

Catan Card Game 卡坦岛卡牌版

游戏配件：

- 120 张 卡片
- 1 颗 生产资源骰子
- 1 颗 事件骰子
- 1 个 骑士指示物
- 1 个 风车指示物

摘要介绍：

玩家一开始有一个包含两块殖民地 (Settlement Card)的小国家，每一块殖民地有 1 分的胜利点数共 2 分。当国家发展到有 12 分的胜利点数时则获得游戏的胜利。

每回合一开始投掷骰子。

骰子掷出的结果影响每个玩家。事件骰子的结果会影响游戏的进行，生产资源骰子的数字则影响玩家资源生产的种类。

每一种区域卡有独特的地形，可以生产指定的资源种类：

Region 区域种类	Resource 可生产资源
Farmland 农田	Grain 谷物 (麦)
Mountains 山区	Ore 矿产 (铁)
Pasture 牧场	Wool 羊毛 (羊)
Forest 森林	Timber 木材 (木)
Hills 丘陵	Brick 砖块 (砖)
Mountain Stream 溪流	Gold 黄金 (钱)

***备注：**黄金 (钱)只是单纯用来转换的物资，你不能使用黄金 (钱)来建造任何建筑物。

每一种区域卡上面显示了可生产的资源种类 (排列在卡片四周的资源图样)。方形区域卡片最下端用来显示你目前该资源正拥有 0/ 1/ 2/ 3 个库存。旋转区域卡片来表示玩家获得或是花费该样资源。

你可以在你的回合持续使用手上的卡片。

你可以使用行动卡 (Action Card)来攻击对手，或是使用延伸卡 (Expansion Card)。

你可以建筑道路 (Road Card)来开发自己的国家并且用来连接新的殖民地

(Settlement Card)。当建筑了新的殖民地之后可以获得新的区域卡 (Region Card)

用来增加每回合资源的生产量。你也可以将移民地升级成城市 (City Card)，每一座城市拥有 2 分的胜利点数。不断的建设及发展将为你带来更多的胜利点数。某些建筑物还提供对于某些事件或是对手攻击的保护。

贸易以及骑士提供了更多样的策略。而“骑士 (Knight)”跟“风车 (Windmill)”的指示物各提供 1 分的胜利点数。

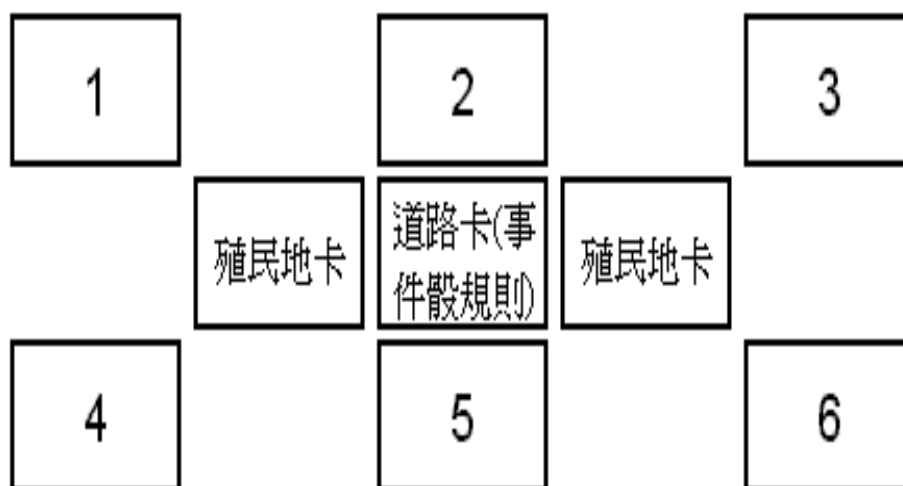
当你结束你的回合时, 将从五迭延伸卡的牌堆中抽取新的手牌以补充你用掉的手牌。回合结束时你的手牌要维持在 3 张的数量。

将骰子交给对手。轮到对手的回合了。

游戏设定

按照以下的流程:

1. 将所有背面印有徽章的 18 张卡片排列好。
2. 游戏开始时, 将一套共 9 张背面有相同徽章的卡片交给其中一个玩家, 另一套则交给另一个玩家。玩家则依下面的图标排列这些卡片:
 - A. 将印有简易事件骰子规则的道路卡放在中间。
 - B. 将殖民地卡放置在道路卡左右两边。
 - C. 将六张区域卡任意放置在 1~6 号的位置上。并且在卡片与卡片之间留下一些空位, 因为在游戏中会旋转这些区域卡。



