

《Dungeon Master Crawl Decks》规则

书

简介

本游戏是单人游玩的桌面卡牌游戏。在本游戏中，玩家将扮演地城城主，为了拿回忘在地城中的身份牌而开始地城探险，使用地城城主的力量对抗地城的威胁。

组件

主牌堆牌 X 张；事件牌 X 张；遗物牌 X 张；计数器若干；属性标记 4 种，每种 5 个。

主牌堆牌

主牌堆的牌包含怪物牌和陷阱牌两种，通过顶部牌名下方的小字标签区分。

主牌堆牌左上角的数字称为点数，表示这张牌在战斗中的基础点数，右上角的数字称为威力，表示玩家在战斗中败给这张牌时，需要扣除的血量。

主牌堆牌中央文本为牌的效果，牌的效果如何处理在《效果结算》章节说明。

主牌堆牌被弃置时进入玩家面板的弃牌堆，送墓时则进入公共区域的墓地。

从主牌堆抽牌时，如果牌堆剩余数量不够，则不抽牌。

事件牌

事件牌堆的牌包含一般事件牌和战利品牌两种，通过顶部牌名下方的小字标签区分，有“战利品”记述的是战利品牌，没有的是一般事件牌。

事件牌效果发动过后以及被弃置时都进入事件弃牌堆。一般事件牌被选取后立即发动效果，之后进入事件弃牌堆；战利品牌被选取后进入玩家面板的战利品堆，发动过后进入事件弃牌堆。

每种玩家可以使用的资源都对应一种战利品牌，每种战利品牌在事件牌堆中都有复数张，并且都具有复数张一同发动时效果增强的特性，玩家在游戏中需要面临“在能发动战利品牌时立刻发动”，还是“留下一部分以待后续获得更多同种类战利品牌一同发动”的抉择，前者的优势是提供立即收益并且能避免战利品堆爆牌，后者的优势是有可能获得更多的资源。

从事件牌堆抽牌时，如果牌堆剩余数量不够，则只抽到没有牌为止，在那次抽牌结束后，才将事件弃牌堆的牌洗混并放回事件牌堆。

遗物牌

遗物牌堆的牌包含资源消耗遗物和免费使用遗物，通过顶部牌名下方的小字标签区分，没有标签记述的是免费使用遗物，否则是资源消耗遗物。一般资源消耗遗物在使用时需要消耗其标签上记述的资源，具体消耗数量在其效果中说明。

玩家获得遗物牌后，将其放在玩家面板的装备区。玩家从多张遗物牌中选择时，没有被选中的遗物牌以任意顺序放回遗物牌堆底部。

遗物牌中央文本为牌的效果，遗物牌可以重复使用，如无特别说明，玩家发动其效果后，仍将其留在装备区。

玩家第一次获得带有某个标签的资源消耗遗物时，可以立刻获得一个对应的资源。

属性指示物

玩家推进游戏进度后会获得属性指示物，属性指示物用于替代手牌进行出牌，且会在每一小局后回复。

玩家升级时，面临极端增加某一种属性指示物的数量或是平均分配属性指示物的选择。前者的优势是使用属性指示物替代手牌时，点数选择更自由；后者的优势是每一小局后回复的属性标记更多。

区域

公共区域

公共区域包括牌堆区、探索区、战场和地城等级计数器。

牌堆区下方从左到右依次放置主牌堆，遗物牌堆和事件牌堆，主牌堆上方为墓地，事件牌堆上方为事件弃牌堆。

在遗物牌堆上方放置地城等级计数器。

探索区放置的牌需要玩家在游戏中处理，探索区分为数列，每一列叠放数张牌，每张牌之间错开一定距离，以便观察牌的效果，每一列顶端的牌放在探索区靠下的位置，如经典游戏《空当接龙》那样。

战场是战斗结算区域，分为两侧，左边为敌对侧，开始战斗前玩家将一整列牌从探索区移动到这一侧；右边为玩家侧，开始战斗前玩家在这一侧打出手中的牌。战场两侧的每一行都可以容纳多张牌，这种情况下这些牌并列放置。

