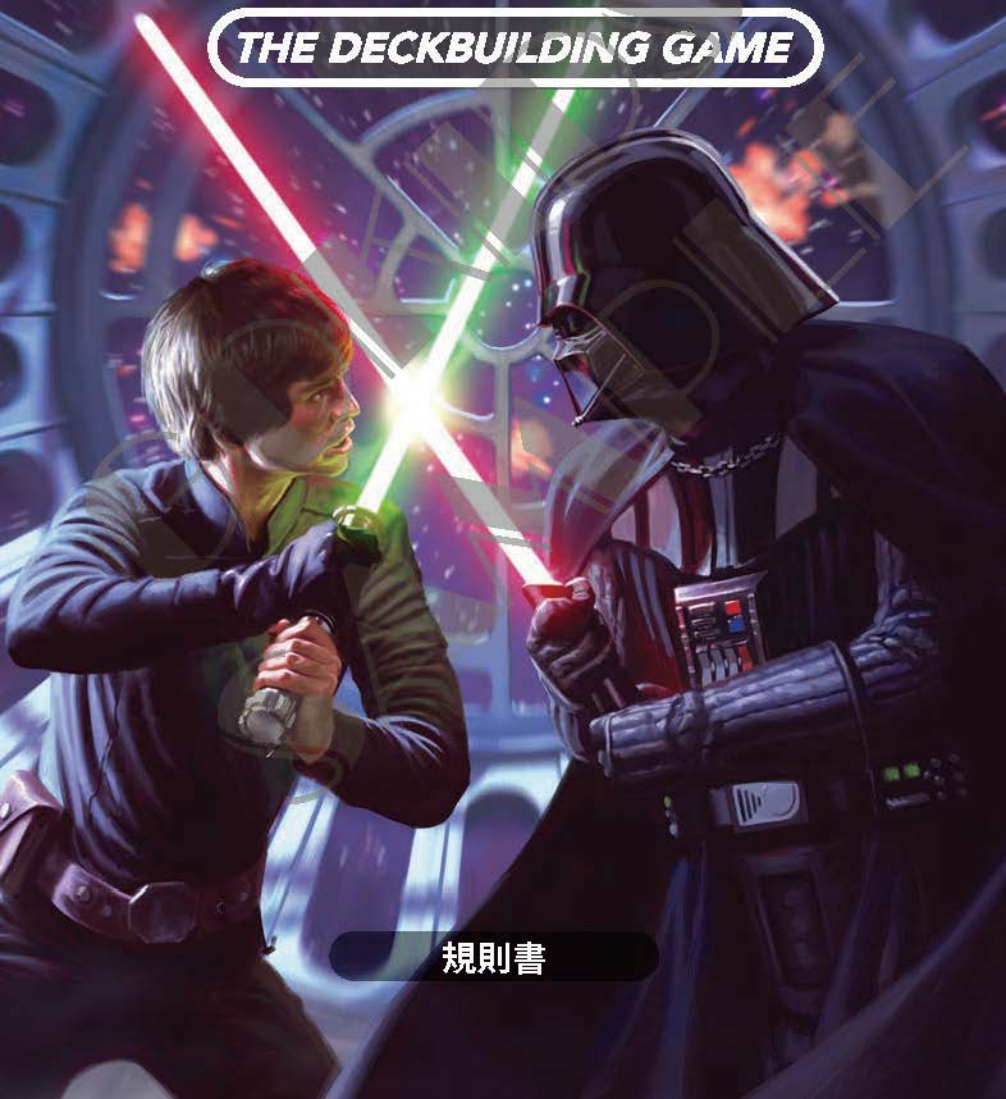


STAR WARS™

THE DECKBUILDING GAME



規則書



很久以前，在一個遙遠的星系……

反抗軍英勇的對抗銀河帝國的暴政。每次勝利都為反抗軍帶來新希望；每次英勇的犧牲都更加堅定反抗軍的決心。但帝國龐大的資源與火力強大的艦隊依然不容小覷。雙方都無法失敗，戰火在銀河中蔓延……。

遊戲總覽

“你認識對抗帝國的反抗勢力？”- 路克·天行者

《星際大戰：牌庫構築遊戲》是兩人間彼此競爭的卡牌遊戲，銀河帝國與反抗軍同盟那橫跨銀河系的大戰將一躍於桌上。你和你的對手各選擇一方：以帝國或反抗軍遊玩。在遊戲的過程中，你必須透過購買卡牌的方式強化你起始牌庫的能力，它們將會提供更強的火力與提高資源產出，使得你能成功攻擊並擊敗你對手的基地。首先摧毀對手三個基地的玩家獲得勝利！

在線上學習規則！

你可以在此找到教學影片：

FantasyFlightGames.com/star-wars-the-deckbuilding-game

遊戲配件



10張帝國
起始卡牌



10張反抗軍
起始卡牌



90張
銀河卡牌



10張外環星系
飛行員卡牌



20張基地卡牌
(10張反抗軍, 10張帝國)



