

天痕 SKYTEAR HORDE

# 部落決戰



## 規則說明

《天痕：部落決戰》是一款塔防卡牌遊戲，適合1至3名玩家遊玩，含兩種遊戲模式。



### 單人與合作模式

由1至2名玩家協力對抗遊戲控制的怪物潮。



### 對抗模式

1名玩家控制怪物潮，其餘1至2名玩家協力與怪物戰鬥。



## 遊戲背景

一股神秘且未知的力量接管了天痕世界，他們以可畏的元素控制成群結隊的怪物，被稱為入侵者。

眾王國的傳奇英雄已經撇下紛爭，相互結盟以永遠擊退眼前的威脅。

回合中，你需要在戰場上的6個兵線中部屬盟友和建築，阻止來襲的怪物摧毀你的城堡、掠奪你的資源。

但，只有防守是不夠的！你指派的盟友必須反擊並摧毀生成怪物的傳送門。

一旦傳送門被摧毀，巨大的入侵者元素將席捲戰場，進行最終的決戰。

摧毀它並贏得勝利！

## 規則目錄

遊戲配件 .....	3
遊戲設置 .....	4
概述 .....	5
核心觀念 .....	6
卡牌與牌庫 (參考頁面) .....	7

### 階段說明

起始階段 .....	8
部落階段 .....	8
盟軍階段 .....	9
詭計階段 .....	9
戰鬥階段 .....	10
劫掠階段 .....	10
結束階段 .....	11

### 附錄

合作模式 .....	11
自定義牌庫 .....	11
對抗模式 .....	12
天痕-戰鬥競技場遊戲 .....	13
遊戲備註 .....	13
符號、關鍵字規則 .....	14
成就 .....	16

### 製作團隊

遊戲設計：Riccardo Neri and Giacomo Neri

遊戲開發：Gabriele Costantino

故事與美術指導：Riccardo Parmeggiani

卡牌美術：Marko Fedler, Gong Studio

封面設計：Marko Fedler

中文翻譯：Samuel.Fang, Gazza.Liu

中文校對：Gazza.Liu

中文排版 / LOGO設計：Wan.Teng

出版商：PvP Geeks Srl T/A Skytear Games, Via  
Cesare Costa 19/D, 41123, Modena, Italy

Skytear© all Copyright PvP Geeks Srl 2022

Skytear and all associated logos, illustrations, images, names, characters, and the distinctive likenesses thereof, are either® or TM, and/or© PvP Geeks Srl T/A Skytear Games.

