth จะประกาศได้ก็ต่อเมื่อ Seal ที่มี Growth Box ถูกย้ายเข้ามาในสนามเท่านั้น ยกเว้นจะมี Effect อื่นระบุไว้ว่าให้สามารถทำได้
- 611.3. Seal จะ Growth สำเร็จได้ต้องมี Seal เงื่อนไขครบตามที่กำหนด
- 611.4. Ability หรือ Skill ใน Growth Box ถือว่าไม่มีตัวตนจนกว่า Seal นั้นจะได้รับการ Growth
- 611.5. เมื่อ Seal Growth สำเร็จ จะนับว่า Ability หรือ Skill ใน Growth Box เป็น Ability หรือ Skill ใน Text Box
- 611.6. Seal เงื่อนไข 1 ใบหากตรงกับเงื่อนไขมากกว่า 1 ข้อ ให้สามารถใช้เป็นเงื่อนไขได้เพียง 1 ข้อเท่านั้น

### 612. สภาพของ Growth Seal

- 612.1. ต้องเป็น Seal ที่ถูกรายเข้ามาในสนามเท่านั้น ยกเว้นมี Effect อื่นระบุไว้ว่าให้สามารถทำได้
- 612.2. ต้องเป็น Seal ที่มี Growth Box
- 612.3. ไม่มี Effect ใดๆ ระบุไม่ให้ Seal นั้นสามารถ Growth ได้

### 613. สภาพของ Seal เงื่อนไข

- 613.1. Seal เงื่อนไขต้องเป็น Seal ที่อยู่ในสนาม และมีเจ้าของเดียวกับ Seal ที่ Growth หรือ Regeneration
- 613.2. Seal เงื่อนไขต้องไม่ใช่ Seal ใบเดียวกับ Seal ที่ Growth หรือ Regeneration
- 613.3. ไม่มี Effect ใดๆ ระบุไม่ให้ Seal นั้นเป็น Seal เงื่อนไขได้

### 614. ขั้นตอนการ Growth

- 614.1. ประกาศเงื่อนไขการ Growth จะเรียกว่าเป็นการสั่ง Seal Growth ใน Phase นี้
- 614.2. ประกาศ Seal เงื่อนไข โดยที่ Seal เงื่อนไขต้องมีสภาพของ Seal เงื่อนไขครบ และต้องตรงกับเงื่อนไขการ Growth ที่ประกาศไว้ Growth Seal ต้องมีสภาพของ Growth Seal ครบ หากเงื่อนไขไม่ครบ หรือ สภาพไม่ถูกต้อง ให้นำ Seal ออกจากการ Growth
- 614.3. ถ้าต้องจ่าย Cost ในการ Growth ตรวจสอบ Cost ถ้าไม่เพียงพอให้นำ Seal ออกจากการ Growth
- 614.4. จ่าย Cost สำหรับการ Growth ทั้งหมด เรียก Seal ที่ถูกประกาศว่า Seal ที่กำลัง Growth Ability ที่จะทำงาน เมื่อ Seal Growth หรือ Growth สำเร็จ ถ้ามีการเลือกการทำงานของ Ability หรือเลือกเป้าหมายให้เลือกใน Phase นี้
- 614.5. Interfere Step
- 614.6. หาก Ability เมื่อ Seal Growth หรือ Growth สำเร็จไม่สามารถส่งผลกับเป้าหมายที่กำหนด หรือ เป้าหมายที่กำหนดไม่อยู่ในสภาพตกเป็นเป้าหมายได้ ให้กลับไปเลือกเป้าหมายของ Ability ใน Phase 614.4. ใหม่จนกว่าจะไม่มีเป้าหมายที่ Ability สามารถส่งผล หรือ กำหนดได้
- 614.7. ตรวจสอบเงื่อนไข และ สภาพการ Growth ถ้าไม่ครบให้ย้อนกลับไปประกาศ Seal เงื่อนไขใน Phase 614.2. ใหม่โดยไม่ต้องจ่าย Cost ใหม่ และ Ability ใน Phase 614.4. จะไม่สามารถเลือกได้อีก หากไม่สามารถหาได้ให้ Seal ที่กำลัง Growth สูญเสียสภาพ Seal ที่กำลัง Growth และนำ Seal ออกจากการ Growth
- 614.8. นำ Seal เงื่อนไขทั้งหมดออกจากเกม
- 614.9. การ Growth เสร็จสมบูรณ์

- 614.10. Ability หรือ Skill ใน Growth Box จะปรากฏให้ใช้ได้เหมือนอยู่ภายใน Text Box
- 614.11. ตรวจสอบว่า Ability เมื่อ Seal Growth หรือ Growth สำเร็จ นั้นถูกต้องตามเงื่อนไขในการทำงานหรือไม่ ถ้าเงื่อนไขไม่ครบ Ability นั้นจะไม่ทำงาน หรือ หากไม่มีเป้าหมายที่ Ability สามารถส่งผลหรือ กำหนดได้ Ability นั้นจะไม่ทำงาน ถ้าเงื่อนไขในการเกิด Ability ยังคงถูกต้องและมีเป้าหมายที่ถูกต้อง Ability เมื่อ Seal Growth หรือ เมื่อ Seal Growth สำเร็จ จะทำงาน ใน Phase นี้
- 614.12. ถ้าใน Growth Box มี Ability เมื่อร้ายสำเร็จ หรือเมื่อเข้ามาในสนาม และมีการเลือกการทำงานของ และ/หรือเป้าหมายของ Ability ให้เลือกใน Phase นี้ และจะไม่มีเปลี่ยนแปลง นอกจากจะมี Effect ให้สามารถทำได้ หาก Ability ไม่สามารถส่งผลกับเป้าหมายที่กำหนด หรือเป้าหมายที่กำหนดไม่อยู่ในสภาพตกเป็นเป้าหมายได้ให้เลือกเป้าหมายใหม่ หากไม่มีเป้าหมายใหม่ที่ Ability สามารถส่งผล หรือกำหนดได้ Ability นั้นจะไม่ทำงาน
- 614.13. จบขั้นตอนการ Growth Seal ที่กำลัง Growth สูญเสียสภาพ Seal ที่กำลัง Growth และนำ Seal ที่ประกาศ Growth ออกจากการประกาศ Growth

### 615. Interfere

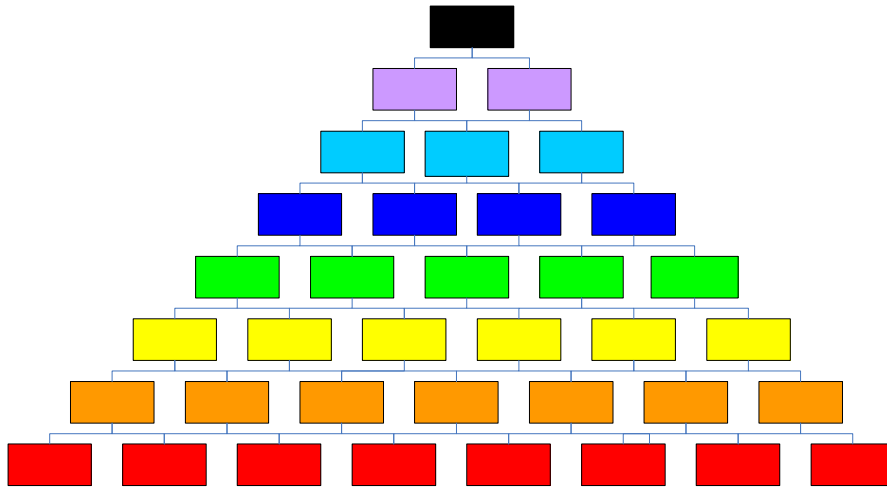
- 615.1. การ์ดที่มีความสามารถ Interfere คือ สามารถใช้การ์ดนี้แทรกการทำงานของการ์ดอื่นที่กำลังทำงานอยู่ได้ไม่ว่าจะเป็นการสั่งการหรือการร้าย โดยใช้ในช่วงที่เรียกว่า Interfere Step
- 615.2. ผู้เล่นทุกคนสามารถใช้ Interfere ได้ในทุกๆ Interfere Step แม้จะเป็นใน Subturn โจมตีของฝ่ายตรงข้ามก็ตาม
- 615.3. Seal และ Mystic Card ทุกชนิดสามารถมี Interfere ได้
- 615.4. การ์ดทุกใบไม่จำเป็นต้องมี Interfere
- 615.5. Interfere เป็นความสามารถของการ์ดได้หลายรูปแบบ คือทั้งการร้ายและ/หรือการสั่งการ
- 615.6. การ์ดที่มี Interfere จะสามารถร้ายหรือสั่งการ แบบปกติได้ โดยไม่จำเป็นต้องใช้งานในช่วง Interfere เสมอไป
- 615.7. การใช้ Interfere จะเป็นการทำงานแทรกการสั่งการหรือการร้ายการ์ด ซึ่งการ์ดที่ใช้ Interfere จะแสดงผลก่อนการ์ดที่ถูกแทรกการทำงานหรือการร้าย
- 615.8. หากการสั่งการแบบ Interfere มีการใช้ Interfere แทรกหลายๆใบไม่ว่าการใช้ Interfere แทรกนั้นจะเป็น การสั่งการหรือการร้าย ให้การ์ดที่ใช้ Interfere แทรกใบสุดท้ายทำงานและให้ผลก่อนเสมอ

### 616. Interfere Step

- 616.1. Interfere Step คือช่วงที่กำหนดไว้ให้สำหรับใช้การ์ดที่มีความสามารถ Interfere เพื่อให้แทรกการทำงานของการ์ด
- 616.2. ใน 1 Interfere Step สามารถใช้การ์ดที่มีความสามารถ Interfere ได้ไม่จำกัดจำนวนตราใบเท่าที่เงื่อนไขอื่น ๆ ยังถูกต้อง
- 616.3. Interfere Step ที่มีใน Subturn โจมตีได้แก่
- 616.3.1. หลังจากจบ Discard Step
  - 616.3.2. หลังจากจบ Main Step



616.4. Interfere Step นอกจากจะมีใน Subturn โจมตีของผู้เล่นแต่ละคนแล้วมักจะมีในช่วงที่การ์ดกำลังร้าย หรือการ์ดที่กำลังสั่งการเสมอ โดยอ้างอิงพื้นฐานการจัดการมาจาก Pascal Pyramid Theorem



## 617. ขั้นตอนการ Progress

### 617.1. ขั้นตอนการ Progress Seal

617.1.1. ประกาศการ์ดที่จะทำการ Progress จะเรียกว่าเป็นการสั่งการ์ด Progress ใน Phase นี้

617.1.2. ประกาศการ์ดที่จะถูก Progress โดยที่การ์ดที่จะถูก Progress ต้องมีสภาพของการ์ดที่ถูก Progress ครบ และต้องตรงกับเงื่อนไขการ Progress ที่ประกาศไว้ การ์ดที่ทำการ Progress ต้องมีสภาพของการ์ดที่ทำการ Progress ครบ หากเงื่อนไขไม่ครบ หรือ สภาพไม่ถูกต้องให้นำการ์ดออกจากการ Progress

617.1.3. ถ้าต้องจ่าย Cost ในการ Progress ตรวจสอบ Cost ถ้าไม่เพียงพอให้นำการ์ดออกจากการ Progress

617.1.4. จ่าย Cost สำหรับการ Progress ทั้งหมด เรียกการ์ดที่ถูกประกาศว่าการ์ดที่กำลัง Progress Ability ที่จะทำงาน เมื่อการ์ด Progress หรือ Progress สำเร็จ ถ้ามีการเลือกการทำงานของ Ability หรือเลือกเป้าหมายให้เลือกใน Phase นี้

617.1.5. หาก Ability เมื่อการ์ด Progress หรือ Progress สำเร็จไม่สามารถส่งผลกับเป้าหมายที่กำหนด หรือ เป้าหมายที่กำหนดไม่อยู่ในสภาพตกเป็นเป้าหมายได้ ให้กลับไปเลือกเป้าหมายของ Ability ใน Phase 617.1.4. ใหม่จนกว่าจะไม่มีเป้าหมายที่ Ability สามารถส่งผล หรือ กำหนดได้

617.1.6. ตรวจสอบเงื่อนไข และ สภาพการ Progress ถ้าไม่ครบให้ย้อนกลับไปประกาศการ์ดที่ถูก Progress ใน Phase 617.1.2. ใหม่โดยไม่ต้องจ่าย Cost ใหม่ และ Ability ใน Phase 617.1.4. จะไม่สามารถเลือกได้อีก หากไม่สามารถหาได้ให้การ์ดที่กำลัง Progress สูญเสียสภาพการ์ดที่กำลัง Progress และนำการ์ดออกจากการ Progress

617.1.7. นำการ์ดที่ถูก Progress ทั้งหมดออกจากเกม

617.1.8. ร้ายการ์ดที่ทำการ Progress เข้ามาในสนามโดยไม่ต้องจ่ายค่าร้าย และ Ability เมื่อเข้ามาในสนาม และ/หรือ Ability ใด ๆ ยังไม่ทำงาน

- 617.1.8.1. การ Progress เสร็จสมบูรณ์
- 617.1.8.2. Ability หรือ Skill ใน Progress Box จะปรากฏให้ใช้ได้เหมือนอยู่ภายใน Text Box
- 617.1.8.3. ตรวจสอบว่า Ability เมื่อการ์ด Progress หรือ Progress สำเร็จ นั้นถูกต้องตามเงื่อนไขในการทำงานหรือไม่ ถ้าเงื่อนไขไม่ครบ Ability นั้นจะไม่ทำงาน หรือ หากไม่มีเป้าหมายที่ Ability สามารถส่งผล หรือ กำหนดได้ Ability นั้นจะไม่ทำงาน ถ้าเงื่อนไขในการเกิด Ability ยังคงถูกต้องและมีเป้าหมายที่ถูกต้อง Ability เมื่อการ์ด Progress หรือ เมื่อการ์ด Progress สำเร็จ จะทำงาน ใน Phase นี้
- 617.1.9. ถ้าใน Progress Box มี Ability เมื่อเข้ามาในสนาม และ/หรือ Ability ใดๆ ที่มีการเลือกการทำงาน และ/หรือเป้าหมายของ Ability ให้เลือกใน Phase นี้ และจะไม่มีเปลี่ยนแปลง นอกจากจะมี Effect ให้สามารถทำได้ หาก Ability ไม่สามารถส่งผลกับเป้าหมายที่กำหนด หรือเป้าหมายที่กำหนดไม่อยู่ในสภาพตกเป็นเป้าหมายได้ ให้เลือกเป้าหมายใหม่ หากไม่มีเป้าหมายใหม่ที่ Ability สามารถส่งผล หรือกำหนดได้ Ability นั้นจะไม่ทำงาน
- 617.1.10. Ability เมื่อเข้ามาในสนามและ/หรือ Ability ใด ๆ ทำงาน
- 617.1.11. จบขั้นตอนการ Progress การ์ดที่กำลัง Progress สูญเสียสภาพการ์ดที่กำลัง Progress และนำการ์ดที่ประกาศ Progress ออกจากการประกาศ Progress
- 617.2. **ขั้นตอนการ Progress Mystic**
- 617.2.1. ประกาศการ์ดที่จะทำการ Progress จะเรียกว่าเป็นการสั่งการ์ด Progress ใน Phase นี้
- 617.2.2. ประกาศการ์ดที่จะถูก Progress โดยที่การ์ดที่จะถูก Progress ต้องมีสภาพของการ์ดที่ถูก Progress ครบ และต้องตรงกับเงื่อนไขการ Progress ที่ประกาศไว้ การ์ดที่ทำการ Progress ต้องมีสภาพของการ์ดที่ทำการ Progress ครบ หากเงื่อนไขไม่ครบ หรือ สภาพไม่ถูกต้องให้นำการ์ดออกจากการ์ด Progress
- 617.2.3. ถ้าต้องจ่าย Cost ในการ Progress ตรวจสอบ Cost ถ้าไม่เพียงพอให้นำการ์ดออกจากการ์ด Progress
- 617.2.4. จ่าย Cost สำหรับการ Progress ทั้งหมด เรียกการ์ดที่ถูกประกาศว่าการ์ดที่กำลัง Progress Ability ที่จะทำงาน เมื่อการ์ด Progress หรือ Progress สำเร็จ ถ้ามีการเลือกการทำงานของ Ability หรือเลือกเป้าหมายให้เลือกใน Phase นี้
- 617.2.5. หาก Ability เมื่อการ์ด Progress หรือ Progress สำเร็จไม่สามารถส่งผลกับเป้าหมายที่กำหนด หรือ เป้าหมายที่กำหนดไม่อยู่ในสภาพตกเป็นเป้าหมายได้ ให้กลับไปเลือกเป้าหมายของ Ability ใน Phase 617.2.4. ใหม่จนกว่าจะไม่มีเป้าหมายที่ Ability สามารถส่งผล หรือ กำหนดได้
- 617.2.6. ตรวจสอบเงื่อนไข และ สภาพการ Progress ถ้าไม่ครบให้ย้อนกลับไปประกาศการ์ดที่ถูก Progress ใน Phase 617.2.2. ใหม่โดยไม่ต้องจ่าย Cost ใหม่ และ Ability ใน Phase 617.2.4. จะไม่สามารถเลือกได้อีก หากไม่สามารถหาได้ให้การ์ดที่กำลัง Progress สูญเสียสภาพการ์ดที่กำลัง Progress และนำการ์ดออกจากการ์ด Progress
- 617.2.7. นำการ์ดที่ถูก Progress ทั้งหมดออกจากเกม

617.2.8. นำการ์ดที่ทำการ Progress เข้ามาในสนามโดยที่ Ability เมื่อเข้ามาในสนามและ/หรือ Ability ใด ๆ ยังไม่ทำงาน

617.2.8.1. การ Progress เสร็จสมบูรณ์

617.2.8.2. Ability หรือ Skill ใน Progress Box จะปรากฏให้ใช้ได้เหมือนอยู่ภายใน Text Box

617.2.8.3. ตรวจสอบว่า Ability เมื่อการ์ด Progress หรือ Progress สำเร็จ นั้นถูกต้องตามเงื่อนไขในการทำงานหรือไม่ ถ้าเงื่อนไขไม่ครบ Ability นั้นจะไม่ทำงาน หรือ หากไม่มีเป้าหมายที่ Ability สามารถส่งผล หรือ กำหนดได้ Ability นั้นจะไม่ทำงาน ถ้าเงื่อนไขในการเกิด Ability ยังคงถูกต้องและมีเป้าหมายที่ถูกต้อง Ability เมื่อการ์ด Progress หรือ เมื่อการ์ด Progress สำเร็จ จะทำงาน ใน Phase นี้

