

總督

VICEROY

BUILD YOUR PYRAMID OF POWER!



規則說明書

遊戲總覽

數百年後，當菈邇(Laar)的歷史學者試圖閱覽和改寫當今事件的編年史時，他們極有可能無法理解單一行動如何成就一場好局。因為只有王者的行動會被忠實地被及時保存下來。他們正是被視為主角的神聖帝王、勢如破竹的領導者、鋒利敏銳的元首。所有臣屬及平民等這些勞動者，那些名字失落在時間的迷霧裡的人，都為他們奉獻。總督，這便會是我們的成就和名聲。

能夠冀望我們身後留存下來的回憶只有我們的國家—她的壽命、公民的繁榮、鄰國的妒意。你必須要施展你所有的才能在菈邇的編年史上替你的帝國多贏得一年或兩年。吾友，你是否準備好接受這份挑戰？你是否在權術這遊戲上夠熟練了，或者你會在嘗試中習得其規則？

我敢打賭，你將會找到充足的理由來詛咒你決定引起權力注意的那天。

但現在已遲了。你已確實受到指派，因此這事關榮譽。你必須要向每個人證明，無論是什麼無法理解的情況，你都是眾望所託的人。學習權衡、未雨綢繆、並預測對手動向，並且不吝於從前人的經驗中學習。永不原諒無理者—此時此刻，你就是權威。準備好，總督，一切才剛開始。誰知道，或許你終能夠在菈邇的歷史上留名...

遊戲配件

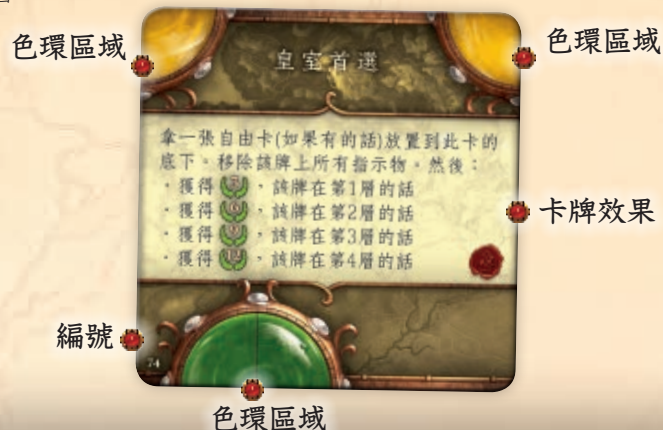
總督是一款12歲以上，玩家人數為1-4人的桌上遊戲。玩家們徵召各種盟友，從漫遊者到王子，並執行各種律法為了奇幻世界菈邇的控制權而戰。隨著遊戲進展，每位玩家藉由發展各自國家的武力和魔力來建立自己權力的金字塔，擴增他們自己的權威，並獲取他們所需要的珍貴寶石來持續擴展他們的疆土。遊戲結束時擁有最多權力分數的玩家成為全菈邇的統治者—以及勝利者！

- 64張角色卡牌
- 24張律法卡牌
- 4張競標卡牌
- 64顆寶石
(共有藍色、紅色、綠色和黃色；每種顏色各16顆)
- 33個雙面魔法/科學指示物
- 17個雙面攻擊/防禦指示物
- 54個不同面值的權力分數指示物
(8個價值2、3、10和12分的指示物；4個價值4、5、7、8和15分的指示物；2個價值6分的指示物)
- 24個魔法用的獎勵指示物
(20個雙面+2/+3數值的指示物，4個+5數值的指示物)
- 12個色環用的獎勵指示物
(共有藍色、紅色、綠色和黃色；每種顏色有2個+2數值及1個+4數值)
- 4個玩家檔板
- 此本說明書

角色卡牌



律法卡



遊戲設置

把四張競標卡排成一排放在桌面中央。排列的順序不重要，但是所有箭頭應該都指向同一方向 **1**。

將魔法/科學、攻擊/防禦、權力分數和獎勵指示物各自堆放在桌面中央 **2**。

設置一個寶石存放區。存放區在兩人遊戲時會有32顆寶石(每種顏色各8顆)；在三人遊戲時有48顆寶石(每種顏色各12顆)，在四人遊戲時為全部64顆寶石。換句話說，每位玩家會使用各種顏色寶石4顆。將寶石存放區放在桌面中央 **3** 並把未使用到的寶石放回遊戲盒中。

