

卡牌游戏

隐秘世界

UNDERWORLD



游戏指南

KEYCARD

帷幕开启

欢迎来到《隐秘世界》的游戏中。这里有我们熟知的日常事物：与现实相似的城市、国家和各类机构，普通人按部就班日复一日地生活。而同时，无数超自然生物、奇人异士、神秘事件和上古秘宝潜藏于真实的帷幕之后，他们出没于阳光照射不到的地方，其踪迹被小心地掩盖。在漫长的岁月里，诸般隐秘事物共同构建了凡人无从知晓的地下秩序，有如这现实世界的倒影。

只有少部分人了解世界的真相。这些身具超凡天赋者因共同理念而走到一起，结成秘社，以精妙手法在幕后操纵着世界格局，达成他们的目标。经历了数个世代的更替，隐秘世界的秩序终于到了需要重新洗牌的时刻：从伦敦阴霾笼罩的街道到曼哈顿的高楼之巅，从开罗的地底古城到香港的集装箱码头，从魔都上海的林立商铺到切尔诺贝利的水泥石棺之间，各方势力群起争逐力量与权柄，以超越想象的阴谋、魔法和政治手段，在凡人目光所不及之处持续着绵延千年的战争。

游戏简介

《隐秘世界：霸权》是一款可供两位玩家对战的卡牌游戏。在引入多人规则后，游戏可支持四位玩家进行2V2对战。在游戏开始时，每位玩家将从四套风格各异的预组秘社中选择一个，为扩张势力、掌控世界权势而战。

游戏过程中，双方玩家将位于场上的地区牌展开争夺，通过轮流将手下角色派往各地区，进行调查、战斗和势力扩张，来赢得这些地区牌并获取分数。首先达到8分的玩家将赢得游戏最终的胜利。

立刻开始！

《隐秘世界：霸权》带来了四个全新的秘社：背叛家族的吸血鬼联盟、巨型托拉斯生化企业、神秘的梦境法师和远古神话生物克隆体！根据牌表卡牌将这些秘社牌与玩家牌挑选出来，即可快速组成自己的牌组，立刻与好友开始对战！你将能在卡牌能力上体验到它们截然不同的策略和行事风格。仔细挑选预组秘社，它决定了你将如何赢取游戏！



1

游戏中的派系

《隐秘世界》的游戏中的卡牌分为八个颜色派系，每个派系各自拥有不同的特点与游戏风格。每张牌的右上角符号代表了这张牌的派系，且不同的派系卡牌也具有不同颜色的边框。

派系与其代表颜色如下：



帷幕守望 ◆ 黄色



猎魔人 ◆ 绿色



王座会 ◆ 蓝色



鸣钟教派 ◆ 红色



国家机构 ◆ 灰色



圣贤 ◆ 白色



方碑序列 ◆ 黑色



梦境行者 ◆ 紫色



中立 ◆ 褐色

你将能在我们的产品讨论社群或之后推出的《隐秘世界设定集》中获得更多关于各派系的信息！

预组包和扩展包

玩家可以仅使用本包装盒内的组件进行游戏。只需要一套《隐秘世界：霸权》预组包即可为至多4位玩家带来良好的游戏体验。增加一个额外的预组包则能够让对战双方使用相同的派系进行对战，令双方玩家在组牌时有更多样的选择。此外，《隐秘世界》已推出大量扩展包，玩家可以增添这些扩展包的卡牌来改进预组秘社，或是组建全新的牌组，体验多变的战术，并丰富自己的卡牌收藏。

与集换式卡牌游戏不同，所有《隐秘世界》预组包及扩展包内的卡牌都是固定的，不存在随机差异。

游戏配件

《隐秘世界》预组包内包含以下配件

玩家牌 375张



◆ 009精神锚点、040鲜血、118无名尸体 各9张

◆ 108山火 6张

◆ 其余卡牌各3张

地区牌 30张



说明书·游戏指南



先手标志 1个



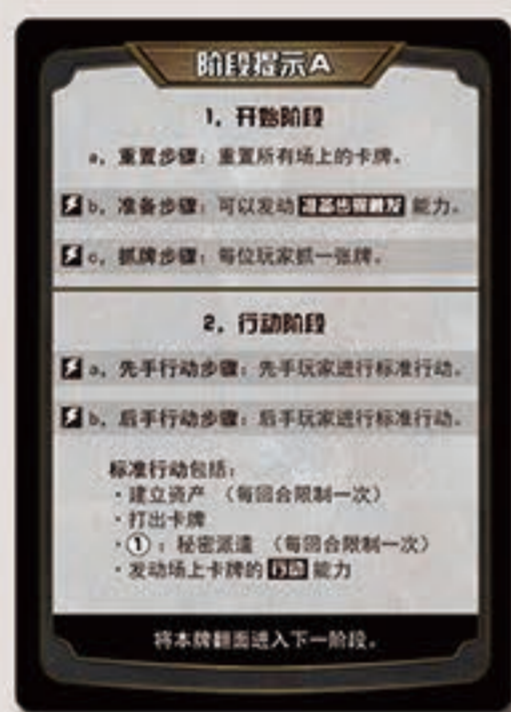
创伤/推进标志 8个



秘社牌与核心区 18张



提示牌 12张



预组牌表牌 12张



休整/护盾标志 7个



代表玩家所组建的秘社。修格斯秘社有额外的核心区。

标明了每个回合的阶段顺序以及关键词效果，方便玩家随时查看。

用于说明本次预组包内的四个预组秘社起始牌表。

隐秘/暴露标志 10个



战斗/调查/防御力标志 6个



势力标志 17个



锁定/时间/名誉标志 8个



失控标志 3个



对抗区版图 1个



指示物角色牌 10张



重要概念

本部分介绍游戏时所需要知道的基本概念。

最高规则

若卡牌上的文字规则描述与规则书发生冲突，一律优先遵从卡牌上的文字规则。

胜利和失败

游戏的目标是获取分数。赢取地区牌，将其加入自己的计分区是获取分数的主要方式。

立即胜利

任何时候，若有玩家的计分区里分数总和达到8分或以上，该玩家就立即获得游戏的胜利。

若双方玩家同时达到8分以上，则分数较高的玩家获胜。若双方分数相等，则游戏继续，直到一位玩家以更高的分数胜出为止。

立即失败


任何时候，若有玩家将抓牌而他的牌库已空，则该玩家立即失败。

横置和重置

一般情况下，卡牌进场时都以未横置的状态（竖直）放在桌面上。

某些情况，玩家需要横置卡牌，比如发动需要横置的行动能力，横置资产来获得费用，或是因对手的卡牌能力被迫横置，此时要将该牌向一侧旋转90度。横置状态表示该卡牌已经被消耗，已横置的卡牌不能再次横置，且已横置的角色或附属不能再参与对抗。

当游戏重置步骤或卡牌效果令玩家重置一张牌时，只需将横置的卡牌恢复为正常竖直状态。

•  符号表示横置本卡牌。它通常出现在卡牌能力所需的费用中。



未横置

已横置

否定效果优先

如果一个卡牌效果以“不能”来描述，以阻止玩家的某个行为，则其始终优先于其他效果，即使有其他牌允许玩家进行该动作。

独有卡牌

如果一张卡牌的名称中有金色部分，代表这是一张独有卡牌，具有独一无二的身份。

一位玩家不能同时控制两个同名的独有卡牌在场。当另一个同名的独有卡牌在他的操控下进场时，该玩家必须立即从这两个同名独有卡牌中选择并牺牲其中一个。



目标

某些卡牌或能力所指定的东西，在规则文字中以“目标……”注明，比如目标角色、目标地区、目标玩家等。在打出卡牌或发动卡牌能力时，若文字描述中要求你选择目标，则你必须在付费前为其指定好目标。已指定的目标不能更改。

◆ 举例而言：“消灭目标角色”即意为“消灭一个指定的角色”

◆ 若在卡牌或能力结算时，原先指定的目标已不存在或不符合要求，则该卡牌或能力不再生效。但已为其支付的费用不能退回。若一个附属进场时其指定的结附目标已不存在，将该附属置入其拥有者的墓地。

关于本游戏指南

这本《游戏指南》主要向新玩家介绍《隐秘世界》卡牌游戏的玩法。玩家可以通过阅读本指南，来学习基本规则，并进行第一次游戏。

更加详细的规则，可以扫码通过网盘下载，或加入游戏官方QQ群：173444631，询问游戏相关问题，并获取最新资讯，下载获得更为详细的电子版规则手册。



卡牌详解

本部分将详细解释每种卡牌及配件各部分。

秘社牌

代表玩家所在的势力或组织。

- 在构筑牌组时，玩家可以选择使用一张秘社牌。一般而言，秘社牌会对玩家的组牌有所限制。作为回报，秘社牌会提供玩家一些额外的能力和优势。
- 在游戏初始设置时，玩家将秘社牌正面朝上放置于各自的秘社区。
- 秘社牌始终在场上，且将持续生效影响游戏。任何卡牌或能力都不能使秘社牌离场。



秘社牌详解

1. 秘社名称/副名称：这张秘社牌的名字，所有秘社均为独有卡牌。
2. 派系标志：表示该秘社所属派系。
3. 文本框：文本框内会写明该秘社牌的能力和组牌限制。
4. 起始手牌数量：使用该秘社的玩家，在游戏开始时的将抓取的手牌数量。
5. 卡牌类别/子类别：类别表示这张卡牌的种类（如地区、秘社、角色或事务），子类别则代表该牌的特殊分类（通常为事物的门类）。子类别不具有特别的能力，但有可能被游戏中其他卡牌影响。
6. 收藏编号：表示本卡牌在系列中的编号。
7. 版本符号：此符号是系列版本标志，代表该牌出自哪个产品。

地区牌

代表当前可以争夺的地区。赢取地区牌是获得分数，推进剧情并最终获胜的主要方式。

基础包中有十张地区牌，为双方玩家共用。在游戏开始时将世界牌库洗匀，然后自其上翻开三张牌，置于场地中央，成为当前可争夺的地区。

玩家将角色打出在争夺区的地区牌上，通过调查、战斗和势力扩张三种方式在各个地区进行对抗，其目的是在地区牌上放置本方势力标志，来赢取地区牌并获得其上分数，先获得共计8分的玩家赢得本局游戏的胜利。