617.2.9. ถ้าใน Progress Box มี Ability เมื่อเข้ามาในสนาม, เมื่อติด, เมื่อติดสำเร็จ และ/หรือ Ability ใด ๆ ที่มีการเลือกการทำงานและ/หรือเป้าหมายของ Ability ให้เลือกใน Phase นี้ และจะไม่มีการเปลี่ยนแปลง นอกจากจะมี Effect ให้สามารถทำได้ หาก Ability ไม่สามารถส่งผลกับเป้าหมายที่กำหนด หรือเป้าหมายที่กำหนดไม่อยู่ในสภาพตกเป็นเป้าหมายได้ให้เลือกเป้าหมายใหม่ หากไม่มีเป้าหมายใหม่ที่ Ability สามารถส่งผล หรือกำหนดได้ Ability นั้นจะไม่ทำงาน

617.2.10. Ability เมื่อเข้ามาในสนาม และ/หรือ Ability ใด ๆ ทำงาน

617.2.11. Ability เมื่อติด หรือเมื่อติดสำเร็จทำงาน

617.2.12. จบขั้นตอนการ Progress การ์ดที่กำลัง Progress สูญเสียสภาพการ์ดที่กำลัง Progress และนำการ์ดที่ประกาศ Progress ออกจากการประกาศ Progress

## 618. ขั้นตอนการ Regeneration

618.1. ประกาศ Seal ในสนามที่จะทำการ Regeneration และเงื่อนไขการ Regeneration ใน Phase นี้ โดย Seal ที่จะทำการ Regeneration ต้องไม่อยู่ในสภาพ Growth และเป็น Seal ที่มี Growth Box อยู่ครบถ้วน และไม่มี Effect ใดๆ ระบุไม่ให้ Seal สามารถ Regeneration ได้

618.2. ประกาศ Seal เงื่อนไขที่จะทำการ Regeneration โดยที่ Seal เงื่อนไขต้องมีสภาพของ Seal เงื่อนไขครบ และต้องตรงกับเงื่อนไขการ Regeneration ที่ประกาศไว้ Seal ที่ทำการ Regeneration ต้องมีสภาพของ Seal ที่ทำการ Regeneration ครบ หากเงื่อนไขไม่ครบ หรือ สภาพไม่ถูกต้อง ให้นำ Seal ออกจากการ Regeneration

618.3. ถ้าต้องจ่าย Cost ในการ Regeneration ตรวจสอบ Cost ถ้าไม่เพียงพอให้นำ Seal ออกจากการ Regeneration

618.4. จ่าย Cost สำหรับการ Regeneration ทั้งหมด เรียก Seal ที่ถูกประกาศว่า Seal ที่กำลัง Regeneration Ability ที่จะทำงาน เมื่อ Seal Regeneration หรือ Regeneration สำเร็จ ถ้ามีการเลือกการทำงานของ Ability หรือเลือกเป้าหมายให้เลือกใน Phase นี้

- 618.5. หาก Ability เมื่อ Seal Regeneration หรือ Regeneration สำเร็จไม่สามารถส่งผลกับเป้าหมายที่กำหนด หรือเป้าหมายที่กำหนดไม่อยู่ในสภาพตกเป็นเป้าหมายได้ ให้กลับไปเลือกเป้าหมายของ Ability ใน Phase 618.4. ใหม่จนกว่าจะไม่มีเป้าหมายที่ Ability สามารถส่งผล หรือ กำหนดได้
- 618.6. ตรวจสอบเงื่อนไข และ สภาพการ Regeneration ถ้าไม่ครบให้ย้อนกลับไปประกาศ Seal เงื่อนไขใน Phase 618.2. ใหม่โดยไม่ต้องจ่าย Cost ใหม่ และ Ability ใน Phase 618.4. จะไม่สามารถเลือกได้อีก หากไม่สามารถหา Seal เงื่อนไขได้ ให้ Seal ที่กำลัง Regeneration สูญเสียสภาพ Seal ที่กำลัง Regeneration และนำ Seal ออกจากการ Regeneration
- 618.7. นำ Seal เงื่อนไขทั้งหมดออกจากเกม
- 618.8. การ Regeneration เสร็จสมบูรณ์
- 618.9. Ability หรือ Skill ใน Growth Box จะปรากฏให้ใช้ได้เหมือนอยู่ใน Text Box
- 618.10. ตรวจสอบว่า Ability เมื่อ Seal Regeneration หรือ Regeneration สำเร็จ นั้นถูกต้องตามเงื่อนไขในการทำงานหรือไม่ ถ้าเงื่อนไขไม่ครบ Ability นั้นจะไม่ทำงาน หรือ หากไม่มีเป้าหมายที่ Ability สามารถส่งผลหรือ กำหนดได้ Ability นั้นจะไม่ทำงาน ถ้าเงื่อนไขในการเกิด Ability ยังคงถูกต้องและมีเป้าหมายที่ถูกต้อง Ability เมื่อ Seal Regeneration หรือ เมื่อ Seal Regeneration สำเร็จ จะทำงานใน Phase นี้
- 618.11. จบขั้นตอนการ Regeneration Seal ที่กำลัง Regeneration สูญเสียสภาพ Seal ที่กำลัง Regeneration และนำ Seal ที่ประกาศ Regeneration ออกจากการประกาศ Regeneration
- 618.12. ถือว่า Seal อยู่ในสภาพ Growth ใน Phase นี้

### 619. การประกาศใช้ Skill ของการ์ดที่อยู่ในมือ

- 619.1. Skill ประเภทนี้ผู้เล่นต้องประกาศชื่อของการ์ดที่ใช้ Skill แต่ไม่ต้องบอกว่าเป็นการ์ดใบใด และในช่วงตรวจสอบความถูกต้องของ Skill จึงเลือกว่าเป็นการ์ดใบใด
- 619.2. ประกาศชื่อ Seal หรือ Mystic Card ที่อยู่ในมือที่ต้องการใช้ Skill โดยไม่ต้องประกาศว่าเป็นการ์ดใบใดจะเรียกว่าเป็นการสั่ง Seal หรือ Mystic Card ใช้ Skill ใน Phase นี้
- 619.3. ประกาศทำที่จะใช้ Skill ของ Seal หรือ Mystic Card
- 619.4. Skill ของ Seal หรือ Mystic Card ที่ประกาศ ถ้ามีการเลือกการทำงานของ Skill ให้เลือกใน Phase นี้ และจะไม่มีเปลี่ยนแปลง นอกจากจะมี Effect ให้สามารถทำได้
- 619.5. หากต้องทำการเลือกเป้าหมาย ตรวจสอบว่ามีเป้าหมายที่สามารถเลือกได้หรือไม่ หากไม่มีให้นำ Seal หรือ Mystic Card ที่ประกาศใช้ Skill ออกจากการประกาศใช้ Skill
- 619.6. ตรวจสอบ Cost ถ้าไม่เพียงพอให้นำ Seal หรือ Mystic Card ที่ประกาศใช้ Skill ออกจากการประกาศใช้ Skill
- 619.7. จ่าย Cost ของ Skill ทั้งหมด Ability ที่จะทำงานเมื่อผู้เล่นสั่งการ, เมื่อผู้เล่นประกาศใช้ Skill และ/หรือ ผู้เล่นประกาศใช้ Skill ในมือถ้ามีการเลือกการทำงานของ Ability หรือเลือกเป้าหมายให้เลือกใน Phase นี้ หาก Ability ไม่สามารถส่งผลกับเป้าหมายที่กำหนด หรือ เป้าหมายที่กำหนดไม่อยู่ในสภาพ

ตกเป็นเป้าหมายได้ ให้กลับไปเลือกเป้าหมายของ Ability ใหม่ หากไม่มีเป้าหมายใหม่ที่ Ability สามารถส่งผล หรือ กำหนดได้ Ability นั้นจะไม่ทำงาน ถ้าเงื่อนไขในการเกิด Ability ยังคงถูกต้อง และมีเป้าหมายที่ถูกต้อง Ability เมื่อผู้เล่นสั่งการ, เมื่อผู้เล่นประกาศใช้ Skill และ/หรือ ผู้เล่นประกาศใช้ Skill ในมือจะทำงานใน Phase นี้

- 619.8. หากต้องทำการเลือกเป้าหมายของ Skill ให้เลือกเป้าหมายใน Phase นี้
- 619.9. Ability ที่จะทำงานเมื่อ Seal หรือ Mystic Card ใช้ Skill ถ้ามีการเลือกการทำงานของ Ability หรือ เลือกเป้าหมายของ Ability ให้เลือกใน Phase นี้ ถ้าเป็นการใช้ Skill แบบมี 2 ช่วง (608) ให้ข้าม Phase นี้ไป
- 619.10. Interfere Step
- 619.11. ตรวจสอบว่า Ability ถูกต้องตามเงื่อนไขในการทำงานหรือไม่ ถ้าเงื่อนไขไม่ครบ Ability นั้นจะไม่ทำงาน หาก Ability ไม่สามารถส่งผลกับเป้าหมายที่กำหนด หรือ เป้าหมายที่กำหนดไม่อยู่ในสภาพตกเป็นเป้าหมายได้ ให้กลับไปเลือกเป้าหมายของ Ability ใน Phase 619.9. ใหม่โดยไม่สามารถเลือกเป้าหมายของ Skill ใน Phase 619.8. ใหม่ได้ หากไม่มีเป้าหมายใหม่ที่ Ability สามารถส่งผล หรือ กำหนดได้ Ability นั้นจะไม่ทำงาน ถ้าเงื่อนไขในการเกิด Ability ยังคงถูกต้องและมีเป้าหมายที่ถูกต้อง Ability เมื่อ Seal หรือ Mystic Card ใช้ Skill จะทำงานใน Phase นี้ ถ้าเป็นการใช้ Skill แบบมี 2 ช่วง (608) ให้ข้าม Phase นี้ไป
- 619.12. ตรวจสอบว่าการใช้ Skill นั้นถูกต้องตามเงื่อนไขในการใช้ Skill หรือไม่ ถ้าเงื่อนไขไม่ครบให้ออกจากการประกาศใช้ Skill หาก Skill ไม่สามารถส่งผลกับเป้าหมายที่กำหนด หรือเป้าหมายที่กำหนดไม่อยู่ในสภาพตกเป็นเป้าหมายได้ ให้กลับไปเข้าสู่ Phase 619.8. ใหม่และ Ability เมื่อใช้ Skill ที่ทำงานใน Phase 619.11. จะไม่ทำงานซ้ำอีก หากไม่มีเป้าหมายใหม่ที่ Skill สามารถส่งผล หรือกำหนดได้ ให้ออกจากการประกาศใช้ Skill
- 619.13. ตรวจสอบว่ามีการ์ดที่ชื่อเดียวกับที่ประกาศใ้อยู่ในมือหรือไม่ ถ้าไม่มีให้ออกจากการประกาศใช้ Skill ถ้ามีให้ทำการประกาศว่าเป็นการ์ดใบใดที่ใช้ Skill ถ้าเป็น Seal จะอยู่ในสภาพ Seal ที่กำลังใช้ Skill อยู่ หากเป็น Mystic Card ก็จะเป็น Mystic Card ที่กำลังใช้ Skill อยู่
- 619.14. ถ้าเป็นการใช้ Skill ทั่วไปให้ทำตาม Phase 605.12 ถึง 605.15 ตามลำดับ ถ้าเป็นการใช้ Skill แบบ All ให้ทำตาม Phase 606.12 ถึง 606.15 ตามลำดับ ถ้าเป็นการใช้ Skill แบบหลายครั้ง ให้ทำตาม Phase 607.12 ถึง 607.15 ตามลำดับ ถ้าเป็นการใช้ Skill แบบมี 2 ช่วงให้ทำตาม Phase 608.11 ถึง 608.23 ตามลำดับ

## 620. Reflection

- 620.1. ผู้เล่นจะต้องวางการ์ดที่มีสัญลักษณ์ Reflection ไว้ข้าง Deck ในสภาพหงายหน้าตั้งแต่ตอนเริ่มเกม
- 620.2. การ์ดของผู้เล่นนั้นที่มีชื่อการ์ดเหมือนกับชื่อข้างหน้าสัญลักษณ์ Reflection จะมีการเปลี่ยนแปลงส่วนประกอบของการ์ดทั้งหมด (เช่น ชื่อ, ค่าพลัง, ท่าโจมตีพิเศษ, สัญลักษณ์ประจำชุด และอื่นๆ) โดยเปลี่ยนแปลงให้เหมือนกับการ์ดที่มีสัญลักษณ์ Reflection นี้
- 620.3. Reflection ไม่ใช่ Ability และ/หรือ Skill

- 620.4. Reflection ส่งผลต่อการ์ดในทุก Zone
- 620.5. ผู้เล่นสามารถใส่การ์ดที่ถูกห้ามนำมาใช้ลงใน Deck ได้ ถ้าผู้เล่นนั้นแสดงการ์ด Reflection ของการ์ดนั้นๆ

### 621. Extra

- 621.1. ผู้เล่นจะต้องวาง Extra Card ไว้ข้าง Deck ในสภาพคว่ำหน้าตั้งแต่ตอนเริ่มเกม
- 621.2. Extra Card จะเข้ามาในเกมทันทีที่ผลของ Skill/Ability ที่ระบุให้สร้าง Extra Card ทำงานสำเร็จ ซึ่งจะทำให้ Extra Card เป็นวัตถุในเกมตามแต่ชนิดของมัน (Extra Seal หรือ Extra Mystic) เมื่อผลของ Skill/Ability ทำงานสำเร็จ Extra Card จะถูกรายฟรีเข้ามาในสนาม เว้นแต่กรณีระบุเอาไว้ว่าให้เข้ามาใน Zone อื่นๆ
- 621.3. การ์ดที่มีผลทำให้ Extra Card เข้ามาในเกมจะมีคำว่า “สร้าง [Extra] <ชื่อ/ส่วนหนึ่งของชื่อ/ส่วนประกอบของ Extra Card>” ระบุอยู่ใน Text
- 621.4. “Capacity X” ที่ถูกระบุอยู่ใน Text ของการ์ดหมายความว่า Extra Card ที่มีชื่อเดียวกันนี้ของผู้เล่นคนนั้น สามารถสร้างเข้ามาในเกมได้สูงสุด X ใบเท่านั้น (นับทันทีที่ตัวการ์ดถูกย้ายจากข้าง Deck เข้ามาในเกม) เมื่อถึงจำนวนสูงสุดนี้ ผู้เล่นคนนั้นจะไม่สามารถสั่งใช้ Skill หรือประกาศเลือก Ability ที่เกี่ยวกับการสร้าง/นำ Extra ชื่อเดียวกันนี้เข้ามาในเกมได้อีก
- 621.5. ถ้าระบุไว้ว่า Capacity ∞ และผู้เล่นได้เตรียมไว้ข้าง Deck ก่อนเริ่มเกม ผู้เล่นสามารถมี Extra Card ในเกมได้ไม่จำกัดจำนวน (202.2.1.)
- 621.6. กฎเฉพาะของ Extra
- 621.6.1. ใช้กฎเดียวกับ Seal หรือ Mystic สำหรับ Extra Seal หรือ Extra Mystic ตามลำดับ (202.2.1.)
- 621.6.2. เมื่อ Extra เปลี่ยน Zone เข้ามาในเกม ผู้เล่นและการ์ดในเกมจะเห็น Extra Seal และ Extra Mystic เป็นแค่ Seal และ Mystic ตามลำดับ การประกาศ การเลือกเป้าหมาย การเทียบค่าพลังเมื่อต่อสู้ รวมทั้งผลต่างๆ ที่เกิดขึ้นกับ Extra Card ให้ปฏิบัติเสมือนเป็นการ์ด Seal และ Mystic ตามปกติ เว้นแต่การ์ดระบุไว้โดยเฉพาะว่าส่งผลกับ Extra Card
- 621.6.3. Extra Card ที่ได้รับผลให้ขึ้นมือ หรือกลับเข้ากองการ์ด จะถูกนำเข้า Remove Zone แทนการขึ้นมือ หรือกลับเข้ากองนั้น
- 621.6.4. การนำเข้า Remove Zone ในข้อ 621.6.3. จะเกิดขึ้นทันทีที่ตัวการ์ดเปลี่ยน Zone และไม่สามารถนำการ์ดที่ถูกนำออกจากเกมนี้มารวมกับ Extra Card ที่ยังไม่ได้ใช้งานข้าง Deck ได้ (ในเกมเดียวกัน ห้ามนำ Extra ที่ถูกนำออกจากเกมมาใช้ซ้ำ)
- 621.6.5. Extra Card ที่เข้ามาในเกมไม่นับเป็นส่วนหนึ่งของ Deck และไม่นำมาตัดสินเกณฑ์การทำงานของ "เงื่อนไข/Condition"

## 7. อื่นๆ

### 700. การใช้ Skill เข้ามาในสนาม

- 700.1. Seal ที่ใช้ Skill เข้ามาในสนาม แล้วไม่มีการสั่งการต่อ เมื่อ Skill ทำงานสำเร็จและออกจากการใช้ Skill แล้ว Seal ที่ใช้ Skill นั้นจะอยู่ในสนามและเป็น Active Seal

### 701. ขั้นตอนการถูกทำลาย

- 701.1. เมื่อ Seal ถูกทำลายจากการต่อสู้ หรือ ด้วย Effect ต่างๆ และ Mystic Card ที่ถูกทำลายด้วย Effect ต่างๆ จะเรียก Seal หรือ Mystic Card ที่ถูกทำลายว่า การ์ดที่ถูกทำลาย การ์ดที่ถูกทำลายไม่สามารถตกเป็นเป้าหมายของการทำลายซ้ำอีกได้และไม่สามารถเปลี่ยนไปยัง Zone อื่นโดยผลของ Effect ใด ๆ นอกจาก Shrine
- 701.2. Ability เมื่อทำลาย, เมื่อทำลายสำเร็จ, เมื่อถูกทำลาย และ/หรือ Ability เมื่อถูกทำลายสำเร็จ ถ้ามีการเลือกการทำงานให้เลือกใน Phase นี้ และจะไม่มีเปลี่ยนแปลง นอกจากจะมี Effect ให้สามารถทำได้
- 701.3. หากต้องทำการเลือกเป้าหมาย ให้เลือกเป้าหมายใน Phase นี้
- 701.4. ตรวจสอบว่า Ability สามารถส่งผลกับเป้าหมายที่กำหนดได้หรือไม่ หาก Ability ไม่สามารถส่งผลกับเป้าหมายที่กำหนด หรือ เป้าหมายที่กำหนดไม่อยู่ในสภาพตกเป็นเป้าหมายได้ ให้กลับไปเลือกเป้าหมายใน Phase 701.3. ใหม่ หากไม่มีเป้าหมายใหม่ที่ Ability นั้นๆ สามารถส่งผล หรือ กำหนดได้ Ability นั้นจะไม่ทำงาน
- 701.5. Ability เมื่อทำลาย, เมื่อทำลายสำเร็จ, เมื่อถูกทำลาย และ/หรือ Ability เมื่อถูกทำลายสำเร็จ จะทำงานใน Phase นี้ ถ้าเงื่อนไขในการเกิด ยังถูกต้อง
- 701.6. การ์ดที่ถูกทำลายจะสูญเสียสภาพการ์ดที่ถูกทำลายใน Phase นี้
- 701.7. นำการ์ดนั้นไปยัง Shrine ยกเว้นมี Effect อื่นระบุไว้ให้ไม่เป็นเช่นนั้น

