

# 阿媽利則

金光聖廟 *amritsar*  
The Golden Temple

遊戲說明書



錫克教的神聖金廟Sri Harmandir Sahib(意為「眾生朝拜之處」)坐落在印度西北方的城市阿姆利則。這座宏偉的建築是錫克教的宗教聖所，也是全世界極負盛名的朝聖地之一。在經過了數次被毀之後，聖廟由印度錫克王朝的創始人—蘭吉特·辛格大君(Maharajah Ranjit Singh)使用大理石與黃銅進行了重建，並額外使用了重達750公斤的純金鍍層作為聖廟頂層的裝飾，這也成為了「金廟」這一名字的由來。

在遊戲中，玩家們會扮演當時幫助錫克帝國大君修建金廟的各方勢力，並在三個時代中向他提供建造金廟所需要的資源材料。為此，玩家須要盡力分配工人並提高他們的行動效率。在第三個時代結束之後，獲得最多分數的玩家就會獲得遊戲勝利。

## 工作團隊及鳴謝

作者首先感謝自己的家人提供的無條件支持。其次想要感謝出版方Ludonova 團隊相信這款遊戲的潛力，並在其開發生產過程中提供了重要的幫助：David Prieto, Germán P. Millán, Juan Luque, Rafael Sáiz。此外，也要感謝提供了寶貴時間與反饋的遊戲測試者們：Antonio “Moonnoise”, Dani García, David Bernal, Ferrán Renalias, Jorge J. Barroso, Kortés Serrano, Toni López以及其他許多人。最後也要感謝在線上測試與樣品測試時試玩了本遊戲(當時名為《Workala》)的所有人。沒有這些人的付出，這款遊戲就無法成功上市。

Ludonova想要再次感謝參與了測試的所有玩家，並特別感謝作者對出版團隊的信心，以及在出版開發工作中的持續貢獻。

### 原版本工作人員

作者：David Heras

插圖：Guillaume Berthoumieu

平面設計與排版：David Prieto

遊戲開發與規則撰寫：Germán P. Millán, Juan Luque and Rafael Sáiz

翻譯：Jayne Broomhead

校對：Susan Broomhead

### 中文版工作人員

翻譯：Liwen

美術：Reco, Machai, Shum

主編：Nep.L.

校對：K.W.

