

森林之靈

Spirits of the Forest



中文翻譯: 蕭琮仁(DarrenHsiao)



Spirits of the Forest



TW

森林之靈

從前從前，神話之風揭開了神靈世界與我們之間的面紗。

熾天使被古老森林的活力所吸引，再次穿越雲層，迎來了百年的競賽。你是一個擁有強大力量和好奇心的人。森林的生物使你著迷，你熱切地收集植物、動物、神靈以增加你的神秘展覽園地。但要小心，因為你不是獨自一人，其他的人們亦在與你競爭著收集森林的生物！

在「森林之靈」中，玩家代表了滋養自然力量的四大元素。四位玩家競爭獲得最多的神靈符號，擁有最多神靈的玩家可獲得「自然點數」。獲勝者是在遊戲結束時「自然點數」最高的玩家。

內容物



48個神靈板塊



14個恩惠標記



12個寶石



1個單人玩家卡

神靈板塊

神靈板塊堆代表了森林的九種不同的神靈。每一種神靈都以獨特的色彩和獨特的神靈動物聯繫在一起。每個神靈板塊上方有一個或兩個圖標，可以是神靈符號，也可以是三種能量源符號之一：兇猛的火焰、神秘的月亮、賦予生命的太陽。

神靈符號

能量源圖標（太陽）



遊戲中這種類型的神靈符號的總數量

每個神靈板塊下方還有一個數字，數字代表了該神靈板塊堆的全部神靈板塊上的全部神靈符號數量。



樹枝



露滴



花



水果



樹葉



苔蘚



蘑菇



網蜘蛛



藤蔓

遊戲設置

將48個神靈板塊洗混均勻，面朝上擺放成4 X 12的板塊組合創造出森林。

如同下面的範例，將14個恩惠標記洗混均勻，其中8個恩惠標記面朝下放置在森林的神靈板塊上。剩下的6個恩惠標記是不需要的，放回盒子裡並使其不被看到。

在2位玩家遊戲中給每位玩家一種顏色的3個寶石，在3或4個玩家遊戲時給每位玩家一種顏色的2個寶石。

最近有去過森林的玩家當作首位玩家。



遊戲概述

「森林之靈」遊戲會進行多個回合。每回合由一位玩家收集板塊、檢查恩惠標記、放置寶石。一回合完成後，由玩家左邊的下一位玩家進行遊戲，遊戲依序以順時鐘方向進行下去。

收集板塊

每回合中，玩家從森林的兩端邊界收集板塊，並在下述的行動中選擇一個：



森林的邊界

森林的邊界

1. 拿取有2個神靈符號的單1顏色的1個板塊。
2. 拿取最多2個相同顏色的板塊，每個板塊只能有1個神靈符號。



注意：拿取2個相鄰的板塊（必須是相同的1個神靈符號）是允許的。拿取第一個板塊後，相鄰的下一個板塊將成為“森林的邊界”。

注意：在遊戲的第一個回合，首位玩家只能拿取1個板塊，不論板塊上有多少個神靈符號。

玩家收集板塊後，依照顏色將它們排列組合，並將它們正面朝上放置，只顯示神靈符號和能量源圖標。



注意：如果玩家無法收集神靈板塊，跳過這一步驟。

檢查恩惠標記

如果玩家收集了1個帶有恩惠標記的神靈板塊，秘密檢查這個恩惠標記，並將恩惠標記面朝下擺放在面前。



恩惠標記上的神靈符號或能量源圖標應保持隱藏，直到遊戲結束。

恩惠標記在得分時被視為額外的神靈符號或能量源圖標。



可以隨時使用帶有“+”符號的恩惠標記，以將先前從遊戲中移除的1個寶石歸還給玩家。


放置寶石

當玩家收集了板塊，他們可以選擇將他們的1個寶石放在森林裡的板塊上。寶石可以放在任何尚未放置寶石的神靈板塊上。

寶石可以放在已有放置恩惠標記的神靈板塊上。



如果玩家面前沒有留下寶石，可以將他們的其中1個寶石從原本的板塊移到另1個板塊上（只要目標板塊上沒有寶石）。



藉著在1個神靈板塊上放置1個寶石，該玩家試圖為未來的回合預留該板塊。如果玩家在未來回合中收集預留的板塊，他們也會收集寶石，並可以在該回合或未來回合中重新放置寶石。

