

# 終焉帝國

EMPIRE'S END

JOHN D CLAIR



遊戲說明書

# 遊戲概覽

「回顧過去，隨著不斷變換的帝國起起伏伏，你也能預見未來。」

——馬可·奧勒留

《終焉帝國》是一款關於在災難面前盡可能保留住人類文明遺產的遊戲。你的帝國已經繁榮昌盛了數個世紀，但現已面臨無法避免的衰敗。饑荒折磨著你的人民，瘟疫肆虐在每一座曾經繁榮的城市，而兇殘的蠻族也在你的城門之外虎視眈眈。在這危急存亡之刻，你究竟要怎樣領導自己的帝國？力挽狂瀾固然重要，但也要謹記：偉大的領袖不僅懂得如何獲勝，還要知曉如何應對失敗。更重要的是，他們最擅長將危難轉為機遇。

## 遊戲目標

整局遊戲分為多個不同的階段。

在每個階段的結算完成之後，遊戲階段指示物就會前進一格，並開啟一個新的階段。當階段指示物前進至「遊戲結束」格時，本局遊戲即告結束，玩家們各自計算最終得分，總分最高的玩家將會獲得遊戲的勝利。

玩家們在遊戲過程中會在衝突階段獲得分數，亦會因為某些特殊的創新能力效果得分。在遊戲結束時，玩家會將自己依然完好的地點所顯示的分數以及從終局計分創新能力中得到的分數加入自己的最終得分。

有經驗的玩家能夠在保留自己的地點和獲取強力創新能力之間找到合適的平衡點。

在災難中失去過多的地點會導致玩家得分顯著降低，而太保守的遊玩策略往往會導致在遊戲的後期陷入捉襟見肘的情況之中。

## 遊戲配件



1張 遊戲版圖



44塊 地點板塊 (4組各11塊)



11張 衝突牌



88張 災難牌



12個 消耗標記



4面 玩家屏風



4個 得分指示物



10個 其他標記

(8個 災難標記 (火焰)、1個 起始玩家標記 (神廟) 以及1個 階段指示物 (沙漏))



120個 資源標記 (包含備用標記)

(35個 小麥、30個 戰斧、30個 錘子、25個 金幣)

# 遊戲設置

1. 將遊戲版圖放置於桌面中央。如果本局為2人遊戲，則使用帶有2人遊戲圖標的一面進行遊戲。



如果本局為3-4人遊戲，使用帶有3-4人遊戲圖標的一面進行遊戲。請無視遊戲版圖上的  圖標，該圖標僅在快速遊戲中使用（詳見第19頁）。

2. 將階段指示物（沙漏）放置於寫有「遊戲開始」的格子中。

3. 將資源標記按其種類分類，與消耗標記放在遊戲版圖旁方便所有玩家拿取的地方作為供應堆，若有需要，可將其分為兩組放置於兩處。

4. 將所有災難牌洗勻組成災難牌庫，將其正面朝下放在桌面上。

5. 將所有衝突牌洗勻組成衝突牌庫，將其正面朝下放在桌面上。

6. 將起始玩家標記（神廟）交給最近一次點過火的玩家。

7. 每位玩家拿取下列配件：

- 1面玩家屏風
- 2個災難標記（火焰）
- 每種單位為1的資源標記各2個（2個金幣、2個小麥、2個戰斧、2個錘子）。將這些資源標記放於玩家屏風後，遊戲過程中每位玩家持有的資源種類與數量為非公開信息。
- 從災難牌庫頂隨機摸取4張災難牌，玩家可查看自己摸取的災難牌內容。
- 一組11塊地點板塊。

8. 拿取與每位玩家屏風顏色對應的得分指示物，將其疊放在遊戲版圖得分記錄條「0」的位置。

9. 起始玩家洗勻自己的地點板塊並將其以完好面（左上角有黑色數字標記的得分）朝上隨機排列於自己前面。所有其他玩家按照與起始玩家相同的排列順序將自己的地點板塊排列於自己前面。

**範例：**下面圖示為起始玩家將其地點板塊隨機排列的結果，其他每位玩家都要將自己的地點板塊以相同次序排列。



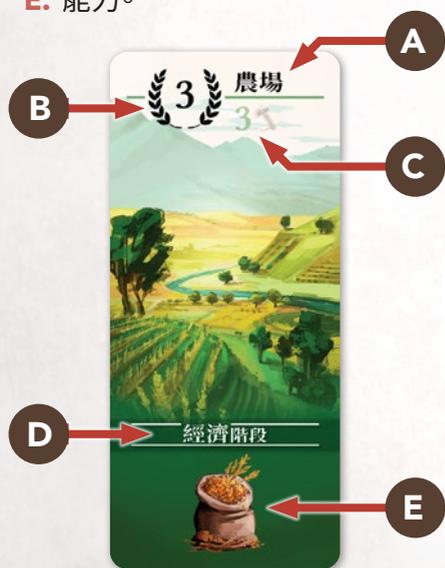
# 進行遊戲

## 你的帝國

每位玩家的帝國都以同一組11個地點板塊所構成：1座城市、2座村鎮、2支軍隊、3條道路以及3個農場。帝國中的每個地點都帶有不同的分值，這些分數只有在遊戲結束時該地點依然完好的情況下才會被計算。

