

2019：北極爭霸戰 (2019: The Arctic)

遊戲設計師：Andrzej Kurek

遊戲目的 (GAME OBJECTIVE)

玩家們是負責管理探索北極地區的礦產公司。他們試圖通過不同的行動來獲得具體利益，削弱競爭對手，以提高各自的得分。遊戲充滿玩家之間明爭暗鬥的互動情況。

在取得競爭優勢方面，投資政策可以提供各種開採的資源，另外透過控制多個相同類型的礦床來主宰一個特定的原物料。

為了實現這些目的，玩家必須影響北極地區的國家內部和外交政策（包括俄羅斯、挪威、歐盟、加拿大、美國）。在遊戲中也模擬出中國參與北極資源的競賽。

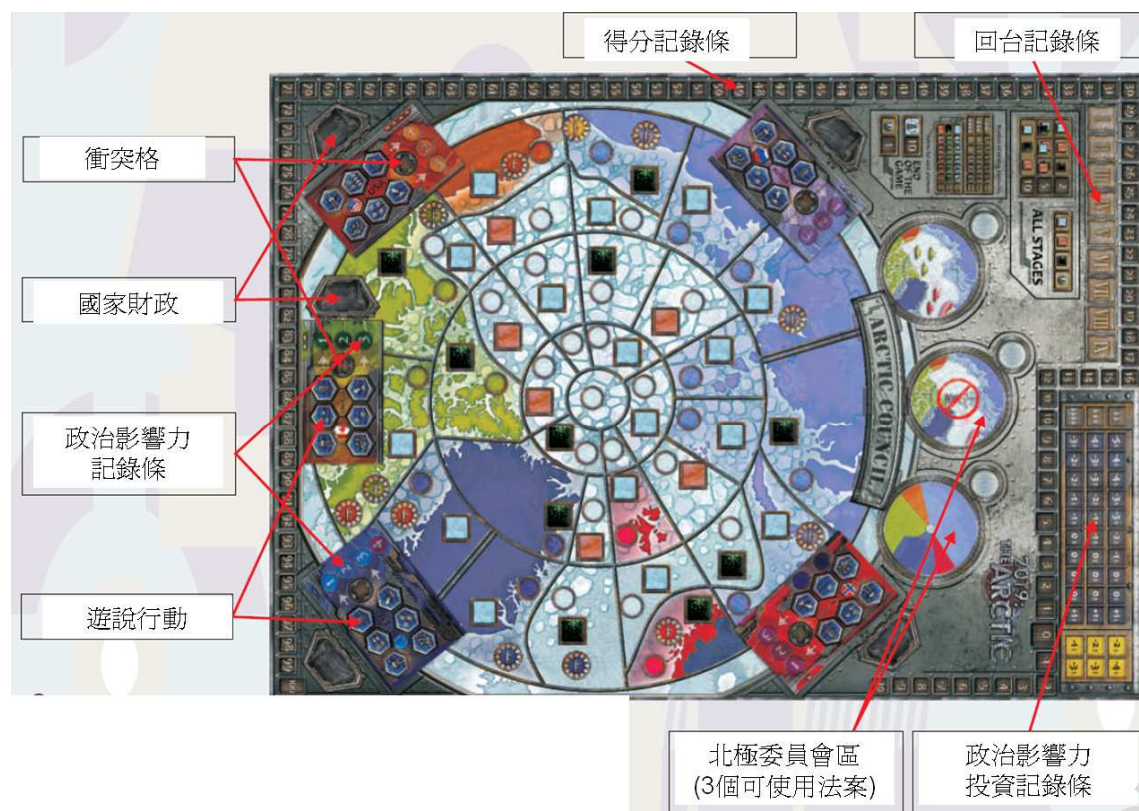
玩家可以利用其政治影響力，從一個特定國家的預算獲得補貼，並透過幕後遊說來保護他們投資在海上的開採平台。然而，遊戲的主軸會透過選擇對該國最有利的政治和經濟措施，來直接影響該國的政策。

最後得分主要取決於擁有多少開發礦床的開採平台。玩家也可以經由在遊戲結束時，對北極國家的政治影響力，以及公司的現金，來獲得分數。

遊戲配件 (GAME COMPONENTS)

