

桌面游戏-伊利亚特 Iliad 中文版 (可以组队)

产品名称	桌面游戏-伊利亚特 Iliad 中文版 (可以组队)
公司名称	章建荣 (个人会员)
价格	20.00/个
规格参数	型号:伊利亚特 材质:纸 产地:中国
公司地址	中国 浙江 富阳市 文教路一号
联系电话	86 0571 63468744 13516854446

产品详情

型号	伊利亚特	材质	纸
产地	中国	规格	15*8 (cm)
品牌	伊利亚	适用年龄	97个月及以上

《伊里亞特》iliad，是古希臘詩人荷馬 homer所作的敘事詩。

《伊里亞特》敘述十年特洛伊戰爭 trojan war中，發生於最後一年的一段插曲。敘述由阿基里斯 achilles和阿伽門農 agamemnon因女俘布里塞斯 briseis的爭執開始，阿基里斯忿而退出戰事。希臘人在特洛伊王子赫克托的反擊下慘敗，帕特羅克洛斯 patroclus披上阿基里斯的盔甲而戰死。阿基里斯為友復仇殺死赫克托，特洛伊王普里阿摩斯 priam乞回兒子的屍身後進行葬禮。敘述到赫克托的葬禮結束，其中並無述說特洛伊戰爭的前因後果。

在這遊戲中，玩家扮演希臘聯軍的一名指揮，各自帶領自己的部隊。玩家投入手上的步兵、箭兵、戰車、戰象、尖柵、弩箭、投石機、木馬，列陣於特洛伊城下。特洛伊城已如風中殘燭，玩家需要列出強於他人的軍容，優先奪取戰爭的勝利。涅斯托 nestor、阿基里斯 achilles、埃阿斯 ajax、奧德修斯 odysseus、墨涅拉奧斯 menelaus、帕特羅克洛斯 patroclus等英雄亦會加入戰陣中。

游戏组成：三个胜利板块 (agamemnon, athena, poseidon)110张卡—— 21张得分 (victory)卡、 6张英雄 (hero)卡、 8张神谕 (oracle)卡、 75张军队 (army)卡

战神阿加曼农 (agamemnon) 板块

智慧之神雅典娜 (athena) 板块

海皇波塞东 (poseidon) 板块

弓箭手弓箭手可以单独放置，或放置在战象上，或放置在特洛伊木马里。弓箭手可以攻击对手面前的一个弓箭手，一个单独的步兵（无论这个步兵的点数是多少），或者一个步兵方阵里最弱的步兵。弓箭手不能攻击骑在战象上的弓箭手和步兵，也不能攻击藏在特洛伊木马里的弓箭手和步兵。骑在战象上的弓箭手可以攻击对手面前的一个弓箭手，一个单独的步兵（无论这个步兵的点数是多少），或者一个步兵方阵里最强的步兵。弓箭手在攻击完成后也要被弃掉，即使是骑在战象上的弓箭手。藏在特洛伊木马里的弓箭手在一场战斗结束后会被翻开，然后单独放置或放置在战象上。一场战斗结束后，单独放置的弓箭手计 1 个军队点数，放置在战象上的弓箭手计 2 个军队点数。

巨弩巨弩总是单独放置。巨弩可以攻击对手面前的一头战象，或者一辆战车。巨弩在攻击完成后也要被弃掉。巨弩在一场战斗结束后不算任何军队点数。

投石车投石车总是单独放置。投石车可以攻击对手面前的一只特洛伊木马，一台巨弩，一辆投石车，一堵城墙。投石车在攻击完成后也要被弃掉。投石车只可能被对手的另一辆投石车消灭。投石车在一场战斗结束后不算任何军队点数。

