



汉化 BY 水缸

在文艺复兴之家此扩展中，玩家在文艺复兴时期的意大利有新的扩展家族影响力的可能性。玩家可以使用家族能力，以及征服新领地的能力，影响新门客，赞助新建筑，鼓励新的商业投资。也会有新的领袖登台。此外游戏中还能多一名参与者！这些新的元素会大大的改变每次的游戏体验。

## 游戏组件

### 5 人游戏组件



1 块玩家板块



1 块个人奖励板块



3 块处罚板块



30 个特殊标记物



30 个资源（木材、石头、仆人）



48 张特殊发展卡



20 张领袖卡



4 个家族成员 (3 个有颜色+1 个无色)



3 个处罚方块



4 个标记圆片



1 个棕色家族成员



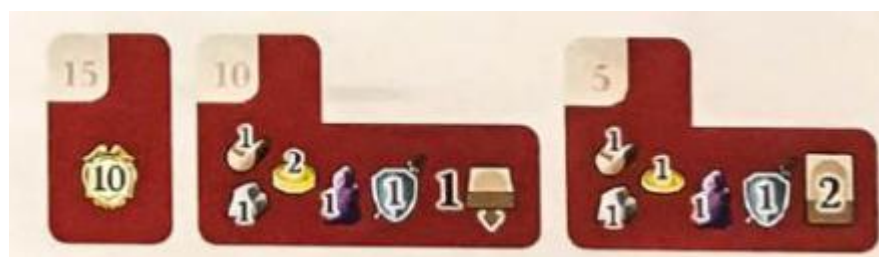
5 块资助板块



1 块议会厅板块



10 块家族板块



3 块信仰板块



2 块行动值变化板块



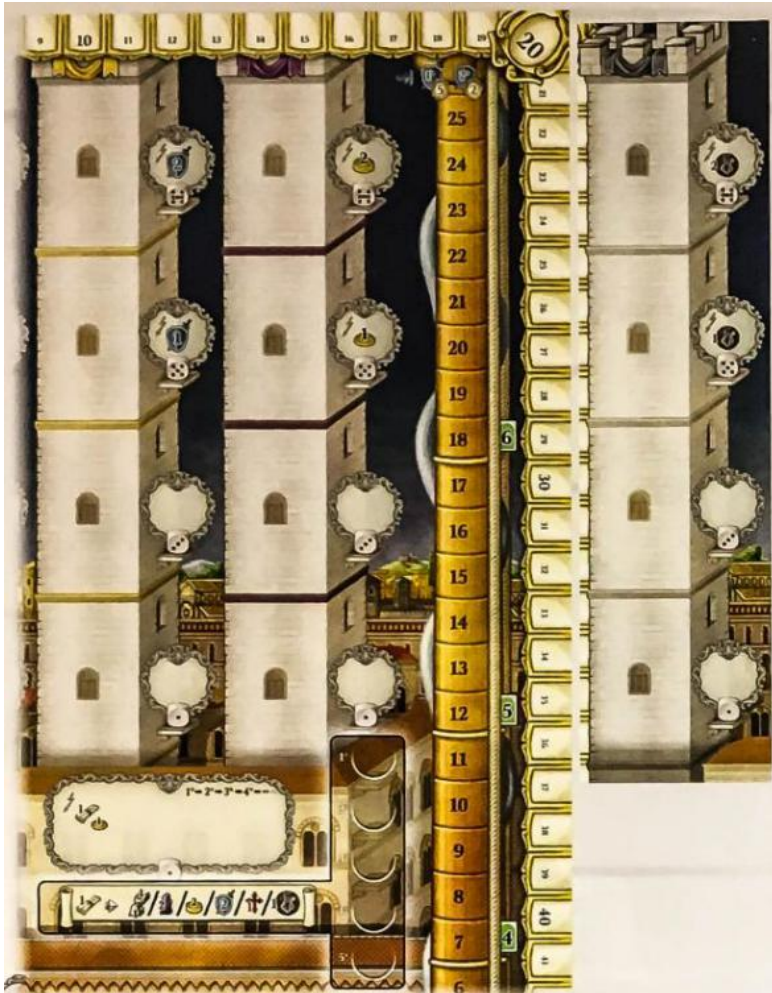
1 块特殊高塔板块

在进行初次游戏前，玩家要将新家族（圆柱形标记物）成员贴上贴纸。3 张有颜色的骰子贴纸贴在粉色成员上，骰子与数字 0 的贴纸贴在中色成员上。将棕色底数字 3 的贴纸贴在棕色成员上。

