



戰役 手冊

背景介紹

《王國保衛戰：時空裂痕》是一款戰役類遊戲。本手冊共包含10場系列戰役。請先閱讀規則書，再按照第一場戰役的準備指示來執行。建議以正常順序進行戰役，因為每場戰役會引入新的遊戲要素，這些要素會形成連續的劇情。

一款塔防合作遊戲

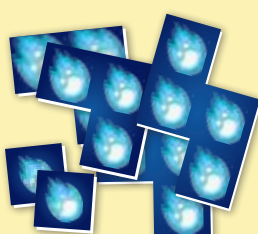
遊戲設計：Helana Hope、Sen-Foong Lim、Jessey Wright

《王國保衛戰：時空裂痕》有3個擴展。每個擴展均有新的英雄和法術。在系列戰役中玩家可以任意使用英雄和法術，但是在某些劇本中會限制英雄能力等級和法術等級。請遵守每場戰役的指示。

通常戰役準備

1 在遊戲區域旁邊準備防禦塔供應堆區域。防禦塔供應堆包括各種等級和類型的防禦塔卡牌。以下有4列防禦塔，根據防禦塔類型和等級排列。某些戰役不允許使用部分(或全部)4級防禦塔。

在這種情況下，將禁止使用的防禦塔放回遊戲盒。共有1級防禦塔每種4張，2級防禦塔每種3張，3級防禦塔每種2張，以及2張不同的4級防禦塔。



2 將每種防禦塔類型的傷害板塊放在該列下方(如圖示)。將所有士兵米寶放在民兵防禦塔牌堆下方。

3 每位玩家選擇一種顏色，拿取所選顏色的一套透明工地。玩家還需要拿取對應玩家顏色的指示物放在自己面前，以作提示。每場戰役的準備圖解都會顯示工地要放到的位置。未用到的工地和顏色指示物放回遊戲盒。

4 每位玩家選擇一個英雄，拿取該英雄的英雄版圖、英雄模型和傷害板塊。將未用到的英雄及其配件返回遊戲盒。每位玩家拿取1個紅心標記，放在自己的英雄版圖上，標記該英雄的生命值上限。



5 每位玩家按照自己英雄版圖的指示，從防禦塔供應堆拿取自己的起始防禦塔。玩家拿取的防禦塔數量取決於玩家人數。單人遊戲中，玩家有4個防禦塔。2人遊戲中，每位玩家有3個防禦塔。3人遊戲中，每位玩家有2個防禦塔。4人遊戲中，每位玩家只有1個防禦塔。

6 每位玩家拿取1張幫助卡牌。

7 現在選擇本戰役想要的難度。難度共有5級：1星、2星、3星、英雄、鐵人挑戰*。我們建議從3星開始，然後根據第一場戰役的體驗來調整難度。

請注意，在1星和2星難度下，你的隊伍獲得額外的起始資源，即額外的水晶和法術。如果劇本不允許使用法術，玩家不會獲得額外的資源。

*鐵人挑戰是一種特殊遊戲模式，玩家以英雄難度進行遊戲，並且玩家必須遵從每場冒險指定的特殊限制。每場戰役的準備指示裡都有鐵人挑戰的描述。如果玩家不進行鐵人挑戰，那麼忽略這些描述。

完成一場戰役後，玩家可以使用貼紙來在王國地圖上記錄自己的進度。如果玩家以星級難度完成一場戰役，根據玩家完成該戰役的最高星級難度(1、2或3)，在難度等級旗幟上方貼上對應數量的星形貼紙。如果玩家完成了一次英雄或鐵人挑戰難度的戰役，用對應的特殊貼紙來作指示。因為鐵人挑戰是更困難的英雄難度，如果玩家完成了一場鐵人挑戰難度的戰役，除了貼上鐵人挑戰難度的貼紙，還需要貼上英雄難度的。



8 根據所選難度，放置對應數量的紅心標記到桌上，放在出口板塊旁邊。這表示王國的力量。如果王國沒有紅心標記剩餘，玩家失敗。

9 選擇一場戰役進行遊戲，根據玩家人數執行準備指示。

10 根據玩家人數與準備圖示，在出口板塊旁邊放置對應數量的水晶，形成玩家的供應堆。這就是玩家的起始水晶。

遊戲裡的水晶上限為12個，如果全部12個水晶都在玩家供應堆裡，那麼玩家在階段6花費水晶之前都無法再獲得水晶。

1 時空裂痕

鐵人挑戰

每個英雄的
移動點數減少1點。

王國各地開始出現奇怪的次元門。曾經為了保衛王國而對抗的敵人，現在從次元門來到了我們的邊境。這些舊敵集結了本土的哥布林部落，要再次攻

擊王國，他們麾下還加入了我們前所未見的生物！玩家必須趕在再次陷入戰爭之前，粉碎這些威脅並且關閉次元門！

英雄

本場戰役中，英雄沒有任何能力。將所有能力板塊返回遊戲盒。不能使用莉莉絲。

法術

本場戰役中不會用到法術。

防禦塔

本場戰役中不會用到4級防禦塔。

敵軍

每張敵軍卡牌背面的左下角均有編號，表示其屬於哪一波。選擇第0波的3張綠色敵軍卡牌和第1波的4張黃色和4張紅色敵軍卡牌。如果遊戲盒裡滿足要求(哪一波、哪種顏色的敵軍卡牌)的敵軍卡牌超出所需數量，隨機從中選擇所需數量的卡牌。



第0波

3x 綠色

第1波

4x 黃色

4x 紅色

次元門

這個章節會寫明戰役準備需要用到哪些次元門卡牌(如有)。次元門卡牌背面有著2個數字，而其他敵軍卡牌此處只有第X波的圖標。第一個數字(A)表示該次元門用於哪場戰役，第二個數字(B)會在戰役準備的圖表裡用到。本場戰役用到的次元門：

