



# 自然 之 令

規則書





## 榮耀只屬於元素之主

駕馭森林的魔法並與賢者對手來場正面對決，這款策略牌組構築遊戲由《Here to Slay》與《喚影萌獸》設計者所創造。從四大派系岩鼠、水蛙、羊枝與葉貓召喚元素戰士並投身作戰來證明你的英勇無畏。隨著戰鬥的進行，你會不斷升級並獲得驚人的新技能與元素將軍。

當一切塵埃落定，你會獲得勝利嗎？



## 遊戲配件



4個 賢者牌組



1個 元素市場牌庫  
(40張卡牌)



1個 指令市場牌庫  
(40張卡牌)



4個 等級軌  
指示物



4片 賢者圖板



20個 雙面增強  
指示物



20個 雙面護盾  
指示物



20個 雙面傷害  
指示物



20個 雙面金幣  
指示物

## 起始設置

每位玩家選擇1位賢者並拿取對應的賢者圖板<sup>1</sup>和賢者牌組<sup>2</sup>。



賢者牌組組成：



1張 元素賢者卡

3張 元素將軍卡

4張 基礎元素卡



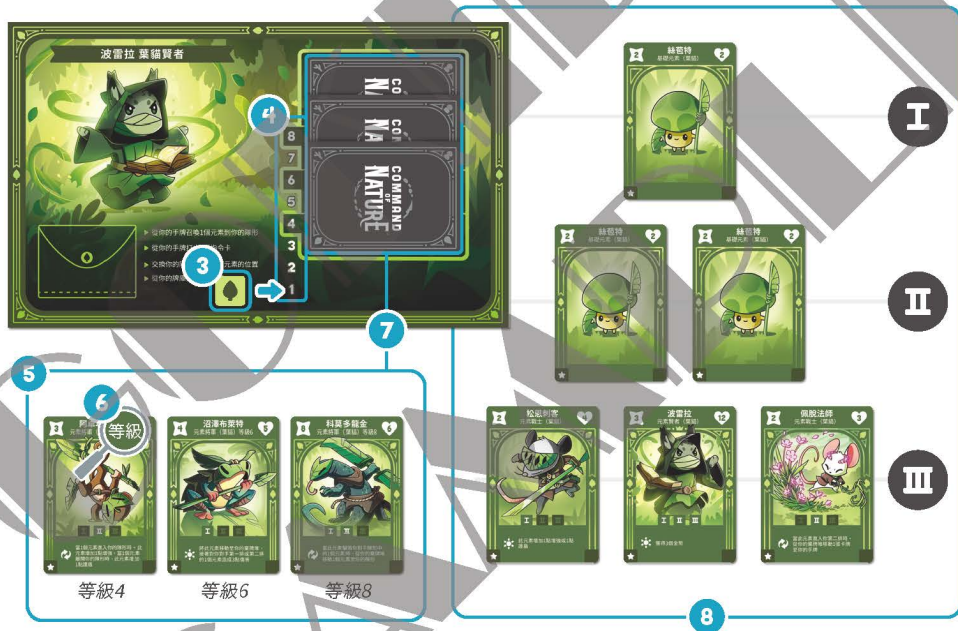
3張 元素戰士卡

5張 指令卡

每個賢者都屬於1個元素派系（岩鼠<sup>🐿️</sup>、水蛙<sup>🐸</sup>、羊枝<sup>🌿</sup>或葉貓<sup>🐈</sup>）。你的賢者牌組中的每張卡牌都標示著1個<sup>★</sup>符號。當你和對手完成元素派系的選擇，將任何剩餘的賢者圖板和賢者牌組放回遊戲盒中。

將你的賢者圖板放置在你面前，接著拿取你的**等級軌指示物** 3 並將其放置在賢者圖板上**等級軌** 4 中的等級1的位置。取出賢者牌組中的**元素將軍** 5。每張元素將軍都標示著**等級** 6 並對應到你的等級軌上的數字；依照其數字將每張元素將軍面朝下放置在你的賢者圖板中的**指定區域** 7。

