

星际 Interplanetary

由 Griatch 制作, Max Alex 翻译

(www.griatch-art.deviantart.com)

v0.8, March 2014

1 简介

星际 是一款供两名至多名玩家游玩的桌上宇宙战斗游戏。它在二维平面内模拟了太阳系中沿黄道面的宇宙航行。

本游戏的移动系统来源于 GDW (目前归 Steve Jackson Games 所有) 的桌游 Tripbane Tary。但 **星际** 未使用该桌游的原版资源。

2 游戏组件

游玩 **星际** 需要一个标准六面骰子。游戏本体是三个独立的文件, 打印后即可游玩。

- **游玩指南** 是您当前正在阅读的这本游戏手册。它包含了详细的游戏帮助; 当然, 您完全可以在一两局游戏后迅速上手, 从而不再需要它。
- **太阳系地图** 是游戏的棋盘。游玩 **星际** 需要用笔在这张六边形网格地图上绘制表示飞船的矢量。虽然您可以通过使用铅笔并在游戏结束后擦除痕迹来反复使用这张地图, 但我们认为最简单的游戏方式是直接打印数份地图并使用它们。
- **游戏辅助卡片** 折叠为三个部分, 并包含了飞船参数与游戏所需的所有表格。每个玩家的每艘飞船都会拥有一张 **游戏辅助卡片**。

星际 不使用任何棋子。这使得它的游玩过程非常便携, 同时易于暂停与继续。如果您的游戏地图因太多

飞船而变得混乱, 请考虑使用彩色铅笔来分辨航迹。创新一点的玩法可以使用棋子, 或者将地图固定在白板上、用小磁贴来标记飞船。

3 游戏预备

首先应选择一种游戏模式, 同时玩家们需要先组装他们的飞船。**游戏辅助列表** 列出了所有可用的飞船组件。对于第一次游玩的玩家, 我们推荐每名玩家操纵一艘飞船的最简单的游戏模式。

模式与飞船都选定与准备好以后, 投掷骰子并判断大小来决定回合顺序。这将会决定谁是第一轮游戏的首位玩家。由于每一轮游戏的首位玩家都不同, 您也许应该对此作出标记。

4 游戏顺序

游戏分轮进行, 每一轮代表现实世界中的几天。每一轮从该轮的首位玩家开始, 并按顺时针进行, 直至再次轮到首位玩家行动。每轮结束后 (每一名玩家都完成了自己的回合), 当前首位玩家的下家将成为下一轮的首位玩家 (这意味着上一轮的首位玩家现在将成为本轮最后一个玩家)。

每个玩家的回合包括一些阶段, 其中部分阶段是可选的。

1. **发射阶段:** (可选) 在该阶段, 玩家可以发射或放置 **可发射武器** (如导弹或地雷)。发射武器后, 请在 **游戏辅助卡片** 上已使用的弹药处打钩。发射后武器的方向由发射它们的飞船决定, 同时它们自己也可以做一些细微的调整。
2. **航行阶段:** (必需) 现在或以前发射的飞船或武器将沿着其矢量移动。玩家可以改变飞船矢量的方向, 但如此做需要消耗燃料。发射后武器的方向由发射它们的飞船决定, 同时它们自己也可以做一些细微的调整。请在 **游戏辅助卡片** 上已

使用的燃料处打钩。如果您发射的武器击中目标或您的飞船被击中，所受伤害的多少由掷骰子决定。

3. **射击阶段**：(可选) 在考虑距离与相对速度的情况下，**舰载武器**（如枪炮或激光）可以向目标飞船开火。是否命中由掷骰子决定。拥有适当武器的目标飞船如果没有被击毁或因受损而无法战斗，可以进行反击。

4. **补给阶段**：拥有相关能力的飞船可以加油、装卸物品或进行其他由游戏模式决定的行动。

以上每个阶段都将会在下面详细解释。

5 发射阶段

在本阶段中，导弹与地雷等 **可发射武器** 将会被发射或放置。这个阶段在飞船发生实际移动之前。发射的武器将会「继承」发射它们的飞船的速度矢量，它们的运动将会作为一个独立的实体，但也要考虑 **引力效应**。我们建议使用虚线或不同颜色的线来表示发射的武器，以便区分它们与飞船。

