DEBTZILLA

规则手册

背景故事介绍 它的开始

在香蕉共和国这个国家，即无能又腐败的政府掀起了一股犯罪和违法的浪潮。一群鄙视恶势力的英雄们选择站出来与那些诈骗普通公民的恶棍对抗。平时身为普通市民的英雄们都持有一份职业，有日常开销要支付，而且需要购买昂贵却能打倒恶棍的配备。他们的信用卡贷款也在不知觉中饲养着终极怪兽：债斯拉！

英雄们，你们是香蕉共和国的最后希望。你必须打倒恶棍并遏制债斯拉。为了有效进行战斗，你需要购买各种配备来增强攻击能力，但是如果你把借来的资金挥霍掉，终极怪兽可能会变得难以降伏！

你能拯救香蕉共和国，避免它被彻底歼灭吗？

英雄们， 祝你好运，记住...

巨大的力量将带来巨大的债务!

组件

4 玩板

6 英雄卡

5 英雄标记物

10 公民卡

15 恶棍卡

4 幸福标记

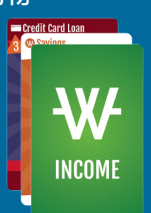
1 最后公民卡

1 最后恶棍卡

3 公民
财富标记

1 债斯拉
健康卡

1 通货膨胀恐龙
健康卡



106 收入卡

17 基本
配备

11 先进
配备

2 怪兽
健康标记

10 债斯拉
怪兽卡

8 通货膨胀恐龙

46 1₩
钱币

12 5₩
钱币

12 保险盾

25 骰子

...和这本小册子

观看债斯拉玩法视频, 请上
http://www.capitalgainsgroup.com

游戏流程

你想成为英雄吗？

1 击败恶棍和打到债斯拉

对抗并击败恶棍卡中的所有恶棍。当所有恶棍被打败时，债斯拉将会醒来。击败所有终极怪兽卡以获胜！

2 保护香蕉共和国的公民

每一轮中，没被击败的恶棍将诈骗一个公民，从而减少其财富。如果所有公民都破产，玩家就输了。

3 避免债务摧毁世界

随着债务的累积，终极怪兽的健康指数会增加。不要让终极怪兽的健康指数超过99，否则香蕉共和国将被摧毁！

每轮的阶段

1. 工作阶段

使用**工作板**上的收入卡来赚取收入并计划财务。聚集收入卡以确保你有足够的钱来购买配备，并有足够的幸福指数来启动特别动作。切记不要承担过多的债务，否则你每笔贷款都会使债斯拉变得更强大！

2. 购物阶段

辛苦工作了一天，是时候购物并从**购物板上**购买配备了。持有配备将能助你更有效地对抗恶棍。收纳最有效的配备以辅助英雄卡上标志的本能，以更好地对抗恶棍。

3. 对抗阶段

你和你的团队现在必须在**对抗板**上与恶棍进行抗斗。通过掷骰子的方式来匹配恶棍的弱点数以击败恶棍。未击败的恶棍将成功骗取公民的财富，从而减少该公民的财富，还可能迫使该公民破产！

没恶棍幸存

终极怪兽之战

4. 解决阶段

英雄与恶棍的对抗后，新启的恶棍或新公民立即起作用。同时，债斯拉的健康指数将根据当下的复利率而增长。每越过健康指数的界限时，玩家将释放（翻开）板上的一张怪兽事件卡。怪兽事件卡直接影响下一轮游戏，也导致终极怪兽之战更加艰难。

(玩家之间无需排顺序。
玩家同时可采取行动。)

准备 *为即将到来的战斗做准备*

1. 准备你的英雄

选择一张英雄卡。拿一个标记物（小木塑像）和5个相同颜色的骰子。

你将从以下10张收入卡开始，接着把卡纳入你的个人收入卡组：

- 3 信用卡贷款
- 4 生活方式
- 3 储蓄

先把收入卡组进行洗牌，并将卡面朝下放在英雄卡的左侧。此外，每位玩家把一个标记（橙色方块）放在英雄卡幸福指数的零（0）格上。

2. 准备工作板

将剩余的收入卡按类型分开：储蓄，保险，生活方式，预算，再融资，信用卡贷款，学生贷款和房屋贷款。将它们面朝上放在工作板上的空处。

3. 准备购物板

将基本配备和先进配备卡各自进行洗牌。把它们面朝下放在购物板上的相应位置，以形成基本配备卡组和先进配备卡组。

抽出 6 张基本配备卡，然后将它们面朝上分配到其余的空间。这些将是游戏开始时可购买的基本配备。

每个玩家的卡

工作板

购物板

A 库存区：购买的配备收纳到这里

B 装备区：储存在这里的卡成为永久性的

C 收入卡组：每轮从此处抽取收入卡

D 英雄卡：每个英雄都有不同的能力和特别动作

E 弃卡区：丢弃的卡片放置这里

F 玩区：每轮抽取的收入卡排列在此

G 工作板：收纳收入卡的地方

H 基本小工具卡组：价格为4₩或以下的基本配备

I 先进小工具卡组：价格为5₩或以上的先进配备

J 购物板：购买基本配备和先进配备的地方

对抗板

终极怪兽板

- K 恶棍卡组：恶棍和最后恶棍卡
- L 公民卡组：公民和最后公民卡
- M 监狱/法院：被击败的恶棍 / 破产的公民收留所
- N 恶棍：在他们使所有公民破产之前击败他们！
- O 公民：保护他们免遭破产!
- P 债斯拉健康卡：显示债斯拉的健康指数
- Q 债斯拉卡组：休眠怪兽事件在此等待...
- R 唤醒的事件：你将在终极怪兽之战与它们抗斗
- S 启动事件：这些事件将立即影响你的运作！

