

←

指令区

←

0
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15

**整顿军心**

**部署**

**行动**

**复命**

**近战**  
**远程I与直射**  
**远程II与直射**  
**远程III与直射**

**弃牌堆**

攻击前可以向前后左右转向

---

**周围I**  
**周围II**  
**周围III**

**机动X**  
向前后左右四个方向移动，最多X格。

**展示指令牌**  
下次【行动】操作才可将被展示过的指令牌打入战场。

**调度指令牌**  
指令牌获得1标记物，当回合无法被打入战场。

**地形惩罚**  
 额外支付机动I，或指令费用1，或军心动荡1。

将领牌

士气区  
→

### 教学牌

帝国

如果回合内没有执行【部署】动作，那么军心动荡1。

近战。

机动I。

+1

### 教学牌

草原

如果回合结束时，所有己方单位周围I范围内都没有敌方单位，那么军心动荡1。

近战。

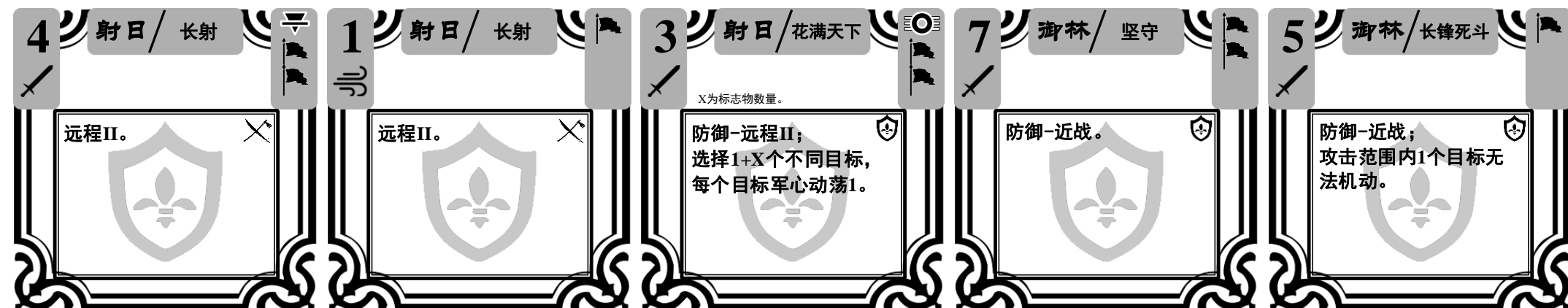
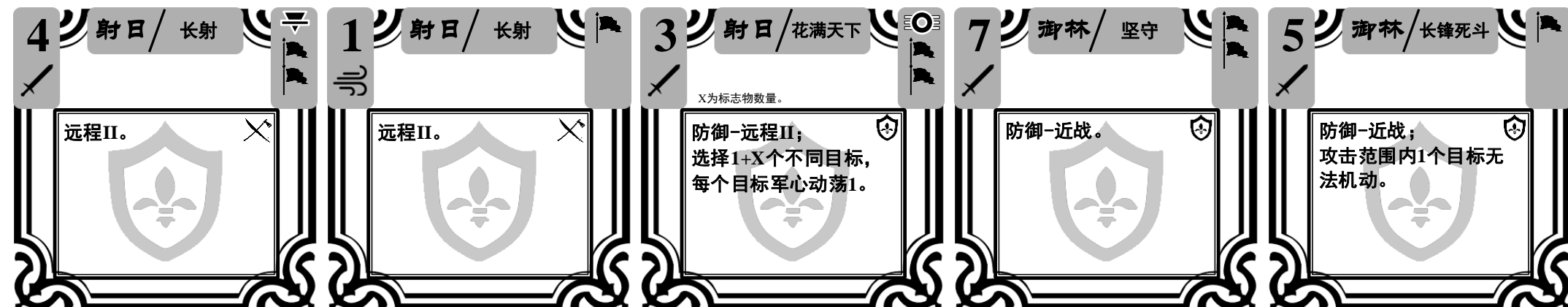
机动I。

