

权力的游戏

中文版图版

乔治 R.R. 马丁

勘误和常见问题 版本1.0



本文档包括《权力的游戏》中文版图版第二版的勘误以及常见问题的答案。

勘误

本勘误已在《权力的游戏》中文版图版第二版游戏规则中已修正。因此中文版暂无此勘误发布。

规则解释

执行野人卡牌惩罚的次序：当执行野人袭击中失败的惩罚时，“出价最少者”首先执行他的惩罚，然后是“其他出价者”按照顺位执行。（在中文版游戏规则中已作阐述）

重洗战局卡牌堆：在每次战斗的“选择并打出家族卡牌”步骤前，立刻将所有战局卡牌重洗，组成一个牌堆。

家族卡牌弃牌堆的隐藏信息：所有玩家的弃牌堆始终视为公开信息。一位玩家的弃牌堆可以在任何时刻，包括在战斗中的任何步骤被任何玩家查看。

常见问题

家族卡牌

问：如果家族卡牌的文字效果描述“战斗结束后…”，该卡牌何时执行？

答：在计算战果的“清理战场”步骤结束时（打出的家族卡牌进入对应的弃牌堆之后）。

问：如果家族卡牌的文字效果描述“立刻…”，该卡牌何时执行？

答：在任何“忽略”或“取消”的文字能力之后，其它的文字效果之前执行。

问：家族卡牌的文字效果在一次战斗中可能执行超过一次吗？

答：不。

问：如果家族卡牌的效果要求玩家被支援（或没有被支援），这里的支援仅来自玩家自己的单位吗？

答：不，支援可以来自玩家自己的单位，或其他决定支援他的家族。

问：如果玩家作为守方赢得战斗，“罗柏·史塔克”的文字效果执行吗？

答：是。

问：如果拜拉席恩玩家打出“补丁脸”，但对方打出了他最后一张家族卡牌，拜拉席恩玩家依然可以弃除对方一张卡牌吗？

答：是。补丁脸的效果使拜拉席恩玩家在清理战场步骤结束时，从对方的六张家族卡牌中弃除一张。

问：如果史塔克玩家打出“卢斯·波顿”对拜拉席恩玩家的“补丁脸”，两个效果的执行顺序是什么？拜拉席恩玩家会在史塔克玩家拿回所有家族卡牌后，弃除一张吗？

答：卢斯的效果会先执行，然后是补丁脸。史塔克玩家会首先将所有卡牌返回手牌，然后拜拉席恩玩家会查看该新的手牌并选择一张弃除。

问：如果葛雷乔伊玩家打出“维克塔里昂·葛雷乔伊”对拜拉席恩玩家的“萨拉多·桑恩”，所有参战的葛雷乔伊的战舰战力依然降至0吗？

答：是。

问：“萨拉多·桑恩”的效果将所有非拜拉席恩的战舰战力降至0，同样也取消了指令标记（例如支援+1）的战力加值吗？

答：不。

问：如果被“道朗·马泰尔”将标记移动至王权势力条末位，一位玩家的行动有可能因此被“跳过”吗？

答：是，在道朗的效果执行后，一位玩家的行动可能因此被跳过。王权势力条的顺位始终完全符合标识：首先是“1”位置，然后是“2”位置，然后是“3”位置，依此类推。是由势力条的位置来决定当前玩家，无关那位玩家是否已经行动过。

例如，如果当前玩家在“5”位置，但由于道朗的能力被移动至末位（“6”位置），他会继续成为下一位行动的玩家，因为无论之前由哪位玩家占据，“6”位置始终在“5”位置之后行动。同样，之前在“6”位置（现在是“5”位置）的玩家，必须再等待一个行动循环来结算下一个指令。

