

桌游是魔法说明书 4.1

说明：本次更新为加快游戏进度加入了急速版规则，附在本文最后。如果您购买了补丁包，请把原版的部分牌替换为补丁包中的牌。如果您购买了扩展包，请把扩展包的牌洗入原版中相应种类的牌堆里，就可以开始游戏了。

简单来说，这是一个 2~6 人游玩的战棋类桌游。获胜的方法有：场上只有自己，或者最先收集到三个收集品，或者在牌堆用完后的结算中胜出。你可以通过攻击淘汰对手或者废除对手的收集品。

◎**基础信息：**这套桌游包括角色牌（左图 1）、摸牌堆、事件牌堆、体力条、地图、棋子、骰子。



◎**摆盘：**倒扣摸牌堆、事件牌堆、角色牌堆。把地图每个玩家抽三张角色牌，选一张，倒扣直到所有玩家选好统一翻面。按角色卡的信息选好体力条。每个玩家按下图摆放角色卡。把地图摆在中间，给出牌区域和事件弃牌堆留出空间。



◎**游戏开始：**每个玩家选棋子，摆在地图中各自出生点格（按剧集中住处出生，没有就抛棋子，落在哪格出生在哪，水中重抛）。定下出牌顺序，每个玩家在摸牌堆摸四张牌（称谓初始摸牌），游戏开始。

◎**一些概念：**一个玩家操作的时候叫**他的回合**，回合由摸牌阶段、出牌阶段、弃牌阶段构成。从第一个玩家的回合开始到最后一个玩家的回合结束叫**一轮**。从此轮一个玩家的回合到下轮中他的回合叫**他的一回合**。手上拿的牌叫**手牌**，不能让其他玩家看见。把一张手牌放入出牌区域即**打出**它，不能收回。从摸牌堆顶部拿一张牌到手牌中叫**摸牌**，摸的

◎**认识你的角色：** ↓



牌不能让别人看见。把牌放入出牌区域不生效，叫**弃牌**。被弃的牌和被出的牌，放在出牌区域形成弃牌堆。

◎**摸牌阶段**:一个回合开始，玩家摸**两张**牌进入出牌阶段。

◎**出牌阶段**:玩家出牌和操作的主要时间。可以打出以下几种操作。

◎**攻击**:攻击牌有三种。打出攻击牌后，选择一个自己攻击范围内的对手，对他造成自己角色卡中数值、相应种类的伤害。**每回合只能出一张攻击牌**。（没有写种类的伤害，为真实伤害）



◎**发生事件**:当你的手牌中出现事件触发牌（左1），必须在自己的出牌阶段**最先**打出它（当你不能出牌时也必须打出），之后在事件牌堆中摸一张事件并触发上面的效果**再摸一张牌**。把事件放入公共区域让所有玩家看见，事件的效果结束后把它放入事件弃牌堆。（棕框的是小事件，红框的是大事件）



◎**偷牌**:右图为偷牌，打出后选择一个范围内的对手，抽他的一张手牌到自己手牌中。或选择他的一个装备弃掉。**偷牌不能弃掉对方装备着的收集品**。

◎**使用技能**:每个角色都有独一无二的技能。何时可以释放、造成什么效果、CD（冷却时间）技能上都会解释清楚，大部分主动技能只能在出牌阶段使用。善于使用技能会帮助你在游戏获得优势。

◎**使用道具**:道具牌分为武器、防具、效果、恢复、元素。牌左上方显示道具的种类，武器上方的数字为增加的攻击距离。道具牌最下方的字为效果描述，红色代表收范围限制，绿色为不受范围限制。

