

翻译：沈清风
来源：微信号白鸽社桌游助手

A WILD VENTURE





A WILD VENTURE



奥托，一位来自神秘森林深处的交换生，前来参加比赛！他聪明、坚定，行事风格有些与众不同；但毫无疑问，他和你一样决心赢得社区杯。

此单人模式引入了奥托，一个使用简单规则模拟人类玩家的对手。通过奥托，您可以独自享受《荒野冒险家》的乐趣。无需额外组件——只需您的智慧。

目录

设置	3
通用规则	4
玩法	4
杰克机器人回合	5
游戏结束	5
玩家互动	5
计分	6
奥托计分示例	6
特殊情况卡牌列表	7
额外挑战	7
鸣谢	7
Otto 快速参考	8

设置



首先，为奥托选择一个难度：**[简单、普通、困难]**。任何时候您看到类似**[E1、N2、H3]**的文本，它指的是您选择的难度级别。

像往常一样设置冒险版图、主要牌库和您自己的冒险家。选择您的初始村民后，请按照以下设置步骤操作奥托：

- 1 洗匀你未选择的主题牌库，并将其作为奥托的专属牌组放在一边。
- 2 从奥托的牌库中，翻开最上面的8张牌。奥托将按照以下规则，一次打出这些牌中的**[E1、N1、H2]**张牌：
 - a 如果有村民牌，奥托打出费用最高的村民牌。不要在这张牌上放置补给品。
 - b 如果没有村民牌，奥托打出补给值最高的装备牌。正常地在这张牌上放置补给品。如果出现多张同样费用的牌，则从中随机选择一张。
- 3 以随机顺序弃掉剩余的牌。
- 4 选择剩余两张“初始村民”牌中的一张，供奥托打出，并弃掉另一张。不要在此牌上放置补给品。
- 5 您先手开始游戏。

一般规则

奥托有他自己特殊的规则：

1. 奥托没有起始卡牌，没有附魔标记，也没有手牌。
2. 奥托忽略所有卡牌上的所有文本。

这意味着奥托不会以通常方式触发装备牌；
更多详情请参阅游戏步骤1。

3. 奥托免费打出所有卡牌。
4. 奥托在设置阶段打出村民牌时，不会在上面放置补给；这些牌在他的回合结束时不会被收藏。

奥托仍在装备牌上放置补给品。

5. 奥托可以获得金币，但从不会花费金币。这些金币将在最终计时时用于增加奥托的分数。
6. 每当你试图给予奥托任何东西（例如金币或卡牌）时，奥托将改为**获得**1。可能导致这种情况的卡牌效果的完整列表可在本文档末尾找到。
7. 如果奥托因任何原因抽牌，他将改为将其弃置。

是奥托在弃牌，不是你！



游戏玩法

在您正常完成每个回合后，奥托会进行他自己的回合。奥托不执行动作，而是自动按以下顺序执行以下两个步骤：

步骤 1：装备

奥托从场上每张装备牌（包括他自己的和你的）上拿走 1 枚金币。这是奥托从装备牌上拿走金币的唯一方式，无论他做其他什么事。

如果奥托的任何装备上没有补给，它们就会被收藏。不要替奥托结算任何遗物效果。

步骤 2：出牌

奥托揭示他个人牌库顶部的两张牌。如果他的个人牌库中没有剩余的牌，他会改为从主牌库中揭示牌。如果奥托无法揭示两张牌，则尽可能多地揭示。

奥托是一个节俭的对手；他总是会尝试使用揭示的牌中费用最低的牌，无论类型。如果两张牌费用相同，他会两张都用。这被称为**Jackbot 回合**；稍后会详细介绍。

- 如果奥托使用村民牌或建筑牌，只需将其收进他的得分堆即可。
- 如果奥托使用装备牌，打出它并根据其补给值（正常情况）放置补给品。在使用两张牌中费用较低的那张后，奥托弃掉另一张牌（除非是**Jackbot 回合**）。

JACKBOT 回合

如果奥托足够幸运，揭示出两张费用相同的牌，他将以上述方式使用这两张牌。当这种情况发生时，你将获得一个额外奖励！在你下个回合开始时，激活一张起始卡牌。由于这不是一个主要动作，你仍然可以在本回合再次激活它，就像往常一样。

以这种方式激活起始牌对于那些关键词为“本回合”的牌（例如宅家者）来说，也算作“本回合”。

游戏结束

和往常一样，当牌库用完牌时，你们都会再进行一个回合。由于牌库在奥托的最后一个回合将是空的，他所做的就是从任何仍在场上的装备牌中拿取金币。在计分之前，奥托将他装备牌上所有剩余的补给品放回储备区，然后将他所有在场牌收进收藏。这包括他所有的装备牌，以及他在设置阶段打出的村民牌。

