

沙丘：帝国

DUNE

IMPERIUM

起义

厄拉科斯，又称沙丘、被沙漠覆盖的星球。这里是整个已知宇宙中最贵重的资源——“美琅脂”（又称香料）的唯一产地。在背叛并毁灭了厄崔迪家族后，帝国皇帝陛下沙达姆四世将厄拉科斯星球的统治权再次还给了哈克南家族。

在沙漠游牧民族弗雷曼人之中，一名叫穆阿迪布的神秘战士横空出世。此人的势力迅速扩张，很快就开始威胁到皇帝与其党羽的统治。厄拉科斯星球上的冲突现在已经到了一触即发的程度，而这也吸引了其他各方势力的注意。大家族之间的世仇阴谋现在已经变成了席卷整个帝国的巨大旋涡。从本地的走私网络，到贝尼·杰瑟里特姐妹会，乃至皇帝本人，各方势力都在这一左右帝国未来的大势力之中扮演着至关重要的角色。在这一切混乱之中，只有一件事毋庸置疑：

控制了香料的人，就能够控制整个帝国……



帝国全境 皆系于美琅脂

《沙丘：帝国 起义》是一款牌库构筑类工人放置游戏，其脱胎于作者Frank Herbert、Brian Herbert与Kevin J. Anderson所著小说，以及传奇影业拍摄电影所构成的沙丘世界观。

注：游戏中有来自各大家族的数个可选领袖。为了能够获得更符合剧情逻辑的游戏体验，我们建议玩家在一局游戏中不要同时使用来自同一个家族的两个领袖。但这并非强制规定，游戏规则同样允许玩家如此尝试，以在不同寻常的领袖对局中体验跳脱原有剧情的全新可能性。

本页不含有游戏规则；玩家可以选择跳过本页的内容。但是如果玩家对沙丘世界观的了解有限，或是想要了解游戏中的各个元素如何与故事剧情相联系，请查阅下文。



科瑞诺家族的沙达姆四世是统治帝国全境的**皇帝陛下**，统管整个已知的银河系。获得皇帝的信任有助于你获得财富，并且有可能让你得到皇帝私人精兵萨多卡的帮助。



兰兹拉德联合会(兰兹拉德)是由皇帝主持的帝国管理机构，代表了帝国中的各大家族。在这里，合适的门路可以让人使用宇宙索建立关系，赢得恩惠，甚至获得永久的战略优势。



宇联商会(宇宙联合贸易商会, CHOAM)是一个横跨整个帝国的商业组织。如果你能够完成他们的贸易合约，就可以获得帝国中的泛用货币宇宙索作为回报。除此之外，他们也会用高昂的价格收购美琅脂，并且帮你建立重要的政治联系。



宇航公会垄断了所有的太空航行业务。他们巨大的远航机可以一次性往沙丘运输大量的兵力与宝贵的物资。不过他们的服务要价不菲，并且只接受香料作为报酬。



贝尼·杰瑟里特姐妹会世代相传的谋略布局遍布整个帝国，有些在明面之上，而另一些则深藏暗处，无人知晓。



厄拉科斯的环境将**弗雷曼人**塑造成勇猛善战的沙漠斗士。与他们结盟的人将会获得沙漠力量的帮助，甚至能够在战斗中利用沙虫的力量。



沙丘星球上有限的几个人类居住区是**重要的军事行动地点**，玩家可以在其中大部分地点内集结部队。其中不少地区(也包括帝国盆地)都被巨大的屏蔽场城墙保护着，以防御沙虫和科里奥利风暴的影响。



厄拉科斯表面广袤的**沙漠地区**是宇宙中最贵重的物品：香料美琅脂的产地。统治此处的独特生物巨沙虫时刻威胁着追寻香料的人们，但是掌握弗雷曼之道的人也许能够使用他们独特的沙地钩驾驭这些庞然大物……

游戏配件



双面游戏版图



20个水资源标记



宇宙索标记
8个大标记(价值5)
20个小标记(价值1)



香料标记
7个大标记(价值5)
20个小标记(价值1)



沙虫标记
4个塑料标记
4个木质标记
玩家在游戏中
可按自己喜好
选用或混合使用



起始玩家标记



4个结盟标记



屏蔽场城墙标记



4个沙地钩标记



18张储备区牌
8张暗中准备
10张香料永流传



9张领袖牌
双面
(1张为宇联商会模组专用)



44张密谋牌
(4张为宇联商会模组专用)



菲德指示物
在选用领袖牌
菲德-罗萨·哈克南时需使用



版图位置速查表



69张帝国牌
(4张为宇联商会模组专用)



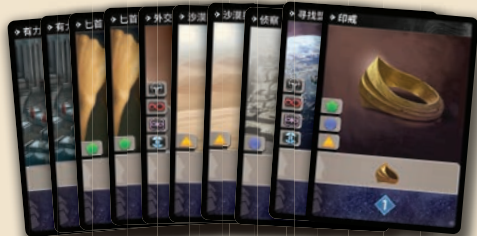
16张冲突牌
3张1级冲突牌
9张2级冲突牌
4张3级冲突牌



5张目标牌

关于使用宇联商会模组游玩时需要使用的额外配件请参阅第16页。

玩家配件



起始牌库(10张牌)

包括:
有力论证(2)
匕首(2)
外交(1)
沙漠星球厄拉科斯(2)
侦查(1)
寻找盟友(1)
印戒(1)

起始牌库中的卡牌都在左上角带有此图标以作辨认。



16个玩家方块



2个玩家指示物
1个分数指示物
1个议员指示物



3个间谍标记



3个控制标记



3个特使标记



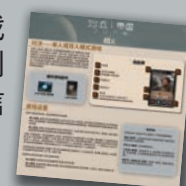
战力指示物

以上配件都有不同玩家颜色的版本供每位玩家使用。
图示中全部为红色配件。



已经熟悉《沙丘：帝国》的规则？请查看带有左侧图标的文本框，其中阐述了本游戏中出现的新规则变化。

在进行单人或双人游戏时，请查看对决模式规则表上的额外配件与规则信息。



在进行6人游戏时，请查看6人游戏模式规则表上的额外配件与规则信息。



游戏设置

A 将游戏版图放在桌面中央(图示面朝上),并将以下配件放在游戏版图上:

A1 将屏蔽场城墙标记放在游戏版图上的指定位置(香料加工厂下方)。



A2 将四个结盟标记放在游戏版图对应的四个派系位置上(皇帝、宇航公会、贝尼·杰瑟里特姐妹会、弗雷曼人)。



B 构建冲突牌库:


将所有的冲突牌按其牌背上显示的等级分成三组:1级冲突牌、2级冲突牌,以及3级冲突牌。

洗匀**所有4张**3级冲突牌,将其正面朝下放在游戏版图对应位置上。

洗匀**所有9张**2级冲突牌,从中随机抽取**5张**,正面朝下放在3级冲突牌上。

洗匀**所有3张**1级冲突牌,从中随机抽取**1张**正面朝下放在抽取的2级冲突牌上。

在以上步骤结束后,玩家就会获得一叠由10张冲突牌组成的冲突牌库(顶端为1张1级冲突牌,然后是5张2级冲突牌,最底下是4张3级冲突牌)。将未被使用的冲突牌放回游戏盒中,不要查看其内容。

C 在游戏版图旁准备以下卡牌(若玩家在游玩时不使用宇联商会模组,则移除所有带有  图标的卡牌):

