

極寒地帶

遊戲概述

你的殖民飛船上的氣氛愈發緊張。不知是誰原想妨礙飛船航行，卻令你的飛船墜落到遙遠的太空中一個冰封雪凍的未知星球上。這個星球的表面寒冷得令人難以堪受，但希望仍然存在：你發現在接近星球核心處有著許多溫暖的地下洞穴。你能否趕在太陽沉入地平線之前，解救自己的船員並在地下定居呢？

在《極寒地帶》中，2到4位玩家將扮演不同勢力，在遙遠而寒冷的星球上相互競爭，以在地下洞穴定居。派出你的無人機去收集資源、製造臨時載具、解救受困的船員，別讓對手阻攔你。即便你安全到達地下，其他勢力也會競相控制這有限的空間。趕在太陽落下之前，盡可能地搶救剩餘材料，在地下定居！

遊戲配件



1塊遊戲版圖



4個平台



12個無人機
(4種顏色，每色3個)



60個船員艙
(4種顏色，每色15個)



16個材料指示物
(4種顏色，每色4個)



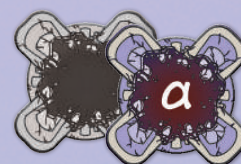
4個能量柱



40張卡牌



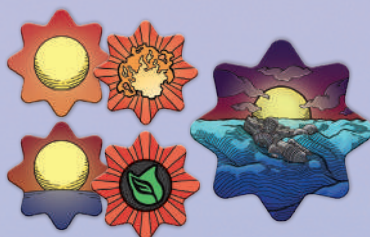
14個洞穴板塊



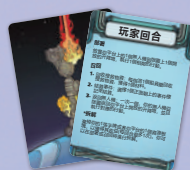
12個傷害指示物



60個資源板塊



33個事件標記



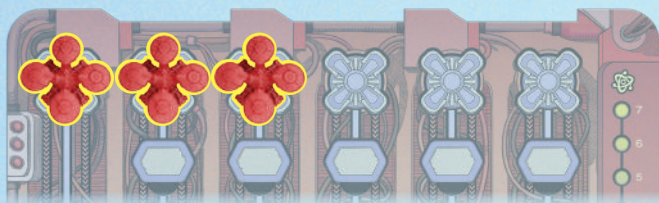
8張參考卡牌
(4種顏色，每色2張)



