

# IN THE HALL OF THE 山嶽之王™ MOUNTAIN KING

遊戲設計：Jay Cormier & Graeme Jahns

插畫設計：Kwanchai Moriya



12+



2-5



90'

戰爭，已經是幾代人以前的事了。令人厭惡的矮人將我們趕出世代居住的大山內部故鄉，致使我們只能遊蕩於荒野，忍受著刺骨的寒冷和飛揚的塵土，艱難的生存著；但現在我們預想到事情有了變化。失去我族靈魂的維繫，整座山轟然倒塌，這是它在用另一種方式替我們復仇。倖存的矮人們已經四散竄逃，大廳裡的殘磚廢瓦正呼喚著我們巨魔一族回家，是時候踏上歸途了。邁開步伐、拿起鐵鎚、揮灑汗水、施放咒語，我們終將回到這裡，這片故土將再次屬於我們！

作為一個備受尊敬的首領，從泥沼、烈火、冰霜和皎月四大氏族徵募巨魔吧！在山岩、鐵礦和心石中挖掘出一條隧道，將其拓寬並打造成宏偉的大廳。發掘先祖遺留的雕像，在氏族們的協助下將它們送回靠近山嶽之心的榮耀領地。隨著我們王國的重建、崛起和擴張，洶湧而至的巨魔將使我們更加強大。那時，一位首領將屹立於眾人之上，加冕屬於山嶽之王的榮耀王冠！

## 遊戲目標

從氏族徵募巨魔，組成你的巨魔部眾，收集資源以規劃策略。

建造工坊用於運轉資源，施放咒語讓命運為你的意志屈服。

通過挖掘隧道獲得各類珍貴的礦物，將雕像盡可能通過隧道，運送靠近山嶽之心的領域（最好是對應的氏族基座上），設立受人敬仰的大廳。

當加冕儀式來臨之際，擁有最高榮譽的首領獲得勝利，將被冊封為山嶽之王，並統領所有氏族！



# 遊戲配件

## 1個雙面遊戲版圖



## 52個隧道板塊



## 5張玩家板圖



## 17張咒語卡



## 6個大廳板圖



## 30張起始巨魔卡

每種顏色6張



## 55張巨魔卡

21張1級巨魔卡, 17張2級巨魔卡, 17張3級巨魔卡



## 5塊大門板塊

每種顏色1塊



## 5個計分指示物

每種顏色1塊



## 3個底座提醒標記



## 21個雕像



## 22塊工坊板塊

11種不同板塊, 每種2個



## 18個雕像底座



## 15個底座榮譽標記



## 資源

以下七種配件均代表遊戲裡的資源, 山岩, 鐵礦, 心石統稱為礦物, 屬於資源下面的子分類。



## 2個加冕得分標記



## 1個王冠

用來指示起始玩家



## 2張團隊儲存卡

團隊遊戲模式使用



## 1個盲抽袋



# 通用初始設置

1. 按照遊戲人數將對應的遊戲版圖置於桌子中央。4或5人遊戲使用冬季版圖，3人遊戲使用秋季版圖，2人遊戲使用任意版圖均可。在遊戲版圖旁設置資源（山岩、鐵礦、心石、礦車、錘子、符文）的供應堆。
2. 將隧道板塊按形狀分別放置於遊戲版圖旁形成隧道板塊供應堆。將大廳板塊也放置於一旁。
3. 設置氏族卡堆，將巨魔卡按照等級分別洗混，然後將它們擺放成三行（擺放成如圖所示的金字塔形狀）。
  - 在最下面一行，面朝上放置五張1級巨魔卡牌，剩餘的卡牌面朝下放在一旁。
  - 在中間一行，面朝上放置四張2級巨魔卡牌，剩餘的卡牌面朝下放在一旁。
  - 在最上面一行，面朝上放置三張3級巨魔卡牌，剩餘的卡牌面朝下放在一旁。
4. 將所有雕像基座放入袋中洗混，隨機抽出四個雕像基座，分別在每個2級巨魔卡牌上面各放置一個(放置於基座區域)。將袋子放置於氏族卡堆旁。將三個基座提醒標記分別放置在三張3級巨魔卡牌上（放置於基座區域）。
5. 將兩個加冕得分標記疊放於氏族卡堆旁，5分標記在上，3分標記在下。  
在兩人遊戲中，將5分標記放回遊戲盒子中，只用到3分標記。
6. 將工坊板塊面朝下洗混，然後翻出玩家人數乘以2再加1塊板塊（例如，3位玩家就是7塊板塊），放置在遊戲版圖空閒的角落形成工坊板塊供應堆。將其餘工坊板塊放回遊戲盒子裡。  
如果你願意，你可以自行選擇使用哪些工坊板塊，或者在隨機抽取過程中換掉所有重複出現的板塊。
7. 將咒語卡牌面朝下洗混組成咒語卡堆，面朝上展示出3張組成咒語展示區，剩餘的咒語卡牌堆放在一旁。
8. 將雕像按照下述方法擺在版圖上的雕像放置點上：隨機選取任一氏族（例如：皎月氏族）的一個雕像擺在任一隨機的雕像放置點上。然後將另一個其他氏族（例如：烈火氏族）的雕像擺在順時針方向的下一個放置點。之後從餘下未選取的氏族（例如：冰霜氏族）裡拿取一個雕像擺在順時針方向的下一個放置點。重複上述的氏族雕像擺放順序(皎月，烈火，冰霜)繼續按照順時針方向依次擺放直至遊戲版圖上所有雕像放置點都被擺滿。將剩餘的所有雕像放回遊戲盒內。
9. 面朝下洗混基座得分標記，然後將它們面朝上隨機放置在基座得分條上，每個格子一個。

