



MONSTER LANE



5 PLAYERS
人遊戲

HEAVY WEAPONS

RULEBOOK - 規則書

COMPONENTS 1
RULES 2-4
REFERENCE
TABLES 8-12

遊戲配件 1
遊戲規則 5-7
參考表 8-12

COMPONENTS - 遊戲配件

Initial Clan Members
起始氏族成員卡牌



x2

Mercenaries
傭兵卡牌



x7

Monster
惡獸卡牌



x5

Equipments
裝備卡牌



x5

Lands
領地卡牌



x3

Second Gates
第二道門



x5

Progress Track
氏族進度記錄版



x1

Reputation marker
聲望標記



x1

Glory marker
榮譽標記



x1

Initial Trap
起始陷阱



x1

Affinity Links
屬性連結



x5

Potions
藥水



x3

Venoms
毒液



x3

Gold
金幣



x8

Assignment tokens
傭兵分派指示物



x9

Heavy Weapons
重裝武器板塊



x20

Bag
袋子



x1

Tricks
詭計陷阱



x5

DICE
骰子

Strength
力量骰



x6

Magic
魔法骰



x4

Persuasion
議價骰



x4

Ammunition
彈藥骰



x8

ADVENTURE PHASE

Heavy Weapons come into play when you activate the Mercenary occupying the Path they are placed on.

They may feature a **Defense** value, a number of **Ammunition Dice**, and a **Weapon Ability**.

You may **activate each Heavy Weapon twice** before discarding it. After its first activation, flip the tile from its new side to its worn-down side. It is still usable, even in the same battle, but it has lower values in its features. If you activate it a second time, discard the tile immediately after use, do not leave it on the Path.



Possible Activations (you may use **only one of each type in a single battle**) :

DEFENSE

During a Monster attack, you may activate the Heavy Weapon to seek shelter behind it and use its Defense value. Note that not all Heavy Weapons have Defense values.

ATTACK

When you attack a Monster or attempt to conquer a Land, you may use its attack features, consisting of Ammunition dice and Weapon Ability.

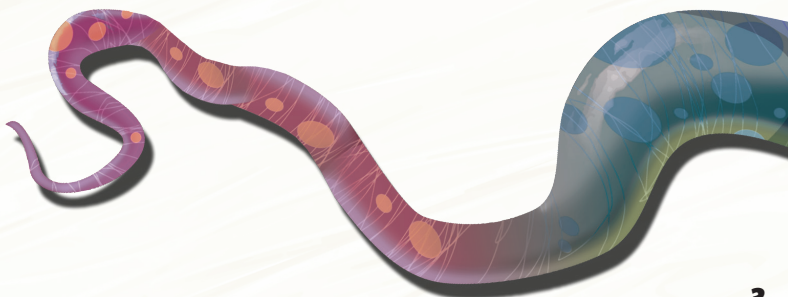
You may choose to activate your Heavy Weapon at any time during the Mercenary attack. This gives you the flexibility to “wait and see” whether you actually need the extra fire power.

If you activate a Heavy Weapon for attack, take the indicated Ammunition dice from the reserve and place them on the Heavy Weapon tile. You may roll these dice together, one by one (to capture Monsters instead of killing them) and also switch between Ammunition dice and other dice, if it suits your capture strategy.

Ammunition dice work like other dice (D6), but they often come with modifiers from their Heavy Weapon’s ability. You can also influence them with talents of the Forge affinity and their equipment.

The Weapon Ability is only used when the Weapon is activated to attack, but in this case the ability’s application is obligatory.

If your Heavy Weapon has not been discarded during battle, you may roll it home and store it again on your Clan Progress Track for future use, provided you keep the storage limit of 1. Maintain the tile on its current side (new or worn-down).