地区牌详解

1. 卡牌名称/副名称：这张牌的名字，独有卡牌的名称会全部或部分以金色显示。
2. 势力值上限：表示该地区需要多少势力标志才能被赢取。
3. 卡牌类别/子类别：类别表示这张卡牌的种类（如地区、角色、附属或事务），子类别则代表该牌的特殊分类（通常为事物的门类）。子类别不具有特别的能力，但有可能被游戏中其他卡牌影响。
4. 文本框：文本框内会写明该牌的能力和效果。某些牌上还会有隶书字体印刷的背景故事描述。背景描述不会影响游戏。
5. 分数：本地区牌的分值，表示当这张地区牌在玩家的计分区中时，该玩家拥有牌上标注的分数。
6. 版本符号：此符号是系列版本标志，代表该牌出自哪个产品。
7. 插画家和收藏编号：表示绘制本卡牌的插画家以及这张牌的编号（如W06/10，表示本系列共有10张地区牌，本牌为其中第7张）。画家信息和收藏编号不影响游戏。

角色牌

角色牌代表游戏双方所能调遣的部下、雇佣的专业人员和召唤的异界生物。

玩家将角色牌打出在一个地区牌前，代表派遣这个角色进入该地区。此外，玩家还可以进行秘密派遣：将一张角色牌以背面朝上的方式打出在某个地区作为暗藏者。角色或暗藏者进场后将持续在场，直到被消灭或受其他卡牌效果影响而离场。



事务牌

事务牌代表游戏双方采取的战术、阴谋、突发事件和神秘魔法。

· 事务牌的效果是一次性的，玩家打出事务牌后，执行牌上的描述，然后将事务牌放入其墓地。



指示物角色牌

指示物角色牌是一种特殊的角色牌。代表在场上直接生成的角色。

· 在游戏开始时，所有指示物角色牌都被放置于待机区，仅在卡牌效果将其生成时才放置进场。
· 指示物角色和其他普通角色的规则基本一致，但当指示物角色离场或被翻面为暗藏者时，将其从游戏中移除并放回待机区。
· 指示物角色不能被作为资产。其印刷费用为0，也没有忠诚需求。



附属牌

附属牌代表了物品装备、结界、状态、祝福或诅咒，能够持续强化或削弱另一个卡牌或区域。

· 附属牌在打出后会结附在一个场上的卡牌或区域上。在附属牌的文本框中会注明该附属牌所能结附的对象是什么。

注意：当一个角色、地区或资产离场时，或当角色翻面成为暗藏者时，将结附于其上的所有附属置入其拥有者的墓地。



费用与忠诚需求示例










如图所示，角色牌皮特·冈萨雷斯（编号057）左上角印有3点费用和2点灰色派系忠诚需求。

若你要打出此牌，首先需保证在你的资产区中至少要有两个具有灰色派系图标的资产（不管这两个资产是否已横置），以满足其忠诚需求。然后你要为这张牌支付所需的3点费用——这些费用一般是通过横置你的资产来获取。

作为资产时，卡牌右上角的派系标志提供忠诚度

对战用牌详解

1. **卡牌名称/副名称**：这张牌的名字，独有卡牌的名称会全部或部分以金色显示。
2. **费用**：代表玩家从手上打出该牌，或将该牌从暗藏者翻至正面时所需要支付的金额。横置资产是支付费用的常见方式。
3. **忠诚需求**：当玩家打出一张牌或将一个暗藏者翻面时，他的资产区内必须具有满足该牌忠诚需求颜色的资产。
4. **卡牌类别/子类别**：类别表示这张卡牌的种类（如地区、角色、附属或事务），子类别则代表该牌的特殊分类（通常为事物的门类）。子类别不具有特别的能力，但有可能被游戏中其他卡牌影响。
5. **能力栏和能力图标**：角色牌和少数附属牌具有能力图标，位于文本框的左侧。具有能力图标的牌，在对抗阶段可参与其所在地区的对抗。能力图标有三种，分别对应三种对抗类型：
 调查  战斗  势力
· 白底的能力图标， 被称为**临时能力图标**，只在该牌的操控者持有先手标志的回合才会生效。
6. **防御力**：角色牌具有防御力，当受到等于或超过其防御力的伤害时，该角色死亡。当一个角色的防御力被降低至0或0以下时，该角色同样死亡。具有  盾牌图标的卡牌能力，可改变角色的防御力，其上数字表示增加或减少的数值。
7. **文本框**：文本框内会写明该牌的能力和效果。某些牌上还会有隶书字体印刷的背景故事描述。背景描述不会影响游戏。
8. **派系图标**：表示该牌所属的派系与颜色。另外当这张牌作为资产时，其派系图标能为打出其他牌提供所需要的忠诚度。
9. **版本符号**：此符号是系列版本标志，代表该牌出自哪个产品。
10. **魔法领域图标**：某些卡牌会带有魔法领域图标，以表示该牌所代表的事物具有超自然力量。魔法领域图标不具有特别的能力，但有可能被游戏中其他卡牌影响。
11. **插画家和收藏编号**：表示绘制本卡牌的插画师以及这张牌的编号。画家信息和收藏编号不影响游戏。

准备游戏

要开始《隐秘世界》卡牌对战游戏，玩家需要按顺序执行以下初始设置步骤。

初始设置

- 1, **玩家选择牌组**：双方玩家准备好各自的牌组。初次游戏的玩家可以使用P13页所列出的预组牌组。
- 2, **设置世界牌库**：将基础包内的十张地区牌取出洗混后放置在场地中央，组成世界牌库。
- 3, **整理标志**：将各类标志指示物放在双方玩家都方便拿取的地方。
- 4, **设置玩家牌库**：每位玩家将自己的牌组洗混，然后每位玩家将他的牌组交给对手再次洗牌，最后双方将各自的牌组牌面朝下放置在自己的游戏区域，形成各自的玩家牌库。
此外，如果玩家有使用秘社牌，则双方将属于自己的秘社牌背面朝上置于各自的秘社区，然后同时翻开至正面。
- 5, **翻开地区牌**：从世界牌库翻开三张地区牌，依次放在场地中间，作为玩家当前可以争夺的地区。
- 6, **抓取起始手牌**：每位玩家从他的牌库顶抓取起始手牌（一般情况下均为6张）。若有玩家对自己的起始手牌不满意，可以进行一次再调度。
 - ◆ 再调度的方式：将任意数量的手牌放在一边，然后抓等量的牌，最后将之前放在一边的牌洗入其牌库。再调度后的手牌必须保留。
- 7, **确定先手玩家**：以随机方式决定本局游戏的起始玩家，该玩家拿取先手玩家标志。随后游戏正式开始！
注意：上一局游戏失败的玩家，本局游戏可以由他决定谁来做起始玩家。

可以跳过!

若您《隐秘世界》老玩家，已通过基础包或其他扩展包体验过游戏，并了解基础规则玩法，则您可以跳过之后部分的规则书，直接翻阅 P13 页：预组秘社，以及P19页后的新机制，了解在本预组包中出现的新规则，即可快速开始游戏。

区域设置

游戏进行时各区域设置示意

玩家区

- ◆ 玩家手牌。玩家抓取的牌置于自己手上。
- ◆ 玩家牌库。这是玩家使用的牌组，洗混后面朝下放置于自己方便拿取的位置。每当抓牌步骤或有卡牌效果令玩家抓牌时，都是指让玩家从自己的玩家牌库顶抓牌。
- ◆ 墓地。墓地位于玩家牌库下方。被消灭的牌，弃除的卡牌及结算后的事务牌置于此处。玩家可以随时查看双方墓地中的卡牌。
- ◆ 资产区。玩家在每回合的行动阶段可以通过建立资产行动，将一张手牌正面放置在此处作为一个资产。成为资产的牌除了牌面上的派系图标和魔法领域图标外，其他部分视作空白。资产可以通过横置来产生1点费用。
- ◆ 秘社和秘社区。代表玩家的总部，秘社牌放置于此。某些附属牌注明“结附于本方秘社”，则打出后将该附属牌放置在本方秘社牌旁边的区域。
- ◆ 计分区。用来放置玩家所赢取的地区牌或其他带有分数的牌。玩家可以随时查看双方计分区中的卡牌。

争夺区

- ◆ 世界牌库。还未使用的地区牌背面朝上置于此处。
- ◆ 争夺中的地区。争夺区版图中间，游戏开始时，自世界牌库顶翻开三张地区牌置于此处，作为当前双方可以争夺的地区。
- ◆ 争夺区。每个地区牌前都有一个相应的争夺区。双方玩家将角色或附属牌打出并放置在要争夺的地区前，代表该牌进入该地区，参与此处的对抗。
 - 在对抗阶段，根据从左到右的顺序依次结算各地区上的三种类型对抗。

关于版图

预组包的争夺区版图可以提供区域设置，帮助玩家更好的放置地区牌和世界牌库，以获得更好的游戏体验。此外，还有其他周边产品可提供用于对战的玩家版图。

但游戏版图也需要较大的桌面才可以铺展。因此若空间不够，玩家可以不使用版图。只要熟悉区域设置，就不会影响游戏进行。



游戏流程

阶段顺序

游戏将进行若干个回合，某位玩家获得胜利。

每个回合的流程相同，都分为四个阶段：

- 一，开始阶段
- 二，行动阶段
- 三，对抗阶段
- 四，结束阶段

每个阶段包含若干步骤。当四个阶段都完成后，持有先手标志的一方将先手标志交给对方，并开始下一回合。以下简述各阶段流程。

一. 开始阶段

开始阶段分为三个步骤。

1. 重置步骤

重置场上所有已横置的牌（包括角色、附属、资产和暗藏者）。

2. 准备步骤

所有“准备步骤触发”的能力于此时生效。

- 此步骤中玩家可以发动 ⚡ 行动。

3. 抓牌步骤

每位玩家从各自牌库顶抓一张牌。

- 此步骤中玩家可以发动 ⚡ 行动。

二. 行动阶段

在本阶段，拥有先手标志的先手方玩家先进行各种行动，然后轮到后手方玩家进行各种行动。

1. 先手玩家行动步骤

在本步骤中，玩家可以进行以下四种标准行动：

- 从手中或支援区打出卡牌。
- 发动场上卡牌的 **行动** 能力。
- 建立资产。（每回合限制一次）
- 秘密派遣。（每回合限制一次）

先手玩家可按任意顺序进行标准行动。打出卡牌和发动行动能力没有次数限制。（见P10-11页，玩家行动详解）

当先手玩家让过，就不能再发动标准行动，先手玩家行动步骤结束。

2. 后手玩家行动步骤

后手玩家可以同样进行上述四种标准行动，直到他让过为止。

当后手玩家也让过后，行动阶段结束。

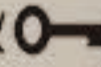
- 本阶段中玩家可以发动 ⚡ 行动。

注意：在属于对手的行动步骤中，玩家只能发动 ⚡ 行动，而不能进行任何标准行动。

先手标志



钥匙形状的指示物标志，确定当前回合谁是先手玩家。

在卡牌文本框中，先手标志以  图标表示。

- 在每个回合结束时，将先手标志交给对方。也就是说，双方玩家将轮流作为先后手。若在本回合中玩家A是先手，则下回合便轮到玩家B为先手。

三. 对抗阶段

双方行动步骤均结束后，进入对抗阶段，开始在各地区进行一系列对抗结算。

对抗阶段中，根据地区牌的排列，按照地区1—地区2—地区3的顺序依次进行对抗结算。只有在在一个地区牌上的三种对抗全部结算完毕后，才开始进行下一个地区的对抗。

每个地区按下列步骤进行对抗：

1. 调查对抗
2. 战斗对抗
3. 势力对抗

在进行每一种对抗时，双方需计算该地区上所有本方卡牌的此类能力图标数量总和，拥有较多能力图标的一方在此类型对抗中获胜，并立即得到该类型的对抗奖励。当场上所有地区上的三种类型对抗结算完毕后，对抗阶段结束，进入结束阶段。

