

沙丘：帝國

DUNE

IMPERIUM

在眾多已知的宇宙中，沒有任何資源比這種「美藍極」(又稱香料)更珍貴。這種價值連城的香料只產於自然條件嚴苛的沙漠行星——厄拉科斯(俗稱沙丘)之中。爭奪沙丘的控制權一直是帝國中各大氏族間明爭暗鬥的焦點。爭權奪利的人們尋求聯盟與支持，以確保自己的地位穩固：對利潤趨之若鶩的鉅賈聯會；心懷秘密目標與遠見的貝尼·潔瑟睿德女修會；壟斷了太空旅行技術的宇航公會；沙漠中堅韌的戰士弗瑞曼人；甚至連帝國皇帝本人，都無法逃離這場權謀鬥爭。各方衝突一觸即發，在瞬息萬變的局勢中，沒有人能預測未來走勢，唯一能肯定的是：

誰能控制香料，就能控制宇宙……



帝國全境 皆系於美藍極

《沙丘：帝國》是一款牌庫構築類工人放置遊戲，其中的角色、元素源於由作者 Frank Herbert、Brian Herbert 與 Kevin J. Anderson 所著小說，以及傳奇影業拍攝電影所構築而成的沙丘世界觀。

注：遊戲中有來自四大氏族、共八位可選領袖。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，不要同時使用同一個家族的兩位領袖——但這並非強制，遊戲規則允許玩家同時使用同一家族的領袖，以探索跳脫出原有劇情的全新可能性。

本頁不含有遊戲規則，玩家可選擇跳過本頁的內容，但是如玩家對沙丘世界觀的了解有限，或想要更了解遊戲中的各種元素如何與故事劇情聯繫，請查閱下文。



柯瑞諾家族的沙達姆四世是統治帝國全境的皇帝，統管整個已知的銀河系。獲取皇帝的信任有助於各大氏族獲得大量太陽幣賞賜——它是帝國中主要通用的貨幣。



宇航公會壟斷所有的太空旅行業務。他們的巨型運輸艦可以一次性往沙丘運輸大量兵力。然而，他們的服務要價不菲——因為它們只接受香料作報酬。



貝尼·潔瑟睿德女修會所有謀略與佈局，都是為了她們世代相傳的秘密計畫。她們的觸手遍佈整個帝國，有些在明面上，另有不少是深藏暗處，無人知曉。



弗瑞曼人是勇猛善戰的沙漠民族，他們對於水資源近乎嚴苛的循環再用，讓他們在爭奪沙丘控制權的鬥爭中，擁有得天獨厚的優勢。他們的幫助在香料爭奪戰中至關重要。



蘭茲拉德聯合會(蘭茲拉德)是由皇帝主持的帝國管理機構，其代表則是帝國的各大氏族。在這裡，各大氏族可巧妙地利用太陽幣構建合作關係，以贏得支持，甚至獲得永久的戰略優勢。



在沙丘的世界中，上古時代曾發生一場人工智慧叛亂戰爭，導致電腦(或是思維機器)已經被全世界禁用千年之久。在戰後宇宙，部分人接受專門訓練，以獲得極高的邏輯推理運算能力，他們被稱為**晶算師**——或被稱為「人型電腦」。



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，如果任何人有立即獲取太陽幣的需求，他們總能提出合適的融資方案。



在沙丘上有限的幾個人類居住區是重要的軍事行動地點，玩家可以在這些地區集結部隊。



厄拉科斯表面廣袤的沙漠地區由這個星球上的獨特生物巨型沙蟲所統治，這些龐然大物時刻威脅著追尋香料的人們。然而，不入虎穴焉得虎子？一次成功的豐收就能將無盡的機遇和財富，回饋給那些勇闖沙漠的人。



遊戲配件



遊戲版圖



版圖位置速查表



15個 水資源標記



太陽幣標記
4個 大標記(價值5)
20個 小標記(價值1)



香料標記
3個 大標記(價值5)
20個 小標記(價值1)



24張 儲備區牌
8張 厄拉科斯特使團
10張 香料永流傳
6張 空間折疊



18張 衝突牌
4張 1級衝突牌
10張 2級衝突牌
4張 3級衝突牌



40張 密謀牌



晶算師



4個 結盟標記



67張 帝國牌



8張 領袖牌
背面為回合階段導引



起始玩家標記



4個 哈肯能男爵標記
在使用領袖牌弗拉迪米爾·哈肯能男爵時使用

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)
偵察(1)
尋找盟友(1)
印戒(1)



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 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。

