

扫描二维码，获取桌游竞技场 (Board Game Arena) 《极境之奔》的30天免费游玩权限！该服务在桌游竞技场 (Board Game Arena) 网站上验证后激活。



LIMIT

年龄13+

40分钟/玩家

1—6玩家

文明及管理

ALEXANDRE POYÉ

图标速查

- | | | | | | |
|--------|--------|----------|-----------|-----------|---------|
| : 金融危机 | : 人口 | : 打出1张卡牌 | : 同盟 | : 生产工业资源 | : 工业资源 |
| : 军事危机 | : 人口等级 | : 跳过 | : 破坏同盟 | : 生产军事资源 | : 军事资源 |
| : 生态危机 | : 生活水平 | : 永久效果 | : 从市场买入 | : 生产可再生资源 | : 可再生资源 |
| : 货币 | : 顶层阶级 | : 即时效果 | : 向市场卖出 | : 生产自选资源 | : 化石能源 |
| : 世界银行 | : 中产阶级 | : 抽牌 | : 盒子LIMIT | : 生产自选资源 | : 短缺 |
| : 不稳定 | : 底层阶级 | : 手牌 | : 给予另一位玩家 | : 领土 | |
| : 社会动荡 | : 人口转变 | : 国家 | | | |
| : 污染 | | : 所有国家 | | | |
| : 过度污染 | | | | | |



设计师前言

20年前，我第一次接触到梅多斯等人所撰写的著名报告《增长的极限》*，以及支撑该报告情景模拟的World3模型**和构成这一模型的375个变量。当时的我还是一名物理系的大学生。我深深着迷于这个复杂的模型，同时报告中提到的事实也使我大受震撼：在有限的世界中，持续的增长是不可能的。

许多物理系统都反映了这一现实：比如溢出的罐子、爆炸的炸弹、寄生虫的繁殖。当系统达到极限时，增长便会饱和。研究物理学还带给我另一个重要启示：增长越强烈，饱和的来临就越突然。当我思考这些原理时，工业仍在追逐产能扩张，政客们仍在鼓吹增长能带来幸福，而我们仍在抢购新款手机。

为什么小学课堂上不教这些？为什么梅多斯报告的结论没写在银行和初创公司的计划书里？我们到底在用自己的时间做些什么？

你现在手中拿着的这款桌游，正是我对这一问题的回应。《极境之弈》是一款沙盒式游戏，包含了简化版的World3模型的互动关系（如生产带来污染、教育提高生活水平等），我们也加入了一些必要的新模块，比如世界市场，社会互动和军事机制等。在《极境之弈》中，你可以选择并施行不同的政策方针：专制、理性、扩张、消费等。你的政策会对游戏产生影响，玩家将共同勾勒出这颗星球的命运图景——是走向幸福还是陷入苦难？而这份命运又将属于哪些群体？

《极境之弈》只是对World3模型的简化重构，是一个高度凝练的模拟系统。我们并不追求在所有细节和层面的极致真实，而是欢迎进一步的测试与质疑。虽然我们竭力确保游戏中的各种效果尽可能准确，但你可能并不认同某张卡牌或某条规则——那就去修改它吧。

最重要的是，分享你的游戏历程，并将其与现实世界对照，重复游玩来实验不同的政治决策。是时候让大家了解这些50年前就已提出的思想了——这正是这款游戏存在的意义。

Alexandre Poyé

* - Meadows, D. H., Meadows, D. L., Randers, J., and Behrens, W. W. (1972). The Limits to Growth: A Report for the Club of Rome's Project on the Predicament of Mankind. New York, NY: Universe Books. <https://doi.org/10.1349/ddlp.1>
** - <https://en.wikipedia.org/wiki/World3>

目录

2	图标速查
3	游戏目标
4	游戏配件
6	初始设置
11	游戏流程
24	单人模式
25	卡牌详解

01

游戏目标

《极境之弈》是一款极具竞争性的文明题材桌游，时间设定在1850年代到2060年代，也就是从工业革命时期一直延伸到近未来，背景设定在我们的世界体系中，且受到地球资源有限的制约。

你将领导一个国家，你的每一项政治决策不仅会影响自己国家的人民和生产，更牵动着世界格局与他国命脉。生态、金融、军事危机随时可能爆发。你会优先考虑可持续发展，还是追求全球主导地位？你会引领国家走向理想蓝图，还是根据变幻莫测的国际局势随机应变？一切皆由你决定。

所有玩家的起始条件完全相同。你扮演的并非真实存在的国家，但也许你塑造出的国家与现实世界有一定相似之处。

游戏共进行7轮，称为“**世代**”，第七世代结束时统计得分。不过，如果你和对手至少触发了4次全球危机，游戏则可能提前结束。最终得分最高的国家获得胜利。

世代流程

每个世代包含3个阶段：

- 01** 政策阶段：你做出决策
- 02** 社会阶段：你的人民根据决策做出回应
- 03** 国际阶段：可能爆发全球危机

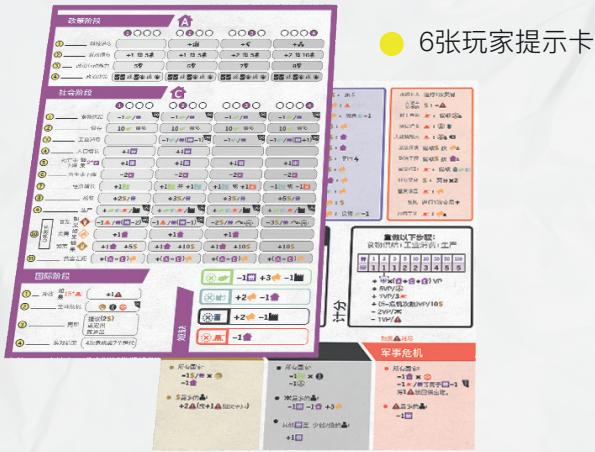
可在玩家提示卡背面查看世代流程，具体情况往往取决于你人民的生活水平。

关于计分

游戏结束时，你的得分代表了国家的可持续性、综合国力和负面影响。这一评分体系仅基于本游戏视角，并不表示其他视角不可行。评分是本游戏中唯一涉及评价的部分，其他部分均保持价值中立。评分细则见第23—24页。

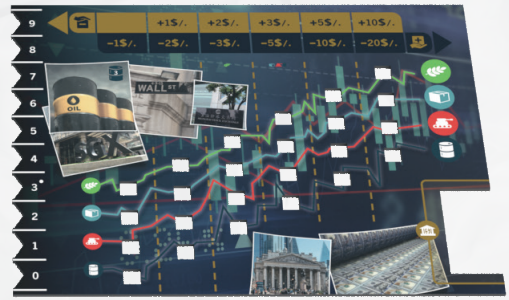
02 游戏配件

面板和表格



● 6张玩家提示卡

● 1张市场版图



● 6张双面国家面板

两面仅风格不同，可根据个人喜好选择



● 9个收纳盒



首次游玩前，组装收纳盒并根据图示放入对应配件。每场游戏结束后，按照同样方式进行整理。

国际盒

国际盒中包含所有国家共同使用的配件。



● 1个可再生资源价格绿色方块

● 3个可再生资源十位计数板块
正面/反面：0/1、2/3、4/5



● 1个化石资源价格黑色方块

● 1个工业资源价格蓝色方块

● 3个工业资源十位计数板块
正面/反面：0/1、2/3、4/5



● 5个化石资源标记

● 1个军事资源价格红色方块

● 3个军事资源十位计数板块
正面/反面：0/1、2/3、4/5



● 6个污染标记



● 1个领袖板块



● 6个不稳定标记



● 1个领土标记



● 1张同盟卡



● 1个去军事化板块

● 7个世代板块
正面：当前世代 反面：历史世代



● 12个危机板块：



● 1个殖民地供应板块

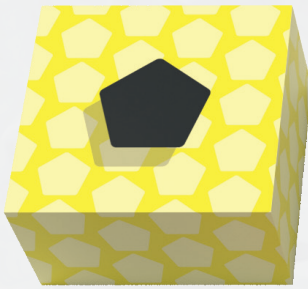


● 2张污染和不稳定供应卡



国家盒x6

国家盒中包含每个国家使用的配件。



- 3个可再生资源十位计数板块

正面/反面: 0/1、2/3、4/5



- 3个工业资源十位计数板块

正面/反面: 0/1、2/3、4/5



- 3个军事资源十位计数板块

正面/反面: 0/1、2/3、4/5



3套政治卡:



12张社会卡



12张军队和经济卡



13张生产卡

- 3个污染标记



- 10个化石资源标记



- 5个人口转变板块



- 1个社会动荡方块



- 3个生产工厂方块



- 1个步骤进度标记



- 2个不稳定标记



- 6个领土标记



- 5个社会阶级圆柱



- 1个人口圆柱



- 2个军事和经济同盟谈判面 (黑色图标) 协议面 (白色图标)



- 3个钞票标记 1\$面值



- 3个钞票标记 2\$面值



- 3个钞票标记 5\$面值



- 3个钞票标记 10\$面值

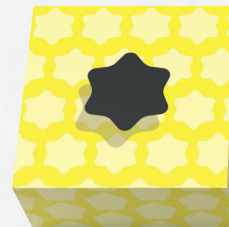


- 3个钞票标记 20\$面值



重要: 星标盒中还包含单人模式使用的配件。

- 8张事件卡和1张星标国家卡。



2个LIMIT盒

这些盒中包含游戏中超过某一上限时将会用到的配件。

LIMIT盒中的!、☠️和\$的标记数量视为无限。如果这些标记耗尽，记录你应拿取的标记。



- 6个钞票标记 20\$面值



- 12个钞票标记 50\$面值



- 9个不稳定标记



- 21个过度污染标记



- 6个5点不稳定标记



- 9个化石资源标记



03 初始设置

市场版图

将市场版图放置在桌面中央，拿取国际盒中的配件。

- 01 将🌿、🏠和🏭的十位计数板块（0）面朝上，放置在市场资源库存数字3的左侧。
将剩余的十位计数板块放在市场版图旁边。
- 02 将3个化石资源🏭标记放置在化石资源库存内。
- 03 将绿色方块放置在可再生资源价格的第3格。
- 04 将蓝色、红色和黑色方块分别放置在对应资源价格的第4格。

资源价格

资源价格方块的位置表示该资源当前的买入和卖出价格。**当你购买资源时，对应的资源价格上涨**（将方块向右移动1格），**当你卖出资源时，对应的资源价格下跌**（将方块向左移动1格）。这就是供求规律。详见第25页。

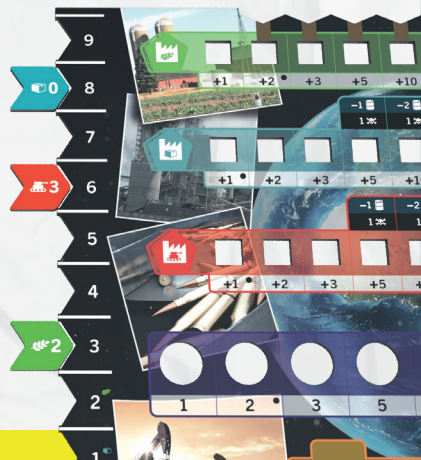
- 05 将7个世代板块按照时间顺序从左到右放置在市场版图上方，从最左侧世代开始游戏。
- 06 将12个危机板块放置在世代板块旁边。
- 07 将2张污染和不稳定供应卡以及殖民地供应板块放置在市场版图旁边。
- 08 在污染供应卡上放置6个污染🚨标记。
- 09 在不稳定供应卡上放置6个不稳定⚠️标记。
- 10 在殖民地供应板块上放置2个化石资源🏭标记和1个领土🏠标记。
- 11 将领袖板块放置在市场版图旁边。
- 12 将LIMIT盒放置在方便拿取的位置。这些盒子会充当游戏过程中的标记弃置区。
- 13 如果游戏中加入了同盟步骤（第21页），将去军事化板块和同盟卡一同放置在市场版图旁边。

市场版图和国家面板的资源库存

市场版图和国家面板上的资源库存数量由对应库存轨上十位计数板块的位置所表示。

示例：右图中，你有23个🌿、36个🏭和8个🏠。

当你的某种资源数量超过59个时，使用多个十位计数板块相加以表示该资源数量。



世代时间线





01



污染供应堆



污染

如果游戏过程中，你需要拿取污染标记  但污染供应卡上的数量不够，那么从LIMIT盒中拿取不足的过度污染标记 。



不稳定供应堆

不稳定

如果游戏过程中，你需要拿取不稳定标记  但不稳定供应卡上的数量不够，那么从LIMIT盒中拿取不足的不稳定标记 。



殖民地供应堆



国家面板




每位玩家：

从6个国家中选择一个，拿取对应的国家面板、国家盒和1张玩家提示卡。

- 01 如果游戏中加入了**同盟**步骤（第21页），每位玩家将2个同盟标记放置在国家面板旁边。否则，本局游戏中不会使用到这些标记。







这一步骤是可选设置。我们建议在2或3人游戏或首次游玩时跳过这一步骤。


在你的国家面板上：

- 02 将你的绿色工厂方块放置在可再生资源生产轨的第2格，
- 03 将你的蓝色工厂方块放置在工业资源生产轨的第1格，
- 04 将你的红色工厂方块放置在军事资源生产轨的第1格，
- 05 将你的人口圆柱放置在人口轨的第2格。

等级概念

你的生产和人口会按照“等级”增加或减少。移动工厂方块或人口圆柱意味着提高或降低等级。**例如**，当你拥有10个人口单位时，增加1级的人口指的是移动到20人口单位，降低1级人口指的是移动到5人口单位。




- 06 将十位计数板块（0）面朝上放置在库存轨2的位置，
- 07 将十位计数板块（0）面朝上放置在库存轨1的位置，
- 08 将十位计数板块（0）面朝上放置在库存轨0的位置，
- 09 将其他资源十位计数板块放在你的国家面板旁边。
- 10 将8个化石资源标记放置在你的个人化石资源库存中，
- 11 将5放在你的国家面板旁边。
- 12 将5个领土标记放置在领土区，





这代表着你领土的大小，并限制你的可再生资源的生产上限。


游戏开始时，你的库存中有8、2、1、0和5。

注意每个国家有特定形状以便区分。这个形状在国家面板和卡牌背面均可找到，同时也被用作不同国家同盟标记的形状。

生产工厂

共有3个生产区：可再生资源、工业资源和军事资源。你的国家会根据工厂方块所在的位置生产所示数量的对应资源。

从第4级开始，生产工业和军事资源（ ）需要消耗化石资源，并生成污染。

工厂方块永远无法超过最后一块可用领土。

如果工厂方块、或已经在轨道最后一格，则忽略任何向右的移动。

见第7页，供应堆和世界银行

生活水平

社会阶级被划分为从A到E的5级，每级对应本国的20%人口。阶级A是顶层阶级，阶级E是底层阶级。

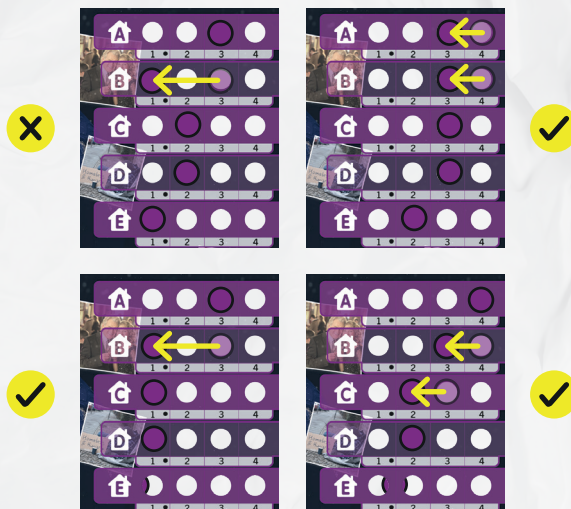
每个社会阶级都有其对应的生活水平，范围为1到4，由对应圆柱的位置表示。

游戏过程中，你可以通过向左或向右移动圆柱来分别提高或降低5个社会阶级的生活水平。

重要：较高的社会阶级总是先于较低的阶级提高生活水平。较低的阶级总是先于较高的阶级降低生活水平。某一阶级的生活水平永远不能超过高于它的社会阶级（即圆柱不能比较高阶级更靠右）。见页边示例。

