

CLOUDSPIRE

規則書

CTG的說明

回過頭想想，《雲嶺戰記》真是一款令人驚喜的桌遊。最開始，我們想到的只是一個相當簡單的遊戲設定，還擔心沒有足夠的元素來支撐它。而現在，它已經成長為這個擺在你的面前，等待你來探索的世界。

《雲嶺戰記》是早在Chip Theory創業初期就有了一個的創意。但隨後，由於我們將精力集中在其他的桌遊，它就被暫時擱置了。它默默等待著一點星星之火來將其點燃。很久以後，我們終於有了契合這個創意的火苗。這促使我們下定決心，將一開始的創意變為現實。和所有Chip Theory作品一樣，《雲嶺戰記》是許多人的心血結晶。

我們要特別感謝Ryan Howard，他在遊戲的世界觀開發以及背景故事的創作上花費了很多心血，同時協助參與了遊戲地圖的設計，確保了《雲嶺戰記》的世界觀和故事在單人模式中也能神形兼備。也感謝Justin Schaub在遊戲盒收納方面的出色工作，以及Shannon Wedge為這一遊戲的戰役設定集與規則書的編輯和簡化做出的努力。

最重要的是，我們要感謝了不起的Chip Theory粉絲們和遊戲社群。沒有你們在群眾募資和其他方面的支持，我們就無法將那些瘋狂的想法變為現實。

我們終於做到了。你們支撐著我們完成了這個瘋狂的作品。感謝你們的支持，希望你們在安卡天域能有許多有趣的戰鬥與冒險。

Josh、Adam以及 Josh



目錄

對源素的渴望	4-5
配件	6-7
玩法	8
遊戲目標	8
設置	8-11
創建遊戲區域	9-10
創建市場	10-11
其他	11
基礎知識	12-15
地形	12
源井	12
堡壘	12-13
堡壘城門	12
堡壘升級結構	13
防禦塔	13
僕從	14
英雄	15
遊戲順序	16-32
事件階段	16
收入階段	16
市場階段	16
建造階段	17-18
準備階段	18-19
選擇僕從	19
選擇英雄	19

攻城階段	20-22
1. 回合開始	20
2. 移動	20
3. 防禦塔攻擊	20
4. 探索	21
5. 攻擊	21-22
攻城階段結束與兵潮結束	22
贏得遊戲	22
指導戰	23-32
其他遊戲模式	33-34
3人或4人遊戲	33
調整遊戲設置	33
準備階段	33
防禦塔上限	33
修復你的堡壘城門	33
贏得遊戲	33
對遊戲的調整	33-34
移除事件牌組	33
如何加快遊戲	33
如何延長遊戲	34
聯盟對戰(2v2)	34
設置	34
準備階段	34
攻城階段	34
單人與合作	34
無盡模式	34
設計團隊	35
快速參考卡	36

對源素的渴望

遠空之上，安卡天域已然平靜地懸浮了數個世紀。它由數個相安共存的浮島構成，也是萬千生物的家園。而支撐這些浮島懸空的是一種神秘的能量，它被稱作：源素。

但源素並不是取之不盡用之不竭的。隨著源素的逐漸減少，浮島不再穩定。而這也將安卡天域上的國家置於險境。當浮島開始彼此碰撞，各個浮島上的人們為了搶奪珍貴的源素展開了合眾之戰。混亂已經遍布整個天域。合眾之戰，開始了。

蠻巨人

蠻巨人是巨人的一支，他們勤勉且富有野心。他們消耗源素的速度甚至已經超越了他們對源素的渴求。

在他們將原本雄霸島嶼的掠食者取而代之的時候，蠻巨人一族尚武的本色就已經體現出來了。為了勝利，蠻巨人在每一場戰役中都不留餘力。領導他們每次衝鋒的是一種更為難以預測、破壞性更強且令人畏懼的生物：碩化蠻巨人。這一類蠻巨人犧牲了智慧以換取更為強大的體魄。

御林族

御林族與草木同源、與世無爭。相傳他們是誕生於源素本體的神聖種族。儘管御林族推崇文明、和諧與秩序，但在家園數次遭到襲擊之後，他們也不得不加入了合眾之戰。戰火已經打碎了他們平靜的生活，他們也意識到保持中立是無用的。

雖然爭鬥並不是他們的本性，但御林族創造力斐然，一草一木都能為他們所用，變幻為強大的兵刃。他們可謂是戰場上的勁敵。



翼族

翼族，高傲地認為本族就是安卡天域的統治者。翼族似鳥而非鳥，族中實行著嚴格的種姓制度，不容違背。但哪怕是他們當中最為卑劣的低種姓，也都堅信一條世代相傳的祖訓：他們的血脈比其他任何生物都要高貴。

翼族用高強度的訓練和閃擊戰技術來彌補其在體力上的不足。同時，他們能充分利用自己的制空優勢，由精英飛行部隊進行高空打擊，重創敵人。

諾藍族

諾藍族堅信控制源素是他們與生俱來的使命。合眾之戰前，諾藍族就已經因其對源素的狂熱崇拜而受到其他國家的敵視。其他種族也崇拜源素，尊敬源素的力量。但與之不同的是諾藍族對源素有著狂熱的崇拜，他們沐浴在源素之中，甚至直接攝入源素，最終目的是與之融為一體。這些瘋狂的舉動導致他們的肉體變得極不穩定，就連他們的體內都閃耀著和源井一樣的光芒。

諾藍族對於源素的狂熱崇拜致使他們認為其他種族使用源素的方式都是異端邪說。他們意圖占領所有的島嶼，就是為了指導其他種族該如何“正確”的使用源素。

配件



8張浮島膠墊



8張地塊膠墊



4張種族堡壘膠墊



18片攻擊升級籌碼



14片射程升級籌碼



12片防禦升級籌碼



60片種族單位籌碼



32片種族防禦塔籌碼



12顆種族骰子



4片源素圓盤



69片血量籌碼



4片血量圓盤



19片地標籌碼



4片種族標記(籌碼)



20片市場籌碼



29張事件卡



15張上古遺物卡



1顆六面骰子



6顆防禦塔攻擊骰子



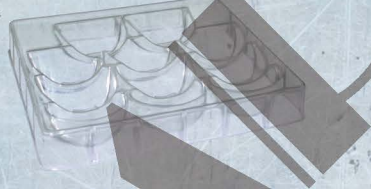
1本合作戰役書
1本單人戰役書



4個籌碼盒



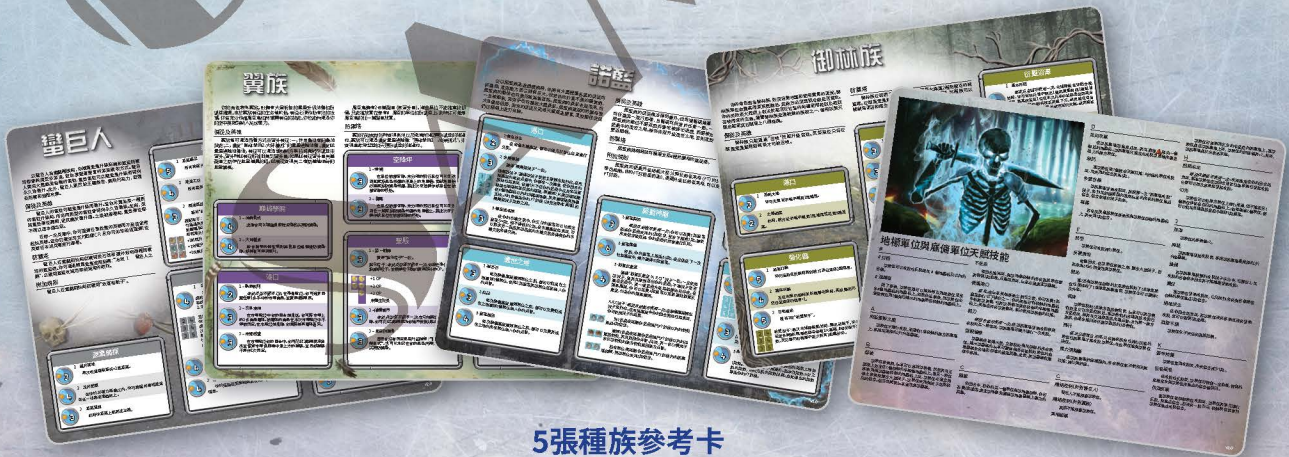
50個堡壘升級鑲釘
和1個收納盒



4個兵營(籌碼收納盒)



1個骰子盒



5張種族參考卡

如在將遊戲配件收納回遊戲盒的過程中遇到困難，請造訪chiptheorygames.com/support，以詳細指導如何妥善整理你的《雲嶺戰記》。

雲嶺戰記玩法

《雲嶺戰記》是一款適合1-4人遊玩的桌遊，其中包括競技、合作、單人等不同模式。主要規則闡述了遊戲的競技模式，同時也提供了單人和合作模式的基礎遊戲規則。單人與合作模式的附加規則和細節可參考單人以及合作遭遇戰役書。

我們建議新玩家可以通過雙人標準模式來學習《雲嶺戰記》的玩法，並按照書中的指導戰進行演練。該部分將引領玩家完成首局遊戲的第一波兵潮，並向玩家介紹《雲嶺戰記》內的主要遊戲概念。更為詳細的內容及規則請參考規則參考書。

首局遊戲過後，玩家可忽略指導戰，但仍需參考規則書中的設置與回合順序部分。規則書中的設置與回合順序是默認玩家為雙人對戰模式。關於3人以及4人對戰模式的區別請參見規則書第33頁的其他遊戲模式部分。

《雲嶺戰記》擁有眾多的天賦技能、效果以及能力。遊戲過程中，這可能與規則書中的規則衝突。在任何情況下，卡牌、種族卡或戰役書中的文字均優先於規則書中的規則。

我們將本規則書視為具有一定靈活性的文件，實時更新本規則書是必要的。最新版本可在chiptheorygames.com/support連結中下載。

遊戲目標

在《雲嶺戰記》中，玩家需升級自己的堡壘、建造防禦塔、雇傭傭兵部隊並派遣僕從與英雄向對方堡壘發起進攻。玩家的遊戲目標為攻破敵軍的堡壘，同時保護自己的堡壘。遊戲結束時，堡壘最強大的種族將成為最終贏家。

設置

進行第一局遊戲時，可跟隨指導戰的引導。它們將引導玩家完成設置的每個步驟以及蠻巨人與御林族的雙人對戰中的第一波兵潮。

隨機決定起始玩家。

玩家按順時針順序進行遊戲。每位玩家應選擇各自的種族，並領取該種族的參考卡、堡壘、骰子以及籌碼。玩家應領取1個兵營、1個血量圓盤、1個源素圓盤。將其他種族的相關配件放回遊戲盒內。

每位玩家應準備好自己的兵營。銀色的防禦塔放置於兵營最後的2個插槽，青銅色的僕從放置於兵營中間的6個插槽，金色的英雄放置於兵營最前端的3個插槽。將同一類防禦塔與僕從放置於同一插槽內，並保持沒有星號的一面面向上。根據單位的CP費用來放置籌碼會便於後期遊戲的進行。玩家的種族標記應暫時放置於兵營旁。

安卡天域中的種族



蠻巨人
(灰色/骨頭)



御林族
(綠色/藤蔓)



翼族
(紫色/羽毛)

