

沙丘：帝国

IMPERIUM

起义

版图位置速查表

每个版图位置的详细效果都记录在本表中，并按照英文名称字母顺序排列。

本表中列出了所有战斗位置(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)。当玩家将自己的一个特使派遣到某个战斗位置时，就可以将自己当回合通过版图或卡牌效果征兵的部分或是所有军队部署进冲突区域，且可以额外从自己军营中部署至多2支军队到冲突区域中。

在6人游戏中会有额外的版图位置，详见6人游戏模式规则表背面。



接受合约 (Accept Contract)

特使图标: 香料贸易
抽1张牌，若使用了宇联商会模组，拿取1个合约。
若已经没有合约或未使用宇联商会模组，拿取2宇宙索。



沙漠战术 (Desert Tactics)

特使图标: 弗雷曼人
战斗位置
费用: 1水资源
获得1点弗雷曼派系影响力。
征兵1次，销毁1张牌。



厄拉奇恩 (Arrakeen)

特使图标: 城市
战斗位置
征兵1次并抽1张牌。
控制厄拉奇恩的玩家获得1宇宙索。



恪尽职守 (Dutiful Service)

特使图标: 皇帝
获得1点皇帝派系影响力。
若使用了宇联商会模组，拿取1个合约。
若已经没有合约或未使用宇联商会模组，拿取2宇宙索。



议事堂 (Assembly Hall)

特使图标: 兰兹拉德
抽1张密谋牌。
在揭示回合中，如果玩家有特使在本位置上，额外获得1招募点数。



谍报 (Espionage)

特使图标: 贝尼·杰瑟里特姐妹会
费用: 1香料
获得一点贝尼·杰瑟里特姐妹会影响力。
抽1张牌，派遣1名间谍。



沙漠腹地 (Deep Desert)

特使图标: 香料贸易
战斗位置
费用: 3水资源
获得本位置上所有囤积的香料。
选择: 获得4香料，或；
若你持有沙地钩，召唤2条沙虫。



弗雷曼工具包 (Fremkit)

特使图标: 弗雷曼人
战斗位置
获得1点弗雷曼派系影响力。抽1张牌。



运送资源 (Deliver Supplies)

特使图标: 宇航公会
战斗位置
费用: 3水资源
获得1点宇航公会派系影响力。
获得1水资源。



集结力量 (Gather Support)

特使图标: 兰兹拉德
费用: 选择支付0或2宇宙索
征兵2次。若支付了2宇宙索，额外获得1水资源。



哈戈盆地 (Hagga Basin)

特使图标: 香料贸易

战斗位置

费用: 1水资源

获得本位置上所有囤积的香料。

选择: 获得2香料, 或;

若你持有沙地钩, 召唤1条沙虫。



远航机 (Heighliner)

特使图标: 宇航公会

战斗位置

费用: 5香料

获得1点宇航公会派系影响力。

征兵5次。



最高委员会 (High Council)

特使图标: 兰兹拉德

费用: 5宇宙索

第一次在本位置放置特使: 将自己的议员指示物放在本位置右侧的一个议员空位中, 在之后游戏的每个揭示回合中, 额外获得2招募点数。之后在本位置放置特使: 获得2香料, 抽1张密谋牌, 征兵3次。



帝国盆地 (Imperial Basin)

特使图标: 香料贸易

战斗位置

获得1香料,

额外获得本位置上所有囤积的香料。

控制帝国盆地的玩家获得1香料。



帝国特权 (Imperial Privilege)

特使图标: 兰兹拉德

需求: 玩家必须达到2点或以上的皇帝派系影响力, 才能将特使派遣到该位置。

费用: 3宇宙索

你可弃置1张密谋牌以抽取1张密谋牌。

召回你在版图上的另一名特使, 抽1张牌。



研究站 (Research Station)

特使图标: 城市

战斗位置

费用: 2水资源

征兵2次, 抽2张牌。



萨多卡 (Sardaukar)

特使图标: 皇帝

费用: 4 香料 (6人游戏中为3香料)

获得1点皇帝派系影响力。

抽1张密谋牌, 征兵4次。



秘密 (Secrets)

特使图标: 贝尼·杰瑟里特姐妹会

获得1点贝尼·杰瑟里特姐妹会影响力

抽1张密谋牌, 每位持有4张或更多密谋牌的对手

玩家必须随机从手中抽取1张密谋牌交给你。



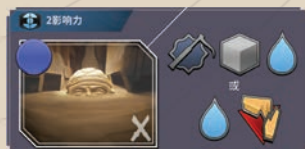
运输 (Shipping)

特使图标: 香料贸易

需求: 玩家必须达到2点或以上的宇航公会派系影响力, 才能将特使派遣到该位置。

费用: 3香料

获得5宇宙索, 获得1点任意派系影响力。



泰布穴地 (Sietch Tabr)

特使图标: 城市

战斗位置

需求: 玩家必须达到2点或以上的弗雷曼派系影响力, 才能将特使派遣到该位置。

选择: 获得沙地钩 (若你还未持有沙地钩),

征兵1次, 获得1水资源, 或;

获得1水资源, 你可以选择从游戏版图上移除屏蔽场城墙。



香料加工厂 (Spice Refinery)

特使图标: 城市

战斗位置

费用: 选择支付0或1香料

获得2宇宙索,

若支付了1香料则改为获得4宇宙索。

控制香料加工厂的玩家获得1宇宙索。



剑术大师 (Swordmaster)

特使图标: 兰兹拉德

费用: 若没有玩家持有剑术大师: 8宇宙索;

