

HELVETIA

A Game by Matthias Cramer for 2 - 4 Players

游戏设计: Matthias Cramer

游戏人数: 2-4

中文名称: 瑞士

翻译 : 亭市

瑞士有着雄伟的高山、深邃的峡谷……19 世纪早期，瑞士结束了拿破仑的占领，但是拿破仑造成的影响仍在。甚至最偏远地区的村庄都十分衰败。但是人民重新感受到了自由，到处洋溢着重建家园的气氛。

你是一个偏远村庄的首领。距离最近的村子有几小时的路程，到达临近的城镇则需要一天。你的村民自给自足，但是你需要考虑得更多——你要为孩子们提供住房和工作，你也乐于见得孩子们成年后嫁到邻村，从而使村庄受益于邻村的发展。村民们建造房屋、通婚、繁衍后代，村庄逐步繁荣。村庄多余的产出可以交付给城镇的集市，这也是一种发展途径。若管理得当，你可以尝试建造更多建筑以提高生活质量，引导村庄走向更大的繁荣。瑞士与你同行！

游戏时按逆时针顺序是瑞士的传统。为尊重传统，瑞士兴国路也按照逆时针顺序进行游戏。当然，如果愿意，你也可以依照自己的习惯。

游戏配件

一块游戏板

64 个木质村民模型（4 种颜色，每种各 16 个）

村民模型



男性村民和女性村民



工作中的成人（激活的）、熟睡中的成人（未激活的）和新生儿



游戏设置

游戏准备

游戏版图放置在桌子中央。

建筑板块根据背面的数字分开。数字为 1 的板块根据建筑类型整理齐，正面向上放在游戏板边。数字为 2 的板块正面向下并洗匀，放在游戏板边；数字为 3 的板块同理。

背面绘有字母的建筑板块作为起始建筑，分配给玩家（见“起始建筑分配”）。

5 个人物板块和 10 个货物板块放在游戏板的相应位置。6 个特殊胜利分板块放在游戏板边。

每个玩家拿取一套颜色的 16 个村民、6 个钱币、17 个货物方块，放置在面前。

每个玩家把一个方块放在分数轨道的 0 处。

另外每个玩家拿取 1 个村庄中央板块。未使用的村庄中央板块放回盒中，不会再在游戏中用到。

起始建筑分配

4 人游戏时，使用 15 个起始建筑（背面有字母的建筑板块）。3 人游戏时，每一种起始建筑移除一个，因此共使用 10 个起始建筑，每种 2 个，剩余的起始建筑板块放回盒中。

决定一个起始玩家，他拿取起始玩家标志。

起始玩家选择一个起始建筑，按顺时针，其余玩家依次选择一个。然后，起始玩家右边的玩家（即上一轮最后选择的玩家）选择第二个建筑，按逆时针，其余玩家依次选择一个。第三轮选择重新由起始玩家开始，按顺时针顺序。玩家不能选择相同的建筑。一旦所有玩家

选择完三个建筑,剩下的起始建筑板块放回盒中。每位玩家将建筑围绕村庄中央板块放置(见“村庄构建”)。

特例:最后一个拿取第三个建筑的玩家可能只能选择他已经拿取过类型建筑。这种情况下,这位玩家从其他一位玩家中拿取一个建筑,从而保证他拥有 3 个不同类型的建筑。被拿走建筑的玩家从剩下的起始建筑中再选择一个。

最后选择建筑的玩家成为第一轮游戏的起始玩家,他获得起始玩家标志。

村庄构建

每位玩家起始都拥有一个村庄中央板块和三个建筑。建筑必须放与中央板块相邻放置,并且与中央板块的左半边或右半边在同一个大正方形中。



只要遵循上述规则,玩家的三个初始建筑可以任意放置(推荐将 3 个建筑板块放在同一个大正方形中)

每个玩家拿取他自己的 3 个女性和 3 个男性村民,分为三对男女,按如下规则放置:

