

TARGI 大漠行商

适合13岁及以上的两人玩家

游戏的创意来源及游戏目标

与其他沙漠民族不同，在阿拉伯语中被称为“塔吉”（Targi）的“图阿雷格”族男人在 25 岁成年后要用蓝紫色面纱遮挡住脸庞，而族里的女人们则不用。在过去图阿雷格人曾一度靠武力主宰撒哈拉沙漠南北的货物贸易，利用五条纵贯沙漠的贸易路线连接撒哈拉沙漠以南的大城市，与非洲北边的地中海沿岸。不同的家族被划分为各种部落，听从于部落中的贵族。作为图阿雷格部落的首领，玩家们将用部落周边（椰枣与盐）或进口货物（胡椒）进行贸易，从中获取金币与其他利益，并同时扩张他们的家族。但沙漠是个险恶之地，强盗和其他部落都在与你争夺有限的资源。**在游戏结束时拥有最多胜利点数的玩家获胜。**

游戏配件：

80 张卡牌，包括：



45 张部落卡



19 张货物卡



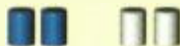
16 张边界卡



8 个金币指示物



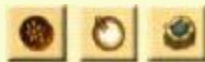
6 个塔吉人标记



4 个部落标记



1 个强盗标记



30 个货物指示物

（椰枣，盐，胡椒各 10 个）



1 个起始玩家指示物

（银护身符）



15 个胜利分数指示物

游戏准备

初次游戏前，请将所有指示物从板块上小心取下。

16 张边界卡上标注了 1-16 的数字，如下图所示按顺序进行摆放，让卡牌的数字位于左上角，形成一个环。所有边界卡在整场游戏中不会变动位置。



提示：在边界卡的正面，不同的作用使用了对应符号作为说明。在卡牌背面，则用文字进行描述。初学本游戏时，推荐使用卡牌的背面进行游戏。

分别随机混洗货物卡以及部落卡，然后分配 5 张货物卡与 4 张部落卡进入边界卡围成的中央区域。



将剩下的部落卡形成牌库放在边界卡 14“部落扩张”旁；将剩下的货物卡形成牌库放在边界卡 13“旅行商队”旁。将**货物**，**金币**，以及**胜利分数**指示物放在一旁作为公共供应堆。将强盗(灰色标记)放在边界卡“贵族”旁。每个玩家获得各自颜色的**3 个塔吉人标记**以及**2 个部落标记**。同时每个玩家还获得**椰枣、盐、胡椒各 2 个，1 个金币，4 点胜利分数指示物**。

最近吃过椰枣的玩家为起始玩家并拿起起始玩家指示物开始游戏。若无人吃过，则蓝色方玩家为起始玩家。(“图阿雷格”人有时也被称为“蓝人”)



游戏的进行

游戏概览

在每轮里，每个玩家轮流依次在边界卡上放置自己

的 3 个塔吉人标记。然后在每两个同色塔吉人标记所在行列十字相交的中央区域上，放上该玩家的部落标记。玩家的标记放置的卡牌表示了玩家可以执行何种行动。玩家可以巧妙的结合执行行动的顺序来获益。当有玩家将部落区 12 个位置填埋或强盗在边界卡上走完一圈到 16 时，游戏结束。

游戏流程

1. 将强盗标记向前移动 1 格（在边界卡上）

在每轮开始时，将强盗按照顺时针往前移动 1 格。
在第 1 轮，直接将强盗放置在 1 号边界卡“贵族”上。玩家的塔吉人标记不能放置在强盗所在边界卡上。每当强盗到达游戏区域的边角处时，会执行一次该卡牌上描述的**掠夺**，玩家将可能会失去货物或胜利分数，在后期甚至会失去金币（参见“掠夺”）

2. 依次放置塔吉人标记（在边界卡上）

从起始玩家开始，每个玩家依次放置 1 个其拥有的塔吉人标记到边界卡上，直到 3 个全部放完，玩家通过放置塔吉人标记占据边界卡来获得其在本轮中想要执行的行动。而以下边界卡玩家不能放置塔吉人标记：

- 强盗所在的边界卡；
- “掠夺”（四个角落）边界卡；
- 已放置塔吉人标记的边界卡；
- 与对手玩家已放置塔吉人标记相对的边界卡；

范例：蓝色玩家开始放置他的第一个塔吉人(1)。

紧接着白色玩家放置了塔吉人在另一个区域，他不能放置塔吉人在标注白色 X 的区域上。





蓝色玩家放置他的第二个塔吉人(2)。他不能放置在标注蓝色 X 标记的区域。因为该区域对面已有一个白色塔吉人。然后白色玩家放置其第二个塔吉人在强盗的对面区域。放置塔吉人在强盗对面是允许的,但是不允许放置在强盗所在区域上。