起始牌庫中的卡牌都在左上角
帶有此圖標以作辨認。



僅在單人或雙人遊戲中使用



31張 哈葛爾家族牌



哈葛爾家族說明書

遊戲設置

掃描右側QR code，玩家就可了解
更多遊戲資訊及教學。



A 遊戲版圖放在桌面中央，並將以下配件放在遊戲版圖上：

A¹ 將晶算師標記放在遊戲版圖上對應位置。



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級衝突牌及3級衝突牌。

洗勻**所有**3級衝突牌，並將其正面朝下放在遊戲版圖對應位置。

洗勻**所有**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**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。

現在，玩家已形成一疊由10張衝突牌形成的衝突牌牌庫(頂端為1張1級衝突牌，然後是5張2級衝突牌，最底則是4張3級衝突牌)。未被使用的衝突牌可放回遊戲盒，不要查看其內容。

C 在遊戲版圖旁準備以下卡牌：

C¹ 將所有密謀牌洗勻，正面朝下以形成牌庫。

C² 將所有帝國牌洗勻，正面朝下以形成牌庫。從牌庫頂翻開5張帝國牌形成供應區。

C³ 將所有儲備區牌按其內容分成三疊(厄拉科斯使團、香料永流傳、空間折疊)，放置於帝國牌供應區旁。

D 每位玩家選擇1張領袖牌作為其本局遊戲使用的領袖，並將其放置於自己的遊戲區域中(玩家可決定選擇領袖的方式，例如隨機抽取領袖)。

領袖的名字右側都帶有1-3個圖標，圖標數量愈多的領袖使用上也會更加複雜。我們建議玩家**首次進行遊戲時**，選擇只有1個圖標的領袖使用：保羅·亞崔迪、格羅蘇「野獸」拉班·哈肯能、門農·托瓦爾德伯爵或伊爾班·里奇斯伯爵。

C²



C¹



A²



A¹



A²



A²



A²



B



- ROUND START
- PLAYER TURNS
- COMBAT
- MAKERS
- RECALL

想要獲得最佳的《沙丘：帝國》遊戲體驗麼？可以使用智慧手機、電腦或平板查找並使用Dire Wolf Game Room遊戲輔助軟體。

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 將剩餘的水資源、太陽幣以及香料標記形成公共供應區並放在遊戲版圖旁。公共供應區中的配件在遊戲中沒有數量限制，如果玩家用完某種標記，可自行尋找其他標記代替。

G 每位玩家選擇一種玩家顏色，並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。如果是4人遊戲，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（以右側圖標一面向上）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的最下方位置上各放置1個。



G5 另外的12個玩家方塊則是代表玩家的軍隊。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訊息。



每位玩家都有各自的供應區，其中的配件相仿。

H 玩家們隨機決定一個起始玩家，起始玩家拿取起始玩家標記。

單人與雙人遊戲會需要額外的設置步驟，其內容詳見哈葛爾家族說明書。



遊戲概覽與主要內容

遊戲目標

玩家扮演帝國中某名蘭茲拉德大氏族的領袖。玩家的目標是在戰鬥中壓制自己的對手，並同時與四大派系結盟，以增加自己政治影響力。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，將其分數指示物在記錄條上前進或後退對應步數。在遊戲中某個輪次結束時，一旦有玩家達到10點勝利點數（或者衝突牌庫被抽空），遊戲會立即結束，擁有最多勝利點數的玩家成為該局遊戲的勝利者。

領袖

每位領袖都有兩種不同的獨特能力：

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。

右側則為帶有印戒標記的能力，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疊起始牌庫，其卡牌數量與種類完全相同。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。在每個回合，玩家都有機會在自己的牌庫中添加新卡牌。每張卡牌的功能與效果都各不相同，這也意味著在遊戲的過程中，玩家的牌庫與遊戲策略也是逐漸變得大相逕庭。

每當玩家獲得1張帝國牌或是儲備區中的卡牌，會立即將其放在自己的**棄牌堆**之中。每當玩家需要抽牌但牌庫已抽空時，立即重洗棄牌堆並形成新牌庫，然後繼續進行抽牌。

遊戲中也有途徑允許玩家「**銷毀**」卡牌——將卡牌從自己的牌庫中剔除，並在之後的遊戲中不再回到牌庫之中。只要具策略地銷毀較弱的卡牌，玩家就能讓牌庫中更強的卡牌頻繁上手。

當卡牌效果與說明書有衝突時，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（並且可在遊戲過程中獲取第3個標記）。玩家將派遣特使到遊戲版圖上某個位置以執行效果，有時用於獲取資源；有時會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，請查閱版圖位置速查表。）