每塊地點板塊上面的內容和功能都相仿。

- 在其完好面上記載著該地點的：
  - A. 地點類型。
  - B. 完好時提供的分數。
  - C. 毀壞時所需的修繕費用。
  - D. 發動能力的階段。
  - E. 能力。
- 被毀壞的地點：
  - F. 在遊戲結束時不提供任何分數。
  - G. 修繕費用。
  - H. 沒有任何能力。
  - I. 其下方的所有創新能力都不可發動。



## 資源

在遊戲過程中，每個帝國都會使用資源以克服災難，修繕被毀壞的地點，參與衝突，以及建造創新。這些資源在遊戲中以標記指代。

遊戲中的資源標記共有4種：小麥、錘子、戰斧以及金幣，前三種資源標記分別代表了帝國中的經濟、工業以及軍事資源，而金幣則是一種硬通貨，在遊戲中可以被視為任何其他資源使用。每位玩家在遊戲開始時都會獲得包含金幣在內的每種資源各2個。



每位玩家在遊戲開始時帝國中的地點排列順序都是相同的，但是在遊戲進行的過程中，地點會被毀壞或是被移動，讓玩家們帝國中的情況變得大相逕庭。



# 遊戲階段

遊戲的流程由多個不同的階段所組成，這些階段以遊戲版圖上的圖標所表示。在遊戲開始時，玩家將階段指示物從開始格推進到第一格。



然後每位玩家均進行階段指示物目前在格對應的階段（每局遊戲的第一個階段都會是災難階段）。

當所有玩家都進行完當前階段之後，玩家们再次推進階段指示物，接著共同進行新的階段（在上圖的圖例中為經濟階段）。玩家们持續進行這個流程，直到階段指示物被推進到遊戲結束格，此時本局遊戲即告結束，玩家们開始計算最終得分。



《終焉帝國》中的不同階段種類包括：



## 災難階段

在災難階段中，從災難牌庫翻開1張災難牌，確定其所影響的地點。玩家们輪流支付資源以避免拿取災難牌。關於災難階段的詳解請參閱第6頁。



## 雙重災難階段

在3-4人的遊戲中，會出現雙重災難階段，在此階段中須要翻開2張災難牌，玩家必須分別對其支付資源或拿取。關於雙重災難階段的詳解請參閱第8頁。



## 經濟階段

在經濟階段之中，每位玩家各自發動自己帝國中的綠色經濟能力，進行資源的生產與轉換等。關於經濟階段的詳解請參閱第8頁。



## 工業階段

在工業階段中，玩家们各自修繕被毀壞的地點，並從手中建造新的創新，棕色工業能力也會在本階段中發動。關於工業階段的詳解請參閱第10頁。



## 衝突階段

在衝突階段中，從衝突牌庫翻開1張衝突牌，並且同時使用戰斧與金幣進行秘密出價，以決定本次衝突的勝利者與失敗者。玩家在衝突階段中可能會獲得分數與資源，移除消耗標記，或是移動帝國中的地點。關於衝突階段的詳解請參閱第13頁。



## 經濟/工業階段

在3-4人的遊戲中，會出現經濟/工業階段，玩家们分別進行一個經濟階段與一個工業階段（自行決定執行順序）。玩家必須先完整的進行完其中一個階段，方可開始進行另一個階段。關於經濟/工業階段的詳解請參閱第15頁。

## 同步遊戲

在經濟，衝突，與工業階段中，玩家们同時進行自己的階段。不過在首次進行遊戲時，玩家亦可依次進行這些階段，以保證所有玩家都對局勢情況與規則細節有更準確的了解。

“

我們最值得自豪的不在於從不跌倒，  
而在於每次跌倒之後都爬起來。

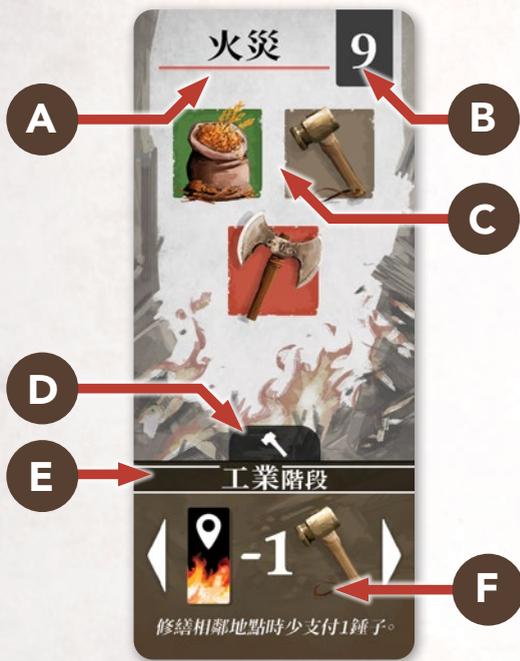
——奧利弗·戈德史密斯

”

## 災難階段

災難階段是遊戲過程中最常見的階段。這個階段代表了在你搖搖欲墜的帝國中肆虐的種種災難與挑戰。

災難牌的佈局如下：



- A. 災難的名稱，每種災難均有11張牌。
- B. 影響的地點編號，用以指定玩家帝國中哪一個地點受到這一災難影響。每位玩家以從左至右的順序編號自己帝國中的地點板塊(包括完好的和毀壞的)，並將1個災難標記放置於對應編號的地點板塊上。隨著遊戲的推進，玩家們的地點板塊都經過了多次移動的情況下，一次災難可能會影響不同玩家的不同地點。