5TH PLAYER RULES MODIFICATIONS



5 PLAYERS
人遊戯

GAME PREPARATION

Set up the game as normal, using the provided Clan Progress Track, Glory and Reputation markers and Initial Trap for the 5th player. Use the following rules modifications:

- Give each player a SECOND GATE card
- Give each player an Affinity Link token

THE SECOND GATE

The **SECOND GATE** is your personal back door entrance to the buildings of the Citadel. You can use an action during the Deployment phase to deploy a die there, choosing a single Strength or Magic die, according to the building you want to access. Wherever there is a price on an item, pay the price. At the Alchemist, you receive 2 potions or 2 venoms or 1 of each. At the mine, you receive 2 Gold.



Note that **you cannot use Persuasion dice** at the SECOND GATE. Merchants will let you enter their buildings even when the dice spaces on the main board are filled, but they will not give you discounts.

You can use the **SECOND GATE only once per Deployment phase**, so choose the moment wisely.

AFFINITY LINK TOKENS

To off-set the increased difficulty of pairing Mercenary and Land for settling purposes, each player has an Affinity Link token. This token allows you to settle 1 Land of **any** Affinity with a Mercenary of **any different** Affinity.

To use the token, place the Land and the selected Mercenary on the left of your Clan Progress Track, then place the token on the top of the cards. Remember that settled Mercenaries will not leave their Lands unless they die or are promoted to Leader, so apply the link with care.



SCORING

Use the following table when scoring Affinity icons of each Affinity in your Clan:

# of Affinity icons of matching Affinity	0	1-2	3	4	5	6+
Victory Points	0	1	4	6	9	14

SHORTER VARIANT

To shorten total play time, play the game over 5 rounds instead of 6, maintaining the rule of ending the game when a player has 30 Glory points at the end of a round. In this case, each Clan starts with 1 Leader, 1 Initial Mercenary, 1 Novice, 6 Glory, 2 Reputation, 2 Defense tokens, 1 Initial Trap, and 7 Gold.

遊戲規則

介紹

本擴充引進全新多功能且強大的物件到遊戲中 – 重裝武器。它們可以多次使用，而且不同於陷阱和防禦指示物，在戰鬥中如果沒用到都可以帶它們回家。如果啟動武器的防禦值，可以讓你的傭兵躲在它們後面；或者你也可以使用它們強大的火力來把惡獸炸到天邊或是摧毀路障來讓你征服領地。

這個雙料擴充同時包括進行5人遊戲所需的配件，以及規則修正。本擴充特別有一組

全新的屬性，稱為”鍛造”，包含一組傭兵、惡獸、領地和裝備。使用這些卡牌和指示物來替換其他幾個屬性，或是在進行5人遊戲時把它們加進遊戲。

重裝武器擴充規則

遊戲準備 & 部署階段

重裝武器可以在獵人小屋中購買。

將所有重裝武器板塊放進袋子並隨機抽出其中1張，把它金幣符號那面朝上的擺在獵人小屋。

重裝武器佔據兩個陷阱的空格。

玩家可以依照一般規則購買重裝武器，支付板塊上標示的價格(記得你的議價折扣)。

如果你購買了一個重裝武器，把它存放在你的氏族進度記錄版上陷阱的區域。存放的**上限為1**，已經分派在防線上的不算在內。你可以棄掉一個重裝武器來購買一個新的。

在一位玩家已經購買一個重裝武器並且完成他在獵人小屋的行動後，從袋中隨機抽取一個新的重裝武器板塊來補滿空格。

當你部署一位傭兵到一塊領地或城堡入口的同時，可以部署一個重裝武器到外域的該防線上。

重裝武器永遠佔據該防線的最後一格(它們很重而且要花時間才能運到那邊)。重裝武器是遠程軍火，所以它們可以從最後方攻擊你的對手。



冒險階段

當你執行放有重裝武器防線上的傭兵時，就會用上它們。

它們可能有一個**防禦值**，數顆**彈藥骰**和一項**武器技能**。

你可以在棄掉每個重裝武器前操作它們兩次。在第一次操作後，把板塊從全新的那面翻到破損那面。即便在同一場戰鬥中，它仍然可用，但是它的數值變的比較低。如果你第二次操作它，使用後立刻棄掉該板塊，不要把它留在防線上。



