**命运之争 游戏规则**

1. **角色**

2~8人游戏，游玩人数单数则各自为营；双数则一半人数为天使，另一半为恶魔阵营。

1. **准备**

道具：（游戏自带）一个三棱锥（tetrahedron）骰子，一副宝藏牌，一副命运牌，8个角色棋子，游戏棋盘。

最外圈8个紫色圈为起始点。

玩家各自扔两次骰子，数字大者先选起始位置。

游戏开始前每个玩家抽取3张命运牌。

每个玩家在自己的回合开始时需出示一个命运，并将自己的棋子前进对应格数。

游戏中“出示一个命运”是一个特定行为，有2种方式实现：

投掷一次骰子，显示的数字即为命运。

不投掷骰子，而使用1张手中的命运牌代替。

1. **棋盘介绍**

棋盘由三个圆盘组成，外圈是现世领土，中圈为元素领土，里圈为星月领土。游戏中将有特定机制转动中圈和里圈，从而改变棋盘的联通结构。当转动元素领土时，星月领土也随之转动。

棋盘上的格子：（TODO +icons）

起点：玩家角色棋子初始点

空格：无特殊效果

宝箱格：停留时，盲抽一张宝藏牌

分路格：经过时，出示一个命运决定前进方向

传送门：经过时，传送到对应出口

元素仪：停留时，使用元素仪

星月仪：停留时，使用星月仪

1. **机制介绍：**
2. 宝藏牌

* 抽取0张命运牌
* 抽取1张命运牌
* 抽取2张命运牌
* 抽取3张命运牌

1. 分路格：

出示一个命运，根据棋盘上的图文提示走对应道路。

TODO +image

1. 传送门：

风之传送门： 入口 出口

火之传送门： 入口 出口

水之传送门： 入口 出口

地之传送门： 入口 出口

星之传送门： 入口 出口

月之传送门： 入口 出口

1. 使用元素仪：

玩家出示一个命运，并且根据命运，将元素轮转动一定的角度：

1.不转

2.顺时针45°

3.不转

4.逆时针45°

1. 使用星月仪：

玩家出示一个命运，并且根据命运，将星月轮转动一定的角度：

1.不转

2.顺时针45°

3.不转

4.逆时针45°

**四.胜利判定**

最先到达终点格的1个玩家胜利，即玩家所在阵营获胜。