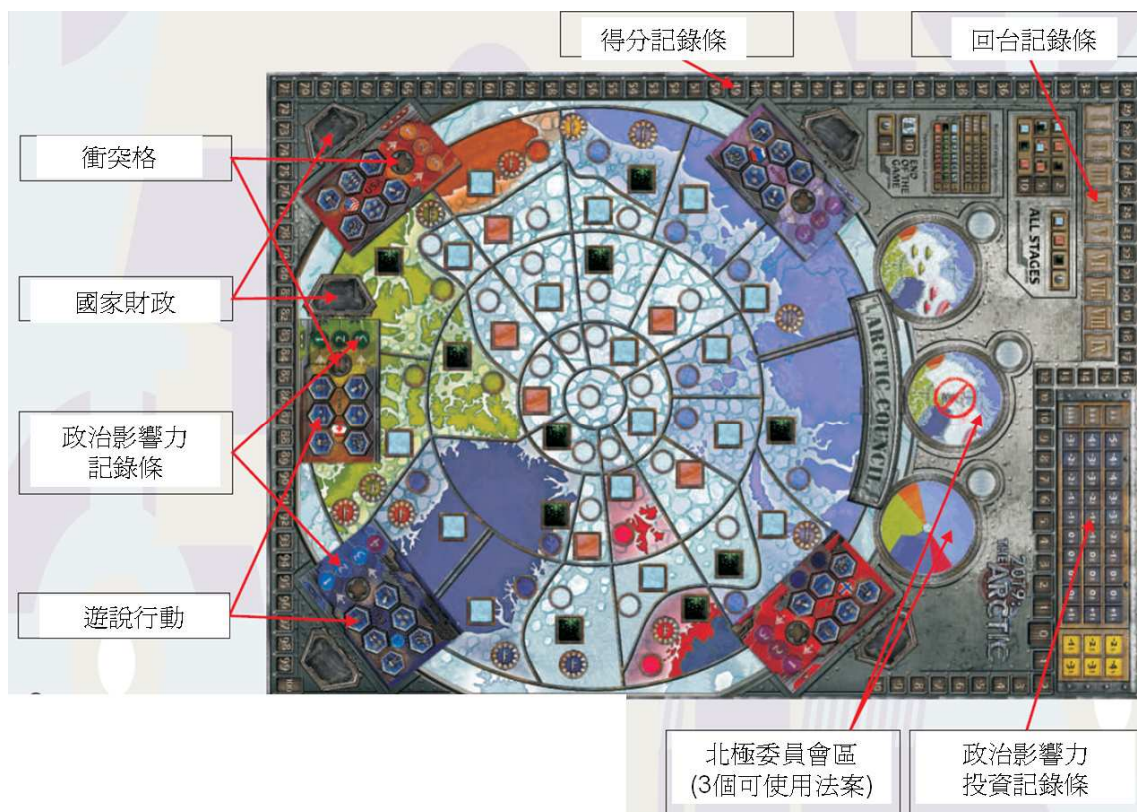
1-公用配件

1. 一塊遊戲圖板：
 - 1 張北極地圖分成以下幾個部份：
 - 各國擁有的海岸區（用各國顏色控制圓圈代表）
 - 各國沒擁有的海洋區（用白色控制圓圈代表）
 - 正方格（代表 3 種原物料礦床）
 - 各國顏色代表的船隻符號（用來放置各國的新船隻）
 - 5 個國家顯示區（北極地區的國家：俄羅斯、挪威、歐盟、加拿大、美國），每個顯示區分別有：
 - 1 條政治影響力記錄條（標誌 1-3 的 3 個格子）
 - 6 個行動格（標示有政治及經濟圖示）
 - 1 個衝突格
 - 1 個放置國家金錢的國家財政區



2019：北極爭霸戰 (2019: The Arctic)

遊戲設計師：Andrzej Kurek



- 1 條政治影響力投資記錄條
- 1 條遊戲回合記錄條標示有 I、II、...、IX
- 1 條得分記載條標示有 -10、...、100
- 3 個北極委員會區給關於北極開發的 3 個可能適用的法案

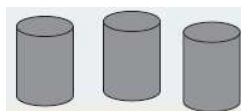
2. 原物料標誌物：

- 藍色：天然氣 
- 深綠色：石油 
- 橙色：固結成岩 

3. 1 個起始玩家標誌物

4. 1 個遊戲回合標誌物

5. 1 個適用法案標誌物



6. 50 個金錢指示物 (26 個\$1 和 8 個\$5)



II-玩家用配件

1. 說客 (及得分標誌物)

- 白色棋子 7 個 (2 人、3 人、4 人遊戲使用)
- 黑色棋子 7 個 (2 人、3 人、4 人遊戲使用)
- 淺棕色棋子 5 個 (3 人、4 人遊戲使用)
- 深棕色棋子 5 個 (3 人、4 人遊戲使用)



2. 採礦平台 (雙面正方形標誌物，標示出合法及非法平台，這是依據它們是否存在於一個被國家控制的海洋區上)

這是依據它們是否存在於一個被國家控制的海洋區上)

- 白色平台 16 個
- 黑色平台 16 個
- 淺棕色平台 12 個
- 深棕色平台 12 個



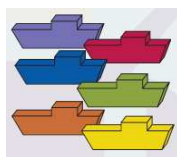
2019：北極爭霸戰 (2019: The Arctic)

遊戲設計師：Andrzej Kurek

III-國家用配件

1. 船隻

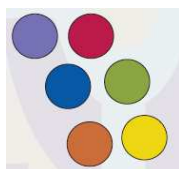
- 紫色 - 俄羅斯 - 14 艘
- 紅色 - 挪威 - 6 艘
- 深藍色 - 歐盟 - 12 艘
- 綠色 - 加拿大 - 6 艘
- 棕色 - 美國 - 10 艘
- 黃色 - 中國 - 4 艘



2. 國家標誌物 (圓盤)，用於標誌：

- 國家佔據的海洋區
- 北極委員會中的國家投票
- 支持挪威加入歐盟
- 衝突

- 紫色 - 俄羅斯 - 14 個
- 紅色 - 挪威 - 6 個
- 深藍色 - 歐盟 - 13 個
- 綠色 - 加拿大 - 6 個
- 棕色 - 美國 - 12 個
- 黃色 - 中國 - 4 個



