

ELEMENT

目标

封堵掉对手的所有移动路线。为了完成这个目标，你需要策略的放置你的元素之石，使用元素的独特属性来包围你的对手，并申明胜利。

设置

每位玩家选择一个圣贤，把圣贤放置在起始位置（第3页）。把盛放元素之石的袋子放在所有玩家够得到的地方。然后决定起始玩家。

摸取元素之石并移动圣贤

游戏中有4种不同颜色的元素之石。每种颜色代表一种基础元素：火、水、土、风。在你回合开始的时候，你可以从袋子里摸取最多4个元素之石。所有摸取的元素之石必须在本回合放置到版图上。

每回合一次，你的圣贤可以移动到相邻的未被占据的空格。移动方向任意，可以斜角移动。

回合开始的时候，你可以选择摸取不多于4个元素之石，少摸取的数量可用以增加圣贤的移动格数。如果你摸取了3个元素之石，那么你的圣贤可以移动2格。如果你摸取了2个元素之石，那么你的圣贤可以移动3格。如果你摸取了1个元素之石，那么你的圣贤可以移动4格。如果选择不摸取元素之石，那么你的圣贤就可以移动5格。

圣贤的移动格数不一定要用满，但是，没有使用的移动格数不会带到下一轮。如果本轮没有使用满移动格数，那么你也不能再摸取元素之石了；同时，你也不可以把已经摸取的元素之石再放回袋子以换取圣贤的移动格数。

火之石、水之石、土之石以及其他玩家的圣贤，都会阻挡你圣贤的移动。风之石不会阻挡移动，而是会令你的圣贤立刻跳到另一个空格（第10-11页）。

元素之石和相克规则

每种元素之石都有一个影响游戏的独特能力（第4-11页）。同时，每种元素会被另一种元素克制。

相克规则，你可以从版图上移除某个元素之石，同时用回合开始时从袋中摸取的某一个元素之石替代它。用来替代的元素之石必须符合相克规则，相克规则就像这样：

火克风，水克火，土克水，风克土。

圣贤



圣贤可以向任意方向移动至未被占据的空格



火之石 水之石



风之石 土之石



相克规则

如果玩家有足够的元素之石，并且种类合适，一个格子里的元素之石被替换的次数没有限制。例如，如果你有每种元素之石各一个，你可以用一个水之石替换之前打出的火之石，然后用土之石替换水之石，接下来风之石替换水之石，最后火之石替换风之石。所有被替换的元素之石立刻放回袋子里。

每回合行动

摸取元素之石后，你可以将元素之石按任何次序放置在版图的空格上，任何时候你也可以移动你的圣贤。例如，如果你在回合摸取了3个元素之石，你可以先移动你的圣贤1格，然后放置2个元素之石，再移动你的圣贤1格，最后放置最后1个元素之石。

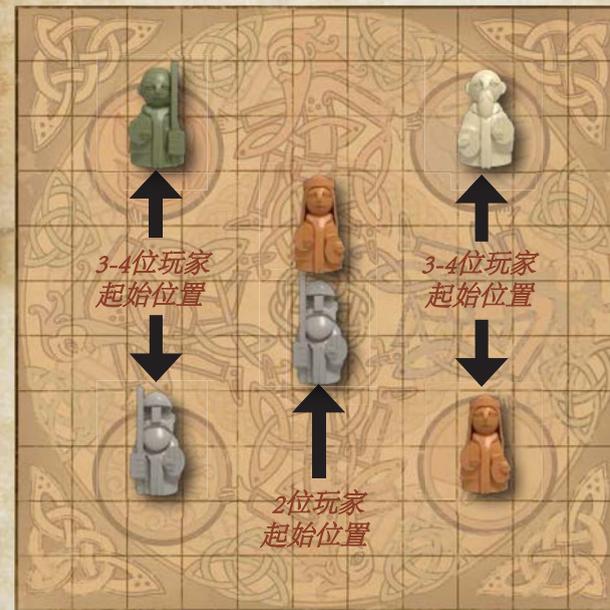
在下次元素之石放置之前，或者在下次你的圣贤移动之前，元素之石的效果会被结算。

获胜

当你围死了对手玩家的圣贤，对手玩家无法再合法移动时，你获得胜利。对手玩家无需再摸取元素之石来解救他的圣贤。你可以利用版图边缘来围死其他玩家的圣贤，也可以利用自己的圣贤来围死其他玩家的圣贤。但不可以放置元素之石来围死自己的圣贤。

