



决战星海 Stellaris Scrimmage

决战星海

桌面游戏

游戏总览

《决战星海》是一款兼具棋盘探索和卡牌元素的对抗式角色扮演游戏！扮演太空战机指挥官，探索充满危机的宇宙信标，抢占先机收集资源，用传奇装备武装自己，达成战略目标，称霸星海宇宙！

《决战星海》是一款以**棋盘-卡牌双互动**为核心的游戏。在游戏开始时，你将面对完全未知的棋盘，你可以在棋盘上移动，通过探测行动或使用手牌来揭示棋盘中的信标并从中获取资源。你也可以从共享的资源牌堆获取各类具有一次性效果的对策牌，用于进攻或防御。

《决战星海》提供策略性的**装备构筑和使令系统**。在游戏开始时，玩家仅有件初始装备，你可以通过交易资源来购买装备，获取主动能力或被动增益效果，合理地构筑装备还能让它们互相增益。游戏预设了一系列战略目标，以使令牌的形式提供，抢先完成使令来制定游戏规则，不断累积影响力成为称霸宇宙的胜者！

目录

游戏配件	2	交易站点	17
游戏设置	3	使令管理	18
你的游戏区域	4	出牌和使用功能	19
共享的游戏区域	5	使用武器	20
机甲牌	6	距离传送	21
武器牌	7	杀伤和损害	22
战术牌	8	消灭机甲	23
装备牌	9	胜利与失败	24
机甲状态版图	10	特殊情景规则	25
星图	11	符号和关键词	26
部署机甲	12		
回合流程	13		
巡航	14		
信标	15		
信标交互	16		