將賢者牌組中剩餘的元素來組成**隊形** 8。隊形由3排組成，遊戲過程中你會召喚元素進入隊形。



### 如果為2人遊戲：

你的隊形的第一排可容納1個元素，第二排可容納2個元素，而第三排可容納3個元素。你會將隊形正對著你對手的隊形設置。

起始配置由賢者牌組中的基礎元素、元素戰士和賢者組成。拿取3張基礎元素，將1張面朝上放入隊形第一排、將2張面朝上放入隊形第二排，接著將剩餘元素放在一旁。再來，拿取你的賢者並將其放置在第三排中央。最後，選擇2張你的元素戰士並將其面朝上放置在第三排賢者的左右兩側。



### 如果為4人遊戲：

你們的團隊隊形的第一排可容納2個元素，第二排可容納4個元素，而第三排可以容納6個元素。你會使用賢者牌組中的卡牌來設置半邊隊形，而你隊友會設置另一半。你們會將團隊隊形正對著你們對手的團隊隊形設置。


起始配置由賢者牌組中的基礎元素、元素戰士和賢者組成。拿取3張基礎元素，將1張面朝上放入半邊隊形第一排、將2張面朝上放入半邊隊形第二排，接著將剩餘元素放在一旁。再來，拿取你的賢者並將其放置在半邊第三排中央。最後，選擇2張你的元素戰士並將其面朝上放置在第三排賢者的左右兩側。




拿取放在一旁剩餘的元素戰士、基礎元素和賢者牌組中的5張指令卡並將這些卡牌洗混。將這疊卡牌面朝下放置在賢者圖板的下方形成你的**牌庫9**。在牌庫旁留下空間作為你的**棄牌堆10**。從牌庫抽取5張卡牌形成你的手牌。





拿取所有不屬於賢者牌組的元素卡，將這些牌洗混來形成**元素市場牌庫**<sup>11</sup>，並將其面朝下放置在所有玩家都能拿到的位置。（提示：所有你洗入元素市場牌庫的元素卡，其左下角都標示著1個金幣符號。）

再來，拿取所有不屬於賢者牌組的指令卡，將這些牌洗混來形成**指令市場牌庫**<sup>12</sup>，並將其面朝下放置在元素市場牌庫的下方。（提示：所有你洗入指令市場牌庫的元素卡，其左下角都標示著1個金幣符號。）

翻開元素市場牌庫頂部的3張卡牌，面朝上形成**元素市場**<sup>13</sup>，並翻開指令市場牌庫頂部的3張卡牌，面朝上形成**指令市場**<sup>14</sup>。

最後，從盒中拿出所有指示物並將**每種類型的指示物**分成**不同堆**（**增強指示物、護盾指示物、傷害指示物和金幣**）<sup>15</sup>，放置在所有玩家都能拿到的位置。



