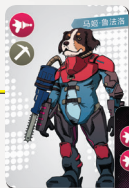


超新星贸易战

游戏设计: ANDREW NERGER & JEFFREY CHIN
插画: BEN ORTIZ & JEFFREY CHIN
图像设计: JEFFREY CHIN

概览

招募雇佣工



利用他们的技能从行星上提取资源块。







消耗资源块来实体化蓝图，以此获得胜利点数。



当有玩家实体化6张蓝图时，游戏结束。胜利点数最高的玩家获胜。

设置

- 将雇佣工卡组 () 洗牌, 将蓝图卡组 () 洗牌。抽取4个雇佣工和4张蓝图形成市场。将它们面朝上排成一排, 放在对应的卡组旁。
- 将行星卡组 () 洗牌。抽取3个行星, 将它们面朝上排成一排, 放在卡组旁。
- 将所有资源块 () 放进袋子里。随机抽取资源块填满行星上的空间。
- 将星舰洗牌, 给每位玩家以星舰面朝上的方式发1张。你可以查看背面, 了解自己的隐藏任务。将剩余的星舰放回盒子里。
- 最近赢得游戏的玩家先手玩家。游戏从先手玩家开始, 然后按顺时针方向继续。
- 给每位玩家发1张蓝图。给先手玩家发3个雇佣工, 给最后一个玩家发5个雇佣工, 给其他每位玩家各发4个雇佣工。你可以查看自己手上的卡。在与人协商时, 你也可以将它们展示给其他玩家看。

市场

雇佣工



蓝图



行星



资源块



袋子

玩家设置

星舰 x1



蓝图 x1







雇佣工
x3 给先手玩家
x4 给中间的玩家
x5 给最后一个玩家



游戏方式

游戏从先手玩家开始，按照顺时针方向继续。在你的回合，执行一次提取行动或者交易行动。你可以先就提取行动进行协商，接着改变主意，转而进行交易行动。

提取

使用雇佣工来从行星之一提取资源块，要求是雇佣工的技能图标（   ）要符合或超过行星全部的技能要求。你可以独自提取所有资源块，也可以和其他玩家协商。玩家能使用符合技能要求的雇佣工来协助你，以此换取资源块。

当其他玩家帮你提取时，你们必须就如何分资源块达成一致。你们都同意后，使用满足要求所需的雇佣工，然后收集资源块并放到你们各自的储存中。如果你没有足够的储存空间，你要立即选择资源块并弃到袋子旁的资源块弃置堆里，直到满负荷为止（不要弃到袋子里）。

接下来弃掉该行星和使用过的雇佣工，并置于对应的卡组旁。抽取一个新的行星并用袋子里的资源块填满其空间。如果行星都用完了，就把弃置堆洗牌形成新的卡组。如果袋子空了，就把弃置的资源块放进袋子里。

提取行动示例：



在杰夫回合，他告诉其他人他要从花蜜星提取资源块。他的雇佣工可以满足部分驾驶(🔥)和轮机(🔧)要求，他需要帮助。安德鲁愿意使用他的一个雇佣工，并索求两个紫色资源块作为回报。杰夫同意了，那么两位玩家弃掉其使用的雇佣工，根据协议拿去资源块并放入各自的储存。

提取(接上文)

你也可以用储存的资源块来和人协商。行动玩家和所有协助提取行动的玩家都可以互相给予其储存中的资源块。没有协助提取行动的玩家送出或收到资源块。

用储存的资源块协商的示例：



在杰夫回合，他向任何愿意协助他1个驾驶技能的玩家提供他的绿色资源块。安德鲁同意了，于是他们使用各自的雇佣工。杰夫给了安德鲁他的绿色资源块，这清空了他的储存，这样他就能存放从该行星提取的全部4个资源块了。

交易

从市场拿取任意3张雇佣工和/或蓝图。在你的交易行动中任意时刻,你可以清扫任意一排然后少拿1张卡。清扫是指弃掉市场里的4个雇佣工或4张蓝图,然后用4张新卡代替它们。你拿完卡后,用雇佣工卡组 and 蓝图卡组里的卡填满市场。如果没有卡剩下,就把弃置堆洗牌形成新卡组。你手上的卡不能超过8张。如果超过了8张,你要立即选择卡弃掉直到满负荷为止。