2張參考卡牌



1個原力的平衡
記錄條



50個傷害標記
(紫色)



1個原力標記
(白色)



20個資源標記
(黃色)

遊戲設置

進行遊戲設置時，你和你的對手將按照以下的步驟進行。(當你被指示要執行設置你基地和起始牌庫時，你的對手也將進行同樣的動作。)

1. 選擇你的陣營：反抗軍或帝國。
2. 找出下列五張反抗軍基地卡牌和五張帝國基地卡牌。這些是反抗軍基地牌庫和帝國基地牌庫。(將剩下的基地留在遊戲盒中，它們只會用於第28頁的進階遊戲模式。)



反抗軍基地牌庫

- 丹圖因(起始基地)
- 霍斯
- 蒙·克萊
- 薩勒斯特
- 雅汶四號衛星



帝國基地牌庫

- 洛塔(起始基地)
- 科瑞利亞
- 科羅森
- 死星
- 恩多

3. 將你的起始基地面朝上放在自己面前，將你剩下的基地面朝下放在其下方(順序並不重要)。
4. 分別將10張帝國起始卡牌和10張反抗軍起始卡牌(參照下方)取出。拿取符合你所選陣營的卡牌，並將其混洗。這就是你的玩家牌庫。將你的玩家牌庫面朝下放在你的基地牌庫旁。



起始牌庫標示



反抗軍起始卡牌

- 反抗軍穿梭機x7
- 反抗軍士兵x2
- 聖殿守衛x1



帝國起始卡牌

- 帝國穿梭機x7
- 帝國風暴兵x2
- 帝國裁判官x1

- 將90張銀河卡牌一同混洗，並形成銀河牌庫。將其頂部的六張卡牌翻開排成一列。將帝國卡牌轉到朝向帝國玩家，反抗軍卡牌轉到朝向反抗軍玩家。將中立卡牌橫置使兩方玩家都可以閱讀。將銀河牌庫面朝下放到銀河列上其中一側末端。
- 將10張外環星系飛行員卡牌面朝上放成一堆，放到銀河列上另一側末端。這就是外環星系飛行員牌庫。



銀河牌庫，銀河列，外環星系飛行員牌庫

- 將傷害標記與資源標記放在銀河牌庫旁，使雙方玩家易於拿取。



傷害標記(紫色)，資源標記(黃色)

- 展開原力的平衡記錄條並將其放到外環星系飛行員堆旁，反抗軍的符號朝向反抗軍玩家那側。將原力標記放到原力的平衡記錄條，最靠反抗軍玩家方的那格上(原力完全同在)。



- 抽取你牌庫頂的五張牌。現在你已經準備好要開始遊戲了！

遊戲設置範例

反抗軍基地



傷害供應區



銀河
棄牌堆



銀河牌庫



銀河列



資源供應區



帝國玩家
棄牌堆



帝國玩家
牌庫

帝國遊戲區域



反抗軍遊戲區域

反抗軍玩家
牌庫



反抗軍玩家
棄牌堆



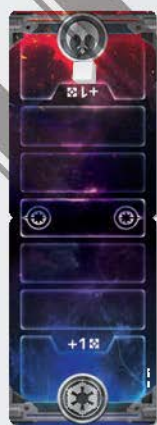
反抗軍勝利區



銀河列



外環星系
飛行員牌庫



原力的平衡
記錄條



帝國勝利區



帝國基地



核心概念

以下的區域將說明遊玩《星際大戰：牌庫構築遊戲》的核心概念。

牌庫構築101

“我想要學習原力。” - 路克·天行者

在《星際大戰：牌庫構築遊戲》中，你和你的對手都以包含10張牌的牌庫開始遊戲。這些起始牌庫並不是很強大：它們主要提供資源。在遊戲前期，使用這些資源購買新卡並將它們加入你的牌庫。這將可以強化你的牌庫，以便你可以產生更多資源，並在未來回合發動更加強大的攻擊。

隨時注意你購買的卡牌上的能力，使該卡牌可以和你牌庫中的卡牌互相配合。並密切注意對手購買的牌，因為你可以透過這點知曉對手的策略，使得你能思考並制定反制對手的策略。

原力的平衡

“這是一股環繞在所有生命周圍的能量。”- 歐比王·肯諾比

原力的平衡會在帝國與反抗軍方之間擺盪。在遊戲期間，各種效果可能會導致原力的平衡在兩個陣營間變換。原力的平衡記錄條則是用於記錄這個變換的過程。

有些卡牌的能力會使用“如果原力與你同在”語句。這些能力只能在原力標記位於原力的平衡記錄條你那側三格的其中一格上時，才能使用。

- + 如果原力標記在黑暗面三格上的其中一格，則原力與帝國玩家同在。
- + 如果原力標記在光明面三格上的其中一格，則原力與反抗軍玩家同在。
- + 如果原力標記在中間的中立格上，則原力不與任何一方同在。

