



數千年來，瘋王端坐在高聳的王座上，
等待著有資格挑戰他的人。

他年復一年的舉辦著勇士間的競技，
最高獎賞是每位英雄都夢寐以求的機會：
登上王座。

本規則書會持續進行調整與修改，
請前往rules.dicethrone.com下載最新版本。

DICE THRONE

遊戲規則 2.2版本

數千場競技過去了，瘋王卻從未落敗。
英雄仍源源不絕的從世界各地前來，
每個人都有各自追求至高力量的原因。
你會是那個奪下王座的勇者嗎？

Copyright 2020 Dice Throne Inc.
All rights reserved worldwide.



2-6 30 8+

骰權王座

遊戲概述

這是一場刺激、快速的遊戲，靈活運用你的卡牌與骰子來贏得勝利。遊戲由數個回合組成，每回合中你可以投擲最多3次專屬於你的英雄的骰子，你將藉由骰子上的圖示來啟動你的英雄能力，並對你的對手發動攻擊。

遊戲勝利

擊敗你的對手(們)，將他(們)的生命值降為0。

遊戲教學

不喜歡閱讀規則嗎？

我們早有準備，前往觀看教學影片：

<http://learn.dicethrone.com>

漫畫

想了解更多背景故事？

免費下載線上漫畫：

漫畫第0集-<http://issue0.dicethrone.com>

漫畫第1集-<http://issue1.dicethrone.com>

2 閃避
正面狀態效果 堆疊上限：3
消耗並擲出點數1-2來迴避一次攻擊。
當身上有閃避的玩家受到傷害時，他可以選擇消耗此標記。若消耗，擲1。如果結果為點數1-2，則不會受到該次傷害(但其餘效果依然會結算)。在同一個傷害來源中可以消耗多個閃避標記進行迴避嘗試。

3 裝彈
正面狀態效果 堆疊上限：2
消耗並擲1，將其點數的1/2加到攻擊傷害上。
如果玩家在自己的進攻階段中發動了攻擊，他可以消耗此標記。若消耗，擲1並將其點數的1/2加到傷害上(向上取整)。攻擊修正。

擊倒
負面狀態效果 堆疊上限：1
消耗2，或跳過進攻階段：
要移除這個標記，被施加此狀態效果的玩家必須在他的進攻階段開始前消耗2。如果沒有，該玩家必須跳過他的進攻階段，並移除此標記。

懸賞
負面狀態效果 堆疊上限：1
受到+1傷害並且攻擊者獲得1：
當被施加此標記的玩家被對手攻擊時，攻擊者將他的傷害增加1，並獲得1。持續。

1 子彈
2 子彈
3 子彈
4 衝刺
5 衝刺
6 靶心

8

4
生命值

左輪手槍
造成3傷害

賞金獵人
施加懸賞。然後造成1無法防禦的傷害。

快速拔槍
在你的維持階段時，獲得裝彈。

尋找掩護
獲得閃避。造成5傷害。

槍林彈雨！

獲得閃避。施加懸賞。如果此時你消耗一個標記，你可以透過改變骰子前都無法進行任何。



遊戲設置

每位玩家將他所選英雄的配件放在自己面前：

- 1 **英雄能力圖板**
- 2 **英雄面板**
- 3 **標記**
 - 將你的狀態標記跟夥伴標記，放在英雄面板上的對應位置。
- 4 **生命值轉盤**
 - 將起始生命值設定為50(1對1遊戲中)。
- 5 **戰鬥點數 CP 轉盤**
 - 將起始戰鬥點數設定為2 CP。
- 6 **牌庫**
 - 將你的卡牌洗混，形成牌庫。
 - 從牌庫頂部抽取4張卡，這是你的起始手牌。
- 7 **骰子**
 - 投擲1個。擲出最高點數的玩家成為起始玩家，由他開始遊戲。
- 8 **額外設置**
 - 有些英雄需要進行特殊的設置步驟。如果有此需要，這些步驟會列在你的英雄面板的背面。

回合流程

從起始玩家開始，輪流進行回合，正在進行回合的玩家稱為當前玩家。每回合依照以下流程進行：

- 1 維持階段** - 結算任何**維持階段**的維持費用(通常來自於狀態效果或被動能力**E**)。
- 2 收入階段** - 獲得**1**並從牌庫抽取**1**張牌。起始玩家跳過他的第一個**收入階段**
- 3 M 主要階段(1)** - 消耗**CP**打出**英雄升級卡**或**主要階段行動卡**。販售(棄除)不需要的卡牌，每張讓你獲得**1**。
- 4 進攻擲骰階段** - 投擲任意數量屬於你的骰子，進行最多3次**擲骰嘗試**，並啟動一個**進攻能力**，你的最終擲骰結果必須符合該能力的啟動要求(詳細解釋請見**A**與**B**)。任何玩家都可以打出**擲骰階段行動卡**。
- 5 目標擲骰階段** - 在1對1遊戲中跳過此階段。如果你正在進行2人以上的遊戲，請見第11頁的說明。任何玩家都可以打出**擲骰階段行動卡**。
- 6 防禦擲骰階段** - 如果你在**你的進攻擲骰階段**中發動了**攻擊**，你的對手可以用一次**擲骰嘗試**來啟動他的**防禦能力H**。
- 7 M 主要階段(2)** - 與**主要階段(1)**完全相同。
- 8 棄牌階段** - 販售(棄除)你的手牌，每張讓你獲得**1**。直到你的手牌小於等於**6**張卡牌。

生命值

- 當你的生命值降為0的瞬間，你被擊敗。
- 如果所有剩餘的玩家在同一時間生命值為0，遊戲結果為平手(對手不會比你死的「更徹底」)。
- 你可以治療超出起始生命值最多10點。



