TRUES UNATCHED

BATTLE OF PERENTS VOLUME ONE

傳奇之戰

第一戰

規則畫



《天下無雙》系統

《天下無雙》是一款微縮模型決鬥遊戲, 由風格迥異的戰士構成一包含小說到 螢幕上各個傳奇角色,每個英雄都有 一副適合他們戰鬥風格的獨特卡牌。

你可以混合任何《天下無雙》遊戲中 的戰士進行對決。但請記住,贏家永遠 只有一個。



內容物

4個英雄微縮模型



120 張行動卡牌



7個血量轉盤



4 張角色卡牌



5個搭檔指示物



¶個包含2個不同 戰場的雙面版圖



辛巴達

- ▷ 30 張行動卡牌
- ▷1個辛巴達英雄微縮模型
- ▷1張辛巴達角色卡牌
- ▷1個搬運工搭檔指示物
- ▷2個血量轉盤

梅杜莎

- ▷ 30 張行動卡牌
- ▷1個梅杜莎英雄微縮模型
- ▷1張梅杜莎角色卡牌
- ▷ 3 個哈比搭檔指示物
- ▷1個血量轉盤

亞瑟王

- ▷ 30 張行動卡牌
- ▷1個亞瑟王英雄微縮模型
- ▷1張亞瑟王角色卡牌
- ▷1個梅林搭檔指示物
- ▷ 2 個血量轉盤

愛麗絲

- ▷ 30 張行動卡牌
- ▷1個愛麗絲英雄微縮模型
- ▷1張愛麗絲角色卡牌
- ▷1個愛麗絲體型指示物
- ▷1個傑伯沃基搭檔指示物
- ▷2個血量轉盤

在你第一次遊玩前,請取下每個血量轉盤,並且將每個角色的 兩個圓形板塊組裝好。

英雄& 搭檔

在戰鬥中,你的所有角色都稱為**戰士**, 最主要的戰士則是你的**英雄**,並以微縮 模型在戰場上移動。

你的其他戰士稱為**搭檔**。大多英雄只有一個搭檔,部分英雄則會 有多個,也有英雄是沒有搭檔;搭檔會以指示物在戰場上移動。

角色卡牌上除了寫出每個英雄的特殊能力,還列出了戰士的相關訊息,包含英雄及搭檔的起始血量。戰士的血量會在對應的血量轉盤計數;戰士可獲得的生命值不能超過其血量上限。

如果你的英雄有多個搭檔,每個搭檔只會有一點血量(除非另有說明)。角色卡牌上會列出搭檔總數。



遊戲進行

玩家輪流在戰場上控制自己的戰士,制定計劃、攻擊對手。 為了獲得勝利,你必須率先打敗對手的英雄(血量減至零)。 □ 以下遊戲設置說明和規則是針對2人玩家局,如果是3人或4人組隊□ 規則,請參見第15頁。

遊戲設置

- 1. 選擇一個戰場,並把它放在桌子上。
- **2.** 每位玩家選擇一個英雄,並拿取相應的30張行動卡、 角色卡、英雄微縮模型、搭檔指示物、血量轉盤、和其他 配件。
- **3.** 每位玩家依照角色卡牌,將英雄和搭檔的血量轉盤轉至 起始數值(沒有血量轉盤的搭檔,血量均視為1)。
- **4.** 每位玩家將行動卡牌洗匀,並正面朝下放置形成一副 牌組,然後抽取 **5** 張卡作為起始手牌。

5. 年紀較小的玩家將自己的英雄放在戰場上◆的空格,接著將該英雄的搭檔放在同一區域的任一不同空格上。如果英雄擺放的位置是多色區域,搭檔可以選擇擺放在這些區域中的任何一位置。如果你必須在遊戲開始前就為你的戰士做出決定(如愛麗絲的體型大小),請於現在決定。

6.年紀較長的玩家將英雄放置戰場上◆ 的空格,然後依照步驟 5的規則放置搭檔。

7. 年紀較小的玩家先攻。





空格和區域

戰場是由數個圓形的**空格**組成,戰士們可以在上方移動。每個空格一次只能容納一個戰士。

用直線連接的兩個空格表示**相鄰**,可以用於決定 攻擊目標和卡牌效果。

有相同顏色圖案的空格為同一個**區域**(即使它們位於戰場的不同位置)。

如果一個空格上有多種顏色圖案,該空格可以視為 多色區域,可以用於確定遠程攻擊的目標和卡牌 效果。

決戰ンが



你的回合

輪到你的回合時,你**必須進行2次行動**;你可以執行兩個不同的 行動,或執行同一個行動兩次,但你不能選擇跳過不執行。

以下為可選擇行動:



▷ 密謀▷ 攻撃

你的**手牌上限**為**7**張卡。在你的回合結束時,如果你手上超過**7**張卡時,你必須棄至**7**張,並將所有棄掉的卡牌放至棄牌堆。

接著就輪到對手回合。



卡牌說明

▲ 所有卡片風格:

₩ 攻撃



防禦

₹ 密謀



全能 (攻擊與防禦)

- **B** 攻擊或防禦值(如果有)
- C 可使用本卡的戰士
- D 卡牌名稱
- 卡牌效果(如果有)
- F 強化值
- G 所屬牌組
- ₩ 牌組中的張數

雖然英雄的部分卡牌可能會和其他英雄 牌組中的內容相同,但每個英雄的牌組 都是不同的。



行動: **調度**

在**調度**行動中,你抽取牌組頂上的卡牌,接著你可以移動你的 戰士。

步驟 1: 抽取一張卡牌(強制行動)

抽起牌組頂的一張卡加至你的手牌中。

在你的回合中你可以持有超過了張手牌,但是在回合結束時,你必須將手牌棄至了張。

^{由取}卡牌

抽取卡牌-除非另有說明,否則由於調度行動或是卡牌效果 而需抽卡,都為強制執行。

如果你牌組用盡,你的戰士陷入**精疲力盡**狀態;若在此狀態 還需要抽卡,不要重新洗匀棄牌堆,而是讓你的每個戰士立 即承受**2**點傷害。



步驟 2: 移動戰士(可選擇行動)

角色卡會列出你的戰士**移動**值。在此步驟中,你可以一次移動一個 戰士,每次移動的格數需小於等於你的移動值。你也可以選擇**強化** 移動(請參閱下一頁)。

當你移動戰士時,他們進入的每個空格都必須與先前空格相鄰。你可以將戰士移動經過其他友方戰士(即你自己的戰士)佔領的空格中,但是他不能在已被佔領的空格中結束移動。你不可以將戰士移動經過敵方的戰士所佔領的空格上。

你可以按照選擇的順序移動戰士,但必須先完成一個戰士的移動, 然後再開始下一個戰士。你無需讓所有戰士都移動同樣的距離;你 可以選擇要移動哪些戰士,也可以讓有些戰士不移動。

温 如果有效果可以讓你移動對手的戰士,你必須在對手的戰士能移 **益** 動的範疇下執行行動。 在調度行動中,你可以強化你的移動。 要做到這一點,從手牌中丟棄 1 張卡牌, 並將該卡的強化值添加道你的移動值中。忽略被 丟棄卡牌上的任何效果。

某些效果(如亞瑟王的特殊能力)允許你強化其他能力,比如說攻擊值。

有些卡牌會因特定戰士被擊敗而無法打出,但依然可以作為強 化移動值的卡牌丟棄。

行動:密謀

在密謀行動中,你從手中選擇一張密謀卡牌(以 / 圖標表示),將其面朝上打到桌面上。

你必須宣告要以哪個戰士執行密謀;其即為**主動**戰士。 牌組中的每一張牌都可以對戰士使用,但不能對已被打敗的戰士 使用密謀牌。

結算卡牌的效果,接著將該卡牌放 入棄牌堆。

棄牌堆

每位玩家都有各自的棄牌堆,所有卡牌在使用後,就需要放入棄牌堆中。你必須保持面朝上放置你的棄牌堆,並與你的牌組分開放置。你和對手都可以在任何時候查看彼此的棄牌堆。



行動:攻擊

在**攻擊**行動中,你必須宣告要以哪個戰士執行攻擊。 如果你手上沒有攻擊卡牌,或者你的戰士沒有可攻擊目標,你 不可以執行攻擊行動。

步驟 1:宣告目標

無論戰士位在哪個區域,都可以把相鄰空格的一個戰士作為攻擊目標。

近戰攻擊的戰士(以 圖標表示) 只能以相鄰空格的戰士 作為攻擊目標。

遠程攻擊的戰士(以 ▶●◆ 圖標表示)可以以相鄰空格的戰士 作為攻擊目標,**或是**不考慮距離,將同一區域的戰士作為攻擊 目標。

步驟 2:選擇與揭示

攻擊方必須從手牌中選擇一張攻擊卡,將其面朝下打出;該卡必須是攻擊方戰士可以使用的卡牌。接著,防禦方**可以**(但非必須)從手牌選擇一張防禦卡牌,並將其面朝下放置在自己面前;該卡必須是防禦方的戰士可以使用的卡牌。在雙方選定後,同時揭示卡牌。

