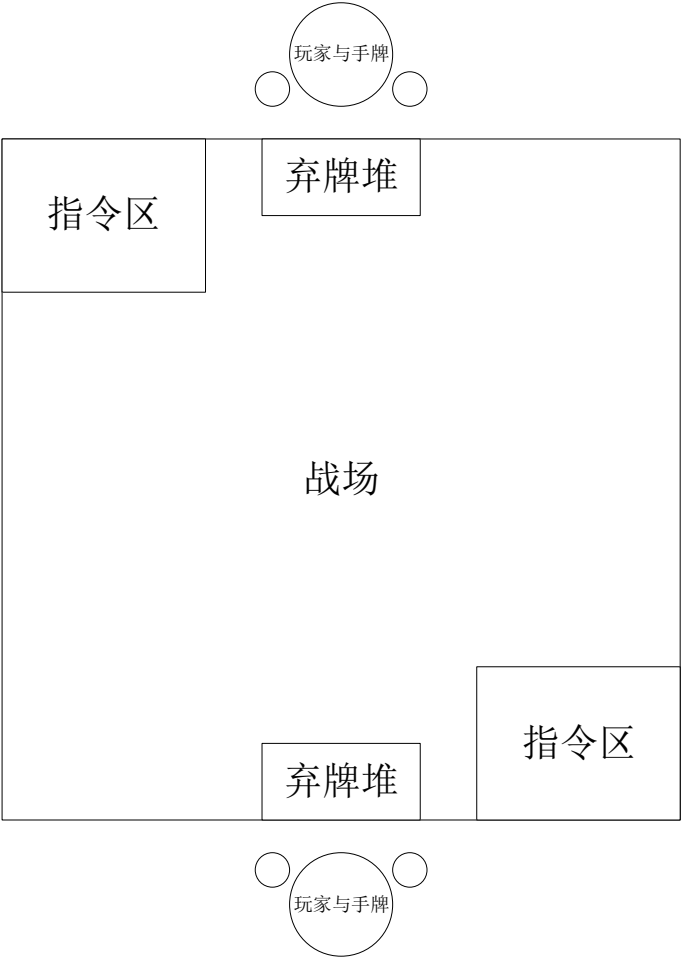


游戏概述

- 这款游戏题材为古典战场模拟。
- 游戏有两名玩家参与，分别扮演指挥骑兵部队的汗王，与指挥步兵部队的大将军。
- 游戏中，玩家通过支付费用、打出指令，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（分为金帐阵营若干，帝国阵营若干）
- 指令牌若干（分为金帐阵营若干，帝国阵营若干）
- 创伤标记牌-15 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

参加游戏的两名玩家，首先需要选择自己游玩所使用的卡组，然后在场地的两端，面对面落座。

接下来，双方玩家决定先手顺序。每个游戏轮次中，由先手玩家先执行自己的回合，接着由后手玩家执行自己的回合，然后进行下一个游戏轮次。

最后，由先手玩家在战场中打出一张单位牌，卡面朝上、战斗面指向后手玩家。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战斗面指向先手玩家。

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

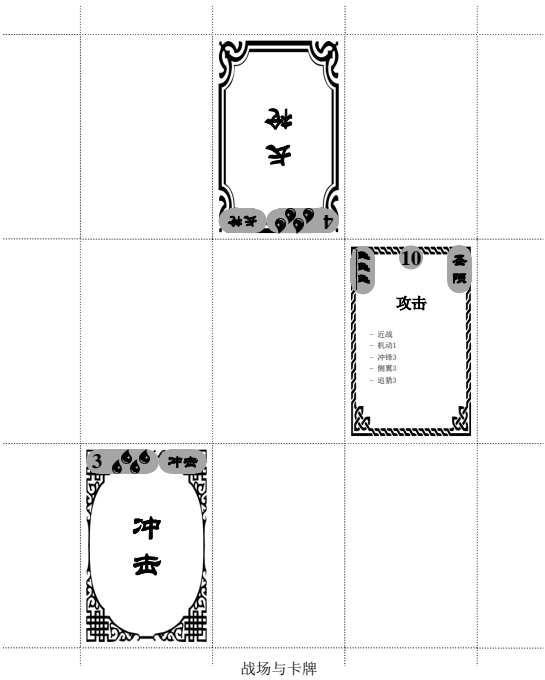
战场是桌面上的主要游戏区域，由双方玩家共同使用。

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。

每个方格都与战场上已有单位所占据的位置相同。

无论任何情况，两张单位牌都不可以处于同一个方格内。

- 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 位于纵向/横向的 4 个方格中，则单位牌 B 与单位牌 A 紧邻。