C1 将所有密谋牌洗匀,正面朝下形成牌库。

C2 将所有帝国牌洗匀,正面朝下形成牌库。从牌库顶翻开5张帝国牌组成供应区。

C3 将所有储备区牌按其内容分成两叠(暗中准备、香料永流传),放在帝国牌供应区旁。

D 每位玩家选择一张领袖牌作为自己本局游戏中使用的领袖,放在自己的游戏区域(玩家可以决定选择领袖的方式,亦可随机抽取领袖使用)。在不使用宇联商会模组的游戏,不要选择领袖沙达姆·科瑞诺四世。

领袖的名字右侧都带有1-3个图标。图标数量更多的领袖在使用上也更加复杂。我们建议玩家在第一次进行游戏时选择只带有**1个**图标的领袖使用。



E 每位玩家拿取一套10张牌的起始牌库,并将自己的起始牌库洗匀后正面朝下放在自己领袖牌左侧。

F¹ 每位玩家拿取1个水资源标记,放在自己面前的个人供应区中。

F² 在游戏版图旁使用剩余的水资源标记、宇宙索标记、香料标记和玩家所选的沙虫标记(塑料,木质或者是混合)组成公共供应区。公共供应区中的配件在游戏中没有数量限制,如果玩家用完了某种标记,可自行寻找其他标记代替。将4个沙地钩标记放入公共供应区中。

单人游戏,双人以及6人游戏需要玩家进行额外的设置步骤,请查看对决模式规则表或6人游戏模式规则表上的额外信息。

G 每位玩家选择一种玩家颜色,拿取对应颜色的所有玩家配件。

G¹ 将2个特使标记放在自己的领袖牌上,将剩余的另一个特使标记(剑术大师)放在游戏版图旁。

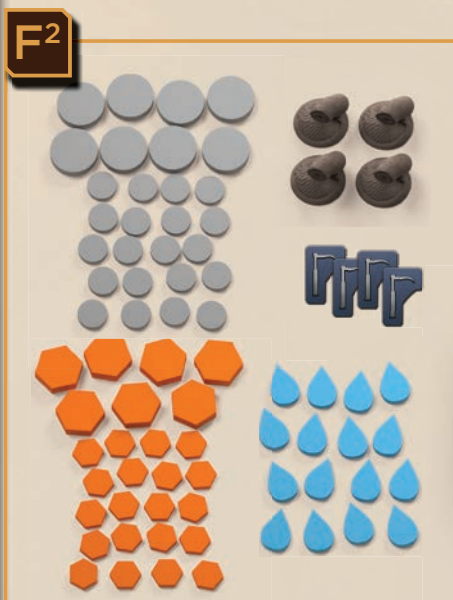
G² 将1个玩家指示物放在分数记录条上。在4人游戏中,将其放在记录条上1的位置,否则将其放在记录条0的位置。

G³ 将自己的战力指示物(以右侧图示一面向上)放在战力记录条上0的位置。

G⁴ 拿取自己的4个玩家方块,在每个派系影响力记录条最下方位置上各放置1个。

G⁵ 另外的12个玩家方块代表了玩家的军队。拿取其中3个放在版图中某个圆形军营中(每位玩家可选择使用离自己较近的军营)。

G⁶ 将剩余的玩家配件放在自己的个人供应区中,玩家供应区中的内容在游戏过程中始终为公开信息。



每位玩家都有各自的供应区,其中的配件相仿。

H 洗匀所有的目标牌(部分目标牌上标有“1-3P”或“4/6P”,在进行游戏时,先移除与游戏人数不符的卡牌,将其放回游戏盒中)。每位玩家随机抽取一张目标牌,将其正面朝上放在自己的供应区中。目标牌上标有起始玩家标记的玩家拿取起始玩家标记。



在步骤A没有门泰特可放置;在游戏版图放置屏蔽场城墙标记。
 步骤C3没有空间折叠牌可设置。
 在步骤F2中,将沙虫和沙地钩标记放入公共供应区。
 间谍在步骤G被添加到每位玩家的配件中。
 玩家们会在步骤H获取目标牌,目标牌会同时决定了起始玩家为谁。



游戏概览与主要内容

游戏目标

玩家扮演帝国中某个兰兹拉德大家族的领袖(或是其他在帝国中举足轻重的角色)。玩家的目标是在战斗中击败自己的宿敌,与四大派系结盟,以增加自己的政治影响力。玩家成就将通过**胜利点数**来衡量。



每当玩家获得或失去胜利点数时,就将自己的分数指示物在记录条上前进或后退对应的格数。在游戏中某个轮次结束时,如果有玩家达到了10点胜利点数(或是冲突牌库被抽空),则游戏立即结束,拥有最多胜利点数的玩家成为该局游戏的胜利者。

领袖

每位领袖都有两个不同的独特能力:

左侧的领袖能力会在游戏过程中持续生效,其效果各不相同。

右侧的印戒能力带有印戒标记,只会在玩家在某个特使回合中打出**印戒牌**时发动生效。



牌库构筑

在游戏开始时,每位玩家都会获得一套10张牌的起始牌库,其中的卡牌构成完全相同。在牌库构筑游戏中,增加与改变牌库中的卡牌是游戏的重要元素。每回合中,玩家都有机会在自己的牌库中加入新的卡牌。每张卡牌的功能与效果都各不相同,这也意味着在游戏的过程中玩家的牌库与游戏策略也将会变得大相径庭。

每当玩家获得了1张帝国牌或是储备区中的卡牌,就会立即将其**放在自己的弃牌堆中**。每当玩家需要抽牌但是牌库已被抽空时,就会立即重洗**弃牌堆**组成新的牌库,然后继续进行抽牌。

游戏中也有途径允许玩家“**销毁**”卡牌,将其从自己的牌库中剔除,并在之后的游戏中不再回到牌库内。有策略性的销毁一些较弱的卡牌,就能让玩家牌库中更强的卡牌更频繁的上手。

当卡牌效果与说明书相冲突时,以卡牌效果为准!

特使



每位玩家在游戏开始时都拥有2个特使标记(并且在游戏进行的过程中可以获得第3个)。玩家会通过将特使派遣到游戏版图中的某个位置上以执行效果,有时用于获取资源,有时通过支付资源获得某些战术优势。(进一步的说明详见下文阶段2:玩家回合,关于版图位置的详细说明请查阅版图位置速查表。)

在《沙丘:帝国 起义》的游戏中,特使与玩家的卡牌息息相关:玩家在派遣特使时,必须要先打出允许特使被放在该位置的卡牌。



在《沙丘:帝国 起义》的游戏中没有门泰特特使。

派系

《沙丘：帝国 起义》的游戏中有四个派系，分别代表了沙丘行星厄拉科斯与帝国其他地方的强大势力。增进在四大派系中的**影响力**并与其结盟是游戏过程中通向胜利的重要手段之一。玩家可以查阅第2页内容以了解关于四大派系的更多信息。



在游戏开始时，玩家的4个派系影响力指示物都会位于记录条最下方的位置。在游戏过程中，玩家对某个派系的影响力可能会因为各种卡牌或行动效果的影响增加或是减少。当玩家将自己的特使派遣到某个派系的地图位置时，就会增加1点对该派系的影响力，并立即将自己在该派系影响力记录条上的指示物向上移动1格。游戏中的其他效果也有可能会导致玩家获得（或者失去）对某个派系的影响力。

如果玩家对某个派系的影响力达到2点，则将会立即获得1点胜利点数。如果玩家在之后的游戏中对该派系的影响力减少到了2点以下，则会失去该胜利点数。

当玩家对某个派系的影响力达到4点时，就会获得记录条该位置上所示的奖励。如果玩家在之后的游戏中对该派系的影响力减少到不足4点，则不用退回该奖励（在极少数情况中，玩家可以通过将影响力重新增加到4点以再次获得相同的奖励）。