某些发射的武器可以在发射过程中启用助推。

每艘飞船一回合只能发射一发武器。

6 航行阶段

在本阶段中，玩家需要计划好飞船的轨迹，然后属于该飞船的武器及该飞船本身将会进行移动。

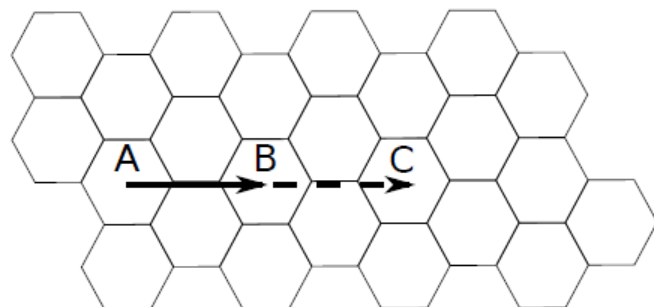
6.1 基本运动

星际 在二维平面内模拟牛顿运动。每一艘飞船都有一个用有向线段（称为**矢量**）表示的固有速度。箭头的尾部（矢量的起点）位于飞船的初始位置，而箭头的顶部（矢量的终点）则指向飞船的最终位置。矢量总在地图上六边形的中心间绘制。

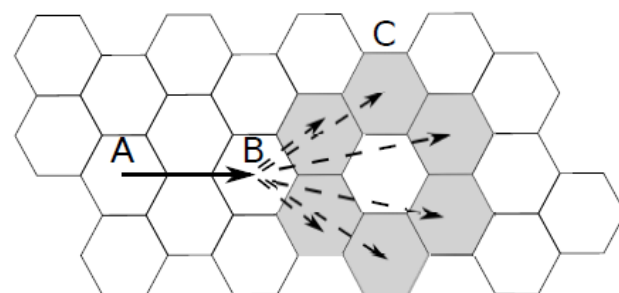
飞船的 **运动基本定律** 是：

任何没有因助推或引力而加速的飞船或物体都会向它原来运动的方向移动。¹

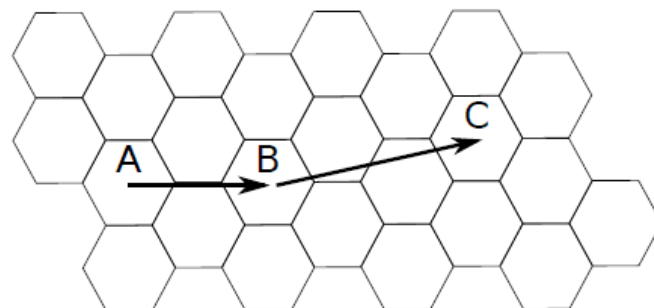
通过使用燃料，一艘飞船可以改变它矢量的终点至任意一个方向的另一个六边形。一艘飞船一回合只能使用一单位的燃料。没有速度的飞船可以在地图上用一点表示。



图一：从 A 到 B 的一艘飞船没有因助推或引力而加速，它在下个回合将继续向 C 移动。



图二：通过使用一单位的燃料，该飞船可以改变它矢量的终点至任意一个方向的另一个六边形。

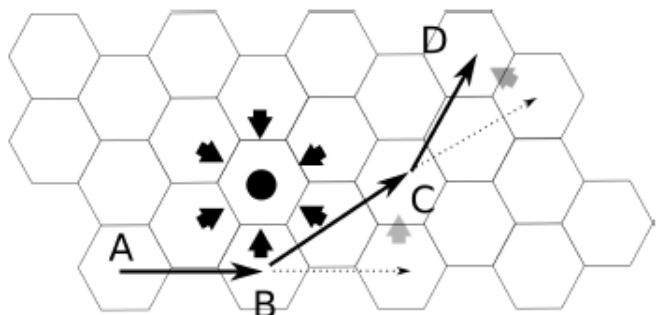


图三：如果在图二中玩家选择将飞船转向至东北方向的六边形，那么最终的飞船矢量将如图所示。

¹用另一种方式描述，即为 **牛顿第一定律**。

6.2 引力

恒星与行星通过引力来影响其周围的环境。引力场在地图上用不同类型的带箭头的六边形表示。在一艘飞船（或可发射武器）经过一个引力场后的一个回合中，它的矢量将会向沿引力场箭头方向改变一个六边形。每个回合几个引力场都可以同时作用于一个实体上，但要按顺序应用其效果。



图四：引力效应。正常情况下，飞船从 A 移动到 B，进入一个引力场。一回合后（从 B 到 C），飞船矢量的终点将会相对于上一回合沿着引力场箭头方向改变一个六边形。请注意这个新的飞船矢量也穿过了一个引力场。在图示的最后一回合（从 C 到 D）中，上一轮所穿过的引力场将会再一次改变飞船矢量的方向。这个例子中飞船并没有使用燃料，但如果玩家在这种情况下选择了使用燃料，那么将先计算引力效应，再计算燃料所造成的影响。



