

迷你地城

Delve the Dice Game

这是一个规则简单且免费的单人游戏，平均每局 20 分钟。由 Drew Chamberlain 设计。

游戏配件：

- 游戏记录纸(根据不同的故事背景和游戏难度，使用不同的记录纸。打印复印都可)
- 6 个普通的六面骰
- 一根铅笔

规则：

各怀绝技的四人——战士、盗贼、巫师和圣职者，被召集起来参加冒险。他们将依次面对地城中的 6 组怪物，目的是杀掉包括最终 Boss——恶龙在内的所有怪物。最终只要有一人存活即获得胜利。

游戏由 6 场战斗构成，每场战斗将面对一组（一个至多个）怪物。一场战斗由多个回合构成，每个回合由冒险者先发起行动（一般是攻击），然后由怪物发起攻击。若干回合后，如果冒险者全部阵亡，则游戏结束；如果这组怪物死亡，则冒险者进入下一场战斗。

在每个回合里，冒险者先发起行动，即投 6 颗骰子，最多投 3 次，每次投骰子后可以选择几个旁置。已经被旁置的骰子也可以被重投。3 次过后，根据结果来发动角色的技能。（技能详见后面的人物技能表）

举例，投骰子的结果是 3 个 5，1 个 6，2 个 1，你可以使用战士的“冲锋”造成 1 点伤害，盗贼的“偷袭”技能对一个目标造成 2 点伤害，以及巫师的“冰冻射线”效果。注意，每个骰子只能使用一次，即假设你投了 4 个 6，若你选择使用巫师的“火球术”，这些 6 就不能用来使用战士的“冲锋”了。在记录纸上的格子中划上你对怪物造成的伤害。

然后，怪物对你发起攻击，你替怪物投骰子，骰子的数量等于这组怪物中剩下的格子的数量。投一次即可，根据结果中出现的怪物的“命中点数”的数量来造成伤害。比如，这组怪物的“命中点数”是 5 和 6，结果中有 1 个 5，2 个 6，则探险者共计受到 3 点伤害。玩家选择是哪个探险者受到伤害，不必都落在一个人身上。在记录纸上的格子中划上探险者受到的伤害。

杀光了所有的怪物，你就获得胜利了！

示例：

Sam 开始游戏，遇到了第一组怪物：3 个兽人，每个兽人 2 格生命。


冒险者第一次投骰子： Sam 决定保留 6 和 1 为了发动战士和盗贼的技能，并且保留 2 个 2 尝试发动巫师的技能。

冒险者第二次投骰子： 3 没有用，Sam 决定重新投这 2 个 3。

冒险者第三次投骰子： 最终结果，3 个 1，2 个 2，1 个 6。

每个兽人只有 2 格生命，所以盗贼只需用 2 个 1 来发动“偷袭”。虽然盗贼能用“要害攻击”，但是也只能杀死 1 个兽人，而盗贼用“偷袭”刚好能结果一个兽人，所以盗贼不需使用“要害攻击”。Sam 也可以选择使用 3 个 1 来使用巫师的“冰冻射线”。最终，Sam 决定

使用 2 个 1 来触发“偷袭”，杀死了一个兽人，并使用 6 来触发战士的“冲锋”，使一个兽人受到一点伤害。接着，Sam 开始为怪物来投骰子。

怪物投骰子： 因为怪物只剩下 3 个空格，所以只投 3 个骰子。兽人的“命中点数”是 5 和 6，骰子中有 1 个 5，于是 Sam 划去了战士的一个空格。之后，Sam 开始了第二回合……

人物技能表：

生命	人物	技能
6	战士	冲锋 ——每个 6 造成 1 点伤害，但是每回合最多使用 2 个 6 用来冲锋。
3	盗贼	偷袭 ——每个 1 造成 1 点伤害，可以使用任意多的 1，但是每回合只能偷袭一个目标。 要害攻击 ——Full house(又叫葫芦，即 1 对+3 个相同数，如 44555)，伤害值为第 6 个骰子的数值。这个伤害只能用在 1 个目标上。
3	圣职者	次级治疗 ——4 个连续数，如 2345。治疗 2 点生命，可加在不同的冒险者身上。 治疗 ——5 个连续数，如 12345。治疗量为第 6 个骰子的数值。可加在不同冒险者身上。特殊地，如果第 6 个骰子是 1，为每个冒险者加 1 点生命。 奇迹 ——6 个连续数，即 123456。复活所有冒险者，并且所有冒险者都恢复为满的生命。
1	巫师	冰冻射线 ——3 个相同数。这个回合，怪物少投 2 个骰子。 闪电链 ——4 个相同数。每个目标受到 1 点伤害。 火球术 ——5 个相同数。6 点伤害，可以分配给多个目标。 即死 ——6 个相同数。直接杀死这场战斗中的所有怪物。

FAQ:

- 问：在一个回合中，可以多次使用同一个冒险者的技能吗？
答：可以。比如你可以对 2 个怪物分别使用“冲锋”，或者使用 2 次“冰冻射线”。注意每个骰子只能使用一次。
- 问：有的战斗中怪物的空白格子超过 6 个，怪物发动攻击时骰子不够用了咋办？
答：找来更多的骰子，或者多投几次不就解决了么。
- 问：遇到了宝箱，不满意开宝箱的结果，可以重投吗？
答：不可以。判定宝物只能投一次。

