

背景，地图上低海拔地区共 28 块，所以对应的浪潮牌和地区牌都有 56 张（每个地区两张），事件牌共 14 张，风暴牌共 8 张，水方块共 36 个，大坝共 50 个，7 个职业，5 个排水厂，5 个码头

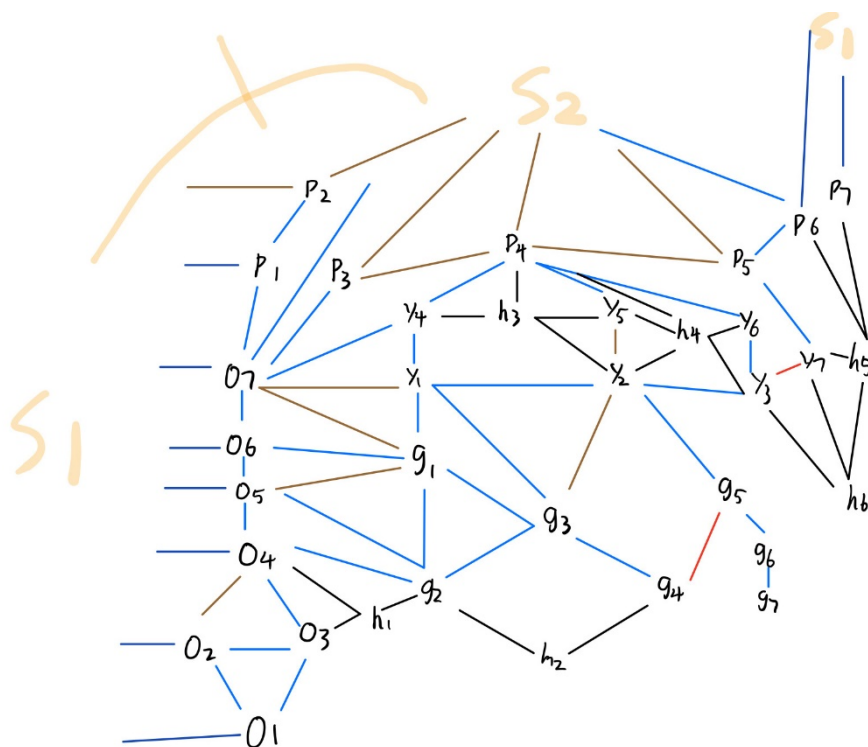
地图：字母+数字：地区 s 海洋地区，h 高地

蓝线，有一座坝，深蓝线：一座坝连接海洋 s1，褐色线：空的一座坝；

红线：两座坝

地区数字编号

S1—0, o1-o7——1—7, g1—g7——8—14, y1—y7——15—21, p1—p7——22—28, s2—29



实物图



## 输入要求

输入地区名皆为上述字母+数字

输入玩家名皆为 1-玩家总数整数

输入卡牌名皆为 t+数字（特殊牌）或者地区名类型

## 初始化

1. (和玩家无关) s1, s2, p3, p4, p5 两个水, p2 一个水, 剩余 25 个水
2. 输入起始玩家数(2 到 5 的整数), 玩家初始地区都在 o7;
3. 选择是否指定分配人物职业, 输入 y 自己指定
4. (自己指定) 按顺序输入整数指定职业, 不要重复, 港口管理员—1, 仓库管理员—2, 主管—3, 木匠—4, 水泵工人—5, 水利工程师—6, 卫生工程师—7
5. 输入整数选择难度, 简单—1, 中等—2, 困难—3
6. 每位玩家抽取手牌, 系统分发
7. 从浪潮牌堆中会依次抽取 3 张浪潮牌, 对对应地区进行 3 次浪潮侵袭, 再依次抽取 3 张浪潮牌, 对对应地区进行 2 次浪潮侵袭, 再依次抽取 3 张浪潮牌, 对对应地区进行 1 次浪潮侵袭
8. 浪潮侵袭时, 如果地区周边有坝, 您要输入坝连接地区的地区名, 该坝将被破化, 没有坝将涨水一格;

## 回合

1.

每个角色按顺序进入回合, 最多执行 4 个消耗行动点行动, 输入整数 1-11 包括

- 1) 移动到相邻区域, 输入相邻地区名字
- 2) 弃掉一张地区牌, 移动到对应地区, 输入该地区牌名
- 3) 移动到任意一个码头, 输入有码头地区名字
- 4) 弃掉当前地区地区牌, 移动到任意地区, 输入想去地区名
- 5) 弃掉当前地区地区牌, 在当前地区建造码头
- 6) 弃掉当前地区地区牌, 在当前地区建造排水厂
- 7) 移除当前地区的一个水方块
- 8) 在当前地区建造一个大坝(当前地区必须没有水方块), 输入该大坝连接的另一个地区名
- 9) 给与/索取与你处于同一地区的一个角色的一张地区牌, 这张地区牌必须是你当前所在地区的地区牌, 输入 give 给予, 输入 ask 索取, 其他将退出, 输入另一名角色名, 再输入要给或要的卡牌名字
- 10) 弃掉 5 张同色手牌, 建造水利设施(必须处在对应的地区), 5 次选择要弃的牌, 询问建设水利工程与否时, 可以按 q 退出
- 11) 使用职业技能