戰鬥點數 CP

- 戰鬥點數(CP)大多數時候是作為卡牌的費用。
- 你最多可以擁有**15CP**。當你已經擁有**15CP**時，若你獲得CP，你的CP轉盤不會增加。
- 你的**收入階段**開始時，將你的CP轉盤增加**1**。

重要：起始玩家必須跳過他的第一個**收入階段**。



進攻能力 A

- 可以在你的**進攻擲骰階段**結束時啟動。
- 你只能啟動一個能力，作為你的**進攻擲骰階段**的結果。

啟動要求 B

啟動一個**進攻能力**的需求是**最終擲骰結果**。

- 進攻能力**通常需要特定的一組圖示**B**來啟動：



- 小型連鎖能力 C** 需要任意4個連續的數字(例如2-3-4-5)來啟動，且數字必須分別來自於4顆骰子：



- 大型連鎖能力 D** 需要任意5個連續的數字(例如1-2-3-4-5)來啟動，且數字必須分別來自於5顆骰子：



你的英雄能力圖板

能力說明 C

- 能力啟動時需要結算的效果。
- 作為能力效果的一部分而擲出的骰子，可以在結算能力期間被重複結算。

左輪手槍

造成 3 傷害

造成 5 傷害

造成 5 傷害



黃金獵人

施加 壁穿 D。

然後造成 1 無法防禦的傷害。




最終權牌

小數運算 C

選擇一名對手作為目標後，你們各自擲 1 。

如果你擲出的點數大於等於對手的點數，造成 2 傷害；否則造成 3 傷害。



死亡之眼

施加 擊傷 G。

造成 6 無法防禦的傷害。



快速撥槍

在你的維持階段時，獲得 裝彈 E。



尋找掩護

獲得 閃避 B。

造成 3 傷害。

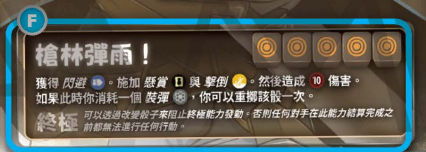


槍林彈雨!

獲得 閃避 B。施加 壁穿 D 與 擊傷 G。然後造成 10 傷害。

如果此時你消耗一個 裝彈 E，你可以重擲該骰一次。

可以透過改變骰子來阻止終極能力發動，否則任何對手在此能力結算完成之前都無法進行任何行動。



花式射擊

大數運算 D

獲得 2 閃避 B。

造成 7 傷害。



對決

防禦擲骰 H

你與攻擊者各擲 1 。

如果你擲出的點數大於攻擊者的點數，你可以選擇造成 3 傷害；或者防止 3 傷害；(向上啟骰)。

如果你擲出的點數沒有大於攻擊者的點數，造成 1 傷害。



防禦能力 H

- 當你被對手攻擊時啟動。
- 如果你有多於一個 防禦能力，在你擲骰前先選擇要啟動哪一個。
- 如果傷害類型為無法防禦、真實、連帶，或是由對手的終極能力所造成，則無法啟動 防禦能力(請見第10頁關於「傷害類型」的說明)。

防禦骰子 I

- 你在啟動 防禦能力時所擲的骰子。
- 例如，防禦擲骰 1 代表神槍手在她的 防禦擲骰階段時可以投擲 1 顆骰子。
- 這些骰子只能投擲一次。

被動能力 E

- 總是處於啟動狀態，和/或可以隨時使用。



終極能力 F

- 你的英雄最強力的攻擊！一旦啟動，該效果將完全無法被阻止。

重要：由 終極能力 所造成的傷害與效果可以被強化，但無法被任何東西(例如卡牌、狀態效果或夥伴等等。)減少、防止、避免、反應或中斷。對手從此能力啟動開始，直到 擲骰階段結算結束前，都無法進行任何行動。唯一能阻止終極能力的方式就只有在其啟動之前改變骰子的結果。

你的英雄面板

A 詛咒金幣
特殊狀態效果 堆疊上限：5/3

在維持階段受到 1 傷害(咒縛海盜除外)：
除了咒縛海盜外的任何玩家，在自己的維持階段時，每被施加1 詛咒金幣就被造成 1 傷害。
這個持續性狀態效果不能被任何玩家轉移或移除，除非是藉由咒縛海盜的英雄能力圖板上的能力。
每當咒縛海盜將要獲得詛咒金幣時，她可以選擇不要獲得。
在咒縛海盜身上的詛咒金幣標記堆疊上限為5；在其他玩家身上為3。

B 炸藥桶
負面狀態效果 堆疊上限：2

在維持階段擲 1 骰。
若擲出 1-2，受到 3 傷害；若擲出 6，則將其轉送給任意玩家。
被施加此標記的玩家必須在自己的維持階段擲 1 骰。若擲出 1-2，炸藥桶爆炸；若擲出 3-5，無事發生；若擲出 6，被施加炸藥桶的玩家可將其轉送給一名所選玩家。此外，如果玩家在已經被施加炸藥桶的狀況下，再度被施加炸藥桶，那第一個炸藥桶會立即爆炸。當一個炸藥桶爆炸時，移除它並造成 3 點傷害視為一個獨立來源且無法防禦的傷害。

