

歷史背景

2079年：我們已知的世界已經被一場大規模的戰爭摧毀，為的是爭取最後僅剩的水資源。全球的人口預估還剩下30,000人，而且還在持續減少中。

在此背景下，4剩餘部落躲入地下避難所，並為生存而掙扎。他們唯一的希望是加入巡迴組織“護航”（正在尋找夠資格的倖存者加入的祕密潛艇城市，也是人類唯一的長期生存的希望。）

只有一個部落將有幸加入“護航”，必須比其他部落在這三方面更具組織能力：人力，設備和生存技能。

A GAME BY
GREGORY OLIVER

ILLUSTRATED BY
MIGUEL COIMBRA



中文翻譯
usheep (小羊)

遊戲目標

在Outlive當中，你將會置身在通過核戰考驗的部落之一。你所住的地方還沒有完全崩潰，但它多久還能持續多久？在“護航”到達之前，你將有6天（6回合）的時間發展你的部落，獲得最多生存點數（SP）的部落將會成為最有價值加盟“護航”的部落。

如果你沒做到，好吧，我們會說你的生存機會幾乎是零，你生命的終點可能就跟地板上的小核酸水坑沒什麼兩樣...

為了證明你們是最有價值的部落，你將需要派一隊熟練的人從外面的世界幫助你收集資源，用來加強你的庇護所，餵飽你的倖存者，甚至吸引新的倖存者，還能保護你的庇護所免受外部輻射。資源也將有助於對抗不幸事件或用來修復設備，設備對於探索外面的世界或是戰鬥可能都會有很大的幫助。上述的每一個動作，你都會獲得生存點數（SP）。獲得最多SP的部落，當“護航”到達時將能夠加入並逃離這個人間地獄。

遊戲原則

每個玩家有1個庇護所跟4個英雄 每個英雄的數值不同（4個米寶，上面會分別標示3, 3, 4, 5）。數值代表的是英雄的強壯度，標示5的英雄可以做5個動作，標示3的英雄只能做3個動作。

• 每一回合玩家都會移動主圖板上自己的四位英雄，每位英雄只能移動一次，接著蒐集以下資源：

- 日用品：包括有肉(🍖) 水資源(💧) 還有罐頭食品(🥫) 都是用來餵飽庇護所內的居民的
- 材料：像木頭(🪵) 金屬(🔩) 或是微型晶片(📡) 則是用修理裝備或是加強庇護所的
- 彈藥：就是子彈，用來打獵或是對抗玩家



在Outlive遊戲中
日用品跟材料 這兩個詞有特定定義
日用品可以用來吃 材料用來建築

英雄們可以依序搜尋城市的遺跡尋找裝備 裝備可以幫忙增加他們存活的機會。

• 在圖板上的英雄可以分為活躍(active) 跟不活躍(Inactive) 的，靠米寶的姿勢來區分（站立 或 躺下）。<活躍的> 定義是，英雄已經執行過行動（米寶站起來）。<不活躍的> 定義是英雄還沒有執行過行動（米寶躺下來）。



• 每個玩家的庇護所由許多房間組成。每個房間都可以為玩家帶來特殊的效果。



• 如果房間被建造並且塞滿倖存者，它的特殊效果將啟動。啟動效果的房間，可以幫助你完成各種任務，但是也要小心，越有效率的房間，需要消耗的日用品也更多。

建造房間

如果房間被建造並且塞滿倖存者，它的特殊效果將啟動



• 玩家可以消耗資源（日用品，材料或是彈藥）去處理許多有害的事件，這些事件會在遊戲中不斷地發生。

遊戲配件

1個主要圖板



1個“護航”圖板



4個玩家個人庇護所圖板



16個標示不同力量的米寶 (5,4,3,3), 每種顏色4個(紅, 藍, 綠, 黃)



