

# Wizard vs Wizard

遊戲規則說明書

# I. 遊戲故事

精通各種獨特魔法的巫師們，收到「巫王」闇黑巫師的邀請函，前來參加15年一輪的巫王選拔。「巫師之王」是巫師們的最高榮耀頭銜，簡稱「巫王」，擁有此名號的巫師，將會獲得領導巫師界15年的權力，前來參加的巫師們都希望在此次競賽中嶄露頭角，成為新一代的巫師之王。

# II. 遊戲目標

巫15師是一款巫師對戰的猜心合作遊戲，您將代表其中一位各具特色的巫師，每位巫師都有自己的專屬咒語及道具，玩法與戰術皆不同，只能在僅有的15回合中，利用15張咒語卡來擊敗對手。

遊玩巫15師一定不能錯過多人對戰，優秀的巫師不能只是孤軍奮戰，必須與不同的巫師組隊，一起對抗其他的巫師隊伍，魔杖則是巫師與巫師間溝通的橋梁，必須在有限的時間善用魔杖來討論戰場上要施放的咒語，在短時間內與隊友培養默契，並且一起剖析和猜測對手的行動，遊戲過程十分歡樂、刺激又精彩。

想要成為一位優秀的「巫王」嗎？您必須通過各種試煉，最終將和參與競賽的所有巫師們進行一場以寡敵眾的「巫王之戰」。當您通過最後的試煉，才能當上真正的【巫師之王】，並將您的智慧與經驗傳承並教導出更多優秀的巫師吧！

# III. 遊戲配件

◆8張角色板塊



◆2組血條板塊(右圖為1組) 20-16 15-11 血條10-0-10主要圖板 11-15 16-20



◆157張卡片

128張咒語+道具卡  
(8色魔法書各16張)



20張巫王標記  
8張1 8張2 4張3



4張心電  
感應咒



5張時間  
跳躍咒



◆44個水晶指示物

40個透明  
魔力指示物



2個藍色 2個粉色  
生命指示物



◆27個圓形指示物

8個抽籤指示物



5個燒傷  
指示物



5個毒  
指示物



5個雷射  
指示物



1個愛情  
指示物



3個很慢  
指示物



## IV. 遊戲設置(1V1)

《巫15師》最多可支援8人同時遊玩，越多人組隊的遊玩空間相對要更寬敞以及戰鬥判定需要更熟練，建議每位巫師至少進行過一次1V1對戰後，熟悉遊戲與巫師特性再開始組隊遊玩，內附2組血條圖板，可同時供2組玩家進行1V1或2V2遊玩。

### 魔法書：



每種屬性的巫師都擁有一本魔法書(如左圖)，魔法書一共有16張，分別為15張書背卡與1張書面卡。

書背：書背為咒語卡，巫師的咒語都記載在其中

書面：書面為道具卡，所屬巫師與道具都記載在其中

遊戲準備階段，每位玩家拿取相對應的角色圖板以及魔法書，接下來進行角色圖板的配置。

### 戰場配置：

遊戲中的角色圖板為扇型，遊玩時依照人數來拼湊圖板，拼湊的方式以尖角碰尖角的方式拼湊，拿取主要血條圖板放置在一旁並放上生命指示物，以下以1V1為範例配置。

#### ▼魔法書放置位置



### 能力配置：

1V1的模式，拿取魔力指示物(透明水晶)，每位巫師的魔力槽各放置3顆，其餘魔力值放在中間備用，將1張道具卡正面朝上放置，將15張咒語卡洗勻正面朝下放置，每位玩家起始手牌為5張咒語卡，初始生命值為各10點。

## V. 遊戲設置(多人)

### 戰場配置：

與1V1的配置相同，遊玩多人遊戲前，請先分組遊玩1V1模式後再進行多人遊戲，可獲得最棒的遊戲體驗。每位玩家選擇完角色後，將角色圖板依照隊伍的組隊模式擺放。角色道具與咒語擺放在角色圖板後方。



### 戰場配置：

多人遊玩的初始能力(生命值、魔力值、咒語數量)配置因人數皆不同，並會新增魔杖系統，能力配置請詳閱P.14。

# VI. 遊戲流程(1V1)

《巫15師》不只是遊戲的名稱，《巫15師》唸起來就是「巫師巫師」，沒錯！巫師們一定要記住這段神祕文字，這將是巫師們施放咒語時的重要關鍵詞！

## 研讀咒語階段：

身為一位見習巫師，必須熟讀自己的咒語效果以及特性，才能知己知彼，並在最有利的時機施放咒語使對手巫師措手不及。每位巫師皆有一本對應的魔法書，又分別為12張基本咒語(包含5張攻擊咒語與7張輔助咒語)，以及每位巫師自己專屬的3張咒語與1張道具。咒語的詳細解說請詳閱P.5-P.11。



## 咒語準備階段：

1V1時，雙方巫師從手中的咒語卡選擇1張要施放的咒語，將卡片置於自己面前，卡背朝著對手並唸出「巫師巫師」表示咒語已經準備就緒。



## 戰鬥階段：

當巫師們唸出「巫師巫師」後便不能再將咒語收回手中，當雙方巫師都準備好要施放的咒語後，一起倒數3.2.1將咒語卡放置在角色圖板上，依照巫師施放咒語的放置方式來進行戰鬥階段的判定，判定完後結束戰鬥階段，放置咒語分為施咒與凝魔：



◆施咒：當巫師將咒語卡正面朝上開牌時（有咒語效果的那一面），必須先消耗所需求的魔力值後才能發動咒語上的效果（無魔力值需求的咒語不用消耗），並依照自己與對手的咒語來判定結果。



◆凝魔：當巫師將咒語卡正面朝下開牌時（蓋牌），稱為凝聚魔力，也簡稱為「凝魔」，此時凝魔的巫師將獲得1個魔力值。並從魔力池中拿取1個魔力放置到角色圖板缺口處的魔力槽。



◆強制凝魔：當巫師施咒時，發現魔力值不足以施放咒語或不符合咒語發動規範時，該咒語無效且不用支付魔力，將咒語卡面朝下放置成凝魔狀態，獲得1點魔力值。

## 回合結束：

當戰鬥階段判定完雙方咒語效果後，進入回合結束階段，有些道具或咒語將會在此階段發動效果，一樣判定完效果後，每位巫師抽1張咒語卡，回合正式結束。

## 遊戲結束：

當其中一方巫師的生命在回合結束時歸0，或是15個回合後雙方巫師咒語用盡後遊戲結束，並由生命最高的巫師獲勝，獲勝者可以拿取1個「巫王標記」，獲得3個巫王標記的玩家為獲勝者。若是要遊玩多人遊戲的玩家則不需要在1V1的過程中拿取。

