

未知行星



規則書

規則書

1個 空間站
(S.U.S.A.N.)



1個 指揮官指示物



12片 存儲倉指示物



14個 探測車



36個 救生艙

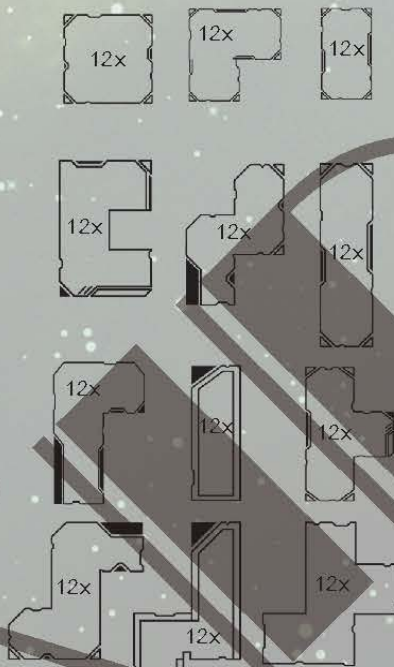


60個 隕石

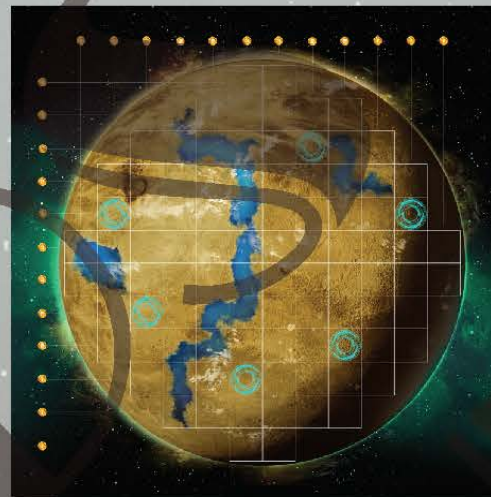


60塊 生物質地形片

144塊 多邊形板塊



6張 行星面板



6張 派系面板



正面為對稱玩家能力
背面為非對稱玩家能力



30個 資源軌道標記

28張 目標牌



正面為個人目標

背面為競爭目標

36張 文化牌



9張 級別1文化牌

9張 級別2文化牌

9張 級別3文化牌

9張 級別4文化牌

配件升級*
擴展內容**

* 配件升級僅包含於豪華限定版之中。
** 遊戲性擴展包含於所有集資版中。



2張派系面板 (詳見第13頁)**
6張行星面板 (詳見第15頁)**
1個躍遷指示物**



60張 事件牌



事件模組

20張 綠色警報



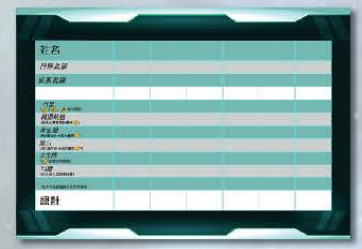
20張 橘色警報



20張 紅色警報



1本 計分冊



目錄

遊戲配件	2
遊戲設置	3
遊戲流程	4-7
可選模組	8
單人模式	9
非對稱派系	10-13
非對稱行星	14-15
快速參考	16

如何開始遊戲

為了獲得最佳的遊戲體驗，我們建議玩家在第一次遊戲時只使用對稱的行星 (KSB-4156) 和派系面板 (寰宇聯合政府)。

它們具備更簡單的面板能力，有利於玩家更快地理解遊戲流程和遊戲策略。當玩家掌握了這些內容之後，學習遊玩不對稱的行星和派系會變得容易。

遊戲概覽

地球的資源瀕臨枯竭。

為了人類的未來，一支支開拓隊被派往未知的行星，並將其改造以適應人類生活。

遊戲目標

玩家將通過行星開發、推升資源軌道、收集救生艙、移除隕石以及戰勝毗鄰的行星得到分數，遊戲結束時分數最多的玩家獲得遊戲勝利。

遊戲設置

1.) 將**空間站**放在桌面中央。將各種**多邊形板塊**按照其形狀疊放並裝載到空間站上的對應槽位中。

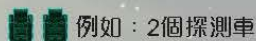
2.) 給每位玩家1張**行星面板**、1張**派系面板**、2個顏色相同的**存儲倉指示物**、5個**資源軌道標記**（黑、藍、綠、紅、白各1個）。按右圖所示，設置好各自的派系面板、資源軌道標記、探測車和救生艙。

3.) 每位玩家都可以獨立選擇使用自己的行星面板和派系面板的對稱面或非對稱面。對稱面的遊戲複雜度為1，非對稱面的遊戲複雜度有可能高於1。



例如：複雜度3

4.) 每位玩家根據自己的行星面板和派系面板上所指定的數量，拿取**救生艙**和**探測車**，並放置在指定的位置。每位玩家都應該將自己的1個**存儲倉指示物**放置在空間站周圍，正對其中1個存儲倉。



例如：2個探測車

5.) 分別隨機選取玩家人數+1數量的等級1、2、3、4的**文化牌**。例如，在4人遊戲中，每個等級選取5張牌。按照等級將選取的文化牌分別疊成4堆，面朝下放置在桌上。將所有剩餘的文化牌放回遊戲盒中。

6.) 將**隕石**和**生物質地地形片**放在一邊，所有玩家都容易拿到的位置。

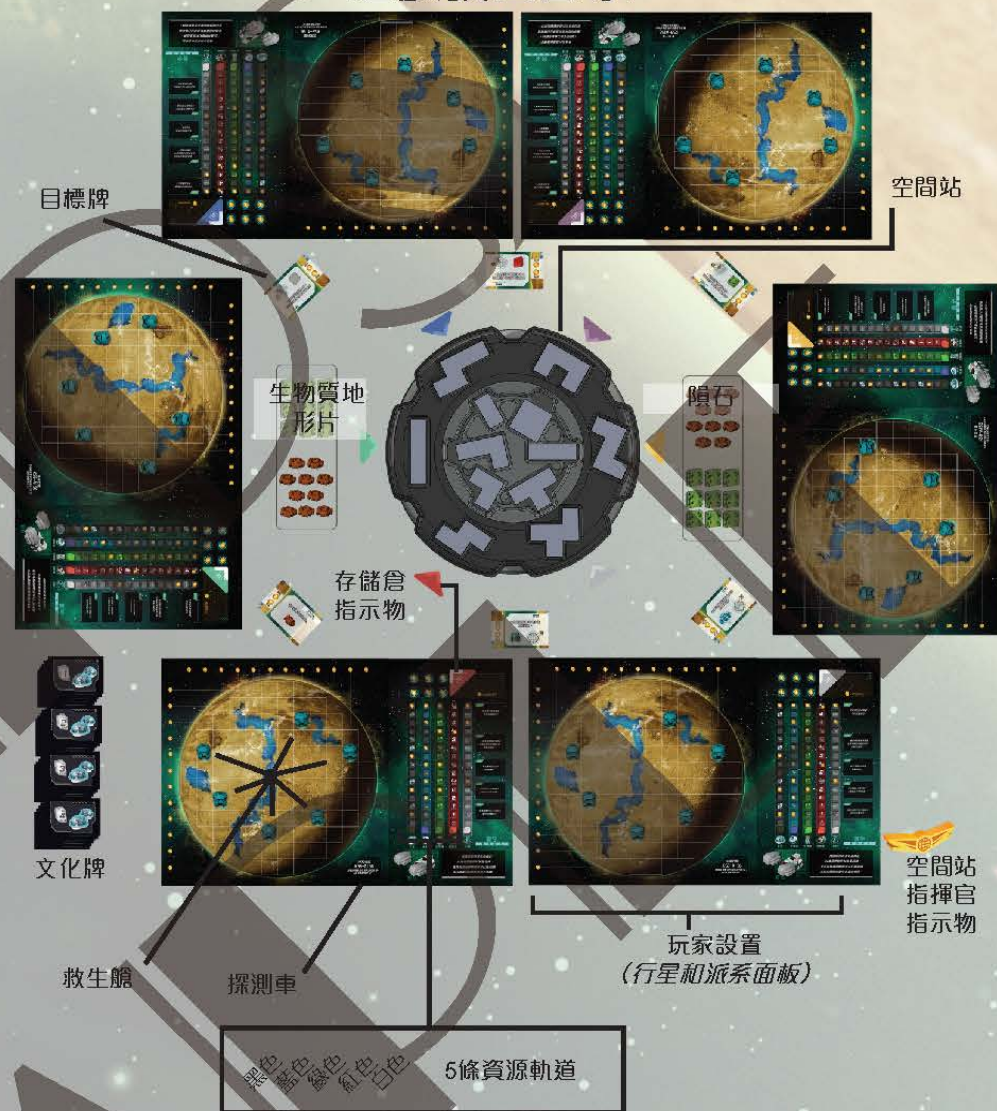
7.) 洗混並分發**目標牌**。目標牌是雙面的，按照以下表格來確定目標牌的設置方式：

