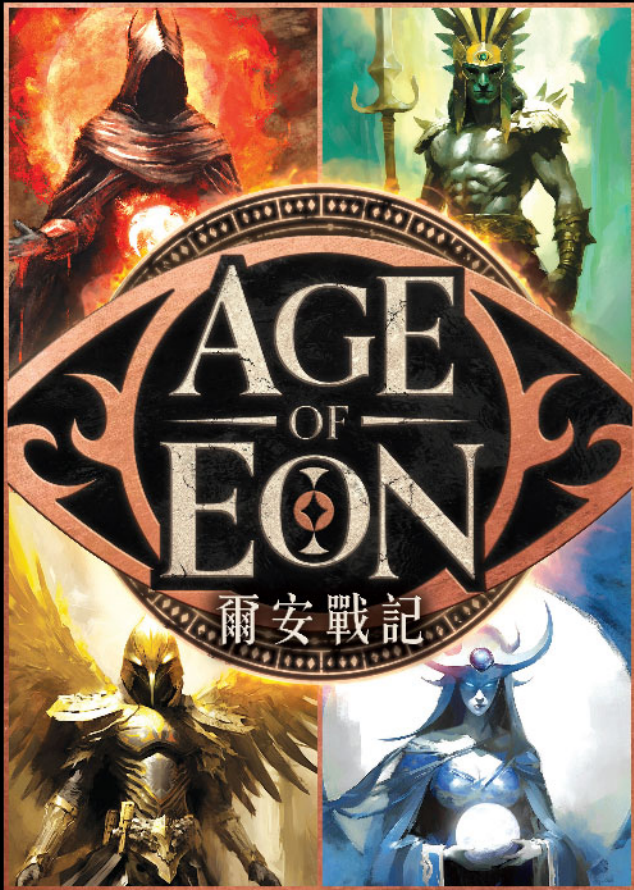


||||||| 遊戲設計 ZION WU |||||



||||||| 遊戲規則 |||||



在遙遠的古代，四個神秘的古文明帝國曾經輝煌一時：恩弗尼亞、提加、雅騰和月瀧千海。不過，正當它們的文明處於巔峰之際，卻突然神秘消失。據說是因為他們的半神統治者施展了暗黑魔法，將他們的帝國傳送到一個名為「爾安結界」的神秘國度。

在這個結界的深處，隱藏著一件強大的神器。一場爭奪永恆幻石的大戰即將展開。

遊戲簡介

「爾安戰記」是一款適合兩名玩家的策略型對決卡牌遊戲。你和對手分別代表在爾安結界上的四大古文明帝國：恩弗尼亞、提加、雅騰和月瀧千海，並為了奪取永恆幻石而展開戰鬥。掌握了永恆幻石的最終玩家將能擁有控制時間的力量，從而恢復他們帝國的榮耀。每個帝國都擁有一套牌組，其中包括3位半神角色和10張攻擊牌。在每場戰鬥中，透過運用每位半神的必殺技破神擊來提升你的戰鬥策略。遊戲的目標是在連串的對決中擊敗對手所有角色，奪得永恆幻石。

遊戲組件

每個帝國都有特定的顏色：恩弗尼亞(紅色)、提加(綠色)、雅騰(黃色)和月瀧千海(藍色)。



1張永恆之石牌



12張角色牌
(每個帝國各3張)



40張攻擊牌
(每個帝國各10張)



4張封印牌



4張結界地牌
(每個帝國各1張)



4張攻擊指令牌
(每種攻擊各1張)

卡牌種類


✦ 角色牌 ✦

每個帝國都有3位半神角色。以下是角色牌的內容：

- A** 發動破神擊所需的總力量點數
- B** 半神角色的名稱
- C** 半神角色的封號
- D** 帝國徽章
- E** 破神擊的招式名稱
- F** 破神擊的攻擊效果
- G** 背景敘述



✦ 神之力 ✦

每位半神角色都擁有一項名為「破神擊」的必殺技。在一場對決中，當玩家打出的攻擊牌總力量點數，達到或超過角色所需時 **X**，就能發動此必殺技。玩家可以在自己回合的任何時間內，透過轉動  角色牌來發動「破神擊」攻擊。

