



---

# 中世纪中文规则书

---

欧冶喵



---

## 目录

游戏配件.....	- 2 -
重要的概念.....	- 3 -
一些图例.....	- 5 -
准备游戏.....	- 13 -
游戏流程.....	- 14 -
阶段 1：全体起立.....	- 14 -
阶段 2：城市建筑.....	- 14 -
阶段 3：游戏顺位.....	- 17 -
阶段 4：乡下建筑.....	- 18 -
阶段 5：储存货物.....	- 22 -
阶段 6：收获.....	- 22 -
阶段 7：探索.....	- 23 -
阶段 8：饥荒.....	- 23 -
阶段 9：污染.....	- 24 -
阶段 10：检查胜利.....	- 25 -
新手变体.....	- 26 -
策略提示.....	- 26 -
基础策略.....	- 26 -
进阶策略.....	- 26 -

## 游戏配件

- 每位玩家一套玩家指示物：
  - 22 颗木制方块
  - 4 个城市 (city)
  - 16 个旅馆 (inn)
- 每位玩家一套城市建筑: 若非特别注明, 大部分城市建筑一套里只有一个
  - 市场 (market)
  - 探索小屋 (explorer)
  - 港口 (harbor)
  - 大学 (university)
  - 生物学院 (Faculty of Biology)
  - 炼金学院 (F. Alchemy)
  - 神学院 (F. Theology)
  - 哲学院 (F. Philosophy)
  - 酒馆 (brewery)
  - 医院 (hospital)
  - 劳务市场 (forced labor)
  - 马厩 (stables)
  - 教堂 (cathedral)
  - 垃圾场 (dump)
  - 粮仓 (granary)
  - 房屋 (house), 若干。
- 公共建筑
  - 马车 (cart shop): 16 个
  - 仓库 (storage) 16 个
  - 喷泉 (fountain) 16 个
  - 钓鱼小屋 (fisherman) 12 个
  - 坟墓 (graveyard), 若干
- 4 张玩家帮助 (player aid)
- 12 张城市版图 (city map)
- 1 张饥荒等级 (famine level) 表和 1 个饥荒等级指示物
- 16 张乡下版图 (map tiles)
- 16 个探索 (exploration) 指示物
- 草地 (grass) 地形指示物若干
- 污染 (pollution) 指示物若干
- 10 种货物指示物, 每种 48 个:
  - 小麦 (grain)
  - 橄榄 (olives)
  - 葡萄酒 (wine)
  - 羊咩咩 (sheep)
  - 鱼 (fish)
  - 染料 (dye)
  - 珍珠 (pearls)
  - 黄金 (gold)
  - 石材 (stone)
  - 木材 (wood)

## 重要的概念

在阅读说明书之前，最好先了解一些游戏内的重要概念。

**乡下 (countryside):** 就是游戏版图，由六边形的地形板块拼凑而成。版图的大小取决于玩家人数，参见准备游戏章节，游戏在这个拼凑好的大版图上进行。乡下一共有四种地形单元格，它们分别是：森林、水域、山脉和草地。玩家可以在乡下建造乡下建筑（伐木小屋、矿井、放牧区、钓鱼小屋、旅馆）和新的城市。

**城市 (city):** 玩家可以拥有一至四座城市，新的城市建造在乡下的空地上，每个城市占地七个单元格。新建的城市完全归属与建造这个城市的玩家（城市上有玩家的图腾）。建造了新的城市，该玩家便获得一块城市版图；扩展了城市版图，就能建造更多的城市建筑。每位玩家最多拥有四块城市版图，其中一块是印制在玩家帮助上的起始城市；剩下三块需要玩家另行建造获取。

**布置工人 (manning):** 木制方块就是工人，每位玩家都有自己的工人。大

部分建筑（乡下和城市）都需要工人才能激活，换言之，这些建筑在没有工人操作时毫无用处。乡下建筑里的工人会停留在此直到这个建筑耗尽附近所有的可用资源；城市建筑中的工人则可以在每轮开始时任玩家自由调配。

**货物 (goods):** 货物经由乡下建筑产出，一共分为三种：食物（橄榄、羊咩咩、小麦、鱼）、奢侈品（葡萄酒、珍珠、染料、黄金）、建材（木材与石材）。

**圣徒 (saint):** 建造了教堂之后，城市便拥有了可以与圣徒对话的“电话亭”。游戏中一共有五种不同信仰，每种信仰提供各自的特殊能力，玩家建造教堂后可自行选择。在选择信仰后玩家的胜利条件也随之决定。每个玩家只能选择侍奉一位圣徒，不同玩家可以侍奉统同一位圣徒。

**污染 (pollution):** 通常情况下，乡下版图里每块单元格使用一次后便被污染（森林地形除外）。所以随着游戏的进行，未被污染（干净）的单元格会急剧减少，游戏越来越难。

**饥荒 (famine):** 饥荒等级反映了居民当前的粮食需求量。如果没有准备足够的粮食, 那么城市里的居民就会饿死, 城市里就会出现坟墓。

**探索 (exploration):** 探索指示物在游戏开始前就放在版图上了。玩家需要通过探索荒野以获得自己还未解锁的资源种类。

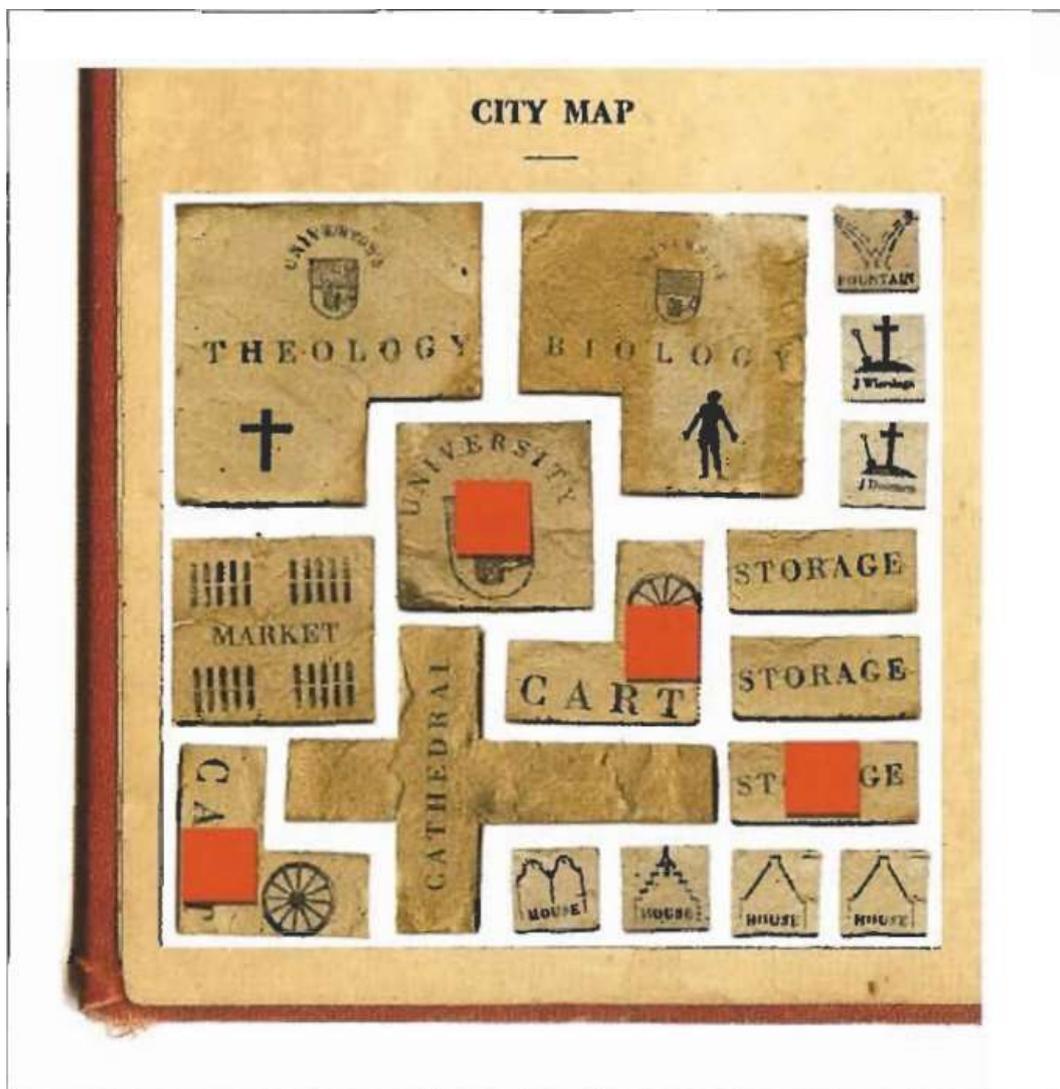
**游戏顺位 (order of play):** 在大部分时间里玩家们可以同时行动互不干扰。但如果有玩家提出想要在某些时候按照顺位行动, 则需提前说明, 届时所有玩家参考玩家顺位依次行动。

