





TELLSTONES

KING'S GAMBIT



# TELLSTONES™

## KING'S GAMBIT

欲了解更多遊戲資訊，請造訪[playtellstones.com](http://playtellstones.com)

遊戲設計

Chris Cantrell

說明書撰文

Prashant Saraswat

遊戲測試

Maxfield Stewart, Dean Douglas  
Prashant Saraswat, Charley Choucard  
Ryan Rinkel

美術

Danny Beck, Craig Parkinson  
Jose Martin

說明書設計

Marc Neidlinger

說明書插畫

Grady Frederick

符文大地故事撰文

Michael Yichao, Michael Wieske

各種秘密的嚴密守護者

Vivianette Ocasio, Matt Dunn

編輯

Laurie Goulding, Abigail Harvey

TELLSTONES™ & © 2020 Riot Games, Inc. 版權所有

符文大地是無邊無際的廣大世界，充滿了魔法與冒險；在其中，強大的英雄彼此爭戰，決定各國的命運之途，也對抗著源自古代的恐怖力量，避免萬物的存在被一剷抹滅……

而泰爾石 (Tellstones) 這種遊戲，盛行於符文大地上的許多不同民族。

儘管因文化、國家或部族而異，但人們通常都把泰爾石稱作「心智的對決」——在這場遊戲中，雙方玩家在開局時都能掌握相同的資訊，而過程中要靠著吹牛來虛張聲勢、贏過對手。這不僅是記憶力與專注力的考驗，也端看你是否能成功誤導對手、以智取勝。



# 開局配置

泰爾石：果敢王策 (Tellstones: King's Gambit) 有一組共七種不同的棋石，每個都刻有特殊的符號。首先取得三分的玩家就算獲勝。

開始時，請先將棋墊橫向擺在雙方玩家之間；對局中，我們稱此為「棋線」。



接著將七顆不同的棋石正面朝上依著棋墊擺放，讓雙方玩家都能看清楚符號；我們稱此為「棋池」。



棋池



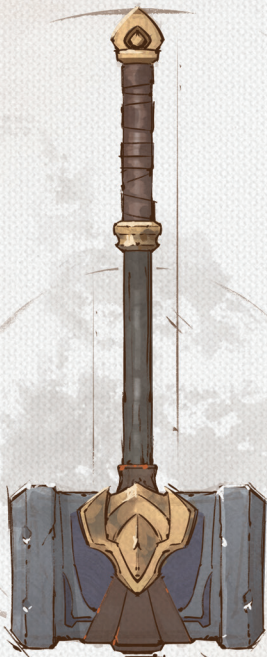
棋線

再請雙方玩家各取一個計分幣，擺在棋墊旁邊。

這時從「棋池」中任選一個棋石，正面朝上擺在「棋線」中央，然後決定誰先攻。

每一輪，玩家可從六種行動中擇一進行，來操作「棋線」或試著得分。完成所選行動後，就輪到對手的回合。





對蒂瑪西亞的忠誠國民來說，泰爾石最廣為人知的名稱是「果敢王策」。

數百年以來，人們傳頌著初王沙頓的傳奇故事。他的王位繼承權受到兄弟阿米格斯的質疑，這場紛爭將整個王國推向了內戰的邊緣。為了避免流血衝突和爾虞我詐的政治攻防，兩人達成了共識，決定用一場泰爾石來作為裁量——勝者將名正言順，成為真正的國王；而敗者則須宣誓效忠，成為國王的擁護者和大元帥。

那一天，沙頓將一切都賭上了，只為了拯救百姓免於戰爭戕害。最後，他贏了這一局泰爾石，也因此得以正當的身分長久統治蒂瑪西亞，而阿米格斯則盡忠服侍沙頓國王直到終身。



# 行動

## 放置

從「棋池」中指定一個棋石，請你的對手把它擺上「棋線」。新擺放的棋石一定要正面朝上，並置於「棋線」上原有棋石的左方或右方。



**重要提醒：**進行放置、蓋棋和換位時，要記得指定棋石的是你，但實際的移動或翻面要由你的對手來執行。

## 蓋棋

從「棋線」上指定一個正面朝上的棋石，請你的對手將它翻面。該棋石在「棋線」上位置保持不變。



## 換位

從「棋線」上指定兩個棋石，請你的對手交換兩者位置，指定者可以選擇皆正、皆反，或一正一反的兩個棋石。交換位置後，棋石仍須保持相同的正反面朝向。



## 謎棋

從「棋線」上任選一個反面的棋石，自己看一眼上頭所刻符號，不要給對手瞧見，接著放回原位。不過，如果你的對手在他的上一輪或你的上一輪行動得分的話，你最多可以謎三個反面的棋石，順序任意。





