

UNDER FALLING SKIES

坠空之下



我们不知道它们是什么、从何而来，也不知道战争因何而起。我们只知道战争在此处，家园也在此处，而它们是入侵者！留给我们的时间不多了，我们必须想办法阻止它们。

扫描 | 守护星球



坠空之下是一款骰子管理类单人桌游。为了获胜，你需要面对大量的艰难决策，保卫你的城市，并赶在外星母舰摧毁你的基地之前完成武器研发。

游戏设置

这个设置包含了你在第一次游戏中需要的所有东西，打开盒子后，所有需要的配件都放在最上方。

在你准备好游玩战役模式之前，请暂时将战役模式的相关配件留在盒中先不取出。具体的配件分组请参考说明书书封底的图示说明。



母舰板块—将此板块放置在最上方。

降落点

5艘紫色飞船—在每个降落点放置1艘紫色飞船。

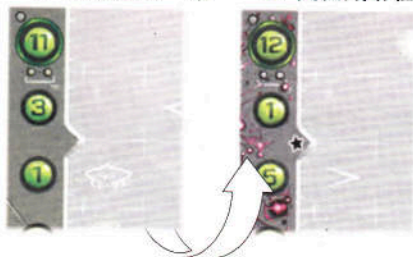
4艘白色飞船—将白色飞船放在一边，这些是在游戏过程中可能会生成的额外飞船。

4个天空板块—按照由深到浅的顺序，从上至下依次放置天空板块，确保浅色板块在靠近你的一端。

以上设置用于简单难度游戏。

如果你想尝试普通难度，请随机翻转一张天空板块。

▽ 较轻松的一面 ▼ 更具威胁性的一面



罗斯维尔城市板块—在你的第一次游戏中，我们建议你将罗斯维尔的蓝色一面朝上来作为你的城市板。

纽约城市板块

基地板块C

华盛顿城市板块



基地板块A—使用板块上字母A和图示一致的那一面，如图示一样放置。

基地板块B—使用板块上字母B和图示一致的那一面，将此板块放置在最底部。

注意基地板块上的这些符号是和罗斯维尔板块上的符号相匹配的。

1艘橙色飞船
(用于战役模式)

2颗蓝色骰子

第一次游戏时不会用到这些配件，晚些我们再来介绍它们。

游戏玩法

你的目标是在外星人摧毁城市之前，让你的研究指示物抵达研究轨道的顶端。如果你的伤害指示物到达伤害轨道的最底部，或是如果母舰下降到带有骷髅图标的那一行，你就输掉了这局游戏。

游戏每一轮包含三个阶段：

- 1 掷骰阶段：放置骰子并移动飞船。
- 2 基地阶段：结算你选择的设施效果。
- 3 母舰阶段：执行母舰的行动。

1 掷骰阶段

1. 投掷所有的5颗骰子[你应该有3颗灰色骰子和2颗白色骰子]
2. 将5颗骰子分别放置在基地板块的不同列上。每当你放置一颗骰子时：

- ▶ 该列中的所有飞船都下降X格，X为骰子的点数。
- ▶ 可能会触发某些效果[见对页]。
- ▶ 放置白色骰子后，重掷所有未放置的骰子。



你一共会放置两个白色骰子，所以一般来说，在这个阶段你需要重掷两次——当然，如果你把一颗白色骰子留到最后再放置的话就只需要重掷一次。当所有骰子都放置完毕后，基地板块的每一列上都应该有且只有一颗骰子。这些骰子会在基地阶段为你提供各种各样的效果。

钻探机



钻探机会沿着一条蜿蜒的隧道穿过你的基地，并一排接一排地向下挖掘。它会把你基地的空间分成两个部分，钻探机后方的所有空间都已经发掘完毕，而其他所有的空间都还尚未发掘。

钻探机前方的空间里只能放置至多一个骰子，所有其他的骰子都必须放在已经发掘的空间上。

放置在未发掘空间上的骰子唯一的作用，就是在基地阶段将钻探机移动过去。在放置这颗骰子之前，你需要计算钻探机到放置位置之间的距离，被放置的骰子的点数需要大于等于这个距离。

例如：在右图中， 位于钻探机前方的第5格，这样的放置就是有效的。放置一个  也是有效的，但是  就不符合放置规则了。

注意：用来移动钻探机的骰子也需要遵守“每列有且只有1颗骰子”的放置规则。



敌舰行动

每次放置骰子时，该列中的所有飞船都下降X格，X为骰子的点数...



