

Bruno Cathala & Théo Rivière



幻国物语

规则书

你能成功团结各个阵营吗？

各个阵营在这个世界共存。通过排列他们或唤醒他们种族的能力来得分。
每个回合，抽取并放置你的板块来最大化你的得分并且获得多样的奖励。



游戏设置

- 1 将**版图**放置在桌面中央。
对于你的第一场游戏,推荐你使用版图的A面。

- 2 正面朝下混洗12个**发现标记**,然后在版图上每个X格子里随机放置1个。然后,将它们全部翻到正面朝上。



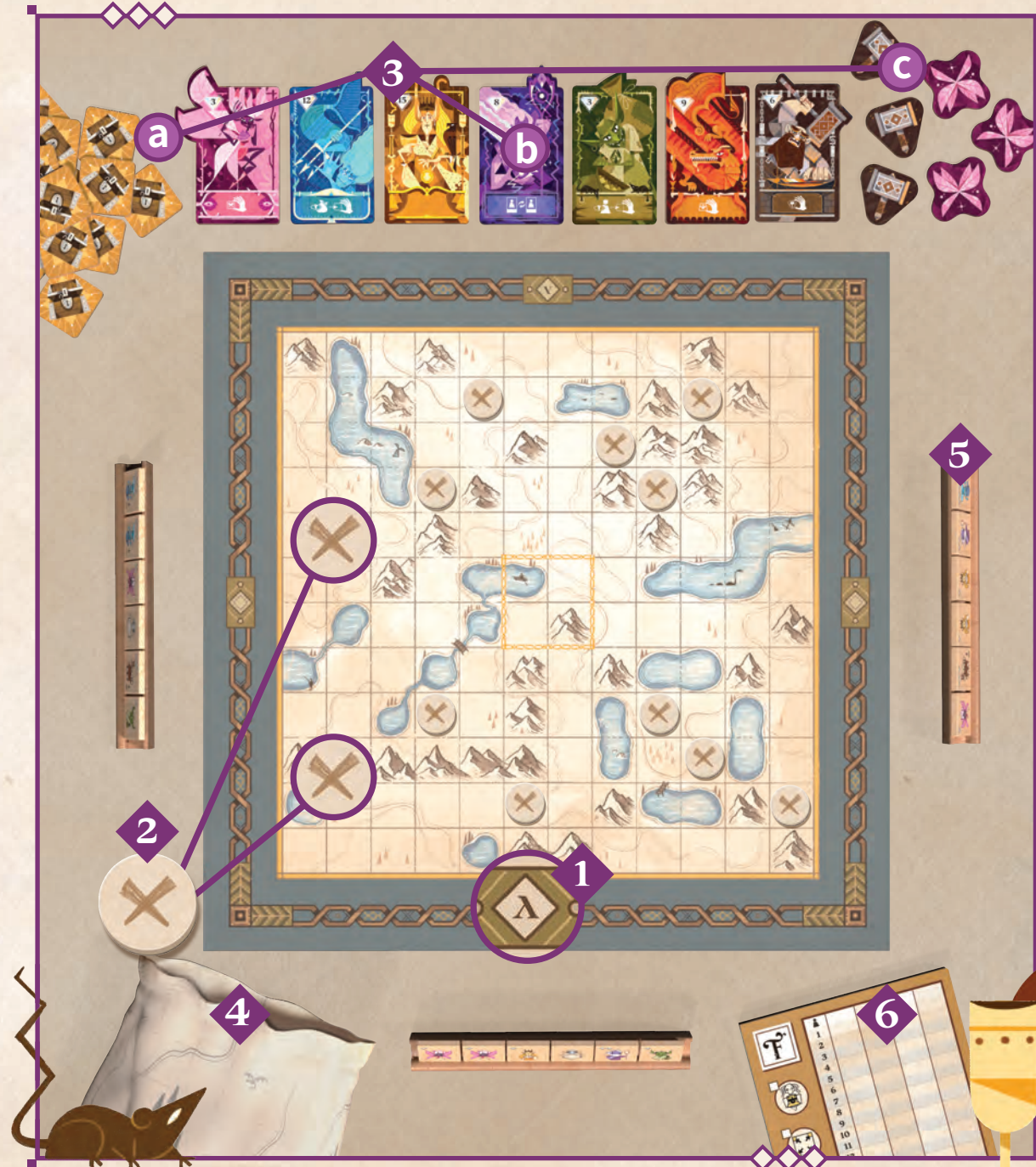
- 3 按如下方式在版图旁形成供应堆:
 - a 将20个**宝藏板块**宝箱面朝上混洗为一堆。
 - b 将7张**能力卡牌**正面朝上排成一行,放置在游戏版图旁。
 - c 在游戏版图旁,放置与玩家人数相等的**仙灵标记**。对**锤子标记**进行相同操作。

