

說明書

魔法秘笈

Spellbook



內容物

- 1個 漩渦小袋
- 105個 元素標記 (7種 顏色)
- 1個 祭壇板塊
- 1個 起始玩家標記
- 4個 家族圖板 (每位玩家1個)
- 4組 含有21張卡牌的法術牌組 (每位玩家1組) 每個牌組由三個7張卡牌的組合所組成
- 4張 玩家幫助卡 (每位玩家1張)
- 1個 棄物收納盒 (事先組裝好的)
- 這本說明書

法術卡牌



- A 標題：**這張法術的名稱
- B 組合：**顯示這張卡牌屬於三個組合 (♦ / ♦♦ / ♦♦♦) 中的哪一個 (在前幾次遊戲中使用)。
- C 顏色：**顯示學習這張法術需要的元素顏色。
- D 等級3效果：**顯示花費3個元素學習而來的法術效果。
- E 等級4效果：**顯示花費4個元素學習而來的法術效果。
- F 等級5效果：**顯示花費5個元素學習而來的法術效果。
- G 分數：**根據法術的等級，顯示在遊戲結束時這張法術帶給你的分數。
- H 行動符號：**當它存在時，顯示在哪個階段能使用這張法術行動。

每張法術卡牌的背面包含2個要素：

- I** 屬於某一位玩家的家族徽章。
- J** 卡牌的顏色 (在7種顏色中，每種有3張卡牌)。



元素

元素標記被當成學習法術的“貨幣”。它們也能被儲存在玩家的家族圖板中，在遊戲結束時獲得分數。

105個元素標記被分成7種顏色 (每種顏色15個)，如下圖所示：

紅色 (岩漿) 紫色 (劇毒) 綠色 (植物) 黑色 (煤炭) 白色 (蒸汽) 藍色 (水銀) 黃色 (黃金)



每個元素標記上也包含一個符文。某些法術的效果與特定的符文有關 (參見第10頁至第14頁的附錄)。

遊戲中共有三種不同的符文：☐ ▽ ⊙。

每種顏色的元素都包含三種符文，各五個標記。

遊戲目標

玩家們扮演巫師的角色，聚集於此參與一年一度的盛大儀式。在這場激烈競爭當中，他們想盡辦法用新的法術填滿自己的魔法秘笈。巫師們聚集在一個漩渦（以小袋表示）旁邊，漩渦中釋出各式各樣的魔法成分，又被稱作元素，某些元素被放置在祭壇之中。巫師們使用這些元素來學習新的法術或是在他們的家族中儲存能量，兩者都將使他們獲得分數。這場對決在任一個巫師的魔法秘笈或家族被填滿時結束。最高分數的巫師贏得這場比賽。

遊戲設置

將祭壇板塊與小袋放置在桌面中央，將所有的元素放進小袋中，徹底混和均勻。隨機從小袋中抽取5個元素並放置在祭壇的空格上。放置棄物收納盒於一旁。



每位玩家從小袋中抽取2個元素，將它們放置在面前，形成自己的起始元素池。

每位玩家拿取一個家族圖板，將它放置在自己面前。

隨機決定誰是起始玩家，並給予他起始玩家標記。

每位玩家拿取一張玩家幫助卡與牌背上有著與你家族標誌相同的一組法術卡牌。下個段落將會介紹放置在桌面上的部分卡牌。

首場遊戲

你的首場遊戲中，每位玩家放置帶有 \diamond 符號的7張法術卡牌組合在自己的面前，
玩家幫助卡的旁邊。卡牌擺放順序沒有任何影響。



之後幾場

為了更瞭解遊戲內容，我們建議你使用 \diamond 組合進行數次的遊玩。一旦玩家們充分了解了這個組合，
下一步使用 $\diamond\diamond$ 組合進行數場遊戲，然後是 $\diamond\diamond\diamond$ 組合。
一旦你們熟練全部3個組合（與全部21張法術），你們就做好遊玩經典遊戲的準備了。



經典遊戲

遊玩經典遊戲時，你將會擁有每個顏色各1張法術。對於這7種顏色的每種顏色，起始玩家洗混該種顏色的
3張卡牌並隨機抽取一張。其他玩家們都從自己的牌組中拿取相同的卡牌。把被選到的卡牌放置在自己面
前，此顏色的其他2張卡牌則放回遊戲盒中，它們將不會被使用到。每個顏色重複此步驟。



