

勃良第的城堡 中文规则

目 录

| | |
|----------------|---|
| 游戏概述..... | 1 |
| 游戏配件..... | 2 |
| 初始设置..... | 3 |
| 一、公共版图区设置..... | 3 |
| 二、玩家区域设置..... | 4 |
| 游戏流程..... | 5 |
| 一、5个阶段说明..... | 5 |
| 二、5个回合说明..... | 6 |
| 三、玩家行动说明..... | 7 |
| 四、行动..... | 8 |

| | |
|-----------------------|-----------|
| 五、额外行动：购买..... | 13 |
| 六、阶段的结束..... | 13 |
| 游戏结束..... | 14 |
| 更多信息..... | 14 |

游戏概述：

玩家扮演 15 世纪勃艮第地区的贵族，在 5 个阶段的游戏中，通过贸易、家畜驯养、城市建设或是科学研究等方式获得胜利分数，在游戏结束时，获得最高胜利分数的玩家取得胜利。

游戏配件：

164 个六边形牌片，分别是：

- 7*8 个建筑牌片（米黄色，其中 16 块背面为黑色）
- 7*4 个动物牌片（浅绿色，其中 8 块背面为黑色）
- 26 个知识牌片（黄色，其中 6 块背面为黑色）
- 16 个城堡牌片（深绿色，其中 2 块背面为黑色）
- 12 个矿物牌片（灰色，其中 2 块背面为黑色）
- 26 个航船牌片（蓝色，其中 6 块背面为黑色）
- 42 个货物牌片（正方形，分为六种颜色，每种颜色 7 块）

