

小小

Philippe Keyaerts

WORLD OF WARCRAFT

魔獸世界

規則書

又是一個在艾澤拉斯的嶄新一天。一如既
往、日復一日。為了統治魔獸世界，無
休止的進行殘酷的鬥爭；其原因不僅是
因為這片小小世界對眾生來說過於狹小，更是因
聯盟和部落間從不間斷的衝突導致。在這破曉之
際，是時候站上最前線，掠取你的一席之地了。

DAYS OF
WONDER

遊戲配件

- ◆ 6塊不同尺寸的雙面遊戲版圖：2塊大型版圖、2塊中型版圖、2塊小型版圖。
- ◆ 16塊魔獸世界的種族旗幟，彩色面表示活躍、灰色面表示衰落。



獸人的活躍面和衰落面

- ◆ 20塊獨特的特殊能力徽章



- ◆ 5張玩家摘要單頁，每名玩家1張
- ◆ 以下為遊戲配件：

12個神器和傳說之地標誌



山脈 幽光之牆 和諧標記 堡壘



哨塔 軍事目標 勇士 野獸

- ◆ 110個勝利錢幣：



炸彈(6個爆炸+6個未爆炸)

- ◆ 182個種族標記和15個魚人標記：



- ◆ 1個定制增援骰子。
- ◆ 1個遊戲回合進度條和1個遊戲回合標誌。
- ◆ 1張團隊變體規則單頁。
- ◆ 本規則書。



3人玩家遊戲設置



準備遊戲

如果這是你第一次遊戲，請從紙板上取下所有配件，將它們按照各自的類型放到相應的收納格中。有些類型的配件需要放到隨盒附帶的拆卸式收納內襯中，有些配件則需要放在遊戲盒本身的收納格中。具體如何整理標記，可參考第10頁上的附錄與插圖。



❗ 隨機選擇一組與玩家數量匹配的遊戲版圖。

- ◆ 5名玩家：2個大型+1個中型+2個小型。
- ◆ 4名玩家：1個大型+2個中型+1個小型。
- ◆ 3名玩家：1個大型+1個中型+1個小型。
- ◆ 2名玩家：1個大型+1個小型。

在地區中會印有“S”、“M”或“L”圖標，以表示版圖的尺寸。將它們放在桌子的中央，並略微隔開。這些版圖是“島嶼”，它們的排列方式對遊戲沒有影響。



✖ 將遊戲回合進度條放在版圖旁，並將回合標誌放在第一個位置 ❶。這個進度條用於紀錄遊戲的進度。遊戲回合標誌到達進度條的最後一格後，該遊戲輪結束時，遊戲結束（根據玩家人數而有所不同：5名玩家為8輪、4名玩家為9輪、2-3名玩家為10輪）。

✖ 將裝有所有種族標記的拆卸式收納內襯取出、打開，並放在版圖旁，方便所有玩家拿取 ❷。

✖ 混洗所有種族旗幟，隨機抽取5個，並以正面（彩色面）朝上排成一列放置 ❸。將所有剩餘旗幟正面朝上疊成一堆，放在一列的下方 ❹。對特殊能力徽章進行相同操作，混洗後在每塊種族旗幟左邊放置一塊，你會發現這兩塊板塊的圓形邊緣可以嵌合。將剩餘的徽章疊成一堆，放在種族旗幟堆的左邊 ❺。現在你們桌上應該有6套正面朝上的種族旗幟和特殊能力徽章的組合，包含疊堆最上方的那一套組合。

✖ 在地圖上含有魚人符號的每個地區放置1個魚人標記 ❻。魚人是艾澤拉斯中隨處可見的原始種族，於遊戲開始時會存在於某些地區。在《小小魔獸世界》中，魚人被視為衰落種族。



✖ 在地圖上繪有山脈的每個地區放置1個山脈標記 ❼。



❗ 將所有神器和傳說之地標誌一起混洗。隨機取出和玩家人數相同的數量，並將它們正面朝下放置在每塊版圖上，繪有“S”、“M”或“L”圖標的地區中 ❸。

✖ 每名玩家拿取5個《1》點勝利錢幣 ❾。將所有包含《3》、《5》、《10》在內的剩餘錢幣放在版圖旁邊，形成勝利錢幣堆，方便所有玩家拿取。遊戲中會用到這些錢幣，遊戲結束後則用於判定勝負 ❿。

重要提示

如果你已經玩過《小小世界》，那麼你會發現自己身處在艾澤拉斯版本的熟悉區域中。你可能會發現在《魔獸世界》中互相競爭的種族，與原始遊戲的種族有所不同，但遊戲機制仍是非常相似的。