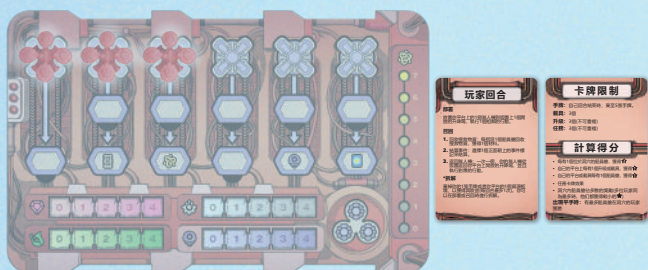
1本計分紙

遊戲準備

1. 將遊戲版圖放在桌子中央。
2. 每位玩家選擇一種顏色，拿取所選顏色的平台和無人機。將自己的平台放在面前，把自己的無人機放到最左邊的3個升降埠。



3. 每位玩家拿取自己顏色的2張參考卡牌，將其放到自己平台右邊。



4. 每位玩家拿取4個材料指示物：
1個水晶材料(💎)、1個有機材料(🌿)、1個科技材料(⚙️)、1個納米材料(🌀)。

每位玩家將💎、🌿和⚙️指示物放在自己平台上對應軌道的“1”格。將🌀指示物放在對應軌道的“0”格。

然後，每位玩家拿取1個能量柱(⚡️)，放在對應軌道的“1”格。



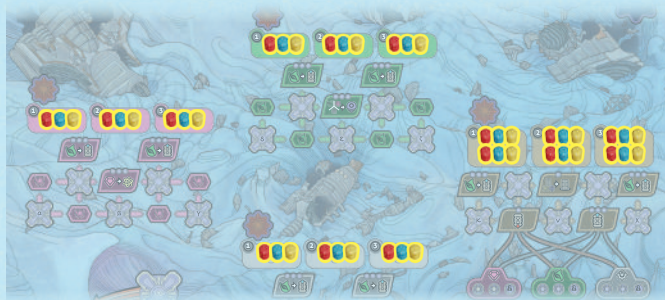
5. 隨機決定起始玩家；由起始玩家執行遊戲的第一個回合。

6. 從起始玩家開始，按順時針方向繼續，每位玩家獲得額外的材料，按照下表讓自己平台軌道上對應的指示物前進1格：

玩家	額外材料
起始玩家	不獲得額外材料
第二位玩家	💎
第三位玩家	💎 ⚙️
第四位玩家	💎 ⚙️ 🌿



7. 拿取所選玩家顏色的所有船員艙。在版圖上的每個休眠室放置所選每種顏色的1個船員艙。在版圖右邊的3個大型休眠室放置額外1個船員艙。



8. 將資源板塊翻至正面朝下，根據板塊背面將其分成幾堆。將每堆板塊分別混洗。



在版圖的每個資源格上放置一堆正面朝下的資源板塊，每堆的板塊個數等於玩家人數；每堆板塊都放在對應顏色的格子上。然後翻開每堆最頂上的板塊。



示例：在3人遊戲中，
在每個對應的資源格上放置3個板塊。

9. 將傷害指示物正面朝下混洗，然後根據玩家人數拿取傷害指示物，正面朝上放到版圖上帶有相應符號的升降場。



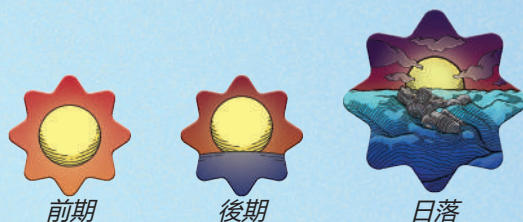
玩家人數	傷害指示物數量
2	8
3	6
4	4

10. 將洞穴板塊正面朝下混洗，然後在版圖上每個洞穴格正面朝下放置1個對應大小的洞穴板塊。然後將高亮的洞穴格上的2個洞穴板塊翻開。

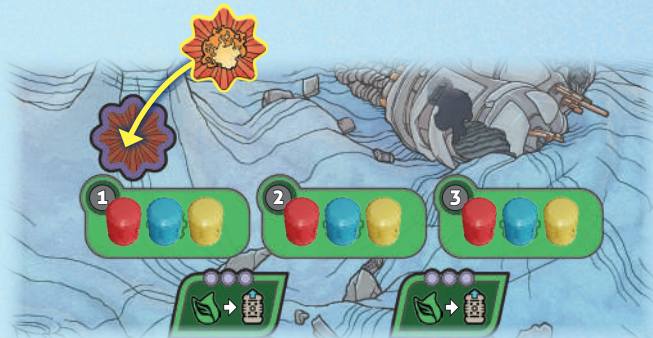
注意：一些洞穴格上帶有“3+”或“4”字樣；只有在玩家人數等於該數值時，才在這類格子上放置板塊。否則，這類格子上不放置板塊。



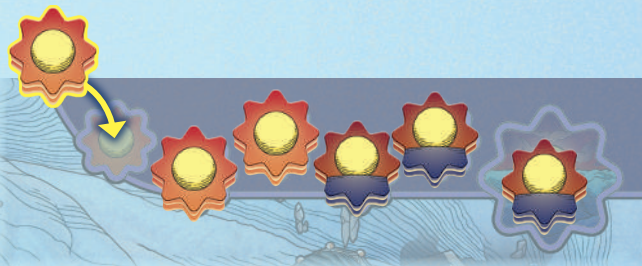
11. 將事件標記翻至正面朝下，根據板塊背面將其分成幾堆。將每堆標記分別混洗。



在版圖的4個事件格上各放置1個正面朝上的前期事件標記。



在版圖事件軌道的每個格子上放置一堆正面朝下的事件標記，每堆的標記個數等於玩家人數；前期事件和後期事件都分別堆放在對應的格子上。



最後，將日落標記放在最右邊的一堆事件標記底下。



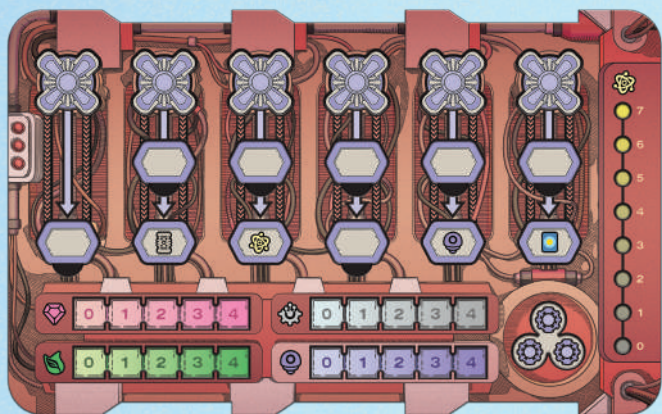
12. 混洗卡牌，正面朝下放到版圖旁邊，作為牌堆。
13. 給每位玩家發放5張卡牌。每位玩家選擇3張卡牌保留，然後棄掉其餘2張。將棄牌正面朝上放作一堆，放在牌堆旁邊。
14. 將所有未使用的配件放回遊戲盒，不要查看其內容。

核心概念

為了理解《極寒地帶》的遊戲規則，需要先了解一些核心的概念。

平台

每個勢力都有一個平台，他們可以由此奮力求存。玩家的無人機、資源、船員艙和打出的卡牌都存放在自己的平台上。



飛船區域

在失事過程中，飛船碎裂成4個主要的區域：**①工程室**、**②實驗室**、**③研發室**、**④調度室**。在飛船的每個區域，都能執行不同的行動。



無人機和升降場

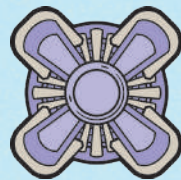
在星球表面的惡劣環境下，無人機就是你與外界互動最有用的工具。每個區域均有升降場，能夠連通飛船的各個區域和玩家平台，在此玩家可以執行行動來推進自己的計劃。

