

Chinatown 唐人街

design by Karsten Hartwig

人数：3-5 人

机制：组合收集、板块放置、交易

时间：60 分钟

年龄：12+

二十世纪三十年代纽约的贸易和机会

世界经济危机结束了，纽约城开始重建。特别是纽约的唐人街重新兴起，移民增多，商业开始繁荣。不管什么生意，唐人街给期望赚大钱的人们都提供机会。

游戏简介

玩家扮演力图在纽约中国区赚大钱的商人。游戏持续六轮，玩家可以建立一系列生意：洗衣店、餐馆、古玩店或药店。生意越大和完成越快，赚的钱越多。每个玩家每轮有许多建筑和生意需要发展。但其间是相互冲突的，玩家必须相互谈判协商。建筑、生意和金钱可以交换以获得最大财务报酬。

六轮结束时拥有最多钱的玩家获胜。

游戏部件

1 个游戏盘

150 个玩家筹码（5 种颜色每色 30 个）

90 个商店/生意板块

180 张卡牌（85 张土地牌（编号 1-85），9 张生意前景牌，81 张金钱牌，5 张玩家帮助卡）

起始玩家标志



游戏准备

将游戏盘放在桌子中央，上面显示唐人街有 85 个地块并由三条街分成六个街区，每个地块都有单独编号。将生意板块完全打混，面朝下摆成几堆。玩家选择一种颜色并拿去对应颜色的玩家筹码。

每人拿一张玩家帮助卡。卡上一面注明每轮每个玩家拿多少张牌和建筑板块。另一面是完成和未完成建筑所能获得的收入。

金钱按照 1 千、5 千、1 万、2 万分别堆好并放在游戏盘旁作为银行。每个玩家起始资金为 5 千元。

建筑土地牌洗牌放在游戏盘旁边。

将生意前景牌洗牌，随机抽 3 张放回盒子。剩下 6 张面朝下放在游戏盘旁。每回合翻开一张用来随机奖励该牌上对应的板块类型。翻牌的另外一个功能是记录回合数。

选出起始玩家并将起始玩家标志放在其面前。

一般规则

有 90 个商店板块。每个商店板块属于 12 种商店之一，并标有“完成”该商店建筑的板块数量（即最大规模）。如果达到该数字则能获得最大“完成”收入。对于每种生意类型，板块数量正好比最大规模多 3 个。如药店最大规模为 3，药店板块数量为 6；餐馆最大规模为 4，餐馆数量为 7。

商店类型	最大规模	板块数量
海鲜、药店、工装店	3	6
运动用品、餐馆、洗衣店	4	7
裁缝店、烟花店、古玩店	5	8



每个商店板块可以放在游戏盘上的一个建筑空地上。当几个相同板块相邻摆放（对角相邻不行）时，形成一个商店（business）。属于不同玩家的相邻相同板块是相互独立的。玩家必须试图达到特定生意的最大规模，那样的话，该生意/商店就“完成”了。完成的生意（商店）比未完成的生意赚钱多。相邻相同板块组合的收入可以从玩家帮助卡上获得信息。相邻的定义是板块共享一条边而非对角。隔街的板块不算相邻。

玩家可以用增加板块的方法将两个小商店合并成大商店。如果玩家在一个已完成商店旁放一个相同类型的生意板块，则这个板块是一个新商店，不增加已完成商店的规模和价值。

玩家可以在任何时候在现有商店旁放置相同类型板块来改变商店的组合，或者通过交易或收购获取相邻的同类板块。但一旦生意板块放置后，该板块不能移动或移除。

游戏流程

游戏返程六轮，每轮五个阶段。每个阶段玩家的行动是同时进行的。每轮起始玩家为上一轮起始玩家左侧的玩家。

- 阶段 1: 打牌
- 阶段 2: 分发商店板块
- 阶段 3: 交易
- 阶段 4: 放置商店板块
- 阶段 5: 取得收入

阶段 1: 打土地牌

按照帮助卡的提示分发土地牌。分发数量基于参与玩家的数量和游戏轮次。分发按照以下操

作：

- 1、首先，较大的数字是每个玩家获得牌的数量；
- 2、其次，较小的数字是每个玩家可以保留的牌的数量；多余的牌必须弃掉；
- 3、放弃的牌重新洗混到土地牌中，准备用于下一轮；
- 4、玩家翻开保留的土地牌，并将自己的筹码标记放到对应标号的地块上以宣称这些地块属于自己；
- 5、用过的土地牌从游戏中移除并放进盒子。