4. 准备公民

将最后公民卡放在对抗板的公民卡处。取出 1 张富裕公民卡，将其余的公民卡进行洗牌，然后面朝下放在最后公民卡上，以形成公民卡组。

如果你想玩较简单的游戏，可把被**取出**富裕的公民放进公民卡组。

抽取 3 张市民卡，并将它们面朝上放在**公**民空格中。在每张公民卡的最高编号上放置一个公民财富标记（绿色方块）。这代表公民们剩下的财富。

5. 准备恶棍

将恶棍卡进行洗牌。根据以下玩家人数随意抽出相关的恶棍卡：

- 2 玩家: 6 恶棍
- 3 玩家: 8 恶棍
- 4 玩家: 10 恶棍

其余的恶棍卡可以放在一旁。

将最后恶棍卡放置在对抗板的恶棍卡处。把抽出的恶棍卡面朝下放置在上面，以形成恶棍卡组。

抽出3张恶棍卡并将它们面朝上放置恶棍空格中。

6. 准备终极怪兽

将债斯拉健康卡放在终极怪兽板的终极怪兽空间中。并用两个健康标记放置在代表健康指数的十位数和单位数上。例如，如果债斯拉起步的健康指数是 36，在 “30” 放置一个健康标记，在 “6”上放置另一个健康标记。

根据玩家人数决定债斯拉起步健康的指数：

- 2 玩家: 18
- 3 玩家: 27
- 4 玩家: 36

最后，将债斯拉卡组进行洗牌，然后将它们面朝下放在终极怪兽板的休眠事件的空格中，以形成终极怪兽卡。

其他终极怪兽

我们推荐初次玩游戏的英雄们可以先选择与债斯拉进行终极抗斗。如果玩家们想要新的挑战目标，可以试一试挑战游戏中的另一个终极怪兽：**通货膨胀恐龙**（规则第 13 页）。

家庭版

在寻找适宜一家大小的简单游戏版本？请尝试适合 8 岁以上儿童的家庭式游戏规则，请翻阅规则第 13 页。

英雄 勇敢并有胆量

英雄群介绍

香蕉共和国的英雄们团结一致，使这座城市成为更安全的地方。在债斯拉游戏中，每个玩家可以选择具有独特能力和特别动作的英雄卡。

能力：英雄的能力每轮只能使用一次。一些英雄，例如 Iron Girl（钢铁女侠），须先满足条件才能使用能力。其他英雄，像 Tweetman （推特侠），必须支付一定的费用才能使用该能力。

特别动作: 这是个强有力的动作，在幸福指数添满后才能使用。除了英雄的能力外，还可以使用它。一旦使用了特别动作，你的幸福指数将耗尽。幸福指数必须重新添满后才能再次启用特别动作。

召唤英雄：可以支付召唤费来召唤其他的英雄，用来帮助对抗。请看对抗阶段部分得知详情。

英雄名册

ALI BABA（阿里巴巴）
能力: 购买配备的价格可少1 ₩。
特别动作：**选择一位英雄。该英雄在当下可以使用任何数量的配备。**
阿里巴巴擅长快速购买许多廉价的配备，他的特长可以辅助较弱的团友。

DEBT HULK（债务巨人）
能力: +🎲 当终极怪兽健康指数达到 60-79 时；+🎲🎲 当终极怪兽健康指数达到 **80-89** 时和 +🎲🎲🎲 当终极怪兽健康指数达到 **90-99** 时。
特别动作：+🎲 根据在玩区内的每张债务卡而启用
债务巨人是一位代表着高风险，高回报的英雄-他擅长于掷骰子。他的特别动作与本能起着相辅相成的功能，可以削弱强大（攻击点多）的恶棍。

IRON GIRL（钢铁女侠）
能力: 户口存有 **3** ₩ 或更多才可启用：在对抗前, +🎲 给任何英雄。
特别动作：**你可以在该回合的对抗阶段随意把骰子分配给不同的恶棍。**
钢铁女侠无需花钱就能掷出多一个骰子的能力，使她成为了宝贵的游戏英雄。

LADY EASING（逸心夫人）
能力: 使用一个幸福指数点来恢复任何一个公民的 **2** ₩。
特别动作：**选择一个公民。该公民的财富指数不可以低于 1 ₩ 以下。**
逸心夫人无需配备而能为团队争取得时间。她的能力可以随时使用。

THE ORACLE（神谕侠）
能力: 选择一位英雄并重新掷任何一个骰子。
特别动作：**选择一位英雄并重新投掷任意数量的骰子。**
神谕侠是在所有情况下都有用的英雄。他的特别招数有助于扭转不好的运气。