游戏人数和时长

支持2-4人游玩，视游戏人数不同，游戏时长可能在30到120分钟内浮动。

首次游戏

建议先阅读4-5页了解主要游戏区域，通过6-11页了解主要卡牌和版面，而后跟随12-13页流程进行设置，再继续阅读其它操作细节。

对于首次多人游戏，战机、列车和位元是更容易掌握的机甲。在选择尝试新机甲时，请将此牢记于心！

胜利与失败

胜利：完成并提交足够数量的使令，获得至少10点影响力积分，就可以获得游戏胜利！多人游戏时可以有多人胜利，但是先后顺序决定了你们最后的地位！

失败：如果全部其它玩家都胜利了，或者剩余使令积分已经不足以使你胜利，又或者已经没有可以部署的机甲，那么你只能等待被奴役的命运，成为失败者！

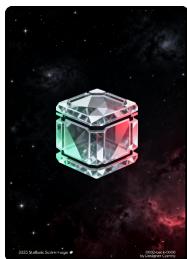
游戏配件



10张机甲牌



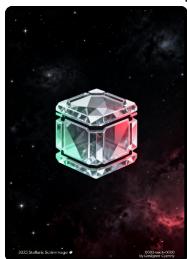
15张使令牌



55张武器牌



80张标准战术牌



25张战术装备牌



25张标准装备牌



10张固有装备牌

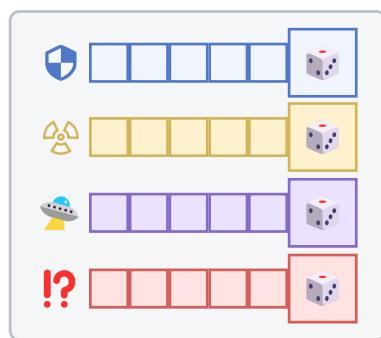


20个5信用点代币 40个1信用点代币



160张资源牌

60张装备牌



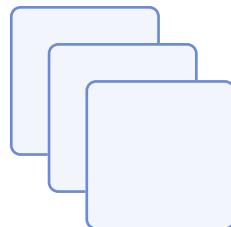
4块机甲状态版图



10个机甲棋



20个持久损害代币



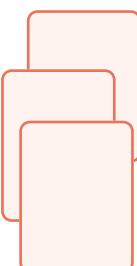
72块信标版图



20颗骰子



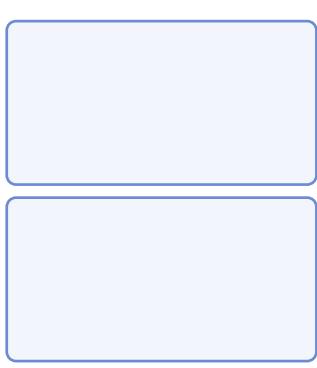
40个



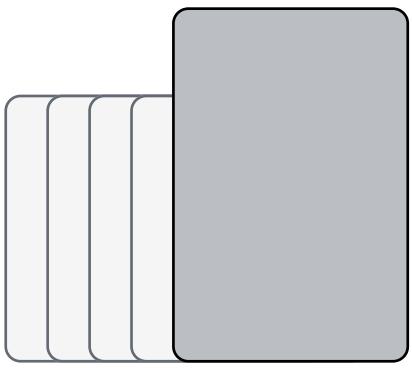
10张使役牌



交易站点版图



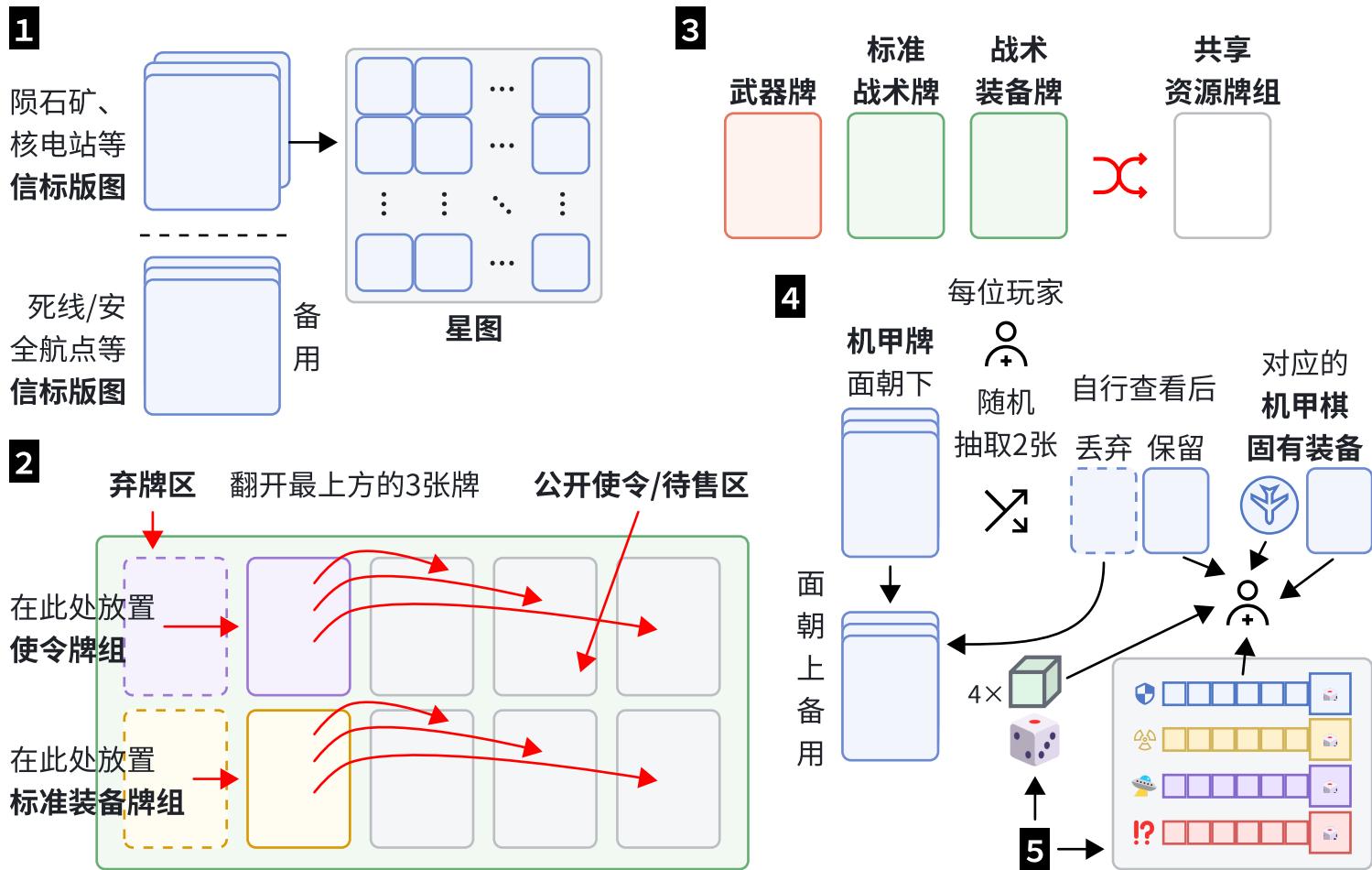
玩家快捷提示版图



5卷附赠牌垫

游戏设置

- 星图：**请拿出除了死线/安全航点信标以外的信标版图混洗，然后面朝下随机置入拼成星图（标准模式下为 6×6 规格，置入全部36块信标版图），其它的死线/安全航点信标（36块）放在一旁备用。
- 交易站点版图：**请拿出使令牌和标准装备牌分开混洗并组成面朝下的牌组，放在版图的指定位置，然后分别翻开最上方的3张牌，面朝上放在公开使令/待售区。
- 资源牌组：**请拿出武器牌、标准战术牌和战术装备牌合并后混洗并组成面朝下的牌组，构成共享资源牌组，放在全部玩家都能拿到的地方。
- 选择机甲：**选定一位玩家作为首发玩家。然后请拿出机甲牌混洗，每位玩家从中抽取2张牌，自行查看后，面朝下丢弃其中1张。等全部玩家都完成操作后，从首发玩家开始进行自己的回合，拿取机甲对应的固有装备牌并部署机甲。将未取用和丢弃的机甲牌合并组成面朝上的牌组备用。
- 机甲状态版图：**请每位玩家拿取机甲状态版图、1颗骰子和4个塑料方块备用。



你的游戏区域

你的游戏区域分为以下几个部分，你也可以按喜好自由摆放！

- 玩家版图：**可以在此处放置机甲状态版图、机甲牌、固有装备牌、秩序契约使令牌等游戏物件，这些信息在游戏中是公开的。
- 手牌：**你抽取的资源牌*📦*拿在手上，不要被其它玩家看到。
- 预订区：**放置你从交易站点版图预订的使令牌，牌面朝向取决于你预订它们时的状态。
- 装备区：**放置你已经获取的装备牌，这些信息在游戏中是公开的。



机甲属性和状态

机甲牌上标注了机甲的3项属性，依次是耐久度上限*⌚*、机动力*🛸*和折跃舱容量*⌄*。机动力决定了机甲每回合能够在星图上传送的范围。预订使令牌需要占用折跃舱容量。机甲状态版图上可以记录机甲的4项状态属性，依次是剩余耐久度*⌚*、持久损害*☢️*、剩余机动力*🛸*和剩余反应次数*⁉️*。你可以在轨中放置塑料方块和骰子来记录状态数值。



预订区的功能

预订区用于临时封存从交易站点预订的使令牌，总数量不能超过机甲的折跃舱容量*⌄*。你预订的使令不再能够被其它玩家预订和提交。当你完成使令后，将使令牌移出预订区，放置作为秩序契约使令或保留于手牌，记录影响力积分。



手牌和装备

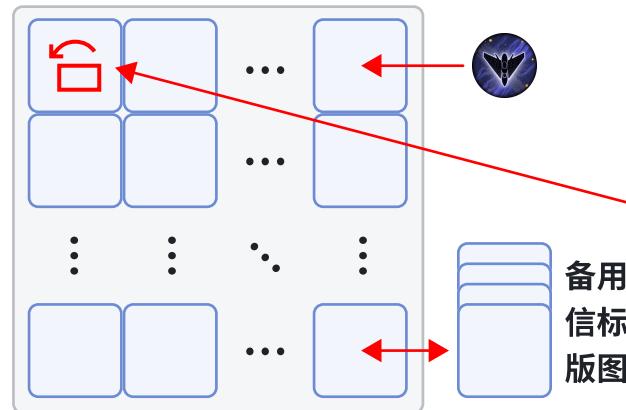
手牌是只有玩家自己可见的秘密区域，将抽取的资源牌*📦*拿到手中。手牌没有容量限制，不存在爆牌，但当你的回合结束时，如果手牌数量超过10张，则需要丢弃多余的手牌。装备区是一个没有容量限制的公开区域，将已经获取的装备牌面朝上放到装备区中，你可以使用装备区中装备牌的效果来获得额外收益。

共享的游戏区域

玩家共享的游戏区域分为以下几个部分，请摆放在全部玩家都能轻松够着的地方！

- **星图：**摆放信标版图的区域，也是机甲的活动区域，将机甲棋摆放在星图中的信标版图上以记录位置。
- **记号盘：**盛放备用的信用点◆代币、机甲棋、骰子、塑料方块，玩家从这里拿取记号。
- **交易站点：**放置使令牌和标准装备牌组，公开使令/待售区展示翻开的使令牌和装备牌，附带弃牌堆。
- **资源牌组：**包含武器和战术牌，游戏中玩家的大部分抽牌行为都发生在此，附带弃牌堆。
- **信标版图备用区：**暂未置入星图的信标版图和被替换下来的信标版图都可以放置于此。
- **机甲牌组：**包含暂未被部署的机甲牌，附带消耗牌堆（被消灭的机甲）。

星图



与星图交互

将代表玩家机甲的**机甲棋**放在星图的信标版图上以记录当前机甲所处的位置。

揭示信标时，将面朝下的信标版图翻转过来，使其面朝上。一些信标会在摧毁时被替换为其它信标。必要时，使用备用信标版图中的其它信标进行替换，将星图中的信标版图移出置于**信标版图备用区**中。

资源牌组



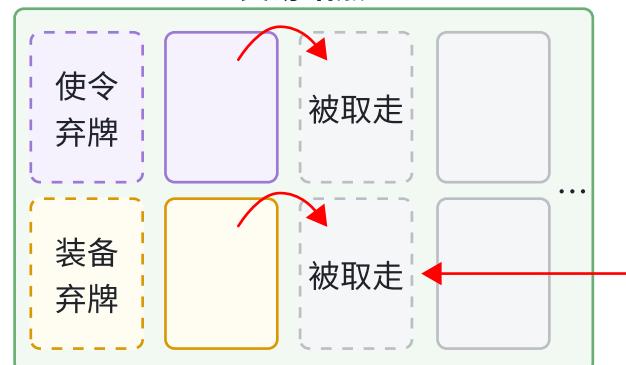
备用机甲牌组



消耗牌堆



交易站点



牌组设置

资源牌组以及**交易站点**的**使令牌组**、**标准装备牌组**都附带弃牌堆，分别用于收容被丢弃的资源牌*宝箱*、使令牌和标准装备牌*旗帜*。当牌组被抽空时，混洗弃牌堆重构牌组。

机甲牌组附带消耗牌堆，将被消灭的机甲牌放置于此作为示意。

交易站点版图最左侧可放置弃牌。当公开使令/待售区的牌被取走时，应当翻开牌组最上方的牌予以补充。

记号盘



机甲牌



机甲牌用于指示玩家扮演的角色，它能为你提供一些基础属性，同时还记录了机甲棋的部署方式和效果。

- 类型：**蓝色背景，表示这是一张机甲牌。
- 名字：**每个机甲都有其独一无二的名字和插图形象，可以通过名字和插图来搜寻此机甲的固有装备和机甲棋。
- 耐久度**：指示此机甲的基础耐久度上限，也是机甲部署时的初始耐久度。
- 机动力**：指示此机甲的基础机动力，决定每回合你在星图上可传送的范围。
- 折跃舱容量**：指示此机甲的舱位容量，决定最多可同时预订使令的数量，也表示机甲被消灭后可以保留的手牌数量。
- 部署功能**：指示机甲棋在星图上的候选部署位置，以及部署后的一次性和持续效果。

使令牌



使令牌是游戏胜利的主要争抢目标，达成使令目标可获得影响力积分，你可以预订使令牌以独自占有使令提交机会。

- 类型：**紫色背景，表示这是一张使令牌。
- 名字：**每个使令都有其独一无二的名字。
- 目标：**指示完成使令所需满足的条件，有些使令牌的目标是累积性质的，你可以使用塑料方块进行计数。
- 功能：**秩序契约使令在被提交后提供选择性宣言的全局规则，自由立场使令则不具有可宣言效果。
- 影响力**：提交此使令后获得的影响力积分数量，积累足够的影响力积分以获取胜利。