重點：除了隨機抽取法術外，玩家們也能改為同意某種特定的卡牌組合。不論哪種方式，每位玩家應該擁有相同的7張法術卡牌，每個顏色各1張。

遊戲回合

從起始玩家開始，每位玩家完成自己的回合（一天）接著輪到下一位玩家。一天被分為三個階段：
☀️ 早晨，☀️ 正午與🌙 傍晚。在每個階段中，玩家可以執行一個單一行動。在自己的一天結束時，
玩家重新補充祭壇，並以順時針方向輪到下一位玩家進行。這個順序將持續到遊戲結束（參見第9頁）。

重點：在每個階段裡，玩家們被限制只能有單一行動。在一個階段裡執行一個行動永遠都是可選擇的，並且任一個階段都可以被跳過（不管是選擇如此或是沒有行動可以被執行）。

在遊戲開始時，玩家在每個階段都有一至兩個基本行動可做。當玩家們學習法術時（參見第6頁，傍晚），有額外的行動可以選擇。

元素池限制

每位玩家的元素池有著最多9個元素的上限，在遊戲中任何時間點都不能超過。在元素池中的元素可以被儲存（參見正午，第6頁），花費它來學習法術（參見傍晚，第6頁）或者在使用一個法術能力時棄掉。當抽取或拿取多個元素時，一次取走一個。

注意：這個限制可能使得某個行動只能被部分完成。舉例來說，如果你使用一個讓你從小袋中抽取4個元素的法術能力，而你已經有6個元素，你將會只抽取3個。

早晨

在遊戲開始時，在早晨階段中只有兩個基本行動可供玩家選擇：

拿取1個元素：玩家從祭壇中選擇1個元素並把它加入到自己的元素池中。

或

抽取2個元素：玩家從小袋中抽取2個元素並把它們加入到自己的元素池中。



範例：選擇早晨行動，玩家A選擇拿取1個元素。從祭壇中拿取了紅色元素並把它加入自己的元素池中。早晨行動完成後，繼續執行正午階段。

正午



在遊戲開始時，在正午階段中只有一個基本行動可供玩家選擇：

儲存1個元素： 玩家從元素池中拿取1個元素並且在自己的家族圖板上的第一個可用的空格上儲存它（未被覆蓋的最小數字）。

注意：數字 18 不是一個空格，但它代表著如果家族圖板被填滿，遊戲結束時的分數（參見第9頁）。

注意：如果一個行動讓你儲存比你家族圖板上的剩餘空格更多的元素，超過的元素維持在原處，並不會被儲存或是棄掉。

範例：選擇正午行動，玩家B選擇儲存1個元素。從自己的元素池中選擇黃色的元素，將它儲存在自己的家族圖板上第一個可用的空格。正午行動完成後，繼續執行傍晚階段。



傍晚



在遊戲開始時，在傍晚階段中只有一個基本行動可供玩家選擇：

學習1個法術： 玩家從自己的資源池中花費元素來學習一個新的法術。這些元素必須與想要學習的法術有著相同的顏色。將其中一個花費的元素放置在法術卡牌上，放在等同於玩家花費元素數量的空格中。（舉例來說，如果花費了3個元素，將一個元素放在法術卡牌最底部的空格，形成一個等級3的法術。）其他剩餘的元素則被棄掉至棄物收納盒中。

當執行這個行動時，玩家可以花費帶有相同符文符號的3個任意顏色的元素。如此當作一個萬用元素，提供1個可花費的該顏色的額外元素。可以重複執行這個步驟來創造許多萬用元素，但是至少要花費1個與法術完全相同顏色的元素，才能把該元素放到卡牌上。

範例：綠色、紅色與黑色元素都是帶有 符號。玩家可以花費這3個元素來獲得一個萬用元素，與其他4個黃色元素組合，用來學習等級5的黃色法術。



重點： 一個法術只能被學習一次。因此，當有一位玩家學習其中一個等級3的法術後，他就不能使用學習1個法術的行動來將學過的法術升級到更高的等級。

法術

當一位玩家學習了左上角帶有階段符號（☀️ 早晨、☀️ 正午或 🌙 傍晚）的法術後，在下一天開始之後的特定階段時就能選擇另外的行動。當一位玩家使用一個法術作為一個行動時，可以選擇與法術等級相同或更低的效果。

注意：卡牌上若沒有階段符號，則無法選擇使用等級更低的效果。

沒有階段符號的法術會帶有永久或是立即效果，或是在遊戲結束時提供分數。

- 🔥 **立即效果**：如果一個法術效果帶有 ⚡️ 符號，當玩家學習這個法術時這個效果立刻被執行。在此之後，不會再提供更多的效果（除了在遊戲結束時的分數之外）。
- 🔥 **永久效果**：如果一個法術效果帶有 🕒 符號，在遊戲結束前，每當在你的一天之中提到的時間點發生時，就會執行該效果。（更多的細節，參見附錄，第10頁至第14頁。）