此外，**第一个**对某个派系达到4点影响力的玩家还可同时拿取其记录条上的**结盟标记**放入自己的供应区中，以示与该派系组成了同盟。拿取结盟标记的玩家会立即获得该标记上标示的胜利点数。如果在之后的游戏中有其他玩家对该派系的影响力超过了持有结盟标记的玩家，则**影响力更高的玩家**会从当前持有结盟标记的玩家处获得结盟标记并获得胜利点数，失去结盟标记的玩家也会立即失去对应的胜利点数。



密谋牌



密谋牌代表着诡计、幕后交易，以及意外转折——它们可以提供水或是香料这样的宝贵资源，给予玩家影响力，甚至直接提供胜利点数。每张密谋牌上都会写有其能被打出的时机、其拥有的效果，以及其打出时是否需要玩家支付额外的费用或是满足特定的条件。

玩家主要会从版图上的三个位置中获得密谋牌：**秘密**、**萨多卡**或是**议事堂**（但是某些特定卡牌效果也会给玩家提供密谋牌，此类效果都会带有密谋牌图标）。玩家获得的密谋牌始终保持正面朝下，与玩家的牌库分别放置。玩家可以随时查看自己获得的密谋牌内容，但是只会在打出密谋牌时将其展示给对手。当一张密谋牌被打出并结算完效果之后，将其正面朝上放在密谋牌库旁的密谋牌弃牌堆中。



密谋牌共分为**三个类别**：阴谋、战斗以及终局。

- 玩家可以在自己的特使回合或是揭示回合中的任意时刻打出阴谋密谋牌。
- 玩家只能在战斗阶段中打出战斗密谋牌。
- 玩家只能在游戏结束阶段打出终局密谋牌。



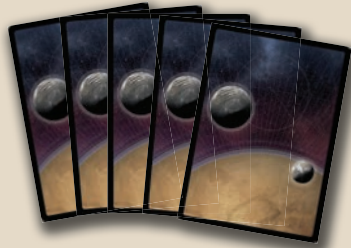
轮次流程

《沙丘：帝国 起义》的游戏被分为数个轮次。每个轮次都包含了5个不同的阶段，其名称与顺序如下：



阶段1: 轮次开始阶段

每个轮次开始时，玩家们都会从冲突牌库顶揭示1张新的冲突牌。将其正面朝上放在冲突牌库旁的对应位置上（若该位置上已有其他正面朝上冲突牌，则将其放在已有卡牌上方）。



接着，每位玩家从自己牌库中抽取5张卡牌，作为自己在该轮中的手牌。



阶段2: 玩家回合阶段

从持有起始玩家标记的玩家开始，玩家们按照顺时针顺序依次进行自己的回合，每次执行一个回合。

在轮到玩家执行回合时，其可以选择执行一个**特使回合**或一个**揭示回合**，关于这些回合的详细内容请参阅本说明书下文五页的内容。总体来说，玩家会在派遣完自己持有的特使之前持续进行特使回合，然后进行一个揭示回合。（请注意特使回合并非强制的。如果玩家愿意，也可以在仍然持有特使的情况下不进行特使回合，而是改为进行揭示回合。）

当玩家进行过一个揭示回合之后，就会在该阶段中跳过之后的所有回合，而其他玩家依然可照常进行自己的回合。在所有玩家都进行过一个揭示回合之后，该阶段即告结束。

玩家可以在该阶段自己的特使回合或是揭示回合中的任意时刻打出持有的**阴谋密谋牌**。

卡牌详解

请玩家牌库中每张卡牌上都会固定有两个区域：特使效果区域与揭示效果区域。玩家在自己的回合中使用卡牌时，只能选择执行其中一个区域中的效果：在特使回合中执行特使区域中的效果，在揭示回合中使用揭示区域中的效果。



玩家回合-特使回合



在特使回合中，玩家从自己手中挑选1张卡牌，正面朝上打出在自己面前，并使用该卡牌将自己领袖牌上的一名特使派遣到游戏版图上一个还未被占据的位置中。该位置左上角的图标必须与打出的卡牌上的某个特使图标相同（玩家也可以使用间谍标记的效果将特使派遣到某个位置中，详见第11页）。

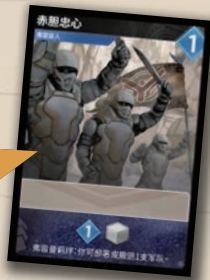


玩家只能选择卡牌上的一种特使图标使用；1张卡牌只能被用于派遣一名特使。

玩家不可选择版图上已被派遣了特使的位置。（玩家也可以使用间谍标记的效果忽视此规则，详见第11页。）

玩家在派遣特使时，必须能够支付所选位置上标示的额外费用，或是满足其需求。

除此之外，玩家还可以执行打出卡牌上特使效果区域中的任何效果（若有）。玩家在特使回合打出卡牌时忽视该卡牌揭示效果区域中的任何效果。



如果某张卡牌上没有任何特使图标，则其无法在特使回合中被打出，只能在揭示回合中被揭示。

版图位置费用

玩家将特使派遣到游戏版图上的某些位置上时，必须支付其所标示的费用。如果玩家无法**立即**（在获得该位置或是打出卡牌的任何效果之前）支付对应的费用，则该玩家无法将特使派遣到此位置上。

右侧图示为游戏版图上的两个弗雷曼位置。上方位置“沙漠战术”要求玩家在派遣特使到该位置时支付1水资源。

下方位置“弗雷曼工具包”并没有任何费用。



影响力需求

若玩家想要将自己的特使派遣到某些特定的版图位置，必须满足特定的派系影响力需求。

- **帝国特权**要求玩家达到2点或以上的皇帝派系影响力。
- **运输**要求玩家达到2点或以上的宇航公会派系影响力。
- **泰布穴地**要求玩家达到2点或以上的弗雷曼派系影响力。




游戏中的8个不同特使图标分别为：



卡牌**帝国间谍大师**带有2个特使图标。皇帝图标允许玩家在打出此牌时将特使派遣到版图上的皇帝位置中，而间谍图标允许玩家将特使派遣到与某个玩家间谍标记所在的哨站相连的版图位置中。

当玩家打出卡牌，并派遣了特使之后，就可以执行该位置的效果以及该卡牌特使效果区域中的效果。若该位置属于四大派系中的一个，玩家还会立即获得1点对应派系的影响力。玩家可以按任意步骤依次执行这些效果。

部分卡牌效果带有文本说明，而其余大部分效果都会使用图标表示。关于版图位置的详细说明请查阅版图位置速查表，关于其余图标与效果的详解请查阅本说明书封底。

版图与卡牌上的白色箭头符号  代表其效果需要支付一定的费用（标于箭头左侧或上方）以获得资源或效果（标于箭头右侧或下方）。该支付并非强制，但如果玩家选择不支付该费用，则无法获得对应的资源或效果。玩家每次打出此类卡牌时只能进行对应的箭头效果1次。

当玩家打出卡牌**生态实验站**时，可以选择是否支付2水资源以抽取2张牌。（但不可支付4水资源以抽取4张牌。）



游戏中增加了数个需要玩家达到2点派系影响力才能使用的版图位置，以及新的特使图标“间谍”。

玩家回合-特使回合(续)

战斗单位与冲突

在每个轮次开始时，都会有一张冲突牌被揭示，并决定该回合玩家们会在战斗中争夺的资源奖励。玩家需要部署自己的战斗单位以争夺这些奖励。游戏中共有2种不同的战斗单位：军队与沙虫。

