



曠野

護林團

DEFENDERS
-of the-
wild

遊戲說明書

戰爭降臨於曠野。

千年來，塵世森林的動物們在不斷變化的聯盟和百年的季節輪迴中堅忍不拔的生存，他們多樣的社會建立於曠野的兩個法則上：萬物相聯，無物永恆。直至火言兄弟會的觀火者發出預言，在短短 25 年內將有一個特別漫長而殘酷的冬季來臨時，有些動物開始懷疑僅依賴這些古老法則的智慧是否足夠。傳聞說，幾個月前，一群強大的動物在隱秘的地下碉堡中秘密商討，要找到一種征服季節輪迴的方法。在那裡，他們致力於融合強大的技術和危險的魔法，從而開發出了一種無限的全新能源，能夠帶來永恆的溫暖。然而，一切企圖迴避曠野循環的嘗試無疑都是愚蠢的。

實驗終究是失敗了，對自然的傲慢行為確實改變了季節的循環，不過並非是以實驗者們所希望的方式。相反，他們的冒昧引發了一場致命的機械入侵，這些機械受到腐化魔法的控制，打破了秋季的豐收與和平。動物們曾經在疾病、飢餓和內鬥中生存下來，但他們從未面對過這樣的敵人。當這支可怕的機械大軍從隱密的地下碉堡殘骸中湧出時，榮光議會的衛隊勇敢奮戰，試圖阻止它們的

擴張，但是衛隊的陣列根本無法抵擋機械的壓倒性火力。首場戰事很快就變成血腥的災難，無數動物因此傷亡。現在，這些機械正在塵世森林肆虐，意圖剝奪整個世界的溫暖，並包圍每個棲息地、城鎮和村莊。

悲傷，彷徨，曾經的家園變成回不去的遠方，但沼澤、原野、山脈和森林的呼號聲仍然匯聚成希望！一群又一群勇敢的動物奮起抵抗機械的佔領，用游擊戰術和秘密破壞行動進行反擊，他們治療受傷者，並重建戰爭摧毀的林地（地區）。這些自詡為曠野護林團的游擊隊來自四個動物派系，每個派系都決心以自己的方式進行反擊：意志堅定存糧豐沛的榮光議會；詠唱咒語謀劃詭計的澤水巫團；奇思妙想善於發明的神機秘教以及被火焰賦予智慧的火言兄弟會。

守護者們能夠團結起來治癒土地，依靠智慧和力量戰勝看似所向披靡的敵人嗎？或者是塵世森林將會陷入無盡的鐵寒冬季？一切都掌握在你和你的同伴手中。



萬物相聯
無物永恆



塵世森林的 動物派系



火言兄弟會

一個由學者、守火人、地圖師和圖書管理員組成的古老集會，兄弟會的弟兄（成員/同伴）們在隱藏於森林深處燭光搖曳的修道院和蜿蜒的學院迴廊中培育曠野的智慧。作為動物世界的官方記錄者（至少他們自稱如此），他們習練火焰占卜的法術，窺探過去並預測未來。他們遵循傳統，執行和維持野火熾燃的儀式——並在必要時，將其轉變為致命的武器。

 原生棲息地~ 森林



榮光議會

議會深信，打造一個更好、更永續的未來最好的辦法，就是各司其職。榮光議會是一個由公務員、衛隊、農民和烘焙師組成的強大聯合，他們建立了遍及整片原野的農業公社。公正、團結和強有力的組織驅動著他們（並且由充足的啤酒和麵包提供動力），他們是最早直面機械大軍的隊伍之一。現在，他們的目標是重建戰亂地區，同時保護和供養他們的動物夥伴。

 原生棲息地~ 原野



澤水巫團

歌謠、咒語和詭密行動的精通者，巫團是一個變幻多端的聯盟，由女巫、草藥師、吟遊詩人和盜賊組成，數個世代以來不斷精進曠野的治療魔法。他們深植於法外之地的沼澤（在那裡，流氓和叛徒橫行無忌），他們是伏擊的大師，擅長將植物轉化為各種物質，從傷藥到毒藥都難不倒他們，巫友們（團員們）隨時準備用咒語來拖延敵人或為了振奮盟友疲憊的精神而高歌一曲。

 原生棲息地~ 沼澤



神機秘教

秘教渴望嘗試和擁抱新科技，他們是一個由機械師、礦工、數學家 and 駭客組成的隱秘會社，他們在深入山區的偏遠實驗室工作。並以他們迷信的科學知識、曲折的水晶礦場和巧妙的神奇發明而聞名（更不用說他們強效的興奮劑和徹夜的地下慶典），他們現在正密謀製作頗具爭議性的小工具和武器，在他們眼中，這些東西對動物的生存之戰是不可或缺的。

 原生棲息地~ 山脈

遊戲概覽



遊戲人數
1-4



玩家年齡
15+



遊戲時間
1-2 小時
每位玩家 30 分鐘

在**曠野護林團**中，玩家們扮演動物反抗組織的領導者，在對抗機械戰爭中的一個危險轉折點，你們齊聚一堂。在一座村莊曾經的遺址上，一個新的機械核心和開闢的工廠複合體已經開始建設。引擎正在建造一道道封閉棲息地的圍牆，同時機械警衛正在守衛著不斷擴張的工廠，有毒污染正在蔓延。

儘管存在著長期的派系分歧，領導者們仍必須合作，以幫助同為守護者的合作派系在正確的地點和正確的時間採取行動，從而贏得這場至關重要的戰役。在機械大軍完成核心建設，希望盡失之前，你們必須清理污染、對抗機器、突破圍牆、建造營地，並將工廠重新轉變為曠野。

遊戲勝利 - **曠野護林團**是一款合作遊戲。所有玩家共享勝利與失敗，玩家們必須相互合作，摧毀機械核心。
要摧毀核心，需要完成下列 2 個目標：

- 必須曠野化機械大軍建造的所有工廠。
- 每位玩家必須建造自己所有的營地。

遊戲失敗 - 在 3 種情況下，玩家們遊戲失敗。

- 如果已建成了 5 座工廠，機械大軍收到建造下一座的命令時，所有玩家失敗。
- 如果已散播了 6 座毒物站，機械大軍收到散播下一座的命令時，所有玩家失敗。
- 如果來自同一棲息地的 2 名守護者被擊殺，所有玩家失敗。

遊戲配件



工作人員

遊戲設計 ~ Henry Audubon, T.L. Simons 視覺設計 ~ T.L. Simons
插畫 ~ Meg Lemieur, T.L. Simons 說明書編輯 ~ Herschel Pecker
敘事設計 ~ Margaret Killjoy, Patricia Noonan, T.L. Simons
翻譯 ~ James Wu 監修 ~ Joe 美術 ~ Reco 項目經理 ~ Hong



**OUT
LAND
ISH GAMES**

outlandishgames.com

曠野護林團 ~ 版本 1.0 ~ 2024. 1 月
© 2024 版權屬栢龍玩具有限公司，
保留一切權利。

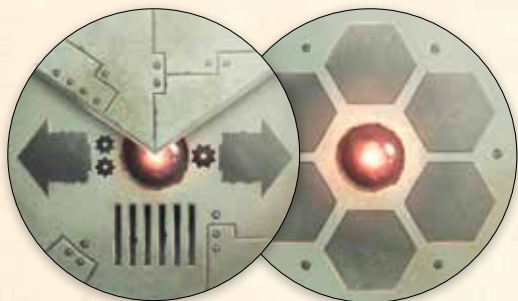


山海
桌遊



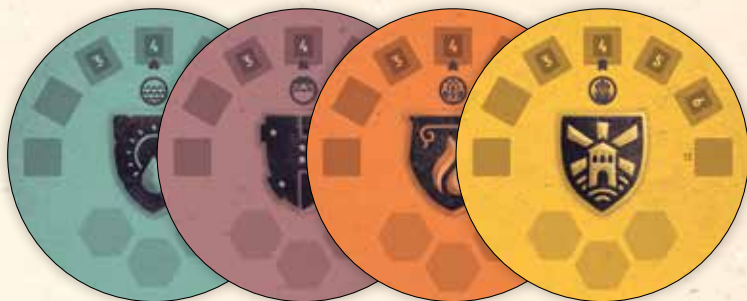
栢龍玩具有限公司
Broadway Toys Limited
http://www.broadwaygames.com.hk
bw-hk@longshore.com.hk
Tel: +852 23631998

