LO 规则妙妙小解

基础信息：

1. 卡组构成 60 张
2. 相同编号的卡最多投入 4 张
3. 部分卡片上有构筑限制，卡组在构筑时必须满足所包含卡片的构筑限制
4. 基本能力为 leader（リーダー）的卡最多携带一张

胜利条件：将对手卡组数量归零即可获得胜利

限制：

配置限制

具有配置限制的角色仅能在指定字段中登场。登场后，可移动至无配置限制的字段。

示例：

可登场于左列·中列·右列的己方 AF 区域。

可登场于中央列的己方 AF·己方 DF 区域。

装备限制

具有装备限制的物品仅能由满足条件的角色装备。装备的角色离开场的时候，道具会被废弃。

构筑限制

记载构筑限制的卡片仅能在满足特定条件的牌组中使用。

对战场地：

场地

				除外区 除外是真的除外掉了，没有回来的	放置场 角色特有的能力，生不带来，死不带走（除非描述中有说）不是除外区，切勿混淆
AF区 用来且仅用来攻击对手的场地（有特例）	左AF	中AF	右AF	卡组デッキ 你从这里抽卡，归0输	放置场（2） 放置场可以有若干个，取决于构筑中投入带有放置场的角色数量，并且放置场名字各异，并不共享
DF区 用来且仅用来防御对手的场地（有特例）	左DF	中DF	右DF	垃圾箱ゴミ箱 卡被破弃时去这里	

Lycee 中角色登场的场地由攻击区域（AF），防御区域（DF）构成，角色将会在这两个区域进行战斗。同时还有卡组，垃圾箱，除外区以及特殊区域，这些区域组合起来即是一个完整的 Lycee 战斗场地。

1、卡组：由满足条件的 60 张卡组成的的卡组面朝下放置，非特殊情况不可查看内容及修改顺序。

2、垃圾箱：被破弃的自己的卡放置的场所。双方可以互相确认彼此的垃圾箱内容。

3、列：同一纵向区域即称为列

4、行：同一横向区域即称为行

5、特殊区域：根据卡的效果，特殊的用于放置卡的区域。特殊区域的数量没有上限，特殊区域中可以放置的卡的数量由该技能描述决定。

游戏开始

1. 将卡组洗牌后放置在指定区域

2. 决定先后攻，获胜方先攻。先攻玩家先开始回合，同时第一个回合抽卡张数为 1 张。之后双方每回合抽卡阶段为抽 2 张。

3. 从卡组上方抽 7 张卡作为自己的手牌。查看手牌内容后可以决定是否保留手牌，可以选择将所有手牌放回卡组，切洗后重新抽 7 张。此行为只可进行一次。

4. 特殊情况：如果卡组中包含有 Leader，则游戏开始时需要先将 Leader 单独拿出，再抽取 6 张卡。如果需要更换则将除 Leader 外的卡片放回卡组切洗并重新抽 6 张。