	使用牌面	目標牌設置方式
3-6人遊戲	競爭目標面	每位玩家之間各放置1張
2人遊戲	競爭目標面	在2位玩家之間放置3張
單人遊戲	個人目標面	拿取4張，選擇其中3張使用

8.) 選擇1位玩家成為**空間站指揮官**，並拿取**空間站指揮官指示物**。



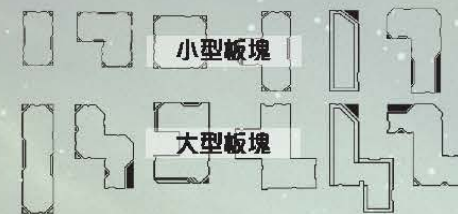
遊戲設置圖示



空間站設置

遊戲開始前，在**空間站**上裝載所有**多邊形板塊**。空間站的每個磁區——被稱為**存儲倉**——將裝載2堆各12塊板塊。每個堆裡所有的板塊都應該為相同的形狀和相同的朝向。

空間站分為內環和外環兩個部件。內環放置小型板塊，外環放置大型板塊。在遊戲開始之前，定位內外環部件的相對位置。內外環的相對位置也將作為遊戲的一個可變設置。



玩家可以參閱上圖中小型板塊和大型板塊的對應關係，以進行推薦設置，或者自由進行自己的設置。設置完畢後，每個存儲倉都將包含1個大型板塊堆和1個小型板塊堆。

遊戲設計：Ryan Lambert 與 Adam Rehberg

插圖繪製：Yorgo Manis

平面設計：Yorgo Manis 與 Adam Rehberg

特別鳴謝：Kickstarter backers

中文翻譯：四月雨

中文校對：Aliot Yu

繁體中文文化團隊：Gazza.Liu, Gutu.Lee, James Wu, Wan.Teng

Copyright Adam's Apple Games 2020.
All rights reserved.



遊戲流程

在每一輪開始時，空間站指揮官可以隨意旋轉空間站，令每個**存儲倉**正對1位玩家的存儲倉指示物。空間站指揮官也可以選擇不旋轉空間站，使其保持原方位。

一旦空間站指揮官完成了空間站的旋轉，所有玩家必須選擇各自的存儲倉指示物所對應存儲倉中的2堆板塊之一，並拿取其頂部的板塊。這個選取行動是所有玩家同步進行的。



所有玩家根據**板塊放置規則**將自己所選的板塊放置在自己行星的網格中。

每塊板塊分為2個區域。每個區域包含1個**資源**，該區域整體亦為該資源所對應的**地形**。



放置板塊後，無論板塊的尺寸和形狀，為板塊上的每個資源推進派系面板上對應資源軌道的標記1格。



注意：在玩家的派系面板上並沒有**能量資源**所對應的資源軌道和標記，因為**能量資源**的功能與**文化**、**液態水**、**生物質**、**探測車**和**科技**不同。

在任何時候，若有1塊帶有**隕石**圖示的板塊被放置到玩家的行星上，則該玩家**立即**將1個**隕石**指示物放置到此隕石圖示上面。包含隕石的網格所在的行和列不會參與最終計分。

隕石

當所有玩家都放置了板塊並推進了對應資源軌道的標記之後，將指揮官指示物順時針傳遞給下一位玩家並開始新的一輪。

遊戲結束

遊戲結束的條件為：(A) 當一位玩家不能從自己指示物對應的存儲倉拿取符合放置規則的板塊並放置到自己的行星時；或 (B) 當1個存儲倉被完全清空時。

A. 當一位玩家所對應存儲倉的2疊板塊堆頂部的板塊都不符合放置規則時，所有的玩家都正常地完成這一輪，然後遊戲結束。不能放置板塊的玩家仍然需要選擇其中1塊板塊，並推進該板塊所對應的2條資源軌道，但不會將板塊放置到自己的行星上。

B. 如果一個存儲倉的2堆板塊都被完全清空，那麼遊戲將在該存儲倉被清空的回合結束時結束。

遊戲結束後，請參閱結束計分章節的說明來計算最終的分數。

注意：如果一位玩家可以放置其指示物所對應存儲倉中的2塊板塊之一，則其必須放置，並且遊戲繼續進行。

板塊放置規則

邊界出發：放置在玩家行星上的第一塊板塊必須與行星網格的邊界相鄰接放置。

板塊相鄰：除第一塊以外，將要放置的板塊必須與至少一塊已經放置好的板塊相鄰（至少與另一塊已經放置的板塊水平或垂直相鄰，但不能只是對角相鄰）。

單層放置：板塊之間不能相互疊放。

不可出界：板塊不能覆蓋到行星網格邊界以外的位置。

網格對齊：板塊必須與行星上的網格相對齊放置。

摧毀物件：如果1塊板塊被放置到救生艙或探測車所在的位置，則該救生艙或探測車將被摧毀並永久地移出遊戲。



注意：除了以上板塊放置規則以外，液態水和能量2種類型的板塊還具備特殊的放置規則。具體請參閱後續的液態水資源和能量資源章節。



資源軌道

每條資源軌道都有1個透明的**資源軌道標記**，遊戲開始時放置在資源軌道的0位置，並隨遊戲進行推進（**向上移動**）其位置。每當資源軌道標記推進時，如果可能的話，玩家會獲得資源軌道標記所覆蓋到的資源軌道格獎勵。

獎牌（分數）：獎牌代表著分數，獎牌上的數字就是獎牌的數量。在遊戲結束時，玩家將根據每條資源軌道上的標記已經超過或目前覆蓋的最高數量的獎牌，獲得相同數量的分數。

協同推進：當獲得協同推進獎勵時，玩家必須立即推進任意1個資源軌道標記1格（**要遵守資源軌道相關規則，並且可以獲得因此推進的資源軌道標記所覆蓋到的資源軌道格獎勵**）。