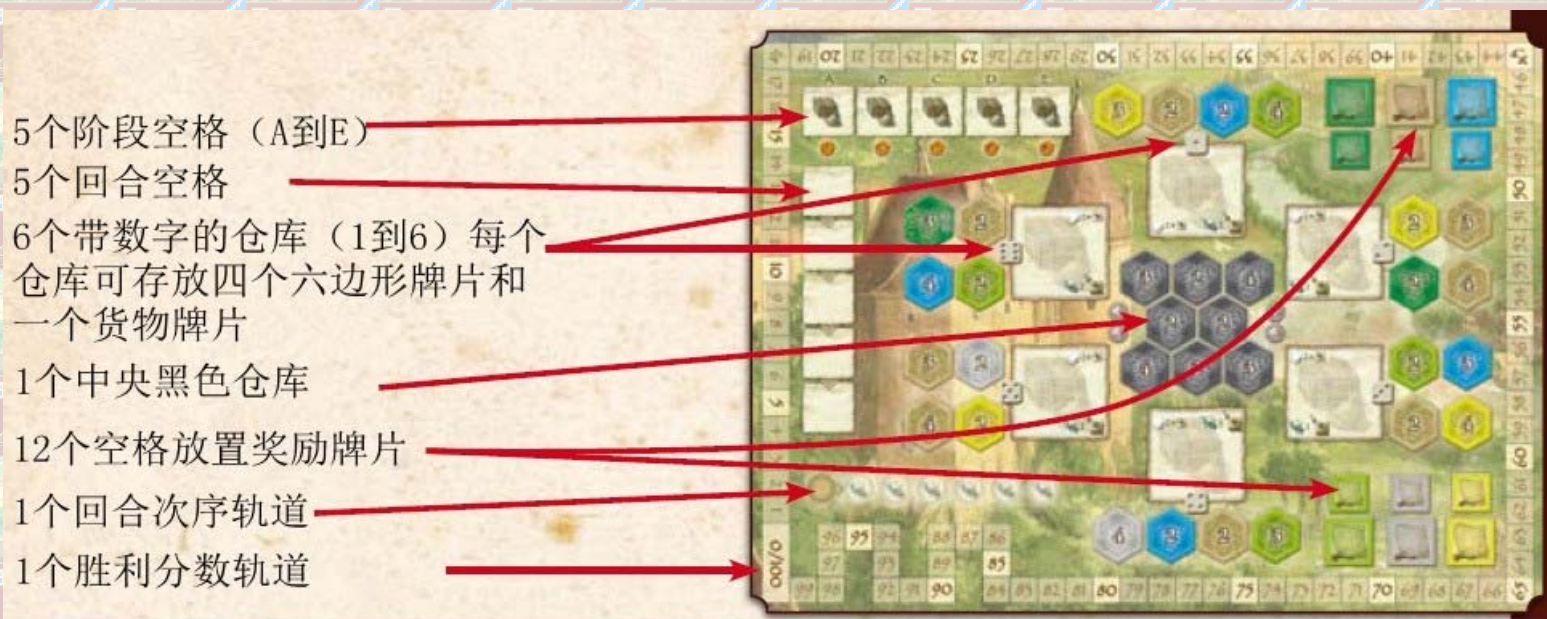
20 个银币（八边形）

- 30 个工人牌片 (正方形)
- 12 个奖励牌片 (正方形, 分为六种颜色, 每种颜色一个大牌片、一个小牌片)
- 4 个胜利分数牌片 (分为四种玩家颜色, 每种颜色一个, 标记有 100/200 的分值)
- 8 个游戏标记。(分为四种玩家颜色, 每种颜色两个)
- 9 个骰子 (分为四种玩家颜色, 每种颜色有两个, 另有一个白色骰子)
- 1 个公共图版
- 6 个玩家图版 (双面)

初始设置：

一、公共版图区设置：

1、将公共图版放置在桌子中间，公共图版图示：



2、将 20 个银币、30 个工人牌片和白色骰子放置在公

共版图一旁，作为供应区。（注意：银币和工人的数量是有限的，在少数情况中，银币和工人牌片被用完时，可以用其他标记物代替。）

3、将 164 个六边形牌片根据背后的颜色分成两类，面朝下放置在公共版图一旁，作为供应区。

4、面朝下洗匀 42 个货物牌片，然后分为 5 个一组，一共 5 组的牌片堆，分别放在公共版图的 5 个阶段空格上。剩余的 17 个牌片暂时面朝下放置在一旁。

5、将 12 个奖励牌片分别放在公共版图的相应位置上。

二、玩家区域设置：

每位玩家获得：

1、一个玩家图版，将编号为 1 的一面朝上摆在玩家面前。（关于编号为 2 到 9 的玩家图版，参阅后面的更多信息一节）。玩家版图图示：

2、1 个城堡牌片（深绿色的六边形牌片），面朝上放置在地产区中央骰子值为 6 的深绿色空格上。



3、随机 3 个货物牌片，从初始设置时剩余的 17 个货物牌片中获得，面朝上放置在玩家图版左上方的货物存储区中，相同类型的货物（按颜色区分）存放在一起，不同类型的货物分开存放。

（还有未分配的货物牌片放回游戏盒中，不再使用。）

4、1 个银币，放置在玩家图版左上方的银币存储区中，银币的数量始终对其他玩家可见。

每位玩家选择一个玩家颜色，并获得：

- 1、2 个该颜色的骰子。
- 2、1 个该颜色的游戏标记，放置在公共图版的胜利区域轨道的 0/100 格上。
- 3、1 个该颜色的胜利分数牌片，暂时放置在玩家图版一旁。
- 4、掷骰得到最高点数的玩家成为起始玩家，获得 1 个工人牌片放置在玩家图版左下方的工人存储区中，工人牌片的数量始终对其他玩家可见。按顺时针方向第二个玩家获得 2 个工人牌片，第三个玩家获得 3 个，第四个玩家获得 4 个。

每个玩家将他们的第 2 个游戏标记按照顺序叠放在公共图版的回合次序轨道最左边的一格上，起始玩家的游戏标记放在最上面，最后一个玩家的游戏标记放在最下面。

起始玩家获得白色骰子。

游戏流程：

游戏将进行 5 个阶段（从 A 到 E），每阶段包括 5 个回合。

一、5 个阶段说明：

在每个阶段开始时，进行如下设置：

1、移除公共图版上所有剩余的六边形牌片，放回游戏盒中。（通常在第一个阶段不需要执行此步骤）

（注意：航船、矿区和城堡牌片可以保留，货物牌片也同样保留在公共图版上）

2、从供应区中随机抽取新的六边形牌片，面朝上放置在公共图版的 6 个仓库中对应颜色的空格里：在 2 人游戏中，只放置在标有数字 2 的空格中（共 12 个），在 3 人游戏里，放置在标有数字 2 和 3 的空格中（共 18 个），在 4 人游戏里，所有 24 个空格均放置牌片。