若已有玩家持有剑术大师: 6宇宙索。

玩家每局游戏仅能派遣特使到本位置一次。

获得自己玩家颜色的剑术大师 (游戏设置时放在一旁的第3名特使)。

将其拿取放在自己的领袖牌上, 在之后的游戏中 (包括本轮游戏中), 玩家共持有3名特使。

此版图位置在6人游戏中规则有所变化, 详见6人游戏模式规则表背面。

沙丘：帝国

DUNE

IMPERIUM

起义

对决——单人或双人模式游戏

在单人或双人模式中，玩家需要使用额外的卡牌控制1名虚拟玩家（下文中称为“劲敌”）的行动，其会在单人与双人游戏模式中与其他玩家竞争胜利。劲敌会向版图位置中派遣特使，也会向冲突区域部署军队。每名劲敌都会由一张劲敌牌所表示，并且会通过哈葛尔家族牌决定派遣特使的位置。若劲敌到达10点胜利点数，同样也会触发游戏结束，并且有可能会获得游戏胜利！

额外游戏配件



37张 哈葛尔家族牌



10张 劲敌牌

劲敌牌

- A** 名称
- B** 剑术大师等级
数值越低，劲敌越强
- C** 印戒能力
- D** 谋划能力
- E** 派系
从左到右排列的4个派系代表了此劲敌在选择派系影响力时的优先级。



游戏设置

按参与游戏的玩家人数选择使用的劲敌牌。

单人游戏：选择2张劲敌牌使用（在初次进行单人游戏时，我们建议玩家使用剑术大师等级8或以上的劲敌牌）。按右侧表格的指引选择游戏的难度等级，并按照选择的难度等级进行游戏设置。

双人游戏：选择1张劲敌牌作为参与游戏的另一名竞争者（在初次进行双人游戏时，我们建议玩家使用本说明书封底的简化劲敌变体规则）。

为每个劲敌选择一种玩家颜色。在每个派系影响力记录条最下方位置上各放置1个其颜色的玩家方块，在其军营中放置3个方块（除非正在进行单人佣兵等级的游戏）。将其剩余的所有方块放在其个人供应区。将其颜色的2个特使放在其个人供应区旁，将剩余的另一个特使标记（剑术大师）放在游戏版图旁。将其间谍标记与1个水资源标记放在其个人供应区中。

将所有哈葛尔家族牌正面朝下洗匀形成牌库放在劲敌的个人供应区旁。在单人游戏时，从哈葛尔家族牌中移除标有“2P”的“重洗”牌。

按照参与游戏的玩家人数分配目标牌：

单人游戏：玩家和所有劲敌都随机获得1张目标牌。

双人游戏：劲敌获得扑翼机目标牌，两位玩家随机获得1张目标牌。（在双人游戏中劲敌不会获得起始玩家标记）。

难度等级

玩家在单人游戏中可以选择4个不同的难度等级：

佣兵（简单）：在游戏开始时劲敌军营中没有军队，且玩家有1张密谋牌。

萨多卡（普通）：没有特殊变化。

门泰特（困难）：参照萨多卡，但是额外采用野蛮升级，专家部署，以及精明政策变体（详见本说明书封底）。

魁萨茨·哈德拉克（专家）：参照门泰特，但是玩家在游戏过程中无法获得剑术大师。

劲敌特使回合

在阶段2: 玩家回合阶段中, 若劲敌还有可用特使, 则其就会与玩家依次进行回合, 执行其特使回合, 但劲敌永远不会进行揭示回合。

单人游戏: 起始玩家标记将会在玩家和劲敌之间传递, 劲敌在获得起始玩家标记时会率先行动。


双人游戏: 起始玩家标记将会在两位玩家之间传递, 劲敌会被视为坐在起始玩家下家, 并在每轮游戏中第二个行动。




当劲敌执行特使回合时, 玩家翻开哈葛尔家族牌库顶牌。如果该牌上所示版图位置中目前没有放置特使, 则将一名劲敌的特使放在该位置上。如果该位置中已经放置了特使, 则无视该牌效果并重新翻开一张哈葛尔家族牌, 直到翻开一张所示位置上没有放置特使的牌为止。


如果哈葛尔家族牌库被抽空, 或是重洗牌被翻出, 玩家立即重新洗匀所有的哈葛尔家族牌以形成新牌库。


当劲敌的特使被放在某个版图位置上时, 其无视该位置上的任何费用与效果, 而是改为执行翻开的哈葛尔家族牌上所示的效果。


 劲敌获得1点图示派系的影响力。


 参照劲敌牌上的派系编号, 劲敌获得1点编号对应派系的影响力。

 劲敌获得对应资源。


 劲敌使用其劲敌牌上的印戒能力。


 每有一个此图标, 劲敌就征兵1次。如果该牌上所示版图位置为战斗位置, 则将征兵获得的所有军队部署到冲突区域, 否则将其放在劲敌的军营中。

 每位持有4张或更多密谋牌的手对手必须随机从手中选择1张密谋牌交给劲敌。

 劲敌将自己的1个间谍标记派遣至版图上一个未被占据的哨站中。若效果不要求哨站与特定类型版图位置相连, 则劲敌将会参照劲敌牌上的派系编号, 尽可能将间谍放在与编号靠前的派系位置相连的哨站中。若与四个派系位置相连的哨站都被占据, 无视此效果。

3张哈葛尔家族牌派遣间谍都要求目标哨站与某特定类型版图位置相连。若此类型哨站都被占据, 则无视此效果。因为此牌没有成功部署特使, 为此劲敌重新翻开一张哈葛尔家族牌(无论劲敌是否部署了间谍)。