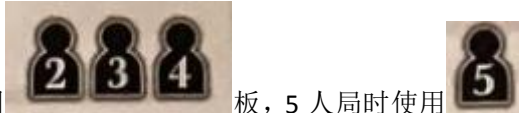
使用此扩展进行游戏时，游戏设置在基础游戏的版本下会有以下变化：

## 游戏设置

1. 将特殊高塔与原游戏版图拼接，新议会厅板放在游戏版图上，成为新的顺位列。

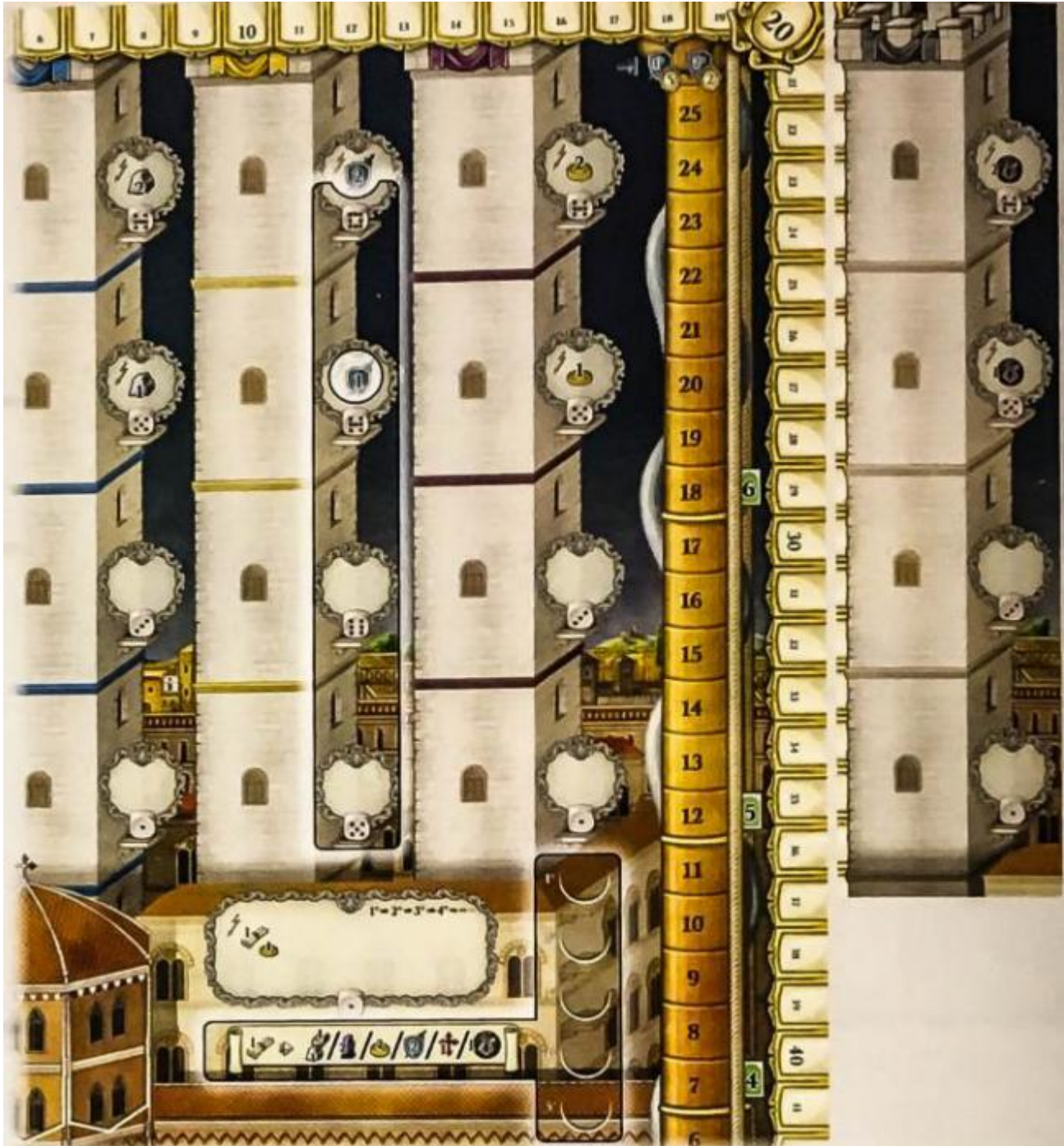


- 将特殊发展卡按卡背的点数分开，每个点数堆随机抽出 8 张，然后照常准备特殊牌堆（点数 3 的卡在牌堆底，点数 2 在中间，点数 1 的在顶部）。将准备好的特殊牌堆放在特殊高塔旁边。
- 在决定游戏板块前将 3 块新的惩罚板块混入基础惩罚板块中。
- 将特殊标记物暗置放在资源供应堆旁边。



- 在 2-4 人游戏中使用 2-4 板，5 人局时使用 5 板。从剩余的特殊发展卡中翻开 1 张，将行动值变化板块放在游戏版图与该特殊卡类型对应高塔的位置处。

EG: 一局 5 人游戏中翻出 1 个建筑，将顺位板放在黄色塔处。



剩余的特殊发展卡放回游戏盒内，游戏过程中不再使用。

- 每名玩家选择 1 种颜色并拿取对应颜色的游戏配件。玩家不获得资源（木材和石头）。