如果資源軌道標記推進到了資源軌道頂部，玩家在遊戲結束時將獲得該資源軌道上最高數量的獎牌，但在之後的遊戲中無法再從該類型資源板塊的放置中獲得收益。

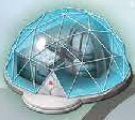
探測車資源是這條規則的例外。



除了獎牌和協同推進以外，每條資源軌道還可能包含獨特的里程碑獎勵。

文化資源軌道

“人民，只有人民，才是創造世界歷史的動力。”



文化里程碑

當玩家將資源軌道標記推進到1個文化里程碑時，其必須從桌面中央拿取該文化里程碑所對應等級的所有剩餘文化牌，並從中選擇1張保留。然後，將剩餘的文化牌放回桌面中央。

當一張卡牌被選取時，只有它上面標記了**立即執行**，才能立即獲得卡牌上印製的獎勵。

如果一張卡牌上印有**遊戲結束**的標記，則將其作為秘密資訊面朝下放置在玩家的派系面板旁邊，遊戲結束時再翻開並執行其效果。

如果多名玩家在一輪遊戲中同時達到了相同等級的文化里程碑，則從空間站指揮官開始，按照順時針的順序依次選擇卡牌。

如果玩家使用了某些可選模組或者不對稱的派系，那麼在遊戲中某些等級的文化牌有可能變為0張。在這種情況下，到達該里程碑的玩家不能再拿取文化牌。

液態水資源軌道

“水面上不能樹立紀念碑，但它對生命至關重要。”



包含液態水資源的板塊遵循正常的板塊放置規則，但關於液態水資源軌道標記的推進有一條額外的放置規則。只有當板塊上的任意一格液態水地形直接覆蓋在行星的冰川上時，才能推動液態水資源軌道標記。如果板塊上的液態水地形沒有放置在行星的冰川上，它依然可以放置，但不能推進液態水資源軌道標記。若玩家在無法放置板塊（並觸發了遊戲結束）時選擇了帶有液態水資源的板塊，則可以正常推進液態水資源軌道標記。

範例1：可以放置，並且可以推進液態水資源軌道標記



範例2：可以放置，但不可以推進液態水資源軌道標記

液態水資源軌道沒有獨特的里程碑獎勵，但它的獎牌數量比其他資源軌道更多。

探測車資源軌道

“隕石清理小組隨時待命！”



當玩家推進標記到探測車里程碑時，其立即從自己的派系面板上拿取1輛**探測車**，放置到其最後放置的板塊上的任一格。如果其最後放置的板塊上包含隕石，亦可直接將探測車放在隕石上，並立即收集該隕石。



探測車里程碑

探測車移動：探測車資源軌道上的數字獎勵是探測車的移動點數，當玩家通過推進標記獲得了探測車的移動點數時，他們可以將一輛或更多探測車移動，移動總格數與該移動點數相等。

混合獎勵：獲得3點探測車的移動點數，以及1次協同推進。



- 探測車遵循行星網格進行水平或垂直移動，每1點移動點數可以移動一個格子。
- 在移動探測車時，可以將獲得的移動點數分配到多個探測車上。
- 探測車既可以在放置好的板塊上移動，也可以在裸露的行星網格上移動。
- 探測車可以後退。（在一次移動中可以再次進入曾經經過的格子）
- 即使探測車軌道標記推進到了資源軌道頂部，玩家也依然可以在每次放置探測車板塊時獲得移動點數。（ $\times\infty$ ）



範例：
4點探測車的移動點數被分配給2輛探測車，分別進行(1-3)和(4)的移動。並在移動過程(2)中收集到1個救生艙。

收集隕石/救生艙：當玩家將探測車移動到達或路過隕石/救生艙時，就可以收集它們，並將收集到的隕石/救生艙放置到派系面板的對應位置。

如果有配件（板塊、生物質地形片、來自事件牌的隕石）覆蓋放置到探測車上，那麼探測車會被摧毀，即永久移出本局遊戲。

一位玩家的探測車有可能被全部摧毀。所以有可能出現當玩家獲得探測車里程碑時，公司面板上沒有探測車可獲得的情況。



科技資源軌道

“是技術把我們和我們所處的環境區分開。”



科技里程碑

玩家推進到一個科技里程碑時，便能夠解鎖強大的科技，並在接下來的遊戲中使用這些科技（除非另有說明）。

科技等級範例：寰宇聯合政府

- 等級1：放置板塊時可以忽略板塊相鄰的放置規則。
- 等級2：可以保留生物質地形片，在遊戲結束時再放置。
- 等級3：每次獲得的探測車移動點數+1。
- 等級4：當通過放置板塊推進液態水資源軌道標記時，推進2次標記。
- 等級5：不受隕石撞擊影響。不再放置隕石。

說明：

等級4：當玩家通過板塊放置導致液態水資源軌道標記推進時，推進2次，而不是1次。像通常一樣從每次推進中獲得獎勵。但因協同推進、事件牌或玩家沒有放置的板塊推進液態水資源軌道標記時，不會推進2次。



能量資源軌道

“一旦得到有效利用，能源將把缺陷轉化為效能。”

派系面板上並沒有能量資源軌道。當一塊包含能量資源的板塊被放置時，玩家可以使用該能量資源推進另一條資源軌道的標記，你有下列兩種選擇：

- 1.) 推進玩家剛剛所放置的這塊板塊上的另一種資源。
- 2.) 推進與剛剛所放置的這塊板塊所構成的能量地形區域（可以與已放置的能量地形相連）水平或垂直相鄰的任一地形區域上的一種資源。

範例1：

1塊包含能量資源的板塊被放置在行星上，並且沒有與其他板塊相鄰。所以，板塊上的能量資源只能用來推進文化資源軌道標記。板塊上的文化資源不受其影響，依然會按照通常的規則推進文化資源軌道標記。



範例2：

1塊包含能量資源的板塊被放置在行星上，並且與其他板塊相鄰。所以，玩家可以根據該板塊放置所構成的能量地形區域，選擇與該區域相鄰的一種資源（在本例中可選擇文化、科技、液態水）來推進對應的資源軌道標記。

在範例2中，不能選擇探測車資源來推進資源軌道標記，因為探測車資源所在的地形區域，與能量資源所在的地形區域並不相鄰。



說明：

通過放置能量資源的板塊選擇液態水資源來推進液態水資源軌道標記時，該液態水資源所在的地形板塊不需要覆蓋在行星的冰川上。

生物質資源軌道

“生物質是一種可以再生的有機物質能源。”



生物質
里程碑

當玩家將標記推進到生物質里程碑上時，將獲得一個**生物質地形片**，並立即按照正常的放置規則將其放置在自己的行星上。

生物質地形片上包含生物質地形，但不包含生物質資源，所以不會推進生物質資源軌道。但生物質地形片可以幫助你填補行星網格，形成完整的行和列。

遊戲結束計分

在計分之前，確保所有玩家都已經放置好了他們所擁有的所有生物質地形片，並執行了所有遊戲結束時生效的派系科技和文化牌的效果。

總計的獎牌數 = 最終的分數

- A.) 玩家的行星網格中每條被填滿、且沒有隕石的行或列可以獲得獎牌。每個行列分別為可以獲得1-3獎牌，取決於其側邊或上方的獎牌圖示。
- B.) 獲得每個資源軌道標記已經超過或目前達到的最高數量的獎牌。
- C.) 根據玩家所收集到的救生艙和隕石獲得獎牌。通常每個救生艙獲得1獎牌，每3個隕石獲得1獎牌。（可以通過文化牌等方式提高兌換獎牌的比率）
- D.) 計算**遊戲結束**的文化牌上的獎牌。
- E.) 計算玩家所完成的個人目標上的獎牌（僅在玩單人模式時或個人目標變體時）。
- F.) 最後，如果玩家的行星在與相鄰的行星評比競爭目標時獲勝，那麼其可以根據目標牌上的描述獲得獎牌（僅在玩多人遊戲時）。