每个社会阶级行都有1个人口转变板块。当一个社会阶级圆柱首次到达第3格时，从对应行拿取标记放置在人口转变区，然后将圆柱放置在第3格。

示例 生活水平降低2级 (-2 🏠) 指的是将同一个圆柱向左移动2格或2个圆柱各向左移动1格。同理，生活水平提高2级 (+2 🏠) 指的是将同一个圆柱向右移动2格或2个圆柱各向右移动1格。



所有标记起始位置由“•”表示。



- 将剩余的2个标记放置在殖民地供应板块上。
将其余钞票标记（共计109\$）放置在世界银行。
将第6个领土标记放置在殖民地供应板块上。
将3个和2个标记分别放置在市场版图旁边的污染和动荡供应卡上。
- 将5个社会阶级圆柱放置在生活水平表的第1格。
- 将5个人口转变板块放置在5行社会阶级中，盖住第3格。
- 将社会动荡方块放置在社会动荡轨的中间位置。

社会动荡

社会动荡轨代表你国度的稳定性和民众对变革的接纳程度。

每当你必须增加社会动荡，但社会动荡方块已经在最大值位置（轨道最右侧）时，不再移动方块，改为每有1格无法完成的移动，就从不稳定供应卡上拿取1个不稳定标记。如果方块因位于最小值而无法移动，则无事发生。

- 将步骤进度标记放置在你的玩家提示卡上。

政治卡

每个国家有3套卡牌，按照卡背区分：



社会

这些卡牌主要影响民众的生活水平、社会动荡及消费习惯。



军队和经济

这些卡牌主要影响你与其他国家的关系、市场以及不稳定。



生产

这些卡牌影响工厂的产能及其对污染和化石资源的影响。

政治卡对应游戏过程中你在这三大领域做出的决策。

注意：玩家提示卡上提供的卡牌列表在规则书末尾有详细说明。建议在首次游玩前查看。

将以下4张卡牌作为你的起始手牌：**基础教育**、**公共支出**、**工业化**和**手工业**。这些卡牌的右下角标有🚩符号。

另取出**市场准入**、**自动化**和**大规模毁灭**。这些卡牌的右下角分别标有🏠、🏭和☢️符号。将这些卡牌放置在你的国家面板旁边。

洗混剩余10张社会卡，将其面朝下放置在你的国家面板旁边，组成牌堆。剩余的10张军队和经济卡及10张生产卡也按照相同方式操作，分别组成3个牌堆。

政治卡详解



此章节仅供已熟悉游戏规则的玩家阅读。

如何讲解游戏规则？

有难度的游戏通常由购买游戏的人进行介绍（非常感谢你的支持）。你负责向其他玩家讲解游戏规则，本章节将帮助你完成这一任务。

你可以提前设置游戏，或者和其他玩家一起设置，同时简要介绍游戏故事和目标。每个国家的初始资金改为4\$，而不是通常的5\$。

第一回合直接从政策阶段的政治决策步骤开始，每位玩家按照个人偏好打出卡牌。这时，你可以介绍打出卡牌的方法：一次打出2张卡牌，直到所有人选择跳过。同时，你应该鼓励其他玩家相信自己的直觉，不必执着于在第一局游戏中“表现自己”。

每打出一张卡牌，都是简要介绍一个游戏机制的机会：

- **手工业**：资源十位计数板块的使用，
- **公共支出**：社会动荡轨，
- **工业化**：生产轨，
- **基础教育**：社会阶级及其生活水平。

基础教育和**公共支出**卡也可以讲解人口轨。

接下来进入**社会**阶段，该阶段按顺序逐步进行。

每个步骤，你都可以按照玩家提示卡上的总结进行详细解释，并结合游戏情境进行说明。不要忘记解释**等级**和**短缺**的概念。

还需要强调，消费和人口及经济增长的变化很大程度上取决于你**社会阶级C**的生活水平。

将危机机制留到第二轮结束再进行说明。本轮结束后，进入第二轮。

当其他玩家拿取**市场准入**卡时，解释交易规则。

在政策阶段的新政颁布步骤解释3套卡牌的区别，并对与战争相关的**军队**和**经济**卡上的**抵抗**概念进行说明。

首次游玩时，不要加入**同盟**步骤的规则。



三人游戏设置示例



随机决定起始玩家，该玩家拿取领袖板块。下一个世代开始时，将领袖板块传递给左边玩家。

04 游戏流程

游戏最多进行7个世代。

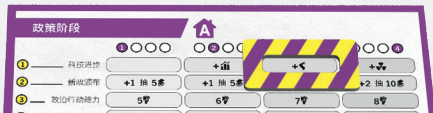
每个世代，或者说每轮，被分为3个阶段，从拥有领袖板块的国家开始：

- | | | |
|--|---|---------------|
| <p>01 政策阶段：你做出决策</p> <p>└</p> | <p>作为国家的战略家，你的职责是按照政治愿景制定用以塑造国家未来的决策。</p> <p>└</p> | <p>12—13页</p> |
| <p>02 社会阶段：你的国家对这些决策作出反应</p> <p>└</p> | <p>政治决策从不会没有后果，它们会影响民众的生活水平、人口规模以及你的生产……</p> <p>└</p> | <p>14—19页</p> |
| <p>03 国际阶段：危机爆发，同盟成立</p> <p>└</p> | <p>全球性危机会波及所有国家，组建同盟可能成为破局关键。</p> <p>└</p> | <p>19—22页</p> |

01 政策阶段

政策阶段中，你抽取并获得卡牌，管理手牌，并按照自选顺序打出政治卡。

该阶段的进程可能随世代发展而变化，也可能因国家不同而存在差异。这一点由社会阶级A的圆柱在生活水平表中所处的位置决定。圆柱可能在位置1、2、3或4。



根据圆柱A所处位置，将步骤进度标记放置在玩家提示卡的对应列中（**示例**中在第3列）。从上到下，每结算完一个步骤，将标记向下移动一步。

该阶段的前3个步骤（科技进步、新政颁布和政治行动能力）由所有国家同时进行。只有政治决策步骤必须按照回合顺序进行。

按照以下顺序完成步骤：

1 科技进步 同时

设置时，将如图所示的3张卡牌放在一边。在游戏过程中，你将根据社会阶级A的生活水平逐步获得这些卡牌。



A 如果，在当前世代开始时，你的社会阶级A圆柱位于：

- 1：无效果。
- 2：如果**市场准入**卡仍放在一边，则将其加入手牌。
- 3：如果**市场准入**卡和**自动化**卡仍放在一边，则将其加入手牌。
- 4：如果**市场准入**卡、**自动化**卡和**大规模毁灭**卡仍放在一边，则将其加入手牌。

注意：一旦获得，这些卡牌始终可用，即使你的社会阶级A的生活水平下降。

提示：第一世代开始时，你的社会阶级A圆柱处于位置1，你拥有4张起始手牌。

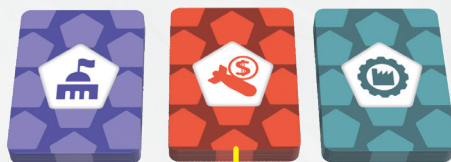
2 新政颁布 同时

从**3个牌堆中选择1个**：社会、军队和经济或生产。从选择的牌堆中抽取卡牌，根据规则将1张或多张加入手牌，供本世代使用。

警告：牌堆的选择会极大影响你可以施行的政策以及战略方向。

A 如果，在当前世代开始时，你的社会阶级A圆柱位于：

- 1：抽取5张卡牌，选择1张加入手牌。
- 2：抽取5张卡牌，选择1张加入手牌。
- 3：抽取5张卡牌，选择2张加入手牌。
- 4：抽取10张卡牌，选择2张加入手牌。



