

傳城事記

MyCity

掌控命運

遊戲設計: Reiner Knizia
2-4位玩家 10歲或以上

——遊戲說明書——

遊戲概覽

攀山涉水，歷盡艱辛，終於來到了這片新天地；興奮與喜悅感讓你忘掉了疲憊，急不及待要馬上開始構築和發展屬於自己的城市，你所憧憬的一切即將實現。

傳城事記是一款傳承遊戲，這意味著整個遊戲會隨著你們的進程而演變。

玩家們各擁有自己的版圖，你們需要在遊戲的為每一節為它注入新的設計。

本遊戲以章節方式逐步開展，每三節構成一章，而每一章都有一個密封的信封，裡面存放著新規則和新物資以便你們隨著進程一步步改變遊戲。

當你們完成24節精彩絕倫的遊戲，便能以充滿歷史感的方式體驗你的城市由零開始逐步以工業化的方式崛起。

此外，在玩家版圖的另一邊，有一個可讓玩家反複遊玩的版本。你可在本說明書的第6頁和第7頁找到相應的規則。

遊戲配件

4塊 玩家版圖(雙面)



8個 內含附加遊戲配件
的密封信封



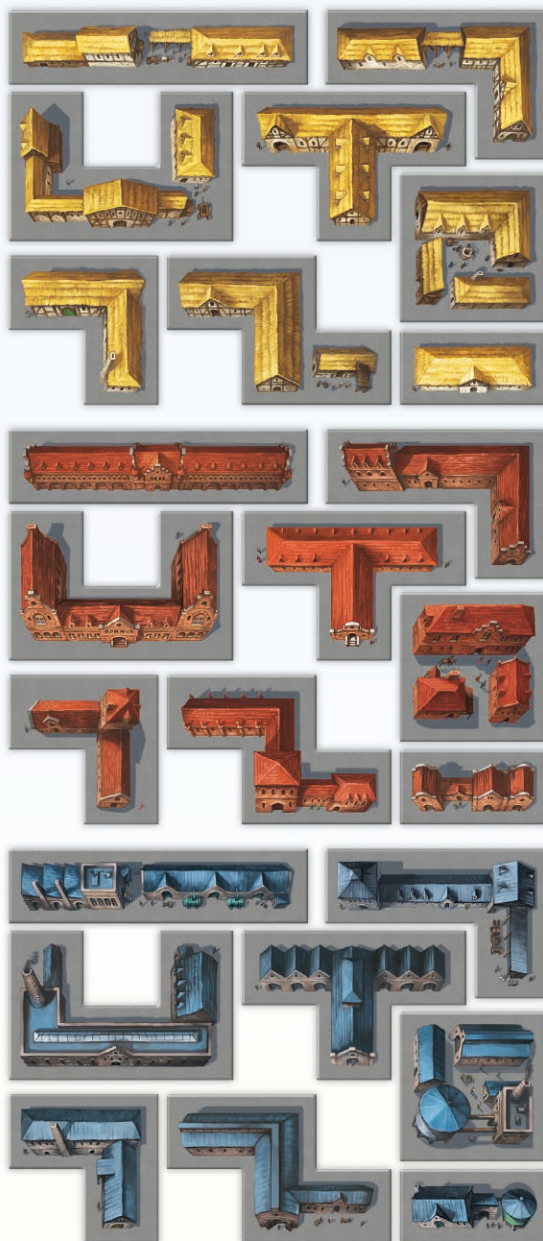
4枚 分數指示物



24張 建築牌



96塊 遊戲版塊 (共4套, 每套包含24塊
建築物: 三種顏色各8塊)