### 702. ขั้นตอนการถูก Discard

- 702.1. เมื่อ Seal หรือ Mystic Card ถูก Discard ด้วย Effect ต่างๆ จะเรียก Seal หรือ Mystic Card ที่ถูก Discard ว่า การ์ดที่ถูก Discard
- 702.2. Ability เมื่อ Discard, เมื่อ Discard สำเร็จ, เมื่อถูก Discard และ/หรือ Ability เมื่อถูก Discard สำเร็จ ถ้ามีการเลือกการทำงานให้เลือกใน Phase นี้ และจะไม่มีเปลี่ยนแปลง นอกจากจะมี Effect ให้สามารถทำได้
- 702.3. หากต้องทำการเลือกเป้าหมาย ให้เลือกเป้าหมายใน Phase นี้
- 702.4. ตรวจสอบว่า Ability สามารถส่งผลกับเป้าหมายที่กำหนดได้หรือไม่ หาก Ability ไม่สามารถส่งผลกับเป้าหมายที่กำหนด หรือ เป้าหมายที่กำหนดไม่อยู่ในสภาพตกเป็นเป้าหมายได้ ให้กลับไปเลือกเป้าหมายใน Phase 702.3. ใหม่ หากไม่มีเป้าหมายใหม่ที่ Ability นั้นๆ สามารถส่งผล หรือ กำหนดได้ Ability นั้นจะไม่ทำงาน
- 702.5. Ability เมื่อ Discard, เมื่อ Discard สำเร็จ, เมื่อถูก Discard และ/หรือ Ability เมื่อถูก Discard สำเร็จ จะทำงานใน Phase นี้ ถ้าเงื่อนไขในการเกิด ยังถูกต้อง

- 702.6. การ์ดที่ถูก Discard จะสูญเสียสภาพการ์ดที่ถูก Discard ใน Phase นี้
- 702.7. นำการ์ดนั้นไปยัง Shrine ยกเว้นมี Effect อื่นระบุไว้ให้ไม่เป็นเช่นนั้น

### 703. ขั้นตอนการตก Shrine

- 703.1. เมื่อ Seal หรือ Mystic Card ที่ถูกนำลง Shrine ด้วย Effect ต่างๆ จะเรียก Seal หรือ Mystic Card ที่ถูกนำลง Shrine ว่า การ์ดที่กำลังตก Shrine
- 703.2. นำการ์ดที่ถูกนำลง Shrine ด้วย Effect ต่างๆ ลง Shrine โดยถือว่าการ์ดอยู่ใน Shrine ใน Phase นี้ โดยเจ้าของการ์ดที่ถูกนำลง Shrine เป็นผู้จัดเรียงการ์ดลงบนด้านบนสุดของ Shrine หาก การ์ดที่ถูกทำลายมี Mystic Card ติดอยู่ให้ทำการนำ Mystic Card ที่ติดอยู่ลง Shrine ใน Phase นี้ การ์ดที่กำลังตก Shrine ทุกใบจะล้ม Effect ทั้งหมดที่กระทำกับตัวมันนอกจาก Effect นั้นจะระบุไว้ว่ายังคงส่งผลแม้การ์ดนั้นอยู่ใน Shrine
- 703.3. Ability ของ Seal หรือ Mystic Card ที่จะทำงานเมื่อตก Shrine หรือ เมื่อออกจากสนามถ้ามีการเลือกการทำงานให้เลือกใน Phase นี้ และจะไม่มีเปลี่ยนแปลง นอกจากจะมี Effect ให้สามารถทำได้
- 703.4. หากต้องทำการเลือกเป้าหมาย ให้เลือกเป้าหมายใน Phase นี้
- 703.5. Interfere Step
- 703.6. ตรวจสอบว่า Ability สามารถส่งผลกับเป้าหมายที่กำหนดได้หรือไม่ หาก Ability ไม่สามารถส่งผลกับเป้าหมายที่กำหนด หรือ เป้าหมายที่กำหนดไม่อยู่ในสภาพตกเป็นเป้าหมายได้ ให้กลับไปเลือกเป้าหมายใน Phase 703.5. ใหม่ หากไม่มีเป้าหมายใหม่ที่ Ability นั้นๆ สามารถส่งผล หรือ กำหนดได้ Ability นั้นจะไม่ทำงาน
- 703.7. Ability เมื่อตก Shrine, เมื่อออกจากสนาม, Ability ที่ทำงานใน Shrine หรือ Ability ต่างๆ ที่ทำงานเมื่อมีการ์ดใน Shrine ตรงตามที่ กำหนดจะทำงานทันที
- 703.8. การ์ดที่กำลังตก Shrine จะสูญเสียสภาพการ์ดที่กำลังตก Shrine ใน Phase นี้
- 703.9. หากมี Effect ใดๆ ทำให้การ์ดที่กำลังตก Shrine เปลี่ยนไปยัง Zone อื่นได้สำเร็จ ให้การ์ดที่กำลังตก Shrine สูญเสียสภาพการ์ดที่กำลังตก Shrine ทันที

### 704. ขั้นตอนการกลับเข้า Library

- 704.1. เมื่อ Seal หรือ Mystic Card ที่ถูกนำกลับเข้า Library ด้วย Effect ต่างๆ จะเรียก Seal หรือ Mystic Card ที่ถูกนำกลับเข้า Library ว่า การ์ด ที่กำลังกลับ Library
- 704.2. นำการ์ดที่กำลังกลับ Library กลับเข้าใน Library โดยถือว่าการ์ดอยู่ใน Library ใน Phase นี้โดยเจ้าของการ์ดที่กำลังกลับ Library เป็นผู้จัดเรียงกลับ และทำการสลับ Library ให้อยู่ในสภาพสุ่มทุกครั้ง นอกจากจะมี Effect ให้ไม่ต้องทำให้ Library อยู่ในสภาพสุ่ม หากการ์ดที่กำลังกลับ Library มี Mystic Card ติดอยู่ให้ทำการนำ Mystic Card ที่ติดอยู่ลง Shrine ใน Phase นี้ การ์ดที่กำลังกลับ Library ทุกใบจะล้ม Effect ทั้งหมดที่กระทำกับตัวมันนอกจาก Effect นั้นจะระบุไว้ว่ายังคงส่งผลแม้การ์ดนั้นอยู่ใน Library



- 704.3. Ability ของ Seal หรือ Mystic Card ที่จะทำงานเมื่อกลับเข้า Library หรือ เมื่อออกจากสนามถ้ามีการเลือกการทำงานให้เลือก ใน Phase นี้ และจะไม่มีเปลี่ยนแปลง นอกจากจะมี Effect ให้สามารถทำได้
- 704.4. หากต้องทำการเลือกเป้าหมาย ให้เลือกเป้าหมายใน Phase นี้
- 704.5. Interfere Step
- 704.6. ตรวจสอบว่า Ability สามารถส่งผลกับเป้าหมายที่กำหนดได้หรือไม่ หาก Ability ไม่สามารถส่งผลกับเป้าหมายที่กำหนด หรือ เป้าหมายที่กำหนดไม่อยู่ในสภาพตกเป็นเป้าหมายได้ ให้กลับไปเลือกเป้าหมายใน Phase 704.4. ใหม่ หากไม่มีเป้าหมายใหม่ที่ Ability นั้นๆ สามารถส่งผล หรือ กำหนดได้ Ability นั้นจะไม่ทำงาน
- 704.7. Ability เมื่อกลับเข้า Library, เมื่อออกจากสนาม, Ability ที่ทำงานใน Library หรือ Ability ต่างๆ ที่ทำงานเมื่อมีการ์ดใน Library ตรงตามที่กำหนดจะทำงานทันที
- 704.8. การ์ดที่กำลังกลับ Library จะสูญเสียสภาพการ์ดที่กำลังกลับ Library ใน Phase นี้
- 704.9. หากมี Effect ใดๆ ทำให้การ์ดที่กำลังกลับ Library เปลี่ยนไปยัง Zone อื่นได้สำเร็จ ให้การ์ดที่กำลังกลับ Library สูญเสียสภาพการ์ดที่กำลังกลับ Library ทันที

### 705. ขั้นตอนการนำการ์ดขึ้นมือ

- 705.1. เมื่อ Seal หรือ Mystic Card ที่ถูกนำขึ้นมือ ด้วย Effect ต่างๆ จะเรียก Seal หรือ Mystic Card ที่ถูกนำขึ้นมือว่า การ์ดที่กำลังขึ้นมือ
- 705.2. นำการ์ดที่กำลังขึ้นมือ ขึ้นมือ โดยถือว่าการ์ดอยู่ใน Hand Zone ใน Phase นี้โดยเจ้าของการ์ดที่กำลังขึ้นมือ เป็นผู้นำขึ้น หากการ์ดที่กำลังขึ้นมือ มี Mystic Card ติดอยู่ให้ทำการนำ Mystic Card ที่ติดอยู่ลง Shrine ใน Phase นี้ การ์ดที่กำลังขึ้นมือทุกใบจะล้ม Effect ทั้งหมดที่กระทำกับตัวมัน นอกจาก Effect นั้นจะระบุไว้ว่ายังคงส่งผลแม้การ์ดนั้นอยู่ในมือ
- 705.3. Ability ของ Seal หรือ Mystic Card ที่จะทำงานเมื่อขึ้นมือ หรือ เมื่อออกจากสนาม ถ้ามีการเลือกการทำงานให้เลือก ใน Phase นี้ และจะไม่มีเปลี่ยนแปลง นอกจากจะมี Effect ให้สามารถทำได้
- 705.4. หากต้องทำการเลือกเป้าหมาย ให้เลือกเป้าหมายใน Phase นี้
- 705.5. Interfere Step
- 705.6. ตรวจสอบว่า Ability สามารถส่งผลกับเป้าหมายที่กำหนดได้หรือไม่ หาก Ability ไม่สามารถส่งผลกับเป้าหมายที่กำหนด หรือ เป้าหมายที่กำหนดไม่อยู่ในสภาพตกเป็นเป้าหมายได้ ให้กลับไปเลือกเป้าหมายใน Phase 705.4. ใหม่ หากไม่มีเป้าหมายใหม่ที่ Ability นั้นๆ สามารถส่งผล หรือ กำหนดได้ Ability นั้นจะไม่ทำงาน
- 705.7. Ability เมื่อขึ้นมือ, เมื่อออกจากสนาม, Ability ที่ทำงานในมือ หรือ Ability ต่างๆ ที่ทำงานเมื่อมีการ์ดในมือตรงตามที่กำหนดจะทำงานทันที
- 705.8. การ์ดที่กำลังขึ้นมือจะสูญเสียสภาพการ์ดที่กำลังขึ้นมือใน Phase นี้
- 705.9. หากมี Effect ใดๆ ทำให้การ์ดที่กำลังขึ้นมือเปลี่ยนไปยัง Zone อื่นได้สำเร็จ ให้การ์ดที่กำลังขึ้นมือสูญเสียสภาพการ์ดที่กำลังขึ้นมือทันที

## 706. ขั้นตอนการถูก Remove

- 706.1. เมื่อ Seal หรือ Mystic Card ที่ถูก Remove ด้วย Effect ต่างๆ จะเรียก Seal หรือ Mystic Card ที่ถูก Remove ว่า การ์ดที่กำลังถูก Remove
- 706.2. นำการ์ดที่กำลังถูก Remove เข้าสู่ Remove Zone โดยถือว่าการ์ดอยู่ใน Remove Zone ใน Phase นี้ โดยเจ้าของการ์ดที่กำลังถูก Remove เป็นผู้นำเข้า Remove Zone หากการ์ดที่กำลังถูก Remove มี Mystic Card ติดอยู่ให้ทำการนำ Mystic Card ที่ติดอยู่ลง Shrine ใน Phase นี้ การ์ดที่กำลังถูก Remove ทุกใบจะลืม Effect ทั้งหมดที่กระทำกับตัวมันนอกจาก Effect นั้นจะระบุไว้ว่ายังคงส่งผลแม้การ์ดนั้นอยู่ใน Remove Zone
- 706.3. Ability ของ Seal หรือ Mystic Card ที่จะทำงานเมื่อถูก Remove หรือ เมื่อออกจากสนาม ถ้ามีการเลือกการทำงานให้เลือก ใน Phase นี้ และจะไม่มีเปลี่ยนแปลง นอกจากจะมี Effect ให้สามารถทำได้
- 706.4. หากต้องทำการเลือกเป้าหมาย ให้เลือกเป้าหมายใน Phase นี้
- 706.5. Interfere Step
- 706.6. ตรวจสอบว่า Ability สามารถส่งผลกับเป้าหมายที่กำหนดได้หรือไม่ หาก Ability ไม่สามารถส่งผลกับเป้าหมายที่กำหนด หรือ เป้าหมายที่กำหนดไม่อยู่ในสภาพตกเป็นเป้าหมายได้ ให้กลับไปเลือกเป้าหมายใน Phase 706.4. ใหม่ หากไม่มีเป้าหมายใหม่ที่ Ability นั้นๆ สามารถส่งผล หรือ กำหนดได้ Ability นั้นจะไม่ทำงาน
- 706.7. Ability เมื่อถูก Remove, เมื่อออกจากสนาม, Ability ที่ทำงานใน Remove Zone หรือ Ability ต่างๆที่ทำงานเมื่อมีการ์ดใน Remove Zone ตรงตามที่กำหนดจะทำงานทันที
- 706.8. การ์ดที่กำลังถูก Remove จะสูญเสียสภาพการ์ดที่กำลังถูก Remove ใน Phase นี้
- 706.9. หากมี Effect ใดๆ ทำให้การ์ดที่กำลังถูก Remove เปลี่ยนไปยัง Zone อื่นได้สำเร็จ ให้การ์ดที่กำลังถูก Remove สูญเสียสภาพการ์ดที่กำลังถูก Remove ทันที

## 707. การนำการ์ดเข้ามาในสนาม

- 707.1. การนำเข้ามาในสนามคือการนำ Seal หรือ Mystic Card จาก Zone ใดๆก็ตามเข้ามาใน Arena Zone โดยไม่ต้องจ่าย Cost ค่าร้าย
- 707.2. การ์ดที่กำลังเข้ามาในสนามถือว่าอยู่ในสนามแล้ว
- 707.3. Seal ที่กำลังเข้ามาในสนามจะไม่ใช่เป้าหมายการติดของ Mystic Card ชนิด PS และ Mystic Card ที่กำลังเข้ามาในสนามจะไม่ใช่เป้าหมายการติดของ Mystic Card ชนิด PM
- 707.4. หาก Seal ที่กำลังเข้ามาในสนามติด Curse Curse จะยังไม่แสดงผลจนกว่า Seal ที่กำลังเข้ามาในสนามจะเข้ามาในสนามสำเร็จ

## 708. ขั้นตอนการนำการ์ดเข้ามาในสนาม

- 708.1. ขั้นตอนการนำ Seal เข้ามาในสนาม
  - 708.1.1. ประกาศการนำ Seal เข้ามาในสนาม

- 708.1.2. Seal จะอยู่ในสภาพ Seal ที่กำลังเข้ามาในสนาม จะถือว่า Seal นั้นอยู่ในสนาม และเป็น Active Seal
- 708.1.3. ทำการเลือก Line ให้ Seal ที่กำลังเข้ามาในสนาม
- 708.1.4. Ability ของ Seal ที่จะทำงาน ถ้ามีการเลือกการทำงานของ Ability ให้เลือกใน Phase นี้ และจะไม่มีเปลี่ยนแปลง นอกจากจะมี Effect ให้สามารถทำได้
- 708.1.5. Ability ที่จะทำงานหาก ต้องทำการเลือกเป้าหมาย ให้เลือกเป้าหมายใน Phase นี้
- 708.1.6. ตรวจสอบว่าการนำเข้ามาในสนามถูกต้องหรือไม่ ตรวจสอบ Line ที่เลือก หาก Seal ไม่สามารถเข้ามาใน Line ที่เลือกได้ให้ทำการเลือก Line ใน Phase 708.1.3. ใหม่ โดยการ Ability ที่เลือกไปแล้ว จะไม่สามารถเลือกได้อีก และ หาก Ability ไม่สามารถส่งผลกับเป้าหมายที่กำหนด หรือ เป้าหมายที่กำหนดไม่อยู่ในสภาพตกเป็นเป้าหมายได้ ให้กลับเข้าสู่ Phase 708.1.5. ใหม่ หากไม่มีเป้าหมายใหม่ที่ Ability สามารถส่งผล หรือ กำหนดได้ Ability นั้นจะไม่ทำงาน
- 708.1.7. Seal ที่กำลังเข้ามาในสนามจะสูญเสียสภาพ Seal ที่กำลังเข้ามาในสนามใน Phase นี้
- 708.1.8. การนำเข้ามาในสนามสำเร็จ
- 708.1.8.1. กำหนด Line Seal ไปไว้ยัง Line ที่เลือกไว้
- 708.1.8.2. ถ้าเงื่อนไขในการเกิด Ability ยังคงถูกต้องและมีเป้าหมายที่ถูกต้อง Ability เมื่อเข้ามาในสนาม, Ability ที่ทำงานในสนาม หรือ Ability ต่างๆ ที่ทำงานเมื่อมีการ์ดในสนามตรงตามที่กำหนดจะทำงาน
- 708.1.9. จบขั้นตอนการนำเข้ามาในสนาม นำ Seal ที่ประกาศนำเข้ามาในสนามออกจากการนำเข้ามาในสนาม
- 708.1.10. หาก Seal ที่กำลังเข้ามาในสนามเปลี่ยนไปยัง Zone อื่นได้สำเร็จ ให้ Seal ที่กำลังเข้ามาในสนามสูญเสียสภาพ Seal ที่กำลังเข้ามาในสนามทันที
- 708.2. ขั้นตอนการนำ Mystic Card เข้ามาในสนาม**
- 708.2.1. ประกาศการนำ Mystic Card เข้ามาในสนาม
- 708.2.2. Ability ของ Mystic Card ที่จะทำงาน ถ้ามีการเลือกการทำงานของ Ability ให้เลือกใน Phase นี้ และจะไม่มีเปลี่ยนแปลง นอกจากจะมี Effect ให้สามารถทำได้
- 708.2.3. หากเป็น Mystic Card ที่ต้องทำการเลือกเป้าหมาย ตรวจสอบว่ามีเป้าหมายที่สามารถเลือกได้หรือไม่ หากไม่มีให้ออกจากการนำเข้ามาในสนาม
- 708.2.4. Mystic Card จะอยู่ในสภาพ Mystic Card ที่กำลังเข้ามาในสนาม จะถือว่า Mystic Card นั้นอยู่ในสนาม
- 708.2.5. Ability ที่จะทำงาน หากต้องทำการเลือกเป้าหมาย ให้เลือกเป้าหมายใน Phase นี้
- 708.2.6. ตรวจสอบว่าการนำเข้ามาในสนามถูกต้องหรือไม่ หาก Ability ไม่สามารถส่งผลกับเป้าหมายที่กำหนด หรือ เป้าหมายที่กำหนดไม่อยู่ในสภาพตกเป็นเป้าหมายได้ให้กลับ ไปเลือกเป้าหมายใน Phase 708.2.5. ใหม่ หากไม่มีเป้าหมายใหม่ที่สามารถกำหนดได้ ให้นำ Mystic Card ที่กำลังเข้ามาในสนามนั้นลงสู่ Shrine

