

[19] 中华人民共和国国家知识产权局

[51] Int. Cl⁷

A63F 3/02

A63F 9/00

A63F 3/00



[12] 发明专利说明书

[21] ZL 专利号 01804699.1

[45] 授权公告日 2005 年 6 月 15 日

[11] 授权公告号 CN 1206012C

[22] 申请日 2001.1.16 [21] 申请号 01804699.1

[30] 优先权

[32] 2000. 2. 11 [33] US [31] 60/182,002

[32] 2000. 8. 10 [33] US [31] 60/224,314

[86] 国际申请 PCT/US2001/001369 2001.1.16

[87] 国际公布 WO2001/058544 英 2001.8.16

[85] 进入国家阶段日期 2002.8.8

[71] 专利权人 温姿奇德公司

地址 美国华盛顿

[72] 发明人 乔丹 K·韦斯曼

审查员 徐年康

[74] 专利代理机构 中原信达知识产权代理有限责
任公司

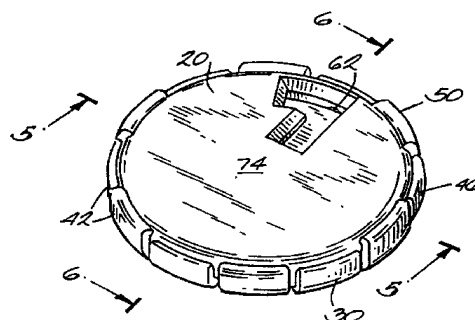
代理人 陆 弋 顾红霞

权利要求书 10 页 说明书 18 页 附图 7 页

[54] 发明名称 游戏片以及玩游戏和供应游戏片的方法

[57] 摘要

一种方法和一种装置，它的规则和游戏中的记录维护使用缩图(42)，同时游戏片(10)被整合在缩图的基底中。计数器(25)或轮跟踪一个角色的特征和在游戏过程中它们如何改变。通过为基底提供不同的数字轮，每个角色的值可以自定义。另外，通过把它们用隐蔽的包装销售给顾客，提供了一种可收集具有各种特征的游戏片的方法。



I S S N 1 0 0 8 - 4 2 7 4

1. 一种用于游戏的自含式记录维护装置，包括：

5 自含式记录维护装置，其中该记录维护装置可调地显示与游戏相关的可变信息，该信息被排列为多个游戏执行标记的序列，每个序列分属于不同类型的游戏执行标记，每个游戏执行标记类型表示与该游戏执行的一个不同方面相关的信息，可以从每个序列中选出至少一个游戏执行标记，以用于决定游戏的执行。

10 2. 如权利要求 1 所述的装置，其特征在于，该自含式记录维护装置包括：

 第一部件，该第一部件具有用于定义多个游戏执行标记分组的多个游戏执行标记序列，每个分组都包括来自两个或两个以上的游戏执行标记序列的至少一个游戏执行标记，从而为每个分组提供多个不同类型的游戏执行标记，以及

15

 第二部件，该第二部件具有指示器部分，

 第一部件和第二部件之一相对于第一部件和第二部件中的另一个部件可以用手选择性移动，来选择性地确定指示器部分的位置以表示多个分组的其中之一，该分组使用其标记决定游戏执行。

20

 3. 如权利要求 2 所述的装置，其特征在于，第一部件和第二部件之一具有一个接触部分，且在玩家手动操作接触部分时，该部件相对于第一部件和第二部件中的另一个部件可以用手选择性移动，来选择性地确定指示器部分的位置以表示多个分组的其中之一。

25

 4. 如权利要求 2 所述的装置，其特征在于，第一部件和第二部件之一具有一个玩家可用手握住的外露手柄部件，手柄部件和指示器部分有效地连接，当手柄部件在多个游戏标记分组之间移动时，可以通过选择性地手工移动指示器部分来选择一个用于游戏执行标记的分组

30

以确定游戏执行。

5 5. 如权利要求 2 所述的装置，其特征在于，第一部件是一个带有多个在空间上处于分离位置的游戏执行标记分组的选择器部件，每个分组中的各标记类型的位置关系在各分组中均相同；第二部件是一个基底部件，其在与分组位置相对应的多个基底部件位置之间相对于选择器部件是可选择性手动的，指示器部分至少是基底部件中的一个大小和位置与一个相应定位的分组相对准的孔，在没有显示其他分组的任何标记的情况下，通过查看该分组的标记来确定游戏执行。

10 6. 如权利要求 5 所述的装置，进一步包括一个保持器部件，其可将基底部件可松开地保持在一个选定的基底部件位置，基底部件随着装置的移动而移动，直到该基底部件被选择性地手工移动到另一个选定的基底部件位置。

15 7. 如权利要求 5 所述的装置，其特征在于，选择部件具有一个玩家可单手握住的外露手柄；且基底部件具有一个该玩家另一只手可握住的手柄，基底部件的手柄与指示器部分有效地连接，当玩家一只手握住基底部件的手柄部分，另一只手握住选择部件的手柄部分，相对于选择部件的手柄部分以一个足以能选择性地确定指示器部分位置以表示一个分组的量来移动基底部件的手柄时，相对于选择部件来移动指示器部分。

20 8. 如权利要求 2 所述的装置，其特征在于，在每个分组中的各标记类型的位置关系在各分组中都是相同的。

25 9. 如权利要求 2 所述的装置，进一步包括一个保持器部件，其可松开地固定第一部件和第二部件的位置以防止相对运动，同时允许第一部件和第二部件之一相对于第一部件和第二部件中的另一个部件选择性地手工移动。

10. 如权利要求 2 所述的装置，其特征在于，第一部件具有多个在空间分离的分组位置上的分组，在与分组位置相应的多个第二部件位置之间第二部件相对于第一部件是可选择性手动的，指示器部分被这样安排：当第二部件处于一个第二部件位置时，指示器部分与相应定位的分组位置相对准。

11. 如权利要求 2 所述的装置，其特征在于，第二部件的指示器部分包括至少一个大小、位置确定的孔，使得当指示器部分被移动到与一个指示的标记分组相对准时，该标记可见，且在不需要显示其他分组的任何标记的情况下，可以确定游戏执行。

12. 如权利要求 2 所示的装置，其特征在于，第二部件的指示器部分包括一个大小、位置确定的允许查看部分，使得当指示部分被移动到与一个指示的分组相对准时，通过该允许查看部分查看标记来决定游戏的执行，第二部件还包括一个可以随着指示器部分移动的阻止查看部分，该部分可以阻止查看其他分组的标记。

13. 如权利要求 2 所述的装置，其特征在于，至少一个第一组游戏执行标记的类型被表示为游戏执行值，且至少在一些分组中的标记与其他分组中同类型的标记具有不同的游戏执行值。

14. 如权利要求 13 所述的装置，其特征在于，游戏执行标记第一组类型的游戏执行值是用数字表示，且在一组分组中第一组类型的标记的游戏执行数字不小于一个相邻分组的同类型标记的游戏执行数字。

15. 如权利要求 2 所述的装置，其特征在于，每个游戏执行标记都表示为至少一个定质、定量的值，且每个分组的游戏执行标记都表示该装置的一个不同状态。

16. 如权利要求 15 所述的装置，其特征在于，分组从一个第一分组到一个最后分组有序排列，且该装置的状态以在第一分组到最后分组范围内逐渐变化的分组的游戏执行标记值表示。

5 17. 如权利要求 2 所述的装置，其特征在于，至少一些游戏执行标记以数字代表的游戏执行值表示。

18. 如权利要求 2 所述的装置，其特征在于，至少一些游戏执行标记以颜色代表的游戏执行值表示。

10

19. 如权利要求 2 所述的装置，其特征在于，至少一些游戏执行标记以符号代表的游戏执行值表示。

15 20. 如权利要求 2 所述的装置，其特征在于，至少一些游戏执行标记以数字、颜色、符号中至少两个的结合代表的游戏执行值表示。

21. 如权利要求 2 所述的装置，其特征在于，第一部件和第二部件是旋转地结合在一起，第一和第二部件之一是一个带有多个第一啮合部分的盘，第一和第二部件中的另一个部件具有一个第二啮合部分，
20 且当第一和第二部件之一相对于第一和第二部件中的另一个部件旋转时，第二啮合部分与第一啮合部分组相互作用，根据游戏执行标记的多个分组的位置定位多个第一啮合部分。

22. 如权利要求 2 所述的装置，其特征在于，第一部件包括一个
25 第一盘且第二部件包括一个第二盘，第一盘和第二盘旋转地结合在一起，第一和第二盘之一具有一个包括多个第一啮合部分的边缘，第一和第二盘中的另一个盘则带有一个与第一组啮合部分相互作用的第二啮合部分，使得第一和第二盘之一可相对第一盘和第二盘中的另一个盘旋转，根据游戏执行标记的多个分组的位置定位多个第一啮合部分。