**控制区域 (zone of control):** 控制区域指玩家在乡下版图执行各种行动的区域。一般来说, 控制区域的范围是自己城市外围两个单元格以内的所有陆地地形。注意, 水域以及需经由水域到达的陆地不计入控制区域范围。

玩家可以通过: 一、在乡下建造旅馆; 二、在城市里建造港口并放置工人(控制区域增加水域以及与水域相邻的陆地地形); 三、在城市里建造马厩并放置工人(控制范围增加至三个单元格以内的所有陆地地形), 来扩展自己控制区域的范围。

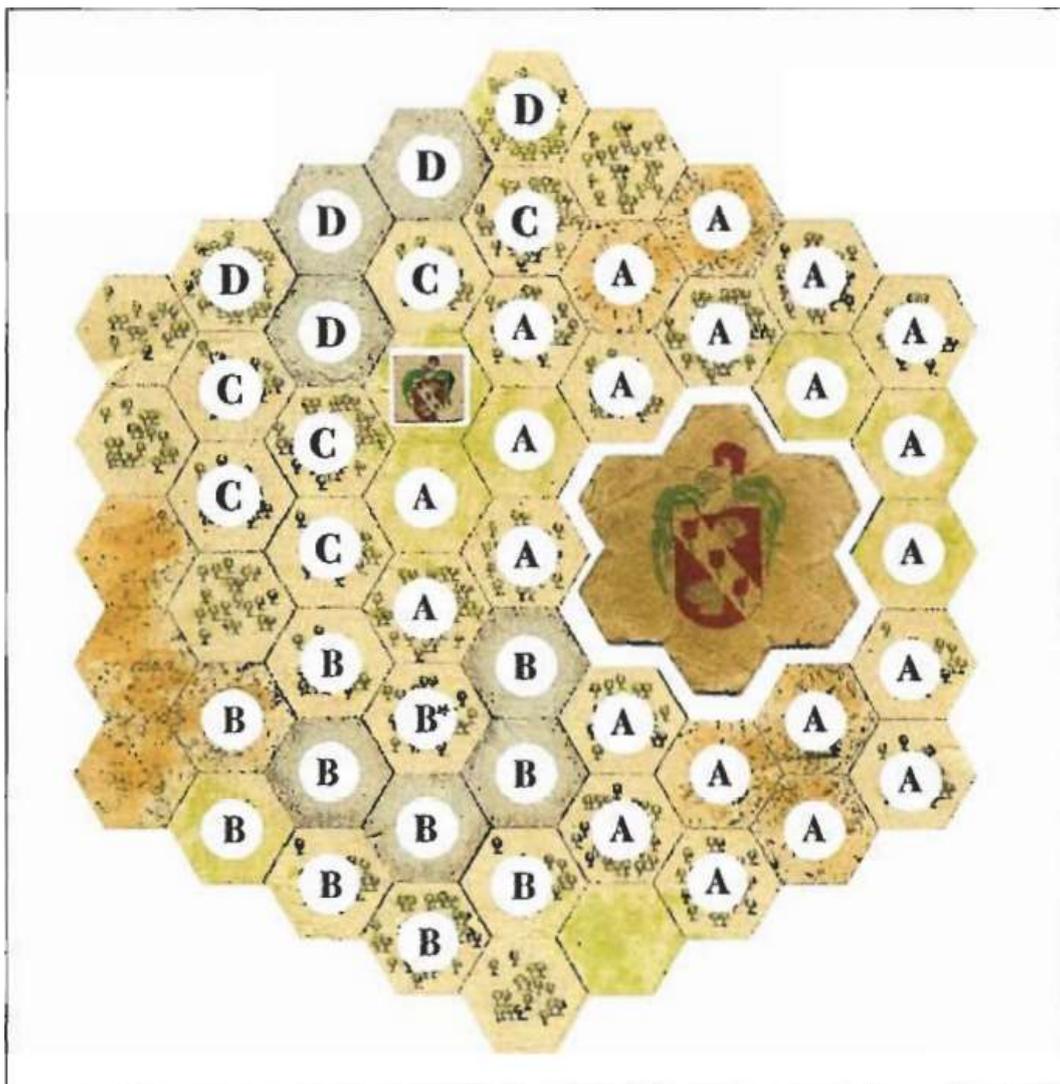
通过建造各种乡下建筑(并放置工人), 玩家可以生产各种各样的资源, 并以此建造更多的建筑。最终, 达成自己的胜利条件宣告胜利。