在遊戲過程中,你們還需要一些東西來書寫,例如圓珠筆,以便在玩家版圖上書寫和繪圖。

傳城事記最適合由同一組玩家一起遊玩和體驗所有章节。

如果你需要和不同的玩家繼續遊戲,新加入的玩家將必須承接上一任玩家的發展狀況並繼續。

完成每一節後,記錄各玩家的發展狀況。如此你們便可輕鬆復原遊戲並繼續進行下一節。

本遊戲的24節全都可用作獨立遊玩。然而,請勿忘記傳城事記的設定是以連續三節推展一整章的故事。每一章的遊玩時間大約是90分鐘,我們建議每次遊玩一整章。

重要提示:無論你們有多麼好奇,在遊玩相應的章節之前都不要打開密封的信封。

遊戲設置

- 在開始第一節遊戲前，請小心地按出所有卡紙配件。
- 各玩家拿取1塊遊戲版圖並以繪有動物符號的一面朝上放到自己前面。玩家們會使用這版圖進行整整24節的遊戲。開始時，所有玩家的版圖都是相同的，然後在遊戲的過程中，玩家們會逐步改變自己的版圖，包括：貼上貼紙、發展新的區域、以及在版圖上書寫。毋須擔心：本遊戲就是設計成要這樣玩的，你們的城市便是透過這些方式一步步地蛻變。首先，你們要為自己的城市起個名字，請把它書寫在版圖上方的空間，就在動物符號的右邊。
- 10** 各玩家拿取1枚分數指示物，並把它放置在自己版圖分數軌「10」的位置，它會用於記錄玩家在每節遊戲中所獲的分數。
- 各玩家拿取一套24塊的遊戲板塊（以下簡稱為「建築物」）。注意建築物的背面都繪有動物符號，請拿取與自己版圖符號相同的。完成後把所有建築物都翻到正面放到自己的版圖旁邊；如此，所以玩家遊戲開始時都有一套完全相同的建築物與遊戲版圖（除了動物符號）。建築物分為三個種類：住宅（黃色）、公用（紅色）和工業（藍色）。
- 把24張建築牌面朝下洗勻疊好，成為牌庫，放在桌子中央。每張建築牌各對應24塊建築物的其中一塊，每節遊戲中，玩家們需按照建築牌翻開的順序，依次興建自己的建築物。

通用規則

以下是一些適用於全部24節遊戲的規則——除了少數的例外：每節遊戲都包含若干回合。在每一回合，翻開**建築牌牌庫最頂的1張**並放到棄牌堆，所有玩家拿取對應該牌的建築物並放置在自己的版圖上。所有玩家須同時決定好並放置建築物，不可等候其他玩家完成後才行動。**每一節完成後**，各玩家按自己所興建的建築物**獲得分數**，並在分數軌上記錄得分。每節得分最高與第二高的玩家可以把自己的進展符號分別塗黑兩格或一格，版圖上方邊緣的兩行圓形便是進展符號。**24節遊戲完成後**，塗黑了最多進展符號的玩家便是傳城事記的終極贏家。

興建規則

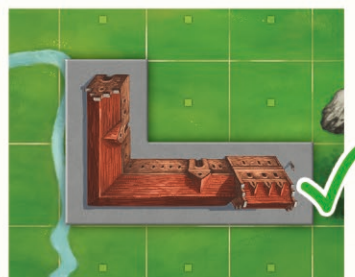
- 只可把建築物興建在淺綠色的格子。
- 不可把它們興建在山脈（左圖灰色格子）或森林（右圖深綠色格子）上。



- 玩家可選擇興建在有**岩石**或**樹木**的淺綠色格子上，然而，最理想是避免在有樹木的格子上興建，因為每節完成後每一個未被覆蓋的樹木淺綠色格子都會給你分數。相對的，盡可能在有岩石的格子上**興建**，因為每節完成後每一個未被覆蓋的岩石淺綠色格子都會扣減你的分數。
- 不得**如下圖把建築物**放置在河流上**，使它橫跨兩岸。



- 但是，你可以**沿著河流**興建，即使這樣會使建築物覆蓋著部分河流的圖畫。



- 你在遊戲版圖上放置的**第一塊建築物必須放在河流旁邊**，對角連接並不符合要求。



- 隨後放置的所有其他建築物則必須連接著任何已興建的建築物。同樣地，僅對角連接到已興建的建築物並不符合要求。



- 即使兩個接鄰的建築物之間有河流，它們仍然算是連接的。



- 不可把建築物放置在已興建的建築物之上。
- 不可移動已興建的建築物。
- 略過：若某玩家不能或不想興建某建築物，他/她可以選擇略過。首先，他/她要向其他玩家宣告，並把該塊對應目前建築牌的建築物翻到背面，放在自己前面。然後，在分數軌上扣減一分。

重要：若某玩家的分數在「0」的位置，他/她便不能選擇略過。因此若0分的玩家不能或不想興建某建築物，則他/她便必須退出這一節的遊戲，不能再興建任何建築物。

退出：每次翻開建築牌後，各玩家都有權決定自己要繼續或退出目前的這一節遊戲。若選擇退出，他/她便要向其他玩家宣告，並把自己所有未興建的建築物翻到背面。注意退出並不會讓玩家扣分，只有決定略過（並繼續遊戲）才會失去分數。