# 玩家初始設置

- A. 選擇一位起始玩家，將王冠交給這位玩家作為起始玩家標記。每位玩家選擇一個顏色，然後拿取對應顏色的玩家板圖、6張起始巨魔卡、大門板塊和計分指示物。將所有其餘未使用顏色的配件放回遊戲盒中。
- B. 所有玩家將計分指示物放在計分條0的位置。
- C. 從起始玩家開始，按照順時針順序，每位玩家將大門板塊放在一個遊戲版圖上數字等同於玩家數量的大門起始點上(例如: 4位玩家就使用所有標有4的起始點)。  
在2人遊戲中，使用任意兩個相同數字的大門起始點均可。兩個大門離得越近，競爭將會越激烈。

將大門放置在離自己最近的起始點是最直觀有效的做法，但你並不是一定要這樣做。有的起始點可能會有些微的優勢或劣勢，但它們都經過無數次的測試以盡量保證遊戲的平衡性。

- D. 每位玩家使用起始巨魔卡來組成自己的初始巨魔部眾。遊戲中，你會不斷徵募新的巨魔來擴建你的部眾，他們將會源源不斷地為你提供所需的資源。面朝下切洗你的初始巨魔卡堆並按照以下步驟來構建你的巨魔部眾：
  - 從牌堆頂抽取兩張巨魔卡，選擇其中一張面朝上放置在玩家面板上四個卡槽中的任意一個，將餘下的一張保留在手裡。之後再抽一張，從手裡的兩張中選擇一張放置在另一個卡槽中。重複上述流程直至你四個卡槽中都放置了一張起始巨魔卡，此時還有一張巨魔卡在手裡，一張在你的牌堆裡。

注意你每張起始巨魔卡上面都有兩行資源，上面一行是巨魔在遊戲中可以重複獲取的資源，下面一行是你選擇這個巨魔所能獲得的一次性起始資源。要注意擺在起始行中間的巨魔將會比擺在兩邊的巨魔獲得更多資源。

- 從供應堆拿取你所選的巨魔卡起始資源行對應的所有資源。將這些資源放置在你的儲存區。之後略微上移玩家板，使其能遮住巨魔卡的起始資源部分。

根據玩家行動順序的不同，一些玩家會獲得額外的起始資源。首位玩家不會獲得額外的起始資源。第二、三位玩家額外獲得手裡的巨魔卡上面的起始資源，第四、五位玩家額外獲得手裡以及牌堆裡的巨魔卡上面的起始資源。之後，將所有玩家板上以外的巨魔卡放回遊戲盒子中。

現在你們可以開始遊戲了！



# 遊戲流程

遊戲從起始玩家開始，按順時針方向依次行動直至遊戲結束。  
最後統計每位玩家的得分，得分最高的玩家獲得遊戲的勝利。以下是在遊戲開始前要介紹的常用規則：

## 你的通路網

每位玩家會從他們的大門開始在遊戲版圖上建立通路網，這個通路網囊括了遊戲中挖掘的隧道和設立的大廳。你的大門即是你通路網的源頭。

## 相鄰

無論出於任何遊戲目的，版圖上的任意兩個方格只有在它們有一條公共邊時才被視為“相鄰”。角對角相連的兩個方格並不被視為相鄰。

## 花費資源

在遊戲中你會花費資源來完成各種各樣的事情。被花費的資源除非另有說明，否則放回對應的供應堆即可。所有你擁有的資源（無論是放在你儲存區的還是由你的巨魔持有的）你都可以隨意使用。

通常情況下，最好的方法是優先使用你巨魔卡上的資源然後再使用你儲存區裡的資源，因為巨魔卡上的空位會再次獲得資源。



花費資源示例：你想要花費四個山岩來挖掘一個隧道。你的儲存區裡有2個山岩，巨魔卡上面總共有3個山岩。你可以花費這總共5個山岩中的任意4個，只要把它們放回供應堆即可。

# 1. 咒語和工坊

你可以釋放一個咒語，和啟動一個與你通路網相鄰的工坊。你可以兩者都執行（以任意順序），或執行一個，或均不執行。

## 釋放一個咒語

想要釋放一個咒語，你需要花費1枚符文並將其放置在咒語展示區中你想要施放的咒語卡上面。然後按照咒語卡上面所示結算效果。

如果你花費並放置的符文是這張咒語卡上面的第3枚，這個咒語在你結算完效果後將會解體。將咒語卡上面的3枚符文放回供應堆，然後將解體的咒語置於咒語卡堆最底部，並抽出一張新的咒語卡放在咒語展示區。



