

小小

Philippe Keyaerts

WORLD OF WARCRAFT™

# 魔兽世界

## 规则书

**艾**泽拉斯又迎来了新的一天。这一天，犹如似曾相识的过去，亦会是似曾相识的未来。这一天，无情的纷争再一次在魔兽世界中上演。

不仅是因为这片小小世界中疆域过于狭小，更是由于联盟和部落之间永不落幕的冲突不断升级。天色已经破晓，赶紧准备踏上前线。



DAYS OF  
WONDER®

# 游戏配件

- ◆ 6块双面游戏版图：2块大型版图、2块中型版图、2块小型版图
- ◆ 16块魔兽世界种族旗帜，彩色面表示活跃，灰色面表示衰落



兽人的活跃面和衰落面

- ◆ 20块特殊能力徽章



- ◆ 5张玩家摘要单页，每位玩家1张
- ◆ 以下功能部件：



12个神器和传奇地点标志



◆ 110个胜利钱币：

- ◆ 182个种族标记和15个鱼人标记：



- ◆ 1个定制增援骰子
- ◆ 1块游戏回合进度条和1个游戏回合标志
- ◆ 1张组队变体规则
- ◆ 本规则书



# 准备游戏

如果这是你第一次游戏，请从纸板上取下所有配件，将它们按照各自类型放到相应的收纳格中。有些类型的配件需要放到随盒附带的拆卸式收纳内衬中，有些配件则需要放在游戏盒自带的中空内衬中。具体如何整理标记可参考第10页上的附录I与插图。



根据玩家人数，随机选择一套游戏版图。

- ◆ 5人游戏：2块大型+1块中型+2块小型。
- ◆ 4人游戏：1块大型+2块中型+1块小型。
- ◆ 3人游戏：1块大型+1块中型+1块小型。
- ◆ 2人游戏：1块大型+1块小型。



版图的尺寸分别用“S”、“M”、“L”图标标在其中一片地区中。把它们放到桌子中央，在版图中间稍许留出一些空隙。这些版图都是岛屿，摆放的位置对游戏没有影响。

将游戏回合进度条放在版图旁边，把回合标志放在进度条的第一格①上。这个进度条用于记录游戏的进度。游戏回合标志到达进度条最后一格（根据游戏人数不同：5人游戏8轮、4人游戏9轮、2-3人游戏10轮）后，当轮结束时游戏结束。

将装有所有种族标记的拆卸式收纳内衬取出并打开，放在版图旁，方便所有玩家拿取②。

混洗所有种族旗帜，随机抽取5个，正面（彩色一面）朝上翻出，排成一列③。将剩余旗帜正面朝上叠成一叠，放在这一列的底部④。对特殊能力徽章进行同样操作，混洗后在每块种族旗帜右边放置一块，徽章的圆形边缘可以正好嵌入旗帜的圆形缺口。将其余徽章堆成一堆，放在种族旗帜堆的右边⑤。现在你的桌上应该共有6套种族旗帜和特殊能力徽章的组合正面朝上，包括种族旗帜和特殊能力徽章两叠顶部的那套。

在地图上含有鱼人符号的每个地区放置1个鱼人标记⑥。鱼人是艾泽拉斯各地的原始种族，游戏开始时会出现于部分地区。在《小小魔兽世界》中，鱼人视为衰落种族。

在地图上每个含有山脉的地区放置1个山脉标记⑦。

将神器和传奇地点标志一同混洗。随机挑选等同于玩家人数的标记，正面朝下放在每块版图带有“S”、“M”、“L”图标的地区上⑧。

每位玩家拿取5个“1”点的胜利钱币⑨。将包括“3”、“5”和“10”在内所有剩余的钱币放在版图旁边形成胜利钱币堆，方便所有玩家拿取。游戏中会用到这些钱币，游戏结束时钱币数量决定了游戏的胜负⑩。

## 重要提示

如果你之前曾经玩过《小小世界》，你会很快适应艾泽拉斯的这一方土地。在《魔兽世界》中互相征战的各大种族和原版《小小世界》中的种族略有不同，但游戏机制非常相似。

两者不同之处将用此图标来标记。

# 游戏目标

艾泽拉斯是一个壮阔而广袤的世界。但它还不够广阔，因为没有一个种族愿意与他人分享，所有种族都始终在扩张着自己的领地。其中大部分种族都隶属于某个阵营，这些阵营彼此争斗，陷入了永无止境的冲突之中，正是这造就了当今纷繁的局势。而那些没有加盟的种族，也乐于利用自古至今的纷争，去夺取属于它们自己的一方乐土。

