



战役 手册

背景介绍

《王国保卫战：时空裂痕》是一款战役类游戏。本手册共包含10场系列战役。请先阅读规则书，再按照第一场战役的准备指示来执行。建议以正常顺序进行战役，因为每场战役会引入新的游戏要素，这些要素会形成连续的剧情。

一款塔防合作游戏

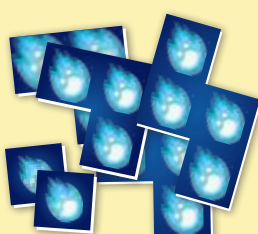
游戏设计：Helana Hope、Sen-Foong Lim、Jessey Wright

《王国保卫战：时空裂痕》有3个扩展。每个扩展均有新的英雄和法术。在系列战役中玩家可以任意使用英雄和法术，但是在某些剧本中会限制英雄能力等级和法术等级。请遵守每场战役的指示。

通常战役准备

1 在游戏区域旁边准备防御塔供应堆区域。防御塔供应堆包括各种等级和类型的防御塔卡牌。以下有4列防御塔，根据防御塔类型和等级排列。某些战役不允许使用部分(或全部)4级防御塔。

在这种情况下，将禁止使用的防御塔放回游戏盒。共有1级防御塔每种2张，2级防御塔每种3张，3级防御塔每种2张，以及2张不同的4级防御塔。



- 2 将每种防御塔类型的伤害板块放在该列下方(如图示)。将所有士兵米宝放在民兵防御塔牌堆下方。
- 3 每位玩家选择一种颜色，拿取所选颜色的一套透明工地。玩家还需要拿取对应玩家颜色的指示物放在自己面前，以作提示。每场战役的准备图解都会显示工地要放到的位置。未用到的工地和颜色指示物放回游戏盒。
- 4 每位玩家选择一个英雄，拿取该英雄的英雄版图、英雄模型和伤害板块。将未用到的英雄及其配件放回游戏盒。每位玩家拿取1个红心标记，放在自己的英雄版图上，标记该英雄的生命值上限。



- 5 每位玩家按照自己英雄版图的指示，从防御塔供应堆拿取自己的起始防御塔。玩家拿取的防御塔数量取决于玩家人数。单人游戏中，玩家有4个防御塔。2人游戏中，每位玩家有3个防御塔。3人游戏中，每位玩家有2个防御塔。4人游戏中，每位玩家只有1个防御塔。
- 6 每位玩家拿取1张帮助卡牌。
- 7 现在选择本战役想要的难度。难度共有5级：1星、2星、3星、英雄、铁人挑战*。我们建议从3星开始，然后根据第一场战役的体验来调整难度。

请注意，在1星和2星难度下，你的队伍获得额外的起始资源，即额外的水晶和法术。如果剧本不允许使用法术，玩家不会获得额外的资源。

*铁人挑战是一种特殊游戏模式，玩家以英雄难度进行游戏，并且玩家必须遵从每场冒险指定的特殊限制。每场战役的准备指示里都有铁人挑战的描述。如果玩家不进行铁人挑战，那么忽略这些描述。

完成一场战役后，玩家可以使用贴纸来在王国地图上记录自己的进度。如果玩家以星级难度完成一场战役，根据玩家完成该战役的最高星级难度(1、2或3)，在难度等级旗帜上方贴上对应数量的星形贴纸。如果玩家完成了一次英雄或铁人挑战难度的战役，用对应的特殊贴纸来作指示。因为铁人挑战是更困难的英雄难度，如果玩家完成了一场铁人挑战难度的战役，除了贴上铁人挑战难度的贴纸，还需要贴上英雄难度的。



- 8 根据所选难度，放置对应数量的红心标记到桌上，放在出口板块旁边。这表示王国的力量。如果王国没有红心标记剩余，玩家失败。
- 9 选择一场战役进行游戏，根据玩家人数执行准备指示。
- 10 根据玩家人数与准备图示，在出口板块旁边放置对应数量的水晶，形成玩家的供应堆。这就是玩家的起始水晶。

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。

1 时空裂痕

铁人挑战

每个英雄的
移动点数减少1点

王国各地开始出现奇怪的次元门。曾经为了保卫王国而对抗的敌人，现在从次元门来到了我们的边境。这些旧敌集结了本土的哥布林部落，要再次攻

击王国，他们麾下还加入了我们前所未见的生物！玩家必须赶在再次陷入战争之前，粉碎这些威胁并且关闭次元门！

英雄

本场战役中，英雄没有任何能力。将所有能力板块返回游戏盒。不能使用莉莉丝。

法术

本场战役中不会用到法术。

防御塔

本场战役中不会用到4级防御塔。

敌军

每张敌军卡牌背面的左下角均有编号，表示其属于哪一波。选择第0波的3张绿色敌军卡牌和第1波的4张黄色和4张红色敌军卡牌。如果游戏盒里满足要求(哪一波、哪种颜色的敌军卡牌)的敌军卡牌超出所需数量，随机从中选择所需数量的卡牌。



第0波

3x 绿色

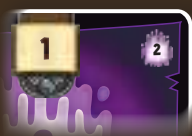
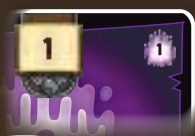
第1波

4x 红色

4x 黄色

次元门

这个章节会写明战役准备需要用到哪些次元门卡牌(如有)。次元门卡牌背面有着2个数字，而其他敌军卡牌此处只有第X波的图标。第一个数字A表示该次元门用于哪场战役，第二个数字B会在战役准备的图表里用到。本场战役用到的次元门：



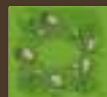
4

道路板块

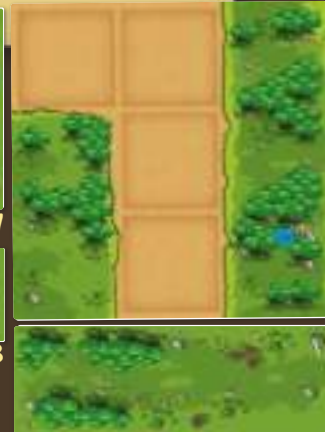
本章节会说明需要使用哪些道路板块(以及板块的哪一面)来组成地图。道路板块上带有编号，一面是A面，另一面是B面。最小的地图板块带有编号，一面是G面，另一面是P面。在战役1会用到的板块是A11、G3、A2和A9，如图所示。



