

BATTALIA

THE CREATION



遊戲目的

在這個創造與征服的遊戲裡，玩家們派遣他們的英雄踏上史詩式的旅程，去探索新的疆域並控制中立的或敵對的城市。他們會僱用新的勞工和戰鬥部隊，會獲得有用的法器，以圖創造偉大的王國和不敗的軍隊為終極目標。每個玩家會建造道路去到達新的地圖區域並會建造或升級城市，以擴大他的疆域並賺取勝利點。〈百陀利亞：創造篇〉的勝利可以通過密集式發展自己的城市系統，或通過侵略性的戰爭和征服去佔領對方的聚居地來獲得。在這個遊戲中，一個

玩家控制下的城市的等級就是當前擁有的勝利點。當以下其中一個條件成立時遊戲結束：一個玩家達到擁有5個4級城市，或整個遊戲版圖都被放滿了。首先出現一個條件就會立即結束遊戲，但是百陀利亞的合法統治者即遊戲的勝利者卻是在結束時擁有最多勝利點的玩家，而這人並不一定是導致遊戲結束的那位。所以要聰明地留意著你的行動及合適的時機，兩者在這策略競賽中都是非常重要的。在版圖上有很多事情在發生，在你的牌庫裡有更多，但是樂趣就在你的思維裡。

影片教學

你可能喜歡在www.battalia.eu/ 觀看完整的影片規則而不想閱讀這本規則手冊。觀看後你可以立即開始遊玩，在你開始的幾局遊戲中你可以使用參考表及／或參考卡，並只為了特定細節才查閱規則手冊。

遊戲部件

- 80張部隊卡（組成4個牌庫，按照類別分開，而不是以派系分開）
- 80張補給卡（組成1個牌庫—數量永遠與遊戲中的部隊卡數量相等）
- 84張法器卡（組成7個牌庫，按照類別分開，而不是以派系分開）
- 5張偉大法器卡（每件遠古物品1張）
- 28張城市卡（組成5個牌庫，按照道路連接分開，而不是以地型分開）
- 48張道路卡（組成4個牌庫，按照道路連接分開，而不是以地型分開）
- 1張遺蹟卡（中立地型—放置在版圖正中央）
- 1塊遊戲版圖
- 1個太陽神諭（簡稱“神諭”）
- 8個英雄模型（每個玩家／派系2個，一男一女擁有相同技能）
- 61個城市等級指示物（每個玩家14個加上中立的4+1個）
- 4張參考卡（每個玩家一張—只有關於遊戲中費用的簡短資訊）
- 4張參考表（每個玩家一張—比參考卡更詳細的版本）
- 1顆骰子（六面骰—只在使用護身符時才在遊戲中使用）

百陀利亞世界觀

四個派系同時存在於百陀利亞這個世界，每一個派系有各自的本土家園，以及他們自己跟大自然的特殊聯系。儘管他們全都有相同的階級架構和相同能力的法器，他們以不同的方式和來源表現出來。遊戲最重要的概念是四個派系可以自由地互相合作，但是多個相同派系的部隊，以及使用他們自己的法器時，會更為強大。在〈百陀利亞：創造篇〉中每個玩家以**相同的10張卡牌**開始遊戲，但是**派系是隨機混合的**。在遊戲中不同的派系是對等的而且沒有獨特的能力…但是強烈建議玩家盡量以相同派系的卡牌去構建自己的牌庫，因為這樣會給予他們重大的優勢（在詞鑑中有一些關於這個世界的背景文字）。四個派系分別是：

- 樹森一族——**綠色**——土地與森林的和諧民族。
- 列島之民——**藍色**——深海和清水的兩棲民族。
- 燃燼之民——**紅色**——灰塵與火焰的熱情民族。
- 雲彩一族——**金色**——高度和空氣的崇高民族。

卡牌類別

遊戲中主要有兩種卡牌：

創造卡（主動；金色卡背）—它們是用來僱用新的部隊，獲得補給和法器以及所有遊戲中的行動—它們構成玩家的牌庫。

地形卡（被動；銀色卡背）—用來構建地圖（道路和城市）。

遊戲中的每張卡牌，都**屬於四個派系之一**，除了偉大法器（它們是通用的）和補給卡（它們是中立的）。屬於不同派系的卡牌有不同的美工、邊框設計和顏色。

卡牌剖析



A. **卡牌圖示**：表明該卡牌的種類。

B. **戰鬥中的力量**：這個數值會加入到一個玩家在戰鬥中的戰鬥力量總值。只有戰鬥力量高於0的卡牌才能參與戰鬥，部隊在戰鬥中的力量＝它的階級。

C. **卡牌費用**：顯示一個玩家如果想把這張卡牌加入他的牌庫所需打出的卡牌組合。

部隊

部隊是任何玩家牌庫的核心。共有四個種類／階級的部隊，卡牌左上角以下列圖示識別：



兵士—階級1



祭司—階級3



隊長—階級2



統帥—階級4



這些卡牌以**特別組合**（有時候與補給卡一起使用）來創造法器，建造道路和城市（或升級城市），並用來進行戰鬥。部隊的階級相當於他們在戰鬥中的力量並在卡牌的右上角展示。

補給

每個英雄，部隊或軍隊都需要大量的補給去維持，這種卡牌代表部隊的糧食和器械。這是用來僱用新的部隊和英雄，製造一些法器，建造道路和移動。在玩家牌庫裡每一張部隊卡一定會有一張補給卡搭配。



補給圖示



補給卡

法器

法器是不同物品的總稱，每一個都有它的特殊功能。玩家利用它們去更快地發展、升級他們的部隊及轉變他們的派系，去在地圖上移動，等等——它們讓你更靈活。共有七種法器類別：



工具



護身符



法術卷軸



帳篷



武器



頭銜



馬匹



偉大法器

偉大法器是在古代製造出來的強大物品，每一件都有它獨特的能力並且給予得到它的玩家提供巨大的優勢。它們只可以在遺蹟中贏得，但是不可能由玩家製造！



史特拉圖之錘 艾勒馬格之劍 不列圖斯之盾 阿薇安娜之翼 博德之號角



城市

城市是〈百陀利亞：創造篇〉的一個主要元素，在遊戲中這些卡牌（以及道路）構建出版圖上的地圖。玩家們會嘗試建造或征服盡可能多的城市，因為在任何時候一個玩家在百陀利亞控制的城市等級和數量就是他擁有的勝利點。不同的城市卡有不同的道路連接到外面的地方——1到4個城門及道路——簡稱為出口。此外亦分為4種地形——簡稱為樹林，湖泊，峽谷，和山脈，分別是每個派系的家園——樹森一族，列島之民，燃燼之民，和雲彩一族。每個城市被視為在四種地形之一上建造出來。



1個及2個出口



3個及4個出口



青葱森林
(樹森一族)

翡翠湖泊
(列島之民)

赤紅峽谷
(燃燼之民)

盤陀山脈
(雲彩一族)

為了更容易地分辨城市卡和道路卡，可以利用每張城市卡上左下角的城市圖示（根據城市出口的不同共有5種不同圖示），這是非常方便快捷的方法去分開不同的牌庫（5個城市牌庫），依據不同的道路連接去區分。

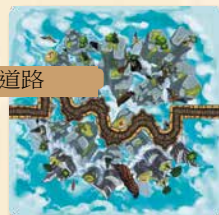
道路

道路是把一個城市跟另一個城市連接起來的卡牌，並讓英雄們可以在它們之間移動。每一張道路卡也視為在四種地形之一上，分別為四個派系的本土——只在高級模式中相關。



簡單道路

青葱森林



盤陀山脈



翡翠湖泊



赤紅峽谷

遺蹟

在基礎遊戲中遺蹟是個中立之地，玩家們可以在此挑戰守衛並獲得一件偉大法器。在不同遊戲劇本中它有不同的功能。



其他遊戲部件

遊戲版圖

大部分的遊戲都在遊戲版圖上進行，它是城市和道路建設的基礎，在上面繪有7x7的正方形格子陣列，來標示放置道路和城市卡的格子。遊戲版圖上空置的格子被視為未探索區域；而已經建設了道路和城市的則被視為已發現土地，英雄可以在其上移動。



太陽神諭

太陽神諭是一個古老紀念碑，充滿神聖力量，對法器有很大的影響。它由2個各有7塊葉片的石製齒輪組成，形成一個魔法日曆，每一塊葉片上都繪畫有一件法器。在遊戲過程中，內圈會轉動（永遠向順時針轉動），神諭就在該日改變一件法器的能力並讓玩家有機會在同一日去選擇另一件法器的派系。在百陀利亞世界裡，1日就是一整個遊戲輪（1星期就是齒輪完整轉動一圈）。



英雄

這些模型代表玩家軍隊的指揮官並標記著玩家在遊戲版圖上的存在。英雄只能在已經建造的道路上移動，玩家利用他們去佔領中立的城市、探索遺蹟、攻擊敵人或守護自己的領地。共有4對模型，每對屬於四個派系之一。男性及女性模型在遊戲功能上是相同的。在詞鑑中可以讀到更多背景資料。



樹森一族英雄



列島之民英雄



燃燼之民英雄



雲彩一族英雄

城市等級指示物

這些指示物標記著城市的當前等級和擁有人—通過數值和顏色來標記。**城市等級從1至4不等**。所有指示物都是雙面印製，在每一面展示不同等級。中立城市在基礎遊戲中是等級4，或在附加劇本中是等級6。



