

游戏介绍

卡牌与标记物

帝国阵营单位牌、指令牌、士气牌若干、军心标记物 1 个，阵营牌 1 张，玩家面板 1 个。
草原阵营单位牌、指令牌、士气牌若干、军心标记物 1 个，阵营牌 1 张，玩家面板 1 个。
地形牌若干。

场地与游戏流程

双方玩家，在桌子两侧面对面落座。

战场是游戏的公共区域。战场大小为 6 x 7（行数 x 列数）的方格网络。

在使用扩展士气规则、扩展地形规则的情况下，将地形牌堆、士气牌堆分列战场两侧，卡背朝上。两个牌堆在游戏过程中会不断被玩家抽取使用。

每个玩家需要维护自己的游戏区域，分别为手牌、指令区、弃牌堆、士气区（使用士气扩展规则）。

玩家的手牌包括指令牌与单位牌。在游戏过程中，玩家需要把单位牌部署在战场上，然后通过部署指令牌让场上的单位行动。

指令区中存放指令费用。玩家在部署指令牌时，会消耗指令区中的费用。玩家也会通过特定动作，将指令牌作为费用打入指令区。指令区中只有指令牌，并且需要保持卡背朝上。

弃牌堆中存放着在场上生效过的指令牌，以及指令区作为费用被消耗的指令牌。玩家在特定阶段会将其中所有指令牌回收进手牌。弃牌堆中指令牌需要卡背朝上，并且横置在玩家面前。如果使用士气扩展规则，玩家可以维护士气区。士气区中存放着我方阵营的正面士气牌，与敌方阵营的负面士气牌。玩家在特定阶段可以使用这些士气牌，对我方单位或是敌方单位产生影响。玩家也可以通过特定操作，减少对方士气区中、我方负面士气牌的数量。

玩家将游戏准备完毕后，轮流执行自己的回合。在玩家回合内，除了必须执行的动作外，还必须在主要动作中选取部分来执行。当满足胜负判定条件后，游戏结束。

使用卡牌

玩家在游戏过程中，会用到单位牌、指令牌、地形牌、士气牌，下面说明各卡牌上各个元素。

单位牌

单位牌上包括单位名称、单位基础战斗力、单位生命值。

- 单位名称，用于在游戏过程中区分单位。

- 单位基础战斗力，是在不使用指令牌的情况下，单位参与结算时表现出的战斗力。
- 单位生命值，表示单位可以承受创伤的程度。当生命值耗尽，单位将会被歼灭。

指令牌

指令牌上包括指令费用、指令战斗力、单位名称、指令描述。

- 指令费用，指将这张指令牌部署进战场时，需要消耗的费用。
- 指令战斗力，表示当指令牌存在于战场上时，单位表现出的战斗力。指令战斗力通常会通过各种途径得到增益。而在某些情况下，也会被减益。
- 单位名称，表示可以使用这张指令牌的单位。如果指令牌上没有单位名称，那么表示本阵营中所有单位都可以使用这张指令。
- 指令描述，表示指令可以产生的效果。
指令描述详细说明了指令的效果。其中包括行动标记、回收标记、三个行动阶段，以及与结算、士气相关的一些标记。在三个行动阶段中还会有诸多关键词来说明行动效果。

准备游戏

玩家在游戏准备阶段，需要完成下面 5 件事：

- 准备手牌
- 决定先手
- 先锋部署

准备手牌

双方玩家各有 5 张单位牌、10 张指令牌作为起始手牌。请不要让对方知道你手牌的构成。

决定先手

先手玩家将会在正式游戏中优先行动，而后手玩家会在先锋部署阶段优先行动。

先锋部署

由后手玩家开始，双方玩家轮流向战场网格上打入 1 张单位牌。后手玩家的第 1 张单位牌距离战场边缘至少 1 网格。先手玩家的第 1 张单位牌必须位于场上已有单位牌的周围 II 范围内。之后的单位牌，必须位于战场上我方单位牌周围，但是不与敌方单位牌紧邻的位置。

玩家回合

游戏开始时，由先手玩家首先开始自己的回合。双方玩家轮流完成回合，直到满足胜负条件，

游戏结束。

在一个标准的玩家回合中，玩家需要在下列基本动作中，选 2 种执行。包括：

- 部属
- 行动
- 复命

玩家需要在满足条件的任何时候执行“阵营效果”。之后，玩家回合结束，开始敌方玩家的回合。

部属

玩家可以选择以下 4 个行动任意执行：

- 玩家将手牌中的单位牌部署进入战场。新进入战场的单位牌，必须位于我方单位牌周围，但是不能与敌方单位牌紧邻。
- 玩家将手牌中的指令牌打入指令区。
- 将指令区的指令牌（处于任意状态）放入弃牌堆。如果有未使用的标记物，回收它们。
- 对于一张非本回合打入指令区的指令牌，如果其上有调度标志，那么它获得 1 枚指示物。