範例：在傍晚行動時，玩家C決定學習犧牲法術。他有4個紅色元素：將1個紅色元素放在犧牲卡牌的等級4上並棄掉剩下的3個。隔天，玩家可以學習犧牲法術當作他的早晨行動。因為他學習這個等級4的法術，可以使用等級4或等級3的效果。



範例：在傍晚行動時，玩家D決定學習豐收法術。他有4個黃色元素而且想要學習等級5的豐收，所以他棄掉額外3個帶有 ⚡️ 符號的元素。將1個黃色元素放在豐收卡牌的等級5上並棄掉剩下的標記。因為法術帶有 ⚡️ 符號，立即結算效果並從小袋中抽取4個元素，加入自己的元素池中。

祭壇

完成（或跳過）傍晚階段後，玩家重新補充祭壇。

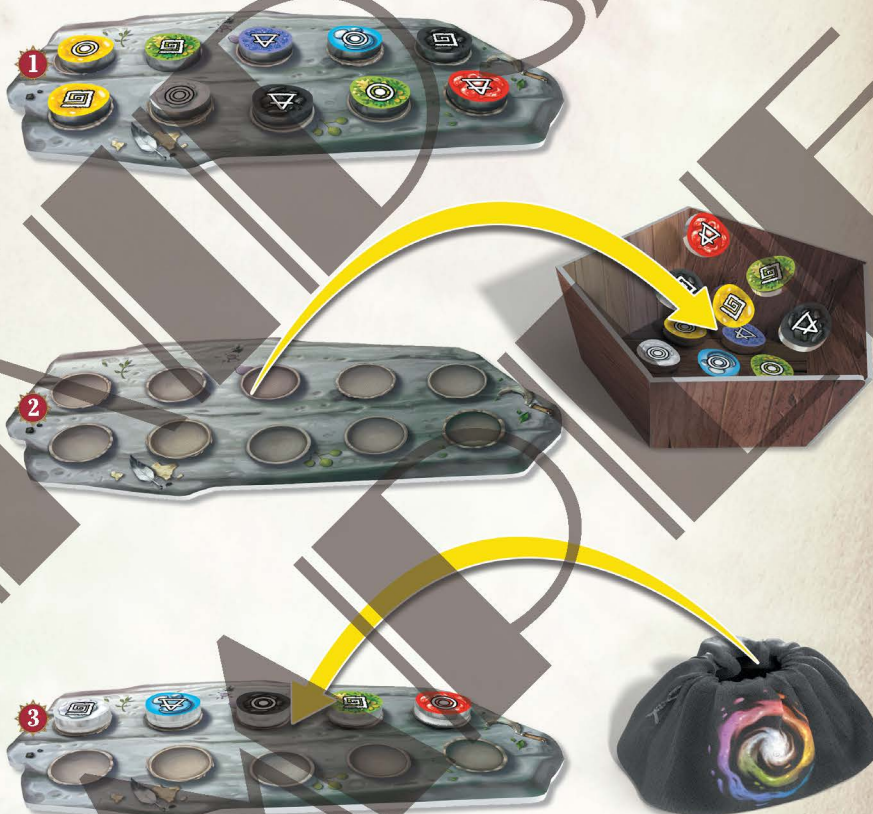
- 如果祭壇上少於5個元素：從小袋中抽取元素，直到填滿5個空格。
- 如果祭壇上有5至9個元素：從小袋中抽取1個元素並放置在祭壇上的一個空格上。
- 如果祭壇上有10個以上的元素：從祭壇上棄掉所有的元素，從小袋中抽取5個元素，並放置它們在祭壇上。