示例：想要施放展示區【大地儀式】這個咒語，你需要花費1枚你的儲存區或者巨魔卡上的符文並放在咒語卡上。然後你執行咒語卡上描述的效果。因為你放置的符文是咒語卡上的第2枚，所以這個咒語仍然保留在咒語展示區。

## 啟動一個工坊

在遊戲開始的時候，你暫時無法使用任何一個工坊。挖掘隧道部分會講述如何將工坊放在遊戲版圖上。

每個工坊最多會有4個入口（每條邊算一個入口）。當一個入口與任意玩家的通路網相鄰時，這個入口被視為開啟的。只要你的通路網與一個工坊的任意入口相鄰，這個工坊有幾個開啟的入口，你便可以啟動這個工坊幾次，無論這些入口是否和你的通路網相鄰。

- 所有通過工坊獲得的資源都從供應堆拿取，並直接放入你的儲存區。  
這個過程意味著工坊為你提供了一個“清理”巨魔卡上的資源的方式，這樣你的巨魔們便能獲得更多的資源。
- 每次啟動工坊都視作一個獨立的操作，你可以根據需要任意組合啟動行動。
- 一個工坊可以與多位玩家的通路網相鄰。工坊不被視為任何玩家通路網的一部分。



示例：你是洋紅色玩家，你的通路網與工坊【工具鍛造處】相鄰，現在它有一個入口與你的通路網相鄰，有兩個入口與其他玩家的通路網相鄰。換言之它現在有3個開啟的入口，所以你可以啟動這個工坊至多3次。

每次啟動你可以花費1個心石頭來獲得1個錘子放到你的儲存區裡，或花費1個錘子來獲得1個心石頭放到你的儲存區裡。

# 在你的回合

在你的回合按照順序執行以下步驟：

## 1. 咒語和工坊

你可以釋放1個咒語，也可以啟動1個你的工坊。你可以兩者都執行（以任意順序），或者只執行一個，或者均不執行。

## 2. 徵募或挖掘

你必須從氏族徵募一個巨魔，或者花費礦物來挖掘一個隧道並獲得榮譽點數。

## 3. 大廳

你可以設立一個大廳。

## 4. 移動雕像

你可以通過花費礦車來移動任意數量你通路網中的雕像。

## \* 與供應堆交易

在你回合的任意時刻，你都可以花費任意4個資源換取供應堆裡任何1個你想要的資源。這個行動沒有次數限制。



## 工坊

- |   |  |
|---|--|
|  <b>礦車工坊</b><br>花費1個心石獲取1個通用礦車，反之亦可。在這裡你不可以花費氏族礦車，只能花費通用礦車。  |  <b>符文工坊</b><br>花費1個山岩或1個鐵礦獲得1枚符文，反之亦可。 |
|  <b>符文商店</b><br>花費1枚金幣獲得1枚符文，反之亦可。                           |  <b>碎石工坊</b><br>花費1個心石獲得2個山岩，反之亦可。      |
|  <b>鐵石商店</b><br>花費1個鐵礦或1個心石獲得1枚金幣，反之亦可。                      |  <b>石磨工坊</b><br>花費1個山岩獲得1個鐵礦，反之亦可。      |
|  <b>金屬工坊</b><br>花費1個心石獲得1個鐵礦，反之亦可。                           |  <b>工具鍛造處</b><br>花費1個心石獲得1個錘子，反之亦可。     |
|  <b>鐵鏈鍛造處</b><br>花費任意2個資源（無需相同）獲得1個錘子。                       |  <b>礦車商店</b><br>花費任意2個資源（無需相同）獲得1個通用礦車。 |
|  <b>軍需儲備處</b><br>將任意一個資源從一個你的巨魔卡上移到你的儲存區。氏族礦車被移動到儲存區時變成通用礦車。 |  |

## 2. 徵募或挖掘

你必須從兩個行動中選擇一項來執行。如果你的巨魔部眾數量已經達到10個，你便不能再進行徵募，只能進行一次挖掘。如果你沒有足夠的礦物來挖掘隧道，你必須執行一次徵募。如果你兩者均不能執行，則在你的回合跳過此階段。

### 徵募一個巨魔

想要從氏族徵募一個巨魔，按照以下3步來執行：

#### 步驟一：選擇一個要徵募的巨魔

- 最下面一行的1級巨魔可以免費徵募。
- 想要徵募中間行的一個2級巨魔，你必須在其下方的兩個1級巨魔身上，各放置1枚金幣賄賂它們（共花費2枚金幣）。
- 想要徵募最上面一行的一個3級巨魔，你必須在其下方的兩個2級巨魔和三個1級巨魔身上，各放置1枚金幣賄賂它們（共花費5枚金幣）。

