



觀看
規則影片!

「戰爭此等要事，
豈能僅由將領定奪。」
喬治·克里蒙梭

「那麼交給
玩具如何？」
維京鴨鴨 呱克



玩具 大作戰

一款由 PAOLO MORI 和 ALESSANDRO ZUCCHINI 設計的遊戲

陸地上、海洋中、白雲裡甚至外太空，
玩具們的戰爭已經開打：它們需要你！

指揮你的部隊並善用它們的特殊效果戰勝對手！
你的任務？攻破對手的主堡，或是儘可能收集最多的勳章。
準備好迎接一場無情的交鋒吧！

內容物



48個部隊板塊



4張圖版
(8種地圖)



16個勳章標記



2個備戰區



2個收納盒



1張玩家幫助卡



為了讓各種色盲類型的玩家也能同樂，藍色與紅色的部隊板塊皆有對應的形狀，
同步呈現在圖板上的勳章目標中。此外，它們的背面也有不同的符號以供辨識。



藍色





紅色



遊戲設置

- 1** 從8種地圖中選擇1種。

注意：我們建議在第一場遊戲中使用原野城堡(如下圖所示)。

將地圖放置在你和你的對手中間，使你面前對準其中一個符號： 。這決定了本場遊戲的勳章目標以及你的代表色。

- 2** 在圖版上每個有  的位置放1個勳章標記。
剩餘的標記放回遊戲盒中。

- 3** 把備戰區放在玩家面前。

- 4** 將你代表色的部隊面朝下洗混，做為你的供應堆。

- 5** 將4名部隊從供應堆移除放回遊戲盒中，不能偷看。
它們在這場遊戲中將不會被用到。

- 6** 隨機選擇一位起始玩家。該玩家從供應堆拿取3名部隊
放上備戰區。另一位玩家放置4名部隊。

- 7** 在圖板旁預留一些放置棄牌用的空位。

注意：在第一場遊戲時，你可以把玩家幫助卡放在一旁(上面有所有部隊與地圖的說明)。



遊戲流程

遊戲會進行多個回合，直到一個主堡被部隊擊破、有人達成勳章目標或是一位玩家無法執行任何行動。

重點注意：在這本規則書和玩家幫助卡上提到的「基地」永遠包含特殊基地，主堡**不是**基地。

部隊



每種部隊都有3張，它們上面標示了戰力（從1-7，或是小丑🤡）。

多數也具備效果。



回合流程

由起始玩家開始，輪流選擇下方兩種行動之一執行：

抽出2名部隊

從供應堆抽出2名部隊放到你的備戰區。

你的備戰區**最多可放置8名部隊**，因此當你的備戰區已有8名部隊時，不可執行此動作。

注意：若你的供應堆只剩下1名部隊或你的備戰區只剩1個空位，你還是可以執行這個行動來抽1名部隊。

部屬1名部隊到地圖上

選擇你備戰區的1名部隊放到1個據點，須依循**部屬規則**（請見下頁）。**你現在佔領這個據點。**

若你的部隊有效果，現在執行；若為特殊基地，**接著再**執行基地效果（請見玩家幫助卡）。

注意：在你第一場遊戲中，我們建議不要使用特殊基地效果。將所有特殊基地視為沒有效果的普通基地。

部屬規則

當你執行 **部屬1名部隊到地圖上** 的行動時，你必須遵守2個規則：

► 據點

你可以將你的部隊部屬在其中1個據點：

- ◆ 1個空的基地。
- ◆ 1個被你的**任意**部隊佔領的基地。
- ◆ 1個被敵方戰力低於你的部隊所佔領的基地。
- ◆ 你對手的主堡 (你不能把部隊放在自己的主堡)。

當你把1名部隊部屬到被佔領的基地時，把它疊在其他部隊 (們) 的最上方。基地沒有部隊數量的上限，但**只有可見的部隊** (部隊疊最上方) **佔領基地**。你可以查看地圖上的部隊疊，但不可以更改順序。

注意：我們建議把你的部隊轉向，使其面朝自己。

► 與你的主堡連接

你必須將你的部隊部屬在與你**主堡相連**的據點上。這代表從你的主堡 (起點) 到你所部屬部隊之間需有一條**連續道路**，且該道路僅能通過**你所佔領的基地**。

重點注意：空的基地或被敵方部隊佔領的基地都會切斷你與主堡的連接。

範例：

你的主堡 **1** 與基地 **3** 連接，因為道路 **A** 經過你佔領的基地 **2** 把它們串起，因此你可以在此部屬你的部隊。

然而，你的主堡 **1** 沒有與基地 **5** 連接，因為道路 **B** 被你的對手佔領的基地 **4** 切斷，因此，你不能在此處部屬部隊。



控制一個區域

區域



區域是一個被道路與基地包圍的封閉地區。

控制區域可以让你獲得勳章。

不論何時，只要你佔領了一個區域周圍的**所有基地**，你便控制該區域。

拿走區域中**所有的勳章**並將其放在你的備戰區旁，讓你的對手能看到它們。你可以保留它們直到遊戲結束，即使你不再控制該區域。

注意：

- ◆ 你可以在一回合內控制多個區域。
- ◆ 當你控制一個勳章已經被拿走的區域時，你什麼都拿不到。

範例：

在部屬這名部隊 **1** 之後，你遮住了你對手的部隊，並佔領了這個區域周圍所有的基地。

你從區域中央拿走了3枚勳章 **2** 放在你的備戰區旁。距離你達成勳章目標又更近了一步。



遊戲結束

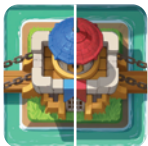
以下2種勝利情況發生時讓遊戲立即結束：

攻破對手的主堡

當你將部隊部屬在敵方的主堡時，你立即贏得遊戲。

注意：若地圖上有多個敵方主堡，你只要攻破其中1個就獲勝。

不同主堡的名稱：



原野城堡



熱帶泳池



彩雲之城



熔岩密林



詛咒墓園



加勒比海



合金基地 X



熱沙戰場

達成勳章目標



當你獲得的勳章數量達到地圖上標示的勳章目標值時，你立刻贏得遊戲。

遊戲也會在一位玩家無法抽出或部屬部隊時結束。此時，比較你們的勳章數量：如果你的勳章數比對手更多，你贏得比賽。

如果平手，造成遊戲結束的玩家輸掉遊戲，他的對手獲勝。

遊戲設計師：Paolo Mori & Alessandro Zucchini

插畫：Paul Mafayon

製作團隊與致謝：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

遊戲內的配件僅供個人使用。