遊戲配件 (續)



方向圓盤

毒物站圓盤



派系圓盤 (4 個，每個派系 1 個)



機械大軍
方向棋子

圍牆
(30)



機甲
(20)



引擎
(2)



支持軌指示物
(4 個，每個派系 1 個)



營地 (24 個，每個派系 6 個)



機械大軍牌

(13 張，7 張基礎與 6 張困難) (72 張，每個派系 18 張)



守護者牌

(8 張，每個派系 2 張)



領導者牌

(8 張，每個派系 2 張)



火言兄弟會
領導者



榮光議會
領導者



澤水巫團
領導者



神機秘教
領導者



死亡標記
(4 個，每種棲息地 1 個)



突破標記
(12)



起始玩家
標記



火言兄弟會
物品：地圖 (4)



澤水巫團
物品：藥水 (4)



神機秘教
物品：火箭 (4)



榮光議會
物品：麵包 (4)

無圖片：玩家幫助牌 (4 張，每個派系 1 張)

遊戲配件 (設置)



遊戲設置

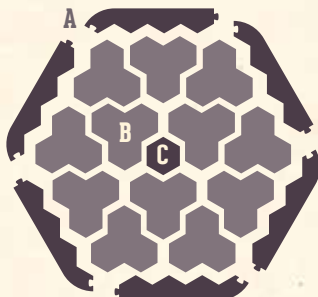
以下遊戲設置的步驟編號與第 6 頁遊戲配件設置圖例的編號對應。

1. 創建遊戲版圖

(A) 連接所有 6 塊疆界板塊，形成六角形的遊戲版圖疆界（邊緣）。

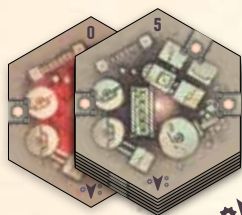
(B) 如右圖所示，隨機將 12 塊棲息地板塊放入疆界內。每塊棲息地板塊可以以任何一面朝上放置，但請確保所有板塊中央的 ▲ 箭頭皆指向同一方向。

(C) 將中央基地板塊放置在遊戲版圖中央的空格。



2. 創建機械核心

將所有工廠板塊依數字順序疊放，編號 0 在底部，編號 5 在頂部。確保顏色較暗的曠野化面朝下。將工廠板塊水平旋轉，使每塊工廠板塊的方向箭頭指向隨機方向，不要洗勻排列好的編號順序。將**板塊堆**放置在中央基地板塊上，形成機械核心。



工廠方向箭頭



水平旋轉工廠板塊堆的方向。

3. 設置機械大軍圓盤

將方向圓盤與毒物站圓盤放置在遊戲版圖旁，將所有 6 個毒物站標記放置在毒物站圓盤上。將**機械大軍方向**設置為「右」，將機械大軍方向棋子放置在右手邊的方向格作為表示，該格上標示有 1 個 ⚙️ 圖示。

4. 部署引擎與圍牆

(A) 將 1 道圍牆如下圖所示，放置在機械核心頂部、工廠板塊箭頭指向的邊緣位置。

(B) 將第二道圍牆沿著邊緣，放置在第一道圍牆的右岔路的邊緣位置。

(C) 將 1 架引擎沿著邊緣，放置在第二道圍牆的右岔路的邊緣位置。

(D) 將另外 2 道圍牆和 1 架引擎放置在相對於機械核心，另一邊的格子邊緣。以鏡像方式，依照步驟 A、B、C 將這些配件放置在機械核心頂部的工廠板塊旁。請確保引擎鋸齒狀的正面朝向圍牆相反的方向。將剩餘圍牆放在所有玩家都方便拿取的位置。



5. 部署機甲

在機械核心放置 2 架機甲。然後，在每個相鄰疆界（板圖邊緣，下略）且上有 🏠 圖示的棲息地格上放置 1 架機甲。將剩餘機甲放在所有玩家都方便拿取的位置。

6. 散播污染

在每個有 🏠 圖示的棲息地格放置 1 個污染標記。將剩餘污染標記放在所有玩家都方便拿取的位置。



7. 選擇派系

每位玩家選擇 4 個派系中的 1 個。每位玩家拿取自己派系的派系圓盤、領導者、領導者牌、營地、支持軌指示物、守護者牌、玩家幫助牌和 3 個傷害標記。將所有未被選擇的派系配件放回遊戲盒。

遊戲設置 (續)

8. 設置你的派系圓盤與營地

每位玩家：將自己的派系圓盤放置在面前，並將 1 個你的營地放在一旁，作為起始營地。派系圓盤上半部的數字軌道是你的支持軌。

❖ **4 位玩家**：使用支持軌最後一格旁有 4 個小點的那一面。將 1 個營地放置在支持軌上「4」的格子，另外在該格右邊的每一格也各放置 1 個營地。現在你的支持軌上應該會有 4 個營地。將剩餘的營地放回遊戲盒。

❖ **3 位玩家**：使用支持軌上「6」的格子旁有 3 個小點的那一面。將 1 個營地放置在支持軌上「4」的格子，另外在該格右邊的每一格也各放置 1 個營地 (除了旁邊有 2 個小點的最後一格)。現在你的支持軌上應該會有 4 個營地。將剩餘的營地放回遊戲盒。

❖ **2 位玩家**：使用支持軌最後一格旁有 2 個小點的那一面。將 1 個營地放置在支持軌上「4」的格子，另外在該格右邊的每一格也各放置 1 個營地。現在你的支持軌上應該會有 5 個營地。

• **1 位玩家**：遵照 2 位玩家時的設置，並閱讀第 23 頁的單人遊戲模式相關段落。

每位玩家：將你的支持軌指示物，放置到你的派系圓盤左邊，支持軌的第一格。

9. 選擇領導者

每位玩家：查看你的派系領導者牌，並選擇其一。將你選擇的領導者跟一旁的起始營地放在一起。根據領導者牌上的列表，收齊對應的 12 張守護者牌。將領導者牌塞進派系圓盤頂部的底下，使其頭像保持可見。將另一個領導者、其領導者牌以及剩餘的守護者牌放回遊戲盒。

10. 設置你的守護者牌庫

每位玩家：洗勻你的 12 張守護者牌，將其面朝下放在你的派系圓盤左邊。在你的派系圓盤右邊保留空間用於放置力竭牌堆。從你的守護者牌庫中抽取 3 張牌作為手牌，不要讓其他玩家看見。

