

姬陵

一个在印度争夺权力和影响的游戏

18世纪初的印度陷入权力争夺中。持续了200年之久的莫卧儿统治崩溃，但他们仍有一定势力。现在，轮到印度王公接管印度次大陆。玩家将运用战略逐个省份和城市争夺以赢得对印度西北部的控制。游戏结束时建立最多宏伟宫殿和拥有最大权力的玩家为赢家。

概览

游戏盘分成12个印度省。游戏中，玩家将访问每个省仅一次。在访问中，玩家使用卡牌对访问省份进行访问。每次访问包括几个回合，在每个回合中，玩家依次打出1或2张卡牌或完全放弃。放弃的玩家是对

比对手打出的卡牌。如果玩家打出的牌比对手的有更多的象征物，他将赢得对该省的势力。这里有两个重要目标：

- 赢得该省份的统治权，以大象作为象征物，使玩家获得该省的经济力
- 赢得重要势力的控制权，如维齐（注：伊斯兰国家的高官）或僧侣，使玩家控制个别城市及其势力范围，后者可能会跨省份。

两种方式都可以使玩家获得每个省份的势力分。访问完12个省份后，拥有最多势力分的玩家胜利。

游戏部件

- 1个游戏盘
- 2个金戒指（代表王冠）
- 100个宫殿
- 12个八角省份板块
- 5个计分标志
- 24个势力板块
- 2个黑色标志
- 16个奖分板块（15个广场、1个泰姬陵）
- 100张卡牌

注：游戏前小心取出所有板块。挑出四张特殊卡牌，其背面与其他96张不一样。游戏中只使用一个金戒指。另一个备用。

游戏准备

展开游戏盘放在桌上。游戏盘展示印度次大陆西北部的12个省份。每个省份有4个城市，Agra省特殊，有5个城市（泰姬陵所在地）。城市之间有道路网连接。49个城市中有16个为城堡，标为紫色。游戏盘周边有记录势力分的计分条。

把12号省份板块放在Agra省上。洗混其他11个八角省份板块，然后随机放到剩余省份上。放置时不要盖住道路和城市。省份的访问顺序按照板块上的数字，从1到12，最后访问Agra省。

把泰姬陵奖分板块放到Agra省的城堡城市上。洗混其他15个广场奖分板块，随机放到其他城堡城市上。

将24张椭圆形势力板块按照图案分别面朝上堆好，放在游戏盘的右上角（大莫卧儿宫廷）。每种类型分别放在相应位置上。

将金戒指（象征王冠）放在大莫卧儿宫廷上。将4张特殊卡牌放在游戏盘旁。洗混剩余96张卡牌。玩家在游戏中将使用这些卡牌争夺势力。这些牌有红色、黄色、绿和蓝紫色各21张，12张白色。卡牌有六种不同象征物组合：

- 维齐，控制政治力量
- 将军，控制军事力量
- 僧侣，控制宗教力量
- 公主，控制社会力量
- 大莫卧儿，控制王冠
- 大象，控制省份及其经济产出

给每个玩家发六张暗牌。这是起始手牌且对其他玩家保密。

展开第一轮的供应卡牌，数量按以下规则：

- 三个玩家，5张卡牌
- 四个玩家，7张卡牌
- 五个玩家，9张卡牌

剩下的卡牌面朝下放成一堆，留待以后轮次使用。弃牌面朝上放在取牌堆旁。

将宫殿和计分标志按颜色分类。每个玩家取出一种颜色，并将宫殿放在自己面前，将计分标志放在计分区零分位置。注：宫殿数量是不限的。如果玩家用完所有宫殿，他应当用其他未使用颜色的宫殿继续游戏。放置两个黑色标志，一个（当前省份标志）放在第一个省上，将1号省份板块移到大莫卧儿宫廷的指定区域。

任意选择一个起始玩家。起始玩家把另一个黑色标志（起始玩家标志）放在自己面前。

游戏进程

起始玩家开始第一个访问。游戏按顺时针顺序进行。当轮到玩家行动，他必须：
要么打出1或2张卡牌影响该省份的势力；
或
放弃竞争并要求该省势力的奖赏。

当一个玩家放弃时，他对当前省份的访问结束并不能在该省份进行行动。当所有玩家放弃，该省的访问结束转入下一省份。

打1或2张卡牌

当玩家选择打出1或2张牌，他必须首先正确地打出一张有颜色（非白色）的手牌。在其访问中的首回合，玩家可以打出任意颜色的一张牌。在该访问的剩余回合，玩家必须打出与首张牌颜色相同的牌。（例外，特殊变化颜色牌，详见下面）在下一次访问，玩家可以再次任意选择首回合颜色，并在那次访问中使用同一颜色。

