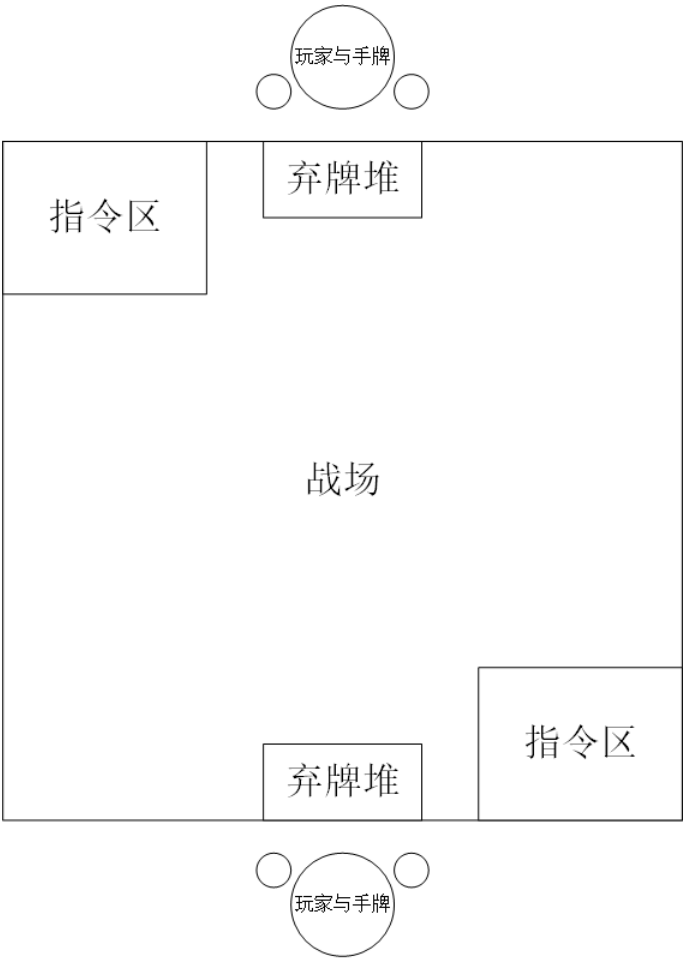


游戏概述

- 这款游戏题材为古典战场模拟。
- 游戏有两名玩家参与，分别扮演草原阵营与帝国阵营的指挥官。
- 游戏中，玩家在部署单位牌之后，需要通过支付费用、部署指令牌，来给我方部队下达攻击、防御、移动等指令，最终歼灭敌方所有部队，取得胜利。

游戏内容物

- 单位牌若干（分为草原阵营若干，帝国阵营若干）
- 指令牌若干（分为草原阵营若干，帝国阵营若干）
- 创伤标记牌-9 张
- 出牌数标记物-六面骰子 1 枚
- 规则书（电子版 1 份）
- 速查指南（纸质版 2 份）



游戏场景

准备游戏

本阶段要完成三件事：准备手牌、决定先手、先锋部署。

- 准备手牌

每名玩家有 **15 张卡牌**，其中包括 **5 张单位牌**与 **10 张指令牌**。其中相同的单位牌最多 3 张，相同的指令牌最多 2 张。

- 决定先手

在正式游戏中，每个回合将会由先手玩家首先行动，之后由后手玩家行动。之后开始下个回合。

- 先锋部署

由先手玩家在**战场**中打出一张**单位牌**，**卡面朝上**、**交战面**指向后手玩家。后手玩家需要在自己与对方**单位牌**之间打出一张己方**单位牌**，卡面朝上、与对方单位牌**紧邻并且交战面****指向先手玩家**。

调整两张单位牌于场地中央，但不可改变相对位置。以这两张单位牌为坐标，划分战场网格。此时，两名玩家手中应该各有 **14 张卡牌**，包括 **4 张单位牌**与 **10 张指令牌**。

