



不败之巔

污痕圣杯

游戏规则

目录

- 4-5 - 游戏配件
- 6-9 - 卡牌图解
 - 6-7 - 斗士面板
 - 8 - 攻击牌
 - 9 - 技能牌
- 10-11 - 游戏设置
- 12-13 - 游戏回合
- 14 - 攻击流程
- 15 - 重要规则
- 16 - 格挡
- 17 - 击倒检定
- 18 - 轮次结束条件
- 19 - 开始下一轮次
- 20-21 - 其他规则
- 22 - 混搭使用
- 23 - 索引

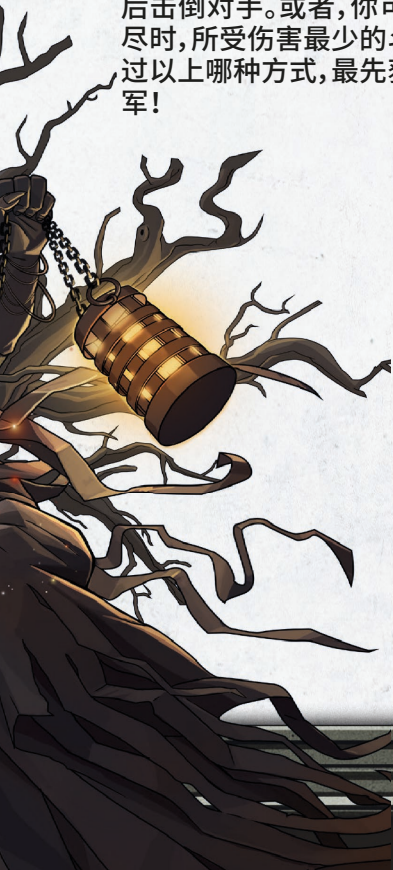


游戏概览

身处竞技场，你的目标唯有胜利。骁勇善战的斗士们齐聚于此，欲在**这场大赛**中击倒对手，摘得桂冠。你也许狡诈多智，也许力大无穷；也许会为了获胜而不择手段。但只有最勇敢的人才能爬到顶峰。你会是下一个冠军吗？

游戏目标

作为一名身经百战的斗士，你的目标就是打出伤害并最后击倒对手。或者，你可以耗尽攻击牌库，当攻击牌库耗尽时，所受伤害最少的斗士即获得本轮的胜利。不论是通过以上哪种方式，最先获得两轮胜利的斗士，即可获得冠军！



游戏概览





竞技场 (游戏盒)

36张攻击牌

4张烛火牌

12张技能牌

2个烛火标记

2个中毒标记

25个重伤方块

25个轻伤方块

3个骰子

3个药水标记

3个迷雾标记

斗士面板

斗士名称

雾中人

击倒效果



插画



斗士职阶

诡法师



技能牌

1 技能名称

2 技能效果

3 先手值：

用来在第一轮开始时
决定起始玩家。



关于技能牌

技能牌展示了每位斗士独一无二的特质。在一场对决期间，你至少会有1张激活(即正面朝上的)技能牌。在整场对决期间，只要激活技能牌所示的条件和时机都满足，该技能牌所提供的奖励就能够触发。



- 重伤(重伤方块)



- 直线攻击范围



- 轻伤(轻伤方块)