範例：在一天的結束時，玩家D重新補充祭壇。

當祭壇是滿的 **1**，祭壇中無法加入任何元素。

因此，玩家棄掉所有的元素 **2** 並從小袋中抽取5個元素，將它們放在祭壇上 **3**。

遊戲接著繼續，依順時針方向下一位玩家進行自己的回合。




小袋耗盡

如果玩家要抽取元素（為了執行一個行動或是重新補充祭壇），而小袋卻是空的，將之前被棄掉的標記全部放回小袋中，然後繼續抽取剛才未抽完的元素。



遊戲結束

當某位玩家達到以下條件中的至少一個條件時，遊戲結束：

- 學習自己的第7個法術（也就是最後一個），
- 填滿自己的家族圖板上最後一個可用的空格 。

繼續遊戲直到每位玩家進行相同數量的回合（在起始玩家右邊的玩家將會進行遊戲的最後一個回合）。接著，所有人計算自己的分數。

- 玩家將每個已學習的法術上，放置元素的等級空格旁邊顯示的分數相加計分。
- 玩家將家族圖板上未被覆蓋的最小數字作為分數計分。

注意：某些法術有著變動的分數 （參見附錄，第10頁至第14頁）。

分數相加總和後，有著最高分數的玩家獲得遊戲勝利。如果分數相同，學習最多法術的玩家獲勝。如果還是相同，元素池中有最多元素的玩家獲勝。在罕見情況下還是相同的話，玩家們共享勝利。

範例：遊戲結束。


玩家A計算自己的分數。分數：

- 犧牲（等級4）：2分
- 滯空（等級5）：5分
- 淨化（等級3）：1分
- 獻祭（未學習）：0分
- 時間旅行（等級4）：4分
- 蛻變（未學習）：0分
- 豐收（等級5）：7分



並且從自己的家族圖板獲得7分（7是未被覆蓋的最小數字）。
加總獲得26分。

術語詞彙表

- “**拿取 x**”：從祭壇中拿取對應數量的元素。
- “**抽取 x**”：從小袋中抽取對應數量的元素。
- “**儲存 x**”：從你的元素池中儲存對應數量的元素到你的家族圖板中（除非效果提到其他地方）。
- “**棄掉 x**”：從你的元素池中棄掉對應數量的元素。
- “**提升一個法術1個等級**”：把法術上的元素標記往上移動至下一個等級。等級5的法術無法提升它的等級。
- “**交換 x**”：從指定區域拿取一個元素，並與你的元素池中的任意元素交換。執行對應數量的次數。
- “**箭頭  符號**”：這個效果上的標記代表必須符合被放置在法術卡牌上的符文。



附錄一 卡牌一覽表

紅色法術

犧牲 (早晨 ☀)



- 等級5**：玩家從自己的元素池中棄掉1個 ☉ 元素，接著從小袋中抽取4個元素並將它們加入自己的元素池中。遊戲結束時價值3分。
- 等級4**：玩家從自己的元素池中棄掉1個 ☽ 元素，接著從小袋中抽取4個元素並將它們加入自己的元素池中。遊戲結束時價值2分。
- 等級3**：玩家從自己的元素池中棄掉1個 ☼ 元素，接著從小袋中抽取4個元素並將它們加入自己的元素池中。遊戲結束時價值1分。

注意：更高的等級不會讓玩家抽取更多的元素，而是提供玩家更多觸發效果的選項。

爆發 (早晨 ☀)



- 等級5**：玩家從小袋中抽取元素，直到自己的元素池中有6個元素。遊戲結束時價值4分。
- 等級4**：玩家從小袋中抽取元素，直到自己的元素池中有5個元素。遊戲結束時價值3分。
- 等級3**：玩家從小袋中抽取元素，直到自己的元素池中有4個元素。遊戲結束時價值2分。

注意：如果玩家的元素池中已經擁有與文字相符或更多的元素，這個法術沒有任何的效果。舉例來說，如果玩家的元素池中已經有6個元素，玩家無法使用這個法術來獲得更多元素。

烈焰 (早晨 ☀)



- 等級5**：玩家從小袋中抽取4個元素並將它們加入自己的元素池中。全部其他玩家從祭壇中拿取1個元素。遊戲結束時價值5分。
- 等級4**：玩家從小袋中抽取4個元素並將它們加入自己的元素池中。全部其他玩家從祭壇中拿取1個元素。遊戲結束時價值2分。
- 等級3**：玩家從小袋中抽取4個元素並將它們加入自己的元素池中。全部其他玩家從祭壇中拿取1個元素。遊戲結束時價值0分。

注意：從執行這個行動的玩家左手邊開始依照順時鐘方向進行，每個其他玩家必須從祭壇中拿取一個元素，除非祭壇是空的，或是玩家的元素池中已經有9個元素。

紫色法術

滯空 (早晨 ☀)



- 等級5**：玩家從祭壇中拿取2個 ☉ 元素並將它們加入自己的元素池中。遊戲結束時價值5分。
- 等級4**：玩家從祭壇中拿取2個 ☽ 元素並將它們加入自己的元素池中。遊戲結束時價值4分。
- 等級3**：玩家從祭壇中拿取2個 ☼ 元素並將它們加入自己的元素池中。遊戲結束時價值3分。

