

沙丘：帝國

DUNE

IMPERIUM

起義

厄拉科斯——又稱為沙丘，一個被沙漠覆蓋的星球。這裡是整個已知宇宙中最貴重的資源——美琅脂（又稱香料）的唯一產地。在背叛並毀滅了亞崔迪氏族後，帝國皇帝陛下沙德姆四世將厄拉科斯星球的統治權再次還給了哈肯能氏族。

然而，在沙漠游牧民族弗瑞曼人之中，名為摩阿迪巴的神秘戰士橫空出世。此人的勢力迅速擴張，很快就開始威脅到皇帝與其黨羽的統治。厄拉科斯星球上的衝突現在已經到了一觸即發的程度，而這也吸引了其他各方勢力的注意。各大氏族之間的世仇陰謀現在已經變成了席捲整個帝國的巨大旋渦。從本地的走私網絡，到貝尼·潔瑟睿德女修會，至於皇帝本人，都在這場左右帝國未來的角力之中，扮演著至關重要的角色。在这一切混亂之中，毋庸置疑的事實仍然只有它：

控制了香料的人，就能夠控制整個帝國……



帝國全境 皆系於美琅脂

《沙丘：帝國 起義》是一款牌庫構築類工人放置遊戲，其脫胎自作者Frank Herbert、Brian Herbert與Kevin J. Anderson所著小說，以及傳奇影業拍攝電影所構成的沙丘世界觀。

注：遊戲中有來自各大氏族的數名可選領袖。為了能夠獲得更符合劇情邏輯的遊戲體驗，我們建議玩家在一局遊戲中不要同時使用來自同一個家族的兩個領袖。但這並非強制的規定，遊戲規則同樣允許玩家如此嘗試，以在不同尋常的領袖對局中體驗跳脫原有劇情的全新可能性。

本頁不包含有遊戲規則；玩家可以選擇跳過本頁的內容。然而，若玩家對沙丘世界觀的了解有限，或是想要了解遊戲中的各個元素如何與故事劇情相聯繫，可查閱下文，以增加對背景的理解。



柯瑞諾家族的沙德姆四世是統治帝國全境的皇帝陛下，統管整個已知的銀河系。獲得皇帝的信任有助於你獲得財富，並且有可能讓你得到皇帝私人精兵薩督卡的幫助。



蘭茲拉德聯合會(蘭茲拉德)是由皇帝主持的帝國管理機構，其代表帝國中的各大氏族。在這裡，合適的門路可以讓人使用太陽幣建立關係，贏得恩惠，甚至是獲取永久的戰略優勢。



聯合誠信鉅大貿易促進會(後稱鉅貿聯會，即CHOAM)是一個橫跨整個帝國的商業組織。如果你能夠完成他們的貿易合約，就可以獲得帝國中的泛用貨幣太陽幣作為回報。除此之外，他們也會用高昂的價格收購美琅脂，並且幫你建立重要的政治聯繫。



宇航公會壟斷了所有的太空航行業務。他們巨大的遠航機可以一次性往沙丘運輸大量的兵力與寶貴的物資。不過他們的服務要價不菲，並且只接受香料作為報酬。



貝尼·潔瑟睿德女修會世代相傳的謀略佈局遍佈整個帝國，有些在明面之上，而另一些則深藏暗處，無人知曉。



厄拉科斯的環境將弗瑞曼人塑造成了勇猛善戰的沙漠鬥士。與他們結盟的人將會獲得沙漠力量的幫助，甚至能夠在戰鬥中利用沙蟲的力量。



沙丘星球上有限的幾個人類居住區是重要的軍事行動地點，玩家可以在其中大部分地點內集結部隊。其中不少地區(以及帝國盆地)都被巨大的屏蔽場城牆保護著，以防禦沙蟲和科裡奧利風暴的影響。



厄拉科斯表面廣袤的沙漠地區是宇宙中最貴重的物品：香料美琅脂的產地。統治此處的獨特生物巨沙蟲時刻威脅著追尋香料的人們，但是掌握弗瑞曼之道的人也許能夠使用他們獨特的沙地鉤駕馭這些龐然大物……

遊戲配件



雙面遊戲版圖



20個 水資源標記



太陽幣標記

8個 大標記 (價值5)
20個 小標記 (價值1)



香料標記

7個 大標記 (價值5)
20個 小標記 (價值1)



沙蟲標記

4個 塑膠標記
4個 木質標記
玩家在遊戲中
可按自己喜好
選用或混合使用



起始玩家標記



4個 結盟標記



屏蔽場城牆標記



4個 沙地鉤標記



18張 儲備區牌

8張 暗中準備
10張 香料永流傳



9張 領袖牌

雙面

(1張為鉅貿聯會模組專用)



44張 密謀牌

(4張為鉅貿聯會模組專用)



菲得指示物

在選用領袖牌

菲得-羅薩·哈肯能時需使用



版圖位置速查表



69張 帝國牌

(4張為鉅貿聯會模組專用)



16張 衝突牌

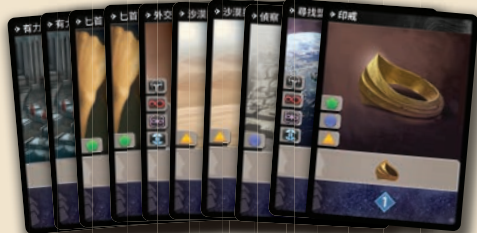
3張 1級衝突牌
9張 2級衝突牌
4張 3級衝突牌



5張 目標牌

關於使用鉅貿聯會模組遊玩時需要使用的額外配件，請參閱第16頁。

玩家配件



起始牌庫 (10張牌)

包括：

- 有力論證 (2)
- 匕首 (2)
- 外交 (1)
- 沙漠星球厄拉科斯 (2)
- 偵查 (1)
- 尋找盟友 (1)
- 印戒 (1)

起始牌庫中的卡牌都在左上角帶
有此圖示以作辨識。



16個 玩家方塊



2個 玩家指示物

1個 分數指示物
1個 議員指示物



3個 間諜標記



3個 控制標記



3個 特使標記



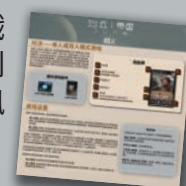
戰力指示物

以上配件都有不同玩家顏色的版本供每位玩家使用。
圖示中全部為紅色配件。



已經熟悉《沙丘：帝國》的規則嗎？請查看帶有左側圖標的文本框，其中闡述了本遊戲中出現的新規則變化。

在進行單人或雙人遊戲時，請查看對決模式規則表上的額外配件與規則訊息。



在進行6人遊戲時，請查看6人遊戲模式規則表上的額外配件與規則訊息。



遊戲設置

掃瞄右側的QR code，玩家就可了解更多遊戲資訊及教學。



A 將遊戲版圖放在桌面中央(圖示面朝上)，將以下配件放在遊戲版圖上：

A1 將屏蔽場城牆標記放在遊戲版圖上的指定位置(香料加工廠下方)。



A2 將四個結盟標記放在遊戲版圖對應的四個派系位置上(皇帝、宇航公會、貝尼·潔瑟睿德女修會、弗瑞曼人)。



B 構建衝突牌庫：

將所有的衝突牌按其牌背上顯示的等級分成三組：1級衝突牌、2級衝突牌，以及3級衝突牌。

洗勻**所有4張**3級衝突牌，將其正面朝下放在遊戲版圖對應位置上。

洗勻**所有9張**2級衝突牌，從中隨機抽取**5張**，正面朝下放在3級衝突牌上。

洗勻**所有3張**1級衝突牌，從中隨機抽取**1張**正面朝下放在抽取的2級衝突牌上。

在以上步驟結束後，玩家就會獲得一疊由10張衝突牌組成的衝突牌庫(頂端為1張1級衝突牌，然後是5張2級衝突牌，最底下是4張3級衝突牌)。將未被使用的衝突牌放回遊戲盒中，不要查看其內容。

