

# A SONG OF ICE & FIRE

OF

TABLETOP MINIATURES GAME

遊戲說明書



OM



DARK SWORD  
MINIATURES, LLC

taking miniatures to the next level.



## 引言

翻譯：陳浩仁  
監修：何仲焜  
美術：Machai

**五王之戰**於298AC正式打響，追源溯始，乃是凱岩城的蘭尼斯特家族與臨冬城的史塔克家族間激烈對立所致。史家一致認為此戰的導火綫是國王喬佛里·拜拉席恩一世逮捕艾德·史塔克，引起史塔克家族試圖脫離王國，最終招致五王之戰。

艾德公爵被捕後，其長子羅柏·史塔克和眾多北境封臣全副武裝南下，希望從蘭尼斯特手中救回艾德公爵。羅柏·史塔克的軍中大部分是誓言騎士，在艾德公爵縝密的指揮下忠勇無匹。值得一提的是，他們並非覬覦鐵王座，而僅僅是想拯救公爵。

勞勃國王的太子喬佛里一世甫繼大統，暴戾的性格不絕於書，有賴其母瑟曦太后制止國王行惡。儘管鐵王座上德望欠奉，但有錢使得鬼推磨，凱岩城閃閃發光的錢幣依然能為國王買到不少人心。

史坦尼斯·拜拉席恩在龍石島上韜光養晦。也許就如小道消息所說，他是在熱切期盼內亂。雖然他的陸軍與其它參戰勢力相比顯得毫無異彩，但其麾下的王家艦隊機動力非凡，可讓他的部隊在任何沿岸地方登陸，造成巨大威脅。

勞勃國王最小的弟弟藍禮·拜拉席恩原本最無資格爭奪王位，但他談成了與高庭公主瑪格麗·提利爾的婚事，收編了強大兵力以問鼎。事實上，藍禮公爵領有參戰各方中最龐大的軍隊。

最後，鐵群島的巴隆·葛雷喬伊爵士乘此良機，意圖從鐵王座手下獨立，脫離七大王國，回復鐵群島主權國家的地位。羅柏爵士率軍南侵時，巴隆爵士趁機攻佔頸澤，贏得對北境的重重大勝利。

以往每次國王駕崩，雖然都不免動蕩，但勞勃國王之死所帶來的，絕對稱得上是七國之間前所未見的毀滅性血腥衝突。





# 目錄

引言.....	2	重擲.....	24
遊戲配件.....	4	效果疊加.....	24
概覽&準備.....	6	耐久.....	24
遊戲模式&勝利條件.....	6	號令.....	24
常見用語.....	7	狀態標記.....	24
遊戲輪.....	8	擲骰結果調整值.....	24
激活階段.....	8	<b>建軍.....</b>	<b>25</b>
重整階段.....	8	決定遊戲規模.....	25
單位種類.....	9	選擇家族.....	25
戰鬥單位.....	9	選擇統帥.....	25
戰鬥單位牌正面.....	10	組建戰術牌牌庫.....	25
戰鬥單位牌背面.....	11	招募單位/將領.....	25
將領.....	12	<b>多人遊戲.....</b>	<b>26</b>
非戰鬥單位.....	13	分隊遊戲.....	26
視野.....	14	大混戰.....	26
<b>行動.....</b>	<b>15</b>	<b>地形.....</b>	<b>26</b>
佈陣.....	15	地形特性.....	26
行軍.....	16	地形範例.....	27
後退.....	16	森林.....	27
攻擊.....	16	屍堆.....	27
遠程攻擊.....	16	泥沼.....	27
近戰攻擊.....	17	拒馬刺.....	27
衝鋒.....	18	矮牆/廢牆.....	27
<b>結算攻擊.....</b>	<b>19</b>	籬笆.....	27
戰鬥加成.....	20	魚梁木.....	27
<b>士氣檢定&amp;恐慌.....</b>	<b>20</b>	柵欄.....	27
恐慌檢定.....	20	<b>遊戲模式、勝利條件、戰場設置.....</b>	<b>27</b>
<b>戰術版圖&amp;非戰鬥單位.....</b>	<b>21</b>	遊戲模式.....	27
非戰鬥單位的行動.....	22	勝利條件.....	28
<b>統帥&amp;戰術牌牌庫.....</b>	<b>22</b>	戰場設置.....	28
統帥.....	22	佈置軍隊範圍.....	28
戰術牌牌庫.....	23	開始遊戲.....	28
打出戰術牌.....	23	<b>遊戲模式.....</b>	<b>29</b>
<b>其他規則.....</b>	<b>23</b>	權力遊戲.....	29
預先測量.....	23	烽火危城.....	29
重疊時機.....	23	劍刃風暴.....	30
同時行動.....	23	群鴉盛宴.....	30
		寒冬冽風.....	31
		<b>工作人員.....</b>	<b>31</b>
		<b>規則概覽.....</b>	<b>32</b>



# 遊戲配件



1張 城牆牌



14張 將領牌



4張 非戰鬥單位牌



1本 遊戲說明書



9張 戰鬥單位牌



52張 戰術牌



1塊 戰術版圖



2條 測量尺



2張 玩家輔助牌



12張 攻城/守城策略牌



20張 秘密任務牌



10張 目標牌



1枚 起始玩家標記



1枚 遊戲輪指示物



5枚 目標標記



13枚 力竭標記



13枚 驚惶標記



10顆 黑色D6骰子



1顆 白色D3骰子



13枚 傷害標記



13枚 脆弱標記



22枚 號令標記



22枚 激活標記



35枚 分數標記

16塊 地形板塊



3塊 城牆



1塊 泥沼



4塊 屍堆



1塊 柵欄/矮牆



2塊 柵欄/廢牆



3塊 拒馬刺/籬笆



1塊 魚梁木



1塊 森林



1個 單個單位  
底盤 (小)



7個 步兵  
底盤



1個 騎兵  
底盤

103個 模型



大瓊恩·安柏



灰風



羅柏·  
史塔克



凱特琳·  
史塔克



珊莎·  
史塔克



詹姆·  
蘭尼斯特



瑟曦·  
蘭尼斯特



「魔山」  
格雷果·  
克里岡



「小惡魔」  
提利昂·  
蘭尼斯特



2 x 史塔克  
誓言騎士長



24 x 史塔克  
誓言騎士



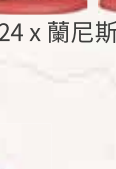
2 x 蘭尼斯特  
衛士長



24 x 蘭尼斯特  
衛士



4 x 史塔克  
邊境騎兵



12 x 魔山  
部下



1 x 安柏  
首領



12 x 安柏  
狂戰士



1 x 強襲  
堅兵



12 x 蘭尼斯特  
戟兵



## 概覽&準備

**A Song of Ice & Fire：桌上戰棋遊戲** 給2位或以上玩家在維斯特洛大陸上調兵遣將，於五王之戰中逐鹿。你們麾下各種部隊，包括基本的步兵、迅捷的騎兵、大型兵器、以至各類飛禽走獸。不同遊戲模式要求玩家達成不同目標，例如佔地、完成秘密任務等，才可得分勝出。

遊玩前請執行以下步驟，每項步驟會在稍後的部分詳細解說：

- 玩家建軍
- 選擇遊戲模式
- 設置戰場

完成以上步驟後，遊戲開始！



## 遊戲模式&勝利條件

本盒遊戲包含5個遊戲模式，各不相同。每局遊戲會選取1個遊玩，以下是模式概覽，（詳見第27頁）：

- **權力遊戲**：揮軍爭奪戰場上的目標標記，各賦予不同能力。
- **烽火危城**：玩家最初只有少數軍隊，增援隨後逐漸開赴。
- **劍刃風暴**：玩家分為攻城方和守城方，展開激烈的城池戰。
- **群鴉盛宴**：激戰連場，枕骸遍野。屍骨堆積如山，生者悚目驚心。
- **寒冬冽風**：每位玩家都有秘密任務，達成任務便可得分。

玩家在大多數遊戲的目的都是得分，但每個模式得分方法各不相同。在一輪完結時達到指定分數的玩家勝出遊戲！



## 常見用語

以下用語在遊戲和牌上經常出現：

**輪：**每局 *A Song of Ice & Fire* 有若干輪，每輪有若干回合。

**回合：**1個單位的激活稱為一個回合，每輪有若干回合。

**起始玩家：**每輪有1位起始玩家，該輪由他首先激活單位。

**激活：**每個單位在每輪都會激活一次。留意：若某些效果/技能列明在單位激活時才會觸發，則其他時候都不會觸發，例如：執行額外行動時。

**額外行動：**許多效果會使單位執行額外行動（例如額外攻擊、額外佈陣），未激活的單位執行額外行動後可如常激活，而已經激活的單位也可執行額外行動。

**攻擊單位：**發動**攻擊**的單位稱為攻擊單位。

**防禦單位：****被攻擊**的單位稱為防禦單位。

**敵軍：**任何不是你控制的單位或牌。

**友軍：**你控制的單位或牌。若某些效果/技能指定友軍單位，則底盤任何部分在範圍內的友軍單位（包括自身）也可成為目標。

**接戰：**與敵軍相接的單位稱為接戰單位。

**非接戰：**沒有與敵軍相接的單位稱為非接戰單位。

**模型：**玩家在桌上的軍隊；地形和標記不是模型。

**受傷：**單位折損的程度。一般來說，單位每受到1點傷害，便移除該單位1個模型。某些效果會給予單位強制傷害，則這些傷害不可擲防禦骰抵消。

**命中/強制命中：**單位攻擊時，每個成功的擲骰表示一次命中。某些效果給予無需擲骰的命中，稱為強制命中。防禦單位根據命中數擲防禦骰，格檔

失敗的命中便轉為**傷害**。

**短程/長程：**某些效果指定**短程**（6”）/**長程**（12”）目標。則底盤任何部分在範圍內的單位也可成為目標。除非另有列明，否則也可指定自身。

**轉向：**許多行動使單位可以轉向，指單位沿其中心點自轉至面向任何方向，其間可以越過其他單位的底盤（不論敵友！），但完成後不能和任何單位的底盤重疊。

**移位：**當單位移位，它會向正前、正後、正左、或正右方（絕不斜走）移動若干距離（如：移位2”）。整個移位過程都不允許轉向。

**地形：**例如樹木、廢墟、石頭，組成戰場上模型以外的元素。

**標記：**用來標示戰場或單位的不同狀態和效果。除非另有列明，否則標記不會改變戰場的物理情況。





## 遊戲輪

每局遊戲有若干輪，每輪有以下兩個階段：

### ✦ 激活階段

遊戲的大部分都在激活階段發生，一輪由若干獨立的回合組成。自**起始玩家**開始，玩家會輪流激活自己1個的單位。在自己回合中，玩家會順序執行以下步驟：

- **結算回合開始時的效果**：若玩家有效果在回合開始時觸發，則先結算這些效果，然後才執行其他事情。
- **選擇激活1個單位**：當前回合玩家選擇激活自己1個本輪還未激活的單位（戰鬥/非戰鬥均可），它會執行1個**行動**（詳見第15頁——**行動**），視作該單位的**激活**。
- 該單位完成行動後，回合完結前，所有玩家都有一**次額外機會**出牌、使用技能等。

