

一款塔防合作游戏

游戏设计: HELANA HOPE, SEN-FOONG LIM, AND JESSEY WRIGHT

它从一道小小的闪光,变成了巨大的裂口,从中开始出现来自各个时代的敌人。各种传说生物从那道神秘的裂口涌现、更生干戈,甚至出现了更多的裂口撕裂整个王国。

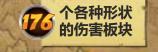
为了针对敌人的利刃与盾牌,聪明的王国工程师和法师们连忙研究防御塔来抵挡这种全新的威胁,随后传来了一则好消息: "我们自己也能驾驭这股动荡的时空魔力了!"运用这股新的力量,王国召来各个时代的英雄来进行防御,并且在自己的建筑材料中注入了这股跨维度的能量,使得防御塔像敌人一样能够移动!

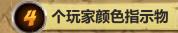
游戏配件







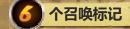




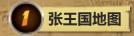






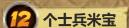
















Farrinken Valley 实际产品与配件数量可能与所示不符

游戏介绍

《王 王国保卫战:时空裂痕》是一款合作游戏,游戏里时空法师试图抹杀一切存在, 将王国据为己有,玩家需要挑战难度逐渐增大的一系列战役,紧追时空法师。每 场战役均有独特的战役准备指示,需要击败不同的敌人,完成不同的目标。

玩家作为英雄、完成每场战役描述的任务即可获胜。每场战役的所有信息都写在《战役手 册》上。

玩家进行第一场战役之前需要阅读这本规则书、它会引导玩家学习这款游戏的基本规则。系 列战役里引入的新规则会在《战役手册》里进行解释。附录有索引,可以帮助玩家找到想要 查阅的规则。

每场战役的胜利或失败方式不同,接下来会介绍的是一般的游戏流程。

游戏准备

游戏准备指示写在战役手册的开头。

准备游戏需要先选择一场战役,按照战役手册的准备步骤来执行。每场战役中,玩家会创建防御塔和伤害板块的公共供应堆。

游戏总览

在《王国保卫战》里,敌人形成的敌军会从诡异的次元门里涌现,试图摧毁王国。敌人会从地图边界出现,沿着道路向王国移动。你和你的队友必须运用自己的英雄和防御塔来保卫王国,赶在敌人到达王国之前摧毁敌人,关闭敌人出现的所有次元门。每场战役的游戏结束或胜利条件不同,都需要按照战役手册的描述进行若干轮游戏,直到战役结束。每一轮中,玩家会按照以下顺序进行6个阶段。

^{阶段1:} 召唤新的敌军

在每轮开始时会召唤敌军,玩家需要一直与它们 战斗。新的敌军会放到托盘上,再连同托盘放在 道路上。

阶段2: 打出防御塔和英雄卡牌

玩家可以运用自己的防御塔和英雄来对抗敌军。玩家可以在这个阶段执行自己的大多数行动,并且可以全部同时执行。玩家会从自己的手牌打出新的防御塔,或者将其交给其他玩家来进行升级。防御塔根据能力和在道路两侧放置的位置,会以伤害板块或士兵形式造成伤害。每个英雄都能通过打出一张英雄卡牌来激活,他们每人具有独特的一组能力,能够击败敌军。大多数战役都具有其特殊的次元门,决定了玩家的胜利方式。但是部分战役当中玩家可能需要击败强大的头目。

一旦玩家执行完毕自己的全部行动,全部敌人均被覆盖的敌军托盘将会被摧毁,但是这些托盘上的所有英雄仍会承受伤害。敌军托盘被摧毁时,玩家会获得水晶奖励,可以在本轮结束前用于购买新的防御塔。

^{阶段4:} 推进敌军托盘

剩余的所有敌军托盘会向道路出口移动。英雄或 士兵所在的托盘不会移动,但会对托盘上的英雄 和士兵造成伤害。一旦托盘到达出口,王国自身 就会受到攻击。如果王国被摧毁,玩家游戏失 败!

MB5: 收回防御塔和英雄卡牌

将自己的全部卡牌返回自己手上,待下一轮使用。

阶段6: 花费水晶

玩家花费自己的水晶来购买新的防御塔。水晶是 共享资源,玩家需要共同决定要购买什么防御 塔、谁将新购买的卡牌拿进手牌待下一轮使用。

胜利条件

摧毁所有次元门,或达成战役手册里所写的胜利 条件后,当轮结束时玩家获胜。

失败条件

如果出口板块旁边的全部红心标记都已被移除,玩家立即输掉游戏。

如果任何一张次元门卡牌或任何一个头目模型进入了王国, 玩家立即输掉游戏。

游戏详解

阶段1: 召唤新的敌军

从数字最小的召唤标记对应的召唤牌堆开始,将 每个召唤牌堆最顶上的敌军卡牌翻开。

9 注意

在游戏的第一轮跳过阶段1

将每张敌军卡牌放入空的敌军托盘,再连同托盘 放到所属召唤牌堆正前方的道路格子。

每张敌军卡牌的一条边上有着紫色虚线。调整敌军托盘的方向,使这条虚线与最近的出口平行并且靠近该出口。

如果道路格子已被占据,将敌军托盘放在召唤牌 堆和出口之间的第一个道路空格。一张敌军卡牌 被召唤时如果没有足够的道路空格,这可能导致 它们到达出口!