影响力积分策略

使令牌积分各不相同，通常高积分的使令具有更困难的目标。每位玩家最多保留1张生效中的秩序契约使令，此类使令可为对局附加新的全局规则。

武器牌

武器牌是资源牌的组成部分，几乎都带有攻击性，你可以使用它们攻击信标来揭示或摧毁信标，或者攻击其它机甲造成杀伤。

- **类型：**红色背景，表示这是一张武器牌。
- **名字：**每个武器都有其独一无二的名字，有些武器分AB型，它们之间通常存在射程类型的差异。
- **射程类型：**包括链路 \times （正四向）、驱动 $\nearrow\searrow$ （斜四向）和传送 $\rightarrow\leftarrow$ （距离内）类型，提供不同的候选打击位置结构。
- **射程：**与射程类型配合使用，指示候选打击位置。
- **范围 \odot ：**附加指示打击信标区域，有些武器具备同时打击多个信标的能力。
- **威力 \bullet ：**附加指示武器的破坏力，具备威力的武器可用于摧毁信标和对机甲造成直接耐久度损失。
- **动能 \cdot** ：附加指示武器的动能，可理解为将受击机甲从当前位置击退的格数，可造成二次撞击损害。
- **持久损害 辐射 ：**附加指示武器的非即时损害，对机甲造成持续多回合的慢性损害。
- **功能：**武器牌的功能会明确记录在牌面下半框中，结算时可参照功能描述进行相应操作。

武器牌描述看不懂？

别担心，现在您只需要记住武器牌存在射程类型差异，并且它可能具备不同的杀伤形式！我们将会在后续的“使用武器”章节为您举例说明。



战术牌

战术牌是资源牌的组成部分，提供多种防御、机动和辅助功能，你可以巧妙地使用它们来规避危险或创造机会，也能从中获取资源收益。有些战术牌在结算后还能成为装备！

- 类型：**牌面包含绿色背景，表示这是一张战术牌。
- 名字：**每个战术都有其独一无二的名字。
- 功能：**战术牌的功能会明确记录在牌面下半框中，结算时可参照功能描述进行相应操作。



战术装备牌

有些战术牌的右半为黄色背景，表示这是一张外联装备类型的战术牌。

战术装备牌可以像普通的资源牌一样通过抽牌进入手牌，但打出后它们的功能不会直接结算。战术装备牌的结算效果是将自身变更为装备牌并放置到装备区。功能描述记录的是它们作为装备的功能。

**外联类型
战术装备**

装备牌

装备牌能够在满足条件的情况下为玩家提供持续收益，装备的构筑和使用是累积优势的主要手段。由交易站点可购买的标准装备牌、从资源牌组获得的战术装备牌和与机甲绑定的固有装备牌构成。

- 类型：**牌面包含黄色背景，表示这是一张装备牌。
- 名字：**每个装备都有其独一无二的名字，固有装备还带有机甲名字。
- 功能：**装备牌的功能会明确记录在牌面下半框中，结算时可参照功能描述进行相应操作。装备牌可以具备3种不同触发类型的效果，且一张装备牌可以具备多个并列效果，它们的生效互不干扰。

触发类型

装备牌的效果有3种触发类型，使用 ∞ 🔥 🔔 记号来区分。

- 永久强化 ∞ ：**此类效果带有触发条件描述，满足条件时强制结算效果。但是，有些效果带有“可进行”或类似的描述，这表示效果虽然是强制结算的但效果可以不执行（作为空效果结算）。
- 激活 🔥 ：**此类效果由玩家自由选择时机触发，但触发后效果会失去充能，进入失效状态，不再能够触发。玩家的回合开始时，将自动充能全部激活效果。
- 支援 🔔 ：**此类效果由玩家自由选择时机触发，且可以重复触发，但一般伴随着要求支付一定量资源的前置条件，只要你有足够的资源就可以重复触发。

装备牌的类型标识

标准装备牌的牌面使用黄色背景，且使用装备卡背。战术装备牌需要混洗到资源牌组，牌面的左半为绿色背景（见上页），使用资源卡背。固有装备牌的牌面左半为蓝色背景，使用固有装备卡背。

标准装备牌



名字

触发类型

功能

固有装备牌



固有装备
卡背

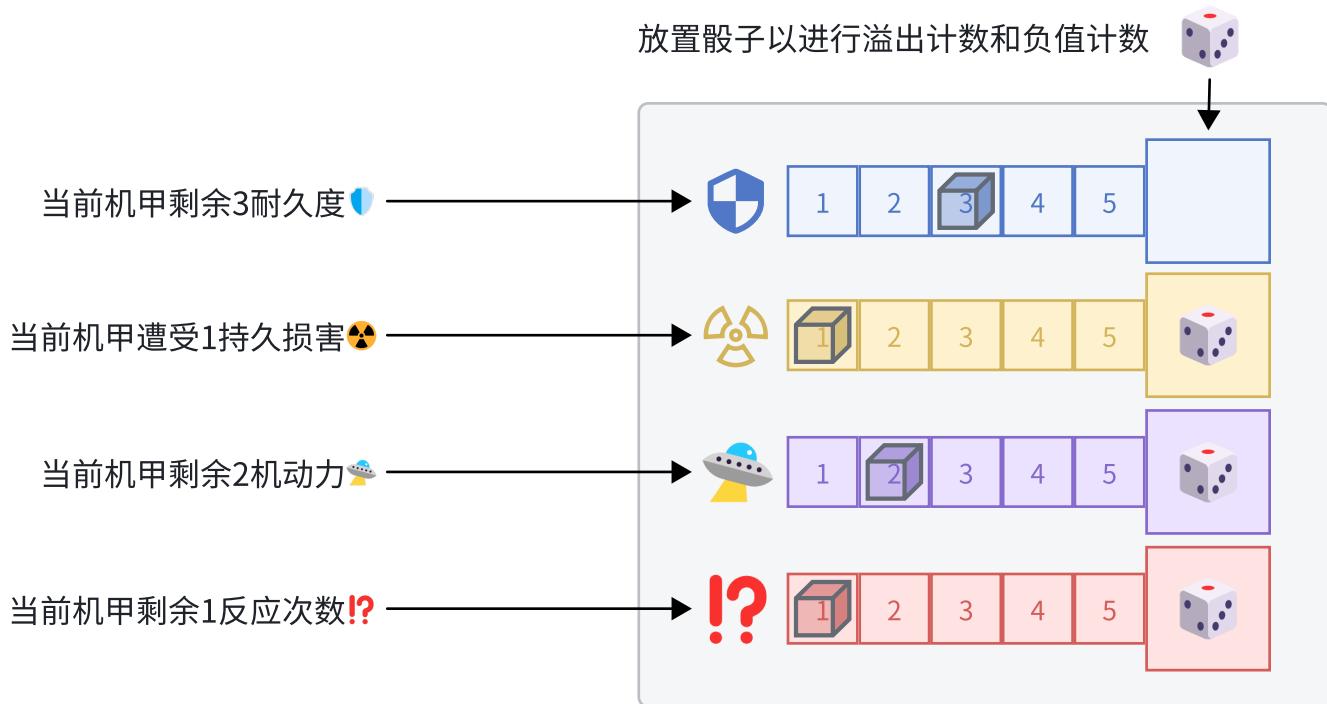
装备
卡背



机甲状态版图

每位玩家都拥有自己的机甲状态版图，在版图中有自上而下排列的4条轨，依次用于记录机甲当前的耐久度、持久损害、机动力和反应次数。

- **通常计数：**在轨上放置1个塑料方块来记录状态数值，计数范围为1~6，你可以通过改变塑料方块的位置来修改数值。
- **0计数：**取出塑料方块，保持轨为空以记录0值。
- **溢出计数：**对于比较罕见的情况，当所需计数值超过6后，取1颗骰子放在轨右侧的大方格中，用轨计数加上骰子点数作为实际数值，可计数范围为7~12，如果数值更高，你可以追加更多的骰子参与计数。
- **负值计数：**机甲的耐久度可能被削减到0以下（例如受到过量伤害），此时将塑料方块取出保持轨为空，并取1颗骰子放在轨右侧的大方格中，按骰点数负值作为实际数值。



常见计数范围

4项机甲状态数值通常保持在较小值，常见耐久度2~5，持久损害0~3，机动力0~6，反应次数1~3。由于耐久度可能需要进行负值计数，请拿取1颗骰子备用，同时拿取4个塑料方块作为标记物。塑料方块的颜色可按喜好自由选择，但最好选择4个不同颜色的塑料方块以便于区分。

星图

星图是由 6×6 个信标版图拼成的网格，在游戏开始时，所有信标版图都是面朝下未知的，它们会随着游戏进程而被逐渐揭示和替换。信标之间的距离对于机甲棋、卡牌和信标之间的交互结算相当重要，请先熟悉以下有关信标距离的概念。

