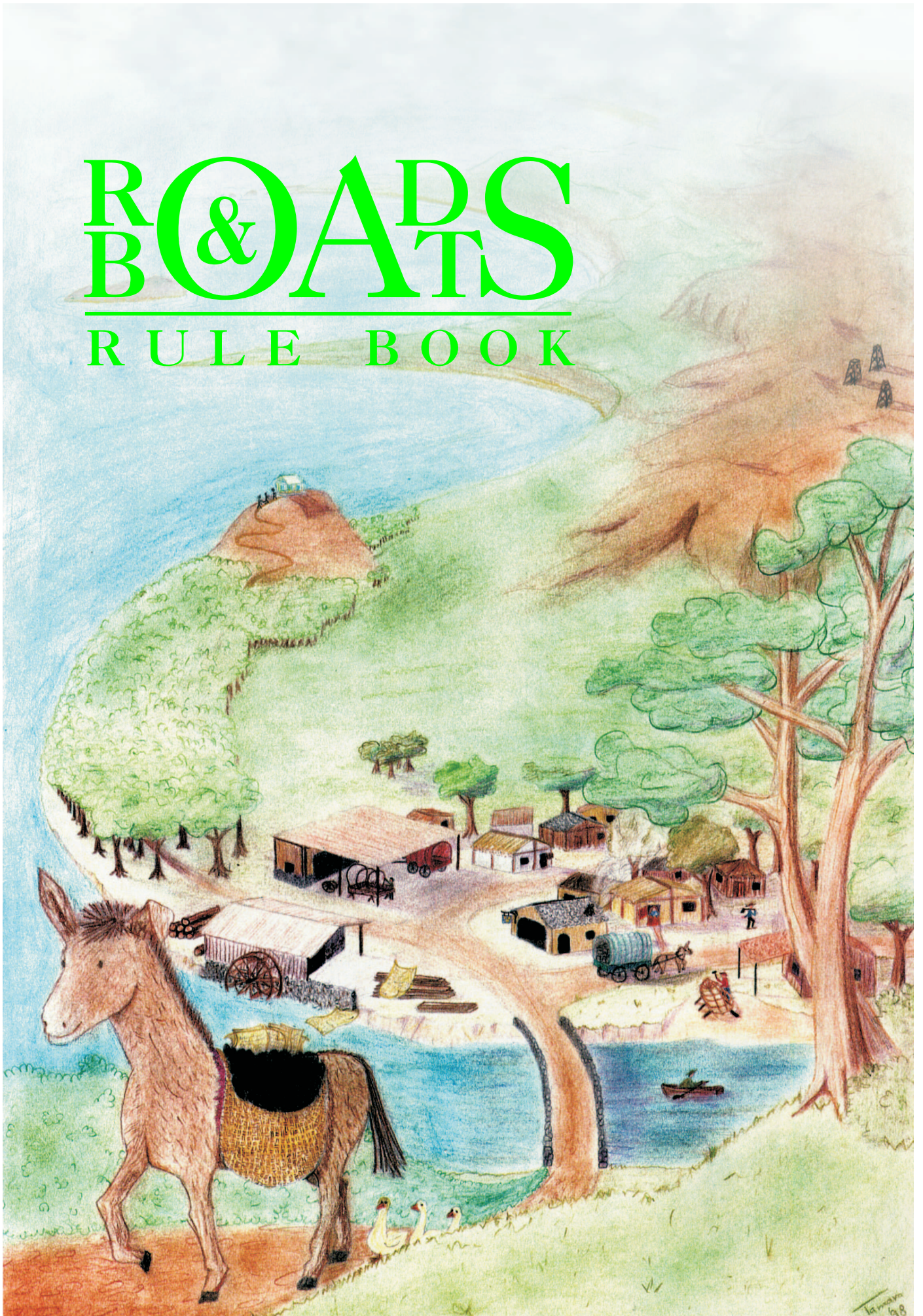


R&A B&ATS

RULE BOOK



路与船可供一至四位十四岁以上的玩家进行游戏。

游戏设计师: Jeroen Doumen and Joris Wiersinga

游戏美工: Herman Haverkort and Tamara Jannink

特别鸣谢: Arnold Crans, Bram van Dam, Maurice Dekker, Gerben Dirksen, Bianca van Duyl, Mirjam Gorter, Herman Haverkort, Guido van den Heuvel, Marc Jager, Tamara Jannink, Lars Faulenbach, Evert-Jan van der Kaa, Mark-Jan Lenstra, Ragnar Krempel, Corné van Moorsel, Gerard Mulder, Viktor Müller, Richard Renes, Pieter Simoons, Chantal Smulders, Samuel le Wallon, Srecko Suznjevic, Ties-Jan Kluter, 及其他未列出的测试人员。

出版商: Splotter Spellen BV

Zijpendaalseweg 17 - 6814 CB Arnhem - Nederland -
www.splotter.com.

©2003 Splotter Spellen BV

友情翻译: @欧冶喵

游戏简介: page 5

游戏准备: page 5

游戏流程: page 7

生产阶段: page 8

移动阶段: page 10

建造阶段: page 12

奇迹阶段: page 15

科技: page 16

顺位冲突: page 17

游戏结束: page 19

检索: 封底



在游戏路与船里，玩家会有很长一段时间来建设自己的文明。但Splotter自然不会让路与船和其他文明建设类游戏雷同：路与船里的文明更着眼于物流，而不是生产建设、人口增长亦或是战争等。换句话说，路与船是一个关于运输的游戏。

游戏开始时，每个玩家带着三头毛驴，一堆木材、石块，还有两只小鹅来到路与船的土地上。并使用这些稀少的起始资源建造起各种各样的建筑或是交通工具。但是在路与船的世界中没有私有的概念：你建造的建筑，别人也可以使用。

路与船可以供一至四位玩家同时游戏，游戏时长大约四个小时。

游戏简介

游戏简介：

路与船的每个游戏轮都有四个阶段。每个阶段所有玩家可以同时行动。

第一个阶段称为生产阶段：所有的建筑都会进行生产。在游戏里，建筑分为一级建筑与二级建筑。一级建筑每轮都能自动的生产出其所对应的货物，比如伐木工就会自动的生产出一份的原木。二级建筑需要提供对应原材料才进行生产，比如木工屋则需要提供原木才能生产木材。