道路格子上的英雄无法阻止敌军被召唤。如果将 有敌军托盘放置到英雄所在的格子,该英雄移动 到一个相邻的空格或工地上。如果没有相邻的空 格,将该英雄返回其玩家版图。然后,在该英雄 原来所在的格子放置该敌军托盘。

阶段2: 打出防御塔和英雄卡牌



如果在本阶段开始时,有 玩家的英雄因为上一轮被 打倒而不在场上,该玩家

可以复活自己的英雄。要令英雄复活, 先将该英雄的生命值调整至最大值,让 其模型站起,将其英雄卡牌放在玩家版 图上。该玩家本轮不能用自己的英雄移动,也不能用其执行任何行动!不要重 置使用过的英雄能力!

本阶段,每位玩家只要拥有足够的卡牌来执行行动,就可以执行任意次行动。玩家可以同时行动,或者按任意顺序执行行动。玩家必须完成一个行动的所有步骤,才能执行另一个行动。

玩家可以执行的行动:

- 打出防御塔卡牌
- 交出防御塔卡牌
- 打出英雄卡牌



防御塔卡牌图解

- **M** 防御塔名称
- **B** 防御塔等级
- **6** 防御塔造成的伤害类型(物理。②、魔法》或真实《》)
- **//** 伤害板块的点数和形状
- **②** 攻击范围箭头





如要打出防御塔卡牌,从手牌中拿出该卡牌放到与你玩家颜色对应的工地上。

防御塔不能放到被英雄、另一个防御塔(士兵防御塔除外)占据的工地上,也不能放到另一位玩家的工地上。

每种防御塔的卡牌显示其有至少1种攻击,以伤害板块表示。玩家建造防御塔之后,可以立即执行一次该防御塔的攻击。每种防御塔显示攻击范围的箭头,以及其造成的伤害板块形状。玩家的防御塔卡牌方向决定了其造成伤害的方向和伤害板块的方向。



攻击范围箭头: 箭头表示这个防御塔能够攻击多远、朝着什么方向攻击。箭头越多,意味着这种攻击更灵活,能够以更多的道路格子为目标。



术士塔和神射手防御塔都可以攻击。和高。

攻击和防御类型:攻击类型以图标和箭头颜色表现,表示该攻击能够覆盖哪种敌人。敌人的防御类型还通过图标表明无法覆盖该敌人的攻击类型。

攻击图标

攻击类型



物理攻击:红色攻击范围箭头。



魔法攻击: 藍色攻击范围箭头。



真实伤害:物理和魔法防御类型的敌人均可覆盖。紫色攻击范围箭头。

防御图标

防御类型

物理抗性:



无法被防御塔、士兵或英雄能力 的物理攻击覆盖。



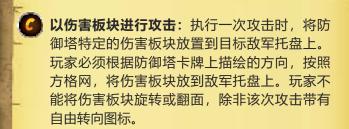
魔法抗性:

无法被防御塔、士兵或英雄能力 的魔法攻击覆盖。



致命敌人:

这类敌人只能被伤害板块覆盖, 而不能被英雄或士兵覆盖。







自由转向:玩家可以将一次攻击中带有此图标的伤害板块随意旋转和翻面。

伤害板块不能盖住其他伤害板块、士兵或英雄, 必须放置在一个敌军托盘的边界内。

敌军托盘上的敌人依图标所示,可能具有防御类型。如果任何敌人的防御类型表示该敌人不能被特定类型的攻击板块覆盖,那么该类型的板块就不能放置在该敌人身上。

④ 注意 - 如要摧毁一个敌军托盘,玩家必须覆盖该 敌军托盘上描绘的所有敌人。

如果一种攻击具有多个攻击范围箭头和多个伤害 板块,这些伤害板块可放在攻击范围内的所有目 标敌军托盘上(每个伤害板块可以放到同一个敌军 托盘上,也可以放到不同的敌军托盘)。

显示的伤害板块以"+"号连接的防御塔为例外, 这种防御塔造成的伤害板块必须放在攻击范围内 单独一个敌军托盘上。





伤害板块供应堆视为无限。在罕见的情况下,玩家用完了所需类型的伤害板块,玩家可以使用相同形状的另一类型的板块,或者用较小的板块来形成所需类型的伤害板块。

士兵防御塔

某些防御塔(如1级民兵防御塔)会产生士兵米宝, 而不是使用伤害板块。玩家放置士兵防御塔时, 从公共供应堆拿取卡牌所示数量的士兵米宝,放 到攻击范围内的敌军托盘上。

只要满足攻击类型的要求,士兵可以放到敌军托盘上的任意位置,每个士兵覆盖单独一个方格。 士兵不能与已有的伤害板块、其他士兵或者英雄放在同一个方格上。

士兵不能放在敌军托盘的空方格上。如果敌军托盘上没有可用的位置供士兵放置,然后这些士兵米宝不会放置(未使用的士兵直接失去)。

士兵视为拥有1点生命值,所以他们一旦受到伤害 就会返回公共供应堆。

除了攻击敌人,士兵还会阻止自己所在的敌军托 盘推进,这能够大大减缓敌人的突袭!