将剩余的仙灵和锤子标记放回游戏盒。

- 4 将80个**阵营板块**放入**袋子**并将它们充分混洗。
阵营分布如下:



- 5 给予每位玩家一个**板块架**。每位玩家从袋子中抽取6个板块并将它们放置在自己的板块架上,只有玩家自己能够看到板块正面。将所有额外板块架返回游戏盒。
- 6 在**计分纸**上写下每位玩家的姓名。



游戏目标

游戏结束时,获得最多分数的玩家获胜。

在4人游戏中,推荐玩家分成两支2位玩家的团队,游戏结束时,总分最高的团队获胜。团队玩法的详细规则可以在第8页找到。

游戏流程

按任意方式决定起始玩家。起始玩家拿取矮人能力卡牌和1个锤子标记。起始玩家进行第一个回合,之后游戏将按顺时针推进。
当袋子为空并且任意玩家板块架为空时,游戏结束。

游戏回合

在你的回合,按顺序执行这些步骤:

- 1 放置板块
- 2 计分
- 3 获得奖励
- 4 抽取新板块

一旦上述步骤完成,就到了下一位玩家的回合。

1 放置板块

在你的回合，从你的板块架选取1个或更多阵营板块，它们要么**全部相同**要么**全部不同**，然后通过将它们与版图上至少1个板块**水平或竖直连接**来进行放置。

选取的板块必须被放置在同一排(可以是一横行或一竖列)，它们在水平或竖直方向上延伸或创建了一个连续板块序列：

- ◆ **“延伸”一排**：板块被放置在现有的一排中，形成一个连续的板块序列；可以从该排的一端或两端延伸。
- ◆ **“创建”一排**：放置的板块形成一个新的连续板块排，能够延伸或交叉出1排或更多其他排。

所有创建或延伸的排必须由以下配件组成：

- ◆ **A 全部相同的阵营板块。**
- 或
- ◆ **B 全部不同的阵营板块。**

重要：在第一个回合，起始玩家必须使用上面的“创建”选项，且创建的一排必须有至少1个自己的板块位于版图中央4个起始格子之一，而不是连接到现有的板块。此外，该玩家不能在第一个回合单独打出一个鬼怪。

放置限制

你能够在任意类型的格子上放置大部分阵营板块。然而，某些阵营有放置限制：

- ◆ 矮人板块**必须**放置在山地格子上。
- ◆ 鱼人板块**必须**放置在水域格子上。



注意：一个包含城堡发现标记的格子既算作水域格子(↓)也算作山地格子(▲)。

- ◆ 你不能在版图上已有的鬼怪板块水平或竖直相邻的格子上放置板块(见下一页“鬼怪”)。



	矮人	精灵	鬼怪	法师	战士	牧师	战士	战士
山地	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✗	✗
水域	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✗	✓
森林	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✗
城堡	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

发现标记



当你在版图上放置你的阵营板块时，你可以将它们放置在发现标记上。在计分步骤期间，发现标记将会被移除。



鬼怪



鬼怪是一种特殊阵营类型。当你放置板块时，你能够从你的板块架上选择最多1个鬼怪板块。放置在阵营相同的板块排中时，鬼怪视为相同阵营；放置在阵营不同的板块排时，视为不同阵营。不同阵营板块的排能够包含最多7种不同阵营+1个鬼怪。