- 708.2.7. Mystic Card ที่กำลังเข้ามาในสนามจะสูญเสียสภาพ Mystic Card ที่กำลังเข้ามาในสนามใน Phase นี้
- 708.2.8. การนำเข้ามาในสนามสำเร็จ
- 708.2.8.1. หากเป็น Mystic Card PS,PA,PM ให้นำไปติดที่เป้าหมายที่กำหนดไว้ และจะมีสภาพทุกอย่างที่กำหนดไว้ใน Phase นี้
- 708.2.8.2. ถ้าเงื่อนไขในการเกิด Ability ยังคงถูกต้องและมีเป้าหมายที่ถูกต้อง Ability เมื่อเข้ามาในสนาม, Ability ของ Mystic Card ที่เข้ามาในสนามสำเร็จ, Ability ที่ทำงานในสนาม หรือ Ability ต่างๆ ที่ทำงานเมื่อมีการ์ดในสนามตรงตามที่กำหนดจะทำงาน
- 708.2.8.3. ถ้าเงื่อนไขในการเกิด Ability ยังคงถูกต้องและมีเป้าหมายที่ถูกต้อง Ability เมื่อติด หรือ เมื่อติดสำเร็จ จะทำงาน
- 708.2.9. จบขั้นตอนการนำเข้ามาในสนาม นำ Mystic Card ที่ประกาศนำเข้ามาในสนามออกจากการนำเข้ามาในสนาม หากเป็น Mystic Card ชนิด 0 Turn ให้นำ Mystic Card นั้นลง Shrine ใน Phase นี้
- 708.2.10. หาก Mystic Card ที่กำลังเข้ามาในสนามเปลี่ยนไปยัง Zone อื่นได้สำเร็จ ให้ Mystic Card ที่กำลังเข้ามาในสนามสูญเสียสภาพ Mystic Card ที่กำลังเข้ามาในสนามทันที

## 709. Curse

- 709.1. Curse นับเป็น Effect อีกประเภทหนึ่ง ที่ส่งผลให้เกิด Effect ตามที่ระบุในชนิดของ Curse
- 709.2. หาก Seal ที่ติด Curse ไม่ได้อยู่ใน Arena Zone Curse นั้นๆก็จะหายไปด้วยทันที
- 709.3. เมื่อ Seal ติด Curse จะมี Interfere Step ก่อน ที่ Curse จะแสดงผล
- 709.4. หาก Effect จาก Curse นั้นถูกทำลาย หรือ ถูกยกเลิก Effect Curse นั้นจะหมดไปทันที
- 709.5. Stone Curse
- 709.5.1. Seal ที่ติด Stone Curse จะไม่สามารถถูกสั่งการได้
- 709.5.2. Seal ที่ติด Stone Curse ไม่สามารถโจมตี, ใช้ Skill, Combination, Break Combination และ กำหนด Line โดยผู้เล่น
- 709.5.3. Seal ที่ติด Stone Curse ยังคงตกเป็นเป้าหมายของการโจมตี, Mystic Card, Skill หรือ Ability ตามปกติ
- 709.5.4. หาก Seal ที่ติด Stone Curse ถูกโจมตีที่ At Line Seal นั้นยังคงทำการสวนกลับได้
- 709.5.5. Ability ของ Seal ที่ติด Stone Curse ยังคงทำงานตามปกติ
- 709.6. Freeze Curse
- 709.6.1. Seal ที่ติด Freeze Curse จะต้องอยู่ที่ Df Line เท่านั้น เว้นแต่มี Effect ใดๆระบุให้ไม่สามารถเปลี่ยน Line ได้
- 709.6.2. Seal ที่ติด Freeze Curse ไม่สามารถโจมตีได้
- 709.6.3. Seal ที่ติด Freeze Curse ยังคงตกเป็นเป้าหมายของการโจมตี, Mystic Card, Skill หรือ Ability ตามปกติ
- 709.6.4. Seal ที่ติด Freeze Curse สามารถรวมร่าง หรือ แยกการรวมร่างได้ตามปกติ

- 709.6.5. หาก Seal ที่ติด Freeze Curse ถูกโจมตีที่ At Line Seal นั้นยังคงทำการสวนกลับได้
- 709.6.6. Ability ของ Seal ที่ติด Freeze Curse ยังคงทำงานตามปกติ
- 709.7. Charm Curse
- 709.7.1. เจ้าของ Seal ที่ใช้ Charm Curse จะเป็นคนที่ได้ควบคุม Seal ที่ติด Charm Curse
- 709.7.2. Seal ที่ติด Charm Curse ยังคงตกเป็นเป้าหมายของการโจมตี, Mystic Card, Skill หรือ Ability ตามปกติ
- 709.7.3. หาก Seal ที่ติด Charm Curse ถูกโจมตีที่ At Line Seal นั้นยังคงทำการสวนกลับได้
- 709.8. Poison Curse
- 709.8.1. Seal ที่ติด Poison Curse จะถูกทำลาย เมื่อครบจำนวน Turn ที่กำหนด
- 709.8.2. Seal ที่ติด Poison Curse ยังคงตกเป็นเป้าหมายของการโจมตี, Mystic Card, Skill หรือ Ability ตามปกติ
- 709.8.3. หาก Seal ที่ติด Poison Curse ถูกโจมตีที่ At Line Seal นั้นยังคงทำการสวนกลับได้
- 709.8.4. Ability ของ Seal ที่ติด Poison Curse ยังคงทำงานตามปกติ
- 709.9. Death Curse
- 709.9.1. Seal ที่ติด Death Curse เมื่อ Death Curse แสดงผลสำเร็จ Seal นั้นจะถูกทำลายทันที
- 709.10. Last Dance Curse
- 709.10.1. Seal ที่ติด Last Dance Curse จะได้รับ Effect ตามที่กำหนด
- 709.10.2. Seal ที่ติด Last Dance Curse ยังคงตกเป็นเป้าหมายของการโจมตี, Mystic Card, Skill หรือ Ability ตามปกติ
- 709.10.3. Seal ที่ติด Last Dance Curse จะถูกทำลาย เมื่อครบจำนวน Turn ที่กำหนด
- 709.10.4. หาก Seal ที่ติด Last Dance Curse ถูกโจมตีที่ At Line Seal นั้นยังคงทำการสวนกลับได้
- 709.10.5. Ability ของ Seal ที่ติด Last Dance Curse ยังคงทำงานตามปกติ
- 709.11. Dimension Curse
- 709.11.1. Seal ที่ติด Dimension Curse จะไม่อยู่ใน Line ใดๆ แต่ยังคงอยู่ในสนาม เว้นแต่มี Effect อื่นใดกำหนดให้ผิดไปจากนี้
- 709.11.2. หาก Seal ได้รับ Effect ให้ Seal นั้นไปยัง Line หรือ อยู่ที่ Line ใดๆ ซ้ำซ้อนกับ Effect ของ Dimension Curse ให้ Effect ของ Dimension Curse ถือสิทธิเหนือกว่าในการส่งผล โดยเพิกเฉยต่อการคิด Timestamp
- 709.11.3. Seal ที่ติด Dimension Curse จะไม่สามารถถูกสั่งการได้
- 709.11.4. Seal ที่ติด Dimension Curse ไม่สามารถโจมตี, ใช้ Skill, Combination, Break Combination และ กำหนด Line โดยผู้เล่น
- 709.11.5. Seal ที่ติด Dimension Curse จะไม่ตกเป็นเป้าหมายของการโจมตี และจะไม่เทียบค่าพลังจากการต่อสู้
- 709.11.6. Seal ที่ติด Dimension Curse ยังคงตกเป็นเป้าหมายของ Mystic Card, Skill หรือ Ability ตามปกติ

709.11.7. Ability ของ Seal ที่ติด Dimension Curse ยังคงทำงานตามปกติ

709.11.8. เมื่อ Seal หายจาก Dimension Curse หาก Seal นั้นไม่อยู่ใน Line ใด ๆ ให้ผู้ควบคุม Seal นั้น กำหนด Line ให้กับ Seal ใบนั้น ถ้า Seal นั้นอยู่ใน Line ใด ๆ ก่อนแล้วไม่ต้องทำการกำหนด Line ใหม่

709.12. Seal ที่ติด Curse ชนิดใดอยู่จะไม่สามารถตกเป็นเป้าหมายของ Curse ชนิดนั้น

709.13. หากมีการรักษาหรือยกเลิก Curse ให้ Seal ที่ติด Curse หลายชนิดพร้อมกัน ให้ Curse ทั้งหมด หยุดทำงานพร้อมกัน

709.14. ขั้นตอนการทำงานของ Curse

709.14.1. เมื่อมี Effect ใด ๆ ทำให้เกิด Curse ที่ Seal ใด ให้ถือว่า Seal นั้นเป็น Seal ที่ติด Curse Ability ที่จะทำงานเมื่อ Seal ติด Curse ถ้ามีการเลือกการทำงานของ Ability หรือเลือกเป้าหมายให้ เลือกใน Phase นี้ ถ้าเงื่อนไขในการเกิด Ability ยังคงถูกต้องและมีเป้าหมายที่ถูกต้อง Ability เมื่อ Seal ติด Curse จะทำงานใน Phase นี้

709.14.2. Interfere Step

709.14.3. เริ่มนับจำนวน Turn ใน Phase นี้ หาก Turn กลายเป็น 0 Turn Curse จะหายไปทันที โดยยังไม่ ส่งผลใดๆ

709.14.4. Effect ที่เกิดจาก curse จะส่งผลทันที

## 710. Effect ที่ส่งผลเหมือนกับการสั่งการ

710.1. เมื่อมี Effect ใดๆส่งผลเหมือนกับการสั่งการ จะไม่ถือว่า Effect นั้นเป็นการสั่งการ

710.2. ขั้นตอนการทำงานของ Effect นั้นๆ ให้ปฏิบัติตามขั้นตอนการสั่งการที่เหมือนกับ Effect นั้น โดย อนุโลม โดยไม่มี Interfere Step เกิดขึ้น

## 711. การเลือก

711.1. การเลือกนั้นจะสามารถเลือกได้ในกรณีที่ความสามารถนั้นอยู่ในบริบทที่สามารถทำให้เกิดขึ้นได้

711.2. หาก Ability ใดๆ ต้องมีการเลือก หากไม่ได้ระบุไว้ว่าให้ใครเป็นผู้เลือก ให้เจ้าของการ์ดเป็นผู้เลือก

711.3. หาก Skill ใดๆ ต้องมีการเลือก หากไม่ได้ระบุไว้ว่าให้ใครเป็นผู้เลือก ให้ผู้ใช้ Skill เป็นผู้เลือก

711.4. ถ้าในช่วงให้เลือก ยังไม่สามารถทำการเลือก เพราะ Effect ช่วงที่ให้เลือก ต้องรอให้ Effect ก่อนหน้า ส่งผลก่อน จึงจะสามารถทำการเลือกได้ ให้ทำการเลือกทันทีที่ Effect ก่อนหน้าส่งผลแล้วและ สามารถเลือกได้ โดยถือว่าการเลือกนั้นเกิดในช่วงการเลือก

## 712. การ์ดที่ถูกเปลี่ยนผู้ควบคุม

712.1. การ์ดที่ถูกผู้เล่นที่ไม่ใช่เจ้าของการ์ดควบคุม จะไม่สามารถถูกสั่งให้ใช้ Skill และ โจมตีขึ้นมาได้

712.2. Ability ของการ์ด ถ้ามีการเลือกการทำงานหรือเลือกเป้าหมาย ให้เจ้าของการ์ดเป็นผู้เลือก

**713. Seal ที่แพ้ / Seal ที่แพ้การต่อสู้**

- 713.1. จะไม่สามารถเป็นเป้าหมายการทำลาย หรือการนำไปยัง Shrine อื่นๆ นอกจากที่กำหนดไว้ในขั้นตอนการโจมตี / ต่อสู้นั้นๆ
- 713.2. จะไม่สามารถเปลี่ยนไปยัง Zone อื่นๆ นอกจาก Shrine ได้ เว้นแต่การกระทำที่ให้เปลี่ยนไปยัง Zone อื่นๆ ในช่วงนี้โดยเฉพาะ
- 713.3. ถ้า Seal ที่อยู่ในสภาพแพ้ / แพ้การต่อสู้ ออกจากสนามก่อนช่วงที่กำหนดไว้ จะไม่ทำให้ขั้นตอนการโจมตี / ต่อสู้นั้นๆ จบลง โดยให้ไล่ลำดับที่ยังเป็นไปได้อีกต่อไปจนจบ

## Glossary

### Ability / ความสามารถ

ความสามารถพิเศษของการ์ดต่างๆ ทำให้เกิด Effect

Ability มีสองชนิดคือ Trigger Ability และ Continuous Ability

### Active Seal / Seal ที่อยู่ในสภาพสั่งการได้

Seal ที่อยู่ในสภาพสั่งการได้ เมื่อ Seal เข้ามาในสนาม จะมีสภาพเป็น Active Seal เสมอ

### Arena Zone / สนาม

สนามของเกม โดยทั่วไปการ์ดจะแสดง Ability ก็ต่อเมื่ออยู่ใน Arena Zone เท่านั้น

### Assign / สั่งการ

การกำหนดให้ Seal โจมตีหรือใช้ Skill หรือทำสิ่งใดสิ่งหนึ่ง

### As long as / ตราบเท่าที่

เป็นคำที่บอกว่าเป็น Continuous Ability โดย Continuous Ability จะให้ผลตามเงื่อนไขของ ตราบเท่าที่

### At / ค่าพลังโจมตี

ค่าพลังโจมตีจะไว้ใช้เทียบเมื่อ Seal โจมตี, ถูกโจมตี หรือต่อสู้ตามเงื่อนไขที่กำหนด

### Attacked Seal / Seal ที่ถูกโจมตี

เมื่อ Seal ถูกโจมตี ไม่ว่าจะเป็นการโจมตีแบบใดจะมีสภาพเป็น Attacked Seal จนถึงการโจมตีสิ้นสุดลง

### Attacking Seal / Seal ที่โจมตี

เมื่อ Seal ถูกสั่งโจมตี ไม่ว่าจะเป็นการโจมตีแบบใดจะมีสภาพเป็น Attacking Seal จนถึงการโจมตีสิ้นสุดลง

### At line / แนวโจมตี

ด้านหน้าของ Arena Zone Seal ที่อยู่ใน At Line จะมีสภาพพร้อมที่จะโจมตีหรือจะใช้ Skill ก็ต่อเมื่อมีเงื่อนไขให้อยู่ At Line หรือไม่มีก็ได้

### Become / กลายเป็น

การเปลี่ยนแปลงจากสิ่งหนึ่งเป็นอีกสิ่งหนึ่ง เช่น จากค่าพลังหนึ่งเป็นอีกค่าพลังหนึ่ง มักจะเป็น Trigger Ability ที่ทำให้เกิด Continuous Effect

### Break Combination / แยกการรวมร่างของ Seal

การแยกการรวมร่างของ Seal ที่รวมร่างอยู่สามารถทำได้ใน Arena Zone เท่านั้น

### Cancel / ยกเลิก

ถ้าหาก Seal ที่มีความสามารถ Cancel ได้รับผลจากสิ่งที่มีมัน Cancel จะทำให้ผลนั้นหายไปก่อนที่จะเกิดผลสำเร็จ และทำให้ผลของสิ่งที่มีมัน Cancel ที่ติดอยู่ก่อนหน้าการ Cancel หายไป

### Cast / ร่าย

การนำ Seal และ Mystic Card จากในมือเข้ามาในสนามโดยการจ่าย Cost ค่าร่าย

### Change Line / เปลี่ยน Line

การเปลี่ยนจาก Line ใดๆ ไปยังอีก Line หนึ่ง อาจเกิดจากการกำหนดของผู้เล่นหรือ Effect ใดๆ ก็ได้



### Change Target / ย้ายเป้าหมาย

การย้ายเป้าหมาย คือ การเปลี่ยนแปลงเป้าหมายที่ได้ระบุไว้ในตอนแรก โดยจะไม่ทำการตรวจสอบเงื่อนไขใดๆ ของเป้าหมายใหม่ที่ถูกกำหนด โดยจะสามารถย้ายเป้าหมายที่กำหนดโดยผู้เล่นได้เท่านั้น

### Charging / การสะสมพลัง

1. เป็น Ability สะสม Charged Counter เพื่อใช้ ในการสังการต่างๆ
2. การ์ดสามารถมี Charged Counter มากกว่าที่กำหนดไว้ใน Ability Charging ได้
3. โดยทั่วไปการ์ดที่มี Ability Charging จะได้รับ Charged Counter ใน Check Up Step ของเจ้าของการ์ดนั้น
4. หากการ์ดมี Charged Counter มากกว่าหรือเท่ากับที่กำหนดไว้ใน Ability Charging การ์ดนั้นจะไม่สามารถได้รับ Charged Counter เพิ่มใน Check Up Step ของเจ้าของการ์ดนั้น

### Charged Counter / ตัวนับการสะสมพลัง

1. วัตถุประสงค์ในตัวคนใน Summoner Master ที่ติดอยู่กับการ์ดใบใดก็ตาม โดยจะจับต้องได้หรือไม่ก็ตาม
2. ในการจ่าย Charged Counter เพื่อเป็น Cost ในการสังการใด ๆ ให้ผู้ควบคุมนำ Charged Counter ออกจากการ์ดโดยทำการเลือกว่าจะจ่าย Charged Counter ที่ได้จาก Ability หรือ Skill ของฝ่ายเราหรือฝ่ายตรงข้าม จำนวนเท่าใดทุกครั้ง หาก Charged Counter ที่เลือกมีจำนวนไม่พอจ่าย Cost ให้เลือกใหม่ หากไม่สามารถเลือกได้จะถือว่าไม่มี Charged Counter ไม่พอจ่าย Cost
3. Charged Counter ที่เกิดขึ้นแล้ว จะไม่นับว่าเป็นผลจาก Skill หรือ Ability อีก
4. เมื่อการ์ดเปลี่ยน Zone ออกจากสนาม ให้นำ Charged Counter ทั้งหมดออกจากการ์ดนั้น