請注意每位半神角色在每場對決中，只能發動一次「破神擊」，並且不能在戰鬥的最後一回合使用(詳見第11頁)。

例子中顯示了這半神角色需要 18 點力量來發動他的破神擊。而所打出的牌總共有 23 點力量，所以玩家可以在他回合中的任何時候，透過轉動角色牌來發動破神擊攻擊。



+ 攻擊牌 +

每個帝國都有10張的攻擊牌(4張魔法攻擊牌，4張物理攻擊牌和2張多重攻擊牌)。某些牌從手中打出或在對決回合結束時會發揮特殊效果。以下是攻擊牌的內容：

- A** 攻擊力量點數
- B** 攻擊類型
- C** 帝國徽章
- D** 攻擊招式的名稱
- E** 特殊攻擊效果



+ 攻擊類型 +

每張攻擊牌至少有一個攻擊類型符號。有些牌有多重攻擊類型符號，讓你可以選擇想要使用那種攻擊。



多重攻擊



魔法攻擊



物理攻擊



封印牌

在你的回合中，你可以從手中打出一張面朝向下的牌，放在自己任何一個結界上。然後拿一張封印牌，將其放在對方的任何一個結界上。這咒術被稱為「結界封印術」，它允許你封鎖對手結界上的一個卡牌空間。當玩家放置封印牌後，除非對決回合結束，否則無法移除。此外，封印會在整場戰鬥中無視所有其他牌的特殊效果，包括任何破神擊的攻擊。



每場對決中只有4張封印牌可被使用。每位玩家每場對決只能使用2張，記住要明智地利用它們喔！

結界地牌

在「爾安戰記」中，每場對決都會在不同的結界展開，每個結界區都由一張獨特的結界地牌代表。這4張卡牌的顏色分別是**恩弗尼亞(紅色)**、**提加(綠色)**、**雅騰(黃色)**和**月瀧千海(藍色)**。當一個帝國的結界地牌出現在對決開始時，該結界區就會成為該帝國的元始結界，為該帝國在戰鬥中提供戰略上的優勢(詳見第10頁)。



恩弗尼亞



提加



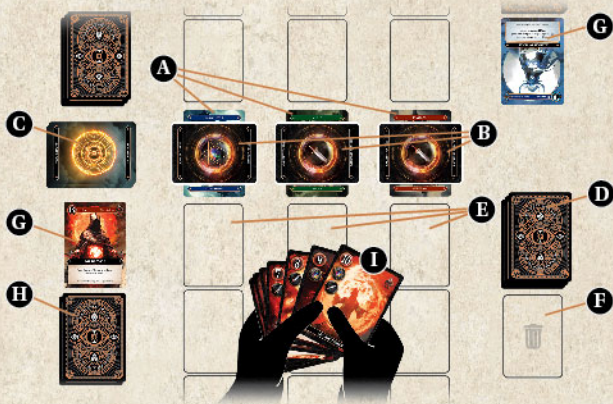
雅騰



月瀧千海

遊戲設置

首先玩家將其中一副帝國牌洗勻(各帝國牌是由10張同色的攻擊牌組成)，然後每位玩家從牌組中抽出一張牌，持有較高力量點數牌的玩家可以優先選擇他在遊戲中想要代表的帝國，決定後便到另一位玩家選擇。



✦ 結界區 ✦

1. 其中一位玩家將全部4張結界地牌洗勻，然後抽出三張，並將它們排成一行放在兩位玩家遊戲區的中間 **A**。這區域稱為結界區。
2. 然後另一位玩家將全部4張攻擊指令牌洗勻，抽出三張，並將它們橫放在每一張結界地牌上面 **B**。
3. 把剩餘未用的結界地牌和攻擊指令牌放到一邊。
4. 將4張封印牌 **C**，放置(面朝向上)在遊戲區的旁邊。

+ 玩家區域 +

1. 每位玩家各自將其帝國的10張攻擊牌洗勻，組成你的帝國牌堆，並放置(面朝向下)在玩家遊戲區的旁邊 **D**。
2. 在每個玩家的遊戲區需預留一個 3 x 3 **E** 的卡牌空間用來放置打出的攻擊牌。另外每個帝國牌堆旁邊也需留出一個棄牌區的位置 **F**。
3. 決定你角色的出戰順序。遊戲開始後，這個順序便不可更改。每位玩家將他們的首個角色牌面朝下放置，然後一起翻開 **G**。把隨後順序的角色牌面朝下放在出戰角色牌旁邊 **H**。
4. 最後，從你的帝國牌堆中抽出7張卡牌 **I**。