 若劲敌还未拿取过沙地钩, 则其从公共供应区拿取沙地钩放在自己的军营中。

 若劲敌已经持有沙地钩, 且屏蔽场城墙标记依然在游戏版图上, 则移除屏蔽场城墙标记(若劲敌没有沙地钩, 无视此效果)。

任何时刻当劲敌将特使标记派遣到某个战斗位置时, 都会从其军营中部署至多2支军队到冲突区域(若有)。无论翻开的牌上是否有征兵效果(范例: 让劲敌派遣特使至造物者位置的牌)。

劲敌会按照正常规则拿取或失去结盟标记, 但是不会因为影响力到达4点获得记录条奖励。

特殊行动

某些哈葛尔家族牌会依据游戏状态的不同让劲敌将特使派遣到不同的位置。

当劲敌翻出了接受合约/运输, 查看该劲敌的宇航公会影响力。当劲敌翻出了运送资源/远航机, 查看当前的冲突牌为1级, 2级, 或是3级。按照当前的情况与卡牌的指示将劲敌的特使派遣到特定位置。



其他一些卡牌在劲敌与某些派系影响力达到2点时提供额外奖励, 但无论劲敌是否获得此奖励, 都会如常派遣特使。

当劲敌翻出了集结力量, 其会将特使派遣至该位置并征兵1次。然后若其拥有至少2点皇帝影响力, 则会获得其劲敌牌上编号2的派系影响力1点。



劲敌与资源

在游戏过程中劲敌会从哈葛尔家族牌的效果与冲突奖励中获得资源(宇宙索, 香料, 密谋牌, 水资源)。劲敌不会从版图位置或影响力记录条奖励中获得资源。

在游戏过程中劲敌会优先使用资源解锁剑术大师。当劲敌的资源总数量等于其剑术大师等级之后, 就会弃置对应数量的资源以获得剑术大师。若其资源总量超过需求数量, 则会优先使用宇宙索, 然后依次是香料, 密谋牌, 水资源(保留未使用的资源)。

造物主位置与召唤沙虫

若劲敌翻开的哈葛尔家族牌让劲敌将1名特使派遣到造物主位置(沙漠腹地, 哈戈盆地, 帝国盆地), 按照卡牌上的指示操作。当派遣特使时, 劲敌首先会获得该位置上所有囤积的香料, 然后按其是否持有沙地钩决定之后的操作:

- 若劲敌将特使派遣到了哈戈盆地或是沙漠腹地, 且其已拥有沙地钩, 则劲敌会召唤1-2只沙虫(若当前冲突可召唤沙虫)。
- 若劲敌没有召唤沙虫, 则会获得版图位置效果提供的香料。



劲敌不会召回间谍用于渗透或收集情报。当劲敌放置自己的第三个间谍标记时, 其立即召回另外2个间谍标记, 并执行自己卡牌上的谋划效果1次。

谋划



某些哈葛尔家族牌可能会导致劲敌在派遣特使之前先执行自己的谋划效果。若该谋划效果提供了征兵, 并且特使在该回合中被派遣到了某个战斗位置, 则劲敌会部署谋划征兵获得的军队。

战斗


在阶段3: 战斗阶段中, 每个在冲突区域中有战斗单位的劲敌都会获得一次战力加成。按回合顺序为每个此类劲敌翻开一张哈葛尔家族牌(如果翻出重洗牌, 则立即重洗并重新形成牌库, 并再翻开一张牌), 无视该牌上所有的其他效果, 只计算其下方剑图标的数量并为该劲敌增加对应数量的战力。在这之后, 玩家们按正常规则选择是否打出战斗密谋牌。

劲敌会如常从冲突牌中获得奖励, 并且也会享受沙虫翻倍奖励(若有)。若劲敌获得了冲突胜利, 则同样会获得冲突牌, 并且有可能通过作战图标获得额外的胜利点数(为其翻面成对的冲突牌)。

劲敌可以使用自己的控制标记控制版图位置。在之后的回合中, 当任何玩家或劲敌在该位置派遣特使时, 其获得控制奖励。其同样会在对应该位置的冲突牌被翻开时获得防御奖励: 立即从其供应区中拿取1支军队部署进冲突区域中。

若劲敌需要为获得的影响力选择派系, 则其选择自己当前影响力最低的派系, 若有多个派系影响力最低, 则劲敌选择其中优先级更高的的派系(优先级数字更小)。

若劲敌可以选择从冲突牌中获得胜利点数, 则其会尽可能支付资源(或是召回间谍)获得更多胜利点数。

无论玩家是否使用了宇联商会模组, 劲敌都不会拿取合约, 若劲敌从冲突牌奖励中获得了 , 则会拿取2宇宙索。

兑换资源

在获得了剑术大师之后, 当某个劲敌拥有下列一组资源时, 将会立即将其兑换成胜利点数。



变体游戏

玩家可以选择在劲敌行为中加入如下一个或多个变体。

使用骰子模拟获取卡牌 (单人游戏)

若玩家使用2颗6面骰(玩家需自备),
此变体可以模拟劲敌从帝国牌供应区获取卡牌。

在每名劲敌回合结束时,掷2颗6面骰。移除帝国牌供应区中与骰点对应的卡牌(最左侧卡牌为1,最右侧为5)。若2颗骰子点数相同,则仅移除1张卡牌,无视所有掷出的6。

简化劲敌 (双人游戏)