簡易流程： 遊戲設置 → 戰場配置 → [ 咒語準備階段 × 15回合 → 戰鬥階段 → 回合結束 ] → 遊戲結束 → 進入多人組隊模式  
(雙人遊玩省略此步驟)

## VII. 咒語卡面介紹



## VIII. 咒語屬性與傷害的對抗

每張咒語卡都擁有其咒語屬性，咒語屬性是巫師們戰鬥階段中主要須判定的部份，而咒語依屬性又區分為 3 大類：



**攻擊咒語傷害判定**：當雙方巫師皆施放攻擊咒語時，會依照攻擊咒語(魔法/物理)的屬性來進行傷害對抗的判定。

**魔法-對抗-魔法**：魔法攻擊之間的數值會互相抵銷，例：A巫師使用魔法攻擊3的咒語，B巫師使用魔法攻擊1的咒語，則 B 巫師會受到 $3-1=2$ 點的魔法傷害，並扣除2點生命。

**物理-對抗-物理**：物理攻擊之間的數值會互相抵銷，例：C巫師使用物理攻擊2的咒語，D巫師使用物理攻擊2的咒語，因 $2-2=0$ 則CD巫師皆無受到傷害。

**魔法-對抗-物理**：當魔法攻擊對抗物理攻擊時，雙方皆會互相受到傷害，傷害不會互相抵銷。例：E巫師使用魔法攻擊2的咒語，F巫師使用物理攻擊2的咒語，因魔法與物理互不抵銷，所以EF雙方各受到傷害。

**輔助咒語**：在戰場上富有著極高變化型態的功能，可因應不同形況有著可攻可守的重要控場能力。

**巫師生命**：巫師的生命數值紀錄在血條圖板上，巫師們受到傷害，將會扣除血條圖板上的數值。



# IX. 咒語效果解析



## 魔法箭

巫師們的基礎攻擊方式，雖然威力看似薄弱，但在對抗物理傷害時很容易命中對手的要害。

**咒語效果：**只要對手在戰鬥中的攻擊附有物理傷害，此咒語的魔法傷害提升至3。

**組隊模式：**當魔法箭組合咒語時，傷害與效果皆會疊加。

例：2位巫師同時施放魔法箭，傷害為 $2(1+1)$ ，此時若對手巫師們使用物理攻擊，組合魔法箭的傷害將提升為 $6(3+3)$ 。



## 魔法之手

夾帶著巫師意志的攻擊模式，除了可以傷害對手外，還可藉此機會破壞對手的道具，或是修復自身被破壞的道具。

**咒語效果：**戰鬥中成功給予對手傷害時，可以選擇破壞對手道具，或是修復自己被破壞的道具。若選擇破壞對手的道具，對手的**道具立即翻至背面並在此回合中變成無效果**，反之修復的道具會立刻產生效果。

**組隊模式：**當魔法之手組合咒語時，傷害與效果皆會疊加。例：2位巫師同時施放魔法之手，傷害為 $4(2+2)$ ，若成功傷害對手則可以同時破壞對手2樣道具。



## 魔法波動

巫師們需要專心詠唱的強力魔法咒語。若是遇到近距離的物理傷害，會因為詠唱中斷而因此無法成功施咒。



**咒語效果：**只要對手在戰鬥中的攻擊附有物理傷害，此咒語的魔法傷害下降至0。

**組隊模式：**當魔法波動組合咒語時，傷害與效果皆會疊加。

例：2位巫師同時施放魔法波動，傷害為 $6(3+3)$ ，此時若對手巫師們使用物理攻擊，組合魔法波動的傷害將下降至0(0+0)。



## 魔法炸裂

凝聚大量的魔力才能夠施放的重量級咒語，詠唱需消耗大量的時間與魔力。

**咒語效果：**若上回合沒有使用攻擊咒語(魔法/物理)，才能成功發動，**若發動失敗時將卡片面朝下蓋起來，咒語將強制凝魔**。

**巫師秘笈：**此咒語若被重現咒再次發動時，重現咒屬於成功發動，且因重現咒有速度加成，得先支付重現咒所需求的魔力(支付2點)後，但因發動的魔法炸裂不符合咒語發動規範將會失敗，變為強制凝魔(等於是兩回合都發動攻擊咒語)，回合結束(獲得1點)。



### 魔杖打擊

就算是巫師也是要練練身子！拿出魔杖打擊對手絕對不是退縮，而是種戰術！魔力耗盡時，拿出魔杖用力向前揮擊吧！

**咒語效果：**咒語成功發動時，無論是否有傷害到對手，只要不是咒語被無效，都會獲得 2 點魔力值，當對手在戰鬥中的攻擊附有魔法傷害，此咒語的物理傷害上升至 2。

**組隊模式：**當魔杖打擊組合咒語時，傷害與效果皆會疊加。

例：2 位巫師同時施放魔杖打擊，傷害為 2(1+1)，此時若對手巫師們使用魔法攻擊，組合魔杖打擊的傷害上升至 4(2+2)。



### 冥 想

戰鬥中聚精會神的快速恢復魔力，只要不被中斷會獲得最大的效益。與其他巫師同時施放也是個不錯的心靈交流。

**咒語效果：**當冥想成功施放時，將會恢復 2 點魔力值，若戰鬥階段中無受到傷害時，會額外再恢復 1 點魔力值。

**組隊模式：**當冥想組合咒語時，所有一起發動的巫師都能發動冥想的效果。



### 恢 復 咒

提升巫師續戰力的咒語，抓對時機施放，不只讓自己煥然一新，說不定還能反敗為勝呢！



**咒語效果：**當恢復咒成功施放時，將會恢復 2 點生命值，若戰鬥階段中無受到傷害時，會額外再恢復 3 點生命值。

**巫師秘笈：**生命值歸 0 的判定為每回合總結。例：生命為 4 的 G 巫師受到了 5 點的傷害，但 G 巫師使用了恢復咒生命 +2，G 巫師不會因生命值暫時為  $4 - 5 = -1$  而立即戰敗，須將生命恢復的數值加上去  $-1 + 2 = 1$ ，回合結束後若生命值為 0 以下，遊戲才會結束。