玩家面板

玩家面板由横竖两条轴组成。将横轴的左侧叠在竖轴的底部上，然后根据轴上的描述在对应位置放置计数器和牌即可。

横轴左侧为玩家血量计数，右侧为玩家打失计数，顶部为资源计数，从左往右依次为药水、卷轴、食物、弹药和金币，底部为玩家牌堆区，从左往右依次为战利品区，空档和弃牌堆。

战利品堆有牌数量限制，达到该限制后，如果玩家还想获得战利品牌，则需要将多出的战利品牌加入手牌，如果手牌数也已经达到手牌数量上限，则不能继续获得战利品牌。手牌中的战利品牌不能用于战斗，也不能被弃置或送入墓地，会挤占玩家正常的手牌位，导致玩家在长休抽牌时的有效牌数变少。因此，玩家需要留意战利品堆的牌数，及时清理战利品堆，有计划地将放不下的战利品牌加入手牌。与清理战利品堆相关的规则在《用语》的《清理战利品》栏目说明。

空档默认可以容纳 1 张牌。每个回合玩家行动时，如果空档容量足够，就可以将探索区任意一列顶端的牌移动到空档顶端，空档中的牌不视作在探索区中，不触发效果，也不响应其他牌的效果，玩家可以利用这一特性将探索区棘手的牌延后。牌放入空档后，不能随意放回探索区，只能在重置探索区后，将其放置在探索区任意列的顶端。另外需要注意的是，通过使用空档将探索区某一列最后一张牌移走时，玩家也失去了通过将这一列牌放入战斗区从而翻开事件牌的机会，一般而言应尽量避免这种情况。

竖轴顶部为属性指示物区，从上到下依次为力量、敏捷、感知和智力，玩家获得属性指示物后，将其摆放在对应区域。竖轴底部是装备区，玩家获得遗物牌后，将其在这个区域从左到右摆放。

初始设置

将主牌堆牌、事件牌和遗物牌洗混后背面向上放置在对应牌堆。将地城等级计数器放在指定位置，初始计数为 1。

将玩家面板按照说明书指示组合，将血量计数器放置在指定位置，初始计数为 5/5；将打失，将玩家面板资源计数区的计数器初始计数设置为 0。

玩家的初始手牌上限为 5，初始战利品堆上限为 5，亮度值（探索区的列数）为 3，空间值（探索区每列的行数）为 2，地城等级上限为 3。这些数字在游戏中一般不变动，不另作记录。

游戏开局时，玩家获得 1 金币，然后选择 1 个属性，获得 1 个该属性的指示物。之后，玩家从遗物牌堆抽 5 张牌，从中挑选 2 张获得。注意如果此时挑选了资源消耗遗物牌，也可以触发初次获得资源消耗遗物牌的相关规则，获得 1 个对应的资源。

游戏流程简述

游戏的流程大体上能够以一个小局为单位进行描述。在一个小局中，玩家先抽牌，然后从主牌堆发牌到探索区。

玩家需要对探索区的每一列牌都打出手牌中的牌与其对抗，玩家打出的牌放在战场的玩家侧，探索区的牌放在战场的敌人侧，逐行比较每一行两侧牌的合计点数，然后根据对抗规则将参与对抗的牌送去相应的区域。一般而言，玩家需要在这个过程中尽可能使每一行的两侧牌的合计点数保持一致，以减少打失数，并在一个小局结束时获得更多的奖励。这一流程重复多次，直到探索区没有牌，然后玩家便重新开始一个小局。

前述流程重复，直至主牌堆牌抽完，称为“一层结束”，玩家进入下楼流程，结算在这一层的打失数，然后按照规则获得一定的能力提升，与此同时地城等级也随之增加，游戏难度随着地城等级增加也随之变大。

游戏总共需要通过三层，在地城等级达到上限后即可挑战 Boss 以获得游戏胜利。

玩家通关时的分数按玩家的打失数计算，打失数越少，分数越高。

上述流程在描述时多有简化，在部分细节的处理上有所缺失，实际游戏以后文的详细描述为准。

回合流程

一个回合由开始阶段，行动阶段和结束阶段组成。

开始阶段

- ① 如果探索区没有牌，则进入整理战利品环节，然后玩家获得一次免费的长休行动并重置探索区，关于重置探索区的流程在《用语》中的《设置探索区》栏目说明。先重置探索区还是先长休由玩家决定，先重置探索区的优势是玩家可以根据探索区的情况在长休时调整手牌。后重置探索区的优势是在主牌堆牌数量不足时，相比先重置探索区能抽到更多手牌。
- ② 按顺序结算探索区所有卡牌的回合开始时效果。