如果為2人遊戲：

當你完成遊戲設置時，場上看起來會像這樣：

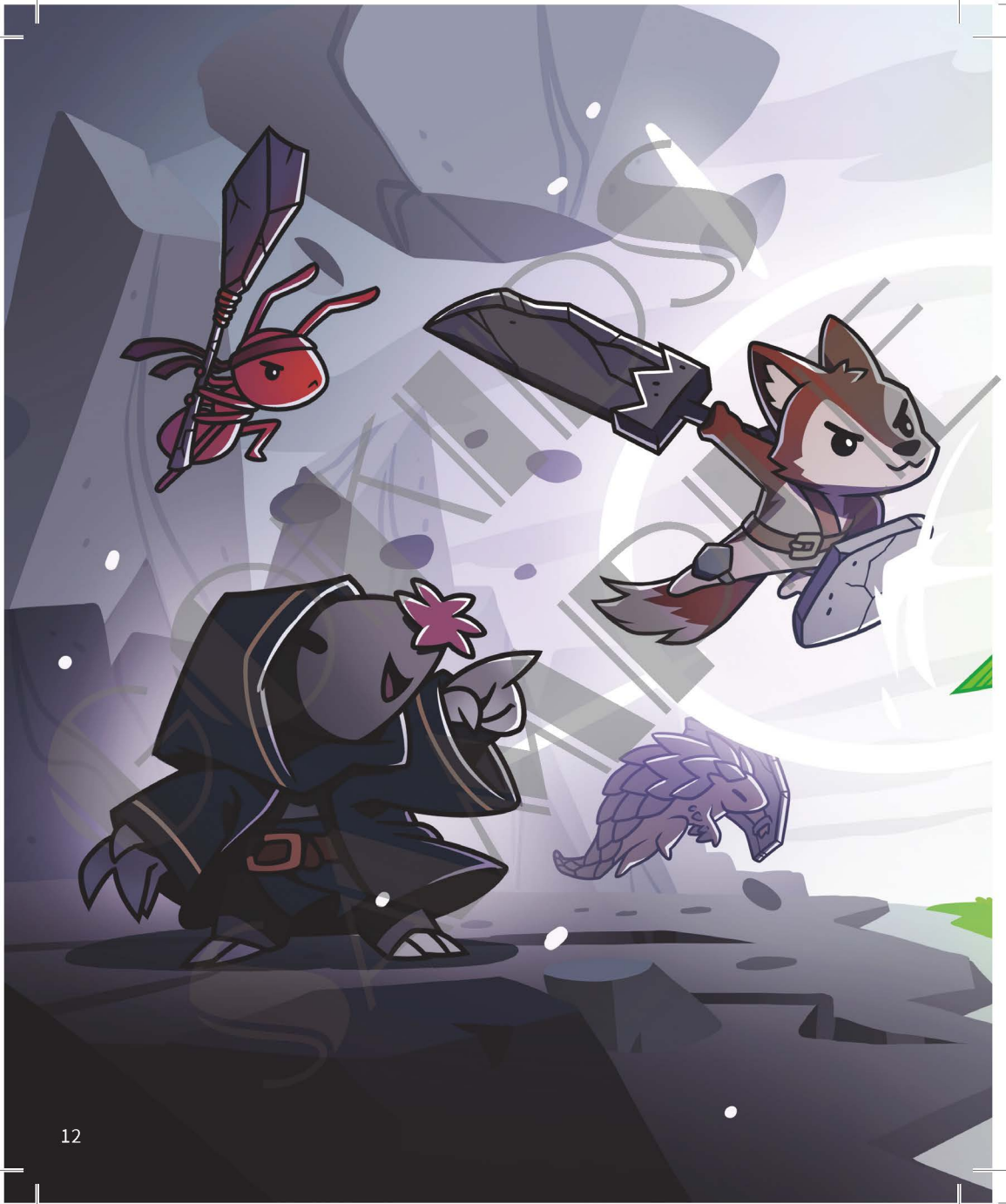


家裡有著最多植物的玩家為起始玩家並起始有0個金幣。另一位玩家起始有3個金幣。

如果為4人遊戲：  
當你完成遊戲設置時，場上看起來會像這樣：



家裡有著最多植物的團隊為起始團隊並起始有0個金幣。另一個團隊起始有4個金幣。





## 遊玩過程

你的回合分成4個階段：

### 階段1

在階段1期間，你能使用黎明效果。如果隊形中的任何元素（包含你的賢者）有著黎明效果（以符號☀表示），你可以在你的回合階段1期間以任意順序使用這些效果。如果你未使用黎明效果而繼續進行階段2，你不能在回合中的後續階段使用這些效果。

**注意：**只有在你回合開始時，元素已經在該效果對應的隊形排中，你才能使用黎明效果。

### 階段2

#### 如果為2人遊戲：

在階段2期間，你能花費行動點來執行標準行動和派系行動。在你的每個回合期間，你可以花費最多4點行動點。未花費的行動點並不會保留到你的下一回合。

#### 如果為4人遊戲：

在階段2期間，你們的團隊能花費行動點來執行標準行動和派系行動。在你們的每個回合期間，你和你的隊友可以總共花費最多6點行動點。在選擇執行哪項行動時，你能查看你隊友的手牌。未花費的行動點並不會保留到你們團隊的下一回合。



## 標準行動

每個標準行動都要花費1點行動點。你能以任意順序執行標準行動，且如果你還有行動點可花費，在回合中你可以重複執行相同的標準行動。

標準行動包含：

- ▶ 從你的手牌召喚1個元素到你的隊形。只有在你的隊形有空格時，你才能加入元素。
- ▶ 從你的手牌打出1張指令卡。在你使用該指令的效果之後，將其移至你的棄牌堆。
- ▶ 交換你的隊形中2個相鄰元素的位置。只如果沒有其他元素在兩者之間，隊形中這2個元素被視為相鄰；相鄰元素可以位在不同排。



