



手機帝國^{Inc.} smartphone

系統更新1.1 | Update 1.1

翻譯：陳浩仁
監修：何仲焜
美術：周顥峰

遊戲說明書

本擴充為熟練玩家而設。
如果玩家還沒有熟悉本遊戲，我們建議你們先遊玩基礎遊戲（但可使用新的2-3人版圖）。
當你們遊玩過幾局，開始熟習之後，便可以嘗試本擴充的規則，
深入了解現代智能手機的貿易。

本擴充增加四個獨立單元，你們可以分別遊玩，或組合多個一同使用。
本說明書會講解每個單元。

遊戲配件



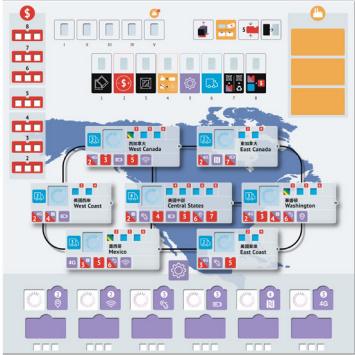
24塊 指令板塊



5塊 全新科技板塊



5塊 迷你改良板塊



1塊 2-3人版圖



5塊 董事長棋子

指令板塊單元

在兩個 L 地點有

分數 12

Have an in 2 different size L regions

1

指令內容

指令板塊號碼

本單元增加指令板塊，亦即所有玩家共同追逐的目標，
不過每個目標最後只有一位玩家可以完成。
完成每個指令可以獲得12分，而每位玩家最多可完成5個，獲得60分。

遊戲設置

洗勻全部指令板塊，在2/3/4/5人遊戲隨機抽出5/6/7/8塊，
用於本局遊戲，其餘的放回遊戲盒。
大聲讀出所有使用的指令板塊，讓所有玩家都明白內容，然後把它們放到計分版旁。

完成指令

每位玩家在每輪只可完成1塊指令板塊。
當任何玩家達成某指令的要求，而且在本輪沒有完成過指令板塊，便可獲得該指令板塊。
若多位玩家同時符合要求，而其中一位是當前玩家，那麼他完成該指令；
否則同時符合的玩家當中，定價較低者完成該指令。

而即使符合要求，玩家也可選擇不完成指令（也許因為打算在本輪完成另一個指令）。
在以後的輪數，若玩家再次符合要求，也可拿取曾經選擇不完成的指令。

獲得指令

每輪結束時，所有玩家把自己本輪獲得的指令板塊翻到面朝下，
標示新一輪可以再完成指令。

2-3人版圖單元

遊戲設置

1. 把遊戲版圖放到桌子中央。
若遊玩2人遊戲或單人模式，隨機拿取1塊S和1塊M零售商板塊。
2. 隨機決定起始玩家，他選擇一家公司，拿取其所有遊戲配件，
然後所有其他玩家按順時針方向選擇公司。
之後由最後選擇公司的玩家先從三個M地點當中選擇一個，放置自己1顆 ；
若是2人遊戲，此玩家還負責選擇一個S地點和M地點放置零售商板塊。
然後每位按逆時針方向輪流選擇自己的起始地點。
其餘遊戲設置如同基本規則。

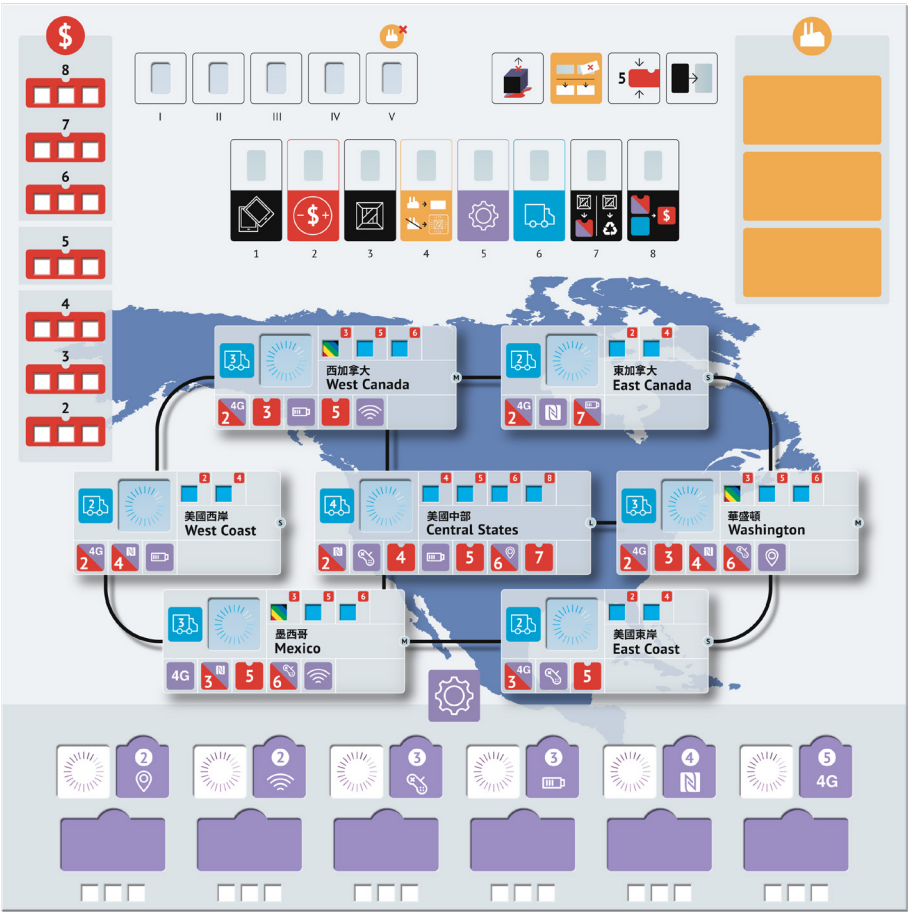
此外，本版圖只有3個改良板塊位置，表示每輪只會翻開3塊改良板塊。
此規則也可以在遊玩其他遊戲版圖時實施。