行动阶段

此阶段中，玩家可以选择战斗、短休、长休行动，也可以在符合规则的前提下使用空档和装备区的遗物牌。玩家执行一个行动后，根据规则“消耗时间”，并在行动结算完毕后进入结束阶段。关于消耗时间的处理在《用语》中的《消耗时间》栏目说明，各个行动的具体效果在《行动》中说明。

结束阶段

- ① 按顺序结算探索区所有卡牌的回合结束时效果。
- ② 如果主牌堆已经没有牌，且满足“玩家手中没有牌或玩家手中所有牌均无法被打出”以及“探索区没有牌”这两个条件中任意一个，则需要下楼处理，下楼处理的流程在《用语》中的《下楼》栏目说明。

行动

战斗

该行动需要消耗 1 时间。主牌堆没有牌时，无需消耗时间。

要开始一次战斗，玩家需要选择探索区的一列牌，将那一列牌移入战场的敌对侧。然后玩家在战场的玩家侧按照从底端到顶端的顺序依次给每一行出牌，玩家可以对敌对侧没有牌的行出牌，也可以在同一行内出多张牌，还可以使用属性指示物代替手牌进行出牌，属性指示物的用法在《用语》中的《使用属性》栏目说明。

战场两侧的所有牌全部结算称为一次战斗。一行对位牌结算称为一个战斗轮。一次战斗分为战前，战斗中 and 战后。

玩家出完牌后，进入战前阶段。此时如果战场中有背面向上的牌，将其翻正；如果玩家在这个时间点发动了相应的遗物牌，就结算玩家发动的遗物牌的效果；之后按顺序依次结算战场中所有牌的战前效果，需要注意卡牌的持续效果优先于战前效果生效。

然后进入战斗中阶段。从顶端到底端逐行依次结算每一行的战斗结果。一行战斗结算时，先结算玩家发动的遗物牌的效果（如果有），然后从左往右结算敌对侧所有牌的战斗轮效果，再从左往右结算玩家侧所有牌的战斗轮效果。以上效果结算完毕后，比较两侧卡牌合计点数，如果某一侧没有牌，则合计点数按 0 计算，然后根据比较结果执行以下流程：

- ① 如果玩家侧合计点数小于敌人侧合计点数，则玩家战败，发动两侧所有牌的战败效果，然后玩家损失敌人侧合计伤害值的血量，弃置敌人侧所有牌，再将玩家侧所有牌送墓。特别地，如果玩家侧合计点数为 0，则玩家需要额外损失 1 血量。
- ② 如果玩家侧合计点数大于敌人侧合计点数，则玩家战胜，发动两侧所有牌的战胜效果，将敌人侧所有牌送墓，再弃置玩家侧所有牌。
- ③ 如果玩家侧合计点数等于敌人侧合计点数，则玩家战胜，发动两侧所有牌的战胜效果，将敌人侧所有牌送墓，再将玩家侧所有牌送墓。

简而言之，合计点数大的一侧所有牌弃置，小的一侧所有牌送墓，相等则都送

墓。玩家侧点数不小于敌人侧则玩家战胜，否则玩家战败。玩家战胜时执行两侧牌的战胜效果，反之则执行两侧牌的战败效果。显然，两侧点数相等时，玩家既能获得战斗胜利，避免损失血量，又能将所有牌送墓，减少打失数，一般而言，玩家应尽可能使每一行两侧牌的合计点数相等。

结算完成后进入战后阶段。玩家从事件牌堆抽 X 张牌（X 为亮度值），如果事件牌堆牌数量不足 X，则抽到事件牌堆没有牌为止，然后选其中 1 张（或跳过）。如果选的是战利品牌，则将其放入战利品堆，否则发动那张牌的效果。之后，将没有选中的事件牌放到事件弃牌堆，此时如果事件牌堆没有牌，则将事件弃牌堆的牌洗回事件牌堆。

短休

该行动需要消耗 1 时间。主牌堆没有牌时，无法进行该行动。

将手牌中任意张牌放回主牌堆，再重新抽取相应数量的牌，然后将一个用过的属性指示物翻正。

长休

该行动需要消耗 2 时间。主牌堆没有牌时，无法进行该行动。

将手牌中任意张牌放回主牌堆，再从主牌堆抽牌将手牌补满。然后将每个属性的 1 个用过的指示物翻正，或将某一个属性的 2 个用过的指示物翻正。

游戏结束

当玩家血量归零，或者在下楼时中不满足继续游戏条件，则游戏结束，玩家失败。

当玩家持有[岩德身份牌]遗物牌，且达成该遗物牌上指定的获胜条件时，玩家获得游戏的胜利。

用语

打失数

用于反向计算玩家分数的计数。每次下楼时，玩家弃牌堆的牌的数量会被累加到打失计数中。也就是说在下楼前，玩家都有机会将弃牌堆的牌通过各种特殊手段移出弃牌堆，从而减少打失数。