除了一张有颜色的卡，玩家可以打出一张白色卡牌或特殊卡牌。白色牌和特殊牌只能和有颜色的牌一起打出。（详见特殊卡牌规则）

玩家应当将其打出的牌叠起，但必须让其他玩家看到每张牌上的象征物。这样所有玩家可以容易看到其他玩家的势力情况。

玩家不能收回打出的牌。玩家可以尝试影响其他人出牌，但必须不让别人看到自己的牌。

放弃

当玩家选择放弃，他在本次访问中不能再出牌。与其他对手在本次访问中出牌相比较：

- >维齐、将军、僧侣、公主：:当放弃的玩家在这四种象征物中的一种超过其他玩家，他可以从大莫卧儿宫廷里拿取对应的势力板块放在其面前。同时放一个宫殿在当前省的任一空白城市区域上。

当玩家向城堡上放一个宫殿，他得到城堡上的奖分板块并立即计分。（参看下面的势力分规则）

如果一个玩家赢得不止一种象征物， he 可以从宫廷拿所有对应的势力板块，并放置相应数量的宫殿、拿取对应的奖分板块。

- 大莫卧儿：当放弃的玩家拥有比对手多的大莫卧儿，他拿取宫廷的王冠放到其一个宫殿上，并将这个“王冠”宫殿放在当前省份的任一城市。该城市可以已有宫殿。在这种情况下，王冠宫殿放在已有宫殿旁边。如果王冠宫殿放在空白城市上，该城市后面还可以放一个其他玩家拥有的普通宫殿。王冠宫殿可以放在城堡上，但不能拿取该城堡的奖分板块，而由在该城堡放置普通宫殿的玩家拿取。
- 大象：当放弃的玩家比其他玩家有更多的大象，他赢得该省的权力和经济产出。经济产出有四种印度基本商品：大米、茶叶、香料和宝石。玩家从大莫卧儿宫廷拿取省份板块并面朝上放在自己面前。

当放弃的玩家拿完赢得的板块或和王冠并记录有关势力分。他把本次访问打出的牌弃掉。

注：一旦某板块或王冠被拿取，本次访问中其他人不能再拿取相同的板块或王冠。

权力分

放弃和比较牌之后，玩家决定得到多少分并将计分标志前进相应分数。

计分程序如下：

奖分板块：

- 泰姬陵板块+4势力分，然后扔掉泰姬陵板块不再使用
- +2板块+2势力分，然后扔掉该板块不再使用。
- 抽取+1卡板块，从取牌堆上拿最上面一块牌放到手牌里，然后扔掉板块不再使用。
- 香料、宝石、茶叶板块：该奖分板块的商品+1势力分，并且持有其他奖分板块和省份板块上每出现1个同样商品+1势力分。将该奖分板块放在自己面前以便后续游戏中赢得更多的分数。如果玩家在一次访问中赢得数个奖分板块，按次序分别计分。

当玩家赢得当前省份板块，将该板块放在自己面前并根据板块上的商品数量得到相应分数（每个商品得1势力分（1号省份板块上有一个商品，因此值1个势力分。其他省份板块值2分）。另外，省份板块和奖分板块每有1个相同商品，得1势力分。

当玩家在当前省份放置至少1个宫殿，得1势力分。即使放置了多个宫殿，在当前省只能得1势力分！另外，如果另一省有自己宫殿的城市与本省自己宫殿通过畅通道路相连接的，每一个这样的省得1势力分。道路上有空白城市或其他玩家城市视为不畅通。但如果该城市有两个宫殿且其中一个为自己的宫殿，算畅通。

放弃结束

当放弃的玩家记录所有势力分后，他丢弃掉所有本轮使用过的卡牌，但特殊牌除外。丢弃的牌不再对当前省有影响。

放弃玩家的最后一个行动，从游戏盘上面朝上的供应牌中任取两张放入手牌。最后放弃的玩家只能取1张最后剩下的牌，作为最后结束的不利因素。

访问继续按顺时针行动。当只剩下一个玩家时，他可以选择行动任意回合，然后放弃并计分。

玩家可以在访问的第一回合即宣布放弃而不打出任何牌。当然，该玩家不能在该省放宫殿，也没有得分。但是，该玩家可以从取牌堆中拿最上面一张牌，并从供应牌中取两张。有时，玩家会发现放弃不打任何牌更有利。