《伊克斯崛起》扩充中包含了另一种战斗单位：无畏舰。

每当玩家执行的卡牌或版图位置效果上显示了一个方块图标时，玩家就会进行一次征兵：该玩家立即从自己的**供应区**中拿取1支军队（玩家方块），放在版图上自己的**军营**中（如果玩家供应区中已经没有方块，则无法进行征兵）。

玩家军营中的军队无法给玩家提供任何战力，但是当玩家将自己的一名特使派遣在某个战斗位置时，就可以向冲突部署战斗单位。战斗位置为图标中带有沙漠图示并且在右下角有刀剑相交图标的版图位置。大部分的战斗位置位于厄拉科斯星球上，但另外也有三个位置位于四大派系位置中：一个位于宇航公会（远航机），两个位于弗雷曼人（沙漠战术以及弗雷曼工具包）。



当玩家将特使派遣至某个战斗位置时，就可以将自己的战斗单位部署进版图上的冲突区域——版图上四个军营之间的区域。玩家可以将自己当回合（通过卡牌与版图位置效果）征兵的**部分或是所有**战斗单位部署进冲突区域，且可以额外从自己军营中部署**至多2个**战斗单位到冲突区域中（版图上的冲突区域被分为四个象限，玩家在部署战斗单位时应将其放在自己军营所在的象限中）。



当玩家执行的卡牌或版图位置效果上显示了一个沙虫图标时，玩家就会立即召唤并部署1只沙虫到冲突区域中（沙虫无法被放置于军营中）。玩家召唤沙虫时会受到以下两个限制：

首先，大多数的沙虫图标都会要求玩家的军营拥有沙地钩（玩家可在泰布穴地中获得）。

其次，如果冲突牌上的冲突发生在某个由屏蔽场城墙保护的地点，则玩家无法召唤沙虫。（详见下文，控制地点与屏蔽场城墙）



控制地点与屏蔽场城墙

某些冲突牌（详见阶段3：战斗阶段）将会代表在沙丘行星上某个地点发生的控制权之战：厄拉奇恩、香料加工厂，或者是帝国盆地（详见卡牌的名称）。如果玩家在对应的冲突中获胜，则立即从自己的供应区中拿取1个**控制标记**，放在对应位置下方的旗帜位置中，以标识自己获得了此处的控制权。



当玩家在某个位置下方的旗帜位置中放有自己的控制标记时，就会在任何玩家（包括自己）的特使被放在该位置时获得旗帜位置右侧标示的奖励。厄拉奇恩与香料加工厂的旗帜奖励为1宇宙索，帝国盆地的旗帜奖励为1香料。

当1张对应某个已被控制位置的冲突牌被翻开时，控制该位置的玩家将会获得防御奖励：该玩家可以**立即**从自己的供应区中拿取1支军队部署进冲突区域中。

这三个关键地点都被巨大的屏蔽场城墙保护着，以防御沙虫和科里奥利风暴的影响，在游戏设置时放置的屏蔽场城墙标记标识了这一点。当此标记位于版图上时，玩家不可在这些地点发生的冲突中召唤沙虫。但是在游戏过程中，玩家可以通过一些效果炸毁屏蔽场城墙。



当玩家执行的卡牌或版图位置效果上显示了屏蔽场城墙爆破图标时，玩家可以选择从游戏版图上拿走屏蔽场城墙标记，并将其放回游戏盒中。当该标记被移除游戏版图之后，玩家就可以在任何冲突中召唤沙虫。



沙虫是一种全新的战斗单位，关于沙虫的详细规则说明位于左侧文本框中最后三个段落中。屏蔽场城墙会限制玩家召唤沙虫，详见上方文本框中最后两个段落。

间谍

在游戏过程中，玩家可以将自己的3名间谍派遣至版图上的哨站中。每个哨站都与版图上的一个或是多个位置相连。

当玩家执行的卡牌或版图位置效果上显示了一个间谍图标，该玩家就可以将自己的1个间谍标记派遣至版图上一个未被占据的哨站中。若玩家需要派遣间谍，但供应区中已经没有间谍标记，则可以首先从版图上召回自己的1个间谍标记（不执行任何效果）。

某些允许玩家派遣间谍的效果（例如右侧图示中领袖牌玛戈·芬伦夫人能力效果）要求玩家将间谍派遣至一个与特定类型版图位置相连的哨站中。若玩家不想或不能满足要求，则毋须派遣间谍。

当执行的卡牌效果上显示了一个召回间谍图标时，玩家可以将在版图上的1个间谍标记放回自己的供应区中（此类图标通常会作为某个强大效果的费用出现）。

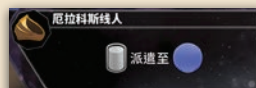
玩家也可以不使用召回间谍图标以召回间谍，并获得以下两种效果中的一种：

渗透：若玩家想要将自己的一名特使派遣到某个已被其他玩家占据的版图位置中，则可以从一个与此版图位置相连的哨站中召回自己的1名间谍，以无视此版图位置中的特使标记，如常派遣自己的特使。

收集情报：当玩家向某个版图位置派遣特使时，可以从一个与此版图位置相连的哨站中召回自己的1名间谍，以抽取1张牌。玩家必须在派遣特使之后，执行任何卡牌或版图位置效果之前，决定是否要收集情报。

如果玩家在派遣特使的版图位置相连的多个哨站中都放有间谍标记，则可以召回多个间谍标记，但是不可执行同一个效果多次。举例来说，若玩家在与研究站相连的两个哨站中都有间谍标记，则可以召回其中一个标记用以渗透，并召回另一个标记用以收集情报。但不可同时召回2名间谍以收集情报。

间谍特使图标允许玩家将特使派遣到与某个放有自己间谍标记的哨站相连的版图位置中，间谍特使标记的效果不需要玩家召回间谍。



蓝色玩家打出卡牌沙漠星球厄拉科斯，以将自己的一名特使派遣到帝国盆地位置。该玩家收集了香料，卡牌上没有任何额外的效果。



帝国盆地是一个战斗位置。该玩家在本回合中并没有从版图位置或卡牌效果中获得任何征兵，但是其军营中有3支军队。该玩家决定全力出击，从军营中部署了2支军队——这是可从军营中部署的最大数量。



绿色玩家打出卡牌叛军供货者，将自己的一名特使派遣到厄拉奇恩。该玩家在与厄拉奇恩相连的哨站中有1个间谍标记，决定召回该间谍以收集情报，并抽取了1张卡牌。因为蓝色玩家在之前的回合中在厄拉奇恩放置了控制标记，所以蓝色玩家会从公共供应区获得1宇宙索。

绿色玩家从版图位置中获得1征兵，并再抽取1张卡牌。因为该玩家在本回合召回了1名间谍，因叛军供货者的效果获得2征兵。

绿色玩家可以将征兵获得的军队放在军营中，但是厄拉奇恩同样也是战斗位置，并且该玩家认为自己能够战胜蓝色玩家，于是其选择将征兵获得的3支军队部署进冲突区域。该玩家同时额外部署了军营中的1支军队（如果其在军营中有另一支军队，也可以将其部署进冲突区域）。

红色玩家决定好好利用此回合，为之后的战斗囤积军队，于是打出1张匕首将自己的特使派遣到版图位置集结力量中。该玩家决定支付2宇宙索，获得了1水资源与2征兵。因为集结力量并不是一个战斗位置，所以征兵获得的军队无法部署，只能被放入军营中。