对于不熟悉游戏的玩家，可以将指令牌卡面朝上打入指令区。此时不需要向对方玩家展示打出的指令牌。

对于熟悉游戏的玩家，推荐将指令牌卡背朝上打入指令区。

行动

在本动作中，玩家可以令战场上的单位，执行指令区内的指令、或通用指令。玩家不可以将手牌中的指令牌打入战场。

对于 1 个指令区内的指令牌、或通用指令，玩家按照如下顺序来实现指令效果：

1. 如果选择了通用指令，那么选择战场上 1 个单位，支付指令费用后实现通用指令的效果。
支付费用，是指在手牌中选取一些指令牌，数量与费用标记物数量相同。将这些指令牌背面朝上打入弃牌堆。
2. 如果选择指令牌，并且其上有展示标记，那么展示这张指令牌。
3. 如果选择指令牌，并且其上没有展示标记、或这张指令牌在之前回合中已经被展示，那么支付费用，将其打入战场。
4. 只能由相对应的单位牌来实现指令牌的效果。执行行动时，由上至下顺序执行。根据需要，玩家可以跳过某些行动。
5. 当指令牌上全部行动都被执行（或跳过）后，将这张指令牌卡背朝上放入弃牌堆。回收指令牌拥有的全部标记物。
6. 对每一个指令（通用指令、指令牌）重复 1-5。不同指令之间的步骤可以相互穿插。当玩家自行停止，或者无法再打入指令牌或通用指令时，【行动】动作结束。

注意，每回合，每个单位只可以执行 1 个指令（包括指令牌与通用指令）。

交战

所有带有“交战”标记的行动，都可以对敌方单位造成伤害，或引起敌方军心动荡。

具体方式如下：

1. 当执行交战行动时，根据关键词确定其攻击范围，并在范围内选取攻击目标。
2. 基于指令的基础战斗效果（指令牌左上角的数字与攻击标记，通用指令中的攻击标记），计算增益与减益（指令牌上的额外描述、指令牌拥有的标记物、地形、士气等等，不包括攻击单位单位牌上的战斗力）作为指令的最终战斗效果。
3. 如果有其他单位攻击同一目标，那么将战斗力与士气影响分别相加，作为攻击方战斗效果。
4. 攻击方玩家声明发起一次攻击。之后，其他单位不可加入本次攻击，参与攻击的单位也不可撤出。
5. 对于攻击目标，如果其上有指令牌，那么计算指令牌上战斗效果、增益与减益，作为防御方战斗效果。否则只将目标单位牌上的战斗力、计算增益与减益，作为防御方战斗效果。
6. 结算伤害。
将攻击方战斗效果中的战斗力，减去防御方战斗效果的战斗力，其结果作为本次战斗的杀伤效果。结果大于零，那么在目标上放置对应数量的创伤标记，并且目标玩家军心动荡 1。如果创伤标记数量累计超过单位的生命值，那么单位被歼灭，目标玩家额外军心动荡 2。
7. 战斗力结算完成后，按照进攻方、防守方的顺序，实现各自的战斗效果。
8. 对每个交战行动重复 1-7。

注意，每个交战行动只能参与 1 次攻击。

防御

在交战部分，提起过遭到攻击的单位上有指令牌的情况。这种情况由防御行动来实现。防御行动也属于一种指令效果（指令牌、通用指令），通常有防御标记来标明。

当敌方结算交战之前，己方玩家均可打出防御指令。

想战场打入防御指令，需要遵守前述相同的规则：

- 防御指令被打入战场时，需要支付对应的指令费用。
- 如果打入战场的是位于指令区的指令牌，那么只有相对应的单位可以执行防御行动。
- 进入战场的防御指令立刻生效。
- 敌方玩家回合结束时，将打入战场的防御指令牌弃入弃牌堆。