### 預 知 未 來

優秀的巫師需要知己知彼，利用心眼透析對手的行動，但此時的自己將會變得非常脆弱。

**咒語效果：**當預知未來發動成功時，將會獲得 1 點魔力，對手下一回合須先發動咒語，若遇到對手巫師同樣是施放預知未來時，雙方的預知未來皆會無效，故無法獲取魔力與預知對手。

**巫師秘笈：**當您成功預知時，對手巫師只要選擇好咒語後即可放置施放，待對手施放完畢後您再選擇 1 張咒語來對抗對手的咒語，先放置咒語的巫師須等到對手施術後再消耗/獲得魔力與判定。



### 能量護盾

全方位的防護咒語，如果能成功抵擋攻擊，還能替自己吸收一些魔力呢！



**咒語效果：**咒語成功發動時，將會恢復 1 點魔力值，**戰鬥階段中可以抵擋所有魔法/物理傷害**，若成功抵擋時會額外再恢復 2 點魔力值。

**巫師秘笈：**能量護盾只能抵擋魔法/物理傷害，不能抵擋直接傷害，若是在發動能量護盾時受到直接傷害，不會再額外增加 2 點魔力值。



### 魔法反擊

擋下對手的魔法攻擊並且回贈回去吧！唯一缺點是無法阻擋物理傷害。



**咒語效果：**當魔法反擊成功施放，且對手使用魔法攻擊時，對手將會受到自己魔法攻擊數值的傷害。若有成功反擊到對手，會額外再恢復 2 點魔力值。



**巫師秘笈：**魔法反擊只會讓對手受到反彈的魔法傷害數值，而擁有「成功給予傷害」效果的咒語，因「給予」是給對手的效果，所以該咒語的**附加效果不會連同反擊影響到施術者**。



### 重現咒

可以重新施放上一回合發動過的咒語，與其他巫師組隊時，還能重現其他巫師的專屬咒語呢！

**咒語效果：**當重現咒成功施放時，可以重新發動上一回合成功發動的咒語，若上一回合使用「凝魔」或「重現咒」，則重現咒雖然可以進行重現，但將會沒有實質效果(因為沒有咒語可以重現)

**組隊模式：**重現咒可以重現隊友上回合施放的咒語，當重現咒組合咒語時，此回合使用的重現咒數量，必須與上回合成功發動的咒語數量相同，否則將強制凝魔。例：上回合使用 2 張魔杖打擊組合咒語，這回合巫師們則必須同時使用 2 張重現咒。



### 自爆咒

將對手詠唱(施放)的輔助咒語，在其正再詠唱咒語時的口中炸裂，造成無法抵擋的直接傷害！



**咒語效果：**當對手使用輔助咒語時，自爆咒可以讓對手的輔助咒語無效，成功無效後再給予 2 點直接傷害，若雙方巫師都使用自爆咒時，雙方巫師皆會受到 2 點直接傷害。因**凝魔不屬發動咒語，不會受到自爆咒的影響**。

**巫師秘笈：**自爆咒有速度加成 +2，可以在速度 +1 的重現咒重現咒語前將其無效並給予傷害。直接傷害是無法抵擋的傷害。

## X. 角色專屬咒語

植物巫師-芋頭太郎

擁有出奇不意的物理攻擊，以及有如植物般旺盛的生命力

藥草全書：每張咒語只能發動1次效果為限。例：使用恢復咒生命+2且沒受到攻擊再+3，此時道具只提供+1點的生命。

纏繞術：成功傷害對手時，下回合對手不能發動攻擊咒語，若還是施放攻擊咒語時，將該攻擊咒語將強制凝魔。

植物防禦：成功發動時，恢復2點魔力值，此回合對手攻擊咒語視為成功施放，但不算成功傷害，傷害值轉為自身生命值恢復



火焰巫師-噹噹喵

擁有持續燒傷對手的灼熱咒語，使對手造成永不可滅的傷痛



灼熱隕石：每1魔法箭咒語成功造成傷害，會立刻給予1個燒傷指示物(例：雙人組合魔法箭，成功傷害會給予2個)

焚燒術：成功傷害時，給予1個燒傷指示物。

隕石衝擊：成功發動時，會追加1點物理攻擊，無論是魔法或物理傷害對手時，**最多只會給予1個燒傷指示物**。

浴火重生：若發動時受到傷害，**最多只會給予1個燒傷指示物**，例：同時被魔法+物理的組合咒語攻擊時，只會給予1個燒傷指示物

◆◆◆燒傷指示物：效果詳P.12 角色指示物篇。





### 氣流巫師-鬼薑薑

擁有轉換攻擊型態的咒語，如同氣流般讓對手摸不著頭緒

**聚魔圖騰**：每當咒語成功發動，且咒語效果會恢復魔力時，可再額外恢復 1 點魔力值，**每張咒語只能發動1次效果為限**。例：使用冥想魔力值 +2 且沒受到攻擊再 +1，此時道具只提供 +1 的魔力值。

**風刃術**：須要確定成功傷害對手後才能花費魔力追加魔法傷害。

**呼嘯颶風**：為魔法反擊的剋星，可在戰鬥中轉換成物理攻擊。

**飛行咒**：可無效對手的攻擊咒，被無效的咒語一樣需要先支付其施咒的魔力值，並且無法獲得咒語的效果(包含魔力值)



### 重力巫師-蜘蛛菲力

使用重力操控海洋來攻擊對手，善用重力來無效對手的咒語

**水晶球**：預知未來發動成功時的魔力恢復效果變成 +5。若發動失敗則給予對手 2 點直接傷害，包含**預知未來互相對抗時無效**，以及**被自爆咒等無效輔助咒語的效果無效**，皆算是失敗

**水球術**：使用水球術給予傷害時，將會恢復生命。

**重力海嘯**：用重現咒重新發動後，魔法傷害將會提升到 6。

**重力咒**：重力咒擁有速度加成 +3，必須先判定此張咒語再來判定其他卡片的效果。發動時恢復 1 點魔力。例：當對抗速度 +2 的自爆咒時，可將其無效並給予 2 點直接傷害，直接傷害是無法抵擋的傷害。





### 猛毒巫師-蕃薯妹妹

使用毒物來進行戰鬥，讓對手中毒後因心生恐懼而戰敗

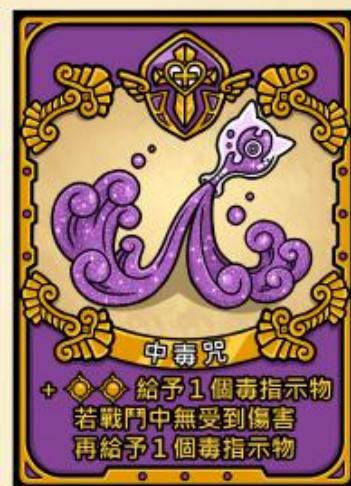
**毒瓶**：每1張物理攻擊咒語成功造成傷害時，會立刻給予1個毒指示物。例：雙人組合魔杖打擊，成功傷害會一次給予2個。

