A3 / 100% 实际尺寸 / 不适合页面 / 裁切 400 × 256 mm / 出血 3 mm

屋檐战争

乌鸦 / 玩家面板

DAY / NIGHT · 4 + 4

昼

结束后刷新垃圾桶

1
明置号令
68 × 94 mm
已执行：放一个标记

2
明置号令
68 × 94 mm
已执行：放一个标记

3
明置号令
68 × 94 mm
已执行：放一个标记

4
明置号令
68 × 94 mm
已执行：放一个标记

观察 · 调度 · 工具



被动 / 观察学习

每轮一次，本族乌鸦执行基础号令时，可改为对手本轮此前实际执行过的一种基础号令的标准效果。不复制升级、特殊号令或契约。

食物 / 己方储备（公开）

羽毛 / 储备上限 5

暗扣在手中 / 双方同时揭示

夜

结束后战略升级 + 街区活动

1
明置号令
68 × 94 mm
已执行：放一个标记

2
明置号令
68 × 94 mm
已执行：放一个标记

3
明置号令
68 × 94 mm
已执行：放一个标记

4
明置号令
68 × 94 mm
已执行：放一个标记

换期：先在新区明置 4 张，再收回旧区全部牌与标记。槽位编号不限定执行顺序。

每轮补羽 2；场上 ≥4 鸟则补 3；上限 5

校准：这一段应为 100 mm

A3 / 100% 实际尺寸 / 不适合页面 / 裁切 400 × 256 mm / 出血 3 mm

屋檐战争

喜鹊 / 玩家面板

DAY / NIGHT · 4 + 4

昼

结束后刷新垃圾桶

1

明置号令

68 × 94 mm

已执行：放一个标记

2

明置号令

68 × 94 mm

已执行：放一个标记

3

明置号令

68 × 94 mm

已执行：放一个标记

4

明置号令

68 × 94 mm

已执行：放一个标记

集结 · 协防 · 出击



被动 / 同伴助阵

本族喜鹊扑击时，逼近后若相邻至少一只其他友鸟，进攻战力 +1。不叠加；防守仍只使用公共警戒。

食物 / 己方储备（公开）

羽毛 / 储备上限 5

暗扣在手中 / 双方同时揭示

夜

结束后战略升级 + 街区活动

1

明置号令

68 × 94 mm

已执行：放一个标记

2

明置号令

68 × 94 mm

已执行：放一个标记

3

明置号令

68 × 94 mm

已执行：放一个标记

4

明置号令

68 × 94 mm

已执行：放一个标记

换期：先在新区明置 4 张，再收回旧区全部牌与标记。槽位编号不限定执行顺序。

每轮补羽 2；场上 ≥4 鸟则补 3；上限 5

校准：这一段应为 100 mm

从印刷打样到桌面实测

PRODUCTION NOTES / 本页不裁成玩家面板

01　尺寸与材料

前两页为两族独立面板。成品 400 × 256 mm；四边出血 3 mm。建议先用 A3 纸按 100% 打印，不使用“适合页面”。量准页底 100 mm 标尺后再裁切。

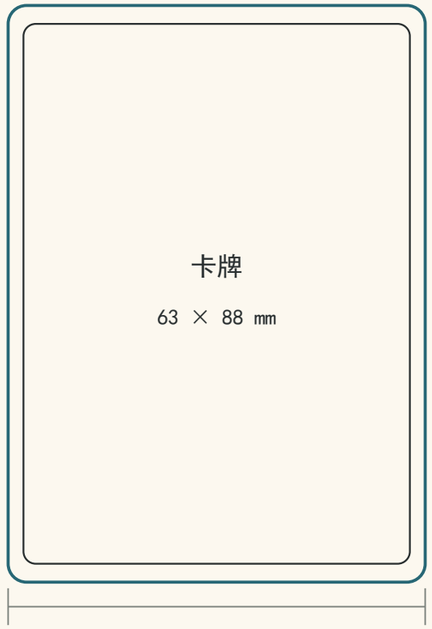
暂定卡牌 63 × 88 mm；每槽 68 × 94 mm，容纳常见薄牌套并留出推移间隙。厚套、圆角与实际成品尺寸请先用一张卡测试，不据此直接开模。

面板保持平面，无凹槽。纸样可贴 1–1.5 mm 灰板；圆角建议 3 mm（裁线仍按外矩形）。这是 RGB 校样，批量印刷前由印厂确认纸材、色彩配置与刀线。

02　摆放与循环

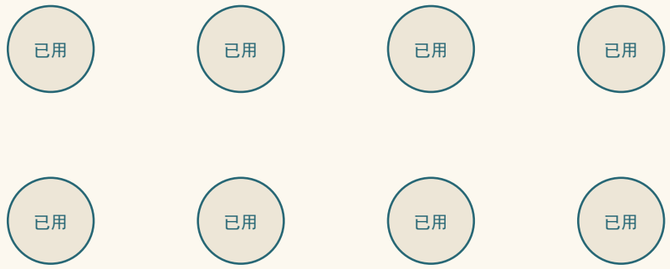
准备	手牌留在手中，面板中央放己方食物与剩余羽毛，数量公开。
选牌	从可用手牌选 4 张；新区域锁定并同时公开。
收牌	此时才收回上一区的全部号令及其执行标记。
行动	执行一张，在牌上放标记；四张始终正面朝上。
休整	任何号令均可改休整：获得 1 食物，或收回一张已执行号令（含自身）；每轮最多一次。
暗扣	拿取 0 至全部可用羽毛握于手中，双方同时摊手。已用羽毛归公共供给，不再进入冷却区。

03　卡槽核对 / 1:1



外框为实际卡槽；内框为卡牌尺寸。牌套不得超出外框。卡片放在平面上，手指可从任一边滑出。

04　执行标记 / 直径 14 mm



执行标记可用现有小圆片代替。右下附 8 枚可裁纸标记；贴厚纸后再裁。标记放在卡面角落，保留卡名可见。

面板提醒以 v1.6 试行为准；未将临时事件写死在面板上。升级时只替换原牌，不增加号令总数。