

# TESLA VS EDISON®

特斯拉 vs. 爱迪生：电流大战

A GAME BY DIRK KNEMEYER

## 游戏概述

在19世纪的美国，伴随着电力科技的发展，涌现出大批发明家与企业家。然而，为了获得更多利益，科技人才们纷纷选择为自己公司所采用的技术站台。其中，以爱迪生为首的直流电（DC）和以特斯拉为首的交流电（AC）成为了电力技术的两大派系，在商业战场中激烈厮杀。最终，AC技术战胜了DC技术统治了民用电，但“活”到最后的，却是曾经代表了DC技术的爱迪生的通用电气（General Electric）公司……

这款游戏模拟的就是这段“电流大战”的历史。每位玩家扮演1名发明家，执掌1所公司，与其他发明家在商业战场上展开拼杀。游戏结束时，持有股票价值最高的玩家获胜。

游戏分为3个阶段，共6个回合，每个阶段包含2个回合。如下图所示，在每个阶段开始前，各有一次人才招聘环节。之后，进行新回合的行动环节，玩家轮流用己方的人才选择执行以下4种行动中的1种：①承包工程；②发展科技；③新闻宣传；④交易股票。当所有玩家都使用完其全部人才之后，进入分红环节。分红结束后，当前回合结束。

• 游戏共有6个回合 •

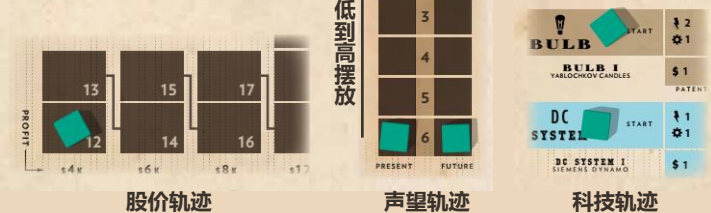


## 游戏设置

- 放置回合标记和AC/DC声望标记；
- 为每位玩家分发\$14,000；
- 按下表设置牌堆：

玩家数量	2	3	4	5
宣传卡（阶段1）	3	4	5	6
宣传卡（阶段2）	3	4	5	6
宣传卡（阶段3）	3	4	5	6
人才卡（阶段1）	3	5	6	8
人才卡（阶段2）	3	4	6	7
发明家卡	5	5	5	5

- 玩家轮流选择1所公司，拿取对应的1张发明家卡、1张原始股卡和20枚公司标记，将4张己方公司的股票卡放在股票市场附近形成股票池，剩余2张股票卡将留待阶段2人才招聘时使用；
- 每位玩家按下图放置6枚己方公司标记（注意声望轨迹上的标记摆放）：



## 新阶段开始

- 人才招聘：每次都从声望最高的玩家开始出价，按顺时针竞拍已被翻开的人才卡（在阶段2翻开人才卡时，使用之前留待使用的股票为每个人才随机派发1张股票）。玩家一旦跳过即视为放弃招聘此位人才。玩家一旦成功拍下1位新人才，即退出人才招聘环节。当每位玩家分别拍得1位人才后，招聘结束。
- 新的宣传卡：移除上一阶段没用完的宣传卡，翻开新阶段的宣传卡。

## 回合开始——行动环节

玩家依照当前声望轨迹从高到低的顺序轮流执行行动。轮到你行动时，横置你的人才并选择执行以下4种行动之一。已被横置的人才不能再被使用，若你的人才都已被横置，则你的行动环节结束。4种行动包括：

### ① 承包工程

- 条件：满足科技等级需求
- 根据城市规模支付工程成本
- 支付跨区域成本： $\$1,000 \times \text{跨区域距离} \times \text{阶段数}$
- 人才的商业能力可降低成本： $\$1,000 \times \$ \times \text{阶段数}$
- 支付专利费： $\$1,000 \times \text{最高科技等级}$
- 根据城市规模提升公司股价
- 根据AC/DC声望调整股价