- 白底的临时能力图标，只有在其操控者持有先手标志的回合才会生效从而被计入对抗。（见P15页，临时能力图标）


· 此步骤中，在每次对抗开始之前或对抗奖励结算之后，玩家都可以发动 ⚡ 行动。

注意：已横置的角色不能参与对抗。当双方某类能力图标数量相等，则本次该类型对抗为平局，没有玩家胜出。

调查对抗

调查对抗代表双方的手下在一个地区进行研究和探索工作、执行任务及获取情报。

◆ 调查奖励


· 赢得调查对抗的玩家，在此次对抗中，他的  图标数量每比危机方多一个，就检视自己牌库顶的一张牌，在所有检视的牌中，他可以选择任意数量的牌以任意顺序放回牌库顶，并将其余的牌以任意顺序放在牌库底，最后抓一张牌。

注意：不管以多少个图标胜出，赢得一次调查对抗的都只能抓一张牌。更多的  图标只能让玩家检视并操作牌库顶牌，但不能增加他最终抓牌的数量。

战斗对抗

战斗对抗代表双方在一个地区上发生的武力冲突。双方投入战力以伤害或杀死对手的角色。

◆ 战斗奖励

赢得战斗对抗的一方，在此次对抗中，他的  图标数量每比对方多一个，就可以对该地区的任意敌方角色造成1点战斗伤害。

· 若该地区没有敌方角色，则赢得战斗对抗的玩家无法造成战斗伤害。

造成伤害的流程

任何时候，当对角色造成伤害时（通过战斗对抗或某个卡牌效果），需要遵照如下流程：


1. 分配伤害。宣布将对哪些角色造成几点伤害。
2. 伤害造成。角色受到之前分配的伤害。若受到的伤害等于或超过了该角色的防御力，则该角色被消灭。

注意：相同来源的伤害，将在分配完后同时造成。

势力对抗

势力对抗代表双方在一个地区上扩张本方秘社的势力，或是削弱对手对该地区的掌控。

◆ 势力奖励

赢得势力对抗的一方，在此次对抗中，他的  图标数量每比对方多一个，就可以在该地区上放置一个本方势力标志。

· 当一方在某个地区上放置势力标志时，若该地区已有敌方的势力标志，则改为移除相等的数量。也就是说，双方的势力标志不能在一个地区上共存。

先手标志特权

在对抗阶段，先手玩家还拥有名为“先手标志特权”的优势。


当某次对抗发生平局时，先手玩家可以选择发动先手标志特权：支付1点费用，并展示一次先手标志，来将此次对抗的平局结果更改为己方获胜，且视作以1个能力图标的优势胜出。

先手标志特权是先手玩家独有的一个触发能力，每回合只能使用一次，且不进入堆叠，不能被响应。

注意：双方能力图标都为0的对抗不是平局而是“未发生”，因此这类对抗不能发动先手标志特权。

赢取一个地区后的流程

当有一方在某个地区牌上放置的势力标志数量达到该地区左上角势力值上限的时候，他就赢得这个地区，赢得地区牌后依次执行以下流程：


1. 双方玩家有一个发动  行动的时机。
2. 将所有原本位于该地区的暗藏者、角色和附属牌置于其拥有者的牌库底（这些牌的顺序由其拥有者决定）。
3. 将该地区牌置入赢得该牌的玩家的计分区中。
4. 从世界牌库翻开一张新的地区牌补充进空位，令场上始终保持有三张地区牌处于争夺中。
5. 最后，赢得该地区的玩家可以选择是否发动这个地区的赢取触发能力。赢取触发能力同样进入堆叠，可以被响应。

四. 结束阶段

这是回合最后的阶段。双方同时进行如下操作：

1. 结束步骤

所有“结束步骤触发”的能力于此时生效。

· 此步骤中玩家可以发动  行动。

2. 恢复步骤

移除所有角色本回合受到的伤害，同时所有注明“直到回合结束”的效果在此时终止。然后如果有玩家的手牌超过7张，则要弃掉多余的张数直到只剩7张为止。

3. 最后将先手标志交给对方，本回合结束，进入下一个回合的开始阶段。


玩家标准行动详解

打出卡牌

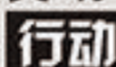
进行本行动的玩家，从手中选择一张牌，然后支付费用来将其打出。打出卡牌是影响游戏并战胜危机的主要方式。只要费用和手牌足够，玩家打出卡牌没有数量限制。

* 打出卡牌的流程 *

要从手中打出一张卡牌，玩家需要遵照如下流程：


1. 确认忠诚需求。检视要打出的卡牌，确保你资产区中的资产已经满足其忠诚需求，否则不能打出。
2. 展示卡牌。从手牌中展示这张牌，宣布要将其打出。
3. 选择目标。若卡牌的能力要求玩家选择一个或多个目标，则你必须在此时为其选择合理的目标。若打出的是角色牌，则需要在此时决定将该角色打出在哪个地区上。若卡牌上有“选择一项”的语句，在此时做出选择。
4. 支付费用。支付该牌所需要的费用（通过横置资产或其他卡牌效果来获得费用）。若该牌需要额外费用，则也要在此时支付。若卡牌的费用中包含X，则在此时选择其代表的数字，然后支付等量的费用。
5. 等待响应。被打出的卡牌进入堆叠，并等待结算。此时，任一玩家可以发动  行动来响应。（见P14页：快速行动，响应和堆叠）
6. 结算效果。若打出的是角色牌，将其放置在之前选择好的地区：若打出的是附属牌，将其放在之前选择好要结附的目标边上：若打出的是事务牌，则执行牌上描述的效果，然后将该牌置入其拥有者的墓地。

发动卡牌的行动能力

在每个回合属于自己的行动步骤中，玩家可以主动发动场上本方卡牌的行动能力。卡牌的行动能力前会有  符号标注。这类能力大多需要支付费用，会以“所需费用：效果”这样的语句描述。玩家可以支付冒号前注明的费用，并在结算后获得冒号后注明的效果。只要费用足够，玩家发动卡牌的行动能力没有次数限制。

· 发动卡牌行动能力的其他流程可以参照打出卡牌的流程：

1. 宣布要发动的卡牌行动能力
2. 若需要，为其选择目标
3. 支付费用
4. 进入堆叠，等待响应
5. 结算效果

· 卡牌的行动能力发动后，同样进入堆叠，可以被  行动响应。


· 某些卡牌行动能力的费用中，还会包括其他的需求。例如，附属牌私人军械库（编号023）的能力，除了需要支付3点费用，还需要将其横置才能发动。则如果私人军械库为已经横置状态，就不能再发动这个能力了。

注意：卡牌的行动能力发动后，它便与其来源分开，不再有联系。例如，在你发动了私人军械库的行动能力后，即使对手消灭了私人军械库，他的能力仍然会结算生效。

* 什么是卡牌能力 *


卡牌的文本框内，会印有这张牌所具有的能力。卡牌的能力代表这张牌所能产生的效果。根据生效方式的不同，卡牌能力大致分为三种类型：持续、行动和触发。

持续能力

持续能力以  符号标注。只要卡牌在场上，其持续能力就一直生效，


注意：持续能力不能被响应。

行动能力

行动能力以  符号标注，是一种需要玩家主动发动才能生效的能力。行动能力大多需要玩家支付一定的费用来发动，通常以“所需资源：效果”这样的语句描述。玩家在宣布使用该行动能力时，支付冒号之前所注明的费用，然后使冒号之后的效果才能生效。（参见本页：发动卡牌的行动能力）

注意：挑战者玩家不能发动队友卡牌上的能力。

触发能力

触发能力以  符号标注。触发能力在符合触发条件的时机时才可以发动并生效，一般在描述时采用语句“当……时”，“在……后”。卡牌的操控者在符合触发条件的时机可以选择是否要发动触发能力。

- 触发能力可以被响应。
- 若在触发能力前标有“强制”字样，则该触发能力在符合条件的时机必须发动。
- 触发能力的结算流程和行动能力完全一样，唯一的不同在于触发能力无法被玩家主动去发动，而只能在游戏中等待其满足触发条件后才能发动。
- 若有多个触发能力同时发动，则先手玩家的所有触发能力先进入堆叠，然后令后手玩家的触发能力进入堆叠。
- 常见的触发条件会直接以黑底白字标注，例如：

进场触发 表示该牌在进场或现身（从暗藏者翻转为正面）时可以发动该触发能力。

准备步骤触发 表示在回合开始的准备步骤可以发动该触发能力。

现身触发 表示当该牌从暗藏者翻转为正面后可以发动该触发能力。

建立资产

进行本行动的玩家，可以将一张手牌正面朝上放入自己的资产区，使其成为一个资产。

- 建立资产每回合只能进行一次。
- 每个资产可以通过横置来产生1点可用的费用。“费用”可以视为金钱，是本游戏中的货币单位，玩家用它来支付打出卡牌或各种行动所需的开销。
- 所有成为资产的卡牌名称和类别都被更改为“资产”，而不再是原有类别。成为资产的牌除了派系和魔法领域图标以外，不再具有牌面上所有其他的特性（费用、忠诚需求、类别、能力图标、防御力和文本框内的特殊能力等均视作空白）。
- 在每个步骤结束的时候，玩家所有未用完的费用都会被清空。也就是说，费用无法被积攒。
- 玩家也可以选择在行动阶段不建立资产。
- 文本框内的费用，以圆底数字表示，如②，即为2点费用的意思。