G 枯萎
負面狀態效果 堆疊上限：2

每個標記會讓攻擊者造成 -1 傷害。
如果玩家在自己進攻敵階段的结果將要造成傷害，而身上有枯萎標記，每個枯萎標記減少 1 傷害。持續。

談判
負面狀態效果 堆疊上限：1

攻擊時不會造成傷害。
被施加談判的玩家無法在自己進攻敵階段的结果中造成任何傷害(其他效果依然可以結算)。在敵敵階段結束時，移除此標記。

1 雙刀
2 雙刀
3 雙刀
4 寶藏
5 寶藏
6 骷髏

面板正面

狀態效果跟夥伴

A 你英雄的狀態效果與夥伴的相關規則。

骰子圖示

B 你英雄骰子上每一面的圖示

複雜度

C 介於 1 到 6 的數值，表示該英雄的操控難易度。複雜度較高的英雄通常需要更多時間來精通，並需要更周全的策略才能發揮所長。

英雄設置

D 部分英雄需要在遊戲開始前進行額外的設置步驟。

常見問題

E 關於此英雄較為複雜的規則釋疑。



常見問題

Q: 我可以用咒縛海盜的獨特能力圖板嗎？
A: 沒有。一旦開始，就會持續使用該圖板。

Q: 如果咒縛海盜藉由攻擊，他如何獲得 3 點傷害？
A: 對已經有 3 的對手身上。3 傷害會加到最終傷害總和，但並非為獨立傷害。

Q: 應為獨立來源，對手將立即受到 3 傷害，然後你才會漸漸進入決定攻擊傷害的階段。
A: 當能力效果為「獲得 3 詛咒金幣」時，我一直重複傷害。

Q: 當能力效果為「獲得 3 詛咒金幣」時，我一直重複傷害嗎？
A: 不。敵法是「沒有發動攻擊」，所以只要他與其他玩家為目標，敵敵一個會造成傷害的能力，就不會重複造成傷害。(你應該針對對手，這攻擊不會造成傷害)。同樣，如果你在敵攻之光學的時候為失敗，他依然視為有效，只是沒了。

Q: 如果咒縛海盜目前處於防禦，一名被施加談判的敵攻手效果，這對手會由於談判的減少能力繼續進行戰鬥嗎？
A: 不會。敵法是「沒有發動攻擊」，所以只要他與其他玩家為目標，敵敵一個會造成傷害的能力，就不會重複造成傷害。(你應該針對對手，這攻擊不會造成傷害)。同樣，如果你在敵攻之光學的時候為失敗，他依然視為有效，只是沒了。

英雄設置
將 3 詛咒金幣標記放在英雄圖板上的 1 面，並加上。

配件
骰子 x 5、生命值標記 x 1、戰鬥點數 (CP) 標記 x 1、可拆桌英雄能力圖板 x 1、英雄圖板 x 1、英雄卡 x 2、回合流程 x 1、詛咒金幣 x 6、炸藥桶 x 4、談判 x 2、枯萎 x 4。

面板背面

狀態效果

每位英雄有一組獨特的狀態效果 **A**，以各種標記表示。如果遊戲提供的標記數量不足，請自行以其他配件代替。



正面效果可以讓自己或其他玩家獲得；而負面效果可以對對手施加。狀態效果通常會藉由卡牌或進攻能力獲得或施加。

當你獲得或施加狀態效果時，拿取你的英雄面板上對應的標記，並將其放置在目標玩家的英雄能力圖板的中間區域 **F**。該狀態標記現在被視為「在場」。如果某位玩家被擊敗，由他對其他玩家施加的狀態效果依然會保持在場。

F 選擇一名對手作為目標後，你們各自擲 1 骰。如果你擲出的點數大於等於對手的點數，造成 7 傷害；否則造成 3 傷害。

G 獲得 2 點 CP。
造成 1 傷害。

H 獲得 2 點 CP。
造成 1 傷害。

最終牌
選擇一名對手作為目標後，你們各自擲 1 骰。如果你擲出的點數大於等於對手的點數，造成 7 傷害；否則造成 3 傷害。

花式射擊
獲得 2 點 CP。
造成 1 傷害。

GUNSLINGER
「我的槍所向無敵。」

移除狀態標記

當狀態標記被移除時，將該標記返回擁有者，放回英雄面板上的對應位置。當使用卡牌或能力移除特定數量的狀態效果時，移除等同於該數量的標記。

消耗性狀態效果

有些狀態效果會在被消耗時移除。如果沒有特別敘述，此類型的狀態效果可以在任何玩家的回合中的任意階段被消耗，並立即結算其效果。

持續性狀態效果

標有「持續」的狀態效果會保持在場直到遊戲結束，除非被卡牌或能力效果移除。



堆疊上限

許多狀態效果可以在一名英雄身上附加多次，形成堆疊。堆疊上限 **G** 代表特定狀態效果能在一名英雄身上同時存在的上限(例如堆疊上限為2的狀態效果，代表該狀態可以在每名英雄身上各自同時存在2個。)

範例(左方)：咒縛海盜對神槍手施加了一個炸藥桶 **F** 狀態跟兩個枯萎 **H** 狀態。在狀態效果的描述上枯萎有持續效果，所以它會持續存在於神槍手的英雄能力圖板上，直到神槍手將其移除。枯萎的堆疊上限為2 **G**，讓咒縛海盜可以對神槍手施加2個這個狀態。

增加堆疊上限

如果玩家增加了一種狀態效果的堆疊上限，新的上限只適用於該玩家，且只持續到本場遊戲結束。

特殊狀態效果

這類型的狀態效果基本上不遵從一般的狀態效果規則(會在它們的敘述中詳細解釋)。特殊狀態效果通常會有特別的形狀和/或大小 **I**。



中斷狀態效果

消耗狀態效果時，其效果不能被中斷。

夥伴

部分英雄擁有夥伴，會以標記、轉盤或其他特製配件作為代表。夥伴不視為狀態效果，因此用於改變狀態效果的卡牌跟能力，無法影響夥伴(例如 **K**)。

在英雄面板上 **A** 會有夥伴的特殊規則。它們不能被移除、轉送或摧毀，除非該規則上有特別敘述。



英雄卡牌

卡牌有兩種類型：**英雄升級卡**以及**行動卡**。

在你的**收入階段**中，你會從牌庫抽取一張卡。如果你需要抽卡時，如果牌庫為空，先將棄牌堆洗混形成新牌庫。

打出卡牌會消耗戰鬥點數 **CP**。費用會標示在卡牌的左邊，費用為 **0** 的卡牌可以免費打出。

你在**棄牌階段**結束時手牌不能超過 **6** 張。如果你進入棄牌階段時多於這個數量，你必須販售卡牌，直到你擁有剩餘 **6** 張或更少。你每販售一張卡牌就在你的CP轉盤上增加 **1** (所有卡牌在販售時價值皆為 **1**，無論其打出的費用是多少)。

