狂怒衝突

中文翻譯：蕭琮仁＆小羊

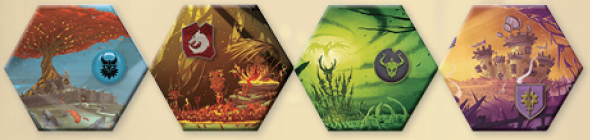
中文說明書排版：小羊

CLASH OF RAGE

盒裝內容物

■ 4 張部落卡

■ 4 張主堡板塊



■ 28 張戰術卡（每個部落有 7 張戰術卡）

■ 31 個等級 I 部隊模型

■ 22 個等級 II 部隊模型

■ 14 個等級 III 部隊模型

4 張英雄卡以及他們的模型

KICK STARTER EXCLUSIVE

■ 1 張精靈部落卡

■ 15 個標記，正面是聖殿精靈 / 背面是水晶

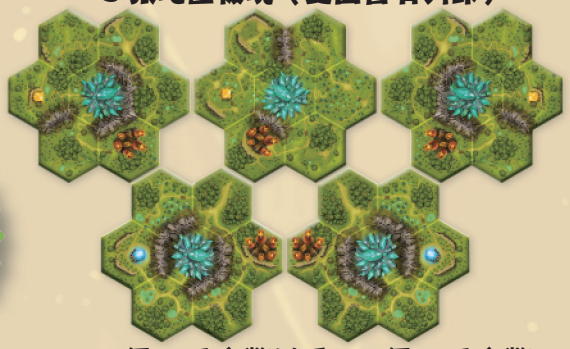
■ 15 個標記，正面是主教精靈 / 背面是水晶

■ 15 個標記，正面是光輝精靈 / 背面是水晶

■ 57 張裝備卡：34 張武器以及 23 張防具

■ 9 張傳奇裝備卡：5 張武器以及 4 張防具

■ 5 張地區板塊（雙面皆有列印）



■ 25 個 1 元金幣以及 25 個 5 元金幣

■ 8 個狂怒標記

■ 10 顆骰子（每顆骰子有 4 個傷害骰面以及 2 個空白骰面）

■ 1 本規則手冊 + 1 本戰役手冊

摘要

- 內容物 2
- 遊戲目標 4
- 設置 4
  - 3 位玩家設置範例 6
- 遊戲回合 7
  - 階段 1 - 精靈的進化 7
  - 階段 2 - 選擇戰術卡 8
    - 增援 8
    - 收入 8
  - 階段 3 - 第一次行動 8
    - 移動軍隊 8
    - 整備軍隊 9
      - 購買裝備 9
      - 鍛造傳奇裝備 9
      - 招募英雄 10
  - 階段 4 - 增援之石 10
  - 階段 5 - 第二次行動 10
    - 贏得遊戲 10
- 結算一場戰鬥 11
  - 攻擊範例 12
- 英雄 12

戰役手冊

第一季：一個紀元的結束

動身參與翡翠帝國的征戰，探索其領土，看透精靈的邪惡計劃並且反過頭來充分的利用它。

每個場景都會對未來產生影響，但只有這個冒險故事的結果將決定誰將獲得最終的力量。世界即將崩壞？處理最後的災難，世界將因為你而改變！

故事背景

傲慢的精靈已經統治了翡翠帝國許多世紀，他們一貫化的全面統治被少數部落反抗著。
最近，精靈們的防衛心下降了，所以現在是時候你該加快腳步，獲取你應得的回報，並收回你的領土。但其他部落似乎也打算抓住這個機會：你必須快速果斷地採取行動。
我們將扮演其中一個部落的首領。招募部隊，裝備他們並派遣他們征服翡翠帝國！打敗精靈，驅逐其他部落，成為這片領土的新君主！

遊戲目標

你夢想成為一個傳奇。為了實現夢想，你將征服精靈之城並鍛造傳奇裝備。
每當你殲滅一個精靈或掠奪一座精靈之城，你會獲得精靈水晶，可以用來鍛造傳奇武器－是一種非常強大且寶貴的資源。

