

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

合作模式和單人模式 被詛咒的山脈

《被詛咒的山脈》是《山嶽之王》的合作模式和單人模式擴充。在合作模式裡，你們努力將雕像放置在預言中它們所休憩的地方，但令人舉步維艱的詛咒接踵而至…甚至會碰上無法預知的大地震，讓你的努力通通付之一炬！在單人模式裡，規則和合作模式的相比沒有任何變化…“小隊”就只有你一人。

遊戲配件

1塊預言板



20張詛咒卡



15個奉獻標記



8個地震標記



1張戰役記錄表



遊戲設置變化

按照競爭模式的正常規則進行初始設置，除了以下幾點變化：

1. 氏族中2級巨魔卡牌上不再放置基座，並且所有基座都保留在盲抽袋外面，組成供應堆放置在氏族卡牌旁（依然照常將提醒標記放在等級3的巨魔牌上）。
2. 將基座榮譽標記、計分指示物、大廳和加冕得分標記放回遊戲盒中，它們在遊戲中不會被使用。
3. 將預言板置於遊戲版圖旁。準備一個奉獻標記供應堆（每有一位玩家放置1個烈火、冰霜、皎月奉獻標記），將餘下的奉獻標記放回遊戲盒中。將供應堆中的標記面朝下洗勻，然後按照山脈的顏色層，從最上面一行開始沿著預言板向下，依照玩家人數面朝上擺放標記。
預言板上面的奉獻標記，決定了你必須在山脈的哪一層奉獻哪個氏族的雕像（見第11頁 奉獻雕像）。
4. 將8個地震標記放入盲抽袋中洗勻。
5. 洗混20張詛咒卡，抽出5張詛咒卡面朝下放回遊戲盒中。將剩餘的15張詛咒卡面朝下放置在預言板旁邊。
6. 將1個團隊儲存卡放在遊戲版圖旁，所有玩家共用。
7. 按原規則選取初始巨魔，但是所有的起始資源都放置在團隊儲存區上，而且玩家們不會獲得順位補償（競爭模式下因行動順位，而獲得的額外起始資源）。

這是以3個玩家為例的起始設置示意圖，只示意了《被詛咒的山脈》中的遊戲組件所涉及的部分。



因為這是一個三人遊戲，所有預言板上“4+”或“5+”的空位都不會放置奉獻標記。



遊戲過程變化

按照競爭模式的正常規則進行初始設置，除了以下幾點變化：

- 每當你要將任意資源放置在個人儲存區時，改為放在**團隊儲存區**。在你的回合，你可以從你的巨魔牌上、團隊儲存區中或兩者任意組合來花費資源。
 - 你可以將你的通路網與其他玩家的通路網相連。一旦如此，在你的回合裡，所有相連的通路網都視為你的。
如此操作可以使得玩家之間共享工坊，並且可以更有效率地移動雕像！
 - 徵募一個2級巨魔不再使你獲得基座。徵募一個3級巨魔則依然可以照常選擇一個基座，但是要將其放在**團隊儲存區**中。團隊儲存區中的基座可以被任何玩家按照通常規則放置。
 - 玩家回合中的階段次序發生如下改變：
 1. 咒語和工坊
 2. 徵募或挖掘
 3. 移動雕像
 4. 奉獻雕像
- 如果玩家在徵募或挖掘階段既不能徵募巨魔也不能挖掘隧道，則必須立刻將一張詛咒卡加入到詛咒行（見第5頁詛咒）。
- 在每一輪開始時，團隊必須結算詛咒（見第5頁詛咒），並且最後還要結算地震（見第8頁地震）。

設立大廳階段被刪除，
添加了新的奉獻雕像階段

詛咒

在每一輪（包括第一輪）第一位玩家行動前，抽取一張詛咒卡，並將其翻開放置在詛咒行中。詛咒只要在詛咒行中面朝上顯示，即視為生效。



例如：預告板上已經有了一個詛咒使玩家需要花費2個符文（而不是1個）來釋放咒語...新的一輪開始，一張新的詛咒卡被翻開並放置在詛咒行中。這個詛咒使得玩家在每次使用一個錘子清理碎石區時，需要額外花費1個資源。

