

# 佛羅倫斯王子

## The Princes of Florence



12+



1-5



90-150 min

贊助人, 藝術家, 與學者的遊戲!

歡迎來到文藝復興的黃金時代。

扮演一個意大利權貴家族的領導者, 努力讓自己的家族獲得梅第奇或波吉亞家族那樣的知名地位。玩家們通過資助建築師、藝術家與學者, 協助他們完成自己的工作, 為自己的家族帶來名譽和聲望。作為偉大作品的資助者, 玩家們必須盡可能增加自己的名聲, 但是在遊戲結束時, 只有一名玩家能夠成為全佛羅倫斯最負盛名的公主或王子!

### 遊戲概覽

在7個回合的遊戲中, **2-5名玩家**會建造建築, 佈置景觀, 以及邀請藝術家與學者造訪自己的宮殿, 並提供條件幫助其進行創作。玩家們通過經營自己的封地獲得 **聲望點數** (👑), 從而推進自己在聲望記錄條上的位置。

越是精美絕倫的作品, 就越能帶來更多的**作品價值** (🎨), 同時也能給其所在的封地帶來更多的財富與聲望。玩家積累的財富更能夠進一步幫助其獲得更多的建築與景觀。而且能夠提供寶貴服務的建築師與弄臣同樣也需要你支付他們的工資。此外, 聲望牌與獎勵牌也能在玩家積累名望的過程中起到舉足輕重的作用。

在經過了7個回合之後, 擁有最高聲望點數(👑的玩家), 就會成為本局遊戲的勝利者!

### 遊戲配件

- 1張 標有聲望記錄條與回合數/最低作品價值表 (🎨) 的**遊戲版圖**(A)
- 5張 雙面**玩家版圖**(B)
- 5張 雙面**封地版圖**(C)
- 30塊 **建築板塊** 大學、實驗室、工坊、圖書館、歌劇院, 工作室、醫院、劇場、塔樓、與教堂各3塊
- 18塊 **景觀板塊** 森林、湖泊、與公園各6塊
- 12塊 方形**自由板塊**: 旅行 D)、宗教 E)、以及觀點 F) 各4塊
- 5張 雙面**提示牌**(G)
- 6塊 方形**建築師板塊**(H)
- 7塊 圓形**弄臣板塊**(I)
- 5張 **玩家屏風**(J)
- 60張 **卡牌** 21張 專家牌 K)、14張 聲望牌 L)、20張 獎勵牌 M)、5張 招募牌 N)
- 5個 **玩家標記**
- 5個 **聲望指示物** (O)
- 1個 **白色回合指示物** (P)
- 5個 **50/100 標記** (Q)
- 1個 **起始玩家標記** (R)
- 6張 「女神繆斯與公主擴充」**特殊角色牌**(S) (詳見第14-16頁)
- 21張 **自動機牌與 1顆 骰子** (僅在單人遊戲中使用, 詳見第11頁)
- 58個 **錢幣標記** 32 個面值 100佛羅林的標記、14 個面值 500佛羅林的標記、與12個面值1000佛羅林的標記。

### 概覽

玩家們邀請藝術家與學者前來自己的宮殿中創作偉大的作品。

精美的作品能為玩家提供更多的財富與聲望。

建築與景觀用以支持作品的創作, 而建築師與弄臣則為創作作品的人服務。

擁有最高聲望點數(👑)的玩家將會獲得遊戲勝利。





## 遊戲設置

放置遊戲版圖。

將板塊與卡牌分類放置於遊戲版圖上。

<sup>1)</sup>註：在三位玩家的遊戲中，僅使用2塊宗教板塊，2塊觀點板塊，與2塊旅行板塊。

每位玩家拿取：

- 1張 玩家版圖
- 1張 封地版圖
- 1個 玩家標記
- 1個 聲望指示物
- 3張 專家牌
- 3500 佛羅林
- 1張 玩家屏風

每位玩家持有的財富在遊戲過程中為私密訊息

剩餘錢幣作為公用供應堆

選擇一位起始玩家。

## 遊戲設置

- 將**遊戲版圖**置於桌面中央。
- 將**景觀板塊**、**招募牌**、**聲望牌**、**建築師板塊**、**弄臣板塊**、**建築板塊**、**自由板塊**、**專家牌**與**獎勵牌**放置於遊戲版圖上的指定位置。

注意：每局遊戲中使用的自由板塊數量等於玩家人數-1<sup>1)</sup>註，將餘下未使用的板塊放回遊戲盒中。

### 每位玩家拿取：

- 一張**玩家版圖**，同時將其按自己選擇的一面朝上放於自己面前。玩家版圖上同時標示了該玩家的顏色。
- 一張**封地版圖**，玩家們共同決定使用該版圖的標準面（A）或是帶有合作建築的一面（B）（詳見第16-17頁）。
- 其玩家顏色的**玩家標記**，放置於玩家版圖旁。
- 其玩家顏色的**聲望指示物**，放置於遊戲版圖聲望記錄條上「0」的位置。玩家們在遊戲中使用自己的聲望指示物記錄自己獲得的聲望點數。
- 使用以下規則獲得**3張專家牌**：  
將21張專家牌洗勻後正面朝下發給每位玩家4張。每位玩家從自己獲得的4張專家牌中選擇3張作為自己的起始手牌，將未選擇的一張退回。將未發給玩家的專家牌與玩家退回的專家牌再次共同洗勻，將其按照圖例所示放在遊戲版圖的指定位置，組成專家牌庫。
- **3500佛羅林的起始錢幣**（2個1000佛羅林，2個500佛羅林，與5個100佛羅林）。
- 其玩家顏色的**屏風**。

將**剩餘錢幣**放在遊戲版圖旁組成供應堆。

將**起始玩家標記**給與最近去過意大利的玩家，或是玩家們用自己選擇的方式決定的起始玩家。

將**白色回合指示物**放置在回合數/最低作品價值表<sup>1)</sup>上「1」的位置。

注意：如果在遊戲的過程中，某位玩家的聲望指示物移動超過了記錄條上50的位置，則該玩家拿取一個50/100 標記，並以50面朝上放置於自己面前，然後將自己的聲望指示物重新從記錄條上0的位置開始向前移動。如果其指示物第二次超過記錄條上50的位置，則將自己的50/100 標記翻面至100 面朝上，然後將自己的聲望指示物重新從記錄條上0的位置開始向前移動。在遊戲結束時，該玩家將自己指示物當前所在位置對應的聲望值加上50或100聲望點數(👑)，以計算自己的最終得分。





## 進行遊戲

遊戲一共進行7個回合。在每個回合中，起始玩家標記都會順時針傳遞。在第7個回合結束之後，一局遊戲也隨之結束。（詳見第10頁「遊戲結束」）。

每個回合由2個階段所組成：

- **拍賣階段** (🔨)：每位玩家拍賣獲得1件物品。
- **行動階段** (⚙️)：每位玩家執行2個行動。

玩家們在拍賣階段中相互競爭拍賣品。然後，玩家們按順時針順序分別進行自己行動階段中的行動。

### 拍賣階段

整個拍賣階段圍繞著遊戲版圖左邊區域中的7堆「拍賣品」進行：森林、湖泊、公園、弄臣、建築師、聲望牌、與招募牌。不同的拍賣品能在遊戲的過程中為玩家帶來不同的優勢。

### 基本規則

- 每位玩家在每個回合的拍賣階段中只能獲得至多1個拍賣品。  
當一位玩家已經獲得了1個拍賣品之後，就不能再參加其他拍賣品的競拍。
- 每回合中，每個種類的拍賣品只能被競拍一次。當某個拍賣品的拍賣結束之後，該輪中玩家不可對其所處疊中的其他拍賣品進行競拍。
- 當某疊已被拿空之後，玩家就不可再對此類拍賣品進行競拍。
- 玩家在競拍時的競價不可超過其當前持有的錢幣總額。
- 玩家可以在任意時刻，包括在競拍時，減少自己的聲望點數以獲得錢幣。  
(詳見第10頁「獲得錢幣」)

### 拍賣階段流程

拍賣階段從當前起始玩家開始，該玩家從7個拍賣品堆中選擇一個拍賣品，成為本次競拍的拍賣品，並視作直接競價200佛羅林起拍。之後玩家們以順時針順序決定出價，輪到某位玩家時，其可以選擇在當前競價的基礎上增加100佛羅林作為自己的競價參加競拍。如果玩家不想或不能進行競價，則可以選擇跳過，但是跳過的玩家就無法再次參加對該拍賣品的競價。

玩家們的競價將持續以順時針順序進行，直到僅有一位玩家沒有選擇跳過。該玩家作為競價最高者需將與競價數額相等的錢幣返還供應堆（其他玩家不需要支付任何錢幣），並獲得該拍賣品，然後將自己的玩家標記放置於此拍賣品對應的拍賣品堆上（如果該玩家獲得的是建築師或弄臣，則將自己的玩家標記放置於對應疊旁邊的虛線圈中）。該玩家標記表示本回合中此類拍賣品將不能再進行競拍，同時該玩家亦不可在本回合剩餘時間中對任何拍賣品進行競價。

如果開始競拍的玩家**並非**拍賣得標的玩家，則下一次的競拍仍由該玩家開始，該玩家重新從可用的拍賣品堆中選擇一個拍賣品（放有玩家標記的拍賣品堆或被拿空的拍賣品堆不可用），成為本次競拍的拍賣品，並視作直接競價200佛羅林起拍。之後的拍賣流程規則不變。