3-4人游戏

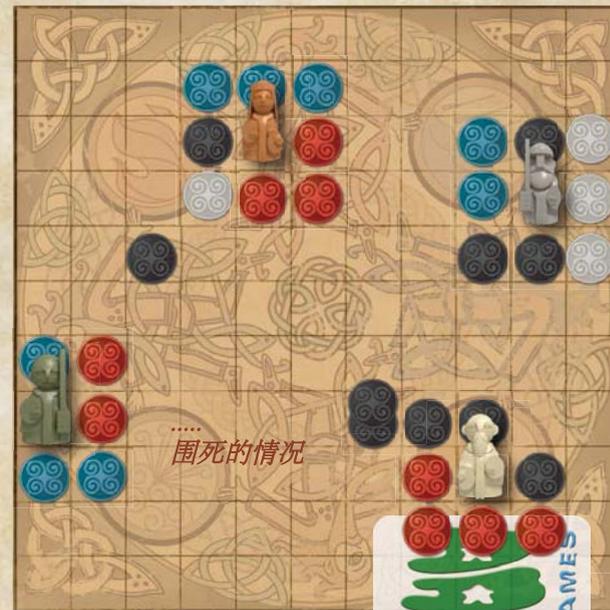
3-4位玩家游戏时，起始设置如下图。每位玩家要试图围死他右边玩家的圣贤。回合次序按逆时针方向进行。你只能通过围死你右边玩家的圣贤来赢得游戏的胜利。如果你围死了其他圣贤，那么你就帮助别人赢得了胜利，被围死的玩家左边的玩家获得胜利。



3-4位玩家起始位置

3-4位玩家起始位置

2位玩家起始位置



.....围死的情况



FIRE

GROWING ~ VIBRANT ~ EXTINGUISHABLE



饲养火焰，火焰的蔓延必将超出你的饲养。

当你在火之石的相邻格放置了1个火之石，从袋子里拿取1个免费的火之石，放置于已存在的火之石相对方向的格子里，这意味着形成了一条火线。

如果水之石，或者土之石，或者某个圣贤占据了相对方向的格子，免费的火之石将无法放置。如果是1个风之石占据了相对方向的格子，由于相克规则，放置1个免费火之石替代这个风之石。

免费火之石只能正交（水平或竖直）放置（不能对角放置）。免费火之石不再产生新的免费火之石。



A 1个火之石(1)可以替代1个风之石(2)或者1个旋风(第11页)。

B 在1个火之石相邻格放置了1个火之石(1)，从袋子里拿取1个免费火之石，放置于刚放置的火之石相对方向的空格里(2)。

C 在多个火之石相邻格放置了1个火之石(1)，在每一个相对方向的空格里放置1个免费火之石(2)。

D 范例C的直线情况。

E 你可以在已存在的火线旁边放置火之石(1)。依然会产生免费火之石。但注意免费火之石不再产生新的免费火之石(2)。

记住：火之石不能替代水之石或者土之石。圣贤和版图边缘会阻碍免费火之石的放置。



新放置的火之石



免费火之石

WATER

flowing ~ bending ~ displaceable



汇水成河，流淌蜿蜒不绝。

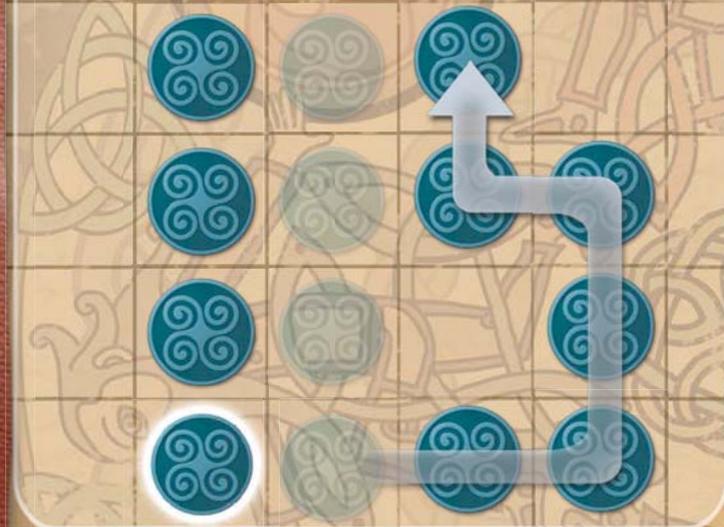
当你在水之石的相邻格放置了1个水之石，就形成了河流。河流形成后必须立刻正交移动，移动格数等于河流中水之石的数量。河流中每次增加水之石，这条河流都必须移动。