一節結束

當所有玩家都已選擇退出時，該節遊戲便告結束。否則，遊戲一直進行至全部24張建築牌都已經被翻開（最終回合）。

計分

此時，計算每位玩家的總分，並反映在分數軌上。

- 版圖上每有一株未被覆蓋，在淺綠色格子的樹木，便獲得一分。
- 版圖上每有一塊未被覆蓋，在淺綠色格子的岩石，便扣減一分。
- 版圖上每有一個未被覆蓋的淺綠色空格子，便扣減一分。

注意：開始時，版圖上只有兩株樹木（值兩分）和兩塊岩石（扣兩分）的格子。在稍後的遊戲中，會增加有一株樹木的格子（值一分）。



若任何玩家的分數指示物到達「50」的位置，他/她可馬上塗黑一個進展符號。此後即使他/她再獲得或扣減分數，亦不會再移動分數指示物。



若任何玩家的分數指示物到達「0」的位置而再被扣分，以其他方式記錄這些負分，並從該玩家之後獲得的分數中扣除。

評核本節表現：

完成計分後，便進行評核。

參照各玩家的分數軌，得分最高者勝出本節，並塗黑他/她版圖上的進展符號。

三人或四人遊戲的評核：

得分最高的玩家塗黑兩個進展符號。

得分第二高的玩家塗黑一個進展符號。

二人遊戲的評核：

得分最高的玩家塗黑兩個進展符號。

得分第二高的玩家不可以塗黑進展符號。即是說，在二人遊戲中，沒勝出的玩家不會獲得任何進展，必須執行「其他」的結果。

此外，**不管**完成一節遊戲後獲得什麼**排名**，所有玩家都會獲得一些**貼紙**，可以永久改變你的遊戲版圖。

你們會在密封的信封中找到貼紙及新的其他遊戲配件，信封內會有1張總覽表說明每位玩家會得到什麼。

重要：若超過一名玩家在完成一節時**分數相同**，則比較同分玩家版圖上方的第一個橫行，擁有**最少淺綠色空格子**的玩家排名先；若第一行的淺綠色空格子數量平手，則比較第二個橫行，如此類推。

注意：由最頂的橫行開始，從左至右地塗黑進展符號。塗滿時由下一個橫行的最左方開始繼續塗。如此，玩家們都可以輕鬆看到誰塗黑了多少個進展符號。

範例：計分前，這玩家有8分。她在本節中選擇了略過兩次，這意味著她在分數軌上扣減了兩分。

她的版圖上有八株未被覆蓋的樹木，使她獲得八分。

她的版圖上有兩塊未被覆蓋的岩石，使她扣減兩分。

此外，她的版圖上還有八個未被覆蓋的淺綠色空格，使她扣減八分。

如此，這玩家以六分完成第一節的遊戲。



每完成一節遊戲（及評核）後，各玩家清除自己版圖上的建築物並把分數指示物重新放置在「10」的位置。在下一節的遊戲，所有玩家按照信封內附加的規則說明重新建設自己的城市。

密封的信封

傳城事記的一大特色是**8個密封信封**。

你們會在每一章的信封內，發現1張**規則說明**，闡述了該三節遊戲所附加的新規則。此外，還包括1張**總覽表**，左側概述了**如何獲得或失去分數**。有些情況會馬上生效，但大多數（包括隨後遊戲給予的獎勵）都是在該節**結束時**才生效。

範例—第一節的總覽表：

	分數
立即：略過興建	-1
結束時：樹木	+1
結束時：岩石	-1
結束時：淺綠色空格	-1

總覽表的**右側**提供了有關每一節**評核**的資訊，指示那些玩家可以在該節結束時塗黑進展符號。此外還指示了那些玩家會取得貼紙（貼紙亦在信封之內）。有些貼紙會在一節遊戲開始時便派發，但大多數都是結束時才派發。

範例—第一節的總覽表：

得分最高：	●●●↓
得分第二高：	●
其他：	↓

若你在一節遊戲結束時獲得貼紙

，請先清除版圖上的所有建築物，然後將它貼到你的版圖上。

除非另有說明，否則你必須將貼紙貼在任何一個中央有著**細小方形圖案**的淺綠色空格上。

在某些信封中，你們還會找到貼紙以外的**其他遊戲配件**。

拿取並打開第一章信封：

第一章：新天地 — 第1、2、3節



這個信封包含1張規則說明、1張總覽表和1頁貼紙。把總覽表放在所有玩家都可以閱讀到的地方並把貼紙存放好。若有貼紙或其他遊戲配件在某節遊戲結束時沒被使用，把它們

存放在遊戲盒內。閱讀第一章的規則說明，完成後把它存放在本說明書內。

現在你們可以開始第一節遊戲。

傳城事記

常備模式

你已經遊玩過24節了嗎？是的話，希望你享受這遊戲帶來的獨特體驗。

你睿智地引領你城市的發展，並見證了它在八章遊戲中步步蛻變的歷史。

但這絕對不是傳城事記的終點。如果你想繼續建設你的城市，與你的同伴一較高下，你可以把遊戲版圖翻到背面，便會看到另一個適合於重覆遊玩的版本，它的設定約略等同於第十節遊戲開始時。