现在，游戏开始！

重要概念-战场

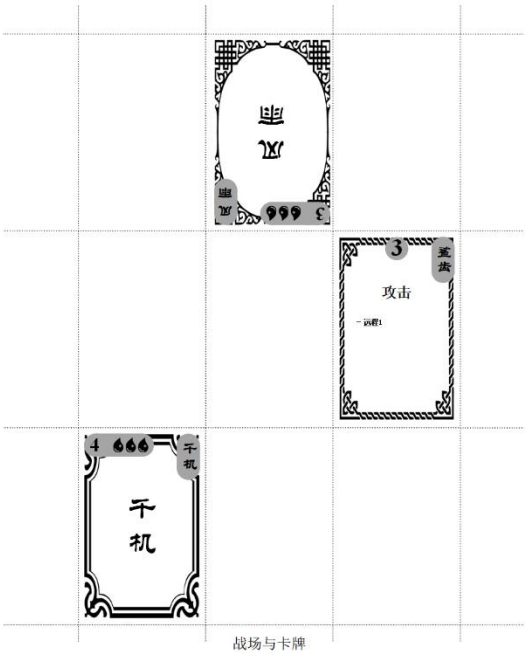
战场是桌面上的主要游戏区域，由双方玩家共同使用。

战场是一个方形网格。方形网格由已经部署在战场上的单位划定。战场范围没有限制，直到桌面边缘。但是双方玩家可以约定战场横纵的方格数量。

每个方格刚好可以容纳一张单位牌。

- 建议

由于游玩过程中，会在将指令牌打在单位牌上，并且指令牌还会改变方向，所以每个方格的大小，应该比单位牌的实际大小略大。



重要概念-周围与紧邻

如果单位牌 B 位于单位牌 A 周围 8 个方格中，则单位牌 B 在单位牌 A 周围。如果单位牌 B 位于其中纵向/横向的 4 个方格中，则单位牌 B 与单位牌 A 紧邻。

重要概念-手牌

在游戏前，玩家需要构建自己的手牌。
对于第一次游玩的玩家、或对游戏规则还不熟悉的玩家，请使用**推荐卡组**来参与游戏。具体卡牌组成请参考**推荐卡组（待施工）**章节。
对于渴望挑战的玩家，可以从牌库中自由选择单位牌与指令牌。只要手牌数量符合要求即刻。
但是请注意，手牌中**不可以**出现多个阵营的卡牌。。



周围与紧邻

重要概念-单位牌

每一张单位牌代表玩家麾下的一支部队。

卡面

卡面上会有 3 种元素。

- 兵种标志
兵种标志位于卡面右上角。
- 基本战斗力
基本战斗力是单位在战斗中能表现出的基础战斗数值。玩家通过使用不同的指令牌，可以改变己方单位战斗力，使得己方部队在战斗中处于有利位置。
- 生命值
水滴形标志的数量代表单位的生命值。在游戏过程中，单位会受到损伤。当生命值消耗殆尽，单位将会被歼灭。
通过卡面可以区分不同阵营的单位牌。