将未选择的剩余卡牌以任意顺序放回对应牌堆底部，不要洗牌堆。




3 政治行动能力 同时

你必须遵守手牌上限限制。

A 如果，在当前世代开始时，你的社会阶级A圆柱位于：

- 1：你的手牌上限为5张卡牌。
- 2：你的手牌上限为6张卡牌。
- 3：你的手牌上限为7张卡牌。
- 4：你的手牌上限为8张卡牌。

如果你的手牌数量超过上限，选择并弃掉多余的卡牌，将其放回对应的牌堆底部。


注意：卡牌 、 和  也可以像其他卡牌一样弃掉并放回牌堆底。这些卡牌不会被放回一边。

第一世代的本步骤结束时，你会拥有4张起始手牌，以及1张从3个牌堆之一中选择的卡牌。

4 政治决策 按照回合顺序






从拥有领袖板块的国家开始，每个国家轮流从以下3个选项中选择1个：

- 从手牌中连续打出2张卡牌，支付费用并结算效果，
- 从手牌中打出1张卡牌，支付费用并结算效果，然后跳过，
- 跳过。

跳过是最终选择，除非你被另一个国家的  卡牌选为目标。这种情况下，你会在你的回合再次返回游戏，并可以从上述3个选项中进行选择。

接着轮到你左边的国家进行同样的选择。如此重复，直到所有国家都选择跳过。

卡牌补充说明

- 如果你无法全额支付一张政治卡的费用，就无法将其打出。注意：费用中带有  的卡牌必须以不拿取任何  的方式进行支付。
- 如果一张卡牌的费用是货币 ，将  标记放置在世界银行中以支付其费用。
- 卡牌的效果都必须尽可能结算。
- 你无需打出所有手牌。
- 如果卡牌费用包含从世界银行中拿取货币 ，但世界银行中货币不足，则你无法打出这张卡牌。

即时效果卡牌


当你打出一张该类型的卡牌时，立即结算效果。

一旦所有国家都选择跳过，将所有已打出的该类型卡牌收回至手牌。

永久效果卡牌



当你打出一张该类型的卡牌时，没有即时效果，但会修改特定的游戏规则。




一旦所有国家都选择跳过，将所有已打出的该类型卡牌留在场上。

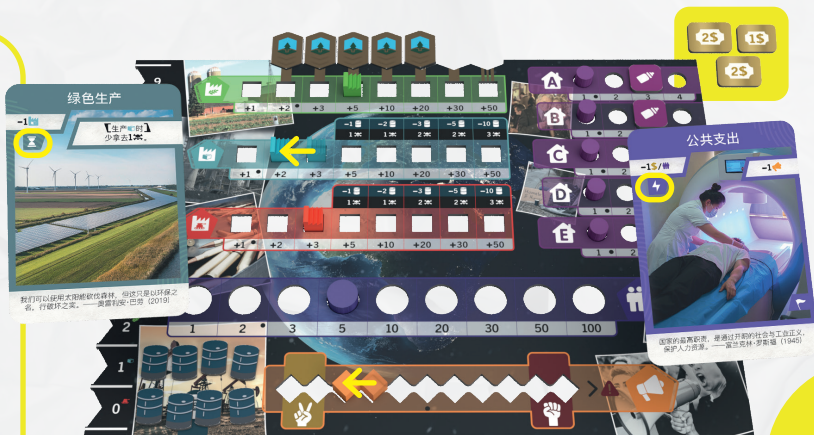
注意：带有  符号的卡牌效果一直持续到游戏结束。打出这些卡牌可以为你的下个世代的手牌腾出空间。

示例

你的回合中，你决定打出卡牌 **公共支出** 和 **绿色生产**。

要打出 **公共支出**，你必须为每个  支付1\$，也就是5\$。你的社会动荡减少1点 。

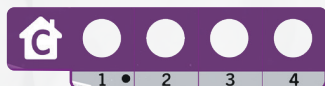
要打出 **绿色生产**，你的工业资源生产  必须降低1级。这张卡牌的效果是永久的，因此会保留在你的面前。从现在开始，每个  的生产步骤中，你都会比要求的少拿取1 。



02 社会阶段

社会阶段中，你的人民会消耗资源、增加人口、纳税、创造财富，甚至可能引发叛乱。这一阶段中，你不必做出任何决策。所有国家同步进行该阶段。

该阶段的进程可能随世代发展而变化，也可能因国家不同而存在差异。这其实由你国家面板上社会阶级C的圆柱在生活水平表中所处的位置决定。圆柱可能在位置1、2、3或4。



根据社会阶级C圆柱所处位置，将步骤进度标记放置在玩家提示卡的对应列中。从上到下，每结算完一个步骤，将标记向下移动一步。

即使社会阶级C的生活水平在步骤中有所下降，整个社会阶段中，仍以阶段初始位置确定玩家提示卡上所参考的列。

所有国家同时^{进行}社会阶段的所有步骤。**按照以下顺序**完成步骤：

社会阶级C的生活水平作为中位指标，代表了人民所生活的社会类型。随着社会阶级C生活水平的提高，国家可以从农业社会演进到前工业社会、工业社会或后工业社会。每种类型的社会都有其独特的消费特点、出生率与发展等。

1 食物供给

你的人民需要消耗。

无论社会阶级C圆柱位于哪个位置，你**必须**为每个花费1，并且你无法选择不向供给食物。你库存中的数量下降时，调整对应十位计数板的位置。

如果你个人库存中的少于人口，你会遭遇可再生资源短缺（见右侧方框）。

饥荒将导致人口锐减，部分工厂因劳动力不足而停产，罢工与抗议将加剧社会动荡。



可再生资源短缺

尽可能按照最高等级的供给食物。每有1级人口未能获得供给：

- 你的降低1级
 - 选择你的1个降低1级
 - 你的增加3点。
- 保留剩余的可再生资源。

示例

你的人口是20（轨第6级），所以你应该消耗20。但你只有6。因此，你会遭遇可再生资源短缺。

你能供给的最高人口等级是第4级（=5），所以你消耗5。剩余的1保留在库存中。你有2级人口无法获得可再生资源供给，因此你的降低2级，并选择降低2级。你还必须增加6点：因此，你的增加到最大值，并从不稳定供应堆拿取3。

2 储存可再生资源

完成人口供给后，检查库存。如果存量超过10，你将失去超出的部分。将你的十位计数板块（1）面朝上放置在0的位置。如果未超过10，无事故发生。

可再生资源无法长期储存。



3 工业消费

当社会阶级C到达生活水平的第二级时，民众开始消费工业资源，你必须确保供给能力。

🏠 如果社会阶级C圆柱位于：

- 1：无事发生。
- 2：按照🏠等级-1花费等量📦。
- 3：按照🏠等级花费等量📦。
- 4：按照🏠等级+1花费等量📦。

你无法选择不满足🏠的需求。如果你个人库存中的📦不足，你会遭遇工业资源短缺（见右侧方框）。

随着生活水平提高，舒适生活对于社会和地球的代价也越来越昂贵。

工业资源短缺

尽可能满足最高🏠等级的工业资源消费需求。每有1级🏠未获得工业资源供给：

- 你的🏠降低1级
 - 你的👉增加2点（见第9页生活水平和社会动荡方框）。
- 保留剩余工业资源。

示例

你的社会阶级C位于生活水平3级的位置，你的人口是10🏠，因此你应该消耗10📦，但你只有8📦。因此，你会遭遇工业资源短缺。

你能满足的最高人口等级是第4级（🏠=5），所以你消耗5📦。由于未获得工业资源供给的人口等级为1级，因此🏠降低1级，👉增加2点。



4 人口增长

你的人口将会增长。

🏠 如果社会阶级C圆柱位于：

- 1或2：你的人口🏠增长1级。
- 3或4：：无事发生。



在生活水平1和2时，是资源限制了人口增长。在生活水平3和4时，人口转变期已过，人口总量趋于稳定。

示例

你的社会阶级C圆柱位于生活水平2级的位置。因此，你的人口🏠提高1级。




5 死亡率下降


如果你的人口转变区有2个或更多人口转变  标记，将你的人  等级提高1级（见第9页生活水平方框）。

随着生活水平提高，会发生人口转变。由于卫生和医疗条件进步，新生儿的死亡率下降。但出生率仍然很高，人口总量因此增长。

6 出生率下降

如果你的人口转变区有1个人口转变  标记，将其放入 **LIMIT** 盒中。


由于避孕措施普及和女性教育水平提升，人口转变发展为出生率下降。出生率下降，人口总量趋于稳定。




如果你的人口转变区有2个或更多人口转变  标记，仅将2个标记放入 **LIMIT** 盒中。


7 经济增长

国家发展会带来生产力水平的提高。

你的国家从农业社会演进至工业社会，最终发展到后工业社会。

 如果社会阶级C圆柱位于：

- 1：你的可再生资源  生产提高1级。
- 2：你的可再生资源  生产和工业资源  生产均提高1级。
- 3：选择你的工业资源  生产或军事资源生产  提高1级。
- 4：选择你的工业资源  生产或军事资源生产  降低1级。