TWEETMAN（推特侠）
能力: 诈骗公民并消减 **3** ₩：贫困：-1 中产阶级：+1 富有：🎲
特别动作：**从公民收取所有剩余的 ₩，迫使公民立即破产。**
推特侠是一位亦善亦恶的反英雄人物，他利用公民财富以发挥他的技能。推特侠的能力最适合用在将要破产的公民，以确保他们的牺牲不会白费。

工作阶段

计算预算

1. **如果你的收入卡组的卡少过5张，请将你弃卡区的卡洗牌并将其放在收入卡组下。**
2. **从收入卡组中抽出5张牌，并将其放入游戏区。**
3. **所抽的卡，可按任何顺序聚集资源或启用其能力。**
4. **从工作板收纳一张卡或偿还一张债务卡。**

香蕉共和国的货币为Wonga，用于购买配备和偿还债务卡。

增强幸福指数，以启用英雄的特别动作。

保险盾能让你在这一轮中低档某个启动事件或终极怪兽能力的负面影响。

额外的骰子可增强你的攻击力，更容易对抗恶棍。

此符号表示从游戏区中去除一张卡，并将其放置一边。

此符号代表把卡移到装备区，使其效果继续生效。

收入卡

英雄也需要日常工作。你的收入卡组代表你的收入，来资助打击犯罪的生活方式。在工作阶段，你可以聚集收入并通过收纳新的收入卡来调整你的收入卡组。

抽出卡：每一轮开始时，从收入卡组中抽出5张收入卡，并将其放入游戏区。根据每张卡上所写的效果，来聚集资源或是启用其能力。您可以随意解决卡上的效果。如果该卡具有某些能力，例如 “预算”，您可以选择不使用该能力。

收纳卡：抽出卡并解决其效果后，你可以从工作板收纳一张收入卡。将您选择的卡放入弃卡区中。这意味着当您用完所有卡片后，它将被洗入收入卡组中。这时，你可以特别组织收入卡以进行下一步的攻略。

洗弃卡区的卡：如果当你要抽出卡时，收入卡组少过5张，请将弃卡区的卡面朝下，将其洗牌，然后放在收入卡组下。合并后的卡将成为你的新收入卡组。

债务卡

红色的债务卡左上角有▲的标记，代表其卡的债务价值。这些卡具有强大的作用，但因为它们是贷款，所以会产生额外的债务并给予债斯拉力量。当你收纳一张债务卡时，根据列出的债务价值来增加债斯拉的健康指数。

偿还债务：在工作阶段时，你可以选择不收纳卡，而是偿还债务。当你偿还债务时，债斯拉的健康指数会根据偿还债务卡的债务价值而减少，此时，偿还债务的功能也跟着起效应。

储蓄

抽出: **+1₩**

每张储蓄卡给你 1₩ 可用于购买配备，偿还债务卡或雇用英雄来协助终极怪兽之战。

保险

抽出: +1🛡

保险可以预防意外事故的发生。你抽取的每张保险卡将可换取一枚保险盾 🛡 . 当终极怪兽事件被启动时或终极怪兽之战时，可以用一枚保险盾 🛡 来阻挡任何影响“玩家”或“攻击者”的终极怪兽能力。保险盾 🛡 不能阻挡不会直接影响玩家的能力，例如增强反派力量的异

生活方式

抽出: +1😀

有时候，生活中的美好事物能让人们倍感幸福。每张生活方式卡会给您1幸福指数 (😀)。当你达到最高幸福指数（顶峰）时 😀 ，你可以用所有的幸福指数来启动英雄的特别动作。你不可以拥有比英雄卡上最高的幸福指数 😀 。

预算

抽出: 🚫 这张卡或其他来自玩区或弃卡区的非债务卡。

深入了解你的财务状况可以帮助你减少不必要的支出。使用预算卡可以永久删除玩区中的一张非债务卡，并使弃卡区的卡组变薄，以便可以更快抽出所需的卡。如果没有要删除的卡，则可以选择不使用此功能。

债务重整

抽出: : +1₩ 在玩区中的每张债务卡

通过减少贷款利息，你可以拥有更多收入。当你将此卡与任何债务卡一起抽出时，此卡会授予你玩区中的每张债务卡 +1₩。

信用卡贷款 3

收纳: +3₩ 偿还: ⊘

这张卡可以让你立即取得 3 ₩，但此后它就一文不值。你得偿还信用卡贷款或为债务再融资，否行为则被债务缠身！

学生贷款 4

抽出: : +🎲 偿还: ✦

享有良好教育的成本很高，但可以帮助你更好地对抗恶棍。在对抗阶段，获取 学生贷款可以使你添加额外的骰子，如果你偿还学生贷款，将能永久持有额外的骰子。

房屋贷款 5

收纳: +1☺ 抽出: +2₩ 偿还: ✦

房地产可让你收取租金。获得这张卡可获得 1 个幸福指数。每次抽出房屋贷款卡可获得 2 ₩，如果你偿还，它将变成你装备区的永久收入。

购物阶段

配备造就英雄

1. **你可以购买一个配备。购买后，请用新的基本配备卡或先进配备卡填补空处。**

通过列出的号码来调整一个骰子。

选择自己或旁边的玩家。用所列的号码来调整他们其中一个骰子的号码。

翻转一个骰子，以便显示相反的数字。

获得额外的骰子来攻击。

购买配备

辛苦工作了一天，是时候购物了。在购物阶段，你可以从购物板上购买多达一个配备；并通过支付其卡左上角列出的费用 ₩ 然后将它移至你的库存区。配备可用于修改掷出的骰子号码，从而使你在对抗阶段的攻击更有效。