第二个阶段称为移动阶段：在这个阶段里，所有的交通工具都有机会进行移动。玩家可以通过交通工具将货物从一个板块运送到另一个板块，以此来建造新的建筑或者生产高级的材料。随着游戏进行，玩家的交通工具也会越来越高级。

第三个阶段是建造阶段：玩家可以在板块上建造新的建筑物。在上一个阶段里，玩家通过交通工具将材料运到特定的板块上，现在就可以在该板块上建造建筑了。除了建造工厂，玩家也可以建造道路让自己的交通工具走得更远；或是建造石墙避免其他玩家将自己想用的材料运走。

最后一个阶段是奇迹阶段：所有的玩家都可以参加奇迹的建造。当奇迹建造完成时，游戏亦随之结束。持有最多财富点的玩家获得胜利。所以，玩家可以通过这个阶段来影响游戏的时长。

奇迹阶段结束后，如果游戏没有结束，那么新的一个游戏轮又开始了。

我们建议新手初次游戏时，先尝试几轮。路与船可以让你在完全熟知游戏规则之前便开始游戏，因为玩家帮助上几乎囊括了所有的核心规则。而且对游戏规则的理解大多数都来源与经验。需要策略提示或是单人游戏规则，请查阅路与船的本册。

这本规则书基本上可以回答你大部分规则上的疑问。如果仍然有不理解的地方，请给我们发送邮件。

游戏配件

游戏配件：

以下配件每个玩家一套，四色（红、黄、蓝、绿）：

30个木质交通工具、15个石墙（木质小棒）、2个木质圆片

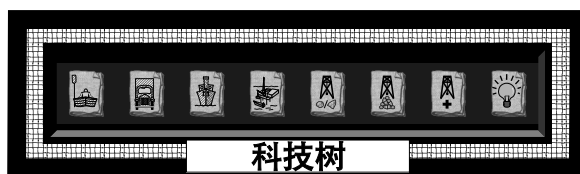
40个砖块（硬质厚纸板块）

一个房屋标志（由于技术原因，印刷板上印有三个红色、三个黄色的房屋标志，但实际上只需要用到一个）

1张科技树

8个科技点（玻璃子）

1份玩家帮助



以下配件为公共配件：

15个自然石墙（白色木质小棒）

33个自然砖块（白色）

18个矿井

18个与矿井对应的布袋

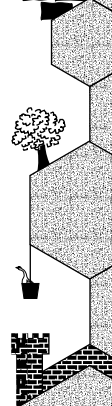
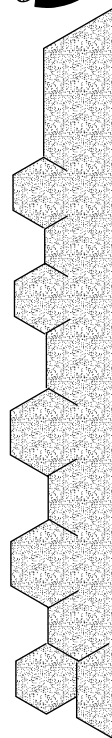
1张贴贴纸

140张六边形版图块，确保你的盒子里有三张A和一张B的印刷版

1张软玻璃

替补用标志物

货物标志物若干（小方形硬质厚纸板块），建筑标志物若干（大方形硬质厚纸板块），确保你的盒子里有三张C和一张D的印刷版。



游戏准备

游戏准备

❓ 一张游戏版（见右图），分为四个部分：神殿（①，最右边的房子就是神殿）、奇迹（②）、阶段指示（③）、顺位指示（④）

❓ 在阶段指示行的生产阶段标志上放一颗玻璃子

❓ 游戏规则书与脚本册

如果在游戏中某个配件数量不足，你可以自己DIY。白色的自然砖块一共三十三块，除非丢失，否则不能DIY。

初次游戏前的准备：

贴贴纸上有两套矿井编号和对应玩家颜色的八个贴纸。将两套矿井编号分别对应贴在矿井标志物和矿井布袋上；剩下的八个贴纸则对应颜色贴到两个圆片上，其中一个为玩家的顺位标志，另一个是祈祷标志。

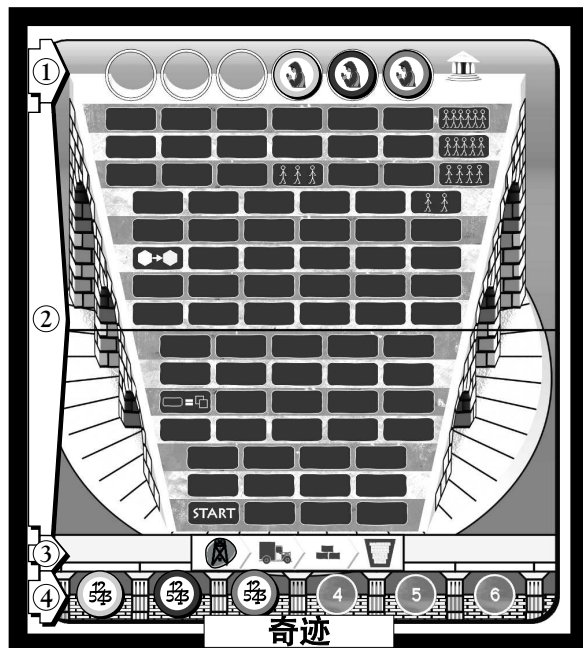
游戏准备：

游戏可能需要一块很大的地方，请确保版图、游戏版、科技树、玩家帮助、还有成堆的标志物都有足够的空间放置。所有玩家选择自己喜欢的颜色，然后拿取对应的一套配件。最后，请玩家用玻璃子将自己科技树上所有标志都遮住。