间谍是本游戏中出现的新元素，在上文中有详细说明。

玩家回合-揭示回合

当某位玩家已经没有特使用以进行特使回合 (或是**选择**不使用其剩余的特使进行特使回合) 时, 该玩家就可以在轮到自己时进行一个揭示回合。执行揭示回合的玩家按顺序执行以下回合步骤: 揭示卡牌、执行揭示效果, 以及清理。

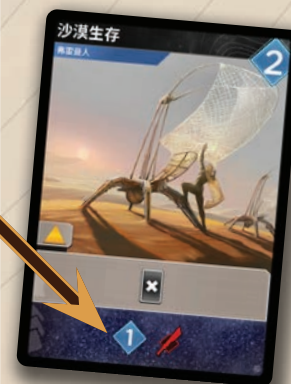
揭示卡牌

玩家揭示自己手中剩余所有的卡牌, 将其全部正面朝上展示在自己面前, 与在之前的特使回合中打出的卡牌分开放置。

执行揭示效果

玩家可以在此步骤中执行揭示的**所有**卡牌上揭示效果区域中的效果 (但不会获得在之前特使回合中打出卡牌上的揭示效果)。

玩家可自行决定执行每个揭示效果的先后顺序。此外, 玩家也可以在执行揭示效果之前、之间, 或之后花费获得的招募点数将新卡牌加入自己的牌库中。



设置战力

在玩家揭示卡牌之后, 清理之前, 玩家需要计算自己在本轮冲突中持有的总战力。

玩家在**冲突区域**中的每支军队都价值2战力 (玩家军营中的军队与供应区中的方块不会提供任何战力), 每只沙虫都价值3战力。



玩家在揭示回合中揭示的每个剑刃图标都价值1战力。

玩家必须在冲突区域中至少有1个战斗单位才能执行设置战力。如果玩家在冲突区域中没有任何战斗单位, 则该玩家战力立即变为0, 并且不会因为剑刃图标或任何其他效果增加。

在玩家计算出自己的总战力之后, 将其宣布给其他玩家, 并将自己的战力指示物放在战力记录条上对应数值的位置中。如果玩家的总战力大于20, 则将战力指示物翻面至+20面朝上, 并用战力记录条上的位置记录多于20部分的战力。



清理

玩家将自己面前 (在特使回合与揭示回合中) 打出的所有卡牌放入自己的弃牌堆中。

获得卡牌

1 玩家在一轮游戏中获得的招募点数会在该轮揭示回合中被使用以获得新卡牌。玩家可以选择当前帝国牌供应区中的5张卡牌，或是储备区中的暗中准备或香料永流传。

获得1张卡牌的费用被标示于该卡牌的右上角。只要玩家依然有招募点数，就可以在同一回合中获得任意数量的卡牌。玩家可以使用从不同途径（卡牌与版图位置）中获得的招募点数获得1张卡牌，也可以拆分花费从同一途径获得的招募点数以获得多张卡牌。在游戏中没有任何配件代表招募点数，因为招募点数无法跨轮次保存，在玩家揭示回合结束后未被使用的招募点数将会消失。

当玩家获得1张卡牌时，将其放在自己的弃牌堆中（正面朝上放在自己领袖牌的右侧）。玩家并不能立即使用刚获得的卡牌，而是会在牌库抽完时将新卡牌与其他弃牌一同洗匀组成新的牌库。

在游戏过程中帝国牌供应区中永远会包含5张卡牌；每当有卡牌离开帝国牌供应区时，立即从帝国牌库顶抽取卡牌补充帝国牌供应区。这意味着获得帝国牌供应区卡牌的玩家可以选择立即获得新补充的卡牌（需花费其需求的招募点数）。

图示玩家进行了一个揭示回合，揭示了自己剩余的3张手牌：暗中准备、叛军供货者，以及突击舰队。

叛军供货者的效果让该玩家从公共供应区中获得了1香料。这些卡牌上同样提供了剑刃图标与招募点数。

这些卡牌总共提供3点招募点数。该玩家使用2点招募点数从帝国牌供应区获得卡牌沙漠生存，并将其放在自己的弃牌堆中。帝国牌供应区中的空位将会立即被从帝国牌库中补充。虽然该玩家还剩下1点招募点数，但是目前场上没有1点的卡牌可供获取。



该玩家在冲突区域中有2支军队，共价值4战力。其揭示的卡牌提供了额外4战力：叛军供货者1战力，突击舰队3战力。该玩家将自己的战力指示物放在记录条数字8的位置。



图示玩家决定再打出密谋牌天降神兵。该玩家支付2个水资源标记，从游戏版图上移除屏蔽场城墙标记，并召唤一只沙虫，将其从公共供应区中放入冲突区域。现在有了沙虫的帮助，该玩家的战力指示物从数字8移动到11。密谋牌被结算完之后被放入了弃牌堆。

最后，该玩家将自己面前所有打出的卡牌放入自己的弃牌堆。

该轮游戏继续进行。其他玩家将会继续执行自己的回合，但是该玩家在战斗阶段前将不会再执行任何的行动。



设置战力不再是执行揭示效果和清理阶段之间的一个单独步骤。玩家可以在执行揭示效果的过程中设置战力，并根据卡牌效果更新战力。这一改动有助于玩家结算与战力有关的揭示效果（例如新领袖牌哥尼·哈莱克的效果）。

阶段3: 战斗阶段

在这阶段,玩家们将会结算冲突战斗结果,但是在结算之前,玩家们有机会打出自己持有的战斗密谋牌。

战斗密谋牌

从持有起始玩家标记的玩家开始,按顺时针顺序。每名在冲突区域中有战斗单位的玩家依次选择打出自己持有的1张或多张战斗密谋牌,或是选择跳过。

选择跳过的玩家在之后再次轮到自己时依然可以打出战斗密谋牌。只有当所有玩家都**连续选择跳过**之后,玩家们才会开始结算战斗。

如果1张密谋牌导致某位玩家在冲突区域中的战斗单位数量产生变化(或是调整了该玩家的战力),立即调整该玩家的战力指示物以显示其当前的战力(记住:若某位玩家在冲突区域中已经没有战斗单位,则其战力立即变为0)。



冲突牌将会依据玩家持有的战力数量与名次向玩家提供不同的奖励。

持有战力数量最多的玩家会获得冲突胜利,并会获得卡牌最顶端的奖励。持有战力数量第二名的玩家将会获得卡牌第二栏的奖励。(仅当)在4人或6人游戏中,持有战力数量第三名的玩家将会获得卡牌第三栏的奖励。(在3人或以下的游戏中,第三栏的奖励将会成为第二名平局的玩家获得的奖励。详见右侧文本框。)

在结算完所有奖励之后,获得冲突胜利的玩家拿取冲突牌,并将其放在自己的个人供应区之中。然后检查自己持有的作战图标(详见下文,作战图标)。

持有战力数量为0的玩家不会获得任何奖励。

关于冲突牌上图标的详解请查阅本说明书封底。

在奖励分配完成之后,每位玩家拿取自己在冲突区域中的军队放回个人供应区中(而非军营中)。将所有的战力指示物放回位置0。将所有沙虫放回公共供应区。

作战图标

冲突牌上的作战图标共有三种:晶牙匕、沙鼠、扑翼机。当玩家获得冲突胜利并拿取冲突牌时,立即检查自己的个人供应区中有没有一对作战图标相同的冲突牌。若有,则玩家立即翻面作战图标相同的两张冲突牌,并获得1点胜利点数。



平局

当有多名玩家持有战力数量最多时:

- 没有玩家获得冲突胜利,也不会有玩家获得冲突牌。所有平局玩家都获得卡牌第二栏的奖励。
- 在3人或以下的游戏中,其他玩家不获得任何冲突奖励。在4人或6人游戏中,如果有3位玩家持有战力数量最多,其他玩家不获得任何冲突奖励;但如果仅有2位玩家战力数量最多,则其余玩家仍可争夺第三名的奖励。

当有多名玩家持有战力数量第二名时,这些玩家都获得卡牌第三栏的奖励,获得冲突胜利的玩家获得奖励与冲突牌。其他玩家不获得任何冲突奖励。

当有多个玩家持有战力数量第三名时,这些玩家不获得任何奖励。

沙虫翻倍奖励

当玩家获得冲突奖励时,若该玩家在此次冲突中部署了沙虫,则会获得**双倍奖励**(大多数奖励能被加倍,但不包括控制版图位置,或是冲突牌战斗图标)。若某个奖励包括支付费用以获得奖励,则玩家可以选择支付双倍费用以获得双倍奖励。

若玩家使用沙虫获得了右图所示的奖励,则可以增加影响力两次(可分配给相同或不同派系),并且可以选择支付3香料获得1点胜利点数,或是支付6香料获得2点胜利点数。



作战图标和沙虫翻倍奖励让玩家在参与冲突时增加了更多的思考维度。获得冲突胜利的玩家将会获得冲突牌并会因为一对相同的图标获得额外胜利点数。沙虫在冲突后会返回公共供应堆。

在战斗阶段开始时,蓝色玩家持有11战力,绿色玩家持有9战力。蓝色玩家为当前起始玩家,但是因为其战力领先,所以宣布跳过打出密谋牌。

接着轮到绿色玩家,其选择打出1张密谋牌应急计划。这张牌为其提供3战力,该玩家将自己的战力指示物移到位置12。

接下来是红色玩家,但是其在冲突区域中没有军队。其战力为0,不能打出任何密谋牌,也无法参与此阶段。

现在又轮到蓝色玩家。虽然其在之前选择了跳过,但是依然可以决定是否打出密谋牌。蓝色玩家查看了自己的密谋牌,其中并没有战斗密谋牌,所以其选择了跳过。

绿色玩家现在领先,同样选择跳过。



结算战斗时,持有12点战力的绿色玩家获得了冲突的胜利。该冲突牌,占领帝国盆地最顶端的奖励让其获得了2香料,1军队(立即从其个人供应堆移动到军营),以及帝国盆地的控制权。该玩家将自己的1个控制标记放在游戏版图的帝国盆地位置。

蓝色玩家获得了第二栏的奖励,并且由于在冲突中有沙虫获得翻倍奖励(因为其在之前的游戏中炸毁了屏蔽场城墙),该玩家从公共供应区获得4个水资源与2军队(立即从其个人供应堆移动到军营)。

红色玩家战力为0,并不会从本次冲突中获得任何奖励。且在3人游戏中冲突并没有第三名奖励。

绿色玩家作为冲突的胜利者获得了冲突牌,将其放入自己的个人供应区。若此玩家在之前的游戏中已经获得了1张带有沙鼠图标的冲突牌,则会将这2张牌翻面并立即获得1点胜利点数。然而,因为该玩家没有另一张带有沙鼠图标的冲突牌,所以其会保留此冲突牌,并且尝试在之后的游戏中再次获得1张带有沙鼠图标的冲突牌。

最后,所有玩家拿取自己在冲突区域中的军队放回个人供应区中。沙虫被放回公共供应区。

阶段4:造物主阶段

在这个阶段中,香料可能会在版图上的特定位置上囤积。玩家们查看游戏版图上三个带有造物主图标的位置:沙漠腹地、哈戈盆地,以及帝国盆地(在6人游戏中还有一个额外位置:哈班亚沙海)。如果该位置上没有特使,则从公共供应区中拿取1个香料放到该位置(造物主图标上)。若该位置上已经放有香料,将其叠放。

在帝国盆地上放有1名蓝色特使(蓝色玩家在该轮之前的阶段中派遣)。但是在沙漠腹地与哈戈盆地上并没有特使,这两个位置都会累积额外的香料。沙漠腹地上已经有在之前的轮次中囤积的额外香料,所以现在堆叠了2个额外香料。



阶段5:召回阶段

如果有任何玩家已经获得了10点胜利点数,或者冲突牌库已经被抽空,则游戏结束将会被触发。

如果游戏结束未被触发,则玩家们准备下一轮的游戏:

- 玩家们收回自己所有的可用特使,放回自己的领袖牌上。
- 将起始玩家标记传递给顺时针顺序下一位玩家,然后进行下一轮游戏的阶段1。

因为没有玩家达到10点胜利点数,所以玩家们收回自己所有的可用特使,起始玩家标记被交给了绿色玩家。新一轮游戏从阶段1重新开始。

游戏结束

首先,玩家们可以打出并结算任意数量的终局密谋牌。然后胜利点数最多的玩家取得游戏的胜利。

如果胜利点数遇平手,破平条件按顺序依次为:持有的香料数量,持有的宇宙索数量,持有的水资源数量,军营中军队的数量。

宇联商会模组

《沙丘：帝国 起义》中包含了一个名为宇联商会的迷你模组。我们建议玩家在使用宇联商会模组进行游戏之前先至少进行一局普通游戏，以熟悉游戏中的其他元素。当玩家已经掌握了游戏之后，就可以通过加入宇联商会模组增加游戏的策略性。

游戏设置

在游戏设置时采用如下增改：

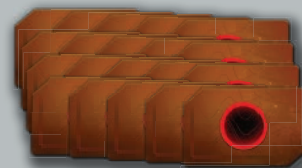
- A³** 正面朝下洗匀所有20个合约标记，随机从中抽取2个翻开放在游戏版图兰兹拉德联合会下方的指定位置，将剩余18个标记正面朝下放在公共供应区中。
- C¹** 将4张额外密谋牌洗入密谋牌库。
- C²** 将4张额外帝国牌洗入帝国牌库。
- D** 玩家们在选择领袖时可以选择使用领袖沙达姆·科瑞诺四世。（这并非必要。）



游戏配件



4张 帝国牌
4张 密谋牌
领袖牌 沙达姆·科瑞诺四世



20个 合约标记

仅在使用《伊克斯崛起》
扩展时使用
详见下文



10个 伊克斯合约标记
背面有所区别

留意卡牌上有此
宇联商会模组图标。



拿取合约



当**不使用**宇联商会模组进行游戏时，合约图标的效果为拿取2宇宙索。在**使用**宇联商会模组时，当玩家执行合约图标效果时，选择游戏版图中正面朝上2个合约标记中的1个拿取，并放在自己的个人供应区中。当合约标记被拿走时，立即从公共供应区重新抽取1个合约标记，翻开并补充到版图中（若所有合约标记都被玩家拿取，则之后的合约图标效果变回拿取2宇宙索）。

完成合约

合约代表了玩家承诺向宇联商会提供的服务。只有在玩家履行承诺之后，才会获得合约提供的报酬。

- 大多数的合约都会指名某个特定的版图位置，并且需要玩家向该位置派遣特使以完成合约。
- **收获**合约要求玩家向某个造物主位置派遣特使，并（通过版图位置与卡牌等其他效果）收集指定数量的香料。
- **即时**合约会在获得时立即被完成。
- 获得**香料永流传**合约会在玩家下一次获得该牌时完成。