玩家可在双人游戏时使用此变体以专注于两人对抗。

游戏中有2张双人游戏专用的劲敌牌没有获得游戏胜利的能力:安帕·麦图利与“野兽”拉班·哈克南。在这两个劲敌获得了剑术大师之后,其回合流程就会变得简洁,以让游戏更流畅地进行。

在获得剑术大师之后,这两个劲敌获得的造物主位置囤积香料将会被放入公共供应区中。

下文三个变体模式在门泰特难度中必须被采用,但是玩家也可以自由选择将其加入更低难度的游戏中。

野蛮升级

让劲敌在后期的冲突中
更有威胁性。

在结算3级冲突牌时,劲敌的战力加成从1张牌变为2张牌,劲敌获得2张牌上所有剑刃图标提供的战力。

专家部署

让劲敌在部署军队时更深思熟虑。

当翻开的是1级或是2级的冲突牌时,如果某个劲敌在冲突区域中的军队数量已超过其他所有人至少3支,则其不会再继续部署军队(而是将之后的征兵都放在军营中)。当翻开的是3级冲突牌时,劲敌会尽可能多的部署军队。

劲敌会尽可能多地召唤沙虫。

精明政策

让劲敌在策略上更加具有挑战性。

在以下2种情况下,若翻出的哈葛尔家族牌指示劲敌将特使派遣到某个没有费用的派系版图位置时,劲敌无视此牌并且重新抽取1张哈葛尔家族牌。

- 劲敌已经获得了该派系的结盟标记,并且对该派系的影响力比其他玩家或劲敌都多至少1点。
- 劲敌已经获得了2点该派系的影响力,并且其对该派系的影响力比当前最高玩家少至少2点。

加入其他《沙丘：帝国》产品进行游戏

若玩家想要在单人或双人游戏中加入《伊克斯崛起》或是《不朽之躯》扩充的内容,则在设置时不能简单地将所有的哈葛尔家族牌混合使用。我们建议玩家:

在使用伊克斯崛起时:移除以下5张哈葛尔家族牌:接受合约/运输(2张),集结力量(2张),以及议事堂。从《伊克斯崛起》的哈葛尔家族牌中移除:空间折叠/星际运输,以及与当前玩家人数不符的所有哈葛尔家族牌。玩家也可以选择保留空间折叠/星际运输,并在劲敌尝试将特使派遣至空间折叠时改为将特使派遣至运送资源。

不朽之躯:在双人游戏中玩家不需要改变任何设置(所有的《不朽之躯》哈葛尔家族牌都为“1P”)。在单人游戏时,移除1张《沙丘：帝国 起义》中的研究站,并加入所有4张不朽之躯哈葛尔家族牌。当玩家在劲敌回合中翻开了哈葛尔家族牌迦太格城时,其无视卡牌上的版图位置与征兵图标,但获得其余所有效果。然后玩家为该劲敌翻开另一张哈葛尔家族牌,以确定派遣特使的版图位置。

沙丘：帝国

DUNE

IMPERIUM

起义

6人游戏模式

在沙漠行星厄拉科斯深处，一个名叫穆阿迪布的神秘弗雷曼领袖举起了战旗。
帝国的皇帝只以为他想要威胁贵重香料美琅脂的产出，殊不知穆阿迪布的真正目标却是皇位本身！

在6人游戏中，玩家们会组成两组3人队伍，每个队伍由穆阿迪布或是沙达姆·科瑞诺四世带领。另外4位领袖将会作为盟友，试图帮助领队为自己的队伍取得胜利。

每位玩家在游戏过程中都拥有自己的分数指示物，并且游戏结束的触发条件与正常游戏相同。每个队伍的总分为队伍中每位玩家分数的总和。

每名领队都没有自己的军队，也不会获得任何冲突奖励，但是他们依然可以进行征兵。每次领队获得征兵效果时，都会选择自己队伍中的一位盟友进行征兵。除此之外，**每位盟友在冲突中的战力都会分开计算**，因此每张冲突牌都会给予玩家提供3档奖励。同一队伍的2名盟友同时获得一种冲突中的前两名无疑是了不起的成就，但是队友们也可以进行战术配合，由某位盟友全力出击，而另一位盟友则保留实力。

额外游戏配件



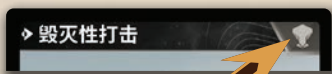
6个 剑术大师奖励标记



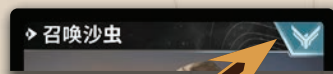
2个 结盟标记
大家族与边缘世界



2套 起始牌库 10张牌



沙达姆玩家：
有力论证，
科瑞诺之力，
重要货物，
要求成果，
毁灭性打击，
皇家扑翼机 (2)，
皇家军营，
寻找盟友，
印戒



穆阿迪布玩家：
要求尊重，
有力论证，
博取注意，
沙漠召唤，
受限兰兹拉德权利 (2)，
寻找盟友，
印戒，
威胁香料生产，
友索



2块 个人版图
皇帝 (沙达姆玩家使用)
弗雷曼人 (穆阿迪布玩家使用)

额外玩家配件



2个 玩家指示物
1个 分数指示物
1个 议员指示物



3个 特使标记



派系标记



3个 间谍标记

以上配件都有浅蓝色 (穆阿迪布)
与灰色 (沙达姆) 两个版本，
灰色版本图例中未显示。

游戏设置

玩家们在选择自己的领袖牌和队伍之后就座。两位领队相对而坐，穆阿迪布坐在游戏版图的底部（厄拉科斯），沙达姆坐在游戏版图的顶部（兰兹拉德）。盟友各自坐在对方领袖的左右两侧，在游戏的过程中，两个队伍的回合将会交替进行。