提示：你的可再生资源  生产永远无法超过领土  大小限制。如果你的可再生资源生产工厂方块已位于领土最右侧位置，则不再提高其等级。



提示：如果你已位于某条生产轨的最大值（或最小值）位置，但必须提高（或降低）生产等级，则不要提高（或降低）其等级。


8 税收





随着社会的发展，社会将创造出越来越多的财富。

通过征税，你的人民将为你创造收入，这些货币将从世界银行中拿取。

世界银行资金耗尽

如果市场版图旁的世界银行中  不足，将1个金融危机  板块放置在当前世代板块上方。然后从 **LIMIT** 盒中拿取所需货币进行税收分配。这一危机将在国际阶段中进行结算。

 如果社会阶级C圆柱位于：

- 1：每有1  ，获得2\$。
- 2：每有1  ，获得3\$。
- 3：每有1  ，获得3\$。
- 4：每有1  ，获得5\$。

我们限制了世界银行中的货币库存，以模拟各种可能的经济偏差，比如税务欺诈的情况。摧毁货币相当于将其从实体经济中移除，从而导致经济弱化。因此，危机的触发因素并非税收本身，而是货币存量的有限性。



9 生产

现在进入生产步骤。你的生产并不受社会阶级位置的影响，但必须按照以下顺序执行：先🌿，然后🏭，最后🔥。

重要：你不得自主降低由生产工厂与化石资源库存所决定的产能进行生产。

可再生资源

增加你库存中的🌿，增量等同于你的可再生资源工厂方块🌿所在格显示的数值。

短缺

增加你库存中的🏭数量，增量等同于你的工业资源工厂方块🏭所在格显示的数值。

1—3级生产不消耗化石资源，也不产生污染。

从第4级生产(+5)开始，你必须根据工厂方块上方所示数量，从个人库存中移除相应数量的🔥，并从污染供应卡上获得相应数量的🚰。

将移除的🔥放入LIMIT盒中。将获得的🚰放置在你的国家面板旁边。

如果污染供应卡上剩余的🚰不足，则从LIMIT盒中拿取🚰替代。

如果你库存中的🔥不足，你会遭遇**化石资源短缺**（见右侧方框）。

军事资源

军事资源🔥与上文中工业资源🏭生产方式相同。化石资源短缺时，你的🔥降低。

游戏中的每种资源类型都代表着现实世界中广泛存在的多种真实资源。可再生资源包括粮食产出和水资源。工业资源包括服装、建筑、交通、娱乐等品类。化石资源当然包括石油，同时还涵盖稀土、沙石、铜、锡等——一切在人类的时间尺度上储量有限且不可再生的资源……

工业资源短缺

如果在生产🏭或🔥时发生化石资源短缺，尽可能按照最高等级生产🏭（或🔥）。每有1级工厂未生产：

- 你的👉增加2点。
- 你的🏭生产（或🔥生产）降低1级。

工业生产消耗不可再生原料，并且会产生污染。小规模生产中，这种使用与全球存量相比可忽略不计，其中产生的少量污染也可以被地球消纳。



示例

你的🌿生产5🌿。你个人库存轨的🌿增加5🌿，从10增加到15。

你的🏭生产10🏭。你个人库存轨的🏭增加10🏭，从9增加到19。失去2🔥并获得1🚰。

你的🔥应该生产10🔥，但你没有🔥了。你遭遇**化石资源短缺**。因此，你只能生产3🔥。你个人库存轨的🔥增加3🔥，从18增加到21。你的👉增加4，并且你的🏭降低2级。

10 公共秩序

根据你社会动荡轨上 📣 方块所处位置，可能发生以下3种情景：

👊 暴乱期

当你的 📣 方块位于社会动荡轨上最右侧2格时，国家发生暴乱。

🏠 如果社会阶级C圆柱位于：

- 1：按照 🏠 等级-2花费等量 🏠。
- 2：按照 🏠 等级-1花费等量 🏠。
- 3：失去等同于2倍 🏠 的 \$，将这些 \$ 标记放回 LIMIT 盒中。
- 4：失去等同于3倍 🏠 的 \$，将这些 \$ 标记放回 LIMIT 盒中。

如果你的 🏠 不足，你会遭遇**军事资源短缺**（见右侧方框）。

暴乱的人民会根据你领导的社会类型作出不同的反应。农业社会倾向于以暴力应对，后工业社会则更有可能采取逃税的手段。

军事资源短缺

尽可能按照最高人口等级 🏠 花费 🏠。每有1级人口未花费 🏠，你选择并将生活水平 🏠 降低1级（见第9页生活水平）。

📣 发展期

当你的 📣 方块位于社会动荡轨中间的7格时，国家处于发展期。

🏠 如果社会阶级C圆柱位于：

- 1、2或3：你选择并将1个社会阶级的生活水平提高1级（见第9页生活水平）。
- 4：无事发生。

在和谐社会中，你的人民会“自然而然”地工作以提高生活水平。

👉 繁荣期

当你的 📣 方块位于社会动荡轨最左侧的2格时，国家处于繁荣期。

🏠 如果社会阶级C圆柱位于：

- 1：你选择并将1个社会阶级的生活水平提高1级，并从世界银行获得5\$。
- 2或3：你选择并将1个社会阶级的生活水平提高1级，并从世界银行获得10\$。
- 4：从世界银行获得10\$。

如果市场版图旁的世界银行中 \$ 不足，参考第16页**世界银行资金耗尽**方框。

如果当前世代板块上方已有金融危机板块，从盒中拿取所需 \$，但不要放置第二个金融危机板块。

人民越有信心，消费力越旺盛，形成增长与投资良性循环。



示例

你的国家处于**暴乱期**，你的社会阶级C的生活水平为2级。因此，你必须按照**2**等级-1花费等量**油**。你的人口位于5级（10），所以你必须按照4级人口花费5**油**。

但你只有4**油**，所以会遭遇**军事资源短缺**。你能花费**油**的最高等级是第3级（3）。因此，花费3**油**（你还有1个剩余），同时降低1级生活水平。

11 贫富差距

计算你的社会阶级A和E生活水平的差值。
将你的社会动荡方块向右移动等量格数。

当社会不同群体之间的差距过大时，便会引发动荡——如罢工、反抗、内战等。



示例

你的社会阶级A生活水平为4级，社会阶级E生活水平为1级。这两个社会阶级的生活水平差距为 $4-1=3$ 。

你应该将社会动荡方块向右移动3格，但由于方块已经几乎在最右侧所以无法实现。将其向右移动1格，并拿取2个不稳定标记**!**。

03 国际阶段

国际阶段中，会触发并结算危机，也可能形成同盟。

该阶段的前两个步骤（冷战和全球危机）由所有国家同步执行。只有同盟步骤必须按照回合顺序进行。
按照以下顺序执行这些步骤：

1 冷战 同时

过度军事化会加剧国际关系紧张，迫使他国效仿并引发全球冲突。

如果你在个人库存中拥有超过15**油**，将加剧国际关系动荡，从不稳定供应堆中拿取1**!**标记。


全球危机是由于部分国家滥用资源与国际合作缺失作所引发的全球性后果，对地球造成剧烈冲击。

按照以下顺序触发危机：





1. 金融危机




《极境之弈》的金融体系通过货币存量而非流通量来表现。因此，诸如通货膨胀或货币贬值等效应，均表现为货币存量枯竭。若人口规模与生活水平稳定，新一轮货币存量应足以规避未来的金融危机。

