



STAR WARS

EMPIRE  REBELLION

遊戲規則

遊戲概覽

內戰給銀河系造成了極大的混亂與混沌。反抗軍試圖奪回自由，而帝國軍則策劃著粉碎反抗軍的所有希望。

在《星球大戰：帝國軍對vs反抗軍》中，兩名玩家分別控制其中一方。遊戲每個回發生的重要事件，都將成為軍事戰爭和政治鬥爭所關注的焦點。兩名玩

家都需要分別做出戰略選擇，爭取在對戰中占據上風。

獲勝的一方將會獲得勝利點數，意味著離星戰勝利更近一步。首先獲得7點勝利點數的玩家取得最終的勝利。



配件



24張反抗軍資源牌



24張帝國軍資源牌



5張反抗軍戰略牌



5張帝國軍戰略牌



24張事件牌



1個均勢標記

16個影響力標記

教程

本教程將揭秘《星球大戰：帝國軍vs反抗軍》的核心機制。本教程中未出現的部分配件將會在後續規則中給出說明。

遊戲準備

找到事件牌“逃離塔圖因”，將其面朝上放置在兩名玩家中間。

一名玩家拿取所有**反抗軍**資源牌，另一名玩家拿取所有**帝國軍**資源牌。

兩名玩家各自找出己方的8張角色牌（灰色的資源牌），放回遊戲盒中，將剩餘資源牌洗勻並面朝下放置在自己的遊戲區域。

最後，將所有其他配件放回遊戲盒中。



角色資源牌

對戰

競爭事件勝利的過程被稱為“對戰”，這也是遊戲機制的核心。

從反抗軍開始，兩名玩家輪流執行行動。玩家每次可以選擇以下行動之一執行：打出一張卡牌，使用一個能力，或者放棄行動。

打出一張卡牌

玩家拿取自己的資源牌堆最上方的一張卡牌，面朝上放置在自己面前。

使用一個能力

玩家橫置一張已打出的資源牌，即將其順時針旋轉90°。如果某張資源牌已經被橫置，那麼不能再次使用這張牌的能力。

放棄行動

玩家在本回合不執行任何行動。

只有當雙方玩家接連放棄行動時，本次對戰才會結束。也就是說，當一名玩家放棄行動後，另一名玩家也跟著選擇放棄行動則本回合對戰結束。

事件

贏得事件的勝利是遊戲的目標。事件牌決定了贏得事件勝利的條件和對戰時的約束條件。

容納上限

每位玩家面前的所有面朝上的資源牌卡牌數量之和不能超過事件的容納上限。

任務點數

對戰結束後，玩家分別計算自己遊戲區域中所有面朝上的資源牌的**資源點數**之和。

在不超過**任務點數**的情況下，資源點數之和最多的玩家贏得對戰勝利。



循序漸進！

請玩家先走完教程再繼續閱讀之後的內容。接下來將敘述《
星球大戰：帝國軍vs反抗軍》的完整規則。

遊戲準備

走完教程後，我們已經對戰過程和結算有了初步的瞭解。現在通過執行以下步驟來開始一場使用完整規則的遊戲：

- 1. 構建事件牌堆：**洗勻所有事件牌，正面向下將其堆放於雙方玩家之間。
- 2. 選擇陣營：**雙方以任意方式決定各自的陣營：一方為**反抗軍**，另一方為**帝國軍**。雙方各自找出自己陣營的資源牌、戰略牌（正面向下）。
- 3. 準備戰略牌：**雙方將各自的戰略牌正面向下堆放在面前。
- 4. 選擇角色：**雙方從自己陣營的角色資源牌中秘密選擇其中四張。然後將其它角色資源牌正面向下堆疊在一旁，構成他的**儲備堆**。
- 5. 構建資源牌堆：**雙方將各自選擇的角色資源牌與他的其它資源牌洗混，正面向下放在自己面前。
- 6. 獲得影響力：**雙方各獲得兩個影響力標記。其它所有影響力標記放於一旁構成**供應堆**。

