

IRONHIDE
GAME STUDIO



1-4



14+



60-90



KINGDOM RUSH

王國保衛戰

規則書

一款塔防合作遊戲

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

防禦塔的時代落下了帷幕。王國忠誠的保衛者擊倒了最後的敵人，放下了作戰的武器，踏踏實實地過著安寧的生活。無所不能的時間法師身披帶有強大魔力的斗篷，窺視著王國，即便是最厲害的巫師也看不見他的蹤影。防禦塔曾保衛這片土地，但現在已盡數拆除，時間法師凝聚自己所有的奧術力量，將時間與空間撕裂出一道口子！

它從一道小小的閃光，變成了巨大的裂口，從中開始出現來自各個時代的敵人。各種傳說生物從那道神秘的裂口湧現、更生干戈，甚至出現了更多的裂口撕裂整個王國。

為了針對敵人的利刃與盾牌，聰明的王國工程師和法師們連忙研究防禦塔來抵擋這種全新的威脅，隨後傳來了一則好消息：“我們自己也能駕馭這股動蕩的時空魔力了！”運用這股新的力量，王國召來各個時代的英雄來進行防禦，並且在自己的建築材料中注入了這股跨維度的能量，使得防禦塔像敵人一樣能夠移動！

遊戲配件

18

個各種形狀的道路板塊

5

個英雄版圖

1

個野貓模型

5

張英雄卡牌

5

個英雄模型

2



18 個紅心標記



176 個各種形狀的傷害板塊



4 個玩家顏色指示物



6 個召喚標記



12 個水晶標記



12 個士兵米寶



1 張王國地圖



1 本規則書



3 張王國地圖貼紙



1 本戰役手冊



實際產品及配件數量可能與所示不符。

遊戲介紹

《王國保衛戰：時空裂痕》是一款合作遊戲，遊戲裡時空法師試圖抹殺一切存在，將王國據為己有，玩家需要挑戰難度逐漸增大的一系列戰役，緊追時空法師。每場戰役均有獨特的戰役準備指示，需要擊敗不同的敵人，完成不同的目標。

玩家作為英雄，完成每場戰役描述的任務即可獲勝。每場戰役的所有信息都寫在《戰役手冊》上。

玩家進行第一場戰役之前需要閱讀這本規則書，它會引導玩家學習這款遊戲的基本規則。系列戰役裡引入的新規則會在《戰役手冊》裡進行解釋。附錄有索引，可以幫助玩家找到想要查閱的規則。

每場戰役的勝利或失敗方式不同，接下來會介紹的是一般的遊戲流程。

遊戲準備

遊戲準備指示寫在戰役手冊的開頭。

準備遊戲需要先選擇一場戰役，按照戰役手冊的準備步驟來執行。每場戰役中，玩家會創建防禦塔和傷害板塊的公共供應堆。

遊戲總覽

在《王國保衛戰》裡，敵人形成的敵軍會從詭異的次元門裡湧現，試圖摧毀王國。敵人會從地圖邊界出現，沿著道路向王國移動。你和你的隊友必須運用自己的英雄和防禦塔來保衛王國，趕在敵人到達王國之前摧毀敵人，關閉敵人出現的所有次元門。每場戰役的遊戲結束或勝利條件不同，都需要按照戰役手冊的描述進行若干輪遊戲，直到戰役結束。每一輪中，玩家會按照以下順序進行6個階段。

階段1: 召喚新的敵軍

在每輪開始時會召喚敵軍，玩家需要一直與它們戰鬥。新的敵軍會放到托盤上，再連同托盤放在道路上。

階段2: 打出防禦塔和英雄卡牌

玩家可以運用自己的防禦塔和英雄來對抗敵軍。玩家可以在這個階段執行自己的大多數行動，並且可以全部同時執行。玩家會從自己的手牌打出新的防禦塔，或者將其交給其他玩家來進行升級。防禦塔根據能力和在道路兩側放置的位置，會以傷害板塊或士兵形式造成傷害。每個英雄都能通過打出一張英雄卡牌來激活，他們每人具有獨特的一組能力，能夠擊敗敵軍。大多數戰役都具有其特殊的次元門，決定了玩家的勝利方式。但是部分戰役當中玩家可能需要擊敗強大的頭目。

階段3: 摧毀敵軍托盤

一旦玩家執行完畢自己的全部行動，全部敵人均被覆蓋的敵軍托盤將會被摧毀，但是這些托盤上的所有英雄仍會承受傷害。敵軍托盤被摧毀時，玩家會獲得水晶獎勵，可以在本輪結束前用於購買新的防禦塔。

階段4: 推進敵軍托盤

剩餘的所有敵軍托盤會向道路出口移動。英雄或士兵所在的托盤不會移動，但會對托盤上的英雄和士兵造成傷害。一旦托盤到達出口，王國自身就會受到攻擊。如果王國被摧毀，玩家遊戲失敗！

階段5: 收回防禦塔和英雄卡牌

將自己的全部卡牌返回自己手上，待下一輪使用。

階段6: 花費水晶

玩家花費自己的水晶來購買新的防禦塔。水晶是共享資源，玩家需要共同決定要購買什麼防禦塔、誰將新購買的卡牌拿進手牌待下一輪使用。

勝利條件

摧毀所有次元門，或達成戰役手冊裡所寫的勝利條件後，當輪結束時玩家獲勝。

失敗條件

如果出口板塊旁邊的全部紅心標記都已被移除，玩家立即輸掉遊戲。

如果任何一張次元門卡牌或任何一個頭目模型進入了王國，玩家立即輸掉遊戲。



遊戲詳解

階段1：召喚新的敵軍

從數字最小的召喚標記對應的召喚牌堆開始，將每個召喚牌堆最頂上的敵軍卡牌翻開。

❗ 注意

在遊戲的第一輪跳過階段1

將每張敵軍卡牌放入空的敵軍托盤，再連同托盤放到所屬召喚牌堆正前方的道路格子。

每張敵軍卡牌的一條邊上有著紫色虛線。調整敵軍托盤的方向，使這條虛線與最近的出口平行並且靠近該出口。

如果道路格子已被佔據，將敵軍托盤放在召喚牌堆和出口之間的第一個道路空格。一張敵軍卡牌被召喚時如果沒有足夠的道路空格，這可能導致它們到達出口！

道路格子上的英雄無法阻止敵軍被召喚。如果將有敵軍托盤放置到英雄所在的格子，該英雄移動到一個相鄰的空格或工地上。如果沒有相鄰的空格，將該英雄返回其玩家版圖。然後，在該英雄原來所在的格子放置該敵軍托盤。