❗ 規則中新增或不同之處，將以此圖標作標記。



遊戲目標

艾澤拉斯是個宏偉而廣闊的世界。但是對於所有不願分享、並不斷試圖拓展領土的種族來說，仍遠遠不夠遼闊。當這些種族大多沉浸在永無休止的衝突和爭鬥時，戰況漸漸步入混亂不堪的僵局。同時，從不結盟的種族也樂於利用這自古以來的不和，以奪取土地並繁榮興旺。

在選取一套魔獸世界種族和特殊能力的組合後，你必須運用他們獨特的種族特性和技能，來征服周圍的地區、籌集勝利錢幣——通常這會讓一些孱弱的鄰國付出代價。將部隊（種族標記）放置到各個地區，征服相鄰土地，這樣在你的回合結束時，你的每個地區都能使你獲得錢幣。最終，你的種族會因為過度擴張（就像那些被你輾壓的種族！）而不得不走向衰落。你的勝利關鍵就在於洞察時機將你的帝國推向衰落，並興起新的文明來統御《魔獸世界》的疆土！

開始遊戲

由最近玩過電子遊戲的玩家開始遊戲，並開始第一個回合。隨後遊戲按順時針在玩家之間進行。所有玩家都輪過一次後，開始新的遊戲輪。

起始玩家將遊戲回合標誌在遊戲回合進度條上向前移動一格，開始進行你們的下一個回合，隨後玩家們依次輪流行動。

當遊戲回合標誌到達遊戲回合進度條的最後一格時，所有玩家進行最終回合，然後遊戲結束。累積勝利錢幣最多的玩家獲得遊戲勝利。

1. 起始遊戲輪

在遊戲的第一輪中，每名玩家需要：

1. 挑選一套種族和特殊能力的組合板塊
2. 征服地區
3. 結算勝利錢幣

1. 挑選一套種族和特殊能力的組合板塊

玩家從桌上可見的6套（包含堆疊在最上方的一套種族旗幟和特殊能力徽章）種族和特殊能力的組合中挑選一套。

每套組合板塊的位置決定了其費用。第一套組合板塊（也就是排列頂部的組合）是免費的。每往下一套組合板塊，其費用增加1個勝利錢幣。玩家支付費用時，在想要拿取的組合板塊上方的每套板塊上分別放置1個自己的勝利錢幣。



玩家想要拿取草藥師被遺忘者，作為自己的起始種族特殊能力組合，於是在這套組合上方的每一套板塊上放置1個自己的勝利錢幣，隨後拿取這套組合。

如果玩家選擇的組合板塊上含有勝利錢幣（因為之前的玩家選擇了該組合板塊下方的板塊），那麼該玩家就可以拿走這些錢幣。但是，該玩家仍然需要在自己選擇的板塊上方的每套板塊上放置1個自己的錢幣。

玩家將選擇的組合板塊正面朝上放置在自己面前，按照種族旗幟和特殊能力徽章上的數值，從收納內襯中拿取相等數量的種族標記。

除非另有說明（例如被遺忘者），否則該玩家在整局遊戲中只能部署這些數量的種族標記。

另外，如果傳說之地或種族能力允許你在遊戲過程中從收納內襯中拿取額外的種族標記，你可以拿取的總數量仍然不能超過遊戲中實際配件的數量。所以在版圖上已經擁有20個被遺忘者標記的玩家，在他的某些標記重新成為可用狀態之前，無法再次使用他的被遺忘者能力。



玩家選擇的種族和特殊能力組合，以及總計為 $4+6=10$ 個種族標記。



補滿種族和特殊能力組合排列。

最後，玩家補滿排列。將現有的組合板塊（和上面可能包含的勝利錢幣）向上推動，填補空位。然後在條件允許的情況下，從堆疊頂部翻出一套新的板塊組合。如此一來，所有玩家應該永遠可以看見6套組合板塊。如果種族旗幟或特殊能力徽章耗盡，將棄掉的板塊重新混洗成新的堆疊。

2. 征服地區

玩家的種族標記用於征服地圖上的地區，佔領地區就能為玩家產出錢幣。

▶ 首次征服

玩家將種族第一次部署到地圖上時可以從任一塊島嶼開始，但必須藉由征服它的其中一個入口地區（顯示船錨圖標）才得以進入該島嶼。要征服入口地區，玩家必須渡海遊歷，為此需要部署至少3個種族標記（見下文）。

▶ 征服一個地區

征服一個地區時，玩家必須擁有可以部署的軍力：

- ◆ 2個種族標記
- ◆ 每有1個幽光之牆、堡壘或山脈，額外+1個種族標記
- ◆ 如果該地區是一個入口地區，並且未和一個已被相同種族佔領的地區相鄰，額外+1個種族標記作為**遊歷費用**（因為在遙遠的土地之間航行相當困難）。
- ◆ 該地區每有1個魚人或其他種族的標記，額外+1個種族標記。