### Combination / การรวมร่าง

การนำ Seal มารวมร่างกัน การรวมร่างจะต้องกำหนด Main Seal และ Support Seal ในการรวมร่าง การรวมร่างมี 2 ประเภท 1.Double Combination 2.Triple Combination

### Come Into Arena Zone / เข้ามาในสนาม

การที่การ์ดถูกนำเข้ามาใน Arena Zone ไม่ว่าจะจาก Zone ใดก็ตาม

### Cost / ค่าใช้จ่าย

สิ่งที่ต้องใช้เพื่อทำการสังการ หรือ ร้าย Seal หรือ Mystic Card หากมี Cost ไม่เพียงพอตามที่ Seal หรือ Mystic Card ระบุไว้ จะไม่สามารถสังการ หรือ ร้าย Seal หรือ Mystic Card นั้น

### Curse / คำสาป

สถานะผิดปกติที่เกิดขึ้นกับ Seal

### Dancing

1. การสั่ง Seal Dancing คือการกำหนด Line จาก Line หนึ่งไปยังอีก Line หนึ่งของ Seal ที่มี Ability Dancing เมื่อกำหนด Line สำเร็จ Ability ที่กำหนดไว้จะทำงานและ Seal นั้นจะไม่สามารถอยู่ในสภาพ Support Seal จนจบ Subturn นั้น ยกเว้นมี Effect กำหนดให้สามารถเป็นซีลใบรองได้
2. เมื่อ Ability Dancing ของ Seal ทำงานสำเร็จ Ability Dancing ของ Seal จะไม่ทำงานอีกใน Subturn เดียวกันนี้

### Dancing At Line

การทำ Dancing โดยต้องกำหนด Line จาก Df Line ไป At Line Ability จึงจะทำงาน

**Dancing Df Line**

การทำ Dancing โดยต้องกำหนด Line จาก At Line ไป Df Line Ability จึงจะทำงาน

**Deal / ต่อสู้กัน**

เมื่อ Seal ถูกสั่งให้โจมตี ไปยัง Seal ถูกโจมตี Seal ทั้งสองจะมีสถานะเป็น Seal ที่กำลังต่อสู้กัน

**Destroy / ทำลาย**

การนำการ์ดที่ถูก Destroy ลงไปยัง Shrine

**Df / ค่าพลังป้องกัน**

ค่าพลังป้องกันจะเอาไว้เทียบกับค่า At ของ Seal ที่โจมตีมาที่ Df line ยกเว้นจะมีข้อยกเว้นอื่นๆที่กำหนดให้

**Df Line / แนวป้องกัน**

Seal ที่อยู่ใน Df Line จะมีสภาพป้องกัน หรือจะใช้ Skill ก็ต่อเมื่อมีคำว่า Df Line หรือ ไม่มีก็ได้

**Discard / ทิ้งการ์ดจากในมือ**

การนำ Card จากในมือลงไปใน Shrine โดยไม่ได้เกิดจากการถูก โจมตีขึ้นมือ

**Double Combination**

การนำ Seal 2 ใบมาทำการรวมร่างกัน ทำให้เกิดท่าหรือ Skill ใหม่ Double Combination จะต้องมี Main Seal 1 Support Seal 1

**Draw / จั่ว Card**

การนำ Card จาก Library ขึ้นไปบนมือ ไม่ว่าจะอยู่ใน Draw Step หรือ ไม่ก็ตาม การถูกสั่งให้จั่วหลายๆใบพร้อมกัน ให้ถือว่าจั่วทีละใบ หลายๆครั้ง

**Effect / ผล**

ผลที่ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลง จะเกิดขึ้นใน Arena Zone เท่านั้น ยกเว้น จะมีข้อกำหนดอื่นๆที่สามารถไป Zone อื่น

Effect แบ่งเป็น 3 ประเภท Trigger Effect , Continuous Effect และ Changing Power Effect

**Element / ธาตุ**

ธาตุของ Seal มีทั้งหมด 7 ธาตุ 1.ดิน 2.น้ำ 3.ลม 4.ไฟ 5.ความมืด 6.แสงสว่าง 7.ไร้ธาตุ

**Except / ข้อยกเว้น**

ข้อยกเว้นที่ได้ระบุไว้ใน Card ต่างๆ ให้ผลเช่นเดียวกับการ Protect

**Fortune**

เป็น Trigger Effect อย่างหนึ่งที่จะทำงานเมื่อเกิดเงื่อนไขตามที่ Skill และ/หรือ Ability ระบุไว้ โดยการนำตัวเลือกตามจำนวนที่ระบุไว้มาทำการสุ่มเลือกแบบ ถูก-ผิด ซึ่งผลการเลือกนั้นจะทำให้เกิดผลตามที่ระบุไว้ใน Text Card

**Growth / การเจริญเติบโต**

คือความสามารถอย่างหนึ่งที่ไม่ใช่ Skill และ/หรือ Ability เป็นการนำ Seal ที่ถูก Growth ที่ระบุไว้ใน Growth Box ของ Seal ที่จะทำการ Growth ออกจากเกม เมื่อ Seal ที่มี Growth Box ถูกย้ายเข้ามาในสนาม Seal ที่ทำการ Growth จะได้รับ Skill และ/หรือ Ability เพิ่มขึ้นจาก Text Box ปกติตามที่ระบุไว้ใน Growth Box

**Growth Box**

Seal ที่สามารถ Growth ได้จะมี Growth Box ปรากฏอยู่ในการ์ด ภายในจะมี เงื่อนไขการ Growth และ ความสามารถที่จะได้รับหลังการ Growth

**Inactive Seal / Sealที่ไม่สามารถสั่งการได้**

Seal ที่ไม่อยู่ในสภาพสั่งการได้ การจะเป็น Inactive Seal ได้ก็ต่อเมื่อ Seal ที่เจ้าของผู้เล่นสั่ง โจมตีหรือใช้ Skill Interfere

Mystic Card หรือ Skill ที่มีสัญลักษณ์เป็นรูปคล้ายสายฟ้า สามารถเล่นได้เมื่อเกมอนุญาตให้ทำการเล่น interfere Level

ระดับของ Seal Card เมื่อ Level รวมของ Seal ใน Shrine ครอบคลุมจำนวนที่เกมระดับนั้นๆกำหนด ผู้เล่นจะแพ้ ในเกมนั้นๆ

**Library**

เมื่อเริ่มเล่น Library จะทำหน้าที่เป็นที่เก็บของ Seal Card และ Mystic Card Library มี 2 ประเภท คือ Seal Library และ Mystic Card Library

**Main Seal / Seal ตัวหลัก**

Seal ตัวหลักในการทำ Combination ถือเป็น Seal ที่ทำการ Combination

**Max / สูงสุด**

สูงสุดของสิ่งที่อ้างอิงถึง

**Move Curse / ย้าย Curse**

การย้าย Curse จาก Seal ใบหนึ่งไปยังอีกใบหนึ่ง โดยการย้าย Curse นี้จะไม่สามารถย้าย Curse ที่เกิดจาก Mystic Card ได้ และต้องย้ายไปยังเป้าหมายที่เคิร์สสามารถเกิดผลได้

**Move Mystic Card / ย้าย Mystic Card**

การย้าย Mystic Card จากตำแหน่งที่ Mystic Card นั้นติดอยู่ไปยังตำแหน่งใหม่ที่สามารถติดได้

**Mystic Card**

การ์ดเวทย์มนตร์ภายในเกม มี 4 ชนิด 1. ไม่กำหนดเป้าหมาย 2. กำหนดเป้าหมายบน Seal (PS) 3. กำหนดเป้าหมายบน Arena Zone (PA) 4. กำหนดเป้าหมายบน Mystic Card (PM)

**Name / ส่วนหนึ่งของชื่อ / N[ ]**


ส่วนใดส่วนหนึ่งของชื่อของการ์ดนั้นๆ ชื่อที่ระบุจาก Ability เมื่อนำไปเทียบกับชื่อที่ระบุใดๆจะต้องสามารถ อ้างอิงถึงความหมายหรือมีความเกี่ยวข้องกับความหมายที่อ้างอิงใน Glossary นี้ ทั้งนี้รวมถึงตัวละคร, สิ่งของ, สถานที่ หรือสิ่งหนึ่งสิ่งใดซึ่งมีความเกี่ยวข้องสัมพันธ์กับชื่อนั้นอย่างเห็นได้ชัดด้วยตามท้องเรื่องหรือลักษณะ (เช่น มีส่วนประกอบของร่างกายเหมือน เป็นผู้ฝึกสอนสิ่งนั้น เป็นเจ้าของสิ่งนั้น ตลอดจนความเกี่ยวข้องอื่นๆ)

**N<>คำอธิบาย**

1. Abyss: นรก สิ่งที่ลึกมาก
2. Akuma: มารร้าย
3. Alana: เจ้าหญิงแห่งอาณาจักรแอนดิซองค์
4. Alice: นักบวชหญิงแห่งคณะ Deliver Band

5. Amankris: มังกรในตำนาน มีพลังของธาตุทั้ง 6 อยู่ในตัว
6. Andre: แม่ทัพใหญ่แห่งอาณาจักรแอนดิซองค์
7. Andromeda: สตรีผู้เสียสละ ล่ามโซ่ตนเองเพื่อสังเวกแก่สัตว์ร้าย
8. Angel: นางฟ้า เทวดา ลักษณะคล้ายมนุษย์มีปีก สามารถบินได้
9. Angel of Music: ทูตสวรรค์แห่งการดนตรี มีความเกี่ยวข้องกับดนตรี
10. Angel of Order: เทวดามีปีก มักมีหอกประจำกายอยู่ด้วย
11. Annedisonge: อาณาจักรแห่งสายน้ำ มีส่วนแผ่นดินใหญ่ และเกาะ
12. Archangel: อัครเทวดา
13. Archer: นักธนู ตัวละครซึ่งใช้ธนูเป็นอาวุธ
14. Baby Dragon: ลูกมังกร
15. Brandisher: นักดาบ นักต่อสู้ที่ใช้ดาบเข้าต่อสู้
16. Benshee: ปีศาจในรูปสตรีเพศ ทำท่าทางโหยหวน
17. Bishop: พระระดับชั้นบิชอป
18. Black Wiser: จอมเวทย์ในชุดดำ ใช้ศาสตร์มืดจัดการศัตรู
19. Black Wood: ป่าทมิฬ และนับว่าเป็น Name เดียวกับ N[Blackwood] รวมทั้งทางกลับกันด้วย
20. Book: หนังสือ
21. Bow: อาวุธจำพวกธนู
22. Bug Tamer: ผู้เลี้ยงแมลง
23. Cat: แมว
24. Centaur: สิ่งมีชีวิตที่มีครึ่งท่อนล่างเป็นม้าหรือสัตว์สี่เท้าอื่น ๆ ขณะที่ครึ่งบนเป็นสิ่งมีชีวิตอีกประเภทหนึ่ง
25. Chanson: ชื่อคณะนักร้องคณะหนึ่ง
26. Charles: แม่ทัพแห่งอาณาจักรฟีเลเซีย สวมเกราะแต่งกายแบบอัศวิน
27. Church: โบสถ์
28. Cornix: อีคา สิ่งที่ยับยอกและเกี่ยวข้องกับอีคา
29. Curse: คำสาป การถูกสาป ผู้ที่มีความเกี่ยวข้องกับคำสาป
30. Dark Pit Rat: หนูราตุมีดตัวสีดำมี 6 หนู
31. David: เจ้าชายเดวิด หัวหน้าคณะ Deliver Band
32. Deity: เทพเจ้า
33. Deliver Band: คณะเดินทางที่ประกอบด้วยคน 13 คน และนำโดย David
34. Dog: สุนัข
35. Doll: ตุ๊กตาที่ประกอบขึ้นมาจากวัสดุต่างๆ
36. Dragogriff: มังกรที่มีลักษณะเด่นของกริฟฟินผสมอยู่ด้วย
37. Dragoon: ผู้ใช้มังกร นักรบมังกร นักรบที่มีลักษณะของมังกรรวมอยู่ด้วย

38. Dread Knight: อัศวินที่น่าหวาดกลัว มักสวมชุดเกราะดำ
39. Duke: ผู้ปกครองแคว้น
40. Ekklesia: ดินแดนศาสนจักร เกิดจากการรวมกันของฟีเลเซียและแอนดิซอง
41. Eric: ชื่อของ Merman ระดับผู้บังคับบัญชา
42. Fairy: ภูติน้อย มีลักษณะคล้ายมนุษย์ตัวเล็กๆ มีปีก
43. Felasia: อาณาจักรแห่งสายลม อยู่แถบที่ราบ
44. Francessa: นางฟ้าแห่งดาบ
45. Fudenun: อาณาจักรแห่งพื้นพิภพ อยู่แถบบริเวณป่าและภูเขา
46. Garasu: คำที่มีความหมายถึงสัตว์ประเภทกานกที่มีขนสีดำสนิททั้งตัว
47. Garry: นักรบชาวเอลฟ์ใช้ดาบเป็นอาวุธ
48. Garuda: สิ่งมีชีวิตประเภทครุฑ รูปร่างลักษณะเหมือนมนุษย์นก
49. Gauntlet: ถุงมือทำจากโลหะใช้สวมที่มือ
50. Georgina: นักรบชาวเอลฟ์ใช้ธนูเป็นอาวุธ
51. Geo Rat: สัตว์ประเภทหนู ขนสีน้ำตาล หางฟูคล้ายกระรอก
52. Goemon: โจรหนุ่มคนหนึ่ง ชอบช่วยเหลือคนยากไร้
53. Gregory: เกรกอรี หัวหน้าพระในฟีเลเซีย
54. Griffin: สัตว์ขนาดใหญ่มีหัวและปีกอย่างนกอินทรี มีร่างกายแบบสิงโต
55. Hammer: ค้อน
56. Harpy: สัตว์ประหลาดที่มีร่างท่อนบนเหมือนมนุษย์ ตั้งแต่เอวลงไปมีลักษณะอย่างนก สามารถบินได้
57. Harison: หัวหน้าเผ่าแห่งอาณาจักรฟุคินัน
58. Headman: นักรบที่ใช้อาวุธที่มีอในการต่อสู้
59. Heaven: สวรรค์
60. Heaven Knight: อัศวินแห่งสวรรค์ มีลักษณะเป็นอัศวินสวมเกราะ มักมีปีก
61. Hell: นรก
62. Holy: สิ่งที่เกี่ยวข้องกับความศักดิ์สิทธิ์ / อารักขเทวดาประจำตัวเจ้าหญิงแห่งอาณาจักรแอนดิซอง
63. Hospitalier: อัศวินผู้พิทักษ์ผู้ยากไร้และเจ็บไข้ ตลอดจนสิ่งที่มีความเกี่ยวข้องด้วย
64. Hourig: ชายผู้ใช้เวทย์ไฟ แต่งกายด้วยชุดคลุมสีแดง
65. Hunter: นักล่า
66. Hydra: มังกรชนิดหนึ่งรูปร่างคล้ายงู มีหลายหัว แต่ไม่มีปีก
67. Ishan: บุตรชายของนางเนอรัมมอร์ เป็นประกาศก
68. Jezebel: มหาราชินีองค์แรกแห่งราชวงศ์ Jezebel
69. Jormungand: มังกรทะเลขนาดใหญ่ของแอนดิซอง มีรูปร่างลำตัวยาวเหมือนงูทะเลยักษ์
70. Jury: ลูกขุน
71. Jutsu: กระบวนท่า หรือวิชาลับต่างๆ

72. Kame: คำที่มีความหมายถึงสัตว์ประเภทเต่า
73. King: พระราชา
74. Kingdom: อาณาจักร คำนี้ไม่ใช่ N[King]
75. Kinnaree: กินรี
76. Kirin: กิเลน สัตว์ที่มีลักษณะคล้ายม้าและมังกร
77. Kobold: สิ่งมีชีวิตประเภทสุนัข หรือมีลักษณะประกอบแบบสุนัข
78. Lazal: เมืองแห่งทะเลทราย เป็นศัตรูกับอาณาจักร Zalom
79. Lecherous: ปีกาที่แบ่งภาคมาจากบาปแห่งกิเลสตัณหา
80. Leo: สัตว์ประเภทสิงโต
81. Lion: สัตว์ประเภทสิงโต
82. Luciana: นางเงือกคนหนึ่ง
83. Ludwig : ดุ๊กผู้ปกครอง Soprano แคว้นภาคกลาง
84. Magamouth: สิ่งมีชีวิตประเภทปลาฉลาม มีครีบ หาง และเขี้ยว
85. Marsillio: ชื่อของพระระดับ Cardinal ของแอนดริซง
86. Martin: แม่ทัพแห่งกองทัพศาสนจักรศักดิ์สิทธิ์
87. Marvin: ตัวเอกจากชุด 4 Nagas
88. Masticore: สัตว์ประหลาดที่มีส่วนลำตัวเป็นสิงโต และหางอาจมีลักษณะคล้ายของแมงป่อง
89. Medusa: สตรีผู้มีเส้นผมเป็นงูอยู่บนศีรษะ
90. Megalasta: สัตว์ประหลาดรูปร่างเหมือนวาฬ บินได้
91. Mermage: จอมเวทย์น้ำ มักมีครึ่งบนเป็นมนุษย์ ครึ่งล่างเป็นปลา
92. Mermaid: นางเงือก ครึ่งบนเป็นหญิงสาว ครึ่งล่างเป็นปลา
93. Merman: อมนุษย์น้ำเพศชาย มีร่างกายเหมือนสัตว์ทะเล
94. Minotaur: สัตว์ประหลาดครึ่งคนครึ่งวัวกระทิง
95. Moha: สัตว์ประเภทนก รูปร่างคล้ายนกกระจอกเทศ
96. Naga: สิ่งมีชีวิตประเภทนาค เหมือนงูขนาดยักษ์ ลำตัวยาว อาจมีศีรษะมากกว่าหนึ่ง
97. Necromancer: ผู้ใช้ศาสตร์มืดด้วยการฟื้นชีวิตจากความตาย
98. Nerimor: ราชนิแห่งอาณาจักรซาโลม
99. Nevaran: Wyvern ชาติลุม มีปีกใหญ่โต โปร่งแสง
100. Nightmare: ม้าปีศาจ มักมีไฟลุกอยู่ด้านหลังหรือตามร่างกาย ผู้ที่ขี่ม้าปีศาจ หรือสิ่งที่เกี่ยวข้องกับฝันร้าย
101. Ninja: สายลับ มักปกปิดหน้าตาและใช้ดาวกระจายเป็นอาวุธ, เผ่า 
102. Oinin: นินจาสายลับหน่วยลาดตระเวนนินจา
103. Paladin: อัศวินศักดิ์สิทธิ์สมชุดเกราะ มีความสามารถทางเวทย์มนตร์
104. Panda: สัตว์ประเภทหมี มีจุดเด่นที่หัวมีขนสีขาว ยกเว้นขอบตา-หูมีขนสีดำ
105. Pecca: Sin บาป ปีกาจากนรก