战车战车总是单独放置。战车是唯一一种可以从手牌中直接用以进行攻击的战斗工具，而无须先放到自己面前。战车可以攻击对手面前的一个弓箭手，一个单独的步兵（无论这个步兵的点数是多少），或者一个步兵方阵里最弱的步兵。战车在攻击完成后也要被弃掉。如果对手面前放置有城墙，则战车不能对其任何兵种进行攻击。但相反，放置有城墙的玩家的战车可以对任何没有放置城墙的玩家进行攻击。战车不能攻击骑在战象上的弓箭手和步兵，也不能攻击藏在特洛伊木马里的弓箭手和步兵。放置出来的战车只可能被对手的巨弩消灭。一场战斗结束后，玩家面前每有一辆战车算 3 个军队点数。

特洛伊木马如果翻开的神谕卡是戈耳戈，玩家则不能在该场战斗中放置特洛伊木马。特洛伊木马总是单独放置。玩家可以在之前已经放置的特洛伊木马中放入弓箭手和/或步兵，可每回合放入一个，数量不限，放置时将卡片盖着放在特洛伊木马卡片上。一场战斗结束后，将这些盖着的弓箭手和步兵卡片翻开，单独放置，或者放置到战象上，或者放置到步兵方阵中。玩家可以在自己面前放置多只特洛伊木马。已经出场的弓箭手和步兵不能放在后来才加入的特洛伊木马中。放置在特洛伊木马中的弓箭手和步兵不能再被移动到其它地方。放置在特洛伊木马中的弓箭手和步兵不能被攻击。如果特洛伊木马被对手的投石车消灭，则藏于其中的所有弓箭手和步兵就会暴露出来，因而被翻开独立放置，不能加到战象上或步兵方阵中。特洛伊木马只可能被对手的投石车消灭。特洛伊木马在一场战斗结束后不算任何军队点数。

战象战象总是单独放置。步兵和弓箭手可以放置在战象上，但必须是战象已经在之前放置。放置在战象上的步兵和弓箭手在战斗结束时其军队点数加倍。一头战象上最多可以放置两个步兵，或两个弓箭手，或一个步兵和一个弓箭手。已经出场的弓箭手和步兵不能放在后来才加入的战象上。已经骑上战象的步兵和弓箭手不能再被移动到其它地方，除非战象被消灭。骑上战象的步兵和弓箭手不会受到攻击。战象可能被对手的巨弩消灭，这时，骑在战象上的弓箭手和步兵就会落回地面上，被独立放置，不能加到另一头战象上或步兵方阵中。战象只可能被对手的巨弩消灭。战象在一场战斗结束后不算任何军队点数。

城墙城墙总是单独放置。放置有城墙的玩家不会受到战车的攻击。城墙只可能被对手的投石车消灭。城墙在一场战斗结束后不算任何军队点数。

步兵步兵可以单独放置，或放置在战象上，或放置在特洛伊木马里，或放在一起组成步兵方阵。若组成了步兵方阵，则在一场战斗结束后，按该方阵不同的步兵的总点数乘以卡片张数来计算军队点数。例如，一个步兵方阵由4、3、2、1点数的步兵组成，现在战斗结束，则该方阵的战斗点数为 $(1+2+3+4) \times 4 = 40$ 点。在摆放一个步兵方阵时，只能依由高到低的次序摆放。例如，玩家摆出一张3点的步兵，则后面只能再摆2点的步兵，然后摆1点的步兵，且不能在中间插入步兵卡。步兵是不能对对手进行攻击的。单独的步兵可以被弓箭手和战车攻击，而无论其点数是多少。组成了方阵的步兵在受到普通的弓箭手和战车攻击时，会损失方阵中最弱的一个步兵，也就是排列在方阵最后的一个步兵；如果受到骑在战象上的弓箭手的攻击，则损失方阵中最强的一个步兵，也就是排列在方阵最前的一个步兵。在一场战斗结束后，单独的步兵按其本身的点数计入军队点数。