- 初始玩家不得到钱，二号位得到 1 块钱，三号位 2 块钱，四号位 3 块钱，五号位 4 块钱。

在文艺复兴之家中，当有新的游戏配件存在时，说明有对应的特殊规则。

## 家族板

在此扩展中，每名玩家游戏开始时拥有一块家族板，这代表了你的家族，和在游戏过程中的特殊能力。在首回合开始

前，玩家通过资助决定获得的家族板，资助位置也决定了起始资源。

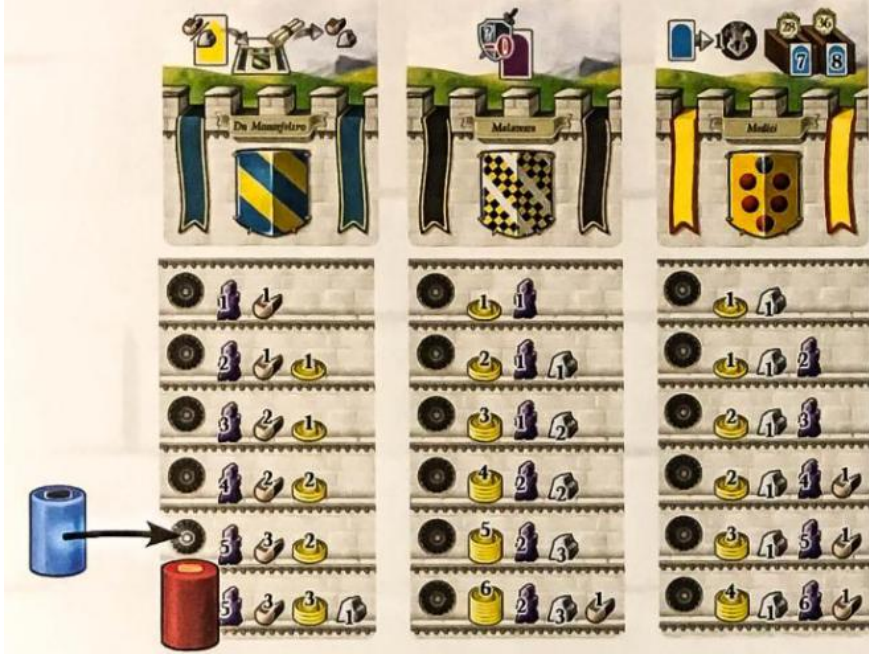
抽取与玩家人数相同的家族板块和资助板，然后将家族板随机放在资助板上方。资助板有 6 行资助行，每行有资助位置和相关的起始资源。

然后每名玩家依次进行资助。作为资助提议，将己方 1 个家族成员（无所谓哪个）放到资助板的空闲资助行上。

放置家族成员要遵循以下规则：

如果某块资助板是空闲的，玩家可以将家族成员任意位置放置。

如果资助板的某行已经被其他玩家的家族成员占用，玩家需要将己方的成员放在位置更高的地方。在这种情况下，下层位置成员必须立即移动到其他资助位置（在同一资助板或其他资助板），并遵循相同规则。这样做可能会引发连锁反应。