要得分有兩種方法：挑戰或吹牛。玩家首次得分時，請將計分幣放在棋墊上靠近自己的那一邊，用來記錄總分。

## 挑戰

從「棋線」上指定一顆反面的棋石，並向你的對手說：

「我挑戰你，說出這是什麼棋。」

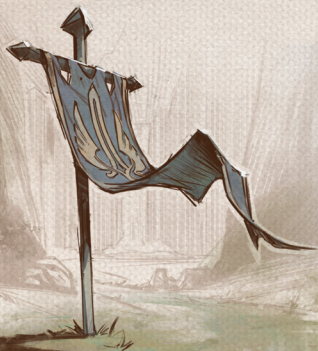
對方必須回答，並在回答完後將該棋石翻至正面。

若對手答對，他就能獲得一分。若答錯，則由你獲得一分。

不論此輪得分結果如何，該棋石須保持正面朝上，直到下次被蓋棋為止。

別忘了，進行謎棋時，若你的對手在他的上一輪或你的上一輪行動得分的話，你最多可以查看三顆反面棋石，而非僅限一個。

率先取得三分的玩家即獲勝。



## 吹牛

若你確信自己可以指認「棋線」上所有的反面棋石為何，便告訴你的對手：  
「我知道所有蓋起來的符號。」

你的對手可以做出三種回應：



對手可以說：「我相信，分數給你吧。」

(如此你便獲得一分)



對手可以說：「我不相信，證明給我看看。」

(這下你必須說出所有反面棋石的符號，並把它們翻至正面，順序任意)



對手可以說：「那又怎樣，我也都知道。」

(吹牛主動權被你的對手搶走了！這下不是對手，而是輪到你必須從以上兩種方式中擇一來回應)

如果玩家在吹牛時正確說出所有「棋線」上反面棋石的符號，不論此前雙方的比數為何，即算立刻獲得勝利。

反之，若無法正確說出所有棋石的符號，就算只錯了一個，便算立刻輸掉該局。



# 不成文規定



蒂瑪西亞的泰爾石高手，常常會在輪到對手思考行動時，進行一些「消遣活動」。他們會巧妙運用幽默感並虛張聲勢，大聲稱讚局上出現的精妙招數來擾亂對手、胡亂叫出某個符號的名稱，甚至試著跟對手打開話題，聊聊天氣變化，或談談最近王宮裡的八卦。

不論你的對手如何在口頭上出招，你都該試著記住他所指定或動過的棋石。初王沙頓最著名的，就是他能夠鉅細靡遺地談論五花八門而且風馬牛不相及的各式話題，同時還能清楚記下「棋線」上的一切動靜……

雖然或有例外，但守衡與公平是在蒂瑪西亞備受推崇的兩種理念。因此傳統上在遊戲開局時，會第一個放上刻有天秤符號的棋石。

另外，由於智慧往往隨著歲月的累積而更臻圓熟，禮讓長者決定誰先手也是慣例之一。



「無畏先鋒」是由蒂瑪西亞軍隊中訓練最為精良且名譽昭著的部隊所組成，隨時準備好在戰場上英勇迎敵。要這些強大的戰士彼此拔刀相向是難以想見的，即使是極端的意見相左或激烈爭吵都不至於此。因此，若時間和情況允許的話，劍衛長可能會命令雙方「畫下『棋線』來」。

這時雙方士兵會拿出各自的泰爾石棋組，擺出兩個分開的「棋池」和「棋線」。兩組棋石不會混雜在一起，但會同步進行遊戲。這是無畏先鋒軍事理念的完美體現：要立於不敗之地，有時你只需要等待野心勃勃的對手躁進的那一剎那，讓他們自取滅亡。

# 蒂瑪西亞棋石

雖然會隨風土民情而有所變化，但「果敢王策」的棋石符號皆蘊含深遠的文化意義，是超越博弈輸贏的。

有人說，玩家內心的目標和性情脾氣，有時會反映在他們所指定的棋石上……或是他們所忘記的。

## 王冠

登基為王，

即代表獻出一生，  
為蒂瑪西亞的所有百姓鞠躬盡瘁。



## 盾牌

蒂瑪西亞軍隊不急於攻城掠地，  
而是保家衛國。



## 寶劍

捍衛者所持之劍為真為明，  
當驅退我們敵人心中的黑暗。



## 旗幟

我們傲然掛起屬於自己色彩的旗幟，無須  
自我隱藏，身分與立場  
燦然鮮明。





## 騎士

無畏先鋒與其座騎皆忠誠之至，  
未竟功前必不怠惰，  
亦不求任何回報。

## 戰錘

失落的「奧倫之錘」代表了王  
國所賴以奠基的堅強意志，  
是我們的立國象徵。



## 天秤

無人可凌駕於我國的王法，  
我們的真理正義即絕對。



# 結盟一志 同心作戰



「果敢王策」一般是由兩位玩家進行遊戲，但最近出現了一個可四人參與的變化版本「圓桌王策」，在蒂瑪西亞王都的酒館中風行了起來。

玩法是這樣的：兩兩一組共四位玩家交錯圍坐，每人必須指揮左側的對手操作「棋線」。

遊戲順時鐘進行，由於講求團隊合作，隊友可以隨時討論戰略或棋石資訊，不過必須要正大光明地公開談論，讓場上的所有玩家都聽得見。

採取謎棋行動時，玩家可以指名其隊友來查看反面棋石。若任一對手剛剛得分，則同隊玩家可以總共查看最多三個棋石，兩人可自由分配數量。

挑戰和吹牛的對象是以隊伍為單位，但仍須由左側的下家對手來負責回應。與此同理，最後的吹牛須由同隊兩人一來一回輪流說出棋石符號、翻過反面棋石來一同完成。

