



遊戲說明書

BLACKOUT

HONG KONG 香港大停電

遊戲配件

1塊 香港版圖



4塊 玩家版圖



50枚 金錢
30枚 x 1元
20枚 x 5元



48塊 偵察板塊



12枚 定位指示物



24枚 交通指示物



4枚 上鎖標記



4枚 0-6 標記



136張 牌

48張 起始牌 (每位玩家12張)



牌面

牌背

生肖符號

卡牌顏色

最初只有香港各處發電廠的少數監察員和保安擔心發生異變，卻茫然不知成因。

一切看來都跟平日一樣，然而發電機就是重啟不了。

第二天早上，人們打算如常開始新一天時，才發覺一切都脫了軌，混亂迅即籠罩全香港。

8張 起始志願者牌



“S” 標示起始

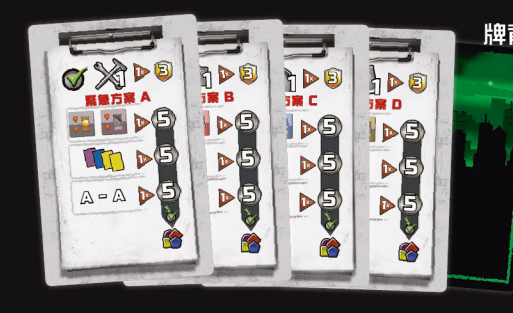
72張 任務牌



4顆 骰子分佈牌



4張 緊急方案牌



3顆 資源骰



1個 起始玩家標記



20個 恢復供電標記
(每種玩家顏色5枚)



100塊 木方塊
(每種玩家顏色25顆)



4塊 分數圓片
(每種玩家顏色1枚)



遊戲設置

設置遊戲之前，先決定你們要玩一局獨立遊戲還是遊玩劇情模式（劇情模式也有單人模式）。獨立遊戲請按以下步驟設置，劇情模式則還要參照第17-19頁的指示對以下第6和第16步作出改動。

1. 香港版圖

把版圖放到桌子中央。

2. 交通指示物

把24枚交通指示物放到版圖旁組成供應堆。

3. 定位指示物

把12枚定位指示物放到版圖旁組成供應堆。

4. 金錢

全部金錢放到版圖旁組成銀行。

5. 偵察板塊

面朝下洗勻48塊偵察板塊，每3塊疊成一疊，在地圖上16個區域各放1疊。

6. 任務牌

洗勻72張任務牌，隨機抽出若干張，面朝下放到一旁組成後備牌庫：

- 2人遊戲抽出36張。
- 3人遊戲抽出21張。
- 4人遊戲抽出15張。

把後備牌庫先放到一旁，觸發遊戲結束條件後會進入遊戲（詳見第15頁）。若遊玩劇情模式則按劇本指示設置（詳見第17-19頁）。

把餘下的牌組成任務牌牌庫，放到遊戲版圖右上角。

翻開任務牌牌庫頂9張牌，面朝上組成3橫排各3張牌。



7. 玩家顏色

每位玩家選擇自己的顏色，並按此執行以下兩個步驟。

8. 分數圓片

拿取自己顏色的分數圓片，放到計分表0的位置。

9. 玩家方塊和起始電力儲備

拿取自己顏色的25顆方塊，把1顆放到版圖右邊輪盤中央的電池上，餘下24塊放到自己旁邊備用。

玩家版圖設置

現在每位玩家執行以下步驟：

10. 玩家版圖

拿取1塊玩家版圖，放到自己前面。再拿取1張骰子分佈牌（標明每顆骰子可能擲出的結果）。

11. 起始交通指示物

拿取5枚交通指示物，放到自己玩家版圖旁。

12. 起始金錢

從銀行拿取4元。

13. 恢復供電標記

在自己玩家版圖上方每個別號上放置1個自己顏色的恢復供電標記（屋子）。

14. 0-6標記

拿取0-6標記和上鎖標記，放到自己玩家版圖上指定位置。

15. 起始志願者牌 (5)

隨機拿取2張起始志願者牌，放到自己玩家版圖上任務區。若少於4位玩家，把多出的起始志願者牌放回遊戲盒，這局遊戲不會用到。

16. 緊急方案牌

隨機拿取1張緊急方案牌，放到自己玩家版圖上指定位置。若少於4位玩家，把多出的緊急方案牌放回遊戲盒，這局遊戲不會用到。

若你們遊玩劇情模式，改為按照第17-19頁的指示。

17. 起始交通指示物

每張起始牌的左下方都有一個生肖符號，拿取相同生肖符號的12張牌。



- 然後把領袖跟左上標示2顆藍色方塊那張牌一起，面朝上放到自己玩家版圖右方醫院的旁邊。
- 把自己1張黃色志願者面朝上放到玩家版圖左下方第一直行下面；1張紅色志願者面朝上放到第二直行下面，再用另一張藍色志願者面朝上蓋到它上面，但依然露出紅色志願者牌上半部以辨認。
- 餘下7張牌便是你的起始手牌——1張黃色、2張紅色、和1張藍色志願者，還有以下專家：醫生、技工、偵察員。



18. 起始玩家和起始地點

最後，隨機決定起始玩家，給他起始玩家標記和3顆資源骰。

最後從起始玩家右邊的玩家開始，按逆時針方向每人輪流選擇把自己1顆方塊放到遊戲版圖上任何地點（即有色圓圈），但不能是已被其它玩家選擇的地點。

現在你們可以開始遊戲了！



進行遊戲

每輪都有八個階段，全部玩家完成同一個階段後，才會進入下一個階段：

- 一、擲資源骰並出牌（所有玩家同時執行）
- 二、派遣志願者和專家
- 三、完成目標
- 四、偵察
- 五、新的任務牌
- 六、重整
- 七、恢復區域供電
- 八、補充手牌，然後啟動別號行動（符合條件的玩家才可執行）