...除非你将骰子放置在防空炮塔上。些防空炮的火力覆盖着天空，让敌舰也不得不小心翼翼地下降——此列中飞船下降的距离会比骰子的点数小1。



如果骰子是□，那么飞船就不会下降，也不会触发任何效果。

当某一列中的所有飞船都下降完毕后，它们会立刻触发停留位置版图上的对应效果。

无视飞船移动时经过的区域，如果一列中有多个飞船，先同时移动它们，然后从上至下依次结算效果。

将飞船移动至箭头所指向的位置。

注意：如果箭头指向的位置已经有一艘飞船了，那么该箭头无效。

将母舰板块向下移动一行。如果目标位置上有任何飞船[任何颜色]，将这些飞船放回归母舰上，它们会在稍后重新生成。

提示：你可以利用这种看似负面的效果来获得正面收益。例如，如果母舰即将在母舰阶段执行一些你难以应对的行动，你可以利用这个效果来跳过它。[见第8页。]



这个不是触发式效果。像这样的爆炸标志意味着在下个阶段，你可以用战斗机击落此处的飞船。

损伤

如果一艘飞船穿越天空顺利降落到城市板块上，它就会撞击你的城市，你的基地也会因此受损。将伤害指示物向下移动一格。

在破坏你的城市之后，这艘飞船凯旋而归。将它放回到母舰，并在回合结束时重生。



如果伤害指示物移动到骷髅图标上，你就输掉了这局游戏。[详见第9页]

例如：

经过几轮游戏后，两艘敌舰出现在了第二列，如图所示。

1. 假设你在这一列上放置了一个□。
2. 两艘飞船都会下降两格。
3. 上方的那艘飞船现在停在了一个爆炸点，下个阶段你就有机会把它击落了。下方的飞船触发效果，使母舰立即下降一行。

注意，两艘飞船会先同时完成移动，然后再依次结算效果。

紫色的飞船停留在离你城市很近的位置，下一轮的时候，如果你放置的骰子让它下降了超过一格，它就会撞击你的城市并造成1点伤害。然后，它会返回母舰，并在回合结束时重生。



2 基地阶段

在这个阶段，你可以按任意顺序结算你放置的每个骰子的效果，结算完效果后，移除对应的骰子。

除非骰子被放置在同一个大型设施上，不然它们点数不能相加。即使你选择不结算某个骰子的效果，你也必须在本阶段把它移除。

费用



大部分的设施都需要消耗能量。例如左图中这个设施就需要你支付2点能量来使用它。

你可以通过在能量轨道上移动能量指示物来支付能量。如果你不想支付或是无法支付对应费用，那么移除骰子时就不会结算任何效果。



设施的数值



设施的数值是骰子的点数加上或减去设施的修正值[如果有的话]。

例如：上图所示设施的最终数值为 $3-1=2$ 。

请注意，设施的修正值不会影响掷骰阶段敌舰的移动。

大型设施



如果一个设施占用了多个空间，则必须所有空间都放置骰子时才能使用它。大型设施的数值等于这些骰子点数的总和加上或减去设施的修正值。

例如：上图所示设施的数值为 $4+1+6-3=4$ 。

如果大型设施中有任何空间没有放置骰子，那么移除骰子时就不会结算任何效果。

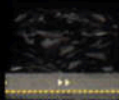
设施的效果



如掷骰阶段所述，防空炮塔会让敌舰少下降1格。在基地阶段，防空炮塔上的骰子移除时无其他额外效果。



地下战斗机库可以派出喷气式战斗机来击落一艘或多艘敌舰。检索版图上数值小于等于地下战斗机库数值的爆炸点，你可以摧毁所有位于这些爆炸点的敌舰。紫色的飞船会放回母舰等待重生，白色的飞船会直接从版图上移除。



发掘出的隧道没有任何效果，在基地阶段，你只需要移除骰子即可。



充能室会生产能量来供你结算其他效果。你会获得等同于充能室数值的能量。如果获得能量后，你的总能量超过了能量轨道的最大值，将你的能量标记物放置在能量轨道最大值处。



研发中心可以让你在研究轨道上前进，这也是你赢得战斗的唯一方法。你可以在研究轨道上向上前进任意格，只要这些格子里的数字相加之后小于等于研发中心的数值。例如，如果你的研究指示物前进了两格，这两格上分别写着数字2和数字3，那么你需要一个数值大于等于5的研发中心来支持这次移动。

示例——击落敌舰

在掷骰阶段，你通过巧妙地放置骰子，顺利将3艘敌舰移动到了爆炸点，如右图所示。

现在到了基地阶段，你有机会结算一个数值为3的地下战斗机库的效果。

敌舰A被击落。这是一艘紫色的飞船，所以它会回到母舰等待重生。

敌舰B被击落。这是一艘白色的飞船，所以你需要将它从版图上移除。

敌舰C没有被击落，因为它所在的爆炸点数值是4，而你触发的效果数值只有3。其他的飞船和敌舰C一样继续留在天空中，因为它们没有位于爆炸点。

示例——推进研究

如图所示，你在两个研发中心上各放置了一个骰子，上方的研发中心数值为2，下方的研发中心数值为3。[骰子点数为6，但是房间的修正值为-1]你的研究指示物就放置在图示的轨道中，上方的三格分别需要1、3、1点研究点数来推进。此时，在你的骰子效果下，你的研究指示物能前进三格吗？