### ② 发展科技

- 可使用多名人才共同执行
- 只能提升1项科技
- 可一次提升多个等级
- 条件：满足  $\uparrow$  和  $\odot$  需求
- 申请专利（专利未有人申请且  $\$$  满足要求）
- 只能申请1份专利
- 只能申请最高科技等级的专利
- 若成功申请专利，提升公司股价=该专利对应的科技等级

### ③ 新闻宣传

- 根据  $\blacktriangle$  能力提升你的公司声望或调整AC/DC声望
- 选择并结算1张翻开的宣传卡
- 结算宣传卡时的额外赞助： $\$1,000 \times \$ \times \text{阶段数}$
- 弃除所使用的宣传卡

### ④ 交易股票

- 交易次数不限，但对同一家公司的股票只能选择买或者卖
- 交易一次股票，更新一次股价
- 每个对手公司的股票不得持有超过4张
- 买入股票：股价提升=阶段数
- 卖出股票：股价下跌左移1格
- 根据  $\$$  调整买卖股票的收支： $\$1,000 \times \$ \times \text{阶段数}$

## 回合结束——分红环节

- 调整当前公司声望轨迹的排序，使其与未来公司声望轨迹的一致；
- 当前声望最高的公司股价提升=阶段数；
- 查看AC/DC声望轨迹上声望较高的技术，拥有该项技术最高专利的公司股价提升=阶段数（若AC与DC声望持平，则分别提升两种技术的最高专利拥有者的公司股价）；
- 所有玩家根据股价轨迹的标识领取分红；
- 将横置的人才卡重置还原；
- 将回合标记物前进一格；
- 注意是否进入新阶段；
- 在第6回合结束后，游戏结束。

## 游戏结束

统计玩家持有的股票的总价值（不计算现金价值，且原始股卡视为4张股票），总价值最高的玩家获胜。若平局，拥有更多现金的玩家获胜。若仍平局，则声望较高的玩家获胜。

## 发明家介绍



爱迪生

### 人物简介：

托马斯·阿尔瓦·爱迪生（Thomas Alva Edison, 1847~1931），出生于美国俄亥俄州米兰镇，逝世于美国新泽西州西奥兰治。发明家、企业家。爱迪生是人类历史上第一个利用大量生产原则和电气工程研究的实验室来进行从事发明专利而对世界产生重大深远影响的人。他发明的留声机、电影摄影机、电灯对世界有极大影响。他一生的发明共有两千多项，拥有专利一千多项。

**技能：**若爱迪生本回合未被使用，则其公司申请专利时无视  $\$$  要求，且承包项目无需专利费。

# TESLA VS EDISON

特斯拉 vs. 爱迪生：电流大战

A GAME BY DIRK KNEMEYER

## 游戏概述

在19世纪的美国，伴随着电力科技的发展，涌现出大批发明家与企业家。然而，为了获得更多利益，科技人才们纷纷选择为自己公司所采用的技术站台。其中，以爱迪生为首的直流电（DC）和以特斯拉为首的交流电（AC）成为了电力技术的两大派系，在商业战场中激烈厮杀。最终，AC技术战胜了DC技术统治了民用电，但“活”到最后的，却是曾经代表了DC技术的爱迪生的通用电气（General Electric）公司……

这款游戏模拟的就是这段“电流大战”的历史。每位玩家扮演1名发明家，执掌1所公司，与其他发明家在商业战场上展开拼杀。游戏结束时，持有股票价值最高的玩家获胜。

游戏分为3个阶段，共6个回合，每个阶段包含2个回合。如下图所示，在每个阶段开始前，各有一次人才招聘环节。之后，进行新回合的行动环节，玩家轮流用己方的人才选择执行以下4种行动中的1种：①承包工程；②发展科技；③新闻宣传；④交易股票。当所有玩家都使用完其全部人才之后，进入分红环节。分红结束后，当前回合结束。