- ◆ 一个鬼怪板块能够在一排中代表一个阵营并在交叉的另一排代表另一个不同阵营。
- ◆ 在版图上，一排永远不能包含超过1个鬼怪。
- ◆ 一旦放置，鬼怪会阻止玩家在未来的回合中在与其水平或竖直相邻的格子中放置板块。



玩家放置了一排5个不同阵营板块，包括1个鬼怪。鬼怪连接了巨龙排。因此，它在一排中是巨龙，在另一排是一个不同的阵营。从现在开始，鬼怪右侧和下方的格子中不能放置板块。

出现死循环

在罕见情况下，如果你不能在你的回合打出板块(由于你无法进行有效的放置行动)：

1. 向其他玩家揭示你的板块架上的阵营板块(来展示你没有可用行动)。
2. 打出一排，其中的1个板块与一个现有的板块**对角**相接。
3. 你的每个对手从供应堆抽取1个宝藏板块(见第6页，宝藏)。



现在是碧雅的回合，但她不能打出板块。她展示自己的板块，表明她的板块架上没有精灵也没有鬼怪。然后，她通过与现有板块对角相接打出板块，创建新的一排。阿尔伯特和查理每人从供应堆抽取1个宝藏板块。

② 计分

对本回合期间,你创建和/或延伸的所有排中的板块计分:

- ◆ 两个不同的排中的同一个板块能够总共计算两次。
- ◆ 如果你在本回合期间覆盖了城堡发现标记,城堡发现标记占据的那排分数翻倍。然后将标记放回游戏盒。格子上的阵营板块保留在版图上。

注意:当计时时,如果一排覆盖了2个城堡发现标记,那一排的分值翻四倍,之后两个标记均移除。

将本回合期间获得的分数写在计分纸上。



③ 获得奖励

按如下顺序获取所有获得的奖励:

A. 发现一个宝藏

如果你在本回合期间覆盖了一个宝藏发现标记,从供应堆抽取1个宝藏板块。然后将宝藏发现标记放回游戏盒。

B. 板块架为空

如果你的板块架现在为空,从供应堆抽取1个宝藏板块。

C. 相同的阵营板块

当你创建或延伸相同的阵营板块排时,你可以获得对应的能力卡牌。

1. 如果你尚未拥有它(即它在供应堆中或在一名对手面前),拿取该卡牌并放置在你面前。
2. 无论你是刚拿取它,还是你已经拥有了它,如可能,执行其效果(见附录中的“能力”)。

- ◆ 如果你创建或延伸了多个相同阵营板块的排,你只能获得1张对应的能力卡牌。它的效果在一个回合期间只会执行一次。

- ◆ 鬼怪没有对应的能力卡牌。

宝藏板块

将你的宝藏板块正面朝下保留在你面前。你可以在任意时间秘密查看它们,但你只能在游戏结束时揭示它们并为其计分。

如果在供应堆耗尽时,你必须抽取一个宝藏板块,改为立即计7分。直接将这个分数写在计分纸上。



能力卡牌解析



④ 抽取新板块

如可能,从袋子中抽取新的阵营板块补充你的板块架,直到你再次拥有6个板块。

注意:如果袋子中的板块不足,但抽取之后你的板块架上仍有板块,使用你的剩余板块继续游戏。

现在是下一位玩家的回合了。

游戏结束

在一位玩家的回合结束时,如果下列**两个**条件均满足,游戏结束:
袋子里没有板块 **并且** 任意玩家的板块架为空。
如果发生这种情况,前往最终计分。

最终计分

揭示你的宝藏板块,然后将以下分数相加来计算你的总分:

- ◆ 你通过放置阵营板块获得的分数,
- ◆ 你游戏结束时拥有的能力卡牌上展示的分值,
- ◆ 你的宝藏板块上展示的分值。

分数最高的玩家获得游戏胜利!
如果平局,平局玩家共享胜利。

变体:

计分纸上包含了几个变体。在你的下一场游戏开始时,你可以决定使用这些变体中的一个或更多(在计分纸上对选择的变体打勾)。它们可以修正那场游戏的游戏设置和/或规则(见附录中的“变体”)。

制作人员

游戏设计: Bruno Cathala & Théo Rivière

游戏美术: Dan Gartman

项目经理: Philippe Tardif
& Maxence Falempin

开发团队: Pierre-Olivier Gravel,
Anh Tú Tran & Vincent Fugère

艺术指导: Fabienne Pyun
& Maëva Da Silva

印前专员: Marie-Eve Joly

平面设计: Emeline D' Aoust
& Alexandra Gosselin

市场营销: Philippe Gariépy

行政: Manon Sylvestre & Julie Thibault

Next Move总监: Jean-François Gagné

创作主管: Vincent Goyat

额外内容写作: Jérôme Vessière

英文编辑: Scott Lewis

中文翻译: Rick Wong

中文校对: Thomas Mei

© 2027 Plan B Games Inc. (Next Move).
Next Move™商标归Asmodee旗下实体所有。
版权所有,保留一切权利。

制造商: Plan B Games Inc. - Asmodee Group SAS

制造商地址: 100-4001 rue F.-X.-Tessier,
Vaudreuil-Dorion, QC J7V5V5 - Canada
www.nextmove-games.com

团队模式:

(仅限4人游戏)

遵循所有前述规则。

团队模式仅有如下改变:

- ◆ 在游戏设置前,玩家形成两支2人团队,玩家落座时,需要保证团队交替进行回合。
- ◆ 游戏期间,在同一列中记录团队的分数。队友可以查看彼此的宝藏标记。
- ◆ 队友能够彼此交流,但所有交流必须大声进行,而且不能在放置板块时进行。队友交流限于版图布局、激活能力、互换请求以及互相请求仙灵/锤子标记。队友间不能向对方揭示自己板块架上板块的类型和数量。

◇◇ 互换 ◇◇

在你的回合开始时,你可以和你的队友互换板块。要这样做,你可以通过如下两种方式中的一种进行一次请求:

- ◆ 声明你想要的阵营板块;或
- ◆ 声明你可以提供的阵营板块。

然后你的队友可以进行自己的请求。

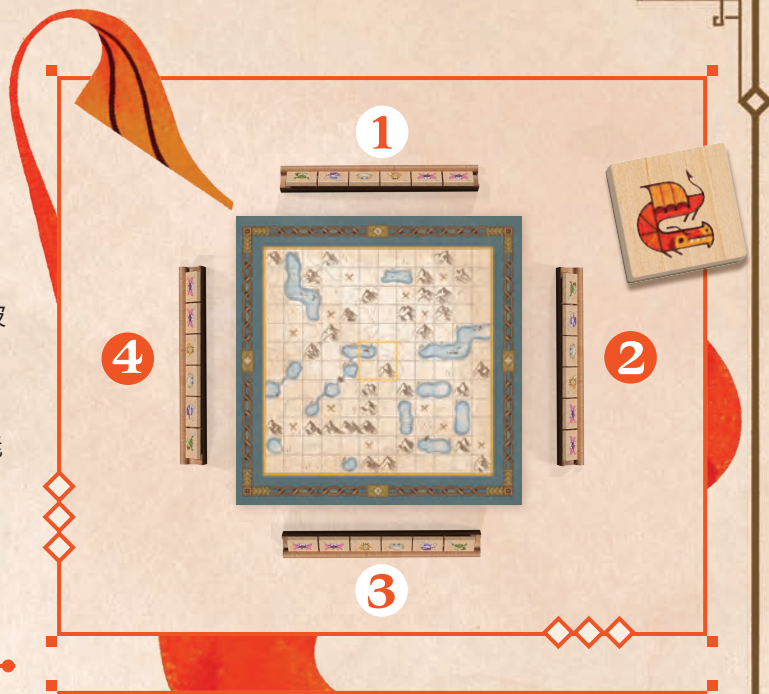
一旦你们都进行了发言,如果你们选择进入互换,你们同时选取1个自己的板块,将它正面朝下放置在自己面前。两个板块均被选择后,将它们互换。

