



UNICORN OVERLORD

CARDGAME

RULE BOOK

遊戲概要




本款遊戲是能2~4人遊玩的牌組構築對戰卡牌遊戲。
邊強化自己的牌組(牌庫)，邊在共5回合中的戰鬥盡可能獲得聲望值(勝利點數)，累積最多點數者即為贏家。

內容物

說明書(紙本)×1

卡片×239



-  戰力值標記(紅色方塊)×4
-  選擇標記(白色方塊)×4
-  先攻玩家標記×1

配置圖紙(另附單張圖紙)



戰力值

1	2	3	4	5
6	7	0	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25

遊玩前的準備

請先依卡牌正面上方的類別進行分類，將同類別卡牌集中在一起。



白框中寫有「開始時」的卡牌會與其他部隊、道具、領地分開擺放。



請依據另附的配置圖紙，將卡片放置於對應的位置。



7 暴擊卡牌

在洗牌後以蓋牌形式進行配置，但最上方的卡牌請翻開正面，以能看見暴擊條件的形式配置。



1 聲望卡牌

由上至下將以第1回合→第2回合的順序，以翻開正面的形式進行配置。
最終回合的獎勵皆須配置於牌庫最下方。



2 燃燒卡牌

以翻開正面的形式堆疊配置。



3 詛咒卡牌

以翻開正面的形式堆疊配置。



4 部隊卡牌

在洗牌後以蓋牌形式進行配置。



5 道具卡牌

在洗牌後以蓋牌形式進行配置。



6 領地卡牌

在洗牌後以蓋牌形式進行配置。




8 購買區域

請在部隊、道具、領地這三種牌庫上，配置3張卡牌作為購買區域(獲得卡片的地方)。若離牌庫距離較遠，則表示該卡牌被配置的時間較早，較近的卡牌則較新。



接下來可以開始準備各玩家放置卡牌的區域。

9 戰力值卡牌

以翻開正面的形式進行配置，並將戰力值標記置於卡牌附近。只要獲得戰力值，便需要移動戰力值標記。數值超過25時則得翻至背面使用。

正面					背面				
1	2	3	4	5	26	27	28	29	30
6	7	8	9	10	31	32	33	34	35
11	12	13	14	15	36	37	38	39	40
16	17	18	19	20	41	42	43	44	45
21	22	23	24	25	46	47	48	49	50

戰力值超過50或100時，則需將戰力值標記寫有50或100之面朝上放置，以相加數值的形式進行計算。

範例

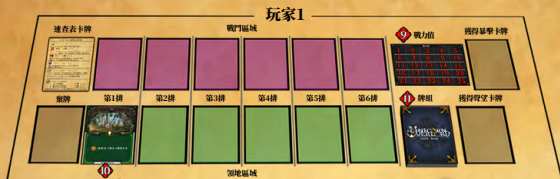
戰力值若為62，則將標有50的面朝上放置於12的格子。



開始時的牌組編成

各玩家需從部隊卡牌的牌庫 4 中抽取3張卡牌，並向所有玩家開牌。
需將卡牌混入開始時的部隊、道具卡牌並洗牌，接著將此作為開始時的牌組 11，以蓋牌形式配置於場上。

根據選擇的遊玩規則也有可能有所不同(p16)