階段2：打出防禦塔和英雄卡牌



如果在本階段開始時，有玩家的英雄因為上一輪被打倒而不在場上，該玩家可以復活自己的英雄。要令英雄復活，先將該英雄的生命值調整至最大值，讓其模型站起，將其英雄卡牌放在玩家版圖上。該玩家本輪不能用自己的英雄移動，也不能用其執行任何行動！不要重置使用過的英雄能力！

本階段，每位玩家只要擁有足夠的卡牌來執行行動，就可以執行任意次行動。玩家可以同時行動，或者按任意順序執行行動。玩家必須完成一個行動的所有步驟，才能執行另一個行動。

玩家可以執行的行動：

- 打出防禦塔卡牌
- 交出防禦塔卡牌
- 打出英雄卡牌

防禦塔卡牌圖解

- A** 防禦塔名稱
- B** 防禦塔等級
- C** 防禦塔造成的傷害類型(物理🔪、魔法🔵或真實🟪)
- D** 傷害板塊的點數和形狀
- E** 攻擊範圍箭頭



打出防禦塔卡牌

如要打出防禦塔卡牌，從手牌中拿出該卡牌放到與你玩家顏色對應的工地上。

防禦塔不能放到被英雄、另一個防禦塔(士兵防禦塔除外)佔據的工地上，也不能放到另一位玩家的工地上。

每種防禦塔的卡牌顯示其有至少1種攻擊，以傷害板塊表示。玩家建造防禦塔之後，可以立即執行一次該防禦塔的攻擊。每種防禦塔顯示攻擊範圍的箭頭，以及其造成的傷害板塊形狀。玩家的防禦塔卡牌方向決定了其造成傷害的方向和傷害板塊的方向。

A 攻擊範圍箭頭：箭頭表示這個防禦塔能夠攻擊多遠、朝著什麼方向攻擊。箭頭越多，意味著這種攻擊更靈活，能夠以更多的道路格子為目標。

攻擊範圍圖標	解釋
	直接： 這類攻擊可以將防禦塔豎直或水平(按照箭頭方向)相鄰的道路格子作為目標。
	斜角： 這類攻擊可以將防禦塔斜對角(按照箭頭方向)相鄰的道路格子作為目標。
	間接： 卡牌上的每個額外箭頭會使這類攻擊的攻擊範圍沿著直線延長一格(遠離防禦塔)。
	精準： 這類攻擊可以選擇地圖上任意一個道路格子作為目標。



術士塔和神射手防禦塔都可以攻擊A和B。



B 攻擊和防禦類型：攻擊類型以圖標和箭頭顏色表現，表示該攻擊能夠覆蓋哪種敵人。敵人的防禦類型還通過圖標表明無法覆蓋該敵人的攻擊類型。

攻擊圖標	攻擊類型
	物理攻擊：紅色攻擊範圍箭頭。
	魔法攻擊：藍色攻擊範圍箭頭。
	真實傷害：物理和魔法防禦類型的敵人均可覆蓋。紫色攻擊範圍箭頭。
防禦圖標	防禦類型
	物理抗性： 無法被防禦塔、士兵或英雄能力的物理攻擊覆蓋。
	魔法抗性： 無法被防禦塔、士兵或英雄能力的魔法攻擊覆蓋。
	致命敵人： 這類敵人只能被傷害板塊覆蓋，而不能被英雄或士兵覆蓋。

C 以傷害板塊進行攻擊：執行一次攻擊時，將防禦塔特定的傷害板塊放置到目標敵軍托盤上。玩家必須根據防禦塔卡牌上描繪的方向，按照方格網，將傷害板塊放到敵軍托盤上。玩家不能將傷害板塊旋轉或翻面，除非該次攻擊帶有自由轉向圖標。



自由轉向：玩家可以將一次攻擊中帶有此圖標的傷害板塊隨意旋轉和翻面。

傷害板塊不能蓋住其他傷害板塊、士兵或英雄，必須放置在一個敵軍托盤的邊界內。

敵軍托盤上的敵人依圖標所示，可能具有防禦類型。如果任何敵人的防禦類型表示該敵人不能被特定類型的攻擊板塊覆蓋，那麼該類型的板塊就不能放置在該敵人身上。

❗ 注意 - 如要摧毀一個敵軍托盤，玩家必須覆蓋該敵軍托盤上描繪的所有敵人。

如果一種攻擊具有多個攻擊範圍箭頭和多個傷害板塊，這些傷害板塊可放在攻擊範圍內的所有目標敵軍托盤上(每個傷害板塊可以放到同一個敵軍托盤上，也可以放到不同的敵軍托盤)。

顯示的傷害板塊以“+”號連接的防禦塔為例外，這種防禦塔造成的傷害板塊必須放在攻擊範圍內單獨一個敵軍托盤上。



傷害板塊供應堆視為無限。在罕見的情況下，玩家用完了所需類型的傷害板塊，玩家可以使用相同形狀的另一類型的板塊，或者用較小的板塊來形成所需類型的傷害板塊。

士兵防禦塔

某些防禦塔(如1級民兵防禦塔)會產生士兵米寶，而不是使用傷害板塊。玩家放置士兵防禦塔時，從公共供應堆拿取卡牌所示數量的士兵米寶，放到攻擊範圍內的敵軍托盤上。

只要滿足攻擊類型的要求，士兵可以放到敵軍托盤上的任意位置，每個士兵覆蓋單獨一個方格。士兵不能與已有的傷害板塊、其他士兵或者英雄放在同一個方格上。

士兵不能放在敵軍托盤的空方格上。如果敵軍托盤上沒有可用的位置供士兵放置，然後這些士兵米寶不會放置(未使用的士兵直接失去)。

士兵視為擁有1點生命值，所以他們一旦受到傷害就會返回公共供應堆。

除了攻擊敵人，士兵還會阻止自己所在的敵軍托盤推進，這能夠大大減緩敵人的突襲！

士兵供應堆是有限的。如果所有士兵都已位於敵軍托盤上，玩家就無法繼續放置士兵。玩家新放置士兵防禦塔後，可以將已在敵軍托盤上的士兵移動到該士兵防禦塔攻擊範圍內的敵軍托盤。

士兵防禦塔還能夠讓玩家在工地上放置額外一個防禦塔。一般來說，玩家只能在自己擁有的每個工地上放置1個防禦塔。但是，士兵防禦塔可以放到另一個防禦塔上面，或者將另一個防禦塔放置在士兵防禦塔上面。這使得玩家能夠在一個工地上擁有最多2個防禦塔，只要其中一個防禦塔是士兵防禦塔。只有工地的所有者才能額外放置防禦塔。

