

# GOD OF WAR

戰神

官方授權桌面遊戲



遊戲規則

## 內容目錄

背景介紹	2
遊戲概述	2
遊戲配件	3
初始設置	4
場景	6
遊戲目的	6
遊戲流程	6
準備階段	6
行動階段	6
玩家行動	6
◆ 移動	7
◆ 使用行動牌	7
» 行動牌	7
» 攻擊	8
◆ 使用怒氣技能	8
◆ 與場景互動	8
場景行動	9
◆ 擊倒	9
額外場景行動階段	10
升級階段	10
翻面條件	11
完成任務	12
記錄牌	13
水晶碎片	13
單人模式	13
手牌上限	13
英雄	14
製作組	15
規則概述	16

## 背景介紹

神祕的諾倫三女神從錯綜複雜的命運線中看到了諸神黃昏降臨的跡象。為了能從交織的命運中找到阻止諸神黃昏的途徑，她們凝視着一條條命運線，一遍遍地嘗試着。每個角色的命運都與諸神的黃昏緊密相關，玩家需要扮演這些角色，謹慎地行動和選擇，嘗試找到阻止災難發生的方法。



遊戲，是人生中不可缺少的一部分。然而，在大多數時候，遊戲帶給我們的意義卻不能被人理解，甚至是完全忽略。

電子遊戲為我帶來了無限的創意可能性。我至今還記得屏幕上光點隨着我的操作而閃爍給我帶來的震撼，這非常的美妙。

但是對於我來說，唯一能給我帶來那種人與人之間的交流和歡笑的，是桌面遊戲。

桌面遊戲不僅讓我找到了有相同愛好的夥伴——周末時既不去鍛鍊也沒有聚會參加的人們——還給我們提供了一張可以編織創意的網，我們可以在這裏創造銘記一輩子的故事，關於英雄，怪物，冒險，戰利品，合作，愛與失敗的故事。

遊戲雖然並沒有拯救我的生活，但是它點亮了一條我不曾想象的道路。

**Cory Barlog**  
索尼聖塔莫尼卡創意總監

## 遊戲概述

在《戰神》中，1至4名玩家需要扮演不同的英雄，在諾倫三女神的指引下嘗試阻止諸神黃昏的降臨。玩家們必須合作完成數個不同的任務，解決場景中的謎題並與場景中的怪物戰鬥，而這一切都是為了與最終BOSS一戰。如果能獲勝，代表玩家找到了一條能夠指引命運的通路，甚至可以從諸神的黃昏中存活；如果失敗了，則代表諾倫三女神看到了一條只會通往毀滅的死路。

