

ルミナ◆スペル Lumina Spell

曾经辉煌一时的传说之国——光之圣域·路美利亚。
在那座王都之中，矗立着一座庄严肃穆的大教堂，
据说，教堂的巨大的彩绘玻璃窗蕴藏着庞大的魔力，
正是路美利亚得以繁荣昌盛的光之魔法的源泉。

岁月流转，知晓路美利亚真实存在的人早已不在，
世人也将其视为童话中的虚构传说。

直到有一则传言悄然传开——
在北方古木参天的山中，有人发现了一座遗迹，
其中竟藏有一扇虽历经风化却依旧绽放光辉的彩绘玻璃窗。
那，难道正是传说中路美利亚的圣玻璃？

虽不知这传言是真是假，
但“也许能得到路美利亚的光之魔法”这一想法，
对各地的魔法师而言，
已足以成为他们踏上北方遗迹之旅的充分理由。

★玩家人数★

2～4人

★游戏概要★

玩家轮流使用手中的玻璃板块，从棋盘边缘推动整行板块，并收集被推出棋盘的板块，用以匹配魔法卡图案。收集并兑换魔法卡可获得胜利点数。
游戏结束时，得分最高的玩家获胜。

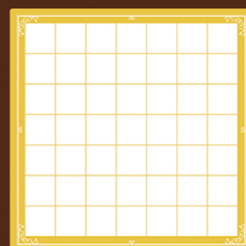
★游戏组件★



亚克力彩绘玻璃板块 x 53
数字 1-8
红/蓝/绿/彩虹



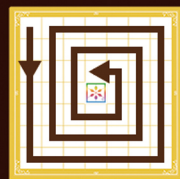
魔法卡 x 18



棋盘 x 1

★游戏准备★

- ①从 5 片彩虹板块中，随机各发一片给每位玩家(面朝上)，再放一片于棋盘中央作起始板块，余下的彩虹板块收回盒中。
- ②将剩余板块洗匀，分为几组面朝上，从外缘向内逐层铺排于棋盘上。洗匀魔法卡，牌堆放于所有玩家可及位置，翻开 4 张作为公开起始卡。
- ③以猜拳决定起始玩家，接着按顺时针顺序进行回合。



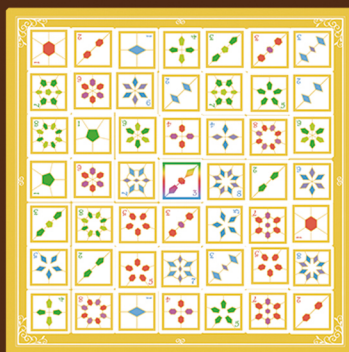
4人游戏的配置例

玩家手牌
(全公开)



玩家 4

玩家 1



玩家 3

玩家 2



牌堆



魔法卡牌面向上 x 4

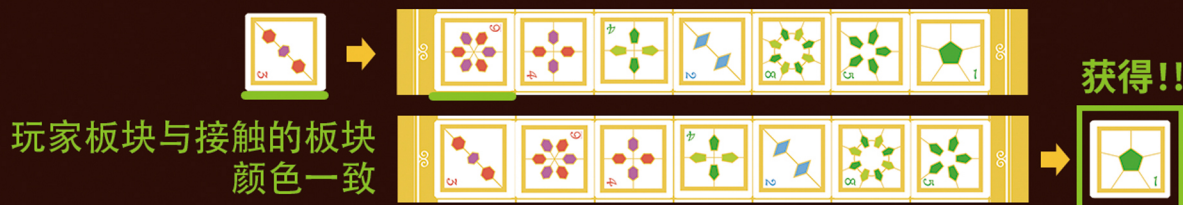
★游戏流程★

玩家每回合执行以下动作：(可行动的情况下禁止跳过回合)

1. 使彩绘玻璃发生共鸣 (收集板块)