每個你控制的精靈之城以及每個你鍛造的傳奇裝備，都讓你獲得 1 個勝利點。你的精靈之城可能被奪走，在這種情況下，你會立刻失去控制該精靈之城的勝利點。另外，藉由傳奇裝備獲得的勝利點將是一直屬於你的。

如果你在你的回合中第二次行動時
擁有 4 個勝利點，你立刻贏得遊戲。

設置

1. 拿取和玩家人數一樣多的地區板塊，以你喜歡的方式自由擺放地區板塊並組合為遊戲圖板。

三位玩家
設置範例

2. 以下述方式正面朝上擺放精靈標記：

- 在精靈之城的領土上放置 4 個精靈標記。

- 在鍛造熔爐的領土上放置 2 個精靈標記。

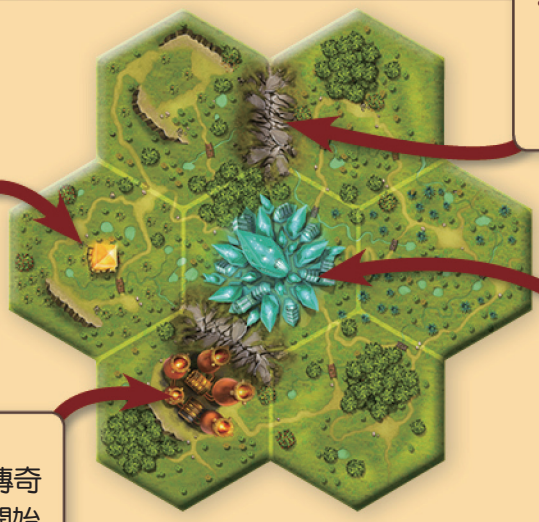
提示：將精靈標記隨機放置，或在每個精靈之城中將每種類型精靈至少放置一個（光輝，主教，聖殿），以增加難度。

將未使用的精靈標記翻到水晶標記面朝上，放置在遊戲圖板旁備用。
將精靈部落卡放置在旁邊。

3. 選擇你想領導的部落，拿取部落卡、主堡板塊、7 張戰術卡、部隊模型。把所有這些東西放在你面前備用。

也可以這樣做：部落可以被隨機分配，藉由將部落卡面朝下洗勻後隨機發給每位玩家。

板塊說明



- **岩石山脈**
  岩石山脈無法通行。只有擁有飛行能力的部隊，才能通過岩石山脈。

- **增援之石**
  根據增援之石的顏色，他們會在兩個行動階段之間提供增援效果。

- **精靈之城**
  這也是贏得遊戲的方式之一。
  精靈之城在你的回合開始時提供 3 個水晶。
  你所控制的每座精靈之城還將讓你獲得 1 個勝利點。

- **鍛造熔爐**
  你需要鍛造熔爐來鍛造傳奇裝備。鍛造熔爐在遊戲開始時會受到精靈的保護。

4. 將裝備卡洗勻後面朝下形成一個抽牌堆。

藉由抽取裝備卡來組成黑市，直到有六種不同的裝備，相同的裝備要堆疊在一起。

5. 將傳奇裝備卡洗勻後面朝下形成一個抽牌堆。

6. 把 4 張面朝上的英雄卡以及他們的模型擺放在黑市旁邊。

7. 將金幣、憤怒標記、骰子擺放在公共區域內，並讓所有玩家方便拿取。

三位玩家設置範例

部落卡說明

遊戲回合

遊戲的回合可以分為五個階段：

- 1 – 精靈的進化
- 2 – 打出戰術卡（同時）
- 3 – 第一次行動（按照回合順序）
- 4 – 增援之石（同時）
- 5 – 第二次行動（按照回合順序）