海倫娜建造了一個弓兵塔以對抗敵軍托盤。如該防禦塔的攻擊範圍箭頭所示，她能夠攻擊該防禦塔直接相鄰的敵軍托盤，在該敵軍托盤上放置特定的傷害板塊。因為弓兵塔上沒有自由轉向圖標，她不能旋轉傷害板塊來覆蓋2個土狼。但她可以保持該傷害板塊的方向不變，覆蓋1個土狼和1個哥布林，或者2個哥布林。



大衛已經建造了一個民兵防禦塔，但因為這是一個士兵防禦塔，所以他可以在該防禦塔頂上打出一個新的射手防禦塔，按照正常規則用新的防禦塔進行攻擊。

次元門



在大多數戰役中，如果戰役手冊有說明，玩家需要摧毀所有次元門來贏得遊戲勝利。次元門是強大的魔力與時空能量之源，因此攻擊次元門會導致防禦塔消失在時空中。每場戰役中，次元門的數字都不同。

每個次元門中央的方格裡寫了防禦塔的等級數字。這個方格**不能被任何傷害板塊或士兵覆蓋**。次元門中央的方格必須保持可見，以顯示能夠攻擊該次元門的防禦塔等級限制。防禦塔必須等級等於或高於次元門中央方格所寫的數字，才能攻擊該次元門。

玩家如果用防禦塔攻擊次元門，按照以上描述放置傷害板塊，然後立即將這張防禦塔卡牌翻至正面朝下。階段5結束時，所有正面朝下的防禦塔會返回供應堆。

即使防禦塔提供的多次攻擊中只有一次攻擊在次元門上放置傷害板塊，在該次攻擊的所有傷害板塊放置完畢之後，仍要將該防禦塔翻至正面朝下。

防禦塔如果有其他可選目標，不需要將次元門選作目標。如果次元門是唯一的可選目標，玩家必須對該次元門使用所有攻擊，不能選擇不攻擊。

例外：如果次元門上的所有敵人都已被覆蓋，傷害板塊不需要放在該次元門的空方格，因此防禦塔不用翻至正面朝下。

英雄可以移動穿過次元門，但永遠不能在次元門上結束自己的移動，也不能攻擊次元門。英雄產生的傷害板塊不能放到次元門上。

次元門像其他所有敵軍托盤一樣移動，但是，一旦有次元門到達出口，玩家會立即輸掉遊戲！

交出防禦塔卡牌

玩家如果有任何自己不希望在本輪建造的防禦塔卡牌，可以將其交給其他任意一位玩家。

玩家交出防禦塔卡牌時，必須先將其提升1級。要將防禦塔卡牌交給其他玩家時，從公共供應堆拿取高一級的同類型的防禦塔卡牌，將該防禦塔正面朝下交給該玩家，放到其英雄版圖上的待用防禦塔欄位。然後將升級前的防禦塔卡牌從手牌放回到公共供應堆的對應位置。

！ 注意 - 這是升級防禦塔的唯一方式，所以要及早交出，並且多多益善！

防禦塔供應堆是有限的。如果此時供應堆沒有升級所需的防禦塔卡牌，那麼玩家不能升級該防禦塔，而是必須將交出的防禦塔**正面朝下**交給原定接收的玩家，放到其英雄版圖上的待用防禦塔欄位。

防禦塔的等級上限取決於正在進行的戰役。

英雄版圖圖解



- A** 英雄基礎攻擊
- B** 英雄特殊能力的2個槽位
- C** 英雄卡牌槽位
- D** 英雄名稱
- E** 英雄生命值
- F** 英雄移動點數
- G** 待用防禦塔槽位
- H** 回合流程
- I** 特殊圖標和英雄技能
- J** 英雄的起始防禦塔組合

打出英雄卡牌

玩家將自己的英雄卡牌打出到自己的英雄版圖上，以此激活英雄。

請記住：如果玩家的英雄在本輪開始時復活，該玩家不能將其激活，因為卡牌已在其英雄版圖上。

玩家激活英雄後，可以移動該英雄模型並且執行一次行動。玩家可以按任意順序執行以下各項：

A 移動自己的英雄模型

- 英雄版圖上每有1點移動點數，英雄可以移動1格。停止移動以執行行動(詳見下文)的英雄本輪不能再移動。

- 英雄既可以沿對角線移動，也可以沿豎直或水平方向移動。英雄可以在道路上移動、穿過工地、穿過敵軍佔據的道路格子、穿過空的道路格子。英雄不能移動離開地圖，也不能在防禦塔卡牌上結束自己的移動。

- 英雄可以移動穿過次元門，但永遠不能在次元門上結束自己的移動。

- 如果英雄模型在玩家版圖上，必須花費第一點移動點來將該英雄放到出口旁邊的道路格子上。

- 玩家的英雄攻擊或能力可能帶有攻擊範圍箭頭，因為這決定了可以選擇哪些格子作為目標，所以英雄模型面向的方向十分重要。移動之後選擇自己英雄面朝的方向。

英雄在敵軍托盤上結束自己的移動後與該敵軍交戰。將該英雄模型放到該敵軍托盤上，使英雄模型底座覆蓋2x2的方格網。如果英雄無法放到該敵軍托盤上，那麼英雄無法在該敵軍托盤上結束移動。

英雄在交戰時，玩家使用英雄模型直接攻擊敵人，此時造成真實傷害，因此英雄模型可以放到魔法和物理抗性的敵人(但不能放到致命敵人)身上來攻擊它們。

B 執行行動

每個英雄均有一種基礎攻擊和若干個特殊能力。英雄不能攻擊次元門。英雄可以執行一次基礎攻擊、特殊能力或恢復，作為一次行動。

基礎攻擊：

玩家的英雄會有兩種基礎攻擊中的一種，像防禦塔一樣放置傷害。每個英雄有自己的一套板塊。

 **近戰攻擊**(不顯示攻擊範圍箭頭)只能放置在與該英雄交戰的敵軍托盤上。這些傷害板塊不能蓋住其他傷害板塊、士兵或英雄，必須放置在一個敵軍托盤的邊界內。



● **遠程攻擊** (帶有攻擊範圍箭頭) 與防禦塔攻擊一樣，遵守上述放置規則。英雄不能使用遠程攻擊來將與自己交戰的敵軍托盤選作目標。



特殊能力：

所有英雄均有獨特的特殊能力，每種能力表現為一個帶有簡短介紹的板塊，有著強大的效果。如有任何疑問，請翻至第22頁查看英雄能力說明。

玩家只能使用正面朝上的特殊能力。一旦使用了一個特殊能力，就要將它翻至正面朝下。使用行動來進行恢復時，將用過的特殊能力翻至正面朝上。

英雄能力：

英雄能力共有兩種類型：瞬時和持續 。

● **瞬時能力** 通常是對敵人造成傷害。

● **持續能力** 在一輪結束之前都有效，根據板塊上的描述，可能在任何一個階段期間生效。

● **防護能力**  是一種持續能力，會使目標英雄免疫所有類型的傷害(包括敵軍移動、敵軍摧毀、瞄準、頭目效果)，直到一輪結束。防護能力不對士兵生效。仔細閱讀能力板塊，看清獲得防護能力的是哪些英雄。

