

AGE OF WAR

戰國時代

遊戲概覽

在《戰國時代》中，2-6位玩家分別成為日本戰國時代的大名，於封建時期的日本厲兵秣馬，攻城掠地。遊戲結束時最高分的玩家贏得遊戲勝利。

配件



14張城堡卡



7顆骰子

遊戲準備

游戏开始前，按照以下规则准备游戏：

1. 將所有的城堡卡正面朝上放在桌面中央，保證每張卡都可見。
2. 將骰子放在每位玩家都夠得到的地方。
3. 隨機決定一位玩家成為起始玩家並開始回合。

城堡卡的組成



- | | |
|------------|------------|
| 1. 特殊大名戰線 | 5. 家族名 |
| 2. 戰線 | 6. 家紋 |
| 3. 分數（城堡分） | 7. 家族城堡卡數 |
| 4. 城堡名 | 8. 分數（家族分） |

骰子符號



遊戲流程

《戰國時代》遊戲進行數個回合，每回合由起始玩家開始順時針順序進行。在玩家回合中，投擲骰子來召集他的部隊，然後根據他不同的部隊類型（步兵、弓兵、騎兵和大名）來嘗試攻佔城堡。當一位玩家將桌面上最後一個城堡攻佔之後遊戲結束。

玩家回合

每個回合中，由一位玩家通過嘗試填滿一張城堡卡上的戰線來攻佔這座城堡。

一位玩家的回合開始時，投擲7個骰子，然後他需要決定發動進攻還是重擲。如果選擇重擲，他必須先棄掉一個骰子放在一旁，重擲其餘的骰子，也就是說下一次擲骰他將少擲一個骰子。

發動進攻時，玩家首先選擇一張面朝上的城堡卡，然後填滿卡上的任意一行戰線。填滿戰線的要求是玩家必須將在該戰線中的每一格中放上對應符號的骰子。然後該玩家繼續投擲未放上城堡卡的其餘骰子。之後的每一次擲骰後，玩家都必須填滿同一座城堡的另一行戰線，或是棄掉一個骰子隨後重擲其餘骰子。

持續以上過程直到該玩家填滿所有戰線從而攻佔他本回合中所選擇的城堡，或是棄掉了他的最後一個骰子。之後該玩家回合結束，下一回合屬於他左手邊玩家。

玩家回合示例

吉米開始她的回合，投擲7個骰子：



根據她扔出來的骰子，她在思考該進攻哪座城堡。她最終決定進攻位於桌面中央的毛利家的月山富田城。

她將3個符號為步兵的骰子放置在城堡卡的8戰線上。



接著她投擲剩餘的4個骰子：



這次投擲后吉米發現她無法填滿月山富田城剩下的戰線，因此她只能在棄掉一個骰子隨後重擲其餘的三個骰子：



當吉米填滿月山富田城所有的戰線后，她攻佔了這個城堡（見後文），之後該她的玩家回合結束。



填滿戰線




如果擲出的一或數個骰子上的符號與一行戰線上的所有符號一一對應，那麼玩家就可以填滿這行戰線。如果玩家決定填滿戰線，他將符號對應的骰子放置在城堡卡相應的戰線上。用來填滿戰線的骰子在該玩家回合剩下的時間里不能再被重擲。

一位玩家在投擲一次骰子后只能最多填滿一行戰線，填滿哪行戰線由玩家自行決定。玩家可以選擇填滿桌面上（亦或是其他玩家面前的）任何一座面朝上放置的城堡卡上的戰線。

重要：一旦玩家在他的回合填滿了一張城堡卡上的一行戰線，他在該回合內就不能去填滿其他城堡卡上的戰線。他只能選擇當前城堡卡上的其他戰線。

在一些情況下玩家可能不想填滿一行戰線。在這種情況下，玩家可以選擇棄掉一個骰子隨後重擲其餘所有骰子，而不用去填滿一行戰線。

特殊戰線

一行包含數字和符號的是步兵戰線。一行步兵戰線需要一或多個符號（、和）的骰子來填滿，為了填滿步兵戰線，骰子上的符號數量必須大於或等於戰線上顯示的數字。



步兵戰線

當玩家攻佔一座位於桌面中央的城堡時，玩家不需要填滿這行特殊大名戰線。然而，當玩家試圖攻佔一座位於其他玩家面前並且面朝上的城堡時，玩家必須填滿這行特殊大名戰線。



特殊大名戰線

攻佔城堡

當玩家填滿了一張城堡卡上所有的戰線后，他就攻佔了這座城堡。他將該城堡卡面朝上放置在他的面前。

在遊戲結束時，每位玩家獲得放置在他們面前面朝上的城堡卡上的分數（城堡分數）。

征服家族

城堡卡屬於數個不同的家族，通過城堡卡的顏色和家徽來區分。當玩家攻佔了一個家族的所有城堡，他就征服了這個家族；他將該家族的所有城堡卡面朝下堆成一個家族牌堆，將牌背有數字的那張卡牌放置在牌堆頂。

在遊戲結束時，每位玩家獲得每堆家族牌堆頂的那張牌上的分數（家族分數）。

重要：玩家不能進攻一張面朝下放置的城堡卡。

贏得遊戲

當玩家攻佔了桌面上的最後一座城堡，遊戲立刻結束。每位玩家加總他們獲得的分數，分數包含面朝上放置的城堡卡分數和面朝下放置的家族牌堆頂的家族分。

獲得分數最高的玩家贏得遊戲。如果分數出現平局，則攻佔最多城堡的玩家贏得遊戲。如果攻佔城堡的數量繼續平局，則征服家族最多的玩家贏得遊戲。如果征服家族的數量繼續平局則平局的玩家共同贏得遊戲。

終局計分示例

吉米攻佔了桌面上的最後一座城堡，因此遊戲結束，她和艾德總加他們獲得的分數：



吉米的卡牌

艾德的卡牌

吉米獲得了 $(2+3+3+1+3+5) = 17$ 分，高於艾德獲得的 $(4+1+2+1+8) = 16$ 分，因此吉米贏得了遊戲。

製作

遊戲設計：Reiner Knizia

遊戲設計助理：Sebastian Bleasdale and Kevin Jacklin

製作人：Derrick Fuchs

封面美術：Simon Eckert

卡牌美術：Tony Foti

平面設計總監：Brian Schomburg

平面設計：Michael Silsby

骰子符號設計：Chris Beck

版權&研發協調專員：Deb Freytag

美術總監：Andrew Navaro

藝術管理：Zoë Robinson

產品經理：Eric Knight

遊戲總策劃：Steven Kimball

遊戲執行策劃：Corey Konieczka

出版人：Christian T. Petersen

中文翻譯&校對：金屬城堡 天神降下作戰

中文排版：天神降下作戰

大中華區總代理：艾賜魔袋貿易（上海）有限公司。

地址：上海市河南南路489號香港名都L319

網址：www.asmodee.com.cn

台灣進口商：兒童動力國際有限公司，統一編號：53100400

地址：台北市內湖區文湖街60巷35號3樓，電話：02-87511996

網址：www.gokids.com.tw

© 2014 Fantasy Flight Publishing, Inc. & Dr. Reiner Knizia. No part of this product may be reproduced without specific permission. Age of War and Fantasy Flight Supply are trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games and the FFG logo are registered trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. All rights reserved. Fantasy Flight Games is located at 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA, and can be reached by telephone at 651-639-1905. Retain this information for your records. Actual components may vary from those shown. 中國製造。警告！內含細小物件，不適宜3歲以下兒童使用。



PROOF OF PURCHASE
KN24
Age of War
978-1-61661-835-3