特別感謝在KS集資上購買《天痕：部落決戰》的3923位支持者。



# 遊戲配件

## 與卡牌解析

6張主堡卡牌



120張盟軍卡牌



87張部落卡牌



21張傳送門卡牌



7張入侵者卡牌



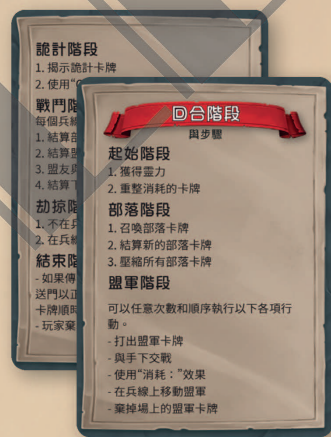
4張手下卡牌



6個骷髏標記



3張玩家幫助卡



2個兵線標記



33個生命和傷害標記



11個攻擊和弱化標記



7個護甲和穿甲標記



3個靈力標記

遊戲中的標記並無限制，如果你用完標記，請使用備用標記

## 供應牌堆建議配置

3個盟軍牌堆



普通部落套牌  
手下、入侵者、  
和標記

3個部落牌堆



主堡和傳送門



# 遊戲設置

## 1 標記

將2個兵線標記放在桌面中央並排成一列，使其數字按正確順序放置。在該兵線標記上下方各保留一排卡片的空間，以便放置怪物和盟友。

每位玩家在兵線標記的數字“0”旁放置他們的靈力標記。

將其他標記放在一旁，以便拿取。

## 2 傳送門

拿取所需遊戲模式和難度的3個傳送門。難度標示於卡牌底部。



遊戲模式 [玩家人數]      遊戲難度

- 單人模式 [1名玩家]      普通
- 合作模式 [2名玩家]      困難
- 對抗模式 [2-3名玩家]      痛苦

將傳送門正面朝上放置，形成一個按階段編號排序的牌堆，第一階段在頂部。

## 3 手下卡牌

將4張手下卡牌放在易於拿取的地方。手下卡牌將會放置在兵線外被稱為後防線的區域中。

## 4 傳送門設置

依照第一階段傳送門卡牌上的“設置：”指示，該卡通常會指示玩家將1個 放置在一個或更多手下卡牌上。

圖標代表生命標記，會增加手下的生命值，從而導致攻擊的發生，因為所有手下都擁有特殊能力。

## 5 部落牌庫

將所有 通用和其他所選標示的部落卡牌混洗。(進行首次遊戲，請使用 叛軍卡牌)。

此混洗牌堆稱為部落牌庫，將其放在易於拿取的地方。

## 6 入侵者牌堆

請將所選入侵者的入侵者卡牌設置在一旁。(進行首次遊戲，請使用“憎惡亡令官”)。

將第一階段的入侵者卡牌正面朝上放在易於拿取的地方，形成入侵者牌堆。

## 7 主堡卡牌

請將所選主堡放在易於拿取的地方。(進行首次遊戲，請使用“巨口”)。

## 8 盟軍牌庫

每位玩家將所選顏色的全部40張盟軍卡牌混洗，並形成各自的盟軍牌庫 (進行首次遊戲，請勿使用綠色的“陶洛”牌庫)。

每位玩家將盟軍牌堆放在易於拿取的地方。

## 9 抽牌和調度

每位玩家從牌庫中抽取5張卡牌。

玩家可以棄掉任意數量的卡牌，並抽取相應數量的卡牌。然後，將棄掉的卡牌重洗回牌庫。

進行首次遊戲時，建議你棄掉任何不是“盟友”種類的卡牌。(你可以在卡牌名稱下方找到該卡的所屬種類。)

**你已經準備好進行遊戲了！**

### 遊戲設置範例 (單人模式)





# 概述

## 進行遊戲的桌面範例



### 決定勝負

當主堡被摧毀，或盟軍牌庫被用完，盟軍玩家輸掉遊戲。

若最後階段的入侵者被摧毀，盟軍玩家於回合結束時獲勝。

由於入侵者僅一次會在第一個傳送門被摧毀時被召喚，必須至少有1個傳送門被摧毀，才能獲勝。

### 遊戲流程

本遊戲將進行數個回合，直到玩家在遊戲中獲勝或失敗。

每回合包含以下階段：

- 1 起始階段  
獲得靈力以打出卡牌和重整盟友
- 2 部落階段  
召喚新一波的怪物
- 3 盟軍階段  
打出盟軍卡牌，並使用其卡牌效果
- 4 詭計階段  
令人難以預測的加速將會發生在部落上
- 5 戰鬥階段  
盟友和怪物戰鬥或襲擊主堡和傳送門
- 6 劫掠階段  
手下強迫你棄掉牌庫中的牌
- 7 結束階段  
查看入侵者是否被摧毀，並開啟一個新的回合

請將玩家幫助卡放在一旁，以便遊玩時查看遊戲中的各個階段。



### 遊戲規劃

為了摧毀傳送門，你的一些盟友和法術必須攻擊傳送門，而非跟怪物戰鬥。

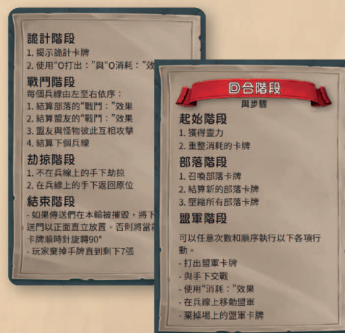
一旦第一個傳送門被摧毀，入侵者將會被召喚到兵線上。

在擊敗入侵者之後，第二階段的入侵者會回來復仇。

玩家需要再次擊敗入侵者並存活到回合結束，即可宣告戰勝部落！

為了活下來，請確保主堡未被摧毀，並且你的牌庫尚未用盡。

祝好運！



在詳細解釋這些階段之前，我們必須在下一頁介紹一些遊戲中的核心觀念。



## 核心觀念

### 兵線

主要遊戲區域共有6個兵線，由2個兵線標記組成。每個兵線含有：

- 最多只能有一個怪物在該兵線之上
- 最多只能有一個盟友或建築在兵線之下

在戰鬥階段時，如果怪物和盟友在同個兵線，他們會攻擊彼此。

否則，無人抵抗的怪物將攻擊主堡，而沒有被怪物阻撓的盟友將會攻擊傳送門。



### 手下

遊戲中的4個手下是特殊怪物，會對你盟軍牌庫中的資源帶來威脅。

在掠奪階段時，手下的生命越高，你必須從牌庫中棄掉的牌也越多。(請記得：一旦盟軍牌庫用完，所有玩家輸掉遊戲。)