创造世界：

路与船的世界中有六种地形（有些包含河流）：

- ❓ 森林（深绿色）
- ❓ 牧场（浅绿色）
- ❓ 石头（浅灰色）
- ❓ 山脉（棕色）
- ❓ 沙漠（黄色）
- ❓ 海洋（蓝色）



新手玩家可以对照脚本册拼放板块，而较熟练的玩家则可以自己创造版图。规则如下：

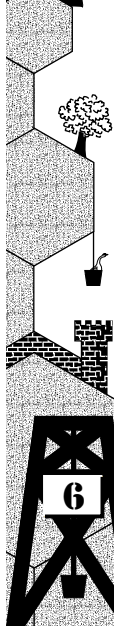
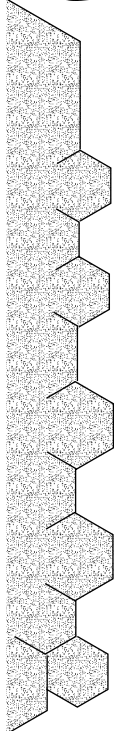
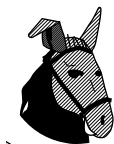
世界的大小：大致估算一下陆地板块的数量，约为玩家数量乘以十。陆地板块过多游戏可能进行很长时间后才会有玩家之间的交互，过少则反之。我们建议使用适量的陆地板块，让每个玩家都有一定的发展时间。海洋板块的数量则可根据喜好决定，数量越多，游戏就会越血腥。

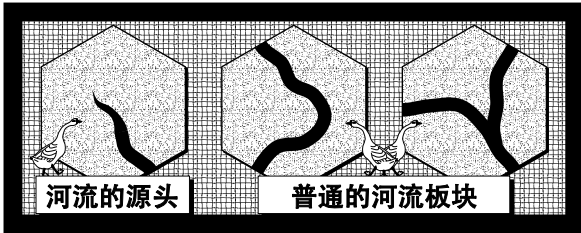
第一张板块：从提议玩路与船的玩家开始放置第一个陆地板块。

放置板块：第一个板块放置好了之后，顺时针数下一个玩家抽取两个板块放置在版图上。并保证新的板块与原有板块至少有一条边相邻即可。除了河流以外的板块都可随意放置。

河流：河流必须以自然的方式放置：从源头开始，并在海洋结束。没有源头便不能放置河流板块，亦不能使用陆地板块将河流直接阻断。比如说，如果你手中拿着最后一块河流，那么你能只能将他用在某条未完成的河流处；再比如说，你不可在一条河流的下方直接放置一块没有河流的板块，导致河流在两个板块之间截断。最后，河流不能流出版图。

覆盖软玻璃：当所有的板块都放置好以后，将软玻璃轻轻的覆盖在上面并用胶布固定好。





决定起始顺位:

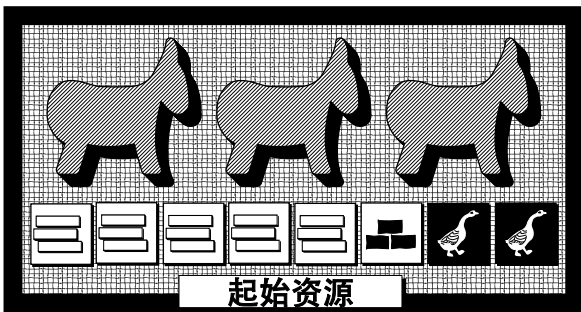
将祈祷标志放在一个布袋内，然后随机抽取，按照抽取出来的顺序从左至右依次放置在神殿栏。接下来按照与神殿相反的顺序，将对应玩家的顺位标志放到顺位指示上（你会发现神殿的数字和顺位指示的数字是相反的）。即第一顺位玩家，是距离神殿最远的玩家。

现在，玩家可以按照顺位依次选择起始地点了。

选择起始地点和资源:

所有的陆地板块都可以作为起始地点，只要保证不同玩家的起始地点不相邻即可。我们建议玩家选择与石头、森林以及牧场距离较近的板块作为起始地点。决定了之后，就将自己的房屋标志放在该板块上。

所有的起始资源也一并放在该板块上：每位玩家获得三个毛驴、五份木材、一份石块和两只小鹅。如果你的版图使用的是脚本册上推荐的版图，请格外留心，部分脚本上给玩家推荐了起始地点，而不是让玩家自由选择。



游戏流程:

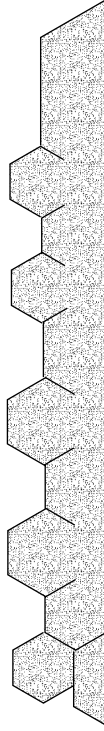
所有玩家在游戏里的行动都是同时进行的。每个游戏轮都包含以下四个阶段:

1. 生产阶段
2. 移动阶段
3. 建造阶段
4. 奇迹阶段

在游戏过程中，玩家可以随时查看游戏版以确定现在进行到哪一个阶段了。

原则上来说，所有玩家可以同时行动。但有时候可能发生顺位冲突，那么每个玩家都有权请求在下一个阶段使用顺位规则。若有玩家申请，则所有玩家依照顺位规则重新决定顺位，然后下一个阶段按照新的顺位依次行动。

如果在阶段开始前没有玩家请求使用顺位规则，那么直到下一个阶段开始时才有机会申请使用。如果仍然需要解决顺位冲突，则按照原顺位行动。



生产阶段：

在生产阶段里，玩家共同检查每个板块能否进行生产。

可以进行生产的板块包括：一级建筑、二级建筑所在的板块，以及停留牲畜的牧场。此外，科技也是可以“生产”的，详见后文。

某些货物（石块、石油）可既能由一级建筑生产，也能有二级建筑生产。

一级建筑：

一级建筑会在生产阶段直接生产建筑上所指示的货物。而且就算没有交通工具在其附近，它们也能直接生产，产出的货物放在该板块上。若该板块上有交通工具，则放在交通工具上。若有顺位冲突，请参考顺位规则。

一级建筑（和他们的产品）有：伐木工（原木）、木工屋（木材）、采石场（石块）、黏土坑（黏土）、钻探井（燃料）、矿井（铁矿石、金矿石）。

矿井：矿井可以产出多种矿物。每轮从每个矿井对应的袋子里抽取一个货物，可能是铁矿石也可能是金矿石。如果口袋里啥也没有，那么这个矿井不生产。

二级建筑：

二级建筑的会在提供原料情况下生产建筑上所指示的货物。

如果可用的原材料有很多份，二级建筑便照单全收，并在生产限度内生产尽可能多的货物。

生产限度就是每轮生产货物的最大数量。

举个例子：木工屋的生产限度是六。即原材料提供一份原木时，木工屋能生产两份木材；提供两份原木时，能生产四份木材；提供三份原木时，能生产六份木材；提供再多的原木，也只能生产六个木材了，剩下的原木留在原地。