第一对:放在任意两个建筑上。

第二对:一个放在剩下的建筑上,一个放在游戏板的学校区域。

第三对:一个村民已经出嫁,放在左手边玩家村庄的一个建筑板块上,该板块上的已有村民必须与异性。另一个村民放在玩家的村庄中央板块上。

所有玩家首先放置第一对村民,再第二对,最后放置第三对。因为在某个建筑上放置男性还是女性村民比较重要,这三轮的村民放置根据逆时针方向进行。

所有的村民在游戏开始时都是苏醒的,因此模型都竖直放置。未用的村民先放在玩家面前。

学校区域



每个玩家将他的 6 个钱币中的 2 个，分别交给右手边玩家，和右手边玩家的右手边玩家。这些钱币作为“嫁妆”，收到钱币的玩家将它们放置在自己的村庄中央板块上。因此每位玩家还剩 4 个钱币，另外还拥有从左手边传过来的 2 个钱币。

游戏概述

游戏概览

玩家通过建造新的建筑物来扩展村庄，为此他需要多种货物。不管在本村还是在其他村，只要苏醒着，村民就可产出一个货物。产出后，村民就睡觉，不能继续生产。站立的模型表示村民醒着。生产货物后，玩家放倒模型，表示他已入睡。熟睡中的村民只能通过“守夜人”行动去唤醒。游戏中，没有货物卡牌或板块：货物仅当需要时才生产。玩家产出一个货物后，必须立即使用它来建造或做其他用途。如果其他玩家的村民嫁入本村，这一对夫妻可以生孩子。孩子长大后能进入建筑干活。玩家嫁出村民也是值得的，既利用其它玩家的建筑，也能获得更多钱币。

游戏目标

游戏目标是在某一轮结束后获得 20 或更多的胜利分。胜利分主要通过去市场交付货物获得，也可以从特殊建筑、持有人物板块或其他途径获得。

游戏中，胜利分不是累积的。分数轨道仅仅用来指示当前分数——因为人物板块和起始玩家板块给予的分数仅仅在你持有它们时有效。因此你的分数可能上升也可能下降。

游戏流程

游戏分为若干轮。每一轮中，玩家按照逆时针顺序，轮流使用钱币以进行他的回合，直至只有一位玩家还剩下未使用的钱币。这位玩家不能再执行任何行动，但他在下一轮成为起始玩家。每一轮结束后，调整胜利分并检查游戏是否结束，当然还有其他一些事情要做。如果游戏尚未结束，则开始新一轮。

人物概览

游戏通过 5 个人物来驱动：建筑师、交易员、守夜人、牧师、助产士



建筑师



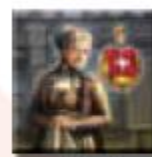
交易员



守夜人



牧师



助产士

玩家在一个回合中，从 5 个人物中选择一个来执行人物提供的行动。他想执行几次行动，

就在人物格上放置几个他自己的钱币。

重要：玩家在回合中，必须选择一个角色。支付多少钱币，他就必须执行几次行动。

如果玩家开始回合时，已经用完了所有钱币，他只能选择跳过，在本轮中不能再执行任何行动。如果还持有钱币，则不能跳过。

玩家只有使用人物提供的行动时，方可在人物格上放置钱币。不允许在人物格上放置的钱币数超过你执行行动的次数。

生产和生产链

游戏中，货物有两种不同的生产方式：

1 简单货物直接生产

如果建筑板块右上角仅标识了一个货物，那么这是一个简单货物，直接生产。

谷场直接产出谷物。



2 复杂货物通过生产链生产

生产复杂货物需要更多的步骤。如果建筑板块右上角还标识了一个图案较小的货物，表示产出这个小货物是生产高级货物的前提。

在奶牛棚中，谷场产出的谷物作为生产奶牛的原料。谷物因被奶牛吃了而消失。



一个生产链最多由 3 种货物组成。

为生产一个货物，玩家需要有苏醒的村民在合适的建筑上，既可以在玩家自己的村庄，也可以在其他玩家的村落。村民生产货物后去睡觉，不再继续生产。要产出高级货物，你还必须有一个苏醒的村民在能提供原料的建筑上。

人物和行动

建筑师

建筑师用于建造新的建筑。若玩家想建造一个建筑，他可以选择建筑师，在人物格上放置他的一个钱币，然后从正面向上的建筑板块中拿取一块，通过生产特定货物来支付建造所需材料。建造材料表示在在建筑板块的左上角。

