

THUNDERSTONE DRAGONSPIRE

A Game of Heroic Adventure for 2 to 5 Players

DRAGONSPIRE

飞龙尖塔

为了将「末日」永远逐出这片土地，英雄们击败了末日门军团，并进入了他们的巢穴。他们成功取回了失落的雷霆之石，但也付出了代价：

末日之门已然洞开，灾厄之心重临人间！

毁灭的力量游荡在大地上，摧毁它们所触碰的一切。如今只剩下一线微弱的希望：那些在时间初始便散落各处的雷霆之石。其中有两颗深藏于飞龙尖塔之内。你的英雄们会成为第一批找到它们的人吗？

CONTENTS

内容物

- 2 张雷霆之石卡
- 参考卡
- 特殊地下城特征卡
- 随机设置卡
- 基础卡，包括疾病卡
- 8 组怪物
- 11 组英雄
- 18 组村庄卡

- 7 张场景卡
- 2 张守护者卡
- 各类卡牌用加宽分隔卡
- 规则书
- 地下城版图，使用可选
- 经验点 (XP) 标记

OBJECT OF THE GAME

游戏目标

你是一支英雄冒险队的领袖。你来到了传说中的飞龙尖塔。你的目标是组建一支由强大英雄、魔法法术和强力武器构成的队伍，寻找传说中的雷霆之石。

每位玩家都会在游戏过程中构筑自己的牌库。你的牌库代表你的冒险队所拥有的能力与装备。你如何构筑自己的牌库，将决定胜利与荣耀是否属于你。

《飞龙尖塔》是《雷霆之石》系列的一款扩展，同时也可以作为独立游戏游玩，盒内已经包含所需的全部内容。你也可以将过往版本中的卡牌组与《飞龙尖塔》的新卡牌组任意混合使用。

DRAGONSPIRE RANDOMIZER CARDS

随机设置卡

英雄

贝尔祖
秘法会
丘利安
塑能师
炎裔
戈林斯
半兽人
方阵卫士
石卫
特拉基安
老兵

怪物

强盗 • 类人生物
黑暗魔化者
元素 • 火巨人
九头蛇龙
兽人 • 类人生物
亡灵 • 巫妖
亡灵 • 瘟疫

特殊

守护者
龙族陷阱
魔像宝藏

村庄

蓝焰法杖
焚祭
酋长战鼓
冰霜箭
霜巨人战斧
守护者之刃
向导
军需官
变形术
反曲弓
斥候
银色风暴
碎颅锤
灵魂宝石
腐坏食物
雷霆指环
托林护手
商人

PAST RANDOMIZERS

过往系列随机设置卡

从《飞龙尖塔》开始，以及未来的系列中，随机设置卡的背面颜色将与可实际使用的游戏卡不同。这样做是为了更容易整理卡牌，也避免随机设置卡意外混入玩家牌库或游戏牌堆。

由于过去系列的随机设置卡使用的是原本的卡背，本盒重新印制了所有过往随机设置卡，并使用新版背面，收入本盒之中。

注意：如果你只使用《飞龙尖塔》盒内内容进行游戏，在洗混怪物随机设置卡时，只加入 3 张“地下城特征”卡。其余特征卡只有在混合更多系列内容时才加入。

SETUP

准备游戏

与许多游戏不同，你每次游玩《雷霆之石》时，并不会使用盒内所有卡牌。相反，你将随机决定本局中可用的资源，以及你将面对的可怕敌人。

如果这是你的第一局《雷霆之石》，建议使用“第一局推荐设置”中列出的固定卡牌组合。若不是，则使用随机设置卡。

不同卡牌组合会让每局游戏都不同。随机设置卡标有**随机**，并且没有图标。游戏中每一种村庄卡、怪物卡和英雄卡都有对应的随机设置卡。

如果你拥有其他《雷霆之石》系列内容，也可以把任意数量的旧随机设置卡加入混合。将随机设置卡分为三类：

- 英雄随机设置卡
- 村庄随机设置卡
- 怪物随机设置卡

分别洗混。

有些卡牌顶部写着**地下城特征**。这些卡会为地下城加入特殊内容，例如陷阱、宝藏、守护者或场景。它们与怪物随机设置卡混在一起。如果抽到了这些卡，你将从特殊的地下城特征牌组中抽取对应内容，见下文。

随机设置卡只用于设置游戏。设置完成后，所有随机设置卡都放回盒中，游戏过程中不再使用。

首先构建地下城。

翻开随机设置卡，直到获得 3 张**怪物随机设置卡**，同时保留期间翻出的任意数量地下城特征卡。

大多数怪物随机设置卡对应某一种怪物类别。每类怪物通常有 10 张卡，若你拥有该类别的额外特典卡，数量可能会更多。拿出与你翻出的 3 种怪物类别相符的所有怪物卡，将它们洗混，组成**地下城牌堆**。

如果抽到了地下城特征卡，则按照其指示抽取相应数量的地下城特征随机设置卡：

- 如果抽到的是**陷阱或宝藏**，将对应组别的所有陷阱 / 宝藏卡洗入怪物牌堆。
- 如果抽到的是**守护者**，从地下城牌堆中抽出 10 张牌，将这些牌与所有抽到的守护者卡一起洗混，然后放到地下城牌堆底部。
- 如果抽到的是**场景**，将其放在一旁，并遵循该卡上的特殊说明。每局游戏最多只能有 1 张场景卡生效。

在洗好怪物牌并处理完所有特殊地下城特征后，从新组成的牌堆顶数出 10 张牌，不要展示。选择一张特殊雷霆之石卡，可以随机选择，也可以由玩家共同决定。如果你使用某些场景或战役变体，可能会加入不止一张雷霆之石。

将雷霆之石与这 10 张牌洗混，然后把这些牌放在地下城牌堆底部。

在地下城牌堆旁边留出空间，用来形成**地下城大厅**。你将在这里与怪物战斗，追寻雷霆之石。

地下城大厅中始终有 3 个怪物阶层。翻开地下城牌堆顶的 3 张牌，排成一列，放在牌堆旁。

- 离地下城牌堆最远的是**阶层 1**。
- 离地下城牌堆最近的是**阶层 3**。

如果设置开始时地下城大厅中出现陷阱或宝藏，将其放到地下城牌堆底部，并继续从牌堆顶补牌。重复此步骤，直到每个阶层上都有一张正面朝上的怪物。

地下城设置完成后，开始设置村庄。

首先放置 4 种基础卡。将每种基础卡分别堆叠，放在地下城牌堆与地下城大厅下方。基础卡在每局《雷霆之石》中都会使用。你可以通过卡牌左侧的星芒图标识别基础卡。

4 种基础卡是：

- **民兵**
- **火把**
- **应急干粮**
- **匕首**

它们同时也是村庄卡。

接着，翻开 4 张英雄随机设置卡。按照对应英雄类型分别组成 4 堆英雄牌。每堆英雄中，等级最高的英雄放在最底部，等级最低的放在最上方。

对大多数英雄来说，一堆英雄通常是：

- 底部：2 张 3 级英雄
- 中间：4 张 2 级英雄
- 顶部：6 张 1 级英雄

不过也有少数英雄类型的等级数量不同。只需确保数字较大的等级在下，数字较小的等级在上即可。

注意：购买英雄牌时，必须总是从该英雄牌堆顶部购买。因此通常先购买所有 1 级英雄，然后才会露出 2 级，再之后是 3 级，极少数情况下还有 4 级。每个等级的英雄有略有不同的名称和不同颜色的背景，以便整理。