图五：通过一个引力场箭头和一个引力天体的飞船将会受上方引力场的影响。如果一艘飞船沿引力场的一条边航行，只要箭尾方向不指向飞船通过的这一条边，它也会受到影响。如果一艘飞船正好穿越两个引力场间的有效边，则使用最靠近那条边的引力场箭头计算引力效应。

除了上述以实心黑色箭头六边形表示的**普通引力场**以外，还有三种其他的引力场。

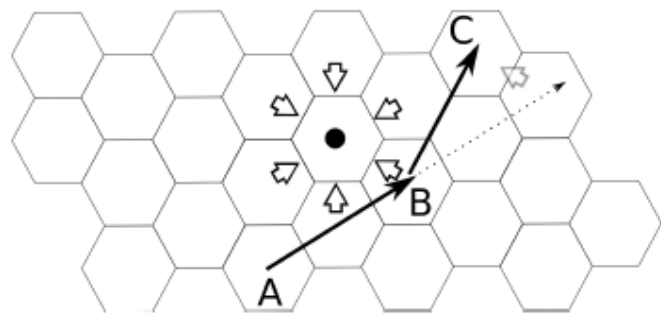
- **弱引力场** 是环绕在较小的卫星周围，并用空心箭头标记的引力场。如果一艘飞船进入一个弱

引力场，玩家拥有选择是否引发**引力效应**。如果玩家选择否，那么这块引力场将会被看作一个一般的六边形。但是，如果飞船连续进入两个弱引力场，则必须受到第二个弱引力场的**引力效应**作用，无论玩家为第一个弱引力场做出了什么选择。

- **双向引力场** 是指拥有指向不同方向的两个引力场箭头的引力场。除了玩家必须选择两个引力场箭头中的一个来计算**引力效应**以外，它与**普通引力场**相似。
- **二重引力场** 是用两个同向引力场箭头的六边形表示的引力场。它只在拥有极强引力的天体太阳周围存在。它将会使矢量沿引力场箭头方向改变两个六边形，而不是一个。



图六：引力场类型。从左到右：弱引力场、普通引力场、双向引力场和二重引力场。

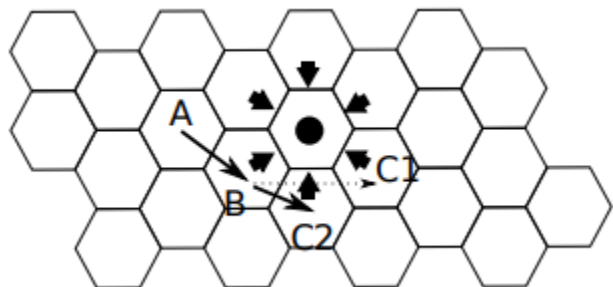


图七：**弱引力场**。当通过两个**弱引力场**时，无论第一个**弱引力场**玩家如何选择，所穿过的第二个**弱引力场**始终适用（在本例中，玩家选择忽略第一个弱引力场；否则 C 也将向上移动一个六边形）。

6.3 入轨

星际 允许飞船通过**运动基本定律**进入行星的环绕轨道。这通常是通过以单位速度进入轨道，然后使用燃料来改变方向实现的。于是，您的飞船将可以在不

使用任何燃料的情况下无限制地围绕行星运行。在不使用任何燃料的情况下飞船环绕一圈的一回合称为它在轨的第一个回合。在轨时飞船可以与轨道基地对接来补充燃料和补给。



图八：入轨。以单位速度进入星球的环绕轨道，飞船将会在下一个回合受到 B 中的引力场箭头影响，这将导致它向 C1 移动。如果玩家现在决定使用燃料使飞船向 C2 移动，那么在下个回合，飞船将会以单位速度环绕该星球运动。换言之，该飞船入轨了。

6.4 星球

从星球表面发射的飞船将使用地表基地提供的助推来进入该星球的环绕轨道。这不需要玩家使用燃料。飞船入轨后，其速度矢量将会减弱至零。如果此时玩家不使用燃料，则飞船将会坠毁。如果游戏模式允许，已经在轨的飞船可以降落在星球的一侧上（例如，代表该星球的六边形的那条边上有着一个基地或者该基地属于玩家一方阵营）。如果需要离开星球地表，飞船需要从同一侧起飞。

如果一艘飞船进入了星球所在的六边形，那么该飞船将会被认为已坠毁。

6.5 小行星带

一艘飞船只有当以单位速度穿过小行星带时才能安全通过。否则玩家必须进行一次小行星带伤害判定。虽然在这种情况下，小行星带基地也被考虑为小行星带的一部分，但与星球的情况不同，飞船不会突然坠毁于其上。