你必须选取一套魔兽世界种族和特殊能力的组合，运用它们独特的种族特性和技能来征服周围地区，筹集胜利钱币——通常这会需要一些孱弱的邻国付出代价。将部队（种族标记）放置到各个地区，征服相邻的土地，这样在你回合结束时，你每个地区都能使你获得胜利钱币。最终，你的种族会因为扩张过度（就像那些被你碾压的种族）而不得不放弃你的文明，另起炉灶。你胜利的关键就在于洞察旧帝国衰落的时机，并兴起新的文明来统御魔兽世界的疆土！

# 开始游戏

最近玩过电子游戏的玩家开始游戏并开始第一个回合。随后游戏按顺时针在玩家之间进行。所有玩家都结束之后，开始新一轮。

起始玩家将游戏回合标志在游戏回合进度条上向前移动一格，开始自己的下一个回合，随后依次进行其他玩家的回合。

游戏回合标志到达游戏回合进度条最后一格时，所有人进行最终回合，然后游戏结束。累积胜利钱币最多的玩家获得游戏胜利。

## 一、起始回合

在游戏的第一个回合中，每位玩家需要：

1. 挑选一套种族和特殊能力的组合
2. 征服几片地区
3. 结算一些胜利钱币

### 1. 挑选一套种族和特殊能力的组合

玩家从桌子上可见的6套（包括种族旗帜和特殊能力徽章两叠顶部的那套）种族能力组合中挑选一套。

每套组合的位置决定了其费用。第一套组合——也就是排列顶部的组合——是免费的。每往下一

套组合，其费用增加1胜利钱币。玩家想要拿取组合时，在其上方的每个组合上分别放置1个自己的胜利钱币，以此作为费用。



如果玩家选择的组合上含有胜利钱币（之前的玩家选择了其下方的组合），那么该玩家就可拿走这些钱币。但是，该玩家仍然需要在自己选择的组合上方的每套组合放置1个自己的钱币。

玩家将选择的组合正面朝上放置在自己面前，按照种族旗帜和特殊能力徽章上的数值之和，从收纳内衬中拿取相等数量的种族标记。

除非另有说明（比如被遗忘者），否则该玩家在整局游戏中只能部署这些数量的种族标记。

另外，如果传奇地点或种族能力允许你在游戏过程中从收纳内衬中拿取额外的种族标记，你可以拿取的总数量仍然不能超过游戏中实际配件的数量。所以说，在版图上已经拥有20个被遗忘者标记的玩家，在自己拥有可用状态的标记之前，无法再次使用被遗忘者能力。



最后，玩家补满排列，将现有的组合（和上面可能包含的胜利钱币）向上推动，填满空档，然后在条件允许的情况下，从堆叠顶部翻出一套新的组合。如此一来任何玩家始终都能看到6套组合。如果种族旗帜或者特殊能力徽章用完，将之前弃掉的混洗，形成新的堆叠。



## 2. 征服地区

玩家的种族标记用于征服地图上的地区，占领地区就能为玩家产出胜利钱币。

### 首次征服

玩家第一次在地图上部署时，可以部署到任意一片岛屿上，但必须通过征服该岛屿的一片入口地区（标有船锚图标）来进入。玩家必须经过海洋，远游到达要征服的入口地区，所以至少需要部署3个种族标记（详见下文）。

### 征服一片地区

征服一片地区时，玩家必须拥有可以部署的军力：

- ◆ 2个种族标记
- ◆ 每有一个小精灵壁、要塞或山脉，额外+1个种族标记
- ◆ 如果目标地区是入口地区，且与同种族占领的任何地区都不相邻，则远游费用需要额外+1个种族标记（因为远渡重洋更加困难）。
- ◆ 目标地区中每有一个鱼人或其他种族的标记，额外+1个种族标记。

通常情况下，不能征服海洋和湖泊，但如果可以（例如纳迦），则需要2个种族标记，每片这类地区能给占领它们的玩家带来标准的1胜利钱币。

征服了一片地区后，玩家必须立刻将其用来征服这片地区的种族标记部署到地图上这片地区中，放在其边境内。这些标记必须留在这片地区中，直到该玩家在

其回合结束重新调整自己的部队（详见第6页“重新部署部队”）。



**重要提示：**无论种族和特殊能力具有何种效果，玩家开始征服一片新的地区时，永远必须拥有至少1个可用的种族标记。

### 敌人战败与撤退

如果征服了一片由其他玩家的种族标记占领着的地区，则该玩家必须立即将所有这些种族标记拿回手中，且：

- ◆ 永久性弃掉1个种族标记，将其放回收纳内衬中；
- ◆ 将剩余种族标记保留在手中，在当前玩家回合的最后，将它们重新部署到仍然被自己种族占领的地区中（如果有）。