然后在游戏设置中加入如下变化：

A 使用游戏版图的背面。此面版图有数个变化，其中最显著的变化就是皇帝与弗雷曼派系被大家族与边缘世界派系所取代。

每位领队拿取对应的个人版图放在自己的领袖牌旁：穆阿迪布玩家拿取弗雷曼人版图，沙达姆玩家拿取皇帝版图。



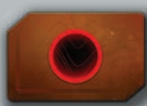
将所有6个结盟标记放在对应的派系位置上（皇帝和弗雷曼人标记放在对应的个人版图上）。



B 当构建冲突牌库时，不要使用任何1级冲突牌。使用随机选出的5张2级冲突牌与4张3级冲突牌。6人模式游戏最多进行9个轮次。



C 玩家在进行6人模式游戏时必须使用宇联商会模组（详见游戏主说明书第16页）。使用宇联商会模组附带的帝国牌与密谋牌。在洗匀合约标记之前，先按照沙达姆领袖牌的指示将2个萨多卡合约放在一旁。



E 穆阿迪布玩家与沙达姆玩家不拿取普通起始牌库，而是拿取对应的特殊起始牌库。



为了能够获得更符合剧情逻辑的游戏体验，我们建议玩家按照下表为每个队伍分配领袖。这并非强制，游戏规则同样允许玩家做各种尝试，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。玩家们也可以选择其他《沙丘：帝国》游戏中提供的领袖作为盟友。

建议作为穆阿迪布的盟友：

哥尼·哈莱克
杰西卡夫人
斯塔班·图克

建议作为穆阿迪布的盟友：

菲德·罗萨·哈克南
玛戈·芬伦夫人
伊勒琅公主

可作为任意一方的盟友：

安帕·麦图利

G 两位领队（沙达姆与穆阿迪布）不会获得所有玩家配件。领队没有军队、战力指示物、控制标记及普通特使。领队玩家拥有间谍标记与2个玩家指示物。

G¹ 领队拥有特殊的特使标记，在游戏开始时领队拥有两个标有单箭头的特使标记，并将标有双箭头的特使标记（剑术大师）与其他玩家的剑术大师特使一同放在游戏版图旁。



额外将所有剑术大师奖励标记放在剑术大师旁。



G² 领队将自己的1个玩家指示物放在分数记录条上4的位置（标有C以作提醒）。每位盟友将自己的1个玩家指示物放在分数记录条上1的位置（标有A以作提醒）。



G⁴ 每位盟友拿取自己的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。盟友们不在个人版图上放置玩家方块。

每位领队将自己的1个玩家方块放在自己面前个人版图影响力记录条最下方的位置。



H 4位盟友玩家抽取目标牌，若2张沙鼠目标牌被同一队伍抽到，则持有4/6P沙鼠目标牌的玩家与自己正对面的玩家交换目标牌。请确保每个队伍各持有1张沙鼠目标牌与1张晶牙匕目标牌。



新增游戏内容

激活盟友

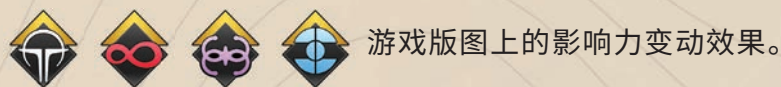
总体来说，领队使用卡牌与版图位置的方式与普通玩家相同，但是领队无法征兵，也不会部署军队，并且也不会获得游戏版图上4个派系的影响力。因此，在每名领队的特使阶段中，领队都会使用特使标记激活某名盟友，使其获得领队无法获得的奖励效果。

在领队的特使阶段中，领队放置的特使标记上的箭头标记将会激活箭头方向（跳过相邻的敌对队伍玩家）盟友。当领队放置剑术大师特使标记时，可以自行决定该回合激活的盟友。



在揭示回合时，领队自行决定激活的盟友。

激活的盟友会代替领队获得：



游戏版图上的影响力变动效果。



任何战斗单位，并且激活的盟友会决定是否部署战斗单位（若可）。



任何被计算为战力的剑刃图标。

穆阿迪布将特使标记派往善战勇士，支付1水资源并且激活了盟友杰西卡夫人。穆阿迪布获得1点弗雷曼人影响力，而杰西卡夫人会征兵2次。因为善战勇士是一个战斗位置，所以杰西卡夫人可以选择将征兵获得的任意数量军队部署进冲突区域，也可以额外从自己的军营中部署1-2支军队进入冲突区域。



在之后的某个回合中，沙达姆将特使标记派往谍报，支付1香料并且激活了盟友菲德·罗萨·哈克南。菲德·罗萨·哈克南已经拥有了3点贝尼·杰瑟里特姐妹会影响力并获得了第4点，立即拿取了结盟标记以及影响力记录条奖励的1张密谋牌。请注意，如奖励是因为盟友移动其玩家方块获得，也是由该盟友获得密谋牌奖励。

若在领队的揭示回合中其激活了一位还未进行揭示回合的盟友，则依然可以向该盟友提供剑刃图标，该盟友用自己的战力指示物记录获得的战力，并且在之后自己的揭示回合中增加自己的战力（或是在没有部署战斗单位的情况下将战力设置为0）。

领队有可能在某个盟友已经完成揭示回合的情况下通过激活该盟友的方式让其部署或撤退战斗单位。被影响的盟友立即调整自己的战力指示物。通过这种方式，盟友可能会参与一场原本没有参与的冲突——但是在这种情况下，其在自己的揭示回合中因为没有部署战斗单位从而浪费的剑刃图标不会返还。