如果開始競拍的玩家**為**拍賣得標的玩家，則下一次的競拍由其順時針方向下一位可競價玩家開始（玩家標記已放在遊戲版圖上的玩家不可競價），此玩家從可用的拍賣品堆中選擇一個拍賣品（放有玩家標記的拍賣品堆或被拿空的拍賣品堆不可用），之後的拍賣流程規則不變。

在每次競拍中，所有可競價的玩家都能夠參與競價（玩家標記已放在遊戲版圖上的玩家不可競價）。當（除了在選擇拍賣品時自願放棄的玩家以外）僅有一名玩家可競價時，該玩家可以選擇直接支付200佛羅林，從可用的拍賣品堆中選擇**任何**一個拍賣品（放有玩家標記的拍賣品堆或被拿空的拍賣品堆不可用）。該行動並非強制，此玩家亦可選擇不支付佛羅林且不獲得任何拍賣品。當所有玩家都獲得了拍賣品或是放棄獲得拍賣品之後，本回合的拍賣階段結束，所有玩家將自己的玩家標記取回。

## 進行遊戲

7個回合，每個回合包含2個階段：

拍賣階段：競拍1個拍賣品

行動階段：執行2個行動

### 拍賣階段

#### 競拍1個拍賣品

（森林、湖泊、公園、弄臣、建築師、聲望牌、或招募牌）

每位玩家：至多獲得1個拍賣品

每個拍賣品堆：至多競拍1個拍賣品

### 拍賣流程：

- 輪到某位玩家時，其選擇一個拍賣品進行競拍
- 玩家們以順時針順序依次選擇競價或跳過
- 競價最高的玩家向供應堆支付錢幣並獲得拍賣品
- 該玩家不可再出價，該類拍賣品不可再進行競拍（以玩家標記表示）

以下規則適用於開始競拍的玩家：

- 該玩家在選擇拍賣品時視為競價200佛羅林開始競拍。
- 該玩家在選擇拍賣品前可以宣佈放棄選擇，但無法在本回合接下來的任何競拍中競價，也無法在本回合中獲得任何拍賣品。由其順時針方向下一位可競價玩家選擇拍賣品。

在拍賣階段中最後一位選擇拍賣品的玩家並不會開始一次競拍，而是可以選擇任何一個可用的拍賣品並直接支付200佛羅林獲得。



## 拍賣範例概要

### (1) 第1次競拍：

亞麗桑卓獲得



200

### (2) 第2次競拍：

沃爾夫岡獲得



700

### (3) 第3次競拍：

里昂獲得



600


### (4) 未進行競拍：


克麗絲獲得







200

## 森林

21個專家作品中的9個會因每片森林獲得額外3點作品價值 。

第1片森林以外的所有森林都會給玩家提供 。

<sup>2)</sup>註：每種景觀的額外獎勵 。都會單獨計算，玩家只有在獲得已有種類的景觀是才能獲得獎勵的 。

舉例來說，當一位僅有一塊湖泊板塊的玩家獲得了其第一塊森林或是公園板塊時，並不會獲得 。但如果該玩家獲得了其第二塊湖泊板塊，則就會獲得 。

## 湖泊

與森林作用相同，但是僅有7個專家作品會從湖泊中獲得額外作品價值。

## 公園

與森林作用相同，但是僅有5個專家作品會從公園中獲得額外作品價值。

範例：

- (1) 在一局四人遊戲中，亞麗桑卓擔任起始玩家。她選擇開始一次公園板塊的競拍，因為其他玩家都選擇跳過出價，她以200佛羅林的價格獲得了該板塊。她拿取公園板塊放在自己的封地之中，並將自己的玩家標記放置於公園拍賣品堆上；這標誌著在本回合的剩餘拍賣階段中公園拍賣品堆不再可用，且亞麗桑卓不能再參與競價。
- (2) 里昂是順時針順序下一位玩家，他選擇開始一次弄臣板塊的競拍。克麗絲同樣也對弄臣板塊有興趣，競價300佛羅林。沃爾夫岡同樣參與競拍，將價錢提高至400佛羅林。現在回到里昂出價（因為亞麗桑卓不能參與競價），他喊出500佛羅林。克麗絲將價錢再提高至600佛羅林，接著沃爾夫岡把價格喊到700佛羅林。里昂和克麗絲都選擇跳過，於是沃爾夫岡成為了得標玩家。沃爾夫岡將700佛羅林返回供應堆，拿取一個弄臣板塊，並將自己的玩家標記放置於弄臣拍賣品堆旁。
- (3) 因為里昂並沒有得標，所以可以重新選擇拍賣品。現在只有他和克麗絲能夠參與競價。里昂選擇了森林板塊，克麗絲競價300，里昂將價錢提高至400，克麗絲接著喊500，里昂又提高價錢至600，克麗絲選擇跳過。里昂拿取森林板塊放入自己的封地，向供應堆支付600佛羅林，然後將自己的玩家標記放置於森林拍賣品堆上。
- (4) 現在可競價玩家僅剩克麗絲一人。她可以從剩下的4種拍賣品——湖泊，建築師，聲望牌，以及招募牌——中隨意選擇。她選擇拿取一個建築師板塊獲得，並支付200佛羅林。

在克麗絲結束之後，亞麗桑卓，里昂，以及沃爾夫岡拿回了他們的玩家標記。

## 7種拍賣品的用途詳解





基本上，

- 每種拍賣品都會給其所在的封地提供一定的遊戲優勢。
- 玩家所能持有的某種拍賣品的數量沒有上限，建築師是例外，每個玩家僅能持有最多3個建築師。

## 森林

當某位玩家獲得一塊森林板塊時，必須立即將其放在自己封地中的空格內。森林板塊可以被放置在其他建築或景觀板塊旁（詳見第8頁「放置建築」）。森林板塊有如下作用：



- 在21個藝術家與學者（專家）之中，有9位的作品會需要森林板塊。當這9位專家之一在行動階段完成了自己的作品，並且在作品所在的封地之中存在森林板塊的情況下，那麼該作品的作品價值  會提高3點（詳見第6頁「完成一件作品」）。
- 當一位玩家在自己的封地中放置了第二塊森林板塊（其無需與第一塊森林板塊相鄰），其獲得 。該玩家將自己的聲望指示物在聲望記錄條上前進3步。當一位玩家在自己的封地中放置了第三塊森林板塊（其無需與第一塊或第二塊森林板塊相鄰），其同樣獲得 ，以此類推。2) 但是持有多个相同種類的景觀板塊並不會讓對應作品的價值  翻倍增加。

## 湖泊

湖泊的效果與使用方法與森林相同。

湖泊與森林的區別在於湖泊板塊的尺寸較小，並且需要湖泊板塊的專家和作品僅有7個。



## 公園

公園的效果與使用方法與森林相同。

區別在於公園板塊的尺寸較小，並且需要湖泊板塊的專家和作品僅有5個。





## 弄臣

弄臣通過提供娛樂和歡笑給藝術家與學者們帶來放鬆。當某位玩家獲得弄臣板塊時，就將其放在自己版圖上的劇院舞台區域中。玩家封地中的每個弄成板塊都會使在該封地中完成的作品的作品價值提高2點（詳見第6頁「完成一件作品」）。



**注意：因為弄臣提高2點作品價值的效果對於玩家封地中完成的所有作品都有效果，所以他們的價值非常高，在拍賣時請謹記這一點。**

## 建築師

- 當某位玩家獲得其第一個建築師板塊時，就將其放在自己版圖上最上方的建築師位置中，該玩家在該局遊戲之後的階段中放置建築的價格就從700佛羅林變為300佛羅林（詳見第8頁「放置建築」）。
- 當某位玩家獲得其第二個建築師板塊時，就將其放在自己版圖上中間的建築師位置中，該玩家在該局遊戲之後的階段中放置建築時可以將建築彼此相鄰放置（詳見第8頁「放置建築」）。
- 當某位玩家獲得其第三個建築師板塊時，就將其放在自己版圖上底部的建築師位置中，該玩家在該局遊戲之後的階段中放置建築不再需要支付任何錢幣。



當玩家獲得其第二個建築師板塊時，立即獲得3<sup>♠</sup>。當其獲得其第三個建築師板塊時，再次獲得3<sup>♠</sup>。

## 聲望牌

當一名玩家在聲望牌的競標中成功得標時，其抽取聲望牌庫頂的5張牌（若牌庫不足5張則抽取牌庫中所有剩餘聲望牌），查看並選擇其中一張正面朝下放在其玩家版圖旁。將其餘4張牌以任意順序正面朝下放回聲望牌庫底部。



依據所選聲望牌的內容，玩家至多可以在遊戲結束時從一張聲望牌處獲得8<sup>♠</sup>。玩家必須在遊戲結束時讓自己的封地滿足聲望牌上所列的條件，才能獲得聲望牌上標示的聲望點數。大多數的聲望牌會要求玩家成為全場唯一滿足條件的人，方能給玩家提供全額聲望點數（<sup>♠</sup>）。如果有其他玩家與該玩家平手，則該玩家僅能獲得聲望牌上一半的聲望點數。

舉例來說，里昂持有的聲望牌上寫著「若建築最多則獲得6<sup>♠</sup> (3)」如果里昂封地中的建築數量比其他玩家都多，則他可以從此聲望牌上獲得6<sup>♠</sup>。如果有其他一位或多位玩家的建築數量與里昂並列第一，則他可以從此聲望牌上獲得3<sup>♠</sup>。當然，如果有其他玩家的建築數量比里昂多，則里昂不會從此聲望牌上獲得任何聲望點數。