阶段 2：分发商店板块

根据帮助卡上的提示，在第一轮分发较大数字的商店板块，其他轮次分发较小数字的商店板块。

注：3 人游戏时分发土地牌和商店板块数量如下表

轮次	1	2	3	4	5	6
每人分发土地牌数	7	6	6	6	6	6
每人保留土地牌数	5	4	4	4	4	4
每人商店板块数	7	4	4	4	4	4

4 人游戏时

轮次	1	2	3	4	5	6
每人分发土地牌数	6	5	5	5	5	5
每人保留土地牌数	4	3	3	3	3	3
每人商店板块数	6	3	3	3	3	3

5 人游戏时

轮次	1	2	3	4	5	6
每人分发土地牌数	5	5	5	4	4	4
每人保留土地牌数	3	3	3	2	2	2
每人商店板块数	5	3	3	2	2	2

阶段 3：交易

所有玩家可以公开或秘密的相互交易。土地、商店、金钱都可以单独或组合进行交易。交易完成后地块和商店的标志需更换以显示新主人。只有立即执行的交易才被认可，承诺不必遵守。已经放置的板块不能移动或替换，但可以易主。地块的交易只需变更放在上面的玩家标志。持有在玩家手上的商店板块可以任意换手。

整个交易阶段可以持续 5-10 分钟。一旦交易都完成，该阶段结束。

阶段 4：放置商店板块

在该阶段，玩家可以在自己的地块上放置商店。玩家可以不放、放一个或多个或所有持有的商店板块。

注：在该阶段，行动顺序非常重要，因为会有玩家希望先看到其他人如何行动。因此起始玩家先行动，然后按照顺时针行动。

阶段 5：取得收入

一旦所有玩家放好自己的商店板块，翻开一张生意前景牌。该牌可能有两种情况：额外收入（特定生意多 1 千美元）或无额外收入。如果为额外收入，每个对应的商店板块都得到 1 千美元额外收入。即使没有达到最大规模，未完成的商店也可以得到额外收入。然后这张生意前景牌丢弃掉。

然后银行依据帮助卡提示向游戏盘上完成和未完成商店支付收入。所有收入都来自银行。金钱牌则保密。

注：9 张生意前景牌分别为：

所有最大规模为 3 的+1000，1 张

所有最大规模为 4 的+1000，1 张

所有最大规模为 5 的+1000，1 张

所有最大规模为 6 的+1000，1 张

所有最大规模为 5 或 6 的+1000，1 张

所有最大规模为 3 或 4 的+1000，1 张

无额外收入，3 张

商店收入表

已放置板块数量	1	2	3	4	5	6
最大规模 3 商店	\$ 1,000	\$ 2,000	\$ 5,000			
最大规模 4 商店	\$ 1,000	\$ 2,000	\$ 4,000	\$ 8,000		
最大规模 5 商店	\$ 1,000	\$ 2,000	\$ 4,000	\$ 6,000	\$ 11,000	
最大规模 6 商店	\$ 1,000	\$ 2,000	\$ 4,000	\$ 6,000	\$ 8,000	\$ 14,000

游戏结束

六轮结束后游戏结束。拥有最多金钱的玩家获胜。

变体规则

为增加交易阶段的影响，可以这样操作：如果新商店不能临街则不能建立。新商店可以通过同一玩家相同类型商店板块来获得临街通道。