骑在战象上的弓箭手和步兵

游戏设定：三位玩家时，收起数值4、5、6的英雄四位玩家时，收起数值5、6的英雄五位玩家时，收起数值6的英雄

每位玩家发12张军队卡

三位玩家，翻开一张神谕卡和一张得分卡四位玩家，翻开一张神谕卡和两张得分卡五位玩家，翻开一张神谕卡和三张得分卡

神谕卡——桑纳托斯（共6张，分别为2张-1、2张-2、2张-3）和戈耳戈（共2张，一样）

神谕卡决定开始围城的方式

桑纳托斯（thanatos card）当玩家宣告 pass 他的回合，将仍在场上的最高数值的英雄加入自己的军队中（在随后的回合中，英雄是不能被对手攻击的）。当所有玩家都 pass 他们的回合，看哪位玩家的军队分数最高，可以选择一张分数卡和获得阿加曼农（agamemnon）板块。四位玩家时，军队分数第二高的玩家可以获得第二张得分卡。五位玩家时，军队分数第三高的玩家可以获得第三张得分卡。军队分数最低的玩家将拿到桑纳托斯，这张卡将会扣除该玩家的得分。

戈耳戈(gorgon card)战斗结束时，若该玩家是所有玩家中军队点数最高的，将获得这次围城的胜利。围城的胜利者也是唯一的胜利者，可以拿到一张得分卡和获得阿加曼农（agamemnon）板块。当玩家 pass 他的回合，他将弃掉面前所有的军队卡，且不会拿到英雄卡。在这次猛烈的围城中，玩家不能使用特洛伊木马（trojan horse）围城结束就弃掉戈耳戈卡，剩余的得分卡将留在场上且新增一张得分卡，开始下次的围城之战。

首次围城，随便决定一位玩家开始，接下来的围城，由持有阿加曼农（agamemnon）板块的玩家开始每回合，玩家选择以下行动之一来执行：

- 1、从手中打出一张卡放置在自己面前。这些卡都要让其他玩家能够看到。
- 2、使用已经放置在面前的卡攻击对手。玩家可使用已经在场上的卡消灭对手的一张卡，除了战车外，玩家不能直接从手中出牌攻击对手。每张卡左边有红色的小图示显示能攻击的目标，步兵、战象、城墙和特洛伊木马不能发动攻击。攻击和被攻击的卡要同时弃掉。
- 3、pass 后的玩家将等待到其他玩家全部 pass。已经 pass 的玩家仍有可能遭受其他未 pass 的玩家攻击，但英雄不会受到攻击。围城结束翻开隐藏在特洛伊木马中的弓箭手或步兵，将他们放置在方阵或战象上。玩家将面前所有的军队分数加起来，最高分的玩家获得阿加曼农（agamemnon）板块。获得阿加曼农板块的玩家成为下场战斗的起始玩家，平时由英雄分数最高的玩家获胜。

雅典娜和波塞东板块城市分数最高的玩家持有雅典娜（athena）板块。战船分数最高的玩家持有波塞东（poseidon）板块。分数平手时，仍由原持有玩家继续持有该板块，直到分数被超越为止。

新一轮的围城按照玩家人数翻开神谕卡和得分卡。每位玩家发三张军队卡，玩家最多只能有十二张手牌，超过十二张即要弃牌。

游戏结束：最先获得 12分或者超过 12分的玩家赢得游戏。

两人游戏时不使用英雄卡和神谕卡，只翻开两张得分卡。两人起始手牌 12张，目标是 15分。与多人游戏时不同的是，叫了 pass的玩家在后面的回合中仍能出牌或用面前的牌攻击对手，只有同一回合中两位玩家都叫 pass，回合才会结束。一场战斗结束后，军队较强大的玩家选走一张得分卡，剩一张在场上，于下场战斗开始前再翻出一张，继续游戏。

六人游戏时将玩家分成三队，每队两人，位置间隔开。每人发 10张军队卡。在每场战斗开始之前，翻开一张神谕卡和三张得分卡。先获得 15分的一队玩家胜出游戏。（四人游戏时也可以参考这种团队作战的规则）