然后选择村庄卡。村庄卡代表你访问村庄时可以购买的资源，用来帮助你的英雄更好地战斗。

翻开 8 张村庄随机设置卡。找到对应的村庄卡，将每种村庄卡分别组成一堆，放在 4 堆英雄牌旁边。

YOUR FIRST GAME

如果这是你第一次游玩《雷霆之石》，建议使用以下固定卡牌，而不是普通随机设置。

英雄卡

贝尔祖
戈林斯
半兽人
石卫

怪物卡

黑暗魔化者
兽人 • 类人生物
亡灵 • 瘟疫

村庄卡

托林护手
反曲弓
守护者之刃
变形术
斥候
冰霜箭
灵魂宝石
银色风暴

基础卡

匕首
应急干粮
民兵
火把

基础卡、英雄卡和村庄卡共同组成**村庄**。每当你访问村庄时，可以从这里购买 1 张牌。

将疾病卡单独堆放在村庄卡附近。

每位玩家拿取：

- 6 张 民兵
- 2 张 匕首
- 2 张 应急干粮
- 2 张 火把

这 12 张牌组成你的初始牌库。每位玩家洗混自己的牌库，并正面朝下放在自己面前。记得留出自己的弃牌堆空间。

每当你从手牌弃掉一张牌，或获得一张新牌时，都将其放入你的弃牌堆。直到你的抽牌堆耗尽之前，不要洗混弃牌堆。

有时你必须摧毁一张牌。被摧毁的牌不会进入你的弃牌堆，而是放入共同的摧毁牌区，可以用盒盖作为摧毁牌区。被摧毁的牌本局游戏中不能再次使用。

例外：疾病卡数量视为无限。被摧毁的疾病卡会返回疾病牌堆。

从你的牌库顶抽 6 张牌，形成起始手牌。现在，冒险开始！

SETUP OVERVIEW

准备流程总览

一、设置地下城

1. 随机决定怪物。
2. 构建地下城牌堆。
3. 若抽到地下城特征，则加入地下城特征。
4. 将雷霆之石洗入牌堆底部 10 张。
5. 设置地下城大厅。

二、设置村庄

1. 放置基础牌堆。
2. 随机决定英雄牌。
3. 按等级堆叠英雄，最高等级在底，1 级在顶。
4. 随机决定村庄资源。
5. 放置疾病牌堆。

三、创建牌库

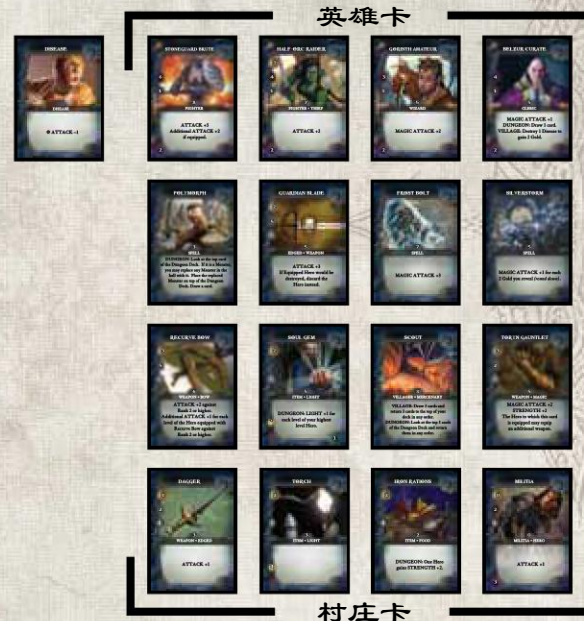
1. 拿取起始牌库。
2. 洗牌并抽起始手牌。

SAMPLE SETUP 准备示例



地下城大厅

阶层 1 阶层 2 阶层 3



村庄卡

销毁卡堆

PLAYING THE GAME 进行游戏

随机选择一名起始玩家，按顺时针方向，玩家依次进行回合。

在你的回合中，你必须选择以下三种行动之一，并按照该行动列出的步骤顺序执行：

访问村庄、进入地下城、休整

VISIT THE VILLAGE 访问村庄

1. 展示你的手牌。
2. 你可以使用已展示卡牌上的任意村庄效果。你可以使用某张牌上的部分、全部或不使用效果，顺序由你决定，但不能使用已被摧毁卡牌的效果。每张牌上的单个效果每回合最多只能使用一次。效果和金币产出会累加。
3. 现在你通过合计所有仍在场的已展示卡牌上的金币值来产生金币，并加上第 2 步中通过效果产生的金币。
4. 你可以从村庄购买 1 张牌，包括基础牌、英雄牌或村庄牌。必须从某一牌堆顶部购买。该牌的购买费用必须小于或等于你的总金币值。购买的牌总是放入你的弃牌堆。未使用的金币会失去。如果某个效果允许你购买更多牌，则所有购买牌的总费用必须小于或等于你的金币总值。
5. 最后，你可以使用已收集的经验点，将手牌中的任意数量英雄升级。详见“英雄升级”。
6. 回合结束时，将所有牌，无论是否使用，正面朝上弃入你的弃牌堆，然后抽 6 张新牌组成新的手牌。

注意：行动步骤必须按顺序执行。因此，一张牌可能在产生金币之前就被弃掉或摧毁。例如，如果商人摧毁了一张有金币值的牌，你不会获得那张已被摧毁卡的金币值。

ENTER THE DUNGEON 进入地下城

1. 展示你的手牌。
2. 你可以使用手牌中的部分、全部或不使用地下城效果。除非卡牌拥有强制效果，例如疾病，否则你不必使用所有法术或效果。只要满足力量要求，你可以给每位英雄装备 1 件武器。
3. 宣告你要攻击哪只怪物，以及它所在的阶层。
4. 结算战斗，详见“战斗”：
 - A. 计算你的总攻击值，包括所有光照惩罚。
 - B. 结算战斗效果，并按需要调整攻击值。
 - C. 未被击败的怪物放到地下城牌堆底部。
 - D. 被击败的怪物和疾病卡放入你的弃牌堆。
 - E. 结算凯旋效果，如果有。
 - F. 移动怪物卡以填补空缺，并补充地下城大厅。
 - G. 结算突破效果，如果有。
5. 回合结束时，将所有牌，无论是否使用，正面朝上弃入你的弃牌堆，然后抽 6 张新牌组成新的手牌。

REST 休整

你可以摧毁手牌中的 1 张牌。

回合结束时，将所有手牌正面朝上弃入你的弃牌堆，然后抽 6 张新牌组成新的手牌。

END OF TURN 回合结束

如果你已经获得了雷霆之石，或者因为怪物被移除但未被击败而导致雷霆之石进入阶层 1，游戏立即结束。

否则，你左手边的玩家开始他的回合。

YOUR PARTY DECK 你的牌库

每位玩家都有自己的牌库。

游戏过程中，你会通过在村庄购买牌或在地下城获胜来向牌库中加入卡牌。每当你获得新牌时，总是将其加入你的弃牌堆。

如果抽牌时你的抽牌堆中没有足够的牌，先抽完剩余牌，然后洗混弃牌堆，形成新的抽牌堆，继续抽牌，直到抽够所需数量。不要在抽牌堆耗尽之前洗混弃牌堆。

有时卡牌或规则会要求你摧毁一张牌。这些强制效果会将卡牌永久移出你的牌库。不要将被摧毁的牌放入弃牌堆，而是放入摧毁牌区。

你的牌库也是你胜利的关键。游戏结束时，你会计算自己牌库中所有卡牌的胜利点，也就是卡牌右下角的数字。注意，并非所有卡牌都有胜利点；请留意带有发光绿色圆形标记的卡牌。