从手牌中选择一片板块，放在你想推动的棋盘边缘行上。
首次接触的板块必须与行动手牌颜色或数字相同。

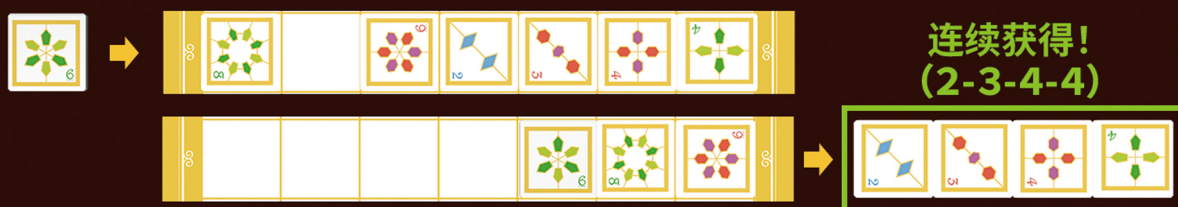
以直线推动该行，棋盘另一端的一枚板块将被推出并加入你的手牌。若推出的板块与后续板块是相同数字或者连续数字的话，可以批量推出并加入手牌。



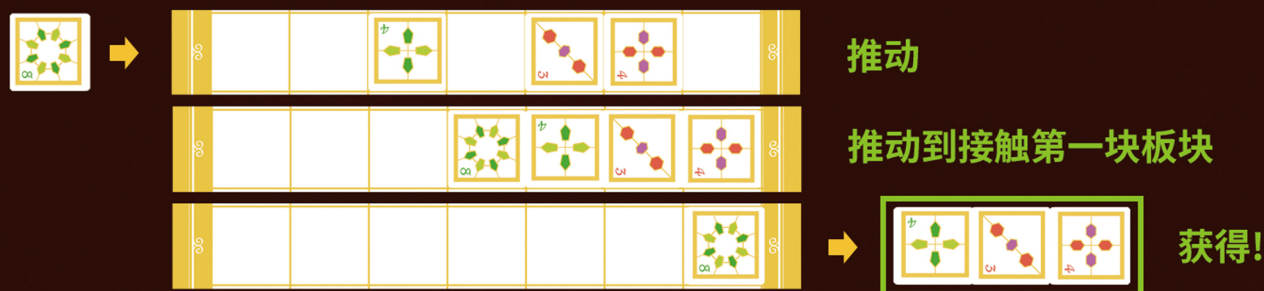
彩虹板块具有任意颜色匹配能力，也可被推动。但只有游戏开始第一张彩虹手牌能用于推动，游戏中获得的彩虹板块不得用于推动。

连击推动

若被推出的板块数字都相同 (例如 4 和 4)、或为连续数字 (例如 2-3-4-3)，即构成连击，可一次性收集多片板块 (例如 2-3-3-2 或 2-3-4-4)。



随着游戏推进,棋盘上会出现空位,某些行的边缘可能没有板块。
但只要当前玩家放置的板块与该行首块在颜色或数字上相符,仍可继续推动。
板块会滑入填补空位,推动直到至少推出一片板块。