## 遊戲配件

1張 遊戲版圖



4張 玩家版圖



12個 捐贈板塊



2位玩家 x4

3位玩家 x4

4位玩家 x4

30個 錢幣



4個 金廟板塊



2個 大君標記



6個 橋樑板塊



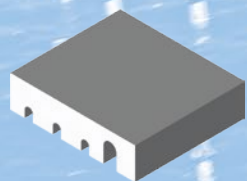
4個 行動標記



28個 馴象人板塊



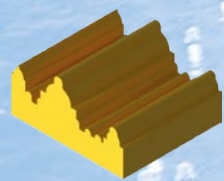
3塊 金廟模型



底座

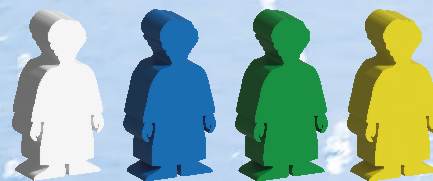


中層



頂部

16個 工人



x4

x4

x4

x4

4個 大象



64個 捐贈標記



x16

x16

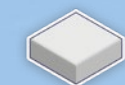
x16

x16

4個 分數指示物



75個 資源標記



大理石 x30



銅 x25



黃金 x20

24張 目標牌



類型A x6



類型B x6



類型C x6



類型D x6

15個 倉庫板塊



12個 區劃板塊



12個 學識指示物



4個 稅收指示物



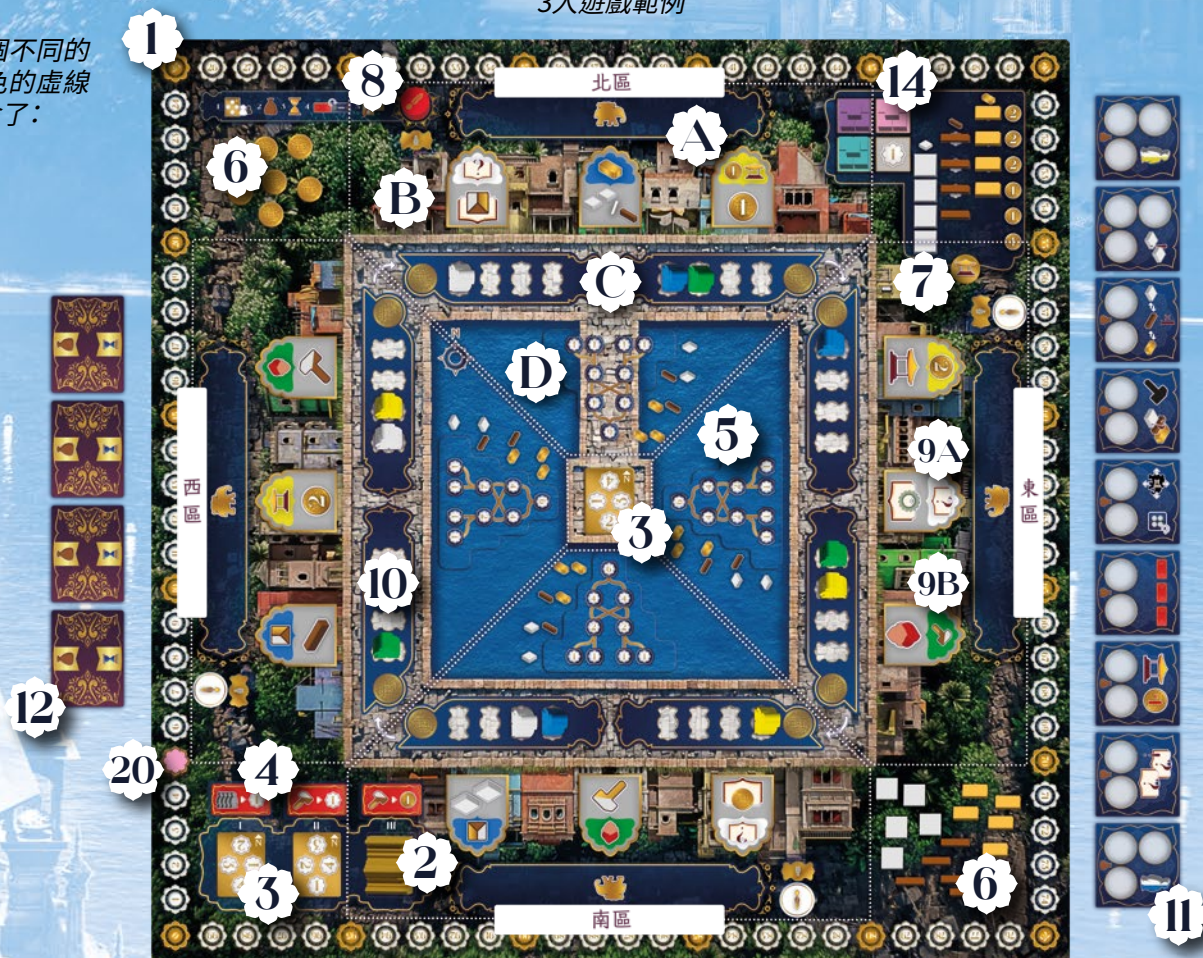


## 遊戲設置







3人遊戲範例

遊戲版圖被分成東南西北4個不同的區劃，每個區劃之間都有白色的虛線以示分割。每個區劃中都包含了：

- A. 1條象道
- B. 3個區劃板塊
- C. 2個工位
- D. 1個捐贈板塊



### 遊戲版圖設置

1. 將遊戲版圖放在桌面中央。
2. 將3塊金廟模型放在版圖上對應位置。
3. 隨機抽取1個金廟板塊，正面朝上放在遊戲版圖中央，該板塊即為**第一時代使用的板塊**，另外隨機抽取2個板塊，在金廟模型底座和中層的上方各放置一個，然後將剩餘的金廟板塊放回遊戲盒中。將放置的所有金廟板塊轉至和版圖相同的朝向，使用版圖上印製的羅盤確定版圖的朝向。  
**註：**遊戲版圖上的羅盤和金廟板塊上所顯示的「N」皆指示為北方，玩家須確保兩者的「N」的朝向都是一致的。
4. 洗勻並隨機抽取3個橋樑板塊放在版圖上標有  的位置上，將剩餘的橋樑板塊放回遊戲盒中。
5. 按照參與遊戲的玩家人數拿取對應的捐贈板塊，按其背面的圖標顯示放在版圖中央湖泊的對應位置中。
6. 將錢幣和資源標記放在版圖兩個角落的空位上，組成供應堆。  
**註：**遊戲中的錢幣和資源數量沒有上限，如果配件用光，可使用其他物品代替。
7. 使用對應的資源填滿市場區域的空位。
8. 將1個大君標記放在版圖的  位置。
9. 將區劃板塊按背面顏色分成4疊，將每疊分別洗勻，然後：
  - a. 拿取每疊頂部的板塊，正面朝上隨機放在版圖的  位置。
  - b. 隨機抽取剩餘板塊放置在版圖的  位置。在放置時須要保證每個區域的三個板塊顏色不重複，板塊的顏色同樣也標示在板塊正面頂端。
10. 拿取每種顏色3個工人，隨機將其放在版圖上每個區劃中的  位置，將剩餘的4個工人放回遊戲盒中。在**2人遊戲**中，改為將剩餘的4個工人隨機放在遊戲版圖每個大君標記位置旁的  位置上。
11. 正面朝下洗勻所有的倉庫板塊，按參與遊戲的玩家人數隨機抽取數個倉庫板塊正面朝上放在遊戲版圖旁（2人遊戲：6個；3人遊戲：9個；4人遊戲：12個），將剩餘的倉庫板塊放回遊戲盒中。
12. 將目標牌按類型（A, B, C, D）分成4疊，分別洗勻後正面朝下放在遊戲版圖旁。





## 玩家版圖設置



玩家版圖分為6個部分，每個部分之間都有白色的虛線以示分割：

- A. 馴象人板塊
- B. 倉庫
- C. 目標
- D. 學識記錄條
- E. 稅收記錄條
- F. 回合步驟


每位玩家選擇一個顏色，並拿取（對應顏色的）如下配件：

- 13. 1張玩家版圖。
- 14. 16個捐贈標記，將其中11個放在玩家版圖上  的位置，另5個放在遊戲版圖市場中對應位置。
- 15. 1個大象，放在玩家版圖旁。
- 16. 7個馴象人板塊，放在玩家版圖旁。
- 17. 行動標記，放在玩家版圖的  位置，帶有鎖的一面朝上。
- 18. 3個學識指示物，放在三個學識記錄條最下方的位置。
- 19. 1個稅收指示物，放在稅收記錄條最下方的位置。
- 20. 1個分數指示物，放在遊戲版圖上分數記錄條的位置5。
- 21. 1個錢幣，放在起始倉庫的一個空位中。
- 22. 隨機抽取目標牌A、B、C、D各一張，正面朝下放在玩家版圖下方。每位玩家在遊戲過程中都可以隨時查看自己的目標牌，但是在遊戲結束之前都不能公開目標牌的內容。將剩餘的目標牌放回遊戲盒中。
- 23. 隨機選擇一名玩家成為本局遊戲的起始玩家，將剩餘的1個大君標記交給起始玩家右側的玩家（即末位玩家），放在其玩家版圖旁。該標記用於提醒該玩家每次回合結束時就推進遊戲版圖上的大君標記一步。



## 起始玩家




24. 起始玩家：

- a. 選擇自己4張目標牌中的一張，將其正面朝下放在自己玩家版圖上的  位置中，同時將該位置上的捐贈標記放在自己的大象上，該目標會成為其遊戲結束時的第一個目標。然後該玩家將自己的稅收指示物向上移動一步。

**註：**玩家每次對自己的玩家版圖進行升級時，都會向上移動自己的稅收指示物 ，詳見第10頁。

- b. 將馴象人板塊  放在自己玩家版圖上其中一個馴象人位置  上，同時將該位置上的捐贈標記放在自己的大象上。

馴象人 (Mahout) 以飼養大象並訓練大象幫助人類工作為生。馴象人和大象的主從關係經常在兩者都很年幼時建立，並可維持一生。

- 25. 按順時針順序，其他玩家依次執行步驟24，但是在執行步驟24b時**必須**選擇與其他玩家不同的馴象人位置放置板塊 。





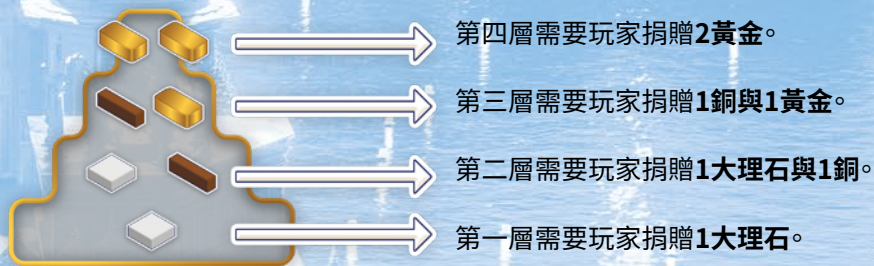
## 進行遊戲


遊戲一共進行三個時代，分別在遊戲版圖上標示為時代I、II與III。每個時代又分為4輪，在每一輪中，從起始玩家開始，每位玩家以順時針順序依次進行一個回合。在每個時代結束時，對應當前時代的金廟板塊都會進行計分，然後玩家繳納稅金，並獲得收入。在第三個時代結束後，玩家們各自計算最終得分，然後遊戲結束。

