

CLANK!™

太空回响!

卡牌构建探险游戏

邪恶的毁灭霸君已经成功统治了银河系，并驾驶着自己的母舰在宇宙巡游。虽然放眼望去都是它统治的领土，但是那些珍贵的神器马上就要在它眼皮底下溜走了。你和你的神偷小伙伴们决定要偷偷潜入它的母舰中，侵入控制室，并偷走那些神器。

在游戏过程中，你将招募新同伙，获得额外宝物，不过只要一步踏错，失误产生的噪音会在飞船内回响，这会让霸君更易找到你。不论侵入控制室还是偷走神器，都会使霸君更加愤怒。想要活着离开，只有快速完成任务后赶到逃生舱，不然就祈祷其他人产生更大的声响吧。

游戏配件



7块游戏版图
其中3块为双面



常驻牌

15张全自动机器人, 15张大胆行走,
12张记忆核心, 1张GEB-U0



4组起始卡牌

每组10张,其中包括:
6张非法入侵, 2张绊倒, 1张访问, 1张爬行



冒险牌
100张



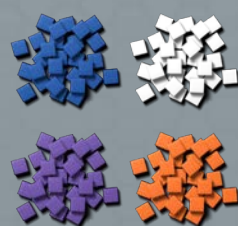
6个神器



11个大秘藏



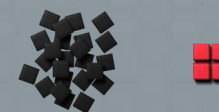
28个小秘藏



120个回响!方块
每个玩家颜色30个



霸君标记



24个霸君方块和
4个赏金猎人方块



8个市场物品

2个万能钥匙, 2个传送站门卡,
2个急救包, 2个违禁品



市场板



路障指示物



5个能量水晶



8个数据方块
每个玩家颜色2个



信用片



4个逃生舱



4个控制室密码指示物



4个玩家棋子



霸君布袋

初始设置

A 如图所示将游戏版图拼接起来，版图由多个模块组成。其中3块每局游戏都会使用：货物区，控制室和通道。另外3块形状相同的版图可以任选正面或背面放在中间3个位置。

如果是初次进行游戏，我们推荐使用以下3个模块：


1. 水培区
2. 末日大炮
3. 医学实验室

B 每位玩家选择一个颜色，拿取对应颜色的棋子，30个**回响!**方块，和2个数据方块，并将这些放在自己的面前作为个人储备。

然后每位玩家拿取10张起始卡牌组成自己的牌堆：


- 6张非法入侵
- 2张绊倒
- 1张访问
- 1张爬行


如下一页的图所示将指示物放置在游戏版图上：

C  将6个神器（价值从5至30）面朝上放在控制室模块中对应位置。

如果进行游戏的玩家少于4人，在放置神器之前，将所有神器面朝下洗匀，然后随机将一定数量的神器从游戏中移除。

3人游戏：移除1个神器，2人游戏：移除2个神器。

D  将所有的大秘藏面朝下洗匀，随机在每个大秘藏格子上放置1个。


E  将所有的小秘藏面朝下洗匀，随机在每个小秘藏格子上放置2个。

根据选择的版图模块，有时候会有剩余未使用的秘藏，将剩余的放回盒子中。

F 将市场板放在版图旁，然后将市场物品放在上面，每种物品各两个（违禁品，万能钥匙，急救包，传送站门卡）。



如果是2人游戏，则每种物品只放置1个。

G  将4个逃生舱放在货物区板块对应的位置上。

H 将5个能量水晶，对应玩家数量的控制室密码指示物，和所有的信用片（数值有1，5和10）放在版图旁组成银行。

按照以下方式设置怒气轨：

I 将4个赏金猎人（红色）方块放在怒气轨对应的3个格子中，最顶上的格子放2个，在第三第四格各放1个。

J 将路障指示物放在第二格。

K 根据进行游戏的人数将霸君放在对应的格子上。（例如4人进行游戏时则放在怒气轨最靠下一格）

L 将24个霸君（黑色）方块放在霸君布袋中，然后把布袋放在版图旁。

M 分别将常驻牌GEB-U0，全自动机器人，大胆行走，和记忆核心放在版图的一旁。

N 将所有的冒险牌洗匀然后翻出6张组成卡牌区。

如果翻出的卡牌上有霸君狩猎标记（卡牌右侧），将这些牌换成新的卡牌，直到卡牌区所有的牌都没有狩猎标记。然后把被替换的牌洗入剩下的冒险牌组成牌堆。

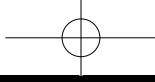
在冒险牌堆的一旁留下一些空间，用作放置冒险牌的弃牌堆。



O 每位玩家将棋子放在起始位置（在货物区板块），然后每位玩家洗匀10张卡牌，并摸取5张作为起始手牌。

P 最狡猾的玩家（或随机选择玩家）作为起始玩家。玩家按照顺时针顺序轮流行动，第一个玩家放置3个回响方块至回响区域，第二个玩家放置2个回响方块，第三个玩家放置1个，第四个玩家不放置。