在《沙丘：帝國》的遊戲中，特使與玩家的卡牌息息相關：玩家在派遣特使時，必須要先打出能於該位置放置特使的卡牌。

晶算師特使

晶算師是一個特殊的可僱傭特使，可以被玩家獲取以供當輪使用。關於晶算師的詳細說明請查閱版圖位置速查表中的晶算師位置。



派系

《沙丘：帝國》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。擴大自己在四大派系中的影響力並與之結盟，是通向遊戲勝利的重要手段之一。玩家可以查閱第2頁內容以了解關於四大派系的更多資訊。

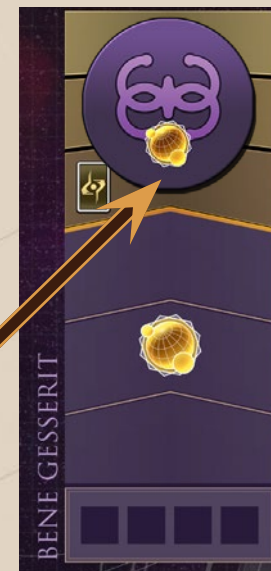


在遊戲開始時，玩家的4個派系影響力指示物都會位於記錄條最底部。在遊戲過程中，玩家對某個派系的影響力可能會因為各種卡牌或行動效果而增加或減少。當玩家將自己的特使派遣至屬於某派系的地圖位置時，會增加1點對該派系的影响力，並立即將自己在該派系影響力記錄條上的指示物上移1格。遊戲中也存在其他效果或會導致玩家獲得（或失去）對某個派系的影响力。

如果玩家對某個派系的影响力達到2點時，會立即獲得1點勝利點數。如玩家在之後的遊戲過程對該派系的影响力降到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，會獲得記錄條該位置所示的獎勵。如玩家在之後的遊戲過程中對該派系的影响力降到不足4點，則不用退回該獎勵（在極少數情況中，玩家可以通過將影響力重新增加到4點來再次獲得相同獎勵）。

此外，首名個對某派系達到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，以示與該派系結成同盟。拿取結盟標記的玩家立即獲得該標記所示的勝利點。如在之後的遊戲過程中，有其他玩家對該派系的影响力**超過**持有結盟標記的玩家，影響力較高的玩家會奪走該派系的結盟標記並獲得勝利點數，失去結盟標記的玩家會立即失去對應的勝利點數。



密謀牌



密謀牌代表著詭計、幕後交易及意外轉折——它們可以提供水或香料這樣的寶貴資源，也可以給予玩家影響力，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費用或要滿足的特定條件。

玩家主要從版圖上三個位置中獲得密謀牌：**迦太奇、合謀及秘密**（某些特定卡牌效果也能為玩家提供密謀牌，此類效果都會帶有密謀牌圖標）。

玩家獲取的密謀牌始終保持正面朝下，亦要與玩家的牌庫分別放置。玩家可隨時查看其所獲的密謀牌，但只會在打出密謀牌時將其展示給對手。當1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牌庫旁的密謀牌棄牌堆之中。



密謀牌共分為**3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。



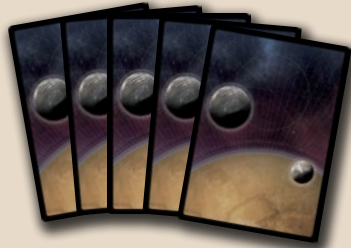
輪次流程

《沙丘：帝國》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牌庫頂揭示1張新衝突牌。將其正面朝上放在衝突牌牌庫旁對應位置上（其他已有正面朝上衝突牌的上方）。



接著，每位玩家從自己牌庫中抽取5張卡牌，作為自己在該輪中使用的手牌。



階段2：玩家回合階段

從持有起始玩家標記的玩家開始，玩家按順時針順序依次進行自己的回合，每次執行1個行動。

在輪到玩家回合時，其可以選擇執行一個**特使回合**或一個**揭示回合**，關於這些行動的詳細內容請參閱本說明書接著三頁的內容。總體來說，玩家會在派遣自己未使用的特使前，持續進行特使回合，然後進行一個揭示回合。（請注意，特使回合並非強制性。玩家也可以選擇在仍然持有未派遣特使的情況下，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，就會在此階段中跳過之後所有回合，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後，此階段即告結束。