如果你不能賄賂其下的所有其他巨魔，你便不能徵募這個巨魔。記住，1級巨魔永遠是免費的！最好將賄賂放在巨魔頭像上，這樣下面的資源符號就不會被遮住。

#### 步驟二：拿取巨魔

拿取你選擇的巨魔卡，然後從對應等級的巨魔牌堆中抽出一張來填補空位（如果是2級巨魔，則從盲抽袋中抽一個基座置於其上）。

- 將你選擇的巨魔身上的所有賄賂（一般是金幣，但有時因咒語的效果會是資源）放到你的儲存區。
- 如果選擇的是一個2級巨魔則其身上會有一個基座（除非遊戲中的基座用光了），將該基座放到你的儲存區。
- 如果選擇的是一張3級巨魔，你可以查看盲抽袋並從剩餘的基座中任選一個（如果有的話）放到你的儲存區。3級巨魔卡上面的基座提醒標記會提示你這樣做。將這個標記放到新抽出來的3級巨魔卡上。

#### 巨魔卡用光

如果某等級的巨魔卡被拿光了，可以從更高一級的牌堆（如果高一級的巨魔也被拿光，則改為拿低一級的巨魔）抽取作為代替。

#### 基座用光

基座數量是有限的，一旦被拿光了，便不會有新的基座加入遊戲中。

#### 巨魔退休

如果氏族中任何巨魔卡上面擁有4個賄賂時，這個巨魔便快樂地退休了。將這個巨魔放到對應等級的牌堆底部，將其上的賄賂放回供應堆。從對應的牌堆展示一張新的巨魔卡填補空位。



示例：如果你想徵募最上面一行右側的3級冰霜巨魔，你需要賄賂其下的所有5個巨魔。在這些巨魔卡上各放置1枚金幣。



示例：在放置5個賄賂以後，你拿取了你想徵募的冰霜巨魔，然後從牌堆展示一張新的3級巨魔卡放到空位上。

你徵募的巨魔上有一個基座提醒標記，用來提醒你從盲抽袋中拿取一個你想要的基座。你選擇以後，將它放到你的儲存區，之後將基座提醒標記放到新翻出來的巨魔卡上。

#### 步驟三：將巨魔加入你的巨魔部眾並觸發連鎖

將新徵募的巨魔加入你的巨魔部眾，將其放置在兩個其他巨魔上方居中的位置（如果有多個可放置位置則任選其一）。隨著遊戲進行，你通過這種方式會構建一個巨魔“金字塔”，在其完成時一共會有十個巨魔（包括4張起始巨魔）。

啟動你的新巨魔，同時啟動其正下方的兩個巨魔，以及這兩個巨魔正下方的每個巨魔，以此類推，直到正下方沒有巨魔存在。當一個巨魔被啟動時，（從供應堆）獲得卡面上印刷的且未被蓋住的資源。將獲得的資源直接放在被啟動的巨魔上，將對應的資源標記蓋住。

#### 礦車

烈火、冰霜、皎月巨魔卡上的礦車標記，通常有對應的圖案來代表對應氏族的礦車。這些印記上面放置的礦車，均為氏族礦車，只能被用於移動對應氏族的雕像。上面有漩渦印記圖案的礦車（以及所有儲存區裡的礦車）都是通用礦車，可被用於移動任意氏族的雕像。

換種說法，礦車標記們本身是一樣的，它們上面不同的印記上決定了它們能被用來移動不同氏族的雕像。



烈焰礦車



寒霜礦車



皎月礦車



通用礦車



示例：這是本局遊戲裡你徵募的第三個巨魔，目前有兩個位置可以放置你的新巨魔。注意有些巨魔仍然持有著你在之前的遊戲中獲得的資源。



你決定將它放在左上角的位置，這觸發了一個超大號的連鎖！首先這個新巨魔被啟動，在其上面對應的印記上放置3個鐵礦、1枚符文和1個礦車。之後他下面的烈火巨魔和泥沼巨魔也被啟動。烈火巨魔獲得2個山岩，但是他身上還有之前獲得的礦車沒有使用，所以這次不會獲得新的礦車。泥沼巨魔獲得1個鐵礦，但是同理他無法再獲得心石。

這個連鎖一直持續到最下面一行！從左側開始，第一個巨魔獲得1枚金幣，第二個巨魔1個心石，第三個巨魔身上仍有之前獲得的山岩，所以不會獲得新的。第四個巨魔並不在這次的連鎖裡。



## 挖掘隧道並獲得榮譽點數

要挖掘一個隧道，首先從供應堆裡選擇一個隧道板塊，花費對應的礦物，然後將這個隧道板塊放於山脈上，來延伸你的通路網並獲得榮譽點數。

挖掘隧道所需的花費等同於隧道板塊的方格數量。例如，一個規模為4的隧道需要花費4個礦物。所有花費的礦物必須是同一種類（例如都是鐵礦）。

隧道的榮譽點數由隧道的規模，以及你所花費的礦物種類決定，玩家板上的隧道計分表詳細說明如何計算榮譽點數。在計分條上移動計分指示物，來記錄你剛獲得的榮譽點數。

	0	0	0
	3	4	5
	4	6	8
	5	8	11

隧道計分表

挖掘隧道太令人興奮了，別忘記獲得榮譽點數！大聲喊出隧道的規模以及你花費的資源，這樣在挖掘隧道的快樂中，也不會忘記獲得榮譽點數。注意規模為2的隧道不會獲得榮譽點數。

