

## A11. 雙頭龍賽事規則

### A11.1 概述

雙頭龍是一種多人玩家賽制，分成各有兩名玩家的兩組隊伍，所有玩家在一場單局比賽中對戰。

### A11.2 遊戲規則

每支隊伍共享生命值，起始值為8000點。

除了生命值以外，一支隊伍的資源、戰場、墳場、手牌、移除區和魔力都不共享。

隊友可以隨時檢視彼此的手牌並討論戰術，隊友之間不能操控對方的卡牌。

先手的隊伍在第一回合跳過抽牌階段。

#### **雙頭龍採用不同的戰鬥規則：**

主動隊伍的任何玩家都可以攻擊另一隊或是另一隊的橫置狀態裁決者/生物。非

主動隊伍的任何玩家都可以藉由橫置他們的一個裁決者/生物來進行阻擋，即使

該玩家不是被攻擊目標的直接操控者。

在戰鬥階段期間，只有其裁決者/生物正在進行攻擊的玩家才是攻擊玩家。同理，

只有操控阻擋裁決者/生物的非主動玩家才是阻擋中的裁決者/生物的操控者。

任何「一次性效應」所參照的「對手」指的是一名特定的對手，並非隊伍中的所有玩家。該效應的操控者在效應適用時要選擇一名玩家被法術或異能所參照。

《絕望漩渦》就是個「一次性效應」的例子，它只會適用於一名對手。

任何「持續性效應」所參照的「由對手操控的卡牌、法術或異能」為隊伍中的每一名玩家。

《午夜鐘響》就是個「持續性效應」的例子，它會適用於兩名對手玩家的生物。

**雙頭龍採用一般決定遊戲輸贏的規則並依循以下額外的規範：**

● 玩家的勝負以團隊計算，而非個人。如果隊伍中的任一名玩家輸掉遊戲，該隊伍即輸掉遊戲。如果隊伍中的任一名玩家贏得遊戲，該隊伍即贏得遊戲。

● 如果一個效應將防止玩家獲勝，則該玩家的隊伍無法獲勝。如果一個效應將防止玩家落敗，則該玩家的隊伍無法落敗。

● 如果一名玩家認輸，則他的隊伍立即離開遊戲，且該隊伍輸掉那局遊戲。

● 如果一支隊伍的生命值為0或更少，則該隊伍落敗。

●傷害、失去生命及獲得生命發生在每名玩家個人身上。其結果會適用於隊伍所共享的生命值上。

●如果一個費用或效應需要參照或比較玩家個人的生命值，該費用或效應改為參照該隊伍的生命值除以2。

例如：你不能在對手隊伍的生命值為1800點時施放《地獄之怒》。

●如果一個效應將單一玩家的生命值調整為特定數值，該玩家獲得或失去所需的數值並改為新的數值。該隊伍的生命值依該玩家獲得或失去的數值做調整。

●如果一個效應將要把一個隊伍中的每個玩家的生命調整為特定數值，該隊伍選擇其中一名成員，這支隊伍中只有該成員會被影響。

●玩家不能和他的隊友交換生命值。如果一個效應將導致這種情況發生，則交換將不會發生。

●如果一個效應指示一名玩家重新分配玩家們任意數量的生命值，該玩家不能以此法影響每個隊伍中超過一名的成員。

●如果一個效應說明一名玩家不能獲得生命，則該玩家隊伍中的任何玩家都不能獲得生命。

●如果一個效應說明一名玩家不能失去生命，則該玩家隊伍中的任何玩家都不能失去生命或支付0以外任何數量的生命。

### **A11.3 溝通規則**

同一支隊伍的成員之間可以在任何時候進行口頭上的溝通，包含對戰時及限制賽的牌組構築時。然而，如果隊伍成員有機會去獲取一些隱藏資訊（例如藉由趁隊友仍在對戰時和觀戰者談話），則會在該輪比賽期間被禁止與隊友溝通。對於輪抽期間任何形式的書寫筆記禁令也適用於隊伍輪抽。

### **A11.4 遊戲前流程**

1. 玩家先決定好哪一名隊友要擔任隊長，隊長應該坐在隊友的右邊。每輪比賽前可以選擇不同的玩家擔任隊長。隊伍中有任何爭議將由隊長做最終決定。
2. 隨機決定其中一隊為先手，這必須在該隊的任何一名玩家檢視他的手牌之前先決定好。如果有一隊的任何一名玩家在決定之前先看了他的手牌，則那隊為先手隊伍。先手的隊伍在第一回合跳過抽牌階段。在競技級賽事的上位賽

中，在同一賽事的瑞士輪最後獲得較高排名的隊伍決定先手或後手。

3. 玩家將自己的牌庫（包含牌庫和魔石牌庫）洗牌，並將牌庫交給對手做第二次洗牌。
4. 每名玩家從自己的牌庫抽5張卡牌。由先手隊伍的玩家開始，每一隊可以調度一次。調度即是，該隊伍的玩家從手牌選擇任意張數的卡牌放回自己的主牌庫底，之後從自己的主牌庫抽取相同張數的卡牌。隊友必須同時進行調度。
5. 玩家們同時將領主放到自己的領主區。

### **A11.5 雙頭龍構築賽規則**

除了下列內容，其餘皆沿用既有構築賽規則：

1. 除了非特殊魔石牌之外，同一支隊伍魔石牌庫中的同名魔石牌合計數量不能超過4張。（例如，如果一名玩家在雙頭龍構築賽中使用了4張《炎禍魔石》，則同隊的玩家不能在自己的魔石牌庫中放入《炎禍魔石》。）
2. 同一支隊伍牌庫中的同名卡牌合計數量不能超過4張。（例如，如果一名玩家在雙頭龍構築賽中使用了4張《銀樁》，則同隊的玩家不能在自己的牌庫中放入《銀樁》。）
3. 同一支隊伍不能使用相同的領主。（例如，如果一名玩家在雙頭龍構築賽中使用《無名女孩/憎惡之炎 聖女貞德》，則同隊的玩家不能使用《無名女孩/憎惡之炎 聖女貞德》。）

4. 雙頭龍構築賽的一輪比賽僅由一局遊戲所構成。平局（沒有獲勝者）將不計入一局遊戲。只要比賽時間允許，該輪比賽將持續到一支隊伍獲得一局遊戲的勝利。
5. 雙頭龍構築賽不允許使用備編牌庫。

### **A11.6 雙頭龍限制賽規則**

除了下列內容，其餘皆沿用既有限制賽規則：

1. 在雙頭龍現開賽中，每支隊伍應該得到9包補充包。
2. 沒有被使用在隊伍中的初始牌庫的卡牌，將被視為兩名玩家都能使用的共享備編牌庫。