新買家

- 6** 2-3人版圖引入了混合需求買家，
玩家滿足其中任何一個條件都可向該買家賣出貨物。

即使兩個條件都符合，每個買家還是只會購買1顆 。

玩家還是要如常從左至右賣出貨物，
如果玩家能符合混合需求買家的任何條件，便不可跳過他。



新科技單元

本單元加入了10款新科技（共五個類別各2款），你們可以隨意組合，或使用我們建議的組合。



董事長科技

2款新科技用到董事長棋子，允許你們在董事長所在地點使用特殊效果。若遊戲使用的任何科技寫著「董事長」，在遊戲設置時，所有玩家都必須把自己的董事長放到自己的起始地點。

移動自己的董事長

物流階段中，玩家可以支付1顆 把自己的董事長棋子移動到任一地點，不過如要發揮董事長的能力，你需要能夠在那裏賣出貨物（即你需要研發了特定科技或在那裏有 ）。

6

本階段中你的回合結束時，可在同時有你的董事長棋子及 的地點賣出 。

At the end of your turn this phase, you may sell in 1 region with your and CEO

從此在階段六，你可以於自己董事長棋子所在地點賣出 。

你必須在自己花費 後立即選擇要不要賣出。

這是永久獎勵。

7

你可以忽略買家的條件，在同時有你的董事長棋子及 的地點，向任何買家賣出貨物

You may ignore the requirements and sell to any Buyers in a region with your and CEO

從此如果某地點有你的董事長棋子及 ，你便可在該地點賣出貨物給任何買家，且不用理會其條件。

此科技不會讓一名買家購買多於1顆 ；

你依然必須從左到右填滿買家方格。

這是永久獎勵。

專利獎勵科技

2款新科技的效果與專利有關，使它們在遊戲中提供額外獎勵。這些科技令遊戲早段的競爭更劇烈。

7

你以擁有專利的科技賣出 時，可向每位相應的買家賣出多1顆 。

You may sell 1 additional to 1 Buyer that buys a Technology you hold the Patent for

此科技讓你向一名買家賣出最多2顆 ，條件是你擁有該買家要求的科技的專利（不限於本科技的專利）。把第二顆 疊在第一顆的上面。你可以選擇不使用此科技；第二顆 亦會算入雄霸地點的數量。

這是永久獎勵。

3

你每擁有1個專利，便生產2顆 。

Produce 2 for each Patent you hold

研發出此科技時，會立即按你擁有的每個專利生產2顆額外 。此外，每輪的階段三，你們也會按自己擁有的每個專利，生產2顆 。若遊玩2-3人版圖，除非你們想進行一局競爭十分激烈的遊戲，否則我們不建議使用此科技。

這是永久獎勵。

改變世界的科技

2款新科技讓玩家改變遊戲版圖。

4G

把1塊零售商板塊放到有你的的地點。
你獲得零售商獎勵；
把該地點全部 移動到該零售商板塊上
Place a Retailer in a region with your .
You gain the Retailer bonus. Move all in the region to the Retailer

你研發出此科技時，**必須**在遊戲版圖上放置1塊本局遊戲沒有用到的零售商板塊。

你只可放到有你的，且沒有零售商板塊的地點。
選擇1塊零售商板塊的其中一面，放到該地點，
並把那裏全部 放到零售商板塊上（若任何玩家在那裏有第二顆，把它們歸還給玩家，然後自左至右填充空格）。
然後，你獲得該零售商的獎勵。

這是一次獎勵。

5

N

每輪一次，
你可使用自己 的1個 來放置你的市場標記
Once per round, you may use 1 from your to place your marketing token

你可在階段五花費1個 以在遊戲版圖上放置1個市場標記，但該地點必須有你的，且沒有你的市場標記。把市場標記放到該地點最左或最右的買家，且沒有任何玩家市場標記的空格，從此只有你可以向該買家賣出，且不用理會你的定價或擁有的科技（有一個例外，就是忽略買家條件的董事長科技；你們可拿 作為市場標記）。

這是永久獎勵。

地區獎勵科技

2款新科技的獎勵與玩家分配 的方式有關。

8

📍

本階段中你指定一個地點。
你在那裏賣出了的每顆 +2
+ 2 for each you sell in 1 region of your choice this phase

