

## 新天鵝堡帶給您最好的家庭娛樂活動

在這您可以找到最棒的桌上遊戲！我們的遊戲可以讓孩子跟兄弟姐妹以及父母一起同樂；較年長的孩子可以跟同儕一起玩；對青少年和父母而言，更是可以共同培養的興趣；只要是大家相聚的場合，一起玩桌上遊戲，讓每一個人都更投入及享受這段時光。

許多優秀的桌上遊戲是由德國及美國出版社設計和生產，新天鵝堡便與這些出版社合作將其遊戲配件翻譯成中文：像遊戲規則、遊戲盒、遊戲版圖及遊戲紙牌上的文案。

藉著與德國及美國出版社合作，我們將這些擁有最佳機制與高品質配件的桌上遊戲以合理的價格引進台灣，而且幾乎與歐美同步上市。

新天鵝堡自2002年成立至今，已進口超過1000款遊戲，並仍持續增加中。值得一提的是，我們的遊戲，在德國、日本、美國及其他許多國家都贏得無數的獎項。

新天鵝堡為台灣引進的不只是桌上遊戲，更是一套源自於德國，知性與深度的休閒生活方式。

感謝您對新天鵝堡的支持，祝您玩得愉快！



新天鵝堡  
德國桌上遊戲  
SWAN PANASIA GAMES

新天鵝堡除了代理及經銷桌上遊戲，亦是一家遊戲出版公司，如您有自己設計的遊戲，歡迎向我們投稿！

### 1. 您需要準備什麼？

- (1) 遊戲文字規則（書面或電子檔皆可） (2) 若有配件建議隨文字規則一併附上。

### 2. 投稿須知：

- (1) 投稿遊戲請勿為其他遊戲的變體，或與其他遊戲在規則上相似度太高（例如在原有的象棋規則加入新的棋子）  
(2) 當然，如您對作品有獨創的自信，那麼和其他遊戲部份類似，並非絕對禁忌，  
例：動物園和大老二一樣把手牌出完獲勝，但卡片平衡設計和主題套用上仍有獨到創意  
(3) 集換式或結構大、遊戲時間長的戰棋類遊戲較不利投稿

### 3. 投稿至新天鵝堡，您將會得到：

- (1) 專屬遊戲團隊與您一起試玩，測試您的作品。  
(2) 若您發現自己的作品感覺不對，我們提供修改建議。  
(3) 我們將於測試完成後，為您聯繫與接洽國內外適合的出版社，並代您掌握試玩過程及出版細節。

### 注意

- 1：遊戲製作到出版通常需要一年半到二年，加上並非所有稿件均能順利出版，請事先做好心理準備。  
2：稿件要求獨家，若已投稿其他管道，亦請務必事先告知。

投稿前請先與我們連絡，期待您的來稿！請E-mail到info@swanpanasia.com

或將測試品郵寄到：台北市新生南路三段56巷7號 新天鵝堡 測試團隊 收  
我們會在收到稿件後，盡快與您聯繫，並交由團隊進行測試。

徵求  
你的！遊戲創意作品



你是位小國的君主，繼承父母傳下的彈丸之地，坐擁這片滿佈河川與綠意的風光—但這並不能滿足你的野心！你想要更大、更富庶的國土，擴及更遠的江河，以及一望無際的樹林。你想要一統疆域！將你四周的每一吋土地，不論是小領主的領地，或是無主的荒原，通通予以征服，為其上的人民帶來文化與繁榮，並將他們納入旗下。

但且慢！事情沒那麼簡單；其他敵對的君主們，也在打著相同的算盤。你必須搶在他們之前，攻下最多的土地，並在同時修築防禦工事。為此，你會需要招募隨從，大興土木，翻修城堡，並充實國庫。或許，你的父母會對你的努力不以為然，但你的列祖列宗在天之靈，勢必會引以為傲！

## 遊戲目的

這是款構築套牌的遊戲。玩家各持有一副套牌，代表各自的國土，其中包含玩家的國庫、分數、以及可以執行的行動。在遊戲之初，玩家只有少得可憐的幾塊莊園與幾枚銅錢，但隨著遊戲進行，玩家將可以陸續充實自己的王國，獲得金幣、行省，與更多的國民和國家建設。  
遊戲結束時，套牌中分數總額最高的玩家獲勝！