11. 分發突破標記

將 12 個突破標記平均分配給玩家們。

• **2 位玩家**：每位玩家 6 個

• **3 位玩家**：每位玩家 4 個

• **4 位玩家**：每位玩家 3 個

12. 分發物品

每位玩家：拿取場上每個派系的物品各 1 個。將你的物品標記放在你的派系圓盤旁，顏色較暗的那面朝上。

13. 設置死亡標記

將所有 4 個死亡標記排成一列，放在遊戲版圖附近。

14. 設置機械大軍牌庫與調整難度

在你的第一場遊戲中，使用 7 張基礎的機械大軍牌，將 6 張標示有「困難」的機械大軍牌放回遊戲盒。如果想增加遊戲難度，隨機抽取 1 到 6 張困難機械大軍牌。

• **普通**：1-2 張牌

• **專家**：3-4 張牌

• **極限**：5-6 張牌

將每張抽取的困難牌，與同名的基礎牌互相替換，以此形成 7 張牌的牌庫。將所有剩餘的基礎與困難牌放回遊戲盒。

將 7 張機械大軍牌洗勻形成牌庫，將其面朝下放置到所有玩家都方便拿取的位置。保留空間用於放置棄牌堆。

15. 選擇起始營地位置

每位玩家：在相鄰於遊戲版圖疆界的位置，選擇一個你派系的原生棲息地格，將你在步驟 9 中放置在一旁的營地，連同你的領導者一起放到該格上。

• 如果你沒有相鄰於疆界的原生棲息地格，從離疆界 1 格距離的原生棲息地格中選擇。

16. 隨機決定起始玩家

給予該玩家起始玩家標記。

一輪流程

曠野護林團會進行數個遊戲輪，每輪包含一個「組織」階段，緊接著是一個「行動」階段，每個階段有 2 個步驟。

階段 1：組織 – 所有玩家同時結算步驟 A 與 B

A ~ 所有玩家保持沉默從自己手牌中選擇一名當前守護者

B ~ 所有玩家展示自己的當前守護者並公開進行討論

階段 2：行動 – 每位玩家輪流進行回合，進行步驟 A 與 B

A ~ 用你的當前守護者執行行動

B ~ 抽取並結算 1 張機械大軍牌

所有玩家完成行動階段之後，開始下一輪的組織階段

組織

A ~ 每輪開始時，所有玩家必須停止交流，保持沉默並從手牌中選擇一張守護者牌打出。當你選擇了本輪的當前守護者，將其面朝下放置到你派系圓盤右邊的，力竭牌堆的頂部。

- 如果你的手牌中沒有守護者牌，將你守護者牌庫頂的牌，面朝下放置到力竭牌堆，作為你的當前守護者。

B ~ 當所有玩家完成了組織階段的步驟A，且每位玩家的當前守護者皆面朝下放置在自己的力竭牌堆上後，所有玩家同時將自己的當前守護者翻開，向其他玩家展示。玩家們現在可以共同討論、策劃，與其他玩家分享守護者能力的細節。有些守護者的能力有「展示」關鍵字，在繼續進行前，必須先結算這些效果。

- 當擁有戰友能力的守護者被展示時，擁有起始玩家標記的玩家將起始玩家標記傳給左手邊的下一位玩家。如果有多名擁有戰友能力的守護者被同時展示，每展示一名，就將起始玩家標記向左傳遞一次。



行動

擁有起始玩家標記的玩家首先進行回合。在回合中，玩家使用自己的當前守護者執行行動，然後抽取並結算 1 張機械大軍牌。

A ~ 當你是進行回合的當前玩家時，你可以執行數次行動，次數等同於你當前守護者牌左下方標示的數字。每名守護者都可以完成玩家幫助牌上列出的任何行動，第 13 頁開始會描述行動細節。有些守護者牌的特殊能力有「持續」關鍵字，這種能力可以影響你以及其他玩家的回合。花費你當前守護者的所有行動點數後，你可以從手牌中選擇額外的守護者進行組隊，以執行額外的行動，額外的守護者必須與當前守護者有相同棲息地。（參見第11頁）。

B ~ 執行行動後，抽取並結算 1 張機械大軍牌。每種類型的機械大軍牌會部署、移動，以及控制特定組別的機械大軍配件。

回合依順時針方向進行。每位玩家的回合結束時，其左手邊的玩家成為當前玩家並重複進行行動階段。當所有玩家都進行完自己的回合後，所有當前守護者力竭。從組織階段開始進行新的一輪，玩家們必須停止交流，保持沉默並從手牌中選擇一張守護者牌打出。



交流限制

遊玩**曠野護林團**時，玩家們進行交流有 2 項限制：

- 組織階段開始時，玩家們禁止進行交流，玩家們在選擇當前守護者時必須保持沉默。所有玩家同時展示當前守護者之後，才可以進行交流與討論。
- 遊戲進行中的任何時候，玩家們不能向其他玩家展示自己手中的守護者牌，也不能就手中的守護者牌的細節進行交流——你只能提及守護者的棲息地（參見第 11 頁）。所有玩家都展示了自己的當前守護者之後，就可以自由進行交流並策劃，你們可以使用類似以下的句子：「我下回合可以幫得上忙。」或「我目前沒有任何森林的守護者。」只要你沒有直接提及手牌中守護者的任何其他特徵，都是允許的。只要你當前守護者已經被展示，也就是面朝上位於你的力竭牌堆，所有玩家都可以自由查看並討論。

遊戲版圖

遊戲開始時，遊戲版圖由圍繞機械核心的 36 個棲息地格子組成。每個格子有 6 條與相鄰格子或遊戲版圖疆界所共享的邊緣。

棲息地格分為以下四種類：森林、原野、沼澤和山脈。每個動物派系都有自己的原生棲息地，該派系可以在其上建立營地：榮光議會位於原野；神機秘教位於山脈；澤水巫團位於沼澤；火言兄弟會位於森林。玩家們的守護者牌庫中，有半數的守護者來自於自己派系的原生棲息地。遊戲進行的過程中，玩家們會結算從機械大軍牌庫中抽取的牌，根據牌上的指令，引擎會沿著格子邊緣前進並建造圍牆。玩家們無法阻擋引擎的前進與圍牆的建造。當一個格子的 6 條邊緣都被完全封閉，該格將有變成工廠的危險。

遊戲開始時，工廠板塊堆疊在機械核心上，在結算機械大軍牌中的「工廠」時，會在封閉的格子上建造工廠板塊（參見第 19 頁）。玩家們不能進入機械核心的格子。唯一摧毀機械核心並贏得遊戲的方式，就是將所有機械大軍建造的工廠曠野化，並建造你們所有的營地。

當玩家們將工廠曠野化時（參見第 16 頁），其轉變成一個曠野格，該格視為所有派系的原生棲息地，也可視為所有守護者的棲息地。



原野格
榮光議會
原生棲息地



沼澤格
澤水巫團
原生棲息地



山脈格
神機秘教
原生棲息地



森林格
火言兄弟會
原生棲息地



工廠格



曠野化工廠格
曠野



守護者牌庫

在你的回合中，你可以使用當前守護者上的行動點數與能力，在遊戲版圖上用你的領導者執行行動。



守護者牌概覽

A. 領導者字母

構築你領導者的守護者牌庫時，查看你派系的守護者牌，右下角的領導者字母。收齊 6 名對應你領導者字母的守護者，與 6 名（沒有領導者字母的）基礎守護者，以形成 12 張的守護者牌庫。

B. 行動點數

在你的回合中，花費你當前守護者牌左下方的行動點數來執行行動。花費 1 點行動點數，從行動列表（參見第 13 頁）中選擇任何一個行動執行。所有守護者都可以執行行動列表中的任何行動。你只能在自己領導者所在的格子中執行行動，除非守護者的特殊能力中有另外敘述。

C. 特殊能力

每名守護者的特殊能力在牌下方有詳述。關於結算特殊能力與能力的範圍，詳見第 24 頁。

D. 棲息地

每名守護者的棲息地標示在牌的左上角。玩家牌庫中有半數守護者的棲息地為該派系的原生棲息地；另一半則來自於其他棲息地。與你當前守護者相同的一條棲息地走廊能讓你移動的更快速（參見第 13 - 14 頁）。

組隊

當花費完你當前守護者的行動點數後，你可以從手牌中選擇額外的守護者，與其進行「組隊」，來執行額外的行動。組隊的守護者必須與當前守護者有相同的棲息地。

守護者牌概覽（續）

每名組隊的守護者給予你 1 點額外的行動點數，忽略該牌上的特殊能力與行動點數。

每次組隊 1 名守護者，花費完額外的行動點數後，方可再組隊下一名守護者。將組隊的守護者放到力竭牌堆，且放到當前守護者底下。



組隊範例：

火言兄弟會玩家的帕佩爾與當前的守護者弗利克來自相同棲息地。花費完弗利克的 3 點行動點數後，玩家與帕佩爾進行組隊，給予他額外 1 點可花費的行動點數。

重洗牌庫

如果你的守護者牌庫已經沒有牌了，除了當前守護者以及與其組隊的守護者，將你力竭牌堆中的所有牌洗勻，將其面朝下放在派系圓盤左邊，形成新的守護者牌庫。

支持與營地

要贏得遊戲勝利，所有玩家必須建造完自己全部的營地，並將所有機械大軍建造的工廠曠野化。除了是遊戲勝利的條件之外，建造營地也是讓你從守護者牌庫中抽牌的手段。每座營地同時也給予你額外地點，可以進行休整（參見第 15 頁）以及獲得物品（參見第 16 頁）。

要建造營地，你需要來自塵世森林的動物居民支持，你的支持等級顯示在你派系圓盤上半部的支持軌上。遊戲開始時，你的營地也放置在支持軌上。

支持與營地(續)