通常情況下，不能征服海洋和湖泊。但當可以被征服時（例如納迦），則需要2個種族標記，並且每個地區給予控制它們的玩家1個勝利錢幣。

征服了一個地區後，玩家必須立刻將其用來征服這片地區的種族標記部署到地圖上的這個地區中。這些標記必須留在這個地區中，直到該玩家在其回合結束重新調整自己的部隊（詳見第6頁，“重新部署部隊”）。



要進入這塊版圖，必須首先征服入口地區。要佔領這個被魚人佔據的入口地區，玩家必須使用他的4個種族標記。

注意：無論種族和特殊能力具有何種效果，玩家開始征服一個新的地區時，必須永遠至少擁有1個可用的種族標記。

▶ 敵人戰敗與撤退

如果其他玩家的種族標記在征服前佔領著這個地區，則該玩家必須立即將所有這些種族標記拿回手中，且：

- ◆ 永久棄掉1個種族標記，將其放回收納內襯中；
- ◆ 將其他種族標記保留在手中，作為當前玩家回合最後的行動，將它們重新部署到仍然被自己種族佔領的地區中（如果有的話）。

如果有剩餘的種族標記，重新部署時放置的地區無須與它們出逃的地區相鄰或連通。如果本回合中，玩家所有的地區均遭受攻擊，導致手中握有種族標記但版圖上沒有任何標記，則在下個回合參照首次征服規則進行重新部署。

當由單個標記所防禦的地區被攻佔後，棄掉防禦方的這個標記。這種情況通常發生在防禦方為魚人或衰落的種族（詳見第8頁，“進入衰落期”）。

注意：玩家可以征服由自己的衰落種族標記所佔領的地區，此時，他將失去該標記，但可能因為新的活躍種族標記佔領而獲得更多收益。

山脈無法移動，會停留在原地，為新的征服者提供防禦。

繼續征服

只要當前玩家剩餘的種族標記足夠用來完成征服，他在其回合中可以重複此過程來征服更多新的地區。

除非其種族和特殊能力另有規定，否則每次新征服的地區必須為：

◆與其活躍種族標記當前佔領的地區相鄰（例如共享一條邊境）

或

◆任意版圖的任意入口地區，如果該入口地區與其當前地區不相鄰，則支付+1標記費用，作為遊歷費用。



成功征服農田後，這群被遺忘者繼續犯進狗頭人相鄰的山丘。

嘗試最終征服／投擲增援骰子

玩家回合的最後一次征服中，玩家可能會發現自己剩餘的種族標記不足以用來徹底征服另一個地區。只要玩家至少擁有1個未使用過的種族標記，他就可以在本回合嘗試最後一次征服。但這時選擇的地區如果依照正常征服，所缺少的種族標記不能多於3個。選擇了地區之後，玩家投擲一次增援骰子。注意，玩家必須先選擇本回合想要進行最終征服的目標後，才能投擲骰子。所選的地區無須是防守最薄弱的地區，只要有因為運氣好而成功征服的可能性，即可選擇。

將投擲的結果加上玩家手中剩餘的種族標記。如果總數足以用來征服該地區，則該玩家將自己剩餘的種族標記部署到這個地區上。如果數量不足，他將自己剩餘的種族標記，部署到一個已經是自己所佔領的地區中。無論哪種情況，他本回合的征服在此之後立即結束。



多虧幸運的增援骰子，即使兵力不足，被遺忘者玩家在末回合的最終征服中成功征服了山脈。

重新部署部隊

玩家在其回合內結束征服後，可以在版圖上自由的重新部署自己的種族標記。這時他可以將標記從一個自己種族佔領的地區移動到其他任意一個自己種族佔領的地區中（無須相鄰或連通），只要保證自己控制的每個地區中至少保留一個種族標記。



玩家在其地區之間重新部署被遺忘者部隊。因為被遺忘者的種族能力，此次重新部署中含有額外1個被遺忘者標記（被遺忘者玩家在末回合中因為使魚人和狗頭人種族共失去合計2個標記，並且可以最多支付2個勝利錢幣來獲得2個額外的標記，但他選擇只買回1個）。

3. 結算勝利錢幣

現在玩家的回合結束了，他的種族標記在地圖上每佔領1個地區，他就從勝利錢幣堆獲得1個錢幣。玩家可以透過他的種族、特殊能力、傳說之地和/或神器獲得額外的勝利錢幣作為獎勵。



佔領了3個地區後，被遺忘者獲得3個勝利錢幣，外加其草藥師特殊能力額外獲得的1個勝利錢幣（回合結束時，每佔領1個山丘地區，額外獲得1個勝利錢幣）。

聯盟和部落陣營獎勵

多數種族屬於聯盟或部落，自遠古時代以來，這兩個陣營就相互戰鬥著。一個陣營的種族攻擊另一個陣營的種族，則會獲得陣營獎勵：回合結束時，每擊敗1個敵對陣營的種族，該玩家將獲得1個勝利硬幣。