把道具牌从手牌放入装备栏，叫装备。

*武器只能装备在武器栏，然后触发武器的效果和攻击范围加成（**无武器时的攻击范围为0**）。

*防具只能装备在防具栏，然后触发防具的

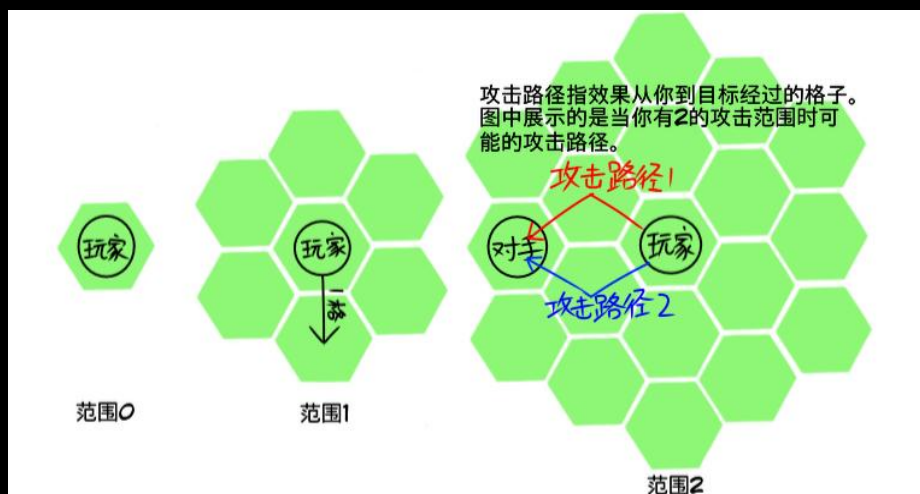


效果。

*元素只能装备在元素栏，然后触发元素的效果。

*只有打出效果牌或恢复牌，然后上面的效果才会被触发。

◎范围计算：



◎更换装备:武器栏、防具栏、收集品栏、元素栏统称装备栏，对应的牌叫装备，每个栏只能放一张牌，收集品栏只能放收集品。更换装备前需要弃掉旧的，你可以选择再装一个或者空着，每回合不限更换装备次数。

◎获胜:把三个不同的你的收集品分别装备武器、防具、收集品栏就算获胜。你的收集品可能是武器牌、防具牌、效果牌、恢复牌。收集品可以装备在除了元素栏以外的所有装备栏里，但是装备在相应功能的栏才会像一般装备一样生效(比如你的收集品是一个武器，它可以装在防具栏或收集品栏但是不生效)。效果牌、恢复牌收集品在装备后不会生效。

装备上的收集品除了自己弃掉，只有在你没有体力时会被弃掉。收集品可以随意在三个栏中换位置，换到哪栏需要把那个栏中的牌弃掉，如果它是收集品，它需要换个栏装。你不能装备两个相同的收集品在收集品栏。

当场上所有玩家都被淘汰，你也被视为获胜（淘汰后面会讲）

◎移动: 每个你的出牌阶段，你都有**一次**移动机会，可以移动你面板上≤移动值的格数。把棋子在地图上移动，代表角色移动。（一个格上可以站多个玩家）。地图各个颜色代表各种地形，站在上面会受到相应效果。

绿色:草地。无效果

灰色:建筑。无效果(可以认为是有名字的草地)

深绿色:森林。攻击范围-1(最小为0)

紫色:山地。攻击路径无法穿过但可以攻击路径覆盖。

白色:雪地。无法打出恢复牌。(目前地图中没有)

蓝色:水面:每你的回合末减三点体力，但陆地上的玩家无法把你作为主动技能和牌的目标。移动前需要弃掉所有手牌。



◎弃牌阶段: 当你做完出牌阶段你想做的事情，就可以主动进入弃牌阶段。每个玩家的**手牌数上限是六张**，此阶段要把手牌弃到六张，然后你的回合结束，进入下一个玩家的回合。

◎晕厥和淘汰: 当你没有体力时，你将立即进入晕厥状态。此时如果你装备着收集品，则选

择弃掉其中一个，然后把体力恢复到体力值的一半（向上取整），称为苏醒，并且你到下个你的回合前不会受到任何伤害。如果你在水中晕厥，则在苏醒后选择在水周围任意一格苏醒。如果你没有装备着收集品，**你将直接被淘汰**，退出游戏（移除棋子，并把自己所有牌放入弃牌堆）。