10 城鎮卡牌

各玩家會從「開始時」的牌庫中各獲得1張城鎮卡牌，並需將其配置於領地區域的第1排。

各玩家將會獲得下圖所示的7張「開始時」卡牌。



1名玩家開始時的牌組

騎士

士兵

衛士

金幣袋×3

克爾努的聖灰

遊戲的流程

遊玩時將會透過已陣卡牌的力量獲得戰力值，回合結束時戰力值最高的一名玩家將會獲得聲望。遊戲會以此形式進行5回合，結束時聲望值最高的玩家即為贏家。




第1名 → 第1名的玩家會獲得最上方的聲望卡牌



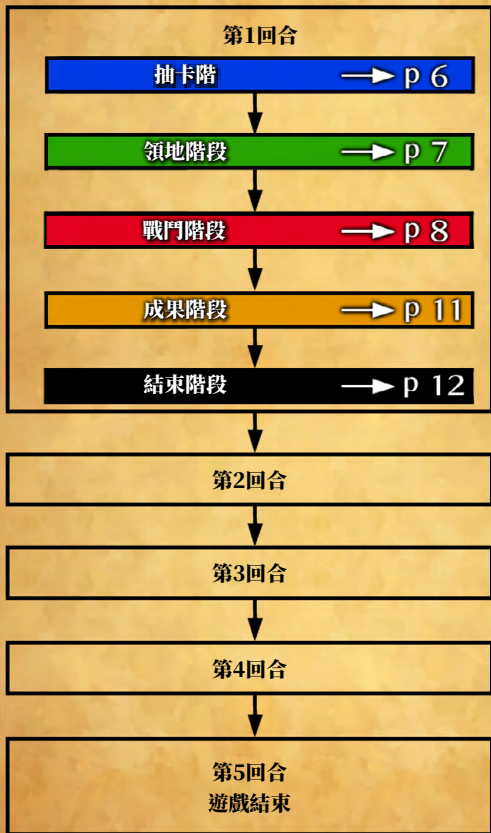
聲望值

決定先攻玩家

以公平的方法決定先攻玩家，並將  先攻玩家標記交給該玩家。假設有4名玩家遊玩，便從先攻玩家開始，以順時針決定玩家1、2、3、4的順序。

每經過一回合，先攻玩家就會換為其左方之玩家。

每回合的流程



抽卡階段

所有玩家從自己的牌組中抽取5張卡牌作為手牌。
(僅有最終回合不是抽取5張，而是需要抽取6張卡牌)



※若牌組的卡牌數量不夠時

若在抽卡階段，或發動【抽卡】效果時，牌庫中沒有足夠卡牌，則需要重新將棄牌進行洗牌，並從中抽卡構築牌組。例如在需要抽5張牌時，牌庫僅剩下3張，便得在牌庫中抽取3張後，將棄牌重新洗牌加入牌庫中，接著抽取剩下的2張卡牌。

領地階段

依照順序從先攻玩家開始，可以在任意回合使用配置於自己領地區域的卡牌擁有的領地效果。

領地卡牌的效果分為2種類型，分別是領地階段效果跟永久效果。

領地階段效果



只能在1次的領地階段使用1次的效果。

永久效果



發動後，將會持續在遊戲中發揮效果。



也有卡牌同時擁有這兩種效果。

領地階段範例

②

領地(開拓地)

①

領地

③

領地

① 玩家1使用森林領地的領地階段效果，捨棄2張手牌並可重新抽取2張卡牌 【抽卡】

↓

② 運用城鎮領地的階段效 使用3次【金幣】
(金幣的使用方法請參閱p14)

↓

③ 選擇不發動沙漠效果

↓

輪到左邊玩家的回合

※由於堡壘為永久效果，因此在此階段並沒有發揮效用。

- 也有些卡牌效果
- 【金幣】
 - 【抽卡】
 - 【排除】
 - 【詛咒】
 - 【燃燒】
 - 【暴擊】

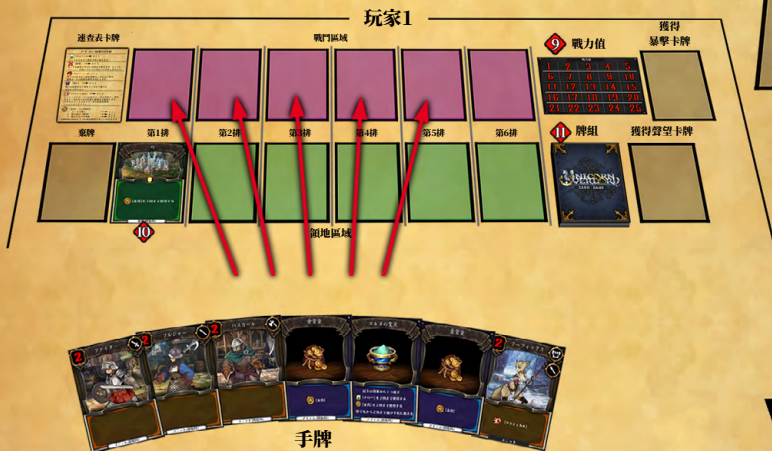
是透過以上6種圖示來標記→請參閱p13

戰鬥階段

從手牌中選取卡牌進行配置，競爭戰力值的階段。

1

所有玩家從自己的牌組中選擇5張卡牌，並以蓋牌形式配置於戰鬥區域的1~5排。(僅有最終回合需要配置到第6排)