机动II。

## 《天海战记》

-玩家面板-  
-教学将领牌-

# 《天海战记》—指令牌与单位牌—帝国牌组—步弓协同



《天海战记》-指令牌与单位牌-草原牌组-轻与重

<div>7</div> <div>圣陨</div> <div>圣陨</div> <div>7</div> <div>圣陨</div> <div>圣陨</div> <div>3</div> <div>风雨</div> <div>风雨</div> <div>3</div> <div>风雨</div> <div>风雨</div> <div>3</div> <div>风雨</div> <div>风雨</div>
<div>2</div> <div>圣陨 / 末日之锤</div> <div>圣陨 / 末日之锤</div> <div>1</div> <div>圣陨 / 群山之怒</div> <div>圣陨 / 群山之怒</div> <div>2</div> <div>风雨 / 雨落</div> <div>风雨 / 雨落</div> <div>2</div> <div>风雨 / 阵风</div> <div>风雨 / 阵风</div> <div>2</div> <div>风雨 / 遛马贼</div> <div>风雨 / 遛马贼</div>
<div>机动I.</div> <div>近战; 如果已经通过1网格, 那么 本单位战斗力增益5.</div> <div>机动I.</div> <div>近战; 如果已经通过1网格, 那么目标额外军 心动荡1.</div> <div>机动I.</div> <div>机动I.</div> <div>远程I.</div> <div>远程I.</div> <div>机动I.</div> <div>远程I.</div> <div>防御-机动I.</div> <div>防御-机动I.</div>
<div>2</div> <div>圣陨 / 末日之锤</div> <div>圣陨 / 末日之锤</div> <div>1</div> <div>圣陨 / 群山之怒</div> <div>圣陨 / 群山之怒</div> <div>2</div> <div>风雨 / 雨落</div> <div>风雨 / 雨落</div> <div>2</div> <div>风雨 / 阵风</div> <div>风雨 / 阵风</div> <div>2</div> <div>风雨 / 遛马贼</div> <div>风雨 / 遛马贼</div>
<div>机动I.</div> <div>近战; 如果已经通过1网格, 那么 本单位战斗力增益5.</div> <div>机动I.</div> <div>近战; 如果已经通过1网格, 那么目标额外军 心动荡1.</div> <div>机动I.</div> <div>机动I.</div> <div>远程I.</div> <div>远程I.</div> <div>机动I.</div> <div>远程I.</div> <div>防御-机动I.</div> <div>防御-机动I.</div>

# 《天海战记》- 士气牌 - 草原

<p><b>DEBUFF-单次</b></p> <p>立刻生效。</p> <p>放逐本阵营的一张指令牌（指令区、手牌、弃牌堆），由对方玩家随机指定。将这张指令牌卡背朝上置于本土气牌下方。</p> <p></p> <p> x 5</p>	<p><b>BUFF-持续</b></p> <p>立刻生效，或双方【行动】动作生效。</p> <p>本阵营1支单位战斗力增益1。横置本土气牌。于己方回合开始时恢复。</p> <p>弃置本卡牌，可以同时弃置场上1张本阵营负面士气牌。按照负面士气牌、本卡牌的顺序，依次置于士气牌牌堆底部。</p> <p></p> <p> x 4</p>	<p><b>debuff-单次</b></p> <p>立刻生效，或双方【行动】动作生效。</p> <p>本回合，1支本阵营单位战斗力减少1。</p> <p></p> <p></p>	<p><b>debuff-单次</b></p> <p>立刻生效，或双方【行动】动作生效。</p> <p>本回合，禁止1支本阵营单位机动动作。</p> <p></p> <p></p>	<p><b>debuff-单次</b></p> <p>立刻生效，或双方【行动】动作生效。</p> <p>本回合，强制本阵营的1个单位，执行机动1动作，并且必须移动1网格（但不能跨越非连通地形）。如果成功，本阵营玩家必须支付相应的指令费用，或军心动摇相应数值。如果失败，则军心动摇2。</p> <p></p> <p> </p>
<p><b>debuff-单次</b></p> <p>立刻生效，或双方【行动】动作生效。</p> <p>本回合，如果本阵营单位执行了机动动作，那么立刻支付1指令费用。如无法支付费用，则本阵营军心动摇2。</p> <p></p> <p> </p>	<p><b>debuff-单次</b></p> <p>立刻生效，或本阵营【行动】动作生效。</p> <p>本回合，如果本阵营单位执行了攻击动作，那么立刻支付1指令费用。如无法支付费用，则本阵营军心动摇2。</p> <p></p> <p> </p>	<p><b>debuff-单次</b></p> <p>立刻生效，或本阵营【复命】动作生效。</p> <p>本回合，本阵营有2张指令牌无法回收进入手牌。由对方玩家随机指定。</p> <p></p> <p> </p>	<p><b>debuff-单次</b></p> <p>立刻生效，或双方【行动】动作生效。</p> <p>本回合，本阵营指令区内1张指令牌无法被打入战场。由对方玩家随机指定。</p> <p></p> <p> </p>	<p><b>debuff-单次</b></p> <p>立刻生效，或双方【行动】动作生效。</p> <p>本回合，本阵营1支单位无战斗力增益效果（来自指令、来自地形）。</p> <p></p> <p></p>

