

“战争是如此重要，  
不能任由将军左右。”  
乔治·克列孟梭

“那如果我们让  
玩具左右呢？”  
维京鸭嘎嘎

# 玩具 大乱斗

游戏设计：PAOLO MORI及ALESSANDRO ZUCCHINI

大地，海洋，天空，甚至是宇宙中，  
都爆发了玩具大战：它们需要你！

调动你的士兵，有策略地使用它们的效果，在对抗中获得优势吧。  
什么？你问你的任务是？夺取敌方总部，或者尽可能多地获得奖章。  
准备好进行一场无情的冲突吧！

## 游戏配件



48个士兵板块



4块版图  
(8种地形)



16个奖章标志



2个板块架



2个收纳盒



1张玩家帮助



为了方便各类色盲玩家，蓝色和红色士兵板块分别使用了不同的形状，  
并且版图上的奖章目标也使用了这些形状。士兵板块的背面也有对应的符号。



蓝色





红色



# 游戏设置

- 1** 从8种可用地形中选择一种。

**注意:** 如果你是第一次进行本游戏, 我们建议你使用**城堡场地** (见下方)。

将地形放在你和对手之间, 这样你面前就会出现以下符号中的一个:  。这决定了本场游戏的奖章目标以及你士兵的颜色。

- 2** 在版图上每个  格子放置一个**奖章标志**。  
将任何剩余标志放回游戏盒。

- 3** 将一个**板块架**放在你面前。

- 4** 正面朝下混洗你颜色的所有**士兵**, 构成你的**供应堆**。

- 5** 从你的供应堆移除**4个士兵**, 将它们放回游戏盒, 不要查看内容; 本场游戏不会用到它们。

- 6** 随机选择一位玩家成为起始玩家。该玩家从自己的供应堆拿取**3个士兵**, 将它们放到自己的板块架上。该玩家的对手从自己的供应堆拿取**4个士兵**, 将它们放到自己的板块架上。

- 7** 在版图旁空出**弃置堆**的位置。

**注意:** 在你的前几场游戏中, 将**玩家帮助**放在旁边, 以供参考 (玩家帮助列出了士兵和地形的所有概要)。



## 地形外观:

- A** 总部      **C** 基地      **E** 路径  
**B** 奖章目标      **D** 特殊基地

# 游戏概览

游戏中会进行一系列回合，直到有总部被士兵夺取，奖章目标达成，或有玩家不能再执行任何行动。

**重要:** 在本规则书和玩家帮助中，“基地”这一概念总是包括特殊基地。总部**不是**基地。

## 士兵

每种士兵都有一个力量值  
(从1到7, 或百搭 🍀), 每个力量值都有3个士兵板块。  
大部分士兵还拥有效果。



## 回合概览

从起始玩家开始，每位玩家轮流进行回合，每个回合执行以下2个行动中的一个：

### 抽取2个士兵

从你的供应堆抽取2个士兵，将它们放到你的板块架上。

你的板块架可以容纳**最多8个士兵**。因此，如果你的板块架上已经有8个士兵，那么你就不能执行本行动。

**注意:** 如果你的供应堆中只有1个士兵，**或者**你的板块架上只剩一个格子了，你依然可以执行本行动来只抽取1个士兵。

### 放置1个士兵到地形上

从你的板块架选择1个士兵，遵循**放置规则**(参见下一页)将它放在一个槽位上。**你现在占据此槽位。**

接着，发动该士兵的效果(如有)，**然后**，如果该士兵在特殊基地上，继续发动该基地的效果(参见玩家帮助)。

**注意:** 在你的前几场游戏中，建议不要使用特殊基地效果。  
将所有特殊基地视为没有效果的基地。

# 放置规则

当你执行 **放置1个士兵到地形上** 行动时，你必须遵循这2条规则：

## ► 槽位

你可以将你的士兵放在以下槽位中的一个上：

- ◆ 未被占据的基地。
- ◆ 由你的**任意**士兵占据的基地。
- ◆ 由敌方士兵占据的基地，但该敌方士兵的力量值**必须小于**你的士兵。
- ◆ 你对手的总部(你永远不能将士兵放到你自己的总部上)。

当你放置士兵到被占据的基地上时，将它放到任何已经在那里的士兵堆叠顶。单个基地上的士兵数量没有上限，但是**只有可见的那个士兵**(位于堆叠顶)算作**占据该基地**。你可以查看地形上的板块堆中的内容，但你永远不能改变它的顺序。

**注意：**我们建议你将自己的士兵朝向你摆放。

## ► 连接到你的总部

你必须总是将你的士兵放置到**与你的总部相连接**的槽位。这意味着你必须总是可以从你的总部(起点)沿着一条**连续路径**到达你放置的士兵处，且只能途经你占据的基地。

**重要：**未被占据的基地和被敌方士兵占据的基地会切断到你总部的连接。

### 示例：

你的总部 **1** 与基地 **3** 相连接，因为路径 **A** 经过你占据的基地 **2** 连接着它们。因此，你可以在那里放置士兵。

然而，你的总部 **1** 与基地 **5** 并未连接，因为到此基地的路径 **B** 被你对手占据的基地 **4** 切断了。因此，你不能在那里放置士兵。



# 控制地区

## 地区



地区是由路径和基地围成的封闭区域。

控制地区会让你获得奖章。

在任何时候，一旦你**占据了**围成一个地区的**所有基地**，你就控制了该地区。

拿取此地区中心的**所有奖章**，将它们放在你的板块架旁，使你的对手能够看到它们。你会保留它们，直到游戏结束，即使你失去了对该地区的控制也会保留。

### 注意：

- ◆ 在同一回合中，你可以控制多个地区。
- ◆ 当控制奖章已经被拿取的地区时，你不获得任何东西。

### 示例：

通过放置此士兵**1**，你覆盖了你对手的士兵，现在你占据了此地区的所有基地。

你拿取此地区中心的三个奖章**2**，将它们放到你的板块架旁。你离奖章目标又更进一步。



# 游戏结束

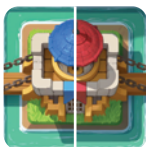
游戏中有两种立即结束游戏的胜利条件：

## 夺取敌方总部

如果你将你的一个士兵放到敌方总部上，你立即赢得游戏胜利。

**注意：**如果地形上有多个敌方总部，你只要夺取其中一个就获胜。

不同总部的外观：



城堡场地



热带泳池



云上之城



火山丛林



诅咒坟场



加勒比海



X金属站



战场

## 达成奖章目标



如果你获得的**奖章总数大于等于**地形上所示的奖章目标，你立即赢得游戏胜利。

如果有玩家既不能抽取士兵，也不能放置士兵，那么游戏也会结束。在这种情况下，比较你们的奖章数量：如果你拥有的奖章数量比你的对手多，那么你赢得游戏胜利。

如果出现平局，那么触发游戏结束的玩家失败，其对手获胜。

游戏设计：Paolo Mori & Alessandro Zucchini

游戏美术：Paul Mafayon

制作人员与鸣谢：[www.rprod.com/en/toy-battle/credits](http://www.rprod.com/en/toy-battle/credits)

© REPOS PRODUCTION 2025. ALL RIGHTS RESERVED.

Repos Production SA • Rue des Comédiens, 22 • 1000 Brussels – Belgium • [www.rprod.com](http://www.rprod.com)

游戏内的配件仅供个人使用。