- 你可以在放下隧道板塊之前將其隨意地翻轉和旋轉。
- 你在放置隧道板塊的時候不能有任何一部分超出版圖邊界，或蓋住任何其他板塊，工坊和山嶽之心（即版圖中心岩漿處）。
- 新的隧道板塊在放置時，必須至少有一條邊與你的通路網相鄰。在遊戲開始時，你的通路網裡只有你的大門。隨著你挖掘隧道，設立大廳，這些都成為你通路網的一部分。但是工坊（雖然你的道路網與其入口相鄰）不會被視為你通路網的一部分。
- 你的隧道板塊永遠不能與其他對手的通路網相鄰。你能放置與其他對手通路網最近的距離就是對角相鄰，也就是說在遊戲中，永遠不會出現關於某個隧道屬於哪位玩家的糾紛。
- 在極少數情況下，一個或一組隧道板塊會變成孤立的（意味著沒有辦法連到任何大門），這些孤立的板塊不屬於任何玩家的通路網。任何玩家都可以在之後連接到這些孤立板塊，此時這些板塊便屬於這位玩家的通路網。

### 碎石格

這些有碎石圓環的方格稱為碎石格。新擺放的隧道每覆蓋一個碎石格，你便需要花費1個錘子。如果你沒有足夠的錘子，你就不能在這個地方擺放你的隧道。有些時候被掩埋的雕像和資源（詳見下文）會在這些碎石格中，他們因此變得更加難以獲取。

### 被掩埋的雕像

任何不處於通路網之中的雕像，都是被掩埋的雕像。如果新擺放的隧道蓋住了一個被掩埋的雕像，這個雕像則被視為已出土，將它放到隧道上和出土之前相同的位置，然後在後續的遊戲中你可以移動它。

### 被掩埋的資源

如果新擺放的隧道板塊覆蓋了任何被掩埋的資源，立刻獲得這些資源並放置在你的儲存區。



示例：你希望通過挖掘隧道來獲取版圖上的資源。你花費掉了你擁有的4個山岩，從供應堆拿了一個規模為4的隧道板塊。

根據計分表，一個規模為4的山岩隧道價值4榮譽點數。將計分指示物在計分條上向上移動4格。

將它放在如圖所示位置會獲得對應的被掩埋的資源（2個鐵礦和1個錘子）並放到你的儲存區。另外，被掩埋的烈火雕像出土並位於你的通路網中。



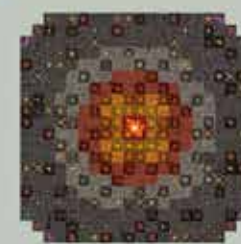
如果你想將同樣的隧道板塊放到如圖所示的位置，你需要先花費3個錘子來清理這3個碎石格，之後才能將隧道板塊放到這裡。

## 放入基座？

如果你剛挖掘的隧道上面有一個錨點，而你的儲存區裡還有一個基座，你可以將基座放入隧道。錨點就是大部分隧道上面都有的洞。

注意規模為5的隧道上面沒有錨點。

**重要規則！**整個山脈被分為五層，從外到內分別是：深灰，灰色，棕色，橘色和黃色。在山脈的每一層裡，每個氏族的基座只能存在一個。



示例：如果任意玩家已經在灰色層放置了一個冰霜氏族基座，那麼任何玩家不能再在灰色層放入冰霜氏族基座，但是可以放置烈火氏族或皎月氏族的基座。基座記錄條可以幫助你記錄這條規則。



山脈的各層（從最外到最內）和基座記錄條從左到右是相對應的。

基座記錄條的顏色和山脈各層是相對應的。每種顏色分別有烈火，冰霜和皎月的對應位置。當你放置一個基座時，立刻獲得基座記錄條上對應顏色層和氏族的基座得分標記。將這個標記面朝下放於儲存區。在遊戲結束時它會為你獲得和其數值對應的榮譽點數。

當你拿取得分標記時，發現你想要拿取的標記已經被拿走了，說明你的基座放置是不合法的，有人在你之前已經在這層放置了該氏族的基座，你必須拿回你非法放置的基座並重新規劃。

- 如果在遊戲結束時，一個基座上面有與其相同氏族的雕像，那麼這個基座會使得其上雕像的榮譽點數加倍。
- 無論何時，一個基座只能被放置在剛挖掘隧道中的錨點上，你不可以之後再放置。基座一旦放置便不可以被移動。你在遊戲過程中始終可以拿起一個基座檢查其下的錨點以確認這個基座位於山脈的哪一層。