（注意：在 3 人游戏中，骰子数为 6 的仓库中深绿色的空格规则为：在 A、C 和 E 阶段，如常放置城堡牌片，在 B 和 D 阶段，放置矿区（灰色）牌片）

3、从供应区中随机抽取背面为黑色的六边形牌片，面朝上放置在公共图版的中央黑色仓库区。（数量与第 2 个步骤的规则相同）

4、从对应的阶段空格中拿取 5 个货物牌片，面朝上分别放置在 5 个回合空格中。

二、5个回合说明：

在阶段设置之后，将进行5个回合，每个回合按如下方式进行：

1、所有玩家投掷他的两个骰子，起始玩家同时也要投掷白色骰子。所有玩家将骰子放置在面前，对其他玩家可见。

（同时掷骰可以让回合次序靠后的玩家先安排自己的计划）

2、起始玩家根据白色骰子的掷骰结果将回合空格最上面的货物牌片放置到对应骰子数的仓库中。（这是白色骰子的唯一作用）



3、从起始玩家开始，每个玩家按照回合次序执行他的行动，当所有玩家的行动都完成后，一个新的回合开始。

（回合次序：根据回合次序轨道上的玩家标记位置决定，右边格子的玩家标记顺位比左边高，同一格子内上方的玩家标记顺位比下方高）

（根据阶段空格上的货物牌片和回合空格上的货物牌

片数量，可以很容易地确定当前游戏阶段和回合。以及游戏还要进行多长时间。)

三、玩家行动说明：

每个玩家在其回合内执行两个行动，每个行动使用一个骰子，当一个骰子被使用后，将其放置在玩家图版的已用骰子存储区。

工人牌片：可以在任何时候使用，以修正你的掷骰结果+1 或者-1（修正结果时，1 和 6 视为相连，亦即 1 可以通



过-1 修正为 6,6 可以通过+1 修正为 1)，工人牌片使用后立即返回供应区，玩家可以通过使用数个工人牌片来修正其掷骰结果，例如使用两个工人牌片将掷骰结果 2 修正为 4 (+2) 或者 6 (-2)。

四、行动：

每个行动都需要一个骰子，这两个行动可以按照任意的顺序或者组合来进行（包括执行两个相同的行动）

1、行动：从公共版图获得六边形牌片。

玩家可以从与掷骰结果对应数字的仓库中获得一个六边形牌片。



获得的牌片必须放置在玩家图版左下角的六边形牌片

储存区中。(而不是直接放置在地产区上!)

若玩家的存储区已经满了, 则他必须先选择移除 (出游戏) 一个存储区中的牌片, 再将新牌片放在存储区中。(玩家应尽量避免这种情况发生)

2、行动：将六边形牌片放置在你的地产区中。



玩家可以将自己存储区的一个牌片放置在地产区中。

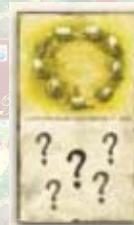
放置牌片到地产区必须满足以下条件：

- (1) 放置的地产区空格上的数字必须与掷骰结果相同。
- (2) 地产区空格的颜色必须和牌片的颜色相同。
- (3) 新放置的牌片必须与地产区上已经放置的牌片相邻。(所以玩家放置的第一块牌片必须与起始的城堡相邻)

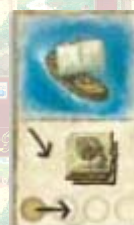
2.1、牌片类型：

根据玩家放置牌片的类型, 以下事件立即发生：

(1) 知识牌片 (黄色)：共有 26 个不同的知识牌片, 其作用在另文详细介绍。



(2) 航船牌片 (蓝色)：当玩家将航船牌片放

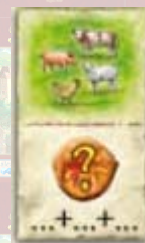


入地产区后（因为只有六个蓝色的河流区，因此一个玩家最多放六次），两个事件立即发生：

首先，玩家任意选择一个仓库（不用考虑仓库的数字与掷骰结果）中的货物牌片，放入玩家版图左上角的货物存储区中。每个玩家最多可以存放三种不同类型的货物（按颜色区分），同一类型的货物堆叠存放。若存储区已满，多余的货物必须留在公共图版的仓库中。

其次，玩家在回合次序轨道上将他的游戏标记向右边移动一格，若该空格上已经有其他玩家的游戏标记，则新游戏标记放置于原游戏标记之上，表示玩家游戏顺位的提升，新的起始玩家将获得白色骰子。

(3) 动物牌片（浅绿色） 当玩家将动物牌片放置在地产区的牧地区上，他立刻获得胜利分数并将胜利分数轨道上的游戏标记移动相应格数。



计分规则：

每一个牌片上印有 2 到 4 个不同类型的动物，提供相应的 2 到 4 分。

在新加入动物的牧地区如果已经有相同类型的动物（不需要相邻），则原有牌片的同类型动物可以再次计分。

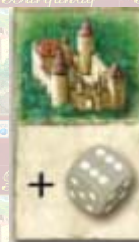
例如：玩家将一个 4 个奶牛的牌片放在牧地区，因为该



牧地区上已经有一个3个奶牛的牌片，则此次放置为他带来 $4+3=7$ 胜利分，如果将来在这块牧地区上再放置一个4个奶牛的牌片，则会为他带来 $4+4+3=11$ 点胜利分。（见图例）