当玩家完成某个合约时，宣布自己已经完成合约，拿取合约上所示的报酬，然后将该合约标记翻至正面朝下保留在自己的个人供应区中，某些卡牌的效果会计算玩家完成的合约数量。

若玩家拿取的合约上指定了玩家当前派遣特使的版图位置，则玩家不可立即完成合约，而是需要等到之后的回合中才能完成合约。换言之，玩家必须在派遣特使的当下已经持有合约。



混合使用宇联商会模组 与《伊克斯崛起》扩充

《伊克斯崛起》扩充会替换《沙丘：帝国 起义》中某些与合约有关的版图位置。为了让玩家能够尽快从合约中获得收益，在混合使用宇联商会模组与伊克斯崛起扩充时，玩家将会使用10个伊克斯合约标记。

在设置完20个普通合约标记之后，洗匀10个伊克斯合约标记并随机发给每位玩家2个。玩家们同时查看自己获得的合约标记并从中选择1个保留，将其正面朝上放在自己的个人供应区中。将所有未被使用的伊克斯合约标记放回游戏盒中。



卡牌详解

菲德·罗萨·哈克南 — 在游戏设置阶段，将菲德指示物放在领袖牌训练记录条最左侧的位置中。当菲德指示物到达记录条最右侧时，就不会在本局游戏中再次移动。

公会使者 — 玩家在特使回合中打出此卡牌时必须从手中弃置1张卡牌。

杰西卡夫人 — 玩家以领袖牌的此面（而非圣母杰西卡）开始游戏。

玛戈·芬伦夫人/伊勒琅公主 — 如果玩家一次性获得了数点影响力并超过了2点影响力，依然算作“达到”2点影响力。玩家在游戏过程中可以将影响力减少到2点以下，并在再次增加到2点影响力时再次执行领袖牌的效果。

沙达姆·科瑞诺四世 — 当此玩家打出印戒并向版图位置派遣特使时，统治帝国全境的皇帝陛下能力中禁止部署战斗单位的效果就会立即生效。

宇航公会的青睐 — 在清理阶段中将此牌放入弃牌堆中并不会触发此牌的弃牌效果。



本详解涉及《沙丘：帝国 起义》中的新卡牌。前一页中关于宇联商会模组的说明为全新内容。

策略提示



在沙丘行星上，水资源是无比宝贵的，在开采香料的活动中也至关重要。如果玩家缺少水资源，则可以试着向宇航公会寻求帮助，或是与弗雷曼人建立联系并拜访泰布穴地。

香料是宇宙中的硬通货，可以在各种地方派上用场。三个不同的派系都会收取香料作为报偿，并提供强力的帮助。



宇宙索是帝国内的通用货币，在兰兹拉德联合会中用处广泛。不管是想要雇佣剑术大师扩充自己的家族势力，还是想要取得最高委员会的席位，亦或是雇佣军队取得快速的战术优势，只要出得起钱，兰兹拉德就能提供服务。

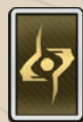
请记住，当玩家获得卡牌时，除了卡牌功能以外也在购买前往版图不同位置的门路。确保能将特使送往版图关键位置的手段至关重要。



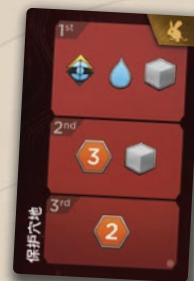
获得某个派系2点影响力不仅能够提供胜利点数，同时也会解锁一个与该派系相关的特殊能力。对于皇帝，宇航公会与弗雷曼人来说，2点影响力意味着开放一个新的版图位置。达到姐妹会2点影响力会让特定卡牌的强度增加。在游戏的早期获得并使用这些战术优势往往能够左右战局。

在争夺冲突胜利的时候，最关键的就是按兵不动。玩家越晚行动，就能获得越多的信息，同时留给对手反应的时间也就越少。

在某些冲突中，有时通过少量代价换取次等的奖赏会比投入大量资源争夺来的第一名更有价值。



密谋牌的存在使每场冲突的走向都变得扑朔迷离。



与某个派系结盟可以成为通向胜利的重要工具。注意提防想要在影响力上超过你的对手，并且在有超过别人的机会时不要错过！



派遣间谍可以让玩家在之后的游戏中获得战术上的灵活性。渗透可以确保玩家能够使用特定的版图位置，同时也不要吝于使用间谍收集情报——尤其是在版图上已经有数个己方间谍的情况下。

厄拉科斯星球上的沙虫是威力惊人的生物，但如果你拥有了弗雷曼人的沙地钩，就能够驾驭沙虫，让其为你所用。这个过程需要时间，所以如果你以此为目标，可能会在游戏前期稍微落后其他玩家。但当你获得了召唤沙虫的力量，就能够利用它们迅速从冲突中获得优势。就算没有获得冲突的胜利，沙虫翻倍奖励的效果也不容小觑！



加入其他《沙丘：帝国》产品进行游戏

玩家可以在《沙丘：帝国 起义》的游戏中加入其他的沙丘：帝国系列系列游戏。

加入伊克斯崛起

- 在游戏设置时，不要展开宇联商会覆盖板块，仅用其覆盖游戏版图的右上角。这样做会改变宇联商会的版图位置构成，并且覆盖版图位置集结力量与议事堂，其他的兰兹拉德位置保持不变。
- 因为《伊克斯崛起》的推出时间早于《沙丘：帝国 起义》，宇联商会覆盖板块与伊克斯版图上并没有哨站。在进行游戏时请视为这两个板块/版图上各有一个哨站：其中一个哨站与星际运输和走私相连，另一个哨站与技术交流和无畏舰相连。
- 我们建议玩家在设置游戏时不要加入《伊克斯崛起》的冲突牌，若玩家选择如此做，则收集战斗图标的难度将会上升。若玩家因史诗游戏模式需要加入额外的3级冲突牌，则应选择加入冲突牌金融霸权。
- 使用领袖牌伊莱莎·伊卡兹时玩家需要使用到《沙丘：帝国》游戏中提供的卡牌空间折叠。在游戏过程中玩家仅能通过使用伊莱莎·伊卡兹的印戒能力获得空间折叠。



加入不朽之躯

- 虽然《沙丘：帝国 起义》游戏中的研究站与《沙丘：帝国》中不同，在设置时玩家需要同样需要使用研究站覆盖板块覆盖研究站。



加入沙丘：帝国基础游戏

- 我们建议玩家在设置游戏时不要加入基础游戏中的冲突牌，若玩家选择如此做，则收集战斗图标的难度将会上升。
- 因为《沙丘：帝国 起义》中没有门泰特，玩家应该移除密谋牌精准雇佣，以及冲突牌解决乱象(若玩家选择使用基础游戏中的冲突牌)。
- 玩家可以按自己的喜好组合所有其他的密谋牌和帝国牌，以体验多变的策略与挑战。



玩家可以在以下网址查看
最新的卡牌详解与常见问题解答(英文):

<http://www.duneimperium.com/FAQ>

想要获得更好的《沙丘：帝国 起义》游戏体验么？可以使用智能手机，电脑，或平板查找并使用Dire Wolf Game Room游戏辅助软件。

工作人員

DIRE WOLF DIGITAL

游戏设计

Paul Dennen

执行制作人

Scott Martins

美术设计

Clay Brooks, Nate Storm

卡牌插画

Clay Brooks, Atilla Guzey, Derek Herring, Kenan Jackson, Chris Mercado,
Brett Nienburg, Raul Ramos, Nate Storm, Dan Taylor

生产

Evan Lorentz, Marshall Britt

游戏开发

Justin Cohen, Paul Dennen, Caleb Vance

额外游戏开发

Phil Amylon, Andy Clautice, Julia Duga, Evan Lorentz,
Kevin Spak, Yuri Tolpin, Jay Treat