當你獲得原力時(☘)，將原力的平衡記錄條上的原力標記往你的方向移動指定的格數。如果原力在你回合開始時完全與你同在，你額外獲得可以在當回合使用的一個資源。



原力目前與反抗軍玩家同在，
因為其在三格光明面的其中一格上。

卡牌術語

《星際大戰：牌庫構築遊戲》的卡牌分為三個種類：單位、基地和母艦。這個部分將說明卡牌上每種符號和資訊。



獨特符號

標示此卡牌是獨特的，可能會被其他卡牌效果參照到

陣營符號

標示此卡牌所屬的陣營

特性

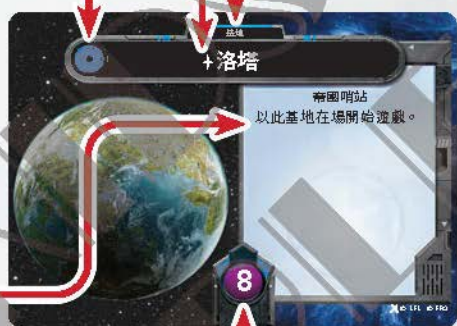
適切的屬性，可能會被其他卡牌效果參照到

能力

此卡牌的特點，會和遊戲有所互動

卡牌種類

決定了此卡牌在遊戲中的功能



生命值

在陣營的遊戲區域時，需要多少傷害才能摧毀此卡牌



陣營取向

“我6歲開始就在打這場仗了！”- 卡西恩·安道爾

《星際大戰：牌庫構築遊戲》是一場在兩個陣營之間的大戰：帝國和反抗軍。雙方陣營都有自己獨特的角色、載具、艦隊和基地，這將帶給兩方《星際大戰》題材的代入感與遊玩風格！此外，艦隊、載具和角色也會有中立的卡牌，他們將會跟隨其中一方……只要你付得出價碼。

銀河牌庫中的每張卡牌都隸屬於帝國、反抗軍或是中立方。只有帝國玩家可以購買帝國卡牌；並只有反抗軍玩家可以購買反抗軍卡牌。雙方玩家都能購買中立卡牌。屬於你對手陣營的卡牌就是敵方卡牌。



帝國符號



反抗軍符號

這是遊戲中出現的兩種陣營符號。
沒有陣營符號的卡牌視為中立卡牌。



遊戲流程



“好戲才正要開始呢！”- 安納金·天行者

遊戲將會持續數個回合。由帝國開始第一個回合，接著輪到反抗軍，兩方將輪流進行回合，直到某方玩家摧毀他對手的三個基地並獲得勝利。

回合開始

以下的流程將在你每回合開始時進行。

首先，如果你沒有基地(由於你的對手在他上個回合摧毀了你的基地)，查看你剩餘的基地卡牌，並從中選擇一張展示作為你的新基地。

然後，如果原力完全在與你同在，從供應區拿取一個資源標記並將其放到你的遊戲區域。

最後，從你在場的所有母艦獲得資源。(在遊戲前期，你不會有母艦在場，也因此會跳過這個步驟。)

- + 從一張卡牌獲得資源時，從供應區拿取等同於該卡牌資源值的資源標記。
- + 在你的回合，你獲得的資源稱為你的“資源池”。

執行你的回合

在你的回合時，你可以按照任意順序執行以下任何的動作，不限次數：

- + 打出一張卡牌
- + 購買一張卡牌
- + 使用一個卡牌能力
- + 發動一次攻擊
- + 結算一次攻擊
- + 結束你的回合

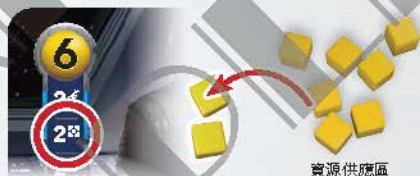
以下部分有詳細的說明。

打出一張卡牌

要打出一張卡牌時，將其從手牌中拿出並面朝上放置在你的遊戲區域。現在該卡牌視為“在場”。

在你打出一張卡牌後，立刻拿取等同於該卡牌資源值數量的資源。

然後在原力的平衡記錄條上，將原力標記往你那側移動等同於該卡牌原力值的格數。



帝國玩家打出大星區長塔金，他是一個有2原力的單位。他獲得2原力，並將原力標記往帝國側移動兩格以標示。

一旦某張卡牌在場，你可以使用其能力和/或透過其發動一次攻擊(參閱第17頁，發動一次攻擊)。

單位卡牌將保持在場，直到你的回合結束(參閱第21頁，結束你的回合)。你的每張母艦將保持在場，直到其上的傷害等於或大於其生命值(參閱第18頁，結算一次攻擊)。

購買一張卡牌

銀河列和外環星系飛行員牌庫的牌都是可供購買的。

- + 反抗軍玩家可以購買反抗軍和中立卡牌，但是無法購買帝國卡牌。
- + 帝國玩家可以購買帝國和中立卡牌，但是無法購買反抗軍卡牌。

要購買一張卡牌時，支付等同於該卡牌費用的資源。移除你資源池內等同於該數量的資源，將其放回供應區。然後，將該卡牌從銀河列移除(或是從外環星系飛行員牌庫)，面朝上放到你棄牌堆的頂部。下一次你將棄牌堆洗盡牌庫時，該卡牌將成為你牌庫的一部分，你將可以在未來的回合中抽到並使用它。