- 詛咒行最多能放置6張詛咒卡。一旦你們將第7張詛咒卡放在詛咒行中，你們所有人立刻輸掉這局遊戲。所以你們需要**破解詛咒**，來阻止這種事發生！
- 當你們需要將一張詛咒卡放在詛咒行中，但是詛咒牌堆已經使用完了，你們所有人立刻輸掉這局遊戲。這意味著你們（最多）只有十五輪...不要浪費時間！

破解詛咒

詛咒可以通過將鐵礦或心石，放在詛咒卡上來將其破解。每當你花費鐵礦挖掘隧道時，你可以將一個被花費的鐵礦，放在詛咒行中的任何一個詛咒卡上。當你花費心石來挖掘隧道時，你可以將兩個被花費的心石放在詛咒行中的詛咒卡上。（可以是一張詛咒卡上，也可以分別放在兩張詛咒卡上）這與隧道的規模無關，只和花費的礦物種類相關。

例如：在三人遊戲中，你使用鐵礦挖掘了一個規模為3的隧道。你將兩個被花費的鐵礦放回供應堆，並把剩餘的一個放在了一張麻煩的詛咒卡上。



在將隧道放在山脈中之前，先檢查是否有詛咒被破解。如果詛咒卡上的礦物數量等於或超過了玩家人數，則這個詛咒被破解並從遊戲中移除（詛咒卡上的礦物放回供應堆）。

當一個詛咒被破解時，它立刻失效並且所有的強制效果（詛咒卡上的紅色文字）都被撤銷。

例如：隨後不久，你花費心石挖掘了一個規模為2的隧道。你將兩個被花費的心石都放在了已經放置了一個鐵礦的詛咒卡上。現在這張詛咒上面有和玩家數量相等的礦物，因此它被破解了！



注意：詛咒被破解發生在挖掘隧道花費資源之後，挖掘隧道其他步驟之前（放置隧道、花費錘子清理碎石區、出土資源和雕像、建立工坊、放置基礎）。這點很重要，因為詛咒可能會影響這些步驟！

抑制詛咒



詛咒也可以被抑制。當你通過奉獻雕像（見第11頁奉獻雕像）將預言板任意一層的奉獻標記全部拿取後，即可抑制一個詛咒。當一個詛咒被抑制時，將它翻面（保留上面放置的礦物）。一個被抑制的詛咒所有的效果都將失效，但是它在計算詛咒行中的6張詛咒卡上限石，仍被算作1張詛咒。被抑制的詛咒依舊可以通過正常方式被摧毀，並從詛咒行中移除。