階段 1 - 精靈的進化

注意：在第一回合中，跳過這個階段。

按照順序（光輝＞主教＞聖殿）為每一種有在場上的精靈各抽一張裝備卡。

- 如果該類型的精靈尚未擁有武器／防具，請立即將此裝備放在精靈部落卡上武器／防具的位置中。
- 如果抽出來的新裝備比舊裝備還貴，那就把舊的裝備棄掉，替換成新裝備。如果新裝備比舊的便宜，精靈會保留舊裝備。（貴的優先）

注意：如果某一種類型的精靈已經沒有任何部隊在場上，就不用替他抽裝備了。

把被丟棄的裝備卡放在黑市抽牌堆的底部。

戰術卡說明

增援：將這些部隊從你的儲備區添加到你的軍隊之中。

回合順序：玩家們依數值以遞增的方式來輪流執行行動，也就是說打出數字最小的玩家可以最先行動。

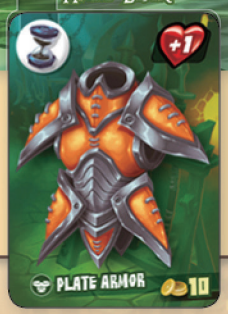
收入：獲得跟指示一樣多的黃金。

所有玩家都抽一張戰術卡，使手牌回補至三張。

如果牌堆是空的，那就將棄牌堆洗牌之後形成新的牌堆。

只有第一回合

將你的 7 張戰術卡面朝下形成一個牌堆，然後從中抽 3 張牌。



在第二回合中：
精靈們分別抽到一個 Crossbow，一個 Massive Armor 和一個 Plate Armor。

在第三回合中：
光輝精靈抽到一個 Rock Breaker，比 Crossbow 還貴，因此把 Crossbow 替換掉。
主教精靈抽到一個 Blunderbuss 並將其裝備在還空著的防具格內。
聖殿精靈抽到 Shaman´s Coat，但其價格比 Massive Armor 便宜，因此 Shaman´s Coat 就被棄掉了。

精靈的進化範例

階段 2 - 選擇戰術卡

• **所有玩家同時從他們手中的三個戰術卡當中選擇一張**，並將該卡片面朝下放在自己面前。當所有玩家都選好之後，再同時把卡片翻開，並把卡片面朝上放在自己的棄牌堆上。戰術卡上面有玩家的回合順序，增援以及收入。

只有第一回合

在第一回合中，玩家們依照回合順序，所有人輪流放置自己的主堡板塊。主堡板塊必須至少跟主圖板上的一塊領土相鄰，但是不能與另一位玩家的主堡相鄰。

三位玩家設置範例

▪ 收入

根據戰術卡上的標示，拿取等量的金幣。
精靈之城獎勵：每控制一座精靈之城就可以獲得 3 個水晶。

▪ 增援

依照回合順序，玩家們根據戰術卡上的標示從儲備區拿取部隊，並將它們自由放置在自己的主堡和 / 或任何已經至少有一個部隊的領土上。

注意：即使主堡內沒有任何部隊，還是可以將增援的部隊放到主堡上。因此在第一回合時，玩家們別無選擇，只能把增援的部隊放到主堡上。

注意：如果增援時儲備區中部隊的數量不夠，這些部隊就只能捨棄！（僅能增援剩下的部隊）不能藉由移動已經在圖板上的部隊來取代增援。

階段 3 - 第一次行動

依照回合順序，所有玩家依序執行下列其中一個行動：

• **移動軍隊。**
• **整備軍隊。**

注意：你也可以選擇跳過不做任何行動，然後輪到下一位玩家。

▪ 移動軍隊

你可以根據部隊的移動能力來移動全部或某些部隊。一個部隊從一塊領土移動到另一塊相鄰的領土，需要一點移動點數。部隊不能跨越岩石山脈，此外，移動時如果進入敵方（精靈或其他玩家）部隊所控制的領土時，就必須立刻停止移動。