基本和先进配备：配备有两种类型：基本配备（价格为 4 ₩ 或更低）和先进配备（价格为 5 ₩ 或更高）。在游戏开始时，购物板上都是基本配备。凡购买配备后，你可以选择从基本配备还是先进配备卡组中来填补配备。你可以使用 1 ₩ 来替换配备。每回合只能购买 1 个配备。

库存和基地：当配备一旦进入你的库存区，便可在对抗阶段使用。你可以在每一轮使用一个配备，如果拥有多个配备，则可以选择要使用哪个配备。此外，你拥有的每架无人机可承载一个额外的配备。玩家们需注意某些配备在购买后是直接纳入装备区（而不是库存区）的。装备区中的配备无需用无人机便可使用。这些功能强大的配备在其右下角有 ✦ 的符号。

对抗阶段

诈骗罪案随处可见

1. 你可以召唤另一个英雄。
2. 选择你想对抗的恶棍。
3. 掷骰子。
4. 使用配备及更改骰子结果。
5. 将骰子放在被选的恶棍的弱点上。
6. 将击败的恶棍送进监狱。
7. 未击败的恶棍诈骗在他们面前的市民。

诈骗金额
显示每轮中诈骗市民的金额 ₩。

弱点
显示击败该恶棍所需的骰子号码。

对抗恶棍

当黑夜降临香蕉共和国时，恶棍将出没以诈骗那些没有防备的市民。在对抗阶段，你将掷骰子以击中恶棍们的弱点来打败他们。

目标与攻击：在对抗阶段开始时，你将你的英雄标记物放在所选的恶棍卡上，然后通过掷骰子来对抗该恶棍。一位英雄有 2 个骰子可供对抗。配备或英雄功能可增加或减少骰子的数量。

召唤英雄：如果你支付任何一位未使用英雄卡左上角列出的费用时，则可以召唤此英雄来协助对抗。此英雄将被视为拥有自己 2 个骰子的额外玩家。仅在此轮中，你可以使用召唤英雄的能力（但不能使用其特别动作）。当你对抗恶棍时，被召唤的英雄也对抗相同的恶棍。你的英雄拥有的配备不能用于修改召唤英雄的骰子。该轮结束后，召唤英雄的骰子可以留在恶棍卡上。任何时候只能召唤一名英雄。

更改骰子：配备和英雄能力可以用来更改骰子的号码。掷骰子后，你可以使用配备中的其中一个来更改骰子号码。但是，如果你拥有无人机，则可以再选择一个配备来更改骰子号码。你也可以使用装备区中的任何配备，或使用任何特别动作来更改骰子的号码。

弱点：每个恶棍的弱点显示在恶棍卡右手边的号码。更改骰子号码后，如果任何骰子的号码跟恶棍弱点相同，你可以把骰子放置其弱点上来打击恶棍。当所有弱点上都放置了骰子时，恶棍将被击败并送入对抗板上的 监狱。

持久损伤：如果骰子击中恶棍的弱点，但该恶棍没有被击败，则可以选择让骰子留在恶棍卡上 的弱点区至下一轮。但是，下轮对抗恶棍会减少了骰子。你可以随时从弱点区取回骰子，但是这些弱点将不再被视为被击中。

恶棍行为：没有被击败的恶棍都会诈骗他们面前的公民。公民的财富被减少的数目决定与恶棍卡左上角的诈骗金额 。其财富减少到 0 的公民将会破产：每个破产的公民将被送到对抗板上的监狱/法院空间，债斯拉的生命指数提高等于该公民的原来财富指数。如果所有公民都破产，你就会输！

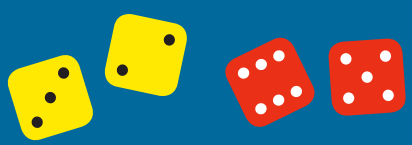
"不是关于钱，而是关于信息。"

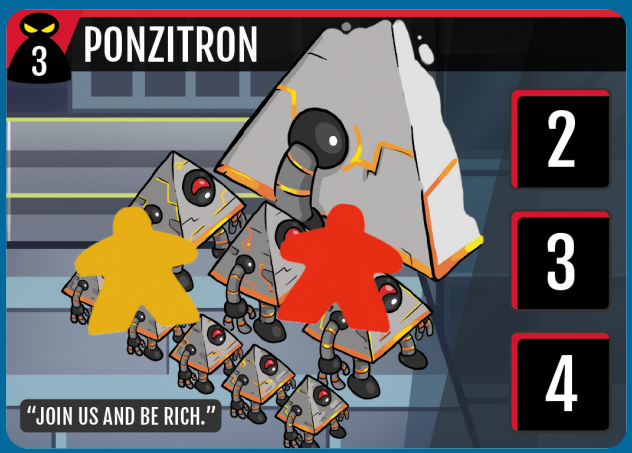
寻找市民
恶棍是机会主义者。如果在恶棍面前没有攻击的公民目标，恶棍将在邻近的空间中诈骗公民。中间的恶棍将诈骗左边公民，其次才到右边公民。如有没受到恶棍威胁的公民与恶棍前面没有公民的情况，该公民将移至该恶棍前面为攻击目标。