河流在移动过程中可以转向，如果河流遇到障碍不能满额移动，那么未完成的移动格数将作废。当风之石、水之石、土之石、圣贤以及版图边缘阻挡了河流的移动，那么河流移动必须改变方向。

河流可以穿过火之石，这种情况下的被穿过的火之石将被移出版图，放回袋子。



淘宝小店：多多益智桌游馆



A 1个水之石(1)可以替代1个火之石(2)。

B 在1个水之石相邻格放置1个水之石(1)，他们将形成河流，必须根据河流的尺寸移动相应的格数(2)。这种情况下，河流移动2格。新放置的水之石，我们称之为源头，河流的移动必须从源头这一格开始。

C 和范例B相似，此河流由3个水之石组成(1)，河流的尺寸为3，所以可以移动3格。图中还示意出了河流在移动过程中可以改变方向(2)。

D 河流移动的第3个例子，源头位置的水之石放置后(1)，该河流尺寸为6，必须移动6格(2)。图中同样示意出了河流在移动过程中可以改变方向。

E 如果把水之石放置在如图的位置(1)，玩家必须选择形成了哪条河流，是水平向的2个水之石(2a)还是竖直向的2个水之石(2b)。左下角的水之石不会成为河流的一部分，这也适用于在2个水之石中间放置1个水之石的情况。



新放置的水之石 河流的移动方向

Earth

timeless ~ steadfast ~ erodible



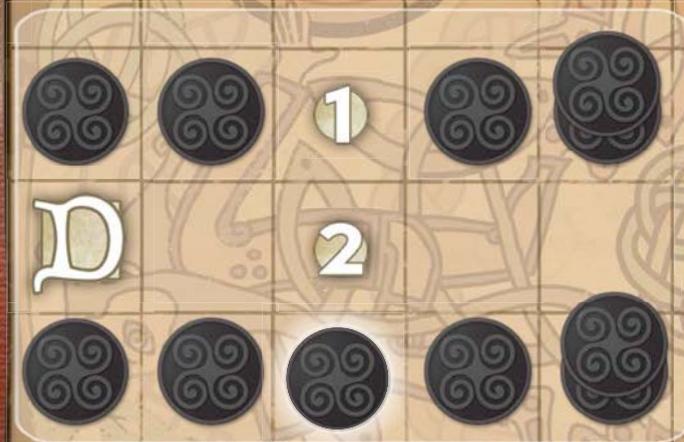
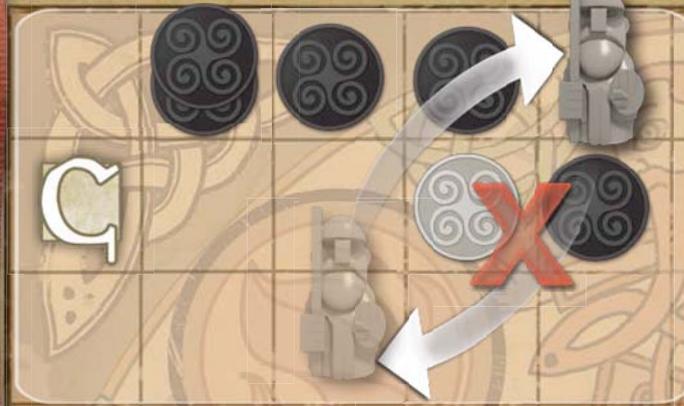
土之石没有移动能力。如果在1个土之石上面再叠加放置1个土之石，这将会形成山峰，而山峰将会对相克规则免疫。

也就是说，风之石无法替代山峰。

任何与山峰正交相连或对角相连的土之石，将会变成山脉的一部分，即山峰的延伸，也会对相克规则免疫。

任何新放置的土之石，如果和山峰或者山脉相连，也将成为山脉的一部分。

另外，山脉会阻挡圣贤的对角移动，土之石是游戏中唯一具有这种能力的元素。



A 1个土之石(1)可以替代1个水之石(2)。

B 可以看到(1)的情况下，圣贤的对角移动不会被阻挡，(2)的情况下，1个土之石上面又叠加放置了1个土之石，此时形成了山峰，同时与之相邻的土之石也成了山脉的一部分。山脉中的土之石接下来不会被风之石替代。山脉会阻挡圣贤的对角移动(3)