每位玩家有3個無人機。在大多回合中，玩家會將自己平台上的1個無人機部署到版圖上的一個升降場，以執行該升降場的1個行動。每個升降場上每次只能放置1個無人機，每局遊戲都有一些升降場受損並且無法使用。

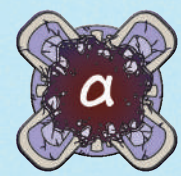
在個別回合中，玩家能夠將自己的無人機從版圖的升降場召回到自己的平台上，以執行自己平台上已有的個人行動。



無人機



升降場



受損的升降場

材料和能量

玩家為了求生而依次執行的行動通常需要特定的資源。飛船現已墜毀，玩家必須從飛船殘骸裡收集許多這樣的材料。

遊戲裡共有4種材料，記錄在玩家平台軌道上：

- 水晶材料(💎)——燃料資源，用來產生能量。
- 有機材料(🌿)——包括食物、水，以及其他維持生命的物質。
- 科技材料(⚙️)——包括工具、藍圖和技術數據。
- 納米材料(🔬)——能夠組裝一切物品的納米機器人。通常可以花費🔬來替代💎、🌿或者⚙️。

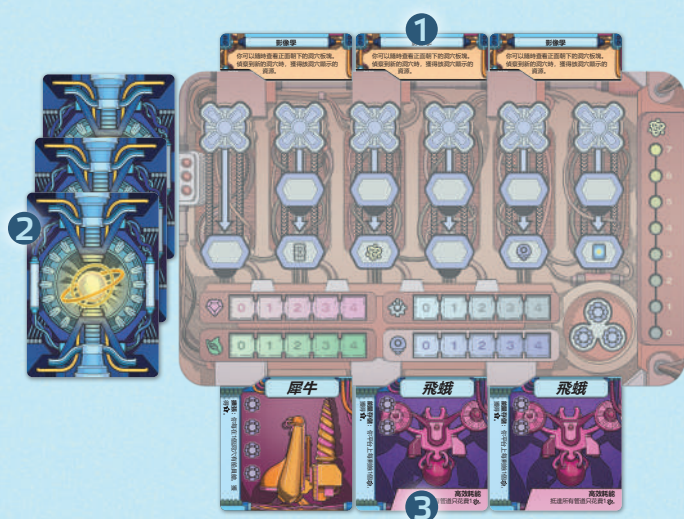
玩家平台軌道還會記錄能量(⚡)，用來驅動載具和其他機械。

每當玩家獲得/花費材料或能量，玩家平台上對應的指示物前進/後退。如果玩家的某種材料或能量將要超出軌道容量，超出的材料或能量都將失去。

卡牌

科技的巧妙運用便是存活的關鍵。科技的運用表現在卡牌上，遊戲中的每張卡牌均可按以下3種不同方式打出：

- 1 升級**—打出到你的平台上方，提供給你一項特殊能力，直到遊戲結束。
- 2 任務**—正面朝下打出到你的平台左方，提供一種新的得分方式。
- 3 載具**—打出到你的平台下方，搭載特定數量的船員艙。載具是用來將船員艙轉移到洞穴的，這也是主要的得分方式。某些載具還有特殊的效果。



對於卡牌的更多信息，查看第10頁的“卡牌詳解”。

船員艙

飛船的乘客就安置在船員艙，低溫休眠以進行星際旅行。現在飛船已經墜毀，必須喚醒他們來幫助你的勢力存活。

每位玩家有15個船員艙，遊戲開始時位於失事飛船的休眠室裡。玩家可以通過飛船每個區域的行動來喚醒船員艙。船員艙一旦被喚醒，便安置在玩家的平台或者平台上打出的載具上。玩家可以隨時將船員艙在自己的平台及其載具之間移動。



平台上的船員艙

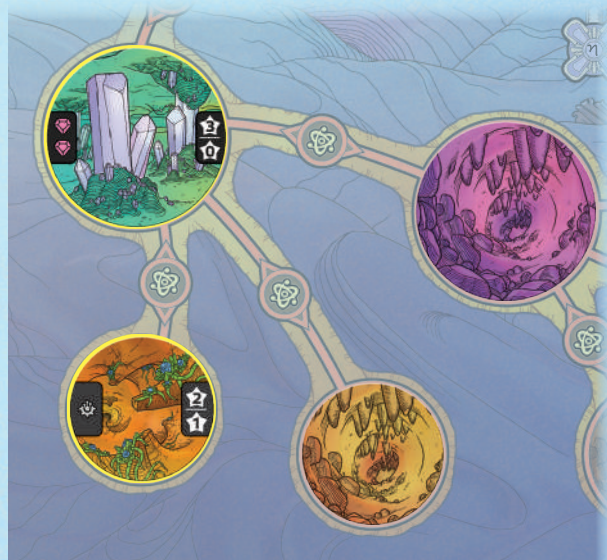


載具上的船員艙

洞穴

儘管這個星球的表面寒冷而危險，但地下洞穴的環境適合你的勢力長期生存。玩家的當務之急是要將船員艙轉移到這些洞穴中，這也是主要的得分方式。

在遊戲開始時，場上總會有2個已知洞穴。隨著遊戲過程的深入，玩家可能會發現能夠定居的新洞穴，能夠製造載具來將自己的船員轉移到地下。根據每個洞穴的生物群落，定居所需的材料不同，而更深層的洞穴需要更多能量才能到達。



