2045遊戲規則

版本持續更新，規則以最終正式版本為主

遊戲人數：3-5人
遊戲年齡：15+
遊戲時長：90-180分鐘

遊戲背景

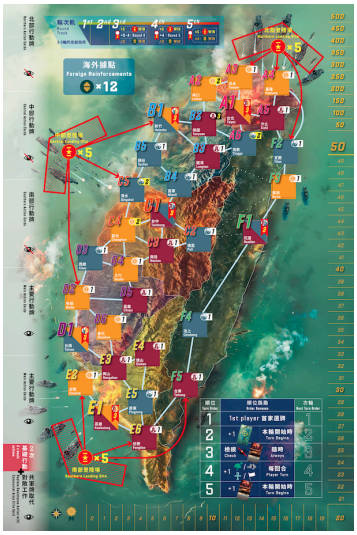
西元 2045 年，二戰台北大空襲 100 年後，中國對台發動特殊軍事行動，而在外島陷落，海空遭殲後，台灣面臨決定命運的登陸戰。

身為玩家，你將扮演肩負不同使命的各方領袖，你可以選擇奮戰到底，也可以為了戰後利益不斷算計。遊戲分為五輪，代表登陸戰的最後十天，台灣的情勢，將決定友邦是否馳援。台灣存亡，全在你一念之間。

請記住，遊戲僅有一位勝利者，最終無論台灣抵禦成功，或是中國完成武統，誰能在戰後擁有最強優勢，將成為最大贏家。

遊戲配件

【輪次軌】【海外據點】【共軍登陸場】



【卡牌供應區】【順位軌與順位獎勵】

台灣地圖圖板 x 1

陣營友好度

玩家每次前進至有色格可領取獎勵

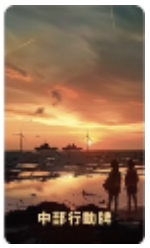
企業 抽1張目標牌	中央 獲得2點功勳	地方 獲得3兵力
0	0	0
1	1	1
2	2	2
3	3	3
4	4	4
5	5	5
6	6	6
7	7	7
8	8	8
9	9	9
10	10	10

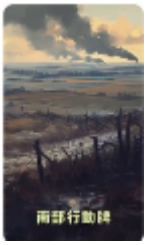
陣營友好度圖板 x 1

玩家圖板 x 5

任務牌中文版 x 48
任務牌英文版 x 48

勢力護照中文版 x 6
勢力護照英文版 x 6





行動牌中文版 x 42
行動牌英文版 x 42

【戰力】【指定登陸場】

【登場效果】

牌背　牌面

共軍精銳牌中文版 x 6
共軍精銳牌英文版 x 6

【陣營屬性】　【登場兵力/據點】與登場效果

【角色能力】

牌背　牌面

起始角色牌中文版 x 6
起始角色牌英文版 x 6

【配圖待補】

中文規則書 x 1
英文規則書 x1
功勳標記 x 5(藍、綠、黃、白、黑各 1)
分數標記 x 5(藍、綠、黃、白、黑各 1)
玩家指示物 x 20(藍、綠、黃、白、黑各 4)
台軍木質兵力片 x 50
共軍木質兵力片 x 100
台軍角色立牌 x 27

共軍精銳立牌 x 6
立牌底座 x 31（藍、綠、黃、白、黑各 5，紅色 6 個）
引誘標記 x 10
輪次指示物 x 1
台灣英雄標記 x 1
水源斷絕標記 x 2
路線開通標記 x 25（藍、綠、黃、白、黑各 5）
破壞標記 x 1

重要文字與圖示說明

在《2045》中，有些文字與圖示會經常出現在圖板或卡牌上，此段落先進行說明

「輪」：遊戲進行 3~5 輪，每一輪包含數個玩家回合。

「回合」：回合＝玩家回合，玩家在一輪遊戲中，依順位的不同以及是否留有行動牌，可能進行一至數個自己的玩家回合。

「順位」：在一輪遊戲中，玩家進行回合的順序，每輪的順位可能不同。

「據點」：本遊戲將一般城市與核心城市統稱為據點，地圖上共有 33 個據點。

「共軍據點」：其上有共軍兵力，被共軍佔領的島上據點，以及共軍的北部、中部、南部登陸場。

「地區」：遊戲將台灣本島分成 6 大地區：A 區－北北基，B 區－桃竹苗，C 區－中彰投，D 區－雲嘉南，E 區－高屏，F 區－宜花東。

「核心城市」：影響遊戲最終判定由台灣勝利或共軍勝利的 6 個據點，分別為：台北 A1、新竹 B1、台中 C1、台南 D1、高雄 E1、花蓮 F1。一般城市只有 1 種陣營屬性，但核心城市都有 2 種陣營屬性。

「陣營」：遊戲中有 3 個陣營，分別是 中央、 地方、 企業，地圖上的據點依照顏色，分屬這 3 個陣營。

「勢力」：遊戲中有 6 個不同勢力可供玩家扮演，分別是

政府軍、 台灣自衛隊、 矽盾商社、 天地盟、 鯤鯓航太、 促統會。

「戰略價值」：據點右上角的數字，影響遊戲結束後的分數計算。

「後備兵團」:台軍兵力片供應區。

「共軍儲備區」:共軍兵力片供應區。

「角色」:台軍將領。其立牌下須有兵力片才能維持在場上。若兵力歸零，該角色立即退場，卡牌放入玩家圖板上的退場／棄牌角色區。

「部隊」:由 1 枚或多枚兵力片疊成的戰鬥單位。台軍或叛軍部隊一定要有角色立牌在上;共軍部隊上有立牌者為共軍精銳，無立牌則為共軍散兵。

「機械」:角色的兩種類型之一，部分角色能力或事件效果僅對機械角色有效。共軍精銳亦被分為機械、人類兩種類型。

「人類」:角色的兩種類型之一，部分角色能力或事件效果僅對人類角色有效。共軍精銳亦被分為機械、人類兩種類型。

「我軍」:玩家自己所控制的角色與其轄下兵力。

「台軍」:除了已現身的促統會玩家之外，所有玩家控制的角色與其轄下兵力，皆為台軍。使用 圖示表示。

「叛軍」:扮演促統會勢力的玩家，若在遊戲中揭露自身勢力，可將自己控制角色的轄下兵力翻面，從台軍變為叛軍。使用 圖示表示。

「共軍」:在遊戲中持續對台灣發動攻擊的 NPC，即下方所述的共軍精銳與共軍散兵。使用 圖示表示。

「共軍精銳」:有立牌的共軍部隊。其立牌下須有兵力片才能維持在場上。若兵力歸零，該精銳的自帶戰力視為歸零，並立即退場。

「共軍散兵」:沒有立牌的共軍部隊。

「擊敗」:攻擊或防禦任一方，只要在一場戰鬥中獲勝，無論敵軍是否全滅都算擊敗敵軍。

「擋下」:作爲防禦方，在一場戰鬥中獲勝。

「攻下」:作為攻擊方，在一場戰鬥中獲勝。

基礎行動－增兵
玩家可以透過此行動，使一個自己控制的角色增加兵力。
基礎行動－行軍
玩家可以透過此行動，移動所有自己控制的角色。

基礎行動－重整
玩家可以透過此行動，從自己玩家圖板的退場／棄牌角色區，選擇一個角色在特定地點重新登場。

基礎行動－投共
玩家可以透過此行動，選擇一個跟共軍相鄰的據點直接投降，放入新的共軍。

功勳
玩家在遊戲中每消滅共軍／叛軍 1 兵力可 +1 功勳，功勳在遊戲結束後會轉換成分數。

分數
玩家在遊戲中完成任務可立刻獲得對應分數。

遊戲目標

在《2045》中，玩家扮演台灣不同勢力的領導人，在這場戰爭之後，無論最終由台灣勝利或是共軍勝利，玩家都要在戰後利益重分配中，追求自身所屬勢力的利益最大化。

遊戲將會進行 3~5 輪，在每一輪中，玩家須依照順位來進行回合，也可獲得相應的順位獎勵。在遊戲的第 3、4、5 輪結束時，會依照戰況進行判定，來決定戰爭結果是由台灣勝利或共軍勝利。雖然哪一方勝利，並不代表玩家自身的勝利，但會大幅影響遊戲計分的方式，所以玩家為了自身勢力的利益最大化，建議先了解這個遊戲如何計分（詳見page XX 遊戲計分），以便在遊玩過程中，視當下局勢做出最符合自身利益的決策。