◆除非另有說明（例如第14頁的“戰場”），否則征服2個以上相同種族的地區，仍然只獲得1個勝利錢幣。

◆活躍種族和衰落種族視為兩個不同的種族，即使他們都屬於同一名玩家。



有些種族不屬於聯盟或部落。這些種族是中立的。征服聯盟或部落種族的地區不會讓他們獲得任何額外的勝利硬幣。而征服中立種族的聯盟或部落種族也不會有獎勵。



納迦即是一個中立種族的例子



將被遺忘者轉變為衰落後，該玩家以屬於部落的考古學家血精靈回歸。

他首先征服矮人的入口地區以及2個人類控制的相鄰地區。

回合結束後，他將獲得2個勝利錢幣的陣營獎勵：每征服1個聯盟種族的地區（矮人+人類）就獲得1個。

血精靈的種族能力啟動；由於血精靈佔領了魔法地區，因此控制它們的玩家會獲得1個額外的勝利錢幣。同一名玩家的被遺忘者的草藥師特殊能力不再啟動，因為被遺忘者已經衰落了。該玩家的被遺忘者每佔領1個地區，他就獲得1個勝利錢幣，但沒有獎勵的勝利錢幣。



▶ 結算衰落的種族

隨著遊戲進行，玩家可能會在地圖上擁有其他種族的標記。這些標記來自之前他選擇衰落的種族（詳見後述，“進入衰落期”）。

這些衰落種族標記佔領的每個地區同樣給玩家帶來1個勝利錢幣。除非種族旗幟、特殊能力或任何其他的能力另有說明，否則這些能力將不會再產生勝利錢幣獎勵。

玩家將自己的勝利錢幣堆放在一起，具體數量對其他玩家始終保密；最終比分將在遊戲結束才會揭曉。如有必要，玩家可以隨時要求從錢幣堆中兌換零錢。

II. 後續遊戲輪

在後續的遊戲輪中，起始玩家將遊戲回合標誌在進度條上前進一格，然後按照順時針方向繼續遊戲。每名玩家在自己的回合中必須：

◆ 透過新的征服擴張自己種族的領土。

或

◆ 讓自己的種族衰落來選擇一個新的種族。

隨後玩家再次結算勝利錢幣（詳見第7頁，“結算勝利錢幣”）。

透過新的征服擴張自己種族的領土

▶ 準備你的部隊

在佔領的每個地區留下1個種族標記的前提下，玩家可以將地圖上所有自己的其他種族標記收回手中，用來征服新的地區。

▶ 征服

必須遵守所有征服新地區（詳見第5頁，“征服地區”）的相關規則，唯一的例外是首次征服規則，其只適用於新種族進入地圖。

▶ 放棄一個地區

只有收回手中的種族標記才可以用來征服新的地區。如果玩家想要多收回一些種族標記，他可以清空一些（甚至全部）地區，在該地區不留任何種族標記；但在這種情況下，這些放棄的地區不再視為該玩家的地區，也不會為他帶來任何勝利錢幣。如果玩家選擇放棄所有他之前佔領的地區，那他下一次征服時必須遵守首次征服規則（詳見第5頁，“首次征服”）。

進入衰落期

一旦玩家認為自己的活躍種族過度擴張，無力繼續擴張或抵禦日漸強大的鄰國，他可以選擇讓其衰落。在其下個回合開始時，從桌上另外選擇一套種族和特殊能力的組合板塊。

這時，玩家將其當前種族旗幟翻至正面朝下，顯示出灰色的衰落面，棄掉與其對應的特殊能力徽章。除非另有說明（例如：駐紮的或泥沼居民的能力），否則此特殊能力不再生效。

將該種族佔領的每個地區中的1個種族標記翻至衰落面，然後移除地圖上所有其他該種族的標記，將它們放回收納內欄中。

注意：某些情況下（牛頭人種族能力，或使用威嚇的特殊能力之後），可能會有多個衰落種族佔領一個地區，從而增強該領地的防禦能力。當這種地區被征服時，棄掉其所有衰落的標記。

任何時候，每名玩家在地圖上只能擁有一個衰落種族。如果此時玩家在地圖上還有更早之前衰落的種族，立即從地圖上移除這些種族，將它們放回收納內襯中，然後將新衰落的標記翻到衰落面。

將被清掉的種族旗幟放到種族旗幟堆疊的底部，或者用來填滿旗幟排列中最下方的空位。當衰落種族最後一個地區被征服之後，其最後一個標記從地圖上移除時，玩家也需執行上述操作。



玩家在其種族進入衰落期的回合中無法進行征服；他結算得分後，回合立即結束！他新衰落的種族每佔領1個地區，他便獲得1個勝利錢幣。除非另有說明，否則他無法從衰落種族旗幟和已棄掉的特殊能力中獲得勝利錢幣。