交流

我们鼓励玩家在游戏过程中进行交流，但是不提倡同一队玩家私下交换情报。这包括低声耳语、发送电子信息、展示自己的手牌。毕竟隔墙有耳，在帝国中任何信息都有可能被敌方所截获。

玩家们也可以自己制定游戏中的交流规则。

个人版图



每位领队都持有1块带有2个版图位置的个人版图，在游戏过程中只有领队自己可以派遣特使到这两个版图位置。当领队向个人版图派遣特使时，立即增加1点对应派系影响力。个人版图影响力记录条上带有影响全队的奖励。



当穆阿迪布到达1点或3点弗雷曼影响力时，其全队所有玩家都会获得图示奖励，1香料或1水资源。



当沙达姆到达1点或3点皇帝影响力时，其全队所有玩家都会获得图示奖励，1宇宙索或1次派遣间谍的机会。

同样地，个人版图影响力记录条会在玩家到达2点影响力的时候提供1点胜利点数，并且在玩家到达4点影响力的时候提供结盟标记与胜利点数。



只有沙达姆能获得皇帝影响力，只有穆阿迪布能获得弗雷曼影响力。盟友在游戏过程中无法影响领队在个人版图上的影响力。

新增游戏内容(续)

共有影响力与新派系

因为领队没有游戏版图上4个派系的影响力方块，所以会与盟友共有这些派系的影响力。在游戏过程中，**领队对这些派系的影响力始终视作与其盟友中对应影响力更高者相同**，无论其在回合中激活了哪个盟友。

穆阿迪布打出了卡牌暗中准备，向迦太格城派遣了特使，激活了盟友哥尼·哈莱克。哥尼·哈莱克只有1点贝尼·杰瑟里特姐妹会影响力，但是因为穆阿迪布的另一位盟友杰西卡夫人拥有2点贝尼·杰瑟里特姐妹会影响力，穆阿迪布抽1张牌。



因为在6人游戏版图上有2个派系产生了变化，在游戏过程中结算版图与卡牌能力中的派系图标时：



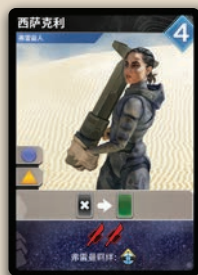
所有盟友与穆阿迪布将皇帝派系图标视为大家族派系。

沙达姆可以选择将其视为大家族派系或是皇帝派系。



所有盟友与沙达姆将弗雷曼派系视为边缘世界派系。

穆阿迪布一方则可以选择将其视为边缘世界派系或是弗雷曼派系。



哥尼·哈莱克在揭示回合中展示了卡牌西萨克利，并且获得了弗雷曼羁绊效果，哥尼获得了1点边缘世界派系影响力。如果是穆阿迪布在揭示回合中展示卡牌西萨克利并获得弗雷曼羁绊效果，则其可以选择自己增加1点弗雷曼派系影响力，或是使其选择激活的盟友获得1点边缘世界派系影响力。

沙达姆将1个特使派遣到运输，并且激活盟友菲德-罗萨·哈克南(若要如此做，沙达姆的某个盟友必须达到2点宇航公会影响力)沙达姆获得5宇宙索以及1点影响力，其可以选择移动菲德-罗萨·哈克南的某个影响力标记，也可以选择自己获得1点皇帝派系影响力。



玩家回合

大家族派系的版图位置提供了2个全新的效果，用以让同队的玩家们通力合作。



增援：征兵3次，这三次征兵可以在同队的2位盟友之间任意分配，并且都可以部署进冲突区域。

杰西卡夫人将自己的1名特使派遣到军事援助位置。其决定自己征兵1次，将军队放入军营，并让哥尼·哈莱克征兵2次。哥尼将征兵获得的2支军队都部署进了冲突区域。因为军事援助并不是一个战斗位置，所以2人都无法再从军营部署军队。



交易：选择一名队友进行交易：参与交易的每名玩家都可以交给对方任意数量的一种“商品”（密谋牌，香料，水资源或宇宙索）。参与交易的双方都可以选择不给出任何商品。

伊勒琅公主将自己的1名特使派遣到经济支持位置，获得1香料，并且决定与沙达姆进行交易。伊勒琅公主交给沙达姆自己手中的2张密谋牌，保留了剩余的第三张。沙达姆决定交给伊勒琅公主自己持有的3香料。

在之后的回合中，穆阿迪布打出卡牌要求尊重。因其已经获得了自己的剑术大师，穆阿迪布选择销毁此牌并与杰西卡夫人进行交易。穆阿迪布给了她1张密谋牌，杰西卡夫人并没有很多资源，于是决定不给出任何商品。

共有单位

当前激活的盟友在冲突区域和军营中的所有战斗单位都同样视作由领队所拥有。此规则使领队能够在自己的回合中使用某些卡牌的效果。

当某名领队在自己的特使回合中打出战术师契妮时，若其当前激活的盟友在冲突区域中有至少3个战斗单位，则该领队可以抽1张密谋牌。若该领队选择在揭示回合中展示战术师契妮，则可以让其选择激活的盟友撤退2支军队以获得4个剑刃图标。



当领队为激活盟友征兵时，领队和激活盟友都视为进行了征兵。当军队在领队的回合中被部署进冲突区域时，领队和激活盟友都视为部署了军队。



穆阿迪布将特使标记派往善战勇士，激活了盟友哥尼·哈莱克并为其征兵2次。哥尼决定部署征兵获得的2支军队以及其军营中的2支军队。因为穆阿迪布被视为部署了4支军队，所以可以立即打出密谋牌声东击西。