## 一些图例



图例 1 城市图例

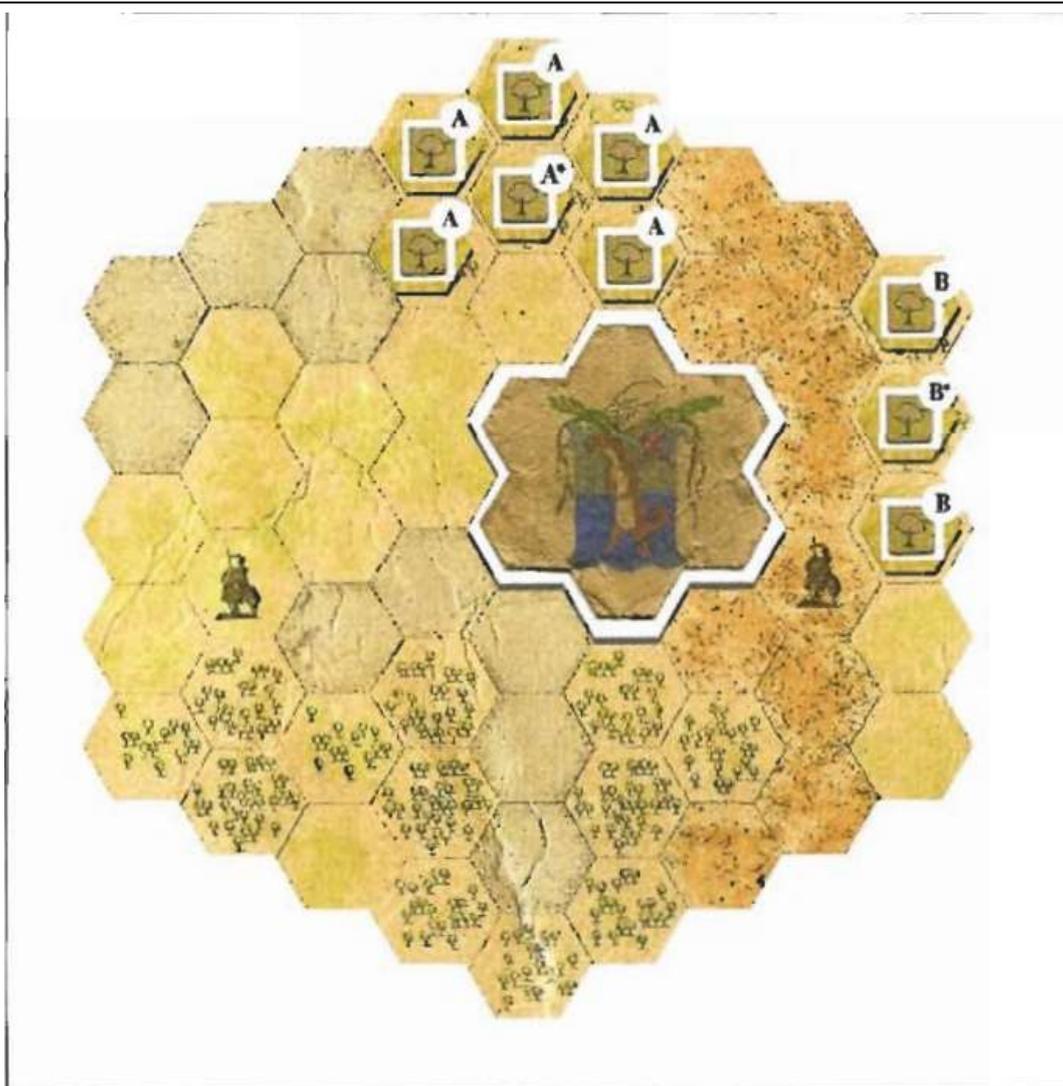
该玩家建造了两个马车，并在上面放了工人。同时，他还建造了市场，但市场没有激活，因为上面没有工人。一个大小为六个单元格（2×3）的仓库，只需要放置一个工人便可以储存最多六个货物。他建造的两个学院被大学连在了一起，因此，只需一个工人便可以激活这三个建筑（两个学院+一个大学）。住宅、坟墓、教堂、喷泉都不需要放置工人。



图例 2 控制区域图例

- 标注 **A** 的区域是玩家的控制区域——从城市出发两个单元格以内可以到达的区域。
- 标注 **B\*** 的区域不是玩家的控制区域——一格水域把它跟城市隔开。
- 如果玩家的城市内有一个放置了工人的港口，那么标注 **B** 和 **B\*** 的区域都是玩家的控制区域。

如果玩家在图中的位置里建造了一个旅馆，那么标注 **C** 的区域都是玩家的控制区域。如果玩家的城市内有一个放置了工人的港口，那么标注 **D** 的区域都是玩家的控制区域。



图例 3 乡下建筑图例

上图展示了两种可能的伐木小屋。

标注 **A\***位置的伐木小屋一共能够产出六个单位的木材—— $5 \times A + A^*$

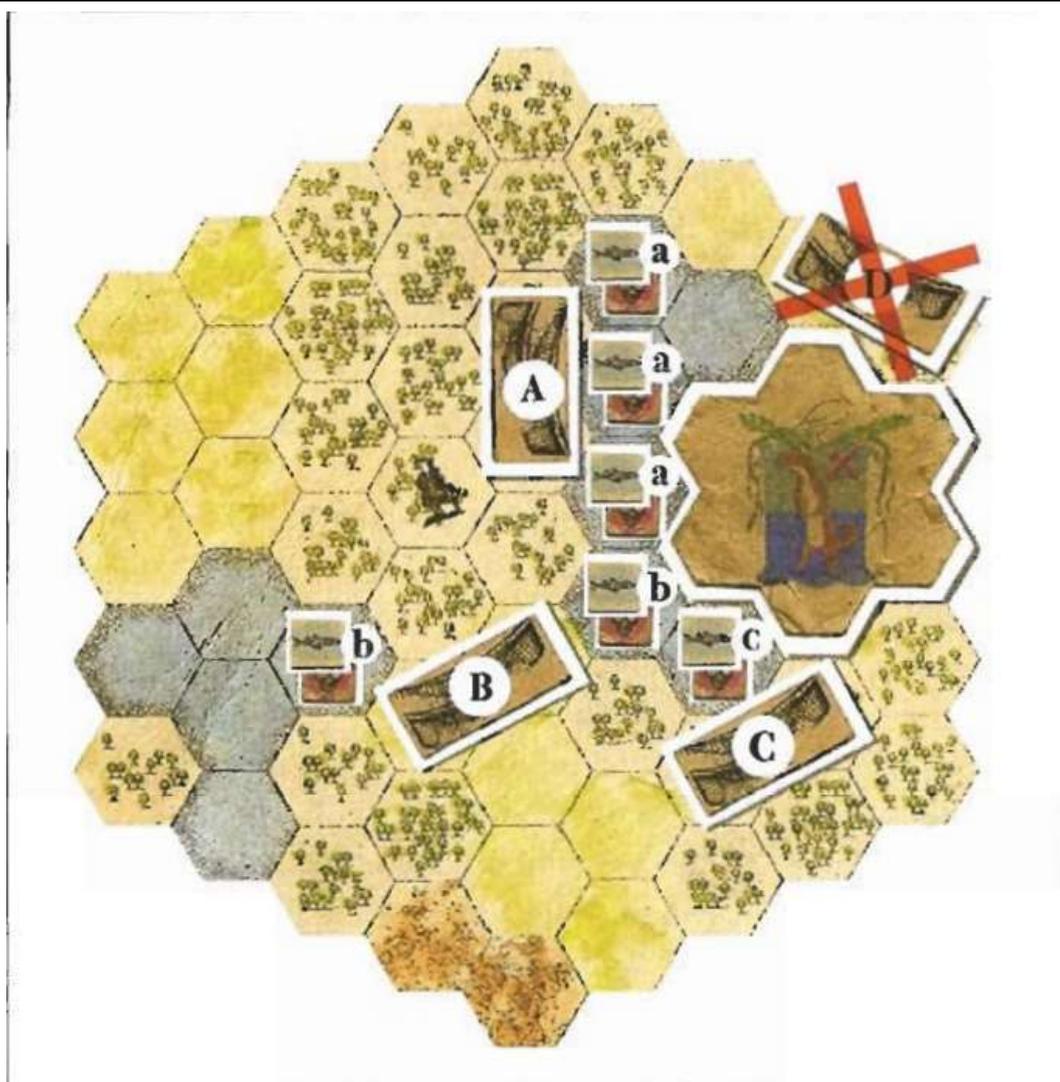
标注 **B\***位置的伐木小屋一共能够产出三个单位的木材—— $2 \times B + B^*$