村庄卡与英雄卡

VILLAGE CARDS AND HERO CARDS



VILLAGE CARDS 村庄卡

村庄卡代表在追寻雷霆之石的过程中，可以帮助你的村民、装备和法术。你可以通过访问村庄购买这些卡牌，并将它们加入你的牌库。

多数村庄卡拥有地下城效果，例如“攻击 +1”或“力量 +2”。这些能力只能在地下城中使用，用来帮助你与怪物战斗。

有些卡牌拥有村庄效果，只能在你回合中访问村庄时使用。

许多村庄卡也可以被摧毁以产生特殊效果。你可以为了特殊效果摧毁一张牌，也可以正常使用这张牌，或者两者都做。除非该能力是重复能力，否则每张牌上的每个能力每回合只能使用一次。

埃里克需要一件好武器给英雄在下一场战斗中使用。他看中了村庄中的**碎颅锤**。碎颅锤的购买费用是 4，因此他需要展示金币值合计至少为 4 的卡牌。

他展示了一张价值 2 金的**火把**、一张他在先前战斗中击杀的价值 2 金的**霜巨人**，以及一张价值 1 金的**匕首**。合计 5 金，因此他可以购买碎颅锤，并将其加入自己的弃牌堆。多余金币会失去，不能保留或继续花费。

VILLAGE CARD BREAKDOWN 村庄卡牌面说明



HERO CARD BREAKDOWN

英雄卡牌面说明



村庄中每种卡牌的数量有限。一旦某种村庄卡被买光，就没有玩家可以继续购买该卡。

请记住，被摧毁的卡会离开游戏。

HERO CARDS

英雄卡

每张英雄卡代表一名为你战斗的冒险者。所有英雄都有职业，例如弓箭手、牧师；也可能有种族，例如半兽人、石卫。英雄通常拥有攻击或魔法攻击加成，可在战斗中对抗怪物。有些英雄还有一个或多个特殊能力。

英雄的力量决定他能携带哪些武器。力量显示在卡牌左侧盾牌图标中。

在战斗前，你可以给每位英雄装备 1 件武器，但前提是该武器的重量小于或等于该英雄的力量。每件武器每场战斗只能装备一次。

注意：如果英雄的力量在战斗中任何时候降至 0 或更低，该英雄会在回合结束时被摧毁。

英雄也是村庄卡。它们与其他村庄卡一样，可以在访问村庄时购买。英雄也可以在村庄中升级。

英雄牌数量有限。一旦某类英雄或某个等级的英雄在村庄中被拿光，就不能再购买或升级成该类 / 该等级英雄。

英雄升级

LEVELING Up

访问村庄时，你可以在第 5 步升级手牌中的任意数量英雄，只要你有足够经验点。

升级时，摧毁手牌中的该英雄，并支付该英雄左下角显示的升级费用，将这些经验点返回公共经验池。然后在村庄中对应英雄牌堆里寻找该英雄类型的下一个更高等级，将其放到你的弃牌堆顶。

- 1 级英雄可以升到 2 级。
- 2 级英雄可以升到 3 级。
- 同一张英雄牌一回合不能连续升级两次，例如不能从 1 级直接升到 3 级。
- 你不能跳级。

民兵也是英雄卡。你可以花费 3 点经验，将一张民兵升级成场上任意一种 1 级英雄。正常摧毁该民兵。

重要：如果村庄中已经没有更高一级的对应英雄，你不能升级该英雄。英雄不能直接从 1 级升到 3 级。

注意：由于升级发生在购买之后，因此你可以先使用该英雄牌上的金币值，再在本回合稍后摧毁它进行升级。

玛丽莲手中有一张 2 级、银边的**老兵狂战士**，她想将其升级。该牌的升级费用为 3，因此她花费 3 点经验并摧毁老兵狂战士。

然后她搜索村庄中的老兵牌堆，拿取一张 3 级、金边的**老兵掠夺者**，并将其放入自己的弃牌堆。

如果她还有足够经验点，她现在还可以继续升级另一名角色。

MONSTER CARDS

怪物卡

飞龙尖塔中的恐怖怪物正等待毫无准备的英雄！

任意时刻，地下城大厅中会有 3 张怪物卡。阶层 3 最靠近地下城牌堆，阶层 1 最远。

如果一只怪物因为任何原因离开地下城大厅，立刻移动较高阶层的怪物填补较低阶层的空位：

- 阶层 3 移到阶层 2。
- 阶层 2 移到阶层 1。
- 然后翻开地下城牌堆顶牌，补到阶层 3。

注意：你只能攻击地下城大厅中的怪物。

许多怪物拥有**战斗效果或特性**。战斗效果只在你与该怪物战斗时发生，并且无论你是否击败它都会生效。

MONSTER CARD BREAKDOWN

怪物卡牌面说明



少数强大的怪物拥有**突破效果**。当拥有突破能力的怪物到达地下城大厅阶层 1 时，该效果立即触发，且只触发一次。

战斗效果和突破效果不会在该怪物作为你的手牌被展示时发生。它们只在怪物位于地下城大厅中时发生。

同样地，怪物卡作为手牌展示时可能给你的特殊收益，也不会在它仍然作为地下城中的怪物时生效。相关内容见“战利品”。

注意：设置期间，拥有突破效果的怪物有可能一开始就在阶层 1。此时不会触发突破效果。设置期间忽略所有突破效果。

REPEAT EFFECTS 重复效果

有些卡，主要是英雄卡，拥有**重复效果**。与其他每次打出只能使用一次的能力不同，标有**重复：地下城**或**重复：村庄**的卡牌，可以在该回合中使用任意次数。

有些重复效果需要支付费用，每次使用都必须支付。重复效果只能在其对应地点使用，即地下城或村庄。

BATTLES (OVERVIEW) 战斗概述

迟早，你的冒险队会进入地下城，在那里面对可怕的怪物。既然是怪物，它们唯一想做的事就是战斗！

当你进入地下城时，你必须展示手牌中的所有卡牌。你的所有英雄会一起尝试击败一个敌方怪物。你也可以从手牌中的法术、物品或怪物卡中获得收益，详见“战利品”。

武器是一种特殊卡牌，只有装备给英雄后才能使用。武器可以通过卡牌左侧的重量数值识别。只有当武器重量小于或等于英雄力量时，你才能将这件武器装备给该英雄。未装备给英雄的武器没有效果。每位英雄最多装备 1 张武器。未装备的武器，以及战斗中变为未装备的武器，不提供任何收益。

其他类型卡牌，包括所有法术、战利品和物品，会自行提供收益。你不需要将这些卡装备给英雄。事实上，即使你手中没有英雄，也可以使用这些卡来击败怪物。

少数效果会阻止某个英雄攻击。在这种情况下，该英雄不会为队伍提供攻击加成，也不会提供其额外能力。例如，参与攻击阶层 1 怪物的塑能师不会在该战斗中提供攻击加成或光照。