A11



G3



A2

召唤牌堆

如要准备召唤牌堆，根据地图准备的图示，找出对应数字的召唤标记，并且放到桌上。在这个战役中，召唤点1和召唤点2在同一个地方，对应同一个敌军牌堆。

然后，用刚才从游戏盒中找出的部分敌军卡牌和次元门卡牌，根据图示组成召唤牌堆。敌军卡牌堆放时应保持画有敌人插画的一面朝下。组成召唤牌堆时，如果有多个敌人颜色相同且属于同一波，将其混到一起，随机放入牌堆。

召唤牌堆顶



召唤牌堆底

特殊机制

每场战役引入的新的敌人或规则都会在如下章节说明。这样的章节会对相关的规则进行简易总结。如有疑问，请查阅基础游戏规则书的附录。



如果带有大型敌人的敌军托盘穿过出口到达王国，且该大型敌人未被完全覆盖，王国失去4个红心。



带有迅捷图标的敌军托盘移动之前，如果其有迅捷图标可见，那么其将在这次移动中移动2次。



英雄和士兵不能放在致命敌人上面。

地图准备

- 1 根据玩家人数对应的图解，用找出的道路板块来构成地图。
- 2 将召唤标记放在所示位置。
- 3 如下所示，将每个敌军牌堆放到对应的召唤标记处。
- 4 如图所示，放置出口板块。



召唤规则

要从召唤牌堆召唤敌军时，玩家需要从每个召唤标记对应的召唤牌堆抽取1张敌军卡牌。所以在这场战役中，如果有2个召唤标记对应同一个牌堆，那么该牌堆一轮会召唤2张敌军卡牌。

本章节根据玩家人数，总结了队伍开始游戏时的水晶和法术数量，以及每个英雄可以选择的特殊能力数量。

- 5 将剩余的敌军卡牌以画有敌人插画的一面朝上，放入托盘，然后按照图示放到道路格子。调整这些敌军卡牌的方向，使其紫色虚线与出口平行并且靠近出口。
- 6 如图所示，放置每位玩家颜色的工地。

放好工地之后，就可以开始游戏了！



单人游戏：

8x

0x 法术板块

0x 特殊能力



2人游戏：

3x

0x 法术板块

0x 特殊能力



3人游戏：

0x

0x 法术板块

0x 特殊能力



4人游戏：

1x

0x 法术板块

0x 特殊能力

5

这些最初的次元门只是一个开端。更多的次元门打开了，并且从中出现了更为繁多的敌军。最初的次元门里出现了曾在对抗蜘蛛女神的战争末期现身的红帽子，从新出现的次元门里还出现了前所未见的

萨满治疗者。或许这些次元门还连接着王国的未来与过去。但现在细节不重要。集结部队，在魔法扭曲失控之前终结这些威胁。

英雄

英雄可以从背面有以下图标的能力中选择自己的特殊能力：。不能使用莉莉丝。

法术

本场战役中不会用到法术。

防御塔

本场战役中不会用到4级防御塔。

敌军

第1波 第2波

2x 绿色

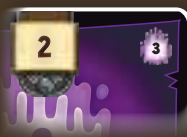
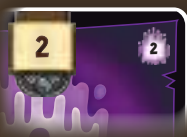
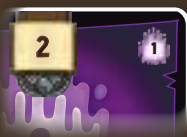
3x 黄色

3x 红色

2x 黄色

2x 红色

次元门



道路板块



B8



A5



B2



A11

召唤牌堆

如下所示，用找出的敌军卡牌来准备召唤牌堆：



特殊机制

本场战役中，玩家遭遇的敌人可能拥有以下新能力：



敌军激活时，如果其上面有至少1个治疗图标可见，移除该敌军托盘上的所有伤害板块，再检查该敌军托盘上的其他所有内容。



魔法类型的攻击不能覆盖带有魔法抗性图标和边框的敌人。



物理类型的攻击不能覆盖带有物理抗性图标和边框的敌人。

地图准备



A5



B8

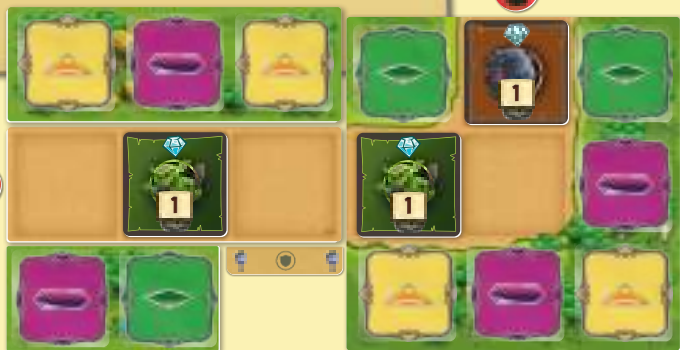


A11

B2

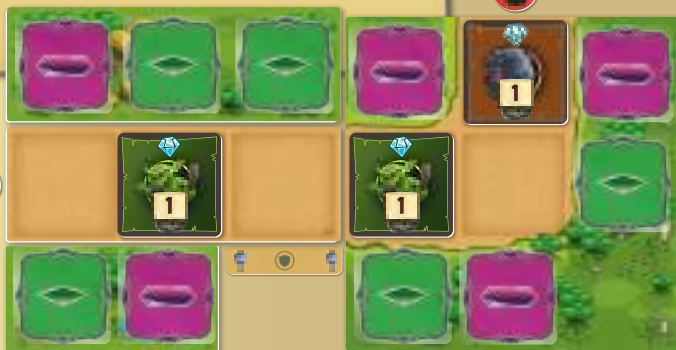
单人游戏:

6x 0x 2x



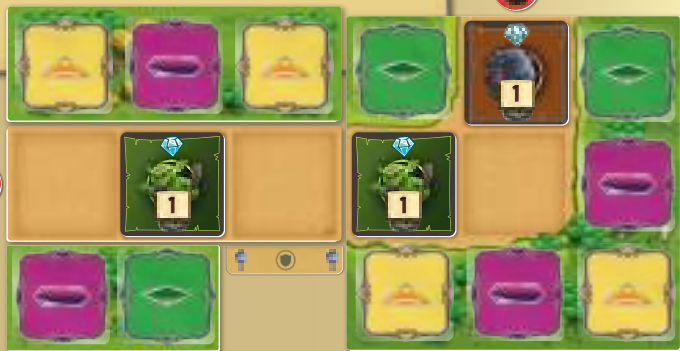
2人游戏:

5x 0x 2x



3人游戏:

1x 0x 1x



4人游戏:

3x 0x 1x



王国出现了一位来自过去的英雄！她周身环绕着不稳定的时空能量，伤害着其他英雄、摧毁着防御塔。如果我们能够送她到次元门，把她带到这个时

空来，她就能释放时空能量，加入我们一起保卫王国。

英雄

英雄可以从背面有以下图标的能力中选择自己的特殊能力：。不能使用莉莉丝。

法术

本场战役中不会用到法术。

防御塔

使用1级、2级、3级和4A级防御塔(神圣秩序、游侠、大贝莎、奥术巫师)。

敌军



召唤牌堆

如下所示，用找出的敌军卡牌来准备召唤牌堆：



特殊机制

莉莉丝模型

英雄可以移动进入莉莉丝所在格子，还可以停留在该格。

敌军如果移动进入莉莉丝所在格子，从她上方跳过，如同她是敌军托盘。

莉莉丝像敌军一样激活，但她会向着地图的召唤点3移动，并且通过抽取行动牌堆的一张卡牌来执行行动。相关的详细信息写在莉莉丝头目参考卡牌上。

在战役1和战役2中不能使用莉莉丝。



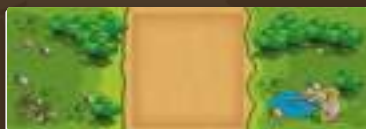
次元门

无。但需要用到莉莉丝头目参考卡牌、6张行动卡牌，及其模型。

道路板块



B9



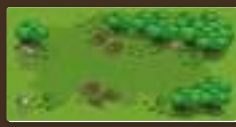
B5



B3



1x1



A12



A11

回合流程

本场战役的回合流程有调整。相关的详细信息写在莉莉丝头目参考卡牌上。这张卡牌包含莉莉丝激活期间的行动指示。

胜利

本场战役里没有次元门。玩家改为通过护送莉莉丝到达召唤点3来获胜。如要护送莉莉丝，每轮将莉莉丝前方的道路格子清空，遵守莉莉丝头目参考卡牌上的指示。



莉莉丝头目参考卡牌

地图准备

准备莉莉丝行动牌堆：

- 1 拿取红色终极行动卡牌，将其正面朝下放置。
- 2 混洗其他5张行动卡牌，放到正面朝下的终极行动卡牌顶上。
- 3 将行动牌堆和头目参考卡牌放到方便所有玩家浏览的位置。



将莉莉丝的模式放到所示道路格子。



2人游戏：

5x

0x

2x



3人游戏：

1x

0x

1x



单人游戏：

8x

0x

2x



4人游戏：

3x

0x

1x

4 魔力交缠

铁人挑战

瞄准型敌人将激活两次——在移动前和移动后各激活一次。

王国各地的人们都来到了城堡，报称他们看见次元门和古怪的敌人在攻击自己的小城、村庄和农场。我们收获了新盟友——莉莉丝，法师议会已经知

道如何能在时空魔力影响的区域使用我们的强力法术。是时候扭转这场战争的局势了！

英雄

英雄可以从背面有以下图标的能力中选择自己的特殊能力：。从本场战役开始玩家可以使用莉莉丝作为英雄。

法术

准备期间，队伍会根据玩家人数选择若干个法术。游戏期间，玩家作为队伍可以选择法术，将其翻至正面朝下，执行其显示的攻击。法术可以选择场上任意一个敌军托盘作为目标，但是不能选择次元门作为目标。一场战役期间，每个法术只能使用一次。

队伍选择法术时，从1个能量图标的法术中进行选择。

道路板块



A4



A3



1x1

召唤牌堆

如下所示，用找出的敌军卡牌来准备召唤牌堆：



特殊机制

本场战役中，玩家遭遇的敌人可能拥有以下新能力：



瞄准型敌人对英雄很危险。敌军移动后，如果其上面有未被覆盖的瞄准图标，其相邻格子上的所有英雄承受1点伤害。

注意：敌军召唤期间，其瞄准图标不生效。只有在敌军移动后才生效。

防御塔

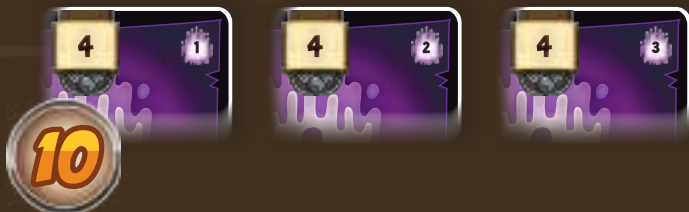
使用1级、2级、3级和4A级防御塔(神圣秩序、游侠、大贝莎、奥术巫师)。



敌军

第1波	第2波	第3波	第4波
1x 绿色	2x 绿色	2x 绿色	
1x 黄色	3x 黄色	2x 黄色	1x 黄色
3x 红色	2x 红色	1x 红色	

次元门



10

地图准备



5 箭雨

铁人挑战

玩家打出防御塔到白色工地上时，执行其攻击后，该防御塔降低1级。如果该防御塔本来是1级，改为将其返回供应堆。

这些次元门显然出自新出现的危险敌人之手。上一场战斗出现的暮光精灵骚扰者只不过是先头部队。他们其余的部队已经开始涌向乡村！王国防御塔的

全部力量都由你支配。这些敌人曾在过去被打败，我们必须再次打败他们！

英雄

英雄可以从背面有以下图标的能力中选择自己的特殊能力：🌀。

法术

队伍选择法术时，从带有1个能量图标⚡的法术中进行选择。

防御塔

使用1级、2级、3级、4A和4B防御塔(火枪手、魔法法师、特斯拉、蛮族大殿)。

敌军

第0波	第1波	第2波	第4波
2x 绿色	1x 绿色	2x 绿色	2x 绿色
	4x 黄色	2x 黄色	2x 黄色
		2x 红色	2x 红色

次元门



道路板块



召唤牌堆

如下所示，用找出的敌军卡牌来准备召唤牌堆：



特殊机制

这场战役中，玩家可以使用一种新型工地：



白色工地任何玩家均可使用。白色工地遵守其他所有的防御塔规则(例如，一个白色工地上最多可以有1个防御塔，除非该工地上已有士兵防御塔，那么该工地上最多可以有2个防御塔)。