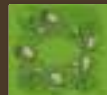


道路板塊

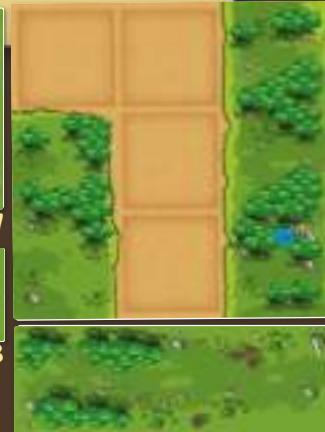
本章節會說明需要使用哪些道路板塊(以及板塊的哪一面)來組成地圖。道路板塊上帶有編號，一面是A面，另一面是B面。最小的地圖板塊帶有編號，一面是G面，另一面是P面。在戰役1會用到的板塊是A11、G3、A2和A9，如圖所示。



A11



G3



A2



召喚牌堆

如要準備召喚牌堆，根據地圖準備的圖示，找出對應數字的召喚標記，並且放到桌上。在這個戰役中，召喚點1和召喚點2在同一個地方，對應同一個敵軍牌堆。

然後，用剛才從遊戲盒中找出的部分敵軍卡牌和次元門卡牌，根據圖示組成召喚牌堆。敵軍卡牌堆放時應保持畫有敵人插畫的一面朝下。組成召喚牌堆時，如果有多個敵人顏色相同且屬於同一波，將其混到一起，隨機放入牌堆。

特殊機制

每場戰役引入的新的敵人或規則都會在如下章節說明。這樣的章節會對相關的規則進行簡易總結。如有疑問，請查閱基礎遊戲規則書的附錄。



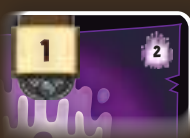
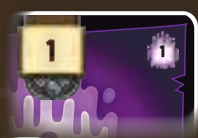
如果帶有大型敵人的敵軍托盤穿過出口到達王國，且該大型敵人未被完全覆蓋，王國失去4個紅心。



帶有迅捷圖標的敵軍托盤移動之前，如果其有迅捷圖標可見，那麼其將在這次移動中移動2次。



英雄和士兵不能放在致命敵人上面。



地圖準備

- 1 根據玩家人數對應的圖解，用找出的道路板塊來構成地圖。
- 2 將召喚標記放在所示位置。
- 3 如下所示，將每個敵軍牌堆放到對應的召喚標記處。
- 4 如圖所示，放置出口板塊。



召喚規則

要從召喚牌堆召喚敵軍時，玩家需要從每個召喚標記對應的召喚牌堆抽取1張敵軍卡牌。所以在這場戰役中，如果有2個召喚標記對應同一個牌堆，那麼該牌堆一輪會召喚2張敵軍卡牌。

本章節根據玩家人數，總結了隊伍開始遊戲時的水晶和法術數量，以及每個英雄可以選擇的特殊能力數量。

- 5 將剩餘的敵軍卡牌以畫有敵人插畫的一面朝上，放入托盤，然後按照圖示放到道路格子。調整這些敵軍卡牌的方向，使其紫色虛線與出口平行並且靠近出口。

- 6 如圖所示，放置每位玩家顏色的工地。

放好工地之後，就可以開始遊戲了！



單人遊戲：

8x

0x 法術板塊

0x 特殊能力



2人遊戲：

3x

0x 法術板塊

0x 特殊能力



3人遊戲：

0x

0x 法術板塊

0x 特殊能力



4人遊戲：

1x

0x 法術板塊

0x 特殊能力

5

這些最初的次元門只是一個開端。更多的次元門打開了，並且從中出現了更為繁多的敵軍。最初的次元門裡出現了曾在對抗蜘蛛女神的戰爭末期現身的紅帽子，從新出現的次元門裡還出現了前所未見的

薩滿治療者。或許這些次元門還連接著王國的未來與過去。但現在細節不重要。集結部隊，在魔法扭曲失控之前終結這些威脅。

英雄

英雄可以從背面有以下圖標的能力中選擇自己的特殊能力：。不能使用莉莉絲。

法術

本場戰役中不會用到法術。

防禦塔

本場戰役中不會用到4級防禦塔。

敵軍

第1波 第2波

2x 綠色

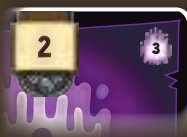
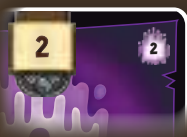
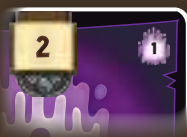
3x 黃色

3x 紅色

2x 黃色

2x 紅色

次元門



道路板塊



B8



A5



B2



A11

召喚牌堆

如下所示，用找出的敵軍卡牌來準備召喚牌堆：



特殊機制

本場戰役中，玩家遭遇的敵人可能擁有以下新能力：



敵軍激活時，如果其上面有至少1個治療圖標可見，移除該敵軍托盤上的所有傷害板塊，再檢查該敵軍托盤上的其他所有內容。



魔法類型 的攻擊不能覆蓋帶有魔法抗性圖標和邊框的敵人。



物理類型 的攻擊不能覆蓋帶有物理抗性圖標和邊框的敵人。

地圖準備



A5



B8



A11

B2

單人遊戲:

6x

0x

2x

2



2人遊戲:

5x

0x

2x

2



3人遊戲:

1x

0x

1x

2



4人遊戲:

3x

0x

1x

2



王國出現了一位來自過去的英雄！她周身環繞著不穩定的時空能量，傷害著其他英雄、摧毀著防禦塔。如果我們能夠送她到次元門，把她帶到這個時

空來，她就能釋放時空能量，加入我們一起保衛王國。

英雄

英雄可以從背面有以下圖標的能力中選擇自己的特殊能力：。不能使用莉莉絲。

法術

本場戰役中不會用到法術。

防禦塔

使用1級、2級、3級和4A級防禦塔(神聖秩序、遊俠、大貝莎、奧術巫師)。

敵軍



召喚牌堆

如下所示，用找出的敵軍卡牌來準備召喚牌堆：



特殊機制

莉莉絲模型

英雄可以移動進入莉莉絲所在格子，還可以停留在該格。

敵軍如果移動進入莉莉絲所在格子，從她上方跳過，如同她是敵軍托盤。

莉莉絲像敵軍一樣激活，但她會向著地圖的召喚點3移動，並且通過抽取行動牌堆的一張卡牌來執行行動。相關的詳細信息寫在莉莉絲頭目參考卡牌上。

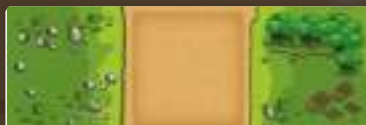
在戰役1和戰役2中不能使用莉莉絲。



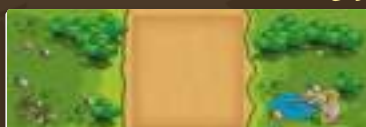
次元門

無。但需要用到莉莉絲頭目參考卡牌、6張行動卡牌，及其模型。

道路板塊



B9



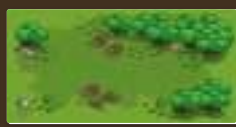
B5



B3



1x1



A12



A11

回合流程

本場戰役的回合流程有調整。相關的詳細信息寫在莉莉絲頭目參考卡牌上。這張卡牌包含莉莉絲激活期間的行動指示。

勝利

本場戰役裡沒有次元門。玩家改為通過護送莉莉絲到達召喚點3來獲勝。如要護送莉莉絲，每輪將莉莉絲前方的道路格子清空，遵守莉莉絲頭目參考卡牌上的指示。



莉莉絲頭目參考卡牌

地圖準備

準備莉莉絲行動牌堆：

- 1 拿取紅色終極行動卡牌，將其正面朝下放置。
- 2 混洗其他5張行動卡牌，放到正面朝下的終極行動卡牌頂上。
- 3 將行動牌堆和頭目參考卡牌放到方便所有玩家瀏覽的位置。



將莉莉絲的模型放到所示道路格子。



2人遊戲：

5x

0x

2x



3人遊戲：

1x

0x

1x



單人遊戲：

8x

0x

2x



4人遊戲：

3x

0x

1x

4 魔力交纏

鐵人挑戰

瞄準型敵人將激活兩次——在移動前和移動後各激活一次。

王國各地的人們都來到了城堡，報稱他們看見次元門和古怪的敵人在攻擊自己的小城、村莊和農場。我們收穫了新盟友——莉莉絲，法師議會已經知

道如何能在時空魔力影響的區域使用我們的強力法術。是時候扭轉這場戰爭的局勢了！

英雄

英雄可以從背面有以下圖標的能力中選擇自己的特殊能力：。從本場戰役開始玩家可以選擇莉莉絲作為英雄。

法術

準備期間，隊伍會根據玩家人數選擇若干個法術。遊戲期間，玩家作為隊伍可以選擇法術，將其翻至正面朝下，執行其顯示的攻擊。法術可以選擇場上任意一個敵軍托盤作為目標，但是不能選擇次元門作為目標。一場戰役期間，每個法術只能使用一次。

隊伍選擇法術時，從1個能量圖標的法術中進行選擇。

道路板塊



A4



A3



1x1

召喚牌堆

如下所示，用找出的敵軍卡牌來準備召喚牌堆：



特殊機制

本場戰役中，玩家遭遇的敵人可能擁有以下新能力：



瞄準型敵人對英雄很危險。敵軍移動後，如果其上面有未被覆蓋的瞄準圖標，其相鄰格子上的所有英雄承受1點傷害。

注意：敵軍召喚期間，其瞄準圖標不生效。只有在敵軍移動後才生效。

防禦塔

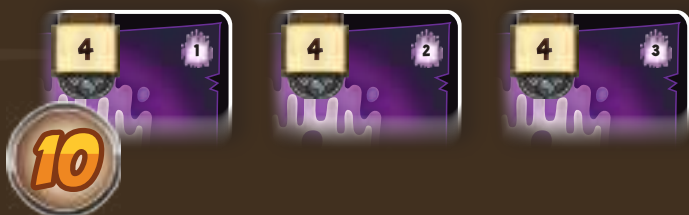
使用1級、2級、3級和4A級防禦塔(神聖秩序、遊俠、大貝莎、奧術巫師)。



敵軍

第1波	第2波	第3波	第4波
1x 綠色	2x 綠色	2x 綠色	
1x 黃色	3x 黃色	2x 黃色	1x 黃色
3x 紅色	2x 紅色	1x 紅色	

次元門



地圖準備



5 箭雨

鐵人挑戰

玩家打出防禦塔到白色工地上時，執行其攻擊後，該防禦塔降低1級。如果該防禦塔本來是1級，改為將其返回供應堆。

這些次元門顯然出自新出現的危險敵人之手。上一場戰鬥出現的暮光精靈騷擾者只不過是先頭部隊。他們其餘的部隊已經開始湧向鄉村！王國防禦塔的

全部力量都由你支配。這些敵人曾在過去被打敗，我們必須再次打敗他們！

英雄

英雄可以從背面有以下圖標的能力中選擇自己的特殊能力：🌀。

法術

隊伍選擇法術時，從帶有1個能量圖標⚡的法術中進行選擇。

防禦塔

使用1級、2級、3級、4A和4B防禦塔(火槍手、魔術法師、特斯拉、蠻族大殿)。

敵軍

第0波	第1波	第2波	第4波
2x 綠色	1x 綠色	2x 綠色	2x 綠色
	4x 黃色	2x 黃色	2x 黃色
		2x 紅色	2x 紅色

次元門



道路板塊



召喚牌堆

如下所示，用找出的敵軍卡牌來準備召喚牌堆：



特殊機制

這場戰役中，玩家可以使用一種新型工地：



白色工地任何玩家均可使用。白色工地遵守其他所有的防禦塔規則(例如，一個白色工地上最多可以有1個防禦塔，除非該工地上已有士兵防禦塔，那麼該工地上最多可以有2個防禦塔)。