附 2 个游戏记录纸：

- 迷你地城——最初的冒险
- 迷你地城——时之沙

翻译：Coolforest

E-mail: coolforest@qq.com

圣职者



巫师



盗贼



战士



3个兽人

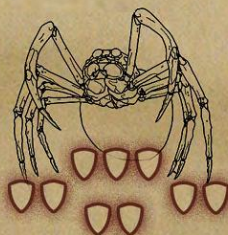
命中点数 5、6



1个大蜘蛛和3个小蜘蛛

命中点数 5、6

击晕点数 1



击晕：你选择一个冒险者，他在这场战斗中的剩余生命值被击晕。如果冒险者仍受到伤害，就输掉了游戏。

12个小妖

命中点数 6



宝箱

投一个骰子



巨人

命中点数 4、5、6



6个骷髅兵

命中点数 5、6



在一个回合中要2点伤害才能杀死一个骷髅兵

恶龙

命中点数 5、6



□ 1 火舌 (需要战士)

- 战士可以使用任意数量的6发动冲锋

□ 2 黑箭 (需要盗贼)

- 盗贼可以使用3个1发动黑箭直接杀死恶龙

□ 3 古老之杖 (需要巫师)

- 巫师可以少使用一个骰子来发动技能 (例：4个相同数字即能发动火球术)

□ 4 神圣符记 (需要圣职者)

- 骷髅兵只需要1点伤害即可被杀死

□ 5 神圣祝福

- 每回合可以至多投4次骰子而不是3次

□ 6 爆炸神符

- 立即杀死一个冒险者

战士：冲锋——每个6造成1点伤害，但是每回合最多使用2个6用来冲锋。

盗贼：偷袭——每个1造成1点伤害，可以使用任意多的1，但是每回合只能偷袭一个目标。要害攻击——Full house (又叫葫芦，即1对+3个相同数，如44555)，伤害值为第6个骰子的数值。这个伤害只能用在目标上。

巫师：冰冻射线——3个相同数。这个回合，怪物少投2个骰子。闪电链——4个相同数。每个目标受到1点伤害。火球术——5个相同数。6点伤害，可以分配给多个目标。即死——6个相同数。直接杀死这场战斗中的所有怪物。

圣职者：次级治疗——4个连续数，如2345。治疗2点生命，可加在不同的冒险者身上。治疗——5个连续数，如12345。治疗量为第6个骰子的数值。可加在不同冒险者身上。特殊地，如果第6个骰子是1，为每个冒险者加1点生命。奇迹——6个连续数，即123456。复活所有冒险者，并且所有冒险者都恢复为满的生命。

恶龙攻击的时候一直使用6个骰子

迷你地城



SANDS OF TIME

时之沙

1-6个袭击者
(投一个骰子决定数量)

命中点数 5、6



30只蝎子
命中点数 6



在第一回合，只有6只蝎子攻击。之后每回合结束都会增加6只蝎子，直到30只蝎子全进入战斗。

沙暴
将6个骰子投3次



每个6造成1点伤害

掘地虫
命中点数 5、6



如果你没在第一回合杀死掘地虫，它会掘地到下一层，跟下一层的怪物共同对抗你。

荒弃之城

投一个骰子

2只巨型蜈蚣
命中点数 5、6



3个狮身人面兽
命中点数 5、6



每次攻击造成的伤害由当前生命最低的冒险者承受。如果不止一个冒险者的生命最低，由你选择其中一个。

战士



盗贼



圣职者



巫师



- 1 宝石弯刀 (需要盗贼)
 - 使盗贼可以攻击多个目标
- 2 治疗之水 (需要圣职者)
 - 治疗所有活着的冒险者，恢复至满生命
- 3 混乱之术 (需要巫师)
 - 狮身人面兽以通常的方式造成伤害，而不是优先攻击最虚弱的目标
- 4 爪钩 (需要战士)
 - 使掘地虫无法掘地
- 5 魔法沙漏
 - 你有6回合时间来摧毁时间陷阱
- 6 土匪
 - 以后的冒险中，冒险者只能使用5个骰子而不是6个

时间陷阱



不会发动攻击，但是如果你没有在3回合内摧毁它，所有冒险者被夺去生命。

战士：冲锋——每个6造成1点伤害，但是每回合最多使用2个6用来冲锋。

盗贼：偷袭——每个1造成1点伤害，可以使用任意多的1，但是每回合只能偷袭一个目标。
要害攻击——Full house (又叫葫芦，即1对+3个相同数，如44555)，伤害值为第6个骰子的数值。这个伤害只能用于一个目标上。

巫师：冰冻射线——3个相同数。这个回合，怪物少投2个骰子。
闪电链——4个相同数。每个目标受到1点伤害。
火球术——5个相同数。6点伤害，可以分配给多个目标。
即死——6个相同数。直接杀死这场战斗中的所有怪物。

圣职者：次级治疗——4个连续数，如2345。治疗2点生命，可加在不同的冒险者身上。
治疗——5个连续数，如12345。治疗量为第6个骰子的数值。可加在不同冒险者身上。
特殊地，如果第6个骰子是1，为每个冒险者加1点生命。
奇迹——6个连续数，即123456。复活所有冒险者，并且所有冒险者都恢复为满的生命。

迷你地城