玩家可以在此階段自己的特使回合或是揭示回合中的任意時刻，打出你持有的**劇情陰謀牌**。

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效果，在揭示回合則使用揭示區域的效果。

A 卡牌名稱

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，須與打出卡牌上的某種特使圖標對應。



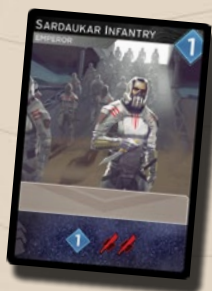
玩家只能選擇卡牌上的一種特使圖標使用；1張卡牌只能被用於派遣一名特使。

玩家不可派遣特使到版圖上已有特使的位置。

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任何效果。

如某張卡牌沒有任何特使圖標，則無法在特使回合中被打出，只能在揭示回合中被揭示。



遊戲中共有七種特使圖標，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



圖示的卡牌薩督卡軍團帶有兩個特使圖標。皇帝圖標允許玩家在打出此牌時將特使派遣到皇帝位置，而蘭茲拉德圖標則允許玩家派遣特使到其中一個蘭茲拉德的位置之中。

版圖位置費用

玩家派遣特使到遊戲版圖上某些位置時，必須支付其所示費用。如果玩家無法**立即**（在獲得該位置或是發動打出卡牌的任何效果前）支付對應費用，則該玩家無法將特使派遣到該位置。

右側圖示為遊戲版圖中兩個屬於皇帝位置。上方的位置「合謀」要求玩家在派遣特使時，支付4香料。

下方位置「財富」並則沒有任何費用。



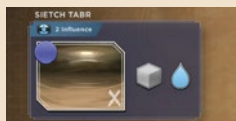
當玩家打出卡牌並派遣特使到版圖後，就可執行該位置的效果，以及該卡牌中特使效果區域顯示之效果。如該位置於為四大派系之一，該玩家還會立即獲得1點對應派系的影響力。該玩家可以按任意步驟依次執行這些效果。

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，代表其效果需要玩家支付費用（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）。該次支付並非強制，只是若玩家選擇不支付，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一次。

泰布穴地影響力

遊戲版圖上的泰布穴地位置有一個特殊需求。玩家必須達到2點或以上的弗瑞曼人派系影響力，才能將特使派遣到該位置。




當玩家打出卡牌弗瑞曼人營地時，可以選擇是否支付2香料以徵兵3次。（但不可支付4香料以徵兵6次）



玩家回合-特使回合(續)

衝突與增援

在每個輪次開始時，都會揭示1張衝突牌，並決定該回合玩家會在戰鬥中爭奪的怎麼樣的資源獎勵。

 每當玩家執行的卡牌或版圖位置效果上，每顯示一個方塊圖標，就代表玩家進行一次徵兵。該玩家立即從自己的**供應區**中拿取1支軍隊(即玩家的方塊)，放在版圖上其**軍營**之中(如果玩家當前供應區已沒有方塊，則無法進行徵兵)。

玩家軍營中的軍隊無法給玩家提供任何獎勵，然而，當玩家派遣其中一名特使到某個戰鬥位置時，就可向衝突區域部署軍隊。戰鬥位置指的是帶有沙漠圖標並且右下角有刀劍相交圖標的版圖位置。大部分戰鬥位置位於厄拉科斯之上，但也有三個位於四大派系位置之中；一個位於宇航公會(巨型運輸艦)，兩個則位於弗瑞曼人位置之中(善戰勇士以及蒸餾服)。



當玩家派遣特使到某個戰鬥位置時，可以將其軍隊部署於版圖上的衝突區域之中——即版圖上四個軍營之間的區域。玩家可將自己該回合的行動(通過卡牌與版圖位置效果)**部分或是所有**徵兵所得的軍隊，部署在衝突區域之中，並且可以額外從自己軍營中部署**至多2支**軍隊到衝突區域。玩家該回合徵兵獲得但選擇不部署的所有軍隊，將會被照常放入玩家的軍營中。



控制獎勵

某些衝突牌(詳見階段3:戰鬥階段)將會獎勵玩家獲得沙丘上某個地點的控制權:厄拉欽恩、迦太奇,或是帝國盆地(詳見衝突牌顯示的名稱)。如果在對應的衝突中獲勝,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之中。

當玩家在某位置下方的旗幟中放有自己的控制標記時,就會在任何玩家(包括自己)的特使被派遣到該位置時,獲得旗幟右側標示的獎勵。厄拉欽恩與迦太奇的旗幟獎勵為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地點的衝突牌翻開時,控制該位置的玩家將會獲得防禦獎勵:該玩家可立即從自己的供應區中,拿取1支軍隊部署進入衝突區域中。

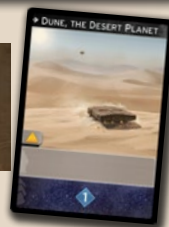
收穫香料

在厄拉科斯上有三個位置上標有創造者圖標,這些位置可供玩家收集香料:大平原、哈迦盆地以及帝國盆地。當玩家派遣其特使到這些位置時,可獲該位置上標示數量的香料,以及當前該位置上囤積的香料。(詳見階段4:創造者階段。)