你能在图上指出木材产量分别为 4 个和 2 个的伐木小屋的建造位置吗？



图例 4 山脉

被红框框住的区域是山脉地形，山脉能够产出黄金或者石材。然而一旦决定了产出货物的种类，整局游戏都不可更改——即便后期用建筑将这片山脉截断也不行。



图例 5 垂钓小屋图例

垂钓小屋的建造需要满足以下两个条件：

1. 小屋至少有 1 格处于控制区域内；
2. 小屋 2 格必须都紧挨着水域。

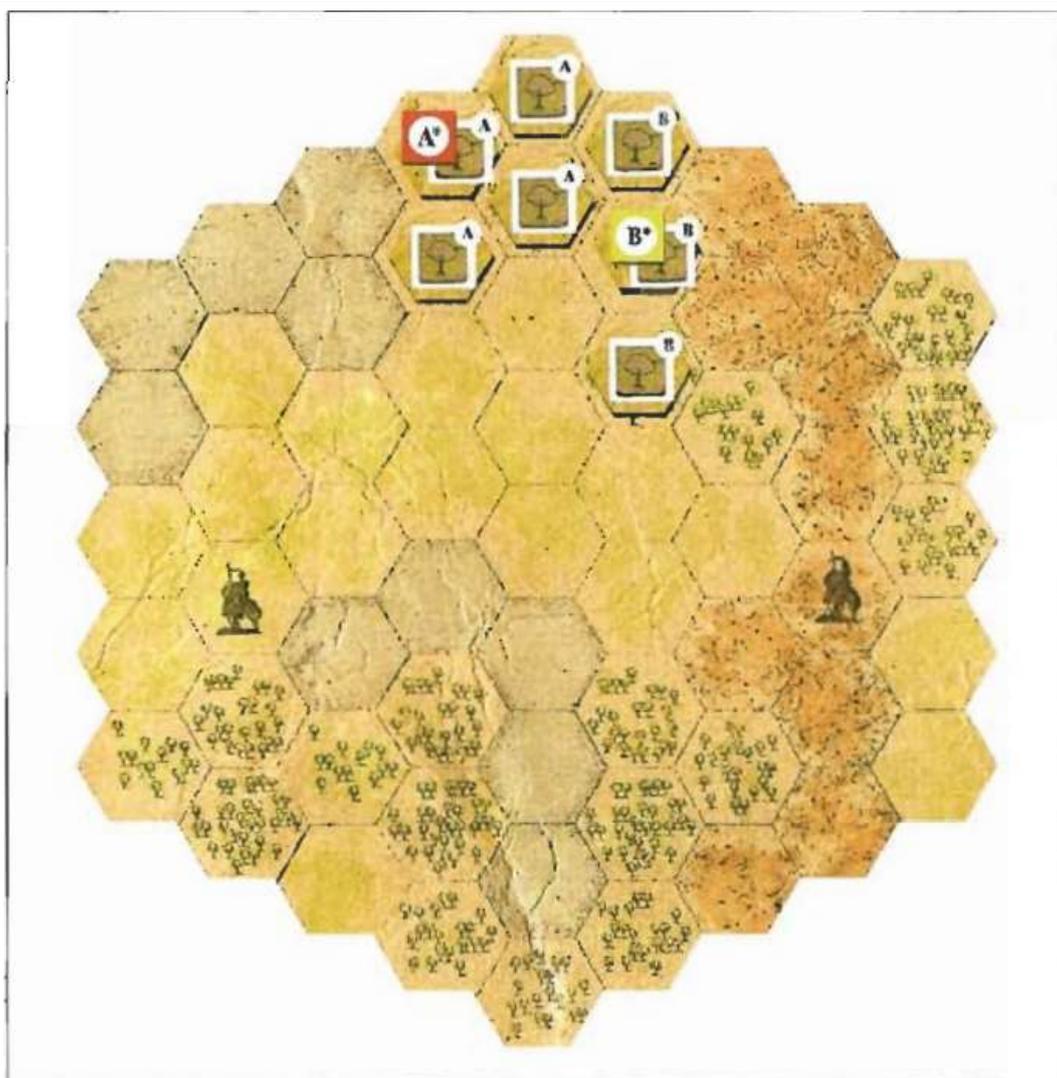
图中标注 **A**, **B**, **C** 均为合理的位置（假设这个玩家城市里有激活的港口），而标注 **D** 的小屋则不满足建造条件。