GALE FORCE 9

生产与品牌管理

Joe LeFavi

Genuine Entertainment

联合生产

John-Paul Brisigotti

BROADWAY TOYS LIMITED

中文版翻译

Liwen

中文版主编

Hong

中文版美术

Shum

中文版校对

Gao

鸣谢参与游戏制作的其他个人与团体：

Brian Herbert, Kevin J. Anderson, Byron Merritt,
以及Herbert Properties, LLC

Legendary Entertainment的合作伙伴。

Dire Wolf Digital团队的优秀员工及其朋友与家人
以及参与测试的广大玩家。



www.direwolfdigital.com
[f/direwolfdigital](https://www.facebook.com/direwolfdigital)
[@direwolfdigital.bsky.social](https://twitter.com/direwolfdigital)



栢龍玩具有限公司
Broadway Toys Limited

<http://www.broadwaygames.com.hk>
bw-hk@longshore.com.hk
Tel: +852 23631998



LEGENDARY



GENUINE
ENTERTAINMENT

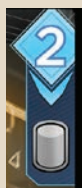
Published by: Dire Wolf Digital

© 2025 Dire Wolf Digital, Inc. All rights reserved.

DUNE: IMPERIUM — UPRISING is published under license from Gale Force Nine, a Battlefront Group company.

DUNE © 2025 Legendary. All rights reserved.

图标与效果详解



招募——某些卡牌在其招募费用下方带有特殊的招募效果。玩家在获得此类卡牌时会立即获得该效果奖励一次(在之后打出该类卡牌时不会再次获得此效果)。



特使——玩家可以通过剑术大师位置获得自己的第三名特使(在游戏设置时被放置在版图旁),并在之后的游戏中持续使用。

结盟——玩家只有在持有对应派系结盟标记的情况下才可执行对应效果(图示中为宇航公会结盟标记)。



作战图标——当玩家获得冲突胜利并拿取冲突牌时,立即检查自己的个人供应区中有没有一对作战图标相同的冲突牌(晶牙匕,沙鼠,扑翼机)。若有,则玩家立即翻面作战图标相同的2张冲突牌,并获得1点胜利点数。



在游戏结束时,玩家可以**百搭作战图标**与自己个人供应堆中一个其他作战图标组队,翻面此两张冲突牌,并获得1点胜利点数。



合约——若未使用宇联商会模组进行游戏,拿取2宇宙索。若使用宇联商会模组进行游戏,拿取1个正面朝上的合约标记,若已无正面朝上的合约标记,拿取2宇宙索。



控制——如果玩家获得了某个带有控制奖励的冲突胜利(厄拉奇恩,香料加工厂,或是帝国盆地),则立即从自己的供应区中拿取1个控制标记,放在对应位置下方的旗帜位置中,替换其中其他玩家的控制标记(若有)。当1张对应某个已被控制位置的冲突牌被翻开时,已控制该位置的玩家可以立即从自己的供应区中拿取1支军队放入冲突区域中。



弃置——当玩家被要求弃置1张卡牌时,除非另有说明,否则选择并弃置1张手牌(而非密谋牌)。



从牌库中抽取1张牌——如果玩家牌库已被抽空,则立即重洗牌堆中所有卡牌组成新的牌库,然后继续进行抽牌。



从密谋牌库中**抽取1张密谋牌**,在打出该牌之前将其正面朝下放置。玩家可以随时查看自己获得的密谋牌。

弗雷曼羁绊——如果玩家打出了其他弗雷曼人牌,就可以执行此效果。两张带有弗雷曼人羁绊的牌可以相互激活,无论其打出的先后顺序(详见**已打出**)。

已打出——玩家在特使回合中打出的牌和在揭示回合中揭示的牌在揭示回合清理步骤之前都被视为已打出(除非其已被销毁)。

影响力——玩家只有在达到指定数量的对应派系影响力的情况下才可执行对应效果(图示中要求2点或以上的弗雷曼人影响力)。



获得1点图示派系的影响力——皇帝,宇航公会,贝尼·杰瑟里特姐妹会,弗雷曼人。



获得1点,获得2点,或是失去1点影响力——玩家选择某个派系执行该效果(在获得2点影响力时必须为同一派系的2点影响力)。



造物主——带有造物主图标的三个位置如果在阶段4:造物主阶段没有特使,就会获得1香料。当玩家将特使派遣在这些位置上时,会获得其上囤积的所有香料。



若还未拿取过,则从公共供应区拿取**沙地钩**。将拿取的沙地钩放在自己的军营中,并在之后的游戏中获得召唤沙虫的能力。若此图标出现在冒号之前,则代表冒号后的效果需要玩家拥有沙地钩才能执行。



支付费用——箭头示意效果的费用(箭头左侧或上方)与奖励(箭头右侧或下方)。如果玩家选择不支付费用,则无法获得奖励。支付费用并非强制。玩家每回合中只能支付所示费用一次,除非获得了沙虫翻倍奖励。



招募点数(数字对应数量)——玩家通常会从卡牌的揭示效果区域获得招募点数。玩家使用招募点数获得帝国牌供应区或储备区中的卡牌,获得卡牌所需的招募点数费用显示在卡牌右上角。



召回特使——当玩家召回一名特使时,将其放回自己的领袖牌上,玩家可在同一轮之后的回合中派遣被召回的特使。



召回间谍——玩家从某个哨站中将自己的1个间谍标记放回自己的个人供应区。



资源——宇宙索、香料、水资源。当玩家获得或是支付资源时,从公共供应区拿取或是将其返回公共供应区(宇宙索或香料图标上的数字对应数量)。



撤退——当玩家撤退军队时,将其从冲突区域放回自己的军营中。



沙虫——若当前冲突位于屏蔽场城墙之内,则没有任何效果。否则,立即召唤并部署一个沙虫标记,从公共供应区拿取沙虫放置在冲突区域自己的象限中。



你可以选择从游戏版图上移除屏蔽场城墙。



印戒——当玩家在自己的某个特使回合中使用印戒牌时,即可执行自己领袖牌上的印戒能力(带有印戒图标)。



间谍——派遣1名间谍,将自己的1个间谍标记部署在版图上一个未被占据的哨站中。(某些效果要求间谍标记被派遣至一个与特定类型版图位置相连的哨站中。举例来说,部署于要求目标哨站与某个版图位置相连。)若玩家供应区中已经没有间谍标记,则可以首先从版图上召回自己的1个间谍标记(不执行任何效果)。



偷取密谋牌——每位持有4张或更多密谋牌的对手玩家必须随机从手中选择1张密谋牌交给你。



剑刃——每个剑刃图标都会在计算战力时提供1点战力。



从你手中选择并**销毁1张密谋牌**。



销毁1张手牌,弃牌,或是已打出的卡牌——将其放回游戏盒中,该牌不会在本局游戏中再次出现(销毁的储备区卡牌改为放回储备区)。除了作为费用之外,所有的销毁效果都是可选的,除非某张牌的效果要求玩家将自身销毁。



军队——执行1次征兵;将1个玩家标记从个人供应区中放到自己的军营中(如果此回合玩家将特使派往了战斗位置,则可将征兵获得的军队直接部署进冲突区域)。



起义——此图标位于本游戏所有卡牌的右下角,用以标示卡牌属于本游戏。



胜利点数——当玩家获得胜利点数时,立即将自己的分数指示物在记录条上向上移动对应格数。当玩家失去胜利点数时,立即将自己的分数指示物在记录条上向下移动对应格数。