**猛毒術**：成功給予傷害可以給予對手2個毒指示物。

**毒雲波**：成功給予傷害可以給予對手3個毒指示物。

**中毒咒**：成功施放時給予對手1個毒指示物，若此回合沒有受到傷害，可以再給予1個毒指示物。此咒語除了被無效外，至少都會給予對手1個毒指示物，可用來當作觸發毒指示物效果的關鍵咒語

◀◀◀毒指示物：效果詳P.12 角色指示物篇。



### 闇黑巫師-蕃茄淑女

擁有吸取對手的生命與魔力的力量，使對手枯竭再進行打擊

**黑精靈**：「每」是一種可以在當回合累加的效果，例：此回合戰鬥中累積給予對手6點傷害，則所有對手**回合結束**失去2點魔力

**吸收術**：成功時魔力恢復2點，**所有對手回合結束**失去2點魔力

**黑暗吸取**：對手消耗的魔力會增加我方的魔法傷害，例：對手此回合花費3點魔力，則此咒語傷害為5，成功傷害會再恢復生命

**反噬咒**：反噬咒在戰鬥中不會給予對手傷害，所以冥想、恢復咒等咒語都能發動完整效果，在**回合結束**才會給予？點直接傷害

。數值是依對手**實際恢復的魔力數量**而給予同數值的直接傷害。

例：對手魔力值為4，使用冥想效果+3，但因為魔力槽的上限為5，所以實際只恢復1點魔力，此時反噬咒只造成1點直接傷害。



## 愛情巫師-秘密蜂教授

使用愛情咒語控制對手的行動，讓愛上自己的對手百依百順

「攻擊面」**愛情手銬**：「每」是一種可以在當回合累加的效果。例：此回合戰鬥中累積受到6點傷害，則回合結束時將會恢復4點魔力，並給予對手1個愛情指示物，**愛情指示物最多只會存在1個**。

→ **魅惑術**：當成功傷害到對手時，給予對手一個愛情指示物。

**愛情炸彈**：當咒語發動成功，凡是此回合自己戰鬥中受到的傷害，都將給予對手同數值的直接傷害，可是物理傷害、直接傷害與魔法反擊的剋星呢！

**迷幻咒**：升級版的預知未來，並且可以無效對手的預知未來。

◀◀◀ **愛情指示物**：效果詳P.12 角色指示物篇。

「輔助面」



## 雷射巫師-卷卷蜥

擁有可無效對手攻擊的未來咒語，傷害會隨著戰鬥持續增加

「瞄準器」：「每」是一種可以在當回合累加的效果。例：此回合戰鬥中累積受到6點傷害則回合結束時將會獲得2個雷射指示物

→ **激光術**：當成功傷害到對手時，獲得2個雷射指示物

**滅世光束**：可使用雷射指示物增加魔法攻擊來無效更強大的傷害**無效是個別來判定的**。例：對抗魔法波動組合咒語時，魔法波動的魔法攻擊為3，組合後(3+3)6，因效果是個別判定，兩張咒語的攻擊皆低於3，故同時被無效。

**雷射衛星**：可無效傷害2以下的咒語，**無效是個別來判定的**。

◀◀◀ **雷射指示物**：效果詳P.12 角色指示物篇。



## 角色指示物篇：

### 燒傷指示物：



火焰巫師的特殊指示物，當給予對手燒傷指示物時，會立即觸發並給予對手當下擁有的燒傷指示物數量的直接傷害，**燒傷指示物觸發效果後不會移除**。燒傷指示物有兩面，1代表1個燒傷指示物，2代表2個燒傷指示物。

例：第一次給予對手1個燒傷指示物時，對手立即受到1點直接傷害，如再次給第2個燒傷指示物時，對手立即受到2點直接傷害，燒傷指示物觸發效果後不會移除。

### 毒指示物：



劇毒巫師的特殊指示物，當首次給予對手毒指示物時不會發動效果，當**第二次以上給予毒指示物時，才可決定是否觸發並移除所有毒指示物**，每1個毒指示物觸發後皆為1點直接傷害，觸發後下次給予指示物**需重新計算次數**。若不觸發，可等下一次給予毒指示物時再次選擇是否觸發，每回合給予的毒指示物無論數量都只能算是「一次」毒指示物有兩面，1代表1個毒指示物，2代表2個毒指示物。

例1：第一次給予對手2個毒指示物，此時毒指示物不會觸發效果，當您第二次給予3個毒指示物，此時對手當下擁有5個毒指示物，您可以決定是否觸發毒指示物的效果，若確定觸發，對手會立即受到5點直接傷害，**毒指示物觸發效果後將會移除**；若選擇不觸發，則要等待到下一次給予毒指示物時，才能再次決定是否觸發。

例2：當您擁有毒瓶效果「每次使用物理傷害成功傷害對手時，給予1個毒指示物」，此時您使用了魔杖打擊組合咒語成功傷害時，可以給予對手2個毒指示物，同一回合給予的指示物，視為「一次」，不會因給予2個而馬上觸發毒指示物的效果。

### 雷射指示物：



雷射巫師的特殊指示物，當巫師**施放擁有魔法傷害的咒語時，在戰鬥中可以立即決定是否使用雷射指示物**，每1個雷射指示物可增加1點魔法傷害，**雷射指示物觸發效果後將會移除，此回合獲得的雷射指示物，必須再下回合才能使用，使用的雷射指示物數量可自行決定**。

例3：當您使用魔法攻擊3的攻擊咒語時，戰鬥中決定使用了2個雷射指示物，此時您的攻擊咒語的傷害將會變成魔法攻擊5。

例4：當您的魔法波動因對抗物理傷害而造成傷害下降為0的情況，因您的魔法傷害為0，代表您還是有使用魔法傷害，您也是可以使用雷射指示物來增加魔法傷害

### 愛情指示物：



愛情巫師的特殊指示物，當您給予對手指示物時，須立即選擇愛情指示物的其中一面交給對手，可選擇「攻擊面」或是「輔助面」，而**對手下回合可選擇是否遵從愛情指示物表示的屬性發動咒語，若遵從規則不會受到愛情指示物的傷害，但若無遵從規則將會受愛情指示物的2點直接傷害**。愛情指示物給予後，下回合的

