

新手指引



新手入門

《幽港迷城：小王國大冒險》是一款僅限單人進行的戰術遊戲。你將扮演一位傭兵，經歷一系列劇本，完成一場激動人心的戰役。

這款遊戲外盒雖小，但五臟俱全！本入門指引會快速教會你如何上手進行遊戲。如需瞭解完整規則，可閱讀電子版規則書。



合上規則書！

跟著互動式教學，
立即開始遊戲！

iOS • ANDROID • DIZED.COM

A 先將**劇本卡**從遊戲盒中取出。**B** 隨後翻開第一張卡牌，閱讀**那種縮小的感覺**的故事部分。

在你開始之前，你需要選擇一個角色。遊戲中總共有六個角色，在這些角色卡背面可以看到描述。

劇本牌庫



翻開劇本卡，閱讀故事



B

那種縮小的感覺

兩輪漚瀾最近可只夠喘的。先是虛空中刮來一道黑色的龍捲風，差點把整座城市給毀了，接著各區都發來報運，說腐化精華正在侵蝕觸碰到的一切。好在最後一切太平。

這兩起事件都有一個共同的中心人物：冰霜，薩摩的陶魯酒館中一個神秘的乙太族。據說她可以擔任任何人都變成英雄——或者說你想成為的那種人。

雖然說你沒接受過多少訓練，但只要能踏上真正的冒險，你一定就能收穫應得的饒幸。就這樣，你壯起膽子，準備一腳跨過陶魯酒館的門檻，但就在這時……

等下，不對勁啊。怎麼周圍都在變大？為什麼門也變那麼大了？不，是你為什麼變得……那麼小？這是某種乙太族的附魔術嗎？你被縮小了！

• 進行劇本1：粗魯的歡迎儀式

角色設置

本入門指引以**蠻子**為例。如果這是你第一次踏入《幽港迷城》的世界，那我們推薦你使用蠻子。拿取以下配件：

A 你的**角色卡**和對應的**模型**。

B 棕色的**生命值轉盤**，查看你的你角色卡，將轉盤數值調整到等級1對應的生命值上限。



C 你角色卡背面所列出的4張等級1的能力卡。注意這些卡牌兩面都有內容，遊戲開始時，使用A面。

D 棕色的角色攻擊修正襯底。將1個白色方塊放到最頂部的槽位上。



劇本設置

現在我們取出劇本牌庫中下一張卡牌，閱讀**劇本1：粗魯的歡迎儀式**。

A 一直讀到任務部分結束。

B 注意劇本條目中的怪物列表，它會指示你取出強盜守衛怪物卡。



C 將劇本卡翻面，現在你會看到地圖面。某些格子的地形有特殊規則，這些格子會用彩色邊框表示。

你和敵人在移動時，都不能穿越障礙物 **×**，但你們的遠程攻擊可以穿越這些格子。

移動進入有害地形 **🔥** 會受到傷害。每次進入有害地形，會受到1點傷害 **☆**。



注意地圖上怪物的數量和方塊顏色。

將方塊放到繪有強盜守衛插畫的地圖格上：在綠色方塊格上放置1個綠色方塊**D**，在藍色方塊格上放置1個藍色方塊**E**。

F 將你的微縮模型放到起始格**↑**。

G 拿取一塊怪物襯底，將強盜守衛卡放到襯底的卡牌槽位上。

H 查看強盜怪物卡上的生命值上限**●**，調整對應顏色的**生命值轉盤**。

I 將1個白色方塊放到怪物襯底中間的**○**槽位上。



J 拿取紅色的怪物修正襯底，將1個白色方塊放到最頂部的槽位上。

K 將狀態標記、圖示參考卡和骰子放到旁邊，以備不時之需。



進行劇本

每次劇本都會進行若干輪次，
每輪由以下步驟組成：

- 1 **選擇卡牌**：首先，選擇你本輪將要打出的2張能力卡。
- 2 **決定先攻順序**：接著，決定你和怪物回合的順序。

- 3 **角色和怪物的回合**：最後，按照先攻，從小到大，依次執行回合。

重複以上輪次，直到完成了劇本任務，或者你的角色筋疲力盡。



在你進行第一輪之前，需要理解幾個重要概念。首先，我們先來瞭解行動和能力。

你每張卡牌的頂部和底部各為一個**行動**。輪到你回合時，你需要執行本輪打出的卡牌中其中一張的**頂部行動**和另一張的**底部行動**。

每個行動都包含一個或多個**能力**，這些能力用圖示和數字來表示。

最常見的能力是**移動**  和 **攻擊** 。這兩個能力非常重要，因為你可以放棄任何一張卡牌的頂部行動來改為執行一次基礎的**A** **攻擊**  2 能力，或者放棄任何一個底部行動來改為執行一次基礎的**B** **移動**  2 能力。

移動

當你執行**移動**能力時，你所能移動的格數上限不能超過該能力的數值。**C** 比如，執行基礎的**2**時，你可以移動2格，每花費一點移動力，可以移動到一個相鄰格中。