注意: 选择的板块不必与请求匹配。

此外,如果你的队友同意,其可以给予你其拥有的任意数量的仙灵/锤子标记。

一旦你在你的回合开始放置板块,你就不可以与你的队友交流,直到放置了最后的板块。

如果出现死循环,对手团队只获得1个宝藏板块。



示例1:

“当心,我们绝对必须要在那打出板块,不要把机会留给对方团队!”

示例2:

——阿尔伯特:我想要一个精灵。

——查理:我能给你一个地精。

——阿尔伯特:不管怎样,让我们互换吧。

示例3:

阿尔伯特不能说:

“我想要一个地精或一个精灵。”





巫师

效果：立即将本卡牌与一张对手的能力卡牌互换。你必须立即执行被换卡牌的效果。如果你的对手都没有能力卡牌，将本卡牌换为卡牌行的任意一张卡牌。

游戏结束分值：8分



地精

效果：选择一名对手。查看其板块并偷取1个，将它加入你的板块架。这名对手不会抽取板块来补充它。

游戏结束分值：3分



精灵

效果：无。

游戏结束分值：15分



巨龙

效果：从供应堆抽取1个宝藏板块(见第6页)。

游戏结束分值：9分



鱼人

效果：立即从袋子中拿取1个你选择的板块并将它加入你的板块架。

游戏结束分值：12分



矮人

效果：从供应堆拿取1个锤子标记。如果供应堆没有剩余，则从你选择的对手处偷取1个。你可以拥有任意数量的锤子标记。

游戏结束分值：6分



仙灵

效果：从供应堆拿取1个仙灵标记。如果供应堆没有剩余，则从你选择的对手处偷取1个。你可以拥有任意数量的仙灵标记。

游戏结束分值：3分

锤子标记

在放置板块前，你可以将1个锤子标记弃到供应堆来从版图上移除1个你选择的板块。将被移除的板块放回游戏盒。

- ◆ 你可以弃掉多个锤子标记；每弃掉一个，移除1个板块。
- ◆ 你不需要使用锤子标记来避免造成死循环。
- ◆ 在4人游戏中，你可以在你的队友的回合期间给予其锤子标记。