玩家在下一個回合會選擇一套新的種族和特殊能力組合板塊。然後他按照遊戲第一個遊戲輪的相同規則繼續遊戲。唯一的差別是，玩家在結算勝利錢幣階段中，有可能同時透過自己的新種族和衰落種族獲得勝利錢幣，這點非常重要。

注意：魚人永遠視為不屬於任何玩家的衰落種族。



在罕見的情況下，特殊能力徽章堆中的數量不足時，無法用來補充桌上的種族和特殊能力組合板塊。這時重洗之前棄掉的特殊能力徽章，形成新的堆疊。

遊戲結束

一旦遊戲回合標誌到達遊戲回合進度條的最後一格，而且所有玩家的最後一個回合結束，此時各位玩家展示並統計自己的勝利錢幣。獲得最多錢幣的玩家獲得遊戲勝利。如果出現平手，此時版圖上擁有最多種族標記（活躍+衰落）的玩家獲得勝利。



附錄

I. 整理收納內襯

《小小魔獸世界》中含有許多硬紙板，取下所有標記和錢幣後，在內襯上方放上版圖後，版圖和盒蓋之間仍然會出現巨大的空隙。如果你想將你的遊戲豎立存放，這中間的空隙很可能會導致版圖和下方的標記散亂。

為了避免這種情況，我們建議按照以下操作一次解決問題：在所有配件都從硬紙板上取下後，不要丟棄空的硬紙板，將它們疊起來。將遊戲盒底的中空內襯小心拿出，注意塑膠模具很薄，不要弄破。現在把疊在一起的空硬紙板放到遊戲盒

底，將中空內襯放回盒內，墊在硬紙板上。墊高以後，放好地圖版，就可以完美貼合盒蓋了。現在你的遊戲盒子豎立放置時，就不用擔心遊戲配件會四處散亂了。

以下插圖會向你說明各個遊戲標記、標誌或錢幣需要如何安放。拆卸式收納內襯僅用來儲存種族標記，每個小格存放一個種族。某些小格為標準尺寸，可以用來放置各種種族標記。其他錢幣、標記和標誌可按照指定位置，放入遊戲盒中較大的中空內襯裡。將版圖、摘要單頁和規則書放在最頂部。



II. 《小小魔獸世界》中的種族和特殊能力

《小小魔獸世界》共有16個種族和20種特殊能力。

每個種族都有其特有的種族旗幟，無論搭配哪種特殊能力徽章，均有足夠的種族標記數量。

每個特殊能力徽章能夠為搭配的種族增添獨特的功能。

種族標記放在地圖上時，彩色面朝上表示活躍、彩色面朝下表示衰落。

除非另有說明，否則活躍種族旗幟搭配的特殊能力徽章共同生效，但在種族衰落後，均不再生效。

一個地區內只要含有至少1個魚人或種族標記（無論活躍或衰落），即視為非空間地區。含有山脈標誌、神器或傳說之地標記，但不含有魚人或敵方種族標記的地區，視為空間地區。

種族



血精靈

血精靈渴求魔法。他們在回合結束時佔領的每個魔法地區，都將獲得1個勝利錢幣獎勵。



後，他們會在攻擊前免費投擲一次增援骰子，以嘗試降低費用的機會。如果這次空襲是他們的最終征服，他們可以從增援擲骰中受益兩次：一次是用於地精的能力、一次是用於嘗試正常的最終征服。



德萊尼

在每個對手的回合中，德萊尼可以召喚聖光：德萊尼將要棄掉的第一個種族標記（由於征服或任何類型的能力）會保留給玩家，以便如同正常情況重新部署。剩餘的所有損傷標記均照常棄掉。



哥布林

在你的回合結束時，哥布林可以將炸彈放置在由對手的活躍種族所佔領的相鄰地區。

當你第一次選擇哥布林種族時，將12個炸彈標記混洗，並將堆疊以面朝下放在你旁邊。如果你將炸彈放置在相鄰的對手地區中，請從堆疊頂部拿取標記並將其面朝下放置（每個地區最多只能放置1個炸彈標記），且無需查看它。



在你的下一個回合開始時，如果具有炸彈標記的地區仍被對手佔領（即使該種族為衰落的情況下），展示該炸彈標記：若爆炸則表示成功征服（對手失去1個種族標記，並照常收回所有其他標記以進行重新部署），該地區現在為空。若未爆炸則沒有效果。在何種情況下，炸彈標記都會被丟棄到盒子中。

如果在你的下一個回合之前該地區為空，則將炸彈標記放回堆疊頂部，且無需查看它。

當哥布林衰落時，在前一回合結束時放置的炸彈標記會被展示，並且其效果會正常作用。如果炸彈標記堆疊耗盡，哥布林將無法再將炸彈放置在版圖上。



矮人

矮人可以用比正常情況下減少2個標記的數量征服山脈地區（最少仍然需要1個標記）。



以太族

以太族是神器的收集者。每回合一次，他們可以透過將1個神器從相鄰地區移動到他們佔領的地區，來竊取該神器（並且可以立即使用該神器的能力）。**或者**可以用比正常情況下減少2個標記的數量征服任何包含傳說之地的相鄰地區（最少仍然需要1個標記）。