每張卡牌左邊的符號 **J**，會告訴你該卡牌可以在哪個階段打出。



英雄升級

英雄升級卡可以永久升級你的英雄能力圖板上的同名能力。此類卡牌在左邊會有 ↑ 的圖示。

進攻能力升級 **A** 會有白色邊框；防禦能力 **B** 為綠色邊框；而被動能力 **C** 則是紫色邊框。

英雄升級卡：

- 只能在你的**主要階段(1)**或**主要階段(2)**打出。
- 在打出後不能被販售。
- 能夠直接升級到等級III，如果要升級一個已升級過的能力(也就是從等級II升級到等級III)，將新卡牌覆蓋在舊的英雄升級上，且只需要支付兩張卡牌之間相差的CP。



進攻能力
升級



防禦能力
升級



被動能力
升級

打出一張升級卡

- 1 消耗所需的CP (標示在卡牌的左邊)。
- 2 將該卡疊放在你的英雄能力圖板上，相同名稱的位置。



行動卡

行動卡(標有 ★ 圖示)為一次性卡牌，可以提供各種優勢。行動卡可以在不同時機打出，取決於它們的顏色。

打出一張行動卡

- 1 消耗所需的CP (標示在卡牌的左邊)。
- 2 執行該卡的行動，然後將其放到棄牌堆。

瞬發！行動卡

- 標有 ★ 圖示及紅色邊框。
- 可以在任何玩家的回合中的任何時候打出(以卡牌左邊的 ! 圖示作為提醒)。
- 可以作為中斷行動或能力打出(其他瞬發行動卡除外)，並立即結算。被中斷的行動或能力會在之後繼續結算(請見第14頁關於「時機衝突與中斷」的說明)。
- 瞬發行動卡不能被中斷。





主要階段 行動卡

- 標有★圖示及藍色邊框。
- 只能在你的回合中的**主要階段(1)**及**主要階段(2)**時打出(以卡牌左邊的M圖示作為提醒)。

擲骰階段 行動卡

- 標有★圖示及橘色邊框。
- 只能在**進攻擲骰階段**、**防禦擲骰階段**或是**目標擲骰階段**時打出(以卡牌左邊的D圖示作為提醒)。



- 可以在任何玩家的回合中打出。

結算效果

「擲[#]」

投擲指定數量的骰子A一次，然後結算後續的效果。在此之前投擲的骰子不能用於結算列出的效果。

「若擲出[圖示]」

如果你擲出所示的圖示B，你獲得列出的優勢C。但是你只能獲得該優勢一次，即使你擲出多個對應的圖示。



加乘(例如「4 X」)

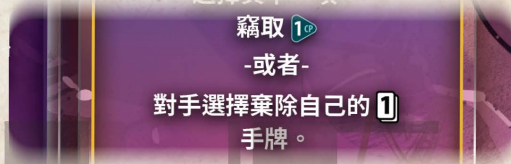
將所示的[數字]，與擲出的所示圖示D的[數量]相乘，來確定總和。

「然後」

在卡牌上出現「然後」的敘述時E，你可以消耗狀態效果、打出**瞬發行動卡**或**擲骰階段行動卡**。這些效果結算後，再繼續結算「然後」後方的效果。

「或者」

當卡牌敘述被「或者」分開時，你只能結算其中一個選項。



「竊取」

從你的對手身上拿取所示的資源，據為己有。當竊取生命值/CP時，在你的生命值/CP轉盤上增加所示的數值，並將對手的轉盤減少相同的數值。

如果你的對手不足應被竊取的數量，竊取他所剩的所有數量。

每個擲出的 讓你竊取1生命值。

傷害類型

目前正要被分配到某名玩家身上的傷害稱為「來襲傷害」。

傷害分為5個類型：一般(僅以「傷害」表示)、無法防禦、真實、連帶以及終極。

傷害類型屬性

每種傷害類型都具有以下其中一個或多個屬性：

- 可防禦**-如果傷害是來自於對手的**進攻能力**，你可以使用你的**防禦能力**。
- 可避免**-可以被減少、防止、避免或被卡牌效果和/或狀態效果中斷。
- 可強化**-可以受**攻擊修正**加成。
- 特殊瞄準規則**-具有對於傷害目標的特定描述。在決定傷害目標時不需要經過**目標階段**。

一般傷害

·最常見的傷害類型，以黑色圓形中的數字表示(例如 5)，後綴文字為「**傷害**」。

- 可防禦、可避免、可強化。
- 無特殊瞄準規則。

無法防禦的傷害

·另一個常見的傷害類型，以紅色圓形中的數字表示(例如 2)，後綴文字為「**無法防禦的傷害**」。

- 無法防禦，但可避免(透過卡牌/狀態效果)。
- 可強化，無特殊瞄準規則。

真實傷害

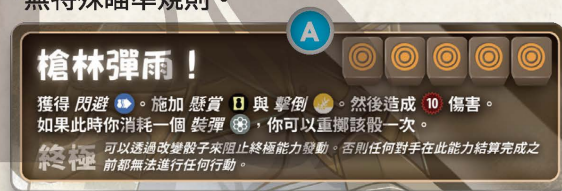
- 一種特殊的**無法防禦**的傷害，以紅色圓形中的數字表示(例如 2)，後綴文字為「**真實傷害**」。
- 無法防禦，但可避免。
- 不可強化。
- 無特殊瞄準規則。