每位玩家拿取一個檔板 **4**。遊戲過程中，玩家把他們的寶石保留在檔板後面。沒有玩家會知道對手檔板後面藏了什麼寶石。

每位玩家拿取每種顏色寶石各2顆(共8顆)，放到他們的檔板後面並隨機退還2顆寶石到存放區。

因此在遊戲開始時應該有6顆寶石 **5** 在每位玩家的檔板後面。

混洗角色卡並發給每位玩家4張。每位玩家選擇其中一張牌，面朝上放在自己面前並獲得該卡牌上第一層的獎勵 **6**。此卡牌為玩家金字塔中的第一張卡。接著玩家選擇另一張角色卡加入自己的手牌中。其他兩張牌則放回牌庫。隨機把角色卡牌庫分為兩疊：48張卡牌的大牌庫以及剩下的所有卡牌組成的小牌庫。將大牌庫面朝下放在競標卡的旁邊 **7**。小牌庫面朝下放在競標卡的另一邊 **8**。

從大牌庫翻開4張卡然後面朝上放在競標卡的旁邊，箭頭底部的那側 **9**。第一張翻開的卡牌放在最左側的競標卡旁，第二張就放在第一張旁邊，以此類推。

混洗律法牌庫然後從中發給每位玩家三張卡牌 **10**。把律法牌庫面朝下放到小牌庫旁邊 **11**。玩家將律法卡加入自己的手牌中不要展示給對手看。

三位玩家設置範例



進行遊戲

你在總督中的目標是在遊戲結束時獲取最多的權力分數。你應該試著使你的卡牌獲得最多分數——一般來說，就是把他們放在你權力金字塔中較高的階層。

遊戲會剛好進行12輪，直到大牌庫沒有卡牌。每個回合分為兩個階段。在每個階段，所有玩家會同時行動。

- I. 競標階段。每位玩家會競標到一張角色卡。
- II. 發展階段。每位玩家可以從各自手中最多打出3張卡牌。

玩家在遊戲中所打出的所有卡牌都面朝上放入自己的金字塔中。玩家的金字塔不會藏在檔板後面：所有玩家都看得見。金字塔中的所有卡牌都應該併排放置。最底下的一排卡牌稱為第一層，接著的那排稱為第二層，以此類推到第五層。下一層每張卡牌都需要放在上一層的兩張卡牌間，如此一來三張卡牌的色環區塊會形成一個圓環(圓環不一定要是單色)。

遊戲開始時，你的權力金字塔只有一張卡牌在第一層。當你打出你的第一張卡牌時，你可以放在該牌的左邊或右邊。你打出的下一張可放在這些你已經打出的卡牌左邊或右邊或者可以將卡牌"架"在兩張第一層的卡牌上來形成金字塔的第二層。

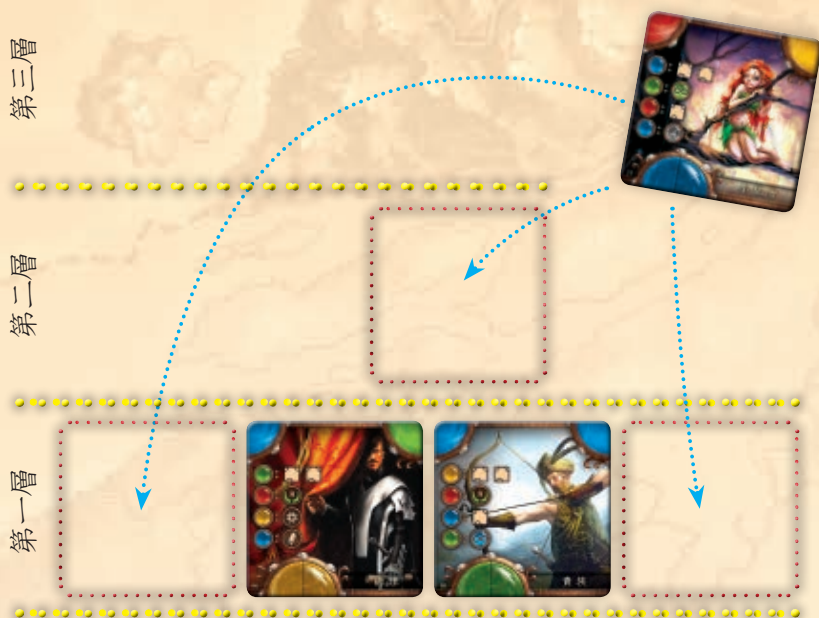
遊戲進行中，你不能夠移動或是移除已經是金字塔中一部份的卡牌，除非有律法卡的條文准許你這麼做。金字塔不能超過第五層，底部的長度則沒有限制。

- 即使卡牌放在不同層都被視為相鄰。一張卡牌最多會相鄰六張卡牌。
- 有些律法卡會指示你將一張卡牌放在其他卡牌底下。這不被視為打出一張牌。你不需要替放在一張卡牌底下的卡牌支付任何費用而你也不會得到此牌的獎勵。
- 在每一列最外側的卡牌如果沒有任何上一層的卡牌在此牌上面也沒有卡牌放在這張卡牌底下則視為自由卡牌。