所以你想做个神偷?

太空回响! 是一款卡牌构建类桌游, 每位玩家在游戏开始时有着相同的起始卡牌, 构建自己的牌堆是游戏的一部分。每位玩家会在回合中获得不同的卡牌。因为每张卡牌的功能各异, 随着游戏的发展, 每个玩家的牌堆 (和策略) 会越来越不同。

当你获得新的卡牌时, 将它们面朝上放在你的弃牌堆中。当你的手牌堆耗尽时, 将你的弃牌堆洗匀, 并组成你的新的手牌堆。每次洗牌后, 这些新的卡牌就会进入你的牌堆中。

这不是第一次出手了

如果你之前玩过原版的 *CLANK! A Deck-Building Adventure* (但这是你首次进行太空回响), 你可能会觉得自己知道怎么玩。不过在你开始游戏之前, 你需要注意这次新的太空版和原版有以下的区别:

- 第5页的阵营细节。
- 第6页解释了所有可进行的行动, 注意有些行动和原版有区别, 还有一些全新行动。
- 第8页的怒气轨。
- 第9页的逃脱目标, 如何处理已逃脱的玩家, 和已被击晕的玩家。
- 第12页的指示物列表。

第1步: 偷窃目标

作为神偷, 你的目标非常明确: 潜入毁灭霸君的飞船中, 并偷走飞船里的一个神器。至于活着逃出去, 理论上来说这并不是必须的, 不过还是强烈建议你活着出去。

游戏过程中, 你有3个目标:

- 入侵飞船上的电脑, 获得两份密码信息, 组成控制室密码, 再进入控制室。
- 从控制室模块中偷走一个神器, 然后跑到货物区的逃生舱来逃离飞船。

你只能偷走一个神器, 一旦你拿起了一个神器, 就不能再换其他神器了, 请谨慎选择!

- 通过收集神器和其他物品来收集分数, 超过其他玩家获得最高分, 就能得到“银河系最强盗”的称号啦!



这个神器的分数并不高, 但是他非常容易获得。记得多收集一些其他物品来获得更多分数。



这个神器的分数非常高, 但是得到它的路途可是既遥远又危险。记得要确保在拿了它之后还能成功的回到货物区。

第2步：潜入计划

从毁灭霸王手下偷东西可不是这么容易的事儿。你需要在他的飞船中穿梭，干掉挡道的敌人，获得并使用高科技技术。

你每一个回合开始时都有5张手牌，你可以按照任意顺序打出所有手牌。

资源

绝大部分卡牌都会提供资源，资源有以下3种：

能力值 — 用作获得新卡牌。

攻击力 — 用作击败敌人。

移动力 — 用作在飞船中移动。

海莱娅公主可以提供3种资源。



阵营

很多卡牌在左上角有特殊符号，这说明这张卡是属于以下3个阵营中的一个：



罪犯阵营
(18张卡牌)



抵抗阵营
(26张卡牌)



科学阵营
(11张卡牌)

这些阵营符号也会出现在卡牌的效果说明里。如果要使用阵营符号对应的卡牌效果，你必须在当前回合中打出对应阵营的其他卡牌（可在效果牌之前或之后打出）。不管打出几张对应阵营的卡牌，阵营符号对应的效果只能触发一次。

海莱娅公主属于抵抗阵营。如果在同一回合中打出海莱娅公主和幻影特工。你可以额外摸取一张手牌（幻影特工的阵营效果）。



在你的回合中你可以做很多不同的行动，大部分的行动需要**能力值**，**攻击力**，或**移动力**。只要你有足够的资源，你可以执行多次相同的行动，也可以执行不同的行动。你可以选择先打出所有的卡牌再执行行动，也可以在打出卡牌之间执行行动。不过在回合结束之前你必须打出**所有的卡牌**。以下介绍了所有可以选择的行动。