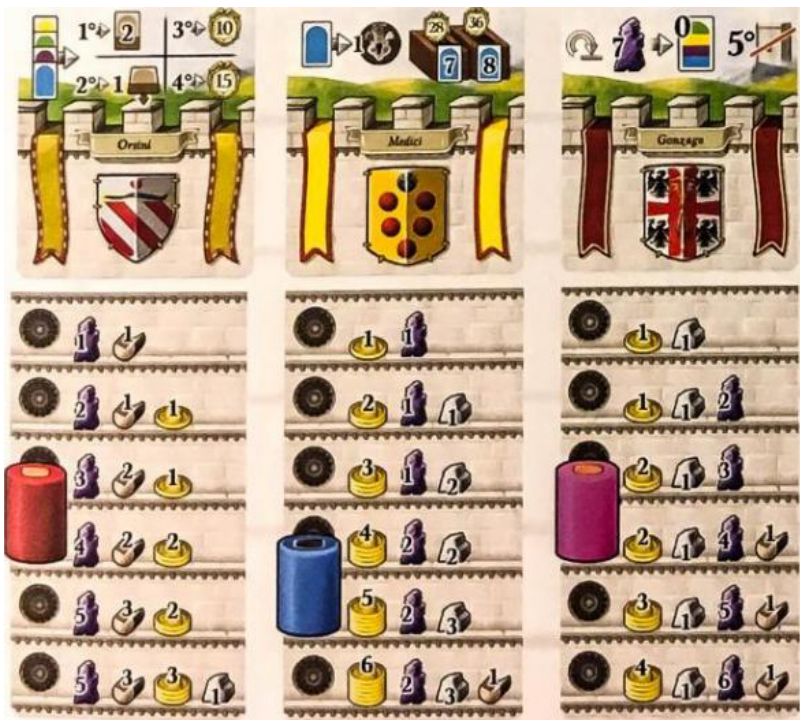


红色玩家对某家族进行了一次资助，然后蓝色玩家对此家族又进行了一次高级资助，红色玩家需要立即再进行一次资助，此时可以选择对同一家族进行更高级的资助，或是选择其他家族进行资助。

NOTE: 如果有玩家将其家族成员放在某资助板的最高处，那他/她肯定得到相关的家族板。

资助继续进行直到所有玩家的家族成员在不同的家族板上为止。

每名玩家获得家族板与家族成员所在位置的对应资源。



在此例中，红色玩家获得 4 仆人、2 木材和 2 块钱。蓝色玩家获得 5 块钱、2 仆人和 3 石头。

## 新领袖

将新领袖卡添加到基础游戏的卡内，或决定使用哪一套进行游戏。遵循基础游戏的高级规则轮抽领袖卡。（*有关新领袖卡的详细说明，请参阅“快速参考指南”。*）

在此扩展中，一些领袖有新的特殊能力：**行动能力**。这些领袖提供的行动位置只有将其打出的玩家才能使用。领袖行动位置遵循全部放置家族成员的基础规则。

## 特殊标记物



此扩展包含了一种新类型的资源：特殊标记物。特殊标记物被视为和其他（木材、石头、仆人、钱）一样的一种资源。每次一个行动、一个瞬间效果或是永久效果会给予玩家 1 个或更多特殊标记物，从供应堆摸取并暗盖放在自己面前。玩家可自行查看标记物内容，但如非必要不能展示给其他玩家。

**Note:** 玩家可以从议会特权处选择获得特殊标记物。

在玩家的回合，放置家族成员之前或之后，**玩家可以立即弃掉任意数量的特殊标记物并获得其上的奖励**。弃掉的标记物明置放在供应堆，但不能与暗置的标记物混淆。当玩家摸取了供应堆最后一个暗置的标记物，将那些明置的重新混洗形成新的暗置标记物供应堆。

在游戏结束时，在玩家面前的特殊标记物本身不提供 VP，请记住只有弃掉的标记物才能有收益。（*玩家不能弃掉那些放在卡牌上的特殊标记物。*）

## 特殊高塔

特殊高塔板块提供了 4 个新的获得特殊发展卡的行动位置。此塔遵循基础游戏的所有规则。在回合设置阶段，从对应牌堆顶部摸取 4 张特殊发展卡并将其按从下往上的顺序放置在塔内。在行动阶段，玩家可遵循基础规则，将家族成员放置在特殊塔的行动位置上（*如果成员被放在第三或第四层，可立即获得 1 或 2 个特殊标记物*）。在回合结束阶段，弃掉塔上仍在的特殊发展卡。