首場對決

在決定首場對決的起始玩家時，兩位玩家需在完成遊戲設置後，從各自剩餘的帝國牌堆中抽出一張攻擊牌。持有較高力量點數牌的玩家，將獲得永恆幻石牌，並可選擇自己或對手做起始玩家。若雙方力量點數相同，則需透過其他方法隨機決定起始玩家。決定後，兩位玩家需將抽出的攻擊牌放回各自的帝國牌堆中，並重新洗勻。

隨後的對決

前一場對決的勝利玩家將拿取永恆幻石牌，並且在下一場對決中先行動。



遊戲玩法

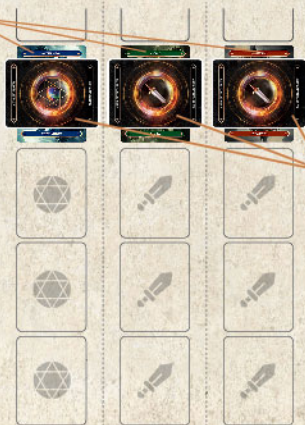
對決回合

每局遊戲由連串對決回合構成。玩家要取得最終勝利，必須擊敗對方所有角色。在每場對決中，各玩家派出一名角色出戰，並持有7張起始攻擊牌。當雙方所有手牌在數個回合內出完後，該輪對決結束並進行結算。誰控制比對手更多結界的玩家將獲得該對決的勝利，並將對方的角色擊敗，回合勝利玩家的角色則留至下一輪對決繼續參戰。

結界

每場對決開始時，兩位玩家之間的區域會有3張結界地牌，每張結界地牌上面都放有1張攻擊指令牌，形成一排結界區。這些地區被稱為「結界」。玩家在自己的每個結界最多只能放3張牌，包括面朝向上和面朝向下的牌。如果某結界再沒有空位，你便不能在該結界放下任何牌。攻擊指令牌上的攻擊類型符號決定了哪些攻擊牌可以在指定的結界上使用。

結界地牌



攻擊指令牌
(放在上面)

結界 1

結界 2

結界 3

元始結界

若你帝國的結界地牌在其中一個結界出現時(顏色必須與你的帝國相符)，該結界便成為你的元始結界。某些攻擊牌在元始結界上可發動特殊攻擊效果。對決回合結束時，如果在你的元始結界上出現雙方同力量點數時，你將會自動獲得該結界的控制，記住要利用這一點優勢喔！

+ 玩家回合 +

在每場對決中，各玩家輪流從手中打出一張攻擊牌，直至所有手牌打出。以下是在你回合中可以進行的行動及規則：



打出攻擊牌

- 在你的手牌中選擇一張攻擊牌，放在你遊戲區的任一結界上。放牌時，需與該結界上標示的攻擊類型符號吻合。若該結界已有你的牌，新打出的牌應放置於現有卡牌之後。請注意，每個結界的每一邊只能放置最多3張牌。
- 卡牌被放置後，除非使用某角色的破神擊必殺技，否則在正常情況下不可將牌移至其他結界。
- 當要發動攻擊牌的特殊效果時，該卡必須面朝上放置於你遊戲區的結界上。



在此例子中，由於有兩個結界均屬於物理攻擊 ，因此你只能在第一個結界上打出帶著魔法攻擊  的 6 攻擊牌。

施展封印


- 你可以打出一張牌(面朝向下)放到自己遊戲區的任一結界上來進行「施展封印」。這咒術是不受任何攻擊類型符號限制(詳見第5頁)。執行「施展封印」時，你需要在對方遊戲區的任一結界上放置一個封印牌來封鎖對手在該結界上的一個卡牌空間。