获得新卡牌

你可以使用能力值来获得新的卡牌，可以选择翻出的冒险牌（蓝色横幅），或者旁边的常驻牌（黄色横幅）。



每张卡牌的费用标记在卡牌右下角，当你消耗对应数量的能力值后，将这张牌放入你的弃牌堆，这张牌就算作加入你的牌组了。

当从卡牌区购买冒险牌后，**不要**立即补上新的卡牌。

击败敌人

敌人牌是有红色横幅的卡牌，他们不能通过能力值获得，你需要使用攻击力来击败敌人。

需要的攻击力的数量标记在卡牌的右下角。

当你击败了卡牌区中的敌人后，你将会获得卡牌上所列出的“击败”奖励。然后这张牌将会被放入冒险牌的弃牌堆中（不是你自己的弃牌堆）。**不要**立即补上新的卡牌。

你也可以选择击败GEB-U0这张牌，它被击败后不会弃掉。同一回合玩家可以击败GEB-U0多次，每次都会获得奖励。（如果在游戏中GEB-U0被翻面，成为毁灭机器人，它也遵循同样的规则）



从市场中购买

在飞船中，你会找到一些市场格，如果你在市场格中，你可以选择从市场中购买物品。

市场中的所有物品都需要支付7点信用片购买，将购买的物品放在自己面前。每种物品只能购买一个（例如：如果你已经有了急救包，那就不能再购买另外一个急救包了）。

市场中物品的效果在规则书最后一页有详解。



在飞船中移动



在飞船中移动需要使用移动力，每点移动力可以让你沿着标记好的路径移动至相邻的一格。

在这个例子中，这个中间的格子和另外3个格子相连接，使用1点移动力可以移动至这3格中的任意一格。



有些路径会有特殊规则：

- 有脚印符号的路径需要使用2点移动力才能通过。
- 当你穿过有敌人标记的路径时，每一个符号都会让你受到1点伤害，你可以使用攻击力来抵挡伤害，每个攻击力抵挡1点伤害。（你也可以选择不使用攻击力而是接受伤害）
- 你不能通过有锁标记的路径，除非你有从商店中购买的万能钥匙。
- 有些路径有箭头方向，这表示这条路径只能单向移动，你不能按照反方向进行移动。

当移动至一个格子时，如果这个格子中有秘藏，你可以拿取1个放在自己面前。（如果有多个，面朝下随机选一个拿取）秘藏的效果在规则书的最后一页有详解。



当进入安检站时，你需要停止移动。你这回合中就不能再使用更多移动力了。你还可以通过传送（详见**名词详解**）来移动，但是这一回合就再也不能使用移动力了。



使用传送轨或传送站

传送轨和传送站是两种在飞船中快速移动的方式。

传送轨是在飞船中央的一排格子。如果你在任意一格传送轨上，你可以沿着标记的路径移动至任何其他传送轨格子。（有些传送轨格子会被限制使用，比如被有锁符号隔开的格子，你需要有万能钥匙才能通过。又或者因为霸君的怒气值上升，传送轨会被放上路障，详见**第三步：成为目标**）



传送站并不像传送轨一样是连接传送。传送站通过粒子传输技术进行传送。你需要拥有传送站门卡才能使用传送站。（传送站门卡可以在市场中购买）如果你站在传送站格子上，并且有传送站门卡，你可以传送至任意一个其他的传送站。

使用传送轨或传送站时不需要消耗移动力。但是在使用它们之后，你会感到眩晕，导致你在这回合不能再使用任何移动力进行移动。你可以在移动至传送站或传送轨时选择不使用它们，而是选择使用移动力继续移动。



入侵数据节点

飞船上的控制室模块被力场保护着。如果想要摸到神器，你首先需要在两个不同的模块中入侵飞船上的数据节点，获取由2部分信息组成的控制室密码。

数据节点分布在飞船的各个地方。当你有一个有数据节点的格子时，你可以将你的数据方块放在上面。你需要立即结算数据节点上的奖励或惩罚。在这之后其他任何玩家都不能再使用这一格的节点了。



