

READY... FENCE! (Pronti... A Voi!)

規則手冊 RULEBOOK

繁體中文摘要翻譯 ver. 1100210wed

遊戲模式介紹 INTRODUCTION

- 教學遊戲模式 TUTORIAL MODE :** 只使用有“**T**”標記的卡牌。(41 張遊戲卡牌+2 張說明卡牌)
基本遊戲模式 BASIC GAME MODE : 只使用有“**B**”標記的卡牌。(35 張遊戲卡牌+2 張說明卡牌)
進階遊戲模式 ADVANCED GAME MODE : 使用所有的卡牌。(54 張遊戲卡牌+2 張說明卡牌)

遊戲版 THE GAME BOARD

- 1 - **擊劍劍道** The Fencing Strip: 劃分為 **10** 個區塊，兩側外圍的綠色和紅色區為界外區。
- 2 - **計分版** Scoreboard: 分數從 **1** 到 **15** (綠色和紅色標示)。
- 3 - **計時器** Time countdown: 從計時器牌庫抽取卡牌代表著時間的進行和消逝。
- 4 - **優先權** Priority: 確認遊戲的優先權執行，即一位劍手優先於另一位劍手的狀態。
- 5 - **比賽回合** Bout Periods: 判定 **3** 個比賽回合中，正進行的第幾回合。
- 6 - **武器位置選擇** Weapon Position Circles: 這些圓框定義銳劍起始的武器位置，或者稱為擊劍手的擊劍態度。例如，擊劍線 Point-in-line, 開放誘導 Invitation, 武器交鋒 Engagement (*Prise de Fer, Taking the Blade, Ricerca di Ferro/Legamento*)。
- 7 - **耐力能量指標** Stamina Indicators: 指標數字從 **0** 到 **6**，標示每位玩家(劍手)剩餘的耐力能量。

遊戲玩法 HOW TO PLAY

- ✓ "Ready...Fence!"是一個輪流出牌的卡牌遊戲。
- ✓ 遊戲目標是利用擊劍技巧(卡牌)，來執行擊劍動作刺中"touch"對手，在 **1** 或 **2** 或 **3** 個回合裡，取得分數 **5** 或 **10** 或 **15** 點。
- ✓ 每一位玩家(劍手)從牌庫發牌，各發 **6** 張卡牌。在每一次的遊戲輪替(Game Turn)中，玩家(劍手)可以進行 **2** 個遊戲動作(Game Action)，遊戲動作包含：
 - ✗ 在劍道上移動擊劍手模型卡(前進或後退)。
 - ✗ 選擇改變武器位置 Weapon Positions。
 - ✗ 出牌使用攻擊卡 Offensive card，或使用防守卡 Defensive card 回應，或使用反擊卡 Counter-offensive card 回應，以及在不同的遊戲模式中，所允許的其他各種擊劍相關動作。

教學遊戲模式 TUTORIAL MODE

遊戲設定 GAME SETUP

- ✗ 放置遊戲版於玩家中間。
- ✗ 遊戲版佈置: 擊劍手模型卡放置在劍道中間粗線/起始線(On-guard position)之後; 耐力能量卡放置在指標 **6**; 回合卡放置在 **1** 的位置; 武器位置卡從擊劍線 **Point-in-Line** 開始。
- ✗ 放置分數卡(綠色及紅色)。
- ✗ 準備遊戲牌庫，只使用有“**T**”標記的卡牌。
- ✗ 每一位玩家(劍手)從牌庫發牌，各發 **6** 張卡牌。並有一次機會要求起手換牌"Mulligan"，重發卡牌。
- ✗ 選擇比賽賽制分數: **5** 分 (初賽循環賽 Pools), **10** 分或 **15** 分 (複賽淘汰賽 Direct elimination)。
- ✗ 擲幣卡決定先發。

遊戲玩法 PLAY THE GAME

每 **1** 次的遊戲輪替 Game Turn, 玩家(劍手)可以進行 **2** 個遊戲動作 Game Action, 遊戲動作包含:

- ✗ 1. 移動擊劍手模型卡 Move the Miniature Fencer
- ✗ 2. 改變武器位置 Change Weapon Position
- ✗ 3. 出牌 Play a card

注意: 在教學遊戲模式中, 遊戲動作組合可以是, 1+2, 1+3, 2+3, 或只有 3 的選項。

1. 移動擊劍手模型卡 MOVING THE MINIATURE FENCER

- 往前移動 1 格，或往後移動 1 格，視為 1 個遊戲動作。
- 移動 2 格，視為 2 個遊戲動作，遊戲輪替結束。

2. 改變武器位置 CHANGING WEAPON POSITION

- 銳劍的 3 種武器位置：擊劍線 POINT-IN-LINE，武器交鋒 ENGAGEMENT，開放誘導 INVITATION。
- 每 1 次遊戲輪替只能改變武器位置 1 次。

3. 出牌 PLAY A CARD FROM THE HAND

- 開始擊劍動作 Fencing Actions (又稱為擊劍交鋒 Fencing Phrase 開始)
- 第一張先出的卡牌必須都是**紅色卡牌**，代表一個攻擊動作。
- 對手以相對應的動作回應這張卡牌，雙方持續來回交鋒直到刺中得分。