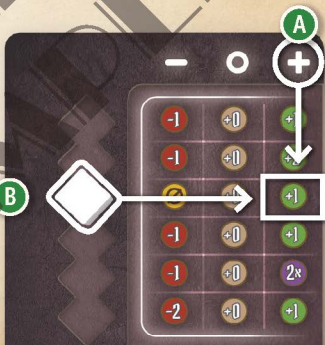


攻擊 𠂇

你可以使用**攻擊 𠂇**能力來將1個相鄰敵人選為目標並對其造成傷害，數值等於**攻擊修正**投擲修正後的能力值。

每次你執行攻擊時，投擲骰子，隨後使用你修正襯底表格上對應的修正。

骰子結果決定了修正的所在**列A**，而白色方塊標出了修正的所在**行B**。



比如，你執行了一次基礎✱2，擲出了+，而此時的方塊標出的是第3行，那麼攻擊造成3點傷害（2點攻擊值和擲出的修正+1）。

大部分修正都是簡單的數值加減，但有2種獨特的修正。

⓪會將最終攻擊值降低到0，而2x會將最終數值翻倍。

重要：在每次攻擊之後，將修正襯底上的方塊往下移動一個槽位（如果已經在最底部，那麼放回最頂上的槽位）。

有時候你的攻擊會帶有**優勢**或**劣勢**。這時候，投擲骰子2次，分別採用其中較好或較差的修正。如果你既有優勢也有劣勢，那麼和平時一樣，只投擲一次。



其他能力

除了移動和攻擊，我們還要介紹一下蠻子的卡牌一些其他能力和附加效果。

跳躍

帶有跳躍  的移動可以讓你移動時，安全經過有害地形，穿越障礙物。你移動結束時，不能停留在障礙物上。另外，如果移動結束時，停留在有害地形上，依然會受到該地形影響。

射程

帶有射程  的攻擊可以讓你將遠距離上的1個敵人選為目標，最遠不能超過射程的數值。但是，使用遠程攻擊攻擊相鄰目標會獲得劣勢。



範圍效果

範圍效果攻擊可以影響多個目標。每個受到影響的目標單獨投擲修正。

灰格表示你與紅色目標格之間的相對位置。如果區域中不包含灰格，那麼至少要有有一個目標格在射程內，但區域可以旋轉和翻轉。

狀態

狀態能力會對指定的目標（如果是攻擊效果，那麼就對攻擊的目標）施加狀態。每種狀態的效果可以參見圖示參考卡。

將對應的狀態標記放到你角色卡上，或者目標怪物的生命值轉盤旁。

穿甲

帶有**穿甲**  的攻擊忽略目標一定數量的護盾增益，最多不超過穿甲的數值。

護盾

護盾  是一種啟動型增益，可以抵消以你為目標的攻擊傷害。抵消的傷害等於護盾的數值。

啟動型增益會持續到一輪結束甚至更久。這類行動的右下角會標有圖示。

輪次型增益  持續到當輪結束，而**持續型增益**  持續生效，直到你主動終止。將帶有啟動型增益的卡牌放到你角色卡的上方，這裡稱為啟動區域。

推斥

推斥  可以让你移動目標，移動的格數不能超過推斥的數值。注意每移動一格，都必須使得目標與你之間的射程增加1格。

在蠻子的界護力量卡上，推斥會施加到攻擊的目標上。

元素

蠻子的卡牌飛躍順劈上出現了**空氣** ，暫時先忽略這種元素，我們會稍後進行解釋。

雖然還有很多概念需要解釋，但可以放到一邊，先玩起來再說。那麼現在就開始劇本的第一輪吧。

1. 選擇卡牌

在每輪開始時，你需要從手牌中挑選2張卡牌，在本輪打出。現在就選。