獲得支持

每次你摧毀一架機甲、突破一道圍牆、清理一格污染，或是使一座工廠曠野化時(參見第 15-16 頁)，獲得 1 點支持。每獲得 1 點支持，將你的支持軌指示物在支持軌上前進 1 格。當下一格被營地擋住時，你的支持就到達了上限，支持達到上限時你將不能再獲得額外的支持，直到你建造了下一個營地並重置支持軌(參見下文)。即使你的支持到達上限，你仍然可以執行任何能獲得支持的行動，但不會獲得額外的支持。當你建造營地時，將你的支持軌重置到起始位置。



支持範例：

(A) 火言兄弟會玩家執行了 2 個能獲得支持的行動，他將自己的支持軌指示物前進 2 格作為表示。

(B) 現在他的支持軌到達上限了，該玩家可以執行一個建造行動，建造擋住支持軌下一格的營地。

建造營地與抽取守護者

建造完營地並重置你的支持軌後，從你的守護者牌庫抽牌直到手牌上限，手牌上限等同於你支持軌上揭露的最大數字。

遊戲結束：你的最後一座營地

當你建造了自己的最後一座營地時，表示你已完成了自己的派系目標，你會因此而離開遊戲。將你的支持軌指示物留在支持軌上的最後一格，將你的領導者放置到你的派系圓盤中央。你可以繼續與其他玩家一同進行策劃，直到遊戲結束。但你不會加入任何後續的遊戲輪之中。

- 要注意的是，當最後一位玩家將要離開遊戲時(由於建造了他的最後一座營地)，如果場上還有未曠野化的工廠，遊戲不會結束，直到所有工廠都曠野化。
- 在建造最後一座營地後，如果遊戲尚未結束，請記得抽取並結算 1 張機械大軍牌。

傷害與死亡

最常見的受到傷害情況通常是在機甲附近執行行動，每次你清除毒物站時也會受到傷害。當受到傷害時，將指定數量的傷害標記放置到你派系圓盤的盾徽下方。

機甲

機甲是機械大軍致命的攻擊單位。在工廠格上的機甲稱為射手，在棲息地格上的機甲稱為獵手。



工廠格上的
射手 機甲



棲息地格上的
獵手 機甲

傷害擲骰

當你開始執行行動時，如果你的領導者與機甲位於同一格，或是與有射手在的工廠相鄰，你必須投擲一次傷害骰來決定是否受到傷害。無論有多少機甲正在威脅你，每次執行行動只需投擲一次傷害骰。傷害骰的骰面有 1 點傷害、2 點傷害或無傷害。



1 點傷害



2 點傷害



無傷害



傷害標記

近戰傷害擲骰

如果你開始執行行動時，你的領導者與至少 1 架機甲位於同一格，傷害骰上的 ☠ 與 ✖ 都會對你造成傷害。

射手傷害擲骰

如果你開始執行行動時，你領導者的所在格沒有機甲，且相鄰於任何數量的射手，只有傷害骰上的 ☠ 會對你造成傷害。如果開始執行行動時，你的領導者與至少 1 架機甲位於同一格，即使你與射手相鄰，也是進行近戰傷害擲骰。

毒物站

每次你執行「清理污染」行動(參見第 15 頁)、使用藥水(參見第 17 頁)或使用守護者的特殊能力(參見第 24 頁)來清理毒物站時，受到 1 點傷害。



傷害與死亡(續)



傷害擲骰範例：

- A) 澤水巫團玩家在相鄰於射手的位置執行了一個行動，他骰出了 1 點傷害，因此將 1 個傷害標記放到他的派系圓盤上。
- B) 該玩家在相鄰於射手的位置執行了一個行動，他骰出了 2 點傷害，因此沒有受到傷害。
- C) 該玩家與機甲位於同一格，他骰出了 1 點傷害，因此將 1 個傷害標記放到他的派系圓盤上。
- D) 該玩家位於有機甲的工廠，他骰出了 2 點傷害，因此將 2 個傷害標記放到他的派系圓盤上。



守護者死亡

在守護者死亡之前能承受的傷害最多為 3 次。如果你擁有超過 3 個傷害標記，另一位玩家必須隨機從你的手牌中選擇一名守護者，該守護者死亡，將該守護者面朝上放置在對應的棲息地死亡標記底下。當你的守護者死亡時，從你的派系圓盤上清除所有傷害標記。

- 如果傷害擲骰造成你擁有超過 3 個傷害標記，且你的手牌中沒有守護者，則抽取你守護者牌庫頂，使其死亡。
- 如果 2 名來自同一個棲息地的守護者死亡，遊戲結束，所有玩家失敗。

行動列表

行動：移動

移動行動可以讓你的領導者移動到一個相鄰且未被阻礙的位置，或是在一條棲息地走廊(全部與你當前守護者相同的棲息地)上移動多個格子。如果你的移動行動停留在有營地的格子，你可以獲得物品(參見第 16 頁)。同一格中可以有任何數量的領導者。

阻礙移動：

- 圍牆會阻礙進入相鄰格的移動。你不能移動穿越圍牆，除非該圍牆已經被突破(參見第 15 頁)。
- 工廠與曠野化的工廠在其 6 條邊緣上都有圍牆，除非被突破，否則你不能移動穿越這些工廠圍牆。
- 你不能移動穿越引擎。
- 你不能進入機械核心。
- 你不能移動離開遊戲版圖的疆界。

移動到相鄰格

執行移動行動時，花費 1 點行動點數，並將你的領導者移動到任何相鄰且未被阻礙的格子。



移動範例：

火言兄弟會玩家執行 1 個移動行動，並將他的領導者移動到一個相鄰且未被阻礙的格子。

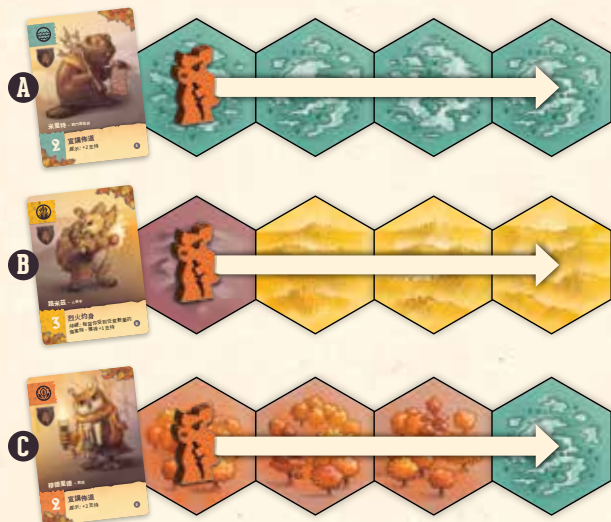
移動穿越一條棲息地走廊

一條棲息地走廊由相連的相同棲息地格所形成。你可以執行 1 個移動行動來穿越數個相連且未被阻礙的相同棲息地格，該條棲息地走廊必須與你當前守護者的棲息地相同。當你使用一條棲息地走廊來進行移動時，你的領導者必須在這條走廊中開始和 / 或結束移動。

- 當在與你當前守護者棲息地相同的一條棲息地走廊中執行移動行動時，你可以將你的領導者放置在走廊中的任何一格，或是與該走廊相鄰的格子，前提是移動路徑未被阻礙。

行動：移動(續)

- 當你執行移動行動時，如果相鄰格是你當前守護者的棲息地，且他連接一條棲息地走廊，你可以將你的領導者放置在走廊中相連的任何一格，前提是移動路徑未被阻礙。
- 玩家可以將曠野化的工廠作為相連的一條棲息地走廊的一部分，前提是移動路徑上的圍牆已經被突破。
- 移動穿越一條棲息地走廊時，你不能穿越有機甲的格子。



移動穿越一條棲息地走廊範例：

- (A) 火言兄弟會玩家當前守護者的棲息地是沼澤，他在沼澤走廊中執行 1 個移動行動，將領導者放置到沼澤走廊中的任何一格。
- (B) 該玩家當前守護者的棲息地是原野，它可以執行 1 個移動行動，將他的領導者放置到相鄰的原野走廊的任何一格。
- (C) 該玩家當前守護者的棲息地是森林，它可以執行 1 個移動行動，將他的領導者放置到與森林走廊相鄰的格子。

行動：建造營地

建造你的所有營地是遊戲勝利的條件，也是你抽取更多守護者牌到手上的方式。同時，每座營地也為你提供額外地點進行休整和治療(參見第 15 頁)，以及獲得物品(參見第 16 頁)。