有些卡可能提供多种加成。例如，**秘法会贤者**拥有攻击 +2。如果你使用了一张法术，他还会额外获得攻击 +2，合计攻击 +4；这还不包括法术本身可能提供的加成。某些卡如**雷霆指环**同时提供攻击值与光照加成，两者会同时计算。

如果你手中有疾病卡，你也必须打出这些疾病卡。每张疾病卡会降低本场战斗中的攻击或魔法攻击值。

极少数卡会使你的攻击值翻倍。此时，你必须先加总或扣除所有攻击修正，不包括光照，但包括疾病，然后再将总值翻倍。

当你分配好武器，并展示了所有会帮助或妨碍你战斗的卡牌后，应用最终攻击修正，例如翻倍效果。然后合计你的总攻击值。

最后，在你选择地下城大厅中的阶层后，调整光照惩罚。光照惩罚见“光照与黑暗”。

注意：一旦你选择进入地下城，就必须选择一只怪物攻击，无论你是否能击败它。

DUNGEON EFFECTS

地下城效果

英雄、物品、法术和武器通常拥有**地下城效果**；怪物则拥有**战斗效果**。这个区分帮助判断效果发生的时机。

当你选择进入地下城时，你会为战斗准备你的力量。地下城效果代表你的计划与准备。当一个地下城效果摧毁另一张牌时，那张牌

立即从游戏中移除，不能再用于其他效果。例如，如果半兽人掠夺者吞食应急干粮以获得攻击 +2，你就不能同时使用同一张应急干粮来获得力量 +2。同样，如果你用应急干粮给一名英雄力量 +2，它就不能再被另一个地下城效果摧毁。

这与战斗效果不同，战斗效果发生在战斗期间。在你回合准备步骤之后仍在场的所有卡牌，会在整个战斗期间持续有效，即使怪物的战斗效果会摧毁它。例如，如果一名英雄被怪物效果杀死，他仍会坚持战斗到战斗结束。此规则适用于所有卡牌类型。

BATTLE EFFECTS

战斗效果

多数怪物拥有战斗效果。不要忘记结算它们！

战斗效果发生在战斗期间，可能会让你的队伍获得疾病，或降低你的攻击值。所有地下城效果都在战斗开始前触发。不过，你正在攻击的怪物的战斗效果会在战斗期间或战斗结束时结算。无论胜利或失败，所有战斗效果都会发生。

被战斗效果摧毁的卡牌，会保留在场直到战斗结束——英雄们会奋战到最后一刻！其他所有战斗效果都在战斗期间发生。

例如，降低力量的效果必须在判断怪物是否被击败之前计算。如果你的英雄不再拥有足够力量装备其武器，则该武器的任何加成或效果都会失去。

注意：如果战斗效果让你获得一张牌，例如疾病卡，该新牌进入你的弃牌堆，就像你在村庄购买的牌一样。这些牌不会影响当前战斗，但可能影响未来战斗。

有些战斗效果会阻止英雄攻击该怪物。你手中的每张牌都必须一起进入地下城，即使其中一些英雄不能攻击。你不能将一个“阻止英雄攻击”的效果指定给已经因其他效果而不能攻击的英雄。

无论地下城中的英雄是否能把自己的攻击值加入总攻击，该英雄仍可能因战斗效果被摧毁。例如，如果一名塑能师在攻击阶层 1 的巫妖领主时被力量降低，他仍可能因此被摧毁。

GLOBAL EFFECTS

全局效果

真正强大的怪物可能拥有全局效果。这些强力能力会影响所有玩家、英雄或怪物。

只要拥有全局效果的怪物仍在地下城大厅中，包括阶层 0，全局效果就持续生效。

与战斗效果一样，当拥有该效果的怪物从你的手牌中展示时，全局效果不会生效。

RESOLVING BATTLES

结算战斗

在所有地下城效果与战斗效果结算完毕后，将你的最终攻击值与正在攻击怪物的生命值比较。不要忘记计入光照惩罚。

如果你的总攻击值小于怪物生命值，你的英雄们失败。该怪物退回地下城：将怪物卡放到地下城牌堆底部。

如果你的总攻击值大于或等于怪物生命值，你获得胜利！将该怪物卡加入你的弃牌堆。像你牌库中的其他卡一样，这张牌之后可能为你提供金币来购买村庄卡，也可能提供地下城效果或村庄效果。

同时，拿取等同于该怪物经验值的经验点标记。

怪物喜欢囤积珍贵宝物。有时，如果你的英雄击败了它们，就可以在凯旋时取得这些收获。如果本场战斗中有一张牌带有**凯旋**效果，你可以立即使用该效果。

如果凯旋效果让你购买一张牌，你可以使用本场战斗中所有仍然存活且已展示卡牌上的金币值。如果你在一个回合中通过多个凯旋效果获得多次购买，可以按任意顺序结算这些购买，并且每次都使用你整手已展示卡牌的完整金币值。

没有攻击或不能攻击的英雄，不能使用自己的凯旋特性。

注意：有些英雄也拥有凯旋能力，处理方式相同。

例如：特拉基安圣殿骑士拥有以下特性。

凯旋：购买 1 张武器。

手牌中持有特拉基安圣殿骑士时，击败一只怪物后，如果你剩余已展示卡牌的金币值足够，你可以从村庄购买 1 张武器卡，但不能购买物品、法术等其他类型。

无论你赢得还是输掉战斗，都不要忘记向前推进剩余怪物，并翻开新牌补充地下城大厅的阶层。如果你将一只拥有突破效果的怪物推进到阶层 1，结算该突破效果。

此时，因战斗效果或全局效果将被摧毁的卡牌会从游戏中移除。如果某位英雄在本回合任何时候力量降至 0，该英雄也会在此时被摧毁。

LIGHT AND DARKNESS

光照与黑暗

地下城黑暗而危险。你的英雄必须自带光源，才有希望有效对抗怪物。如果你没有足够光照，你会受到攻击值惩罚。

按以下步骤决定**光照惩罚**：

1. 根据怪物在地下城大厅中的位置确定其阶层。基础光照惩罚等于该怪物的阶层。

2. 检查怪物是否拥有光照惩罚的战斗效果，例如“光照 -1”。如果有，将该修正加入基础光照惩罚。**注意：**这个修正总是出现在怪物效果框中，而不是灯笼图标中。
3. 计算你的卡牌提供的总光照点数。这些加成显示在卡牌左侧的灯笼图标中。你拥有的每 1 点光照都会使光照惩罚减少 1。

结算与怪物的战斗时，将最终光照惩罚翻倍。你的队伍攻击值减少该数值。也就是说，每 1 点未被光照抵消的光照惩罚，都会使你的攻击值减少 2。

重要：光照永远不能给你攻击加成！如果你的总光照超过光照惩罚，将光照惩罚视为 0。光照惩罚本身没有上限。

注意：只有装备给英雄的武器，其光照才能计入。

LIGHT PENALTY EXAMPLE

光照惩罚示例

在示例中，水之怒灵位于阶层 1，余烬位于阶层 2，大地风暴位于阶层 3。在战斗效果修正前，每个阶层对应的光照惩罚分别显示在卡牌上方。

计入光照惩罚和光照加成后，攻击阶层 1 的水之怒灵或阶层 2 的余烬都会产生 -1 光照惩罚，即攻击值 -2；而攻击阶层 3 的大地风暴会产生 -3 光照惩罚，即攻击值 -6。

