



Dungeonology

the
expedition

地域学：探险队

规则书

翻译：王晶晶



LUDUS MAGNUS
STUDIO

地域学:探险

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,这所大学主修地域学,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,校长正在寻找一个能力的替代者。

你,就是这份工作的理想人选。

身处新纪元的文艺复兴时代,地域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域,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



Project Director: Andrea Colletti

Game Design: Diego Fonseca, Danilo Guidi

Development Team: Ludus Magnus Studio

Editorial and Writing Managers: Frank Calcagno

Lead Graphic Design: Diego Fonseca

Graphic Design: Paolo Scippo

Art Director: Andrea Colletti

Concept Artist: Giovanni Pirrotta, Simone De Paolis

Lead 3D Sculptor: Fernando Armentano

3D Sculptors: Tommaso Incecchi

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

Kickstarter Manager: Andrea Colletti

Translations: Flavia Frazuel

Production, Advertising and Fulfillment: Vincenzo Piscitelli

Playtesters: 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

目录



地城学: 探险	2	举例: 刺探	21
致谢	2	信息块关键字	22
目录	3	举例: 掉落	22
游戏配件	4	举例: 给予	22
游戏概要	5	实习生卡	23
游戏设置	8	被保护的信息块	23
后备区	9	5. 回合结束阶段	23
兴奋!	10	厄运卡	23
学者卡和笔记本	10	欧米茄兄弟会	23
计谋卡	12	游戏如何结束	24
诡计卡	12	24
计谋卡时效	12	恐慌卡	24
社交卡	12	最高警戒&游戏结束	24
效果符号	13	最高警戒	24
预言	13	24
魔法卡	13	其他游戏配件	25
命运卡	13	随机化卡堆	25
探险卡	13	举例: 随机化	25
恶名卡	13	大学及抽取学生	26
游戏目标	14	警戒卡	26
学生和	14	校园	27
游戏时间	14	怪物首领	27
游戏回合	14	半羊人首领: 拉图斯	27
回合流程	14		
1. 论文提交	15		
学识标记	15		
氏族卡	15		
2. 休息阶段	15		
疲惫标记	15		
地城地域	16		
起始板块	16		
3. 移动阶段	16		
移动并且放置新地域	17		
举例: 放置新的地域	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		
计谋卡: 行动	21		
地域效果: 行动	21		

基础游戏包含了一个文明和多个部落的怪物首领。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)
警戒卡 (3), 氏族卡 (3)
- 5 大学布袋
- 6 学生模型 (40 个普通学生和 5 个坏学生)
- 7 信息块 (64)
- 8 地域板块 (19)
- 9 计谋卡 (100)
- 10 随机化卡 (16)
- 11 厄运卡 (15)
- 12 实习生卡 (10)
- 13 笔记板 (4)
学者卡 (4)
- 14 标记 (36)

易趣游
非正式规则



游戏概要

本节提供了一个有用的游戏概要，但是如果愿意，可以直接跳到第0页的起始设置。



在**地域学: 探险**中，玩家将扮演**学者(1)**，受罗卡西维特大学校长之邀，参加一项艰巨的挑战：提交一篇关于生活在遥远地城中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氏族的秘密。学者将从地城的地形板块收集信息块，在**地域**板块的相应位置**(3)**留有对应方块的空位。



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

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；话说回来，最危险的地域效果莫过于**怪物首领地域效果**（7）了：当一名学者进入到有此效果的地形时，他/她将激活地城中那可怕的**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，学者将其放到他/她的**笔记本**（9）上与该信息方块颜色相同的列，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）。

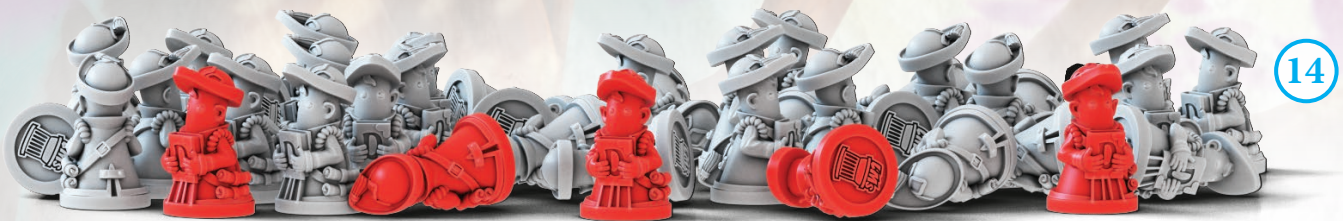


学者们可以打出**计谋卡**，来阻碍对手或帮助自己探索。如此做时，可以从**主要效果**（11）或**辅助效果**（12）择其一，来代替使用加成值。



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**随机卡牌堆**（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**，而其他学生则被放在代表**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。