信标距离

熟练阅读星图是指挥官的基本素养，我们将在星图上使用2种距离定义：

- **街道距离 (+距离)**：正四方向相邻的两格间距离为1，相当于国际象棋中车的走法下的最短移动步数。
- **棋盘距离 (*距离)**：八方向相邻的两格间距离为1，相当于国际象棋中王的走法下的最短移动步数。

街道距离仅用于机甲巡航传送候选目标的计算，而棋盘距离则用于全部其它效果候选目标的计算。如果您感兴趣，可以试着查阅曼哈顿距离和切比雪夫距离的定义来增进理解。不过现在，让我们用几个简单的例子来说明星图的距离要如何计算。

信标距离

让我们先忽略信标的功能！在示例星图中，绿线表示街道距离的计算路径，红线表示棋盘距离的计算路径。街道距离的算法只允许上下左右移动，因此从 $1 \rightarrow 2$ 的街道距离为2，而计算棋盘距离时可以直接斜线抵达，因此棋盘距离为1。其它信标距离你可以参考表格自行练习。

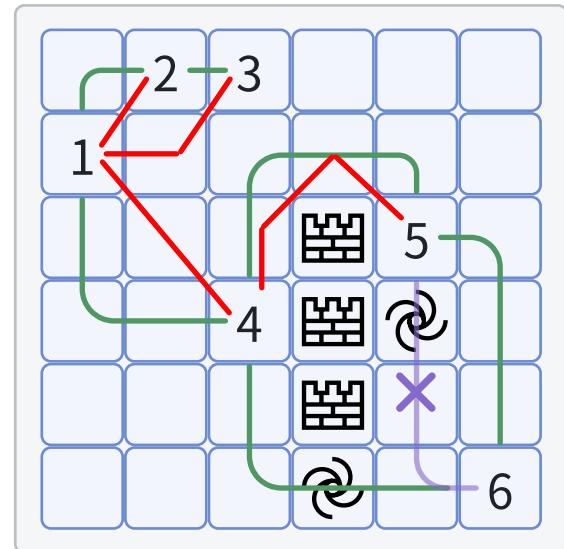
接下来让我们考虑一些特殊的信标限制，比如拦截障碍和引力漩涡。无论如何，具有拦截障碍的信标无法进入，而引力漩涡虽然可以进入，但当你想要离开时将遭受1格额外距离惩罚。

对于 $4 \rightarrow 5$ ，我们只能绕着拦截障碍移动。而 $5 \rightarrow 6$ 时我们不会选择先向下走，这样走的街道距离为5，并非最短距离。 $4 \rightarrow 6$ 时，街道距离会穿过1个引力漩涡，因此距离被延长为6！

距离和路径

路径只是为了计算距离而模拟出来的辅助线，在实际结算时，我们会让机甲或武器直接从起点传送到终点，通常无需特别在意具体走了哪条路线！请牢记于心，即便星图发生了变化，传送目标依然不变。拦截障碍和引力漩涡在这里只是代号，它们的实际来源可能是其它人的机甲或信标功能。

信标距离	街道距离	棋盘距离
$1 \rightarrow 2$	2	1
$1 \rightarrow 3$	3	2
$1 \rightarrow 4$	4	2
$4 \rightarrow 5$	5	3
$5 \rightarrow 6$	4	3
$4 \rightarrow 6$	6	5

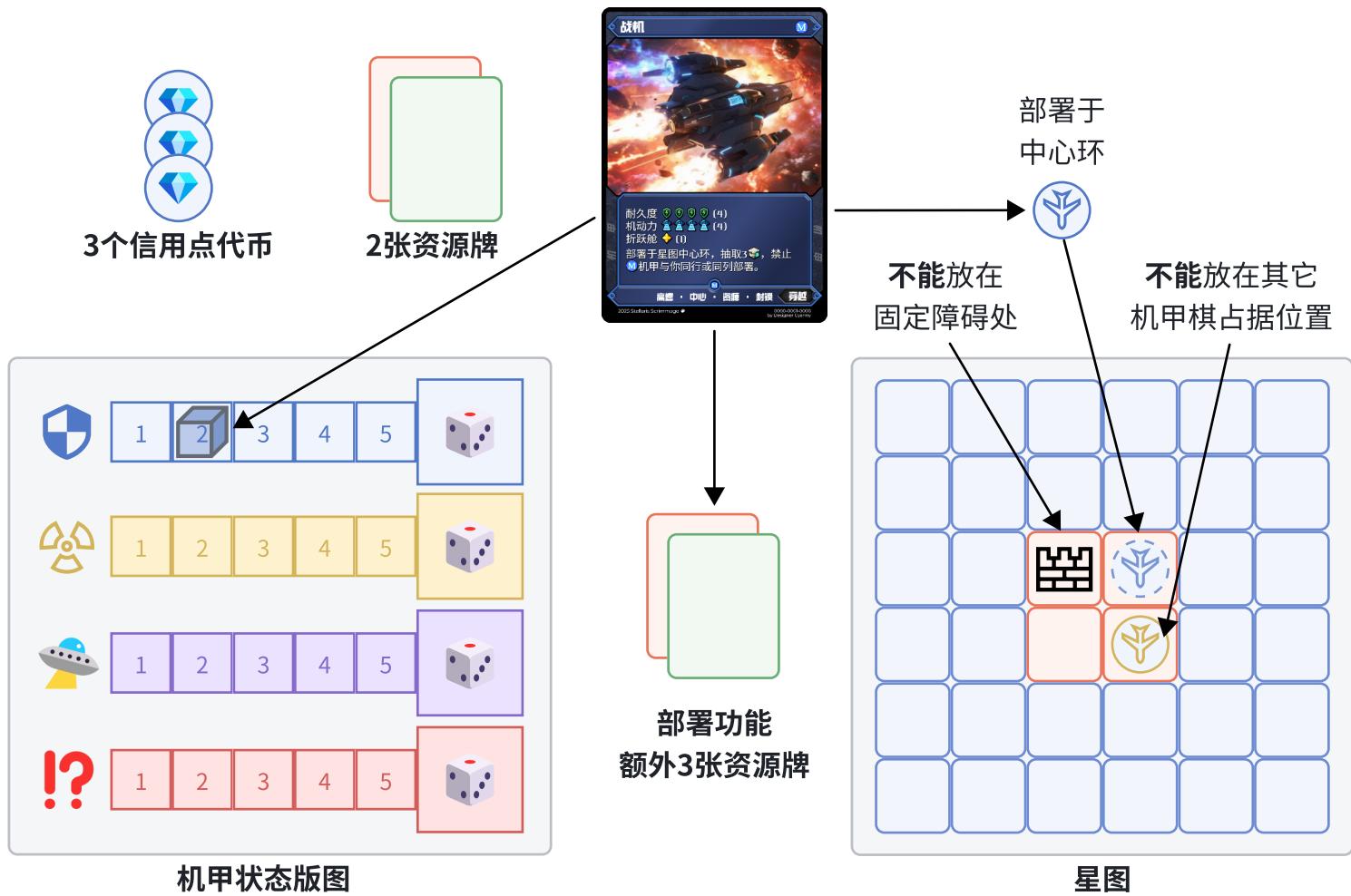


部署机甲

部署机甲是指将机甲棋按规则放置在星图上，获取初始资源，设置机甲状态版图的综合过程。部署机甲只能在你的回合开始时执行，如果你放弃部署机甲则意味着你选择在本轮游戏中投降认输！

- **部署功能：**按照机甲牌上部署功能的描述，将机甲棋放置在星图上的合法位置，你可以自选位置，但不能放置在已有机甲棋的位置或者被其它机甲的部署功能所禁止的位置。然后继续执行其它部署功能，例如获得♦、抽取📦等。
- **初始资源：**拿取3信用点点券，抽取2张资源牌📦。
- **机甲属性：**拿取全新的机甲状态版图，根据机甲牌上标注的耐久度生命力属性将塑料方块放置在机甲状态版图的耐久度生命力轨上对应位置（如果你的耐久度生命力上限得到提升，则初始耐久度生命力也相应提升）。

如果你已经完成了以上步骤，那么恭喜！你已经为探索星海宇宙迈出了第一步！



回合流程

轮到你的回合了，指挥官！从首发玩家开始每位玩家将按顺时针轮流进行自己的回合，在自己的回合内，你可以获得资源收益，并且具备更强的主观能动性。

开始阶段

按顺序执行以下行动。

- **部署机甲**：如果你当前尚没有机甲棋处于星图上，则可在此时进行部署。
- **充能**：为你全部装备的激活🔥效果充能，使它们变为可用状态。
- **设置状态**：按照机甲属性和装备功能（增益）在机甲状态版图上设置机动力💨和反应次数!?（默认1）。