- + 當一張卡牌從銀河列被移除時，立即翻開銀河牌庫頂的卡牌取代它，將其面朝上放到銀河列上。



使用一個卡牌能力

“你會知道我有多少能耐！”- 路克·天行者

要使用一個在場的卡牌能力時，讓你的對手知道你將要使用哪張卡牌的能力，並結算該能力的效果。

- + 你可以選擇是否要結算你卡牌上的能力。
- + 結算一個能力時，盡可能結算所有效果，並忽略任何無法被執行的部分。
- + 在你回合期間，你可以使用在場每張卡牌上的能力各一次。
 - ◇ 卡牌能力可以在剛打出該卡牌的那一回合使用。
 - ◇ 在使用一個卡牌能力後，將該卡牌稍微傾斜，作為你已經使用能力的提醒，因此本回合不能再使用該能力。



在使用一個卡牌能力後，稍微傾斜該卡牌
作為你已經使用的提醒。

發動一次攻擊

“你豈能打的，我們用得上你。” - 韓·索羅

你可以使用你的單位和母艦攻擊你對手的基地(該基地也有可能被他場上的母艦所保護)。此外，你可以使用你的單位攻擊在銀河列上的敵方卡牌，反抗軍進行破壞。而帝國則發動懸賞狩獵(參閱第19頁，懸賞狩獵和破壞)。

要投入你的卡牌對敵方基地發動一次攻擊時，將你玩家區域的數張卡牌作為一個團隊，並指定它們將會發動攻擊(有些玩家可能會想把它們擺放到基地面前)。若要發動懸賞狩獵或破壞時，將它們擺放到在銀河列上目標卡牌的面前。



反抗軍玩家正在攻擊帝國玩家的基地，
並破壞銀河列上的偵查兵。

你每張在場的卡牌都可以在每回合發動一次攻擊。當把一張卡牌移動到發動攻擊的位置時，記得保持原本的傾斜狀態(用以表示你是否已經使用過它的能力)。以這種方式保持確切清楚的狀態，將會使你與你的對手更易於辨識並正確的進行遊戲。

注意投入卡牌發動一次攻擊並不會導致該攻擊立即被結算。因為在你決定結算它們的攻擊之前，你可以投入更多張卡牌。結算攻擊在下個部分有更詳細的說明。

結算一次攻擊

攻擊可以對一個敵方的基地結算，而懸賞狩獵或破壞則可以對銀河列上的一張卡牌結算。每個種類的攻擊規則在下方有詳述。

攻擊對手的基地

要結算一次對你對手基地攻擊時，將你投入到本次攻擊的所有單位和母艦的攻擊值加總。從供應區拿取等同於該傷害的標記。這就是你對你對手造成傷害的總和。該傷害必須被造成，且遵循以下的方式：

- + 在將傷害附加到你對手的基地前，他在場的每個母艦都必須先被摧毀。
 - ◇ 當一個母艦上的傷害標記等於或大於其生命值，其被摧毀，將其放入持有者的棄牌堆中。
 - ◇ 如果你對手有多於一個母艦在場，由你決定該傷害要如何在多個母艦中分配。
- + 如果你在摧毀了你對手全部的母艦後仍有剩餘的傷害，則會對他的基地造成剩餘的傷害。
 - ◇ 放置在基地(或母艦)上的傷害標記將保持在該處，除非透過卡牌的能力將其修復。
- + 當一個基地上的傷害標記等於或大於其生命值，該基地被摧毀。
 - ◇ 當你對手的基地被摧毀時，將其放到你那側原力的平衡記錄條的底部：這就是你的勝利區。將該基地上的每個傷害標記放回供應區中。
 - ◇ 當對手的一個基地被摧毀時，他將會在他的下一回合開始時，從剩餘的基地中選擇一個新基地。
 - ◇ 對基地造成的超額傷害會被放回到供應區中。不會附加到下一個基地上。