- 1.1 1-港口管理员 花费一点行动在所在地区建立港口，不耗费地区牌  
从有港口地区花费一点行动，可传送到任何地区
- 1.2 仓库管理员 在有港口地区，花费一点行动，将自己任意一张地区牌交给任意一玩家
- 1.3 主管 花费一点行动，将任意一玩家传送到有水的任意地区
- 1.4 木匠 花费一点行动在所在地区建立排水厂，不耗费地区牌 可在有水地区建造大坝
- 1.5 水泵工人 排水行动时可选择临近地区排一个水 如果这样，还可以排本地区一格水
- 1.6 水利工程师 建造大坝时可一次建造两座
- 1.7 卫生工程师 花费一点行动，将自己所在小地区的特定的小地区牌回自己手牌

*输入 spe 可使特殊牌，输入特殊牌发动玩家，再输入要发动的特殊牌*

*输入 dis 查看，按 1 看各地区，按 2 看各玩家，按 3 看各大坝，按 4 看剩余大坝数，码头排水厂数，剩余水方块数，水位*

输入 q 提前退出

以上 14 项可重复执行，前 11 项每执行一项一次为一个行动。

## 2. 排水（若有排水厂）

*输入 spe 可使特殊牌，输入特殊牌发动玩家，再输入要发动的特殊牌*

*输入 dis 查看，按 1 看各地区，按 2 看各玩家，按 3 看各大坝，按 4 看剩余大坝数，码头排水厂数，剩余水方块数，水位*

输入排水厂地址

再输入相邻水系（当一个地区与相邻的某个地区满足以下两个条件：1 都具有水方块。2 两个地区间无大坝阻隔。则称这两个地区处于相邻水系中）地址

3. 抽取两张地区牌（系统，若抽到风暴牌则立即结算后弃掉风暴牌，不能补抽）

*输入 spe 可使特殊牌，输入特殊牌发动玩家，再输入要发动的特殊牌*

*输入 dis 查看，按 1 看各地区，按 2 看各玩家，按 3 看各大坝，按 4 看剩余大坝数，码头排水厂数，剩余水方块数，水位*



#### 4. 浪潮侵袭（系统）

*输入 spe 可使特殊牌，输入特殊牌发动玩家，再输入要发动的特殊牌*

*输入 dis 查看，按 1 看各地区，按 2 看各玩家，按 3 看各大坝，按 4 看剩余大坝数，码头排水厂数，剩余水方块数，水位*

系统，从浪潮牌堆中按照当前水平面量表依次抽取对应数量的浪潮牌，对相应地区进行 1 次浪潮侵袭。

#### 5. 洪水流动（系统）

*流动之前：输入 spe 可使特殊牌，输入特殊牌发动玩家，再输入要发动的特殊牌*

*输入 dis 查看，按 1 看各地区，按 2 看各玩家，按 3 看各大坝，按 4 看剩余大坝数，码头排水厂数，剩余水方块数，水位*

检视每一个具有两个及以上水方块的地区（包括北海与须德海），在与它所有与它相邻的、没有大坝阻隔的地区放置水方块直至这些地区的水方块数为原地区水方块数减 1。若有地区因此满足了洪水流动的条件，需连锁结算。（若相邻地区已拥有的水方块大于或等于需要放置到的水方块，则无需放置）

## 注意

#### 1. 斜体应用部分

*输入 spe 可使特殊牌，输入特殊牌发动玩家，再输入要发动的特殊牌*

*输入 dis 查看，按 1 看各地区，按 2 看各玩家，按 3 看各大坝，按 4 看剩余大坝数，码头排水厂数，剩余水方块数，水位*

不计入活动次数，可任何阶段使用，但不能在活动当中使用

2. 洪水：当一个地区已有 3 个水方块，又需要在这个地区放置一个新的水方块时，不放置这个水方块，而是在与这个地区相邻的、没有大坝阻隔的所有地区各放置一个水方块，若其他地区因此拥有了大于 3 个水方块，需连锁结算洪水。

3.高海拔地区：编号为 h 的地区。高海拔地区不受洪水、洪水流动、浪潮侵袭等的影响，也不能在上面放置水方块，但人物可以进入/离开。

4.胜利条件：完成四座水利设施。

失败条件：地区牌堆被抽光或当需要放置水方块而没有多余水方块可以放置时，游戏失败。