



Dungeonology

the
expedition

规则书



LUDUS MAGNUS
STUDIO

地城学:探险队

欢迎来到洛卡奇维塔,位于意大利腹地的一个迷人小镇,这里蕴藏着一所大学,是人类所能构想出的最奇异的大学之一。

事实上,这所大学主修地城学,研究不同文化的环境和组织,尤其是最异乎寻常和最怪诞诡奇的...近乎神话的那些!

最近,教授离开了这所学校,校长正在寻找一个有能力的替代者。

你,就是这份工作的理想人选。

身处新星纪元的文艺复兴时代,地城学将带你领略不同的文明,学习他们的方法和习惯。但要小心:对于你这样的不速之客,当地人并不总是喜闻乐见哦。

游戏的目的是引导学者探索一个地城,收集尽可能多的关于生活在那里的人的信息。所有的信息都会给学者分数,学者们需要收集信息来获得比对手更高的分数,以完成探险,并成功地提交关于所研究种族的论文。

致谢

◆ ◆ ◆

项目负责人: Andrea Colletti

游戏设计: Diego Fonseca, Danilo Guidi

项目团队: Ludus Magnus Studio

编辑、撰文管理: Paolo Scippo

首席平面设计: Diego Fonseca

平面设计: Paolo Scippo

美术设计: Andrea Colletti

原画设计师: Giovanni Pirrotta, Simone De Paolis

首席3D建模: Fernando Armentano

3D建模: Tommaso Incecchi

Web 编辑: Marco Presentino, Luca Bernardini, Vincenzo Piscitelli, Roberto Piscitelli

Kickstarter 管理: Andrea Colletti

生产、广告、运输: Vincenzo Piscitelli

中文翻译: 王晶晶 中文校对: 冯瑾瑾

中文出版: 易趣桌游

游戏测试: Daniele De Lorenzo, David Condemi, Serena Falivene, Giovanni Franzini, Cinzia Grasso, Daniele Longo, Andrea Gianfermo, Carlo Scopa, Danilo Rizzo, Davide Longo, Davide Becciu, Luca Longo, Jacopo Valente, Francesco Della Ragione, Claudia Minozzi, Stefano De Luca, Marco Boschiero, Ilaria Negri, Andrea Fatigati, Daniele Pallozzi, Michele "Lisk" Mirizio, Lucca Games, Macro Games Night, Modena Play.

Ludus Magnus Store: shop.ludusmagnusstudio.com

易趣桌游: www.enjoygamepublish.com

目录



地城学:探险队	2
致谢	2
目录	3
游戏配件	4
游戏的...概要	5
游戏设置	8
后备区	9
学者卡和笔记本	10
兴奋!	11
计谋卡	12
计谋卡时效	12
优先级规则	12
命运卡	13
诡计卡	13
魔法卡	13
探索卡	13
社交卡	13
恶名卡	13
效果符号	13
预言	13
游戏回合	14
游戏目标	14
学生和游戏时间	14
回合流程	14
1. 论文提交阶段	15
学识标记	15
氏族卡	15
2. 休息阶段	15
眩晕标记	15
3. 移动阶段	16
地城地域	16
起始地域	16
移动并且放置新的地域	17
举例:放置新的地域	17
地域术语	17
进入地域	18
地域效果	18
信息块	18
地域标记	19
楼梯	19
举例:陷阱标记	19
举例:楼梯	19
4. 行动阶段	20
研究	20
举例:研究	20
刺探	21
举例:刺探	21
计谋卡-行动	21
地域效果-行动	21
隐匿尝试总结	22
研究	22

刺探	22
信息块关键字	22
举例:掉落	23
举例:给予	23
实习生卡	23
被保护的信息块	23
厄运卡	24
欧米茄兄弟会	24
5. 回合结束阶段	24
最高警戒&游戏结束	24
游戏如何结束	24
恐慌卡	24
最高警戒	25
其他游戏要素	25
随机化卡堆	25
举例:随机化	25
大学及抽取学生	26
警戒卡	26
校园	27
怪物首领	27
拉图斯,斟酒人	27
瓦莱里奥,护卫	28
索菲娅,人渣	28
文森佐,新手	28
丽贝卡,学徒	29
半羊人森林	29
盖亚避难所	30
普里马维洞穴	31

基础游戏包含了一个文明和一个统治了多个氏族的怪物首领。后续的扩展将增加更多的文明(和怪物首领)。

游戏配件



- 1 学者模型 (4)
- 2 拉图斯怪物首领模型
- 3 怪物首领卡
- 4 校园板, 恐慌卡 (3)
- 5 大学布袋
- 6 学生模型 (40 个普通和 5 个欧米茄)
- 7 信息块 (64)
- 8 地域板块 (19)
- 9 计谋卡 (105)
- 10 随机化卡 (16)
- 11 厄运卡 (15)
- 12 实习生卡 (10)
- 13 笔记本 (4)
- 13 学者卡 (4)
- 14 标记 (36)



游戏的...概要

本书提供了一个有用的游戏概要,但是如果您愿意,可以直接跳到第8页的起始设置。



在**地域学:探险队**中,玩家将扮演**学者(1)**,受洛卡奇维塔大学校长之邀,参加一项艰巨的挑战:提交一篇关于生活在遥远地域中的神秘种族的最佳论文。

为了成功探索并打败对手,学者必须收集**信息块(2)**,这些信息块装载着所研究文明的秘密。

学者将从地域的地域板块收集信息块,在**地域**板块的相应位置**(3)**留有对应方块的空间。



为收集一个信息块,学者需要通过丢弃**计谋卡**,并加总卡牌左上角的**加成值(4)**(白色数字)来获得**隐匿值**。

当获得的**隐匿值**等于或大于**地域**上的**警戒值(5)**(红色数字),学者即可收集一个(或多个)信息块。

不过,警戒值并非隐藏于地域中的唯一威胁!

事实上,其中包含了一些**地域效果(6)**,会帮助或阻碍学者。

最危险的地域效果莫过于**怪物首领地域效果(7)**。当一名学者进入到有此效果的地域时,将激活地域中那可怖的**怪物首领(8)**,怪物首领会立即追捕探险者!

当收集到信息块时,学者将其放到自己的**笔记本(9)**上与该信息块颜色相同的列,自下而上放置。信息块**(10)**上方第一个没有被挡住的数值代表了**学者获得的分数(此情况下,+2)**。

学者们可以打出**计谋卡**,来阻碍对手或帮助自己探索。如此做时,可以从**主要效果(11)**或**辅助效果(12)**择其一,来代替使用加成值。



游戏过程中,针对游戏中出现的各种效果,需要对一些事件随机决定其走向。每当游戏要求“**随机化!**”时,学者都将使用**随机化卡堆(13)**,从中抽取一张卡牌,来决定随机事件的结果。





作为支持, 学校将派出**学生 (14)**, 来陪同学者执行任务。

游戏的许多效果需要**牺牲**学生 (从学者所拥有的学生中移除, 并放回到后备区, 见第9页), 还有些学生则被放在代表**大学 (16)**的布袋中, 并将根据游戏的各种效果 (主要是计谋卡的主要效果) 被抽取出来。

在地域外的**校园 (17)**里, 学者将寻找到这场探险所必须的元素。

游戏期间, 会有新的学生进入到**篝火区 (18)**, 为探险助力做好准备。当一个效果要求学者从大学 (即, 布袋) 抽出他们时, 他们会被放置在篝火区。

游戏中的一些效果会允许学者从校园的篝火区取回学生, 只有当该区实际有学生时才可以这么做。

校园上会放置一张**警戒卡 (19)**, 用于指示大学 (即, 布袋) 的初始设置, 以及每次抽出**欧米茄学生 (20)**后如何补充大学中的学生。这些邪恶的**欧米茄兄弟会**学生将在游戏中以各种方式阻碍学者。当欧米茄学生被抽取出来, 他将占据**警戒卡**上的空位, 所有的普通学生则闻风四散 (所有当前在篝火区以及刚刚和欧米茄学生一块儿被抽出来的普通学生均去到后备区), 使得探索更为艰难。而从大学抽到这些烦人精的学者们, 也将遭受到**厄运卡 (21)**的惩罚, 这对于资深探险家来说可是实实在在的诅咒啊!

在警戒卡下方放置一张**恐慌卡 (22)**。当有欧米茄学生被放上去时 (因为警戒卡上已没有更多的空位), 展示该恐慌卡。若出现这种情况, 地域里的那些生物们将揭竿而起, 把学者们赶出他们的领地, 游戏也会在几个回合内结束。



最后,从可用的氏族卡中随机选择一张**氏族卡(23)**,不要查看它,并暗置在校园里。

这张卡牌包含氏族特征,学者需要依此来书写他们的论文。每张氏族卡均**对信息块的价值稍作修改 (24)**,那些没有见过这些信息的人,很难知道他们实际的得分究竟是多少。

氏族卡也注明了学者成功完成**论文提交**所需要的**分数(25)**。提交论文时,学者必须至少拥有氏族卡左上角所示的分数。先将笔记板上所有可见的分数加总,然后根据氏族卡所示进行修改,来确定论文是否提交成功**(24)**。

☆☆ 学者必须在自己**笔记板(26)**上收集信息块,至少达到2颗星,才能够提交论文,无论是否获得了能够查看氏族卡的学识标记**(27)**。



对于学者来说,达到越高的星数可能越危险!确切地说,这时,那些星数较低的学者会变得**兴奋 (28)**,将学者卡翻面。只要他们的星数比当前拥有最多星数的玩家(们)要少,就会保持这种状态,获得令人闻风丧胆的新技能迎头赶上。也就是说,拥有最多星星(或并列第一)的学者仍使用非兴奋面的技能。

导致**地城学:探险队**游戏结束的原因可能有很多,例如一名学者成功提交了论文,或者玩家摸到了太多的欧米茄学生。

游戏结束时,计算分数(根据氏族卡修改后得分),新的地城学教授就选出来啦!