玩家版圖自下而上列明了所有階段。為確保所有階段沒有遺漏，起始玩家應該宣讀將要進入的階段。

起始玩家還要把起始玩家標記放到自己玩家版圖上當前階段的位置，進入下個階段時，便把起始玩家標記往上推。

階段八完結後，把起始玩家標記傳給左邊的玩家。



起始玩家標記

一、擲資源骰並出牌

起始玩家擲骰決定本輪可以獲得的資源。

然後全部玩家同時規劃自己要出什麼牌。

A) 起始玩家擲3顆資源骰，直到符合規則——3顆的結果都完全不一樣。重擲一樣結果的骰子，一旦全部結果都符合規則，便必須停止擲骰，把它們放到輪盤上相應位置。

範例：不符合規則的擲骰結果

不符合規則的結果：

紅色和藍色骰子擲出相同資源（醫療包）。起始玩家必須重擲紅色及藍色骰子。



必須重擲！

B) 然後玩家各自規劃怎樣出牌。每位玩家在自己玩家版圖下方每直行（即「第一直行」、「第二直行」和「第三直行」）面朝下放置最多1張手牌。若該直行已有牌（因起始設置或之前的輪次），則以部分覆蓋的方式將牌疊加（讓每張牌上方的效果框得以顯露出來，如右方圖例所示）。

第四直行

玩家開放第四直行後，才可在那裏出牌。完成它上面的任務（詳見階段三）便開放第四直行，移除自己玩家版圖上的上鎖標記，把它放回遊戲盒，本遊戲不會再用到。



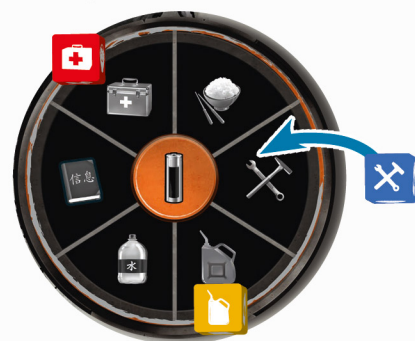
玩家可以隨時查看自己面朝下的牌，但不可查看別人的。

然後進入階段二。

範例：符合規則的擲骰結果

符合規則的結果：

全部骰子擲出不同資源，所以起始玩家把骰子放到輪盤上相應資源的位置。



範例：卡牌直行



彼得在沒有上鎖的每一直行打出1張牌。

二、派遣志願者和專家

玩家在這階段會使用打出的牌。大部分都使玩家獲取資源，或支付資源以賺錢、獲取定位指示物、或得分。另外醫生和領袖等牌有特殊效果（詳見第15頁）。

由起始玩家開始，玩家按順時針方向輪流進行本階段。輪到自己的時候，按任意順序執行自己玩家版圖下方，打出的牌面朝下的牌，逐張翻開並執行其效果，然後再翻開下一張並執行其效果。此外，玩家也可翻開牌但不執行其效果。卡牌大致分為以下兩類：

專家牌

紫色底色

專家讓玩家按任意順序執行特殊行動（詳見第15頁）。



特殊行動

志願者牌

紅色、黃色、或藍色底色

志願者讓玩家獲得相應顏色骰子的資源，志願者牌左上方的方塊數（1-3），表示玩家可以獲得的資源數。

每獲得1個資源，便把自己1顆方塊放到輪盤上相應顏色的位置。

你可支付交通指示物以改變從志願者獲得的資源種類（詳見下面藍色方格）。



這張志願者牌會讓你獲得多少和什麼顏色的資源。

範例：派遣志願者和專家

A) 現在輪到彼得，他按任意順序執行自己打出的牌。首先他翻開第二直行那張牌，是2顆藍色方塊的志願者，把2顆自己的方塊放到輪盤上藍色骰子的資源位置（工具）。



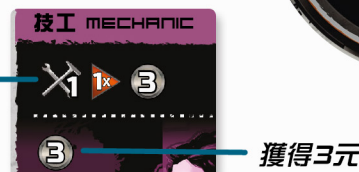
彼得的玩家版圖

B) 然後他翻開第三直行的專家，執行它的效果。首先獲得3元，再支付1個工具（拿走輪盤上工具位置自己1顆方塊；可支付剛獲得的資源方塊），額外獲得3元。



輪盤上彼得的方塊

支付1個工具以獲得3元



獲得3元

C) 最後他翻開第一直行的紅色志願者，把1顆自己的方塊放到輪盤上紅色骰子的資源位置（汽油）。

支付交通指示物改變獲得的資源



執行志願者的效果獲得資源時，你可以支付交通指示物以改變所獲得的資源種類。每支付1枚交通指示物，可視作把志願者牌相應顏色的骰子在輪盤上移動一格，並獲得該位置的資源。

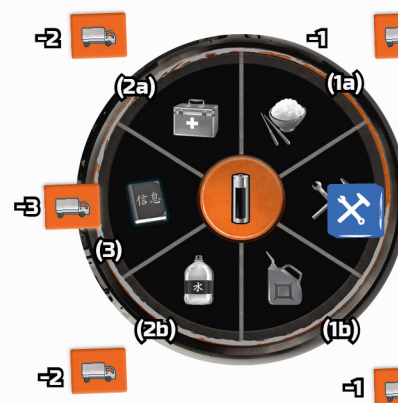
你可隨時扣分以從供應堆獲得交通指示物，每1分換1枚。玩家的分数可以低於0分。此外，交通指示物在階段三也有別的使用途（詳見第10頁）。

範例：支付交通指示物改變獲得的資源

（續左邊範例的步驟A）若彼得執行藍色志願者的效果時支付1枚交通指示物，可改為獲得2份食物（1a）或2份汽油（1b）。

支付2枚交通指示物（2a）可改為獲得2份醫療包或2份水（2b）。

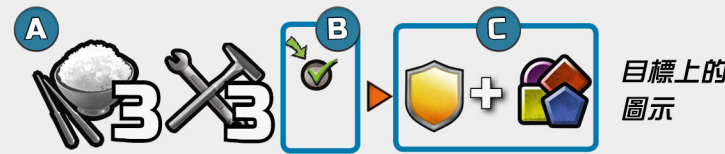
支付3枚交通指示物可改為獲得2份書本（3）。



三、完成目標

玩家在這階段會完成任務並獲得獎勵，例如把牌加進手牌或放到別號區，或增加在地圖上的影響力。

由起始玩家開始按順時針方向，每位玩家輪流選擇要完成自己玩家版圖上任意個目標，包括緊急方案牌和恢復供電目標。目標的白色格子顯示了成本和條件，玩家支付全數成本並滿足全部條件便完成了它，把任務牌放到相應的位置並執行它的即時效果（有關玩家版圖上的目標，或有複數目標的任務牌，請看下頁）。