如果有剩余的种族标记，重新部署时放置的地区无须与它们出逃的地区相邻或连通。如果本回合中玩家的所有地区均遭受到攻击，导致手中握有种族标记但版图上没有，则该玩家可以在其下个回合参照首次征服规则进行重新部署。

单个标记防御的地区被攻占后，弃掉这个标记。如果其为鱼人，或者衰落种族（详见第8页“进入衰落期”），通常会发生这种情况。

**注意：**玩家可以征服由自己的衰落种族标记占领的地区，这时玩家会失去该标记，但可能因为新的活跃种族标记占领而获得更多收益。

山脉无法移动，会停留在原地，为新的征服者提供防御。

### 后续征服

当前玩家在其回合中，可以重复此过程来征服更多新的地区，只要该玩家剩余的种族标记足够用来完成征服。

除非其种族和特殊能力另有规定，否则每次新征服的地区必须：

- ◆ 与其活跃种族标记占领的地区相邻(共享一条边境) 或者
- ◆ 是版图上的入口地区，这时如果该入口地区不与其当前占领的地区相邻，则需要支付+1标记作为远游费用。



成功征服田野后，这群被遗忘者又开始侵犯旁边狗头人的山丘了。

### 尝试最终征服 / 投掷增援骰子

玩家回合的**最后一次**征服中，玩家可能会发现自己剩余的种族标记不足以用来彻底征服另一片地区。**只要玩家至少拥有1个未使用过的种族标记**，就可以在本回合尝试最后一次征服，但这时选择的地区如果按正常征服规则计算，缺少的种族标记不能多于3个。选择了地区之后，玩家投掷一次增援骰子。注意玩家必须先选择本回合想要进行最终征服的目标地区后，才能投掷骰子。选择的这片地区无须是防守最弱的地区，哪怕需要超高的运气，只要有征服的可能即可选择。

将投掷的结果加上玩家手中剩余的种族标记，如果总数足以用来征服该地区，则该玩家将自己剩余的种族标记部署到这片地区上。如果数量不足，将剩余的种族标记部署到一片自己已经占领的地区中。无论哪种情况，在此之后，本回合的征服立即结束。



被遗忘者玩家的手气有如神助，在增援骰子的帮助下，虽然部队数量不足，但玩家还是在最终征服中征服了这片山脉。

### 重新部署部队

玩家在其回合内结束征服后，可以在版图上自由地重新部署自己的种族标记，这时，玩家可以将标记从自己种族占领的一片地区移动到任意一片自己种族占领的地区中（而无须相邻或连通），只要保证自己控制下的每片地区中至少保留一个种族标记即可。



玩家在其地区之间重新部署被遗忘者部队。这次重新部署时，被遗忘者还因为其种族能力收获了额外1个被遗忘者(这个回合内被遗忘者导致别人失去了2个标记：1个鱼人标记和1个狗头人标记；别人每失去一个，它们可以支付1胜利钱币来额外收获1个被遗忘者标记，总共最多可以获得2个，但玩家只想购买1个)。

### 3. 结算胜利钱币

现在回合结束了，玩家的种族标记在地图上每占领一片地区，从胜利钱币堆获得1胜利钱币。玩家还可以通过自己的种族、特殊能力、传奇地点和神器获得额外胜利钱币作为奖励。



占领了3片地区后，被遗忘者获得3胜利钱币，外加其草药师特殊能力获得额外1胜利钱币（回合结束时每占领一片山丘地区，奖励1胜利钱币）。

### 联盟和部落的阵营奖励

大部分种族或属于联盟，或属于部落，这两大阵营自古以来就冲突不断。用一个阵营的种族攻击另一个阵营的种族时能获得**阵营奖励**：玩家回合结束时，每击败过对立阵营的一个种族，得到1胜利钱币。



玩家让自己的被遗忘者衰落，用部落的血精灵考古学家重新登场。

血精灵考古学家首先征服了一个矮人的入口地区，随后是两个人类控制的相邻地区。

在该玩家回合结束时，能获得2胜利钱币的阵营奖励：每征服一个联盟种族所占有的区域获得1点（矮人1点+人类1点）。

◆ 除非另有说明(例如第14页“战场”)，否则征服同一个种族的2片甚至更多地区仍然只能获得1胜利钱币。

◆ 活跃种族和衰落种族算作两个不同的种族，哪怕它们属于同一位玩家。



有些种族既不属于联盟也不属于部落。这些就是中立种族。它们征服联盟和部落的地区时不会得到任何胜利钱币奖励。反之，联盟和部落种族征服中立种族的地区也不会得到奖励。



纳迦就是一个典型的中立种族。

血精灵的种族能力为激活状态：因为血精灵占领了一片魔法地区，所以控制它们的玩家获得1胜利钱币作为奖励。同一个玩家的被遗忘者草药师的特殊能力不再处于激活状态，因为被遗忘者已经衰落了。该玩家的被遗忘者每占领一片地区，该玩家可以获得1胜利钱币，但没有额外的胜利钱币奖励。