下方示例展示了一支队伍使用 1 张火把的效果。火把提供合计光照 +1。最下方数字显示的是所有修正后的惩罚。

ATTACK AND MAGIC ATTACK

攻击与魔法攻击

所有战斗都由两个因素决定：英雄的总攻击值，以及怪物的生命值。怪物的生命值是固定的，不会改变；但攻击值可能会在战斗前和战斗中波动。

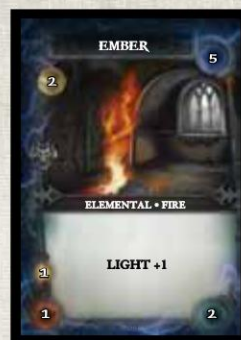
攻击值分为攻击与魔法攻击。

这两种攻击值分别计算。

阶层 1
光照惩罚 -1*
攻击 -2



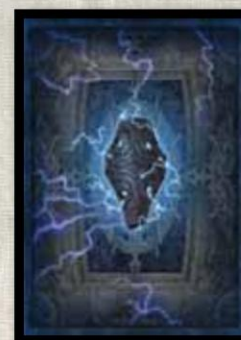
阶层 2
光照惩罚 -2*
攻击 -4



阶层 3
光照惩罚 -3*
攻击 -6



地下城牌库



*地城初始光照惩罚

阶层 1
光照惩罚 0
攻击 0



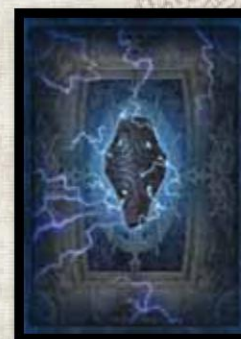
阶层 2
光照惩罚 0
攻击 0



阶层 3
光照惩罚 -2
攻击 -4



地下城牌库



你可以从战斗前展示的英雄、物品、法术、战利品和武器中获得这两种攻击值。某些战利品、战斗效果或其他卡牌可能会妨碍你的英雄，降低你的攻击值。疾病就是一个例子。

如果某个效果，例如疾病，降低攻击，那么它只会降低你的普通攻击或魔法攻击之一，而不是两者都降低；但必须选择一个合法目标。

示例：一名装备了蓝焰法杖的半兽人狂舞者拥有攻击 +3 和魔法攻击 +1。同时展示了一张疾病卡，因此她必须选择将攻击降低到 +2，或将魔法攻击降低到 +0。如果她没有装备蓝焰法杖，就不能选择魔法攻击 -1。

TRAITS

特性

除了战斗效果外，一些怪物拥有一个或多个特性。特性是持续能力，会一直使该怪物受益。例如，巫妖拥有“魔法攻击免疫”特性。这个特性会将一支队伍所有魔法攻击加成降低为 0。卡牌可能拥有许多不同特性。

以下为特性说明：

若启用/装备了指定卡牌，则不能被攻击

如果你使用了被禁止的指定卡牌的任何收益，就不能宣告攻击该怪物。这包括攻击、魔法攻击、光照、地下城效果或其他收益。

如果你手中有该指定卡牌，你可以放弃使用该卡的收益，以便攻击该怪物。

魔法攻击减半

在计算所有来源的魔法攻击加成后，将该值减半。减半后的魔法攻击值向下取整。

若没有指定卡牌在场，攻击减半

如果你没有所要求的指定卡牌，你的总攻击值减半。此计算在所有修正后进行，并向下取整。所要求的内容可能是魔法攻击、武器，或几乎任何其他东西。如果你拥有所要求的特性，则使用完整攻击值。

力量低于 X 的英雄不能攻击

力量低于指定数字 X 的英雄不会为战斗提供攻击、魔法攻击或其他收益，例如光照。由于这些英雄仍会与其他队伍成员一同进入地下城，他们仍可能成为被攻击怪物产生的战斗效果目标。

免疫锋利武器

所有锋利武器提供的攻击或魔法攻击加成降低为 0。该武器的其他效果，例如光照，不受此特性影响。

免疫法术

所有法术提供的攻击或魔法攻击加成降低为 0。该法术的任何其他效果或能力不能以该怪物为目标，也不能影响该怪物。法术提供的光照加成正常适用。

例如：火球术仍会提供光照 +1，但不提供魔法攻击 +3。

免疫未装备英雄

任何未装备武器的英雄，其攻击或魔法攻击加成降低为 0。其他收益，例如光照，不受该特性影响。

例如：一名没有武器的精灵法师仍会提供光照 +1，但不提供魔法攻击 +2。

光照 +/- X

光照惩罚是持续修正，不作为战斗效果触发。相反，光照惩罚在战斗开始前计算，并且不是普通战斗效果。

光照惩罚不能减少

光照以及其他减少光照惩罚的卡牌效果和能力没有效果。该怪物的光照惩罚总是等于或超过其在地下城大厅中的阶层。

魔法攻击免疫

所有卡牌上的魔法攻击值降低为 0。只能使用非魔法攻击对抗该怪物。

参与战斗的英雄，即使不提供攻击或魔法攻击，仍会提供其他收益，例如光照或其他特性。

只能用魔法攻击

只有提供魔法攻击的卡牌会加入你的总攻击值。你必须只使用魔法攻击达到或超过怪物生命值，才能获得胜利。

参与战斗的英雄，即使不提供攻击或魔法攻击，仍会提供其他收益，例如光照或其他特性。

需要魔法攻击

你必须至少拥有魔法攻击 +1 才能击败该怪物。其他攻击与魔法攻击的组合都可以使用。即使你没有魔法攻击，你仍可以选择攻击该怪物，以迫使它退回地下城牌堆底部。

必须被击败才会离开地下城大厅

该怪物免疫任何会使其因任何原因离开地下城大厅的效果，例如变形术。如果你攻击它但未能击败，它也不会退回地下城牌堆底部。只有在战斗中被击败时，它才会离开地下城大厅。

宝藏

当这张卡被展示时，当前玩家将其放在一旁，但不放入弃牌堆。详见“宝藏卡”。

未装备英雄不能攻击

未装备武器的英雄不会为战斗提供攻击、魔法攻击或其他收益，例如光照。由于这些英雄仍会与其他队伍成员一同进入地下城，他们仍可能成为被攻击怪物产生的战斗效果目标。

DISEASE CARDS

疾病卡

有些卡会迫使你获得 1 张或多张疾病卡，可能是通过地下城效果，也可能是通过战斗效果。抽取的疾病卡总是放入你的弃牌堆。疾病不会受到任何没有明确以疾病为目标的怪物特性或战斗效果影响。

每张疾病卡会使你的攻击或魔法攻击值受到 -1 惩罚。被惩罚的攻击类型在应用惩罚前必须至少为 +1。

有许多方式可以移除疾病卡。当你休整时，你可以选择摧毁手牌中的 1 张牌，这可以是一张疾病卡。一些英雄和村庄卡也允许你摧毁这些卡。

与其他卡不同，疾病卡被摧毁时不会移出游戏，而是返回疾病牌堆，供之后再次使用，因为游戏中的疾病卡数量没有上限。如果疾病卡不够，可以拿任何当前未使用的卡牌，并将其视为疾病卡。