除非你在盟軍階段中使用盟友將手下拉進兵線，否則手下將放置在兵線外被稱為後防線的區域中。



當一個手下被摧毀時，將該手下卡牌置於後防線，待另一張部落卡牌在該手下卡牌上放置更多 + 生命標記。

### 看懂關鍵字

許多卡牌效果會使用在第14頁詳解的關鍵字和符號。

最常見的關鍵是“打出：”和“摧毀：”，皆視為一次效果，會在卡牌被打出或被摧毀時啟動效果。

以下是4個遊戲中最常用到的符號 + - + - ，表示4個不同的標記，會永久修改卡牌的生命和攻擊。



### 生命和摧毀

許多卡牌在右下角印有起始生命。

每當卡牌受到傷害時，你必須放置相應傷害數量的 - 標記，以表示該卡的生命減少。

當卡牌的生命為0或更低時，即視為被摧毀：棄掉該卡上所有的標記並結算任何“摧毀”效果，並遵循下方的“卡牌與牌庫”提及的規則。

### 抽牌

與其他卡牌遊戲不同，在《天痕：部落決戰》中，玩家並不會在每回合都自動補牌。

遊戲中抽牌的主要方式為摧毀怪物：每摧毀一隻怪物，一位所選玩家可以抽一張牌(可選)。

### 卡牌與牌庫

以下是所有卡牌和牌庫類型的列表。

你現在暫時不必閱讀此列表。

進行遊戲時，只需將此列表與第14頁的“符號、關鍵字規則”一起參考即可。

你現在可以開始閱讀第8頁中每個階段的詳細介紹了。

### 盟軍牌庫

每位盟軍玩家皆有一個起始張數40的盟軍牌庫，面朝下放置。

在每個盟軍牌庫旁，會正面朝上設置一個棄牌區，玩家們皆可查看。如果任一個盟軍牌庫用完，則所有盟軍玩家輸掉遊戲！

牌庫構築規則將在第11頁說明。





# 卡牌與牌庫

## 參考頁面



### 盟友

打出盟友，將其放在一個兵線，該盟友會持續存在場上直到被摧毀。若部落卡牌上印有“盟友”，這是一張盟軍的生物，而非怪物。

當一個盟友被摧毀時，將其放在持有者的棄牌區。



### 怪物

怪物卡牌會放置於兵線中(通常是最左邊的空兵線)，並會持續存在場上直到被摧毀。

當一個怪物被摧毀，將其放入部落卡牌的棄牌區，一位玩家可以抽一張牌(可選)。



### 建築

打出建築，將其放在一個兵線，建築會持續存在遊戲中。與盟友不同，建築無法進行戰鬥，也無法被移動到其他兵線。

建築的“打出：”效果會放置 **+**，玩家需要花費標記來啟動建築的效果。當一個建築上沒有 **+**，將其放入持有者的棄牌區。



### 法術

當一張法術被打出，盡量結算其“打出：”效果，然後將其置於部落牌庫的棄牌區。



### 附加

附加會放在被附加的卡牌旁，通常是一個盟友或怪物卡牌。

一旦被附加的卡牌離場，將該附加置於持有者的棄牌堆。



### 傳送門

每場遊戲總是會有一個傳送門。

當一個傳送門被摧毀，它會進入不可逆的崩潰狀態。(你可以將該傳送門翻至背面朝上，表示其進入崩潰狀態。)