二级建筑（和他们的产品）有：木工屋（木材）、石块厂（石块）、焦炭厂（燃料）、造纸厂（纸张）、造币厂（金币）。所有的建筑以及对应货物详见检索表。

焦炭厂和造纸厂的原材料可以是两份原木，或是两份木材，亦或是一份原木加一份木材。

交通工具上的货物：交通工具上的材料，只有在其拥有者允许的情况下才能被二级建筑使用。如果遇到顺位冲突，请参考顺位规则。

所有产出的货物都放在提供原材料的交通工具上，一般不可能拿错别人生产的货物。如果交通工具无法承载所有产出的货物，那么将多出来的货物放在该板块上。

在版图上的货物：在生产阶段里，交通工具可以将工厂板块上的货物直接运走，不需要再向工厂提供原料。当然，玩家也可以像正常游戏一般给工厂提供原料，然后生产货物；若如此做，则优先拿去工厂上原有的货物。如果发生冲突，请参考顺位规则。

当所有玩家都获得了自己想要的资源后，二级工厂会继续自动生产，并持续到原材料不足或达到其生产限度为止。焦炭厂和造纸厂会优先使用木材，然后才使用原木。

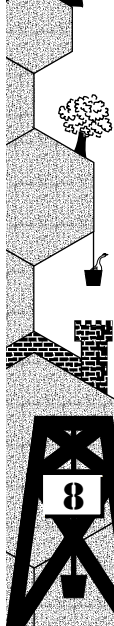
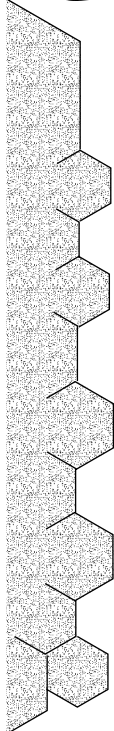
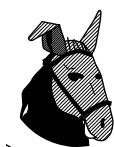
生产交通工具：

有些工厂能够生产交通工具。若玩家生产了一个交通工具，则直接从自己的供应堆中拿取相应的交通工具放置到该工厂板块上。

小货车：将你的小毛驴送进工厂，他们就会为你的小毛驴装配一辆小货车。不需要其他交通工具在该板块上声明小货车的归属。（即用小毛驴换一辆小货车）

水运工具：水运工具生产出来之后必须立刻放进水里——河流上或是海岸。如果放在了海岸上，那么水运工具离开海边时只能进入所在海岸线的海洋板块里。

如果工厂旁的海岸线都被其他玩家的石墙封锁，那么这个工厂基本来说就不能用了。即生产水运工具其中一个必要条件就是：能让它下水。



移动阶段：

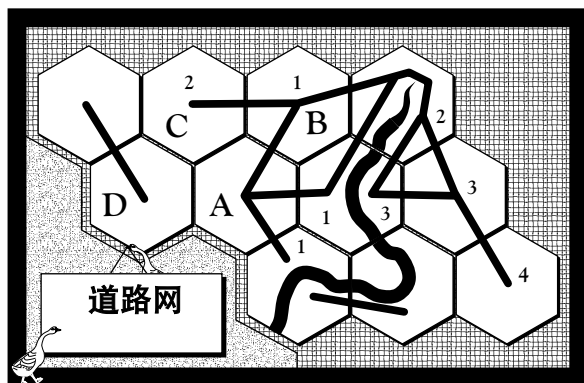
每个交通工具都有机会移动。陆运工具与水运工具的移动方式不太一样。

陆运工具：

除了毛驴以外，所有的陆运工具都只能在道路上移动。

毛驴在没有路的板块间移动时，每轮只能移动一步；在道路上移动时，每轮能移动两步。

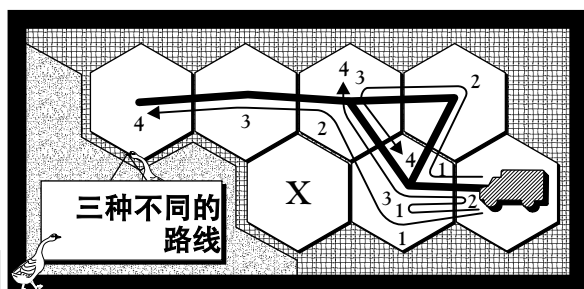
想要在道路上移动，那么开始的板块与结束的板块必须完全以道路直接相连。



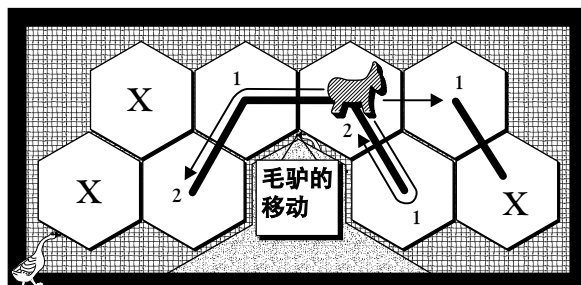
举例：A板块为起始板块，图中所有数字标记的板块都通过道路与A相连，数字表示该板块与A板块的距离。从A板块到C板块必须经过B板块；版图上的河流会隔断道路的建设，除非河流上建设了桥梁，否则玩家不能横跨河流运输，河流的源头不会将板块分裂；只有毛驴可以从A板块移动到D板块。

陆运工具移动的步数是有限度的。只要移动的步数未达移动限度，它们便可以在同一条路上来回移动。毛驴的移动限度是二（在没有路的板块之间移动，限度为一）；小货车是三；卡车是四。

举例，见下图：图中卡车在移动限度内有三种运输路线。标记X的板块表示卡车不能到达的板块，因为这些板块之间没有道路连接。



举例，见下图：图中的毛驴可以在路上移动两步，或者在没有路的板块之间移动一步。同样，标记X的板块是毛驴不能到达的板块。



移动过程中，交通工具可以从经过的板块上拿走货物，或者将自己身上的货物卸到经过的板块上，这包括起始板块与结束板块。也可以将货物卸载到别的交通工具上。

放在地上的货物可以被后来的交通工具捡起来运到别的地方。但是同一个运输阶段里，同一个货物不能被同一个玩家的交通工具再次运输，将已被运送过的货物翻面做上标记。

任何交通工具也有运载限度，毛驴最多能同时运载两个货物；小火车能运载三个；卡车能运载六个。运载限度只限制陆运工具上的最大货物数量，并不限制整个运输阶段中交通工具运送过的货物总数。