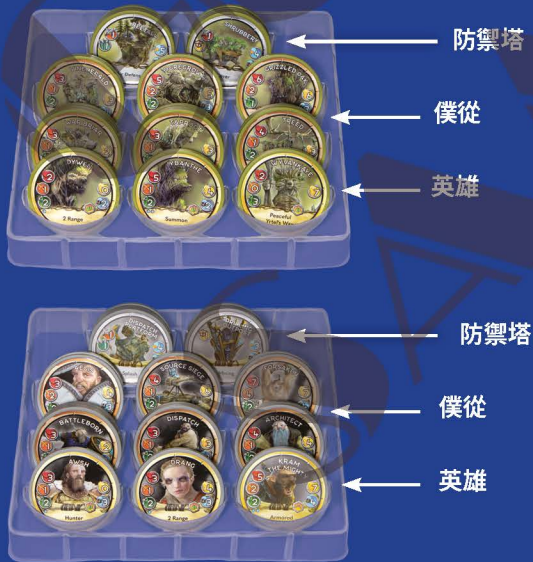


諾藍族
(藍色/電力)

集結你的軍隊

該遊戲的起始玩家選擇了蠻巨人，第二位玩家選擇了御林族。

每位玩家應從盒中領取自己的種族堡壘、種族骰子、種族參考卡、種族籌碼、血量圓盤、源素圓盤和種族標記。



雙方應按圖所示，在自己的兵營中對單位和防禦塔籌碼進行分類。

創建遊戲區域

玩家應把印有小“1”的浮島放在遊戲區域的中間位置。



將剩下的7個浮島打亂，如圖所示，將6個浮島面朝下放在中央浮島周圍並將未使用的浮島放回盒內。

第二位玩家選擇1個未翻開的浮島，翻開該浮島，旋轉它並選擇其方向，並將其面朝上拼回原處。所有浮島被翻開後，應調整方向使該浮島的路徑地圖格與中央浮島的路徑地圖格相連。

例外

在《雲嶺戰記》標準遊戲中，浮島的分布情況將由玩家隨機設置。然而，在玩家的第一局遊戲中，請將地圖設置為如圖所示。

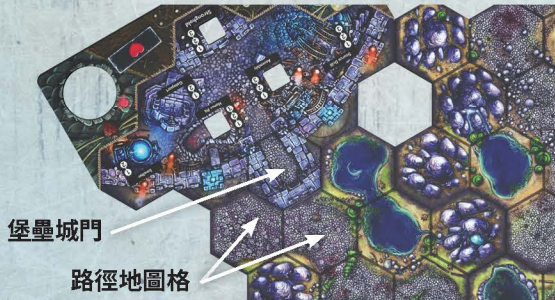


每塊浮島上印有1個小數字，該數字可協助玩家進行設置。



之後，玩家將自己手中的種族堡壘與該浮島相連接，且連接後應當符合以下條件：

- 堡壘城門地圖格與1個路徑地圖格相鄰。
- 堡壘城門地圖格與浮島三面相接。
- 堡壘膠墊不與任何其他膠墊重疊。



請注意，堡壘城門（突出的部分）的3個側面都須接觸到地圖格組，其中至少有1個必須與路徑地圖格相鄰。堡壘的邊緣可以接觸另一個地圖格組，但不能重疊。

之後，起始玩家可再翻開1個浮島，但該浮島不能與第二位玩家翻開的首個浮島相鄰。

兩位玩家將兩個堡壘放置好後，第二位玩家再翻開任一面朝下的浮島，再次確定其方向，使被翻開的浮島上的路徑地圖格與中央浮島的路徑地圖格相連。玩家繼續按照回合順序翻開並確定其餘浮島的方向，直至所有浮島被翻開。

每位玩家應將己方的堡壘城門的血量圓盤放在堡壘最右邊的插槽處。使1-10計數的一面朝上，並設置為10。

玩家應將自己的源素圓盤放在堡壘最左邊的插槽處，使0-20計數的一面朝上，並設置為0。

玩家將種族參考卡、兵營以及種族骰子放在面前。

你的堡壘應該是這樣的。請注意，正如其參考卡所述，蠻巨人在遊戲開始時，其槽中應有遺世骰子。

遺世骰子

10

0

地標籌碼背面



找到白色的地標籌碼，把遠古巨龍放回盒中，但要使遠古巨龍可以被隨時取用，因為玩家在遊戲過程中可能會用到。保持所有地標籌碼朝下，在離每個堡壘城門最近的源井上選擇並放置一片隨機的沼澤地標籌碼（如果同時有2個源井與堡壘城門的距離相同，控制該堡壘的玩家可以任選其一放置沼澤地標籌碼）。



源井

在一些地圖格上，你會發現有藍色發光圖標，這就是源井。在中央浮島（1號島）上有1個源井，其他浮島上則有2個源井。

因為指導戰的緣故，我們已經描述了哪些地標籌碼應該放在哪個源井上。將它們找出並以面朝下的狀態放置到對應的地圖格上。

將剩餘的地標籌碼打亂，在每個剩餘的源井上隨機放置1個地標籌碼。

未使用的地標籌碼成為地標棄置區放在遊戲區的一側。除非有特別要求，否則這些地標籌碼將不會加入遊戲。在遊戲區域旁為地標棄置區留出空間。

創建市場

洗混所有的市場籌碼，創造1個面朝下的市場供應堆。

在市場供應堆邊，將相當於玩家人數+1的籌碼面朝上翻開。

在這個雙人遊戲中，應有3片市場籌碼朝上。為完成本次指導戰，請找到圖中的籌碼。之後，將剩餘的市場籌碼洗混並面朝下堆疊，形成市場供應堆。



將所有地塊面朝下混合在一起，並在市場供應堆附近建立1個地塊膠墊堆。將地塊膠墊堆最上層的地塊膠墊揭開並放置在地塊膠墊堆上。至此，面朝上的市場籌碼與最上層的地塊膠墊結合併成為你們的市場。在附近留出空間，為棄置的市場籌碼和地塊膠墊留出空間。

通常情況下，在遊戲開始時，地塊是隨機的。但在本次指導戰中，請確保圖示的地塊 (#11) 面朝上放在地塊膠墊堆的頂部。



其他牌堆

將事件卡和上古遺物卡分別洗混。將事件卡牌堆放在起始玩家面前，表示該玩家為起始玩家。將上古遺物卡牌堆放在遊戲區域附近，為兩個牌堆留出空間用作棄牌堆。

使用盒內已有的籌碼盒來創建攻擊、射程、防禦升級籌碼供應堆，以及血量籌碼供應堆。

將堡壘升級鑲釘、防禦塔攻擊骰子、六面骰子和地標與市場參考卡放在所有玩家可接觸範圍內。

事件卡牌堆

對於你的第一場遊戲，我們建議不使用事件卡。你可以將這副卡牌放回盒中。在沒有事件牌堆的情況下，升級鑲釘盒可以用來標記第一個玩家。



上古遺物卡牌堆

在第一場遊戲中，只有以下上古遺物可以使用：

- 秘密金庫
- 波長干擾器
- 偷天換日
- 絆索
- 源素逆轉器
- 進獻



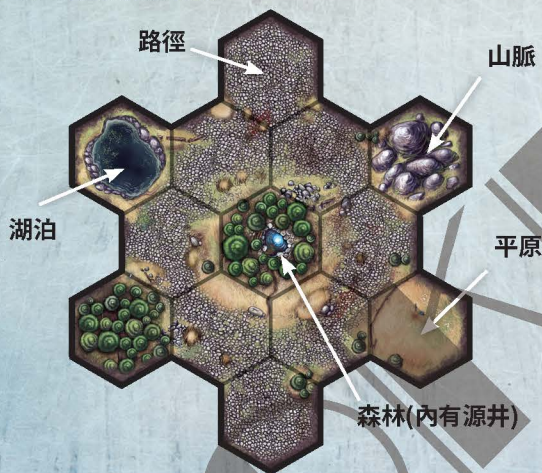
第一場遊戲中，遊戲區域應該是這樣的。

基礎知識

要了解《雲嶺戰記》的玩法，玩家必須先了解遊戲的一些基本設定。

地形

浮島是遊戲開始時放置的大型地圖格組，這些地圖格構成了安卡天域。每個浮島都包含有代表不同地形類型的小地圖格，地形類型有路徑、平原、森林、山地以及湖泊。共用一邊的2個地圖格視為彼此相鄰。



地形分為不同級別。英雄以及僕從籌碼上的地形上限圖標代表其能踏足的最高地形類型。籌碼上有地形上限圖標的單位可以在對應地形以及難度低於該地形的地圖格上移動。沒有地形上限圖標的僕從只能在路徑地圖格上移動。下圖顯示了每種地形上限圖標代表了對應單位可踏足的地形類別。

地形地圖格

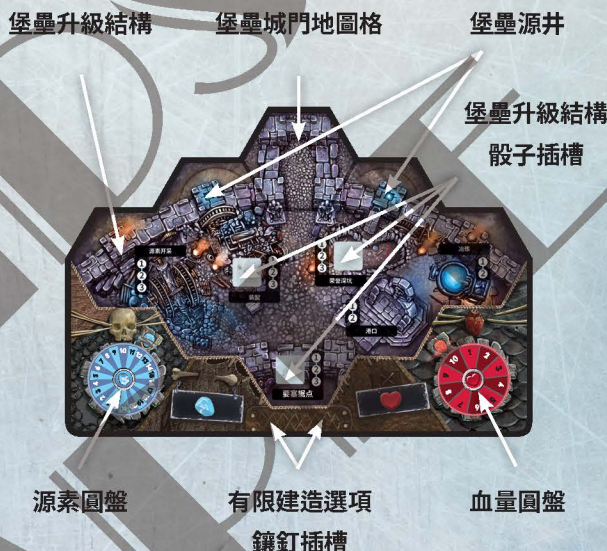
	路徑	平原	森林	山地	湖泊
英雄	✓	✓	✓	✓	✓
山脈	✓	✓	✓	✓	✗
森林	✓	✓	✓	✗	✗
平原	✓	✓	✗	✗	✗
沒有圖標	✓	✗	✗	✗	✗

源井

源井是地圖格上的藍色發光圖標。在設置過程中，該地可用作放置地標籌碼，也可以用來建造防禦塔。只要源井所在的地圖格上的地形符合該單位的地形上限，單位就可以在該源井中移動或結束移動。源井必須對所有玩家可見——1個有單位、防禦塔、地標或其他籌碼覆蓋的源井地圖格，在遊戲效果上來說不被視為源井。

任何提到“非路徑地圖格”的遊戲效果都不能夠發生在源井之上。

堡壘



你的堡壘代表了你的種族，也是你的大本營。堡壘包含堡壘城門，源素供應以及所有堡壘升級結構。大多數堡壘還包含2個源井，控制該堡壘的種族可以在上面建造防禦塔。

堡壘城門

堡壘城門是你堡壘中最重要地圖格，你必須保護它不被敵軍攻破。

在準備階段，你選擇部署的單位應放置於此。在攻擊階段，敵軍的單位可以把你的堡壘城門作為攻擊目標，但不能進入你的堡壘城門。

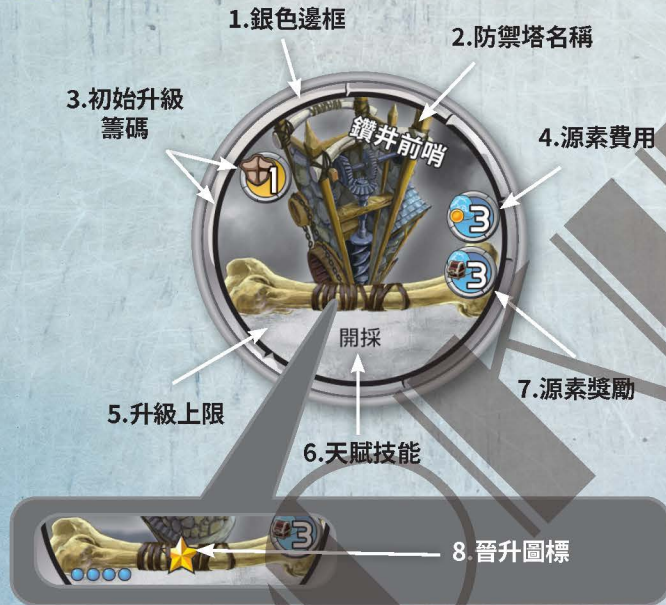
你的堡壘城門血量圓盤在遊戲開始時有10點血量。當敵軍單位攻擊你的堡壘城門時，城門血量減少的量與敵方單位的攻擊值相等。堡壘城門被單位攻擊時，會進行反擊。這種反擊會對處於任意位置的攻擊單位造成1點傷害。即使堡壘城門被擊破，它依舊可以反擊。