- C. 可被支付的資源種類。可能會是小麥、錘子、戰斧中的一種或多種。金幣是百搭資源，永遠可以被用於支付。
- D. 在工業階段時將此牌作為創新打出時所需要支付的錘子數量。某些牌的費用並非1個錘子而是2個。

- E. 創新能力發動的階段。
- F. 此牌作為創新時的能力。

### 在結算災難階段時：

1. 翻開災難牌庫的頂牌，將其放至桌面中央。
2. 每位玩家將自己的災難標記放置於該災難牌所影響的地點板塊上，便於玩家查看每位玩家帝國中會受到災難影響的地點板塊內容。
3. 從起始玩家開始，每位玩家(按順時針方向順序)依次選擇「跳過」或是「拿取」該災難牌。若選擇跳過，玩家必須支付災難牌上所示種類資源中的一個，將其放在此災難牌旁。這個選擇的步驟將會持續進行，直到某位玩家選擇拿取此災難牌。

在有玩家拿取此災難牌之後，其他玩家就無須再於本階段中進行操作。

### 災難階段能力

一些特定的能力只可以在災難階段中使用，這些能力在使用時必須被「消耗」，並且在其被「刷新」之前無法被再次使用。



玩家使用災難階段能力時，拿取1個消耗標記，將其放在使用能力的消耗位置上。該能力從現在起視為已被消耗。

**註：**被消耗的能力不會自動刷新。能力的刷新必須通過其他效果獲得。最常用的刷新效果來自於玩家的兩條道路地點(詳見第8頁的〈起始經濟能力〉部份)。

最常見的災難階段能力為「免費跳過」能力，如左側圖示中所示。

這種能力帶有  圖標，以及一個資源種類。玩家可以在結算帶有所示種類資源的災難牌時使用此能力進行一次跳過並無須支付對應資源。但是此能力只能進行一次跳過，所以當玩家需要再次對同一張災難牌進行選擇時，仍必須支付資源跳過或拿取該災難牌。

## 當玩家選擇拿取災難牌，須執行以下4個步驟：

1. 該玩家獲得起始玩家標記(神廟)。
2. 該玩家獲得此災難牌旁放置的所有資源標記，將這些資源標記放於自己的屏風後。
3. 該玩家「毀壞」自己對應此災難牌的地點，將其翻轉至毀壞面。若對應的地點已經毀壞，則該玩家必須選擇毀壞其相鄰兩個地點中的一個完好地點。若其相鄰兩個地點也已毀壞，則該玩家必須選擇一個與對應地點距離最近的完好地點毀壞。
4. 該玩家獲得此災難牌下方的創新，並立即將其放置於一個完好地點下方。關於獲得創新的更多內容詳見第11頁。

當完成上述步驟之後，本次災難階段結束。

“

偉績成於弄險。

—— 希羅多德

”

### 資源短缺

當1張災難牌被拿取之後，如果某位玩家的資源總數不足5個，則可以選擇打開屏風揭示自己的資源。然後該玩家可以失去2分來獲得1個金幣。只要玩家的資源總數不足5個，則可以多次重複執行該行動。該行動效果可以將玩家分數變為負數。

### 範例：

1. 當前為本局遊戲的第二個災難階段，翻出的災難牌是火災。兩位玩家的9號地點均為3分的農場，兩位玩家都將自己的災難標記放置於該農場地點，標記其受災。
2. 玩家B為上一次災難階段拿取災難牌的玩家，作為當前玩家開始這次的階段。玩家B選擇支付1個小麥。
3. 玩家A也不想失去自己的農場，所以支付1個戰斧，現在又輪到玩家B選擇。
4. 玩家B覺得損失農場也可以接受，將該地點板塊翻轉，以標記其已被毀壞。
5. 玩家B獲得災難牌旁的所有資源(其自己支付的1個小麥與玩家A的1個戰斧)，並且其可以立即將此火災災難牌放置於自己的一個完好地點下方，露出其棕色創新部份。