擊劍交鋒 FENCING PHRASE

- ✓ 擊劍交鋒 Fencing Phrase 是指兩位玩家(劍手)之間一系列的擊劍攻擊和防守動作，即一系列的擊劍交鋒行為動作。
- ✓ 每位玩家(劍手)在一個的擊劍交鋒中最多可出 **2** 張卡牌。每張卡牌代表 **1** 個擊劍動作 Fencing action。
- ✓ 每一個擊劍交鋒可以包括 **2** 個擊劍動作。擊劍交鋒結束時，一位玩家(劍手)獲得 **1** 分，或是雙方各得 **1** 分(double-hit)。
- ✓ 在擊劍交鋒中的，擊劍動作的來回交換，是獨立不同於遊戲輪替，不算是玩家(劍手)的遊戲輪替來回。
- ✓ 在每一次擊劍交鋒結束時，玩家(劍手)不能收回已發出的卡牌。

重要: 在教學遊戲模式，擊劍交鋒只能在兩位玩家(劍手)中間空有 **1** 格時，才能開始發動。

進行遊戲 PLAYING THE GAME

- ✓ 玩家(劍手)開始出一張紅色卡牌(攻擊卡) **Play 1 Card** 是為攻擊方。另一位玩家(劍手)即成為防守方，可以出藍色或青色卡牌(防守卡)，或者宣告執行無卡防守 **Defensive Action without cards**。
- ✓ 卡牌上的數值代表著執行該卡牌的技巧動作的速度值，數字大的贏。
- ✓ 假如防守方的速度值大於攻擊方，攻擊方可以回應出一張防守卡(第 **2** 個擊劍動作)，此時輪回防守方做最後 **1** 次擊劍動作，即擊劍交鋒準則規定的最多 **2** 張卡牌。
- ✓ 青色卡牌只可以被藍色卡牌對抗反制。相同地，藍色卡牌也只可以被青色卡牌對抗反制。
- ✓ 在一個擊劍交鋒結束之後，由最高速度值卡牌的玩家(劍手)成功有效刺中，獲得 **1** 分。如果是相同速度值，雙方各獲得 **1** 分，稱為同時刺中 Double Touch。
- ✓ 在任何一方得分之後，擊劍手模型卡移回到“**On Guard**” position 起始線，從新開始。
- ✓ 已出牌執行擊劍動作的卡牌必須棄牌，再從計時器牌庫抽牌補足到 **6** 張卡牌，得分的玩家(劍手)優先抽牌。
- ✓ 在每一位玩家(劍手)的遊戲輪替之後，尚未開始擊劍交鋒時，他/她可以選擇放棄或不放棄手中 **1** 張卡牌；若選擇放棄，可從計時器牌庫抽取 **1** 張新卡牌。

無卡防守 DEFENSIVE ACTIONS WITHOUT CARDS: 距離防守 Defense by Distance

- ✓ 當沒有合格的防守卡(藍色卡牌或青色卡牌)，或更快速度值的卡牌來防守，玩家(劍手)可以宣告執行無卡防守。
- ✓ 在教學遊戲模式中，限制只能選擇執行**距離防守** Defense by Distance 一種。玩家(劍手)必須完成以下**所有**的動作：
 - ✗ 消耗 **1** 格的耐力能量 SP
 - ✗ 擊劍手模型卡在劍道上退後 **2** 格
 - ✗ 放棄手中 **1** 張卡牌從計時器牌庫抽取 **1** 張新卡牌
- ✓ 無卡防守只能回應紅色卡牌(攻擊卡)是第一張出牌的擊劍動作。耐力能量值為 **0** 時，玩家(劍手)不可以執行無卡防守。
- ✓ 無卡防守執行後，擊劍交鋒立即結束，雙方皆沒有得分，擊劍手模型卡維持在原來劍道上各自的位置。

注意: 在教學遊戲模式，執行任何擊劍動作，卡牌上的耐力能量值(SP)是不被考慮的。

橘色卡牌&双色卡牌 ORANGE AND TWO-COLOR CARDS

- ✓ 双色卡牌可以當作攻擊或防守使用，或者攻擊或防守之一的額外追加功能(Bonus)使用。
- ✓ 撥擋還擊卡牌必須先當作藍色卡牌(防守卡)來使用，接著立刻轉換成紅色卡牌(攻擊卡)。
- ✓ 撥擋還擊卡牌不能以距離防守 Defense by Distance 來應對。

橘色卡牌: 可以與紅色卡牌一起出牌，並獲得額外追加的速度值。

橘色/青色卡牌: 可以與紅色卡牌或青色卡牌(防守卡)一起出牌。

出界罰則 PENALTY FOR GOING OFF THE FENCING STRIP

玩家(劍手)移動到他/她的劍道尾端(紅色或綠色格), 視為出界, 對手獲得 **1** 分。

同時刺中 DOUBLE TOUCH

- ✓ 假如雙方兩張卡牌都是一樣的速度值, 雙方各獲得 **1** 分。
- ✓ 假如遊戲分數在 **4** 分, **9** 分或 **14** 分時平手, 同時刺中是不計分的。雙方維持在原來同時刺中時的位置上, 繼續對戰“驟死戰 sudden death”, 即直到一位玩家(劍手)得分為止。