完成以上步驟後，當前玩家的回合完結，對手的回合開始。如此類推，直到**所有單位都被激活**。輪到你的回合時，若你還有未激活的單位，則**必須**激活，不得略過！

若**沒有**未激活的**單位**，則本輪中你餘下的回合都只能略過，等待所有玩家都激活了他們的所有單位。當**所有單位**都已被激活，本階段完結，進入重整階段。

### ✦ 重整階段

本階段中順序執行以下步驟：

- 結算所有在「一輪完結時」觸發的效果。
- 跟從遊戲模式指示得分。
- 檢查有無玩家已經達成勝利條件（詳見第28頁——**勝利條件**）。
- 移除所有單位上的**激活標記**。
- 移除**戰術版圖**上所有模型。
- 移除單位上所有**影響力**效果。
- 玩家可從手牌棄掉任意張**戰術牌**。
- 玩家抽牌直到手牌有3張戰術牌。
  - 手牌的戰術牌沒有上限，但在本階段少於3張**才會**補充。
  - **戰術牌用完後不會重洗！**  
若牌庫剩下的牌不足補至3張，則抽光牌庫後不能再抽。
- 把**起始玩家標記**傳給對手。
- 把**遊戲輪指示物**前移1格。

完成以上步驟後，本輪完結，開始下一輪。





## 單位種類

單位有3種——**戰鬥單位**、**將領**、**非戰鬥單位**，各有其特殊規則。

### 戰鬥單位

戰鬥單位是在戰場為你廝殺的軍隊。戰鬥單位有很多種，各有1盤自己的模型。每種戰鬥單位都有1張較大張的戰鬥單位牌，列出其數值和兵種圖示（見下述），標示其兵種：



步兵



騎兵



怪獸



兵器

- 1盤**步兵**有**12個模型**。你招募步兵時會獲得1整盤指定單位的模型。不同單位的模型**永不**放在同一個底盤。



- 1盤**騎兵**有**4個模型**。你招募騎兵時會獲得1整盤指定單位的模型。不同單位的模型**永不**放在同一個底盤。



- 上述2種底盤以外，還有許多其他種類的單位，包括單人戰士、怪獸、大型兵器。它們只有**1個模型**，所以會使用**單個單位底盤**（小/大）。



以下規則適用於所有底盤種類的單位：

- **前方箭頭**：底盤上印有前方箭頭，用來標示單位的面向和遠程攻擊的起點。
- **個別模型**：表示單位的耐久。每當單位受到傷害，便移除模型作為記錄。當最後1個模型也被移除，單位被殲滅，把它移出戰場。
- **視野線（坑紋）**：決定單位看到和看不到什麼，還有其他單位是在這單位前方/後方/側翼。（詳見第14頁——**視野**。）
- **排**：個別模型表示單位的耐久，而排則影響大部分遊戲效果。所有步兵都有3**排**、騎兵有2**排**，單個單位只有1個模型，所以沒有排。

許多效果都會參照某單位的**剩餘排**。當1排的所有模型都被移除，才算折損了1排；若某排還剩任何模型，視作該排還未折損，可獲得因該排仍在的所有好處。

若要從底盤移除模型，**永遠**按後至前、左至右的順序移除。先移除後排最右邊的模型，然後其左的，再然後其左的。當後排所有模型都被移除，才移除中間排的模型，如此類推。



**範例**：這單位受到3點傷害（移除3個模型），但後排還剩1個模型，所以依然剩下3排。若最後1個單位也被移除，則這單位只剩2排。



這單位後排所有模型都被移除，所以只剩2排。

• 戰鬥單位牌正面

**速度值**  
單位移動的速度。

**士氣**  
單位戰意的強弱程度；  
數值越低越好。

**防禦**  
單位格檔敵方  
攻擊的能力；  
數值越低越好。

**名稱**  
單位名稱。

**兵種**  
兵種共以下4種，  
某些效果會參照單位的  
兵種：

**步兵**      **騎兵**

**怪獸**      **兵器**

**家徽**  
單位所屬家族。

**攻擊**  
每個單位都有最少1個攻擊數值，分成以下資訊：

- **攻擊名稱**：該攻擊的名稱。
- **命中值**：單位對該攻擊的熟練程度；數值越低越好。
- **攻擊骰**：單位攻擊時擲出多少顆骰子。綠色是剩下3排的擲骰數量、黃色是剩下2排、紅色是剩下1排。

**技能**  
單位一般都會有最少1項技能，牌上詳細列明其規則。某些技能旁邊有圖示，列明此技能的種類，以下是範例：

**近戰/遠程攻擊**：此技能在單位近戰/遠程攻擊時使用。

**號令**：每輪可使用一次的特殊技能（詳見第24頁——號令）。

**耐久**：使單位每個模型可受到多於1點傷害（詳見第24頁——號令）。

除非技能內文列明可以選擇，否則技能不可選擇不觸發。

**範例**：蘭尼斯特戟兵攻擊時必定觸發破甲，玩家不可選擇不觸發。另一個技能嚴備衝鋒的內文，列明玩家被衝鋒時可以使用，所以玩家亦可選擇不使用。

● 戰鬥單位牌背面

**家徽**  
單位所屬家族。

**名稱**  
單位名稱。

**招募值**  
要花費多少招募值  
才可招募整盤  
這單位的模型。

**兵種**  
(見前述)

**背景**  
簡略記載這單位在  
*A Song of Ice & Fire*  
的歷史，  
以及其在戰場的職責。



## 將領

將領是強力的將士，加到戰鬥單位可賦予它更多技能。

以下是將領的規則：

- 建軍時（詳見第25頁 —— 建軍）玩家可花費招募值把將領加到1個戰鬥單位，此後，此將領在任何情況都視為該單位的一部分。除非另有列明，否則將領絕不會獨自脫離所屬單位。
- 每個單位只能有1名將領。
- 將領只可加到與自己兵種相同（步兵、騎兵等）的單位。



步兵

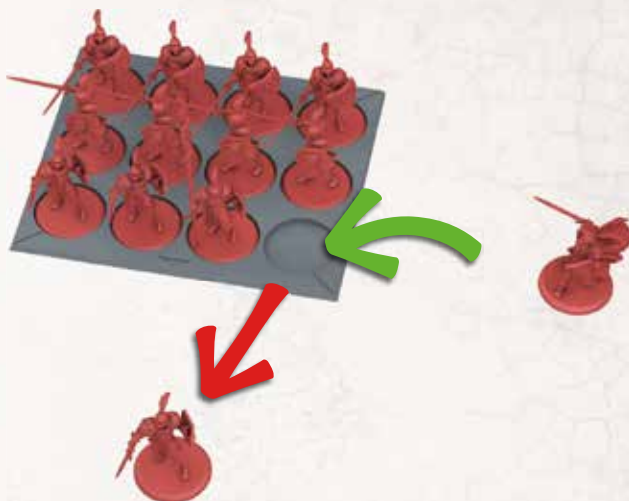


騎兵



將領牌放到戰鬥單位牌下面

- 將領放到單位時，總是把將領模型取代戰鬥單位前排最左的模型，即將領總是單位最後被移除的模型。
- 在某些特殊情況，1個單位有多位將領，如此便把第二名的將領模型取代單位前排第二左的模型，如此類推。這些將領的排序由玩家決定。



**兵種**  
將領可加到的兵種。



正面

**名稱**  
將領名稱。

**招募值**  
要花費多少招募值才可招募此將領。

**兵種**  
將領可加到的兵種。



背面

**技能**  
將領加到單位時，會把自己的技能賦予給所屬單位，此後視作該戰鬥單位的技能。

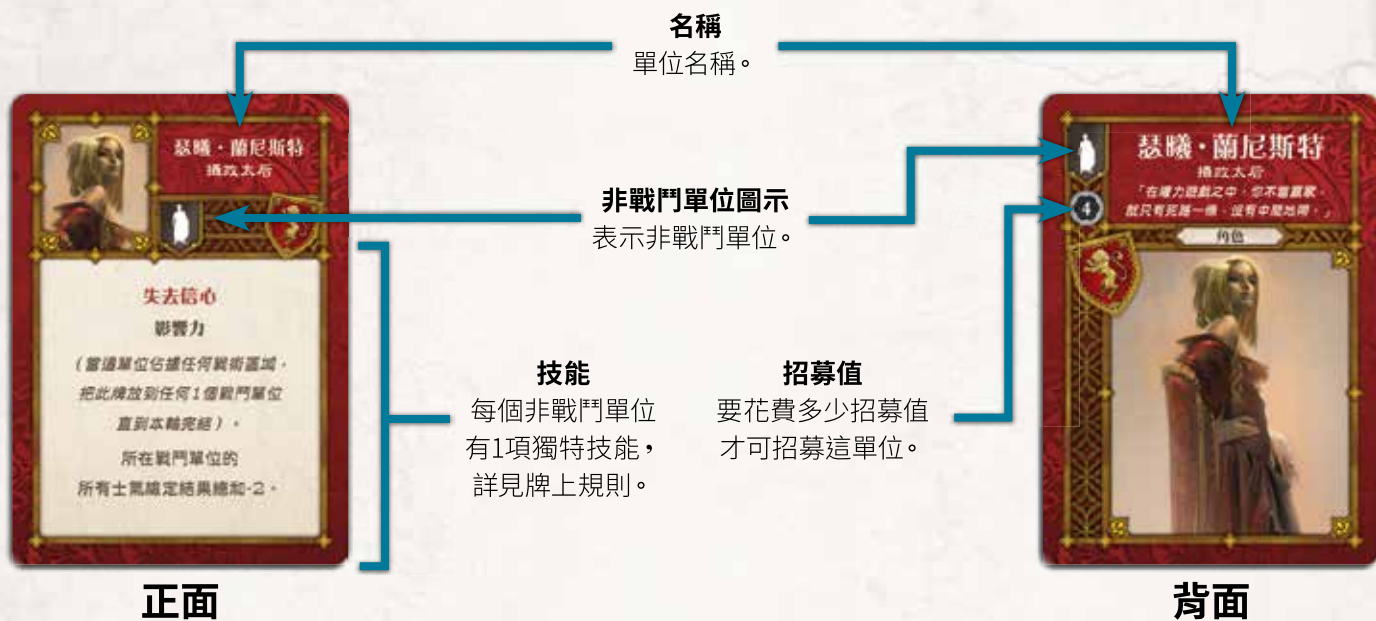


## 非戰鬥單位

非戰鬥單位指某些舉足輕重的人物在戰場以外奔走，協助家族達成目標。非戰鬥單位的模型不會放到戰場，而是在**戰術版圖**上來往，稍後會詳細解說（詳見第21頁——**戰術版圖**）。



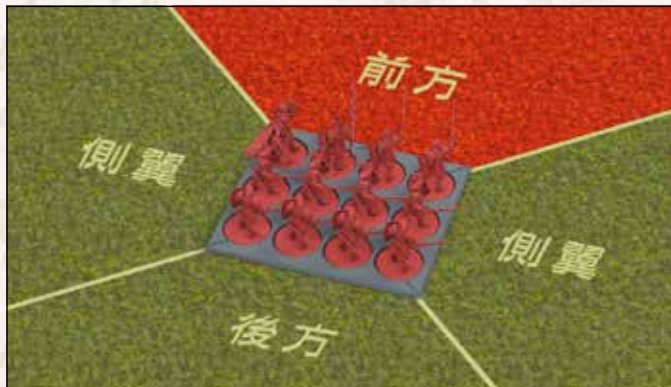
非戰鬥單位牌上有此圖示標示種類。



## 視野

單位的視野決定其看到和看不到什麼，視野對幾件事非常重要，而最常用來決定以下兩項：攻擊時可指定的目標、衝鋒時會與敵軍的什麼位置相接。

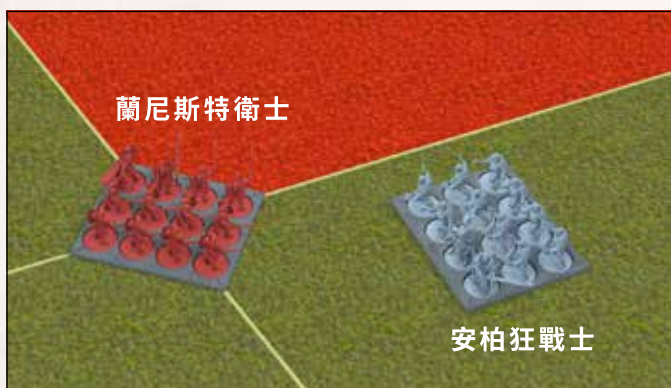
每個單位的底盤都有V形坑紋，按坑紋延伸出去便是**視野線**，用於識別單位的**方向**——**前方**、**後方**、**兩邊側翼**。