連帶傷害

- 一種特殊的**無法防禦**的傷害，以紅色圓形中的數字表示(例如 2)，後綴文字為「**連帶傷害**」。
- 無法防禦，但可避免。
- 不可強化。
- 具有特殊瞄準規則(在卡牌/能力上有詳細敘述)。
- 由於沒有直接目標，不被視為「**攻擊**」。
- 當對同一團隊中的多名玩家同時造成傷害時，將他們的生命值轉盤降低等同於傷害總量的數字。

終極傷害

- 一種由你的**終極能力** A 造成的特殊**無法防禦**的傷害。
- 以紅色圓形中的數字表示(例如 2)。
- 無法防禦、無法避免。
- 可強化。
- 無特殊瞄準規則。



神槍手的終極能力

傷害類型一覽

	可防禦	可避免	可強化	特殊瞄準規則
一般傷害	✓	✓	✓	✗
無法防禦的傷害	✗	✓	✓	✗
真實傷害	✗	✓	✗	✗
連帶傷害	✗	✓	✗	✓
終極傷害	✗	✗	✓	✗

攻擊修正

任何會對攻擊產生修正效果的卡牌或狀態效果視為「攻擊修正」。

它們可以在防禦能力啟動之前或之後打出。

受到攻擊修正的傷害視為與其原本的傷害類型相同。

攻擊修正只能被用於攻擊(也就是說,必須是一個對對手造成至少1傷害的進攻能力)。

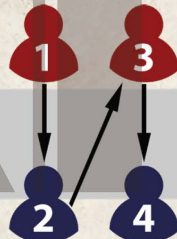


4人遊戲

2對2團隊遊戲

進行4人遊戲時,對規則進行以下調整:

- 2人為一個團隊。
- 團隊成員坐在同一邊,我們鼓勵玩家查看隊友的手牌並一起討論策略。
- 擲骰決定起始玩家。
- 回合順序以Z字型進行。
- 團隊共用一個生命值轉盤,起始生命值為50。
- 起始玩家跳過他的第一個收入階段。
- 當團隊中其中一名成員受到傷害時,將共用的生命值轉盤降低等同於傷害量的數值。如果兩名成員同時受到傷害,將生命值轉盤降低等同於所受到的傷害總量的數值。
- 團隊成員依然擁有各自的CP轉盤。玩家的CP只能用於自己的卡牌與能力。
- 玩家們不能對隊友的來襲傷害造成影響,除非卡牌/狀態效果上有另外說明(例如「這次休想!」卡牌可以對隊友使用,因為敘述中有「所選玩家」)。
- 玩家們可以改變隊友的擲骰結果,讓他們免於受到傷害或增加他們的擲骰結果。



3人遊戲

山丘之王

進行3人遊戲時,對規則進行以下調整:

- 每位玩家起始生命值為35。
- 擲骰決定起始玩家。
- 玩家依順時鐘方向進行回合。
- 當進行攻擊時,你可以將任何玩家當作目標。但是,如果你選擇攻擊領先玩家會獲得額外的獎勵卡牌。
- 剩餘生命值最高的玩家(們)視為領先玩家(們)。
- 如果你對一位領先玩家發動攻擊,你可以從你的牌庫抽1張卡。在你選定目標後立即抽卡(在任何其他效果結算前)。
- 如果你攻擊另一名跟你同樣領先的玩家,(例如你跟另一位玩家的生命值皆為30,並列最高),你依然可以抽1張卡。
- 如果你是唯一領先的玩家(生命值最高的玩家只有你一人),你不能獲得抽卡優勢。

其他模式

《設權王座》可以讓最多6位玩家同時遊玩,但是我們強烈建議在所有玩家都十分熟悉這款遊戲前不要嘗試。5-6人遊戲對熟悉遊戲的玩家來說會是充滿刺激的挑戰;但對新手玩家而言會使遊戲十分混亂冗長。你可以在此找到關於5-6人遊戲以及其他變體的規則:<http://variants.dicethrone.com>

回合流程詳述

此時你應該已經有足夠的知識來進行一場1對1的《骰權王座》遊戲。我們建議你發現問題時，回頭在這個段落中查找答案。



以下是關於回合中每個階段的詳細敘述。

1. 維持階段

- 1 查看是否有任何你的狀態效果或能力會在你的維持階段啟動，並結算這些效果。(註記：大多數的英雄在遊戲開始時不需要進行這個步驟。)
- 2 如果有多個效果需要結算，當前玩家可以選擇它們結算的順序。
- 3 將所有造成傷害和/或治療的效果的數值加總，並在本階段結束時同時結算。



2. 收入階段

重要：起始玩家跳過他的第一個回合中的收入階段。

- 1 將你的CP轉盤增加1CP (如果你已經擁有最大值15CP，跳過這個步驟)。
- 2 從你的牌庫頂部抽1張卡，將其加入你的手牌。如果你的牌庫為空，將棄牌堆重洗，組成一個新牌庫。



3. 主要階段(1)

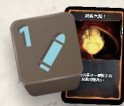
執行以下的選項，你可以依任意順序執行，且沒有次數限制：

- A 販售任何卡牌
 - 將手牌中1張卡放到棄牌堆。
 - 將你的CP轉盤增加1CP (所有卡牌販售時都價值1CP，無論其打出的費用多少)。
- B 打出**主要階段行動卡**
 - 將你的CP轉盤減少卡牌左邊標示的費用CP。
 - 執行卡牌敘述的效果。
 - 將該卡牌放到你的棄牌堆。
- C 打出**英雄升級卡**
 - 將你的CP轉盤減少卡牌左邊標示的費用CP。
 - 如果你是從等級II升級到等級III，只需要支付兩張卡之間的差價。
 - 將該卡牌放到你的英雄能力圖板上的同名位置。