## 建造一間工坊？

如果你剛挖掘的隧道和一個空閒的工坊點相鄰，你可以從工坊供應堆拿取任何一個工坊標記放在該格。

山脈中工坊點的數量比可用的工坊標記多，因而工坊標記是有可能用完的。

- 一個挖掘板塊有可能與多個工坊點相鄰，因而一次挖掘可以建造超過多個工坊。



示例：你剛放置了一個規模為4的隧道。它的錨點位於一個非常有價值的黃色層，你的儲存區裡有兩個基座：一個烈火氏族的和一個皎月氏族的。



觀察基座記錄條，你會發現已經有人拿走了位於黃色層皎月氏族下的得分標記。但令人高興的是，烈火氏族下面的得分標記還在！



你將基座放在這個錨點，然後從基座記錄條拿取了得分標記（價值3榮譽點數）。如果你在後續的遊戲中能在其上放置一個烈火雕像，那將使你獲得更多的榮譽點數！



示例：你在圖示地點放置的隧道與一個工坊點相鄰。你認為符文商店會給你後續的遊戲帶來更大的幫助，於是從供應堆拿取了這個標記並放置在這個區域。在後續的回合你便可以使用這個工坊了！

### 3. 大廳

每回合一次，你可以從供應堆拿取一個大廳板塊，並放置於你的通路網上來設立一個大廳。放置的大廳板塊必須完全放置於你的隧道之上（大廳下方的隧道可以被完全或部分覆蓋）。

設立大廳沒有其他的額外花費。所有被大廳覆蓋的基座都從遊戲中移除（玩家不會因此失去對應的基座得分標記，這個顏色層/氏族組合的基座，在遊戲中仍然不能被再次放置）。

- 大廳板塊覆蓋的雕像在板塊放置後仍舊放回原來的位罝。
- 大廳在放置時只能覆蓋隧道。永遠不能覆蓋在大門、工坊或其他大廳上。
- 在放置後，大廳被視為一個大的隧道，所有相鄰規則（包括雕像移動）均適用於大廳。
- 大廳下方延伸出來的隧道，均變成了獨立的隧道。
- 每個大廳板塊上均有一個祭壇。祭壇和基座一樣可以使雕像額外獲得榮譽點數，但它們本質上不屬於基座。祭壇上面可以放置任何氏族的雕像。

遊戲結束時局計分時，大廳中祭壇上有雕像的話，該大廳會為你提供板塊上較大數字對應的榮譽點數，反之則獲得較小數字對應的榮譽點數。

- 這是大廳中雕像唯一能獲得的榮譽點數的方式（它不會獲得通常情況下雕像的榮譽點數），大廳中沒有放置在祭壇上的雕像，則不會獲得任何榮譽點數。



示例：在你的通路網中有一塊足夠大的區域放置聚寶大廳，你決定設立這個大廳，於是你將其從供應堆中取出並按照如圖所示方向放置。之前放置在隧道中的雕像和基座會被影響。



將被影響的冰箱基座移除遊戲（但你仍然保留因放置這個基座所獲得的基座得分標記）。蛟月雕像則保留在版圖上，保持原位不動。

不考慮其他因素，聚寶大廳會在遊戲結束時為你提供6榮譽點數...但如果你能在遊戲結束前將蛟月雕像（或其他任何雕像）放置在該大廳的祭壇上，你將會獲得15榮譽點數！

### 4. 移動雕像

你可以花費（任意數量的）礦車來移動雕像，試著讓它們沿著你的通路網盡量靠近山岳之心，藉此來獲得更多的榮譽點數。每個花費的礦車可以使你將一個出土的雕像在你的通路網中移動到：

- A. 它所在的隧道中的另一格，或者
- B. 一個相鄰的隧道中任意一格

#### 什麼算作一個隧道？

- 一個隧道板塊
- 一個大廳板塊
- 大廳板塊覆蓋的隧道板塊露出來的部分
- 你的大門

工坊不算作你通路網的一部分，因此移動雕像時不可穿過工坊板塊。



巨魔身上放置的有氏族印記的氏族礦車只可以被用來移動對應氏族的雕像。一個通用礦車（你儲存區的礦車或巨魔身上放置的通用礦車印記的礦車）可以被用來移動任何雕像。

- 一個方格上同一時間只能放置一個雕像，但是在移動時雕像可以穿過另一個雕像。
- 同一個隧道中可以同時放置多個雕像，但是在遊戲結束時每個隧道板塊中只有一個雕像可以獲得榮譽點數。



移動示例：你想將烈火雕像移動到烈火基座上，將蛟月雕像移動到大廳中的祭壇上。你不能移動被掩埋的冰箱雕像。我們標記出了可以被視為隧道的區域這樣你能清楚地看到它們。



你的巨魔身上有一個烈火礦車，一個通用礦車和一個蛟月礦車。你的儲存區還有另一個通用礦車以及其他各種資源。



你花費蛟月礦車將蛟月雕像移動到祭壇上。花費烈火礦車和2個通用礦車將烈火雕像按圖示移動三次。

你可以等到後續的回合中你獲得更多的礦車時再將這個雕像移動到烈火基座上，但是你還有另一個辦法：你可以將四個其他資源放到供應堆來換取一個礦車（預設是通用礦車），這樣你現在就可以執行一次移動將烈火雕像放在烈火基座上了！