秘密派遣

进行本行动的玩家，可以支付1点费用，来将手牌中的一张角色牌背面朝上打出在一个地区。这张牌成为“暗藏者”。

- 秘密派遣每回合只能进行一次。

◆ 暗藏者

暗藏者是本游戏中的重要概念。他们是玩家在某个地区秘密布下的棋子，能在暗中提供支援，并于关键时刻现身发挥其能力打击对手。

- 每个暗藏者都具有一个👁️能力图标。
- 所有暗藏者的名称和卡牌类别都是“暗藏者”，而不具有其卡牌正面的任何信息。
- 玩家能随时检视自己的暗藏者，但不能检视对手的暗藏者。
- 暗藏者翻面：玩家可以在任何能够发动⚡️行动的时机支付该角色牌的费用，来将该角色翻回正面，翻面时仍需注意必须要满足其忠诚度要求。（暗藏者翻面的具体流程和打出卡牌完全一样，唯一的区别在于不是从手中展示而是从场上翻开）
- 付费令暗藏者翻面的动作也是一种⚡️行动。
- 暗藏者翻至正面成为角色的动作称为“现身”。角色翻至背面成为暗藏者的动作称为“潜伏”。
- 当一个暗藏者现身时，视作该角色进场，可以触发该角色的所有进场触发能力和现身触发能力。
- 当一个角色潜伏时，视作该角色离场，会触发该角色的离场触发能力和潜伏触发能力，并消灭其上结附的所有附属牌。
- 一张牌翻面时，不管是现身还是潜伏，都保持这张牌翻面前的横置或重置状态。

* 暗藏者并非角色！ *

注意：在现身之前，暗藏者的卡牌类别不是“角色”而是“暗藏者”，因此暗藏者不会被任何影响角色的卡牌或能力所影响，也不会受到任何伤害。

对抗阶段示例

以下为一次对抗阶段的例子。

玩家A使用秘社獏组，并且具有先手标志，他正在对抗使用秘社圣甲虫药业的玩家B。现在对抗阶段开始了！

一，首先开始第一个地区，墨尔本（编号W06）的对抗结算。在这个地区中，玩家B操控着一个亡嚎食尸鬼（编号079）和一个暗藏者，而玩家A处于劣势，只有一个敏锐的猫头鹰（编号001）。因为双方玩家都没有👁️图标，所以略过调查对抗。在结算战斗对抗时，玩家B的👁️有1个，而玩家A没有👁️图标，所以玩家B赢得了此次战斗对抗，他选择对敏锐的猫头鹰造成1点伤害，将其消灭①。最后开始势力对抗，玩家B的亡嚎食尸鬼和暗藏者总共具有两个👁️，而玩家A已经没有角色在该地区了，因此玩家B赢得此次势力对抗，在墨尔本上放置了两个本方势力标志。

二，现在来到第二个地区失落的神庙（编号W04），在这里，玩家A操控一名梦境塑造师（编号006）和一个多重梦境迷宫（编号005），玩家B只有一个暗藏者。首先在调查对抗中，玩家A以1个👁️图标胜出，他检视了牌库顶牌，将其放到了牌库底，然后抓了一张牌。随后的战斗对抗，双方都没有👁️图标，因此未发生战斗。最后开始势力对抗，因为玩家B的暗藏者同样具有一个图标，因此双方的👁️图标都是1个，数量相等，此次势力对抗为平局，双方都无法放置势力标志。这时，玩家A宣布发动先手标志特权，支付了1点费用后，将这次势力对抗平局结果改为由他获胜，他视作以一个图标👁️胜出，因此玩家A在失落的神庙放置了一个本方势力标志。

三，在第三个地区巴塞罗那（编号W08），玩家A操控着一个暗藏者，对抗玩家B的近海食人鱼（编号077）和三号骸堆（编号085）。在调查对抗开始前，玩家A支付费用，发动了位于失落的神庙的多重梦境迷宫行动能力，将三号骸堆横置，令这个强大的角色无法参加这个地区的所有对抗②。随后，调查对抗开始，双方都没有👁️图标，该对抗略过。在之后的战斗对抗中，虽然玩家B获胜，但他没有可以造成伤害的目标，所以仍无事发生。但在势力对抗开始前，玩家A付费使他的暗藏者现身，怪兽设计师（编号004）进场③。于是在此次势力对抗中，玩家A以两个👁️图标胜出，他在巴塞罗那上放置了两个势力标志。

对抗阶段
示例



对抗阶段
示例
(结束时)



接下来做什么

现在您已经基本了解了《隐秘世界》卡牌游戏的玩法。您可以继续阅读之后的重要进阶概念来深入了解规则。然后您可以挑选预组包中一个喜欢的秘社预组，作为你的初始牌组和朋友进行对战游戏。在多玩几局并掌握玩法后，再尝试游戏的其他秘社。

当您熟悉所有派系的预组牌组后，就可以尝试自己构筑牌组的进阶玩法了！您可以参考下方的牌组构筑规则，调整现有预组，使之更符合您的作战策略。

最后，您可以购买其他扩展包，来丰富您的卡牌收藏。用这些新卡牌不断调整现有牌组，或组合出只属于您的全新秘社！

自定义牌组构筑规则

当玩家熟悉了游戏的基本规则后，可以尝试自己构筑牌组。通过构筑自定义牌组，打造独一无二的秘社，玩家能深入研究对战策略，获得丰富的游戏体验。

构筑自己的套牌时需遵循以下三条规则：

- ◆ 每位玩家可以选择一张秘社牌作为自己牌组的初始设置。
- ◆ 每个玩家套牌必须至少包含五十张牌。
- ◆ 在一个玩家套牌中，同名的卡牌不能超过3张。

本游戏的组牌具有极高的自由度，玩家可以添加任意种类派系的卡牌进入自己的牌组，但应考虑到忠诚需求对打出卡牌的限制。

为了获得更大的选择空间，玩家可能需要额外的基础包或其他扩展包来获得新的卡牌，增加其收藏。

可以开包即玩的预组秘社！

在《隐秘世界：霸权》预组包中，玩家不需要花时间自己构筑牌组，而是可以查阅本页给出的玩家预组牌表，快速完成组牌来立即进行对战游戏。

在本次预组包中共包含四个玩家预组，分别为獬组、龙之欢宴、圣甲虫药业和修格斯。

每位玩家可以任意挑选其中一个预组，拿取这个预组中的秘社牌，并将牌表中的所有卡牌洗混作为自己的牌组。

此外，预组包还包含了若干派系额外卡牌，一个额外的秘社：天闻山庄，以及一系列中立牌。玩家可以用这些牌来替换预组牌组中的牌，使之更符合自己的喜好和策略。

◆ 獬组预组卡牌列表

【秘社牌】獬组

001脑叶专家×3，002领航员×2，004奇兽设计师×2，005多重梦境迷宫×3，006梦境塑造师×3，007塞西莉亚×2，008费南迪尔·哈里曼×1，009精神锚点×9，010读心术×2，011藏于深层意识×2，013召现雷霆×2，014心灵拓扑学×2，015“愿景”×1，018仲夏欢宴×1，033热夜之梦×1，070默温的无尽藏书×1，084战栗凶灵×1，096烈焰宁芙妃卓拉×1，097灰败×3，098达`克哈×2，100无垠宫殿×2，101漩涡体质×1，102心理阴影×1，108山火×2

◆ 龙之欢宴预组卡牌列表

【秘社牌】龙之欢宴

017星野葵×2，019超越极限×2，020夜巡×1，021获取装备×1，023私人军械库×2，022合金指虎×2，024脊椎强殖装甲×2，025百变王牌×1，026吸血蝙蝠群×2，027血畜×3，028水沟鼠群密探×2，029赤鳞近卫×3，030裁定官×3，031雾羽千军×2，032宴会司仪×2，034雾羽弥生×2，035幽冥骑士×1，036菲尼克斯×2，037穿刺公弗拉德三世×1，038掠食时刻×2，039恫吓之瞳×2，040鲜血×7，041欢宴×1，108山火×1，110M16步枪×1

◆ 圣甲虫药业预组卡牌列表

【秘社牌】圣甲虫药业

068易洛魁遗族祭司×1，071老迈的考古学家×2，072卢锡安博士×1，073安宁×2，074病理探究×2，075病理化实验室×1，076心脑血管系统重塑实验室×1，078专业清理员×3，079亡嚎食尸鬼×3，080回收专员×3，081凋零骸骨×2，082毒药专家塞巴斯蒂安×2，085三号骸堆×1，086雅加达的萨迪金×1，088生化泄露×2，089生化改造手术×2，090淘汰弱者×2，091废弃收容所×2，092巴哈马群岛基金中心×1，093样本陈列室×2，094费格马变量实验室×2，095圣甲虫药业集团总部×1，104猎头顾问×2，105精算师爱娃×1，111生化防毒面具×1，117失控的小镇×1，118无名尸体×6

◆ 修格斯预组卡牌列表

【秘社牌】修格斯 【辅助牌】修格斯的核心区×1

【核心角色牌】043繁荣者伊森哈德×1



053老看守×2，054沙地特种兵×2，055研究员戴维斯×3，056便衣警探×2，057皮特·冈萨雷斯×2，058控制小组×2，060裂变×2，061钻研故纸堆×2，062信息灌注×1，063神话威严×3，064提取样本×2，065计划：修格斯×2，066接头线人×2，067拟态×2，042矛盾体×2，048位格压迫×3，049吞噬蔓延×2，050破坏欲×3，051大暴走×2，052伊波·纳契的疯狂辞典×2，109基础测试×2，112冰封古陵寝×1，113蝉屋×1，114冻原哨所×1，115水没镇区×1，116流浪者聚居地×1



进阶概念


本章节将详述游戏中玩家需要了解的重要规则，建议玩家在阅读本章节后再开始游戏。

快速行动，响应和堆叠


一般而言，所有的标准行动都只能在玩家自己的行动步骤中进行，且所有的行动效果都必须在彻底结算完毕后才可进行下一个行动。但快速行动是一个例外。

快速行动以  闪电图标表示。带有  图标的行动能力，除了可以如同标准行动一样发动以外，还可以在其他的任意游戏阶段发动（详见封底，回合阶段简表）。


快速行动的另一个特点是，可以响应任何其他打出的卡牌、行动和触发能力。响应的具体流程为：在一张牌打出，或行动/触发能力发动，但还未结算的时候，玩家都可以发动  行动来作为响应。这一响应的动作会形成堆叠。所有新加入堆叠的卡牌及  能力都位于堆叠的最上方，直到所有玩家都决定让过，不再继续响应后，堆叠内的卡牌效果开始结算。遵循“后发先至”的原则，从位于堆叠最上方的效果开始依次向下结算，也就是说，后打出的卡牌将优先结算生效。