23. 如权利要求 22 所述的装置，其特征在于，第一齿啮合部分包括多个缺口，且第二啮合部分包括一个与上述多个缺口可保持地相互作用的按钮。

5 24. 如权利要求 2 所述的装置，其特征在于，至少一第一组游戏执行标记类型以数字、颜色、符号中至少之一代表的游戏执行值表示，且至少在一些分组中的标记具有和其他分组中同类型标记不同的游戏执行值。

10 25. 如权利要求 24 所述的装置，其特征在于，在多个分组中第一组类型的标记的游戏执行值以数字表示，该数字不小于一个相邻分组中同类型的标记的游戏执行数字。

15 26. 如权利要求 2 所述的装置，其在根据一组游戏规则、基于至少两个各有一个装置的玩家的模拟交互的游戏中使用，其特征在于，游戏执行标记以游戏执行值表示，且通过对基于在每个玩家装置的选定分组中的游戏执行标记的游戏执行值而确定的数字进行比较，来根据一组游戏规则产生游戏玩家间的模拟交互的结果。

20 27. 如权利要求 2 所述的装置，其中根据一组游戏规则、基于一组游戏角色的模拟交互的游戏中使用，其特征在于，第一和第二部件之一具有一个附有表示游戏角色人像的基底部分，其中第一部件的游戏执行标记的分组以只与一个游戏角色相关的游戏执行值表示，根据一组游戏规则，利用代表各角色的游戏执行标记产生与其他游戏角色
25 模拟交互的结果。

 28. 如权利要求 2 所述的装置，其特征在于，第一部件和第二部件是旋转地结合在一起，且在玩家手动施加一个旋转驱动力到一个接触部分上时，第一和第二部件之一相对于第一部件和第二部件中的另一个部件可选择性手动旋转，以选择性地确定指示器部分的位置以表
30

示一个分组。

29. 如权利要求 28 所述的装置，其特征在于，第一部件和第二部件是旋转地结合在一起，绕一个旋转轴旋转，每个分组的游戏执行标记表示游戏的一个不同状态，分组从第一分组到最后分组有序排列，
5 分组的游戏执行标记值表示的游戏状态从第一分组到最后分组范围内逐渐变化，且每个分组的游戏执行标记被安排在一个从旋转轴向外径向延伸的列里。

10 30. 如权利要求 29 所述的装置，在基于多个游戏人物的模拟交互的游戏中使用，其特征在于，接触部分是一个表示游戏角色的人像。

31. 如权利要求 2 所述的装置，其特征在于，第一部件和第二部件旋转地结合在一起，绕旋转轴旋转，每个分组的游戏执行标记表示该装置的一个不同状态，分组从一个第一分组到一个最后分组有序排列，
15 分组游戏执行标记值表示的该装置的状态从第一分组到最后分组逐渐变化，且每个分组的游戏执行标记相对于旋转轴径向延伸。

20 32. 如权利要求 2 所述的装置，其特征在于，第一和第二部件分别是旋转地结合在一起并绕一个共同旋转轴旋转的第一盘和第二盘。

33. 如权利要求 32 所述的装置，其特征在于，分组从一个第一分组到一个最后分组有序排列，每个分组的游戏执行标记表示游戏的一个不同状态，分组中的游戏执行标记值代表的游戏状态从第一分组到最后分组范围内逐渐变化，且其中第一和第二盘之一相对于第一和第二盘中的另一个盘可以顺时针和逆时针绕旋转轴旋转，从而在游戏过程中，由分组中的游戏执行标记值代表的游戏状态可以通过以顺时针和逆时针中的一个方向旋转第一盘和第二盘中的一个而改变，随后也可通过顺时针或逆时针中的另一个方向旋转第一盘和第二盘之一返回
25 到一个之前的状态。
30

34. 如权利要求 32 所述的装置，其特征在于，第一盘和第二盘之一具有一个第一周围部分，且第一和第二盘中的另一个盘具有一个和第一周围部分相邻的第二周围部分，第一盘和第二盘中的另一个盘在第二周围部分具有多个用于保持第一周围部分的指部分，在允许第一盘和第二盘绕旋转轴相对旋转的同时，将第一盘和第二盘保持在一起。

35. 如权利要求 32 所述的装置，其特征在于，第一和第二盘之一具有一个第一啮合部件。

36. 如权利要求 2 所述的装置，其特征在于，第二部件还包括多个与第一部件标记不同类型的附加游戏执行标记，且在定位指示器部分以表示任何一个分组时，附加游戏执行标记是可见的。

37. 一种用于游戏的游戏片，游戏片包括：

一个自含式记录维护装置，其中记录维护装置可调节地显示与游戏相关的可变信息，该信息被安排在多个可选择的游戏执行标记分组中，每个分组包括多个不同类型的游戏执行标记，每个标记类型表示与游戏执行的一个不同方面相关的信息且以游戏执行值表示，至少在一些分组中的一个类型标记具有和其他分组中同类型标记不同的游戏执行值。

38. 如权利要求 37 所述的游戏片，其特征在于，在每个分组中各标记类型的位置关系在各分组中是相同的。

39. 如权利要求 37 所述的游戏片，用在根据一组游戏规则，基于至少两个游戏片之间的模拟交互的游戏片进行的游戏中，其特征在于，根据所述一组游戏规则，通过对基于选定游戏片分组中游戏执行标记的游戏执行值而确定的数字进行比较，来选择游戏执行值以产生游戏片之间模拟交互的结果。

40. 如权利要求 37 所述的游戏片，进一步包括一个指示器，该指示器在与分组对应的多个位置间可选择移动，以选定一个用于游戏执行标记的分组以确定游戏执行。

5

41. 如权利要求 40 所述的游戏片，其特征在于，指示器包括在一个可选择移动的部件中的孔，可以通过将该孔与一个选定的分组对准来允许查看选定分组的标记，从而确定游戏执行。

10

42. 如权利要求 41 所述的游戏片，其特征在于，孔的大小是确定的，可以在没有显示其他分组的任何标记的情况下查看选定分组的标记。

15

43. 如权利要求 40 所述的游戏片，其特征在于，指示器包括一个大小、位置确定的可移动允许查看部分，一个随着允许查看部分移动的、阻止查看其他分组标记的阻止查看部件，其中，当指示器移动到与一个选定分组对准的位置时，可以通过允许查看部分查看标记来确定游戏执行。

20

44. 如权利要求 40 所述的游戏片，进一步包括一个可由一个玩家用手握住的外露手柄部件，手柄部件和指示器有效连接，当手柄部分在与分组相应的多个位置间移动时，可以选择性地手工移动指示器，以选择一个分组用于游戏执行标记的使用来确定游戏执行。

25

45. 如权利要求 40 所述的游戏片，进一步包括一个保持器部件，其将指示器可松开地保持在与选定分组对应的位置上，直到该指示器被选择性地手动移动到一个不同选定分组的另一个相应位置。

30

46. 在根据一组规则、基于第一种游戏片和第二种游戏片之间模拟交互的一种游戏中，由第一和第二玩家各自使用的至少包括第一和

第二可移动游戏片的一套游戏片，其中每个第一和第二游戏片包括：

5 具有多个分散的游戏执行标记分组的第一部件，每个分组包括多个不同类型的游戏执行标记，每个标记类型表示与一个游戏执行不同方面相关的信息且以游戏执行值表示，通过将基于第一游戏片的一个
10 分组中游戏执行标记的游戏执行值而确定的数字与基于第二游戏片一个分组中同类型游戏执行标记的游戏执行值而确定的数字相比较，根据所述游戏规则选定游戏执行值以产生第一和第二游戏片之间模拟交互的结果，第一游戏片中的至少一个分组里多个游戏执行标记的游戏执行值与第二游戏片中的至少一个分组里同类型的多个游戏执行标记的游戏执行值不同；

15 第二部件，其具有一个指示器部分，该指示器部分指示多个分组的其中之一，该分组中的标记用于确定进行比较用的数字，第一和第二部件之一可以相对于第一和第二部件中的另一个部件选择性地手工移动，以选择性地确定指示器部分的位置以表示一个分组。

20 47. 如权利要求 46 所述的一套游戏片，其特征在于，每个第一和第二游戏片进一步包括一个保持器部件，可松开地固定第一和第二部件之一以防止其相对于第一和第二部件中另一个部件的移动，同时允许第一和第二部件之一相对于第一和第二部件中的另一个部件选择性手工移动，以选择性地确定指示器的位置以指示一个分组。

25 48. 如权利要求 46 所述的一套游戏片，其特征在于，对第一和第二游戏片中的每个游戏片而言，至少多个各类型的游戏执行标记以游戏执行值表示。

 49. 如权利要求 48 所述的一套游戏片，其特征在于，对第一和第二游戏片中的每个游戏片而言，至少在一些分组中的游戏执行标记具有与另一些分组中同类型的游戏执行标记不同的游戏执行值。