5. 完成准备后，游戏正式开始，由先攻玩家开始进行回合。当玩家结束己方回合后，轮到对方回合，双方交替进行回合直到游戏结束。

卡片信息

1. 卡名：卡片的名称，分为角色名及副标题

2. 属性：Lycee 的卡片一共分为五种属性，（雪月花宙日）以及代表无属性的。卡片所产出的费用和使用所需要的费用会根据该卡的属性决定

3. 使用代价：使用该卡所需要的代价

4. 能力值：AP-攻击力，DP-防御力，DMG-攻击对方玩家所造成的伤害，SP-支援

5. EX：这张卡作为使用代价时所能产出的费用数

6. 效果：这张卡所持有的效果。

7. 配置限制：这张卡登场时必须满足配置的要求

8. 类型：部分卡片会有特殊的类型（如恋姬无双中的“孙”“曹”“刘”），根据不同类型会有不同效果。

9. 番号/品牌/作品：卡片的编号，所属的会社/作品。

Lycee Overture 中的卡片分为 4 种颜色种类

蓝色：角色卡

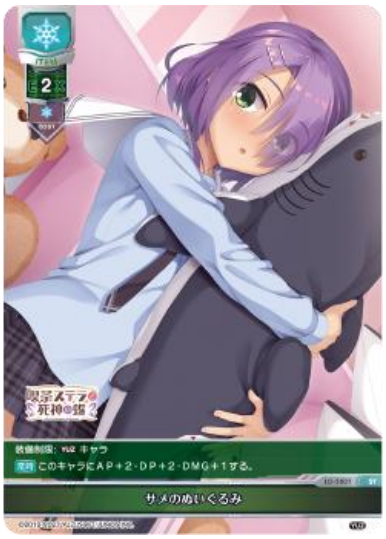
从手牌使用，可以在自己的场合登场。角色可以使用特殊能力和基本能力，可以战斗。

※游戏中，角色卡横向的状态称为“已行动”，纵向的状态称为“未行动”。

※角色卡在游戏中称为“角色”，角色的特殊能力在游戏中称为“能力”。

※角色卡的框架是蓝色的，但是拥有“手牌宣言能力”的角色有红色的框架。

绿色：道具卡



从手牌中使用，可以让角色装备。装备的卡在装备期间始终有效。

※每个角色只能装备一张。

※装备的角色离开场的时候，道具将进入垃圾箱。

※持有【宣言】【诱发】【Cost 能力】等的图标的情况，装备道具的期间，这些能力同样可以使用。

红色：事件卡

从手牌中使用。和拥有“手牌宣言能力”的角色一样，红色框架的卡，从手卡开始使用的话，不会在场上配置卡，而是放在垃圾箱里。

黄色：场地卡

可以从手牌中使用，放置在区域上。放置的卡在放置期间始终有效。

※1 个区域只能配置 1 张场地。

※持有【宣言】【诱发】【Cost 能力】等能力的情况下，配置区域的期间，这些能力同样可以使用。

使用代价

图标	使用代价
	属性费用1点
	属性费用1点
	属性费用1点
	属性费用1点
	属性费用1点
	任意属性费用1点

图标	使用代价
	使用此能力需要将自身变为已行动状态
	自己卡组一张破弃
	使用需要支付的费用
	使用该能力需要破坏该角色的一个充能