恢復： 玩家執行這種行動時，將自己英雄版圖上的紅心標記移回原處，生命值達到最大值，將自己所有的特殊能力板塊翻到正面朝上。

❗ 注意

受到傷害的英雄：英雄可能從多種方式受到傷害，包括在階段3中所在的敵軍托盤被摧毀。玩家的英雄受到傷害時，每受到1點傷害，將自己的紅心標記左移1次。玩家英雄的生命值一旦到達，該英雄被打倒，必須在下一輪開始時復活。玩家立即將自己英雄的模型從場上移除，放到自己的英雄版圖上並且放倒。

+號圖標：在一項能力的圖示中，如果傷害板塊之間以+號圖標連接，則這些傷害板塊必須放到單獨一個敵軍托盤上；如果未以+號圖標連接，則這些傷害板塊可以放到攻擊範圍內的任意敵軍托盤上。



在圖1中，艾莉瑞雅從道路格子A開始。她想要到敵軍托盤B上與炎之魔神會合。她移動2格。先是移動到斜對角的帶有術士塔的工地，再沿直線移動到上方的道路格子，與敵軍托盤B交戰。

在圖2中，艾莉瑞雅在敵軍托盤B的英雄模型覆蓋了2個敵人，以此將它們擊敗。然後艾莉瑞雅選擇執行自己的基礎攻擊，在相鄰的敵軍托盤上放置1個傷害板塊C，擊敗該敵軍托盤上剩餘的2個敵人。敵軍托盤B和C均被摧毀，炎之魔神和艾莉瑞雅因為所在敵軍托盤被摧毀而各受到1點傷害。

階段3：摧毀敵軍托盤

本階段按以下順序執行：

1 摧毀已完全被覆蓋的敵軍托盤，獲得水晶：

如果敵軍托盤上的所有敵人都已被傷害板塊、士兵或英雄覆蓋，將該敵軍托盤從場上移除。

將所有傷害板塊和士兵返回其對應的供應堆。

拿取該托盤的卡牌，將其翻開；該卡牌背面每有1個水晶圖標，在出口旁邊的供應堆放置1個水晶標記。將敵軍卡牌從場上移除。

2 英雄受到傷害：

如果英雄模型所在的敵軍托盤被摧毀，該英雄承受1點傷害。該敵軍托盤被移除，這個英雄模型留在該敵軍托盤原來所在的道路格子上。

3 檢查次元門：

如果玩家要摧毀一個次元門，檢查戰役手冊，以了解敵軍牌堆內有多少張次元門。如果玩家摧毀了最後一個次元門，那麼這一輪結束時遊戲結束。完成本輪所有剩餘的階段。在本輪結束時，如果王國未被摧毀，玩家獲勝！

階段4：移動敵軍托盤

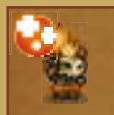
如果可能的話，敵軍托盤會嘗試向出口移動。移動敵軍托盤之前，檢查所有可見的能力圖標(見下文)。

！注意 - 在本階段，次元門和頭目板塊也會像敵軍托盤一樣移動，一旦其到達出口，玩家立即輸掉遊戲！

1 移動敵軍托盤之前，檢查可見的能力圖標，比如：
治療 、迅捷  或瞄準 .

敵人類型

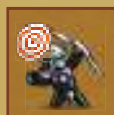
效果



帶有治療圖標的敵軍托盤在移動前會令玩家移除其所有傷害板塊。執行治療後再檢查其他所有圖標。



帶有迅捷圖標的敵軍托盤，本回合會嘗試沿著道路移動2次。



帶有瞄準圖標的敵軍托盤移動後，對其相鄰格子上的每個英雄造成1點傷害。

2 從距離出口最近的敵軍托盤開始，再到距離出口第二近的，朝著最近的出口移動，將每個敵軍托盤平移到下一個道路格子，敵軍托盤自身的方向保持不變，即紫色虛線始終與最近的出口平行並且靠近該出口。

● 帶有士兵或英雄的敵軍托盤不會移動。每個士兵和英雄承受1點傷害。

❗ 注意 - 士兵受到傷害時返回公共供應堆。

● 如果敵軍托盤具有迅捷，其嘗試移動2次。士兵只會阻擋其第1次移動。英雄可以阻擋2次移動，但是會承受2點傷害。如果英雄被第1次的傷害擊敗，該英雄立即被移除，並且無法阻擋第2次移動。

● 如果敵軍托盤移動到英雄所在的一個道路格子，將該英雄放到任意一個相鄰的空格上(空的工地，或者沒有敵軍托盤的道路格子)。如果沒有相鄰的空格，該英雄返回其玩家版圖。

● 有的時候，敵軍托盤無法移動到其目的地，因為該道路格子已被另一個敵軍托盤佔據。在這種情況下，正在移動的敵軍托盤繞過該道路格子，向著出口移動到下一個可用的道路格子上。可以以此方式繞過多個敵軍托盤。這可能導致敵軍托盤逃離！

● 某些戰役會出現岔路。選擇接下來要移動的敵軍托盤時；先移動召喚標記數字最小的道路區段上的所有敵軍托盤，然後按順序移動，直到所有敵軍托盤都已嘗試移動。

3 如果敵軍托盤到達出口，統計該敵軍托盤上未被傷害板塊覆蓋的敵人數量；每有一個敵人可見，從出口旁邊王國的供應堆移除一個紅心標記。一旦全部的紅心標記都已被移除，王國覆滅，玩家失敗！



王國的紅心標記表示王國的保衛者們。一旦所有的保衛者都被擊敗，王國將會覆滅，你們則會失敗！有的時候可以讓一兩個敵軍托盤溜進王國。但不能讓王國覆滅！

4 將所有已逃離的敵軍卡牌棄掉，如果王國仍倖存，將這些敵軍卡牌翻面，獲得上面描述的水晶。

本圖解顯示了地圖上的敵軍托盤在每個道路格子激活的順序：





圖1顯示的是階段3開始時的情況。道路上有3個敵軍托盤。敵軍托盤A上的所有敵人已完全覆蓋。該敵軍托盤被摧毀，並且從道路上移除。馬利克和2個士兵各承受1點傷害，士兵返回供應堆，馬利克暫時留在原位。