2

所有玩家配置完畢後，請翻開剩下的所有手牌，並放置於棄牌的位置。



3

先攻玩家翻開第1排的卡牌，並進行卡牌的處理。
接著玩家2~4也照順時針方向依序同樣進行第1排的卡牌處理，
所有玩家都處理完第1排的卡牌後，
第2排也依照相同形式進行卡牌處理。



處理部隊卡牌

翻開部隊卡牌時，請依以下順序處理卡牌。

① 卡牌效果

卡牌會在翻開時發揮其效果
(若擁有複數種效果，將會由上至下依序反映所有效果)。

② 力量

戰力值會依卡牌擁有的力量提升。

③ 兵種獎勵



兵種總共分為以上10種類型。依據領地區域和戰鬥區域翻開的卡牌合計的兵種圖示數量，戰力值將會隨之增加。



※兵種獎勵不計算為力量。

必須先以力量提升戰力值，才能運用兵種獎勵提升戰力值。

道具卡牌的處理

道具卡牌不具有力量或兵種圖示。
僅能發揮該卡牌具有之效果。



戰鬥階段的範例

① 鋼の剣

このラウンド中、これ以降に
 ユニットの出した時に
 そのカードのパワーが+3

アイテム

② ハスカル

ユニット(同格時)

③ ファイター

ユニット(同格時)

④ 金貨袋

アイテム(同格時)

⑤ マーセナリー

自分の戦闘エリアで使用した
 [金貨] の効果の回数×2の
 パワーが上昇する

ユニット

⑥ 1

- ① 藉由鋼劍的效果，之後出現於場上的 の部隊力量+3
- ② 衛士的力量為2
但藉由同排的堡壘效果，力量提升為5
- ③ 鬥士的力量為2
但藉由鋼劍的效果，力量提升至5
- ④ 使用 [金幣]
- ⑤ 雇傭兵的力量為3
但藉由雇傭兵自身的效果及鋼劍的效果，力量提升至8
- ⑥ 鬥士出現於場上時已有1個 ，因此兵種獎勵為1，
玩家1總計戰力值為19。


成果階段

1 暴擊卡牌的處理

所有玩家確認暴擊條件。滿足1項條件即可獲得1張，滿足2項即可獲得2張暴擊卡牌。

【獲得暴擊卡牌】

將暴擊卡牌牌庫最上方的卡牌，以蓋牌形式放置於自己獲得暴擊卡牌的位置。

(透過卡牌的 【暴擊】效果獲得的暴擊卡牌也配置於這個位置。)

所有玩家翻開獲得的暴擊卡牌，並得到總計數值的戰力值。

2 1 3 → + 6



1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25

※無法抽暴擊卡牌時

除了放置於最上方的暴擊條件卡牌以外，將下方剩餘的所有卡牌進行洗牌，重新構築暴擊卡牌的牌庫。



戰力值

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25

獲得暴擊卡牌

2 回合的勝敗

獲得最高戰力值的玩家為該回合的贏家，可從牌庫上方抽取1張聲望卡牌。

聲望卡牌需照一定順序排序，第1~2回合為1點，第3~5回合則為2點。



※若出現2名以上擁有最高戰力值的玩家

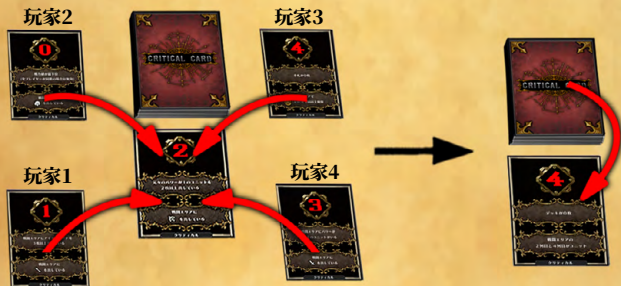
順序較靠後的玩家為贏家。

(例如玩家2和玩家4獲得同樣數值時，將判斷為玩家4獲勝)