• 游戏共有6个回合 •

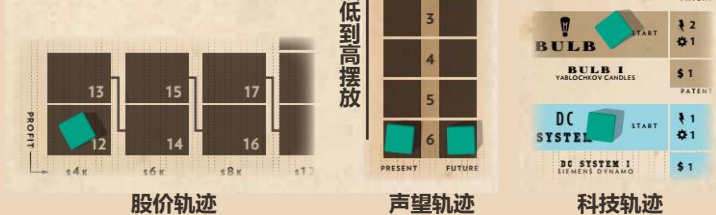


## 游戏设置

- 放置回合标记和AC/DC声望标记；
- 为每位玩家分发\$14,000；
- 按下表设置牌堆：

玩家数量	2	3	4	5
宣传卡（阶段1）	3	4	5	6
宣传卡（阶段2）	3	4	5	6
宣传卡（阶段3）	3	4	5	6
人才卡（阶段1）	3	5	6	8
人才卡（阶段2）	3	4	6	7
发明家卡	5	5	5	5

- 玩家轮流选择1所公司，拿取对应的1张发明家卡、1张原始股卡和20枚公司标记，将4张己方公司的股票卡放在股票市场附近形成股票池，剩余2张股票卡将留待阶段2人才招聘时使用；
- 每位玩家按下图放置6枚己方公司标记（注意声望轨迹上的标记摆放）：



## 新阶段开始

- 人才招聘：每次都从声望最高的玩家开始出价，按顺时针竞拍已被翻开的人才卡（在阶段2翻开人才卡时，使用之前留待使用的股票为每个人才随机派发1张股票）。玩家一旦跳过即视为放弃招聘此位人才。玩家一旦成功拍下1位新人才，即退出人才招聘环节。当每位玩家分别拍得1位人才后，招聘结束。
- 新的宣传卡：移除上一阶段没用完的宣传卡，翻开新阶段的宣传卡。

## 回合开始——行动环节

玩家依照当前声望轨迹从高到低的顺序轮流执行行动。轮到你行动时，横置你的人才并选择执行以下4种行动之一。已被横置的人才不能再被使用，若你的人才都已被横置，则你的行动环节结束。4种行动包括：

### ① 承包工程

- 条件：满足科技等级需求
- 根据城市规模支付工程成本
- 支付跨区域成本： $\$1,000 \times \text{跨区域距离} \times \text{阶段数}$
- 人才的商业能力可降低成本： $\$1,000 \times \$ \times \text{阶段数}$
- 支付专利费： $\$1,000 \times \text{最高科技等级}$
- 根据城市规模提升公司股价
- 根据AC/DC声望调整股价

### ② 发展科技

- 可使用多名人才共同执行
- 只能提升1项科技
- 可一次提升多个等级
- 条件：满足  $\uparrow$  和  $\odot$  需求
- 申请专利（专利未有人申请且  $\$$  满足要求）
- 只能申请1份专利
- 只能申请最高科技等级的专利
- 若成功申请专利，提升公司股价=该专利对应的科技等级

### ③ 新闻宣传

- 根据  $\blacktriangle$  能力提升你的公司声望或调整AC/DC声望
- 选择并结算1张翻开的宣传卡
- 结算宣传卡时的额外赞助： $\$1,000 \times \$ \times \text{阶段数}$
- 弃除所使用的宣传卡

### ④ 交易股票

- 交易次数不限，但对同一家公司的股票只能选择买或者卖
- 交易一次股票，更新一次股价
- 每个对手公司的股票不得持有超过4张
- 买入股票：股价提升=阶段数
- 卖出股票：股价下跌左移1格
- 根据  $\$$  调整买卖股票的收支： $\$1,000 \times \$ \times \text{阶段数}$

## 回合结束——分红环节

- 调整当前公司声望轨迹的排序，使其与未来公司声望轨迹的一致；
- 当前声望最高的公司股价提升=阶段数；
- 查看AC/DC声望轨迹上声望较高的技术，拥有该项技术最高专利的公司股价提升=阶段数（若AC与DC声望持平，则分别提升两种技术的最高专利拥有者的公司股价）；
- 所有玩家根据股价轨迹的标识领取分红；
- 将横置的人才卡重置还原；
- 将回合标记物前进一格；
- 注意是否进入新阶段；
- 在第6回合结束后，游戏结束。