側翼移動：如果你在敵方領土上的部隊已經跟對方的部隊數量相同時，你的其他部隊通過這塊領土時，可以不必停止移動。它們可以自由地在這塊領土上穿梭。這種情況我們稱之為「側翼移動」。

英雄：英雄不會被算入「側翼移動」的部隊數量。

飛行：具有飛行能力的部隊可以跨越岩石山脈，且在移動中可以忽略敵方部隊。

注意：永遠都不能將部隊移動到敵方的主堡上。

一旦玩家完成了所有的移動之後，就必須結算場上所有的戰鬥。只要有自己的單位跟敵方的單位停留在同一塊領土上，該領土就會發生戰鬥。至於由哪一場戰鬥開始結算，則是由當回合的玩家決定。（參見第 11 頁的「結算戰鬥」）

移動範例

Bohorg Tribe 想要攻佔增援之石但是 Goldleif Clan 封鎖了往南的道路。岩石山脈則阻擋了往北的道路。此時，精靈之城中只有 2 隻精靈。

▪ 整備軍隊

你可以執行下列一個，部分或是所有的行動：在黑市購買裝備，鍛造一個傳奇裝備（只能一次），重新調整部落卡上的所有裝備，或招募一個英雄（只能一次）。

注意：把你在此行動中所花費的金幣和水晶，都放回公共儲備區中。

在黑市購買裝備：

你必須支付裝備所需價格來購買一件或是多件裝備。裝備必須一件接著一件地單獨購買。

黑市中必須始終維持有六種不同的裝備。因此，在每次購買後，如果裝備種類少於六種，就立刻抽出新裝備來補充。如果新抽出來的裝備跟黑市內的裝備相同，就將相同的裝備疊在一起，然後再抽一張新的。

鍛造傳奇裝備：

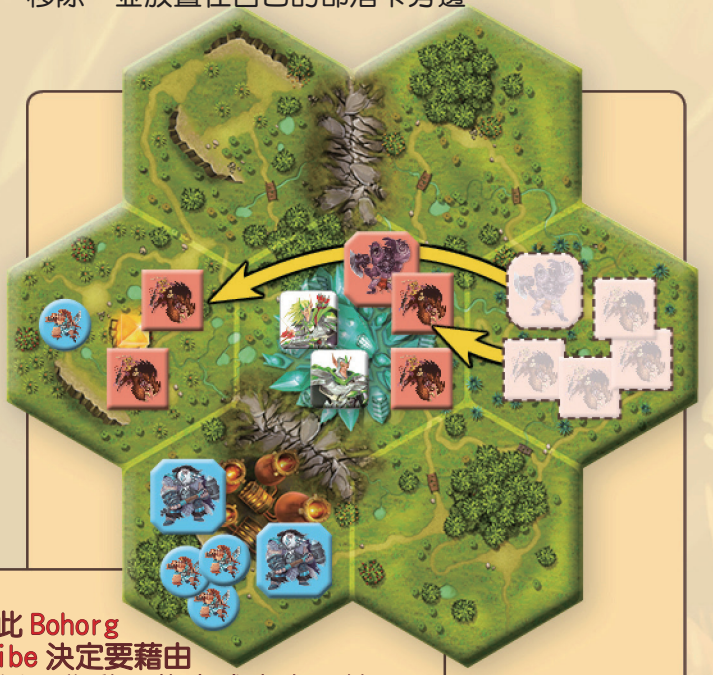
如果你有控制至少一座鍛造熔爐的話，就可以花費水晶來鍛造傳奇裝備（每次行動只能一次）。需要花費的水晶數量取決於你所控制的鍛造熔爐數量。

擁有 0 座鍛造熔爐 > 無法鍛造
擁有 1 座鍛造熔爐 > 需花費 6 個水晶
擁有 2 座以上熔爐 > 需花費 4 個水晶

當你鍛造出傳奇裝備時，可以抽出相當於你所擁有的鍛造熔爐數量 +1 張的傳奇裝備。從中選擇 1 件傳奇裝備保留，其他的再重新洗回牌堆中。

重新調整裝備：

將購買到的裝備和鍛造出的傳奇裝備以及先前就已經有的裝備，根據裝備的類型（武器或防具），任意裝備在部落卡上的部隊中。如果有多餘的裝備可以將其移除，並放置在自己的部落卡旁邊。



