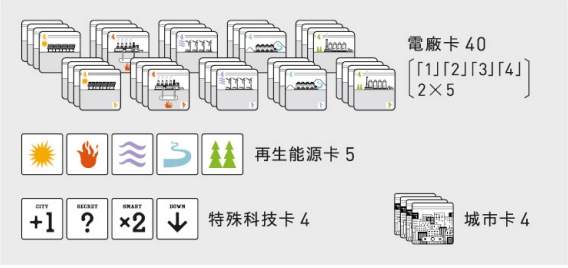
HATSUDEN
ハツデン

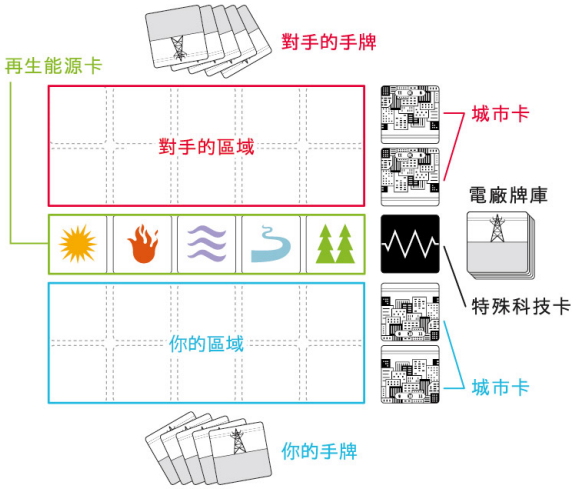
中文　遊戲時間 30分鐘　建議年齡 10↑　玩家人數 2



身為電力供應龍頭，玩家必須發展五種再生能源技術（太陽能、地熱、風力、水力、生質能），為城市提供穩定的電力。面對競爭對手的挑戰，你除了供應更多的電力，同時也要顧慮到供需平衡，電力過剩造成浪費是不被允許的！善用科技來讓你的策略更加靈活，展現你最優秀的電力計畫吧！

1 遊戲準備

將5張再生能源卡以任意順序在兩位玩家之間排成一列。將4張特殊科技卡洗勻之後面朝下放在一旁。將40張電廠卡洗勻，發給兩位玩家各5張作為手牌，保持手牌隱密不要讓對手看到內容，並將剩下的卡片面朝下置於一旁作為電廠牌庫。



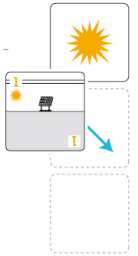
每位玩家將2張城市卡朝自己的方向置於特殊科技卡的下方。再生能源卡和城市卡所圍成的空間就是玩家個人的發展區域。遊戲過程中兩位玩家會輪流執行回合動作，每個回合玩家必須打出1張電廠卡到自己的區域（共有10格）。每一直行的電廠卡類型必須與上方的再生能源卡相同，而每一橫列的5張電廠卡會一起供應電力到右邊的城市。隨機決定一名起始玩家，即可開始遊戲。

2 回合流程

由起玩家開始，兩人輪流執行回合動作。在你的回合中，有下列4種選擇，你必須擇一進行：

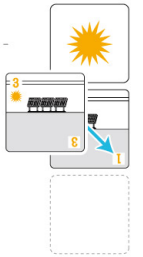
① 建造一座發電廠

從手中打出1張電廠卡，放在相同類型再生能源卡下方的空格上。你所打出電廠卡上面的數字就代表它的供電量。



② 升級一座發電廠

選擇面前的一座發電廠，從手中打出1張同類型但數字較大的電廠卡覆蓋在它上面。覆蓋在上方的電廠卡的數字就是該電廠的供電量。

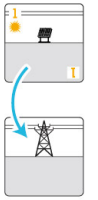


獲得特殊科技卡

每當你打出數字為4的電廠卡到面前時，你就可以抽1張特殊科技卡到手中。當4張科技卡都被抽完時，玩家就不會再拿到科技卡。

③ 建造一座高壓電塔

從手中打出1張電廠卡，面朝下放在面前任意一個空格上當作一座高壓電塔。高壓電塔沒有種類之分，可以放在任何空格，但是它不能被升級，也不會提供電量。



每一張電廠卡的背面都是高壓電塔。

城市的電力需求

同一橫列的電廠卡會一起供應電力到右邊的城市，每一座城市需要10度的電力，不過9度或是11度電力也是可以接受的範圍。但是當你建造或升級一座電廠之後，一旦總供電量到達12度以上，你必須立刻將同一列的一或多張電廠卡翻面改建為高壓電塔，讓總供電量維持在11度以下。