A 成本與條件

所需資源數量：大部分任務的成本都要求支付資源，以資源圖示和數字標示種類和數量。支付資源等於從輪盤相應的位置拿走方塊，放回玩家旁的供應堆。

範例



指定數量的同類資源（自選種類）：選擇1種資源並支付指定數量。



金錢：支付指定數量的金錢。

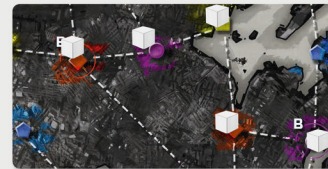


卡牌直行：你的最少1行卡牌直行中有指定顏色和數量的牌（順序不限）。

偵察板塊：你必須擁有最少2塊偵察板塊，其中1塊給予分數獎勵，另一塊給予指定種類資源的獎勵（偵察板塊詳見第12頁）。

獎勵種類：獎勵種類：12頁）。

危機處理中心：遊戲版圖上，自己顏色的方塊必須無間斷地從指定危機處理中心連接到另一個指定危機處理中心。



B 完成的任務牌放到相應位置

這些圖示標示完成了的任務牌放到哪裏：



把此牌加進你的手牌



把此牌放到你玩家版圖上方的別號區

C 即時效果

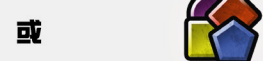
分數：獲得若干分數。

金錢：獲得若干金錢

在地圖放置方塊：



在地圖上指定顏色的地點放1顆方塊。



在地圖上任何顏色的地點放1顆方塊。

在地圖放置方塊須遵守以下規則：

- 必須放到指定顏色的地點。但若地圖上所有指定顏色的地點都已有你的方塊，則可放到任意地點（仍須遵守其他規則）。
- 必須放到與自己方塊相鄰的地點，但可支付交通指示物跳過顏色不符的地點（詳見下面藍色方格）。
- 已有其他玩家方塊的地點也可放置（但不可是已有自己的）。

支付交通指示物以跳過地點

每支付1枚交通指示物，便可跳過1個地點。若用光交通指示物也到不了指定顏色的地點，便必須扣分換取足夠的交通指示物（1分1枚）直至到達。

注意：顏色符合便不能跳過。例如效果讓玩家放到任何顏色的地點，便絕不可跳過任何地點，因所有都符合顏色。



範例：完成目標，在地圖放置方塊

馬丁（綠色）最少1行卡牌直行中有最少1張黃色和2張紅色志願者，且支付4元，便完成這目標。

他把此牌加進自己的手牌，並在一個黃色地點放1顆自己的方塊。



選擇一：他把方塊放到這裡——相鄰自己方塊的黃色地點。

選擇二：從最近的綠色方塊出發，他支付1枚交通指示物，跳過中間一個藍色地點，便可在這個黃色地點放置方塊。



有複數目標的任務牌

志願者和專家只有1個目標，但應變方案牌緊急方案牌則可有多個目標。你可按任何順序完成它們，其效果也隨玩家完成的程度而有別：完成牌上的目標時，根據情況執行以下步驟：



完成效果

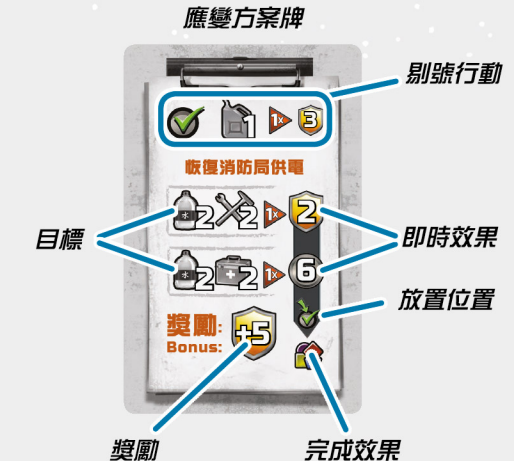
獎勵
Bonus

- 若牌上還有其他目標尚未完成：執行剛完成目標的即時效果（詳見第10頁），在該效果放1顆方塊標示。然後決定要不要現在執行該牌的完成效果：

現在執行：把該牌放到自己玩家版圖上方的別號區，把上面所有方塊放回自己的供應堆，並執行該牌的完成效果（大部分都讓你在地圖上放1顆方塊，詳見第10頁）。

以後執行：把該牌留在你的任務區。

- 若牌上全部目標都已完成：執行剛完成目標的即時效果（詳見第10頁）並獲得獎勵。然後把該牌放到自己玩家版圖上方的別號區（如該牌圖示所示），把上面所有方塊放回自己的供應堆。最後執行該牌的完成效果。



範例：複數目標和完成效果

範例一：卡拉完成了應變方案牌其中一個目標，所以在上面放置1顆自己的方塊，並獲得6元。該牌還有目標尚未完成，而她決定先把它留在原地，然後繼續執行任務階段。



範例二：卡拉完成了緊急方案牌的第一個目標。
A 她在上面放置1顆自己的方塊，立即執行其即時效果獲得5元。
B 然後她決定立即執行該牌的完成效果：把該牌放到自己玩家版圖上方的別號區，把上面所有方塊放回自己的供應堆。
C 然後按其完成效果指示，在地圖上任何顏色的地點放1顆方塊。她選擇放到與白色方塊相鄰的藍色地點。