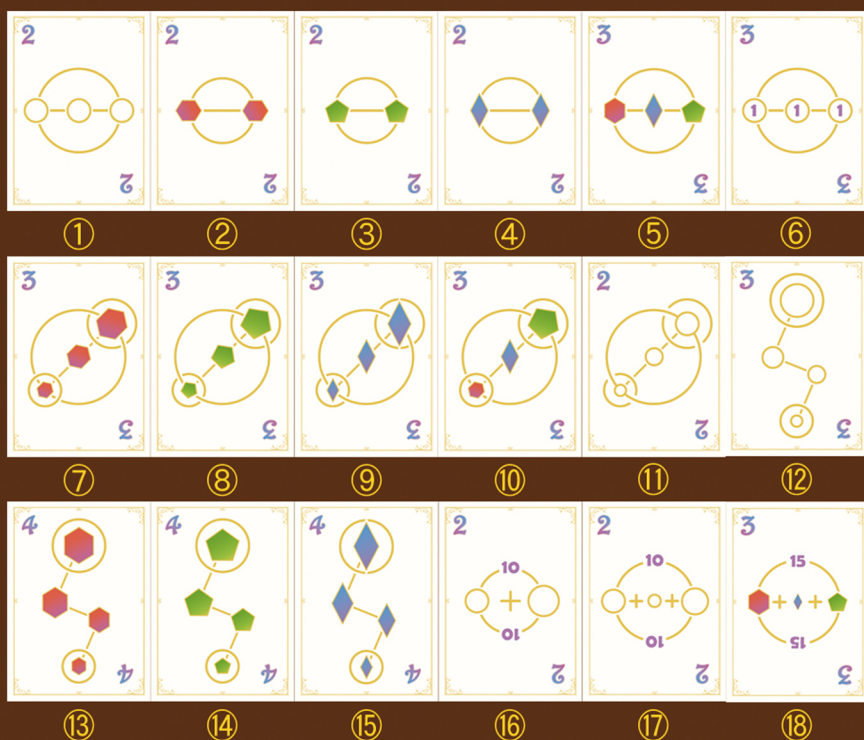
2. 释放彩绘玻璃的隐藏魔力(获取魔法卡)

若玩家手牌的板块组合符合任意一张公开魔法卡上的图案,即可使用这些板块来兑换卡片。

已使用的板块放于兑换的卡片之上,并不能再次使用。

一回合最多可兑换 4 张魔法卡。

卡片种类



任意颜色

- ① 相同数字 $\times 3$
- ⑥ 数字1的板块 $\times 3$
- ⑪ 连续数字 $\times 3$
- ⑫ 连续数字 $\times 4$
- ⑯ 两片相加得 10
- ⑰ 三片相加得 10

所有的板块均为指定颜色

- ②~④ 相同数字 $\times 3$
- ⑦~⑨ 连续数字 $\times 3$
- ⑬~⑮ 连续数字 $\times 4$

三种颜色不限顺序

- ⑤ 相同数字 $\times 3$
- ⑩ 连续数字 $\times 3$
- ⑱ 三片相加得 15

彩虹板块可视为任意颜色使用。

完成兑换魔法卡后,你还可以从棋盘最外一圈选择一块板块并加入到自己手牌中(可选动作)。

在玩家回合结束后、下一位玩家行动前,从牌堆中抽取并补充到公开魔法卡中,保证始终有 4 张公开卡。

●跳过回合与非活跃状态

若玩家无法推动任何行且也无法兑换魔法卡,即可跳过本回合。

除首回合外,若玩家的手牌仅剩游戏中收集的彩虹板块,则该玩家在接下来的游戏回合中变为“非活跃状态”,无法再行动,但并不代表自动出局。

★游戏结束条件★

以下任一条件触发即进入最后一回合:

- 最后一张魔法卡被公开时。
- 任一玩家达到或超过指定得分(2 人游戏:15 分; 3 人:12 分; 4 人:10 分)
- 某一颜色的所有板块已从棋盘上被移除;
- 棋盘上剩余的板块总数等于玩家人数。

★计分方式★

将你获得的所有魔法卡上的胜利点数相加;
并从中扣除未用于获取魔法卡的手牌,一块板块 -1 分
得分最高者胜出,若并列则并列玩家共赢。

得分



★PhantomLab★

这一次的主题围绕着彩绘玻璃展开。

游戏初期专注于收集板块,中期争夺卡牌,后期注意游戏结束条件的同时进行得分。但要小心,如果收集过多板块,有可能会失分!

敬请期待PhantomLab的下一款游戏!

Special Thanks

Chipstarion • Mandy • Azumix • YAMABIKO • Kouji • Erick Wujcik

Board Game Park Chofu Fox

★封面设计★

花凜



<http://phantomlabgames.com>



PT-014 Copyright©PhantomLab 2012-2025 All Rights Reserved.