## 雙重災難階段

雙重災難階段僅會在3-4位玩家參與的遊戲中出現。在雙重災難階段中，2張災難牌將會同時被翻開。所有玩家都需要用其手中的2個災難標記標出兩個受災地點。

然後從起始玩家開始，按順時針方向順序，玩家依次為每個災難支付資源或是選擇拿取，兩個災難的結算順序不限。

在輪到自己時，可以選擇為兩個災難支付資源，或是一次拿取兩個災難，或是為一個災難支付資源並拿取另一個災難。

拿取一個災難所獲得的資源可被立即用於支付另一個災難，玩家必須對兩個災難進行選擇。

起始玩家標記將會被拿取第二個災難的玩家獲得。

請注意，在雙重災難階段時有可能2張災難牌會影響同一個地點。在這種情況下，當一位玩家選擇拿取2張災難牌，則必須使用第7頁上的相鄰規則判斷第二個災難的受災地點。



## 經濟階段

在經濟階段，每位玩家都可以發動自己所有完好地點下的經濟能力，這包括了起始能力與創新能力。

所有玩家同時進行自己的經濟階段，各自選擇發動能力的順序。在所有玩家都發動完想要發動的經濟能力之後，本階段結束。

**重要：**玩家不可發動位於毀壞地點下方的創新能力，但是這些創新並不會被棄置。此類創新會被保留在原處，並且在對應地點被修繕之後再次變為可用。

經濟創新能力能夠實現各種不同的功能，大多與生產或轉換資源有關。關於每個創新能力效果的詳解請參閱第16頁。

### 起始經濟能力



獲得1個小麥標記。



獲得1個錘子標記。



獲得1個戰斧標記。



玩家可以將1個小麥標記轉換為1個錘子或1個戰斧標記。這個能力可被發動最多兩次。這個能力的發動是可選的。



刷新該能力所在地點左右相鄰地點中的所有已消耗能力。

某些能力在發動後會變為「消耗」狀態，直到被刷新之前都無法被再次使用。這些被消耗的能力上會有消耗標記以示其被消耗，而上述能力能夠將消耗標記移除。



## 範例：

1. 當前是經濟階段，上圖所示的玩家帝國中所有完好地點板塊與置於其下方的經濟創新能力都可以被發動。
2. 具體來說，玩家會從11分的農場中獲得1個錘子，從8分的農場中獲得1個戰斧，但是因為其3分的農場已被毀壞，所以無法從其中獲得1個小麥。
3. 玩家同樣可以發動其擁有的轉換資源的效果，包括其可以選擇使用14分的道路將小麥轉換為錘子或戰斧(3a)，或是使用該道路下的創新能力將小麥轉換為錘子與戰斧(3b)。
4. 請注意該玩家並沒有任何已消耗的能力，所以9分道路的能力目前並沒有效果。

“

亂而取之。

——《孫子兵法》

”

# 工業階段

在工業階段中，每位玩家自行決定以下行動的執行順序：

## 1. 從手中選取2張卡牌建造或出售。

在工業階段中，玩家可以從手中的4張災難牌中選擇最多2張作為創新建造。通常來說，大部分的創新建造費用都是1錘子（或金幣），但是部分創新的造價為2個錘子，其上會有  圖標提示。建造創新時，玩家選擇1張手牌作為創新獲得，並將其放在自己帝國中一個可用地點的下方（詳見第11頁〈獲得與放置創新〉部份）。在建造創新時，金幣同樣可以作為錘子的代替使用。

玩家帝國中每個完好的村鎮都可以讓玩家的一次創新建造費用減少1錘子。如果玩家的兩個村鎮都完好，則玩家建造的兩個創新可以各享受一次減費效果。但是兩個村鎮的效果不能同時使用以讓玩家免費建造一個  創新，一個完好村鎮的減費效果只能用於一個創新之上。

除了從手牌中建造之外，玩家也可以選擇從手中出售卡牌，將想要出售的卡牌棄置並從供應堆中獲取1個金幣。因此，玩家可以選擇建造2張卡牌，出售2張卡牌獲得2個金幣，或是建造1張卡牌，並出售1張卡牌獲得1個金幣。在玩家建造或出售過2張卡牌之後，玩家可以選擇是否棄置手中剩餘的2張卡牌。

如果玩家選擇棄置手中剩餘的卡牌，則必須將2張卡牌一併棄置，不能選擇其中一張保留。在這之後，玩家將自己手中的卡牌補至4張。

## 2. 修繕帝國中一個毀壞地點。

每個毀壞地點的修繕費用都被標記於其卡牌上，位於地點名稱的下方。玩家必須支付所需求數量的錘子和/或金幣至供應堆，然後將所選的毀壞地點板塊翻轉至完好面朝上。

**重要：**玩家在每個工業階段中僅能對帝國中一個毀壞地點進行修繕。如果玩家修繕完成的地點板塊本身或置於其下方的卡牌有工業或任何創新能力，則該能力可在本工業階段中正常發動。玩家亦可使用其他完好地點中或地點下的工業能力。

## 3. 發動工業能力。

特定地點或創新中會有工業能力。在遊戲開始時，僅有城市有工業能力可供發動。

在行動1中建造的工業創新能力可在同一個工業階段中立即發動。

〈附錄〉部份對各工業創新能力有更多詳細解說。



## 起始工業能力：



本能力可將一個創新的建造費用減少1錘子(請參照第10頁「行動1」)。

注意,玩家在遊戲開始時擁有兩個此種能力,所以在這兩個地點都完美的情況下,玩家建造的創新都是免費的(除創新以外)。



玩家選擇帝國中的兩個地點相互交換位置。這兩個地點下方的所有創新都與地點一同移動至新位置。

## 獲得與放置創新

玩家會在兩種不同的情況下獲得創新:在災難階段中,拿取災難牌的玩家會獲得其創新;在工業階段中,玩家會從4張手牌中選擇創新建造。

在這兩種情況下,當玩家獲得創新:

1. 將相關的災難牌放置在玩家帝國中一個完好地點的下方,露出其下端的創新能力部份。
2. 玩家不可將獲得的創新選擇放置在已毀壞地點下方。
3. 玩家可以選擇的完好地點必須是當前帝國中所有完好地點中創新數量最少(或是並列最少)的地點。
4. 直到玩家帝國中每個完好地點下方已經都有一個創新之後,玩家才能夠在某個完好地點下方放置第二個創新,以此類推。在同一個地點,其下方所有的創新都視為可用。
5. 如果某個創新所在的地點被毀壞,並在之後的遊戲中被修繕,該創新將重新變為可用。
6. 只要所在的地點完好,每個創新都會提供一個能力或是終局效果。
7. 創新總會與所在地點「一同移動」,無論所在地點是否完好。如果玩家使用城市的能力或是受到衝突的動蕩效果交換了地點位置,其下方的所有創新都與地點一同移動至新位置。要注意的是有一個特定的工業能力能夠移動創新的位置,此能力為本條規則的唯一例外。