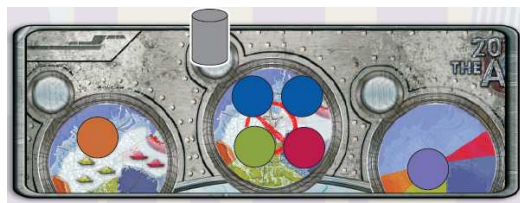
遊戲準備 (GAME SET-UP)

A. 把遊戲圖板放在桌上，並：

- 放置遊戲回合標誌物到遊戲回合記錄條的第一格上。



- 放置國家標誌物到「北極委員會」區上：
 - 「各國不能控制海洋區」：放置 4 個投票標誌物 (挪威 1 個、歐盟 2 個、加拿大 1 個) 以及適用法案標誌物。
 - 「各國向北方控制所有海洋區」：放置 1 個投票標誌物 (俄羅斯)。
 - 「船隻掌管海洋區」：放置 1 個投票標誌物 (美國)。



- 放置金錢指示物到每個北極區國家的國家財政格上：

俄羅斯：\$2

挪威：\$1

歐盟：\$3

加拿大：\$2

美國：\$4



(注意：中國比較抽象地代表，沒有國家顯示區，也沒有國家財政。在遊戲中，所有支付給中國的金錢都交給銀行。)

- 每個國家放置 1 艘船隻到地圖上有它國家的船隻符號的每個區域上：

中國：1 個區域

俄羅斯：3 個區域

挪威：1 個區域

歐盟：2 個區域

加拿大：2 個區域

美國：3 個區域 4 艘船隻 (鄰近阿拉斯加)



2019：北極爭霸戰 (2019: The Arctic)

遊戲設計師：Andrzej Kurek

(Alsaka)的區域放置 2 艘、其他 2 個區域（加拿大東部）各放置 1 艘）



把剩下的每個國家標誌物及船隻放在一旁。

B. 選擇起始玩家

可以使用任何大家都同意的方式或隨機方式來選出起始玩家。該玩家會獲得起始玩家標誌物。由起始玩家開始，玩家們會依順時針方式來進行行動。

C. 分配玩家配件

每位玩家選擇代表顏色。每位玩家獲得該選擇顏色的說客及採礦平台：

	2 人	3 人	4 人
說客	7	5	4
採礦平台	16	12	12

每位玩家獲得\$10 及放置其說客到得分記錄條上 0 的格子。

剩下的金錢成爲銀行。

D. 放置說客到政治影響力記錄條上

玩家各自放置其說客到所選擇國家的政治影響力格子上。依以下步驟來進行（進階方式可以玩家們共同協議的方式來進行）：

方式 I（基本）

由起始玩家開始，玩家們會依順時針方式一位接一位地選擇 1 個國家，並放置其 1 個說客到該國的政治影響力記錄條上的任何空置格子上（1-3）。這樣一直進行到所有說客都被放置完畢爲止。然後，起始玩家支付\$1 給末位玩家。所以起始玩家現在只擁有\$9，而末位玩家現在則擁有\$11（其他所以玩家擁有\$10）。

實例（3 人遊戲）：

阿爾弗萊德（白色）爲起始玩家。阿爾弗萊德的左手邊是貝蒂（黑色），然後是查爾斯（深棕色）。阿爾弗萊德開始放置他的第一個說客到俄羅斯的政治影響力記錄條上的格子「1」的位置上。貝蒂放置她的第一個說客到歐盟的政治影響力記錄條上的格子「1」的位置上。查爾斯放置他的第一個說客到加拿大的政治影響力記錄條上的格子「1」的位置上。

阿爾弗萊德放置他的第二個說客到挪威的政治影響力記錄條上的格子「1」的位置上。貝蒂放置她的第二個說客到美國的政治影響力記錄條上的格子「1」的位置上。查爾斯放置他的第二個說客到俄羅斯的政治影響力記錄條上的格子「2」的位置上（他當然想放在格子「1」的位置，但阿爾弗萊德早他一步）。

阿爾弗萊德放置他的第三個說客到歐盟的政治影響力記錄條上的格子「2」的位置上。貝蒂放置她的第三個說客到美國的政治影響力記錄條上的格子「2」的位置上。查爾斯放置他的第三個說客到加拿大的政治影響力記錄條上的格子「2」的位置上。

阿爾弗萊德放置他的第四個說客到俄羅斯的政治影響力記錄條上的格子「3」的位置上。貝蒂放置她的第四個說客到加拿大的政治影響力記錄條上的格子「3」的位置上。查爾斯放置他的第四個說客到歐盟的政治影響力記錄條上的格子「3」的位置上。

挪威的格子「2」及「3」和美國的格子「3」仍爲空置。

cchopman

2019：北極爭霸戰 (2019: The Arctic)

遊戲設計師：Andrzej Kurek

方式 II (進階)

由起始玩家 (A) 開始，依下列方式進行：

a) 2 人遊戲：AB AB BA BA BA AB

b) 3 人遊戲：ABC CBA CAB BAC

c) 4 人遊戲：ABCD CDAB BDAC

使用此方式的話，所有玩家開始遊戲時都是擁有 \$10。

回合順序 (TURN SEQUENCE)

