



Cranio
CREATIONS

BARRAGE

✿ TOMMASO BATTISTA ✿ SIMONE LUCIANI ✿ ANTONIO DE LUCA

RULEBOOK

水坝

游戏目标

在这款游戏中，每位玩家担任4个国际公司的CEO，致力于在能源生产中赢得胜利。玩家将必须购买并使用设备来建造水坝以及水力发电站，并建造水道将这两者连接起来。这将启动水坝与发电站，使用其所储存的水资源来生产能源，并以此完成合约。游戏结束时拥有最高胜利点数的玩家将成为胜利者。

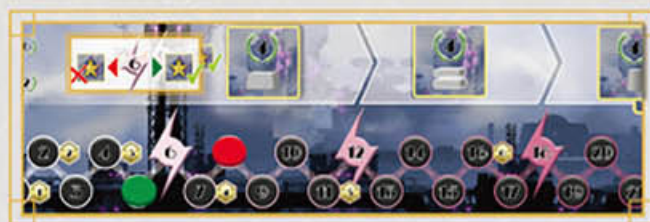
胜利点数（分数）能够通过以下方式赢得：
每个轮次结束时

- 当轮生产最多能源。



美国位于能源轨第一名，因此获得6分。意大利位于第二，因此获得2分。

- 生产足以激活当轮计分板块的能源。即，生产至少6单位能源。每轮会有1块计分板块，每块计分板块将根据玩家已建造的某种建筑或完成的某种元素类型，给予玩家胜利点数。

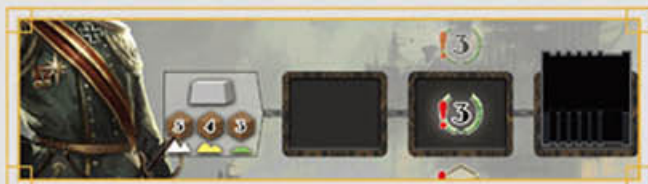


美国已超过6单位能源合格标准，因此现在能够按照第一块计分板块所示，根据自己每个已建造的水坝而获得4分。

每个轮次进行中

- 获得玩家公司版图上的收入。

NB 通过建造一定数量的建筑部件能够获得分数。



当德国建造第二个坝基时，能立即获得3分，还能在接下来的每次收入阶段获得3分。

- 完成给予分数作为效果的合约。



通过一次3单位能源的生产，拥有该合约的玩家能够完成该合约并获得4分（以及2元）

- 使用特定的高级科技板块。

NB

高级科技板块在入门游戏中不会使用。



当使用这块高级科技板块时，玩家已建造的每个发电站为其获得3分。

游戏结束时

- 建造最多建筑部件的玩家有机会达成目标板块的目标。



在这个例子中，在红色位置建造最多建筑的玩家将获得15分，第二名玩家将获得10分，第三名将获得5分。

- 剩余的可用资源与玩家水坝中保留的水滴。



将挖掘机、混凝土搅拌机、金钱相加，每5个资源获得1分。留在你水坝中的每颗水滴，也让你获得1分。



重要概念

游戏地图



地图表示法国阿尔卑斯区域，并被水平划分为三个地区：从上往下分别是山脉、丘陵以及平原。每个地区通过不同的底色背景与不同的符号进行确认。地区类型影响建筑花费以及某些终局目标。三个地区中，每个地区都有一定数量的盆地。每个盆地中都有玩家能够在此建造自己建筑的建造位置。盆地间通过自然河流以及彩色水道相连。



顶部 山脉



中部 丘陵



底部 平原



一个典型的盆地配置，总是包含两个用于建造水坝的位置，两个用于建造水道的位置，以及某些建造发电站的位置（山脉盆地为0，丘陵盆地为2，平原盆地为3）。位于地图最下方的盆地包含四个发电站位置，但没有水坝与水道的位置。

建筑



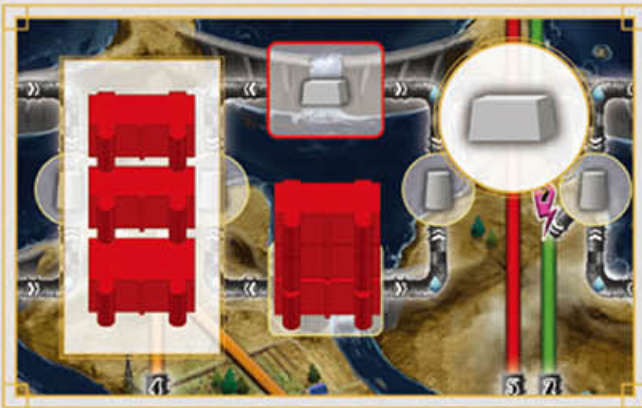
玩家能够在地图上建造三种建筑：水坝、水道以及发电站。

要建造水坝需要使用两种不同的建筑部件：坝基与高程。坝基仅能建造在地图上绘有相关符号的位置上。高程仅能建造在坝基上。一个水坝因此由一个坝基以及至多两个高程（0,1或2）所构成。它的等级因此分为1（只有坝基）至3级（坝基加上2个高程）。

水坝分为两种类型：中立与私人。

中立水坝在游戏伊始便被放置在地上，并在整局游戏中留在场上：玩家无法改变这些水坝。

私人水坝由玩家所建造。每个私人水坝属于一个特定玩家：你不能在属于其他玩家的坝基上建造高程。



位于地图上的水坝位置及其符号。在该图例中，是一个美国的3级水坝。

水道与发电站由一个部件构成，并仅能建造在地图上显示有相关符号的位置上。



位于地图上的发电站（左图）与水道（右图）的建造位置及其符号。

水

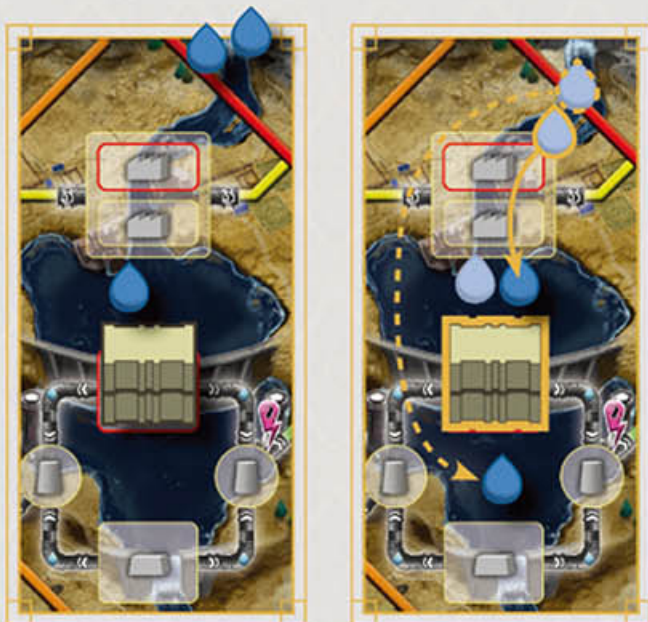


水是游戏中最珍贵的资源。玩家不能拥有水，但却可以尝试控制它。水滴由地图顶部的水源进入游戏。部分水滴在水源阶段被放置在对应的水源板块上，而另一些水滴会由玩家通过行动以及特殊效果放置入场。