士兵供应堆是有限的。如果所有士兵都已位于敌军托盘上,玩家就无法继续放置士兵。玩家新放置士兵防御塔后,可以将已在敌军托盘上的士兵移动到该士兵防御塔攻击范围内的敌军托盘。

士兵防御塔还能够让玩家在工地上放置额外一个防御塔。一般来说,玩家只能在自己拥有的每个工地上放置1个防御塔。但是,士兵防御塔可以放到另一个防御塔上面,或者将另一个防御塔放置在士兵防御塔上面。这使得玩家能够在一个工地上拥有最多2个防御塔,只要其中一个防御塔是士兵防御塔。只有工地的所有者才能额外放置防御塔。

海伦娜建造了一个弓兵塔以对抗敌军 托盘。如该防御塔的攻击范围箭头所 示,她能够攻击该防御塔直接相邻的 敌军托盘,在该敌军托盘上放置特定 的伤害板块。因为弓兵塔上没有自由 转向图标,她不能旋转伤害板块来覆 盖2个土狼。但她可以保持该伤害板块 的方向不变,覆盖1个土狼和1个哥布 林,或者2个哥布林。











次元门



在大多数战役中,如果战役手册有说明,玩家需要摧毁所有次元门来赢得游戏胜利。次元门是强大的魔力与时空能量之源,因此攻击次元门会导致防御塔消失在时空中。每场战役中,次元门的数字都不同。

每个次元门中央的方格里写了防御塔的等级数字。这个方格**不能被任何伤害板块或士兵覆盖**。次元门中央的方格必须保持可见,以显示能够攻击该次元门的防御塔等级限制。防御塔必须等级等于或高于次元门中央方格所写的数字,才能攻击该次元门。

玩家如果用防御塔攻击次元门,按照以上描述 放置伤害板块,然后立即将这张防御塔卡牌翻至 正面朝下。阶段5结束时,所有正面朝下的防御 塔会返回供应堆。

即使防御塔提供的多次攻击中只有一次攻击在次元门上放置伤害板块,在该次攻击的所有伤害板块放置完毕之后,仍要将该防御塔翻至正面朝下。

防御塔如果有其他可选目标,不需要将次元门 选作目标。如果次元门是唯一的可选目标,玩家 必须对该次元门使用所有攻击,不能选择不攻 击。

例外:如果次元门上的所有敌人都已被覆盖, 伤害板块不需要放在该次元门的空方格,因此防 御塔不用翻至正面朝下。

英雄可以移动穿过次元门,但永远不能在次元门上结束自己的移动,也不能攻击次元门。英雄产生的伤害板块不能放到次元门上。

次元门像其他所有敌军托盘一样移动,但是, 一旦有次元门到达出口,玩家会立即输掉游戏!

交出防御塔卡牌

玩家如果有任何自己不希望在本轮建造的防御塔卡牌,可以将其交给其他任意一位玩家。

玩家交出防御塔卡牌时,必须先将其提升1级。 要将防御塔卡牌交给其他玩家时,从公共供应堆 拿取高一级的同类型的防御塔卡牌,将该防御塔 正面朝下交给该玩家,放到其英雄版图上的待用 防御塔栏位。然后将升级前的防御塔卡牌从手牌 放回到公共供应堆的对应位置。

④ 注意 - 这是升级防御塔的唯一方式,所以要及早交出,并且多多益善!

防御塔供应堆是有限的。如果此时供应堆没有升级所需的防御塔卡牌,那么玩家不能升级该防御塔,而是必须将交出的防御塔**正面朝下**交给原定接收的玩家,放到其英雄版图上的待用防御塔栏位。

防御塔的等级上限取决于正在进行的战役。



英雄版图图解



- **网** 英雄基础攻击
- **迢** 英雄特殊能力的2个槽位
- **6** 英雄卡牌槽位
- р 英雄名称
- 🧧 英雄生命值
- **逼** 英雄移动点数
- 6 待用防御塔槽位
- // 回合流程
- **/** 特殊图标和英雄技能
- **万** 英雄的起始防御塔组合

Formken Valley

打出英雄卡牌

玩家将自己的英雄卡牌打出到自己的英雄版 图上,以此激活英雄。

请记住:如果玩家的英雄在本轮开始时复活,该玩家不能将其激活,因为卡牌已在其英雄版图上。

玩家激活英雄后,可以移动该英雄模型并且 执行一次行动。玩家可以按任意顺序执行以 下各项:

🙆 移动自己的英雄模型

● 英雄版图上每有1点移动点数,英雄可以移动 1格。停止移动以执行行动(详见下文)的英雄本 轮不能再移动。

- 英雄既可以沿对角线移动,也可以沿竖直或水平方向移动。英雄可以在道路上移动、穿过工地、穿过敌军占据的道路格子、穿过空的道路格子。英雄不能移动离开地图,也不能在防御塔卡牌上结束自己的移动。
- 英雄可以移动穿过次元门,但永远不能在次 元门上结束自己的移动。
- 如果英雄模型在玩家版图上,必须花费第一点 移动点来将该英雄放到出口旁边的道路格子上。
- 玩家的英雄攻击或能力可能带有攻击范围 箭头,因为这决定了可以选择哪些格子作为目 标,所以英雄模型面向的方向十分重要。移动 之后选择自己英雄面朝的方向。



英雄在敌军托盘上结束自己的移动后与该敌军交 战。将该英雄模型放到该敌军托盘上,使英雄模 型底座覆盖2x2的方格网。如果英雄无法放到该敌 军托盘上,那么英雄无法在该敌军托盘上结束移 动。

英雄在交战时, 玩家使用英雄模型直接攻击敌 人,此时造成真实伤害,因此英雄模型可以放到 魔法和物理抗性的敌人(但不能放到致命敌人)身上 来攻击它们。

🔼 执行行动

每个英雄均有一种基础攻击和若干个特殊能力。 英雄不能攻击次元门。英雄可以执行一次基础攻 击、特殊能力或恢复,作为一次行动。

基础攻击:

玩家的英雄会有两种基础攻击中的一种, 像防御 塔一样放置伤害。每个英雄有自己的一套板块。

近战攻击(不显示攻击范围箭头)只能放置在与 该英雄交战的敌军托盘上。这些伤害板块不能盖 住其他伤害板块、士兵或英雄, 必须放置在一个 敌军托盘的边界内。



● 远程攻击 ((带有攻击范围箭头)与防御塔攻击一 样, 遵守上述放置规则。英雄不能使用远程攻击 来将与自己交战的敌军托盘选作目标。



特殊能力:

所有英雄均有独特的特殊能力,每种能力表现为 一个带有简短介绍的板块,有着强大的效果。如 有任何疑问,请翻至第22页查看英雄能力说明。

玩家只能使用正面朝上的特殊能力。一旦使用了 一个特殊能力,就要将它翻至正面朝下。使用行 动来进行恢复时,将用过的特殊能力翻至正面朝 上。

英雄能力:

英雄能力共有两种类型:瞬时和持续 📝 。



- 瞬时能力 通常是对敌人造成伤害。
- 持续能力 在一轮结束之前都有效,根据板块 上的描述,可能在任何一个阶段期间生效。
- ●防护能力 W 是一种持续能力,会使目标英 雄免疫所有类型的伤害(包括敌军移动、敌军摧 毁、瞄准、头目效果), 直到一轮结束。防护能 力不对士兵生效。仔细阅读能力板块,看清获得 防护能力的是哪些英雄。

恢复: 玩家执行这种行动时, 将自己英雄版图 上的红心标记移回原处, 生命值达到最大值, 将 自己所有的特殊能力板块翻到正面朝上。





受到伤害的英雄: 英雄可能从多种方式受到伤害,包括在阶段3中所在的敌军托盘被摧毁。玩家的英雄受到伤害时,每受到1点伤害,将自己的红心标记左移1次。玩家英雄的生命值一旦到达,该英雄被打倒,必须在下一轮开始时复活。玩家立即将自己英雄的模型从场上移除,放到自己的英雄版图上并且放倒。

+号图标:在一项能力的图示中,如果伤害板块之间以+号图标连接,则这些伤害板块必须放到单独一个敌军托盘上;如果未以+号图标连接,则这些伤害板块可以放到攻击范围内的任意敌军托盘上。



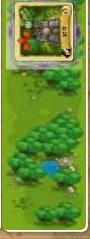
















在图2中,艾莉瑞雅在敌军托盘。的英雄模型覆盖了2个敌人,以此将它们击败。然后艾莉瑞雅选择执行自己的基础攻击,在相邻的敌军托盘上放置1个伤害板块。C,击败该敌军托盘上剩余的2个敌人。敌军托盘。B和C均被摧毁,炎之魔神和艾莉瑞雅因为所在敌军托盘被摧毁而各受到1点伤害。



本阶段按以下顺序执行:

如果敌军托盘上的所有敌人都已被伤害板块、士兵或英雄覆盖,将该敌军托盘从场上移除。

将所有伤害板块和士兵返回其对应的供应堆。

拿取该托盘的卡牌,将其翻开;该卡牌背面每有1个水晶图标,在出口旁边的供应堆放置1个水晶标记。将敌军卡牌从场上移除。

2 英雄受到伤害:

如果英雄模型所在的敌军托盘被摧毁,该英雄承受1点伤害。该敌军托盘被移除,这个英雄模型留在该敌军托盘原来所在的道路格子上。

3 检查次元门:

如果玩家要摧毁一个次元门,检查战役手册,以 了解敌军牌堆内有多少张次元门。如果玩家摧毁 了最后一个次元门,那么这一轮结束时游戏结 束。完成本轮所有剩余的阶段。在本轮结束时, 如果王国未被摧毁,玩家获胜!

阶段4: 移动敌军托盘

如果可能的话,敌军托盘会尝试向出口移动。移 动敌军托盘之前,检查所有可见的能力图标(见下 文)。

④ 注意 - 在本阶段,次元门和头目板块也会像敌军 托盘一样移动,一旦其到达出口,玩家立即输掉游戏!

移动敌军托盘之前,检查可见的能力图标,比如:

治疗 🐼、迅捷 🤝 或瞄准 🤘。

敌人类型

效果



带有**治疗**图标的敌军托盘在移动前会令玩家移除其<u>所有伤害板</u>块。**执行治疗后再检查其他所有**图标。



带有迅捷图标的敌军托盘,本回合会尝试沿着道路移动2次。



带有**瞄准**图标的敌军托盘移动后,对其相邻格子上的每个英雄造成1点伤害。







阶段5: 收回防御塔和英雄卡牌

- 將你建造的所有防御塔卡牌收回到自己的工地。
- 从待用防御塔槽位收回其他玩家交给你的所有防御塔。
- 收回你的英雄卡牌。

手牌没有上限。

④ 注意 - 工地上所有正面朝下的防御塔返回供应堆, 因为这些防御塔本回合已被摧毁。

阶段6: 花费水晶

玩家共同决定要购买哪些防御塔卡牌,以及由哪位玩家来获得这些卡牌。获得的水晶标记属于所有玩家——而不是单独属于某一位玩家。

- 队伍可以花费2水晶来拿取公共供应堆的1级 防御塔。选择一位玩家将其放入手牌。
- 队伍可以花费3水晶来拿取公共供应堆的2级 防御塔。选择一位玩家将其放入手牌。

玩家可以花费所需数量的水晶来购买任意数量的 防御塔(只要自己能够负担),购买得到的防御塔 可以分给任意玩家。

水晶供应堆是有限的。如果供应堆里已没有水晶,玩家在花费部分水晶之前无法再获得水晶。

一轮结束时获胜

摧毀所有次元门,或达成战役手册里所写的胜利 条件后,当轮结束时玩家获胜。尽管有多种方式 能导致战役失败,但是获胜方式只有一种,并且 玩家在完整一轮结束时才能获胜。