六大勢力簡介

本段落僅為背景簡介，若想進一步了解六大勢力的能力細節，請翻至page XX 揭露身份並發動能力，想了解六大勢力的計分規則，則請翻至page XX 遊戲計分。

政府軍－台灣政府代表，面對生死存亡，可規劃調度海內外資源。
與中央陣營關係密切，遊戲結束可獲得額外「中央友好度」。

台灣自衛隊－地方自發組織，擁有頑強戰鬥力，團結保衛家園。
與地方陣營關係密切，遊戲結束可獲得額外「地方友好度」。

砂盾商社－極具爆發力的企業龍頭，保護企業據點是優先考量。
與企業陣營關係密切，遊戲結束可獲得額外「企業友好度」。

天地盟－知名幫派，靠多元管道擴張盈利，政府難以約束。
與地方和企業陣營關係較好，遊戲結束可獲得額外「地方友好度」與「企業友好度」。

鯤鯓航太－台灣最大軍火商，只要島上有軍隊交火，就有利可圖。
與中央陣營關係較好，遊戲結束可獲得額外「中央友好度」。
場上的共軍越多，代表戰事越激烈，作為軍火商的鯤鯓航太便可獲得額外加分。

促統會－作為共軍內應，揭露身份與否，不只影響自身利益，也可能改變戰局。
若直到遊戲結束都未揭露身份，促統會玩家被視為一般平民，可任選兩個陣營獲得額外友好度。若遊戲過程中已揭露身份，則須全力幫助共軍取得勝利才能獲得高分。

遊戲設置

（遊戲設置以4人遊戲為例）
【配圖待補】

1.取出遊戲內的台灣地圖圖板，打開鋪設在桌面中央，並將輪次指示物放到輪次軌數字 1 的空格上。
2.取出陣營友好度圖板，放在台灣地圖右側。
3.取出北北基、桃竹苗、中彰投、雲嘉南、高屏、宜花東六個地區的任務牌，各自混洗後，面朝下放在陣營友好度圖板下方，形成 6 疊牌庫。
4.發給每位玩家一張玩家圖板，以及一組同顏色的：4 枚玩家指示物（木製方塊），1枚功勳標記（長木片），1 枚分數標記（圓木片），5 個角色立座。
5.所有玩家將功勳標記放在地圖跑分軌數字為 0 的格子上，分數標記放在跑分軌數字為 5 的格子上；並將 3 枚玩家指示物分別放在陣營友好度圖板中，中央、地方、企業友好度數字為 0 的格子上。
6.隨機發給每位玩家 1 本勢力護照，護照身份的所屬勢力為隱藏資訊。
7.將 50 枚台軍兵力片取出，其中 12 枚放在地圖上的海外據點，其餘堆放在桌面上成為後備兵團（台軍兵力供應區）
8.將 100 枚共軍兵力片取出，在北部、中部、南部登陸場各放上 5 枚共軍兵力片，其餘堆放在桌面上成為共軍儲備區；注意不可與台軍兵力混放。
9.將北部、中部、南部行動牌分別洗勻，形成三疊行動牌庫放在桌面上；將 6 張共軍精銳牌洗勻後放在行動牌庫旁

10.隨機翻開 1 張共軍精銳牌後，拿取對應的共軍精銳立牌插上紅色底座；從共軍儲備區拿取 8 枚共軍兵力片與立牌一起放到卡牌上指定的登陸場，然後與登陸場原本的 5 枚共軍兵力片合併，成為一支起始位於登陸場的共軍精銳部隊。

＊此起始精銳部隊，不會執行卡牌上的技能與登陸效果。

11.再翻開 1 張新的共軍精銳牌，面朝上放在地圖左側的對應空格旁。接著翻開 2 張對應該牌指定登陸場的行動牌（指定北部登陸場，就翻開 2 張北部行動牌；指定中部登陸場，就翻開 2 張中部行動牌，以此類推）面朝上放在地圖左側的主要行動牌空格旁，最後再從北部、中部、南部行動牌庫各抽 1 張，面朝下放在地圖左側的對應空格旁。

12.隨機發給每位玩家 1 張起始角色牌，面朝上打開放在玩家圖板前方，接著：

12-1.玩家各自依照起始角色牌的陣營屬性，相應陣營友好度 +1

12-2.玩家各自找出對應的角色立牌插到自己的角色底座上，接著依照卡牌上指定的登場兵力／據點，從後備兵團拿對應數量的兵力片，與角色立牌一起放上地圖的指定據點

12-3.玩家各自拿取 1 張對應登場據點的地區任務牌，任務牌內容為隱藏資訊（登場據點在台北，拿北北基任務牌；登場據點在嘉義，拿雲嘉南任務牌，以此類推）

13.選擇一位玩家成為第一輪的起始玩家，從他開始順時針將各自最後 1 枚玩家指示物依序放到順位軌「本輪」的空格上，並領取順位的對應獎勵後，即可開始依此順位進行第一輪遊戲（3 人遊戲時，指示物第一輪依序放在順位 1~3；4 人遊戲時，指示物第一輪依序放在順位 1~4）

順位獎勵本段用色塊襯底

第 1 順位

—優先選牌，且保證本輪有 2 次選牌機會

第 2 順位

—本輪開始時，從任意 1 個任務牌庫抽 1 張任務牌

第 3 順位

—在本輪中，可隨時檢視面朝下的 3 張行動牌內容

第 4 順位

—在本輪中，每次打出行動牌執行玩家回合，都可額外執行 1 次基礎行動

＊此基礎行動可執行在卡牌效果前或後，但必須在對敵工作之前

第 5 順位

—本輪開始時，從任意 1 個行動牌庫抽 1 張行動牌

遊戲流程

《2045》這款遊戲，每一場最多進行 5 輪。結束時會依照島上共軍佔領的核心城市數量，決定這場遊戲以「台灣勝利」的結局進行計分，或是「共軍勝利」的結局進行計分。（詳見page XX 戰爭結局）。兩種結局的計分方式將截然不同，因此玩家在遊戲過程中，可揣測最終會由「台灣勝利」或是「共軍勝利」，來作出當下最符合自身勢力利益的行動決策。

每一輪遊戲包含數個玩家回合，玩家們依照當前順位軌上的指示物排序，依序進行玩家回合。直到所有玩家都選擇 PASS 之後，遊戲才會進入下一輪。

當輪到玩家行動時，當回合玩家可以選擇：
打出 **1** 張卡牌並進行回合（主要行動）
或
PASS，選擇次輪順位，並跳過本輪接下來的所有回合

且若玩家選擇打出卡牌，執行主要行動進行回合，那他可以在自己回合中的任何時候，執行以下額外行動：

- 完成任務牌並領取獎勵（額外行動）
- 揭露勢力並發動能力（額外行動）＊一次性能力

打出 1 張卡牌

玩家必須打出 1 張行動牌或共軍精銳牌，才能進行玩家回合。玩家可以從卡牌供應區的 6 張牌中任選其中 1 張，卡牌被選走後直到本輪結束，都不會補牌。

玩家可以通過三種方式取得並打出 1 張卡牌

A. 從卡牌供應區明選／盲抽 **1** 張行動牌
B. 從手牌中打出 **1** 張行動牌
C. 從卡牌供應區選擇共軍精銳牌 **+ 2** 次基礎行動

以下進行詳細說明：

*A.*從卡牌供應區明選／盲抽 *1*張行動牌

玩家可從供應區的 2 張面朝上行動牌挑選 1 張，或從 3 張面朝下的行動牌盲抽 1 張。
將該牌收入手牌後，再從手上打出任意 1 張行動牌進行回合。
＊在大部分狀況下，玩家手上不會有其他行動牌，此時可直接翻開本輪挑選／盲抽的卡牌進行回合