周围与紧邻

重要概念-卡组

在游戏过程中，玩家使用的卡牌数量有严格限制，包括 5 张单位牌与 10 张指令牌。其中，相同的单位牌最多存在 3 张，相同的指令牌最多存在 2 张。

只要符合卡牌数量规定，那么玩家可以在牌库中任意抽选单位牌与指令牌，来构建自己的卡组。

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。

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。

1. 兵种标志
兵种标志位于卡面右上角。

2. 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



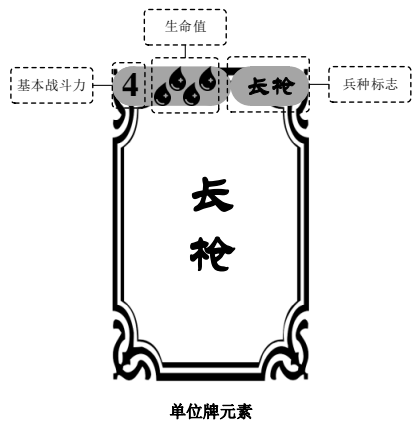
骑兵单位牌卡面



步兵单位牌卡面

过不同指令，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。基本战斗力有两个，分别位于卡面的左上角与右下角，右下角的数字上下颠倒，方便对方玩家观看。

3. 生命值
- 血滴形标志的数量代表单位的生命值。生命值耗尽后单位将会被歼灭。

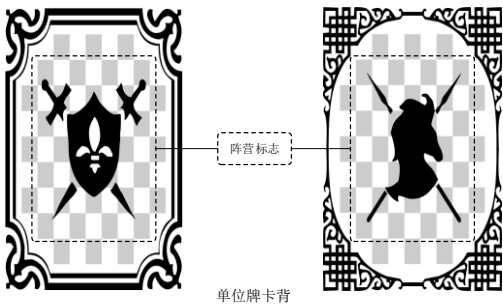


○ 卡背

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。玩家不能使用对方阵营的单位牌。

玩家回合

每个游戏轮次中，都由先手玩家先开始自己的回合。



一个玩家回合，分为以下四个阶段：

- 维持阶段
- 行动阶段
- 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，在不改变战斗面朝向的情况下，将其卡面朝上置于原来占据的网格中。
- 将己方单位牌上的**防御指令牌**置于弃牌堆中。

对于先手玩家，还需要维护出牌数标记物。在先手玩家回合的本阶段最开始时，需要让标记物上显示数字**+1**，直到标记物上数字为**5**。
(在第一回合中，可以直接略过维持阶段)

行动阶段

在行动阶段，玩家可以打出手中的卡牌。

先手玩家每回合打出的卡牌数与出牌数标记物上数字**相同**。后手玩家可以打出的卡牌数比标记物上数字**多 1**。

第一回合，先手玩家可以打出 **2 张牌**。

双方玩家每回合最多打出 **5 张牌**。

在行动阶段，玩家可以选择进行任意次数的下述行动：

- 打出单位牌

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）。

- 打出指令牌

使用**指令牌**，要求**指令区**中已经有一条指令序列**恰好**足够支付这张指令牌的**费用**，并且战场上存在一张**卡面朝上**的单位牌。要求这张单位牌上**没有其他指令牌**——也就是说一个单位在同一回合内只能执行一个指令，并且可以执行这张指令牌的动作。通常这意味着单位牌与指令牌上的兵种标志相同。

执行这个操作时，必须将这张指令牌打在这条指令序列的最右侧。然后用**纸令牌覆盖**这张**单位牌**，并且将这条指令序列中所有**费用**（那些**卡背朝上**的指令卡）置于**弃牌堆**中。

- 支付费用

玩家将指令牌**卡背朝上**打入指令区，并位于一条指令序列中。同一行动阶段中，玩家不能向同一条指令序列中打入**多于 1 张的指令牌**，无论是在一条指令序列中打入第一张指令牌，或者在已有指令牌的序列中添加额外的指令牌。