## 創新效果

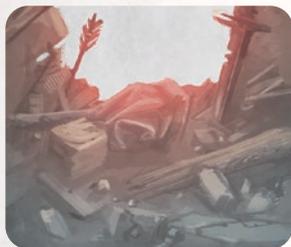
相同種類的災難往往會有相似的創新效果，讓玩家可以迅速找到適合自己帝國的創新能力。



**火災**會毀壞玩家的建築，吞噬農田與農莊，但是人們會在火災的廢墟上重建。(火災創新允許玩家在工業階段重建，刷新，或是重新排列地點。它們也可以幫助玩家節省錘子，以用於災後重建。)



**枯病**會摧殘農業，對你的人民和畜牧業帶來致命的衝擊。但是在這種神秘莫測的天災下，宗教信仰將蓬勃發展，廢棄的定居地也成為了代表過去的紀念碑，故人的遺產成為開拓者的墊腳石。(枯病創新會提供分數，包括在經濟或工業階段的得分，或是終局計分。)



**叛亂**在處理不當的情況下足以顛覆政權，但是它們也能激發愛國志士挺身而出保家衛國，讓年輕的志士受到愛國熱情的感召加入你的軍事力量。(叛亂創新能提升玩家帝國的軍事力量，也能讓戰斧在遊戲結束時獲得額外分數。)



**蠻族**帶來戰亂，但也帶來了異域的商隊，文化，以及前所未有的新科技。(蠻族創新提供了多種多樣的能力，包括讓玩家複製經濟能力、交易小麥、改變來襲的災難或是節省戰斧。)



**饑荒**會讓大地上民不聊生，但是在饑荒中存活下來的人擁有更加堅韌的品格與體魄。你的人民將學會未雨綢繆，勤勞節儉並儲存糧食。(饑荒創新能讓小麥在遊戲結束時獲得額外分數，也能讓玩家在災難階段免於支付小麥。)



**瘟疫**會迅速消滅一個蓬勃發展的社區，但是社區中的倖存者會更緊密的團結起來，鄰里之間會更懂得互幫互助。(瘟疫創新的能力效果取決於其所在的地點位置，只要佈置得當，就能提供分數，軍事力量，以及終局計分。)



**洪水**摧毀城市與村鎮，但是水中的礦物質與營養物是農田最好的增肥劑。(洪水創新能讓玩家在經濟階段生產更多的資源。)



**地震**撕裂城牆，推倒紀念碑，甚至能瓦解整座城市。但是地震同樣也給予大地饋贈，無價的財寶與遠古文明的遺產也會隨著大地的顫動重回世間，並給你的帝國帶來新的機遇。(地震創新在其所在地點被毀壞時都有可發動的特殊效果。)

“

驕傲來，羞恥也來。謙遜人卻有智慧。

——《聖經》【箴言11:2】

”

## 衝突階段

在衝突階段中，按順序執行以下步驟：

1. 翻開衝突牌庫的頂牌，將其放至桌面中央。
2. 計算每位玩家完好地點與創新所提供的起始軍事力量。所有提供 (X) 的紅色能力都會被計入玩家的起始軍事力量 (舉例來說，玩家的每個軍隊地點都會提供2點起始軍事力量)。
3. 每位玩家各自秘密從自己的屏風後拿取任意數量的戰斧 (和/或金幣) 置於手中，握拳伸出。當所有玩家都準備好時，同時打開手，公開自己手中的戰斧與金幣數量。玩家放在手中的戰斧與金幣數量加上自己的起始軍事力量，即為玩家在本次衝突中的總軍事力量。
4. 玩家各自比較自己的總軍事力量與衝突牌上的軍事力量要求，按照衝突牌所示獲得 (或失去) 分數與其他資源或獎勵 (根據分數變動調整自己分數指示物的位置)。此外，總軍事力量最高的玩家 (或玩家們) 也會獲得衝突牌上的勝利獎勵。
5. 最後，所有總軍事力量除了最高的玩家都必須執行衝突牌底部的地區移動效果。這個效果可能會要求玩家將自己帝國中分值最高，次高，或是第三高的完好地點移動至指定的位置，與該位置當前的地點進行位置交換。
6. 在秘密出價階段放在手中的所有戰斧與金幣必須棄置回供應堆。將翻開的衝突牌棄置。衝突階段結束。

## 衝突牌圖示



- A. **勝利獎勵**：此處所示的分數與資源會獎給本次衝突總軍事力量最高的玩家 (或玩家們)。獲得此處獎勵並不會影響玩家獲得下文B部份的獎勵。
- B. 此處的三行分別對應著玩家達到不同的總軍事力量數值會獲得的獎勵/懲罰。玩家最多只會獲得三種結果中的一種，而因為總軍事力量過低而失去分數的效果有可能會讓玩家的分數變為負數。其餘情況則不會獲得獎勵或懲罰，以上圖為例，當總軍事力量為3或4時，則不會發生任何事。
- C. 每個結果會導致分數增加 (或減少)。
- D. 每個結果會獎勵給玩家資源數量與種類。衝突也有可能幫助玩家刷新能力，這種效果會由  圖標表示。每個這種圖標僅能從玩家帝國中移除1個消耗標記。
- E. 動蕩區域展示了所有總軍事力量除了最高的玩家都必須執行的效果。這些玩家必須將此處所示的兩個地點 (以及其下方的所有創新) 交換位置。



