



遊戲名稱：Medina
遊戲人數：2～4人
遊戲時間：40～90分鐘
© 2013 台東桌遊同樂會
Finhisky

遊戲配件

1張遊戲版、4張玩家顏色的擋版、4個宮殿版塊、4個塔樓版塊、80個宮殿組件（灰、黑、棕、橘各20個）、16個圓屋頂（每位玩家的顏色各4個）、4個塔樓、32個城牆、12個馬廄、25個居民米寶。

遊戲設置

將遊戲版放在桌面中央，將4個塔樓放在遊戲版上城市的4個角落的空格上。將4個宮殿版塊及4個塔樓版塊正面朝上放在遊戲版旁。

由起始玩家放置1個居民，在遊戲版上距離城牆空格至少有1格距離的任意空格上。

分發遊戲配件，**3位玩家**：每位玩家拿自己顏色的4個圓屋頂及每種顏色的宮殿各6個（共24個）、4個馬廄、8個居民、10個城牆；**4位玩家**：每位玩家拿自己顏色的4個圓屋頂及每種顏色的宮殿各5個（共20個）、3個馬廄、6個居民、8個城牆。

- 將沒用到的配件收回遊戲盒中。每位玩家拿1張擋版，將圓屋頂以外的其他配件藏在擋版後面。

遊戲流程

每位玩家依序輪流在其回合中，依照放置規則，將其任意2個配件（宮殿、圓屋頂、城牆、馬廄、居民）放到遊戲版上的任何空格上。

除非沒有辦法合法放置，否則不可以放置少於2個配件；發生這種情況時，須將剩餘的配件展示給其他玩家看，然後盡可能的放置配件（0或1個）。當只剩下1位玩家還有圓屋頂時，該玩家每回合必須放置至少1個圓屋頂（如果有的話），直到遊戲結束。

當所有玩家都沒有（可以合法放置的）配件時，遊戲結束。

放置規則

• 宮殿

放置某種顏色的**第一個宮殿組件**時，可以放在城市中除了城牆以外的任何空格上，但不能與任何已經放在遊戲版上的宮殿（任何顏色）**直角或對角相鄰**。這樣才能讓所有宮殿之間保有至少1個狹小街道的空間。

放置**與已經在遊戲版上的宮殿相同顏色的宮殿組件**時，必須放在與該顏色宮殿在遊戲版上的其中一個宮殿組件**直角相鄰**的空格上。

當許多相同顏色的宮殿組件被相鄰放置時，宮殿可能會變得很大。當然，宮殿也可能會小到只有1個宮殿組件。

所有玩家一起建造不同顏色的宮殿。只要宮殿還沒有放上圓屋頂，就還沒有完工，並且還沒有被宣告（不屬於任何玩家）。

在城市中，每種顏色的宮殿，只能有1個未完工的宮殿（可以有多個已完工的宮殿）。當玩家將1個圓屋頂放在未完工的宮殿上時，就同時完工該宮殿並宣告宮殿為其所擁有。如果未完工的宮殿已經沒有可以合法放置宮殿組件的直角相鄰的空格時；該宮殿視為已完工，但還未宣告。

不可以放置宮殿組件來擴大**已完工**的宮殿。

當某種顏色的宮殿在遊戲版上**沒有未完工的宮殿**時，可以再開始蓋那種顏色的新宮殿，依照上述規則來放置該顏色的**第一個宮殿組件**。

當所有玩家都已經宣告某種相同顏色的宮殿時，就不能再開始蓋那種顏色的新宮殿或用那種顏色的宮殿組件擴大城市中的宮殿；所有玩家將未使用的那種顏色的宮殿組件收回遊戲盒中。當然，最終可能所有顏色可以蓋的宮殿都被蓋完，因而不能再放置宮殿組件。

• 圓屋頂

當玩家在宮殿上放置圓屋頂時，就完工該宮殿並宣告宮殿為其所擁有。

4種顏色的宮殿中，每位玩家就每種顏色的宮殿只能宣告1個。也就是說，在遊戲中每位玩家可以宣告4個不同顏色的宮殿。例如，玩家宣告1個灰色的宮殿後，就不能再宣告另一個灰色的宮殿；但仍可以根據宮殿組件的放置規則來放置灰色的宮殿組件。

