

# 游戏背景

近日，一颗无生命体的新星球在M星系被发现。M星系的九大文明种族都想对其进行管辖和开发，按照星际联盟条约规定，九大文明需各派一名代表来到联盟议会，通过一场模拟战斗来争夺新星球的归属权。

## 游戏目标

本场游戏，玩家作为各个文明的代表，要在 12x12 的方格地图上抢占地盘。玩家需利用 行动点 占领更多的格子，并利用 地雷 破坏其他玩家的占领行动。最终占领格子数最多的玩家获胜。

## 游戏初始设定

初始每位玩家拥有 100 金币，可用于竞拍控制权和购买道具。每轮每位玩家会获得 4 个 行动点 和 1 个 普通地雷。 行动点 决定可占领的格子数。格子中可埋入 地雷，踩到会发生爆炸，对已占领格造成破坏。

## 游戏流程

游戏共 4 轮。每轮分为自由阶段，控制阶段，埋雷阶段，占领阶段和购买阶段。

### 自由阶段

玩家可自由交流，分享信息并制定策略。

请注意， 行动点， 金币 和 道具 都不能进行交易。

### 控制阶段

玩家用 金币 竞拍当轮的 控制权，价高者得。获得 控制权 的玩家将在当轮的埋雷阶段，占领阶段和购买阶段决定所有玩家的行动顺序。若出价最高的玩家无力支付等额的金币，则重新开始竞拍，该玩家将失去整场游戏的控制权竞拍资格。

### 埋雷阶段

拥有当轮 控制权 的玩家可任意决定所有玩家的埋雷顺序。玩家依次独自埋雷。当轮获得的 普通地雷 必须埋入， 特殊地雷 不限；只能在未占领的格子中埋雷；同一个格子中可埋入多个地雷；埋雷位置 不公开。随后，玩家可自由交流，再进入占领阶段。

### 占领阶段

拥有当轮 **控制权** 的玩家可任意决定所有玩家的占领顺序。玩家依次在方格地图上 **公开** 进行占领行动。玩家可从任意未占领的格子上开始占领，每占领一格消耗一个 **行动点**。已被占领的格子不能重复占领；当轮占领路径必须 **连贯且不能回头**。每占领一格，将进行判定。若格子中没有地雷，则占领成功，格子归该玩家所有，随后玩家可继续进行占领或主动结束占领行动；若格子中有地雷，则地雷爆炸，本轮该玩家已占领的格子 **全部** 回归无主状态，玩家被迫结束占领行动。无论主动与被动，占领行动结束时，未用完的 **行动点** 都会累积到下一轮。位于同一格子的地雷被踩中会 **同时爆炸** 并执行相应效果。爆炸后的地雷将被移除，每个雷的拥有者会秘密获得 **10** 金币。

## 购买阶段

拥有当轮 **控制权** 的玩家可任意决定所有玩家购买顺序。玩家依次进入商店购买道具，每种道具 **数量有限**。进店的玩家可查看所有道具的当前余量，每轮最多只能购买 **一个道具**。

注意，第四轮占领阶段后没有购买阶段，直接进入最终结算。

## 最终结算

首先结算每位玩家占领的格子数，再结算每位玩家占领格的最大连接数。格子上下左右相邻视为连接，斜角相邻不视为连接。最大连接数第一的玩家占领格额外加 **3**，第二的玩家占领格额外加 **1**。最终根据玩家占领的格子数进行排名，如格子数相同，则比较剩余金币，金币更多的玩家排名靠前。

## 道具信息

### 特殊地雷

#### 矩阵地雷

**20** 金币 数量 **5**

该地雷正常可覆盖 **2x2** 的格子，若其中包含已占领格，则 **不会** 覆盖已占领格。矩阵地雷 **任意** 一个格子被踩中都会发生爆炸，爆炸后被 **整体移除**，地雷拥有者获得 **10** 金币。

注意，该地雷爆炸时，除被踩中的格子外，其他覆盖区域的地雷 **不会** 被引爆。

#### 追击地雷

**30** 金币 数量 **4**

该地雷埋下后，玩家需选择一个 **已占领格** 作为 **目标点**。该地雷爆炸后，立即向 **目标点** 追加投放一个地雷，将 **目标点** 引爆，相应的占领格立即回归无主状态。

注意，目标点本身并无地雷。

#### 孢子地雷

**40** 金币 数量 **3**

该地雷埋下后视为 **普通地雷**。在下一轮埋雷阶段开始时，若该地雷仍未爆炸也未被移除，则会发生扩散。围绕该地雷的 **8** 个格子中，每个 **未占领格** 都将出现一颗 **普通地雷**，且 **全部** 归该埋雷玩家所有。扩散只会发生 **一轮**。

## 净化地雷

50 金币 数量 2

该地雷爆炸后，将清空以该地雷为中心的 8 个格子。八个格子中所有地雷都会被**移除**（矩阵地雷任意一个格子在其中就会被移除，追击地雷会直接被移除而不引爆目标点），被移除地雷的拥有者不会获得金币，且八个格子中的已占领格都会**回归无主状态**。

## 反地雷装备

### 排雷手

30 金币 数量 5

拥有该道具的玩家踩到**仅有**普通地雷的格子时，会被告知可使用排雷手。该玩家可消耗 1 名排雷手将所有普通地雷移除，地雷拥有者不会获得金币。

### 冲锋车

40 金币 数量 4

玩家开始自己的占领行动前，可派遣冲锋车探路。冲锋车可从任意未占领格开始行动，其行动点与该玩家当下的行动点相等，**且须全部用完**。每行至一格会进行判定，踩到地雷会发生爆炸，冲锋车被消耗，地雷拥有者会获得金币。若冲锋车行动点用完仍未踩到地雷，下一轮可继续使用；若同时拥有多辆冲锋车，可在同一占领阶段连续使用。

### 透视仪

50 金币 数量 3

若玩家当轮占领第一格时未踩中地雷，则之后每占领一格前，都可使用透视仪。选择当前格的上下左右其中一格，公开查看该格中的地雷数量。该道具无使用次数限制。

### 扫雷机器人

60 金币 数量 2

拥有该道具的玩家在自己的占领行动前，可公开指定一行或一列，该行/列上的所有**普通地雷**都将被扫雷机器人移除（特殊地雷除外），地雷拥有者不会获得金币。该道具使用一次即被消耗。

### 探测雷达

70 金币 数量 1

可在任意轮次轮到自己的埋雷阶段时使用，可独自查看当前所有的地雷位置及数量，但无法查看地雷种类及所属玩家，该道具使用一次即被消耗。