

Lycee overture 中文版规则

1. 游戏前的准备

1.1 游戏所需

1.1.1 卡组

在游戏中将使用你构筑的卡组。卡组通过你所持有的卡自由构筑而成，但必须满足如下条件：

- 1) 卡片枚数必须为 60 枚。59 枚一下或 61 枚以上均不可。
- 2) 同样编号的卡片最多可以加入 4 枚。构筑卡组时无视卡片编号末尾的字母。（仅字母不同的卡片视为同一编号）

1.1.2 对战对手

lycee 为 2 人对战游戏。必须有一名持有卡组的对战对手。

1.2 胜利条件

对手的卡组剩余数量变为 0 枚时游戏结束，己方为胜者。

1.3 游戏的流程

1.3.1 游戏开始前

玩家在游戏开始时进行以下准备：

- 1) 将自己卡组洗牌
- 2) 进行猜拳等行为，胜者先攻。（先攻玩家在最初的抽卡时仅抽 1 枚卡片）
- 3) 从卡组抽 7 枚卡片，作为自己的手牌。（在查看手牌内容后可重新抽取一次。重新抽取时将抽取的手牌全部放回卡组，在卡组洗牌之后，重新抽取 7 枚卡片。）

1.3.2 游戏开始

由先攻的玩家开始进行回合制。

自己的回合结束后进入对手的回合，在游戏结束前回合交替进行游戏。

1.4 卡片的阅读方法




lycee 中共有 3 种类型的卡片：角色卡；事件卡；道具卡。

1.4.1 角色卡

表示角色的卡片。在场地上登场进行攻击。(游戏中，角色卡横向放置的状态称为「已行动」，纵向放置的状态称为「未行动」。)



1	卡片名	卡片名称。
2	属性	角色的属性。有❄️🌙🌸🌺🌻及无属性(★)。
3	使用代价	角色在场地登场时所必需的使用代价。
4	AP	角色的攻击力。
5	DP	角色的防御力。
6	SP	角色的支援力。
7	DMG	角色的伤害值。
8	EX	这个角色从手卡废弃时能够支付的费用量。

9	基本能力	角色所持的基本能力。
19	能力	<p>角色所持的能力。</p> <p> 宣言 : 通过宣言处理效果。一回合可宣言 1 次。</p> <p> 誘発 : 满足所写条件时自动处理。一回合处理一次。</p> <p> 常時 : 效果一直发动。</p>