DL

指 Dungeon Level，地城等级。

免费长休

即无需消耗时间的长休。一般而言，玩家清空探索区时可以获得一次免费长休。

下楼

进入下楼流程后，玩家需要先弃置所有手牌区、探索区以及空档的牌，然后检查墓地中牌的数量，如果不大于弃牌堆牌的数量，则玩家不满足继续游戏条件，游戏结束，玩家失败。

如果玩家满足继续游戏条件，则依次执行以下步骤。

- ① 墓地中每有 10 张牌，玩家可以升 1 级。升级流程在《升级》栏目说明。
- ② 回复 1 点已损失血量。
- ③ 将墓地和主弃牌堆所有牌洗回主牌堆，将事件弃牌堆所有牌洗回事件牌堆。
- ④ 如果当前 DL 达到上限，且玩家没有[岩德身份牌]遗物，则从遗物牌堆检索这张牌获得，发动其效果。否则 DL 加 1。

亮度

指探索区的列的数量，一般不发生变化。

空间

指探索区每列的牌的数量，DL 每增加 1，该数值也增加 1。

重置楼层

先弃置所有手牌区、探索区以及空档的牌，再将墓地和主弃牌堆所有牌洗回主牌堆，将事件弃牌堆所有牌洗回事件牌堆。

重置探索区

执行如下流程：

- ① 将探索区所有牌洗回主牌堆。
- ② 可选，将空档的牌放在探索区任意列底端。
- ③ 从主牌堆抽牌，并按从左到右，从底端到顶端的顺序依次放置在探索区各个列顶端，直至探索区每列都有 X 张牌，X 为当前空间值，或主牌堆没有牌为止。

玩家等级

玩家下楼时有机会提升等级。玩家的等级数值等同于其拥有的属性指示物的合计数。

玩家升级时，选择 1 个属性，获得 1 个该属性的指示物。玩家每拥有 5 个属性指示物，无论这些指示物是否翻面，手牌上限都加 1。

重抽

将牌放回其所属牌堆，洗牌后再从那个牌堆抽一张牌，放在被重抽的那张牌原本所在的位置。

消耗时间

如果规则或效果要求玩家消耗 X 时间，且主牌堆有牌，则玩家需要将主牌堆顶的牌翻开后弃置，直至弃满 X 张或主牌堆已没有牌。

使用属性

玩家在战斗中需要打出手牌时，可以选择一个属性，然后将持有的这个属性的正面向上的指示物叠放，将其想象成一张没有效果、点数等于叠放的指示物数量的虚拟牌使用，这张虚拟牌默认不受其他牌的效果影响，不会被弃置，也不会被送入墓地。

一叠指示物参与的结算完毕后，将这叠指示物中最上方的一个翻面，然后将这些指示物放回指示物区。

玩家可以在一次战斗中分多次使用同一属性的指示物，例如玩家拥有 3 个正面向上的“力量”属性指示物时，可以将 1 个指示物作一叠放在战场某一行，将其余两个指示物作一叠放在战场另一行（也可以放在同一行，但通常没有这么做的必要），战后将这两叠的最上方的指示物翻面再放回指示物区。此时玩家持有 1 个正面向上和 2 个反面向上的“力量”属性指示物。

由于短休和长休时能够将用过的属性指示物翻正，而玩家在清空探索区后能够获得一次免费长休，而玩家的手牌数往往少于设置探索区在探索区放置的牌的数量

每次长休限 1 次

部分遗物牌有“每次长休限 1 次”的限制。使用这种遗物牌后，将其横置，然后在长休时将其翻回。

需要注意的是，部分这类遗物牌拥有在横置时才能发动的效果。

清理战利品

玩家清空探索区后，可以获得清理战利品的机会，此时可以将战利品堆和手牌中的战利品牌按照任意顺序在战场玩家侧叠放，然后按照从顶端到底端的顺序依次结算那些战利品牌的效果。