C 在遊戲版圖旁準備以下卡牌(若玩家在遊玩時不使用鉅貿聯會模組，則移除所有帶有 圖標的卡牌)：

C1 將所有密謀牌洗勻，並以正面朝下形成牌庫。

C2 將所有帝國牌洗勻，並以正面朝下形成牌庫。從牌庫頂翻開5張帝國牌組成供應區。

C3 將所有儲備區牌按其內容分成兩疊(暗中準備、香料永流傳)，放在帝國牌供應區旁。

D 每位玩家選擇一張領袖牌作為自己本局遊戲中使用的領袖，放在自己的遊戲區域(玩家可以決定選擇領袖的方式，亦可隨機抽取領袖使用)。在不使用鉅貿聯會模組的遊戲中不要選擇領袖沙德姆·柯瑞諾四世。

領袖的名字右側都帶有1-3個圖標。圖標數量更多的領袖在使用上也更加複雜。**我們建議玩家在第一次進行遊戲時選擇只帶有1個圖標的領袖使用。**



E 每位玩家拿取一套10張牌的起始牌庫，並將自己的起始牌庫洗勻後正面朝下放在自己領袖牌左側。

F¹ 每位玩家拿取1個水資源標記，放在自己面前的個人供應區中。



F² 在遊戲版圖旁使用剩餘的水資源標記、太陽幣標記、香料標記和玩家所選的沙蟲標記（塑料、木質或者混合使用）組成公共供應區。公共供應區中的配件在遊戲中沒有數量限制，如果玩家用完了某種標記，可自行尋找其他標記代替。將4個沙地鉤標記放入公共供應區中。

單人遊戲、雙人遊戲以及6人遊戲需要玩家執行額外的設置步驟，請查看對決模式規則表或6人遊戲模式規則表上的額外訊息。

G 每位玩家選擇一種玩家顏色，拿取對應顏色的所有玩家配件。

G¹ 將2個特使標記放在自己的領袖牌上
將剩餘的另一個特使標記（劍術大師）放在遊戲版圖旁。



G² 將1個玩家指示物放在分數記錄條上。
在4人遊戲中，將其放在記錄條上1的位置，否則將其放在記錄條0的位置。



G³ 將自己的戰力指示物（以右側圖示一面向上）放在戰力記錄條上0的位置。

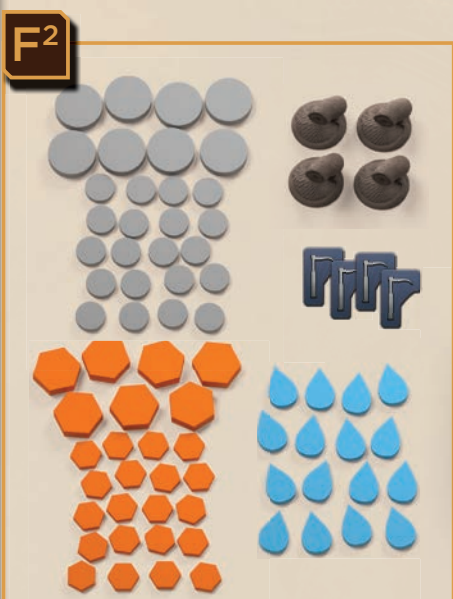


G⁴ 拿取自己的4個玩家方塊，
在每個派系影響力記錄條最下方位置上各放置1個。



G⁵ 另外的12個玩家方塊代表了玩家的軍隊。拿取其中3個
放在版圖中某個圓形軍營中（每位玩家可選擇使用離自己較近的軍營）。

G⁶ 將剩餘的玩家配件放在自己的個人供應區中，
玩家供應區中的內容在遊戲過程中始終為公開信息。



每位玩家都有各自的供應區，其中的配件相仿。

H 洗勻所有的目標牌（部分目標牌上標有“1-3P”或“4/6P”，在進行遊戲時，先移除與遊戲人數不符的卡牌，將其放回遊戲盒中）。

每位玩家隨機抽取一張目標牌，將其正面朝上放在自己的供應區中。目標牌上標有起始玩家標記的玩家拿取起始玩家標記。



在步驟A沒有晶算師可放置；在遊戲版圖放置遮罩場城牆標記。
步驟C3沒有空間折疊牌可設置。
在步驟F2中，將沙蟲和沙地鉤標記放入公共供應區。
間諜在步驟G被添加到每位玩家的配件中。
玩家們會在步驟H獲取目標牌，目標牌會同時決定了起始玩家為誰。

遊戲概覽與主要內容

遊戲目標

玩家扮演帝國中某個蘭茲拉德大氏族的領袖(或是其他在帝國中舉足輕重的角色)。玩家的目標是在戰鬥中擊敗自己的宿敵,與四大派系結盟,以增加自己的政治影響力。玩家成就將通過**勝利點數**來衡量。



每當玩家獲得或失去勝利點數時,就將自己的分數指示物在記錄條上前進或後退對應的格數。在遊戲中某個輪次結束時,如果有玩家達到了10點勝利點數(或是衝突牌庫被抽空),則遊戲立即結束,擁有最多勝利點數的玩家成為該局遊戲的勝利者。

領袖

每位領袖都有兩個不同的獨特能力:

左側的領袖能力會在遊戲過程中持續生效,其效果各不相同。

右側的印戒能力帶有印戒圖標,只會在玩家在某個特使回合中打出印戒牌時發動生效。



牌庫構築

在遊戲開始時,每位玩家都會獲得一套10張牌的起始牌庫,其中的卡牌構成完全相同。在牌庫構築遊戲中,增加與改變牌庫中的卡牌是遊戲的重要元素。每回合中,玩家都有機會在自己的牌庫中加入新卡牌。每張卡牌的功能與效果各不相同,這也意味著,在遊戲的過程中玩家的牌庫與遊戲策略也將會變得大相逕庭。

每當玩家獲得了1張帝國牌或是儲備區中的卡牌,就會立即將其**放在自己的棄牌堆中**。每當玩家需要抽牌但是牌庫已被抽空時,就會立即重洗**棄牌堆**組成新的牌庫,然後繼續進行抽牌。

遊戲中也有途徑允許玩家「**銷毀**」卡牌,將其從自己的牌庫中剔除,並在之後的遊戲中不再回到牌庫內。有策略性的銷毀一些較弱的卡牌,就能讓玩家牌庫中更強的卡牌更頻繁的上手。

當卡牌效果與說明書相衝突時,以卡牌效果為準!

特使



每位玩家在遊戲開始時都擁有2個特使標記(並且在遊戲進行的過程中可以獲得第3個)。玩家會通過將特使派遣到遊戲版圖中的某個位置上以執行效果,有時用於獲取資源,有時通過支付資源獲得某些戰術優勢。(更進一步的說明詳見下文階段2: 玩家回合,關於版圖位置的詳細說明,則請查閱版圖位置速查表。)

在《沙丘:帝國 起義》的遊戲中,特使與玩家的卡牌息息相關:玩家在派遣特使時,必須要先打出允許特使被放在該位置的卡牌。



在《沙丘:帝國 起義》的遊戲中沒有晶算師特使。

派系

《沙丘：帝國 起義》的遊戲中有四個派系，分別代表了沙丘行星厄拉科斯與帝國其他地方的強大勢力。增進在四大派系中的影響力並與其結盟是遊戲過程中通向勝利的重要手段之一。玩家可以查閱第2頁內容以瞭解關於四大派系的更多訊息。

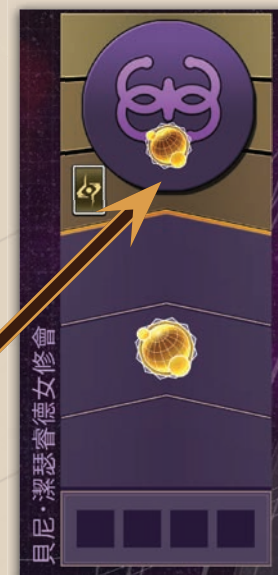


在遊戲開始時，玩家的4個派系影響力指示物都會位於記錄條最下方的位置。在遊戲過程中，玩家對某個派系的影响力可能會因為各種卡牌或行動效果的影响增加或是減少。當玩家将自己的特使派遣到某個派系的地圖位置時，就會增加1點對該派系的影响力，並立即將自己在該派系影响力記錄條上的指示物向上移動1格。遊戲中的其他效果也有可能導致玩家獲得（或者失去）對某個派系的影响力。