遊戲玩法

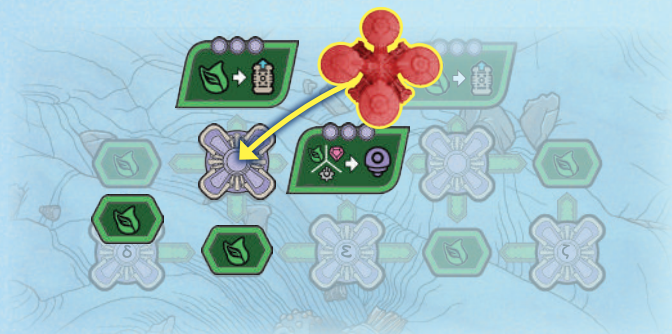
從起始玩家開始，每位玩家按照順時針方向依次執行回合。在玩家的每個回合期間，可以**部署**一個無人機到版圖上，或者將你的無人機**召回**到你的平台。不論是部署還是**召回**，玩家每個回合還可以**拆解**一次，以獲得材料或其他收益。

部署

部署無人機可以執行失事飛船的區域行動。只要自己的平台上有至少1個無人機，玩家就能夠進行部署。

選擇自己平台上的1個無人機，將其放到版圖上任意一個開放的升降場。沒有無人機和傷害指示物的升降場稱為開放的升降場。

每個升降場帶有最多4個相鄰行動(在升降場的上方、下方、左方、右方)。部署一個無人機到升降場時，可以執行其中1個相鄰行動。

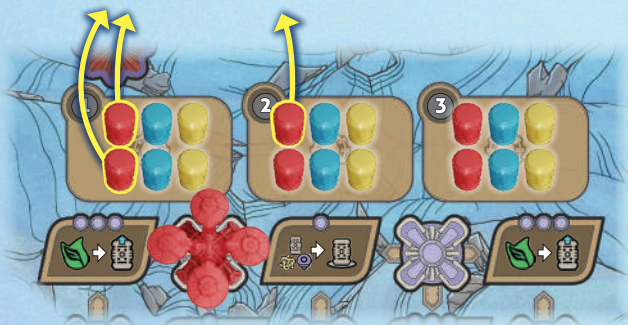


這個升降場有4個相鄰行動。

許多行動需要支付費用才能執行。某些行動上面顯示有若干個●，用來提示結算該行動時該效果能夠使用的次數。行動將在之後的頁面詳細說明：

休眠控制

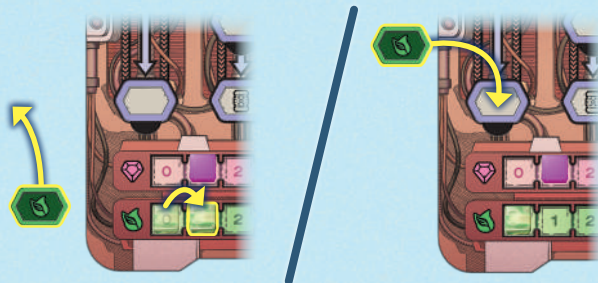
 花費最多3●，從該飛船區域的任意一個休眠室拿取你的顏色的船員艙，拿取的數量與花費的數量相等，然後將拿到的船員艙放在你的平台上。玩家拿取的船員艙不能超出自己的承載能力。



資源格



拿取資源板塊堆最頂上的1個資源板塊，將其放回遊戲盒以獲得所示獎勵，**或者**將其放到自己平台上一個空的槽位，以增加一種個人行動(詳見第8頁“3.返回無人機”，以查看更多平台行動)。然後再翻開板塊堆頂上的1個板塊。



如果板塊堆裡已沒有板塊，改為獲得這個資源格上顯示的材料。

收益



反應堆



花費最多3●來獲得相同數量的●。

加工廠



花費最多3個材料(●除外)來獲得相同數量的●。

計算機



花費最多3●；每花費1●，抽取1張卡牌或打出1張卡牌。玩家必須先宣佈自己將要抽取和打出的打牌張數，再開始行動。

偵察



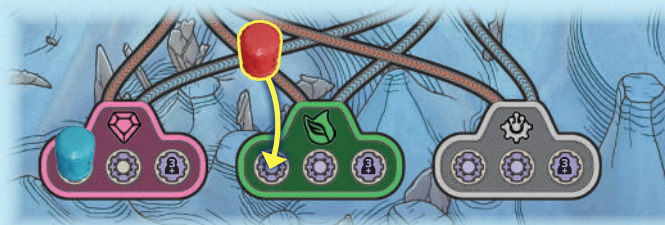
花費1●和1●，以選擇1個正面朝下的洞穴板塊，再將其翻開。所選的洞穴板塊必須與一個正面朝上的洞穴板塊相鄰。從自己的平台放置1個船員艙到這個洞穴上。