## 招募牌

玩家有兩種方式獲得更多的專家牌：

1. 通過使用招募牌從其他玩家處招募。
2. 通過在行動階段獲得專家牌（詳見第9頁「獲得專家牌」）。



當玩家獲得一張招募牌時，該玩家可以選擇立即使用或將其留待之後使用。當玩家使用招募牌時，其選擇其他玩家面前任意一張正面朝上的專家牌<sup>3)註</sup>，拿取該牌放入自己的手牌，然後將使用的招募牌放在該專家牌原本所在的位置。如果玩家決定將招募牌留待之後使用，則將招募牌放入自己手牌中，並可以在之後任意回合的行動階段中打出<sup>4)註</sup>。玩家可以立即使用獲得的專家牌完成一件作品，或是在之後的回合中使用該專家完成一件作品（詳見第6頁「完成一件作品」）。

**注意：招募牌在規則上同樣視作專家牌，也能夠為每個完成的作品提高1點作品價值（詳見第6頁「完成一件作品」）。在計算與專家牌相關的聲望牌或是其他獎勵效果時招募牌也視作專家牌計算在內。**

## 弄臣

將每件作品的價值提高2點

## 建築師

第一個建築師：

- 建築價格：300佛羅林

第二個建築師：

- 建築價格：300佛羅林

- 建築可相鄰放置

• +3<sup>♠</sup>

第三個建築師：

- 建築價格：0佛羅林

- 建築可相鄰放置

• +3<sup>♠</sup>

## 聲望牌

### 5選1

聲望牌的持有者能夠在遊戲結束時依照任務的完成情況獲得聲望點數（<sup>♠</sup>）

**注意：所有聲望牌的效果詳解可參見第19頁。**

**注意：當一名玩家在一個聲望牌任務上與其他玩家平手時，平手玩家中只有聲望牌的持有者能夠獲得聲望牌提供的聲望點數（<sup>♠</sup>）。**

## 招募牌

允許一名玩家從其他玩家處招募專家。玩家不能招募自己面前的專家。

<sup>3)註</sup>：玩家僅能招募桌面上正面朝上的專家。其他玩家手中的專家牌不能被招募。

<sup>4)註</sup>：在行動階段是使用招募牌並不會計入行動階段的兩個行動之中。如果玩家持有多張招募牌，也可以在同一個行動階段中使用複數的招募牌。



## 行動階段

<sup>5)註</sup>：玩家可以選擇執行少於2個行動，甚至可以選擇不執行任何行動。

<sup>6)註</sup>：玩家可按自定的順序完整執行每個行動。

每位玩家最多可執行2個行動：

1-2次 完成一件作品


1-2次 放置一個建築



每回合1次 獲得一張專家牌

每回合1次 提供一項自由

1-2次 獲得一張獎勵牌

### 完成一件作品







完成一件作品時必須滿足最低作品價值  需求。


<sup>7)註</sup>：舉例來說，在第2回合中，一件作品必須至少為10點的作品價值  才能夠將其完成。在第6回合中，玩家完成的作品必須至少有16點的作品價值 。

#### 1) 正面朝上打出一張專家牌。

<sup>8)註</sup>：玩家可以將其他玩家從自己面前招募走並打出的專家再次招募回來，以在同一局遊戲中再次用該專家完成一件作品。

#### 2) 計算作品價值 ：

是否有對應建築？	+4 
是否有對應景觀？	+3 
是否有對應自由？	+3 
每個弄臣	+2 
每張專家與招募牌	+1 
打出的獎勵牌	+X 

將玩家標記放在聲望記錄條對應作品價值  的位置。

## 行動階段

在行動階段時，從起始玩家開始按順時針方向，每位玩家依次執行至多兩個行動 <sup>5)註</sup>。


在輪到一位玩家執行行動時，其先完整執行一個行動，然後再執行其第二個行動 <sup>6)註</sup>。玩家不可在第一個行動還未執行完之前在其中穿插第二個行動。

玩家的可選行動包括：


- 完成一件作品 (一次或兩次)
- 放置一個建築 (一次或兩次)
- 獲得一張專家牌 (只能一次)
- 提供一項自由 (只能一次)
- 獲得一張獎勵牌 (一次或兩次)

完成一件作品，放置一個建築，以及獲得一張獎勵牌在每個玩家的回合中均可執行至多兩次，而提供一項自由以及獲得一張專家牌在玩家的一個回合行動階段中只能被執行至多一次。

### 完成一件作品

玩家可以從手牌中打出一張專家牌以使用該牌上的藝術家或學者完成其作品。作品的價值必須等於或大於版圖中回合數/最低作品價值表  上當前回合所對應的最低作品價值。



該最低作品價值需求會隨著回合數增多而上升 <sup>7)註</sup>。











回合	1	2	3	4	5	6	7
最低作品價值 	7	10	12	14	15	16	17






當玩家決定用某個藝術家或學者完成一件作品時，執行如下操作：

1) 玩家從其手牌中選擇對應的專家牌放在桌上，該牌面上所示的藝術家或學者完成自己的作品。

注意：玩家會將該牌正面朝上保留在自己的玩家版圖旁，但無法再使用該牌完成更多的作品 <sup>8)註</sup>。但是其他玩家可以招募該專家並使用其在自己的封地中完成一件作品。

2) 玩家按照自己的封地符合該藝術家或學者需求的程度計算該作品的作品價值 。作品價值  的基礎值為0，然後：

- 如果玩家封地中有該藝術家或學者完成一件作品時需要的**建築**，則作品價值  提高4點。 ▶ 作品價值  +4
- 如果玩家封地中有該藝術家或學者完成一件作品對應的**景觀**，則作品價值  提高3點。 ▶ 作品價值  +3
- 如果玩家封地中有該藝術家或學者看重的**自由**，則作品價值  提高3點。 ▶ 作品價值  +3
- 玩家的劇院舞台中每有一個**弄臣**，則作品價值  提高2點。 ▶ 作品價值每個  +2
- 玩家手牌中與桌上每有一張專家牌或招募牌。則作品價值  提高1點（包括完成一件作品的專家牌本身）。 ▶ 作品價值每個  +1
- 玩家**現在**打出的每張**獎勵牌**都會將作品價值  提高X點（詳見第9頁「獲得一張獎勵牌」）。 ▶ 作品價值每個  +X

以上所有數值加總即可獲得作品的作品價值 。該玩家將自己的玩家標記放在聲望記錄條上與該作品價值  對應的位置上（例：作品價值  15 = 放在第15格）。玩家並不會依據作品價值  獲得聲望點數（）。



**注意：作品的價值 必須等於或大於版圖中回合數/最低作品價值表 上當前回合所對應的最低作品價值！否則玩家不可打出該專家牌，也無法完成此作品！**

3) 玩家會因完成的作品從供應堆中獲得錢幣。作品每有1點作品價值玩家就能從中獲得100佛羅林（例：作品價值 15=1500佛羅林）。

玩家必須立即決定是否要放棄該作品提供的部分或全部錢幣以改為獲得聲望點數 ( )。作品收入和聲望點數的換算關係為200佛羅林 = 1 。

如果一位玩家決定要如此做，則其立即將至少200佛羅林，至多等於該作品提供的錢幣數量的錢幣返回供應堆，並將自己的聲望指示物在聲望記錄條上前進對應的格數 9) 。

**注意：玩家僅能將剛從作品中獲得的錢幣轉換為聲望點數 ( )，並且必須立即決定是否要如此做。玩家之前獲得的錢幣並不能用來轉換聲望點數 ( )。所以請在做這個決定時仔細考量！**

4) 玩家們將自己的**玩家標記**保留在聲望記錄條上，直到該回合的行動階段結束。玩家並**不會**依據作品價值 獲得聲望點數。當所有玩家都執行完該行動階段的行動之後，在該回合中擁有最出色作品的玩家（其**玩家標記**位於聲望記錄條最遠位置）獲得 3 (詳見第10頁「最出色作品」）。

**注意：當某位玩家在同一回合中完成了兩件作品時，其將自己的**玩家標記**放置在價值更高的作品的**作品價值 對應的位置**，而非兩件作品價值總和對應的位置！**

#### 作品得分範例：

在第3回合(最低作品價值 = 12)，亞麗桑卓選擇打出一名詩人完成一件作品。她將詩人專家牌從手中正面朝上打出在自己的**玩家版圖**旁。在她的**封地**中，她有一個**劇場**，一個**旅行板塊**，以及兩個**弄臣**，並且她的**版圖**旁以及**手中**總共4有張**專家牌**(包括剛打出的詩人，以及一張**招募牌**)。她的**封地**中並沒有**湖泊**，也沒有打出任何的**獎勵牌**。