如果遇到了平局，那麼在行星上未覆蓋的網格數較少的玩家獲勝。如果仍然平局，那麼在行星上隕石數量最少的玩家獲勝。

常見問題

我可以翻轉板塊來放置它嗎？

是的。板塊的兩面具有相同的圖案，所以翻轉板塊是策略的一部分。

我可以選擇先推進哪個資源軌道的標記嗎？

是的。在某些情況下，先推進某一條資源軌道的標記會更有益。

計分範例

由於某位玩家不能從存儲倉拿取符合放置規則的板塊放置到行星，所以觸發了遊戲結束。該玩家選擇拿取了如圖所示的板塊，並且根據該板塊上的資源（液態水和能量）推進了它的液態水資源軌道標記2次。因為沒有將板塊放置到行星上，所以其在推進液態水資源軌道標記時無法利用已經解鎖的等級4的科技。此外，隕石圖示也被忽略了，因為板塊並沒有被放置到行星上。

所有玩家都確認他們已經完成了資源軌道標記的推進，並且放置好了所有保留下的生物質地形片。在此時，可以將探測車和未被收集的救生艙從行星上移除，方便後續的計分。



A. 星球
15枚獎牌

F(1). 競爭目標

你擁有一片面積為21格的探測器地形區域，比左邊的玩家大。
5枚獎牌

F(2). 競爭目標

你在行星網格邊緣擁有3個生物質資源，與右邊的玩家平手。
2枚獎牌



B. 資源軌道
文化標記
1枚獎牌

C(1). 救生艙
4枚獎牌

C(2). 隕石
1枚獎牌



液態水標記
7枚獎牌

生物質標記
1枚獎牌

探測車標記
5枚獎牌

科技標記
1枚獎牌

合計 15枚獎牌



D. 文化牌
1枚獎牌

行星 (1 2 3 每行每列)	15
資源軌道 (根據資源量到的最高)	15
救生艙 (每1點在計分區的獲得)	4
隕石 (每3圈在計分區的獲得)	1
文化牌 (遊戲結束的牌)	1
目標 (所有個人或競爭目標)	7
*比率可能因為文化牌而增加。	
總計	43

可選模組

2人遊戲變體

在2人遊戲中，為了增加遊戲的策略性和可規劃性，玩家們在每輪開始時將空間站順時針旋轉1個存儲倉的角度，而不是由空間站指揮官選擇其朝向。除此以外，其他規則不變。

2號玩家



個人目標變體

目標牌分為兩面。多人遊戲時使用競爭目標的那一面，而個人目標面會用於單人模式。

但在多人遊戲中，除了競爭目標以外，玩家也可以選擇額外使用個人目標。在遊戲設置時，分配競爭目標之前，秘密發給每位玩家2張個人目標。每位玩家都應從發給他們的2張個人目標中選擇1張，並將另1張放回盒子中。

一旦所有玩家都選擇好了個人目標，就重新洗混目標牌並分發競爭目標。玩家的個人目標牌應保持個人目標面朝下直到遊戲結束。如果遊戲結束時，玩家完成了個人目標，那麼就可以得到該目標的獎牌。



事件牌模組

事件牌堆由20張事件牌組成。每一輪開始時翻開一張，並執行其內容。事件牌模擬了當玩家改造星球時所遭遇的困難。

在多人遊戲中，玩家可以選擇是否添加事件牌模組，但單人模式必須搭配事件牌模組遊玩。

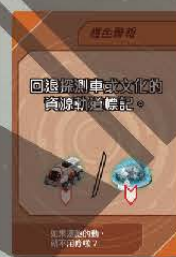
注意：所有的事件牌應該盡可能由所有玩家共同執行，但如果事件牌效果將會成為觸發遊戲結束的唯一原因，則該事件牌效果被忽略不發動。

事件牌堆設置

- 1.) 根據事件類型（綠色、橙色、紅色）將事件牌分成3堆。
- 2.) 如果是多人遊戲，則移除所有標有“只用於單人模式”的事件牌。



- 3.) 通過從3個事件牌堆中隨機選擇卡牌，來創建1個包含20張牌的事件牌堆，供遊戲使用。玩家可以通過選擇更多懲罰性的紅色警報牌，或更少懲罰性的綠色和橙色警報牌創建事件牌堆來調整遊戲難度。



X張綠色
Y張橙色
+Z張紅色

20張事件牌

合計20張事件牌



事件牌堆的運作

1. 每一輪，當完成了空間站的旋轉之後，立即翻開下一張事件牌並執行牌上的行動。**注意如果可能，所有玩家必須執行事件牌上的所有內容。**
2. 按照通常的規則來進行一輪遊戲的剩餘部分。

額外的遊戲結束條件：事件牌堆的最後一張卡牌翻開後，會進行遊戲的最後一輪，然後進入遊戲結束計分步驟。

單人模式設置

- 1.) 如同多人遊戲一樣設置行星、派系面板、文化牌、生物質地形片、隕石和救生艙。旋轉空間站，讓隨機的一個存儲倉面向玩家。
- 2.) 洗混並抽取4張目標牌。查看卡牌上的個人目標，選擇其中的3張作為本局遊戲的個人目標。
- 3.) 根據玩家想要接受的挑戰級別來設置事件牌堆（參見事件牌堆設置和事件牌堆的運作）。



單人模式遊戲流程

單人模式每輪開始時不再由玩家選擇存儲倉的朝向，而是將空間站順時針旋轉1個存儲倉。其他部分遵循與多人遊戲相同的規則。

1. 將空間站順時針旋轉1個存儲倉。
2. 抽取並執行1張新的事件牌。
3. 按照通常的規則來進行一輪遊戲的剩餘部分。

單人模式目標分數

單人模式的基準目標分數是60分，而最終的目標分數將根據事件牌堆的組成進行調整。

基準目標分數	60分		
	紅色警報	橙色警報	綠色警報
0-2	0	0	0
3-6	-5	-1	+3
7-10	-7	-2	+6
11-14	-9	-3	+9
15+	-11	-4	+12

事件牌堆範例	8張紅色警報 (-7分)	3張橙色警報 (-1分)	9張綠色警報 (+6分)
--------	-----------------	-----------------	-----------------

基準目標分數	60分
範例中事件牌堆的分數影響	$-7 - 1 + 6 = -2$ 分
範例中最終的目標分數	58分

當遊戲結束時，比較得到的分數和目標分數。然後根據其差值查看遊戲結果：

- 15分 徹底失敗。我們需要再找一顆星球了。
- 10分 還有其他倖存者嗎？
- 5分 產能很低，但至少我們活下來了。
- 目標分數 任務完成，幹得不錯。
- +5分 漂亮的工作，你應該升職了。
- +10分 這可能是我們所見過的最美麗的星球。
- +15分 天上的繁星都列隊為你唱起讚歌。

非對稱的派系

每張派系面板都有對稱能力的一面和非對稱能力的一面。對稱能力的一面允許所有玩家使用相同的派系在同一套規則下進行遊戲，而非對稱能力的一面允許每位玩家控制不同的派系以一套獨特的規則來進行遊戲。下面將對每個獨特的派系進行說明。每位玩家可以自由選擇對稱或不對稱的派系能力，或者混合使用派系面板的兩面。