派出搜救



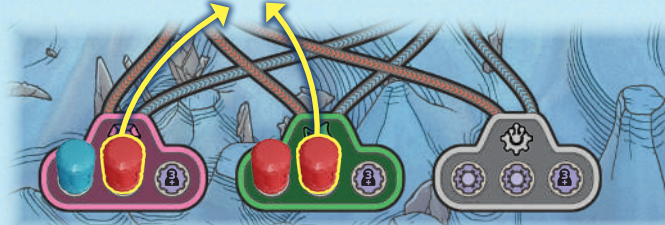
從自己的平台拿取1個船員艙，放到任意一個空的搜救格。只有在玩家人數大於等於3時，才能使用每種類型的第三個搜救格。回收搜救物資時，派出搜救的船員艙會提供材料(詳見第8頁)。



中止搜救



拿取派出到任意一個搜救格的最多3個船員艙，放到自己的平台上。



發射



不同於其他升降場，發射升降場永遠是開放的，可以搭載任意數量的無人機。

選擇發射你平台上的1個載具；該載具上必須有至少1個船員艙。然後選擇一個管道，所選管道須連接到至少1個**正面朝上**的洞穴板塊，花費沿途顯示的 🌀 。只要管道連接的洞穴都是正面朝上的，你可以在其中1個洞穴定居，也可以在2個洞穴都定居。



在一個洞穴定居需要支付其板塊上的定居費用。然後，將你剛剛發射的載具上的船員艙放到該洞穴。在2個洞穴定居需要支付**兩個**洞穴的定居費用，然後可以將該載具上的船員艙自由分配到這兩個洞穴。

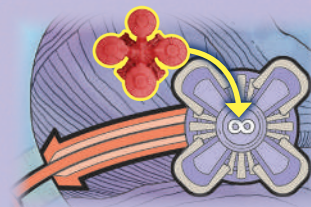
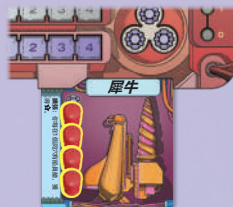
然後棄掉剛剛發射的載具卡牌。



定居費用

發射示例

凱特想要從自己的平台發射一個犀牛載具。載具上搭載有4個船員艙。凱特在自己回合部署1個無人機到版圖上的發射升降場。



凱特選擇版圖上的一個管道，統計到達該管道的途中顯示的 🌀 ——一共是3 🌀 。她花費3 🌀 ，所選管道兩端連接到2個正面朝上的洞穴。



$$\text{🌀} + \text{🌀} + \text{🌀} = \text{合計} 3 \text{ 🌀}$$

其中一個洞穴的定居費用為 🌀🌀 ，而另一個洞穴的定居費用為 🌀 。凱特花費 🌀🌀🌀 ，以在兩個洞穴定居。

她在其中一個洞穴放置3個船員艙，在另一個洞穴放置1個船員艙。



最後，她把犀牛卡牌棄掉。

召回

在召回時，將你在版圖上的所有無人機返回你的平台。只要版圖上有至少1個無人機，玩家就能進行召回。如果你的全部3個無人機都在版圖上，那麼**必須**召回。

召回分為3個步驟：回收搜救物資、結算事件、返回無人機。

1.回收搜救物資

你每派出1個船員艙進行搜救，獲得所示類型的1個材料（船員艙仍留在其搜救格）。

2.結算事件

隨著勢力之間局勢愈發緊張，可以趁機妨礙飛船、擄掠物資。

選擇任意飛船區域的事件格上的1個事件標記，結算其效果。遊戲共有3種事件——妨礙、擄掠、日落——每種事件的結算都各不相同（見下文）。

結算1個事件標記後，從事件軌道最左邊的一堆標記頂上抽取一個，將其正面朝上放在空的事件格上。

如果標記用完，則不需要放置新的標記。

妨礙

妨礙事件會導致休眠室裡的船員艙被毀。

將妨礙標記放在數字最小並且所在飛船區域沒有妨礙標記的休眠室上。該休眠室的所有船員艙都被摧毀；將其放在版圖邊上。妨礙標記留在該休眠室。

如果這個飛船區域的全部3個休眠室都已被摧毀，按照相同的規則，任選另外一個飛船區域來結算妨礙事件。

擄掠

擄掠能夠讓你立即獲得寶貴的資源。

獲得擄掠標記顯示的收益，將這個擄掠標記保留在你的平台旁邊。擄掠能夠提供材料、能量或卡牌行動。

日落

日落時，這個星球上的溫度會驟降，或許地面上的一切事物都無法倖免。

你結算日落標記時，你回合結束時遊戲結束。將這個日落標記保留在你的平台旁邊。



3.返回無人機

無人機返回你的平台，以使用你製造的機器。

你的無人機從版圖返回你平台上開放的升降場，一次一個。所有無人機都返回後，你可以執行其關聯的行動。

你平台上的每個升降場均有一個關聯的行動，但遊戲開始時這些行動都是不完整的。每個行動都有1個或多個空的槽位，可以被資源板塊填滿。當一個行動的**全部槽位都已填滿**，才可以執行該行動。