堡壘升級結構

堡壘升級結構可顯著強化你的種族，遊戲結束時堡壘強度也會被計算入內。

每個種族的堡壘升級結構都獨一無二，且每次升級都只能循序漸進的進行。只有購買了低階結構後才能購買高階結構。將鑲釘放置於升級結構旁邊的鑲釘插槽中，代表該結構已經被購買。玩家的種族參考卡列出了每個堡壘升級結構帶來的能力。

防禦塔



1. 銀色邊框：代表該籌碼為防禦塔。
2. 防禦塔名稱。
3. 初始升級籌碼：這些數據告訴玩家防禦塔在初始建造時的升級籌碼情況。
4. 源素費用：某個種族為建造該防禦塔所必須花費的源素數量。
5. 等級上限：升級防禦塔時，除了初始升級籌碼，額外添加的升級籌碼不得超過該數量。
6. 天賦：防禦塔擁有的特殊能力。有關防禦塔天賦的進一步解釋，請參見相關種族參考卡。
7. 源素獎勵：摧毀該防禦塔時對手可獲得的源素數量。
8. 晉升圖標：表示這是1座晉升過的防禦塔。只有購買特定的堡壘升級結構之後才能建造晉升防禦塔。具體參考種族參考卡。

每個種族有4種特有的防禦塔。防禦塔不可以移動，可建造在玩家影響力範圍內的源井上。若滿足以下三種情況之一，則視作該地圖格在玩家的影響力範圍內。一為該地圖格組與玩家的堡壘城門相鄰；二為該地圖格組上已經建造了由該玩家控制的防禦塔；三為與該地圖格組相鄰的某個地圖格組上建造有受玩家控制的防禦塔。

堡壘源井就在玩家的影響力範圍內。在攻城階段中，敵軍的回合裡，你的防禦塔會在“防禦塔攻擊”這一階段裡攻擊。你的每個防禦塔都能攻擊該防禦塔射程範圍內的1個敵軍玩家單位。每個防禦塔攻擊時，投擲與其擁有的攻擊升級籌碼數量相等的防禦塔攻擊骰子，並對目標造成投擲結果總和的傷害。

建造防禦塔時，防禦塔籌碼左側會顯示其初始升級籌碼數。當你建造防禦塔時，你可以在防禦塔籌碼下隨意排列他們的初始升級籌碼，一旦防禦塔被建成，該籌碼排列順序不得再改變。玩家可以通過支付源素來升級防禦塔，並在防禦塔下的升級籌碼堆底部添加1片升級籌碼。當防禦塔受到至少1點傷害時，防禦塔最底層的升級籌碼將被移除。因此，防禦塔的升級籌碼即代表了防禦塔的血量也代表了該防禦塔的屬性。當1個防禦塔失去了最後1片升級籌碼後，視作被摧毀。



防禦塔的射程決定了它能攻擊的最遠地圖格距離。防禦塔的基本射程為1，每升級1次射程，其射程就增加1。例如1座有2片射程升級籌碼的防禦塔，可以攻擊3個地圖格及以內的單位。防禦塔的射程可以穿過被占領的地圖格，但不能穿過天空。天空為沒有軟墊存在的區域。

1座防禦塔的攻击值取決於他在攻擊時擲出的攻擊骰子點數。防禦塔的基本攻擊值為0，每升級1次攻擊，其可投擲的防禦塔攻擊骰子就增加1。

防禦升級籌碼只有在位於防禦塔底部時才會生效。當防禦塔的防禦升級籌碼位於其最底部時，需要至少2點傷害而不是1點才能將防禦升級籌碼移除。

每個種族在同一時間最多可擁有6座防禦塔。該數量限制不能以任何方式解除。

僕從



- 1.青銅邊框：**代表該籌碼為僕從。
- 2.僕從名稱。**
- 3.血量：**這個僕從起始擁有的血量籌碼數量，以及該僕從可擁有的最大血量籌碼數量。
- 4.攻擊值：**這個僕從在攻擊和反擊時造成的傷害量。
- 5.移動值：**如果情況允許，那麼該僕從在其回合內必須移動此數值的地圖格，且必須向種族標記所在的方向前進。
- 6.天賦技能：**該僕從擁有的特殊能力。有關天賦的進一步解釋，請參見相關參考卡。
- 7.CP費用：**你必須花費相應的指揮點數（CP）才能從你的兵營中選擇相應僕從進行部署。
- 8.源素獎勵：**敵方種族擊敗該僕從時可獲得的源素數量。
- 9.地形上限：**代表了該僕從可以踏足的最高難度的地形。如果僕從籌碼上沒有該圖標，則該僕從只能在路徑地圖格上移動。
- 10.晉升圖標：**表示此面為該僕從的晉升面。沒有晉升圖標的一面是它的基礎面。

每個種族通常有12個特定的僕從。僕從看起來很像英雄，但他們的行動方式不同。

一般來說，僕從必須始終按他們的最大移動數值向種族標記前進。如果他們不能這樣做，也需要盡可能多的使用他們的移動值向目標前進。如果1個僕從在其移動結束時相比原來更接近對應的種族標記，那麼它就視為有前進。僕從距離其目標的距離為二者間最短路徑上的地圖格數目。

它的路線包括在其地形限制下的地圖格，無論這些地圖格是否被其他種族單位占據（但不包括防禦塔或地標占據的地圖格）。在移動時，若被友方英雄阻擋，僕從就可以和友方英雄交換地圖格，即兩者换位。任何其他單位都可以阻擋他們，被阻擋後僕從就可能無法完全使用自己的移動值。只有在其他單位移動或者被擊敗後，僕從才可繼續移動。如果僕從在移動後無法前進，該僕從可橫向移動。

如果你的僕從在其回合內可以攻擊到敵方單位，則該僕從必須攻擊。每個僕從每回合只能攻擊1次。僕從的每次攻擊都會對相鄰的敵方單位、防禦塔或堡壘城門造成相當於僕從攻擊值的傷害。每個回合中，如果1個僕從第一次被相鄰的敵對單位攻擊且沒有被擊敗，那該僕從就會對攻擊者造成與他攻擊值相等的反擊傷害。

當玩家選擇部署僕從時，可以選擇將他們分組。僕從分組行動的方式為：將其餘被選擇的僕從堆疊在頂部僕從籌碼的下方，即堆疊在頂部僕從籌碼和與頂部僕從血量對應的血量籌碼之間。被分組的多個僕從作為1個單位進行移動和行動，並使用僕從小隊組最上方的僕從狀態與天賦。被放置在下方的僕從處於未激活狀態。一旦他們上方的僕從被擊敗，僕從堆中的下一個僕從就會被激活。分在一組的僕從必須按照移動值最低的在上方，移動值最高的在下方的順序進行放置。

僕從不會升級，一般來說不會獲得升級籌碼。大多數僕從可以被晉升，如何晉升可參考其種族參考卡。



英雄



升級將賦予該英雄1片由玩家選擇的升級籌碼。如果1位英雄處於基礎面並達到升級上限，他可以通過翻轉到晉升面來完成此次升級。翻轉晉升面時，英雄會失去所有當前所有的升級籌碼。但如果該英雄的晉升面與基礎面存在血量差異，則將與這2個血量間差值相同的血量籌碼添加到該英雄籌碼下。

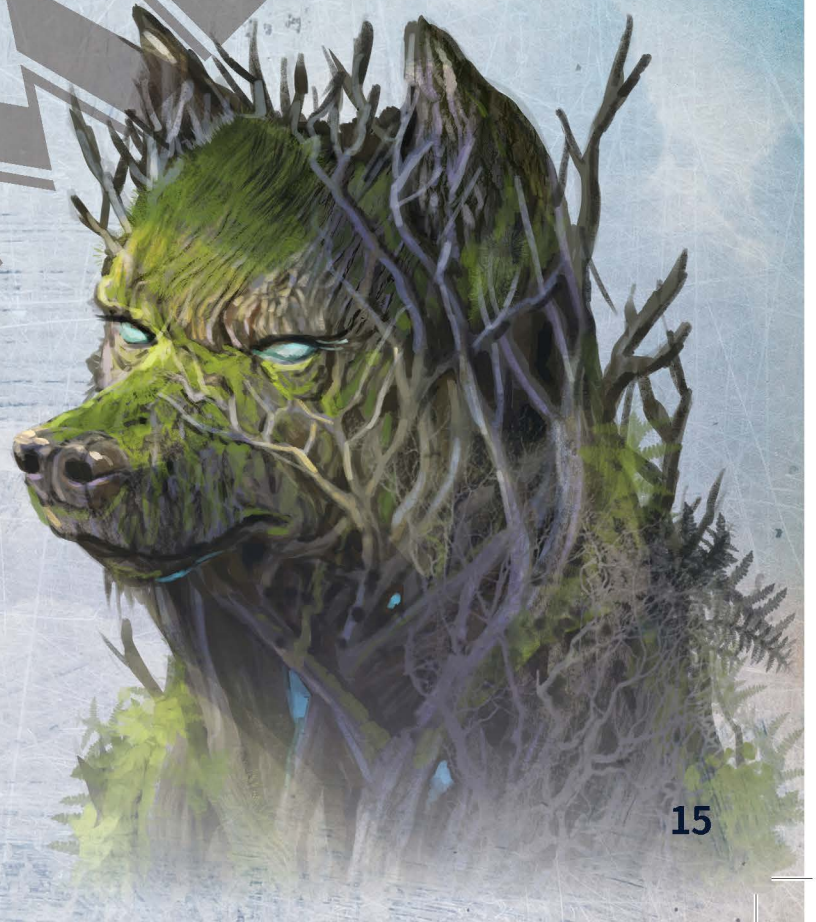
英雄的升級籌碼與防禦塔的升級籌碼在作用方式上有少許不同。基於英雄籌碼上印有的攻擊值，1片攻擊升級籌碼會使英雄的攻擊值增加1。1片防禦升級籌碼作為防禦物，用來代替下一次該英雄遭受傷害時將被移走的血量籌碼。請注意，與防禦塔不同的是，從英雄身上移走1片防禦升級籌碼只需要1點傷害，除去被抵禦的這1點傷害，溢出的傷害仍會從英雄身上移走血量籌碼。射程升級只能添加到具有#射程天賦的單位上，每片射程升級籌碼會使其射程增加1。

當一個英雄被擊敗時，其將移出遊戲而不是回到兵營。

- 1. 金色邊框：**代表該籌碼是1位英雄。
- 2. 英雄名稱。**
- 3. 血量：**這個英雄初始的血量籌碼數量以及他能擁有的最大血量籌碼數量。
- 4. 攻擊值：**這個英雄在攻擊和反擊時能造成的傷害量。
- 5. 移動值：**該英雄在1個回合內可以移動的最大地圖格數量。
- 6. 升級上限：**這個英雄可以擁有的最高等級。
- 7. 天賦技能：**這個英雄擁有的特殊能力。關於天賦技能的進一步說明，請參見對應的種族參考卡。
- 8. CP費用：**你必須花費相應的指揮點數（CP）才能從你的兵營中選擇相應英雄進行部署。
- 9. 源素獎勵：**敵方種族擊敗該英雄時可獲得的源素數量。
- 10. 地形上限：**這個英雄可以踏足的最高難度的地形。
- 11. 晉升圖標：**表示此面為該英雄的晉升面。沒有該圖標的一面是基礎面。