發動「破神擊」

- 當你所打出的攻擊牌總力量點數等如或超過當前角色所需時，你便可在打出下張攻擊牌之前或之後，發動該角色的「破神擊」必殺技(詳見第4頁)。



 在你發動「破神擊」前，如果對手用特殊效果將你的攻擊牌翻轉(面朝向下)，導致你的總力量點數下降至低於你當前角色所需時，你便不能使用「破神擊」。

+ 對決最後回合 +

在每場對決的最終階段，當其中一方玩家已沒有牌在手，而另外的玩家僅持有一張牌的情況下，所有玩家該不能發動部分卡牌的特殊效果或「破神擊」。

對決勝利條件

要在一場對決中勝出，你必須在所有玩家回合結束後控制比對手更多的結界。要控制一個結界，你的攻擊牌(面朝上)總力量點數必須在該結界上高於對手。

請注意，在對決回合結束時，如有任何攻擊牌留在不吻合攻擊類型符號的結界上，這些攻擊牌的力量點數仍然會被計算為該結界的總力量點數。

在正常情況下，所有面朝向下的牌是沒有任何力量點數，除了使用某些角色的破神擊必殺技(例如月瀧千海的津月雅美)。



在對決結束時，某些「破神擊」或攻擊牌的特殊效果可能會在你的元始結界上增強你的總力量點數。謹記將這些額外的力量點數加進該元始結界中。

右邊例子中顯示了對決回合結束時的情況。在第一個結界，對手的總力量點數較高，因此他控制了該結界。在第二個結界，因為對手的牌沒有任何點數，所以你贏得該結界。至於第三個結界，由於是你的元始結界，所以你的 7 攻擊牌獲得了+2力量點數的提升效果，使雙方的總力量點數相等。但因為是你的元始結界，所以你在該結界勝出，而最後你亦取得了這場對決的勝利。

對手的元始結界

你的元始結界



對手的遊戲區



你的遊戲區



結界 1

12 : 16

結界 2

6 : 0

結界 3

14 : 14

當兩位玩家在某結界上的總力量點數出現相同時應如何處理？

若在一個元始結界上發生總力量點數相同時，將由屬於該元始結界的玩家勝出。但如果一般在一般結界上，則判定為平手。若對決回合結束時，雙方玩家所贏得的結界數量相同，他們將需要使用今場對決的角色再次進行一場戰鬥。如果再次發生平局，雙方玩家的角色均會被判落敗，而各玩家需派出下一個角色來參與新一場的對決。

✦ 設置新一場對決 ✦

1. 在上一場對決中勝利的玩家，他的角色會繼續留在新一場的對決。將被擊敗的角色從遊戲中移除，然後被擊敗的玩家需揭示他下一個角色牌，並將其面朝向上放置在出戰角色區。
2. 每位玩家收集各自所有攻擊牌，並將它們洗勻，然後像遊戲開始時放置(面朝向下)在玩家遊戲區的旁邊。
3. 一位玩家收集全部4張結界地牌並洗勻，抽出三張，並將它們排成一行放在遊戲區的中間。然後另一位玩家收集全部4張攻擊指令牌並洗勻。抽出三張，並將它們橫放於每一張結界地牌上面就像遊戲開始時一樣。
4. 最後，每位玩家從各自的帝國牌堆中抽取7張牌。上一場對決的勝利者拿取永恆幻石牌，並在新一場對決先行動。



每一場對決中，隨機設置的結界地牌和攻擊指令牌在各結界上呈現不同組合，增加了每次對戰的獨特性和重玩性。

遊戲完結

當其中一名玩家的所有角色遭擊敗後，遊戲隨之結束。仍有角色存活的玩家將獲得最終勝，並暫時擁有永恆之石，直至下一場遊戲展開。

若在最後的對決回合中，雙方玩家的僅餘角色同時被判落敗時(發生一次平局後)，該局遊戲則被判定為平手，將無人取得永恆之石。

術語參考

- 提升攻擊力** 使用了提升攻擊力的特殊效果後，會令該牌在對決回合結束時獲得額外的力量點數。
- 摧毀** 有些「破神擊」或攻擊牌的特殊攻擊效果允許你摧毀一張牌。如果一張牌被摧毀後，必須將該牌移至你的棄牌區。
- 棄牌** 有些「破神擊」或攻擊牌的特殊攻擊效果允許你丟棄一張牌，這表示你需要將該牌從手中移至你的棄牌區。所有玩家均可隨時檢視棄牌區內的所有牌。
- 抽牌** 在遊戲進行時，若需抽取一張牌，必須從你帝國的攻擊牌堆最上方抽取。
- 面朝向下** 在正常情況下，所有面朝向下的牌是沒有任何力量點數。而每張面朝向下的牌依然會佔據該結界3個可用卡牌空間之其一。
- 面朝向上** 在正常情況下，每張面朝向上的牌都有特定的力量點數。而每張面朝向上的牌依然會佔據該結界3個可用卡牌空間之其一。
- 翻轉** 有些「破神擊」或攻擊牌的特殊攻擊效果允許你翻轉一張牌，這表示你可以將一張面朝向上的牌翻轉為面朝向下或面朝向下翻轉為面朝向上。