全能卡牌



行動: **攻撃**(續)

步驟 3: 處理戰鬥

大部分卡牌都具有效果,卡面會標示使用時機:**立即、戰鬥中**、 或**戰鬥後**。除非有額外說明,否則卡牌效果為強制執行(效果可能 導致對自己的戰士造成傷害或其他負面效果)。

如果兩個效果要在同一個時機結算,則優先結算防禦方的卡牌效果。

在揭示卡牌後,結算任何**立即**卡牌效果,再結算**戰鬥中**的卡牌效果。

接著要確定戰鬥的結果。攻擊方對防禦方造成的**傷害**等同於打出攻擊卡上的數值。若防禦方打出防禦卡,則傷害會先扣除防禦卡上的數值;防禦方受到的傷害,都須扣除在該英雄的血量轉盤上。

在戰鬥結果確定後,結算任何**戰鬥後**卡牌效果。儘管玩家的戰士在 戰鬥中被擊倒,只要沒有達到遊戲結束條件,玩家的**戰鬥後**卡牌效 果仍需結算。

在結算完卡牌效果後,玩家可結算任何其他遊戲效果,如英雄的特殊能力。

最後,所有使用過的卡牌,需放置在各自的棄牌堆中。

戰鬥勝利

有些戰鬥後效果需要確認哪一方贏得戰鬥。

如果攻擊方能夠在攻擊時,因攻擊本身而對防禦方造成至少 一點傷害(換句話說:即不利用卡牌效果造成傷害),攻擊方 即贏得戰鬥。

如果防禦方沒有因攻擊本身而受到傷害(即使受到卡牌效果的傷害),防禦方即贏得戰鬥。



擊倒戰士

無論什麼原因,當你的戰士血量歸零時,他即**被擊倒**。

如果你的搭檔被擊倒,立刻將搭檔的指示物從戰場移除。(沒有血量轉盤只有1點血量的搭檔如果受到傷害,就會被擊倒。)

如果你的英雄被擊倒,你會立即輸掉游戲。



遊戲勝利

當你對手的英雄被擊倒,也就是血量降至0時,遊戲就會立即 結束,你獲勝最終勝利!

(在團隊戰中,必須擊倒對手2個英雄。)



圑隊較量

在《天下無雙》中,你可以進行2對2的團隊較量。同隊的 成員隊友分別坐在戰場的同一側,彼此可以交流自己的卡牌和 戰術,但每個玩家都需控制各自的英雄和搭檔。隊友的戰士 可以視為友方戰士。在三人遊戲中,一名玩家可以控制該隊的 兩組英雄和搭檔。

選擇有四個起始空格的戰場。(某些在其他遊戲套組中的戰場只有兩個 起始空格,因此不能用於團隊較量。)

在遊戲設置中,玩家需交替放置他們的英雄:

- ▷ 第一位在團隊 ▲ 的玩家將英雄放在 ① 空格。
- ▷ 第一位在團隊 B 的玩家將英雄放在 ② 空格。
- ▷ 第二位在團隊 🗛 的玩家將英雄放在 🔞 空格。
- ▷ 第二位在團隊 B 的玩家將英雄放在 **4** 空格。

在放置英雄時,玩家也將對應的搭檔擺放在相同區域內。

在遊戲過程中,玩家需按照以下順序進行:

- ▷ 第一位在團隊 A 玩家的回合。
- ▶ 第一位在團隊 B 玩家的回合。
- ▶ 第二位在團隊 A 玩家的回合。
- ▷ 第二位在團隊 B 玩家的回合。

這個順序在接下來的遊戲中重複進行。

當玩家的英雄被擊倒時,立即將英雄模型從戰場上移除。只要玩家還有一個搭檔,仍然會照正常輪流進行遊戲。如果一個玩家的戰士全部被擊倒,該玩家立即淘汰,並不再進行任何回合。

當其中一隊的所有英雄都被擊倒,另一隊獲得勝利!

圖標幫助表



此卡只能用於攻擊。



此卡只能用於防禦攻擊。



此卡可用於攻擊或防禦。



此卡可做為行動打出,並使用卡牌效果。



▶ 此戰士可執行遠程與近戰攻擊。



此戰士只能執行近戰攻擊。

封面與卡牌美術設計:Oliver Barrett

翻譯: Demi 校稿:光濠

感謝所有參與遊戲測試的玩家! You're all wonderful people. We mean it. Additional thanks to Drew

www.iello.com