組成宮殿的宮殿組件的數量決定宮殿的分數。宮殿的分數會因馬廄及相鄰的城牆、居民而增加。

有圓屋頂的宮殿是完工的，不可以再放置宮殿組件來擴大已完工的宮殿。

• 馬廄

馬廄可以放置在與遊戲版上自己或其他玩家的宮殿直角相鄰的城市(不含城牆)空格，馬廄可以放在接鄰完工或未完工的宮殿，不論宮殿的擁有者。每一個附屬馬廄(與宮殿直角相鄰的馬廄)，會幫該宮殿得1分。

與宮殿組件一樣，放置馬廄時，必須保留宮殿與宮殿之間的街道空間，包含附屬馬廄；也就是說，附屬馬廄不能與另一個宮殿直角或斜角相鄰。不可以將馬廄放在只與另一個馬廄直角相鄰的空格上(須與宮殿直角相鄰)。通常，馬廄會放在相鄰自己的宮殿來加分；但也可以放在相鄰其他玩家的宮殿，來減少遊戲版上可以再開始蓋新宮殿或擴大未完工的宮殿的空格。

右圖中，宮殿或馬廄可以放在A~D，但不能放在E。



• 居民

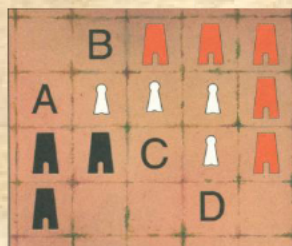
遊戲版上的居民代表市場在城市中的位置。一開始只有一個市場；但在遊戲中，如果原本的市場不能再擴大時，可以再開始另一個市場。

居民可以放置在一列居民的兩端；在與一列居民的其中一端直角相鄰的城市空格上放置新的居民。不可以將居民放在與2個以上的居民相鄰的位置。因此，隨著回合進行，市場會擴大。

如果沒辦法在一列居民的兩端合法放置新的居民時；可以將居民放在遊戲版上城市的任何空格，開始一列新的居民。

每個居民會幫與其直角相鄰的任何宮殿得1分(包含與宮殿的附屬馬廄直角相鄰)；與超過1個宮殿相鄰時，相鄰的各宮殿都得1分。

右圖中，居民可以放在A、B、D；但不能放在C，因為會與2個居民相鄰。



• 城牆

城牆只能放置在城牆的空格上，而且只能放在與另一個城牆或塔樓相鄰的位置。城市的四周必須各保留至少1個城牆的空格，作為城門。因此，相鄰塔樓之間的城牆一定不會連接。與城門相鄰的城市邊緣的格子不必留空格，可以放置配件。

沒有禁止放置城牆與宮殿組件、居民或馬廄接鄰。

每個與宮殿或附屬馬廄直角相鄰的城牆，會幫該宮殿得1分。

遊戲版塊

• 宮殿版塊

第一個完工某種顏色的宮殿的玩家，拿取該顏色的宮殿版塊，正面朝上放在面前。保有宮殿版塊，直到其他玩家擁有更大的這種顏色的宮殿時(可能是宣告時就較大或宣告後再擴大才較大)，將宮殿版塊交給該玩家。

宮殿的大小是由宮殿組件及附屬馬廄的數量來決定。

遊戲結束時，保有宮殿版塊的玩家獲得版塊上所標示的分數(不同顏色的宮殿版塊分數不同)。

• 塔樓版塊

當玩家宣告1個與城牆相鄰的宮殿時，該玩家成為鄰近的塔樓(與該城牆連接的塔樓)的守望人，拿取對應該塔樓的數字(印在遊戲版上)的塔樓版塊，正面朝上放在面前。當其他玩家宣告與連接相同塔樓的城牆相鄰的宮殿時，從前一位玩家處拿取塔樓版塊，不論宮殿大小。