6.6 其他飞船

在星际的太阳系地图中，每一个六边形都代表着一块很大的空间，所以在同一个六边形中包含很多艘飞船是完全没有问题的。

6.7 基地

在星球的表面、小行星带或者在大型天体的环绕轨道上存在着基地。它们可能是交易站或者是军事设施。

在轨基地在太阳系地图中使用星球上方的小点表示。在轨的飞船穿过它们会导致飞船与其对接。即使接下来的移动会导致飞船在地图上远离基地，但是该飞船仍然被认作是对接状态。

星球基地在太阳系地图中用红色小点表示。当在轨的飞船穿过在星球基地之上的六边形时，玩家可以通过使用一单位的燃料来使其降落在星球基地上。飞船将会从同一侧的六边形起飞。

小行星带基地可以通过使飞船停在基地所在的六边形来访问。

降落在小行星带基地和星球基地的飞船将会免受所有敌人的攻击，但与在轨基地对接的飞船仍会受到攻击。

6.8 离场

如果一艘飞船被淘汰了，那么该飞船将会离场。但如果玩家在游戏前事先约定好，则可以使被淘汰的飞船在数回合后以零速度重回离场地点。

6.9 导弹的运动与攻击

导弹与飞船一样，其推进能力非常有限。为了击中敌舰，导弹速度矢量的终点必须与敌舰所在六边形一致。当其将运动时，导弹也可以攻击与其在同一个六边形内的飞船，伤害将在该飞船移动后进行计算。

导弹是否命中始终是可选的，发射它的玩家可以决定导弹是否命中目标。如果在同一个六边形中有多个目

标，则玩家必须选择其一攻击。无论结果如何，导弹总是会被销毁。

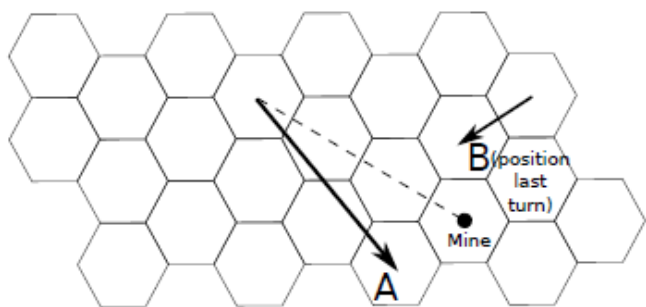
导弹也可以攻击其他的导弹与地雷。与其他情况一样进行 **伤害判定**，如果结果不是 **闪避**，那么这些 **可发射武器** 将会被摧毁。武器间的攻击总是在被攻击的武器完成攻击前计算。

6.9 地雷与巴基球的运动与攻击

地雷网是一种感应式爆炸物群。它们没有独立的推进能力。它们的破坏性比导弹小，但是它们更加容易击中目标。地雷网将会攻击所有与地雷网矢量相交的实体。它们可以不限次数地进行攻击，但在 **持续时间**（五回合）之后它们将会自行销毁。

巴基球是一种散布在大型约束罩中的非制导性动力弹丸。它们完全没有制导能力，其伤害取决于它与被击中的目标的相对速度。和地雷一样，巴基球将会攻击所有与其矢量相交的实体，但与地雷不同的是，攻击成功后，它们将会被销毁。此外，它们没有 **持续时间**。

一个地雷网或巴基球约束罩也会攻击自行穿过它们速度矢量的飞船，这种伤害将在该玩家 **航行阶段** 结束时计算。



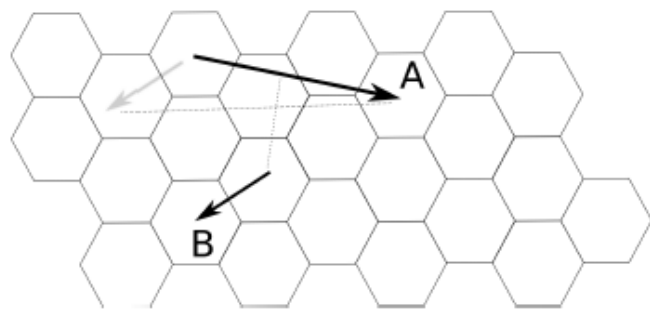
图九：使用地雷。在这个回合中，飞船 A 投下一个地雷网（并使用燃料向另一侧加速以免遭到地雷网的攻击）。当轮到飞船 B 的回合时，B 将会与地雷网速度矢量相交（并因此遭到攻击，除非 B 改变航向）。地雷网将会再在此处停留四个回合。