行動箭頭上方的所有板塊都是執行該行動所需支付的費用。箭頭下方的所有板塊或圖標都是執行該行動的收益。



花費1 
以獲得1 

費用



花費1 



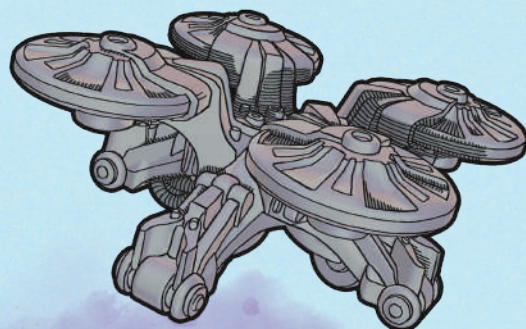
花費1 
或1 



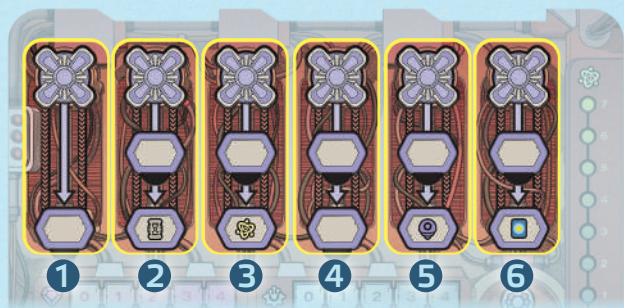
花費1 



棄掉 



平台行動將在下方詳細說明：



① 個人 I

獲得箭頭下方的資源板塊上的收益。(這個行動免費。)

② 喚醒

支付箭頭上方的資源板塊上的費用，以從版圖上**任何一個休眠室**拿取你顏色的1個船員艙，將其放在你的平台上。

③ 充能

支付箭頭上方的資源板塊上的費用，以獲得1個電池圖標。

④ 個人 II

支付箭頭上方的資源板塊上的費用，以獲得箭頭下方的資源板塊上的收益。

⑤ 加工廠

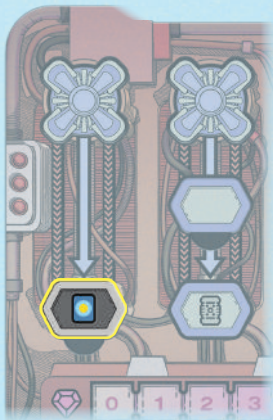
支付箭頭上方的資源板塊上的費用，以獲得1個齒輪圖標。

⑥ 計算機

支付箭頭上方的資源板塊上的費用，以抽取或打出1張卡牌。

拆解

你回合期間僅限一次，你可以隨時拆解你平台上的一個資源板塊或者一張手牌，以立即獲得所示的收益。被拆解的卡牌即被棄掉，被拆解的資源板塊放回遊戲盒中。(在資源格行動中將資源板塊放回遊戲盒，不視為拆解。)



遊戲結束

以下任一情況發生時，當前回合結束時遊戲結束。

- 玩家**結算**日落標記(而不是日落標記放到事件格時)。
- 有玩家的全部船員艙都被放到了洞穴(或被摧毀)。

計算得分

每位玩家根據以下規則計算得分(★)：

- 每有1個船員艙位於洞穴，獲得★
- 自己的平台上每有1個升級或載具，獲得★
- 每有1個船員艙位於載具或自己的平台，獲得★
- 打出作為任務的卡牌上顯示的★
- 船員艙在洞穴中佔多數者獲得★分數：

每個洞穴板塊顯示2個★分數；在該洞穴有最多船員艙的玩家獲得較大的★分數，而數量第二多的玩家獲得較小的★分數。

如果該洞穴內多位玩家的船員艙數量同為最多，那麼這些玩家都獲得較小的★分數，其他玩家不得分。如果該洞穴內多位玩家的船員艙數量同為第二多，那麼這些玩家不得分。

獲得最多★分數的玩家贏得遊戲勝利！如果出現平手，有最多船員艙在洞穴的玩家獲勝。如果仍出現平手，則平手玩家共享勝利。

卡牌詳解

遊戲裡有各種效果，使得玩家可以以不同的方式使用卡牌。玩家獲得卡牌收益(👁️)時，可以從牌堆**抽取1張卡牌**或者**打出1張手牌**。如果👁️作為費用出現，則需要棄掉1張手牌來支付該費用。