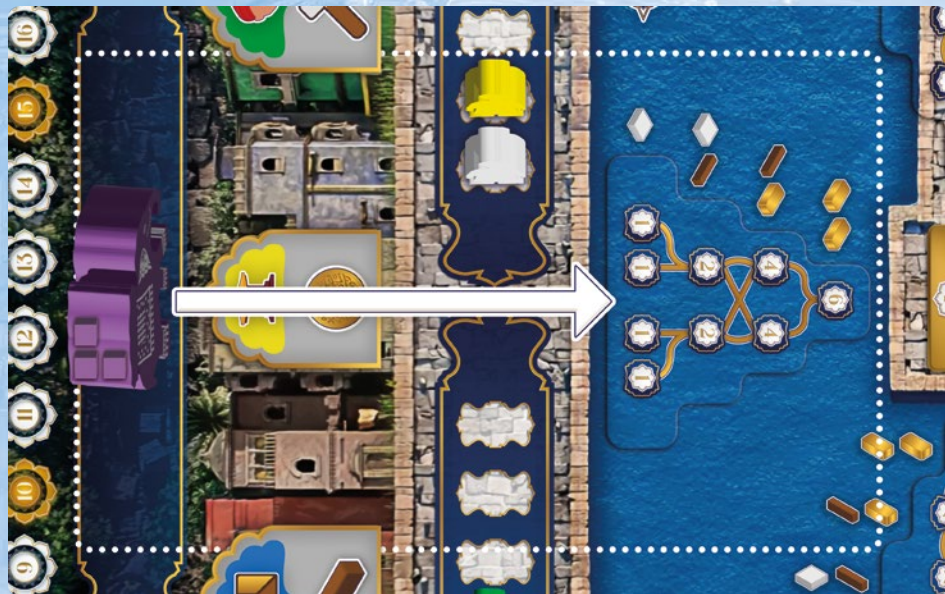
## 金廟與捐贈

金廟是遊戲中所有元素的中心。所有的行動都圍繞著它進行，對其進行捐贈是所有玩家獲得分數（下稱「PP」）的主要手段。

每個捐贈板塊都分為四層，而每一層對捐贈的資源需求都不相同：



玩家只能使用自己馴象人板塊 （遊戲設置時放置的板塊）的行動進行捐贈，並且只能使用自己大象上的捐贈標記，對其當前所在的區劃中的捐贈板塊進行捐贈。



在玩家進行捐贈時，選擇捐贈板塊上的一個空位，支付該空位對應層需求的資源，然後將自己大象上的一個捐贈標記放在所選空位上。玩家想要在第一層以外的某一層進行捐贈時，其下方連線對應的兩個捐贈位置必須已經放有捐贈標記（可以屬於其他玩家）。在玩家捐贈後，會獲得放置位置上所示數量的PP，同時該位置下方對應的兩個捐贈位置上標記對應的玩家會各自獲得1PP（這可以是同一位玩家，也可以是進行捐贈的玩家本人）。如果玩家大象上沒有捐贈標記，或是沒有所需的資源，或是該捐贈板塊上沒有空位，則玩家不能進行捐贈。



當前時代的金廟板塊上寫明了在該時代結束時，每個捐贈板塊上捐贈標記最多的玩家會獲得的分數（東南西北四個區劃）。



## 橋樑

橋樑是連接金廟的道路，其被分為三個部分（板塊），每個部分對應一個時代。每個橋樑板塊上都標示一個條件（A）與一個獎勵（B）。每當玩家滿足了當前時代對應橋樑板塊上的條件時，都會獲得該板塊上標示的獎勵。





## 遊戲回合

玩家的回合行動包含以下3個步驟：

1. 移動大象；
2. 移動工人；
3. 移動大象 (如果玩家已經解鎖了自己玩家版圖上的行動標記)。

### 步驟1. 移動大象



玩家的大象會在不同區劃中的象道之間移動，每一個象道中的大象數量沒有限制。

該步驟為**非強制步驟**，玩家可以選擇讓自己的大象停留在原地。

如果玩家決定移動大象，則將其按**順時針方向**進行移動，前往自己選擇的區劃中。**大象的第一步移動是免費的**，但是**每額外移動一步都需要玩家支付1錢幣**。此外，當玩家的大象移動經過大君標記時，都會受到一定的分數懲罰：

- 在第一時代，失去1PP。
- 在第二時代，失去2PP。
- 在第三時代，失去3PP。

**註：**在遊戲的第一回合，玩家將自己的大象從玩家版圖旁放到任意區劃的象道中。



紫色玩家移動自己的大象兩步，將其從東側區劃移動到西側區劃。因為其額外移動了一步[A]，所以這次移動需要其支付1錢幣，並且因為其移動時經過了大君標記[B]，所以要失去1PP (當前為第一時代)。