水通常会遵循自然河流的流向顺流而下。

表示水流自然流动的河流会将不同的盆地连接起来。若一颗水滴抵达地图最下方的盆地，则其将被移除。水流的自然流动会由于水坝的拦截而中断。

水坝的等级（构成水坝的部件数量）对应其能够保留的水滴数量。若一颗水滴在自然流动时遭遇1个水坝，如果水坝还没有装满它的上限，即是说，只要水坝前的水滴数量尚未与其等级相等，则该水滴将会停留在水坝前。若水坝容纳上限已满，则水流将略过该水坝继续流动，如同视为该水坝不存在。此外，水滴的移动是一个个依次执行的。



这是个关于水流的例子。两颗水滴流经至一个已保留一颗水滴的2级水坝盆地（左图）。该水坝将保留一颗流动至此的水滴，而另一颗水滴将会经过水坝继续流动（右图）。

直至玩家执行生产行动前，留在水坝的水滴都不能再移动。

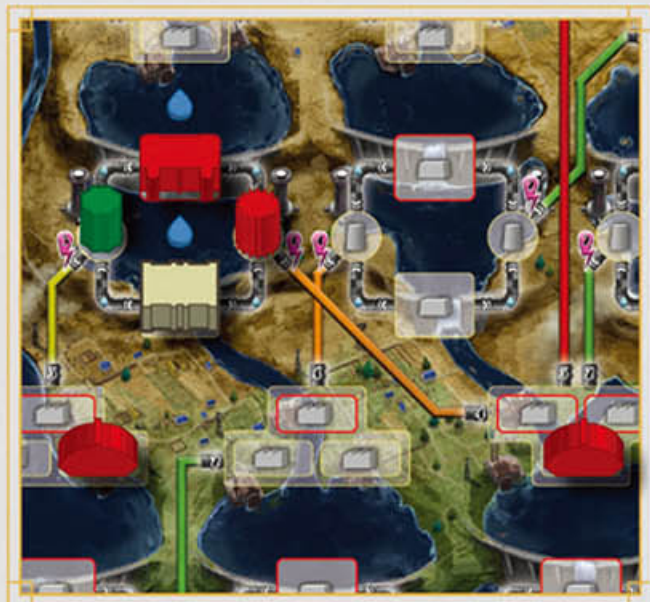


生产

游戏的关键是能源生产。要生产能源，玩家需要三个元素：一个发电站，一个至少保有一颗水滴的水坝，以及一个连接前两者的水道。

连接

为了执行生产，你必须弄清水坝是否与发电站相连。要理解这点你可以查看包含这些建筑的盆地。描绘在盆地上的灰色管道帮助显示了水坝及其关联的水道。地图上彩色的水道，表示只有当玩家放置水道部件在这个建筑位置上时，才能够激活该水道形成连接。玩家必须建造水道连接各个建筑。被激活的水道，会将水道起点所在盆地所有的水坝，以及水道终点所在盆地所有的发电站连接起来。位于同一个盆地的水坝与发电站不视为相连。



这个例子中，右侧的红色发电站，通过红色水道与左上方盆地的红色水坝还有中立水坝相连。左侧的红色发电站也通过绿色水道，与这些水坝相连。

参与生产的建筑

- 发电站必须属于执行生产行动的当前玩家。
- 带有水滴的水坝必须属于当前玩家或中立。
- 连接两个建筑的水道可以属于任何颜色：若属于玩家自己的颜色，则无需额外费用。若该水道属于其他玩家颜色。每有一颗水滴经过该水道，执行生产行动的玩家必须支付一元给水道拥有者，并且该拥有者还会获得一点胜利点数。

发电站



你的颜色

水坝



你的颜色或中立

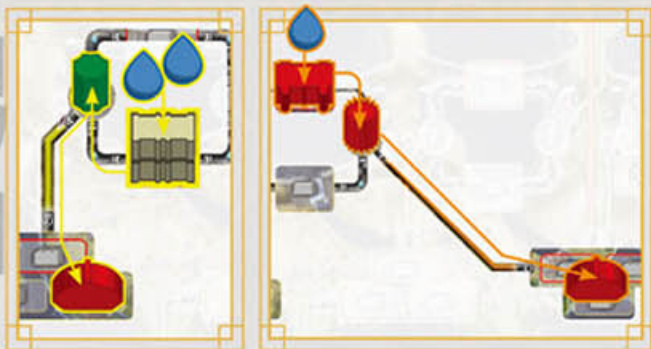
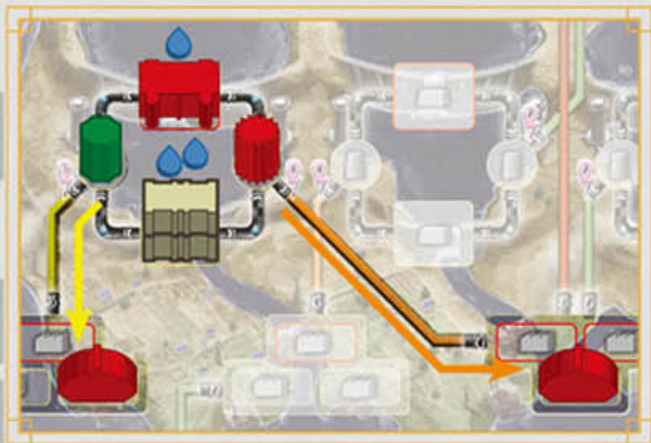
水道



任意玩家颜色

每个水道的生产值都表示在地图上。每颗水滴经过水道时，将产生等同于其生产值的能源。

生产结束后，用于生产的水滴将离开发电站，并顺流移动到下个盆地，河流，以及其他可能存在的水坝。



在这个例子中，美国可以选择连接到左侧或右侧的发电站进行生产，并可以选择中立水坝通过绿色水道连接左侧发电站（可使用两颗水滴），也可以选择红色水坝通过红色水道连接右侧发电站进行生产（可使用一颗水滴）。