注意：每回合只能放置或移動1個寶石。

玩家可以收集已有對手寶石在其上的1個神靈板塊，但代價是他們必須從遊戲中移除自己擁有的1個寶石——可以是已經在神靈板塊上的寶石，也可以是玩家面前未使用的寶石。對手的寶石被送回對手供未來使用。

如果某位玩家的所有寶石已經從遊戲中移除，該玩家就無法收集已有對手寶石在其上的神靈板塊。

遊戲結束 / 計分

玩家們依序進行回合，直到從森林中收集到所有的板塊。然後玩家展示他們收集到的所有恩惠標記，並判定他們有多少自然點數：

1. 神靈：每位玩家都會統計出他們在9個神靈符號種類中各擁有多少數量的神靈符號（不是神靈板塊），包括收集到的恩惠標記上的神靈符號。

擁有該種類神靈符號最多數量的玩家可以得到自然點數計分，計分等同該玩家擁有的神靈符號數量。其他所有玩家在該種類都沒有得分。

如果玩家們在該種類神靈符號擁有相同且為最多的神靈符號數量，所有平手的玩家都可以得到自然點數計分，計分等同他們各自擁有的神靈符號數量。

如果玩家沒有該種類的神靈符號在神靈板塊上，從得分中扣除3自然點數(分)。判定玩家是否失去這些計分時，不會算入恩惠標記。



首位玩家 第2位玩家 第3位玩家

0分 5分 -3分

範例：

- 在3人玩家遊戲結束時，玩家正在比較“樹葉”神靈符號。玩家1和玩家2在他們的神靈板塊上都有4個“樹葉”符號，但是玩家2曾在遊戲中設法得到1個帶有“樹葉”神靈符號的恩惠標記，此舉讓總分再加1。
- 玩家2擁有最多的符號，每個收集到的符號都會獲得1分。
- 玩家3因為沒有收集任何“樹葉”神靈符號而失去3自然點數(分)。
- 只有擁有最多神靈符號的玩家才是那個神靈種類的得分者，所以玩家1沒有得分。

2. 能量源：能量源的計分方式與神靈相同。每位玩家都會統計他們擁有的三種能量源（火焰/月亮/太陽）的能量源圖標，包括收集到的恩惠標記上的能量源圖標。

擁有該種類能量源圖標數量最多的玩家可以得到自然點數計分，計分等同該玩家擁有的能量源圖標數量。其他所有玩家在該種類都沒有得分。

如果玩家們在該種類能量源圖標擁有相同且為最多的能量源圖標數量，所有平手的玩家可以得到自然點數計分，計分等同他們各自擁有的能量源圖標數量。

如果玩家沒有該種類的能量源圖標在神靈板塊上，從得分中扣除3自然點數(分)。判定玩家是否失去這些計分時，不會算入恩惠標記。

擁有最多自然點數(分)的玩家是贏家。在平局的情況下，平局中擁有最少板塊數量的玩家獲勝。如果仍然平局，則平局的玩家共享勝利。

首位玩家 第2位玩家

5分 0分

玩家们正在比較能量源：太陽。



回合範例



這是藍色玩家的回合。在“收集板塊”階段，藍色玩家有以下選擇：

- 收集帶有2個神靈符號的1個板塊(1)。
- 收集帶有1個“樹葉”符號的2個神靈板塊(2)+(3)。如果玩家收集板塊2但不拿取板塊3，則玩家可以收集板塊4作為第二個板塊。如果收集了板塊4，玩家必須從遊戲中移除自己的1顆寶石，因為該板塊上已經有1顆綠寶石，將綠寶石交回其擁有者。
- 收集帶有1個“苔蘚”符號的2個神靈板塊(5)+(6)，然後藍色玩家將會從板塊5上取回他的寶石。板塊7不能被收集，因為在一個回合中不會有超過2個以上的板塊被收集。
- 收集一個“樹枝”板塊(8) (以及恩惠標記)。另外在右邊第二排的“樹枝”板塊(1)不能被收集，因為這將超過每回合可以收集的神靈符號總數量。