主要阶段

以下行动除标注必须执行外都是可选执行的，并且你可以按任意顺序执行。

- **补给（1次）**：抽取2张资源牌📦（必须执行）。
- **巡航（1次）**：根据机甲状态版图上的剩余机动力💨，按街道距离计算候选传送范围，考虑障碍影响。选择1个候选目标（信标位置）进行传送，将机甲棋转移到目标位置，并根据传送距离减少机动力💨。
- **交互（1次）**：与星图信标进行交互。揭示机甲所在位置的信标；如果信标已揭示，则改为使用信标。
- **交易（1次）**：在交易站点和预订区进行操作，你可以执行以下其中1项。
 - 支付10信用点💎购买1件标准装备，将此标准装备牌🔮置入装备区。
 - 预订1个使令，将使令牌置入预订区。
- **出牌（2次）**：打出手牌并进行结算。
- **提交使令（不限次数）**：提交你预订区中已完成的使令，或者交易站点中被你完成的使令，结算使令功能，并将使令牌拿走置于合适位置用于记录影响力积分✓。
- **额外出牌（不限次数，回合外可用）**：消耗1反应次数!?，打出手牌并进行结算。
- **装备功能（不限次数，回合外可用）**：选择装备区中的1张装备牌，使用其功能描述中的1个效果（需满足触发条件）并进行结算。请特别注意装备功能是以效果为单位使用的，不能同时宣言使用多个效果！

结束阶段

按顺序执行以下行动。

- **结束触发**：按任意顺序宣言并结算在你的回合结束时触发的效果。
- **持久损害**：结算持久损害💣带来的耐久度💔损失，结算规则详见“杀伤和损害”章节。
- **卸牌**：如果手牌数量超过10张，则丢弃多余的手牌，你可以自由选择要丢弃的手牌。请注意此项行动在结算时视作一次性丢弃多余的手牌，而不是逐个丢弃！也不属于因效果弃牌！

你的回合结束后轮到下一位玩家的回合。在其它玩家的回合，你依然可以执行**额外出牌**和**装备功能**行动！

巡航

巡航是主要阶段的行动之一，它代表了在星海宇宙中代价最低的机动方式，因此它有着诸多限制。最关键的一点在于，这是为数不多使用“+距离”的场景！

巡航行动包括计算候选传送范围和执行传送2个步骤。首先根据机甲状态版图上的机动力飞船计算候选传送范围；然后选择1个位置进行传送，并相应减少机动力飞船。通常而言，**每当你离开1个信标默认消耗1机动力飞船**。

距离星图

可以通过模拟路径的方式来计算巡航时的距离。为展示全貌，我们可以用另一种更便于理解的方式来描述候选传送范围的计算过程，也就是构建一张距离星图！依然使用拦截障碍和引力漩涡记号，在星图的每个位置填上与机甲棋所在位置的距离，我们就可以得到一张距离星图（用机动力消耗作为距离）。

假定机甲具备2机动力飞船，我们只需要在距离星图上将那些距离 ≤ 2 的格子标注出来即可，对于本示例，候选传送范围已由红色框标注。但请注意虽然原点的距离是0，你却依然需要消耗1机动力飞船来完成原地传送。

距离星图



障碍和距离惩罚

障碍（拦截障碍记号）在巡航时可能体现为：

- 具有“障碍”功能的信标，例如“热耀巨星”信标。
- 其它机甲棋。

具有障碍的位置不可进入，因此必须绕路，这会变相增加障碍后方位置的距离。

“死线”信标会在巡航时导致距离惩罚（引力漩涡记号），当你想要离开时，需要付出额外机动力飞船，相当于使远端位置的距离额外增加。

有关信标功能的介绍请参见“**信标交互**”章节。

我为什么不能直接跳过去？

既然机甲采用传送方式改变位置，你可能会疑惑为什么不能直接跳过障碍和带有距离惩罚的信标。很不幸的是，在星海宇宙中常规巡航所使用的低功耗高超光速传送依然需要基于路径规划，正四方向相邻的信标间存在稳定链接的基础设施——即有“宇宙高速公路”之称的**链路网格**，传送的实现方式是利用链路网格将信标节点在空间上高度压缩以便快速穿梭，因此你经过了全部路由信标！而点对点的直达式传送没有基础设施可用，因此在经常性巡航行动中难以负担此等高昂代价。

信标

信标是星图上的节点，星图上的每个位置都由1个特定的信标占据。信标初始时处于隐藏的未知状态，而在信标被揭示后则能供独特的交互功能。信标版图带有以下描述信息：

- 名字：**每个信标都有其独一无二的名字。
- 功能：**信标功能会明确记录在版面下框中，功能通常包含多个标注了情景提示词（用“[]”括起）的效果，一般将其称为信标功能项。功能项是并列的，只在指定情景下触发，它们的生效互不干扰，结算时可参照功能项描述进行相应操作。

信标类型

游戏中的信标有多种类型，可通过信标名字进行区分。一般信标版图的正面带有信标相关描述信息，而背面为隐藏信标标识。死线/安全航点信标版图是特殊的，其一面为死线信标，另一面为安全航点信标，这是因为死线信标和安全航点信标不共存，也不会用于星图初始化设置。

不同信标类型具备不同功能，机甲能够与功能项进行交互，从而触发功能项效果。有些效果在多个情景下是相同的，使用“[情景A/情景B]”格式描述。



双面信标版图

死线/安全航点信标版图是唯一的双面信标版图，其总数与 6×6 规格星图网格总数相等，并且是大多数其它信标摧毁功能项采用的替换信标。

如果因版图损坏、自定义扩展星图而不够用，或者为了便于设置，也可以自行约定使用空白（不放置版图）来表示信标。

信标交互

信标可以在多种情景下与机甲进行交互，除了版图正面描述的功能外，还有一些通用情景和功能项。

通用情景和功能项

除非信标描述提供专门说明，信标一般具有以下通用功能：

- 隐藏：**处于隐藏状态（面朝下）的信标，其正面描述的功能不生效也不可被查看。在遭受武器打击或与机甲进行交互行动结算后，将其翻面揭示出来。死线/安全航点信标不具备此功能，而是永久处于已被揭示状态。
- 替换：**全部信标都可以被替换为其它信标，无论其是否被揭示。替换不触发信标功能，但替换一般需要借助其它效果触发。

常用情景和功能项

不同信标类型设有不同的功能项，它们可能在相同情景触发但效果不同。主要有以下常用情景：

- 揭示：**在信标从隐藏状态变为被揭示状态时会满足此情景的触发条件。大多数信标都具有此功能项，一般会提供少量资源收益。
- 使用：**由主要阶段机甲的交互行动主动触发。通常可以在多回合内提供稳定收益，或者在提供一次性收益后触发摧毁。
- 摧毁：**如果没有专门说明，信标在受到至少1威力 \bullet 打击后将会被摧毁，一般会产生替换信标效果。如果需要更高威力 \bullet 打击才能摧毁时，将会专门标注在情景提示词中，例如“**巨星**”信标。另外，有些信标被标注为不可摧毁，此类信标无法被任何效果摧毁（最高优先级）。
- 领域：**在星图这一位置上被动生效且持续存在的效果。例如“**热耀巨星**”信标具有武器拦截和障碍效果，相当于之前提及的“拦截障碍”。“**死线**”信标具有离开时机动力 \triangle 消耗，相当于之前提及的“引力漩涡”；另外“**死线**”信标还会使机甲的持久损害 \odot 不低于1，只要你还在此信标格中。



守护信标

机甲会被动地守护所在位置的信标不被威力 \bullet 打击摧毁。请注意守护仅阻止摧毁，实际上信标和机甲都承受打击，隐藏信标会因此被揭示。

拦截和障碍

拦截效果不影响你对此信标进行打击。障碍效果只阻止进入，不阻止离开。

交易站点

交易站点版图承载使令牌组和标准装备牌组，并且在公开使令/待售区面朝上分别展示3张使令牌和3张标准装备牌。可以在你的回合内，通过主要阶段的交易行动来购买装备或预订使令。

交易装备

你可以从公开待售区的3张标准装备牌中选择1张，或者选择标准装备牌组最上方的牌作为交易目标。

购买装备：支付10信用点购买1件标准装备，将此标准装备牌置入装备区。有些使令、装备功能可以提供购买折扣，此时你可以用更少的信用点购买装备（当然你想要原价购买也行）。