## 遊戲元件

500張	紙牌
130張	錢幣卡（代表你的國庫）
60張	銅錢（1●）
40張	銀幣（2●）
30張	金幣（3●）
48張	分數卡（代表你的分數）
24張	莊園（1♣）
12張	公國（3♣）
12張	行省（6♣）
252張	王國卡（代表你的國家建設）
以下的紙牌各10張：冒險者、官員、地窖、大臣、禮拜堂、議事廳、晚宴、慶典、實驗室、圖書館、市集、義勇軍、礦坑、護城河、錢莊、重建、鐵匠、間諜、小偷、王座、村莊、女巫、伐木工、工作室。	
另有12張花園。	
30張	詛咒卡（-1）
33張	佈置用紙牌（藍色牌背，每種牌各一，加上1張『移出遊戲』）
7張	備用紙牌

用分數卡、王國卡與錢幣卡，構築你的套牌。遊戲結束時，套牌中分數總額最高的玩家獲勝！

但請切記，在遊戲進行的途中，分數牌幾無功能。玩家必須在三種牌的數量上取得平衡，才能讓牌庫運作順暢。

遊戲共有25種不同的王國卡，但每次遊戲只會使用其中的10種。這使得每場遊戲都不一樣，增加耐玩度。

說明書右側提供規則彙整以及特殊情況的解決方案。這些資訊對於已熟悉此遊戲，想進行快速檢索的玩家特別有用。

## 遊戲準備

1. 隨機決定一位起始玩家。若是想連續進行數場遊戲，則每一場新遊戲，皆由前一場遊戲獲勝者左手邊的玩家，擔任新遊戲的起始玩家。若前一場遊戲是以平手作收，則從所有非並列第一的玩家中，隨機選擇一位作為起始玩家。

2. 每位玩家拿取7張『銅錢 (1)』與3張『莊園 (1)』，將它們充分洗牌後，面朝下的置於玩家面前，作為他的起始牌庫。之後每位玩家從他的牌庫頂抽5張牌，作為起始手牌。

3. 其他不在玩家起始牌庫中的牌，將被整理在桌面中央，稱為『供應區』。請將相同牌名的牌整理成堆，並且依據其類別（行動/ 錢幣/ 分數/ 詛咒/ 反擊/ 攻擊等，列示於紙牌下方），分區擺放。藍色牌背的佈置用紙牌，則請放置在對應的牌堆底部，面朝下；『移出遊戲』則放置在一旁，面朝上。

每場遊戲將不會使用到全部500張牌，詳見下述：

**錢幣卡：**銅錢 (1)、銀幣 (2) 與金幣 (3)，在每場遊戲中都會被使用。待每位玩家領取起始的7張銅錢後，將剩餘的所有錢幣卡，依據名稱整理成堆，面朝上的置於供應區。

**分數卡：**莊園 (1)、公國 (3) 與行省 (6)，在每場遊戲中都會被使用。在三或四人遊戲時，請將三種分數卡，各放置12張到供應區；兩人遊戲時則各放置8張。請將這些牌依名稱整理成堆，面朝上置於供應區。

**詛咒卡：**詛咒 (-1) 在每場遊戲中都會被使用。在兩人遊戲時，放置10張詛咒卡到供應區；三人遊戲則放置20張；四人遊戲則放置30張。請將之整理成堆，面朝上置於供應區。

**王國卡：**除上述三點共七疊卡外，每場遊戲將會使用10種王國卡。請將選用的10種王國卡，各放置10張到供應區。唯一的例外是，若使用『花園』，則放置與分數卡相同數量的『花園』到供應區（兩人遊戲8張，三或四人遊戲12張）。請將這些牌依據名稱分類成堆，面朝上置於供應區。未被選用的王國卡則留於遊戲盒中；它們在本場遊戲中，將不會被使用到。

對於初次接觸的玩家，我們建議第一場遊戲，使用下述10種牌：地窖、市集、義勇軍、礦坑、護城河、重建、鐵匠、村莊、伐木工、工作室。

在之後的遊戲，玩家可以依據任何方式決定選用的紙牌，只要玩家皆同意（範例：從佈置用紙牌中，隨機抽出10張牌）。若進行一系列的遊戲，則在每次新遊戲開始時，每位玩家可以選擇替換掉上一場遊戲使用的一種牌，讓每種牌都有機會被使用到。除此之外，我們在說明書最後，附有組合性較佳的牌組清單，供玩家選擇。