範例三：卡拉完成了應變方案牌最後一個目標。她支付所需資源後，執行該目標的即時效果（得2分），此外由於完成了牌上全部目標，還獲得該牌的5分獎勵。然後把該牌放到自己玩家版圖上方的別號區，把上面所有方塊放回自己的供應堆，並執行其完成效果。



恢復供電目標

玩家版圖上顯示了兩個恢復供電目標，可在本階段完成：

完成此恢復供電目標會得10分，並把這枚0-6標記放到自己玩家版圖上方，階段入0-4的位置（詳見第14頁）。

完成此恢復供電目標會得10分，並移除你的上鎖標記，把它放回遊戲盒。從此你開放了第四行卡牌直行，每回合可在這裡打出1張牌，即每回合可以多打1張牌（詳見第8頁）。

每位玩家在整局遊戲只能完成上述恢復供電目標各一次。

所有玩家都有機會完成目標後，起始玩家把起始玩家標記上移到階段四。

百搭資源——電池



輪盤顯示六種普通資源——食物、工具、汽油、水、書本、和醫療包。輪盤中央是電池，表示百搭資源，可用來代替任何普通資源。例外是不可把電池視作水或食物，在階段六丟棄（詳見第13頁）。你可隨時支付5元買1份電池。



四、偵察

偵察也是獲取資源和分數的辦法，但並非沒有代價。探索還沒恢復供電的不安全區域對你的志願者和專家來說不是易事，因此最終有一人會被送進醫院。

由起始玩家開始，每位玩家按順時針方向輪流可指定1個別的玩家沒有選擇過、相鄰自己任何方塊、且尚有偵察板塊的區域（不論面朝上還是朝下），秘密查看該區域全部板塊，可選擇收集其中1塊。若不願或不能收集，則按原本的面向（朝上或下）放回原位。



若選擇收集它，執行以下步驟：

首先，把餘下板塊面朝上放回該區域。

然後，選擇該板塊上其中一個關卡——簡單或困難。

接著組成一隊搜索隊解決它。翻開最少1張有搜索符號的手牌（只有醫生沒有搜索符號，所以一定不可被編入搜索隊。詳見第15頁），再計算全隊人員搜索符號的總和：

- 別號區裏你所有應變方案牌的搜索符號（詳見第16頁）。
- 你玩家版圖旁所有面朝下偵察板塊的搜索符號（詳見下面）。
- 你現在每支付1枚定位指示物便可換取3個搜索符號。



若搜索符號等於或多於關卡要求，你收集到那標記，獲得相應獎勵。以下規則指示你應該把那標記面朝上還是朝下放到自己的玩家版圖旁：

把剛收集的偵察標記面朝上放到你的玩家版圖旁。不過若你已有這種類獎勵的偵察板塊，則改為面朝下放到同種類獎勵的偵察板塊旁，從此它給予你多一個搜索符號，幫助你以後的搜索。

最後，探索隊其中一名成員受傷了：隨機從參與探索的牌中抽1張，面朝上放到自己玩家版圖右邊的醫院裏。

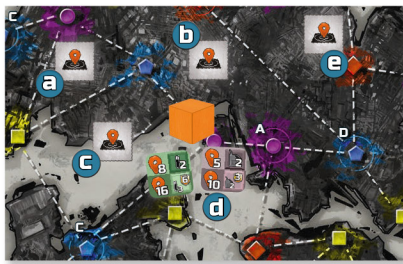
所有玩家都有機會偵察後，起始玩家把起始玩家標記上移到階段五。

演練關卡

若你選擇區內簡單關卡要求最低那塊偵察板塊，可改為選擇執行演練關卡（而非簡單或困難）。你只需有最少4個搜索符號便可完成它，把它面朝下放到自己玩家版圖旁，但不會獲得它正面的任何獎勵。

範例：偵察

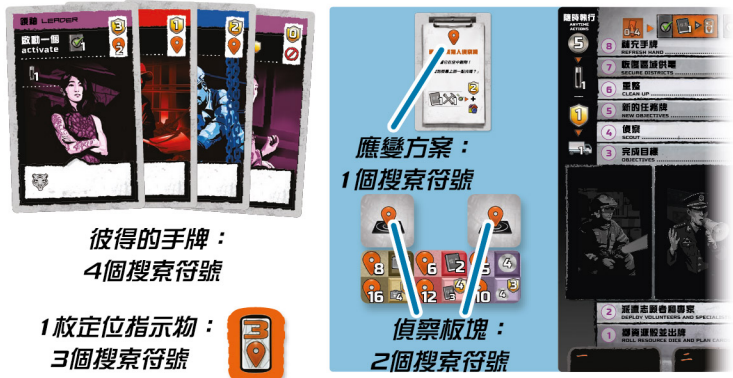
彼得可選擇偵察區域**b**、**c**、或**d**，但不能選擇**a**或**e**，因為他沒有方塊在它們周圍的地點。



他選擇了**b**，秘密查看該區域的3塊偵察板塊，然後決定收集給予書本獎勵那塊的簡單關卡。



他的4張手牌中有醫生（沒有搜索符號）和領袖（2個搜索符號）；別號區應變方案牌的1個搜索符號、已收集（面朝下）偵察板塊的2個搜索符號、還有1枚定位指示物（可換取3個搜索符號）。



由於他只需要6個搜索符號，他可選擇要派出誰組成搜索隊。應變方案牌和偵察板塊提供了3個搜索符號，所以他只需要多3個。他可派出領袖和1名紅色志願者湊夠3個，但風險是他的領袖會進醫院。結果他派出藍色志願者，再使用定位指示物，共7個搜索符號，滿足了該關卡的要求。