## 行动值改变板

在游戏开始时改变板覆盖掉高塔的行动位置（*见游戏设置*），并且在每回合结束时移动到另一座塔上。改变板改变了执行确定行动的最小值。在 2-4 人游戏时，新的行动值较基础游戏时要高。但在 5 人游戏时低。在回合结束阶段，**将改变板覆盖到此时右边塔的行动位置上**。如果当时其已经在冒险塔（最右边的塔），则重新回到领地塔（最左边的塔）上。但是改变板不会覆盖到特殊塔上。



## 特殊发展卡

特殊发展卡有 4 种不同类型：领地、建筑、门客和冒险。每种类型的卡遵循基础游戏的相同规则。卡牌上有些新效果。



玩家可将 1 个特殊标记物明置放置于卡上。当执行该时，获得标记物上所示奖励。



获得与所示类型的卡的数量相同的资源/点数，获得数量同时也受行动值影响。（举例来说，玩家有 4 张卡但行动值是 3，获得 3；如果行动值是 5，获得 4）



从领袖牌堆获得 1 张领袖卡。



当特殊高塔已有其他家族成员存在时，玩家放置成员时不必支付额外的 3 块钱。



玩家每次打出 1 张领袖卡，随机获得 1 个特殊标记物。



玩家可以支付左侧的代价来获得右侧的奖励，支付的次数与行动值相等。



获得 1 个特殊标记物，或支付 3 个特殊标记物无视 1 张领袖卡的出场需求直接打出。



玩家成为军事值的首位，将圆片移动到军事条原首位相同的位置。



为了获得某些投资卡会花费军事点数和资源。



玩家每次打出领袖卡时可选择性无视 1 种需求。（举例来说，玩家想打出 Pietro embo,原本此卡要求有 3 张门客卡和 3 点信仰点数，现在只要有 3 点信仰点数就可打出）



将 1 个特殊标记物明置于卡上，每次玩家派遣成员到市场区，可获得 1 次标记物所示奖励。



玩家可无视行动值而激活另一张建筑/领地卡。



无须支付费用获得 1 张弃卡，但不能是特殊发展卡。



## 家族板块

### Da Montefeltro/蒙特费尔特罗

每当玩家花费木材和/或石头来获得 1 张建筑卡，将花费的资源放在此板块上。当玩家得到议会特权时可选择放弃特权转而拿取家族板块上的所有资源。



### Malatesta/马拉泰斯塔

玩家获得需要支付军事值为代价的投资卡时，在满足卡牌需求军事值的前提下可以不支付代价。



### Medici/美第奇

每当玩家获得 1 张门客卡时，可同时得到 1 个特殊标记物，并且玩家可使用 8 张门客卡。在游戏结束时，有 7 张门客卡可得 28VP，8 张可得 36VP。



### Gonzaga/贡扎加

在每回合结束时，玩家可支付 7 个仆人来获得仍在版图或特殊塔内的 1 张发展卡，并且无须支付卡牌费用。（如果是领地卡，也不需要卡牌要求的军事点数。）





### Colonna/科隆纳

在游戏开始时，玩家获得行动值为 3 的棕色家族成员，并可将其视为正常成员派遣。此成员被不视为玩家颜色，也不是无色的家族成员（仍需要遵循一般家族成员放置规则）。



### Aragonesi

每次玩家获得 1 张领地卡，立即执行 1 次卡牌行动值-1 的种植行动。玩家不能通过使用仆人或门客卡的效果来提升行动值。



### Este/埃斯特

在玩家的回合可用 1 点军事值换取 2 块钱，换取次数不限。



### Sforza/斯福尔扎

在家族板资助前摸取 2 张领袖卡明置放在此板块旁边。如果玩家获得此板块，得到领袖卡并无视卡牌需求立即打出 1 张，保留另一张。



### Orsini/奥尔西尼

每当玩家凑齐一套 4 种发展卡，根据完成套数获得不同奖励。首套：摸取最左边 2 张领袖卡。第二套：无视需求打出 1 张领袖卡。第三套：获得 10VP。第四套：获得 15VP。