游戏设置

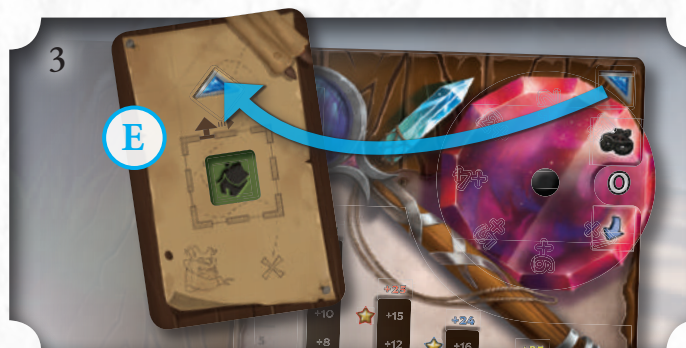


欢迎来到**地城学**，请根据以下步骤进行游戏设置：

1. 每位玩家拿取一个**笔记板(A)**，并将研究加成设为0**(B)**。
每位玩家选择(或者随机抽取)在本场游戏中所使用的**学者卡(C)**，将它
的标准面(非兴奋面)朝上放到笔记
板上。
2. 根据学者卡上显示的学生值，每位玩
家从后备区**(T)**抽取对应数量的**学
生(D)**。这些学生代表了学者的私人
助手。



3. 将**随机化卡堆(E)**洗混，并摸取一张
牌，三角形颜色和笔记板上三角形颜
色一致的玩家成为**起始玩家**。游戏顺
序会从他/她开始，并按照顺时针方向
进行。
4. 将**计谋卡(F)**洗混并放到桌上方便所
有玩家拿到的地方。每位玩家根据各
自的顺位摸取相应数量的计谋卡：
 - **起始玩家**:1张计谋卡;
 - **第二顺位**:2张计谋卡;
 - **第三顺位**:3张计谋卡;
 - **第四顺位**:4张计谋卡。



5. 将**校园板(G)**放到桌子的一边。
6. 随机抽取一张**恐慌卡(H)**，不要展示
它，面朝下放到校园板上。将剩余的
放到后备区**(T)**。
7. 玩家们选择一张(或者随机抽取)**警
戒卡(I)**，将它面朝上放在恐慌卡上
面,注意要将恐慌卡背面底部的图标
露出。
8. 随机选择一张**氏族卡(J)**，不要展示
它，面朝下放到校园板上。



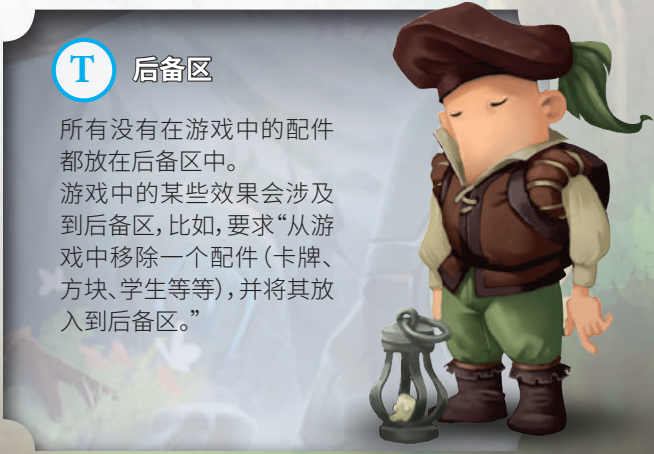
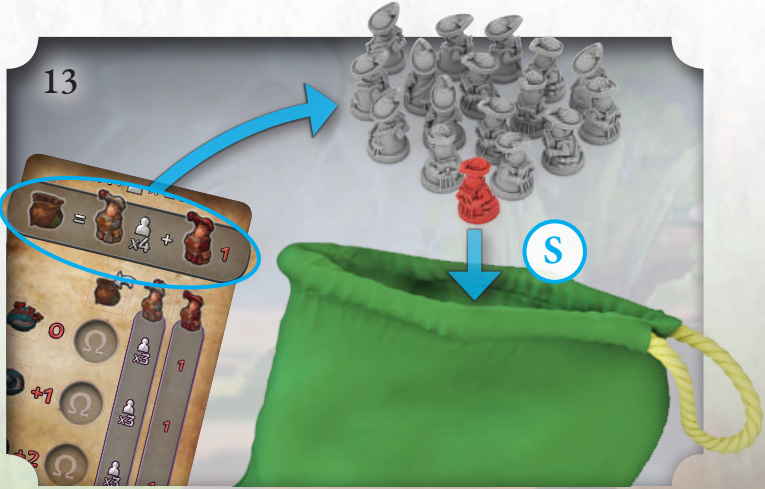
9. 将**实习生卡堆(K)**放在桌上, 分别洗混厄运卡堆(L)和随机化卡堆(M)。
10. 怪物首领卡有两种属性(怪物首领卡的每一面各代表一种)。玩家自行选择(或者随机选择)本场游戏中使用怪物首领卡的哪一面(N), 这将会和已选的警戒卡共同影响到游戏的难度。



11. 将**起始地域(O)** (营地) 面朝上放到桌子上 (尽量放到中间), 每位玩家将各自的模型放到上面。
12. 将**地域板块**按照层级分类: I (P), II (Q) 和 III (R), 各自洗混并创建三个地域堆。



13. 将警戒卡顶部所指示数量的普通学生放入到**大学布袋(S)**中 (本例中: 4 倍于玩家人数)。欧米茄学生放入的数量也在警戒卡上有指示。
14. 起始玩家已经准备好开始他/她的回合了 (见第14页), 但是在游戏开始前, 你还需要来了解下关于学者、笔记板以及计谋卡的信息。





学者卡和 笔记本

在《地城学》中，每位玩家代表一位**学者**。每位学者的特征和技能都显示在学者卡上。

每位学者带着自己信赖的**笔记本**进行旅行探险，为了提交他们的论文去收集所需的信息，并且赢得洛卡奇维塔的挑战！

瓦莱里奥 A

护卫

B **铁头功**

获得1个眩晕标记(你无法通过牺牲学生来避免此效果)，指定一位和你在相同地域中，且在本回合内尚未受过此技能影响的学者作为目标，然后选择其一：

- 目标学者随机掉落(执行随机化)一个信息块。
- 目标学者随机弃掉一张计谋卡，然后你获得这张计谋卡。

C
D
E
F
G
H

I

J

K

8	+26		+25		+24		+23		+14
8	+14	★	+15	★	+16	★	+15	★	+6
7	+12		+12		+12		+10		0
6	+10	★	+9	★	+8	★	+5	★	0
5	+8		+6		+4		0		0
4	+6	★	+3	★	0	★	0	★	0
3	+4	★	0	★	0	★	0	★	0
2	+2		0		0		0		0
1	0		0		0		0		0

2

3

4

5

6

兴奋!



当有学者在笔记板上获得了一颗星之后,所有比他/她星数少的学者都会**变得兴奋**(若尚未处于兴奋状态)。将他们的学者卡翻面,玩家会使用上面新的属性值和技能。只要有其他学者拥有比他们更多的星数,兴奋状态的学者就会保持这个状态,否则,将他们的学者卡翻回标准面。



A 名字和头衔:学者的名字和职业,反映了他们生活中的样子,并且与他们的能力和技能相匹配。

B 技能:每位学者都拥有一些技能,从而根据自身的喜好来影响游戏。



C 学生值:表示在游戏开始时,以及当学者执行休息阶段时,可以获得学生至该数量(若后备区数量足够的话)。



D 手牌值:代表了每个回合结束阶段中,玩家必须通过摸牌来保持的计谋卡数量。



E 速度:这个数值代表了学者在其回合中可以移动通过的相连地域的数量(例外:传送和秘密通道,见第19页)。



F 智力:表示学者在其回合中通过执行**研究**行动,可以尝试收集的信息块的最大数量。



G 体力:学者获得的眩晕标记数量不能超过其体力值。若眩晕标记数量达到体力值,则无论以何种方式,该学者都不能再获得眩晕标记。当学者脱离兴奋状态时,他们可能会拥有超过其体力值的眩晕标记。在这种情况下,将超出的标记弃掉。若学者在回合开始时拥有等于其体力值数量的眩晕标记,他/她必须执行一个**休息阶段**(例外:最高警戒,见第25页)。



H 学识加成:当学者拥有这个组合的信息块时,他/她获得一个**学识标记**,放入**学识位(I)**中。拥有这个标记的学者可以自由地侦查(查看)氏族卡,小心不要把它透露给你的对手!一旦获得,这个标记在游戏剩余时间内都不会失去。



论文符号

J 信息块表:笔记板中这个区域的几列空位用于存放学者在其探险中收集到的信息块。另外,还表明了信息块所赋予的潜在得分。在每一列下面,显示了每个信息块的单个分值,在执行**刺探**行动(见第21页)时需要考虑到这个分值。



K 星数和研究加成:放在你笔记板上的信息块还可以让学者获得提交论文时所必须的星数,并获得研究加成(在每一列左边会有符号显示)。当信息块到达了星星/蓝色箭头符号所在位置,即覆盖了同一行的数字时,就会触发效果。若之后失去了该信息块,则星数/研究加成也失去了。

请注意,有**两种类型的星星**(银色和金色),以及多种颜色的边框,但是这些要素在扩展中才会有用。在基础游戏中,所有的星星都视为是相同的。



L 玩家颜色:右上角的颜色用于表示游戏中玩家的颜色。比如:若某个效果影响“红色”玩家,那么笔记板右上角红色的玩家就会被影响。



M 研究加成:在游戏开始时,将这个转盘设置到0的位置,游戏过程中会被转到蓝色的数字。这些加成会在学者执行**研究行动**时,加到其隐匿值中。



计谋卡

计谋卡代表游戏中学者可以使用的行动和技能。如果计谋卡牌堆用完了，那么将弃牌堆洗混，组成一个新的牌堆。

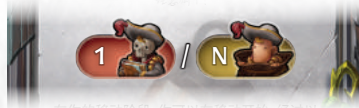
每张卡最多拥有三种不同效果，学者可以激活其中一个，然后该卡会被弃掉。计谋卡的效果有：

1. **加成值**：当进行一次隐匿尝试时，将这个值加入到学者**隐匿值**中，有助于在**研究**或者**刺探**行动中获得信息。



2. **主要效果**：允许学者根据卡牌效果的说明执行特殊行动。卡牌的名称 **(A)**，以及它的激活时效 **(B)** 往往都符合它的主要效果。每个效果都必须根据从左往右，从上往下的**顺序**进行结算。某些情况下这些效果只能在特定时间才能打出，比如“...在你回合开始时”或“..在一个对手回合开始时。”

