

Force of Will 株式會社 TCG 賽事規則 Ver. 2.5

1. 前言

1a. 概述

本文件所詳述的規則和條文將於 Force of Will 株式會社的官方賽事中被執行。我們期望參與官方賽事的玩家遵循本文件之規則條文，以確保比賽正確且順利進行。若不遵守這些規則可能導致玩家遭到判罰。

※《Force of Will》的專有條例以 Force of Will 標示；《魔法少女 Caster》的專有條例以魔法少女 Caster 標示。

1b. 術語定義

本文件會使用到下列術語：

- **賽事**：與遊戲相關的大型聚會。接待、開幕及閉幕通告、比賽，和其他於聚會期間發生的事項皆為賽事的一部份。
- **比賽**：與玩家相關的競技活動。
- **一輪遊戲**：玩家完成對抗其他玩家並決定誰輸誰贏的一組過程。玩家經由贏得比賽中的每輪遊戲來達成晉級。
- **一局遊戲**：在一輪遊戲期間，玩家之間的單一場卡牌遊戲對決。

1c. 比賽類型

比賽可以依據賽事的目的來決定屬於下列兩種一般分類：

- **競技級**：參與的玩家發揮最大的遊戲本領，所有規則和條文將被徹底執行。獲勝者通常會獲頒稀有卡牌、獎狀(獎盃)、獎金。Force of Will GP (Grand Prix) 即是一個競技級賽事的例子。
- **一般級**：參與的玩家主要是為了玩樂或是為了競技級賽事做練習。所以只要不妨礙比賽的進行以及玩家的遊戲體驗，在賽事主辦方的斟酌之下，玩家的失誤或遊戲上的錯誤可能不會像競技級賽事那樣嚴格的被判罰。

2. 賽事人員職責

2a. 概述

根據所分派的角色，不同賽事中的人員有不同的職責。下列為不同類型的人員以及他們所要達成的工作內容。

2b. Force of Will株式會社

Force of Will株式會社的職責是監督及管理所有官方活動。

Force of Will株式會社負責主辦官方賽事，以及經由官方管道協助組織事項和推廣。

Force of Will株式會社管理賽事中任何玩家所必要的姓名、牌組登記表和圖像，該資訊未來可能被Force of Will株式會社用於宣傳素材。

出於懲罰性的理由，Force of Will株式會社必要時會公佈做出不公正或不公平行為的玩家或個人的姓名和圖像。

2c. 官方

賽事主辦者、裁判、記分員和賽事工作人員都屬於官方的範疇。

官方的職責是管理賽事和比賽，以確保過程順利進行。

玩家和觀眾必須遵循官方制訂的規則和指示。

官方不能在競技級賽事中擔任玩家。

2d. 賽事主辦者

賽事主辦者負責籌備和執行官方賽事。

所有官方賽事都必須至少有一名賽事主辦者。在沒有官方主辦者可以出席的情況下，他們必須推派一名官方代表。

賽事主辦者有責任確保賽事場地，並且在適當的時間內明確宣布賽事細節（時間、地點、報名費、賽制、獎品和賽事類型）。他們也必須在現場管理賽事準備、管理玩家、比賽運行，並於賽事完成後有責任整理場地。