- 106.Pegasus: ม้ามีปีกสามารถบินได้
- 107.Penguin: สิ่งมีชีวิตประเภทนกเพนกวิน
- 108.Penguin Baby: ลูกนกเพนกวิน
- 109.Phoenix: นกไฟที่มีเปลวเพลิงลุกไหม้อยู่ตามร่างกาย
- 110.Pistol: อาวุธประเภทปืน
- 111.Pope: พระสันตะปาปา
- 112.Poseidon: เทพเจ้าแห่งท้องทะเลตามตำนานกรีก
- 113.Porta: ประตู ทางเชื่อมต่อ
- 114.Prophet: ประกาศก ขณะเดินทางที่ติดตาม สิ่งของที่เกี่ยวข้องกับประกาศก
- 115.Priest: พระ
- 116.Princess: เจ้าหญิง
- 117.Pyromancer: จอมเวทย์ไฟ
- 118.Python: มังกรธาตุดินขนาดใหญ่ มีสองหัว
- 119.Queen: พระราชินี
- 120.Rat: สัตว์ประเภทหนู ขนาดเล็ก มีหูและหาง
- 121.Rebecca's Dragon: มังกรที่ถูกเลี้ยงดูโดย Rebecca (ตัวละครในชุด Dragonology 2)
- 122.Redgriff: กองทัพปลดปล่อย
- 123.Regina: เจ้าหญิงแห่งอาณาจักรฟีเลเชีย
- 124.Saint: นักบุญ
- 125.Salamandera: มังกรไฟขนาดใหญ่ของชาโลม มีปีกสี่ปีก และมีหางยาว
- 126.Samurai: นักดาบที่ใช้ดาบนำในการต่อสู้
- 127.Scorpion: แมงป่อง
- 128.Seraph: เทวดาซึ่งมี 6 ปีก
- 129.Shining Rat: หนูธาตุแสง ตัวสีขาวมีขนหน้าอกสีทอง
- 130.ShinShin: สัตว์สี่ขา ขนปุยสีขาว ปลายหางเปล่งแสงได้
- 131.Sigmund: ราชาแห่งอาณาจักรฟีเลเชีย
- 132.Squirrel: สิ่งมีชีวิตรูปร่างคล้ายกระรอก
- 133.St.: นักบุญ
- 134.Succubus: ปีศาจสาว รูปร่างคล้ายหญิงสาวแต่มีสิ่งบ่งชี้ว่าไม่ใช่มนุษย์
- 135.Swan: สัตว์ประเภทหงส์ นกที่มีขนส่วนใหญ่สีขาว ขาวยาว
- 136.Templar: นักรบศักดิ์สิทธิ์ผู้คอยทำนุบำรุงศาสนจักร ปกป้องความเชื่อ
- 137.Thaliwilya: เทพหรือนักรบมังกรที่อยู่ในตำนาน
- 138.The Angel of Order: เทวดามีปีก มักมีหอกประจำกายอยู่ด้วย
- 139.Therion: สิ่งมีชีวิตรูปร่างประหลาดมักมีสี่เท้า รูปร่างดูร้ายและแปลกพิสดารกว่าสัตว์ทั่วไป

- 140.Thor: เทพเจ้าองค์หนึ่ง ควบคุมสายฟ้าได้และมีก้อนเป็นอาวุธ
- 141.Tiger: สัตว์ประเภทเสือ ส่วนใหญ่มีขนสีส้ม-ทอง และมีลายดำพาดตลอด
- 142.Tiger Centaur: สิ่งมีชีวิตที่มีครึ่งท่อนล่างเป็นม้าหรือสัตว์สี่เท้าอื่น ๆ ขณะที่ครึ่งบนเป็นเสือ
- 143.Tortoise: สัตว์ประเภทเต่า ที่หลังมีกระดองแข็ง
- 144.Trident: อาวุธประเภทสามง่าม
- 145.Turtle: สัตว์ประเภทเต่า ที่หลังมีกระดองแข็ง
- 146.Unicorn: ม้ามีเขาแหลมกลางหน้าผาก
- 147.Union: สิ่งที่มีลักษณะเป็นคู่ หรือมากกว่า
- 148.Valkyrie: นักรบหญิงใส่ชุดเกราะ มีอาวุธแตกต่างกันไปตามความสามารถของแต่ละคน
- 149.Vampire: ปีศาจดูดเลือด มักปรากฏภายในชุดคลุมดำ
- 150.Veronica: นักรบหญิงแห่งอาณาจักรฟีเลเซีย สามารถขี้นิกอร์นได้อย่างเชี่ยวชาญ
- 151.Vioria: จอมเวทย์สตรีแห่งแอนดิซองค์
- 152.Viper: สัตว์ประเภทงู หรือ มีลักษณะประกอบแบบงู
- 153.Wanaan: น้องสาวของหัวหน้าเผ่าแห่งอาณาจักรฟูคินัน
- 154.Werecat: มนุษย์แมว
- 155.Werewolf: มนุษย์หมาป่า
- 156.Wilhelm: ดยุกผู้ปกครอง Soprano แคว้นทางเหนือ
- 157.Wiseman: จอมเวทนักปราชญ์ผู้ปราชญ์เปรี๊ยะ
- 158.Witch: แม่มด จอมเวทย์เพศหญิง
- 159.Wizmage: จอมเวทผู้แต่งกายเยี่ยงพ่อมดแม่มด
- 160.Wolf: สัตว์ประเภทหมาป่า สัตว์ป่าดุร้ายที่มีลักษณะคล้ายสุนัข
- 161.Wyvern: มังกรชนิดหนึ่ง ปีกกว้างมาก แต่ไม่มีแขน
- 162.Xerxes: จอมเวทย์มาร์ผู้ใช้ความตาย แต่งกายด้วยชุดสีดำ
- 163.Yggdrasil: ต้นไม้แห่งชีวิตของฟูคินัน มีขนาดใหญ่โตมาก
- 164.Zadin: กษัตริย์แห่งซาโลม มักสวมเกราะสีแดง และถือกระบองประจำตัว
- 165.Zalom: อาณาจักรแห่งเพลิงในทะเลทราย
- 166.Zechariah Marvin: ตัวเอกจากชุด 4 Nagas

### Opponent / ฝ่ายตรงข้าม

ผู้เล่นฝ่ายตรงข้าม

Paste on Arena Zone (PA)

ประเภทของ Mystic Card ที่กำหนดเป้าหมายบนสนาม ส่งผลโดยรวมในสนาม

Paste on Mystic Card (PM)

ประเภทของ Mystic Card ที่กำหนดเป้าหมายบน Mystic Card และติดอยู่บน Mystic Card เป้าหมายนั้น

Paste on Seal (PS)

ประเภทของ Mystic Card ที่กำหนดเป้าหมายบน Seal และติดอยู่บน Seal เป้าหมายนั้น



### Progress

คือความสามารถอย่างหนึ่งที่ไม่ใช่ Skill และ/หรือ Ability เป็นการนำการ์ดที่ถูก Progress ที่ระบุไว้ใน Progress Box ของการ์ดที่จะทำการ Progress ออกจากเกมในช่วงเข้าสู่ Subturn โจมตีของเจ้าของการ์ดนั้น ๆ และร้าย การ์ดที่ทำการ Progress เข้ามาในสนามจากมือหรือกองการ์ดโดยไม่ต้องจ่าย Mp ค่าร้าย การ์ดที่ทำการ Progress จะได้รับ Skill และ/หรือ Ability เพิ่มขึ้นจาก Text Box ปกติตามที่ระบุไว้ใน Progress Box โดยผู้เล่นที่ทำการ Progress สำเร็จจะต้องข้าม Draw Step ใน Subturn นั้นไปโดยไม่ได้จับการ์ด และผู้เล่นสามารถทำการ Progress การ์ดได้ Subturn ละ 1 ใบ การ Progress จะทำได้โดยการเข้าสู่ Subturn โจมตีตามลำดับการผ่าน Turn ตามปกติเท่านั้น ใน Subturn โจมตีแรกของผู้เล่นแต่ละคน การ์ดจะไม่สามารถทำการ Progress ได้

### Protect / การป้องกัน

การป้องกันการตกเป็นเป้าหมายและผลของสิ่งที่มีน Protect ส่วนสิ่งที่มีน Protect ที่ติดอยู่ก่อนหน้าการ Protect จะยังคงทำงานอยู่ตามปกติ

### Purified / รักษา Curse

การทำให้ Effect ของ Curse หายไป

### Random

1. การเลือกสุ่มสิ่งที่กำหนด โดยฝ่ายตรงข้ามของสิ่งที่กำหนดเป็นผู้สุ่มเสมอ นอกจากจะมี Effect ระบุว่าให้ผู้อื่นเป็นผู้เลือกสุ่ม
2. ถ้า Effect ไม่ได้ระบุว่าให้สุ่ม Seal หรือ Mystic Card แต่สามารถสุ่มได้ทั้งสองอย่าง เช่นการสุ่มการ์ดในมือ หรือสุ่มการ์ดจากกองการ์ด ให้ผู้สุ่มเลือกว่าจะสุ่ม Seal หรือ Mystic Card แล้วค่อยทำการสุ่ม
3. แม้ผู้สุ่มทราบอยู่แล้วว่าการ์ดที่สุ่มเป็นอะไร เช่นการ์ดในสนามกลับเข้ากองการ์ด แต่กลายเป็นกองที่มีการ์ดเหลือเพียงใบเดียว และกำลังถูกสุ่ม ก็ถือว่าเป็นการสุ่มที่ถูกต้อง ตราบใดที่ผู้สุ่มไม่เห็นหน้าการ์ดของการ์ดที่ถูกสุ่ม

### Reduce

การลดค่าหรือจำนวนในสิ่งที่ได้ระบุเอาไว้

### Reflection

ไม่ใช่ Skill และ/หรือ Ability เป็นการวางการ์ดที่มีสัญลักษณ์ Reflection ข้างหลังชื่อ ไว้ข้าง Deck ในสภาพหงายหน้า ตั้งแต่ตอนเริ่มเกม เพื่อเป็นการเปลี่ยนแปลงส่วนประกอบของการ์ดที่กำหนดให้เหมือนกับการ์ดที่มีสัญลักษณ์ Reflection นี้ ทำให้สามารถใส่การ์ดที่ถูกห้ามนำมาใช้ลงใน Deck ได้

### Remove

นำการ์ดที่ถูก Remove ไปไว้ยัง Remove Zone

### Sacrifice

การที่เราทำลาย (Destroy) Card ของเราในสนาม โดยเราต้องควบคุม Card นั้นอยู่ด้วย การ Sacrifice เป็นการสังเวยผู้เล่น

### Seal card

การ์ดหลักของเกม ใช้ในการ โจมตีและป้องกัน

Shade of <ชื่อ Seal> or Shade of N<> or Shade of <Type> or Shade of <Element> or Shade of <ประเภทของ Mystic Card> or Shade of <ชุดของการ์ด>

เป็นส่วนประกอบของการ์ด การ์ดที่มี Shade of นี้จะได้รับสภาพเป็นการ์ดที่มีชื่อ, N<>, เผ่าพันธุ์, ธาตุ, ประเภทของ Mystic Card หรือ ชุดของการ์ด ที่ระบุไว้ข้างหลัง แม้การ์ดที่มี Shade of นี้จะอยู่ใน Zone ใดๆก็ตาม และแม้จะเป็น Seal ไบรอนรวมร่างด้วย

#### Shrine / วิหาร

Seal Card หรือ Mystic Card ที่หมดสภาพหรือถูกทำลายจะตกลงมาที่ Shrine

#### Shuffle

การทำให้ Library อยู่ในสภาพสุ่ม

#### Skill

ความสามารถแบบที่จะทำงานก็ต่อเมื่อเราสั่ง แบ่งออกเป็น 2 ชนิดคือ Skill แบบ Interfere และแบบที่ไม่เป็น Interfere

#### Steal

การนำสิ่งที่ระบุไปยัง Remove Zone เมื่อสิ่งที่ Steal ออกจากสนามให้นำสิ่งที่ถูก Steal กลับเข้ามาในเกมส์โดยให้เจ้าของนำกลับขึ้นมือ ผลจากการ Steal ยังคงส่งผลกับสิ่งที่ ถูก Remove แม้อยู่ใน Remove Zone

#### Subturn

ส่วนย่อยของ Turn มี 2 ช่วงคือ Subturn โจมตีและ Subturn ป้องกัน เมื่อผู้เล่นคนใดคนหนึ่งอยู่ใน Subturn หนึ่งผู้เล่นที่เหลือจะอยู่ในอีก Subturn หนึ่ง

#### Support Seal / Seal ไบรอน

Seal ที่เป็นตัวรองสำหรับทำการ Combination ไม่ถือเป็น Seal ที่ทำการ Combination

#### Sp / ความเร็ว

ค่าความเร็ว เมื่อมี Effect ใดๆที่สั่งให้เทียบค่าพลังโจมตี, ป้องกัน หากค่าพลังเหล่านั้นเท่ากัน ให้เทียบที่ค่าความเร็ว Seal ที่มีค่าความเร็วน้อยกว่า ถือว่าค่าพลังนั้นๆน้อยกว่า

#### Target / เป้าหมาย

การกำหนดเป้าหมาย หากทำการกำหนดแล้วเป้าหมายไม่ถูกต้อง ให้หาเป้าหมายใหม่ โดยเป้าหมายนั้นๆต้องสามารถกระทำตามเงื่อนไขของ Effect ที่จะเกิดขึ้นเว้นแต่ในกรณีเป้าหมายเป็น Library ในการนำการ์ดเปลี่ยน Zone จาก Library

การกำหนดการ์ดใน Hand Zone เป็นเป้าหมาย ผู้เล่นจะต้องประกาศชื่อ และแสดงการ์ดใน Hand Zone นั้น ให้ผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามดูด้วย และหากทำการกำหนดแล้วเป้าหมายไม่ถูกต้อง หรือเป้าหมายนั้นๆ ไม่สามารถกระทำตาม Effect ที่จะเกิดขึ้น จะไม่สามารถหาเป้าหมายใหม่ได้อีก

#### Timestamp

การคิด Effect ที่ทำงานซ้ำซ้อนกัน โดยยึดหลักที่ว่า Effect ที่เกิดทีหลัง จะทับ Effect ที่เกิดก่อนมัน

#### Triple combination

การนำ Seal 3 ไบรอนรวมร่างกัน หรือนำ Seal ที่ Double Combination อยู่มารวมกับ Seal อีก 1 ไบรอนทำให้เกิดทำหรือ/และ Skill ขึ้น การทำ Triple Combination จะต้อง มี Main Seal 1 ไบรอน Support Seal 2 ไบรอน

### Twinkling

- คือการใช้ Skill บนมือ ผู้เล่นต้องนำการ์ดที่ Twinkling ออกจากเกมจากมือ หรือทิ้งการ์ดนั้นจากมือลง Shrine
- โดยการ์ดที่ถูก Twinkling ไปนั้นไม่สามารถถูกฝ่ายตรงข้ามหรือผลจากการ์ดของฝ่ายตรงข้ามของการ์ดนั้นนำออกจาก Shrine ได้
- ผลจากความสามารถนี้ส่งผลทำให้ผู้เล่นที่ไม่สามารถนำออกจาก Shrine ได้ ฉะนั้นต่อให้การ์ดที่ถูก Twinkling ไปนั้นถูกยกเลิก Skill ก็ยังไม่สามารถถูกนำออกจาก Shrine โดยฝ่ายตรงข้ามหรือผลจากการ์ดของฝ่ายตรงข้ามของการ์ดนั้นได้

### Vanish

- เป็น Ability ที่จะทำงานเมื่อ Seal ที่มี Ability นี้กลายเป็น Inactive Seal โดยให้ผู้เล่นที่เป็นเจ้าของ Seal นั้นทำการ Remove Seal ที่มี Ability ออกจากเกมตามเวลาที่กำหนดไว้ และเมื่อครบกำหนดก็นำ Seal นั้นกลับเข้ามาในสนาม โดย Ability นี้จะยังคงทำงานแม้อยู่ใน Remove Zone
- หากไม่มี Seal ใบบนฝ่ายเราในสนาม Ability นี้จะไม่ทำงาน และเมื่อ Seal ที่มี Ability นี้อยู่ในสภาพ Seal ที่แพ้การต่อสู้ Ability นี้จะไม่ทำงาน

### When / เมื่อ

ถ้าอยู่ที่หน้าประโยค จะเป็นคำที่บอกว่าเป็น Trigger Ability โดย Trigger Ability จะให้ผลตามเงื่อนไขของ เมื่อ ถ้าอยู่ที่ท้ายประโยค หน้าเงื่อนไขการรวมร่าง จะเป็นคำที่บอกว่าเป็นเงื่อนไขการรวมร่าง

### While / ขณะที่

เป็นคำที่บอกว่าเป็น Continuous Ability โดย Continuous Ability จะให้ผลตามเงื่อนไขของ ขณะที่

### X

ค่าตัวแปรทางคณิตศาสตร์ใน Summoner Master เป็นไปได้ในรูปแบบของจำนวนเต็มศูนย์ และจำนวนเต็มบวก ตั้งแต่ 0 – limit of infinite และประโยคแวดล้อมที่อ้างอิงถึง

### Zone

Zone แบ่งเป็น 5 Zone คือ 1.Library 2.Hand Zone 3.Arena Zone 4.Shrine 5.Remove Zone

### การนำ

คือการนำสิ่งที่กำหนดจากบริบทใดบริบทหนึ่งไปยังบริบทอื่น ซึ่งอาจอยู่ใน Zone เดียวกันหรือต่าง Zone กันก็ได้ และมีการกำหนดเป้าหมายที่จะนำไปโดยเป้าหมายที่กำหนดนั้นจะเป็นบริบทชนิดเดียวหรือคนละชนิดกับบริบทเดิมก็ได้

### การย้าย

คือการย้ายสิ่งที่กำหนดจากบริบทใดบริบทหนึ่งไปยังบริบทอื่น ซึ่งต้องอยู่ใน Zone เดียวกัน และมีการกำหนดเป้าหมายที่จะย้ายไปโดยเป้าหมายที่กำหนดต้องเป็นบริบทชนิดเดียวกับบริบทเดิม

### ค่าพลังปกติ

คือค่าพลังที่ระบุไว้บนการ์ด โดยไม่ได้รับการเปลี่ยนแปลงโดย Effect ใดๆ

### งานนอกสั่ง

การจัดการที่ผู้เล่นต้องกระทำเพื่อให้ Effect สมบูรณ์แต่ไม่ระบุให้ทำใน Effect อย่างชัดเจน เช่น การกำหนดเป้าหมายของ Skill ที่ไม่ได้ระบุเป้าหมายโดย Effect ของมันเอง