在两个效果之间的“/”符号表示你只可以选择其中一个。



有一些牌可以让你执行“N”次某行动。这个数字N取决于卡牌上的另一个效果。举例来说，“猎人的陷阱”卡可以让你牺牲1个学生，或者从大学抽取N个学生并放置N个陷阱标记。你可以放置的陷阱标记数量和你所牺牲或者抽取的学生数量一致。

3. **辅助效果**：每张计谋卡在它底部都有一个或多个辅助效果（命运卡在顶部和底部都有辅助效果）。若一张卡牌上有多个辅助效果，那么只能选择其中一个。

⚠ 请注意，右下角的欧米茄符号只有在单人-合作扩展中才会用到。



计谋卡时效

计谋卡在玩家自己的回合打出（例外：瞬时和响应卡），并且只能在**移动**和**行动**阶段打出。

所有计谋卡效果都必须被完全结算完之后，玩家才能打出另一张计谋卡，除非是响应卡。

若计谋卡在其主要效果文字前面有“**行动**”两字，那么会消耗该学者在行动阶段的行动。

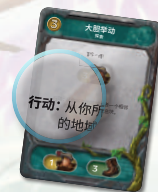
若计谋卡有如下符号，那么即使在**对手回合**，也可以打出并激发它的效果（可以是主要或者辅助效果）：



瞬时：可以在任何时候打出。



响应：可以在任何时候，作为对另一张法术效果的响应时打出。它会在所有其他卡牌效果结算前生效（包括对之前打出的其它响应牌）。



优先级规则

在一个阶段中，当前回合的玩家打出1张计谋卡（若可以的话）。在当前玩家打出1张计谋卡后，其左边玩家打出1张瞬时计谋卡来回应（并且应该给他/她一个短暂的考虑时间来决定是否打出），之后下一位玩家进行，再按顺序到下一位，以此类推（每次打出1张牌）。这个过程按照顺时针顺序轮流进行，直到没有人想要再打出计谋卡。结算所有的卡牌，之后游戏进入到下个阶段。响应卡可以在任意时候打出。

但是请注意，隐匿尝试中的打牌遵守其自身的规则：在隐匿尝试中，从当前回合的玩家开始，每位玩家都可以同时打出任意张想要打出的牌（见规则第20-22页）。





命运卡

主要效果

当学者必须生成隐匿值时,可以打出命运卡以获得卡牌中间的加成值。

辅助效果

在一次隐匿尝试中打出辅助效果,学者可以决定将蓝色数值到他/她的隐匿值中,或是将红色数值加入到一个地域的警戒值中。



探索卡

主要效果

探索卡帮助学者在地域中移动,以及使用陷阱和计谋来阻碍对手。

辅助效果

即使在移动阶段外,学者依然可以在地域中移动,步数不得超过卡牌所示的数值。



诡计卡

主要效果

诡计卡帮助学者成功进行隐匿尝试,以及减少对手的信息块。

辅助效果

在一次隐匿尝试中打出辅助效果,学者可以决定将蓝色数值加入到他/她的隐匿值中,或是将红色数值加入到一个地域的警戒值中。



社交卡

主要效果

社交卡允许学者从对手身上获得帮助,或者说对手将他们的信息块给予自己。

辅助效果

学者牺牲一个学生(见第6页),并且选择一位玩家(可以是自己),然后决定让该玩家摸2张计谋卡或是随机弃掉一张计谋卡。



魔法卡

主要效果

魔法卡允许学者使用具有各种各样效果的法术和魔法物品。

辅助效果

打出辅助效果,学者可以执行一次预言。



恶名卡

主要效果

恶名卡允许学者去影响对手的行动,以及从他们身上偷取信息块和学生。

辅助效果

学者可以从校园篝火区获得学生(如果有可用的学生)。



效果符号

- 好**
 - N** 从校园篝火区获得指定数量的学生(N)(见第27页)。
 - N** 将你的学者移动最多N个地域(见第16页)
 - N** 摸取N张计谋卡。
- 危险**
 - N** 从大学中抽取N个学生,并将他们放到校园板的篝火区中。
- 坏**
 - N** 牺牲N个学生(见第6页)。
 - N** 获得N个眩晕标记(见第15页)。
 - N** 弃掉N张计谋卡。
- 隐匿**
 - +N** 在一次隐匿尝试中增加N到隐匿值中。
 - +N** 在一次隐匿尝试中增加N到警戒值中。
 - N** **预言**
在一次隐匿尝试中,玩家从计谋卡堆顶展示N张计谋卡,选择其中一张,并将这个加成值加入到他/她的隐匿值中,或者加入到一个地域的警戒值中。



游戏回合

游戏目标

地城学的目标是通过以下方式进行得分：

- 论文提交
- 获得信息块
- 获得实习生
- 避开厄运

学生和游戏时间

随着大学学生的到来，除了给予学者们支持，也意味着游戏时间的流逝。



游戏中许多效果会让你从**大学布袋**中抽取学生。普通的学生会填补到篝火区中。



然而那个**欧米茄学生**，是被卑鄙的欧米茄兄弟会派来阻挠你的探险的，会放入到**警戒卡**上，并强迫发现他/她的学者摸取一张厄运卡。这将提高地城生物对你的注意，同时会使当前在篝火区的，以及和那个欧米茄学生一起抽取到的所有普通学生进入到后备区（详见第26页）：



当一个欧米茄学生到达恐慌卡上的那个空位时（在这个例子中，第五个位置），游戏会进入“**最高警戒**”阶段（见第25页），并会导致游戏结束。

还有另一个事件会触发“最高警戒”，就是在游戏中任何一位学者成功提交了论文。



回合流程



1. 论文提交阶段

(可选: **可能触发最高警戒!**)

学者尝试提交对居住在地城中的氏族所进行的研究。



2. 休息阶段

(可能是强制执行: **该玩家结束本回合!**)

学者在探险工作后恢复。

你只能在以下两个阶段打出计谋卡：



3. 移动阶段

学者探索地城。



4. 行动阶段

学者执行以下行动中的一个：

- **研究**：尝试收集信息块。
- **刺探**：尝试从其他学者处偷取信息块。
- **计谋卡-行动**：打出一张行动计谋卡（见第21页）。
- **地域效果-行动**：使用一个需要花费行动的地域效果（见第21页）。



5. 回合结束阶段

学者摸取计谋卡至他/她的手牌值，并且展示其厄运卡。



1. 论文提交阶段



学者只有在笔记板上获得了至少两颗星,才可以声明提交他们的论文。即使没有查看氏族卡(未获得**学识标记**)也可以提交论文。

按照以下流程进行:

1. 该玩家将他/她的学者放到**起始地域**上。

2. 该玩家秘密查看**氏族卡**(即使之前由于未获得学识标记而无法查看),然后**计算**他/她的**得分**,根据氏族卡上指示的加成或者惩罚进行修正(此时不计入通过学生、实习生、厄运卡或者其他资源获得的加成点)。

- **成功:**若获得的分数等于或高于提交论文所需的分数,则该玩家声明已经成功提交论文,无须展示他/她自己的得分(必须诚实!),然后将氏族卡放回它原来的位置。该玩家游戏结束,在游戏剩余时间内该学者停留在起始地域。其他玩家从最高警戒的**步骤1**继续游戏(但是,若之前已经到达最高警戒,那么游戏从**步骤2**继续,见第25页)。
- **失败:**若获得的分数不够,该玩家必须声明这一点,并且将氏族卡放回原来的位置。该学者将他/她价值最高的一个信息块移除(算上氏族卡的奖励和惩罚之后),并摸取一张厄运卡,然后进入到回合结束阶段...祝你下次好运!



学识标记

如果玩家通过完成他们学者卡上的**学识加成**而获得了学识标记,那么在游戏剩余时间内,他/她可以自由地侦查氏族卡(注意不要展示给其他玩家)。



2. 休息阶段

每位学者都可以执行这个阶段来进行重整和恢复;若学者在他/她的回合开始时拥有**和其体力值相同数量的眩晕标记**,那么**强制**进行这个阶段(例外:最高警戒,见第25页)。根据以下流程进行:

若**恐慌卡**已经被展示,那么学者不能执行休息阶段。



1. 将你的学者直接移动到**起始地域**。
2. 将你的所有**眩晕标记**移除。
3. 弃掉1张**厄运卡**(见第24页)。
4. 从手牌中弃掉任意数量的计谋卡,然后摸取新的**计谋卡**,直到达到手牌值。
5. 若你拥有的学生少于你的**学生值**,则从篝火区获得学生,直到达到学生值(显示在学者卡上),若篝火区中没有足够的学生,则从后备区获得。
6. **你的回合结束。**



眩晕标记

这代表了每位学者不断增长的疲劳度。

- 学者最多可以拥有等于其体力值的眩晕标记(即:若你所使用的能力会让你获得超过体力上限的眩晕标记,那么你无法使用此能力)。
- 若学者在回合开始时拥有了最大数量的眩晕标记(他们的**体力值**),则必须执行休息阶段(例外:最高警戒,见第25页)。
- 当学者需获得一个眩晕标记时,他/她可以立即**牺牲**一个学生(见第6页)来避免获得它。



氏族卡

学者在探索地城时已经知道这些生物的种族(半羊人),但是并不清楚他们的氏族。在对手之前找到尽可能多的关于氏族的信息,对他们的研究极为重要。

每场游戏中只会使用1张氏族卡,它会指示学者论文的目标得分和得分修正。

A. 氏族卡的说明和名称

B. 论文目标得分:为了提交关于生活在地城中氏族的论文所需的最低得分。它只能通过信息块所提供的分数获得,并受到氏族卡的得分修正。

C. 得分修正:每个信息块所能够获得的加成或者惩罚得分。





3. 移动阶段



若学者选择进行移动, 他/她可以最多移动与其**速度值**相同的地域数量 (见第11页)。

若目标地域已经被放置, 那么直接移动上去; 否则, 执行“**移动并且放置新的地域**”。

地城地域

在地城中生活着一个氏族, 每个板块都代表地城中的特定位置, 这些板块被称为地域。

A 空位 (用于放信息块): 这些符号表示, 当地域被展示时, 必须在其上放置对应类型的信息块。

B 警戒值: 当学者尝试去收集信息块时, 其隐匿值必须等于或高于该数值, 否则他们会被地城中的生物注意到!