如果玩家對某個派系的影响力達到2點，則將會立即獲得1點勝利點數。如果玩家在之後的遊戲中對該派系的影响力減少到了2點以下，則會失去該勝利點數。

當玩家對某個派系的影响力達到4點時，就會獲得記錄條該位置上所示的獎勵。如果玩家在之後的遊戲中對該派系的影响力減少到不足4點，則不用退回該獎勵（在極少數情況中，玩家可以通過將影响力重新增加到4點以再次獲得相同的獎勵）。

此外，**第一個**對某個派系達到4點影响力的玩家還可同時拿取其記錄條上的**結盟標記**放入自己的供應區中，以示與該派系組成了同盟。拿取結盟標記的玩家會立即獲得該標記上標示的勝利點數。如果在之後的遊戲中有其他玩家對該派系的影响力超過了持有結盟標記的玩家，則**影响力更高的玩家**會從當前持有結盟標記的玩家處獲得結盟標記並獲得勝利點數，失去結盟標記的玩家也會立即失去對應的勝利點數。



密謀牌



密謀牌代表著詭計、幕後交易，以及意外轉折——它們可以提供水或是香料這樣的寶貴資源，給予玩家影响力，甚至直接提供勝利點數。每張密謀牌上都寫有其能被打出的時機，其擁有的效果，以及其打出時是否需要玩家支付額外的費用或是滿足特定的條件。

玩家主要會從版圖上的三個位置中獲得密謀牌：**秘密**、**薩督卡**，或是**議事堂**（但是某些特定卡牌效果也會給玩家提供密謀牌，此類效果都會帶有密謀牌圖標）。玩家獲得的密謀牌始終保持正面朝下，與玩家的牌庫分別放置。玩家可以隨時查看自己獲得的密謀牌內容，但是只會在打出密謀牌時將其展示給對手。當一張密謀牌被打出並結算完效果之後，將其正面朝上放在密謀牌庫旁的密謀牌棄牌堆中。



密謀牌共分為**三個類別**：陰謀、戰鬥以及終局。

- 玩家可以在自己的特使回合或是揭示回合中的任意時刻打出陰謀密謀牌。
- 玩家只能在戰鬥階段中打出戰鬥密謀牌。
- 玩家只能在遊戲結束階段打出終局密謀牌。



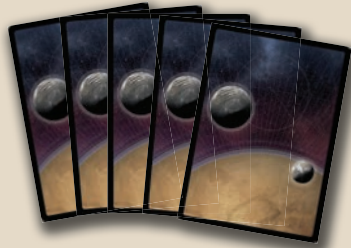
輪次流程

《沙丘：帝國 起義》的遊戲被分為數個輪次。每個輪次都包含了5個不同的階段，其名稱與順序如下：



階段1：輪次開始階段

每個輪次開始時，玩家們都會從衝突牌庫頂揭示1張新的衝突牌。將其正面朝上放在衝突牌庫旁的對應位置上（若該位置上已有其他正面朝上衝突牌，則將其放在已有卡牌上方）。



接著，每位玩家從自己牌庫中抽取5張卡牌，作為自己在該輪中的手牌。



階段2：玩家回合階段

從持有起始玩家標記的玩家開始，玩家們按照順時針順序依次進行自己的回合，每次執行一個回合。

在輪到玩家執行回合時，其可以選擇執行一個**特使回合**或一個**揭示回合**，關於這些回合的詳細內容請參閱本說明書下面五頁的內容。總體來說，玩家會在派遣完自己持有的特使之前持續進行特使回合，然後進行一個揭示回合。（請注意特使回合並非強制的。如果玩家願意，也可以在仍然持有特使的情況下不進行特使回合，而是改為進行揭示回合。）

當玩家進行過一個揭示回合之後，就會在該階段中跳過之後的所有回合，而其他玩家依然可照常進行自己的回合。在所有玩家都進行過一個揭示回合之後，該階段即告結束。

玩家可以在該階段自己的特使回合或是揭示回合中的任意時刻打出持有的**陰謀密謀牌**。

卡牌詳解

玩家牌庫中每張卡牌上都會固定有兩個區域：特使效果區域與揭示效果區域。玩家在自己的回合中使用卡牌時，只能選擇執行其中一個區域中的效果：在特使回合中執行特使區域中的效果，在揭示回合中使用揭示區域中的效果。

A 名稱

B 派系
並非所有卡牌都擁有派系。

C 特使圖標

D 特使效果區域

E 揭示效果區域

F 招募費用

G 招募效果
並非所有卡牌都擁有招募效果。（關於招募效果的詳解請查閱本說明書封底。）

玩家回合-特使回合



在特使回合中，玩家從自己手中挑選1張卡牌，正面朝上打出在自己面前，並使用該卡牌將自己領袖牌上的一名特使派遣到遊戲版圖上一個還未被佔據的位置中。該位置左上角的圖標必須與打出的卡牌上的某個特使圖標相同（玩家也可以使用間諜標記的效果將特使派遣到某個位置中，詳見第11頁）。



玩家只能選擇卡牌上的一種特使圖標使用；
1張卡牌只能被用於派遣一名特使。

玩家不可選擇版圖上已被派遣了特使的位置。
(玩家也可以使用間諜標記的效果忽視此規則，詳見第11頁)

玩家在派遣特使時，必須能夠支付所選位置上標示的額外費用，或是滿足其需求。

除此之外，玩家還可以執行打出卡牌上特使效果區域中的任何效果(若有)。玩家在特使回合打出卡牌時忽視該卡牌揭示效果區域中的任何效果。



如果某張卡牌上沒有任何特使圖標，則其無法在特使回合中被打出，只能在揭示回合中被揭示。

版圖位置費用

玩家將特使派遣到遊戲版圖上的某些位置上時，必須支付其所示的費用。如果玩家無法**立即**(在獲得該位置或是打出卡牌的任何效果之前)支付對應的費用，則該玩家無法將特使派遣到此位置上。

右側圖示為遊戲版圖上的兩個弗瑞曼位置。上方位置「沙漠戰術」要求玩家在派遣特使到該位置時支付1水資源。

下方位置「弗瑞曼工具包」並沒有任何費用。



影響力需求

若玩家想要將自己的特使派遣到某些特定的版圖位置，必須滿足特定的派系影響力需求。

- **帝國特權**要求玩家達到2點或以上的皇帝派系影響力。
- **運輸**要求玩家達到2點或以上的宇航公會派系影響力。
- **泰布穴地**要求玩家達到2點或以上的弗瑞曼派系影響力。



遊戲中的8個不同特使圖標分別為：


- 皇帝
- 宇航公會
- 貝尼·潔瑟睿德女修會
- 弗瑞曼人
- 蘭茲拉德
- 城市
- 香料貿易
- 間諜



卡牌**帝國間諜大師**上帶有兩個特使圖標。皇帝圖標允許玩家在打出此牌時將特使派遣到版圖上的皇帝位置中，而間諜圖標允許玩家派遣特使到與某個玩家間諜標記所在的哨站相連的版圖位置中。

當玩家打出卡牌，並派遣了特使之後，就可以執行該位置的效果，以及該卡牌特使效果區域中的效果。若該位置屬四大派系中的一個，玩家還會立即獲得1點對應派系的影響力。玩家可以按任意步驟依次執行這些效果。