4個輻射強度指示物



100個倖存者標記



30個木頭



30個金屬



30個肉



30個水



30個微型積體電路片



30個罐頭食物



30個彈藥



30個獵物指示物



8張事件卡



8張領袖卡



20個搜尋指示物



28張裝備卡



12個一般房間指示物



28個進階房間指示物



1個海草標記



1個起始玩家標記



個人庇護所

日用品儲藏區

材料儲藏區

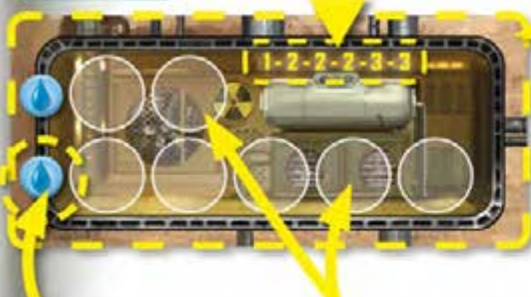
玩家的顏色

夜晚階段

遊戲遊玩幫助表

F 氣密室

每個回合都蓄有輻射威脅
而且會越來越增強



每一排只要有人
就要消耗1個水資源
(不論人數多寡)

空格是倖存者們的空間
每一間在氣密室內的
倖存者都能幫你抵擋輻射

輻射強度測量表
把指示物放在(0)的格子



A: 基本房間區

B: 進階房間區

彈藥儲藏區

每回合的輻射強度

"護航"圖板



A: 放置事件卡的空間

遊戲設置

1) 每位玩家自己個人的區域

- 每位玩家選擇一個自己的顏色跟庇護所
- 將輻射強度指示物  放在個人庇護所輻射強度表 (0) 的位置上
- 把3個一般房間放到個人庇護所左方的空位 (翻到“未建造”那一面 - 黃色) (如圖A)。



- 抽6個進階房間還有2張領袖卡



- 選擇4個進階房間 把四個進階房間放在庇護所右側的空位 (翻到“未建造”那一面如圖B) 棄掉兩個剩下的房間
- 選擇一個房間免費建造它 (翻到“已建造”那一面)。 擲取4個倖存者放入你的庇護所 可以將人放在你的氣閘 (如圖F) 或是放在你新蓋的房間。但是要記住,房間內的人要放滿才能發揮功能。

從2個領袖當中選擇1個 然後棄掉另外一個領袖卡。你選擇的領袖卡上會有你在主圖板上的起始位置 (如圖C) 你的起始資源,還有你的起始裝備 (一開始拿到的裝備都是壞掉的裝備)



領袖卡上標示的位置
必須跟主圖版對應 (右上方是軍事基地)

領袖卡上沒有標示對應英雄的力量
所以玩家可以自行擺放
至於玩家們擺放英雄的順序沒有規定
可以讓玩家們一起決定 (輪流或一起擺都可以)

- 放置你的英雄 在主圖板上, 另外將你的起始資源放在庇護所對應的位置 (如圖D) 起始裝備 (如圖E) 放在庇護所的左方,不過要記住,它是壞掉的,要修理過後才能正常使用。

- 玩家如果選擇 年紀最大的領袖成為起始玩家 擲取起始玩家標記 (領袖卡上有年齡)

2) “護航”圖板

- 把事件卡洗牌之後抽6張 接著把它們隨機放在“護航”圖板上 一格一張卡 (A)。

“護航”圖板除了用來標示回合外 (如圖G) 也告訴大家這個回合要面對多強的輻射威脅



範例: 黃色玩家選擇建造的房間, 可以讓他解決事件時花費更少的成本, 他並決定立刻將4位倖存者放入房間, 啟動房間的能力。黃色玩家還選擇“Solen Livrich”作為他的領袖。他把他的4個英雄放在森林、貨物區、礦山和西邊城市。他拿到2罐罐頭食物並將它們儲存在他的庇護所, 並且在庇護所的左側放上一個壞掉的警爪作為起始設備。

3) 主要圖板

- 放置主要圖板 (如圖A) 在桌子的中間。
- 放置所有資源跟倖存者 在圖板旁邊讓大家都方便拿到 (如圖B)。
- 把裝備卡洗好 (如圖C) 形成一個牌堆 放在主圖板的旁邊
- 把狩獵指示物洗好並且分成三堆, 牌堆面朝上並且放置在適當的位置 (如圖D) 分別放在遊樂園、森林還有礦坑。放置的數量根據玩家人數來決定: 2人遊戲各放6個, 3人遊戲各放8個, 4人遊戲各放10個。剩下的全部棄掉而且不能讓玩家們看到內容。
- 把抗輻射的海草標記放在它專屬的位置上 放在軍事基地中 (如圖G)。
- 將每個城市都放上相對應的 搜尋指示物 (一個城市有10個) 並將它們洗牌成為一個牌組, 面向下, 放在每個城市旁對應的位置 (如圖E和F)。