C 通道: 每个地域有1至8个通道。



D 地域效果: 地域效果会以多种方式影响游戏和学者。有些是被动的, 有些可以由学者主动激活 (见第18页)。

E 地域符号、层和数字:

- 这个符号表示生活在地城中的氏族。
- 罗马数字表示层 (地域分为了3个不同层), 层级也会标示在板块的背面 (**G**)。
- 阿拉伯数字只是表示这块地域的编号。



F 名称

H-I 门: 有些地域有包含不同颜色门的通道 (**H**), 若学者没有对应颜色的信息块, 那么门对该学者而言是**封锁**的。

若一道门有两种不同颜色 (**I**), 学者必须同时拥有这些颜色的信息块, 才能**不被**封锁。

门只会封锁进入该地域的通道, 不会封锁离开该地域的通道。



起始地域

所有学者从这个地域板块开始游戏, 该板块背面与一般板块有区别, 并且在正面有一个地城学的标志。该板块属于层级I。

这是一个**安全区**, 在这里学者无需惧怕任何东西。当学者在此地域时, 他们:

- 不能受到游戏中任何效果的影响
- 不能被选为一个目标 (即便是怪物首领也无法将其作为目标)
- 不能作为随机化的对象
- 不能遭受计谋卡的效果
- 不能打出计谋卡

当出现以下情况时, 学者会被**直接传送到**起始地域:

- 提交了他/她的论文
- 执行休息阶段



移动并且放置新的地域

若学者想要进入到一个新地域：

1. 根据你的学者所在层级，从对应层级面朝下的地域板堆中**摸取**最上面的一个地域板。
2. 选择其中一边进行**相连**，两个地域之间至少要有一个通道相连（所有板块必须按照相同方向放置；板块的上方朝向北边）。若地域无法连接（通常是由于缺少匹配的通道），则将摸到的板块放回到板块堆底，并重复步骤1和2，直到你能够进行连接；若无法找到一个可以相连的地域，该学者必须沿另一个方向移动（或者停留在当前地域）。
3. 然后学者必须**移动**到新的地域。

若恐慌卡已经被展示，则在游戏剩余时间内**不会**放置新的板块。



举例：放置新的地域



地域之间可能有以下状态：

- **相邻**：若地域之间至少共享了一条墙边（但不是墙角），则它们视为相邻。
- **相连**：若地域之间相邻，且它们之间有一个合法出口：一个通道、一条字母相同的秘密通道（见下页）、或者楼梯（见下页），则它们视为相连。

地域术语

地域 - 单个板块

层 - 所有处于同一层级的相邻且相连的地域。当层级之间只差了一个数字，则它们视为相邻层级（I和II相邻，但和III不相邻）。在半羊人地城中有3个层级：

- I - 半羊人森林
- II - 盖亚避难所
- III - 普里马维洞穴

区域 - 一组连续的相邻地域。

请注意在基础游戏中，只有一个区域，但是在扩展中会允许在同个地城中出现多个区域。

进入地域



当学者进入一个地域时：

1. 若该地域是新的，则在其空位中放置信息块。
2. 检查并结算由于学者进入而被激活的地域效果。

若地域效果或者对手打出的计谋卡使学者的移动停止，则学者失去剩余的移动。

地域效果



显示在地域顶部的符号是地域效果，这些符号对应的特殊效果会影响学者的探险，必须按照从左往右顺序依次进行结算。

有方框符号的效果是被动效果，只有在特定时间或者由于特定条件才能被激活。



幸运N/不幸N:在此地域中执行隐匿尝试的学者，在生成他们的隐匿值之后，执行预言N(见第13页)并且：

若N是蓝色，则将所选卡牌的加成值加入到该学者的隐匿值中。

若该数字N为红色，则将所选卡牌的加成值加入到警戒值中。



危险N:在此区域中隐匿尝试失败的学者必须从大学布袋中抽取N个学生(而不是1个)。



伏击N:当学者进入到此区域，他/她必须牺牲N个学生(见第6页)。若该学者无法做到，则获得一个眩晕标记(若眩晕标记已达到体力值，并且不能牺牲学生，那么他/她无法进入此地域)。



停止:当学者进入到此区域，他/她的移动阶段停止。所有从游戏其它效果中获得的移动也被中断。但是，学者可以使用计谋卡来继续移动。



通行费N:进入到此地域的学者必须掉落N个信息块(见第22页和第23页)。



楼梯:见下页。



怪物首领:当学者进入此地域时，若怪物首领没有在地域中，遵循怪物首领卡上的“发现”指令，否则遵循“激活”指令。

有圆圈符号的效果是由学者主动激活的，通常是通过执行特定的行动。



露营-行动:学者可以执行休息阶段，而无需移动到起始板块。在半羊人的地域中，它会以黄色或者绿色背景出现，并且只有当你拥有相同颜色的信息块时才能被使用。



秘密通道:该地域中的学者可以花费一步移动，从而移动到另一个有着相同字母秘密通道的，且已展示的地域中。



信息块

每种颜色的信息块代表了一种特定的信息类型，有不同的分数和稀有度：



文明 (20个方块/每个2分):关于该群落组织、家族结构以及农业、畜牧或建筑领域技能的信息。



军事 (15个方块/每个3分):关于被研究文明的军事力量以及武器的信息。



信仰 (13个方块/每个4分):关于被研究文明的魔法、宗教或者神秘艺术的信息。



财富 (10个方块/每个5分):关于该文明所拥有财富的信息。



种姓 (6个方块/每个6分):关于指挥系统以及被研究氏族的氏族领袖的信息。



地域标记

以下标记是由计谋卡所激活的，并且作为它们所在地域的新效果。



传送-行动:学者可以移动到地城中任何一个已被展示的地域。要激活传送，你必须至少拥有一个**信仰**信息块。在游戏剩余时间内该标记会一直保留。



秘密通道:在该地域增加秘密通道效果X。在游戏剩余时间内该标记会一直保留。



陷阱标记:这代表一个还未被激活的陷阱，学者可以通过使用特定的计谋卡将标记放到地域中。陷阱必须放到该地域所有效果的左边，从而它们会最先被结算。
第一个进入到陷阱标记所在地域的学者，将该标记翻面，并且遭受到指示的效果，之后弃除该陷阱标记。陷阱标记背面的效果见地域效果“伏击”、“停止”和“通行费”（见第18页）。

楼梯



一个包含楼梯效果的地域，若你是第一个进入其中的学者：

1. 选择一个你想要进入的相邻层（见地域术语，第17页）
2. 根据所选择的层级，从对应的面朝下的地域堆中**摸取**最上面的一块。
3. 选择地域的一边**相连**，保证两个地域之间至少有一条通道相连。
4. 在这两个相连地域之间的每一个相连通道上都放置一个**楼梯标记**。
5. 若这个新的地域板块放置之后，与其他不同层级的地域板块之间产生了相连的通道，但是没有楼梯效果，那么将**墙标记**放到这些通道上。



楼梯标记



墙标记

举例：陷阱标记



丽贝卡进入到“旧神栖息 (I-4)”地域，在这之前，有其他角色在这里留下了一个**陷阱标记 (A)**。那么她必须将它翻面并展示其效果，发现该陷阱暗藏着“**停止**”效果**(B)**。丽贝卡被迫停止她的当前移动，然后弃掉该陷阱标记。

举例：楼梯

丽贝卡进入到“盛大酒宴 (I-2)”地域，并检查地域效果。“楼梯”效果被激活，于是丽贝卡翻出一个低一级的地域（“盖亚的墓碑 (II-2)”），层级II，并按她想要的方式进行连接。之后，她放置一个楼梯标记来表示层级通道，并将一个墙标记将到之前放置的“牧羊人庇护所 (I-3)”的通道上，该通道被封锁。

注意:尽管看起来在盖亚的墓碑和牧羊人庇护所之间的通道上可以放置一个楼梯标记，但事实上不行。必须在这里放一个墙标记，因为盖亚的墓碑和牧羊人庇护所上都没有包含楼梯地域效果。





4. 行动阶段

在学者回合的行动阶段中,他/她能且只能执行一个行动,从以下行动中选择:

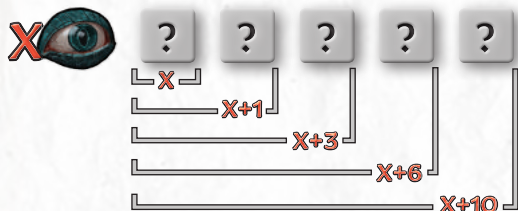
- **研究:**学者尝试从地域中收集信息块。
- **刺探:**学者尝试从其他学者身上偷取信息块。
- **计谋卡-行动:**学者打出一张计谋卡,执行标记有“行动”的主要效果。
- **地域效果-行动:**学者激活一个行动地域效果。

研究



学者为了从所在的地域上收集信息块,他们必须根据以下步骤执行一次隐匿尝试:

1. 检查地域的**警戒值**。它可能会被各种因素修正,比如当有一个怪物首领在场(见第27页)。
2. 选取一定数量的**目标信息块**,从第一个可用的开始(最左边的一个),依次按序选取(不能跳着选取信息块,除非学者笔记本上信息块的对应列已经满了)。总数不得超过学者的笔记本上所示的**智力值**(见第11页)。若学者尝试收集这些连续的信息块,那么其地域的警戒值会按照如下方式修正:



因此,若学者尝试一次收集五个信息块,那么该地域的警戒值会增加10。

3. 该学者弃掉任意数量的**计谋卡**(至少1张),然后将它们所有的加成值相加,加入到他/她当前尝试的**隐匿值**中。
4. 然后学者将其笔记本上的研究加成加入到他/她的隐匿值中。

此时,对手可以尝试去破坏学者的计划:

5. 按照顺时针方向,每个人可以打出任意张计谋卡(只能使用诡计卡、命运卡或者魔法卡的辅助效果)。
6. 当所有对手都完成了他们的打牌选择之后,执行研究行动的玩家可以打出额外的计谋卡(只能使用诡计卡、命运卡或者魔法卡的辅助效果),至此,本次行动结束。