标注 **a**, **b**, **c** 的区域分别对应上述三个合理建造点出产的货物与污染的区域。



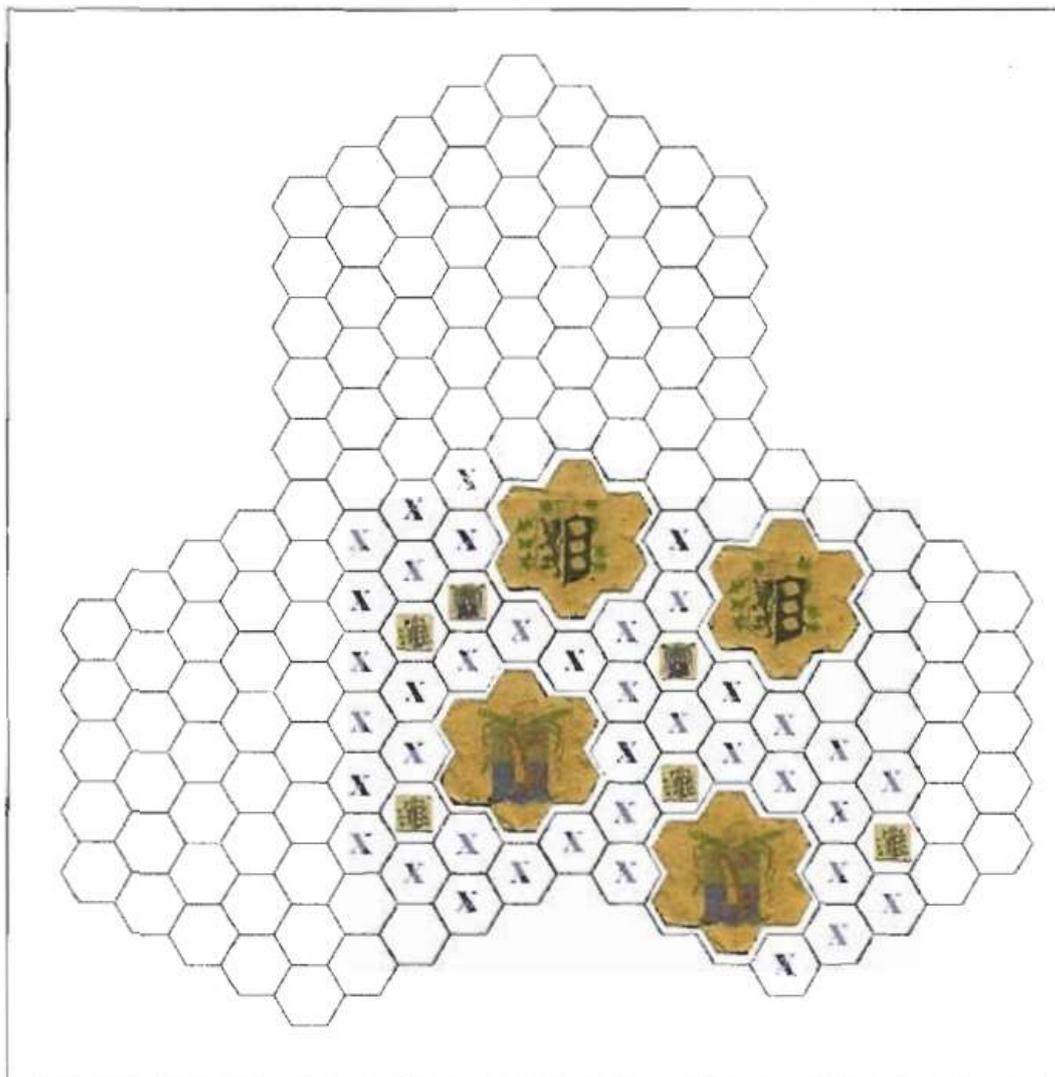
图例 6 新城市

新城市必须建造在玩家的控制区域内，且不能与原有城市相邻。因此，**A**是合理的建造点，而**B**和**C**点都不满足建造条件。



图例 7 相邻的乡下建筑

红色玩家早已在标注 **A\*** 的区域建造了一个伐木小屋，因此，后来的黄色玩家只能在 **B\*** 处建造一个产量为三的伐木小屋了。如果有这种情况发生，玩家自己注意记一下货物的归属。



图例 8 包围其他玩家的控制区域

如图所示，狮盾玩家（黑色）通过建造旅馆和马厩，将水獭玩家（蓝色）完全包围。换言之，狮盾玩家的控制区域与水獭玩家的控制区域重合并将后者完全覆盖。如果狮盾玩家侍奉的圣徒是圣乔治，那么此时他就满足了胜利条件。

## 准备游戏

按照下方的图例，准备乡下版图。

每位玩家获得一套探索指示物：橄榄、羊咩咩、葡萄酒小麦各一个，多余的指示物放回游戏盒子里，本局游戏不再使用。拿出来指示物翻面洗匀，然后放到乡下版图指定的位置上。探索指示物并不归属于玩家。

每位玩家选择一种颜色，然后获得相同颜色的工人、城市以及旅馆。此外，每位玩家再拿一份玩家帮助，一套城市建筑，六个木材。

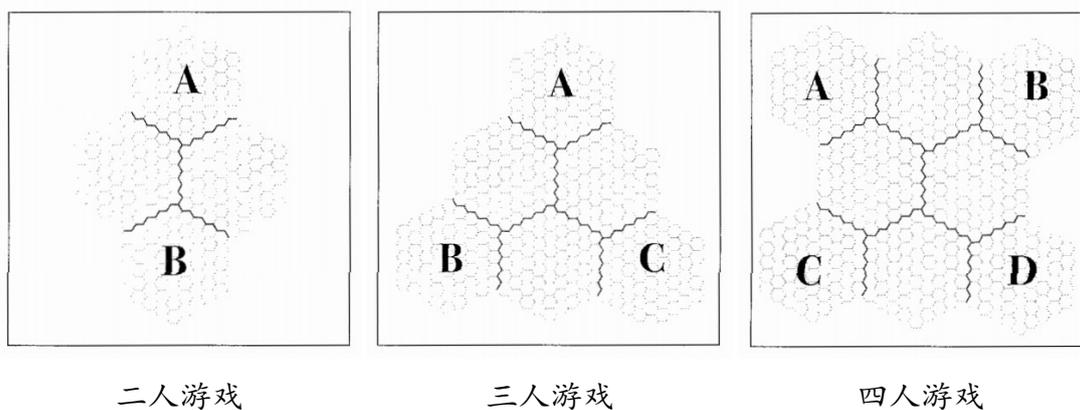
房子按照建造价格放到玩家帮助对应的位置上，然后每个房子上面放

一个工人；六个木材放到玩家帮助上标注“收获 (harvest)”的方框里。

每位玩家拿一个剩余的工人抽签决定起始顺位。饥荒等级从“0”开始。

决定起始城市的建造位置：从顺位末位玩家开始，在乡下版图标注 **A**、**B**、**C** 或 **D** 的（起始）板块上放置自己的第一座城市，这座城市可以建造在任何地形上，但不可以超出起始板块的边界。如果城市把勘探指示物盖住了，那么弃掉这个勘探指示物（移出游戏）。

所有玩家都建造了自己的起始城市后，游戏正式开始。



图例 9 准备乡下版图

随机选择板块，按照图示随机摆放。玩家们第一座城市分别建造在乡下的“角落”里。

## 游戏流程

整局游戏包含若干轮，每轮游戏则包含 10 个阶段。一般来说，玩家在每个阶段里都可以同时行动，互不干扰。如果需要解决行动冲突，届时参见顺位表。

建筑的特殊能力可以给玩家提供许多便利，然而大部分建筑需要放置工人来激活。建筑的详细说明穿插在这个建筑对应的阶段说明里。

### 阶段 1：全体起立

**召回城市建筑中的工人：**城市建筑中的工人离开建筑稍加休息，把他们放到城市版图旁边，在阶段 2 里可由玩家重新发配。

**乡村建筑中的工人继续上班：**乡村建筑中的工人仅在该建筑耗尽周边资源后才结束工作

### 阶段 2：城市建筑

在这个阶段里，玩家可以建造新的城市建筑并重新分配工人。游戏的主要策略集中在这个阶段，因此这个阶段耗时最长。

**自行决定建造顺序：**在完全确认本阶段的行动都正确执行之前，玩家可以随意测试自己的建筑与工人的布置搭配以获得最优策略（注意不要拖太长时间）。

**秘密行动：**玩家可以找个挡板把自己的城市板块遮起来，这样别人难以猜测你本轮的策略。为防止错漏，玩家应把建造时所用的资源放到对应的建筑上以便清查，阶段结束时再将这些资源弃掉。

**分配工人：**大部分建筑在没有工人的情况下不能发挥任何效用，**整轮游戏都不能！**建筑只需要一个工人即可激活。工人一旦分配到建筑上，直到下一个阶段 1 之前都不可再移动。只要

放置工人，建筑立刻生效。很显然，如果你需要在建造新建筑的时候使用原有建筑的效果，那么在你展开挡板确认自己行动结束时，后者必须布置有工人。教堂、酒馆、喷泉、粮仓、坟墓和房屋不需要放置工人，也不能放置工人。没有被使用的工人就放到城市版图旁边，可以在下轮游戏（的阶段2内）继续使用。