人類

人類可以為非部落玩家指定戰略地區。在他們的每個回合結束時，將其2個軍事目標標記（如有必要，可以收回）放置在最多2個不同的非

聯盟地區中。如果任何非部落玩家（包括人類自身）成功征服了一個帶有軍事目標標記的地區，他將獲得2個勝利錢幣獎勵，並將標記返回給人類玩家，如果人類玩家不是那個征服該地區的玩家，則他也將獲得2個勝利錢幣獎勵。如果有任何部落玩家征服了帶有軍事目標標記的地區，則什麼也不會發生，標記會留在該地區。



被遺忘者

被遺忘者可以招集敵人的屍體。每次使其他種族失去種族標記（無論活躍或衰落）時，他們可以花費1個勝利錢幣，來獲得1個額外的被遺忘者種族標記。獲得額外標記的時機在該回合的最終征服之後、重新部署步驟之前（即直到下一回合才能將其用於征服）。



地精

多虧他們的飛行器，地精可以每回合一次，對任意版圖的任意地區發動一次空襲。他們可以將該地區視為相鄰地區。此外，在選定地區之



狗頭人

身為地底的居民，狗頭人可以出現在任何洞窟中。他們可以攻擊任何洞窟地區，如同其為相鄰。對於首次征服，狗頭人可以使用洞窟地區作為入口區域，如果這樣做，則無需支付+1種族標記作為遊歷費用。





納迦



納迦習慣於生活在海底，因此與其他種族不同，他們可以征服海洋和湖泊地區。他們的首次征服甚至可以是海洋或湖泊地區（需要2個種族標記），然後從那裡開始擴張。納迦在衰落期間仍會留在海洋和湖泊地區。



夜精靈



夜精靈可以用比正常情況下減少1個標記的數量征服森林地區（最少仍然需要1個標記）。每次夜精靈征服森林時，他們都會在其上放置1個幽光之牆標記。幽光之牆被視為1個防禦標記，並且在衰落狀態仍會保留，但是在該地區被征服或清空時會被移除。



幽光之牆被視為1個防禦標記，並且在衰落狀態仍會保留，但是在該地區被征服或清空時會被移除。



牛頭人



這些龐大、恢復力驚人的戰士不會以少於2個種族標記佔領（或征服）一個地區。但是當被征服時，他們仍然只會失去一個標記。在任何情況下，即使在“準備你的部隊”階段，也絕不能單獨放置牛頭人標記。如果1個種族標記出於任何原因而被單獨留下，則控制牛頭人的玩家必須將其重新部署到他們已經控制的地區。當衰落時，他們會在每個地區留下2個種族標記，而不是1個。



食人妖



食人妖被稱為狡猾的戰士，他們可以用比正常少1個標記的費用來征服任何非空閒地區（最少仍然需要1個標記）。



獸人



獸人是天生的征服者。每次征服1個聯盟佔領的地區時，都將獲得1個勝利錢幣獎勵。此能力將在通常的陣營獎勵中被計算。



狼人



在他們的每個回合開始時，狼人必須在自己的兩種形態之間進行選擇：人類形態（立即獲得2個勝利錢幣），或狼人形態（支付1個勝利錢幣，此回合的所有征服費用比正常情況下少1個標記，但是最少仍然需要1個標記）。



熊貓人



在每回合結束時，熊貓人都會給予未在此回合中進行攻擊的每個對手的活躍種族（包括在遊戲的第一回合中，尚未擁有任何種族的玩家）1個和諧標記。擁有和諧標記的玩家必須在攻擊熊貓人（嘗試征服其地區或以



和諧標記的玩家必須在攻擊熊貓人（嘗試征服其地區或以

特殊能力

以下為詳細描述，特殊能力僅適用與其搭配的種族。除非特別說明，否則通常不包括你已經衰落的種族標記。

以下列表詳細列舉了特殊能力的功能；與特殊能力搭配時，額外數量的種族標記請見特殊能力徽章圈內的數字。



考古學家

這種學者型的種族喜愛研究古老的事物和奇特的景點：回合結束時，它每控制1個神器和傳說之地，都會獲得1個獎金錢幣獎勵。



戰鬥大師

具有這種能力的種族生而為了在戰鬥中獲勝。每次它征服一個非空閒地區，都會獲得1個勝利錢幣獎勵。



野獸大師

馴服野獸的能力將對戰鬥大有幫助。每次野獸大師的回合開始時，野獸大師的種族都會先棄掉其所有野獸標記。在確認過它所控制的山丘地區數量之後，拿取相應數量的野獸標記。無論出於何種目的，這些野獸標記都被視為種族標記，用於征服並在回合結束時重新部署。但是，當一個擁有至少1個野獸標記的地區被征服時，將1個野獸標記作為損失並棄掉，而所有其他標記都照正常流程重新部署。