一輪結束，玩家選擇防禦塔時，隊伍決定哪些玩家收回白色工地上的防禦塔(如有)。

地圖準備



幽靈敵人被擊敗時，玩家只得到1個水晶，而非2個。

你擊敗敵人，法師議會準備了更為強力的新法術。

帶有**的敵軍被摧毀時：**

- 抽取藍色幽靈敵軍牌堆最頂上的一張卡牌，將其放在被摧毀的敵軍上。
- 該道路格子上的英雄被迫撤退(即移動到一個相鄰的未被佔據的格子)。
- 直到幽靈敵軍被擊敗，其下面的敵軍才被摧毀；所以藍色幽靈敵軍卡牌被移除時，玩家才能獲得水晶。

地圖準備

混洗藍色幽靈敵軍卡牌，正面朝下放作一堆，放到方便所有玩家拿取的位置。



單人遊戲:



2人遊戲:



3人遊戲:



4人遊戲:





正如我們所擔憂的，墮落騎士是魔王布萊克本的先頭部隊。從前偉大的戰士從次元門現身，來到這個

時空，再次威脅著要摧毀王國。你發現了新的英雄力量，只有你能從魔王布萊克本手下保護我們。

英雄

英雄可以從背面有以下圖標的能力中選擇自己的特殊能力： / 。

法術

隊伍選擇法術時，從帶有能量圖標不超過2個(/ /)的法術中進行選擇。

防禦塔

使用1級、2級、3級、4A和4B防禦塔。

敵軍

第0波	第1波	第3波	第4波	第5波	空白	魔王布萊克本
3x 綠色		2x 綠色				4x 生命值卡牌
	4x 黃色		2x 黃色	4x 黃色		5x 行動卡牌
3x 紅色	3x 紅色			2x 紅色		1x 參考卡牌
					2x 空白	

還需要用到6張牌背帶有幽靈圖標和2個水晶的藍色敵軍卡牌。

次元門

無。

道路板塊



B3



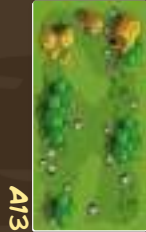
B6



B5



B7



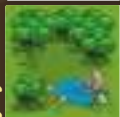
A13



A11



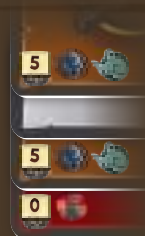
B12



1x1

召喚牌堆

如下所示，用找出的敵軍卡牌來準備召喚牌堆：



1

2

3

特殊機制

戰役裡描寫了頭目模型的特殊規則。這些規則的總結如下。頭目帶有一個模型、一張參考卡牌、一個頭目牌堆、一個生命值牌堆。



魔王布萊克本生命值牌堆

魔王布萊克本有4張生命值卡牌。這些卡牌正面有著魔王布萊克本的插畫，背面則覆蓋著網格、文字和圖標。卡牌正面的左下角有著一個數字。如要準備生命值牌堆，將卡牌翻面至魔王布萊克本面朝上，然後按數字順序疊放卡牌，數字“1”的卡牌在最頂上，“2”在“1”下面，“3”在“2”下面，“4”在最底下。

勝利

本場戰役裡沒有次元門，玩家改為通過擊敗魔王布萊克本獲勝。布萊克本生命值牌堆的最後一張卡牌被摧毀時，玩家該輪結束時獲勝。

頭目模型

- 英雄不能進入有頭目模型的道路格子。
- 如果頭目模型移動進入英雄所在的道路格子，該英雄被迫撤退(必須移動到相鄰的一個未被佔據的格子，或者返回自己的英雄版圖)並且承受1點傷害。
- 頭目模型移動時，如果它將要進入的道路格子上有敵軍托盤，它跳過該格。
- 敵軍將要移動時，如果它將要進入的道路格子上有頭目模型，它跳過該格。

激活頭目

頭目模型在階段4(推進敵軍托盤)激活，像敵軍托盤一樣推進。輪到頭目模型激活時，按照該頭目參考卡牌所寫的步驟來執行。頭目如要執行行動，抽取頭目牌堆最頂上的一張卡牌，執行該卡牌上圖標和文字顯示的效果。



玩家看見這個圖標時，魔王布萊克本相鄰的每個防禦塔返回供應堆，再將低1級的防禦塔放到其原來的地方。例如，如果3級神射手防禦塔與魔王布萊克本相鄰，該防禦塔返回供應堆，在其原來的地方上放置2級射手防禦塔。

1級防禦塔直接移除，不再替換。如果供應堆沒有足夠的防禦塔來使一個防禦塔降低1級，該防禦塔改為直接移除，不再替換成低1級的防禦塔。



玩家看見這個圖標時，魔王布萊克本相鄰的所有英雄承受1點傷害。

攻擊頭目

頭目模型很難擊敗。

- 英雄和法術無法對頭目產生影響。英雄無法位於頭目生命值卡牌上，如果英雄能力或攻擊將在頭目上放置傷害板塊，那麼不放置這些板塊。法術同理。
- 防禦塔攻擊頭目時，傷害板塊放到該頭目的生命值牌堆最頂上的一張卡牌上。如要對頭目造成傷害，必須將其生命值卡牌上的頭目插畫完全覆蓋。
- 所有將頭目選作攻擊目標的防禦塔視為具有自由轉向。

頭目受傷

在階段3(摧毀敵軍托盤)期間，檢查頭目生命值牌堆最頂上的一張卡牌；如果頭目的插畫已被完全覆蓋，則頭目受傷。移除生命值牌堆最頂上的一張卡牌，將其翻面。其背面寫有該頭目的反擊效果。這個效果的結算與行動卡牌一樣。玩家執行所有反擊效果後，將該卡牌返回遊戲盒。