四人遊戲起始設置



如何遊玩

Outlive 總共會經過六天的時間 (6 回合)，每個回合又分為3個階段：黎明、白天、夜晚。

1) 黎明階段 在新回合開始之前，把主圖板上的貨補好。

2) 白天階段 玩家們在外面的世界收集資源。

3) 夜晚階段 玩家們經營自己的庇護所：餵飽倖存者，拯救新的人類，處理和輻射或其他事件，修理裝備以及蓋新的房間。

1- 黎明階段

主圖板補貨

在新回合開始之前，主圖板上每個位置的貨都要補好。玩家們必須根據遊玩的人數把新的補給放在主圖板上特定的地點 (補貨的數量每個地點不同)。請記住，這個動作是補貨，所以每個地點物品的數量，不能超過每個地點依人數規定的總量。城市 (搜尋指示物跟裝備卡) 的補貨方式請看下方所述。

玩家人數

2

3

4

木頭總量

6

8

10

玩家人數

2

3

4

水資源總量

7

9

11

玩家人數

2

3

4

彈藥總量

6

8

10

把抗核海草標記翻到“活躍”面 (●)。

Western city

» 從裝備牌堆

抽3張新的

裝備卡 (如果還有剩下 就把舊的丟掉) 如果牌堆空了，就把舊牌洗成新牌堆。

» 把10張搜尋指示物都洗混然後面朝下，依照玩家人數丟棄特定數量的指示物。被丟棄的指示物面朝上，玩家們可以看到有那些指示物被丟掉。



玩家人數 保留指示物

2

6

3

8

4

10

Eastern city (Same as west)

» 從裝備牌堆

抽3張新的

裝備卡 (如果還有剩下 就把舊的丟掉) 如果牌堆空了，就把舊牌洗成新牌堆。

» 把10張搜尋指示物都洗混然後面朝下，依照玩家人數丟棄特定數量的指示物。被丟棄的指示物面朝上，玩家們可以看到有那些指示物被丟掉。



玩家人數 保留指示物

2

6

3

8

4

10



貨船上的每一個位置

(● or ●)

都放上1位倖存者

玩家人數

2

3

4

晶片總量

6

8

10

玩家人數

2

3

4

礦產總量

6

8

10

2- 白天階段

1) 回合開始

- 翻開「護航」板上相對應回合的事件牌，並立刻發動其影響，之前所有還沒有解決的事件牌，影響也都需再次發動。



除非玩家們在夜晚階段把事件解決，否則事件的負面效果會一再發生。

2) 移動

- 從起始玩家開始，每位玩家選擇他在圖板上不活躍（躺下）的英雄，把它站起來，並將它從原本位置移動1或2個空格，移動之後必須沒有其同色的英雄在同一格，並執行他的行動（參見區域描述說明-p8）。

移動的5大原則

- ▶ 一個英雄最多可以移動2格，必須延著路徑移動。
- ▶ 英雄不可以停留（或回來 - 往返）在上一回合結束時的同一個位置。
- ▶ 一個玩家在同一個位置只能有一個同顏色的英雄（不管站著或躺著）。
- ▶ 英雄可以經過自己同顏色的另一個英雄所佔據的位置，但不能停留在這個位置上。
- ▶ 英雄可以停在有另一種顏色的英雄（不管站著或躺著）所在的位置上。

舉例說明：綠色玩家想要再拿一些彈藥，可是他的英雄[3]前一回合已經到過軍營了，因此他必須想辦法先移走他的英雄[3]，但是軍營旁邊又有他自己其他的英雄占著（如圖中箭頭）



因此，綠色玩家只能選擇先把英雄[3]往下移動到東邊的城市，等到下次再輪到綠色玩家時，他就可以選擇把英雄[4]或是英雄[5]移動到軍營拿取彈藥。（如果彈藥還有剩下的話）