因為大象會攜帶玩家可用的捐贈標記，並且**決定了玩家可以對哪個板塊進行捐贈**，所以在遊戲的過程中大象的位置非常重要。

### 步驟2. 移動工人



工人會在工位之間移動。每個區劃中包含了2個工位，每個工位可容納最多4個工人。

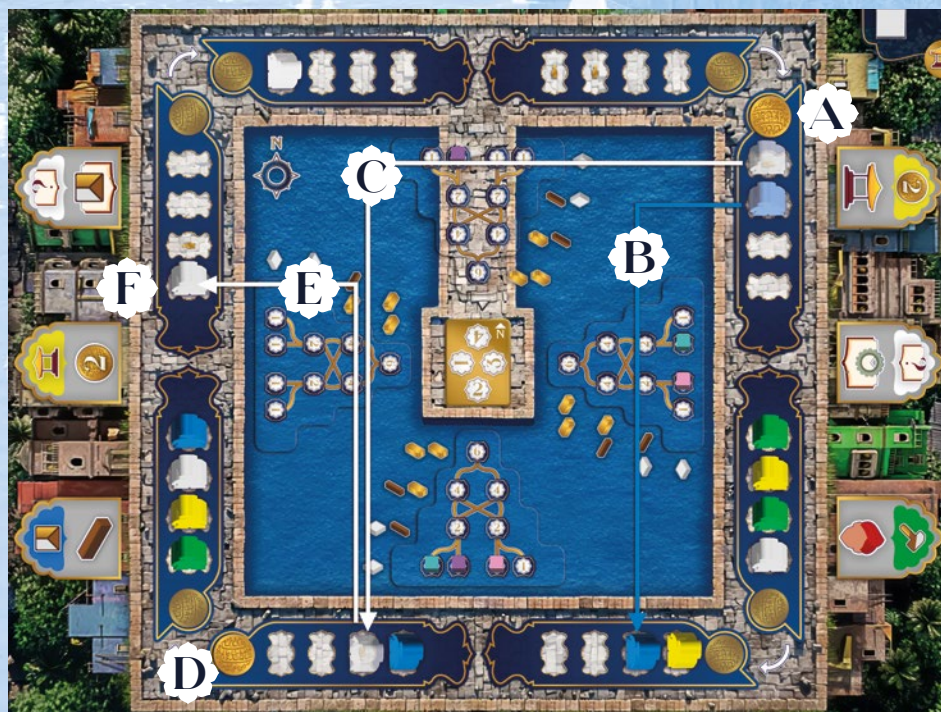
該步驟為**強制步驟**，玩家在回合中必須執行該步驟。執行該步驟會需要玩家用到播棋的機制。

玩家首先選擇一個帶有至少1個工人的工位，拿取該工位中的所有工人，然後將其按**順時針方向**依次移動到之後的工位中，每次移動後在到達的工位上**留下1個工人**，直到放置了拿取的所有工人為止。玩家可以自行選擇在每一個工位上留下的工人顏色。如果某個工位已經滿了 (其中已放置了4個工人)，則玩家跳過該工位。**玩家放置的最後一個工人即為該玩家激活的工人**，會依據其到達的區劃讓該玩家執行1-3個行動。該區劃中的兩個工位都可用作執行這些行動。

**註：**我們建議玩家在留下工人時始終將工人留在該工位順時針方向的第一個空位中或把工人橫躺，便於玩家辨認自己留下的工人，以防須要重新更改自己的行動。

除了將激活的工人放在其應放置的工位中之外，玩家亦可選擇**跳過一個或多個工位**，將該工人放置在之後的工位中。但是玩家在跳過時必須在每個被跳過且未被放滿的工位●位置中**放置1錢幣**。

**重要：**如果玩家拿取工人的工位以及激活的工人最後放置的工位中有任何錢幣，則該玩家立即獲得這些錢幣。




在將自己的大象移動到西側區劃之後，紫色玩家想要在西側區劃使用白色工人執行行動。為此其選擇拿取東側區劃第一個工位中的2個工人 (藍色與白色)，立即拿取該工位中的1錢幣[A]。在拿取工人之後，紫色玩家跳過了東側區劃的第二個工位 (因其已滿)，然後將藍色工人留在了南側區劃的第一個工位中[B]。白色工人應該被放在南側區劃的第二個工位中[C]，但紫色玩家決定在該工位中放置1錢幣[D]以跳過該工位，從而將白色工人移動到其大象所在的西側區劃中。西側區劃的第一個工位同樣滿了[E]，所以白色工人最終被放在了西側區劃的第二個工位[F]。



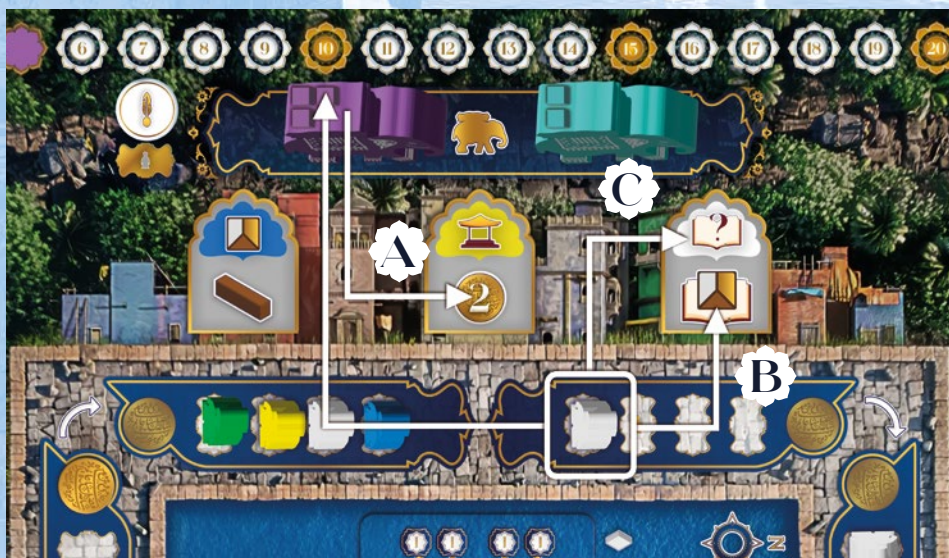
### 步驟3. 移動大象



在玩家完成移動之後，可以選擇激活工人所在區劃中三個區劃板塊中的一個，並執行其主要行動[A]。除了玩家必定會執行的主要行動之外，玩家亦可：

- 執行該區劃板塊的次要行動(如果激活工人與該區劃板塊次要行動的背景顏色相同)[B]。
- 激活自己的大象(如果激活工人與自己的大象位於同一個區劃)。激活大象允許玩家再次選擇一個區劃板塊執行其主要行動(可為激活工人時選擇的同一個板塊)或是執行一個玩家版圖上馴象人板塊的行動。每位玩家在遊戲開始時，玩家版圖上都已經有了一個馴象人板塊 (進行捐贈)。

**重要:**如果玩家激活的工人允許玩家執行所選區劃板塊的主要和次要行動，則玩家可以自行選擇兩個行動的執行順序，但必須完整執行其中一個行動之後再執行另一個行動。如果玩家該回合也激活了自己的大象，則可以選擇先執行自己的大象行動或是先執行自己的工人行動，但不可將大象行動穿插在主要和次要工人行動之間。



在移動完工人之後，紫色玩家的大象和激活工人(白色)位於同一個區劃中，其開始執行回合行動。紫色玩家首先激活大象並選擇執行中央區劃板塊的主要行動[A]。之後選擇激活工人執行右側區劃板塊的行動[B]，因為該工人與區劃板塊的顏色相同，所以可以執行該板塊的主要行動和次要行動[C]。