**建筑：**只要付得起建筑费用，你可以建造在这个阶段建造任何数量的建筑。建筑所在的城市并不影响建筑的效果。但建筑不可以越出城市版图，也不可以叠在其他建筑上方。

**部分建筑只能建造一个：**城市建筑列表在印玩家帮助的中间。大部分建筑只能建造一个，仓库、马车、喷泉、房屋除外。此外，教堂可以（通过神学院）拆掉重建，其他建筑就不行。

**不限制建造的建筑总量也有上限：**有些建筑并不限制建造数量，但是他们的总量却是有限的。它们是：马车（16个）、喷泉（16个）和仓库（16个）。

**建造花费的货物应弃掉：**每个建筑

所需的材料同样列在玩家帮助上。大部分建筑需要一个木材或者一个石材建造；喷泉和医院需要一个奢侈品（葡萄酒、黄金、珍珠或染料）；马厩需要两个不同的奢侈品；房屋的建筑材料则完全不同，参见房屋造价。用于建造建筑的货物都要弃掉。

**房屋造价：**建造房屋跟建造其他建筑没什么两样，只是房屋的造价并不统一，参见房屋造价表。表上标明了每栋房屋的造价，只要你付得起，你不需要按照编号顺序建造。前四个房子是免费的，接下来的房子可能会花费食物和奢侈品。“2D Food + 3D Lux”意为“这个房屋的造价是两个不同的食物加三个不同的奢侈品”。只要将房屋建造到城市里，玩家就可以立刻获得一个额外的工人，并且这个工人可以立刻派上用场。

**任意大小的仓库都只需一个木材：**只要仓库的形状是长方形，它可以是1×2, 2×2, 1×4, 2×3, 1×6, 2×4, 1×8（这个可能吗？），3×4, 2×6。但无论最终大小如何，这个仓库都只算一个建筑，因此也只需要一个工人来运作。然而仓库一旦建好，后期便不可再扩建或拆除；后期新建的仓库算

作一个新的建筑，因此这个仓库需要另一个工人来激活。

**教堂：**玩家建造教堂后应立刻决定自己侍奉的圣徒。不同的玩家可以选择同一个圣徒。一旦选好圣徒之后，玩家立刻获得圣徒的能力。他需要在阶段 2 结束的时候，将自己的玩家指示物物（多余的木块）放到圣徒的名下。

#### 圣尼古拉（和圣母玛利亚）的房屋

**“买一送一”：**如果玩家侍奉的圣徒是他，那他在建造房屋的时候可以选择获得一个免费的房屋。他需要首先支付并建造一个编号较大的房屋，然后免费获得一个编号较小的房屋。

**哲学院可以无视所有的“D”：**举个例子，20 号房屋的造价是“3D Food + 3D Lux”，一个激活的哲学院可以让这个房屋的造价变成“任意三个奢侈品加任意三个食物”。

**神学院可以重选圣徒：**激活的神学院可以重建教堂（如果玩家还没有教堂，那么建造生学院就没有什么意义）。玩家直接将教堂从自己的城市板块上拆除在原地留下一片空地，并在阶段 2 结束的时候将自己的指示物物从圣徒

名下拿走，下一轮建造新的教堂。圣母玛利亚的教堂不可以被拆除；被坟墓压住的教堂不可以被拆除；每轮只能重建一次教堂。

**医院可以清理五个坟墓：**激活的医院可以（每轮）清理最多五个坟墓。清出来的空位可以立刻用于建造新建筑；如果建筑上的坟墓被清空，这个建筑便可重新投入使用。

**市场可以交易：**激活的市场可以让玩家进行交易，交易对象可以是其他玩家也可以是游戏本身。如果与其他玩家交易，主需要其中一个玩家拥有激活的市场。除了城市建筑，玩家之间可以交易任何东西，甚至是承诺。所有交易内容都必须公开宣告。与游戏交易则需二换一，玩家支付的两个货物没有限制。

**大学可以将各学院连接起来：**大学可以单独建造，但这没有任何意义。而与大学直接相连的学院可在大学的链接下变成一个巨大的建筑，即便是在大学之后建造的学院也可加入。这个巨大的建筑只算一个建筑，因此也只需要一个工人来运作。但不可在建筑群里的大学与学院上同时放置工人以

期反复使用学院的能力。

**喷泉:**如果玩家的城市里建造有喷泉，那么饥荒等级对于这个玩家相应减一。没错，城市的居民们看喷泉就能看饱。饥荒等级不会掉到负值，即使看喷泉能看饱，喷泉不会给你倒贴食物。此外，每个喷泉还能相应减少城市生产的一个污染。喷泉不需要放置工人，只要建造在城市里就能生效。

**城市建筑不可变动:**除非玩家侍奉圣芭芭拉，否则除了教堂和坟墓外的建筑一旦建好便不可在变动。

**圣芭芭拉(和圣母玛利亚)可以重新安排城市建筑:**侍奉圣芭芭拉的玩家可以在阶段 2 重新安排自己的城市建筑，他可以把坟墓从建筑上拿下来放到空白的区域，但是不可以将坟墓从一个建筑挪到另一个建筑上。

### 阶段 3: 游戏顺位

这个阶段决定接下来行动的顺位。

**顺位:**马车与探索小屋上工人的数量较少的玩家顺位靠前，新的顺位应在顺位表上标明。

**平局玩家的相对顺位不变。**

**举例:**小 A 的马车上有两个工人，探索小屋上没有工人；小 B 的马车上

有两个工人，探索小屋上有一个工人；小 C 的马车上有三个工人，探索小屋上没有工人。他们马车与探索小屋上工人的数量分别是：小 A 两个，小 B 三个，小 C 三个。毫无疑问，在新的顺位里，小 A 的排位最靠前。而在上一轮里，小 B 的顺位在小 C 的顺位后面；由于他们俩产生了平局，所以他们的相对顺位不发生改变。因此，新一轮的游戏顺位是小 A-小 C-小 B。

## 阶段 4：乡下建筑

玩家在这个阶段建造乡下建筑。乡下建筑只能建在玩家的控制区域内，并且还需要在特定的**城市建筑**上放置工人。这个阶段应该按照先前决定的游戏顺位依次行动。

**自行决定建造顺序：**在这个阶段里，玩家可以建造旅馆、城市以及其他乡下建筑。建造的顺序由玩家自行决定，比如，玩家绝对可以先建造一个旅馆，然后在建造一个城市，最后在扩展出来的控制区域里建造一个伐木小屋。

**建筑：**每个激活的马车都可以用来建造一个乡下建筑（旅馆、农场、垂钓小屋、矿井、伐木小屋）或者新城市。建造地点需要在玩家的控制区域内。玩家需要支付对应的建造费用。

**控制区域：**乡下建筑的建造地点需要在玩家的控制区域范围内。一般来说，控制区域是从玩家的城市和旅馆向外延伸两个单元格以内的陆地范围。这两个单元格可以是除了水域以外的所有地形单元格。玩家的城市内需要有激活的港口才可以将水域扩展到自己的控制区域里。

**旅馆可能会和城市形成“卫星岛”：**游戏可能出现旅馆的控制区域与城市的控制区域互不相连的情况。这可能是因为玩家先前使用了港口在远处建造了一个旅馆，但是本回合该玩家的港口上没有工人。

**港口将水域及水滨纳入控制区域内：**如果玩家城市内有激活的港口，那么与该玩家城市或旅馆**直接相连**的水域及其水滨（水域周围一个单元格以内的陆地）都被纳入玩家的控制区域。这里所说的“水域”是指整片与城市相连的水域。

**马厩能将陆地控制区域扩展一个单元格：**如果玩家城市有激活的马厩，那他的控制区域则提高至城市与旅馆三个单元格以内的**陆地地形**。马厩的效果并不能影响水域，马厩与港口同时放置了工人所增加的水域仍然是这片水域加上水滨（水域周围一个单元格以内陆地）。