共和國

- 科技等級5** 查看所有剩餘的文化牌，並保留其中2張。觸發遊戲結束。
- 科技等級4** 當你獲得文化里程碑時，獲得1次協同推進。
- 科技等級3** 你可以花費1個移動點，在板塊上任意2個文化資源之間傳送探測車。
- 科技等級2** 當你獲得文化里程碑時，從下一等級的文化牌中隨機抽取1張加入可選的文化牌中。
- 科技等級1** 當你拿取了包含文化資源的板塊時，獲得探測車資源軌道標記所在位置的移動點數。

科技等級5
查看所有剩餘的文化牌，並保留其中2張。觸發遊戲結束。

科技等級4
當你獲得文化里程碑時，獲得1次協同推進。

科技等級3
你可以花費1個移動點，在板塊上任意2個文化資源之間傳送探測車。

科技等級2
當你獲得文化里程碑時，從下一等級的文化牌中隨機抽取1張加入可選的文化牌中。

科技等級1
當你拿取了包含文化資源的板塊時，獲得探測車資源軌道標記所在位置的移動點數。

共和國：每當你獲得文化里程碑時，必須將另一條資源軌道的標記回退1格。回退時，不會獲得獎勵。

優勢：7個文化里程碑
劣勢：1輪探測車；須回退資源軌道標記

共和國

每當你獲得文化里程碑時，必須將另一條資源軌道的標記回退1格。回退時，不會獲得獎勵。

蟲洞集團公司

- 科技等級5** 你可以通過放置生物質地形片來摧毀隕石。
- 科技等級4** 你可以保留生物質地形片，直到遊戲結束時再放置。
- 科技等級3** 當你獲得1塊生物質地形片時，可以改為獲得2塊。每輪限一次。
- 科技等級2** 生物質地形片可以被放置到另一塊板塊的上面。
- 科技等級1** 生物質資源軌道推進到最頂端時，可以被重新設置歸零。

科技等級5
你可以通過放置生物質地形片來摧毀隕石。

科技等級4
你可以保留生物質地形片，直到遊戲結束時再放置。

科技等級3
當你獲得1塊生物質地形片時，可以改為獲得2塊。每輪限一次。

科技等級2
生物質地形片可以被放置到另一塊板塊的上面。

科技等級1
生物質資源軌道推進到最頂端時，可以被重新設置歸零。

蟲洞集團公司：只有當你放置的板塊擴大了一片生物質地形區域時，才能推進生物質資源軌道標記。每次推進生物質資源軌道標記時，只能選擇所在資源軌道格中的其中1個獎勵。

優勢：很多生物質地形片
劣勢：板塊放置限制


蟲洞集團公司

只有當你放置的板塊擴大了一片生物質地形區域時，才能推進生物質資源軌道標記。每次推進生物質資源軌道標記時，只能選擇所在資源軌道格中的其中1個獎勵。

細節說明：

等級1科技的獎勵是在玩家拿取板塊後立即獲得的，甚至在玩家放置板塊之前。如果玩家的探測車資源軌道標記所在的位置沒有移動點數，則其不會獲得任何移動點數。

等級2科技範例：
假設在解鎖了等級2科技之後，玩家獲得了級別3的文化里程碑。那麼，玩家將拿取級別3的文化牌堆中的所有牌，再從級別4的文化牌堆中隨機抽取1張，最後選擇其中1張留下，並將其餘文化牌分別返回到各自級別牌堆。

回退另一個資源軌道標記（）：將任意一條非文化資源軌道的標記在其資源軌道上向下移動1格。回退後不要獲得所覆蓋位置的獎勵。

細節說明：



等級2科技可以用來擴展和連接生物質地形區域，但在解鎖等級5科技前玩家不能在隕石上放置生物質地形片。

等級5科技允許玩家在隕石上放置生物質地形片，從而摧毀隕石。

“我們找到了一種加速行星上生物質積累的方法。”

範例：
玩家推進資源軌道標記，然後選擇獲得1塊生物質地形片，而不是免費推進其文化資源軌道標記。

當玩家推進標記時，總是有2種獎勵可以選擇。獎牌不會被包含在可選獎勵之中，但在遊戲結束時要根據常規的資源軌道計分規則來為獎牌進行計分。



秩序宇宙有限公司

非對稱的派系

地平線集團

科技
等級5

重新放置你所收集到的1個救生艙。每輪限一次。

科技
等級4

探測車在進入能量地形時，以及在能量地形間移動不消耗移動點數。

科技
等級3

當你放置1塊包含能量資源的板塊時，重新放置1個你所收集到的救生艙。

科技
等級2

立即重新放置3個玩家所收集到的救生艙。每局遊戲限一次。

科技
等級1

你的探測車可以沿對角線移動。

科技等級5

重新放置你所收集到的1個救生艙。每輪限一次。

科技等級4

探測車在進入能量地形時，以及在能量地形間移動不消耗移動點數。

科技等級3

當你放置1塊包含能量資源的板塊時，重新放置1個你所收集到的救生艙。

科技等級2

立即重新放置3個玩家所收集到的救生艙。每局遊戲限一次。

科技等級1

你的探測車可以沿對角線移動。

科技
等級5

推進你的探測車資源軌道標記。每輪限一次。

科技
等級4

當探測車將1顆隕石運送到液態水地形時，摧毀該隕石。

科技
等級3

當收集到1顆隕石時，獲得1塊生物質地形片。

科技
等級2

在每輪開始時，每個攜帶著1顆隕石的探測車讓你獲得1點移動點數。

科技
等級1

放置包含探測車資源的板塊時可以無視板塊相鄰的放置規則限制。

科技等級5

推進你的探測車資源軌道標記。每輪限一次。

科技等級4

當探測車將1顆隕石運送到液態水地形時，摧毀該隕石。

科技等級3

當收集到1顆隕石時，獲得1塊生物質地形片。

科技等級2

在每輪開始時，每個攜帶著1顆隕石的探測車讓你獲得1點移動點數。

科技等級1

放置包含探測車資源的板塊時可以無視板塊相鄰的放置規則限制。

秩序宇宙有限公司：你所收集到的救生艙，除了放置到計分區以外，還可以放置到資源軌道中。當你推進資源軌道標記時，跳過救生艙所佔據的位置。被救生艙所覆蓋的獎勵和獎牌都會被忽略。

優勢：加速推進資源軌道
劣勢：救生艙分數、1輛探測車、救生艙覆蓋

你所收集到的救生艙，除了放置到計分區以外，還可以放置到資源軌道中。當你推進資源軌道標記時，跳過救生艙所佔據的位置。被救生艙所覆蓋的獎勵和獎牌都會被忽略。

秩序宇宙

地平線集團：你的探測車必須拾起隕石並將其運送到行星上的1個探測車資源的位置，才能收集到那顆隕石。

優勢：4輛探測車
劣勢：需要拾起和運送隕石

你的探測車必須拾起隕石並將其運送到行星上的1個探測車資源的位置，才能收集到那顆隕石。

地平線集團

"我們計畫利用我們所掌控的一切來推動進步，尤其是救生艙的充分利用對我們意義重大。"

"兩支探測車小隊，等候指令，隨時準備動！"

細節說明：

- 1.) 玩家可以在資源軌道上連續放置救生艙，以便在推進標記時使其一次跳過多個救生艙。
- 2.) 在遊戲結束時，只有位於計分區的救生艙才能讓玩家獲得獎牌。玩家可以在遊戲後期利用科技將資源軌道上的救生艙重新放回到計分區。