執行板塊次要行動以及激活大象能使玩家獲得更多的行動，但這並非強制，並且有時甚至無法實現。玩家可以選擇只執行區劃板塊上的主要行動，並略過次要行動和激活大象。

如果玩家在遊戲過程中解鎖了自己玩家版圖上的行動標記，則可以在這個步驟中如常額外移動自己的大象一次。



### 跟隨行動

在當前回合玩家完成了自己的所有回合步驟之後，必須立即告知其他玩家自己激活的工人顏色。之後按順時針順序，其他玩家依次選擇是否進行跟隨行動：如果其他玩家在自己玩家版圖對應顏色的馴象人位置上放置了馴象人板塊，則可以執行該板塊的行動。每有一個玩家選擇執行跟隨行動，當前回合玩家就會獲得1PP。當所有玩家都執行或是放棄了跟隨行動之後，該玩家回合行動結束，由下一位玩家執行自己的回合。



紫色玩家告知其他玩家自己激活的是白色工人。灰色玩家和粉色玩家都在自己的白色馴象人位置上放置了板塊，但是灰色玩家因為沒有所需的資源而無法進行捐贈[A]。粉色玩家決定執行跟隨行動，獲得了1錢幣與1大理石[B]，紫色玩家因此獲得了1PP。

### 回合結束



當末位玩家也結束了自己的回合行動(包括產生的跟隨行動)之後，該輪結束。末位玩家必須將大君標記按順時針方向移動到遊戲版圖中下一個大君標記位置上(其玩家版圖旁的大君標記即為本步驟的提示)，以開始新的一輪。如果大君標記移動回了其起始位置，則當前時代結束(詳見下文)。



在2人遊戲中，大君標記在移動後也會激活其所在位置上的工人，所以從起始玩家開始，兩位玩家可以依次選擇是否執行跟隨行動(若其對應顏色的馴象人位置上已經放置了板塊)。



## 時代結束

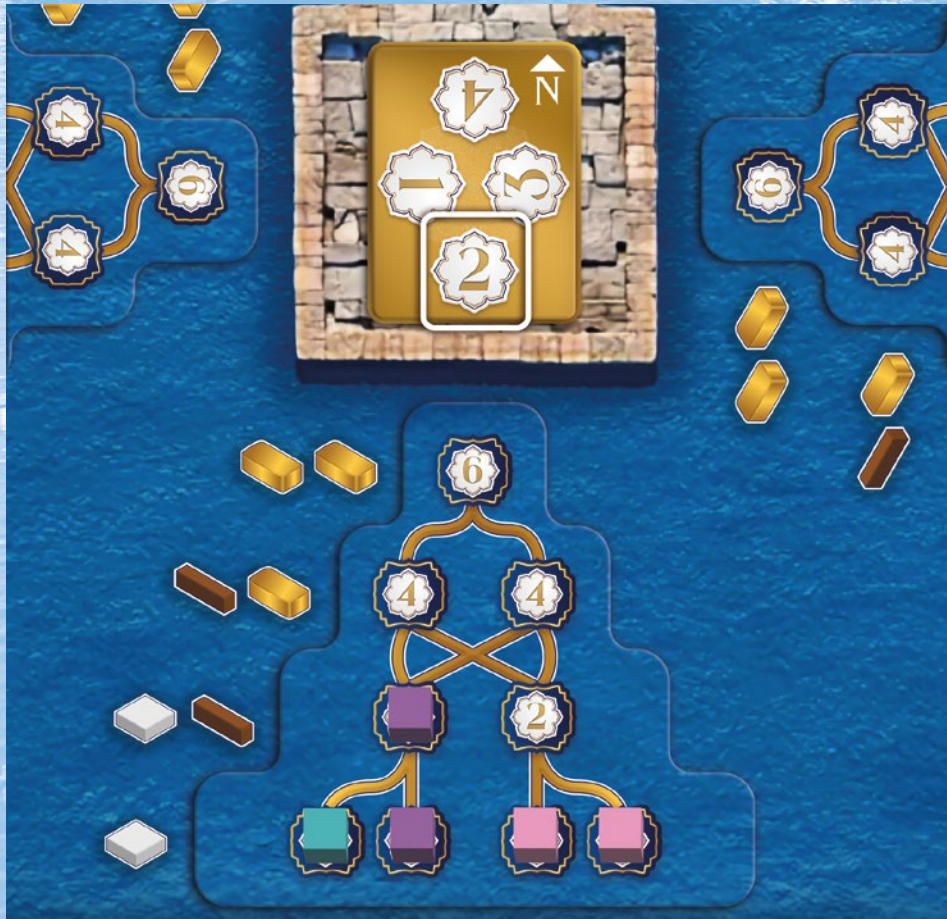


當大君標記移動回其起始位置時，當前時代結束。

當每個時代結束時，玩家們必須依次執行以下步驟：

## 捐贈計分

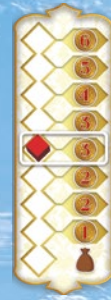
對每個區劃中的捐贈分別進行計分：在該區劃中捐贈標記最多的玩家會獲得當前使用的金廟板塊上對應該區劃的PP。在多個玩家捐贈標記數量並列最多的情況下，所有並列最多的玩家都會獲得標示數量的PP。



在第一時代結束時，紫色玩家與粉色玩家都在南側區劃中捐贈最多（2個標記），此兩位玩家都按金廟板塊所示獲得2PP。

## 繳納稅金

玩家必須按自己玩家版圖上稅收指示物所在位置繳納稅金，稅金的數量也可能因為某些效果減少。玩家必須為其無法支付的每個錢幣受到一定的懲罰：



- 在第一時代，每少支付1錢幣就失去1PP。
- 在第二時代，每少支付1錢幣就失去2PP。
- 在第三時代，每少支付1錢幣就失去3PP。

註：在繳納稅金之前，玩家可以通過計算自己玩家版圖上圖標的數量檢查稅收指示物所在的位置是否正確。

## 收入



玩家獲得自己玩家版圖上學識指示物超過的所有圖標所示的時代結束收入。

## 橋樑

將已結束的時代所對應的橋樑板塊翻轉。

## 金廟



將之前步驟中進行計分的金廟板塊 [A] 放回遊戲盒中，並將對應時代的金廟模型與其上的金廟板塊一同放在遊戲版圖中央 [B]，疊放在任何已經放在該處的金廟模型上。放置時請將金廟板塊轉至和版圖相同的朝向，上面的金廟板塊即為下一時代使用的板塊。在第三時代結束時，將最後一塊金廟模型放在遊戲版圖中央，以示遊戲結束。