一共有三种类型的建筑物。附录中有各种建筑的列表。

如果玩家想一次建造多个建筑，他就在建筑师人物格上放置相应数目的钱币。只要钱币和原材料许，玩家一次可以建造任意数目的建筑。

但是，每种建筑玩家只能建造一次！

如果玩家无法提供建筑所需全部材料，他可以购买。可购买的货物显示在建筑师人物格上（仅提供木头、粘土、石头）。玩家为购买的每个货物向建筑师支付一个钱币。通过这种方式支付的钱币也放置在建筑师人物格上。

完全通过支付钱币来建造建筑是允许的。玩家可以多次购买同一种货物。

注意：你只能购买这三种货物，只能在执行建筑师行动时购买。

例如，黄色玩家想建造一个屠宰场，需要2 砖头和1 石头。



他在采石场和粘土窑各有一个醒着的村民，因此他还缺少一个砖头。

鉴于其他玩家村落的粘土窑上也没有他的村民，他只能向建筑师购买一个砖头。

因此，他在建筑师人物格上放置两个钱币：一个用于激活建筑师行动，一个用于购买缺少少的砖头。



新建筑放置在村庄中央板块周围一圈的空位上。一旦玩家放置了新建筑，他必须立即检查他的村庄中央板块上是否有村民。如果有，则立即移动一个到新建筑上。然后，玩家才可以建造第二个建筑。若玩家在建筑师人格上放置了多个钱币，他可以使用新建筑的功能以建造下一个建筑。

如果村庄中央板块已经完全被建筑所包围，则新建筑放置在围绕村庄中央板块的第二圈中。



率先和其次将村庄中央板块外一圈的位置全部造满建筑的玩家分别获得 4 分和 2 分，条件是这些建筑（分数建筑除外）上必须有村民。

交易员

交易员可以将货物交付到临近城镇的市场上。

每位玩家在游戏中每种货物仅能交付一次。交付货物时，玩家将一个货物方块放置在市场的相应位置。每个放置在市场上的货物方块计 1 分。如果玩家是第一个交付某种复杂货物的玩家，则获得相应的货物板块，价值 1-2 分。

红色玩家在交易员人格上放置 2 个钱币，向市场交付 2 次。

他交付一个木材和一个啤酒，分别在相应位置放置了货物方块。鉴于他是第一个交付啤

酒的玩家，他同时得到了啤酒货物板块。



注意：为交付高级货物，玩家不必先向市场交付前置货物。市场区域中各种货物的排列顺序只用于显示生产链，与交付货物没有关系。

提醒：玩家交付货物时，不能购买货物。

除了上述获得胜利分的方法，玩家也可以从市场上获得奖励分。第一个交付完一条生产链的玩家获得相应的特殊胜利分板块。

蓝色玩家是第一个完成中间这一条货物链（矿石、铁、牛铃）的玩家，他获得相应的特殊胜利分板块。



守夜人

守夜人行动是唯一可以唤醒沉睡中村民的方法。玩家在守夜人人物格上每放置 1 个钱币，可以唤醒任意一个村庄中，一个完整大正方形中的所有村民，包括当前玩家和其他玩家的村民。重新树立被唤醒村民的模型。

红色玩家在守夜人板块上放置了 1 个钱币，可以叫醒 1 个大正方形中的所有村民。他选择了左上角的大正方形。他唤醒了他的女性砖匠和男性伐木工。黄色玩家的砖匠也被叫醒。红色蓝色的石匠配偶已经苏醒，因此他们不受影响。山羊场中的红色白色夫妻正在熟睡，因山羊场不在这个大正方形中，他们继续熟睡。