遊戲結束 END OF GAME

- ✓ 當一位玩家(劍手)獲得最後 **1** 分, 或時間終了(計時器牌庫的卡牌發完用盡), 則遊戲結束。
- ✓ 平手時, 遊戲繼續直到玩家(劍手)手中所有的牌出牌用盡。首先取得有效刺中得分 valid touch 的玩家(劍手)獲勝, 或者手中無牌者輸。依照先後發生的狀況, 來決定勝負。

基本遊戲模式 BASIC GAME MODE

- ✓ 適用一般玩家和擊劍初學者。
- ✓ 初級擊劍技巧教學, 難度級數約相當於年齡 **14** 歲或以下的擊劍手。
- ✓ 使用有“**B**”標記的 **35** 張卡牌, 包括了所有的基本攻擊動作和一些輔助動作。
- ✓ 比賽賽制分數為初賽循環賽 Pool **5** 分 (1 個回合), 和複賽淘汰賽 Direct elimination **10** 分 (2 個回合)。

遊戲設定 GAME SETUP

- ✗ 放置遊戲版於玩家中間。
- ✗ 遊戲版佈置: 擊劍手模型卡放置在劍道中間粗線/起始線(On-guard position)之後; 耐力能量卡放置在指標 **6**; 回合卡放置在 **1** 的位置; 武器位置卡從擊劍線 **Point-in-Line** 開始。
- ✗ 放置分數卡(綠色及紅色)。
- ✗ 準備遊戲牌庫: 使用所有“**B**”標記的卡牌, 排除 **2** 張以黃色標示速度值為 **3** 的**直刺** Straight Thrust 卡牌(強制性卡牌), 玩家(劍手)每人手上必須一直持有 **1** 張, 不能換牌。
- ✗ 洗牌後從牌庫發牌, 各發 **5** 張卡牌, 加上已經在手的 **1** 張**直刺** Straight Thrust 卡牌。再從牌庫取 **12** 張卡牌, 放置在計時器位置, 當作計時器牌庫。一次機會要求起手換牌“Mulligan”, 重發卡牌。
- ✗ 選擇比賽賽制分數: **5** 分 (初賽循環賽 Pools), **10** 分 (複賽淘汰賽 Direct elimination)。
- ✗ 擲幣卡決定先發。

遊戲玩法 PLAY THE GAME

在基本遊戲模式, 玩家(劍手)執行的各種遊戲動作和策略可區分為以下三種類型。

- ✓ **探索性動作** Exploratory Actions: 探索 exploring, 試探 probing, 欺敵 deceiving 和設陷 setting-up。
- ✓ **暫停動作** Stalling Actions: 等待, 觀察, 思考。wait-and-see!
- ✓ **擊劍交鋒動作** Fencing Phrase Actions: 武器動作 blade actions 和擊劍運動 fencing movements 的攻防交鋒。
 - ✗ **1. 移動擊劍手模型卡 Move the Miniature Fencer** [探索性動作]
 - ✗ **2. 改變武器位置 Change Weapon Position** [探索性動作]
 - ✗ **3. 換牌 Discard/Draw One Card** [探索性動作]
 - ✗ **4. 暫停 Stall** [暫停動作]
 - ✗ **5. 出牌 Play a Card** [擊劍交鋒動作*] (*攻擊動作, 防守動作, 反擊動作)

重要: 以上的動作選項都是計算為 **1** 次的遊戲動作, 除了**暫停 Stall** 要算 **2** 次的遊戲動作。

每 **1** 次的遊戲輪替 Game Turn, 玩家(劍手)可以選擇執行的遊戲動作 Game Action:

- **2** 個遊戲動作: 從以上 3 個探索性動作, 選擇 **2** 個動作來執行。
- **2** 個遊戲動作: 從以上 3 個探索性動作, 選擇 **1** 個當作第 **1** 個執行動作, 接著**出牌** Play a card (擊劍交鋒動作)。
- **2** 個遊戲動作: 選擇**暫停** STALL (計算為 **2** 次的遊戲動作)
- **1** 個遊戲動作: 選擇**出牌** Play a Card*

***重要:** 當玩家(劍手)**出牌** Play a Card, 即表示**擊劍交鋒**開始, 對手必須回應**出牌** Play a Card, 或選擇**無卡防守** Defensive Action without Cards。

1. 移動擊劍手模型卡 MOVING THE MINIATURE FENCER

擊劍包括三個基本要素：距離 Distance，時間 Time，速度 Speed。遊戲版上的矩形格代表了兩位玩家(劍手)双方在劍道上的距離。(時間 Time 包含：時間差 Timing，節奏 Tempo，韻律 Rhythm)

- **近距離** Short Distance: 双方之間**沒有**空格，只有**近身刺** Infighting 卡牌可以使用。 (Corps-à-Corps)
- **長刺距離** Lunge Distance: 双方之間只有 **1** 個空格，所有卡牌都可以使用，除非特別說明限制。
- **遠距離** Long Distance: 双方之間有 **2** 個空格，只有**飛刺** Flèche 卡牌可以使用。

2. 改變武器位置 CHANGING THE POSITION OF THE WEAPON

(剪刀石頭布遊戲規則)