地圖準備

在此放置魔王布萊克本的模型



魔王布萊克本的行動牌堆：混洗5張行動卡牌，正面朝下放成一堆。

魔王布萊克本生命值牌堆

單人遊戲：

- 7x 冰霜龍
- 3x 冰霜龍
- 2x 防禦能力

2人遊戲：

- 6x 冰霜龍
- 3x 冰霜龍
- 2x 防禦能力

3人遊戲：

- 2x 冰霜龍
- 2x 冰霜龍
- 1x 防禦能力

4人遊戲：

- 4x 冰霜龍
- 1x 冰霜龍
- 1x 防禦能力

17



我們曾經面對的敵人從不同的時間和地點被帶到王國。我們的巫師猜想，這些次元門出自強大的時空

法師之手。我們如果繼續關閉次元門，就能縮減那位法師的力量。

英雄

英雄可以從背面有以下圖標的能力中選擇自己的特殊能力： / 。

法術

隊伍選擇法術時，從能量圖標不超過2個(/ /)的法術中進行選擇。

防禦塔

使用1級、2級、3級、4A和4B防禦塔。

敵軍

第0波	第1波	第2波	第3波	第4波	第6波
2x 綠色	3x 綠色	2x 綠色			
	1x 黃色	2x 黃色	2x 黃色	1x 黃色 (單人遊戲除外)	3x 黃色
	2x 紅色		2x 紅色		

次元門



道路板塊



B6



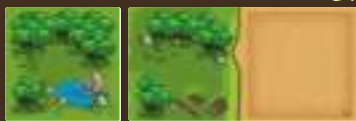
B5



A12



B1



B11

1x1

召喚牌堆

如下所示，用找出的敵軍卡牌來準備召喚牌堆：



特殊機制

本場戰役中，玩家遭遇的敵人可能擁有以下新能力：



開拓

開拓敵軍被召喚時會產生一條新的道路。這使得被隔斷的召喚點能夠朝著王國輸送敵軍。開拓敵軍會根據其敵軍卡牌上的一行圖標創造新的道路。注意這些圖標都有著紅色底框，上面不能放置傷害板塊、英雄和士兵，如要擊敗這類敵軍，不需要覆蓋紅色底框。

開拓敵軍出現時執行以下步驟：

檢查遊戲區域，找出一張與紅色底框裡最左邊圖標對應的開拓卡牌。如果該卡牌不在場上，則找出與中間圖標對應的開拓卡牌，如果其他兩個圖標對應的卡牌均不在場上，則最後找出與最右邊圖標對應的開拓卡牌。

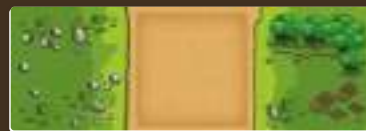
將圖標對應的卡牌從場上移除。這會導致準備戰役時無法與道路連通的召喚點現在能夠連通。

然後將這個開拓敵軍放在版圖上，如同它從剛剛開啟的召喚點被召喚出來。

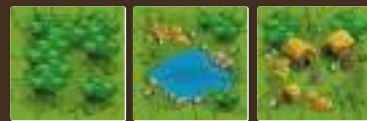
注意：召喚點在其道路開放的當前回合不召喚敵軍。



B8



B9



3張開拓卡牌

地圖準備



開拓卡牌(湖泊、森林、小屋)就放在道路上方。這會阻隔其相鄰的召喚點。

召喚點只有在開拓卡牌被移除時才會召喚。

單人遊戲:

9x 3x
2x

2人遊戲:

5x 3x
2x

3人遊戲:

1x 2x
1x

4人遊戲:

3x 1x
1x

你成功地擊退了邪惡的時空法師的敵軍。但是每次告捷總有新的敵軍出現，你確信如果自己繼續打勝仗，就能引出時空法師本人。王國防禦塔的全部力

量都由你支配。阻止下一波威脅，就像你之前做的那樣！

英雄

英雄可以從背面有以下圖標的能力中選擇自己的特殊能力： / 。

法術

隊伍選擇法術時，從能量圖標不超過2個( /  )的法術中進行選擇。

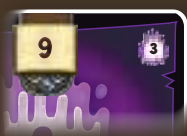
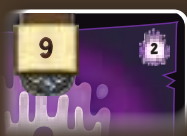
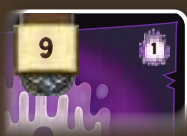
防禦塔

使用1級、2級、3級、4A和4B防禦塔。

敵軍

第0波	第1波	第3波	第4波	第6波	第7波
1x 綠色	2x 綠色	1x 綠色	2x 綠色	1x 綠色	3x 綠色
2x 黃色	2x 黃色		2x 黃色		3x 黃色
	3x 紅色	1x 紅色	1x 紅色		

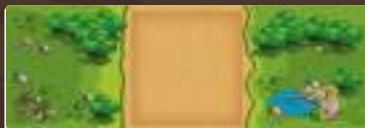
次元門



道路板塊



B6



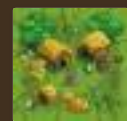
B5



B11



A3



1張開拓卡牌

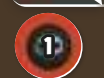
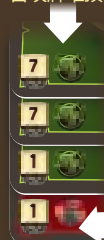


A12

召喚牌堆

如下所示，用找出的敵軍卡牌來準備召喚牌堆：

召喚牌堆頂



召喚牌堆底



特殊機制

本場戰役中，玩家遭遇的敵人可能擁有以下新能力：

飛行敵軍



飛行圖標帶有紅色底框，上面不能放置傷害板塊、士兵和英雄。玩家如要擊敗帶有飛行圖標的敵軍，不需要覆蓋飛行圖標。

飛行敵軍移動時：

- 飛行敵軍移動前，移除其上面的士兵，並且必須移動其上面的英雄到一個相鄰的空格。
- 如果飛行敵軍將要移動到敵軍所在的道路格子，那麼該飛行敵軍不從該敵軍上面跳過，而是放到該敵軍頂上。如果該敵軍頂上已有飛行敵軍，那麼正在移動的飛行敵軍改為跳過該敵軍(最多只能堆疊2個敵軍)。