能移動的英雄要先動，如果有英雄無法移動（比方說他要上貨輪可是他的數值上有人）而且隊上也沒有其他還能移動的英雄，該英雄這回合不能移動，也不能做任何事。

蒐集資源

- 當一個英雄到達一個新的地點的時候，他必須是站著的（代表他是「活躍的」）然後，根據英雄所在的區域：

如果所在區域沒人

玩家可以根據他的所在地執行他的行動，蒐集資源或是打獵。英雄可以根據他的強壯度執行多次的行動，但是資源是有限的（參見區域描述說明-p8）。

玩家在每個地區可以蒐集的資源有限，每一回合能拿的總量是固定的，一旦資源耗竭，這個回合該地點就不會再提供更多資源了。

如果所在區域有其他「活躍」的英雄

- 在執行行動之前，英雄可以自由決定要不要對同一地點強壯度比他低的「活躍」英雄施壓。壓力的計算等於兩人的強壯度相減。

舉例說明：強壯度5的英雄施壓強壯度3的英雄，壓力：5-3=2

- 如果一個英雄被施壓，他可以選擇使用彈藥反擊。每減少一個壓力都必須消耗掉一個彈藥，舉例來說強壯度5的英雄施壓強壯度3的英雄，強壯度3的英雄可以選擇使用2個彈藥反擊，或是選擇只用1個彈藥，然後承受1點的壓力。

彈藥只能用來防禦，因此進攻方不能使用彈藥來增加壓力。

如果英雄不想要使用他的彈藥的話，攻擊方可以從他那邊獲得跟造成的壓力一樣多的材料或日用品。

被攻擊的英雄選擇要給對方哪些資源。（1或2個 材料/日用品 對應 1或2點壓力）

進攻的壓力只有針對活躍（站著）的英雄，躺著的英雄完全不會有事（趴著不會中槍）



舉例：紅色的英雄[5]來到水壩，水壩有「活躍」黃英雄[3]，「活躍」綠英雄[4]，以及「不活躍」藍英雄[3]。紅英雄[5]會對每個在該地點「活躍」的英雄造成壓力，但是對躺著的藍英雄[3]不會造成壓力。黃英雄[3]花掉兩個彈藥去抵銷2點壓力（5-3=2），因此他不需要給攻擊者任何資源。

綠英雄[4]選擇把彈藥留著，等一下打獵要用，因此他給了紅色玩家1個木頭資源，來抵銷1點壓力（5-4=1）

壓力只有針對到達當時在該地的活躍英雄，如果有玩家的力量比你低，可是他在你之後才到達同地點，你沒辦法對他造成任何壓力。

如果打輸了，但是你沒有日用品，也沒有材料，那你什麼都不用給。

壓力只能施加在力量較低的英雄，你沒有辦法對力量比你高的英雄施壓，當然也沒辦法搶奪他的資源。

當上述的攻擊結束之後，玩家可以根據他的強壯度還有所在地執行他的行動（蒐集資源或是打獵）。

當玩家執行完剛剛移動的這個英雄的所有行動之後，

輪到坐在他左邊的玩家把一個「不活躍」（躺著）的英雄變成「活躍」（站起來）然後開始移動，依此類推，直到所有玩家都做完四個英雄的動作（所有英雄都站起來）

主要圖板

當一個英雄到達一個地點的時候
它會獲得跟他力量相同的行動力
它可以把行動力在該地點自由使用

區域描述說明

每一天，每個地點會提供數量有限的資源，倖存者們或是設備。也有些地方可以讓玩家狩獵，不過獵物的數量是會耗竭的。

你的英雄每天可以調查4個不同的位置，要注意在你去這些地方之前，該地區的資源有沒有被用盡。

軍事基地：



軍事基地可以提供彈藥和/或
抗核用海藻

- 玩家每使用1點行動力可以獲得1個彈藥。彈藥放在庇護所內
它可以用來打獵，也可以拿來
減低對方給你的進攻壓力。

- 玩家花1點行動力可以獲得海藻，
海藻可以立刻讓輻射強度
劑量表下降一格。
(參見，處理輻射問題 p10)

海藻每回合只有一個，用完就翻面。

舉例：紅色英雄[5]到達軍事基地，他拿走4個彈藥
還有1個抗核海藻。

森林 / 礦場 / 巡迴遊樂園：



這三個地點供應材料：森林有木頭，礦場有金屬，
遊樂園則有晶片。這三個地點也都能打獵。



- 玩家每使用1點行動力可以獲得1個材料（木頭，
金屬或是晶片）材料直接放入庇護所中的
相對位置。

- 玩家也可以消耗行動力來打獵，
才得以獲得肉，但是只能先狩獵
牌堆最上面的獵物。



這些地點都回有狩獵用的牌堆
獵物共有五種，可以用它們的毛色或是耐受力
(3, 4, 5, 6或7)來做區分。



只有牌堆最上方的獵物可以被狩獵，最上方的獵物
被獵走後，下一位玩家才能狩獵之後的獵物。

玩家必須消耗跟獵物的耐受力(紅色數字)一樣多的
行動點數來狩獵，可以藉由消耗彈藥來降低獵物的耐
受力，每1個彈藥可以降低1點耐受力

舉例：紅色英雄[4]來到了巡迴遊樂園想要狩獵
一隻耐受力6的獵物，他花了3個彈藥使獵物的耐
受度降到3(6-3=3)，因此他必須在使用3個行動
來狩獵獵物，狩獵完成之後，他使用最後的1個
行動，蒐集到一個晶片。