飞船上的警卫会收到警告并增强在当前模块的搜索，所以你的第二个数据方块不能和第一个放在同一个模块中。

当你把两个数据方块都放置后，你就成功获得了控制室密码。拿取一个控制室密码指示物，然后将霸君标记在怒气轨上上升一格。在拥有控制室密码之前，你不能以任何方式进入控制室，包括用移动力移动，传送轨，传送站，或卡牌上的特殊效果。

偷取神器

一旦你有了控制室密码并可以进入控制室模块后，你可以执行这次行动的最终目标了：从霸君的飞船上偷走神器。

当你站在一个有神器指示物的格子时，你可以选择将这个神器拿起来放在你自己面前。整场游戏你只能拿取1个神器，并且不能替换。（所以你可能会考虑放弃拿起低分的神器，而去尝试获得高分的神器。）

当你拿起神器后，将霸君标记在怒气轨上上升一格。

在游戏过程中你还会常常遇到以下两种效果:

获得信用片



当你从卡牌或者格子上获得信用片时, 从银行拿取对应点数的信用片放在你前面。每点信用片在游戏结束时算作1分, 不过信用片也可以在游戏中的其他地方使用, 比如在中市场中购买物品。

回响!

有些卡牌会产生回响! 当这情况发生时, 将你的对应数量的回响方块加入到游戏板上的回响区域。

有些卡牌可以让你减少回响。当减少回响时, 从游戏板上的回响区域将你的回响方块拿回。如果区域中你的回响方块没有足够数量, 那么剩下的可减少回响数可以用作抵消这一回合中产生的其他回响。任何额外剩余的减少回响效果在当前回合结束后不再结算。

当你打出了所有手牌, 并执行完你想执行的行动后, 你的回合就结束了。将所有打出的牌放入你的弃牌堆。任何未使用的能力值, 攻击力, 和移动力会被浪费掉, 所以尽快在回合结束前使用掉它们。

然后, 摸取5张新的手牌为下一回合进行准备。如果卡牌区中的冒险牌少于6张, 那么将卡牌区补满至6张。

蓝色玩家打出自己的5张手牌进行自己的回合:



这总共给蓝色玩家提供了5点能力值, 4点攻击力, 和2点移动力, 他还因为打出了绊倒而增加了1点回响。

然后他用1点移动力移动至相邻的一格, 连接的路径上有2个敌人符号, 他使用了2个攻击力来抵消带来的伤害。(他不能使用极独潜入者来抵消伤害, 因为他没有打出其他抵抗阵营卡牌)

在移动到新的一格后, 他在这一格获得了一个小秘藏, 是2点信用片。他将秘藏放在自己面前, 然后用剩下的1点移动力移动至相邻的安检站。因为已移动至安检站, 即使他还有更多的移动力, 在这回合也不能再移动了。

他还剩下2个攻击力, 他用这两个攻击力击败了卡牌区的警卫, 这给了他-2回响, 于是他拿回了刚才产生的1个回响, 和游戏板上之前回合放置的1个回响。

然后他使用他的5个能力值从卡牌区中获得了卡牌: 终结者, 并将这张牌放在了自己的弃牌堆 (因为这是刚获得的卡牌, 他不会获得对应的攻击力, 移动力和卡牌上的效果, 只有在这张牌被重新洗入摸牌堆然后进入手牌打出后才能生效)。

现在他打出了所有的手牌也使用了所有的资源, 蓝色玩家结束了自己的回合。他摸取了5张新的手牌, 然后将卡牌区中缺的2张冒险牌补满。



第3步：成为目标

毁灭霸君作为统治银河系的霸主，也不是吃素的。当他发现你们登上了他的飞船后，他会一直尝试猎杀你们。

在每位玩家的回合结束后，如果卡牌区中的冒险牌不足6张，则需要翻出新的冒险牌将其补满。如果新翻出的卡牌上有霸君狩猎标记，毁灭霸君就要开始猎杀了。（不过霸君一回合只会攻击一次，即使有多张新翻出的卡牌上有对应符号。）

结算狩猎，首先要将回响区域内的所有方块放入霸君布袋中。摇匀后从中拿出怒气轨上霸君标志当前所在格对应数量的方块。将黑色方块放在一边，不要放回袋中，然后计算对应玩家颜色的方块数量，这代表该玩家将会受到的伤害。未被抽出的方块继续保留在布袋当中，有可能之后被抽出。产生的回响越多，就越容易遭到霸君的攻击，控制产生回响噪音的数量是生存的关键！