### 衝突階段範例：

1. 玩家A擁有來自兩支軍隊與1個創新的5點起始軍事力量，而玩家B的起始軍事力量為3點。
2. 兩位玩家目前的軍事力量都不會在本次衝突中失去分數（他們各自的總軍事力量必定不會低於2點），玩家們支付的戰斧和金幣可以助其獲得更好的獎勵。
3. 玩家A秘密支付了2個戰斧，將自己的總軍事力量提升到7點，其在本此衝突中可以獲得7分以及2個小麥標記（因為達成了總軍事力量等於或高於7點的條件）！
4. 玩家B在之前的遊戲中儲存了許多戰斧，所以可以秘密支付4個戰斧以及1個金幣，將自己的總軍事力量提升到了8點！該玩家獲得了「7+」那一行的獎勵，並且因為成為總軍事力量最高的玩家而額外獲得3分和1個金幣。
5. 玩家A現在必須結算動蕩效果，在本範例中，動蕩效果是將自己帝國中分值最高的完好地點與位於第11個位置的地點交換位置。因此，其必須將自己的城市與農場交換位置，目前來看這一交換沒有造成任何損失。
6. 最後，所有玩家支付的資源必須返回供應堆，遊戲繼續進行至下一個階段。

## III 經濟/工業階段

在3-4人遊戲的後期，遊戲版圖上會出現經濟/工業階段。玩家們分別進行一個經濟階段與一個工業階段(自行決定執行順序)。玩家必須先完整的執行完其中一個階段，方能執行另一個階段。玩家不能交替發動這些階段中的不同能力。

## III 遊戲結束

當階段指示物(沙漏)前進至遊戲結束格時，本局遊戲即告結束，玩家們各自通過移動自己的得分指示物計算最終得分。

玩家們將自己帝國中剩餘所有完好地點的總分加入自己的分數。

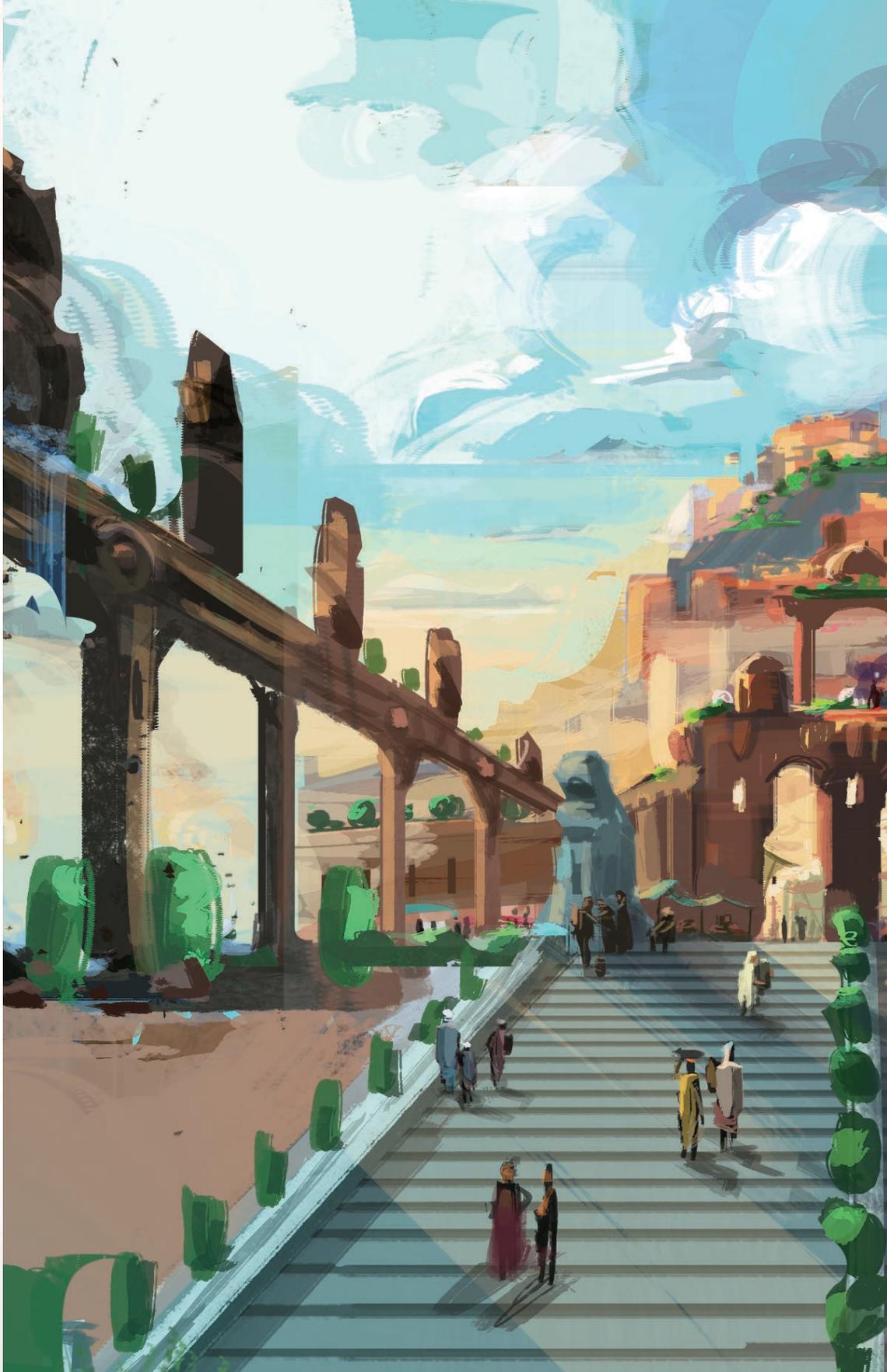
然後，玩家們將自己帝國中所有完好地點下的終局計分創新能力所提供的分數加入自己的分數。