交易行动示例：



在安德鲁的回合,他进行交易行动。他拿了2个雇佣工和1张蓝图。

实体化蓝图

在任意玩家的回合结束时，你可以实体化你手上的蓝图，方法是从你的储存里弃掉所需要的资源块。如果你的资源块超过了你的储存空间，你要先弃掉多余的资源块，再实体化蓝图。

展示完工的蓝图，表明你满足了其需求，然后将所需的资源块放到资源块弃置堆。接下来将完工的蓝图插到你星舰卡右边的下面，不要遮住升级的部分。你的蓝图完工后，你就能在这盘游戏接下来的时间内利用其升级。如果你获得了多个相同的升级，它们的效应会叠加。不过，你不能在蓝图完工的那个回合利用其升级。

完工蓝图示例：



杰夫实体化了他的第2张蓝图。他从自己的储存里弃掉了所需的资源块。

杰夫将完工的蓝图插到了他星舰卡右边的下面。

游戏结束

当有玩家实体化了其第6张蓝图时，所有玩家都还有1次时机实体化蓝图，然后游戏结束。你不能实体化第7张蓝图。翻转你的星舰卡，将以下点数相加计算你的总胜利点数(🎖️)：

- 完工的蓝图上的胜利点数。
- 你的储存中每个资源块价值1胜利点数。
- 你的完工的蓝图上每个与你的隐藏目标相符的资源块价值1胜利点数。

胜利点数最高的玩家获胜。如果出现平局，则按照回合顺序，在后面行动的玩家获胜。

计分示例：



杰夫实体化了他的第6张蓝图，然后游戏结束。他将完工蓝图上的胜利点数相加(29)，再加上储存中每个资源块1分(2)，再加上其完工蓝图上每个黑色资源块1分(2)，每个白色资源块1分(4)。他的得分是37。

双人规则

此模式包含一个模拟玩家(机器人)。使用标准规则,但有以下例外:

机器人开始游戏时有一张面朝下的星舰卡和一排3张面朝上的蓝图。机器人不会拥有和使用雇佣工。机器人是先手玩家。

在机器人的回合,从袋子里抽取一个资源块。在机器人的一张蓝图上放置该资源块,遮住匹配的资源块图标。如果有多个匹配的图标,则放在其中最左边的蓝图上。如果没有匹配的资源块图标,则将其放入储存。如果机器人储存到第4个资源块,则弃掉这4个资源块,且机器人以面朝下的方式获得卡组最顶端的蓝图(不要看这张蓝图)。机器人无需拥有这张蓝图上所要求的资源块。



机器人的蓝图

在机器人的回合,抽出了一个橙色的资源块并放在最左边的橙色资源块图标上。

如果某张机器人的蓝图上有了全部所需的资源块，弃掉这些资源块，然后机器人获得该蓝图的得分。机器人不会利用完工蓝图上的能力。然后机器人从卡组抽取一张新蓝图，放在其蓝图排的右边。立即将机器人储存中所有匹配的资源块放到新蓝图上。

机器人能不受限地利用任意技能帮助玩家提取资源块。玩家可以互相协商合作，也可以利用机器人的不受限技能。机器人每满足一个技能需求，你就必须从行星中给它一个资源块，且该资源块必须符合其蓝图上某个未被覆盖的资源块图标（遵守机器人的放置资源块规则）。

游戏结束时，机器人获得其完工蓝图的分数的，其隐藏目标的分数，以及因其储存中和未完工的蓝图上每个资源块而获得1胜利点数。



在杰夫的回合，他利用展示出的雇佣工，并依靠机器人的帮助进行提取。杰夫决定让机器人获得白色和橙色资源块。作为回报，机器人提供2点技能（1点驾驶和1点轮机），这样正好能满足技能需要。

附近的恒星系因为超新星爆发而遭毁灭。

曾经繁荣的世界现在极其不稳定，甚至到了危险的程度。不过这里有大量值钱的资源可供采集。

这项艰巨的任务单靠一个人无法完成。

你需要招募各有特长的“雇佣工”，和竞争对手达成协议，分担工作，共享成果。

你是脱颖而出，成为优胜者；

还是泯然众人，最终被人遗忘？