一轮结束，玩家选择防御塔时，队伍决定哪些玩家收回白色工地上的防御塔(如有)。

地图准备



黑暗精灵部队只是个开端！魔王布莱克本麾下从未出现过的骑士，开始出现在王国的边界。为了协助

你击败敌人，法师议会准备了更为强大的新法术。

英雄

英雄可以从背面有以下图标的能力中选择自己的特殊能力：🌀。

法术

队伍选择法术时，从能量图标不超过2个(🌀/🌀🌀)的法术中进行选择。

防御塔

使用1级、2级、3级、4A和4B防御塔。

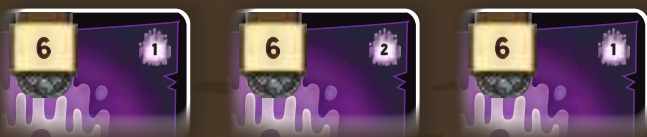
敌军

第0波	第1波	第2波	第4波	第5波	空白
2x 绿色	1x 绿色	1x 绿色	1x 绿色		3x 空白
	2x 黄色	2x 黄色	2x 黄色	2x 黄色	
	1x 红色	2x 红色	1x 红色		

还需要用到6张牌背带有幽灵图标和2个水晶的蓝色敌军卡牌。

本场战役引入了空白敌军卡牌。在准备牌堆的图示中，这类卡牌显示为灰白色。抽取一张空白敌军卡牌来召唤时，其不放置进场，而是返回游戏盒。

次元门

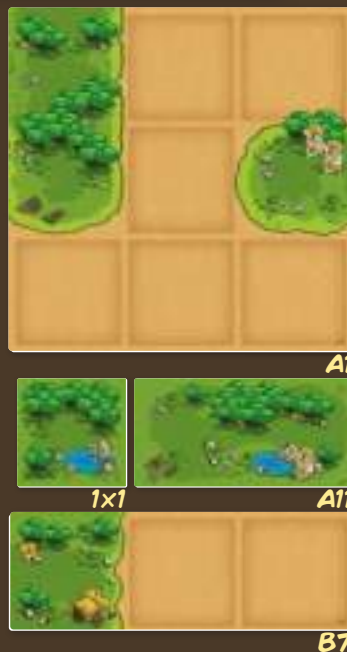


特殊机制

这场战役中，玩家会遭遇一种新的敌军：

幽灵：带有幽灵图标的敌军卡牌被摧毁时会变为幽灵敌军。幽灵图标和次元门的防御塔等级图标一样，所在方格不能被伤害板块、士兵或英雄覆盖。玩家如要击败带有幽灵图标的敌军，不需要覆盖幽灵图标。

道路板块



召唤牌堆

如下所示，用找出的敌军卡牌来准备召唤牌堆：

召唤牌堆顶

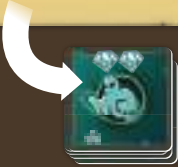


带有🌀的敌军被摧毁时：

- 抽取蓝色幽灵敌军牌堆最顶上的一张卡牌，将其放在被摧毁的敌军上。
- 该道路格子上的英雄被迫撤退(即移动到一个相邻的未被占据的格子)。
- 直到幽灵敌军被击败，其下面的敌军才被摧毁；所以蓝色幽灵敌军卡牌被移除时，玩家才能获得水晶。

地图准备

混洗蓝色幽灵敌军卡牌，正面朝下放作一堆，放到方便所有玩家拿取的位置。



7 魔王布莱克本再临



铁人挑战

士兵不能攻击布莱克本。

正如我们所担忧的，堕落骑士是魔王布莱克本的先头部队。从前伟大的战士从次元门现身，来到这个

时空，再次威胁着要摧毁王国。你发现了新的英雄力量，只有你能从魔王布莱克本手下保护我们。

英雄

英雄可以从背面有以下图标的能力中选择自己的特殊能力： / 。

法术

队伍选择法术时，从带有能量图标不超过2个(/ /)的法术中进行选择。

防御塔

使用1级、2级、3级、4A和4B防御塔。

敌军

第0波	第1波	第3波	第4波	第5波	空白	魔王布莱克本
3x 绿色		2x 绿色				4x 生命值卡牌
	4x 黄色		2x 黄色	4x 黄色		5x 行动卡牌
3x 红色	3x 红色			2x 红色		1x 参考卡牌
					2x 空白	

还需要用到6张牌背带有幽灵图标和2个水晶的蓝色敌军卡牌。

次元门

无。

道路板块



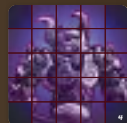
召唤牌堆

如下所示，用找出的敌军卡牌来准备召唤牌堆：



特殊机制

战役里描写了头目模型的特殊规则。这些规则的总结如下。头目带有一个模型、一张参考卡牌、一个头目牌堆、一个生命值牌堆。



魔王布莱克本生命值牌堆

魔王布莱克本有4张生命值卡牌。这些卡牌正面有着魔王布莱克本的插画，背面则覆盖着网格、文字和图标。卡牌正面的左下角有着一个数字。如要准备生命值牌堆，将卡牌翻面至魔王布莱克本面朝上，然后按数字顺序迭放卡牌，数字“1”的卡牌在最顶上，“2”在“1”下面，“3”在“2”下面，“4”在最底下。