最后玩家们各自放置他们最后的塔吉人标记：



3. 在十字交叉点放置部落标记 (中央区域)

在玩家放置完所有塔吉人标记后,每个玩家开始放置部落标记,每个玩家根据其所属颜色的塔吉人所在边界卡行列的直线进行延伸,一旦在中央区域产生交叉点,就可以在交叉点放置对应颜色的部落标记。最常见的情况下可以放置 2 个部落标记。

提示 若玩家在放置塔吉人标记时出现同色相对的情况,最多只会产生 1 个交叉点,即只能放置 1 个部落标记。接着前一个范例：玩家放置对应的部落标记。



4. 执行行动

由起始玩家开始,玩家连续执行完所有塔吉人以及部落标记所在卡牌对应的行动。顺序可由玩家自由决定。无论如何,玩家必须在结束前一个行动后再执行下一个行动。玩家也可以选择不执行完所有的行动。

一旦玩家使用了某**边界卡**的行动,他将他的塔吉人标记取回,边界卡保留不动。

若**中央区域**的卡牌被使用,玩家将他的部落标记取回,卡牌空位将立即被一张相异类型的卡牌代替：

若货物卡被使用,将其放到货物卡的弃牌堆,并将 1 张部落卡**面朝下**放置在其之前腾出的空位。若部落



卡被使用，同理则使用货物卡来代替。

提示：货物牌库被摸完时，洗混弃牌堆形成新的牌库。



若 1 张货物卡上描绘了 1 或 2 种货物，或 1 金币或 1VP，玩家获得相应的资源。若卡牌上描绘了带有斜线划分的 3 种货物，玩家可以选择获取他所选择的 1 个货物。然后弃掉该货物卡。



提示：若供应堆没有可用的指示物时，玩家可以通
过纸笔进行记录。

玩家在支付**部落卡**上描述的相应货物或金币后可将部落卡放在面前（参见“**部落区**”）。若玩家不能或不想支付部落卡的费用时，他可以选择将卡收入手牌中。无论如何，每个**玩家部落卡的手牌上限为一张**。

然而一旦存在手牌，在接下来的时间中，若存在抽取部落卡的机会，而又不能立即打出该卡牌（支付费用）时，抽取的部落卡必须被放入部落卡弃牌堆。亦**不允许在有手牌时与刚刚摸取的部落牌进行交换**。

通常部落卡只能在你获取它时打出，在稍后的回合中，当塔吉人标记放置到“贵族”边界卡时，你可以从

手中打出你前期收入手牌的部落卡。（例外：某种部落卡允许玩家直接从手牌打出而无需“贵族”行动）

当使用贵族行动时，你可以从手中打出部落卡（需支付费用），或弃掉手牌为更好的卡牌腾出空间。

5. 翻面新入场的货物与部落卡并交换起始玩家

在轮次最后，所有玩家执行完其行动时，将所有新入场的货物卡与部落卡翻面正面朝上。起始玩家将起始标记交给对方，新的 1 轮随着移动强盗开始。



其他规则细节

部落区

打出部落卡的费用在卡牌右上角。



提示：在某些卡牌费用上有斜线存在，这意味着玩家能够选择支付相应货物或 1 个金币来打出该卡。

卡牌右下角为**卡牌自身胜利分数**，用 1-3 个银十字架来表示。

许多卡牌在游戏中给予玩家一些好处。每张卡牌上均有详细描述。部落卡一旦打出，玩家即可使用该卡所带来的好处。例如：若卡牌给予玩家 1 个额外的货物，该玩家可以在该卡牌打出的同一轮次获得此货物。

玩家在构建自己的部落区时，应当按照**合计三行，每行四张**的原则来进行。每行卡牌在扩张时须遵循从左至右的规则。允许在一行未填满时直接在其他行第一张的位置放置卡牌。

这意味着**允许玩家数行同时进行建设**。但打出的卡牌通常在整局游戏中都不会再变动位置（例外：某种部



落卡允许两张打出的卡牌进行位置互换。



部落卡通过以下符号被分为 5 种类型：

水井 骆驼骑士 绿洲 塔吉女 帐篷



若一个玩家使用 4 张相同类型的部落卡牌完成部落区中一行的建设，将在游戏结束时获得 4 分。

若使用 4 张类型各不相同的部落卡牌完成部落区中一行的建设，将在游戏结束时获得 2 分。

在一行中未完成 4 张，或是完成 4 张但不符合以上要求的情况，不会获得任何额外的分数。

金币不被视为货物。

掠夺

若强盗移动到“掠夺”边界卡时，玩家必须交出卡上描绘的物品。从当前起始玩家开始，每个玩家选择交出分数或货物（最后一轮则为金币）。将交出的物品返还公共供应堆，并且将强盗立即移动到下一个边界卡，然后玩家们开始依次放置塔吉人标记。