在這模式，各玩家的遊戲版圖都是相同的。若你希望與沒有參與傳承模式的玩家一起遊玩傳城事記，請進行常備模式；但注意其中一位玩家必須曾經在傳承模式中最少從第一節遊玩到第五節。

遊戲設置

- 各玩家拿取一塊遊戲版圖，並以與下圖相同的一面朝上，放在自己前面。



- 10** 各玩家拿取1枚分數指示物，並把它放置在自己版圖分數軌上「10」的位置。它會用於記錄玩家在遊戲中獲得的分數。
- 各玩家拿取一套27塊的建築物，注意它們背面的動物符號必須相同。
- 把所有建築物都翻到正面放到自己的版圖旁邊。普通的建築物分為三個種類：8塊住宅（黃色）、8塊公用（紅色）和8塊工業（藍色）；此外，還有3塊教堂（紫色屋頂）。

重要：如果你已經完成傳承模式全部八章的遊戲，那麼你還可以找到更多有動物符號的額外建築物，但它們不會在常備模式中使用。此外，無須理會貼在建築物之上的貼紙。

- 洗勻**28張建築牌**面朝下洗勻疊好，成為牌庫，放在桌子中央。每塊建築物各有1張對應的建築牌，玩家們需要按照建築牌翻開的順序，依次興建自己的建築物。除了普通建築物的24張牌（三種顏色各8張），還有3張對應教堂的，以及1張阻礙牌。

重要：如果你已經完成傳承模式全部八章遊戲，那麼你還可以找到更多其他的建築牌，但它們不會在常備模式中使用。

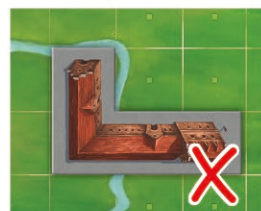
遊戲流程

一局遊戲包括若干回合。在每一回合，翻開**建築牌牌庫最頂的1張**並放到棄牌堆，所有玩家拿取對應該牌的建築物並放置在自己的版圖上。所有玩家須同時決定好並放置建築物，不可等候其他玩家完成後才行動。遊戲結束時，各玩家按自己所興建的建築物獲得分數，並在分數軌記錄得分。

興建規則

- 只可把建築物興建在淺綠色的格子。
- 不可把它們興建在山脈或森林上。
-  玩家亦可選擇興建在有岩石或樹木的淺綠色格子上，然而，最理想是避免在有樹木的格子上興建，因為每完成後每一個未被覆蓋的樹木淺綠色格子都會給你分數。相對的，盡可能在有岩石的格子上興建，因為每完成後每一個未被覆蓋的岩石淺綠色格子都會扣減你的分數。

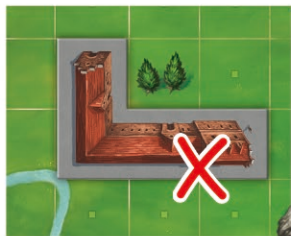
- 不得**如下圖把建築物放置在河流上，使它橫跨兩岸。



- 但是，你可以**沿著河流**興建，即使這樣會使建築物覆蓋著部分河流的圖畫。



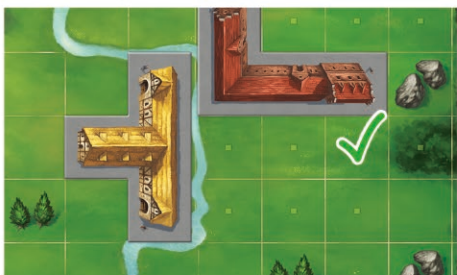
- 你在遊戲版圖上放置的**第一塊**建築物**必須放在河流旁邊**，對角連接並不符合要求。



- 隨後放置的所有其他建築物則必須**連接著任何已興建的建築物**。同樣地，**僅對角連接到已興建的建築物**並不符合要求。



- 即使兩個接鄰的建築物之間有河流，它們仍然算是連接的。



- 不可把建築物**放置在已興建的建築物之上**。
- **不可移動**已興建的建築物。
- 興建時，嘗試以**盡可能把相同顏色的建築物連接起來**。遊戲結束時，黃紅藍三種顏色的建築物都會給你額外分數：就每種顏色，點算你版圖上**最大的相連群組**，獲得等同於該群組建築物數量的分數。
- **略過**：若某玩家**不能或不想興建**某建築物，他/她可以選擇略過。首先，他/她要向其他玩家宣告，並把該塊對應目前建築牌的建築物翻到背面，放在自己前面。然後，**在分數軌上扣減1分**。