*B.*從手牌中打出 *1* 張行動牌

這個狀況只發生在，供應區已無任何卡牌可供玩家挑選、盲抽，且玩家手上還保留先前透過順位獎勵得到的行動牌。此時玩家可以選擇不 Pass，從手牌直接打出 1 張行動牌進行回合。

無論通過 A 或 B 的方式，只要玩家打出的是行動牌而非共軍精銳牌，玩家都會先依照該卡牌的陣營屬性，將相應的陣營友好度 +1。

陣營友好度

陣營友好度的高低，會顯著影響遊戲結束時玩家可獲得的陣營分（詳見page XX 遊戲計分），且因玩家只能從中央、地方、企業三個陣營中選擇 2 個陣營採計陣營分，故在挑選卡牌時，玩家選擇以哪 2 個陣營的友好度為主，也是策略一環。

此外，當友好度前進到特定數字（有顏色的格子）時，玩家還會立刻得到該陣營的額外獎勵：

企業 抽1張目標牌	中央 獲得2點功勳	地方 獲得3兵力
0	0	0
1	1	1
2	2	2
3	3	3
4	4	4
5	5	5
6	6	6
7	7	7
8	8	8
9	9	9
10	10	10

企業－抽 **1** 張任務牌
中央－獲得 **2** 點功勳
地方－獲得 **3** 兵力片，自由分配給我軍角色
＊若後備兵團台軍兵力片不足 3 片，剩下幾片就只能獲得幾片
＊北部、中部、南部行動牌中，各有一張牌「末法時代 N09」、「八卦山傳說 M14」、與「逆天之島 S13」沒有提供陣營友好度，這幾張牌如果發動時機恰當，能夠一口氣獲得大量功勳。

增加完卡牌相應的陣營友好度之後，玩家可以接著選擇：

執行卡牌效果
或
放棄卡牌效果，改為執行 **1** 個基礎行動

行動牌

在遊戲中，所有行動牌都被分成角色、事件兩類。

『卡牌對比 1』

【角色能力】

角色牌

【事件效果】

事件牌

若玩家執行角色牌的卡牌效果，則將該牌面朝上置於玩家圖板前方，接著依照卡牌敘述，拿取相應角色立牌與兵力圓片在指定據點登場。若登場據點已被共軍佔領，會立即發生戰鬥，且登場角色為攻擊方（詳見page XX 交戰規則與撤退規則），接著執行登場效果—移動 1 名包含這個角色在內的我軍角色 0-2 格（部分卡片沒有登場效果則不執行）。

若玩家執行事件牌的卡牌效果，除非卡牌上寫必須擇一，否則事件牌上的所有效果敘述，玩家都可執行，效果執行完畢後將該牌移出遊戲。

反之，若玩家選擇做基礎行動而放棄執行角色牌的卡牌效果時，將該牌放到玩家圖板上的退場／棄牌角色區，後續可以透過基礎行動的重整讓其再次登場；放棄執行事件牌的卡牌效果時，立即將該事件牌移出遊戲。

『範例1』

玩家 A 從供應區盲抽了 1 張中部行動牌，翻開後是「少年兵團 M04」，在 +1 地方友好度之後，他可以接著選擇

行動牌分成北部、中部、南部三疊，影響的據點可粗略劃分如下：

北部行動牌：新竹 B1、龍潭 B3、蘇澳 F3 連線以北的總計 11 個據點

中部行動牌：西螺 D3、斗六 D4、池上 F4 連線以北，頭份 B5、苗栗 B4、花蓮 F1 連線以南的總計 11 個據點

南部行動牌：布袋 D2、嘉義 D5、台東 F5 連線以南的總計 11 個據點

要注意的是，行動牌所影響的據點與任務牌的地區劃分並不全然重合，舉例來說，當玩家想要在雲嘉南地區（D區）新登場 1 個部隊，以利後續完成雲嘉南任務，但這時供應區已經沒有南部行動牌的話，那玩家可改抽中部行動牌，拼手氣看是否能抽到可影響「西螺 D3」或「斗六 D4」這兩個屬於雲嘉南地區據點的行動牌。

基礎行動

玩家每次執行基礎行動時，從下面四個選項中擇一執行：

徵兵　替 1 名我軍角色 +2 兵

＊若後備兵團已無台軍兵力片，不可執行此基礎行動，遊戲中台軍兵力有總量上限

行軍　我軍所有角色同時進行 1 次 0-2 格的移動

＊移動時須整個部隊一起移動，不可留下任何兵力片在原據點

＊可經過或移入其他台軍控制的據點，一個據點上可以有不只一名台軍角色

＊角色移動過程中若進入敵軍控制據點，將立刻停止移動，並在其餘角色移動結束後進入戰鬥（詳見page XX 交戰規則與撤退規則）

＊因戰鬥損失、角色能力或事件效果而被消滅的兵力片，會回到各自的兵力片供應區（後備兵團／共軍儲備區）

重整 讓 1 位我軍的退場／棄牌角色重新登場於任一未被共軍控制的核心城市；角色因重整而登場時，可再次發動登場效果，但不會再次增加陣營友好度

＊若場上核心城市均已被共軍控制，可改在任一未被共軍控制的據點重新登場

投共 在 1 個相鄰共軍的非共軍據點放上 1 共軍兵力；該據點所有台軍皆 -1 兵，撤退 1 格

＊玩家不需要自己有角色在該據點，便可執行投共行動

可在情境上理解為：玩家透過輿論宣傳，使該據點的民眾怯戰而直接投降。因此無論當下該據點是否有台軍兵力駐守，都會立刻增加 1 共軍，並強迫台軍損兵後撤退。

玩家打出行動牌進行回合後，無論選擇發動卡牌效果，或是放棄卡牌、執行基礎行動四選一，在玩家行動結束之後，都需要進行對敵工作，完成後整個玩家回合才算結束，換下一順位的玩家。

對敵工作

在遊戲中，共軍為了攻陷台灣，每回合都會源源不絕地增兵並發動攻勢，玩家可以透過對敵工作，施放情報並介入共軍指揮，讓共軍的增兵與攻擊行動，迎合玩家期望的戰爭走向。

對敵工作包含以下兩步驟：
・共軍增兵（必須執行）
・引誘共軍、煽動精銳（二擇一執行）

共軍增兵

選擇 2 個共軍據點各 +1 共軍兵力，增加的兵力會與原本據點上的共軍整合，集結成一個兵力更多的部隊。

＊此處所指之共軍據點，包含有共軍兵力的島上據點，以及北部、中部、南部登陸場

＊遊戲中共軍兵力無上限，若共軍兵力片不足時，可使用硬幣或其他遊戲的任意配件代替

引誘共軍

引誘一個共軍據點的共軍出擊，但該據點至少需留下 1 共軍兵力駐紮；若引誘目標為共軍散兵，可引誘任意數量，若引誘目標為共軍精銳，只能引誘其下 2 兵出擊。

可在情境上理解為：共軍精銳的指揮系統較難介入，故引誘效果較差

被引誘的共軍可移動 1-2 格，移動過程可經過其他共軍據點，但終點須為未被共軍控制的據點。經過其他共軍據點時，可以留下部分兵力與當地共軍整合，但不可從當地共軍徵集兵力加入自身部隊。