“能源生产是游戏中的关键。尽快开始生产非常重要。连接发电站与中立水坝是最快的途径，但中立水坝也会很快暴露出弱点：所有玩家都能够使用它们，并耗尽这些水坝内的水！”

使用能源

能源轨

当玩家生产能源时，他们会在能源轨上进行记录。玩家在一个轮次中所生产的所有能源都会被记录在能源轨上：这会决定每位玩家在下一轮获得的金钱收入。也是使用计分板块进行计分的先决条件，并且当轮生产最多能源的玩家也会获得胜利点数。



能源指示物用于记录能源生产数量。

合约

除了会被记录在能源轨外，能源生产也会用于完成合约。每个合约左侧有一个能源数值。如果玩家在能源生产时到达或超过这个数值，就可以立即获得合约右侧的效果。这些效果包括获得胜利点数、金钱、资源，以及即时的特殊行动。每个合约在游戏中只能被完成一次。

NB

在一次独立的生产行动中只能够完成一个合约。

完成该合约
需要的能源

合约完成时的
立即效果



该合约要求生产3单位能源才能完成。

游戏规则

这是一款复杂的游戏。因此我们决定使用入门规则来进行讲解。在入门规则中，初始设置会剔除特定配件，游戏进行中也会移除某些机制。

进阶规则

你能够在规则书中的特殊文字框内找到额外的进阶规则说明。

若你正在进行入门游戏，我们建议你忽略进阶规则：你最好在你已完成初次游戏后再来阅读它们。在阅读规则过程中，你还会发现一些来自游戏设计师的提示，帮助你在初次游戏中制定策略。

通用设置

- 1 将地图放置在桌面中央。
- 2 如图所示，将能源轨版图与管理版图放置在地图旁。
- 3 将挖掘机与混凝土搅拌机方块放在一旁构成供应区。
- 4 将金钱指示物按照不同面值分类，放置在一旁。
- 5 将水滴放置在地图旁，构成供应区。
- 6 将水源板块洗混，并随机将四块板块放置在地图上对应位置。
- 7 根据设置图示移除相应的计分板块，并将剩余的洗混。随机面朝上放置五块计分板块在能源轨对应位置，将其余计分板块放回游戏盒内。