C 风之石可以被用来跳越山脉，但圣贤和风之石必须在山脉的同一边(第10-11页)。如图，如果圣贤和风之石分别在山脉的两边，圣贤则无法利用风之石来进行跳跃。

D 将其它土之石连接到山脉上(1)，其它土之石立刻成为山脉的一部分(2)。

E 通常需要8个元素之石才能围死圣贤，图示里4个土之石就能围死圣贤，因为这4个土之石连接着山峰，成了山脉的一部分，圣贤无法对角移动。



WIND

formless ~ agile ~ consumable

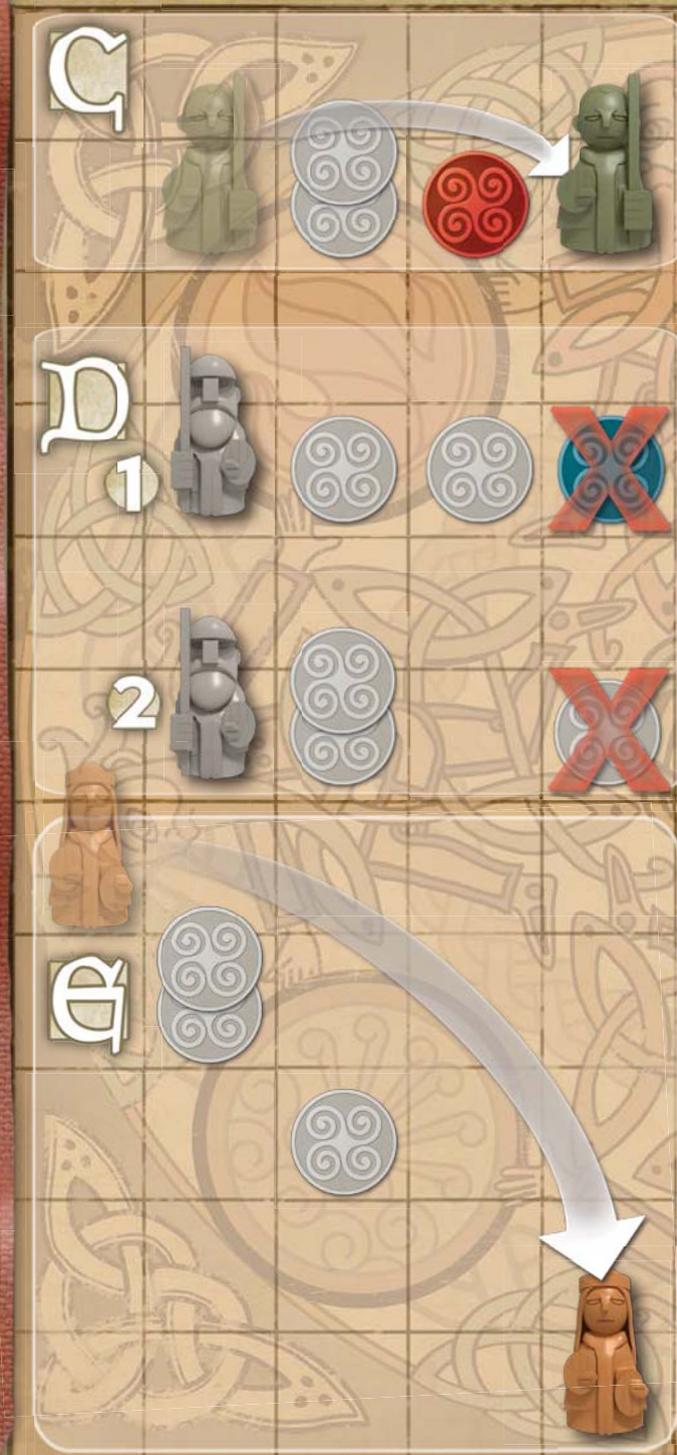


风是游戏中唯一可以帮助圣贤跳跃的元素。

风之石不会困住圣贤，除非与风之石相对方向空格被某个元素之石或者其他圣贤占据了，或者已经到了版图边缘。

跳越风之石带来的移动是免费的，不会计入移动格数。可以正交跳跃，也可以对角跳跃。可以多次跳跃，但每回合里每个风之石只能利用一次。

风之石可以堆叠（最多4个高）形成旋风。旋风可以让圣贤跳跃的更远，跳跃的格数等于这个旋风中风之石的高度。如果跳跃的直线上还有和旋风相连的其他风之石，跳跃的格数等于旋风的高度加上其余风之石的数量。