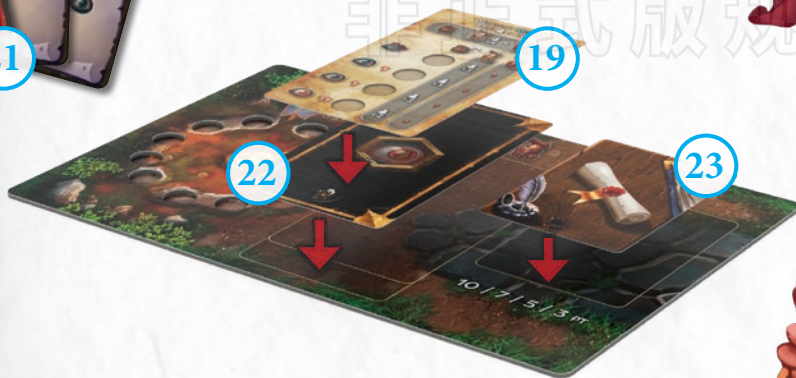


在地域外的**校园(17)**里，学者将寻找这场探险所必须的元素。

在游戏期间，会有新的学生进入到**篝火区(17)**，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，他们将会被放置在篝火区。

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，以及每次从中抽出**坏学生**时该如何放置**(20)**；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。当坏学生被抽取出来，它将占据**警戒卡**上的空位，所有的好学生则闻风四散（所有当前在篝火区以及刚刚和坏学生一块儿被抽出来的灰色学生均去到后备区），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)**。当有坏学生被放上去时（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，地域的居民将揭竿而起，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，校园里还有一张暗置的氏族卡(23)，从可用的氏族卡随机并秘密选择。

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提交论文所需要的分数(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。先将笔记本上所有可见的分数加总，然后根据氏族卡所示进行修改，得出最终分值(24)。



☆☆ 在笔记本靠近论文图标处，有2颗星星(26)。该指示意在提醒玩家，身为一个学者，不管总分是多少，如果他/她在笔记本(27)上收集的信息块达不到至少2颗星星，那么就无法提交论文。



对于学者来说，达到星数可能更危险！确切地说，这时，那些星数较低的玩家会变得兴奋(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，研发出令人闻风丧胆的新技能迎头赶上。与此同时，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：探险队游戏结束的可能原因有很多，例如一名学者完成了论文，或者玩家摸到了太多的坏学生。

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**笔记本(A)**，并将他/她的研究修正设为0(B)。
每位玩家选择(或者随机抽取)他/她在本场游戏中所使用的**学者卡(C)**，将它**的标准面**朝上放到笔记本上。
2. 根据学者卡上显示的学生数量，每位玩家从**后备区(T)**抽取对应数量的**学生(D)**。



3. 将**随机卡堆(E)**洗混，并抽取一张牌，三角形颜色和笔记本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。
每位玩家根据其**顺位**摸取相应数量的计谋卡：
起始玩家:1张计谋卡/**第二位**:2张计谋卡/**第三位**:3张计谋卡/**第四位**: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。

9



K

L

M

10



N

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. 将实习生牌堆(K)、厄运牌堆(L)和随机化卡堆(M)洗混。
10. 怪物首领卡有两种属性(怪物首领卡的每一面都代表一种)。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

11



O

12



P

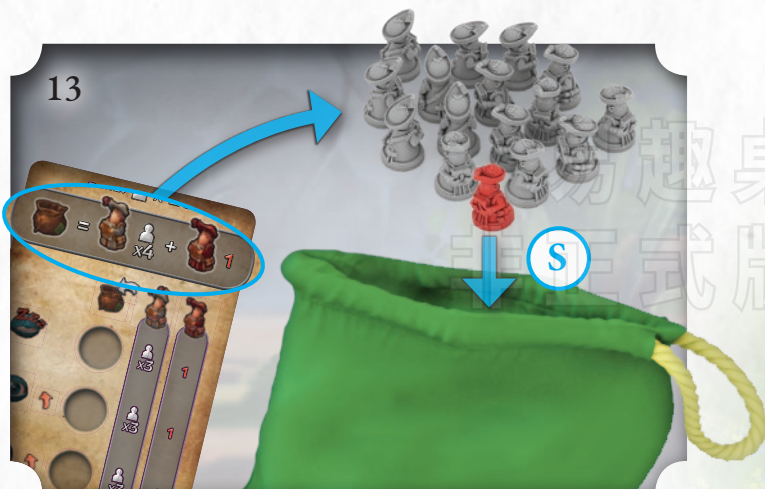
Q

R

(N),会影响到难度设置,以及警戒卡的选择。

11. 将**起始板块(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。

13



S

12. 将地域板按照层级分类:I(P),II(Q)和III(R),各自洗混并创建三个**地域堆**。
13. 将警戒卡上所指示数量的学生放入到**大学布袋(S)**中(在这个例子中:4倍于玩家人数)。坏学生放入的数量也在警戒卡上有指示。
14. **起始玩家开始他/她的回合**(见14页),但是在游戏开始前,你还需要来了解下关于学者、笔记本以及计谋卡的信息。