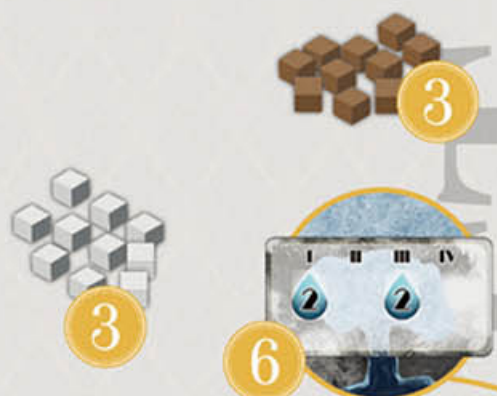
进阶规则

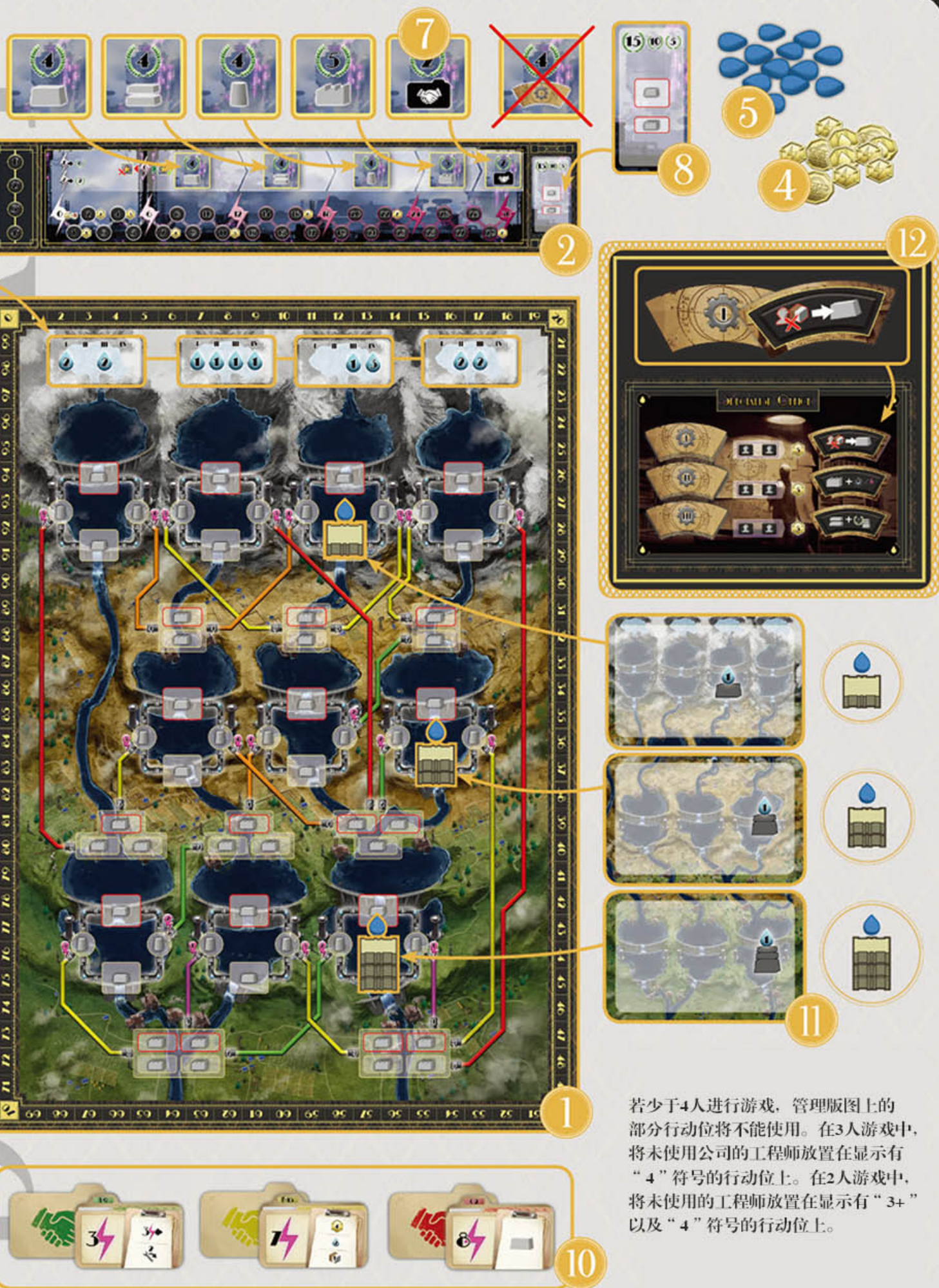
洗混所有计分板块，并随机放置五块到能源轨上。
将其余计分板块放回游戏盒内。

- 8 随机放置1块目标板块到能源轨尾部对应位置，将其余目标板块放回游戏盒内。
- 9 洗混所有国家级合约板块，抽取等同于玩家人数减1数量的国家级合约将其面朝上放置在管理版图的对应位置。将其余的国家级合约板块放回游戏盒内。
- 10 将私人合约板块按照板块背面分类。分别洗混三个板块堆，并将其放置在管理版图的对应位置。从每个板块堆抽取两块板块，面朝上放置在对应的板块堆旁。
- 11 将中立水坝设置板块按照板块背面分类，然后每个板块堆随机抽取一块板块。按照你抽取的板块上对应的盆地建筑位置，放置中立水坝。山脉的水坝等级总是为1级，丘陵的水坝等级总是为2级，平原的水坝等级总是为3级。在每个水坝前放置一颗水滴。将设置板块放回游戏盒内。
- 12 将高级科技版图与所有高级科技板块放回游戏盒内。在入门游戏中你不会使用到它们。

进阶规则

将高级科技版图放置在地图旁。将所有高级科技板块按照其背面分类并分别洗混成三个板块堆。将三个板块堆放置在高级科技版图左侧的对应位置。从“1”号板块堆首先抽取三块板块，放置在版图右侧对应位置。





若少于4人进行游戏，管理版图上的部分行动位将不能使用。在3人游戏中，将未使用公司的工程师放置在显示有“4”符号的行动位上。在2人游戏中，将未使用的工程师放置在显示有“3+”以及“4”符号的行动位上。

入门游戏玩家设置

- 入门游戏中玩家将按照下表分配公司与执行官板块。将执行官板块放置到对应公司版图的左侧。
- 每位玩家获得属于该公司版图颜色的所有配件，以及放置在公司版图旁的一个施工轮盘，将入口位置面朝正上方。

	1号位玩家 ●	2号位玩家 ●●	3号位玩家 ●●●	4号位玩家 ●●●●
公司版图	 美国 玛格丽特 格兰特 红色	 德国 欧博斯特 达斯勒 黑色	 意大利 恩里科 奥利维 绿色	 法国 约瑟夫 方丹 蓝色
执行官	 威廉 阿德勒	 吉尔 麦克多维尔	 索罗门 P. 乔丹	 维克托 菲斯勒
起始合约				



配件:

- 5个坝基部件
- 5个高程部件
- 5个水道部件
- 5个发电站部件
- 5个基础科技板块
- 1个施工轮盘



●●●

将所有建筑部件（坝基，高程，水道，发电站）放置在公司版图对应位置。将起始资源放置在你的执行官板块上的个人供应区。将你的科技板块与起始合约放置在你的公司版图旁。



- 每位玩家获得6元，6个挖掘机以及4个混凝土搅拌机。
- 玩家将按照表格所示获得对应的起始合约。

5 将回合顺位指示物按照表格所示顺序放置。

注意：在3人游戏中，回合顺位的4号位不会被使用。在2人游戏中，3号位和4号位均不会被使用。

6 将能源指示物放置在能源轨的起始位置。

7 将胜利点数指示物放置在计分轨的“10”号格。



进阶规则

玩家选择他们的公司版图与执行官板块。随机抽取等同于玩家数量的公司版图，并放置在桌面中央（若进行3人或2人游戏，将剩余的公司版图放回游戏盒中）。将等同于玩家数量的执行官板块随机与每个公司版图进行组合。将剩余的执行官板块放回游戏盒中。随机决定起始玩家。由起始玩家开始，按照顺时针方向，每位玩家选择1组公司版图及执行官板块的组合，将其放置在自己面前。

将回合顺位按照玩家们选择公司版图的逆序设置。因此首先选择公司版图的玩家将自己的回合顺位指示物放置在回合顺位的末位。而最后选择版图的玩家将其回合顺位指示物放置在首位上。

不同于自动获得起始合约，玩家们将主动进行选择。洗牌所有起始合约板块，并抽取等同于玩家人数数量的起始合约板块。将其面朝上放置在版图旁（若进行3人或2人游戏，将剩余的起始合约板块放回游戏盒中）。按照回合顺位的逆序（因此从回合顺位末位的玩家开始），每位玩家选择1块起始合约并将其面朝上放置在自己的版图旁。

将百搭基础科技板块放回游戏盒中。它们在完整游戏中不会被用到。

保罗 第三位选择 第二位进行游戏	
乔安娜 第一位选择 第四位进行游戏	
维克托 第二位选择 第三位进行游戏	
索菲亚 第一位选择 第四位进行游戏	

在一场四人进阶游戏中，玩家随机组成了以下组合。由乔安娜起始选择，于是她决定使用德国以及数值为2的起始合约；将黑色指示物放置在回合顺位轨的末位。维克托第2位选择，他选择了意大利与数值4的起始合约进行游戏；将绿色指示物放置在回合顺位轨的第3位。保罗第3位选择，他选择了美国以及数值为3的起始合约；将红色指示物放置在回合顺位轨的第2位。索菲亚将使用法国以及剩下的起始合约进行游戏；蓝色指示物将放置在回合顺位轨的首位。