最后恶棍，最后公民
当板上剩下最后一个不败的恶棍时，玩家们需要加倍小心。那个恶棍此时有能力诈骗所有公民，不仅是恶棍当前的公民。同样的，如果只剩下一个公民，所有恶棍都会诈骗公民。

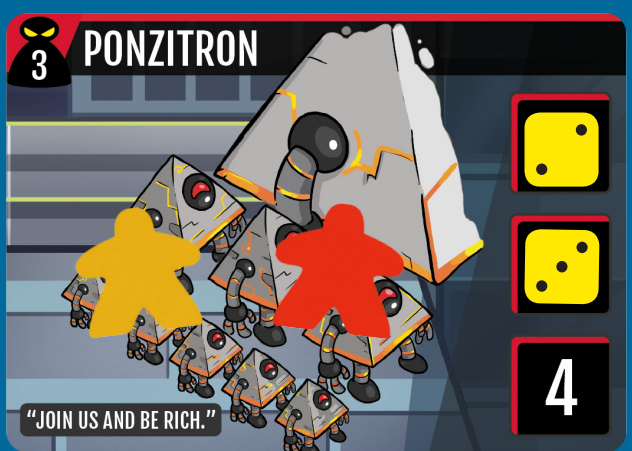
对抗阶段例子

1 神谕侠（黄色）和逸心夫人（红色）正在对抗庞氏金刚：一个需要 2、3 和 4 才能被击败的恶棍。玩家将他们的英雄标记物放置在庞氏金刚恶棍卡上，然后通过掷骰子来对抗：

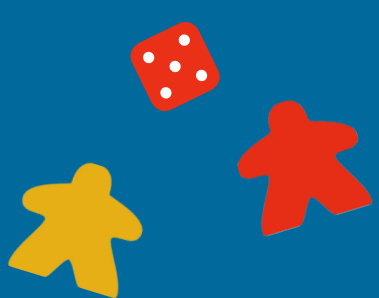




2 神谕侠掷出了个 2 和 3，刚好可以击中庞氏金刚的弱点！不幸的是，逸心夫人的骰子都没有击中最后的弱点。为了帮助她，神谕侠使出了他的能力：选择一位英雄并重新掷任何一个骰子。这样，逸心夫人可以重新掷 6 的那个骰子：



3 逸心夫人重新掷骰子的号码却不能完全击中庞氏金刚其余的弱点。深藏不露的逸心夫人使出了之前购买的配备 - "债务合并器"。它能将骰子的号码从 1 增加到 2。与此同时，她动用了无人机承载起第二个配备 - "香蕉镖"，将骰子的号码从2增加到4。庞氏金刚终于被击败了！



解决阶段

另一天，另一场战斗

1. 解决怪兽事件。
2. 更换被击败的恶棍和破产的公民。
3. 根据利息指数增加债斯拉的健康指数。
4. 丢弃玩区的卡。
5. 触发事件被启动。

休眠
怪兽卡处于休眠状态至到被唤醒为止。

启动
你唤醒的事件将影响游戏的下一轮。

被唤醒
启动过的事件将演变成终极怪兽

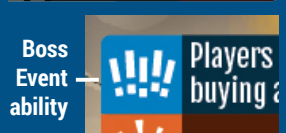
休眠

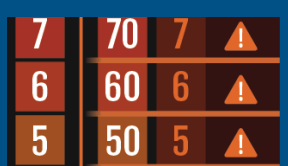
解决阶段是当一轮结束后并解决所有行动的时候。新的一天来临之际，香蕉共和国城市某个角落隐藏着一个逐渐强大的债斯拉怪兽...

新恶棍，新市民：随着时间的流逝，香蕉共和国出现了新面孔。如果在对抗板上还剩下恶棍或公民，则可以替换被击败的恶棍和破产的公民。

债斯拉势力

当您与香蕉共和国的恶棍对抗时，债斯拉正在休眠，以债务卡，破产的公民和积累的利息为食。大家当心：如果债斯拉的健康指数达到某界限时，它将释放出怪兽事件来破坏经济！





利息：在解决阶段，新的恶棍和公民出现后，债斯拉的健康指数随着利息而增加。当前的利息指数显示在债斯拉的健康状况指数的右侧，以橙色显示，并在十位数旁边。例如，如果债斯拉的健康指数在50到59之间，利息指数为5。

怪兽事件：当债斯拉的健康指数达到 40、50、60、70、80 或 90 的各别界限时，即触发一个怪兽事件。翻开怪兽卡组最上面的卡，并放置在启动事件的空间中。下一个工作阶段开始之前，启动被唤醒的怪兽事件，该卡的能力将持续到那轮结束为止！

启动事件的界限：一轮次结束时累积的利息，公民破产价值或新纳的债务都有可能激增怪兽的健康指数，导致逾越界限而触启发怪兽事件。超越界限所触发的怪兽事件是一次性的。再来，如果怪兽健康指数因偿还债务而低于超越的界限，玩家们也可能再次超越该界限。 这种情况下是不会触发任何怪兽事件的。

解决怪兽事件：在解决阶段开始时，解决所有被启动的怪兽事件。然后，怪兽卡从启动事件放置唤醒事件，等待终极怪兽之战与你对抗。

总结活动

如果还有恶棍，该准备下轮了。将玩区域中的所有卡丢弃到弃卡区，然后继续进行下一轮的工作阶段。

如果在对抗阶段结束时，没有恶棍剩存，那么香蕉共和国将爆发出强大的力量，将这座城市破坏。为终极的战斗做好准备...