***备注:** 游戏开始时将所有的区域卡旋转成一个资源符号朝下的状态。这表示你在游戏一开始拥有各项资源各一个。

3. 排列好所有的开发卡 (Development Card)。所有的开发卡依照卡背后面的符号图案归类后朝下放在一旁。这个动作将会产生四迭卡堆:
 - 道路卡 (Road Card)
 - 殖民地卡 (Settlement Card)
 - 城市卡 (City Card)
 - 区域卡 (Region Card)
4. 将延伸卡 (Expansion Card)充分洗混。延伸卡包含了所有文字框底色为黄色/ 绿色 / 红色的卡片。将这些卡片面朝下平均分成 5 堆。玩家可任意选择从这 5 堆卡片中补充自己的手牌。
5. 将事件卡 (Event Card)文字框底色为蓝色的卡片充分洗混。将这些卡片面朝下放

置一旁。

***备注：**现在将有**10** 送卡堆在桌上，**4** 送开发卡(道路/殖民地/城市/区域)，**5** 送延伸卡(黄色/绿色/红色)以及**1** 送事件卡(蓝色)。

6. 拿出事件骰子，资源生产骰子以及两个指示物。

7. 玩家掷骰决定游戏先后顺序。掷出较高数值者开始游戏。

8. 起始玩家挑选其中一堆的延伸卡，观看这些卡片，并且从中选择**3** 张作为开始的手牌。对手则选不同的另一堆，并且也从中选择**3** 张。这些选出的牌隐密的放置在玩家手中。当玩家们再选择这些牌堆时，一定要注意**不可以**改变这些牌堆中原来的牌排列的顺序。选完之后的牌堆则面朝下放回桌上。

***提示：**初学者们尽量选择绿色建筑物卡片。

***备注：**黄色的行动卡 (Action Card) 只能在双方玩家都至少获得**3** 个胜利点数之后才可使用。

回合顺序

第一个玩家开始后，玩家交替进行各个回合。你的回合开始，同时投掷事件骰子以及资源生产骰子。然后依序进行下列的步骤：

1. 事件骰的结果马上执行。并对两方玩家产生影响。
2. 区域卡上的数字如果符合资源生产骰子的数字，则该地区即可获得**1** 个资源。这个结果也对两方玩家都有影响。参考后续的“纪录资源的生产与使用”。
3. 你可以以任意的顺序执行下列的动作：
 - 你可以使用一张以上的行动卡(黄色)
 - 你可以进行资源的交易
 - 你可以建设自己的国家(绿色/红色)
4. 将你的手牌补充到**3** 张。
5. 将骰子交给对手并结束自己的回合。

换对手的回合开始。

纪录资源的生产与使用

资源生产骰子的结果影响双方玩家。所有符合骰子点数的区域卡都可获得一个额外资源。每一张获得资源的区域卡都将下一个最高的数值旋转至卡片的正下方。

没有任何区域可以保留**3** 个以上的资源。如果发生了，则该区域不生产任何的资源。任何超过的资源视同丧失。

当你花费资源时，则将下一个最低的数值旋转至卡片的正下方。

额外的胜利点数

1. 在游戏中必须随时检视玩家所拥有的骑士。每一张骑士卡上的手套图案代表了骑士的力量。手套图案旁边黑色的数值就是骑士的力量数值。有最多力量数值总和的玩家就可获得骑士指示物，代表了**1** 分胜利点数。骑士指示物则放置在该玩家的其中一个殖民地或是城市上。

2. 在游戏中也必须随时检视玩家所具有的“贸易”(Commerce)状况。贸易的代表图样就是一座风车的圆框图样。如果有玩家拥有至少一座城市并且拥有比对手多的风车图样,则该玩家获得风车指示物,代表了1分胜利点数。风车指示物必须放置在该玩家的城市上。

这些指示物(以及它们的胜利点数)有可能随时会在玩家之间变更拥有者。

***一般规则:** 如果没有玩家的点数较另一方高,则没有玩家会获得指示物。如果玩家双方有相同的风车图样或是骑士力量则没有玩家能够获得指示物。

游戏细则

1. 事件骰子说明

A. 决斗-骑士头像(The Tourament)

当骰子掷出骑士头像时,双方玩家计算拥有的总决斗点数(骑士卡上的红色数值)。点数最高的玩家可以生产一个任意资源。如果双方的决斗点数相同,则没有玩家可生产资源。

B. 贸易-风车图样(Commerce Advantage)

当骰子掷出风车图样时,拥有风车指示物的玩家可以获得对手的任意一个资源——但是只限于自己的该种资源区域仍有空间容纳资源。拥有指示物的玩家指定资源,由玩家双方同时旋转资源。