鐵匠

具有這種能力的種族可以鍛造強大的武器：它可以用比正常少1個標記的費用來征服所有地區（最少仍然需要1個標記）。



勇士

此種族控制1位強大的勇士。一回合一次，它可以免費征服任何相鄰的地區，無論其中有多少個敵人的標記和防禦。一旦征服後，就將勇士標記放置在該地區中。勇士算作1個防禦種族標記。

如果其他玩家征服了擁有勇士的地區，該勇士成為俘虜。沒有防禦種族標記會被丟棄。勇士的擁有者必須立即向該對手支付1個勝利錢幣作為贖金，並將其取回。然後，該玩家像一般的種族標記那樣將其重新部署，並且下個回合可以再次使用它。



防禦的

在回合結束時，具有防禦的種族將哨塔標記，放置在每個其控制了多數相鄰地區的農田地區中（例如比其他任何活躍或衰落種族控制更多相鄰一個農田的地區），並且若它不再控制多數與該農田相鄰的地區，從該農田中移除哨塔。哨塔標記可使一個地區不受所有能力和嘗試最終征服的影響。



暴怒的

對於每次有至少2個防禦種族標記地區的征服，暴怒的種族獲得和防禦種族標記數量等量的勝利錢幣獎勵。



探險者

探險者種族在回合結束時，每塊佔領了至少1個地區的版圖，使其獲得1個勝利錢幣獎勵。



農夫

農夫種族在回合結束時，每控制1個農田，其獲得1個勝利錢幣獎勵。



釣魚的

釣魚的種族在回合結束時，每控制1個相鄰湖泊或海洋的地區，其獲得1個勝利錢幣獎勵。



駐紮的

身為偉大的防禦工事建設者，駐紮的種族在其佔領的每個地區都放置1個堡壘標記。堡壘將該地區的防禦力提高1點（如同在那有1個額外的種族標記一樣），並且於衰落期間仍然保留。如果該地區被征服或清空，則棄掉該堡壘。每個地區最多只能有1個堡壘，並且該版圖上最多可以有10個堡壘。



草藥師

草藥師種族很清楚植物的力量。在回合結束時，每控制1個山丘地區，其獲得1個勝利錢幣獎勵。



威嚇的

每回合3次，這些操控大師可以將1個種族標記從相鄰的對手地區（無論種族是活躍或衰落）移動到由同一種族控制的任何地區（若沒有的話，則棄掉該標記）。可以在3個不同的地區中執行，或是相同地區重

複執行。
◆魚人永遠都會被丟棄，
◆在種族標記可以被移走之前，會先棄掉幽光之牆或堡壘（如果有的話），
◆此能力必須在當回合的最終征服之前使用。



泥沼居民

對手在征服沼澤地區之前，必須先支付1個勝利錢幣給佔領該地區的泥沼居民種族。衰落期間，此能力仍然有效。



採礦的

採礦的種族渴求珍貴的礦石：在回合結束時，每控制1個洞窟地區，其獲得1個勝利錢幣獎勵。



巡山人

巡山人種族在回合結束時，每控制1個山脈地區，其獲得1個勝利錢幣獎勵。



傳送門法師

一回合2次，這些傳送門法師可以在2個魔法地區之間交換所有標記（山脈和傳說之地標記除外）。



遊俠

森林愛好者。遊俠種族在回合結束時，每控制1個森林地區，其獲得1個勝利錢幣獎勵。



水手

這些旅行專家在征服版圖的非相鄰入口地區時，不須額外支付+1種族標記的作為遊歷費用。



沼澤行者

沼澤行者種族在回合結束時，每控制1個沼澤地區，其獲得1個勝利錢幣獎勵。

III. 神器與傳說之地

在《小小魔獸世界》中，有5個神器和7個傳說之地。有個獨特的標誌可以識別神器或傳說之地。



神器

傳說之地

當玩家進入一個具有面朝下的神器或傳說之地標誌的地區時，將其展示。一旦展示後，標誌將在整場遊戲期間保持面朝上。玩家佔領具有神器或傳說之地的地區時，可以立即使用它的效果。



