

100块预官板

20张温况卡

15个奉献标记

8个地震标记

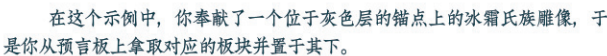
1张战役记录表

祖咒可以通过将铁矿或心石放在祖咒卡上来将其破解。当你花费**铁矿**挖掘隧道时，你可以将一个被花费的铁矿放在祖咒行中的任何一个祖咒卡上。当你花费**心石**来挖掘隧道时，你可以将一个被花费的心石放在祖咒行中的祖咒卡上。(可以是一张祖咒卡上，也可以分别放在两张祖咒卡上)这与隧道的规模无关，只和花费的矿物种类相关。

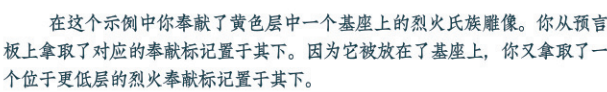
在将隧道放在山脉中之前，先检查是否有诅咒被破解。如果诅咒卡上的矿物数量等于或超过了玩家人数，则这个诅咒被破解并从游戏中移除（诅咒卡上的矿物放回供应堆）。

当一个诅咒被破解时，它立刻失效并且所有的强制效果（诅咒卡上的红色文字）都被撤销。

在这一阶段，你可以奉献一个或更多雕像。只有雕像与目前预言板上的氏族/层组合相匹配时，并且雕像坐落在一个锚点或者对应氏族基座上时，它才可以被奉献。当奉献雕像时，从预言板上拿取一个对应的风险标记放在被奉献雕像下方。



如果被奉献的雕像位于一个对应的基座上，你可以从预言板上拿取第二个同一氏族的标记，将其也放在雕像下方。这第二个标记要么和第一个标记处在同一颜色层，要么处在更低层，如果没有符合要求的板块，则不能拿取第二个板块。



按照党章模式下的正常规则进行初始化设置，除了以下几点变化：

1. 氏族中2张巨额外牌不上放置资源基底，并且所有资源都保留在巨额外牌上，组成氏族资源放在氏族资源基底（依照照常将氏族资源放在等级上的巨额外牌上）。
2. 将资源库等级、计划、指令告示、大厅和加冕得分标记放在游戏中，它们在游戏中不会被使用。
3. 将项目卡片置于游戏中使用。准备一个等级标记供应库（每一位玩家都有一个火、冰、雷、或水等级标记），将余下的等级标记放在游戏中使用。将等级库中的一行标记翻面并洗混，然后放回山底牌之下。将等级库中的一行标记沿着资源基底下，依照玩家人数翻出等级标记。
4. 资源库上的标记决定了宗派住在山底的哪一层拿哪个氏族的游戏（见第11节**宗族争霸**）。
5. 将8个地壳牌放入资源袋中洗混。
6. 洗混20张冠军卡，抽出5张冠军卡面朝下放入游戏中。将剩余的15张冠军卡面朝下放在资源库旁边。
7. 将1个团队储存卡放在游戏版面上，所有玩家共用。
7. 按照规则进行游戏开局，但是所有的起始资源都放在团队储存卡上，而且玩家之间不能提供额外补偿（党章模式下进行游戏而获得的胜利为永久胜利）。

图1 是“三人上树”游戏的组成。图中展示了游戏的棋盘、棋子、布袋和盒子。棋盘是一个三角形，上面有15个编号的位置（1-15）和一个目标区域。棋子包括三个小人（分别标有1、2、3）和一个目标棋子（标有4）。布袋是一个黑色的布袋，盒子是一个木质的盒子，里面有一个目标棋子。

一級地震
 当任一玩家完成了其
 巨魔部队的第1行后
 开始发生一级地震。

二級地震
 当任一玩家完成了其
 巨魔部队的第2行后开
 始发生二级地震。

三級地震
 当任一玩家完成了其
 完整的巨魔部队后开
 始发生三级地震。

当地震发生后，在每一轮的开始时（在抽取当轮诅咒卡之后），从盲抽袋抽取地震标记，并进行结算，然后再抽取下一个地震标记，直到抽取的数量与当前地震等级相同。

3

如果地震标记上面是“2”、“3”、“4”，那么每位玩家按照顺位摧毁其通路网中一个对应规模的隧道（如果有的话，详见第10页），或者花费相应的矿物来抵御地震。

每位玩家可以花费各自部队中巨魔身上的（不可以花费团队储存区中的）矿物来抵御地震。所需要的矿物种类和当前地震等级相关：

- | | | |
|--------------|---|---|
| 抵御一级地震需要1个山岩 | |  |
| 抵御二级地震需要1个铁矿 | | |
| 抵御三级地震需要1个心石 |  | |