# 遊戲配件



《 6個 英雄立版  
和 6個 塑料底座 》



《 2個 弗蕾亞指示物 》

《 6個 擊暈指示物 》



《 1個 敵人骰子 》



《 20個 通用指示物 》



《 10個 死亡指示物 》



《 5個 怒氣標記 》

《 12個 手牌上限  
指示物 》



《 1個 利維坦之斧  
(起始玩家指示物) 》



《 44個 傷害指示物  
分為3種 》



《 92張 場景牌  
組成 10個 場景 》



《 6張 任務牌 》



《 4張 最終BOSS牌 》



《 5個 英雄板 》

《 70張 起始牌  
每個玩家 14張 》



《 88張 升級牌 》



《 10張 擊暈牌 》



《 10張 中毒牌 》



《 10張 水晶碎片牌 》

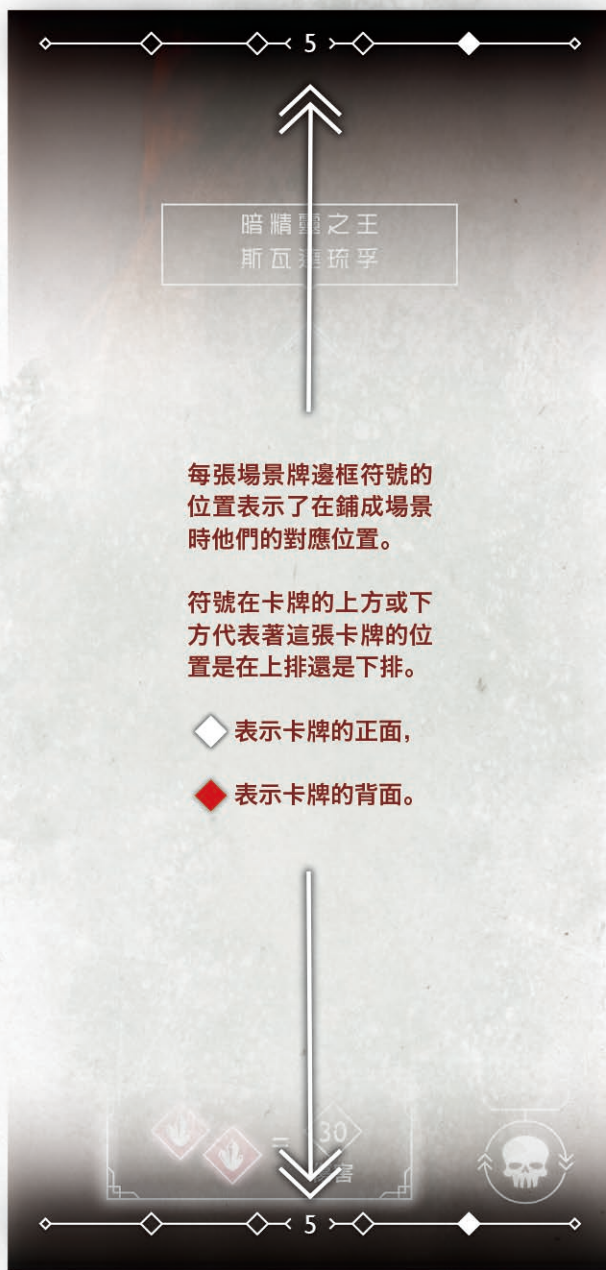


《 共 158張 行動牌 》

## 初始設置

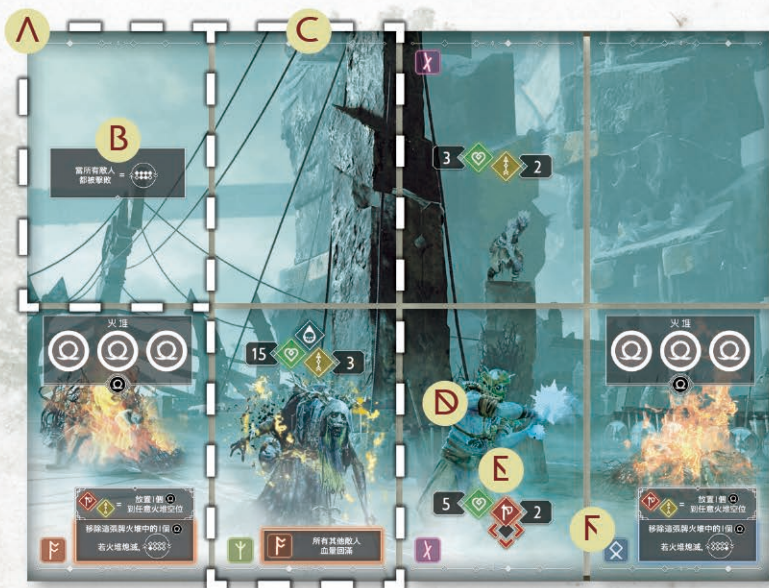
1. 每位玩家選擇一名英雄，拿取對應的英雄板，起始卡牌，和英雄立板。  
將英雄立板插在塑料底座上，將其他未使用的卡牌和板塊放回盒中。  
*注意：奎托斯，阿特柔斯，密米爾的英雄板是雙面的，其背面適用於單人模式。詳見第13頁的單人模式規則。*
2. 每位玩家將自己的起始卡牌洗勻，放在自己的英雄板旁組成牌堆。
3. 每位玩家在自己英雄板的怒氣槽「0」的位置放置1個怒氣標記。  
*注意：選擇弗蕾亞的玩家需要拿取2個弗蕾亞指示物。*
4. 將任務牌洗勻，抽出3張，以倒三角的方式面朝上放置在一旁。
5. 按照最下方任務牌上的數字，找出對應數字的場景牌，並按照每張場景牌邊框上的符號將它們擺成上下兩排，組成場景。*注意在初始設置時選擇◊符號的一面朝上。*
6. 將最終BOSS牌洗勻，抽出3張，放在任務牌上方組成一排。將剩餘的任務牌和BOSS牌放回盒中。
7. 將升級牌洗勻，面朝下組成牌堆放在場景牌旁邊。
8. 將擊暈牌，中毒牌，和水晶碎片牌，面朝上分別組成各自的牌堆放在場景牌旁邊備用。
9. 將擊暈，死亡，手牌上限，傷害，通用等指示物放在旁邊備用。
10. 將敵人骰子放在旁邊備用。
11. 由最近玩過任何戰神遊戲的玩家首先開始遊戲，獲得起始玩家指示物，然後任選一系列場景牌，將自己的人物立板擺在那一系列的下方。接着按照順時針順序，每一名玩家分別擺放自己的立板。每一列場景牌最多可以放置2個英雄立板。(詳情請看規則書第7頁)  
*注意：如果您是首次進行遊戲，我們推薦玩家使用任務1- 荒原浪人，並從左到右每一張場景牌放置1個英雄立板。*

可以開始進行遊戲了！





## 場景



- A. 場景牌
- B. 翻面條件
- C. 一行
- D. 敵人
- E. 敵人屬性
- F. 符文

在遊戲過程中我們的英雄將會面對各種不同的挑戰，擊敗敵人並克服各種阻礙，英雄的行動會改變場景，將場景牌翻面後會發現新的事件和更多的怪物。

## 遊戲目的

《戰神》是一款合作類桌遊：玩家需要合作來獲得勝利。想要贏得遊戲，玩家需要先完成2個任務，然後打敗最終BOSS。如果在遊戲任何時候所有的英雄都被擊倒，或者當前任務失敗，那麼所有玩家一同輸掉遊戲。

## 遊戲流程

遊戲需要進行多輪，每一輪包括4個階段：

1. 準備階段
2. 行動階段
  - ◆ 玩家行動
  - ◆ 場景行動
3. 額外場景行動階段
4. 升級階段

### 1. 準備階段

每名玩家將手牌補滿至手牌上限，初始上限是7。如果玩家的牌堆中卡牌已摸完，則將棄牌堆洗勻組成新的牌堆，然後繼續補滿至手牌上限。注意：遊戲中有些效果會影響玩家的手牌上限（詳見13頁）。