此时,若学者的隐匿值等于或者大于该地域的警戒值,他/她获得**成功**,可以收集到目标信息块;否则,他/她尝试**失败**,该学者拿取一个眩晕标记,并且从大学中抽取一个学生。



举例:研究



索菲娅想要在“牧羊人庇护所(1-3)”地域中收集一个信息块。为此她需要执行一个“研究”行动。由于该地域的警戒值为3,且警戒卡上有额外的研究惩罚+1,所以她需要达到至少4的隐匿值。(除了绿色的**文明**信息块之外,她也想过要收集蓝色的**信仰**信息块,但是这样一来,该地域的警戒值还会增加1,最终到5(见左侧的规则)。



地域警戒值+研究惩罚

1. 她打出3张计谋卡,获得它们的加成,从而达到隐匿值4。
2. 另一个学者打出了一张诡计卡的辅助效果,将警戒值增加到了6。



3. 索菲娅有最后一次机会可以赢得隐匿尝试,于是她打出一张魔法卡:预言的辅助效果,该效果让她摸取一张计谋卡,并且将其加成值加入到她的隐匿值中。她摸到了一张2,使隐匿值达到了6。



4. 她的隐匿尝试成功了,所以她获得了**文明**信息块(是在该地域左起第一个),收集到后将它放入到她笔记本上**文明**列的第一个可用位置。用这个方块将该列的数字0覆盖,索菲娅会获得该列自下而上第一个可见的分数,即2分。

刺探



学者可以尝试从与他/她在相同地域的,或者在相邻且相连地域的一个对手身上偷取一个信息块。进行刺探尝试时,该学者首先**必须牺牲**一个学生(见第6页),然后选择一位目标学者,并指定目标笔记本上的一个信息块。目标学者的警戒值等于被选信息块的单个分值,加上该目标所拥有的学生数量。

在本次尝试中,忽略笔记本上的所有研究加成,以及警戒卡上的研究惩罚。



这时他们按照以下步骤执行:

1. 执行刺探行动的学者弃掉任意数量的计谋卡(至少1张),加总它们的加成值,作为本次尝试的隐匿值。
2. 目标学者的玩家可以打出任意张计谋卡(只能使用诡计卡、命运卡或者魔法卡的辅助效果)来增加他/她的警戒值。
3. 执行刺探行动的玩家也可以打出任意张计谋卡(只能使用诡计卡、命运卡或者魔法卡的辅助效果)来进一步提高他/她的隐匿值。

最后两个步骤会反复执行,直到没有玩家再打出计谋卡。

此时,若学者的隐匿值等于或高于目标的警戒值,他/她获得**成功**,并且偷取该信息块;否则,他/她尝试**失败**,该学者获得一个眩晕标记,并从大学中抽取一个学生。

计谋卡 - 行动



在主要效果的文字描述前,标记有“行动”的计谋卡,使用计谋卡行动会消耗掉该学者的行动。



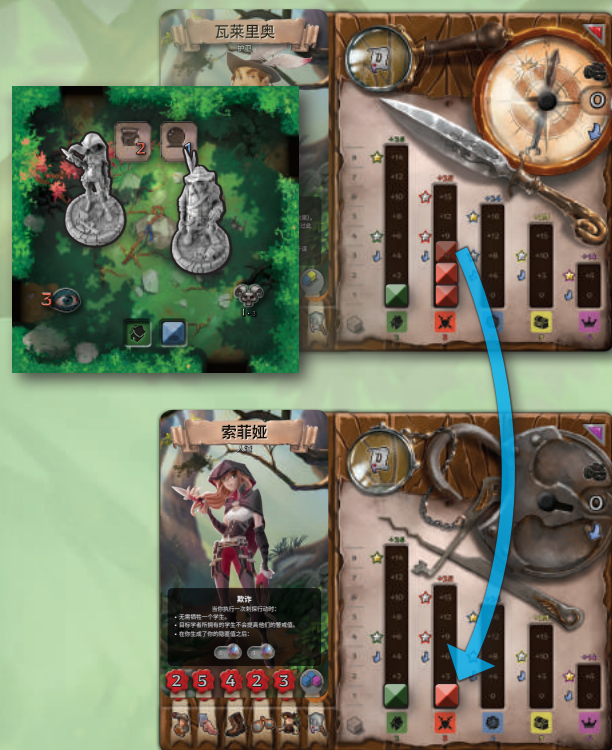
地域效果 - 行动



主动使用一个会消耗掉该学者行动的地域效果(圆圈符号)。



举例:刺探

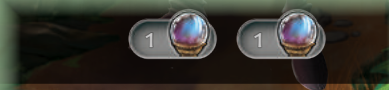


索菲娅想要从瓦莱里奥身上偷取一个**军事**信息块。为了达到这个目的,她执行了刺探行动。由于索菲娅的技能,在执行刺探行动时,可以无视瓦莱里奥拥有的学生,而该**军事**信息块的分值是**3**,所以她需要至少达到**3**的隐匿值。

1. 她打出2张计谋卡,加总它们的加成值,达到了隐匿值**2**。

2. 而由于她的技能,她执行了预言1,摸取到一张具有加成值5的超强命运卡,隐匿值达到了**7**。

在你达成了你的隐匿值之后:



3. 瓦莱里奥可以打出计谋卡来还击,但是面对这样的局面,他决定放弃!

她的隐匿尝试成功了,所以她偷取了这个红色信息块,那原本是瓦莱里奥笔记本信息列中最高的一个,获得后将它放到笔记本**军事**列的第一个可用位置中。覆盖掉了该列的数字0,索菲娅获得该列自下而上第一个可见的分数,即3分,加上已经在她笔记本上的**文明**信息块获得的分数,现在她一共有5分。

隐匿尝试总结

在隐匿尝试中, 学者的目标是要达到或者超过该地域所示 (研究行动) 或者对手拥有 (刺探行动) 的**警戒值**。玩家必须打出计谋卡, 加总它 (们) 的加成值来生成**隐匿值** (以及在研究行动时加上他/她的研究加成)。

一旦隐匿值生成之后, 它只能被卡牌效果改变, 如预言, 或诡计卡、命运卡及魔法卡的辅助效果。

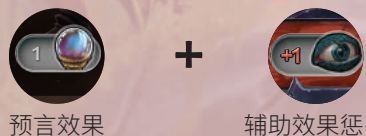
研究

地域警戒值



+

其余学者 (们) 的修正 (每位学者1次机会)

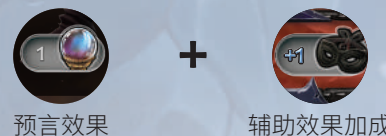


学者隐匿值



+

学者隐匿修正 (1次回应机会)



刺探



牺牲一个学生

目标学者警戒值



+

目标学者的修正 (重复执行)



VS

执行偷取的学者的隐匿值



+

执行偷取的学者的修正 (重复执行)



信息块关键字

◆◆◆
获得

“获得”指学者以任何方式得到了一个信息块, 无论是通过收集还是偷取。获得的信息块放到学者笔记本上对应颜色的那一列, 从最底下开始, 放到第一个可用的空位上。

- 收集:** 这代表从一个地域中拿到信息块的行为。当该行动成功时, 研究这个信息的玩家会收集到代表该信息的方块。当一个信息块以此方法被收集时, 它必须是地域的第一个可用方块, 换句话说就是最左边的一个, 除非有效果允许玩家进行挑选 (选择)。若用来放置该信息块的那列已经满了, 那么玩家可以拿该地域中的能够被放到学者笔记本上的下一个可用信息块。
- 偷取:** 这代表从另一个学者身上拿走一个信息块的行为。当此行动成功时, 偷取信息块的玩家可以目标学者的笔记本上, 拿走一个该信息列上最高的那个信息块。若执行偷取的学者笔记本上, 用来放置该信息块的那列已经满了, 则将偷取到的信息块消灭。

失去

“失去”指通过任何方式，比如被偷取、被消灭或者其他方式的失去，导致信息块从笔记本上移除的行为。失去信息块时，从学者笔记本对应列的最上面开始移除。

- **掉落：** 这表示从学者自己的笔记本上选择一个方块，并将其放入到该学者所在地域上的行为。这个方块必须放到该地域中，没有包含信息块的空位里，从最右边的那个空位开始放。值得注意的是，掉落这些信息块的学者可以选择放置的顺序，放置方块时，无须和地域空位中的颜色对应。若该学者所在地域没有空位可以放置方块，那么这些方块会放到相连地域中的空位里。若还是没有足够的空位，则这些信息块会被消灭。

- **消灭：** 这代表将一个信息块拿走（从地域或者笔记本），并放入到后备区中的行为。

给予

“给予”代表由你选择一个位于你的笔记本上的信息列，将该列最上面的一个信息块移到另一个玩家笔记本上的行为。以这种方式赠予的信息块不视为失去（见前面的失去）。若在接受该信息块的学者笔记本上，用来放置该信息块的那列已经被填满，那么这个信息块就被消灭。

举例：掉落



瓦莱里奥使用他的技能让索菲娅随机掉落一个信息块。索菲娅执行随机化，展示了一张**军事**符号的卡（幸运的瓦莱里奥，只有2种情况可能掉落，而他获得了最好的情况！）。索菲娅失去了这个**军事**信息块，尽管该地域板块上的空位符号并非**军事**信息，信息块还是会掉落在这个空位中。

被保护的信息：若索菲娅对她的**军事**信息具有保护效果，比如，拥有“守卫”这张实习生牌，那么她可以选择不去失去这个信息块。

举例：给予



瓦莱里奥刚刚从他所在的地域中收集到两个信息块（一个是之前索菲娅留下的**军事**，另一个是**信仰**）。在这回合中，索菲娅使用“友情债”计谋卡，强迫瓦莱里奥从他的信息板上给予她一个信息块。然后瓦莱里奥选择给予她**信仰**信息块。