參考表和參考卡

這些是有用的遊戲幫助，給玩家們提供關於一般規則的基本資訊。參考表描述了7種法器的**能力**和所有遊戲中的**費用**，一個**玩家回合**的步驟和一些快速重要**規則**。參考卡包含各種“創造費用”的簡短資訊：建造道路和城市、僱用部隊和英雄、及製造法器。在百陀利亞裡人才、工具、補給和勞力去實現指定工作都視為“費用”。



遊戲設置

這是**4人遊戲**的正常設置，2或3人遊戲的設置將在本規則手冊稍後的“二人或三人遊戲”章節中說明。

如4人遊戲起始設置圖（參看第4頁）中把遊戲版圖和其他遊戲部件放在桌上，把遺蹟卡面朝上地放置在版圖中心的格子上，以一個等級8的中立指示物標記那個遺蹟。拿取四張擁有**十字**出口的城市，每種地形一張，並隨機地放置在版圖的四個角落（以棕色方格標示），暫時不要放置任何等級指示物在這些城市上，這些就是4個**起始城市**—每個玩家一個。拿取另外四張擁有十字出口的城市（每種地形一張）並把它們隨機放置在標示為白色方格的格子上（在遺蹟四周），以等級4中立指示物標記它們，這些是在你第一局遊戲中的4個**中立城市**。參看下頁的初始設置例子。

根據**法器卡**的圖示去分開（**7個牌庫**），不論它們所屬派系，洗勻每一個牌庫。把太陽神諭放在靠近遊戲版圖的位置並把法器牌庫放近它的葉片，這些牌庫應該放到跟神諭外圈每塊葉片上繪畫的法器圖示相同的位置。在遊戲開始時內圈應該設置到兩塊工具圖示的葉片在時鐘12點的位置。

把**城市卡**根據出口的数量和方向分開（地形則沒有關係），參閱城市圖示：一個、正對著的兩個、垂直的兩個、三個、或四個出口然後把這**5個牌庫**洗勻並以此順序放置在神諭的左側。

把道路卡根據道路種類：直路、彎路、三岔路、或十字路分開（地形則沒有關係）。洗勻這**4個牌庫**並以此順序放置在神諭和遊戲版圖之間的位置。

把**部隊卡**根據他們的種類／階級分開（派系則沒有關係）並洗勻這**4個部隊牌庫**。給每個玩家隨機分發**3張兵士**、**1張隊長**、**1張祭司**和**5張補給卡**（即每個部隊有一張補給卡）。這10張卡牌組成一個玩家的起始創造牌庫。各個玩家秘密地檢示自己的起始卡牌並決定他們的派系分佈（即：基於一種大多數的顏色，他們可以為將來的派系方向找出一種“顏色趨勢”）。之後他們各自洗勻自己的卡牌並面朝下地放置在自己的玩家區域的左方，組成一個抽牌牌庫，稱為**國度**。然後每個玩家從他的國度抽取頂部的**6張卡牌**—這就是他的起始手牌。

其餘的部隊和補給卡分成**5個牌庫**，面朝上地放置在神諭的右側。把5張偉大法器卡面朝上地放置在版圖上標記了的位置上。放置在太陽神諭附近的**所有牌庫**組成公共牌池。

隨機選出起始玩家，他會在整局遊戲中都是起始玩家。起始玩家選擇並拿取一對英雄模型以及對應的（即相同派系的）城市等級指示

物；其他玩家**順時針**地依次跟隨。末位玩家，即拿取剩下的英雄和指示物的那個，就會首先選擇一個起始城市。這個玩家拿取一個他的**等級1**指示物並放置在他選擇的城市上。這個選擇主要在高級遊戲劇本中才有重要性，因為當中的地形會給玩家賦予移動和戰鬥優勢。然後其他玩家以**逆時針**地依次選擇起始城市。

進行遊戲

從起始玩家開始並順時針地圍著桌子輪流，每個玩家有機會利用他手中的卡牌去僱用部隊和英雄、去移動他們、去製造法器、去建造城市和道路、或去攻擊其他玩家。只在在一個玩家完整地進行完他的所有行動後，下一個玩家才開始他的回合。

每一個玩家用他自己的牌庫去進行遊戲，稱為**創造牌庫**（包括三個區域—抽牌牌庫，手牌，和棄牌堆）。一個玩家的創造牌庫包含10張起始卡牌和在遊戲中他將會獲得的新的卡牌。在遊戲開始時，10張起始卡牌在玩家的**左方**組成他的抽牌牌庫，稱為**國度**，玩家從這裡抽取他**起始手牌**的6張卡牌。

當一個玩家從手牌上使用卡牌時，他把卡牌面朝上地放在桌子上，並宣告他打出卡牌的作用。玩家想打出多少張卡牌都可以。在玩家完成所有出牌後，他從遊戲區域拿取所有用過的卡牌以及任何他可能在他的回合裡獲得的新的卡牌，加上任何可能在他手牌裡剩下的卡牌，並把它們面朝上地放到他的遊戲區域**右方**的棄牌堆上，這個牌庫稱為玩家的**底護所**。這堆牌最頂端的卡牌應該是可見的，好讓大家更容易辨認不同的牌庫。在玩家的回合結束時他從他左方的抽牌牌庫（他的國度）抽取6張新的卡牌。

重要：玩家不應把他的國度（抽牌牌庫）和他的底護所（棄牌堆）搞混。所有被丟棄在底護所的卡牌就**留在那裡**，只要該玩家尚有**任何卡牌**在他的國度中。當一個玩家必須從他的國度抽取新的卡牌而在這堆中不夠卡牌時（遊戲開始時很常見的情況），該玩家首先把所有剩餘的卡牌都拿到手中，然後他必須把他的底護所裡所有的卡牌都洗勻並把洗勻的牌庫面朝下地放在他的左方，現在這就**成為**他新的抽牌牌庫，之後該玩家從這個新組成的國度裡抽取他剩下需要抽取的卡牌。如此，一個玩家的創造牌庫就會**持續地循環使用**。

遊戲中的任何時間裡玩家們可以檢示在他們的底護所裡的卡牌和點算他們國度中剩餘的卡牌數量。玩家們不可以任何原因查看他們抽牌牌庫中的卡牌，除非一個卡牌能力容許他們如此做。

個人遊戲區域

建議玩家們永遠保持他們的國度（抽牌牌庫）在左方，他們的底護所（棄牌堆）在右方，並在它們中間留出足夠空間去以**一列一列地**放置他們打出的卡牌。這樣會更容易讓對手明白一個玩家的所有行動，以及分開的牌庫不會意外地搞混。



四人遊戲設置



一個玩家回合

在一個回合中玩家可以依此順序進行以下步驟：

1. 宣告隊列或再調度

在此規則手冊開始時我們給過一個提示，每個玩家要盡可能把他的創造牌庫優化成單一派系，儘管他們起始時是混組牌庫。隊列和它的效果是為何玩家應該這樣做的原因…

如果在一個玩家回合開始時他的手牌包含**至少3張**相同派系的卡牌，他就擁有一個**隊列**。隊列需要在玩家回合開始時清晰地宣告給每一個玩家知道，如果某人忘了及時這樣做，他就不能在稍後時間宣告了。當一個玩家宣告一個隊列時他必須向他選擇的至少一個對手展示那個隊列。如果一個玩家宣告一個隊列，他可以從他的國度**抽取額外的卡牌**並加入到他的手牌。補給卡不屬於任何派系（即中立）並不計算在隊列中。跟補給卡不同，偉大法器卡被視為屬於每一個派系（即通用）並永遠計算在隊列中，不論是哪個派系的。一個玩家可以額外抽取多少張卡牌的數量視乎**隊列的大小**而定：

- **小型隊列**是手牌中有**3張**相同派系的卡牌，該玩家可以額外抽取1張卡牌（在一些罕見的情況中如果一個玩家拿著兩個小型隊列，即兩個各有3張的派系時，該玩家為每一個隊列抽1張卡牌=2張額外的卡牌）。
- **中型隊列**是手牌中有**4張**相同派系的卡牌，該玩家可以額外抽取2張卡牌。
- **大型隊列**是手牌中有**5張**相同派系的卡牌，該玩家可以額外抽取3張卡牌。
- **巨型隊列**是手牌中有**6張**相同派系的卡牌，該玩家可以額外抽取4張卡牌。

重要：在偷襲中的卡牌和停駐在帳篷中的卡牌不會計算在隊列中，隊列**只會**由一個玩家的6張手牌中組成。

在一個玩家回合開始的任何時候，如果他不喜歡手牌裡的卡牌他可以進行一次**再調度**。他棄掉所有手牌並從他的國度抽取**5張新**的卡牌（比正常少一張—這是此行動的象徵性代價）。在單一個回合裡一個玩家只能做一次**再調度**。在同一個回合**不能**同時進行隊列和再調度，即如果一個玩家宣告了隊列，他在同一個回合就沒有再調度的權利；而如果一个玩家進行了再調度，就算在重抽牌後他有足夠數量的相同派系的卡牌，他也不能在同一個回合宣告隊列。

2. 拿起在偷襲裡的卡牌

如果一個玩家在他前一個回合部署了任何卡牌在偷襲裡，他**必須**把它們全部拿回手牌，不要展示那些卡牌。偷襲是作為保留卡牌一個回合並用以出乎對手意料或保證在未來有一定的卡牌組合的手段的簡稱。在偷襲裡的卡牌會在第8頁“在偷襲裡部署卡牌”的章節中詳細解釋。