**控制区域并不分城市：**玩家的控制区域是一大片统一的区域，无论马车

在哪个城市内都可以控制区域内任何位置建造乡下建筑。

**所有的乡下建筑都用马车：**想要建造乡下建筑，玩家需要在城市里的马车上放置一个工人。每个激活的马车只能建造一个乡下建筑——所以你的城市里要是三个放了工人的马车，那么你本轮就能建造三个乡下建筑。如果这个乡下建筑需要工人来运作（农场，伐木小屋，垂钓小屋，矿井），马车上的工人就直接移到乡下建筑里；如果这个乡下建筑不需要工人（城市，旅馆），那么将这个工人放到城市版图旁边，下一轮可以重新使用。

**产物固定：**虽说农场等生产型的乡下建筑可以产出多种资源，但玩家在建造的时候就要做出选择。一旦决定生产的货物种类，在生产结束之前不可更改。

**伐木小屋：**伐木小屋只能建造在控制区域内干净的森林地形。建造伐木小屋需花费一个木材。

1. 将一个草地指示物放到建造地点，再将一个木材指示物放到草地指示物上方，最后，将马车上的工人放到顶端。这就是伐木小屋的位置。

2. 将草地指示物放到伐木小屋周围所有干净的森林地形上，最后在每一个草地指示物上放置一个木材指示物。

上述两步完成后，伐木小屋就建造完毕。允许伐木小屋周围的木材超出玩家的控制范围。只要伐木小屋周围还有木材指示物，它便会每轮（在收获阶段）生产一个木材。换言之，占地三个单位的伐木小屋能够连续生产三轮木材；占地七个单位的伐木小屋能够连续生产七轮的木材。（见图例 3 乡下建筑图例）。

**农场：**农场只能建造在控制区域内干净的草地，可以是原始的草地地形，也可以是由伐木小屋制造的草地。建造农场时，玩家必须选择这个农场生产的货物：橄榄、小麦、葡萄酒或者羊咩咩。

建造农场的价格为一个该农场生产的货物，即橄榄农场的造价便是一个橄榄，羊咩咩农场的价格为一头羊。你可以把这个货物叫做“种子”。

1. 将一个污染指示物放到草地上，再将一个对应的货物放到污染指示物上，最后在这两个指示物的顶端放置马车上的工人。这就是农场的位置。

2. 将污染指示物放到农场周围所有干净的草地地形上，再将对应的货物放到污染指示物顶端。

上述两步完成后，农场便建造完毕。允许农场周围的货物超出玩家的控制范围。

**生物学院提供种子：**如果玩家的城市里有一个激活的生物学院，学院会给这个玩家提供一个任意类型的种子。换言之，这个玩家可以免费建造一个农场，即使这个玩家从未获得过这种货物的种子。

**矿井：**建造矿井跟建造农场类似，只不过矿井是建造在山脉地形上的。建造矿井需要花费一个木材，它能生产石材或者黄金。第一个在山脉上建造矿井的玩家可以选择生产的货物种类，此后这个山脉就只能生产这种货物（见图例 4 山脉）。即便后期有玩家在山脉上建造城市或者旅馆让山脉看起来被截成两段，也不能变更山脉出产货物的种类。

**垂钓小屋：**垂钓小屋需建造在水滨（见图例 5 垂钓小屋图例）。垂钓小屋占地两个单位单元格，整个垂钓小屋必须完全毗邻至少一个干净的水域，

但它自己本身可以建造在被污染的单元格上。这里需要注意的是，垂钓小屋的建造地点是水滨，它的建造地点并不生产资源；但其他的生产型乡下建筑的建造地点也生产资源，因此后者必须建造在干净的单元格里。此外，垂钓小屋的建造地点可以只有一半处于玩家的控制区域以内。建造垂钓小屋需花费一个木材。

垂钓小屋建好了之后，玩家需要选择小屋生产的资源种类：鱼、染料或是珍珠。在与垂钓小屋相邻的干净水域上放置污染指示物，再将对应的货物指示物放到污染指示物的顶端。垂钓小屋的总数是有限的（12 个），用完了就得等到其他垂钓小屋生产完毕回收之后才能再次建造。

**酒馆和旅馆：**如果玩家的城市里面有酒馆，他可以使用马车在乡下版图里建造旅馆。酒馆不需要放置工人也不能放置工人。建造旅馆需要花费一个食物。旅馆必须建造在玩家的控制区域内，建造地点可以是被污染的单元格。旅馆也不需要放置工人，因此马车上用于建造旅馆的工人回到城市版图旁稍加休息，下一轮可以重新分配使用。旅馆上印制玩家的图腾，建造旅馆后立刻扩展该玩家的控制区域。新

增的控制区域可以立刻用来建造其他乡下建筑。旅馆没有建造上限。

**新的城市也是通过马车建造：**新城市必须完全建造在玩家控制区域的陆地地形上，可以是被污染的单元格。新城市不允许与原有城市相邻。建造新城市需要花费一个食物、一个木材、一个石材以及两个不同的奢侈品（激活的哲学院可以使用两个相同的奢侈品）。

1. 新城市建造好了之后，该玩家获得一块新的城市版图（6×6）；
2. 新城市扩展出来的控制区域可立即用于建造其他乡下建筑；
3. 城市越多，污染越多，参见阶段 9 污染；
4. 每个玩家最多只能拥有四座城市。

**建筑不能重叠：**不能在有建筑或还未生产的货物的单元格上建造新的建筑以期覆盖原有建筑。

**可以覆盖未被探索的探索指示物：**将被覆盖的探索指示物移出游戏。

**新的建筑不会“偷窃”原有建筑的货物：**相同种类的生产型建筑的建造地点毗邻版图上原有的建筑时，（参见图例 7 相邻的乡下建筑）后者的货物不会被前者“偷走”。两个建筑的货物需严格区分开。

**炼金术学院清理被污染的土地：**如果玩家的城市里有一个激活的炼金术学院，则这个建筑每轮可以清理“一片土地”。“一片土地”是指：以一个**被污染的单元格**为中心，连同它周围六个单元格。将这片土地上所有的污染指示物移出版图。如果森林变成草原后在被污染，炼金术学院也只能清理草原上的污染，并不能将草原变回森林。清理出来的土地可以立刻投入使用。

## 阶段 5：储存货物

在完成两个阶段的建造任务后（城市建筑和乡下建筑），剩余未能存入仓库的货物应全部被弃掉。

**每格仓库存放一个货物：**所以一个

2×3 的仓库能存放六个货物。

**圣克里斯托弗（和圣母玛利亚）能够存放任意数量的货物：**所有的货物都存放在他的教堂里。

## 阶段 6：收获

所有乡下建筑生产货物，生产结束的工人回到城市；生产结束的垂钓小屋可以再次建造。

**每个乡下建筑生产一个货物：**货物直接从乡下建筑周围拿走，露出这个货物下方的污染标志，收到的货物放在玩家帮助上的收货框内。如果已经把建筑周围的货物收光了，那么将这个建筑最后一个货物收走——工人脚下的那个，同时这个建筑也结束生产，工人回到城市里。