結束階段

為了移動至下一回合的階段。

- 暴擊卡牌會在每次結束階段進行重整。
此時需將所有人的暴擊卡牌覆蓋至暴擊條件卡牌上，並從暴擊卡牌的牌庫中翻開1張卡，作為下一回合獲得暴擊卡牌的條件。



- 將配置於戰鬥區域的卡牌全部丟棄至各自的棄牌堆中。



- 將戰力值卡牌上的戰力值標記全部移除。
- 將先攻玩家標記轉移給左方玩家，開始下一回合。

最終回合的規則

最終回合適用以下2項規則。

- 回合開始時，從牌組中抽取的卡牌及配置於戰鬥區域的卡牌改為6張，而非5張。



- 在第5回合(最終回合)獲得第5回合的聲望卡牌後，若贏家與第2名的玩家之間戰力值差距10以上，則每10點便能獲得1張追加的聲望卡牌。(最終回合獎勵)



遊戲的勝敗

最終回合結束時，獲得最多聲望值的玩家即為贏家。

※若出現2名以上聲望值相等的玩家

若有聲望值相等的複數玩家，則由最終回合戰力值最高的玩家獲勝。

若在該回合中戰力值也相等，則和回合的勝敗(p11)相同，由順序較靠後的玩家獲勝。

圖示效果的内容

部分卡牌效果省略說明以圖示標記。



【抽卡】 在牌組中抽1張卡，以增加手牌。



【排除】 將卡牌以開牌形式放置於排除區域。請將部隊、道具、領地放置於分別對應的位置。



【詛咒】 從詛咒牌庫抽出1張卡，蓋牌放置於牌組最上方。當這張卡被排除時，則需放回詛咒牌庫中。



【燃燒】 從燃燒牌庫中抽出1張卡，放置於領地卡牌上方。可使領地卡牌的效果和兵種圖示失去效用。



燃燒卡牌需在領地階段結束時放回燃燒牌庫。

若1張領地卡牌同時被蓋上了複數張燃燒卡牌，領地階段結束時，則僅有最上方的燃燒卡牌會被放回牌庫中。



【暴擊】

從暴擊卡牌的牌庫中抽取1張，並將卡牌蓋牌配置於獲得暴擊卡牌的位置上。

(在成果階段前不可確認卡牌)