#### 作品價值 計算如下：

景觀： 0

自由： 3

建築： 4

弄臣： 4

專家與招募牌： 4

獎勵牌： 0

**總值 15**



獲得收入：

作品價值 X100佛羅林

3) 玩家必須立即決定是否將這筆錢轉換成聲望點數 ( )：

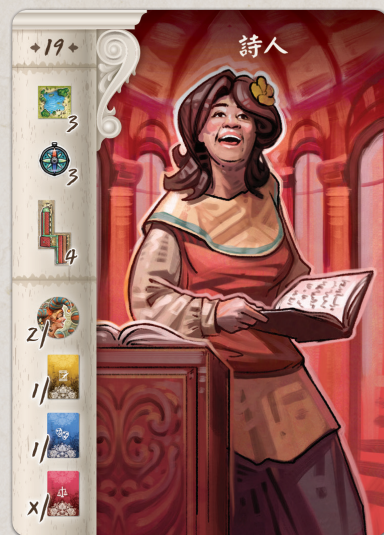
200佛羅林 = 1

9) 註：舉例來說，一位獲得1500佛羅林的玩家可以選擇退回其中200-1400佛羅林以獲得1-7 。

4) 放在聲望記錄條上的**玩家標記**用來評判最出色作品

注意：玩家打出專家牌完成一件作品時並不需要有牌上所示的**建築**、**景觀**、或是**自由**。不過擁有對應的**板塊**能夠讓作品獲得更高的**作品價值**！僅通過**弄臣**、**獎勵牌**，以及**專家牌**達到最低**作品價值** 需求是完全有可能的。

注意：玩家手牌中專家牌的內容是非公開訊息，玩家只需要公開手牌的數量以用來計算**作品價值** 。



她將自己的**玩家標記**放在聲望記錄條上15的位置。亞麗桑卓因為該作品從供應堆獲得1500佛羅林，她覺得自己目前並不急需用錢，於是決定盡可能的將其轉換為盡可能多的聲望點數 ( )：她向供應堆返還了1400佛羅林，然後將自己的**聲望指示物**在記錄條上前進了7格。



## 建築

3種不同的大小：

- 大型： 工坊  
實驗室  
大學
- 中型： 圖書館  
歌劇院  
工作室  
醫院  
劇場
- 小型： 塔樓  
教堂

宅邸並不會算作任何一種建築尺寸！

10種建築板塊各有3塊。

### 每個建築...

- 價值 3 冠
- 能為1-3個專家的作品提供 4 點作品價值 4 冠
- 成本為700佛羅林  
(若玩家擁有1或2名建築師：300佛羅林)  
(若玩家擁有3名建築師：0佛羅林)
- 在放置時可任意旋轉
- 必須貼合網格放置
- 不可與其他建築及景觀相互重疊
- 不可與其他建築直接相鄰  
(除非玩家擁有2-3名建築師!)
- 每個封地中每種建築僅能存在一個
- 不可移動或拆除

## 放置建築

玩家們在自己的封地中放置建築以積累聲望並提高封地中完成一件作品時的作品價值 4 冠。

遊戲中的建築包括：

- 3個大型建築，每個佔地7格：



- 5個中型建築，每個佔地5格：



- 2個小型建築，每個佔地3格：



放置建築會給玩家帶來以下好處：

- 放置建築會使玩家立即獲得 3 冠。
- 如果玩家封地中有某個打出來以完成一件作品的藝術家或是學者需要的建築，則該建築會使此作品的價值 4 冠提高4點 (詳見第6頁「完成一件作品」)。

玩家放置建築時必須向供應堆支付700佛羅林的費用，無論玩家選擇的建築是大型，中型，或是小型。

當玩家擁有1-2名建築師時，放置建築時需要支付的費用變為300佛羅林，無論選擇的建築是什麼大小。當玩家的封地之中有3名建築師時，放置建築時無需再支付費用 (詳見第5頁「建築師」)。

當一位玩家放置建築時，其將所需支付的金錢返回供應堆，並從建築供應堆中拿取建築，立即將其放在自己的封地之中。如果建築供應堆中的某種建築已被拿完，則玩家就無法再放置該類建築。

玩家在任意位置放置建築 (或景觀) 時，需要遵守以下放置規則：

- 1) 玩家在將建築 (或景觀) 放置在封地中前可將其隨意旋轉或翻轉，但是其必須被完全放於封地網格之中，不可超出。
- 2) 玩家放置建築 (或景觀) 板塊時，其不能與其他建築或景觀板塊有部分或全部重疊。
- 3) 玩家在放置建築時，該建築不能與封地中的其他建築有任何一邊直接相鄰。建築板塊之間可以對角相鄰。這條規則對於宅邸同樣適用。  
當某位玩家擁有2-3名建築師後，其就可以無視這條規則，將建築相鄰放置。
- 4) 玩家在放置建築 (或景觀) 時，可以將其與某個景觀相鄰放置。
- 5) 每位玩家的封地中每種建築板塊只能存在一塊。
- 6) 在建築 (或景觀) 被放置在封地中之後，本局遊戲內其無法再被移動或拆除。





違反板塊放置示意

### 獲得專家牌

當玩家想要獲得一張新的專家牌時，可支付300佛羅林至供應堆，然後抽取專家牌庫頂的5張牌（若牌庫不足5張則抽取牌庫中所有剩餘專家牌），查看並選擇其中一加入手牌。將其餘4張牌以任意順序正面朝下放回專家牌庫底部。

如果玩家當前回合還有剩餘行動，則可以立即使用行動打出該專家牌完成一件作品，玩家也可將新拿取的專家牌留待之後的回合打出。

當專家牌庫已被拿空之後，玩家就不可選擇執行此行動。

### 提供自由

如果封地能夠提供：旅行采風，交流觀點，或是信仰宗教的自由時，那麼居住在其中的藝術家或是學者無疑會獲得更舒適的生活，也能夠創作出更有價值的作品。每個專家所看重的自由種類都被標註於其專家牌上。

當某位玩家想要在自己的封地中提供某項自由時，其可支付300佛羅林至供應堆，然後從供應堆中拿取自己所選擇的自由板塊，放在自己版圖中的對應位置中。如果這個自由板塊是某個專家所看重的自由種類，則當此專家在該封地中完成一件作品時，該自由會將作品的價值提高3點。

每位玩家的封地中每種不同的自由只能提供一次。如果供應堆中的某項自由已被拿完，則玩家就無法再提供該類自由。

### 獲得一張獎勵牌

玩家可以通過打出獎勵牌顯著提升某件作品時的作品價值。當玩家選擇獲得一張獎勵牌時，可支付300佛羅林至供應堆，然後抽取獎勵牌庫頂的5張牌（若牌庫不足5張則抽取牌庫中所有剩餘獎勵牌），查看並選擇其中一加入手牌。將其餘4張牌以任意順序正面朝下放回獎勵牌庫底部。

當一名玩家進行完成一件作品的行動時，可以同時選擇從手牌中不打出、打出一張、或打出多張的獎勵牌（可以是當回合剛獲得的獎勵牌）。打出獎勵牌並不計作是一個額外行動，而是「完成一件作品」行動中的可選步驟。

獎勵牌會為完成的作品提供額外的作品價值（詳見第6頁「完成一件作品」）。獎勵牌提供的作品價值並不固定，而是需要查看玩家封地對獎勵牌需求的完成情況。

每張獎勵牌只能被打出一次。當玩家打出一張獎勵牌之後，就將其正面朝上放在自己的版圖旁邊，這張牌視為被移出遊戲。當獎勵牌庫已被拿空之後，玩家就不可選擇執行此行動。

- 1 違反規則1：沒有在網格內放置
- 2 違反規則2：與其他建築或景觀板塊重疊
- 3 違反規則3：與其他建築或是宅邸直接相鄰（假設該玩家還沒有獲得2-3名建築師）
- 5 違反規則5：同一種建築出現了兩個（第二個塔樓不能被放置）

### 專家

從5張牌中選擇1張。

該牌在當前回合中即可打出。

注意：每位玩家每回合僅能使用本行動一次。

### 自由

能為7個專家的作品提供

3點作品價值

注意：

- 每位玩家每回合僅能使用本行動一次。

- 遊戲中每項自由板塊的總數量為遊戲人數-1。

### 獎勵

從5張牌中選擇1張。

增加X點作品價值

玩家在完成一件作品時可以額外打出任意數量的獎勵牌。打出的獎勵牌會從遊戲中移出。

注意：

- 獎勵牌會增加作品價值。  
- 聲望牌會給予聲望點數。

所有獎勵牌的效果詳解請見第18頁。



## 錢幣

- 通過完成一件作品獲得
- 通過在聲望記錄條上後退自己的聲望指示物

## 回合結束

### 最出色作品

每回合，擁有最出色作品的玩家都會獲得 3 冠。

注意：

- 玩家們通過在聲望記錄條上放置玩家標記記錄作品價值 。
- 聲望記錄條上的聲望指示物用於記錄玩家獲得的聲望點數(冠)。

### 新的回合

傳遞起始玩家標記，移動回合指示物。

## 遊戲結束

7個回合結束之後。

對聲望牌進行計分。

獲得最高聲望點數 (冠) 的玩家成為本局遊戲的勝利者。

## 獲得錢幣

在遊戲的過程中，玩家主要通過兩種方式獲得錢幣：

- 玩家在完成作品時會獲得錢幣，每點作品價值 冠 都會給玩家提供100佛羅林的獎勵 (詳見第6頁「完成一件作品」)。
- 家可以在遊戲中的任何時刻選擇在聲望記錄條上後退自己的聲望指示物以獲得錢幣。玩家每將自己的聲望指示物後退一格，就從供應堆中獲得100佛羅林。



## 回合結束



### 最出色作品

在所有玩家都完成了行動階段的行動之後，所有玩家共同比較自己在該回合中完成的作品的作品價值 冠。玩家們比較自己的**玩家標記**在聲望記錄條上的位置，位置最高的玩家獲得 3 冠 的獎勵，立即推進自己的**聲望指示物**。如果有多名玩家共同處於最高位置，則此多位玩家均獲得 3 冠。如果僅有一名玩家在本回合中完成過作品，則其自動成為完成最出色作品的玩家，並獲得 3 冠。如果本回合中沒有任何玩家完成一件作品，則沒有玩家獲得最出色作品獎勵的聲望點數。