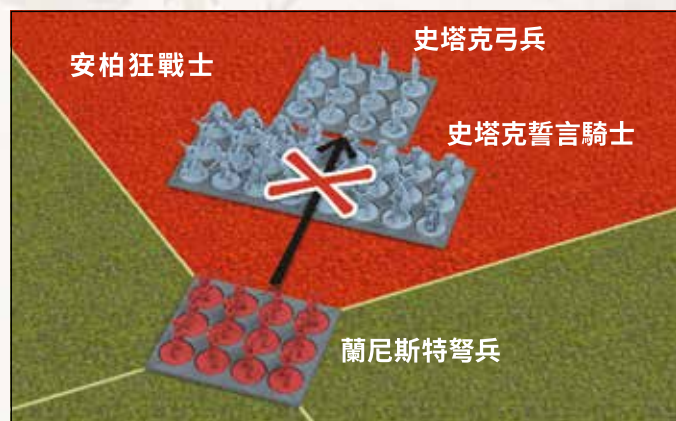
檢查單位視野時，若從該單位前方任何一點出發，直到目標的任何一點，其間不斷裂而又完全不受阻擋，那麼目標便在該單位的視野內。記得其他單位（還有某些地形）會阻擋視野。



蘭尼斯特衛士**看到**安柏狂戰士，因為狂戰士的底盤有部分處於衛士的前方。



蘭尼斯特衛士**看不到**安柏狂戰士，因為狂戰士的底盤沒有任何部分在衛士的前方。



蘭尼斯特弩兵**看不到**史塔克弓兵，因為中間的2個單位阻擋了視線。

衝鋒向其他單位的側翼或後方可獲得戰鬥加成，所以位於什麼方向非常重要（詳見第18頁——衝鋒、第20頁戰鬥加成）。

若某單位的底盤橫跨目標的2個方向，則視乎大部分底盤在哪個方向。**記得！一定是從目標的角度檢查該單位位於自己的哪個方向。**



安柏狂戰士想向蘭尼斯特衛士衝鋒，首先必須檢查自己在目標的什麼方向，由此決定自己會與目標的哪面相接。安柏狂戰士的底盤橫跨衛士的前方和側翼，但大部分位於側翼，所以會向其側翼衝鋒。衛士的形勢不妙！



## 行動

佈陣激活戰鬥單位時，選擇執行以下一項行動：

- 佈陣
- 行軍
- 後退
- 攻擊
- 衝鋒

此外，玩家也可選擇放棄該單位的行動（儘管通常沒有好處）。1個單位行動後（或放棄行動後），其激活完結（在其上放置1枚**激活標記**）。

### • 額外行動 •

某些效果使單位可執行額外行動，本輪未激活的單位執行額外行動後可如常激活，而已經激活的單位也可執行額外行動。

### • 轉向 •

許多行動使單位轉向，指單位沿其中心點自轉至面向任何方向，其間可以越過其他單位的底盤（不論敵友！），但是完成後不能和任何其他單位的底盤重疊。

### • 移動和其他單位 •

- 除非因衝鋒相接，否則單位絕不能停留在敵軍單位的1"距離內。
- 單位移動時，可越過友軍單位，但完成後不能和任何其他單位的底盤重疊（包含轉向）。

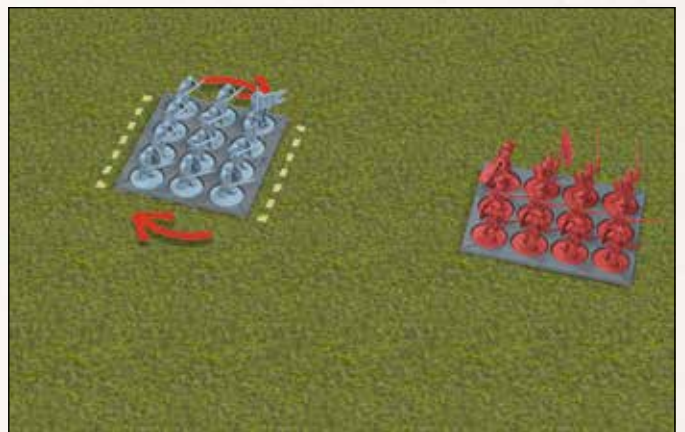
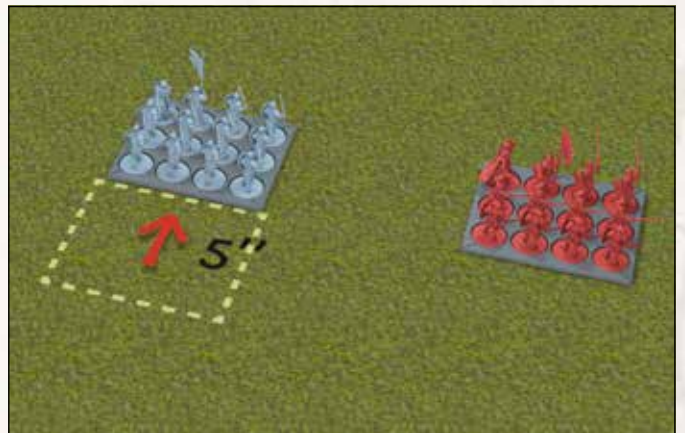
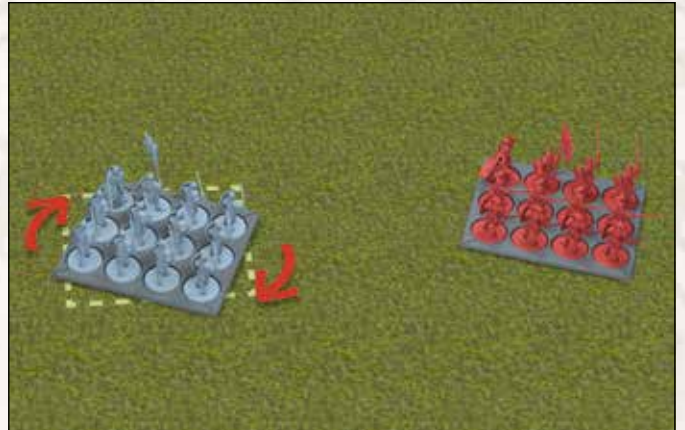


## 佈陣

佈陣讓單位重整部隊，面向有利方向、佔據有利位置。

**接戰單位不可佈陣。**

若戰鬥單位佈陣，首先可以轉向，然後可以向正前方移動，上限是自己速度值，最後可以再轉向。



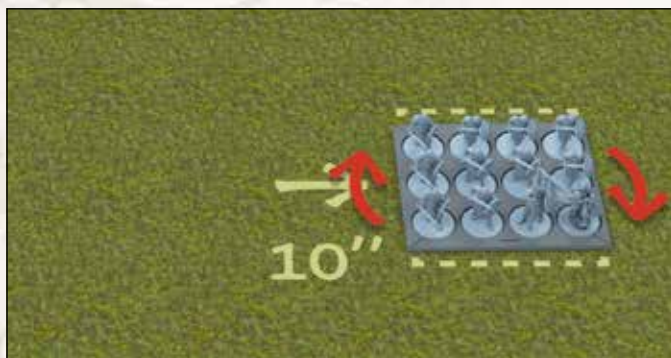
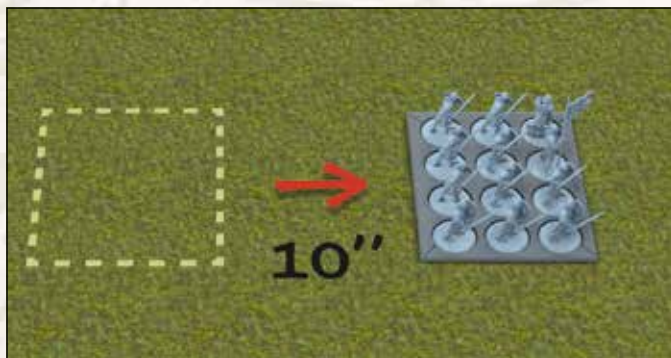
範例：史塔克誓言騎士先轉向，再向正前方移動自己速度值（即5"），最後再轉向。

## 行軍

行軍讓單位快速跨越戰場的一大段距離。

**接戰單位不可行軍。**

若戰鬥單位行軍，首先可以向正前方移動，上限是自己速度值的**兩倍**（注意：事前**不可轉向**），完成後可以轉向。



**範例：**史塔克誓言騎士行軍，先向正前方移動10”（速度值5的兩倍），然後轉向。

## 後退

後退讓接戰單位離開敵軍，脫離戰鬥。

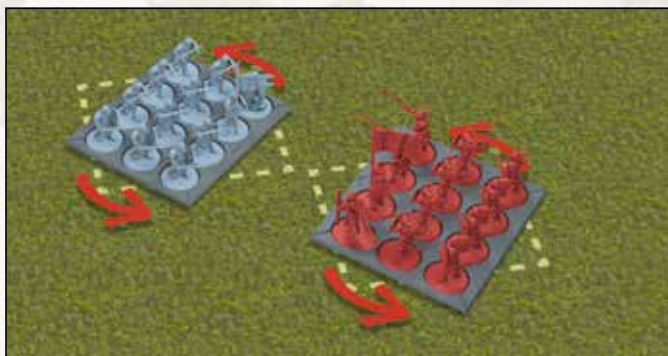
**接戰單位才可後退。**

若戰鬥單位後退，玩家首先擲1D6，然後可以向正前方/正側翼/正後方移動，上限是自己速度值 + 擲骰結果（這是少數情況單位可不轉向，徑自向側面或後面移動），完成後可以轉向。

此外，原本跟後退單位接戰的所有**敵軍單位**，如果因本次後退而成為**非接戰**（換言之，這些敵軍單位原本只跟該後退單位接戰），則每個這些敵軍單位都可以立即執行一次額外**轉向**。



蘭尼斯特衛士想從史塔克誓言騎士旁邊後退，蘭尼斯特家族的玩家擲1D6，結果是2，所以可以向正前方/正側翼/正後方移動最遠6”（2+速度值4）。



蘭尼斯特衛士後退之後可以轉向。此外，由於史塔克誓言騎士變成非接戰，也可執行一次額外轉向。

注意：後退要遵守正常的移動規則，包括不可越過敵軍單位，也不可與敵軍單位的底盤重疊。這些規則使得某些時候接戰單位不可後退（例如單位的側翼和後方同時方向被敵軍包圍，或者周圍位置不足，使得單位怎樣移動都會停留在敵軍單位1”距離內）。