在對你對手基地的攻擊結算後，將參與攻擊的卡牌放在一起，直到你的回合結束。用以提醒你那些卡牌攻擊過了，因此你不能將它們再次投入到第二次的攻擊當中。



懸賞狩獵和破壞

“找到千年鷹號的人將會得到優渥的獎賞。” - 達斯·維達

懸賞狩獵和破壞是為了代入感而取的名稱，事實上它們屬於同一種攻擊。

在銀河牌庫中，每個帝國和反抗軍的單位都會有一個目標值，並在卡牌的底部列出一個顛倒的獎勵。在銀河列上時，它們的朝向使得玩家可以易於以它們作為目標或閱讀它們。

要結算一次懸賞狩獵的攻擊(作為帝國)或是一次破壞的攻擊(作為反抗軍)，首先以銀河列上一張對立陣營的卡牌作為目標。然後將你投入到本次攻擊的所有單位的攻擊值加總。如果總和等於或大於被攻擊卡牌的目標值，該攻擊視為成功。將被擊敗的卡牌從銀河列上棄掉(放到銀河棄牌堆)，然後將銀河牌庫頂的卡牌放進銀河列。最後，你可以選擇是否要拿取剛才棄掉卡牌上的獎勵。



昆尼克總管的目標值是5，
獎勵則是3資源和2原力。

以下的規則適用於懸賞狩獵和破壞的攻擊：

- + 母艦不能被投入到懸賞狩獵和破壞的攻擊中。
- + 超過目標值的攻擊值會被浪費掉。
- + 傷害不會放到被作為懸賞狩獵和破壞目標的卡牌上。如果投入到發動懸賞狩獵和破壞的單位的攻擊值總和小於該目標值，無事發生。



反抗軍玩家派出一張反抗軍突擊隊和一張X翼戰機進行破壞，總計有六點攻擊。
這達到並超過了昆尼克總管上的目標值，所以將昆尼克總管放到銀河棄牌堆，
並翻開一張銀河牌庫頂部的卡牌放進銀河列。

反抗軍玩家選擇獲得昆尼克總管上的獎勵，並獲得3資源和2原力，
他可以在本回合中使用。

在懸賞狩獵和破壞的攻擊結算後，將參與攻擊的卡牌放在一起放到一旁，直到你的
回合結束。用以提醒你那些卡牌攻擊過了，本回合無法再投入到其他攻擊中。

結束你的回合

當你完成了所有你能做(或想做)的事，讓你的對手知道你的回合結束了。

當你的回合結束時，執行以下步驟：

- + 首先，從場上棄掉你所有的單位卡牌。
- + 然後，將你的基地和你場上每個母艦復位到你遊玩區域，按照正確的朝向。
- + 然後，棄掉你手牌中的所有卡牌，並將在你資源池中的所有資源標記放回供應區中。
- + 最後，從你的牌庫抽五張牌。如果你需要抽牌而你的牌庫已經沒有牌了，將你的棄牌堆混洗並組成你的牌庫，然後繼續抽牌。

範例：在你的回合結束時，你的牌庫中剩下三張卡牌。你將那三張卡牌抽到你的手中，並且混洗你的棄牌堆以形成一個新牌庫。最後，從你剛才重洗完的牌庫抽取兩張牌，而你現在一共有五張手牌。

遊戲勝利

“漂亮，孩子！萬中無一的一擊！”- 韓·索羅

首先摧毀對手的三個基地的玩家獲勝！在玩家的第三個基地被摧毀時，遊戲立即結束；不會再結算任何卡牌或能力，也不能使用任何原力、攻擊或資源。



遊戲過程中的範例

反抗軍基地



母艦



傷害供應區



銀河
棄牌堆



銀河牌庫



銀河列



資源供應區



帝國玩家
棄牌堆



帝國玩家
牌庫

帝國遊戲區域

反抗軍遊戲區域

反抗軍玩家
牌庫



反抗軍玩家
棄牌堆

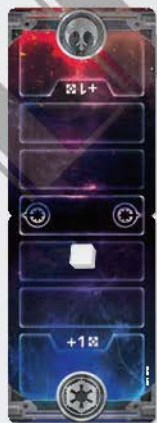


反抗軍勝利區



銀河列

外環星系
飛行員牌庫



原力的平衡
記錄條



母艦



帝國基地



帝國勝利區

額外規則

“你向更浩瀚的世界踏出了第一步。” - 歐比王·肯諾比

這個部分包含了對重要關鍵字的解釋規則，以及你在遊戲中會遇到的情況。

能力

有些卡牌具有可以在你回合中結算的能力。能力的文字說明了使用時機與該能力要如何使用。

- + 沒有特別說明使用時機的能力可以在你回合的任何時刻使用，只要該牌在場。
 - ◇ 這些卡牌能力只能在一回合中被使用一次。
- + 結算你卡牌上的能力與否是可選的。
- + 結算一個能力時，盡可能結算所有效果。
 - ◇ 例如：如果你能力指示你修復基地的三點傷害，而你的基地只有兩點傷害，則你修復兩點傷害。