部分卡牌效果帶有文本說明，而其餘大部分效果都會使用圖標表示。關於版圖位置的詳細說明請查閱版圖位置速查表，關於其餘圖標與效果的詳解請查閱本說明書封底。

版圖與卡牌上的白色箭頭符號  代表其效果需要支付一定的費用(標於箭頭左側或上方)以獲得資源或效果(標於箭頭右側或下方)。該支付並非強制，但如果玩家選擇不支付該費用，則無法獲得對應的資源或效果。玩家每次打出此類卡牌時只能進行對應的箭頭效果1次。

當玩家打出卡牌**生態實驗站**時，可以選擇是否支付2水資源以抽取2張牌。(但不可支付4水資源以抽取4張牌。)



遊戲中增加了數個需要玩家達到2點派系影響力才能使用的版圖位置，以及新的特使圖標「間諜」。

玩家回合-特使回合(續)

戰鬥單位與衝突

在每個輪次開始時，都會有一張衝突牌被揭示，並決定該回合玩家們會在戰鬥中爭奪的資源獎勵。玩家需要部署自己的戰鬥單位以爭奪這些獎勵。遊戲中共有2種不同的戰鬥單位：軍隊與沙蟲。

《伊克斯崛起》擴充中包含了另一種戰鬥單位：無畏艦。

每當玩家執行的卡牌或版圖位置效果上顯示了一個方塊圖標時，玩家就會進行一次徵兵：該玩家立即從自己的**供應區**中拿取1支軍隊(玩家方塊)，放在版圖上自己的**軍營**中(如果玩家供應區中已經沒有方塊，則無法進行徵兵)。

玩家軍營中的軍隊無法給玩家提供任何戰力，但是當玩家將自己的一名特使派遣在某個戰鬥位置時，就可以向衝突部署戰鬥單位。戰鬥位置為圖標中帶有沙漠圖示並且在右下角有刀劍相交圖標的版圖位置。大部分的戰鬥位置位於厄拉科斯星球上，但另外也有三個位置位於四大派系位置中：一個位於宇航公會(遠航機)，兩個位於弗瑞曼人(沙漠戰術以及弗瑞曼工具包)。



當玩家將特使派遣至某個戰鬥位置時，就可以將自己的戰鬥單位部署進版圖上的衝突區域——版圖上四個軍營之間的區域。玩家可以將自己當回合(通過卡牌與版圖位置效果)徵兵的部分或是**所有**戰鬥單位部署進衝突區域，且可以額外從自己軍營中部署**至多2個**戰鬥單位到衝突區域中(版圖上的衝突區域被分為四個象限，玩家在部署戰鬥單位時應將其放在自己軍營所在的象限中)。



當玩家執行的卡牌或版圖位置效果上顯示了一個沙蟲圖標時，玩家就會立即召喚並部署1條沙蟲到衝突區域中(沙蟲無法被放置於軍營中)。玩家召喚沙蟲時會受到以下兩個限制：

首先，大多數的沙蟲圖標都會要求玩家的軍營中擁有沙地鉤(玩家可在泰布穴地中獲得)。

其次，如果衝突牌上的衝突發生在某個由屏蔽場城牆保護的地點，則玩家無法召喚沙蟲。(詳見下文，控制地點與屏蔽場城牆)



控制地點與屏蔽場城牆

部分衝突牌(詳見階段3:戰鬥階段)將會代表在沙丘行星上某個地點發生的控制權之戰：厄拉欽恩、香料加工廠，或者是帝國盆地(詳見卡牌的名稱)。如果玩家在對應的衝突中獲勝，則立即從自己的供應區中拿取**1個控制標記**，放在對應位置下方的旗幟位置中，以標識自己獲得了此處的控制權。



當玩家在某個位置下方的旗幟位置中放有自己的控制標記時，就會在任何玩家(包括自己)的特使被放在該位置時獲得旗幟位置右側標示的獎勵。厄拉欽恩與香料加工廠的旗幟獎勵為1太陽幣，帝國盆地的旗幟獎勵為1香料。

當1張對應某個已被控制位置的衝突牌被翻開時，控制該位置的玩家將會獲得防禦獎勵：該玩家可以**立即**從自己的供應區中拿取1支軍隊部署進衝突區域中。

這三個關鍵地點都被巨大的屏蔽場城牆保護著，以防禦沙蟲和科裡奧利風暴的影響，在遊戲設置時放置的屏蔽場城牆標記標識了這一點。當此標記位於版圖上時，玩家不可在這些地點發生的衝突中召喚沙蟲。但是在遊戲過程中，玩家可以通過一些效果炸毀屏蔽場城牆。



當玩家執行的卡牌或版圖位置效果上顯示了屏蔽場城牆爆破圖標時，玩家可以選擇從遊戲版圖上拿走屏蔽場城牆標記，並將其放回遊戲盒中。當該標記被移除遊戲版圖之後，玩家就可以在任何衝突中召喚沙蟲。



沙蟲是一種全新的戰鬥單位，關於沙蟲的詳細規則說明位於左側文本框中最後三個段落中。屏蔽場城牆會限制玩家召喚沙蟲，詳見上方文本框中最後兩個段落。



間諜

在遊戲過程中，玩家可以將自己的3名間諜標記派遣至版圖上的**哨站**中。每個哨站都與版圖上的一個或是多個位置相連。

當玩家執行的卡牌或版圖位置效果上顯示了一個間諜圖標，該玩家就可以將自己的1個間諜標記派遣至版圖上一個未被佔據的哨站中。若玩家需要派遣間諜標記，但供應區中已經沒有間諜標記，則可以首先從版圖上召回自己的一名間諜（不執行任何效果）。

某些允許玩家派遣間諜的效果（例如右側圖示中領袖牌**瑪歌·芬倫夫人**能力效果）要求玩家將自己的間諜標記派遣至一個與特定類型版圖位置相連的哨站中。若玩家不想或不能滿足要求，則不可派遣間諜。

當執行的卡牌效果上顯示了一個召回間諜圖標時，玩家可以將自己在版圖上的1個間諜標記放回自己的供應區中（此類圖標通常會作為某個強大效果的費用出現）。

玩家也可以不使用召回間諜圖標召回間諜，並獲得以下兩種效果中的一種：

滲透：若玩家想要將自己的一名特使派遣到某個已被佔據的版圖位置中，則可以從一個與此版圖位置相連的哨站中召回自己的一名間諜，以無視此版圖位置中的特使標記，如常派遣自己的特使。

收集情報：當玩家向某個版圖位置派遣特使時，可以從一個與此版圖位置相連的哨站中召回自己的一名間諜，以抽取1張牌。玩家必須在派遣特使之後，執行任何卡牌或版圖位置效果之前決定是否要收集情報。

如果玩家在派遣特使的版圖位置相連的多個哨站中都放有間諜標記，則可以召回多個間諜標記，但是不可執行同一個效果多次。舉例來說，若玩家在與研究站相連的兩個哨站中都有間諜標記，則可以召回其中一個標記用以滲透，並召回另一個標記用以收集情報。但不可同時召回兩名間諜以收集情報。

間諜特使圖標允許玩家將特使派遣到與某個放有自己間諜標記的哨站相連的版圖位置中，間諜特使標記的效果不需要玩家召回間諜。



藍色玩家打出卡牌**沙漠星球厄拉科斯**，以將自己的一名特使派遣到帝國盆地位置。該玩家收集了香料，卡牌上沒有任何額外的效果。



帝國盆地是一個戰鬥位置。該玩家在本回合中並沒有從版圖位置或卡牌效果中獲得任何徵兵，但是其軍營中有3支軍隊。該玩家決定全力出擊，從軍營中部署了2支軍隊——這是可從軍營中部署的最大數量。



綠色玩家打出卡牌**叛軍供貨者**，將自己的一名特使派遣到厄拉欽恩。該玩家在與厄拉欽恩相連的哨站中有1個間諜標記，決定召回該間諜以收集情報，並抽取了1張卡牌。因為藍色玩家在之前的回合中在厄拉欽恩放置了控制標記，所以藍色玩家會從公共供應區獲得1太陽幣。