注意，不可以向同一个单位打入多个防御指令。

复命

将弃牌堆内所有指令牌，全部收回进手牌。【复命】动作只能将弃牌堆内指令牌回收 1 次。

将领牌效果

如果将领牌上的效果被触发，则立刻执行。

军心动荡

当玩家在游戏中主动或被动触发“军心动荡”效果时，将玩家面板上的军心标记物向前（向数字更大的方向）移动对应格数。

游戏结束

当一方满足下列条件时，被判失败：

- 战场上一方玩家的单位全部被歼灭。
- 一方玩家的军心标记物到达士气崩溃位置。

此时，另一方玩家获得胜利，游戏结束。

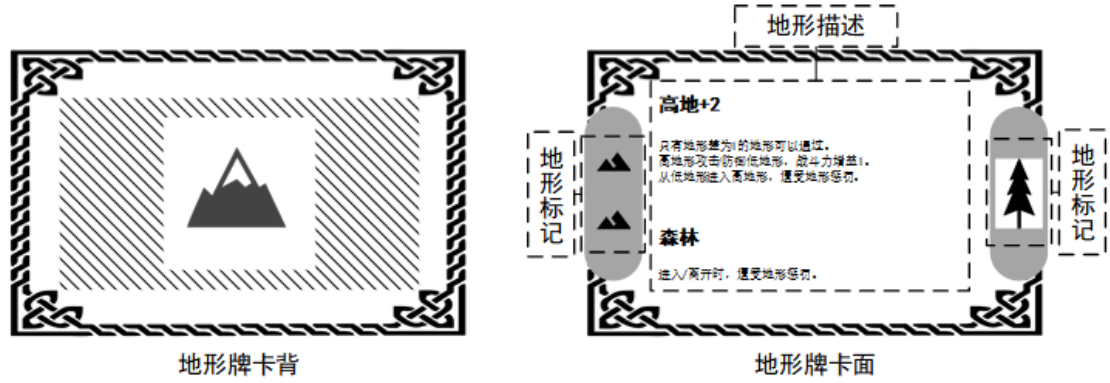
地形扩展规则

地形牌

地形牌上的元素，包括地形标记、地形描述。

- 地形标记分列地形牌两侧。
- 地形描述位于地形牌正中。

地形牌与其他卡牌不同，使用时通常横置（这也是地形牌的正确朝向）在战场上。当单位牌与地形牌重叠时，通常会形成一个十字，保证地形牌两侧的地形标志不被遮挡。



连通性

将战场平面视作高度为 0，当两个紧邻的战场网格之间的高度差 >1 时，这两个网格不连通。从 1 个网格出发，只向与其连通的网格移动，最终可以到达战场平面，那么视作这个网格与战场平面连通。

准备地形牌

游戏开始前，需要准备地形牌。

将地形牌洗混，卡背朝上，作为地形牌堆。将地形牌堆放置版面上。

先锋部署

由后手玩家开始，双方轮流抽取 1 张地形牌打入战场，当战场上有 12 张地形牌时停止。要求如下：

- 每个网格中只可以有 1 张地形牌。
- 如果战场上有一张高度为+3 的地形牌，并且不与战场平面连通，那么之后玩家抽取的高度为+2 的地形牌，必须放在与这张地形牌紧邻的位置。
- 如果战场上有一张高度为+2 的地形牌，并且不与战场平面连通，那么之后玩家抽取的高度为+1 的地形牌，必须放在与这张地形牌紧邻的位置。
- 如果战场上有一张高度为-2 的地形牌，并且不与战场平面连通，那么之后玩家抽取的高度为-1 的地形牌，必须放在与这张地形牌紧邻的位置。
- 如果战场上有一张森林牌，并且其周围没有其他森林牌，那么之后玩家抽取的森林牌必须放在这张森林牌周围。

之后，像标准规则一般，由后手玩家开始，双方轮流向战场内打入 1 张单位牌。单位牌可以打在地形牌上方，但是只能打在高度为-1、0、+1 的地形牌上。

部署

玩家在【部署】动作中，仍然可以将单位牌打入战场，但是不能打在地形牌上。

机动

如果单位每次实现“机动”效果，都可以翻开 1 张地形牌。翻开后，必须将这张地形牌放置在这个单位周围 II、且不在敌方单位周围的位置。如果不存在这样的位置，那么不可以翻开地形牌。