3. 進行行動

在玩家的回合裡他可以按任意順序進行一個或多個的行動或讓過。這些行動都是基於手牌的**組合**和**轉化**。當一個玩家從他手牌打出一個卡牌組合時，他把那些卡牌面朝上地放在桌上他的個人遊戲區域裡，形成一列一列的卡牌，稱為行動列（轉化卡牌基本上都是法器，所以它們的功能在稍後“使用法器”的章節中再描述）。玩家每進行一個行動，他就必須把他的卡牌放在**分隔**的一列，這個分隔可以更清晰地展示該玩家正在做什麼。他可以多次進行同一個行動，只要他手牌裡有所需的卡牌就行。**重要：**一張卡牌只能在一個行動列中打出。以下是所有可以進行的行動：

- 加入新的卡牌到玩家的牌庫
- 在地圖上**建造**道路和城市
- **升級**城市
- **使用**法器
- **僱用**英雄
- **移動**英雄
- **部署**卡牌到偷襲
- **進行**戰鬥

加入新的卡牌到玩家的牌庫

構築一個強大的創造牌庫是這個遊戲最重要的一環。在玩家回合裡其中一個選項就是利用他們的手牌去從公共牌池中獲得新卡，玩家可以從手牌打出特定的卡牌**組合**去獲得**一張新的卡牌**，打出的卡牌就面朝上地放在桌上**形成一列**，新的卡牌就從公共牌池中的對應牌庫裡拿取並放在該列的最後，使得該列被視為封閉—沒有東西可以再進入或出來！該玩家不會選擇拿取哪一張牌，但是一般是拿取牌庫**最頂**的卡牌。

不同的卡牌由打出不同的部隊及／或補給卡**組合**獲得。除了工具以外，法器卡不會被使用在獲得新卡的組合中（它們的效果會在規則手冊稍後詳細描述）。任何在一個玩家手牌中的卡牌**只能在一個**組合裡使用，即是它在同一個回合裡只能被打出一次。另一方面，一個玩家在單一個回合裡可以加入到他的創造牌庫的卡牌數量（正常為1到3張）則沒有限制，只要他有足夠的“資源”在他手牌裡形成組合。

一張加入到一個玩家的牌庫的**新的卡牌不能立刻**在獲得它的同一回合被打出。在一個玩家回合結束時所有新的卡牌會被棄掉到該玩家的底護所，該玩家只會在一次循環之後—在他的國度被耗用後而且把他的底護所洗勻成一個新的抽牌牌庫，他才有機會使用那些新卡。

僱用部隊

部隊卡是任何創造牌庫的中流砥柱，在遊戲中它們是最常獲得的卡牌。玩家們可以打出一定數量的補給卡去**僱用**部隊，下表顯示一個玩家需要在一列行動列打出多少張補給卡去獲得一張特定種類的部隊卡。

兵士	2 補給卡
隊長	3 補給卡
祭司	4 補給卡
統帥	5 補給卡

幫助記憶的規則是：僱用一個部隊的補給卡數量=部隊等級+1。

當僱用一個部隊時玩家把必要數量的補給卡放在桌上，拿取選定的部隊牌庫最頂端的卡牌並把它放在他的行動列的最後位置。

重要：當獲得一張部隊卡時，該玩家也要從公共牌池拿取**一張補給卡**並把它放在剛僱用的部隊旁邊。換句話說，玩家**永遠為每一張得到的部隊卡獲得一張新的補給卡**。實際上這是在遊戲設置後玩家可以獲得補給卡的**唯一途徑**，所以之萬不要忘記！

製造法器

法器是一個玩家擴張的強大器械，在遊戲裡玩家可以打出部隊和補給卡（及其他例如工具等法器）去**製造**法器。每個玩家開始遊戲時都沒有任何法器，但是很快地他就可以製造它們。下表顯示一個玩家需要打出什麼卡牌組合去製造一件特定的法器。

工具	3張兵士卡
武器	1張隊長卡+2張兵士卡
護身符	1張祭司卡+2張兵士卡
頭銜	1張統帥卡+2張兵士卡
法術卷軸	1張兵士卡+1張隊長卡+1張祭司卡
帳篷	1張隊長卡+1張兵士卡+1張補給卡
馬匹	1張隊長卡+2張補給卡

製造一件法器就像僱用一個部隊那樣操作，該玩家把需要的卡牌組合面朝上地在桌上放成**一列**，並從對應的法器牌庫拿取最頂端的卡牌。在製造法器時玩家不會得到任何補給卡（它們只是跟隨僱用部隊卡得到）。

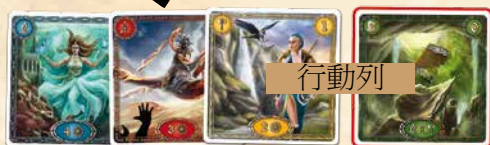
玩家手牌



1.在**這個例子**，玩家有3張補給卡、一張兵士、一張隊長、和一張祭司卡在手牌裡。

2.他決定打出三張部隊卡去製造一件法器。他把那張兵士、隊長、和祭司放在桌上，從公共牌池拿取一張法術卷軸卡（以紅色標示）並放在行動列的最後。

3.然後他打出餘下的三張補給卡去僱用一個隊長，他拿取隊長牌庫最頂端的卡牌和一張補給卡（以紅色標示）並放在並放在行動列的最後。



卡牌組合

新的卡牌

獲得偉大法器

與普通法器不同，偉大法器**不能**通過打出**卡牌組合**去獲得。在基礎遊戲裡這些法器是**獎勵**給成功**打敗**地圖中央遺蹟守衛的玩家，這會在規則手冊稍後解釋。關於這些強力的法器的另一特點是一個玩家只能擁有一件偉大法器。

在地圖上建造道路和城市

玩家的另一個選項是在遊戲版圖上構築道路和城市，建造和升級城市（並在稍後時間守護它們）是玩家們的主要**目標**，因為城市**等級**就是遊戲中的勝利點。城市不能缺少通往外界的連接而存在，因此它們就需要道路。

建造道路和城市也是從玩家手牌打出**卡牌組合**去操作，首先該玩家把需要的卡牌從手牌放到桌上，然後他選擇他希望建造的城市或道路種類。正如前面所述，不同的**城市**有不同數量的**出口**（通往卡牌的不同邊界的道路一共有5種）。**道路**卡可以是**簡單**道路（直路和彎路）或**分岔**路（三岔路和十字路）一共4種；每個城市或道路種類分別在一個不同的牌庫裡。該玩家選擇道路或城市種類後，他就從公共牌池中對應的牌庫拿取最頂端的卡牌，他選擇一個遊戲版圖上合法的格子並把它放置在其上。

建造規則

當建造道路和城市時玩家們必須遵守以下規則和限制：

- 道路和城市只可以放在在遊戲版圖上**空置**的格子。
- 一張新的道路或城市卡必須放置到有至少一條邊界能夠接觸到一張**已經建造好的卡牌**（不能斜角接觸）。
- 兩個城市**不能**建造在彼此的旁邊，它們之間至少要有一張道路卡（或空格）。城市卡只可以互相以斜角接觸，因為這樣它們就不被視為毗鄰。
- 繪畫在城市和道路卡上的道路的**終點**必須**正確地**彼此連接，意思是有道路的一條邊界必須放置到在另一張卡牌上一條有道路的邊界旁邊。相對地，一條沒有道路的邊界則只可以放置到另一張卡牌上一條沒有道路的邊界旁邊。
- 在遊戲版圖的**邊界**，道路則**可以**從地圖中心指向外圍。
- 一個玩家建造的每一張**新的**城市或道路，都必須有一條道路**連接**到該玩家的**另一個**城市。此規則的唯一例外發生在一個玩家失去了他最後一個城市時，在這情況下該玩家可以自由地選擇新的城市位置，只需遵守其他建造規則。

一個回合裡可以建造的**城市**或**道路**的等級或數量都**沒有限制**。玩家可以在同一個回合裡對他們的牌庫加入卡牌和在遊戲版圖上建造，只要他們有足夠的資源（卡牌）即可。

建造和升級城市

在百陀利亞裡玩家們的主要目標是控制盡量多的**高等級**城市，因為這就是遊戲中的勝利點（VP）。因此玩家們可以**直接建造**不同等級的城市（在版圖上放置新的城市卡並以對應的指示物標記它們）和在稍後將它們升級（翻轉或更換一個等級較高的城市指示物）。要**直接建造**特定等級的新城市，該玩家就必須打出**3張**階級相同的**部隊卡**，新城市的等級就等於用來建造它的部隊的階級。要**升級**一個已經存在的城市至更高等級，該玩家就需要打出**2張**階級相同的**部隊卡**，這2個部隊應該比該城市當前等級高一級。例如：要把一個一級城市升級至二級，玩家應該打出2張隊長卡。玩家不允許**跳過**城市等級（如從1級城市直接升級至3或4級），但是可以在同一個回合建造一個城市並把它升級。

下表包含玩家需要打出的部隊數量和種類以建造或升級某等級的城市。

城市等級	直接建造新的城市	升級
第一級城市	3張兵士卡	-
第二級城市	3張隊長卡	2張隊長卡
第三級城市	3張祭司卡	2張祭司卡
第四級城市	3張統帥卡	2張統帥卡