30 50. 如权利要求 49 所述的一套游戏片，其特征在于，对第一和第

二游戏片中的每种游戏片而言，至少在两个相邻的分组里的同类型的至少两个游戏执行标记具有以数字表示的游戏执行值，在一个相邻分组中的游戏执行数字与另一个相邻分组中的游戏执行数字不同。

- 5 51. 如权利要求 46 所述的一套游戏片，其特征在于，对第一和第二游戏片中的每个游戏片而言，第一和第二部件旋转地结合在一起，且第一和第二部件之一相对于另一个部件可以选择性地手动旋转，来选择性地确定指示器部分的位置以表示一个分组。

游戏片以及玩游戏和供应游戏片的方法

5 技术领域

本发明涉及一些游戏，它们利用缩图来表示游戏中的角色，还涉及一些用于这些游戏的装置。

背景技术

10 通过使用缩图，一定程度的真实性可以被加入到游戏特别是战争和幻想游戏中，来表达游戏中的角色。每个游戏的玩家可以操作参加给定事件例如战争或其他角色间的界面中的角色，其中每个角色由缩图代表并且每个角色赋予一定特征例如力量和移动范围等。当每个角色和每个关口的复杂性增加和角色的数量增加时，游戏的复杂性增加了。
15

通常，缩图由金属制成，单个或成套出售。一般，缩图的包装至少部分是透明的，允许顾客在购买前观看每个缩图的外形和特性。可选地，当包装不透明时，包装的内容是清楚标明的。由于购买者能够
20 为他们的收集选择一个特定的缩图，因此这些缩图潜在的交易市场减小了。

发明内容

越复杂的在先技术的游戏在游戏手册中需要庞大的规则。这些手册包括大量的适用于游戏中全部角色的规则和统计。所包括的统计的数量，使得一个玩家很难找到一个特定角色的统计。另外，玩家被限制在使用手册包括的人像中。此外，这些规则经常需要记录，由玩家来保管，它们经常被记录在各式各样的纸片上，很容易放错位置或搞乱次序。
25

对大多数观众来说，缩图游戏的一个挑战常常是规则的大小和复杂性，以及需要在游戏中记录保管各个人像。另外，由于包装的性质，人像的生产者很难控制人像的可收集性。

- 5 这些问题的解决方法是：（i）获取属于一个特定角色的统计和记录游戏对角色的影响并把它们整合到各自的人像中；（ii）修改包装来隐蔽随机插入的人像来鼓励人像的收集性。

10 相应地，这里描述的发明提供了一种方法和一种装置，其中规则和记录维护被整合在缩图游戏的游戏片基底上，它们带有自含式记录维护装置。因此，玩家可以立刻在游戏中使用购买的人像，而对手正在寻找特定角色正确的统计书。该装置包括具有数字的计数轮，颜色，或其他反映角色特征和数值以及它们在游戏进度中如何改变的标记。通过在游戏片基底使用不同数字的轮，每个角色的数值可以由用户定义。

15

根据本发明的一个方面，提供一种用于游戏的自含式记录维护装置，包括：自含式记录维护装置，其中该记录维护装置可调地显示与游戏相关的可变信息，该信息被排列为多个游戏执行标记的序列，每个序列分属于不同类型的游戏执行标记，每个游戏执行标记类型表示与该游戏执行的一个不同方面相关的信息，可以从每个序列中选出至少一个游戏执行标记，用于决定游戏的执行。

20

根据本发明的另一个方面，提供一种用于游戏的游戏片，游戏片包括：一个自含式记录维护装置，其中记录维护装置可调节地显示与游戏相关的可变信息，该信息被安排在多个可选择的游戏执行标记分组中，每个分组包括多个不同类型的游戏执行标记，每个标记类型表示与游戏执行的一个不同方面相关的信息且以游戏执行值表示，至少在一些分组中的一个类型标记具有和其他分组中同类型标记不同的游戏执行值。

25

30

根据本发明的另外一个方面，提供在根据一组规则、基于第一种游戏片和第二种游戏片之间模拟交互的一种游戏中，由第一和第二玩家各自使用的至少包括第一和第二可移动游戏片的一套游戏片，其中

5 每个第一和第二游戏片包括：具有多个分散的游戏执行标记分组的第一部件，每个分组包括多个不同类型的游戏执行标记，每个标记类型表示与一个游戏执行不同方面相关的信息且以游戏执行值表示，通过将基于第一游戏片的一个分组中游戏执行标记的游戏执行值而确定的数字与基于第二游戏片一个分组中同类型游戏执行标记的游戏执行值

10 而确定的数字相比较，根据所述游戏规则选定游戏执行值以产生第一和第二游戏片之间模拟交互的结果，第一游戏片中的至少一个分组里多个游戏执行标记的游戏执行值与第二游戏片中的至少一个分组里同类型的多个游戏执行标记的游戏执行值不同；第二部件，其具有一个指示器部分，该指示器部分指示多个分组的其中之一，该分组中的标记用于确定进行比较用的数字，第一和第二部件之一可以相对于第一

15 和第二部件中的另一个部件选择性地手工移动，以选择性地确定指示器部分的位置以表示一个分组。

根据本发明，游戏片最好由塑料制成，预先彩绘，并随机地插入

20 不透明的包装中。这些包装被设计成可以对购买者隐蔽人像的特性。这些游戏片以不同的数量生产。结果是，有些被设计成很稀有的和非常具有收集价值的。玩家购买游戏片包以设法收集它们想要收集和玩耍的军队。典型地，游戏片的稀有对应于游戏片的价值。换句话说，越稀有的游戏片在游戏中的影响越大。这种包装、销售和收集游戏片

25 人像的方法具有独特的优点。游戏的玩耍、生产、包装、销售和收集可以利用附带或不附带人像的游戏片基底来实现。

参考以下的描述、权利要求和附图，本领域技术人员可以很清楚本发明的其他特征和优点。

附图说明

图 1 是一个实施本发明的游戏片基底的分解示意图。

图 2 是图 1 所示的游戏片基底的透视图。

图 3 是图 1 所示的游戏片基底的基盘的仰视图。

5 图 4 是图 1 所示的游戏片基底的选择盘的俯视图。

图 5 是沿图 2 的 5-5 线的截面图。

图 6 是沿图 2 的 6-6 线的截面图。

图 7 是图 1 所示的游戏片基底的另一个实施例的透视图，其中包括一个代表性的人像。

10 图 8 是一个用于对由图 1 所示游戏片基底所代表的人物角色进行选择的数据的例子。

图 9 是图 7 所示的游戏片基底的包装方法的分解透视图。

图 10 是一个与图 1 所示的游戏片基底结合使用的特定技能卡片的例子。

15

在详细解释本发明的实施例前，需要理解的是本发明不限定在以下的描述或附图所示的部件的详细构造和排列的应用中。本发明可以适用于其他的实施例和以各种方式实践或实行。另外，需要理解的是，用在这里的措词和术语，目的在于描述而不能认为是限制。这里用到的“包括”和“包含”和其变体意在包含列在其后的条目及其等同物以及另外的条目。

20

具体实施方式

缩图经常使用在游戏特别是战争和幻想游戏中来表达游戏中的角色。这些角色，例如，根据游戏可以是一个罗马士兵，一个内战联盟士兵，一个魔法师，或一个神兽。游戏可以再现历史战斗，例如塞莫皮莱的斯巴达反抗薛西斯一世领导下的波斯军队的入侵，或建立一个虚构的战斗，例如小不点侏儒和人类对抗巨人和野兽。游戏的每个参加者支配一支由缩图代表的角色军队。每个角色被赋予一定的力量和弱点，全部都进入给定战斗的场景中。为了增加战斗的有趣性，其他

25

30

因素例如魔法和地形也可以被包括进来。

5 当每个角色和每个关口的复杂性增加时，以及当角色的数量增加时，游戏的复杂性增加了。对玩家来说，缩图游戏的挑战在于规则特点的伸展性和复杂性并需要对游戏中的每个人像进行记录维护。在本说明书中，术语战士和游戏片可互换以用来描述发明。

10 图 1 显示了一个游戏片基底 10，设计用来减少这种游戏的复杂性。每个游戏片基底 10 是一个独立的记录维护装置，包括一个基盘 20，一个标签 25，和一个选择盘 30。

15 选择盘 30 包括一个上表面 34，一个安装在选择盘 30 中心的销 38，和一组安装在选择盘 30 外缘的指状物 42。这组指状物 42 包括六个短手指 46，它们与六个长手指 50 交错。在另一个实施例中，可以使用任何其他合适的指状物 50 的数量和尺寸。六个短手指 46 之一包括一个按钮 54，成型在上表面 34 上并垂直凸起。