在自己回合結束時，玩家如果手牌超出5張，必須棄至5張。**如果牌堆用盡，混洗棄牌堆**以重新形成正面朝下的牌堆。

每張卡牌可以以3種不同方式打出，或者拆解以獲得收益。

升級

玩家打出一張卡牌作為升級時，將其放在自己平台上方3個槽位之一。卡牌效果持續生效，直到遊戲結束。

每位玩家每種類型的升級只能打出1張(不可重複)。升級打出之後不能移除。

任務

玩家打出一張卡牌作為任務時，將其**正面朝下**放在自己平台左邊。在遊戲結束時，任務的效果會給玩家提供★分數。

每位玩家總共只能打出3張任務，並且每種類型的任務只能打出1張(不可重複)。任務打出之後不能移除。玩家可以隨時查看自己正面朝下的任務。

載具

玩家打出一張卡牌作為載具時，將其放在自己平台下方3個槽位之一。每個載具可以搭載特定數量的船員艙，如卡牌上的圖標所示(🚢)。一些載具還有著特殊效果。

玩家可以打出任意個同名載具。載具打出之後只能通過發射載具來移除。**玩家可以隨時將船員艙在自己的平台及其載具之間移動。**

拆解

你拆解一張手牌時，獲得卡牌所示的收益。

卡牌效果

升級：影像學—你可以隨時查看正面朝下的洞穴板塊。

每當有任何玩家使用偵察行動翻開洞穴板塊時，你獲得該板塊的定居費用顯示的資源。

任務：擴張—你每在1個洞穴有船員艙，獲得★。

載具：犀牛—搭載4個船員艙。

拆解：獲得1👁️。



升級：超級充能—你發射載具時，花費的每個🔌視為2🔌。如果你選擇的管道需要單數個🔌，超出的部分都將失去。

任務：能量存儲—你平台上每剩餘1個🔌，獲得★。

載具：飛蛾—搭載2個船員艙。

載具效果：高效耗能—你發射飛蛾時，抵達所有管道只花費1🔌。

拆解：獲得1🔌。



升級：連接—你可以將自己的無人機放在受損的升降場。

任務：搜刮—你每收集1個事件標記，獲得★(包括日落標記)。

載具：公羊—搭載3個船員艙。

拆解：獲得1💎和1⚙️。



升級：喚醒協議—每個載具能夠搭載額外1個船員艙。

你執行休眠控制動時，總費用減少1🌿。

任務：據點—你最大的定居地每有1個船員艙，獲得★。

載具：螃蟹—搭載4個船員艙。

拆解：獲得1🌿和1💎。



升級：原型—你放置1個資源板塊在自己平台後，你可以花費任意1個材料來獲得該板塊上的收益。

任務：儲備—你平台上每剩餘2個材料，獲得1★。

載具：鯊魚—搭載3個船員艙。

拆解：獲得1⚙️和1🌿。



升級：超頻—你在飛船的一個升降場放置無人機時，你執行行動後，可以花費1⚙️來執行該升降場相鄰的另一個行動。

任務：社群—你每在1個洞穴有至少2個船員艙，獲得1★。

載具：海龜—搭載3個船員艙。

拆解：獲得1💎和1⚙️。



升級：自動化—召回無人機時，你所有無人機都已返回自己平台後，你可以執行自己平台上額外1個可用行動，無需放置無人機(該行動的升降場必須是開放的)。

任務：工業—你平台上每有1個資源板塊，獲得1★。

載具：鼯鼠—搭載4個船員艙。

拆解：獲得1🌿和1💎。



升級：事前警告—任意一位玩家在休眠室結算妨礙事件時，將你在該休眠室的1個船員艙移動到同一飛船區域的下一個休眠室(每個休眠室都可以放置任意數量的船員艙)。

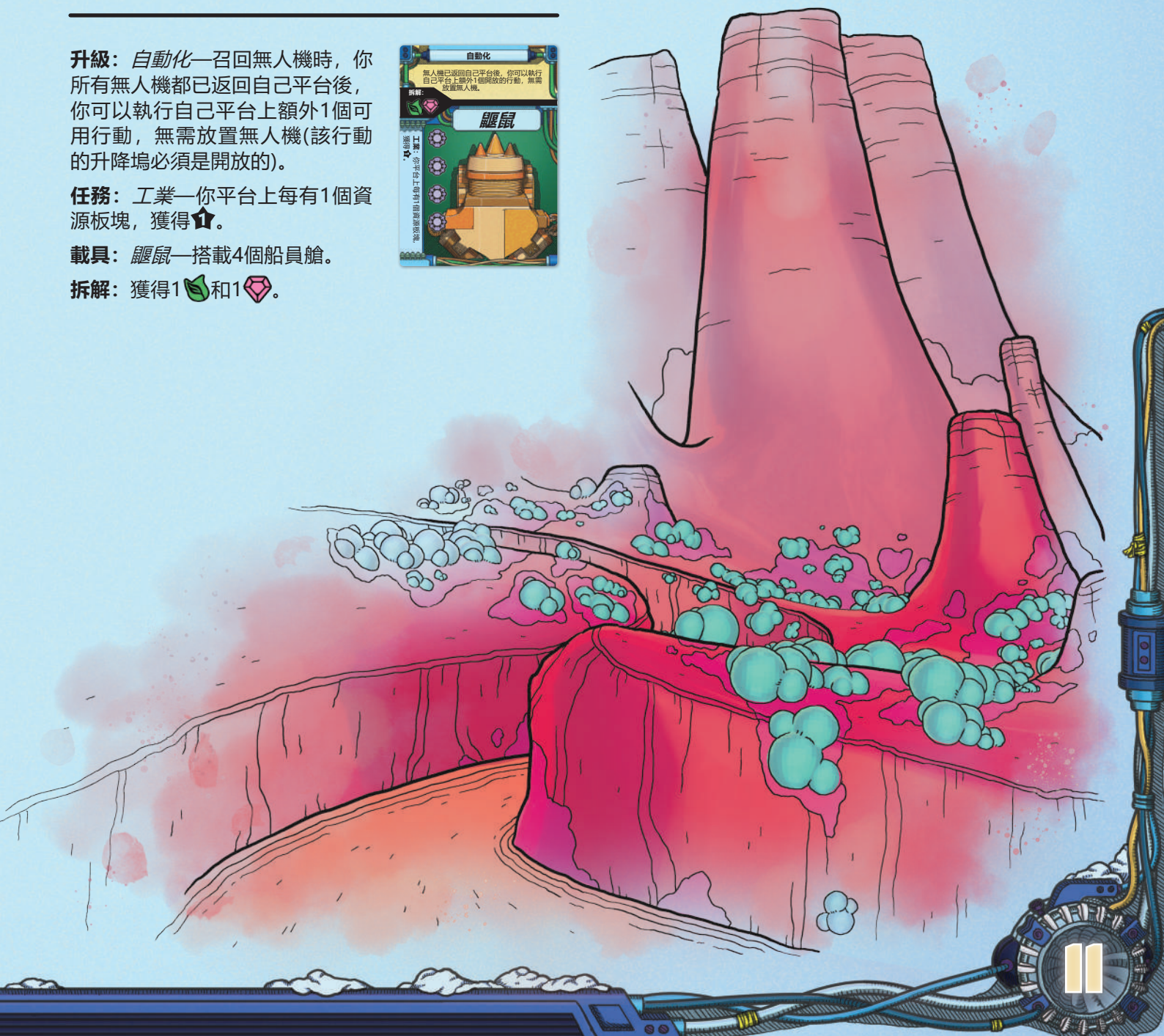
如果這次妨礙事件發生在3號休眠室，改為將你在該休眠室的1個船員艙移動到你的平台。如果你的平台上沒有空格，按照正常規則摧毀這個船員艙。

任務：紀念—你每派出1個船員艙進行搜救，獲得1★。

載具：蜘蛛—搭載3個船員艙。