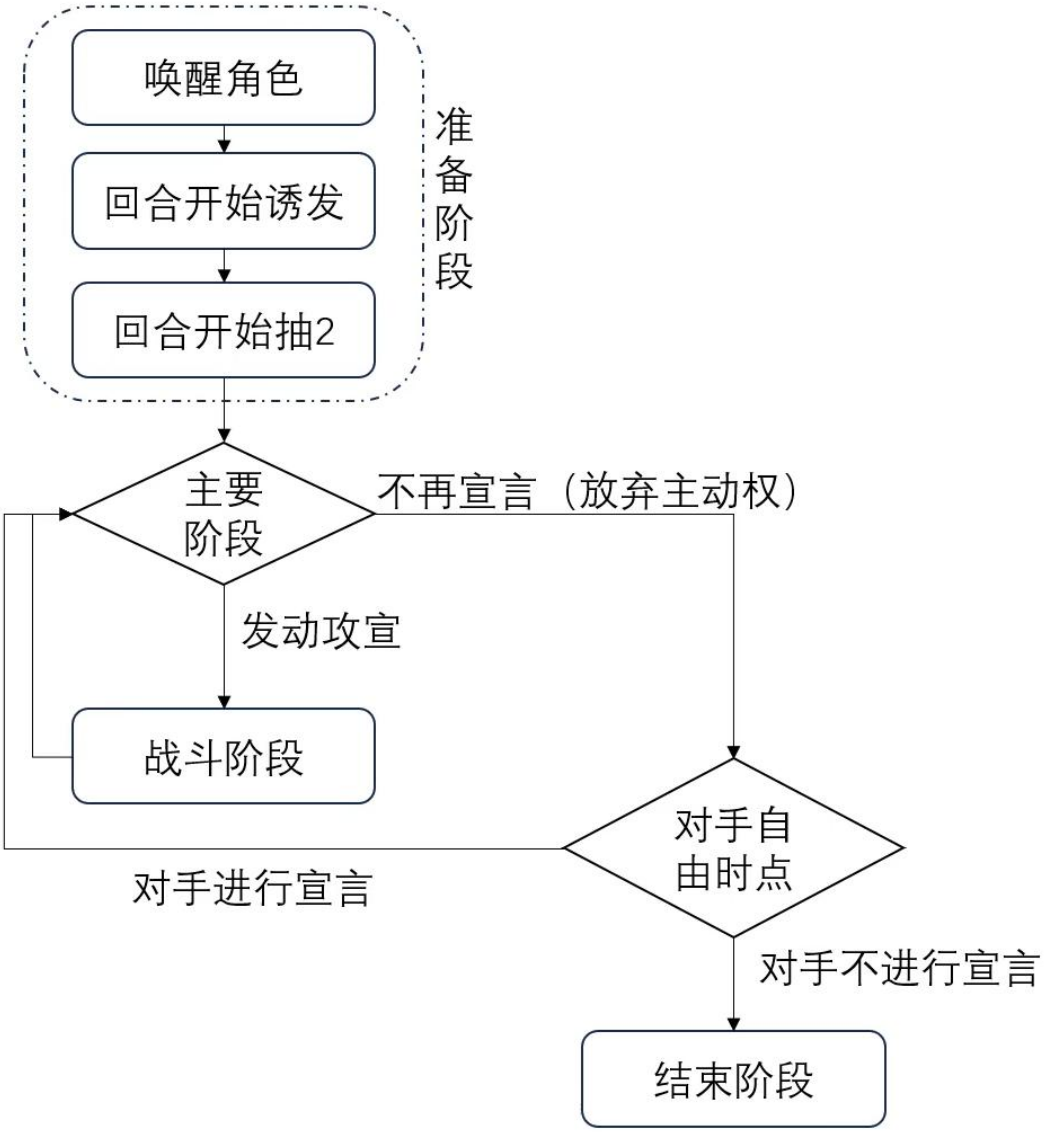
登场角色/使用能力/发动效果，必须支付该卡上描述的使用代价/费用。

费用是通过破坏手上的卡来获得该卡所记载的该属性的费用值（EX）

例：破坏 的 ex2 角色时，可以获得用于支付的 2 点 费用。如果使用 EX1 的 角色的话，则需要破坏两张。

可以支付大于所需要的费用，但是一次支付仅能用于一次使用，多余的会直接消失而不能用于其他支付。

游戏流程



一个标准回合的流程图

回合开始

1.1 唤醒

·将己方场上所有角色重置为未行动状态（卡牌竖置）。

·必须执行此操作。

·处理回合开始诱发

1.2 热身

·从己方牌组抽取 2 张牌加入手牌。

·先攻第一回合仅抽 1 张。

2. 主要阶段

可自由顺序执行以下行动（次数不限）：

·使用手牌

角色登场：将手牌中角色登场于己方任意空置区域（宣言登场时需指定登场位置）。

—每个区域只能同时存在一个角色，同编号角色全场限 1 体。

—登场时为未行动状态（竖置），下一回合前无法攻击/支付使用代价为 （变为已行动状态）的能力。

·使用事件：消耗手牌事件触发效果。

·使用道具：装备手牌道具至己方或敌方角色（每角色限 1 件）。

·使用区域：将手牌区域卡放置于己方区域或敌方区域（每个区域限 1 张）。

·使用角色能力

可使用己方登场角色的能力（含基本能力）。

·攻击

通过 AF 区域角色发动攻击（详见战斗章节）。

·结束主要阶段

双方均选择结束时进入结束阶段。

3. 结束阶段

·手牌超 8 张时弃至 7 张。

·清除临时能力值（AP/DP/SP/DMG）/获得的能力，道具效果保留。

回合结束，切换至对方回合。

战斗阶段

战斗的步骤由 4 个阶段按顺序进行

攻击宣言→指定防御角色→战斗中宣言→战斗结算

1. 攻击宣言

在己方主阶段可宣告攻击，将己方 AF 区 1 张未行动角色卡变为已行动状态，该角色成为本次战斗的攻击者。

2. 防御角色指定

被攻击方可选择是否指定防御者。可防御者需满足：

·位于与攻击者同列的己方 DF 区

·当前未行动状态

·指定后防御者转为行动状态

3. 战斗阶段宣言

战斗阶段中，由回合方优先作出宣言，双方可交替使用：

·事件卡

·手牌宣言

·卡的能力

·支援（Support）