20 标签 25 包括一个孔 58，它被连接在选择盘 30 的上表面上与销 38 对齐。在标签上有一系列数字 12 个共 3 列（没有标出）。绕着标签，每列间隔大约 30 度。在另一个实施例中，可以使用任何其他合适的数字排列。

25 基盘 20 包括一个 L 型的槽或孔 62，允许标签 25 上的一系列数字和另外的数据在基盘 20 相对于选择盘 30 的给定位置显示出来。如图 3 所示，基盘 20 也包括一个下表面 66，并且在下表面 66 的圆周上有一组缺口 70。缺口的数目要匹配选择盘 30 的指状物 42 的数目。基盘 20 也包括一个上表面 74。

30 当组装时，如图 5 和 6 所示，标签 25 放置在选择盘 30 的上表面 34，基盘 20 装配在选择盘 30 中并被指状物 42 捕捉。基盘 20 的下表

面 66 的中心被销 38 支撑。这种安排允许选择盘 30 相对于基盘 20 旋转。按钮 54 与缺口 70 相互作用，这样当缺口 70 与按钮 54 对齐时，按钮 54 部分置于缺口 70 之中。指状物非常灵活，当选择盘 30 相对于基盘 20 旋转时，它允许按钮 54 咬住和离开缺口 70。这种安排确保基盘 20 可以仅仅相对于选择盘 30 占据给定数目的离散的索引位置，其中给定数目的离散位置与缺口 70 的数目相同，并且每个离散位置允许玩家穿过槽 62 看到标签 25 在这个位置显示的数字、符号或颜色。换句话说，两个盘 20, 30 是对齐的，这样一系列数字显示在槽 62 中。指状物 42 提供了一个控制表面，这样玩家可以相对于基盘 20 手动地旋转选择盘 30。

如图 7 所示，人像 80 可以连接在基盘 20 的上表面 74，来形成一个游戏片或战士 90。人像 80 可以是任何代表性的人像来代表游戏中的一个角色。

在其他的实施例中（没有示出），所述的游戏片基底 10 可以是任何的记录维护装置，例如适用于记录和传达信息的机械的和电子的计数器。特别是，游戏片基底 10 允许在玩游戏的过程中变化标记。在另一个实施例中，人像 80 可以是任何合适的人像类型，包括人类、动物和神话的、机械的或幻想的生物。游戏片基底 10 结合人像 80 或与之独立都是可行的，允许在人像 80 和基底之间互换，或允许人们得到一个基底来匹配已经存在的人像 80。

如下面更详细的描述，游戏片基底 10 的设计意味着每个游戏片基底 10 载有一个复杂的二维表，它反映了角色的表现，统计最高可以达到 12 级的破坏，其中基盘 20 上相对于选择盘 30 的每个离散位置代表了一级破坏。在另一个实施例中，其他离散位置的数目可以指示其他级别的破坏。这样的表的例子如图 8 所示，用于人类角色的选择。因此，游戏片基底 10 既提供表又提供角色的当前表现，消除了庞大的规则手册和记录维护。

游戏片 90 最好由塑料制成，预先彩绘，并随机插入不透明的包装 94 中，包装最好粘紧或热缩塑料包装来防止打开。包装 94 被设计成可以对购买者隐蔽战士 90 的特征。这些游戏片 90 以不同的数量生产。结果是，有些被设计成很稀有和值得收集。玩家购买包装 94 以设法收集玩家想要收集和玩耍的游戏片 90。典型地，游戏片 90 的稀有性对应于游戏片 90 的价值。换句话说，越稀有的游戏片 90 在游戏中越有影响力。这种包装、销售和收集游戏片缩图的方法具有独特的优点。

10 这些包装 94 可以既包括具有一个塑料插件 98 的单个战士 90，如图 9 所示，也包括多个战士 90。人像 80 最好以一套五个（促销装）或十个（启动装）来供应，因为提高了购买者得到想要人像 80 的机会。当多个人像 80 在单个包装中销售时，零售商很有可能带动生产线，因为顾客很有可能成批购买。零售商也会感激这种隐蔽包装，使用最小的货架空间并仅仅需要一个独立的库存单位（“SKU”），如果战士用非隐蔽的包装单个销售的话，需要相当于 160 个 SKU（也就是说每个角色一个）。

20 促销装包括五个人像 80 和五个放置在各个人像 80 下面的贴纸，拥有者可以在它们下面写上它们的名字。启动装包括十个人像 80，一个规则手册，一个连环画册来解释游戏世界的故事背景，一对骰子，一个用来测量距离的卷尺，和 10 个标记贴纸。每个条目的目的将在下面详细讨论。

25 另外，包装可以被配置成展现战士 90 特征的形式，允许购买者为他们的收集选择特定的角色。但是为了便利这种人像 80 的交易，打印在标签 25 上的单独特征可以用包装来隐蔽并且在同一个角色之间变化。这种不同的打印的标签 25 可以以不同的数量生产。结果是，有些被设计成稀有的和值得收集的。例如，同一个角色可以具有不同的标记，打印在标签 25 上，相对于允许规则来说，使得一个人像 80 比另

一个更快、更强、更不易受伤。因此，这个实施例的更有价值的战士 90 将会是那些具有更有利数字特征的战士。购买者将有机会来更容易地获得不同的战士 90，并且被鼓励与那些拥有高级数字特征的人交易这些战士 90。

5

虽然这里描述的发明可以被用于许多游戏，但是一个叫做 MAGE KNIGHT REBELLION 的游戏将作为例子来展示本发明。在 MAGE KNIGHT REBELLION 中，玩家扮演一个有权力的军阀、国王、男爵或高级男巫的角色，他派遣他的战士 90 与敌军战斗。MAGE KNIGHT REBELLION 是一种使用可收集的 MAGE KNIGHT REBELLION 人像 80 的桌面格斗游戏。每个人像 80 被称为一个战士 90，是八个不同派系中的一员：Atlantis Guild, Elemental League, Necropolis Sect, Black Powder Rebels, Knights Immortal, Orc Raiders, Draconum, Mage Spawn。玩家可以从他收集的战士 90 中组建一支军队。游戏可以使用具有或不具有相连人像 80 的游戏片基底 10 来玩。

15

战士 90 由两个主要片组成，人像 80 和游戏片基底 10。游戏片基底 10 显示一组数字告诉玩家战士 90 在做一件事情时做的如何。在游戏中，一个战士 90 每次造成一点破坏，玩家点击选择盘 30 顺时针旋转到下一组数字。由战士 90 造成的每点破坏改变了战士游戏片基底的数字，减小了战士的影响力。在游戏中，战士 90 每次点击康复，玩家点击选择盘 30 逆时针旋转到前一组数字。当三个头骨显示在游戏片基底时，战士 90 被消灭并被移出战场。

20

每个战士游戏片基底 10 包含重要的信息。这个信息包括战士的：
a) 名字，b) 点值（1—50），c) 级别（弱，标准，强），d) 前弧（白色），e) 后弧（灰色），f) 收集者的数字（1—160），g) 派别符号，和 h) 格斗值。每个战士基底还具有一个槽（见标签 25 上的数字）。如果一个战士 90 不具有级别，那么它是一个唯一的人像 80。每个战士 90 具有五个格斗值，四个在游戏中改变一个不变。改变的四个值是速

25

30

度、攻击、防御、破坏。这四个值在游戏片基底 10 上，可以穿过战士的槽 62 看到。第五个值，射程，从不改变，被打印在基底 10 上。

5 游戏条目：除了玩家的 MAGE KNIGHT REBELLION 战士 90 和规则单，玩家需要以下的条目来玩 MAGE KNIGHT REBELLION 游戏：
a) 一个 18 英寸的卷尺和 b) 两个六面的骰子。另外，需要一个两英尺长的细绳和一些硬币（在游戏中作为记号），将在下面进一步讨论。
可选的，玩家也可以收集简单的地形条目。

10 为每个 MAGE KNIGHT REBELLION 战士 90 提供了空白的贴纸作为所有权标记。玩家可以在贴纸写上它们的标记并把它们放在玩家的每个战士 90 的底部。这在格斗结束后，有助于玩家挑选出各自的战士 90。

15 组建玩家的军队：所有的玩家必须对组建各个玩家的军队的总数达成一致。组建总数是玩家点值的总数，总是等于 100 点的倍数。每个 MAGE KNIGHT REBELLION 战士 90 具有的点值打印在它的游戏片基底 10 上。一旦玩家知道玩家组建的军队有多少点，玩家就可以选择玩家的战士 90 哪个可以参加游戏。玩家的军队可以包含两个或多个相同的人像 80，除非那个人像 80 是唯一的。然而，相同的唯一人像 80
20 可以出现在对手的军队中。玩家战士点值的总数不能超出组建总数值。