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。

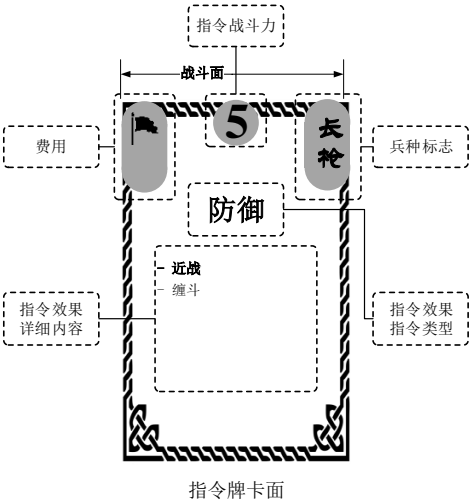
- 卡面

卡面上有 4 种元素。

- 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之前需要支付费用的数量。

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。

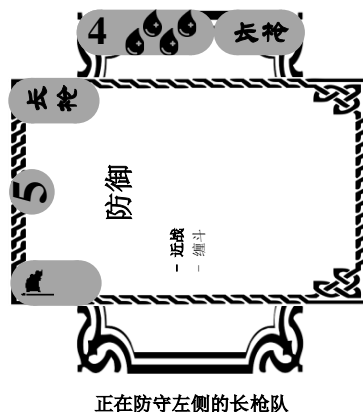
4. 指令效果

卡面下方写有指令效果。具体分为指令类型与详细内容。

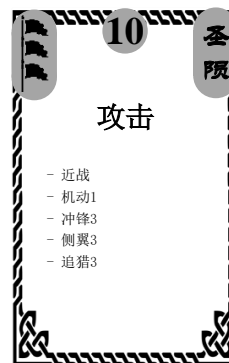
- 指令类型用较大的字号突出显示。游戏中一共有 **3 种** 指令，分别为移动、防御、攻击。
- 详细内容用较小的字号分别列出，由关键词索引。关键词内容可以见指令关键词章节。
- 使用指令牌时。玩家首先需要将指令牌卡面朝上打入指令区。
- 当玩家需要支付费用时，需要将指令牌卡背朝上，打入指令区。
- 卡面上指令牌战斗力所在的边，即为这张指令牌的战斗面。当单位执行攻击、防御动作时，需要依据战斗面朝向来选择目标。