A 1个风之石(1)可以替代1个土之石(2)。

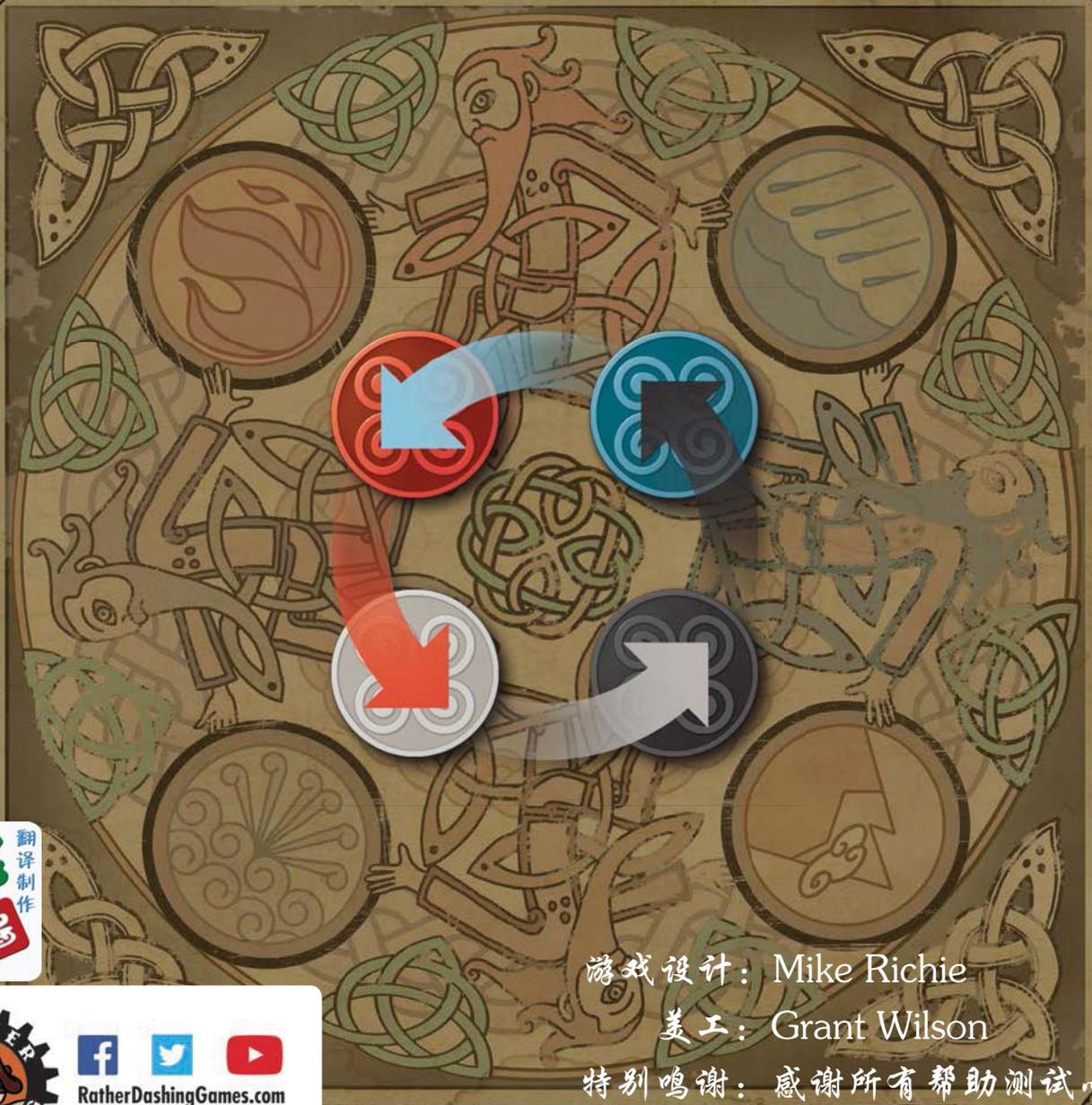
B 这些例子展示了圣贤如何跳越风之石。(1)是跳越1个风之石。(2)是跳越2个风之石。(3)是连续跳跃2次。(4)是连续跳跃3次。

C 图示为跳越旋风，该旋风2石高，所以圣贤可以跳跃2格。利用这种方法，可以越过其他元素之石。

D 如果跳跃的目标点被其它元素之石（包括风之石），或者圣贤占据，或者跳跃的目标点超出了版图边缘(1)，跳跃无效。

E 旋风和风之石组合的例子。





Well Played!

RatherDashingGames.com

KALMBACH PUBLISHING CO.
Rather Dashing Games, a division of Kalmbach

游戏设计: Mike Richie

美工: Grant Wilson

特别鸣谢: 感谢所有帮助测试以及给游戏提出建议的朋友们

淘宝小店: 多多益智桌游馆