答案是否定的。虽然三格的总费用是 $1+3+1=5$ 点，但是你的两个研发中心效果必须分开结算。如果你选择先结算数值为2的效果，你的研究指示物可以前进1格，然后数值为3的效果可以帮助你的研究指示物前进到写有3的那格，这就是你的研究指示物最后停留的位置。

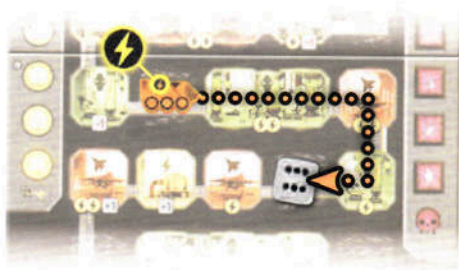
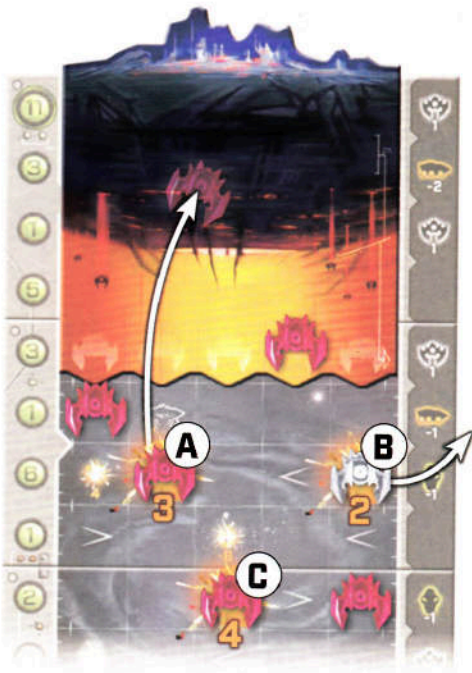
如果你先结算数值为3的效果，你的研究指示物可以前进1格，但是由于下一格需要支付3点研究点数，所以数值为2的效果将失去意义。如果你有足够的能量结算研发中心效果的话，你应该尽可能地把两个效果都利用上。

如果你有一个数值为5的研发中心，那么你可以将研究指示物前进3格，因为3格的总费用只需要5点研究点数。

拓展你的基地

在掷骰阶段，你可以在未发掘的区域放置至多1个骰子。当你在基地阶段结算那个骰子时，你可以通过支付1点能量来移动钻探机。[这个费用被画在了钻探机的机身上。]将钻探机移动到骰子所在的位置并移除骰子，钻探机路线后方的区域现在已经发掘完毕了。

注意：你的钻探机前进多少格？前进的距离应当小于等于骰子的点数。若非如此，此次放置无效。[详见第4页。]



示例3——向前钻探

你放置了一个[5]来移动钻探机，这次钻探机只需要前进5格，所以其实你放置一个[6]也是足够的。在基地阶段，移除骰子并支付1点能量来将钻探机推进到骰子所在的位置。

3 母舰阶段

母舰阶段包含以下三个步骤：

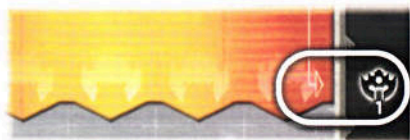
1. 移动母舰。
2. 执行母舰行动效果。
3. 生成飞船。

移动母舰

在这一步骤中，母舰会向下移动一行。如果目标位置上有任何飞船，将这些飞船放回母舰 [母舰板块上颜色较深的那半位置]。这些飞船会在本阶段的第三步重生。

执行母舰行动效果

下一步，执行降落点所在行的行动效果。



将钻探机后退指定数量的距离。
[最多后退到起始位置]



将你的研究指示物向下移动指定数量的距离。



将指定数量的白色飞船放置在母舰上，在本阶段结束时，生成它们。



你的基地受到1点伤害。



如果母舰板块上的降落点抵达标有骷髅图标的那行，你会立即输掉这局游戏。与上述其他行动效果不同，即使母舰是在掷骰阶段被移动，此效果也会立即结算。

示例：

在掷骰阶段，由于防空炮塔中放置了一个 [飞船下降0格]，一艘飞船仍然留在了降落点上。在基地阶段，一艘紫色飞船被击落并放置在母舰上。

现在轮到母舰阶段，首先母舰向下移动一行，那一行上恰好有一艘飞船，所以将飞船放回母舰等待重生。



结算母舰的行动效果，添加一艘白色的飞船并等待生成。



生成飞船

在回合中，有些飞船可能已经被放回母舰了。此时，将这些飞船全部生成在降落点，直到母舰上飞船用尽或所有的降落点都被占用为止。

- ▶ 在飞船生成时，紫色飞船先于白色飞船生成。
- ▶ 首先，尽可能选择没有飞船的一列所对应的降落点。
- ▶ 如果每一列都已经有飞船了，比较每列最高的飞船与对应降落点之间的距离，选择距离最大的降落点。