選擇

有些卡牌會指示你選擇多於一種的能力。當你決定要在你回合結算一個“選擇”能力時，你必須選擇你可以結算的選項。你不能選擇你無法結算的能力。

造成傷害

有些能力會讓你對敵方基地造成傷害。這個傷害會直接對基地造成，無視母艦。

摧毀

有些能力會讓你摧毀你對手在場或銀河列上的一個母艦。立即棄掉被摧毀的母艦並放到對應的棄牌堆內。

- + 如果被摧毀的母艦是在你對手的遊戲區域，將其放入他的棄牌堆。
- + 如果被摧毀的母艦是在銀河列，將其放入銀河棄牌堆。

棄掉

有些能力會讓你棄掉卡牌，可能從你手牌，你對手的手牌或銀河列。

- + 當你從手牌棄牌時，由你選擇要棄掉哪張，除非該能力指示你要棄掉一張隨機卡牌。
- + 棄牌總是放到對應的棄牌堆內。
 - ◇ 如果是從你的手牌棄牌，將其棄掉你的棄牌堆內。
 - ◇ 如果是從你對手的手牌棄牌，將其棄掉他的棄牌堆內。
 - ◇ 如果是從銀河列棄牌，將其棄掉銀河棄牌堆內。
- + 當使用卡牌能力棄掉銀河列上的卡牌時，不可獲得列在該牌上的獎勵。

獲得

有些能力會讓你獲得額外的攻擊、資源或原力。能力文字會標示在哪種情況下可以啟動。

- + 一張卡牌上的每個數值只能在每回合被使用一次。

如果

有些能力使用文字“如果”。這些能力被稱為“條件能力”，因為它們只能在條件達到時才可以使用。例如，有些卡牌能力以此開頭“如果原力與你同在……”。該能力只能在原力的平衡記錄條上原力標記位於你的那一側時才能使用。

查看

有些能力會指示你查看銀河牌庫頂的卡牌。當你查看該卡牌時，你秘密查看，使你對手無法看到卡牌的正面。然後將該卡牌返回原先的狀態。



羅迪亞槍手
可以獲得額外攻擊。

放逐

有些能力會讓你放逐卡牌。這將可以幫助你從牌庫移除能力較弱的卡牌，進而增加你之後抽到更多強力卡牌的機率。當你放逐一張卡牌時，將其立即從遊戲中移除，並放回遊戲盒中。

- + 當你打出的卡牌有能力是放逐自己時，你可以在放逐前使用該牌的攻擊、資源和原力。
- + 當卡牌指示你從你手牌或棄牌堆放逐一張卡牌時，在你結算該放逐能力時，所選的卡牌必須要在你的手牌或棄牌堆中。
- ◇ 如果你從你的手牌放逐一張牌，你在該回合將無法打出該牌。

範例：帝國玩家想要使用凱爾·多爾神祕者的能力從手牌放逐一張帝國穿梭機。他先結算凱爾·多爾神祕者的原力值，然後使用其放逐能力來從他手牌放逐帝國穿梭機。



修復

有些能力會讓你修復你基地的傷害。修復傷害時，只要將等同於修復能力指示數量的傷害標記從基地移除即可。

揭示

有些能力會指示你揭示銀河牌庫頂的卡牌。當你揭示該卡牌時，將其翻開使所有人都可以閱讀。如果你沒有被指示將該牌棄掉，則將該卡牌面朝下放回銀河牌庫頂。

當...

有些能力會使用文字“當...”。這種能力被稱為“觸發能力”因為它們會在某個特定時機被觸發。例如，有些基地具有以此開頭的能力：“當你揭示此基地.....”該能力只能在你第一次揭示它的時候才會被結算。

- + 觸發能力沒有每輪只能用一次的限制。它們可以在每次達到其觸發條件時結算。
- + 如果一個“當...”的能力和結算一個獎勵的能力衝突，優先結算獎勵。

...時

有些能力會使用文字“...時”。這種能力被稱為“持續能力”因為它們的能力只要在特定條件達成時，總是保持有效。當一張有持續能力的卡牌離場時，其效果立即結束。

範例：你有帝國母艦在場時，其提供給你的某些單位攻擊加成。這個加成在帝國母艦離場時立即結束。

牌庫為空

如果需要抽牌而對應的牌庫為空，將該牌庫的棄牌堆重洗回該牌庫。

- + 不要因為牌庫是空的就立即將棄牌堆重洗回牌庫。等到你需要抽一張牌的時候再進行重洗。
 - ◇ 如果玩家牌庫為空，等到你需要從牌庫抽一張牌的時候，再將你棄牌堆洗回你的牌庫。
 - ◇ 如果銀河牌庫為空，等到你需要將一張卡牌放進銀河列的時候，將銀河棄牌堆洗回銀河牌庫。

進階遊戲模式

“你想要我換個目標？一個軍事目標？那就說出反抗軍基地的位置！” - 大星區長塔金

《星際大戰：牌庫構築遊戲》有10張帝國基地和10張反抗軍基地。然而，在第4頁的遊戲設置指示出，在初始遊戲每位玩家會將五張自己的基地放回遊戲盒中。一旦你掌握了遊戲的基礎時，也代表你準備好要遊玩以下列出的進階遊戲模式了。