重要：你需要執行一張卡牌的頂部行動和另一張的底部行動，但你不需要現在就決定使用哪些行動。

以蠻子為例，你可以挑選**護盾猛擊**和**界護力量**，用護盾猛擊的底部行動移動到綠色強盜的相鄰格，然後使用界護力量頂部行動，攻擊強盜並把他推斥到有害地形，同時讓自己獲得強壯。



2. 決定先攻順序

在挑選完2張卡牌之後，選擇其中一張的**先攻值**。這決定了你在本輪中的回合順序。你選擇的先攻值(▲)越小，就能越早行動。

下一步，你來決定強盜守衛的先攻。投擲骰子，並按照骰子結果，將白色方塊移動怪物襯底對應的槽位上。方塊底下的

一列標出了強盜的先攻值(▲)和他們本輪會執行的能力。所有強盜都使用相同的能力。

如果他們的先攻值小於你，那麼本輪他們會在你之前行動。

3. 角色和怪物的回合

這輪接下來就是你和怪物的回合了。誰的先攻值越小，誰就越先行動。

角色回合

輪到你回合時，你需要執行所選卡牌其中一張的**頂部行動**和另一張的**底部行動**。這兩個行動的先後由你決定。

在執行完一個行動之後，將該卡牌翻到**B面**，拿回手牌。如果行動有啟動型增益圖示，改為將其放到你角色卡牌上方的啟動區域。

如果你承受傷害，使用你生命值轉盤來記錄你當前的生命值。

怪物回合

輪到怪物回合時，它執行白色方塊底下列出的能力。同一類型的每個怪物都執行相同的行動，但會按照編號依次執行。

怪物只會執行列出的能力。如果列出的能力中沒有移動，那麼它們就不會移動。

怪物執行能力的方式和你一樣，但需要遵守一下幾條準則。

怪物移動

怪物會沿最短的路線朝目標（你）移動，但不會進入有害地形。即使在自己回合中無法到達攻擊射程，它們依然會選擇繞開有害地形。

怪物傷害

當怪物承受傷害時，調整對應顏色的生命值轉盤來記錄傷害。怪物生命值為0時死亡。

當怪物死亡時，從地圖上移除對應的方塊和所有它目前的狀態。

怪物啟動型增益

A 怪物卡底部列有持續型增益——比如強盜守衛的護盾●1——這類增益始終起效。

B 擲出的輪次型增益只有當怪物進行自己回合時才會起效，但效果會持續到當輪結束。

多個啟動型增益相互疊加。
 比如，怪物襯底上的方塊在
 最左側一列，只要強盜守衛
 進行自己的回合，就會擁
 有●1輪次型增益。這個
 護盾值會與他們的持續型
 增益疊加，給予每個強盜
 ●2。



一輪結束

在你和強盜的回合都完成之後，一輪結束。

你啟動區域中帶有輪次型增益



的卡牌現在翻至B面，然後回到你的手牌。持續型增益



會留在你的啟動區域中。

現在你手牌中應該有2張A面卡牌和2張B面卡牌（除非你現在有一個持續型增益，在這種情況下，你只會有1張B面卡牌）。

在你開始第二輪之前，我們先來瞭解一下B面卡牌的效果。

B面卡牌

在一輪開始時，你也可以選擇手牌中的**B面**卡牌，它們和**A面**卡牌一樣。但是，**B面**卡牌在使用之後不會翻面，而是**棄掉**，且在回收之前都無法再次使用。