每個種族都有3個特定的英雄。相比於僕從，你可以更靈活的使用你的英雄。一旦你的英雄離開了堡壘，你就可以自由操控他們的移動距離與方向！你可以自行選擇英雄是否進行攻擊。每位英雄每回合只能攻擊1次，對相鄰的敵對單位造成相當於該英雄攻擊值的傷害。每個回合中，如果1位英雄在本回合第一次被相鄰的敵對單位的敵對單位攻擊而沒有被擊敗，那他就會造成與他攻擊值相等的反擊傷害。

當你的英雄擊敗了敵方單位、防禦塔或堡壘城門時，該英雄就可升級。如果1個英雄沒有達到他的升級上限，那麼一次



遊戲順序

事件階段

在事件階段，你將翻開1張事件卡，該事件卡將影響即將到來的兵潮。

注意：事件階段在第一波兵潮中被跳過。

起始玩家抽取並讀出事件卡牌堆最頂端的事件卡。事件卡上的文字描述可取代任何其他遊戲規則或效果。事件卡會寫明其效果在遊戲的哪個階段觸發。

如果它寫著“事件階段”，那麼它將立即觸發。

將事件卡正面朝上放在遊戲區附近。玩家可以在整個兵潮中隨時查看。

我們不打算在本次指導戰中使用這些卡牌。你可以跳過本次指導戰的事件階段。

收入階段

在收入階段，當你開始準備下一步的建造與購買時，你將會獲得一定量的源素。

所有玩家都會獲得源素，詳情如下：

第一波兵潮	第二波兵潮	第三波兵潮	第四波兵潮
獲得5源素	獲得7源素	獲得9源素	獲得11源素

旋轉你的源素圓盤來標記你獲得了這個數值的源素。請注意，正常情況下，玩家不可以擁有超過20個源素。超出最大容量的源素會散失。

由於現在是第一波兵潮，兩位玩家將他們的源素圓盤旋轉到5。

市場階段

在市場階段，你有機會聘請雇傭兵，採購特有的防禦塔和裝備，甚至通過購買地塊來重塑地圖。

在每個市場階段的開始（除第一波兵潮），棄置當前市場上的所有商品並使用新的商品填滿市場，視為刷新市場。市場中應當始終有1片面朝上的地塊以及比玩家人數多1的市場籌碼可供玩家購買。

在市場階段，每個玩家只能進行1個回合。從起始玩家開始，按照順時針順序繼續；每位玩家必須在他們的回合完成以下操作之一：

- 花費對應市場籌碼所顯示的源素費用，從市場提供的市場籌碼中購買1片籌碼。

- 使用2個源素購買市場中面朝上的地塊。只有在其他玩家沒有購買過地塊的情況下才可以購買，因為所有玩家在每一波兵潮只能購買一次地塊。

有四種類型的市場籌碼可供購買。

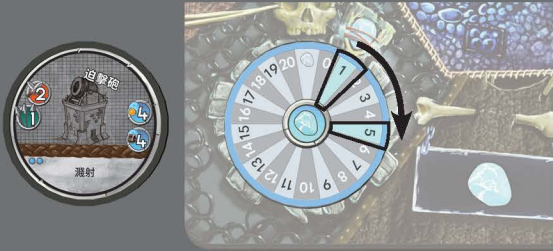
- 裝備擁有藍色邊框。當英雄處於部署供應堆時，裝備籌碼可放置在英雄籌碼下，使英雄獲得裝備賦予的天賦技能。

- 雇傭防禦塔擁有銀色邊框。它們可以做為你的防禦塔來建造。由於你已經支付了它們的源素費用，所以在建造它們時不需要支付額外的源素。

- 雇傭兵擁有青銅邊框，而雇傭英雄擁有金色邊框。這些單位可以由你控制部署。由於你在購買他們時支付了源素費用，所以他們不需要花費額外CP就可以部署。從市場上購買的籌碼應放在兵營旁邊。在購買之後，下一片市場籌碼或地塊被翻開來以補充市場。

蠻巨人

你是這波兵潮的起始玩家，所以由你開始第一回合。你決定用4源素購買迫擊炮台。把籌碼放在你的兵營旁邊，並把你的源素圓盤從5旋轉到1，然後翻開市場籌碼供應堆的下一個籌碼來填充市場。



- **地塊**：從你的兵營旁選取1片地塊並放置在1個有效的位置上。作為建造選項之一只要你對帶有源井的地圖格具有影響力，你就可以立即在該地塊上的這個源井上建造1座防禦塔。如果是從你的兵營內選取1座防禦塔來建造，那麼你仍然需要支付源素費用。

- **升級你的堡壘**：遵循你的種族參考卡上的指示，你可以通過支付源素費用來購買1個堡壘升級結構。使用堡壘升級鑲釘來表明你已經購買了哪些堡壘升級結構。堡壘升級結構是漸進的，必須按照規定順序購買。

- **其他建造選項**：某些上古遺物卡、事件卡或堡壘升級結構可能會賦予你額外的建造選項。

蠻巨人

雖然你可以在你的堡壘源井上建造你的雇傭防禦塔，但你決定暫時不這麼做，因為你打算在攻城階段再建造它。由於你現在沒有足夠的源素來做其他事情，所以你的回合結束了。



御林族


現在輪到你開始你的回合。你看到了一個調整遊戲區域的好地方，所以你花了2源素來購買可用的地塊。將你的源素圓盤減少到3，並將地塊放在你的兵營旁邊。同樣的，為市場添加1片地塊來填充市場。



建造階段

在建造階段，你將提升你的堡壘，並通過建造和升級防禦塔對地圖施加管控。

每個玩家可以根據自己的意願進行多次建造，直到他們決定結束自己的輪次。從起始玩家開始，按回合順序進行，每個玩家必須選擇結束自己在該建造階段的輪次或執行1個建設選項。一旦你選擇結束，你就不能在該建造階段內再次建造。這個階段一直持續到所有玩家都結束建造。建造選項如下：

- **建造防禦塔**：從兵營中選取可用的防禦塔並支付其源素費用  或從你的兵營旁選擇一個預先購買的雇傭防禦塔。將該防禦塔放置在你對其有影響力的源井上，並按照你選擇的順序決定該防禦塔下升級籌碼的擺放順序。

- **升級防禦塔**：為你控制的防禦塔增加任意的升級籌碼並支付其相應的源素費用，最高至防禦塔的升級上限。每一個射程和攻擊升級籌碼所需要的源素費用等同於防禦塔在添加它之後擁有的升級籌碼數量。每片防禦升級籌碼需要2個源素。

御林族

你在本輪內有一個龐大的計劃。本輪內，你利用你的第一個回合，將預先購買的地塊放置在堡壘前，如圖所示。這將減少與你的堡壘城門相鄰的路徑地圖格的數量，這通常意味著能夠同時進攻你的堡壘城門的敵方單位數量變少。它還可以增加你的堡壘城門附近的源井數量，讓你可以於城門附近建造更多的防禦塔來戍衛堡壘。在放置地塊時，你也可以在剛出現的源井之一上建造防禦塔，但你目前沒有足夠的源素來購買任何可用的防禦塔。



鑒於蠻巨人已經結束了自己的輪次，又輪到你了，御林族玩家！而這次，你購買了堡壘升級結構：“橡木之心 1-強化”，這將有助於你在接下來的幾波兵潮中生成更多的源素。該堡壘升級結構需要花費3點源素，導致你剩餘0點源素。



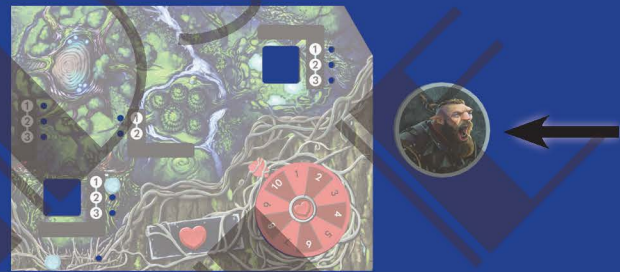
再次輪到御林族。但這次，你結束了自己的輪次。鑒於所有玩家都結束了自己的輪次，建造階段結束。

準備階段

在準備階段，你將選擇你的作戰單位和你的攻擊計劃，以應對即將到來的戰鬥。

每位玩家按照回合順序宣布自己的種族標記物所在地。這意味著該玩家的所有僕從都將向著種族標記所在的堡壘進攻。玩家需在聲明後將種族標記放置在本輪進攻的堡壘旁作為提示物。在雙人遊戲中，你通常只有1個種族標記所在地可供選擇。

由於這是雙人遊戲，所以蠻巨人必須標記御林族的堡壘。而御林族必須標記蠻巨人的堡壘。



按照回合順序，玩家使用他們準備階段獲得的CP，從他們的兵營中選擇將被部署在本波兵潮中的單位。玩家不必使用所有在準備階段獲得的CP，但任何未在本輪內使用的CP都會消失。

準備階段獲得的CP由當前兵潮所決定，如下圖所示：

第一波兵潮	第二波兵潮	第三波兵潮	第四波兵潮
5 CP	7 CP	9 CP	11 CP

你選擇部署的單位對在你之後行動的玩家是公開的資訊。

在第一波兵潮中，每個種族可以選擇CP費用總和為5的單位。本次指導戰中你應該選擇的單位詳見下頁。

選擇僕從

· 你可以選擇任意數量的僕從進行部署，僅受你的可用CP和你兵營中的可用單位所限制。從市場上購買的雇傭兵無需花費CP即可部署。

· 僕從可以採取2種不同的方式進行部署：分組或不分組。你可以根據自己的意願給僕從分組，分組的小隊內僕從數量可多可少。每個未分組的僕從在其籌碼下都應擁有與他們血量相等的血量籌碼。在部署僕從小隊時，首先將你想分組為1個小隊的所有僕從籌碼堆疊在一起，從上往下按照移動值最低到移動值最高排列。之後，在整個小隊下方放置與小隊頂部僕從血量相等的血量籌碼。

選擇英雄

· 每個種族都有1位無需花費CP的起始英雄。該起始英雄是你第一波兵潮中唯一可以選擇部署的英雄。每個種族都另有2位英雄，玩家可以在第二波兵潮開始時選擇並部署。玩家也可從市場上購買雇傭英雄，這些英雄不需要花費CP。第二波兵潮開始後，每個種族在任何時候都不能擁有超過2位英雄（包括雇傭英雄）。

· 英雄不能與僕從或其他英雄形成小隊。他們不能夠被分組。在玩家選擇的英雄籌碼下應該有著與他們血量相等的血量籌碼。

· 每個英雄在部署時必須放置在所有僕從之前或之後。他們不能被部署在僕從中間。

每位玩家現在都需要準備1個部署供應堆：其中包含了他們所選擇的部署單位，用於部署這一波的兵潮。準備部署供應堆時，他們將決定如何對僕從進行分組以及部署供應堆中的單位被部署的順序。玩家可以用手來遮擋他們部署供應堆的堆疊順序。只有部署供應堆頂端的單位是公開的。