因此 Bohorg Tribe 決定要藉由「側翼移動」的方式來穿過精靈之城。因此 Bohorg Tribe 現在可以對精靈之城和增援之石上的 Goldleif Clan 部隊發動攻擊了。

裝備說明

傳說裝備說明

注意：拆卸後的裝備在重新調整時，可以再重新裝回部隊上。

招募英雄：

你必須支付招募所需費用來招募英雄（每次行動只能一次）。拿取英雄卡以及它的模型。

將英雄卡放在你的部落卡旁邊，並將英雄模型放到你的主堡上或是至少有一個自己部隊所在的領土上。

英雄永遠不會死亡：如果英雄所在的軍隊中最後一個部隊被殲滅了，將英雄模型移回你的主堡中。

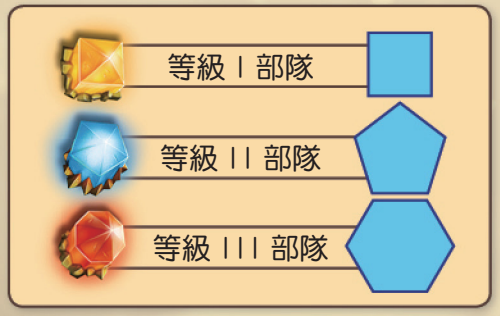
英雄永遠不離不棄：一旦你招募了一位英雄，它會永遠效忠於你，直到遊戲結束。

英雄永遠不能落單：英雄可以單獨移動，但是當它移動結束時，並須停留在至少有一個部隊所在的領土上。

英雄說明

階段 4 - 招募之石

控制的領土中如果有招募之石的所有玩家，都會根據招募之石的種類，獲得相對應類型的一個部隊，從玩家的儲備區放到招募之石所在的領土上。



階段 5 - 第二次行動

按照順序，所有玩家執行任何一個以下操作：

- **移動軍隊。**
- **整備軍隊。**

遊戲的勝利和結束

每控制**一座精靈之城**，可以得到 **1 點勝利點**。

每鍛造**一件傳奇裝備**，可以得到 **1 點勝利點**。

任何玩家在第二次行動中，擁有 4 點勝利點的話，就會**立刻獲勝**。

較長的遊戲：改成 5 點勝利點才獲勝。

結算戰鬥

何時結算？

當移動軍隊的行動結束時。

在哪裡結算？

只要有自己的部隊跟敵方的部隊（另一名玩家或精靈）站在同一塊領地上，就都會發生戰鬥。

如何結算？

你可以自由選擇結算的順序。
一場戰鬥結束之後，才會進行下一場戰鬥。
當前回合的玩家扮演進攻方。另一位玩家或是精靈則扮演防守方。
每場戰鬥都是在雙方交替的進攻之中來結算結果。精靈由進攻方右側的玩家幫忙扮演：該玩家負責幫精靈擲骰子，並決定要如何分配傷害。扮演精靈的玩家可以自由選擇是否要聽取其他玩家的建議。