**จนจบ Subturn**

Effect ส่งผลที่ Seal

**โจมตีข้ามไปยัง Df Line**

การที่ Seal มีความสามารถหรือได้รับ Effect ใด ๆ ที่ส่งผลให้ผู้เล่นสามารถกำหนดเป้าหมายการโจมตีให้กับ Seal นั้น ๆ ไปยัง Seal ที่อยู่ใน Df Line ได้แม้จะมี Seal ใบบนอยู่ใน At Line ฝ่าย Seal เป้าหมายนั้น และการโจมตีนั้นต้องมีเป้าหมายไปที่ Seal ที่อยู่ใน Df Line โดยต้องมี Seal ใบบนฝ่าย Seal เป้าหมายนั้นอยู่ใน At Line ด้วย

**ทุกใบ**

มีความหมายแตกต่างกันเป็นสองกรณี

**1. คำว่าทุกใบใน Trigger Ability**

มีความหมายต่อเนื่องกันในรูปแบบของ “หรือ” หรือ “และ” แล้วแต่บริบทที่ส่งผลนั้นๆ หากบริบทใดๆ อ้างอิงให้ผู้เล่นหรือการ์ด ให้เกิดการกระทำใดๆ หรือ Effect ใดๆ ต่อการ์ดทุกใบในสนาม การกระทำ หรือ Effect ที่เกิดขึ้นได้ต้องเกิดขึ้น หากแต่มี Effect อื่นใดทำให้การ์ดบางใบไม่เป็นไปตามนั้น ให้ถือว่าเป็นที่ยอมรับให้เลือก และทำงานต่อไปได้ แม้ว่าการกระทำ หรือ Effect นั้นๆ จะทำงานกับการ์ดบางใบ

**2. คำว่าทุกใบใน Continuous Ability**

มีความหมายต่อเนื่องกันในรูปแบบของ “หรือ” หรือ “และ” แล้วแต่บริบทที่ส่งผลนั้นๆ หากบริบทใดๆ อ้างอิงให้ผู้เล่นหรือการ์ด ให้เกิดการกระทำใดๆ หรือ Effect ใดๆ ต่อการ์ดทุกใบในสนาม การกระทำ หรือ Effect ที่เกิดขึ้นได้ต้องเกิดขึ้น หากแต่มี Effect อื่นใดทำให้การ์ดบางใบ หรือการ์ดทุกใบไม่เป็นไปตามนั้น ให้ถือว่าเป็นที่ยอมรับให้เลือก และทำงานต่อไปได้ แม้ว่าการกระทำ หรือ Effect นั้นๆ จะทำงานกับการ์ดบางใบ หรือการ์ดทุกใบไม่ได้ก็ตาม

**นับว่าผ่านไป 1 Turn**

เป็น effect ที่ทำให้การ์ดใบนั้นผ่าน End of Subturn Step ของเรา, Check Up Step ของฝ่ายตรงข้าม, End of Subturn Step ของฝ่ายตรงข้าม และ Check up Step ของเรา เท่านั้น

**นับว่าผ่านไป X Turn**

ถ้า X ไม่ใช่ 0 การนับว่าผ่านไป X Turn จะเป็น effect ที่ทำให้การ์ดใบนั้นผ่าน End of Subturn Step ของเรา, Check Up Step ของฝ่ายตรงข้าม, End of Subturn Step ของฝ่ายตรงข้าม และ Check up Step ของเราเพียง 1 รอบเท่านั้น จากนั้นการ์ดจะนับ Turn ลดลงอีก X-1 Turn

**ใน Subturn นี้ / ใน Turn นี้**

หมายถึงผลที่ทำงานบนการ์ดเป็นระยะเวลา 1 Subturn / 1 Turn ตามลำดับ โดยระยะเวลานี้จะนับลดลงเมื่อการผ่าน Turn เกิดขึ้นตามปกติเท่านั้น (ไม่ได้เกิดจากผลของการ์ด)

**ผู้ควบคุม**

จะไม่มีการใช้คำนี้อีกแล้ว การ์ดที่มีคำนี้อยู่ใน Text จะถูกประกาศแก้ไข Text

**ผู้ใช้ Skill**

จะไม่มีการใช้คำนี้อีกแล้ว การ์ดที่มีคำนี้อยู่ใน Text จะถูกประกาศแก้ไข Text

**ผู้ร้าย**

หากใน Text ของการ์ดใบหนึ่งระบุถึง ผู้ร้าย นั้นหมายถึงผู้เล่นที่เป็นเจ้าของการ์ดใบนั้น แม้จะควบคุมหรือไม่ได้ควบคุมการ์ดใบนั้นก็ตาม หรือมีนิยามเหมือนคำว่า “เรา”

**ฝ่ายตรงข้าม**

หากใน Text ของการ์ดใบหนึ่งระบุถึง ฝ่ายตรงข้าม นั้นหมายถึงผู้เล่นทุกคนที่ไม่ใช่เจ้าของการ์ดใบนั้น

**เรา**

หากใน Text ของการ์ดใบหนึ่งระบุถึง เรา นั้นหมายถึงผู้เล่นที่เป็นเจ้าของการ์ดใบนั้น แม้จะควบคุมหรือไม่ได้ควบคุมการ์ดใบนั้นก็ตาม

**และ**

ตัวเชื่อมบริบทใดๆ ที่ต้องเป็นจริงทั้งสองฝั่ง เพื่อให้ความความจริงทั้งหมดเป็นจริง

**และ/หรือ**

ตัวเชื่อมบริบทใดๆ ที่จะมีค่าความจริงเป็นจริงเมื่อฝั่งใดฝั่งหนึ่งเป็นจริง หรือทั้งสองฝั่งเป็นจริง

**สลับค่าพลัง X กับ Y (เมื่อ X และ Y คือค่าพลังใดๆ)**

เป็นการสลับค่าพลังของ X และ Y โดยผลที่ทำให้ X เปลี่ยนแปลงจะไปเปลี่ยนแปลง Y และผลที่ทำให้ Y เปลี่ยนแปลงจะไปเปลี่ยนแปลง X แทน

**หรือ**

ตัวเชื่อมบริบทใดๆ ที่ต้องเป็นจริงแค่ฝั่งใดฝั่งหนึ่ง เพื่อให้ความความจริงทั้งหมดเป็นจริง

**Ability “เมื่อ Steal สำเร็จ”**

เป็น Ability ที่จะทำงานเมื่อ Seal ไปยัง Remove Zone สำเร็จ โดยการ Steal

**Ability “เมื่อเข้ามาในสนาม”**

เป็น Ability ที่จะทำงานเมื่อสิ่งที่กำหนดใน Ability ได้เข้ามาในสนาม โดย Ability นี้จะทำงานในช่วง 610.11.3

**Ability “เมื่อตก Shrine จากกองการ์ด”**

เป็น Ability ที่จะทำงานเมื่อสิ่งที่กำหนดใน Ability ได้ตก Shrine จากกองการ์ด โดย Ability นี้จะทำงานในช่วง 703.8

**Ability “ยกเลิก Curse”**

เป็น Ability ที่ส่งผลให้ Seal ใดๆ ยกเลิกผลของ Curse ทุกชนิด

**Ability “ยกเลิก X Curse”**

เป็น Ability ที่ส่งผลให้ Seal ที่มี Ability นี้ยกเลิกผลของ Curse ที่ระบุไว้เท่านั้น

“...”

ประโยคหรือวลีที่ส่งผลแล้วแต่บริบทนั้นๆ สามารถเปลี่ยนแปลงได้



ความสามารถนี้ เมื่ออยู่ในการ์ดใดๆ จะมีความหมายแทน Text ชื่อของการ์ดนั้น ๆ หรือใช้แทนตัวการ์ดใบนั้น ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับบริบทที่กำหนดไว้ใน Text การ์ด

## Regeneration

คือความสามารถอย่างหนึ่งที่ไม่ใช่ Skill และ/หรือ Ability เป็นเงื่อนไขการได้รับความสามารถพิเศษ ทำให้ Seal ในสนามที่มี Growth Box สามารถสั่ง Regeneration ได้ โดยการนำการ์ดที่ระบุไว้ในเงื่อนไขการ Growth ออกจากเกมในช่วงเข้าสู่ Subturn โจมตีของเจ้าของ Seal นั้น ๆ และ Seal นั้นจะอยู่ในสภาพ Growth ได้รับ Skill และ/หรือ Ability เพิ่มขึ้นจาก Text Box ปกติ แต่ไม่ถือว่าการ Regeneration เป็นการ Growth และไม่ส่งผลให้เกิดการ Growth สำเร็จขึ้น โดย 1.ผู้เล่นสามารถทำการ Regeneration Seal ได้ Subturn ละ 1 ใบเท่านั้น 2. การ Regeneration จะทำได้โดยการเข้าสู่ Subturn โจมตีตามลำดับการผ่าน Turn ตามปกติเท่านั้น 3.ไม่สามารถสั่ง Seal ที่อยู่ในสภาพ Growth ให้ทำการ Regeneration อีกได้

### สามารถใช้ทำโจมตีได้ 2 ครั้งโดยจ่าย Mp ค่าโจมตีเพียงครั้งเดียว

ทำให้ Seal ที่ได้รับ Effect นี้โจมตีได้เหมือนการโจมตีหลายครั้ง คือ เมื่อโจมตีไปแล้วถ้ายังไม่ครบจำนวนที่กำหนดจะยังคงเป็น Active Seal อยู่ แล้วทำการโจมตีต่อทันทีจนกว่าจะครบจำนวนที่กำหนด โดยจะต้องเลือกตั้งแต่ตอนประกาศโจมตีว่าจะโจมตีหลายครั้งหรือไม่

### สามารถสั่งโจมตีได้อีก 1 ครั้งโดยไม่ต้องจ่าย Mp ค่าโจมตี แม้เป็น Inactive Seal

ทำให้ Seal ที่ได้รับ Effect นี้ทำการโจมตีทั่วไปได้อีกครั้ง คือ โจมตีไปแล้ว ไม่จำเป็นต้องโจมตีต่อในทันที หรือจะไม่โจมตีอีกครั้งเลยก็ได้ หลังจากโจมตีครั้งแรกไปแล้วจะเป็น Inactive Seal ตามปกติ ถ้าไม่ได้ระบุไว้ว่า “โดยไม่ต้องจ่าย Mp ค่าโจมตี” หมายความว่า การโจมตีครั้งต่อไปต้องจ่าย Mp ค่าโจมตีด้วย

### การวนซ้ำในช่วงเดียว

การ ที่ความสามารถของการ์ดส่งผลให้ตัวเองหรือการ์ดใบอื่นทำงาน เรียงกันเป็นลำดับที่ไม่รู้จบ ทำให้ไม่สามารถบอกสภาพของการ์ด, เข้าสู่ช่วงอื่นๆ และ/หรือ ดำเนินเกมต่อไปได้

### งานในสิ่ง

การจัดการที่ผู้เล่นไม่ต้องกระทำเนื่องจากการกำหนดเป้าหมายที่สมบูรณ์อยู่แล้ว โดยจะทำการกำหนดเป้าหมายทันทีแม้จะผ่านช่วงที่กำหนดเป้าหมายมาแล้วก็ตาม

### Mp ของผู้เล่น

วัตถุประสงค์ในตัวคนใน Summoner Master โดยจะจับต้องได้หรือไม่ก็ตาม ใช้สำหรับจ่าย Cost ต่างๆ หรือใช้อ้างอิงในกรณีต่างๆ กัน การที่ผู้เล่นจ่าย Mp จะทำให้ Mp ของผู้เล่นนั้นลดลง

### Mp สูงสุด (Mp Max)

คือค่าที่ระบุจำนวน Mp ที่ผู้เล่นได้รับในช่วง Mp Fill Up Step ผู้เล่นสามารถมี Mp มากกว่า Mp สูงสุดได้ หาก ค่า Mp สูงสุด ต่ำกว่า 0 ให้มีค่า Mp สูงสุดเป็น 0 แต่ถ้าภายหลังมีการเปลี่ยนแปลงค่า Mp สูงสุดให้เปลี่ยนแปลงจากค่าที่ต่ำกว่า 0 นั้น

### Lv ใน Shrine สูงสุด (Shrine Max)

คือ ค่าที่ระบุจำนวน Lv ของ Seal ใน Shrine ถ้าผู้เล่นมี Lv ของ Seal ใน Shrine รวมกันมากกว่าหรือเท่ากับ Lv ใน Shrine สูงสุด ผู้เล่นนั้นจะเป็นฝ่ายแพ้ในเกมนั้น

หากค่า Lv ใน Shrine สูงสุด ต่ำกว่า 0 ให้มีค่า Lv ใน Shrine สูงสุดเป็น 0 แต่ถ้าภายหลังมีการเปลี่ยนแปลงค่า Lv ใน Shrine สูงสุด ให้เปลี่ยนแปลงจากค่าที่ต่ำกว่า 0 นั้น

### ชื่อปกติ

คือชื่อการ์ดที่ระบุไว้บนการ์ด โดยไม่ได้รับการเปลี่ยนแปลงหรือเพิ่มเติมโดย Effect ใดๆ

### Fixed Charging / การสะสมพลังแบบจำกัด

1. เป็น Ability สะสม Fixed Charge Counter เพื่อใช้ในการสั่งการต่างๆ
2. การ์ดสามารถมี Fixed Charge Counter มากกว่าที่กำหนดไว้ใน Ability Fixed Charging ได้
3. การ์ดไม่สามารถได้รับ Fixed Charge Counter ได้โดยวิธีอื่นนอกจากผลของ Ability Fixed Charging และ Skill/Ability ของการ์ดตัวเอง
4. โดยทั่วไปการ์ดที่มี Ability Fixed Charging จะได้รับ Fixed Charge Counter ใน Check Up Step ของเจ้าของการ์ดใบนั้น
5. หากการ์ดมี Fixed Charge Counter มากกว่าหรือเท่ากับที่กำหนดไว้ใน Ability Fixed Charging การ์ดนั้นจะไม่ได้รับ Fixed Charge Counter เพิ่มใน Check Up Step ของเจ้าของการ์ดนั้น

### Fixed Charge Counter / ตัวนับการสะสมพลังแบบจำกัด

1. วัตถุประสงค์ในตัวใน Summoner Master ที่ติดอยู่กับการ์ดใบใดก็ตาม โดยจะจับต้องได้หรือไม่ก็ตาม ใช้อ้างอิงในกรณีต่างๆ กัน
2. ในการจ่าย Fixed Charge Counter เพื่อเป็น Cost ในการสั่งการใดๆ ให้ผู้ควบคุมนำ Fixed Charge Counter ออกจากการ์ดนั้น
3. การ์ดใบหนึ่งจะไม่สามารถได้รับ สูญเสีย โยกย้าย หรือถูกโยกย้าย หรือเปลี่ยนแปลงจำนวน Fixed Charge Counter บนการ์ดใบนั้นได้ไม่ว่ากรณีใดๆ นอกจากการได้รับเพิ่มจากผลของ Skill หรือ Ability ที่ระบุไว้บนการ์ดใบนั้นเอง และลดจำนวนลงจากการจ่ายค่า Cost ของ Skill หรือจากผลของ Skill หรือ Ability ของการ์ดใบนั้นเอง
4. Fixed Charged Counter ที่เกิดขึ้นแล้ว จะไม่นับว่าเป็นผลจาก Skill หรือ Ability อื่น
5. เมื่อการ์ดเปลี่ยน Zone ออกจากสนาม ให้นำ Fixed Charged Counter ทั้งหมดออกจากการ์ดนั้น

### ธาตุปกติ

ธาตุตรงสัญลักษณ์ธาตุของการ์ดนั้นเท่านั้น ไม่นับธาตุที่เกิดจาก Effect ต่างๆ

### Mp ค่าร้ายปกติ

คือ Mp ค่าร้ายที่ระบุไว้บนการ์ด โดยไม่ได้รับการเปลี่ยนแปลงหรือเพิ่มเติมโดย Effect ใดๆ

### (X/Y)

เมื่อมีคำนี้ขยายอยู่หลัง Skill หรือ Ability ของการ์ดใดๆ จะมีความหมายว่า “Ability นี้ทำงาน X ครั้งใน 1 Y” หรือ “Skill นี้สามารถใช้ได้ X ครั้งใน 1 Y”

เมื่อ X คือจำนวนครั้ง และ Y คือระยะเวลา (Subturn, Turn, Game)

### (Zone X [up] Work Y)

1. เมื่อมีคำนี้ขยายอยู่หลัง Ability ของการ์ดใดๆ จะมีความหมายว่า “ถ้ามี [S] อยู่ใน Zone ที่ระบุไว้ตั้งแต่ X ใบขึ้นไป Ability นี้จะทำงานได้เพียง Y ใบเท่านั้น” เมื่อ X คือจำนวนเต็มบวก และ Y คือจำนวนเต็มศูนย์และเต็มบวก (ถ้า Y เป็น 0 ก็แสดงว่าไม่มีใบไหนทำงานเลย)
2. เมื่อการ์ดที่มี (Zone X [up] Work Y) อยู่ใน Zone ที่ระบุไว้ตั้งแต่ X ใบขึ้นไป การ์ดที่เข้ามาใน Zone ดังกล่าวจำนวน Y ใบแรกเท่านั้นที่ Ability ยังทำงานอยู่ และจะไม่มีเปลี่ยนแปลงอีกแม้ว่า Ability ของใบนั้นจะถูก สูญเสีย-ไม่ทำงาน หรือ Seal นั้นอยู่ในสภาพ Seal ใบบอรกรวมร่าง

3. เมื่อการ์ด Y ใบที่ Ability ทำงานนั้นออกจาก Zone ที่ระบุไว้ และยังมีการ์ดที่มี Ability (Zone X [up] Work Y) เดียวกันนี้อยู่ใน Zone ที่ระบุไว้เท่ากับหรือเกินจำนวน X ให้ผู้เล่นเลือกการ์ดที่จะให้ Ability นี้ทำงานแทนใบที่ออกไป

**คำ -**

เครื่องหมายขีด “-” นี้ เมื่อแทนที่ค่าใดๆ บนการ์ด จะถือว่าการ์ดนั้นไม่มีค่านั้นอยู่ ไม่สามารถเป็นเป้าหมายของ Skill/Ability ที่ต้องใช้ ค่าที่ถูกแทนที่ด้วย “-” ได้ หรือถ้าเป้าหมายเกิดจากการสุ่ม ให้ทำการสุ่มใหม่