在遊戲的第一個回合時，階段 1-4 會被省略的。這些階段的行動都在遊戲準備時處理好了。

階段 1. 轉交起始玩家標誌物給左手邊玩家。

擁有起始玩家標誌物的玩家把他的起始玩家標誌物轉交給左手邊玩家，使得左手邊玩家成為新的起始玩家。

階段 2. 中國派出 1 艘船隻到北極。

放置 1 艘中國船隻到 Kamchatka (堪察加半島) 附近區域已標示的地方上 (不管當下在那裡有多少中國船隻存在)。

階段 3. 投資政治影響力。

由起始玩家開始，玩家們會依順時針方式進行，擁有未使用說客的玩家可以放置他們的未使用說客到「政治影響力投資記錄條」上。請使用合適玩家人數的記錄條 (2、3 或 4 人)。



玩家在放置 1 個說客到 1 個格子上之後，會依據格子上的數字是負數或正數來決定是支付指定金額給銀行或從銀行那裡獲得指定金額。玩家可以利用佔據兩個黃色格子中的一個格子來投資去操控中國的行動 (需支付指定金額)。如果兩個黃色格子都已被佔據的話，只有支付較多金額的那位玩家可以操控中國的

行動。(支付金額比較少的那位玩家便當了冤大頭了。) 在回合結束時，位於黃色格子上的說客會回到其擁有者手中。

當所有玩家一位接一位喊跳過時，階段 3 結束。只要不是所有玩家都已經喊跳過而階段結束，就算已經喊跳過，只要仍然擁有說客的玩家仍然可以選擇再加入行動並放置說客。

階段 4. 佔據各國的政治影響力格子。

玩家從「政治影響力投資記錄條」上移動各自的說客到任何國家「政治影響力記錄條」中任何未佔據的格子上。移動說客是從「政治影響力投資記錄條」的最左邊 (成本最高) 的說客開始。

階段 5. 中國的行動

如果有一位玩家操控中國的行動時，該玩家可以：

1. 自行決定移動中國船隻 (詳見「船隻移動」)。
- 或
2. 如果一個海洋區是被中國所控制的話，玩家可以在該海洋區中興建一個合法採礦平台 (玩家支付開採權費用給銀行)；或在一個有一艘中國船隻的海洋區中興建一個非法採礦平台。(詳見「興建採礦平台」)

如果沒有玩家操控中國的行動時，那麼全部中國船隻直接各北方極地移動 1 個區域。在有多重選擇的情況下 (3 個俄羅斯海岸區每個向北擁有 2 個毗鄰區域)，船隻將往東北區移動而不是往西北區移動。中國船隻自動移動時不會引起任何攻擊 (但它們可能會在後續被其他國家移動來的船隻所攻擊)。

可選規則 (推薦新手)

在第 1 回合時跳過本階段。在這個情形下，第

2019：北極爭霸戰 (2019: The Arctic)
遊戲設計師：Andrzej Kurek

II 回合時也跳過階段 2。

階段 6. 在北極區諸國內進行行動。

各別北極區諸國內會以下述次序來進行政治-經濟行動：

1. 俄羅斯、2. 挪威、3. 歐盟、4. 加拿大、
5. 美國

一個國家進行完畢它的全部行動之後，才會輪到下一個國家來進行。



每一個在該國「政治影響力記錄條」上的說客都可以進行一個行動，由數字小「1」的先開始，該說客玩家可以選擇一個未佔據的政治-經濟行動，並移動該說客到該行動上且予以進行。這樣會一直到該國「政治影響力記錄條」上的說客都處理完畢為止。

說客行動 (LOBBYIST ACTIONS)

I- 外交

玩家可以移到到外交行動的格子
上來進行以下其中一個行動：



1. 改變該國的衝突狀態。
2. 改變該國在北極委員會裡的態度。
3. 支持挪威加入歐盟。
4. 誹謗對手

1. 改變該國的衝突狀態：如果衝突格上沒有標誌物的話，放置其他國家的標誌物到衝突格上面（衝突開始）。如果衝突格上已經有另一個國家標誌物的話，移除該標誌物（衝突結束）並自行決定要不要放置另一個不同的國家標誌物到衝突格上面（新的衝突開始）。

只要有一個國家宣告對另一個國家開始「衝突」，就代表兩國之間互相是處於「衝突」狀態。一個國家只可以最多宣告對另一個國家開始「衝突」，但一個國家可以被多個國家宣告為「衝突」的對象。另外，每個北極國家在遊戲過程中，與中國一直維持「衝突」狀態的。



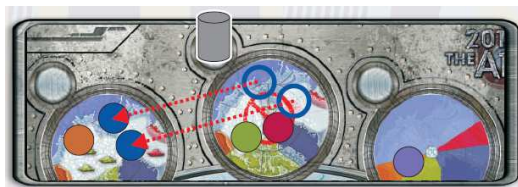
上圖實例：

加拿大開始與美國發生衝突。

2. 改變該國在北極委員會裡的態度。

移動該國在北極委員會裡的投票到另一個不同的法案上。如果是歐盟的話，移動歐盟的 2 個標誌物（如果挪威已經加入歐盟時，移動歐盟的 3 個標誌物）。

在每個回合結束時，最多投票（至少要 6 個標誌物要有 4 個）的那一個法案會成為（或維持為）當前適用的法案。如果沒有一個法案是擁有最多投票的話，那麼當前適用的法案仍然保持生效。（詳見「北極委員會」）



上圖實例：

歐盟（藍色指示物）停止支持「各國不能控制海洋區」而轉為支持「船隻掌管海洋區」。

2019：北極爭霸戰 (2019: The Arctic)