债务灾难
如果债斯拉的生命指数超过 99，债务灾难将降临并摧毁香蕉共和国，游戏以失败告终。千万不要让这种情况发生！

终极之战

警告：恶棍来了

沉睡的债斯拉醒了。香蕉共和国顿时陷入一片混乱。
击败最后一名恶棍，把城市从债务灾难中拯救出来！

终极之战准备

1. **从唤醒事件空间中把所有怪兽事件面朝下进行洗牌，然后将其放入恶棍卡组空间。**
2. **抽出3张怪兽卡，并将其放置恶棍区。**
3. **香蕉共和国陷入紧急状态！**

怪兽战斗能力

紧急状态

终极怪兽之战指的是与债斯拉的终极战斗，债斯拉从沉睡中唤醒来。你将对抗的终极怪兽是之前被触发的所有怪兽事件卡转变的。

黑市场：在终极怪兽之战中，所有正常的业务活动都会停止，而且你无法在工作阶段收纳卡或偿还债务。但是，多亏政府的资助，你仍然可以像往常一样从收入卡中抽出 5 张卡，并收获其效果，除了预算卡之外。配备现在以双倍的价格来购买。

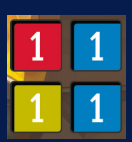
对抗怪兽卡：终极怪兽卡的对抗方式与恶棍的对抗方式相同。但是，许多终极怪兽卡也具有惩罚的能力。对抗终极怪兽卡时，玩家会受到该卡能力的负面影响。你可以使用保险盾来抵消终极怪兽卡所持能力的效果。

债斯拉最后形式：当你在终极怪兽之战中对抗时，债斯拉不会变得更强大。在解决阶段或公民破产时，怪兽健康指数也不再因利息而增加。

弱点数

终极怪兽卡上的弱点数取决于游戏中的玩家人数。

2位玩家：仅蓝色弱点
3位玩家：蓝色和黄色弱点
4位玩家：蓝色，黄色和红色弱点



莽撞的债斯拉

终极怪兽卡充当恶棍。他们将威胁剩余的公民，并诈骗邻近的公民。

终极怪兽之战的一轮

1. 工作阶段

在工作阶段，你仍然会获得资金收入。但是，你不能从工作板收纳卡或偿还债务或使用预算卡。

2. 购物阶段

所有配备的价格都涨了一倍。

3. 对抗阶段

你不再是面对普通的恶棍，而是对抗先前被唤醒的终极怪兽卡。它们比普通的恶棍强大得多。他们具有终极怪兽之战的能力，而不是怪兽事件的能力，它会惩罚所有对抗它们的玩家。

4. 解决阶段

在解决阶段更换被击败的怪兽卡或破产的公民卡。由于经济冻结，债斯拉的健康指数不再增加，也不会再触发任何怪兽事件。如果所有公民都破产，你将输了。

赢得游戏

在所有公民破产前设法击败所有终极怪兽以获取胜利。恭喜你！你的英勇奋战成功遏止了债斯拉的恶行，并拯救了香蕉共和国！

不过。。这座城市真的安全了吗？债斯拉还会复活吗？有其他甚至更可怕的怪兽会崛起？

玩家们可以配搭不同的英雄，恶棍或怪兽组合重复游戏，以达到不同的游戏成果。Capital Gains Studio 将继续推出更多以财务为主题的精彩游戏，请大家多加关注我们的动态！

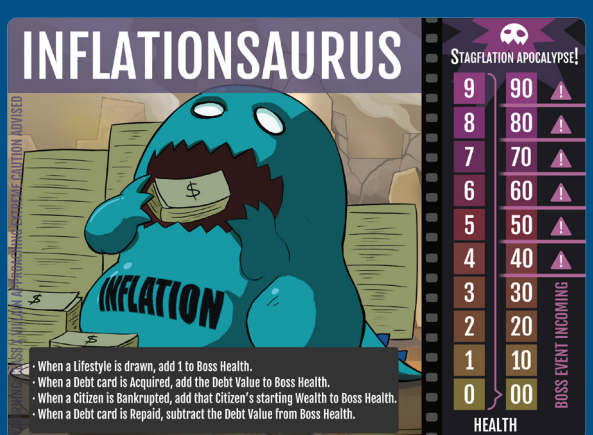
巨大的力量带来巨大的债务!