## 觸發遊戲結束（加冕儀式）

第一個在其巨魔部眾中徵募第10個巨魔（將金字塔封頂）的玩家獲得第一個加冕標記，在遊戲結束時價值5榮譽點數。第二個徵募第10個巨魔的玩家會獲得第二個加冕標記，在遊戲結束時價值3榮譽點數並且觸發遊戲結束。

在兩人遊戲中只用到第二個價值3榮譽點數的加冕標記，它將會觸發遊戲結束。

當第二個加冕標記被獲取後，當前輪次結束後，每位玩家再按照正常次序執行2個回合，之後遊戲結束（輪次中的最後一位玩家是遊戲起始玩家的右手邊玩家。如果這位玩家獲得了第二個加冕標記，則該玩家回合結束後輪次結束）。

思考一下！然後做個深呼吸。好好計劃你怎樣能最效率地使用這最後的兩個回合。記住很重要的一點，在你的回合中，你永遠可以使用任意4個資源從供應堆換取1個你需要的資源。雖然並不是非常有效的辦法，但是這能幫助你節約所剩不多的時間。好好回憶一下能夠得分的五個方式，這樣你才能獲得更多可能的榮譽點數！



第一個為你的金字塔封頂會為你提供價值5榮譽點數的標記，並觸發一個超大的連鎖！時機很關鍵...你不會想太早或太晚執行這個行動。仔細觀察其他玩家的進度，觸發出最合適的連鎖！

## 最終計分

使用計分指示物在計分條上記錄你得到的榮譽點數。在遊戲過程中你會通過挖掘隧道來獲取榮譽點數。此外你可以用其他五種方式獲得榮譽點數。在計分條上移動計分指示物來記錄你增長的榮譽點數。

如果你在計分條超過了100榮譽點數，將一枚硬幣放在你的計分指示物下面作為提醒。

### 1. 加冕標記

擁有第一個和第二個加冕標記的玩家會分別獲得5榮譽點數和3榮譽點數。



### 2. 基座點數

展示出你在放置基座時獲得的基座得分標記。它們會為你提供等同於上面數值的榮譽點數。



### 3. 剩餘資源

將所有巨魔身上的資源移動到你的儲存區（氏族礦車照常變成通用礦車），然後將它們分類。每組3個相同的資源（例如3枚符文、3個鐵礦或3個礦車）會為你提供1榮譽點數。

• 在這時你依然可以從供應堆交換任意數量的資源，以湊齊一組3個相同的資源。同樣的，這些交換依舊需要按4個任意資源交換1個資源的比例。



例如，你有圖示這些剩餘資源，你可以從礦車和山岩各獲得1榮譽點數。你沒有其他能湊齊3個一組的資源，但是你可以用4個其他的資源（1枚符文、1個錘子、2個鐵礦）換取1枚金幣，這樣你湊齊了另一組3個的相同資源以獲得額外的1榮譽點數。

### 4. 大廳

你通路網中的所有大廳裡，祭壇上沒有雕像的大廳會為你提供其上較小數字的榮譽點數，反之則提供較大數字的榮譽點數。

• 大廳中的雕像（無論是否擺在祭壇上）都不會按照下述的方式得分。

### 5. 雕像

每個你隧道中（或大門裡）的雕像會根據它所在山脈的顏色層為你提供榮譽點數。雕像並不需要放在基座或錨點上也能獲得榮譽點數，但是被放在對應基座上的雕像會提供雙倍的榮譽點數。

基礎榮譽點數	2	4	6	8	10
放在基座上的榮譽點數	4	8	12	16	20

每個隧道中只有1個雕像可以獲得榮譽點數。

重要：每個隧道中只有1個雕像可以獲得榮譽點數。



### 最終計分示例：

在遊戲過程中，你通過挖掘隧道獲得了43榮譽點數。

你擁有第二個加冕標記，價值3榮譽點數。

你的基座得分標記共價值11榮譽點數。

你剩餘的資源為你提供了1榮譽點數。

你的大廳為你提供瞭如下榮譽點數：

- A 這個大廳中的祭壇是空的，所以這個大廳獲得其上數字中的較小值：0榮譽點數。這個大廳中的冰霜雕像不計分。
- B 這個大廳的祭壇上有一個雕像，所以這個大廳獲得其上數字中更大值：15榮譽點數。

你通路網中不在大廳裡的雕像為你提供如下榮譽點數：

- 1 你在黃色層中放在基座上的烈火雕像價值20榮譽點數。
- 2 你在黃色層中的冰霜雕像（不在基座上）價值10榮譽點數。
- 3 你在灰色層中放在基座上的烈火雕像價值8榮譽點數。