如果認為有參與者(包含官方人員)妨礙了比賽的進行及玩家的遊戲體驗，

賽事主辦者可以將其驅逐離場。

賽事主辦者在Force of Will株式會社的要求下將回報Force of Will株式會社所需的賽事資訊。

賽事主辦者在事先向Force of Will株式會社申請的情況下，可以更改它們

所管理的賽事細節。

2e. 裁判

主裁判和一般裁判都屬於裁判這個範疇。

裁判負責解決比賽期間發生的問題，以確保比賽能夠順利進行。

賽事主辦者如有必要可以擔任裁判一職。

2f. 主裁判

主裁判負責管理其他裁判，並對比賽期間發生的任何問題有最終裁示權。

競技級賽事需要一名主裁判，一般級賽事則沒有一定必要設立主裁判。為

避免賽事規模太大致使一名主裁判無法負荷，賽事主辦者可以允許設立一

名和主裁判擁有相同權責的主裁判助理。

在一場賽事的比賽期間發生的問題會由一般裁判先行解決，主裁判不介入

此事。如果在一般裁判裁示後仍被提出上訴，主裁判會做出最終裁示。主

裁判的裁示在這比賽期間是最後且不能被推翻的。

如果主裁判認為玩家或觀賽者妨礙了比賽的進行及玩家的遊戲體驗，他可

以將玩家從比賽中剔除，或將觀賽者從活動場地驅離。

2g. 一般裁判

一般裁判負責解決比賽中每輪遊戲期間會發生的問題。

競技級和一般級賽事都需要設立至少一名一般裁判，一般裁判不能兼任主

裁判。

在有主裁判的賽事中，一般裁判的裁示可能會被玩家或其他涉入人士提出上訴，主裁判的裁示若推翻一般裁判的裁示，一般裁判不能再將其推翻。

在沒有主裁判的一般級賽事，一般裁判的裁示即為最終裁示且不能被推翻。

在一般級賽事中，一般裁判也可以作為一名玩家。如果該比賽有另一名一般裁判，建議由和身為玩家的那名裁判無關連的人來解決該名裁判在比賽中涉入的任何問題。

2h. 記分員

記分員有責任持續追蹤比賽中每名玩家每輪的比賽結果。

記分員不是在比賽中必須設立的工作。如果沒有記分員，則由賽事主辦者負責追蹤比賽中每名玩家每輪的比賽結果

裁判和賽事主辦者可以兼任記分員。

2i. 活動人員

活動人員為活動中任何非賽事主辦者、非裁判或記分員的工作人員。他們協助場地佈置、維持秩序、拍攝照片以及其它需要他們協助以利於比賽順利進行的工作。

活動人員應遵循賽事主辦者的指示。如有需要，活動人員可能需要協助賽事主辦者或裁判。

2j. 玩家

玩家是被允許參加比賽並與其他玩家進行比賽的人。

玩家有義務尊重其他玩家和官方。他們必須按照遊戲規則公平進行比賽並遵循官方的任何指示。

2k. 觀賽者

任何在比賽場地裡的非官方及非玩家人士都是觀賽者。從比賽中被淘汰或棄權的玩家也是觀賽者。

只要不以任何方式妨礙比賽流程，觀賽者可以被允許觀看比賽過程。但在玩家向裁判的請求下，觀賽者可能會被禁止觀看玩家的比賽。

3. 賽事準備

3a. 賽事主辦者的準備

賽事主辦者有責任事先確保賽事場地、決定賽事內容、確認賽事時間充足，並宣佈所有相關細節。也必須安排活動人員事先佈置好賽事場地，並於賽事結束後進行清理。

3b. 玩家的準備

玩家需事先準備好他們在比賽中所需的物件。包含牌組、牌套、書寫工具、衍生物、骰子和其他任何他們想帶的被允許攜帶的物件。

如果官方認為一名玩家所攜帶用於比賽的物件是不合宜的、不適合在公共

場合展示或其他的疑似物件，官方可以在比賽中禁止使用那些物件。如果官方認為一名玩家所攜帶用於比賽的物件會帶來某些不公平的優勢，例如以文字或符號做記號，官方可以在裁判的最終認可之下於比賽中禁止使用那些物件。

3c. 牌組

如果玩家參與的是一場構築比賽，他們必須準備自己的一副牌庫、一副魔石牌庫和一張領主，以及一副備編牌庫（如果賽事中允許使用的話）。該牌庫、魔石牌庫和備編牌庫必須符合賽事的環境賽制（例如新環境、觀測者）。

3d. 合適的物件

玩家只能使用Force of Will株式會社的官方物件參與比賽。不得使用盜版卡牌，且代替的卡牌只能在裁判允許的情況下使用。

如果一張卡牌受到的任何損傷將導致它變成不合適的物件，裁判可以在確認原始物件的損傷後發放一張和原始物件具有相同資訊的代替卡牌。如果無法生產出一張同樣的代替品，則可以在一張卡牌上清楚寫上與原始卡牌相同的名稱並視它為原始卡牌。

只要是不覆蓋卡牌大部份文字內容的情況，在裁判的允許下可以使用被書寫過的卡牌（例如卡片繪師的簽名或修改插圖）。任何的書寫、符號、更改卡牌厚度或其他會帶來某些不公平的優勢的卡牌修改將不被允許在比

賽中使用。

Force of Will：當使用具有封印道具異能的卡牌時。如果該卡牌需要黏貼

一部份的文字內容，玩家可以不在具有封印道具異能的卡牌上黏貼文字，

取而代之的是將該段文字內容分開保留，待需要時再替換上去。

3e. 牌組登記表

賽事主辦者可以向玩家要求提供牌組登記表。如果是一場競技級賽事，賽

事主辦者必須收到每名玩家的牌組登記表。

在構築環境賽事中，玩家有固定的時間來填寫自己的牌組登記表，包含牌

庫、魔石牌庫、備編牌庫和領主的卡牌名稱及每張牌的數量。通常會使用

紙本形式，但若賽事主辦者可以採用電子形式也可以改用。

在限制環境賽事中，玩家將填寫一張記載自己所收到的卡牌的表格，然後

記錄哪些卡牌是從他們的牌池中被用來構築自己的牌庫。若為現開賽制，

詳見 [附件：現開賽制牌庫登記]。

3f. 牌套

玩家可以使用牌套來保護卡牌。

一張卡牌上的牌套數量沒有限制。但如果牌套的數量以任何方式妨礙到裁

判進行裁決，裁判可以要求玩家必須移除牌套直到卡牌更容易被管理。一

組（牌庫、魔石牌庫）的每張卡牌上的牌套數量必須相同。

可以使用透明或不透明的牌套。透明牌套的每一面都該是透明的，使得卡

牌上的大部份或所有細節都能被看見。在競技級賽事中，卡牌必須使用不透明牌套讓正面的任何資訊都不會被遮蔽，並且完全覆蓋背面的資訊，使得每張面朝下的卡牌無法被區分。遮蔽卡牌正面任何資訊的牌套不能被使用。

不屬於同一組的卡牌可以使用和另一組卡牌不同的牌套，以便更容易區分彼此。(牌庫和魔石牌庫的牌套可以不同)

Force of Will：主牌庫、魔石牌庫、領主只要分別各自使用一致的牌套，

則這些牌庫彼此之間可以使用不同的牌套。但由於額外牌庫所使用的牌與主牌庫相似，所以兩者必須使用相同的牌套。裁決者/領主建議使用雙面透明牌套。

魔法少女Caster：牌庫和額外牌庫只要分別各自使用一致的牌套，則這些牌庫彼此之間可以使用不同的牌套。

3g. 衍生物

遊戲中可能要求玩家使用衍生物，或玩家的牌庫包含會應用到衍生物的卡牌。如果是這種情況，玩家應該事先準備可以當作衍生物的物件。

衍生物必須是一個可以表示卡牌所具有的共同資訊(卡牌方向、正面/背面)的物件。如果一個特定物件不能明顯區分這些資訊，裁判可以判定該物件不能被當作衍生物使用。這種情況下，裁判可以提供一個代替的物件做更換。

3h. 骰子

遊戲中可能要求玩家使用骰子，或玩家的牌庫包含會應用到骰子的卡牌。

如果是這種情況，玩家應該事先準備六面骰。

骰子的六個面必須平均、容易判讀，並且在數字1~6之間會產生均衡次數的變化。骰子的任何修改、訂製、改變重量以及其他任何會對玩家產生優勢的變動，將導致裁判對玩家判罰。

3i. 書寫工具

玩家必須攜帶書寫工具來填寫賽事表格和比賽紀錄。

3j. 其他

遊戲中可能要求玩家使用指示物，或玩家的牌庫包含會應用到指示物的卡牌。如果是這種情況，玩家應該事先準備可以當作指示物的物件。

3k. 電子裝置

比賽期間可以使用電子裝置記錄筆記。但包含操作的時候在內，所使用的電子設備的顯示面必須在比賽期間的任何時間點是所有玩家可見的。如果該裝置在一輪比賽期間曾不被玩家看見其顯示面，則該裝置在該比賽中將不被允許使用。

如果官方認為使用電子裝置將使玩家獲得不公平的優勢，則可以不允許玩家使用。

4. 比賽流程

4a. 概述

比賽開始時，賽事官方會揭示該輪比賽的配對。比賽流程是建立在每一輪的配對比賽上。比賽的類型將決定玩家的排名方式。

4b. 比賽類型

比賽會以下列四種類型的其中一種進行：“單淘汰”、“雙淘汰”、“瑞士輪（無上位賽）”、“瑞士輪（有上位賽）”。所有比賽類型都該有多個輪數，每一輪將玩家配對成一組對戰組合。