不同的卡牌組合應該放在獨立的行動列（一列是用作新的建造而另一列是用作升級）以避免任何誤會。

建造道路

道路是用來連接城市之間，而且是到達遺蹟或對手領地唯一途徑。四種道路卡被分為兩組—**簡單道路**和**分岔道路**，簡單道路是直路和彎路，分岔道路是三岔路和十字路。下表展示玩家需要打出的卡牌組合以建造不同的道路（簡易規則：愈是複雜的道路，就需要更多人力…和補給）。

簡單道路（直路和彎路）	1張兵士卡和1張補給卡
分岔道路（三岔路和十字路）	2張兵士卡和1張補給卡

部隊的組合



新的城市



在**這個例子**，紅色玩家希望直接建造一個新的城市。他打出三張隊長卡並選擇放置一張擁有十字路出口的城市卡（以紅色標示）。

唯一符合規則放置城市的格子是A。

根據建造規則所有其他格子都不符合，因為：

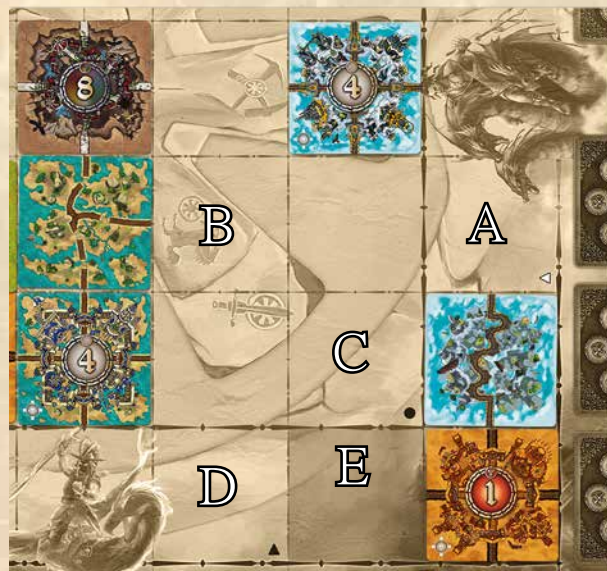
B沒有通過道路連接到該玩家的其他城市（右下角）。

C旁邊的卡牌的那條邊沒有道路。

D不是毗鄰也沒有連接到其他卡牌。

E在另一個城市旁邊。

他把城市卡放在A格子並用一個第二等級指示物來標示它…如果他手牌裡還有兩個祭司，他可以立刻把他新的城市升級到等級3。



有限的資源

在百陀利亞的世界裡人力和天然資源都是**有限的**，這意味著如果任何一種部隊、法器、道路、或城市卡在公共牌池中被拿光了，玩家們就不再能夠獲得或建造該種卡牌，或當一個玩家把他的某個等級的指示物全部放在遊戲版圖上時，他就不能再建造該等級的城市。

使用法器

正如早前所述，七種法器在遊戲中擁有不同**能力**，有些卡牌可以獨立打出，有些則有保留或轉化你的牌庫裡其他卡牌的功能。轉化又分為暫時性或永久性地改變一張卡牌的派系、力量、數量、或種類。正常來說你的創造牌庫裡每一張卡牌在每個回合只能在一個組合和一次轉化中打出（例外情況請參閱護身符或被光線照射的規則），這意味著在一個回合裡**每張卡牌**只能應用**一個法器的效果**，但是如果這個效果是一次轉化，那張卡牌就立即可以包含在一個組合裡。用以轉化的法器本身被視為在行動列**以外**，轉化鏈鎖是可能的，例如：一個法術卷軸轉化一個頭銜，從而用作轉化一張部隊卡（參閱以下的解釋和下一頁的例子）。

以下是所有法器能力的詳細描述：



工具—這些卡牌在建造道路和城市、以及製造其他法器、或每當你**需要**兵士時，都十分有用。一張工具卡可以替代最多2張**兵士卡**，例如：如果一個玩家希望製造一件武器，他可以打出1張隊長和1張工具卡去替代1張隊長和2張兵士卡。這兩個兵士不能被用在兩個不同的行動裡，戰鬥中不能使用工具去替代兵士。一般來說這是牌庫的一項“科技優化”——機械化對人力！



武器—這些卡牌擁有三項非常重要的能力：

- 玩家們需要1張武器卡（及2張補給卡）去**僱用**一個英雄。
- 玩家們永遠需要一張武器卡去在戰鬥中交鋒。一張**戰鬥啟動卡**—進攻方行動列的第一張卡牌，換句話說，是開始戰鬥的“必須條件”。
- 武器在戰鬥中擁有標準的**+1力量**—他們對總戰鬥力的貢獻。在一列戰鬥列中可以打出多張武器卡去加強它的力量。



護身符—這些細小的法術物品的效果要視乎玩家的運氣，所以這些卡牌適合幸運的朋友。這種特別的法器擁有**虛擬地**倍增一張卡牌（只是在當前回合中維持）的能力，但是如果使用它的玩家不夠幸運，他可能會發現自己空手而回。護身符被視為一張轉化卡，作用如下：

首先護身符卡被放置在桌上，玩家在它**上面**放置他希望轉化的卡牌（略為向下錯開好讓護身符圖示能被看見），護身符的效果將會應用於**放在它上面**的卡牌上。護身符可以被放在任何行動列的開端，中部，或末端，而且被轉化的卡牌可以在護身符的效果發生後跟在同一列上的其他卡牌組合使用；護身符本身被視為在那個組合之外。如果玩家決定，那些虛擬地倍增出來的卡牌可以使用在2或3列行動列中以**替代**用在1列中（這被稱為**分岔效果**，參看例子）。任何類型的卡牌（偉大法器除外）都可以被護身符轉化。

- 玩家投擲一顆六面骰子（嘿，命運戰士們，看骰子來…！）並根據骰子結果，會發生下列其中一個結果：

1. 如果玩家擲出 — **沒有事情發生**。被放在護身符上的卡牌保留在行動列中並仍然可以原本的方式組合。
2. 如果玩家擲出 — 被放在護身符上的卡牌在一個回合內被**虛擬地加倍**，如同打出了兩張相同的卡牌一樣。
3. 如果玩家擲出 — 被放在護身符上的卡牌在一個回合內被**虛擬地三倍**，如同打出了三張相同的卡牌一樣。
4. 如果玩家擲出 — 被放在護身符上的卡牌被部署到**偷襲**裡（詳情參閱第8頁）。這是一個強制行動，無需為它懸空另一張卡牌。在護身符的效果結束後，護身符就被放置到底護所去。
5. 如果玩家擲出 — 被放在護身符上的卡牌就直接**被棄掉**（不能保留在行動列裡）並到底護所去。這是一個強制行動—骰子的規則！在這個效果發生後該護身符也要被棄掉。
6. 如果玩家擲出 — 如果玩家擲出—被放在護身符上的卡牌可以被用作**一張百搭牌**，它就如同任何種類的部隊、法器、或補給卡（但是不

能作為偉大法器或地形卡）。例如：如果被轉化的是兵士卡，該玩家可以把它當作祭司或頭銜來打出。

當結果**不是**4或5時護身符就保留在被轉化的卡牌底下及該行動列裡，直至回合結束來提醒玩家上面的卡牌的轉化。一個較好的習慣是把顯示**結果的骰子**放在被轉化的卡牌上去提醒那個暫時的轉化效果！



頭銜—是抽象的法器，它們在卡牌上以“勳章和嘉許狀”作為實物表達。這些是另一種轉化卡，用來**升級**部隊。一個兵士升級為隊長，隊長升級為祭司，祭司升級為統帥。統帥是最高級的就不能再升級了。這轉化如下操作：

把頭銜卡放在桌上，在任何行動列的開端，中部，或末端，然後玩家把他希望升級的部隊卡放在它的**上面**。

- 然後把要升級的部隊卡**返回**到公共牌池對應的牌庫底部。
- 玩家（從高一級的部隊牌庫）拿取一張屬於原來升級部隊相同派系的部隊卡。例如：如果一個玩家升級一個列島之民的隊長（藍色），他應該拿取一個列島之民的祭司。如果牌庫裡沒有所需派系的卡牌，該玩家就得到牌庫最頂端的卡牌，不論它屬於任何派系。在玩家拿取所需卡牌後必須洗勻那個牌庫。
- 那張新的**較高級**的卡牌被放置在那張頭銜卡**上**（略為向下錯開好讓頭銜圖示能被看見），並且仍然可以被用在一個組合裡。那頭銜卡本身被視為在那行動列之外。



法術卷軸—這些卡牌也是轉化卡。跟頭銜卡升級部隊不同，法術卷軸**改變**一張卡牌的派系。這個法術轉變將會幫助玩家們去優化他們牌庫裡的顏色，及讓他們更容易做成更大的隊列—這意味著更強大的抽牌效果，以及在每個回合都更靈活。這個轉化如下操作：

- 把法術卷軸卡放在桌上，在任何行動列的開端，中部，或末端，然後玩家把他希望轉化的部隊或法器卡放在它的**上面**。
- 該玩家宣告他希望轉變為什麼**派系**。
- 該玩家**返回**他的卡牌到對應的牌庫並拿取相同種類（的部隊／法器）的另一張卡牌，但是屬於他希望的派系的（新的顏色）。
- 如果沒有需要的派系剩下，該玩家就得到那個牌庫最頂端的卡牌，不論它所屬派系。
- 在轉化後洗勻那個牌庫。
- **被改變**的卡牌就放在那張法術卷軸**上**（略為向下錯開好讓法術卷軸圖示能被看見），並且仍然可以被用在一個組合裡。那法術卷軸卡本身被視為在那行動列之外。