○ 卡背

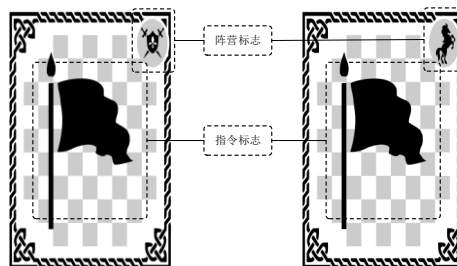
根据玩家阵营，指令牌也分为两个阵营。玩家只能使用阵营所属的指令牌。



正在防守左侧的长枪队



正在攻击正面的圣陨骑兵
此时指令牌已经覆盖了单位牌



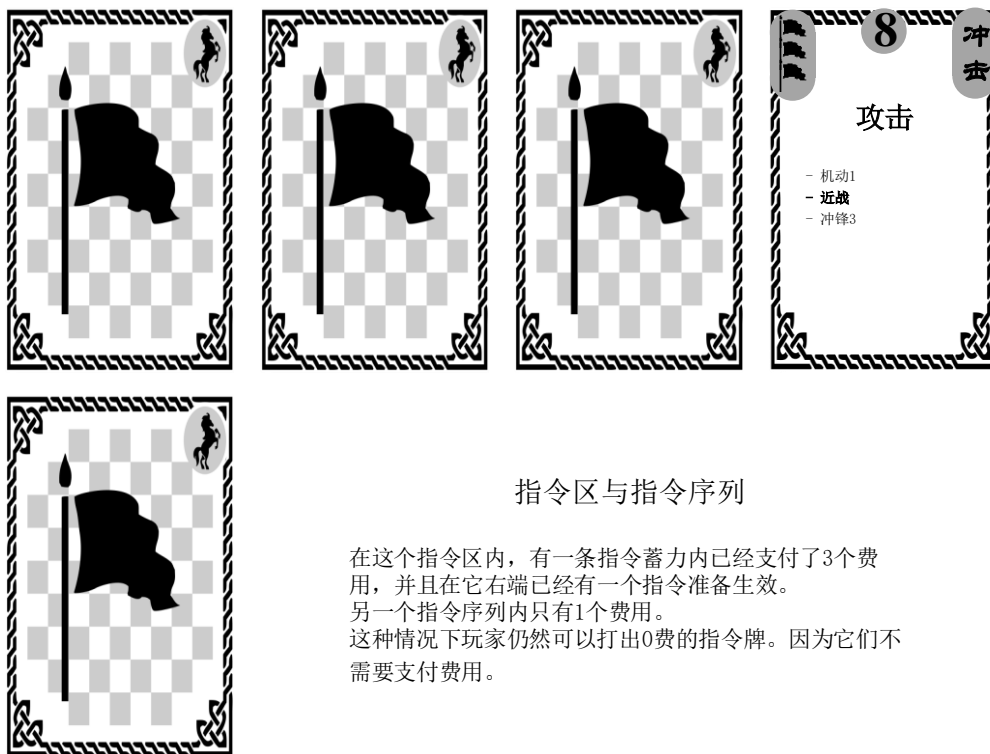
指令牌卡背

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。

指令序列中卡面朝上的指令牌，将会由玩家打入战场，让指令生效。每条指令序列中只能有一张指令牌卡面朝上，且必须放置在序列最右端。



指令区与指令序列

在这个指令区内，有一条指令蓄力内已经支付了3个费用，并且在它右端已经有一个指令准备生效。
另一个指令序列内只有1个费用。
这种情况下玩家仍然可以打出0费的指令牌。因为它们不需要支付费用。

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。

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行动阶段打出。

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，单位可以任意**改变战斗面朝向**（即实现**转向**关键词效果）。

在这个过程中，如果单位经过紧邻其他敌对单位的位置，敌对单位通常不会进行借机攻击。

通常情况下，移动指令牌只能在下一个维持阶段丢入弃牌堆。

重要概念-防御

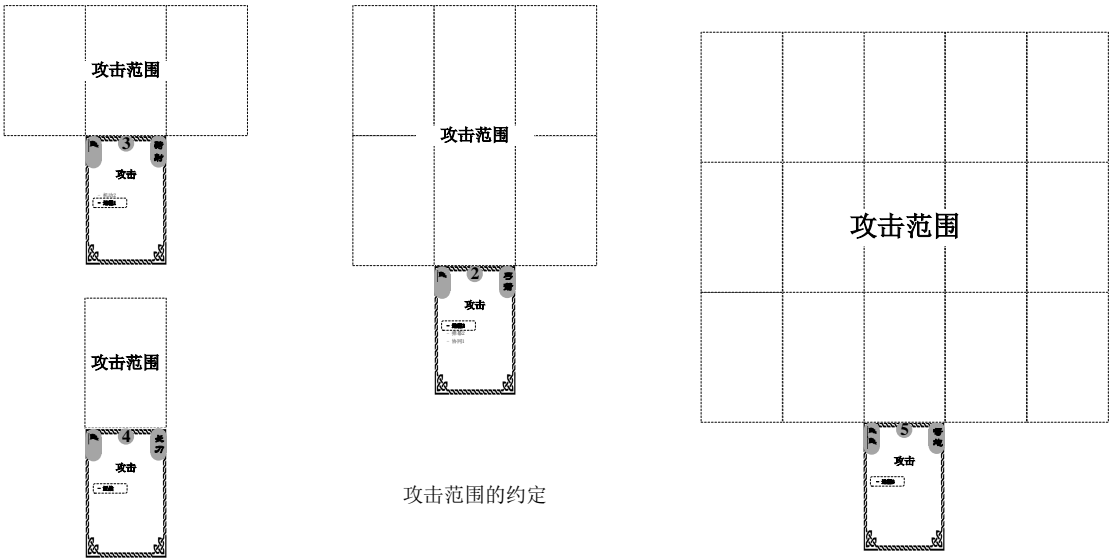
防御指令牌通过让单位处于防御姿态，使得它更不容易**受伤**、更不容易被**歼灭**。

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行动阶段打出。
攻击分为近战、远程两种。所有单位的近战攻击范围相同。步兵弓箭手，与骑兵弓箭手都使用远程攻击，但是攻击范围不同。
攻击时，需要以单位的战斗面为基础，划定单位的攻击范围。



只有当玩家在单位牌上打出了**攻击**指令牌后，单位才可以攻击。有些远程单位可以使用近战攻击，有些不行。
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。
如果攻击的目标上有攻击指令牌，那么需要将该指令牌弃入对应玩家的弃牌堆。如果攻击的目标上有移动指令牌，那么按照移动指令牌上的战斗力，计算目标的战斗力。