花費 1 點行動點數來執行建造營地行動，在你到達上限的支持軌上，拿取佔據下一格的營地，並將其放置到你領導者所在的格子。將你的支持軌指示物重置到起始位置。從你的守護者牌庫抽牌直到手牌上限，手牌上限等同於你支持軌上新露出的數字。

- 每個格子中只能有 1 座營地。
- 你只能在自己派系的原生棲息地，或是曠野化的工廠上建造營地。
- 當你建造了你的最後一座營地，你立即離開遊戲。將你的支持軌指示物移動到支持軌的最後一格，並將其領導者放置到你派系圓盤的中央。

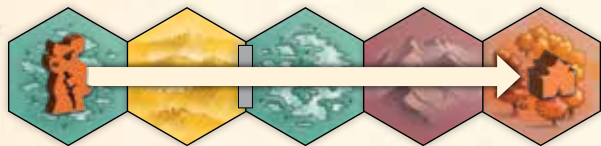


建造營地範例：

- (A) 火言兄弟會玩家的支持軌已到達上限。
- (B) 他的領導者位於森林格，該格是火言兄弟會的原生棲息地。
- (C) 該玩家執行 1 個建造營地行動，建造支持軌上的下一座營地，並露出數字 6。
- (D) 該玩家抽取守護者牌，直至手牌達到 6 張。
- (E) 將支持軌指示物重置到起始位置。

行動：休整

休整讓你可以將自己的領導者放置到遊戲版圖上任何一座你的營地。花費 1 點行動點數來執行休整行動，將你的領導者放置到任何一個你的營地所在格。與移動行動不同，休整行動不會受到距離或阻礙的限制，並且不會讓你獲得物品。



休整範例：

火言兄弟會玩家執行 1 個休整行動，將他的領導者放置到他的營地所在的另一個格子。

行動：清理污染 +1 支持

清理污染讓你可以清理一個格子上的所有污染標記或一座毒物站，同時也是一種獲得支持的方式。花費 1 點行動點數來執行清理污染行動，從你領導者的所在格上移除所有污染標記，或是一座毒物站。清理毒物站會使執行行動的玩家受到 1 點傷害。

將清除的污染標記放回污染供應堆，清除的毒物站返回毒物站圓盤。將你的支持軌指示物前進 1 格，除非支持軌已到達上限。



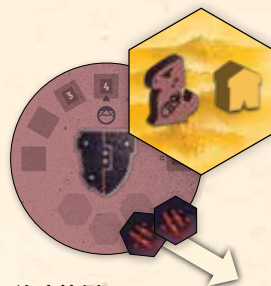
清理污染範例：

(A) 榮光議會玩家執行 1 個清理污染行動，移除格子上的 2 個污染標記。

(B) 該玩家執行 1 個清理污染行動，移除格子上的 1 座毒物站，毒物站對該玩家造成 1 點傷害。

行動：治療

治療讓你可以移除自己派系圓盤上的所有傷害標記，降低你的守護者死亡的風險。你的領導者必須位於任何派系營地的所在格才能執行此行動。花費 1 點行動點數來移除你派系圓盤上的所有傷害標記。



治療範例：

神機秘教的領導者位於一個有營地的格子上。該玩家執行 1 個治療行動，移除他派系圓盤上的 2 個傷害標記。

- 如果執行治療行動時需要進行傷害擲骰，先移除所有傷害標記再進行擲骰。

行動：摧毀機甲 +1 支持

摧毀機甲讓你可以從遊戲版圖上移除 1 架機甲，同時也是一種獲得支持的方式。花費 1 點行動點數來執行摧毀機甲行動，從你領導者所在的格子上移除 1 架機甲。將摧毀的機甲返回機甲供應。你的支持軌指示物前進 1 格，除非支持軌已到達上限。



摧毀範例：

神機秘教玩家執行 1 個摧毀行動，從該格上移除 1 架機甲。

行動：突破圍牆 +1 支持

突破圍牆或是工廠圍牆，讓你和其他玩家可以移動穿越被突破的圍牆，同時也是一種獲得支持的方式。花費 1 點行動點數來執行突破圍牆行動，放置一個突破標記在一道圍牆旁，該圍牆必須位於你領導者所在格的某條邊緣上。你的支持軌指示物前進 1 格，除非支持軌已到達上限。如果你的突破標記全部都已經放置在遊戲版圖上，你不能執行突破行動。

行動：突破圍牆(續)

突破標記將一直保留在遊戲版圖上，即使突破的圍牆被工廠板塊替換(參見第 19 頁)，或是工廠曠野化也不例外。



突破圍牆範例：

(A) 榮光議會玩家執行 1 個突破行動，在工廠旁放置 1 個突破標記。

(B) 該玩家執行 1 個突破行動，在一道圍牆旁放置 1 個突破標記。

行動：曠野化工廠 +1 支持

將工廠曠野化讓你可以將工廠板塊翻到曠野面，同時也是一種獲得支持的方式。要贏得遊戲勝利，你必須將機械大軍建造的所有工廠曠野化，曠野化的工廠不會再散播污染，但 6 條邊緣上的圍牆依然存在。任何派系都可以在曠野化的工廠上建造營地，玩家可以將曠野化的工廠作為相連的一條棲息地走廊的一部分，前提是移動路徑上的圍牆已經被突破。

要曠野化工廠，必須先清理該工廠內的所有污染，摧毀其中的所有機甲。花費 1 點行動點數來執行曠野化工廠行動，將你領導者所在的工廠翻到曠野面，請確保曠野化工廠的工廠方向箭頭指向原本的方向。你的支持軌指示物前進 1 格，除非支持軌已到達上限。

- 玩家不能進入或曠野化機械核心。



曠野化範例：

在清理完工廠內的機甲以及污染後，榮光議會玩家執行 1 個曠野化行動，將工廠板塊翻到曠野面，並確保工廠方向箭頭的位置沒有改變。

物品

獲得與使用物品

獲得物品

每個派系都有一個獨特的物品(參見第 17 頁)，當玩家們移動到任何派系的營地時，可以獲得該派系的物品。遊戲開始時，你的物品標記必須放置在你的派系圓盤旁，以顏色較暗的消耗面朝上。要獲得一個派系的物品，使用移動行動將你的領導者停留在該派系其中一座營地的所在格。當你獲得一個物品時，將你對應的物品標記翻到彩色的獲得面，以表示你取得這個物品。

- 如果你的領導者已經位於營地的所在格，你可以花費 1 點行動點數來獲得該派系營地提供的物品。
- 休整行動結束，停留在營地的所在格時，不會獲得物品。



獲得物品範例：

火言兄弟會執行 1 個移動行動，將他的領導者移動到榮光議會建造的營地上。該玩家獲得麵包，將他的麵包物品標記翻到獲得面。

使用物品

你可以在自己的回合中，抽取機械大軍牌之前的任何時候使用獲得的物品。使用物品不需要花費行動點數。當你使用物品並結算其效果時，將該物品標記翻回消耗面。



獲得的物品

消耗的物品

物品 (續)



榮光議會物品：麵包

使用麵包給予你 1 點額外的行動點數，可以花費在任何行動上。



神機秘教物品：火箭

使用火箭可以讓你執行摧毀機甲或突破圍牆行動，不需要花費行動點數。使用火箭時不需要進行傷害擲骰。



澤水巫團物品：藥水

使用藥水可以讓你從自己的派系圓盤上移除 1 個傷害標記，或是進行清理污染行動，不需要花費行動點數。使用藥水時不需要進行傷害擲骰(但仍會受到清理毒物站時的1點傷害)。



火言兄弟會物品：地圖

使用地圖讓你可以執行移動或休整行動，不需要花費行動點數。使用地圖時不需要進行傷害擲骰。

機械大軍牌

在你的回合執行完所有行動後，抽取並結算 1 張機械大軍牌，以此完成你的回合。抽取並結算完機械大軍牌後，將其放置到棄牌堆。當全部 7 張機械大軍牌都被抽取並結算後，將棄牌堆重新洗勻，面朝下形成新的機械大軍牌庫。