如果同时有多个符合规则的降落点，那么你可以自行选择一个。如果5个降落点都已经被占用了，尚未生成的飞船会继续在母舰上等待生成。

示例：

1. 版图上有一列是空的没有飞船。由于紫色飞船会优先生成，所以在对应降落点[①]放置一艘紫色飞船。
2. 版图上仍然有三个降落点空着。这些列上都已经有了飞船了，所以我们需要比较每列最高的飞船与对应降落点之间的距离。第二艘紫色飞船就必须生成在中间的那个降落点[②]，因为这一列的距离最大。
3. 白色的飞船也必须生成。剩余的降落点与对应最高的飞船距离相同，所以你可以从这两个降落点[③]中自由选择。

白色飞船

- ▶ 在飞船生成时，白色的飞船永远晚于紫色的飞船生成。
- ▶ 如果白色的飞船撞击到了你的城市，它们会返回母舰。
- ▶ 如果白色的飞船被击落，它们会从板块上移除。
- ▶ 如果所有的白色飞船都已经在版图上了，忽略增加飞船的效果。



游戏结束

获胜

如果你的研究指示物抵达了研究轨道的顶端，你立即获得游戏的胜利。

注意：对于需要支付11点研究点数才能前进的位置，你唯一的办法就是使用基地下半部分的大型研发中心。



失败

如果母舰下降到带有骷髅图标的那一行，你会立刻输掉这局游戏。

同样，如果你的基地遭受的伤害达到了最大值，你也会立即失败。



你可以停止阅读说明书并开始第一局游戏了

完整游戏

恭喜你完成了坠空之下的第一场游戏！现在让我们一起来看看一些新的元素。即使你还没有准备好游玩战役模式，这些城市也会让你的游戏更具多样性。你也可以通过翻转天空板块来增加游戏的挑战性。而机器人则会为你提供能有效运营基地的新技巧。

威胁等级

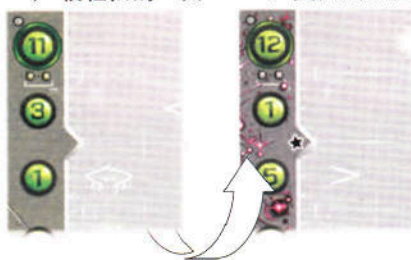
每个天空板块都会有两面，其中一面会更具有威胁性和挑战性。

游玩时，你的威胁等级等同于本场战斗中更具威胁性的天空板块的数量。第2页和第3页上的设置是针对威胁等级为0的简单难度游戏，标准难度下威胁等级为1。随着你的战斗经验越来越丰富，你也可以挑战更高等级的游戏，威胁等级最多为4级。

在设置过程中，你需要选定一个威胁等级，并随机选择对应数量的天空板块，将它们翻至更具威胁性的一面。

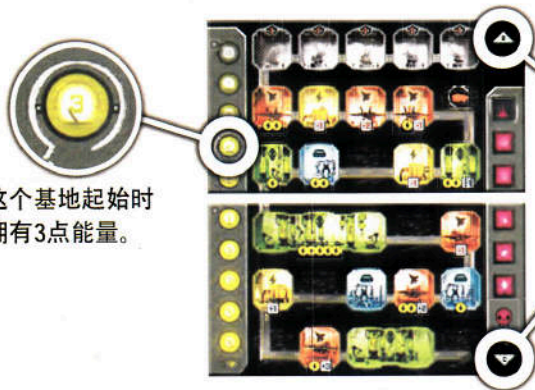
▽ 较轻松的一面

▼ 更具威胁性的一面

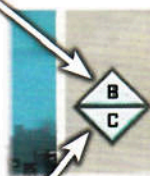


城市

即使你还没有准备好游玩战役模式，你也可以在标准游戏中选择保卫不同的城市。除了罗斯维尔，每个城市都会有一个特殊的能力，可以改变部分游戏规则。



这个基地起始时拥有3点能量。



和这个城市一起，使用基地板块B的向上一面和基地板块C的向下一面[注意符号方向]。

每个城市都会与一对特定的基地板块一起使用。不同的基地板块有着不同的伤害和能量轨道。

被毁坏的城市

每个城市板块会有两面。你需要从未毁坏[蓝色]的一面开始游戏。如果你输掉了那场战斗的话，你可以将城市板块翻转，使用被毁坏[红色]的一面来进行第二次尝试。因为人类是一个百折不挠的坚毅种族，所以毁坏的城市往往具有更强大的能力。