重要：若某玩家的分數在「0」的位置，他/她便不能選擇略過。因此若0分的玩家不能或不想興建某建築物，則他/她便必須退出遊戲，不能再興建任何建築物。

- **退出**：每次翻開建築牌後，各玩家都有權決定自己要繼續或退出遊戲。若選擇退出，他/她便要向其他玩家宣告，並把自己所有未興建的建築物翻到背面。注意退出並不會讓玩家扣分，只有決定略過（並繼續遊戲）才會失去分數。

- 每一塊能接鄰到黃紅藍三種顏色建築物的**教堂**都會讓你**額外獲得3分**。

- 每當翻開教堂的建築牌，便只可興建或退出，不得略過！若任何玩家無法興建，便必須退出遊戲，此後不得再興建任何建築物。



若翻開了阻礙牌，馬上再從牌庫頂翻開下一張牌，代表不得興建新翻開這張牌的建築物，包括教堂。把這張牌放到棄牌堆，再把阻礙牌放在上面，各玩家把對應的建築物翻到背面。然後，翻開下一張建築牌並如常繼續遊戲。

-  水井可以像岩石或樹木一樣被建築物覆蓋。然而，在遊戲結束時，若你版圖上水井的**四邊皆接鄰不同的建築物**，便能**獲得4分**。

-  首位以建築物覆蓋版圖上**兩個金礦**的玩家，向所有玩家宣告並馬上**獲得3分**。若多於一位玩家在同一回合內達成這條條件，則他們皆可獲得3分。

遊戲結束

當**所有玩家都已選擇退出**時，遊戲便告結束。否則，遊戲一直進行至全部建築牌都已經被翻開（最終回合）。

然後，各玩家點算自己的分數，並在計分軌上記錄：

- ▶ 未被覆蓋，有兩株樹木的淺綠色格子：+2 分
- ▶ 未被覆蓋，有兩塊岩石的淺綠色格子：-2 分
- ▶ 黃紅藍每種顏色的建築物：分數 = 最大同色相連群組的建築物數量
- ▶ 接鄰到黃紅藍三種顏色建築物的教堂：+3 分
- ▶ 四邊皆接鄰不同建築物的水井：+4 分
- ▶ 未被覆蓋的淺綠色空格子：-1 分

得分最高的玩家勝出。

若超過一名玩家的**總分數遇平手**，則比較同分玩家版圖上方的第一個橫行，擁有**最少淺綠色空格子**的玩家排名佔先；若第一行的淺綠色空格子數量平手，則比較第二個橫行，如此類推。

遊戲設計師和出版社在此感謝所有為這遊戲進行測試、說明書校閱、以及參與創作的人員，特別是Iain Adams、Joanna Adams、Sebastian Bleasdale、Rudi Gebhardt、Sebastian Gieger、Franzi Günzinger、Florian Ionescu、Simon Kane、Dorette Peters、Vroni Sigl、Andi Stamer、Dominik Volland、Stefan Willkofer以及 Philipp Winter。



遊戲設計：Reiner Knizia，1957 年出生，現居德國慕尼黑。這位數學博士在國內國外都發表過許多遊戲，不但贏得 Deutscher Spielepreis (德國遊戲獎) 四次，他的另一個偉大成就就是贏得德國的 Spiel des Jahres 2008 (2008 年度遊戲大獎)，參選作品是 Keltis，由 KOSMOS 出版。Reiner Knizia 專注於設計規則簡明而富決策自由的遊戲。玩家可以從他的新作傳城事記中玩味許多令人驚艷的創意。

遊戲編輯：Wolfgang Lüdtké
助理編輯：Peter Neugebauer
產品開發：Monika Schall
插畫：Michael Menzel
平面設計：Michaela Kienle
立體圖像：Fiore GmbH

英文版編輯：Ed Gartin,
Ted McGuire
翻譯：何仲焜
主編：陳浩仁
美術：SinKi.L

Art.-Nr. 691486
MADE IN CHINA

© 2020 Franckh-Kosmos
Verlags-GmbH & Co.
KG Pfizerstr. 5-7, 70184
Stuttgart, Germany



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

© 2022 版權屬栢龍玩具有限公司，保留一切權利。