單人遊戲變體規則

在「森林之靈」的單人遊戲變體中，玩家競爭獲取遊戲中最高數量的自然點數。

遊戲設置

單人遊戲變體設置與多人遊戲完全相同，但有以下改變：

- 找出9個帶有神靈符號的恩惠標記，將其他的恩惠標記放回遊戲盒內不使用。
- 將所有的寶石放回遊戲盒內不使用。

- 將48個神靈板塊洗混均勻，面朝下擺放成4x12的板塊組合，翻開每一排的第一個及最後一個板塊（意即翻開兩端的板塊）。
- 將9個恩惠標記洗混均勻，隨機地將3個恩惠標記放在單人玩家卡上：2個面朝下放置於對手場地（頂部），1個面朝上放置於自己的場地（底部）。剩下的恩惠標記放回遊戲盒內不使用。



遊戲概述

單人遊戲與多人遊戲玩法相同，但有以下改變：

1. 收集板塊階段，收集1個面朝上的板塊，並將其放在你面前。
2. 拿取步驟1同一排另一端面朝上的板塊，並將其放在桌面的另一邊（對手的區域）。
3. 然後翻開展示步驟1同一排的第一個及最後一個神靈板塊。



..... 單人玩家

..... 對手玩家



依照上面的步驟繼續輪序遊戲。

當第一次有某一排全部收集耗盡時，將單人玩家卡上對手場地的第一個恩惠標記翻開展示，將該恩惠標記放置在對手的區域。對手會將這個神靈符號作為1個額外的符號來計分。

當第二次有某一排全部收集耗盡時，將單人玩家卡上對手場地的第二個恩惠標記翻開展示，將該恩惠標記放置在對手的區域。

當板塊只剩下一排時，遊戲結束。

遊戲結束/計分：

玩家獲得在單人玩家卡上-面朝上的恩惠標記，恩惠標記上的神靈符號可在記分階段時算入計分。

玩單人遊戲變體時，能量源不會被算入計分。

如果對手擁有較多的全部種類的神靈，玩家就會輸掉這個遊戲。

如果玩家擁有較多的全部種類的神靈或與對手平局，則玩家贏得比賽。

如同在多人遊戲中對最後得分進行計分及統計。

額外的得分機會：

如果玩家在記分前選擇將面朝上(第三個)的恩惠標記丟棄，玩家獲得+5自然點數(分)。

如果玩家在記分前選擇將面朝上(第三個)的恩惠標記給對手，玩家獲得+10自然點數(分)。



語言



這本規則書在我們的網站上還有其他幾種語言。你可以掃描左側的QR碼以方便在移動設備上使用，也可以手動輸入以下網址：

<https://thundergryph.com/rulebooks>

支援

如果你有任何問題需要我們幫忙，寄發電子郵件給我們：

補件

replacements@thundergryph.com

一般協助

support@thundergryph.com

感謝

Game Designer: Michael Schacht

Publisher: ThunderGryph Games

Product Manager: Gonzalo Aguirre Bisi

Editor: Keith Matejka

Illustrations: Natalie Dombois

Mockups: Erick Rafael Tosco

Graphics: Daniel Oswaldo Tosco

Project Coordinator: José David Ortega

Web Site: www.thundergryph.com

© 2018 ThunderGryph Games,
All rights reserved.



擴充規則 (摘錄自KS頁面)



Leaves Expansion

New expansion for the game.
Incl. Four printed wooden leaves.

€ 36,000

玩家在遊戲設置階段必須在森林中的每一橫排放置1個隱藏(數字面朝下)的葉子，然後玩家將會翻開展示葉子上的數字，表明有多少板塊必須留在各別的橫排上。如果葉子顯示"2"，則玩家將無法收集該橫排上剩餘的2個板塊。

葉子擴充包括8個美麗の木質葉子，為雙面全彩熱轉印製造。



Wishes Expansion

New expansion for the game.
Incl. Four new wishes cards.

€ 76,000

願望擴充將增加4個願望卡做為任務完成目標，玩家將在遊戲開始時領取願望卡。

這增加了一個有趣的策略，因為每個人都可以看到對方的任務！我們相信你會愛上他們加入遊戲！



範例：如果你在"水果"神靈中獲得了多數計分，你將獲得+1"苔蘚"和+1"露滴"。



www.thundergryph.com

© 2018 ThunderGryph Games, All rights reserved.