若双方均选择结束宣言，则进入战斗结算

支援规则

战斗角色相邻的未行动己方角色可提供支援，支援者 SP 值将叠加至被支援者：

·攻击者被支援 → AP 提升

·防御者被支援 → DP 提升

·支援者转为已行动状态

·增益效果持续至战斗结束

4. 战斗结果

A. 存在防御者时

比较双方 AP/DP 值:

攻击方 AP > 防御方 DP → 防御者被击破

防御方 AP > 攻击方 DP → 攻击者被击破

双方 AP 均≤对方 DP 同值 → 双方存活

B. 无防御者时

攻击者 DMG 数值 = 对方卡组破弃数

C. 支援生效案例

防御者 DP+2 后:

原 DP3+2=5 ≥ 攻击者 AP5 → 防御者存活

宣言响应机制:

·后宣言者优先处理

·不可对应己方宣言

·可以对应基础能力进行宣言

基本能力

日文术语	中文翻译	英文翻译	机制说明
ステップ	移动	Step	可前后左右移动至相邻空位
サイドステップ	横向侧移	Side Step	仅可左右移动至相邻空位
オーダーステップ	纵向移动	Order Step	仅可前后移动至相邻空位
オーダーチェンジ	位置交换	Order Change	与前后相邻角色交换位置
ジャンプ	跳跃	Jump	可移动至任意空位（无需相邻）
ペナルティ	离场惩罚	Penalty	离场时触发指定效果
アグレッシブ	进取心	Aggressive	登场当回合即可攻击/支付
アシスト	辅助	Assist	支付手牌时，若类型匹配可视为属性成本
エンゲージ	结合	Engage	可覆盖登场于已有角色的位置（原角色弃置）
リカバリー	补正	Recovery	登场时若己方角色数少于对方，触发效果
ガッツ	斗志	Guts	被击倒时支付指定成本可从墓地登场

リーダー	领导	Leader	游戏开始时展示并加入手牌
サポーター	支援者	Supporter	支付指定代价可无视行动限制进行支援
ボーナス	奖励	Bonus	战斗结算时若仅对方角色被击倒，触发效果
チャージ	充能	Charge	登场时弃置指定数量手牌，将墓地卡作为充能置于其下
ターンリカバリー	回合补正	Turn Recovery	后攻首回合登场时触发效果（与其他补正效果互斥）
プリンシパル	主演	Principal	登场被对手效果打断时横置于墓地，回合结束前可免费登场
サプライズ	突袭	Surprise	可在战斗阶段或对手回合宣言登场（类似事件卡）