這個法器有一特別之處，它擁有改變**自己**的能力。在這情況該玩家只把那卷軸放在桌上（在任何行動列之外）並宣告他想把它改變為什麼派系。如果有一張所需派系的卡牌在牌庫裡，該玩家就拿取它並把原來的法術卷軸洗回去。如果沒有所需派系的卡牌，該玩家就拿取最頂端的卡牌。正常地已經轉化了的法術卷軸在同一回合裡不能再轉變其他卡牌。



帳篷—這些卡牌是非常重要的長期**卡牌保留處**。正如前面解釋過，所有在一個玩家手牌中沒有使用的卡牌會在回合結束時放到他的棄牌堆。帳篷提供機會讓玩家把卡牌保留到將來的回合。帳篷如下打出：首先玩家把**一張補給卡**放在單一行動列裡—作為撐起帳篷的象徵費用，因為一個營地需要糧食（這張卡牌將會在回合結束時被放到底護所去），然後他把帳篷卡放在桌上，並在它之**上**放置一張他選擇的卡牌（略為向下錯開好讓帳篷圖示能被看見），這被稱為**停駐**一張卡牌。任何卡牌都可以被停駐在一個帳篷裡，除了偉大法器。帳篷的內容可以被所有人看見而且它可以一直留在那裡，只要它的擁有者願意就可。在遊戲稍後時間裡，該玩家可以決定使用那張被停駐的卡牌—然後他簡單地把那張卡牌拿回他手牌裡並棄掉那帳篷（他可以在進行行動或如果他被攻擊時這樣做）。



馬匹—不像我們的世界裡的馬匹只是普通的動物，在百陀利亞裡牠們是有神力的生物，是需要被召喚的。這些生物在遊戲裡擁有兩項能力—牠們幫助英雄們更快速地移動和可以參與戰鬥。當打出一張馬匹卡時玩家可以跟從一條描繪了的道路移動一個英雄**最多3個格子**；在戰鬥中馬匹擁有標準的**+1力量**並可以像正常部隊般參與戰鬥。對英雄撤退時非常有用（參閱第9頁）！



在這個例子，綠色玩家有一個大型隊列，所以他額外抽取3張卡牌，現在他手牌裡有9張卡牌。他首先打出一張法術卷軸卡並在它上面放置一張雲彩一族頭銜卡(1)，並把它的派系改變為樹森一族頭銜(2)。

然後他把一個樹森一族兵士放在頭銜上(3)並把它升級為樹森一族隊長(4)。他在這同一個行動列的末端打出

兩張補給卡，跟前面的隊長組合來製造一件馬匹器(獲得最頂端的雲彩卡)(5)。

現在他在第二個行動列打出一個護身符卡並在上面放置一個兵士，幸運地他擲得3，所以他現在可以如同有三張副本地去使用他的兵士卡，他決定以分岔列去打出(6)。他打出一個隊長跟前面其中兩個虛擬兵士組合去製造一張武器卡(7)。然後他打出一張工具卡跟第三個虛擬兵士組合去建造一個等級1的城市(8)。

可以把他們的英雄部署在一個有敵方模型在卡牌上的己方城市上。

移動一個英雄

當進行行動時，一個玩家可以移動一個或兩個他的模型。遊戲版圖上的每張卡牌被視為英雄移動的一個格子，共有兩種途徑去移動英雄：

- 第一個選項：一個玩家可以使用補給卡。一個玩家在一列旅途列中每放置一張補給卡，都可以移動他的一個模型一個格子，如果一個玩家打出兩張（或更多）補給卡，他可以自由地選擇（視乎他打出了多少列）移動他的一個英雄兩格或移動兩個英雄（如果他有的話）各一格。
- 第二個途徑去移動模型就是通過打出馬匹卡。當打出一張馬匹卡時該玩家選擇一個他的模型並移動它最多三格。玩家不能拆分一張馬匹卡的移動到兩個英雄上（它只是一個行動）。不過，如果一個玩家打出兩張馬匹卡他可以選擇移動他的每個英雄各自最多三格。一個回合內一個英雄可以移動的距離沒有限制，玩家們可以移動他們的英雄多遠都可以，只要他們手牌裡有足夠所需的卡牌。

英雄移動的規則

移動英雄一格表示把那個英雄模型從遊戲版圖上的一張卡牌移動至下一張毗鄰的卡牌，但是...在移動中模型必須跟從描繪的道路，意思是只有當一條道路直接從第一張卡牌連接到第二張卡牌時，英雄才能從一張卡牌移動至另一張卡牌。

英雄只可以在已經建造的道路或城市上移動，而永遠不能進入或通過未探索（空置）或不能跨越的（參閱第10頁）格子或離開遊戲版圖。模型可以自由地通過或停留在對手的城市或有敵方英雄的格子，進入一個對手的格子不會自動地觸發一場戰鬥。要在戰鬥中交鋒，一個玩家需要主動地選擇進攻。可以站在同一張卡牌上的英雄數量並無限制。

在這個例子，玩家有一個英雄在A格子上。

他打出一張馬匹法器，給予他移動英雄最多3格的權利，儘管他真正的意圖並不是要走這麼遠...

他可以自由地移動他的模型1格或2格，如此任何沒有花費掉的移動都會失去。

儘管格子1和格子4是互相毗鄰，那個英雄不能到達卡牌4或卡牌5，因為格子1和格子4並沒有直接由道路連接起來。

那個英雄也不能移動至遺蹟（格子3），因為模型不能跨越空置或不可跨越的格子。



部署卡牌到偷襲裡

正常地，沒有使用的卡牌會進入庇護所，部署卡牌到偷襲是一個讓玩家有機會保留卡牌到下一回合的機制。在偷襲裡的卡牌是有關一個玩家策略的短期“秘密武器”。

在玩家回合裡的任何時間他可以從遊戲中懸空一張卡牌來把另一張卡牌（都是在他手牌中的）面朝下地放在版圖邊緣的一個空置的預先標記的位置（每個玩家有3個偷襲位置）。這個行動代表一個象徵性的代價並創造一個偷襲，這個代價不一定是個負擔，有時候清除玩家創造牌庫裡多餘的卡牌是對他有幫助的。玩家把所有懸空的卡牌（被視為移出遊戲之外）保留在卡牌池附近的一個公共牌堆，被稱為虛空。

該玩家面朝下地放置在預先標記的位置的卡牌被視為在偷襲裡，這張卡牌只會保留在那裡直到該玩家的下一個回合開始時。在他的下一個回合開始後（在宣告任何可能的隊列後）該玩家必須把所有在偷襲裡的卡牌拿回手牌裡，不要展示那些卡牌給對手看。重要的是任何在偷襲裡的卡牌會延伸一個玩家的手牌數量多於標準的6張卡牌。此後該玩家可以正常地在他的回合使用卡牌，甚至懸空另一張卡牌來再次部署同一張卡牌到偷襲去。任何時候一個玩家不可以擁有超過3張卡牌在偷襲裡，如果因為某些原因一個玩家被逼放置第四張卡牌到偷襲去（例如在他使用一張護身符卡後），他就需要選擇前面已經放置了的三張卡牌之一並把它棄掉到底護所，來騰空一個位置給這張新的卡牌。

偉大法器的使用

偉大法器是遠古強大的英雄的遺產，在未知時代裡以法術創製出來。跟普通法器不同，這些卡牌不能被製造；玩家們需要打敗遺蹟守衛以賺取它們。它們不能被轉化或被其他法器或神諭（參閱第...頁）影響。偉大法器是通用卡牌並且屬於每個派系，永遠支持構成一個隊列。在基礎遊戲裡共有五件偉大法器，擁有下列能力：



史特拉圖之錘是一件非凡的創造工具，可以如同它是一件普通的法器來使用。它的擁有者在每次使用時決定它的用途，只有一個重要的限制：它不能在戰鬥中被使用。當戰鬥一開始後此錘就失去它整個能力，這也意味著它不能在戰鬥交鋒時用作一件武器或在戰鬥中用作一個頭銜（但是它可以在和平時跟2張補給卡組合來僱用一個英雄）。



艾勒馬格之劍這是一件強大的攻擊性武器，在進攻時力量+5，而在防守時力量+1。它可以在僱用英雄或在戰鬥交鋒時當作是任何普通的武器使用，只是在進攻時有較大的貢獻。



不列圖斯之盾這件偉大法器也是一件力量強大的武器，只是這次是用於防守。它在進攻時力量+1，而在防守時力量+5。玩家可以使用它去僱用英雄或戰鬥交鋒，但是這件武器的真正力量在於保護它的擁有者對抗敵人的攻擊。



阿薇安娜之翼這件法器是用來在已發現的土地上移動的。它可以在單一個行動裡移動一個英雄到遊戲版圖上的任何一個格子，沒有距離限制。



博德之號角是用來從一個玩家的國度裡召喚卡牌的。當一個玩家“吹響號角”時，他拿起他的國度並搜尋它，他可以選擇最多兩張卡牌，向其他玩家展示它們並把它們加入他的手牌。正如任何時候“搜尋牌庫”後，他要洗勻他的國度並放回到他的左方。只有抽取牌庫被允許這樣去搜尋。如果當前國度裡只有1張卡牌或沒有卡牌，該玩家就不能召喚第二張牌或召喚任何牌了。