每張狩獵成功的指示物都會給玩家肉(黑色數字
標明) 第一次狩獵成功，會拿到最少的肉，第二
次狩獵到同一種獵物，得到的肉會增加，以此類
推，狩獵成功之後把狩獵指示物放在個人庇護所
的左邊。

舉例：紅色玩家之前已經狩獵到2隻
耐受力6的獵物，如果他再狩獵到
第三隻，那將會一次得到6個肉。



玩家狩獵時使用的彈藥數量
不能超過獵物的耐受力

獵物牌堆永遠都不會補貨
一旦耗竭 就永遠沒有了 眼量是殘酷的

貨輪：



在貨船區，你會發現罐頭食物(非易腐食品-參
見“清除庇護所”-第11頁)，倖存者和起始玩家
指示物



- 每回合第一個到達貨船的玩家會得到起始玩家指示物（他會成為夜晚階段的起始玩家）。如果沒有任何玩家到達貨船，則起始玩家不變。
- 不同於其他的位置，根據英雄的力量與船區有幾個不同的據點。如果對應於它的力量的據點已經由同級英雄佔用，玩家就不能再往貨船移動英雄。



寫在左側的數值必須跟英雄的力量完全相同才能佔據據點 (3, 4, 5或6 *力量6可以靠某些裝備達成)。

- 寫在右側的數值表示的是英雄可以得到的罐頭食物的數量 立刻從供應區拿取並放到底護所內
- 此外，每個據點都提供了1位倖存者，玩家可以立刻將他放入底護所內的氣閘或任一個蓋好的房間。

從貨船拯救的倖存者是遊戲中唯一不用經過氣密室，就能直接進入房間的倖存者。當然，你的氣密室或房間必須有空，才能拯救倖存者。
(參見：建造房間並啟用他們的效果 p. 11)

貨船上的每一個點都只能站1個英雄，而且英雄的力量必須跟該點的數值完全相符。
(舉例：只要有一個力量[3]的英雄踏上貨船，這回合就不可能有任何其他力量[3]的英雄可以過去貨船)



舉例：藍色英雄[5]來到貨船區，他得到3個罐頭食物跟1個倖存者，同時他也是第一個到達貨船的，因此也得到起始玩家指示物。他也因此成為等下夜晚階段的起始玩家。紅色英雄[5]因此不能再移動到貨船上，包括貨船上數字較小的據點也都不行。

貨船上有一個數字6的點，如果英雄想佔領，必須擁有某種可以增加力量的裝備。

水壩：



水壩可以提供水資源，可是外面的世界已經被輻射污染，因此需要晶片來啟動。水壩內的淨水器來淨水，啟動淨水器不需要消耗英雄的行動點數。

- 如果玩家使用了1個晶片，他就可以消耗任何行動點數來取得水資源，並立刻放入底護所中。
- 如果玩家不想或不能使用晶片，那他就不能取得任何水資源，但還是可以去水壩。

舉例：綠色英雄[3]來到水壩，他花費了1的晶片啟動淨水器，然後用光3個行動得到3個水資源。

即使到達水壩的玩家不想使用晶片，他還是可以對當時在水壩的其他活躍的英雄造成壓力（攻擊他們）。

城市：



在Outlive的遊戲中有兩個城市，他們運作的模式相同，你可以在城市的遺跡中找到壞掉的裝備或是有用的資源。



- 玩家可以花1點行動來獲得1個他選的裝備。接著把獲得的裝備放在自己底護所左方，裝備一開始都是壞掉的，一旦修理好它們將幫助英雄，提高他們的生存技能（參見夜晚階段 - 第10頁）。

- 玩家可以花費動作搜索城市的遺跡。每花1動作得到1個搜尋指示物，並即時獲取資源或它提供的效果。玩家總是從牌堆上方開始抽牌。玩家可以任意選擇獲得裝備或是搜索城市遺跡的順序。

