

單人衝分

设计: JA 翻译: 弈乎

遊戲目標

一局遊戲將會持續 6 輪，嘗試衝刺更高的分數！

遊戲設置

大部分設置和普通遊戲相同，以下幾點需要更改：

(注意，按照順序進行以下設置)

1. 對於**魔力之所**，請隨機將它們擺成一排，隨機使用選擇每個魔力之所的一面。**注意**，對於「龍穴」和「巫師的怪獸圖鑑」這個魔力之所，請使用「龍穴」這一面。

對於**魔法物品**，請隨機將它們擺成一排。

2. 按照正常遊戲設置，準備你的神器牌牌堆，起始手牌和元素，然後選擇法師和魔法物品。

注意，你需要考慮魔力之所的順序。

3. 準備**事件牌庫**。從剩餘的神器牌中隨機摸 1 張並展示，如果牌的效果是「失去生命」或者「其他對手獲得」，則將它面朝上放在一邊，視為事件牌庫。重複以上步驟直到事件牌庫有 5 張「事件」神器牌。將「事件牌庫」**面朝上**放在桌子中間區域。將剩餘的神器牌放回盒子中。



回合流程

每一輪遊戲中：

1. 收集元素。
2. 從第二輪開始，執行事件牌庫頂的神器牌的效果。
(第一輪不用執行此步驟)

3. 執行行動 (詳見下方說明)。

注意，當你想要跳過時，你需要考慮當前魔法物品的順序。

4. 跳過: 交換你的魔法物品 (如果可能的話)，然後摸 1 張牌。

5. 一輪遊戲結束時：

- 將從左往右數的第一個魔力之所從遊戲移除；移除遺蹟牌堆頂部的 1 張遺蹟牌。
- 重置所有配件
- 重新隨機排列魔法物品

詳細說明

第二步：第一輪不用執行。你可以隨時檢查「事件牌庫」，但是不能改變順序，當結算時：

「失去生命」：視為有人使用了這張牌。你可以使用各種「響應」。

「其他對手獲得」：視為有人使用了這張牌，你可以獲得相應的 1 個資源。

第三步：在第三步開始時，在你開始執行任何行動之前，執行以下行動：

將從左往右數第一個魔法物品翻到「跳過」一面，視為你不能再選擇這個魔法物品，在一輪中，每當你要執行任何行動之前，都要將最左側的魔法物品翻面。

第四步：如果還有可選的魔法物品，則必須進行交換。

第五步：每一輪遊戲結束後，永久移除最左側的魔力之所；並移除遺蹟牌堆頂的 1 張遺蹟牌。

卡牌效果變更

忽略所有進攻效果，意味着你不能使用他們；龍現在只能給你提供得分，或者與魔力之所互動。

忽略所有「其他玩家獲得」效果，意味着你不能使用他們。忽略「樹人」和「催眠池」的效果。

遊戲結束

遊戲一共進行 6 輪。「事件牌庫」可以告訴你還剩下幾輪。當事件牌庫的最後一張牌被展示，進行 1-3 步，然後計算得分。

機器人法師

设计: Johan Adamsson 翻译: 弈乎

額外配件

可選的額外配件：1 個 6 面骰子 (D6)，紙和筆。

單人「輪抽」

- 自選 1 個法師，或者隨機抽 2 個法師。
- 如果選擇了標有 1/2/3/4 的法師，則把相應的標有 1/2/3/4 的神器牌暫時放到一邊。
- 洗勻剩下的神器牌。
- 摸 3 張神器牌，留下 1 張，棄掉 1 張，將 1 張放回牌庫頂。重複此步驟 5 次，這樣留下的 5 張牌將成為你的神器牌牌堆。
- 如果選擇了標有 1/2/3/4 的法師，則獲取相應標有 1/2/3/4 的 3 張神器牌作為起始手牌；
- 如果選擇了其他法師，則再重複 3 次上面加粗的步驟，獲得 3 張起始手牌。

自動法師設置 (你的對手)

- 使用「工匠大師」作為法師。
- 起始元素與正常模式相同 (即每種各 1 個)。
- 從剩下的神器牌中抽 3 張，面朝上放在「工匠大師」下方，視為他的手牌。

- 隨機抽 5 張神器牌組成自動法師的神器牌牌堆

(可選：先給自動法師選牌，然後玩家再選牌，這樣可以增加難度)

- 按照以下順序，將魔法物品從左到右排列：

「調查術」- 「鍊金術」- 「復活術」- 「防護術」- 「水/火」- 「死亡/生命」- 「變化術」- 「預知術」這個順序在整局遊戲中都是**固定**的，意思是當你歸還魔法物品時，請放到相應的固定位置。

(可選：將「調查術」和「鍊金術」互換位置，這樣可以增加難度)