# 《天海战记》- 士气牌 - 帝国

## DEBUFF-单次

立刻生效。

放逐本阵营的一张指令牌（指令区、手牌、弃牌堆），由对方玩家随机指定。将这张指令牌卡背朝上置于本土气牌下方。



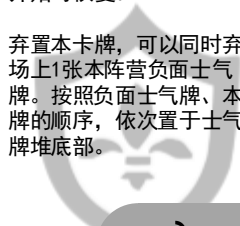
⇒ x 5

## BUFF-持续

立刻生效，或  
双方【行动】动作生效。

本阵营1支单位战斗力增益1。  
横置本土气牌。于己方回合开始时恢复。

弃置本卡牌，可以同时弃置场上1张本阵营负面士气牌。按照负面士气牌、本卡牌的顺序，依次置于士气牌牌堆底部。



⇒ x 4

## debuff-单次

立刻生效，或  
双方【行动】动作生效。

本回合，1支本阵营单位战斗力减少1。



⇒

## debuff-单次

立刻生效，或  
双方【行动】动作生效。

本回合，禁止1支本阵营单位机动动作。

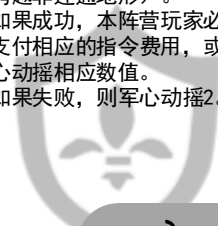


⇒

## debuff-单次

立刻生效，或  
双方【行动】动作生效。

本回合，强制本阵营的1个单位，执行机动1动作，并且必须移动1网格（但不能跨越非连通地形）。  
如果成功，本阵营玩家必须支付相应的指令费用，或军心动摇相应数值。  
如果失败，则军心动摇2。



⇒ ⇒

## debuff-单次

立刻生效，或  
双方【行动】动作生效。

本回合，如果本阵营单位执行了机动动作，那么立刻支付1指令费用。如无法支付费用，则本阵营军心动摇2。



⇒ ⇒

## debuff-单次

立刻生效，或  
本阵营【行动】动作生效。

本回合，如果本阵营单位执行了攻击动作，那么立刻支付1指令费用。如无法支付费用，则本阵营军心动摇2。



⇒ ⇒

## debuff-单次

立刻生效，或  
本阵营【复命】动作生效。

本回合，本阵营有2张指令牌无法回收进入手牌。由对方玩家随机指定。



⇒ ⇒

## debuff-单次

立刻生效，或  
双方【行动】动作生效。

本回合，本阵营指令区内1张指令牌无法被打入战场。由对方玩家随机指定。



⇒ ⇒

## debuff-单次

立刻生效，或  
双方【行动】动作生效。

本回合，本阵营1支单位无战斗力增益效果（来自指令、来自地形）。



⇒

# 《天海战记》-地形牌