當你的部署供應堆完成後，將這個部署供應堆放在你的堡壘城門地圖格上。所有玩家完成部署後，準備階段結束。

蠻巨人

你選擇了你的0CP英雄傲世，並花費2CP購買了戰狂，3CP購買了投石者。



你想讓戰狂的存活時間更久，最好還能夠幹掉一些御林族單位，所以你決定將你的僕從分組，將投石者放在上方，戰狂放在下方。然後，你把傲世放置在這個僕從小隊的下方。

御林族

你同樣選擇了你的0CP英雄戴文，並花費2CP購買了戰棘豪豬，3CP購買了樹首麋鹿。



你想要快速造成大量傷害，以期幹掉地標並獲得對應的源素獎勵。因此你選擇不對僕從進行分組。你把戰棘豪豬放在你的部署供應堆頂部，然後是樹首麋鹿，最後是戴文。

攻城階段

在攻城階段，你選擇的英雄和你的僕從將向敵軍進軍，並在戰場上相遇。

攻城階段的每一輪都由起始玩家開始，之後所有玩家依次進行1個完整的回合。在你的回合中，你將按照順序完成以下所有時期的行動，之後由下一個玩家進行他的回合。

1. 回合開始

檢查是否存在任何種族觸發休整模式。當場上只有1名玩家擁有仍在遊戲中的種族單位時，休整模式觸發。進入休整模式後，該玩家的英雄轉變為未激活狀態，直到這波兵潮結束。

之後，按照任意順序：

- 結算在你的回合開始時觸發的任何天賦、事件卡或上古遺物卡。
- 使用1個有限建造選項來建造或升級1個防禦塔。在每個攻城階段，有限建造選項最多可執行2次，你可以在同一回合內使用2個有限建造選項。每次你使用有限建造選項時，你應在你的堡壘底部的鑲釘插槽裡放1個鑲釘，以記錄你使用有限建造選項的次數。

蠻巨人回合開始

休整模式只有在某位玩家沒有單位在遊戲中時才會觸發，所以不需要在遊戲開始時進行檢查。並且你此時也沒有任何在回合開始時觸發的天賦需要考慮。你可以在回合開始時使用有限建造選項，即建造迫擊砲台。但你決定先暫時不放置該防禦塔，稍候片刻以便尋找一個更好的位置放置該防禦塔。這將幫助你在之後擴大影響力。

2. 移動

- 移動英雄—你的任何英雄都可在僕從的前方進行移動。如果在你的部署供應堆中有僕從在英雄下方，那麼部署供應堆頂部的英雄必須現在移動。
- 移動你的僕從—你的所有僕從必須一個接一個地移動。你必須首先移動先鋒僕從，也就是本回合尚未移動且距離你的種族標記物最近的那個僕從。
- 移動英雄—任何沒有在僕從移動之前移動的英雄都必須在所有己方僕從移動之後移動。現在位於部署供應堆位於部署供應堆頂部的英雄必須移動。

有些單位可能擁有在此階段適用的天賦。此種天賦可能在移動前觸發，也可能在移動後觸發。

移動

當單位進行部署時，它們必須按照對應籌碼在部署供應堆的堆疊順序來部署。你的投石者和戰狂被分組為1個小隊，投石者位於頂部，所以該小隊將按照投石者的屬性進行移動或操作，直到投石者被擊敗。投石者的移動值為2，並且作為僕從沒有地形上限圖標，因此它只能在路徑地圖格上移動。所以，你必須將它從堡壘城門處向外移動2個路徑地圖格，因為它必須在條件允許的情況下使用其全部移動值。由於傲世是1個英雄，你可以選擇他是否移動。如果可以的話，他必須被部署出城門。雖然他的地形上限為森林，但你決定把他移動到路徑上，這樣他就不會被周圍的地標阻擋。由於單位一般不能在被佔領的地圖格上移動，所以他在這回合不能再進行移動。



3. 防禦塔攻擊

在你的回合時，你左邊的玩家將檢查是否有你的單位處於他們的防禦塔射程內。如果他們的防禦塔射程內有你的單位存在，那麼該防禦塔將攻擊該單位。對於每一個射程內存在可攻擊目標的防禦塔，即使其射程內有多個可以進行攻擊的目標，也只可選擇1個進行攻擊，投擲與其擁有的攻擊升級籌碼數量相等的攻擊骰子，並對目標造成投擲結果總和的傷害。

防禦塔攻擊

如果御林族在遊戲中存在任意數量的防禦塔射程能夠覆蓋到蠻巨人單位，那麼這些防禦塔現在就可以攻擊。

然而，他們並沒有符合條件的防禦塔。

4. 探索

- 你可以探索與你的1個單位或多個單位相鄰的任何地標。當你探索1個地標時，查看它朝下的面而不給其他玩家看到。
- 在探索完1個地標後，你必須立即選擇立即將它翻轉揭示出來或者保持該籌碼面朝下。如果你翻轉了它，並且該地標擁有血量，那麼立即在該地標籌碼下放置相應數量的血量籌碼。
- 你可以繼續探索地標，直至你決定停止探索或沒有新的地標可以探索。每個地標每回合只能被探索1次。

獵人

傲世與投石者都與1個地標相鄰，所以你可以探索該地標。你可以拿起該地標並秘密查看其上的內容，避免被你的敵軍看到。結果發現，這個地標下隱藏著1個具有天賦技能：毒霧的地標僕從聖甲蟲。關於毒霧的細節可以在地標和市場參考卡中查詢。

當你的單位移動到與聖甲蟲相鄰的地圖格時，毒霧會對他們造成傷害，所以你把地標籌碼按原樣朝下放回，等到下一回合你的單位處於更合適的位置時再揭開。



5. 攻擊

- 你的單位按照你選擇的順序進行攻擊。當僕從擁有有效的目標時必須進行攻擊；而英雄可以自由選擇是否進行攻擊。有效目標是指相鄰的敵方單位（包括地標僕從）、防禦塔和堡壘城門。擁有血量籌碼的相鄰地標即使不是地標僕從，也是有效單位。你的每個單位每回合只能攻擊1次。
- 當1個單位攻擊時，他造成的傷害等於其攻擊值。
- 對1個單位造成的每一點傷害都會從該單位處移除1片血量籌碼。如果他的最後1片血量籌碼被移除，該單位視作被擊敗。

- 每個單位在每回合第一次被相鄰單位攻擊時都會進行反擊，除非它已經被擊敗。反擊會對攻擊者造成相當於被攻擊者攻擊值的傷害。

- 分組為小隊後，小隊最上方的單位被擊敗時，該小隊中的下一個僕從則被激活，並獲得與其血量相等的血量籌碼。對團隊最上方單位造成的溢出傷害不會延續到下一個單位，下一個單位也不會因上一個單位受到的傷害而反擊。

- 當攻擊防禦塔時，任何數值的傷害都會將1片攻擊升級籌碼或是射程升級籌碼從防禦塔底部移除。1次造成2點及以上傷害可以從防禦塔底部移除1片防禦升級籌碼。無論造成多大的傷害，1次攻擊都不能從防禦塔底部移除超過1片升級籌碼。

- 從被擊敗的敵方單位或防禦塔處收集獎勵。如果1位英雄完成了擊殺，他即可獲得升級。種族僕從和防禦塔被擊敗後會被送回兵營，僱傭兵與僱傭防禦塔則會被棄置。種族英雄，包括僱傭英雄，被擊敗後會被移出遊戲。

一旦你完成了上方列出的1個完整回合的所有時期的行動，下一位玩家將開始他們的回合。

攻擊

投石者擁有天賦技能：2射程。蠻巨人參考卡概述了每個單位的天賦技能。2射程允許投石者在2個地圖格及以內的區域進行攻擊和反擊；而不是只能對相鄰地圖格上的單位進行攻擊和反擊。

在距離投石者的2個地圖格範圍內沒有敵對單位、防禦塔或堡壘城門。未揭示的地標也不能被攻擊。同時，傲世也沒有相鄰的目標可供攻擊，所以你在本回合內不進行任何攻擊。



攻城階段結束與兵潮結束

當在場沒有任何種族的僕從並且也沒有任何單位尚未部署時，攻城階段結束。如果1個僕從被擊敗並導致攻城階段結束，則完成擊敗的玩家將結算本次擊殺，包括收集獎勵和提升等級。然而，他們不會繼續執行回合的剩餘部分。英雄將仍然存在於遊戲中並停留在其當前所在的地圖格上，等待下一波兵潮開始。

攻城階段的結束也是兵潮的結束。在這一波兵潮結束時，玩家應該移除堡壘底部的有限建造選項鑲釘，丟棄已經使用的帶有“整波兵潮”效果的上古遺物卡，將事件牌堆和起始玩家指示物傳給左邊的玩家，並棄置這一波兵潮的事件卡（除非該事件卡擁有持續效果）。

如果你剛剛完成第四波兵潮，遊戲就此結束。否則的話，進入下一波兵潮並開始下一波兵潮的事件階段。

贏得遊戲

在雙人遊戲中，《雲嶺戰記》的遊戲目標是在4波兵潮內攻破敵軍的堡壘城門。如果雙方都沒有完成目標，那麼遊戲目標變成在遊戲結束時擁有最為強大的堡壘。

當1個種族的堡壘城門被擊破，遊戲立即結束。如果1個堡壘城門失去其最後1點血量，就視為被擊破。堡壘城門仍存在的玩家成為贏家。

在第四波兵潮結束時，如果雙方玩家的堡壘城門都未被攻破，則遊戲結束，玩家將比較堡壘強度來決定勝負。你的堡壘強度計算方法為堡壘城門血量與遊戲結束時擁有的堡壘升級結構數目相加。擁有最強大堡壘的玩家就是贏家。

如果堡壘強度相同，那麼堡壘剩餘血量最多的種族贏得遊戲。如果仍是平局，則剩餘的源素最多的種族獲勝。如果仍然是平局，那麼擁有的防禦塔數量最多的種族獲勝。如果仍然是平局，那麼這兩個種族和局。



現在，讓我們繼續指導戰中攻城階段的剩餘部分。

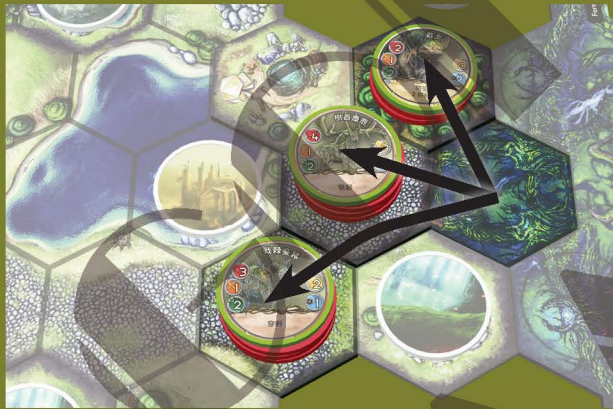
御林族

回合開始

你沒有在回合開始時觸發的天賦技能，也沒有足夠的源素來進行有限建造選項，所以你直接進入了回合的移動部分。之後，除非有特殊事件發生，否則我們將跳過回合開始部分。

移動

戰棘豪豬位於你的部署供應堆頂部。他只能沿著路徑地圖格移動2格。雖然樹首麋鹿也擁有2點移動值，但它無法使用其全部的移動值，所以只能停留在戰棘豪豬之後。戴文在最後被部署。由於戴文的地形上限為森林，所以你可以僅使用她的1點移動值將她移動到森林地圖格上。由於你本回合可以探索的2個地標都在她的射程內，如果戴文本回合發動攻擊的話，這對於戴文而言將是一個很好的位置。



防禦塔攻擊

蠻巨人在場上沒有任何一座防禦塔，所以無事發生。

探索

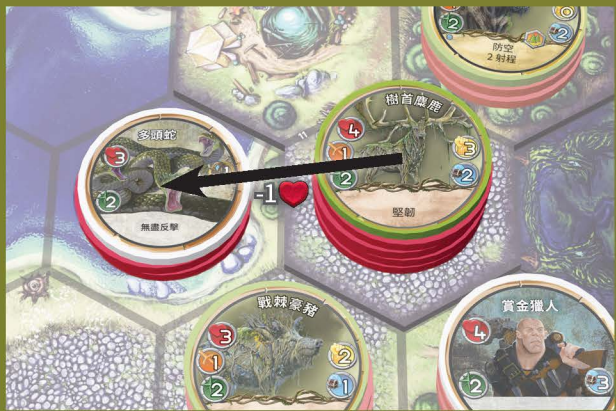
你的單位與2個地標相鄰，你可以先後查看這2個地標，但一次只能查看1個地標。沼澤地標是賞金獵人，你想要獲得它的源素獎勵，所以你選擇揭開這個地標。當你這樣做時，在該地標下添加4片血量籌碼。