在第一場遊戲開始前，隨機決定起始玩家；之後的起始玩家則由前一場遊戲獲勝者左手邊的玩家擔任。

每位玩家拿取7張銅幣與3張莊園，作為各自的起始牌庫；將之充分洗牌後，抽5張牌作為起始手牌。以下是供應區的陳列範例。實際的擺設，需依據你的桌面空間而定。



錢幣卡



分數卡



移出遊戲 詛咒卡



王國卡

錢幣卡：全部使用。  
分數卡：三到四人遊戲，放置三種分數卡各12張；兩人遊戲則各8張。  
詛咒卡：2/3/4人遊戲使用10/20/30張。  
王國卡：每場遊戲選用10種王國卡。

## 遊戲進行

遊戲依順時鐘方向進行，待一個玩家的回合結束後，換他左手邊的玩家進行回合。

### 回合流程

每個玩家的回合皆包含三個階段，需依據下列順序，依次執行：

- 行動階段：玩家可以打出一張行動卡。
- 購買階段：玩家可以購買一張卡。
- 結束階段：玩家必須棄掉所有他打出的牌以及尚未打出的手牌，並從牌庫重抽5張牌。

待玩家進行完以上三個階段後，換他左手邊的玩家進行回合。

### A. 行動階段

在行動階段，玩家可以打出一張行動卡；若干行動卡的功能允許玩家打出更多的行動卡。行動卡意指任何在牌底註有『行動卡』的王國卡。在遊戲開始時，基於玩家的起始牌庫中沒有任何行動卡，因此玩家至少有2回合的行動階段，將完全無事可做。

當打出行動卡時，玩家將該牌，從他的手上擺放至他面前，面朝上，朗讀並執行其功能；若該牌有多項功能，則依據其書寫的先後順序，依序結算。

- 即使玩家無法執行紙牌上的所有功能，仍可以打出該行動卡。
- 若玩家被允許打出多張行動卡，則他必須先結算完先打出的牌上所有的效應後，方能再打出新的行動卡。

各行動卡的詳細敘述，請見後文。所有被打出的行動卡將暫留於玩家面前，待C.結束階段時處理。

**行動卡常見術語解釋**（若牌上敘述與下文不合，則依循牌上敘述。）

**+X個行動：**玩家在本次行動階段中，可以額外打出至多X張行動卡。若打出的紙牌允許玩家打出2張以上的行動卡，請留意你尚可打出的行動卡總數；在必要時，可以利用指示物來紀錄。玩家必須結算完先前紙牌的所有效應後，方能再打出新的行動卡。

**+X張牌：**該玩家立即從牌庫頂抽X張牌，加入其手牌。若是該玩家的牌庫不足X張牌，則先將其現有牌庫抽完，然後將該玩家的棄牌堆洗牌，面朝下重新組成牌庫後，再從新的牌庫抽取剩餘的數量。若仍不足額，則抽到無牌可抽為止。

**+X：**該玩家在本回合的B.購買階段中，將有額外的X塊錢預算。玩家不會因此獲得額外的錢幣卡，只會暫時性的多出X塊錢可用。

**+1次購買：**玩家在本回合的B.購買階段中，可以額外購買一張卡。他仍須支付對應金額。

**棄牌：**『棄牌』意指將牌面朝上的置入棄牌堆；除非特別註明，否則這代表從玩家的手牌中選擇紙牌，置入棄牌堆。玩家在棄牌時，不須向其對手展示他棄掉的牌，僅須公開他棄牌堆最上方的紙牌。若干紙牌要求玩家在棄牌時，向其對手展示其棄掉紙牌的『數量』（範例：地窖）。

玩家依順時鐘順序，依序進行回合。每個玩家的回合皆包含以下三個階段，依序執行：

- 行動階段
- 購買階段
- 結束階段

玩家『可以』打出一張行動卡；這並非強制性的。即使玩家手中有卡，他也可以選擇不出。行動卡將為玩家帶來額外的效果。

基於玩家可能在單一回合中打出多張行動卡，請將你打出的行動卡，依據打出的順序，從左到右依序排列。這將便於玩家追蹤他剩餘的效果。所有打出的牌將在C.結束階段，才會進入棄牌堆。