＊如果 2 格內沒有任何未被共軍控制的據點可供移動，那玩家就不能選擇此據點執行「引誘共軍」

移動過程中，經過空著的據點時，須留下至少 1 共軍兵力（可留下更多）駐紮，控制該據點。
移入台軍所在據點時，移動立刻結束並進入戰鬥（詳見page XX 交戰規則與撤退規則）

對敵工作若選擇引誘共軍，在地圖上放 1 枚引誘標記。

＊玩家可以透過此行動，消滅少量共軍散兵賺取功勳，也可以引誘大量共軍攻擊其他玩家的角色，如何選擇端看玩家的戰略需求。

『範例2』
【配圖待補】
在範例 1 中，玩家A最後選擇執行卡牌效果，讓「少年兵團 M04」登場在頭份 B5。卡牌效果執行完畢後，玩家A須接著執行對敵工作：

先在南部登陸場、中部登陸場各放上 1 枚共軍兵力片，替共軍增兵。然後玩家A選擇執行「引誘共軍」，在地圖放上 1 枚引誘標記。從中部登陸場的 6 個共軍散兵中，誘出 4 個經過清水 C5 進軍頭份 B5。被引誘的 4 個共軍經過清水 C5 時，玩家A選擇留下 2 共軍駐紮，剩下的 2 共軍則進入頭份 B5 與「少年兵團」發生戰鬥。依交戰規則結算後，「少年兵團」戰勝並消滅了 2 共軍，玩家A的功勳標記立刻前進 2 格。（詳見page XX 交戰規則與撤退規則）

煽動精銳
煽動 1 個共軍精銳發動總攻；在原據點只能留下 1 共軍兵力駐紮，其餘兵力跟隨精銳立牌一起移動 1-2 格，移動過程可經過其他共軍據點，但終點須為未被共軍控制的據點。經過其他共軍據點時，若該據點為共軍散兵，該散兵部隊只能留下 1 兵駐紮，其餘散兵全數被編入精銳部隊後繼續前進；若該據點為共軍精銳，則不受影響。
＊如果某共軍精銳，2 格內沒有任何未被共軍控制的據點可供移動，那玩家選擇執行「煽動精銳」時，必須優先選擇其他有辦法移動的共軍精銳。若無，才可選擇此共軍精銳，移動到1-2格內的任一共軍據點，並與該據點的共軍整合，成為一支兵力更多的共軍精銳
移動過程中，經過空著的據點時，只能留下 1 共軍兵力駐紮、控制該據點，其餘精銳繼續前進
移入台軍所在據點時，移動立刻結束並進入戰鬥（詳見page XX 交戰規則與撤退規則）

對敵工作若選擇煽動精銳，可將地圖上的引誘標記全數移除，每移除 1 枚標記 +2 分

＊不論散兵還是精銳，移動過程的所經之處（包含出發的據點），都必須留下兵力駐紮
＊不論引誘共軍或是煽動精銳，都不能夠把據點的兵力全部帶走。換言之，進行完共軍增兵後，只剩下 1 兵力的共軍部隊，都不能被指定為引誘共軍／煽動精銳的目標

『範例3』
【配圖待補】
在範例 2 的平行宇宙中，玩家 A 的對敵行動選擇執行「煽動精銳」，此時地圖上只有南部登陸場有共軍精銳「蛟龍突擊隊 Z06」，在南部登陸場留下 1 兵力後，玩家A選擇讓該共軍精銳經過左營 E2 攻入高雄 E1。經過左營 E2 時也只能留下 1 共軍駐紮，剩下的 11 枚共軍兵力加上「蛟龍突擊隊」立牌自帶的 5 點戰力，總計 16 點戰力的共軍精銳踏入高雄 E1。

*C.*從卡牌供應區選擇共軍精銳牌＋*2* 次基礎行動

玩家若從供應區選擇共軍精銳牌，可先執行 2 次基礎行動。然後必須依照共軍精銳牌上的敘述順序，拿取相應立牌與兵力片，使其登場並發動登陸效果。

共軍精銳牌的效果必須執行，不可放棄卡牌效果。
玩家打出共軍精銳牌進行回合後，無須進行對敵工作。
＊部分共軍精銳牌的登陸效果，可讓玩家執行特定的煽動精銳。此時一樣會移除地圖上的引誘標記並獲得對應分數。

『範例4』
【配圖待補】
玩家 B 在他的玩家回合中，選擇了共軍精銳牌「合成十四旅 Z01」，獲得的 2 個基礎行動他都選擇了徵兵給轄下的「官將首 Y04」，一口氣讓該部隊從 3 兵力增加為 7 兵力。

然後他必須依照「合成十四旅 Z01」的卡牌敘述順序，在北部登陸場攻向淡水 A3 與基隆 A4 的路線上各放上 3 共軍兵力片，然後找出「Z01」的立牌，北部登陸場的 5 個共軍只能留下 1 個，剩下的 4 個全部與「Z01」立牌一起，由玩家 B 選擇與攻入基隆 A4 的 3 兵力合併，成為一支帶有 14 點戰力的共軍精銳部隊攻入基隆 A4。另外，未與「合成十四旅 Z01」合併的 3 共軍散兵則攻入淡水 A3。

在前述兩支共軍分別攻入淡水與基隆後，玩家 B 接著執行卡牌上的登陸效果「鋼鐵洪流」，使用「合成十四旅 Z01」進行一次距離為 1-3 格的煽動精銳，玩家 B 令該部隊從基隆 A4 出發，一路攻下汐止 A5、宜蘭 F2、最終抵達蘇澳 F3。因必須在基隆、汐止與宜蘭，各留下 1 共軍駐紮，所以「合成十四旅 Z01」抵達蘇澳 F3 時，率領的部隊已從 7 兵力削減為 4 兵力。

完成任務牌並領取獎勵

每位玩家在遊戲設置時，都會拿到至少 1 張任務牌。任務牌具有地域性，必須在指定地區達成條件，才算完成任務。玩家持有的任務牌上限為 3，若手上已有 3 張任務牌，依然可以抽取新的任務牌，但抽完後需立刻棄牌，使手上維持 3 張任務牌。

【抵抗任務】　　【迎共任務】

一張任務牌必定有兩項任務：

左半邊為抵抗任務－完成任務可立刻獲得分數及功勳
右半邊為迎共任務－完成任務可立刻獲得分數

玩家必須在自己的一個回合內，達成任務的條件，才算完成任務

舉例來說，如果任務條件是擊敗 2 次共軍，玩家可以搭配順位獎勵的額外基礎行動，主動出擊擊敗共軍 2 次，或主動擊敗 1 次＋對敵工作擊敗入侵的共軍 1 次，或透過選擇共軍精銳牌給的 2 次基礎行動達成。總之玩家必須在同一個回合內達成條件。

玩家只要完成抵抗任務或迎共任務其中之一，便可立刻將任務牌翻開放到玩家圖板旁，並依對應獎勵立刻前進分數／功勳標記。

若在一個回合中，玩家同時達成同一張牌上的抵抗與迎共任務條件，只能選擇一邊領取獎勵
若在一個回合中，玩家同時達成多張任務牌上的條件，每張任務牌都可以領一次獎勵
＊玩家達成多張任務牌的條件時，可以有些牌是抵抗任務，有些牌則是迎共任務，不須要全部同一種類型

在玩家回合結束後，須移除所有本回合完成的任務牌，移除幾張就可以再抽幾張新的任務牌。抽新的任務牌時，可從六個地區的任務牌中任意抽選，不須與被完成的任務牌同地區；抽複數張新任務牌時，可以都抽同一個地區，也可分開從不同地區抽。

