

One Deck Dungeon 中文规则 1.0



翻译: yucv2006

初始设置

1. 选择人物

从游戏的五名人物（战士、圣骑、法师、盗贼、射手）选择一个，人物属性有：力量、敏捷、魔法和生命；

2. 选择地城

从游戏的五个地城选择一个进行冒险，后面的圆点为地城的难度，然后将地城卡放置在回合参考卡下方，并仅显示第一层内容；

3. 等级设定

将等级卡放置在一边，按等级由低到高放好；

4. 迷宫创建

所有的遭遇卡洗成一叠，通往下一层的台阶放在遭遇卡堆最下方；

5. 开始冒险

将药水标记放置在回合参考卡上，冒险正式开始；

回合顺序

轮到某位玩家行动时，按顺序执行下列步骤：

1. 时间前进

首先消耗 2 个单位时间，游戏中每消耗 1 个单位时间，需要从遭遇卡堆中弃置 1 张牌；

2. 探索地城

将遭遇卡面朝下放入房间区，房间区一共可以放置 4 张遭遇卡；

3. 探索房间

将房间区的遭遇卡翻开 1 张，并根据其内容作相应的结算；地城中有 2 类遭遇：战斗遭遇和危险遭遇；

4. 房间详解

玩家可以决定是否结算遭遇或撤退到其他地点，如果选择撤退则回合立即结束，选择遭遇则进行战斗；撤退之后的房间卡保持面朝上状态，未来玩家可直接进入该房间，但不得撤退；

战斗遭遇

战斗遭遇即和地城中的敌人战斗，步骤如下：

1. 能力阶段

首先触发怪物的特殊能力，然后使用英雄天赋，即使用可代替任何颜色的黑色骰子；

2. 掷骰攻击

根据英雄的能力值，取对应数量的骰子全部掷出获得结果；

3. 放置骰子

- 观察怪物卡和地城卡上的挑战区，将满足条件的骰子盖上去，全部覆盖之后即试做击杀怪物；
- 如果仍有空格，则结算该空格的惩罚；注意必须先覆盖有盾牌标记的格子才能覆盖其他格子（即先破防再输出）；
- 该阶段英雄还可以使用技能，即弃置某些骰子获得其他效果，每个技能在 1 次遭遇中限用 1 次；同时英雄还可以使用药草；

4. 获得战利品

遭遇中存活的英雄可以获得该卡作为战利品；

放置规则

1. 颜色数值

骰子的颜色需要和放置位置匹配，且数值需高于或等于检定值；

2. 单框复框

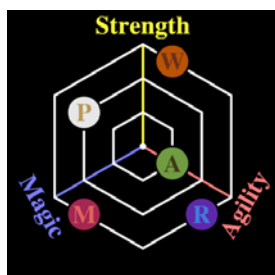
单框只允许放置 1 枚骰子，而复框允许放置多枚骰子，多枚骰子取其和；

3. 英雄骰子

玩家可以弃置 2 枚骰子，换取 1 枚黑色骰，其数值等于 2 者之间较低值；

危险遭遇

危险遭遇的结算步骤和方法同战斗遭遇，唯一区别在于：玩家可以自行选择挑战区进行不同的检定；



天赋和技能

1. 天赋

每位英雄都有自己的天赋来获取黑色英雄骰子，注意天赋不同于技能，且在 BOSS 中英雄不得使用天赋；

2. 技能

玩家支付对应数量和类型的骰子即可使用技能，主要有以下效果：

收益：获得指定颜色和数值的骰子 1 枚；

投掷：获得指定颜色的骰子 1 枚，然后掷出获得结果；

强化：为某个骰子增加特定数值；

重掷/改变：改变已经获得的骰点；

阻碍：无视未盖住格子的惩罚；

弃置：将骰子放回公共区；

战利品

被击败的遭遇卡被英雄收为战利品，该卡可以作为：装备、技能、药品或经验，玩家只能选择当中 1 种方式进行使用；

角色升级

作为经验值的遭遇卡被放置在等级卡下方，一旦到达升级所需的经验值则英雄升级，此时弃置所有经验值，同时获得免费药草 1 个，英雄携带装备、技能和英雄骰的能力也相应提升；角色等级上限为 4，之后可以用 5XP 换取药草；

楼梯说明

一旦楼梯出现，玩家即可进入地城的下一层，也可以继续探索，之后每耗费 3 个时间单位，玩家遭受 1 伤害；到达下一层之后，玩家重洗所有的遭遇卡形成新的卡堆；



BOSS 战

1. 时机

当你寻找到地城第 3 层的楼梯时，将地城卡翻面，此时 BOSS 登场；

2. 战斗

BOSS 战和常规遭遇战类似，但是进行多个回合，注意某些技能不能在 BOSS 战中使用，未升级时天赋黑色骰也不得带入 BOSS 战；

3. 击杀 BOSS

在 BOSS 卡的挑战区，某些区域有 BOSS 标记，盖住该区域即可对 BOSS 造成伤害，伤害到达一定程度，即可击杀 BOSS；