4. 進攻擲骰階段


在此階段中，任何玩家都可以在以下任何步驟結束時打出**擲骰階段行動卡**。



- 1 執行最多3次**擲骰嘗試**
 - 投擲你的全部5顆骰子。
 - 可選：重擲任意數量的骰子。
 - 可選：再次重擲任意數量的骰子。
- 2 當你滿意你的擲骰結果後，你可以選擇以下**其中一項**：
 - 宣告你想啟動的一個**進攻能力**(你的最終擲骰結果必須符合它的啟動要求)。詢問你的對手是否要改變你的擲骰結果，還是要讓能力成功啟動。
 - 宣告你沒有要啟動任何**進攻能力**。
 - 小技巧：**對擁有強大**防禦能力**的對手發動太弱的攻擊不一定是明智的選擇。
- 3 如果你、你的隊友，或你的對手此時已經改變了你的擲骰結果(例如某位玩家打出了「**雙倍狂野**」)，你可以選擇以下**其中一項**：
 - 根據新的最終擲骰結果，宣告啟動另一個**進攻能力**。
 - 回到**進攻擲骰階段**的步驟1，使用任何還未使用的重擲機會。
- 4 啟動所選的**進攻能力**(如果有的話)
 - 能力有各種效果，有些會需要你先做出某些決定(有些效果在完全執行前，還需要額外的步驟)。
 - 結算任何不需要目標的效果(例如：獲得**閃避**、獲得**反擊**、治療5，等等)。

5. 目標擲骰階段

如果你的對手多於一名，你必須決定你的目標。

註記：只要是需要選擇目標的效果，即使該能力不會造成傷害，你依然必須選擇一名對手作為目標(例如：「鎖定目標」會對某個對手施加**懸賞** )。



在山丘之王變體遊戲中，直接選定一名對手發動攻擊即可(請見第11頁關於「山丘之王」的說明)。

在2對2遊戲中才會需要決定誰是防禦者：

1 投擲1顆骰子。

這顆骰子可以被改變，除非此次攻擊是來源於終極能力。雖然在啟動終極能力前，骰子可以被改變，但此時是**目標擲骰階段**，終極能力在上個階段中已經被啟動，現在只是需要決定一個目標。

2 根據你的擲骰結果，決定將要承受傷害的防禦者：




- 1或2 - 你左手邊那名對手成為目標。
- 3或4 - 你右手邊那名對手成為目標。
- 5 - 你的對手們決定他們兩個之中誰要成為目標。
- 6 - 你自行選擇哪名對手成為目標。

註記：你可以在此找到其他關於決定目標的變體規則：<http://variants.dicethrone.com>

6. 防禦擲骰階段

如果當前玩家在他的**進攻擲骰階段**發動了一次攻擊，防禦者現在開始進行**防禦擲骰階段**。





1 結算該**進攻能力**中與傷害無關的效果(例如：獲得**閃避** 、施加**懸賞** 、竊取**CP** ，等等)。

2 如果該**進攻能力**發動了攻擊，並且該攻擊的傷害類型為可防禦，防禦者可以啟動他的**防禦能力**。

註記：大多數的英雄都只有1個**防禦能力**。如果某名英雄有2個**防禦能力**，他必須現在選擇其中一個啟動。

3 防禦者進行一次**擲骰嘗試**，使用所示數量的骰子(例如：**防禦擲骰 1**  代表投擲1顆骰子)。

4 根據擲骰結果，防禦者結算所有不會造成傷害的效果(例如：獲得**合成器** 、施加**恥辱** 、獲得**CP**，等等)。

5 這個步驟是任何玩家消耗狀態效果或打出卡牌的最後機會。


6 最後，將所有傷害、防止，和/或治療效果的數值加總，並在**擲骰階段**結束時同時結算。

註記：如果所有剩餘玩家的生命值同時歸零，遊戲以平手結束。

7. 主要階段 (2)

與**主要階段(1)**完全相同。

8. 棄牌階段

- 1 販售你的手牌，直到你擁有剩餘6張或更少卡牌。
- 2 每販售一張卡牌就將你的**CP**轉盤增加1  (販售打出費用較高的卡牌也只價值**CP**)。
- 3 將任何販售的卡牌放到棄牌堆。



最終傷害總量

此段落主要提供給資深玩家與競賽遊戲使用。休閒玩家無需熟悉以下的知識。



在偶爾的情況下，最終傷害總量(擲骰階段結束時，你要在你的生命值轉盤上減少的數值)的計算會十分複雜，因為你的防禦能力，還有你或對手的卡牌和狀態效果，會影響到來襲傷害的數值。

幸運的是，在你和對手結束所有行動後，你可以輕鬆的依照以下的步驟，依序計算出最終總和。

1. 決定來襲傷害

來襲傷害是指在遊戲中任何時間點，將要分配到你身上的傷害。傷害通常來自於進攻或防禦能力，來襲傷害有時也會來自於狀態效果，例如炙炎法師的燃燒[🔥]或是暗影盜賊的毒藥^{☠️}。

2. 加與減(加減總和)

現在計算任何會增加或減少來襲傷害的效果。包含防禦能力、狀態效果，以及會減少(防止)或增加特定傷害量的卡牌，都在這個步驟一起計算到來襲傷害的數值上。這個結果稱為來襲傷害的加減總和。

3. 乘與除(最終總和)