- 你可以把堆叠视作一个各种卡牌效果排队等候结算的区域。但要切记，堆叠并不是“在场上”。
- 玩家付费将其所操控的一个暗藏者翻面，也属于发动快速行动。
- 所有触发能力都视作带有  符号。
- 可以被响应的行动包括：打出卡牌，付费令暗藏者现身，行动能力和触发能力。
- 不能被响应的行动包括：建立资产，秘密派遣，持续能力，支付额外费用，所有会令玩家获得费用或减费的行动能力（包括横置资产获得费用）。
- **注意：当有卡牌效果触发了某个触发能力，不算是被响应。**

行动权

玩家只有在具有行动权的时机下，才能进行标准行动或  快速行动。

在大部分阶段及步骤开始时，当前回合的先手玩家总是先具有行动权。

在具有行动权时，玩家可以发动任意次数的  行动，这些卡牌或能力都会被加入堆叠，直到让过为止。当他让过后，他的对手就获得行动权。此外，在每一个堆叠中的卡牌或能力结算后，先手玩家也将获得行动权。当先手玩家让过后，则他的对手再度获得行动权。行动权就这样在双方玩家之间不断转换，当双方玩家连续让过后，

就结算堆叠最上方的一个卡牌或能力。当双方玩家连续让过且堆叠为空时，本步骤或阶段结束。

· 只有在堆叠为空，且具有行动权时，玩家才能进行标准行动。也就是说，要等所有卡牌效果结算完毕之后才能进行新的标准行动。

注意：唯一的例外是后手行动步骤。仅在此步骤开始时，后手玩家首先获得行动权。并且在任一卡牌或能力结算后，都由后手玩家先获得行动权。

响应与堆叠示例


例一 玩家A操控繁荣者伊森哈德（043）在场。此时玩家B现身出同地区的宴会司仪（102）。宴会司仪结算进场后会发动袭击1的能力并指定伊森哈德为目标。为了保护自己的核心角色伊森哈德不被消灭，玩家A打出基础测试（109）作为响应。随后双方玩家都选择让过不再行动。

此时开始结算堆叠，根据后发先至的原则，堆叠顶端的基础测试先结算生效，通过选项二令繁荣者伊森哈德获得了增加1点防御力并抓一张牌。然后双方仍不再行动，则开始结算宴会司仪的袭击能力，对伊森哈德造成了1点伤害。但因为此时伊森哈德的防御力已经增加为2，宴会司仪的袭击已经不足以消灭它了。

例二 玩家A操控繁荣者伊森哈德在场，为了增强她在之后战斗对抗时的能力，玩家A打出基础测试，并选择选项二且指定伊森哈德为目标。此时玩家B付费现身同地区的宴会司仪作为响应，同样指定伊森哈德为目标。随后双方玩家都选择让过不再行动，堆叠开始结算。

与例一不同的是，这次堆叠顶端的宴会司仪先结算进场，然后触发了她的袭击1能力进入堆叠。如果玩家A没有其他行动，则袭击1结算并对伊森哈德造成1点伤害，防御力只有1的繁荣者伊森哈德因此被消灭进入了墓地。随后开始结算堆叠中的基础测试，但此时基础测试失去了原先目标，未能生效就被置入了墓地。玩家A不仅损失了伊森哈德，还浪费了基础测试这张事务牌。

额外费用

额外费用以  符号标注。表示在打出该牌时需要额外支付的资源。若一张牌上标有额外费用，则在打出这张牌时，必须按其上描述，支付所需的资源。该能力不能被响应。

场上

场上的牌是正在生效中，并直接影响着游戏进程的。

“场上”的范围包括双方玩家的争夺区、资产区和秘社，以及所有争夺中的地区牌。

· 同一个区域内的场上卡牌其位置可以随意摆放，只要确保双方都能够看清即可。

临时能力图标

一般而言，只要一张牌在场，其能力图标都是持续生效的。但临时能力图标是例外。临时能力图标只在该牌的操控者持有先手标志时才生效。也就是说，这类图标每隔一个回合才生效一次。

与一般的黑底能力图标不同，临时能力图标总是以白底出现。



三类临时能力图标

魔法领域图标

某些卡牌的右下角带有魔法标志，这表示此卡牌所代表的事物具有超自然的魔法力量。魔法分为五种领域，分别为：



心灵 神圣 星辰 死亡 血脉

五种领域分别代表了五类不同的神秘力量来源。

- 魔法领域图标不具有特别的能力，但有可能被游戏中其他卡牌影响。（比如灵体能力，见P18，关键词能力-灵体）
- 在资产区中的卡牌，其魔法标志同样有效。（某些卡牌能力，会注明在你的资产区内要具有一定的魔法领域标志时才会生效。）

拥有者和操控者

玩家对所有自己牌组内的卡牌具有拥有权，任何时候，都是自己卡牌的拥有者。

当一张卡牌入场中时，无论是作为角色、附属、资产还是暗藏者，该卡牌都由其拥有者所操控（除非有其他卡牌能力特别指定）。

总之，一张牌的拥有者自游戏开始到结束都不会改变，而操控者有可能会受卡牌效果影响而变化。

- 某些卡牌能力会允许玩家操控对手的角色。
- 当一个效果提及“你的”卡牌、“对手的”卡牌、“本方”卡牌或“敌方”卡牌时，都是指该卡牌当前的操控者。

消灭和牺牲

当一个场上的卡牌被消灭时（包括被卡牌能力消灭、角色受到超过防御力的伤害或防御力被降低为0），将该卡牌放到其拥有者的墓地。

一个场上的卡牌被牺牲时，也放到其拥有者的墓地。

- 角色被消灭或牺牲都是死亡。

注意：当一个效果要求玩家牺牲一个场上卡牌时，该玩家只能选择并牺牲自己操控的卡牌，绝不可牺牲对手的卡牌。牺牲不算作被消灭，反之亦然，消灭也不算作被牺牲。

自我指代语句

除非另有说明，所有卡牌文本框内出现的本卡牌名称，仅指代这张卡牌，和其他同名的卡牌无关。

封印

某些效果可以将另一张牌封印。一般会以类似“将A牌封印在B牌上”这样的语句描述。此时将A牌正面朝上压在B牌下方即可，A牌就是“被封印的牌”。

- 被封印的牌，不是在场，其牌面视作空白，并且不会受任何卡牌或能力的效果影响。
- 双方玩家可以随时查看被封印的牌。
- 当一个场上的角色、附属、资产或地区离场时，封印解除。将所有被封印在其上的牌移回其拥有者的手中，当一个角色翻面成为暗藏者时，同样也要将所有封印在其上的牌移回其拥有者手中。

进入一个地区

使角色或附属牌进入一个地区有以下几种方式：

- 1，在行动阶段正面打出在该地区。
- 2，角色牌可以付费由暗藏者现身来进入该地区。
- 3，因某种卡牌效果，从其他地区移动至该地区。（比如角色的机动能力）
- 4，因某种卡牌效果，从牌库、墓地、资产区或手牌直接放入该地区。

指示物标志

某些卡牌效果，会在一张场上的牌或区域上放置指示物标志，用做计算数量，在游戏中会影响到卡牌的效果。

- 势力标志就是一种指示物标志，此外，指示物标志还包括时间标志、锁定标志等。
- 位于角色上的指示物标志同样也视作位于该角色所在的地区上。位于附属上的指示物标志同样也视作位于该附属所结附的牌或区域上。
- 预组包中提供了若干指示物标志，在不够用时玩家也可以用骰子或硬币代替。
- 当某张卡牌离场时，移除其上所有指示物标志。

弃牌

某些卡牌要求玩家弃牌，若无其他要求，则需要弃牌的玩家从他的手牌中选择要弃的牌，然后将这些牌置于其拥有者的墓地。某些卡牌要求玩家随机弃一张牌，则此时需要弃牌的玩家可以使手牌面朝下并让对手随机抽取一张，然后将抽到的牌弃掉。

防止

某些卡牌效果可以防止某个事件发生。（例如：为目标角色防止下一次受到的伤害。）当其写明要防止的事件将发生时，阻止该事件，令其无法发生。

本方/敌方/友方

本方是指玩家自己。若一张牌上注明影响本方卡牌，是指由打出该牌的玩家所操控的卡牌。

敌方是指玩家的对手。敌方卡牌即是指对手的卡牌。

友方玩家即是指该玩家和他的队友。友方卡牌，是指由打出该牌的玩家和其队友所操控的卡牌。

场上

场上的牌是正在生效中，并直接影响着游戏进程的牌。

“场上”的范围包括双方玩家的争夺区、资产区和秘社区，以及所有争夺中的地区牌。

· 同一个区域内的场上卡牌其位置可以随意摆放，只要确保双方都能够看清即可。但是除非有卡牌效果，否则场上的卡牌不能随意取下或移动到其他区域。

打出

打出卡牌是指玩家支付费用，从手中将一张牌加入堆叠并等待结算。一般而言，打出卡牌是个标准行动，只能在玩家的行动步骤中使用。

打出卡牌一般要遵照如下步骤：

- 1, 确认满足该牌忠诚需求。
- 2, 展示要打出的卡牌
- 3, 若需要，为该牌选择目标。若打出的是角色牌，为其选择要进入的地区。若卡牌上有“选择一项”的语句，则在此时做出选择。
- 4, 支付费用（包括额外费用），若费用中包含 X，也需要在此时确定数值。
- 5, 将该牌加入堆叠上，等待响应。
- 6, 结算产生效果。若打出的是角色牌，将其放置在之前选择好的地区；若打出的是附属牌，将其放在之前选择好要结附的目标边上；若打出的是事务牌，则执行牌上描述的效果，然后将该牌置入其拥有者的墓地。

非……

当卡牌上描述一个事物前带有“非”，如“非角色牌”，“非人类角色”，“非装备附属”等，分别表示“不是角色的牌”，“不是人类类别的角色”，“不是装备类别的附属”。

费用和印刷费用

费用可以视为金钱，是本游戏中的货币单位，玩家用它来支付打出卡牌或进行各种其他行动所需的开销。

· 一张卡牌的费用印在左上角，代表需要支付多少费用才能打出该牌。印刷费用是指这张牌的所需费用还未被任何卡牌效果修正的原始数值。若印刷费用中含有X，则将X视作0。

· 获得费用的最常见的方式是横置资产。每个资产通过横置能使其操控者获得1点费用。在每个步骤结束的时候，玩家所有未用完的费用会被清空。也就是说，费用是无法被积攒的。