## 游戏结束

统计玩家持有的股票的总价值（不计算现金价值，且原始股卡视为4张股票），总价值最高的玩家获胜。若平局，拥有更多现金的玩家获胜。若仍平局，则声望较高的玩家获胜。

## 发明家介绍



特斯拉

### 人物简介：

尼古拉·特斯拉（Nikola Tesla，1856~1943），塞尔维亚裔美籍发明家、物理学家、机械工程师、电气工程师。他被认为是电力商业化的重要推动者，并因主持设计了现代交流电系统而最为人们所知。在迈克尔·法拉第发现的电磁场理论的基础上，特斯拉在电磁场领域有着多项革命性的发明。他的多项相关专利以及电磁学的理论研究工作是现代的无线通信和无线电的基石。

技能：若特斯拉在轮次开始时尚未被使用，则其公司发展科技时，无视  $\uparrow$  需求。



# TESLA VS EDISON

特斯拉 vs. 爱迪生：电流大战

A GAME BY DIRK KNEMEYER

## 游戏概述

在19世纪的美国，伴随着电力科技的发展，涌现出大批发明家与企业家。然而，为了获得更多利益，科技人才们纷纷选择为自己公司所采用的技术站台。其中，以爱迪生为首的直流电（DC）和以特斯拉为首的交流电（AC）成为了电力技术的两大派系，在商业战场中激烈厮杀。最终，AC技术战胜了DC技术统治了民用电，但“活”到最后的，却是曾经代表了DC技术的爱迪生的通用电气（General Electric）公司……

这款游戏模拟的就是这段“电流大战”的历史。每位玩家扮演1名发明家，执掌1所公司，与其他发明家在商业战场上展开拼杀。游戏结束时，持有股票价值最高的玩家获胜。

游戏分为3个阶段，共6个回合，每个阶段包含2个回合。如下图所示，在每个阶段开始前，各有一次人才招聘环节。之后，进行新回合的行动环节，玩家轮流用己方的人才选择执行以下4种行动中的1种：①承包工程；②发展科技；③新闻宣传；④交易股票。当所有玩家都使用完其全部人才之后，进入分红环节。分红结束后，当前回合结束。

• 游戏共有6个回合 •



## 游戏设置

- 放置回合标记和AC/DC声望标记；
- 为每位玩家分发\$14,000；
- 按下表设置牌堆：

玩家数量	2	3	4	5
宣传卡（阶段1）	3	4	5	6
宣传卡（阶段2）	3	4	5	6
宣传卡（阶段3）	3	4	5	6
人才卡（阶段1）	3	5	6	8
人才卡（阶段2）	3	4	6	7
发明家卡	5	5	5	5

- 玩家轮流选择1所公司，拿取对应的1张发明家卡、1张原始股卡和20枚公司标记，将4张己方公司的股票卡放在股票市场附近形成股票池，剩余2张股票卡将留待阶段2人才招聘时使用；
- 每位玩家按下图放置6枚己方公司标记（注意声望轨迹上的标记摆放）：



## 新阶段开始

- 人才招聘：每次都从声望最高的玩家开始出价，按顺时针竞拍已被翻开的人才卡（在阶段2翻开人才卡时，使用之前留待使用的股票为每个人才随机派发1张股票）。玩家一旦跳过即视为放弃招聘此位人才。玩家一旦成功拍下1位新人才，即退出人才招聘环节。当每位玩家分别拍得1位人才后，招聘结束。
- 新的宣传卡：移除上一阶段没用完的宣传卡，翻开新阶段的宣传卡。

## 回合开始——行动环节

玩家依照当前声望轨迹从高到低的顺序轮流执行行动。轮到你行动时，横置你的人才并选择执行以下4种行动之一。已被横置的人才不能再被使用，若你的人才都已被横置，则你的行动环节结束。4种行动包括：

### ① 承包工程

- 条件：满足科技等级需求
- 根据城市规模支付工程成本
- 支付跨区域成本： $\$1,000 \times \text{跨区距离} \times \text{阶段数}$
- 人才的商业能力可降低成本： $\$1,000 \times \$ \times \text{阶段数}$
- 支付专利费： $\$1,000 \times \text{最高科技等级}$
- 根据城市规模提升公司股价
- 根据AC/DC声望调整股价

