

TIME FRAGMENT

LYDIAN GAMBIT

公元前7世纪，萨迪斯。
第一枚钱币刚刚铸成——
诸帝国正为它兵戎相见。



对



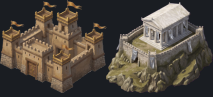
规则手册



地图

由91个六边形组成的对称棋盘。一条河流将其一分为二，只能从两处渡口通过。双方各自从都城出发，行军范围内各有两座矿山。一切都是确定性的：没有骰子，没有随机 — 只有你的决策。



	地形	移动	效果
	平原	1	—
	丘陵	2	防御+1 · 远程单位射程+1 · 阻止冲锋
	河流 / 渡口	2	防御-1 · 商队不可在渡口以外通行 · 阻止冲锋
	矿山	1	回合结束时占领则+2 EL/回合 · 终局计分值5分
	都城 吕底亚 · 希腊	1	防御+1 · 征募与晋升之地 · 无敌军时+1 EL/回合

回合

回合**严格交替**，如同国际象棋。竞技对局使用**棋钟**：5分钟 + 每回合加5秒 — 时间耗尽即告负。你的回合中拥有：

- **2点行动力 (AP)** — 激活一个单位消耗1AP；该单位可以 *移动并攻击*。只要已激活单位还有剩余移动力，回到它身上不再花费。
- **1次征募** — 在都城或相邻格放置新单位，本回合不可行动。
- **1次晋升** — 花费**4 EL**，将都城一格以内的单位 晋升为**老兵**：攻击+1，最大HP+2。将军不可晋升。
- **补给** — 每支商队每回合一次，花费**1 EL**，为相邻单位回复2点HP。每个单位每回合只能接受一次治疗。

为什么是2AP？只能激活一个会让经济无从防守；全部激活会让先手压倒一切。2AP造就了永恒的两难 — 经济、军队，还是将军？这正是本作的核心。

战斗

伤害 = 攻击 - 防御（最低1）。

攻击计入各项加成 — 老兵、将军光环、冲锋、反骑兵长矛。防御计入地形与阵型。

- **还击**：若目标存活且攻击者在其射程内，它立即反击。从2格外射击长矛兵的弓手毫无风险。
- 单位**每回合攻击一次**；攻击后移动结束 — 唯有**弓骑兵**例外，仍可策马离去。
- 可自由穿过友军，绝不可穿过敌军；不可停在有单位的格子上。
- **强行军**：允许以第一步进入超出移动力的地形，但会耗尽全部移动并禁止攻击。
- 新征募的单位不能攻击 — 吕底亚雇佣兵也一样，尽管他们已可行军。

单位

	单位	造 价	HP	攻	防	射 程	移 动	特性
	长矛兵	3	10	3	1	1	2	对骑兵和弓骑兵攻+2·友方长矛兵相邻时防+1
	弓手	4	8	3	0	2	2	远程射击，不受近战还击
	商队	5	6	—	0	—	2	+1 EL/回合·治疗·近战中可被俘获（HP降至3时倒戈）
	骑兵	6	12	4	1	1	4	冲锋：直线行进2格以上后攻+2（对丘陵或河流上的目标无效）
	弓骑兵	6	8	2	0	2	4	唯一能射击后策马离去的单位
	重装步兵	8	16	5	2	1	1	方阵：每名相邻友方重装步兵防+1（最多+2）
	将军	—	12	2	2	1	2	光环：相邻友军攻+1·他的阵亡即输掉整局

兵种三角：长矛克战马，战马绕过弓手，弓手消磨长矛。没有单位能独自取胜 — 战斗靠组合获胜。

老兵

攻击+1，最大HP+2。在都城花费4 EL 晋升 — 这笔投资伴随单位整局，并在终局计分中值+2。

雇佣兵（吕底亚）

可在任意友方单位旁征募，即可动（首回合不可攻击）。离都城越远，价格越高。

经济

你的每个回合开始时，宝库增加：基础**2 EL**·都城无敌军则**+1**·每座控制的矿山**+2**·每支商队**+1**。后手方开局额外获得**+2 EL**。矿山才是真正的引擎：守住它们，收入翻倍 — 失去它们，等于拱手相送。

六大文明

吕底亚

琥珀金与雇佣兵

- **帕克托罗斯**：**+2 EL**/回合
- **雇佣兵**直接空投前线（**+1 EL**，每隔4格距离+1）
- 维护费：第5个单位起，每单位**1 EL**/回合
- 脆弱的将军（HP 10）

希腊城邦

白银与重装步兵

- **精锐重装步兵**：HP 18，方阵最高+3
- **银矿**：每座矿山**3 EL**
- 所有单位造价**+2 EL**
- 骑兵受限（移动3）

波斯

骑兵与贡赋

- 贡赋：每当有单位威胁敌方都城时**+1 EL**
- 弱化的长矛兵（HP 8）·无重装步兵

巴比伦

称量白银与信贷

- 可负债至**-12 EL**，带利息 — 负债连续5回合则爆发叛乱
- 装甲商队（HP 10）·只能在都城征募

埃及

谷物与雇佣长矛

- 第5回合起启用粮仓：治疗商队或都城附近的3个单位
- 第5回合起重装步兵打折·无骑兵

斯基泰

弓骑兵与劫掠

- 劫掠：每次击杀**+5 EL** — 但5回合不见血便生骚乱
- 更强的弓骑兵（4 EL、HP 11、移动5）·无重装步兵、无商队

当前演示版收录吕底亚与希腊城邦；其余四个文明将随其精灵图登场。

通往胜利的三条路

弑君

击杀敌方将军。对局当场结束。

经济

在宝库中积攒**120 EL**。财富即武器。

终局计分

第40回合：宝库 + 军队价值 + 每名老兵2分 + 每座矿山5分。

认输与超时同样结束对局 — 计分完全相同则为平局。

三只时钟同时走动：保护你的将军、争夺矿山、并为计分保留足够的军队。三者中任何一项松懈，便是把对局拱手让人。

入门建议

- **渡口是仅有的通道** — 一名钉在渡口的重装步兵能封锁半张地图。
- **丘陵上的弓手**射程达3格：无需暴露自己即可封锁渡口。
- 用好**兵种三角** — 没有单位能独自取胜。
- **有护卫的商队**挣回自己的护卫费；落单的商队终将被俘 — 转而为敌效力。
- **将军的光环**等于一名免费老兵 — 但迈向前线的每一步，也是迈向弑君的一步。



睁大眼睛：每张地图的某处，从不在中央却总是存在，一座猫头鹰石像在注视着。它就是守望者。没有人知道它在看什么。