- ▶ 從你的牌庫抽取1張卡牌。如果你試著抽取1張卡牌但你的牌庫中沒有剩餘卡牌時，洗混你的棄牌堆並將其面朝下放置形成新牌庫，接著抽取1張卡牌。

## 派系行動

每次你擊敗你對手隊形中的1個元素，你能提升你的等級1等。隨著你的等級提升，你能解鎖最多3個派系行動，每個賢者都有其獨一無二的派系行動。每個派系行動都要花費1點行動點，且每個回合中你只能執行1個派系行動。（見第18頁來查看更多賢者圖板的說明。）

### 階段3

在階段3期間，你能使用你的金幣來**購買**市場的卡牌、**出售**卡牌來獲得更多金幣和**刷新**市場。

**購買**：在元素和指令市場中每張卡牌的左下角都標示著1個金幣符號，代表其費用。在購買任何市場的1張卡牌時，支付其費用，從你的賢者圖板上你的錢袋中移動對應數量的金幣到桌面中央的金幣堆。當你購買市場的1張卡牌時，將其加入你的棄牌堆。如果該卡牌是元素，你可以額外花費2個金幣，將其直接放入你的隊形中的空格。你可以從元素市場購買任意派系的元素。



任何時間市場都保持翻開3張卡牌；如果你從市場購買1張卡牌，立即把市場牌庫頂部的卡牌補到這個空位。



**出售**：從你的手牌移動要出售的卡牌到遊戲盒中，將其從遊戲移除。你可以在你的回合階段3期間出售任意數量的卡牌。當你出售1張卡牌，獲得等同於該卡牌一半費用（向上取整）的金幣。如果該卡牌屬於你的賢者牌組（以符號★表示），如果你出售它，你能獲得1個金幣。



### 如果為2人遊戲：

任何時間你無法擁有超過12個金幣。如果出售卡牌時你已經擁有12個金幣，不要獲得任何額外的金幣。

### 如果為4人遊戲：

任何時間你們的團隊無法擁有超過20個金幣。如果出售卡牌時你們的團隊已經擁有20個金幣，不要獲得任何額外的金幣。

你和你的隊友能共同花費團隊的金幣，但你們保持各自的牌組和棄牌堆。

**刷新：**花費1個金幣來刷新市場，移動該市場的所有卡牌到該市場牌庫的底部，接著面朝上翻開該牌庫頂部的3張卡牌。如果你擁有足夠的金幣，在你的回合期間你可以進行多次刷新。

### 階段4

在階段4期間，你能在結束你的回合前調整你的手牌。從你的手牌棄掉任意張數的卡牌，接著從你的牌庫抽取卡牌直到你擁有5張手牌。如果在你的回合階段4時，你擁有超過5張手牌，你必須棄牌直到剩下5張手牌。

**注意：**如果你牌庫中沒有足夠的卡牌讓你抽到5張手牌，抽取牌庫中任何剩餘的卡牌，接著洗混你的棄牌堆並將其面朝下放置形成新牌庫。繼續抽牌直到你擁有5張手牌。

## 勝利條件

### 如果為2人遊戲：

當你擊敗你對手的賢者，你獲得遊戲勝利並取得元素之主的稱號！

### 如果為4人遊戲：

當你們團隊擊敗你們對手團隊的兩個賢者，你們獲得遊戲勝利並取得元素之主的稱號！

## 賢者圖板



你的賢者圖板左側有著你的**錢袋**①，在遊戲過程中你能在這保留你獲得的金幣。一旁也有你的**標準行動**②的幫助表。在你的賢者圖板右側，你能找到你的**等級軌**③。每次你擊敗你對手隊形中的1個元素，你能提升你的等級1等，將你的等級軌指示物沿著等級軌往上1格。每次你的等級達到設定的門檻（4、6和8），你獲得1個強大的**元素將軍**和1個全新的**派系行動**④。