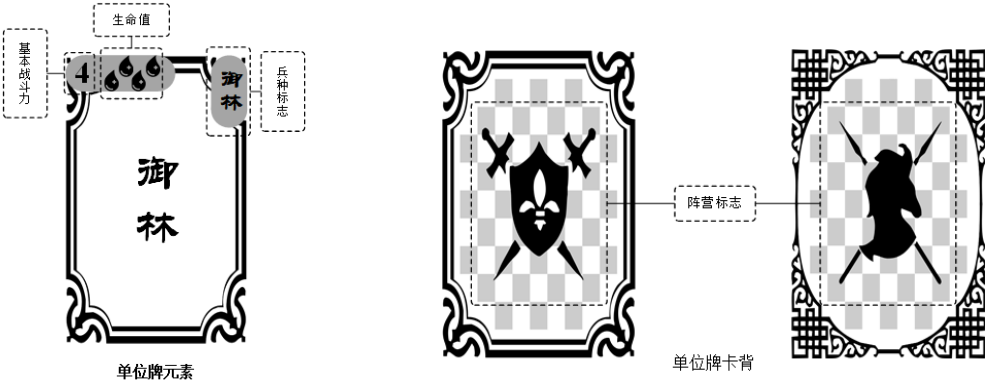
草原阵营单位牌卡面



帝国阵营单位牌卡面

卡背

根据玩家扮演的角色，单位牌分为两个阵营，通过卡背上的阵营标志来区分。



玩家行动

每个游戏回合中，由先手玩家先首先开始行动。

玩家行动，分为以下四个阶段：

- 维持阶段
- 打牌阶段
- 结算阶段
- 回收阶段

维持阶段

在维持阶段，玩家可以选择执行以下动作：

- 翻开己方卡背朝上的单位牌，将其卡面朝上放入战场相同位置。
- 将己方单位牌上的指令牌放入弃牌堆。

打牌阶段

顾名思义，玩家可以在本阶段打出手牌。但是每回合打出手牌的数量有限。

第一回合，先手玩家可以打出 **2 张** 卡牌，后手玩家可以打出 **3 张** 卡牌。之后每回合玩家可以多打出 **1 张** 卡牌。

双方玩家每回合最多打出 **5 张** 卡牌。

在打牌阶段，玩家可以选择进行任意次数的下述行动：

- 部署单位牌

玩家将手中单位牌，卡背朝上打入战场。

新入场的单位牌，必须打在地上己方卡面朝上的单位牌周围，但是不能与敌方单位牌紧邻（卡面朝上/卡背朝上）。

- 支付费用

玩家将手中的指令牌，卡背朝上打入指令区中的一条指令序列内。

- 部署指令牌

玩家将手中的指令牌，卡面朝上打入战场，并且放在一张单位牌上。

如果这样做，首先需要指令区中已经有一条指令序列恰好可以满足这张指令牌的费用。然后，需要战场上存在一张单位牌，满足下列要求：

1. 单位牌卡面朝上。
2. 单位牌上没有其他指令牌。
3. 单位牌兵种标志与这张指令牌兵种标志相同。

指令牌上场之后，将这条指令序列中所有费用放入弃牌堆。

请注意，玩家不能在同一个回合内，对同一条指令序列，先支付费用，再部署指令牌。

重要概念-指令牌与费用

每一张指令牌代表单位将会执行的命令。

卡面

卡面上有 4 种元素。

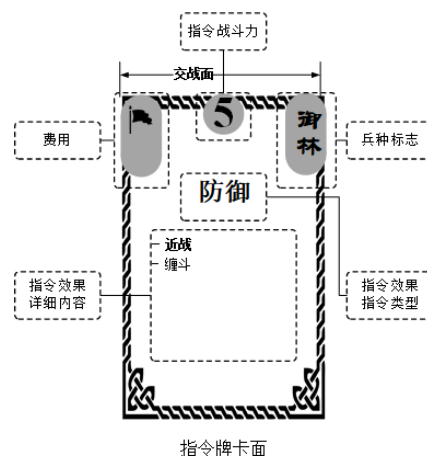
1. 指令牌费用

卡面左上角有费用记物，标记物的数量代表在打出该指令牌需要消耗的费用。如果没有费用标记物，那么说明执行该指令不需要消耗费用。

2. 兵种标志

卡面右上角有兵种标志。这个标记限定了可以实现指令的兵种。对于有些指令，可以由多种兵种执行。这样的指令牌上就会有多个兵种标志。

3. 指令战斗力



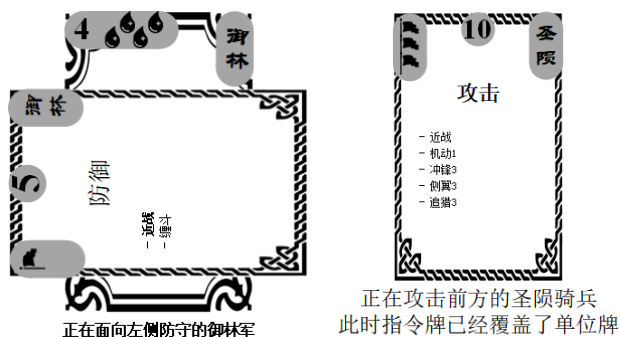
每张指令牌上都有特定的战斗力。当指令牌覆盖单位牌后，该单位使用指令战斗力参与结算。如果指令战斗力位置不是数字，而是“-”标志，那么说明指令战斗力与单位基本战斗力相同。

4. 指令效果

卡面下方写有指令效果。具体分为指令类型与详细内容。

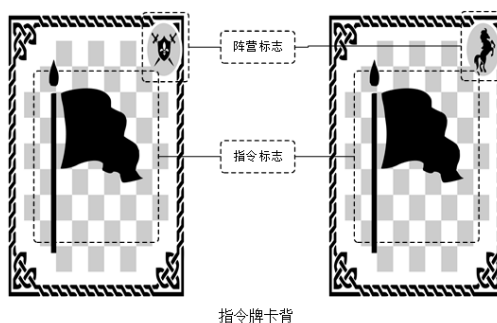
- 指令类型用较大的字号突出显示。游戏中一共有 3 种指令，分别为移动、防御、攻击。
- 详细内容用较小的字号分别列出，由关键词索引。关键词内容可以见指令关键词章节。