妙妙小黑话

- 烧：通指【卡组顶破弃 x 张】的效果，烧几便是卡组顶破弃几张（注：烧血效果是卡组顶破弃，不能使用护盾来进行阻挡）
- 回血：通指各种【卡进入卡组】的效果。（常见的描述有“回复”“回复后洗切”“放置到卡组底”“放置到卡组底洗切”）
- 康：指【宣言解决失败】的效果，效果/事件/道具/角色的登场等。（注：角色的登场宣言或者事件/道具的使用宣言被解决失败后。那张角色/事件/道具卡进入垃圾箱）（注2：切扎是一局游戏只可以成功处理一次，即切扎被康了在回合结束后/其他角色依然可以宣言切扎的使用）
- 断战：指【战斗中断】，在这其中又分效果断战和规则断战。效果断战指【这场战斗中断】的效果。规则断战是指因为规则【对战角色丢失】而导致的战斗中断。比如【战斗角色的离场】【战斗角色在战斗时进行了区域的移动】等
- 吃人：指因自己效果导致的自己角色的离场
- Meta：指对某一种效果的诱发，【诱发：自己卡组被对手的效果破弃时。回复 1 血】这种便是烧血 meta。
- 圈：指【同时增加 ad.dp 的效果】加一圈指的是 ad.dp 都加 1 点
- 点：指【增加某一个数值的效果】加两点 ap/加两点 sp/加一点 dmg 等等
- 修正：通指场面上的数值效果，可以通过询问对手的修正来得知对手拥有几“圈”几“点”
- 挡/填：通过修正等效果使自己角色防御住对手角色的攻击的行为便是挡/在知道自己的角色修正不如对方多的情况下，为了保护血量而进行防御让后角色被打倒的行为便是

填。

- 杀：【角色因为非自身的效果而离场】（注：雪杀人的标准模板是三手杀一个角色，五手杀两个角色，七手杀三个角色，八手杀四个角色）
- 踢/弹：踢人一般是指角色因为非自身效果进行位置的移动/弹人一般是指角色因为非自身效果进入手牌
- 打捞：指满足条件后进行的特殊召唤行为（例：这个回合中，被手牌破坏的话/这个回合中因为对手的效果离场/等满足上述条件后进行的特殊召唤）
- 防杀：指这个角色被对手效果破弃时发动的效果（例：这个角色被对手的效果破坏时，垃圾箱的这个角色无偿登场等）
- 飞：指往特殊区域移动例如【横置】等（注：横置是指往“横”这个区域放置）
- 区域：指的是卡的效果所附带的特殊区域，一般指一个双方都可以确认的地方就行（例：“黑历史”“携带电话”“时之魔法”“横”等）
- 对应：在对手进行宣言时进行自己效果的宣言，这个行为被称为对应宣言。
- 横：指角色变为已行动状态（注：横不是“t”即使是登场回合依然可以使用变为已行动状态的效果）

擦：一般是指让某张卡的效果失去（注：擦通常是月的效果

不同卡组的神奇小卡片

【宙】

打枪：

【大致效果为指定个角色，在防御可能的情况下必须防御】

圣枪/人形圣枪：

【大致效果为一列角色全部破坏（不分敌我）】

拉直：

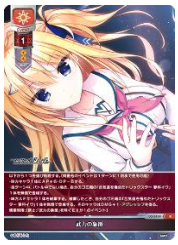
【大致效果为我方角色一体未行动，往我方区域移动】

真剑：

【大致效果为战斗中使用，参与战斗的角色修正失去，直到战斗结束为止不能获得新的修正】

【日】

虾/光速：



【大致效果为破坏我方一个角色，垃圾箱无偿登场一个指定角色，该个角色获得进取心】

蘑菇：

【大致效果为对手卡组顶 x 枚破坏（x 为我方垃圾箱里蘑菇的数量）】

狙：

【大致效果为，一费角色一体ＡＰ＋３・ＤＰ－３,对手回合烫一血，这个场地破弃角色一体ＡＰ＋４・ＤＰ－４】

【花】

堕落：

【大致效果为场地一枚破弃】

【月】

傻贴：

【大致效果为装备的时候，这个角色的元能力直到这个道具被效果离场时失去】

锤/铁锤/锤子：

【大致效果为对应对手宣言使用，cost1 点一上自己装备一枚破弃，破弃的话那个宣言失败】

（注：不需要是持有主为自己的装备。一定不要给月花贴月装备！！！！！！！）

小丑：

【大致效果为，手牌宣言：垃圾箱的这张卡登场。两月费：这个角色的防御中使用，对战角色ＤＰ－６】

【雪】

gs:

【大致效果为角色全部破弃（不分敌我）】