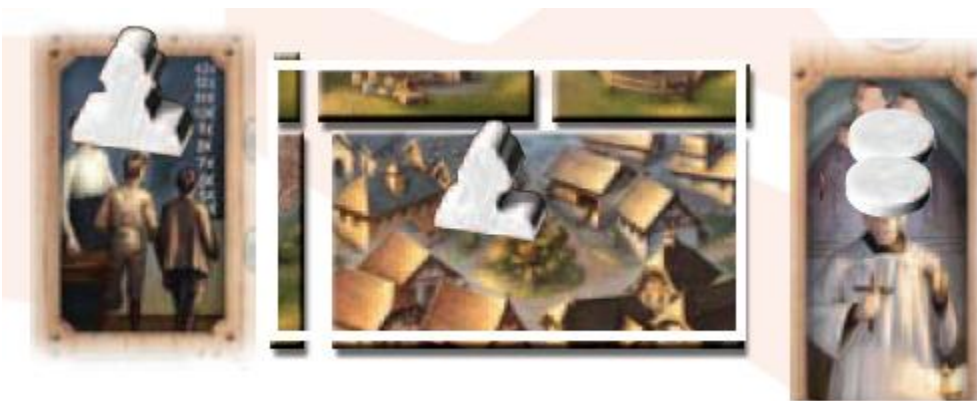
牧师

牧师行动允许玩家的单身村民嫁到另一个村庄。单身村民指，未占据任何建筑的村民。因此，只有在学校中或村庄中央板块的村民可以嫁人。

如果玩家想嫁掉他的村民，他从学校或村庄中央板块或拿起村民，放置到另一个玩家村庄的一个建筑中，并且这个建筑只有一个异性村民。

如果另一个玩家的村庄中央板块上仍然有钱币，执行牧师行动的玩家在放置村民到该村后，可以从上面拿取一个钱币。如果该钱币是他自己颜色的，他可以用于之后的行动，甚至是在同一轮中——但不能是同一回合。若钱币不是他自己颜色的，玩家将其放置在自己的村庄中央板块上。如果一场婚礼中，另一个玩家村庄中央上钱币多于 1 个，当前玩家可以选择拿取哪一个钱币作为聘礼。

白色玩家在学校有一个单身的男性，在村庄中央板块有一个单身的女性。白色玩家在牧师人物格上放置了两个钱币。



红色玩家的村庄有一个未婚的男性伐木工。

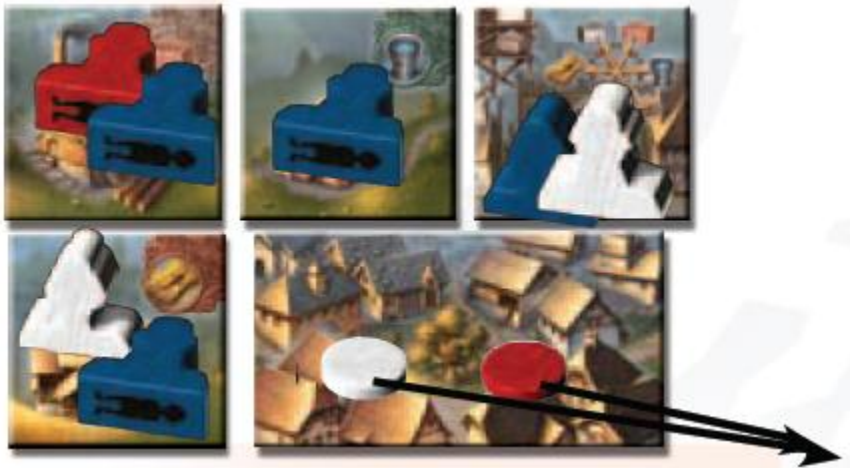


蓝色玩家的村抓功能有三个未婚村民：集市上的女性、井上的男性和谷场上的男性。



白色玩家只能将他在学校中的男性村民嫁给蓝色玩家集市中的女性。白色玩家的女性村民则可以选择。白色玩家选择了蓝色玩家谷场上的男性。村民不管是苏醒着还是沉睡中，都可以结婚。

白色玩家已经将他的两个村民放置在了他们各自的配偶边。他同时可以从蓝色玩家的村庄中央拿取红色和白色的钱币。在以后的回合中，白色玩家可以使用这一枚白色钱币，红色钱币则放置在白色玩家自己的村庄中央。



助产士

助产士行动为玩家带来新的村民。在助产士人物格上每放置一个钱币，当前玩家自己的村庄中的一对夫妻生出一个孩子（即一个新的村民模型）。玩家可以选择村民的性别（是的，游戏中有着完美的出生控制），将村民模型斜放在他父母所在的建筑中。