擊劍線 Point in Line 「贏」開放誘導 Invitation
開放誘導 Invitation 「贏」武器交鋒 Engagement
武器交鋒 Engagement 「贏」擊劍線 Point in Line

- **擊劍線** The Point In Line (LINE): 擊劍手的持劍手臂向前伸直，銳劍武器的劍尖指向對手的胸膛。
- **開放誘導** Invitation: 擊劍手武器的劍尖並沒指向和威脅對手的任何有效部位，反而有意圖的暴露出自己的有效部位，嘗試刺激誘導對手發動攻擊。在遊戲中，這個武器位置可以使玩家(劍手)的所有防守動作獲得額外+1 的速度值。
- **武器交鋒** Engagement: 利用武器接觸對抗，使得對手的武器偏移開原來的攻擊路線，意圖破壞對手的佈局，特別是針對對手的攻擊動作更有效率。在遊戲中，這個武器位置可以使對手的攻擊動作造成額外-1 的速度值。

3. 換牌 DISCARDING AND DRAWING

- 計算為 **1** 個遊戲動作。
- 黃色標示速度值為 **3** 的**直刺** Straight Thrust 卡牌，玩家(劍手)每人手上必須一直持有 **1** 張，不能換牌。除非手上另有速度值較高的**直刺** 卡牌。
- 每 **1** 次的遊戲輪替，玩家(劍手)每人只能選擇 **1** 次的換牌動作。

4. 暫停 STALL

- 計算為 **2** 個遊戲動作。
- 玩家(劍手)恢復 **2** 格的耐力能量 Stamina Points，跳過遊戲輪替 **1** 次。
- 從計時器牌庫抽取 **1** 張卡牌，棄置不用，代表著時間的消逝。
- 玩家(劍手)不能連續 **2** 次遊戲輪替都選擇暫停 Stall。

5. 出牌 PLAY A CARD

- 出牌即開始了玩家(劍手)双方的擊劍動作 fencing actions (統稱擊劍交鋒 fencing phrase)。
- 出牌即代表擊劍交鋒開始。
- 第一張先出的卡牌必須都是**紅色卡牌**(攻擊卡)，並且依照不同距離做出選擇。
- 對手以相對應的動作回應這張卡牌，双方持續來回交鋒直到刺中得分。

基本遊戲模式中的擊劍交鋒 Fencing Phrase

- ✓ 這個專有名詞是特別標明玩家(劍手)之間**一系列的擊劍動作** fencing actions。
- ✓ 每位玩家(劍手)在一個的擊劍交鋒中最多可出 **2** 張卡牌，不包括追加卡牌。
- ✓ 每一張玩家(劍手)出的卡牌代表 **1** 個擊劍動作 Fencing action，所以他/她在一個擊劍交鋒中，可以執行 **2** 個擊劍動作。
- ✓ 擊劍交鋒結束時，一位玩家(劍手)獲得 **1** 分，或是双方各得 **1** 分(double-hit)。
- ✓ 在擊劍交鋒中的，擊劍動作的來回交換，是獨立不同於遊戲輪替，不算是玩家(劍手)的遊戲輪替來回。

重要：在擊劍交鋒結束之後，玩家(劍手)必須收回已出牌的所有卡牌。

耐力能量 STAMINA POINTS

- ✓ 卡牌指示 card text 的耐力能量值 SP 必須**小於或等於**玩家(劍手)當下的耐力能量指標，才能出牌。
- ✓ 玩家(劍手)可以使用耐力能量值來選擇執行**無卡防守** Defensive actions without cards。
- ✓ 在任何一方得分後，双方玩家(劍手)同時恢復 **1** 格的耐力能量 SP。
- ✓ 不管是那一方得分，玩家(劍手)不能恢復 **1** 格的耐力能量 SP，假如他/她使用了耐力能量值來執行防守或攻擊。

重要：假如卡牌指示 card text 與規則 rulebook 互相衝突，**卡牌指示** card text 凌駕規則 rulebook。

無卡防守 DEFENSIVE ACTIONS WITHOUT CARDS: 撥擋 Parry & 距離防守 Defense by Distance

- ✓ 無卡防守只能回應對手第一張出的牌是紅色卡牌(攻擊卡)的擊劍動作。
- ✓ 出牌藍色卡牌或青色卡牌，即代表著回應對手紅色卡牌的防守動作或反擊動作。假如沒有藍色卡牌或青色卡牌，或者速度值過低無法防守對手的紅色卡牌，玩家(劍手)可以宣告執行無卡防守，而且只能選擇撥擋 Parry 或距離防守 Defense by distance 其中之一。
- ✓ 當其中一個無卡防守的選項被選中並執行時，**擊劍交鋒立即結束，雙方皆沒有得分**，擊劍手模型卡維持在原來劍道上各自的位置。

重要: 在一次擊劍交鋒中，玩家(劍手)只能執行 1 次無卡防守。

撥擋 Parry

- ✓ 在擊劍運動，假如攻擊的速度快於防守撥擋的速度，攻擊會成功刺中，撥擋會失敗。
- ✓ 假如玩家(劍手)選擇執行撥擋 Parry，他/她的耐力能量值必須以相對於對手的速度值，**2 to 1** 的比例而消耗。即 **1** 個耐力能量值換算相當於對手的 **2** 個速度值。
- ✓ 在這次的遊戲輪替中，禁止再進行任何擊劍動作。