當一名玩家派遣其特使到哈迦盆地,從供應區獲得2香料,並且獲得該位置上囤積的所有香料。



藍色玩家打出卡牌「沙漠星球厄拉科斯」並派遣其特使在帝國盆地之中。特使在該位置收集了香料,該卡牌不會提供任何特使效果區域效果。



帝國盆地是一個戰鬥位置。藍色玩家在此回合並沒有通過卡牌與版圖位置獲得任何徵兵,但其軍營有3支軍隊。他決定盡可能爭這輪奪衝突的勝利,所以從軍營向衝突區域部署了2支軍隊(最大可放置數量)。



綠色玩家打出卡牌「鄧肯·艾德侯」派遣一名特使到迦太奇。藍色玩家在之前的輪次中獲得該位置的控制權,所以立即從供應區中拿取1太陽幣。

綠色玩家從版圖位置中獲得1次徵兵,並抽取1張密謀牌。通過「鄧肯·艾德侯」的效果,其選擇支付1水資源以獲取額外的1次徵兵,並從自己的牌庫中額外抽取1張牌。

綠色玩家可選擇將此回合中徵兵所得的2支軍隊放入軍營,迦太奇同時也是一個戰鬥位置,並且綠色玩家同樣想要爭奪衝突獎勵,他因此決定將這2支軍隊直接部署,並且從其軍營向衝突區域額外部署1支軍隊(如果其軍營中還有第二支軍隊,也可以將其部署進衝突區域)。

紅色玩家準備屯兵應對未來的戰鬥,於是打出卡牌「貝尼·潔瑟睿德倡議」將一名特使派遣到部隊集結位置。他必須支付位置上所示的4太陽幣。因為卡牌效果,紅色玩家可從其牌庫額外抽取1張牌。位置效果則令其可徵兵4次,但由於該位置並非一個戰鬥位置,因此他不可將任何軍隊部署進衝突區域,只能將其放在自己的軍營之中。



玩家回合-揭示回合

當某位玩家已沒有可用特使以進行特使回合(也可以選擇不使用剩餘的使進行特使回合)時,該玩家就可在輪到自己時進行一次揭示回合。執行揭示回合的玩家按循序執行以下回合步驟:揭示卡牌、執行揭示效果、設置戰力,以及清理。

揭示卡牌

玩家揭示自己手中剩餘所有卡牌,將其全部以正面朝上展示在自己面前,揭示卡牌需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

玩家可在此步驟執行所有揭示卡牌上,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的卡牌上的揭示效果)。

玩家可自行決定執行每個揭示效果的順序。此外,玩家也可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之中。



設置戰力

計算自己在本輪衝突中持有的總戰力。

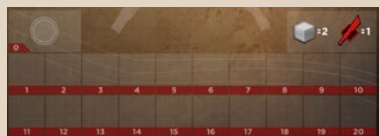
玩家在衝突區域中的每支軍隊都價值2戰力(玩家軍營中的軍隊與供應區中的方塊不會提供任何戰力)。



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部署1支軍隊才能執行設置戰力步驟。如玩家在衝突區域中沒有任何軍隊,該玩家戰力立即變為0,並且不能再通過劍刃圖標或任何其他效果增加戰力。

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其多於20的戰力。



清理

玩家將自己面前(包括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。玩家可選擇當前帝國牌供應區中的5張卡牌,或是儲備區中的**厄拉科斯使團**或**香料永流傳**(**空間折疊**則需要從同名的版圖位置中獲得,詳見版圖位置速查表)。

獲得1張卡牌的費用被標示於該卡牌的右上角。只要玩家的招募點數足夠,就可在同一回合中獲得任意數量的卡牌。玩家可使用從不同途徑(卡牌與版圖位置)中獲得的招募點數獲得1張卡牌,也可以拆分在同一個途徑獲得的招募點數,用以獲得多張卡牌。在遊戲中沒有任何配件表示招募點數,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就會消失。

當玩家獲得1張卡牌時,將其放在自己的棄牌堆之中(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,將其與其他棄牌一同洗勻並形成新的牌庫。

在遊戲過程中,帝國牌供應區中永遠會展示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)。

圖示玩家在自己的某個回合開始時已經沒有任何可用特使,所以選擇進行揭示回合。該玩家揭示自己剩餘的3張手牌:帝國間諜、走私販撲翼機,以及史帝加。

走私販撲翼機卡牌上有一個可執行的揭示回合,該玩家因此牌從公共供應區獲得了1香料。這些卡牌同時提供招募點數與戰力。

所有揭示的卡牌提供4點招募點數,該玩家使用其中的3點從帝國牌供應區獲取太空航行,然後將其放入自己的棄牌堆。帝國牌供應區的空位會立即從帝國牌庫中補充。雖然該玩家還剩1招募點數,但是目前場上沒有1點的卡牌可獲取。