T 后备区

所有没有在游戏模型都放在后备区中。游戏中的某些效果会涉及到它们,比如,要求“从游戏中移除一个配件(卡牌、方块、学生等等),并将其放入到后备区。



学者卡和笔记板

在地城学中，玩家代表了**学者**。每位学者的特征和技能都显示在学者卡上。

他们带着自己信赖的**笔记板**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！

易趣桌游

A **VALERIO** **B**
THE SQUIRE

C **HEADBUTT**
1 Exhaustion token (you cannot avoid this effect by sacrificing a Student) to target a Scholar in your Zone not targeted by this skill during this turn; then choose one:
• The Scholar Randomize to drop an Information Cube.
• The Scholar discards a random Trick Card, take that Trick Card.

D **E** **F** **G** **H** **I**
4 4 4 2

J **K** **L** **M**

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

2 3 4 5 6

兴奋!

★ 当有一位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。将他们的学者卡翻面，玩家会使用上面新的属性值和技能。只要兴奋状态的角色拥有的星数少于当前拥有星数最多的玩家，他们就会始终保持这个状态。





A 学者的性别

B 名字和头衔:学者的名字和职业,反映了他/她生活中的样子,并且和他/她的能力和技能相匹配。

C 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。



D 学生值:表示在游戏开始时,以及当学者执行休息阶段时,可以从校园篝火中获得的学生数量(若有可用的话)。



E 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。



F 速度:这个数值代表了在学者在其回合中可以旅行通过的地域数量。



G 研究: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。



H 隐匿加成:学者若具有这个组合的信息块,可以获得研究加成。



I 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**学位位(J)**中。拥有这个标记的学者可以自由地侦查(检查)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

K 信息块表:笔记本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“临时”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12页)时需要考虑到这个分值。



放在你笔记本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);当信息块到达了对应位置,即覆盖了同一行的数字时,就会触发。



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,那么笔记本右上角红色的玩家就会被影响。

M 研究修正: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或者红色的数字。这会对学者在探险中的研究测试进行修正。



研究惩罚:这表示将研究修正向红色数字转动一格。



研究加成:这表示将研究修正向蓝色数字转动一格。



警戒:这表示一个地域的警戒值,或者加入到警戒值的一些修正。



隐匿:这表示加入到学者隐匿值中的一些修正。

易趣桌游
非正式版规则

易趣桌游
非正式版规则



计谋卡

计谋卡代表游戏中学者可以使用的行动和技能。

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。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，有助于通过**研究**或者**刺探**获得信息。



- 2. 主要效果：** 允许学者根据效果下面的说明执行特殊行动。卡牌的名称 (A)，以及它的激活速度 (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“/”符号表示你可以选择其中一个。



- 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。



计谋卡时效

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。

通常情况下计谋卡都是在玩家自己回合被打出，有些时候也会根据卡牌指示，在特定阶段被打出：

- 休息阶段
- 隐匿尝试
- 行动：若打出这种类型的计谋卡的主要效果，会消耗该学者的行动阶段（正常情况下学者每回合只能执行一个行动）。
- 回合结束



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

- 立即：** 有此符号的效果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；它会在其他卡牌效果还未结算前生效（包括对之前打出的其他响应牌）。



诡计卡

主要效果

诡计卡帮助学者成功进行隐匿尝试，以及从减少对手的信息块。

辅助效果

在一次隐匿尝试时可以打出辅助效果，学者可以决定将**蓝色**数值加入到他/她的隐匿值中，或者将**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，或者说服对手将他们的信息块给学者。

辅助效果

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



效果符号

- 有利**
- N 从校园篝火处获得指定数量的学生 (N) (27页)。
 - N 最多移动N个地域 (16页)
 - N 一位玩家摸取N张计谋卡。
- 危险**
- N 从袋子中抽取N个学生。其中1个必须放到校园的篝火区中, 剩余的放到后备区 (26页)
- 不利**
- N 牺牲N个学生 (将他们放到后备区)。
 - N 获得N个疲惫标记 (15页)。
 - N 一位玩家弃掉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, 或者加入到地域的警戒值中。



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, 学者可以进行一次预言。



命运卡



主要效果 : 加成值

命运卡可以被打出以获得卡牌中间的加成值, 必须作为隐匿值的加成。

辅助效果

在一次隐匿尝试中打出辅助效果, 学者可以增加对应的数值到他/她的隐匿值中, 或是加到一个地域的警戒值中。



探险卡



主要效果

探险卡帮助学者在地域中移动, 以及用陷阱和计谋来阻挡对手。

辅助效果

学者可以在地域中移动, 即使在他/她的移动阶段外, 移动步数不得超过对应数值。



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

学者可以从篝火区获得学生 (如果有可用的话)。

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
- 收集信息块
- 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。普通的学者会填补到篝火区中。