遊戲設計師：Andrzej Kurek

3. 支持挪威加入歐盟。

這個外交行動只可以在挪威進行。每次進行這個行動時，放國 1 個藍色的「歐盟」標誌物到挪威 6 個正規行動旁邊的 2 個特殊格子上。



如果挪威在任何回合結束（見階段 9）時，擁有 2 個支持標誌物的話，挪威便加入歐盟。這代表：

- 挪威船隻由歐盟船隻所取代。
- 挪威的海洋控制標誌物由歐盟的標誌物所取代。
- 所有挪威財政的金錢都歸銀行（不是到歐盟財政）
- 歐盟的政治影響力記錄條上的格子「4」可以使用了。在下一個回合開始時，說客可以放到這個格子上，也就是在階段 6 時，歐盟最多可以進行到 4 個行動。
- 挪威的船隻生產及稅收都加到歐盟那裡：在下一個回合開始時，歐盟進行「造船」及「稅收」時，她可以建造 3 艘船隻及獲得\$4。
- 挪威在北極委員會裡的標誌物會由 1 個歐盟標誌物來取代，將這個新的歐盟標誌物放到跟原來 2 個歐盟標誌物同樣的法案格子上。
- 挪威保護平台用的說客（詳見「說客再指派」）會被移除。

4. 誹謗對手 - 減少一位對手玩家 1 分。

II - 造船

每個國家都有自己最大的造船量（俄羅斯 2 艘、挪威 1 艘、歐盟 2 艘、加拿大 1 艘、美國 4 艘）。



一個國家建造船隻時，永遠時生產到它負擔起的最大造船量。建造一艘船隻的成本為\$1。如果一個國家沒有足夠的金錢來建造到最大造船量或沒有足夠的未建造船隻時，該國儘量建造多少船隻就多少船隻。成本由船隻所屬國家的財政來支付給銀行。由進行造船行動的玩家決定，把建造出來的船隻放到船隻所屬國家的合資格區域上（標示有船隻符號的區域上，就跟遊戲準備時一樣）。新的船隻可以被放在同一個或多個區域上，在合資格區域上是沒有船隻數量的限制的。

III - 興建採礦平台

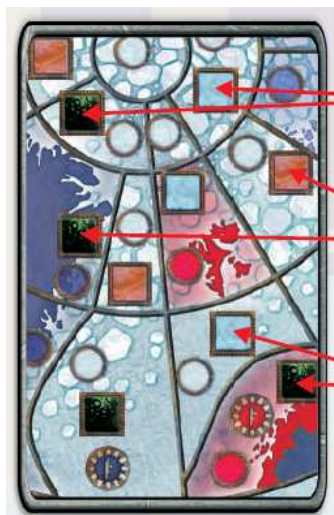
在地圖上大部份的區域都有 3 種原物料中其中一種礦床：天然氣（16 個藍色礦床）、石油（10 個深綠色礦床）及固結成岩（6 個橙色礦床）。爲了要開放一個礦床，玩家的公司必須興建一座採礦平台。一個區域最多只有 1 座採礦平台。



興建一座合法平台 - 進行本行動的玩家可以在一個當前激活的國家所控制的一個區域中，興建 1 座合法平台，支付開採權費用\$1 給該國家財政部。玩家把 1 個採礦平台標誌物，以合法面朝上放置於所選擇區域中的正方形礦床格子上。玩家也必須支付興建費用給銀行：在最接近極地的區域（內圈）費用為\$3；中圈區域費用為\$2；在最遠離極地的區域（外圈）費用為\$1。

2019：北極爭霸戰 (2019: The Arctic)

遊戲設計師：Andrzej Kurek



\$1 開採權費

+\$3 興建費用

\$1 開採權費

+\$2 興建費用

\$1 開採權費

+\$1 興建費用

興建一座非法平台 – 玩家可以有一個有當前激活的國家的船隻存在但未受任何國家控制的一個區域中，興建 1 座非法平台，而且不需支付任何開採權費用。玩家把 1 個採礦平台標誌物，以非法面朝上放置於所選擇區域中。玩家必須支付興建費用（\$1、\$2 或 \$3）給銀行。在該區域有來自其他國家的船隻並不會阻止非法平台的興建。

如果一個區域是由當前激活的國家以外的國家控制時，當前激活的國家不能在那裡興建平台。

IV – 船隻航行

船隻能夠從一個區域航行到任何毗連的區域（毗連的意思是邊-邊相連或角-角相連）。至少 1 艘船必須被移動。一艘船隻一個回合只可以航行 1 個區域。



如果當前適用的法案是「船隻掌管海洋區」的話，那麼任何只有一個國家的船隻佔據的海洋區立刻變成由該國家所控制（亦即把該國的控制標誌物放置到該區域上）。對於控制權更易對區域中的平台影響詳見「北極委員會」。

整場遊戲中，全部 5 個北極國家都視為持續對

中國衝突。這意味著，不管一個國家的衝突狀態是如何，攻擊中國船隻或被中國船隻攻擊是永遠允許的（詳見「外交」）。

攻擊 – 在航行之後，如果兩個國家是處於衝突狀態的話，那麼一個國家的一艘船隻可以攻擊另一個國家的一艘船隻。（只要有一方宣告與另一方衝突便為雙方處於衝突狀態；詳見「外交」）