- ▶ **元素將軍**：元素將軍是強大的元素，每個派系都有其獨一無二的元素將軍。當你達到你的等級軌上的門檻時，從你的賢者圖板移動對應的元素將軍到你的棄牌堆頂。如此一來會揭示你的賢者圖板上的1個派系行動。
- ▶ **派系行動**：當你揭示你的賢者圖板上的1個派系行動時，在遊戲結束前，你可以在你的回合階段2期間花費1點行動點來執行該行動。**提醒一下，每個回合中你只能執行1個派系行動。**

當你的等級軌達到等級8，你已經達到你的最高等級並解鎖所有元素將軍和派系行動。

## 派系

在基礎遊戲中有著4位賢者。每個賢者領導著1個元素派系並有著各自獨一無二的遊戲風格：

### 岩鼠



岩鼠派系擅長製造護盾來防禦。

### 水蛙



水蛙派系擅長利用卡牌優勢和隊形控制來平衡進攻和防禦。

### 羊枝



羊枝派系擅長增強傷害來進攻。

### 葉貓



葉貓派系擅長利用牌庫和棄牌堆控制來平衡進攻和防禦。

## 卡牌種類

### 元素

在遊戲過程中你能召喚元素到你的隊形中。當你召喚1個元素時，將其放置在你的隊形中有空格的最前排。舉例來說，如果你的第二排有空格，你無法在第三排召喚元素。

每個元素都有2個數值：**力量** ① 和 **血量** ②。你的力量數值會用於計算戰鬥期間的傷害，且血量代表你的元素在被擊敗前能夠承受的傷害量。每個元素戰士、將軍和賢者在其卡牌下方還會有1個**效果** ③。元素市場中的元素在其左下角標示著其**費用** ④。最後，每個元素有著**符號和邊框** ⑤ 代表其派系。要使用元素戰士或將軍的效果時，你必須將該元素放置在你的隊形中的**對應排** ⑥，藉此符合每個元素戰士和將軍的效果上方的標示。



## 遊戲中的元素分為4個種類：



**元素賢者：**你的賢者是隊形中的領導者。如果你的隊形中沒有賢者，你輸掉這場遊戲。



**基礎元素：**這些元素沒有效果，但你仍可以在戰鬥中使用它們。你的賢者牌組有著4張基礎元素，且你可以從元素市場額外購買基礎元素。



**元素戰士：**這些元素有著各種效果，當它們在你的隊形中的對應排時，你能使用其效果。你的賢者牌組有著3張元素戰士，且你可以從元素市場額外購買元素戰士。



**元素將軍：**這些是極度強大的元素。如同元素戰士，當它們在你的隊形中的對應排時，你能使用元素將軍的效果。你只能透過擊敗你對手隊形中的元素來達到你的等級軌上的對應等級門檻，進而取得元素將軍。

## 遊戲中的效果分為2個種類：



**黎明效果**只有在你的回合階段1期間能被使用。每個回合中你能使用每個黎明效果一次，且你能以任意順序使用它們。



**觸發效果**會在遊戲中特定情況發生時被使用。每個觸發效果會在文字內容中標示何時你能使用它。

## 指令

在遊戲過程中，你能打出指令卡來獲得戰術性優勢、保護你的元素和對你對手隊形中的卡牌造成傷害。展示指令卡並使用其效果，接著將其放置在你的棄牌堆中。

**遊戲中的指令分為3個種類：**

**攻擊指令**讓你能使用你的隊形中的1個元素來攻擊你對手隊形中的1個元素。每張攻擊指令會描述你的元素將會造成多少傷害和該傷害的類型（近戰或遠程）。



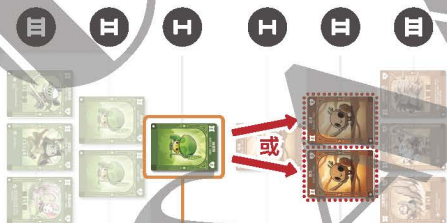
**近戰攻擊指令**讓你能使用你的隊形中第一排的元素來近戰攻擊你對手隊形中第一排的元素。