注意：無法拿取2個不同的符文。舉例來說，學習等級4滯空法術的玩家，可以拿取2個 ☼ 或2個 ☽，但無法拿取1個 ☼ 和1個 ☽。

共享 (早晨 ☀)



- 等級5**：玩家從祭壇中拿取3個元素。全部其他玩家從小袋中抽取1個元素。遊戲結束時價值4分。
- 等級4**：玩家從祭壇中拿取2個元素。全部其他玩家從小袋中抽取1個元素。遊戲結束時價值4分。
- 等級3**：玩家從祭壇中拿取1個元素，接著從小袋中抽取1個元素。全部其他玩家從小袋中抽取1個元素。遊戲結束時價值4分。

注意：在執行等級3時，拿取元素必須先於抽取元素執行。接著，從執行這個行動的玩家左手邊開始依照順時鐘方向進行，每個其他玩家必須從小袋中抽取一個元素，除非玩家的元素池中已經有9個元素。



占卜 (早晨 ☀️)

- 等級5**：玩家從小袋中抽取2個元素並將它們加入到祭壇中，接著從祭壇中拿取2個元素並將它們加入自己的元素池中。遊戲結束時價值4分。
- 等級4**：玩家從小袋中抽取2個元素並將它們加入到祭壇中，接著從祭壇中最多拿取2個相同顏色的元素並將它們加入自己的元素池中。遊戲結束時價值3分。
- 等級3**：玩家從小袋中抽取2個元素並將它們加入到祭壇中，接著在棄掉1個元素之前，從祭壇中拿取2個元素並將它們加入自己的元素池中。遊戲結束時價值2分。

注意：即使超過了10個空格的上限，玩家仍然可以在祭壇中加入元素，因為這個限制只有在玩家結束一天時生效。

綠色法術



淨化 (正午 ☀️)

- 等級5**：玩家將自己元素池的3個元素與祭壇進行交換。遊戲結束時價值3分。
- 等級4**：玩家將自己元素池的2個元素與祭壇進行交換。遊戲結束時價值2分。
- 等級3**：玩家將自己元素池的1個元素與祭壇進行交換。遊戲結束時價值1分。

注意：玩家必須交換相同數量的元素；舉例來說，玩家無法放置2個元素在祭壇上並從祭壇中只拿取1個元素。然而，即使玩家的元素池達到了9個元素的上限，玩家仍然可以進行交換。



治癒 (正午 ☀️)

- 等級5**：玩家從小袋中抽取3個元素並將它們加入自己的元素池中；接著，玩家從自己的元素池中棄掉3個元素。遊戲結束時價值5分。
- 等級4**：玩家從小袋中抽取2個元素並將它們加入自己的元素池中；接著，玩家從自己的元素池中棄掉2個元素。遊戲結束時價值4分。
- 等級3**：玩家從小袋中抽取1個元素並將它加入自己的元素池中；接著，玩家從自己的元素池中棄掉1個元素。遊戲結束時價值3分。

注意：抽取元素必須先於棄掉元素執行。當抽取時，玩家必須遵守元素池9個元素的上限。所以，玩家有可能會棄掉比他抽取數量更多的元素。



成長 (傍晚 🌙)

- 等級5**：玩家從祭壇中拿取3個元素並將它們儲存在自己的家族圖板上前3個可用的空格中；接著，將自己的成長卡牌上的元素往下移動到等級4。遊戲結束時價值6分。
- 等級4**：玩家從祭壇中拿取2個元素並將它們儲存在自己的家族圖板上前2個可用的空格中；接著，將自己的成長卡牌上的元素往下移動到等級3。遊戲結束時價值4分。
- 等級3**：玩家從自己的元素池與自己的家族圖板交換1個元素；不要移動自己的成長卡牌上的元素。遊戲結束時價值3分。

注意：遊戲結束時得到的分數是由這張法術卡牌上的元素標記最終的位置所決定。如果標記位在更高的等級，玩家可以不使用等級3的行動，而不會使這個法術下降一等。

黑色法術



獻祭 (正午 ☀)

- 等級5**：玩家從自己的元素池中拿取4個相同顏色的元素並將它們儲存在自己的家族圖板上前4個可用的空格中。遊戲結束時價值6分。
- 等級4**：玩家從自己的元素池中拿取3個相同顏色的元素並將它們儲存在自己的家族圖板上前3個可用的空格中。遊戲結束時價值4分。
- 等級3**：玩家從自己的元素池中拿取2個相同顏色的元素並將它們儲存在自己的家族圖板上前2個可用的空格中。遊戲結束時價值2分。