胜利

本场战役里没有次元门，玩家改为通过击败魔王布莱克本获胜。布莱克本生命值牌堆的最后一张卡牌被摧毁时，玩家该轮结束时获胜。

头目模型

- 英雄不能进入有头目模型的道路格子。
- 如果头目模型移动进入英雄所在的道路格子，该英雄被迫撤退(必须移动到相邻的一个未被占据的格子，或者返回自己的英雄版图)并且承受1点伤害。
- 头目模型移动时，如果它将要进入的道路格子上有敌军托盘，它跳过该格。
- 敌军将要移动时，如果它将要进入的道路格子上有头目模型，它跳过该格。

激活头目

头目模型在阶段4(推进敌军托盘)激活，像敌军托盘一样推进。轮到头目模型激活时，按照该头目参考卡牌所写的步骤来执行。头目如要执行行动，抽取头目牌堆最顶上的一张卡牌，执行该卡牌上图标和文字显示的效果。



玩家看见这个图标时，魔王布莱克本相邻的每个防御塔返回供应堆，再将低1级的防御塔放到其原来的位置。例如，如果3级神射手防御塔与魔王布莱克本相邻，该防御塔返回供应堆，在其原来的位置上放置2级射手防御塔。

1级防御塔直接移除，不再替换。如果供应堆没有足够的防御塔来使一个防御塔降低1级，该防御塔改为直接移除，不再替换成低1级的防御塔



玩家看见这个图标时，魔王布莱克本相邻的所有英雄承受1点伤害。

攻击头目

头目模型很难击败。

- 英雄和法术无法对头目产生影响。英雄无法位于头目生命值卡牌上，如果英雄能力或攻击将在头目上放置伤害板块，那么不放置这些板块。法术同理。
- 防御塔攻击头目时，伤害板块放到该头目的生命值牌堆最顶上的一张卡牌上。如要对头目造成伤害，必须将其生命值卡牌上的头目插画完全覆盖。
- 所有将头目选作攻击目标的防御塔视为具有自由转向。

头目受伤

在阶段3(摧毁敌军托盘)期间，检查头目生命值牌堆最顶上的一张卡牌；如果头目的插画已被完全覆盖，则头目受伤。移除生命值牌堆最顶上的一张卡牌，将其翻面。其背面写有该头目的反击效果。这个效果的结算与行动卡牌一样。玩家执行所有反击效果后，将该卡牌返回游戏盒。

地图准备

在此放置魔王布莱克本的模型

幽灵敌军牌堆

魔王布莱克本的行动牌堆：混洗5张行动卡牌，正面朝下放作一堆。

魔王布莱克本生命值牌堆

单人游戏:

7x 法术能力

3x 法术能力

2x 特殊能力

2人游戏:

6x 法术能力

3x 法术能力

2x 特殊能力

3人游戏:

2x 法术能力

2x 法术能力

1x 特殊能力

4人游戏:

4x 法术能力

1x 法术能力

1x 特殊能力

17

我们曾经面对的敌人从不同的时间和地点被带到王国。我们的巫师猜想，这些次元门出自强大的时空

法师之手。我们如果继续关闭次元门，就能缩减那位法师的力量。

英雄

英雄可以从背面有以下图标的能力中选择自己的特殊能力： / 。

法术

队伍选择法术时，从能量图标不超过2个( /  / )的法术中
进行选择。

防御塔

使用1级、2级、3级、4A和4B防御塔。

敌军

第0波	第1波	第2波	第3波	第4波	第6波
2x 绿色	3x 绿色	2x 绿色			
	1x 黄色	2x 黄色	2x 黄色	1x 黄色 (单人游戏除外)	3x 黄色
	2x 红色		2x 红色		

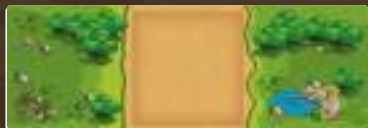
次元门



道路板块



B6



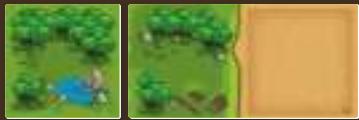
B5



A12



B1



1x1

B11

召唤牌堆

如下所示，用找出的敌军卡牌来准备召唤牌堆：



特殊机制

本场战役中，玩家遭遇的敌人可能拥有以下新能力：



开拓

召唤时会产生一条新的道路。这使得被隔断的召唤点能够朝着王国输送敌军。开拓敌军会根据其敌军卡牌上的一行图标创造新的道路。注意这些图标都有着红色底框，上面不能放置伤害板块、英雄和士兵，如要击败这类敌军，不需要覆盖红色底框。

开拓敌军出现时执行以下步骤：

检查游戏区域，找出一张与红色底框里最左边图标对应的开拓卡牌。如果该卡牌不在场上，则找出与中间图标对应的开拓卡牌，如果其他两个图标对应的卡牌均不在场上，则最后找出与最右边图标对应的开拓卡牌。

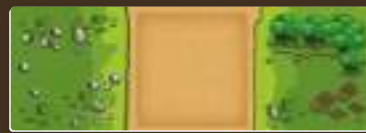
将图标对应的卡牌从场上移除。这会导致准备战役时无法与道路连通的召唤点现在能够连通。

然后将这个开拓敌军放在版图上，如同它从刚刚开启的召唤点被召唤出来。

注意：召唤点在其道路开放的当前回合不召唤敌军。



B8



B9



3张开拓卡牌

地图准备



单人游戏:

9x 3x
2x

2人游戏:

5x 3x
2x

3人游戏:

1x 2x
1x

4人游戏:

3x 1x
1x

9 飞翔吧，我的子民！

铁人挑战

英雄无法攻击飞行敌军，也不能站在飞行敌军上。

你成功地击退了邪恶的时空法师的敌军。但是每次告捷总有新的敌军出现，你确信如果自己继续打胜仗，就能引出时空法师本人。王国防御塔的全部力

量都由你支配。阻止下一波威胁，就像你之前做的那样！

英雄

英雄可以从背面有以下图标的能力中选择自己的特殊能力： / 。

法术

队伍选择法术时，从能量图标不超过2个( /  )的法术中

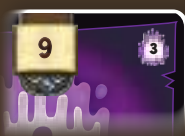
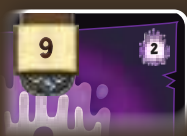
防御塔