載具效果：救援—你打出蜘蛛時，拿取你1個被摧毀的船員艙，放到蜘蛛上方。

拆解：獲得1⚙️和1🌿。



快速參考

材料



水晶材料



科技材料



有機材料



納米材料
(可以代替水晶材料、
或用於花費)。

其他資源



能量



卡牌

卡牌分析



升級



拆解



任務



載具

事件



妨礙



擄掠



日落

洞穴板塊

定居費用



佔多數的
得分

製作人員

遊戲設計: Tom Jolly & Luke Laurie

遊戲製作: Alexandar Ortloff

編輯: Andrea Dell'Agnese & Julia Faeta

中文翻譯: Mikan

中文校對: Peter Targaryen

平面設計與插畫: Bree Lindsoe, Jasmine Radue & Samuel R. Shimota

塑模: Samuel R. Shimota

美術總監: Samuel R. Shimota

遊戲設計主管: Justin Kemppainen

劇情設計: Justin Kemppainen & Alexandar Ortloff

盒底排版: Sarah Swindle

銷售文案: Megan Robinson

市場經理: Beth Erikson

遊戲出版: Steven Kimball

遊戲測試: Aaron Newman, Alex Lane, Annette Villa, Betsy Cornelius, Brandon Donahue, Brandon Raasch, Brian Hellevang, Brian Kasicki, Christian Duval, Cliff Rowley, Daniel Green, Ed Jolly, Floyd McWilliams, Gabriel Mondo Vega, Glenn Cotter, Gregg Saruwatari, Jean Geraghty, Jeff Cornelius, Jeremy Barker, Jim Laurie, John Shulters, Jon Razo, Keegan Hartman, Lon Peterson, Maximus Laurie, Melissa Caputo, Michael Dunsmore, Michelle Dornish, Michelle Jolly, Mitchell Lopez, Nick Siebert, Odessa Laurie, Peter Vaughan, Pieter Neethling, Rohan Dargad, Sarah Graybill, Scott Caputo, Sean Geraghty, Sean Walsh, Stephen Thompson, Theresa Rowley, Yvonne Duran

Z-Man Games致力於為大家奉上形式多樣、易於上手的遊戲。如果您有任何想法或建議，請透過網頁聯繫我們。

Z-MAN[®]
games

1995 County Road B2 West
Roseville, MN 55113 USA
651-639-1905
info@ZManGames.com

推薦牌套

1

灰

GAMEGENIC

TM & © 2020 Z-Man Games. Gamegenic and the Gamegenic logo are TM & © Gamegenic GmbH, Germany. 實際配件可能與圖片不符。