地雷网与巴基球的攻击不是可选的——如果可能，它们会攻击一切实体，包括发射它们的飞船。这就意味着飞船在发射它们后必须从侧面转向，以免遭到攻击。

7 射击阶段

飞船的 **舰载武器** 每回合可以开火一次。

舰载武器 被假定为拥有无限弹药，且攻击立即命中。



图十：计算 **舰载武器** 攻击的修正。飞船 A 向飞船 B 开火。它们间的距离使用两矢量间最短的距离计算，结果为 1（小于 2，因此距离的影响被忽略）。相对速度要大得多，通过矢量加法计算出它是 4，比 2 大 2，因此 **伤害判定** 需要应用一个减 2 的修正。

舰载武器 受飞船与目标距离及其相对速度的影响。距离使用两矢量间最短的距离计算（假设在最佳射击点开火）。距离每比 2 大 1，**伤害判定** 的结果需要减 1。相对速度通过简单的矢量减法计算（将一个矢量平移至其尾部与另一个矢量的尾部重合，并计算两矢量头部间的距离）。同样地，相对速度每比 2 大 1，**伤害判定** 的结果需要减 1。

大多数飞船具有反击能力²。在本游戏的术语中，这意味着当攻击方开火并计算完毕所受伤害后，在 **舰载武器** 允许且飞船没有被击毁或因受损而无法战斗的情况下，受攻击一方可以用自己的 **舰载武器** 开火反击。

8 补给阶段

为了在游戏期间获得补给，飞船必须停靠在 **在轨基地**、**星球基地** 或 **小行星带基地** 上或与之对接。

如果游戏模式允许，当飞船停靠或对接在基地上时，玩家可以购买燃料和补充武器。可以在 **游戏辅助卡片** 上找到可用的武器与其价格。详细介绍见后文。

²这表明一个事实：开火意味着暴露自己。

9 伤害判定

一旦 **舰载武器** 开火或 **可发射武器** 造成攻击，都会进行 **伤害判定**。

武器的种类决定使用 **游戏辅助卡片** 上哪一个表格来计算。攻击者掷标准六面骰子得到判定结果，并对其应用修正。这些修正可能是武器效果、距离与相对速度的影响，或者是目标的最终防御。

伤害判定 的最终结果是 **闪避**、造成 **伤害** 或使目标 **无法行动** 中的一种（亦或者是以上三者中两者的组合）。

所有飞船在相同情况下受到相同的伤害。

命中后的效果如下（也可参考 **游戏辅助卡片**）：

- **无法行动**。该飞船的引擎及反应堆暂时停止工作。在 **无法行动** 时，玩家不能使用任何燃料，也不能使用任何 **舰载武器**（但 **可发射武器** 仍然可用）。当一艘飞船受到 **舰载武器** 的伤害并因此而 **无法行动** 时，该舰无法反击。无法行动的效果不会叠加，已经 **无法行动** 的飞船所受的另一个 **无法行动** 效果将会被忽略⁴。无法行动的飞船仍会受到其他伤害。
- **伤害**。掷标准六面骰子来决定飞船的哪一个子模块受到伤害，再掷标准六面骰子来判定该子模块受到多大伤害。有关子模块的更多信息，请参见第 9.1 节。

9.1 子系统

在 **游戏辅助卡片** 上有着关于您的飞船的图像。飞船周围的六个位置代表六个不同的 **子模块**，每个 **子模块** 可以容纳一个或多个多个飞船 **组件**。

³ 在实际情况中由于设计上固有的载荷限制，飞船不可能有足够的装甲来抵御廉价而又具有破坏性的太空武器。如果一个战术核武器在一块空白区域引爆，那么飞船的大小或体积并不重要——唯一的区别可能就是飞船的残骸会有多大……

⁴ 现实一点来想，我们可以假设这艘飞船因为停止供能而处于黑暗状态，从而更难被击中。

在 **游戏辅助卡片** 上，矩形代表 **组件** 的安装点，而圆圈则代表该 **组件** 的耐久值。如第 9 节所述，当你的飞船受到伤害时，掷标准六面骰子来确定击中了哪个 **子模块**，再次掷标准六面骰子来确定该 **子模块** 受到了多大的伤害，在相应的耐久值圆圈上打钩。

当飞船受到伤害时，玩家可以在 **子模块** 内的所有 **组件** 上任意分配所受的伤害（包括未安装 **组件** 的空缺部分，它们可以视为是装甲）。除了耐久值降为零的情况外，其他情况下的 **组件** 都可以同等状态工作。

一旦所有耐久值圆圈全部被打钩，该 **子模块** 便不能再承受伤害。所有该 **子模块** 受到的伤害都会被转移给 **船体**。当 **船体** 被摧毁时，飞船也会被摧毁。