问：受到道朗·马泰尔的效果影响（宫廷势力条的标记移动至末位）的玩家，会失去已经部署到版图的特殊指令标记吗？

答：不。

问：当玩家作为守方打出“亚莲恩·马泰尔”，在一个放有权力标记的区域输去战斗，该权力标记会移除吗？

答：是。同样的，在该区域内任何的马泰尔家族指令也会被移除，因为一个没有任何单位的区域不能放置指令。

问：如果玩家打出“洛拉斯·提利尔”后作为攻方赢得战斗，对方作为守方打出的是“亚莲恩·马泰尔”，提利尔的行军指令是否依然放置到该空白的交战区域？

答：是，但是该行军指令会立刻移除，因为一个没有任何单位的区域不能放置指令。

问：如果提利尔玩家打出“荆棘女王”，移除一个为本次战斗提供支援的相邻区域的支援指令，该区域的单位在计算总战力时依然计算吗？

答：不，提利尔的对方玩家不能计算已移除支援指令区域单位的战力。如游戏规则第20页所述：“有些家族卡牌的文字效果会导致玩家的基础战力重新计算。”

问：如果“梅斯·提利尔”的效果消灭了唯一的防御单位，战斗结算依然继续吗？

答：是。



维斯特洛卡牌

问：当执行“凛冬将至”卡牌时，该卡牌自己也洗回牌堆吗？

答：是。

问：如果野人威胁标记位于野人战力条的“0”位置，展示出了“野人袭击”，依然如常执行吗？这样守夜人有可能战败吗？

答：无论野人威胁标记的位置，“野人袭击”卡牌如常执行。玩家依然进行权力竞标的全过程，但在这种情况下，他们一定会获得胜利。

战斗与单位移动

问：攻城车能够被选择作为战斗中败方承受的伤亡吗？

答：不。攻城车作为战斗中败方所有伤亡之外，额外被自动消灭的。

问：如果玩家赢得一次战斗后，他在交战区域的所有单位却全部被伤亡，本次战斗的败方依然必须撤退吗？

答：是。

问：玩家的单位行军至一个只有敌方权力标记（没有敌方单位）的区域，会发生战斗吗？

答：不。

问：玩家的单位行军至一个只有敌方溃败单位的区域，会发生战斗吗？

答：是。

问：溃败单位能提供支援吗？

答：不。溃败单位即使位于一个部署支援指令的区域，也不能提供支援战力。和溃败单位在同一个区域的非溃败单位，依然可以如常提供支援战力。

问：一次战斗的胜方玩家，会在什么时刻获得交战区域的控制权？

答：一个区域的控制权，直到一次战斗的所有步骤完成后才会更改。在战斗结束后为空白区域的，在这次战斗中的任何时刻均不视为由攻方控制（因此也不计入他的胜利进度）。

问：决定使用瓦雷利亚钢剑来更换战局卡牌，还是获得战力+1，具体在什么时刻？

答：如果你们使用了战局卡牌，有两个机会供玩家使用瓦雷利亚钢剑：

1) “选择并打出家族卡牌”步骤：在双方各抓取一张战局卡牌后，但展示该卡牌前，他可以决定使用钢剑，更换一张战局卡牌。

2) “使用瓦雷利亚钢剑”步骤：如果他在本回合还没有使用钢剑，可以现在使用以获得战力+1。

港口

问：如果玩家将所有陆军单位从一个有港口的陆域（非主城）移出，并且选择不放置权力标记，该玩家在该港口中的战舰如何处理？

答：如果没有控制港口所在的陆域，留在港口中的战舰会立刻被消灭。如果港口所在的陆域是敌方主城，这些战舰会立刻被替换成该家族的战舰（如游戏规则第25页“控制敌方港口”所述）。

问：玩家的战舰能撤退至所在非己方陆域的港口吗？

答：不。玩家必须控制港口的所在陆域，才能移动（包括撤退）战舰至港口。

问：从一个包含港口的区域征募时，规则所述“…玩家将战舰直接征募到港口或相邻海域”。如果这是从要塞征募，句子中的“或”表示该玩家只能选其一，而不能同时吗？

答：不。玩家可以耗费征募值，将战舰分开征募到不同区域，例如一个在相邻海域而另一个在港口。

其它

问：如果一位玩家没有任何城堡和要塞，也没有任何单位会怎么样？他会从游戏中出局吗？

答：不，该玩家没有从游戏中出局，而是用他手上仅剩的资源继续游戏。