注意：在进行第二次挑战时，应该根据你的威胁等级，重新随机翻转对应数量的天空板块。

机器人

机器人是指放置在你基地上的蓝色骰子，即使所有的灰色骰子和白色骰子都已经结算完毕，它也会留在你的基地中。代表机器人的蓝色骰子永远不会被投掷，也不会被在掷骰阶段被放置。它们只会留在安装位置，在基地阶段静静地完成它们的工作。

安装机器人



机器人工厂可以制造机器人。结算机器人工厂效果时，将一颗蓝色骰子设置为工厂的数值，[如果工厂的数值大于6，则将蓝色骰子设置为 6。]

并立即将新的机器人安装在已经发掘的空闲设施里。



新安装的机器人会处于已消耗状态，这意味着你暂时无法使用它们。请将骰子旋转45度来表示被消耗的机器人。

你只能使用两个机器人骰子。但是你可以随时从版图上移除机器人。例如，你可以在结算机器人工厂的效果前，移除版图上的机器人，好将它重新安装在其他位置。

请注意，安装机器人不会导致敌舰移动。

掷骰阶段的工人骰子

从现在开始，你在掷骰阶段放置的灰色和白色的骰子将统一被称作**工人骰子**。

在掷骰阶段，你依旧必须在每一列都放置一个工人骰子。通常，你可以直接忽略机器人骰子，但是如果机器人骰子占用了你想要放置工人骰子的位置，你也可以选择先将机器人移除。

基地阶段的机器人骰子

在基地阶段，先前安装的机器人可以用于触发设施效果，它们会像工人骰子一样生效，但有以下特殊规则：

- ▶ 结算机器人骰子的效果后，你可以将它留在版图上。
- ▶ 在你使用机器人骰子结算效果后，将骰子的点数减少1，[如果此时它的点数已经是1了，则改为将它从版图上移除。]然后旋转机器人以表示它已经被使用过了，处于消耗状态，因此在此阶段无法再次使用它。

在基地阶段结束后，将所有被消耗的机器人骰子旋转恢复至未被消耗的状态。

特别案例

- ▶ 如果你在机器人工厂放置了一个机器人骰子，你可以用这个骰子代表一个等待安装的机器人[可以在后续阶段安装]。
- ▶ 你可以在防空炮塔里安装一个机器人，但是它不会做任何事情。
- ▶ 如果母舰的行动效果促使钻探机向后移动，那就有可能把机器人掩埋，立即移除未发掘区域内所有的机器人。
- ▶ 在一个大型设施里，被消耗的机器人视同没有放置骰子——你不能使用这个设施。

独立游戏

现在，你已经知道该如何游玩坠空之下的标准游戏了。选择一个城市，设置你的威胁等级，并在外星人摧毁城市之前努力获得胜利！即使战役模式还躺在盒子里呼呼大睡，投掷骰子也会让每场战斗变得独特且有趣。你可以尝试不同的威胁等级，直到找到最适合你的难度。战役模式正是为那些了解游戏，且清楚自己适合的威胁等级的玩家准备的。

战役模式

坠空之下也可以作为一场共四个章节的战役来游玩。这场战役通常会持续大约10局游戏，并且**这个战役具有很高的重开性**，你每次游玩都会发现新的组合。

按照设计，这四章将会逐步揭示，在你游玩的过程中拼凑出一个完整的故事。所以每一章都被独立包装好了，并按顺序放在盒子里。

在开始战役模式前，你需要先从盒子里拿出战役手册和第一章的捆绑包。

章节简介

在每个捆绑包的顶部，你都会找到一个章节简介，一面是场景，另一面是本章涉及的新信息。你可以先熟悉一下简介内容，然后选择你的第一场战斗。

选择你的战斗

当你打开一个章节捆绑包时，你会发现可以用于挑战的新场景、能够为你提供帮助的新角色和几个新城市。

其中的两座城市正在被攻击。随机选取当前章节的场景、城市和角色各2个，再平均分成两堆。

暂时将剩余的场景、城市和角色放回盒中，它们将在本章节的晚些时候被用到。

随机组合出来的两堆配件代表着两个同时发生的外星人入侵事件，**你需要从中选择一堆**。

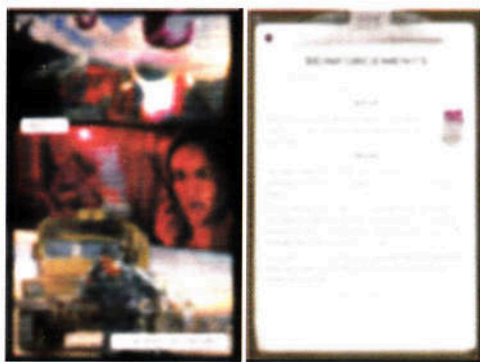


你所选择的就是你接下来要面对的战斗，而另一个未被选择的场景则会自动失败。那个城市会被毁灭，角色会被...额，还是不要那么残酷了，就让我们假设那堆配件已经被从战役中移除了。[你可以将移除的组件用塑料袋装在一起。千万不要真的丢掉它们，所有的战役都是可以重复游玩的！]