- **船体**（命中位置 1）代表着飞船的基本结构及其核心、计算机及其他重要部分。**船体** **子模块** 具有 8 点耐久值，当它降为零时飞船便会被摧毁。每当另一个 **子模块** 所受伤害超过其可以承受的伤害时，**船体** 将承受其过量的伤害。
- **舰载武器塔**（命中位置 2）上安装了飞船的 **舰载武器**。**舰载武器塔** 具有 6 点耐久值。
- **可发射武器仓**（命中位置 3）是所有 **可发射武器** 的存储与发射系统所在处。其上一共可以安装六种武器，每种武器在受到 1 点伤害后便会失效。在 **游戏辅助卡片** 上，发射系统被以 1 至 3 编号。一个发射系统被摧毁意味着再也不能在其上补充武器。
- **燃料 / 引擎**（命中位置 4）代表着飞船的燃料箱与引擎。当玩家使用燃料时，请在耐久值圆圈上打钩。该 **子模块** 的耐久值与所剩燃料的数量相等（燃料耗尽的燃料箱空置，不再能承受伤害）。该 **子模块** 受到的所有伤害都意味着燃料损失。

- **反应堆**（命中位置 5）是飞船的辅助动力核心。只有当它工作时，飞船安装的 **系统 组件** 才可以运行。它的耐久值为 6 点。
- **系统**（命中位置 6）代表飞船的所有附加结构与工具，如计算机、传感器或其他装甲扩展。**系统** 往往可以为飞船添加各种增益，但它们需要一个正常工作的 **反应堆**。玩家一共可以安装两个 **系统 组件**，每个 **组件** 都可以至多承受 3 点伤害。在 **游戏辅助卡片** 上两个安装点被标记为 1 和 2。
- **一次性装备**是飞船上的一次性工具，例如消耗性助推器等。它们不会受到伤害，但玩家可以通过消耗一个 **一次性装备** 来替其他 **子模块** 受到 1 点伤害。玩家至多可以安装两个 **一次性装备**。

10 基地服务

基地提供以下服务：

- **加油**。将燃料补充至最大容量。
- **改装**。基地允许一对一地替换未发射的武器、舰载武器 或 **系统 子模块**，即允许玩家在他们认为合适的情况下更改他们飞船的载荷。
- **在轨修复**。仅限 **在轨基地**。其上的飞船修理处一回合可以修复任意 **组件** 的 1 点耐久值。
- **星球修复**。星球基地 与 **小行星带基地** 上的大型飞船修理处可以一回合可以修复任意 **组件** 的 2 点耐久值。
- **星球发射**。从基地离开时的助推不需要玩家消耗燃料。飞船在发射后将以零速度处于基地上方的六边形中，因此在下一个回合中玩家需要使用燃料加速以免坠毁。

11 可选附加规则

太空通讯

当两艘飞船的速度矢量重合时，在双方都愿意开展 **太空通讯** 时它们可以进行物理接触。两艘飞船间可以交换燃料与 **可发射武器**，但必须跳过一个回合才能完成交易行为。

这条规则意味着玩家可以帮助队友加油。

投降

这条规则意味着当一方向另一方 **投降** 时，互为敌舰的飞船间可以开展 **太空通讯**。休战的条件是玩家们事先商量好的，通常是胜利者可以在失败者的飞船上获得多少战利品，或者转移多少 **飞船点数**。**投降** 可以被认做是具有强制性的交易。**投降** 后的飞船禁止向靠近的飞船开火。

登舰

当两艘飞船的速度矢量重合且其中一艘为 **无法行动** 的敌舰时，另一艘飞船可以尝试 **登舰** 来征服该飞船。双方掷标准六面骰子，只有当侵略者的点数更大时，该敌舰才会被征服。只有在本回合没有攻击过的玩家每回合才能进行一次 **登舰**。**登舰** 不会造成反击。如果敌舰被征服，游戏模式将决定会发生什么：从掠夺敌舰到获取敌舰的控制权，一切皆有可能。

货运飞船

将一些飞船定义为 **货运飞船** 将会使游戏变得更加有趣。

货运飞船 只能在携带武器但不能发射武器。如果该规则与 **太空通讯** 或 **登舰** 一起启用，那么 **货运飞船** 将可以代表补给飞船或掠夺目标。

特殊小行星带

只有游戏中的一方可以通过 **特殊小行星带**，其他试图通过的飞船将视为坠毁。进入 **特殊小行星带** 的导弹将会被销毁而不造成伤害，但在 **特殊小行星带** 中的飞船可以发射出导弹。