在階段八中，你可以選擇一個地點：
本輪中你在那裏賣出了的每顆，
包括因專利科技而賣出的，讓你額外獲得2分。

這是永久獎勵。

8

📍

你每雄霸一個地點，
便生產1顆
Produce 1 for each region you control

在階段八中，你每雄霸一個地點，
便生產1顆，保留它們直到下一輪。

躋身地點的第二名不會獲得此獎勵——只計算第一名。

這是永久獎勵。

快速發展科技

2款新科技放棄早期得分，換取公司的快速發展。

3

📶

你可花費最多2顆，
把它們放到你 上的 或，
把它們在本輪視作。
You may place up to 2 Available on or symbols of your. Each gives you 1 additional this round

階段三你生產 後，可以把最多2顆放到你平板上的 和/或 （每個可用行動最多1顆）。在之後的相關階段中，你可把這些 視作 地使用。

這是永久獎勵。

📄

🔋

拿取1塊迷你改良板塊
Take 1 Mini-improvement

你研發出此科技時，立即拿取1塊未被拿取的迷你改良板塊，可在規劃階段視作改良板塊來使用。不過若你不使用它，它不會給予其他獎勵。

這是一次獎勵。



推薦科技組合

第一次遊玩擴充

3

每個 會附加

for each

6

本階段中你的回合結束時，
可在同時有你的董事長棋子和
的地點賣出

At the end of your turn this phase,
you may sell in 1 region
with your and CEO

7

你以擁有專利的科技賣出 時，
可向每位相應的買家賣出多1顆

You may sell 1 additional to 1 Buyer that
buys a Technology you hold the Patent for

拿取1塊迷你改良板塊

Take 1
Mini-improvement

2

現在及以後每輪，+1

+1 now
and in later rounds

7

可在每個你沒有

的地點賣出1顆

May sell up to 1
in regions without your

本組合讓你們舒坦且和平地體驗新科技的樂趣。

過度生產

8

你每雄霸一個地點，
便生產1顆

Produce 1 for each
region you control

所有賣不出的 留到下一輪

All unsold
transfer to next round

7

你可以忽略買家的條件，
在同時有你的董事長棋子和 的地點，
向任何買家賣出貨物

You may ignore the requirements
and sell to any Buyers in a region
with your and CEO

3

你每擁有1個專利，
便生產2顆

Produce 2 for each Patent
you hold

5

每輪一次，
你可使用自己 的1個
來放置你的市場標記

Once per round, you may use 1
from your to place
your marketing token

1

你的 有一格可以伸出

1 part of
can be outside of

本組合讓你們向市場傾銷商品，駭人的競爭撲面而來。

存活空間

8

本階段中你指定一個地點。
你在那裏賣出了的每顆 + 2

+ 2 for each
you sell in 1 region
of your choice this phase

3

你可花費最多2顆 ，
把它們放到你 上的 或 ，
把它們在本輪視作

You may place up to 2 Available
on or symbols of your .
Each gives you 1 additional this round

立即在 地點放置1顆

Place in region now

6

每個 會附加

+1 for each

6

你賣出的最多3顆

不用放到遊戲版圖上

May sell up to 3
without placing in a region

把1塊零售商板塊放到有你的 的地點。
你獲得零售商獎勵：
把該地點全部 移動到該零售商板塊上

Place a Retailer in a region with your .
You gain the Retailer bonus. Move all
in the region to the Retailer

本組合鼓勵你們制定全新的物流方略。

困難模式單元

如果你們想體驗較嚴酷的商業戰場，我們推薦困難模式。
現在玩家執行行動都要付錢，賺到的錢會立即到手，
但是也要為債務支付利息。
這一改變看似無足輕重，但整局遊戲會因而天翻地覆。

遊戲設置及進行跟基本規則大致相似，但某些階段有額外步驟：



階段二：定價

所有玩家公開自己的規劃後，從定價最低的玩家開始，所有人都要按自己每個可用圖示支付分數，但不包括 (即 和沒有使用的)。下表是需要支付的數額：



每塊 和 使該玩家少支付2分，最低可把支付總額減到0。



階段三：生產

每生產1顆 ，需要支付1分。



階段五：研發科技

獲得專利的玩家，會馬上獲得其分數，不再在遊戲結束時才獲得。

放置完自己的 後，每位玩家會支付或賺取利息：

- 少於0分的玩家，每負10分便要支付1分（向上取整）。
- 多於0分的玩家，每有20分便會獲得1分（向上取整）。



階段六：物流

在零售商板塊放置 的玩家會立即獲得其分數。
若把 搬離零售商板塊，便會立即失去其分數。

一輪結束

若遊玩指令板塊，玩家會在把板塊翻面時獲得其分數。

遊戲結束時，**不要**計算專利和零售商的分數（因為已經計算了）。
得分最高的玩家勝出。



栢龍玩具有限公司
Broadway Toys Limited

🌐 <http://www.broadwaygames.com.hk>
✉ domestic@longshore.com.hk
☎ Tel: +852 23631998

© 2020 版權屬栢龍玩具有限公司，保留一切權利。