橫跨銀河系

這才是遊戲原先設計的玩法。遊戲的規則如同初次遊戲一般，除了你和你的對手將以各自陣營全部的10個基地開始遊戲。在此模式下選擇新基地時，你將會有更多可選的選項，使你可以針對當前遊戲的狀況採取策略。

- + 當遊玩橫跨銀河系模式時，我們建議你使用第29頁說明的調整遊戲時間來遊玩四個基地的獲勝條件。

秘密基地

這個模式將會引入陰謀多端的要素。在遊戲設置的步驟3，你和你的對手將各自以起始基地開始遊戲，然後從你陣營剩下來的九個基地中秘密選擇四個基地。將你所選的四個基地面朝下放到起始基地下方。將剩下未選擇的基地卡牌面朝下放回遊戲盒中。接下來按照初次遊戲的規則遊玩，除了你並不知道對手基地牌庫中有哪些基地，反之對手也不知道你的。這一點不確定性將會增加你在遊戲中下決策時需要考量的維度。

- + 當遊玩秘密基地模式時，我們建議你使用第29頁說明的調整遊戲時間來遊玩四個基地的獲勝條件。

2對2多人遊戲

多人遊戲模式是一場二對二，並競爭控制銀河系的遊戲。這將會需要兩套《星際大戰：牌庫構築遊戲》才能遊玩。至於全部的規則與如何遊玩多人模式的圖例，請造訪：FantasyFlightGames.com/star-wars-the-deckbuilding-game

可選規則

“我改變主意了，你該祈禱我不會再度改變。” - 達斯·維達

《星際大戰：牌庫構築遊戲》讓你可以調整遊戲規則的模組以符合玩家偏好。將一項或多項可選規則加入到任何遊戲模式中來打造你最喜歡的遊戲體驗。

調整遊戲時間

在《星際大戰：牌庫構築遊戲》的初次遊戲中，首先摧毀對手的三個基地玩家獲勝。而這個數量則可以根據遊戲時間進行增加或減少的調整。喜好深度策略和更多牌庫構築的玩家可以将勝利條件增加為四或五個基地。偏好快速遊戲的玩家可以将勝利條件減少為兩個基地。玩家應該在勝利條件所需要基地數量上取得共識，並在遊戲起始時都同意。

收買中立卡牌

“你朋友是個見錢眼開的傭兵，我懷疑他會在乎錢以外的任何事。” - 莉亞公主

你無法對銀河列上的中立卡牌發動懸賞狩獵或破壞，但是透過這個可選規則，你將可以收買它們。要收買銀河列上的中立卡牌，你必須支付等同於該卡牌費用的資源；然後你可以棄掉那張牌（將其放到銀河牌庫的棄牌堆中）。這讓你能從銀河列移除不想要的中立卡牌，並且不會將其加入你的牌庫中。



以該可選規則遊玩時，
帝國玩家可以支付他的資源來棄掉銀河列上的
羅迪亞槍手或C-ROC巡航艦。

常見問題

以下列出對於《星際大戰：牌庫構築遊戲》規則上的常見問題。

問：我必須打出我的每張手牌嗎？

答：不用。你可以選擇哪張牌要打出，哪張不打出，但是你不打出的牌在你回合結束時仍然要棄掉。

問：我必須在我打出一張卡牌後立即結算它的能力嗎？

答：不用。你可以選擇何時要結算一張卡牌的能力，除非其能力以“當...”開頭（參閱第27頁，“當...”）。

問：我必須使用我打出的卡牌或基地上的卡牌能力嗎？

答：不用。每張卡牌的能力都是可選的。

問：我可以選擇只結算一部分的能力嗎？

答：不行，如果你選擇結算一個能力，你必須盡可能的結算所有效果。

問：我必須在成功發動一次懸賞狩獵或破壞後領取獎勵嗎？

答：不，獲得獎勵是可選的。

問：如果一個能力說我可以從我的手牌或棄牌堆放逐多張卡牌，我可以從這兩個位置都放逐卡牌嗎？

答：可以。你可以從你的手牌，你的棄牌堆放逐卡牌，或是從兩個位置都放逐卡牌。

問：我可以隨時查看任何棄牌堆嗎？

答：可以。三個棄牌堆都是公開資訊，但是你在查看時不能更改它們的順序。

問：如果我對手的地基被卡牌能力摧毀了，我仍然可以攻擊他的母艦嗎？

答：可以。你甚至可以在對手基地已經被摧毀的狀態下結算攻擊。這讓你可以對任何在場的敵方母艦造成傷害。任何分配到基地上的傷害將作廢。

問：當我使用偵查風暴兵的能力翻開銀河牌庫頂第一張卡牌，若翻出中立卡牌會發生什麼事？

答：無事發生，將該卡牌面朝下放回原位。

問：如果當對手打出杜羅人間諜時，原力完全與反抗軍同在，我可以選讓對手獲得1原力嗎？

答：不行，你必須選擇從手牌中棄掉一張卡牌，因為這是你唯一一個可以完全執行的選項。

問：我可以在我的回合結算雅汶四號衛星的能力幾次？

答：大部分的能力每回合只能結算一次雅汶四號衛星。但觸發能力，如雅汶四號衛星這類型的，可以在每次你滿足條件時觸發（參閱第27頁，“當...”）。

© & ™ Lucasfilm Ltd. Fantasy Flight Games and the FFG logo are © of Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games is located at 1995 West County Road B2, Roseville, MN 55113, USA, 651-639-1905. Actual components may vary from those shown.