可能的操作(在一場戰鬥中你只可以使用以下類型的其中一種):

防禦

在一次惡獸發動攻擊中，你可以操作重裝武器來躲在它的後面並使用其防禦值。注意，不是所有重裝武器都有防禦值。

攻擊

當你攻擊一隻惡獸或嘗試收復一塊領地時，你可以使用它的攻擊能力，包含彈藥骰和武器技能。

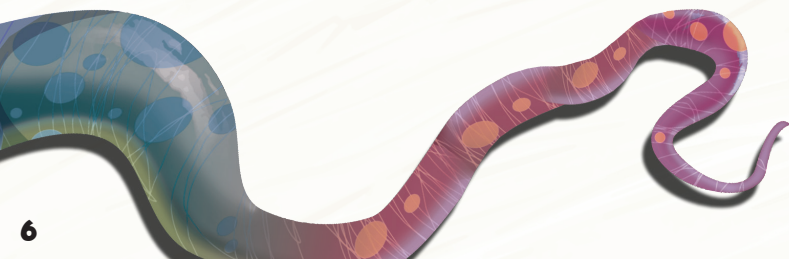
你可以選擇在傭兵攻擊的任何時間點操作你的重裝武器。這給你彈性來”隨機應變”，看你是否真的需要額外的火力。

如果你操作重裝武器來進行攻擊，從供應區拿取指定數量的彈藥骰並把他們放在該重裝武器板塊上。你可以一起擲這些骰、一顆接著一顆(為了捕獲惡獸而不是殲滅牠們)，只要這適合你的捕獲策略，也可以在彈藥骰和其他骰子之間切換來擲。

彈藥骰操作如同其他骰子(六面骰)，但時常伴隨來自它們重裝武器技能的修正值。你也可以用鍛造屬性的天賦和裝備來影響他們。

武器技能只有操作此武器來攻擊時才能用，且在此情況下強制使用該技能。

如果你的重裝武器沒有在戰鬥中被棄掉，你可以把它們推回家並再次存放在你的氏族進度記錄版上，留待以後使用。記得保持你的存放上限為1。維持該板塊在戰後當下的那面(全新或是破損)。



5人遊戲規則修正



遊戲準備

設置遊戲如同一般規則，使用提供給第5位玩家的氏族進度記錄版、榮譽和聲望標記以及起始陷阱。採用以下規則修正：

- 給每位玩家一個第二道門卡牌
- 給每位玩家一個屬性加成指示物

第二道門

第二道門是你通往城堡內建築物的個人專用後門。你可以在部署階段時使用一次行動來部署一顆骰子在第二道門上。依照你想進入的建築物，選擇一顆力量骰或是魔法骰。在物品上有標價的地方，就是付錢。在鍊金術實驗室，你會獲得2罐藥水或2罐毒液或各1罐。在礦坑，你獲得2塊金幣。



注意，你**不能在第二道門上使用議價骰**。

即便主圖版上建築物的骰格已經滿了，商人還是會放你進去消費，但是他們可不會給你折扣。

每個部署階段你**只可以使用第二道門一次**，所以要明智的選擇時機。

屬性連結指示物

為了調整駐紮時傭兵和領地配對難度的上升，每位玩家都有一個屬性連結指示物。這個指示物允許你用任意屬性的一位傭兵駐紮到1塊屬性不相同的領地上。

要使用屬性連結指示物，把這塊領地和選好的傭兵放在氏族進度記錄版的左側，接著把該指示物放在卡牌上。記得該駐紮的傭兵將無法離開他們的領地除非他們死亡或被推舉為首領，所以使用此連結要多注意。