### 衰落种族的结算

随着游戏进行，玩家可能会拥有地图上其他种族的标记。这些标记来自玩家此前选择衰落的种族（详见下文“进入衰落期”）。

这些衰落种族标记占领的每片地区同样给玩家带来1胜利钱币。除非另有明确说明，否则种族旗帜、特殊能力和任何其他能力均不会再产生胜利钱币奖励。

玩家将胜利钱币堆放在一起，具体数量对其他玩家始终保密；最终比分将在游戏结束才会揭晓。如有必要，玩家可以随时要求从胜利钱币堆中兑换零钱。

## 二、后续每轮

在后续的每一轮中，起始玩家将游戏回合标志在进度条上前进一格，然后按顺时针方向继续游戏。每位玩家在自己回合中必须：

- ◆ 通过新的征服扩张自己种族的领土
- 或者

- ◆ 让自己的种族衰落来选择一个新的种族。

无论玩家选择了哪一项，随后玩家再次结算胜利钱币（详见第7页“结算胜利钱币”）。

### 通过新的征服进行扩张

#### 准备你的部队

在占领的每片地区留下1个种族标记的前提下，玩家可以将地图上所有自己其他活跃种族标记收回手中，用来征服新的地区。

### 征服

必须遵守所有征服新地区（详见第5页“征服地区”）的相关规则，首次征服规则除外，它只适用于新种族进入地图。

### 放弃一片地区

只有收回手中的种族标记可以用来征服新的地区。如果玩家想要多收回一些种族标记，可以清空一些——甚至全部——地区，在该地区不留下任何种族标记；但在这种情况下，这些放弃的地区不再视为该玩家的地区，也不会为其带来任何胜利钱币。如果玩家选择放弃所有之前占领的地区，那下一次征服时必须遵守首次征服的规则（详见第5页“首次征服”）。

### 进入衰落期

一旦玩家认为自己的活跃种族扩张过度，无力继续扩张或抵御日渐强大的邻国，可以选择让其衰落，在其下个回合开始时，从桌上另外选择一套种族和特殊能力的组合。

这时，玩家将当前种族旗帜翻至正面朝下，显示出灰色的衰落面，弃掉与其对应的特殊能力徽章，除非另有说明（比如要塞驻军或泥沼定居者能力），否则此特殊能力不再生效。

将该种族占领的每片地区中1个种族标记翻至衰落面，然后移除地图上所有其他这个种族的标记，将它们放回收纳内衬中。

**注意：**在某些情况（牛头人种族能力，或者使用了胁迫者的特殊能力）下，可能出现多个衰落种族标记占领同一片地区，从而加强了该地区的防御。征服了此

类地区后，弃掉所有衰落的标记。

任何时候每位玩家在地图上只能拥有一个衰落种族。如果此时玩家在地图上还有更早之前衰落的种族，立即从地图上移除这些种族，将它们放回收纳内衬中，然后将新衰落的标记翻到衰落面。

将消失种族的旗帜放到种族堆叠的底部，或者用来填满旗帜排列中最下方的空档。衰落种族最后一片地区被征服之后，其最后一个标记从地图上拿走时，玩家也需执行这样的操作。



玩家决定让血精灵衰落。地图上的被遗忘者草药师已经是衰落种族了，所以这一次它们彻底完了！从地图上清理掉它们的残党，把它们的种族旗帜放回堆叠的底部。

玩家在其种族进入衰落期的回合中无法进行征服；结算得分之后，回合立即结束！玩家新衰落的种族每占领1片地区，获得1胜利钱币，但除非另有说明，否则无法从衰落种族旗帜和已经弃掉的特殊能力中获得胜利钱币。