綠色玩家從版圖位置中獲得1徵兵，並再抽取1張卡牌。因為該玩家在本回合召回了一名間諜，可因叛軍供貨者的效果獲得2徵兵。

綠色玩家可以將徵兵獲得的軍隊放在軍營中，但是厄拉欽恩同樣也是戰鬥位置，並且該玩家認為自己能夠戰勝藍色玩家，於是其選擇將徵兵獲得的3支軍隊部署進衝突區域。該玩家同時額外部署了軍營中的1支軍隊（如果其在軍營中有另一支軍隊，也可以將其部署進衝突區域）。

紅色玩家決定好好利用此回合，為之後的戰鬥囤積軍隊，於是打出了1張**匕首**以將自己的特使派遣到版圖位置集結力量中。該玩家決定支付2太陽幣，獲得了1水資源與2徵兵。因為集結力量並不是一個戰鬥位置，所以徵兵獲得的軍隊無法部署，只能被放入軍營中。



間諜是本遊戲中出現的新元素，在上文中有詳細說明。

玩家回合-揭示回合

當某位玩家已經沒有特使用以進行特使回合 (或是選擇不使用其剩餘的特使進行特使回合) 時, 該玩家就可以在輪到自己時進行一個揭示回合。執行揭示回合的玩家按順序執行以下回合步驟: 揭示卡牌、執行揭示效果, 以及清理。

揭示卡牌

玩家揭示自己手中剩餘所有的卡牌, 將其全部正面朝上展示在自己面前, 與在之前的特使回合中打出的卡牌分開放置。

執行揭示效果

玩家可以在此步驟中執行揭示的**所有**卡牌上揭示效果區域中的效果 (但不會獲得在之前的特使回合中, 打出卡牌上的揭示效果)。

玩家可自行決定執行每個揭示效果的先後順序。此外, 玩家也可以在執行揭示效果之前, 之間, 或之後花費獲得的招募點數將新卡牌加入自己的牌庫中。



設置戰力

在玩家揭示卡牌之後, 清理之前, 玩家需要計算自己在本輪衝突中持有的總戰力。

玩家在**衝突區域**中的每支軍隊都價值2戰力 (玩家軍營中的軍隊與供應區中的方塊不會提供任何戰力), 每條沙蟲都價值3戰力。



玩家在揭示回合中揭示的每個劍刃圖標都價值1戰力。

玩家必須在衝突區域中至少有1個戰鬥單位才能執行設置戰力。如果玩家在衝突區域中沒有任何戰鬥單位, 則該玩家戰力立即變為0, 並且不會因為劍刃圖標或任何其他效果增加。

在玩家計算出自己的總戰力之後, 將其宣佈給其他玩家, 並將自己的戰力指示物放在戰力記錄條上對應數值的位置中。如果玩家的總戰力大於20, 則將戰力指示物翻面至+20面朝上, 並用戰力記錄條上的位置記錄多於20部分的戰力。



清理

玩家將自己面前 (在特使回合與揭示回合中) 打出的所有卡牌放入自己的棄牌堆中。

獲得卡牌

1 玩家在一輪遊戲中獲得的招募點數會在該輪揭示回合中被使用以獲得新卡牌。玩家可以選擇當前帝國牌供應區中的5張卡牌，或是儲備區中的暗中準備或香料永流傳。

獲得1張卡牌的費用被標示於該卡牌的右上角。只要玩家依然有招募點數，就可以在同一回合中獲得任意數量的卡牌。玩家可以使用從不同途徑（卡牌與版圖位置）中獲得的招募點數獲得一張卡牌，也可以拆分花費從同一途徑獲得的招募點數以獲得多張卡牌。在遊戲中沒有任何配件代表招募點數，因為招募點數無法跨輪次保存，在玩家揭示回合結束後未被使用的招募點數將會消失。

當玩家獲得1張卡牌時，將其放在自己的棄牌堆中（正面朝上放在自己領袖牌的右側）。玩家並不能立即使用剛獲得的卡牌，而是會在牌庫抽完時將新卡牌與其他棄牌一同洗勻組成新的牌庫。

在遊戲過程中帝國牌供應區中永遠會包含5張卡牌；每當有卡牌離開帝國牌供應區時，立即從帝國牌庫頂抽取卡牌補充帝國牌供應區。這意味著獲得帝國牌供應區卡牌的玩家可以選擇立即獲得新補充的卡牌（需花費其需求的招募點數）。

圖示玩家進行了一個揭示回合，揭示了自己剩餘的3張手牌：暗中準備，叛軍供貨者，以及突擊艦隊。

叛軍供貨者的效果讓該玩家從公共供應區中獲得了1香料。這些卡牌上同樣提供了劍刃圖標與招募點數。

這些卡牌總共提供3點招募點數。該玩家使用2點招募點數從帝國牌供應區獲得卡牌沙漠生存，將其放在自己的棄牌堆中。帝國牌供應區中的空位將會立即被從帝國牌庫中補充。雖然該玩家還剩下1點招募點數，但是目前場上沒有價值1點數的卡牌可供其獲取。



該玩家在衝突區域中有2支軍隊，共價值4戰力。其揭示的卡牌提供了額外4戰力：叛軍供貨者1戰力，突擊艦隊3戰力。該玩家將自己的戰力指示物放在記錄條數字8的位置。



圖示玩家決定打出密謀牌天降神兵。該玩家支付2個水資源標記，從遊戲版圖上移除屏蔽場城牆標記，並召喚了一條沙蟲，將其從公共供應區中放入衝突區域。現在有了沙蟲的幫助，該玩家的戰力指示物從數字8的位置移動到了數字11的位置。密謀牌被結算完之後被放入棄牌堆。

最後，該玩家將自己面前所有打出的卡牌放入自己的棄牌堆。

該輪遊戲繼續進行。其他玩家將會繼續執行自己的回合，但是該玩家在戰鬥階段前將不會再執行任何的行動。



設置戰力不再是執行揭示效果和清理階段之間的一個單獨步驟。玩家可以在執行揭示效果的過程中設置戰力，並根據卡牌效果更新戰力。這一改動有助於玩家結算與戰力有關的揭示效果（例如新領袖牌葛尼·哈萊克的效果）。

階段3：戰鬥階段

在這階段，玩家們將會結算衝突戰鬥結果。然而在結算之前，玩家們有機會打出自己持有的戰鬥密謀牌。

戰鬥密謀牌

從持有起始玩家標記的玩家開始，按順時針順序。每位在衝突區域中有戰鬥單位的玩家依次選擇打出自己持有的1張或多張戰鬥密謀牌，或是選擇跳過。

選擇跳過的玩家在之後再次輪到自己時依然可以打出戰鬥密謀牌。只有當所有玩家都**連續選擇跳過**之後，玩家們才會開始結算戰鬥。

如果1張密謀牌導致某位玩家在衝突區域中的戰鬥單位數量產生變化（或是調整了該玩家的戰力），立即調整該玩家的戰力指示物以顯示其當前的戰力（記住：若某位玩家在衝突區域中已經沒有戰鬥單位，則其戰力立即變為0）。



結算戰鬥



衝突牌將會依據玩家持有的戰力數量與名次向玩家提供不同的獎勵。

持有戰力數量最多的玩家會獲得衝突勝利，並會獲得卡牌最頂端的獎勵。持有戰力數量第二名的玩家將會獲得卡牌第二欄的獎勵。（僅當）在4人或6人遊戲中，持有戰力數量第三名的玩家將會獲得卡牌第三欄的獎勵。（在3人或以下的遊戲中，第三欄的獎勵將會成為第二名平局的玩家獲得的獎勵。詳見右側文本框。）