玩家交互

你可以触发奥托的装备牌，并从中拿取金币。奥托在设置阶段会打出一些村民牌，但从不激活他们，只在游戏结束时将他们收藏。他在设置阶段之后不会打出额外的村民牌。这些村民牌对于你激活的卡牌来说是“在场”的。



计分

你正常得分。

对于奥托的得分，首先将奥托的钱币转换为分数。

- 如果你正在玩**简单**难度，奥托每有5个钱币，他就会获得1分。
- 否则，奥托每有[N10、H5]个钱币，奥托收藏的数量最少的物种的村民数量就增加1。

奥托正常计分村民。

奥托正常计分装备；他被视为拥有[E2、N2、H3]个附魔的建筑，因此每收起一件装备将获得[E2、N2、H3]分。

奥托的每个收藏建筑都会获得与其成本相等的分数；他被视为已打出这些建筑并投入了与其成本相等的金币。



示例

奥托有26枚钱币。首先将其转换为额外得分。

- 在**简单**难度下，奥托将获得5分。
- 在**普通**难度下，奥托将“购买”两名额外的村民，计入他的村民分数。
- 在**困难**难度下，奥托将“购买”五名额外的村民。

奥托收藏了3只乌鸦、5只兔子和7只青蛙。

- 在**简单**难度下，这价值21分。
- 在**普通**难度下，奥托将“购买”两只乌鸦，因为它们数量最少，这使得总分达到35分。
- 在**困难**难度下，奥托将“购买”三只乌鸦和一只兔子。他的第五个额外村民不会增加他的分数，因此可以忽略。这现在价值42分。

奥托有7个已收藏的装备。

- 在**简单**和**普通**难度下，这价值14分（7x2）。
- 在**困难**难度下，这价值21分（7x3）。

奥托有三座已收藏的建筑：旅游信息中心、工坊和移民局。将它们的成本加起来，无论难度设置如何，这都价值10分。

总计这些，奥托的得分是[E50、N59、H73]。

示例：**困难**难度



卡牌特殊规则

社区核心

计算你的村民数量，以及奥托在设置阶段打出的村民数量。

派对帽

计算你的村民数量，以及奥托在设置阶段打出的村民数量。

变形者

从奥托在设置阶段打出的村民中选择。

慈善捐助者

将金币归还储备区，奥托改为**获得1**（除非你归还了0个金币）。

蜗牛鸦

如果你给奥托一张牌，他会将其弃置，并改为**获得1**。

民众圣骑士

奥托不会激活他不存在的兔窝，而是**获得1**。

懊悔卖家

奥托将弃置该牌并改为**获得1**。

关键羽毛

由于奥托无法做出决定，改为将牌库顶的两张牌面朝下放置在桌面上，然后揭示接下来的两张牌。

如果奥托这个对手太容易了，可以尝试增加一些额外的挑战：

- ◆ **抢先开局：** 在设置阶段，奥托会额外打出两张牌。
- ◆ **千斤顶：** 当奥托在他的回合打出两张牌时，不要激活起始卡牌。
- ◆ **大手笔：** 奥托每回合都会使用更贵的牌，而不是更便宜的牌。
- ◆ **快速周转：** 当奥托打出一张装备牌时，他会立即从中获得1枚钱币。
- ◆ **更狂野的奥托：** 使用主规则书第15页的究极荒野冒险变体来设置游戏。由于奥托没有个人牌库，他将立即开始使用主牌库（甚至在设置阶段也是如此！）。如果奥托在设置阶段打出的村民牌和装备牌用完，他将收藏费用最高的建筑牌。

鸣谢

单人模式设计：Iain Everett 和
Hent van Imhoff 美术：Pennie Jo
Everett

单人规则书排版：Zinia Redo 和
Panagiota Tsibalidi 游戏测试员：Bryan
Yan、Kenny Goodman、Ricardo
Gonçalves 和 Angela Mavromati





奥托的回合

- 1 从每个在场装备中拿取 1 枚钱币。收起奥托的空装备。
- 2 揭示2张牌（如果可能，从个人牌库中，否则从主牌库中）。
- 3 使用最便宜的牌：
 - a 如果是村民/建筑：将其收起。
 - b 如果是装备：打出它，并附带补给。
- 4 如果两张牌费用相同，则两张都使用。JackBolt！玩家激活一个起始者。

奥托的计分

- 1 购买点数：
 - 简单：5 个金币 = 1 分。
 - 普通：10 个金币 = 1 村民。
 - 困难：5 个金币 = 1 村民。
- 2 村民：正常计分。“购买”的村民计为最少的种类。
- 3 装备：计时时，视奥托拥有[E2、N2、H3] 附魔建筑。
- 4 建筑：得分等于其费用。