查看廢墟地標發現是1條多頭蛇你應該能把它也解決了，所以你決定揭開這個地標，並在該地標下面放3片血量籌碼。



攻擊

戴文具有天賦技能：2射程。御林族的大卡列出了每個單位的天賦技能。2射程允許戴文對距離她2個地圖格及以內的單位進行攻擊和反擊，而不是只能對相鄰地圖格上的單位進行攻擊和反擊。這意味著你的3個單位都可以攻擊你所揭示的地標僕從中的任意1個。因為戰棘豪豬和樹首麋鹿都與它們相鄰，而戴文在它們的2個地圖格範圍內。你的僕從必須要擇一進攻。而戴文可以選擇攻擊或不攻擊。你可以決定你的攻擊順序，所以你讓樹首麋鹿先攻擊多頭蛇，造成1點傷害並從它的籌碼下移走1片血量籌碼。



單位的反擊傷害通常等於其攻擊值，但多頭蛇擁有天賦技能：無盡反擊，即：可以投擲1顆防禦塔攻擊骰子來決定其反擊的傷害。當它擲出空白或者2時，就停止投擲。在本輪演練中，投擲傷害為以下數值：第一次投擲結果設定為1，第二次投擲結果也設定為1，第三次投擲結果為2。



因此反擊傷害總和為4，它將對你的樹首麋鹿造成4點傷害。但樹首麋鹿擁有天賦技能：堅韌，所以將受到的反擊傷害減少至2點。



之後，你的戰棘豪豬也攻擊多頭蛇，造成1點傷害。



由於多頭蛇本回合已經進行過1次反擊，所以它沒有對戰棘豪豬造成任何傷害。

戴文擁有天賦技能：2射程，正如御林族參考卡上所描述的，她可以對距離她2個地圖格及以內的單位進行攻擊和反擊。這意味著最後戴文對多頭蛇造成了1點傷害從而擊敗了它。



將多頭蛇放至棄牌堆，並獲得它籌碼上顯示的獎勵。這次是1張上古遺跡卡。因為你明智地決定由英雄來完成最後一擊，所以戴文現在可以升級了。因為她的升級上限為1且還未進行過升級，所以你決定為她添加1片攻擊升級籌碼，使她的攻擊值由1增加到2。

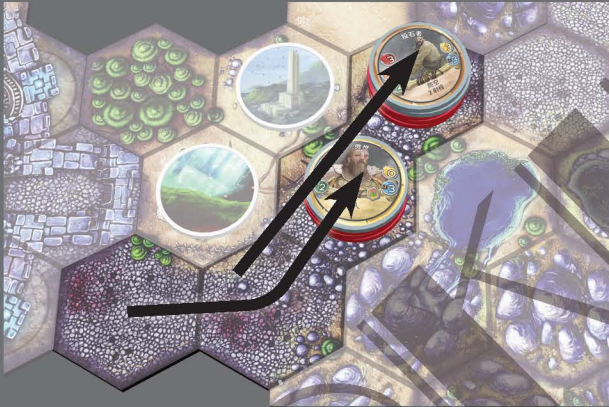


攻城階段繼續進行，每個玩家完成自己的回合直到遊戲中沒有種族僕從。

蠻巨人

移動

你的投石者沿著路徑移動2個地圖格，因為他除此之外沒有別的選擇。你也將傲世沿著路徑移動2個地圖格，使他與附近的2個地標相鄰。如果該地標為地標僕從，他就可以選擇攻擊。



防禦塔攻擊

由於御林族沒有任何防禦塔，所以什麼也沒發生。

探索

你選擇探索神廟地標。這裡是1個傳送門，為避免你的敵軍知曉該傳送門的位置，你選擇不揭示該地標。由於傲世仍然與沼澤地標相鄰，你可以選擇再次探索，這次你選擇揭開聖甲蟲。

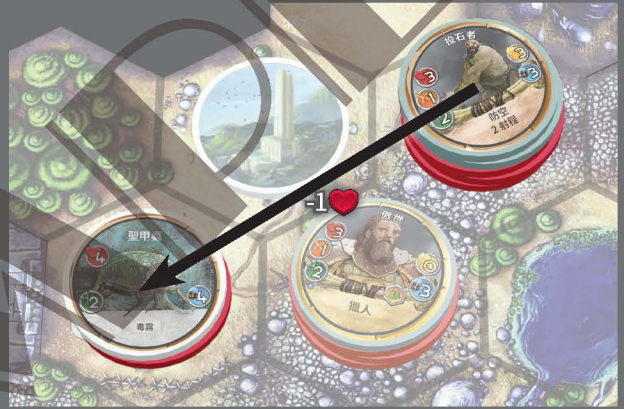


攻擊

你用傲世攻擊聖甲蟲，造成2點傷害而不是1點傷害。這是因為傲世擁有天賦技能：獵人。聖甲蟲沒有攻擊值也沒有能夠賦予它反擊能力的天賦，所以它不能進行反擊。



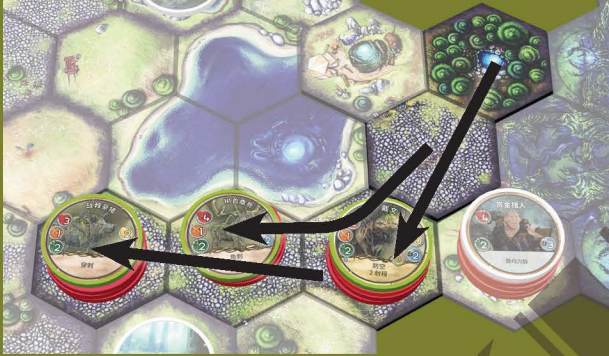
由於投石者擁有天賦技能：2射程，所以他也對聖甲蟲進行攻擊，造成1點傷害。最終聖甲蟲只剩下1點血量。



御林族

移動

你依舊無法左右僕從的移動方式。戰棘豪豬沿著路徑移動2個地圖格。樹首麋鹿亦如是。你還將戴文沿著路徑移動2個地圖格，這樣在她的射程內就有賞金獵人以及1個尚未揭示的地標，從而可以選擇任意目標進行攻擊。



防禦塔攻擊

沒有任何事情發生。

探索

你探索了現在與你的單位相鄰的沼澤地標。這是1個源素商販，你選擇揭開它。

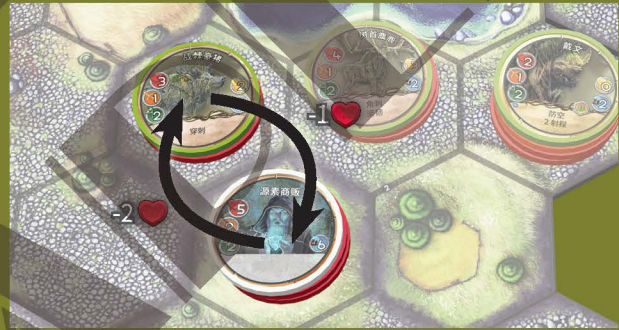


攻擊

首先，你讓戴文攻擊源素商販，對其造成2點傷害。因為二者並不相鄰，所以源素商販無法對戴文進行反擊，且源素商販沒有天賦技能：#射程。



你的戰棘豪豬也能攻擊源素商販，並造成1點傷害。由於源素商販在本輪尚未反擊，所以他現在進行反擊，並對戰棘豪豬造成2點傷害。



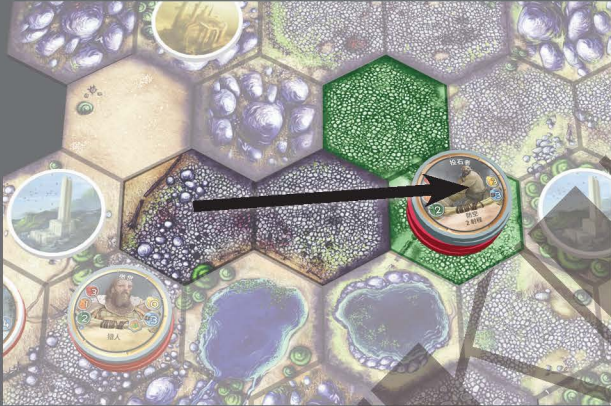
最後，你的樹首麋鹿也對源素商販進攻，並造成1點傷害，但沒有被反擊，因為源素商販在本回合已經進行過反擊。這樣一來，源素商販只剩下1點血量。



蠻巨人

移動

首先，移動投石者。投石者有2個移動選項，分別落在2個地圖格上。這2個地圖格都使用了投石者的2點移動值，且這二者都使得投石者向御林族堡壘城門取得進展。你想要探索中央地圖格上的地標，所以你選擇讓投石者移動到與該地標相鄰的地圖格。你讓傲世留在原地，以便解決掉聖甲蟲。



防禦塔攻擊

沒有任何事情發生。

探索

你探索了中心浮島上的地標，發現它是1個莽龍。由於它有天賦技能：預判，你別無選擇只能揭開這個地標。



攻擊

你讓傲世攻擊聖甲蟲，造成2點傷害。由於聖甲蟲只有1點血量，它被擊敗了。被擊敗的單位不會進行反擊。收集4點源素獎勵並將傲世升級。由於傲世沒有達到升級上限，所以你為他增加了1片攻擊升級籌碼。



投石者必須攻擊莽龍，造成了1點傷害，並受到2點反擊傷害。投石者只剩下1點血量，而莽龍還剩餘4點血量。



御林族

移動

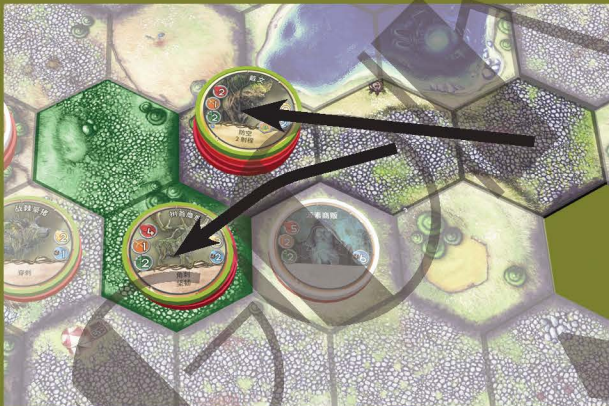
戰棘豪豬有很多移動選項，但必須使用其全部的移動值向著他的種族標記物所在地：蠻巨人堡壘城門前進並取得進展。你決定在使用其全部移動值的前提下盡可能地繞過莽龍。



由於戰棘豪豬在移動後才與該地敵方單位相鄰，因此他使用“穿刺”對莽龍造成了1點傷害，使他剩餘3點血量。這不是1次攻擊，所以莽龍不能進行反擊。



樹首麋鹿也有幾個移動選項，你把它移動至與源素商販相鄰，確保能夠搶先蠻巨人獲得源素商販的擊敗獎勵。最終，你將戴文沿著路徑移動2個地圖格，使其射程能夠蓋到莽龍。



防禦塔攻擊

沒有任何事情發生。

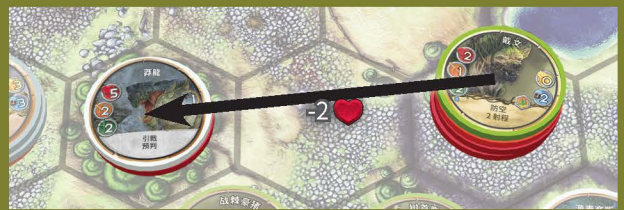
探索

沒有任何事情發生。

攻擊

戰棘豪豬和戴文必須攻擊莽龍因為莽龍有天賦技能：引戰。由於他只剩下3點血量，你可以控制單位的攻擊順序來避免受到反擊。

但是這樣做，你會失去讓戴文完成擊殺獲得升級的機會。你先用戴文進行攻擊，造成2點傷害。莽龍不能反擊，因為他沒有天賦技能：#射程。



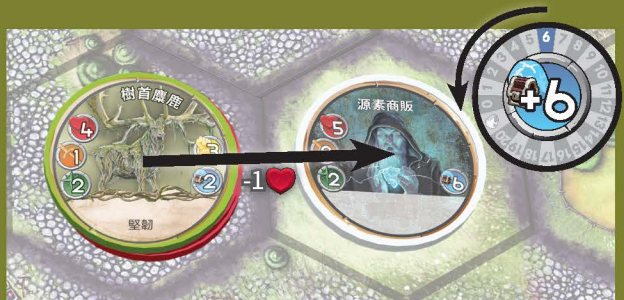
之後，戰棘豪豬攻擊莽龍，造成1點傷害並將其擊敗。作為1名僕從，戰棘豪豬在擊敗敵軍後不能升級。