 开始游戏：MAGE KNIGHT REBELLION 可以在平的桌面上玩。玩家指定一个方形区域来玩游戏，各边至少 3 英尺长。游戏可以任何
25 数量的人来玩，但是当游戏有两个、三个、四个不同的敌人时最好玩。每个玩家选择战场的一边作为玩家自己的地盘，然后操纵每个战士 90 的游戏片基底 10，使一个绿色的方形出现在槽 62 中。每个玩家在战场边上堆放最多两个地形条目。地形的目的将在下面详细描述。接着，玩家晃动两个六面的骰子，其中最高的得分决定谁是第一个玩家。第
30 一个玩家在战场上有利的位置堆放一个地形条目。继续以顺时针的顺

序堆放，直到所有的地形条目被放置在战场上。每个玩家接着在战场上放置一个战士 90，离玩家的这边距离在 3 英寸之内，离战场的其他边至少 8 英寸远，从第一个玩家开始，顺时针旋转直到所有的玩家摆好。

5

轮次和动作：在 MAGE KNIGHT REBELLION 中，玩家依次移动他们的战士 90 并攻击对手的人像 80 以赢得战斗。在玩家开始玩时，玩家的动作具有一个确定的数字。这个数字是为整个游戏设置的，依赖于军队的组建总数。一个玩家从组建总数中每出一百点得到一个动作。例如，如果组建总数是 200 点，这个玩家每轮得到 2 个动作。在每个玩家的轮次中，玩家决定哪个战士 90 得到动作，然而，同一个战士 90 在同一个轮次中不能得到两个动作。动作包括移动一个战士 90，用一个战士 90 实行远程攻击，用一个战士 90 实行贴身格斗，或跳过。一旦一个玩家完成了他们派遣的动作，就是下一个玩家的轮次了，下一个玩家得到相同数目的动作。游戏按照每个玩家一个轮次进行。

15

如果玩家在两个连续的轮次中为同一个战士 90 给定一个动作（除了跳过），战士 90 当完成它的动作后得到一点破坏。这个破坏代表了由于在两个连续的轮次中执行动作而带来的疲劳。玩家不能在三个连续的轮次中给同一个战士 90 动作（除了跳过）。如果玩家很难记住在上一轮给了哪个战士 90 动作，玩家可以用一个记号例如硬币来标记战士 90，以提醒玩家。

20

游戏定则：建立、移动、远程攻击的距离都是从游戏片基底 10 的中心测量的。两个或多个战士 90 当每个的基底接触时它们是基底接触的。友好的战士 90 是那些由相同的玩家或同盟军控制的，不能把其他友好的人像 80 作为靶子。敌对的人像 80 是那些由对手控制的任何战士 90。友好和敌对人像 80 的状态在游戏开始时就设定好了，不能通过条约或协议来改变。

25

特殊能力：在每个战士的游戏片基底 10 上有特殊颜色的块。当这些颜色显示时，它们代表战士 90 具有特殊的能力。有四个区域，玩家可以在其中找到代表战士的特殊能力的颜色块。这四个区域在穿过战士的游戏片基底 10 上的槽 62 后：1) 在移动值后面，2) 在攻击值后面，3) 在防御值后面，4) 在破坏值后面。这些特殊能力的描述在 MAGE KNIGHT REBELLION 的特殊能力卡片上，它的一个例子如图 10 所示。如果一个描述的特殊能力是可选的，玩家决定是否在轮次中使用或不使用该能力。

移动：战士的速度值显示在它的游戏片基底 10 上。这是一个战士 90 在给定移动动作后可以移动的最大英寸数。当玩家移动一个战士 90 时，玩家沿着严格的移动路线手动的移动战士 90 穿过战场。这个距离可以用卷尺测量。其他战士 90 的游戏片基底 10 被阻止移动，所以玩家的战士 90 在移动过程中不能接触或穿过任何其他战士 90 的游戏片基底 10。当玩家完成移动战士 90 后，人像 80 可以面向任何方向。人像 80 面向的方向很重要，因为战士 90 仅仅可以攻击（远程攻击和贴身格斗）它的前弧外的东西，并且当穿过它的后弧进行贴身格斗时是很不利的。

如果玩家指定一个移动动作给正在与对手的战士 90 的游戏片基底 10 接触的战士 90，玩家必须从接触点断开。为了断开，玩家必须掷六面的骰子。如果玩家掷了 1、2 或 3，战士 90 断开失败，并且在这轮不能移动，但是如果需要战士 90 可以旋转。如果玩家掷了 4、5 或 6，玩家的战士 90 成功地断开并可以正常移动了。

如果玩家的战士的移动与一个或多个对手的人像 80 基底接触了，这些对手的人像 80 立刻具有了在原地旋转以使它们前弧的任何部分与移来的战士 90 接触的选项。

远程格斗：远程格斗攻击代表从弓箭和火枪到魔法和心灵攻击等

任何事情。每个战士 90 具有一个远程值，打印在它的游戏片基底 10 上。如果这个值大于 0 并且战士 90 没有与对手战士 90 的游戏片基底 10 接触，那么玩家就可以给那个战士 90 一个远程格斗动作。这个数字代表战士 90 的远程格斗能达到的最远英寸数。战士远程值的箭头符号的数字代表战士 90 在每个远程格斗动作中具有的最的互不相同的目标数。一定的特殊能力允许使远程格斗增加的目标个数失效。

当玩家给玩家的战士 90 一个远程格斗动作时，玩家用一条细绳和钢笔或标志（或仅仅把它抓在玩家的手中）以英寸来标记战士的远程范围。玩家把细绳的一端放置在人像游戏片基底 10 的中心，并把细绳延伸到目标游戏片基底 10 的中心。细绳的路线被称为火线。如果玩家向不止一个目标开火，玩家必须为每个目标画一条火线。

火线必须穿过攻击战士的前弧，每个目标必须在玩家用细绳标记的范围内。如果火线穿过任何战士游戏片基底 10（朋友或敌人）而不是目标时，火线被阻断。如果火线被阻断，玩家就不能攻击目标战士 90 了。玩家可以在任何时候检查火线是否被阻断。攻击的玩家投掷两个六面的骰子并且把这些数值增加到战士的攻击值中。如果结果等于或大于显示在目标的游戏片基底 10 上的防御值，那么目标被打击并破坏。当玩家的战士 90 用攻击打击了目标时，目标得到的破坏值必须等于攻击者的破坏值。

当战士 90 用远程格斗攻击不止一个目标时，其中当显示的战士的远程值不止一个箭头时才允许攻击多个目标，玩家只需投掷一次骰子。骰子的总数加上战士的攻击值与目标的防御值相当。一些防御值低的目标会被攻击造成破坏，而其他具有高防御值的则不会。不管什么时候，远程格斗动作用来攻击不止一个目标时，如果成功的话，攻击的破坏值总是等于 1，而不管战士的正常破坏值。

贴身格斗：贴身格斗代表手对手和混战时的武器攻击。如果玩家

指定贴身格斗动作给一个战士 90，战士的游戏片基底 10 的前弧必须接触目标的游戏片基底 10。攻击的玩家投掷两个六面的骰子并且把它们的值加到战士的攻击值上。如果结果等于或大于显示在目标游戏片基底 10 上的防御值，那么目标被打击并破坏。如果战士 90 的后弧与目标战士的游戏片基底 10 接触，玩家多投掷一次骰子。

破坏：当战士 90 通过远程的贴身格斗打击了一个目标时，战士 90 造成的破坏等于战士的破坏值。这个是战士 90 给予目标的破坏的数值。对手玩家必须顺时针点击目标的游戏片基底 10 这个数值。造成的破坏降低了目标的能力，甚至把目标从战场上消灭了。

掷一个“2”或“12”：当战士 90 进行一个远程或贴身格斗并掷了一个“2”时，战士 90 自动错过目标。这被称作严重的错过，战士 90 必须得到一点破坏，代表由于错过导致的自我创伤。如果玩家掷一个“12”，战士 90 自动打击目标并不得到额外的伤害。另外，如果玩家设法治愈一个战士并掷了一个“12”，那么治愈自动成功并且得到一个额外的治愈值。

治愈：通过使用特殊能力例如魔法治疗、再生、和吸血，玩家可以修复人像基底 10 的值。当修复时，逆时针点击选择盘 30，但是永远不能超过人像的开始位置。

捕获：玩家在贴身格斗是具有一个选择项来捕获目标而不是破坏目标。在投掷贴身格斗的骰子之前，玩家需要宣布捕获尝试。如果玩家尝试去捕获目标战士 90，它的防御值增加两点。如果玩家打击目标，玩家不能破坏目标，但是目标被捕获并且玩家的对手不能再给目标动作。