### 2. 行動階段

這是遊戲中的主要階段，玩家在這個階段中會和場景進行互動，和敵人進行戰鬥，並且嘗試完成任務。敵人也會在這個階段嘗試阻止玩家的進度。

從起始玩家開始按照順時針進行，每位玩家需要執行自己的行動階段，行動階段分為2個步驟：

- ◆ 玩家行動
- ◆ 場景行動

### 玩家行動

玩家可以按照任意順序執行以下行動：

- ◆ 移動
- ◆ 使用行動牌
- ◆ 使用怒氣技能
- ◆ 與場景互動

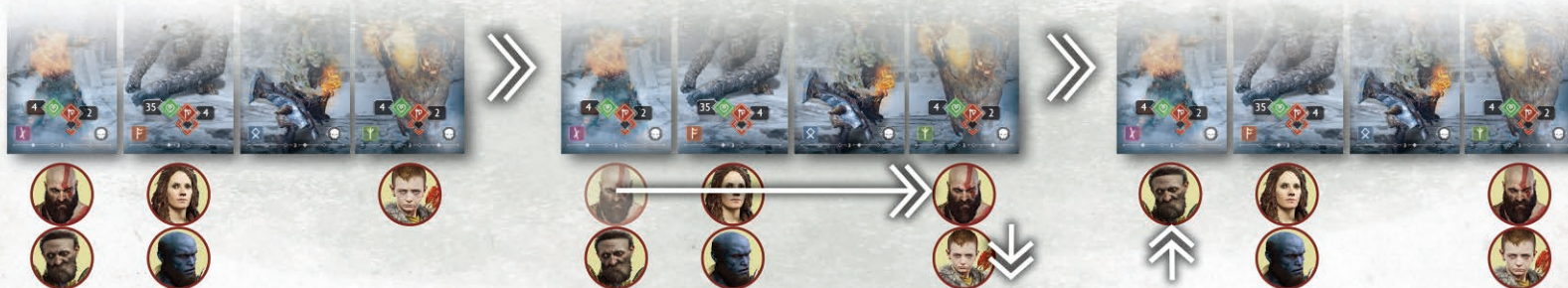
## 移動

玩家可以將自己的英雄移動至任意有空位的一列，每一列都有2個空位可以放置英雄。空位分為前排和後排，緊貼場景牌的位置是前排，遠離場景牌的位置是後排。當英雄移動至不同的一列時，如果該列已有另一名英雄，則當前移動玩家必須選擇將自己的英雄放置在前排或後排。在前排的英雄會在當前列被攻擊時受到傷害(詳見第9頁)。如果當前這列只有一名英雄，那麼這名英雄默認在前排。

**注意: 密米爾不算在2個空位的限制內。詳見第14頁。**

英雄可以在使用行動牌之前，之後，或期間進行移動，但是每一回合只能移動一次。

玩家也可以使用移動行動在同一列中和另一名英雄交換位置。













例如: 奎托斯想要移動至第二列，可是第二列已經有弗蕾亞和布洛克在，沒有空位供奎托斯移動。於是奎托斯決定移動至最右邊一列。他將自己的立板放置在最右邊一列，在和阿特柔斯討論後，他決定把自己放在前排。最左邊一列現在只剩下辛德里了，所以他默認移動至前排。




## 使用行動牌

只要規則允許，玩家可以打出多張行動牌和行動牌組合(見下方)。在每一組行動牌結算完後，打出的行動牌將棄置到玩家自己的棄牌堆中。遊戲過程中玩家可以公開自己的手牌信息和其他玩家討論遊戲策略。

### ◆ 行動牌

共有5種不同的行動牌:近戰  (紅色)，遠程  (黃色)，防禦  (藍色)，特殊(紫色)，和數字  (黑色)。有些行動牌上會有多種符號(例如:近戰+數字)，有些行動牌上會有多種行動可選(例如近戰或遠程)，在使用有多種行動的行動牌時，需要明確指出使用的是哪個行動。



在使用 ， 或  行動時，需要和一個或多個數字搭配才可以使用。可以是打出的行動牌上已有的數字，也可以通過和數字牌一同打出(稱作行動牌組合)來實現。行動的總強度是通過打出的數字的總數來決定的。， 或  並不能直接打出，必須搭配數字使用。

 和  是在玩家行動階段使用， 是用在場景行動階段使用(詳見第9頁)。特殊卡牌可以在任意回合的任意階段使用。





## ◆ 攻擊

在攻擊敵人時，英雄必須和被攻擊目標站在同一列。

 行動只能攻擊到場景牌下排的敵人， 行動可以攻擊到場景牌下排或上排的敵人。












攻擊行動後，玩家要擲一次敵人骰子來判斷多少傷害被敵人阻擋。攻擊強度減去阻擋的傷害就是最後對敵人造成的傷害。把傷害指示物放在敵人上來記錄已造成的傷害。造成的傷害將會一直保留，計算總傷害時需要加上該敵人身上所有的傷害標記，標記一直保留至敵人被擊敗或被遊戲效果移除。當敵人累計受到的傷害大於或等於它的血量  時(血量標記在場景牌中)，敵人就擊敗了。