目標

帶有**目標**◎的能力可以指定哪些目標受到影響。如果只寫有數字，那麼你可以在能力的射程內選擇任意數量的目標，但最多不能超過這個數字。



反擊

反擊是一種啟動型增益，可以讓你對攻擊你的敵人造成傷害。造成的傷害等於反擊的數值。

和護盾一樣，反擊可以是輪次型增益 ，也可以是持續型增益 。

放逐行動

在執行了帶有 **A 放逐圖示**  的行動之後，將該卡牌放入你角色卡牌右側的放逐牌堆，它會一直留在這裡，直到劇本結束。

如果放逐行動上有啟動型增益，那麼該卡牌依然視為放逐，當啟動型增益結束時，必須將該卡牌移入放逐牌堆。





抵消傷害

當你承受傷害時，你可以通過棄掉或放逐卡牌來抵消傷害，具體有以下3種方式：

- 1 棄掉你手牌中1張A面卡牌。
- 2 棄掉你手牌中2張B面卡牌。
- 3 放逐你棄牌堆中1張卡牌。

元素

A 蠻子的卡牌**飛躍順劈**上，**空氣**  這類圖示稱為元素灌注，可以用來強化某些效果。

只要你的手牌、啟動區域、所選卡牌上有灌注，那麼每輪都可以消耗這些灌注。

如果可以**消耗**元素，會用標有  的元素圖示和它後面帶有冒號(“:”)的附加效果來表示。





B 比如，蠻子在使用卡牌**串叉**的攻擊能力期間，你可以消耗空氣來為整個攻擊能力增加+1✦和✦2。

治療✦

治療✦可以使目標重獲生命值，數量等於治療的數值。比如，蠻子的卡牌**以眼還眼**可以為你治療2點生命值。

休息

遊戲中有2種休息方式：短暫休息和充分休息，你可以通過這兩種方式來取回你棄牌堆中的卡牌，但代價是放逐1張卡牌。

只有當你手牌和/或棄牌堆中合計至少有2張卡牌時，你才能休息。

短暫休息

你可以在一輪結束時短暫休息。這時，**將你棄牌堆中所有卡牌放回你的手牌**，將這些卡牌翻至A面。隨後，你**隨機放逐1張卡牌**。你可以承受1點傷害來改為放逐另一張隨機卡牌。



充分休息

一輪開始時，你可以不選擇2張卡牌，改為充分休息。你按照99的先攻值進行回合，且按以下步驟執行：

- 1 將你棄牌堆中所有卡牌放回你的手牌。隨後，放逐你手牌中任意1張卡牌。
- 2 執行“治療♠2，自身。”
- 3 你還可以回收物品，只不過你現在沒有物品。你會在第一個劇本結束之後瞭解物品相關規則。



筋疲力盡

有2種情況會導致你筋疲力盡：

- **生命值耗盡**：你的生命值為0。
- **卡牌耗盡**：你手牌中的卡牌不足2張（無法打出），且你手牌和棄牌堆中卡牌總數不到2張（無法休息）。

如果你筋疲力盡，劇本失敗。



瞭解其他規則

就目前瞭解到的規則，應該可以支持你完成劇本剩餘的部分了，當完成任務或筋疲力盡時，劇本結束。

在劇本結束之後，你可以閱讀完整規則，回顧你學到的內容。

本小冊子中沒有提及某些概念，需要你之後留意：

- 物品
- 回收
- 劇本效果
- 地形
- 升級能力

祝你好運，冒險者！



製作人員

遊戲設計：Joe Klipfel, Nikki Valens

遊戲文案：Isaac Childres

遊戲生產：Price Johnson

藝術指導：BJ Hensley, Arch Anderson

模型雕塑：Chris Lewis

遊戲插畫：Mofei Wang, Yanis Cardin

平面設計：Arch Anderson, Jason D. Kingsley

規則排版：Jason D. Kingsley

英文編輯：Jaym Gates

中文化翻譯/校稿：24, Rayy Chang

中文化平面設計：Wan, Teng, Jimi Wang

警告及注意事項

本玩具不適合3歲以下兒童，產品中之
細小配件，請勿放入口中，以免誤食。



D37361



訪問 cephalofair.com/bnb
或掃描QR code，
閱讀完整規則。