在結算完最出色作品之後，所有玩家將自己的**玩家標記**從聲望記錄條上拿回到自己的版圖旁。

### 新的回合

在玩家們結算完最出色作品之後，行動階段即告結束。

當前起始玩家將起始玩家標記交給自己左手邊的玩家，該玩家成為下一回合的起始玩家。玩家們將回合標記移動到回合數/最低作品價值表 冠 中的下一格，然後開始新一回合的遊戲。



## 遊戲結束



一局遊戲將在第7回合結束後結束。玩家們各自計算自己持有的聲望牌提供的聲望點數：完成了自己聲望牌上條件的玩家可以獲得對應的聲望點數 (冠) (詳見第19頁「聲望牌」)。

擁有最多聲望點數 (冠) 的玩家成為本局遊戲的勝利者。

如果兩名或多名玩家聲望點數 (冠) 並列最多，則平手玩家中持有錢幣數量最多的玩家成為本局遊戲的勝利者。

若仍遇平手，則平手玩家共享遊戲勝利。

## 雙人遊戲規則

此部分規則解釋了在僅有兩名玩家進行遊戲時的規則變化。玩家在遊玩時參照正常遊戲規則，並採用下文中的變體規則。本遊戲的其他擴充同樣也適用於兩人遊戲。

### 遊戲準備

起始錢幣2500佛羅林

5塊 自由板塊

### 進行遊戲

起拍價改為300佛羅林

三種景觀視為一種拍賣品



## 遊戲設置



- **玩家起始錢幣數量變為2500佛羅林**

(1個1000佛羅林，2個500佛羅林，與5個100佛羅林)

- **5塊 自由板塊** (每種各1塊，然後額外隨機抽取2塊)；如果想要遊戲更有挑戰性，則可以選擇僅使用4塊自由板塊。



## 進行遊戲



### 拍賣階段

- 拍賣品的起拍價格由200佛羅林變為300佛羅林。
- 三種景觀板塊 (森林、湖泊、與公園) 視為一種拍賣品。

得標的玩家選擇一種景觀板塊拿取。另一位玩家在同一回合中無法再選擇景觀進行競拍。



# 單人遊戲規則

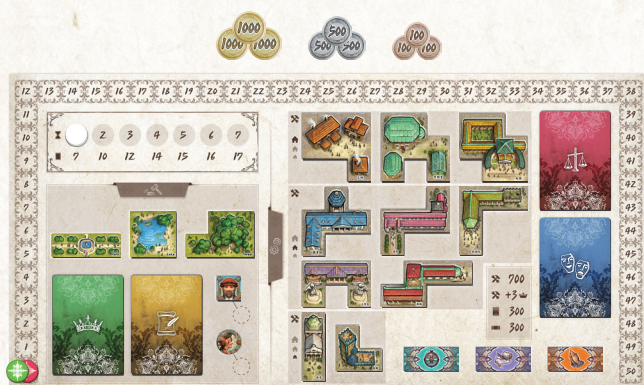
## 遊戲設置

使用兩塊玩家版圖設置遊戲（一張自用，一張給沃爾夫岡使用）並且選擇使用4人模式或5人模式進行遊戲。在設置時採用如下變化：

- 每項自由板塊使用2塊。
- 玩家自己抽取4張專家牌（並按照標準規則選擇3張保留）然後為其他玩家分別發3張專家牌。玩家可將沃爾夫岡的三張專家牌正面朝下在其版圖旁排成一列，將其他虛擬玩家的專家牌放在一旁。
- 沃爾夫岡的**起始錢幣**：  
**簡單模式**：0佛羅林  
**標準模式**：1500佛羅林  
**困難模式**：3500佛羅林

**注意：**當使用單人模式規則進行遊戲時，玩家不可同時使用擴充。

拿取6面骰以及21張自動機牌。將自動機牌按牌背分別洗勻，將第5-7回合的牌放於桌面上，在其上疊放第3-4回合的牌，並將1-2回合的牌疊放在其上，組成自動機牌庫。隨機選擇起始玩家（玩家自己或沃爾夫岡）。



\* 5人模式遊戲設置

虛擬玩家



玩家



沃爾夫岡

## 進行遊戲

遊戲的總體流程與基礎多人遊戲相同，**舉例來說，玩家一共進行7個回合，每個回合包含拍賣與行動兩個階段。**玩家於沃爾夫岡輪流扮演起始玩家。以下內容解釋了單人遊戲中的規則變化。

### 1. 沃爾夫岡的特殊規則

沃爾夫岡在進行遊戲時有如下的優勢：

- 他並不會受到任何建築規則的束縛。這意味著他的建築始終能夠相鄰放置，也能放置多個相同的建築。他的建築可以隨時移動以獲得合適的建築空間（若需要，他的建築也能夠超出封地的網格區域）。
- 在將起始錢幣用完之後，沃爾夫岡會在需要支付費用時後退自己的聲望指示物以獲得需要的錢幣；沃爾夫岡後退聲望指示物1步能獲得200佛羅林。若需要，沃爾夫岡的聲望點數可以低於0。

**範例：**沃爾夫岡使用900佛羅林拍下了一個弄臣，但他已經沒有任何錢幣。玩家將沃爾夫岡的聲望點數扣除5點，並給他100佛羅林。如果沃爾夫岡還剩300佛羅林，則其會支付300佛羅林，然後扣除3點聲望點數。



## 2.拍賣階段

抽取自動機牌庫的頂牌。該牌的上半部分用來決定本回合中每個拍賣品的價格。玩家首先選擇一個拍賣品並進行擲骰，按照自動機牌上的顯示計算點數。總點數\*100佛羅林就等於該拍賣品的最終競價，如果玩家想要獲得這個拍賣品，需要支付比該最終競價增加100佛羅林的價格。

玩家可以選擇是否要購買該拍賣品或是放棄，如果玩家選擇放棄，則依據擲骰結果，沃爾夫岡可能會支付同樣價格購買該拍賣品(詳見下文)。

**範例: 玩家選擇競拍一個弄臣板塊，卡牌上顯示的價格為 $6+1D6$ 。玩家進行擲骰，得到的點數是3。玩家可以選擇支付1000佛羅林( $600+300+100$ )購買此弄臣板塊或是放棄。**

拍賣階段會持續進行，直到玩家和沃爾夫岡各得標一次。每個回合的拍賣階段依據玩家選擇的模式最多可進行4或5次競拍。在最後一次競拍中玩家可以選擇支付200佛羅林獲得所選的拍賣品。

但是拍賣階段有數條特殊規則：

- 自動機牌上顯示修正點數最高的兩個拍賣品不能被選為最後一次競拍的拍賣品。
- 如果玩家在對於一個沒有修正點數的拍賣品進行擲骰時擲出了1或2，則必須立即買下此拍賣品。
- 沃爾夫岡會買下玩家放棄的拍賣品中位於自動機牌圖示中最左側的那個。

**範例: 玩家在一局5人模式的遊戲中抽出了右圖所示的自動機牌。玩家選擇開始一次招募牌的競拍，骰點為6。玩家選擇放棄支付1000佛羅林購買招募牌的機會。接著玩家選擇競拍弄臣，骰點為5，放棄支付1200佛羅林購買並再次選擇競拍建築師。建築師競拍的骰點為1，允許玩家以非常優惠的400佛羅林價格獲得一個建築師(注意: 因為建築師有修正點數，所以玩家並非必須強制買下建築師)。在玩家決定買下建築師之後，沃爾夫岡支付1100購買了玩家放棄的弄臣(因為玩家骰出的點數為5)。**



將沃爾夫岡獲得的拍賣品放置在他的玩家版圖上。將沃爾夫岡獲得的招募牌放在其玩家版圖旁專家牌行列的後面。在拍賣階段結束時，如果建築師或招募牌並沒有在本回合中被玩家或沃爾夫岡獲取，則從其各自的拍賣品堆中移出一個拍賣品。

### 自動機牌圖示詳解

#### 弄臣

沃爾夫岡封地內的每個弄臣會如常使其作品價值提高2點。



#### 建築師

沃爾夫岡按照標準規則使用建築師。其封地中的第二個和第三個建築師亦會使其獲得3點<sup>👑</sup>。



#### 招募牌

沃爾夫岡在完成作品時將招募牌視作專家牌(詳見下文部分3.)。每張招募牌都會為其作品提高1點價值。當計分時，沃爾夫岡會翻開其招募牌。



#### 聲望牌

為沃爾夫岡抽取5張招募牌並從中選擇按照其當前封地狀態能夠獲得最多聲望點數的招募牌保留。當有多張可選招募牌時(包括每張招募牌都無法提供聲望點數)，為其從中隨機抽取一張保留。將保留的聲望牌放在沃爾夫岡的封地中，將其餘4張以隨機順序放回聲望牌庫底部。



#### 景觀

當玩家競拍景觀時，為三種景觀分別擲骰。

當沃爾夫岡購買景觀時，翻開其正面朝下的專家牌中最左側的一張，將其上顯示的對應景觀放入他的封地中(若沃爾夫岡已經擁有此類景觀，則獲得3點<sup>👑</sup>)。將該專家牌翻回正面朝下。