然而那个坏学生，是被卑鄙的欧米茄兄弟会派来阻挠你探险的，会放入到警戒卡上，并强迫发现他或她的学者摸取一张厄运卡，会提高地城生物对你的注意，同时会将当前在篝火区的，以及和那个坏学生一起抽取到的所有灰色学者放入到后备区：



当一个坏学生到达恐慌卡上最后一个空位时（在这个例子中，第五个位置），游戏会进入“最高警戒”阶段，并会导致游戏结束。

还有一个其他事件会触发“最高警戒”，就是在游戏中任何一位学者提交了论文。



回合流程

1. 论文提交

(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; 结束本回合!)

学者在探险工作后休息。



梦寐以求的阶段!

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：尝试从其他学者敌方偷取信息块。
- 计谋卡-行动：打出一张行动计谋卡（见21页）。
- 地域效果-行动：使用一个需要花费行动的地域效果（见18-19页）。



5. 回合结束阶段

学者摸取计谋卡，并且展示他们的厄运卡。





1. 论文提交



学者若在笔记本上获得了至少两颗星,那么可以声明提交他们的论文,即使由于未获得**学识标记**而没有查看**氏族卡**。

按照以下流程进行:

1. 该玩家将他/她的学者放到**起始板块**上。
2. 该玩家秘密查看**氏族卡**,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(此时通过学生、实习生、厄运卡或者其他资源的加成点不计入)。
 - **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,其他玩家从最高警戒的**步骤1**继续游戏(见24页)。
 - **失败**: 若获得的分数不够,该玩家必须进行声明,并且将氏族卡放回原来的位置。该学者将他/她最高数值的信息块移除,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!



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/她的回合开始时有**3个疲惫标记**,那么**强制**进行这个阶段。

若恐慌卡已经被展示,那么学者不能执行休息阶段。



根据以下流程进行:

1. 移动到**起始板块**。
2. 弃掉1张**厄运卡**(见23页)。
3. 从手牌中弃掉任意数量的**计谋卡**,然后谋求新的计谋卡,直到达到手牌上限。
4. 若你拥有的学生少于你的学生值,则从篝火区拿取**学生**,直到达到学生值(显示在学者卡上)。
5. **结束你的回合**。



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,他可以自由地侦查**氏族卡**(注意不要展示给其他玩家)。



疲惫标记

这代表了每位学者不断增长的疲劳度。

- 学者最多可以拥有**3个疲惫标记**(例如若你所使用的能力会让你获得超过上限的疲惫标记,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疲惫标记,则必须执行休息阶段。
- 当学者获得一个疲惫标记时,他/她可以立即牺牲一个学者来避免获得它。



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),但是并不知道他们的氏族。在他们的对手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,它会指示他们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**:为了提交他们的关于生活在地城中氏族的文章所必须的得分。它只会通过信息块所提供的分数获得。
- 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。



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**”。

地域地域

每个板块都代表地城中的特定位置,生活着一个氏族,这些板块被称为地域。



A 空位 (用于放信息块):这些符号表示信息块的种类,当地域被展示时必须将信息块放上去。

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到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,另外一些可以被学者激活(见18)

E 地域符号、层级和数字:



- 这个符号表示生活在地城中的氏族。
- 罗马数字表示层级(地域分为了3个不同层级),层级等级也会出现在板块的背面(Ⓞ)。
- 阿拉伯数字只是表示这个地域。

F 名称

H-I 门:有些地域有包括不同颜色门的通道(H),若学者没有对应颜色的信息块,那么门对该学者而言是**封闭**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,才能不视为封闭。

门只封闭进入该地域的通道,不会封闭离开该地域通道。



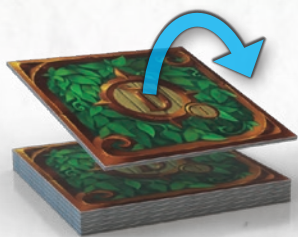
起始板块

所有学者从这个板块开始游戏(该板块背面与一般板块有区别),并且正面有一个卷轴,上面写着它的名称。该板块属于层级I。在起始板块上,学者**不会受到**计谋卡的效果影响(也不能打出它们),也不会受到其他学者技能,以及怪物首领技能的影响(见18页中,“地域效果符号”中的免疫)。在后续的扩展中,起始板块可能会不同,并且有新的地域效果出现。