4b-i. 不戰而勝

任何玩家獲得一個不戰而勝，即不涉入一輪當中的比賽。取而代之，他被視為在該輪當中獲勝。

4b-ii. 單淘汰

任何玩家輸掉一輪單淘汰賽都將退出比賽。

每一輪中，玩家和被配對好的其他玩家進行比賽。輸掉那輪比賽的玩家將從比賽中被剔除，最後一名還留在比賽中的玩家為獲勝者。

在每一輪的開始，所有留下來的玩家會被隨機配對並進行比賽。

如果任何一輪的人數無法全部完成配對，多出來的那名玩家（經由隨機配對所決定出來的）獲得一個不戰而勝。

4b-iii. 獲勝積分和瑞士輪

比賽採用瑞士制，根據玩家每輪比賽的結果分配獲勝積分給玩家。

●一輪勝 (包含不戰而勝): 3分

●一輪平局 : 1分

●一輪敗 : 0分

在以瑞士制進行比賽時，最好的方式是盡可能將獲勝玩家和有相同勝場數的玩家配對。此外，在瑞士制循環賽期間，應該將兩名尚未對戰過的玩家配對。如果有超過兩名玩家擁有相同的積分，則從那些有相同積分的玩家中隨機將兩名配對。

如果玩家人數為奇數，從中選擇一名總積分最低且還沒獲得過不戰而勝的玩家，由他獲得一個不戰而勝。如果有超過一名玩家可以被選為獲得不戰而勝，隨機從中選擇一名獲得不戰而勝。

4b-iv. 雙淘汰

較少積分的玩家將從比賽中被淘汰。

一旦達到確定的參與玩家人數，賽事主辦者公佈直到結束為止所需的輪數或剩餘玩家數 (或兩者皆採用)。

賽制採用瑞士制循環賽。

每輪比賽結束時，獲勝積分低於 “ (已結束輪數-1) X3” 的玩家將從比賽中被淘汰。一旦比賽達到賽事主辦者宣佈的輪數或剩餘玩家

數，比賽即結束並確定排名。

一旦剩餘唯一的一名玩家不曾輸掉過一輪比賽，賽事主辦者可以選擇結束比賽。

4b-v. 瑞士輪 (無上位賽)

一旦達到確定的參與玩家人數，賽事主辦者公佈直到結束為止所需的輪數。欲了解建議輪數，詳見 [附件：建議輪數]。

賽制採用瑞士制循環賽。

在達到設定的輪數後比賽即結束，排名在此時確定。

一旦剩餘唯一的一名玩家不曾輸掉過一輪比賽，賽事主辦者可以選擇結束比賽。

4b-vi. 瑞士輪 (有上位賽)

一旦達到確定的參與玩家人數，賽事主辦者公佈直到結束為止所需的輪數。欲了解建議輪數，詳見 [附件：建議輪數]。

賽制採用瑞士制循環賽。

在達到設定的輪數後比賽即結束，排名在此時確定。之後，所有前4名或前8名以外的玩家從比賽中被淘汰。剩餘的玩家以單淘汰或雙淘汰角逐決賽。三戰兩勝輪採單淘汰；一局決勝輪採雙淘汰。

欲了解單淘汰或雙淘汰上位賽配對，詳見 [附件：上位賽配對及進程]。

4b-vii. 玩家安排控管

賽事主辦者可能希望知道每輪比賽當中的第一局比賽由哪些玩家拿下先手。這種情況下，如果賽事主辦者有提供方法，則可以要求玩家提供此資訊。在賽事主辦者的要求下，玩家有義務紀錄自己是否為每輪比賽當中的第一局比賽的先手玩家。

如果以進行了適當的安排，且玩家也紀錄了自己是否為每輪比賽當中的第一局比賽的先手玩家，則適用下列方法：

在玩家完成每輪的配對後，由在比賽過程中拿到過較少第一局先手次數的玩家成為該輪比賽第一局的先手玩家。

在第一輪的比賽中，第一局的先手玩家是隨機決定的。隨機決定的結果不允許玩家選擇要在該輪的第一局比賽先手或後手，決定出的玩家必須為先手。

如果官方可以利用電腦管理玩家的回合順序，則可以宣佈每組配對由誰拿下第一局的先手。賽事主辦者要事先決定（或隨機）每組配對由誰拿下第一局的先手。

在有上位賽的瑞士輪賽制中，當比賽轉變為單淘汰上位賽時，上位賽每組第一輪的第一局比賽的先手玩家由每組配對中在瑞士輪比賽中獲得積分排名較高的玩家決定。

4c. 一輪比賽的賽制

賽事由每一輪比賽所構成，一輪由一局或多局比賽所構成。賽事主辦者事先選擇比賽以哪種賽制進行，且在比賽期間不得更改。

如果一輪當中的一局比賽因時間到而產生平局，該局比賽視為沒發生過。

4c-i. 備編牌庫

在允許備編牌庫的賽制中，玩家可以準備一小疊和自己的牌庫及魔石牌庫獨立的卡牌以便互相交換卡牌，這疊獨立的卡牌被稱為“備編牌庫”。根據每局比賽，玩家可以將備編牌庫的卡牌和自己所使用的牌庫、魔石牌庫、領主的卡牌做交換。

備編牌庫的卡牌張數和每種卡牌各自的張數分聚比賽類型而有所不同。在限制賽中，玩家的備編牌庫為他們所擁有但無法放進牌庫、魔石牌庫和領主的所有卡牌。

在構築賽中，備編牌庫依然有規定同名卡牌的最大張數（此數量由遊戲規則而定），如同在牌庫中的所有卡牌。

Force of Will：以領主來說，玩家在自己的備編牌庫和領主區之間不能放入超過一張同名的領主。唯一的例外是如果兩張牌雖然領主面是相同的卡名，但各自的裁決者面的卡名互不相同。其他所有卡牌的張數上限遵循“詳細規則說明書”中的概述。