現在他獲得2份書本，把2顆方塊放到輪盤上書本的位置。由於他已經收集過書本獎勵的偵察板塊，所以把新收集的這一塊面朝下放到自己玩家板塊旁。

最後他把搜索隊的隨機1張牌送進醫院。本次隊伍只有1張牌，所以直接把那張藍色志願者放到玩家版圖右邊的醫院。

五、新的任務牌

玩家在這階段會獲得新的志願者、專家、或應急方案。放到自己的任務區。

由起始玩家開始，每位玩家按順時針方向輪流選擇買1張牌或略過，重複這個步驟直到全部玩家連續略過（即選擇略過之後還有機會在同一輪選擇買牌）。

買牌的成本視乎該橫排還剩多少張：

- 若該橫排還剩3張牌則4元。
- 若該橫排還剩2張牌則3元。
- 若該橫排只剩1張牌則2元。

把剛買的牌放到自己玩家版圖上任務區。每位玩家只有3個位置，所以只能放置3張任務牌。（注意：即使完成了緊急方案牌，把它移除之後，也不能在那位置放其他牌）。

若某橫排完全沒有牌，立即翻開任務牌牌庫頂3張牌補充。

若抽光任務牌牌庫，便會觸發遊戲結束（詳見遊戲結束和最終計分）。

六、重整階段

玩家在本階段會：

- 棄掉卡牌橫排的牌：**起始玩家移除每橫排最右那張牌，放到棄牌堆。若因此棄掉某橫排最後1張牌，便從任務牌牌庫翻開3張牌補充；否則不得補充。抽光任務牌牌庫，便會觸發遊戲結束（詳見第15頁——遊戲結束和最終計分）。
- 丟棄資源：**從起始玩家開始，每位玩家必須按順時針方向執行以下步驟：丟棄自己擁有的全部食物和水。每丟棄1份食物獲得2元；水資源則自行選擇單獨一份地或是一對地（2份一起）丟棄——每丟棄1份水獲得1元、每丟棄一對則獲得1枚定位指示物。別號區的應變方案牌可改善這兌換率（詳見第16頁）。
- 丟棄任務牌：**每位玩家可丟棄自己任務區內最多1張牌。

完成以上步驟後，進入階段七。

範例：新的任務牌

1 在階段五，卡拉、馬丁、彼得輪流從中央區買牌。卡拉是起始玩家，付2元買下第三橫排最後1張牌，放到自己玩家版圖任務牌的空位。由於該橫排已經沒有牌，立即從任務牌牌庫頂翻開3張牌補充。



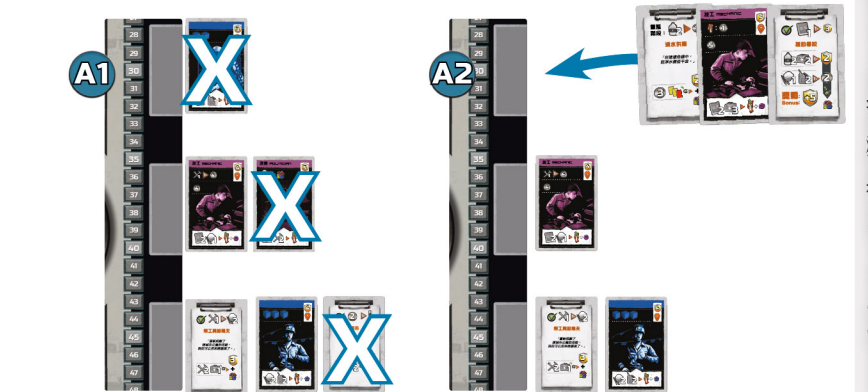
接著輪到馬丁，第三橫排補充了新牌，給了他更多選擇，但也更昂貴。由於他只有2元，買不起任何牌，只能略過。

2 彼得買得起，付4元買第二橫排1張牌（由於那橫排剩3張牌）。

又輪到卡拉了，但她的任務區已滿，不能再買，只能略過。最便宜的牌也要3元，馬丁依然不夠錢，只能略過。彼得用光所有錢，也買不起，只能略過。至此全部玩家連續略過，本階段結束。

範例：重整階段

A) 卡拉是起始玩家，所以負責棄掉每橫排最右那張牌。A2 由於棄掉第一橫排最後1張牌，所以她從任務牌牌庫翻開3張牌，補充到第一橫排。



B) 接著她丟棄輪盤上自己擁有的全部4份水：她把2份一對地丟棄，獲得1枚定位指示物；另外2份逐一丟棄，獲得2元。馬丁丟棄2份食物，獲得4元。

C) 彼得沒有資源丟棄，但認為自己不能達成任務區的1張牌，所以棄掉它。然後進入階段七。

七、恢復區域供電

玩家在這階段會恢復區域供電以得分並開放自己玩家版圖的別號行動。

查看有沒有區域可以恢復供電——若某玩家在某個還未恢復供電的區域周圍每個地點都有自己的方塊，他恢復了該區域的供電。對每個剛恢復供電的區域，執行以下步驟：

- 移除該區域餘下的全部偵察板塊，放回遊戲盒。
- 接著每位圍住了該區域的玩家（即周圍每個地點都有自己的方塊）把自己玩家版圖上1個恢復供電標記放到該區域中間。若已經沒有恢復供電標記，便改為從自己供應堆放置1顆方塊。
- 然後每位玩家點算自己在該區域周圍有多少顆自己的方塊，按下表獲得相應的分數：

方塊數量	1-2	3	4	5	6	7
分數	2	3	5	7	10	14

注意：只有恢復了區域供電的玩家可以開放自己玩家版圖上別號的行動。若多位玩家在同一輪恢復某區域的供電，他們每人都可放置1個恢復供電標記，以此開放別號行動。這也表示每個區域只會在恢復供電那一刻計一次分，但是即使沒有圍住該區域，只要在它的周圍有自己的方塊，也可按數量得分。

遊戲版圖上也有上面的表格，方便玩家參照。

範例：恢復供電

範例一

馬丁的方塊圍住了這區域，恢復它的供電。

- 移除其中的全部偵察板塊，而且
- 他把自己玩家版圖上1個恢復供電標記放到這區域中間。

他拿走這個標記，開放了汽油相關的別號行動（從此可在階段A啟動）。

- 然後按表格獲得3分。



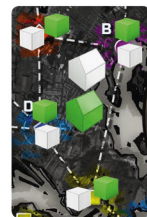
範例二

之後卡拉也恢復了某區域的供電，把自己1個恢復供電標記放到該區域中，開放了工具相關的別號行動，且由於周圍有7顆方塊，按表格獲得14分。同時馬丁在該區域周圍也有2顆方塊，所以獲得2分。