此為玩家本局遊戲的總分。

總分最高的玩家將會獲得遊戲的勝利。

### 分出平手勝負的規則

在最高分遇平手的情況下，平手玩家中帝國內完好地點數量最多的玩家獲得勝利，若仍遇平手，則平手玩家共享遊戲勝利。



# 附錄：能力與常見問題

## 按相鄰被毀壞地點得分



在經濟階段中，每有一個與本創新相鄰的被毀壞地點就獲得能力上所示的分數一次。

## 按相鄰地點獲得標記



在經濟階段中，每有一個與本創新相鄰的完好農場，就獲得1個小麥標記，亦即依據本能力在帝國中的位置，玩家每次有可能會獲得0、1或2個小麥。

遊戲中也有其他類似的能力，會基於相鄰特定種類完好地點的數量給予玩家分數或資源。

註：本能力自身要求相鄰的地點為完好地點，且本能力作為創新能力，同樣需要其所在地點保持完好才能發動。



## 將1個小麥轉換為1個金幣



本轉換能力可以在每個經濟階段中最多發動三次。

遊戲中也有其他類似的能力，允許玩家將一種資源（小麥或金幣）轉換為其他種類的資源，其下方都會標有該能力可以發動的次數。如果該能力上帶有「+」號，則在轉換時獲取所示的所有資源。

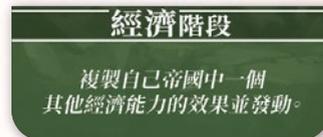


## 獲得分數



在經濟階段中獲得能力上所示的分數，玩家在得分記錄條上推進自己的得分指示物以記錄此得分。

## 複製經濟能力



玩家選擇自己帝國中一個其他經濟能力，額外發動一次其效果。可被指定的能力包括起始經濟能力與創新能力。

## 獲得1點起始軍事力量



在衝突階段，地點或創新能力每帶有一個 ，就會令玩家的起始軍事力量+1。

## 按相鄰毀壞地點獲得軍事力量



在衝突階段中，每有一個與本創新相鄰的被毀壞地點，就會令玩家的起始軍事力量+1。

“

勞動增強體魄，困難磨煉意志。

—— 小賽內卡

”

## 移除相鄰的消耗標記



本能力與經濟能力中的刷新能力相仿，唯一區別在於其發動時機為工業階段。

## 為相鄰地點的修繕減費



在工業階段中，相鄰毀壞地點的修繕費用可減少1個錘子。

## 移動創新



選擇玩家帝國中的任意一個創新移動至另一個地點下方。此移動必須符合獲得與放置創新規則。請注意此能力為單個創新的移動，而非兩個創新交換位置。

## 改變1張當前災難牌



在災難階段的任何時刻（包括已經進行過數輪跳過之後），玩家可以選擇消耗此能力來棄置當前災難牌（或是在雙重災難階段中的1張當前災難牌），拿取災難牌庫的頂牌作為替換。

玩家們因為跳過而為被替換的災難牌支付的所有資源皆保留給新的災難牌，但新的災難牌可能會相應地影響新的地點板塊。

請注意，使用本能力並無法讓玩家免費進行跳過。玩家在發動能力後仍須選擇跳過或拿取災難牌。

## 按毀壞地點數量計分



在遊戲結束時，玩家帝國中每有一個毀壞地點就獲得2分。其他玩家帝國中的毀壞地點不被計算在內。

## 免費跳過能力



玩家可以在結算帶有戰斧的災難牌時使用此能力，進行一次跳過並無須支付對應資源。關於此能力的詳解可參閱第6頁。其他類似的能力允許玩家在結算帶有小麥或錘子的災難牌時免費跳過。



## 按相鄰毀壞地點數量計分



在終局計分階段，每有一個與本創新相鄰的被毀壞地點，就獲得能力上所示的分數一次。

## 複製終局計分能力



玩家在終局計分階段中選擇自己帝國中一個其他終局計分能力，額外對其進行一次計分。

## 終局標記計分



在遊戲結束時，玩家持有的每個所示資源都會提供能力上所示的分數。在終局標記計分時，金幣只能作為金幣計算，不可被視作其他資源。

## 終局相鄰地點計分



在遊戲結束時，每有一個與本創新相鄰的對應地點，就獲得能力上所示的分數一次。

## 被毀壞地點最多計分



在終局計分階段，若玩家帝國中的被毀壞地點數量為最多或是並列最多，則獲得13分。

## 所在地點被毀壞時發動的能力



所有的「地震」創新都擁有在所在地點被毀壞時發動的能力。如果此類創新所在的地點被修繕，並在之後的遊戲中再次被毀壞，則此能力可被再次發動。大多數此類能力會給予玩家一定數量的資源或分數，也有一些此類能力在發動時會刷新玩家帝國中所有已被消耗的能力。