最後，計算任何會對來襲傷害進行乘法或除法的效果。所有乘除效果都會在最後才套用，無論這些卡牌、狀態效果或防禦能力原本啟動的順序為何。

如果同時遇到多個需要乘除的狀況，將這些狀況分別與步驟2得出的來襲傷害加減總和做計算並得出結果。

任何與來襲傷害有關的乘除效果也在此時進行計算(例如：聖騎士的天譴^{⚡️}狀態效果)。

範例：野蠻人 VS 聖騎士

以下是野蠻人(攻擊方)與聖騎士(防禦方)在進攻跟防禦擲骰階段期間發生的一系列事件。

- 野蠻人啟動他的力量壓制[👊]進攻能力，對聖騎士造成[👊]傷害。
- 聖騎士消耗他的天譴^{⚡️}狀態效果，其效果會對野蠻人造成等同於來襲傷害的半數傷害。
- 聖騎士消耗他的防護^{🛡️}狀態效果，其效果能防止來襲傷害的^{🛡️}。
- 聖騎士啟動他的神聖護禦III^{🛡️}能力，其效果能防止^{🛡️}傷害，並且他可以獲得另一個防護^{🛡️}。
- 野蠻人打出他的嗜嗜這個攻擊修正卡，其效果會施加震盪^{🌪️}並且增加^{🌪️}傷害。
- 聖騎士打出赦免卡，其效果能防止^{🛡️}傷害。
- 聖騎士消耗他的另一個防護^{🛡️}其效果能防止來襲傷害的^{🛡️}。

野蠻人 VS 聖騎士 (續)

剛才發生了許多事，現在我們來計算傷害：

1. 決定來襲傷害

[👊] 來襲傷害，來自於野蠻人的力量壓制(左方的事件1)。

2. 加與減(加減總和)

- [👊] 來襲傷害(事件1-力量壓制)
- ^{🛡️} 傷害(事件4-神聖護禦III)
- ^{🛡️} 傷害(事件5-嗜嗜這個)
- ^{🛡️} 傷害(事件6-赦免)

[👊] 來襲傷害 (加減總和)

3. 乘與除(最終總和)

將每個乘除狀況分別並同時進行計算(註記：《設權王座》中所有除法結果皆為向上取整)。

事件2(天譴^{⚡️})

= [👊] (加減總和) ÷ 2 = [👊] 傷害

事件3(防護^{🛡️}) = [👊] (加減總和) ÷ 2 = [👊]

事件7(防護^{🛡️}) = [👊] (加減總和) ÷ 2 = [👊]

接著將所有結果套用到加減總和：

[👊] 來襲傷害 - ^{🛡️} - ^{🛡️} = -1 來襲傷害

藉由使用兩次防護^{🛡️}，聖騎士防止了所有傷害，所以代表聖騎士受到的最終傷害總和為[👊]。

此外，由於聖騎士消耗了他的天譴^{⚡️}標記，野蠻人會受到[👊]傷害(事件2)。

其他規則

時機衝突與中斷

玩家們偶爾會想要在同一時間行動，在這種情況下，從當前玩家開始依順時鐘方向結算行動。任何玩家如果想中斷這個流程，也可以依順時鐘方向打出**瞬發行動卡**、**擲骰階段行動卡**，或消耗狀態效果。當所有中斷效果結算完成後，繼續原本的流程。

範例：神槍手使用她的**防禦能力**「對決」來防禦一次攻擊。她擲出1，因此輸掉了「對決」。她接著打出「**狂野**」卡，以此中斷自己的**防禦能力**，卡牌效果將她的骰子改變為6。接著正常流程繼續進行，由於中斷效果，她現在贏得了「對決」。



成就！

當某位玩家在遊戲中達成了表格中的任何成就，在對應的格子中留下他的名字，讓他在榮譽榜中被永遠銘記！

你可以在<http://achievements.dicethrone.com>下載成就表格。

製作人員

遊戲設計： Nate Chatellier, Manny Trembley

遊戲開發： John Heidrich, Gavan Brown

製作&平面設計： Gavan Brown, Gui Landgraf, Gabriel Martin, Noah Adelman

插圖： Manny Trembley, Nick Malara, Damien Mammoliti

主要規則書編輯： Simon Rourke, Aaron Hein, John Heidrich (and many others who helped)

目前遊戲測試者： Aaron Hein, Adam Thies, Aaron Waltmann, Jonathan Herrera-Thomas, Kevin Heidrich, Jacob Thies, Rick May, Joel Smart, Darnell Malone, Nick Lem, Blake Royall, Drake Finney, and the whole Beta Team.

特別銘謝： Aaron Waltmann, Kira Anne Peavley, Aaron Hein, Adam Wyse, Paul Saxberg, Mr. Cuddington, Dan Tolczyk, Jonathan Herrera-Thomas, George Georgeadis, Brenda & Paraic Mulgrew (Knight Watch Games), Love Thy Nerd, Brett MacDonald, and to anyone we missed who has helped us make Dice Throne a success.