### Della Rovere/德拉·罗维尔

将信仰板块放在信仰记录条的对应位置上。当玩家的圆片抵达信仰板块时，同时获得信仰板块与其所示奖励。当然每次玩家被教会惩罚需要扣除 5VP。

## 新惩罚板块



每次获得的特殊标记物数量-1。



玩家不能从特殊高塔处获得特殊发展卡。



游戏结束时玩家拥有的同类型发展卡若超过五张，每超过 1 张扣除 5VP。

# 新领袖

## Alfonso V d'Aragona

需求：军事点数为 6，信仰点数为 0。

永久能力：每次获得/打出领地卡时，得到 1 信仰点。

## Alfonso I d'Este

需求：拥有 10 块钱，最大仆人数为 1。

永久能力：每次获得门客卡时，获得 2 仆人。

## Ercole I d'Este

需求：4 信仰点数，钱币最大值为 1，军事最大值为 1。

永久能力：每次获得建筑卡时，获得 2 军事值。

## Ferdinando d'Aragona

需求：拥有 8 块钱、8 仆人，木材与石头的最大值为 1。

永久能力：每次获得投资卡时，可获得 1 木材和 1 石头。

## Martin Lutero

需求：拥有 1 领地卡、1 门客卡、1 建筑卡、1 投资卡和 7 点军事值。

永久能力：玩家不会被教会惩罚。

## Tomas de Torquemada

需求：拥有 3 张建筑卡和 5 木材。

每回合使用一次的能力：弃掉 1 张门客卡，获得 3 信仰点。

## Pietro Bembo

需求：拥有 3 张门客卡和 3 信仰点。

行动能力：只有打出此卡的玩家可以使用该行动（下文不再表述），行动值最少为 3，放置家族成员可获得 3 块钱和 3 仆人。

## Paracelso

需求：拥有 3 张领地卡和 3 石头。

永久能力：可以将仆人代替木材、石头或钱来支付。

## Leon Battista Alberti

需求：拥有 3 投资卡和 10 仆人。

每回合使用一次的能力：执行一次行动值为 3 的生产行动，在此行动中玩家只能激活 1 张建筑卡。

## Lucia da Narni

需求：拥有 6 张发展卡，其中领地卡不能超过 1 张，特殊标记不能超过 2 个。

每回合使用一次的能力：获得 1 信仰点和 2VP。

## Palla Strozzi

需求：拥有 4 张领地卡和 5 信仰点。

每回合使用一次的能力：执行一次行动值为 3 的种植行动，在此行动中玩家只能激活 1 张领地卡。

## Ladislao VII Jagellone

需求：拥有 10VP，建筑卡数量不能超过 1 张。

瞬间能力：无视需求打出 1 张领袖。

### **Massimiliano I d'Asburgo**

需求：拥有 4 张领地卡和 4 张建筑卡。

行动能力：行动值最少为 6，放置家族成员可获得 3 特殊标记物和 5VP。

### **Guglielmo de'Pazzi**

需求：拥有 4 张门客卡和 8 块钱。

行动能力：行动值最少为 4，放置家族成员可获得 3 信仰点和 2 军事值。

### **Piero della Francesca**

需求：拥有 4 个特殊标记物和 10VP。

行动能力：行动值最少为 3，放置家族成员可获得 3 特殊标记物。

### **Erasmus da Rotterdam**

需求：拥有 2 张投资卡和 4 领地卡。

每回合使用一次的能力：获得 4VP。

### **Marsilio Ficino**

需求：拥有 4 信仰点，5 石头，投资卡数量不能超过 1 张。

每回合使用一次的能力：摸取 2 个特殊标记物，选择 1 个保留，另 1 个弃掉。

### **Beatrice d'Este**

需求：拥有 5 张发展卡，其中门客不能超过 1 张，钱币数量不能超过 1 块。

每回合使用一次的能力：弃掉 1 个特殊标记物，获得 5 块钱或 5VP。

### **Giulio II**

需求：拥有 9 张发展卡，类型不能多于 3 种。

每回合使用一次的能力：弃掉 1 木材、1 石头和 1 块钱，获得 3 信仰点。

### **Bramante**

需求：拥有 4 张投资卡，4 仆人，4 石头和 4 块钱。

行动能力：行动值最少为值 1，放置家族成员后可执行成员值的生产或种植行动。（玩家可通过使用仆人或相应门客卡的效果来提升成员值）