使用1级、2级、3级、4A和4B防御塔。

敌军

第0波	第1波	第3波	第4波	第6波	第7波
1x 绿色	2x 绿色	1x 绿色	2x 绿色	1x 绿色	3x 绿色
2x 黄色	2x 黄色		2x 黄色		3x 黄色
	3x 红色	1x 红色	1x 红色		

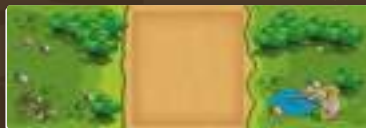
次元门



道路板块



B6



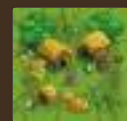
B5



B11



A3



1张开拓卡牌

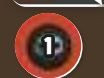
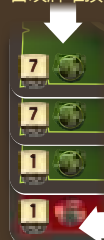


A12

召唤牌堆

如下所示，用找出的敌军卡牌来准备召唤牌堆：

召唤牌堆顶



召唤牌堆底



特殊机制

本场战役中，玩家遭遇的敌人可能拥有以下新能力：

飞行敌军



飞行图标带有红色底框，上面不能放置伤害板块、士兵和英雄。玩家如要击败带有飞行图标的敌军，不需要覆盖飞行图标。

飞行敌军移动时：

- 飞行敌军移动前，移除其上面的士兵，并且必须移动其上面的英雄到一个相邻的空格。
- 如果飞行敌军将要移动到敌军所在的道路格子，那么该飞行敌军不从该敌军上面跳过，而是放到该敌军顶上。如果该敌军顶上已有飞行敌军，那么正在移动的飞行敌军改为跳过该敌军(最多只能堆叠2个敌军)。

重叠的多个敌军需要激活时，先完全激活叠在顶上的敌军。该敌军移动后，再激活叠在底下的敌军。

叠在顶上的敌军被摧毁时，如果其上面有英雄，这些英雄因摧毁敌军而受到1点伤害后被迫撤退(即移动到一个相邻的空格)。

地图准备



单人游戏:

7x 3x
2x



2人游戏:

5x 3x
2x



3人游戏:

1x 2x
1x



4人游戏:

3x 1x
1x

10 终焉之时

铁人挑战

如可能，次元门放置时不能覆盖任何敌人。

时空法师出现了……两次！最后，你摧毁了大量的次元门，足够让她出来面对你。这正是你终结王国危机的机会……意想不到的是她带来了帮手——另

一个自己！过去的她和现在的她，都在你面前。如果她们找到了凝聚力量的方法，完成时空魔杖，那么王国就会覆灭……

英雄

英雄可以从背面有以下图标的能力中选择自己的特殊能力： / .

法术

队伍选择法术时，从能量图标不超过2个( /  / )的法术中
进行选择。除此之外，队伍还需要拿取时空宝石(不计入队伍的法术上限)。

防御塔

使用1级、2级、3级、4A和4B防御塔。

敌军

第0波	第1波	第2波	第3波
5x 绿色	4x 绿色	2x 绿色	2x 绿色
2x 黄色	3x 黄色	1x 黄色	2x 黄色
	4x 红色	1x 红色	1x 红色

第4波	第5波	第7波
2x 绿色	2x 黄色 (放到旁边)	3x 黄色

还需要用到6张牌背带有幽灵图标的蓝色敌军卡牌、3张空白敌军、时空法师卡牌：

- 3x 老年时空法师生命值卡牌
- 3x 青年时空法师生命值卡牌
- 1x 蓝色特殊情况卡牌
- 1x 时空法师参考卡牌

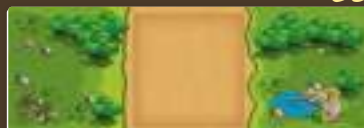
次元门

无。

道路板块



B6



B5



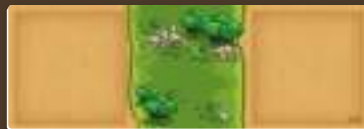
A7



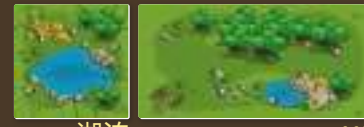
B8



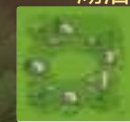
B9



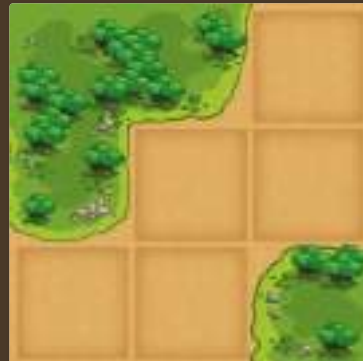
B10



A11



1x1



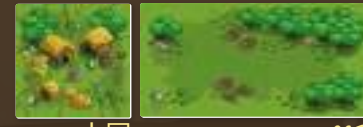
B1



B3



A13



A12

召唤牌堆

如下所示，用找出的敌军卡牌来准备召唤牌堆：



胜利

本场战役里没有次元门，玩家通过击败时空法师获胜。时空法师生命值2个牌堆的共6张卡牌都已被摧毁时，玩家该轮结束时获胜。

特殊机制

头目模型

- 英雄不能进入有头目模型的格子。
- 如果头目模型移动进入英雄所在的格子，该英雄被迫撤退(必须移动到相邻的一个未被占据的格子，或者返回自己的英雄版图)并且承受1点伤害。
- 头目模型移动时，如果它将要进入的道路格子有敌军托盘，它跳过该格。
- 敌军将要移动时，如果它将要进入的道路格子有头目模型，它跳过该格。
- 如果时空法师移动进入防御塔所在的格子，该防御塔返回供应堆。