## 攻擊

攻擊讓單位對1個敵軍單位近戰或遠程攻擊。

戰鬥單位攻擊時，必須先選擇是**近戰攻擊**還是**遠程攻擊**，以下是各自的特殊規則：

### 遠程攻擊

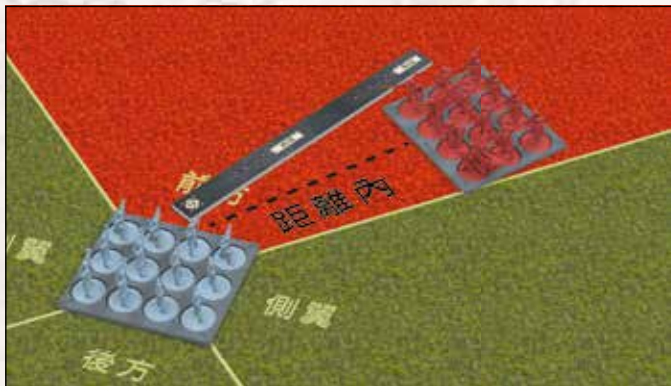
- **接戰單位不可遠程攻擊。**
- **單位必須有遠程攻擊選項才可執行遠程攻擊。**
- 遠程攻擊的單位可先**移位**最多2”。
- 移位後，攻擊的單位選擇視野和射程內1個敵軍

單位作為目標，然後結算攻擊（詳見第19頁——結算攻擊）。

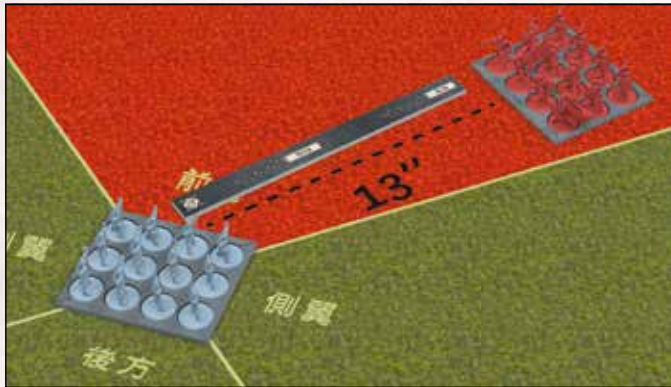


### • 檢查射程 •

- 所有遠程攻擊技能都列明**短程/長程**。短程上限是6”，長程則是12”。
- 請使用測量尺檢查某單位在不在範圍內，把一端貼住攻擊單位的前方箭頭，然後量度與目標的距離。若目標底盤的任何部分處於距離上限內，則目標算作射程內（假設目標在視野內）。



史塔克弓兵想對蘭尼斯特衛士使用遠程攻擊：「箭雨」（射程是長程12”）。把測量尺一端貼著弓兵的前方箭頭，量度出衛士在射程內。



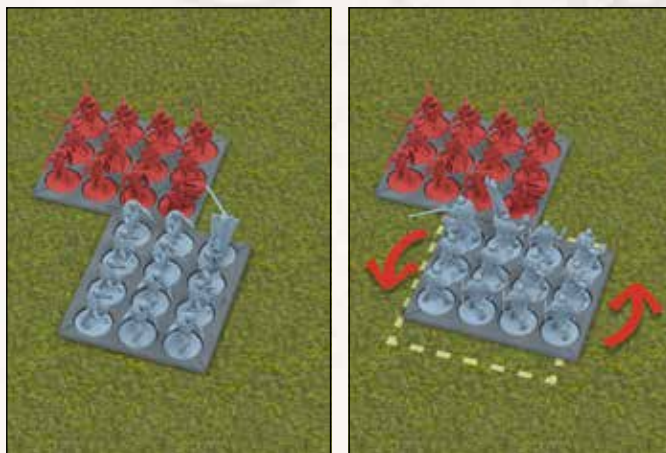
在此例中，儘管衛士在弓兵的前方，卻不在射程內，所以不能對衛士使用遠程攻擊！

### • 向接戰的部隊放箭 •

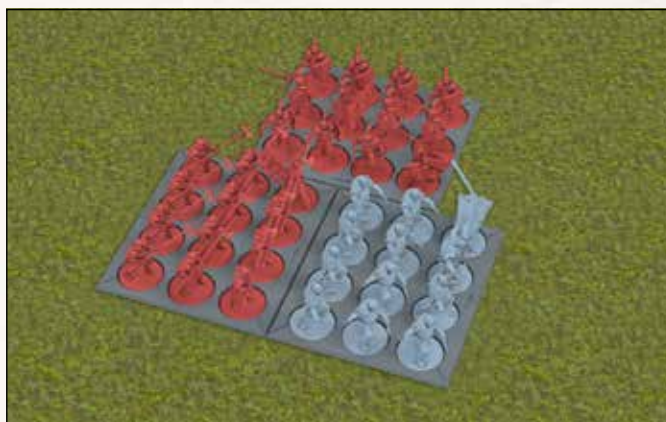
有時為了殲滅敵軍，無可避免要傷及接戰的友軍。遠程攻擊可指定跟友軍接戰的敵軍（假設視野和範圍符合規則），但攻擊後，所有與防禦單位接戰的友軍都要執行**恐慌檢定**（詳見第20頁——**恐慌檢定**）。

### • 近戰攻擊

- 接戰單位才可近戰攻擊。
- 單位**必須**有近戰攻擊選項才可近戰攻擊。
- 若近戰攻擊的單位只與1個敵軍單位接戰，而目標在後方/側翼，攻擊單位可先改變面向，使得前方正對著目標。**若單位有多於1個方向在接戰，則被敵軍所妨礙，不可改變面向！**之後攻擊單位可移位，使得2個單位的正中央100%相接，或者只有50%相接（騰出另外50%位置給另1個友軍單位在相同範圍與防禦單位接戰）。
- 完成以上步驟後，攻擊單位可以選擇1個接戰的敵軍單位作為目標，並結算攻擊（詳見第19頁——**結算攻擊**）。**注意目標可以在視野內，因為攻擊單位總是可以攻擊任何接戰的敵軍！**



安柏狂戰士在側翼跟蘭尼斯特衛士接戰。當狂戰士近戰攻擊，它可改變面向至正對著衛士，再移位至50%相接。



狂戰士被兩面夾攻，所以不能在近戰攻擊前轉向和移位。但儘管兩者都不在視野，它還是可攻擊其中任何1個單位。

## 衝鋒

衝鋒讓單位迅速貼近敵軍，利用這股衝勁猛攻！

### 接戰單位不可衝鋒。

衝鋒單位必須先選定目標宣告衝鋒，以下是選擇目標的規則：

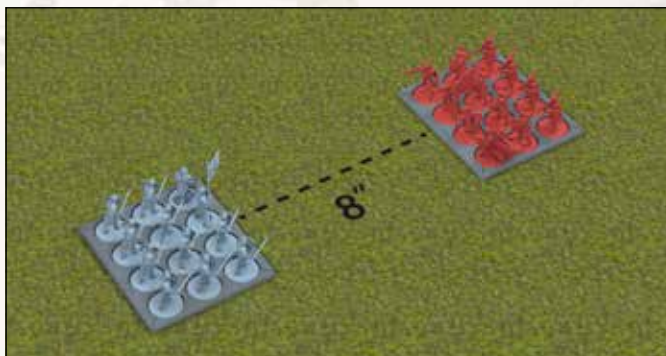
- 行動前衝鋒單位必須看到目標。
- 目標的方向必須有足夠空間容納衝鋒單位的底盤（見下述——判斷方向），意味著要是衝鋒單位的前方已經有友軍單位在同一個方向與目標的正中央100%相接，則不能執行衝鋒（見下述——與敵人相接）。注意：在同一個方向（前方/側翼/後方），**永不會**與多於2個敵軍單位接戰。
- 目標必須位於衝鋒單位衝鋒距離上限之內（速度值+6"），**不得向距離外的單位宣告衝鋒**。

符合所有上述規則的單位可成為目標。順序執行以下步驟：

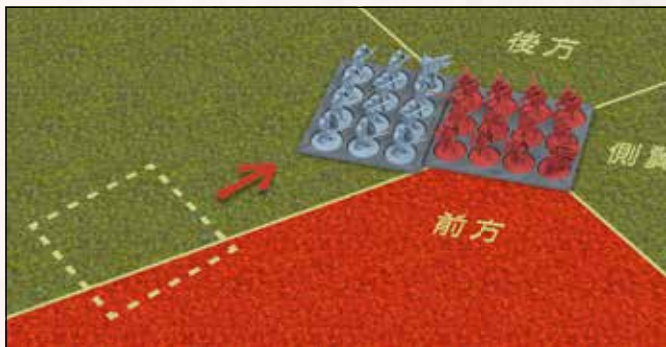
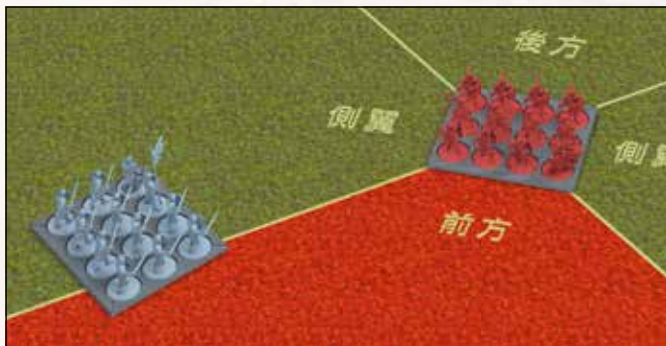
- **判斷方向**：首先判斷攻擊單位在防禦單位的什麼方向（詳見第14頁——視野）。若衝鋒成功，則攻擊單位會在這個方向與防禦單位相接，橫跨2個方向則視乎大部分底盤在哪邊；**剛好一半一半則由攻擊方選擇**。
- **攻擊單位轉向**：攻擊單位可先轉向，但轉向後目標仍然要在視野內。
- **擲衝鋒骰並移動攻擊單位**：攻擊玩家擲1D6，把結果加上攻擊單位的速度值，便是**衝鋒距離總和**。攻擊單位向正前方移動這個**總和**距離，直到與不可越過的單位或地形相接（在這情況下，攻擊單位會停在該單位/地形1"外的地方）。若移動期間任何時候與目標相接，代表**衝鋒成功**；若由於任何原因不能相接（例如擲骰結果太低），則代表**衝鋒失敗**（見下述）。此外，若擲骰結果是1，則代表**散漫衝鋒**（詳見下頁）。
- **與敵人相接**：衝鋒成功後，攻擊單位便會在上述判斷出的範圍與敵軍相接。把攻擊單位的底盤與防禦單位正中央100%相接，抑或50%相接（騰出位置給另1個友軍單位與防禦單位接戰）。

很罕見的情況下，攻擊單位的底盤不能放到目標底盤旁50%或100%相接的地方。這時候請移動防禦單位的底盤，騰出足夠位置放置攻擊單位。若雙方都不能移動以達致50%相接，則盡量放置，使得相接面盡可能接近50%。