河流：所有的陆运工具都不能跨越没有桥梁的河流。玩家必须时刻分清交通工具、货物以及建筑在河流的哪一侧。

举例，见下图（在下一页）：

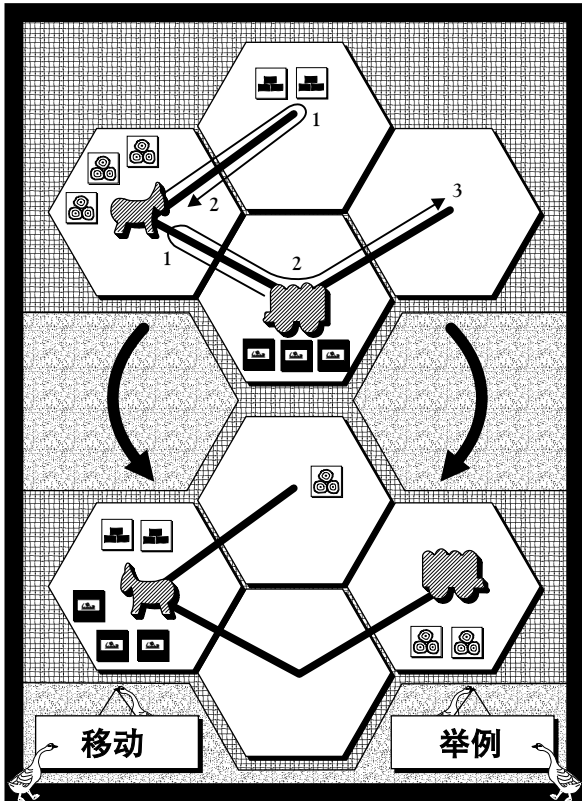
毛驴走了两步：第一步，将一个原木运输到斜上方的板块，然后将原木卸下；第二步又将该板块上的两个石头运回毛驴之前所在的板块，于是结束了移动。

小货车走了三步：第一步将三个股票运送到毛驴所在的板块上放下，然后将该板块上的两个原木拉上车，在这个回合中，他不能把石头拉上车，因为石头已经被移动过了。

图中的细箭头表示了交通工具的路线，数字表示交通工具的步数。

移动阶段

移动阶段

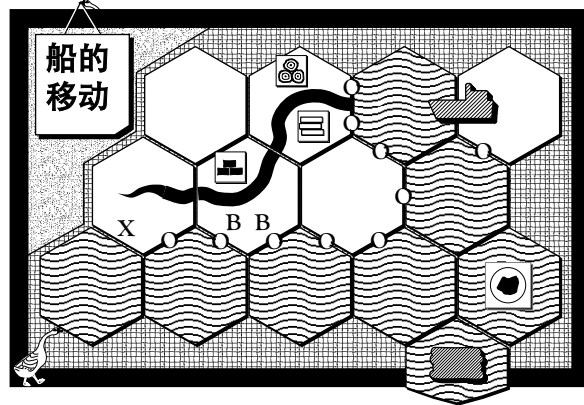


钻探井：钻探井所在的板块上允许存放货物。在与钻探井发生交互后，船可以继续移动，不算做停靠。

举例，见下图：

停靠着的蒸汽船首先需要开进海洋里，这算走了一步。接下来他可以用剩下的这五步停靠在所有标记O的海岸上，标记X的海岸太远，它无法驶过去。一旦停靠在某个海岸上，无论它还剩下多少移动步数都不能继续移动。

若停靠在河流的入海口，那么需要玩家决定船只应该停靠在河流的哪一侧。见下图，停在入海口上方的海岸则可以拿取那份原木，停在下方则可以拿取木材。但如果停在标记B的海岸上，则无法拿取河对面的石块（如果河流上有桥梁，则可以）。



船：

船只能在河流和海洋上航行。

船在河流里移动就像陆运工具在道路上行驶一般。船从河流移动到海洋里算一步；在开阔海，从海岸上开到海里也算一步。

船从海洋里进入海岸线我们称之为停靠。在停靠之后，船便不能继续移动，停靠的船便放在海洋与陆地板块之间。而停靠的船再次回到海里时，只能回到入港前所在的海洋板块。

只有停靠的船和河流上的船才能与陆地进行交互。在同一河流板块的船能交换货物，在同一海洋板块也可以。

船的装载/移动限度为：竹筏3/3；船5/4；蒸汽船8/6。

不允许船把货物丢到海里。

石墙：

如果道路被石墙堵住，那么只有建造石墙的玩家可以通过。类似的，海岸线要是被石墙堵住，那么只有建造石墙的玩家才能在该海岸上停靠。

顺位冲突：

在获取板块上的资源时，可能会产生顺位冲突，请参考顺位规则。



移动阶段

建造阶段

运输交通工具：

一辆交通工具可以运输另一辆交通工具。但若将要被运输的交通工具在本轮已经移动过，则不能再被其他交通工具运输。运载与被运载的交通工具均不能搭载其他货物，被运载的交通工具仅能在下一个移动阶段开始时被卸载，那时两个交通工具便可以正常运载货物。

被运载的水运工具只能在河流或海岸才能被卸载。除非水运工具正在被运输，否则不允许直接将水运工具放在陆地上。正在运输其他交通工具的船不能跨越入海口、停靠或是离岗。

正在运输另一个交通工具的交通工具，仍然可以被鹅跟随。

鹅：

鹅不需要被交通工具运载，它可以跟着交通工具走，但实际上他们也可以被运载。鹅会在交通工具拥有者默认的情况下跟随经过它身边的交通工具，海上的鹅永远会跟随经过它身边的交通工具。当然，玩家可以把鹅放在钻探井上。除非有桥梁，否则鹅不会跟随河对岸的交通工具。

正在跟随某个交通工具的鹅，会被另一个经过它身边的交通工具带走，不需要征求原先交通工具的同意。当然如果后来的交通工具不想被鹅跟随，便不会被跟随。若遇到顺位冲突，请参考顺位规则。