重要：一个回合中，一对夫妻仅能生育 1 个孩子。一轮中，玩家可以选择助产士多次，因此一对夫妻在一轮中可以生养多个孩子。

一轮结束

一轮在仅有一位玩家剩下钱币时结束。这位玩家立即获得起始玩家板块。持有起始玩家板块的玩家可以获得 1 分。注意：这位玩家可能在上一轮中没有进行过一个回合！

然后执行以下步骤：

1 奖励人物板块

每种人物都有一个对应的人物板块——建筑师、交易员、守夜人、牧师、助产士。游戏开始时，这些板块放置在相应的人物边。

检查 5 个人物格，如果一个玩家在一个人物格中放置了最多的钱币，则他拿取相应的人物板块。如果没有一个玩家放置的钱币比其他任意玩家都多——没有玩家在某人物格上放置钱币，或者两位玩家爱放置的钱币数相同——则该人物板块留在原位——或者是人物格边，或者是之前持有该人物板块的玩家。（人物板块一旦被玩家持有，就不会再放回人物格上）

建筑师板块属于黄色玩家，因为黄色玩家比其他玩家在此放置了更多的钱币。同样，交易员板块属于红色玩家。守夜人板块留在原位，因为没有玩家在守夜人上放置了钱币。牧师板块属于白色玩家，因为本轮只有他在这里放置了钱币。助产士板块也留在原位，因为红色玩家和蓝色玩家在这里放置了相同数目的钱币。



持有任务板块有两个结果：

- (1) 每一个人物板块获得一分(如果之后轮中, 板块归属了其他玩家, 就丢失这一份)。
- (2) 持有某个人物板块的玩家, 在他的回合中, 可以使用人物板块额外执行一次相应人物的行动。如果玩家持有人物板块, 他照常可以使用钱币执行任意人物的行动, 同时可以使用人物板块额外执行一次板块对应人物的行动。玩家通过人物板块执行的行动, 可以和常规行动相同也可以不同。

例如: 玩家选择了交易员行动, 使用 2 个钱币向市场交付 2 个货物。然后, 他使用持有的牧师板块将一个村民嫁到了另一个村庄。

注意:

- (a) 一回合中, 玩家仅能使用一次人物板块。
- (b) 玩家如果用完了钱币, 就只能跳过回合, 因此不能再使用人物板块。

使用人物板块的额外规则

- (a) 额外行动可以在常规行动之前或之后执行。一个行动必须完全执行完, 才能开始新的行动。
- (b) 通常, 使用人物板块时不支付钱币。但使用建筑师板块, 你可以使用钱币向建筑师购买货物。

2 返还钱币

人物格中的所有钱币返还所有者。

3 孩子从学校返回村庄

在学校的所有村民都返回各自村庄。

这些孩子已经长大, 成为村民中的正式一员。如果此时村庄中有空置的建筑, 玩家可以直接将新成员放进建筑中。若空置建筑的数目大于新成员数目, 玩家可选择放置男性或女性新成员。未进入建筑的新成员放置在村庄中央。此后, 他们可以嫁人或者进入新建筑。

4 新生儿前往学校

所有在本轮由助产士带来的新生儿都放到学校中。此后, 他们可以在下一轮中嫁人, 或者在下一轮结束时成为村庄的正式一员。

这一步骤的执行顺序比较重要。如果有必要，从新的起始玩家开始，所有玩家依次进行。

5 检查胜利分

每位玩家统计当前他获得的胜利分。下面是获得胜利分的各种方式：



持有起始玩家板块：1分



向市场投送的每一个货物：1分



每一个货物板块：1分或2分



每一个人物板块：1分



每一个分数建筑：3分



第一个完成市场上某一条生产链：1分、2分或4分



完成村庄：4分或2分

如果有玩家分数到达或超过 20 分，后面的步骤就不用执行，游戏结束。

6 新的建筑

从第二叠建筑板块上翻出 5 个新建筑，正面向上放置在之前轮次尚未建造的建筑边。如果第二叠建筑板块用完，则翻开第三叠建筑板块。

新一轮开始了。

游戏结束

检查胜利分时，如果有一位玩家到达或超过 20 分，游戏结束，该玩家获得游戏胜利。如果多位玩家超过 20 分，分数高者获胜。若分数并列，则其中拥有苏醒村民最多的玩家获胜。若仍相同，则这几位玩家分享胜利！

建筑

一共有三种类型的建筑：生产建筑、交易建筑、分数建筑。

为通过“完成村庄”获得胜利分，生产建筑和交易建筑上必须有村民。而分数建筑上则不必有，因为分数建筑上永远不需要放置村民。

生产建筑

起始建筑：15 个

以下每种三个

Clay quarry (粘土窑)：生产 clay (粘土)