暴擊卡牌



戰力值

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25



獲得暴擊卡牌



【金幣】的效果為

- 1 購買卡牌
 - 2 棄牌的【排除】
 - 3 更新購買區域
- 可從這三種效果中，
選擇1項進行使用。

- p14
- p15
- p15

※也可以選擇不使用任何效果。



1. 購買卡牌

從購買區域選擇1張卡牌並獲得。

若該卡牌為部隊或道具卡牌，則可加入手牌之中。

若為領地卡牌，則需由左開始放置於自己的領地區域。



2. 剩下的卡牌請從新到舊依序排列。



3. 從牌庫中翻開卡牌，配置於空出來的位置。



注意

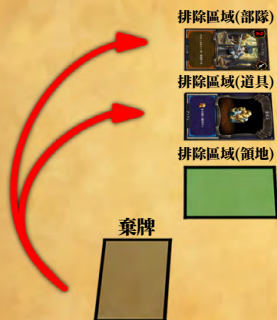
領地卡牌1回合僅限購買1張。



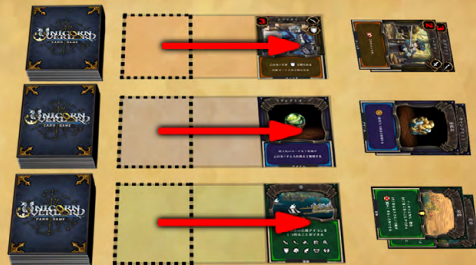


2. 棄牌的【排除】

選擇1張棄牌中的卡牌，並將其 【排除】。

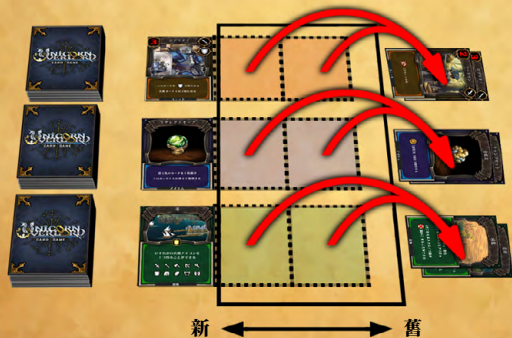


2. 剩下的卡牌請從新到舊依序排列。



3. 更新購買區域

1. 選擇2張購買區域的卡牌並進行 【排除】。



3. 從牌庫中翻開卡牌，配置於空出來的位置。



選擇規則


適用於熟悉遊戲的玩家的規則。

將開始時牌組的製作(p4)更改為以下的內容，便能輕鬆編組各種牌組。



① 從部隊卡牌的牌庫中抽取1張卡牌，並向所有玩家開牌。

② 依玩家號碼較大的順序(例如若有4人一起遊玩，則依玩家4→3→2→1的順序)，每人在購買區域獲得1張部隊或道具卡牌。和正常遊玩時購買卡牌的流程相同，需在購買區域補充卡牌。請重複進行2次此流程。

③ 將①②獲得的3張開始時卡牌中的部隊、道具卡牌混合並洗牌，作為開始時牌組蓋牌於  進行配置。

細項

在此將說明處理部分卡牌特殊效果的方式。
推薦可在遇到相關問題時再進行確認。

選擇標記



使用可選擇兵種圖示的效果時，
作為記號，需將選擇標記放在玩家選擇的兵種圖示上。
選擇標記是為了讓選擇兵種更一目了然的道具。
若附贈的選擇標記不夠，可使用任意物品作為替代。

伊黛雅的手鏡



伊黛雅的手鏡也可發揮戰術指南書的效果。
使用時，請將選擇標記放置於戰術指南書上。

荊棘森林



沙漠



確認牌組卡牌或從牌組丟棄卡牌等效果並不具有抽卡效果，因此即使牌組數量不足，也不能將棄牌重新洗牌放回牌組中。

使用確認牌組卡牌的效果後，請照原本的順序將卡牌放回牌組。

村莊



此效果為  原本的效果

- 購買卡牌
- 棄牌的【排除】
- 更新購買區域

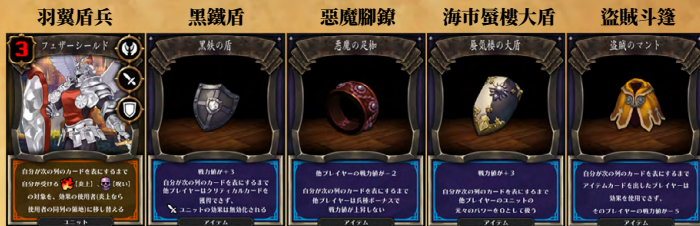
與上述三項不同，另外追加了第4個選項。
但此效果無法與原本的效果同時使用。



若卡牌張數不夠詛咒、燃燒卡牌完全發揮效果，則無法再繼續追加使用。例如若在僅剩1張卡牌時，使用了2張詛咒，則需要選擇任1名玩家進行使用。



若在暴擊卡牌和雇傭兵的效果出現需參照 使用數量的狀況，則僅能參考實際發揮效果的 。若用已經出現於場上的克爾努的聖灰，選擇 以外的效果，則不可視為使用了 。



可將效果中寫有「直到自己翻開下一排的卡牌為止」的卡牌放置於最後一列，並在戰鬥階段結束前使用效果。



用遠望水晶調換自己的領地卡牌順序時，可以多次調換自己所有的領地卡牌的所在位置。

調換被放置燃燒卡牌的領地卡牌時，燃燒卡牌會繼續留在該排。

確認牌庫內容

包括自己和其他玩家在內，遊戲中所有牌庫的確認規則皆適用以下規定。

- 以蓋牌形式配置的牌庫僅能確認張數，不可確認內容。
- 以開牌形式配置的牌庫和棄牌可隨時確認其內容。



遊戯設計 前田幸綱
漫畫 松本翔

©ATLUS ©SEGA All rights reserved.