僱用一個英雄

英雄代表一個玩家的軍隊在遊戲版圖上的存在，這些模型被使用去進攻中立的或敵方的勢力或自衛。每個玩家擁有兩個英雄模型，這些被視為部隊的領袖—軍隊的大將領。

要僱用一個英雄，一個玩家需要打出1張武器卡和2張補給卡，然後該玩家拿取一個他的模型並把它放在他選擇的一個自己的城市上。每個屬於該玩家的城市（無論佔據著與否）都可以用於這個行動。玩家們甚至

重要：當一個玩家懸空卡牌時，他實際上減少了他的創造牌庫裡的卡牌數量，玩家的牌庫在任何時候也不能少於10張卡牌。因此，在你清除卡牌時小心不要降低於這個數量。

進行戰鬥

只靠構築一個強大的創造牌庫和城市系統是難以在〈百陀利亞：創造篇〉中獲勝的，如果你身體裡沒有流淌著征服者的血液，至少也得是一個好的守護者，因為…其他人是。征服敵方城市可以給一個玩家提供很大的戰術優勢—每贏取一個城市都會為你帶來更多的勝利點（VP）並減少敵人的勝利點。在一個玩家的回合中任何時間他可以決定在戰鬥中交鋒，一場戰鬥只有兩個玩家可以參與。

在戰鬥中兩個對手輪流從各自的手牌打出卡牌來在自己的遊戲區域組成戰線，只有在戰鬥中力量大於0的卡牌才會直接地對力量總值作出貢獻。在戰鬥結束時雙方比較他們的戰鬥力量總值，總值較高者在戰鬥中勝出，如果平局則由防守方勝出。

戰鬥中的力量

每個部隊在戰鬥中的力量就等於它的階級，寫在卡牌右上角。兩件法器也在戰鬥中有力量（+1）—武器和馬匹。一些偉大法器具有特定的力量—在進攻和防守時不同。

正常地，英雄們在戰鬥中沒有自己的力量，但是如果一個玩家在他的戰線裡只使用等同於他的模型的派系的卡牌時，該英雄就獲得戰鬥中+1力量獎勵，這個數值是可變的，也沒有在任何地方記錄著，所以玩家們應該記住它。

城市擁有基本的（內置的）防禦力量，相等於它的等級。第一級城市擁有防禦力量1，第二級城市擁有防禦力量2，如此類推。

所有這些數值—參與戰鬥的部隊和法器的力量，英雄戰鬥獎勵和城市的基本防禦力量—貢獻為一個玩家的戰鬥力量總值。

城市的基本防禦力量



城市等級

戰鬥力量



在戰線中**有用**

英雄戰鬥獎勵



如果所有卡牌都跟英雄是**相同顏色**

戰鬥規則

要襲擊一個敵方城市或英雄，首先進攻方必須把他自己的英雄模型放到由一個敵方佔領（英雄，城市，或兩者都有）的目標卡牌上，玩家們從右至左建立各自的戰線，因此**所有**人都可以看見卡牌的力量。一場戰鬥如下進行：

- 進攻方必須以**一張武器卡**展開他的戰線，如果需要的話，他也可以打出額外的部隊及／或法器卡致使**合計戰鬥力量高於對手的**基本防禦力量****。
- 此時，防守方可以決定**還擊**、**投降**、或**撤退**。如果玩家選擇還擊，首先他必須決定他是否把偷襲裡的卡牌（如有）拿回手牌，如果他此時不這樣做，他就不能在戰鬥中的稍後時間裡這樣做。跟偷襲裡的卡牌不一樣，在帳篷裡停駐的卡牌可以在戰鬥中隨時自由地加入。
- 在他宣告了他在戰鬥中的參與並拿回（或不拿回）他在偷襲裡的卡牌後，防守方必須從手牌打出一張或更多卡牌來組成**至少等於進攻方的力量**。
- 兩個對手**繼續**輪流地從手牌打出卡牌，直至其中一方決定讓過或無牌可出。
- 每次當一個玩家在他的戰線加入**新的**卡牌，他就重新計算他當前的戰鬥力量總值並向對手宣告。
- 每次進攻方在他的戰線加入**新的**卡牌，他的戰鬥力量總值必須**超過**他對手當前的戰鬥力量（至少+1）。

• 每次防守方在他的戰線加入**新的**卡牌，他的戰鬥力量總值必須**至少等於**進攻方當前的戰鬥力量。

• 當其中一個玩家停止**加入**卡牌到戰鬥中時，**戰鬥**結束。如果進攻方擁有**較高的**戰鬥力量總值—他**勝出**戰鬥；如果**平局**或防守方擁有**較高的**戰鬥力量總值，那次攻擊就被成功地**抵擋**了。

• 被打敗一方的參與戰鬥的英雄（如有）會被**解散**，那些模型會從遊戲版圖上**移除**。這些英雄可以在遊戲稍後時間，甚至在當前回合再次被僱用。

• 如果進攻方**成功地**征服對手的一個城市，防守方就從該城市卡上移除他的**指示物**，而勝利者放置一個他自己的**相同**等級的**指示物**。如果進攻方沒有所需的等級，他則放置一個較低等級的，甚至不能放置（如果無法做到的話）。在這種罕見的情況該城市變為中立而且沒有防禦力，可以不用戰鬥而被佔領為等級1的城市。

• 防守方在進攻方的回合**結束**時**補充**手牌至**6張卡牌**（無論在戰鬥中使用過多少張卡牌）—不能提前，更不是在戰鬥後立即補充！

戰鬥中的英雄

關於英雄和戰鬥有一些特殊規則。

當一個玩家只是攻擊一個英雄時，防守方有機會**撤退**並拯救他的英雄。他必須在進攻方在他的戰線第一次打出卡牌後**立刻**這樣做，如果他在此時不撤退，他就**不能**在戰鬥稍後時間裡這樣做了。如果玩家選擇撤退，他把他的模型沿著道路遠離戰場移動**二或三格**。要這樣做，該玩家需要打出2或3張**補給卡**或一張**馬匹卡**。該英雄只能撤退至中立的或自己的格子，即是該玩家不能把他的模型放在敵方城市或含有第二個敵對模型（因為只有當前戰鬥對手才被視為敵對）的格子上。

一個玩家**不能夠**同時攻擊多於一個目標—他可以攻擊一個城市或一個英雄，但防守方有權讓**額外的**英雄一起防守，如果他的模型正是在戰場上的話。如果一個格子包含**多個**對手的模型，玩家可以**決定**攻擊其中哪一個。如果進攻方的**兩個**英雄都在**同一格**，他可以**決定**其中一個或兩個一起參與戰鬥。如果防守方的**兩個**英雄都在同一格，只有**其中一個**會被視為**受到攻擊**，儘管攻擊後，防守方仍然可以**決定**讓他的**第二個**模型參與戰鬥。

當一個玩家正在進攻一個城市時而該城市卡上有一個防守方的英雄，受到攻擊的玩家**決定**他的英雄會否參與戰鬥。如果防守方不希望讓他的英雄參與戰鬥，他只需要把該模型保留在受到攻擊的城市卡上—在這種情況他**不一定要**撤退並會存活下來，就算防守方失去該城市。

在這個例子，藍色玩家有一個英雄模型在一個由紅色玩家控制的等級3城市上，他決定進攻它(A)。

1.藍色玩家用一張武器卡和一張隊長卡展開戰線，合計的戰鬥力量是3（相等於城市的基本防禦力量3），但是藍色進攻方的戰線裡只有列島之民（藍色）的卡牌，所以他的英雄**獲得**戰鬥獎勵+1，並超過了城市的防禦4:3。

2.紅色防守方打出一張兵士卡，所以他現在的當前戰鬥力量4是**等同於**進攻方的，其中3是城市的和1是兵士的，結果是4:4—已經足夠了。

3.藍色玩家豁出所有—1張兵士和2張隊長，他們的合計力量是+5，但是打出了一張雲彩一族的卡牌在戰線裡，所以他英雄**失去了**戰鬥獎勵，使得他當前力量為8。新的比分是8:4。

4.紅色玩家以一個統帥還擊，因此他現在的合計力量也是8。

不幸地，藍色玩家手牌裡再沒有更多的戰鬥卡牌去挽回局面，所以他不再加入任何東西到戰線上並讓過。最後是平局的8:8，防守方（紅色）贏得戰鬥而進攻方（藍色）必須解散他的英雄。今天真是紅色城市的好日子...