擊敗莽龍後你獲得了獎勵：在該源井上免費建造1座防禦塔。現在，有2種防禦塔供你選擇：低枝灌以及巨大森。你選擇建造低枝灌，因為它一開始就具有1片防禦升級籌碼，這意味著攻擊低枝灌的單位必須對該防禦塔造成2點及以上的傷害才能移除這片籌碼。因為戰狂和投石者的攻擊值都是1點，所以它可以抵禦來自投石者以及戰狂的攻擊。你決定將低枝灌的攻擊升級籌碼放在上方，防禦升級籌碼放在下方。



你的樹首麋鹿現在選擇攻擊源素商販，樹首麋鹿造成的傷害足以擊敗源素商販。因此你獲得6點源素獎勵。



蠻巨人

回合開始

當你在上一回合擊敗聖甲蟲後，在你的影響力範圍內出現了1個源井。好機會！使用你的有限建造選項在源井上建造你的迫擊砲台，起始升級籌碼的排放順序為攻擊升級籌碼~射程升級籌碼~攻擊升級籌碼。

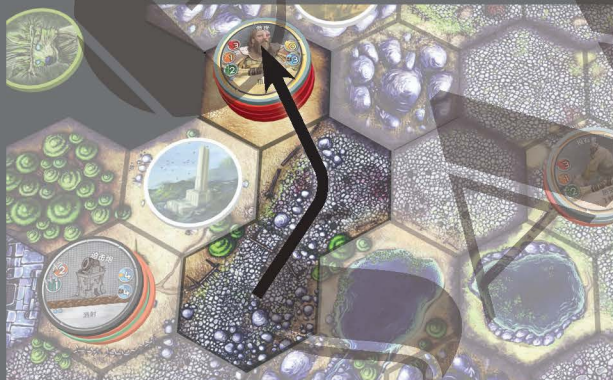


在你堡壘底部的鑲釘插槽裡放1個鑲釘，用來提醒你在這一波兵潮中，你已經使用了2個有限建造選項之一。



移動

由於傲世擁有天賦技能：獵人，你將他移動2個地圖格，使其與1個距離最近的未知地標相鄰，並希望這個地標可以被傲世輕易解決。



投石者有幾個不同的移動選項，但都不能使他走出低枝灌的射程。你將他移動2個地圖格，讓他盡可能向種族標記物前進並取得進展。如果他能夠在低枝灌的攻擊下存活下來，他就有一個可攻擊的目標。



防禦塔攻擊

由於投石者在低枝灌的射程內，低枝灌進行攻擊。它擁有1片攻擊升級籌碼，所以它投擲了1枚防禦塔攻擊骰子。由於本次是指導戰，所以我們指定它投出2點，造成2點傷害。投石者原本只剩下1點血量，因此被擊敗並被送回兵營。



這樣位於投石者下方的戰狂就出現在戰場上，所以你給他3片血量籌碼。請注意，投石者所受到的來自防禦塔的溢出傷害並不會轉移到戰狂身上。



御林族擊敗投石者，獲得3點源素獎勵。御林族現在共擁有9點源素。



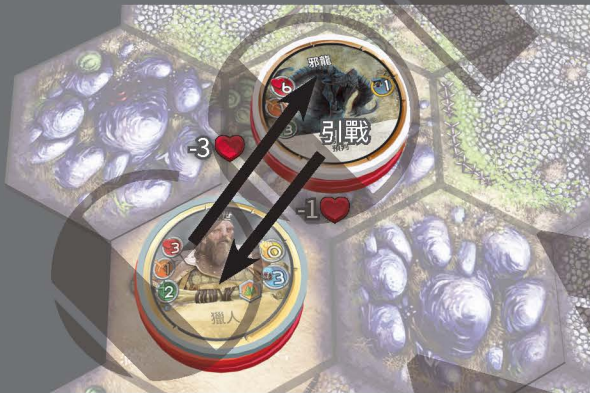
探索

你探索與傲世相鄰的遺跡地標。這是1個邪龍。由於它擁有天賦技能：預判，所以必須揭開它並在它的籌碼下添加對應數量的血量籌碼。



攻擊

傲世必須攻擊邪龍，因為它擁有天賦技能：引戰。由於傲世擁有1片攻擊升級籌碼以及天賦技能：獵人，所以傲世對邪龍造成3點傷害。邪龍進行反擊對傲世造成1點傷害，這使得傲世僅剩2點血量。



如果擁有攻擊目標，你的戰狂就必須攻擊，所以他選擇攻擊相鄰的低枝灌。由於低枝灌最底部的升級籌碼為防禦升級籌碼，所以低枝灌不會因為這次攻擊而失去任何升級籌碼。



御林族

回合開始

由於你現在擁有一些源素，你選擇使用1個有限建造選項在你堡壘附近的源井上建造一個巨木森，希望該防禦塔可以抵禦敵方、戍衛堡壘。由於該地圖格組與你的堡壘相鄰，所以你對這個地圖格擁有影響力。你建造了1個攻擊升級籌碼在上方，射程升級籌碼在下方的巨木森，花費5個源素，剩餘4個源素。

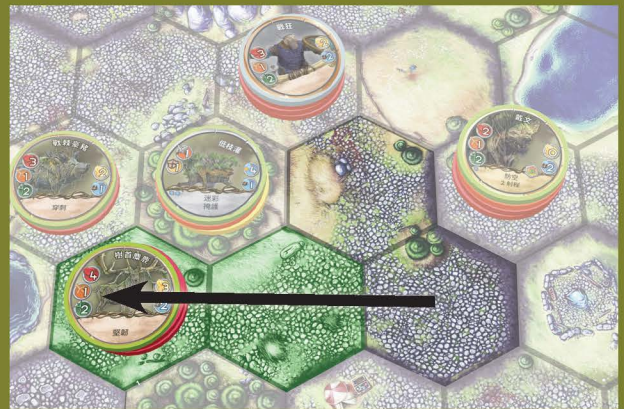


移動

你的戰棘豪豬剩1種移動方式，只能朝著蠻巨人堡壘城門移動2個地圖格。



樹首麋鹿擁有數個移動選項，你選擇盡可能地取得進展，確保戰狂在下一回合無法攻擊它。戴文留在原地，確保在本回合能夠攻擊戰狂。



防禦塔攻擊

沒有任何事情發生。

探索

沒有任何事情發生。

攻擊

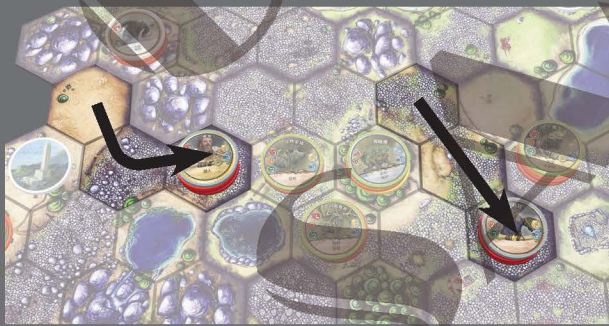
攻擊敵軍的機會！儘管你的僕從沒有任何攻擊目標，但戴文還是瞄準了戰狂，對它造成2點傷害。戰狂血量降至1點且無法反擊，因為它天賦技能：#射程。



蠻巨人

移動

現在，輪到你攻擊了。首先，你讓傲世在路徑上移動2個地圖格，使其與戰棘豪豬相鄰。戰狂只有1個移動選擇，該位置與戴文相鄰但位於御林族防禦塔射程之外。



防禦塔攻擊

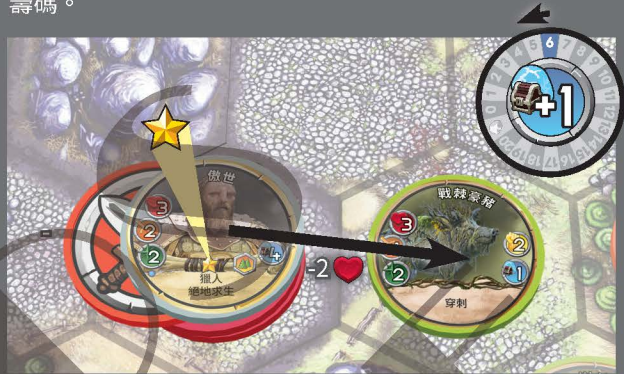
沒有任何事情發生。

探索

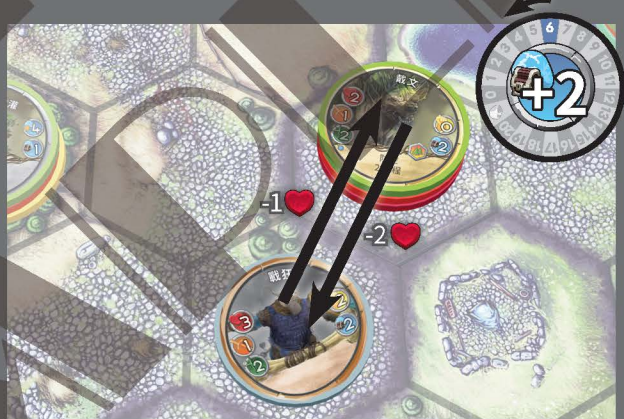
沒有任何事情發生。

攻擊

首先，傲世攻擊戰棘豪豬，擊敗它獲得1點源素獎勵，共擁有6個源素籌碼。傲世可能會因為擊敗而升級，所以你可以將他翻轉到晉升面，但傲世會失去現有的升級籌碼。



戰狂必須攻擊戴文。它向戴文造成1點傷害，但受到來自戴文的2點反擊傷害，並被擊敗。御林族又獲得了2點源素獎勵，其總源素量達到6點。



戴文可以因本次擊敗升級。她已經位於基礎面的升級上限，所以你的敵軍把她翻轉到晉升面並移除她已獲得的升級籌碼。由於她晉升面的血量高於基礎面的血量，因此她獲得1片血量籌碼，總血量恢復至2點。



御林族

移動

樹首麋鹿只有1個移動選擇，所以它移動到與傲世相鄰的地圖格。你將戴文向己方堡壘方向移動2個地圖格，並最終落在1塊平原地圖格上，使賞金獵人進入其射程。



防禦塔攻擊

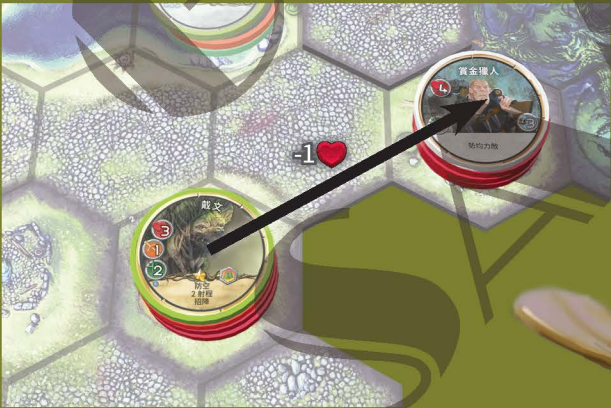
沒有任何事情發生。

探索

沒有任何事情發生。

攻擊

你讓戴文先進行攻擊，因為你知道樹首麋鹿的攻擊將導致己方的最後1個種族僕從被擊敗，這一波兵潮就會結束。戴文對賞金獵人造成1點傷害。



之後，你的樹首麋鹿攻擊傲世，造成1點傷害。傲世反擊對樹首麋鹿造成2點傷害，擊敗樹首麋鹿，為蠻巨人贏得2點源素獎勵，並讓傲世獲得升級。你的敵軍選擇給傲世增加1片攻擊升級籌碼。