重疊的多個敵軍需要激活時，先完全激活疊在頂上的敵軍。該敵軍移動後，再激活疊在底下的敵軍。

疊在頂上的敵軍被摧毀時，如果其上面有英雄，這些英雄因摧毀敵軍而受到1點傷害後被迫撤退(即移動到一個相鄰的空格)。

地圖準備



10 終焉之時

鐵人挑戰

如可能，次元門放置時不能覆蓋任何敵人。

時空法師出現了……兩次！最後，你摧毀了大量的次元門，足夠讓她出來面對你。這正是你終結王國危機的機會……意想不到的是她帶來了幫手——另

一個自己！過去的她和現在的她，都在你面前。如果她們找到了凝聚力量的方法，完成時空魔杖，那麼王國就會覆滅……

英雄

英雄可以從背面有以下圖標的能力中選擇自己的特殊能力：☯ / ♀♀。

法術

隊伍選擇法術時，從能量圖標不超過2個(●/●/●)的法術中進行選擇。除此之外，隊伍還需要拿取時空寶石(不計入隊伍的法術上限)。

防禦塔

使用1級、2級、3級、4A和4B防禦塔。

敵軍

第0波	第1波	第2波	第3波
5x 綠色	4x 綠色	2x 綠色	2x 綠色
2x 黃色	3x 黃色	1x 黃色	2x 黃色
	4x 紅色	1x 紅色	1x 紅色

第4波	第5波	第7波
2x 綠色	2x 黃色 (放到旁邊)	3x 黃色

還需要用到6張牌背帶有幽靈圖標的藍色敵軍卡牌、3張空白敵軍、時空法師卡牌：

- 3x 老年時空法師生命值卡牌
- 3x 青年時空法師生命值卡牌
- 1x 藍色特殊情况卡牌
- 1x 時空法師參考卡牌

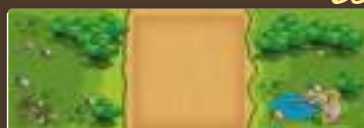
次元門

無。

道路板塊



B6



B5



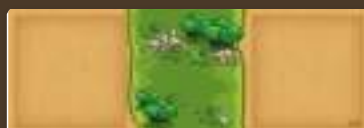
A7



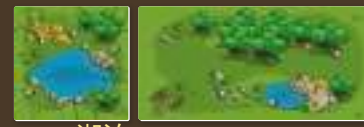
B8



B9



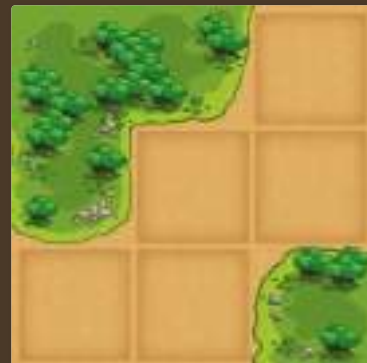
B10



A11



1x1



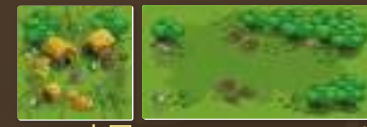
B1



B3



A13



A12

小屋

湖泊

召喚牌堆

如下所示，用找出的敵軍卡牌來準備召喚牌堆：



勝利

本場戰役裡沒有次元門，玩家通過擊敗時空法師獲勝。時空法師生命值2個牌堆的共6張卡牌都已被摧毀時，玩家該輪結束時獲勝。

特殊機制

頭目模型

- 英雄不能進入有頭目模型的格子。
- 如果頭目模型移動進入英雄所在的格子，該英雄被迫撤退(必須移動到相鄰的一個未被佔據的格子，或者返回自己的英雄版圖)並且承受1點傷害。
- 頭目模型移動時，如果它將要進入的道路格子有敵軍托盤，它跳過該格。
- 敵軍將要移動時，如果它將要進入的道路格子有頭目模型，它跳過該格。
- 如果時空法師移動進入防禦塔所在的格子，該防禦塔返回供應堆。

激活時空法師

敵軍移動後，英雄收回防禦塔卡牌前，時空法師激活。確保要按照時空法師參考卡牌的指示，而不是按照英雄版圖上的回合流程指示。

時空法師共有2個1x3的次元門板塊。

如果這2個次元門板塊均在敵軍托盤上，該敵軍托盤視為次元門。這意味著：

- 敵軍無法受到法術或英雄的影響
- 防禦塔放置至少一個傷害板塊在次元門敵軍之後，將該防禦塔翻面。收回防禦塔時，將該防禦塔返回供應堆。

注意：摧毀這類次元門時，玩家仍會獲得其牌背顯示的水晶。

時空法師激活時，先檢查場上是否有2個次元門。如果場上沒有2個次元門，那麼玩家必須往敵軍托盤上放置次元門板塊，直到創建了2個次元門或者無法放置更多的次元門板塊。

如要放置次元門板塊到敵軍卡牌上，必須滿足以下條件：

- 該卡牌不能是次元門
- 該敵軍上不能有英雄
- 放置後不能導致該敵軍被摧毀(因為次元門板塊就像傷害板塊一樣可以覆蓋敵人、幫助英雄擊敗敵軍。)

如果未放置次元門板塊(場上已有2個次元門或者無法再放置次元門板塊)，那麼兩個時空法師模型均移動額外一格。時空法師移動時，她直接向著白色工地移動1格(見戰役準備圖示的箭頭)。請記住，頭目模型的移動無法被士兵阻擋。時空法師將要移動時，先移除其生命值卡牌上的所有士兵。

注意特殊情况卡牌上的文字！

攻擊頭目

頭目模型很難擊敗。

- 英雄和法術無法對頭目產生影響。英雄無法位於頭目生命值卡牌上，如果英雄能力或攻擊將在頭目上放置傷害板塊，那麼不放置這些板塊。法術同理。
- 防禦塔攻擊頭目時，將傷害板塊放到該頭目的生命值牌堆最頂上的一張卡牌上。如要對頭目造成傷害，必須將其生命值卡牌上的頭目插畫完全覆蓋。
- 所有將頭目選作攻擊目標的防禦塔視為具有