在橙色玩家回合结束后，卡牌区只有3张冒险牌，所以要翻出3张新的牌将其补满。翻出的牌其中2张有霸君狩猎标记，触发一次狩猎。

将回响区域中所有的方块放入霸君布袋中。霸君标记在怒气轨从下往上数第7格，所以从布袋中拿出4个小方块。1个方块是黑色，放在一边，不影响任何玩家，第二个方块是蓝色，所以蓝色玩家受到1点伤害。最后2个方块都是橙色的，所以橙色玩家受到2点伤害。

毁灭霸君的怒气值会随着游戏进行逐渐升高。出现以下情况时，需要将怒气轨上的霸君标记上升一格：

- 有玩家获得了控制室密码。
- 有玩家拿起了神器。
- 有玩家获得了档案（一种小秘藏）。

怒气值上升会导致毁灭霸君在之后的狩猎时拿出的小方块数量增加，随着拿出更多的小方块，游戏也变得越来越凶险。当怒气值快满的时候，会有更多的危险来袭。



派遣赏金猎人。怒气轨顶上有3格放有红色（赏金猎人）方块。当霸君标志到达这些格子的时候，将那一格的红色方块放在回响区域（在下一个狩猎时会被放入布袋）。如果在狩猎时拿出了红色方块，所有玩家受到1点伤害。然后将被抽出的红色方块再次放到回响区域，在下次狩猎时会再回到布袋。



安插路障。当霸君标志到达怒气轨倒数第二格时，将路障指示物放在货物区连接传送轨的位置。在之后的游戏过程中，你还是可以使用传送轨，不过你不能通过传送轨移动至货物区。



第4步：逃之夭夭

从毁灭霸君眼皮底下偷东西是非常危险的操作。这段体验绝对够吹一辈子了，只是你得活着出去才能跟别人吹牛。

每个玩家的血量通过在游戏板一角的生命轨来记录。当你在游戏过程中**受到伤害**时，将你的小方块按照从左往右的顺序依次放在你的生命轨上。

- 如果因为霸君狩猎受到伤害，使用被抽出的方块，放在你的生命轨上。（如果是赏金猎人造成的伤害，则使用自己的方块放置）。
- 如果因为路径移动受到伤害，则需要使用自己的方块放置，如果这样会导致你的生命轨被填满，那么你就不能选择这个路径。



有些效果可以治疗你的血量。当你受到治疗时，从你的生命轨上最右侧一格拿下对应数量的小方块放回你的手中。

如果你的生命轨被填满，那么你就被击晕了。根据你游戏的进程来判断你之后的情况：

- 如果你已经获得了神器，并且已经到达了货物区板块。你算作侥幸存活，在游戏结束后还可以计算你的得分。
- 如果你还没有获得神器，或者并没有到达货物区，那么谁也无法拯救你，你就输掉了游戏。



当你获得了神器后，你可以尝试主动登上逃生舱（在货物区最左侧）。如果你成功使用逃生舱逃脱，将你使用的逃生舱和你的棋子拿走，也拿走回响区域内你的颜色的方块。其他玩家只能使用其他的逃生舱了，而你已经安全离开，并且逃生舱还价值20分。

需要注意的是，如果你还没有获得神器，你不能选择离开飞船，即使被击晕在货物区也不能计算得分。



第5步：先来后到

成功的抢劫最重要的就是时机—把握好时机就可能从凶残的猎杀中逃脱。当然，作为大盗，把对手锁在门外自己逃之夭夭也是完全没问题的。

玩家在通过逃生舱离开，或者被击晕后，就不再进行他的正常回合了。他不会增加回响，不会受其他卡牌影响，也不会受到更多伤害。

这些玩家在自己的回合中，需要进行一次霸君狩猎。将回响区域的所有小方块放入布袋中，洗匀后拿出4个小方块。这里进行的狩猎抽出小方块的数量永远是4个，和怒气轨数值无关。然后按正常狩猎一样结算伤害。

在两人游戏中，已逃出或被击晕的玩家，在其回合时需要抽出6个小方块（而非4个）。

当所有玩家都被击晕或逃出飞船后，游戏结束。所有到达货物区模块或已经逃出的玩家可以计算自己的得分，计算以下配件的得分：



神器的得分



其他指示物获得的得分



积攒的信用片，每1点信用片值1分



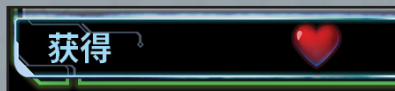
玩家牌堆中的冒险牌的得分
(卡牌右上角的数字标注着这张牌的得分)