如果該敵人所在的場景牌上有  符號，那麼該場景牌的翻面條件被觸發(詳見第11頁)，需要將卡牌翻面。如果沒有觸發翻面，則需要放置一個死亡指示物在該敵人上，代表它已經被擊敗。

擊敗敵人是任務中很重要的部分(詳見第12頁「完成任務」)。



例如：奎托斯打出了  和  +3 來攻擊當前列的敵人。因為這是一個  遠程攻擊，奎托斯可以選擇攻擊上排或者下排的敵人。奎托斯決定攻擊上排的敵人，並投擲敵人骰子，骰子結果為 ，所以最終造成了1點傷害，將1個傷害標記放置在敵人上。奎托斯手中還有行動牌，他決定再次進行攻擊。他使用  +1  +1 這張牌和  +2，並選擇了  作為他的行動，同樣選擇攻擊上排的敵人，這次攻擊的強度為3。再次投擲的敵人骰子結果為 。這次攻擊造成了3點傷害，放置3個傷害標記。



## 護甲



有些敵人有護甲保護，它在護甲被摧毀前都不會受到任何傷害。玩家需要進行一次單次攻擊，並且攻擊強度要大於等於護甲值，才能摧毀護甲。在摧毀護甲時不需要擲敵人骰子。在敵人的護甲被摧毀後，放置一個通用指示物來代表護甲已被摧毀。

**注意：如果敵人有個護甲標記，它的護甲需要按照從高到低的順序來摧毀。**

## 使用怒氣技能

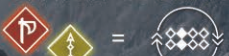
每一個英雄都有自己獨特的怒氣技能。該英雄的每一個攻擊行動(或者使用帶有  符號的其他卡牌)，都會給該英雄增加1點怒氣值(不管該攻擊行動是否造成傷害)。怒氣值通過在英雄板上使用  怒氣標記來記錄。當標記增長到最後一格的時候，該英雄的怒氣技能就可以使用了。在該英雄回合中的任何時候，玩家都可以使用怒氣技能，結算其效果，並將怒氣標記放回至「0」(詳見第14頁)。



例如：奎托斯這回合的每次攻擊都會增加1點怒氣值，所以他的怒氣值從3增長到了5(最後一格)。奎托斯的斯巴達之怒技能在這時就可以使用了，他決定立即使用自己的技能，效果是，為下一次的攻擊增加3點傷害，並立即回復3點血量。然後奎托斯的怒氣值重新降回到「0」的格子。



## 與場景互動

只能在食人魔血量  
小於或等於20的時候使用



有一些場景牌上有特殊的互動效果，這些效果可以讓玩家跟該場景進行互動，互動的效果包括完成特殊目標，獲得攻擊加成，擊敗敵人，卡牌翻面等。每一個互動效果都有自己的限制條件。跟互動場景在同一列的英雄可以通過棄置對應的行動牌來觸發互動效果。和場景互動不會增加英雄的怒氣值。



例如：弗蕾亞決定跟場景牌的互動效果進行互動。因為當前的獸人只剩18點血，限制條件已滿足，所以弗蕾亞棄置了一張  和一張  行動牌來觸發互動效果，將場景牌翻面。




## 場景行動





當玩家行動結束後，玩家翻出升級牌堆頂的牌，將該升級牌放在場景旁，在之後的升級階段中這張牌可以被玩家獲取，來增強自己的牌堆。該牌被翻出後同時也會觸發對應的場景元素。查看升級牌上右上角的符文，有對應符文的場景將會觸發行動。如果有多張場景牌有對應符文，結算順序為從左到右，先結算上排場景，再結算下排。



例如：弗蕾亞結束了自己的玩家行動，遊戲流程到了場景行動階段。她翻開升級牌堆頂的牌，牌上有  符文。查看有對應符文的場景，發現有2個場景會觸發行動：最左列上排和下排場景，這2張場景上各有1個敵人被激活。

根據符文的顏色和場景牌的不同，觸發場景會有不同的效果：敵人會進行攻擊，可能會有額外的規則或者規則調整，場景中的元素可能會有互動，卡牌可能被翻面等。當符文觸發時，查看是否有敵人信息，或對應符文顏色的觸發效果格。當有敵人的場景牌被觸發時，該敵人會進行攻擊。查看場景上的敵人信息來結算敵人的攻擊效果：



- A. 攻擊類型:  近戰
- B. 近戰攻擊可能會攻擊相領列或者自己所在列，按照對應的方向符號來判斷攻擊方向。
- C. 攻擊強度
- D. 攻擊類型:  遠程。遠程攻擊會攻擊離敵人最遠的有英雄的一列，如果最遠距離相同，由玩家來選擇攻擊哪一列。
- E. 敵人效果

如果被攻擊的列有多名英雄，那麼只有前排的英雄受到攻擊。

玩家可以打出防禦牌或防禦牌組來嘗試防禦。敵人的攻擊強度減去防禦強度決定英雄會受到多少傷害。將傷害指示物放在英雄板上來記錄受到的傷害。有些攻擊可能也會觸發場景牌上的特殊效果。如果英雄成功地防禦了所有的傷害，則攻擊附帶的特殊效果將不會被觸發。