Woodcutter (伐木场)：生产 wood (木材)

Stone quarry (采石场)：生产 stone (石头)

Grain yard (谷场)：生产 grain (谷物)

Well (井)：生产 water (水)

第一叠：9 个

以下每种 3 个

Ore mine (矿场)：生产 ore (矿石)

Cow shed (奶牛棚)：生产 cows (奶牛)

Goat farm (山羊场)：生产 goats (山羊)

第二叠：11 个

以下每种 3 个

Baker (面包坊)：生产 bread (面包)

Brewery (酿酒厂)：生产 ale (啤酒)

Ironworks (炼铁厂)：生产 iron (铁矿)

以下每种 1 个

Tannery (皮革厂)：生产 cloth (衣物)

Bell maker (钟表厂)：生产 cow bells (牛铃)

第三叠：5 个

以下每种 1 个

Dairy (牛奶厂)：生产 milk (牛奶)

Butcher (屠宰场)：生产 meat (肉)

Cheese store (奶酪店)：生产 cheese (奶酪)

Tannery (皮革厂): 生产 cloth (衣物)

Bell maker (钟表厂): 生产 cow bells (牛铃)

交易建筑

交易建筑工作方式类似于生产建筑。为使用交易建筑,玩家需要在建筑上有苏醒的村民,并且有货物可以用于交换。交易建筑可以将一个货物交易为其他货物。

白色玩家有一个面包坊,想向市场交付面包。他没有谷场无法生产谷物,而谷物正是烤面包的原料。但是,他拥有集市可以用于交换获得木材、砖头、石头、矿石、谷物或水。他使用采石场上的石匠生产了一个石头,然后运用集市将石头交易为谷物,这样,他就可以在面包坊烤制面包并交付到市场中。



第一叠:

以下每种 2 个

Marketplace (集市): 交易获得 wood, clay, stone, ore, grain, water

第二叠

以下每种 2 个

Cattle market (牛市): 交易获得 cows, bread, iron

Goat market (羊市): 交易获得 goats, ale, iron

第三叠

以下每种 2 个

Grocer (杂货店): 交易获得 milk, cheese, meat, cloth, cow bells

分数建筑

每一个分数建筑价值 3 分。它们不能生产货物也不能被村民占据。

第二、三叠

以下每种 2 个

Mill (工厂)

Tavern (酒馆)

Town hall (大会堂)

Church (教堂)

二人变体规则

2 人游戏与 3-4 人游戏的基本规则相同,存在一些小差异。

游戏设置

类似于 3 人游戏时准备起始建筑并分配。

拿取第三块村庄中央板块，作为中立村庄。中立村庄获得剩下的四个起始建筑。这样，游戏中每种初始建筑各有 2 个。

两位玩家轮流将中立玩家的四个建筑放置到中立村庄中，同时在建筑上放置中立村民。一共只能放置两对男女。不是起始玩家的那位玩家首先放置建筑和村民。最后剩下的中立村民放置在村庄中央板块上。放置完中立玩家的建筑和村民后，两位玩家按照正常规则放置自己的村民。

每一位玩家在中立村庄及对手的中央板块上各放置一个钱币。中立玩家的一个钱币放在中立村庄边。

游戏流程

基本规则不变。

玩家的村民可以与对手的村庄或者中立玩家的村庄通婚。

中立村庄不与玩家互动，也不执行任何行动。

当前玩家可以放弃执行自己的行动，来使用中立玩家的钱币，代表中立玩家执行行动——当然，中立玩家的钱币必须尚未使用。当前玩家即使已用完自己的钱币，也可以这么做。但是，当前玩家仅能代表中立玩家执行两种行动：牧师和建筑家。

牧师：当前玩家从中立玩家的村庄中央拿取一个村民嫁到自己的村子里。

建筑师：当前玩家从可选的建筑板块中选择一个建筑，建造在中立玩家的村庄里，并且在建筑上放置一个中立村民。建造中，不需要支付任何货物作为材料。

一轮中，只有一位玩家可以代表中立玩家执行一个行动。

中立村民不执行其他任何操作，不生产，不入睡，也不生育。

一轮结束

一轮在仅有一位玩家剩下钱币时结束。如果这位玩家是中立玩家，起始玩家也发生变化。