游戏进行

一场游戏共有五轮，每个轮次由以下五个阶段构成：

- 收入与水源
- 行动
- 水流
- 计分
- 轮次结束

收入与水源

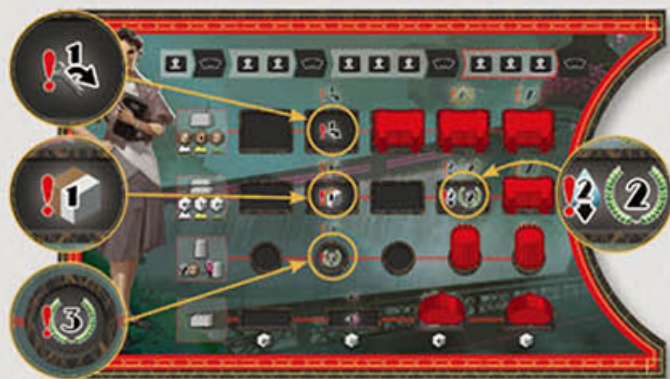
所有玩家各自从公司版图获得激活的收入。

收入由符号“!”表示。

为了激活收入你必须建造建筑。当你建造1个建筑时，你必须从你的公司版图上由左至右拿取部件（参阅施工行动）。

当建造你的坝基、高程以及水道第二个部件时，你会获得该类建筑的第一种收入。当建造这些建筑的第四个部件时，你会获得第二种收入（比第一种收入收益更大）。而建造第五个部件时，你会获得第三种收入。每个公司版图的每类建筑前两种收入都是不同的。而所有公司的第三种收入都是相同的（7分）。

游戏中该阶段所有玩家可以同时执行操作。



美国在建造了这些建筑部件后，能够在其公司版图上激活这些对应的收入。



“你需要不同类型的建筑来生产能源。但如果你建造了更多同类型建筑，将会激活你的公司收入。这会是获得胜利的关键之一。”

发电站不会提供收入，但会强化能源生产。你将在规则书后文获得公司版图的所有细节。

遵循水源板块上描绘的当前轮次水滴数量，将相应数量的水滴放置在对应的水源板块上。

每块水源板块上含有4个位置（对应4个轮次），上面的数字是你必须在该板块上放置水滴的数量。在第五轮，即最后一轮的该阶段中，不会有水滴放置在水源板块上，但玩家仍然能够通过使用行动与特殊效果来放置水滴。这些水滴将在水流阶段开始在地图上流动。



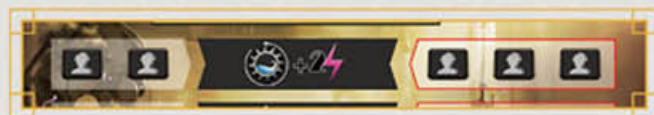
在第一轮，你将放置2颗水滴在该水源板块上。

行动

玩家将按照回合顺位轨所示顺位，依次执行各自的回合。当轮到玩家的回合时，该玩家必须将工程师放置到1个行动位，执行对应的行动。

每个行动位都有1-3个工程师的放置条件：这些条件将通过工程师符号表示在与行动位同一行的左侧或右侧位置。

如果1个行动位带有红色外框，则意味着该行动需要额外花费3元。



要执行该行动，你需要放置2个工程师到左侧的行动位，或是放置3个工程师到右侧的位置：放置到右侧时你还需要支付3元。

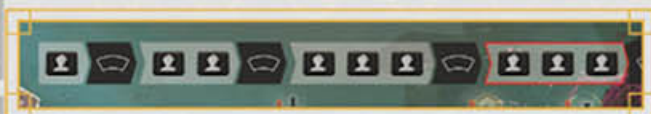
如果你的供应区中没有行动位所需的工程师（或额外的金钱），你不能执行该行动。你不能将工程师放置到一个行动位上，却不执行对应的行动。

当玩家没有工程师可放置时，他在该阶段的行动就结束了（直接跳过该玩家回合）。当所有玩家放置完各自的工程师时，该行动阶段宣告结束。

施工行动

每个公司版图上有4个行动位：这些行动位属于玩家自己（不能使用其他玩家公司版图上的行动位）。

这些位置的工程师放置要求由左至右逐渐增加：你在一个轮次中建造越多建筑，所需要的工程师数量也就越多。



一个轮次中建造第一个建筑部件需要1个工程师。建造第二个建筑部件需要2个工程师。建造第三与第四个建筑部件需要3个工程师。在同一轮中，要建造第四个建筑部件，你还必须支付3元。

这些行动位允许你建造各种建筑。为了执行施工行动你必须遵循以下步骤：

- ① 将所需的工程师首先放置在你的版图最左侧的施工位置上。

（若你将工程师放置在带有红色边框的最后1格，你还必须支付额外3元费用。）

- ② 将你想要建造的建筑所对应的科技板块，放置在你施工轮盘的入口位置。

从你的供应区拿取1块带有你想要建造建筑符号的科技板块。若你没有对应建筑的科技板块，也没有百搭板块，则你不能建造该建筑。

- ③ 将你用于建造建筑所必须支付的资源，放入施工轮盘方才放置科技板块所对应的区域中。

每个建筑有不同的费用：某些费用还与你建造建筑所处地区有关，见下页。

- ④ 顺时针转动施工轮盘一格。

- ⑤ 建造建筑部件。若你建造的坝基或发电站位于一个红色建筑位置上，你还必须支付3元。

从你的公司版图上拿取对应建筑类型最左侧的部件，并将其放在地图上带有对应建筑类型图示的位置上。若你资源（或金钱，当你建造在带有红色边框的位置时）不足，你不能执行施工行动。

如果通过建造建筑，使你的公司版图上显示出了一个收入图标，你立即获得该收入。并会使你在今后的收入阶段，再次获得该收入。



美国想要在丘陵地区建造坝基。

1) 这是他当轮的第一次施工行动，因此它需要1个工程师放置在第一个行动位上。

2) & 3) 他将用于建造坝基的科技板块与建造在丘陵地区所需要的4个挖掘机放入施工轮盘。

4) 施工轮盘顺时针转动1格。

5) 美国将他的第一个坝基从公司版图放入地图中。

你能够建造4类建筑。每类建筑有不同的效果和费用。

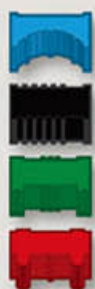
水坝坝基

用于收集并保留你生产所需的水资源。



- 它能够建造在任何坝基位置上。
- 若建造在平原地区，花费3个挖掘机。若建造在丘陵地区，花费4个挖掘机。若建造在山脉地区，花费5个挖掘机。
- 若建造在带有红色边框的坝基位置上，额外花费3元。
- 你不能将2个相同颜色的坝基放置在同一个盆地中。

水坝高程



- 能够用于增加水坝保留水的数量。
- 若建造在平原地区，花费2个混凝土搅拌机。若建造在丘陵地区，花费3个混凝土搅拌机。若建造在山脉地区，花费4个混凝土搅拌机。
- 若建造在带有红色边框的坝基位置上，你不需要花费额外3元。
- 高程总是只能建造在属于你颜色的坝基或你的其它高程上。
- 同一个水坝上不能拥有超过2个高程（水坝的高度上限为3）。