被保护的信息：即使瓦莱里奥把他的所有方块都作为**被保护**的信息，他也不能够选择不给予索菲娅，因为保护效果只对**失去**信息块时才有效。

实习生卡

实习生卡代表了进阶的学生。有些计谋卡允许学者获得实习生。当学者打出一张这样的卡时，他们会获得对应的实习生卡。实习生卡包括：

- A. 名字
- B. 游戏结束奖励分
- C. 效果

当学者获得一张实习生卡，就将它放到自己的笔记本边上。只要该玩家还是这张牌的拥有者，就能获得上面的收益，并且能够获得游戏结束奖励分（在提交论文时没有作用，见回合结束阶段，第24页），然而，学者必须时刻关注他们实习生的忠诚度！每种实习生卡都只有一张。第一个打出相关计谋卡的学者会根据其上面的描述获得实习生，但是之后在游戏中打出相同计谋卡的学者会从当前所有者身上偷取该实习生。



被保护的信息块



一些实习生卡上画有彩色护盾，代表学者所拥有的这些对应颜色的信息块是**被保护**的。若一个效果将被保护的信息块作为目标，将使拥有者失去它（无论是否是随机确定的），那么该拥有者可以决定是否要失去它（保护效果对给予信息块无效，见上文）。一个被保护的信息块可以被主动捐赠。





5. 回合结束阶段

当学者的回合结束，执行以下步骤：

1. 将学者面朝下的**厄运卡**展示，并结算它们的效果。
2. 若学者的**计谋卡**数量不足手牌值，则补充至手牌值。
3. 本回合结束。



厄运卡

厄运卡表示学者可能陷入的不幸处境，通常是由欧米茄学生或者对手的阴谋所引起的。厄运卡描述如下：

1. **名称**
2. **效果**：除非在休息阶段将该卡移除，否则在游戏剩余时间内都会对学者造成不利影响。
3. **游戏结束的计分惩罚**

重要：厄运卡总是面朝下摸取，它们会在接下来的回合结束阶段（当前玩家的回合结束阶段）被展示。

⚠ 请注意：右上角的欧米茄符号只有在单人-合作扩展中才会被用到。



欧米茄兄弟会

洛卡奇维塔有许多的学生兄弟会。在他们之中，最有野心和势力的就是欧米茄兄弟会！

这个兄弟会的学生由一个神秘的大头领领导，他想要控制地城学院、乃至整所大学。

那些阻碍学者探险的欧米茄学生就是属于这个兄弟会。这些令人讨厌的人也会出现在以后的扩展中，继续和我们的英雄作对。



最高警戒&游戏结束



游戏如何结束

当下列事件之一发生时，游戏会进入最后阶段（并且可能会结束）：

- **当第一篇论文提交**
若游戏中的第一篇论文被成功提交（见第15页），游戏从**最高警戒的步骤1**继续（见第25页）。
- **当一个欧米茄学生达到恐慌卡**
若警戒卡上所有的欧米茄学生空位都被填满，并且又摸到一个欧米茄学生，则将警戒卡弃掉，并展示恐慌卡。游戏从**最高警戒的步骤1**继续。
- **没有信息块了！**
在极为罕见的情况下，若已放置的地域中已经没有可用的信息块了，并且无法再放置新的地域，那么游戏立即结束。从**最高警戒的步骤4**继续。

恐慌卡

恐慌卡是从普通恐慌卡和特定地域的恐慌卡所组成的牌组中选择的。被摸取的恐慌卡不会被展示，并且面朝下放到警戒卡下面。每张恐慌卡都会激活一个让游戏在短时间内结束的机制，并指引到游戏的最后阶段，**最高警戒**。

恐慌卡描述如下：

- A. 名称**
- B. 地域符号**：这个符号的出现代表这张卡只能被用于指定类型的地域。若有关于怪物首领的指示（如“只能用于拉图斯”），那么这张卡只能用于这个怪物首领。
- C. 关于补充大学布袋的指示**：此处显示的欧米茄学生伴随着一个“∞”符号。这表示从现在开始，在布袋中，总是会有一个欧米茄学生。当这个欧米茄学生被摸到后，必须再放回到布袋中（不是放到后备区）。
- D. 卡牌效果**：这些卡牌的特殊效果解释。逐条描述了在该卡展示后，进入到游戏的新规则，这些效果会额外加入到以下的一般规则中（在警戒卡的背面也会指出）。



最高警戒



1. 展示恐慌卡，并且应用其效果。
按照以下规则进行（在警戒卡的背面也会指示）：
 - 在学者回合开始时，他们无法执行**论文提交阶段**。学者若想要**提交论文**，则必须在起始地域结束他/她的回合，而无须理会当前拥有的星数，并且立即执行论文提交阶段，从步骤2开始（见第15页）。在这之后，他/她的游戏结束。
 - 不能再执行**休息阶段**，即使通过计谋卡、地域效果或者技能也不行。若学者的眩晕标记数量达到上限，也不能进行休息，因此他们无法再获得新的眩晕标记（所以不能执行会获得眩晕标记的行动）。
 - 不能再以任何方式放置**新的地域**。
 - 不能再从后备区放**新的信息块**到地域中。
 - 若所有学者都结束了他们的游戏（通常是由于提交了论文），那么从**步骤4**继续。
 - 若在摸到欧米茄学生后，大学被摸空，从**步骤4**继续。
 - 若地域中没有信息块了，从**步骤4**继续。
2. 按照恐慌卡上的指示，尽可能地继续玩游戏。
3. 若尚未提交论文的学者无法继续游戏了，转至**步骤4**。
4. **根据以下步骤计算每位学者的得分：**
 - 加总笔记本上的**信息块**得分。
 - 根据**氏族卡**上的指示，加上加成分，减去惩罚分。
 - 第一个提交**论文**的学者获得额外10分，第二个7分，第三个5分，第四个3分。
 - 加上来自**实习生卡**的奖励分。
 - 减去**厄运卡**上的惩罚分。

最终排名确定，选出获胜者！

在**平局**的情况下，按照以下优先级顺序来确定：

1. 先提交论文的**玩家**获胜。
2. 拥有更多学生的**玩家**获胜。
3. 最年轻的**玩家**获胜。

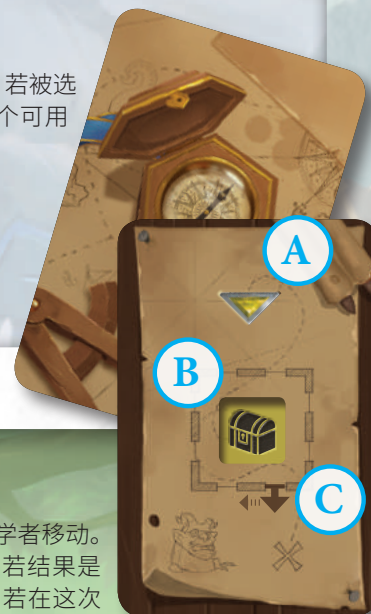
其他 游戏要素

随机化卡堆

当游戏规则或者效果要求玩家进行“**随机化**”，那么意味着该玩家必须对这个游戏中的某个要素随机选择，可能是一个方向、一个地域的特定通道、一种类型的信息、一个信息块或者一位学者。
为了执行随机化行为，玩家需要通过随机化卡堆进行，将随机化卡堆洗混，摸取一张牌，并且将相关的结果应用于需要随机选择的要素。**若第一张摸取的卡牌效果不适用，那么继续摸取，直到获得一个可以适用的结果。**

随机化卡描述如下：

- A.** 通用**方向**和目标学者的**颜色**。
- B.** 一个特定的**地域出口**（特定边的左边或右边），若被选的通道不存在，那么选择顺时针方向上第一个可用的通道。
- C.** **信息类型/信息块**。



举例：随机化

1: 醉酒拉图斯必须随机（执行随机化）朝着一个学者移动。激活他的玩家摸取一张随机化卡进行“随机化”。若结果是A，那么拉图斯朝着拥有黄色笔记本的学者移动。若在这次移动中，这个怪物首领可以在两个通道进行选择，那么会选择方向与箭头C一致的那个通道，或是从C位置起，按照顺时针方向，第一个可选的通道。另外，这张卡的要素还可以指示一次移动的方向（如，A代表向南走）。

...

2: 瓦莱里奥的技能允许他强制一名对手随机（执行随机化）掉落一个信息块。为了确定对手掉落哪个随机信息块，瓦莱里奥进行“随机化”。若他获得B结果，那么对手会掉落一个**“财富”**信息块。

...

3: 游戏中的效果指示玩家将一位学者随机（执行随机化）朝着一个方向移动。若得到A结果，该学者会被向南移动一步，若需要选择使用哪个通道，那么根据结果C的指示，他/她将选择最右边那个。



大学及抽取学生



这个**布袋**表示**洛卡奇维塔大学**。当游戏规则涉及到大学时，指的就是这个布袋。它通过派遣学生帮助学者探险的形式，为探险队提供了各种资源。布袋中装满了学生模型，但是在他们之中总是会有一个欧米茄学生。在游戏中这个布袋会被多次清空。这不可避免地会导致欧米茄学生进入到游戏中。这些欧米茄学生，由于粗心大意或者行为不端，会使学者的处境变得糟糕。

查看规则中“警戒卡”部分来设置大学（右边）。

大多数计谋卡都要求玩家从大学布袋中抽取学生。此外，隐匿尝试失败也会迫使玩家从布袋中抽取一个或多个学生。

当玩家从大学布袋中抽取学生时，必须遵照以下方针：



- 在抽取时，必须同时抽取全部学生，且普通学生必须放到**篝火区**中。若篝火区没有空位，那么将多余的学生放回到后备区。

在任何情况下，玩家都不能故意去数在大学中剩余的学生数量。

- 当抽到**欧米茄学生**时：

1. 结算当前的计谋卡，若有的话。
2. 所有在篝火区的学生（以及和欧米茄学生一起被抽到的那些学生）必须立即放回到后备区。
3. 将欧米茄学生放到当前警戒卡的最高可用空位中。
4. 抽取到欧米茄学生的玩家摸取一张面朝下的**厄运卡**（在他/她接下来的回合结束阶段，会展示它并结算其效果；在回合结束阶段开始前，不要查看这张厄运卡）。
5. 根据警戒卡指示补充大学布袋。