注意: 假如玩家(劍手)的武器位置是開放誘導 Invitation，執行撥擋 Parry 時，可以獲得額外 +1 的速度值。

距離防守 Defend by Distance

在擊劍運動，擊劍手可以後退到適當距離，使得對手的攻擊距離不夠，攻擊落空，我們稱之為距離防守。

在遊戲中，如果對手的攻擊卡速度值大於 **5**，玩家(劍手)不可以執行距離防守。除此之外，執行距離防守必須完成以下所有的動作：

- ✗ 消耗 **1** 格的耐力能量 SP
- ✗ 擊劍手模型卡在劍道上退後 **2** 格
- ✗ 暫時取出手中的直刺卡牌 v.3(強制性卡牌)，讓對手隨機從剩下 **5** 張抽取 **1** 張卡牌，棄置不用。
- ✗ 從計時器牌庫抽取 **1** 張新卡牌。

重要: 直刺卡牌 v.3 是強制性卡牌，每一位玩家(劍手)必須一直持有在手上。在基本遊戲模式和進階遊戲模式，每一次擊劍交鋒結束之後，玩家(劍手)必須收回已出牌的所有卡牌，包括這張直刺卡牌。

橘色卡牌&双色卡牌 ORANGE AND TWO-COLOR CARDS

依照教學遊戲模式一樣的規則，再加上以下新附加條款：

- ✓ 近身刺卡牌 Infighting 可以當作攻擊卡和防守卡。
- ✓ 近身刺卡牌 Infighting 可以回應另一張近身刺卡牌。

出界罰則 PENALTY FOR GOING OFF THE FENCING STRIP

與教學遊戲模式規定一樣。

同時刺中 DOUBLE TOUCH

與教學遊戲模式規定一樣。

遊戲結束 END OF GAME

在初賽循環賽 Pool **5** 分 (**1** 個回合) 的賽制：

- ✓ 當一位玩家(劍手)獲得 **5** 分，遊戲結束。
- ✓ 當時間終了(計時器牌庫的卡牌發完用盡)，玩家(劍手)得到較多分者獲勝，遊戲結束。

在複賽淘汰賽 Direct elimination **10** 分 (**2** 個回合) 的賽制：

- ✓ 當計時器牌庫的卡牌發完用盡，第 **1** 回合結束。
- ✓ 除了玩家(劍手)手中的卡牌，所有有“**B**”標記的卡牌比須重新洗牌，並放置到計時器牌庫。第 **2** 回合開始時，玩家(劍手)的耐力能量指標皆回到 **6** SP 的位置。
- ✓ 當一位玩家(劍手)先獲得 **10** 分，或者時間終了時(計時器牌庫的卡牌發完用盡)，得到較多分者，贏得勝利，遊戲結束。

優先權 PRIORITY

- ✓ 當最後一回合時間結束，分數是平手時，必須進行加時賽。
- ✓ 玩家(劍手)將手中的卡牌保留在手中。
- ✓ 重新洗牌所有已棄置的卡牌，並從中隨機選擇 **4** 張卡牌，以建立 4 張卡牌計時器牌庫。
- ✓ 玩家(劍手)擲幣卡決定**優先權**。
- ✓ 加時賽中，先得分的玩家(劍手)贏得比賽。
- ✓ 當時間終了(計時器牌庫的卡牌發完用盡)，沒有人得分，擁有優先權的玩家(劍手)贏得比賽。

注意: 當優先權已經判定給某一方玩家(劍手)後，暫停 STALL 動作是不允許被執行。



進階遊戲模式 ADVANCED GAME MODE

- ✓ 進階遊戲模式類似於精英擊劍手之間的真實擊劍比賽。
- ✓ 所有擊劍策略和動作將在此模式中被使用。
- ✓ 建議熟練使用基本遊戲模式的玩家(劍手)可以進行此遊戲模式。
- ✓ 在進階遊戲模式中，**所有的卡牌**都會被使用。
- ✓ 比賽賽制是，第一輪的初賽循環賽**1**個回合**5**分，次輪的複賽淘汰賽**3**個回合**15**分。
- ✓ 為了反映在複賽淘汰賽中兩位玩家(劍手)不斷增加的疲勞感，在第**2**回合的開始，耐力能量值恢復到**5**(而不是6); 在第**3**回合的開始，耐力能量值恢復到**4**(而不是5)。

重要: 直刺卡牌 v.3 的規則不適用在進階遊戲模式，所以玩家(劍手)可以隨時棄置這張直刺卡牌。

遊戲設定 GAME SETUP

設定是類似基本遊戲模式，但下列情況除外:

- ✗ 在此模式，**所有的卡牌**都會被使用。
- ✗ 每位玩家(劍手)發牌**6**張，沒有如基本遊戲模式要求的，必須一直持有強制性直刺卡牌。

遊戲玩法 PLAY THE GAME

每**1**次的遊戲輪替 Game Turn, 玩家(劍手)可以進行**2**個遊戲動作 Game Action, 遊戲動作包含:

- ✗ **1. 移動擊劍手模型卡 Move the Miniature Fencer**
- ✗ **2. 改變武器位置 Change Weapon Position**
- ✗ **3. 換牌 Discard/Draw One Card**
- ✗ **4. 暫停 Stall**
- ✗ **5. 出牌 Play a Card**
- ✗ **6. 後退 Retreat (Break The Distance)**

所有的遊戲規定和特性都與基本遊戲模式一樣，除了下面將介紹的新規則之外。

後退 RETREAT (BREACK THE DISTANCE)

此選項允許玩家(劍手)將擊劍手模型卡向後移動**2**格，並視為**1**個遊戲動作。另外，玩家(劍手)可以從手中放棄**1**張卡牌，並從計時器牌庫抽取**1**張新卡牌。但是，如果在這個遊戲輪替中已經使用了換牌動作 DISCARD/DRAW Action, 那執行後退動作 RETREAT 時，就不再換牌。

擊劍補充: 移動擊劍手模型卡有 [保持距離] 的概念，後退有 [破壞距離] 的意圖。

橘色卡牌 ORANGE CARDS

依照基本遊戲模式一樣的規則，再加上以下新附加條款:

- ✓ 一個新的特別的橘色卡牌 **ORANGE card**, **假攻擊 FEINT**, 可以在進階遊戲模式中使用。
- ✓ 玩家(劍手)必須在出第一張**紅色卡牌(攻擊卡)**後，並且是在對手回應**防守卡**之後，才可以使用橘色假攻擊卡牌。當橘色假攻擊卡牌出牌後，玩家(劍手)可以繼續執行以下兩種動作選項之一:

選項 1

選擇手中現有的新攻擊卡，替換原來的攻擊卡。

假如新的攻擊卡與對手的防守卡有相同速度值，雙方各獲得**1**分(同時刺中 Double touch)。反之，假如新的攻擊卡的速度值比對手防守卡的更高，執行**假攻擊**的玩家(劍手)獲得**1**分。兩種情況都是立即結束擊劍交鋒。

選項 2

立即結束擊劍交鋒，雙方都沒有得分，遊戲輪替 Game Turn 轉換給對手。

*** 所有其他規則與基本遊戲模式相同 ***

READY... FENCE! (Pronti... A Voi!)

技術手冊 TECHNICAL MANUAL

繁體中文摘要翻譯 ver. 1100210wed

關於擊劍

- ✓ 擊劍運動包含三種武器: 鈍劍, 銳劍, 軍刀。
- ✓ 此版本的擊劍遊戲遵照**銳劍**的運動規則。銳劍比賽的有效部位為全身, 從頭到腳。
- ✓ 在此擊劍遊戲中, 除了“刺腳攻擊”之外, 擊劍動作只針對“身體軀幹”作為目標來說明攻防因應之策。“刺腳攻擊”是所有銳劍劍手都會做的攻擊動作之一。
- ✓ 技術手冊中的[擊劍說明]為實際擊劍運動的動作解釋; [卡牌指示]為本遊戲的最優先遵守規則。

卡牌內容 (The Fencing Action 擊劍動作)

紅色卡牌: 攻擊卡, 在擊劍交鋒(Fencing Phrase)開始時, 第一個先出的牌。

橘色卡牌: 特別攻擊卡, 不能單獨出牌或是第一個出的牌。

藍色卡牌: 防守卡, 源自於撥擋(Parries)的動作。

青色卡牌: 反擊卡, 源自於反攻(Counterattack)的動作。

双色卡牌: 特別混合卡, 例如藍色/紅色卡, 在藍色防守動作(Parry)之後, 可立即轉變成紅色還擊動作(Riposte), 對手可以以藍色卡牌或青色卡牌回應, 或相同的撥擋還擊卡牌來防守回應, 或是執行無卡防守(消極防守)。

攻擊卡 OFFENSE CARDS

基本動作 BASIC ACTIONS

直刺 STRAIGHT THRUST (type: Basic Action) (紅色卡牌 6 張)

[擊劍說明]

以直線式長刺進行的攻擊動作, 最簡單的技巧, 但也是最困難執行完美的動作。

[卡牌指示]

假如你的武器位置是擊劍線 Point-in-Line, 對手的是開放誘導 Invitation, 出此攻擊卡牌, 速度可以提升如下:

v.3 → v.5 v.4 → v.6 v.5 → v.7 v.6 → v.8

敲劍刺 BEAT THRUST (type: Basic Action) (紅色卡牌 4 張)

[擊劍說明]

快速敲擊對手的劍, 使其偏移原來進行的攻擊路線, 然後快速直刺。

[卡牌指示]

假如對手的武器位置是開放誘導 Invitation, 不能出此卡牌。

假如對手的武器位置是擊劍線 Point-in-Line, 出此卡牌, 速度可以提升如下:

v.4 → v.5 v.5 → v.6

換側刺 DISENGAGE (type: Basic Action/Counter Attack) (紅色/青色卡牌 4 張)

[擊劍說明]