场景

每个场景都会有针对特定战斗设计的特殊规则。漫画可以帮助你更好地理解这场战斗的内容。



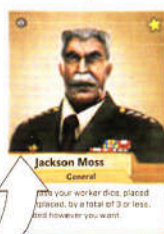
如果你愿意，你也可以通过只阅读漫画的那一面来选择接下来的战斗，这样另一个场景的规则还能继续保持神秘，当你某天准备重复游玩的时候，可以为你多保留一些惊喜。

参战角色

每个参战角色都会有一项特殊能力，在每局游戏中都可以使用一次。使用能力之后，将角色放在一边以提醒自己本局游戏中不能再使用他。

先使用这一面

升级角色面



当你在某个章节第一次遇见这些角色时，先使用蓝色的一面。升级版的那面会在后面的章节中发挥作用。

为你的独立游戏增添趣味

战役模式中的组件还可以用来给独立游戏增添趣味，让你构建属于自己的战斗。

首先，选择任何一个城市[两面均可使用]。选择任何一个场景，或者干脆不选择场景。你可以和任何角色组成团队一起战斗，也可以孤军奋战单打独斗。你可以随意使用原版角色和升级版角色来进行游戏。使用基本和高级的天空板块来任意组合，最后设置你的难度。

难度

游戏的难度将由黑星和黄星来决定。



天空板块上的每一颗黑星都会使你的难度增加1★。



如果你使用了一个场景，那么你的难度增1★。



黄星可以抵消黑星，每个已升级的角色都会使你的难度降低1★。



被毁坏的城市和未升级的角色都价值半颗黄星。

将所有黑星数量相加再减去所有的黄星，得到的结果就是游戏的难度。如果你将黑星的数量和黄星的数量相加，你就会明白这场战斗是多么的波澜壮阔气势恢宏。

For more info, visit www.ufs-solo.game

A GAME BY TOMÁŠ UHLÍŘ

翻译 BY Marking

校对 BY 黄老板 MK 晓霖

排版 BY 黑冰 佳鑫

Art Direction: Filip Murmak

Artwork: Kwanchai Moryia, Petr Boháček

Supporting Artists:

Jakub Politzer, Dávid Jablonovský

Typesetting: František Horálek

3D Modeling: Radim Pech

Production: Vít Vodička

Rulebook Writer: Jason Holt

Project Management: Jan Zvoníček

Project Supervisor: Petr Murmak



© Czech Games Edition, October 2020
www.CzechGames.com

There is only one name on the box, but that isn't completely fair to all those people without whom the game wouldn't exist. I thank you all for your admirable commitment, for all the wise advice, for the experience and talent which you've put into this game and for the encouragement you've given me. Without you, this dream of mine would never come real.

Playtesters: Jakub Uhlíř, Vít Vodička, Petr Murmak, Vlaada and Pavlík Chvátíl, Monika Krivánková, Petr Časlava, Tomáš Helmich, David Nedvídek, Jan Zvoníček, Michal Štách, Michaela Štachová, Paul Grogan, Miroslav Felix Podlesný, Filip Murmak, Pavel Tatiček, Tonda a Petr Palička, Ladislav Pospěch, Kuba Kutil, Martin Váňa, Adam Španěl, Michal Kopřiva, Pavel Češka, Standa Kubeš, Dida Rejl, Petr Ovesný, Ivan Dostál, Dan Knápek, Petr Marek, and many other awesome players and friends, who played the game either alone or during many gaming events, physical or virtual. Especially, the virtual part wouldn't be possible without Lukáš Novotný. Special mention goes to all those enthusiastic print&play players, whose feedback helped me with the important first steps that allowed the original minimalist 9-card design to become something much more.

Special Thanks: Developing a game is a great task and in the first place, I thank my beloved Jani and my whole family for their patience and support during those busy times. Big thanks go to all the great people from CGE for taking me among them and providing me with this opportunity, with special thanks to Petr Murmak, who has found us a way any time we've got stuck. Big thanks to Vlaada for supporting the game from the very beginning and helping me to keep the right direction. Many thanks to Filip Murmak, Dávid Jablonovský and František Sedláček for sharing their experience and skills and helping me with the graphic issues. Jason Holt was my saviour when it came to words and stories. Without the big help with typesetting from František Horálek, we could have lost at the finishing line. The game would not be so well known without Paul Grogan, who has been demoting it tirelessly and passionately on all the big gaming events. Thanks to all those amazing people who made it happen.