卡面上指令牌战斗力所在的边，即为这张指令牌的交战面。当单位执行攻击、防御动作时，需要依据交战面朝向来选择目标。



卡背

根据玩家阵营，指令牌也分为两个阵营。玩家只能使用阵营所属的指令牌。



重要概念-指令区与指令序列

在桌面上靠近自己的一侧，玩家各自拥有属于自己的指令区。在自己的回合中，玩家需要维护指令区。指令区内包含若干指令序列，这些指令序列由上到下依次排列。

指令序列中卡背朝上的指令牌数量，为这条序列所拥有的费用数。序列中的指令牌由左到右依次排列。新添加的费用需要打在这条序列的最右端。



重要概念-弃牌堆

玩家在回合的不同阶段，会将使用过的卡牌置于弃牌堆。弃牌堆中卡牌不能于回合内再次打出。在回合的最后阶段，玩家可以将弃牌堆中所有卡牌，回收到手中。

弃牌堆中的所有卡牌，都需要卡背朝上。

重要概念-移动

移动指令牌只能在己方回合的打牌阶段打出。

当玩家在单位牌上打出了移动指令牌，那么单位可以按照关键词**机动**所标明的数值，移动相应距离。

所有单位只能在战场上**沿纵向、横向移动**。通常**不可以沿斜线**移动。

在**机动**关键词生效的过程中，如果单位经过紧邻其他敌对单位的位置，敌对单位不会进行借机攻击。

移动指令牌只能在下一个维持阶段放入弃牌堆。

重要概念-防御

防御指令牌通过让单位处于防御姿态，使得它更不容易**受伤**、更不容易被**歼灭**。

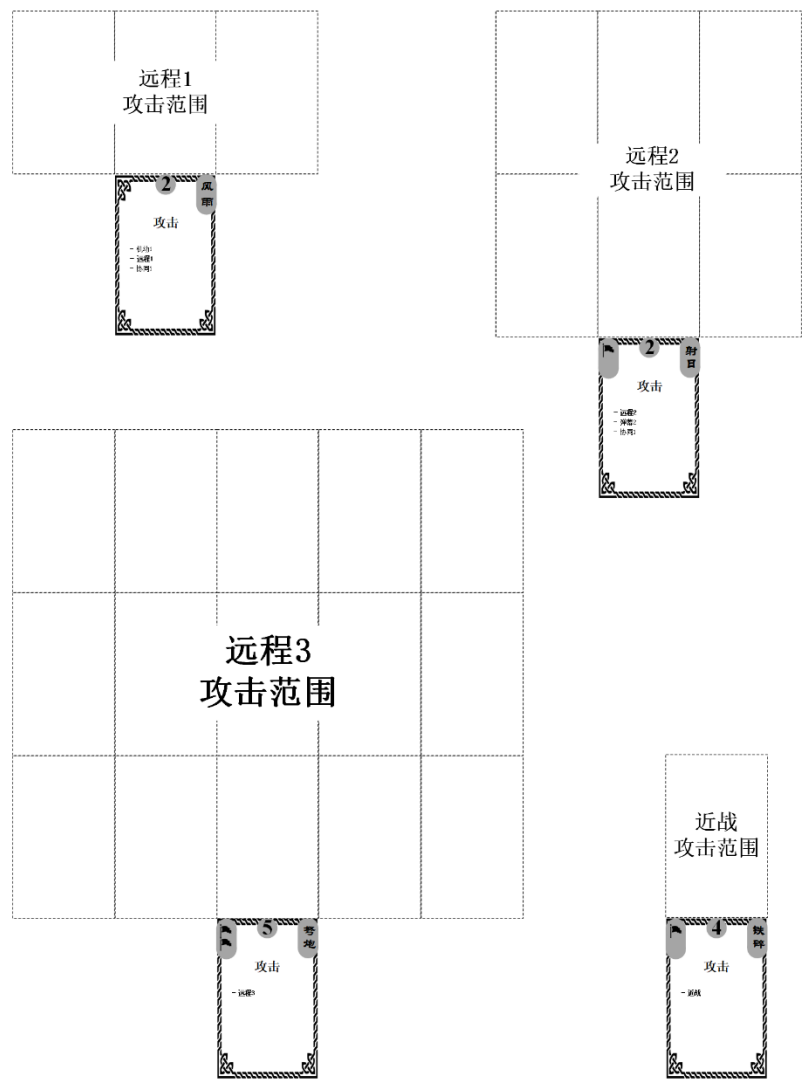
防御指令牌可以在己方回合的打牌阶段与**对方回合的结算阶段**内打出。

在对方回合内打出时，也需要正常的支付指令牌费用。并且会记入下一回合打出的卡牌数之内。