水道



- 用于将水滴从水坝输送至发电站。
- 花费你所希望建造水道的生产值乘2的挖掘机数量（即建造生产值为4的水道，将花费8个挖掘机）
- 能够建造在任意空置的水道位置。

发电站



- 用于激活能源生产。
- 花费2个混凝土搅拌机，该玩家每建造过1个发电站，混凝土搅拌机的花费额外加1。
- 能够建造在任意空置的发电站位置。
- 若建造在带有红色边框的发电站位置上，额外花费3元。
- 你不能将2个相同颜色的发电站放置在同一个盆地中。

	平原	丘陵	山脉
坝基	3个挖掘机	4个挖掘机	5个挖掘机
高程	2个搅拌机	3个搅拌机	4个搅拌机
发电站	2个搅拌机+1个搅拌机 x 已建造的发电站数量		
水道	2个挖掘机 x 生产值		

费用提示也表示在公司版图上。



“选择建造何种建筑与建造在何处，是游戏最重要且最具有战略性的决策之一。你甚至在首轮不生产能源也能赢得游戏胜利，但在游戏开始便激活生产会让事情变得更简单起来。尽快尝试将你的发电站与水坝连接吧！”

资源、金钱与科技板块

- 挖掘机与混凝土搅拌机是特殊的资源。当你使用它们来建造建筑时，它们不会被真的“消耗”：它们会留在施工轮盘上，直至轮盘完整转过一圈后，重新变为可使用状态。当你获得一个资源（任何途径）时，从公共供应区拿取并放置在你的个人供应区中（不要将其放置在施工轮盘上：你获得的资源是立即可以使用的）。
- 金钱永远不会放入施工轮盘。当你花费它们时，将其放入公共供应区。
- 有5种科技板块，每种各自对应4种建筑部件的1种，还有1种百搭科技板块能够用于建造4种建筑的任意1种。科技板块的工作方式也是相同的：它们会留在施工轮盘上，直至其重新转动到入口位置，并再次成为可使用状态。

管理行动

将要求的工程师放入管理版图上，你所选择的一个空置行动位，并立即执行行动位所示效果。

管理版图向所有玩家开放，这意味着玩家会为了占据行动位与其他玩家进行争夺：首先在一个行动位上放置工程师的玩家，会在整个轮次中，阻止其他玩家在此处放置工程师。

每个管理行动都有两个位置可以放置工程师，效果符号左侧有一个位置，右侧也有一个位置：右边的行动位虽然花费更高，但若在左边的行动位已被占据时，能够给予你第二次机会执行该行动。此外两个行动位可以由同一个玩家，在不同回合分别占据。

管理版图上的行动被按照类别划分为不同区域，因此相似效果的相同类型行动会位于版图的相同区域。带有红色边框的行动位要求支付额外3元费用。

某些行动费用显示在行动效果部分。在放置工程师时，该费用必须与红色边框位置所产生的额外费用一并支付。你必须拥有放置工程师在该处所需的金钱。若你不能执行该行动，你不能放置工程师在该位置上。



涡轮机站



生产是你为了生产能源而使用的主要行动。生产将通过执行管理版图上的涡轮机站行动而激活。

进阶规则

你也能够通过高级科技板块的效果激活生产。



每当你见到该符号，你便能够激活生产并加成行动所示的最终奖励或惩罚。

要执行生产行动你必须拥有：

- 一个自己颜色或中立的，带有至少一颗水滴的水坝。
- 一个已建造在地图上的自己颜色的发电站。
- 一个能够直接连接对应水坝以及你的发电站的水道（任意颜色）

从对应水坝将你希望的任意数量水滴通过水道移动到你的发电站。立即生产出等同于水道生产值乘以你所决定移动的水滴数量的能源单位。

若你使用了其他玩家的水道。每移动1颗水滴，支付1元给该玩家且该玩家获得1点胜利点数。



不同的生产行动位有不同的能源奖励：一旦你计算出能源生产的总值，将生产奖励/惩罚加成到你刚刚生产的总值上。



“不用担心你是否会在生产结束时获得惩罚。能源生产是获得分数与完成合约的根本。”



美国执行了一次带有奖励加1的生产行动。他从一个中立水坝，通过意大利生产值为3的水道获得了2颗水滴。能源生产总值为7：3（水道生产值）x2（水滴数）+1（行动位奖励）。美国必须给予意大利2元，并且意大利获得2点胜利点数。

生产的作用

通过将你位于能源轨的能源指示物移动与你能源生产数量相同的步数，来记录你所生产的能源数量。

能源轨显示了每位玩家在当前轮次所生产的能源总量。



美国在上个行动中生产了7单位能源，而他在之前的行动中已生产过5单位能源。他的指示物将记录美国在该轮中所生产的能源总量。

若你的私人供应区有一个能源数值小于等于你行动所生产能源的合约，你便能够完成该合约。

立即获得合约显示的收益，并将其翻面朝下：在这场游戏中你不能够再次完成它。

当你执行一次生产行动时，你只能在此时完成一个合约。

这意味着你不能将两次生产行动合并到一起完成一个合约，即使你一次生产行动所带来的能源生产总量足以完成两个合约，也不允许一次完成两个。



由于生产总量为7，美国能够完成他拥有的合约，但必须从中/选择一个完成。他选择了数值3的合约，将他指示物在能源轨上额外移动3步，并转动施工轮盘2格。

国家级合约

若你生产数值大于等于一个国家级合约的要求，你便可以选择不直接完成该合约，取代完成你的私人合约。

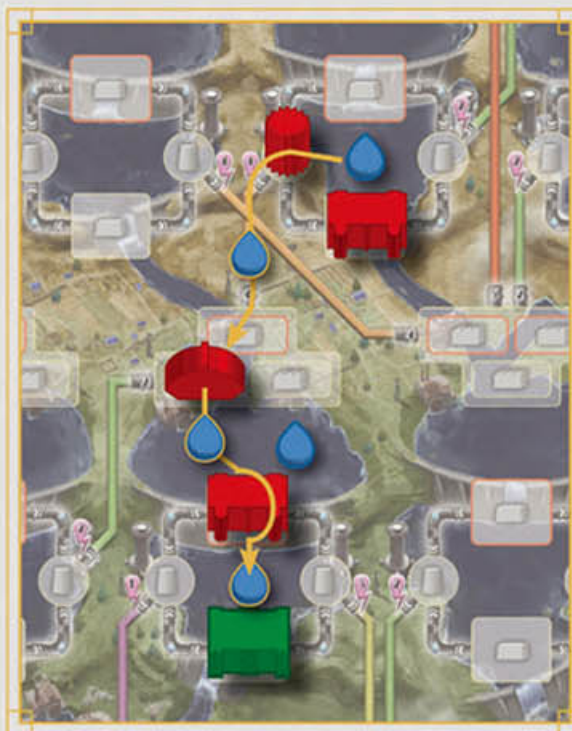
国家级合约板块不会进入玩家的供应区，但它们能够被首位满足其能源生产数值要求的玩家所完成。