**劳务市场一轮“收三弃一”：**激活的劳务市场可以让每个乡下建筑收获三个货物，但是必须弃掉第一个——只有第二个和第三个可以进入玩家的

收获框。如果这个乡下建筑只剩两个货物，那么弃掉一个收获一个；如果乡下建筑只剩一个货物，那这个货物就直接弃掉了。如果有建筑完成了生产，应同时回收工人。激活的劳务市场影响该玩家所有的乡下建筑。

**自行决定收获顺序：**工人脚下（即建造地点）的那个货物除外，它必须留到最后。

**上帝给圣乔治（和圣母玛利亚）送鱼吃：**每个新建的教堂（包括玩家自己的），都让侍奉圣乔治（或者圣母玛利亚）的玩家获得一条鱼。因此，整局游戏最多能够获得数量等同于玩家人数的奖励，当然除非有人使用神学院。

## 阶段 7：探索

本阶段应按照玩家顺位依次行动。

**探索：**如果玩家有激活的探索小屋，他可以翻开控制区域内的一个探索指示物，并获得这个指示物对应的货物。

获得的货物放到收获框里，然后弃掉这个探索指示物。如果翻开的指示物为食物，那么将饥荒等级上移一格；如果是葡萄酒则不影响饥荒等级。每个探索小屋每轮只能探索一次。

## 阶段 8：饥荒

在这个阶段，每个玩家都有机会获得坟墓。坟墓不能在这个阶段移除。

**坟墓的数量：**每个玩家获得与当前饥荒等级相同的坟墓。

**食物减少坟墓：**玩家收获框、仓库、教堂里的每个食物相应减少一个坟墓。只要食物的数量足够即可，不需要把食物弃掉。

**粮仓减少三个坟墓：**如果城市里有粮仓，那么可以相应减少三个坟墓。粮仓不需要站人，也不可以站人。

**坟墓占用城市空间：**如果玩家在结算后获得若干坟墓，他应把坟墓建造

在城市空白的位置上。建造了坟墓的地区将不能再用于建造其他城市建筑。如果城市中足够的空位来放置坟墓，那么坟墓将会出现在城市的建筑上。每个建筑单元格可以接纳一个坟墓，也就是说一个 2×3 的仓库能够放置六个坟墓。当然，坟墓不能建造再房屋上。无论建筑有多大，只要它身上出现一个坟墓这个建筑就不能用了。如果这个建筑上有工人，把这个工人挪到城市旁边。不允许在城市仍有空位的情况下把坟墓放到建筑上。如果玩家的城市中挤满了坟墓，他输掉游戏。

**饥荒等级每轮上升一级：**所有玩家的坟墓结算完毕后，将饥荒等级上调一级。

## 阶段 9：污染

玩家的控制区域在这个阶段受到污染。游戏的前期，大家的控制区域没有交集时可以同时行动互不干扰。而到了后期，在玩家控制区域有所交集时则需严格按照顺位行动。

**玩家的每个城市带来三个污染：**将污染指示物放到自己控制区域内任意干净（未被污染）且未被占用（没有建筑）的单元格内。水域仅在玩家城市内有激活的港口才可被污染。港口和旅馆能帮助玩家将污染扔的远远的。

**垃圾场可以避免来自其他玩家的污染：**在玩家控制区域有所交集时，先手玩家很可能优先将污染扔到控制区域重叠的地方。但如果玩家的的城市里有激活的垃圾场，则可以避免其他玩

家将污染扔到自己的控制区域内。

**喷泉与垃圾场减少污染：**每个喷泉相应减少一个污染（不需要放置工人）；每个激活的垃圾场相应减少四个污染。举个例子，拥有三个城市的玩家每回合产生  $3 \times 3 = 9$  个污染，但他拥有一个喷泉和垃圾场，在垃圾场激活的情况下每回合产生  $9 - 1 - 4 = 4$  个污染；在垃圾场没有工人的情况下每回合产生  $9 - 1 = 8$  个污染。

**无处放置污染则会产生坟墓：**若玩家的控制区域内已经没有办法放置本回合产生的污染（可能因为已经全被污染；也可能因为其他玩家激活的垃圾场），那么每个污染对应产生一个坟墓。按照上文所述的规则放置坟墓。

## 阶段 10：检查胜利

现在，只要满足胜利条件的玩家即可宣告胜利。

**侍奉的圣徒决定玩家的胜利条件：**只有在侍奉圣徒后玩家才能获得胜利条件，没有建造教堂的玩家是无法获胜的。教堂不需要放置工人。每个圣徒的特殊能力不同，胜利条件也不同。一个玩家只能侍奉一个圣徒，但不同玩家可以侍奉同一个圣徒。

**圣尼古拉需要 20 个工人：**选择侍奉圣尼古拉作的玩家需要获得 20 个可用工人，即这个玩家需要建造所有的房屋。这些工人所在建筑的位置不影响宣告胜利，它们甚至可以在城市版图旁边什么也不做。

**圣芭芭拉需要建造所有城市建筑：**选择侍奉圣芭芭拉的玩家需要建造所有的城市建筑，坟墓的有无不影响宣

告胜利。

**圣克里斯托弗需要每种食物和奢侈品各三个：**选择侍奉圣克里斯托弗的玩家需要持有每种食物和奢侈品至少三个。

**圣乔治需要将其他玩家包围：**选择侍奉圣乔治的玩家需要用自己的控制区域**完全覆盖**任意一位玩家的控制区域。换句话说，后者可以到达的位置前者必须都能到达（参见图例 8 包围其他玩家的控制区域）。城市与旅馆所占的单元格不影响宣告胜利。

**圣母玛利亚需要达成上述任意两个胜利条件。**

**平局则比较未被污染单元格的数量：**若多个玩家同时宣告胜利，那么拥有最多未被污染单元格的玩家获胜。

## 新手变体

游戏比较复杂，熟练的话两个小时可以完成一局游戏。游戏的规则不太友好，一些在初期看起来比较微小的错误可能会导致后期完全无法翻盘，只能眼睁睁的看着自己死去……

刚开始的几次游戏可以跳过饥荒与污染阶段。这样一来游戏会简单不少。直接开始完整游戏的话可能所有人都会死的很惨……

## 策略提示

### 基础策略：

- 确保自己的木材不会断货；
- 第一轮建造两个甚至三个马车；
- 快速获取食物并建造六至八个房屋以保证前期工人数量足够；
- 然后建造第二个城市；
- 仓库对于新人来说非常重要；

扩张与胜利条件同样重要。大部分玩家嘞头发展而忘记了胜利条件，发展至足够获胜即可。

### 进阶策略：

- 大型的乡下建筑固然能产出更多的资源，但是你的工人也被套牢在此；
- 圣徒与建筑有些好用的连击，比如圣乔治与马厩、圣克里斯托弗与生物学院等；
- 善用旅馆、垃圾场、探索小屋强制其他玩家建造坟墓；
- 灵活处理污染与坟墓：温和的减少它们，还是极端的扔给别人？
- 圣乔治也没有想象中那么容易赢；
- 把握建造教堂的时机；
- 将起始城市周边的地形纳入策略里。