在結算完所有獎勵之後，獲得衝突勝利的玩家拿取衝突牌，並將其放在自己的個人供應區之中。然後檢查自己持有的作戰圖標（詳見下文，作戰圖標）。

持有戰力數量為0的玩家不會獲得任何獎勵。

關於衝突牌上圖標的詳解請查閱本說明書封底。

在獎勵分配完成之後，每位玩家拿取自己在衝突區域中的軍隊放回個人供應區中（而非軍營中）。將所有的戰力指示物放回位置0。將所有沙蟲放回公共供應區。

作戰圖標

衝突牌上的作戰圖標共有三種：晶刃匕、沙鼠、撲翼機。當玩家獲得衝突勝利並拿取衝突牌時，立即檢查自己的個人供應區中有沒有一對作戰圖標相同的衝突牌。若有，則玩家立即翻面作戰圖標相同的兩張衝突牌，並獲得1點勝利點數。



平局

當有多名玩家持有戰力數量最多時：

- 沒有玩家獲得衝突勝利，也不會有玩家獲得衝突牌。所有平局玩家都獲得卡牌第二欄的獎勵。
- 在3人或以下的遊戲中，其他玩家不獲得任何衝突獎勵。在4人或6人遊戲中，如果有3位玩家持有戰力數量最多，其他玩家不獲得任何衝突獎勵；但如果僅有2位玩家戰力數量最多，則其餘玩家仍可爭奪第三名的獎勵。

當有多個玩家持有戰力數量第二名時，這些玩家都獲得卡牌第三欄的獎勵，獲得衝突勝利的玩家獲得獎勵與衝突牌。其他玩家不獲得任何衝突獎勵。

當有多個玩家持有戰力數量第三名時，這些玩家不獲得任何獎勵。

沙蟲翻倍獎勵

當玩家獲得衝突獎勵時，若該玩家在此次衝突中部署了沙蟲，則會獲得**雙倍獎勵**（大多數獎勵能被加倍，但不包括控制版圖位置，或是衝突牌戰鬥圖標）。若某個獎勵包括支付費用以獲得獎勵，則玩家可以選擇支付雙倍費用以獲得雙倍獎勵。

若玩家使用沙蟲獲得了右圖所示的獎勵，則可以增加影響力兩次（可分配給相同或不同派系），並且可以選擇支付3香料獲得1點勝利點數，或是支付6香料獲得2點勝利點數。



作戰圖標和沙蟲翻倍獎勵，會讓玩家在參與衝突時增加了更多思考維度。獲得衝突勝利的玩家將會獲得衝突牌，並會因為一對相同的圖標獲得額外勝利點數。沙蟲在衝突後會返回公共供應堆。

在戰鬥階段開始時，藍色玩家持有11戰力，綠色玩家持有9戰力。藍色玩家為當前起始玩家，但是因為其戰力領先，所以宣布跳過打出密謀牌。

接著輪到綠色玩家，其選擇打出一張密謀牌應急計劃。這張牌為其提供3戰力，該玩家將自己的戰力指示物移到位置12。

接下來是紅色玩家，但是其在衝突區域中沒有軍隊。其戰力為0，不能打出任何密謀牌，也無法參與此階段。

現在又輪到藍色玩家。雖然其在之前選擇了跳過，但是依然可以決定是否打出密謀牌。藍色玩家查看了自己的密謀牌，其中並沒有戰鬥密謀牌，所以其選擇了跳過。

綠色玩家現在領先，同樣選擇跳過。



結算戰鬥時，持有12點戰力的綠色玩家獲得了衝突的勝利。該衝突牌，佔領帝國盆地最頂端的獎勵讓其獲得了2香料、1軍隊（立即從其個人供應堆移動到軍營），以及帝國盆地的控制權。該玩家將自己的1個控制標記放在遊戲版圖的帝國盆地位置。

藍色玩家獲得了第二欄的獎勵，並且由於在衝突中有沙蟲獲得翻倍獎勵（因為其在之前的遊戲中炸毀了屏蔽場城牆），該玩家從公共供應區獲得4個水資源與2軍隊（立即從其個人供應堆移動到軍營）。

紅色玩家戰力為0，並不會從本次衝突中獲得任何獎勵。且在3人遊戲中衝突並沒有第三名獎勵。

綠色玩家作為衝突的勝利者獲得了衝突牌，將其放入自己的個人供應區。若此玩家在之前的遊戲中已經獲得了1張帶有沙鼠圖標的衝突牌，則會將這2張牌翻面並立即獲得1點勝利點數。然而，因該玩家沒有另一張帶有沙鼠圖標的衝突牌，所以其會保留此衝突牌，並且嘗試在之後的遊戲中再次獲得1張帶有沙鼠圖標的衝突牌。

最後，所有玩家拿取自己在衝突區域中的軍隊放回個人供應區中。沙蟲被放回公共供應區。

階段4：創造者階段

在這個階段中，香料可能會在版圖上的特定位置上囤積。玩家們查看遊戲版圖上三個帶有創造者圖標的位置：沙漠腹地、哈迦盆地以及帝國盆地（在6人遊戲中還有一個額外位置：哈班亞沙海）。如果該位置上沒有特使，則從公共供應區中拿取1個香料放到該位置（創造者圖標上）。若該位置上已經放有香料，將其疊放。

在帝國盆地上放有一名藍色特使（藍色玩家在該輪之前的階段中派遣）。但是在沙漠腹地與哈迦盆地上並沒有特使，這兩個位置都會累積額外的香料。沙漠腹地上已經有在之前的輪次中囤積的額外香料，所以現在堆疊了2個額外香料。



階段5：召回階段

如果有任何玩家已經獲得了10點勝利點數，或者衝突牌庫已經被抽空，則遊戲結束將會被觸發。

如果遊戲結束未被觸發，則玩家們準備下一輪的遊戲：

- 玩家們收回自己所有的可用特使，放回自己的領袖牌上。
- 將起始玩家標記傳遞給順時針順序下一位玩家，然後進行下一輪遊戲的階段1。

因為沒有玩家達到10點勝利點數，所以玩家們收回自己所有的可用特使，起始玩家標記被交給了綠色玩家。新的一輪遊戲從階段1重新開始。

遊戲結束

首先，玩家們可以打出並結算任意數量的終局密謀牌。然後勝利點數最多的玩家取得遊戲的勝利。

如果勝利點數遇平手，破平條件按順序依次為：持有的香料數量、持有的太陽幣數量、持有的水資源數量、軍營中軍隊的數量。

鉅貿聯會模組

《沙丘：帝國 起義》中包含了一個名為鉅貿聯會的迷你模組。我們建議玩家在使用鉅貿聯會模組進行遊戲之前先至少進行一局普通遊戲，以熟悉遊戲中的其他元素。當玩家已經掌握了遊戲之後，就可以通過加入鉅貿聯會模組增加遊戲的策略性。

遊戲設置

在遊戲設置時採用如下更改：

A³

正面朝下洗勻所有20個合約標記，隨機從中抽取2個翻開放在遊戲版圖蘭茲拉德聯合會下方的指定位置，將剩餘18個標記正面朝下放在公共供應區中。

C¹

將4張額外密謀牌洗入密謀牌庫。

C²

將4張額外帝國牌洗入帝國牌庫。

D

玩家們在選擇領袖時可以選擇使用領袖 沙德姆·柯瑞諾四世。（這並非必要）

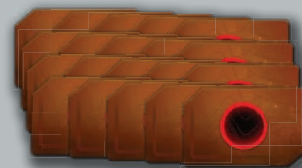
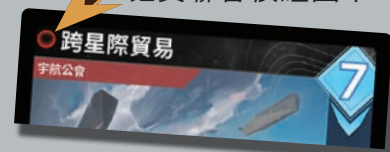


遊戲配件



4張 帝國牌
4張 密謀牌
領袖牌 沙德姆·柯瑞諾四世

留意卡牌上有此鉅貿聯會模組圖示。



20個 合約標記

僅在使用《伊克斯崛起》擴充時使用
詳見下文



10個 伊克斯合約標記
背面有所區別

拿取合約



當**不使用**鉅貿聯會模組進行遊戲時，合約圖標的效果為拿取2太陽幣。在**使用**鉅貿聯會模組時，當玩家執行合約圖標效果時，選擇遊戲版圖中正面朝上2個合約標記中的1個拿取，並放在自己的個人供應區中。當合約標記被拿走時，立即從公共供應區重新抽取1個合約標記，翻開並補充到版圖中（若所有合約標記都被玩家拿取，則之後的合約圖標效果變回拿取2太陽幣）。