移动并且放置新地域

若学者想要进入到一个新地域：



1. 根据你所在的层级，从对应的地域板堆中摸取最上面的一个地域板。
2. 连接它，选择其中一边进行连接，两个地域之间至少要有有一个通道相连（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，直到你能够进行连接；否则就向另一个方向移动。
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



相邻



相邻且相邻

相邻且相邻



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，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、一个字母配对的秘密通道、或者楼梯（见下页），则它们视为相连。

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. 检查并应用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，那么剩余的移动就失去了。

地域效果



显示在地域顶部的符号是地域效果，是游戏中会影响到学者探索的特殊功能；它们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。



免疫：在此地域中的学者不能使用技能或计谋卡，并且对计谋卡、刺探、对手技能以及怪物首领的任何效果都免疫。



幸运 N/不幸 N：在此地域中执行隐匿尝试的学者，在生成他/她的隐匿值之后，执行预言N（见13页）并且：若N是蓝色，则把加成加入到隐匿值。若N是红色，则把加成加入到警戒值中。



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；若他/她无法做到，则获得一个疲惫标记。



停止：当学者进入到此区域，他/她的移动阶段停止；所有从游戏中其他效果中获得移动都被中断。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22页“信息块关键字”）。



楼梯：见下页。



怪物首领：当学者进入此地域，且怪物首领没有在地域中时，遵循怪物首领卡上的“发现”指令，否则的话遵循“激活”指令。

有圆圈符号的效果是被学者主动激活的，通常是通过执行特定的行动。



露营：行动 - 执行休息阶段，无须移动到起始板块。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）：

关于该群落所拥有财富的信息。



阶级（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

...

以下标记是被计谋卡所激活的；一旦放置，在游戏的剩余时间中它们都会保留，作为它们所在地域的新效果。



传送:行动-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。



秘密通道:在该地域增加秘密通道效果X。



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其标记放到地域中。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。一旦该标记被翻面,则它保持被展示状态,可以在游戏的剩余时间内被激活。陷阱标记背面的效果见“地域效果”(伏击、通行费和停止)。

楼梯

...



若你是第一个进入到有楼梯效果的地域时:

1. 选择一个你想要进入的相邻层级,即尚未连接的层级(相邻层级指:从I到II,从II到I或者III,从III到II)。
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. 选择地域的一边进行连接,保证两个地域之间至少有一条通道相连。
4. 将**楼梯标记**放到这个两个相连地域之间对应的相连通道上。
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有对应的通道,但是没有楼梯效果,那么将**石墙标记**放到这个/这些通道上。



楼梯标记



石墙标记

举例:陷阱标记



丽贝卡进入到“旧日栖息”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。该陷阱标记保留在此地域中,在游戏剩余时间内,将它翻至“停止”效果面,作为一个新的地域效果。

举例:楼梯

丽贝卡进入到“盛大酒宴”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,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,以及一个石墙标记将到“牧羊人避难所”的通道封闭。





4. 行动阶段

在学者回合的行动阶段中,他/她可以执行且只能执行一个行动,从以下行动中选择一个**其一**:

- **研究**: 尝试在地域中收集信息块。
- **刺探**: 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。

研究

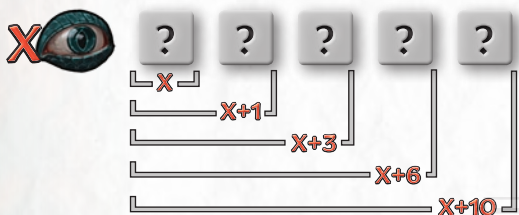


学者为了从所在的地域上收集信息块,他/她必须根据以下步骤执行一次**隐匿尝试**:

1. 检查地域的**警戒值**。它可能会被各种元素修正,比如有一个怪物首领在的情况(见27页)。



2. 选取一定数量的**目标信息块**,从第一个可用的开始选取(最左边的一个),一个个按顺序选取。数量不得超过学者的笔记本上所示的**研究值**(见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. 然后学者检查他/她笔记本上的研究修正。若修正数字是**蓝色**,则必须加入到他/她的隐匿值中;若修正数字是**红色**,则必须加入到该地域的警戒值中。

此时,对手可以尝试去破坏学者的计划:

5. 按照顺时针方向,每个人可以打出计谋卡(诡计卡、命运卡或者魔法卡的辅助效果)。
6. 当再次回到执行研究行动的玩家时,他/她可以再次打出计谋卡来完成行动。



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**:学者拿取一个疲惫标记,并且从大学中抽取一个学生。



举例:研究



索菲亚想要在“牧羊人避难所”地域中收集一个信息块。为了收集她需要执行一个“研究”行动。

由于该地域的警戒值为3,所以她需要达到至少4的隐匿值,同时她有一个负面的研究修正1(若她除了绿色的文明信息块之外,还想要收集蓝色的信仰信息块,那么该地域的警戒值还会增加1)。