- 請確保你以正確順序結算機械大軍牌，按部就班進行每個步驟的結算。

引擎機械大軍牌

引擎牌會命令引擎沿著棲息地格的邊緣前進，同時建造圍牆。

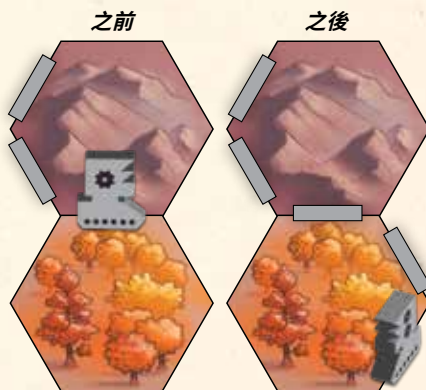
引擎步驟 1： 引擎前進 2 次

位於棲息地格邊緣上的引擎會與兩個格子相鄰，引擎的右側會有 圖示，引擎的左側會有 圖示。鋸齒狀面為正面，平坦面為背面，引擎永遠只會前進，不會後退。



引擎步驟 1 (續)

檢查機械大軍的方向，決定每架引擎會圍繞著格子向右 ，或向左 前進。每次前進，將引擎根據特定方向，沿著格子移動到下一條邊緣，並且在剛離開的邊緣上建造 1 道圍牆。兩架引擎會同時前進，每次前進 1 條邊緣，每張引擎牌會讓 2 架引擎各前進兩次。



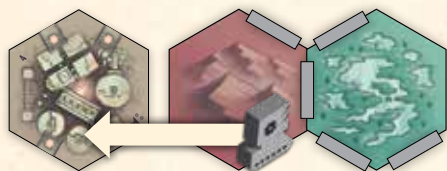
引擎前進範例：

機械大軍方向設定為右方 。引擎圍繞著格子向右前進兩次，在離開的每條邊緣建造 1 道圍牆。

引擎步驟 1 (續)

盡頭與重置

如果引擎前進時即將進入 1 條有圍牆、工廠或另一架引擎的邊緣時，重置該引擎。拿起該引擎，將其放置到機械核心。請記得在引擎剛才離開的格子邊緣上放置 1 道圍牆。

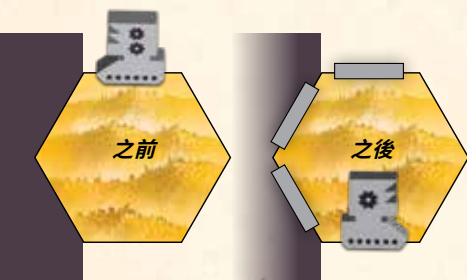


引擎重置範例：

1 架引擎收到命令，即將進入 1 條已經有圍牆的邊緣，將其重置到機械核心，將 1 道圍牆留在剛才離開的格子邊緣。

沿著疆界前進

引擎永遠不會停留在遊戲版圖疆界的格子邊緣上。被命令沿著疆界前進的引擎會沿著該格所有疆界邊緣移動，直到停留在第一條非疆界的邊緣。沿著疆界邊緣上前進時，無論前進幾條邊緣，都只算作每張引擎牌 2 次前進中的 1 次。



沿著疆界前進範例：

1 架引擎被命令向左 ⚙️ 沿著遊戲版圖的邊緣前進。引擎繼續在所有疆界邊緣前進並建造圍牆，直到停留在第 1 條非疆界的邊緣。這只算作 2 次前進的其中 1 次。

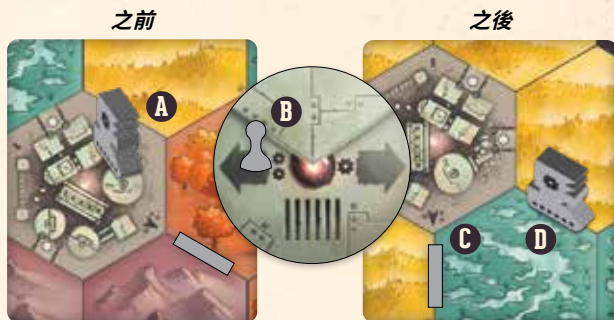
引擎步驟 2：

部署重置引擎到編號最高的工廠

引擎牌的第二步驟會將上一步驟中重置到機械核心的引擎重新部署。重置的引擎會嘗試部署到編號最高的工廠或曠野化工廠幅射而出的邊緣上，查看編號最高的工廠或曠野化工廠上的工廠方向箭頭，如果箭頭所指方向的邊緣是空的，將引擎部署到該條邊緣上。如果該條邊緣已經有圍牆、工廠圍牆或其他引擎，則根據機械大軍的方向，找到下一條從該板塊幅射而出的空邊緣。

如果從編號最高的工廠或曠野化工廠幅射而出的全部 6 條邊緣都已經被阻擋，則移動到編號次高的工廠板塊，並重複以上的步驟，決定應該將引擎部署到哪一條幅射而出的邊緣。

- 如果機械大軍還未建造任何工廠，則機械核心頂部的工廠就是編號最高的工廠。
- 引擎永遠保持背對工廠，正面朝外。
- 如果 2 架引擎都重置到機械核心，逐架進行部署。



部署引擎範例 (上圖)：

- (A) 機械核心中有一架重置的引擎。
- (B) 機械大軍方向設定為左 ⚙️。
- (C) 編號最高的工廠，其工廠方向箭頭指向的邊緣上已經建造了圍牆。
- (D) 根據方向箭頭，將引擎部署到箭頭左側 ⚙️ 下一條未被阻礙的邊緣上。



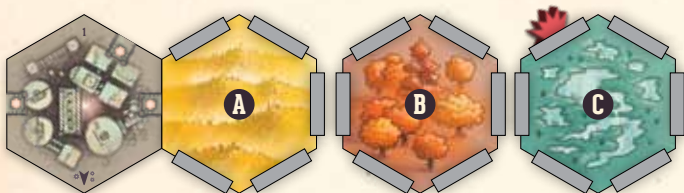
工廠機械大軍牌

工廠牌會在封閉的棲息地格上建造工廠板塊或是從工廠散播污染標記。

工廠步驟 1： 如果有封閉的棲息地格， 建造 1 座工廠

檢查是否有被封閉的棲息地，封閉的棲息地為全部 6 條邊緣都建造了圍牆的棲息地。工廠與曠野化工廠視為全部 6 條邊緣上都有圍牆，也視為封閉了相鄰的棲息地格。如果沒有棲息地格被封閉，跳到步驟 2。

- 突破的圍牆與曠野化工廠的圍牆也視為封閉相鄰棲息地格邊界。
- 引擎不視為封閉相鄰的棲息地格邊界。



封閉棲息地格範例：

- (A) 該格的 5 條邊緣都建造了圍牆，第 6 條邊緣上則有一座工廠。
- (B) 該格的全部 6 條邊緣上都建造了圍牆。
- (C) 該格的全部 6 條邊緣上都建造了圍牆，其中包含被突破的圍牆，但依然視為被封閉。

建造工廠

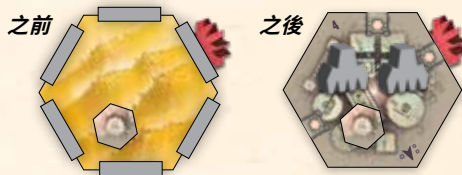
移除被封閉格邊緣上的所有圍牆。拿取機械核心頂部的工廠板塊和其上所有的毒物站標記、污染標記和機甲，將該板塊放置到被選為目標的棲息地格。請確認放置好的工廠板塊，其上的工廠方向箭頭指向的位置與原先放置在機械核心上時相同。

部署 2 架射手到機械核心

建造完一座新工廠後，在機械核心新展示的工廠上部署 2 架射手。



工廠步驟 1 (續)



建造工廠範例：

當工廠牌被抽取時，唯一被封閉的格子是一個原野格。將周圍所有的圍牆移除，並將機械核心頂的工廠板塊，以及其上的 2 架射手，一起放置到該原野格。將原本在封閉格上的污染標記，放置到新建的工廠上。突破標記保留在原地。