進攻方戰線



防守方戰線

在戰鬥中打出法器

在戰鬥中玩家們可以打出帶有戰鬥力量的法器（**武器**和**馬匹**）以及轉化類法器（**護身符**，**頭銜**，和**法術卷軸**），但是他們不能打出工具或帳篷卡。當一個玩家打出轉化類法器時，他把該法器卡放在戰線中他希望轉化的卡牌之下，然後如常地應用該法器效果，該法器本身被視為在戰線以外。當一張卡被頭銜卡升級時，那個新的較高階級的部隊立刻以它自己的力量進入戰鬥。在戰鬥中打出一個法術卷軸可以優化派系。如果一個玩家使用一個護身符並成功地虛擬倍增（雙倍或三倍化）被轉化的卡牌，該卡牌就如同把它的正常力量乘2或乘3；如果玩家擲得6，通常它會被用作一個統帥，因為這是最高的力量4；一個較好的習慣是把顯示結果的**骰子**放在被轉化的卡牌上去提醒那個轉化效果。

進攻一個中立城市

玩家們要**佔領一個中立城市**並不需要真的進行一場“真正”的戰鬥，如果一個玩家希望控制一個中立城市，他應該移動一個英雄到該城市並打出一張**武器卡**和力量總值高於**基本城市防禦值**（城市等級）的額外的卡牌即可。在基礎遊戲中，中立城市的防禦值都是4。

當一個玩家征服了一個中立城市時，他就用一個**自己的**等級4的指示物去標記它。還有，他不單控制了它，他還逼使本地的統帥去服從他，所以他會對應地從公共牌池中獲得一張**統帥卡**和一張補給卡。該玩家拿取一張跟佔領到的**城市地形相同**派系的統帥卡，如果在公共牌池中沒有所需派系，該玩家就拿取統帥牌庫最頂端的卡牌。從此時起，該城市就不再被視為中立，而如果它在遊戲稍後改變擁有者，它**也不會**給新的擁有者提供統帥和補給卡。

進攻遺蹟守衛

遺蹟是古老神廟的殘骸，在其深處藏著偉大法器，偉大法器由強大的生物守護著，任何想獲得一件偉大法器的人都要進入遺蹟並跟牠們戰鬥。進入或通過遺蹟移動並不會**自動**觸發戰鬥，每個玩家應決定是否進攻遺蹟的守衛。當然如果要進攻守衛，玩家就必須要有一個**英雄**在遺蹟上。進攻遺蹟跟進攻中立城市一樣地進行——沒有一場“真正”的戰鬥。進攻方玩家應該打出一張**武器卡**和力量總值高於**遺蹟防禦值**的額外的卡牌即可，在基礎遊戲中遺蹟的防禦值是8。玩家不可以佔領和擁有遺蹟；這一格在整局遊戲中保持中立。在一次對遺蹟守衛的成功進攻後，該玩家選擇**一件**可用的偉大法器並加入到他的創造牌庫裡。

4. 棄掉所有卡牌

玩家完成他的行動後，就從桌上拿起**所有**已打出的卡牌，**所有**新獲得的卡牌（如有），和**所有**手牌中剩餘的卡牌（如有），並把它們放置到他的**棄牌堆**上（例外：任何部署在偷襲裡，或在步驟3”進行行動”中停駐在帳篷裡的卡牌都會保持在版圖上標記的位置或在個人遊戲區域上）。在這步驟結束時，玩家**手中應該沒有卡牌**。

5. 抽取新的手牌

玩家從他的國度抽取**6張新的卡牌**，如果抽牌牌庫裡的卡牌不夠，該玩家首先把國度裡所有剩餘的卡牌（如有）全部拿上，然後把他的棄牌堆洗勻並把它從他的遊戲區域的右方挪至左方面朝下地放置為一個新的抽牌牌庫，之後該玩家從他新組成的國度抽牌直至把他的手牌補充至6張。

遊戲結束

<百陀利亞：創造篇>會經過下列兩個途徑**之一**而結束：

1.當一個玩家在遊戲版圖上的**最後一個**空格上放置一張地形卡時，遊戲**立刻**結束。

關於這個結束遊戲條件有一條重要的規則，在遊戲中可能會出現在遊戲版圖上某一格子，在公共牌池裡再沒有符合規則的城市或道路可以放置，在這種情況下這個格子被視為一個**不可跨越**的格子。玩家們

可以用一些沒有使用的卡牌（在虛空中懸空的卡牌或一張補給卡——這個牌庫基本上不會用完）的背面去標記這個格子。在決定遊戲是否結束時，這個格子被視為已經建造了一張**卡牌**，但是英雄們**不能**移動過去或穿過它。

2.有一個玩家達到有**5個4級城市**時立刻結束遊戲。

玩家們把他們各自的**勝利點**（所有城市的等級）加起來，擁有最高總數的玩家**勝出**遊戲（並不一定是放置最後一張卡牌或擁有5個4級城市的玩家）。如果出現平局（比較罕見），擁有最多4級城市的玩家勝出。如果仍然是平局，玩家們比較他們的3級城市的數量（如果必要的话繼續比較他們的2級和1級城市，及最後以在版圖上存在的英雄數量多少決勝負）。

額外遊戲規則

太陽神諭

太陽神諭是個強大的聖物，對法器有重大的影響。它包含兩個**齒輪**，每個有七塊**葉片**，在每一塊葉片上印有七種**法器**的其中一種圖示。外圈和內圈上的圖示被安排到當內圈轉動時，同一時間只會有一**對**圖示是配對起來的。

在內圈上的工具圖示葉片上畫有一個光環和箭頭，代表太陽**光線**。當太陽光線的葉片指向一個在外圈的法器圖示時，這個法器就被視為被法術性的陽光照射著，它就會獲得暫時性（一天）的神祇力量。

在遊戲中起始玩家回合開始**前**，百陀利亞迎來新的一天，神諭的**內圈**就向順時針方向轉動**一個**位置（重要：神諭不會在遊戲的第一個回合時轉動）。這樣**一對新的**圖示就會配對起來，而太陽光線就會照亮**下一件**（順時針）在外圈上的法器。

正常地當玩家製造法器時，他會拿取對應的法器牌庫的最頂端的卡牌。當在齒輪上的一對圖示**配對**時，玩家可以**選擇**該法器的派系。這個好處會持續一整天（一個完整的遊戲輪），因此每個玩家有都機會去利用這個好處。當將要獲得一件在神諭葉片上配對圖示的法器時，玩家首先宣告**想要的**派系，然後他搜尋法器牌庫並拿取屬於被選定派系的卡牌。如果沒有該派系的卡牌，玩家則獲得該牌庫最頂端的卡牌。最後（搜尋後一定要）重洗那個法器牌庫。

當一件法器被太陽光照亮時，它的力量會在該回合中**雙倍化**，意思是這件法器可以在該回合被打出兩次，或是加強能力或雙倍力量地打出一次。

一般來說，被照亮的法器所增加的能力是**雙倍**的，但是每種法器具體的效果則有點不一樣。每個玩家可以決定他要在單一行動列使用雙倍的效果，（或像護身符）要在兩列裡像有多一張該卡牌虛擬的副本來使用（分岔效果）。這裡有一些最常用的效果列表，如果一件法器被太陽光照射著。



工具——這張卡牌可以在一列需要最多4個兵士的行動列（實際上在基礎遊戲中最多只需要3個兵士，但在這情況會有一個多餘的）中打出，或是在**兩列**不同的行動列中打出合共兩次（稱為**分岔**列），每次提供最多**2個**兵士。



武器——可以在**兩列**分開的行動中以分岔列打出（例如利用同一張卡牌來僱用一個英雄和在戰鬥中交鋒），或在戰鬥中以**雙倍**的戰鬥力量打出一（當成兩個虛擬的卡牌副本）。如果武器被打出在2個分開的行動裡，它在戰鬥中的力量就不是雙倍了。



護身符——這張卡牌轉化**兩張**分開的卡牌，但是不能轉化同一張卡牌兩次。為每一張卡牌**獨立地**投擲一次骰子，一顆骰子的效

太陽神諭



配對的圖示

被照亮的法器

果應該完整地應用於第一張卡牌，然後才為第二張卡牌投擲骰子。當護身符被照亮時，在第一次擲骰後不會立刻被放置到底護所，但是玩家可以再投擲第二次。



頭銜—玩家可以升級一個部隊**兩個**階級，或升級在單一系列上或分岔列上的**兩個**部隊**各一**階級。如果轉化被應用在單一系列上的2張卡牌上，那頭銜卡就放置在兩張部隊卡中央之下（稍為突出來展示頭銜圖示，以提醒該轉化）。



法術卷軸—玩家可以改變（在單一系列或分岔列上的）**兩張**卡牌的派系，它也可以改變它**自己**和另外**一張**卡牌。



帳篷—**兩張**卡牌可以**同時**停駐在一個帳篷裡，但是玩家仍只需要一張補給卡來撐起它。當拆帳篷時玩家必須拿取所有停駐在該帳篷的卡牌回到他的手牌裡（也是同時地）。玩家不能停駐第二張卡牌到一個在前面回合已經打出的帳篷裡。



馬匹—如果它是被打出來**移動**—它允許**一個**英雄移動最多**6**格或**兩個**英雄每個移動最多**3**格；如果它參與**戰鬥**—它的力量**雙倍計算**（就像有兩個虛擬的副本在那樣）。



I在這個例子，護身符(1)被太陽光線照亮，因此它可以轉化**兩張**卡牌。

首先玩家放置一張頭銜在上面並擲得2—真幸運！(2)

現在他打出這張頭銜，如同有**兩個**副本那樣。

現在他打出這張頭銜，如同有**兩個**副本那樣。

然後他把一個樹森一族兵士升級為樹森一族隊長(4)。

之後他放置一張工具卡在護身符上並擲骰…(5)不幸地骰子結果是4，所以他需要把那張工具卡放到**偷襲**，但是他不用懸空任何卡牌。

遊戲劇本

高級遊戲

高級的玩家們可以加入額外的規則以使遊戲更具策略性。在高級遊戲中玩家們應該考慮到不同的地形種類，在這個遊戲模式，玩家們在他們本土地形上移動或作戰時會有優勢。本土地形就是一個玩家的英雄的派系所土生土長的地形。玩家可以從本土地形獲得的獎勵如下：