开始下一个访问

当最后一个玩家放弃并计分、丢弃其打过的牌并拿取供应牌里最后一张，该访问结束。每个持有两个不同椭圆势力板块的玩家将该两个板块返还板块堆中并拿取对应的特殊牌（详见特殊牌规则）。

下一个访问按如下方式进行：

- 移动起始玩家标志到左侧的玩家，后者成为新访问中的起始玩家
- 按1至12顺序移动当前省份标志到下一个省
- 将新省份上的省份板块移到大莫卧儿宫廷的对应区域内
- 替换从大莫卧儿宫廷拿取的所有势力板块，从游戏盘旁边的供应堆里拿取新的势力板块
- 返还王冠到大莫卧儿宫廷
- 从取牌堆拿取与准备阶段相同数量的牌组成新的供应牌
- 当取牌堆用完，洗婚弃牌堆面朝下形成新的取牌堆

特殊牌

在游戏开始，四张特殊牌面朝上放在游戏盘旁。玩家可以通过赢得两个维齐、将军、僧侣或公主势力板块而控制一张特殊牌。在一次访问的结束时，当所有玩家都放弃后，有两张同样椭圆势力板块的玩家可以用这两张板块交换对应的特殊牌。玩家可以从桌上或其他玩家持有中拿去这张特殊牌，并加入手牌。

特殊牌打法和白色牌一样。也就是必须和一张有颜色的牌一齐打出。一个玩家一个回合只能打出一张特殊牌。当玩家放弃的时候，特殊牌将返回玩家手牌中而不弃掉。当然，如果其他玩家有两张对应的势力板块，那个玩家可以在访问结束时唤走该特殊牌。

特殊牌打出时有以下好处（保留在手牌中不起作用）：

- **+1 大象**：如白色大象牌一样
- **+1 大莫卧儿**：如白色大莫卧儿牌一样
- **+2 势力分**：立即得到2个势力分
- **自由变换颜色**：跟特殊牌打出的有颜色牌，不必与本次访问所要求的颜色一致。该特殊牌只适用于打出时的回合。在接下的回合中必须使用自己在本次访问首回合打出的同一颜色牌。如果玩家首回合使用该特殊牌，那么其次回合打出的牌颜色为余下回合适用的颜色。

游戏结束

第12个访问结束后游戏结束。每个玩家余下的手牌得到额外势力分。这些手牌包括最后一次访问放弃时，从供应牌中拿去的牌。以下每种牌情况得1分

- 每张特殊牌，
- 每张白色牌，和
- 每种数量最多的颜色牌（如果两个或更多颜色数量同等最多，每种颜色得1分）。

最高势力分的玩家为最终胜利者。

游戏策略

玩家的力量来自于卡牌，而卡牌资源是稀缺的。在一次特定访问中赢得许多势力分并不重要，而在更多的访问中赢得一些势力分更关键。记住，通过连接宫殿和匹配已收集的商品也可以得分。

当打更多牌和放弃时仔细考虑。尽量避免耗费大量牌的较长冲突。同时，一个玩家手持许多牌事实上也鼓励其他玩家早早放弃，以便通过较小卡牌成本获得势力分。

提早筹划。根据手牌决定下一个省在哪里抢分和抢什么分。同时，从供应牌中仔细选择计划要用的牌。

Acknowledgements

The author and publisher thank the many playtesters for their time and suggestions for this game. We especially want to thank: Iain Adams, Chris Bowyer, Christine & Peter Dürdoth, Dave Farquhar, Walburga Freudenstein, Dieter Habelitz, Markus Huber, Ross Inglis, Kevin Jacklin, Chris Lawson, Dominik Wagner and the groups in Berlin, Bödefeld, Hannover and Rosenheim.

Author: Reiner Knizia

Graphics: Franz Vohwinkel

Development: Stefan Brück

English translation/editing: Jay Tummelson and Anthony Rubbo

© 1999 Reiner Knizia

© 2000 Ravensburger Spieleverlag

We thank you for your interest in our games and encourage you to please send any comments, suggestions, or questions to:

Rio Grande Games
PO Box 45715
Rio Rancho NM 87174

or

RioGames@aol.com

or

visit our web site at www.riograndegames.com