在構築賽中，於構築牌庫時，卡牌的效應會改變你可以使用的同名
卡牌張數限制，並同時適用於自己的牌庫及備編牌庫。

例如：“你可以在你的牌庫中放入任意張數的類型A卡牌。”表示
你可以在牌庫和備編牌庫放入任意張數的類型A卡牌。

例如：“你只能在你的牌庫中放入1張此牌。”表示在你的牌庫和
備編牌庫只能放入1張具有此異能的那張卡牌。

在構築賽中，於構築牌庫時，某些卡牌效應會禁止或限制特定的卡
牌在牌庫的張數，而不影響備編牌庫。

例如：“你不能在你的牌庫中放入超過1張的類型A卡牌。”表示
你不能在你的牌庫中放入超過1張任何類型A的卡牌，此限制不包
括備編牌庫。

例如：“只要此牌在你的牌庫中，你不能將具有異能A的卡牌放
入你的牌庫。”表示如果你的牌庫有1張具有此異能的卡牌，則
你不能在牌庫放入任何具有異能A的卡牌，此限制不包括備編牌
庫。

當你交換備編牌庫的卡牌時，必須遵守下列規則。即使在完成備編
牌庫的交換後，牌庫依然要符合牌組構築規則。

- 在構築賽中，你可以從你的牌庫中移除任意數量的卡牌並和你

的備編牌庫的卡牌交換。在這之後，你的備編牌庫的卡牌數量必須和這輪比賽一開始的時候相同。

Force of Will：在構築賽中，你可以準備一副最多15張卡牌的備編牌庫。除了牌庫之外，你的備編牌庫也可以包含領主和魔石牌並和你的魔石牌庫、額外牌庫及領主交換。如果你交換了領主，直到下一局交換卡牌結束前你都不會展示你交換過後的領主。

魔法少女Caster：此遊戲不會使用備編牌庫。

- 在限制賽中，你可以從你的牌庫中移除任意數量的卡牌並和你的備編牌庫任意數量的卡牌交換。在和備編牌庫交換前或交換後，備編牌庫不必維持某個特定數量的卡牌數目。任何由賽事主辦者提供的卡牌也可以和備編牌庫交換。

每一輪比賽開始時，玩家的牌庫和備編牌庫的內容必須與賽事一開始時的內容相同。在一般級限制賽中，只要玩家開出的所有卡牌都是來自該場限制賽，賽事主辦者可以選擇不使用牌組登記表並允許玩家每一輪開始時的牌庫和備編牌庫與一開始不相同。

4c-ii. 決定先手玩家

在任何一輪的第一局比賽會隨機決定出一名玩家拿下第一回合。隨機決定出的玩家不能選擇要先手或後手，若是經由隨機方式決定出

的玩家，則必須要成為先手。

從每輪比賽的第二局開始，在上一局落敗的玩家可以選擇在該輪的下一局比賽要進行先手或後手。如果上一局比賽是非自願平局，在該局比賽中後手的玩家成為該輪比賽下一局的先手玩家。如果上一局比賽是協議平局，在該局比賽中先手的玩家在該輪比賽的下一局依然是先手玩家。

4c-iii. 三戰兩勝輪 (有備編牌庫)

玩家每輪會進行最多三局比賽。第一個拿下三局比賽當中的兩局勝利的玩家於該輪獲勝。

在一輪比賽中的第一局比賽結束之後，玩家可以將卡牌和備編牌庫交換。

4c-iv. Force of Will : 一局決勝輪 (有備編牌庫)

玩家每輪會進行一局比賽。拿下一局比賽勝利的玩家於該輪獲勝。

在雙方玩家就定位並提交自己的備編牌庫後，雙方展示各自的領主。

之後每名玩家可以將卡牌和備編牌庫交換。如果玩家要交換領主，

只允許以面朝上交換另一張領主。

在競技級賽事中建議採用此設置。

4c-v. 一局決勝輪 (無備編牌庫)

玩家每輪會進行一局比賽。拿下一局比賽勝利的玩家於該輪獲勝。

備編牌庫將不被採用。

Force of Will：此設置只能在一般級賽事中被採用。

4d. 瑞士制排名

當比賽採用瑞士制進行排名時，遵循以下事項。

- **獲勝積分總計**：玩家的獲勝點數總計愈高，排名也愈高。
- **因超時而獲勝場數**：如果玩家之間在排名的位置不分上下，拿到較少因超時而獲勝場數的玩家排名的位置會愈高。
- **對手獲勝積分平均值**：如果玩家之間拿到的因超時而獲勝場數不分上下，其對手的獲勝積分平均值較高的玩家排名的位置會較高。在計算這個平均值時，任何之前對戰過、擁有的總獲勝積分低於比賽至今為止已完成之輪數的對手，將他們擁有的總獲勝積分數目視為比賽至今為止已完成之輪數。且在計算這個平均值時，不計算不戰而勝的比賽。(例如：在經過5輪之後，一名對手只有3點獲勝積分，在計算這個平均值將其視為5點獲勝積分。)
- **對手的 [對手獲勝積分平均值] 平均值**：如果兩名玩家的對手獲勝積分平均值相同，那麼將這兩名不相上下的玩家各自計算之前對戰過的每名對手的獲勝積分平均值並全部平均起來。最後平均值較高的玩家排名的位置會較高。
- **落敗輪次**：如果對手的 [對手獲勝積分平均值] 平均值相同，那麼

將玩家各自的每場落敗輪次的平方值相加總。(例如：一名玩家在第二輪和第五輪落敗即為 $2^2+5^2=4+25=29$ 。)數字較高的玩家排名的位置會較高。

- 在採用所有步驟之後，如果還是不能決定出一名排名較高的玩家，那麼那些玩家的排名即為相同。如果還是必須分出哪名玩家的排名較高，以隨機的方式來決定。

4e. 退出比賽

在限制賽期間，除了當玩家在選擇自己的卡牌之外，玩家可以在比賽的任何時候退出。

當從比賽退出時，玩家必須經由官方認可的方式向官方回報他退出。退出比賽的玩家在他退出之後將不會在任何輪次中與任何人配對。如果玩家在該輪已經宣佈配對之後才退出比賽，視為該玩家將該輪的勝利讓給對手。

5. 一輪比賽流程

5a. 一輪比賽的準備

每輪比賽中，玩家移動到指定的位子並和指定的對手進行一輪對戰。

在入座後，玩家將他的牌組和備編牌組(如果有的話)展示給對手。此刻開始，玩家不能將自己的牌組和備編牌組從桌子上可見的位置移開。玩家不能將其它卡牌放在桌上或放置備編牌組的地方。(該賽事中發放的PR卡