該玩家在衝突區域中有2個軍隊,共價值4戰力。其揭示的卡牌提供額外4戰力:帝國間諜1戰力、史帝加3戰力。該玩家將自己的戰力指示物放在記錄條數位8的位置。

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。



階段3：戰鬥階段

在這個階段玩家們將會結算衝突戰鬥，但在結算前，玩家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軍隊的玩家，依次選擇打出所持有的至少1張戰鬥密謀牌，或者是選擇跳過。

選擇跳過的玩家在之後再次輪到自己時，依然可打出戰鬥密謀牌——只有當所有參與戰鬥的玩家**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軍隊數量產生變化(或是調整了該玩家的戰力)，立即調整該玩家的戰力指示物，以顯示其當前戰力(記住：若某位玩家在衝突區域中已經沒有軍隊，其戰力會立即變為0)。

某些戰鬥密謀牌的效果中會在「當贏得本次衝突」時執行。這些戰鬥密謀牌不會在此步驟被打出，而是在戰鬥結算完成後(進行下一個步驟前)，由衝突的勝者決定是否將其打出。



結算戰鬥

衝突牌將會依據玩家的戰鬥排名，向玩家提供不同獎勵。

戰力最高的玩家會獲得衝突勝利，並會獲得卡牌最頂端的獎勵。戰力第二的玩家將會獲得第二欄的獎勵。而(僅有)在4人遊戲時，戰力第三的玩家會獲第三欄的獎勵。

戰力為0的玩家不會獲得任何獎勵。

關於獎勵圖標的詳解請查閱本規則書封底。

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(不是放回軍營!)。將所有的戰力指示物放回位置0。



平局

當有多名玩家的戰力相同並排名第一時，沒有玩家獲得衝突勝利。所有平局玩家獲得卡牌第二欄的獎勵(在4人遊戲中，如果有2位玩家戰力數量最多，則另外兩位玩家仍可爭奪第三名獎勵)。

當有多名玩家戰力排名第二時，這些玩家都獲得卡牌第三欄的獎勵。

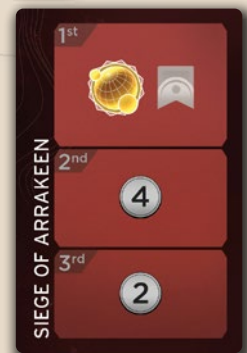
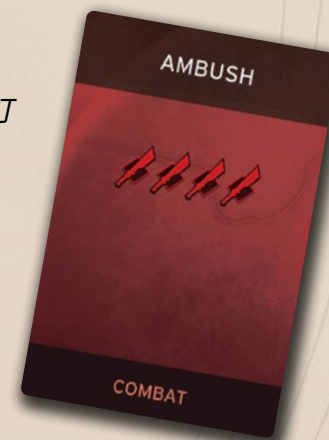
當有多名玩家戰力排名第三時，這些玩家不獲得任何獎勵。

在戰鬥階段開始時，藍色玩家戰力為8，綠色玩家則擁有6戰力。藍色玩家為當前起始玩家，但是他由於戰力領先，所以宣佈跳過打出密謀牌。

接著輪到綠色玩家，他選擇打出1張密謀牌埋伏。這張牌為其提供4戰力，該玩家將自己的戰力指示物移到位置10。

接下來是紅色玩家，然而他在衝突區域中沒有軍隊。他不能打出任何密謀牌，更是無法參與此階段。

現在又輪到藍色玩家。雖然他在之前選擇了跳過，但是仍可以決定是否打出密謀牌。藍色玩家查看其密謀牌，其中並沒有戰鬥密謀牌，所以還是選擇了跳過。



綠色玩家現在領先，同樣選擇跳過。

結算戰鬥時，持有10點戰力的綠色玩家獲得衝突勝利。該衝突牌為厄拉欽恩之圍，其最頂端獎勵讓綠色玩家獲得了1點勝利點數，以及厄拉欽恩的控制權。他立即推進自己的分數指示物，並將自己的1個控制標記放在遊戲版圖的厄拉欽恩位置。