每个战士 90 仅仅可以具有一个在它的控制下的被捕获的人像 80。捕获通过保持被捕获人像的游戏片基底 10 与控制战士的游戏片基底 10

随时接触来显示。没有战士 90、朋友或敌人可以以任何目的把被捕获的人像 80 作为目标。被捕获的人像 80 总是与控制被捕获人像的战士 90 一起移动，使用两个人像移动值的最低值。控制战士 90 仅仅可以被指定一个移动动作或一个跳过动作；它不能进行任何进一步的格斗。

- 5 控制战士 90 不能成为对手捕获尝试的目标。如果具有捕获目标的战士 90 被消灭了，捕获目标可以立刻正常操纵了。

- 10 编队：通过使用编队，玩家指定给战士 90 其中之一的动作可以以相同的步幅影响玩家军队中的其他战士 90。需要注意，如果玩家不想编队，它就不能被强求使用编队。虽然玩家可以在编队中使用相同派别的不同人像 80，但是编队总是不能包含不同派别的人像 80。Mage Spawn 人像 80 永远不能编队。

- 15 移动编队：如果 3—5 个玩家的战士 90 是编队的，那么每个的游戏片基底 10 会接触另一个的游戏片基底 10，接着玩家可以称这个编队为一个移动编队。当玩家为这些战士 90 中的一个指定移动动作时，在移动编队中的所有战士 90 可以同时移动，作为同一个动作中的一部分。移动结束后，编队中每个战士的游戏片基底 10 必须仍然与另一个战士 90 的游戏片基底 10 接触。因此，在移动编队中最慢战士 90 的速度值将限制玩家的战士 90 可以移动多远。移动编队的好处在于一个移动动作允许玩家移动几个战士 90 而不是一个。如果在移动编队中的任何人像 80 断开失败，那么人像 80 就不能独立移动而只能旋转到一个新的位置。

- 25 远程格斗编队：如果 3—5 个战士 90 的游戏片基底 10 接触，玩家可以宣布一个远程格斗编队。当玩家这些战士 90 中的一个指定远程格斗动作时，在远程格斗编队中所有战士 90 都为攻击作贡献。目标人像 80 必须在玩家的每个战士 90 的远程值内，并且没有火线被阻断。玩家指定远程格斗动作的战士 90 被称为主要射击手。为了确定攻击，玩家使用主要射击手的攻击值和破坏值。在远程格斗编队中其他的战士 90
- 30

为攻击投掷的骰子加一点。这里没有破坏的额外奖励。远程格斗编队的好处在于它们允许玩家以非常高的防御值打击目标战士 90 并至少造成一些伤害。即使编队中仅仅一个战士 90 被指定了远程格斗动作，所有的战士 90 都被认为执行一个动作。

5

贴身格斗编队：如果 2 个或 3 个玩家的战士 90 它们的游戏片基底 10 互相接触并接触一个对手战士 90 的游戏片基底 10，玩家可以宣布一个攻击对手战士 90 的贴身格斗编队。当玩家只给战士 90 中的一个指定贴身格斗动作时，在贴身格斗编队中的所有战士 90 都将对攻击作出贡献。玩家指定贴身格斗动作的那个战士 90 称为主要攻击者。为了确定攻击，玩家使用主要攻击者的攻击值和破坏值。在贴身格斗编队中的其他的每个人像 80 为攻击投掷的骰子加一点。这里没有破坏的额外奖励。贴身格斗编队的好处在于它有助于克服捕获一个对手战士 90 或破坏一个具有高防御值战士 90 的艰难。与远程格斗编队相似，如果编队中一个战士 90 被指定了贴身格斗动作，所有的战士 90 都被认为是执行一个动作。

在贴身格斗或远程格斗编队中，如果掷了一个“2”，主要攻击者仅仅可以顺时针旋转一点它的基底。

20

桌面地形：当进行 MAGE KNIGHT REBELLION 战斗时玩家不需要使用地形，但是增加在桌面的地形会使游戏更具挑战性和趣味性。在 MAGE KNIGHT REBELLION 中共有四种类型地形：a) 空旷的，b) 阻碍的，c) 阻挡的，d) 抬高的。空桌面被认为是空旷的地形。

25

阻碍的地形：阻碍的地形比如树枝、矮墙和残骸。玩家可以用制图纸、毡片、布、或缩小的模型来代表这些。阻碍的地形应该放平在桌面上，这样才不会影响玩家战士的游戏片基底 10 的摆放。如果火线穿过任何数量的阻碍地形或任何数量的阻碍地形要素，目标的防御值加一，这被称为阻碍地形修饰器。贴身格斗攻击不受阻碍地形影响。

30

5 玩家的战士 90 可以移入或穿过阻碍地形，但是具有一些限制。如果玩家的战士 90 在开始移动时战士的游戏片基底 10 有任何部分接触空旷地形，当战士的游戏片基底 10 完全穿过阻碍地形要素时，战士的移动必须立刻结束。如果玩家的战士 90 开始移动时战士的游戏片基底 10 的任何部分接触阻碍地形，战士的速度值在这轮中减半。

10 如果射击手的前弧完全置于阻碍地形边界之外并且火线没有进入或穿过任何其他的阻碍地形要素，那么阻碍地形中的射击手不受修饰器的影响。这代表了当从阻碍地形的边缘射击时利用阻碍地形作为保护。

15 阻挡地形：阻挡地形的例子比如大树、高墙和建筑物。玩家可以用普通的東西例如盐瓶、杯子、书架等来代表它们，或者玩家可以使用缩小的模型。阻挡地形可以阻断移动，所以战士 90 不能穿过它移动。而且，阻挡地形阻断任何穿过它的火线。

20 抬高的地形：所有假定的抬高地形代表战场上相同的高程。抬高地形要素包括山和低的平原。抬高地形可以包括阻碍和/或阻挡地形的区域，但是不同的假定包括空旷的地形。玩家可以用书架和杂志或使用缩小的模型来代表抬高地形。所有的人像 80 当它们移动到抬高地形中或从抬高地形下来时必须停止（好像它们进入了阻碍地形要素一样）。当测量玩家的移动时，不测量任何垂直的距离，仅仅测量战士 90 在桌面或抬高地形上移动的水平部分。

25 抬高地形要素阻断了火线，除非射击手或目标或二者都在抬高地形上。如果射击手和目标都在抬高地形上，除了抬高的阻碍地形和阻挡地形以及其他抬高的人像 80 基底外，没有什么东西可以影响火线。如果射击手和目标在抬高地形上，但是其他的没有在，如果火线穿过一个不同的抬高地形要素，则火线被阻断。介入的阻挡地形要素也阻断火线，不管抬高没有。介入的抬高的人像 80 基底也会阻断火线，但

30

是那些在抬高地形外的可以忽略。如果仅仅射击手或目标处于阻碍地形中，阻碍地形将修改攻击，否则也可以忽略。

5 特殊地形：浅水要素例如溪流、浅滩和池塘在移动时按阻碍地形对待，但是不影响远程格斗动作。深水要素例如河流和湖泊在移动时被看作阻挡地形，但是不影响远程格斗动作。

10 矮墙是特殊类型的阻碍地形。当玩家的战士 90 到达矮墙的远端时移动停止，当玩家的战士 90 移离矮墙时，在后面的轮次中速度不减半。远程格斗攻击在穿过矮墙时使用阻碍地形修饰器，如果射击手的基底与矮墙接触则例外。贴身格斗攻击允许相邻的人像 80 在矮墙的两边进行，只要它们的基底接触就行。

15 陡峭的抬高地形例如抬高的栏杆、平屋顶和侧翼是悬崖的高原被认为是正常的抬高地形，只是贴身格斗攻击不允许。在陡峭的抬高地形的个高度之间，编队也不允许断开。如果人像 80 具有特殊能力或存在阶梯或楼梯，人像 80 仅仅可以移上或离开这种地形。

20 高度优势：当一个没有在抬高地形上的射击手用远程格斗攻击一个抬高的目标时，目标的防御值增加一。这就是高度优势修饰器。当使用一个远程格斗编队时，仅仅主要攻击者的火线受高度优势修饰器和阻碍地形修饰器的影响。

25 如果人像的基底 10 保持接触而不管高度差异，那么允许在两个不同高度的人像 80 之间进行贴身格斗。如果贴身格斗攻击的目标被抬高而攻击战士 90 没有，那么目标得到高度优势修饰器。

30 结束游戏：当发生以下情况时游戏结束：a) 在战场上仅有一个玩家具有战士 90；b) 预订的游戏时间结束了；c) 所有剩余的玩家同意结束游戏。玩家也可以在他的这轮中决定退出。如果玩家决定退出，