任務牌的條件中，會見到「我軍」、「台軍」、「共軍」，「擊敗」、「擋下」、「攻下」這些字眼，若對這些文字的定義有所疑問，可參見 page XX 重要文字與圖示說明

『卡牌對比 2』

【桃竹苗 4】　【桃竹苗 1】　【桃竹苗 3】

以上方三張任務卡的迎共任務，從左到右來進行比較：

第一張的條件是：1 名台軍角色因投共撤退；投共是四個基礎行動中的一個，所以這個任務玩家只能透過執行基礎行動來主動達成。

第二張的條件是：1 名台軍角色被擊敗；因為必須透過戰鬥才會產生擊敗的狀況，所以這個任務，玩家可以透過主動移動我軍角色，去找共軍擊敗自己；或在對敵工作時，移動共軍去擊敗任一玩家的角色，兩種方式都符合 1 名台軍角色被擊敗的條件。

第三張的條件是：台軍共損失 2 點兵力；因為依照交戰規則，戰敗方必須 -2 兵力後撤退，所以能夠完成第二張任務牌的所有方式，幾乎也都可以滿足這個任務的條件。但還有更多操作手法，例如依照交戰規則，台軍即使是戰勝方也必須損失 1 兵力，所以玩家可以在回合中戰勝 2

次共軍，也可以滿足這個任務的條件；或在回合中對一個有 2 名台軍角色的據點進行投共，讓 2 名角色都因投共而被迫撤退並各損失 1 兵力，也能滿足條件。

揭露勢力並發動特殊技能

＊均為一次性能力

遊戲設置時，每位玩家都會拿到一本護照，護照內玩家所屬的勢力為隱藏資訊。
但玩家也可以在自己回合中的任何時間點，翻開護照內頁，將自己的勢力身份揭露給所有玩家，並發動特殊技能。以下針對六個勢力的技能逐一說明：

台灣自衛隊技能「台灣魂」

- 執行 2 次徵兵或重整，以及 1 次行軍
- 揭露身份的玩家回合（含對敵工作）內，每消滅共軍／叛軍 2 戰力，額外 +3 分

但遊戲結束時，台灣自衛隊可額外獲得的「地方友好度」，從原本的 +3 降為 +2

台灣自衛隊的「台灣魂」是一個堅決抵抗的技能，玩家可以透過「台灣魂」迅速拉高兵力並且行軍攻擊，搭配原本玩家回合的卡牌效果或基礎行動，一舉反攻。且在該回合消滅共軍還可以獲得額外加分。

政府軍技能「國際調度」

擇一行動：
Ⓐ 將我軍轄下與後備兵團共計 8 兵力，移至海外據點
Ⓑ 將 8 兵力從海外據點自由移回我軍轄下角色上

但遊戲結束時，政府軍可額外獲得的「中央友好度」，從原本的 +3 降為 +2

政府軍玩家可透過「國際調度」技能，將海外據點的兵源大舉調回島上武裝自身，也可以在局面不利台灣的時候，將台灣的殘餘兵力調往海外，盡力保全。

矽盾商社技能「平衡佈局」

- 執行 2 次基礎行動、1 次對敵工作

但遊戲結束時，矽盾商社可額外獲得的「企業友好度」，從原本的 +3 降為 +2

「平衡佈局」是一個相當利於企業兩面押寶的技能，玩家可以選擇使用「平衡佈局」提供的 2 次基礎行動與 1 次對敵工作，清剿更多共軍、堅守台灣；也可以選擇把 2 次基礎行動都拿來投共，對敵工作則煽動精銳讓共軍大舉入侵，一口氣讓局面倒向共軍。

天地盟技能「地下社會」

- 抽 2 張行動牌，之後棄掉 1 張手中行動牌

但遊戲結束時，天地盟可額外獲得的「地方、企業友好度」，從原本的各 +2 降為各 +1

天地盟的「地下社會」是一個利己類型的技能。玩家在回合內發動「地下社會」可以得到 1 張額外的行動牌，雖然當下無法使用，但之後可以打出這張行動牌，獲得額外的一個玩家回合。

鯤鯓航太技能「內神外鬼」

- 將場上或已退場的 1 名共軍精銳立牌，改放到任意 1 支共軍散兵上

但遊戲結束時，鯤鯓航太可額外獲得的「中央友好度」，從原本的 +2 降為 +1

鯤鯓航太玩家可以使用「內神外鬼」將共軍精銳立牌換到前線的共軍部隊上，強化共軍的攻勢，也可以在自己有把握戰勝的時候，把共軍精銳立牌換到身邊孱弱的 1 兵共軍上，再將其擊滅賺取大量功勳（但遊戲結束時，鯤鯓航太會因島上每 2 點共軍戰力額外 +1 分，所以也會因此損失少量分數）

促統會技能「回歸祖國」

- 我軍所有兵力翻面成叛軍，並執行 1 次行軍
- 此後不與共軍交戰，轉與台軍交戰
- 基礎行動改變：
  - 徵兵從共軍儲備區補兵
  - 重整從共軍控制的核心城市登場
  - 投共在 1 個叛軍佔領據點，放上 1 共軍，轄下角色不受投共影響
- 與台軍交戰時，平手時叛軍勝。戰敗 -2 兵力後撤退，對方可獲功勳；戰勝會 -1 兵力，對方無法獲功勳
- 所有影響共軍兵力增減的事件效果，也都可對叛軍生效

但遊戲結束時，無法得到未現身時可額外獲得的「任意陣營友好度」+1

促統會的「回歸祖國」是一個倒向共軍的技能。玩家使用「回歸祖國」之後，轄下的角色與兵力會跟隨玩家一起成為叛軍，作為共軍同路人在此後的遊戲中與台軍戰鬥，協助共軍戰勝。

每個特殊技能都很強大，但發動技能也會付出遊戲結束時，額外陣營友好度加成減少的代價，而且能力都只能發動一次，所以要不要發動，或在自己哪個回合發動，玩家也要慎選時機。

綜觀六大勢力的特殊技能後，可以看出各勢力在親共、抗共光譜中大概的位置，不過玩家還是可以挑戰各種玩法。即使是台灣自衛隊在共軍勝利的狀況下，或促統會在台灣勝利的狀況下，不錯誤揭露身份都仍有勝利的可能性。
【配圖待補】

PASS

除了打出一張卡牌進行回合，玩家也可以選擇 PASS，選擇次輪順位並跳過本輪接下來的所有回合。
玩家在 PASS 後，可將順位軌上的玩家指示物，從本輪自由移動到次輪任一空格，這會決定玩家下一輪會得到什麼順位獎勵。
＊順位軌的一個空格只能容納一個玩家指示物

順位獎勵本段用色塊襯底

第 1 順位

—優先選牌，且保證本輪有 2 次選牌機會

第 2 順位

—本輪開始時，從任意 1 個任務牌庫抽 1 張任務牌

第 3 順位

—在本輪中，可隨時檢視面朝下的 3 張行動牌內容

第 4 順位

—在本輪中，每次打出行動牌執行玩家回合，都可額外執行 1 次基礎行動

＊此基礎行動可執行在卡牌效果前或後，但必須在對敵工作之前

第 5 順位

—本輪開始時，從任意 1 個行動牌庫抽 1 張行動牌

在多數情況下，若卡牌供應區還有牌可供選擇時，為了搶先選擇下一輪的順位獎勵而 PASS 通常是不划算的。但仍有先搶次輪順位比這輪選牌再進行一次回合更有效益的情況，玩家需要自行評估，判斷是否 PASS。

若輪到玩家時，卡牌供應區已經沒有牌可選，而手牌也沒有任何保留下來的行動牌時，玩家就必須 PASS，選擇次輪順位；如果玩家此時手上還有行動牌，玩家可以選擇從手上打出行動牌進行回合，或是 PASS 選擇次輪順位，將行動牌保留到下一輪使用。
＊手牌中的行動牌是非常有價值的，它可以讓你在其他玩家都沒牌可選、必須強迫 PASS 的時候，仍可打出卡牌進行你的回合。