你最後的得分是111榮譽點數...這足夠使你贏得遊戲戴上王冠嗎？



當所有得分被加總以後，擁有最高榮譽點數的人加冕為山岳之王並贏得整局遊戲的勝利！（當得分出現平手時，巨魔部眾等級之和較低的玩家獲得遊戲的勝利）。



# 組隊遊戲規則

這是專門為4人遊戲設計的規則。

下面是所有在原有基礎上做出改變的規則：

## 起始設置

4人分成2組，每組2位玩家。

- 選擇1個計分標記來代替你的小隊，將其餘計分標記放回盒中。
- 坐在你隊友的旁邊，確保你們的大門在遊戲版圖的冬季一側彼此相鄰。
- 將一張團隊儲存卡放在你和你隊友之間。
- 選擇一隊作為起始團隊。由起始團隊中坐在左邊的玩家作為起始玩家。遊戲輪次會按順時針方向進行，順序是團隊1，團隊2，團隊2，團隊1。
- 起始巨魔的選擇過程不變，但是起始資源均放在團隊儲存區。玩家不再因行動順位獲得額外的獎勵。

## 遊戲流程變化

玩家板上的儲存區不再使用。每當一個資源要進入你的個人儲存區時，改為放在團隊儲存區。

你在自己的回合中可以花費的資源只有自己的巨魔部眾上和團隊儲存區的。你不能花費你隊友巨魔部眾上的資源。

注意這項限制提供了一個新的策略：使用你的工坊來將資源從你的巨魔身上移動到團隊儲存區供你的隊友使用！

雖然你的通路網仍舊從你的大門開始，但是你可以將你的通路網和你隊友的相連接。當你們的通路網連在一起時，你任何時候都可以將你隊友的通路網視為你自己的通路網的一部分（使用工坊時、移動雕像時、設立大廳時等等）

當徵募巨魔時，將獲得的基座放到團隊儲存區。當你可以放置一個基座時，從團隊儲存區拿取。

在遊戲過程中獲得的榮譽點數以及最終計分時的榮譽點數都由你團隊的計分指示物記錄。每個雕像和大廳只進行一次計分，哪怕你們兩個人的通路網都與他們連接。獲得最高榮譽點數的團隊獲勝！



團隊  
儲存卡



## 感謝大家

### 遊戲設計與開發

Jay Cormier & Graeme Jahns

### 插畫設計

Kwanchai Moriya

### 平面設計與說明書設計

Joshua Cappel

### 相關產品研發

Burnt Island Games

### 3D設計

Heriberto Martinez

### 中文化平面設計

Gru.Tsow

### 中文化翻譯 / 校稿

Demi / 光澤

Published by Burnt Island Games  
©2020 all rights reserved  
www.burntislandgames.com

Graeme would like to thank his wife Joanne for her continued love and support. Jay would like to thank the Cormier family for the same reasons. Playtesters: Marcel Perro, Michael Xuereb, Garrett M. Petersen, Stephanie Kwok, Gordon Oscar, Zach Bearinger, Greg Stoddard, Brittany Cole, Craig Bednar, Sen-Foong Lim, Hoby Chou, Eric Raue, Scott Glasgow, Jonathan Moxness, Jeremy Lord, JC Cheuk, Chase Disher, Andrei Filip, Jon Benjamin, Shad Miller, Jennifer Woytowich, Thomas Patterson, Frank Roberts, Sarah McGrath, Peter Reinhardt, Ben Chhou, Jeremy Roizenhart, Luis Coutinho, Gordon Willsler, David Willsler, Timothy Veugelers, Miriam Veugelers, Douglas Jahns, Colleen Jahns, Lanz Singbeil, Kevin Wilson, Jen Wilson, Phil Wolfman, Sean Ross, Paul Willsler, Rodney Gitzel, Sandi Kilby, Funky Swadling, Taylor Fales, Keith Morris, Mark Morris, Donald Snider, Lance Mueller, Stephanie Paddock, Erwin Veugelers, Kirstin Veugelers, Colleen Willsler, the Game Artisans of Canada (especially the Vancouver chapter) for its continued inspiration and support, and anyone whose name we forgot to take down.

Burnt Island Games would like to thank Jory & Aubrey Cappel, Sen-Foong Lim, Daryl Andrews, Marc Specter, Sara Meadows, Melissa Delp, Andrew Wolf, Sean Jacquemain, Yuval Grinspan, Derek & Lizzy Funkhouser, John Manon for starting the amazing FaceBook group, Jon Mielting for his video wizardry, Kwanchai for bringing our trolls to life, and especially Jay & Graeme for trusting us with this amazing project.

We of course couldn't do this without our fierce army of Kickstarter backers. Special thanks to Zach Otto, Dylan C. Otero, Anatoly 'Mebius' Blinovskiy, Adam Christian Eves, Mathieu Bellefleur, and Maxime Lefebvre for conceiving our six bonus Level-3 trolls!



**GAMELAND**  
游戏大陆