玩家从游戏中拿走玩家所有剩余的战士 90。

- 5 游戏的胜者从具有最高胜利点的玩家中来确定。胜利点按照消灭的敌人战士 90、剩余的被捕获的战士 90 和自己存活的战士 90 来计算。消灭一个敌人战士 90 奖励的点数就是那个战士 90 的点数。捕获一个战士 90 并保持到游戏结束奖励的点数是那个被捕获战士 90 点数的两倍。每个存活的战士 90 的点数就等于那个战士的点数。游戏后，所有玩家找回他们被消灭和被捕获的人像 80。

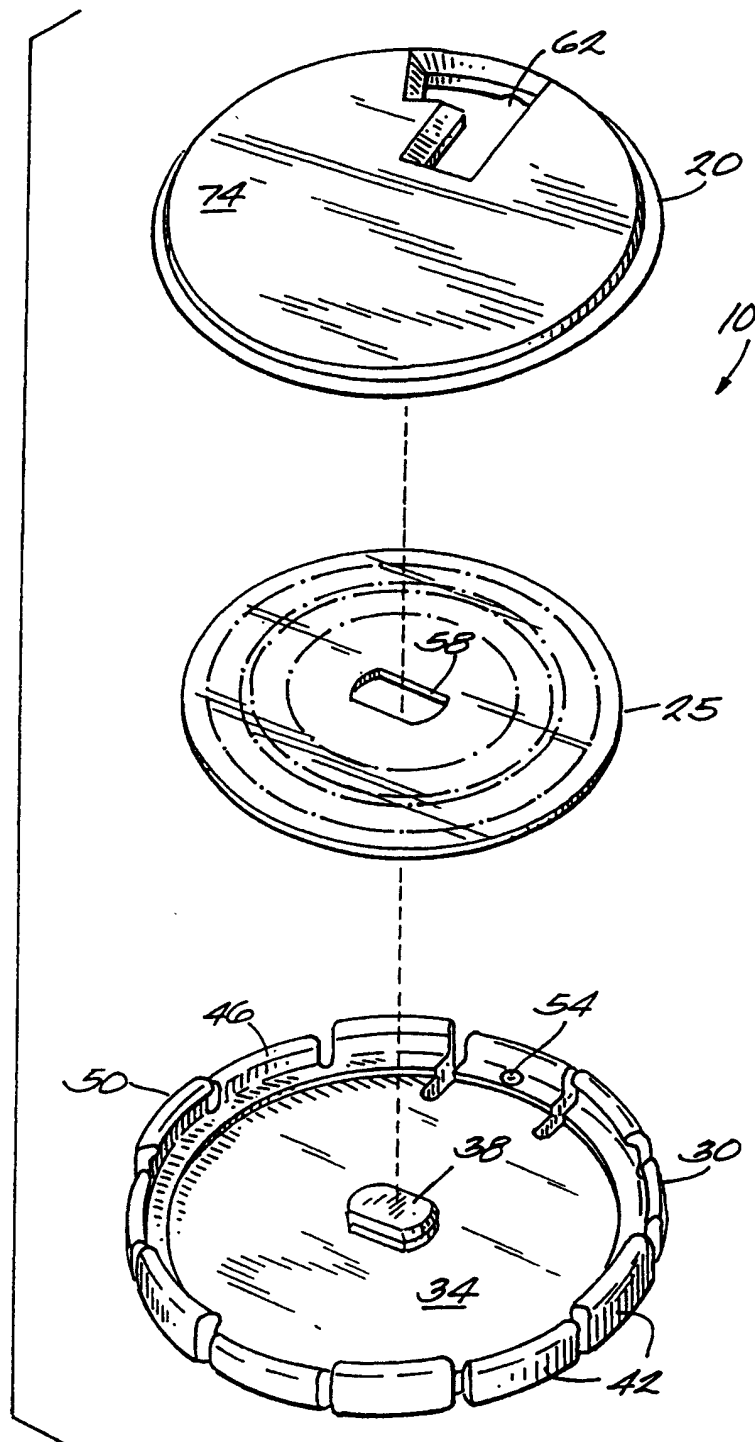


图1

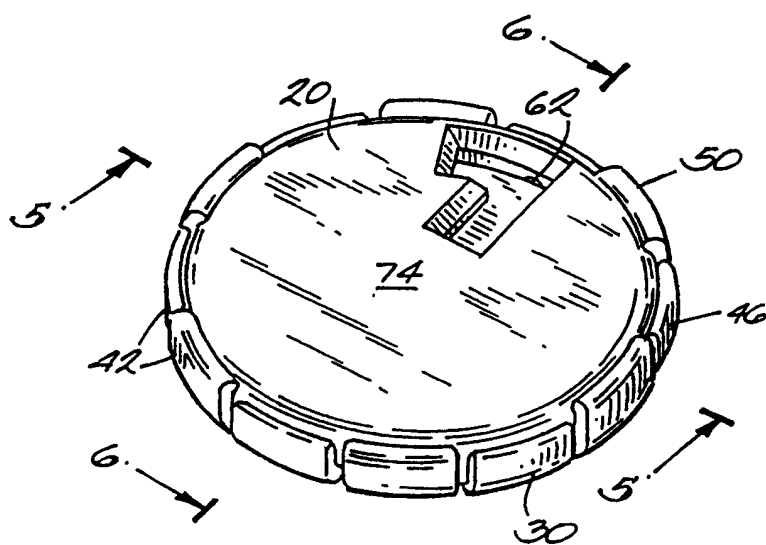


图2

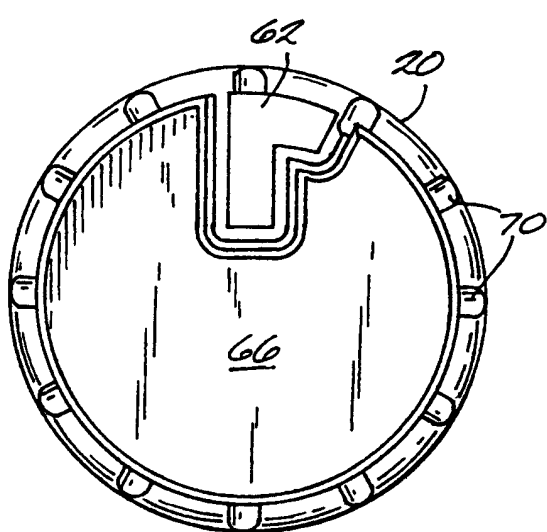


图3

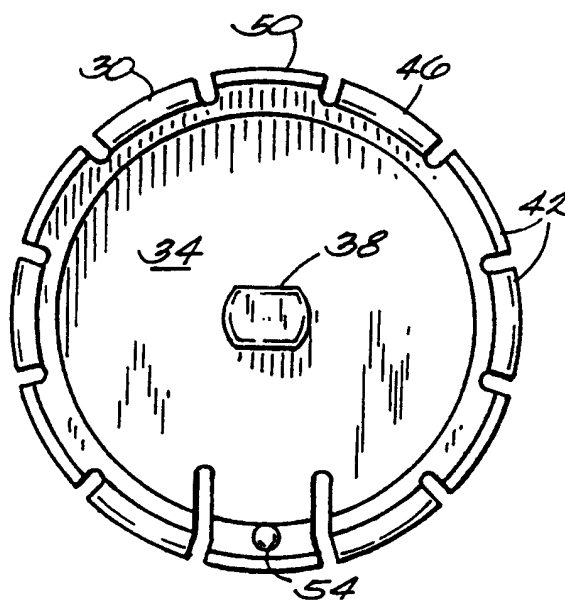


图4

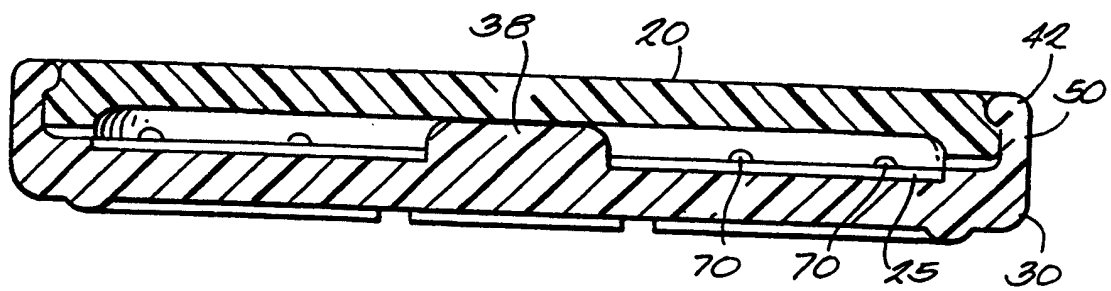


图5

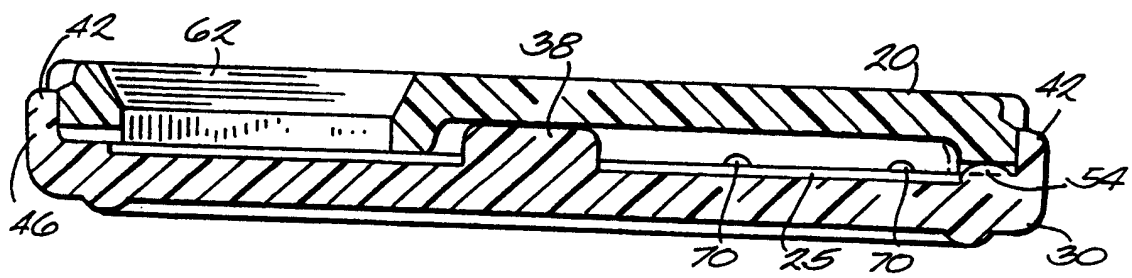


图6



图8

小型战争战斗标度盘

特殊能力关键字:
aq: 涉水
ba: 躯体装甲
be: 疯狂
bf: 战斗狂暴
fl: 火焰/闪电
ft: 飞行
he: 治疗
ly: 变狼术
R: 范围
D: 破坏