### ② 发展科技

- 可使用多名人才共同执行
- 只能提升1项科技
- 可一次提升多个等级
- 条件：满足 和 需求
- 申请专利（专利未有人申请且  $\$$  满足要求）
- 只能申请1份专利
- 只能申请最高科技等级的专利
- 若成功申请专利，提升公司股价=该专利对应的科技等级

### ③ 新闻宣传

- 根据 能力提升你的公司声望或调整AC/DC声望
- 选择并结算1张翻开的宣传卡
- 结算宣传卡时的额外赞助： $\$1,000 \times \$ \times \text{阶段数}$
- 弃除所使用的宣传卡

### ④ 交易股票

- 交易次数不限，但对同一家公司的股票只能选择买或者卖
- 交易一次股票，更新一次股价
- 每个对手公司的股票不得持有超过4张
- 买入股票：股价提升=阶段数
- 卖出股票：股价下跌左移1格
- 根据  $\$$  调整买卖股票的收支： $\$1,000 \times \$ \times \text{阶段数}$

## 回合结束——分红环节

- 调整当前公司声望轨迹的排序，使其与未来公司声望轨迹的一致；
- 当前声望最高的公司股价提升=阶段数；
- 查看AC/DC声望轨迹上声望较高的技术，拥有该项技术最高专利的公司股价提升=阶段数（若AC与DC声望持平，则分别提升两种技术的最高专利拥有者的公司股价）；
- 所有玩家根据股价轨迹的标识领取分红；
- 将横置的人才卡重置还原；
- 将回合标记物前进一格；
- 注意是否进入新阶段；
- 在第6回合结束后，游戏结束。

## 游戏结束

统计玩家持有的股票的总价值（不计算现金价值，且原始股卡视为4张股票），总价值最高的玩家获胜。若平局，拥有更多现金的玩家获胜。若仍平局，则声望较高的玩家获胜。

## 发明家介绍



汤姆森

### 人物简介：

伊莱休·汤姆森（Thomson Elihu，1853~1937）。是一位有才干的英国发明家，一生共取得近七百项发明的专利权，交流电机和高频发电机都是他的创造。他还成立了一家公司，它后来于1892年和爱迪生的公司共同组建成通用电气公司。他还是首位爱迪生奖得主。

**技能：**若汤姆森在轮次开始时尚未被使用，则其公司发展科技时，无视 需求。

# TESLA VS EDISON®

特斯拉 vs. 爱迪生：电流大战

A GAME BY DIRK KNEMEYER

## 游戏概述

在19世纪的美国，伴随着电力科技的发展，涌现出大批发明家与企业家。然而，为了获得更多利益，科技人才们纷纷选择为自己公司所采用的技术站台。其中，以爱迪生为首的直流电（DC）和以特斯拉为首的交流电（AC）成为了电力技术的两大派系，在商业战场中激烈厮杀。最终，AC技术战胜了DC技术统治了民用电，但“活”到最后的，却是曾经代表了DC技术的爱迪生的通用电气（General Electric）公司……

这款游戏模拟的就是这段“电流大战”的历史。每位玩家扮演1名发明家，执掌1所公司，与其他发明家在商业战场上展开拼杀。游戏结束时，持有股票价值最高的玩家获胜。

游戏分为3个阶段，共6个回合，每个阶段包含2个回合。如下图所示，在每个阶段开始前，各有一次人才招聘环节。之后，进行新回合的行动环节，玩家轮流用己方的人才选择执行以下4种行动中的1种：①承包工程；②发展科技；③新闻宣传；④交易股票。当所有玩家都使用完其全部人才之后，进入分红环节。分红结束后，当前回合结束。