第三層

第二層

第一層



I. 競標階段

在這個階段，玩家競標桌面中央面朝上的角色卡。每張角色卡都會相鄰某個顏色的競標卡。為了獲得角色卡，玩家需要使用對應競標卡相同顏色的一顆寶石來出價。

範例:船長卡放在黃色的競標卡旁邊。
為了獲得船長卡，你需要用一顆黃色寶石來出價。



每位玩家決定想要獲得哪一張待標的角色卡，接著從他們檔板後面拿取一顆對應顏色的寶石並且握在手中。所有玩家同時執行這件事情。然後玩家們同時打開他們手中的寶石。

如果某個顏色只有被一位玩家選中，該玩家獲得對應的角色卡牌並把出價用掉的寶石放回存放區。該玩家的競標階段結束。

如果有兩個以上的玩家選擇同樣顏色，他們不會得到任何卡牌並且都得把出價用掉的寶石放回存放區。這些玩家可以參加第二回的競標。例外：如果兩位玩家選擇的顏色有兩張卡牌，他們之間可以協議誰要拿哪張牌（見後續說明）。

玩家可以拒絕參與競標。如果他決定跳過競標，該玩家不用拿出一顆寶石出價，但是他仍然要伸出握住的手如同其他競標者。當所有人都決定好出價後，該玩家打開空著的手並宣告他要跳過競標（見後續說明）。他們不會獲得任何卡牌並不再參與這個階段中後續的競標。

當第一回的競標完成後，所有沒有獲得卡牌且未跳過的玩家繼續進行第二回競標。如果，再第二回的競標結束，仍然有玩家沒有跳過也沒有拿到卡牌，就開始第三回也是最後一回合的競標。任何沒有在第三回競標結束後獲得卡牌的玩家都被當做跳過競標。

請注意:

- ❖ 玩家如果檔板後沒有對應顏色的寶石不能競標需要對應寶石的卡牌。
- ❖ 玩家在競標階段不使用任何寶石來出價就不能獲得卡牌(例外：攻擊指示物，見後續說明)。
- ❖ 所有用來出價的寶石都會回到存放區，即便競標的玩家沒有用這寶石獲得任何卡牌。
- ❖ 玩家在每次競標回合時都只會獲得一張卡牌
- ❖ 若玩家獲得一張卡牌或是跳過，他們就再也不能參與本階段的競標。
- ❖ 每一輪不會有超過三回的競標。
- ❖ 若沒有角色卡對應在某顏色的競標卡旁，玩家不能使用該顏色的寶石進行出價。

在競標階段獲得的卡牌會加入得標玩家的手牌並被視為未打出的卡牌。玩家可以在發展階段打出這些卡牌(將卡牌加入各自的金字塔來獲得獎勵)。

只要所有玩家同意，他們可以在競標前協議誰會使用什麼顏色。然而，這些協議並不是強制的。玩家不能交易寶石、指示物和卡牌或是向對手展示他們檔板後面有什麼東西，除非律法卡的條文要他們這麼做。

從第二輪開始，很有可能會有兩張角色卡放在同一張競標卡旁邊(一張卡在箭頭底部，另一張在箭頭尖端)。若只有一位玩家競標該顏色，他可以從兩張卡牌中選擇他想要的(但不能兩張都選)。若有兩位玩家競標該顏色，他們之間可以決定誰要拿哪張牌。如果發生此情況，他們獲得他們要的卡牌並不再參與本輪接下來的任何競標。然而，若雙方玩家都要同一張牌，他們都不會獲得卡牌，然後他們繼續參與下一回競標。

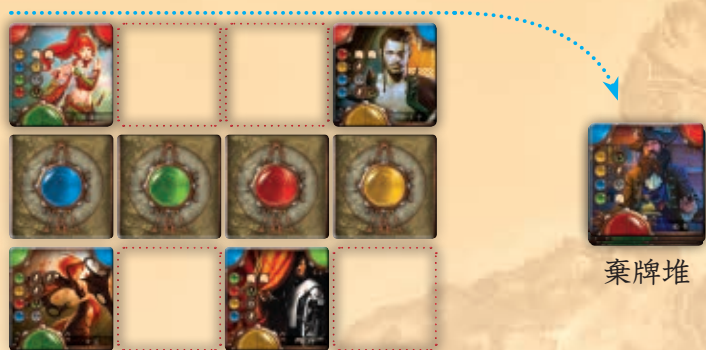
最後，若三或四位玩家競標的顏色有兩張角色卡牌，沒有玩家可以拿到卡牌，接著開始下一回的競標。



當每位玩家都獲得卡牌或是跳過(第三回競標後，任何沒有獲得卡牌的玩家自動視為跳過)，競標階段結束。所有位在競標卡箭頭尖端的角色卡牌棄掉。所有位在競標卡箭頭底部的角色卡牌會沿著箭頭放到競標卡牌的另一側。