原則上，不論卡牌供應區是否還有牌，玩家都可以選擇 PASS，但仍有例外情況：

若輪到玩家時，其他所有人都已經 PASS了，且這時卡牌供應區還有牌可選，那玩家就必須選牌進行回合，直到供應區已無牌可選，才可選擇 PASS。

在所有玩家都 PASS 之後，一輪遊戲才結束並進入輪與輪之間的整理，準備進行下一輪遊戲。

輪與輪之間

一輪遊戲結束後，在進入下一輪之前，需要依照下面步驟進行設置：

1. 翻開一張新的共軍精銳牌，面朝上放在地圖左側的對應空格旁。翻開 2 張對應該牌指定登陸場的行動牌，面朝上放在地圖左側的主要行動牌空格旁，最後再從北部、中部、南部行動牌庫各抽 1 張，面朝下放在地圖左側的對應空格旁。
2. 將輪次軌上的輪次指示物前進 1 格。
3. 將各玩家的順位指示物從順位軌右側次輪的格子，平移到左側本輪的格子上，並領取新一輪對應的順位獎勵後，便可開始進行下一輪的遊戲。

戰爭結局

遊戲在第 3、4、5 輪結束時，都會依照當下共軍佔領的核心城市數量進行判定：
＊核心城市指的是台北 A1、新竹 B1、台中 C1、台南 D1、高雄 E1、花蓮 F1；雖然桃園 B2 戰略價值也很高，但其並非影響戰爭結局判定的核心城市

第五輪結束時
共軍佔領 5 座以上核心城市：遊戲結束，以共軍勝利計分
共軍佔領不到 5 座核心城市：遊戲結束，以台灣勝利計分

第四輪結束時
共軍佔領 5 座以上核心城市：遊戲結束，以共軍勝利計分
共軍佔領剛好 4 座核心城市：開始輪間整理，遊戲進入第五輪
共軍佔領不到 4 座核心城市：遊戲結束，以台灣勝利計分

第三輪結束時
共軍佔領 5 座以上核心城市：遊戲結束，以共軍勝利計分
共軍佔領 3 或 4 座核心城市：開始輪間整理，遊戲進入第四輪
共軍佔領不到 3 座核心城市：遊戲結束，以台灣勝利計分
可在情境上理解為：台灣抵抗的強度愈高，國際介入與支援就來得愈早；反之，若台灣的重要據點快速淪陷，國際就會轉向觀望甚至縮手不管。

遊戲計分

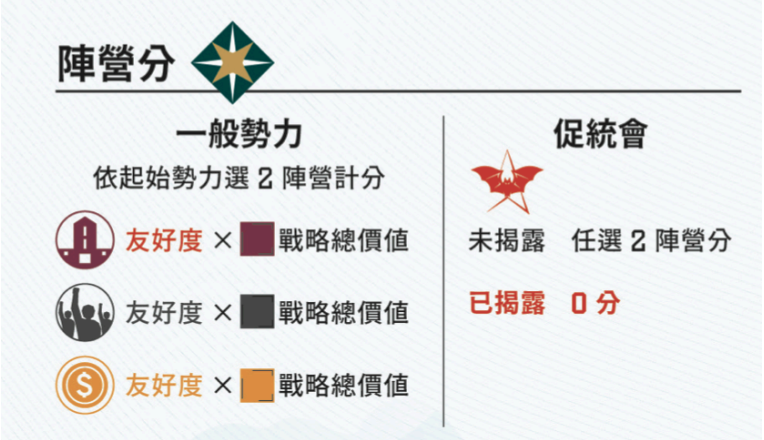
遊戲最終無論是台灣勝利或是共軍勝利，都不等同玩家自身的勝利。
在戰爭結束後，將進行戰後利益(分數)的分配，您所屬的勢力能夠從中勝出嗎？

開始計分前，我們需要先進行以下的整理，幫助遊戲計分更流暢：
1. 所有玩家將護照翻開，揭露勢力身份，並依照敘述增加相應友好度。此時指示物前進到有顏色的格子並不會獲得額外獎勵。
＊在遊戲過程中已經揭露身份的玩家，依然會增加相應友好度，但加比較少。
2. 將台灣英雄標記發給功勳最高的玩家，並將台灣英雄轄下所有角色的兵力片保留到一旁。
3. 移除場上其餘台軍、叛軍角色及兵力片，僅保留共軍。

接下來就可以開始計分了，共有陣營分、功勳分、任務分三個分數來源，以下逐一說明：
＊若使用 APP 輔助計分，請依照指示步驟，輸入當下狀況

陣營分

A.台灣勝利



遊戲中有中央、地方、企業三個陣營，若戰爭結局為台灣勝利：

A-1. 先分別計算三個陣營未被共軍佔領的據點各有多少戰略總價值
可在情境上理解為：戰爭由台灣獲勝時，地方領袖會希望愈少共軍踏入自己的地盤(地方據點)愈好，所以只有未被共軍佔領的據點會列入計算。同理，中央與企業也是一樣的計算方式。

『範例5』
【配圖待補】

如圖中所示，經過 5 輪遊戲之後，因高雄 E1、花蓮 F1未被共軍佔領，遊戲以台灣勝利計分。此時，
未被共軍佔領的中央據點有高雄 E1、岡山 E3、旗山 E4、花蓮 F1、台東 F5，共 9 點戰略價值
未被共軍佔領的地方據點有花蓮 F1、池上 F4、屏東 E5，共 5 點戰略價值
未被共軍佔領的企業據點只有高雄 E1，3 點戰略價值

A-2. 玩家依自己護照上的勢力陣營分規則，選擇其中 2 個陣營的友好度 x A-1的戰略總價值，加總後即為玩家的陣營分

可在情境上理解為:即使該陣營在戰後有大筆利益可以分配，但玩家的勢力若與其關係不佳，那能獲得的利益也將十分有限。

政府軍:必須計中央陣營分，並從另外 **2** 陣營中再擇 **1** 計分
台灣自衛隊:必須計地方陣營分，並從另外 **2** 陣營中再擇 **1** 計分
矽盾商社:必須計企業陣營分，並從另外 **2** 陣營中再擇 **1** 計分
天地盟:只能計地方陣營分與企業陣營分
鯤鯓航太:必須計中央陣營分，並從另外 **2** 陣營中再擇 **1** 計分
促統會(遊戲過程中未揭露身份):任選 **2** 個陣營計分
促統會(遊戲過程中已揭露身份):**0** 分

『範例 6』
【配圖待補】

接續範例 5,
玩家 A 的身份為政府軍，與企業、中央、地方的友好度分別為 3、6、1
玩家 B 的身份為天地盟，與企業、中央、地方的友好度分別為 4、2、5
玩家 C 的身份為矽盾商社，與企業、中央、地方的友好度分別為 8、0、2
玩家 D 的身份為促統會，並在遊戲中已經揭露身份，與企業、中央、地方的友好度分別為 0、2、3

玩家 A 必須計中央分，另一個陣營分選擇企業分，得到 6x9 + 3x3 = 63 分的陣營分
玩家 B 只能計企業分與地方分，得到 4x3 + 5x5 = 37 分的陣營分
玩家 C 必須計企業分，另一個陣營分選擇地方分，得到 8x3 + 2x5 = 34 分的陣營分
玩家 D 是揭露身份的促統會，在台灣勝利的狀況下，陣營分為 0 分

B.共軍勝利

若戰爭結局為共軍勝利:
B-1. 先分別計算地方、企業陣營已被共軍佔領的據點有多少戰略總價值
可在情境上理解為:戰爭由共軍獲勝時，地方領袖會希望自己的地盤(地方據點)早已投共，能向共軍爭取更多資源、話語權，所以只有已被共軍佔領的據點會列入計算。同理，企業也是一樣的計算方式。

B-2. 接著計算海外據點有多少枚台軍兵力片
可在情境上理解為:戰爭由共軍獲勝時，中央陣營在島內喪失權力，此時在海外據點存有愈多資源，才能在戰後保住話語權，甚至有可能與共軍重啟談判。