发动

场上的角色或附属，若具有行动或触发能力，则其操控者可以选择发动这个能力。

· 发动一个行动能力，是指这张牌的操控者支付所需费用，将该行动能力加入堆叠并等待结算生效。

· 发动一个触发能力，是指这张牌的操控者在满足其触发条件的时机下，将该触发能力加入堆叠并等待结算生效。

· 发动一个卡牌能力需要遵循如下步骤：

- 1, 宣布要发动的卡牌能力
- 2, 若需要，为其选择目标。若卡牌上有“选择一项”的语句，则在此时做出选择
- 3, 为其支付费用
- 4, 将该能力加入堆叠并等待响应
- 5, 结算并产生效果

卡牌效果

当打出卡牌或场上的卡牌能力发动时，只要成功结算，就会产生效果。卡牌效果将以不同的方式影响游戏。一般而言，卡牌效果分为三种：

· 一时性效果：

只发生一次后就不再生效。例如：造成伤害或消灭某个角色。

· 持续性效果：

产生的效果会持续一段时间，持续多久由规则文字决定。例如：某些效果会注明“直到回合结束”。而某些角色或附属的持续能力则将一直生效直到其离场为止。

· 防止及替代性效果：

某些卡牌效果可以防止某个事件发生。例如：为目标角色防止下一次受到的伤害。当其写明要防止的事件将发生时，该效果可以阻止该事件，令其无法发生。某些卡牌效果可以替换某个将要发生的事件。一般以“当……时，改为……，而非……”的语句描述。这类效果能够在一种事件将要发生时，令其无法发生，而以发生另一种事件代替。

来源

伤害或卡牌能力的出处。若一个卡牌能力的来源在该能力加入堆叠后被消灭，该卡牌能力仍然正常结算生效。

你

卡牌上写着“你”时，指的是这张牌当前的操控者。

让过

当一张打出的卡牌或发动的能力进入堆叠等待结算时，每位玩家都能够发动快速能力来响应。玩家也可以选择让过，不做任何行动。当所有玩家都让过后，堆叠内的卡牌和能力才开始由上到下依次结算。

X

X代表一个数字，具体的值由这张牌的操控者选择。若卡牌或能力的费用中有X，则在玩家为其付费时必须决定具体的数值。

选择一项

在打出写有“选择一项”的牌时，必须在支付费用前决定要选择上面描写的哪一项。你所作出的选择不能再更改。

移动

若一个卡牌效果令玩家移动一个角色，是指将该角色从当前所在地区移到另一个地区。

- 当一个角色被移动到另一个地区时，视作该角色进入该地区。
- 角色不能原地移动，即不能从其当前所在的地区再次移动到该地区。移动必须是在不同的地区之间进行。

置于

当一个效果要求你将一张牌置于一个区域时，表示将这张牌放到这个指定的区域中。如果一个角色或附属因此被放置进场，不视为打出，也不需要为其支付所需费用。

防御力

要消灭一个角色所需要的伤害点数。角色的防御力位于卡牌的左下角。

- 当一个角色受到等同于其防御力的伤害，或防御力成为0时，消灭该角色。

终止

终止是一个效果缩写，该效果主要针对堆叠中的等待结算的卡牌。

当有效果说明“终止目标堆叠中的卡牌”时，将该牌从堆叠中置于其拥有者的墓地，且该卡牌不会结算生效。

- 终止可以响应并阻止打出或付费翻面现身的卡牌，令它们无法成功结算。但对于已经场上的卡牌没有效果。

额外费用

额外费用以 **额外费用** 符号标注。表示在打出该牌时需要额外支付的资源。若一张牌上标有额外费用，则在打出这张牌时，必须按其上描述，支付所需的资源。

- 支付费用的动作不能被响应。
- 某些卡牌的额外费用标注有“你可以……”字样，代表该额外费用可由其操控者决定是否要支付。

附录：关键词速查

某些卡牌能力较为常见，以关键词缩写表示。关键词均以加粗字体标注。以下为这些关键词能力的详述，玩家在游戏时如有疑问可查询本章节。

公开/隐匿

持续能力。

具有公开能力的角色，只能正面打出，不能被秘密派遣为暗藏者。但具有公开能力的角色，仍能被其他卡牌效果翻面为暗藏者。

和公开能力相反，具有隐匿能力的角色，只能以秘密派遣为暗藏者的方式打出，而不能正面打出。

袭击X

现身触发能力。具有袭击X能力的角色，当其从暗藏者翻面为正面时，可以令其对位于相同地区的目标角色造成X点伤害。

- 袭击能力可以叠加。例如：一个具有袭击1的角色，因为其他卡牌能力再次获得袭击1，则它现在具有袭击2。


传闻

触发能力。当具有传闻能力的牌因某个卡牌或能力效果被从手牌弃掉进入墓地，或被从牌库置入墓地时，其拥有者可以改为将其封印在场上的目标角色上。

回收

出现于附属牌上的持续能力。当受此结附的角色离场时，将具有回收能力的附属移回其拥有者手上，而非置于墓地。

创伤X

持续能力。若玩家曾以具有创伤X能力的角色参与战斗对抗并获胜，则他在分配战斗伤害时，改为在该角色上放置等量的创伤标志。每个创伤标志使该角色防御力 。

杀伤X

持续能力。若玩家曾以具有杀伤X能力的角色参与战斗对抗并获胜，则他能够分配的战斗伤害额外增加X点。额外造成的伤害同样可以任意分配在该地区的敌方角色上。

- 杀伤能力可以叠加。例如：一个具有杀伤1的角色，因为其他卡牌能力再次获得杀伤1，则它现在具有杀伤2。

护卫X

持续能力。当一方玩家分配战斗伤害时，若该地区有敌方角色具有护卫X，则必须先至少分配X点伤害到该角色上，然后才能将余下伤害分配至其他角色。。

遏制X

当有效果使一位玩家进行遏制X时，他指定对手，该玩家从场上选择并移除X个他所拥有的势力标志。

- 若所指定的玩家场上没有势力标志，则遏制能力不生效。

屏障

持续能力。该牌不能被敌方卡牌或能力指定为目标。

标志X

进场触发能力，代表当该牌进场时，在其上放置X个指定类型的指示物标志。

· 例如，矛盾体（编号042）具有“时间标志1”的能力，代表该角色进场时可以在其上放置1个时间标志。

预测X

预测X意为：检视牌库顶的X张牌，你可以将其中任意数量的牌以任意顺序置于牌库底，然后将其余的牌以任意顺序置于牌库顶。

领袖

持续能力。每位玩家同一时间只能控制一个领袖角色在场。当另一个领袖角色在该玩家的操控下进场时，若他已经操控一个领袖角色，则他必须选择并牺牲其中一个。

灵体

持续能力。计算灵体角色所在地区中双方魔法领域图标的数量，若敌方的魔法领域图标数量之和少于灵体角色的操控者，则防止该灵体角色将受到的所有伤害。

声望

触发能力。当一个地区的所有对抗结算完毕后，在该地区若有某位玩家比对手操控更多未横置的声望角色，则他可以在该地区放置一个额外的本方势力标志。

· 声望能力不能叠加。多个具声望能力的角色在同一地区，也只能放置一个本方势力标志。

机动

触发能力。在对抗阶段开始时，若有玩家操控具有机动能力的角色，则他可以将该角色移动至另一个地区上。

· 已横置的角色不能发动机动能力。
· 若双方都操控有具机动能力的角色，则先手玩家的机动角色先移动，然后后手玩家的机动角色再移动。

威名

触发能力。当有玩家赢得了战斗对抗后，若该玩家以具有威名能力的角色参与了此次对抗，则他可以在该地区放置一个本方势力标志。

· 只要赢得战斗对抗，即使在战斗中没有杀死敌方的角色，或没有敌方角色参与战斗，玩家也同样可以发动威名能力来放置势力标志。

· 威名能力不能叠加。多个具威名能力的角色在同一地区，也只能放置一个本方势力标志。

撤回

持续能力。一个地区被赢取时，位于该地区，且具有撤回能力的角色移回其拥有者手上，而非置于其拥有者的牌库底。

闪烁

闪烁是一个动作缩写，意为：当一个角色闪烁时，将其翻面潜伏为暗藏者，然后再将其翻至正面现身。

· 闪烁会使该角色离场然后再进场，触发该角色的进场触发能力。

· 当一个角色被其他卡牌效果指定为目标时，则该角色响应并闪烁后，令指定他的卡牌效果失去目标而无效。

非资产

具有非资产关键词的牌不能被用于建立资产这一行动。

· 若有其他卡牌效果使该牌成为资产，则不受此关键词影响。

毁灭

毁灭是一个动作缩写，“毁灭目标地区”代表进行如下动作：在目标地区上放置一个毁灭标志，该地区成为已毁灭的地区。

· 当一个地区被玩家赢取时，该玩家必须将此地区上的毁灭标志置于他的计分区。

· 每个计分区里的毁灭标志令该玩家分数减少1。

· 注意：已具有毁灭标志的地区不能再次毁灭，即每个地区上最多只能有一个毁灭标志。

· 当一个地区上的毁灭标志被某个效果移除后，则该地区就不再是已毁灭的地区。

护盾X

进场触发能力，代表当该牌进场时，在其上放置X个护盾标志。

· 当其上有护盾标志的角色或附属成为敌方卡牌或能的目标时，其操控者强制触发并移除一个护盾标志，并终止敌方的这个卡牌或能力效果。

饮血X

饮血是一个动作缩写。当一个角色获得效果饮血X时，其操控者将至多X张其墓地中或封印在其秘社上，名为鲜血的附属牌放置进场别结附于该角色上。

· 如果该玩家的墓地和秘社上都没有鲜血附属，则该效果不生效。

潜伏/现身

潜伏和现身都是动作缩写。

当一个角色潜伏时，意为将这个角色翻至背面成为暗藏者。

当一个暗藏者现身时，意为将这个暗藏者翻至正面成为角色。

混乱

持续能力。当混乱角色进场时，不能指定进入的地区，改为随机选择其将要进入的地区。

唯一

具有唯一关键词的卡牌，在组牌时牌组中只能加入一张。

新机制

本章节将详述本预组包中相比过往产品增加的新机制。建议玩家在阅读本章节后再开始游戏。

任务牌

- 任务牌是一种可以直接加入玩家牌组的地区牌。相比普通的地区牌，任务地区牌额外具有费用和派系标志，代表它可以从玩家手中打出。
- 当玩家打出任务牌时，它会成为场上的第四个地区供双方派遣角色和暗藏者进行对抗争夺。
- 新进场的任务地区总是按顺序排在最末位。场上可以有多个任务地区牌。