從大牌庫翻開四張新的角色卡牌並如同設置時一樣放在箭頭底部。

若從牌庫翻開了最後四張角色卡牌，這表示下一輪會是遊戲中的最後一輪。



移除所有在箭頭尖端的卡牌。



從箭頭的底部移動卡牌到尖端。

大牌庫



從大牌庫放四張卡排到箭頭的底部。

若有一位玩家跳過

一位玩家有兩種情況會被認為跳過：

- 競標時，他們拒絕用一顆寶石出價，他們打開空著的手(這會發生在任何一回的競標)；
- 在三回競標結束時，無法獲得任何一張角色卡牌的玩家。

跳過後，玩家從存放區拿取三顆他們想要的寶石。每個在他們金字塔中的科學指示物也讓他們可以拿取一顆額外的寶石。(見後續說明)。玩家把拿到的寶石放在他們的檔板後面。

若多位玩家同時跳過，他們依數字遞增順序拿取寶石，從各自金字塔中擁有數字最小的卡牌的玩家開始。接著是下一位擁有次小數字的玩家，以此類推。每個玩家依序拿取所有他應該拿取的指示物。

請注意：

- 若存放區沒有剩下某個顏色的寶石，玩家不能拿取該色的寶石。
- 若存放區沒有足夠的寶石，玩家有多少就拿多少。
- 若存放區沒有寶石，玩家什麼也拿不到。
- 一個玩家不能在同一階段中跳過兩次。



II. 發展階段

這個階段包含三次打牌的回合。

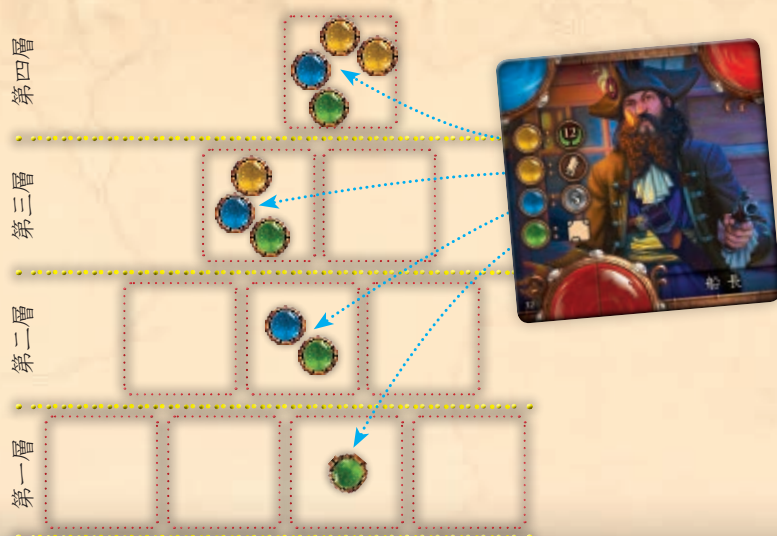
一個回合的開始，每個玩家選擇一張卡牌來打出或是面朝下放桌上。若一個玩家不想要打牌，他可以：1. 跳過或是 2. 棄掉一張卡牌並從存放區拿取兩顆他們想要的寶石。選擇跳過的玩家這個階段的剩下回合不能再打牌。玩家跳過這個階段是不會獲得任何寶石的。

要打牌的玩家各自選擇想要打的牌。接著他們同時打開他們選的牌並依數列遞增順序打牌，從選擇的卡牌中數字最小的玩家開始打牌。每位玩家依序放置他們的卡牌進入他們的金字塔並結算其效果。

為了打出一張角色卡，玩家選擇他們金字塔中的一個空位並支付打出此張卡牌的費用，依照他們想放的階層位置來支付。在每張角色卡的左半部有四橫排對應金字塔的四層(最底排對應第一層、下一排對應第二層、再下一排對應第三層然後最上排對應第四層)。每排冒號前面有個寶石符號表示打出該卡牌到對應階層的費用。注意，你需要支付的不只是你打牌那層的費用，還要支付其下的每一層。

打出一張律法卡不用支付費用，而且可以放在玩家金字塔中第五層以外的任何空位。打出一張律法卡後，立刻結算其效果。依據律法卡的內容，效果可以是一次性的、持續性的或是遊戲結束時觸發的。任何情況下，律法卡都會留在玩家的金字塔中。

範例:若你把船長放在金字塔的第一層，你要支付一顆綠色寶石(標示在這張卡牌的最底那排)。若你把同張牌放在第二層，你應該要支付一顆綠色寶石(底排)和一顆藍色寶石(從底排算來第二排)。把船長放在第三層要花掉你一顆綠色、一顆藍色和一顆黃色寶石。而在第四層要花費一顆綠色、一顆藍色和兩顆黃色寶石。