• 游戏共有6个回合 •

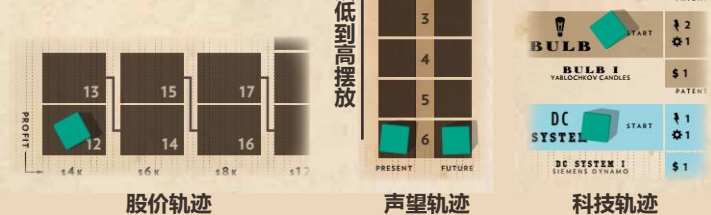


## 游戏设置

- 放置回合标记和AC/DC声望标记；
- 为每位玩家分发\$14,000；
- 按下表设置牌堆：

玩家数量	2	3	4	5
宣传卡（阶段1）	3	4	5	6
宣传卡（阶段2）	3	4	5	6
宣传卡（阶段3）	3	4	5	6
人才卡（阶段1）	3	5	6	8
人才卡（阶段2）	3	4	6	7
发明家卡	5	5	5	5

- 玩家轮流选择1所公司，拿取对应的1张发明家卡、1张原始股卡和20枚公司标记，将4张己方公司的股票卡放在股票市场附近形成股票池，剩余2张股票卡将留待阶段2人才招聘时使用；
- 每位玩家按下图放置6枚己方公司标记（注意声望轨迹上的标记摆放）：



## 新阶段开始

- 人才招聘：每次都从声望最高的玩家开始出价，按顺时针竞拍已被翻开的人才卡（在阶段2翻开人才卡时，使用之前留待使用的股票为每个人才随机派发1张股票）。玩家一旦跳过即视为放弃招聘此位人才。玩家一旦成功拍下1位新人才，即退出人才招聘环节。当每位玩家分别拍得1位人才后，招聘结束。
- 新的宣传卡：移除上一阶段没用完的宣传卡，翻开新阶段的宣传卡。

## 回合开始——行动环节

玩家依照当前声望轨迹从高到低的顺序轮流执行行动。轮到你行动时，横置你的人才并选择执行以下4种行动之一。已被横置的人才不能再被使用，若你的人才都已被横置，则你的行动环节结束。4种行动包括：

### ① 承包工程

- 条件：满足科技等级需求
- 根据城市规模支付工程成本
- 支付跨区域成本： $\$1,000 \times \text{跨区域距离} \times \text{阶段数}$
- 人才的商业能力可降低成本： $\$1,000 \times \$ \times \text{阶段数}$
- 支付专利费： $\$1,000 \times \text{最高科技等级}$
- 根据城市规模提升公司股价
- 根据AC/DC声望调整股价

### ② 发展科技

- 可使用多名人才共同执行
- 只能提升1项科技
- 可一次提升多个等级
- 条件：满足  $\uparrow$  和  $\odot$  需求
- 申请专利（专利未有人申请且  $\$$  满足要求）
- 只能申请1份专利
- 只能申请最高科技等级的专利
- 若成功申请专利，提升公司股价=该专利对应的科技等级

### ③ 新闻宣传

- 根据  $\blacktriangle$  能力提升你的公司声望或调整AC/DC声望
- 选择并结算1张翻开的宣传卡
- 结算宣传卡时的额外赞助： $\$1,000 \times \$ \times \text{阶段数}$
- 弃除所使用的宣传卡

### ④ 交易股票

- 交易次数不限，但对同一家公司的股票只能选择买或者卖
- 交易一次股票，更新一次股价
- 每个对手公司的股票不得持有超过4张
- 买入股票：股价提升=阶段数
- 卖出股票：股价下跌左移1格
- 根据  $\$$  调整买卖股票的收支： $\$1,000 \times \$ \times \text{阶段数}$

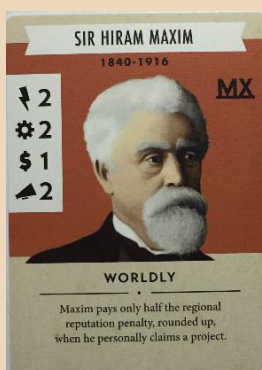
## 回合结束——分红环节

- 调整当前公司声望轨迹的排序，使其与未来公司声望轨迹的一致；
- 当前声望最高的公司股价提升=阶段数；
- 查看AC/DC声望轨迹上声望较高的技术，拥有该项技术最高专利的公司股价提升=阶段数（若AC与DC声望持平，则分别提升两种技术的最高专利拥有者的公司股价）；
- 所有玩家根据股价轨迹的标识领取分红；
- 将横置的人才卡重置还原；
- 将回合标记物前进一格；
- 注意是否进入新阶段；
- 在第6回合结束后，游戏结束。