7. 決定均勢標記：隨機決定均勢標記哪一面朝上，在之後的遊戲中將會用到該均勢標記。

現在，我們已經準備好開始遊戲的第一回合了。

角色資源牌是什麼？



角色是一種特殊的資源牌，通過灰色的卡牌邊框可以將它們區別出來。

在對戰中，相比其它資源牌，角色擁有更強大的能力效果。但是，橫置後角色的資源點數將變低，變為卡牌左下角的數值。

戰場設置圖例



帝國軍戰略牌堆



帝國軍資源牌堆



初始影響力標記



帝國軍儲備堆



供應堆



均勢標記



事件牌堆



反抗軍戰略牌堆



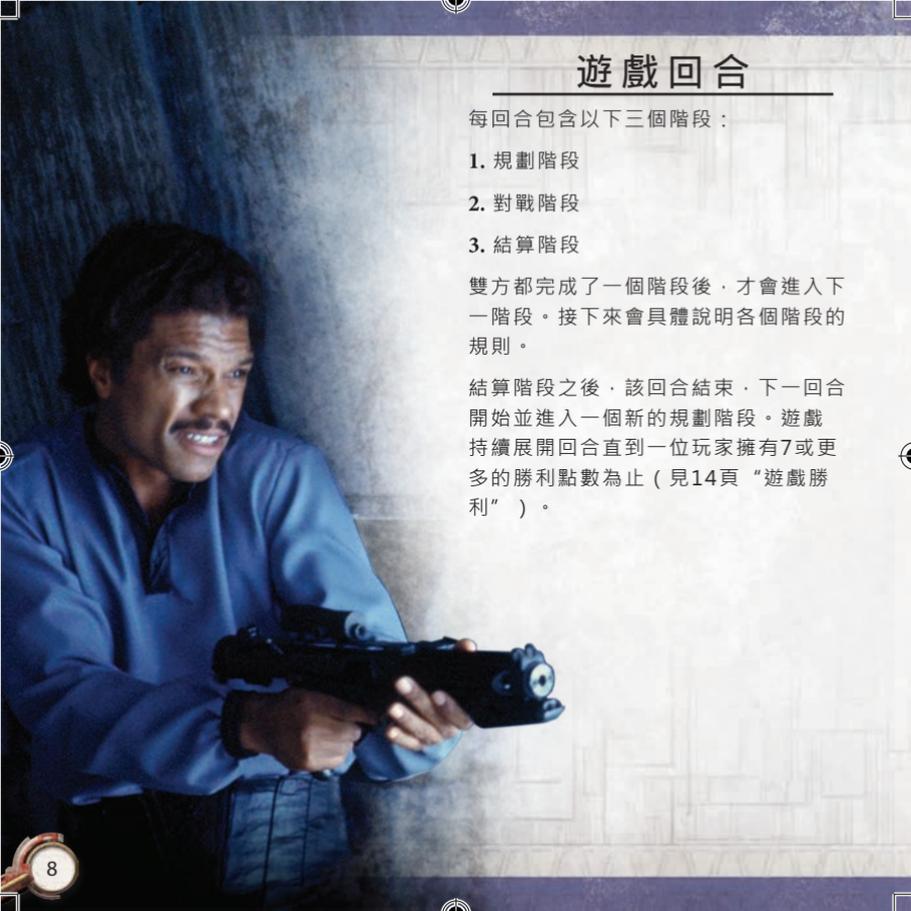
反抗軍資源牌堆



初始影響力標記



反抗軍儲備堆



遊戲回合

每回合包含以下三個階段：

1. 規劃階段
2. 對戰階段
3. 結算階段

雙方都完成了一個階段後，才會進入下一階段。接下來會具體說明各個階段的規則。

結算階段之後，該回合結束，下一回合開始並進入一個新的規劃階段。遊戲持續展開回合直到一位玩家擁有7或更多的勝利點數為止（見14頁“遊戲勝利”）。

規劃階段

在規劃階段中，玩家翻開一張事件牌，該回合將圍繞該事件展開對戰。規劃階段具體包括以下兩個步驟：

1. 揭露事件牌
2. 選擇戰略牌

揭露事件牌

翻開事件牌堆最上方的一張事件牌，將其面朝上放置在兩名玩家之間。這張牌顯示本回合所發生的事件。

大部分事件都會產生一個的效果，事件牌的右下角會標註效果的詳細說明。玩家在選擇戰略牌前應仔細閱讀該效果。

選擇戰略牌

揭露事件牌之後，玩家分別秘密地選擇一張戰略牌，這張牌將在本階段結束時生效。玩家應將所選戰略牌面朝下放置在自己的遊戲區域中。玩家不可以選擇已經被使用過的戰略牌。



戰略牌

對戰階段

在對戰階段中，玩家要利用自己的資源和影響力標記努力贏得事件的勝利。玩家輪流執行行動，可選擇的行動在後續規則中會給出說明。

均勢標記朝上面所顯示的一方為起始玩家。

玩家可選擇的行動有：

- 從資源牌堆最上方獲取並**打出一張資源牌**，面朝上放置在自己的遊戲區域。
- 橫置一張資源牌並**使用相應的能力**。
- **使用影響力標記重置**已橫置資源牌。
- 不做任何事情，即**放棄行動**。