製作人員

遊戲設計和開發: Caleb Grace

製作人: Molly Glover

編輯: B.D. Flory and Alex Werner

校稿: Alexis Dykema and Sam Gregor-Stewart

卡牌遊戲經理: Colin Phelps

平面設計: Laurence Smith with Christopher Hosch

平面設計主管: Mercedes Opheim

封面美術: Jake Murray

內部美術: David Ardila, Cristi Balanescu, Tiziano Baracchi, Colin Boyer, Matt Bradbury, Mark Bulahao, Rovina Cai, JB Casacop, Alexandre Dainche, Anthony Devine, Alexandr Elichev, Mariusz Gandzel, Sergey Glushakov, Steve Hamilton, Joel Hustak, Imaginary Studios, Nikolaus Ingeneri, Michal Ivan, Tomasz Jedruszek, Jason Juta, Alex Kim, Leonid Kozienco, Raven Mimura, Mark Molnar, Jake Murray, Ameen Naksewee, Borja Pindado, Vlad Ricean, Adam Schumpert, Stephen Somers, Darren Tan, Ryan Valle, Magali Villeneuve, Andrea Zafiratos, and Ben Zweifel

美術指導: Jeff Lee Johnson

美術總監: Tony Bradt

品質管理協調: Zach Tewalthomas

授權協調: Dana Cartwright

授權經理: Sherry Anisi

生產管理: Justin Anger and Austin Litzler

視覺創意總監: Brian Schomburg

資深專案經理: John Franz-Widlacz

產品策略總監: Jim Cartwright

執行遊戲設計: Nate French

工作室主管: Chris Gerber

中文化平面設計: Gru.Tsow

中文翻譯: Gazza.Liu

中文校稿: James Wu

特別感謝: Michael Boggs, Ryan Fralich, and Jason Svec.

LUCASFILM LIMITED

授權自: Lawrence Cruz and Brian Merten

測試人員

Sean Abbott, Bears Abney, Arash Afghahi, Justin Allen, Tim Bailey, Daniel Batistuzzo, J-F Beaudoin, F. Beyer, Carolina Blanken, Austin Blaylock, Adrianna Buckner, Wyatt Buckner, Dan Cannon, Marshall Carter, Colby Chappell, Keely Chappell, Hwan-Yi Choo, Lachlan Conley, Micah Crosley, Jacob Deyoung, Vara Dixon, Benjamin Dyken, Jennifer T. Dyken, Peta Dyken, Steven Earley, Jeremiah Fair, Tony Fanchi, Brooks Flugaur-Leavitt, Dustin Foran, Marieke Franssen, Tyler Fultz, Hunter Fyffe, Chad Garlinghouse, Ian Garlinghouse, Thomas Giaquinto, Nick Glover, Nathan Grace, Ryan Gunderson, Colin Hampton, Jeremy Hassen, Christopher Hawley, Patrick Helfrich, Anita Hilberdink, P. Hoch, Erik Jordheim, Paul Klecker, Kristian Joyce, Michael Joyce, Ryan Kozar, Matt Lansdowne, Réjean Lebel, Eric Leggett, Miranda Lung, Zach Lung, Emile de Maat, Josh Massey, Kurt Meyer Jr., Sonny Mikszáth, Christian Andersson Naesseth, André Nordstrand, Kristian Meling Nordstrand, Alex Orloff, Y. Otto, F. Peernüller, Dan Roettgen, Lilly Roettgen, Vera van Schaijk, David Seefeldt, Jimmie Sharp, Mason Sklar, Stephen Stachelski, Xander Tabler, Rusty Thompson, Stefan Wagar, Aaron Wong, and Scott Woodward

STAR WARS™

OUTER RIM™

UNFINISHED BUSINESS EXPANSION

You've made a name for yourself in the Outer Rim,
but there's still *Unfinished Business*.



Hyperlanes through the Core Worlds hold untapped opportunities and the market is flush with new merchandise. Just watch your step, because the latest crop of bounties is even deadlier, and your rivals are looking to take you down! With more ships, characters, gear, bounties, encounters, and more, this expansion is essential for any fan of *Star Wars: Outer Rim*. Fire up your engines—it's time to get down to business.



FantasyFlightGames.com/Outer-Rim

Star Wars, the Star Wars logo, and Core Worlds are trademarks of Lucasfilm Ltd. © 2014 Fantasy Flight Games. All rights reserved.