範例：

玩家推進1次生物質資源軌道的標記，跳過佔據資源軌道下一格的救生艙。玩家不會獲得被救生艙所覆蓋的協同推進獎勵，但可以獲得標記所到達的生物質里程碑獎勵。



細節說明：

每輛探測車上面可以放置1顆隕石。[A] 當1輛未攜帶隕石的探測車被放置到、到達或路過1顆隕石時，它會拾起那顆隕石。[B] 當1輛攜帶著隕石的探測車到達或路過1個探測車資源時，它會交送攜帶的隕石到計分區。[C] 當1輛攜帶著隕石的探測車進入液態水地形區域時，攜帶的隕石會被摧毀。（若等級4科技已被解鎖）



折躍驅動

科技等級E

抽取3張目標牌，選擇其中1張令所有玩家競爭其獎勵。一局遊戲限一次。

科技等級E

選擇1個資源軌道標記，並獲得其所在層的所有獎勵。一局遊戲限一次。

科技等級D

在放置板塊時，你可以將科技資源視為能量資源。

科技等級C

當進行協同推進時，改為推進任一資源軌道標記2次。每輪限一次。

科技等級B

你可以消耗1點移動點數，將1輛探測車傳送到一塊地形相同的板塊區格。每輪限一次。

科技等級A

當你獲得1塊生物質地形片時，可以改為獲得1次協同推進。每輪限一次。

折躍驅動：除了將收集到的救生艙放入計分區以外，玩家亦可選擇將它們放置到科技上。通過將救生艙放置在科技上，玩家可以按照任意順序解鎖科技。

優勢：靈活性、6個科技
劣勢：救生艙分數、1個探測車

除了將收集到的救生艙放入計分區以外，
玩家亦可選擇將它們放置到科技上。
通過將救生艙放置在科技上，
玩家可以按照任意順序解鎖科技。

"我們與另一個星系的外星文明建立了聯繫。他們準備提供強大的技術給我們，代價就是我們的救生艙。"

細節說明：

科技在解鎖後可以立即使用。

請注意，使用折躍引擎的玩家通常沒有什麼動力去推進他們的科技資源軌道標記，因為他們在科技資源軌道上推得越高，所獲得的獎牌就越少。

科技D：將科技資源視為能量資源，只適用於放置板塊時，而不適用於在遊戲結束計分前通過文化牌推進標記時。

科技E：標記所在列，包含了橫跨派系面板上5條資源軌道，且與所選資源軌道標記同樣高度的5個格子。

非對稱的派系

科技等級5

當放置包含液態水資源的板塊時，獲得1次協同推進。

科技等級4

當放置包含液態水資源的板塊時，獲得1塊生物質地形片。

科技等級3

如果你在放置板塊時沒有覆蓋到冰川，則推進液態水資源軌道標記1次。

科技等級2

每輪開始時，位於液態水地形上的每輛探測車讓你獲得1點移動點數。

科技等級1

推進資源軌道標記時，能夠跳過另一個阻礙推進的資源軌道標記。

綠洲無限公司：在推進液態水資源軌道標記時，放置的板塊上，每有1個液態水地形的板塊格覆蓋在行星冰川上就推進1格。當液態水資源軌道標記推進到其他資源軌道上時，你依然可以在推進時獲得資源軌道獎勵。

優勢：資源軌道標記操作、液態水資源軌道的分數
劣勢：超長的液態水資源軌道

在推進液態水資源軌道標記時，
放置的板塊上，每有1個液態水地形的
板塊格覆蓋在行星冰川上就推進1格。
當液態水資源軌道標記
推進到其他資源軌道上時，
你依然可以在推進時獲得資源軌道獎勵。

"我們有潛力利用電解水來補充行星改造的其他核心功能，但前方的道路還不完全明確。"

細節說明：

玩家的液態水資源軌道標記並非簡單的向上推進，而是沿著一條不規則的路徑向著資源軌道的末端推進。

每個資源軌道獲得的獎牌只取決於其對應資源軌道標記所在的位置。

等級1科技：資源軌道標記必須保持在它自己的資源軌道上。

範例：

如圖所示的板塊放置，液態水地形覆蓋了行星上的2個冰川格。注意，由於生物質資源軌道標記阻擋了液態水資源軌道標記的推進。但生物質資源軌道標記阻擋了液態水資源軌道標記的推進（在此範例中原可推進2次）。

然而，假如等級1科技被解鎖了，則液態水資源軌道標記會在液態水資源軌道上推進2格。具體來說，首先跳過生物質資源軌道標記推進到液態水資源軌道與探測車資源軌道相交的格子，然後再次推進到液態水資源軌道與科技資源軌道相交的格子，並獲得探測車移動點數的獎勵。摧毀。（若等級4科技已被解鎖）

綠洲無限公司

等級5

當放置包含液態水資源的板塊時，獲得1次協同推進。

等級4

當放置包含液態水資源的板塊時，獲得1塊生物質地形片。

等級3

如果你在放置板塊時沒有覆蓋到冰川，則推進液態水資源軌道標記1次。

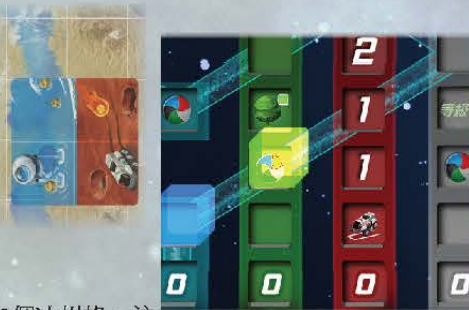
等級2

每輪開始時，位於液態水地形上的每輛探測車讓你獲得1點移動點數。

等級1

推進資源軌道標記時，能夠跳過另一個阻礙推進的資源軌道標記。

綠洲無限公司



權宜之計公司

科技等級5 把每個標記各自視為資源軌道上位於最高位置的標記來進行計分。

科技等級4 回退任意1個標記。每輪限一次。

科技等級3 將標記平移到相鄰的資源軌道來代替推進標記。

科技等級2 如果有一個以上的標記位於探測車資源軌道，則探測車的移動點數+1。

科技等級1 文化資源軌道和科技資源軌道將被視為相鄰。

權宜之計：玩家可以將任意1個資源軌道標記沿對角線推進到另一條相鄰的資源軌道上。任何1個資源軌道標記都可以獲得任何1條資源軌道的獎勵。如果沒有標記佔據科技資源軌道，則所有等級的科技都將視為未解鎖。

優勢：靈活性、資源軌道標記操作
劣勢：資源需求

玩家可以將任意1個資源軌道標記沿對角線推進到另一條相鄰的資源軌道上。任何1個資源軌道標記都可以獲得任何1條資源軌道的獎勵。如果沒有標記佔據科技資源軌道，則所有等級的科技都將視為未解鎖。

"我們不介意遲到，並計畫通過我們自己的方式迎頭趕上。"