所有打出的卡牌遵守以下規則：

- 打在第一層的卡牌要在該層的其他卡牌的左邊或是右邊。
- 打在第二層(或更高層)的卡牌要放在上一層兩張牌的中間，如此才能把三張卡牌的色環區塊形成一個圓環(圓環不一定是單色)。
- 如果，在你的金字塔打出卡牌後，你造成單色圓環，你立刻從存放區得到一顆同顏色的寶石(如果存放區還有的話)。
- 要在第五層打出角色卡，你需要支付該牌打在第四層所需要的費用，同時額外支付卡牌最上排標示的寶石。例如，如果你把船長放在第五層，你要支付一顆綠色、一顆藍色和三顆黃色寶石。
- 在競標階段為了獲得卡牌所花費的寶石和你要打出卡牌所花費的寶石沒有關係。他們是不同的支出且兩者毫無關聯。
- 當支付打出卡牌的費用時，玩家從他們的檔板後面拿出需要的寶石並退還到存放區。

當你打出一張卡牌後，立刻獲得該卡牌的獎勵。獎勵部分，與支付卡牌的費用相同，根據你把該牌放在金字塔的哪個階層。然而不同於卡牌費用，你得不到前面階層的獎勵，就只有你放置卡牌的那層。

範例:若你把船長放在你金字塔的第一層，你從律法卡牌庫或小牌庫抽一張牌(如同此卡牌最底排標示)。若你把同張卡牌放在第二層，你獲得五顆寶石(從底排算來第二排)。在第三層，船長給你一個魔法指示物，而在第四層，12分的權力分數。

若你把角色放在第五層，你獲得該卡牌前三排標示的獎勵或者放一個15分的權利分數到該卡牌上。

範例:若你把船長放在第五層，你要不就選擇抽一張牌、拿五顆寶石和放一個魔法指示物到卡牌上，要不就放一個15分的權力分數到卡牌上。

一旦所有玩家都獲得他們打出卡牌的獎勵後，就開始下一回合的發展階段。

發展階段的三個回合結束後或是所有玩家都跳過後，下一輪從競標階段開始。

獎勵



寶石

玩家從存放區拿取指定數量的寶石(選擇他們要的颜色)。若存放區的寶石不足夠, 玩家有多少拿多少。若存放區完全耗盡, 玩家就拿不到寶石。玩家将拿到的寶石放在他們的檔板後面。



權力分數

玩家将與指定分數相同的權力分數指示物放到此卡牌上。遊戲結束時, 這些分數將會加到玩家的總分上。在極不可能情況下要是存放區沒有需要的分數指示物, 你可以用多個分數較低的指示物來代替, 但請記住這個組合仍只會被當做一個權力分數指示物。



來自小牌庫或是律法牌庫的卡牌

玩家将從律法牌庫或是小牌庫抽取指定數量的卡牌(自行選擇)。若玩家要抽兩張卡牌, 他們可以都從相同的牌庫抽牌或是兩個牌庫各抽一張。玩家将這些牌加入自己手牌。玩家可以在發展階段從它的手牌中打出這些卡牌(無論是律法或是角色)。



科學

玩家将科學指示物到此牌上(有的卡牌在第四層給予2個科學指示物)。記住科學和魔法是同一個指示物的兩面, 所以在此情況下把指示物的科學那面朝上。科學指示物讓他擁有者在他們跳過時可以拿取額外的寶石。

例如, 若一位玩家在他金字塔中有4個科學指示物, 當他跳過時他可以拿取 $3 + 4 = 7$ 顆寶石。此外, 在最終記分時這些指示物可以給予分數。



魔法

玩家将魔法指示物到此牌上(有的卡牌在第四層給予2個魔法指示物)。記住科學和魔法是同一個指示物的兩面, 所以在此情況下把指示物的魔法那面朝上。在遊戲中魔法指示物沒有任何用途, 但是在最終記分時他們可以給予大量分數。



防禦

玩家将防禦指示物到此牌上。記住攻擊和防禦是在同一個指示物的兩面, 所以在此情況下把指示物的防禦那面朝上。在遊戲中防禦指示物沒有任何用途, 但是在最終記分時他們可以給予分數和防守敵人的攻擊。



攻擊

玩家将攻擊指示物並放在他們的檔板後面。儘管攻擊和防禦是在同一個指示物的兩面, 既然防禦指示物只能位在金字塔中, 當這指示物在檔板後面時哪面朝上就沒有差別回合(個人回合)。若你的檔板後面有一個攻擊指示物, 你可以在競標階段使用它, 把一個握在拳頭中來取代一般的出價。如此一來, 你在競標階段開始時, 先於其他玩家立即拿取任何一張你要的卡牌。一旦使用後, 該攻擊指示物放回存放區。你不能再參與本輪接下來的任何競標(你已經獲得一張卡牌了)。

若你已經拿走對應該一個颜色的最後一張卡牌, 所有其他競標此颜色的玩家失去他們的出價且在這個競標回合拿不到任何東西。若多個玩家在競標時使用攻擊指示物, 金字塔中有最小數字卡牌的玩家第一個獲得卡牌。在遊戲結束時, 你所擁有任何剩下的攻擊指示物會奪取你對手的分數。