## 游戏结束

统计玩家持有的股票的总价值（不计算现金价值，且原始股卡视为4张股票），总价值最高的玩家获胜。若平局，拥有更多现金的玩家获胜。若仍平局，则声望较高的玩家获胜。

## 发明家介绍



马克沁

### 人物简介：

海勒姆·史蒂文斯·马克沁（Sir Hiram Stevens Maxim, 1840~1916），是马克沁机枪的发明者。出生于美国缅因州，后来移居英国。1901年被维多利亚女王封为爵士。他是一名优秀的武器设计师，他设计发明的马克沁机枪开创了世界自动武器发展的新纪元，马克沁在无烟火药的研制中也作出很大贡献，这种火药使他的机枪更能发挥效力。没错就是个老头发明了马克沁机枪，第一次世界大战的屠杀武器。

**技能：**当使用马克沁承包项目时，跨区域费用减半（向上取整）。



# TESLA VS EDISON®

特斯拉 vs. 爱迪生：电流大战

A GAME BY DIRK KNEMEYER

## 游戏概述

在19世纪的美国，伴随着电力科技的发展，涌现出大批发明家与企业家。然而，为了获得更多利益，科技人才们纷纷选择为自己公司所采用的技术站台。其中，以爱迪生为首的直流电（DC）和以特斯拉为首的交流电（AC）成为了电力技术的两大派系，在商业战场中激烈厮杀。最终，AC技术战胜了DC技术统治了民用电，但“活”到最后的，却是曾经代表了DC技术的爱迪生的通用电气（General Electric）公司……

这款游戏模拟的就是这段“电流大战”的历史。每位玩家扮演1名发明家，执掌1所公司，与其他发明家在商业战场上展开拼杀。游戏结束时，持有股票价值最高的玩家获胜。

游戏分为3个阶段，共6个回合，每个阶段包含2个回合。如下图所示，在每个阶段开始前，各有一次人才招聘环节。之后，进行新回合的行动环节，玩家轮流用己方的人才选择执行以下4种行动中的1种：①承包工程；②发展科技；③新闻宣传；④交易股票。当所有玩家都使用完其全部人才之后，进入分红环节。分红结束后，当前回合结束。

• 游戏共有6个回合 •

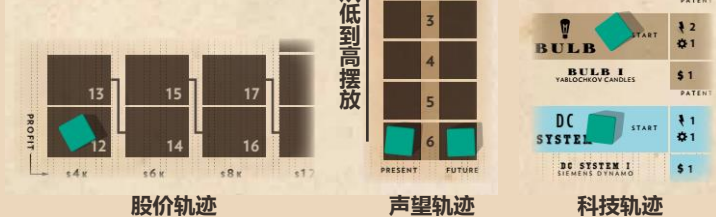


## 游戏设置

- 放置回合标记和AC/DC声望标记；
- 为每位玩家分发\$14,000；
- 按下表设置牌堆：

玩家数量	2	3	4	5
宣传卡（阶段1）	3	4	5	6
宣传卡（阶段2）	3	4	5	6
宣传卡（阶段3）	3	4	5	6
人才卡（阶段1）	3	5	6	8
人才卡（阶段2）	3	4	6	7
发明家卡	5	5	5	5

- 玩家轮流选择1所公司，拿取对应的1张发明家卡、1张原始股卡和20枚公司标记，将4张己方公司的股票卡放在股票市场附近形成股票池，剩余2张股票卡将留待阶段2人才招聘时使用；
- 每位玩家按下图放置6枚己方公司标记（注意声望轨迹上的标记摆放）：



