

# 五輪傳奇



TM

卡牌遊戲

## 突袭战规则

第一版

### 修改摘要

此次更新于2020年3月20日起生效。新的条目和对以前版本的修改将在这里注明。修改的内容以蓝色文本表示。

所有条目均已添加。

突袭战模式是2-5名玩家游玩《五輪傳奇：卡卡牌遊戲》的另一種方式。2名玩家一局遊戲的標準時間是10-30分鐘。

本規則文檔詳細說明了遊玩突袭战模式時的規則與標準遊戲規則的不同之處。

標準遊戲的規則適用於任何未被本文檔明確修改、替換或取消的地方。

### 牌組構築

突袭战模式是一種構築模式，玩家各自組兩套30-40張的牌組，從自己的卡牌中挑選角色、地區、事件和附屬來打敗對手。在這個模式下構築牌組，請使用下列規則：

- ◇ 不使用要塞、行省、和身份牌。
  - ▶ 注意：因為不使用身份卡，文本中包含“身份限定”的王朝或衝突卡都不能包含在玩家的牌組中。
- ◇ 玩家的王朝牌組必須包含至少30張卡牌，最多40張。每張必須都是同一氏族或中立卡牌。
- ◇ 玩家的衝突牌組必須包含至少30張卡牌，最多40張。每張必須都是同一氏族或中立卡牌，或是使用影響力購買的另外一個氏族的卡牌。
  - ▶ 每位玩家有6點影響力來購買另外一個氏族的卡牌用來構築。
- ◇ 在玩家的王朝和衝突牌組中，同一名稱的卡牌总数不能超過2張，無論如何分配。
- ◇ 玩家的任意牌組中都不能包含右側禁卡表中的任何卡牌。
- ◇ 若用此模式舉行比賽，每位玩家可以最多準備10張額外卡牌作為“備牌”，在這樣的一次賽事中，玩家可以在每局對戰開始前用備牌修改自己的牌組。玩家的牌組在用備牌調整後必須依然遵循上述所有規則。

### 禁卡表

當構築牌組時，玩家的牌組中不能包含禁卡表中的任何卡牌。

- 名譽貴賓 (核心包, 51)
- 衝鋒! (核心包, 210)
- 卡拉達區(公家循環, 4)
- 皇宮(公家循環, 72)
- 菊花之道(公家循環, 80)
- 犧牲都大師 (公家循環, 88)
- 坎橋區 (公家循環, 108)
- 不在場犯罪大師 (帝國之隱, 4)
- 隱月道場 (元素循環, 68)
- 見元大小 (帝國的子民, 58)
- 向惠比壽祈禱 (帝國的子民, 82)
- 征戰史學家 (領土循環, 35)

## 簡化的遊戲機制

遊玩突襲戰模式時忽視要塞模式中的一些規則。

### 王朝階段

- ◇ 沒有跳過的命運獎勵——王朝階段先跳過的玩家不能獲得1命運。
- ◇ 不能打出手中的行動——在王朝階段中，玩家不能從自己手中打出卡牌，除非那些卡牌上是反應或中斷。

### 衝突階段

- ◇ 一次衝突——在衝突階段中，每位玩家只有一次宣告衝突的機會。玩家仍然可以通過卡牌效果獲得宣告衝突的機會。
- ◇ 公家恩寵忽略衝突類型——公家恩寵應用於每次衝突，無論什麼類型的衝突。
- ◇ 完敗沒有名譽損失——當防禦玩家輸掉一次無防禦角色的衝突時，他不失去1名譽。

### 命運階段

- ◇ 不在未被贏取的元素輪上放命運——跳過命運階段的步驟4.4（“放置命運在未被贏取的元素輪上”）。
  - ▶ 注意：通過卡牌效果仍然可以花費或放置命運在元素輪上。
- ◇ 被摧毀行省上的卡牌不棄掉——在命運階段的步驟4.6中，玩家不需要從被摧毀的行省上棄掉面朝上的卡牌，除非玩家自己想棄掉。

### 元素輪的效果

- ◇ 三個新的元素輪效果——風、土和水元素輪的效果已經修改，從而讓這個模式更易學更有趣。
  - ☉ 風：從對手處拿取1名譽。
  - ♁ 土：從你的衝突牌組抓1張牌或者你的對手隨機棄掉1張手牌。
  - ♂ 火：選擇一名在場上的角色，使其獲得或失去名譽。
  - ♁ 水：選擇任一玩家故鄉區域中一名其上有1個或沒有命運的角色，重置或橫置它。
  - ♁ 空：選擇一名角色並從該角色上移除1命運。

### 決鬥

- ◇ 出價第一、能力次之——在一次決鬥中，取代將玩家各自決鬥角色的能力值加到各自的名譽出價上，玩家直接比較各自的名譽出價來確定決鬥的勝利者。哪位玩家參加決鬥的角色能力值高，則再加1到他的出價上來增加他的決鬥總值。

## 數值三規則

大多數基礎遊戲數值減到三（或六）。“數值三規則”是記憶輔助工具，它幫助玩家記住那些沒有印在卡牌上，也沒有超過三的那些遊戲數值。

- ◇ 三個行省——每個玩家有三個行省，每個有3點耐久，無元素，沒有文本能力。
  - ▶ 有關行省的更多信息，參見下面的“行省指示物”。
  - ▶ 如果玩家的三個行省都被摧毀了，他立刻輸掉遊戲。
- ◇ 三張手牌——在設置過程中，每位玩家抓到3張，重調也只有3張。（在遊戲中，手牌沒有上限。）
- ◇ 名譽轉盤只使用1-3——當需要使用名譽轉盤時（例如抓牌或者決鬥中），每位玩家不能選擇大於3的數字。
- ◇ 六點命運——在每次王朝階段開始時，每位玩家手收集六點命運。
- ◇ 六點名譽——每位玩家在遊戲開始時有六點名譽。
  - ▶ 如果一位玩家有12點名譽，他贏得遊戲。
  - ▶ 如果一位玩家名譽到9，他輸掉遊戲。
- ◇ 六點影響力——在構築牌組時，每位玩家有6點影響力來購買另外一個氏族的卡牌。
- ◇ 洗切牌組費用降低——如果一位玩家洗切一個空牌組，他失去3點名譽。

### 行省指示物

- ◇ 指示物卡——每個行省指示物用一張背面朝上的行省卡代表。行省指示物帶有下列屬性：
  - ▶ 行省有3點耐久，無元素，沒有文本能力。
  - ▶ 行省對於卡牌效果而言既不是面朝上也不是面朝下。他們從未被展示。
- ◇ 摧毀一個行省——當一個行省被摧毀時，拿取這個指示物並移出場，放到一旁。這個行省會繼續從玩家的王朝牌組來填充卡牌，即使這裡的指示物已經被拿走。

### 兩位以上玩家

- ◇ 抓牌階段——取代兩位玩家比較他們的名譽出價，每位玩家和其他所有玩家比較名譽出價。當要比較3次或更多次名譽出價時，玩家給每個比自己出價低的玩家各1點名譽。
- ◇ 宣告衝突——每位玩家有一次宣告衝突的機會。最多允許五位玩家在一輪遊戲中宣告衝突。
- ◇ 公家恩寵——如果一位玩家的總榮耀值高於其他所有玩家，那麼該玩家贏取公家恩寵。如果多個玩家有相同的最高榮耀值，公家恩寵保持當前狀態（未被贏取或是留在當前持有它的玩家哪裡）。