新机制：计划

计划牌是本次扩展中出现的全新子类型附属。

- 所有的计划类附属牌，其印刷费用均为①。
- 所有计划牌，都结附于本方秘社，且都具有秘密计划和可推进这两个能力。

秘密计划

秘密计划意为：在本方秘社上有隐秘标志时，这张牌可以以背面朝上的方式打出，在支付①后，玩家将之结附在自己的秘社上，并声明这是一个“秘密计划”。敌方玩家不能检视这张牌的正面内容。

- 计划牌在背面朝上时，它仍然是一个计划类别的附属，其印刷费用为①，且名称为秘密计划。背面朝上打出时仍需满足其忠诚需求。

可推进

可推进是一个标准行动能力。玩家可以在自己的行动步骤中支付①，然后在这个计划上放置一个推进标志。

- 秘密计划同样可推进。
- 每回合中，推进的次数没有限制。也就是说，只要费用足够，玩家一回合可以多次推进某个计划。
- 某些计划在推进到指定次数时，就要强制性的展示、牺牲并发动效果。



推进标志

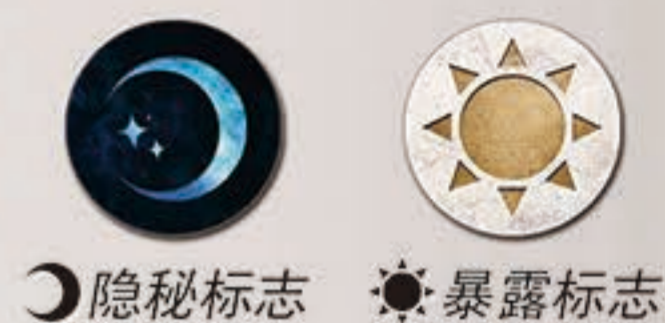
隐秘对抗

隐秘对抗是一个大型机制，代表双方玩家在世界隐秘侧的力量博弈。

当一个卡牌效果要求进行隐秘对抗时，其具体做法为：双方玩家将牌库顶牌置于各自手中，然后各选择并同时展示一张手牌，印刷费用较大者赢得本次隐秘对抗。然后双方将展示过的手牌洗入其牌库。

- 赢得隐秘对抗的玩家可以选择在本方秘社上放置一个隐秘标志，或在敌方秘社上放置一个暴露标志。
- 本方秘社上，每个暴露标志会使该玩家手牌上限减少1。每个隐秘标志使该玩家手牌上限增加1。

· 在每个玩家的秘社上，若同时有暴露和隐秘两种标志，则会互相抵消立即移除两者相等的数量。也就是说，隐秘和暴露标志不能在一个玩家的秘社上并存。



- 卡牌能力框中深色的**隐秘**，是指这张牌被用于隐秘对抗的展示牌时产生的效果。



隐秘：**+6**意为“当该牌被用于隐秘对抗的展示牌时，视为印刷费用+6。”

- 某些卡牌能力会受暴露或隐秘标志影响。关键词前若带有暴露或隐秘标志，代表其操控者的秘社上有此标志时，该关键词能力才能生效。（如**隐秘**机动，意为当其操控者的秘社上有隐秘标志时，该牌具有机动能力。）

护盾标志

在本次预组包种新增了护盾标志。带有关键词能力“护盾X”可以使该角色进场时额外带有X个护盾标志。某些卡牌效果也可以在指定的目标角色或附属上放置护盾标志。

- 当其上有护盾标志的角色或附属成为敌方卡牌或能力的目标时，其操控者强制触发并移除一个护盾标志，并终止敌方的这个卡牌或能力效果。

- 可以将护盾标志看做是具有次数限制的屏障能力。



护盾标志

饮血

在本次预组包种新增了专属于吸血鬼的关键词能力饮血X。当一个角色发动饮血X时，其操控者将X张其墓地中或封印在其秘社上，名为鲜血的附属牌放置进场并结附于该角色上。

新机制：修格斯秘社

本预组包中的新秘社“修格斯”带来了核心角色的全新机制。本部分将详述该秘社与众不同的规则玩法。

核心角色和核心能力

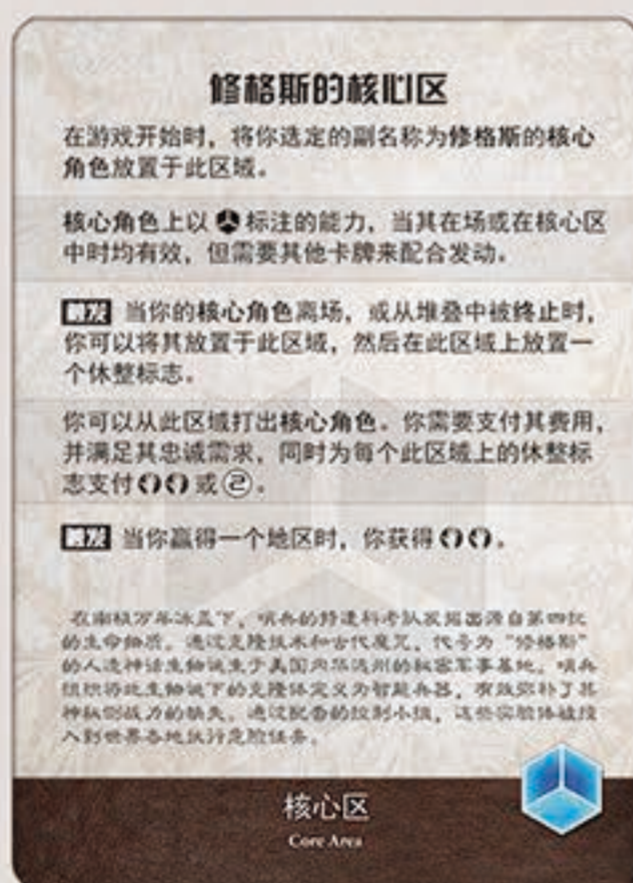
有别于迄今所有秘社，修格斯有全新的游戏体系：每次游戏前玩家需要从多种形态的修格斯中选择一个作为本次游戏的核心角色——她将是玩家在这次游戏中所控制的最主要的战力。不同的修格斯有其独特的战术特点，让她在核心区中待命，在之后的游戏中你可以如同手中一样打出她，所有的游戏计划应围绕她进行！



若您使用修格斯秘社，则需要在游戏开始前确定您要使用谁作为核心角色。



有此标志的秘社牌才能使用配套的核心角色。



修格斯秘社有一个额外区域：核心区。在这里放置待机的核心角色及相关休整指示物。

- 核心区的角色不能用来建立资产，或秘密派遣。但如果因为某种卡牌效果使核心角色来到你的手中，则你可以把他们当暗藏者秘密派遣，或建立作资产（一般不会这么做！）

- 核心角色均具有核心能力，以 图标表示，当这个角色在场上，或在核心区时均有效，但一般需要靠其他卡牌来发动。

名誉点

· 通过执行命令，完成任务地区或其他卡牌效果，修格斯可以获得 标志，这被称为名誉点。其最直接的用处是为替代支付命令牌的费用，以及作为核心角色的休整费用。某些卡牌或能力也需要支付名誉点来使用。



名誉标志

休整

· 当核心角色离场时（死亡、洗入牌库、潜伏或是回到手牌），你可以选择让她回到核心区。但是每次修格斯回到核心区就需要放置一个休整标志。在之后的游戏中，如果你要再次打出核心角色，就需要为每个休整标志支付两个 或 点费用。也就是说，虽然你可以无限次打出核心角色，但是每次都要支付更高昂的休整费用！

- 某些卡牌可以让你的核心角色直接从核心区进场，以免除掉此次休整费用。



休整标志

失控!

- 修格斯是危险的个体。根据秘社特性，每次使用红色派系卡牌都会在你的秘社上累积失控标志。

- 当失控标志达到三个的上限时，你会受到影响：此后你只能打出或付费现身核心角色牌和命令牌，同时核心角色会获得混乱，进入的地区变得随机，你不再能指定！

- 你需要控制失控标志，尽量不要达到三个，方可选择更多的卡牌策略。

- 注意：某些卡牌可以帮助你移除失控标志，而有些牌则会加速修格斯失控。



失控标志
上限为三个

命令牌

命令牌是一种新的卡牌子类别，可能出现在事务或附属牌上，代表玩家对修格斯克隆体的直接操控。命令牌的效果总是和核心角色有关。

- 当修格斯秘社上有三个失控标志时，该玩家仍然可以照常打出命令牌。

完成任务!