藍色玩家獲得第二欄的獎勵，從公共供應區獲得4太陽幣。

紅色玩家戰力為0，因此並不能從本次衝突中獲得任何獎勵——而且在3人遊戲中，衝突並沒有第三名獎勵。

階段4：創造者階段

在這個階段，香料會在版圖上特定位置囤積。玩家在此階段查看遊戲版圖上三個帶有創造者圖標的位置：大平原、哈迦盆地以及帝國盆地。如果該位置上沒有特使，從公共供應區拿取1個香料放到該位置上（創造者圖標上）。若該位置上已經放有香料，則將其疊放。

在帝國盆地上已有一名藍色特使放置於（藍色玩家在該輪之前的階段中派遣）。然而，在大平原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。大平原上已有在之前的輪次中囤積的額外香料，所以現在已堆疊起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，會觸發遊戲結束。

如果遊戲結束未被觸發，則玩家們準備進行下一輪遊戲：

- 將晶算師特使放回蘭茲拉德區域中的對應位置（若其不在該位置上）。
- 玩家們收回自己所有可用特使，放回自己的領袖牌上。
- 將起始玩家標記傳遞給順時針順序的下一位玩家，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，所以玩家均收回其特使並將晶算師放回其對應位置，起始玩家標記交給綠色玩家。新一輪遊戲從階段1重新開始。

遊戲結束

首先，玩家可打出並結算任意數量的終局密謀牌，勝利點數最多的玩家會取得遊戲的勝利。

如果勝利點數遇平手，按以下條件順序決出勝利玩家：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。

能力詳解

弗拉迪米爾·哈肯能男爵——在使用其領袖能力時，選擇2個哈肯能男爵標記派系面朝下放在自己的領袖牌上（將另外2個標記放回遊戲盒中，不對其他玩家公開）。在之後的遊戲過程中，按能力說明揭示選擇的2個標記並獲得獎勵（此能力於每局遊戲只能觸發1次）。

並度僵直——這張密謀牌只能在自己的回合開始時，仍未進行任何行動前打出。抽取1張卡牌，然後玩家就可以選擇跳過自己的回合。

精準僱傭——這張密謀牌只能用於拿取位於遊戲版圖蘭茲拉德區域中的晶算師。

樹立威信——如果玩家於衝突獲勝並且衝突獎勵中包含香料，可以拿取該香料支付本卡牌的費用（玩家也可以先打出卡牌致勝利者獲得香料，然後用於支付本卡牌的費用）。

保羅·亞崔迪/毒物探測器——如玩家的牌庫沒有卡牌，無法查看牌庫頂之卡牌。（玩家只有在需要抽牌但牌庫沒有卡牌時，才會重洗棄牌堆）

奎薩茲·哈德拉茲——玩家在已經派遣完特使之後，仍然可以打出此卡牌以進行一個特使回合，並重新派遣自己一名已在版圖上的特使。所選的特使也可以被派遣至其原本所在的位置。

如果那個版圖位置只能被玩家使用1次（如高等理事會、劍術大師），則玩家無法使用奎薩茲·哈德拉茲將特使再次派遣到此類位置上。玩家使用奎薩茲·哈德拉茲的效果派遣特使時，不可無視魅音效果，將自己的特使放置到目標位置。

如玩家使用該效果將自己的特使移出一個創造者位置，並且在該輪的階段4中該位置中沒有特使，該位置會如常積累香料。

戈姆刺試煉——從當前玩家左側開始，對手玩家按順時針順序依次做出選擇。每位對手玩家只能選擇自己可以支付的選項：如某位對手玩家已經沒有手牌，不可選擇丟棄手牌；沒有部署軍隊的玩家不可選擇失去部署的軍隊。棄牌的玩家選擇自己的1張手牌丟棄，此棄牌不是隨機棄牌。

魅音——玩家使用自己供應區中的一個控制標記以標示所選位置，並在自己的下一個回合開始時，將該標記取回（謹記：魅音的效果只持續一個回合而不是一輪！）。

魅音的效果可以阻止對手玩家使用奎薩茲·哈德拉茲的效果將特使放置到目標位置。

策略提示



在沙丘，水是無比寶貴的資源，在開採香料的活動中也至關重要。如果玩家缺少水資源，可以試著尋求弗瑞曼人的幫助。

香料是宇宙中的硬通貨，可以在各種地方派上用場。當然，玩家總是在市場上為自己富餘的香料找到買家。鉅貿聯會永遠願意用合適的價格，以太陽幣購買任何人提供的香料。宇航公會只對大批量香料感興趣，只是如有人能滿足他們的需求，他們也願意慷慨提供幫助，將大量軍隊運到厄拉科斯供賣家驅使。