建造阶段：

玩家可以在此时建造新的建筑物、道路、桥梁、石墙，当然也可以摧毁石墙。

只能在交通工具所在的板块上建造建筑：

建造建筑时，需要有至少一辆交通工具在版图上。若版图上有河流，在没有桥梁的情况下不能在河流的对岸建造任何建筑，船则可以在河流的任意两边建造建筑。

建筑物：

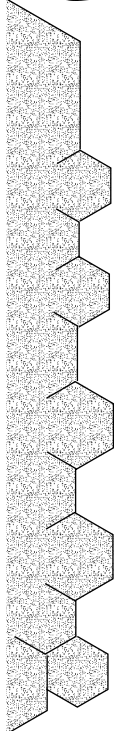
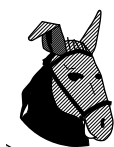
建造建筑物时需要提供相应的原料（详见玩家帮助）。原料可以使用交通工具上的，也可以使用放在该板块上的。当然，不同玩家之间可以合作，取得对方的许可之后便可使用对方交通工具上的资源。

每个板块上只能建造一个建筑，就算河流将陆地分为两边也只能在其中一边建造。房屋标志不算建筑。建筑一旦建起来便不能被摧毁。

有些建筑只能在特定板块上建造，详见玩家帮助。灌溉标志被覆盖时（详见奇迹阶段），沙漠会变成牧场。在那之前，只有道路可以建造在沙漠上。

任何需要建造在水边的工厂只能在河流板块或是沿海的陆地板块上建造。海岸板块不会因为四周围绕石墙将海洋和陆地阻隔，就变成了完全的陆地板块。再次声明，如果你不能将水运工具放到水里，那么你就不能生产它。也就是说，玩家可以使用石墙阻碍其他玩家制造水运工具。

有些建筑仅能在开发了某项科技之后才能建造，详见科技。



建造阶段

建造阶段

矿井：

如果建造了矿井，那么在对应的布袋中放置三个铁矿石、三个金矿石（如果开发了矿井科技，则可以按照4/0,0/4,5/5的比例放置，详见科技）。

在生产回合里，建造矿井的玩家便从布袋中随机抽取一个矿石。如果布袋空了，则矿井不生产。玩家可以开发新的矿道以重新填充布袋。

玩家可以在任意时候查看布袋中矿石的剩余量和种类。

开发新的矿道：

如果开发了这项科技，那么玩家可以在其交通工具所在的矿井上开发新的矿道。开发了新的矿道后，就在布袋中放置三个铁矿石、三个金矿石。玩家可以在任何时候开发新的矿道，不需要等到布袋空了之后。如果你已经开发了矿井科技，那么你可以按照4/0,0/4,5/5的比例放置，详见科技。

你可以开发任意数量的新矿道，只要你有足够的资源（一个新矿道需要花费一个铁矿石和一个燃料）。

钻探井：

因为钻探井是建造在海上的，所以你不能将资源暂存在这个板块上。也就是说，想要建造钻探井，交通工具上必须运载所有必要的资源。

道路：

花费一份石块，从交通工具所在的板块的中心建造道路，使之与其相邻的某个板块的中心连接。同一板块上的所有道路都是相连的，除非有一条河流将板块分成了几部分。河的两岸可以建造两条相互平行的道路。允许穿过任何人的石墙造路，但只有石墙的拥有者才能通过。

支付了资源后，请使用水性马克笔在软玻璃上画上相应的道路。

桥梁：

花费一份石块，在交通工具所在的河流板块上建造一个桥梁。河流建造了桥梁之后，其两侧的道路便认为是相连的。若河流板块上没有路，玩家依然能够建造桥梁。

如果河流上没有桥梁，那么河流两边的交通工具、建筑、货物，必须严格的区分开来。即不能在河流没有桥的情况下获得河流对面的货物，或使用河对面的建筑。

河流的源头不需要桥梁。河流的分叉口则需要两个桥梁才能将三侧连接起来。

石墙：

石墙可以建造在任何两个陆地板块之间，也可建造在陆地与海洋板块之间，但不能建在两个海洋板块之间。玩家可以穿过自己建造的石墙。

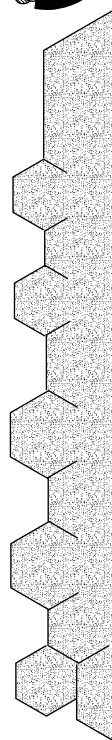
花费一份石块，在交通工具所在的板块的任意一条边上建造一堵石墙。从你的小木棒堆里面拿一个出来放在上面。

石墙的拥有者可以选择强化某个石墙。将石墙强化到二级需要花费两份石块；强化到三级则需要三份。所以建造一个三级石墙，总共需要六份石块。玩家可以在建造石墙之后立刻强化，也能在之后的回合里强化。但是，每次强化石墙时，只能从它一侧进行。

拆墙：摧毁一级石墙需要两份木材；摧毁二级石墙需要三份木材；摧毁三级石墙需要四份木材。将被摧毁的石墙全部换成白色的天然石墙。摧毁石墙后，便可以正常通过。

后来的墙：在被摧毁的墙上建造新的石墙，视为强化石墙。所以被拆毁的石墙需要以自然石墙替换。

每次建造、强化、拆毁，都只能从石墙的一侧进行，所有必需的材料都必须从石墙的一侧提供。当然，你可以在石墙的一侧建造它，然后在另一侧强化它。



奇迹阶段

奇迹阶段

奇迹阶段：

在奇迹阶段里，每个玩家都有机会建造奇迹。在游戏结束的时候，奇迹上每个砖块都能为玩家赚取财富点。

每轮玩家购买砖块的数量不限。建造费用必须从玩家的起始板块（房屋标志）支付，并且该玩家还需要在起始板块上停靠一个交通工具。

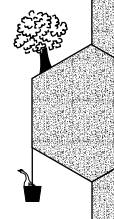
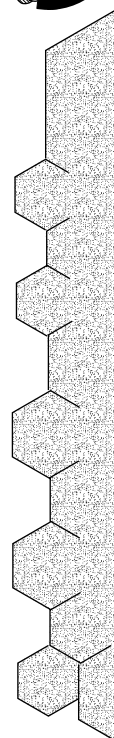
建造奇迹时，需从左至右、从下至上依次放置砖块。