单人游戏模式

可以单人挑战这一系列的战役。按照战役手册的 准备指示来准备战役。玩家选择难度设置,准备 对应的起始资源。

在单人游戏模式中,规则有3点不同:

が御塔的放置限制

游戏中永远有3种不同颜色的工地可供选择;每回合开始时,玩家必须选择一种颜色,将该颜色的工地从可用工地中剔除。本回合建造防御塔时,该颜色的所有工地均不可用。在其他方面,这些工地正常生效。

- 玩家永远可以在"通用"工地上进行建造 (部分战役)。
- 玩家不能连续多个回合剔除同一种颜色。

2 英雄候补席

在单人游戏模式,玩家以其中一个英雄进行游戏,该英雄称为玩家的"主要英雄"。除了玩家的主要英雄之外,准备候补席的最多3个其他英雄。每个候补席的英雄可以在单独一轮进场,然后移出游戏。在本轮期间,玩家除了激活主要英雄,还可以激活候补席的英雄,将其模型放置在版图上的任意位置,并且执行该英雄的基础攻击。一轮结束时,将该候补席英雄移出游戏。直到本场游戏结束,玩家不能再传召这个英雄。候补席英雄造成的所有伤害板块均留在场上,直到其攻击的敌军托盘被摧毁。

1 升级防御塔

单人游戏中,升级防御塔时,将该防御塔放回防御塔供应堆,拿取高一级的同类防御塔。然后将新拿取的防御塔正面朝下放到自己的待用防御塔槽位。

注意 - 单人游戏模式中,带有近战能力的英雄会比带有远程能力的更强。强烈建议玩家从以下英雄中选择一个(马利克、炎之魔神或莉莉丝)作为自己的主要英雄。

附录

本附录可能包含之后的战役才会遇到的内容,仅 供参考。

相邻 - 表示一个配件与任何(竖直或水平方向,或者斜对角的)其他配件紧挨。

弓箭防御塔 - 这类防御塔有着比其他防御塔更大的攻击范围,攻击更加精准。这类防御塔包括弓兵塔(1级)、射手(2级)、神射手(3级)、游侠(4级)、火枪手(4级)。

攻击 - 表示由于防御塔的放置、法术或英雄的行动,而在敌人身上放置伤害板块的这一动作。

大型 - 大型敌人占据2x2的方格。如果带有大型敌人的一个敌军托盘抵达王国,并且这个大型敌人的方格未完全被伤害板块覆盖,王国失去4个红心。

头目 - 特定战役里出现的一种特殊敌人。头目的规则会在其关联的战役里解释。

工地 - 道路两旁的一种格子,上面可以建造防御塔。这类格子上的颜色与特定玩家对应,或者是白色。

火炮防御塔-这类防御塔在攻击时会放置多个伤害板块。这类防御塔包括矮人火炮(1级)、进阶火炮(2级)、榴弹炮(3级)、大贝莎(4级)、特斯拉(4级)。

水晶 - 一种在敌军被摧毁时获得的共享资源,存放在出口旁边的玩家供应堆。水晶可以用来为任意玩家购买新的防御塔。游戏里的水晶上限为12个,如果全部12个水晶都在玩家供应堆里,那么玩家在阶段6花费水晶之前都无法再获得水晶。

伤害板块 - 一种可选大小和形状的板块,表示防御塔、法术和英雄造成的伤害。这类板块放到敌军托盘上,用来覆盖敌人。每种防御塔类型均有一套伤害板块,带有与防御塔对应的特殊插画。

一套伤害板块里包括这种防御塔能够产生的所有 形状。每个英雄也有一套带有特殊插画的伤害板 块,大小和形状都与英雄自身能力对应。

伤害类型 - 伤害可分为物理伤害、魔法伤害,或者真实伤害(既不是物理伤害也不是魔法伤害)。每种类型的伤害只能放置在同种防御类型以外的敌人身上。

致命敌人 - 这类敌人只能被伤害板块覆盖,而不能被英雄或士兵覆盖。

瞄准 - 带有任意数量的瞄准图标(未被遮盖)的敌 军托盘移动后,对其相邻格子上的每个英雄造成 1点伤害。

敌人 - 一张敌军卡牌(或者一个托盘)上的每个敌人插画。每个敌人不都是相同的,必须分别对待。敌人是敌军的一部分。

交战 - 英雄在一个敌军托盘上结束自己的回合时,其模型底座可能会覆盖敌军。这便视为与该敌军"交战"。

出口-道路尽头表示的是最接近王国的格子,也是敌军的目标。

飞行 - 飞行图标是一个1x2的长条方格,有着红色边框,无法被覆盖。摧毁这类图标所在的敌军,不需要将这类图标覆盖。注意:飞行敌军召唤时,确保要将其放入塑胶敌军托盘。如果所有的敌军托盘都被占用,拿走一个敌军托盘上的敌军,便能将飞行敌军放到这个托盘上。

飞行敌军激活时,先移除其上面的所有士兵,并 且其上面的所有英雄必须移动到一个未被占据的 相邻格子上,再检查其所有的敌军图标。然后, 敌军如常激活。

飞行敌军移动时,如果其将要移动到的格子上有 另一个敌军托盘,不跳过该敌军,改为从该敌军 上方移动。这意味着,飞行敌军结束移动时可能 在另一个敌军托盘上面。发生这样的情况时,玩 家不能攻击飞行敌军下面的敌军。

重叠的多个敌军需要激活时,叠在上面的敌军先激活,再是其下面的敌军,以此类推,直到叠在一起的所有敌军都激活。

岔路 - 部分道路是有分岔的。敌军托盘推进时, 先推进数字最小的召唤标记对应岔路上的敌军托 盘。然后,从距离王国最近的岔路,到距离王国 最远的岔路,依此顺序推进其他岔路上的敌军。