劍尖的半圓形動作, 意圖脫離與對手的交鋒側, 並轉移攻擊動作到另一側暴露出的有效部位。可作為躲避對手武器交鋒的反攻動作(青色防守卡牌), 在這種情況下, 稱為“Dérolement/Evasion”; 或作為攻擊動作, 在這種情況下, 稱為換側攻擊“Disengage Attack”。

[卡牌指示]

只有對手的攻擊動作是纏劍刺 Flanconade, 敲劍刺 Beat Thrust, 卡劍刺 Glide Attack, 才能出此卡牌防守回應。當對手的武器位置是武器交鋒 Engagement, 卡牌變成攻擊卡(紅色卡牌), 此時武器交鋒 Engagement 的降速(-1v)罰則, 將不會到影響此卡牌的速度值。

刺腳攻擊 TOE-TOUCH (type: Basic Action) (紅色卡牌 2 張):

[擊劍說明]

快速攻擊對手的前腳。此攻擊不能被撥擋，只能躲閃或執行時間差反攻 Stop-Hit。

[卡牌指示]

此攻擊卡牌只能以時間差反攻 Stop-Hit，或者以距離防守 Defend by Distance 來防禦應對。

卡劍刺 GLIDE ATTACK (type: Basic Action) (紅色卡牌 2 張)

[擊劍說明]

通常在撥擋後或武器交鋒後，劍與劍持續接觸不脫離，並執行滑劍攻擊對手的有效部位。

[卡牌指示]

此攻擊卡牌只能在對手的武器位置是擊劍線 Point-in-Line 時執行。也可以成為撥擋卡牌 Parry Card 或撥擋動作 Parry Action (無卡防守)的追加卡，還擊速度為 v.4。

輔助動作 AUXILIARY ACTIONS

甩劍刺 FLICK (type: Auxiliary Action) (紅色卡牌 2 張):

[擊劍說明]

利用武器的彎曲撓性，執行快速甩劍攻擊。

[卡牌指示]

假如對手的武器位置是開放誘導 Invitation，不能出此卡牌。

假如對手的武器位置是擊劍線 Point-in-Line，出此卡牌，速度可以提升如下：

v.4 → v.5 v.5 → v.6

纏劍刺 FLANCONADE (type: Auxiliary Action) (紅色卡牌 2 張):

[擊劍說明]

武器交鋒後的連續動作，以劃圓動作"Trasporto"斜對角推移對手的劍，再執行卡劍刺。

[卡牌指示]

此攻擊卡牌只能在對手的武器位置是擊劍線 Point-in-Line 時執行。

飛刺 FLÈCHE (type: Auxiliary Action) (紅色卡牌 3 張):

[擊劍說明]

唯一可以在遠距離出的卡牌。執行此攻擊時，擊劍手必須向前伸直手臂邁出步伐，身體瞬間失去平衡，向前奔跑出劍道。此時須將擊劍手模型卡放置在對手位置旁的劍道外側。防守者只能出一張卡牌或一個防守動作來阻止飛刺。之後，攻擊者將無法再對對手的防守卡牌做出任何回應。

如果双方皆未能得分，防守者的擊劍手模型卡將前進 1 格，而攻擊者的擊劍手模型卡將被放置在距離 2 格的位置(遠距離)。如果有任何一方得分，將會從 on-guard 起始線重新開始。

[卡牌指示]

此攻擊卡牌只能在遠距離時執行。攻擊者在此擊劍交鋒 Fencing Phrase 中，無法再出任何卡牌。擊劍手模型卡必須放置在對手位置旁的劍道外側。

防守卡 DEFENSE CARDS

撥擋還擊 PARRY and RIPOSTE (Defensive Action) (藍色/紅色卡牌 4 張)

[擊劍說明]

以武器撥擋轉移對手的攻擊，然後快速還擊的動作。在遊戲中，還擊 Riposte 是被視為攻擊動作(紅色卡牌)，並且可以使用藍色卡牌或青色卡牌來防守回應，或相同的撥擋還擊卡牌來防守回應(反還擊 counter parry-riposte)。

[卡牌指示]

必須是防守回應攻擊卡(紅色卡牌)，才能出牌。假如此卡牌的速度與對手卡牌速度一樣，或高於對手卡牌速度，則表示成功撥擋對手的攻擊。緊接著執行的還擊動作可被視為直刺 Straight Thrust，速度轉換如下：

v.4 → v.2 v.5 → v.3 v.6 → v.4

回壓撥擋 CEDING PARRY (type: Defensive Action) (藍色卡牌 2 張)

[擊劍說明]

防守回應對手卡劍刺 Glide Attack 的撥擋。

[卡牌指示]

此卡牌只能在對手卡劍刺 Glide Attack 或纏劍刺 Flanconade 攻擊時，才能出牌防守回應，並且立即得分結束擊劍交鋒 Fencing Phrase。也可以當作沒有還擊的普通撥擋(速度 v.4)。

近身刺 INFIGHTING (type: Offence Action/Defense) (藍色/紅色卡牌 3 張)

[擊劍說明]

在近距離時執行的防守動作，擊劍手模型卡向前移動，視為一種撥擋還擊卡 Parry and Riposte card，可以使用相同的近身刺卡牌和無卡防守 Defend-action-without-card 來防守回應。

[卡牌指示]