在每個城市，你會發現同樣的10個搜索指示物：1個水，1個罐頭食品，1個抗輻射藥，1個木材，1個金屬，1個晶片，2個彈藥，還有2個空櫃子。一旦搜索完畢後，就把搜尋指示物棄掉。



舉例：紅色英雄[5]來到城市，他選擇先從3個裝備中選1個，然後抽走2張搜尋指示物。接著他再拿走剩下的兩個裝備中的其中1個，然後再進行最後的搜索（結果抽到1個空櫃子，只能說他真是太幸運了 >_<）

任何時候，當玩家抽取搜尋指示物的時候，把它面朝上放在城市旁，因此所有的人都知道有什麼被抽出了，也可以知道還有什麼沒被抽。抽到資源的話，直接從一般供應區拿。

在2人或3人遊戲中，兩個城市都需有被保留的搜尋指示物。在黎明階段，都必須被棄掉重洗。（參見：黎明階段 P6）

城市中獲得的裝備，放在自己底護所左方。裝備剛被找到的時候都是壞掉的，一旦修理好它們才能發揮效用。（參見：修理裝備 P11）

城市中的裝備卡被拿走不會馬上更新，要等到下一回合的開始才會更新。

3) 白天階段結束

一旦白天階段結束，玩家將所有英雄都躺下。他們都變成“不活躍”狀態。下一回合開始時，他們將一次一個（參見2-移動，第7頁）被重新再“活躍”。

因此，在白天的時候，玩家總是知道哪些英雄已經做過行動（站起來的），哪些英雄還沒行動（躺下的）。

白天階段結束，夜晚階段接著開始。

3- 夜晚階段

到了夜晚，該是每一個玩家要照顧他們的庇護所及其居民的時候了，遵照以下7個步驟：

- » 1/ 解決事件
- » 2/ 餵飽倖存者們
- » 3/ 處理輻射問題
- » 4/ 招募新的倖存者
- » 5/ 建造房間並啟用他們的效果
- » 6/ 修理裝備
- » 7/ 清潔庇護所

1) 解決事件

從起始玩家開始，依照順序解決事件。

- 如果起始玩家不想或是不能解決事件，他可以選擇跳過，然後換第二位玩家解決事件。依此類推，直到所有的事件都解決，或是到所有的人都跳過。

玩家一次只能解決一個事件。接著換其他人之後還有剩下的事件，那他可以解決第二個。

玩家在一回合內要解決幾個事件都可以，但是他如果有可以減少解決事件花費的房間，一個房間一回合只能提供一次效果。

- 為了解決事件，玩家必須獨自付出在事件卡上的要求的所有資源（材料、日用品或是彈藥）。一旦事件解決了，事件卡從“護航”圖板移到玩家庇護所的右側。
- 一旦事件得到解決，它不再對玩家造成任何影響。
- 在遊戲結束時，每個事件會給予解決它的玩家生存點數（SP）。

可以獲得的生存點數（SP）

事件卡



解決這個事件需要的資源

舉例：紅色玩家是起始玩家，但他決定不解決正在發生的事件（森林大火）。下一個玩家決定花費3個水（把它們放回一般儲存區）解決這個事件。他贏得這張事件卡，並把它放在自己的庇護所右側。在遊戲結束時，他將得到3點生存點數（SP）。

2) 餵飽倖存者們

提醒：<日用品>指的是肉、罐頭食物跟水。



提供倖存者食物時，日用品所需量是以房間為單位。
• 每一個擁有至少1個倖存者的房間，都要消耗日用品。（就算房間裡面沒住滿也一樣）每間房間需要消耗的日用品數量，都標示在房間的右上角。



請特別注意：只要房間有人，就算只有1個人，消耗的日用品數量都是一樣的。只有空房間不用消耗日用品。

- 除此之外，氣密室內的每一排只要有人都要消耗掉1個水資源。



只要玩家有足夠的日用品，就不能省著不用，讓居民餓肚子。

- 每缺乏1個日用品，玩家就必須犧牲一個倖存者，該倖存者直接返回一般供應區。

當氣密室的第一排站滿人之後，第二排才能站人。

舉例：藍色玩家有2個房間有人，另外還有3個人在他的氣密室。他必須支付3個日用品（2個房間需求的總量）還有2個水資源（因為氣密室的人站到第二排）。

藍色玩家有6個日用品（2個肉、3個罐頭食物和1個水）。他支付了2個肉和個1罐頭食物，但是，因為他只能提供1個水資源。因此，他必須選擇犧牲1個倖存者（不一定要選在氣密室內的），並把他放回一般供應區。