如果从一个发现格子上移除了一个板块，不要再次在其上放置发现标记。



仙灵标记

当放置板块时，你可以将1个仙灵标记弃到供应堆来在本回合期间将任意数量的矮人和/或鱼人放置到任意地形类型上。你仍然需要遵循其他放置规则。

此外：

- ◆ 你不需要使用仙灵标记来避免造成死循环。
- ◆ 在4人游戏中，你可以在你的队友的回合期间给予其仙灵标记。



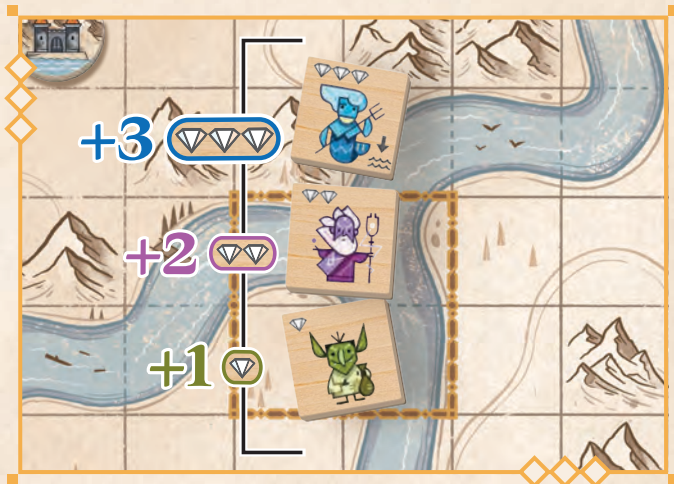
第1回合

阿尔伯特是起始玩家。他必须创建覆盖了一个中央格子的一排。他选取3个不同的阵营板块并放置它们，确保：

- ◆ 将鱼人放置在水域格子(↓)。

他立即计6分(3+2+1)。

然后他抽取3个阵营板块来将他的板块架上的板块补充到6个。



第2回合

现在是碧雅的回合。她选取了3个相同的阵营板块和1个鬼怪，确保将每个鱼人都放置在水域格子上(城堡发现标记视为水域格子(↓))。

她弃掉城堡发现标记并立即计24分(12分x2，因为城堡标记将分值翻倍了)。

由于她创建了一排鱼人，她拿取鱼人能力卡牌并触发其效果。她选择从袋子中拿取1个巨龙板块。

她随机抽取了3个板块来将她板块架补充到6个板块。

注意：玩家们从此不能在与鬼怪水平或竖直相邻的3个格子上放置板块。



第3回合

又是阿尔伯特的回合。他选择根据下列放置规则放置他的所有阵营板块来创建新的一排：

- ◆ 他的矮人被放置在地格子(↓)，并且
- ◆ 创建的一排和延伸的每一排都要么包括：
 - ◆ 全部相同的阵营板块，要么包括
 - ◆ 全部不同的阵营板块。

他将创建和延伸的每排的分值加入他的分数。

- 竖直：11 (A)
- 水平：4 (B)
- 水平：1 (B)

在本回合，他计16分。



他的新总分为6+16=22分。

由于他的板块架为空，他还抽取1个宝藏标记。他找到了价值13分的宝藏！他在游戏结束之前正面朝下保留它。

他放置的板块也延伸了相同阵营的两排：

- ◆ 巫师
- ◆ 地精(多亏了鬼怪)

他选择2张能力卡牌之一并且必须立即执行其效果。

他从袋子中抽取板块，直到板块架上有6个板块以结束他的回合。



变体

在游戏设置前,你可以选择加入一个或更多下列变体。在计分纸上对它们打勾。



闹鬼平原

游戏如常进行,带有以下额外游戏设置:

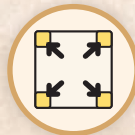
- ◆ 游戏设置: 在步骤1之后,从袋子中拿出4个鬼怪板块并将它们分别放置在4个宝藏发现标记上。



万众一心

游戏如常进行,带有以下额外规则:

- ◆ 当你在一个2x2的相同阵营板块的正方形中放置了第4个板块时,从供应堆抽取1个宝藏标记。
- ◆ 锤子标记的效果不能移除构成2x2正方形(或更大矩形)的板块。
- ◆ 每场游戏每个阵营只能抽取1个宝藏标记,无论哪位玩家完成了正方形。



边境之地

游戏如常进行,带有以下额外规则:

- ◆ 当你在版图上的4个角落格子之一放置板块时,如常完成你的回合,然后进行一个额外回合。
- ◆ 每个角落效果每场游戏只能生效一次,即使使用锤子移除了板块也不能再生效。查看计分纸,对已经放置过板块的角落格子打勾。



区域防御

游戏如常进行,带有以下额外规则

- ◆ 当你放置板块完成了一个被板块包围的闭合区域时,获得等同于该区域中空格子(即不包含板块的格子)数量的额外分值。
- ◆ 对角相邻放置的2个板块**也能**参与闭合区域。
- ◆ 每场游戏中每个格子只能够以此法计1分,无论是谁获得其分数。



示例:阿尔伯特通过放置这4个板块,完成了一个闭合区域,这个区域有3个空格子。他计额外3分。



示例:这2个巫师对角相邻,如图上标注所示,完成了一个闭合区域,这个区域有2个空格子。