獎勵指示物(魔法或是色環用)

玩家将指定指示物到此牌上(注意獎勵指示物上符號和數值各有不同)。獎勵指示物在遊戲中沒有任何功能, 但是他們在最終記分時可以提供分數。



無限寶石

玩家将從存放區拿取指定颜色的寶石放到此牌上。如果存放區沒有該颜色的寶石, 他們可以從自己的檔板後面拿一個出來。如果他們檔板後面也沒有對應的寶石, 就不能放寶石。

若你有任何颜色的無限寶石, 每回合當你再在發展階段需要花費寶石時, 你可以宣告使用它一次。在這情況下, 你會減少一顆該颜色的寶石的支出。

例如, 你要支付一顆黃色和兩顆藍色寶石且你有藍色無限寶石, 你可以宣告使用它並只支付一顆藍色和一顆黃色寶石。如果你有多顆無限寶石, 你可以在每個支付情況下任意使用它們, 然而每顆無限寶石每個回合只能使用一次。

該寶石會保留在你的金字塔中並且可以依同樣規則在之後的回合使用。

遊戲結束及計分

如果在競標階段結束後從大牌庫發出的是最後四張角色卡，下一輪將會是遊戲的最後一輪。這最後一輪結束，玩家得以決定贏家。

首先，玩家移掉他們的檔板並棄掉手上所有未打出的律法卡和角色卡。接著可以用他們剩下的寶石替三張卡牌連接的圓環區域"上色"。玩家放置一顆他們想要"上色"的寶石在色環區域，來改變該區域的顏色。注意每個圓環都有四個部分：兩個在下層卡牌的上方角落，而另外兩個在上層卡牌的底部。藉由替色環區域"上色"，玩家可以使多色的圓環變成單色圓環(然而，在此情況下他們不會再獲得該顏色的寶石，因為打出一張卡牌時並沒有形成單色圓環)。

一旦玩家替他們想要的(和他們可以的)所有區域"上完色"，他們依照以下順序合計他們的勝利點數：

1. 單色圓環的分數
2. 無限寶石的分數
3. 律法卡的分數
4. 權力分數指示物的分數
5. 魔法的分數
6. 完整組合的分數
7. 攻擊指示物的懲罰分數

1. 單色圓環的分數

每個在金字塔中的單色圓環，讓玩家可以獲得等於組成這圓環的上層卡牌所在階層的權力分數。此外，某些獎勵指示物會給予所有特定顏色的圓環額外的分數。例如，如果你在第二層和第三層中間有一個綠色圓環(基本分數為2分)和一個每個綠色圓環會給你 +4 分的獎勵指示物，這個圓環會給你 $2 + 4 = 6$ 分。



2. 無限寶石的分數

每顆在金字塔中的無限寶石，讓玩家可以獲得等於這寶石所在階層的權力分數。此外，某些獎勵指示物會給予所有特定顏色的無限寶石額外的分數。例如，如果你在第三層有一顆黃色無限寶石(基本分數為3分)和一個每個黃色圓環會給你 +4 分的獎勵指示物，這個寶石會給你 $3 + 4 = 7$ 分。



3. 律法卡的分數

每張在遊戲結束時能提供權力分數的律法卡都會標示到底給多少和為什麼獲得分數。律法卡只有成為金字塔的一部份才會給予分數。

從你的檔板後面拿取8顆寶石到此卡上。
遊戲結束：每個在此卡牌上的每顆寶石讓你獲得 1 分。

4. 權力分數指示物的分數

每個在玩家金字塔的權力分數指示物給予他們等同其面額的分數。



5. 魔法的分數

每個在玩家金字塔的魔法指示物給予該玩家等同於他們金字塔中所有魔法的獎勵指示物總和獎勵。例如，若你的金字塔有3個魔法指示物，一個魔法 +5 的獎勵指示物和一個魔法 +2 的獎勵指示物，每個魔法指示物讓你獲得 $5 + 2 = 7$ 分，總共21分。要獲得魔法的分數，一位玩家在他們的金字塔必須要同時有魔法指示物和魔法的獎勵指示物。一位玩家如果只有單一方指示物，他們不會獲得魔法的分數。



6. 完整組合的分數

每組在玩家金字塔的三個指示物(防禦、魔法和科學)組合獲得12分權力分數。每個組合必須包括一個防禦指示物、一個魔法指示物和一個科學指示物。同一個指示物不能被算入多組當中。例如，如果你的金字塔有2個防禦指示物、5個魔法指示物和3個科學指示物，2組讓你獲得24分。