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

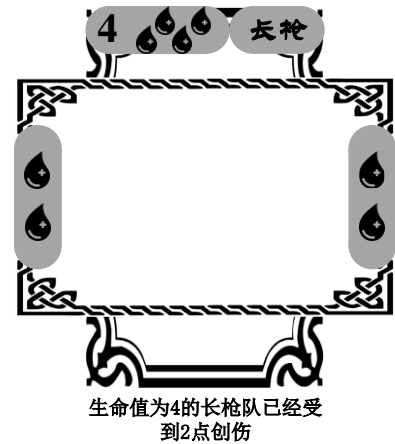
伤害结算是玩家回合的一个重要**阶段**。在这个阶段中，判定攻击方对防守单位造成的伤害。

只有当一个单位牌上放置了攻击指令牌，才能向其攻击范围内的一名（根据指令牌效果，可以是多名）单位发起攻击。对于攻击单位和防守单位，都要将单位牌的基础战斗力与其上的指令牌上的战斗力增益叠加，记为单位的**实际战斗力**，比较双方实际战斗力的大小，来决定伤害情况。

如果有多支单位对同一支单位发起攻击，那么将所有发起攻击的单位称为**攻击方**，将被攻击的单位称为**防守单位**。结算时，需要将攻击方所有单位的实际战斗力相加，然后与防守单位的实际战斗力相比较，来决定伤害情况。

这样的一次战斗力比较，被称为**一次交战结算**。本阶段内可以执行**任意次数**交战结算。同一次交战不可重复结算。

如果进攻方实际战斗力之和大于防守单位实际战斗力，则防守单位受伤，其倍数（向下取整）为本次受到的**创伤点数**。在其上**横置一张对应点数的创伤标记牌**。如果单位多次受伤，那么在之前创伤点数的基础上，更新创伤标记牌。如果创伤标记牌上的生命值与单位牌的生命值相同，则单位被歼灭。



将被歼灭的单位从战场上取下，将其上的创伤牌放在场外，将其上的指令牌放在防守方玩家的弃牌堆中。

攻击单位通常不会受伤。

在一次交战结算的最后，进攻方玩家可以选择一支**近战攻击单位**，占据被歼灭的防守单位原本所在的网格。这支进攻单位占据网格时**不可改变战斗面朝向**。

回收阶段

在本阶段，玩家必须执行下列操作：

- 将己方单位牌上的**攻击指令牌**置于己方弃牌堆。
- 将己方单位牌上的**移动指令牌**置于己方弃牌堆。

之后玩家可以选择执行下列操作：

- 将己方单位牌上的**防御指令牌**置于己方弃牌堆。

最后，玩家将己方弃牌堆中全部卡牌回收到自己手中，玩家回合结束，对方玩家回合开始。

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

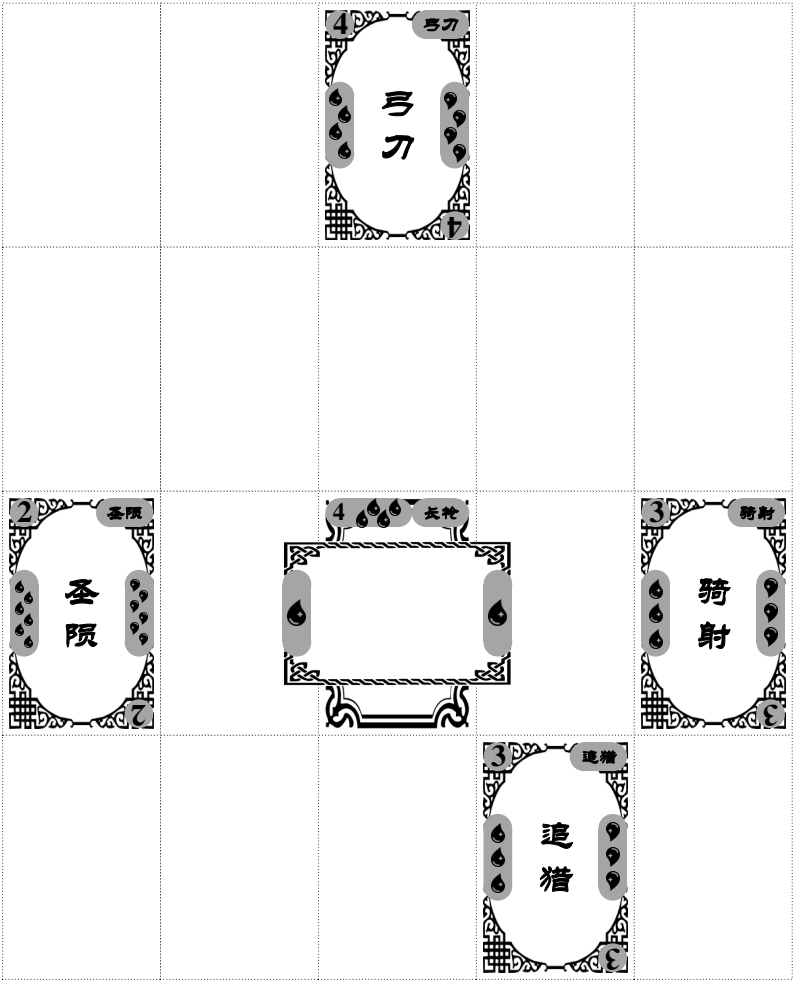
经过上面繁复的讲解，下面提出一个简单的例子，让玩家理解一个玩家回合中需要做的事情。