誰先攻擊？

判斷軍隊的速度：玩家計算參與的部隊及其裝備上的 的數量。

數量越少的軍隊速度越快，可以擁有主動權。如果平手的話，主動權歸防守方。

注意：判斷速度時，部隊的數量不重要。
只計算參加戰鬥的部隊種類。

▪ 發起一次進攻

在一次的進攻中，同一種類型部隊的數量，對進攻的結果不會有影響（只看部隊種類）。

擲骰：當輪到你發起進攻時，你可以**擲骰的數量相當於此次進攻中力量最高部隊的力量值。**當計算部隊的力量值時，別忘了裝備中所提供的額外力量 獎勵。

重骰符號：計算參與進攻的部隊中 符號的總量。每個 符號都可以讓你重骰任意數量的骰子。

注意：精靈必須用光所有的重骰機會去骰所有失敗的骰子。

範例：這次的進攻中，力量最高的部隊力量是 9

部隊本身的力量是 6，裝備加了 3 點力量。只要該玩家還有至少一個這樣的部隊留在戰鬥中，該玩家就可以一次擲 9 顆骰子。

▪ 計算傷害：

每骰出 1 個 ＋ 1 傷害（ ）

參戰部隊的每個 獎勵＋ 1 傷害（ ）

擁有的每一個憤怒標記 ＋ 1 傷害（ ）

敵方參戰部隊的每個 符號，會讓你－ 1 傷害（ ）

▪ 殲滅部隊：

你可以對敵方的部隊，自由地分配所有的傷害。所有的傷害都必須被分配。

當一個部隊承受的傷害等同於他的生命值 時，該部隊會被殲滅。

如果你剩下的傷害值不夠一次殲滅一個部隊時，剩下的傷害值就會直接捨棄不累計。
被殲滅的部隊會回到對方的儲備區中。
如果被殲滅的是精靈，進攻方會獲得水晶。將精靈標記翻到水晶面，放進自己的儲備區中。

英雄：英雄永遠不會被殲滅。

▪ 獲得憤怒標記：

如果在一次進攻期間無法殲滅任何部隊，該玩家會獲得一枚憤怒標記 ，可以保留直到整場戰鬥結束。戰鬥結束時，雙方都丟棄所有的憤怒標記 。

▪ 撤退

當輪到你擲骰的時候，你可以選擇撤退。
將所有倖存的部隊以及英雄都放回你的主堡上。

注意：防守方使用撤退的機會通常比進攻方高，主要是為了避免部隊的犧牲。
但是，同時你也必須考慮，儲備區要有部隊之後才能進行增援。因此冒著失去部隊的風險來造成敵方的傷害，有時反而是個好主意，尤其是當你知道下一個回合就可以靠增援把他們召喚回來的時候。

戰鬥結束

攻守雙方輪流發起進攻，直到其中一方決定撤退，或是某一方的所有部隊都被殲滅為止，戰鬥才結束。精靈會奮戰至死，永遠都不會撤退。

英雄：落敗方的英雄會直接回到主堡上。

範例：

- **Bohorg Tribe 軍隊的速度為 2**，因為本場戰爭只有 Krag riders 和 Executionner 參與。
- **由於 Executionner 是力量最高的部隊（6 + 2），所以軍隊的力量值為 8。**只要至少還有一位 Executionner 存活，玩家都可以一次擲 8 顆骰子。

Krag rider 的 可以為每次的攻擊增加 1 點傷害（ ），但是 Pummeler 的＋2 傷害 不會發動，因為它沒有參與這場戰鬥。

因為裝備了 Shaman´s Staff 因此該玩家會有一次重骰的機會。

關於英雄

英雄的移動規則與其他部隊相同。然而，英雄並不算是任何一種部隊，因此在計算「側翼移動」的部隊數量時，不會計入英雄的數量。但是一旦條件符合，英雄還是可以藉由「側翼移動」的方式來移動。

此外，在結算戰鬥中的效果時，英雄也不會被視為任何部隊。英雄們擁有特殊能力，該能力會在英雄卡上有詳細的說明，通常是額外的獎勵（自動命中，重骰或是護盾）。如果只剩英雄單獨面對敵方部隊（精靈或其他玩家），英雄會自動從戰鬥中撤退，並返回其所有者的主堡。

CREDITS

CLASH OF RAGE is developped & published by La Boite de Jeu & Origames.
©2017 La Boite de Jeu & Origames.
中文翻譯：蕭琮仁X小羊　美編：小羊桌遊報

AUTHOR: Frédéric Guerard
ARTIST: DJIB