重要概念-攻击

攻击指令牌只能在己方回合的打牌阶段打出。

攻击时，需要以单位的交战面为基础，划定单位的攻击范围。攻击范围由关键词限定如下。



攻击范围的约定

结算阶段

按照**伤害结算**章节中的描述，结算回合玩家对敌方玩家造成的伤害。

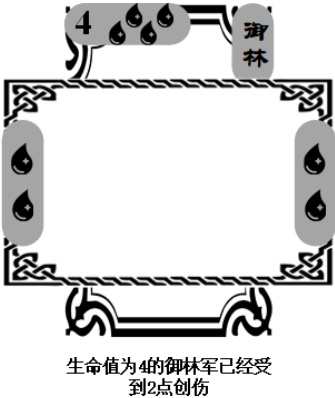
重要概念-伤害结算

玩家执行如下步骤进行伤害结算：

1. 选取所有我方**攻击指令牌**。
2. 根据攻击指令牌的**攻击范围**，选定攻击目标。
3. 对于攻击同一个目标的攻击指令牌，将其上的**战斗力**相加，作为**进攻方战斗力**。如果只有一张攻击指令牌攻击该目标，那么其上的战斗力，即为进攻方战斗力。
4. 如果目标上有**攻击指令牌**，那么将这张指令牌放入**对方弃牌堆**，并将目标单位牌上的战斗力，作为**防守方战斗力**。如果目标上有**其他指令牌**，那么将这张指令牌上的战斗力，作为**防守方战斗力**。否则，将目标单位牌上的战斗力，作为防守方战斗力。
5. 用进攻方战斗力，除以防守方战斗力，取**整数**部分，得到**伤害**。
6. 如果目标没有受伤，那么将与伤害相同的**创伤牌**，置于目标单位牌上。如果目标上已经有创伤牌，**累计伤害**，并将对应创伤牌重新置于目标单位牌上。如果累计得到的伤害，**大于等于**目标单位牌的生命值，那么目标被**歼灭**。将目标单位牌与其上的创伤牌都置于**场外**。如果其上有指令牌，将指令牌放入**对方弃牌堆**。
7. 对于每一个目标，重复 3-6 步骤。
8. 将所有我方攻击单位牌，放入**我方弃牌堆**。