◎**游戏结束**：在摸牌堆耗尽前如果有人装备了三个不同的收集品，他将直接获胜。如果游戏是人数大于2的乱斗的话他将退出游戏，剩余玩家可以继续争夺第二，或者直接结束游戏。牌堆耗尽后（最后一回合如果不够摸牌的话不给予补偿），在最后一个回合进行完毕后，开始结算。谁装备的收集品多谁获胜，一样的话谁当前体力多谁获胜，一样的话就是平局。

◎**游戏用语注解**：

难度为X的D6判定：掷一次骰子，点数>X为成功，≤为失败。

到下回合：从此回合结束到下个你的回合开始这段时间。

此轮：从第一个玩家开始，到最后一个玩家回合结束中间的这段时间。

下家/上家：下一个出牌的玩家/上一个出牌的玩家。

同人M6：指DJ、奥塔维亚、博士、小呆、天琴、糖糖。

◎**更多模式**：

3人混战模式：规则同上。

4~6人混战模式：在上面规则的基础上，收集前两个收集品获胜（从上往下数）。

4人2v2模式规则：在上面规则的基础上

◎出牌顺序为A（一队），B（二队），C（一队），D（二队）。如果A被淘汰，则改为B, C, B, D...

◎你和你的队友可以在选角色时互相看角色牌，游戏时互相看手牌。两人在同一格时每回合可以交换一张手牌。

◎获胜条件是友方所有玩家收集到所有收集品，或者把对手全部淘汰。如果只有一个玩家收集齐，则他将仍然在游戏中，受晕厥机制的影响。如果收集齐的玩家是队中唯一的玩家，他也不会视为获胜，如果对方也只剩下一个玩家，则直接结算。

◎如果牌堆打完还没有队伍获胜，则进入结算。哪方收集品加起来多则哪方赢，以此类推。

6人3v3模式规则：在2v2规则基础上，出牌顺序保持一队玩家后二队玩家，收集品改为只收集前两样。

◎**极速版**：

之前的规则没有明显的bug，我们称之为稳定版，但其游戏进度缓慢，为解决此问题我们推出了极速版规则，玩家可自行选择版本游玩。极速版规则基于稳定版，卡牌没有变动，规则有以下几点改动：

◎2~6人的混战模式，所有玩家改为收集任意两个不同的收集品即获胜。其中2~4人混战模式当有人集齐时，需要再存活一回合才能视为获胜。4人2v2模式同队收集一共五件不同的收集品算获胜。6人3v3模式同队一共收集六件不同的收集品算获胜。

◎新加规则：当有角色晕厥，则“击杀者”可以选择翻看其所有手牌并拿走两张，或拿走其一件装备（收集品除外），或直接拿走对手弃掉的收集品。若不是被对手击杀，则不会触发此效果。

◎所有角色体力上限-2。

◎附录：扫码加群阅读角色详细解析和游戏攻略

卡牌种类	卡牌名称	数量	几率
行动牌	心理攻击	16	11.00%
	物理攻击	16	11.00%
	法术攻击	16	11.00%
	事件触发	14	9.00%
	偷牌	12	8%
总数:74			
道具牌(每种两张, 元素每种一张)	武器×12	24	16%
	防具×6	12	8%
	效果牌×10	20	14.00%
	元素×6	6	4%
	恢复牌×6	12	8%
总数:74			
摸牌堆总数:148			
角色牌		20	
事件牌	普通事件	25	
	大事件	5	
体力条		8	
卡牌总数:206			
触发大事件概率:20%			
其他部件:地图×1, 棋子×6, 骰子×2(一个备用), 说明书×1			

◎制作人名单:

规则部:HamburgerN(创始人) 黑羽云宝
土水晶 寄生幻 西风大拐 风金

绘画部:坨坨(角色卡) 青刃(道具卡)
DarkWind(道具卡、主题曲制作)
HamburgerN(道具卡/模板/卡背)
Strawberry(道具卡) 季风(行动牌)

设计部:Stellar VonKauland

实体部:Tony326 Stop 烈火 也许
蹄铁

其他:盒疯 Hazysky 黄昏 魔胡 Forst
时露菲儿 赛恩夜煞 233 小林 JK 哈巴罗
夫斯克 Ricky 云芽

合作支持: CNBC 展会 DLC 展会