**+X個行動：**本回合可額外打出X張行動卡。

**+X張牌：**立即抽X張牌。這是強制效應；你不能抽少於X張牌，除非無牌可抽。

**+X：**本回合購買時多X塊錢預算。

**+1次購買：**本回合購買時可以多買一張卡。

**棄牌：**將卡面朝上的置入棄牌堆。

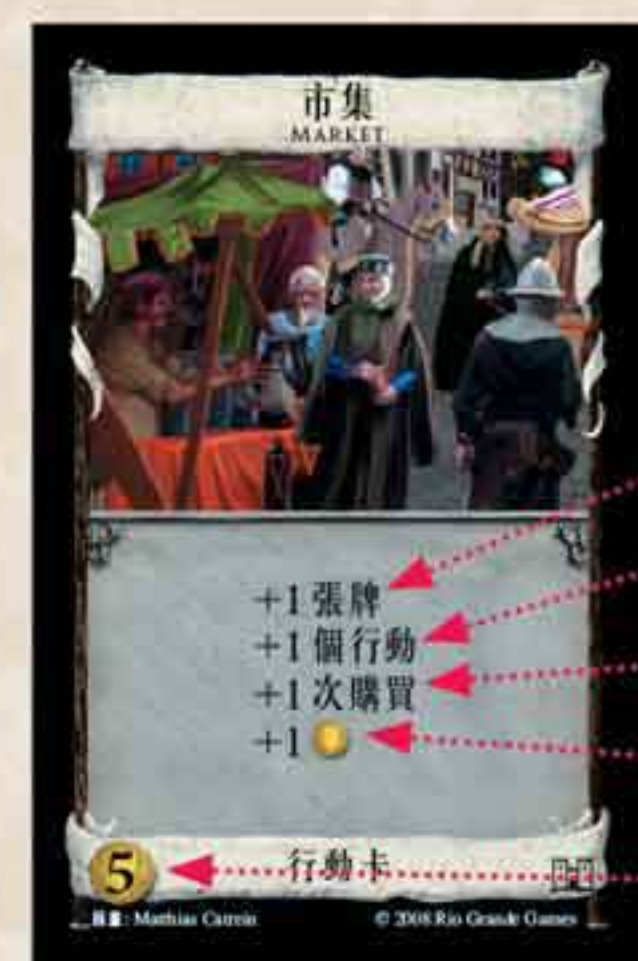
**移出遊戲：**當玩家將牌移出遊戲時，將之放到桌面中央的移出遊戲區，而非棄牌堆。被移出遊戲的紙牌將不會回到供應區，也不能被購買。

**獲得：**當玩家『獲得』卡時，他直接領取該卡。除非特別註明，否則這意指從供應區取得該卡，並且置入該玩家的棄牌堆。玩家無法在獲得該卡時立即使用之。

**展示：**當玩家展示卡時，他將其翻到正面，供所有玩家檢視，之後將其覆蓋，並歸還到其原本所在處（除非紙牌有其他指示）。若紙牌要求玩家從牌庫展示紙牌，但該玩家的牌庫數量不足額，則他先展示牌庫剩餘的所有紙牌，之後將該玩家的棄牌堆洗牌，面朝下重新組成牌庫後，再從新的牌庫展示剩餘的數量。

**置於一旁：**當玩家將牌置於一旁時，除非有其他指示，否則將該牌放置在桌面一側，且忽略該牌效應。要求玩家將牌置於一旁的行動卡，將會指示玩家如何處理被置於一旁的紙牌。

行動階段在玩家不能或不願再打出行動卡時結束。除了註有『反擊卡』的紙牌外，其餘行動卡皆只能在該玩家自己的行動階段中使用。



行動卡範例（市集）

- 立即抽1張卡
- 可以額外打出1張行動卡
- +1張牌
- +1個行動
- +1次購買
- +1
- 購買時可多購買1張牌
- 購買時多1塊錢預算
- 購買此卡時要支付的金額

## B. 購買階段

在購買階段，玩家可以從供應區購買一張牌；若干行動卡的功能允許玩家購買更多紙牌。玩家可以購買任何在供應區的紙牌（包括錢幣卡、分數卡、王國卡甚至詛咒卡），但不得購買在『移出遊戲』區的紙牌。