条件：如果当前世代板块上方已存在一个金融危机板块（本轮世界银行资金已耗尽），按照以下顺序结算效果。

效果：

所有世代板块（当前和过去）上方每有一个金融危机板块，所有国家失去等同于的\$。

所有国家选择并将自己的1个社会阶级的生活水平降低1级。


最富有的国家，也就是拥有最多的国家拿取2个不稳定标记。出现平局时，所有并列最富有国家各拿取1。

警告：金融危机可能引发军事危机。




2. 生态危机






当污染突破临界点时，气候与生态系统将急剧崩溃，只有回到临界点以下才能恢复。




条件：如果在某一步骤的结算过程中，污染供应堆耗尽，**立即**将1个生态危机板块放置在当前世代板块上方，并按照以下顺序结算效果。

效果：

所有世代板块（当前和过去）上方每有一个生态危机板块，所有国家的生产降低1级。

所有国家失去1，将失去的标记放入LIMIT盒中。

和总数最多的国家（一个或多个）的降低1级，增加3点，其顶层阶级的降低1级，需遵守第9页的生活水平规则（如不符合规则则逐步向下选取）。

所有其他比上述失去国家现在的至少低2级的国家将各自的提高1级。


移民潮显著影响了低人口国家的人口增长。

警告：生态危机可能引发军事危机。






3. 军事危机

当国与国之间已剑拔弩张时，任何火花都可能引爆冲突。局势是否升级，取决于你的选择。


条件：如果在某一步骤的结算过程中，不稳定供应堆耗尽，**立即**将1个军事危机板块放置在当前世代板块上方，并按照以下顺序结算效果。




效果：

所有世代板块（当前和过去）上方每有一个军事危机板块，所有国家将其底层阶级的降低1级（如底层阶级生活水平已为最低，则逐步向上选取）。

所有国家按照等级-1花费等量。

 **短缺：**见第18页。









所有国家，若仍有，将1放回不稳定供应卡上。

最多的国家降低1级。出现平局时，所有平局的不稳定标记最多的国家各降低1级。

注意：同一个世代上方不能有2个相同的危机板块。



示例

现在发生了第二次生态危机。所有玩家失去1，降低2级。你拥有的最多，因此你的降低1级，人口从30减少到20，增加3点，并且从尽可能高的社会阶级开始（此处为A），其生活水平降低1级。玩家B拥有10，无事发生。玩家C拥有5，所以她的提高1级，人口从5增加到10。



3 同盟 (可选)

谈判是全球地缘政治的隐性组成部分，尽管它并未出现在《增长的极限》报告或World3模型中。该机制体现了我们在游戏测试过程中观察到的玩家互动倾向。

此步骤为可选规则。我们建议在2或3人游戏中或首次游玩时跳过。

在本步骤中，你可以使用同盟标记与其他国家缔结同盟。同盟有两种类型：军事同盟和经济同盟，分别对应不同的标记。

两种同盟互相独立。同一国家可以同时与不同国家建立两种不同的同盟。

按照回合顺序，每个国家轮流执行1次行动：你的回合中，你只能执行以下1个行动：

- **向一个国家提出同盟建议：**你和该国家的同盟标记必须为谈判面。

如果该国家拒绝同盟，则你的回合结束。如果接受，将双方**同一类型**的同盟标记协议面朝上，放置在桌面中央的联盟卡旁边，形成一个标记组。

如果你或你的新盟友已经加入了一个该类型同盟，那么当你提出新的同盟建议时，必须取得该同盟所有成员的同意。

- 如果取得同意，将涉及到的所有国家的所有该类型同盟标记翻至协议面。
- 否则，你的提案被拒绝，无事发生。

为使同盟生效，需支付2\$（可由一国或多国承担）。

重要：同一世代中，新建立的同盟或已有的同盟都不能再次变更。

- **退出一个与单一或多个国家建立的同盟：**收回你的同盟标记并翻至谈判面。

- **将一个国家逐出同盟：**该决定必须取得同盟内所有其他成员的一致同意。被逐出的国家收回其同盟标记并翻至谈判面。

如果在退出或逐出行动后，某个国家的同盟标记单独留在桌面中央，则该国家将其标记收回，并翻至谈判面。

- **什么也不做。**

重要：当同盟标记为协议面时，该标记不能再移动，意味着当前世代其他国家无法与你或你的盟友形成同类型的新同盟。

只要一个国家的同盟标记在桌面中央，就表示它已加入同盟。

当所有国家都完成行动后，将所有同盟标记翻至谈判面。



去军事化

如果**所有**国家都加入了同一**军事同盟**，则触发去军事化。将去军事化板块放在同盟卡上。每局游戏中仅可触发1次去军事化。

所有军事资源生产 等级大于等于+5的国家工业资源生产 等级提高1级（如果已为最高级则忽略该效果），然后将其军事资源工厂方块 放回第一格。

之后，所有国家失去所有军事资源库存 ，生活水平 提高1级，社会不稳定降低 1点，并将最多2个不稳定标记 放回不稳定供应卡（若有）。

注意：去军事化后，国家可以选择退出军事同盟，并重启军事资源生产。

示例

同盟步骤开始时情况如下：

- 、■和◆是军事同盟。
- 和●是经济同盟。



玩家回合中：

- 向●提出军事同盟建议，后者接受了。现在所有国家都属于同一军事同盟，触发去军事化。
- 向◆提出经济同盟建议，后者接受了。
- ◆无法再行动，因为其两个同盟标记均为协议面朝上。
- 决定什么也不做。