在結束階段時，一個崩潰的傳送門將會被牌庫中的下一張傳送門卡取代。



### 主堡

遊戲中總是會有一座主堡。

當主堡被摧毀，所有玩家輸掉遊戲！

每個主堡至少會有一個可以在每個回合使用的效果。



### 入侵者牌堆

入侵者牌堆以正面朝上，依照特定順序放置。遊戲開始時，入侵者牌堆中只有第一階段的入侵者。

當6個兵線上都有部落卡牌存在，會導致下一張部落卡牌無法被召喚，將該部落卡牌放在入侵者牌堆頂部。

第二和第三階段的傳送門將會從這個牌堆召喚卡牌。



### 部落牌庫

部落牌庫以正面朝下放置。

在部落牌庫旁，會正面朝上設置一個棄牌區(公共的)。

當部落牌庫裡的卡牌用完，請洗混棄牌區，以組成一個新的部落牌庫。



### 入侵者

遊戲開始時，入侵者卡牌會組成入侵者牌堆，且會被第二和第三階段的傳送門召喚。

當一個入侵者被摧毀時，將其放回遊戲盒內。如果可以，在入侵者牌堆底部放置下一階段的入侵者(該入侵者將會在下一個部落階段結束時，被傳送門召喚)。



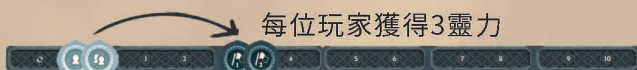
## 起始階段

### 步驟 1 獲得靈力

靈力是打出盟軍卡牌需要花費的天痕資源。

每位玩家獲得等同於當前傳送門上，靈力加速值顯示的靈力(見其數值)。

為了記錄目前可用的靈力，請移動你的靈力加速標記到兵線上相應的數字上。



靈力上限為10，可以保存至下回合，但不能在玩家間交換靈力。

### 步驟 2 重整卡牌

每位玩家重整各自消耗的卡牌。

#### 詳解 重整與消耗

遊戲中的卡牌存在兩種狀態：重整與消耗。

卡牌會在重整狀態下進入遊戲，使用卡牌的“消耗：”效果時，卡牌會呈消耗狀態。

消耗的卡牌會被拉離兵線標記，以標示該卡目前呈消耗狀態。

消耗的卡牌會像重整卡牌一樣進行戰鬥，只是你不能再啟動消耗卡牌上的“消耗：”效果。



## 部落階段

### 步驟 1 召喚部落卡牌

召喚與傳送門頂端的波數相同數量的部落卡牌(傳送門將於結束階段轉向，所以波數會變動)。

在召喚部落卡牌時，請將部落牌庫頂部的卡正面朝上放到最左邊且無其他部落卡牌的兵線上。

如果在召喚部落卡牌時，6個兵線中皆已存在部落卡牌，將被召喚的部落卡牌正面朝上放到入侵者牌堆頂部。

波數



### 步驟 2 結算新的部落卡牌

由左至右，每張新放置的部落卡牌皆須重複以下步驟：

1 如果可以，一位所選的盟軍玩家可以獲得與靈力加速相應的靈力(如果大於1，則靈力可以在玩家間分配)。



2 結算“打出：”效果

在此步驟，請忽略任何“詭計：”效果。若該卡是法術卡牌，將其放入部落卡牌的棄牌區。

3 繼續結算本回合召喚的下一張部落卡牌。

### 步驟 3 壓縮所有部落卡牌

將所有兵線上的怪物盡可能向左移動，以確保它們之間沒有空的兵線(例如，法術可能會在怪物之間留下空的兵線)。





## 盟軍階段

盟軍玩家可以任意次數和順序執行以下各項行動。

### 行動 打出盟軍卡牌

支付卡牌上的靈力費用以從手上打出該卡。

你可以在第7頁閱讀更多關於每種牌打出的方式。

### 行動 與手下交戰

1 將有1或更多 **+** 的未交戰手下放到最左邊且沒有怪物的兵線上。

2 移動或打出1個盟友到相同兵線上。

如果此盟友在盟軍階段離開該兵線，該手下也會立刻離開兵線。



### 行動 移動或棄掉卡牌

將一個盟友 (非建築) 從一個兵線移動到另一個沒有盟軍卡牌的兵線上，或是與其他兵線上的盟友交換兵線。

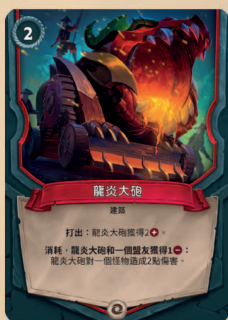
你也可以棄掉任何在場上的盟軍卡牌。

### 行動 使用“消耗：”效果

使用任何重整卡牌上的“消耗：”效果，並消耗該卡。(你可以在第8頁參閱“重整與消耗”的詳解。)