每張牌的價格標示於其左下角。玩家先從手上打出任意數量的錢幣卡，並將其金額加總，再加上因行動卡獲得的額外金額，為其本回合的預算。之後，玩家可以選擇供應區中任何一張價格不高於預算的紙牌，獲得之，並將其面朝上置入自己的棄牌堆中。購得紙牌的功能將不會在購得的當下生效。

若玩家在本回合被允許購買數張牌，則玩家可以任意分配他的預算。舉例來說，若某玩家有『+1次購買』與6塊錢的預算，他可以先花2塊錢購買『地窖』，將它面朝上的置入棄牌堆；再用剩餘的4塊錢購買『鐵匠』，同樣以面朝上的方式，置入棄牌堆。

所有被打出的錢幣卡將暫留於玩家面前，待C.結束階段時處理。錢幣卡在本遊戲中將被重複使用；雖然他們會在C.結束階段被置入棄牌堆，但它們會被重新洗回牌庫，並重新被抽取使用。因此，錢幣卡不應被視為用過即消失的『鈔票』，而應被視為會持續提供金錢的『資產』。

**移出遊戲：**將牌放到『移出遊戲』區。

**獲得：**獲得該卡並置入棄牌堆。

**展示：**翻開紙牌，之後將其覆蓋並歸還原處。

**置於一旁：**將牌置於一旁，並依紙牌效應來處理。

玩家可以支付紙牌左下角的價格，購買供應區中的一張牌。

玩家可以使用手上任意數量的錢幣卡，輔以之前打出行動卡上的所有『+X』。

請將你打出的錢幣卡，依據打出的順序，從左到右依序排列，並進行加總。

所有打出的牌將在C.結束階段，才會進入棄牌堆。

## C. 結束階段

回合進行至此，所有已打出的紙牌（包括行動卡與錢幣卡）應留於桌面上，而所有獲得的紙牌（包括購得的與因行動卡獲得的）應已置入棄牌堆。現在，請依序進行下述三個動作：

**1. 將所有已打出的紙牌，以及你剩餘的所有手牌，置入棄牌堆。**你不須向對手展示你棄掉的紙牌，但你必須公開棄牌堆最上方的紙牌。

**2. 從牌庫頂重新抽5張牌，**成為你下一回合的手牌。若牌庫不足5張牌，則先將你現有牌庫抽完，然後將你的棄牌堆洗牌，面朝下重新組成牌庫後，再從新的牌庫抽取剩餘的數量。

**3. 本回合結束，換你左手邊的玩家進行他的回合。**若想加速遊戲進行，下一個玩家可以在前一個玩家處理他的C.結束階段時，就先開始動作；然而，若干攻擊卡的效應，要玩家等到前一個玩家執行完C.結束階段後，方能結算。

範例

崔西檢視她的5張手牌，包括：『市集』、『鐵匠』、『銀幣（2）』與2張『莊園（1）』。在她的A.行動階段，她先打出『市集』，抽1張牌，抽到第二張『銀幣（2）』。由於市集允許她『+1個行動』，因此她再打出『鐵匠』，抽3張牌；但基於她的牌庫只剩下2張牌，她先將牌庫抽完，再將棄牌堆洗牌，面朝下成為新的牌庫，然後抽剩下的1張牌。她抽到另1張『市集』以及2張『銅錢（1）』。遺憾的是，崔西已經沒有行動了，因此她的A.行動階段結束，進入B.購買階段。

在購買階段，她打出2張『銀幣（2）』與2張『銅錢（1）』，加上『市集』的『+1』與『+1次購買』，得到總計7元的預算且可購買2張牌。她先使用3元預算，購買『村莊』，面朝上置入棄牌堆；再使用剩餘的4元預算，購買『重建』，同樣面朝上置入棄牌堆。最後，在她的C.結束階段，她將她打出的市集、鐵匠、銀幣與銅錢，以及她手上剩餘的1張『市集』與2張『莊園（1）』，皆置入棄牌堆，並重抽5張牌，結束她的回合。