“

我寧願死後他人疑問為何我沒有紀念碑，  
也不願他人問到為何我會有紀念碑。

——老卡托

”

## 快速遊戲

### 遊戲設置：

1. 不將階段指示物放在遊戲開始格，而是將其放在帶有閃電符號的格中。
2. 每位玩家抽取4張災難牌。
3. 每位玩家必須各自選擇2張災難牌執行。
4. 每位玩家均有一次重新抽取災難牌的機會，可以棄置手中的4張災難牌並重新抽取4張。在重新抽取後，玩家必須從新的4張災難牌中選擇2張執行。
  - 執行災難牌時，玩家毀壞該災難牌上所示的地點，然後將此災難牌作為創新放置於一個完好地點下方。2張災難牌同時執行。
5. 在執行完2張災難牌後，每位玩家的帝國中都應該有兩個毀壞地點與兩個位於完好地點下方的創新能力。玩家們的起始帝國狀態各不相同。
6. 每位玩家棄置手中剩餘的2張災難牌，並重新抽取2張災難牌在遊戲中使用（而非4張）。

### 進行遊戲：

快速遊戲的規則與基礎遊戲的大致相仿，但是回合數會減少。此外玩家在遊戲中的持牌數量始終為2張。在工業階段中，玩家依然能夠建造或出售2張卡牌，但是在這之後手中不會剩餘卡牌。

### 原版本工作人員

#### 遊戲設計

John D Clair

#### 美術

Kwanchai Moriya

#### 開發

Hayden Dillard

#### 平面設計

Matt Paquette & Co.

#### 開發團隊

Andy Myers, Daniel Chance, James Ayres, David Lueders, Ethan Reid, Giovanni Di Rauso, Matt Chapman, Jacob Gaines, Wade Bates, Alesandra Bell, Christopher Spenner, Jacob De Hoyos, John Mistretta, Brad Weiler, Jaison Binu, Noah Bemont.

### 中文版工作人員

#### 主編

Nep.L.

#### 美術

Reco

#### 翻譯

Liwen Yu

#### 校對

韓芷月

#### Empire's End - 1st Edition; 1st Printing

All rights reserved. Printed in China. Reproduction of this rulebook in any form or medium is permitted for non-commercial use only.

Empire's End title and logo are Trademark; Brotherwise Games, LLC, 2023.

© 2023 by Brotherwise Games, LLC.

Published in 2023 by Brotherwise Games, LLC; Redondo Beach, CA.

© 2023 版權屬栢龍玩具有限公司，保留一切權利。



# 終焉帝國

## EMPIRE'S END



栢龍玩具有限公司  
Broadway Toys Limited

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

[domestic@longshore.com.hk](mailto:domestic@longshore.com.hk)

Tel: +852 23631998

# 快速索引

## 遊戲設置 (第3頁)

1. 洗勻災難牌與衝突牌組放置於遊戲版圖旁。將對應玩家人數的得分指示物放在遊戲版圖得分記錄條「0」的位置。將階段指示物(沙漏)放置於寫有「遊戲開始」的格子中。將起始玩家標記(神廟)交給隨機選出的起始玩家。



2. 每位玩家獲得一組11塊地點板塊，每種資源標記2個(藏在屏風後)，2個災難標記，以及4張隨機抽取的災難牌。

3. 起始玩家隨機洗勻並放置自己的地點板塊，所有其他玩家按照與起始玩家相同順序放置自己的地點板塊。

## 進行遊戲

遊戲的流程由多個不同的階段所組成，這些階段以遊戲版圖上的圖標所表示。在遊戲開始時，玩家將階段指示物從開始格推進到第一格。當所有玩家都進行完當前階段之後，玩家們再次推進階段指示物，接著共同進行新的階段。

### 災難階段 (第6頁)

1. 在每個災難階段中，從牌庫翻開1張災難牌。該災難牌右上角的數字為其影響的地點編號(從玩家帝國最左邊數起)。從起始玩家開始，玩家們輪流選擇是否支付(災難牌所示)資源以跳過拿取此災難牌，本流程重複至某位玩家選擇不跳過為止。



2. 如果玩家選擇不支付資源，則此災難會毀壞玩家帝國中被影響的地點。



3. 但是玩家會獲得所有玩家為此災難支付的資源，並且將此災難牌作為創新放置在自己帝國中一個完好地點下方！



### 經濟階段 (第8頁)

1. 在經濟階段，發動綠色能力以獲得資源和刷新能力。



### 工業階段 (第10頁)

1. 在工業階段，發動棕色能力並且從持有的牌中建造創新。



2. 玩家可以支付所需數量的錘子修繕毀壞的地點。  
3. 玩家可以支付1-2個錘子，在帝國中的完好地點下方打出最多兩項創新。玩家帝國中每個完好的村鎮都可以讓玩家打出創新時所需要支付的錘子數量-1。

### 衝突階段 (第13頁)

1. 在衝突階段中，玩家們翻開1張衝突牌並使用 和 進行秘密出價。

2. 將出價的數量加上玩家帝國中的 數量，以得出玩家的總軍事力量。

3. 玩家按衝突牌所示計算各自獲得的效果。



### 遊戲結束 (第15頁)

1. 玩家將自己帝國中所有完好地點上方的分數相加。  
2. 並加上終局計分能力的分數與自己在記錄條上的分數。  
3. 總分最高的玩家與帝國獲得遊戲的勝利。