不过请注意，在游戏过程中盟友获得的冲突牌不会被视为领队所有。

玩家回合(续)

沙达姆的皇家供应区

皇帝个人版图与卡牌皇家军营允许沙达姆玩家将卡牌从帝国牌供应区移动到一个特殊的皇家供应区。当沙达姆玩家如此做时，立即抽取新卡牌补充帝国牌供应区。



皇家供应区中的卡牌只能由沙达姆与其盟友获得(而非穆阿迪布与其盟友)，这些卡牌不视为在帝国牌供应区中(不会被操弄人心等效果影响)。皇家供应区能够容纳的卡牌数量没有上限，其中的卡牌在被获得之前将会持续保留在皇家供应区中。

共有单位

在整局游戏中每位玩家只能使用自己的剑术大师1次。在一轮结束的召回阶段中，若玩家的剑术大师已经被派遣到了版图位置上，则将其放回游戏盒中。若玩家持有剑术大师但是没有使用，则其会被保留至之后的回合。



当玩家获得剑术大师时，同样会获得剑术大师奖励标记。无论剑术大师是否被使用，此标记都不会被弃置。玩家将获得的剑术大师奖励标记放在游戏版图上(盟友将其放在自己的军营中，领队将其放在冲突区域与自己相邻的边缘)。在玩家获得剑术大师奖励标记之后，就会在之后的每个揭示回合中额外获得2个剑刃图标。

阶段3: 战斗阶段

战斗密谋牌

玩家如常以顺时针顺序打出战斗密谋牌。在轮到领队时，其可以为某个冲突区域中有战斗单位的盟友打出战斗密谋牌，并为该盟友结算卡牌的效果。领队不能将战斗密谋牌的效果“分配”给不同的盟友。

穆阿迪布打出争议手段，选择激活盟友哥尼·哈莱克。穆阿迪布使哥尼降低1点边缘世界影响力以总共获得5个剑刃图标。穆阿迪布无法选择未激活的另一位盟友失去影响力，但其可以选择由自己降低1点弗雷曼影响力。



同队平手

当同队2名盟友战力平手时，其中一名玩家可以选择让另一名玩家获得更高级的奖励。若2名盟友战力第三名平手，则放弃更高级奖励的玩家不会获得任何奖励。

哥尼·哈莱克与杰西卡夫人在冲突中战力并列第一。哥尼·哈莱克选择将胜利让给杰西卡夫人。杰西卡夫人获得第一名的奖励以及冲突的胜利，哥尼·哈莱克获得第二名的奖励。

游戏结束

游戏结束会如常在召回阶段被触发：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。首先，玩家们可以打出并结算任意数量的终局密谋牌。然后胜利点数总和最多的队伍取得游戏的胜利。

如果胜利点数遇平手，则将两队持有的资源加总，然后按普通游戏破平条件决定胜利者。

部分终局密谋牌对于领队来说尤其有用，而部分终局密谋牌则应该由盟友持有。玩家可以通过交易行动效果将手中的密谋牌交给合适的队友。

- **晶牙匕, 沙鼠, 扑翼机** — 领队无法获得冲突牌, 这些密谋牌无法在终局为领队带来收益。
- **宇联商会利润, 掌控香料交易, 影中之盟** — 这些是能够为领队所用的终局密谋牌。
在结算影中之盟时, 谨记领队对派系的影响力始终视作与其盟友中对应影响力更高者相同。



加入其他《沙丘：帝国》产品进行游戏

下文详述了在6人游戏模式中加入其他《沙丘：帝国》产品进行游戏的方式。

因为这些产品在设计时并没有考虑6人游戏规则的需要，所以在某些情况下特定的效果可能会与规则出现冲突。

若玩家在进行游戏的过程中遇到了无法判断的情况，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>。

若玩家在游戏过程中出现僵局，沙达姆四世拥有分歧的最终裁定权。

统治帝国全境的皇帝陛下万岁！

虽然《沙丘：帝国 起义》的卡牌中没有“失去军队”的效果，但这些效果会出现在其他的《沙丘：帝国》游戏产品中。当领队触发此类效果费用时，由激活盟友失去军队。

因为领队无法赢得冲突，其他《沙丘：帝国》游戏产品中出现的“当赢得本次冲突”效果无法对领队起效。

沙丘：帝国

- **树立威信/致胜利者** — 这两张牌对领队无效(可以将其交易出去)。
- **武装扑翼机/戈姆刺的试炼** — 领队在自己的回合外并不持有任何军队，所以不会因为其他玩家的卡牌效果失去军队。在受到戈姆刺的试炼效果时，领队若有手牌则必须选择丢弃手牌。
- **魁萨茨·哈德拉克** — 此牌无法让其他玩家将特使派遣到某名领队的个人版图上。
- **计中计** — 领队在计算派系数量时，可以选择计算自己个人版图上的派系以代替游戏版图上被替换的派系(皇帝/大家族，弗雷曼/边缘世界)。
- **音言** — 此牌效果能够以领队个人版图位置为目标。