7. 攻擊指示物的懲罰分數

玩家統計他們的對手在遊戲結束時還有多少未使用的攻擊指示物。每個這樣的指示物讓玩家失去4分。然而，玩家的每個防禦指示物會抵消一個敵人的攻擊指示物。例如，如果你的一位對手剩下2個攻擊指示物而另一位有3個攻擊指示物，你失去 $4 \times (2 + 3) = 20$ 分。若在相同情況下，你有2個防禦指示物，你會失去 $4 \times (2 + 3 - 2) = 12$ 分。



最終計分後擁有最多權力分數的玩家就是遊戲的贏家。

新手提示

- 遊戲前期不要追求權力分數！先建立一個好的資源基礎非常重要。你應該花費幾輪來嘗試獲得：無限寶石、科學指示物、一般的寶石 - 依上述的順序獲得。
- 跟著遊戲的感覺走。最簡單可以獲得分數的方式是獲得權力分數和魔法指示物。只有這些較為複雜的選項(刁鑽的律法卡、單色獎勵、第五層金字塔)自然出現時再來考慮他們。
- 你不應該在遊戲中使用攻擊指示物，除非你真的需要某一張卡牌。如果你的對手沒有足夠的防禦指示物，攻擊指示物通常在遊戲結束記分時有會更有效益。
- 嘗試統計你的對手們獲得的攻擊指示物。這將會協助避免你花太多錢在防禦上。
- 在遊戲的中期你應該專心取得高分。留意當你已經存夠資源並且準備來取得分數的時機是很重要的。計算你將會因為你的行動獲得多少分數很簡單。如果你可以獲得 10 分或是更多 - 將是一個好的行動！
- 遊戲初期你可以嘗試盡可能打出多點律法卡。有些律法卡對遊戲的前期確實很棒。然而，請注意大部份的律法卡對遊戲後期或是金字塔較高層最有效。

配件限制

卡牌永遠不會回到牌庫。如果一張牌被某些原因棄掉，它將不會再回到這場遊戲中。若一個牌庫用完，玩家無法再從該牌庫抽牌。

寶石的數量也有嚴格的限制並依照玩家人數不同。如果存放區沒有某一個顏色的寶石剩下，直到有人花掉一顆並歸還到存放區之前玩家都無法拿到該顏色的寶石。遊戲中你不能增加寶石到存放區或是用任何記帳的方式得到他們。

遊戲中所有其他的指示物都有充足的量，但在非常罕見的情況下它可能會不夠。在這情況下，玩家們可以用硬幣或是其他替代方式來代替它們。

一位玩家手上可以有任意數量的卡牌和有任意數量的寶石在檔板後面。一座金字塔可以有任意數量的卡牌，但只能有五層。

解決衝突

玩家在總督中大部分的行動都是同時執行。然而，有時候會發生需要決定行動執行的順序(例如，當存放區只剩下少數寶石，且多位玩家要拿取的時候)。在此情況下，玩家們需要依他們卡牌的數字來依序執行，從最低到最高。

第一位行動的是他金字塔中有數字最小的卡牌的玩家(所有牽涉到此衝突的玩家中)。他們整個完成有爭議的行動，接著由下一個金字塔中卡片數字第二小的玩家，以此類推。尤其，若有多位玩家在競標階段使用攻擊指示物，就必要使用這個方式。在此情況下，卡牌中有最小數字的玩家成為第一個從競標中挑選卡牌的人。

在一回競標中當多位玩家使用同顏色寶石時是唯一不能依照卡牌上的數字順序來解決的衝突。若發生，這些玩家會依照規則所示進行額外的競標。



單人變體

如果你想要自己進行總督的話，你可以對抗只會在競標階段行動的虛擬對手。根據正常的規則設置遊戲(把每個顏色各4顆寶石放在存放區然後拿取你的起始寶石和卡牌)。每一輪如常進行競標和發展階段。

競標階段在你決定你的出價後，在不查看的情況下從盒中拿取一顆未使用的寶石。這將會是你虛擬對手的出價。如果和你的相同，把你的出價放回存放區而你對手的則放回盒中然後以相同的規則接著進行一回新的競標。如果你的虛擬對手選擇一張

不同的卡牌，你如常獲得對應你出價的卡牌，而你的對手應該要獲得的卡牌則棄掉(如果你的對手可以兩張牌選一張，它們永遠棄掉箭頭底部的卡牌)。

如果你的虛擬對手選擇一個沒有對應到任何角色牌的顏色，在你拿取你的卡牌後從剩下的待標卡牌中選一張棄掉。永遠把你虛擬對手的出價放回盒中並確定這些寶石不會出現在存放區。如果你自行進行遊戲，你不會輸。每場遊戲結束後計算你的得分並嘗試超越你的最高分。

變體規則

當進行兩人或三人遊戲時，你也可以在遊戲中根據上一段的規則加入一位虛擬對手。若你喜歡，你甚至可以和兩位或三位“虛擬對手”進行遊戲，只要玩家總數不會超過四人。在這個情況下，就從盒中抽出兩或三顆寶石。