- **移動獎勵**—英雄在**本土地形**移動通過時**免費**。本土地形提供給英雄（及他的軍隊）充足的資源去移動通過，所以他們不需要其他補給或額外協助。免費的移動可以跟補給和馬匹卡支付的移動結合一起，由馬匹提供給英雄的移動可以拆分開來，如果路徑途中有該英雄的本土地形卡牌。



在這個例子，金色玩家有一個雲彩一族英雄在格子A。

他打出一張**馬匹**法器，讓他的英雄可以移動3格。

儘管遺蹟(5)離英雄的位置有5格距離，他仍然可以到達，因為路線中含有兩張**本土**的盤陀山脈卡。

在移動時，玩家只需要支付格子1、3、和5的移動費用。

他免費地通過格子2和4，因為它們是他的英雄的**家園**地形。

- **地形獎勵**—當玩家在一個**本土地形**上進行戰鬥時，獲得**+1**力量。本土地形就是一個玩家的**英雄**的**家園**地形。這個獎勵會加到他的起始戰鬥力量裡，而且不管該玩家有沒有英雄在戰鬥裡（就算只有在本土地形上的城市受到影響），也不管該玩家是戰鬥的進攻方或防守方。



在這個例子，紅色玩家進攻由金色玩家控制的等級2城市(A)。

城市的地形為**赤紅峽谷**，所以作為紅色（燃燼之民）玩家，進攻方獲得**+1**力量**地形**獎勵。當計算地形獎勵時，誰是城市擁有者並無關，儘管雲彩一族玩家控制該城市，但是地形不是他的**本土地形**，所以他就不會獲得地形獎勵。

如果紅色玩家要進攻金色玩家的另一個城市(B)，那麼防守方就會獲得**地形**獎勵，因為盤陀山脈正是他的**家園**。

替代遊戲劇本

一些**可選性**的遊戲設置可以為遊戲加入一些新的機會和刺激，你可以隨便創作自己的劇本。如果你給我們寄來一些好點子（battalia@fantasmagoria.bg），我們將會十分感激。

第一個**替代**設置就跟基礎遊戲差不多，只是**增加**了難度等級。起始城市的位置都是一樣，只是玩家們使用“6”級的中立城市指示物，因此它們的防禦力量就是6而不是4。但是被佔領的城市依然是4級，即是4(VP)。遺蹟守衛的防禦力量設定為10而不是8。其他規則跟基礎遊戲一樣，遊戲時間會變得更長！

第二個**選項**則很不一樣。玩家們開始遊戲時**沒有**起始城市，在遊戲版圖的四個角落放置一個中立等級6的城市，應該使用跟基礎劇本裡相同種類的卡牌作為這些起始城市。在每個中立城市下面朝下放置一件偉大法器，不要查看第五件偉大法器並把它放回盒子裡。在版圖**中央**格子放置**遺蹟卡**但不要用指示物標記它—它類似於一個**公共**城市，它永遠保持中立。每個玩家放置一個他的英雄模型到遺蹟上，在遊戲中每個玩家有權去佔領不超過一個**中立**城市。當一個玩家控制了一個中立城市時，他獲得一張屬於被征服城市相同派系的統帥卡，一張補給卡和那件藏在那裡的偉大法器以作為獎勵。當一個中立城市被一個玩家佔領後，它可以被其他對手搶去。其他一切規則跟基礎遊戲一樣，注意你們建造道路和城市的方法—開局時所有英雄都離得很近，每個玩家都從一開始就直接連接到其他玩家！

玩家也可以**修改**一些遊戲規則或設置，使遊戲更快更容易，或更長更複雜，以適合他們的喜好。例如玩家們可以決定開始遊戲時每人擁有兩個或以上的城市或開始時沒有中立城市；他們也可以在開始遊戲時就有一個或兩個英雄模型在遊戲版圖上…甚至可以嘗試改變結束遊戲的條件。

重要：在遊戲開始前，所有玩家都需要同意任何規則的改變和新的設置，公平地遊戲並好好地娛樂！

作者言：因為這個遊戲的機制充滿變化，所以永不要氣餒，玩奕至最後，預期一切出乎意料的事情，並享受百陀利亞的世界！

一些實際建議

坐在太陽神諭旁邊的玩家最好習慣順時針轉動內圈齒輪（永遠在起始玩家的回合**前**），然後他**高聲地**宣告新的一天的開始，並描述現在哪件法器配對和哪件被光線照射。最好由一人負責這個過程以避免出錯。太陽神諭又被稱為日曆，用來計算天數。內圈每轉動了一個完整的圈就是遊戲裡的一個星期，每一局遊戲通常長達三到四個星期。玩家可以從神諭的位置判定遊戲時間過去了多久，它也可以用來限制遊戲的長度，固定若干星期的遊戲時間（較短的遊戲就玩2個星期，理想的遊戲用3個星期，較長的遊戲用4到5個星期…）。

二人及三人遊戲

在一局二人或三人遊戲裡，玩家應該用下列方法去**設置**遊戲：

3人遊戲

在三人遊戲裡，拿取4個擁有十字路的城市，每個派系一個，隨機地放置其中三個在以**細小的棕色三角形**標記著的格子上，這些就是**起始城市**。把餘下的第四個城市放回盒子裡，遊戲裡不會再被使用。然後再拿取另外4個擁有十字路的城市，每個派系一個，隨機地放置其中三個在以**細小的白色三角形**標記著的格子上，這些就是**中立城市**，所以用等級4的中立指示物標記它們。同樣地，把餘下的第四個城市放回盒子裡。

當準備偉大法器時，玩家應該把隨機**四個**偉大法器放置在遊戲版圖上指定區域，並把第五張卡牌放回遊戲盒子裡。稍後，在玩家們選擇並拿取了英雄模型和對應的指示物後，把第四組沒人拿取的模型和指示物也放回盒子裡。遊戲設置的其他步驟跟4人遊戲相同。

遊戲按照正常方式來進行，只有一個重要的例外。在遊戲版圖四角上的三個較深色的格子（在下圖中以**X**標示出來）被視為不可跨越的地形，因此玩家們不能在那裡建造道路或城市，這些格子也不計算在結束遊戲的條件中；換句話說，這些格子應被視為不存在的。

三人設置



2人遊戲

在二人遊戲裡，在玩家開始分開不同的遊戲卡牌牌庫前，他們必須移除一個選定派系的所有卡牌（部隊、法器、城市、和道路）、指示物、和英雄。不使用的派系可以隨機選出，或是所有玩家一起決定抽起哪個。同時玩家應該移除20張補給卡（因為他們移除了20張部隊卡），然後他們按照標準設置繼續，除了以下的例外：

從每個派系拿取一個擁有十字路的城市，合共3個，隨機地放置其中兩個到帶有**細小的棕色圓圈**標記的格子上，這些將是他們的**起始城市**，餘下的一張城市卡則移出遊戲。然後再從每個派系拿取一個擁有十字路的城市，合共3個，隨機地放置其中兩個到帶有**細小的白色圓圈**標記的格子上，這些是**中立城市**，用等級4的中立指示物來標記，餘下的第三張城市卡則放回盒子裡。

玩家需要隨機地移除兩件偉大法器（並把它們放回盒子）並**放置其餘三件**偉大法器到遊戲版圖指定格子上。稍後，在玩家們選擇並拿取了英雄模型和對應的指示物後，把第三組沒人拿取的模型和指示物也放回盒子裡。

遊戲按照正常方式來進行，只有一個重要的例外。遊戲版圖的最外圍一圈（在下圖中以**X**標示出來）被視為不可跨越的地形，因此玩家們不能在那裡建造道路或城市，這些格子也不計算在結束遊戲的條件中；換句話說，這些格子應被視為不存在的。這些格子以一條粗線分隔。

二人設置



遊戲設計: Alexandar Guerov

額外遊戲開發: Ledha Guerova, Alexandar Guerov

插畫: Albena Noveva, Atanas Lozanski, George Tanev

美工設計: Alexandar Guerov, Albena Noveva, Atanas Lozanski, Ledha Guerova

3D模型: Borislav Barzev, Vasil Hristov

遊戲測試: Alexander Gerov "The Handsome", Fani Petkova, Antony Dragomanov, Georgi Stankov, Atanas Lozanski, Bonka Lozanska, Albena Noveva, Vasil Hristov, Borislav Barzev, Desislava Petrova, Pirina Kasapinova, Kiril Vodenicharov, Pavel Kolev, Deyan Georgiev, Nikolay Zhekov, Taner Aliosmanov, Rostislav Tzachev, Kiril Ivanov, Pavel Janachkov, Danail Denev, Vancho Ivanov, Kostadin Raev, Karina Popova, Assen Illiev, Dechko Dechkov, Vladimir Betov, Ognyan Vassilev, Mila Stanoeva, Georgi Katzarski

特別鳴謝: Adrian Popov, Karina Popova, Antony Dragomanov / Veli, Juli and Sasho from 27th Cube

ALL RIGHTS RESERVED

© 2015 Fantasmagoria Ltd.

Geo Milev Str. 30, Sofia, Bulgaria

kingdom@fantasmagoria.bg

www.facebook.com/fantasmagoria.bg

www.fantasmagoria.bg

www.BigBag.bg

+359 895 61 88 10



ФАНТАСМАГОРИЯ