等等！



请不要把盒子里的东西一股脑倒出来。

这个游戏是经过精心包装的，战役模式配件都被特地地放在了下面。

取出起始游戏配件，暂时先把战役模式的配件留在盒子里。

起始游戏配件

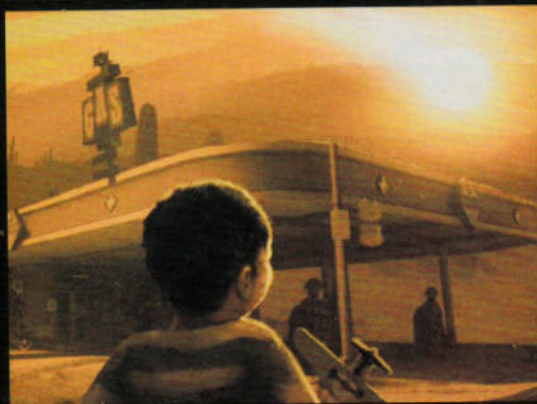
游玩标准模式游戏需要的一切都在这里



战役配件

暂时先放在盒子里一会







巨大的宇宙飞船在地球上空缓缓降落，它朝着天空发射了成群的外星飞船来发起进攻。当各个城市都在拼命挣扎、自我防卫的时候，我们的研究团队试图收集一些有助于我们发起反击的情报。

第一章 —— 入侵

①

每个章节中的配件都会带有一个特定的图标，用来提醒你它们属于哪个章节，以便于你对它们进行分类整理。

额外配件



如果某个场景需要使用到橙色飞船或是6个带编号的标记，它会在战斗开始前提前告诉你如何使用。

骰子的点数

某些角色和城市允许你提升骰子的点数。但是就像你所知道的，骰子的点数只能介于①和⑥之间。如果某个效果试图将骰子的点数提升到7或更高，请将骰子的点数设置为⑥。

带有两种效果的大型设施



有些设施可以通过支付一次能量来结算两种效果。当你支付需要的能量后，你可以同时结算这两种效果。像往常一样，你需要

将放置的骰子点数和版图上的修正值相加来计算设施的数值。每个被触发的效果都以这个数值为基础。你可以按任意顺序来结算这些效果。

例如：假设你在上图的设施中放置了一个③和一个④。那么设施的数值就是 $3+6-2=7$ 。也就是说，只要消耗4点能量，你就能按任意顺序结算两种效果，并且结算时数值都视为7。这意味着你可以击落爆炸点中数值小于等于7的飞船。但是当你安装机器人时，你仍旧需要把骰子设置为⑥，因为骰子上不可能有7。

蒙特利尔

使用蒙特利尔板块时，如果多个设施都具有相同的效果，那么你可以把它们的效果相加起来一并结算。如果你想要在结算某个带有两种效果（A和B）的设施时使用这个能力，首先你需要按规则计算出设施的数值作为每个效果的基本数值，然后按照任意顺序结算效果A和效果B。在结算每个效果时，你都可以把它与相同类型的其他设施相加，一同结算。

哈瓦那

使用哈瓦那板块时，在你使用机器人骰子之后，你需要移除它们[而不是降低它们的点数]。不过你将能够以一个机器人的形式来保留一个未使用的骰子，这个新能力足以弥补移除机器人带来的损失。





●直播



插播突发新闻

纽约上空发现UFO

萨曼莎·罗格朗为您报道





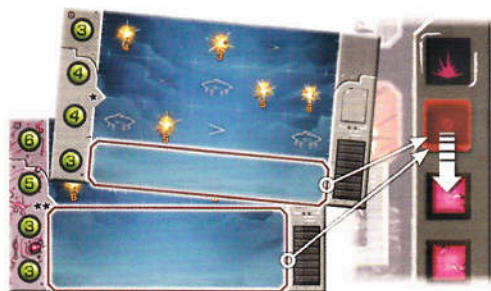
随着一艘艘敌舰被成功击落，我们的团队抓住机会开始着手研究外星生物技术。但是不间断的轰炸阻碍了研究的进展。

II

第二章 — 深入挖掘

高级天空板块

本章将提供一个新的高级天空板块。在设置的过程中，请用这个高级天空板块来替换掉基础游戏中使用的位于最下方的天空板块。如下图所示，这块新的天空板块上绘制的天空会更加狭窄，飞船一旦落到这个板块之下，就会撞击你所在的城市，并对它造成伤害。



请注意，该板块更具威胁性的一面绘制了2颗星，较轻松的一面有1颗星，这表示较轻松的这一面与基础板块中更具威胁性的一面一样困难，希望你升级之后的角色足以应对更多的威胁。