玩家在下个回合会选择一套新的种族和特殊能力组合。然后按照游戏第一轮的相同规则继续游戏。唯一的差别是，玩家在结算胜利钱币阶段中，有可能同时通过

自己的新种族和衰落种族的剩余标记获得胜利钱币，注意这点非常重要。

**注意：**鱼人永远视为衰落种族且不属于任何玩家。



现在血精灵考古学家迎来了它们的衰落期。把它们的标记全部从地图上移除，但每个之前占领的地区会留下1个标记；它们的种族旗帜翻面，与之对应的特殊能力徽章现在需要弃掉。

在罕见的情况下，特殊能力徽章堆中数量不足，无法用来补充桌上新的种族和特殊能力组合，这时重洗之前弃掉的特殊能力徽章，形成新的能力堆。

## 游戏结束

一旦游戏回合标志到达游戏回合进度条的最后一格（根据游戏人数有所不同），所有玩家可以进行自己的最后一个回合，然后展示并统计自己的胜利钱币。获得钱币最多的玩家获得游戏胜利。如果出现平手，此时版图上拥有种族标记（活跃+衰落）最多的玩家获得胜利。

# 附录

## 一、整理收纳内衬

《小小魔兽世界》中含有许多硬纸板，拆下所有标记和钱币、在内衬上放上版图后，版图和盒盖之间仍然会出现巨大的空隙。如果你想将你的游戏竖立存放，这中间的空隙很可能导致版图和下方的标记散乱。

为了避免这种情况，我们建议按照以下操作一次性解决问题：在所有配件都从硬纸板上拆下后，不要扔掉

空的硬纸板，将它们叠起来。将游戏盒底的中空内衬小心拿出，注意塑料很薄，不要弄破。现在把叠在一起的硬纸板放到游戏盒底，将中空内衬放回盒内，垫在硬纸板上。垫高以后，现在放好版图，就可以完美地贴合盒盖了。现在你游戏盒子竖起来放置时，就不用担心游戏配件会四处散乱了。

以下插图会向你说明各个游戏标记、标志和钱币需要如何安放。拆卸式收纳内衬仅用来储存种族标记，每个小格存放一个种族。某些小格为标准尺寸，可以用来放置各种种族标记（鱼人标记放在大的中空内衬中）。其他钱币、标记和标志可按照指定位置，放入游戏盒中大的中空内衬中。将版图、参考页和规则书放在最顶上。



## 二、种族和特殊能力

《小小魔兽世界》共有16个种族和20种特殊能力。

每个种族都有其特有的种族旗帜，无论搭配哪种特殊能力徽章，均有足够的种族标记数量。

每个特殊能力徽章能够为搭配的种族增添独特的功能。

种族标记放在地图上时，彩色面朝上表示活跃，彩色面朝下表示衰落。

除非另有说明，否则活跃种族旗帜和搭配的特殊能力徽章共同起效，但在种族衰落后均不再生效。

一片地区内只要含有至少1个鱼人或种族标记（无论活跃或衰落）即视为**非空置地区**。含有山脉标志、神器或传奇地点标记，但不含有鱼人和敌方种族标记的地区视为空置地区。

# 种族

**血精灵** 5

血精灵嗜嗜魔法。回合结束时，每占领1片魔法地区，收取1胜利钱币奖励。

功能部件

+1

**德莱尼** 7

在每位对手的回合中，德莱尼可以召唤圣光：征服或其他能力导致弃掉的第一个种族标记留在德莱尼玩家手中，之后可以按正常规则重新部署。之后所有的伤亡都按正常规则弃掉。

**矮人** 5

矮人征服山脉地区时可以比正常少花费2个标记（但仍然需要花费至少1个标记）。

-2

**虚灵** 5

虚灵是神器的收集者。每个回合一次，可以偷取自己占领地区相邻的一个神器，将该神器标记移动至其相邻的自己占领的地区（且可以立即使用该神器能力）**或者**征服含有传奇地点的相邻地区时，可以比正常少花费2个标记（但仍然需要花费至少1个标记）。

**被遗忘者** 6

被遗忘者会把敌人的尸体当作自己的军力。每次导致他人失去种族标记（无论是活跃还是衰落），都可以花费1胜利钱币来获得额外1个被遗忘者种族标记。这些额外的标记必须在当回合最终征服之后、重新部署之前才能获得（在下回合之前不能用于征服）。

**侏儒** 5

侏儒开发了飞行机械，每个回合有一次机会对任意版图的任意一片地区发动一次空袭。可以把这片地区视作相邻地区。此外，选

择完地区之后，在空袭之前，还可以免费投掷一次增援骰子，来尝试降低征服的费用。如果这次空袭是回合中最后一次可能发起的征服，那么可以投掷两次增援骰子：一次是侏儒的能力，另一次是最终征服的正常增援。

**地精** 6

地精回合结束时，可以在对手活跃种族占领的相邻地区内放置炸弹。你第一次选择地精种族时，混洗12个炸弹标记，正面朝下堆成一堆，放在手边。如果你要在相邻的对手地区内放置炸弹，从炸弹堆顶拿取标记，正面朝下放置（每片地区最多1个炸弹标记），不要查看。