轮次结束时货物和金币的库存限制

获得的货物与金币在进入下一轮前有库存限制。如果一个玩家在执行完他所有行动后，拥有**超过 10 个以上货物和/或 3 个以上金币**，则必须返还超出的货物



以及金币。返还的货物的类型由玩家自行决定。而在游戏轮次中，玩家获得的货物与金币并没有限制，只要他能在轮次结束前消耗掉即可。

游戏结束与计分

当有玩家打出 12 张部落卡时，该轮次即为游戏的**最后一轮**。若打出 12 张部落卡的玩家为当轮的起始玩家，他的对手依然可以将回合进行完。

或当强盗移动到第四个“掠夺”卡时，玩家们必须先支付第四张掠夺卡所需的费用，然后游戏立即结束。

每个玩家将他所获得的胜利分数指示物以及打出的部落卡上的分值进行加总。某些部落卡会提供额外的分数，详见卡牌说明。

然后根据玩家的打出的部落区进行额外加分：

- 一行部落区中，4 张部落卡均采用相同的类型建造，获得 4 分。
- 一行部落区中，4 张部落卡均采用不同的类型建造，获得 2 分。

最高分数的玩家获胜。若出现分数相同的情况，持有最多金币的玩家获胜。若双方金币仍然相同，该局游戏为平局。

范例：蓝色玩家打出了 12 张部落卡而导致游戏结束。他持有的胜利分数指示物为 3 分，打出的部落卡上的分数为 21 分，他还获得了两个部落卡的额外加分：每打出 2 个“水井”类型部落获得 1 分以及每打出 2 个“骆驼”类型部落卡获得 1 分。此外他还通过第一行的四个绿洲类型部落卡获得了 4 分，第二行四个不同类型的部落卡获得 2 分，第三行没有获得其他分数。最终蓝色玩家分数为 33 分。



范例的分数合计：

部落卡：	21
胜利分数指示物：	3
特殊部落卡：	3
同类型的部落卡行：	4
各不相同的部落卡行：	2
合计	33

后记

小科普——沙漠之王的今昔

图阿雷格是沙漠上古老的游牧部族，他们是北非柏柏尔人的后裔，起源于利比亚的费赞地区，后来扩张之其他撒哈拉地区。据一个古老的传说，图阿雷格氏族的真正祖先是一个名叫希娜纳的女王，因而图阿雷格妇女便得到了至高无上的尊贵地位，她们是图阿雷格文明的真正标志。

沙漠地带的资源匮乏，完全依赖放牧根本不可能生存。在这种情况下，图阿雷格人一方面向来往于撒哈拉沙漠的商队收取过境税，另一方面则干脆武装抢劫过往商队或者周边的定居国家。有时图阿雷格人自己也参与经商，不过他们的货物一般都是抢来的。

图阿雷格人对撒哈拉沙漠商队的抢劫遵循一种“可持续发展”的原则，既不对商队进行毁灭性劫掠，也不天天劫掠。所以，即使图阿雷格人长期横行于撒哈拉商道，但基本上没有使这些商道断绝。

长期的游牧、劫掠和征战养成了图阿雷格人彪悍的性格，不过他们并不是常胜将军。据说，本来在图阿雷格人那里戴面纱的是女人。有一次，男人战败归来，一个个垂头丧气，他们的女人见了之后又羞又怒，将自己脸上的面纱扯下来，扔给那些男人，对他们说：“你们这些男人真是没用，看来应该由你们来戴这些面纱。”就这样，图阿雷格男人戴起了面纱。

然而到了现代图阿雷格人的生活面临着诸多困境，原本的绿洲随着沙漠化逐年消失，卡车的普及使得骆驼商队利润减少。而更糟的是在二战后殖民地国家纷纷独立，划分国界时，图阿雷格人被迫分散在数个国家，成为了遭受排挤的少数民族群。也许这正应了他们古代的称谓“Targi”——被神遗弃的人。

原作信息

设计：Andreas Steiger 规则：TM-Spiele
插图：Franz Vohwinkel 美工：Imelda Vohwinkel

DIY 过程

本桌游的素质真的很高，虽然只支持 2 人，但其策略变化非常多变。在得到了高清素材后，发现还没有简中版，于是决定好好制作一番。

moonsang

鸣谢：

规则书汉化原稿——TOTO

英文素材扫描——风中脚步