注意：只要注意元素的顏色，而不是符文。



專注 (傍晚 ☾)

- 等級5**：玩家從自己的元素池中拿取3個與這張卡牌上相同符文的元素，並將它們儲存在自己的家族圖板上前3個可用的空格中；或者，玩家從祭壇中拿取2個與卡牌上相同符文的元素，將它們加入自己的元素池中。遊戲結束時價值5分。
- 等級4**：玩家從自己的元素池中拿取2個與這張卡牌上相同符文的元素，並將它們儲存在自己的家族圖板上前2個可用的空格中，或者，玩家從祭壇中拿取1個與卡牌上相同符文的元素，將它加入自己的元素池中。遊戲結束時價值4分。
- 等級3**：玩家從自己的元素池中拿取1個與這張卡牌上相同符文的元素，並將它儲存在自己的家族圖板上第一個可用的空格中。遊戲結束時價值3分。



饗宴 (正午 ☀)

- 等級5**：遊戲結束時，每個儲存在自己的家族圖板上不同顏色的元素，讓玩家獲得1分，與家族圖板自己的分數分開計算。這個等級沒有正午行動。
- 等級4**：玩家從祭壇中拿取1個元素並將它儲存在自己的家族圖板上第一個可用的空格中。遊戲結束時價值2分。
- 等級3**：玩家從祭壇中拿取1個元素，這個元素的顏色必須與自己的家族圖板上已儲存的其中一個元素顏色相同，並將它加入自己的元素池中。遊戲結束時價值2分。

提醒：永遠都可以選擇更低等級的效果。

白色法術



時間旅行 (傍晚 ☾)

- 等級5**：玩家從自己的元素池中棄掉1個 ☐ 元素，接著提升時間旅行以外的另一個法術1個等級。遊戲結束時價值6分。
- 等級4**：玩家從自己的元素池中棄掉1個 ☒ 元素，接著提升時間旅行以外的另一個法術1個等級。遊戲結束時價值4分。
- 等級3**：玩家從自己的元素池中棄掉1個 ☉ 元素，接著提升時間旅行以外的另一個法術1個等級。遊戲結束時價值2分。

注意：同樣的法術可以提升它的等級數次。提升成長這個法術的等級可以讓它的效果重新被使用。當提升法術等級時，立即效果不會被觸發，效果只會在學習1個法術的行動時觸發。法術的得分由遊戲結束時法術的最終等級來決定。



風暴 (傍晚 ☾)

- 等級5**：玩家從祭壇中棄掉任意數量的元素並從小袋中抽取相同數量的元素取代他們。接著，玩家拿取3個元素並將它們加入自己的元素池中。最後，將自己的風暴卡牌上的元素往下移動到等級4。遊戲結束時價值8分。
- 等級4**：玩家從祭壇中棄掉任意數量的元素並從小袋中抽取相同數量的元素取代他們。接著，玩家拿取3個元素並將它們加入自己的元素池中。最後，將自己的風暴卡牌上的元素往下移動到等級3。遊戲結束時價值6分。
- 等級3**：沒有效果。遊戲結束時價值4分。

注意：遊戲結束時得到的分數是由這張法術卡牌上的元素標記最終的位置所決定。



複製 (正午 ☀)

- 等級5**：玩家從自己的元素池中棄掉1個與卡牌上相同符文的元素。接著，玩家選擇一個其他玩家學習的早晨行動法術，並如同玩家已經自己學習了這個法術，執行它效果。遊戲結束時價值6分。
- 等級4**：玩家選擇一個其他玩家學習的傍晚行動法術，並如同玩家已經自己學習了這個法術，執行它效果。遊戲結束時價值5分。
- 等級3**：玩家選擇一個其他玩家學習的正午行動法術，並如同玩家已經自己學習了這個法術，執行它效果。遊戲結束時價值4分。

注意：這個法術可以被用來複製其他玩家的基本行動（像是抽取2個元素）。如果玩家複製其他玩家的成長法術，複製法術的等級將會下降。這個法術無法用來複製玩家自己的法術（除非其他玩家也學習了它），與帶有立即或永久效果的法術，或是其他的複製法術。

藍色法術



蛻變 (傍晚 🌙)

- 等級5**：玩家可以學習1個法術，但是並不用花費3個相同符文的來當作一個萬用元素，而是可以花費2個與這張卡牌上相同符文的元素，每個元素都被視為一個萬用元素。遊戲結束時價值4分。
- 等級4**：玩家可以學習1個法術，但是並不用花費3個相同符文的來當作一個萬用元素，而是可以花費1個與這張卡牌上相同符文的元素，這個元素被視為萬用元素。遊戲結束時價值4分。
- 等級3**：沒有效果。遊戲結束時價值4分。