地域警戒值 + 研究修正

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. 索菲亚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(是在该地域左边第一个),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,索菲亚会获得该列上最近一个可用位置上的分数,即2分。

刺探



学者可以尝试从他/她在相同地域的, 或者在相邻或者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, 他/她首先必须牺牲一个学生, 然后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分值, 加上目标所拥有的学生数量。



双方学者笔记本上的研究修正不计入本次尝试。

这时他/她按照以下步骤执行:

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(诡计卡、命运卡或者魔法卡的辅助效果)。
3. 执行刺探行动的玩家也可以打出计谋卡来增加隐匿值。

最后两个步骤会反复执行, 直到任何一个玩家不再打出计谋卡。

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**: 该学者获得一个疲惫标记, 并从大学中抽取一个学生。

计谋卡: 行动



在主要行动文字前, 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



主动使用一个地域效果(圆圈符号), 会消耗掉该学者的行动。



举例: 刺探



索菲亚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, 她需要执行“刺探行动”。由于索菲亚的技能, 在执行刺探行动时, 可以无视瓦莱里奥身上所有的学生, 所以该军事信息块的警戒值是**3**, 所以她至少达到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**。

• The other Scholar's Students don't raise the Alert Value of your target.
• After you have declared your Stealth Value, make Divination 1.

3. 瓦莱里奥可以打出计谋卡来还击, 但是面对这样的结果, 他决定放弃!

她的隐匿尝试成功了, 所以她**获得**了这个红色信息块, 是瓦莱里奥笔记本信息列中最高的一个, 偷取到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, 索菲亚获得该列上最近一个可用位置上的分数, 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。

信息块关键字

获得

“获得”指学者用来获得一个信息块的任何方式，无论是收集还是偷取。

- **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，并将它放入到他/她笔记本上对应颜色的那列，占据上面第一个可用的位置，自下而上。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，除非一个效果允许玩家进行挑选（选择）。若在学者的笔记本上，该信息块要被放置的那列已经满了，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从中目标的笔记本上，拿走一个该信息列上最高的那个信息块。该玩家将这个信息块放到他/她自己笔记本上对应的信息列中，放到第一个可用的位置上，自下而上。若在学者的笔记本上，该信息块要被放置的那列已经满了，则将偷取到的信息块消灭，即移出游戏。

失去

“失去”指通过任何方式，比如偷取、消灭或者其他方式的失去，将信息块从笔记本上移除的行为。

- **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。一旦选择了掉落信息的种类，那么就会选取在笔记本上对应列最高位置的那个信息块。这个方块必须放到该地域中，没有包含信息块的空位中，从最右边的那个空位开始放。值得注意的是，掉落这些信息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邻地域中的空位里。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**：这代表将一个信息块从你的笔记本上，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（见失去）。接受该信息块的学者笔记本上，若该信息块要被放入的那列已经完全填满，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亚随机掉落一个信息块。她执行随机化，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！）；索菲亚失去了这个军事信息块，将它掉落在该地域的空位中，尽管该板块上的空位符号不是军事信息。

被保护的信息：若索菲亚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（之前索菲亚留下的**军事**，以及一个**信仰**）。在这回合中，索菲亚使用“**友情之债**”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**不失去**它；实际上“**给予**”效果可以无视信息的保护。



5. 回合结束阶段

当学者的回合结束, 按照以下步骤进行:

1. 若你有厄运卡, 将它们展示, 并遭受它们的效果。
2. 摸取计谋卡, 直到达到手牌上限。
3. 此时, 具有“回合结束”文字的计谋卡可以被打出。
4. 本回合结束。



实习生卡

实习生卡代表学生的进阶版本。

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/她会获得的对应的实习生卡。

实习生卡包括:

- A. 名字
- B. 游戏结束奖励分
- C. 人物图
- D. 效果



一旦学者获得了一张实习生卡, 他/她将把它放到笔记本边上; 只要该玩家还是这张牌的拥有者, 他/她就能获得上面的收益, 并且能够获得游戏结束奖励分(在提交他们的论文时没有作用, 见回合结束阶段, 23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; 之后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



在一些实习生卡上的彩色盾标表示, 学者所拥有的这些对应颜色的信息块是**被保护的**。若被保护的信息块被一个效果作为目标, 使得拥有者失去它(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(例外: 给予, 见22页)。一个被保护的信息块可以被主动捐赠。



厄运卡

厄运卡表示学者可能陷入的不幸处境, 通常是由坏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: 在游戏剩余时间内影响到学者的惩罚, 除非在休息阶段将该卡移除。
3. 游戏结束的计分惩罚

欧米茄兄弟会

洛卡奇维塔有许多学生的兄弟会: 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, 他想要控制地城学的主席和整所大学。