攻方船隻及守方船隻都會被摧毀。在區域中的其他船隻（不管國籍）不會參與攻擊。

在極地進行攻擊 – 每個國家都想佔領極地區。不管北極委員會的適用法案及各國本身的衝突狀態為何，所有國家在這個特殊的區域中永遠都是相互處於衝突的。當只有一個國家的船隻存在於極地區時，該國便取得極地區的控制權。就算該區域沒有船隻在，仍然會維持先前國家的控權，直到另一個國家的船隻駛入極地區為止（「船隻掌管海洋區」的法案也適用於極地區）。另外，在極地區的攻擊是強制的：如果控制國在那裡有船隻的話，當另一個國家的船隻駛入時，一艘駛入的船隻便會自動攻擊一艘守方的船隻（然後兩艘船隻都被摧毀，但控制權尚未更易）。

摧毀採礦平台 – 在一次航行之前或之後（但不是前後都能），船隻可以摧毀：

- 任何非法平台；
- 與船隻所屬國處於衝突狀態的國家所控制區域中的合法平台。

如果一個國家控制了一個區域，它的船隻是不能攻擊該區域裡的採礦平台。

在區域中仍然控制國的船隻存在時，採礦平台也不會被摧毀。必須全部守方船隻被攻擊並被摧毀之後（通常需要犧牲相同數量的攻方船隻），攻方船隻才能攻擊平台。

2019：北極爭霸戰 (2019: The Arctic)

遊戲設計師：Andrzej Kurek

攻擊平台的船隻數目必須多於目標平台的防禦力，才能摧毀該平台。攻方船隻是不會被摧毀的。

採礦平台防禦力：

一座非法平台 0 防禦力

一座合法平台 1 防禦力

在該區域中的每一艘中立船隻+1 防禦力；中立船隻指的是與守方不處於衝突狀態的國家船隻。



上圖實例：

阿爾弗萊德在一個海洋區中擁有一座採礦平台，根據當前的適用法案，該區域不屬於任何國家控制（所以該平台是非法的）。貝蒂為俄羅斯進行船隻航行，在上述區域上有 1 艘俄羅斯船隻存在且並未航行。貝蒂想摧毀阿爾弗萊德的採礦平台。俄羅斯的攻擊力是 1，超過阿爾弗萊德的採礦平台防禦力 0，所以該平台被摧毀。貝蒂的俄羅斯船隻不會被摧毀並移動它到一個毗連區域。（譯註：原文規則有誤！）



上圖實例：

阿爾弗萊德在加拿大控制的一個海洋區中擁有一座採礦平台（所以該座平台是合法平台）。在該區域中還有 1 艘加拿大船隻、1 艘歐盟船隻及 1 艘中國船隻。

貝蒂想摧毀阿爾弗萊德的採礦平台。她移動 3 艘美國船隻進入該區域。因為衝突狀態的原故，美國船隻必須攻擊加拿大船隻（所以 1 艘美國船隻及 1 艘加拿大船隻被摧毀）。結果，現在在該區域中還有 2 艘美國船隻、1 艘歐盟船隻及 1 艘中國船隻。

歐盟與加拿大沒有衝突關係，所以歐盟船隻是中立的。（中國永遠與全部北極國家處於衝突。）美國的攻擊力是 2。該採礦平台的防禦力也是 2（1 來自本身是合法平台+1 來自歐盟中立船隻）。因為攻擊力沒有超過防禦力，所以平台在這個時候沒被摧毀。

2019：北極爭霸戰 (2019: The Arctic)

遊戲設計師：Andrzej Kurek

V - 稅收

進行這個行動時可以將指定金額的金錢增加到該國財政裡。(俄羅斯：\$2、挪威：\$1、歐盟：\$3、加拿大：\$2、美國：\$4) (如果挪威已加入歐盟的話，歐盟可稅收\$4)



VI - 社會動盪

這個行動會引起一些負面事件(如罷工、供應中斷等)，使得該國區域內的公司無法生產。

在階段 7 時，位在社會動盪國家控制區域裡的採礦平台，將不會生產任何產物。



說客行動必須要有一個效果：

一個說客只可以在它能夠為該國實際進行該行動時，才能移動到該國家的行動格上。

特別是：

- 因為在造船時必須至少建造一艘船隻，所以如果國家沒有足夠金錢的話，「造船」行動不能放置。
- 因為在船隻航行時至少要有一次移動或攻擊，所以如果國家沒有船隻的話，「船隻航行」行動不能放置。
- 因為在興建採礦平台時必須興建一座平台，所以如果每一個區域上(國家控制或有船隻存在)都已經佔有採礦平台的話，「興建採礦平台」行動不能放置。

玩家必須實際地為該國進行有效果的行動。只放置行動而不做事(如僅是阻止對手放置該行動而已)，是不被允許的。

說客再指派 (LOBBYIST REASSIGNMENT)

除了從當前國家的政治影響力記錄條上，把一個說客移動到 6 個說客行動的其中一個上面外，玩家也可以選擇說客進行以下其中一個行動來取代。在這種狀況下，玩家不能用該說客來執行 6 個常規行動的任何一個了：