繁體中文翻譯/校對： James Wu / Gazza.Liu

繁體中文排版/LOGO設計： Wan.Teng

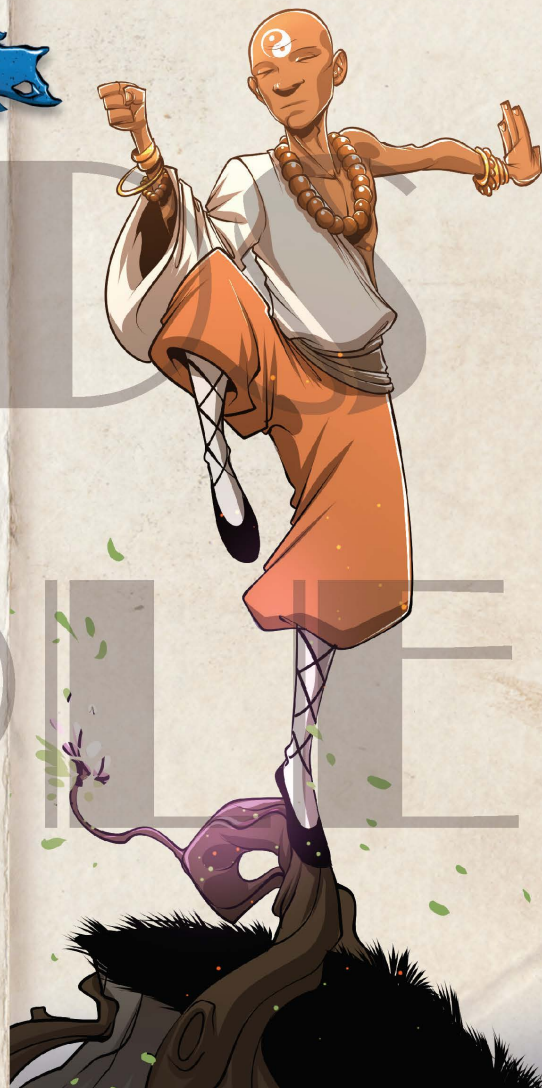
對於各個英雄的製作人員，請見英雄各自的面板。

最誠摯的感謝獻給您，感謝您購買此遊戲，幫助我們實現創造《骰權王座》的夢想。



加入我們的社群：


<http://community.dicethrone.com>



快速查表




若擲出2/3/4/5個相同數字：當骰子出現2/3/4/5個相同點數(而非圖示)。

額外：在「額外」後的敘述，會在前列的效果結算後才進行結算。

攻擊：一個以對手為目標，且至少會造成  傷害的**進攻能力**(連帶傷害不算)。

攻擊修正：會增加傷害或效果到**攻擊**上的狀態效果或卡牌。


連帶傷害：沒有目標的傷害，因此不視為**攻擊**。無法防禦，但可避免，無法強化。

戰鬥點數 ：用於打出卡牌與啟動你的英雄能力圖板上的能力。每位玩家最多能擁有 。每位玩家在他的回合開始時獲得  (起始玩家的第一個回合除外)。

夥伴：在你的英雄面板上會有特別敘述(請見第7頁關於「夥伴」的說明)。

防禦者：被作為**攻擊**目標的玩家。

最終擲骰結果：在所有重擲跟骰子修正效果都結算完成後，你的五顆骰子的結果。

獲得：獲得狀態效果時，拿取對應標記放到你的英雄能力圖板正中央；獲得生命值或  時，在生命值或CP轉盤上增加相應數值。

治療：在你的生命值轉盤上增加相應的數值。你最多可以治療到超出起始生命值10點。

來襲傷害：即將分配到玩家身上的傷害值。

施加：拿取對應的狀態效果標記，將其放置到目標英雄的英雄能力圖板正中央。

瞬發行動卡：可以在任何玩家的回合中的任意時間點打出的**行動卡**。這類型的卡牌可以中斷正常遊戲流程(但不能中斷消耗狀態效果，以及另一張**瞬發行動**或**擲骰階段行動卡**)。

大型連鎖：你的5顆骰子顯示連續數字(例如：1-2-3-4-5或2-3-4-5-6)。

主要階段行動卡：當前玩家可以在自己的**主要階段(1)**或**主要階段(2)**中打出的**行動卡**。

若擲出[圖示]：如果你擲出對應的圖示(或多種圖示)，你可以獲得對應的優勢。即使你擲出重複的對應圖示，你依然只能獲得一次對應的優勢。

或者：當卡牌敘述被「或者」分開時，你只能結算其中一個選項。

持續性狀態效果：保持在場，直到有卡牌或能力效果將其移除。


真實傷害：無法防禦的傷害，不能強化，但可避免。

擲骰嘗試：玩家為了啟動**進攻**或**防禦能力**所進行的擲骰。

擲骰階段行動卡：可以在**進攻/目標/防禦**擲骰階段打出的**行動卡**。這類型的卡牌可以中斷正常遊戲流程(但不能中斷消耗狀態效果，以及另一張**瞬發行動**或**擲骰階段行動卡**)。


擲骰階段：如果能力上的敘述是「**擲骰階段**結束時」，這代表該效果會在**主要階段(2)**正要開始前才進行結算。

擲 [#]顆骰子：投擲指定數量的骰子來結算所列出的效果。

販售：玩家在自己的**主要階段**時，可以將手牌中任意數量的卡牌放到棄牌堆，每放置一張就在自己的CP轉盤上增加 。

小型連鎖：你的4顆骰子顯示連續數字(例如：1-2-3-4或2-3-4-5或3-4-5-6)。

消耗性狀態效果：保持在場，直到你選擇消耗它。

消耗/被消耗：如果一個狀態效果被消耗，將該標記棄除並獲得對應的優勢，無需支付 。你可能稍後在遊戲中會再度獲得該狀態效果。

堆疊上限：表示某個特定狀態效果能在每名英雄身上存在的最大數量(除非藉由卡牌或能力增加其上限)。

竊取：從你的對手身上拿取所示的資源據為己有。如果你的對手擁有的該資源數量不足，拿取其剩餘的所有數量。

然後：「然後」的敘述會製造一個暫停點，你可以在此時打出**瞬發行動卡**或**擲骰階段行動卡**，以及消耗狀態效果。這些效果結算後，再繼續結算「然後」後方的效果。

終極能力：在結算完成前，對手**無法做任何事**。包含對其效果與傷害進行任何減少、防止、回應或中斷。任何狀態效果也無法對其造成任何影響。但是終極能力可以進行強化。唯一能阻止**終極能力**的方式是在其啟動前改變骰子結果。

無法防禦的傷害：玩家無法啟動**防禦能力**來對抗的傷害類型。但是該傷害依然可以被避免、減少，或強化。

特殊狀態效果：不遵從一般狀態效果的規則，其敘述中會有特別說明。