首先生产14单位或更多能源的玩家，能够决定完成一个相应的国家级合约。

水去哪了？

到达发电站的水，由于生产行动的效果，将顺流而下流经盆地，河流以及水坝。当水到达一个还没有装满上限的水坝时，便会停下；然而如果该水坝前的水已经装满上限，则将直接略过该水坝，继续向低处的盆地流动。



美国使用他位于丘陵的水坝开始执行生产。水坝内有一颗水滴，通过美国自己的水道移动到了美国自己的发电站。获得4单位能源（根据行动位加上任何奖励）。在此行动后，水将继续流动至丘陵下方的盆地。然而该盆地的红色水坝上限已满，因此这颗水滴最终将流动到绿色水坝前。



“在没有合约完成的情况下生产能源不是一个好主意，但有时你不得不这样做来提升你的能源轨！”

水资源管理处



该行动允许你添加水滴到水源处。水有多种方式被放置到水源处。除每轮开始时，每处水源会按照水源板块所示，自动产生一定数量的水滴外。

还有两种增加水滴到水源处的效果：



将两颗水滴放置到一或两块水源板块上。

由你决定将水滴放置在哪块板块上，你能将水滴自由分配到不同板块上。如果你希望的话，甚至你还能够选择只放置一颗水滴。这些水滴只会在水流阶段才会向下流动。



当玩家放置两颗水滴时，他能够决定将其放置在两块不同的水源板块上。

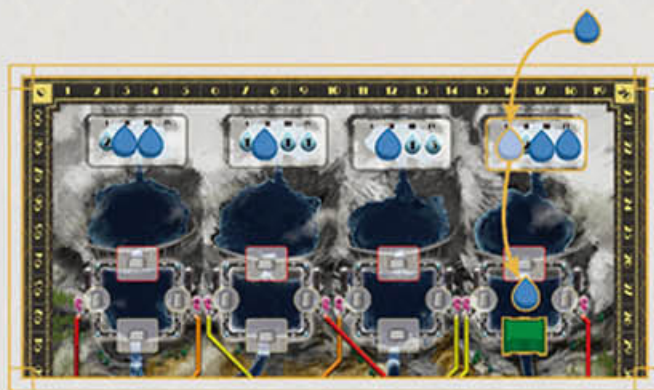


将一颗水滴放置在一块水源板块上。你刚刚放置的水滴立即遵循水流规则向下流动。

由你决定将水滴放置在哪块板块上，你能将水滴自由分配到不同板块上。已经存在于水源板块上的水滴不会移动。

一块水源板块上能够容纳的水滴数量没有限制。

玩家能够通过水资源管理处行动，某些合约的效果，以及某些公司版图的特定类型收入，将水滴添加到水源处。



放置的水滴立即沿着河流开始向下流动。

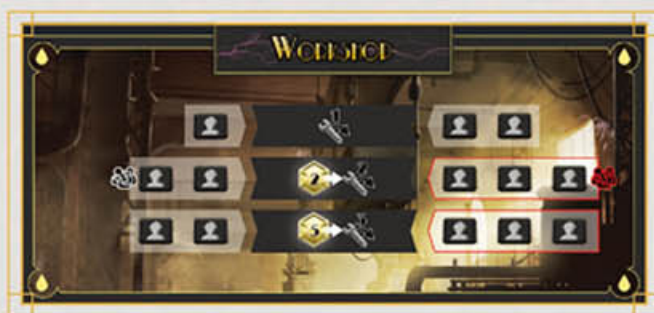
银行



拿取等同于你执行此次行动所放置在该行动位工程师数量的金钱。

银行是一个工作方式与其他行动位不同的单独行动位：作为一个单独的行动，你能够放置任意数量的工程师在此处。这也是唯一一个非独占的行动位。即使该行动位上已有自己或其他玩家的工程师，玩家也总是能够放置工程师进入银行。

工作室



工作室行动能够用来加速转动施工轮盘，返回科技板块与资源。

根据工作室行动的图示，将你的施工轮盘转动相同格数。若该行动位需要花费金钱，则支付对应的金钱。

每次轮盘转动后（每格单独结算），你必须将位于入口位置的任何资源与科技板块取回。



意大利执行工作室行动：他支付了两元转动轮盘两格。结果如第二幅图。他收回了返回到轮盘入口位置的资源以及科技板块。

玩家能够通过执行工作室行动，某些合约的效果，以及某些公司版图的特定类型收入来转动施工轮盘。

机械商店



购买行动能够用来获得用于施工的资源。

支付左侧的金钱，获得右侧的资源。

从供应区获得资源，并将其放入你执行官板块上的个人供应区。玩家能够在机械商店购买资源，但玩家也能够通过特定合约效果，以及公司版图的特定类型收入获得它们。某些行动允许你在获得挖掘机或混凝土搅拌机中进行选择。

合约办公室



你的工程师能够前往合约办公室获得合约版块。

免费拿取一块合约版块或支付一元拿取两块合约版块。

你能够选择拿取哪块合约，但只能从面朝上的合约中选择，并将其面朝上放置在你的版图旁。合约版块会在玩家回合结束时，使用对应的板块堆顶部的板块进行补充（保证每个等级总是有两块合约可选）。

你的面前不能够持有超过三块面朝上的合约版块。

如果在执行该心动后，你面前拥有超过三块合约，你必须立即弃掉超出的板块，保证你只有三块合约。你可以自由选择你想要弃掉哪块合约。

玩家回合结束时，会补充合约办公室的合约版块。



进阶规则

科技开发行动



高级科技板块不会用于入门游戏。相应的行动位因此不会使用。

支付五元购买一块高级科技板块。

有三个行动位，每个对应一块板块。当你执行该行动时，拿走你选择的板块并将其加入你的供应区：该板块在当前轮次中立即可以使用。高级科技板块与基础科技板块相同，允许你建造特定类型的建筑，但高级科技板块在使用时还有一个额外的效果。附录中你能够找到这些特殊效果的详解。这些板块只在轮次结束时才会进行补充。