幽灵 - 幽灵图标占据1x3的长条方格。这类区域 无法被英雄、士兵或伤害板块覆盖,要摧毁这类 区域所在的敌军卡牌,不需要将这类区域覆盖。

出现幽灵的战役会要求玩家混洗6张幽灵卡牌(背面带有幽灵图标和2个水晶的敌军卡牌)来创建一个幽灵牌堆。将这个牌堆放在游戏区域边上。

带有幽灵图标的敌军托盘被摧毁时,该敌军托盘上的所有英雄除了承受伤害之外,还必须移动到一个相邻的空格(如果没有相邻空格,则返回各自所有者的英雄版图)。然后,抽取幽灵牌堆最顶上的一张卡牌,将其生成到被摧毁的幽灵敌军所在格子。注意,带有幽灵图标的敌军牌背没有水晶,因此队伍不会因为击败这类敌军而获得水晶。但是,幽灵牌堆里抽取的敌军牌背有2个水晶,因此这类卡牌被摧毁时队伍获得2个水晶。

治疗 - 带有治疗图标(未被遮盖)的敌军托盘在移动前会令玩家移除其所有伤害板块。移除之后再检查其他任何图标。

红心 - 这类标记表示英雄和王国的生命值。

英雄-游戏的主导角色,由玩家扮演。每个英雄 均有一个模型和一个英雄版图,以及用来使用英 雄能力的卡牌。所有英雄都拥有基础攻击和多种 选择决定的不同特殊能力。英雄可以用自己的底 座来覆盖敌人,阻止敌军托盘移动,但无法对次 元门和头目产生影响。

英雄特殊能力 - 选择决定的每个英雄拥有的特殊能量。这些能力稍后会在第22页的附录中进行

解释。

英雄候补席 - 在单人游戏中,除玩家的主要英雄之外,可以使用一次的英雄角色的预留区域称为"英雄候补席"。详见第17页的单人游戏规则。

敌军 - 一个敌军由单独一张卡牌上的各种敌人组成。敌军被视为单独个体,但是每个敌人仍然是不同的。敌军卡牌会被放进托盘(如可能),在规则里将其称为敌军托盘。

敌军托盘 - 放置在道路上、装载着敌军卡牌的托盘。

瞬时 - 带有一次性效果的能力, 打出立即结算。

王国 - 英雄正在保护的地区统称为"王国"。王国不在道路上,而在道路尽头的另一边。王国有红心标记供应堆,根据战役,王国还可能有其他能力或规则。

法师防御塔 - 这类防御塔有着比其他防御塔更大的伤害板块,造成魔法伤害。这类防御塔包括法师塔(1级)、术士塔(2级)、巫师塔(3级)、奥术巫师(4级)、魔术法师(4级)。

魔法伤害 - 某些攻击造成的一种伤害类型。造成魔法伤害的攻击不能将伤害板块放在魔法抗性的敌人身上。

近战 - 一种攻击行动能力,以使用该能力的英雄 所在格子为目标。

持续 - 打出后直到当前一轮结束持续生效的一种能力。持续时间长于当前一轮的能力或法术会指定其效果失效的时间。

道路 - 地图上的一部分,托盘沿着其移动,连接召唤点和道路出口/王国,由若干个格子组成。

开拓 - 开拓图案是一个1x5的长条方格,位于敌军卡牌的下边缘。上面画有3个不同的图标。顺序从左到右,与开拓卡牌对应,在某些战役中用来隔断召唤点和道路格子。

开拓敌军被召唤时,检查红框里的一行图标。如

果与最左边的图标对应的开拓卡牌仍在场上,将

该卡牌放回游戏盒,将开拓敌军放在该卡牌原本在的道路格子。如果最左边的图标已被移除,检查中间的图标,最后检查最右边的图标。如果全部三个图标都已移除,则正常召唤开拓敌军(即直接召唤在其被抽出的召唤牌堆正前方的格子)。

在攻击开拓敌军时,红框不能被士兵、英雄或伤害板块覆盖,要摧毁这个敌军,不需要将红框覆盖。

开放的道路:

阻隔道路的卡牌被移除后, 故军会从其阻隔的召唤点被召唤出来。道路开放的当前回合, 该道路对应的召唤牌堆不召唤敌军。

精准攻击 - 这类攻击可以选择地图上任意一个道路格子作为目标。

物理伤害 - 某些攻击造成的一种伤害类型。造成物理伤害的攻击不能将伤害板块放在物理抗性的敌人身上。

次元门 - 一种特殊卡牌,通常是战役目标的一部分。次元门卡牌不能被英雄选作目标,如果这类卡牌到达道路出口,玩家立即失败。

防护 - 一种能力或行动的效果,防止英雄受到伤害。

攻击范围箭头 - 防御塔或英雄的能力上的图标, 表示该能力能够选择哪些格子作为目标。

远程 - 一种攻击行动能力,按照该次攻击的攻击 范围箭头,选择能够到达的敌军作为目标。

恢复 - 英雄的一种可用行动,能够重置自己的红心,刷新自己的特殊能力板块。执行完毕恢复行动后不执行其他任何行动。

复活 - 被移出场外的英雄在下一回合回到场上。 英雄复活时恢复自己的全部红心,但是不刷新自 己的特殊能力板块。

召唤标记 - 用来显示新的敌军卡牌从哪里进入地图,并且用来决定敌军卡牌激活的顺序(如果道路有一条或多条岔路,详见上文"岔路")。

迅捷 - 带有迅捷图标(未被遮盖)的敌军托盘,本回合会尝试沿着道路移动2次。

士兵防御塔 - 这类防御塔会在敌军托盘上放置士兵,而不是放置伤害板块。士兵防御塔可以放到另一个防御塔上面,或者将另一个防御塔建造在士兵防御塔上面。一个工地上的防御塔数量最大为2。这类防御塔包括民兵(1级)、步兵(2级)、骑士(3级)、神圣秩序(4级)、蛮族大殿(4级)。