疾病卡没有金币值。疾病卡不被视为任何卡牌类型。

TROPHIES

战利品

大多数怪物在你的手牌中只提供胜利点或少量金币，但有些怪物卡在你通过胜利战斗将其加入牌库后，会成为**战利品**。

带有特殊符号的卡牌是战利品牌，而且并非所有战利品都对你有利。战利品牌在战斗中被展示时，必须每次都使用。

它们不需要装备给英雄，也不需要英雄在场才能使用。将这些卡视为任何其他提供地下城效果或攻击值加成的卡牌。

战利品也可以提供光照。灯笼图标中带有光照值的怪物卡也是战利品牌。

战利品只有在从玩家手牌中展示时，才会为战斗提供贡献；当它仍是地下城大厅中的怪物时，不会提供这些收益。

重要：玩家手牌中怪物卡的其他战斗效果绝不会生效。

TRAP CARDS

陷阱卡

英雄在地下城大厅中面对的最大挑战，往往

不只是怪物。邪恶而致命的陷阱隐藏其中，等待诱捕毫无防备者！

陷阱卡加入地下城牌堆的方式与怪物卡大致相同，见“游戏设置”。所有陷阱卡都会在卡牌中部的特性栏中列出“陷阱”。

与怪物不同，陷阱在被展示的**瞬间**就会产生效果，也就是地下城回合顺序中、突破效果之前。如果你因为某只怪物离开而补充地下城大厅时翻出一张陷阱卡，你必须立即执行卡牌上印刷的指示。

有些陷阱影响所有玩家，有些只影响翻出它的玩家。记得在回合结束抽牌前补满地下城大厅。

通常，陷阱卡在结算其效果后会被摧毁。有些陷阱在立即效果结算后仍会留在场上。摧毁陷阱后，或者当陷阱卡要求你补充地下城大厅时，必须继续补满地下城大厅。

如果你又翻出另一张陷阱，立即结算它。持续翻开并结算卡牌，直到地下城大厅中只剩下怪物或雷霆之石。

TREASURE CARDS

宝藏卡

通常，当你探索地下城时，会发现一心想杀死你的怪物。不过偶尔，你也可能偶然发现珍贵宝藏！

宝藏卡加入地下城牌堆的方式与怪物卡大致相同，见“游戏设置”。所有宝藏卡都会在卡牌中部的特性栏中列出“宝藏”。

宝藏一旦出现，当前玩家立即拿取该宝藏，并将其放在自己面前，而不是放入弃牌堆。在之后任意回合中，该玩家可以摧毁这张宝藏卡，以发动其特殊效果。

持续翻开并结算卡牌，直到地下城大厅中只剩下怪物或雷霆之石。

GUARDIAN CARDS

守护者卡

末日最强大的爪牙就是**守护者**。它们远比普通怪物强大，这些无畏的邪恶冠军可以从地下城大厅中杀出，蹂躏乡野！

和其他怪物一样，守护者会被洗入地下城牌堆，见“游戏设置”。当守护者卡被翻开时，

将其加入地下城大厅，并像普通怪物一样行动。玩家可以正常攻击地下城大厅中的守护者。

所有守护者都有一种特殊突破效果：

如果它到达地下城大厅阶层 1，守护者会从地下城中现身，攻击村庄！将守护者移出地下城大厅，创造一个新的阶层 0 空间，然后正常补充地下城大厅。

只有守护者可以进入阶层 0。如果守护者被击败，阶层 0 空间消失。任何玩家都可以攻击阶层 0 的守护者，并且该战斗不适用光照惩罚，光照惩罚为 0。

与普通突破效果不同，只要守护者留在阶层 0，它的持续效果就会一直存在，并影响所有玩家。每位玩家在自己的回合中都必须结算这个特殊突破效果。

此外，只要有守护者仍在阶层 0，就没有玩家可以取得雷霆之石！不过，即使阶层 0 中仍有守护者，只要雷霆之石进入阶层 1，游戏仍会结束。

守护者免疫任何会使其离开地下城大厅，包括阶层 0，或改变其在地下城大厅中位置的效果或行动，直到它们在战斗中被击败。这意味着诸如**变形术**这样的法术对守护者没有效果；如果你攻击守护者但未能击败它，它也不会退回地下城牌堆底部。

极少数情况下，如果一个守护者已经在阶层 0，而另一个守护者又进入阶层 1，它们共同占据该阶层。阶层 0 中可以有任意数量的守护者。

不过，选择进入地下城的玩家仍然只能选择 1 只怪物攻击，无论该阶层中有多少怪物。

VILLAGE EXAMPLE

村庄回合示例

苏决定在自己的回合访问村庄。她的手牌包含：**商人**、**特拉基安防卫者**、**古墓幽魂**、**疾病**、**民兵**和**变形术**。她还有 5 点经验。

她首先展示手牌。

现在她可以使用村民牌上的任意村庄效果。她先使用**特拉基安防卫者**的能力，弃掉疾病并抽 1 张牌。她抽到的是**霜巨人战斧**，这会帮助她之后购买牌。

然后，她使用**商人**的第一个能力，摧毁**变形术**，从村庄中的对应牌堆拿取 1 张**灵魂宝石**，并将其放入自己的弃牌堆。

由于她没有进入地下城，霜巨人战斧的能力没有效果。同样地，由于**瘟疫携带者**是从手牌中展示，而不是当前在地下城面对的怪物，她不会再获得一张疾病。

苏现在查看自己的金币。古墓幽魂提供 2 金，霜巨人战斧再提供 3 金，合计 5 金，刚好足够购买她正在考虑的**戈林斯学徒**。

她从戈林斯牌堆顶部拿取该牌，并放入自己的弃牌堆。

现在到了训练英雄的时间。她支付 3 点经验，将民兵升级成**半兽人袭击者**。她摧毁民兵，从半兽人牌堆顶部拿取对应牌，并将其放入自己的弃牌堆。

然后，她再支付 2 点经验，将 1 级**特拉基安防卫者**升级成 2 级**特拉基安贵族**，花光了剩余经验。她将防卫者移出游戏，并搜索特拉基安牌堆，直到找到贵族，将其放入自己的弃牌堆。所有花费的经验点都返回经验池。

最后，她的回合结束。她弃掉所有手牌，并抽 6 张新手牌。

DUNGEON EXAMPLE

地下城回合示例

布鲁斯宣告进入地下城。他展示手牌，其中包含：**疾病**、**特拉基安贵族**、**守护者之刃**、**腐坏食物**、**变形术**和**碎颅锤**。

地下城大厅中有：

- **拦路强盗**，阶层 1
- **大地风暴**，阶层 2
- **窒息烟雾**，阶层 3

他开始为战斗做准备，先使用**特拉基安贵族**的地下城效果，弃掉**疾病**并抽 1 张牌，抽到的是**灵魂宝石**。同时，他也从该效果获得攻击 +1。

接着，他观察光照状况：**窒息烟雾**正在所有阶层施加光照 -2。

于是他使用**变形术**查看地下城牌堆顶牌。那是一只**潜伏者**，只靠一名英雄他打不赢，但至少潜伏者不会在所有阶层施加光照惩罚。于是他将**窒息烟雾**放到牌堆顶，并让潜伏者进入地下城大厅中的位置。

现在他仔细查看武器。由于手中只有一名英雄，他只能装备 1 件武器。**特拉基安贵族**有足够力量使用**碎颅锤**，但攻击加成还不足以击败任何怪物。

因此，他吞下**腐坏食物**，这会在战斗结束时杀死他！这让**特拉基安贵族**额外获得攻击 +1，并获得足够力量装备**守护者之刃**。**守护者之刃**额外提供攻击 +3，使他的总攻击达到 8。