当欧米茄学生被抽到，且在警戒卡上没有空位，那么警戒卡必须被弃掉。触发**最高警戒**（见第25页）并应用其效果。

警戒卡

警戒卡用于追踪地域生物对学者的警戒情况。

当欧米茄学生从大学中被抽取，他们会被放到这张卡上，提高那些生物或者说研究对象对学者的关注度。

警戒卡描述如下：

- A.** 关于游戏难度和人均游戏时长的说明（玩家可以通过选择警戒卡来设置游戏难度）。
- B.** 关于游戏开始时**设置大学**的说明。
大学需要装入一定数量的普通学生和欧米茄学生，普通学生数量等于玩家人数乘以所示数字N（下例中，若有4位玩家，则学生数量为16），欧米茄学生数量等于所示数字N（下例中是1个）。

- C.** 当**欧米茄学生**被抽到后，所放入的空位（下例中最多4个），自上而下放置。
- D.** 关于如何**补充**大学的说明：仅根据被欧米茄学生占据的最低那行的指示（在补充大学前不要去清空大学）。若后备区足够，大学必须用一定数量的普通学生和欧米茄学生来重新补充，普通学生数量等于玩家人数乘以所示数字（下例中，若玩家人数是4，则是12个），欧米茄学生数量等于所示数字（下例中是1个）。
- E.** 执行**研究行动**时，这个**研究惩罚**数值会加入到每个地域的警戒值中。使用被欧米茄学生占据的最低那行的数值（下例中：+2）。
- F.** 游戏结束规则提示。



校园

校园板包含那些来自大学的、来帮助学者的学生们。



- A. 篝火区：**从大学中抽取出的普通学生，会围着篝火区顺时针放置，直到篝火区被填满。篝火区最多可放12个学生，超出部分必须被放到后备区。当一个效果允许学者获得学生时，只有当篝火区有可用的学生，学者才可拿取，否则无法获得（例外：在休息阶段，可以从后备区获得学生）。
- B. 在这个区域中面朝下放置一张恐慌卡，恐慌卡会从普通恐慌卡和特定地域的恐慌卡中随机摸取一张。**
- C. 在恐慌卡上面放置的是警戒卡，会提供一些关于游戏设置以及游戏进程的介绍。**
- D. 在这个区域中，面朝下放置一张随机抽取的秘密氏族卡。**

怪物首领

在地域的探索中，学者早晚会遇见氏族中最重要的成员之一。这些特殊的存在会搜寻外来者在他们统治的领土中所留下的足迹。这些极具影响力的氏族领袖会尽其所能地阻挠学者们的研究。



每个地域至少有一个这样的非凡敌人，被称为怪物首领，会通过怪物首领符号激活（每位学者回合中只能激活一次）。每个怪物首领都有一张怪物首领卡，在上面描述了它会对游戏产生影响的所有规则。每张怪物首领卡描述如下：

- A. 姓名**
- B. 地域修正：**如卡牌所示，怪物首领的存在，会增加其所在地域的警戒值，或者加入新的地域效果。
- C. 怪物肖像**
- D. 发现：**若学者进入到一个有怪物首领效果的地域板块中，且怪物首领模型还没有放到任何地域上，那么此效果会被激活。
- E. 激活：**当学者进入到一个有怪物首领效果的地域时，若怪物首领模型已经被放置，则激活此效果。若学者激活了他/她在相同地域中的怪物首领，那么在怪物首领激活开始时，该学者不会受到“遭遇”的效果影响（见下文）。只有当该效果指向某个特定的学者（比如随机化的结果），或者怪物首领进行移动后，又回到了激活该怪物首领的学者所在的地域，这个学者才会受到这些效果影响。
- 一位学者的回合中，一个怪物首领只能被激活一次。**
- F. 遭遇：**当怪物首领进入到一个包含一位或多位学者的地域时，此效果会被激活。
- G. 特性：**怪物首领卡包括两种特性，可以选择或者随机确定在游戏中使用哪一种。

怪物首领移动：

当玩家必须移动一个怪物首领时，他们必须以一种能让游戏产生更多互动的方式进行。怪物首领可以使用秘密通道效果（但无法进行传送），并且无视地域的封锁。



拉图斯，斟酒人

在探索地域过程中，学者将不得不面对拉图斯，这个奥维多半羊人族的斟酒大师，一个脾气暴躁的巨人，但是也能成为探险者最好的朋友...只要请他喝上一杯！

好斗的拉图斯会追着学者打，把他们赶出半羊人的领地。这个状态的拉图斯提高了眩晕标记在游戏中的出现概率，并且，激活了拉图斯的玩家可以更好地控制他的移动，从而阻挠对手。

醉酒的拉图斯在地域里东倒西歪，弄得一团糟。醉醺醺的拉图斯视线也变得模糊起来，但他仍可以击败学者，从他们身上偷取信息块，或者揭露半羊人领地中最黑暗的那些秘密，从而成为学者们最好的朋友。





瓦莱里奥, 护卫

瓦莱里奥一直有点像一名探险家和冒险家, 他会和妹妹索菲娅一起出发, 绝不会错过此次与朋友一起展开新冒险的机会。

瓦莱里奥会使用他作为护卫的技能和身体力量, 来弥补他在学术训练上的不足。

他的**铁头功**让他可以操控对手的信息块, 或者从对手身上偷取那些珍贵的计谋卡。

当瓦莱里奥兴奋时, 他会获得**无敌铁头功**, 不仅会让对手因铁头功而掉落信息块, 而且他还能收集这些信息块。

恢复元气可以让瓦莱里奥充分利用他的身体力量, 更好地控制眩晕标记, 可以让他有机会连续使用**无敌铁头功**, 而不需要进行休息。



索菲娅, 人渣

索菲娅身手敏捷, 并且十分聪明, 她永远不会错过发财和扬名的机会, 尽管她和其他学者有着深厚的友谊, 但是她可以为了胜利不择手段。

索菲娅利用她的速度跟踪对手, 然后偷取他们最好的信息。

欺诈技能可以让索菲娅在向对手进行刺探行动时拥有巨大的优势, 可以帮助她完成自身非常困难的学识加成。

流氓的速度可以让索菲娅每回合执行2次行动, 因此她可以连续使用刺探行动、研究行动和强力的计谋卡, 产生不可思议和更加全面的行动组合。



文森佐, 新手

文森佐来自卡瑟塔的一所教会学校, 几年前搬到了罗马的古里亚, 现在正在学习成为下一位地城学教授。

文森佐是这个团队中最弱的学者, 但是他的信念让他下定决心弥补自己的不足。

布道和鼓舞人心的布道让他可以弃掉自己的魔法计谋卡来招唤学生, 这在他变得兴奋时至关重要。

神圣干预让文森佐变得眩晕, 但是可以获得强大的预言, 用于他的隐匿尝试, 或者在对手执行隐匿尝试时增加地域的警戒值。

一旦处于兴奋状态, 文森佐会获得他在游戏中最强大的一个技能**忏悔**, 让他可以通过牺牲学生来收集信息块, 而无需执行隐匿尝试。





丽贝卡, 学徒

丽贝卡, 卢卡尼亚血统, 一直住在罗马。她和她的朋友文森佐一起搬到了洛卡奇维塔, 从而加深她对其他种族所使用的魔法艺术的研究。

丽贝卡一直是一个全A的学生, 总是异常专注并且准备充分。
魔法奇才技能让她能够充分利用自己的高智商, 将所有的魔法计谋卡的加成值翻倍。一旦变得兴奋, 这个技能变为**魔法视界**, 她可以通过弃掉魔法计谋卡, 来自动收集信息块。
奥秘研究和**终极研究**可以让丽贝卡弃掉手中的诡计计谋卡, 来寻找对她而言至关重要的魔法计谋卡。



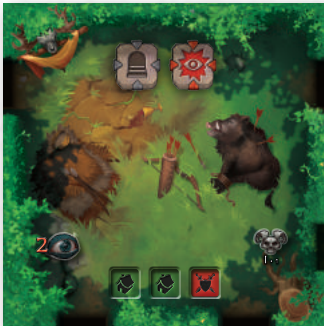
半羊人森林

猎人营地

◆ 1-1 ◆

半羊人猎人在狩猎探险结束后会在这个区域休息。他们终于成功地捕获了杀死国王罗伯托内·德尔·塞尔沃的弑君者, 一头强大的野猪。

这是学者最容易进入的地域之一, 并且包含了通往第二层级的楼梯, 但是也要小心: 怪物首领会在这儿出现!

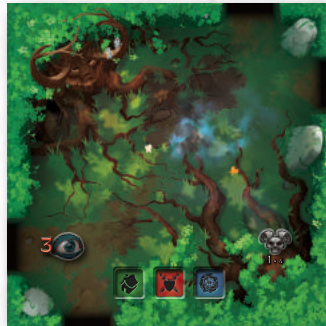


旧神栖息

◆ 1-4 ◆

传说中, 第一批生活在这里的半羊人决定与大自然融合, 以保护他们自己的族人。这些旧神, 就是那些长着半羊人脸的树, 栖息在这里, 还居住着一些幼小的白色灵魂。

在这个地域中没有危险的效果, 并且只需面对相对较低的警戒值, 学者就可以在这里揭开关于旧神和他们魔法的秘密。



盛大酒宴

◆ 1-2 ◆

如果有一件事半羊人能做好, 那就是找乐子! 在这里你还能发现他们上次宴会留下的痕迹, 这是为一位年轻女巫所组织的派对, 她决定离开这里, 去征服黑玫瑰庄园的神力。

这里很平静, 也包含了通往第二层级的楼梯, 还隐藏着一个前往隐密植地的秘密通道。怪物首领也会在这个地域附近徘徊...最好小心点!



工人派对

◆ 1-5 ◆

半羊人正在葡萄园举办一场工作后的派对。成堆的美食和美酒都已经准备就绪, 一头猪正在火上滋滋作响, 这些美味佳肴都出自一位名厨之手。

在这里学者可以使用秘密通道前往贫民窟。得益于露营效果, 在这个舒适的环境下可以让学者进行简单的休息, 但是千万要小心: 半羊人非常在意他们的食物!

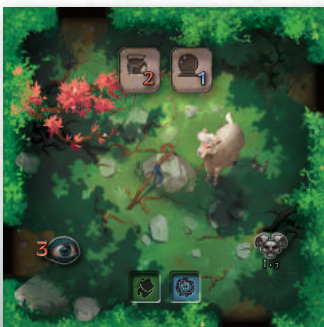


牧羊人庇护所

◆ 1-3 ◆

半羊人中的牧羊人把羊群养在这里。这些羊都在吃草, 但是贝莉, 作为羊群中的长者, 驻守在这儿, 确保没人能偷走她主人的珍贵牧场。

在这个地域中, 可能会寻找到关于半羊人魔法的第一条踪迹, 用于保持羊牧场绿荫常驻的魔法。但是, 小心贝莉: 她会向半羊人告警!