**(ที่ชื่อ [S] X / Y)**

1. X คือจำนวนครั้ง และ Y คือระยะเวลา (Subturn, Turn, Game)
2. เมื่อมีคำนี้ขยายอยู่หลัง Skill หรือ Ability ของการ์ดใดๆ จะมีความหมายว่า "ถ้า Skill/Ability นี้ของการ์ดที่ชื่อ [S] ทำงานสำเร็จไปแล้ว X ครั้งใน Y นี้ Skill/Ability นี้ของการ์ดที่ชื่อ [S] ทุกใบที่มีเจ้าของเดียวกับการ์ดใบที่ทำงานไปแล้ว จะไม่ทำงานอีกใน Y นี้"
3. เช่น เรามีการ์ดที่มี Ability ([S] 2 / Game) หมายความว่า "ถ้า Ability นี้ของการ์ดที่ชื่อ [S] ทำงานสำเร็จไปแล้ว 2 ครั้งใน Game นี้ Ability นี้ของการ์ดที่ชื่อ [S] ทุกใบของเราจะไม่ทำงานอีกจนจบ Game"

**Wisdom**

1. เป็น Engine ที่เปลี่ยนสภาพต่างๆ ของการ์ดให้กลายเป็นการ์ดใบอื่น
  - 1.1 ถ้าเขียนในรูปแบบ Wisdom [ขอบเขตการ Wisdom] จะทำงานบนมือก่อนการประกาศร้ายการ์ด เมื่อทำงานแล้วให้เข้าสู่ขั้นตอนประกาศร้ายการ์ดต่อทันที
  - 1.2 Wisdom ประเภทที่ทำงานก่อนการประกาศร้าย จะทำงานเมื่อเป็นการร้ายแบบปกติเท่านั้น
  - 1.3 สามารถเป็นผลจาก Skill หรือ Ability ของการ์ดได้
2. เมื่อทำงาน ผู้เล่นต้องประกาศชื่อการ์ด 1 ใบที่มีอยู่ในโลก Summoner Master จากนั้นการ์ดที่มี Engine นี้จะถือว่ามีสภาพต่างๆ เช่น Mp ค่าร้าย, Text การ์ด, ชุดของการ์ด เหมือนกับการ์ดที่ถูกประกาศ โดยยึดสภาพที่เปลี่ยนแปลงนั้นจาก SMN Oracle Wording ที่การ์ดนั้นอยู่ และถ้าเป็น Wisdom ประเภทที่ทำงานก่อนการประกาศร้าย ผู้เล่นจะต้องนำการ์ดใบเดียวกับที่ประกาศมาแสดงให้ฝ่ายตรงข้ามเห็น (อนุโลมผู้เล่นที่อายุไม่เกิน 15 ปีสามารถนำหนังสือ Summoner Master 10th Anniversary มาใช้แสดงแทนได้)
3. สามารถประกาศชื่อการ์ดได้เฉพาะการ์ดที่อยู่ในขอบเขตที่กำหนด เช่น Wisdom Mystic Card คือประกาศได้เฉพาะชื่อของ Mystic Card เท่านั้น
4. เมื่อ Wisdom ทำงานสำเร็จแล้ว การ์ดจะถือว่ามีสภาพตามใบที่ประกาศไว้จนจบเกม และจะไม่มีการเปลี่ยนแปลงแม้การ์ดนี้จะอยู่ใน Zone ใดๆ เช่น Remove Zone, Hand Zone, Shrine, Library โดยผู้เล่นสามารถจำแนกการ์ดที่เปลี่ยนแปลงไปแล้วได้โดยการทำดาหนิที่หน้า การ์ด เช่น นำกระดาษที่ไม่ใหญ่กว่าของใส่การ์ดสอดไว้หน้าการ์ดที่ประกาศ Wisdom เอาไว้ แต่ดาหนินั้นต้องไม่ทำให้ความหนาของการ์ดหรือหลังการ์ดเปลี่ยนแปลงไปจนสังเกตเห็นได้
5. ถ้าผู้เล่นร้ายการ์ดที่มี Wisdom แบบ Interfere จะประกาศชื่อการ์ดได้แต่ใบที่เป็น Interfere เท่านั้น
6. ห้ามไม่ให้ประกาศชื่อการ์ดที่ถูก Banned
7. ห้ามประกาศการ์ดที่ทำให้การ์ดในกองเกินกว่าจำนวนสูงสุดที่ใส่ได้ เช่น ในชุดการ์ดที่จัดมาแข่งขันมี Inquisition 2 ใบ เมื่อประกาศ Wisdom ว่า Inquisition จะถือว่าในชุดการ์ดที่จัดมามี Inquisition 3 ใบ ซึ่งจะถูกลบ



ปรับ Game Loss ในการแข่งขันหากถูกตรวจพบ

8. ห้ามประกาศชื่อการ์ดที่ผู้เล่นมี Mp ไม่พอร้าย
9. ห้ามประกาศชื่อการ์ดไม่สามารถร้าย, ไม่สามารถกำหนดเป้าหมาย หรือ ไม่สามารถส่งผลได้
10. ห้ามประกาศชื่อการ์ดที่มี "Wisdom"
11. ห้ามประกาศการ์ดที่มีสัญลักษณ์ [พิราบเพลิง] อยู่หน้าชื่อ

#### Fixed Mp

หมายถึง Mp Cost ที่ไม่สามารถถูกเปลี่ยนแปลงได้โดย Effect ใดๆ ก็ตาม เช่น Skill มี (Fixed Mp 2) หมายความว่า Skill นี้ต้องจ่าย Mp 2 แน่นอน ไม่มีทางเพิ่มหรือลดลงได้ แม้ว่าจะมี Effect ที่ทำให้ Mp ค่าใช้ Skill ของ Seal นี้ลดลง 1 ก็ตาม

#### อยู่ในสภาพ <ทำรวมร่าง>

คือ Effect ที่ส่งผลกับ Seal ที่ไม่ได้รวมร่างกับ Seal ใบอื่นอยู่ ให้นำว่าอยู่ในสภาพ <ทำรวมร่าง> ที่กำหนดตามจำนวนการ์ดที่ชื่อไม่ซ้ำกัน

รูปแบบการนับจำนวนการ์ด ถ้าการ์ดที่ระบุไว้มีชื่อซ้ำกัน ให้นำเป็น 1 แทน

#### เงื่อนไข (Condition)

- ใช้เพื่อบอกเงื่อนไขการทำงานของ Skill และ Ability ที่ระบุไว้ ซึ่งจะมีรูปแบบดังนี้

เงื่อนไข: <เงื่อนไขการทำงาน>

Skill และ/หรือ Ability ที่มีเงื่อนไขการทำงานตามที่ระบุไว้หลังคำว่า "เงื่อนไข"

- เฉพาะการ์ดที่ผู้เล่นเป็นเจ้าของ (โดยปกติ ไม่ใช่โดยผลของการ์ด) เท่านั้นจึงจะนำมาพิจารณา <เงื่อนไขการทำงาน> คย.การ์ดที่ Control มาจากฝ่ายตรงข้ามจะไม่นำมาพิจารณา <เงื่อนไขการทำงาน>

#### Weak Touch

ขณะที่ Seal ที่มี Weak Touch เทียบค่าพลังจากการต่อสู้ ถ้า Seal ที่ต่อสู้ด้วยมีผลใดๆ ที่ทำให้ค่าพลังเพิ่มขึ้น ("บวก", "คูณ" หรือ "เท่ากับค่าพลังที่มากกว่าที่อยู่ในการ์ด") จะไม่เอาผลนั้นมาคิด ให้ใช้ค่าพลังเปล่าๆ มาใช้คิดตอนเทียบค่าพลัง ไม่ว่าจะผลนั้นจะเกิดจาก Skill หรือ Ability จาก Seal หรือ Mystic Card ก็ตาม

ได้รับ <Skill/Ability> ของการ์ดใบอื่น

- คือการทำให้การ์ดใบหนึ่งได้รับ <Skill/Ability> เหมือนกับของการ์ดอีกใบหนึ่งเพิ่มขึ้นมา
- การ์ดเจ้าของ <Skill/Ability> และการ์ดที่ได้รับ จะต้องชื่อการ์ดคนละชื่อกัน
- ใน <Skill/Ability> ที่ได้รับมา ถ้ามีชื่อการ์ดเจ้าของ <Skill/Ability> เดิมอยู่ จะถูกให้กลายเป็นชื่อการ์ดที่ได้รับแทน รวมทั้งในส่วนของขยชของ <Skill/Ability> ด้วย

#### Control

- เป็น Effect ชนิดหนึ่ง ซึ่งจะทำให้การ์ดที่โดน Effect นี้ ถูกเปลี่ยนเจ้าของการ์ดจากผู้เล่นหนึ่งไปเป็นผู้เล่นอีกคนหนึ่ง

- การ์ดที่ถูก Control จะถูกเปลี่ยนเจ้าของ ไปเป็นเจ้าของการ์ดใบที่ใช้ Control
- Control จะไม่ส่งผลกับการ์ดใบที่เราเป็นเจ้าของอยู่แล้ว ทำให้เราใช้ Control กับการ์ดของเราเองไม่ได้
- การ์ด ที่ถูก Control จะถูกย้ายไปอยู่ในสนามฝ่ายเจ้าของใหม่ ถ้าเป็น Seal จะอยู่ใน Line เดียวกับที่ Seal นั้นเคยอยู่ก่อนโดน Control (ไม่นับว่าเป็นการกำหนด Line)
- หาก Seal ที่รวมร่างอยู่โดน Control ก็จะย้ายฝ่ายไปทั้งในสภาพรวมร่าง และหาก Seal นั้น โดน Effect ให้แยก

ร่าง เช่น Thunder Bolt จะมีเฉพาะใบหลักเท่านั้นที่โดน Control อยู่ โดยใบรองรวมร่างจะย้ายกลับไปสำเนาฝ่ายเจ้าของเดิม โดยอยู่ใน Line เดียวกับใบหลัก (ไม่นับว่าเป็นการกำหนด Line)

- ถ้า Effect Control หายไปการ์ดจะกลับไปสำเนาฝ่ายเจ้าของเดิม ใน Line เดียวกับที่ Seal นั้นเคยอยู่ก่อนหมด Effect
- Skill และ Ability ของการ์ดที่ถูก Control ที่ส่งผลให้เจ้าของ ก็จะไปส่งผลให้เจ้าของใหม่แทน รวมทั้งให้เจ้าของใหม่เลือกการทำงานด้วย
- Seal ที่ถูก Control จะไม่สามารถถูกสั่งให้รวมร่าง/แยกร่าง และใช้เป็นใบรองรวมร่างได้
- การ์ดที่ถูก Control ไม่สามารถถูก Sacrifice ได้
- การ์ดที่ถูก Control ไม่สามารถถูกใช้เป็น Seal เงื่อนไขการ Growth/Regeneration ได้
- การ์ดที่ถูก Control ไม่สามารถถูกใช้เป็นการ์ดที่ถูก Progress ได้
- Control เป็น Effect ที่เกิดกับการ์ด สามารถทำให้หายไปด้วยการ "ยกเลิก" ได้
- การ์ดที่กำลังถูกสั่งการอยู่ ถ้าการ์ดนั้นเกิดการเปลี่ยนเจ้าของขึ้น ให้ออกจากคำสั่งการนั้นทันที
- การ์ดที่ถูก Control อยู่แล้ว จะไม่เป็นเป้าหมายของ Effect Control อื่นๆ อีก
- ถ้าการ์ดที่ถูก Control ออกจากสนามไปยัง Zone อื่น ให้ไปยัง Zone นั้นของเจ้าของเดิม
- การ์ดที่ถูก Control จะไม่นับเป็นส่วนหนึ่งของการ์ดในกอง การ์ดใน Deck และในเงื่อนไข (Condition)

#### Wake Up / Wake Up <เงื่อนไข>

- Wake Up จะทำงาน "เมื่อเข้าสู่ Main Step ของเจ้าของการ์ดที่มีความสามารถ Wake Up" โดยจะส่งผลให้ผู้เล่นทำการย้ายการ์ดใบนั้นจากในกองการ์ดหรือในมือ เข้ามาในสนามได้ทันที โดยไม่ต้องจ่าย Mp ค่าร้าย
- "Wake Up <เงื่อนไข>" คือจะไม่ได้ย้ายการ์ดใบนี้เข้ามาตอน "เมื่อเข้าสู่ Main Step" แต่ให้ร้ายการ์ดเข้ามาตอนที่ "เงื่อนไขถูกต้อง" แทน
- ในแต่ละ Subturn ถ้าในกองการ์ดและในมือของผู้เล่นมีการ์ดที่มี Wake Up อยู่หลายใบ (ไม่ว่าจะชื่อเหมือนกัน หรือ ชื่อต่างกันก็ตาม) ผู้เล่นจะสามารถเลือกให้ Wake Up ทำงานได้เพียงแค่ใบเดียวเท่านั้น
- ถ้าผู้เล่นมีการ์ดที่มี Wake Up ในสนามอยู่แล้ว Wake Up ของการ์ดชื่อเดียวกันใบอื่นที่อยู่ในกองหรือมือของผู้เล่นนั้น จะไม่ทำงาน จนกว่าเจ้าของการ์ดจะไม่มีการ์ดชื่อเดียวกันนั้นในสนามแล้ว

#### ร้ายฟรี

- หมายความว่าให้ผู้เล่นที่ได้รับ Effect ทำการร้ายการ์ดของตน ตามที่กำหนดไว้ โดยไม่ต้องจ่าย Mp ค่าร้าย
- ถ้าไม่ได้กำหนดไว้ว่าให้ส่งผลกับผู้เล่นคนใด หมายความว่าให้ส่งผลกับเจ้าของการ์ดที่ทำให้เกิด Effect
- ถ้าไม่ได้กำหนดว่าให้ร้ายการ์ดจาก Zone ใด หมายความว่าให้ร้ายการ์ดจากในมือ

#### รวมร่างปกติ

- การรวมร่างปกติคือ การที่ Seal หลักทำการรวมร่างกับ Seal ใบรองจริงๆ ไม่ใช่การนับว่าอยู่ในสภาพรวมร่าง
- เงื่อนไขของ Effect ที่ระบุว่าทำงานได้ตอน Seal รวมร่างปกติ จะไม่สามารถใช้ Effect "ไม่ต้องตรงตามเงื่อนไขการรวมร่าง" ทำให้เป็นจริงได้

#### Hyper Drive

- การ์ดที่ได้รับ Effect นี้ จะยกเลิก Curse และ Mystic Card ที่ไม่ใช่ [Relic]
- Skill และ Ability ทั้งหมดของการ์ดที่ได้รับ Effect นี้ ไม่สามารถถูกสูญเสียได้
- Effect "Hyper Drive" จะส่งผลแม้การ์ดนั้นกำลังถูกร้ายอยู่

## รายปกติ

- คือการที่ผู้เล่นทำการร่ายการ์ดจากมือเอง ซึ่งการรายนี้อาจไม่ได้เกิดจาก Effect ของการ์ดใบใด

## สัญลักษณ์ธาตุ

- คำนี้จะหมายถึง สัญลักษณ์ธาตุที่ระบุอยู่บนบนการ์ดนั้นๆ

- ธาตุในตำแหน่งอื่นๆ ของการ์ด เช่น Shade of [ธาตุ] หรือในท่ารวมร่าง หรือในกรอบ Text ไม่นับว่าเป็น

## สัญลักษณ์ธาตุ

- ถ้าในการ์ดไม่สามารถระบุสัญลักษณ์ธาตุได้เนื่องจากภาพการ์ดบ่งสัญลักษณ์ ให้อ้างอิงจากสีของกรอบการ์ด

ดังนี้ สีขาว-ธาตุแสง สีเหลือง-ธาตุดิน สีแดง-ธาตุไฟ สีฟ้า-ธาตุน้ำ สีเขียว-ธาตุลม สีดำ-ธาตุมืด สีเทา-Non Element

สีรุ้ง-Multi Element

## ตามจำนวน[เงื่อนไข] ที่ไม่ซ้ำกัน

รูปแบบการนับจำนวนการ์ด ถ้า[เงื่อนไข] ที่ระบุไว้ซ้ำกัน ให้นับเป็น 1 แทน

## Double Element

เป็น Seal ที่มีสัญลักษณ์ธาตุ 2 ธาตุอยู่ใน Seal ใบเดียวกัน

- มี "ธาตุปกติ" ทั้ง 2 ธาตุ

- มี "สัญลักษณ์ธาตุ" 2 สัญลักษณ์ ในกรณีที่ต้องมีการนับจำนวนสัญลักษณ์ธาตุ

## ประเภทสัญลักษณ์ธาตุ

จำนวนสัญลักษณ์ธาตุที่ไม่ซ้ำกัน เช่น มี Seal [Fire], [Fire], [Wind] และ [Multi] ทั้งหมด 4 ใบในสนาม จะมี

ประเภทสัญลักษณ์ธาตุรวม 3

## Glossary : คำย่อ

### Alone:

ถ้าอยู่ใน Seal จะเป็นคำที่ใช้แทนที่ บริบท "ตราบเท่าที่เราไม่มี Seal ใบอื่นในสนาม"

ถ้าอยู่ใน Mystic Card จะเป็นคำที่ใช้แทนที่ บริบท "ตราบเท่าที่เราไม่มี Mystic Card ใบอื่นในสนาม"

### เป็นใบรอง <xxx>:

เป็นคำที่ใช้แทนที่ บริบท "ตราบเท่าที่ [S] เป็น Seal ใบรองรวมร่างของ <xxx>"

หมายความว่า Effect ที่ระบุไว้หลัง "เป็นใบรอง <xxx>:" จะทำงาน ถ้า เป็น Seal ใบรองให้กับ <xxx>

หากไม่ได้ระบุไว้ว่า <xxx> คืออะไร หมายความว่า ไม่ว่าจะ เป็น Seal ใบรองให้กับ Seal ใบใดก็ตาม Effect ก็จะทำ

### Pasted

ซึ่งเป็นคำที่ใช้แทนที่ บริบท "ถ้าการ์ดที่ [S] ติดคือ ..."

ตามปกติจะมีรูปแบบดังนี้ Pasted [เงื่อนไขที่ระบุไว้]: [ผลที่เกิดกับการ์ดที่ติด]

ถ้ามีเป้าหมายอื่น จะอยู่ในรูปแบบดังนี้ Pasted [เงื่อนไขที่ระบุไว้]: [เป้าหมายของผล] [ผลที่เกิดกับเป้าหมายนั้นๆ]

### เข้ามา:

ซึ่งเป็นคำที่ใช้แทนที่ บรรทัด "เมื่อ [S] เข้ามาในสนาม..."

**Remove**

ซึ่งเป็นคำที่ใช้แทนที่ บรรทัด "นำ...ออกจากเกม"

**(ยกเลิกไม่ได้)**

ซึ่งเป็นคำที่ใช้แทนที่ บรรทัด "(ผลของการ์ดนี้ไม่สามารถยกเลิกได้)"

**(สูญเสียไม่ได้)**

ซึ่งเป็นคำที่ใช้แทนที่ บรรทัด "(Text นี้ของการ์ดนี้ไม่สามารถสูญเสียได้)"

**โจมตีฟรี**

ซึ่งเป็นคำที่ใช้แทนที่ บรรทัด "สั่ง...โจมตีโดยไม่ต้องจ่าย Mp ค่าโจมตี"