完成合約

合約代表了玩家承諾向鉅貿聯會提供的服務。只有在玩家履行承諾之後，才會獲得合約提供的報酬。

- 大多數的合約都會指名某個特定的版圖位置，並且需要玩家向該位置派遣特使以完成合約。
- 收穫**合約要求玩家向某個創造者位置派遣特使，並（通過版圖位置與卡牌等其他效果）收集指定數量的香料。
- 即時**合約會在獲得時立即被完成。
- 獲得**香料永流傳**合約會在玩家下一次獲得該牌時完成。

當玩家完成某個合約時，宣佈自己已經完成合約，拿取合約上所示的報酬，然後將該合約標記翻至正面朝下保留在自己的個人供應區中，某些卡牌的效果會計算玩家完成的合約數量。

若玩家拿取的合約上指定了玩家當前派遣特使的版圖位置，則玩家不可立即完成合約，而是需要等到之後的回合中才能完成合約。換而言之，玩家必須在派遣特使的當下已經持有合約。



混合使用鉅貿聯會模組 與《伊克斯崛起》擴充

《伊克斯崛起》擴充會替換《沙丘：帝國 起義》中某些與合約有關的版圖位置。為了讓玩家能夠盡快從合約中獲得收益，在混合使用鉅貿聯會模組與《伊克斯崛起》擴充時，玩家將會使用10個伊克斯合約標記。

在設置完20個普通合約標記之後，洗勻10個伊克斯合約標記並隨機發給每位玩家2個。玩家們同時查看自己獲得的合約標記並從中選擇1個保留，將其正面朝上放在自己的個人供應區中。將所有未被使用的伊克斯合約標記放回遊戲盒中。



卡牌詳解

菲得·羅薩·哈肯能 — 在遊戲設置階段，將菲得指示物放在領袖牌訓練記錄條最左側的位置中。當菲得指示物到達記錄條最右側時，就不會在本局遊戲中再次移動。

公會使者 — 玩家在特使回合中打出此卡牌時必須從手中棄置1張卡牌。

潔西嘉夫人 — 玩家以領袖牌的此面（而非聖母傑西卡）開始遊戲。

瑪歌·芬倫夫人/伊若琅公主 — 果玩家一次性獲得了數點影響力並超過了2點影響力，依然視為「達到」2點影響力。玩家在遊戲過程中可以將影響力減少到2點以下，並在再次增加到2點影響力時再次執行領袖牌的效果。

沙德姆·柯瑞諾四世 — 當此玩家打出印戒並向版圖位置派遣特使時，統治帝國全境的皇帝陛下能力中禁止部署戰鬥單位的效果就會立即生效。

宇航公會的青睞 — 在清理階段中將此牌放入棄牌堆中並不會觸發此牌的棄牌效果。



本詳解涉及《沙丘：帝國 起義》中的新卡牌。前一頁中關於鉅貿聯會模組的說明為全新內容。

策略提示



在沙丘行星上，水資源是無比寶貴的，在開採香料的活動中也至關重要。如果玩家缺少水資源，則可以試著向宇航公會尋求幫助，或是與弗瑞曼人建立聯繫並拜訪泰布穴地。

香料是宇宙中的硬通貨，可以在各種地方派上用場。三個不同的派系都會收取香料作為報償，並提供強力的幫助。



太陽幣是帝國內的通用貨幣，在蘭茲拉德聯合會中用處廣泛。不管是想要僱傭劍術大師擴充自己的家族勢力，還是想要取得高等理事會的席位，至乎僱傭軍隊取得快速的戰術優勢，只要出得起錢，蘭茲拉德就能提供服務。

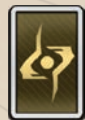
請記住，當玩家獲得卡牌時，除了卡牌功能以外也在購買前往版圖不同位置的門路。確保能將特使送往版圖關鍵位置的手段至關重要。



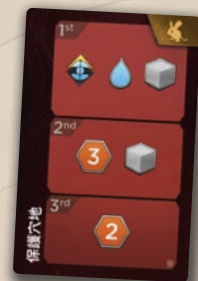
獲得某個派系2點影響力不僅能夠提供勝利點數，同時也會解鎖一個與該派系相關的特殊能力。對於皇帝，宇航公會與弗瑞曼人來說，2點影響力意味著開放一個新的版圖位置。達到女修會2點影響力會讓特定卡牌的強度增加。在遊戲的早期獲得並使用這些戰術優勢往往能夠左右戰局。

在爭奪衝突勝利的時候，最關鍵的就是按兵不動。玩家越晚行動，就能獲得越多的訊息，同時留給對手反應的時間也就越少。

在某些衝突中，有時通過少量代價換取次等的獎賞會比投入大量資源爭奪來的第一名更有價值。



密謀牌的存在使每場衝突的走向都變得撲朔迷離。



與某個派系結盟可以成為通向勝利的重要工具。注意提防想要在影響力上超過你的對手，並且在有超過別人的機會時不要錯過！



派遣間諜可以讓玩家在之後的遊戲中獲得戰術上的靈活性。滲透可以確保玩家能夠使用特定的版圖位置，但也不要吝於使用間諜收集情報——尤其是在版圖上已經有數名己方間諜的情況下。

厄拉科斯星球上的沙蟲是威力驚人的生物，但如果你擁有了弗瑞曼人的沙地鉤，就能夠駕馭沙蟲，讓其為你所用。這個過程需要時間，所以如果你以此為目標，可能會在遊戲前期略微落後其他玩家。然而，當你獲得召喚沙蟲的力量時，就能夠利用它們迅速從衝突中獲得優勢。就算沒有獲得衝突的勝利，沙蟲翻倍獎勵的效果也不容小覷！



加入其他《沙丘：帝國》產品進行遊戲

玩家可以在《沙丘：帝國 起義》的遊戲中加入其他的《沙丘：帝國》系列遊戲。

加入伊克斯崛起

- 在遊戲設置時，不要展開鉅貿聯會覆蓋板塊，僅用其覆蓋遊戲版圖的右上角。這樣做會改變鉅貿聯會的版圖位置構成，並且覆蓋版圖位置集結力量與議事堂，其他的蘭茲拉德位置保持不變。
- 因為《伊克斯崛起》的推出時間早於《沙丘：帝國 起義》，鉅貿聯會覆蓋板塊與伊克斯版圖並沒有哨站。在進行遊戲時請視為這兩個板塊/版圖上各有一個哨站：其中一個哨站與星際運輸和走私相連，另一個哨站與技術交流和無畏艦相連。
- 我們建議玩家在設置遊戲時不要加入《伊克斯崛起》的衝突牌，若玩家選擇如此做，則收集作戰圖標的難度將會上升。若玩家因史詩遊戲模式需要加入額外的3級衝突牌，則應選擇加入衝突牌金融霸權。
- 使用領袖牌伊萊莎·伊卡茲時玩家需要使用到《沙丘：帝國》遊戲中提供的卡牌空間折疊。在遊戲過程中玩家僅能通過使用伊萊莎·伊卡茲的印戒能力獲得空間折疊。



加入不朽之軀

- 雖然《沙丘：帝國 起義》遊戲中的研究站與《沙丘：帝國》中不同，在設置時玩家同樣需要使用研究站覆蓋板塊覆蓋研究站。



加入沙丘：帝國基礎遊戲

- 我們建議玩家在設置遊戲時不要加入基礎遊戲中的衝突牌，若玩家選擇如此做，則收集戰鬥圖標的難度將會上升。
- 因為《沙丘：帝國 起義》中沒有晶算師，玩家應該移除密謀牌精準僱傭，以及衝突牌解決亂象（若玩家選擇使用基礎遊戲中的衝突牌）。
- 玩家可以按自己的喜好組合所有其他的密謀牌和帝國牌，以體驗多變的遊戲策略與挑戰。