④ 調整供電計畫

你可以選擇暫時不發展電廠，將1張手牌面朝上放到棄牌堆最上方。

3 回合結束

執行完上述的一個動作之後，將手牌補到5張。補牌時你可以選擇從牌庫上方抽牌，或是直接拿取棄牌堆最上方的一張牌。

4 遊戲結束

當有一名玩家面前的10個格子都放滿卡片時，另外一位玩家可以執行最後一次回合動作，接著遊戲便告結束。遊戲結束時有可能出現某一位玩家面前的格子尚未填滿的狀況。

5 計分

玩家有兩種分數來源：1.擁有較強的再生能源電廠；2.提供適當的城市供電量。

擁有較強的再生能源電廠

計算自己的5種再生能源各有幾度的發電量。將同種電廠的發電量加總，與對手比較，擁有較高發電量的玩家可以獲得該張再生能源卡，面朝下放在面前視為1分。如果發電量相同，則沒有人獲得分數。

提供適當的城市供電量

加總同一橫列電廠的總供電量，如果供電量為10度，玩家可以獲得右邊的城市卡，面朝下放在面前視為1分。如果供電量為8度以下，玩家必須棄掉面前的1張分數卡。

獲得較高分的玩家獲勝。

如果平手的話，城市卡分數較高者獲勝；如果仍然平手，起始順位在後的玩家獲勝。

特殊科技卡

遊戲中共有4種特殊科技卡，它們不算在5張手牌的限制內。你可以在你回合中的任何時候使用手中的科技卡，也可以在同一個回合使用多張科技卡。

電力儲存系統

當你抽到這張卡時，將它放在手中不要讓對手知道。當你使用它時，將它覆蓋在你的其中一張城市卡上，那座城市的電力上限增加為12度。只有在該城市的總電量超過12度時，你才需要將電廠卡翻面改建為高壓電塔。最後計分時，該城市的得分條件不變，供電量10度可得分，8度以下須扣分。

秘密建設計畫

當你抽到這張卡時，將它放在手中不要讓對手知道。當你打出電廠卡時（建造電廠、升級電廠，或建造高壓電塔），可以將這張科技卡面朝上直接覆蓋在準備打出的電廠卡上，不讓對手知道你打出的卡片內容，直到遊戲結束才將其公開。要注意的是，覆蓋在這張科技卡底下的電廠卡仍然需要符合電量上限的規則，例如總供電量到達12度以上時，必須立刻將其他一或多張電廠卡翻面改建為高壓電塔，讓總供電量維持在11度以下。另外，如果覆蓋著打出的是數字4的電廠卡，此時不能抽科技卡。如果想要升級覆蓋在下面的電廠卡，必須先將秘密建設計畫移除遊戲。

再生能源優化技術

當你抽到這張卡時，必須立刻將它放在一張再生能源卡上，遊戲結束時，該張再生能源卡視為2分。

降低電廠運載

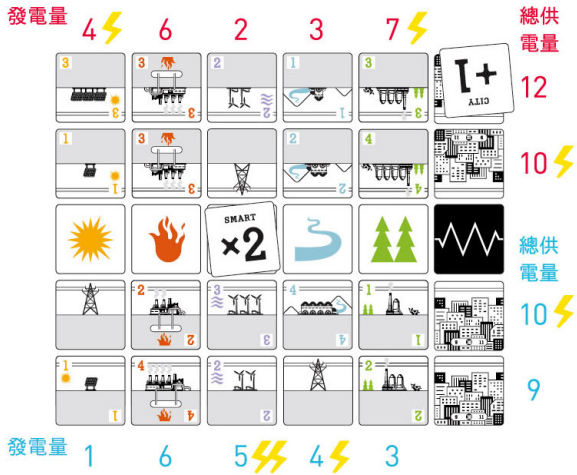
當你抽到這張卡時，將它放在手中不要讓對手知道。當你打出這張卡時，選擇面前的一座發電廠，從手中打出1張同類型但數字較小的電廠卡覆蓋在它上面，減少該電廠的供電量。

計分範例

首先，計算每一種再生能源的發電量。小紅的太陽能發電量較高，獲得1分；兩名玩家的地熱發電量相同，沒人得分；風力發電因為有「再生能源優化技術」加持，所以小藍獲得2分；小藍在水力發電獲得1分；小紅在生質能發電獲得1分。

接下來，計算供給每個城市的總電量。小紅上方的城市因為有「電力儲存系統」，所以可以有12度電量，下方的城市剛好有10度電量，獲得1分。小藍上方的城市也是10度電量，獲得1分，兩位玩家的城市都沒有缺電（電量只有8度以下），所以沒人被扣分。

總計小紅3分，小藍4分，由小藍獲勝！



Game Design : Naotaka Shimamoto, Yoshiaki Tomioka
Translation : Nozomi Obinata
Chinese Translation : Smoox Chen

www.itten-games.com

©2017 itten, LLC. Made in China

itten