此次攻擊導致了本波兵潮的結束。因為該次攻擊後雙方都沒有任何僕從在場。蠻巨人在本波中剩餘8點源素，御林族剩餘6點源素並擁有1張上古遺物卡。

兩個堡壘城門都沒有受到傷害，仍然保持10點血量。

兵潮結束

為了進入下一波兵潮做準備，兩位玩家應該把堡壘底部的有限建造選項鑲釘移除。把起始玩家標記傳給御林族玩家。在這一波兵潮中，無須丟棄卡牌。

開始吧！

現在你已經了解了《雲嶺戰記》內一波兵潮的具體流程，請繼續第二波兵潮以及剩餘遊戲內容。



其他遊戲模式

3人或4人遊戲

3人或4人《雲嶺戰記》與雙人模式玩法大體相同，但會有以下例外。

調整遊戲設置

在3人或4人遊戲中，最後一個開始回合的玩家首先翻開1片浮島並將其與自己的堡壘連接。剩餘玩家按逆時針順序進行相同操作，直至所有玩家完成這一操作。在3人遊戲中，玩家將從上一位玩家翻開的浮島開始，按照逆時針順序點出3片未揭示的浮島，並選擇其中1片揭開。在4人遊戲中，玩家必須從接下來的2片未翻開的浮島中翻開1片。在所有堡壘放置完畢後，從最後一個放置堡壘的玩家開始，按照逆時針順序繼續翻開剩餘未翻開的浮島。

準備階段

在3人或4人遊戲中，每個玩家有多個種族標記物所在地可供選擇，且允許多人視同一種族的堡壘城門為種族標記物。

防禦塔上限

在3人遊戲中，每個種族同一時間最多擁有5座防禦塔。在4人遊戲中，每個種族同一時間最多擁有4座防禦塔。

修復你的堡壘城門

如果你的堡壘城門被攻破，你不會被淘汰出局。在下一波兵潮的收入階段，你必須在獲得源素獎勵後才能修復你的堡壘城門。

為了修復你的城門，你必須通過犧牲堡壘升級結構（移除其鑲釘）來使你的堡壘城門恢復至3點血量，每犧牲1個堡壘升級結構能使城門獲得1點血量。

你必須優先犧牲現有的最高級別的堡壘升級結構，即在犧牲2級堡壘升級結構前，必須犧牲掉所有3級堡壘升級結構。

如果所有剩餘的堡壘升級結構全部被犧牲，而你的堡壘城門血量仍然低於3點，那你必須使用源素來修復堡壘城門。每1點血量需要花費2點源素來進行修復，直到你的堡壘城門達到3點血量。修復堡壘城門時，最多只可修復至3點血量。

贏得遊戲

在3人或4人遊戲中，《雲嶺戰記》的目標是在一波兵潮中擊敗所有敵對種族的堡壘城門，或在四波兵潮結束時擁有最強大的堡壘。

當1個種族的堡壘城門被攻破後，遊戲內就只剩下1個種族的堡壘城門時，遊戲立即結束。堡壘城門失去最後1點血量後，視為被攻破。堡壘城門仍存在的玩家為贏家。

否則，在堡壘被攻擊至0點血量後，遊戲繼續進行，完成最後一擊的玩家立即洗劫被攻破的堡壘。

該玩家獲得被攻破的堡壘城門內擁有的全部源素（但不超過源素上限），並將被擊敗的種族的源素數量減少至0。

堡壘城門被擊破不會以任何方式影響你的單位。你的堡壘城門被擊破後，你可以如常進行你的回合。

當1個堡壘城門被攻破，它在本波兵潮就不能再成為另一個種族的種族標記物。所有以該堡壘城門為種族標記物的玩家必須立即宣布1個新的種族標記物（按回合順序）。任何堡壘城門被攻破的玩家必須在下一階段修復他們的堡壘城門。如果你的堡壘城門在遊戲的最後一波兵潮中被擊破，你的堡壘強度將被視為0。

對遊戲的調整

移除事件牌組

我們建議初學者在玩《雲嶺戰記》時不使用事件卡。一些經驗豐富的玩家可能不喜歡事件卡給《雲嶺戰記》帶來的隨機元素，我們也歡迎這些玩家不使用事件卡。如果你抽到了與事件卡相關的上古遺物卡，請立即棄置該上古遺物卡並重新抽取新的上古遺物卡。

如何加快遊戲

除了刪除事件卡之外，你還可以使用以下調整項的一部分或是以下調整項的全部來加快遊戲進程。這些調整項同樣簡化了遊戲，可以在向新玩家進行遊戲教學時使用。

- 跳過市場階段。我們建議玩家不要購買堡壘升級結構中的港口升級項，因為它們通常會影響市場。如果你抽到了與市場階段有關的上古遺物卡，請立即棄置該上古遺物卡並重新抽取新的上古遺物卡。

- 讓所有玩家同時進行建造階段。如果玩家想在同一個源井上建造1個防禦塔，那仍應按照回合順序進行操作。

- 在準備階段按照回合順序宣布你的種族標記物後，讓所有玩家同時進行該階段的其餘部分。玩家無需考慮其他玩家選擇什麼單位，而應專注於自己的部署供應堆。

- 在第三波兵潮而不是第四波兵潮結束遊戲。

如何延長遊戲

一場標準的《雲嶺戰記》遊戲由4波兵潮組成。然而，玩家可以選擇增加兵潮的波次來延長遊戲進程。

如果在遊戲中增加兵潮，每增加1波兵潮，就在收入階段增加2點源素收益—那麼在第五波兵潮，每個玩家得到13點源素以及13點CP；在第六波兵潮，每個玩家得到15點源素以及15點CP，以此類推。

聯盟對戰 (2 VS. 2)

聯盟對戰可供4人遊玩。在這種模式下，2個種族組成一個隊伍對抗另一個隊伍。該遊戲模式與標準4人遊戲規則相似，但有以下例外。

設置

隊友們可以相對而坐，也可以相鄰而坐。回合順序必須在各隊之間交替進行。因此，如果隊友相鄰而坐，則需要提前約定一個回合順序。起始玩家標誌物也應該按照此種順序繼續進行。

準備階段

在選擇種族標誌物時，你必須選擇對立的種族，並且你和你的隊友不能標記同一個敵軍種族。

攻城階段

同一個隊伍的種族互為友軍。因此他們的防禦塔和單位不會互相攻擊。如果任何一個種族的堡壘城門被攻破，遊戲立即結束。擊敗該種族的隊伍成為勝利者。如果沒有城門被攻破，那麼遊戲在第四波兵潮後結束。每隊將他們的堡壘強度加在一起，總堡壘強度最高的一隊獲勝。

單人與合作

《雲嶺戰記》可以作為單人戰役或合作戰役遊玩。有關這些遊戲模式的進一步詳細介紹，請分別參閱《單人戰役書》以及《合作戰役書》，以獲得這兩類遊戲模式的更多細節。

無盡模式

無盡模式是供給單人玩家遊戲的遊戲變體。在這個模式中，你將扮演1個種族，並儘可能嘗試對抗來自其他3個種族一波又一波愈發強大的兵潮，堅持時間越久越好。關於這一遊戲模式的更多細節，請參見《單人戰役書》。



特別鳴謝

遊戲設計

Josh Carlson, Adam Carlson, and Josh Wielgus

規則編寫

Shannon Wedge

劇情寫作和編輯

Ryan Howard

藝術和插圖

Anthony LeTourneau and Jared Blando

創意指導 v 2.0

Andrew Navaro

平面設計

Melonie Lavelly

包裝工程

Justin Schaub

出版

Chip Theory Games

遊戲測試負責人

Salem Scott and Andrew Chesney

規則翻譯

楊帆

編輯

潘炫庆

校對

楊帆

繁體中文化團隊

Gazza.Liu, Guti.Lee, Wan.Teng

©2020保留所有權利Chip Theory Games



快速參考卡

第一波兵潮	第二波兵潮	第三波兵潮	第四波兵潮
5 源素	7 源素	9 源素	11 源素
5 CP	7 CP	9 CP	11 CP

- ## 兵潮順序
- 事件階段(在兵潮1中跳過)
 - 抽出並閱讀事件卡
 - 收入階段
 - 獲得源素
 - 修復被攻破的堡壘城門
 - 市場階段
 - 刷新市場(在第一波中跳過)
 - 從市場上進行購買
 - 建造階段
 - 進行建造選擇
 - 建造一個防禦塔
 - 升級一個防禦塔
 - 地塊
 - 升級你的堡壘
 - 其他建造選項
 - 準備階段
 - a. 宣布你的目標
 - b. 使用CP選擇單位
 - c. 使用已選單位構建部署供應堆
 - 攻城階段
 - a. 輪次開始
 - 檢查是否觸發休整模式
 - 使用有限建造選項
 - b. 移動
 - c. 防禦塔攻擊
 - d. 探索
 - e. 攻擊
 - 兵潮結束
 - a. 起始玩家指示物向左側玩家移動
 - b. 棄置已使用的卡牌，並移除有限建造選項鑲釘

	英雄	僕從
部署	不分組	分組或不分組
移動 	根據其移動值，可以向任何方向移動。	情況允許的話使用全部移動值，向種族標記物前進並取得進展。
攻擊 	可以攻擊射程範圍內的任一單位、防禦塔或堡壘城門。	如果身邊有相鄰的敵方單位、防禦塔或堡壘城門，則必須攻擊。
升級	擊敗單位、摧毀防禦塔或攻破堡壘城門後，可獲得升級。	無法升級
被擊敗	被擊敗後從遊戲中移除。	被擊敗後返回兵營。(地標單位或雇傭兵被擊敗後直接棄置)

地形地圖格

地形限制圖標	圖標1	圖標2	圖標3	圖標4	圖標5
	✓	✓	✓	✓	✓
	✓	✓	✓	✓	✗
	✓	✓	✓	✗	✗
	✓	✓	✗	✗	✗
沒有圖標	✓	✗	✗	✗	✗

2位玩家+單人戰役	3位玩家+合作戰役	4人對戰
防禦塔上限為6座	防禦塔上限為5座	防禦塔上限為4座
3個市場選項	4個市場選項	5個市場選項

	成本-防禦塔	功能-防禦塔	功能-英雄
射程 	購買1片射程升級籌碼，需要花費等於防禦塔下即將要擁有的升級籌碼數量的源素。	每個防禦塔默認射程為1，添加射程升級籌碼後，射程範圍增加1。	增加該籌碼後，英雄的射程增加1，但該籌碼僅供具有天賦技能：#射程的英雄使用。
攻擊 	購買1片攻擊升級籌碼，需要花費等於防禦塔下即將要擁有的升級籌碼數量的源素。	防禦塔攻擊時，可用的攻擊骰子增加1。	1片攻擊升級籌碼使英雄攻擊值增加1。
防禦 	購買防禦升級籌碼要花費2源素。	攻擊單位必須對防禦塔造成至少2點傷害，才可以移除防禦升級籌碼。注意，防禦升級籌碼只有放在底部時才起保護作用。	當英雄受到傷害後，防禦升級籌碼取代下一片即將被移除的血量籌碼而被移除。