预订使令

你可以从公开使令区的3张使令牌中选择1张，或者选择使令牌组最上方的暗牌作为预订目标。

预订使令：消耗交易行动次数以通过交易行动预订1个使令，将此使令牌置入预订区。预订使令的前提是你在预订区预订的牌总数不超过折跃舱容量，否则你不能执行预订使令行动。

自动补充和刷新

交易站点不是一成不变的，当公开使令/待售区中的牌被拿走留下空位时，将会触发**自动补充**，从相应牌组翻开最上方的1张牌面朝上补充到空位。如果牌组被抽空，则混洗弃牌堆重构牌组。如果牌组和弃牌堆都是空的，则无需进行补充。

此外，每次机甲部署后，玩家都会获得1次刷新机会，可以将公开使令/待售区中任意数量的牌送入弃牌堆，然后按任意顺序补充空位。此行动称为**刷新**，它也是主要阶段可以执行的行动之一。

撤销使令

随着游戏进程发展，有些公开使令区的使令牌的目标可能再也无法达成，此时应由当前回合的玩家主动将这些使令牌从本场游戏中除外，然后补充空位。此行动称为**撤销使令**，它也是主要阶段可以执行的行动之一，且不限次数。

预订者的契约

虽然你可以在交易站点撤销使令，但你无法撤销预订区中已经存在的任何牌，你只能通过完成并提交预订区中的使令牌来释放折跃舱容量。当然，如果你的机甲被消灭了，那你可以直接将所预订的使令牌送入弃牌堆。

使令管理

使令牌能够反映你在星海宇宙中取得的阶段性战略成果，达成使令目标可获得影响力积分和奖励。玩家拥有对使令进行管理的权利，你可以对公开使令区和自己预订区中的使令牌进行管理。

- 完成使令：**当你达成了使令牌上的目标时可以宣言完成使令，此时你必须公开使令牌信息，接收其它玩家检查。如果使令牌本身就是面朝上放置的，则无需操作，否则你应当将其翻转过来。
- 提交使令：**这是一项主要阶段行动，你应当在自己的回合及时提交你已完成的使令并结算奖励，将使令牌取走作为影响力积分的记录，无论是公开使令区的使令还是你预订区中的使令。请注意，回合外完成使令无法立刻提交，必须等到你的主要阶段才能提交；也不允许故意拖延（等到后续回合）提交。

秘密使令

如果你选择使令牌组最上方的牌作为预订目标，那么你会获得秘密使令。你可以随时查看此使令牌，并且不将其信息公开。但是如果你需要进行累积计数或宣言完成使令，则你必须将其公开。

累积性质的目标

如果你正在进行的使令牌的目标是累积性质的，你可以使用塑料方块进行计数。但当你准备进行计数时，必须公开使令牌信息，告知其它玩家你所计数的对象。同时，计数必须尊重客观事实，不允许故意错计、漏记，如果不慎漏记了也应按其它玩家提醒的事实进行修正。但是，你有权利对累积性质的秘密使令保持隐秘，并且暂时不开始计数。这可能会拖慢你完成使令的进度，因为这类使令只有被公开后才能开始计数，在隐秘期间你所完成的进度不会被记录。

公开使令区使令牌的累积计数会在每次玩家回合开始时清零，只有预订的使令才可以跨回合累积计数！

使令类型

使令牌包含2种类型，它们决定了已提交使令牌的保留形式以及规则效力。

- 秩序契约：**保留于玩家版图的秩序契约使令区域，只能保留1张此类使令牌，后提交的会替换先前保留的使令牌，将被替换的使令牌送入弃牌堆。用于记录影响力和提供全局规则效果（由提交者在提交使令时宣言生效）。
- 自由立场：**保留于手牌，可保留任意数量。仅用于记录影响力。

如何识别使令类型和目标性质

查看使令牌底部关键词，秩序契约和自由立场类型将在此处注明。
使令目标性质将在功能描述中注明。

出牌和使用功能

每位玩家可以在自己回合的主要阶段执行2次出牌行动，或者消耗反应次数!?执行更多的出牌行动。出牌行动是所有可执行行动中的一个特例，它涉及选牌和弃牌，其基本流程是：

- **宣言：**从手牌中选择1张牌，将它公开并准确宣言该牌功能的使用方式。将卡牌插入结算队列。
- **结算：**按照宣言的使用方式进行相应操作，对游戏状态进行修改。将卡牌从结算队列丢弃进入弃牌堆。

使用功能是更加宽泛的概念，包括玩家宣言使用装备牌的效果和执行各种行动（包括出牌），流程也遵循先宣言后结算的2个步骤。玩家一次只能宣言使用1个效果或进行1次行动，使用装备牌的🔥效果后此效果会失去**充能**，进入失效状态。

连锁

请注意，宣言和结算这2个流程并不具备连续性，其它玩家甚至你自己都可以在结算的间隙时**使用功能**，例如使用装备牌🔮效果（满足触发条件）、巡航和继续出牌（甚至交易！），这些行为的结算时机将被提前，即越是后宣言的效果越先结算。你可以在一个效果结算完成后，或者下一次结算开始前**使用功能**。这种在结算的过程中插入新结算项目的过程称为**连锁**，你可以预想这样的场景——“当你的朋友打出武器牌宣言攻击你并准备结算时，你说等一下，让我宣言打出这张牌进行防御，然后先结算你的防御”。

虽然在结算的间隙可以插入其它行动，但是每次宣言和结算本身是不可打断的，宣言时必须一次性说明你将使用功能的全部信息，结算时必须将这一个效果的带来的影响全部执行完毕！

每回合的出牌次数

玩家回合的主要阶段提供2次出牌行动机会和不限次数的额外出牌机会。由于额外出牌需要消耗反应次数!?，每回合获得的反应次数默认为1次，因此通常每位玩家在自己回合最多可以出牌3次。

当然你也可以保留反应次数!?以便在回合外出牌，以进行回合外防御或干扰其它玩家。这意味着你可以在自己回合中出牌2次，在回合外消耗反应次数!?出牌1次。

武器修正

武器威力等功能属性是在宣言时说明的信息，但在结算时仍可继续修正。例如，装备牌可以在武器牌打出时对其附加威力●，此时属于宣言时修正；而如果明确说明了是结算时增加威力●，则属于结算时修正。

感到混淆时，总是以牌面描述优先

此类修正可以使用塑料方块辅助计数。

宣言时修正，结算时保留的手牌数量与修正无关。



使用武器

武器牌是揭示、摧毁信标和杀伤机甲的主要手段，使用武器牌的宣言阶段需要先计算候选目标，然后选择打击位置。现在，我们再次对武器的射程类型进行介绍。

射程

武器共有3种射程类型，且射程都按“***距离**”计算。

- **链路**：正四向。以机甲为起点，在上下左右4个方向中选择1个射线方向延伸。
- **驱动**：斜四向。以机甲为起点，在左上、左下、右上、右下4个方向中选择1个射线方向延伸。
- **传送**：射程内皆可。以机甲为起点，以任意方式延伸。

射程数值则决定了候选目标的延伸距离。采用距离星图来描述，在这里我们只考虑**“巨星”**和**“死线”**信标提供的拦截效果（对**传送**没有拦截！），用拦截障碍记号来表示。

- “**磷弹+**”的候选目标由红色框标注，左和下方向上都被拦截，其中左方向由于存在距离1的拦截而无法将距离2的位置纳入候选目标。“**钨弹X**”的候选目标由绿色框标注，它的射程更远，但在右上方向同样被拦截。
- 由于没有针对**传送**的拦截效果，因此**“天闪”**不受拦截，可以攻击距离2~3的任意位置。

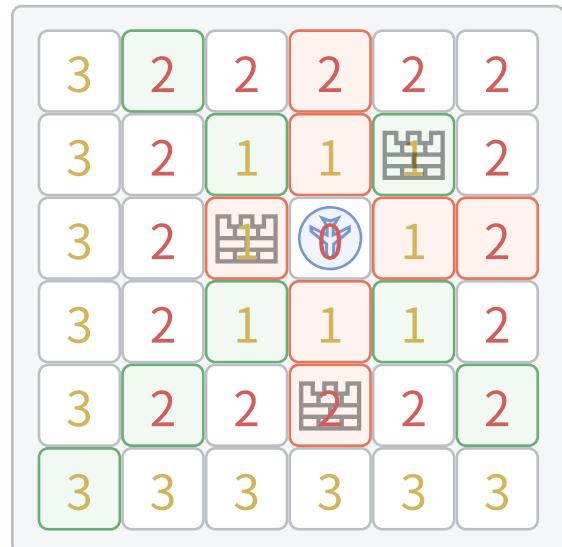
完成候选目标计算之后，需选择其中1个作为宣言的打击目标。所有的武器都是固定坐标打击武器，你可以认为在打出武器牌并宣言后，就生成了对指定坐标的无轨迹打击。这意味着拦截效果只在宣言时用于计算候选，结算时无需考虑拦截效果，机甲中途产生位置变化也与武器命中位置无关。