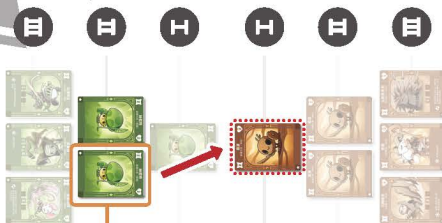
**遠程攻擊指令**讓你能使用你的隊形中的1個元素來遠程攻擊你對手隊形中的1個元素。

**範例：**如果1張遠程攻擊指令寫著你能對相隔2排距離的1個對手元素造成傷害，你可以使用你第二排的1個元素來攻擊你對手第一排的1個元素，**或**你可以使用你第一排的1個元素來攻擊你對手第二排的1個元素。

從第一排進行遠程攻擊



從第二排進行遠程攻擊



**注意：**每個回合中每個元素只能攻擊一次。如果為4人遊戲，你可以使用你團隊隊形中的任意元素來攻擊，但你和你的隊友在同一回合中無法使用相同的元素來攻擊。

**能力指令**讓你能以各種方式來獲得優勢，像是交換隊形中的1個元素位置或對你對手隊形中的1個元素造成傷害。



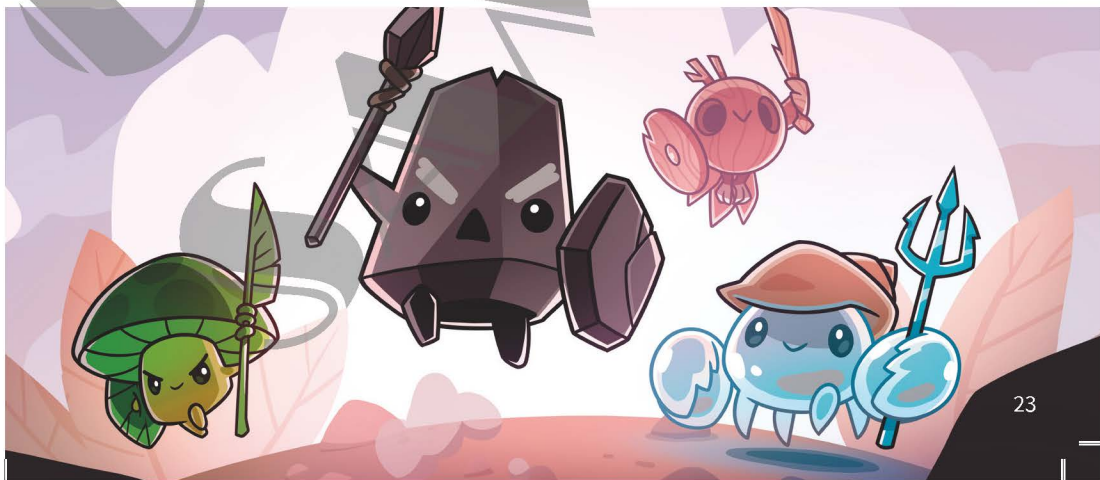
**注意：**你使用能力指令所造成的傷害無法被對手的立即指令效果減少。

**立即指令**是唯一一種能在對手回合期間打出的卡牌。有些立即指令能減少攻擊的傷害，而另一些指令能用其他方式來對你造成決定性的作用。



**注意：**立即指令不用花費行動點來打出。

你的賢者牌組包含了2種指令，你可以從指令市場額外購買指令。



## 指示物

遊戲中的指示物分為4個種類：



**金幣：**金幣指示物用來記錄你在遊戲過程中獲得的金幣數量。每個金幣都是雙面的，一面代表1個金幣而另一面代表3個金幣。金幣是遊戲中的貨幣。你可以在你的回合階段3期間花費你在遊戲過程中獲得的金幣來從市場購買卡牌。



**傷害指示物：**傷害指示物用來記錄你的隊形中的元素所受到的傷害數量，在它們被擊敗後移除。每個傷害指示物都是雙面的，一面代表1點傷害而另一面代表3點傷害。



**增強指示物：**特定的卡牌效果和派系行動讓你能幫你的隊形中的1個元素增強。每個增強指示物都是雙面的，一面代表1點增強而另一面代表3點增強。如果你使用1個元素來攻擊，在攻擊中每個增強讓該元素的力量增加1點。在你使用帶有增強的1個元素攻擊後，你必須移除該元素上所有的增強。