在你下个回合开始时，如果含有炸弹标记的地区仍然由对手控制（即使该种族已经衰落），翻开炸弹标记：爆炸视作一次成功的征服（按正常规则，对手失去1个种族标记，将其他所有种族标记撤回留待重新部署），唯一不同的是，现在这里变为空置地区。失手没有效果。无论哪种情况，都要将炸弹标记弃至游戏盒中。如果在你的下个回合之前这片地区变为空置，将其中的炸弹标记放回炸弹堆顶，不要查看。

地精衰落时，翻开它们前一回合结束时放置的炸弹，按正常规则结算其效果。如果炸弹标记耗尽，地精就无法在版图上放置炸弹。

**人类** 5

人类可以对非部落玩家进行战略规划。每回合结束时，人类可以将其2个军事目标标记（如有必须，先取回）放置到最多2个不同的非联盟地区中。如果任何非部落的玩家（也包括人类自己）成功征服了有军事目标标记的地区，该玩家获取2胜利钱币奖励，同时把该标记还给人类玩家；人类玩家如果不是征服这片地区的玩家，也能获取2胜利钱币作为奖励。如果部落玩家征服了有军事目标的地区，无事故发生，该标记仍留在原地。

**狗头人** 6

狗头人是地底的居民，可以出现在任何山洞中；狗头人可以攻击任何洞窟地区，如同是相邻地区。在首次征服时，狗头人可以将洞窟地区作为入口地区，这时无需支付额外+1种族标记的远游费用。

**纳迦** 

纳迦喜好居住在海底，所以和其他种族不同的是，它们可以征服海洋和湖泊地区。它们的首次征服也可以是海洋或湖泊地区（需要花费2个种族标记）并且之后从该地区开始往外拓展疆域。海洋和湖泊中的纳迦衰落时仍然留在原地。

**暗夜精灵** 

暗夜精灵征服森林地区时可以比正常少花费1个标记（但仍然需要花费至少1个标记）。每次暗夜精灵征服一片森林，就在上面放置1个小精灵壁标记。在防御时，小精灵壁记作1个标记，且在衰落时仍然保留，但该地区被征服或变成空置时，移除小精灵壁。

**兽人** 

兽人是天生的征服者。每一片征服的联盟占领的地区，都有1胜利钱币奖励。这个能力可以与正常的阵营奖励叠加。

**熊猫人** 

每个回合结束时，如果本回合有任何其他玩家的活跃种族没有遭到熊猫人的攻击，则给每位这样的玩家一个祥和标记（包括游戏第一个回合尚未选择种族的玩家）。拥有祥和标记的玩家在攻击熊猫人前必须向其支付2胜利钱币（无

论是试图征服其地区，还是使用任何手段强制移除其种族标记）。无论这些玩家攻击熊猫人的地区几次，这2点胜利钱币只需支付一次。熊猫人每个回合开始时收回所有祥和标记。

**牛头人** 

这些壮硕坚韧的战士在占领（和征服）地区时使用的种族标记永远不得少于2个。但是它们被征服时仍然只会失去1个标记。任何情况下牛头人都不能单独留存，即使在“准备你的部队”阶段也不行。如果出于任何原因出现1个种族标记单独留存的情况，控制牛头人的玩家必须将其重新部署到自己控制的其他地区中。衰落时，牛头人在每片地区留下2个种族标记，而不是1个。

**巨魔** 

巨魔是狡黠的战士，它们征服任何非空置地区时可以比正常少花费1个标记（但仍然需要花费至少1个标记）。

**狼人** 

每回合开始时，狼人必须在人类形态（立即获得2胜利钱币奖励）或狼人形态（支付1胜利钱币，本回合所有征服比正常少花费1个标记，但仍然需要花费至少1个标记）中进行选择。

## 特殊能力

注意以下对特殊能力的描述只能用于与之绑定的种族。除非另有说明，否则通常这不包括你已经衰落的种族标记。以下列表详细列举了每个特殊能力的功能；与种族旗帜搭配时，特殊能力徽章圈内的数字表示能获得多少额外数量的种族标记。

**考古学家** 

这群学者喜好研究古董和奇怪的遗址：回合结束时，控制的每个神器和传奇地点都能获得1胜利钱币奖励。

**战斗大师** 

这个种族生来只为在战场上夺取胜利。每次征服一片非空置地区，收取1胜利钱币奖励。

**驯兽大师** 

能驯服野兽对战斗也是大有裨益。驯兽大师每回合开始时，首先弃掉所有其野兽标记。在查看控制了多少山丘地区后，拿取对应数量的野兽标记。这些野兽标记在任何情况下都视为种族标记，可以用于征服，也可以用于回合结束时重新部署。如果被征服的地区含有至少一个野兽标记，弃掉一个野兽标记作为伤亡，其他所有标记按正常规则重新部署。