範例三

之後卡拉和馬丁在同一回合恢復了某區域的供電，兩人都會把自己1個恢復供電標記放到該區域中，並一同按表格獲得5分。



八、補充手牌

從起始玩家開始，每位玩家按順時針方向輪流檢查手牌數——若只有0-4張才可補充手牌（若完成了玩家版圖上的指定恢復供電目標，把0-6標記蓋住玩家版圖上這個階段0-4的位置，則手牌有0-6張也可補充手牌）。

若玩家符合條件，且決定補充手牌，便把自己玩家版圖下方最多牌的那一直行全部牌加進手牌（若最多牌遇平手，從中自選一直行）。接著只限補充了手牌的玩家可以啟動自己玩家版圖和/或應變方案牌上已開放的別號行動（✓），順序不限，但每個行動最多啟動一次。別號行動詳見第16頁。

每位玩家都完成本階段後，開始新一輪，把起始玩家標記傳給左邊的玩家。若已進行遊戲最後一輪，進入最終計分。

範例：補充手牌

馬丁在本階段只剩3張手牌，所以選擇補充手牌。他的第二直行最多牌（4張），所以把它們全部加進手牌，並啟動任意個已開放的別號行動。



遊戲結束和最終計分

抽光任務牌牌庫會觸發遊戲結束。使用後備牌牌庫補充卡牌橫排的空位（詳見第4頁——遊戲設置），先完成本輪，再玩一輪（最後一輪），然後進入最終計分。

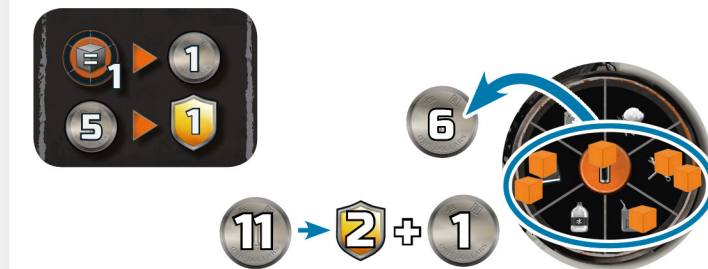
每位玩家按以下規則計算最終分數：

- 首先賣掉輪盤上自己全部資源，不論種類每份1元，然後每5元換成1分，直到全部換光。
- 根據自己擁有的面朝上偵察板塊，按遊戲版圖左上所示得分。
- 每張牌的右上方都寫著分數，若該牌在自己的手牌和卡牌橫排裏便會得分。在醫院的牌不會得分。