动力破坏者

游戏将提供一种全新而特殊的 **可发射武器**，**动力破坏者**。这是一种强大的空对地武器，旨在摧毁基地与设施。一艘飞船一次只能携带一枚 **动力破坏者**。

动力破坏者 攻击时，掷标准六面骰子。如果判定结果小于 **动力破坏者** 与其目标间的相对速度，它将摧毁目标。

示例：一艘飞船以 5 单位的速度行驶，并向一个 **星球基地** 发射 **动力破坏者**。由于该基地是静止的，所以相对速度为 5。因此，攻击者必须得到一个 1-4 范围内的判定结果才能摧毁目标。

阵营性基地

基地可以被分配到阵营中，并将一些玩家视为敌人。所有基地都有一个 **控制区域**，在地图上以彩色轮廓标记。这些区域边缘上的飞船被视为是在该区域内。除非当前游戏模式特别说明，飞船无法在敌方基地停靠与使用 **基地服务**。基地最先行动⁵。

基地也可以拥有防御系统。基地拥有无限制的导弹，且每两个回合基地便可以发射一枚导弹。

基地通常配备一个（或多个）质量炮。基地不得对其控制区外的飞船开火。

唯一摧毁基地的办法是启用 **动力破坏者** 规则。

预设地雷

可以根据游戏模式部署 **预设地雷**。在游戏开始时，在指定位置以零速度部署 **预设地雷**。它们所造成的伤害在判定时使用与地雷网一样的 **伤害判定** 规则，但是它们没有 **持续时间**。（击中目标后也不会被销毁）

战争迷雾

这条规则主要适用于战役向的游戏模式，它将模拟真实情况下人们对敌方飞船的一无所知。玩家禁止向其他玩家展示自己的飞船配置。

当 **可发射武器** 被发射或 **舰载武器** 开火时，玩家将声明武器的类型。

每艘飞船的 **探测范围** 为三个六边形，只有两艘飞船间的距离小于 **探测范围** 时两个玩家才能互相展示自己的飞船配置。在通过特定侧的基地时，如果进入在基地的玩家的 **探测范围** 内，玩家也要向其展示该飞船的配置。

战争迷雾 主要适用于较大的场景。玩家可以通过将没有武装的空船作为诱饵来掩盖他们的行动。

12 游戏模式

这些是一些较为简单的游戏模式。它们没有太多的“故事”，只不过是一些简单有趣的快速上手的模式罢了。玩家可以轻松地自定义新的模式。

12.1 训练场

新手玩家应该首先游玩本游戏模式来学习 **运动基本定律** 与 **引力效应**。

游戏配置

玩家使用无装备的飞船。他们从 Tellus 上开始游戏，并在第一回合进入其选择的 Tellus 环绕轨道中的一个六边形。

游戏目标

目标是按顺序进入 Venus、Mercury 和 Moon 周围的至少一个引力场。第一个完成上述航行并返回 Tellus 环绕轨道的玩家获得胜利。

可选项目

为了全面掌握游戏规则，可以在所有玩家的飞船上增加一台火炮、一个地雷网和一枚导弹，并使基地可以免费补充上述武器。星球周围的 **控制区域** 将会成为停火区。

⁵这意味着飞船往往需要对基地的行为作出反应，而不是相反的情况。

12.2 星球马拉松

游戏配置

所有玩家都以一艘飞船开始，并有 6 点 **飞船点数** 可用。玩家从 Tellus 上开始游戏，并在第一回合进入其选择的 Tellus 环绕轨道中的一个六边形。

游戏目标

目标是进入太阳系中所有主要天体（即具有 **普通引力场** 的天体，包括 Sol）的引力场。没有顺序。第一个完成上述航行并返回 Tellus 环绕轨道的玩家获得胜利。

特殊规则

比赛开始时，Tellus 周围的 **控制区域** 为停火区。没有人可以在其中发射 **可发射武器** 或使用 **舰载武器** 开火。当所有玩家均离开该区域时，该区域便不再是停火区直至游戏结束。

可选项目

定义一个特定的顺序来完成游戏，这将会使得游戏更加刺激。

如果想要更加安全与平静地完成游戏，可以让整个游戏中所有星球的 **控制区域** 都成为停火区，只允许在深空中使用武器。

12.3 谁笑到最后

游戏配置

所有玩家都以一艘飞船开始，并有 6 点 **飞船点数** 可用。所有飞船都以零速度在太空中开始游戏。每艘飞船的起始位置应该围成一个圆圈，其中每两艘船间的距离大致相等。圆圈的大小取决于参与游戏的玩家数量。