激活时空法师

敌军移动后，英雄收回防御塔卡牌前，时空法师激活。确保要按照时空法师参考卡牌的指示，而不是按照英雄版图上的回合流程指示。

时空法师共有2个1x3的次元门板块。

如果这2个次元门板块均在敌军托盘上，该敌军托盘视为次元门。这意味着：

- 敌军无法受到法术或英雄的影响
- 防御塔放置至少一个伤害板块在次元门敌军之后，将该防御塔翻面。收回防御塔时，将该防御塔返回供应堆。

注意：摧毁这类次元门时，玩家仍会获得其牌背显示的水晶。

时空法师激活时，先检查场上是否有2个次元门。如果场上没有2个次元门，那么玩家必须往敌军托盘上放置次元门板块，直到创建了2个次元门或者无法放置更多的次元门板块。

如要放置次元门板块到敌军卡牌上，必须满足以下条件：

- 该卡牌不能是次元门
- 该敌军上不能有英雄
- 放置后不能导致该敌军被摧毁(因为次元门板块就像伤害板块一样可以覆盖敌人、帮助英雄击败敌军。)

如果未放置次元门板块(场上已有2个次元门或者无法再放置次元门板块)，那么两个时空法师模型均移动额外一格。时空法师移动时，她直接向着白色工地移动1格(见战役准备图示的箭头)。请记住，头目模型的移动无法被士兵阻挡。时空法师将要移动时，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！

攻击头目

头目模型很难击败。

- 英雄和法术无法对头目产生影响。英雄无法位于头目生命值卡牌上，如果英雄能力或攻击将在头目上放置伤害板块，那么不放置这些板块。法术同理。
- 防御塔攻击头目时，将伤害板块放到该头目的生命值牌堆最顶上的一张卡牌上。如要对头目造成伤害，必须将其生命值卡牌上的头目插画完全覆盖。
- 所有将头目选作攻击目标的防御塔视为具有

头目受伤

阶段3(摧毁敌军托盘)期间，检查头目生命值牌堆最顶上的一张卡牌。如果头目的插画已被完全覆盖，则头目受伤。移除生命值牌堆最顶上的一张卡牌，将其翻面。其背面写有该头目的反击效果。这个效果的结算与行动卡牌一样(详见参考卡牌)。玩家执行所有反击效果后，将该卡牌返回游戏盒。

特殊情况

特殊情况卡牌背面解释了本场战役的剩余规则。在战役准备期间，画有涡旋的一面朝上放置，如图所示。阅读该卡牌画有涡旋的一面上的指示。不要查看该卡牌背面，除非时空法师位于白色工地；时空法师位于白色工地时，将这张特殊情况卡牌翻面，按照上面的指示执行。



地图准备

幽灵敌军牌堆

稍后会用到2张第5波黄色敌军卡牌。

特殊情况卡牌
(画有涡旋的一面朝上)



青年时空法师生命值牌堆
堆叠卡牌时保持插画面朝上，
“1”卡牌放在顶上，
“2”卡牌放在“1”卡牌下面，
“3”卡牌放在底下。



时空法师回合参考



2个次元门
板块。

老年时空法师生命值牌堆
堆叠卡牌时保持插画面朝上，
“1”卡牌放在顶上，
“2”卡牌放在“1”卡牌下面，
“3”卡牌放在底下。

单人游戏：

9x

3x

2x



2人游戏:

7x 

3x  + 

2x 



3人游戏:

3x 

3x  + 

2x 



4人游戏:

7x 

2x  + 

1x 



次元门风暴

可在2到4人游戏中加入次元门风暴，但单人游戏不可加入。

难度

玩家可以以任意基础难度(1星、2星、3星或英雄难度)进行次元门风暴游戏。没有对应于次元门风暴的铁人挑战规则。

次元门风暴特殊规则

如与之前介绍的规则产生冲突，进行次元门风暴游戏期间以次元门风暴特殊规则优先。

胜利和失败

次元门风暴有着2个头目。玩家通过击败2个头目来赢得次元门风暴游戏的胜利。如果玩家击败了两个头目，在本轮结束时如果王国未被摧毁，玩家获胜。

如果王国失去了所有的红心或者任何一个头目到达王国，玩家失败。

英雄

英雄可以从有以下图标的能力中选择自己的能力：🌀 / 🌀🌀。

法术

队伍选择法术时，从能量图标不超过2个(🌀 / 🌀🌀)的法术中进行选择。

防御塔

使用1级、2级、3级、4A和4B防御塔。

敌军

次元门风暴是一种半随机的战役准备模式，可提高重玩性。如要准备敌军，玩家首先要按照组别将其分类找出。基础游戏中的敌军组别有：

A组	B组	C组	D组
第0波黄色	第1波黄色	第0波红色	第1波红色
第1波绿色	第2波黄色	第3波红色	第2波红色
第2波绿色	第3波黄色	第4波红色	第4波黄色
第3波绿色	第7波绿色	第5波黄色	第5波红色
第4波绿色		第7波黄色	

时空法师已被打倒，但她们造成的伤害仍持续存在。王国里出现了扭曲时空的风暴。保护王国不在风暴肆虐下倾颓，就看你的了！

将分组的敌军放到一起之后，分别混洗每组的所有卡牌，以创建4个敌军牌堆，每堆对应一个组别字母。然后，按照下表，从每堆里随机选择若干张敌军(例如：“6x A组敌军”表示从A组敌军中随机抽出6张)：

6x A组敌军	2x 空白敌军
5x B组敌军	3x 第0波绿色
6x C组敌军	1x 第6波绿色
6x D组敌军	1x 第6波黄色

其中空白敌军卡牌和第6波黄色卡牌稍后用于准备召唤牌堆；而第0波绿色和第6波绿色卡牌则按照地图准备图示，混洗后从中抽出3张，直接放到对应的道路格子上。

剩余的敌军卡牌必须返回游戏盒，不要让玩家看见牌面内容。

玩家还会用到风暴突袭卡牌、2张与每个游戏头目对应的次元门风暴卡牌(1张画有头目插画和网格的生命值卡牌，1张头目的行动参考卡牌)。



混洗突袭卡牌并随机从中选择5张。

基础游戏中有3套头目卡牌(魔王布莱克本、青年时空法师、老年时空法师)。将头目生命值卡牌一起混洗(这些卡牌背面都有同样的次元门风暴插画)。然后，随机从中选择2张。

将剩余的突袭卡牌和头目生命值卡牌返回游戏盒，不要查看牌面内容。将头目行动参考卡牌放在一边，玩家之后会用到其中2张，并且在头目出现之前玩家不知道这2张头目是什么！

召唤牌堆和风暴牌堆

如下所示，用找出的卡牌来准备召唤牌堆(例如，表中每个“A组”即表示上文提到的“6x A组敌军”中的随机1张)：

召唤牌堆顶				
A组	A组	A组	B组	A组
头目	A组	B组	C组	A组
B组	B组	C组	空白	B组
C组	头目		D组	空白
C组	C组		D组	C组
D组	D组			
D组	D组			
召唤牌堆底				
2	3			
突袭				
突袭				
第6波黄色				
突袭				
突袭				
突袭				
1				