## 遊戲結束

在第三時代結束的步驟全都執行完畢之後，本局遊戲結束。將以下終局計分項目加入玩家獲得的PP中。

### 學識



玩家獲得自己玩家版圖上學識指示物到達的**所有**圖標所示的計分項目提供的PP，此圖標一共有3個，位於每條學識記錄條的頂端。

### 目標



每位玩家揭示自己玩家版圖上的目標牌，並對其進行計分。

獲得PP總數最多的玩家成為遊戲的勝利者。若最高分遇平手，則平手玩家中捐贈次數最多的玩家獲得遊戲勝利，若仍遇平手，則平手玩家共同獲勝。

## 區劃板塊



區劃板塊的中央顯示了一個主要行動[A]，頂端顯示了一個次要行動[B]，並且次要行動上標示了該區劃板塊的顏色(黃色，藍色，白色或綠色)。無論工人與區劃板塊的顏色是否相同，玩家也能執行激活的工人所在的區劃板塊上的主要行動，但是只有在區劃板塊和激活的工人顏色相同的情況下，玩家才能執行區劃板塊上的次要行動。下文詳述了不同圖標對應的行動效果：

### 資源

	從供應堆獲得2大理石。
	從供應堆獲得1銅。
	從供應堆選擇獲得2大理石或1銅。
	從供應堆獲得1黃金。
	從供應堆獲得1個任意資源。

## 市場



執行一個市場行動，對任意數量的資源進行買賣。在同一回合內的(一次或多次)市場行動中，玩家不能對同一種資源既買又賣(來獲取分數)。

### 購買



選擇市場上的一種資源，拿取其中最下方的一個[A]，並支付其右側對應數量的錢幣(1或2個)[B]。如果市場上已經沒有該類資源，則玩家可以選擇支付2錢幣從供應堆拿取1個對應資源。

### 販賣



選擇自己的一種資源，拿取一個放在市場對應該資源最上方的一個空位中[A]，並獲得其右側對應數量的錢幣(1或2個)[B]。如果玩家在這麼做時蓋住了一個PP圖標，則獲得其上對應的PP(1或2)[C]。如果市場上已沒有該類資源的空位，則玩家可以選擇將對應資源放回供應堆並獲得1錢幣。

玩家必須獨立完整結算每一次買賣，並且將獲得的錢幣和資源放置在自己的倉庫空位中。



每次玩家執行市場行動對資源進行買賣時，都會從遊戲版圖上市場位置拿取一個捐贈標記，放在自己的大象上。如果玩家在市場位置已經沒有捐贈標記但仍須拿取時，每次拿取都改為獲得1PP。如果玩家沒有進行資源買賣，則不可拿取捐贈標記。

**重要：**玩家大象上的捐贈標記數量上限為6個，如果玩家必須從市場拿取捐贈標記時大象上的標記已達上限，則不拿取標記。



1

從供應堆獲得1錢幣。

2

從供應堆獲得2錢幣。



從供應堆獲得1錢幣並執行一個市場行動，這兩者可以任意順序執行。

## 馴象人與升級



執行自己玩家版圖上一個馴象人板塊的行動，無視其所在位置對應的工人顏色。



對自己的玩家版圖進行一次倉庫或目標升級。



對自己的玩家版圖進行一次倉庫或馴象人升級。



對自己的玩家版圖進行一次倉庫，目標或馴象人升級。



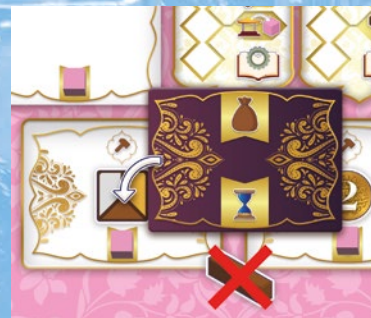
倉庫升級

目標升級

馴象人升級



**倉庫升級：**支付1大理石以拿取一個可選倉庫並放在自己玩家版圖上一個倉庫空位上。該升級能夠增加玩家的資源儲量上限，並會給玩家帶來一次性或是持續的獎勵。



**目標升級：**支付1銅以將自己持有的一張目標牌正面朝下放在自己玩家版圖上的一個目標牌空位上。該升級能讓玩家在遊戲結束時依據該目標的完成情況獲得額外的PP，並會給玩家帶來一次性的獎勵：一個任意資源/ 2錢幣/ 2PP。



**馴象人升級：**支付1黃金以將自己持有的一個馴象人板塊放在自己玩家版圖上的一個馴象人空位上。該升級能讓玩家激活大象的時候獲得更多的可選行動，並且也讓玩家能夠執行更多的跟隨行動。

如果玩家版圖上某一個種類的升級空位已經被全部填滿，則該玩家無法執行該種類的升級。

每次玩家在自己的玩家版圖上放置升級板塊時，就會依據獲得的圖標數量將自己的稅收指示物向上移動對應的步數，並將該空位上的捐贈標記放在自己的大象上。

**重要：**玩家大象上的捐贈標記數量上限為6個，如果玩家必須放置捐贈標記時大象上的標記已達上限，則改為將該標記放在遊戲版圖上市場的位置。

## 學識



將自己的研發指示物向上移動一步。



將自己的資源指示物向上移動一步。



將自己的收入指示物向上移動一步。



將自己的任意一個學識指示物向上移動一步。



## 學識記錄條



學識記錄條上的每一步都會給玩家提供其右側所標示的獎勵。在學識記錄條右側的獎勵共分為三種：

### 時代結束獎勵



在每個時代結束時的**繳納稅金步驟**，少支付1錢幣。



在每個時代結束時的**收入步驟**，從遊戲版圖上市場的位置拿取1個捐贈標記放在大象上。



在每個時代結束時的**收入步驟**，從供應堆獲得1個任意資源。

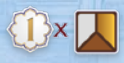


在每個時代結束時的**收入步驟**，從供應堆獲得1錢幣並獲得1PP。

### 遊戲結束獎勵



在遊戲結束的**學識計分步驟**，獲得與大象上剩餘捐贈標記相等數量的PP。



在遊戲結束的**學識計分步驟**，獲得與倉庫中剩餘資源相等數量的PP。



在遊戲結束的**學識計分步驟**，獲得與倉庫中剩餘錢幣相等數量的PP。

## 一次性獎勵





立即從遊戲版圖上市場的位置拿取1個捐贈標記放在大象上。



立即對自己的玩家版圖進行一次倉庫，目標或馴象人升級。



立即拿取自己玩家版圖上的行動標記，將其翻轉至面並放在版圖旁。從現在開始，玩家可以在自己回合的步驟3中移動大象（此步驟須要在完成激活的工人行動之後，並在其他玩家跟隨行動之前進行）。此外，每局遊戲一次，玩家可以在移動大象時選擇棄置行動標記以改為將自己的大象放在任意區劃中，無須支付錢幣或是承受大君懲罰。