带着这些条件，布鲁斯审视自己的选择。两只怪物是强盗，需要有 3 名或更多英雄在场才能击败。只有**特拉基安贵族**一人，这两只怪不可能击败。

另一方面，**大地风暴**没有这样的要求。它的生命值为 8，刚好等于队伍总攻击值。**大地风暴**还有一个麻烦条款：除非展示 7 金或更多，否则其生命值翻倍。

好消息是：**腐坏食物** 1 金 + **守护者之刃** 2 金 + **碎颅锤** 2 金 + **灵魂宝石** 2 金，刚好合计 7 金！

最后还要检查光照惩罚。**大地风暴**位于阶层 2，因此基础光照惩罚为 2。然而，**灵魂宝石**会根据当前手牌中最高等级英雄的等级提供光照 +1。**特拉基安贵族**是 2 级，因此**灵魂宝石**刚好抵消全部光照惩罚。

大地风暴被击杀！

临死前，它给布鲁斯一张**疾病**，放入布鲁斯的弃牌堆。通常情况下，**腐坏食物**会摧毁一名攻击英雄；不过**守护者之刃**保护了**特拉基安贵族**，使其安然无恙。

布鲁斯将**大地风暴**放入自己的弃牌堆，并从经验池拿取 3 点经验标记。**潜伏者**滑入阶层 2，地下城牌堆顶牌**窒息烟雾**再次进入阶层 3。

最后，布鲁斯弃掉手牌并抽 6 张新手牌，结束回合。

RESTING EXAMPLE

休整回合示例

乔决定休整一回合。他手中有 1 张疾病、2 张民兵、1 张匕首、1 张商人和 1 张美杜莎。

他选择摧毁疾病卡。他也可以选择摧毁民兵或匕首，以减少之后不想抽到的其他卡。他甚至也可以选择摧毁商人或美杜莎，尽管那通常是很糟糕的战略选择。

由于他正在休整，而不是访问村庄或进入地下城，所以他不能使用商人的任何能力。在他摧毁所选卡牌后，将手牌正面朝上弃掉，并抽一手新牌结束回合。

WINNING THE GAME

赢得游戏

当雷霆之石卡到达地下城大厅阶层 1 时，游戏结束。

如果你在自己的回合中击败了阶层 1 的怪物，并因此导致雷霆之石移动到该空出的阶层，那么你拿取雷霆之石并将其加入你的牌库！

如果不是这种情况，则没有人可以取得雷霆之石。

游戏结束后，将你的抽牌堆、手牌、弃牌堆以及你控制的其他所有卡牌合并。统计你在游戏中收集到的所有卡牌上的胜利点。胜利点最高的玩家获胜。

如果平手，平手玩家中持有雷霆之石者获胜。否则，所有平手玩家共享胜利。

RULES CLARIFICATIONS

BREACH EFFECT

突破效果

当拥有突破效果的怪物从任意阶层到达地下城大厅阶层 1 时，其突破效果会触发，且只触发一次，并且会在当前玩家弃掉手牌并结束回合之前触发。

每个突破效果都不同，并以独特方式影响游戏。详见后文卡牌词条。

游戏开始前已经位于阶层 1 的突破效果不会触发。

GOLDEN RULE

黄金规则

如果某张卡牌违反或覆盖了本规则书中的规则，则以卡牌为准。

真正的黄金规则当然是玩得开心，不过你知道我们的意思。（大大方方村）

SHUFFLE 洗牌

只有当你的抽牌堆中没有牌，而你又需要抽牌时，才洗混弃牌堆。弃牌堆中的所有牌一起洗混。

ZERO 零值

攻击与魔法攻击加成可以被降低到 0 以下。光照惩罚可以无限持续，但永远不会将攻击值降低到 0 以下。力量永远不能降低到 0 以下。

CARD GLOSSARY

卡牌词条

古墓谷

在古墓谷场景中，所有怪物没有金币值。

贝尔祖主教

这张牌拥有反应效果。当一名玩家以你为某个效果的目标时，你可以从手牌展示贝尔祖主教，改为让该效果以当前玩家为目标。

蓝焰法杖

蓝焰法杖允许你在同一回合中从手牌使用 1 张法术两次。

焚祭

被摧毁的牌不能是为了该效果而打出的这张焚祭。不过，它可以是另一张焚祭。

秘法会

若要让一张法术被视为“已使用”，你必须在当前回合展示并使用它的效果。

酋长战鼓

在涉及酋长战鼓的情况中，火把、匕首、应急干粮都被视为村庄卡。民兵被视为英雄。

塑能师

塑能师在阶层 1 中没有攻击加成。展示一个光照物品会给塑能施法者额外增加光照 +1，这会叠加在该物品自身的任何加成之上。

因摧毁 1 点经验的地下城效果而加入的魔法攻击，对阶层 1 和其他阶层一样适用。

炎裔

你必须先拥有足够光照抵消所有光照惩罚，之后才能计算额外魔法攻击。

炎裔狂怒者

被摧毁的村庄卡必须来自当前玩家手牌，而不是村庄中尚未购买的村庄卡。

闪耀者

如果一个物品或法术的任何效果、特性或加成在本回合使你受益，则该物品或法术被视为“已使用”。例如，你有一张火把并获得光照 +1，就符合“使用了一个物品”的条件。

力量守护者

当前玩家拿取所购买的牌之后，才摧毁牌堆顶牌。

军需官

如果抽到的任意牌与你手牌中的某张牌同名，弃掉所有抽到的牌。如果你抽到多张同名牌，而这些牌与你手牌中的任何牌都不同，你可以保留其中 1 张构成重复的牌。

反曲弓

反曲弓在阶层 1 没有效果。

斥候

被返回的卡牌不能是已经为某个效果使用过的卡牌。例如，斥候不能返回它自己。

碎颅锤

如果你在当前回合击败了怪物，你必须将碎颅锤放回你的牌库顶。

灵魂宝石

你所参照的英雄必须在你当前手牌中。

蔑视之石

如果每位其他对手最终合并的抽牌堆、手牌和弃牌堆中拥有的怪物数量都比你多，则蔑视之石总共值 5 点胜利点。

恐惧之石

游戏结束时，你牌库中每有一张其他雷霆之石，恐惧之石就值 2 分。不要将恐惧之石本身计入这个总数。

石卫

如果一名英雄在战斗中任何时点曾经有武器附着到他身上，则该英雄被视为已装备。即使该武器之后被摧毁或移除，已装备状态仍会保留。

托林护手

托林护手允许你额外装备 1 件武器。每件装备的武器，其重量都可以最高等于被装备英雄的力量。

如果由于任何原因，英雄力量变得不足以携带某件武器，该武器会脱落。该英雄仍被视为“已装备”，但不再获得先前附着武器卡牌上写明的收益。

老兵战争贩子

你手牌中必须只有 3 级或更高等级的英雄，才能获得额外攻击 +10。

VARIANTS 变体规则

如果你想获得不同的《雷霆之石》体验，可以使用以下玩法改变游戏方式。

UNITED WE STAND 团结一心

这个变体提供更快速的合作游戏体验。

构建地下城牌堆时，若为 2 或 3 名玩家，使用 4 张怪物随机设置卡；若为 4 或 5 名玩家，使用 5 张怪物随机设置卡。

在选定怪物中加入 1 张守护者。如果你在随机设置过程中已经随机抽到了守护者，则再加入第二张守护者。

正常填充地下城大厅。然后在地下城牌堆顶放置 3 个经验点标记。决定起始玩家。玩家正常轮流进行回合。

当每轮最后一名玩家完成回合后，从地下城牌堆顶移除 1 个经验点标记。当最后一个经验点标记被移除后，怪物将开始如下推进：

如果一名玩家没有进入地下城，阶层 1 的怪物会愤怒或推进。

- 如果该怪物尚未横置，将其横置以表示它愤怒。
- 如果阶层 1 的怪物已经横置，则阶层 1 怪物与大厅中其他怪物一起推进，将阶层 1 怪物放入村庄牌堆，并补充地下城大厅。
- 如果某只怪物已经横置，而地下城大厅被重新排列，该怪物仍保持横置。
- 当守护者进入地下城大厅后，从那一刻起，进入大厅的怪物都会以愤怒状态入场，并且每轮都会推进。