I - 維持或改變說客位置

II - 收回說客

III - 採礦平台的政治保護

I - 維持或改變說客位置

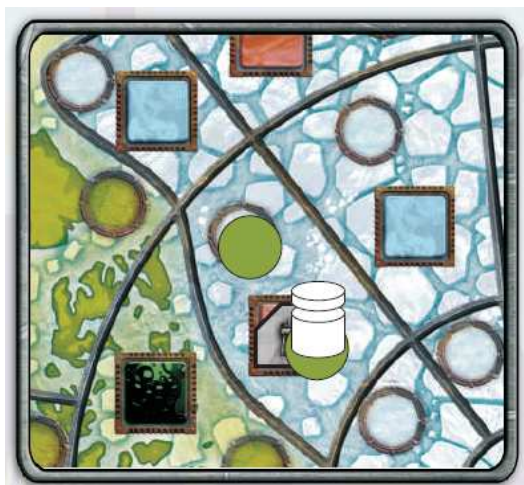
位在格子「2」上的一個說客(在歐盟有四格時也是格子「2」)可以被宣告留在該影響力格子上到下一個回合。在格子「1」或格子「3」上的說客是不能留在上面的，但如果格子「2」空置的話，在格子「1」或格子「3」上的說客是可以移動到格子「2」上，來取代進行該國的 6 個常規行動的任何一個。

II - 收回說客

說客的擁有者可以移除說客。被移除的說客可以在下一個回合的階段 3 時像平常一樣地進行放置。玩家可以自行選擇從該國財政裡獲得一份補貼：\$1 或如果玩家沒有現金時為\$2。(如果國家沒有足夠的錢時，國家能提供多少，玩家就獲得多少。)

III – 採礦平台的政治保護

說客可以從一個國家移動到在北極區的任何採礦平台上(包括其他國家控制的區域及非法平台)，即使對手的平台也可以。被放置說客的採礦平台也會獲得該說客所來自國家的一個標誌物。一座被保護的平台不能在當前回合剩餘的時間內被任何人攻擊，直到下一個回合階段 6 該國家行動結束為止。在下一個回合國家行動結束時，該說客會返回玩家手中，該國家的標誌物也會從平台上移除。



一座平台只可以由一個說客來保護。當區域中國家合法控制權更易時，有說客保護平台也會帶給玩家一些好處。(詳見「北極委員會」)

階段 7. 生產原物料。

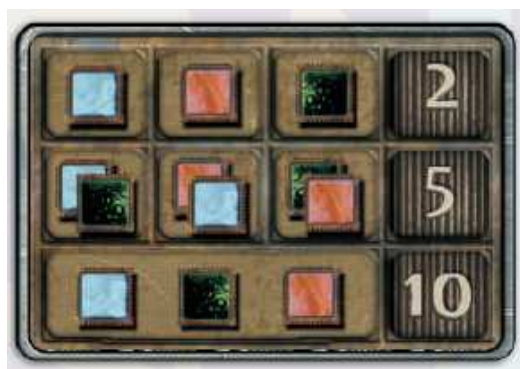
每個採礦平台(包括合法及非法的，但出現「社會動盪」的國家所控制區域中的平台是不會生產的)會生產所處區域原物料 1 個單位。玩家可以出售他們採收回來的原物料來獲取金錢或分數：

- 金錢：



不管種類，每個單位\$1。

- 分數：



先算 10 分：3 種不同原物料各 1 個單位；
再算 5 分：2 種不同原物料各 1 個單位；
最後算 2 分：剩下的每 1 個單位原物料。

下圖實例：

阿爾弗萊德的採礦平台採得原物料 7 個單位：4 個單位的天然氣、2 個單位的石油及 1 個單位的固結成岩。阿爾弗萊德決定獲得 15 分 (1 個三組 10 分、1 個雙組 (天然氣和石油) 5 分) 及\$2 (2 個單位的石油)。



原物料是立即被出售的，它們不會被貯蓄的。由起始玩家開始出售，再以順時針方式進行。

2019：北極爭霸戰 (2019: The Arctic)

遊戲設計師：Andrzej Kurek

階段 8. 從說客行動中移動說客。

在每個國家的說客行動上的特定說客會移回到政治影響力記錄條上：

上排行動（興建採礦平台、造船、外交）最右邊的說客（也就是最接受格子「1」的說客）會移到格子「1」。

下排行動（社會動盪、稅收、船隻航行）最右邊的說客（也就是最接受格子「3」的說客）會移到格子「3」。

其他位在 6 個說客行動任何一格的說客會返回其擁有者手中，並可以在下一個回合的階段 3 時進行放置。



階段 9. 回合結束。

依據下到次序來進行：

- 如果挪威可加入歐盟時，在現在進行加入過程（見「外交」中挪威一節）。

- 檢核北極委員會有否新的最多投票法案，如果有的話：

- 移動可適用法案標誌物到新的法案上。
- 根據可適用法案及當前船隻位置來，放置相對應國家標誌物來標記海洋區的擁有國。
- 根據可適用法案及區域控制權來更新採礦平台的合法/非法狀態。
- 為採礦平台支付新的開採權費用給根據新的可適用法案而來的區域新控制國，或移除平台。（詳見「北極委員會」）

如果遊戲還未結束時，在政治影響力投資記錄條上黃色（中國）格子裡的任何說客，都會回到其擁有者手中。然後，移動回合標誌物到下一個空格並開始下一個回合的階段 1。

遊戲結束 (END OF THE GAME)