注意：放置在法術上元素的符文決定了哪個符文在執行這個行動時可以被當作萬用元素。當使用時，這個法術行動會取代學習1個法術的基本行動；這將意味著如果玩家使用這個法術，玩家無法使用3個相同的符文來創造額外的萬用元素。基本行動還是能夠使用這個方法，但是無法與這個法術混用。



疾速

- 等級5**：(永久) 每一天，玩家可以執行1個額外的早晨行動，總共2個可以執行的早晨行動。遊戲結束時價值0分。
- 等級4**：(立即) 當學習這個法術時，玩家立刻執行1個自己可以執行的早晨行動。遊戲結束時價值6分。
- 等級3**：(立即) 當學習這個法術時，玩家立刻執行1個自己可以執行的早晨行動。遊戲結束時價值3分。

注意：當使用等級5的效果時，玩家能夠執行相同的早晨行動兩次。基本早晨行動（抽取2或拿取1）總是可以執行。



幻境

- 等級5**：(永久) 在自己的一天中，每當玩家從祭壇中（不是小袋）拿取1個與這張卡牌上相同符文的元素，玩家從小袋中抽取2個元素並將它們加入自己的元素池中。遊戲結束時價值6分。
- 等級4**：(永久) 在自己的一天中，每當玩家從祭壇中（不是小袋）拿取1個與這張卡牌上相同符文的元素，玩家從小袋中抽取2個元素並將它們加入自己的元素池中。遊戲結束時價值3分。
- 等級3**：(永久) 在自己的一天中，每當玩家從祭壇中（不是小袋）拿取1個與這張卡牌上相同符文的元素，玩家從小袋中抽取1個元素並將它加入自己的元素池中。遊戲結束時價值2分。

注意：這個法術的效果可以在自己的一天中發生數次，甚至在一個單一行動之中。然而，這個效果在其他玩家的回合中（像是烈焰法術）不會執行。

黃色法術

這些法術觸發的效果讓玩家得到更多的分數。



豐收

- 等級5**：(立即) 當學習這個法術時，玩家立刻從小袋中抽取4個元素並將它們加入自己的元素池中。遊戲結束時價值7分。
- 等級4**：(立即) 當學習這個法術時，玩家立刻從小袋中抽取3個元素並將它們加入自己的元素池中。遊戲結束時價值5分。
- 等級3**：(立即) 當學習這個法術時，玩家立刻從小袋中抽取2個元素並將它們加入自己的元素池中。遊戲結束時價值3分。

注意：立即效果只能夠在學習法術時被執行。它必須馬上被結算，並無法被保留到以後或再次被使用。



知識

- 等級5**：遊戲結束時，每個學習過的法術（除了知識以外），讓玩家獲得2分，與這些法術本身的分數分開計算。
- 等級4**：遊戲結束時，每個學習過的等級4或等級5法術（除了知識以外），讓玩家獲得2分，而每個學習過的更低等級的法術，讓玩家獲得1分；與這些法術本身的分數分開計算。
- 等級3**：遊戲結束時，每個學習過的法術（除了知識以外），讓玩家獲得1分，與這些法術本身的分數分開計算。

注意：等級4法術的得分由遊戲結束時其他法術的最終等級來決定。



交流

- 等級5**：(永久) 當學習一個法術時（包含這個法術），玩家從被棄掉的元素中選擇2個元素，儲存在自己的家族圖板上前2個可用的空格中。遊戲結束時價值0分。
- 等級4**：遊戲結束時，每個儲存在自己的家族圖板上與卡牌上相同符文的元素，讓玩家獲得1分，與家族圖板本身的分數分開計算。
- 等級3**：(立即) 當學習這個法術時，玩家立刻從祭壇中拿取3個元素並將它們儲存在自己的家族圖板上前3個可用的空格中。遊戲結束時價值0分。

提醒：遊戲結束時，玩家依據法術的最終等級來計算分數。因此如果這個法術是等級3或等級5，玩家不會因為這個法術計算任何分數。這個法術只有在等級4時會得到分數。

遊戲設計 / 美術設計

PHIL WALKER-HARDING



「我對桌遊懷抱著熱愛，並且能夠設計這些桌遊長達十五年之久感到非常榮幸。我嘗試著讓這些遊戲簡單好學，並帶給所有年齡層與背景的人們，一個相聚在桌子前充滿意義的體驗。我與我的妻子，Meredith還有我的貓，Remy一同住在澳洲的雪梨。《SpellBook》的遊戲設計源自於我對卡牌風格、組合蒐集類遊戲的著迷。我想要做出一個遊戲，遊戲中每個你創造的組合都會在遊戲過程中帶給你特別的技能，這些組合越多，技能就越好。學習這些法術就像是適應主題，並且從Space Cowboys的團隊，讓這個美好的作品走進大家的生活。我希望你們能享受學習魔法的樂趣！」