有些符文是被框起來的，這類符文不會觸發敵人攻擊而是會觸發相應的其他效果。

## 擊倒



如果英雄累計的傷害大於或等於他/她的血量，他/她會被擊倒。將英雄立板放回對應的英雄板上。被擊倒的英雄就從當前場景中出局。被擊倒的英雄：

- ◆ 不佔據場景中的位置。
- ◆ 不能進行玩家行動(不能移動或攻擊)

但是在被擊倒英雄的回合仍然需要進行場景行動。(需要翻開升級牌，並觸發對應符文的場景牌)

如果所有的英雄都被擊倒，遊戲立即結束，玩家輸掉本場遊戲。



例如：在翻出有 X 符文的升級牌後，最左列的兩張場景牌被激活。上排的敵人進行強度為1的遠程攻擊，攻擊目標為奎托斯(最遠的一列的前排英雄)。奎托斯打出了 +1 將這次攻擊完全防禦。

下排的敵人進行強度為2的近戰攻擊，攻擊目標為同列的辛德里和右側一列的弗蕾亞。弗蕾亞打出了 +1 和 +2，成功防禦住這次攻擊。辛德里手牌中沒有 牌，只能選擇受到2點傷害，導致他的血量降低到0以下，被敵人擊倒。將他的立板放回他的遊戲板上。辛德里將不能繼續參與當前場景，不過可以在下個場景中重新參戰。要注意的是，即使已經被擊倒出局，他仍然需要進行場景行動階段。

## 擊暈和中毒

有些效果可以讓英雄擊暈敵人。英雄需要通過 或 和 以及 特效的組合對敵人進行攻擊來擊暈敵人，但是並不需要對敵人造成傷害才能導致擊暈。



在被擊暈的敵人上放置1個擊暈指示物作為提醒，當被擊暈的敵人觸發行動時，將擊暈指示物移除，並跳過它的行動階段。



如果敵人的攻擊附有 ，並對英雄造成了傷害，該英雄需要將1張擊暈牌放置在自己的牌堆頂。在之後的回合中，如果擊暈牌被抽到，完成當前的抽牌行動之後，將擊暈牌棄置到自己的棄牌堆中。



如果敵人的攻擊附有 ，並對英雄造成了傷害，該英雄需要將1張中毒牌放置在自己的牌堆頂。在之後的回合中，如果中毒牌被抽到，立即將該牌棄置到自己的棄牌堆中，英雄受到1點傷害，然後再抽1張牌。

**注意：**當使用布洛克和辛德里時，由玩家來決定哪個英雄受到傷害。

擊暈牌和中毒牌只有在任務結束後或升級階段才可以從牌庫中移除。

**注意：**敵人攻擊時，如果沒有造成傷害，則不觸發中毒和擊暈效果。

## 3. 額外場景行動階段

當所有玩家都進行完自己的行動階段後，遊戲會進行一個額外的場景行動。玩家需要翻出升級牌，並觸發對應符文的場景牌。

## 4. 升級階段

當額外場景行動階段結束後，遊戲將進入升級階段。

首先，所有玩家棄掉所有未使用的手牌。

然後按照玩家順序從起始玩家開始，每名玩家(包括已經被擊倒的玩家)必須選擇1張已翻出的升級牌放在自己的牌堆頂。玩家可以自由討論關於卡牌的選擇。當討論出現分歧時，由當前起始玩家做最終決定。

玩家可以選擇不拿任何升級牌，而是從自己的棄牌堆中將一張牌從遊戲中移除。該卡牌將從整場遊戲中移除，並放回盒子中。狀態牌(擊暈和中毒)和水晶碎片牌也可以按照這個方式移除，當這些牌被移除時，將其放回到對應的牌堆中。

將未被選擇的升級牌面朝下放在升級牌堆的底部。


**注意：**當升級牌被玩家選擇後，升級牌上的符文符號將不再有任何作用(在玩家打出升級牌的時候符文並不會觸發場景)。

最後按照順時針方向將起始玩家指示物傳遞給下一名玩家，並開始新的一輪遊戲。





例如：當所有英雄都完成自己的行動，並且額外場景行動階段也結束，遊戲進入升級階段。共有5張升級牌供玩家們選擇。經過討論後，弗蕾亞選擇了紫色特殊牌，奎托斯選擇了+4牌，阿特柔斯選擇了遠程攻擊牌。他們把新獲得的牌放到自己牌堆頂部。布洛克和辛德里決定不拿牌而從自己的棄牌堆選1張牌移除，在檢視過自己的棄牌堆之後，他們選擇1張牌從牌堆移除放回盒子內。將剩下2張沒人選的升級牌面朝下放到升級牌堆底部。起始玩家指示物從阿特柔斯手裏傳到布洛克和辛德里，然後開始新的一輪遊戲。


## 翻面條件


 : 這個符號表示翻面條件，當翻面條件被滿足後，將這張牌翻到背面，然後放回場景中相同的位置。


當場景牌被翻面後，任何留在牌上的傷害指示物都會繼續留在已翻面的牌上，將任何其他指示物移除。

 : 這個符號表示當翻面條件被滿足後，將有多張場景牌同時翻面。◊表示場景牌在當前場景中的位置。◊白色圖標和◊紅色圖標表示需要被翻面的場景牌，◊空心圖片表示剩餘的場景牌。◊紅色圖標表示場景牌的背面。