资源和货币**只能**在如下特定同盟框架**内**进行交换。



同盟效果



军事同盟

如果某个同盟国家成为某张可以抵抗的卡牌的目标，可以请求军事同盟中的其他国家提供 协助抵抗（见第25页战争）。

如果某个同盟国家即将遭遇 短缺，可以请求军事同盟中的其他国家提供 ，以避免短缺。



经济同盟

同盟国家可以为另一国家支付某张卡牌所需的全部或部分 费用，从而帮助对方打出卡牌。

如果某个同盟国家即将遭遇 、 或 短缺，可以请求经济同盟中的其他国家提供相应 、 或 资源，以避免短缺。



拒绝援助同盟国家

如果某个国家向其他同盟国家请求援助，但遭到拒绝，则可以立即解除同盟。这种情况下，该同盟所有成员，包括请求援助的国家，分别拿取1 并收回该类型同盟标记。

4 世代结束

将当前世代板块翻到反面，表示该世代结束。将领袖板块传递给你左边的玩家。

当游戏进行到第七世代，或已发生至少4次全球危机时，游戏结束。否则，开启新的世代。



游戏结束

也许到目前为止你治理国家的表现还算不错，但若曾触及增长极限……未来恐怕将充满挑战……

韧性测试

计分之前，你必须测试国家未来世代的韧性。

为此，重复执行社会阶段中的以下步骤：**【食物供给】**、**【工业消费】**和**【生产】**，你仍然可能遭遇短缺，但不会触发新的危机。

计算得分

拿出纸笔记录分数，或扫描二维码下载原版电子计分表：

将不同的分数加总以计算得分：



● 国民幸福总值

a) 将你的社会阶级 **A + G + E** 的生活水平相加，得出总体生活水平。

b) 根据你的人口圆柱 **👤** 所处位置的所示数值，在表格中找到对应的人口指数 **👤**：

👤	1	2	3	5	10	20	30	50	100
👤	1	1	1	2	2	3	4	5	5

c) 用你的总体生活水平 (**A + G + E**) 乘以人口指数 (**👤**)，获得该数值的得分。

● 经济实力

用5减去游戏中触发的全球危机次数：

- 如果值为0或负数，则货币无价值。
- 如果值为正数，则每10\$可换取等值得分。

● 领土

你的每个领土标记 **🏠** 计5分。

● 军事实力

你库存中的每3 **🚒** 计1分。

● 历史影响

你每拥有1 **🚰** 或 **🚰** 标记，扣2分。

你每拥有1 **⚠️** 标记，扣1分。

示例

国民幸福总值： 你的生活水平总值为 $3+3+2=8$ ，人口指数为4（30人口）。你的国民幸福总值为 $8 \times 4=32$ 分。

经济实力： 共爆发4次危机，所以货币价值为 $5-4=1$ 。你拥有154\$，所以你的经济实力为 $154/10 \times 1=15$ 分。

领土： 你拥有4片领土，计 $4 \times 5=20$ 分。

军事实力： 你库存中有4 **🚒**，军事实力计 $4/3=1$ 分。

历史影响： 你拥有5个污染标记和8个不稳定标记，扣 $5 \times 2+8 \times 1=18$ 分。

最终得分： 你的最终得分为 $32+15+20+1-18=50$ 分。



得分最高的国家获胜。

关于计分



我们鼓励玩家在游戏结束后讨论这些分数的含义——它们反映了各国所做出的决策以及由此引发的事件。






本游戏尽可能避免作出道德评判。它只是一个帮助玩家自由尝试各种政策并观测结果的载体。



但不可避免的是，设立计分方式本身就是对某些道德价值赋予权重的行为。

为避免这种偏见，我们引入了多个道德维度来平衡计分。如果没有价值观占据主导地位，那么我们就实现了某种道德中立状态。

几场游戏之后，玩家也可以根据自己的价值观对计分系统进行调整。

例如，如果你认为军事实力至关重要，则可以规定每个  计1分。同理，如果你持和平主义视角，也可以规定  不得分。

如果你更倾向集体主义，还可以将生活水平的计算方式调整为仅计算  $\times 3$ ，而不是  +  +  的总和；如果你更倾向新自由主义，也可以只计算  $\times 3$ 。

当然，你也可以增加或减少对  或  的惩罚程度，以不同方式评判一个国家对环境的污染或对世界和平的威胁。


你还可以调整经济实力的价值，比如不管世界局势如何，货币永远具有同等价值，例如每10  计2分；或者调整胜利点数的兑换门槛来强调国家间的经济不平等，例如5  计1分或50  计10分。

你还可以给予国家韧性更多或更少的权重，比如跳过韧性测试，或者进行两次韧性测试。


在开发这款游戏的过程中，我们始终将《极境之奔》视为一个充满乐趣的实验性推演——分数并不是最重要的，体验中的情感共鸣、策略抉择与后续讨论远比胜负更具价值。








05 单人模式

单人模式规则与前述的多人模式十分类似。单人模式会模拟一场2人游戏：你控制一个国家，游戏自身控制另一个国家（星标  国家）。

同盟步骤改为抽取1张事件卡并结算其效果。如果该效果无法结算，则再抽取1张卡牌。

如果你打出一张以另一国家为目标的卡牌，参考  国家卡表格中当前正面朝上的第一个世代板块对应的数值。

 国家拥有数值形式的资源（、、、）和实体形式的资源（、、、、）。



	1	2	3	4	5	6	7
	2	3	5	10	20	30	50
	1	2	2	3	3	3	4
	3	5	5	10	10	20	20
	1	2	3	5	5	10	10








注意：忽略其他资源，它们不会对单人模式产生影响。

在同一世代中，无论发生什么，数值资源都不会改变。其数值见表格（参考当前世代编号）。但实体资源的库存可能会改变。

根据23页计算你的得分（韧性测试和计分）。如果你拥有超过100分，恭喜你，你的表现相当卓越！

初始设置





使用国际盒、你选择的国家盒和  盒进行单人游戏设置。先从星标  国家盒中拿取单人模式配件进行设置：

- 将星标国家卡放置在桌面中央。
- 在星标国家卡上放置5  + 8  + 40 。
- 在殖民地供应板块上放置1  和 2 。
- 在污染供应卡上放置3 。
- 在不稳定供应卡上放置2 。
- 将8张事件卡面朝下洗混并放置在星标国家卡旁边。
- 将所有未用到的配件放回盒中。

06 卡牌详解



交易


交易是指玩家在桌面中央的市场版图进行的买卖行为，由**市场准入**和**投机卡**触发。

交易时，你只能买入或卖出一种类型的资源（、、或）。你可以自行决定交易资源数量，但需注意：买入时，数量受市场库存限制；卖出时，受个人库存限制。


由世界银行支付或接收对应金额的货币。

卖出时，你不能卖出超过世界银行所能支付的资源。这种情况下，你不能从**LIMIT**盒中拿取\$。


资源的卖出或买入价格由对应资源价格方块的位置决定。

● 卖出（）后，对应的资源价格方块向左移动1格，价格下跌。

如果某种资源的价格方块已位于最左侧，则无法再卖出该资源。

● 买入（）后，对应的资源价格方块向右移动1格，价格上涨。

如果某种资源的价格方块已位于最右侧，仍可以继续买入，但买入价固定为每个资源\$。

注意：不要忘记调整你的个人库存和市场库存，以及将卖出的放置在市场的化石资源库存。

World3模型将地球视为一个单一系统，未纳入市场与国际贸易。在本游戏设定的时间段里，金融市场已从大众市场演变为信息市场，游戏通过控制市场准入次数来体现这一变化。准入次数受限时，市场由供求规律主导，每一笔交易都代表了真实资源存量的变动。而当准入次数增加时，允许进行投机行为，这会人为地改变价格。换句话说，信息流通放大了价格的波动。



示例


你打出**市场准入**，并决定卖出3。你的库存下降3，对应的市场库存提高3。从世界银行中拿取9\$，并将军事资源价格方块向左移动1格。




战争

梅多斯的报告和World3模型中也未提及国家冲突。冲突相关卡牌是所有卡牌中简化程度最高的。同时作为桌面游戏，为保证可玩性，我们不得不对相关内容作出一定限制。

领土吞并、**大规模毁灭**和**军事行动**卡会引发国家之间的军事冲突。这些卡牌的费用包含一定数量的，但作为进攻方的国家**总是**可以选择花费更多。一旦打出该卡牌并花费，目标国家可以选择是否进行抵抗。可能发生两种情况：

● 目标国家（必须防御的一方）抵抗，则花费与进攻方等量的，进攻方打出的卡牌失效。

● 目标国家（必须防御的一方）不抵抗，则不花费，进攻方打出的卡牌生效。

注意：只有目标国家可以请求盟友协助抵抗。

社会卡代表会对人民产生影响的
政治举措。可能
会改变社会动
荡、生活水平和
消费行为。



公共支出
费用：每个👤支付1\$
效果：减少1点👉
起始手牌。

国家的最高决策，是通过开新的支出计划来建立，
解决人力问题。——《第二次世界大战》(1945)



基础教育
费用：每个👤支付1\$
效果：选择1个社会阶级提
高1级👤，遵守第9页规则
限制。
起始手牌。

一个孩子，一个教育，一本书和一支笔可以改
变世界。——《高塔》(威廉·莎士比亚 1593)



投资政策
费用：每个👤支付2\$
效果：减少3点👉

在一个经济危机中，由政府提供资金支持中阶阶
级，这可能会导致社会动荡。非一次性的政策往往
是循环的。在这个过程中，既不是第一次，而是
多次加速工作机会。——《危机》(詹姆斯·赫顿 1946)



高等教育
费用：每个👤支付2\$
效果：提高3级👤，可自
由分配社会阶级，遵守第9
页规则限制。

教育委员会的创始人之一。——
《教育》(詹姆斯·赫顿 1900)



洗脑
费用：选择1个社会阶级降低1
级👤，遵守第9页规则限制。
效果：减少2点👉

“洗脑是伟大的”，但它是巨大的。它对世界
的毁灭。——《洗脑》(詹姆斯·赫顿 1946)



素食主义
费用：增加2点👉
效果：在社会阶段的【食物供给】步骤，按照你的
👤等级-1计算消耗量。例如：如果👤=20，你只需消耗
10🌿。
永久效果卡牌。

一个国家的技术和道德水平越高，可
以从其对环境的污染中受益。——
《素食主义》(詹姆斯·赫顿 1946)



过度消费
费用：每个👤花费1👉
效果：减少3点👉

人类在追求更多的物质享受和幸福时，他
们往往会忽视自己的需求。物质主义是幸福
的敌人。在这个过程中，既不是第一次，而是
多次加速工作机会。——《洗脑》(詹姆斯·赫顿 1946)