**铁匠** 

拥有这个力量的种族可以锻造强大的武器：征服任何地区时都可以比正常少花费1个标记（但仍然需要花费至少1个标记）。

**勇士** 

这个种族控制了1个强大的勇士。每回合一次，可以免费征服一片相邻地区，无论这片地区内敌人标记和防御有多少。一旦征服之后，将勇士标记放在这片地区内。在防御时，勇士记作1个种族标记。如果其他玩家征服了勇士所在地区，勇士被抓做人质。这时不会弃掉防御该地区的种族标记。勇士的所有者必须立即支付给对手1胜利钱币作为赎金，将勇士赎回。然后所有者可以把勇士当作普通的种族标记进行重新部署，下个回合可以正常使用。

**防御者** 

防御者在回合结束时，查看自己控制的每片田野地区，如果其相邻地区中自己控制的地区最多（多于其他任何一个活跃或衰落的种族），则在每片这样的田野地区放置一个哨塔，移除之前在其他田野地区放置的哨塔。哨塔标记让所在地区免疫所有能力和征服。

**暴怒者** 

暴怒者每次征服的地区如果含有至少2个防御该地区的种族标记，收取等于防御的种族标记数量的胜利钱币。

**探险者** 

探险者回合结束时，每有一块版图含有至少一片探险者占领的地区，收取1胜利钱币奖励。

**农夫** 

农夫回合结束时，每占领一片田野地区，收取1胜利钱币奖励。

**渔夫** 

渔夫回合结束时，每控制一片与海洋或湖泊相邻的地区，收取1胜利钱币奖励。

**要塞驻军** 

作为强大的防御工事的建造者，要塞驻军在其每片占领的地区放置1个要塞标记。要塞将地区防御提高1点（如同在此地多驻扎了1个种族标记），即使衰落也不会消失。地区被征服或变为空置时弃掉要塞。每片地区里最多只能含有1个要塞，版图上最多只能出现10个要塞。

**草药师** 

草药师懂得植物的力量，回合结束时，每占领一片山丘地区，收取1胜利钱币奖励。

**胁迫者** 

每个回合三次，这些操控大师可以将1个种族标记从相邻的对手地区移动到同种族控制的任意一个地区（如果没有这样的地区，弃掉这个标记），无论这个种族活跃还是衰落。可以对3片不同的地区各执行一次，也可以对同一地区执行多次。