士兵 - 从士兵防御塔产生的米宝。像放置伤害板块一样放置士兵,用来覆盖敌人,并且阻止托盘移动。士兵只有1个红心,所以其受到伤害就会被移除。士兵必须放在敌人上面,但不能放在致命敌人上面。如果防御塔或其他效果产生的士兵无法放置,那么不产生该士兵(其余效果仍然执行)。

防御塔 - 一种卡牌,玩家通过打出这类卡牌到自己的工地上,用来攻击敌军。防御塔有多种类型与等级。如果玩家不将一个防御塔打出,那么他可以将其交给另一位玩家,交出的时候如可能,先将其升级至下一级。

真实伤害 - 可以放置到具有物理或魔法抗性的敌人身上。

相接 - 表示一个配件与任何其他配件竖直或水平 方向紧挨。

战役手册的规则索引

法术

从战役4开始,玩家可以在每场游戏开始时选择法术。法术是一种小型板块,给予玩家队伍每场游戏限用一次的强大能力。板块背面是一幅插画、法术的名称、一个或两个法术能量图标。战役准备的指示会提到这类图标。在部分战役中,玩家只能从带有1个能量图标的法术中选择;而在其他战役中,玩家可以从自己拥有的所有法术中选择。

在阶段2期间,玩家可以使用自己拥有的任意法术。如要使用一个法术;执行该法术的效果,然后将其放回游戏盒。攻击敌军的法术不能用来攻击次元门或头目。每种法术的说明如下:



天降火雨: 1能量法术。在单独一个敌军托盘上的任意位置放置一个1X2和一个1X1的伤害板块。本次攻击的伤害类型为法术伤害。



呼叫援军: 1能量法术。放置2个士兵。玩家可以将其放在同一个敌军托盘上,也可以分别放在不同的托盘上。这些士兵的伤害类型为真实伤害。



闪电箭: 1能量法术。在单独1个敌军托盘上放置1个1X2伤害板块。然后,在该敌军相邻的每个敌军托盘上放置1个1X1伤害板块。本次攻击的伤害类型为法术伤害。



闪电冲击: 1能量法术。在单独一个敌军托盘上放置4个1X1的伤害板块,相邻放置。本次攻击的伤害类型为物理伤害。



时空宝石: 2能量法术。在一个次元门敌军或者一张头目生命值卡牌上放置1个1X2伤害板块。然后,选择一个英雄承受1点伤害。本次攻击的伤害类型为真实伤害。



迈达斯之手: 2能量法术。将一个防御塔交给另一位玩家,并且这么做的时候将其提升2级。例如,如果玩家用迈达斯之手将1个1级弓兵塔交给另一位玩家,应该将其升级为3级的神射手(而不是升级为2级的射手)。交出的防御塔按照正常规则放在另一位玩家版图上的待用防御塔槽位。

② 注意 - 法术在游戏中没有伤害板块与其插画对应,而是使用供应堆的任意一个大小和 形状与其描绘一致的伤害板块。



白色互地



从战役5开始,战役准备指示当中会出现白色工地。白色工地是所有玩家共同拥有的。任何玩家都可以在白色工地上放置防御塔。

打出到白色工地上的防御塔可以由其他玩家收回,不限于打出该防御塔的玩家。防御塔被收回时,玩家们可以决定由哪一位玩家收回白色工地上的防御塔。如果有2个防御塔在白色工地上,这2个防御塔可以由不同的玩家分别拾取。

英雄能力

艾莉瑞雅 迅风

艾莉瑞雅带有野猫模型,野猫的作用像是一个额外的英雄(适用于正常英雄的规则)。每轮可以激活野猫,激活时它可以移动最多2格并且与敌军交战。如果野猫所在的托盘被摧毁,野猫不受伤害并且留在该地点。如果它由其他任何方式承受伤害,那么它被击倒,必须返回到该玩家的版图。它无法复活,而是改为在艾莉瑞雅下一次使用她的基础攻击时,放置在她的格子里。在艾莉瑞雅在一场游戏中第一次移动结束时,将野猫放到她的格子里,并且可以移动野猫自身。



基础攻击 - 艾莉瑞雅使用自己的基础能力时,除了执行所示攻击外,还可以召唤自己的野猫模型,将其放到自

己的格子里。野猫由此效果回到场上的同一回合不能被激活。(单人游戏模式中艾莉瑞雅作为候补英雄进场除外)。



野性呼唤 - 这个特殊攻击只能选择野猫所在的敌军托盘作为目标,依照图示放置4个1X1的伤害板块。如果野猫不在场上,这个能力无效。



疾风迅击 - 艾莉瑞雅在这个能力上执行攻击后,可以选择场上任意一位英雄(包括她自己)。然后,所选英雄可以移动1格并且执行其基

础攻击。这可能导致英雄在一轮期间激活两次。



你也会流血吗? - 艾莉瑞雅攻击中,额外在野猫所在的敌军托盘放置2个1X1伤害板块。如果使用这个能力时野猫不在场上或者不在敌军托

盘上,那么不放置这些额外的伤害板块。



Craptal Sen

fring-

(Class

Acone.