得分最高的玩家获胜，并获得“银河系最强盗”的称号。如果得分打平，那么神器分值高的玩家获胜。

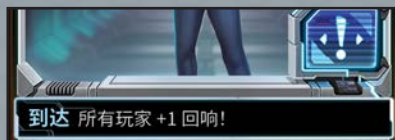
名词详解

要多多学习新事物——你永远不知道这些东西什么时候会救你一命。

获得 — 卡牌上的获得效果是一个一次性效果，当这张牌被玩家获得时触发。（而不是在之后被打出时触发）



到达 — 卡牌上的到达效果是当卡牌被翻出时触发（在结算霸君狩猎之前）。



危险 — 卡牌区每存在一个标有危险的卡牌，在霸君狩猎时，从布袋中拿出的方块数量+1。



弃置 — 有些牌会要求你弃置一张牌。你只能弃置手中还未打出的手牌，被弃置的牌上的效果不会触发，所以弃牌可以帮助你弃掉产生回响的卡牌。如果卡牌效果为弃一张牌获得额外东西，你必须先弃置卡牌然后才能获得对应的东西。

例如：铁狮子的卡牌效果为：“弃一张牌然后摸一张牌。”如果你已经没有手牌可以弃置，那么你也无法摸一张牌。

冒险牌堆耗尽 — 如果冒险牌堆在游戏过程中被用完，不足以补充卡牌区的6张牌，所有还在飞船上的玩家自动被击晕，游戏结束。

有限的配件 — 绝大部分游戏内的配件都是有限的，如果玩家获得的很多，会出现耗尽的情况。其中包括：能量水晶，市场物品，和常驻牌（全自动机器人，大胆行走，记忆核心）。唯一无限的配件是信用片，如果信用片在游戏过程中耗尽，请玩家使用其他东西进行代替。

卡牌顺序 — 有些卡牌的效果会要求你有特定的配件或者打出过特定的卡牌。你可以触发这些卡牌的效果，即使你在打出卡牌之后才完成对应要求。

例如：猴形机甲30000的效果为“+3 回响！摸3张牌”，如果打出其他的科学阵营的卡牌，则“-3 回响！”，如果在打出这张牌时还没有其他科学阵营卡牌，但是在摸3张牌后获得了科学阵营牌并打出，你还是可以获得“-3回响！”的效果。

太空臭鼬提供2点能力值，卡牌的效果为“如果你的弃牌堆或打出的牌中有囚犯牌，+2”。如果你使用卡牌提供的2点能力值从卡牌区中获得了一张囚犯牌（获得后放入弃牌堆），因为弃牌堆中有了囚犯牌，你就会获得3点信用片。

出牌区域 — 将回合过程中打出的卡牌放在你面前，这样可以明确看出回合中打出的牌。需要注意的是，如果在回合过程中需要把弃牌堆洗牌，洗牌时不包括已经打出的牌。

能量水晶 — 版图上有些**奖励格子**会让玩家获得能量水晶。能量水晶是**有限的配件**，有些卡牌会有类似阵营联动的特殊效果：“如果你有能量水晶，你就可以获得额外的效果。”不管你有多少个能量水晶，额外效果只会获得一次。

奖励格子 — 版图上的有些格子会提供奖励，包括信用片，治疗，或**能量水晶**。当你进入这个格子的时候，获得对应的奖励。



回响方块用完了 — 如果你个人储备的小方块都已经用完了，那么你就不能在路径移动时选择受到伤害。直到你通过治疗拿回更多小方块之前，在需要增加回响的时候，你也不用再放置小方块了。

如果在没有小方块的时候抽到了红色方块需要受到伤害，请用放在一旁的黑色小方块来放在你的生命轨上代替。

传送 — 有些冒险牌可以让你传送至相邻的格子。在传送时你不需要使用移动力，也不用面对路径上的敌人。你甚至可以无视锁，也可以无视单向路径。你不能从传送轨的格子使用卡牌传送至其他传送轨的格子，传送轨的格子被视作不相邻。