 : 當該場景牌上的敵人被擊敗後翻面。

 : 當該場景牌上的敵人進行一次對應類型攻擊後翻面。

 : 當敵人的所有護甲都被摧毀後翻面。


 : 當在場景行動階段對應符文被翻出後翻面。

## 場景元素



有些場景的信息格中包含了只會影響該場景的特殊規則。

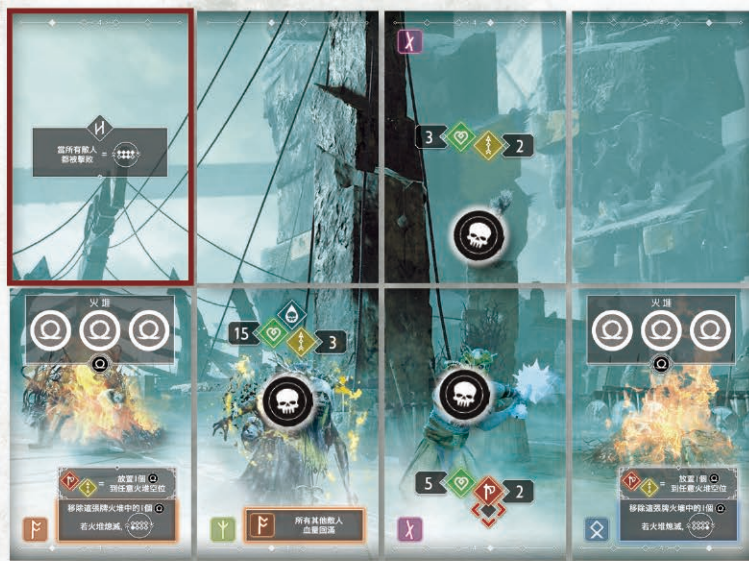


這樣的區域用來放置和記錄  通用指示物。

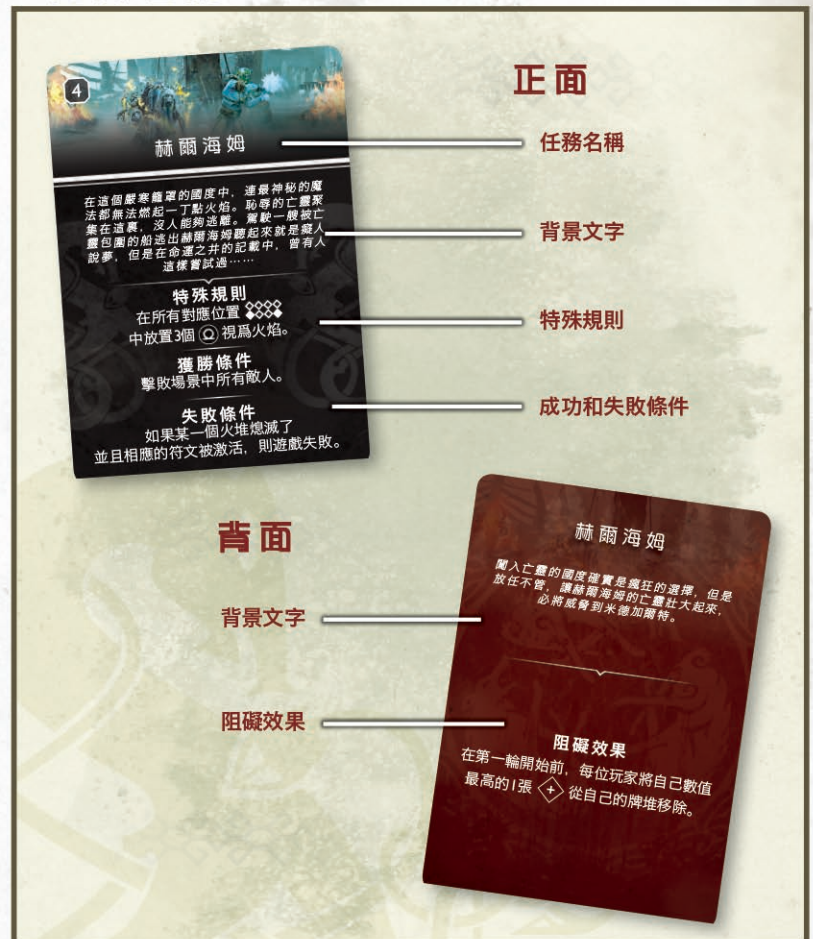


有些場景牌被翻面後，它的背面會出現獎勵欄。觸發該翻面行動的英雄立即結算獎勵欄中的獎勵。

## 完成任務



例如：在進行場景4-赫爾海姆時，英雄們成功擊敗場景上所有的敵人，觸發了最左列場景牌的翻面條件。上排的4張場景牌和下排中間的2張場景牌都翻到了背面，翻出了2個新的敵人（1和2）。