莉莉丝



基础攻击-本次攻击箭头既有远程也有近战,所以莉莉丝可以在自己的格子或者相邻格子的敌军放置1X1伤害板块。执行攻击后,莉莉丝选择自己或者另一位英雄(同格或相邻格子)。所选英雄治疗1个红心,将一个正面朝下的能力翻开。



地狱之轮-莉莉丝使用这个能力时,她在自己相邻的每个敌军托盘上放置1个1X2伤害板块。本次攻击的伤害类型为真实伤害,因此忽略魔法和物理抗性。



收割者之获-莉莉丝使用这个能力时,她在自己的格子上放置2个1X2伤害板块和2个1X1伤害板块。这些伤害板块放置时必须分别与莉莉丝底座的四边之一接触,使得莉莉丝底座的四边各有1个伤害板块。本次攻击的伤害类型为真实伤害,因此忽略魔法和物理抗性。



神圣混沌-莉莉丝使用这个能力时,她选择相邻的一个敌军托盘,放置1个1X1伤害板块、1个1X2伤害板块和2个士兵到该托盘上。本次攻击的伤害类型为真实伤害,因此忽略魔法和物理抗性。



复活-莉莉丝使用这个能力时,她在自己的格子放置1个1X2伤害板块。然后,当前回合结束前,如果莉莉丝所在的敌军托盘在阶段3(摧毁敌军)期间被摧毁,她立即治疗3个红心,并且获得防护直到回合结束。本次攻击的伤害类型为真实伤害,因此忽略魔法和物理抗性。



马利克 愤怒之锤



基础攻击-马利克使用这个能力时,他的基础攻击伤害板块每覆盖1个空格(即没有敌人的方格),他可以在一个相邻的敌军托盘放置额外1个1X1伤害板块。



该抡起锤子了! - 马利克使用这个能力时,他选择任意一个英雄(可以是他自己)。所选英雄可以将自己一个正面朝下的特殊能力翻开。然后,马利克可以立即执行另一个行动。这个行动可以是基础攻击、使用能力(除"该抡起锤子了!"外),或者恢复。



地震-在敌军托盘上马利克所在格子放置地震伤害板块。与马利克在同一格的所有英雄(包括马利克)获得防护,直到本轮结束。



粉碎之锤-马利克使用这个能力时,他的粉碎之锤伤害板块每覆盖1个敌人所在的方格,他可以在一个相邻的敌军托盘放置额外1个1X1伤害板块。



禁止触碰-马利克使用这个能力时,他获得防护,直到本轮结束。除此之外他可以执行自己的基础攻击。





马格纳斯 灾祸魔导



基础攻击 - 马格纳斯本次攻击时如果在工地上(而非道路格子),他可以在目标敌军托盘放置额外1个1X2伤害板块。请注意,这意味着这个工地本轮不能用来放置防御塔,除非马格纳斯的模型在攻击后离开了该格。



魔术戏法 - 马格纳斯使用这个能力时,他可以移动任意一个英雄(包括他自己)到版图上任意一个允许停留的格子。然后,这个英雄执行一次基础攻击能力。除此之外马格纳斯在目标敌军托盘放置3个1X1伤害板块。



幻影 - 马格纳斯使用这个能力时,他在相邻的一个敌军托盘放置2个士兵和2个2X1伤害板块。这些伤害板块和士兵必须全都放在同一张敌军卡牌上。这次攻击造成魔法伤害。



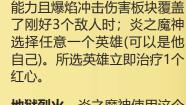
知识就是力量 - 马格纳斯使用这一能力来复制场上其他任意一个特殊能力的效果(自己的或其他英雄的均可)。马格纳斯可以选择并复制一个正面朝下的能力。马格纳斯执行复制能力如同该能力属于自己,将提到的角色名字都当作是他自己的名字(例如,如果他复制马利克的"禁止触碰",马格纳斯在本轮结束之前获得防护,尽管复制的能力文本里写的是"马利克")。

炎之魔神

1X1伤害板块。









地狱烈火 - 炎之魔神使用这个能力且地狱烈火伤害板块刚好覆盖3个敌人时,他可以在一个相邻的敌军托盘上额外放置2个1X1伤害板块。

基础攻击 - 如果炎之魔神的

攻击伤害板块刚好覆盖2个敌

人,炎之魔神可以在每个相

邻的敌军托盘上放置额外1个

爆焰冲击 - 炎之魔神使用这个



火浪奔涌 - 炎之魔神使用这个能力时,他可以额外移动最多4格,并且移动期间在进入的每个敌军托盘上放置1个1X1伤害板块。炎之魔神在使用这个特殊能力之前或之后还可以使用自己的基础移动。然后,炎之魔神或一个与他相邻的英雄治疗2个红心。



烧起来吧! - 炎之魔神使用这个能力时,他可以在相邻的2个不同的敌军托盘上各放置1个3X1伤害板块。这些伤害板块不能放在与炎之魔神交战的敌军托盘。

制作人员

游戏设计: HELANA HOPE, SEN FOONG-LIM, AND JESSEY WRIGHT

平面设计和插画: MATEUSZ KOMADA, KATARZYNA KOSOBUCKA, PRZEMYSŁAW KASZTELANIEC

游戏制作: VINCENT VERGONJEANNE

游戏开发: FILIP MIŁUŃSKI, TOMASZ NAPIERAŁA

游戏测试经理: TOMASZ NAPIERAŁA 生产经理: PRZEMEK DOŁĘGOWSKI 塑模: HERIBERTO VALLE MARTINEZ

规则书英文编辑和校对: THE GAMING RULES! TEAM, RUSS WILLIAMS

中文翻译: MIKAN

中文校对: PETER TARGARYEN