## 遊戲結束與勝負

在任何玩家回合結束時，若以下任一條件被滿足，則遊戲立即結束：

- 供應區的『行省（6）』被取完（即看到底端的佈置用紙牌）
- 供應區中有三疊牌被取完（即看到底端的佈置用紙牌）

此時，玩家計算各自在牌庫、手牌以及棄牌堆中的分數總額。總分最高的玩家獲勝；若平手，則其中進行回合次數較少的玩家勝。若仍無法分出勝負，則以平手作收。

玩家將所有已打出的行動卡、錢幣卡，和剩餘的手牌，一併置入棄牌堆。

重抽5張牌。

回合結束，換其左手邊的玩家進行他的回合。

崔西開始時的手牌



在打出『市集』並抽牌後



在打出『鐵匠』並抽牌後



購買『村莊』與『重建』後（購得的牌進入棄牌堆）



最後將打出的牌以及剩餘的手牌，全數置入棄牌堆。

遊戲結束條件：

1. 『行省（6）』被取完，或
2. 任意三疊牌被取完  
總分最高的玩家獲勝。

## 細部規則

- 玩家可以計算他自己牌庫的剩餘張數，但不得計算棄牌堆的張數。玩家不得檢視他的牌庫或棄牌堆裡有什麼牌。供應區與移出遊戲區的牌則可以任意檢視之。
- 若有紙牌效應會影響數位玩家，且順序會造成差異時，則從正在進行回合的玩家開始，依順時鐘方向，依序對每個玩家結算效應。
- 在任何時候，若玩家需要抽取或展示大於牌庫數量的牌，則他必須先將現有牌庫用完後，方可將他的棄牌堆洗牌，面朝下重新組成牌庫，並且抽取或展示剩餘的張數。
- 玩家的牌庫數量歸零並非將棄牌堆洗牌、重新組成牌庫的條件；而是當玩家需要抽牌或展示紙牌，牌庫已用盡時，才會進行洗牌動作。

## 王國卡解釋

**冒險者：**若你的牌庫不足應展示的張數，使得你在展示途中需要將棄牌堆洗牌，請不要將你展示中的牌一併洗入，它們在展示結束時才會進入你的棄牌堆。若你將新牌庫展示完，仍只展示出一張錢幣卡，則你只會獲得該錢幣卡。

**官員：**若你在打出此卡時，牌庫已經沒有任何牌，則你獲得的銀幣將成為你牌庫中唯一的牌。同理，若有玩家此時的牌庫已經沒有任何牌，則他放回牌庫頂的分數牌，將成為其牌庫中唯一的牌。

**地窖：**你無法棄掉地窖本身；在你打出地窖的同時，它便已不在你的手牌中。你必須一次選妥要棄的紙牌，將它們同時放進棄牌堆，之後再抽取等量的牌，而不能在看到所抽的牌後，再追加棄牌。若你抽牌途中需要將棄牌堆洗牌，你因地窖所棄的牌，將會被洗回你的牌庫當中。

**大臣：**你必須決定是否要將牌庫置入棄牌堆後，方能進行之後的動作。你不能在將你的牌庫放入棄牌堆時，偷偷檢視你的牌庫。

**禮拜堂：**你無法將這張禮拜堂移出遊戲，但是你可以將你手上的其他張禮拜堂移出遊戲。

**議事廳：**其他玩家必須抽牌。若該玩家因此必須要將他的棄牌堆洗牌，從之。

**晚宴：**獲得的牌將置入你的棄牌堆。獲得的牌必須來自供應區。你不能用錢幣卡，或是之前行動的+X●效果，來增加所棄紙牌的價格。若你使用『王座』來打出『晚宴』，你將獲得兩張牌，即使你只將晚宴移出遊戲一次。請注意，『獲得牌』與『將晚宴移出遊戲』是兩個獨立的效應；並不是任何將晚宴移出遊戲的效應，都會使你獲得一張牌（例如：禮拜堂）。

**慶典：**如果你打出了多張慶典，請留意你尚能打出的行動卡張數。以口頭紀錄是個不錯的方法（範例：『我打了1張慶典，還剩2個行動。』『我打了1張市集，還剩2個行動。』『我又打了1張慶典，還剩3個行動。』...）。

玩家可以計算自己的牌庫與供應區的紙牌『數目』。玩家可以檢視移出遊戲區的紙牌，但不得檢視任何牌庫或棄牌堆的牌。

在玩家要抽取或展示牌時，牌庫已經用盡的情況下，才進行洗牌動作。玩家亦可替他左手邊的玩家在洗牌時進行切牌，以確保公平性。



**花園：**花園是一張分數卡，而非行動卡；除了遊戲結束的加分外，它沒有任何功能。你每有10張牌，你的每張花園便值1分（這包括你在牌庫、棄牌堆以及手上的牌），小數點以下無條件捨去。舉例來說，若你有39張牌，則你的每張花園值3分。請記得，在遊戲準備時，若選用花園，則2人遊戲請放置8張花園到供應區，3或4人遊戲則請放置12張。