另一终极怪兽：通货膨胀恐龙

通货膨胀恐龙是可以代替债斯拉的另一怪兽。要与通货膨胀恐龙战斗，只需将通货膨胀恐龙健康卡替换债斯拉健康卡，并用通货膨胀恐龙怪兽卡替换债斯拉怪兽卡。

与债斯拉一样，通货膨胀恐龙的健康指数在获得债务卡或公民破产时会增加，而其健康指数会在偿还债务时减少。与债斯拉不同之处：在工作阶段时，玩家抽出的每张生活方式卡将会导致通货膨胀恐龙的生命指数增加 1 点。它是依靠消费者的支出成长的怪兽。

相比通货膨胀恐龙与债斯拉，通货膨胀兽是个更为危险的敌人。玩家们需要更多紧密合作才能克服它带来的危害。切记为最终的挑战做好准备！



另一游戏方式：适合家庭的模式（8岁以上）

家庭模式使初学者和年轻玩家可以享受债斯拉的简单版本，同时仍保留核心游戏的体验。

在设置过程中，为每位玩家提供 5 张收入卡，由以下组成：

- 1 储蓄
- 2 生活方式
- 2 信用卡贷款

这些卡有始至终将面朝上放在你的玩区中。

除了储蓄，生活方式，信用卡贷款和保险外，其他收入卡都无法使用。（有关各卡的更多信息，请参阅第7页。）

在工作阶段，你将根据抽出的 5 张卡获得资源。然后，你可以选择一张卡替换工作板上的一张新卡。债务卡仍必须还清才可更换！

在其余阶段中，请参考债斯拉的游戏规则（从第 8 页开始）。

F.A.Q. 常见问题

Q: 我可以把 ₩ 转让给别的玩家吗？

A: 不可以，香蕉共和国的银行效率太低，无法在如此短的时间内处理交易。

Q: 除了用于自身，我可否用 🛡 抵挡 攻击其他玩家的怪兽能力？

A: 不可以，🛡仅适用于持有它的玩家。这是香蕉共和国保险公司从多个保险计划中谋利的策略。

Q: 如果工作板上的收入卡用完了怎么办？

A: 该空间将保持空的，并且玩家们将无法再收纳该卡。

Q: 如果玩家将所有骰子都留在恶棍的弱点上，结果有效应造成他们失去骰子，怎么办？

A: 该玩家必须从弱点中拿回骰子，直到他们在游戏中拥有的骰子不再超过可供他们使用的骰子数目为止。

Q: 能否同时触发多个怪兽事件吗？

A:可以。如果某一轮次中越过多个怪兽事件界限，这些被触发的怪兽事件将在下一轮起效应。

Q: 如果在击败所有恶棍的同时，怪兽事件被触发了会怎样？

A: 这些怪兽事件会直接移至恶棍卡组空间并变成终极怪兽卡。

Q: 如果板上有三个公民卡，但只有两个恶棍/终极怪兽卡，怎么办呢？或者，如果有三张恶棍/终极怪兽斗卡，但只有两张公民卡？

A: 在对抗阶段，任何恶棍/终极怪兽卡都不会诈骗第三位公民。但是，当有 3 个恶棍和 2 个公民时，第三张恶棍或终极怪兽卡将诈骗邻近的公民。（但是，如果仅剩一个恶棍或公民，则可以用最后恶棍或最后公民。）

Q: 推特侠的能力可以用于持有 3 ₩ 以下的公民吗？

A: 可以。这是缓和推特侠能力费用的有效方法。

Q: 逸心夫人的特别动作与推特侠如何互动？

A: 由于逸心夫人的特别动作能避免公民的财富减少至 1₩ 以下（导致破产），因此推特侠可以导致该用其能力而不会使公民破产。另外，逸心夫人的特别动作是可以挽救公民因推特侠特别动作而破产的公民。推特侠的特别动作则因为不能导致公民破产的情况下而失效。他也不会取得公民的任何 ₩。

Q: 香蕉共和国的货币为何称为 Wonga？

A: 英国俚语中的 Wonga 是指钱的意思。有一个放贷网站竟以它命名！

Q: 为什么有些卡上带有" KSE"符号？

A: 标有 "KSE" 符号的卡是 Kickstarter 专有版！仅限于 Kickstarter 众筹的支持者持有！

快速参考

旺加
支付配备和债务

幸福指数
冲刺英雄的特别动作

保险
阻止有害的怪兽能力

额外骰子

更改骰子号码

更改你的或旁边玩家的骰子

反转骰子

装备
加入装备区

从游戏中删除

1. 工作阶段

1. 如果你的收入卡组的卡少于 5 张，请重新洗弃卡区的卡。
2. 从收入卡中抽取 5 张卡。
3. 收集资源或启动抽出卡的功能。
4. 从工作板收纳卡
5. 或偿还债务卡。

2. 购物阶段

1. 你可以购买一个配备。购买后，请用基本配备或先进配备放置空白处。

3. 对抗阶段

1. 你可以召唤一位新的英雄。
2. 选择要对抗的恶棍。
3. 掷骰子。
4. 装备配备并更改骰子号码。
5. 击中对抗恶棍的弱点。
6. 将被击败的恶棍送进监狱。
7. 没被击败的恶棍诈骗公民。