### 詳解 額外費用

有些卡牌效果在使用前，可能需要支付費用。額外費用將以粗體字標示



在以下的兩個例子中，“巨口”主堡需要你支付1靈力，而“龍炎大砲”建築需要你給予一個盟友1 **+** 以結算其效果。

靈力費用



## 詭計階段

### 步驟 1 揭示詭計卡牌

揭示部落牌庫頂部的卡牌，並將其正面朝上放在部落棄牌堆頂部。

此卡是本回合的詭計卡牌。

忽略任何“打出：”效果，並查看詭計卡牌兩側有無任何 **↖** 或 **↗** 符號。

若無任何符號，請跳到下一步。否則，決定被加速的怪物。

如果符號在左邊，則被加速的怪物是最左邊的兵線上的怪物，若符號在右邊，則被加速的怪物是最右邊兵線上的怪物。



然後，根據符號採取以下行動：

#### 情況 1 **↖**

結算詭計卡牌上的“詭計：”效果 (忽略任何其他效果，例如“打出：”)。

#### 情況 2 **↗**

在本回合結束前，若詭計卡牌上有攻擊符號，被加速的怪物會額外獲得相應數量的攻擊。



作為此效果的提示，你可以將此詭計卡牌放在被加速的怪物上方，並在戰鬥階段結束時將其棄掉。

### 步驟 2 “**↖** 消耗：”和法術

盟軍玩家可以：

- 打出帶有“**↖** 打出：”效果的法術 (靈力和額外費用必須照常支付)。
- 使用重整狀態卡牌上的“**↖** 消耗：”效果。



## 戰鬥階段

每個兵線由左至右依序執行下列步驟 (確保完整結算該兵線之後，再換下一個兵線)：

### 步驟 1 部落戰鬥

結算任何在兵線中怪物的“戰鬥：”效果。

### 步驟 2 盟軍戰鬥

結算任何在兵線中盟友或建築的“戰鬥：”效果。

### 步驟 3 攻擊

在兵線中的生物進行攻擊。

根據不同情況，執行以下行動：

#### 情況 1 怪物單獨存在

如果一個兵線上存在一個沒有盟軍對抗的怪物，則該怪物對主堡造成等同於其攻擊數值的傷害 (請記得：建築並非盟友，因此帶有建築的兵線中的怪物仍會攻擊主堡)。

#### 情況 2 盟友單獨存在

如果一個兵線上只有一個盟友 (無論重整或消耗)，該盟友將對傳送門造成等同其攻擊數值的傷害。

#### 情況 3 怪物VS盟友

如果兵線上同時存在1個怪物和1個盟友 (即便是消耗狀態)，它們互相對彼此造成等同自己攻擊數值的傷害。



### 步驟 4 結算下個兵線

重複這些步驟，向右逐一結算每個兵線，直到所有兵線完成結算。

## 劫掠階段

### 步驟 1 劫掠

依所有位於後防線 (不在兵線中) 的手下的生命總和，劫掠相應數量的卡牌。本回合進行交戰的手下不會進行劫掠。

每劫掠一張卡牌，每位盟軍玩家將各自盟軍牌庫最頂部的卡牌放進棄牌區。

範例：在下方的情況中，每個玩家必須棄掉各自的盟軍牌庫最頂部的5張牌。



### 步驟 2 將手下返回

將所有在兵線上的手下返回後防線。



### 策略提示 牽制手下

剛開始，手下可能不會造成太大的威脅，但玩家們需要小心，不要忽視手下太久，否則它們將形成一股不可阻擋的勢力。

另一個重要因素：如果玩家在盟軍階段與手下交戰，手下會進入兵線，導致它們這回合不能進行劫掠。

這代表玩家們可以使用盟友來延緩手下的成長，或甚至打敗它們，以抽到關鍵卡牌。

還是要注意，手下帶有踐踏效果：手下造成足夠傷害摧毀與它們交戰的盟友之後，剩餘的超額傷害將攻擊主堡。



## 結束階段

如果最後階段的入侵者被摧毀，盟軍玩家獲勝！

否則請依循以下步驟：

- 1 如果傳送門在本回合尚未被摧毀，請將傳送門卡牌順時針旋轉90°。  
否則，下一個階段的傳送門將取代被摧毀的傳送門，將新的傳送門**正面直立放置**。



- 2 每位玩家棄掉手牌直到剩下7張。
- 3 從起始階段開始下一個回合。

## 你已經準備好開始遊玩了！

進行遊戲時，請將玩家幫助卡放在一旁，並參閱說明書第14頁的符號、關鍵字規則，以查找卡牌上的效果。

祝好運！玩得愉快！

## 合作模式

你目前閱讀的規則適用於所有遊戲模式。

為了釐清規則，請在遊玩兩人合作遊戲時注意以下的重點：

- 1 雙方玩家獲得傳送門上顯示數量的靈力（請注意，進行兩人遊戲時會使用不同的傳送門）。
- 2 雙方玩家共同守護同一個主堡，使用相同的戰場（6個兵線）。
- 3 雙方玩家會同時受到劫掠效果影響：同時從各自的牌庫棄牌。
- 4 摧毀一個怪物後，只有一位所選玩家可以抽一張牌。
- 5 只有一位玩家會因為部落卡牌的靈力加速獲得靈力（如果靈力加速有2以上，則玩家間可以分配獲得的靈力）。

最重要的是，不同玩家間的卡牌和效果可以彼此互動...這就是樂趣的來源！

## 自定義牌庫

### 調整難度

針對不同的玩家人數，本遊戲提供3種遊戲難度，調整難度時只需要更換不同系列的傳送門。

進一步調整難度：

- 1 移除第一或第二階段的入侵者，這樣一來，你可以少面對一個入侵者。
- 2 移除史詩怪物
- 3 遊戲設置時，為手下增加或減少些許 **+**

### 減少部落差異

如果你喜歡在更一致的規則下生成的部落，你可以將部落卡牌根據其左上角的符號，分為2個牌庫：



然後，在遊戲中你進行召喚時，交替從這兩個牌庫交互進行召喚，從二級牌庫開始。

### 混合部落

若你喜歡更隨機的怪物與法術組合，你可以將兩個或更多的部落系列混合在一起。

如果這樣做，在設置遊戲時，我們建議你也為手下添加1或2個 **+**，以獲取更棒的戰鬥體驗。

### 構築盟軍牌庫

創造出屬於自己的盟軍牌庫也是一大樂趣，尤其是當你想達成本說明書結尾列出的成就與挑戰時。

構築牌庫的規則標示於每張主堡卡牌的背面\*

**唯一沒有寫在主堡卡牌上的構築規則是：**在所有的玩家牌庫中，只能最多有1張 **史詩** 或 **傳說** 卡牌，2張同名的 **稀有** 卡牌，和3張同名的 **常見** 卡牌。

造訪 [www.playskytear.com/horde](http://www.playskytear.com/horde)，取得組好的牌庫，並在社群上分享你構築的牌庫！

\*構築牌庫時，每位玩家必須各自選擇一張不同的主堡卡牌，即便2人合作遊戲中僅使用1張主堡卡牌。



# 對抗模式

對抗模式支援2至3位玩家遊玩，其中1位玩家是部落玩家，控制部落。

首先，按照第4頁的遊戲設置步驟，並選擇一套有競爭力的傳送門(難度取決於盟軍玩家的角度)。



## 遊戲模式[玩家數量]

● 單人模式 [1名玩家]

● 合作模式 [2名玩家]

● Vs 對抗模式 [2-3名玩家]

## 遊戲難度

● 普通

● 困難

● 痛苦

設置過程中，僅為兩位盟軍玩家放置一個靈力標記，因為他們共享同一個靈力池，即便他們有各自的牌庫。

盟軍玩家放置1個靈力標記 [即便有2位玩家]