### 正面

任務名稱

背景文字

特殊規則

成功和失敗條件

### 背面

背景文字

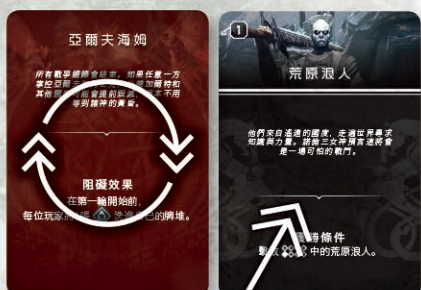
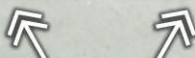
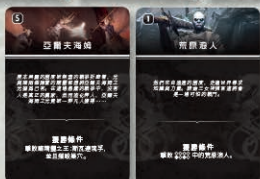
阻礙效果

為了完成任務，玩家必須滿足當前任務牌上的成功條件。

當玩家滿足一個任務的成功條件後，將當前所有的場景牌棄置，移除英雄板上所有累積的傷害指示物，被擊倒的英雄可以正常繼續參加下一個任務。將所有擊暈牌，中毒牌，和水晶碎片牌從玩家的牌堆中移除，並將英雄的怒氣值重置為「0」。

當第一個任務完成後，玩家需要從金字塔的下一排中選擇一張任務牌，按照所選的任務牌進行初始設置，並查看新的特殊規則，成功條件和失敗條件。將未選擇的任務牌翻面，查看它的阻礙效果，這個阻礙效果只會在第二個任務中生效，但在最後的BOSS戰中不會再次觸發。


當第二個任務完成後，玩家需要最頂排的3個最終BOSS中選擇要面對的BOSS。按照選擇的牌設置場景，將剩下2個BOSS牌翻面，每一張上都有不同的阻礙效果，這些效果會在最終的BOSS戰中生效。在戰勝最終BOSS後，玩家將獲得遊戲勝利。




例如：英雄們成功完成了第一個任務，接下來他們可以選擇去探索亞爾夫海姆或者對抗荒原浪人。在討論之後，他們決定面對荒原浪人。所以他們拿出編號為1的場景牌組設置場景，並檢查這個場景的獲勝條件（這個場景沒有特殊規則或失敗條件）。接下來，他們將沒有選擇的亞爾夫海姆翻到背面查看阻礙效果：每位玩家必須將1張中毒牌洗入自己的牌庫。

## 記錄牌



有些場景的卡牌上使用帶有  標記的區域來記錄敵人血量，將傷害指示物放置在有標記的牌上來記錄相應敵人的血量。

## 水晶碎片

水晶碎片是在遊戲過程中通過不同的方式收集到的資源，它可以用於戰鬥或者達成任務目標。每當玩家收集到一個  時，玩家需要將一張水晶碎片牌放在自己的牌堆頂。水晶碎片牌只有在任務結束後或升級階段（詳見第10頁）才能移除。

## 單人模式

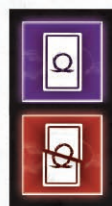
奎托斯，阿特柔斯和密米爾可以在單人模式中使用，需要使用他們英雄板的背面進行遊戲。單人遊戲時大部分規則都與之前的相同，除了以下幾點：

奎托斯將會是你的英雄，阿特柔斯和密米爾作為你的同伴，記住一定要使用英雄板背面的單人模式一面。只有奎托斯的英雄立板會被用到。

阿特柔斯和密米爾各自都有2個獨特的技能，每個技能都有2種選擇，每個技能在一個任務中只能使用一次（除非使用奎托斯的斯巴達之怒來刷新），玩家可以使用通用指示物來記錄使用過哪個技能。

## 手牌上限

每名玩家在遊戲開始時的手牌上限是7，在遊戲進行過程中，有些遊戲效果會增加或者降低玩家的手牌上限數。手牌上限的調整通過手牌上限指示物來記錄：



: 代表手牌上限+1

: 代表手牌上限-1

## 英雄

### 奎托斯



奎托斯的**斯巴達之怒**技能可以增加他下一次攻擊的傷害，並且立即治療自己3點傷害。**斯巴達之怒**強化攻擊的效果可以延續到任何回合，只要是奎托斯的下一次攻擊。

**單人模式：**奎托斯的**斯巴達之怒**技能除了原有的效果之外，同時還能夠刷新阿特柔斯和密米爾的技能。

### 阿特柔斯



阿特柔斯的**雷鳥**技能對於處理血量比較少的敵人來說非常好用，因為他的技能不能被防禦。注意，**雷鳥**並不是一個攻擊行動，所以不能與數字牌組合使用。

**單人模式：**阿特柔斯的第一個特殊技能可以作為一次遠程攻擊，並且附帶眩暈效果；或者作為一個+3的數字附加在其他攻擊效果上。他的第二個特殊技能可以作為一次遠程攻擊，可以一次性瞄準場景中任意2個敵人；或者作為一個+1的防禦效果。

### 密米爾



作為一個沒有身體的存在，使用密米爾時確實有一些奇怪。在每個回合開始時，需要把密米爾「掛」在其他一個英雄身上，把密米爾的英雄立板放在該英雄立板旁邊。注意：密米爾不會佔用一列的任何空位。當攜帶者移動時，密米爾會隨之移動。密米爾可以持續「掛」在同一個英雄身上。當密米爾或者攜帶者將要受到傷害時，由玩家決定誰受傷，不過必須在每次被攻擊之前決定。