那些阻碍学者探险的坏学生就是属于这个兄弟会; 这些令人讨论的人也会出现在以后的扩展中, 和我们的英雄作对。



最高警戒&游戏结束



游戏如何结束

当下面的其中一个事件发生时, 游戏会进入最后阶段 (并且可能会结束):

- **当第一篇论文被提交**
若游戏中的第一篇论文被提交 (见15页); 游戏从**最高警戒的步骤1**继续。
- **当一个坏学生到达恐慌卡**
若所有警戒卡上的坏学生空位都被填满, 并且又摸到一个坏学生, 则他必须被放到恐慌卡上, 并且展示该卡。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, 并且无法在放置新的地域, 那么游戏立即结束。从**最高警戒的步骤4**继续。

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“**提交论文**”阶段。学者若想要提交论文, 则他/她必须在初始地域结束他/她的回合, 无论他/她拥有多少星数, 立即执行“**提交论文**”阶段, 并且他/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。
 - 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。
 - 若在最高警戒中: 当摸到坏学生后, 且学校被摸空, 从**步骤4**继续。
 - 在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, 尽可能地继续进行游戏。

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, 按照以下顺序使用附加赛来确定:

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。

恐慌卡

恐慌卡是从普通恐慌卡和特定的地域卡所组成的牌组中选择的。被摸取的恐慌卡不会被展示, 并且放到警戒卡下面。每张警戒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**
- C. 关于重填大学布袋的指示。** 出现在这里的坏学生伴随着一个“∞”符号; 这表示从现在开始, 在袋子中, 总是会有一个坏学生; 当一个坏学生被摸到后, 该坏学生必须放回到袋子中 (不是放到后备区)。
- D. 卡牌效果:** 这些特殊牌的效果解释, 逐条描述当该卡展示后, 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)。



“无尽黑暗”恐慌卡有两个特殊效果, 可以在每位玩家回合开始时被激活: 第一个是随机选择一个信息块种类, 然后将所有地域中的该类信息块消灭。这会导致游戏最多在五回合内结束, 因为在一般规则下, 若没有信息块在已放置的地域中, 会强制结束游戏。“无尽黑暗”的第二个效果是, 若学者在其回合结束时, 独自在一个地域中, 会导致其失去信息块, 即强迫他们结队移动或者快速逃离地域。

其他游戏配件

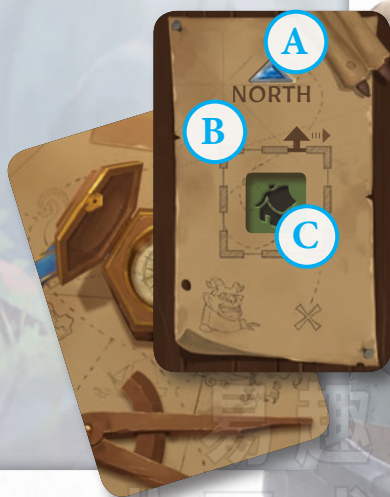
随机化卡堆

当游戏规则或者效果要求玩家进行“随机化”，那么意味着你必须对这个游戏中的配件随机选择，可能是一个方向，一个地域的特定通道。一种类型的信息，一个信息块或者一为学者。

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配件。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。

每张随机化卡描述如下：

- A. 通用方向和目标学者的颜色。
- B. 一个地域的特定出口（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/信息块种类



举例：随机化

A: 醉酒拉图斯必须随机朝着一个学者移动。激活他的玩家，摸取一张随机化卡进行“随机化”。若结果是A1，拉图斯会朝着一个蓝色笔记板的学者移动；若他/她获得A2结果，则拉图斯会朝着紫色笔记板的学者移动。若在这次移动中，这个怪物首领可以在两个通道进行选择，那么会选择有箭头（C1/C2）的那个通道，或者按照顺时针方向，第一个可选的通道。另外，这张卡的元素可能会指示一次移动的方向（如A1是向南，A2向东）。

...

B: 瓦莱里奥的技能允许他强制一个对手掉落一个随机信息块。为了确定对手掉落哪个随机信息块，瓦莱里奥摸一张随机化卡来进行“随机化”。若他获得B1结果，那么对手会掉落一个“财富”信息块；若他获得B2结果，那么对手会掉落一个“军事”信息块。

...