- 格挡



- 攻击范围 X



- 突进



- 攻击范围 X-Y



- 百搭

游戏设置



- 1** 每位玩家选择1位斗士，并拿取各自对应的斗士模型、斗士面板(选择要使用哪一面)、标记(如有)，以及斗士辅助牌。给每位玩家各发1张玩家辅助牌。
- 2** 按照图示组装竞技场，放到玩家双方都能清楚看到的位置。
- 3** 将玩家双方的斗士模型分别放到竞技场的2个起始格上(详见第20-21页的“竞技场规则”)。
- 4** 先混洗所有技能牌，然后给场上的每位玩家各发3张。每位玩家从中选择1张并保留，然后把未选择的2张牌传给自己的对手。随后，每位玩家再从对手传给自己的2张牌中选择1张并保留，并把未选择的那张牌从游戏中移除。然后，每位玩家将选好的2张技能牌放到自己的玩家区域，使一张正面朝上，另一张正面朝下。**注意：在一场对决期间，只有正面朝上的技能牌才称为激活技能牌。**
- 5** 混洗攻击牌库，并翻开4张卡牌，正面朝上摆成一行，以便双方玩家查看。这一行卡牌展示的区域称为攻击牌展示区。
- 6** 激活(即正面朝上的)技能牌上先手值较高的玩家，成为起始玩家。他从攻击牌展示区中选择1张攻击牌，将它加入自己的手牌。然后，他的对手选择2张牌，他再拿取最后的1张牌。如此一来，使得对决开始时双方玩家的手牌中均有2张攻击牌。翻开新的4张卡牌，补满攻击牌展示区。
- 7** 将4张烛火牌与攻击牌库进行混洗。
- 8** 将伤害方块(重伤方块与轻伤方块)和各种标记放在靠近竞技场的位置。现在，你们可以开始对决了!

游戏回合

从起始玩家开始，两位玩家轮流进行自己的回合。在你的回合开始时，用攻击牌库的卡牌来将攻击牌展示区的卡牌补满至四张。然后，从以下行动中，选择一种行动执行一次，或者选择两种行动各执行一次：**移动**、**攻击**、**组合技**。你可以执行相同的行动两次，但你不能总共只执行一次行动。

行动

I. 移动

将你的斗士移动到相邻的1格上。在移动时，你不能将对手斗士推离他当前所在格。你不能在对手斗士所在格停止移动，也不能穿过该格。你也不能将你的斗士移动到竞技场外。

II. 攻击

- 从攻击牌展示区内选择1张攻击牌。
- 如果对手在你所选攻击牌的攻击范围内，则根据攻击流程(详见第14页“攻击流程”)来结算攻击效果。
- 将所选的攻击牌加入到你的手牌中。注意：即使你无法结算这张牌的攻击效果，你也必须将它加入手牌。
- 一旦你手牌中的攻击牌超过6张，你就必须立即弃掉1张。

III. 组合技


你可以通过组合技，来执行自己斗士面板上的特殊攻击，并在竞技场上进行突进。你可以按任意顺序来执行特殊攻击和/或突进，注意，在一次组合技期间每种特殊攻击最多只能使用一次。当你结算一次突进/特殊攻击时，你可以立即重复执行一次突进/另一种特殊攻击(同样需要支付费用)，或者选择结束本次组合技。如果你所有的特殊攻击都已结算过一次，或者你无法支付特殊攻击的费用，或者你选择结束，那么本次组合技结束。

如何执行一次特殊攻击

- 根据该特殊攻击所示的费用符号，从你手牌中弃掉带有对应符号的攻击牌，来支付该费用。带有 ? 符号的费用可以用其他任意符号的攻击牌来支付。
- 根据攻击流程(详见第14页“攻击流程”)来结算该特殊攻击。
- 每种特殊攻击在一次组合技中最多只能执行1次。

如何突进

在一次组合技期间，你可以弃掉任意数量的带有 ➡ 符号的攻击牌，来移动你的斗士，移动时遵守上文的移动规则。每弃掉一张带有 ➡ 符号的攻击牌，你就可以执行一次突进。



需要注意的是，攻击流程只能通过从展示区选择攻击牌来结算，而已加入手牌的攻击牌不会令你结算攻击流程。你只能通过符号来使用它们。

攻击流程

- 1** 查看本次攻击的伤害槽，造成所示的伤害。特殊竞技场规则、格挡(详见第16页“格挡”)、激活技能牌、斗士异能都会影响所造成的伤害点数。玩家所受的伤害将用伤害方块来记录。
- 2** 如有攻击效果，则再结算攻击效果。攻击效果可能包括造成额外伤害、移动、弃掉1张卡牌，等等。突袭类型的攻击可被格挡(详见第16页“格挡”)。
- 3** 结算击倒效果。如果本次攻击带有击倒效果，那么发起攻击的玩家可以让对手进行一次击倒检定(详见第17页“击倒检定”)。