你可以像往常一样来设置你的威胁等级——随机选择一定数量的天空板块，然后将它们翻转到更具威胁性的一面。

升级角色



本章节的每场战斗都会使用一个基础角色和一个升级角色。像之前一样，这个基础角色是从对应章节的基础角色中随机选择的。

这个升级角色是第一章中和你并肩作战的两个角色之一。你可以先选择其中的一个进行第一场战斗，另一个则会加入第二场战斗。

第五个城市

本章节一共有五个城市，但是只有四个会被随机分配到战斗中。当你选择了你的第二场战斗地点后，将多余的那个城市放回盒子里，和其他未使用的战役组件一同收纳好。[外星人决定不攻击这座城市，所以它在你的故事里没什么戏份。

指挥室



当你使用指挥室的时候，你可以把它的数值随意分配给其他房间的工人骰子，并手动将那些骰子设置成新的点数。注意，任何骰子的点数都不可能超过 10。

所有溢出的指挥室奖励都只能白白浪费。指挥室的效果不能用于机器人骰子



你也不允许把机器人安装在指挥室里。

例如：如果你的指挥室数值是4，那么你可以把一个工人骰子的点数提升2，再把另两个工人骰子的点数提升1。或者你也可以直接让某个工人骰子的点数提升4。

转移

某些角色和城市可能会允许你把骰子转移到不同的设施上，注意，你只能把骰子转移到已经发掘且未被占用的设施。





外星人的生物科技依旧有着压倒性的优势，但是现在有一个外星人站在了我们这边。他能回忆起自己是怎么被那个装置控制的吗？我们的研究团队必须想办法与他沟通。

第三章 — 不知所措

III

天空板块设置

使用本章中相应的高级天空板块来替换两个基础天空板块，然后像基础游戏那样来设置。本章节不会使用到第二章中的高级板块。像往常一样设置你的威胁等级。



升级角色



除了本章中的新角色之外，你还会和两个升级角色并肩作战。从之前与你一同战斗的四个角色中选择两个进行第一场战斗，其余二人加入第二场战斗。

垂直设施



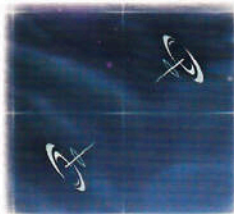
垂直设施指的是一种在竖直方向上包含多个空间的结构。因为每列只能放置一个工人骰子，所以这种设施通常需要至少一个机器人才能正常工作。

母舰行动-移动飞船



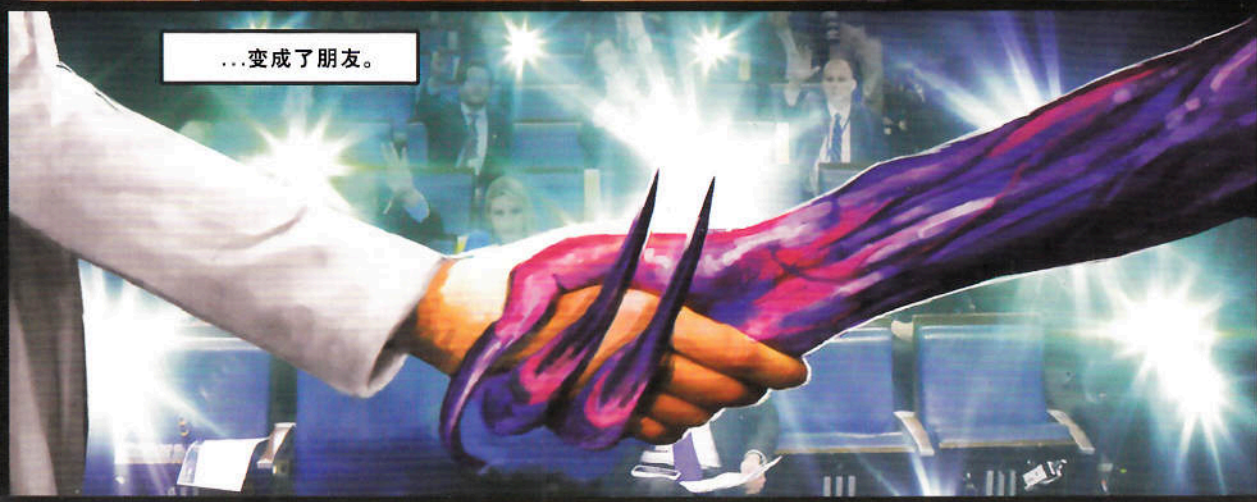
在每一列中，所有的敌舰都会下降指定数量的空间，然后像往常一样，所有到达城市的飞船都会撞击城市造成伤害并回到母舰重生。因为本效果移动的飞船，移动后不触发版图上的对应效果。

飞船效果-传送



传送器是敌舰在骰子阶段移动时可以触发的新效果，它们会成对出现并互相瞄准。如果一艘飞船停留在某个传送器上，只要对应的另一个传送器所在的位置未被占用且未被母舰覆盖，这艘飞船就会被立刻传送过去。

请注意，此效果可能改变飞船所处的高度。





“我知道在你们眼里我们是敌人，但是你们是我们唯一的希望。”