敵軍托盤B和C未被摧毀，所以它們嘗試移動(階段4)。

圖2中，敵軍托盤B已經在道路上移動1格。馬利克需要移動，控制他的玩家選擇將他移動到一個相鄰的道路格子。

因為敵軍托盤B上有一個未被覆蓋的迅捷圖標，並且該敵軍托盤上沒有士兵和英雄；所以它移動第二次。這意味著該敵軍托盤到達出口，並且對王國造成5點傷害(每有1個未被覆蓋的敵人造成1

點)。幸運的是，王國還剩下2個紅心，所以玩家還沒有輸！

圖3顯示敵軍托盤C未移動，因為馬格納斯和3個士兵在它上面。該敵軍托盤上的能力都已被覆蓋，所以並未使用。馬格納斯和所有士兵因為阻止該敵軍托盤移動而承受1點傷害。所有士兵返回供應堆。馬格納斯的生命值被降低到零，他被打倒了。他的模型被放回到他的英雄版圖上，呈躺倒姿勢。馬格納斯在下一輪開始時必須復活。

階段5：收回防禦塔和英雄卡牌

- 將你建造的所有防禦塔卡牌收回到自己的工地。
- 從待用防禦塔槽位收回其他玩家交給你的所有防禦塔。
- 收回你的英雄卡牌。

手牌沒有上限。

❗ 注意 - 工地上所有正面朝下的防禦塔返回供應堆，因為這些防禦塔本回合已被摧毀。

階段6：花費水晶

玩家共同決定要購買哪些防禦塔卡牌，以及由哪位玩家來獲得這些卡牌。獲得的水晶標記屬於所有玩家——而不是單獨屬於某一位玩家。

- 隊伍可以花費2水晶來拿取公共供應堆的1級防禦塔。選擇一位玩家將其放入手牌。
- 隊伍可以花費3水晶來拿取公共供應堆的2級防禦塔。選擇一位玩家將其放入手牌。

玩家可以花費所需數量的水晶來購買任意數量的防禦塔(只要自己能夠負擔)，購買得到的防禦塔可以分給任意玩家。

水晶供應堆是有限的。如果供應堆裡已沒有水晶，玩家在花費部分水晶之前無法再獲得水晶。

一輪結束時獲勝

摧毀所有次元門，或達成戰役手冊裡所寫的勝利條件後，當輪結束時玩家獲勝。儘管有多種方式能導致戰役失敗，但是獲勝方式只有一種，並且玩家在完整一輪結束時才能獲勝。

單人遊戲模式

可以單人挑戰這一系列的戰役。按照戰役手冊的準備指示來準備戰役。玩家選擇難度設置，準備對應的起始資源。

在單人遊戲模式中，規則有3點不同：

1 防禦塔的放置限制

遊戲中永遠有3種不同顏色的工地可供選擇；每回合開始時，玩家必須選擇一種顏色，將該顏色的工地從可用工地中剔除。本回合建造防禦塔時，該顏色的所有工地均不可用。在其他方面，這些工地正常生效。

- 玩家永遠可以在“通用”工地上進行建造(部分戰役)。
- 玩家不能連續多個回合剔除同一種顏色。

2 英雄候補席

在單人遊戲模式，玩家以其中一個英雄進行遊戲，該英雄稱為玩家的“主要英雄”。除了玩家的主要英雄之外，準備候補席的最多3個其他英雄。每個候補席的英雄可以在單獨一輪進場，然後移出遊戲。在本輪期間，玩家除了激活主要英雄，還可以激活候補席的英雄，將其模型放置在版圖上的任意位置，並且執行該英雄的**基礎攻擊**。一輪結束時，將該候補席英雄移出遊戲。直到本場遊戲結束，玩家不能再傳召這個英雄。候補席英雄造成的所有傷害板塊均留在場上，直到其攻擊的敵軍托盤被摧毀。

3 升級防禦塔

單人遊戲中，升級防禦塔時，將該防禦塔放回防禦塔供應堆，拿取高一級的同類防禦塔。然後將新拿取的防禦塔正面朝下放到自己的待用防禦塔槽位。

❗ 注意 - 單人遊戲模式中，帶有近戰能力的英雄會比帶有遠程能力的更強。強烈建議玩家從以下英雄中選擇一個(馬利克、炎之魔神或莉莉絲)作為自己的主要英雄。

附錄

本附錄可能包含之後的戰役才會遇到的內容，僅供參考。

相鄰 - 表示一個配件與任何(豎直或水平方向，或者斜對角的)其他配件緊挨。

弓箭防禦塔 - 這類防禦塔有著比其他防禦塔更大的攻擊範圍，攻擊更加精準。這類防禦塔包括弓兵塔(1級)、射手(2級)、神射手(3級)、遊俠(4級)、火槍手(4級)。

攻擊 - 表示由於防禦塔的放置、法術或英雄的行動，而在敵人身上放置傷害板塊的這一動作。

大型 - 大型敵人佔據2x2的方格。如果帶有大型敵人的一個敵軍托盤抵達王國，並且這個大型敵人的方格未完全被傷害板塊覆蓋，王國失去4個紅心。

頭目 - 特定戰役裡出現的一種特殊敵人。頭目的規則會在其關聯的戰役裡解釋。

工地 - 道路兩旁的一種格子，上面可以建造防禦塔。這類格子上的顏色與特定玩家對應，或者是白色。

火炮防禦塔 - 這類防禦塔在攻擊時會放置多個傷害板塊。這類防禦塔包括矮人火炮(1級)、進階火炮(2級)、榴彈砲(3級)、大貝莎(4級)、特斯拉(4級)。

水晶 - 一種在敵軍被摧毀時獲得的共享資源，存放在出口旁邊的玩家供應堆。水晶可以用來為任意玩家購買新的防禦塔。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。

傷害板塊 - 一種可選大小和形狀的板塊，表示防禦塔、法術和英雄造成的傷害。這類板塊放到敵軍托盤上，用來覆蓋敵人。每種防禦塔類型

均有一套傷害板塊，帶有與防禦塔對應的特殊插畫。一套傷害板塊裡包括這種防禦塔能夠產生的所有形狀。每個英雄也有一套帶有特殊插畫的傷害板塊，大小和形狀都與英雄自身能力對應。