**實驗室：**抽2張牌。你之後可以再額外打1張行動卡。

**圖書館：**若你的牌庫不足額，使得你在展示途中需要將棄牌堆洗牌，請不要將你置於一旁的紙牌一併洗入；它們要等到你抽滿7張手牌後，才會進入棄牌堆。若你將新牌庫抽完，仍未抽滿7張牌，則抽到你不能再抽為止。你不需要將行動卡置於一旁；你可以選擇要不要如此做。若你在打出圖書館時，手牌已達7張以上，則你將不會多抽任何牌。

**市集：**抽1張牌。你之後可以再額外打1張行動卡。在你的購買階段，你可以多買1張牌，且有多1塊錢的預算。

**義勇軍：**所有被攻擊的玩家將手牌棄到剩3張。若被攻擊的玩家原本便只有3張以下手牌，則他不需棄掉任何手牌。

**礦坑：**通常狀況下，玩家都是移出『銅錢(1●)』取得『銀幣(2●)』，或是移出『銀幣(2●)』取得『金幣(3●)』；但是規則上，你也被允許拿取較移出遊戲紙牌更低價的錢幣卡。你獲得的錢幣卡會直接進入你的手牌，因此你可以當回合便使用之。若你沒有將任何錢幣卡移出遊戲，你將無法獲得任何紙牌。

**護城河：**攻擊卡意指所有在牌底註明『攻擊卡』的紙牌（通常是『行動—攻擊卡』）。當有其他玩家打出攻擊卡時，你可以在攻擊效應結算前，從你的手上展示此卡，並將之歸還到你手中；若你如此做，則該攻擊卡的效應對你無效。舉例來說，你將不會因『女巫』而獲得詛咒卡，或因『間諜』而必須展示紙牌。護城河只會保護展示它的玩家；其他玩家仍會受該卡的效應影響。舉例來說，若有玩家以『護城河』反擊『女巫』，打出『女巫』的玩家仍會抽2張牌，且其他玩家仍會取得詛咒卡。護城河也可以視同一般行動卡打出，功能為+2張牌。

**錢莊：**若你未將任何『銅錢(1●)』移出遊戲，你將無法取得+3●的功能。

**重建：**你無法將重建本身移出遊戲；在你打出重建的同時，它便已不在你的手牌中（但你可以將你手上的另一張重建移出遊戲）。若你未將任何牌移出遊戲，你將無法獲得任何紙牌。將獲得的紙牌置入你的棄牌堆。你只能從供應區獲得紙牌。你獲得的紙牌，其價格不能大於移出遊戲紙牌價格+2●；你不能用錢幣卡，或是之前行動的+X●效果，來增加移出遊戲紙牌的價格。你可以獲得與移出遊戲紙牌相同的牌。

**鐵匠：**抽3張牌。

**間諜：**間諜會讓所有玩家，包括打出間諜的玩家，展示各自牌庫頂的牌。請注意，展示牌庫頂牌的效果在+1張牌之後才發生。所有牌庫已經沒有牌的玩家此時必須將它的棄牌堆洗牌，重新組成牌庫；若他仍無紙牌可展示，則他不需展示任何牌。若玩家在乎展示的順序，則由打出間諜的玩家先行結算，之後依順時鐘順序進行。被展示而未被置入棄牌堆的牌，將歸還至牌庫頂。



**小偷**：牌庫只剩1張牌的玩家先展示該牌，再將他的棄牌堆洗牌，面朝下重新組成牌庫，並展示新的1張牌；牌庫已經沒有任何牌的玩家則直接將他的棄牌堆洗牌，然後從新牌庫頂展示2張牌。若玩家仍無足夠的牌可展示，則展示到無牌可展示為止。每個玩家至多只會有一張錢幣卡被移出遊戲或是被打出小偷的玩家取走，由打出小偷的玩家決定。你只能取得當回合被展示的錢幣卡。你對每個玩家展示的牌個別做出決定。將你取得的錢幣卡，置入你的棄牌堆。被移出遊戲的錢幣卡則置入移出遊戲區。