元始結界

當你帝國的結界地牌出現於某一結界時，該結界便是你的元始結界(詳見第10頁)。某些攻擊牌會在你的元始結界上發動特殊攻擊效果。

結界

兩位玩家之間的會有3行地區，分別由1張結界地牌及1張攻擊指令牌組成。這些地區被稱為「結界」。玩家在每行自己的結界區最多只能放3張牌，

「破神擊」

每位半神角色都擁有「破神擊」以增強戰鬥策略。要發動它，你需要從所有打出的攻擊牌中達到或超過角色所需的總力量點數(詳見第4頁)。

出牌

在進行出牌動作時，應從手中選取一張牌，並將其(面朝下或面朝上)放置在你的結界上。一旦該牌被放置，除非發動特殊效果，否則不得將該牌移動、翻轉或取走。

保護

有些「破神擊」或攻擊牌的特殊攻擊效果允許你保護你的牌，一旦該牌被保護，便不得將該牌移動或取走，直至對決回合結束。

轉動

若要標示一張牌獲得保護(例如攻擊卡特殊效果)或者已發動「破神擊」，則可將該牌轉動90度角。

交換

有些「破神擊」或特殊攻擊效果允許玩家交換卡牌，這代表玩家可以在相同或不同的結界間，無論是自己或對手的兩張牌，交換它們的位置，但交換位置的情況必須依據牌上的文字描述來執行效果。

攻擊類型符號

每張攻擊牌都有最少一種的攻擊類型符號(詳見第5頁)。

總力量點數

每位角色的「破神擊」發動時所需要的總力量點數。

不吻合

每次出牌時，你只能將面朝向上的攻擊牌放置於與其攻擊類型符號吻合的結界上。如果在戰鬥過程中，某張攻擊牌被翻轉或移動到別的結界，使其攻擊類型符號不匹配，這種情況將被定為不吻合。儘管如此，在對決回合結束時，這張攻擊牌的力量仍會被計入你在該結界的總力量點數中。

符號參考

+2

提升攻擊力符號

這個符號表示卡牌的力量會在對決回合結束時獲得相對的力量點數提升。



翻轉符號

這個符號表示你要進行翻轉卡牌的動作。



魔法攻擊符號

這個符號表示該牌屬於魔法攻擊類型。



物理攻擊符號

這個符號表示該牌屬於物理攻擊類型。



力量點數符號

這個符號會出現在所有角色牌及攻擊牌上。當符號出現在攻擊牌上，它代表著該攻擊牌的力量點數。但當符號出現在角色牌上，則代表著該角色的「破神擊」發動時所需要的總力量點數。