部落玩家放置1個靈力標記

進行遊戲時，請遵循所有已說明的規則，及以下規則。

## 額外的結束階段步驟

1 部落玩家抽1張部落卡牌。

2 部落玩家獲得1靈力。

## 新的部落階段

在對抗模式中，部落階段截然不同。作為部落玩家，你可以任意順序執行下列任何行動，只要你可以支付其靈力費用。

### 0靈力花費 打出部落卡牌

將手上的部落卡牌從手中打到沒有怪物存在的任意兵線上，並像召喚該怪物一樣結算。

以這種方式打出部落卡牌並不會耗費靈力，但每回合能打出的卡牌數量上限為當前傳送門的波數。

在打出部落卡牌之後，該卡左上角每印有1個I，部落玩家獲得1靈力。

部落獲得1靈力



部落獲得2靈力



盟軍獲得2或1靈力



### 0靈力花費 移動部落卡牌

將一個怪物從其所在的兵線移動到另一個沒有怪物卡牌存在的兵線上，或與另一個在場上的怪物交換兵線。

你也可以棄掉任何場上的怪物，為你的其他怪物清出空間。

### 1靈力花費 抽牌和計畫詭計

抽一張部落卡牌。

然後，你可以選擇從手中放置一張牌到部落牌庫頂。與其他行動不同，此行動可以在詭計階段開始時、部落階段期間使用。

### 1靈力花費 隱藏一個怪物

你可以將一張怪物卡牌翻至正面朝下，或背面朝上打出一張部落卡牌，不揭示該卡。

在盟軍階段結束時，所有隱藏的卡牌會被揭示，並依照部落玩家的所選順序結算卡牌效果。“打出：”效果以及部落和盟軍玩家獲取靈力，會在卡牌揭示時結算。

被隱藏的卡牌會佔據兵線，就像他們是怪物卡牌一樣，且卡牌效果可以針對它們。在結算任何針對隱藏卡牌的效果之前，先揭示並結算該隱藏卡牌。

帶有附加或標記的怪物不能被隱藏。

若場上有2張或更多隱藏卡牌，在部落階段時，部落玩家可以秘密地重新排序這些部落卡牌。

### 2靈力花費 對盟友發起衝鋒

消耗一個場上的怪物(即將其拉離兵線標記)。

盟軍階段期間，只要怪物留在該兵線，與其交戰的盟友不能因其他玩家使用移動行動，將該盟友移動到其他兵線。

## 補充說明

部落玩家應該坐在盟軍玩家的對面，且所有部落卡牌(包含詭計)應遵循部落玩家的角度打出並結算。

每當有部落卡牌：

1 需要做出選擇時，由部落玩家決定(例如：對1個兵線上的盟友造成1點傷害)。

2 其上註明“最左”或“最右”，部落玩家可以將其“最右”視為“最左”，反之亦然。



## 天痕-戰鬥競技場遊戲

第一個使用天痕世界觀的桌上遊戲，是受到MOBA電玩遊戲啟發的卡牌驅動微縮模型遊戲。



在《天痕》戰鬥競技場中，你可以徵召4位英雄，並使用他們在兩條兵線以上的戰場上戰鬥。遊戲中也會有友軍幫助你摧毀敵軍主堡，並獲得勝利。

《天痕》戰鬥競技場專為競技遊戲而設計，其中也包含備受好評的輕度單人模式。



你可以在Tabletopia或是Tabletop Simulator等數位平台免費體驗此遊戲，請造訪[www.playskytear.com](http://www.playskytear.com)

此外，你可以使用主遊戲中的模型，為《天痕：部落決戰》提供外觀上的升級：把靈力標記換成英雄模型、手下卡牌上的 **+** 換成手下模型。



## 遊戲備註

你可以在以下找到一些實用的規則，以處理特殊情況。若仍無幫助，請參考下一頁的符號、關鍵字規則。有關其他常見問題和解答，請造訪

[www.playskytear.com/horde](http://www.playskytear.com/horde)，並加入我們的社群。

### 部落卡牌的模糊效果

如果部落卡的效果文留下解釋空間，你可以自由決定。例如一張部落卡牌效果表示：“對一個盟友造成1傷害”，由你決定哪個盟友將承受傷害。

### 盡可能結算卡牌效果

玩家們必須盡可能結算卡牌上的效果。範例來說：有個效果指示你“棄掉2張卡牌”，如果你手牌中只剩1張卡牌，那你必須棄掉那一張。

### 同時發生效果

若同時觸發多個效果，由怪物卡牌產生的效果優先依玩家所選順序結算。

之後，依玩家所選順序結算盟軍卡牌。

為此，摧毀一張卡牌被視為是一種效果（請參考符號、關鍵字規則中的“摧毀”，以了解更多摧毀時的確切順序與細節。）

### 請依照效果觸發的順序結算

你需要依照效果觸發的順序結算效果。這和具有多種效果，且效果互相連動的卡牌有關，像是：“摧毀一個怪物，且每有一個怪物存在場上，棄掉一張牌。”