注意：

- 攻击单位通常不会受伤。
- 对于每一个被歼灭的目标，进攻方玩家可以选择一张对它执行**近战**攻击的单位牌，占据目标位置。



回收阶段

首先，玩家可以选择是否要将己方单位牌上的**防御指令牌**放入己方**弃牌堆**。

然后，玩家将己方弃牌堆中全部卡牌回收到自己手中，玩家行动结束，对方玩家行动开始。

战斗胜利

当一方玩家将对方所有 5 支部队全部歼灭，即无可争议的取得胜利。

玩家可以选择认输。

经过协商，战斗结果可以为平局。

进阶规则

- 玩家不可翻开指令区中**卡背朝上**的指令牌。
- 玩家不可翻开弃牌堆中的卡牌。

一个例子

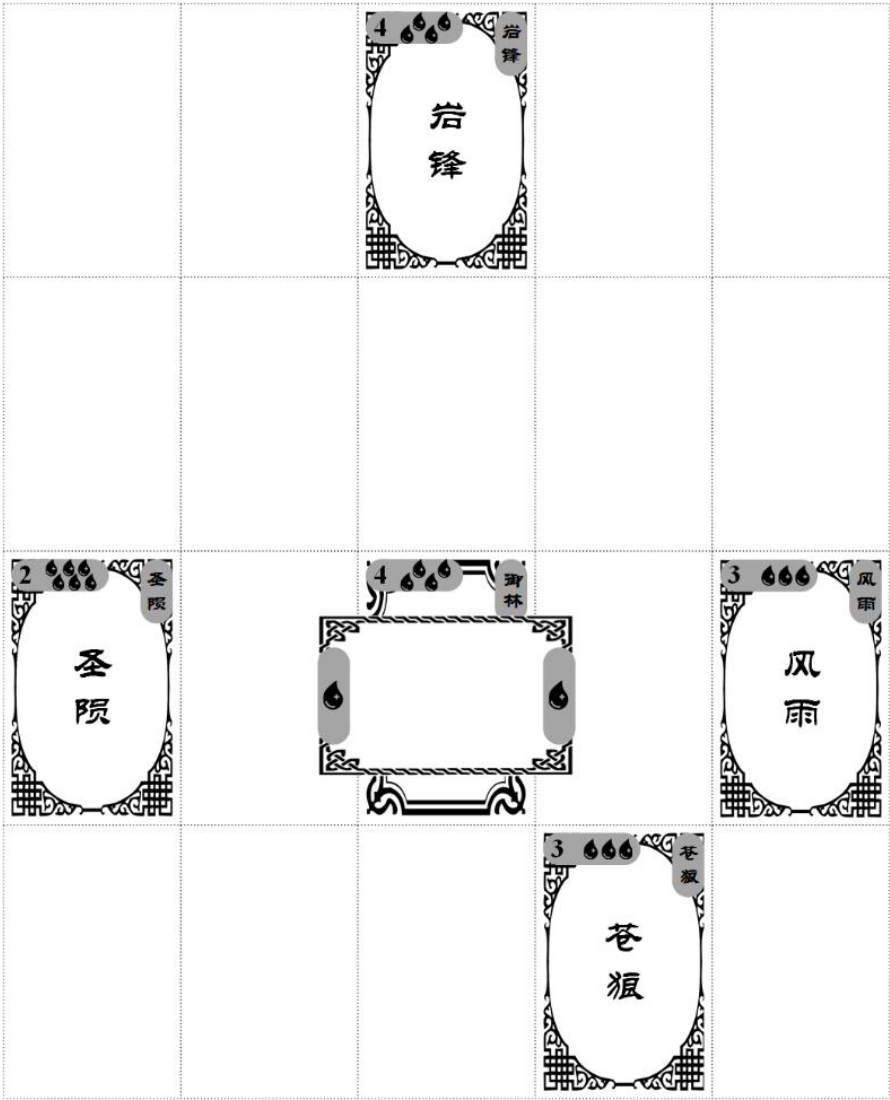
经过上面繁复的讲解，下面提出一个简单的例子，让玩家理解一个玩家回合中需要做的事情。