**「輔助面」**回合結束無論是否有給予對手傷害，將會移除。

例：擁有「攻擊面」愛情指示物的對手，若使用了輔助咒語，將受到2點直接傷害。反之，若使用了攻擊咒語則不會受到傷害，回合結束移除愛情指示物。

## 額外指示物篇：

### 很慢指示物：



很慢指示物是遊玩時間跳躍咒系統(詳P.17)才會使用到的特殊指示物。效果是當對手巫師已經「巫師巫師」後，開始抽取時間跳躍咒並開始詠唱時，您可以使用很慢指示物來降低對手的詠唱咒文速度(詠唱者必須將唸咒文的速度減半)如果您是與新手玩家一齊遊玩，又希望可以使用時間跳躍系統來加速對手的行動時，您可以在遊戲開始前，讓新手玩家拿取3個很慢指示物，遊戲方可開始。

# XI. 效果名詞解析 **重要！**

「施放」：巫師將咒語放置到檯面上，此情況稱為施放咒語。

「對抗」：雙方巫師都已經施放咒語時，此情況為對抗。

「成功發動」：當咒語施放時沒有被無效的情況，皆屬於成功發動，成功發動的咒語將會依照咒語下方的說明來發動效果。



例1：當您使用魔杖打擊，卻被能量護盾給抵擋傷害，此時咒語為成功發動，並會依照魔杖打擊的效果獲得2點魔力。

例2：當您發動能量護盾，而對手沒有發動攻擊咒語，此時能量護盾為成功發動，但因無成功抵擋到傷害，只能獲得1點魔力。

「抵銷傷害」：當攻擊咒語互相對抗，且咒語屬性也相同時(魔法/物理)，雙方傷害將會互相抵銷，如傷害溢出的情況則會使傷害低的巫師方受到傷害。

「成功給予傷害」：**當攻擊咒語互相對抗抵銷傷害，且計算後傷害為0時，雙方巫師皆不會受到傷害，此情況不算是成功傷害。**

例3：魔法攻擊3對抗魔法攻擊2，此時發動魔法攻擊2的巫師，屬於成功發動，但不算成功傷害。

「無效」：**當咒語被效果給無效時，等同於發動失敗，無法獲得咒語上的效果，但發動咒語所需的魔力值一樣需要消耗。**

「直接傷害」：不同於魔法與物理傷害，直接傷害沒有任何方式可以抵擋。

「戰鬥中」：巫師的戰鬥階段，當咒語施放後開始判定效果時，即為戰鬥中。

「傷害提升/下降」：於當咒語顯示傷害提升或下降時，只要當咒語成功發動並且沒有被無效時，該張咒語的能力值會在戰鬥中立即提升或下降。

「破壞/修復道具」：被破壞的道具，將其卡面覆蓋視為被破壞，而被修復則翻至正面並繼續開啟效果，**道具被破壞/修復的當回合會立即沒有/產生效果。**

「生命」：即生命值，當某方巫師生命值歸0時遊戲結束，但**血條歸0的判定為每回合總結，不會因為先判定某咒語時所出現的暫時生命值而結束遊戲**。會再加上此回合生命值恢復的數值後再來判定血條的位置。血條圖版的移除也一樣，不會因為生命暫時為10以下而立刻移除(11-15)的血條圖板。



例4：A巫師生命值為4點，此時受到了5點魔法攻擊的傷害，但A巫師此回合使用了恢復咒生命+2，此時A巫師不會因為先判定魔法攻擊的傷害 $4-5=-1$ 而立即戰敗，則是必須將生命恢復的數值再加上去 $-1+2=1$ 後，才算是回合總結。

例5：B巫師原生命值為9，此回合施放了恢復咒，但卻受到了3點物理攻擊，所以恢復咒的效果只有 $+2 \cdot 9+2=11$ ，生命值不會因暫時突破血條圖版上限而溢出無效果，必須先將生命值傷害的數值減下去，最後數值為 $9-3+2=8$ ，**且此回合確實是受到了3點傷害**，如有滿足道具條件還可以再發動道具的效果。

「魔力」：即魔力值，每位巫師的魔力值上限為5。與生命值相同的地方是，該回合結束若同時有魔力值的增減效果，為總計後結算。例6：回合結束失去1點魔力與恢復2點魔力，此時您將會恢復1點魔力 $2-1=1$ 。

「指示物」：指示物為額外用來記錄巫師特殊咒語效果的標記物，請詳閱P.8角色專屬咒語，每種指示物的效果皆不同，指示物會於遊戲配置時先放在一旁備用，當您獲得/給予指示物，會將指示物放置到自己/對手角色尖角處的圖板上請詳閱P.2遊戲設置。

「施術者」：當回合施放咒語的巫師，**只有施術者可以獲得咒語和道具的效果**。

## XII. 遊戲流程(組隊)

當您已經遊玩過1V1對戰後，我們將進入精彩刺激的組隊模式，進行3人以上的遊玩模式時，巫師們就必須組隊來進行對戰，**同隊伍的巫師，擁有共用的血條圖板、共用的道具、以及各自不共用的魔力值及咒語**，由於組隊對戰時，咒語的協調性非常重要，一定要經由隊伍巫師們互相研討咒語後施放(同隊伍的巫師可互相檢閱咒語)。

### 能力配置與抽籤指示物：

組隊遊戲為正式的遊玩模式，此模式最終目的是為了要選拔出新一代的巫師之王，當巫師們要進行遊戲前，需要依照人數來分組以及配置基本能力值，此時請拿出遊戲內附的抽籤指示物，依照下圖人數拿取指示物的數量，並將指示物背面朝上(黑色面)讓玩家們抽取，依照玩家抽到的指示物分組，並依隊伍顏色配置初始能力。

遊玩人數	粉紅色隊伍	粉藍色隊伍	生命值	魔力值	咒語數量
3人遊玩			15/10	3/2	5/3
4人遊玩 <i>推薦!</i>			15/15	2/2	3/3
5人遊玩			20/15	2/1	3/3
6人遊玩 <i>推薦!</i>			20/20	1/1	3/3
較不推薦! 7人遊玩			20/20	2/1	3/2
較不推薦! 8人遊玩			20/20	1/1	2/2
8人經典玩法 <i>推薦!</i>			8人遊玩推薦使用雙2V2分組模式 能力設置與4人遊玩時相同， 為最經典的巫王選拔模式。	15/15	2/2