抽取出的地震标记暂时不要放回盲抽袋中。当一轮的地震标记结算后, 盲抽袋外有6个或更多的地震标记时, 将它们全部放回盲抽袋中洗混。



例如：棋盘上就已经有了一个祖咒使玩家翻开花费2个符文（而不是1个）来释放咒语……新的一轮开始，一张新的祖咒卡被翻开并放置在诅咒行中。这个诅咒使得玩家在每次使用一个种子清理碎石区时需要额外花费1个资源。

- 诅咒行最多能放置6张诅咒卡。一旦你们将第7张诅咒卡放在诅咒行中，你们所有人立刻输掉这局游戏。所以你们需要被解诅咒来阻止这种事发生！

- 当你们需要将一张诅咒卡放在诅咒行中但是诅咒牌堆已经使用完了，你们所有人立刻输掉这局游戏。这意味着你们（最多）拥有十五轮…不要浪费时间！

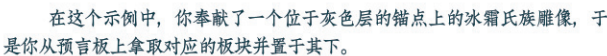
- 如果你的通路网中没有对应规模的隧道，忽略此次地震。

- 如果你的一个隧道中有被奉献的雕像（见下文奉献雕像）或一个基座，这个隧道不能被地震摧毁。如果被摧毁的隧道中有未被奉献的雕像，隧道摧毁后该雕像留在原位不动，状态变成被掩埋的。
- 注意：没有“5”的地震标记，规模为5的隧道永远不会被地震摧毁。合理利用这点来取得优势！

- 当一个隧道被地震摧毁时，之前被盖住的资源标记又显露出来。如果有新的隧道覆盖它们，那么这些资源可以被再次获得。同理，之前清理过的碎石区会再次需要锤子来清理。

- 地震可能会使一部分通路网和大门分隔开来。这些被分隔的隧道不再属于任何玩家的通路网，直到它们再次被连接为止。
- 被多个玩家控制的通路网可能会被地震分隔。记住任何不能与玩家控制的部都不算作你的地震网。
- 即使两个或更多的玩家共享一个通路网，每个玩家仍旧必须按照行动次序摧毁（或花费资源以保护）自己的一个隧道。既然玩家们将按照行动顺序结算地震，做出明智的决定可以将损失降到最低。

在这一阶段，你可以奉献一个或更多雕像。只有雕像与目前预言板上的氏族/层组合相匹配时，并且雕像坐落在一个锚点或者对应氏族基座上时，它才可以被奉献。当奉献雕像时，从预言板上拿取一个对应的风险标记放在被奉献雕像下方。



只有一种办法来赢得胜利：拿取预言板上最后一个奉献标记，实现古老的预言…整座山脉将你视为荣誉的居民，整个团队获得游戏胜利！

有两种方式输掉游戏：

1. 诅咒行中同时存在7张（生效的和被抑制的）诅咒卡。
2. 在需要添加一张诅咒卡到诅咒行中时，诅咒牌堆已经被用光了。

山脉有着它自己的生命...

查看游戏附带的冒险日志…记录你的胜利和失败,当你成功时添加更有挑战性的惩罚,失败时获得有趣的奖励。这本日志能确保山脉会自己调整游戏难度以更符合你们团队的游戏水平。详细规则已经写在日志中。

游戏设计与开发
Jay Cormier & Graeme Jahns
包装设计
Kwanchai Moriya
平面与说明书设计
Joshua Cappel
额外开发
Burnt Island Games
Published by Burnt Island Games
©2020 all rights reserved
www.burntislanguages.com

中文翻译
经年
中文校对
咖喱、赵文学
陈强、桑绿菜鸟
中文编辑
姚裕管



**BURNT
ISLAND
GAMES**

GAMELAND