舞刀竞技场

◆ 1-6 ◆

半羊人战舞者不分昼夜地在这个竞技场中训练。在这里诞生了无数的英雄, 也有无数的成名武士陨落。在武士的遗物中, 埋藏着那些来自偏远之地的上古武器。

半羊人在这里战斗, 不会在意那些学者们, 学者可以在这里研究半羊人武术的奥秘。不幸的是, 那些心不在焉的学者往往会死于他们的刀刃之下!



盖亚避难所

圣火仪式

◆ II-1 ◆

在这里, 半羊人萨满向伟大的远古圣火祈祷。据说他们的歌有时能召唤那些火焰之灵。其中一个火焰之灵会躲藏起来, 等待它的主人回归。

圣火的存在让这个地域的研究变得十分危险, 你会为失败付出沉重的代价, 但是学者若足够勇敢, 也能够学习到半羊人火占师的萨满艺术。



盖亚的石碑

◆ II-2 ◆

传说在这个地域中, 半羊人守护着他们最珍贵的神器, 盖亚之血, 这件凭借普里马维守护女神的强大意志, 从群星之中带来的神器。

仅仅是盖亚之血的存在, 就会导致潜藏在这个地域的那些孱弱学生立即死亡, 但对于学者而言, 这是能够揭开半羊人最伟大财富的至关重要之地!



军营重地

◆ II-3 ◆

这里是训练半羊人正规军的地方。篝火熊熊不息, 它的火焰守卫着古老的传火之剑, 提醒着战士们, 他们的灵魂之火永不熄灭...

这个极度危险的地域可以通往地城的第三层级 (或者可以让胆小的人回到第一层级)。想要研究这里的秘密是十分危险的, 尽管篝火烈焰的照耀可以让你观察得足够清楚, 但是在这里, 学者将不得不面对怪物首领。



贫民窟

◆ II-4 ◆

在贫民窟里住着一些声名狼藉的半羊人。在这里你会发现那些土匪和暴徒并不痛恨人类的出现, 但前提是他们可以从人类身上捞到些好处。

在这里, 学者可以利用秘密通道前往工人派对, 还能在土匪的帐篷里稍作休息, 只要你能提供给他们一些关于半羊人宝藏的秘密信息。

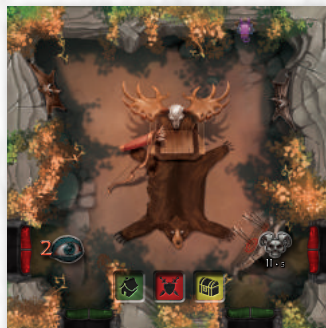


战利品陈列室

◆ II-5 ◆

这里是战利品陈列室, 半羊人猎人的首领在这里接见他的属下, 展示他最新的猎物, 其中就有一件极为罕见的紫色羊驼标本。

这个地域总体来说十分空旷, 非常适合在这里探究半羊人宝藏的秘密, 但是这里的门是封闭的, 学者们想要进入到这里就需要先获得特定的信息。



吟游诗人集会

◆ II-6 ◆

半羊人歌手聚集在这里练习, 为接下来的酒神节谱写新的曲谱和歌词。躲在鼓、琵琶、笛子之间的学者们一定要小心, 千万不要发出声响!

这些吟游诗人是出了名的泄密者, 透过他们的歌谣, 学者可以探究到一些八卦讯息、奥法之秘, 甚至是关于氏族首领的私人讯息。



普里马维洞穴



武士营地

◆ III-1 ◆

氏族中最强大的武士聚集在这个地域，磨练他们的刀刃，锻造他们的新武器。这中间还包括他们击败远方强敌所获得的战利品，要问他们曾战胜过的敌人有哪些，大名鼎鼎的斯巴达勇士便赫然在列！

这个地域对学生而言有着致命危险，是地城中最危险的地域之一。这里可以让你回到第二层级，而怪物首领经常会来这个地域中巡视。



祭司洞穴

◆ III-2 ◆

在羊人魔术师之中，有一些精通黑魔法的人试图和处于异世界的遥远外界取得联系。看上去在他们的神器藏品之中，还蕴藏着一个神秘的地城高脚杯...

这个地域的大门防护严密，想要进入它首先需要得到特定的信息。魔法原力守卫着这里的信息，这可是氏族的精神领袖所掌握的最古老的法术。



族长议会

◆ III-3 ◆

族长的会议室是保存了羊人最高机密的地方之一。进入到这里就可以探究到这些秘密，还能观察那些极为罕见的神器，比如这枚坚不可摧的戒指。

想要进入这个房间，学者们需要得到关于守卫的信息，怪物首领经常会在哪里出没，但是只要学者们进入这里，就可以收集到对他们的研究非常重要的信息。



隐密植地

◆ III-4 ◆

羊人的植被是羊人领地中最危险的地方之一。著名的炼金术士，白脸羊人和粉脸羊人，在这里培育这些植物，从而制造魔法水晶。

从这里你可以迅速回到第一层级，进入到盛大酒宴。在这些神奇的植地中，可以找到很多魔法物质和隐藏的宝藏。



破旧排水渠

◆ III-5 ◆

羊人从不制造污染！他们把垃圾扔到这条渗入地心的排水渠中。但是，在这臭气熏天的污水中也能够找到一些遗失的宝物，甚至还有会说话的黄瓜！

这片恶臭的污水阻碍了学者的继续探险，但是从这个地域可以让学者回到第二层级。从污秽中挖掘，他们也能够找到一些失落的信息和真正的宝物！

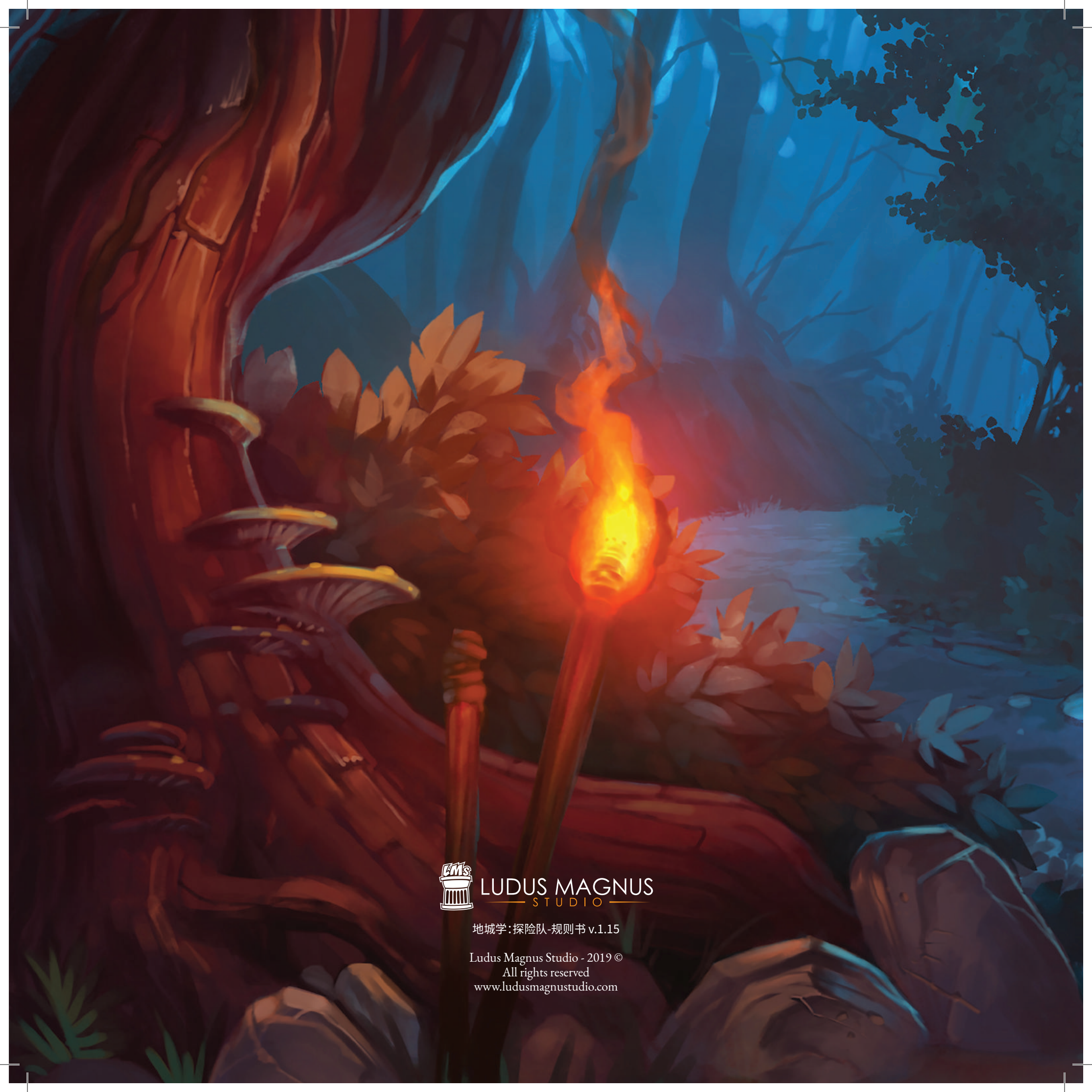


信仰大厅

◆ III-6 ◆

这里居住着氏族的主母。那些勇敢的学者们若设法来到这里，将有不可思议的秘密和宝藏等待着他们，但是千万要小心隐藏在宝箱中的那些东西（甚至是那些宝箱本身...）。

这个属于羊人最伟大领袖的大厅是地城中最危险的地方。来到这里的学者将命不久矣，怪物首领总会潜藏在这里，但是在这里发现的信息将是迄今为止最有价值的。



LUDUS MAGNUS
STUDIO

地城学：探险队-规则书 v.1.15

Ludus Magnus Studio - 2019 ©
All rights reserved
www.ludusmagnustudio.com