傷害類型 - 傷害可分為物理傷害、魔法傷害，或者真實傷害(既不是物理傷害也不是魔法傷害)。每種類型的傷害只能放置在同種防禦類型以外的敵人身。上。

致命敵人 - 這類敵人只能被傷害板塊覆蓋，而不能被英雄或士兵覆蓋。

瞄準 - 帶有任意數量的瞄準圖標(未被遮蓋)的敵軍托盤移動後，對其相鄰格子上的每個英雄造成1點傷害。

敵人 - 一張敵軍卡牌(或者一個托盤)上的每個敵人插畫。每個敵人不都是相同的，必須分別對待。敵人是敵軍的一部分。

交戰 - 英雄在一個敵軍托盤上結束自己的回合時，其模型底座可能會覆蓋敵軍。這便視為與該敵軍“交戰”。

出口 - 道路盡頭表示的是最接近王國的格子，也是敵軍的目標。

飛行 - 飛行圖標是一個1x2的長條方格，有著紅色邊框，無法被覆蓋。摧毀這類圖標所在的敵軍，不需要將這類圖標覆蓋。*注意：飛行敵軍召喚時，確保要將其放入塑膠敵軍托盤。如果所有的敵軍托盤都被佔用，拿走一個敵軍托盤上的敵軍，便能將飛行敵軍放到這個托盤上。*

飛行敵軍激活時，先移除其上面的所有士兵，並且其上面的所有英雄必須移動到一個未被佔據的相鄰格子上，再檢查其所有的敵軍圖標。然後，敵軍如常激活。

飛行敵軍移動時，如果其將要移動到的格子上有另一個敵軍托盤，不跳過該敵軍，改為從該敵軍上方移動。這意味著，飛行敵軍結束移動時可能在另一個敵軍托盤上面。發生這樣的情況時，玩家不能攻擊飛行敵軍下面的敵軍。

重疊的多個敵軍需要激活時，疊在上面的敵軍先激活，再是其下面的敵軍，以此類推，直到疊在一起的所有敵軍都激活。

岔路 - 部分道路是有分岔的。敵軍托盤推進時，先推進數字最小的召喚標記對應岔路上的敵軍托盤。然後，從距離王國最近的岔路，到距離王國最遠的岔路，依此順序推進其他岔路上的敵軍。

幽靈 - 幽靈圖標佔據1x3的長條方格。這類區域無法被英雄、士兵或傷害板塊覆蓋，要摧毀這類區域所在的敵軍卡牌，不需要將這類區域覆蓋。

出現幽靈的戰役會要求玩家混洗6張幽靈卡牌(背面帶有幽靈圖標和2個水晶的敵軍卡牌)來創建一個幽靈牌堆。將這個牌堆放在遊戲區域邊上。

帶有幽靈圖標的敵軍托盤被摧毀時，該敵軍托盤上的所有英雄除了承受傷害之外，還必須移動到一個相鄰的空格(如果沒有相鄰空格，則返回各自所有者的英雄版圖)。然後，抽取幽靈牌堆最頂上的一張卡牌，將其生成到被摧毀的幽靈敵軍所在格子。注意，帶有幽靈圖標的敵軍牌背沒有水晶，因此隊伍不會因為擊敗這類敵軍而獲得水晶。但是，幽靈牌堆裡抽取的敵軍牌背有2個水晶，因此這類卡牌被摧毀時隊伍獲得2個水晶。

治療 - 帶有治療圖標(未被遮蓋)的敵軍托盤在移動前會令玩家移除其所有傷害板塊。移除之後再檢查其他任何圖標。

紅心 - 這類標記表示英雄和王國的生命值。

英雄 - 遊戲的主導角色，由玩家扮演。每個英雄均有一個模型和一個英雄版圖，以及用來使用英雄能力的卡牌。所有英雄都擁有基礎攻擊和多種選擇決定的不同特殊能力。英雄可以用自己的底座來覆蓋敵人，阻止敵軍托盤移動，但無法對次元門和頭目產生影響。

英雄特殊能力 - 選擇決定的每個英雄擁有的特殊能量。這些能力稍後會在第22頁的附錄中進行解釋。

英雄候補席 - 在單人遊戲中，除玩家的主要英

雄之外，可以使用一次的英雄角色的預留區域稱為“英雄候補席”。詳見第17頁的單人遊戲規則。

敵軍 - 一個敵軍由單獨一張卡牌上的各種敵人組成。敵軍被視為單獨個體，但是每個敵人仍然是不同的。敵軍卡牌會被放進托盤(如可能)，在規則裡將其稱為敵軍托盤。

敵軍托盤 - 放置在道路上、裝載著敵軍卡牌的托盤。

瞬時 - 帶有一次性效果的能力，打出立即結算。

王國 - 英雄正在保護的地區統稱為“王國”。王國不在道路上，而在道路盡頭的另一邊。王國有紅心標記供應堆，根據戰役，王國還可能有其他能力或規則。

法師防禦塔 - 這類防禦塔有著比其他防禦塔更大的傷害板塊，造成魔法傷害。這類防禦塔包括法師塔(1級)、術士塔(2級)、巫師塔(3級)、奧術巫師(4級)、魔術法師(4級)。

魔法傷害 - 某些攻擊造成的一種傷害類型。造成魔法傷害的攻擊不能將傷害板塊放在魔法抗性的敵人身上。

近戰 - 一種攻擊行動能力，以使用該能力的英雄所在格子為目標。

持續 - 打出後直到當前一輪結束持續生效的一種能力。持續時間長於當前一輪的能力或法術會指定其效果失效的時間。

道路 - 地圖上的一部分，托盤沿著其移動，連接召喚點和道路出口/王國，由若干個格子組成。

開拓 - 開拓圖案是一個1x5的長條方格，位於敵軍卡牌的下邊緣。上面畫有3個不同的圖標。順序從左到右，與開拓卡牌對應，在某些戰役中用來隔斷召喚點和道路格子。

開拓敵軍被召喚時，檢查紅框裡的一行圖標。如果與最左邊的圖標對應的開拓卡牌仍在場上，將

該卡牌放回遊戲盒，將開拓敵軍放在該卡牌原本在的道路格子。如果最左邊的圖標已被移除，檢查中間的圖標，最後檢查最右邊的圖標。如果全部三個圖標都已移除，則正常召喚開拓敵軍(即直接召喚在其被抽出的召喚牌堆正前方的格子)。