特殊机制

风暴突袭卡牌

阶段1(召唤新的敌军)期间, 召唤牌堆1就是风暴牌堆。 它的功能和其他所有的召唤牌堆一样, 玩家抽取最顶上的一张卡牌并且根据卡牌内容打出。

如果该卡牌是第6波黄色卡牌; 按照开拓敌军的规则, 将其打出到地图。

如果该卡牌是突袭卡牌; 执行该卡牌上的指示, 然后将其返回游戏盒。第28页的附录描述了突袭卡牌的效果。

召唤头目

召唤牌堆2和召唤牌堆3里均有头目生命值卡牌。玩家翻开本卡牌时:

- 1 将这张生命值卡牌放到道路出口旁边, 拿取对应的头目模型和次元门风暴参考卡牌。
- 2 阅读参考卡牌, 以提醒玩家该头目会如何影响游戏, 然后将参考卡牌放到其生命值卡牌旁边。
- 3 将头目模型放到抽出这张卡牌的召唤牌堆旁边的道路格子。

头目

次元门风暴头目有着单独一张生命值卡牌。为了击败头目, 玩家必须覆盖其生命值卡牌上的插画。头目规则与其他战役中的一样, 除了以下例外:

每个头目有着一张次元门风暴的特殊参考卡牌。参考该卡牌以了解头目是如何让游戏变得困难的。第28页的附录描述了头目次元门风暴效果。

地图准备



次元门风暴附录

头目

青年时空法师

所有敌军都已推进后，如果青年时空法师在场，检查场上是否有2个次元门。如果场上没有2个次元门，那么玩家必须往敌军托盘上放置次元门板块，直到玩家放置了1个次元门板块或者无法放置次元门板块。如果有多个敌军托盘均可放置次元门板块，队伍决定要将板块放置在哪个敌军托盘上。

如要放置次元门板块到敌军卡牌上，必须满足以下条件：

- 该卡牌不能是次元门
- 该敌军上不能有英雄
- 放置后不能导致该敌军被摧毁(因为次元门板块就像伤害板块一样可以覆盖敌人、帮助英雄击败敌军。)

玩家放置次元门板块到敌军卡牌后，该敌军卡牌变为次元门敌军。

老年时空法师

老年时空法师被摧毁时，玩家移动她之前；队伍选择她相邻工地上的一个防御塔返回供应堆。如果她没有相邻的防御塔，则不产生效果。

魔王布莱克本

魔王布莱克本被摧毁时，玩家移动他之前；他相邻工地的每个防御塔降低1级：所有1级的防御塔返回供应堆，然后所有2级防御塔降低1级，所有3级防御塔降低1级，最后4级防御塔降低1级。

魔王布莱克本的生命值卡牌画有新的图标：仅限士兵。这3个格子只能被士兵覆盖。



突袭卡牌

浓雾

所有玩家必须交出(并升级)本回合已有的每个弓箭防御塔。队伍可以改为在这张突袭卡牌翻开时花费1个水晶，以取消其效果并无视这张突袭卡牌。

爆炸风险

所有玩家必须交出(并升级)本回合已有的每个火炮防御塔。队伍可以改为在这张突袭卡牌翻开时花费1个水晶，以取消其效果并无视这张突袭卡牌。

扭曲魔法

所有玩家必须交出(并升级)本回合已有的每个法师防御塔。队伍可以改为在这张突袭卡牌翻开时花费1个水晶，以取消其效果并无视这张突袭卡牌。

狂风之力

所有玩家必须交出(并升级)本回合已有的每个士兵防御塔。队伍可以改为在这张突袭卡牌翻开时花费1个水晶，以取消其效果并无视这张突袭卡牌。

筋疲力竭

所有英雄只有1点移动点数，直到本回合结束。这意味着英雄激活时只能移动最多1格。

骤然星坠

当前拥有超过1个红心的每个英雄承受1点伤害。对于只有1个红心的英雄不产生效果。

酸雨

每个英雄必须选择以下一个效果，该效果对自己生效：

消耗1个能力或承受1点伤害。

骤然黑暗

阶段5期间，放在白色工地上的所有防御塔返回供应堆，而不收回。

硕大冰雹

本回合，手里有至少1个防御塔的玩家必须交出(并升级)正好1个防御塔。本回合每位玩家不能交出超过1个防御塔。

空间扭曲

你必须选择一张场上的开拓卡牌放回游戏盒。然后，从该卡牌对应的召唤牌堆召唤第二张卡牌，召唤到该开拓卡牌原来占据的道路格子。最后，将该召唤牌堆及其对应的标记返回游戏盒。

制作人员

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

游戏开发: *FILIP MIŁUŃSKI TOMASZ NAPIERAŁA*

游戏测试经理: *TOMASZ NAPIERAŁA*

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

生产经理: *PRZEMEK DOŁĘGOWSKI*

游戏制作: *VINCENT VERGONJEANNE*

战役手册编辑与校对: *THE GAMING RULES! TEAM
RUSS WILLIAMS*

**GAMING
RULES!**

中文翻译: *MIKAN*

中文校对: *PETER TARGARYEN*

游戏测试: *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团队还要向
Lucky Duck Games中的代表和Monsoon Group
的全体成员致谢，感谢他们帮助测试这款游戏！