頭目受傷

階段3(摧毀敵軍托盤)期間，檢查頭目生命值牌堆最頂上的一張卡牌。如果頭目的插畫已被完全覆蓋，則頭目受傷。移除生命值牌堆最頂上的一張卡牌，將其翻面。其背面寫有該頭目的反擊效果。這個效果的結算與行動卡牌一樣(詳見參考卡牌)。玩家執行所有反擊效果後，將該卡牌返回遊戲盒。

特殊情况

特殊情况卡牌背面解釋了本場戰役的剩餘規則。在戰役準備期間，畫有渦旋的一面朝上放置，如圖所示。閱讀該卡牌畫有渦旋的一面上的指示。不要查看該卡牌背面，除非時空法師位於白色工地；時空法師位於白色工地時，將這張特殊情况卡牌翻面，按照上面的指示執行。



地圖準備

幽靈敵軍牌堆

稍後會用到2張第5波黃色敵軍卡牌。

特殊情況卡牌
(畫有渦旋的一面朝上)



青年時空法師生命值牌堆
堆疊卡牌時保持插畫面朝上，
“1” 卡牌放在頂上，
“2” 卡牌放在“1” 卡牌下面，
“3” 卡牌放在底下。

時空法師回合參考

2個次元門板塊。

老年時空法師生命值牌堆
堆疊卡牌時保持插畫面朝上，
“1” 卡牌放在頂上，
“2” 卡牌放在“1” 卡牌下面，
“3” 卡牌放在底下。

單人遊戲：

9x

3x

2x



2人遊戲:

7x 

3x  + 

2x 



3人遊戲:

3x 

3x  + 

2x 



4人遊戲:

7x 

2x  + 

1x 



次元門風暴

可在2到4人遊戲中加入次元門風暴，但單人遊戲不可加入。

難度

玩家可以以任意基礎難度(1星、2星、3星或英雄難度)進行次元門風暴遊戲。沒有對應於次元門風暴的鐵人挑戰規則。

次元門風暴特殊規則

如與之前介紹的規則產生衝突，進行次元門風暴遊戲期間以次元門風暴特殊規則優先。

勝利和失敗

次元門風暴有著2個頭目。玩家通過擊敗2個頭目來贏得次元門風暴遊戲的勝利。如果玩家擊敗了兩個頭目，在本輪結束時如果王國未被摧毀，玩家獲勝。

如果王國失去了所有的紅心或者任何一個頭目到達王國，玩家失敗。

英雄

英雄可以從有以下圖標的能力中選擇自己的能力：🌀 / 🌀🌀。

法術

隊伍選擇法術時，從能量圖標不超過2個(🌀 / 🌀🌀)的法術中進行選擇。

防禦塔

使用1級、2級、3級、4A和4B防禦塔。

敵軍

次元門風暴是一種半隨機的戰役準備模式，可提高重玩性。如要準備敵軍，玩家首先要按照組別將其分類找出。基礎遊戲中的敵軍組別有：

A組	B組	C組	D組
第0波黃色	第1波黃色	第0波紅色	第1波紅色
第1波綠色	第2波黃色	第3波紅色	第2波紅色
第2波綠色	第3波黃色	第4波紅色	第4波黃色
第3波綠色	第7波綠色	第5波黃色	第5波紅色
第4波綠色		第7波黃色	

時空法師已被打倒，但她們造成的傷害仍持續存在。王國裡出現了扭曲時空的風暴。保護王國不在風暴肆虐下傾頹，就看你的了！

將分組的敵軍放到一起之後，分別混洗每組的所有卡牌，以創建4個敵軍牌堆，每堆對應一個組別字母。然後，按照下表，從每堆裡隨機選擇若干張敵軍(例如：“6x A組敵軍”表示從A組敵軍中隨機抽出6張)：

6x A組敵軍	2x 空白敵軍
5x B組敵軍	3x 第0波綠色
6x C組敵軍	1x 第6波綠色
6x D組敵軍	1x 第6波黃色

其中空白敵軍卡牌和第6波黃色卡牌稍後用於準備召喚牌堆；而第0波綠色和第6波綠色卡牌則按照地圖準備圖示，混洗後從中抽出3張，直接放到對應的道路格子。

剩餘的敵軍卡牌必須返回遊戲盒，不要讓玩家看見牌面內容。

玩家還會用到風暴突襲卡牌、2張與每個遊戲頭目對應的次元門風暴卡牌(1張畫有頭目插畫和網格的生命值卡牌，1張頭目的行動參考卡牌)。



混洗突襲卡牌並隨機從中選擇5張。

基礎遊戲中有3套頭目卡牌(魔王布萊克本、青年時空法師、老年時空法師)。將頭目生命值卡牌一起混洗(這些卡牌背面都有同樣的次元門風暴插畫)。然後，隨機從中選擇2張。

將剩餘的突襲卡牌和頭目生命值卡牌返回遊戲盒，不要查看牌面內容。將頭目行動參考卡牌放在一邊，玩家之後會用到其中2張，並且在頭目出現之前玩家不知道這2張頭目是什麼！

召喚牌堆和風暴牌堆

如下所示，用找出的卡牌來準備召喚牌堆(例如，表中每個“A組”即表示上文提到的“6x A組敵軍”中的隨機1張)：

召喚牌堆頂

A組	A組	A組	B組	A組
頭目	A組	B組	C組	A組
B組	B組	C組	空白	B組
C組	頭目		D組	空白
C組	C組		D組	C組
D組	D組			
D組	D組			