### 在結算效果時觸發其他效果

一個效果需要被完全結算之後，才能開始結算被觸發的效果。

### 摧毀生物的效果



摧毀一個生物不會取消其產生的效果。

範例來說：如果風暴鷹騎手被摧毀，被其“戰鬥：”效果影響的手下，在本回合的剩餘時間無法劫掠。



## 符號、關鍵字規則



這些符號代表4個不同的標記，會永久修改印於卡牌下方的攻擊和生命。

因為互相抵銷的緣故，卡牌不能同時有功能相反的標記。例如，如果一張具 損傷標記的生物卡牌將獲得一個 生命標記， 將被丟棄。



只有“ 打出”和“ 消耗”效果可以在詭計階段的步驟2使用。這些效果也能在盟軍階段照常使用，就像是一般的法術和行動。

### 相鄰

若兩條兵線連接在一起，則這兩條兵線相鄰。  
若兩張卡牌在相鄰的兵線上，則這兩張卡牌相鄰。

### 盟友

盟友是一種生物，也是最常見的盟軍卡牌類型。請參閱第7頁的“卡牌與牌庫”。

### 盟軍牌庫

請參閱第7頁的“卡牌與牌庫”。

### 護甲

每回合防止卡牌受到等同護甲值的傷害。若受到的傷害減少至零，卡牌不會受到傷害。

護甲和穿甲標記可以用來標示卡牌上剩餘的護甲值。

### 突擊X

對傳送門或入侵者造成X傷害(入侵者卡牌必須在場上，才能對其造成傷害，而在入侵者牌堆的入侵者卡牌不視為在場上。)

### 附加

請參閱第7頁的“卡牌與牌庫”。

### 攻擊值

當一個效果引用怪物或盟友的攻擊值時，你必須參考卡牌上印有的數值，再額外加上某些標記或暫時效果影響的數值。

### 後防線

預設情況下，即便被摧毀，後防線是手下開始與停留的區域。  
卡牌效果皆可針對在後防線上的手下，除非效果文特別提及“兵線上”。

### 屏障

如果一個帶有屏障、且沒有 標記的生物將受到傷害，防止該傷害後，在該生物卡牌上放置一個 標記。

## 無法進入交戰和被交戰

盟軍階段結束時，如果有盟友正在與無法交戰的怪物交戰，如果可能的話，則必須將該盟友移動到其他兵線。

### 主堡

請參閱第7頁的“卡牌與牌庫”。

### 生物

一個怪物或盟友。

### 傷害

受傷害的卡牌會放置 標記以便註記。

### 受傷害

當一張卡獲得1個或更多 標記時，該卡受到傷害。

### “摧毀：”

當一張卡牌的生命值歸零或低於零時，其進入不可逆的摧毀狀態：棄掉該卡牌上的所有標記，結算任何“摧毀：”效果，然後按照第6頁的“核心觀念”規則處理。

### 靈巧X

在一個回合中第一次擊中怪物後，如果該生物具靈巧效果，則可以移動X兵線的距離到一個空的兵線上。

### 交戰中

如果有另一個生物(怪物或盟友)與該生物(怪物或盟友)處於同一條兵線上，則其視為交戰中。

### 史詩

史詩卡牌是一種更強大的怪物。某些卡牌效果無法針對史詩卡牌(例如“摧毀一張非史詩的怪物”)。

### 消耗

請參閱第8頁的詳解。

### 空的兵線

(對於部落來說) 一條沒有部落卡牌的兵線。

(對於盟軍來說) 一條沒有盟軍卡牌的兵線。

### 游擊X

移除一個手下上的X個 標記(即便其不在兵線上)。

### 生命值

當一個效果引用一個怪物或盟友的生命值時，你必須參考卡牌上印有的數值，再額外加上因某些標記或暫時效果影響的數值。

### 英勇X

只要一個生物具有1個或更多 ，其獲得+X攻擊值。

### 部落牌庫

請參閱第7頁的“卡牌與牌庫”。

### 在場上

此關鍵字暗示卡牌效果和能力僅能與“場上”的卡牌互動。而主堡、傳送門，和其他在兵線上或後防線中的卡牌皆被視為在場上。



## 兵線

遊戲中總共有6條兵線，依照數字順序排列。每條兵線最多只能有1張怪物和1張盟友或建築。



## 手下

請參閱第6頁的核心觀念。



## 怪物

怪物是一種生物，也是最常見的部落卡牌類型。請參閱第7頁的“卡牌與牌庫”。

## 受到最多損傷

遊戲中有最多  標記的卡牌。不計算沒有  的生物。如果出現平局，由盟軍玩家選擇。

## 變異X

重複X次：“在此卡上放置1  或1 ”。

## 鄰兵

若卡牌位於同一側的相鄰兵線上，則視為彼此的鄰兵 (即部落卡牌永遠不會成為盟軍卡牌的鄰兵，反之亦然。)