没恶棍幸存

终极怪兽之战

1. 被触发的怪兽事件将成为新的恶棍卡组。
2. 你不能收纳卡或偿还债务或使用预算卡。
   配备的价格涨了一倍。
3. 怪兽的健康指数不再增加。

4. 解决阶段

1. 清除已触发怪兽事件。
2. 添补被击败的恶棍和破产的公民。
3. 债斯拉的健康指数增加利息价值。
4. 丢弃玩区中的卡。
5. 唤醒的怪兽事件被启动。

所有玩家同时采取行动。

如果所有公民都破产或怪兽健康指数超过 99，游戏将结束。

击败所有终极怪兽卡后，你将赢得游戏。

感谢名单

游戏设计师
Xeo Lye

游戏插画家
Alan Bay, Andy Choo

编辑与平面设计
Chin Kee Yong, Wong Chun Xi

游戏研发
Ashley Woo, Aw Xiuxing, Chia Chong You, Eddie Ching, Sam Chang, Shawn Chan, Steven Ng, Yvonne Lai

特别感谢
Andy Ng, Alvin Chow, Ben Tan, Bryan Khoo, Chris Ng, Darcy Lee, Derek Cheong, Dominic Huang, Fiona Cher, Kelvin Tay, Lee Kok Wai, Rei Cheong, Rosalind Sim, Timothy Ho, Yeow Choon Hong, Kickstarter backers and the staff of Battle Bunker

Capital Gains Studio
Capital Gains Studio Private Limited
www.capitalgainsgroup.com
email: info@capitalgainsgoup.com

Version 1.2 - 08 Aug 2020

© 2017 Capital Gains Studios Pte Ltd. All rights reserved.

₩: 代表 Wonga（香蕉共和国的货币单位）。英雄使用 ₩ 购买配备。公民财富也以 ₩ 来衡量。

: **代表幸福。幸福指数 达到顶峰时**，英雄们将能启动他们的特别动作。幸福指数只限于（不可超越）英雄卡上的最高指数 。

: **代表保险盾。每个** 可以用来阻挡某轮一个怪兽事件或终极怪兽之战的能力。任何影响玩家或攻击者的能力都可以被阻挡。它不能抵制对玩家的非正面影响能力。

: **当你收纳此债务卡时，债斯拉的健康指数会按三角形中列出的数目增幅。**

+1: **通过列出的号码调整你一个骰子的号码。**

+1: **选择自己或旁边的玩家。用所列的号码调整其中一个骰子的号码。**

: **翻转一个骰子，以显示相反的号码。**

+: **攻击恶棍时可多掷一个骰子。**

: **将此卡移到你的装备区。**

: **将此卡从玩区中除去。**

: 一个恶棍从公民被诈骗的 ₩ 。

zZz: **终极怪兽板上标记休眠事件的空间。**

: 终极怪兽板上标记启动事件空间。还标记了怪兽卡的怪兽事件的能力，该能力持续到下一轮的解决阶段。

: **终极怪兽板上标记唤醒事件空间。还标记了怪兽卡的终极怪兽之战的能力，在终极怪兽之战中会影响玩家。**

攻击：在对抗阶段，英雄通过挑选恶棍并掷骰子来攻击恶棍的弱点。

启动事件：启动事件持续到解决阶段，然后进入唤醒事件空间。

收纳：收纳收入卡是指将其卡从工作板移至弃卡区。你每轮可以收纳一张卡。有些卡被收纳时有特别效果。

唤醒事件：在终极怪兽之战中，唤醒的怪兽事件将变成终极怪兽卡。

破产：当公民的财富耗尽之时，该公民将被送入法院宣告破产。债斯拉的健康指数也因此增加，幅度相等于该公民所原有的财富。

终极怪兽之战：游戏到了最后阶段时，之前已触发的怪兽事件卡将演变成终极怪兽卡组与英雄们对抗。请参阅终极怪兽之战部分。

击败：当所有恶棍的弱点上都有骰子时，该恶棍将被击败并送进监狱。

弃卡：在解决阶段，收入卡将从你的玩区丢弃到你的弃卡区中。

装备：代表你的动作基地。 玩家们可随时运用装备区中的收入卡。装备区内的配备，无需无人机也可以使用。

利息价值：在解决阶段，终极怪兽健康指数的增幅。利息价值由当前终极怪兽的健康指数来确定，并列在终极怪兽卡上。

库存区：你购买的配备将存储在库存区中。

玩区：包含你每轮开始时抽出的收入卡。在解决阶段，你玩区中的卡都会被丢弃。

偿还：当你偿还信贷欠款时，就会产生债务卡的偿还效果。

恢复：恢复公民财富意味着根据恢复位数增加该公民的财富，但不能超过原有的财富额。

诈骗：诈骗公民指的是减少该公民的财富。如果财富减少到 0，该公民将破产。

目标：在掷骰子对抗恶棍之前，你必须把英雄标记物放在所选的恶棍卡上。钢铁女侠的特别动作是她可以忽视此规则，任意锁定任何恶棍为目标。

触发：当终极怪兽健康指数超过怪兽事件界限时，将触发怪兽事件，并在下一个工作阶段开始之前变成启动事件。

使用：你可以使用库存区中的一个配备，也可以使用装备区中的任何配备。每个库存区中额外的配备必须持有个无人机才能使用。

财富：公民的财务状况。当其达到 0 时，公民将破产。

弱点：恶棍卡上列出的骰子号码。在对抗阶段，可击中的弱点。