細節說明：

1個資源軌道標記有可能會阻礙另一個資源軌道標記推進。

在遊戲結束時，資源軌道標記會根據它們當時所佔據的資源軌道獲得獎牌。

等級1科技：標記可以沿對角線從文化軌推進到科技軌，反之亦然。

等級3科技：平移指的是將標記橫向移動到相鄰資源軌道上，並獲得到達格的獎勵。

等級4科技：回退 (M)：將1個資源軌道標記在其所在的資源軌道上向下移動1格。回退後不獲得所覆蓋位置的獎勵。



非對稱的派系

科技等級5 推進躍遷資源軌道。一輪限一次。

科技等級4 當玩家放置1塊包含躍遷資源軌道所對應資源的板塊時，收集1顆隕石。

強化躍遷資源軌道。
· 當玩家到達里程碑時，文化牌的級別+1。
· 液態水資源軌道的協同推進效果變成推進2次。
· 當玩家獲得1塊生物質地形片時，改為獲得2塊。
· 玩家所獲得的探測車移動點數+1。

科技等級2 將躍遷資源軌道上的標記推進到下一個里程碑。一局遊戲限一次。

科技等級1 每輪開始時，每輛位於躍遷資源軌道所對應地形的探測車讓你獲得額外2點移動點數。

躍遷工業：使用躍遷指示物將一條資源軌道指定為躍遷資源軌道。每當解鎖科技等級時，玩家可以重新定位躍遷指示物。只可使用你最近一個解鎖的科技效果。

優勢：強力的科技效果、多功能性
劣勢：一次只能使用一種科技

使用躍遷指示物將一條資源軌道指定為躍遷資源軌道。每當解鎖科技等級時，玩家可以重新定位躍遷指示物。

只可使用你最近一個解鎖的科技效果。



細節說明：

等級2科技：當解鎖等級2的科技時，如常重新設定躍遷指示物。玩家可以在解鎖等級3科技之前的任何時點將躍遷資源軌道上的標記推進到下一個里程碑。

等級3科技：只有躍遷標記所在的資源軌道會獲得增強。其他資源軌道不會有任何改變。

等級4科技：如果可能的話，從行星上的任意位置收集1顆隕石。

"我們擁有無與倫比的科技，但尚未弄清楚如何同時使用所有這些科技。"

** 遊戲性擴充包含於所有集資版中 (第13頁)。

每個行星面板都有對稱的一面和非對稱的一面。對稱面允許所有玩家在相同的規則下玩相同的遊戲。不對稱的一面允許每個玩家開發一個獨特的行星，有時這些行星會包含獨特的網格或獨特的板塊放置限制。每顆行星的說明如下。

注意：如果可能的話，玩家必須遵循非對稱行星的板塊放置規則，但如果它們會成為觸發遊戲結束的唯一原因，那麼就應該忽略它們。

非對稱行星

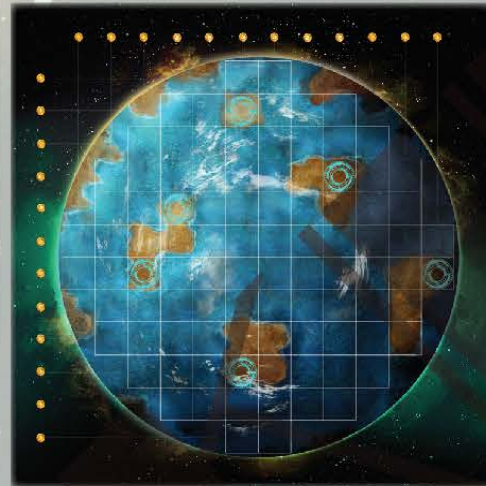
273是水在凱氏溫度下的冰點。



K-273

放置板塊時，不能令1塊板塊跨越在陸地和冰川上。

“K-273的獨特挑戰是冰川。它們並不穩定，似乎在漂移。所以你最好避免任何板塊橫跨在陸地和冰川之上。”



古希臘神話中的大地女神。



蓋亞

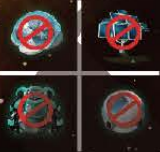
每個沒有被覆蓋的城市價值2分。有城市所在的格子在遊戲結束時視為填滿。

玩家可以用板塊覆蓋掉城市，但這樣做就會失去該城市的分數。

“這裡的文明對我們很友好，但如果你受到誘惑或被迫毀滅他們的城市，可能就不是這樣了。”



波瑟芬妮是希臘神話中冥王哈迪斯的妻子，她在冥界與人間不斷往返就產生了四季的變化。

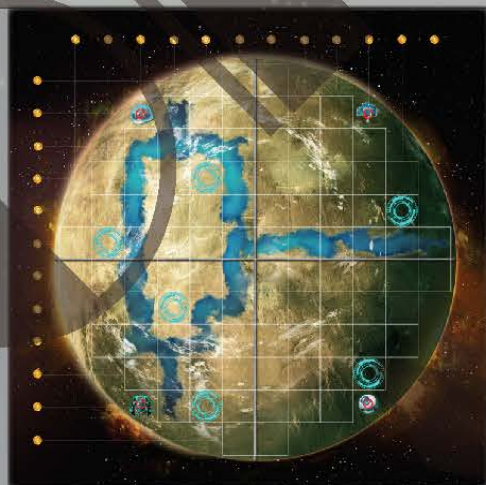


波瑟芬妮

每個象限都有一種被禁止的資源。不能將被禁止的資源放置在對應的象限。

玩家可以跨越象限放置板塊，只要符合板塊放置規則和象限的放置限制。

“惡劣的氣候把行星的環境分成了4個象限，只有符合當地環境的板塊才能存在於行星表面。”



嵐在日語中是風暴的意思。

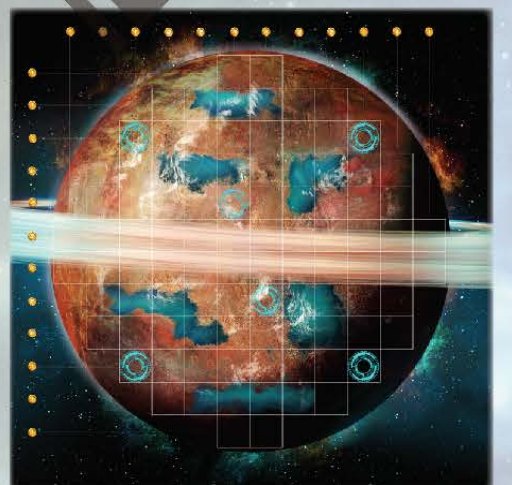


嵐

所有放置到風暴帶中的板塊，必須有一部分放置到風暴帶以外的區格。

風暴帶佔據了行星水準方向上最長的2列。風暴帶中不能放置生物質地地形片。

“風暴帶裡的颶風是無情的。在你測試這一點之前確保自己已經在風暴帶以外做好了固定措施。”



佩特拉在希臘語中代表岩石的意思。



佩特拉

行星表面上未被覆蓋的電流可以被視為能量地形。這顆行星上沒有冰川。

在遊戲結束計分時，行星表面上未被覆蓋的電流也可以被視為能量地形。

“這裡沒有冰，卻散發著能量。必須好好利用這些能量。”



希臘神話中地獄深淵的代名詞。



塔爾塔洛斯

板塊不能覆蓋行星上的深淵溝壑。探測車的移動也不能跨越深淵溝壑。

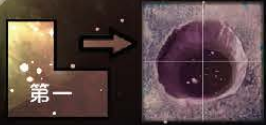
如果玩家的探測車擁有對角線移動的科技，那麼每格溝壑上有2個位點可供跨越。

“行星中間有一條巨大的溝壑，這會給規劃和改造帶來很多不便。”



非對稱行星

《荷馬史詩》中的漩渦女妖。



卡律布狄斯

放置第1塊板塊時，必須覆蓋星球中央的坑洞4格中的至少1格。

在放置完第1塊板塊之後，遵循常規的板塊放置規則來進行遊戲。

“一個巨大的坑洞產生了一個不同尋常的引力場，導致你必須從內對外進行改造。”