建造前四排奇迹时，每轮放置第一个砖块只花费一个货物（任何货物都行），第二个砖块花费两个货物，第三个砖块花费三个。也就是说，在同一轮里，你要是想直接放置三个砖块就需要花费六个货物。每个玩家独立计算自己的花费。从第五排开始，每个砖块需多付一个货物。

一旦砖块将灌溉标记覆盖，所有的沙漠都将变成牧场（玩家只需要记着就行）。

一旦所有玩家都停止放置砖块，系统就自动放一块自然砖块。

一旦砖块覆盖上游戏人数标记，奇迹便建好了，游戏也结束了。





顺位冲突：

大多数时候，玩家之间的行动互不冲突。但有时候，玩家希望自己能在另一个玩家之前行动。此时可采用顺位规则来决定行动顺序。

其他种类的冲突一般不会出现，因为玩家不可以直接拿取其他玩家交通上的货物，也不能破坏别人的交通工具、建筑、道路、桥梁。

决定游戏顺位：

在每个阶段开始之前，玩家有机会决定是否使用顺位规则。如果没有玩家申请，那么即使发生冲突，也按照原有的顺位行动。

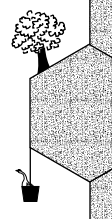
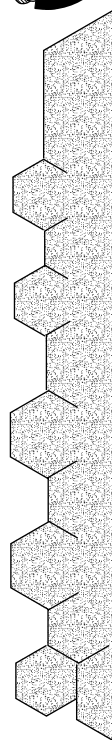
如果即将开始生产阶段，请先让矿井先进行生产，然后再决定顺位。

所有玩家在神殿都有一个祈祷标记，靠近神殿的标记是“靠前”的标记。神殿的祈祷标记决定了玩家本阶段的行动顺序：最靠前的祈祷标记忙于祈祷，于是顺位排最后，但他能请求神兑现神谕以改变这个局面。

决定顺位分两步：

第一步，玩家必须选择“继续祈祷”或是“兑现神谕”。从祈祷标记最靠前的玩家开始，选择兑现神谕的玩家，将自己的祈祷标志移动到后（第二个选择兑现神谕的玩家则将自己的祈祷标志移动到倒数第二。）；选择继续祈祷的玩家则不动。

第二步，每个玩家可以选择自己想要的顺位。从祈祷标志最靠后的玩家开始，依次选择自己想要的顺位。每个玩家的顺位决定后，阶段就开始了，按照新决定的顺位依次行动。



顺位冲突举例：

生产阶段：

见下页图一，右上角a.展示了阶段开始前各玩家祈祷标志的位置。

在生产之前，应该先决定矿井的产物：每个矿井都产出金矿石。

首先是红色玩家，他决定继续祈祷，于是他的祈祷标志不移动。然后蓝色玩家决定兑现神谕，便将自己的祈祷标志移动到离神庙最远的位置上。最后到黄色的玩家，无论他兑现与否，都会呆在这个现在的位置上，所以他可以直接略过。

接下来，从蓝色玩家开始决定自己的顺位，他选择了第一顺位；黄色的玩家选择第二顺位；红色玩家只能选第三顺位。

蓝色玩家先从一号矿井拿取一份金矿石，再从伐木匠处获得一份原木。

在木工屋，蓝色和黄色玩家都能生产木材。蓝色玩家先行动，他将自己的那份原木投入木工屋，并获得两份木材。接下来轮到黄色玩家，他只能投入两份原木，然后获得四份木材。因为木工屋的生产限度已达最大，所以黄色玩家最后一份原木不能投入生产。

在采石场，只有黄色玩家的交通工具在，所以也就黄色玩家获得一份石块。

造纸厂的生产限度是一，每轮只能生产一张纸。而黄色玩家在红色玩家之前行动，如果黄色玩家不使用造纸厂，红色玩家才能使用。

移动阶段：见下页图二。

顺位冲突再次出现，此时，红色玩家申请使用顺位规则。

从红色玩家开始，每个玩家都有机会选择是否继续祈祷。红色玩家决定兑现神谕，便将自己的祈祷标志移动到举例神殿最远的位置。黄色玩家决定继续祈祷。最后是蓝色玩家，无论他是否兑现神谕，都将停留在这个位置上，所以他被略过了。

从红色玩家开始，每个玩家选择自己想要的顺位。红色玩家选择第一顺位，蓝色玩家选择第二顺位，黄色玩家只剩第三顺位。

红色玩家先行动，他将二号矿井的金矿石运走了。

蓝色玩家只有两份木材，他自己也不知道应该运到A还是B。此时，黄色玩家威胁蓝色玩家说自己要建造石墙将一号或是二号矿井封闭。但由于黄色玩家会在蓝色玩家之后行动，蓝色玩家也不知道黄色玩家究竟要做什么。最后，蓝色玩家用毛驴将两份木材运至A，一号矿井的毛驴呆在原地，第三头蓝色的毛驴移动到二号矿井处。

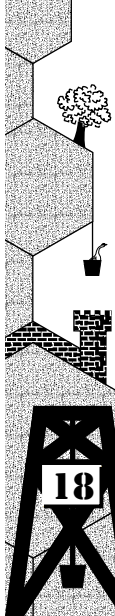
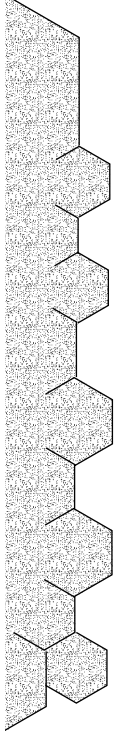
黄色玩家将装载两份石块的毛驴运到二号矿井，另一头毛驴呆在原地。