C. 强盗-红色棍棒(Brigand Attack)

当骰子掷出红色棍棒时,所有玩家计算未受保护的资源总数。Garrison 可以保护邻近的资源区域不受强盗攻击。在 Garrison 旁边的区域视为受保护的区域,不列入未受保护的资源计算中。

如果你未受保护的资源总数大于7,那你将会丧失在你的山区以及牧场中所有的铁(Ore)跟羊(Wool),即使这两个区域邻近于 Garrison 旁边。

D. 丰年-红色太阳(Year of Plenty)

当骰子掷出红色太阳时,每位玩家获得一个任意资源。

E. 事件-问号标志(Event Card)

当骰子掷出问号标志时,掷骰的玩家翻开事件卡(蓝色)堆的最上面那一张,并且将卡片上的事件念出来。事件马上发生效应,然后将该张事件卡面朝下放到事件卡堆的最下方。

如果你在事件卡的效应发生后,手牌数目超过上限,则你必须马上弃掉超过上限的牌。将弃掉的牌放回任一堆的延伸卡 (Expansion Card)堆最下面。

2. 使用行动卡(黄色)

延伸卡中有黄色文字图框的卡片称为行动卡。

使用行动卡不需要支付任何资源。

只有当双方玩家所拥有的胜利点数达到3点以上时才能使用行动卡。

例外: 不管双方的胜利点数有多少,你都可以使用 Scout 这张行动卡。

你可以在你的回合使用任意数量的行动卡。这些卡片将会马上发生效应(按照使用的顺序)。如果卡片没有注明何时可以使用，你可以在你的回合任意的时间使用——在掷过骰子之后——当然在建设阶段也可使用。

使用过的行动卡便放入玩家各自的弃牌堆。

备注: *Bishop* 以及 *Herb Woman* 这两张行动卡是用来响应对手使用某些特定卡片用的。所以你可以在对手的回合使用这两张行动卡。

如果在使用行动卡之后你的手牌超过手牌上限，则你必须马上弃掉超过上限的牌。将弃掉的牌放回任一堆的延伸卡 (Expansion Card)堆最下面。

3. 交易资源与开发国家

A. 交易资源

在你的回合掷完骰子之后，你可以跟对手交换资源。只要你的区域仍可容纳资源，便可以不断的交易。

你也可以在你的国家内部交易资源。

你可以用 3 个相同的资源交易 1 个任意的其他种类资源。同种类的资源则不能相互作交易。你也可以利用船队(Fleet)，将 2 个该船队(Fleet)所指定的资源，交易 1 个任意的其他资源。

举例: 如果你有 Timber Fleet，你就可以用 2 个木，交易 1 个任意的其他种类资源。

B. 开发国土

所有左上角有资源记号的卡片只有当你能够支付相同数量资源的时候才能够使用。将卡片放置在桌上并且支付上面所需要的资源。

举例: 如果你想将骑士 Goetz Ironfist 加入你的国土中，则你必须支付相对应的资源一共 2 羊 2 铁。

只要你有足够的资源，你可以一直建设你的国家。

如果你想要建设道路，殖民地或是城市，则你要从开发卡堆中拿取适当的卡片。这些卡片的需要花费的资源则印在卡片的背面。

道路(ROADS)

道路必须建筑在殖民地或是城市的左右边。其他的殖民地则必须连接在道路旁。不可互相连接两条道路。

你可以在同一个回合建筑道路或是殖民地/城市。

区域(REGIONS)

当你建筑新的殖民地时，放置两张区域卡在新殖民地的斜上以及斜下方。新的区域卡的起始资源数量为零。

殖民地(SETTLEMENTS)

每个殖民地有 1 分的胜利点数。

你不能将殖民地建筑在其他殖民地或是城市的旁边。你必须用道路将殖民地与其他殖民地或是城市隔开。

当你建筑殖民地时，则从区域卡堆立刻抽取两张面朝下的区域卡。将区域卡放在新殖民地的斜上及斜下方的位置。放置时你可以选择调动区域卡上下的相关位置。

城市(CITIES)