## 新阶段开始

- 人才招聘：每次都从声望最高的玩家开始出价，按顺时针竞拍已被翻开的人才卡（在阶段2翻开人才卡时，使用之前留待使用的股票为每个人才随机派发1张股票）。玩家一旦跳过即视为放弃招聘此位人才。玩家一旦成功拍下1位新人才，即退出人才招聘环节。当每位玩家分别拍得1位人才后，招聘结束。
- 新的宣传卡：移除上一阶段没用完的宣传卡，翻开新阶段的宣传卡。

## 回合开始——行动环节

玩家依照当前声望轨迹从高到低的顺序轮流执行行动。轮到你行动时，横置你的人才并选择执行以下4种行动之一。已被横置的人才不能再被使用，若你的人才都已被横置，则你的行动环节结束。4种行动包括：

### ① 承包工程

- 条件：满足科技等级需求
- 根据城市规模支付工程成本
- 支付跨区域成本： $\$1,000 \times \text{跨区距离} \times \text{阶段数}$
- 人才的商业能力可降低成本： $\$1,000 \times \$ \times \text{阶段数}$
- 支付专利费： $\$1,000 \times \text{最高科技等级}$
- 根据城市规模提升公司股价
- 根据AC/DC声望调整股价

### ② 发展科技

- 可使用多名人才共同执行
- 只能提升1项科技
- 可一次提升多个等级
- 条件：满足  $\uparrow$  和  $\odot$  需求
- 申请专利（专利未有人申请且  $\$$  满足要求）
- 只能申请1份专利
- 只能申请最高科技等级的专利
- 若成功申请专利，提升公司股价=该专利对应的科技等级

### ③ 新闻宣传

- 根据  $\blacktriangle$  能力提升你的公司声望或调整AC/DC声望
- 选择并结算1张翻开的宣传卡
- 结算宣传卡时的额外赞助： $\$1,000 \times \$ \times \text{阶段数}$
- 弃除所使用的宣传卡

### ④ 交易股票

- 交易次数不限，但对同一家公司的股票只能选择买或者卖
- 交易一次股票，更新一次股价
- 每个对手公司的股票不得持有超过4张
- 买入股票：股价提升=阶段数
- 卖出股票：股价下跌左移1格
- 根据  $\$$  调整买卖股票的收支： $\$1,000 \times \$ \times \text{阶段数}$

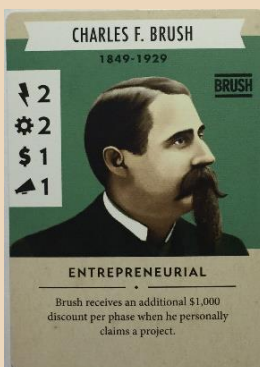
## 回合结束——分红环节

- 调整当前公司声望轨迹的排序，使其与未来公司声望轨迹的一致；
- 当前声望最高的公司股价提升=阶段数；
- 查看AC/DC声望轨迹上声望较高的技术，拥有该项技术最高专利的公司股价提升=阶段数（若AC与DC声望持平，则分别提升两种技术的最高专利拥有者的公司股价）；
- 所有玩家根据股价轨迹的标识领取分红；
- 将横置的人才卡重置还原；
- 将回合标记物前进一格；
- 注意是否进入新阶段；
- 在第6回合结束后，游戏结束。

## 游戏结束

统计玩家持有的股票的总价值（不计算现金价值，且原始股卡视为4张股票），总价值最高的玩家获胜。若平局，拥有更多现金的玩家获胜。若仍平局，则声望较高的玩家获胜。

## 发明家介绍



布拉什

### 人物简介：

查尔斯·弗朗西丝·布拉什（Charles Francis Brush, 1849-1929）是美国电力工业的奠基人之一。他曾发明了一台用于公共电网的高效直流发电机、世界上第一盏商业电弧灯、及一种制造铅酸电池的有效方法。1889年，他卖掉了自己在俄亥俄州克利夫兰市的公司——布拉什电气公司。该公司于1892年与爱迪生通用电气公司合并为通用电气公司。

**技能：**当使用布拉什承包项目时，可额外减免\$1000 x 阶段数的建设成本。