立即對自己的玩家版圖進行一次倉庫，目標或馴象人升級，且無須支付對應資源。



從供應堆獲得1大理石。



從供應堆獲得1銅。



從供應堆獲得1個任意資源。



從供應堆獲得2個任意資源。



從供應堆獲得1錢幣。



從供應堆獲得2錢幣。

如果在遊戲過程中，玩家的某個學識指示物已經到達了對應記錄條最上方的位置，則往後每次移動都改為取得其上方箭頭所指示的獎勵：



從遊戲版圖上市場的位置拿取1個捐贈標記放在大象上。



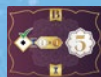
從供應堆獲得1個任意資源。



從供應堆獲得1錢幣。



## 馴象人板塊



玩家使用自己大象上的捐贈標記，對**大象所在區劃**的捐贈板塊**進行捐贈**（詳見第5頁的〈金廟與捐贈〉部分）。該板塊在遊戲設置時就會被放入玩家版圖中。



立即對自己的玩家版圖進行一次倉庫，目標或馴象人升級。



從供應堆獲得1錢幣並獲得1PP。



執行一個市場行動。



從供應堆獲得1錢幣與1大理石。



從供應堆獲得1個任意資源。



將任意一個學識指示物向上移動一步。

## 倉庫

每當玩家獲得錢幣或資源時，就必須將其放入自己的倉庫中。當玩家須要支付錢幣或資源時，也必須從倉庫拿取。



每個倉庫空位中都可以放置1個資源或錢幣。當玩家在遊戲過程中獲得了超出自己的倉庫儲量上限的錢幣或資源時，可以先重新安排自己倉庫中的錢幣與資源，然後將超出數量的錢幣或資源放回供應堆。

玩家版圖上的起始倉庫有4個空位，但不提供任何獎勵。玩家在遊戲過程中獲得的倉庫板塊都有2-3個空位，以及某種一次性（以！標示）或持續獎勵。

## 一次性獎勵



從供應堆獲得1錢幣與1個任意資源。



從供應堆獲得2大理石。



將任意一個學識指示物向上移動一步兩次（即同一學識指示物向上移動兩步，或兩個不同的學識指示物各向上移動一步）。

## 持續獎勵



在執行區劃板塊行動時，你的所示顏色（黃色、藍色或綠色）工人可被視為**白色工人**，反之亦然。  
**註：**在其他玩家執行跟隨行動時，仍使用工人原本的顏色。



每次執行市場行動時，都可為自己的購買少支付1錢幣。



在每個時代結束時的**繳納稅金步驟**，少支付1錢幣。



在每次移動工人時，可以免費跳過一個工位。



移動大象經過大君標記時，不受到分數懲罰。



達成其條件時，可獲得任何正面朝上橋樑板塊上標示的獎勵（當前與之後時代）。



所有學識指示物移動效果都被視為將任意學識指示物向上移動一步。



**每個回合一次**，可將1銅換成1大理石或1黃金，或是將1大理石或1黃金換成1銅。



進行升級時可以改為支付任意資源。



移動大象時可改為將自己的大象放在任意區劃中，無須支付錢幣或是承受大君標記懲罰。執行此獎勵效果後將本倉庫板塊翻轉，其成為有4個空位但不提供任何獎勵的倉庫。



## 目標牌

玩家在遊戲開始時會獲得4張目標牌，每種類型各一張 (A, B, C, D)，並且其中一張會在起始設置時被放在玩家版圖中。玩家版圖上的目標牌會在遊戲結束時的**目標階段**依據玩家完成目標的情況提供PP。

每位玩家只會為自己的目標牌進行計分，如果目標牌要求玩家在某一項上獲得名次，而玩家與其他玩家並列該名次，也可以獲得對應的PP。

### 類型A

如果玩家在指定區劃(東, 西, 南, 北)的捐贈板塊上擁有最多的捐贈標記, 則獲得5PP, 若擁有第二多的捐贈標記, 則獲得2PP。玩家必須在對應捐贈板塊上擁有至少1個捐贈標記才可得分。

註: 玩家可使用目標牌上的指北針標記確認指定的區劃。



如果玩家在遊戲結束時持有的錢幣[A]或是資源[B]數量最多, 則獲得5PP, 若第二多則獲得2PP。玩家必須擁有至少1錢幣/資源才可得分。



### 類型B



若玩家的學識指示物到達或超過了圖示的兩個位置, 則獲得6PP。



若玩家的學識指示物到達了圖示的位置, 則獲得5PP。

### 類型C

玩家在指定區劃(東, 西, 南, 北)的捐贈板塊上每有1個捐贈標記, 就獲得1PP。

註: 玩家可使用目標牌上的指北針標記確認指定的區劃。★ 僅用於單人遊戲。



如果玩家在1/2/3/4個捐贈板塊上(東, 西, 南, 北)放置了至少1個捐贈標記, 就獲得1/2/3/5PP。



如果玩家在捐贈板塊的1/2/3/4個不同層放置了至少1個捐贈標記, 就獲得1/2/4/6PP。捐贈標記可位於不同捐贈板塊上。



### 類型D

如果玩家在捐贈板塊的下方兩層中放置了至少6個捐贈標記, 就獲得6PP。捐贈標記可位於不同捐贈板塊上。



如果玩家在捐贈板塊的中間兩層中放置了至少4個捐贈標記, 就獲得5PP。捐贈標記可位於不同捐贈板塊上。



如果玩家在捐贈板塊的最下層放置了1/2/3/4或更多個捐贈標記, 就獲得1/2/3/5PP。捐贈標記可位於不同捐贈板塊上。





如果玩家在捐贈板塊的第二層放置了1/2/3/4或更多個捐贈標記，就獲得2/3/4/6PP。捐贈標記可位於不同捐贈板塊上。



如果玩家在捐贈板塊的第三層放置了1/2/3/4或更多個捐贈標記，就獲得3/4/5/7PP。捐贈標記可位於不同捐贈板塊上。



如果玩家在捐贈板塊的第四層上放置了至少1個捐贈標記，就獲得5PP。



## 橋樑板塊

在每個時代的遊戲中都會有一個橋樑板塊作為當前時代對應的橋樑板塊。每當玩家達成了當前時代對應橋樑板塊上的條件時，都會獲得該板塊上標示的獎勵。在時代結束階段的橋樑步驟中，玩家們將已結束的時代對應的橋樑板塊翻轉。下一個時代會對應下一個橋樑板塊。