每个城市有 2 分的胜利点数。

城市只能建筑在既有的殖民地上面。当建筑城市的时候，将城市卡盖在你选择的殖民地卡片的上方。殖民地卡则继续放置在城市卡下方。

特别附注：不像 Catan 的桌上游戏，城市并不会让周围的区域产生两倍的资源。

扩展城市与殖民地

延伸卡(绿色/红色)是建筑在殖民地或是城市的正上方或正下方。

每一个殖民地只可以拥有上下各一张的**绿色**延伸卡。

每一个城市则可以拥有上下各两张的延伸卡。城市上下使用的延伸卡，不受颜色的限制，绿色/红色皆可使用。上方或下方的两张延伸卡都一样可以各自影响邻近的资源区域卡。

范例：假设城市的左上角是牧场区域卡，右上角是农田区域卡。**Aqueduct** 放置在城市的正上方第一格的位置。然后你将 **Grain Mill** 放在 **Aqueduct** 上方。此时 **Grain Mill** 并没有直接邻近于农田区域卡，但是旁边的农田依然可以生产两倍的资源。

除非卡片有特别的叙述，否则城市正上方的延伸卡不会对城市左下方或是右下方的资源区域卡产生影响，反之亦然。

范例：延续前一个范例，**Grain Mill** 不会影响城市左下方或是右下方的农田区域卡。

4. 绿色延伸卡(Expansion Card)

绿色的延伸卡可以使用于殖民地或是城市的正上方或正下方。它们包括有单元(骑士/船

队)以及建筑物。

当使用了绿色延伸卡之后，便不能再移动。如果因为某些卡片的效应，使得延伸卡离开原来的位置，则下一次使用该张延伸卡时，便可以放置在其他殖民地或城市的上下方。

影响指定区域资源的建筑物必须建筑在指定区域的旁边才能产生效用。

范例：**Grain Mill** 必须建筑在农田区域卡旁边，才能使麦资源的产量增加两倍。如果 **Grain Mill** 建筑在两张农田区域卡的中间，则两边农田的麦资源产量都能增加两倍。

5. 红色延伸卡(Expansion Card)

红色的延伸卡只能连接在城市的正上方或正下方。这些卡片拥有一些贸易(Commerce)点数或是胜利点数。所有的红色延伸卡都是建筑物。

当使用了红色延伸卡之后，便不能再移动。如果因为某些卡片的效应，使得延伸卡离开原来的位置，则下一次使用该张延伸卡时，便可以放置在其他城市的上下方。

6. 补充手牌

你会经常补充手牌—所以你至少会有三张手牌—在你将骰子交给对手前的回合结束阶段。如果你的国土中有着增加手牌数量上限的相关建筑物(例如 Abbey 或 Library)，则你就能够持有多于三张的手牌。

在补充手牌的时候有两种方式可供选择。第一种就是在五迭的延伸卡堆中选择一堆，然后抽取卡堆最上层的卡片。另一种则是你可以支付两个任意资源，然后从五迭的延伸卡堆中选择一堆，检视卡堆中的所有卡片并从中挑选一张放到手牌中。之后将卡堆按照原来的顺序不洗牌盖回桌上。

如果你需要补充两张以上的手牌，你可以自行选择补手牌的方式。

举例：你要补充三张手牌。你花了两个任意资源选择一迭卡堆，并从中选择一张牌。又花了另外两个任意资源，从另一迭卡堆中选择了第二张牌。最后，你抽取了之前选择的那一迭卡堆最上层的一张。

当你补充手牌之后，便不能再进行其他的动作，并将骰子交给对手后，结束你的回合。

7. 交换手牌

当回合结束时，如果你不需要补充手牌，则你可以任选一张手牌放在任意一迭延伸卡堆的最下面。然后你可以用补充手牌的方式补充一张手牌。

当你交换完手牌之后，便不能再进行其他的动作，并将骰子交给对手后，结束你的回合。

8. 游戏结束

如果在你的回合中，你是第一个获得 12 分胜利分数的玩家，则你赢得本次游戏。

提示：如果想加快第一次进行游戏的时间，可以将胜利分数的门坎降低一些。

中国区代理：战棋会有限公司

香港旺角弥敦道 678 号华侨商业中心 8 楼

www.wargames.com.hk email: info@wargames.com.hk

如有任何游戏上的疑问,可致电战棋会 Games Centre 热线 (852)2397 6568

All rights reserved to Kosmos & MayFair Games

此中文说明书由战棋会有限公司编制，玩家只可作非牟利用途