帶有此圖標的標誌是神器。神器會保留在上一次被使用的地區上。



帶有此圖標的標誌是傳說之地。傳說之地標誌不能被移動（除了永恆之井在展示時必須被放置在海洋或湖泊地區上）。

當含有神器或傳說之地標誌的地區被征服後，該標誌轉移所有權，新的擁有者可以立即使用。當含有神器的地區被放棄時，神器將保留在該地區中。

注意：除非另有說明，否則衰落的種族不能從神器和傳說之地中得到任何收益。



神器



阿格拉瑪之盾

在擁有者的回合結束時，其將阿格拉瑪之盾放置在他控制的其中一個地區。除非對手付給阿格拉瑪之盾的擁有者2個勝利錢幣，否則該地區不受所有能力和嘗試最終征服的影響。



歐爾的灰燼

每回合一次，歐爾的灰燼允許擁有者征服任意版圖上的任意地區。擁有者仍然必須視該地區是相鄰的一樣，支付正常的征服費用。



末日錘

每回合一次，揮動末日錘的玩家可以用1個標記來征服任何1個地區，但在此之前必須支付2個勝利錢幣給前一個擁有者。如果沒有前一個擁有者，則將2個勝利錢幣放回勝利錢幣堆。



霜之哀傷

每回合一次，霜之哀傷的擁有者可以用比正常少2個標記的費用來征服一個地區（最少仍然需要1個標記）。



艾澤拉斯之心

在艾澤拉斯之心的擁有者回合結束時，他將其放置在他控制的其中一個地區中，每個對手的活躍種族只要至少佔領了一個相鄰艾澤拉斯之心的地區，都要支付1個勝利錢幣給艾澤拉斯之心的擁有者。



傳說之地



戰場

當一個種族佔領戰場時，它可以從每個種族中獲得兩次陣營獎勵（例如，在同一回合中征服同一個敵對陣營種族2次以上，將獲得2個獎勵錢幣）。

佔領戰場的中立種族可以在其回合期間，與聯盟或部落並肩作戰，並暫時從上述陣營獎勵和戰場獎勵中受益。在其回合結束時，該種族再次被視為中立。在下一個回合中，如果玩家仍然控制戰場板塊，則此中立種族的擁有者可以在兩個陣營之間再次選擇，而無需考慮先前的選擇。



黑暗之門

控制黑暗之門所在地區的種族，在回合結束時會獲得2個額外的勝利錢幣。



卡拉贊

控制這個傳說之地的種族，在回合結束時，將從他所控制的所有其它和卡拉贊所在的地形類型相同的地區獲得1枚勝利硬幣。



聖光之願禮拜堂

佔領聖光之願禮拜堂的種族在受到攻擊時，不會損失任何種族標記。



集合石

控制集合石的種族在征服非相鄰入口地區時，無須支付+1種族標記費用。



靈魂醫者

在重新部署期間，佔據靈魂醫者地點的活躍種族，會獲得1個額外的種族標記（前提是內欄中至少仍有1個可用的標記）。



永恆之井

當展示時，將永恆之井標記移到同一版圖上的海洋或湖泊地區（如果有的話，否則抽取另一個傳說之地標記）。佔據永恆之井最多相鄰地區的種族，在其回合結束時，獲得2個勝利錢幣獎勵（即使為衰落期亦同）。如果為平手的情況，沒有人能獲得此獎勵。

製作人員

遊戲設計

Philippe Keyaerts

插圖

Miguel Coimbra

平面設計：Cyrille Daujean

中文化平面設計/LOGO設計：Gru.Tsow

中文翻譯：光濠 / 中文校稿：Demi 特別感謝：阿毅

“致Seb和Adrien。

感謝你們讓《小小魔獸世界》成為一片更好的地方。”

— Philippe Keyaerts

Days of Wonder、Days of Wonder標誌和小小世界 (Small World) 桌上遊戲都是Days of Wonder股份有限公司 (Days of Wonder, Inc.) 以及©2009-2020 Days of Wonder, Inc. 的商標或註冊商標。

©2020 美商暴雪娛樂股份有限公司 (BLIZZARD ENTERTAINMENT, INC. Blizzard、《魔獸世界》和BLIZZARD ENTERTAINMENT均為美商暴雪娛樂股份有限公司 (BLIZZARD ENTERTAINMENT, INC.) 在美國和/或其他國家之註冊商標。

請造訪gear.blizzard.com

所有其他商標均為其各自所有者的財產。



Days of Wonder Online

註冊你的桌上遊戲：

我們邀請您加入Days of Wonder Online玩家社群，我們在那裡推出了許多線上版本的遊戲。要使用您的Days of Wonder Online號碼，請將其添加到現有的Days of Wonder Online帳戶中，或在以下位置創建一個新帳戶：

www.daysofwonder.com/small-world-of-warcraft 並點擊主頁上的 **New Player Signup**。然後只需按照說明進行操作即可。您還可以了解其他Days of Wonder的遊戲，或訪問以下網址：

www.daysofwonder.com

艾澤拉斯是一個充滿不斷擴張的神話、魔法和無盡冒險的世界。在以下位置瀏覽最新訊息：

www.worldofwarcraft.com



**DAYS OF
WONDER**