B-3. 玩家依自己護照上的勢力陣營分規則，選擇其中 2 個陣營的友好度，依照上圖所示，乘上 B-1 或是 B-2 的數字，加總後即為玩家的陣營分
＊地方／企業友好度 x B-1，中央友好度 x B-2

政府軍:必須計中央陣營分，並從另外 **2** 陣營中再擇 **1** 計分
台灣自衛隊:必須計地方陣營分，並從另外 **2** 陣營中再擇 **1** 計分
矽盾商社:必須計企業陣營分，並從另外 **2** 陣營中再擇 **1** 計分
天地盟:只能計地方陣營分與企業陣營分
鯤鯓航太:必須計中央陣營分，並從另外 **2** 陣營中再擇 **1** 計分
促統會(遊戲過程中未揭露身份):任選 **2** 個陣營計分
促統會(遊戲過程中已揭露身份):共軍佔領的每個據點，其戰略價值 **x 5** 分＋共軍佔領每座核心城市額外 **+5** 分

功勳分

功勳的主要獲得方式來自於消滅共軍兵力(詳見page XX 交戰規則與撤退規則)或完成抵抗任務(詳見page XX 完成任務牌並領取獎勵)，在遊戲過程中獲得功勳時，會立刻在跑分軌上前進玩家的功勳標記。

A. 台灣勝利

功勳分	
一般玩家	每點功勳 2 分
台灣英雄	每點功勳 3 分，玩家每點兵力額外 ＋ 2 分
促統會	未揭露：任選 2 陣營分／已揭露：0 分
鯤鯓航太	除功勳分，台灣島上 每 2 點共軍戰力額外＋1 分，最多＋50 分

台灣勝利時:
持有台灣英雄標記的玩家，每 1 點功勳 3 分，並且轄下角色的每 1 枚兵力片額外 +2 分
其餘玩家，每 1 點功勳 2 分
可在情境上理解為:台灣勝利時，這場戰爭中貢獻最大的台灣英雄將獲得最大的榮耀。

鯤鯓航太:除前述功勳計分方式外，台灣島上每 2 點共軍戰力(包含共軍精銳立牌上的自帶戰力)額外 +1 分，最多 50 分

可在情境上理解為:作為軍火商的鯤鯓航太，共軍派出的軍力愈多，能私下賣出愈多的軍火牟利。

促統會(遊戲過程中未揭露身份):與其他玩家相同的計算方式，若其為遊戲結束時功勳最高的玩家，可正常領取台灣英雄標記
可在情境上理解為:促統會從頭到尾將自己身份偽裝地很好，所有人不知情之下將其視為一般平民，因此採用與其他玩家相同的功勳計分方式。
促統會(遊戲過程中已揭露身份):0分
可在情境上理解為:既然功勳源於消滅共軍或抵抗任務，那已經倒向共軍的促統會，功勳自然不予計算。

『範例 7』
【配圖待補】

接續範例 6,
玩家 A 在遊戲中獲得 20 功勳，剩下 1 名 3 兵力的角色
玩家 B 在遊戲中獲得 21 功勳，剩下 2 名 2 兵力的角色
玩家 C 在遊戲中獲得 15 功勳，沒有剩下的角色
玩家 D 在遊戲中獲得 6 功勳，剩下 1 名 6 兵力的角色

由玩家 B 成為台灣英雄，在台灣勝利的狀況下

玩家 A 的功勳每點 2 分，可得 40 分的功勳分
玩家 B 的功勳每點 3 分，且兵力每片 2 分，可得 21x3 + 4x2 = 71分的功勳分
玩家 C 的功勳每點 2 分，可得 30 分的功勳分
玩家 D 是揭露身份的促統會，無論是台灣或共軍勝利，功勳分都為 0 分

B. 共軍勝利

功勳分	
一般玩家	每點功勳 2 分
台灣英雄	功勳不計分，玩家每點兵力額外 - 1 分
促統會	未揭露：每點功勳 2 分／已揭露：0 分
鯤鯓航太	除功勳分，台灣島上 每 2 點共軍戰力額外＋1 分，最多＋50 分

共軍勝利時:
持有台灣英雄標記的玩家，功勳不計分，並且轄下角色的每 1 枚兵力片額外 -1 分
其餘玩家，每 1 點功勳 2 分
可在情境上理解為:共軍勝利時，這場戰爭中消滅最多共軍的台灣英雄將被帶頭清算，流亡海外。

鯤鯓航太：除前述功勳計分方式外，台灣島上每 2 點共軍戰力（包含共軍精銳立牌上的自帶戰力）額外 +1 分，最多 50 分

促統會（遊戲過程中未揭露身份）：與其他玩家相同的計算方式，若其為遊戲結束時功勳最高的玩家，可正常領取台灣英雄標記
促統會（遊戲過程中已揭露身份）：0 分

任務分

在遊戲過程中完成任務時，會立刻在跑分軌上前進玩家的分數標記（詳見page XX 完成任務牌並領取獎勵），這就是玩家遊戲結束時的任務分。

將玩家的以上三種分數相加後，總分最高的玩家代表其獲得的戰後利益最大，成為遊戲的勝利者。

若有平手時，則共同勝利。

交戰規則與撤退規則

在遊戲中，台軍與共軍、或台軍與叛軍在同一據點相遇時，就會發生戰鬥，以下針對交戰與撤退的相關細則完整說明：

交戰規則

- 一場戰鬥發生時，原本位於開戰據點的部隊為防禦方，移入開戰據點的部隊為攻擊方。部分角色能力可提供額外戰力，但需要注意是否有限制攻擊時／防禦時才會增加戰力；共軍精銳均自帶額外戰力
- 若台軍角色登場時，該據點已被共軍佔領，將立即發生戰鬥，台軍為攻擊方，共軍為防禦方
- 無論為攻擊方或防禦方，1 兵力 = 1 戰力
- 戰力加總較高的一方獲勝，戰力平手時為共軍獲勝
- 戰敗的一方損失 2 兵力後撤退到相鄰據點（詳見下段 撤退規則）
- 若台軍或叛軍戰勝，依然要損失 1 兵力。但若共軍戰勝則無須額外損失兵力
    - 可在情境上理解為：戰場在台灣，只要發生交戰台軍必有戰損。
- 多位角色可於同據點聯合作戰，各角色的戰力會加起來計算；共軍與叛軍，或兩支共軍精銳亦可於同據點聯合作戰。於同據點聯合作戰時，如須損失兵力，由戰力最高的部隊優先損失；如戰力一樣高，由當回合行動的玩家優先損失；仍無法分別時，則由當回合玩家決定
- 每消滅 1 共軍或叛軍兵力，可獲得 1 點功勳；若因消滅共軍，導致共軍精銳立牌下方無任何兵力片時，該共軍精銳立刻退場，玩家可依該精銳自帶幾點戰力額外獲得幾點功勳

撤退規則

撤退規則依照共軍撤退、台軍撤退、叛軍撤退區分，詳見下方說明：

共軍撤退

- 共軍撤退時，優先往周圍共軍據點移動，並與該共軍據點原有兵力整合成一個新的部隊
- 若有多個符合的據點，由當回合玩家決定
- 若周圍無任何共軍據點，優先往台軍兵力最少的據點(包含空地)撤退
- 若共軍因撤退遭遇台軍時，會再次觸發戰鬥；若因此使共軍損失兵力，台軍玩家可依交戰規則獲得對應功勳

台軍撤退

- 台軍撤退時，優先往周圍無共軍據點移動，如該據點有其他台軍，部隊各自獨立，不會整合
- 若有多個符合的據點，由控制該角色的玩家決定
- 若周圍無任何符合據點，亦由控制該角色的玩家決定往哪個共軍／叛軍據點撤退突圍
- 若台軍因撤退遭遇共軍或叛軍時，會再次觸發戰鬥；若因此使共軍或叛軍損失兵力，台軍玩家不會獲得功勳