ma: 魔法攻击
mb: 丧失士气
mg: 魔力引导
mh: 魔力治疗
ms: 混战专家
ne: 巫术
pb: 球形爆炸
pm: 抵抗魔力

pr: 保护
qu: 快速
re: 恢复
sp: 起点
st: 秘密行动
to: 韧性
va: 吸血

人类

不规则 R: ^6 D:1 等级: 标准 Pt: 6-8	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Mv	8	7	6	4	3	2	X					
At	8	7	5	0	0	0	X					
Df	15	14	13	12	11	10	X					
				mb	mb	mb						
步兵 R: ^10 D:2 等级: 标准 Pt: 10-12	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Mv	8	7	6	5	3	2	X					
At	8	7	6	5	0	0	X					
Df	16	15	14	13	11	10	X					
	ba				mb	mb						
散兵 R: ^6 D:1 等级: 标准 Pt: 10-12	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Mv	8	7	4	3	X							
At	5	4	0	0	X							
Df	15	13	11	10	X							
	qu		mb	mb								
防护女兵 R: ^0 D:1 等级: 标准 Pt: 9-11	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Mv	8	6	4	2	X							
At	4	3	0	0	X							
Df	17	15	12	10	X							
	pr	pr	mb	mb								
流氓 R: ^4 D:2 等级: 标准 Pt: 10-12 注释: 120 度前弧	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Mv	8	7	6	4	3	2	X					
At	7	5	3	2	0	0	X					
Df	15	14	13	12	11	10	X					
	ms				mb	mb						
野外医生 R: ^0 D:2 等级: 标准 Pt: 11-13	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Mv	8	7	6	5	2	X						
At	5	4	3	2	0	X						
Df	14	13	12	11	10	X						
	he	he	he		mb							

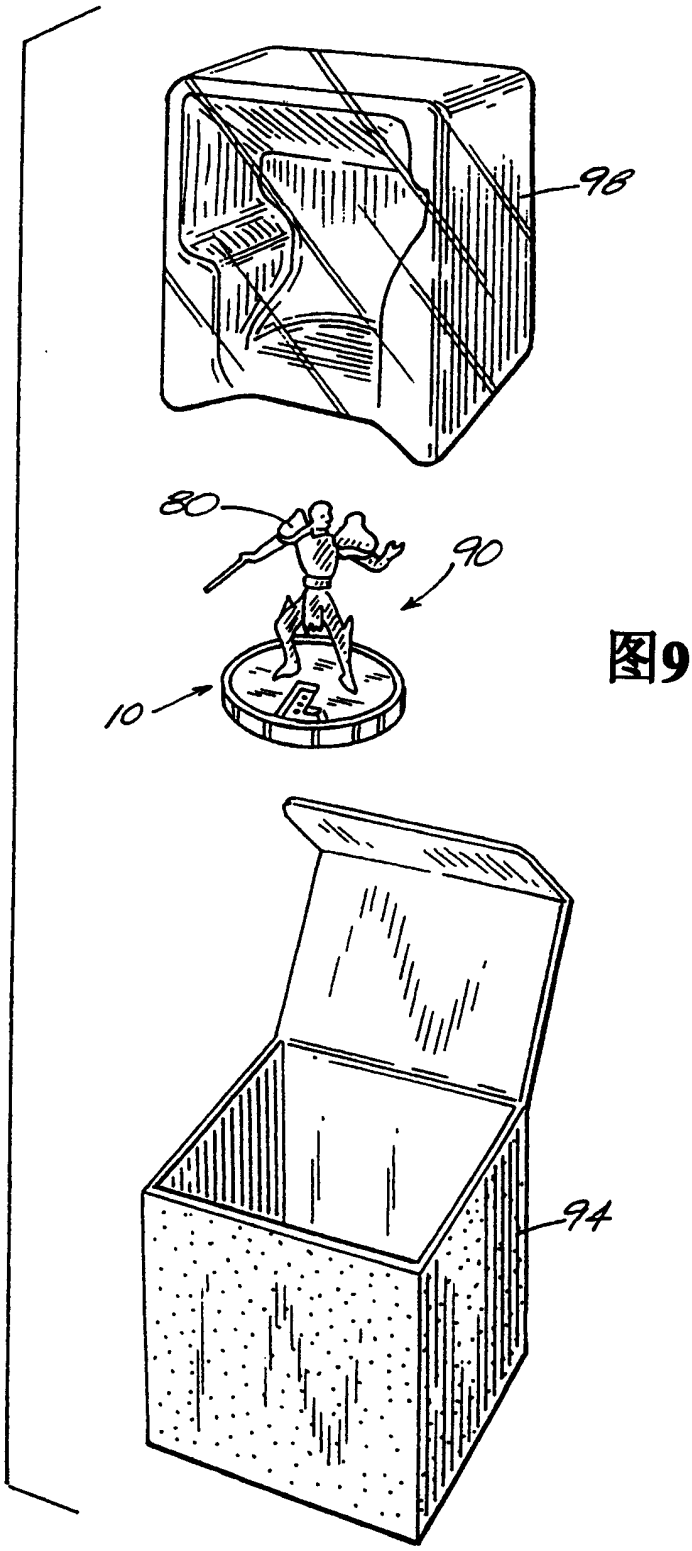


图9

图10

小型战争特殊能力卡片

移动特殊能力

红色：迅速。这个战士可以不是移动编队的一部分。你可以向这个战士下达移动指令，这个移动指令不违反“一轮次一指令”的限制。在同一个轮次内，你不能向这个战士下达两个指令。这个能力是可选的。

淡蓝：涉水。当这个战士移动经过水域地形特征时不受阻碍。这个战士能够以全速移动经过水域。这个能力是可选的。

橙色：飞行。这个战士能够进行短程飞行。这个战士的移动不受人像基底和阻碍地形的阻挡。阻碍地形的存在无法使这个战士的速度值减半。如果这个战士与敌对的战士基底接触，他仍然需要掷骰子来移动。这个能力是可选的。

黑色（白类型）：秘密行动。拖曳到这个战士的火线能够跨过任何阻碍地形，它被视为就如能够通过任何阻碍地形。这个能力是可选的。

攻击特别能力

绿色：治疗。这个战士可以使用贴身格斗指令来对抗友好的角色，并且如果命中，这个战士的破坏值次对友好目标角色进行多次修复而不造成损害。这个能力是可选的。这个战士可以正常进行贴身格斗。

红色：混战专家。无论何时这个战士使用贴身格斗得分，掷一个六面的骰子。所得到的数字是你目标角色的破坏次数。不要使用这个战士的正常破坏值。这个能力是可选的。

浅蓝：魔法攻击。当这个战士得到远程格斗指令，火线则不被认为被地形或者其它角色所阻碍或妨碍。无论何时这个战士使用这种攻击得分，掷一个六面的骰子。所得到的数字是你目标角色的破坏次数。不要使用这个战士的正常破坏值。这个能力是可选的。

橙色：火焰/闪电。这个战士的远程格斗攻击不会被其它角色的基底阻碍。被火线交叉的所有角色的基底（友好的和敌对的）受到这种攻击的影响。只掷一次骰子，但多个目标受影响。

黄色：球形爆炸。所有你下达给这个战士的远程格斗指令影响在这个战士的范围值圆周内的所有角色（友好的和敌对的）。火线不认为被地形和其它战士的存在而阻碍或妨碍。

黑色（白类型）：吸血。无论何时这个战士在一次贴身格斗攻击中给予目标角色任何量的破坏，你都可以对这个战士进行一次修复。

灰色：魔法治疗。这个战士可以使用贴身格斗指令对抗友好的角色，并且如果得分，这个战士的破坏值次对友好目标角色进行多次修复而不造成损害。这个能力是可选的。这个战士可以正常进行贴身格斗。