如果玩家在移動工人步驟中選取了一個帶有四個工人的工位，則立即從供應堆獲得1個任意資源。



如果玩家在移動工人步驟中選取了一個帶有四個工人的工位，則立即獲得1PP。



每當玩家進行捐贈時，立即獲得1錢幣。



每當玩家進行升級時，立即獲得1PP。



每當玩家進行升級時，立即獲得1錢幣。



每當玩家執行市場行動時，立即獲得1PP。

## 單人模式

在單人遊戲中，玩家會隻身挑戰大君本人，爭取獲得比他更多的PP。大君擁有自己的倉庫以及自己的資源渠道，並且會針對玩家的每一步行動做出自己的應對。你是否能夠完成這個挑戰？



## 遊戲設置

按照2人遊戲的設置方法設置單人遊戲，然後按以下步驟設置大君的版圖：

1. 為大君選擇一張玩家版圖，將其放在自己的版圖旁，單人模式面朝上。
2. 將對應顏色的捐贈標記放在大君版圖的對應位置上，將剩餘的捐贈標記放在對應顏色的大象上，然後將其大象放在第一時代捐贈計分為4PP的區劃內的象道中。  
**重要：**每當大君獲得捐贈標記時，就拿取版圖最上方一行最左側的捐贈標記放在其大象上，當其獲得某一排中的最後一個捐贈標記時，立即獲得該排右側的獎勵(PP/黃金)，如果其版圖中已沒有捐贈標記，則其每次獲得捐贈標記時改為獲得1PP。
3. 在大君個人礦場中每個空格內放置1個對應資源，然後從其礦場中拿取1個大理石放入其倉庫中。  
**重要：**大君只會從其個人礦場中獲得資源，並將獲得的資源放入自己的倉庫。其使用的資源會從倉庫返回個人礦場，在遊戲中，大君的資源不會離開其版圖。當大君須要獲得一個不存在於其個人礦場的資源時，則按照箭頭方向獲得下一個資源，如果其個人礦場中已經沒有資源，則其每次獲得資源時改為獲得1PP。
4. 拿取一個大君的學識指示物放在其白色工人右側軌道的最左側位置，將另外兩個學識指示物放在其版圖旁，在遊戲過程中，這兩個指示物會用來標記其回合中會執行的行動。
5. 抽取一張類型C的目標牌，如果該目標牌上帶有★圖標，則將其正面朝上放在其版圖的☞位置上，否則棄置該目標牌並重新抽取一張。該目標牌將為大君在本局遊戲中唯一的目標牌。
6. 將第二個大君標記放在其版圖旁。



## 玩家回合

在遊戲過程中，玩家總是首先進行回合，玩家回合行動與2人遊戲時相同。

## 大君回合

在其回合中，大君會按順序依次進行以下步驟：

### 1. 進行捐贈

在其每個回合開始時，大君都會嘗試進行捐贈。大君的捐贈規則與玩家相同：需要擁有對應的資源，並且大象上還有捐贈標記。

大君總是會試圖在可捐贈的板塊中選擇當前時代捐贈計分最多的板塊，如果其大象不在該板塊所在區劃，則其將大象移動到該區劃，移動時無須支付任何錢幣或失去PP，在選擇捐贈位置時，其會優先選擇PP最多的捐贈位置，如果有多個可選位置，則選擇其中最靠左的位置。

如果大君無法進行捐贈，則不會移動大象，並且從其版圖上獲得下一個捐贈標記（當前最上方一行最左側的捐贈標記）放在大象上。

### 2. 執行自己版圖上的兩個行動

大君的版圖上共有4個行動，每個行動都對應了一個工人顏色。其在每個回合中都會執行兩個行動：其中一個取決於玩家在之前的回合中激活的工人顏色，而另一個取決於當前遊戲版圖上大君標記旁的工人顏色。玩家可以選擇兩個學識指示物標記大君執行的行動。大君會按從上到下的順序依次執行其兩個行動，如果兩個工人的顏色相同，則大君會執行同一個行動兩次。

大君的行動如下：

### 黃色工人



大君從其版圖上獲得下一個捐贈標記放在大象上[A]。然後從自己的個人礦場中獲得1個大理石放入倉庫[B]。最後從市場中將1個與剛剛獲得資源相同種類的資源送返供應堆[C]，如果市場中沒有該種資源，則跳過步驟C。

### 藍色工人

大君從自己的個人礦場中獲得圖示種類的資源放入倉庫：



- 在第一時代中獲得2大理石[A]。
- 在第二時代中獲得1大理石與1銅[B]。
- 在第三時代中獲得1銅與1黃金[C]。

## 白色工人



大君將記錄條上的學識指示物向右移動一步，並且獲得到達位置上所示的獎勵：PP，1或2大理石或捐贈標記。

如果該學識指示物到達最右側兩個位置中的一個，則除了立即獲得1PP之外，在遊戲結束時大君會額外獲得PP（詳見下文〈遊戲結束〉）。在之後的移動時，將學識指示物在最右側兩個位置之間來回移動，並且獲得到達位置上所示的1PP[B]。

## 綠色工人



大君會試圖在其目標牌所示的捐贈板塊上進行一次捐贈[A]，若其無法在該板塊上進行捐贈，則改為試圖在可捐贈的板塊中選擇當前時代捐贈計分最多的板塊進行捐贈[B]。如果大君無法進行捐贈，則從其版圖上獲得下一個捐贈標記（當前最上方一行最左側的捐贈標記）放在大象上[C]。

## 一輪結束



因為大君是末位玩家，所以其回合結束後，將遊戲版圖上的大君標記按順時針方向移動到遊戲版圖中下一個位置上，玩家可以選擇是否執行跟隨行動（參見2人遊戲規則），大君不會因此獲得PP。

## 時代結束

時代結束規則與2人遊戲相同。大君會因為捐贈計分獲得PP，但無須繳納稅金或受到懲罰。

## 遊戲結束

遊戲結束規則與2人遊戲相同。大君按自己的目標牌獲得PP，如果其白色工人右側的學識指示物到達了最後兩格則額外獲得PP：

- 如果學識指示物位於  格，則其倉庫中每有一個資源就獲得1PP。
- 如果學識指示物位於  格，則其倉庫中每有一個錢幣就獲得1PP。

如果玩家想要挑戰更有難度的單人模式遊戲，可以改為大君在遊戲開始時大象上有2個而非1個捐贈標記，並且在遊戲結束時為其目標牌計分2次。





掃描二維碼以查看遊戲規則教學視頻(英文內容)。



栢龍玩具有限公司  
Broadway Toys Limited

<http://www.broadwaygames.com.hk>

[bw-hk@longshore.com.hk](mailto:bw-hk@longshore.com.hk)

Tel: +852 23631998

© 2023 版權屬栢龍玩具有限公司，保留一切權利。