### 3. 行動階段

按照起始玩家順序進行這個階段（由玩家或沃爾夫岡作為起始玩家先開始行動）。在沃爾夫岡的回合中，翻開一張自動機牌，並按照其中間部分所示執行他的第一個行動。之後再翻開一張自動機牌，並按照其底部所示執行他的第二個行動。當自動機牌上顯示了多個行動時，若可能則為沃爾夫岡執行所示的第一個行動，若第一個行動不能被執行，則改為執行第二個行動。

**存在一個例外情況：**如果沃爾夫岡持有的專家牌與招募牌總和已經足夠他在遊戲之後的每個行動中使用一張，則沃爾夫岡會選擇「完成一件作品」的行動。沃爾夫岡的行動詳解見下文，每個行動的費用與多人遊戲規則相同。

#### 完成一件作品

翻開沃爾夫岡封地中正面朝下的專家牌或招募牌中最左側的一張。沃爾夫岡完成一件作品，其價值為以下各項的加總：

- 當前回合對應的最低作品價值（如遊戲版圖所示）；
- 沃爾夫岡持有的弄臣，招募牌，與獎勵牌提供的作品價值。不要計算沃爾夫岡的專家牌與其他配件（建築、景觀、自由）提供的價值。在沃爾夫岡完成一件作品之後，為其他虛擬玩家各翻開一張正面朝下的專家牌（如有）。

**注意：在行動階段結束時，如常在玩家和沃爾夫岡之間評選最出色作品。**



#### 放置建築

翻開其正面朝下的專家牌中最左側的一張，將其上顯示的對應建築放入他的封地中（沃爾夫岡可放置多個同種建築）並給他增加3點<sup>👑</sup>。



#### 獲得專家牌

拿取專家牌庫的頂牌，正面朝下放在沃爾夫岡玩家版圖旁專家牌行列的最後面。然後為其他虛擬玩家也正面朝下發一張專家牌。



#### 提供自由

翻開其正面朝下的專家牌中最左側的一張，將其上顯示的對應自由板塊放入他的封地中（沃爾夫岡可放置多個同項自由）。將該專家牌翻回正面朝下。



#### 獲得獎勵牌

為沃爾夫岡抽取5張獎勵牌並從中選擇按照其當前封地狀態能夠獲得最多聲望點數的獎勵牌保留。當有多張可選獎勵牌時，為其從中隨機抽取一張保留。將保留的獎勵牌放在沃爾夫岡正面朝下的專家或招募牌中最左側的一張上（這張獎勵牌將在沃爾夫岡對此牌計分時被使用）。將其餘4張以隨機順序放回獎勵牌庫底部。



### 4. 終局計分

終局計分的規則與多人遊戲一致。玩家只需要計算自己與沃爾夫岡兩者的分數。在遊戲結束時，按照標準規則計算玩家於沃爾夫岡獲得的聲望牌提供的分數。

在需要破平時，比較玩家與沃爾夫岡持有的錢幣數量。

注意：

- 單人遊戲的難度調整只是提供一個遊戲挑戰性的控制方案，玩家可按照自己的喜好自由對其進行微調。總體來說，沃爾夫岡在遊戲開始前獲得的錢幣數量越多，那麼他在遊戲結束時的最終得分也就越高。
- 當玩家使用一張招募牌時，可以選擇沃爾夫岡或是其他虛擬玩家面前正面朝上的專家牌招募，並將使用的招募牌移出遊戲。如果從沃爾夫岡面前招募了專家牌，則從任意虛擬玩家面前拿取一張正面朝上的專家牌放在沃爾夫岡面前。



# 女神繆斯與公主擴充 適用於2-5名玩家

本擴充增加了6張特殊角色牌，讓玩家在拍賣階段新增的第二部分進行競拍。也就是說遊戲中的拍賣階段現在有兩個部分：原有的拍賣階段以及特殊角色拍賣。

## 遊戲設置

將6張特殊角色牌放在版圖旁，在角色牌銀行家上放置600佛羅林。

## 進行遊戲

除了增加6張特殊角色牌之外與基礎遊戲相同

但玩家無法再用聲望點數轉換錢幣

## 角色拍賣

將玩家標記放在拍賣位置上

在玩家的回合中，可以將拍賣標記放在沒有玩家出價的角色牌旁，或是對某個有玩家出價的角色牌出更高的價格，並退回原有的玩家標記

在玩家回合開始時，若其玩家標記仍在拍賣位置上，則支付對應金錢並獲得該角色牌

- 放棄 ▶ 回合中無法再出價
- 拍賣結束 ▶ 所有玩家均獲得了角色牌或選擇放棄

## 遊戲設置

按基礎規則設置遊戲，增加以下步驟：

- 將6張特殊角色牌分別放置於遊戲版圖附近。
- 在銀行家牌上放置600佛羅林。

## 進行遊戲

除了新增的特殊角色牌拍賣與使用之外，遊戲的流程遵循基礎遊戲規則，但有以下兩點不同：

- 玩家不能再將聲望點數換為錢幣。
- 獲得錢幣的方法除了完成作品之外只有使用擴充中新增的銀行家牌。

## 特殊角色牌拍賣

起始玩家將自己的玩家標記放在其所選擇的特殊角色牌旁的一個拍賣位置上（若其沒有想要競拍的特殊角色，也可選擇放棄）。起始玩家可以選擇任意一個拍賣位置放置自己的玩家標記，該位置即表示其對此牌的出價。大多數的卡牌旁有13個拍賣位置，其點數為3-15。每個點數就代表100佛羅林。銀行家牌比較特殊，其旁邊只有6個拍賣位置，點數為0-5。

玩家不能做出高於自己當前錢幣數量的出價！

**範例：亞麗桑卓將自己的玩家標記放在商人牌旁標有6的位置上，她出價600佛羅林競拍這張特殊角色牌。**

拍賣以順時針順序進行，玩家依次選擇放置自己的玩家標記或是跳過。當一個玩家是第一個在某張角色牌旁放置玩家標記的人時，其可以選擇該牌旁任意一個拍賣位置。如果其選擇的牌上已經有其他玩家的標記，就必須將自己的玩家標記放在比已有的玩家標記點數更大的拍賣位置上。因為一張牌旁只能容納一個玩家標記，所以當玩家競拍的角色牌有其他玩家出價更高時，就會將自己的玩家標記拿回到手中。

如果輪到某位玩家出價時其玩家標記已經在某張角色牌旁，則該玩家就贏得了對此牌的競拍。該玩家立即向供應堆支付對應的錢幣（除銀行家以外，詳見下文）然後拿取該特殊角色牌與自己的玩家標記，放在自己面前，將角色牌正面朝上放置。

當一位玩家選擇放棄時，就不能在同一回合中之後的拍賣中對任何特殊角色牌進行競價。

當所有玩家都選擇放棄或是已經獲得了一張特殊角色牌之後，特殊角色拍賣階段即告結束。



## 使用特殊角色牌

玩家将自己获得的特殊角色牌保留在自己面前，直到决定使用该牌为止。银行家在获得时立即被使用；红衣主教，女神缪斯，以及公主可以在行动阶段的任何时刻使用；而商人和教授的效果可以在下一次特殊角色拍卖之前的任何时刻使用。当一名玩家使用自己的特殊角色牌时，就将其返回版图旁该牌原本所在的位置。如果玩家在特殊角色拍卖阶段中使用了自己的特殊角色牌，则将其返回时改为正面朝下放置，以示该牌在本回合中不可再次竞拍。如果直到下一次特殊角色拍卖阶段开始时某位玩家还未使用自己的特殊角色牌，则必须将该牌直接返回版图旁该牌原本所在的位置。

## 特殊角色牌详解

### 银行家

银行家是扩充游戏中新增的可以让玩家获得钱的手段——另一种途径是完成一件作品获得收入。如同在「游戏设置」中所述，玩家们会在游戏开始前在银行家牌上放置600佛罗林。当某个回合结束时，如果没有玩家获得银行家牌，则在其上再增加100佛罗林。当某位玩家获得银行家牌时，该玩家支付自己的得标价格，然后获得该牌以及其上所有的钱，当该玩家将银行家牌放回其原本的位置时，需再次从供应堆拿取600佛罗林放在牌上。如果在第7回合中有玩家获得了银行家牌，则其可以选择在游戏结束时将自己手中的钱按200佛罗林：1点声望点数的比率转换成声望点数。

**范例：在遊戲的第一回合中，沒有玩家購買銀行家，所以該牌上放置了700佛羅林。在第二回合中，克麗絲以200佛羅林的價格獲得了銀行家，於是其支付200佛羅林至供應堆，獲得銀行家上的700佛羅林。之後她將該牌放回，並從供應堆重新拿取600佛羅林放在牌上，以供玩家們在第三回合競拍。**


### 紅衣主教


紅衣主教給玩家提供了一個額外行動(讓玩家的行動階段行動數量從2個變為3個)。但玩家在同一個回合內依然只能提供一項自由或是獲得一張專家牌。


**范例：亞麗桑卓在拍賣階段中獲得了紅衣主教，她在當回合的行動階段中放置了一所大學，提供了宗教自由，並打出數學家完成了一件作品。**

### 商人

商人給玩家提供了兩個選擇，玩家可以從中選取一個：

- 玩家可以在下一次的拍賣階段（普通拍賣品拍賣）得標時無需支付競價的費用**或**
- 玩家可以獲得與其當前在聲望記錄條上排名相同數量的聲望點數 .