在攻擊開拓敵軍時，紅框不能被士兵、英雄或傷害板塊覆蓋，要摧毀這個敵軍，不需要將紅框覆蓋。

開放的道路：

阻隔道路的卡牌被移除後，敵軍會從其阻隔的召喚點被召喚出來。道路開放的當前回合，該道路對應的召喚牌堆不召喚敵軍。

精準攻擊 - 這類攻擊可以選擇地圖上任意一個道路格子作為目標。

物理傷害 - 某些攻擊造成的一種傷害類型。造成物理傷害的攻擊不能將傷害板塊放在物理抗性的敵人身上。

次元門 - 一種特殊卡牌，通常是戰役目標的一部分。次元門卡牌不能被英雄選作目標，如果這類卡牌到達道路出口，玩家立即失敗。

防護 - 一種能力或行動的效果，防止英雄受到傷害。

攻擊範圍箭頭 - 防禦塔或英雄的能力上的圖標，表示該能力能夠選擇哪些格子作為目標。

遠程 - 一種攻擊行動能力，按照該次攻擊的攻擊範圍箭頭，選擇能夠到達的敵軍作為目標。

恢復 - 英雄的一種可用行動，能夠重置自己的紅心，刷新自己的特殊能力板塊。執行完畢恢復行動後不執行其他任何行動。

復活 - 被移出場外的英雄在下一回合回到場上。英雄復活時恢復自己的全部紅心，但是不刷新自己的特殊能力板塊。

召喚標記 - 用來顯示新的敵軍卡牌從哪裡進入地圖，並且用來決定敵軍卡牌激活的順序(如果道路有一條或多條岔路，詳見上文“岔路”)。

迅捷 - 帶有迅捷圖標(未被遮蓋)的敵軍托盤，本回合會嘗試沿著道路移動2次。

士兵防禦塔 - 這類防禦塔會在敵軍托盤上放置士兵，而不是放置傷害板塊。士兵防禦塔可以放到另一個防禦塔上面，或者將另一個防禦塔建造在士兵防禦塔上面。一個工地上的防禦塔數量最大為2。這類防禦塔包括民兵(1級)、步兵(2級)、騎士(3級)、神聖秩序(4級)、蠻族大殿(4級)。

士兵 - 從士兵防禦塔產生的米寶。像放置傷害板塊一樣放置士兵，用來覆蓋敵人，並且阻止托盤移動。士兵只有1個紅心，所以其受到傷害就會被移除。士兵必須放在敵人上面，但不能放在致命敵人上面。如果防禦塔或其他效果產生的士兵無法放置，那麼不產生該士兵(其餘效果仍然執行)。

防禦塔 - 一種卡牌，玩家通過打出這類卡牌到自己的工地上，用來攻擊敵軍。防禦塔有多種類型與等級。如果玩家不將一個防禦塔打出，那麼他可以將其交給另一位玩家，交出的時候如可能，先將其升級至下一級。

真實傷害 - 可以放置到具有物理或魔法抗性的敵人身上。

相接 - 表示一個配件與任何其他配件豎直或水平方向緊挨。

戰役手冊的規則索引

法術

從戰役4開始，玩家可以在每場遊戲開始時選擇法術。法術是一種小型板塊，給予玩家隊伍每場遊戲限用一次的強大能力。板塊背面是一幅插畫、法術的名稱、一個或兩個法術能量圖標。戰役準備的指示會提到這類圖標。在部分戰役中，玩家只能從帶有1個能量圖標的法術中選擇；而在其他戰役中，玩家可以從自己擁有的所有法術中選擇。

在階段2期間，玩家可以使用自己擁有的任意法術。如要使用一個法術；執行該法術的效果，然後將其放回遊戲盒。攻擊敵軍的法術不能用來攻擊次元門或頭目。每種法術的說明如下：



天降火雨：1能量法術。在單獨一個敵軍托盤上的任意位置放置一個1X2和一個1X1的傷害板塊。本次攻擊的傷害類型為法術傷害。



呼叫援軍：1能量法術。放置2個士兵。玩家可以將其放在同一個敵軍托盤上，也可以分別放在不同的托盤上。這些士兵的傷害類型為真實傷害。



閃電箭：1能量法術。在單獨一個敵軍托盤上放置1個1X2傷害板塊。然後，在該敵軍相鄰的每個敵軍托盤上放置1個1X1傷害板塊。本次攻擊的傷害類型為法術傷害。



閃電衝擊：1能量法術。在單獨一個敵軍托盤上放置4個1X1的傷害板塊，相鄰放置。本次攻擊的傷害類型為物理傷害



時空寶石：2能量法術。在一個次元門敵軍或者一張頭目生命值卡牌上放置1個1X2傷害板塊。然後，選擇一個英雄承受1點傷害。本次攻擊的傷害類型為真實傷害。



邁達斯之手：2能量法術。將一個防禦塔交給另一位玩家，並且這麼做的時候將其提升2級。例如，如果玩家用邁達斯之手將1個1級弓兵塔交給另一位玩家，應該將其升級為3級的神射手(而不是升級為2級的射手)。交出的防禦塔按照正常規則放在另一位玩家版圖上的待用防禦塔槽位。

❶ 注意 - 法術在遊戲中沒有傷害板塊與其插畫對應，而是使用供應堆的任意一個大小和形狀與其描繪一致的傷害板塊。

白色工地



從戰役5開始，戰役準備指示當中會出現白色工地。白色工地是所有玩家共同擁有的。任何玩家都可以在白色工地上放置防禦塔。

打出到白色工地上的防禦塔可以由其他玩家收回，不限於打出該防禦塔的玩家。防禦塔被收回時，玩家們可以決定由哪一位玩家收回白色工地上的防禦塔。如果有2個防禦塔在白色工地上，這2個防禦塔可以由不同的玩家分別拾取。



英雄能力

艾莉瑞雅 迅風

艾莉瑞雅帶有野貓模型，野貓的作用像是一個額外的英雄(適用於正常英雄的規則)。每輪可以激活野貓，激活時它可以移動最多2格並且與敵軍交戰。如果野貓所在的托盤被摧毀，野貓不受傷害並且留在該地點。如果它由其他任何方式承受傷害，那麼它被擊倒，必須返回到該玩家的版圖。它無法復活，而是改為在艾莉瑞雅下一次使用她的基礎攻擊時，放置在她的格子裡。在艾莉瑞雅在一場遊戲中第一次移動結束時，將野貓放到她的格子裡，並且可以移動野貓自身。



基礎攻擊 - 艾莉瑞雅使用自己的基礎能力時，除了執行所示攻擊外，還可以召喚自己的野貓模型，將其放到自己的格子裡。

野貓由此效果回到場上的同一回合不能被激活。(單人遊戲模式中艾莉瑞雅作為候補英雄進場除外)。



野性呼喚 - 這個特殊攻擊只能選擇野貓所在的敵軍托盤作為目標，依照圖示放置4個1X1的傷害板塊。如果野貓不在場上，這個能力無效。



疾風迅擊 - 艾莉瑞雅在這個能力上執行攻擊後，可以選擇場上任意一位英雄(包括她自己)。然後，所選英雄可以移動1格並且執行其基礎攻擊。這可能導致英雄在一輪期間激活兩次。