計分

要計算你氏族中每個屬性的屬性圖示時，使用以下表格：

屬性相同的屬性圖示的數量	0	1-2	3	4	5	6+
勝利點數	0	1	4	6	9	14

短版變體

為了縮短總遊戲時間，讓遊戲進行5輪而不是6輪，當一位玩家在一輪結束後獲得30點榮譽點數時結束遊戲的規則依然保留。

在此變體下，每個氏族開場時有1位領袖、1位起始傭兵、1位學徒、6點榮譽、2點聲望、2個防禦指示物、1個起始陷阱和7塊金幣。

MONSTERS 惡獸

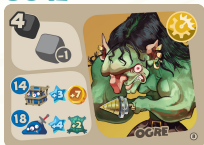
GOBLINS



Before each Monster attack, roll an additional Monster die against all Mercenaries in the Land, including the active Path.

在每次惡獸攻擊前，對該領地上所有的傭兵額外擲一顆攻擊骰，包含正在執行的防線。

OGRE



Subtract 1 from the result of each Ammunition die on the attacker's Path.

攻擊者防線上每顆彈藥骰的擲骰結果都減1。

ORCS



When paired with a Forge Land, the Monster gets 2 additional Attack dice instead of 1.

當該惡獸和一塊鍛造屬性領地配對時，牠獲得額外的2顆攻擊骰而不是原來的1顆。

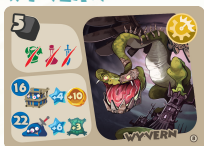
TROLL



You cannot use Venoms in a battle with this Monster.

你不能在與該惡獸的戰鬥中使用毒藥。

WYVERN

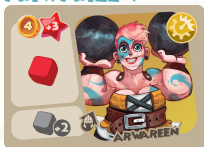


You cannot use Equipment against this Monster.

你不能使用裝備來對抗此惡獸。

MERCENARIES 傭兵

ARWAREEN



Add +2 to the result of each Ammunition die on the assigned Path.

替分派防線上的每顆彈藥骰的擲骰結果+2。

BARBADUM



Receives 2 additional Defense talents, when activating a Heavy Weapon for Defense.

當操作一個重裝武器進行防禦時，獲得2個額外的防禦天賦。

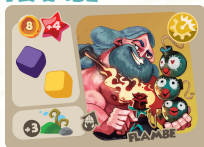
CHIIIP



May reroll an Ammunition die on his Path. May do this twice, either with the same or different dice.

可以重擲他防線上的彈藥骰。你可以對相同或是不同的骰子執行共兩次。

FLAMBE



+3 to the total roll result for conquering Lands.

在收復領地時擲骰總和獲得+3。

HANABAY

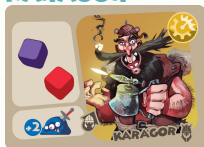


Pay 3 Gold coins to obtain 1 Strength die to be used this round. May not be activated if Hanabay is assigned to a Path.

支付3塊金幣來重新使用1顆本輪用過的力量骰。

如果Hanabay被分派到防線上就不能使用此天賦。

KARAGOR



+2 to the total roll result for eliminating Monsters (does not count for capturing).

在殲滅惡獸時擲骰總和獲得+2(不會被算成捕獲)。

NEZUBELIN

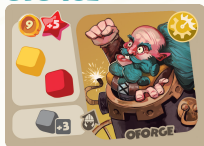


You receive a discount of 4 Gold coins on a Heavy Weapon purchase. You may reduce the price to 0 this way, but not below.

你一次重裝武器的購買行動會獲得4塊金幣的折扣。

你可以使用此天賦將價格降到0,但不能低於0。

OFORCE



Add +3 to the result of a single Ammunition die on the assigned Path.

替分派防線上的一顆彈藥骰的擲骰結果+3。

THOZOK



When activating a Heavy Weapon for Attack, gain 1 additional Ammunition die.

當操作一個重裝武器進行攻擊時,獲得1顆額外的彈藥骰。

LANDS 領地

MOURJAR



Deploy 1 Strength die to obtain 2 Defense tokens. This is an action.