建造工廠可能引發的延伸事項

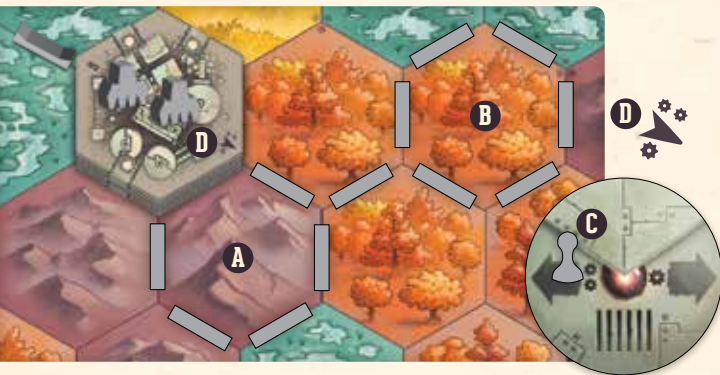
- 如果建造工廠時替換了被突破的圍牆，突破標記保留在原地。
- 如果工廠建造在有營地的格子上，該營地被摧毀並移出遊戲，將該營地放回遊戲盒，該營地依然視為已被建造，但這個地點不再提供休整、治療和獲得物品等效果。
- 如果工廠建造在有領導者的格子上，將領導者放置到新建的工廠上。
- 如果工廠建造在有污染標記的格子上，將污染標記放置到新建的工廠上。如果工廠上的污染標記數量有至少 3 個，移除所有污染標記，將其替換為一個毒物站。如果工廠上已經有毒物站標記，則只要將污染標記移除。
- 如果工廠建造在有獵手的格子上，將這些機甲放置到新建的工廠上，這些機甲現在變為射手。

如果有多個封閉的棲息地格

每張工廠牌只會讓機械大軍建造 1 座工廠。要決定將工廠建造在哪個封閉格上，先檢查機械大軍的方向，然後查看機械核心頂部的工廠板塊，確定其上的工廠方向箭頭指向的方位。沿著箭頭的方向，一路延伸到遊戲版圖的疆界，接著以機械核心為中心，根據機械大軍方向進行旋轉搜索，直到搜索到一個封閉格，將工廠建造在該格上。

- 如果搜索過程中遇到 2 個封閉格，將工廠建造在離機械核心較近的封閉格。

工廠步驟 1 (續)



多個封閉格範例 (左圖)：

當工廠牌被抽取時，(A) 格和 (B) 格都是封閉格。

(C) 機械大軍方向為左(圖)。

(D) 機械核心頂部的工廠板塊，從其上的工廠方向箭頭延伸的搜索線朝左旋轉，首先遇到封閉格 (B)，因此將工廠建造在封閉格 (B)。



工廠步驟 2： 工廠散播污染

污染管道



如果步驟 1 時有建造工廠，跳過步驟 2；如果沒有，則開始散播污染。首先找到機械核心頂部的工廠，以及所有已建造工廠，每座工廠有 3 條污染管道。然後每條污染管道在相鄰的格子上散播 1 個污染標記。



毒物站

如果一個格子上散播了至少 3 個的污染標記，污染將轉變為毒物站。移除該格的所有污染標記，並將它們替換為毒物站圓盤上的 1 個毒物站標記。

- 永遠從編號最高的工廠開始散播污染，然後依照編號順序，由高到低散播污染，直到所有工廠都完成散播污染。
- 如果格子上已經有毒物站標記，污染標記會跳過該格，散播到相同方向上的下一個相鄰格，跳過任何圍牆或引擎。

工廠步驟 2 (續)

- 如果多條污染管道相鄰於同一個格子，每條相鄰的管道都會在該格上散播 1 個污染標記。
- 散播污染標記到工廠格或機械核心格時，遵從與散播污染到棲息地格一樣的規則。
- 污染標記不會散布到遊戲版圖的疆界上。

之前



之後



工廠散播污染範例：

工廠牌被抽取，工廠的污染管道將散播污染到每個相鄰格。

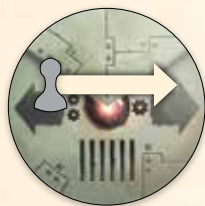
- (A) 1 個污染標記被散播到一個沒有污染的格子。
- (B) 格子上已經有 2 個污染標記，不將新的污染標記加到該格上。改為將這 2 個污染標記移除，並將其替換為 1 個毒物站標記。
- (C) 污染標記跳過已經有毒物站所在的格子，散播到相同方向上的下一個相鄰格。

重啟機械大軍牌

重啟牌與工廠牌相同，但會切換機械大軍方向。

重啟步驟 1： 切換機械大軍方向

在方向圓盤上，將機械大軍方向棋子移動到相反方向，以此代表切換方向。



切換方向範例：

重啟牌被抽取，將機械大軍方向棋子從左邊有  圖示的方向格，切換到右邊有  圖示的方向格。

重啟步驟 2 與 3：

如果有封閉的棲息地格，建造 1 座工廠或是工廠散播污染

切換機械大軍方向之後，進行與工廠牌相同的 2 個步驟（參見第 19 - 20 頁）。

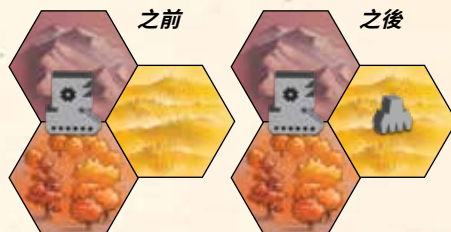


機甲機械大軍牌

機甲牌會部署獵手機甲，並啟動獵手追捕玩家。

機甲步驟 1： 每架引擎部署 1 架獵手

找到每架引擎正對的棲息格，在其上各部署 1 架獵手機甲。如果引擎正對的是遊戲版圖疆界、工廠，或曠野化工廠，則根據機械大軍方向，將獵手機甲部署在引擎的右側或左側。



部署獵手範例：

一架引擎在它正對的棲息格上部署 1 架獵手機甲。

機甲步驟 2：

獵手追捕距離 2 格之內的當前玩家與距離 1 格之內的其他玩家

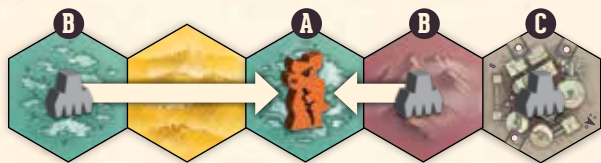
獵手優先追捕當前玩家，接著依順時針方向，逐個嘗試追捕每位其他玩家。當獵手追捕玩家時，它從自己的所在格，移動到被追捕玩家所在的棲息地格。如果獵手的範圍內沒有任何玩家，它停留在目前位置。

- 獵手永遠不會穿越圍牆進行追捕（包含被突破的圍牆），並且不會進入工廠或曠野化工廠。
- 如果獵手已經與任何玩家的領導者位於同一個棲息地格，則其停留在目前位置並不進行追捕。

機甲步驟 2 (續)

追捕當前玩家

獵手追捕距離 2 格之內的當前玩家。如果距離當前玩家的領導者 2 個棲息地格之內有獵手，將全部這些獵手機甲放置到該領導者所在的棲息地。

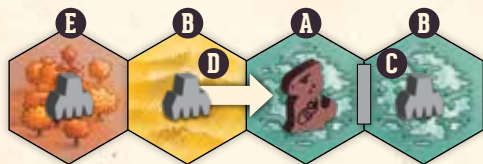


追捕當前玩家範例：

- (A) 抽取到機甲牌時，火言兄弟會玩家是當前玩家。
- (B) 距離該玩家領導者 2 個棲息地格之內有 2 架獵手。2 架獵手都追捕該玩家，將這 2 架獵手都放置到該玩家領導者所在的棲息地格。
- (C) 射手不進行追捕。

追捕其他玩家

獵手只會追捕 1 格距離之內的其他玩家。從當前玩家左手邊的玩家開始，依順時針方向，檢查是否有獵手距離該玩家領導者 1 格距離內，並將全部這些獵手放置到該領導者所在的棲息地。



追捕其他玩家範例：

- (A) 抽取到機甲牌時，神機秘教玩家不是當前玩家。
- (B) 距離該玩家領導者 1 個棲息地格之內有 2 架獵手。
- (C) 其中 1 架機甲被圍牆阻擋。
- (D) 沒有被阻擋的獵手追捕該玩家，將該獵手放置到該領導者所在的棲息地格。
- (E) 第三架獵手在該領導者的 1 格距離之外，因此停留在原本的位置。