游戏目标

最后一个生存的玩家获得胜利。

特殊规则

每个玩家都可以使用所有基地。

可选项目

可以使用复活赛来替代“谁笑到最后”。在飞船被摧毁后，玩家可以掷标准六面骰子并在等于所得结果的回合后重回 **离场** 地点。对于大多数玩家来说，这样做可以避免玩家在一旁无事可做。第一个完成预定数量的杀敌的玩家获得胜利。

12.3 工业破坏

雇佣兵们需要在科学公司可以利用 **探测船** 上的有价值的 **数据** 前，窃取它们。

游戏配置

玩家分为两个阵营，**守卫者** 和 **雇佣兵**。如果不能平均分配，**雇佣兵** 应该占多数。每个 **雇佣兵** 以一艘飞船开始，并有 4 点 **飞船点数**；每个 **守卫者** 以一艘飞船开始，并有 5 点 **飞船点数**。

守卫者 保护一艘没有武装的 **探测船**。这艘 **货运飞船** 拥有足够的燃料，但不能携带任何其他的物品。

所有 **守卫者** 和 **探测船** 从 Tellus 环绕轨道上开始游戏，所有 **雇佣兵** 从 Mercury 环绕轨道上开始游戏。

游戏目标

探测船 必须先以任何顺序进入 Venus 和 Mars 的引力场，最后再与 Io 环绕轨道上的 **在轨基地** 对接。如果 **探测船** 在没有被 **登舰** 的情况下完成上述航行，**守卫者** 阵营获得胜利。

如果 **雇佣兵** 设法完成了对 **探测船** 的 **登舰**，成功征服 **探测船**，并成功进入 Mercury 的引力场，那么 **雇佣兵** 阵营获得胜利。

如果 **探测船** 在被 **登舰** 前就被摧毁，那么 **雇佣兵** 阵营获得险胜。

如果 **雇佣兵** 的飞船在进入 Mercury 引力场前被摧毁，那么游戏平局。如果在本情况中，**探测船** 已经完成了其航行，那么 **守卫者** 阵营获得险胜。

特殊规则

探测船 的回合在所有飞船之后。其行动由所有 **守卫**

者 共同商议决定，但每五个回合它便会由 **雇佣兵** 控制。禁止 **雇佣兵** 通过人工使 **探测船** 加速并坠毁。

登舰 规则启用。如果 **雇佣兵** 完成 **登舰**，那么它将会获取到 **探测船** 上的数据。如果 **探测船** 的移动会导致其运动至地图外，那么不执行此次移动，并将其速度镜像。

可选项目

本游戏模式可能对 **雇佣兵** 来说难度较高。通过使 **雇佣兵** 更加频繁地控制 **探测船**，可以降低 **雇佣兵** 的游戏难度。

12.4 恶意收购

两家大型企业间的斗争已经从破坏和间谍活动转变为了全面战争。

游戏配置

玩家分为两个阵营。

一个阵营控制 **Io** 的 **在轨基地**，另一组控制 **Mercury** 上面向 **Tellus** 的两个 **在轨基地** 中的一个。**Mars** 的基地为中立并对所有玩家开放。太阳系的所有其他基地都将关闭。可以正常地在所有可用的基地完成交易。

每位玩家都要在两艘飞船间分配共 10 点 **飞船点数**。每个阵营的主要基地都有一个免费的 **动力破坏者** 提供。

在比赛开始时，每个阵营可以将一个 **预设地雷** 部署在两个六边形内的六边形上，遵循 **预设地雷** 附加规则。

游戏目标

目标是用 **动力破坏者** 摧毁敌方的主要基地。如果双方的基地在两回合内都被摧毁，则游戏平局；否则首先摧毁敌方基地的阵营获得胜利。

特殊规则

战争迷雾 规则、**预设地雷** 规则和 **阵营性基地** 规

则启用。但基地每五轮才能发射一枚导弹，且每个基地仅配备一台质量炮。

每个基地每十轮才会产出一枚额外的 **动力破坏者**，玩家必须将飞船与基地对接才能装载 **动力破坏者**。

可选项目

关闭 **Mars** 基地，但启用一些其他星球的基地作为中立基地使用可以稍微改变战术布局情况。如果想要更加刺激的游戏，可以让基地更加频繁地发射导弹。

13 游戏版本

- Triplanetary ca 1974, GDW
(currently copyright Steve Jackson Games)
- v0.1 Expanded map
- Triplanetary Advanced v0.2-0.4, Spring 2010
- Triplanetary Advanced v0.5, April 2010
- Triplanetary Advanced v0.6, Oct 2011
- Triplanetary Advanced v0.7, July 2012
- Interplanetary v0.8, March 2014