1.4.2 事件卡

表示事件的卡片。从手牌中使用，发动强力的效果。从手牌中使用之后放入垃圾箱。

1.4.3 道具卡

表示道具的卡片。从手牌中使用，可装备于角色卡。道具卡在被装备期间一直有效。（每个角色仅可装备 1 枚道具卡。装备着卡片的角色离开场地时，道具卡将被破弃。）

1.5 使用代价

使用卡片时所必需的使用代价。


 :  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。



 : 将使用能力的角色变为已行动状态。




 : 破弃自己卡组 1 枚。



：不需支付使用代价便可使用。

让角色登场，使用事件或能力时必须支付该卡所写的使用代价（费用）。费用通过破弃手牌中的卡片进行支付。支付属性为所破弃的手牌属性，数值为破弃卡片的 EX 值。

例：破弃  属性 EX2 角色时，支付的费用为  属性 2 点。

如果要使用代价为   的卡片，必须从手牌中破弃  属性 EX1

的卡片 2 枚，或  属性 EX2 的卡片 1 枚。

（费用可以超量支付，超出的费用将会消失。）

1.6 场地构成



1.6.1 场地

角色登场的场所。攻击侧（AF）防御侧（DF）各 3 格，共计 6 格。

（每格可登场角色仅为 1 名。已配置角色无法移动。）

1.6.2 卡组

自己构筑的卡组。背面朝上放置，不可查看。

1.6.3 垃圾箱

放置己方已被破弃卡片的场所。可随时确认对方垃圾箱。

2. 开始游戏

2.1 回合

回合按以下顺序进行：

1) 开始阶段

1.1) 重置

将我方角色（在自己场地中登场的角色）全部变为未行动状态（纵向放置）。必须要变为未行动状态。

1.2) 抽卡

从自己的卡组抽 2 枚卡片加入自己手牌。（仅先攻玩家的第一回合时抽 1 枚）。

2) 主要阶段

在主要阶段中，可以使用手牌中的卡片或在场地上登场的卡片进行各种操作。此类操作可以任意顺序进行任意次。如不打算进行操作，则结束主要阶段，进入结束阶段的处理。

2.1) 使用自己的手牌

让角色登场


在自己的场地登场（配置）角色。

- 让角色登场至己方的任意场地。宣言时请指定登场至哪格场地。

- 每格场地仅可登场 1 名角色。

- 同编号的角色在己方场上仅可登场 1 名。

- 角色登场时以未行动状态（纵向放置）登场。

- 在下一个己方回合之前不可进行攻击宣言或支付 。除此以外的行动如战斗中的防御，支援等均可进行。

2.2) 使用己方角色的能力・基本能力

可以使用在自己场上登场的角色（我方角色）的能力或基本能力。

（能力在战斗中亦或是对手回合中的主要阶段也可使用。）

2.3) 进行攻击

使用登场于 AF 的角色进行攻击。

3) 结束阶段

主要阶段结束后回合将结束。手牌为 8 枚以上时，将手牌选择 7 枚保留，多处部分破弃。

此外，如果角色的能力值（AP・DP・SP・DMG）因事件或能力等效果而发生变化，则将能力值还原。（道具卡等在回合结束后效果仍持续发动的场合维持能力值的增减。）

2.2 战斗

在自己的回合中，可以使用角色进行战斗。

2.2.1 攻击宣言

在己方回合的主要阶段中可以进行攻击宣言。

指定自己 AF 登场中的一名未行动角色。这个角色将成为本场战斗中的攻击角色。

将攻击角色需变为已行动状态。

2.2.2 指定防御角色

对手进行攻击宣言时，防御方的玩家可以指定防御角色。（也可不指定防御角色。）

只有与攻击角色同列的于防御方 DF 配置的未行动角色才可防御对手的攻击。

防御角色需变为已行动状态。（同列 DF 无角色登场时，则以无防御角色进行战斗。有角色登场时，也可特意选择无角色防御进行战斗。）

2.2.3 使用支援・事件・能力

双方玩家可以宣言支援。

此外，也可宣言使用事件或能力。

支援：战斗中，使用参战角色前后左右所邻接的未行动己方角色可对参战角色进行支援。被支援角色的能力值上升值为支援角色的 SP 值。被支援的角色若为攻击角色，则上升 AP；若为防御角色，则上升 DP。

用于支援的角色需变为已行动状态。

（因支援而上升的能力值在战斗结束前有效。一次战斗中可支援宣言任意人次。）

2.2.4 战斗结果

战斗结果因是否指定防御角色而不同。

A . 未指定防御角色

破弃防御方卡组。破弃值为攻击方角色的 DMG 数值。

B . 指定防御角色

比较双方参战角色的 AP 值与 DP 值。若 DP 值低于对方 AP 值，则此参战角色被击败（破弃）。

（对比攻击角色·防御角色双方的 AP 和 DP。亦有双方皆被击败或仅攻击角色被击败的情况。AP 与 DP 相同的情况，角色不被击败。）

战斗例：



VS



攻击角色

防御角色

A . 防御角色存在的情况

1 . 进行回合的玩家攻击宣言。

攻击角色指定为[CASTER/玉藻前 (AP4, DP3)]。攻击角色变为已行动。

2 . 防御方玩家指定防御角色。

防御角色指定为[SABER/尼禄 (AP2, DP1)]。防御角色变为已行动。

3 . 双方均未使用支援，事件，能力。

4 . 战斗结果

攻击角色的结果：DP3 (攻击角色) \geq AP2 (防御角色)，攻击角色未被击败（不破弃）。

防御角色的结果：DP1 (防御角色) $<$ AP4 (攻击角色)，防御角色

被击败（破弃）。

B . 防御角色不存在的情况

- 1 . 进行回合的玩家攻击宣言。攻击角色指定为[CASTER/玉藻前 (DMG4)]。攻击角色变为已行动。
- 2 . 防御方玩家宣言无防御角色。
- 3 . 双方均未使用支援，事件，能力。
- 4 . 防御方破弃卡组，破弃数为攻击角色的 DMG 值[4]。


C . 进行支援的情况

1. 进行回合的玩家攻击宣言。
攻击角色指定为[CASTER/玉藻前 (AP4, DP3)]。攻击角色变为已行动。
2. 防御方玩家指定防御角色。
防御角色指定为[SABER/尼禄 (AP2, DP1)]。防御角色变为已行动。
3. 防御方玩家宣言以防御角色左侧的[RIDER/亚历山大 (SP3)]进行支援。
4. 战斗结果
攻击角色的结果： $DP3$ （攻击角色） $\geq AP2$ （防御角色），攻击角色未被击败（不破弃）。
防御角色的结果： $DP1 + 3$ （防御角色） $\geq AP4$ （攻击角色），防御角色未被击败（不破弃）。



2.3 基本能力

部分角色拥有如侧移，进取心等基本能力，赋予了角色各种效果。

アグレッシブ 进取心：该角色在登场回合便可攻击或支付 。

ステップ 移动：该角色可向前后左右方向移动一格。仅可在己方回合，该角色处于未行动状态时使用。每回合仅可使用一次。战斗中不可使用。不可移动至已有角色登场的场地或对手场地。

サイドステップ 侧移：同移动，但仅可左右移动。

オーダーステップ 纵移：同移动，但仅可前后方向。]

（若基本能力旁标有使用代价符号，在宣言使用该基本能力时必须支付使用代价。）

2.4 对应宣言

玩家 A 宣言时，玩家 B 可对应对方的宣言进行事件或能力的宣言。（对应此宣言，玩家 A 亦可对应进行宣言。）

此类宣言称为对应宣言，一定要从之后进行的宣言起逆向处理。

(不可对自己的宣言进行对应宣言。可对基本能力进行对应宣言。)