組隊遊戲的角色圖板拼湊方式與1V1雷同(如下圖2V2的範例)，當基本能力的生命高過於10，將(11-15)或(16-20)的血條圖板拼湊到原本的(10-0-10)血條圖板上。



## 組隊模式的戰鬥流程：

組隊時的戰鬥方式與1V1的差異處在於，新增施放咒語時的「協調性」、「組合魔法」與最重要的「魔杖溝通系統」。

### 咒語協調性：

同一隊伍的巫師們在進行遊戲時，會坐在同一側一起研讀即將要施放的咒語。組隊遊玩時的戰鬥流程與1V1相同(詳閱P.3)，而「協調性」是咒語施放成功與否最重要的關鍵。除了組合咒語外，同隊伍的巫師，1回合中只能由1位巫師來施放咒語，其餘沒有施放咒語的巫師必須選擇一張咒語將其蓋牌凝魔。(如下圖範例)



### 咒語準備階段：

與1V1時不同的地方在於，同一隊伍的巫師皆要準備好咒語後，該隊伍中的所有巫師需將卡片置於自己面前，卡背朝著對手並同時唸出「巫師巫師」表示咒語已經準備就緒。

### 戰鬥階段：

當雙方巫師們都準備好時，才能一起倒數「3.2.1」將咒語卡放置在自己的角色圖板上，若該隊伍的咒語為「協調」則成功發動咒語，「不協調」則咒語發動失敗，**不協調的隊伍所有巫師的咒語卡將強制凝魔**。並依照巫師施放的咒語的放置方式來進行戰鬥階段的判定。

### 回合結束：

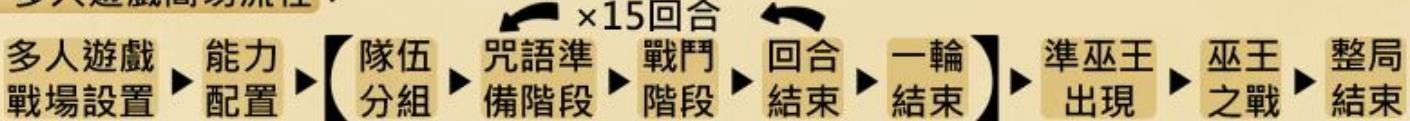
當戰鬥階段判定完雙方咒語效果後，進入回合結束階段，有些道具或咒語將會在此階段發動效果，一樣判定完效果後，所有巫師抽1張咒語卡後，回合正式結束。

### 遊戲結束：

當其中一方巫師的生命在回合結束時歸0，或是15個回合後雙方巫師咒語用盡後遊戲結束，此情況稱為「一輪」的結束，此輪由生命最高的隊伍為獲勝方，**獲勝隊伍的所有巫師將獲得1個「巫王標記」，所有巫師須再次重新分組**，組隊後的巫師配置不能與上一輪相同，並再次進行下一輪的遊戲。遊戲將持續好幾輪，直到出現第一位**獲得3個巫王標記的巫師，將成為此次遊戲的「準巫王」**，即將進入最終的巫王之戰。

若同時有兩位玩家獲得3個巫王標記，將這兩位玩家分開在不同的隊伍後，再次進行遊戲。(註：8人遊玩時，由前兩位巫王標記高於3個的巫師成為「準巫王」，如一次出現三位以上標記皆相同的巫師，將這些位巫師們至少1位要分開在不同的隊伍後，再次進行遊戲，直到滿足最終準巫王的條件。)

### 多人遊戲簡易流程：



## 組合魔法系統：

由於巫師組隊施放咒語時有協調性的問題，所以在施放某些咒語時沒有辦法一起施放，**只有組合咒語可以讓同隊伍的巫師一起施放咒語**。在咒語卡的左下方會有一個「**組合咒語標誌**」，當巫師們手中的咒語符號若相同，則可以一起施放該咒語。

## 組合魔法的好處：

當兩張可以組合的咒語同時發動時，若是攻擊咒傷害將會疊加，若是輔助咒，將可以同時獲得輔助咒的功能，以下以雙人組合舉例：

- 魔法箭**：2張魔法箭組合時的魔法傷害為 $(1+1)2$ ，若對抗物理攻擊傷害為 $(3+3)6$   
**魔法之手**：2張魔之手組合時的魔法傷害為 $(2+2)4$ ，若成功傷害可以破壞對手2樣道具  
**魔法波動**：2張魔法波動組合時的魔法傷害為 $(3+3)6$ ，若對抗物理攻擊傷害為 $(0+0)0$   
**魔杖打擊**：2張魔杖打擊組合時的物理傷害為 $(1+1)2$ ，若對抗魔法攻擊傷害為 $(2+2)4$   
**冥 想**：2張冥想組合時，兩位巫師都能夠同時享有冥想的效果。  
**重 現 咒**：2張重現咒組合時，**重現咒的數量必須與上一次咒語數量相同**，所以重現咒組合時必定只能重現上回合所發動的組合咒語。

**例 1**：上回合使用**魔法箭組合**，這回合可使用重現咒組合發動魔法箭組合

**例 2**：上回合**單獨使用魔法箭**，這回合不能用重現咒組合發動魔法箭組合

**特殊魔法**：2張特殊魔法組合時，將會將其攻擊疊加在一起，所以會出現魔法與物理同時存在的特殊傷害，當特殊傷害成功傷害對手時，無論魔法/物理的傷害其中一樣被對手的咒語被抵銷，此時魔法與物理的判定都算是成功傷害！當特殊魔法組合成功傷害時，特殊魔法的效果將會同時發動。

**例 3**：若水球術與纏繞術組合時，傷害為魔法攻擊1+物理攻擊1，但就算其中一種傷害被抵銷，只要另一個未被抵銷的傷害成功傷害對手時一樣會同時發動咒語效果，此時的魔法與物理都算是成功傷害所以生命將會+3以及讓對手下一回合無法發動攻擊咒語。

**例 4**：若猛毒術與風刃術組合時，傷害為魔法攻擊1+物理攻擊1，當對抗對手使用的魔杖打擊，導致風刃術被抵擋下來，不過猛毒術的魔法傷害將會傷害對手，此時一樣會同時發動咒語效果，對手將會獲得2個毒指示物以及您可決定是否追加魔法傷害。

**例 5**：續例4，若此時劇毒巫師擁有毒瓶道具效果時，因為物理傷害被對手的魔杖打擊抵銷，不過因猛毒術有傷害到對手，所以滿足特殊傷害的說明，此次攻擊視為「魔法/物理皆成功傷害」，故毒瓶發動效果，加上猛毒術本身的效果，所以可以一次給予對手3個毒指示物