你也會流血嗎? - 艾莉瑞雅攻擊中，額外在野貓所在的敵軍托盤放置2個1X1傷害板塊。如果使用這個能力時野貓不在場上或者不在敵軍托盤上，那麼不放置這些額外的傷害板塊。



莉莉絲



基礎攻擊 - 本次攻擊箭頭既有遠程也有近戰，所以莉莉絲可以在自己的格子或者相鄰格子的敵軍放置1X1傷害板塊。執行攻擊後，莉莉絲選擇自己或者另一位英雄(同格或相鄰格子)。所選英雄治療1個紅心，將一個正面朝下的能力翻開。



地獄之輪 - 莉莉絲使用這個能力時，她在自己相鄰的每個敵軍托盤上放置1個1X2傷害板塊。本次攻擊的傷害類型為真實傷害，因此忽略魔法和物理抗性。



收割者之獲 - 莉莉絲使用這個能力時，她在自己的格子上放置2個1X2傷害板塊和2個1X1傷害板塊。這些傷害板塊放置時必須分別與莉莉絲底座的四邊之一接觸，使得莉莉絲底座的四邊各有1個傷害板塊。本次攻擊的傷害類型為真實傷害，因此忽略魔法和物理抗性。



神聖混沌 - 莉莉絲使用這個能力時，她選擇相鄰的一個敵軍托盤，放置1個1X1傷害板塊、1個1X2傷害板塊和2個士兵到該托盤上。本次攻擊的傷害類型為真實傷害，因此忽略魔法和物理抗性。



復活 - 莉莉絲使用這個能力時，她在自己的格子放置1個1X2傷害板塊。然後，當前回合結束前，如果莉莉絲所在的敵軍托盤在階段3(摧毀敵軍)期間被摧毀，她立即治療3個紅心，並且獲得防護直到回合結束。本次攻擊的傷害類型為真實傷害，因此忽略魔法和物理抗性。



馬利克 憤怒之錘



基礎攻擊 - 馬利克使用這個能力時，他的基礎攻擊傷害板塊每覆蓋1個空格(即沒有敵人的方格)，他可以在一個相鄰的敵軍托盤放置額外1個1X1傷害板塊。



該掄起錘子了! - 馬利克使用這個能力時，他選擇任意一個英雄(可以是他自己)。所選英雄可以將自己一個正面朝下的特殊能力翻開。然後，馬利克可以立即執行另一個行動。這個行動可以是基礎攻擊、使用能力(除“該掄起錘子了!”外)，或者恢復。



地震 - 在敵軍托盤上馬利克所在格子放置地震傷害板塊。與馬利克在同一格的所有英雄(包括馬利克)獲得防護，直到本輪結束。



粉碎之錘 - 馬利克使用這個能力時，他的粉碎之錘傷害板塊每覆蓋1個敵人所在的方格，他可以在一個相鄰的敵軍托盤放置額外1個1X1傷害板塊。



禁止觸碰 - 馬利克使用這個能力時，他獲得防護，直到本輪結束。除此之外他可以執行自己的基礎攻擊。



馬格納斯 災禍魔導



基礎攻擊 - 馬格納斯本次攻擊時如果在工地上(而非道路格子),他可以在目標敵軍托盤放置額外1個1X2傷害板塊。請注意,這意味著這個工地本輪不能用來放置防禦塔,除非馬格納斯的模型在攻擊後離開了該格。



魔術戲法 - 馬格納斯使用這個能力時,他可以移動任意一個英雄(包括他自己)到版圖上任意一個允許停留的格子。然後,這個英雄執行一次基礎攻擊能力。除此之外馬格納斯在目標敵軍托盤放置3個1X1傷害板塊。



幻影 - 馬格納斯使用這個能力時,他在相鄰的一個敵軍托盤放置2個士兵和2個2X1傷害板塊。這些傷害板塊和士兵必須全都放在同一張敵軍卡牌上。這次攻擊造成魔法傷害。



知識就是力量 - 馬格納斯使用這一能力來複製場上其他任意一個特殊能力的效果(自己的或其他英雄的均可)。馬格納斯可以選擇並複製一個正面朝下的能力。馬格納斯執行複製能力如同該能力屬於自己,將提到的角色名字都當作是他自己的名字(例如,如果他複製馬利克的“禁止觸碰”,馬格納斯在本輪結束之前獲得防護,儘管複製的能力文本裡寫的是“馬利克”)。



炎之魔神



基礎攻擊 - 如果炎之魔神的攻擊傷害板塊剛好覆蓋2個敵人,炎之魔神可以在每個相鄰的敵軍托盤上放置額外1個1X1傷害板塊。



爆焰衝擊 - 炎之魔神使用這個能力且爆焰衝擊傷害板塊覆蓋了剛好3個敵人時;炎之魔神選擇任意一個英雄(可以是他自己)。所選英雄立即治療1個紅心。



地獄烈火 - 炎之魔神使用這個能力且地獄烈火傷害板塊剛好覆蓋3個敵人時,他可以在一個相鄰的敵軍托盤上額外放置2個1X1傷害板塊。



火浪奔湧 - 炎之魔神使用這個能力時,他可以額外移動最多4格,並且移動期間在進入的每個敵軍托盤上放置1個1X1傷害板塊。炎之魔神在使用這個特殊能力之前或之後還可以使用自己的基礎移動。然後,炎之魔神或一個與他相鄰的英雄治療2個紅心。



燒起來吧! - 炎之魔神使用這個能力時,他可以在相鄰的2個不同的敵軍托盤上各放置1個3X1傷害板塊。這些傷害板塊不能放在與炎之魔神交戰的敵軍托盤。

製作人員

遊戲設計: HELANA HOPE, SEN FOONG-LIM, AND JESSEY WRIGHT
 平面設計和插畫: MATEUSZ KOMADA, KATARZYNA KOSOBUCKA, PRZEMYSŁAW KASZTELANIEC
 遊戲製作: VINCENT YERGONJEANNE
 遊戲開發: FILIP MIŁUŃSKI, TOMASZ NAPIERAŁA
 遊戲測試經理: TOMASZ NAPIERAŁA
 生產經理: PRZEMEK DOŁĘGOWSKI
 塑模: HERIBERTO VALLE MARTINEZ
 規則書英文編輯和校對: THE GAMING RULES! TEAM, RUSS WILLIAMS
 中文翻譯: MIKAN
 中文校對: PETER TARGARYEN

GAMING
RULES!