除了通过获得8分来赢取游戏胜利之外，修格斯秘社还有另外一种方式来取胜：赢得三张任务牌。（参考P16，任务牌）

- 修格斯秘社玩家可以专注于打出自己牌组中的任务地区，即使这些任务地区并不提供分数，但赢得任务地区同样会将之加入本方计分区。当修格斯玩家的计分区中有三张或更多任务牌时，他赢得本局游戏的胜利。

2V2 对战模式规则

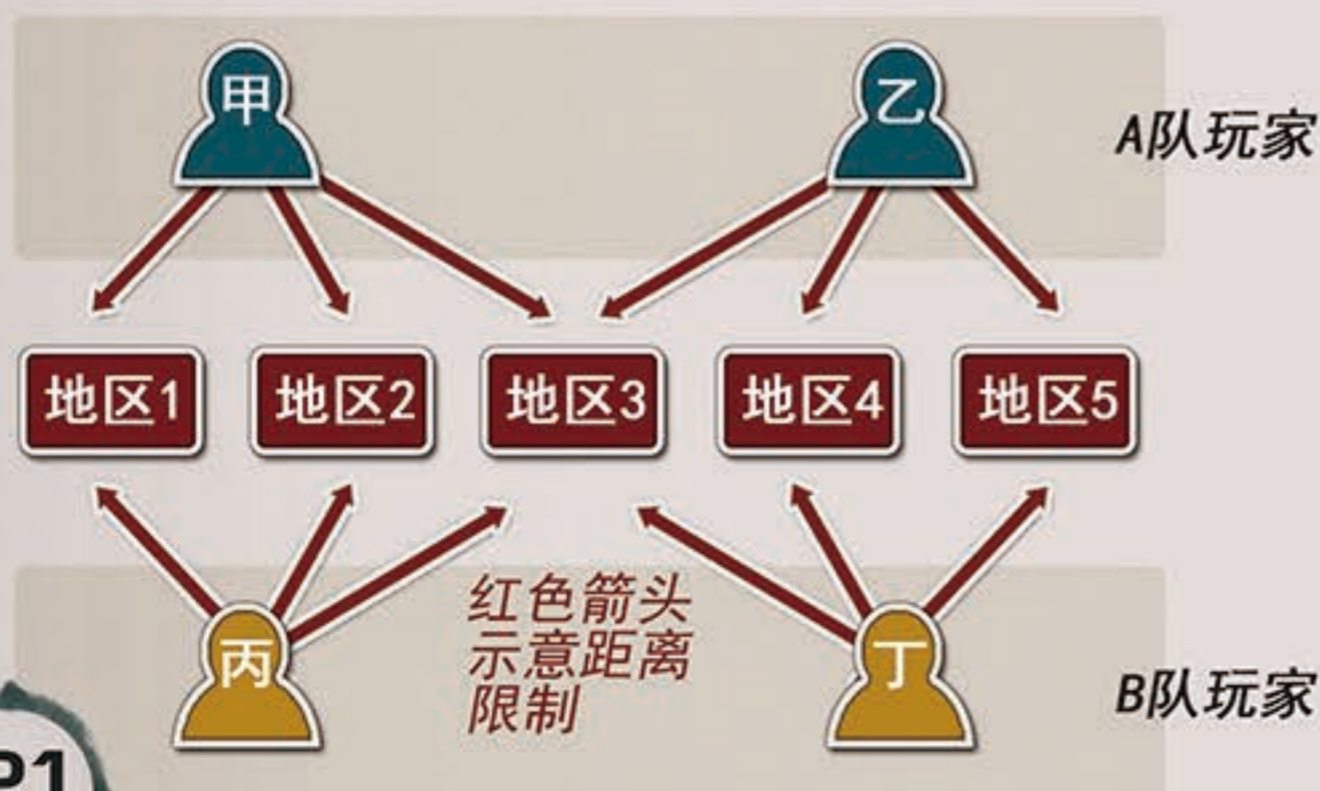
- 在2V2模式中，由两个队伍进行游戏，每个队伍各有两名玩家。
- 同一队伍的两名玩家坐在桌子的同一边。每个队伍自行决定其玩家座位的顺序。
- 同个队伍的玩家可以讨论对策，但不能彼此展示手牌或暗藏者等隐藏信息，也不能操作彼此场上的牌。
- 建议同队玩家使用不同牌套，以防止场上的牌混淆。

胜负条件

- 胜利：任何时候，同队玩家的计分区总分相加达到10分或以上，则该队玩家立刻赢得游戏的胜利。
- 失败：若有玩家将要抓牌而他的牌库已空，则该玩家立即失败并退出游戏。将失败的玩家所有卡牌从游戏中移除。他的队友仍然可继续对战。失败玩家计分区中的分数仍然计入该队总分。

游戏场地设置及变化

- 在2V2模式中，游戏以5张地区牌进行，而非3张地区牌。游戏开始前确定各地区对抗结算的顺序。
- 距离限制：每位玩家只能打出角色或秘密派遣暗藏者进入离自己较近的三张地区牌上，这称为距离限制。也就是说，5张地区牌中只有最中间的地区牌是四名玩家都可以打出角色或暗藏者进入的。
- 玩家可以通过卡牌效果，让本方角色突破距离限制，进入离本方较远的地区来支援队友。（如机动能力、传送门或狭路相逢等。）
- 将角色或暗藏者直接放置进场的卡牌效果（如操控死尸），不受距离限制。
- 玩家打出附属或事务牌没有距离限制，玩家可以通过这些牌支援队友。（如丧钟回响可以用于消灭离得最远的地区上的角色。）
- 机动能力调整：在2V2模式中，机动角色在移动时只能向相邻地区移动。



游戏流程变化

- 1，开始阶段的流程和1V1对战时相同。
- 2，在行动阶段，根据先后手，双方队伍玩家分别进行各自的行动步骤。需要注意的是，组队玩家不管有几位，都只有一个共同的行动步骤，在此步骤中，队内的所有玩家都可以进行标准行动，直到所有人都让过为止。
- 3，在对抗阶段的结算将有如下变化：
 - 每种类型的对抗，都将同队玩家卡牌上的该类型能力图标相加，来和对手卡牌的同类图标之和相比较。
 - 当某队玩家赢得调查对抗或战斗对抗时，若参与此次对抗的卡牌全部属于该队内的一位玩家，则由该玩家获取调查奖励以及决定战斗伤害的分配。若该队伍内多位玩家的卡牌都有参与此次对抗，则这两位玩家自行商议决定由谁来获取调查奖励及分配战斗伤害（注意：赢得调查对抗后，能够获取调查奖励的只能是该队其中一位玩家）。
 - 同队伍玩家共用势力标志。也就是说，组队的玩家不管谁赢得势力对抗，所放置的势力标志都是相同的。
- 4，结束阶段的流程和1V1对战时相同。

其他注意事项










- 先手标志在两个队伍而非个人之间交换，同队玩家共同持有先手标志，且都为本回合的先手玩家。但组队方的先手标志特权每回合仍只能发动一次，需要队内各玩家商议由谁来发动。注意：发动先手标志特权的玩家，必须曾为此次平局对抗提供过至少一个该类型能力图标。
- 行动权在两个队伍间交替，而非单个玩家。在一个队伍获得行动权时，队内所有玩家都视作具有行动权，由队内玩家商议决定谁先行动。当所有队内玩家都做出决定并让过后，行动权交给敌队玩家。
- 进行隐秘对抗时，以队伍为单位。将同队玩家展示的所有卡牌印刷费用及其他加值相加之和，与敌对玩家的数值之和相比，数值较高的队伍赢得隐秘对抗。赢得隐秘对抗的队伍，每位玩家自行决定是给自己的秘社放置一个隐秘标志，或给正对面的敌方玩家放置一个暴露标志。
- 注明“本方”的卡牌，都只能影响其操控者本人的卡牌。注明“友方”的卡牌，能够影响其操控者和他的队友。注明“敌方”的卡牌，能够影响敌对队伍内的所有敌对玩家。

席间交流







在游戏过程中，允许组队玩家自由交流，如队友之间可以商议战术，讨论对策。但要注意，玩家拥有操控权的牌，如何使用应最终由他本人决定，队友可给出建议，但尽可能不要代为操作。

附录：图标与符号

本页包含在游戏中会出现的符号、标志和图标含义。

 快速行动能力	 费用
 横置本卡牌	 先手标志
 防御力修正	 名誉点
 暴露标志	 隐秘标志
 隐秘数值对抗修正	

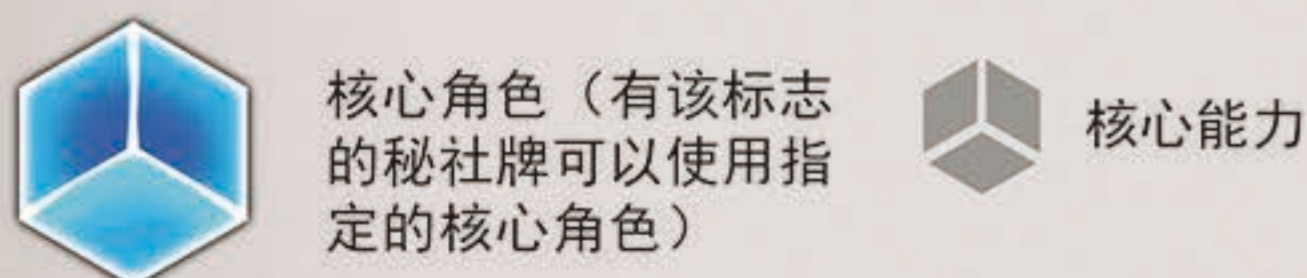
能力图标

 能力图标：调查。临时调查图标为： 
 能力图标：战斗。临时战斗图标为： 
 能力图标：势力。临时势力图标为： 

魔法领域图标



核心角色图标



2023 CardGame2023


隐秘世界：卡牌游戏 Underworld: Card Game。
所有本产品中的插画、卡牌边框、图标、徽章、相关符号之版权都由本产品设计师所有。未经允许任何团队或个人不得将上述元素用于商业用途。
实际产品可能与图示有所不同。中国制造。
本产品不是玩具，不适合12岁及以下年龄的人士使用。

派系标志

派系	图标	忠诚需求	文本框中
帷幕守望			
猎魔人			
王座会			
鸣钟教派			
国家机构			
圣贤			
方碑序列			
梦境行者			
中立		无	

开发者

- 游戏设计：KEYCARD游戏工作室
- 排版：李力，刘璇

 警告：本游戏内插画含有恐怖、暴力元素，不适合15岁以下儿童游玩。



KEYCARD
隐秘世界 UNDERWORLD
霸权 HEGEMONY

22

附录：回合与阶段提示

1 开始阶段

• 重置步骤：重置所有场上的角色、附属和资产。

• 准备步骤：可以发动 **准备步骤触发** 能力。
此步骤可以发动 ⚡ 行动。

• 抓牌步骤：每位玩家抓一张牌。
此步骤可以发动 ⚡ 行动。

2 行动阶段

• 先手行动步骤：先手玩家进行标准行动，直到让过为止。
此步骤中可以发动 ⚡ 行动。

• 后手行动步骤：后手玩家进行标准行动，直到让过为止。
此步骤中可以发动 ⚡ 行动。

3 对抗阶段

• 在所有对抗开始前可以发动 ⚡ 行动。

根据地区牌顺序分别进行三个地区的争夺。
每个地区依次进行三种类型的对抗：

-  调查对抗
-  战斗对抗
-  势力对抗

可以在各类对抗之后发动 ⚡ 行动。

先手玩家可以发动一次先手玩家特权。

4 结束阶段

• 结束步骤：可以发动 **结束步骤触发** 能力。
此步骤中可以发动 ⚡ 行动。

• 恢复步骤：移除所有角色上的伤害。所有注明“直到回合结束”的效果在此时终止。然后如果有玩家的手牌超过 7 张，则要弃掉多余的张数直到 7 张为止。

将先手标志交给对方玩家，进入下一回合的开始阶段。