概况

玩家扮演汗王阵营。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枪队消灭。幸好，经过一番运营，这个目标可以实现。

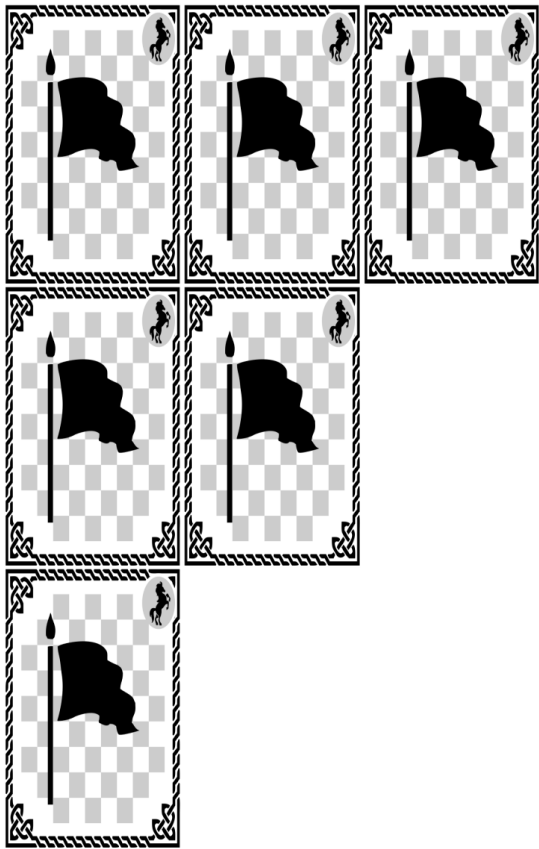
战场情况，玩家手牌

首先，是战场上的单位布局：

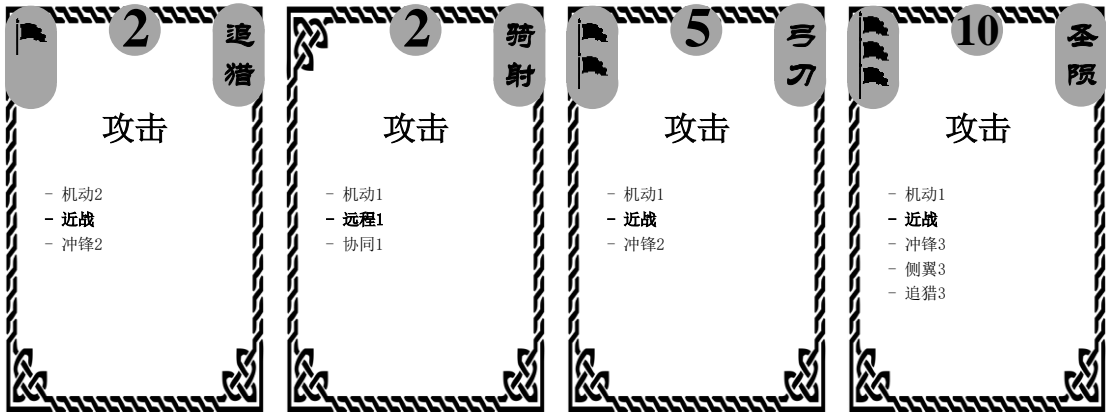


可以看到我方单位将敌方受伤的长枪队团团围住。

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，经过行动阶段与结算阶段，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。
 - 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**战斗面的近战攻击**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，对与战斗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**战斗面沿线**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**不是目标的战斗面**，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。