召喚牌堆底



突襲

突襲

第6波黃色

突襲

突襲

突襲

突襲

1

特殊機制

風暴突襲卡牌

階段1(召喚新的敵軍)期間，召喚牌堆1就是風暴牌堆。它的功能和其他所有的召喚牌堆一樣，玩家抽取最頂上的一張卡牌並且根據卡牌內容打出。

如果該卡牌是第6波黃色卡牌：按照開拓敵軍的規則，將其打出到地圖。

如果該卡牌是突襲卡牌；執行該卡牌上的指示，然後將其返回遊戲盒。第28頁的附錄描述了突襲卡牌的效果。

召喚頭目

召喚牌堆2和召喚牌堆3裡均有頭目生命值卡牌。玩家翻開本卡牌時：

- 1 將這張生命值卡牌放到道路出口旁邊，拿取對應的頭目模型和次元門風暴參考卡牌。
- 2 閱讀參考卡牌，以提醒玩家該頭目會如何影響遊戲，然後將參考卡牌放到其生命值卡牌旁邊。
- 3 將頭目模型放到抽出這張卡牌的召喚牌堆旁邊的道路格子。

目次

次元門風暴頭目有著單獨一張生命值卡牌。為了擊敗頭目，玩家必須覆蓋其生命值卡牌上的插畫。頭目規則與其他戰役中的一樣，除了以下例外：

每個頭目有著一張次元門風暴的特殊參考卡牌。參考該卡牌以了解頭目是如何讓遊戲變得困難的。第28頁的附錄描述了頭目次元門風暴效果。

地圖準備



頭目生命值卡牌和參考卡牌的預留位置



次元門風暴附錄

頭目

青年時空法師

所有敵軍都已推進後，如果青年時空法師在場，檢查場上是否有2個次元門。如果場上沒有2個次元門，那麼玩家必須往敵軍托盤上放置次元門板塊，直到玩家放置了1個次元門板塊或者無法放置次元門板塊。如果有多個敵軍托盤均可放置次元門板塊，隊伍決定要將板塊放置在一個敵軍托盤上。

如要放置次元門板塊到敵軍卡牌上，必須滿足以下條件：

- 該卡牌不能是次元門
- 該敵軍上不能有英雄
- 放置後不能導致該敵軍被摧毀(因為次元門板塊就像傷害板塊一樣可以覆蓋敵人、幫助英雄擊敗敵軍。)

玩家放置次元門板塊到敵軍卡牌後，該敵軍卡牌變為次元門敵軍。

老年時空法師

老年時空法師被摧毀時，玩家移動她之前；隊伍選擇她相鄰工地上的一个防禦塔返回供應堆。如果她沒有相鄰的防禦塔，則不產生效果。

魔王布萊克本

魔王布萊克本被摧毀時，玩家移動他之前；他相鄰工地的每個防禦塔降低1級：所有1級的防禦塔返回供應堆，然後所有2級防禦塔降低1級，所有3級防禦塔降低1級，最後4級防禦塔降低1級。

魔王布萊克本的生命值卡牌畫有新的圖標：僅限士兵。這3個格子只能被士兵覆蓋。



突襲卡牌

濃霧

所有玩家必須交出(並升級)本回合已有的每個弓箭防禦塔。隊伍可以改為在這張突襲卡牌翻開時花費1個水晶，以取消其效果並無視這張突襲卡牌。

爆炸風險

所有玩家必須交出(並升級)本回合已有的每個火炮防禦塔。隊伍可以改為在這張突襲卡牌翻開時花費1個水晶，以取消其效果並無視這張突襲卡牌。

扭曲魔法

所有玩家必須交出(並升級)本回合已有的每個法師防禦塔。隊伍可以改為在這張突襲卡牌翻開時花費1個水晶，以取消其效果並無視這張突襲卡牌。

狂風之力

所有玩家必須交出(並升級)本回合已有的每個士兵防禦塔。隊伍可以改為在這張突襲卡牌翻開時花費1個水晶，以取消其效果並無視這張突襲卡牌。

筋疲力竭

所有英雄只有1點移動點數，直到本回合結束。這意味著英雄激活時只能移動最多1格。

驟然星墜

當前擁有超過1個紅心的每個英雄承受1點傷害。對於只有1個紅心的英雄不產生效果。

酸雨

每個英雄必須選擇以下一個效果，該效果對自己生效：

消耗1個能力或承受1點傷害。

驟然黑暗

階段5期間，放在白色工地上的所有防禦塔返回供應堆，而不收回。

碩大冰雹

本回合，手裡有至少1個防禦塔的每位玩家必須交出(並升級)正好1個防禦塔。本回合每位玩家不能交出超過1個防禦塔。

空間扭曲

你必須選擇一張場上的開拓卡牌放回遊戲盒。然後，從該卡牌對應的召喚牌堆召喚第二張卡牌，召喚到該開拓卡牌原來佔據的道路格子。最後，將該召喚牌堆及其對應的標記返回遊戲盒。

製作人員

遊戲設計: *HELANA HOPE SEN-FOONG LIM JESSEY WRIGHT*

遊戲開發: *FILIP MITUŃSKI TOMASZ NAPIERAŁA*

遊戲測試經理: *TOMASZ NAPIERAŁA*

平面設計和插畫: *MATEUSZ KOMADA KATARZYNA KOSOBUCKA
PRZEMYSŁAW KASZTELANIEC*

生產經理: *PRZEMEK DOŁĘGOWSKI*

遊戲製作: *VINCENT VERGONJEANNE*

戰役手冊編輯與校對: *THE GAMING RULES! TEAM
RUSS WILLIAMS*

**GAMING
RULES!**

中文翻譯: *MIKAN*

中文校對: *PETER TARGARYEN*

遊戲測試: *JOHN BRIEGER,
MICHAEL DUNSMORE,
MICHAŁ GOŁĘBIOWSKI,
ALEXANDER GRAHAM,
SASCHA LECOURS,
JASON LENTZ,
SZYMON ŁUCZKÓW,
MAYA,
KAROLINA NAPIERAŁA,
EWELINA NOWICKA,
JOHN YELGUS,
JAN ZALEWSKI.*

Lucky Duck Games團隊還要向
Lucky Duck Games中的代表和Monsoon Group的全體成員致謝。
感謝他們幫助測試這款遊戲！