- **結算攻擊**：2個單位相接後，攻擊單位便會對近戰攻擊防禦單位（詳見第19頁——結算攻擊）。攻擊單位會獲得加成——可以重擲任意次落空。



範例：史塔克誓言騎士速度值5"，與蘭尼斯特衛士相距8"，所以要擲出3+才可成功衝鋒。



範例：衝鋒前，史塔克誓言騎士大部分底盤位於蘭尼斯特衛士的側翼，假設擲骰結果足夠大，那麼誓言騎士會與衛士的側翼相接，給予更多戰鬥加成！

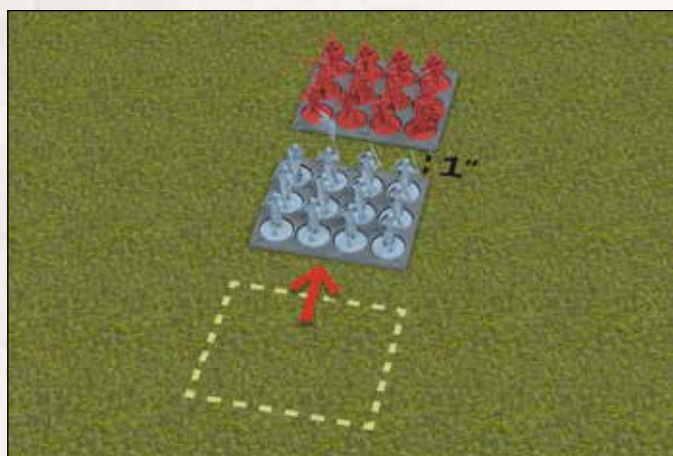
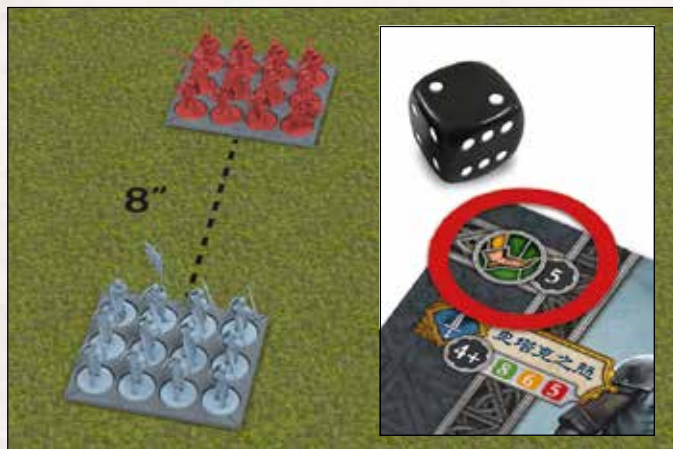
### • 散漫衝鋒 •

有眾多因素，例如傳令延誤、協調失當，還有其他種種，會使衝鋒的效果大為遜色。

若衝鋒時攻擊單位擲骰結果是1，代表本次是散漫衝鋒。攻擊單位不會獲得本次衝鋒的**衝鋒加成**，而且直到這單位行動完結為止，攻擊方玩家都不能打出**戰術牌**。

### • 衝鋒失敗 •

有眾多因素使得單位衝鋒後不與目標相接，最常見是擲骰結果太小，導致衝鋒距離不足。無論原因為何，只要衝鋒後攻擊單位**不能**與防禦單位相接，則衝鋒失敗，攻擊單位要執行**恐慌檢定**（詳見第20頁——**恐慌檢定**），然後立即終結其激活。



史塔克誓言騎士速度值5”，與目標距離8”，要擲出3+才可使衝鋒成功，結果卻是2。它前進7”，還差1”才可與蘭尼斯特衛士相接。停在這個位置可不妙！



## 結算攻擊

結算攻擊時，順序執行以下步驟：

- **判斷攻擊骰數量**：根據單位剩餘多少排，加上效果/技能，得出要擲的攻擊骰數量。
- **擲攻擊骰**：查看擲骰結果，每個等於或大於攻擊單位命中值的結果代表一次命中，小於則代表落空。此外，無論擲骰結果調整值是多少：**擲出1總是落空，而6總是命中**。
- **防禦單位擲防禦骰**：防禦單位擲等於命中數量的防禦骰。每個等於或大於防禦單位防禦值的結果代表一次格檔。此外，無論擲骰結果調整值是多少：**所有6的結果總是強制成功**，都會抵消一次命中；**所有1的結果總是失敗**。
- **防禦單位受傷**：每個沒被格檔的命中使防禦單位受到1點傷害。除非單位有相關技能，否則每點傷害會移除1個模型。記得總是按後至前、右至左的順序移除模型，而**將領總是單位中最後**移除的模型。
- **防禦單位執行恐慌檢定**：若防禦單位受到任何傷害，移除模型後，防禦單位要執行恐慌檢定（詳見第20頁——**恐慌檢定**）。若防禦單位沒有受到任何傷害（由於格檔住所有命中，或攻擊單位根本擲不出命中），則不用擲骰，視作強制通過檢定。（留意！強制通過依然視作執行過恐慌檢定，可觸發某些效果/技能！）

### • 勢如破竹！ •

以近戰攻擊殲滅防禦單位後（包含恐慌檢定的結果），攻擊單位勢如破竹！它可立刻執行一次額外**佈陣**（假設它回復非接戰狀態）。此外，所有原本只與被殲滅單位接戰的友軍單位也可立刻執行一次額外**轉向**。



## 戰鬥加成

單位攻擊時可獲得各種加成，主要是來自衝鋒和近戰攻擊側翼/後方給予的加成：

- **衝鋒加成**：單位衝鋒時進行的近戰攻擊，可重擲任意顆攻擊骰。
- **側翼加成**：近戰攻擊敵軍側翼時，防禦單位每顆防禦骰結果-1；恐慌檢定結果總和-1。
- **後方加成**：近戰攻擊敵軍後方時，防禦單位每顆防禦骰結果-2；恐慌檢定結果總和-2。



**範例**：上例的史塔克誓言騎士被攻擊，導致要執行恐慌檢定。它擲2D6，結果只有4，跟士氣相差2點，所以受到2點強制傷害（並多移除2個模型）。

## 士氣檢定&恐慌

許多效果會要求單位執行士氣檢定。該單位擲2D6，**總和等於或大於**單位的士氣則它通過檢定，否則便視為不通過。要求檢定的效果會列明通過與否會導致什麼後果。

**範例**：史塔克誓言騎士要執行士氣檢定。它的士氣是6+，



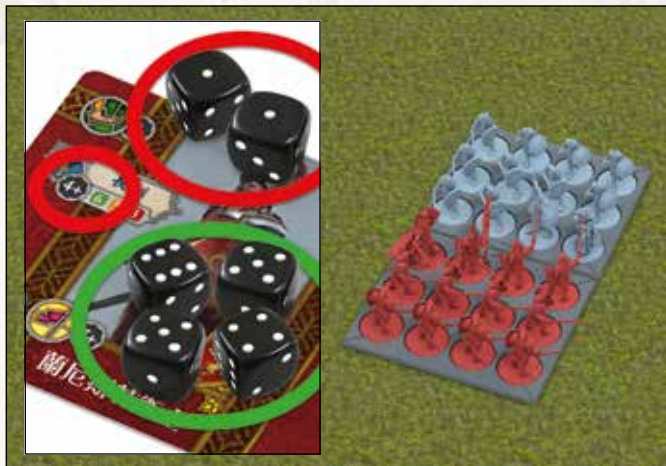
擲2D6，結果是 4 和 4，總和是8，所以通過檢定！

## 恐慌檢定

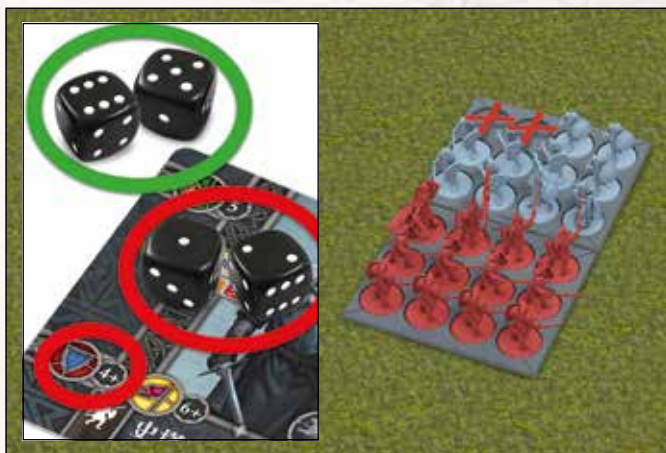
最常見的士氣檢定是**恐慌檢定**，多數發生在被攻擊時，但也有其他效果要求單位這樣做。

執行恐慌檢定的單位擲2D6，按照上述規則判斷通過與否。通過檢定則無事發生，不通過則視乎結果與士氣相差多少點，而受到多少點**強制傷害（不得擲防禦骰嘗試抵消！）**。

### 攻擊範例



蘭尼斯特衛士和史塔克誓言騎士接戰，現在是衛士的回合，它選擇近戰攻擊誓言騎士。衛士有3排，所以根據單位牌上所示，它會擲6D6，命中值是4+。它擲出 4, 6, 6, 6, 6, 和 1，共四次命中兩次落空。還不錯！



接著史塔克誓言騎士擲4D6（等同命中數），防禦是4+，所以每個4+的結果可格檔一次命中。它擲出 4, 4, 1, 和 1，格檔兩次命中，所以最終受到2點傷害，移除2個模型。



接下來誓言騎士要執行恐慌檢定，擲2D6，結果是 和 ，總和是4，比士氣小，相差是2，代表它要額外受到2點強制傷害，整個攻擊使誓言騎士移除4個模型。

## 戰術版圖 & 非戰鬥單位



戰術版圖代表**非戰鬥單位**玩弄政治和權謀的幕後角力。戰術版圖由5個**區域**組成。非戰鬥單位佔據不同區域時會執行不同能力，見下述：

- **王冠**：政治和權術手段。
- **財富**：動用錢財招募增援。
- **戰術**：運籌帷幄掌控戰場的智謀。
- **戰鬥**：下令在戰場猛攻。
- **佈陣**：下令在戰場迅捷前進。





## 非戰鬥單位行動

與戰鬥單位不同，激活非戰鬥單位時，只有1個行動可選——移到戰術版圖的空位，然後立刻按版圖指示觸發該區域的效果。非戰鬥單位的模型在某區域時，視作它**控制**該區域（用來觸發某些牌的效果）。

此外，許多非戰鬥人員佔據區域時還會觸發額外技能，詳見牌上指示。



## 被佔滿的戰術版圖

若激活非戰鬥單位時，戰術版圖上已經沒有任何空位，則它不會移動到戰術版圖上，而且立刻終結其激活。

## 影響力

非戰鬥單位最常見的技能是**影響力技能**，代表這單位佔據戰術版圖的區域後，把它的單位牌放到1個戰鬥單位（敵友均可），觸發各種效果。以下是影響力技能的規則：

- 1個單位在同一時間只能有1個友軍和1個敵軍影響力效果。
- 放到戰鬥單位的非戰鬥單位**不視為將領**。
- 重整階段會移除所有戰鬥單位上的影響力效果。



## 統帥&戰術牌

### 統帥

每隊軍隊都由強大的統帥所統轄，玩家會在建軍（詳見第25頁）時挑選1位統帥，他會多方面影響軍隊在戰場上的表現：

- 統帥的牌上有「**統帥**」一字，而且招募值是（C）字。
- 多數統帥都是**將領**，少數是**非戰鬥單位**，非常少數是單人戰鬥單位。牌上有圖示列明。
- 統帥的功能與同種其他單位（如將領、非戰鬥單位）一樣，但它還會增加更多**戰術牌**到牌庫。
- 招募統帥不花費招募值（詳見第25頁——建軍）。