如果玩家的遊戲區域中沒有資源牌，他必須打出一張資源牌。

打出一張卡牌

玩家從自己的資源牌堆最上方翻開一張資源牌，面朝上**豎置**在自己的遊戲區域中。玩家遊戲區域中所有面朝上的資源牌卡牌數量之和不能超過事件的容納上限。

使用一種能力

玩家橫置自己遊戲區域中的一張資源牌，即將其順時針旋轉 90° ，然後使用該資源牌的能力。處於橫置狀態的資源牌的能力不能再被使用。

使用影響力

玩家將自己的1個影響力標記放回供應堆，然後重置一張自己已橫置的資源牌，即將其豎置擺放。這張卡牌不再是橫置狀態，玩家可以在本回合中的下一次行動再次使用這張卡牌的能力。

放棄行動

玩家在本回合不做任何事情。選擇放棄行動的玩家在下一行動中仍有機會選擇任一個可執行的行動。

只有當雙方玩家接連放棄行動時，本次對戰才會結束。也就是說，當一名玩家放棄行動后，另一名玩家也跟著放棄行動，本次對戰才會結束。



資源點數



未橫置的資源牌

能力

資源點數



已橫置的資源牌

結算階段

在結算階段中，玩家結算本次事件的結果，具體包括以下三個步驟：

1. 揭示戰略牌
2. 結算勝利點數
3. 清理戰場

揭示戰略牌

對戰階段結束後，玩家各自翻開自己的戰略牌，同時發動該戰略牌的效果。

如果玩家的總資源點數超過事件的任務點數，那麼他的**戰略牌無效**。

結算勝利點數

在不超過事件的任務點數的前提下，總資源點數最多的玩家贏得事件的勝利。如果雙方的總資源點數相等，均勢標記朝上面所顯示的一方獲勝。一方超過一方沒超過，則沒超過的一方贏得事件勝利。

贏得事件勝利的玩家獲得該事件牌，將其收集在自己遊戲區域一旁。事件牌上顯示擁有者所獲得的勝利點數。

贏得事件勝利的玩家還可能會從供應堆拿取影響力標記，事件牌上顯示擁有者可立即獲得的影響力標記的個數。如果贏得該事件會觸發某個的效果，也在此時立即結算。



如果兩名玩家的總資源點數均超過事件的任務點數，那麼無人贏得該事件的勝利。將此事件牌面朝下放置在事件牌堆底部。

清理戰場

結算好勝利點數之後，玩家分別整理自己的資源牌並重洗，構建新資源牌堆，面朝下放置在自己的遊戲區域中。

重置均勢標記，將目前總勝利點數較少的一方面朝上放置。如果兩名玩家的總勝利點數相等，那麼剛剛輸掉事件的一方面朝上放置。

最後，玩家各自棄除已使用的戰略牌，將其面朝上放置在其他未使用的戰略牌旁。如果此時玩家所有的戰略牌均已被使用，請將所有戰略牌重新洗勻，構建新戰略牌堆，面朝下放置在自己的遊戲區域中。新構建的戰略牌堆在下回合中可被選用。