例外)

5b. 一局比賽的準備

每局比賽遵循以下步驟。

1. **Force of Will** : 如果這是有備編牌庫的一局決勝輪，每名玩家展示他的領主。
2. 在三戰兩勝輪的第一局比賽完賽後，或一局決勝輪的準備中，玩家可以從自己的備編牌組中交換卡牌。
3. **Force of Will** : 每名玩家展示他的領主。
4. 每名玩家將自己的牌組洗牌並將其交給對手。一旦玩家將自己的牌組交給對手，牌組的內容即被確定且不能被替換。玩家應該在此3分鐘以內的期間確認自己的牌組是正確的。
5. 玩家將對手的牌組洗牌。如果在競技級賽事中，此動作是必要的。
6. 決定先手玩家。
7. 玩家執行遊戲的第一個步驟，調度自己的手牌等等。在這些過程之後，遊戲即被認為“開始”。
8. 遊戲開始。

5c. 完成一輪比賽

一輪比賽結束後，玩家必須盡快以指定的方式將結果回報給官方。

如果一輪比賽的時間已經結束但該輪還未結束，在當前的回合玩家結束回合後，對手開始他的回合。

如果經過上述行動後還不能決定贏家，且該輪並不是單淘汰賽或上位賽，該局比賽為平局。

在單淘汰賽或上位賽期間，當一輪比賽的時間已經結束但還未決定出贏家，遵循下列步驟：

- 如果是三戰兩勝輪，一名玩家已經取得一局勝而另一名玩家沒有，該名已取得一局勝的玩家贏得這輪比賽。
- 如果經由上述方式仍無法決定贏家，則贏家的決定方式基於目前比賽的主題而建立在不同的數值變化上。如果雙方數值一樣，遊戲將在裁判的主持下持續進行。一旦數值發生變化，由數值較高的玩家成為贏家。
- 如果當前沒有比賽正在進行且雙方玩家在該輪比賽的勝局數相同，則在裁判的主持下將進行新的一局比賽。在這局比賽中，每名玩家進行三個回合。
之後，雙方玩家比較數值，較高的一方獲勝。如果在雙方玩家都已進行過三個回合，而雙方數值仍然相同，遊戲將持續進行直到數值發生變化，由數值較高的玩家成為贏家。

Force of Will：比較生命值，生命值較高的玩家即為贏家。

魔法少女Caster：比較寶珠數量，寶珠數量較多的玩家即為贏家。

5d. 協議平局

如果雙方玩家都同意且在一輪比賽結束前得到裁判的准許，玩家可以在一輪比賽中的任何時間點以平局的方式結束該輪比賽。如果比賽形式為三戰兩勝輪，則視為雙方玩家各取得一局勝。

如果雙方玩家都同意，玩家可以在一局比賽中的任何時間點以平局的方式結束該局比賽。在雙方玩家都同意以平局結束一局比賽後，該局比賽視為從未比過（但依然存在），並且新的一局比賽由上一局的平局比賽決定出的先手玩家繼續擔任先手玩家。

5e. 損傷/遺失卡牌

在遊戲過程中，如果因為非故意的意外導致1張卡牌損傷或破裂，裁判可以發放1張代替的卡牌來替換並視為和那張損傷或破裂的卡牌相同的卡牌。

代替的卡牌必須由裁判寫上卡名、費用、文字以及任何其它必要的資訊，上面也必須包含裁判的署名和日期。如果一名玩家使用代替的卡牌，在每輪比賽開始前他必須告知他的對手。當該卡牌存在於非公開區域時，使用代替的卡牌；當該卡牌存在於公開區域時，代替的卡牌應被換回那張受損的卡牌。

如果在一輪比賽開始前，玩家發現他牌庫（非備編牌庫）的卡牌遺失了，它必須在比賽準備期間尋找那張牌或找1張代替品。如果該名玩家無法做到上述事項，即輸掉該局遊戲。如果比賽採三戰兩勝輪，該玩家有最多5分鐘的時間去尋找那張牌或1張代替品。

如果該玩家在下一局的比賽準備期間仍無法做到上述事項，即輸掉該輪比賽。不能為了遺失的卡牌而發放代替的卡牌。

5f. 紀錄

為了紀錄資訊，玩家可以使用紙張或類似的代替品來作為紀錄資訊並且回顧。玩家不能在一輪比賽期間參照不屬於該輪比賽期間的紀錄。

紀錄每場比賽的重要資訊是玩家的責任。

Force of Will：玩家必須持續追蹤並紀錄他們自己的血量。

玩家可以在限制賽的牌組構築期間紀錄資訊。但不能在輪抽期間紀錄。

6. 遊戲進程

6a. 洗牌

在準備期間或遊戲期間，有一個關於洗牌（打亂卡牌的順序）的準則，玩家必須以適宜的方式遵循。在洗牌時，應當沒有一名玩家（包含正在洗牌的那名）會知道被洗牌的牌庫或一疊牌當中任何一張卡牌的順序或方向。

在一名玩家將牌庫或一疊牌洗牌後，對手有權利將那副牌庫或那疊牌再次

洗牌。在行使這項權利後，洗牌即結束。

6b. 溝通

在每局比賽期間，玩家之間有責任清楚且詳細的和彼此溝通。以確保每局比賽順利進行。如果遊戲過程不如預期的過慢或過快，玩家應該設法做出讓遊戲恢復到適當速度的必要動作。

一局遊戲期間，無法以肉眼確認的資訊（例如：目前的階段、產出的魔力數量、一張卡牌目前所受到的傷害……等）；或應用在一個計算或效應時（例如：在某個區域中有多少張特定種類的卡牌、卡牌的狀態……等），將被視為向所有玩家揭示的資訊。如果一名玩家的對手要求提供這些資訊，該玩家必須盡可能正確的回答問題。