C: 游戏中的效果指示玩家将一位学者朝着随机方向移动。那么玩家必须摸取一张随机化卡来进行“随机化”。若得到C1结果，该学者会被向南移动，若需要选择他/她应该使用哪个通道，那么他/她会选择最右边那个；若得到C2结果，该学者会被向东移动，若需要选择他/她应该使用哪个通道，那么他/她会选择左边那个。






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，指的是这个布袋。它包含了大学为探险队提供的资源，通过派遣学生帮助学者探险的形式。布袋由学生模型填满，但是在他们之中总是会有一个坏学生。在游戏中这个布袋会被多次清空。这不可避免地会导致坏学生进入到游戏中。这些坏学生，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。大多数计谋卡都要求玩家从大学布袋中抽取学生。此外，隐匿尝试失败也会强迫玩家从布袋中抽取一个或者多个学生。当玩家从大学布袋中进行抽取，必须遵照以下规定：



- 
 当抽取学生时，必须一起抽取，且必须放到篝火区中。

若布袋中没有足够的学生时，只有剩余的那些会被抽取。在任何情况下，玩家不能故意去数在大学中剩余的学生数量。

- 当坏学生被抽到，将它放到警戒卡中最上面的特定位置中（这会强制所有玩家将他们笔记本上的研究修正进行转动）。所有在篝火区的学生（或者和坏学生一起抽到的那些学生）会回到后备区。此外，抽取到坏学生的玩家摸取一张面朝下的厄运卡（在他/她回合结束阶段，他/她会展示它并应用其效果；在回合结束阶段开始前，不要查看这张厄运卡）。



若坏学生被抽到，且在警戒卡上仍有空位，那么根据刚刚被占空位的指示，将对应数量的学生，加上一个坏学生放入大学布袋（见“警戒卡”，D点）。若坏学生被抽到，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24页）并应用效果。

警戒卡


警戒卡是用于追踪地城生物对学者的警戒情况。

一旦坏学生从大学中抽取，他们会被放到这张卡上，提高人们或者说研究对象对学者的关注度。警戒卡描述如下：

- 关于每个游戏难度和平均游戏时间的说明（玩家可以根据选择警戒卡来设置游戏难度）。
- 关于游戏开始时设置大学的说明。



大学通过一定数量的学生和坏学生来填充，学生数量等于玩家人数乘以特定数字N（在下面例子中，若有4位玩家，则学生数量为16），坏学生数量等于特定数字N（在下面例子是1个）。

- 当坏学生被抽到后，所放入的空位（这个例子中最多4个），自上而下放置。
- 关于如何重填大学的说明；只使用最下面那个被坏学生填住的一行。大学必须用一定数量的学生和坏学生重新填补，学生数量等于玩家人数乘以特定数字（在下面这个例子中，若玩家人数是4，则是12个），坏学生数量等于特定的数字（在下面例子中是1）。
-  应用到你当前研究修正（笔记本上的转盘）的修正惩罚数量，是由于地城的警戒水平，随着最新一个坏学生放入到此卡上后，会根据那一行的指示发生变化（在这个例子中是：0, +1, +1, +2）。
- 游戏结束规则提示。



校园



校园板包含哪些来自大学的，来帮助学者的学生们。

- A. **篝火区**: 当普通学生从大学中抽取，他们会围着篝火区顺时针放置，直到篝火区被放满。篝火区最多放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，他/她必须从篝火区可用的学生中拿取，否则他/她无法获得他们。
- B. 在这个区域中面朝下放置一张**恐惧卡**，恐惧卡会从一般恐惧卡和所用地城的特定卡中随机摸取一张。
- C. 在恐惧卡上放置**警戒卡**，会提供一些游戏设置以及游戏如何进行介绍。
- D. 在这个区域中面朝下放置一张抽取到的**秘密氏族卡**。

怪物首领

在地城的探索中，学者早晚会遇见这个他们所研究氏族的最重要成员之一。这些特殊的存在会跟随着入侵者们在他们领土中所留下的足迹，并在剩余的游戏时间内阻挠学者。每个地城至少有一个这样的非凡敌人，被称为怪物首领。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对所有规则。

每张怪物首领卡描述如下：

- A. **名字**
- B. **地域符号和激活**: 这个符号代表这个怪物首领会出现在哪个地城中。符号边上的数字代表每个玩家回合，该怪物首领卡可以被激活对最大次数；这意味着如果一张怪物首领卡数值为1，那么只有当玩家第一次进入到一个有怪物首领效果的地域时，才会激活该卡；若怪物首领卡数值为2，那么当学者第一次和第二次进入到有怪物首领效果的地域时，该卡会被激活。
- C. **警戒值修正**: 怪物首领的存在，会增加该数值的修正到当前怪物首领所在地域的警戒值。
- D. **怪物肖像**
- E. **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。
- F. **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。当此效果被激活时，怪物首领不会视与他/她在相同地域的学者为一次遭遇(见G)(可以想象成这些学者藏在这里)。
- G. **遭遇**: 当怪物首领进入到一个保护一个或多个学者的地域时，此效果会被激活。
- H. **特性**: 怪物首领卡包括两个特性；可以选择或者随机确定哪一个会在游戏中使用。

当学者必须移动一个怪物首领时，他/她可以利用传送以及秘密通道的效果。

半羊人首领: 拉图斯





LUDUS MAGNUS
STUDIO

Dungeonology: The Expedition - Rulebook v.0.92

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