注意：你的对手必须在你本次攻击范围内，你才能结算攻击流程。

重要规则

手牌上限

在任何时候,玩家的手牌中最多只能拥有**6张**攻击牌。玩家一旦抽取第7张牌,则必须立即弃掉自己手牌中的任意1张牌。


伤害方块耗尽




如果供应堆中已没有伤害方块,则玩家可以使用其他物品来记录自己所受的伤害。

金科玉律


在任何时候,如果卡牌或斗士面板的描述与游戏规则产生冲突,则一律以卡牌或斗士面板的描述为准。

格挡

当对手选择你作为突袭目标时，你可以弃掉1张带有  符号的攻击牌，来减少即将受到的伤害点数，或者取消该次攻击的效果。

如果要减少伤害点数，则玩家每有2张手牌可以忽略1  (向下取整，不计算已弃掉的  卡牌)，每有1张手牌可以忽略1 。这两种效果可以叠加。

如果要取消该次突袭攻击的效果，那么直接忽略效果框中的文字和伤害，并且不需要满足其他要求。

请注意，你可以弃掉2张带有  符号的卡牌，来减少该次攻击的伤害点数并取消其效果。

只有突袭类型的攻击可以通过上述方式格挡。玩家永远无法格挡异能和响应类型的攻击，也无法格挡击倒效果和其他来源的伤害！

击倒检定

设置**10秒钟**的倒计时。设置好后，让你的对手开始倒计时，并从10开始大声倒数到0。在对手倒数期间，你必须把自己全部的伤害方块搭成一座塔。这座塔每层只能有一个方块，如右图所示。如果你已搭好，并且这座塔在不受外力影响下不会倒下，那么检定成功，游戏继续进行。而且，你需要弃掉你一半的轻伤方块，数量向下取整。如果倒计时数到0的时候你还没搭好这座塔——则表示你被对手击倒，对手赢得本轮胜利！



轮次结束条件

每当击倒检定失败，或因攻击牌库耗尽导致展示区无法补满时，一轮结束。

击倒检定失败

击倒检定失败的玩家在本轮落败，而对他造成最后一击的玩家则会赢得本轮的胜利。

攻击牌库耗尽

- 重伤方块最少的玩家赢得本轮胜利。
- 如果重伤方块一样多，那么轻伤方块最少的玩家赢得本轮胜利。
- 如果轻伤方块也一样多，则正在进行自己回合的玩家获胜。

若本轮获胜的玩家在之前已有1个胜利标记，那么该玩家将赢得这场对决的最终胜利！否则，该玩家拿取1个胜利标记，然后继续进行下一轮。本轮落败的玩家翻开他在游戏开始时选择的另一张技能牌。这意味着，玩家在场上可以同时拥有超过1张激活技能牌。

开始新一轮次

- 1 每位玩家弃掉自己的伤害方块和手牌中剩余的所有攻击牌。
- 2 将自己的斗士模型放回到竞技场的起始格。
- 3 将所有攻击牌混洗，创建新的攻击牌库。然后，补满攻击牌展示区。
- 4 上一轮落败的玩家成为本轮的起始玩家，并翻开他的第二张技能牌。根据当前技能牌上的先手值，玩家轮流从攻击牌展示区补充手牌(详见第11页的第6步)，然后翻开新的4张攻击牌，补满攻击牌展示区。

击倒检定：骰子变体


如果你不想进行考验双手灵巧程度的击倒检定，或者无法用方块来进行检定，那么你可以改为进行需要运气的变体击倒检定：


投掷三个骰子，并将它们的点数相加。如果相加之和大于等于你斗士的伤害方块总数，则你检定成功。弃掉你斗士一半的轻伤方块，数量向下取整，然后继续进行本场对决。如果相加之和小于你斗士的伤害方块总数，则你检定失败，对手把你击倒并赢得本轮的胜利！


其他规则



攻击范围类型：

 - 攻击范围固定为2格。

 - 攻击范围最多为3格。

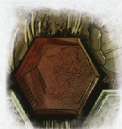
 - 攻击范围呈直线，从你斗士所在格出发，到无限远。也就是说，你斗士相邻的格子，以及与你斗士在同一横排的格子。