不朽之躯

领队不在起始牌库中加入实验，也不取出任何起始卡牌。

领队不会在特莱拉记录条与科研区域中放置玩家指示物。当领队获得科研或特莱拉图标时，改为由激活盟友获得对应效果与可能产生的奖励。

领队的科研指示物位置视为与科研指示物位置最远的盟友相同，无论其当前是否激活了该盟友。

当领队获得基因样本时，从激活盟友的个人供应区中拿取玩家方块。领队只能花费激活盟友的基因样本(获得特莱拉牌或是支付卡牌效果费用)。

如果使用了目标11点胜利变体，则盟友们开始游戏时的胜利点数为0点(而非1点)。领队开始游戏时胜利点数仍为4点。

- **暗中勾结** — 领队在终局阶段没有激活盟友，所以此密谋牌的终局效果对领袖没有作用。



伊克斯崛起

在游戏设置阶段，每位玩家都会获得1个伊克斯合约标记。洗匀10个伊克斯合约标记并随机发给每位盟友2个。盟友同时查看自己获得的合约标记并从中选择1个保留，将另一个交给自己的领队。领队查看自己获得的合约标记并从中选择1个保留，将所有未被使用的伊克斯合约标记放回游戏盒中，所有玩家将保留的合约标记正面朝上放在自己的个人供应区中。

若领队需要放置中间人，从激活盟友的个人供应区中拿取玩家方块。领队获得技术板块时可以使用激活盟友的中间人。

领队没有运输舰，但是会移动激活盟友的运输舰。当领队召回运输舰时，激活盟友获得所有的奖励。若激活盟友获得了征兵，领队和激活盟友都视为进行了征兵。

若有玩家触发了分红，所有其他玩家都会获得1宇宙索（而非伊克斯崛起规则书中所述的“所有对手玩家”）。

领队没有无畏舰，但是可以为激活盟友雇佣无畏舰（与征兵相仿）。

渗透图标允许玩家将特使派遣至放有对手玩家或是队友玩家特使的版图位置。

- **麝毒** — 若终局计时胜利点数为平局，则持有麝毒的队伍获胜。
- **思录机** — 领队在计算派系数量时，可以选择计算自己个人版图上的派系以代替游戏版图上被替换的派系（皇帝/大家族，弗雷曼/边缘世界）。
- **间谍卫星** — 因为领队对派系的影响力始终视作与其盟友中对应影响力更高者相同，所以此牌对于领队来说很难获得终局得分。但是领队依然可以通过花费香料获得此板块的分数。



史诗游戏模式

以史诗游戏模式进行6人游戏的时长有可能达到3个小时或更久，但毫无疑问会带来足够史诗的游戏体验！

按照史诗游戏模式的规则设置冲突牌库（将金融霸权加入冲突牌库，作为第5张3级冲突，即共有10张冲突牌）。

玩家可以自行决定是否加入伊克斯崛起中的其他冲突牌。若玩家选择如此做，则收集战斗图标的难度将会上升。

领队不在起始牌库中加入控制香料，也不取出任何起始卡牌。

每位玩家抽取1张密谋牌（包括领队）。

额外图标



穆阿迪布起始卡牌 — 带有此图标的卡牌属于穆阿迪布起始牌库。



增援 — 征兵3次, 这三次征兵可以在同队的2位盟友之间任意分配, 并且都可以部署进冲突区域。



沙达姆起始卡牌 — 带有此图标的卡牌属于沙达姆起始牌库。



全队奖励 — 全队所有玩家都会获得图示奖励: 1宇宙索、1香料、1水资源, 或是派遣1个间谍标记。



交易 — 选择一名队友进行交易: 参与交易的每名玩家都可以交给对方任意数量的一种“商品”(密谋牌, 香料, 水资源, 或是宇宙索)。

6人游戏版图位置



迦太格城 (Carthag)

特使图标: 城市
战斗位置
征兵1次并抽1张密谋牌。



争议技术 (Controversial Technology)

特使图标: 弗雷曼人
费用: 2香料
获得1点边缘世界派系影响力。
抽1张密谋牌, 抽1张牌, 销毁1张牌。



沙漠大师 (Desert Mastery)

特使图标: 弗雷曼人
战斗位置
获得1点弗雷曼派系影响力。
抽1张牌, 获得1香料。



经济支持 (Economic Support)

特使图标: 皇帝
获得1点大家族派系影响力。
选择一名队友进行交易:
参与交易的每名玩家都可以交给对方任意数量的一种“商品”(密谋牌, 香料, 水资源或是宇宙索)。



探索 (Expedition)

特使图标: 弗雷曼人
获得1点边缘世界派系影响力。
拿取1个合约。
若已经没有合约或未使用宇联商会模组, 拿取2宇宙索。



哈班亚沙海 (Habbanya Erg)

特使图标: 香料贸易
战斗位置
费用: 1水资源
获得2香料,
额外获得本位置上所有囤积的香料。
抽1张牌。



善战勇士 (Hardy Warriors)

特使图标: 弗雷曼人
战斗位置
费用: 1水资源
获得1点弗雷曼派系影响力。
征兵2次。



军事援助 (Military Support)

特使图标: 皇帝
费用: 2香料
获得1点大家族派系影响力。
征兵3次, 这三次征兵可以在同队的2位盟友之间任意分配, 并且都可以部署进冲突区域。



剑术大师 (Swordmaster)

特使图标: 兰兹拉德
费用: 若没有玩家持有剑术大师: 8宇宙索;
若已有玩家持有剑术大师: 6宇宙索。
玩家每局游戏仅能派遣特使到本位置一次。
获得自己玩家颜色的剑术大师 (游戏设置时放在一旁的第3名特使)。
将其拿取放在自己的领袖牌上, 在之后的游戏中玩家可以使用剑术大师1次。
获得剑术大师奖励标记并将其放在游戏版图上, 并在之后的每个揭示回合中额外获得2个剑刃图标。



富可敌国 (Vast Wealth)

特使图标: 皇帝
获得1点皇帝派系影响力。
获得3宇宙索。