最高分的玩家勝出。若最高分遇平手，他們當中最多金錢的玩家勝出。若再遇平手，則他們共享勝利。

範例：最終計分

- 彼得賣出輪盤上6份資源，共得6元。現在他剩下1元，按5兌1的比率把10元換成2分，剩下1元只會在平時時用作比較。



- 他有4塊面朝上的偵察板塊，故獲得5分。



- 最後手牌和卡牌直行裏全部牌共獲得18分。



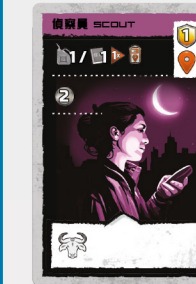
卡牌詳覽

起始牌——專家



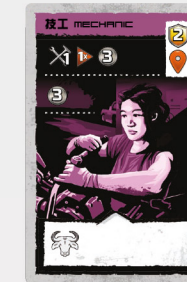
起始牌——領袖

啟動1個已開放的別號行動（詳見第16頁）。獲得1份電池（從自己供應堆把1顆方塊放到輪盤中央位置）。



起始牌——偵察員

支付1份汽油或書本，從供應堆獲得1枚定位指示物。獲得2元。



起始牌——技工

可支付1份工具獲得3元。獲得3元。

起始牌——醫生

支付1份醫療包，把自己醫院裏的1張牌加進手牌，並獲得該牌右上角顯示的分數。

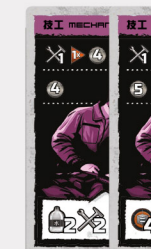
醫生沒有搜索符號，永不會加進搜索隊，所以絕不會進醫院。



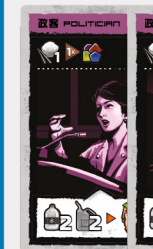
牌庫裏的專家



翻開自己全部手牌，裏面每有一個搜索符號便獲得1元。獲得5元。



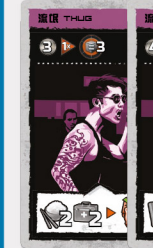
可支付1份工具獲得指定數量的金錢。獲得指定數量的金錢。



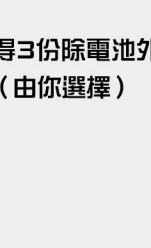
支付1份食物，在地圖上指定地點放1顆方塊（詳見第10頁）。



支付1份汽油或書本，從供應堆獲得1枚定位指示物。或者支付1份汽油及1份書本，從供應堆獲得2枚定位指示物。



支付3/4元獲得3份除電池外的同一種資源（由你選擇）



可支付1份工具獲得2分。獲得2分。

別號行動及應變方案牌

應變方案牌上的別號行動

若某牌在自己玩家版圖上方的別號區，其別號行動便視作已開放，可在階段八執行補充了手牌後（詳見第14頁），或打出領袖時（詳見第15頁——領袖）啟動這些行動。



建立一座工作坊

獲得1份指定資源（每次只能獲得一份）

獲得1份指定資源（每次只能獲得一份）



恢復一家醫院供電

獲得1份指定資源（每次只能獲得一份）

獲得1份指定資源（每次只能獲得一份）



恢復一所學校供電

獲得1份指定資源（每次只能獲得一份）

獲得1份指定資源（每次只能獲得一份）



援助油站

支付1份左邊的資源來獲得右邊的資源（每次只能換一份）

支付1份左邊的資源來獲得右邊的資源（每次只能換一份）



老師與醫護

支付1份左邊的資源來獲得右邊的資源（每次只能換一份）

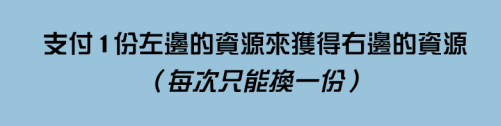
支付1份左邊的資源來獲得右邊的資源（每次只能換一份）



援助醫生

支付1份左邊的資源來獲得右邊的資源（每次只能換一份）

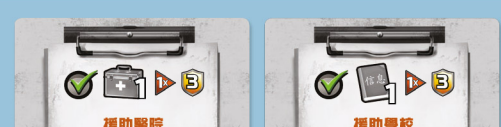
支付1份左邊的資源來獲得右邊的資源（每次只能換一份）



運水車搬住了!

支付1份左邊的資源來獲得右邊的資源（每次只能換一份）

支付1份左邊的資源來獲得右邊的資源（每次只能換一份）



援助醫院

支付1份左邊的資源來獲得右邊的資源（每次只能換一份）

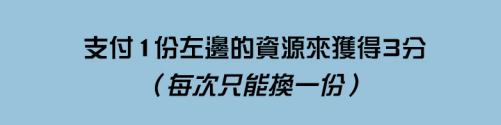
支付1份左邊的資源來獲得右邊的資源（每次只能換一份）



援助學校

支付1份左邊的資源來獲得右邊的資源（每次只能換一份）

支付1份左邊的資源來獲得右邊的資源（每次只能換一份）



修理食物運輸車

支付1份左邊的資源來獲得3分（每次只能換一份）

支付1份左邊的資源來獲得3分（每次只能換一份）



援助消防局

支付1份左邊的資源來獲得3分（每次只能換一份）

支付1份左邊的資源來獲得3分（每次只能換一份）

玩家版圖的別號行動

拿走了某個別號行動上的恢復供電標記表示開放了該行動。玩家可在階段八（詳見第14頁）或打出領袖時（詳見第15頁）啟動。



支付1份書本獲得1枚定位指示物（每次只能換一份）



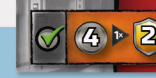
支付1份汽油獲得2枚交通指示物（每次只能換一份）



支付1份工具獲得3元（每次只能換一份）



支付1份醫療包獲得1份電池（每次只能換一份）



支付4元獲得2分（每次只能換一份）

其他應變方案牌

下列應變方案牌在別號區，永久增加你在偵察階段或重整階段可以使用的效果：



建造一架無人偵察機

偵察時總是給予1個搜索符號。



前往圖書館

你的每枚定位指示物給予多一個搜索符號。



重整階段：2 → 4

餵飽大眾

每次在階段六（重整階段），你可支付2份食物獲得4分，次數不限。



重整階段：2 → 7

清水供應

每次在階段六（重整階段），你可支付2份水獲得7元，次數不限。

劇情模式及單人遊戲

香港陷入混亂！你準備夠充足應對大停電嗎？

本部分會講解劇情模式的規則，讓玩家遊玩一系列數局遊戲，你還可獨自遊玩劇情模式，挑戰自己的高分紀錄。

若本部分的規則與前述的有衝突，以本部優先。

劇情模式包含5章，每章各有指示對遊戲設置作出改動。此外整個劇情模式都必須遵守本頁的劇情模式規則。完成每個劇本後，記下自己獲得的紫荊（🌸）。完成整個劇情模式後，計算獲得的紫荊總和，衡量自己在這次危機中的成績（詳見下面白色方格）。

劇情模式的緊急方案牌規則

在劇情模式，把劇本指定的緊急方案牌放到遊戲版圖旁（而非玩家版圖上）。

玩家最初可選擇完成任何目標，但3-4人遊戲會有多張緊急方案牌，而每位玩家只能完成其中1張。當某玩家完成了某張緊急方案牌的任何目標，在同一局中便只能完成該牌的其他目標，不能完成另一張的任何目標。此外，玩家可完成其他玩



家已經完成的目標（即選擇同一張牌）。把自己1顆方塊放到自己已經完成的目標上標示，你不可再完成它。

而且玩家不會執行緊急方案牌的完成效果（即不會把它放到別號區或因而在地圖上放置方塊），所以它總會放在遊戲版圖旁。

其他劇情模式規則

以下是單人遊戲的規則：

用起始玩家標記標示目前的階段。

階段五（新的任務牌）增加規則：

若你在本階段沒有買牌，移除第一橫排最右邊那張牌。按第13頁如常補充卡牌。

每個劇本都增加勝利條件：

- 最少獲得 🌸🌸 才勝出。
- 若你輸掉遊戲，在遊戲開始時比上一局額外獲得2元。（範例：輸掉兩次則遊戲開始時有8元。）

以下是2-4人遊戲中最終計分的規則：

- 最高分且符合該劇本的全部勝出條件才勝出。
- 若最高分遇平手，他們當中最多錢的玩家勝出。

劇情模式計分

- 15 🌸 完美！你一定是香港大紫荊勳章的受勳首選！
- 12+ 🌸 非常好，香港人永不曾忘記你為他們付出的辛勞。
- 10+ 🌸 很好。你善於解決危機，幫助人們脫離苦難。
- 5+ 🌸 至少你成功了！最壞的時段已經過去，但距離禮崩樂壞僅差分毫。

第一章 - 停電後第四十八小時

人們聚集在街上。香港的電力還沒恢復，維持日常生活也越來越艱難。

本章特殊設置：

遊戲設置第6步，後備牌牌庫的張數：

- 1人遊戲：33張
- 2人遊戲：24張
- 3人遊戲：18張
- 4人遊戲：12張

遊戲設置第16步，把以下緊急方案牌放到遊戲版圖旁：

- 1-2人遊戲：緊急方案牌 A
- 3-4人遊戲：緊急方案牌 A 和 D

勝利條件：

- 在某張緊急方案牌最少2個目標有自己顏色的方塊。
- 獲得以下分數：
 - 60-74分便獲得 🌸
 - 75-89分便獲得 🌸🌸
 - 90分或以上便獲得 🌸🌸🌸