如果一名玩家的對手要求提供不在公開區域或已揭示過（一張當加入手牌時已經揭示過的卡牌等）的卡牌資訊，該玩家不必告知這些資訊。然而，該玩家不能欺騙或誤導這些資訊。

如果玩家被要求向裁判提供資訊，他必須盡可能正確且精準的提供這些資訊。

6c. 程序簡化

玩家之間互相有責任確保雙方玩家了解遊戲中的任何一個動作的時機點發生了什麼事。如果對手要求，玩家應該針對對手不明白的部份清楚說明。

玩家應該仔細的處理有疑慮的動作。

只要雙方玩家都有認知，在一段流程中的動作可以不必實際做出以節省時間，並適用這段程序的最終結果(例如：經由一個啟動異能破壞一張卡牌，之後支付一個啟動異能的費用將其移回戰場，再破壞它一次。而這個動作可以執行任意的次數。)。對手可以選擇回應諸如此流程中的其中一個部份。若如此做，先執行該程序中所有相關的部分，直到該玩家所回應的時機點。

7. 賽制

7a. 概述

賽制是決定一副牌組在比賽中該如何構築的規則。在賽事開始之前，賽事主辦者必須公佈賽事所使用的賽制。

7b. 構築賽

在構築賽中，玩家使用自己的卡牌遵循牌組構築規則來建立一副牌組，並將該牌組帶入賽事。在賽事中他們將使用這副牌組對抗其他玩家。

7b-i. 合法彈別和禁牌表

在構築賽中，只有某些彈別的卡牌可以被使用。並且某些卡牌會被禁止(玩家不能使用任何被禁止的卡牌)或限制(被限制的卡牌最多只能在牌庫中放入一張)使用。

如果一張被收錄在不被允許的彈別中的卡牌，和被允許使用的彈別中的卡牌同名，則該牌可以被使用。

7b-ii. Force of Will : Force of Will TCG 構築賽制

- 新環境賽制：只有最新兩個系列所收錄的卡牌可以被使用。

禁止卡牌：《虎克船長》、《黑暗驅行 葛利芬》、《真獸王 瑞西亞/轉生炎姬 瑞西亞》、《幻想寶珠 改變世界》。

- 觀測者賽制：所有自格林系列之後所收錄的卡牌都可以使用。

禁止卡牌：《講述童話》、《寂靜之理》、《聰明的傭人 摩爾迦娜》、《南瓜女巫》、《深淵低語》、《魔劍 雷瓦汀》、《柴郡貓的援助》、《四聖角笛》、《幻想寶珠 改變世界》、《真獸王 瑞西亞/轉生炎姬 瑞西亞》、《黑暗驅行 葛利芬》、《魔界的亡者》、《絕風》、《嫉妒王妃 桂妮薇兒》。

- 起源賽制：所有迄今為止所發售的卡牌及發送的PR卡都可以使用。

禁止卡牌：無

限制卡牌(只能放入1張):《南瓜女巫》、《深淵低語》、《四聖角笛》、《柴郡貓的援助》。

- 系列賽制：只有特定系列中所收錄的卡牌可以被使用。

禁止卡牌：無

- 所有賽制適用規則：各種語言版本依FOW TCG當地代理商之規定可於該地區合法使用，中文版僅可於中國大陸、台灣、香港之賽事及 WGP (世界大賽) 中使用。

備編牌庫禁止卡牌：《永夜講述者/破滅之夜 謝赫拉莎德》

7b-iii. 魔法少女Caster：魔法少女Caster 構築賽制

任何於該國家釋出並販售的卡牌，即在該國家得以合法使用。此外，任何發放的PR卡也能合法使用。

只有賽事主辦者所決定的語言版本可以合法被使用。如果主辦者或賽事沒有明訂語言版本，則語言版本皆為該國家所使用的通用語言。

其他非明訂的語言版本的卡牌在賽事中不能合法使用。

休學卡牌：休學卡牌不能放於牌庫中。

《要溫柔一點喔》

7c. 限制賽

在限制賽中，玩家將當場使用未開封的補充包中的卡牌來組成自己的牌庫、魔石牌庫和領主。接著使用這些牌來對抗同樣以此方式組成自己的牌庫、魔石牌庫和領主的其他玩家。

除非有事先和Force of Will株式會社申請，否則競技級賽事必須遵循下列所建議的卡包細節規範。在一般級賽事中可以不必遵循這些規範，只要玩家們使用的是相同數量及類型的補充包即可。

限制賽和一般牌組構築規則所要求的卡牌數量有所不同。賽事主辦者也需要避免每名玩家使用這些補充包以外的卡牌。具體細節見下方各種賽制的說明。

Force of Will：在限制賽中的現開賽及輪抽賽中，每名玩家的牌庫至少要有25張卡牌、8張卡牌的魔石牌庫和1張領主。玩家在自己的牌庫和魔石牌庫中可以放入超過4張同名卡牌。如果玩家要求，則賽事主辦者應該提供玩家所需要的基本領主和基本魔石。

7c-i 現開賽

每名玩家會收到預定數量的未開封補充包。

Force of Will：在現開賽中，建議使用最新可用系列當中的最新彈別補充包。在系列中的第一及第三彈補充包的情況下，只要發給每名玩家該彈別的6包未開封補充包即可。在系列中的第二及第四彈補充包的情況下，發給每名玩家該彈別的3包補充包及3包前一個彈別的補充包。(例如3包第二彈補充包及3包第一彈補充包)

接著玩家拆開交給他們的補充包，並使用這些卡牌以及任何其他由賽事主辦者提供給他們用於該賽事的卡牌構築自己的牌庫、魔石牌庫和領主。

7c-ii 輪抽賽

將4~8名玩家分成一個組別。每個組別圍在一張桌子而坐，接著每名玩家收到一組數量的未開封補充包。

Force of Will：在競技級賽事的瑞士輪中，每桌建議坐6人。

Force of Will：在輪抽賽中，建議使用最新可用系列當中的最新彈別補充包。在系列中的第一及第三彈補充包的情況下，只要發給每名玩家該彈別的4包未開封補充包即可。在系列中的第二及第四彈補充包的情況下，發給每名玩家該彈別的2包補充包及2包前一個彈別的補充包。(例如2包第二彈補充包及2包第一彈補充包)

玩家從他們收到的補充包當中，最新上市的彈別開始拆開1包。

Force of Will：如果一名玩家拆開的補充包中，包含具有裁決者面的領主牌或是其它雙面牌，則他必須展示給同組的其他玩家看。

每名玩家從各自拆開的補充包中選擇1張卡牌並以面朝下放在自己面前。之後各自將補充包中剩下的卡牌傳給左手邊的玩家。接著玩家各自會收到來自右方玩家傳來的卡牌，從那疊牌中選擇1張卡牌並以面朝下放在自己面前，之後各自將那疊牌傳給左手邊的玩家。重複此動作直到沒有卡牌可以傳給其他玩家。