遊戲會在以下情況結束：

- 在第 9 個回合結束時結束；
- 或
- 中國控制極地區的回合結束時結束。

當遊戲結束時，每個國家財政的金錢都會依據其政治影響力記錄條上的說客位置，來分給玩家，次序如下：

位於格子「1」的說客，其玩家可以分得\$3

位於格子「2」的說客，其玩家可以分得\$2

位於格子「3」的說客，其玩家可以分得\$1

（如果國家的錢不夠分時，就儘量依序分配。）

最後分數

除了在遊戲過程中獲的分數以外，玩家這時候也可以獲得一些分數：



- 玩家每擁有\$1 可以獲得 1 分



- 如果一個國家控制了極地，位在該國的每位說客都可以為其擁有者帶來 10 分。如果由中國控制極地，那麼在政治影響力投資記錄條上黃色（中國）格子裡的每位說客都可以為其擁有者帶來 10 分。（見階段 3）

- 依據採集特定原物料的採礦平台數量（合法及非法）來得分：



2019：北極爭霸戰 (2019: The Arctic)

遊戲設計師：Andrzej Kurek

前表實例：

在 2 人遊戲時，3 個固結成岩平台，每個得到 5 分 (共 15 分)。

在 3 人遊戲時，5 個石油平台，每個得到 $8+2=10$ 分 (共 50 分)。

在 4 人遊戲時，5 個天然氣平台，每個得到 $5+1+1=7$ 分 (共 35 分)。

完整最後得分實例：

在一個 3 人遊戲中，阿爾弗萊德結束遊戲時得分：

- 在遊戲過程中靠著出售原物料賺得 67 分；
- \$8：+8 分；
- 中國控制極地，有 2 個說客在中國：+20 分；
- 6 個天氣平台：+42 分 (每個平台 7 分)；
- 1 個石油平台：+2 分；
- 2 個固結成岩平台：+10 分 (每個平台 5 分)。

所以阿爾弗萊德的最後得分為：

$67+8+20+42+2+10=149$ 分。

本遊戲獲得最高分數的玩家成為最終贏家。

(本遊戲平手時，平手玩家共同分享勝利！)

北極委員會 (THE ARCTIC COUNCIL)

北極委員會是決定國際間開發北極依循的方案 (極地區不受它們約束)。

對海岸區的永久性規則：

- 在海岸區興建採礦平台時，需要支付一筆開採權費用給海岸區擁有國。
- 在海岸區上的平台永遠是合法平台。
- 海岸區的控制權永遠不會易手。

對海洋區的可變性規則：

3 個不同可適用法案：

A - 各國不能控制海洋

區。(本法案是遊戲一開始的可適用法案)

- 當本法案生效時，海洋區 (極地區除外) 不會被任何國家所控制。從非極地的海洋區中移除全部控制標誌物。船隻的存在不會對控制權有任何效果。

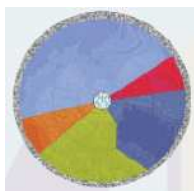
- 所以全部在海洋區新興建的採礦平台均屬非法。



cchopman

2019：北極爭霸戰 (2019: The Arctic)

遊戲設計師：Andrzej Kurek



B - 各國向北方控制所有海洋區。

- 當本法案生效時，全部國家控制它們海岸線與極地之間的所有區域。(極地區不受影響。) 放置各國的國家標誌物到相對應區域上(俄羅斯 7 個、挪威 2 個、歐盟 3 個、加拿大 3 個、美國 3 個)。船隻的存在不會對控制權有任何效果。

- 合法採礦平台可以被興建(需支付開採權費用)，就像在海岸區一樣。非法平台是不能被興建的(因為每個蘊含原物料礦床區域都被控制了)。



C - 船隻掌管海洋區。

- 當本法案生效時，只有單一一個國家船隻存在的海洋區，會立即由該國所控制；而其他海洋區(也就是沒有國家船隻或多個國家的船隻)會變成無國家控制。然後，當後續有船隻移入而形成只有單一一個國家船隻存在的海洋區時，該國立即控制該海洋區：依照狀況更新控制標誌物。

- 合法採礦平台可以被興建(需支付開採權費用)，就像在海岸區一樣。非法平台是不能被興建的(因為每個蘊含原物料礦床區域都被控制了)。

按照新的可適用法案的結果之下，先前合法的採礦平台可以會變成在無控制區。但它們仍然會留在場中，只是會變成非法平台而已：把它們翻成非法面朝上。

按照新的可適用法案或船隻航行的結果之下，採礦平台(合法或非法)所在的區域可能會被新的國家所控制。所有這樣的平台都會被摧毀：將平台標誌物移出地圖。但受說客保護的平台不需要摧毀(詳見「說客再指派」採礦

平台的政治保護」。受政治保護的平台可以在新國家控制之下成為合法平台。如果進行平台保護的說客是來自控制區域的新國家時，該平台自動成為合法。如果進行平台保護的說客是來自別的國家時，平台的擁有者必須支付\$2的開採權費給控制國。如果平台的擁有者無法或不想支付\$2的開採權費時，摧毀該平台(將平台標誌物移出地圖)。

All rights reserved to SINONIS Games
and Andrzej Kurek

此中文規則書由 cchopman 編譯，僅供同好
參考使用，不作任何商業牟利用途

No Any Commercial Purposes!!

cchopman