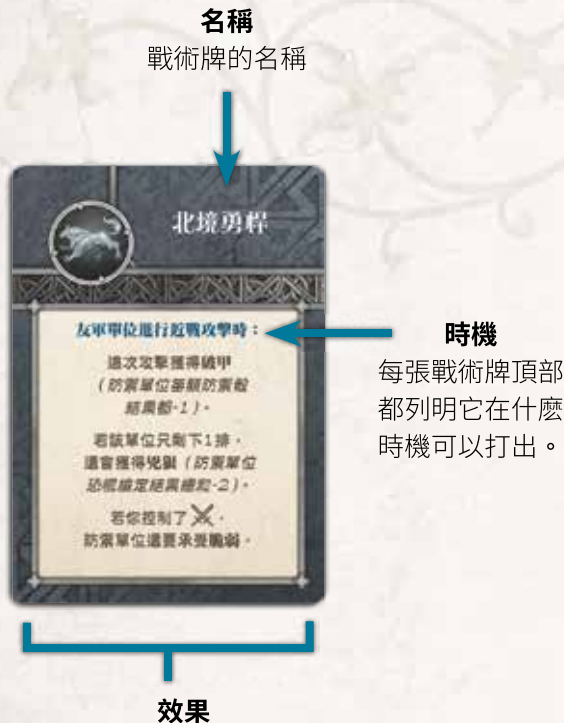


範例：此統帥牌是「弒君者」詹姆·蘭尼斯特，他同時是位將領，不但功用與其他將領牌一樣，更使你把詹姆的戰術牌加到你的戰術牌牌庫。

## ■ 戰術牌牌庫

除了各個單位，玩家還有一疊**戰術牌牌庫**，代表你的家族參戰時施展的各項策略。

每張戰術牌都有以下資料：



每張戰術牌都列明其效果。此外，許多戰術牌列明打出此牌時，若玩家控制了戰術版圖上的指定區域，則有額外效果。

每位玩家的戰術牌牌庫各有**7款家族戰術牌**，因家族而異。另外還有**3款統帥戰術牌**，因統帥而異。每款牌各有2張，所以一疊**戰術牌牌庫**便有**20張牌**。遊戲開始時，每位玩家都會抽3張戰術牌作為手牌，之後隨遊戲推移而再抽牌（詳見第25頁——**建軍**、第8頁——**遊戲輪**）。

## ■ 打出戰術牌

每張戰術牌頂都列明一個時機，表示該牌可在什麼時機打出。打出了的牌面朝上放到自己的棄牌堆。棄牌堆是所有玩家都可查看的公開資訊。

有些時候，你的手牌可能會有多張於同一個時機打出的戰術牌，但是1位玩家只能在一個時機使用1個主動效果（見下一部分——**重疊時機**）。



## 其他規則

### ■ 預先測量

不論原因，玩家可以隨時測量距離。

### ■ 重疊時機

某些主動效果使用的時機相同，例如**回合開始時**或**單位被殲滅時**。每位玩家在該時機只能使用1個主動效果。

**範例：**家寶手上1張戰術牌要在**友軍單位攻擊時**打出，同時其1位將領的**號令技能**也要在**友軍單位攻擊時**使用。當他的友軍單位攻擊時，他只能選擇其中一項使用。

### ■ 同時行動

有時候多位玩家都想在重疊時機觸發主動效果或出牌，又或多個效果在相同時機觸發，那麼按以下順序解決這種情況：

- 若只有一個家族的效果，則該玩家決定其順序。重疊時機可觸發多次強制效果，但最多1個**主動效果**。
- 若有多位玩家的效果，則先結算**當前回合玩家的效果**。若該玩家選擇不觸發某些效果，則視作他**放棄在此時機使用**，輪到對手。一旦放棄，在這時機便**沒有第二次機會了！**

**範例一：**現在是家寶的回合，他有1張戰術牌的時機是**友軍單位攻擊時**，而對手大雄有1張戰術牌的時機是**敵軍單位攻擊時**。

家寶必須先宣告要不要出牌，大雄則視乎家寶的行動，再決定自己要不要出牌。

**範例二：**在上述例子，家寶決定不打出戰術牌。無論大雄是否出牌，家寶都**不能**回頭選擇出牌，因為他已經放棄在此時機出牌的機會。



## 重擲

許多效果允許玩家重擲骰子。以下是重擲的規則：

- 同1顆骰子最多只能被每位玩家各重擲一次。
- 重擲後的結果會覆蓋當初的結果，不能回頭選擇使用當初的結果。
- 若雙方都有強制效果重擲骰子，**當前回合玩家先重擲**，然後才輪到其對手。
- 若雙方都有主動效果重擲骰子，則見同時行動（第23頁）。

## 效果疊加

若某單位會獲得自己已經有的技能，例如向已經有**破甲**技能的單位打出賦予**破甲**的戰術牌。所有同名效果/技能不會疊加——單位要麼有那個技能，要麼沒有！注意：某些技能的效果相近，但名稱不同，這些就可以疊加。

**範例一：**擁有**破甲**（防禦單位每顆防禦骰結果-1）的單位攻擊敵軍側翼。側翼加成是防禦單位每顆防禦骰結果-1和恐慌檢定結果-1。儘管兩者效果相近，由於名稱不同，所以可以疊加。本次攻擊中，防禦單位每顆防禦骰結果-2、恐慌檢定結果-1。

**範例二：**某單位的技能是**堅定**（士氣檢定結果+2），其上還有一位將領賦予堅定。最終它的士氣檢定結果還是+2而已，因為兩者的技能名稱相同。

## 耐久

某些單位技能讓它每個模型可受到多於1點傷害，這些技能會列明多少點傷害才會移除1個模型。當這單位受傷，如同正常規則按後至前、右至左地逐個分配，唯一分別只是1個模型累積到若干傷害才會移除。**不可分配**傷害到多個模型，必須逐個模型**累積 > 移除 > 輪到下一個模型**。

**範例：**史塔克騎兵的技能列明每個模型可受到3點傷害，若這單位受到4點傷害，先把首3點傷害分配到1個騎兵模型並移除它，剩下1點分配到下1個模型，往那模型放置1枚傷害標記標示。若這單位再受到最少2點傷害便再移除那模型。

治療單位時先拿走存活模型的傷害標記，若沒有傷害標記、還剩治療點數、而且這單位有模型被移除，那麼根據剩下多少治療點數，增加模型到這單位。若不足完全治療新模型，便在其上放置傷害標記標示。

## 號令

號令是強力技能，每輪最多觸發一次。每個號令都列明觸發時機，使用後在該單位放置1枚號令標記，代表在本輪已經使用。重整階段時移除所有號令標記。

## 狀態標記

若效果/技能使單位承受某些狀態，把相應標記放到該單位上。基本狀態有3種，以下是它們共通的規則，另外還會解說各自不同的規則：

- 1個單位在同一時間最多只能有每種狀態的標記各1枚。
- 除非敵軍玩家**花費了**單位上的狀態標記，或有效果/技能移除該些狀態標記，否則標記會一直留在單位上。
- 每種狀態各有花費的時機和效果：



**驚惶：**此敵軍單位執行**士氣檢定**後，可花費此標記強制它重擲任意顆/全部骰子。



**脆弱：**此敵軍單位擲**防禦骰**後，可花費此標記強制它重擲任意顆/全部骰子。



**力竭：**此敵軍單位擲**攻擊骰**後，可花費此標記強制它重擲任意顆/全部骰子。

某些效果/技能會花費狀態標記，但會獲得不同效果，詳見該效果/技能指示。

## 擲骰調整值

某些效果，例如**破甲**（防禦單位每顆防禦骰結果-1）會調整某些擲骰結果。留意！這些效果只影響擲骰結果，並非骰子實際的面向。某些效果需要擲出某指定點數才可觸發，這些條件指調整前的擲骰結果，所以不包括調整後的結果。

此外，擲骰結果**絕不能**調整至小於0，也不能把單顆骰子的結果調整至大於6。

**範例：**某單位需要執行恐慌檢定，其士氣是6，調整值是-4。它擲出 $\blacktriangle$ 和 $\blacksquare$ 和2，調整後結果便是0（因為不會小於0），代表這單位要受到6點傷害。大大不妙！





## 建軍

### ● 決定遊戲規模

首先，商量本局遊戲的規模，決定每位玩家有多少**招募值**可用。所有單位牌和將領牌上都列明招募值，代表你要支付多少招募值徵召它進你的軍隊。所選單位和將領的總值不能超過擁有的招募值。以下是我們建議使用的招募值，但玩家可以按自己的情況加減：

- 小規模：30點
- 中規模：40點
- 大規模：50點

### ● 選擇家族

決定了遊戲規模後，玩家再選擇自己的家族。每張單位牌上都有家徽，列明它屬於哪個家族。玩家可以招募**其家族**或**中立**的單位。

### ● 選擇統帥

統帥不但非常強力，而且會讓玩家使用各自獨特的戰術牌，所以選擇統帥至關重要。**招募統帥不用花費招募值，但每隊軍隊只能有1位統帥。**



### ● 中立單位 ●



維斯特洛大陸（以及其它地方）有眾多次要家族、傭兵集團、著名人物。他們不隸屬任一陣營，只為個人利益而戰。它們統稱為中立單位，可以加入任何軍隊。

招募中立單位的唯一限制是中立單位**最多只可佔玩家50%的招募值**。招募中立統帥同樣無需花費招募值。

**範例：**在中規模遊戲（40點招募值），家寶選擇了史塔克家族。他的軍隊中最多可有20點招募值的中立單位、最少20點的史塔克家族單位。

**此外，玩家也可選擇中立勢力作為自己的家族，那麼他的軍隊就只能招募中立單位，不可包括其他家族。**

### ● 組建戰術牌牌庫

選擇統帥後，玩家拿取自己的家族戰術牌，加上6張統帥戰術牌（3款牌，每款2張，其正面有該統帥的圖畫），面朝下洗勻組成**20張牌**的戰術牌牌庫。

### ● 招募單位/將領

你能招募的單位和將領沒有數量上限，但有以下例外規則：

- 每隊軍隊只有1位**統帥**。將領型統帥**必須**加到兵種相同的戰鬥單位。
- 牌上列明**角色**的單位/將領是**唯一**的，代表1隊軍隊只能有最多1張這個單位/將領（但可有多於1名角色）。留意：不同版本的同款角色（例如「弑君者」詹姆·蘭尼斯特與「小獅子」詹姆·蘭尼斯特）依然算作同款，不能把兩者放進同一隊軍隊。
- 招募將領時，**必須**把它加到戰鬥單位，而每個戰鬥單位只能有1位將領。**若沒有合適的戰鬥單位放置將領，便不可招募該將領。**
- 此外，某些單位/將領列明招募條件，詳見牌上指示。



## 多人遊戲

### 分隊遊戲

以下是分隊遊戲的規則：

- 所有玩家如同正常遊戲決定遊戲規模並各自建軍。每位玩家**20點**招募值是一場較快的分隊遊戲(2對2)。
- 同隊玩家不能選擇**同款角色**。
- 每位玩家如同正常遊戲擁有自己的戰術牌牌庫。
- 如常設置所有遊戲模式。
- 起始玩家標記在隊伍而非每位玩家之間傳來傳去。
- 在一隊的回合中，那兩位玩家共同決定激活哪個單位，然後輪到對面隊伍的回合。
- 分數按隊伍而非每位玩家計算，其他關於分數的規則如同正常遊戲。
- 隊友的效果都是**友軍效果**，其單位都是**友軍單位**。



### 大混戰

以下是大混戰多人遊戲的規則：

- 可以使用**劍刃風暴**以外的遊戲模式
- 每位玩家要坐在遊戲版圖的不同角落，佈置軍隊範圍改為自己前面版圖角落的12”（長程）。
- 設置好戰場後，所有玩家擲1D6，擲骰結果最大的是**起始玩家**（平手則重擲）。
- 每輪由起始玩家開始回合，然後按順時針輪流進行，直到所有單位都被激活(如同正常遊戲)。
- 每輪完結時，把起始玩家標記傳給左邊玩家。
- 若某玩家的戰鬥單位全部被殲滅，他便被移出遊戲。