只能在近距離時，才能出牌。如果當作防守卡來使用，擊劍手模型卡往前移動一格。

反擊卡 COUNTER-OFFENSIVE

反擊 Counter-offensive 是針對於對手的攻擊動作而執行的回應動作。這種反擊類型的動作被稱為反攻 "Uscite-in-tempo / Counter-attack"。

簡單說，即對手執行某種類型的攻擊動作時，反擊它並刺中目標。

在銳劍的訓練中，反擊是以反攻動作為基礎來執行，實際上就是不同類型的時間差反攻 Stop-hit。同時，我們的卡牌有著不同的速度值來模擬對反擊目標的攻擊深度。例如，對較近目標區，手腕和手臂的反攻 Stop-hit 速度值大於 5，對於身體的速度值通常為 4 或 5。

時間差反攻 STOP HIT (type: Counter Attack) (青色卡牌 7 張)

[擊劍說明]

銳劍訓練的基本動作，執行時將武器維持在擊劍線上，以劍尖停止 "Stopping" 對手的攻擊動作。

[卡牌指示]

當對手的攻擊動作是直刺 Straight Thrust，敲劍刺 Beat Thrust，撥擋還擊 Parry and Riposte，刺腳攻擊 Toe-touch，甩劍刺 Flick，飛刺 Flèche，可以出此卡牌防守回應。

特別卡 SPECIAL ACTIONS

反反攻 COUNTER-TIME

(type: Vs. Counter Attack)

(藍色卡牌 3 張)

[擊劍說明]

抵消反攻 Counter-attack 的動作。也可以是針對於撥擋還擊 Parry and Riposte 或其他類型的反攻，來防守反擊。

[卡牌指示]

只能針對反攻 Counter-attack 類型的卡牌，才能出牌反擊。除非被假反攻 Feint-in-time 防守回應，否則此卡牌立即得分結束擊劍交鋒 Fencing Phrase。

假反攻 FEINT IN TIME

(type: Vs. Counter Time)

(青色卡牌 2 張)

[擊劍說明]

抵消反反攻 Counter-time 的動作。實際上，就是針對於反反攻 Counter-time 而執行的反攻 Counter-attack 動作。

[卡牌指示]

只能針對反反攻 Counter-time 的卡牌，才能出牌反擊，並立即得分結束擊劍交鋒 Fencing Phrase。

王牌卡 JOKER

(黃金色卡牌 2 張)

[擊劍說明]

每個擊劍動作都有其相反對抗的動作，來阻擋它的動作效力。在遊戲中，此卡牌贏過對手的所有牌，除了寫著“立即得分結束擊劍交鋒”的牌之外。再者，此卡牌不能當作為擊劍交鋒的第一張牌出。

[卡牌指示]

此卡牌為王牌/鬼牌，贏過所有的卡牌並且立即得分結束擊劍交鋒 Fencing Phrase。出牌後必須棄牌，不能當作為擊劍交鋒的第一張牌出。

角度刺/對抗刺 ANGULATIONS\OPPOSITIONS

(type: Auxiliary Action)

(橘色/青色卡牌 2 張)

[擊劍說明]

持劍手的手腕做出角度彎曲，來幫助攻擊，防守和反擊的動作更有效力。在遊戲中，此卡可以與另一張卡牌一起出，以增加其攻擊或反擊的速度。不能算作擊劍交鋒 Fencing Phrase 的第二個動作。

[卡牌指示]

必須與另一張卡牌一起出(攻擊卡或防守卡)，並且增加額外的+2 速度值。不算作擊劍交鋒 Fencing Phrase 的第二個動作。

連續刺 RENEWED ATTACK

(type: Auxiliary Action)

(橘色卡牌 2 張)

[擊劍說明]

第一次的攻擊因對手成功的防守卡或防守動作而失敗，再發動的第二次快速突然的攻擊。對手可以再使用另一張防守卡或無卡防守的撥擋。連續刺也可以使用在對手的距離防守動作(閃躲/dodge)之後：對手仍然會失去 1 格的耐力能量 SP。

[卡牌指示]

必須是回應防守卡或防守動作，才能出牌。執行連續的再次攻擊，並+2 增加第一次攻擊的速度值，同時抵消撥擋後的任何還擊。

假攻擊 FEINT

(type: Special Action)

(橘色卡牌 2 張)

[擊劍說明]

擊劍對戰的困難之一，就是預先了解對手的意圖。一個好的擊劍手會以動作混淆對手的判斷，掩飾真正的意圖。這種動作就叫做假攻擊 Feint。假攻擊 Feint 特別是一種多功能性的卡牌，因為它允許出低速度卡牌來觀察對手的反應卡牌，然後再更換另一張速度更高的卡牌，或立即停止結束擊劍交鋒 Fencing Phrase。

[卡牌指示]

必須在對手的防守卡或防守動作之後，才出牌。並可執行以下兩種選擇。

1. 更換已出的攻擊卡牌，改出另一張卡牌。
2. 立即停止結束擊劍交鋒 Fencing Phrase，双方未得分。

遊戲設計: Mario Magni

遊戲開發: Mario Magni, Lorenzo Ravazzani

中文翻譯: Mingjue Lu 呂明儒

中文校稿: Howard Huang 黃皓志