## 無法組合魔法的情況：

當相同組合咒語編號的咒語可以一起發動，反之**組合咒語編號不相同，以及沒有組合咒語編號的咒語，是沒辦法一起發動的**。當然！發動前也不要忘了注意自身的魔力值呦！組隊遊玩時雖然生命值、道具是共用的，但魔力值是巫師們要各別支付的！

## 共用的道具及指示物：

多人組隊的另一個特色為**道具的效果是該隊伍的巫師們共同享用的**，只要該道具尚未遭到破壞，凡是**施術者滿足道具條件，即可發動該道具效果，另外獲得的指示物也是該隊伍的巫師們共同擁有的**，隊伍中的巫師們皆能決定是否使用。

**例 6**：愛情巫師與重力巫師組隊，此時愛情巫師採用凝魔，重力巫師發動咒語，但卻受到對手3點傷害，此時愛情巫師的愛情手銬發動效果，為重力巫師獲得2點魔力並給予對手愛情指示物。

**例 7**：當火焰巫師與雷射巫師組隊時，火焰巫師使用魔法箭(傷害1)，可以使用因雷射巫師的道具所獲得的雷射指示物來增加魔法箭的傷害。

## 組隊的魔杖系統：

巫師組隊時，為了要避免產成咒語不協調的窘境，所以巫師之間的溝通非常重要，但在巫師溝通的過程中，卻又不希望對手巫師聽到我方的戰術。所以巫師們在於咒語準備階段時，必須使用遊戲內附的魔杖來進行溝通，魔杖上分別印有○與×的圖示，分別代表○施咒×凝魔，巫師們可以使用魔杖在互相與自己的卡片上表示○或×來讓隊友理解您希望使用的咒語（**燙金魔杖印刷面請勿一直用手觸摸摩擦，避免掉漆呦！**）



施術○

凝魔×

## 心電感應系統：(此系統可選擇是否要遊玩)

除了魔杖外，精通法術的巫師們還可以使用心電感應咒語來進行快速溝通。但戰場上的雜訊較多內心所想的文字並不會完全的顯現出來，您必須用現有的文字、表情或動作來溝通，每隊巫師將會抽1張心電感應咒，可供玩家拿在手牌中使用。



## 時間跳躍系統：(此系統可選擇是否要遊玩)

覺得對手巫師們總是準備咒語很久嗎？時間跳躍系統可以有效的加速對手的思考速度呢！當對手於咒語準備階段時還沒準備好咒語，您可以在「巫師巫師」後抽取一張時間跳躍咒語(放一旁洗勻備用)，當您的咒文完整詠唱完畢後，對手的回合將直接被跳過(強制凝魔)，並且給予對手1個「很慢指示物」當您下次再使用時間跳躍咒時，對手可以立刻使用很慢指示物來讓您降低施咒速度，這時您就必須以一半的速度來詠唱咒文呦！若詠唱的途中對手大喊「巫師巫師」可以中斷時間跳躍咒！



## 血條圖版的移除：

當多人遊玩時，巫師隊伍的生命值將會高於10點，此時會將(11-15)與(16-20)的血條圖版拼湊上去，只要該回合結束，某方的生命值被消減至15時，將移除(16-20)的圖版；被消減至10時，將移除(11-15)的圖版，此時就算恢復生命也無法再恢復至被移除血條圖版前的生命數值，組隊戰術中，削減對手生命值的最高上限是個不錯的選擇！



粉紅色巫師隊伍因生命值降低到10  
而移除了(11-15)與(16-20)的血條圖版

粉藍色巫師隊伍因生命值降低到15  
而移除了(16-20)的血條圖版

## XIII.巫王之戰

巫王之戰為成為「巫王」前的最終戰役，使用的是以寡敵眾的特殊規則，當遊戲進行到巫王之戰時，準巫王需要一次挑戰其他的巫師們，獲勝了才能成為實至名歸的「巫師之王」遊玩流程與組隊遊玩相同，僅有2、3人遊戲，不會進入巫王之戰模式

### 巫王之戰

### 準巫王初始能力

#### 能力配置

生命值 魔力值 咒語數

4人遊玩(1V3)	20	5	5
5人遊玩(1V4)	20	5	6
6人遊玩(1V5)	20	5	8
7人遊玩(2V5)	20	3	3
8人遊玩(2V6)	20	3	4



### 其他巫師能力

4 - 6人

7 - 8人

生命值 10  
魔力值 1  
咒語數 2

生命值 15  
魔力值 1  
咒語數 2

### 準巫王特權：

成為準巫王的玩家，在遊戲設置時，可以選擇拿取其中一位對手巫師的「道具」，此道具將成為您對抗巫師們的最大利器。(7、8人巫王之戰時，可拿取兩樣道具)

### 強化 - 魔法之手：

巫王之戰中，魔法之手將會新增特殊效果「掠奪」，當魔法之手成功傷害到對手時，巫師們除了破壞與修復道具外，可以使用新增的掠奪功能。如成功掠奪對手巫師的任一道具，且當回合掠奪來的道具有滿足條件也會立即發動效果。當然，使用組合魔法之手成功傷害時，也可獲取魔法之手組合數量的道具呦！

### 整局遊戲結束：

巫王之戰結束後，當準巫王成功擊敗巫師們，恭喜您！將成為新一代「巫師之王」，但是當準巫王落敗時，因您沒有成為巫王的真正實力，此屆巫王之戰將沒有獲勝者請巫師們下次再繼續努力，我們15年後見(下一局遊戲即是15年之後)！

## XIV. 變體玩法

遊戲中，除了2人單純遊玩的**1V1模式**與**巫王爭奪戰模式**外，您也可以選擇以下您想玩的玩法來直接進行遊戲，讓每場的遊玩時間及樂趣更具彈性。

### 永恆巫王之戰：(推薦4-6人遊玩)

每位玩家輪流擔任準巫王，不需遊玩組隊模式，與其他玩家直接進行巫王之戰模式，以生命值獲勝的隊伍，獲得1個巫王標記；以強力攻勢將對手生命消耗至0的隊伍，獲得2個巫王標記，當玩家皆當過一次準巫王後遊戲結束，由標記最多的玩家成為巫王。