- 自動法師永遠都是後手，意味着它將先選擇魔法物品，也就是最左邊的那個。



自動法師設置演示

自動法師基本法則

- 它永遠按照從左往右的順序嘗試與配件互動（舉例：按照從左到右的順序嘗試打出可以支付的神器牌；跳過後永遠拿最左邊的魔法物品；如果遺蹟牌的價值相同，則購買左邊的，等等）

- 自動法師所擁有的所有神器、遺蹟和魔力之所都不會有任何效果，不會產生元素，不會觸發技能。「自動法術」除外，下面會有「自動法術」的詳細說明。

- 自動法師永遠會緊接着玩家跳過。

- 如果自動法師需要摸牌但是沒有牌可以抓的時候，它會執行一個「收集階段」。

- 自動法師支付資源時永遠儘可能平均，對於「任意資源」，如果需要，按照以下順序：火->生命->水->死亡->金，支付。（注意，這個順序與「元素獲取軌」是一樣的）。

- 「工匠大師」的減費用效果會儘可能在對它有利的时候觸發，放置費用的最後一個元素會被減去（當然不能是金元素啦）。

- 自動法師有自己的秘密法術：**自動法術**。需要自動法師至少有 1 個神器牌。將一個「5 元素指示物」放在神器牌上，現在這張神器牌獲得 2 個技能：

1：橫置這張牌 -> 其他玩家失去 1 個生命元素。

2：獲得 1 個金元素。

玩家可以選擇行動 [支付 5 個任意元素 -> 將擁有「自動法術」這張神器牌棄置]。



遊戲設置完成演示

自動法師回合描述

自動法師有兩個記錄軌。其中一個是元素獲取軌，另一個是行動優先軌。

元素獲取軌用來決定自動法師在當前的收集階段可以獲得什麼元素。

行動優先軌用來決定自動法師每一個回合執行什麼行動。

注意，自動法師永遠不會先於玩家跳過。

元素獲取軌

自動法師會按照以下順序收集元素：

1x 每種元素 -> 3x火 -> 3x生命 -> 3x水 -> 3x死亡 -> 2x金

如右圖所示設置元素獲取軌（你也可以用筆寫下來）。

從上到下依次是：5 元素指示物，火，生命，水，死亡，金。並且用任意指示物來標記當前的位置（圖示中用了一個生命元素）。

在每一輪遊戲的「收集階段」，自動法師會收集當前的元素，然後將標記挪到下一個。

（可選 1：可以隨機放置起始位置）

（可選 2：不使用標記，而是用一個 D6 骰子來決定每次收集什麼元素）

如果自動法師獲取的任意元素如果已經有 10 個，則多出來的全部轉化成金元素。



行動優先軌

你可以用遊戲提供的玩家幫助板來作為自動法師的行動軌。

- 放置神器：跟普通遊戲一樣。注意：自動法師永遠按照從左到右的順序嘗試放置。如果自動法師摸牌，則將新牌放到最右側。

- 獲取遺蹟或魔力之所：跟普通遊戲一樣。對於遺蹟，自動法師永遠會優先購買分數高的。所有魔力之所對於自動法師來說都價值 2 分。當自動法師將要執行一個行動，並且他有 4 個或者以上的金元素時，立刻將標記移到這個行動，並且執行購買。

- 棄置一個神器：這一步被替換成執行一個「自動法術」。（詳見自動法師基本規則最後一條）

- 使用能力：自動法師激活它擁有的魔法物品，或者使用「自動法術」。

- 跳過：當玩家跳過後，自動法師馬上跳過，無論標記在哪裏。交換魔法物品，摸一張牌。如果其他行動都不能執行且玩家沒有跳過，則這裏被替換成：「收集」元素。

行動優先軌示例

你也可以選擇把這些行動寫下來，這樣不需要每次都「翻譯」這些行動。



使用任意一個指示物來作為行動優先軌的標記，圖示中用的是一個生命元素。

當自動法師嘗試執行行動時，它會執行標記停留的位置。執行之後將標記挪到下一個行動。如果當前行動自動法師無法執行，則將標記移動到下一個行動並且嘗試執行。如果所有行動都不能執行，則將標記放在最後一個行動「跳過」上，並且執行「收集」行動。（可選：可以使用一個 D6 骰子，來決定標記的流向，扔出 1-2 時，停留在原地；3-4 時，正常向下移動 1 個；5-6 時，移動兩次。）

遊戲結束

遊戲正常結束，意味着玩家或者自動法師在跳過後到達 10 分或者更多。自動法師會從神器牌，遺蹟和魔力之所（每個固定 2 分）中獲得得分。注意玩家始終是起始玩家，所以別忘了起始玩家指示物提供的 1 分。