3) 處理輻射問題

放射性輻射瀰漫在你的庇護所，而且一天比一天更強大（1/2/2/2/3/3）（參見“護航”圖板-p3）。

玩家們必須把倖存者安排在氣密室，以確保氣密室能正常運作抵擋輻射。



- 每1個站在氣密室內的倖存者，可以抵擋1點輻射強度。

在這個階段，每個玩家都要檢查自己氣密室內的倖存者數量，夠不夠抵擋這一回合的輻射強度，如果人數不夠，那每缺少1個倖存者，就會讓輻射危害劑量表上升1格。

例如：綠色的玩家在第五天的晚上，只有1個倖存者在氣密室。由於第5天，放射強度高達3。綠色玩家的輻射危害劑量表上升2格（3放射強度-1倖存者=2格）。

如果氣密室內的倖存者人數比當回合的輻射強度還多的話，輻射危害劑量表也不會下降，因為氣密室只能提供預防的功能。

關於輻射

- » 輻射危害劑量表有很多格。一開始所有玩家都在0的那一格。在遊戲結束時，每個玩家都會依照輻射危害劑量表上面所標示的來獲得或是失去生存點數（SP）。
- » 玩家如果想要降低輻射危害劑量表，可以使用抗輻射藥（可以在城市中找到），海鹽（從軍事基地中找到）或使用某些房間的特殊效果。
- » 如果某玩家的輻射危害必須高過“-11”那格，每超過1點沒有辦法處理的輻射強度，都會讓你立刻失去1位倖存者。

4) 招募新的倖存者

如果還有剩下的日用品，玩家可以拿來招募新的倖存者。

- 每花1個日用品，玩家可以招募1個倖存者並放入他的氣密室。只要你的氣密室空位還夠，日用品也夠多的話，招募倖存者的數量沒有限制。



在這個階段 如果氣密室沒有空位 就不能招募新的倖存者

舉例：在經過「步驟2-餵飽倖存者們」之後，藍色玩家仍然有2個水和1個罐頭食品。他選擇用1個水跟1個罐頭食品招募2個新的倖存者到他的氣密室裡。他為下一個回合保留1個水資源。

5) 建造房間並啟用他們的效果

提醒：“材料”指的是木頭、金屬或是晶片



- 在這個階段，你可以從氣密室任意移出倖存者，數量不限。
- 房間板塊有兩面“未建造”跟“已建造”。建造1個房間需要3個“材料”。玩家可以在木頭、金屬或是晶片任意搭配來支付3個材料。接著把房間翻到“已建造”那面，然後就可以馬上把其他庇護所內的倖存者塞滿這個房間內以發動房間的效果。



在這個階段，你可以從氣密室往所有已經蓋好的房間內任意移動所有的倖存者。(房間與房間不能互移)

但是房間的效果必須蓋好+塞滿人才會發動(房間如果失去任何1位倖存者，效果就會消失)。

房間的效果在蓋好+塞滿的瞬間就算發動。

有的房間效果會影響主圖板，有的房間則是影響個人庇護所。

要注意的是：只要符合規則，蓋房間、移動倖存者，或是使用房間的效果，玩家可以隨意用任何順序來執行。



舉例：紅色玩家花了3個材料蓋了一間房間並把它翻面，再從氣密室調來3個人發動了房間的效果——“蓋房間時可以少付2個材料”他馬上使用這個效果，這次他只花1個材料就又蓋了1個新的房間，當然也可以再從氣密室把人派去這個新的房間。

房間的特殊效果
一回只能使用一次

倖存者一旦被移動到一個房間之後
從此就不能再被移動了

6) 修理裝備

在白天的階段或是使用某些房間效果，玩家都有機會獲得裝備。可是每次玩家獲得的新裝備，都會是壞掉的，必須修理好才能使用。

- 當你獲得裝備的時候，把它放在庇護所的左側，用這樣來表示它是壞掉的，必須修理好才能使用。
- 玩家必須付出裝備卡右上角標示的“材料”才能把它修好。

裝備卡



每個裝備每回合只能使用一次
使用之後把裝備卡轉向
等到回合結束之後才轉回來
下一個回合該裝備可以再次使用

- 一旦裝備被修理好，就把它放在庇護所的右側。它的效果在接下來遊戲中都有效。此外，遊戲結束之後每1個修好的裝備都會讓玩家獲得1點生存點數(SP)。

例如：藍色玩家藉由花費2個木頭和1個金屬修好了他的鋸齒鋸，並把它放置在庇護所的右側，其效果在之後的遊戲都有效。藍色玩家在遊戲結束時也因此得到1點生存點數(SP)。