注意：两种同类型动物如果不在同一个牧地区，则原有动物不能再次计分。

(4) 城堡牌片（深绿色）：当玩家将一个城堡牌片放置在地产区上，他立即执行一个额外的行动，该行动由玩家自行选择，且该行动的掷骰结果由玩家任意决定。



(5) 建筑牌片（米黄色）：当玩家将一个建筑牌片放置在地产区时，他立即获得该建筑物提供的优势。其作用在另文详细介绍。



注意：同一个城市区内不能放置两个相同的建筑牌片！

当放置建筑牌片之后，其建筑提供的优势在放置后立刻执行，而不用考虑掷骰的结果。在某些情况下如果建筑提供的优势无法执行，该建筑仍然必须放置下去，但是玩家失去该建筑优势。

2.2：放置六边形牌片的其他规则：

(1) 六边形牌片一旦被放置到地产区上，便不能改变位置或者移除。

(2) 当同颜色的一片区域完成牌片放置，立即则通过两种方式进行计分：

首先，根据该区域的大小（1格到8格），获得对应的1到36分。（对应关系见玩家图版左上方的胜利分数表）

| | | |
|---|---|--|
| 1 | 2 | |
| 3 | 4 | |
| 5 | 6 | |

然后，根据完成该区域的阶段（A到E），获得对应的10到2分，阶段A完成的区域可获得10分，阶段E完成区域可以获得2分。



（对应关系见玩家版图左上方阶段空格下方所对应的胜利分数）

(3) 第一个完成地产区所有相同颜色区域放置的玩家（例如完成放置全部6个浅绿色的牧地区）立即从公共图版上拿取对应颜色的大奖励牌片并计分，获得分数与游戏人数相关。（2人游戏获得5分、3人游戏获得6分、4人游戏获得7分）第二个完成的玩家拿取小奖励牌片并计分（2人游戏获得2分、3人游戏获得3分、4人游戏获得4分。）第三个和第四个完成的玩家不获得分数。



注意：当一位玩家获得的胜利分数超过100时，将他的胜利分数牌片翻至100分面朝上放置在玩家图版右上角的已

用骰子存储区旁边，当分数超过 200 时，将胜利分数牌片翻面。

3、行动：出售货物

玩家可以从他的货物存储区中出售同一种类的全部货物，掷骰结果决定了可以出售货物的种类（根据颜色区分）。出售的货物必须面朝下堆叠放置在玩家图版左上方的售出货物存储区中。（货物存储区旁边的灰色格子）



之后玩家立即获得：

(1) 1 个银币。（无论出售了多少货物）

(2) 2\3\4 胜利分。（对应 2\3\4 个游戏玩家）

注意：玩家必须出售同一类型的所有货物，不能保留。

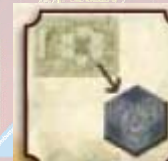
4、行动：获得两个工人

玩家可以无视掷骰的结果，从供应区获得两个工人，放置在玩家图版左下角的工人存储区中。



五、额外行动：购买

每个玩家在自己回合内的两个行动之外，可以执行一个额外的购买行动，花费两个银币（放回供应区）从公共图版中央黑色仓库中购买一个六边形牌片，放



置在玩家图版的六边形牌片存储区。（也不能直接放置在地产区上！）这个额外行动可以在玩家执行原来两个行动的之前、之间或者之后进行。

六、阶段的结束：

当五个回合结束后，一个阶段便结束了，此时玩家可以根据自己地产区的矿物牌片数量获得相应的银币，一些黄色的知识牌片此时也发挥作用。然后新的一个阶段开始。

游戏结束：

在五个阶段都完成之后，游戏进入终局，此时所有玩家根据以下规则进行最后一次计分：

- 1、每 1 个未售出的货物获得 1 胜利分。
- 2、每 1 个保留的银币获得 1 胜利分。
- 3、每 2 个保留的工人获得 1 胜利分。
- 4、一些知识牌片带来的计分。（见后面知识牌面说明）

（注意：在玩家六边形牌片存储区的牌片是不能计分的！）

获得最多胜利分数的玩家获胜，若出现平手，地产区上空格最少的玩家获胜，若还是出现平手，则在回合次序上顺序靠后的玩家获胜。

更多信息：

对于已经熟悉游戏的玩家，可以尝试使用以下变体：
在其他游戏设置完成并且确定玩家次序之后，每个玩家
随机获得一个玩家图版，每个玩家可以自行决定使用版图的
哪一面来进行游戏，也可以自行决定起始城堡的放置位置。
玩家应该事先商议版图和起始城堡的选择是公开的（根据玩
家次序进行）还是秘密的（所有玩家同时进行）。

其他：黄色背景字为待确认翻译，红色字体为计分规则。