

盘古计划：骰子游戏

规则书

背景故事

在盘古计划中，玩家扮演火星上的开拓者。需要在有限的时间内发展火星殖民地的规模，并完成世界各国交付的几项大型建设任务。

界面说明



- 1 火星殖民地，你已经打出的卡牌都会位于这个区域
- 2 蓝图，你的手牌
- 3 计划，你需要完成的大型建设任务
- 4 骰子，游戏中的卡牌都需要消耗骰子来打出
- 5 保存区，和普通的骰子不同的是，保存区内的骰子在回合结束时不会被弃置
- 6 M.O.D.，消耗 1 点能量可以将一个骰子增加或者减少 1

游戏准备

将基础建筑（白色）放置进场

随机选择三张计划牌，本局游戏中不会用到其他计划牌

抽取三张蓝图牌，其他蓝图作为牌库放在一边

玩家回合

1 回合开始

投掷骰子（初始时为四个），抓一张蓝图牌，重置所有已消耗的建筑

2 玩家回合

任意次序和次数地执行以下行动

A 建造

选择与费用相符的一组骰子，然后左键点击蓝图或者计划，消耗这些骰子以购买卡牌

新打出的卡牌在本回合内就会立刻产生效果

B 启动

选中卡牌能力所要求的一组骰子，并点击带有点击能力的卡牌（绿框），使用其能力

每张牌每回合只能被启动一次（例外是初始建筑指挥中心，每回合可以使用两次）

C 弃牌

右键点击一张蓝图，将其弃置，并获得 1 点 M.O.D.

D 修改

选择一个骰子，消耗 1 点 M.O.D. 令该骰子点数增加或者减少 1

特殊地，修改百搭骰（黄色）不消耗 M.O.D.，在 M.O.D. 储备为 0 时，你也可以修改百搭骰

E 让过

说明：

如何选择骰子：左键点击一个骰子，选择该骰子，再次点击取消选择

右键点击一个骰子，取消选中所有其他骰子，并选择该骰子

骰子类型：骰子分为基础（白色），固定（灰色）和百搭（黄色）

游戏开始时，玩家仅拥有基础骰

固定骰一般是由卡牌能力产出的指定点数的骰子，固定骰不能被重投

百搭骰可以被免费修改

回合结束：

弃置未使用的骰子，处于保存区内的骰子不受影响

游戏结束

回合结束时，如果所有计划牌均被建造，玩家胜利

在第十回合结束时，如果存在未被建造的计划牌，玩家失败

计分

每张建造的蓝图或者计划价值 1 分

在建造一张计划牌时，如果这是第 X 回合，得到 $3 \times (11 - X)$ 分

卡牌效果说明

节能器：保存区中的骰子算作未使用的骰子

聚变反应堆：当二者之和大于 6 时，会得到一个 6 点

裂变反应堆：不能用点数为 1 的骰子启动

回收利用：仅在下回合获得一次性的额外骰子

自我修复材料：不计算保存区中的骰子

训练营地：点数为 X 的骰子翻面后变为 $7-X$

盘古计划：骰子之和必须恰好等于 40，不能超过或者不足

羽蛇神计划：换言之，需要消耗 X 个未保存骰和 Y 个保存骰，使得 $X+2Y$ 为 10

荷鲁斯计划：建造前，你可以使用其他方式来修改或者重投骰子