如果改变了信标，武器为什么不受干扰？

因为武器在火控计算完毕后，就能快速折跃命中目标。相较于武器穿梭，信标改变是一种宏观变化的慢速过程，因此链路信息慢速变化不会对武器穿梭造成影响。



距离星图



范围打击

一些武器具有范围描述，这意味着它们在宣言时需要额外指定打击范围（例如 2×2 ），所指定的范围必须都在候选目标范围之内。

没有威力的武器

有些武器没有威力●描述，这些武器视同0威力●，它们依然可以接受威力修正。但通常你只能把它们作为照明弹来使用，可以用于揭示信标，但不具备杀伤和摧毁信标的能力。

射程类型的概念设定

星海宇宙中，根据武器运行原理进行了分类，从而导致不同的射程类型。

链路☒表示利用链路网格压缩距离折跃的武器，依赖信标基础设施来导航定向，最廉价实用。

驱动✎表示自主供能压缩距离折跃的武器，依赖信标基础设施来导航定向。但因配重问题与链路网格冲突，因此必须避开。游戏中进行了简化，使其只能沿角四方向。

传送✈表示昂贵的高维折跃武器，它可以点对点链接两个坐标，而不依赖信标基础设施，能够突破绝大多数干扰限制。

距离传送

在有些战术牌或装备牌的功能描述中，会出现“**距离n传送**”的描述，宣言使用这些效果时也需要计算候选目标，按“***距离**”计算（注意不是“**+距离**”，和巡航不同！）。在计算候选目标时需要考虑**热耀巨星**信标和其它机甲棋的障碍效果。“**距离n传送**”效果可解读为不消耗飞船并按***距离**途径路径上的最多n个信标传送至终点。其它类型的传送描述，例如“**传送到n范围内任意信标**”属于无路径传送，不受此限制。

原地传送？必经之路上的领域效果？

可以原地传送，相当于你先离开当前信标再重新进入。巡航行动或者距离传送效果都适用原地传送，但请注意原地传送会消耗巡航行动次数。而且虽然在使用距离传送效果进行原地传送时的距离是0，但巡航时消耗的机动力飞船并不是0（巡航离开信标默认消耗1飞船），而如果你处于**死线**信标，则通过巡航行动或距离传送效果进行原地传送都会消耗你2机动力飞船。当你传送途中不可避免地经过具有**领域**功能项的信标时，它们会对您产生效果，例如当你必须经过**死线**信标时，你还将至少保有1持久损害辐射。



友军伤害

武器牌的杀伤不分敌我，如果你不慎进入自身武器的杀伤范围，你也将遭受打击！当然你也可以利用这种特性触发一些效果！

杀伤和损害

游戏中有许多使机甲失去耐久度的方式。我们将武器牌导致的耐久度损失称为杀伤，而由其它效果导致的耐久度损失称为损害。

- **杀伤：**由武器牌威力 \bullet 打击导致的损失，来源为打出武器牌进行宣言的玩家。
- **损害：**由持久损害 辐射 、战术牌和装备牌功能、撞击损害等导致的损失，视作无来源。

武器威力 \bullet

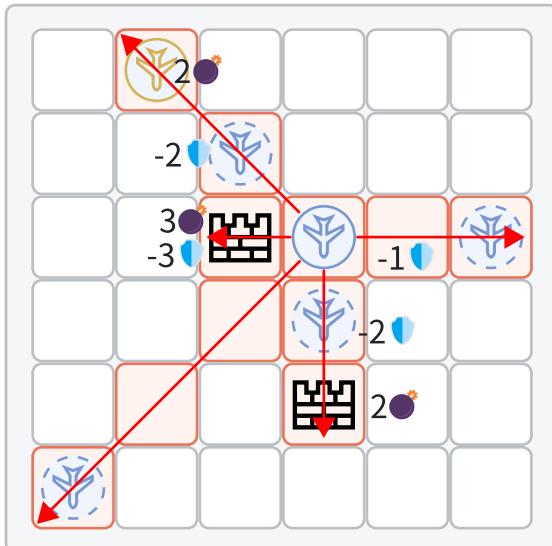
按武器威力 \bullet 造成杀伤。

持久损害 辐射

在你的回合的结束阶段，需进行持久损害 辐射 结算。机甲将失去等同于持久损害 辐射 的耐久度 HP ，然后清除一半（向上取整）持久损害 辐射 。

- 1/2持久损害 辐射 清除1点（剩余0/1 辐射 ）
- 3/4持久损害 辐射 清除2点（剩余1/2 辐射 ）
- 以此类推...

注意你失去的耐久度 HP 等同于全部持久损害 辐射 ，而不是一半的持久损害 辐射 ！



撞击损害和武器化撞击

有些武器具有动能 \bullet ($=n$)，结算时将被命中机甲向打击方向击退 n 格（击退不视作传送），如果被地图边缘、“热耀巨星”信标、其它机甲棋等障碍阻拦，你的机甲最终将停留在障碍物的前1格，并且你需要结算途径信标的领域效果。

如果你受到的击退被提前阻拦，则机甲将受到1次等同于未实际生效的超额动能 \bullet 的耐久度 HP 损失。如果障碍物是“热耀巨星”信标或其它机甲棋，则阻拦者也同时受到相当于（威力 \bullet =超额动能 \bullet ）的武器打击，来源为被击退的机甲。

示例中，如果机甲被3动能 \bullet 击退，向左上、左、左下、下和右的撞击结算结果为：

- **左上：**向左上击退1格，失去2 HP ，对黄色机甲棋对应的机甲造成2 \bullet 武器化撞击。
- **左：**保持原位，失去3 HP ，对左侧的信标造成3 \bullet 武器化撞击。
- **左下：**向左下击退3格。
- **下：**向下击退1格，失去2 HP ，对下方的信标造成2 \bullet 武器化撞击。
- **右：**向右击退2格，失去1 HP 。

动能 \bullet 导致的击退效果属于附加的次生结算，武器牌在结算完打击后就视作完成结算，因此可以在动能 \bullet 击退开始结算前使用其它牌的功能。击退过程是连续的，所有在击退过程中触发的效果与击退过程一并结算，不能在途中插入其它结算。

消灭机甲

在一次结算后如果你的机甲耐久度  ≤ 0 (计负数)，你将陷入危机，此时你可以使用功能来修复耐久度 。请注意如果你需要通过出牌来修复，这将消耗出牌行动机会或消耗反应次数 !? (额外出牌行动)，因此请不要总是将带修复效果的牌留到最后！

此时你无法使用除了具有正向改变你的机甲耐久度  以外功能的资源牌、装备牌的激活和支援效果，如果你无法将耐久度  改变为正值，那么你的机甲被消灭！这会带来一系列惩罚，并要求你重新部署机甲。

消灭惩罚

- 进入重构期，跳过你的下一个回合。
- 丢弃全部非固有战术装备，如果你没有可丢弃的战术装备，则选择一张非固有装备丢弃。
- 失去一半（向上取整）信用点 。
- 最多保留等同于机甲折跃舱容量 的手牌。
- 最多保留预订区中的1个使令。
- 如果是在你的回合，则跳过剩余阶段。

注意丢弃的牌都应当送入来源牌组的弃牌堆，并且你无法使用任何功能，消灭惩罚的结算是连续的。

重构期

机甲被消灭后直到你第二次回合开始前的这一段时期属于机甲重构期。在重构期你将受到诸多限制。

- 将机甲状态版图清空。
- 移除机甲棋，并将机甲牌送入消耗牌堆。
- 从结算队列中清除你使用功能的结算项目，未结算的资源牌送入弃牌堆。
- 无法出牌和使用功能。

注意如果你持有当前机甲的固有装备牌，请不要随机甲牌一并丢弃，它依然是属于你的固有化装备。

重新部署和变装

使用剩余机甲牌堆最上方的机甲重新部署，如果机甲牌堆为空，则你不得不放弃部署机甲，从而意味着你在本轮游戏中投降认输。

变装。仅限消灭后重新部署机甲时，你可以宣言进行变装，从以下选项中选择1项执行：

1. 丢弃1张固有化装备牌，然后拿取新机甲对应的固有装备牌。
2. 丢弃1张固有化装备牌，但不拿取新机甲对应的固有装备牌，而是从公开待售区拿取1张标准装备牌 ，并将其固有化（装备视为固有）。