叛軍撤退

- 叛軍撤退時，優先往周圍無台軍據點移動，如該據點已有共軍，部隊各自獨立，不會整合
- 若有多個符合的據點，由控制該角色的玩家決定
- 若周圍無任何符合據點，亦由控制該角色的玩家決定往哪個台軍據點撤退突圍
- 若叛軍因撤退遭遇台軍時，會再次觸發戰鬥；若因此使叛軍損失兵力，台軍玩家可依交戰規則獲得對應功勳

常見問答

戰鬥篇

Q：若位於同一據點的兩支部隊都剩下 1 兵，因共軍攻入而戰敗，此時是兩支部隊各損失 1 兵，還是由戰力較高的部隊損失 1 兵，戰力較低的兵力無損撤退？
A：兩支部隊各損失 1 兵。戰敗的一方損失 2 兵力為上位條件。在此前提下，如果有複數部隊時，才由戰力最高的部隊優先損兵。換言之，若兩支部隊分別為 2 兵與 1 兵，且 2 兵部隊戰力較高，聯合作戰被擊敗時，會由 2 兵部隊承擔損失而退場，1 兵部隊則無損撤退。

Q：聯合作戰時，當回合玩家能否使用其他玩家控制的角色能力？

A:可以。但若因能力效果造成共軍損兵，功勳由控制該角色的玩家獲得，而非當回合玩家獲得。

Q:若有複數部隊同時需要撤退時，如何決定撤退順序？
A:從當前玩家開始，依照玩家順位輪流決定。

Q:玩家可以主動攻入共軍的北部、中部、南部登陸場嗎？
A:不行。依照遊戲設定，台灣此時已經喪失制海權。地圖上也是使用單向箭頭標示。

Q:叛軍在移動時也要像共軍一樣，在原據點至少留下 1 兵駐紮嗎？
A:不需要。只要是由玩家控制的部隊，不論是台軍還是叛軍，移動時都必須整個部隊一起移動;只有共軍作為一個持續入侵的 NPC，不論散兵還是精銳，移動過程的所經之處(包含出發的據點)，都必須至少留下 1 兵駐紮。

角色能力篇

Q:如果使用角色能力消滅共軍，是否會得到功勳呢？
A:會，只要消滅共軍兵力都會得到功勳。

Q:玩家選擇了 1 張地方屬性的角色牌「醫護小隊 N05」，在 +1 地方友好度之後，指示物前進到了有顏色的格子上，可以獲得 3 兵力片任意分配，這時可以分配給「醫護小隊」嗎？

A:否。依遊戲流程的規則可以看出，玩家選牌並增加友好度的時間點，優先於執行卡牌效果的時間點，也就是說因友好度增加而得到 3 兵力片獎勵時，「醫護小隊」還沒有登場，因此也不能參與兵力片的分配。若此時玩家沒有其他可供分配的角色，那 3 兵力片的獎勵將直接歸還回後備兵團。

Q:如下圖狀況，玩家有 2 名角色「工兵大隊長 S02」與「黑熊勇士 S07」都位於台南 D1。執行一次行軍時，能否先使用「工兵大隊長」的技能帶著「黑熊勇士」一起移動到西螺 D3 並擊敗當地共軍之後，再使用「黑熊勇士」尚未使用到的行軍，將其再次移動到彰化 C4 再擊敗一次共軍呢？
【配圖待補】

A:這是個很好的問題。依照行軍的規則所示:所有角色的移動是同時進行的。所以在「工兵大隊長 S02」帶著「黑熊勇士 S07」移動後，「黑熊勇士」接下來的移動要視為同時發生。又依照另一條行軍規則:角色移動過程中若進入敵軍控制據點，將立刻停止移動，所以一到西螺 D3 遭遇共軍後，「黑熊勇士」同時且尚未完成的移動就被強制中斷，並與「工兵大隊長」一起停留在西螺與共軍進行後續戰鬥。

依照上圖，如果換一個方式:「工兵大隊長」的能力帶著「黑熊勇士」一起移動到空地嘉義 D5，「黑熊勇士」再移動到彰化 C4，與在彰化的共軍進行戰鬥，就符合遊戲規則。

事件效果篇

Q:事件牌「末法時代 N09」，本輪結束時，若玩家有轄下角色在北北基或宜花東，消滅該角色(複數時，選擇一位)所在地區內所有部隊。這段意思是如果我有兩名角色都在北北基，可以只選一名跟其他敵軍一起被滅，另一名沒事嗎？

A:不對，這個意思是，如果你在北北基有一名角色，宜花東也有一名角色，你可以選擇要全滅北北基還是全滅宜花東。只有這種狀況，另一名角色才會沒事。

Q:事件牌「媽祖護台 M13」，將清水 C5、彰化 C4、西螺 D3 所有共軍，移回任一登陸場的效果，是指可以把這些共軍丟到北部登陸場嗎？

A:是，任何一個登陸場都可以。丟過去後，這些共軍會加入登陸場原有的共軍，合併成一支新的部隊。

Q:事件牌「在地希望 S14」，根據玩家目前地方友好度數值（包含此牌提供的 1 點地方友好度），指定 1 名我軍角色，增加同等兵力。這段敘述有點不懂，是否能夠舉例？

A:舉例來說，玩家本來地方友好度為 3，打出事件牌「在地希望」後，先將地方友好度增加到 4（有顏色的格子），領取 3 兵力任意分配到自己的角色上，接著發動「在地希望」的效果，因為此時地方友好度數值為 4，玩家可再領 4 兵力加到自己的 1 名角色上，並可因此事件獲得 2 功勳（因此事件每 +2 兵力可獲 1 功勳）

共軍精銳篇

Q:使用鯤鯓航太技能「內神外鬼」將退場的精銳立牌重新叫回場上時，是否會再發動一次登陸效果？
A:不會。

Q:「雷神空降旅 Z05」登陸前發動的「空降作戰」技能，如果高屏地區都有台軍，4 兵只能空降在岡山 E3，那會立刻發生戰鬥嗎？

A:是，此時空降的共軍為進攻方。

Q:因「合成十四旅 Z01」或「七三集團軍 Z03」登陸時額外執行的煽動精銳，能否與一般的煽動精銳一樣，移除誘敵指示物並且加分？

A:可以。

任務篇

Q:迎共任務「在桃竹苗地區，2 名台軍角色被擊敗」，如果在對敵行動用共軍擊敗在同 1 個據點的 2 名台軍角色，但只有一名角色損兵，另一名角色無損撤退，這樣算完成任務嗎？

A:算。可參見「重要文字與圖示說明」段落，擊敗的定義是在一場戰鬥中獲勝。換言之，被擊敗就是在一場戰鬥中落敗，以提問來說，這 2 名台軍角色都是戰鬥中的落敗方，是否損兵不重要。

Q:若想完成迎共任務「共軍精銳進入北北基地區」，這時候北北基地區本來就已經有「統戰策略長 Z02」這個共軍精銳了，是否算直接完成任務？

A:不算，任務條件是共軍精銳進入北北基地區。可以讓其他共軍精銳進入北北基地區來完成，或是先讓「統戰策略長 Z02」離開北北基，在之後的回合再讓他回到北北基地區，這也是一種

方式。

Q:若使用煽動精銳，將一名共軍精銳從苗栗 B4 移向台中 C1，與位於台中的台軍交戰後被擊敗而退回苗栗，這樣是否能算同時完成抵抗任務「在中彰投地區，擊敗共軍精銳一次」與迎共任務「共軍精銳，進入中彰投地區」呢？

A:是的，時間序可以這樣理解:共軍精銳進入中彰投地區據點台中，即完成迎共任務，接著與位於台中的台軍交戰後被擊敗，即完成抵抗任務。