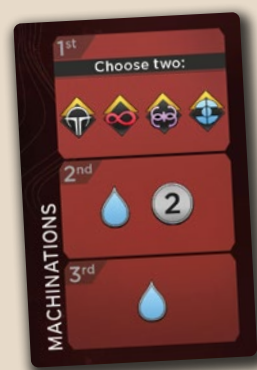


太陽幣是帝國內的通用貨幣，尤其在蘭茲拉德聯合會中用途廣泛。不管是想要僱傭劍術大師擴充自己的家族勢力，還是想要取得高等理事會的席位，抑或是僱傭晶算師或是軍隊以取得快速的戰術優勢，只要出得起錢，蘭茲拉德就能為你提供服務。

請記住，當玩家獲得卡牌時，除了要考慮卡牌功能外，也要考慮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對玩家至關重要。



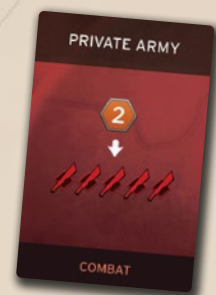
每個派系都有一個帶有費用的位置和一個無需費用的位置。無需費用的位置依然能為玩家提供該派系影響力，並且還能讓玩家獲得資源以供以後使用。



在爭奪衝突勝利時，最關鍵的就是按兵不動。玩家越晚行動，就能獲得越多的資訊，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！

秘密結社貝尼·潔瑟睿德女修會是密謀牌的重要來源，在玩家想要奇襲對手時可以提供有效幫助。她們同樣有允許玩家銷毀卡牌的手段，讓玩家精簡自己的牌庫，以提高強力卡牌的上手率。



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>

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, Brett Nienburg, Nate Storm

卡牌插畫

Clay Brooks, Atilla Guzey, Derek Herring, Kenan Jackson,
Brett Nienburg, Raul Ramos, Nate Storm

生產

Evan Lorentz

遊戲開發

Justin Cohen, Paul Dennen

額外遊戲開發

Corey Burkhart, Evan Lorentz, Sam Pardee,
Luis Scott-Vargas, Kevin Spak, Yuri Tolpin

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

Demi、林佳奇

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。

Published by: Dire Wolf Digital

© 2020 Dire Wolf Digital, LLC. All rights reserved.

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

DUNE © 2020 Legendary. All rights reserved.



LEGENDARY



GENUINE
ENTERTAINMENT



www.direwolfdigital.com

[f/direwolfdigital](https://www.facebook.com/direwolfdigital)

[@direwolfdigital](https://twitter.com/direwolfdigital)



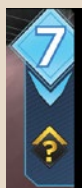
栢龍玩具有限公司
Broadway Toys Limited

<http://www.broadwaygames.com.hk>

bw-hk@longshore.com.hk

Tel: +852 23631998

圖標與效果詳解



招募效果——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的獎勵一次(在之後打出該類卡牌時就不會再獲此效果)。



從儲備區獲得1張空間折疊牌。



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)。



控制——如果玩家獲得某個帶有控制獎勵的衝突勝利(厄拉欽恩、迦太奇或是帝國盆地),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,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,否則該卡牌為某張手牌(而非密謀牌)。



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



從密謀牌牌庫中抽取1張密謀牌,在打出該牌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。

弗瑞曼人羈絆——如果玩家打出其他弗瑞曼人牌,就可以執行此效果。2張帶有弗瑞曼人羈絆的牌可相互啟動,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卡牌,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點圖示派系的影響力——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)。

失去部署的軍隊——當玩家失去軍隊時,將其放回自己的供應區,而非軍營中。



創造者——帶有創造者圖標的三個位置:大平原、哈迦盆地以及帝國盆地,如果在階段4:創造者階段時沒有特使在該位置,就會創造者在該位置囤積1香料。其後當玩家派遣特使在這些位置時,會獲得其上放置的所有香料。



晶算師——拿取晶算師特使放置在自己的領袖牌上;玩家可以在該輪的遊戲中使用晶算師作為一個額外的特使進行特使回合。玩家只能從蘭茲拉德區域中的對應位置中而非其他玩家處,或是其他位置中獲得晶算師(除非玩家從衝突獎勵中獲得了晶算師,這種情況下玩家從任意位置獲得晶算師,並保留至下一輪遊戲使用)。



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)。玩家每回合中只能支付所示費用一次。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。



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——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放置被召回的特使。



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(太陽幣或香料圖示上的數位對應數量)。

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。



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



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。



銷毀1張手牌、棄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(例外:銷毀的儲備區卡牌則是放回儲備區)。銷毀效果一般都是可選的,除了作為卡牌使用費用之外,或是某張牌的效果要求玩家将該牌銷毀。



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戰鬥位置,則可將徵兵獲得的軍隊直接放入衝突區域)。



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