理性消费
费用：增加2点👉
效果：在社会阶段的【工业消费】步骤，按照你的👤等
级-1进行消费。该等级修正与消费步骤规则叠加。例
如，如果你的👤生活水平为2，那么你改为按照👤等
级-2而不是-1消费👉。
永久效果卡牌。

许多我们认为是合理的，不是我们拥有的。用
更多的钱来买更多的东西。——《理性消费》(詹姆斯·赫顿 1946)



附加税
费用：增加1点👉，从世界
银行中移除10\$，将其放入
LIMIT盒中。
效果：每个👤获得2\$。

世界上只有两件事是不可避免的：那就是死亡
和死亡。——《附加税》(詹姆斯·赫顿 1946)



政治改革
费用：支付10\$
效果：选择1个政治卡牌堆，从中抽取5张卡牌并选择1张
保留在手牌中。将其余卡牌以任意顺序放回对应牌堆底
部。

只靠我们自己的政治决定，地球上没有
足够的资源来支撑目前的全球生活水平。
——《政治改革》(詹姆斯·赫顿 1946)



征兵
费用：增加1点👉
效果：获得👤，数量等同于
👤等级-2。
例如，如果你的👤=20
，获得5👤。

征兵海报，出征，大家才肯领导他打
仗。——《征兵》(詹姆斯·赫顿 1946)



人工智能
费用：支付10\$
效果：将1张非永久效果👉卡牌拿回手牌中。你可以在本
世代打出这张卡牌。

人工智能从原始经济资源中夺走了所有资源。
人工智能的快速发展可能会导致人类物种
的终结。——《人工智能》(詹姆斯·赫顿 1946)



生产卡

生产卡代表了会影响工业、生产发展以及环境的政治举措。



工业化

费用: 选择1种生产类型 (🌿, 🏠 或 🏭) 并支付对应工厂方块位置所示数值的\$。

效果: 所选的生产类型提高1级。
起始手牌。



自动化

费用: 选择1种生产类型 (🏠 或 🏭) 并支付对应工厂方块位置所示数值的\$。

效果: 所选的生产类型提高2级。

🏠 生活水平达到3时可用。



政治计划

花费: 增加2点🔥

效果: 不要执行社会阶段的【经济增长】步骤。

你可以在任何时间增加2点🔥以移除此卡牌。然后将其放回对应牌堆底。
永久效果卡牌。



石油开采

费用: 支付\$并获取1🏭

效果: 从LIMIT盒中获得2🏭。

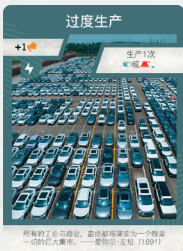
提示: LIMIT盒中的资源视为无限。



城市化

费用: 每个🏠花费1🏠

效果: 提高2级🏠, 可自由分配社会阶级, 遵守第9页规则限制。



过度生产

费用: 增加1点🔥

效果: 选择并执行1次🏠或🏭生产。如需要, 失去🏠并获得1🏭。



手工业

费用: 支付1\$

效果: 获得2🌿或2🏠或2🏭。
起始手牌使用此卡牌可增加库存, 但不改变产能。



回收利用

费用: 你的🏠降低1级

效果: 当你一次花费超过10🏠时, 从LIMIT盒中获得1🏠。此卡牌不会在交易时生效。

永久效果卡牌。

提示: LIMIT盒中的资源视为无限。



绿色生产

费用: 你的🏠降低1级

效果: 社会阶段的【生产】步骤中, 生产🏠时, 获得的🏭比🏠方块位置所示数值减少1。

永久效果卡牌。



集约化农业

费用: 每个🌿支付1\$

效果: 在社会阶段的【生产】步骤, 失去1🏠, 获得1🏭, 并按照你的🌿等级+1进行🌿生产。如果🌿已为最大值, 则生产100🌿。

可随时通过降低1级🌿移除此卡牌, 并将其放回对应牌堆。如果你的🌿已为最小值, 你不必失去🌿, 仍可以移除此卡牌。如果你的🏠不足, 你必须在生产前移除此卡牌。

永久效果卡牌。



清洁地球

费用: 支付50\$。其他国家可以帮你共同负担费用, 即使他们不是你的盟友。

效果: 如果可能, 失去1🏭或1🏭, 然后所有国家各失去1🏭或1🏭。将失去的🏭放回LIMIT盒, 🏭放回污染供应卡。

🏭必须优先于🏭放回。如有需要, 玩家可以交换污染标记, 以确保污染供应堆未空时场上没有🏭。

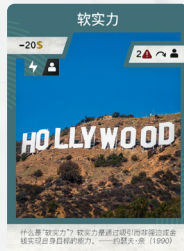


离岸生产

费用: 选择一个目标国家👤。给予其一定\$, 数量等同于其工厂🏠方块等级所示数值, 然后从世界银行移除10\$并放入LIMIT盒中。

效果: 使用目标国家的🏠生产🏠。获得对应🏠。如有必要, 从你的库存中支付🏠, 但目标国家获得1🏭。

目标国家无法拒绝离岸生产。



软实力

费用: 支付20\$。

效果: 选择一个目标国家👤。给予目标国家最多2个你的🚩。目标国家无法拒绝软实力。



军队和经济卡

军队和经济卡代表会对其他国家造成影响的政治举措，尤其是通过市场和军事攻击。



市场准入

费用: 此卡牌没有费用
效果: 进行1次交易 (见第25页)。
生活水平达到2级时可用。



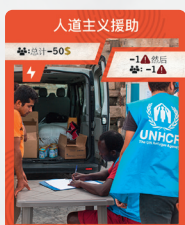
投机

费用: 从世界银行和你的库存各移除5\$, 将其放入LIMIT盒中。
效果: 选择并将一个资源价格方块移动1格, 然后进行1次交易 (见第25页)。



交换库存

费用: 从你的个人库存中移除10\$, 放入LIMIT盒中。
效果: 当你打出市场准入或投机卡时, 你可以改为进行2次不同资源的交易而非1次, 见第25页。
永久效果卡牌。



人道主义援助

费用: 支付50\$。其他国家可以帮你共同负担费用, 即使他们不是你的盟友。
效果: 如可能, 失去1, 然后所有国家 (包括你) 失去1, 放置在不稳定供应卡上。



政治干预

费用: 从世界银行移除10\$, 将其放入LIMIT盒中。
效果: 选择一个目标国家, 拿取其一定\$, 数量等同于其人口圆柱位置所示数值。你选择该国家的1个社会阶级提高1级, 遵守第9页规则限制。
目标国家无法拒绝政治干预。



旅游开发

费用: 从世界银行移除10\$, 将其放入LIMIT盒中。
效果: 选择一个目标国家, 按照其社会阶级-1等级的生活水平, 将该数值乘以10, 从目标国家拿取等同于乘积结果的\$。目标国家的减少2点。
例如, 如果你的对手为3, 则拿取其(3-1)×10=20\$。
目标国家无法拒绝旅游开发。



大规模毁灭

进攻费用: 花费自选数量的 (至少10), 获得2。
效果: 如果目标国家不抵抗, 见第25页, 则其失去1并放入LIMIT盒中, 目标国家的或生产降低1级 (由你选择) 并从污染供应卡获得3。

注意: 失去1可能导致降低1级, 因为你的无法超过。

生活水平达到4时可用。



领土吞并

进攻费用: 花费自选数量的 (至少10), 获得2。

效果: 如果目标国家不抵抗, 见第25页, 拿取其1并使其或生产降低1级 (由你选择)。

注意: 失去1可能导致降低1级, 因为你的无法超过。



军事行动

进攻费用: 花费自选数量的 (至少3), 获得1。

效果: 如果目标国家不抵抗, 见第25页, 选择并拿取其最多2, 或5, 或5。



殖民扩张

费用: 花费5并获得2。

效果: 如可能, 从殖民地供应堆拿取1和2。一旦殖民地供应板块耗尽, 该板块和殖民扩张卡失效。



恐怖主义

费用: 花费1并获得1。

效果: 选择一个目标国家, 其增加3点。目标国家无法抵抗恐怖主义。



警察镇压

费用: 花费, 数量等同于等级-2, 获得1。

效果: 减少2点。