结合战利品牌的效果，可以简单地概括为：在这个阶段，可以将战利品堆和手牌

中的战利品牌打出，兑换成玩家可以使用的资源，每张牌打出后可以获得 1 个对应的资源，同种类的战利品牌一起打出时，每多 1 张，就能额外获得 1 个对应的资源。

检索

规则和效果要求玩家从某处检索某张牌时，从对应牌堆查找第 1 张符合要求的牌，然后洗牌。

要求玩家从某处检索前 X 张符合条件的牌时，从牌堆查找前 X 张符合要求的牌，然后洗牌。

如果没能查找到需要检索的牌，则只洗牌，不进行那条规则或效果的后续处理。

牌效果说明

呼唤

效果文本中“呼唤<某个区域>的<满足特定条件的牌>”，一般搭配“战斗轮前”作为其条件，指在一个战斗轮将要开始结算之前，将指定的区域中符合条件的牌在本牌侧边放置，使得这一侧的合计点数上升，从而影响战斗结果。

需要注意的是，如果某个区域是探索区，则对象包括探索区所有牌，而不仅是探索区内处于列顶端的牌。

上方和下方

上方指比本牌所在行的位置更接近列顶端的其他行，下方反之。

需要注意的是，由于本游戏中卡牌叠放方式是后放置的牌与先放置的牌错开，并向下偏移，因此效果中指向的“牌的上方”往往对应物理空间靠下的位置。

侧边

“侧边”这一描述仅对战场适用。将某张牌 A 放到另一张牌 B 的侧边，指将 A 放到 B 的同行同侧、与 B 并列的位置，一般而言这会使 B 所在的行中 B 那一侧的合计点数上升。

场上

对主牌堆牌而言，场上指探索区以及战场。

对遗物牌而言，场上指装备区。

持续

指只要正面向上在场上存在，就始终有效的效果。

需要注意的是，持续性的点数增减效果如果被其他点数修改效果覆盖，则需要在点数修改效果结算完毕后立即重新适用点数增减效果。

触发

效果文本中“触发（<某个时间点>）”，指在到达那个时间点时必须发动的效果。关于事件点的表述如果有用逗号隔开的其他条件相关表述，则表示到达时间点后还需满足那些条件。

战前

指一次战斗开始前，即玩家将一列牌从探索区移动到战场，并且对应战场每一行选好要出的牌之后的这个时间点。此时第一个战斗轮还未开始。

战斗轮前

指一个战斗轮开始前，即战场中某一行的所有牌结算之前。

战后

指一次战斗结束后，玩家从事件牌堆翻牌之前的时间点。此时所有战斗轮均已结算完毕。

送墓时

如无特殊说明，该触发时间点包含从任意地点送墓的情况，包括且不限于从战场送墓、从手牌送墓、从探索区送墓、从主牌堆送墓、从弃牌堆送墓等。

被弃置时

同“送墓时”，如无特殊说明，包含从任意地点被弃置到弃牌堆的情况。

在上方/下方叠放

“将 A 在 B 的上方叠放”，指将 A 放在 B 的上方与 B 相邻的位置，例如一列牌原先从顶端到底端依次是 C，B。此时将 A 在 B 的上方叠放，则这列牌从顶端到底端变为 C，A，B。“在下方叠放”同理。

同侧/两侧

这类描述指向的是战场的玩家侧和敌对侧。玩家侧的同侧是玩家侧，敌对侧同

理。

送墓

指送去墓地。

空发

当牌的某个效果无法处理时，这个效果无效化。例如，如果牌的效果要求玩家从主牌堆抽 1 张牌，而主牌堆已经没有牌了，此时效果空发；如果牌的效果要求玩家从事件牌堆检索 1 张战利品牌，而事件牌堆经检查后已经没有战利品牌，或者已经没牌，此时效果空发。

其他事项

牌点数变化

牌的点数被降至 0 时，需要立即将其送墓，这个处理可以插入任何正在处理中的效果。

牌的点数增减效果可以在牌的点数修改效果的基础上生效，牌的点数修改效果会覆盖牌的点数增减效果。例如，先发动了“将牌的点数变为 X ”，后发动了“牌的点数加 1”，则牌的最终点数为 $X+1$ ；先发动了“牌的点数加 1”，后发动了“将牌的点数变为 X ”，则牌的最终点数为 X 。需要注意的是，如果点数增减效果是持续效果，而点数修改效果不是持续效果，则点数修改效果发动并生效后，点数增减效果会立刻重新适用，在被修改过的点数基础上重新计算点数增减。