例如：你清理了預言板上的一個顏色層的所有奉獻標記，你便可以抑制一個詛咒。你選擇了一個麻煩的詛咒將其翻至面朝下；它上面仍保留著之前放置的一個心石。



地震

隨著遊戲的進行，強烈的地震愈發猛烈地晃動著山脈，這是黑暗勢力在阻止你。在遊戲開始時，地震還沒發生，但是地震會按照下述方式加入到遊戲中：



一級地震

當任一玩家完成了其巨魔部隊的第一行後開始發生一級地震。



二級地震

當任一玩家完成了其巨魔部隊第二行後開始發生二級地震。



三級地震

當任一玩家完成了其完整的巨魔部隊後開始發生三級地震。

當地震發生後，在每一輪的開始時（在抽取當輪詛咒卡之後），從盲抽袋抽取地震標記，並進行結算，然後再抽取下一個地震標記，直到抽取的數量與當前地震等級相同。

例如：新的一輪中，當前地震等級為二。在結算完一個新的詛咒後，從盲抽袋抽取一個地震標記。確保完全結算完後，再抽取第二個進行結算。



如果抽取的地震標記上面是“X”，則無事發生；山脈此時還居於平靜！



如果地震標記上面是“2”、“3”、“4”，那麼每位玩家按照順位摧毀其通路網中一個對應規模的隧道（如果有的話，詳見第10頁），或者花費相應的礦物來抵禦地震。

被摧毀的隧道從版圖上移除並放回供應堆，並且可以在後續的遊戲中繼續被使用。

每位玩家可以花費各自部眾中巨魔身上的（不可以花費團隊儲存區中的）礦物來抵禦地震。所需要的礦物種類和當前地震等級相關：

- 抵禦一級地震需要1個山岩
- 抵禦二級地震需要1個鐵礦
- 抵禦三級地震需要1個心石



抽取出的地震標記暫時不要放迴盲抽袋中。當一輪的地震標記結算後，盲抽袋外有6個或更多的地震標記時，將它們全部放迴盲抽袋中洗勻。



奉獻雕像



地震時的隧道保護

- 如果你的通路網中沒有對應規模的隧道，忽略此次地震。
- 如果你的一個隧道中有被奉獻的雕像（見下文奉獻雕像）或一個基座，這個隧道不能被地震摧毀。如果被摧毀的隧道中有未被奉獻的雕像，隧道摧毀後該雕像留在原位置不動，狀態變成被掩埋的。
- 注意：沒有“5”的地震標記，規模為5的隧道永遠不會被地震摧毀。合理利用這點來取得優勢！

其他地震效應

- 當一個隧道被地震摧毀時，之前被蓋住的資源標記又顯露出來。如果有新的隧道覆蓋它們，那麼這些資源可以被再次獲得。同理，之前清理過的碎石區會再次需要錘子來清理。
- 地震可能會使一部分通路網和大門分隔開來。這些被分隔的隧道不再屬於任何玩家的通路網，直到它們再次被連接為止。
- 被多個玩家控制的通路網可能會被地震分隔。記住任何不能與你大門連接的部分都不算作你的通路網。
- 即使兩個或更多的玩家共享一個通路網，每個玩家仍舊必須按照行動次序摧毀（或花費資源以保護）自己的一個隧道。既然玩家們會按照行動順序結算地震，做出明智的決定可以將損失降到最低。

在這一階段，你可以奉獻一個或更多雕像。只有雕像與目前預言板上的氏族/層組合相匹配時，並且雕像坐落在一個錨點或者對應氏族基座上時，它才可以被奉獻。當奉獻雕像時，從預言板上拿取一個對應的風險標記放在被奉獻雕像下方。



在這個舉例中，你奉獻了一個位於灰色層的錨點上的冰霜氏族雕像，於是你從預言板上拿取對應的板塊並置於其下。

如果被奉獻的雕像位於一個對應的基座上，你可以從預言板上拿取第二個同一氏族的標記，將其也放在雕像下方。這第二個標記要麼和第一個標記處在同一顏色層，要麼處在更低層，如果沒有符合要求的板塊，則不能拿取第二個板塊。



在這個舉例中你奉獻了黃色層中一個基座上的烈火氏族雕像。你從預言板上拿取了對應的奉獻標記置於其下；因為它被放在了基座上，你再拿取一個位於更低層的烈火奉獻標記置於其下。

勝利和失敗

只有一種辦法來贏得勝利：拿取預言板上最後一個奉獻標記，實現古老的預言... 整座山脈將你視為榮譽的居民，整個團隊獲得遊戲勝利！

有兩種方式導致遊戲失敗：

1. 詛咒行中同時存在7張（生效的和被抑制的）詛咒卡。
2. 在需要添加一張詛咒卡到詛咒行中時，詛咒牌堆已經被用光了。

山脈有著它自己的生命...

查看遊戲附帶的冒險日誌... 記錄你的勝利和失敗，當你成功時添加更有挑戰性的懲罰，失敗時獲得有趣的獎勵。這本日誌能確保山脈會自己調整遊戲難度以更符合你們團隊的遊戲水平。詳細規則已經寫在日誌中。

遊戲設計與開發

Jay Cormier & Graeme Jahns

包裝設計

Kwanchai Moriya

平面與說明書設計

Joshua Cappel

額外開發

Burnt Island Games

Published by Burnt Island Games

©2020 all rights reserved

www.burntislandgames.com

GAMELAND™

游戏大陆

中文化平面設計

Gru.Tsow

中文化翻譯 / 校稿

Demi / 光濛