- ◆ 鱼人永远会被弃掉
- ◆ 如果有小精灵壁或要塞，需要先弃掉（这仍然算作使用能力）它们再移走种族标记
- ◆ 这个能力必须在当回合最终征服之前使用

**泥沼定居者** 

征服泥沼定居者占领的沼泽地区前，对手必须向它们支付1胜利钱币。这个能力在衰落后仍然有效。

**矿工** 

矿工特别钟爱宝石：它们回合结束时，每占领一片洞窟地区，收取1胜利钱币奖励。

**巡山人** 

巡山人回合结束时，每占领一片山脉地区，收取1胜利钱币奖励。

**传送门法师** 

每回合两次，这些传送门大师可以交换2片魔法地区中的所有标记（除了山脉和传奇地点）。

**游侠** 

游侠热爱森林，回合结束时，每占领一片森林地区，收取1胜利钱币奖励。

**水手** 

这些航行的专家在征服版图上非相邻的入口地区时，无须支付额外+1种族标记作为远游费用。

**沼泽行者** 

沼泽行者回合结束时，每占领一片沼泽地区，收取1胜利钱币奖励。

### 三、神器和传奇地点

《小小魔兽世界》中有5个神器和7个传奇地点。每个神器或地点都有一个独特的标志。



神器

传奇地点

玩家进入的地区如果含有正面朝下的神器或地点标志，将其翻开。一旦翻开后，整局游戏这些标志就保持正面朝上。玩家占领含有地点或神器的地区就可以立即使用它们的效果。



带有这个图标的标志为神器。神器留在最后使用它的地区中。



带有这个图标的标志为传奇地点。地点标志不能移动（除了永恒之井翻开时必须放置在湖泊或海洋地区）。

含有神器或传奇地点标志的地区被征服时，标志的所有者改变，新的所有者可以立即使用它们。含有神器的地区被放弃时，神器留在该地区中。

**注意：除非另有说明，否则衰落种族不能从神器和地点的效果和奖励中获益。**



### 神器



#### 阿格拉玛之盾

所有者在其回合结束时，将盾放在其控制的一片地区中。除非对手向所有者支付2胜利钱币，否则这片地区免疫所有能力和征服。



#### 奥的灰烬

每回合一次，奥的灰烬允许所有者征服任意版图图上任意一片地区。所有者仍然必须支付正常的征服费用，只是如同这片地区为相邻地区。



#### 毁灭之锤

每回合一次，持有毁灭之锤的玩家只使用1个标记即可征服任意1片地区，但必须向之前的所有者支付2胜利钱币。如果之前没有所有者，将2胜利钱币放回供应堆。



#### 霜之哀伤

每回合一次，霜之哀伤的所有者用它来征服一片地区时，可以比正常少花费2个标记（但仍然需要花费至少1个标记）。



#### 艾泽拉斯之心

艾泽拉斯之心的所有者在自己回合结束时，将其放在自己控制的一片地区中。如果有对手的活跃种族占领了艾泽拉斯之心的相邻地区，每位这样的对手需要向所有者支付1胜利钱币。



### 传奇地点



#### 战场

占领战场的种族从阵营奖励获益时，每个种族可以获得两次（也就是说，同一个回合中，征服一个对立阵营种族的2片地区——或者更多地区——可以获得2胜利钱币奖励）。

占领战场的中立种族在自己回合中可以选择与联盟或部落共同作战，这样可以暂时获得上文所述的战场阵营奖励。在其回合结束时，再次恢复中立种族。这个中立种族的所有者如果下个回合仍然控制战场，可以再次从两个阵营中进行选择，无须顾忌之前的选择。



#### 黑暗之门

控制的地区中如果有黑暗之门，回合结束时收取2胜利钱币。



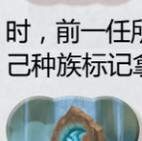
#### 卡拉赞

控制这个传奇地点的种族在回合结束时，根据卡拉赞所处的地形，获得胜利钱币，数量等于其控制的其他所有地形相同的地区数量。



#### 圣光之愿礼拜堂

占领圣光之愿礼拜堂的种族受到攻击时，不会损失任何种族标记。



#### 集合石

控制集合石的种族在征服非相邻的入口地区时，无须支付额外+1种族标记。



#### 灵魂医者

占领灵魂医者地点的活跃种族在重新部署时拿取一个种族标记奖励（但收纳内衬中必须至少有一个）。



#### 永恒之井

翻开时，将永恒之井标记移动到同一块版图的海洋或湖泊地区（如果没有则抽取另一个传奇地点标记）。一个种族回合结束时，如果其占领的永恒之井相邻地区超过其他任何一个种族，则获得2胜利钱币奖励，即使该种族衰落也可以。如果出现平手，没有人获得此奖励。

## 制作人员

游戏设计：

Philippe Keyaerts

游戏插画：

Miguel Coimbra

平面设计：Cyrille Daujean

英文编辑：Jesse Rasmussen

中文翻译：Francis Garland

中文校对：Peter Targaryen, Mikan

“致Seb和Adrien，

感谢你们让《小小魔兽世界》变得更好。”

— Philippe Keyaerts

Days of Wonder, the Days of Wonder标识和Small World - the board game是Days of Wonder的商标或注册商标。

版权所有 © 2009-2020 Days of Wonder, Inc.

©2020 暴雪娱乐有限公司版权所有

魔兽世界、暴雪以及BLIZZARD标识是暴雪娱乐有限公司在美国和/或其他国家的商标或注册商标。

网站：blizzardgearstore.cn

其他所有商标均属于其所有者。



# Days of Wonder

在线游戏

## 注册你的版图游戏：

欢迎加入Days of Wonder Online线上社区，这里包含我们各款游戏的线上版本。如需使用你的Days of Wonder Online序列号，将其添加到你已有的Days of Wonder Online账号，或者登陆以下网址新建账号：

[www.daysof wonder.com/small-world-of-warcraft](http://www.daysof wonder.com/small-world-of-warcraft)，点击主页的“**New Player Signup**”按钮，随后根据指示进行操作。你也可以登陆以下网址以了解Days of Wonder的其他游戏：

[www.daysof wonder.com](http://www.daysof wonder.com)

艾泽拉斯是一个不断发展的世界，充满了神话、魔法、无限的冒险。登陆以下网址以浏览艾泽拉斯的最新信息：

[www.worldofwarcraft.com](http://www.worldofwarcraft.com)



DAYS OF  
WONDER