水流

行动阶段结束后，水流阶段开始。在水流阶段所有位于水源的水滴开始按照规则沿着河流与盆地向下流动。水滴在移动进入水坝时，一个一个依次结算。当一个水坝装满（水滴数量等于水坝上限，即水坝的高度）时，后续的水滴将直接略过该水坝。当所有水滴被水坝阻拦，或是流至最低处的盆地被移除，水流阶段结束。

“水流始于水源处。这就是为何要将水坝修在高处的原因，即使造价更昂贵，却能比低处的水坝更早获得水！”



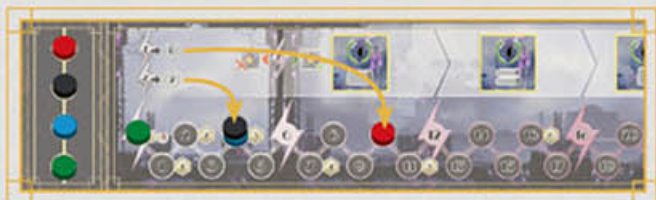
例子1（左侧）：1号水滴与2号水滴开始向下流动。它们到达了山脉盆地的1级水坝，由于该水坝已经装满了水。因此两颗水滴继续往下流动。接着它们到达了平原盆地的3级水坝，该水坝还能储存1颗水滴。1号水滴被留在了水坝；2号水滴继续往下流动（因为水坝上限已满），并最终到达地图的尽头，2号水滴消失了。

例子2（右侧）：3颗水滴开始流动。1号水滴立即被位于山脉的2级水坝拦截，留在此处。2号与3号水滴继续流动。接着，2号水滴留在了丘陵靠上的水坝。3号水滴继续流动并最终留在了下方的2级中立水坝。

计分

能源轨领先的玩家获得6分；第二名玩家获得2分。

在第一名打平的情况下，将前两名的奖励加总（6分与2分）后尽可能均分给打平玩家，向下取整。其他任何玩家不能得到奖励。在第二名打平的情况下，所有打平玩家获得1分。



计分阶段开始时，美国玩家在能源轨上位于领先，因此他获得6分。德国与法国玩家共享第二名，因此他们各获得1分。

根据能源轨的位置，获得金钱。

每位玩家根据其能源轨指示物所在位置，获得显示在该位置或经过该位置最后一个图标上相应数值的金钱。如果玩家没有生产任何能源，他将获得3元，但会失去3分。



美国玩家获得4元，法国与德国玩家获得3元，意大利玩家获得3元，但会扣3分。

合格玩家获得当轮计分板块的分数。

当前轮次计分板块是指能源轨上最左侧的计分板块。合格的玩家是指在当前轮次生产能源至少6单位的玩家。任何低于该数值的玩家视为不合格玩家，因此不会获得计分板块的分数。

合格玩家将按照计分板块上条件，获得自身完成条件数量乘以计分板块上的分数。



美国是唯一合格的玩家，因为他是唯到达（或超过）生产6单位能源的玩家。

将当前轮次的计分板块弃掉。



将游戏中最左侧的计分板块移除。这会露出一个负4分的图标，影响下一轮计分。

从第二轮开始，合格玩家将需要检查他位于能源轨的位置与每轮获得完整奖励的阈值。该阈值在第二轮为12单位能源，第三轮为18单位能源，第四轮为24单位能源，最后一轮为30单位能源。所有未达到阈值的合格玩家，将会根据自身指示物所在位置与阈值位置，按照相隔每个区段扣减4分的方式，从计分板块获得的分数中扣减相应分数。



在第三轮结束时。美国玩家是不合格玩家，因此他不会得到任何奖励。法国玩家合格，并且他的生产能源值超过了当轮18的阈值，因此他会获得计分板块完整的奖励。意大利玩家也是合格的，但他与当前轮次阈值相差1个区段，因此会从奖励中扣减4分。黑色玩家同样合格，会从计分中扣减8分。

玩家永远不会从计分板块中失去分数：如果扣减的分数大于计分板块获得的分数，玩家仅仅是不会获得分数。

轮次结束

更新回合顺位。

当轮生产最少能源的玩家成为起始玩家，以此类推。如果出现打平情况，打平玩家间的顺位将会与之前轮次的顺位发生更迭。



意大利是生产最少能源的玩家，因此在下轮中他将是起始玩家。美国生产能源最多，所以他将是末位。黑色与蓝色玩家生产数量相同，因此他们的顺位将在下轮进行交替。

将所有能源指示物放回能源轨“0”的位置。

所有玩家从行动位上取回自己的工程师，放回私人供应区。

进阶规则

若还有面朝上高级科技板块留在版图上未被获得，将其弃置放回游戏盒中。从对应板块堆中拿取3块新的高级科技板块，面朝上补充在对应的位置。首先使用等级Ⅰ的高级板块补充，当用尽后，使用等级Ⅱ的板块，当等级Ⅱ的板块用尽，最后再使用等级Ⅲ的板块。

游戏结束 与终局计分

游戏会在第五轮的计分阶段后结束。接着进行终局计分。

玩家根据目标板块获得胜利点数。

每个目标板块显示了一种在地图上建造建筑的特定计算方式。最符合该建造方式的玩家将获得15分，第二名玩家将获得10分，第三名玩家将获得5分。

若第一名出现打平的情况，将15分与10分相加后尽可能均分给打平玩家（向下取整）。如果第二名与第三名出现打平的情况，也是相同的处理方式。

玩家根据各自供应区剩余的资源获得胜利点数

将所有资源（挖掘机，混凝土搅拌机，金钱）相加：每5份资源1分。任何位于施工轮盘上的资源不会计算在内。



游戏结束时，意大利持有3个混凝土搅拌机，5个挖掘机以及7元。 $3+5+7=15$ 份资源，因此获得3分。位于施工轮盘上的3个混凝土搅拌机和4个挖掘机不会计算在内。

玩家私人水坝内的每颗水滴为玩家带来1点胜利点数。



美国水坝内留有2颗水滴。每颗水滴价值1分，因此美国获得2分。

最高胜利点数的玩家获得胜利。

若出现打平情况，最后一轮生产最多能源的玩家获胜（最后一轮在轮次结束阶段前结束，因此每位玩家能源指示物位于能源轨上的位置应当保留）。

该中文规则仅供学习交流
请勿用于任何商业用途
中文翻译&排版: TOTO