玩家在通过地形的时候，通常会遭到地形惩罚。

地形惩罚具体为：额外消耗 1 机动/额外消耗 1 指令费用/额外军心动荡 1，三者选一执行。

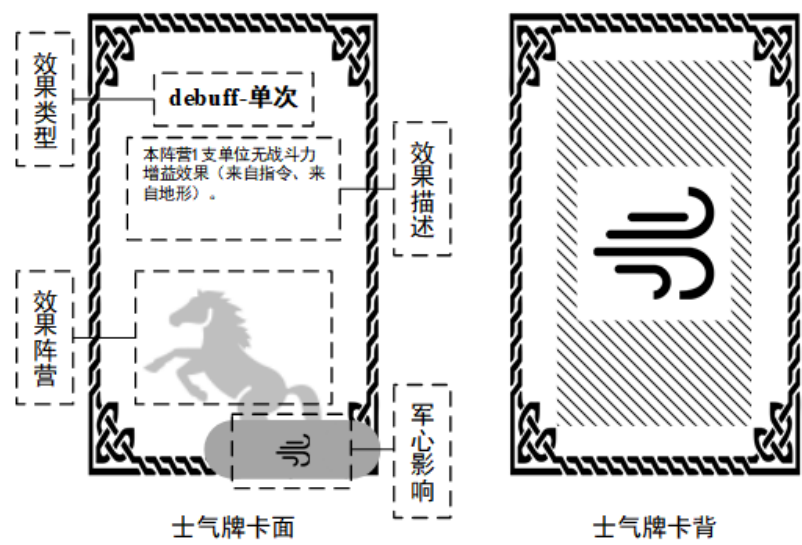
交战与防御

当地形不连通的时候，单位无法对目标发起近战攻击。
不管是否连通，远程攻击都可以成功。
当单位由高向低发起攻击时，战斗力+1。
当单位防御来自低处的攻击时，战斗力-1。

士气扩展规则

士气牌

- 士气牌上的元素，包括效果类型、效果阵营、效果描述、军心影响。
- 效果类型，表明士气牌究竟是增益效果还是减益效果、是单次效果还是持续效果。
 - 效果阵营，表示这张士气牌所属阵营。
 - 效果描述，对这张士气牌产生的影响有具体解释。在效果描述中，“本阵营”所指的就是效果阵营。
 - 军心影响，指当这张士气牌上场时，将对应数量的军心标志物从阵营中取走。



准备士气牌

将双方士气牌分为两堆，并且将交换双方士气 BUFF 牌，卡背朝上洗混。将两堆士气牌堆放在版面上，并且确保有己方 BUFF 牌与对方 debuff 牌的士气牌堆位于靠近自己的一侧。

获得士气牌

当玩家因为军心动荡效果将军心标记物向前移动时，军心标记物会经过某些方格。当军心标

记物停在这些方格，或者跨过这些方格时，敌方玩家将会从面前的士气牌堆顶部抽取 1 张士气牌。注意，军心标记物从这些方格开始移动时，不抽取士气牌。

抽取士气牌的玩家，需要向对方玩家展示士气牌，之后将士气牌卡面朝上放置于“士气区”。而对方玩家按照士气牌下方标记的数量，将军心标记物向后移动对应格数。

请区分士气区的我方 BUFF 牌与敌方 debuff 牌。

在通常规则下，当军心标记物到达士气崩溃方格后，游戏结束。而在士气规则中，当军心标记无到达这个方格后，玩家仍可以继续游戏。但是当玩家再次“军心动荡”时，标记物不会再向前移动，而是立刻由对方玩家抽取 1 张士气牌。当这张士气牌被展示时，己方玩家仍然将军心标记物按数额向后移动。

打出士气牌

玩家在两种情况下可以打出士气牌：

- 当士气牌被抽取，并且像敌方玩家展示后，己方玩家可以立刻使用士气牌。
- 当玩家在本回合选择行动时，如果本行动中有可以打出的士气牌，那么可以在本回合中的任意时刻打出士气牌。

如果 1 个回合内双方都打出多张士气牌，那么按照被打出的先后顺序依次生效。

如果被打出的士气牌上标明“单次”，那么生效后，将这张士气牌翻面。

如果被打出的士气牌上标明“持续”，那么生效后，将这场士气牌横置。当下一个己方回合开始时，将它恢复。如果一张士气牌已经被横置，那么无法被打出。

整顿军心

玩家在【部署】【行动】【复命】操作之外，多出 1 个基本操作【整顿军心】：

- 玩家可以支付指令费用，将对方士气区的 1 张我方 debuff 士气牌弃到我方士气牌堆底部。费用数量与此时敌方士气区我方 debuff 士气牌数量相同。

整顿军心动作 1 回合可以生效多次。

在玩家回合内，需要在 4 个基本动作中选取 2 个执行。

士气崩溃

如上所说，当军心标记物到达士气崩溃方格时，玩家不会输掉游戏。取代规则如下：

- 回合内，因为我方军心动荡使得敌方玩家第一次抽取士气牌时，敌方玩家士气区内我方 debuff 士气牌数量大于等于 3，则我方因为士气崩溃输掉游戏。

进阶规则

- 禁止查看敌方指令区内指令牌。