如果玩家宣告宮殿之後，自己或其他玩家再放置城牆與該宮殿相鄰時，宮殿的擁有者拿取與宮殿相鄰的城牆連接的塔樓的塔樓版塊；從桌上或前一位玩家處拿取。

如果玩家宣告宮殿之後，自己或其他玩家再放置馬廄與該宮殿及城牆相鄰時，宮殿的擁有者拿取與擴大後的宮殿相鄰的城牆連接的塔樓的塔樓版塊；從桌上或前一位玩家處拿取。

一旦宮殿透過城牆與塔樓連接，之後再放置配件時，不能當作是與塔樓有

新的連接；也就是說，不能藉由放置另一個城牆或馬廄，來拿取已經與該宮殿連接的塔樓的塔樓版塊。

宮殿可以與超過 1 個塔樓連接，不過機會不高。

計分

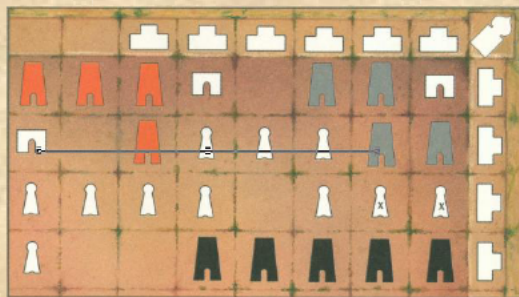
玩家的每個宮殿，每有下列 1 個得 1 分：

- 玩家擁有的宮殿的每個宮殿組件。
- 玩家擁有的宮殿的每個附屬馬廄。
- 每個與玩家擁有的宮殿（宮殿組件或附屬馬廄）直角相鄰的居民。
- 每個與玩家擁有的宮殿（宮殿組件或附屬馬廄）直角相鄰的城牆。

再加上所有宮殿版塊及塔樓版塊上所標示的分數。

遊戲結束時最高分的玩家獲勝。平手時共享勝利。

右圖中，標示 X 的居民會幫黑色及灰色的宮殿各得 1 分。



2 位玩家的變體規則

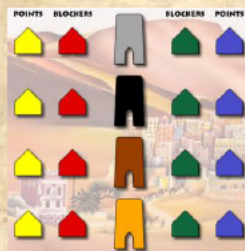
使用基本規則，除了以下變更。

遊戲設置

每位玩家各拿 2 種顏色的 4 個圓屋頂（共 8 個）及每種顏色的宮殿各 9 個（共 36 個）、6 個馬廄、12 個居民、16 個城牆。

現在每種顏色的宮殿各剩下 2 個，將其中 1 個以灰、黑、棕、橘的順序放在遊戲版旁當作資訊標示，剩下的宮殿收回遊戲盒中。

其中一位玩家拿取黃色和紅色的圓屋頂，另一位玩家拿取藍色和綠色的圓屋頂；黃色和藍色是用來得分的顏色，紅色和綠色是用來阻擋的顏色。將黃色和紅色的圓屋頂放在資訊標示的左側，藍色和綠色的圓屋頂放在資訊標示物的左側，這樣可以便於了解哪位玩家使用了哪個圓屋頂。



放置規則

第 1 位玩家放 1 個配件到遊戲版上，然後第 2 位玩家放 1 個配件到遊戲版上，接著第 1 位玩家放 2 個配件到遊戲版上。然後從現在開始（由第 2 位玩家開始），每位玩家在其回合放 3 個配件到遊戲版上。放置時須遵守以下規則（放置 2 個配件時也適用）：

在同一回合中，可以放多個城牆、馬廄或居民；但每種顏色的宮殿或圓屋頂，只能放 1 個。也就是說，在同一回合中，可以放 1 個棕色的宮殿、1 個黃色和 1 個紅色的圓屋頂，或 2 個馬廄和 1 個黑色的宮殿；但不可以放 2 個黑色的宮殿和 1 個黃色的圓屋頂，因為 2 個宮殿的顏色相同。

當玩家用完城牆、馬廄及居民，而且只剩 1 或 2 種顏色的宮殿或圓屋頂時（意即無法依上述規則放置 3 個配件），將剩餘的配件展示給對手看，然後從現在起可以只放 1 或 2 個配件（仍須遵守上述規則）。

• 圓屋頂

只有黃色和藍色的圓屋頂可以得分，並且也適用於拿取宮殿及塔樓版塊。玩家仍然可以用紅色和綠色的圓屋頂來完工宮殿，這種宮殿不計分且不能因而拿取宮殿或塔樓版塊；不過這種宮殿是完工的宮殿，因此可以再開始蓋那種顏色的新宮殿。

• 圓屋頂的新增規則

如果一位玩家已經用完其 2 種顏色的圓屋頂，而另一位玩家還有用來阻擋的顏色的圓屋頂時，將那個圓屋頂移出遊戲。例如，一位玩家擁有紅色圓屋頂的灰色宮殿，然後又完工黃色圓屋頂的灰色宮殿。如果另一位玩家尚未將綠色的圓屋頂（阻擋用的圓屋頂）放到灰色的宮殿上，將那個綠色的圓屋頂移出遊戲（僅限放在資訊標示的灰色宮殿旁的圓屋頂）。

如果一位玩家用完圓屋頂（包含使用或依上述規則而移出遊戲），另一位玩家每回合必須放置 1 個圓屋頂。

遊戲結束與計分

與基本規則完全相同。

© 2013 台東桌遊同樂會 Finhisky
僅供個人使用者下載參閱，禁止轉讓、散佈、商業使用或其他用途。