關於裝備

- 英雄可以使用裝備來增強自己的行動。
- 裝備產生的效果跟地點或行動有關。如果裝備卡的資源之前有“+”號，表示它可以幫你多採取1個或2個資源，前提是該地點剩下的資源足夠，而且也要有英雄在相對的位置花至少1個行動來收集資源。
- 如果裝備上沒有“+”符號，這表示它提供的資源正常來說不會出現在這個地點。因此，玩家採取資源的時候必須直接從一般供應區拿。



- 每個裝備上面都有一個只有一半的符號。會有另外一個裝備上的符號可以跟它互補。遊戲結束的時候，每完成一組這樣的配對就可以得到1點生存點數(SP)。

不能同時擁有兩個一樣的裝備
如果你抽到一樣的 就棄掉重抽

7) 清潔庇護所

遊戲中的日用品保存期限都很短

- 所有玩家都棄掉自己所有的肉(🍖)
- 但是罐頭食品可以保留
- 每個玩家只能保留2個水資源(💧)
- 把使用過的裝備轉回來

當7個步驟都結束就表示夜晚階段已經結束了。接著從新回合的黎明階段開始。但如果已經到了第6個回合，“護航”已經到來而遊戲也結束了。

遊戲結束

遊戲在第6回合結束，也就是你已經翻開“護航”圖板的最後一個事件卡的那個回合。

遊戲結束後，玩家們根據下面的方式計算自己的生存點數（SP）：



- » 每一個被解決的事件都會給玩家生存點數(SP)。
- » 依照完整的房間的數量也會給玩家分數，所謂完整的房間是指蓋好+住滿人，另外氣密室不算是一個房間。完整房間數量與生存點數的換算請對照下表。



完整房間數量	1	2	3	4	5	6	7
獲得生存點數	0	1	2	4	7	11	17

- » 根據每個玩家庇護所內的輻射危害劑量表來+/-生存點數(SP)



加分

扣分

- » 每1個在你庇護所內的倖存者給你1點生存點數(SP)



- » 每1個修好的裝備給你1點生存點數(SP)



舉例：Lily-Rose Welly總共得到30點生存點數(SP)

- 她的庇護所內有15個倖存者 = 15 SP
- 她解決了一個5分的事件 = 5 SP
- 修好6個裝備 (6SP) + 其中4個湊成2對 (2SP) = 8 SP
- 4個完整的房間 (蓋好+住滿人) = 4 SP
- 輻射危害劑量表標示在“-2” = -2 SP

6個修好的裝備
+6SP



2組成對的裝備
+2SP



完成的事件卡
這張+5SP



輻射危害
-2SP



15個倖存者
+15SP

4個完整的房間+4SP

- » 每1對配對的裝備給你1點生存點數(SP)



決定最後的贏家

最生存點數最高的玩家獲勝。只有他的部落得以遠離這片焦土去加入奇蹟的潛艇城市。

如果出現平局，玩家比較他們的日用品數量。日用品較多的人贏。如果依然還是平手，玩家比較他們剩餘的資源（材料和彈藥）剩下最多的人贏。

沒有獲勝的其他部落就只能繼續待在自己的庇護所，試圖生存下去...

關於生存點數

- » 每一個被解決的事件都會給玩家生存點數(SP)。
- » 依照完整的房間的數量也會給玩家分數，所謂完整的房間是指蓋好+住滿人，另外氣密室不算是一個房間。完整房間數量與生存點數的換算請對照下表。

完整房間數量	1	2	3	4	5	6	7
獲得生存點數	0	1	2	4	7	11	17

- » 根據輻射危害劑量表
你有可能會獲得或失去生存點數(SP)
- » 每1個倖存者給你1點生存點數(SP)
- » 每1個修好的裝備給你1點生存點數(SP)
- » 每1對配對的裝備給你1點生存點數(SP)