直到下一回合的特殊角色拍賣之前，玩家都可以在任何時刻選擇自己想要使用商人的哪種能力。商人獲得聲望點數的能力可以在遊戲的任何時刻使用。如果在進行拍賣品拍賣時（而非特殊角色拍賣！），玩家依然持有商人角色牌，則其先正常進行競價。當該玩家得標後，其必須選擇是使用商人的能力免費獲得該拍賣品，還是正常支付拍賣品費用，並使用商人的能力獲得聲望點數 .

**范例：里昂，目前處在聲望記錄條第四位，選擇使用商人的能力獲得4點聲望點數  並前進到了第一位。**

## 特殊角色拍賣

玩家将获得的特殊角色牌放在自己面前，直到使用其能力为止：


银行家、商人、與教授——直到下次特殊角色拍賣前

紅衣主教、女神缪斯、與公主——在行动階段中

## 卡牌详解

### 銀行家


玩家獲得銀行家牌上的錢幣。

在遊戲結束時，該玩家可以將自己的錢幣按200佛羅林：1  轉換成聲望點數。

### 紅衣主教

玩家在行動階段時增加一個額外的行動。依然需要遵守自由和專家限制。

### 商人

玩家在下次獲得拍賣品時可以免費獲得，或是按照自己的聲望排名獲得聲望點數 .





## 女神繆斯

玩家在當前回合行動階段完成的作品價值提高等同於當前回合數的點數。

## 公主

玩家無需打出專家牌直接完成一件作品，計算該作品的作品價值：

每個景觀 +3

每個建築師 +2


每個建築 +2

每張專家/招募牌 +1

## 教授

玩家免費獲得一張獎勵或是聲望牌。

## 女神繆斯

女神繆斯可以提高玩家在當前回合內完成作品的作品價值 ，提高的作品價值點數等同於當前的回合數（1-7）。

**範例：**克麗絲在第6回合中使用女神繆斯為自己的專家詩人與哲學家完成的作品各提高了6點作品價值。

## 公主

公主允許玩家在行動階段中不打出一張專家牌就能完成一件作品，但使用這個能力視為一個玩家行動。使用公主完成一件作品時，玩家的封地中每有一個景觀（包括重複景觀）就提高該作品3點作品價值，每有一個建築師與建築就提高2點作品值，每有一張專家牌或招募牌就提高1點作品價值。公主自身不算作專家牌。玩家在使用公主的能力完成一件作品時不可打出獎勵牌。

**範例：**亞麗桑卓擁有公主，其封地中有2個森林、1個湖泊、1個實驗室、1個圖書館、並且有3張專家牌。故其使用公主的能力完成的作品價值為16點。

## 教授

教授允許玩家免費獲得一張聲望牌或獎勵牌。玩家可以立即使用教授的能力，也可以選擇在下一輪特殊角色拍賣前的任意時刻使用。在獲得卡牌時，玩家選擇自己要獲得哪種卡牌，抽取對應牌庫頂的5張牌，查看並選擇其中一張正面朝下放在其玩家版圖旁。將其餘4張牌以任意順序正面朝下放回對應牌庫底部。

**範例：**里昂獲得了教授牌，並選擇想要拿取一張獎勵牌。他抽取了獎勵牌庫頂的5張牌，選擇並保留了其中計算建築數量給予獎勵的一張，然後將剩餘牌放回了獎勵牌庫的底部。

## 合作建築擴充 適用於2-5名玩家

這個擴充旨在為喜愛合作共贏的玩家提供更好的遊戲體驗。在本擴充中，玩家放置的建築可供其他玩家使用。該擴充可兼容女神繆斯與公主擴充中的特殊角色牌，亦可單獨進行遊玩。

將封地版圖翻面並相互連接。

## 遊戲設置

該擴充可與女神繆斯與公主擴充一同遊玩，使用兩個拍賣階段。錢幣，配件與拍賣規則與基礎遊戲相同。

## 共享建築版圖

玩家們將自己的封地版圖翻至B面，並按下圖示意放置自己的版圖，形成邊界相互接壤的封地。

### 2位玩家



### 3位玩家



### 4位玩家



### 5位玩家



## 遊戲設置

按照基礎規則進行遊戲設置的配件擺放。

在拍賣階段，玩家們按照基礎規則進行遊戲。



在**行動階段**中，有一個與基礎遊戲顯著不同的地方。

玩家可以選擇與一個其他玩家**共同放置一個建築**（合作建築）。在這種情況下，該建築需跨兩名玩家的**封地邊界**放置。兩名玩家共同支付該建築的費用，並且均可以享受此建築的效果。

## 「放置建築」行動

在行動階段中，**當前玩家**可以選擇獨自放置一個建築，或是獲得一個相鄰玩家的幫助。在2人以上的遊戲中，每位玩家都有2個可選作合作建築夥伴的相鄰玩家。如果玩家選擇要合作放置建築，則應該先申明計劃放置的**建築種類、位置**、以及提出分擔**建築費用**的方案。合作放置的建築**必須**橫跨封地的邊界放置。

如果該玩家的一名相鄰玩家有意向合作，那麼兩名玩家可以進一步對建築的放置位置和費用方案進行**協商**。

## 合作放置建築規則細節

合作放置的建築的最終位置只要橫跨兩個封地的邊界即可。建築可以僅在其中一位玩家的封地中佔據一格位置。

**建築的費用**必須由當前玩家支付，並且計算建築師時只計算**當前玩家**的建築師數量（無建築師：700佛羅林；1-2名建築師：300佛羅林；3名建築師：0佛羅林）。

合作玩家向當前玩家**支付的費用**最少可以為0佛羅林，最高不設上限，可以多於建築所需的費用。

**範例：**現在是亞麗桑卓的回合，她擁有1名建築師。亞麗桑卓決定與里昂（擁有3名建築師）合作放置一個**工坊**。他們協商的結果是里昂向亞麗桑卓支付500佛羅林。亞麗桑卓向供應堆支付300佛羅林作為建築費用，並額外獲得了200佛羅林的利潤。

### 使用合作建築：

- 每位合作玩家獲得 3 
- 每位合作玩家都可以使用合作建築完成作品，計算獎勵牌效果，

### 計算聲望牌任務

如果玩家們不能就合作放置建築的方案達成一致，則當前玩家必須選擇獨自放置該建築或是放棄放置。

當合作放置建築時，在計算建築的相鄰規則時，**每個玩家需要遵從的相鄰規則必須參照其自己的建築師數量**而定。簡而言之，合作放置的建築在某個封地中如果需要與其他建築相鄰，則擁有該封地的玩家必須**至少擁有2名建築師**。

**範例：**亞麗桑卓（紅色當前玩家）擁有1名建築師，里昂擁有3名建築師。他們合作放置了一個**工坊**。亞麗桑卓不能將該工坊與她的其他建築相鄰放置，但是該工坊可以與里昂的其他建築相鄰。



## 獨自放置建築的額外規則

在使用本擴充的遊戲中，玩家依然可以選擇**獨自**放置建築，將該建築完全放置在**自己的**封地中。當某位玩家獨自放置建築時，如果想要將建築放置在與其他封地相鄰的網格中，則必須檢查該網格對面其他封地中的相鄰網格：如果其未被佔用，則玩家需要持有**至少1名建築師**才能在此網格中放置建築，如果其已被佔用，則玩家需要持有**至少2名建築師**才能在此網格中放置建築。

在行動階段中，兩名相鄰玩家可以合作將一個建築放置在橫跨其封地邊界的網格中。

## 放置建築行動

當前玩家決定是否要獨自放置建築或合作放置建築。


合作放置建築只能在2名玩家之間進行。

兩名玩家共同商議費用方案以及建築位置。

## 合作放置建築規則

建築費用由當前玩家決定。合作玩家向當前玩家支付的金額沒有上限。

兩名玩家均獲得該建築所有的效果與好處。

兩名玩家均立即因為該建築獲得**3 **。此外該建築也能被兩名玩家計入作品，獎勵牌，聲望牌之中。

### 重要：

合作放置建築對於非當前玩家的合作玩家來說不算一個行動。

玩家仍然必須擁有2名建築師才能在自己的封地之中將建築彼此相鄰放置。

## 獨自放置建築

在邊界網格中放置建築需要玩家擁有至少1名建築師，但如果該邊界對面的網格已被佔用，則在該邊界網格中放置建築需要玩家擁有至少2名建築師。



# 20張獎勵牌效果詳解

在每張獎勵牌解釋的下方，玩家可看到一個範例，在該範例中，我們假設玩家的封地中有以下配件：

- 2塊 森林
  - 0塊 弄臣
  - 2張 專家牌(已在桌面上)
  - 1塊 湖泊
  - 2塊 建築師
  - 1張 正在打出的專家牌 與 1張 正在打出的獎勵牌(手牌)
  - 0塊 公園
  - 1張 聲望牌
  - 大學、工坊、歌劇院、塔樓、教堂
  - 2塊 自由
- (注意:宅邸並不算作建築)



封地中每個  
**建築**  
都會使作品價值增加1  
(作品價值增加5)



封地中每個  
**大型建築**  
都會使作品價值增加2  
(作品價值增加4)



封地中每個  
**中型建築與森林**  
都會使作品價值增加1  
(作品價值增加3)



封地中每個  
**小型建築與景觀**  
都會使作品價值增加1  
(作品價值增加5)



封地中每個  
**建築尺寸**  
(小型、中型、大型)  
都會使作品價值增加2  
(作品價值增加6)  
註：每個尺寸無論有幾個建築  
都僅計算一次



封地中每個  
**景觀**  
都會使作品價值增加1  
(作品價值增加3)