概况

玩家扮演草原阵营。经过一场艰苦卓绝的战斗，将敌方四支部队歼灭。我们需要在最后一回合内，将敌方仅剩的已经受伤的长御林军消灭。幸好，经过一番运营，这个目标可以实现。

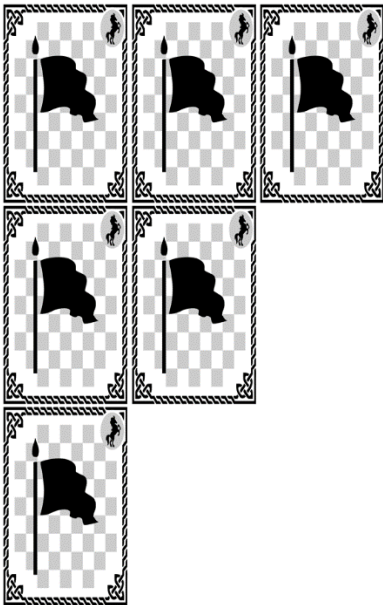
战场情况，玩家手牌

首先，是战场上的单位布局：

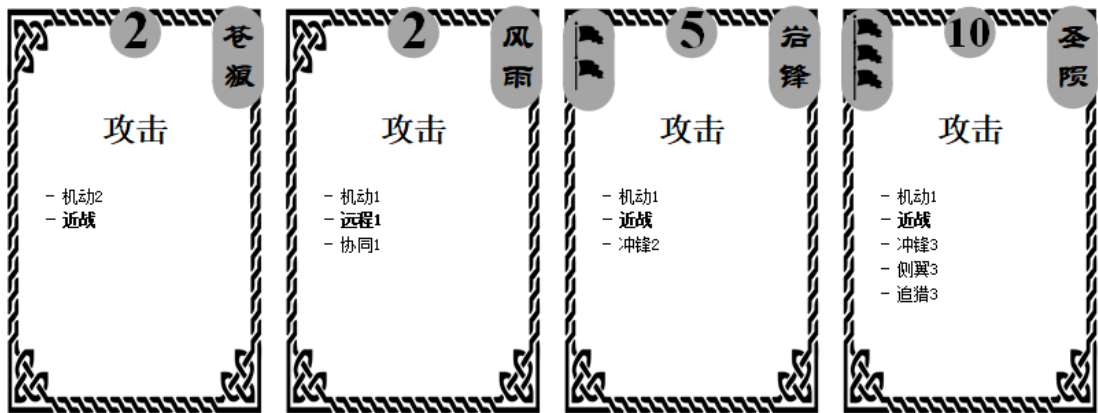


可以看到我方单位将敌方受伤的御林军团包围住。

下面是我们的指令区：



以及我们的手牌：



说明

15 张手牌中，5 支单位牌，1 支部队已经阵亡，剩余 4 支部队完好。10 张指令牌，其中 6 张在之前的回合中已经用来支付费用，玩家手中有最后的 4 张指令牌。

接下来，从维持阶段开始，经过打牌阶段与结算阶段，请玩家将敌方最后一支部队消灭。但是别忘了，我们的目标是完成这个回合，所以在回收阶段，还需要将指令牌正确回收，才算合格哦~

指令关键词

- 近战
该指令牌的攻击范围为**近战攻击**。
- 远程
关键词后会跟数字 **1/2/3**，用于说明指令牌的攻击范围。
- 机动
指在使用该指令牌时，单位可以移动的距离。通常情况下只能朝纵向或横向移动。关键词出现在**近战、远程之前**时，指单位在结算之前可以移动。如果出现在**近战、远程之后**，则代表在结算之后可以移动。
有些攻击指令牌上有**机动**关键词。但只有当单位在回合中可以执行攻击动作，才可以使用机动产生的效果。而如果单位在**伤害结算**阶段中不能参与结算，那么视为无法执行攻击动作。也就是说，如果单位在**伤害结算阶段**不能参与结算，那么不能使用**攻击指令牌**上的**机动**效果。如果因为对方玩家的指令而造成这种状况发生，则不在讨论之列。
 - 逼近
限定词。跟随在**机动关键词**之后。
当机动结束后，本单位必须位于一个敌方单位**周围**。否则不能执行机动效果。
 - 八向
限定词。跟随在**机动关键词**之后。
允许单位进行**斜向移动**。
 - 掩护
限定词。跟随在**机动关键词**之后。
允许与该单位**紧邻**的友方单位，共享该单位的机动效果。
- 缠斗
关键词代表执行该行动的单位可以将目标拖入战斗。除非**该单位被歼灭，或者玩家主动将指令牌取下**，否则目标无法移动。在这过程中，目标不能对其他单位发动攻击，并且只能对该单位发动**近战攻击**。
关键词后会跟随数字，指明可以发动效果的**目标数量上限**。
如果该关键词出现在**攻击**指令牌上，那么指令牌在结算阶段可以不参与结算，并且在回收阶段可以不丢入弃牌堆。如果在结算阶段，**没有其他单位对目标发动攻击**，那么该单位也不能单独结算对目标的伤害。
如果该单位出现在**防御**指令牌上，那么对该单位发动**近战攻击**的目标将会被阻止移动。数量由关键词之后的数字决定。在这种情况下，如果这些目标被其他我方单位进攻，那么执行**防御-缠斗**命令的该单位**不参与**结算。
- 反击
具有本关键词的指令，允许单位在防御过程中对所有对其发动**近战攻击**的目标进行还击，并且一定能对目标造成至少 1 点创伤，无论该单位在结算后是否会被歼灭。
- 坚阵
具有本关键词的指令，允许单位在防御过程中忽视一切攻击方的战斗力增益效果。攻击方指令牌只有指令战斗力参与结算。

关键词后通常会跟随限定词**全向/正面**，来限定不同攻击方式对关键词的触发情况。
关键词不影响其他效果。

- 全向

限定词。跟随在**坚阵关键词**之后。

限定词表明来自八个方向的所有攻击类型都会触发效果词的效果。

- 正面

限定词。跟随在**坚阵关键词**之后。

限定词表明只有来自**交战面的近战攻击**会触发效果词的效果。

- 铜甲

关键词后会跟随数字。

结算阶段关键词生效。数字表明在一次结算中，最多允许触发效果的次数。在这过程中，每当有 1 次攻击，可以触发 1 次效果。

每次触发效果，都会让本单位**战斗力+1**。

例如有 3 个单位攻击执行**铜甲 2**防御指令的单位，那么该防御单位在结算时最终战斗力**+2**。而如果有 1 个单位攻击这个单位，那么该防御单位在结算时最终战斗力**+1**。