遊戲勝利條件

一旦有玩家總勝利點數等於或大於7，這名玩家立即獲得遊戲的勝利。



疑問與解答

以下列出了玩家在遊戲中可能產生的疑問及其解答。

Q. 角色資源牌的能力對該牌自身有效嗎？

A. 除非該牌特別說明此能力適用於“其他”資源牌，否則其能力對其自身有效。

Q. 玩家的資源牌堆用完后該怎麼辦呢？

A. 如果玩家的資源牌堆沒有牌，玩家應該重新洗勻所有資源牌，構建新資源牌堆繼續使用。

Q. 玩家橫置資源牌后是否可以選擇不發動其能力？

A. 如果該資源牌的能力可以實現，玩家在橫置該資源牌后一定要發動其能力。然而，如果該資源牌的能力無法實現，玩家可以橫置該資源牌而不發動其能力。

Q. 如果一張資源牌的能力是允許玩家打出一張資源牌，而當玩家打出一張資源牌后總資源點數將超過事件的容納上限，該能力還能發動嗎？

A. 不可以。如果玩家打出一張資源牌后總資源點數會超過事件的容納上限，那麼玩家不可以打出這張資源牌。

Q. 玩家如何將角色資源牌加入資源牌堆？

A. 玩家秘密地從儲備堆中選擇一張角色資源牌放置在現有的資源牌堆中並洗勻。

Q. 如果資源牌“帕爾帕庭”或“R2-D2和C-3PO”的能力發動后使得玩家棄除最後一張未被選用的戰略牌，應該怎麼辦？

A. 一旦玩家的所有戰略牌均被棄除，玩家應立刻將所有的戰略牌重新洗勻，構建新戰略牌堆。之後，這些戰略牌可以被正常選用。

Q. 玩家是否可以選擇不發動自己的戰略牌的效果？

A. 不可以。只要該戰略牌的效果可以實現，玩家就必須發動該效果。

Q. 如果兩名玩家同時選擇了“謊言”戰略牌該怎麼辦？

A. 如果兩名玩家同時選擇了“謊言”戰略牌，那麼這兩張戰略牌均無效果。

Q. 如果對手發動戰略牌“滲透”的能力，玩家是否仍可以查看自己的戰略牌堆？

A. 是的。玩家可以隨時查看自己的戰略牌堆，即便對手使用戰略牌“滲透”的能力從中選擇了一張戰略牌。

Q. 兩名玩家同時選擇戰略牌“滲透”時，應該怎麼辦？

A. 如果兩名玩家同時選擇了戰略牌“滲透”，他們同時從對方的戰略牌堆中選擇一張戰略牌。

雙方均選擇完事件牌后，可以查看自己的戰略牌堆。



Q. 玩家最多可以擁有幾個影響力標記？

A. 玩家可以擁有的影響力標記個數沒有上限。如果遊戲提供的影響力標記不夠，玩家可以使用紙片或者其它配件代替。

Q. 如果玩家必須棄除的影響力標記個數比其擁有的影響力標記個數多，應該怎麼辦？

A. 如果玩家必須棄除的影響力標記個數比其擁有的影響力標記個數多，那麼玩家應該棄除自己所有的影響力標記。

制作人員

遊戲原型設計：Sebastien Gigaudaut, David Rakoto

遊戲改進設計：Nikki Valens

校對：Chris Meyer

美工：Evan Simonet

美術總監：Andrew Navaro

版面設計總監：Brian Schomburg

生產經理：Eric Knight

製作人：Steven Kimball

執行策劃：Corey Konieczka

監製：Michael Hurley

發行人：Christian T. Petersen

遊戲測試：Craig Atkins, Samuel Bailey,

Brian Casey, Mark Charlsworth,

Jason Glawe, Joe Hamell, David Johnson,

Josh Jupp, Doug Ruff, Lovey the Snake, Audra

Stangel, Chad Reverman, Nathan Wilkinson

特別感謝遊戲測試人員！

中文翻譯：金屬城堡·天神降下作戰

排版：金屬城堡

©&TM Lucasfilm Ltd. 未經允許不得擅自盜用本產品。
Fantasy Flight Supply、Fantasy Flight Games以及FFG都是Fantasy Flight Publishing, Inc.的註冊商標。
Fantasy Flight Games成立於1995年。地址：West County Road B2, Roseville, MN 55113, USA, 聯繫電話：651-639-1905。請保留此信息。實物與圖示可能不完全相同。本產品為中國製造。本產品不屬於玩具。不適合9歲及9歲以下的兒童。

規則摘要

遊戲的每個回合包含以下三個階段。

規畫階段

1. 揭露事件牌
2. 選擇戰略牌

對戰階段

玩家輪流選擇以下行動之一執行：

- 打出一張卡牌
- 執行一種能力
- 使用影響力
- 放棄行動

結算階段

1. 揭示戰略牌
2. 結算勝利點數
3. 清理戰場