部署1顆力量骰來獲得2個防禦指示物。這算一次行動。

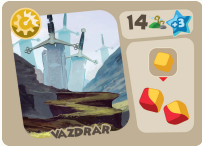
NAGVAN



Deploy 2 Persuasion dice to gain the Heavy Weapon token from the offer. This is an action.

部署2顆議價骰從獵人小屋獲得1個重裝武器。這算一次行動。

VAZDRAR



Deploy 1 Persuasion die to obtain 2 Persuasion or Strength dice to be used this round. This is an action.

部署1顆議價骰來獲得2顆本輪使用的議價骰。這算一次行動。

EQUIPMENT 裝備

GRIPER



Provides 2 Defense Talents against Monsters with Forge, Water or Air Affinity (not effective against Tricks).

提供2個防禦天賦來對抗鍛造、水或風屬性的惡獸攻擊(對詭計無效)。

KEER



May reroll a Strength or Persuasion die on the Path. You may do this twice, with the same or different dice.

可以重擲該防線上的力量骰或議價骰。你可以對相同或是不同的骰子執行共兩次。

MUZAR



Add +3 to the result of a single Strength or Magic die on the assigned Path when attacking a Monster.

當你嘗試捕獲或殲滅惡獸時，替該防線上一顆力量骰或魔法骰的擲骰結果+3。

TRICKS 領地



Steal 1 Ammunition die from a Mercenary on an adjacent path.

從相鄰防線上的一位傭兵那邊拿1顆彈藥骰。



Steal 2 Ammunition dice from a Mercenary on an adjacent path.

從相鄰防線上的一位傭兵那邊拿2顆彈藥骰。

HEAVY WEAPONS 重裝武器

When the Heavy Weapon is in worn-down state, use the values in brackets.

當該重裝武器在破損狀態時，使用括號內的數值。



For every "1" rolled with an Ammunition die, inflict 1 hit on each Mercenary in the Land, including the active Path. This can be defended against as normal.

每顆擲到“1”的彈藥骰，對領地內的所有傭兵造成1點命中，包含正在執行的防線。這攻擊可以被正常的防禦。



Every Ammunition die of this path adds +2 (+1) to its value.

替該防線上的每顆彈藥骰的擲骰結果+2(+1)。

v



Add an additional +3 (+2) to your roll result for each Venom you use in the Attack.

每罐你用在攻擊中的毒藥替你的擲骰結果額外+3(+2)。



Place 1 Strength (Ammunition) die from the general reserve onto the tile.

從供應區拿1顆力量(彈藥)骰放到此板塊上。



Add +12 (+6) to your roll result when conquering the Land.

在收復領地時擲骰總和獲得+12(+6)。



Add +3 (+2) to your roll result when trying to eliminate a monster (does not count for capturing).

在殲滅惡獸時擲骰總和獲得+3(+2)(不會被算成捕獲)。



Every Ammunition die of this Path adds +1 to its value.

替該防線上的每顆彈藥骰的擲骰結果+1。



Gain +4 (+2) Glory points when eliminating or capturing a Monster.

當捕獲或殲滅惡獸時獲得的榮譽值+4(+2)。



Add +7 (+2) to your roll result when attacking a monster.

當你嘗試捕獲或殲滅惡獸時，替你的擲骰結果+7(+2)。



Add +8 (+4) to your roll result when trying to conquer a Land.

在收復領地時擲骰總和獲得+8(+4)。

致謝

遊戲設計

Gorka Mata
Victor Fernández
Sergi Solé
Daniel Schloesser

美術

Enrique Fernández
Aitor Prieto

出版社

桌游秘库

中文翻譯

阿鬼

中文排版

邱老虎

生產製造

LongPack



C/ Casp, 37 2-1, 08010 Barcelona, Spain
www.SECONDGATEGAMES.com

© 2017 Second Gate Games, all rights reserved. Monster Lands and Second Gate Games logo are trademarks of Dracma 3D, S.L.

No part of this product may be reproduced without specific permission.

Actual components may vary from those shown. Made in China.



LongPack_3820_4198