- 推进

具有本关键词的指令，允许单位在从本回合开始的每个己方回合，都可以在结算阶段，对与交战面紧邻的目标提供与指令战斗力相等的攻击战斗力。当目标移动或被歼灭时，将本指令牌弃入对应玩家的弃牌堆。

- 替换

本关键词出现在移动指令牌中。

具有本关键词的指令，允许单位与 1 个友方单位交换位置。执行本行动需要**消耗 1 机动**的移动力。并且本行动必须在机动效果的**最后**来完成。

- 勇往直前

限定词。跟随在**替换关键词**之后。

限定词表明无论替换目标处于何种状态、目标上有是否有指令，都可以完成替换动作。

- 胆怯

限定词。跟随在**替换关键词**之后。

限定词表明只有替换目标可以机动、并且其上没有指令牌时，才可以完成替换动作。

- 协同

战斗力增益效果。

关键词后跟随数字。

如果有其他单位攻击相同目标，则提高对应数字的战斗力。

- 冲锋

战斗力增益效果。

关键词后跟随数字。

在攻击指令牌中，如果单位在机动的最后 1 步，**移动方向与攻击方向相同**，则提高对应数字的战斗力。

- 直射

战斗力增益效果。

关键词后跟随数字。

如果目标在单位的**交战面沿线**上，并且之间**没有其他单位**，则提高对应数字的战斗力。

- 侧翼

战斗力增益效果。

关键词后跟随数字。

如果单位攻击的**不是目标的交战面**，则提高对应数字的战斗力。

- 追猎

战斗力增益效果。

关键词后跟随数字。

如果目标**已经受伤**，则提高对应数字的战斗力。

- 穿透

战斗力增益效果。

单位在执行攻击动作时，会**额外攻击 1 名**敌方单位。限定这个单位与攻击目标紧邻，并且被攻击目标**遮挡**。

- 箭雨

战斗力增益效果。

每当攻击范围内的地方单位被攻击时，都可以提供 1 点战斗力增益。

回收阶段可以不将指令牌丢入弃牌堆。

- 狼群

战斗力增益效果。

本回合内，所有攻击本单位攻击目标的其他我方单位，都获得 1 点战斗力增益。

- 受伤

具有本关键词的指令，需要玩家在丢弃该指令牌时，给单位**增加 1 点创伤**。如果因此单位阵亡，按照单位被歼灭处理。

- 弹幕

关键词后跟随数字。

具有本关键词的指令，允许单位发动多次攻击，最大次数与数字相等。每次攻击都可以享受战斗力增益效果。每次攻击的目标**必须不同**。

- 上马/下马

关键词后跟随**单位名称（兵种标志）**。执行该行动后，单位将会转换为关键词后跟随的单位。需要替换对应单位牌。通常情况下，需要将单位牌调转方向，将转换后的单位名称所在的那一边指向对方玩家。

- 支援

关键词后跟随数字。

对一定范围内的己方单位提供战斗力增益，增益与数字相等。增益可以作用于单位牌和指令牌。

- 环绕

限定词。跟随在**支援关键词**之后。

关键词后跟随数字。数字代表八向机动的距离。在该距离包含的范围内所有己方单位，享受关键词效果。

- 操纵

限定效果。只有当符合限定效果时，指令牌才可以打出。

限定效果为，必须有其他己方单位与该单位**紧邻**，并且这个己方单位上**没有指令牌**，且本回合内也不能给这个己方单位打出指令牌。

- 喘息

关键词后跟随数字。

可以给一定范围内的友方单位提供回复。回复量与数字相同。被回复的单位，**减去对应数字的创伤点数**。

- 振奋

关键词后跟随数字。

对一定范围内的单位造成战斗力增益。增益与数字相等。

- 全军

指定指令牌作用范围。范围为**所有我方单位**。

- 当下

指定指令牌作用时机。要求在下一个维持阶段将指令牌弃入弃牌堆。

- 快速响应

将指令牌丢入弃牌堆时，立刻抓回手牌。

- 驱赶

关键词后**可以**跟随数字。

如果不跟随数字，则限定只有当有其他我方**非奴隶**单位与本单位紧邻时，才可以将指令牌打出。

如果跟随数字，则当其他我方**非奴隶**单位与本单位紧邻时，享受战斗力增益。增益与数字相同。