CYRILLE BERTIN





有著設計與視覺傳達雙主修學位，在1999年時加入了位於南特地區的Magic Cauldron（網路設計機構）的巫師行列。在2003年末，他踏上了單人冒險，一邊參與共同創作與各種展覽一邊替網路與廣告產業工作。從年輕時期開始作為一個頑皮巫術的粉絲，在2006年他興奮地繪製了他的第一個遊戲“Négoces”，接著是說夢人“*When I Dream*”、“*Team Team*”以及第十個大搜查Unlock!劇本。在這些期間，他仍持續忙碌於替漫畫著色（“*Domes*”、“*Sky-Doll*”、“*Billy Brouillard*”與“*Earthworm*”等等），盡可能地填滿他的行程，以防萬一他需要放假（但願不會發生這種事！）。






單人模式

遊戲中使用正常的規則，與下列數個調整：

- 🔥 **遊戲設置：** 玩家拿取第二個家族圖板並用它的背面來記錄對手的分數。放置7個元素在祭壇上（而不是5個）。
- 🔥 **祭壇：** 在自己的一天結束，並在重新補充祭壇之前，玩家依照自己的選擇從祭壇中拿取1個元素並將它放置在對手圖板上第一個可用的空格。接著，重新補充祭壇至7個元素。如果放置元素的空格帶有  符號，玩家從祭壇中棄掉所有的元素並從小袋中抽取7個元素放置它們到祭壇上。
- 🔥 **遊戲結束：** 遊戲依照正常流程結束（當玩家學習自己的最後一個法術或當自己的家族圖板被填滿）。玩家結束自己的一天（並放置最後一個元素在對手圖板上）。除此之外，如果對手的最後一個空格（）被填滿，遊戲也會結束。對手的分數等同於記錄條上未被覆蓋的最小數字，再加上圖板下半部上的每個元素，每個1分。玩家如常計算自己的分數，並與對手的分數做比較。如果分數相同，玩家與對手都沒有獲得勝利。
- 🔥 **特殊法術規則：**
 - 烈焰與共享：** 當玩家執行這些法術的行動時，他必須從祭壇拿取1個元素（烈焰）或從小袋中抽取1個元素（共享）並將它放置在對手圖板的下半部上。這些被放置在這個區域的標記在遊戲結束時會讓虛擬對手獲得1分。
 - 複製：** 當玩家執行這個法術的行動時，他可以複製還沒有學過的等級4法術效果。
- 🔥 **增加難度：** 在遊戲開始時，老練的玩家可以選擇從小袋中抽取1至3個元素並將它們放置在對手圖板的下半部上。



常被遺忘的規則

- 🔥 一位玩家的資源池總是嚴格地保有9個元素的上限。
- 🔥 基本行動的儲存1個元素在正午階段被執行。因此玩家必須在學習一個法術（傍晚）之前決定儲存的目標。
- 🔥 只有當玩家學習一個法術時，轉換3個帶有相同符文的元素作為一個萬用元素才能被執行。無法用來結算任何其他效果。
- 🔥 效果只有在玩家學習這個法術時會被執行，並且必須立刻被執行。
- 🔥 針對帶有階段符號（ 早晨、 正午或  傍晚）的已學習法術，玩家可以使用學習到的等級或任意更低等級的效果。
- 🔥 針對不帶有階段符號的法術，只有學習到的等級效果可以被執行（你無法使用這些法術更低等級的效果）。

注意

中文化翻譯：Rayy Chang 中文化校稿：Gazza Liu 中文化平面設計 / LOGO設計：Wan Teng、Gru Tsow 所有中文翻譯文字、排版均為艾賜魔袋臺灣有限公司所有，翻印必究。

SpellBook is a game published by Space Cowboys – Asmodee Group –
47 rue de l'Est – 92100 Boulogne-Billancourt – FRANCE – © 2023 SPACE Cowboys. All rights reserved.
Edited by Scott Lewis. Find out more about SpellBook and SPACE Cowboys at
www.spacecowboys.fr/our-board-games,  SpaceCowboysUS /  SpaceCowboys1 /  space_cowboys_officiel.