輪抽賽中的補充包都應以此流程進行。傳遞補充包的方向應該要來回交替，第一、第三包傳給組別中左手邊的玩家，第二、第四包改為傳給組別中右手邊的玩家。

當所有補充包都被拆開且沒有卡牌可以傳遞時，每名玩家放置在各自面前的卡牌以及賽事主辦者提供給他們使用的卡牌都可以用來構築玩家自己的牌庫、魔石牌庫和領主。

以一般規則來說，玩家只會和自己同組的玩家對戰。但只要賽事主辦者事前有明確宣布，則可以選擇讓玩家對戰組別外的玩家。

7c-iii. Force of Will：極限大師賽

每名玩家拿取兩包未開封的補充包，將其拆封並將所有非裁決者/領主、非魔石、非衍生物的所有卡牌放入自己的牌庫。

在極限大師賽中，所有基本魔石被視為寫上了「橫置：產生[光]或[火]或[水]或[風]或[暗]。」

只適用於一般級賽事。

附件：時間限制

賽事中請參照下列圖表所建議的時間。

Force of Will：每輪比賽應遵守下列時程

	一般級	競技級
一局決勝輪	20分鐘	30分鐘
三戰兩勝輪	50分鐘	60分鐘
單淘汰四強及準決賽	50分鐘	90分鐘~無限制
單淘汰決賽	50分鐘	無限制

限制賽應遵循下列時間限制規範。

現開賽	30分鐘確認牌池、30分鐘構築牌組、20分鐘登記牌組
輪抽賽	30分鐘構築並登記牌組

輪抽賽玩家挑選卡牌時應遵循下列時間限制規範。

剩餘卡牌張數	時間限制
10張	40秒
9張	35秒
8張	30秒
7張	25秒
6張	20秒
5張	20秒
4張	15秒
3張	15秒
2張	10秒
1張	N/A

在完成第一包補充包的挑選之後，玩家有60秒來確認自己所選的卡牌。之後每完成一包的挑選會增加30秒的確認時間。(完成第二包的挑選有90秒確認、第三包120秒，以此類推)

魔法少女Caster：每輪比賽的建議時間如下表

	一般級/競技級
一局決勝輪	25分鐘

附件：建議輪數

瑞士輪 (無上位賽)

玩家數	~8	~16	~32	~64	~128	~256	~512
輪數	3	4	5	6	7	8	9

瑞士輪 (有上位賽)

三戰兩勝輪

玩家數	~8	~12	~24	~44	~76	~128	~226	~408	~744
輪數	3	4	4	5	6	7	8	9	10
上位賽	取四強		取八強						

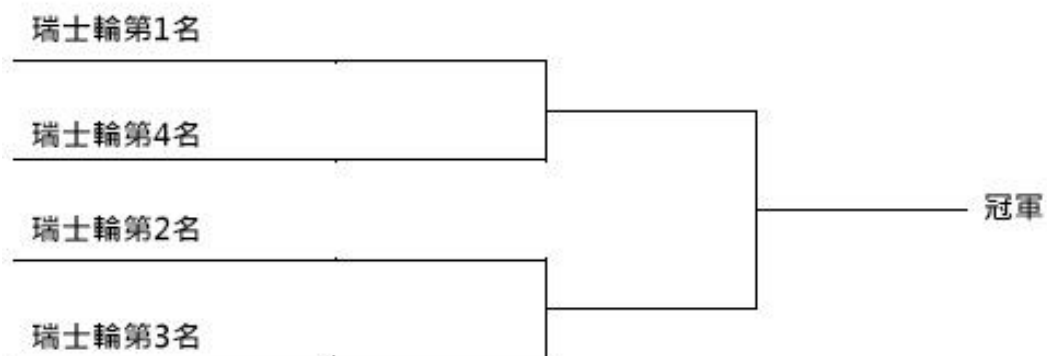
一局決勝輪

玩家數	~8	~12	~22	~34	~54	~88	~146	~244	~414	~712
輪數	5	6	6	7	8	9	10	11	12	13
上位賽	取四強		取八強							