第三章 - 第七十二小時

你必須確保危機處理中心 B 和 C 之間大型食物輸送車順暢運行。

本章特殊設置：

遊戲設置第 6 步，後備牌牌庫的張數：

- 1人遊戲：48張
- 2人遊戲：42張
- 3人遊戲：39張
- 4人遊戲：36張

遊戲設置第 16 步，把以下緊急方案牌放到遊戲版圖旁：

- 1-2人遊戲：緊急方案牌 B
- 3-4人遊戲：緊急方案牌 B 和 C

勝利條件：

- 在某張緊急方案牌最少2個目標有自己顏色的方塊。
- 獲得以下分數：
 - 35-49分便獲得 ✨
 - 50-64分便獲得 ✨ ✨
 - 65分或以上便獲得 ✨ ✨ ✨

第四章 - 第九十六小時

志願者飽受飢餓和傷病折磨，我們需要招募新血。

本章特殊設置：

遊戲設置第 6 步，後備牌牌庫的張數：

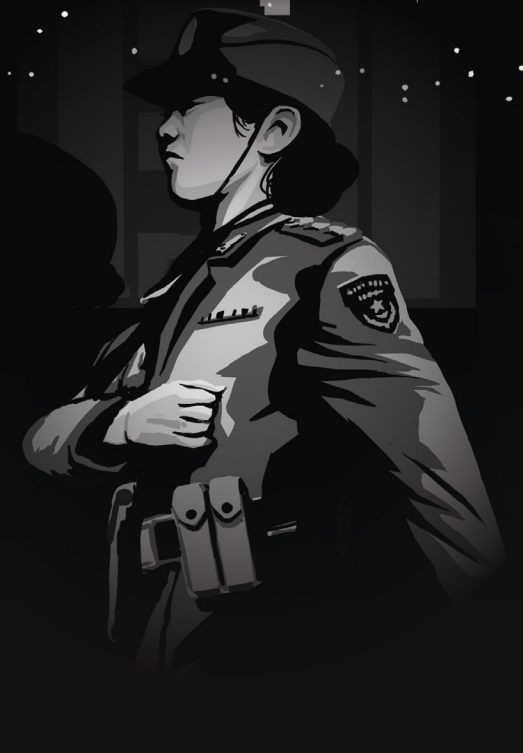
- 1人遊戲：39張
- 2人遊戲：30張
- 3人遊戲：24張
- 4人遊戲：18張

遊戲設置第 16 步，把以下緊急方案牌放到遊戲版圖旁：

- 1-2人遊戲：緊急方案牌 C
- 3-4人遊戲：緊急方案牌 A 和 C

勝利條件：

- 在某張緊急方案牌最少2個目標有自己顏色的方塊。
- 在紅色地點有最少4顆自己顏色的方塊。
- 獲得以下分數：
 - 65-79分便獲得 ✨
 - 80-94分便獲得 ✨ ✨
 - 95分或以上便獲得 ✨ ✨ ✨



第三章 - 第八十小時

中環的情況愈加惡化，群眾走上街頭，打算找代罪羔羊發洩怒火。

本章特殊設置：

遊戲設置第 6 步，後備牌牌庫的張數：

- 1人遊戲：33張
- 2人遊戲：24張
- 3人遊戲：18張
- 4人遊戲：12張

遊戲設置第 16 步，把以下緊急方案牌放到遊戲版圖旁：

- 1-2人遊戲：緊急方案牌 B
- 3-4人遊戲：緊急方案牌 B 和 D

勝利條件：

- 在某張緊急方案牌最少2個目標有自己顏色的方塊。
- 在右圖區域周圍有最少4顆自己顏色的方塊。
- 獲得以下分數：
 - 65-84分便獲得 ✨
 - 85-104分便獲得 ✨ ✨
 - 105分或以上便獲得 ✨ ✨ ✨



第五章 - 第一周的尾聲

大停電發生了一周，香港需要重回正軌！

本章特殊設置：

遊戲設置第 6 步，後備牌牌庫的張數：

- 1人遊戲：27張
- 2人遊戲：18張
- 3人遊戲：9張
- 4人遊戲：0張（注意：若抽光牌庫，不會再有牌補充到卡牌橫排，直到遊戲結束）

遊戲設置第 16 步，把以下緊急方案牌放到遊戲版圖旁：

- 1-2人遊戲：緊急方案牌 D
- 3-4人遊戲：緊急方案牌 B 和 D

勝利條件：

- 在某張緊急方案牌最少2個目標有自己顏色的方塊。
- 完成了玩家版圖上兩個恢復供電目標（詳見第 11 頁）。
- 獲得以下分數：
 - 105-124分便獲得 ✨
 - 125-144分便獲得 ✨ ✨
 - 145分或以上便獲得 ✨ ✨ ✨

工作人員

遊戲設計：	Alexander Pfister
監製：	Sophie Gravel
編輯：	Philippe Schmit
遊戲開發：	Peter Eggert, Viktor Kobilke, Philippe Schmit
插畫：	Chris Quilliams
圖像設計：	Stéphane Vachon, Maryse Hébert-Lemire Karla Ron, Marie-Ève Joly
英文規則監修：	Neil Crowley
翻譯：	陳浩仁
監修：	何仲焜
美術：	Machai

Development by:



www.eggertspiele.com
info@eggertspiele.com

© 2019 Plan B Games
Europe GmbH
Sinstorfer Weg 70
21077 Hamburg
Germany

Eggertspiele is a brand of Plan B Games Europe GmbH.

No part of this product may be reproduced
without specific permission.

Retain this information for your records

Made in Germany



栢龍玩具有限公司
Broadway Toys Limited

<http://www.broadwaygames.com.hk>

domestic@longshore.com.hk

Tel: +852 23631998

© 2019 版權屬栢龍玩具有限公司，保留一切權利。