当雷霆之石到达阶层 1 时，游戏结束。如果玩家牌库与公共池中合计的经验点总数超过进入村庄牌堆的分数，玩家获胜。否则玩家失败。

该变体使用以下特殊规则：

- 所有从怪物获得的经验点共享。任何访问村庄的玩家都可以使用队伍经验。
- 如果一名玩家休整，该玩家可以摧毁 1 张牌，并可以向每位其他玩家传递 1 张牌。每位接收者可以查看该牌，然后从自己手牌中弃 1 张牌到休整玩家的弃牌堆，再将收到的牌放入自己手牌。玩家不能谈论具体卡牌，但可以告诉传牌者自己下一回合打算去村庄还是地下城。
- 当一名玩家访问村庄时，可以交出怪物，每交出 1 张怪物产生 1 点经验。该怪物卡放入队伍怪物牌堆，并在游戏结束时计入队伍的经验总数。
- 如果某个法术或能力需要计算经验点，将队伍经验点除以玩家人数并向下取整，用该数值作为该能力或法术使用的经验值。
- 任何会将怪物放到地下城牌堆底部的效果，改为将该怪物放入村庄怪物牌堆，并计入对队伍不利的分数。

BONDS OF BROTHERHOOD 兄弟之盟

若想获得更大挑战，游戏开始时只在怪物上放置 2 个标记。

TEST OF UNITY 团结试炼

若想获得更进一步的挑战，游戏开始时只在怪物上放置 1 个标记。怪物不能被交给城镇。

ALONE IN THE DARK 黑暗独行

在《元素之怒》中引入了单人规则，可在该规则书中找到，也可在线获取。

“黑暗独行”提供更聚焦的单人体验。

发出 6 张英雄随机设置卡和 12 张村庄随机设置卡。不要将额外基础卡放入村庄。

每张被选中的村庄随机设置卡，只放出 1 张对应卡牌。每种英雄只放出该英雄每个等级各 1 张。

使用标准单人规则游玩，但有以下例外：

- 你不能购买村庄中的高等级英雄。只有当这些高等级英雄可用时，你才可以通过升级获得它们。
- 每当你的一张卡被摧毁时，将其返回村庄。你的起始基础卡如果被摧毁，也会返回村庄。
- 除了分数必须超过进入村庄的分数外，游戏结束时你的牌库中必须至少拥有 4 张最高等级英雄。

你可以用任意一种单人难度选项游玩此变体。

CREDITS 制作信息

原作设计：Mike Elliott

开发：Brent Keith

封面美术：Jason Engle

图形设计：Jason Engle、Brent Keith、Hal Mangold

规则与编辑：William Niebling、Ryan Metzler、Ed Bolme

游玩测试：Joe Babbitt, Anna Bort, Paul Bort, LeAnn Dennis, Shelly DiGiacinto, Todd DiGiacinto, James Epstein, Dusty Eves, John Ferryman, Casey Fitzgerald, Chris Harshman, Hal Mangold, Vince Herman, Fred A. Hixenbaugh, Steven LaFollette, Aaron Michelson, Michael Ng, Erik Noble, Remo Pendowski, Laura “Bean” Rahubka, Bryan Reese, Todd Rowland, Randy Sallwasser, Gene Saunders, Ivan Schoomer, Reilley Scott, Brian Suhre, Andee Timkin, Jamie Toon, Josh Troeckler, Jerad Wheeler, Kurt White, Mark Wootton, John Zinser

生产：David Lepore and Brent Keith

高级品牌管理：David Lepore and Brent Keith

非官方翻译：Icezero

© 2011 Alderac Entertainment Group.
Thunderstone、Alderac Entertainment Group 及相关标识为 Alderac Entertainment Group, Inc. 的商标与版权内容。

本文为个人学习、试玩与 TTS 汉化辅助用途的非官方翻译，不代表官方中文出版物。

VISIT THE VILLAGE 访问村庄

1. 展示你的手牌。
2. 你可以使用已展示卡牌上的任意村庄效果。你可以使用某张牌上的部分、全部或不使用效果，顺序由你决定，但不能使用已被摧毁卡牌的效果。除非卡牌拥有强制效果，例如疾病，否则你不必使用所有效果。每张牌上的单个效果每回合最多只能使用一次。效果和金币产出会累加。
3. 现在你通过合计所有仍在场的已展示卡牌上的金币值来产生金币，并加上第 2 步中通过效果产生的金币。
4. 你可以从村庄购买 1 张牌，包括基础牌、英雄牌或村庄牌。必须从某一牌堆顶部购买。该牌的购买费用必须小于或等于你的总金币值。购买的牌总是放入你的弃牌堆。未使用的金币会失去。如果某个效果允许你购买更多牌，则所有购买牌的总费用必须小于或等于你的金币总值。
5. 最后，你可以使用已收集的经验点，将手牌中的任意数量英雄升级。
6. 回合结束时，将所有牌，无论是否使用，正面朝上弃入你的弃牌堆，然后抽 6 张新牌组成新的手牌。

注意：行动步骤必须按顺序执行。因此，一张牌可能在产生金币之前就被弃掉或摧毁。例如，如果商人摧毁了一张有金币值的牌，你不会获得那张已被摧毁卡的金币值。

ENTER THE DUNGEON 进入地下城

1. 展示你的手牌。
2. 你可以使用手牌中的部分、全部或不使用地下城效果。除非卡牌拥有强制效果，例如疾病，否则你不必使用所有法术或效果。只要满足力量要求，你可以给每位英雄装备 1 件武器。
3. 宣告你要攻击哪只怪物，以及它所在的阶层。
4. 结算战斗：
 - A. 计算你的总攻击值，包括所有光照惩罚。
 - B. 结算战斗效果，并按需要调整攻击值。
 - C. 未被击败的怪物放到地下城牌堆底部。
 - D. 被击败的怪物和疾病卡放入你的弃牌堆。
 - E. 结算凯旋效果，如果有。
 - F. 移动怪物卡以填补空缺，并补充地下城大厅。
 - G. 结算陷阱效果，如果有。
 - H. 结算突破效果，如果有。
5. 回合结束时，将所有牌，无论是否使用，正面朝上弃入你的弃牌堆，然后抽 6 张新牌组成新的手牌。

REST 休整

你可以摧毁手牌中的 1 张牌。

回合结束时，将所有手牌正面朝上弃入你的弃牌堆，然后抽 6 张新牌组成新的手牌。