封地中每個  
**森林**  
都會使作品價值增加2  
(作品價值增加4)



封地中每個  
**湖泊**  
都會使作品價值增加2  
(作品價值增加2)



封地中每個  
**公園**  
都會使作品價值增加2  
(作品價值增加0)



封地中每個  
**自由**  
都會使作品價值增加2  
(作品價值增加4)



封地中每個  
**弄臣**  
都會使作品價值增加2  
(作品價值增加0)



封地中每個  
**弄臣與自由**  
都會使作品價值增加1  
(作品價值增加2)



封地中每個  
**建築師**  
都會使作品價值增加2  
(作品價值增加4)



封地中每個  
**建築師與湖泊**  
都會使作品價值增加1  
(作品價值增加3)



玩家的每張  
**聲望牌**  
都會使作品價值增加2  
(作品價值增加2)



封地中每個  
**自由與玩家的每張聲望牌**  
都會使作品價值增加1  
(作品價值增加3)



封地中每個  
**景觀類型**  
(森林、湖泊、公園)  
都會使作品價值增加2  
(作品價值增加4)  
注意：每個類型無論有幾個景觀  
都僅計算一次。



以下每種配件  
(森林、湖泊、公園、弄臣、  
建築師、聲望、自由)  
都會使作品價值增加1  
(作品價值增加5)  
注意：每種配件無論其數量都  
僅計算



玩家手中的每張  
**專家牌與招募牌**  
都會使作品價值增加1  
(作品價值增加1)  
注意：剛出的牌不視為在手中。



玩家面前的每張  
**專家牌與招募牌**  
都會使作品價值增加1  
(作品價值增加3)  
注意：剛出的牌不視為在手中。



## 14張聲望牌效果詳解

在每張聲望牌解釋的下方，玩家可看到一個範例，在該範例中，我們假設玩家的封地中有以下配件：

- 2塊 森林
- 1塊 湖泊
- 0塊 公園
- 0塊 弄臣
- 2塊 建築師
- 1張 聲望牌
- 2塊 自由
- 4張 專家牌與1張招募牌(在桌面上)
- 1張專家牌(手牌)
- 大學、工坊、歌劇院、塔樓、教堂  
(注意:宅邸並不算作建築)



若擁有最多  
**建築**  
則獲得**6** (3)  
(注意：一個對手玩家同樣擁有5個建築，兩名玩家並列最多：該玩家獲得**3**。)



若擁有至少  
**2個大型建築**  
則獲得**5** (4)  
(該玩家獲得**5**。)  
其他玩家是否擁有2個大型建築不影響本牌計分



若擁有最少  
**封地空格**  
則獲得**8** (4)  
(注意：若一個對手擁有更少的封地空格：該玩家獲得**0**。)



若擁有  
**所有三種景觀**  
(森林、湖泊、公園)  
則獲得**8** (4)  
(注意：該玩家獲得**0**，因其並沒有公園。)



若擁有最多  
**景觀**  
則獲得**7** (3)  
(注意：一個對手玩家同樣擁有3個景觀，兩名玩家並列最多：該玩家獲得**4**。)



若擁有最多  
**森林**  
則獲得**7** (4)  
(注意：該玩家擁有最多森林：該玩家獲得**7**。)



若擁有最多  
**湖泊**  
則獲得**6** (3)  
(注意：一個對手玩家同樣擁有1個湖泊，兩名玩家並列最多：該玩家獲得**3**。)



若擁有  
**所有三項自由**  
則獲得**8** (4)  
(注意：該玩家獲得**0**，因其僅有兩項自由。)



若擁有至少  
**4個建築+2項自由+4件作品**  
(桌面上的專家牌+招募牌數量)  
則獲得**6** (4)  
(該玩家獲得**6**。)



若擁有最多  
**弄臣**  
則獲得**6** (3)  
(注意：該玩家沒有弄臣：該玩家獲得**0**。) 若沒有玩家有弄臣，則該玩家依然不會獲得聲望點數，如果玩家沒有某樣配件，則不可參與比較。所以在沒有玩家擁有某樣配件的情況下，該玩家也不能獲得**3**。)



若擁有最多  
**建築師**  
則獲得**6** (3)  
(注意：該玩家為全場建築師最多玩家：該玩家獲得**6**。)



若擁有最多  
**公園**  
則獲得**5** (3)  
(注意：沒有玩家擁有公園：該玩家獲得**0**。)  
如果玩家沒有某樣配件，則不可參與比較。所以在沒有玩家擁有某樣配件的情況下，該玩家也不能獲得**3**。)



若擁有至少  
**1個建築師+1個弄臣+2個景觀**  
則獲得**7** (4)  
(注意：該玩家沒有弄臣：該玩家獲得**0**。)



若擁有最多  
**作品** (桌面上的專家牌+招募牌數量)  
則獲得**7** (4)  
(注意：一個對手玩家同樣擁有5件作品，兩名玩家並列最多：該玩家獲得**4**。)



## 2-5人遊戲規則

### 遊戲設置

每位玩家拿取**玩家版圖**、**封地版圖**、**屏風**、**玩家標記**、**聲望指示物**以及**3500佛羅林**（2人遊戲：2500）將聲望值指示物。放在聲望記錄條0的位置。玩家共同決定使用封地版圖的哪一面進行遊戲。每位玩家持有的錢幣數量為非公開訊息。

**專家牌**：每位玩家獲得4張，保留其中3張。將剩餘的1張專家牌洗回專家牌庫。

**遊戲版圖**：將配件放在遊戲版圖指定位置。每項自由使用數量為玩家人數-1（2人遊戲：每項自由2塊，然後隨機移除一塊）。選擇一名起始玩家拿取起始玩家標記。將白色回合指示物放在回合1位置。


### 拍賣階段


- **開始競拍**的玩家選擇一個拍賣品以競價200佛羅林起拍（2人遊戲：起拍價300佛羅林）。
- 玩家們按順時針方向選擇加價100佛羅林或放棄。
- **最後一個未放棄玩家得標**。
- **最後一位未得標玩家**選擇一個可用拍賣品出價200佛羅林直接獲得。

### 拍賣品

**聲望牌** 抽取5張，選擇1張加入手牌，剩餘4張置於牌庫底。在遊戲結束時對此牌計分。

**招募牌** 加入手牌，在**任何**時刻作為免費行動獲得**其他**玩家桌上的專家牌。

**景觀板塊** 可以與任何板塊相鄰放置，每種的第一塊以外的景觀獲得**3** （2人遊戲：每種景觀分別競拍）。

**建築師板塊** 建築師板塊放入玩家版圖最上方的空置建築師格。第一塊以外的建築師獲得**3** .


**弄臣板塊** 放入劇院舞台區域。**每個弄臣**將完成的作品價值**提高2**點。





- 結束後可進行**第二階段拍賣**（詳見第14-16頁）。若無則進入行動階段。

### 行動階段

從起始玩家開始順時針方向依次進行，每位玩家連續執行2個行動。


#### 完成一件作品 2\*

從手牌中打出一張專家牌。作品價值  必須至少等於當前回合的最低作品價值要求。

- 可與一張或多張獎勵牌一同打出。打出的獎勵牌移出遊戲。
- 使用玩家標記在聲望記錄條上記錄作品價值 。如果完成多件作品則記錄其中作品價值  最高者的價值。
- 每點作品價值  可使玩家獲得100佛羅林。可**立即**決定將其全部或部分轉換成聲望點數，每點聲望點數  200佛羅林。

#### 放置一個建築 2\*

價格：700，300，或0，取決於玩家的建築師數量。

放置在封地版圖中，玩家獲得**3** .

- 每個封地中每種建築只能存在一個。
- 建築不可被移動或摧毀。
- 在擁有至少2個建築師之前，建築不能和宅邸或其他建築相鄰放置。

#### 獲得一張獎勵牌 2\*

費用：300；抽取5張，選擇1張加入手牌，剩餘4張置於牌庫底。

在之後的行動中**完成一件作品**時一同打出，以提高作品的作品價值 .

#### 獲得一張專家牌 1\*


費用：300；抽取5張，選擇1張加入手牌，剩餘4張置於牌庫底。

#### 提供一項自由 1\*

費用：300；拿取1項可用自由放置在玩家版圖中。

\* 表示該行動在每位玩家一回合的行動階段中可被執行的次數。

### 回合結束

**最出色作品**：作品價值最高的一名或多名玩家獲得**3** 。將所有玩家標記從聲望記錄條處取回。

**下一回合**：將白色回合指示物移動到下一回合。順時針傳遞起始玩家標記。

**遊戲結束**（遊戲在第7回合結束後結束）

**為聲望牌計分**：只有聲望牌的所有者能為其計分。

聲望點數最高的玩家獲得遊戲勝利。若最高分遇平手，持有錢幣最多的玩家獲勝！



### KOREA BOARDGAMES

10, Yopung-gil, Tanhyeon-myeon,  
Paju-si, Gyeonggi-do, KOREA  
Tel: +82-31-965-7455  
Fax: +82-31-965-7466  
www.koreaboardgames.com  
www.facebook.com/kgbpublishing



中國大陸總代  
DayDay桌遊  
无锡市锡山区蓉裕路119号  
wechat: daydaybg  
QQ群: 531791714



栢龍玩具有限公司  
Broadway Toys Limited  
http://www.broadwaygames.com.hk  
domestic@longshore.com.hk  
Tel: +852 23631998