玩家可以在以下網址查看
最新的卡牌詳解與常見問題解答(英文):

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

想要獲得更好的《沙丘：帝國 起義》遊戲體驗嗎？可以使用智能手機、電腦或平板電腦查找並使用Dire Wolf Game Room遊戲輔助軟件。

工作人員

DIRE WOLF DIGITAL

遊戲設計

Paul Dennen

執行製作人

Scott Martins

美術設計

Clay Brooks, Nate Storm

卡牌插畫

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

生產

Evan Lorentz, Marshall Britt

遊戲開發

Justin Cohen, Paul Dennen, Caleb Vance

額外遊戲開發

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

GALE FORCE 9

生產與品牌管理

Joe LeFavi

Genuine Entertainment

聯合生產

John-Paul Brisigotti

BROADWAY TOYS LIMITED

中文版翻譯

Liwen

中文版主編

Hong

中文版美術

Shum

中文版校對

Gao

鳴謝參與遊戲製作的其他個人與團體：

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

Legendary Entertainment的合作夥伴。

Dire Wolf Digital團隊的優秀員工及其朋友與家人
以及參與測試的廣大玩家。



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



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

© 2023 Dire Wolf Digital, Inc. All rights reserved.

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

DUNE © 2023 Legendary. All rights reserved.

圖標與效果詳解

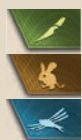


招募——某些卡牌在其招募費用下方帶有特殊的招募效果。玩家在獲得此類卡牌時會立即獲得該效果獎勵一次(在之後打出該類卡牌時不會再次獲得此效果)。



特使——玩家可以通過劍術大師位置獲得自己的第三名特使(在遊戲設置時被放置在版圖旁),並在之後的遊戲中持續使用。

結盟——玩家只有在持有對應派系結盟標記的情況下才可執行對應效果(圖示中為宇航公會結盟標記)。



作戰圖標——當玩家獲得衝突勝利並拿取衝突牌時,立即檢查自己的個人供應區中有沒有一對作戰圖標相同的衝突牌(晶刃匕,沙鼠,撲翼機)。若有,則玩家立即翻面作戰圖標相同的兩張衝突牌,並獲得1點勝利點數。



在遊戲結束時,玩家可以將**百搭作戰圖標**與自己個人供應堆中一個其他作戰圖標組隊,翻面此兩張衝突牌,並獲得1點勝利點數。



合約——若未使用鉅貿聯會模組進行遊戲,拿取2太陽幣。若使用鉅貿聯會模組進行遊戲,拿取1個正面朝上的合約標記,若已無正面朝上的合約標記,拿取2太陽幣。



控制——如果玩家獲得了某個帶有控制獎勵的衝突勝利(厄拉欽恩,香料加工廠,或是帝國盆地),則立即從自己的供應區中拿取1個控制標記,放在對應位置下方的旗幟位置中,替換其中其他玩家的控制標記(若有)。當1張對應某個已被控制位置的衝突牌被翻開時,已控制該位置的玩家可以立即從自己的供應區中拿取1支軍隊放入衝突區域中。



棄置——當玩家被要求棄置1張卡牌時,除非另有說明,否則選擇並棄置1張手牌(而非密謀牌)。



從牌庫中抽取1張牌——如果玩家牌庫已被抽空,則立即重洗棄牌堆中所有卡牌組成新的牌庫,然後繼續進行抽牌。



從密謀牌庫中**抽取1張密謀牌**,在打出該牌之前將其正面朝下放置。玩家可以隨時查看自己獲得的密謀牌。

弗瑞曼羈絆——果玩家打出了其他弗瑞曼人牌,就可以執行此效果。兩張帶有弗瑞曼人羈絆的牌可以相互啟用,無論其打出的先後順序(詳見**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驟之前都被視為已打出(除非其已被銷毀)。

影響力——玩家只有在達到指定數量的對應派系影響力的情況下才可執行對應效果(圖示中要求2點或以上的弗瑞曼人影響力)。



獲得1點圖示派系的影响力——皇帝、宇航公會、貝尼·潔瑟睿德女修會、弗瑞曼人。



獲得1點,獲得2點,或是失去1點影響力——玩家選擇某個派系執行該效果(在獲得2點影響力時必須為同一派系的2點影響力)。



創造者——帶有創造者圖標的三個位置如果在階段4:創造者階段沒有特使,就會獲得1香料。當玩家将特使派遣在這些位置上時,會獲得其上囤積的所有香料。



若還未曾拿取,則從公共供應區**拿取沙地鉤**。將拿取的沙地鉤放在自己的軍營中,並在之後的遊戲中獲得召喚沙蟲的能力。若此圖標出現在冒號之前,則代表冒號後的效果需要玩家擁有沙地鉤才能執行。



支付費用——箭頭示意效果的費用(箭頭左側或上方)與獎勵(箭頭右側或下方)。如果玩家選擇不支付費用,則無法獲得獎勵。支付費用並非強制。玩家每回合中只能支付所示費用一次,除非獲得了沙蟲翻倍獎勵。



招募點數(數字對應數量)——玩家通常會從卡牌的揭示效果區域獲得招募點數。玩家使用招募點數獲得帝國牌供應區或儲備區中的卡牌,獲得卡牌所需的招募點數費用顯示在卡牌右上角。



召回特使——當玩家召回一名特使時,將其放回自己的領袖牌上,玩家可在同一輪之後的回合中派遣被召回的特使。



召回間諜——玩家從某個哨站中將自己的1個間諜標記放回自己的個人供應區。



資源——太陽幣、香料、水資源。當玩家獲得或是支付資源時,從公共供應區拿取或是將其返回公共供應區(太陽幣或香料圖標上的數字對應數量)。

撤退——當玩家撤退軍隊時,將其從衝突區域放回自己的軍營中。



沙蟲——若當前衝突位於屏蔽場城牆之內,則沒有任何效果。否則,立即召喚並部署一個沙蟲標記,從公共供應區拿取沙蟲放置在衝突區域自己的象限中。



你可以選擇從遊戲版圖上移除屏蔽場城牆。



印戒——當玩家在自己的某個特使回合中使用印戒牌時,即可執行自己領袖牌上的印戒能力(帶有印戒圖標)。



間諜——派遣一名間諜,將自己的1個間諜標記放置於版圖上一個未被佔據的哨站中。(某些效果要求間諜標記被派遣至一個與特定類型版圖位置相連的哨站中。舉例來說,派遣至要求目標哨站與某個版圖位置相連。)若玩家供應區中已經沒有間諜標記,則可以首先從版圖上召回自己的1個間諜標記(不執行任何效果)。



偷取密謀牌——每位持有4張或更多密謀牌的對手玩家必須隨機從手中選擇1張密謀牌交給你。



劍刃——每個劍刃圖標都會在計算戰力時提供1點戰力。



從你手中選擇並**銷毀1張密謀牌**。



銷毀1張手牌弃牌,或是已打出的卡牌——將其放回遊戲盒中,該牌不會在本局遊戲中再次出現(銷毀的儲備區卡牌改為放回儲備區)。除了作為費用外,所有的銷毀效果都是可選的,除非某張牌的效果要求玩家将其自身銷毀。



軍隊——進行1次徵兵;將1個玩家標記從個人供應區中放到自己的軍營中(如果此回合玩家将特使派往了戰鬥位置,則可將徵兵獲得的軍隊直接部署進衝突區域)。



起義——此圖標位於本遊戲所有卡牌的右下角,用以標示卡牌屬本遊戲。



勝利點數——當玩家獲得勝利點數時,立即將自己的分數指示物在記錄條上向上移動對應格數。當玩家失去勝利點數時,立即將自己的分數指示物在記錄條上向下移動對應格數。