困難機械大軍牌

當設置一場新遊戲時，你可以增加遊戲的難度。要增加遊戲難度，隨機抽取 1 到 6 張標示有「困難」的機械大軍牌。

- **普通**：1-2 張牌
- **專家**：3-4 張牌
- **極限**：5-6 張牌

將每張抽取的困難牌，與同名的基礎牌互相替換，以此形成 7 張牌的牌庫。將所有剩餘的基礎與困難牌放回遊戲盒。

困難牌細節

困難引擎

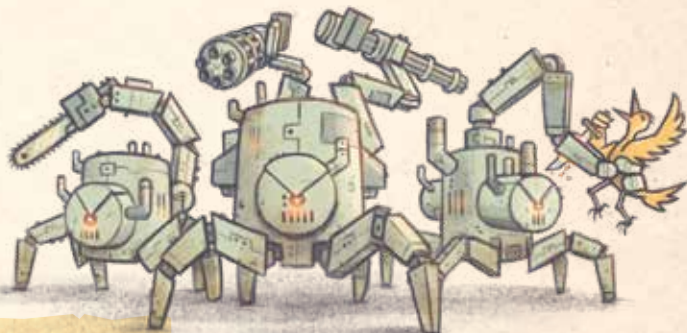
困難引擎牌的步驟 1 會命令 1 架引擎前進 3 次；步驟 2 命令另一架引擎前進 2 次。要確定哪架引擎前進 3 次，首先檢查機械大軍方向，然後查看機械核心頂部的工廠板塊，確定其上的工廠方向箭頭指向的方位。沿著箭頭的方向，一路延伸到遊戲版圖的疆界，接著以機械核心為中心，根據機械大軍方向進行旋轉搜索，直到搜索到 1 架引擎，該引擎前進 3 次，另一架引擎前進 2 次。

困難工廠

無論步驟 1 中是否有建造工廠，步驟 2 中都會散播污染。

困難機甲

所有困難機甲牌都加入了第三個步驟，如果有機甲與自己的領導者在同一格，該玩家受到 1 點傷害。



遊戲結束

勝利

為了摧毀機械核心，在這場關鍵戰役勝出，並贏得遊戲勝利，所有玩家必須建造他們所有的營地，並且將所有機械大軍所建造的工廠曠野化。如果在任何玩家的回合中，所有玩家建造完他們所有的營地，並且所有機械大軍所建造的工廠都已曠野化，遊戲結束且所有玩家勝利。從遊戲版圖上移除機械核心，並將所有領導者放到遊戲版圖中心來慶祝勝利。

勝利的消息如星火般在塵世森林中蔓延，激起了希望和團結的火焰。一部分守護者將留在這個地區，利用你建立的營地網絡，開始漫長的重建和治癒土地的過程。另一部分將繼續前往其他戰場，提供他們的技能和專業知識，參與對抗機器的漫長戰爭。

萬物相聯！無物永恆！

失敗

在以下3種情況下遊戲結束，且所有玩家失敗：

核心建造完成

如果5個工廠板塊都被建造完成，並且工廠牌或重啟牌下達建造最後一個工廠板塊的命令，遊戲結束，所有玩家失敗。

毒物災害

如果所有6座毒物站都已散播，並且工廠牌下達散播更多毒物站的命令，遊戲結束，所有玩家失敗。

大屠殺

如果來自同一棲息地的2名守護者被擊殺，遊戲結束，所有玩家失敗。



單人遊戲模式

曠野護林團主要是為多人遊戲而設計，以玩家互動與合作策劃為中心。不過只要對規則進行以下調整，依然可以獨自享受遊戲的樂趣：

以2個派系與1副手牌進行遊戲

以2位玩家的規則進行設置，並進行以下調整：

- 你的3張起始守護者手牌可以來自任何派系的守護者牌庫，以任何組合抽取。
- 將起始玩家標記放回遊戲盒。
- **取消遊戲輪**
忽略所有有關交流限制的規則。每回合你可以從手牌中選擇任何守護者作為當前守護者，無論其來自於什麼派系。將當前守護者放置到該守護者所屬派系圖盤旁的力竭牌堆頂。以當前守護者所屬派系的配件結算該回合，請記得每回合結束時要抽取並結算一張機械大軍牌。
- 如果你的手牌中沒有某一個派系的守護者，你可以抽取該派系守護者牌庫頂的牌作為本回合的當前守護者。
- 當你選擇一名有「展示」關鍵字特殊能力的守護者作為你的當前守護者，立即結算該能力。
- 只要仍在力竭牌堆頂，有「持續」關鍵字的特殊能力就會持續影響遊戲。
- 守護者的特殊能力只影響其所屬的派系，除非有特別描述。
- **組隊**
你只能與當前守護者所屬相同派系的守護者進行組隊。
- **抽取守護者牌**
當你執行建造營地行動時，抽取當前守護者所屬派系的守護者牌庫直到手牌上限，手牌上限等同於支持軌上揭露的最大的數字。
- 如果你其中一個派系的傷害標記多於3個，則洗均手牌並隨機選擇死亡的守護者。
- 當你建造了一個派系的最後一座營地時，將你手牌中所有屬於該派系的守護者放置到力竭牌堆。

守護者特殊能力

展示能力在組織階段進行結算，且永遠不會進行傷害擲骰。

每摧毀一架機甲、突破一面圍牆以及清理一個棲息地格的污染，都會獲得1點支持。有多個展示能力啟動時，玩家們可以依照任何順序結算。

持續能力會影響玩家回合中的行動。

除非受到持續能力的修正，所有關於執行行動，包含傷害擲骰以及獲得支持的規則都不受影響。

- 所有特殊能力都必須結算。
- 特殊能力只會影響你自己，除非有另外敘述。
- 結算有關於相鄰格的特殊能力時，忽略阻礙。



火言兄弟會

- **兄弟會戰友** - 展示：起始玩家標記向左傳遞
- **檔案員** - 展示：獲得地圖
- **年鑑印刷** - 展示：所有玩家獲得地圖
- B** **潔淨之火** - 展示：清理所有相鄰格的污染
- B** **烈火灼身** - 持續：每當你受到任何數量的傷害時，獲得+1支持
- B** **火占術** - 展示：受到1點傷害
- S** **宣講佈道** - 展示：+2支持
- S** **旅行圖書館** - 展示：將1座你已建造的營地放置到任意1個森林格
- S** **庇護所** - 持續：所有玩家可以到任意玩家的營地進行休整，且不會進行傷害擲骰



榮光議會

- **議會戰友** - 展示：起始玩家標記向左傳遞
- **戰地廚房** - 展示：獲得麵包
- **分享麵包** - 展示：所有玩家獲得麵包
- N** **糧食供應** - 持續：任意玩家建造營地後，+1支持
- N** **盛大豐收** - 展示：抽取2張守護者牌
- N** **旅行拖車** - 持續：所有玩家可以移動穿越任意棲息地走廊
- T** **堅毅** - 持續：忽略傷害骰的[✱]
- T** **神射手** - 展示：摧毀相鄰格的1架機甲
- T** **戰地醫院** - 展示：所有玩家移除1點傷害



澤水巫團

- **巫團戰友** - 展示：起始玩家標記向左傳遞
- **蒸餾釀造** - 展示：獲得藥水
- **藥劑師** - 展示：所有玩家獲得藥水
- Z** **迴避** - 持續：忽略傷害骰的[⚡]
- Z** **伏擊** - 展示：摧毀你所在地點的1架機甲
- Z** **秘徑** - 展示：所有玩家可以將領導者放置到其所在格的相鄰格
- A** **友善蘑菇** - 持續：移動到1個格子時，清理該格的污染
- A** **鐵鏟之雨** - 展示：在任意1個沒有毒物站的格子，將1架機甲替換為1個污染標記
- A** **治癒藥草** - 展示：選擇1位玩家移除所有傷害



神機秘教

- **秘教戰友** - 展示：起始玩家標記向左傳遞
- **軍火庫** - 展示：獲得火箭
- **煙火慶典** - 展示：所有玩家獲得火箭
- G** **駭客攻擊** - 本回合不抽取機械大軍牌
- G** **拾荒者** - 持續：每當你摧毀1架機甲時，額外獲得+1支持
- G** **切斷電力** - 持續：所有玩家可以移動穿越圍牆
- U** **隧道** - 展示：將你的領導者放置到任意1個山脈格
- U** **彈道飛彈** - 持續：你可以使用火箭來摧毀相鄰格的機甲
- U** **爆破** - 展示：突破任意1道圍牆