轉動符號

這個符號表示你要進行轉動卡牌的動作。

常見問題

Q 當我想在某結界上放置卡牌，但該結界沒有空間時，應如何處理？

A 在你遊戲區的每個結界上只有3個卡牌空間。因此，若某結界上的空間已滿，則無法在該結界放置新的牌，但你可以將該牌面朝向下放置於另一結界的空間上。

Q 在對決回合進行時，我能從攻擊牌組中隨意抽牌嗎？

A 在正常情況下，你是不能在戰鬥進行時抽牌的，除了發動某些特殊效果，例如是恩弗尼亞角色的「破神擊」必殺技。

- Q** 在我的回合中，當我的攻擊牌被翻轉至面朝向上後，能否再次發動其效果？
- A** 這取決於卡牌效果的描述。如果該牌的效果寫著「當你從手中打出這張牌時」，則表示該效果在一場對決中只能使用一次。但如果寫著「若對決回合結束時」，則每當該牌在對決結束時的狀態是面朝向上放置在你的結界上，其效果便可發動。
- Q** 在我的回合中，當我打出攻擊牌後，還可以使用我角色的「破神擊」嗎？
- A** 可以。你可選擇在你出牌前或後使用「破神擊」。不過，如果是對決的最後一個回合，即使你擁有足夠的總力量點數，也無法使用任何「破神擊」必殺技(詳見第11頁)。
- Q** 我可以移動、翻轉或摧毀封印牌嗎？
- A** 不可以，所有玩家都無法對被放置的封印牌採取任何行動。封印牌一旦被放置在結界上，便會留在該結界直至對決回合結束。
- Q** 使用舒文特的「破神擊」時，交換後的攻擊牌力量點數仍會計算在自己的結界嗎？
- A** 會的。因為該攻擊牌位於你的結界上，所以其力量點數都會被計入你在該結界的總力量點數。同樣地，對手亦會把你攻擊牌的力量點數計算在他結界上。
- Q** 使用克曼尼的「破神擊」時，我可以選擇摧毀自己面朝向下的向牌嗎？
- A** 可以。除非該效果有特別注明，否則你是可以選擇摧毀自己面朝向上或面朝向下的牌。
- Q** 使用特芬娜的「破神擊」移動卡牌時，仍需遵守結界空間限制嗎？
- A** 需要。雖然她可以無視任何攻擊類型符號將牌移至任一結界地上，但該牌不能移至已放置3張牌的結界上。
- Q** 我能故意地打出面朝向下的攻擊牌，隱藏其身份，並在隨後的回合中，透過其他牌的特殊效果來翻轉它嗎？
- A** 可以。這招式可為遊戲增添了更多的策略性。

破神擊招式表



恩弗尼亞



提加



雅騰



月瀧千海

- 赫利奧** 抽取2張牌，然後從手中選擇丟棄2張牌。
- 克曼尼** 在任何一個結界上摧毀1張你的牌，然後抽取1張牌並立即放置該牌。
- 菲弗** 在任何一個結界上各摧毀1張你及對方的攻擊牌(面朝向上)，然後雙方各抽取1張牌。
- 伊察** 在任何結界上，保護3張你的攻擊牌(面朝向上)，然後轉動☞它們。在對決回合結束時，它們將各自獲得額外 +3 的力量點數。
- 伊夏** 在任何結界上，保護2張你的攻擊牌(面朝向上)，然後轉動☞它們。在對決回合結束時，它們將各自獲得額外 +3 的力量點數。
- 布魯卡** 在任何結界上，保護1張你的攻擊牌(面朝向上)，然後轉動☞它。在對決回合結束時，它將獲得額外 +3 的力量點數。
- 舒文特** 在任何一個結界上交換1張你及對方的攻擊牌(面朝向上)。
- 特芬娜** 將1張自己的的攻擊牌(面朝向上)移至另一結界，可無視任何攻擊類型符號。
- 赫克** 在任何結界上，選擇2張自己的攻擊牌(面朝向上)，並進行交換，可無視任何攻擊類型符號。
- 津月雅美** 翻轉☜ 1張自己的攻擊牌(面朝向上)。在對決回合結束時，每張你面朝向下的牌將各自獲得額外 +6 的力量點數。
- 津月靜希** 在任何結界上，翻轉☜ 1張自己或對手的牌。
- 瀧村子** 在任何結界上，翻轉☜ 1張對手的牌。

攻擊牌的特殊效果

在每個帝國的攻擊牌組中，某些攻擊牌具備特殊的攻擊效果，這些效果可加強你的戰鬥策略。例如，翻轉自己或對手的牌或在對決回合結束時獲得力量點數提升。



多重攻擊牌 1

當你從手中打出這張牌時，若該結界上存在對手的 10 攻擊牌，便可將它翻轉。



物理攻擊牌 2

當你從手中打出這張牌時，可以選擇在同1結界上翻轉 1 張自己或對手的牌。



魔法攻擊牌 3

當你從手中打出這張牌時，可以選擇在同1結界上翻轉 1 張自己或對手的牌。



物理攻擊牌 7

若在對決回合結束時，這張攻擊牌(面朝向上)仍然留在你的元始結界上，便可獲得額外 +2 的力量點數。



魔法攻擊牌 9

若在對決回合結束時，這張攻擊牌(面朝向上)仍然留在你的元始結界上，便可獲得額外 +3 的力量點數。

這份遊戲規則手冊可能會在日後有所更改，詳情瀏覽以下網站。

gizagames.com.au

© 2023 Giza Games. All Rights Reserved.

這個遊戲產品的任何部分未經許可，不得複製。