没有标明攻击范围的攻击，其攻击范围视为无限。

瞬移：一种移动类型，允许斗士穿过对手所在格子。例如，通过“瞬移2格”，你可以“跳过”你对手的斗士模型。

向后移动:将对手朝远离你斗士的方向移动。

向前移动:将你的斗士朝对手方向移动。



起始格:红色的竞技场格子。在游戏设置期间,每位玩家分别将自己的模型放在1个起始格上。



带有2个符号的卡牌也只能用来支付一次特殊攻击。你不能把其中1个符号用来支付一次特殊攻击,另一个符号用来支付另一次特殊攻击。



日渐衰减的巨神柱:“污痕圣杯”竞技场中央坐落着一座巨神柱,它的魔力正在迅速衰减。在游戏设置期间,你会将4张特殊的烛火牌与攻击牌库混洗。当你第一次抽出烛火牌时,立即将它弃掉,并抽取攻击牌库的下一张牌,来补满攻击牌展示区。然后,在竞技场下方的每个圆形槽上各放置1个烛火标记。之后每当你抽出烛火牌时,都需将它弃掉,并将两个烛火标记各朝竞技场中央移动1格。当斗士结束自己回合时,如果他位于烛火标记正上方,或者烛火标记正上方的格子比他所在格更靠近竞技场中央,则他受到1✖。

混搭使用

每款《不败之巅峰》都包含一套标记，分别表示对应的斗士、技能套组和竞技场。以下为《不败之巅峰：污痕圣杯》的标记图示：



- 斗士标记



- 技能套组标记



- 竞技场标记

如果你拥有多款《不败之巅峰》，你可以通过这些标记来混搭进行游戏。如果在一场游戏中，你希望将多款《不败之巅峰》的配件混搭使用，那么你可以将所有斗士、技能套组和竞技场标记分别正面朝下混洗，并随机选择要在这场游戏中使用的配件。

需要注意的是，使用“污痕圣杯”竞技场进行游戏时，必须根据这本规则书的游戏设置章节进行设置，并且同时需要用到污痕圣杯攻击牌库、4张烛火牌和2个烛火标记。

击倒检定:骰子变体.....	19
竞技场.....	10, 20
攻击行动.....	12
攻击牌.....	8, 12
攻击牌展示区.....	10, 11, 12
攻击流程.....	12, 13, 14
攻击类型.....	7, 8, 16
瞬移.....	20
格挡.....	14, 16
组合技行动.....	12, 13
突进.....	12, 13
斗士面板.....	6
游戏轮次.....	18, 19
手牌上限.....	12, 15
击倒检定.....	6, 8, 14, 17
移动行动.....	12
玩家回合.....	12
攻击范围.....	7, 8, 9, 20
技能牌.....	9, 11
格子.....	20
特殊攻击.....	7, 13
符号.....	7, 8, 13
伤害槽.....	7, 8, 14



中文版独家代理:
 杭州游卡文化创意有限公司
 地址:杭州市拱墅区余杭塘路
 478号海蓝创智天地1号楼8楼
 总机电话:0571-88050880
www.yokagames.com

制作人员：

游戏设计师：Adam Kwapiński

项目主管：Kamil 'Sanex' Cieśla

游戏开发：Łukasz Krawiec, Jan Truchanowicz

插画：Dagmara Gąska, Krzysztof Piasek

平面设计：Michał Lechowski, Piotr Szuwar

排版设计：Maria Pinkowska-Porzycka

多语言排版：Jakub Ziółkowski, Mateusz Modzelewski,

Piotr Gacek, Jędrzej Chomicki

游戏测试：Piotr Włosiek, Sergiy Pavliuk, Aliesia Pavliuk,

Daniel Dubiel, Jan Truchanowicz, Łukasz Krawiec,

Kamil 'Sanex' Cieśla, Krzysztof Belczyk, Adrian

Krawczyk, Paweł Samborski, Ernest Kiedrowicz,

Wojciech Sujka, Filip Tomaszewski, Konrad Sulżycki,

Tomasz Zawadzki, Łukasz Włodarczyk, Robert Plesowicz

规则书撰写：Łukasz Włodarczyk, Łukasz Krawiec

英文校对：John Navarette, Andrzej Betkiewicz

中文翻译：去病

中文校对：郑心雨、汤彬

中文排版：六土

生产：Hubert Tynda

顾问与支持：Łukasz Orwat



WWW.AWAKENREALMSLITE.COM