**王座**：你選擇你手上的另一張行動卡，將其打出，並執行其效果兩次。只有打出『王座』的動作會消耗你本回合可做的行動；用『王座』打出的行動卡不會。請先完整執行完第一次效果後，再執行第二次效果。若你用『王座』打出另一張『王座』，則第二張王座可以執行其效果兩次；因此，你先打出一張行動卡，執行其效果兩次後，再打出另一張行動卡，並執行其效果兩次，而非執行一張行動卡的效果四次。請注意，對於有+1個行動效果的紙牌，連打兩張與用『王座』執行兩次的結果不同。舉例來說，連打兩張『市集』，最後你只能再多打1張行動卡；但用『王座』執行一張『市集』兩次，你將可以再多打2張行動卡。請記得利用之前所提的口頭技巧，追蹤你尚能打出的行動卡數量！你不能在兩次效果中間插入其他的行動卡。

**村莊**：如果你打出了多張村莊，請留意你尚能打出的行動卡張數。以口頭紀錄是個不錯的方法。

**女巫**：若剩餘的詛咒卡數目不足，則從你左手邊的玩家開始發詛咒卡，直到發完為止。若你打出『女巫』卡時已沒有詛咒卡，你仍會抽2張牌。其他玩家將獲得的詛咒卡面朝上置入各自的棄牌堆。

**伐木工**：在你的購買階段，你可以多買1張牌，且有多2塊錢的預算。

**工作坊**：獲得的牌將置入你的棄牌堆。獲得的牌必須來自供應區。你不能用錢幣卡，或是之前行動的+X效果來補差額。

## 建議模組

玩家可以用任何10種王國卡進行遊戲。以下清單只是我們建議用來強調遊戲某一面向的起始模組：

**新手模組**：地窖，市集，義勇軍，礦坑，護城河，重建，鐵匠，村莊，伐木工，工作室。

**有錢真好**：冒險者，官員，大臣，禮拜堂，晚宴，實驗室，市集，礦坑，錢莊，王座。

**玩家互動**：官員，大臣，議事廳，慶典，圖書館，義勇軍，護城河，間諜，小偷，村莊。

**價格失衡**：地窖，禮拜堂，晚宴，花園，圖書館，小偷，村莊，女巫，伐木工，工作室。

**小鎮廣場**：官員，地窖，慶典，圖書館，市集，重建，鐵匠，王座，村莊，伐木工。



作者：Donald X. Vaccarino  
研發：Valerie Putman與Dale Yu  
美術與排版：Matthias Catrein  
中文翻譯：高竹嵐  
中文排版：Idgie Lo & 彭于庭

我們在此感謝以下測試玩家：

Kelly Bailey, Dan Brees, Josephine Burns, Max Crowe, Ray Dennis, David Fair, Lucas Hedgren, Michael M. Landers, W. Eric Martin, Destry Miller, Miikka Notkola, Molly Sherwin, Sir Shufflesalot, P. Colin Street, Chris West, the 6am Gamers, the Cincygamers and the Columbus Area Boardgaming Society.

版權所有：

© Rio Grande Games, PO Box 45715, Rio Rancho, NM 87174, USA  
RioGames@aol.com www.riograndegames.com

中文版權所有：

©2009-2014新天鵝堡企業有限公司 Swan Pansia Co., Ltd.  
10660台北市新生南路三段56巷7號1樓 www.swanpanasia.com  
1F, No. 7, Lane 56, Sec. 3, Xincheng S. Rd., Taipei City 10660, Taiwan  
電話：+886 (0)2-2369-2527 傳真：+886 (0)2-2217-4291  
Tax Reg. No. 統一編號：13120886 info@swanpanasia.com

港澳獨家代理：

Capstone (Hong Kong) Ltd. www.capstone.hk info@capstone.hk  
2/F, 449 Hennessy Road, United Building, Causeway Bay, Hong Kong  
香港軒尼詩道449號合群大廈2樓 Tel：+852-2577-5388

中国经销商：

智研家文化发展（北京）有限公司 www.zhiyanjia.com  
北京市朝阳区芍药居甲2号院17号楼18号底商 Tel：+86-10-84362070  
durian\_zyj@foxmail.com weibo.com/zhiyanjia

小雪的客厅主题桌游馆 http://xxkt.taobao.com

中国南京市白下区户部街33号天之都大厦30层3009-3010

TEL：+86-400-013-1210 +86-18951004244 m.hjj@163.com