和使用传送站或传送轨不同，卡牌传送并不会使你眩晕——你还可以继续移动。不过需要注意，只要在回合中任何时候进入过安检站，就再也不能使用移动力了。

移除 — 有些冒险牌可以让你移除一张卡牌，移除卡牌表示将卡牌完全从游戏中移除。当你移除卡牌时，你需要从指定的地方移除（通常是弃牌堆中，或者是出牌区域中），然后将移除的卡牌放回游戏盒中。小技巧：将你的牌堆中比较弱的初始卡移除是非常有用的操作。

如果卡牌效果为“如果这回合中你移除了任何卡牌，获得奖励”，则该奖励只能获得一次，即使之后再移除其他卡牌。在移除卡牌时，你可以选择移除触发该效果的那张卡牌本身。

例如：账户入侵效果为“如果这回合中你移除了任何卡牌，+2”即使你之后继续移除多张卡牌，你也只能触发1次这个获得2点信用片的效果。你可以选择移除账户入侵这张牌本身来获得这2点信用片。

制作组

游戏概念与设计

Paul Dennen

首席监制

Scott Martins

艺术指导, 美术, 平面设计

Rayph Beisner, Derek Herring, Levi Parker, Nate Storm, Franz Vohwinkel

卡牌原画

Edrian Paolo Baydo, Rayph Beisner, Michael Anthony Gonzalez,
Christian Adrienne Gumaya, Rastislav Le, Giorgio Alfonso Maesa,
Paul Roberts Medalla, Raul Ramos, Alben John Tan

游戏制作

Evan Lorentz, Tim McKnight

额外游戏设计

Andy Clautice, Darrell Hardy, Evan Lorentz

额外游戏制作

Matt Nass

中文本地化

翻译

Frank Wang, Matt Zheng, Jiabin Lan

校对

Matt Zheng, Jiabin Lan, Reco Lee

平面设计

Reco Lee



www.direwolfdigital.com
www.twitter.com/direwolfdigital
www.facebook.com/direwolfdigital



官方商城



关注扫码



广东潮卓游文化发展有限公司
GUANGDONG BGTRENDS CULTURE
DEVELOPMENT CO., LTD



www.renegadegamestudios.com
www.twitter.com/playrenegade
www.facebook.com/playrgrs

指示物详解

大秘藏



强效生命药水

在你的回合中使用，治疗2点血量。
(保留直到使用，使用后放回盒中)



5点信用片

这个指示物算作5点信用片，你可以在游戏中当作信用片正常使用，也可以留到游戏最后获得分数。



灵光一闪

立即摸取3张手牌，然后将这个指示物放回盒中。



飞船蓝图

保留这个指示物，在游戏结束后飞船蓝图价值7分，它不算作神器。



第六个水晶

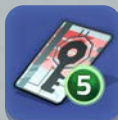
保留这个指示物，它当做一个能量水晶。在游戏结束后，你的每个能量水晶价值3分（包括这个指示物）。



音爆手雷

其他玩家立即+3回响! 然后将这个指示物放回盒中。

市场物品



万能钥匙

可以让你使用有锁标志的路径。
(它在游戏结束后价值5分)



传送站门卡

可以让你使用传送站。
(它在游戏结束后价值5分)



急救包

当你购买它时，立即治疗2点血量。
(它在游戏结束后价值5分)



违禁品

可以让你触发卡牌上需要违禁品的联动效果。
(它在游戏结束后价值10分)

小秘藏



生命药水

在你的回合中使用，治疗1点血量。
(保留直到使用，使用后放回盒中)



疾速药水

在你的回合中使用，获得1点移动力。
(保留直到使用，使用后放回盒中)



增强药水

在你的回合中使用，获得2点攻击力。
(保留直到使用，使用后放回盒中)



2点信用片

这个指示物算作2点信用片，你可以在游戏中当作信用片正常使用，也可以留到游戏最后获得分数。



一卡通

在你的回合中使用，它可以视为你已打出所有阵营的卡牌(罪犯阵营，抵抗阵营，科学阵营)，它可以触发所有和阵营进行联动的卡牌效果。(它并不会触发与能量水晶或违禁品联动的效果)
(保留直到使用，使用后放回盒中)



汽化器

在该回合结束时，从你的弃牌堆或当前打出的卡牌中选择一张牌移除。将汽化器和移除的牌放回盒中。



档案

保留这个指示物，在游戏结束后每个档案价值3分。获得时，将霸君标记在怒气轨上上升一格。
(霸君可不喜欢你偷偷看他的日记。)