請注意：

- 如果兩位“虛擬對手”出同一個顏色，而該顏色只對應一張角色卡，這張卡牌不會被棄掉，但“虛擬對手”參與下一回競標(如果有的話)。

- 如果兩位“虛擬對手”出同一個顏色，而該顏色對應兩張牌，兩張牌都棄掉，然後“虛擬對手們”就不再參與本輪的競標。然而，如果任一玩家也挑選了同顏色，那些牌則不會被棄掉接著開始下一回的競標。
- 如果一位玩家和“虛擬對手”競標同一個顏色，而該顏色對應兩張卡牌，玩家要選擇一項：他們可以都進行下一回的競標(因此卡牌都不會被棄掉)或是拿取對應箭頭尖端的那張卡牌(棄掉箭頭底部的卡牌)。
- 每一回競標至少要有一位玩家參與。若所有玩家在前面的競標拿到卡牌或是跳過了，就不舉行下一回的競標。

致謝

出版商：Hobby World LLC

遊戲設計：Yuri Zhuravlev

封面美術：Ilya Komarov

卡牌美術：Yulia Alekseeva, alexius, Aleksey Balandin, Dmitry Burmak, Nikolay Dihtyarenko, Stepan Gilev, Pavel Guzenko, Roman Gunyavy, Dmitry Hrapovitskiy, Anna Ignatieva, Elena Kazey, Ilya Komarov, Roman Kuzmin, Anton Kvasovarov, Leopard Snow, Andrey Maksimov, Ekaterina Maksimovich, Ksenia Mamaeva, Georgy Markov, Mireha, Andrey Mironishin, Perchikk, Dmitry Prosvirnin, Pavel Romanov, Igor Savchenko, Pavel Spitsyn, Ruslan Svobodin, TopotoonPun, uildrim, Anton Zemskov, Alexey Zhizhitsa

圖像設計：Sergey Dulin

製作人：Mikhail Akulov and Ivan Popov

統籌：Vladimir Sergeev

編輯：Petr Tyulenev

排版：Daria Smirnova and Ivan Suhovey

出版聯絡：Nikolay Pegasov

翻譯：阿鬼

校稿、中文排版：邱老虎

關於此出版品的任何問題請來信至我們的電子郵件信箱 mr.dexker@gmail.com，或是請以“Game publication”的標題來信至 international@hobbyworld.ru 詢問與我們出版的遊戲相關的任何問題。

特別感謝 Ilya Karpinskiy.

遊戲測試：Andrey Kolupaev, Aleksey Paltsev, Svyatoslav Rogov, Konstantin Mazanyuk, Aleksey Osipov, Alexander Peshkov, Mikhail Kazakov, Ekaterina Pluzhnikova, Elena Karpova, Anastasia Karpova, Yuri Tapilin, Vadim Larkin, Vladislav Choporov, Vladislav Popkov, Natalya Telezhkina, Vadim Kruglov and others.

來自作者的話：我要感謝每一位支持我事業和給我靈感的人。尤其要感謝 Tom Lehmann 的銀河競逐啟發了第一版的總督，感謝我母親所有的耐心和指導，以及感謝上天贈與的生命、創造力和喜樂。



在未先獲得著作權同意的情况下，禁止任何遊戲規則、配件或插圖的複製或出版。



© 2016 DEXKER CO., LTD.

All right reserved.

Published under exclusive Chinese Edition license from Hobby World.

www.dexker.com



© 2014 Hobby World LLC.

All right reserved.

international.hobbyworld.ru

計分摘要



單色圓環
在你金字塔裡的每個單色圓環，
讓你獲得等於形成圓環上層卡牌
所在階層的權力分數，
加上來自同色獎勵指示物的額外分數。



無限寶石
在你金字塔裡的每顆無限寶石，
讓你獲得等於這顆寶石所在階層的權力分數，
加上來自同色獎勵指示物的額外分數。

拿一張自由卡(如果有的話)放置到此卡的
底下。移除該牌上所有指示物。然後：
· 獲得 ，該牌在第1層的話
· 獲得 ，該牌在第2層的話
· 獲得 ，該牌在第3層的話
· 獲得 ，該牌在第4層的話

律法卡

你根據在你金字塔中的律法卡的條文描述來獲得權力分數。



權力分數指示物

在你金字塔中的每個權力分數指示物，
給予你等於於其面額的分數。



魔法指示物

在你金字塔中的每個魔法指示物，
給予你等於在你金字塔中，
所有魔法獎勵指示物的總和獎勵。



完整組合

在你金字塔中的每三個指示物組合
(防禦、魔法和科學各一個)，
讓你獲得 12 分權力分數



攻擊指示物

你對手的每個攻擊指示物使你失去 4 分權力分數。
在你金字塔中的每個防禦指示物
抵銷一個敵人的攻擊指示物。

