



## 基本概念

### 英雄

#### 分类

力量

敏捷

智力

#### 技能

##### 攻击技能

每回合都能使用

可以用来移动/攻击

通常只能移动1格

##### 支援技能

能产生各种效果

有冷却时间要求

#### 生命

英雄生命耗尽则自动返回城堡复活

### 地图

#### 城堡

玩家控制的总部，耐久耗尽即失败

任何时候不得移动进入敌方城堡

#### 塔楼

a. 塔楼自身及周边地区如存在某一方的英雄，每1英雄 = 1控制力

b. 控制力高的一方视作控制塔楼

c. 回合结束时能对敌方城堡造成1伤害

## 游戏流程

玩家的轮次由以下3个阶段构成：

### 1. 准备阶段

a. 上一回合所有效果全部消失

b. 英雄技能冷却-1

### 2. 行动阶段

a. 玩家可以按照任何顺序激活英雄

### 3. 攻城阶段

a. 玩家控制的塔楼会攻击对手城堡