在瑪雅語中代表叢林。



卡依

玩家的探測車不能移動到行星的毒性網絡中。玩家可以通過在毒性網絡上放置板塊來改造這些網絡。

“含有不明物質的大霧會腐蝕探測器艦隊。請避開。”



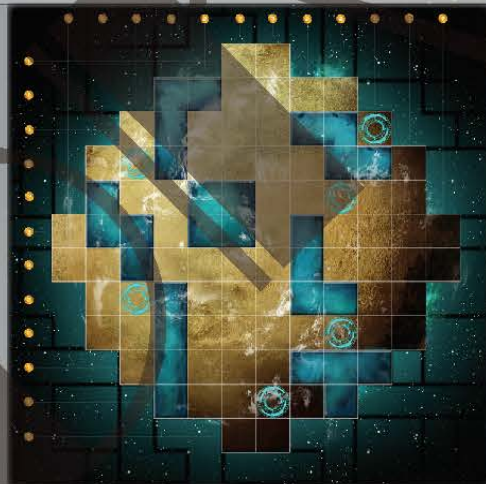
俄羅斯方塊(1984)的發明者。

帕基特諾夫

必須通過在行星面板上滑動的方式，從行星外將板塊滑動放置到目標位置。(已經放置的板塊不能移動。)

在不移動已經放置的板塊的前提下，新的板塊必須能夠從某一方向“滑動”到目標位置才能被放置。生物質地形片也要遵循同樣的放置規則限制。

“秩序總比混亂好。一定要小心不要擾亂秩序或冒著產生混亂的風險。”



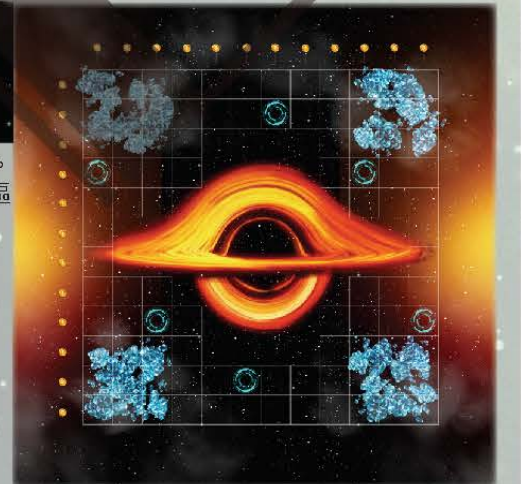
滅絕或虛無。

虛空之境

只剩下寒冰冻結在虛空角落。

與通常情況一樣，每一行和每一列只記分一次。在確定行或列是否填充完整時，將沒有網絡的區域視為不存在。

“連光都蕩然無存。”



“三顆行星總比一顆好，一顆完整的行星總比一顆不完整的好。”

塞伯拉斯

玩家的板塊每完全覆蓋1顆行星可以獲得2枚獎牌。



希臘神話中的地獄三頭犬。

網絡中的彎角標誌區分出了每顆行星的範圍。在確定行或列是否填充完整時，將沒有網絡的區域視為不存在。通過填充行星最多可以獲得45分。



維度打擊導致的惡果。

維度裂隙

放置板塊時不能覆蓋行星上的維度裂隙。


在確定行或列是否填充完整時，將維度裂隙視為不存在。


“看起來這顆行星好像經歷了一場或兩場宇宙戰爭。幸運的是，這裡還有很多資源。”





術語速查

獎勵：所有在資源軌道上的非獎牌圖示。

 **獎牌**：獎牌上的數字等同於玩家在遊戲結束時可以獲得的分數。

 **協同推進**：推進任意一條資源軌道標記1次。

 **推進**：將資源軌道標記在資源軌道上向上移動1格。如果可能的話，獲得標記所覆蓋掉的獎勵。

 **回退**：將資源軌道標記在資源軌道上向下移動1格。不會獲得標記所覆蓋掉的獎勵。

科技
資源
科技
地形



板塊：包含2種資源和資源所對應地形的多邊形板件。



資源：板塊上的圖示。一共有6種。

地形：有6種地形，每種對應1種資源。

里程碑：資源軌道上的一種獎勵，會根據所在的資源軌道觸發1個特定的效果。

區格：行星網格中面積為1×1的正方形單元區域，板塊上面積1×1的正方形區域，或者一個生物質地形片所在的正方形區域。



生物質地形片：一種面積為1×1的正方形配件，上面包含生物質地形但不包含生物質資源。生物質地形片在獲得後應立即放置，除非玩家解鎖了一個可以保留它們至遊戲結束的科技。生物質地形片屬於區格，但不屬於板塊。



地形區域：一個連續的地形集合，由1個或多個水平或垂直相鄰(對角相臨不算)的相同類型的地形區格組成。1個地形區域的面積等於其中所包含的區格數量。

探測車移動：探測車的移動點數可以自由分配給任意輛探測車。探測車既可以在板塊和生物質地形片上移動也可以在裸露的行星網格上移動。探測車可以後退。

收集：從行星上拿取1個配件，並將其放置到派系面板上。



摧毀：將1個配件移出遊戲。



禁止/不能：這個圖示表述了額外的遊戲規則限制。如果可能的話，玩家必須遵守這些額外的限制。但如果它們會成為觸發遊戲結束的唯一原因，則應忽略它們。

常見的派系科技用語

每輪開始時 (折躍驅動、綠洲、地平線)：如果滿足執行該科技效果的條件，就在每輪開始時立即執行。

攜帶 (地平線)：指探測車將隕石放置在車頂並進行運送。

交送 (地平線)：攜帶著隕石的探測車到達探測車資源後，玩家將該隕石從探測車上移動到派系面板的計分區。

獲得1個生物質地形片 (綠洲、地平線、蟲洞)：從供應堆拿取1個生物質地形片，並立即將其放置到行星上(或者保留它，若玩家已解鎖了相關科技)。

獲得移動點數 (折躍驅動、共和國、綠洲、地平線)：除了正常獲得的移動點數之外額外獲得數個移動點數。

忽略板塊相鄰的放置規則限制 (寰宇聯合、地平線)：無視板塊需要與已經放置的板塊平行或垂直相鄰的放置規則。但不可出界和網格對齊等其他放置規則仍然必須遵守。非對稱的行星、派系或事件牌所規定的其他任何放置規則也都必須遵守。

放置救生艙 (宇宙有限公司、折躍驅動)：將收集到的救生艙放置到計分區或者派系面板上的另一指定區域。

保留生物質地形片 (寰宇聯合、蟲洞)：保留生物質地形片暫時不放置，直到該能力所述的放置時機時再放置。

傳送探測車 (折躍驅動、共和國)：從1個區格上拿起探測車，然後放置到另1個區格。傳送並不視為探測車在傳送起點和終點之間路徑移動。

探測車移動點數+X (寰宇聯合、權宜之計)：每次獲得移動點數時，令移動點數直接+X。

複雜度：非對稱的行星和派系面板具有更高的複雜度，它們會給玩家帶來更多的規則限制，或者更加考驗玩家的策略規劃。

只用於單人模式：指該配件只會在單人模式中使用。

立即執行：立即執行該效果。

遊戲結束時：在遊戲結束時執行該效果。如果玩家滿足所需的條件，則得到對應數量的獎牌。

複合獎勵：同時獲得多個獎勵。例如左圖，就是獲得3點移動點數和1次協同推進。

行星上的救生艙