## 入侵者牌堆

請參閱第7頁的“卡牌與牌庫”。

## 入侵者

請參閱第7頁的“卡牌與牌庫”。

## 劫掠

每劫掠一張卡牌，每位盟軍玩家將各自的盟軍牌庫最上方的卡牌，以正面朝上置於相應的棄牌區。

## “劫掠”

一張位於後防線 (即不是位於兵線上) 的卡牌“劫掠：”效果會在劫掠階段的第一個步驟觸發。

## “打出”

卡牌的“打出：”效果會在該卡被打出的時候觸發。在“打出：”效果結算前，生物和建築必須進入兵線，而附加卡牌必須附加到其他卡牌旁。

## 傳送門

請參閱第7頁的“卡牌與牌庫”。

## 重整

請參閱第5頁的詳解。

## 重建X

以任何順序，將一個盟軍棄牌區裡最多X張卡牌放到各自牌庫底部。

## 法術

請參閱第7頁的“卡牌與牌庫”。

## 攻擊

當一個生物攻擊時，將對另一個生物、傳送門或主堡造成其攻擊值的傷害 (請注意，踐踏效果僅於戰鬥階段中有效)。

## 最強的生物

在場上有最高攻擊值的生物 (將所有修正值和標記計算在內)。若出現平局，則將最高生命值的生物視為最強的生物 (將所有修正值和標記計算在內)。若仍出現平局，由盟軍玩家選擇。

## 召喚

要召喚部落卡牌，請參閱第8頁中部落階段的前2個步驟。除非另有說明，否則你必須從部落牌庫中召喚卡牌。

第二和第三階段的傳送門將引導你從入侵者牌堆中召喚。若你這麼做，並且場上沒有足夠的空兵線，請將多餘的部落卡牌放進入侵者牌堆。

## 嘲諷

在盟軍階段結束時，所有具嘲諷效果的怪物必須不惜一切進入交戰 (即便交戰的需求是需要棄掉一張建築才能和盟友交戰)。

如果具嘲諷效果的怪物數量比盟友還多，玩家可以自由選擇哪個怪物要進入交戰。玩家們仍可以在盟軍階段隨心所欲地移動和打出盟友。

## 建築

請參閱第7頁的“卡牌與牌庫”。

## 踐踏

當一個帶有踐踏效果的交戰中怪物或友軍，在戰鬥階段進行攻擊時，如果它們造成的傷害剛好足以摧毀敵人，可能的話，會對傳送門或主堡造成其超額的傷害。

例如，如果一個帶有踐踏效果、攻擊值為3的怪物將攻擊一個生命值剩下1的盟友，該怪物會對該盟友造成1傷害，並對主堡造成超額的2傷害。如果該盟友帶有1護甲，則主堡僅受到1傷害。

## 未交戰

如果沒有其他生物與一個生物位於相同兵線上，則該生物視為未交戰。

## 最弱的生物

場上攻擊值最低的生物 (將所有修正值和標記計算在內)。若出現平局，則最低生命值的生物視為最弱的生物 (將所有修正值和標記計算在內)。若仍出現平局，由盟軍玩家選擇。

## 距離X兵線內

如果一張卡牌與另一張卡牌彼此相鄰或在同一個兵線上，則稱在距離1兵線內。距離2兵線內則是往左右兩側延伸距離，至多可以到距離5兵線內，依此類推。

## 受傷

若一個生物上有 ，則該生物受傷。





## 成就

請根據第4頁中，依照不同難度的符號，根據您曾經獲勝的難度級別塗上顏色。




### 心理大師

在不打出盟友的情況下獲勝 (不包括英雄，你可以使用英雄！)。




### 騙子

無視任何牌庫構築限制，以一個30張卡牌的牌庫獲勝。你的主堡在遊戲開始時即帶有10 。




### 上下顛倒

開始遊戲時，每個手下獲得額外1 。兵線上的怪物不會攻擊主堡，取而代之，怪物會劫掠等同其攻擊值數量的卡牌。在兵線外的手下會攻擊主堡，而非劫掠。



### 你作弊！

對抗一個有30張卡牌，但沒有任何  部落实牌庫的部落牌庫，並在遊戲中獲勝。



### 復活者

遊戲開始時，將特拉卡利加入手牌。  
利用特拉卡利的能力，將5個或更多盟友返回手牌並獲勝。



### 一熊大軍

遊戲開始時，將古爾布賈恩加入手牌。  
在古爾布賈恩的單次攻擊中，摧毀最後階段的入侵者，及其2個鄰兵。




### 英雄不滅

遊戲開始時，將夜牙加入手牌。使用夜牙在一回合中摧毀兩個史詩怪物，且夜牙不能被摧毀。並獲勝。



### 閃耀之星

在遊戲開始時，將阿胡媞放在一個兵線上，其帶有2 。阿胡媞的持有者在第一個起始階段不會獲得靈力。阿胡媞必須在你獲勝時仍然存活 (需搭配擴充遊玩)。




### 勢不可擋的軍隊

在此條件下贏得遊戲：手下不會被摧毀、不會受到傷害、也不會得到 。



### 生存專家

入侵者不會被摧毀、不會受到傷害或得到 。  
每場遊戲可使用兩次：將你棄牌區的卡牌加入盟軍牌庫並洗混。在第20個回合結束時，你獲勝。



### 類和平主義者

除了入侵者以外，在不摧毀任何怪物的情況下獲勝。



### 部落大師

在摧毀一個第一階段的入侵者之後，放置另一個第一階段的入侵者到入侵者牌堆中 (取代第二階段的入侵者)。  
摧毀3個不同的入侵者即可獲勝。