**護盾指示物：**特定的卡牌效果和派系行動讓你能幫你的隊形中的1個元素增加護盾。每個護盾指示物都是雙面的，一面代表1點護盾而另一面代表3點護盾。每個護盾讓該元素即將受到的傷害減少1點。在帶有護盾的1個元素受到任意傷害後，你必須移除該元素上所有的護盾。

**範例1：**如果你的隊形中的1個元素有著3點護盾且你對手將會在一次攻擊中造成4點傷害，從你的元素移除所有3點護盾；你的元素受到1點傷害。

**範例2：**如果你的隊形中的1個元素有著3點護盾且你對手將會在一次攻擊中造成1點傷害，從你的元素移除所有3點護盾；你的元素受到0點傷害。

**注意：**你的隊形中的1個元素能有著任意數量的增強和護盾。



## 戰鬥

在你的回合期間，你能透過打出1張攻擊指令來開啟戰鬥。你的對手有一次機會來打出任意數量的立即指令來減少傷害或以其他方式獲得優勢。

在計算攻擊傷害時，首先計算你的攻擊指令效果所描述的傷害數量，接著在你攻擊中的元素上每有一點增強就增加1點傷害。扣除你的對手打出的立即指令所減少的傷害數量，接著被攻擊的對手元素上每有一點護盾就減少1點傷害。如果計算完的傷害大於0，依照造成的傷害數量將傷害指示物增加到你對手的元素上。移除所有你攻擊中的元素上的增強和所有被攻擊中的對手元素上的護盾（如果有的話）。

如果任何時間1個元素受到的傷害數量等於或超過該卡牌的血量，該元素就被擊敗。如果1個你的隊形中的元素被擊敗，不要將其加入你的棄牌堆；而是將其返回遊戲盒中，將其從遊戲移除。將該元素上的任何指示物返回桌面中央對應的指示物堆中。



注意：每次你擊敗你對手隊形中的1個元素，你能提升你等級軌的等級1等。如果為4人遊戲且你使用你們團隊隊形中的1個元素來攻擊並擊敗你們對手團隊隊形中的1個元素時，只有你能提升你等級軌的等級1等；你的隊友並不會提升等級，即使你是使用你們團隊隊形中你隊友那半邊的1個元素來攻擊。



如果你的隊形中的元素被擊敗，它會留下空格，且你可能必須在繼續遊戲之前移動你的隊形。如果你的隊形中第一排的元素被擊敗且你至少有1個元素在第二排，你必須將第二排的1個元素移動到第一排補到這個空格。同樣地，如果你的隊形中第二排有空格且你至少有1個元素在第三排，如果可以的話你必須將第三排的1個元素移動到第一排補到這個空格。繼續這個步驟直到第一排和第二排沒有空格（或你沒有可用的元素來移動到這些空格）。簡單來說，如果你在後面的隊形排中有額外的元素（包含你的賢者）時，你無法在你前面的隊形排中留下空格。

### 如果為2人遊戲：

如果你的賢者被擊敗，你輸掉這場遊戲。

### 如果為4人遊戲：

如果你的賢者被擊敗但你隊友的賢者尚未被擊敗，你可以繼續遊玩；然而，在接下來的遊戲中，你無法使用任何派系行動或提升你等級軌的等級。



## 戰場清理

當你們嘗過勝利的甜美或失敗的苦澀之後，是時候來收拾一下了！在元素之主沾沾自喜時，被擊敗的玩家必須依照這些戰場清理的步驟來替下一場對決做設置：

1. 將遊戲盒中的任何卡牌返回遊戲中央。
2. 集中你的賢者牌組中的所有卡牌並疊成一疊。
3. 集中你對手的賢者牌組中的所有卡牌並疊成一疊。
4. 將所有元素市場卡牌放回元素市場牌庫，接著將其放置在遊戲盒中左側的隔間空位。
5. 將所有指令市場卡牌放回指令市場牌庫，接著將其放置在遊戲盒中右側的隔間空位。
6. 將賢者牌組放置在遊戲盒中市場牌庫的上方。
7. 將所有指示物放置在各自的隔間空位。
8. 最後，將所有賢者圖板放置在上方，將規則書放置在上方，接著關上盒子。