### 同心協力之戰：

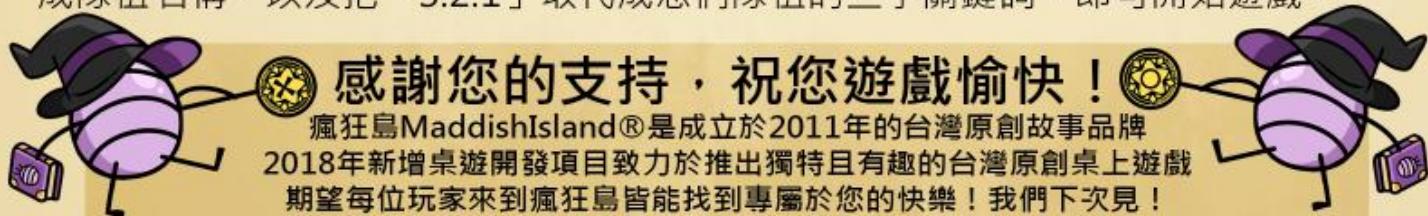
遊戲玩到這裡，希望您已經因為參予了巫王爭奪戰而認識了眾多巫師好夥伴，此模式將不會更換隊伍(可自行調整隊伍人數組合)，當雙方玩家組好隊伍後，將進行好幾輪的對決，勝利的隊伍將獲得1個巫王標記，最先獲得3個巫王標記的隊伍為獲勝方。

### 萌萌新手模式：(桌游新手推薦)

巫15師是一款老少咸宜的遊戲，如果您是桌遊新手，您可以選擇將「道具」移除遊戲，只遊玩巫師咒語的對決。若您較不會判定巫師們的專屬咒語，也可以將巫師們的三張「專屬咒語」移除遊戲，留下12張基本咒語，進行12回合的基礎對決，而能力設置與一般玩法相同。

### 羞恥隊伍模式：

此模式可套用在任何模式中，可選擇是否加入。每次組隊後，巫師們必須替自己的隊伍取名，以及設定一句三個字的專屬關鍵詞。遊戲時，您將把「巫師巫師」替換成隊伍名稱，以及把「3.2.1」取代成您們隊伍的三字關鍵詞，即可開始遊戲。



產 地：台灣 Taiwan

統一編號：54776818

遊戲設計：陳柏諭 (TaroTaro) 遊戲編輯：陳駿宏 (DumDum)

圖像設計：瘋狂島 Maddish Island × 陳柏諭 (TaroTaro)

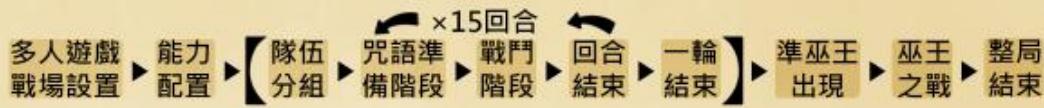
版權所有：邁提斯企業有限公司 ©2018 Maddish Island.

©Maddish enterprise Co., Ltd All Rights Reserved.

電話 TEL : +886 (0)5-233-3663 傳真 FAX : +886 (0)5-232-5230



# XV. 快速簡閱



「快速簡閱」是給予曾經遊玩過巫15師的玩家，快速複習的篇章，可以不用一直翻閱詳細內文找基本規則，若是第一次遊玩的玩家，建議詳讀前面的遊戲說明呦！

## 1. 配置基本能力值：

2人遊玩時：能力配置為「生命值10點、魔力值3點、咒語數量5張」

3人以上遊玩時：能力配置請詳閱P.14。

## 2. 選擇角色：

每位玩家先選擇1位巫師來進行遊戲，並拿取其對應的魔法書，如果該角色附有專屬指示物的話，也須拿取放置一旁備用。

## 3. 組隊分組 (2人遊戲不用)：

依照P.14 XII.遊戲流程(組隊)篇，拿取相對應人數的抽籤指示物，每輪都需要重新分組。

## 4. 戰場配置：

依照分組結果擺放自己角色圖版，與隊友並攏放置，與對手尖角碰尖角放置，拼成富有臨場感的巫師對戰場面，並將對應遊玩人數的基本能力值配置好，魔力值放置在角色圖版後方的凹槽中，將血條圖版放置在兩組巫師中間，生命值放置在初始設定值的數字上，每位玩家拿取1支溝通用的魔杖，魔杖上的O代表施放，X代表凝魔。如遊玩時間跳躍咒，將卡片洗勻後放到一旁備用，如遊玩心電感應咒，每隊伍抽1張。

## 5. 開始遊戲：

每位玩家抽取其初始咒語數量的咒語卡，雙方巫師選擇好咒語後，將咒語背面朝對手，並喊出「巫師巫師」代表咒語已經準備完成，當雙方巫師都準備好要施放的咒語時，一起喊「3.2.1」後施放咒語，咒語卡面朝上放置為施放咒語，咒語卡面朝下放置為凝聚魔力(凝魔)將會獲得1點魔力。

## 6. 咒語判定：

施放咒語後須先支付魔力值後才會進行咒語判定，若施放時魔力值不足，咒語將會被強制凝魔。此外除了擁有「組合咒語標記」的咒語卡可以與隊友巫師一齊施放外，其餘的咒語卡都只能單獨施放，否則咒語會因不協調而失敗，失敗的咒語將會轉為強制凝魔。

## 7. 一輪結束：

當一方的巫師生命歸0時，或15回合結束生命高的巫師獲得勝利，勝利的隊伍所有巫師皆會獲得1點「巫王標記」，而最先獲得3點巫王標記的玩家，將會成為這輪遊戲的「準巫王」(2、3人遊戲則看誰先獲得3點巫王標記即獲勝)，若同時有2位玩家都已獲得3點巫王標記，此時將這2位玩家分開至不同隊伍後在進行一次對決，以巫王標記最多的玩家為準巫王(或勝利者)。

## 8. 巫王之戰：

巫王之戰是「準巫王」成為真正巫師之王的重要考驗，準巫王將會以寡擊眾的一次對抗所有巫師，遊玩方式與組隊遊玩流程相同，並新增了新的規則，準巫王在巫王之戰開始前，可以獲取對手巫師的1樣道具，而魔法之手在巫王之戰也獲得新的功能「掠奪」，如成功掠奪對手巫師的任一道具，且當回合掠奪來的道具有滿足條件也會立即發動效果。(只有在4人以上遊玩才會出現巫王之戰)巫王之戰的巫師能力配置請詳閱P.17 XIII.巫王之戰篇。

9. 一局結束：巫王之戰只會進行1場，無論準巫王是否在巫王之戰中獲取勝利，遊戲都將結束。