注意“**固有化装备牌**”不一定是机甲对应的固有装备牌，而是任何具有固有化性质的装备牌均可——当然，固有装备牌一定具备固有化性质。变装是无条件执行的，丢弃固有化装备牌属于执行步骤而非前提条件，这意味着如果你没有固有化装备牌，则你选择变装时无需丢弃任何装备牌！

在你开始重新部署机甲时，退出**重构期**。

胜利与失败

作为一场游戏最后的结局，实际情况或许比开篇介绍的胜利与失败总览更加复杂。而如果你准备进行多局游戏，上一局游戏的胜者还将对失败者享有使役权。现在让我们更加仔细地介绍胜利与失败规则。

胜负条件

当你满足胜利条件时必须立刻宣布游戏胜利，胜利途径是唯一的：

- 在本轮全部玩家的回合结束后，你拥有至少10点影响力积分✓：如果有多人同时胜利，则按照从首发玩家开始的顺序依次宣告胜利。

当你满足失败条件时必须立刻宣布游戏失败，失败需满足以下条件任意之一：

- 全部其它玩家取得胜利。
- 放弃部署机甲，无论你是主动放弃还是因没有可用机甲牌而强制放弃。
- 除了已被提交、撤销和被其它玩家预订的使令牌外，使令牌组（和弃牌堆）、公开使令区和你预订区使令牌的剩余积分已经不足以使你胜利。

平局

如果全部玩家都失败，则游戏以平局结束。这通常是由于使令牌被分散到多位玩家和撤销了过多使令而导致的。

阶级

如果进行多局游戏，可以使用使役牌。在一局游戏结束后，第1、2、3位胜者分别称为主宰、上将、督卫，阶级依次下降，全部失败者都称为降役，同为最低阶级。在下一局游戏开始时，主宰成为首发玩家，所有胜者可以自选1张**隔离**、**优权**类型的使役牌，使役牌可以在游戏中对阶级低于你的玩家使用。降役玩家随机抽取1张**起义**类型的使役牌，可以对阶级高于你的玩家使用。

使役牌

使役牌通常伴随着设定新的规则，且不占用手牌。可以在游戏开始时激活使役牌的功能并指定使用目标（如果需要指定目标，指定后不能变更目标）。你无法在重构期使用使役牌，因为此时你无法使用功能。使役牌有以下类型：具体效果参见牌面说明。

- **隔离**：为你的机甲提供保护或对阶级低于你的玩家造成限制。
- **优权**：在特别的生效情境下从阶级低于你的玩家处掠夺资源，例如拿取其丢弃的牌，购买装备时要求对方替你支付部分信用点◆等。
- **起义**：在目标机甲被消灭结算惩罚前从阶级高于你的玩家处掠夺资源，例如拿取信用点◆，拿取手牌等。



特殊情景规则

由于使用功能的连锁，在一些特定条件下，会导致比较少见的机制冲突，此时需要使用以下规则。

相杀：其它机甲棋和具有障碍功能的信标在计算传送候选目标时视作障碍，因此一般不会发生机甲传送到障碍位置的情况。但由于结算顺序问题，这种情况依然有可能发生，此时产生相杀。

- **机甲棋相杀：**视作双方分别受到相当于（威力●=对方当前耐久度●）的武器打击，来源为对方机甲，由后传送方先结算。
- **巨星信标与机甲棋相杀：**你可能因为揭示巨星信标而导致相杀。视作你对此信标进行了相当于（威力●*=当前耐久度●）的武器打击，然后你失去等同于摧毁此信标所需威力●的耐久度●。

每次相杀结算都是连续（不可打断）的且可以再次触发，只要双方依然处于同一位置。相杀结算前可以插入其它结算，通过传送到其它位置或消灭机甲的方式可以取消相杀结算。

撤销结算：结算队列中的结算项目可能因为消灭机甲等原因而被清除，但此时可能还存在针对被清除结算项目的结算效果，这些效果将失去有效目标，因此也予以清除而不进行结算。

变体规则

装备市场

可以预订标准装备牌●。

真实物流

标准装备牌●的送货需要时间！在玩家区域设置新的送货区，你购买的装备不会立刻到达装备区，而是先置于送货区。在你的下一回合开始时，如果从你购买装备时算起到此时机甲都没有发生位置变化，则将装备牌从送货区转移到装备区；否则以此时为新的计时起点，你需要在下一回合开始时再次判定。

秘密战略

使令牌变得不可预订，但不再对累积性质目标的使令进行每回合的计数清零。此外，在玩家区域设置新的秘密使令区，在游戏开始时，每位玩家随机抽取1张使令牌作为秘密使令面朝下置于秘密使令区，对秘密使令进行计数时不必公开计数对象，秘密使令也不会因为消灭机甲而被丢弃。

战争秩序

至少3名玩家参与游戏时，每位玩家仅允许使用武器牌对顺位玩家进行针对性进攻，不能将逆位玩家所在位置选作候选目标。如果你连续2回合及以上都没有打出过武器牌，则在下一回合开始时失去1耐久度●。

符号和关键词

资源

耐久度 - 常用于标识机甲的受损程度，或用于说明损失耐久度的效果，耐久度降至0或更低时导致机甲陷入危机，面临被消灭风险。耐久度损失可由武器威力打击、持久损害和直接失去的效果导致。

信用点 - 货币资源符号，常用于说明支付、获得信用点的效果。可使用10信用点来购买标准装备牌。

折跃舱容量 - 常用于说明预订区的容量。预订区可放置被玩家预订的使令牌，但总牌数不能超过折跃舱容量。机甲被消灭后可以保留的手牌数量等同于折跃舱容量。

机动力 - 剩余机动力决定了巡航行动时机甲能够传送的最大范围。详见“巡航”章节。

反应次数 - 主要阶段或回合额外出牌所需消耗的资源。可以消耗1反应次数来额外出牌。

影响力积分 - 由使令牌提供，游戏胜利所需的累积资源，取得10影响力积分以获得胜利。

牌类型

资源牌 - 武器牌、标准战术牌和战术装备牌的集合类型，可用于指代共享资源牌组，从牌组抽牌的效果常被描述为“抽取n”。

使令牌 - 可用于指代交易站点的使令牌组，或公开使令区、玩家预订的、已被提交的使令牌。通过完成和提交使令来获得影响力积分。

标准装备牌 - 特指交易站点的标准装备牌组，或公开待售区、玩家预订的、已获得的标准装备牌，从标准装备牌组抽牌的效果常被描述为“抽取1”。其它装备牌通常直接用文字描述。

功能

链路 / 驱动 / 传送 - 武器牌射程类型。指示按正四向/斜四向/*距离延伸计算候选目标。

范围 - 武器牌功能描述。指示武器同时打击多个位置的范围打击效果，详见“范围打击”章节。

威力 - 武器牌功能描述。指示武器能够对机甲造成耐久度损失的能力，或摧毁信标的能力。

持久损害 - 一种使机甲损失耐久度的形式。武器牌上直接使用辐射符号来指示彼此武器命中后将被附加的持久损害数量，在其它牌的功能描述中常使用“附加n”、“移除n”等表达。详见“杀伤和损害”章节。

动能 - 武器牌功能描述。指示武器击退机甲的能力，详见“杀伤和损害”章节。

永久强化 / 激活 / 支援 - 装备牌效果的触发类型。永久强化效果在满足条件后自动触发。其它类型效果可由玩家自由选择时机触发，激活后效果会失去充能，进入失效状态，只要有足够的资源就可以重复触发。玩家的回合开始时，为效果充能。

折扣 - 购买标准装备牌结算时可以少支付的信用点，相当于优惠券。

揭示/使用/摧毁/领域 - 信标功能项的情景关键词。详见“信标交互”章节。

关键词	暂代符号	卡面图标	关键词	暂代符号	卡面图标	关键词	暂代符号	卡面图标
耐久度	🛡	🛡	使令	👉	👉	传送	🚀	📍
信用点	💎	💎	武器	🔫	🔫	范围AOE	🎯	AOE
折跃舱容量	📚	📦	战术	💡	💡	威力	💣	🔥
机动力	🛸	🛸	装备	📦	📦	持久损害	☢️	☢️
反应次数	❗	❗	使役	👉	👉	动能	��	⚡
影响力	✓	✓	替换	🔄	🔄	永久强化	♾	♾
资源牌	📦	📦	信标	📍	📍	激活	🔥	🔋
标准装备	⚙️	⚙️	链路	🗡️	🗡️	支援	🔔	🔧
机甲		Ⓜ️	驱动	⚡	⚡			



决战星海 Stellaris Scrimmage