密米爾沒有自己的行動回合，但是相應的場景行動階段還是會觸發（也就是說密米爾的回合沒有「玩家行動」階段，但是有「場景行動」階段）。密米爾永遠都不能執行攻擊行動，但是可以與場景進行互動。如果攜帶者被擊倒了，密米爾的立板需要停在原地直到下一個回合開始。

**單人模式：**密米爾的第一個特殊技能可以：治療奎托斯2點生命；或者可以把敵人骰子的數字改成此次攻擊的加成效果。他的第二個特殊技能可以：允許玩家執行一次「移動」；或者觀看升級牌庫頂的2張牌，然後將它們隨意放在牌庫頂或者牌庫底部。



## 弗蕾亞



弗蕾亞的古老魔法可以讓她保護任何英雄免受一次傷害。這個技能如果使用得當可以非常強力。她只能同時給出2個保護，但是可以是任何英雄，包括她自己。

## 布洛克和辛德里



布洛克和辛德里這對矮人兄弟由一個玩家控制。每個回合中，你可以分別移動布洛克和辛德里一次。他們的英雄立板各自會佔用一個空位。他們的行動牌只有一套。在出牌前玩家需要決定使用哪個英雄，也只有相應的英雄的怒氣槽會漲。布洛克的格擋技能 +3 可以對自己或者辛德里使用；辛德里的武裝技能 +3 可以對自己或者布洛克使用。如果其中一個英雄被擊倒，使用另一個繼續進行遊戲。

© 2020 CMON Global Limited, 版權所有。God of War™為索尼公司註冊商標。中文版戰神桌遊經CMON授權由弈乎獨家發行。產品製作經索尼授權。CMON商標為CMON Global Limited的註冊商標。未經允許，不得翻印本產品中的任何內容。實際內容以實物為準。中國製造。

## 製作組

### 首席遊戲設計

Alex Olteanu

### 遊戲設計

Fel Barros

### 單人遊戲規則

Jordy Adan

### 首席開發

Fabio Hirsch

### 開發

Marco Portugal

### 首席產品

Guilherme Goulart and

Isadora Leite

### 產品

Thiago Aranha, Marcela Fabreti,

Rebecca Ho, Aaron Lurie, and

Safuan Tay

### 美術

Santa Monica Studios

### 首席美術設計

Gabriel Burghi

### 中文本地化

#### 翻譯

Frank Wang, Matt Zheng

#### 校對

Matt Zheng, 亮君

#### 平面設計

Reco Lee

### 美術設計

Max Duarte and Júlia Ferrari

### 文字

Eric Kelley

### 許可申請

Geoff Skinner

### 美術指導

Mathieu Harlaut

### 遊戲設計指導

Eric M. Lang

### 出版

David Preti

### 遊戲測試

Guilherme Andreo, Fábio Atássio,

Beatriz Atienza, Gabriel Barbério,

Beatriz Breim, Fernando Costa,

Felipe Galeno, Guilherme Gil,

Henrique Gil, Ricardo Limonete,

Marcelo Mattina,

Gabriel Nepomuceno, Flavio

Oota, Caio Quinta, Euclides

Ribeiro, Daniel Rosini, Rodrigo

Sonnesso, and Roberto Toledo



關注掃碼



官方商城



# 規則概述

## 準備階段

- ◆ 補充手牌直至上限

## 行動階段



## 玩家行動

英雄可以按照任意順序執行以下行動：

### 移動

- ◆ 移動至任何有空位的一列
- ◆ 每回合只能移動一次

### 使用行動牌

- ◆ 英雄可以使用任意數量的行動牌或行動牌組合
- ◆ 攻擊：英雄必須和被攻擊目標在同一列。 只能攻擊到場景牌下排的敵人， 可以攻擊到場景牌下排或上排的敵人。

### 使用怒氣技能

- ◆ 當怒氣指示物到達最後一格時，可以使用怒氣技能，使用之後將怒氣指示物放回「0」的位置

### 與場景互動

- ◆ 滿足場景所需要的條件來與場景互動

## 場景行動

- ◆ 翻出一張升級牌
- ◆ 按照升級牌上的符文來激活對應的場景卡

## 額外場景行動階段

- ◆ 翻出一張額外的升級牌並按照符文來激活相應的場景

## 升級階段

- ◆ 棄置所有沒用到的手牌
- ◆ 每位玩家拿1張升級牌或者從棄牌堆移除1張牌
- ◆ 將新獲得的牌放在牌庫頂

## 獲勝或失敗條件

- ◆ 獲勝：玩家們成功完成2個任務並擊敗最終BOSS
- ◆ 失敗：所有玩家都被擊倒，或者觸發了場景的失敗條件

## 標記說明



近戰攻擊



水晶碎片



遠程攻擊  
(敵人的目標是離該敵人最遠一列的前排英雄)



怒氣



防禦



代表相應位置的場景牌



代表敵人近戰攻擊的攻擊方向



代表被翻面的場景牌位置



敵人血量



翻面條件：  
敵人的所有護甲被破壞



敵人護甲



翻面條件：敵人攻擊



中毒



翻面條件：敵人被擊敗



擊暈



翻面條件：符文被激活



數字



通用指示物



可以被激活的符文

用來記錄敵人血量的場景牌



場景卡擺放位置