## 地形

地形在每個戰場都非常重要，而每塊地形都是獨特的，各有**特性**和規則。以下是地形解釋，但 *A Song of Ice & Fire：桌上戰棋遊戲* 以後的產品可能會加入更多地形。若你們認為目前的分類不符合某個地形，可以討論並自行判斷它應該有什麼特性。

任何單位都可停留在**隔絕特性以外**的地形。若單位底盤不能放到地形板塊上，可暫時拿走那板塊（記住其**位置**和**特性**），直到單位離開了，或它的放置方法可以跟地形並存。

### 地形特性

以下是常見的地形特性：

- **遮蔽**：若單位不位於此地形上，便會被此地形阻擋視野，看不到它後面。
- **掩護**：防禦單位被遠程攻擊時，若攻擊單位與防禦單位中間有此地形，而攻擊單位位於此地形1”以外，則防禦單位每顆防禦骰結果都+1。
- **危險**：單位進入或停留在此地形要受到1D3+1點傷害。
- **可摧**：單位進入或停留在此地形會移除此地形。
- **高地**：單位在此地形執行遠程攻擊不會被地形或單位阻擋。
- **營壘**：單位**衝鋒**時，若進入此地形，則本次近戰攻擊中防禦單位每顆防禦骰結果都+1。
- **妨礙**：單位**衝鋒**時，若進入此地形，必須擲2D6，選擇較小的結果；若結果為1或2，本次**衝鋒**為**散漫衝鋒**。
- **幽怖**：位於此地形**短程**內的單位，士氣檢定結果總和-1（此效果不會疊加）。
- **隔絕**：單位不可穿越或在此地形停留。
- **鼓舞**：位於此地形**短程**內的單位，士氣檢定結果總和+1（此效果不會疊加）。
- **崎嶇**：若單位進入或穿越此地形，移動距離-1”。

## 地形範例

- **森林**

掩護、崎嶇



- **屍堆**

妨礙、幽怖、崎嶇



- **泥沼**

妨礙、崎嶇



- **拒馬刺**

危險、可摧、妨礙



- **矮牆/廢牆**

掩護、可摧、營壘



- **籬笆**

可摧、妨礙、崎嶇



- **魚梁木**

鼓舞



- **柵欄**

遮蔽、隔絕



## 遊戲模式、勝利條件、戰場設置

### 遊戲模式

每局 *A Song of Ice & Fire* 都會使用下述5個遊戲模式的其中1個每個模式都有獨自的勝利條件和遊玩規則。建軍後，玩家商討要使用哪個模式，或者隨機決定。

- **權力遊戲**：揮軍爭奪戰場上的目標標記，各賦予不同能力。
- **烽火危城**：玩家最初只有少數軍隊，增援隨後逐漸開赴。
- **劍刃風暴**：玩家分為攻城方和守城方，展開激烈的城池戰。
- **群鴉盛宴**：激戰連場，枕骸遍野。屍骨堆積如山，生者悚目驚心。
- **寒冬冽風**：每位玩家都有秘密任務，達成任務便可得分。



## ★ 勝利條件

每個遊戲模式除了有獨特的規則，還會列明玩家**得分方法**，帶領玩家勝出遊戲。

以下規則適用於所有遊戲模式：

- 一輪完結時，若任何玩家總分達到了指定的分數，而且比其他玩家都高分，他便勝出遊戲。所以一輪完結時，若最高分遇平手，則未有玩家勝出，繼續遊戲。

- 勝出指定分數因遊戲規模而異：

小（30點招募值）：8分

中（40點招募值）：10分

大（50點招募值）：12分

（你們每玩多10點招募值便把指定分數+2。）

- 第六輪完結時，若仍然無人勝出，則最高分的玩家勝出。若最高分遇平手，則他們當中餘下最多招募值的玩家勝出。若再遇平手，則視為和局。
- 若任何玩家的戰鬥單位全部被殲滅，他便被移出遊戲。若所有對手都被移出遊戲，則剩下的那位玩家不論分數自動勝利！

### • 戰鬥得分 •

除了遊戲模式的得分規則，每當玩家殲滅敵軍最少1點招募值的戰鬥單位，便得1分（殲滅0點招募的單位不會得分）。若某單位是被友軍或不屬於任何玩家的效果殲滅，則所有對手各得1分。

## ★ 戰場設置

選擇遊戲模式後便設置戰場。標準戰場尺寸是 4'x 4'，但更大規模遊戲可使用 6'x 4'。

順序執行下列步驟：

- 劃出佈置軍隊範圍**：玩家首先按照遊戲模式指示劃出自己佈置軍隊的範圍，因為這會影響不少戰場設置。
- 放置目標標記**：某些遊戲模式會放置目標標記到戰場，詳見遊戲模式指示。
- 放置地形**：所有玩家擲1D6，擲骰結果最大的玩家（平手則重擲）先選擇1塊地形板塊放到戰場上，但與任何佈置軍隊的範圍和地形都要相距最少6”（短程）。之後輪到對手放置，輪流執行直到放了4塊地形。（若玩家都同意，可放多於4塊，適用於大地圖遊戲或喜歡地形擠擁的玩家。）

某些遊戲模式會影響上述規則，詳見遊戲模式指示。

## ★ 佈置軍隊範圍

- 設置好戰場後，所有玩家擲1D6，擲骰結果最大的玩家（平手則重擲）先選擇自己的佈置軍隊範圍、或讓對手先選擇。**沒有選擇**範圍的玩家成為第一輪的**起始玩家**。
- 由先選擇佈置軍隊範圍的玩家開始，玩家輪流佈置1個戰鬥單位，直到佈置了所有戰鬥單位。
- 放置戰鬥單位時，其底盤必須完全位於友軍的佈置軍隊範圍內。
- 將領必須與所屬單位一同佈置。
- 非戰鬥單位不會放到戰場，把他們放到戰術版圖旁。

## ★ 開始遊戲

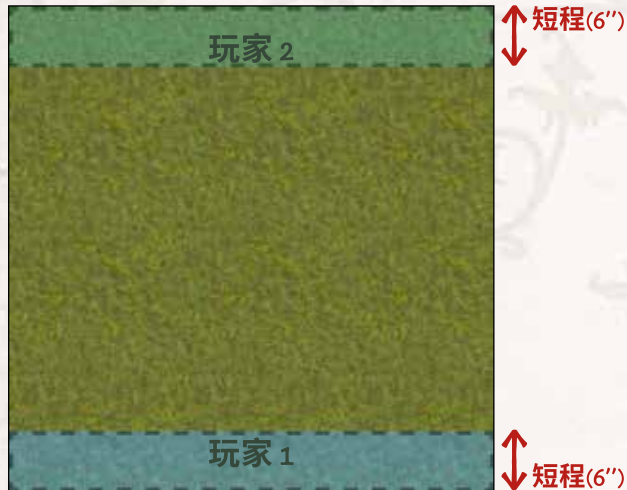
- 佈置了所有戰鬥單位後，每位玩家從自己的戰術牌牌庫抽3張牌。
- 沒有選擇**佈置軍隊範圍的玩家成為**起始玩家**，由他開始第一輪。



## 遊戲模式

### 權力遊戲

佈置軍隊範圍：對邊的短程。



#### 設置

- 在地圖中央放置1枚目標標記。
- 所有玩家擲1D6，擲骰結果最大的玩家（平手則重擲）先放置1枚目標標記到戰場上，但必須遵守以下兩項規則：與所有佈置軍隊範圍相距最少12”（長程）；與所有其他目標標記相距最少6”（短程）。玩家輪流放置目標標記，直到場上有**5枚**目標標記。
- 不可把目標標記放到**隔絕**特性的地形。

#### 特殊規則

- 佈置軍隊前，為每枚目標標記從**目標牌牌庫**隨機翻開1張牌，在每枚標記旁各放1張，作為該標記在本局遊戲的功能。
- 任何單位移動後，若底盤任何部分與目標標記相接，則這單位立刻控制該標記。
- 1枚標記只能受1個單位控制，先到先得。
- 若控制標記的單位被近戰攻擊殲滅，而攻擊單位與此標記相接，則改為受它控制。
- 若因任何原因，某單位離開其控制的目標標記，則立刻失去控制。
- 由第2輪起，每輪完結時，玩家每控制1枚目標標記便得**1分**。

### 烽火危城

佈置軍隊範圍：見下圖——地圖角落的長程。



#### 設置

- 在地圖中央放置1枚目標標記，然後在其左右12”各放置1枚目標標記。
- 不可把目標標記放到**隔絕**特性的地形。

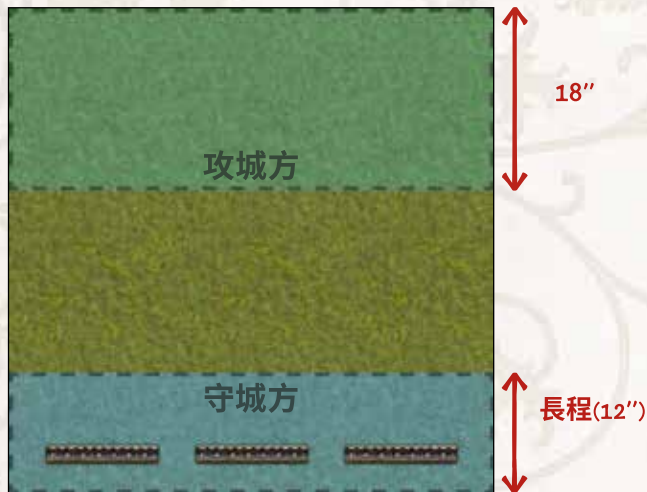
#### 特殊規則

- 遊戲開始時，每位玩家只會佈置2個戰鬥單位，其餘作為**後援**放到地圖旁。必須佈置統帥到戰場，但若統帥是非戰鬥人員，則該玩家必須佈置1位將領到戰場作為副帥。
- 從第二輪起，玩家可以開始佈置後援兵力。玩家**激活後援的戰鬥單位時**，把它佈置到戰場，範圍是在友軍邊界的長程內，或是自己所控制側面邊界的短程內。單位的底盤必須完全位於上述的佈置軍隊範圍內。
- 戰鬥單位被殲滅時，把它移到所屬玩家的**後援**，可在稍後再次佈置。陣亡的**角色**則會移出遊戲，不會重新佈置，把該角色模型換成該單位的普通模型。
- 激活前已經被殲滅的單位可在同一輪佈置，但重新佈置的單位會失去被殲滅前獲得的所有效果。
- 每控制1枚左方或右方的標記，代表該玩家控制了**對面**的側面邊界，可在該邊界的短程距離佈置軍隊（見上述）。
- 任何單位移動後，若底盤任何部分與目標標記相接，則這單位立刻控制該標記，先到先得。
- 從第二輪完結時開始，玩家控制中央的標記便得**2分**、每枚旁邊的標記便得**1分**。
- 殺死敵軍**統帥**（或**副帥**）可**額外獲得2分**。

## ★ 劍刃風暴

### 佈置軍隊：

- 守城方：長程
- 攻城方：友軍邊界18"內



### 設置

- 所有玩家擲1D6，擲骰結果最大的玩家（平手則重擲）選擇擔任攻城方抑或守城方。
- 放置地形前，先把1塊城牆放到距離守城方邊界3"的正中央，然後在其左右4"各放置1塊城牆。注意：城牆並非地形。
- 不要如同正常遊戲放置地形，改為守城方放置最多4塊，每塊與所有其他地形和友軍佈置軍隊範圍都要相距最少6"（短程）。