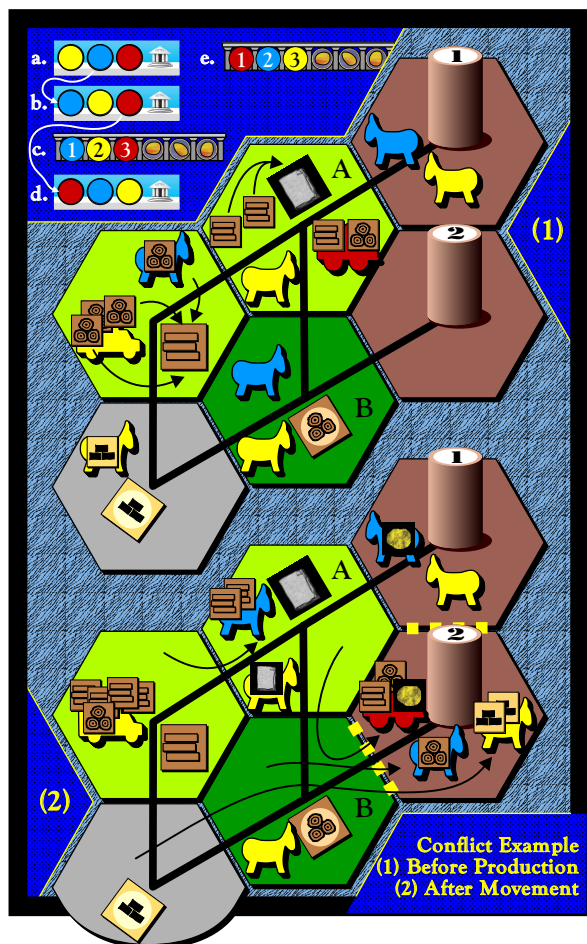
建造阶段：

建造阶段没有玩家申请使用顺位规则，所有玩家同意同时行动。黄色玩家在黄色虚线标记的位置建造了石墙，封闭了其他玩家到达二号矿井的道路，也把一号矿井和二号矿井隔离开来。由于其他玩家缺少资源，便无法建造建筑。

奇迹阶段：

没有玩家放置砖块，系统在奇迹上自动建造一块自然砖块。接下来新一轮开始了。





游戏结束：

当奇迹建造完成时，游戏随之结束。奇迹的大小取决于游戏的人数，当砖块覆盖住相应的游戏人数标志时就表示奇迹建好了。

另外，如果自然砖块耗尽的话游戏也将结束。路与船中一共有三十三块自然砖块。

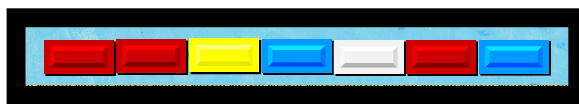
计算财富点：

财富点最多的玩家获得游戏胜利。

- 金矿石：10个财富点
- 金币：40个财富点
- 股票：120个财富点

这些货物必须是你的财产，即需要运载在你的交通工具上。躺在板块上的货物不计入玩家财产。

下面计算奇迹中砖块的财富点。每排砖块共十个财富点，每个玩家按照自己的砖块数分配。如果分配到的分数不是整数，则向下取整。即使最后一排没有建满，也按十分计算。



举例，见图：图中红色玩家放置了三个砖块，蓝色玩家两个，黄色玩家一个。除去自然砖块，这一排共有六个砖块。那么红色玩家的得分为： $3 \times 10/6 = 5$ 分；蓝色玩家得分： $2 \times 10/6 = 3$ 分（ $3 \frac{1}{3}$ 分，向下取整）；黄色玩家： $1 \times 10/6 = 1$ 分（ $1 \frac{2}{3}$ 分，向下取整）。如此一来，自然砖块便不会影响玩家的得分。

如果不想计算，可查阅封底处奇迹得分表。

打破平局：

若出现财富点相等的情况，祈祷标志靠前的玩家获得胜利。



货物







-  **原木**
由伐木匠生产
-  **木材**
由木工屋生产
-  **纸**
由造纸厂生产
-  **鹅**
由鹅生产
-  **粘土**
由黏土坑生产
-  **石块**
由采石场或者石块厂生产
-  **燃料**
由钻探井或焦炭厂生产
-  **铁矿石**
由矿井生产
-  **金矿石** (10个财富点) 由矿井生产
-  **金币** (40个财富点) 由造币厂生产
-  **股票** (120个财富点) 由股票交易所生产

奇迹

建造奇迹时获得的财富点根据砖块的数量而不同，具体得分可查阅下表：

每一行中自己的砖块数	每一行其他玩家的砖块数 (非自然砖块)					
	0	1	2	3	4	5+
1	10	5	3	2	2	1
2	10	6	5	4	3	2
3	10	7	6	5	4	
4	10	8	6	5		
5+	10	8	7			

交通工具









-  **毛驴**
-  **小货车**
-  **卡车**
-  **木筏**
-  **船**
-  **蒸汽船**

建筑物

-  **伐木工**
生产原木 (仅在森林板块)
-  **木工屋**
使用原木生产木材
-  **造纸厂**
使用原木和/或木材生产纸
-  **黏土坑**
生产粘土 (仅在河流或海岸板块)
-  **石块厂**
使用粘土生产石块
-  **采石场**
生产石块 (仅在石头板块)
-  **钻探井**
生产燃料 (仅在海洋板块)
-  **焦炭厂**
使用木材和/或原木生产燃料
-  **矿井**
生产金矿石或铁矿 (仅在山脉板块)
-  **造币厂**
使用金矿石生产金币
-  **股票交易所**
使用金币和纸生产股票

-  **小货车工厂**
使用毛驴和木材生产小货车
-  **卡车工厂**
使用铁矿石和燃料生产卡车
-  **木筏工厂**
使用原木生产木筏
-  **造船厂**
使用木材生产船
-  **蒸汽船工厂**
使用铁矿石和燃料生产蒸汽船

科技

-  **造船技术**
允许玩家建造造船厂
-  **造车技术**
允许玩家建造卡车工厂
-  **蒸汽技术**
允许玩家建造蒸汽船工厂
-  **钻探技术**
允许玩家建造钻探井
-  **单一化技术**
允许玩家以4/0或0/4的比例放置金矿石/铁矿石
-  **扩大化技术**
允许玩家以5/5的比例放置金矿石/铁矿石
-  **新矿道**
允许玩家开发新矿道
-  **新点子**
现在没用，可能会在扩展中出现