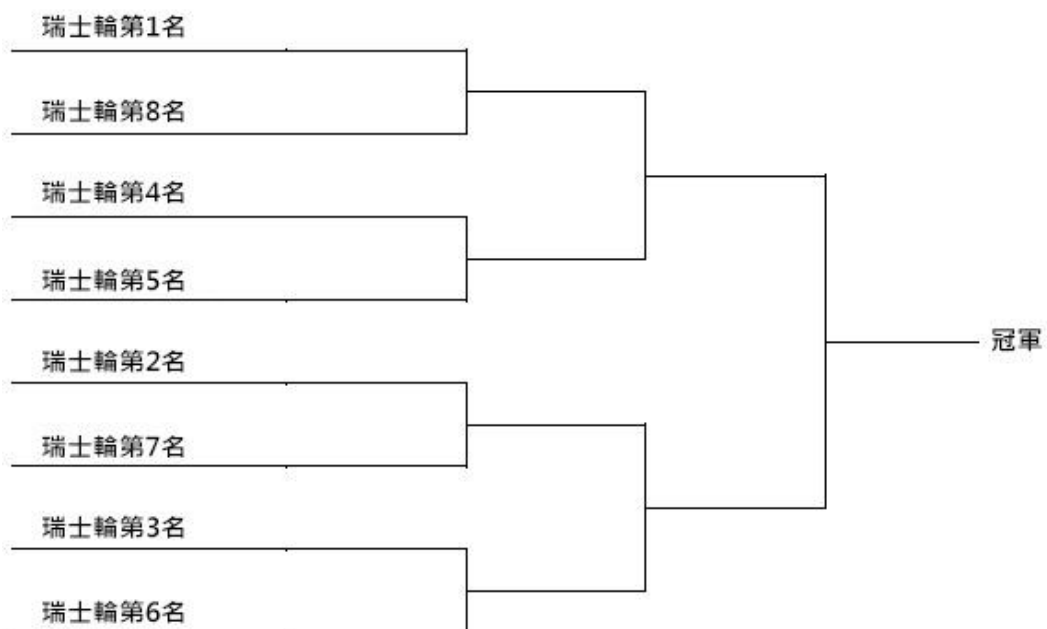
附件：上位賽配對及進程

單淘汰賽（建議採用三戰兩勝輪）

取前四強：

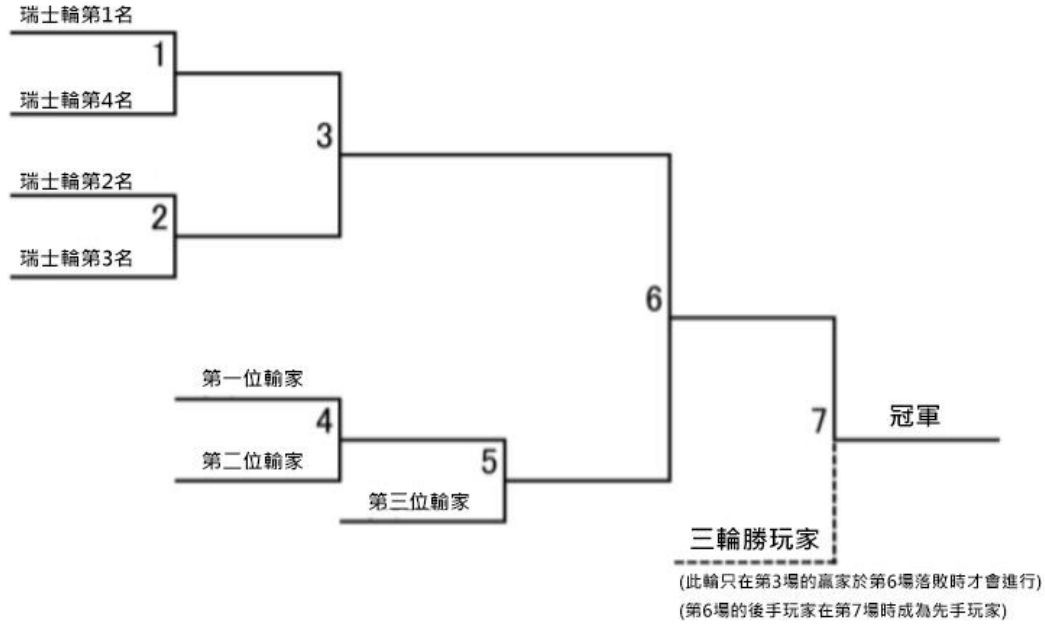


取前八強：

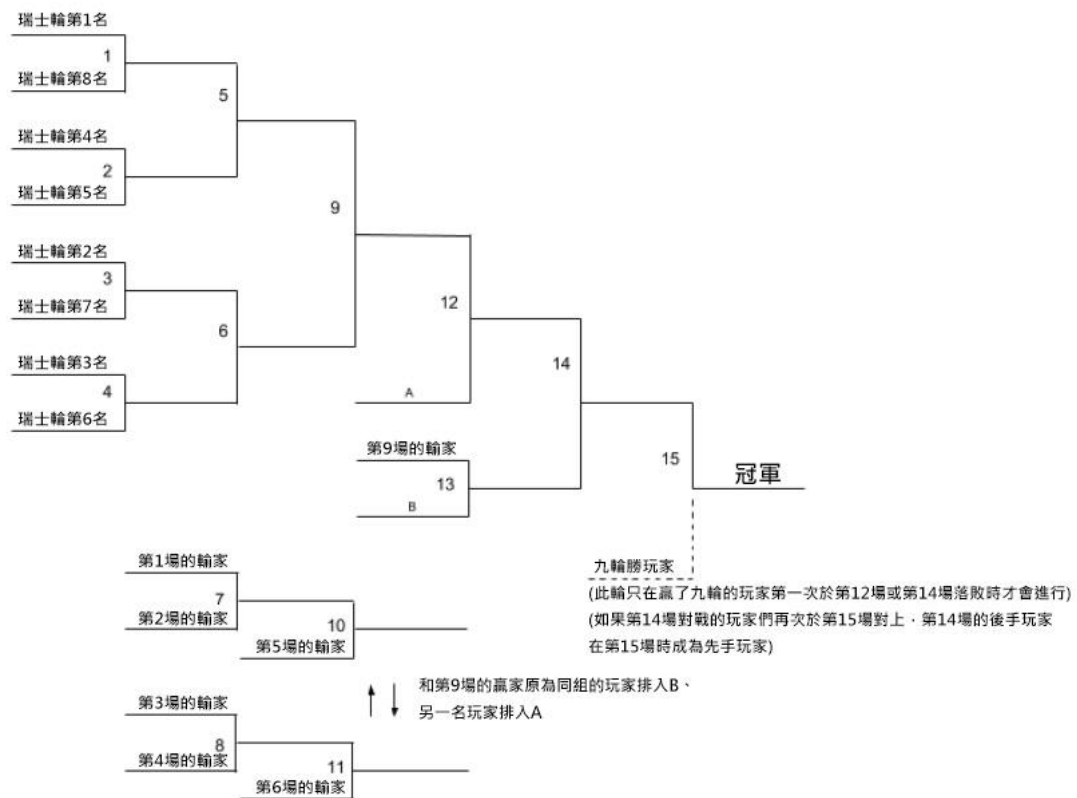


雙淘汰賽 (建議採用一局決勝輪)

取前四強：



取前八強：



附件：現開賽制牌庫登記

1. 每名玩家會從賽事主辦者那收到卡包，卡包會被放在每名玩家各自的面前。

在打開卡包的過程中，玩家不能將卡包從桌上移開，或是拿到從對面玩家座位的視角看不到的地方。
2. 玩家以讓坐在對面玩家可見的方式打開卡包，並且其中的卡牌要放在拆開卡包的玩家前面。
3. 每名玩家將卡牌傳給坐在對面的玩家。
4. 每名玩家將從坐在對面的玩家那收到的卡牌紀錄在適當的登記表格上。
5. 每名玩家將收到的卡牌和牌組登記表還給坐在對面的玩家。
6. 每名玩家使用他們拆出的卡牌以及賽事主辦者所提供的卡牌構築一副牌組。

玩家將牌組內容紀錄在適當的登記表格上。任何不包含在玩家牌庫裡的卡牌，都成為該玩家的備編牌庫。