### 特殊規則

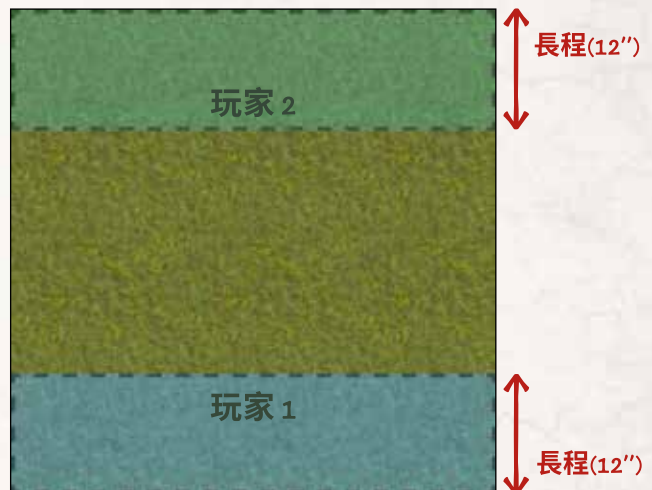
- 攻城方如同正常遊戲得分勝利，但守城方不會得分。第六輪完結時，若攻擊還沒勝出，則守城方強制勝出。
- 遊戲開始、佈置軍隊前，每位玩家必須從各自的攻城/守城策略牌牌庫隨機抽3張牌，作為本局遊戲可用的策略牌，牌上列明可用時機和效果。
- 每輪開始時，攻城方可以重新佈置1個已被殲滅的友軍單位到自己的佈置軍隊範圍，但重新佈置的單位會失去被殲滅前獲得的所有效果。陣亡的角色則會移出遊戲，不會重新佈置，把該角色模型換成該單位的普通模型。
- 遊戲開始時，守城方只有部分軍隊在場。如同正常遊戲佈置半數戰鬥單位（捨棄小數點），其餘則是後援。

- 由第三輪起，守城方可激活後援：把它的整個底盤佈置在其中一個側面邊界的短程，這單位可立即執行行動。
- 若攻城方要攻擊城牆，只能被近戰攻擊（衝鋒或攻擊均可）。城牆不會擲防禦骰、不會執行士氣檢定，被摧毀時攻城方得5分（但不要從戰場移除）。其餘規則見城牆牌的指示。
- 攻城方絕不能移動單位或佈置軍隊到城牆後方。如果地圖位置足夠，攻擊單位可以在其側面攻擊城牆（但不會獲得側翼攻擊加成）。
- 每塊未被摧毀的城牆都可被激活（如同戰鬥單位），它可執行的只有牌上指示的放箭遠程攻擊。



## ★ 群鴉盛宴

### 佈置軍隊：對邊的長程。



### 設置

- 先額外放置2塊屍堆到戰場，然後放置正常數量的地形。

### 特殊規則

- 單位激活時，若它位於屍堆的短程內，必須執行一次士氣檢定，若失敗則在其上放置1枚分數標記。殲滅單位時，攻城方可獲得與其上分數標記枚數相同的額外分數。
- 每當步兵單位被殲滅，而供應堆還有屍堆板塊，則對手要在該單位短程內放置1塊屍堆板塊，但不能與其他地形板塊或單位底盤重疊。

## ■ 寒冬冽風

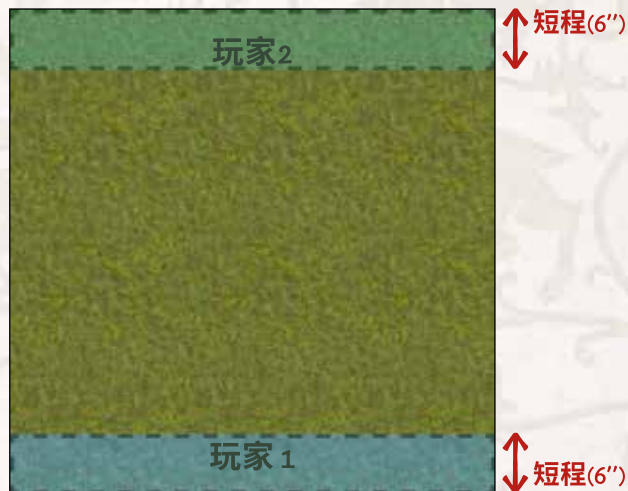
佈置軍隊：對邊的短程

### 設置

- 在地圖中央放置1枚目標標記。
- 所有玩家擲1D6，擲骰結果最大的玩家（平手則重擲）先放置1枚目標標記到戰場上，但必須遵守以下兩項規則：與所有佈置軍隊範圍要相距最少12”（長程）；與所有其他目標標記要相距最少6”（短程）。玩家輪流放置目標標記，直到場上有5枚目標標記。
- 不可把目標標記放到**隔絕**特性的地形。

### 特殊規則

- 此遊戲模式忽略**戰鬥得分**規則。
- 遊戲開始時，佈置軍隊前，每位玩家抽2張**秘密任務牌**。每張牌上都寫有得分條件，達成便可得分。此模式中，**目標標記**只對某些有關的秘密任務牌具意義，其餘時候沒有效果。
- 第二輪開始前，不能使用秘密標記得分。
- 每輪完結時，每位玩家可棄掉1張秘密任務牌然後抽牌，直到有2張秘密任務牌。棄掉的秘密任務牌面朝下，玩家不得查閱。
- 由第二輪起，每輪開始時翻開1張秘密任務牌到桌子中央作為**公開任務**。直到該輪完結時，任何玩家達成公開任務上的條件都可得分（某些任務牌可使玩家多次得分）。回合完結時棄掉**公開任務**。
- 若秘密任務牌庫被抽光，洗勻所有棄牌以重新組成牌庫。



## • 工作人員 •

George R. R. MARTIN 的暢銷小說改編

遊戲設計：Eric M. LANG, Michael SHINALL

遊戲開發：Leo ALMEIDA, Fabio TOLA (領銜)

授權：George R. R. MARTIN, Raya GOLDEN, Jim LUDWIG, DARK SWORD MINIATURES INC

生產：Thiago ARANHA, Vincent FONTAINE, Patricia GIL, Thiago GONÇALVES, Guilherme GOULART, Raphael GUITON, Isadora LEITE, Sergio ROMA, Renato SASDELLI, Stella VIOLLA

工程師：Kirsty COTRELL, Vincent FONTAINE, Aragorn MARKS

雕模指導：Hugo Gomez BRIONES, Aragorn MARKS

封面美術：Stefan KOPINSKI

領銜美術：Pedro NUÑEZ

美術經理：Jose Manuel PALOMARES

美術：Júlia FERRARI, Ivan GIL, Diego GISBERT, Giovanna GUIMARÃES, Henning LUDVIGSEN, Antonio MANZANEDO, Adrian PRADO, Marc SIMONETTI

領銜圖像設計：Mathieu HARLAUT

標誌：Fabio DE CASTRO

圖像設計：Marc BROUILLON, Louise COMBAL

規則編寫：Eric KELLEY

監修：JARED MILLER

校對：Jason KOEPP, Colin YOUNG, Lucas MARTINI

雕模：Arnaud BOUDOIRON, Aragorn MARKS, Africa MIR, Alejandro MUÑOZ, Edgar RAMOS, Adrian RIO, Raul Fernandez ROMO, Edgar SKOMOROWSKI

畫師：Sergio CALVO, Rodrigo CIPRES, Jennifer HALEY, Ruben MARTINEZ, Miguel MATIAS

出版：Chern Ann NG, David DOUST, David PRETI

遊戲測試：McKenzie Adlai Ewing, Daniel Caballero, Sean Chancey, Eduardo Cunha Vilela, Fábio Cury Hirsch, Laura Garrison, Luis Enéas Guarita, João José Goes, Luiz Kalagar, Socrates Kentaro, Anthony Livesey, Pep MacDonald, Lucas Massa, Justin Mc Auley, Bruno Meira, Rodrigo Mends, David Moffit, Diego de Moraes, André Natali, Pedro Obliziner, Flávio Oota, Andrew Persaud, Caio da Quinta, Owen Rehauer, Bob Smith, Rodrigo Sonesso, Peepo Suure, Simon Swan, Jessie Thomas, Robert Villnave, Jamie Wolff

© 2018 Dark Sword Miniatures, all rights reserved. No part of this product may be reproduced without specific permission. Dark Sword Miniatures logo is a trademark of Dark Sword Miniatures, Inc. A Song of Ice and Fire: Tabletop Miniatures Game logo, CMON, and CMON logo are trademarks of CMON Global Limited. A Song of Ice and Fire is © and TM George R.R. Martin. Used with permission. Actual components may vary from those shown. Figures and plastic components included are pre-assembled and unpainted. Made in China.

© 2018 版權屬柘龍玩具有限公司，保留一切權利。

本產品不是玩具。不適用於13歲或以下人士。

# 規則概覽

## 戰鬥單位行動

激活單位時，執行其中一項：

### 佈陣：

轉向 → 移動 (速度值) → 轉向

### 行軍：

移動 (速度值x2) → 轉向

### 衝鋒：

轉向 → 移動 (速度值+1D6) → 攻擊

### 攻擊 ：

移位/改變面向 → 攻擊

### 攻擊 ：

移位最多2” → 攻擊

### 後退：

移動 (速度值+1D6) → 轉向

## 士氣檢定

擲2D6，結果等於或大於士氣則通過。

### 恐慌檢定：

特殊的士氣檢定。失敗的話，結果與士氣相差每點便受到1點傷害。

## 攻擊加成

**衝鋒加成：**可重擲任意攻擊骰。

**側翼加成：**防禦單位每顆防禦骰結果-1；恐慌檢定結果總和-1。

**後方加成：**防禦單位每顆防禦骰結果-2；恐慌檢定結果總和-2。

## 號令



每個號令技能在每輪只能使用一次。

每個號令技能都列明使用時機和效果。放置號令標記標示使用過的號令技能。

## 狀態

敵軍玩家花費狀態標記會有以下效果：



**驚惶：**此敵軍單位執行士氣檢定後，可花費此標記強制它重擲任意顆/全部骰子。



**脆弱：**此敵軍單位擲防禦骰後，可花費此標記強制它重擲任意顆/全部骰子。



**力竭：**此敵軍單位擲攻擊骰後，可花費此標記強制它重擲任意顆/全部骰子。

## 地形特性

- **遮蔽：**若單位不位於此地形上，便會被此地形阻擋視野，看不到它後面。
- **掩護：**防禦單位被遠程攻擊時，若攻擊單位與防禦單位中間有此地形，而攻擊單位位於此地形1”以外，則防禦單位每顆防禦骰結果都+1。
- **危險：**單位進入或停留在此地形受到1D3+1點傷害。
- **可摧：**單位進入或停留在此地形會移除此地形。
- **高地：**單位在此地形遠程攻擊不被地形或單位阻擋。
- **營壘：**單位衝鋒時，若進入此地形，則本次近戰攻擊中防禦單位每顆防禦骰結果+1。
- **妨礙：**單位衝鋒時，若進入此地形，必須擲2顆骰，選擇較小的結果；若結果為1或2，本次衝鋒為散漫衝鋒。
- **幽怖：**位於此地形短程內的單位，士氣檢定結果總和-1 (此效果不會疊加)。
- **隔絕：**單位不可進入此地形。
- **鼓舞：**位於此地形短程內的單位，士氣檢定結果總和+1 (此效果不會疊加)。
- **崎嶇：**若單位進入此地形，移動距離-1”。



栢龍玩具有限公司  
Broadway Toys Limited

✉ domestic@longshore.com.hk

☎ Tel: +852 23631998