

ANDREA MAININI

Origin



人類源起

遊玩人數
2~4人

適合10歲+

約45分鐘



中文說明說翻譯／排版：徐鵬雄

中文說明書為兒童動力國際有限公司版權所有，所有文字、圖片、照片均受著作權保護，未經許可請物做為商業用途 2014 Kids Power International Ltd. All Right Reserved

你玩過人類始源 青年版了嗎？
你是個體驗過的玩家嗎？
如果是的話，玩玩看這個版本吧



Created by Andrea Mainini

Illustrated by Nephyla

在人類始源裡，我們將活在最偉大的冒險年代：人類的擴張。從世界的搖籃非洲開始，增進你的知識以及進度，探索整個星球

內容物

- 一張遊戲主版
- 一張獎勵版
- 36個部落隨從
- 36座村莊
- 36個創新圖版
- 6個狩獵獎勵
- 11個海峽獎勵
- 48張牌卡
- 14張行動卡(黃色)
- 14張永久卡(橘色)
- 20張任務卡(紫色)

遊戲目標

藉由完成目標獲得最高分，狩獵、控制海岸線或是建構知識

部落隨從

每個隨從都有三種特性：速度(身高)、體型(寬度)以及顏色，每個角色特性以這三種不同的特性決定



遊戲設置



- 放置主版①於桌子中間，將較小的版面，也就是獎勵版②放在隔壁
- 裝滿36個部落隨從的盒子底部以特定的角度嵌入盒子頂端③，使隨從能輕易地被看見並拿取
- 接著將最嬌小及最瘦弱的隨從(不論顏色)置於領土上④，做為起始標記
- 每位玩家選擇一種顏色(並非隨從顏色)，以及拿取9個相對應的村莊⑤
- 將行動卡(黃色)洗牌，牌面向下，自成牌堆放置於獎賞版上的對應位置⑥
- 永久卡(橘色)也執行同樣的動作，請參考⑦
- 將任務卡(紫色)洗牌並任意發給每位玩家3張牌卡，每位玩家從3張牌卡中選擇一張⑧，將其餘的牌卡放回牌堆，再洗一次任務卡並將牌面朝下，放在獎賞版上對應的位置⑨
- 隨機翻出創新圖版，置於獎賞版上的對應位置⑩，未使用到的圖版面朝下做為備用*⑪
- 隨機翻出海峽獎賞面朝上置於主版上的11個海岸上⑫
- 狩獵獎賞面朝上置於主版上的綠色領土，未用到的獎賞放進盒子裡，遊戲中再也不會再用到了
- 年紀最小的玩家起始，以順時鐘方向進行

2~3人的遊戲設置

4人遊玩的時後，中等身材的隨從各有兩位，當2或3人遊玩時，移除一組9位的中等身材隨從，剩下27位，也代表著每一位隨從都是與眾不同的

Tip:

可以利用隨從腳上標記的虛線，來看出隨從的身高



*如果玩家沒有3個以上的等級1創新圖版，持續此動作直至牌面上有3個以上的創新圖版

行動名詞解釋

1.輪到玩家回合時, 玩家必須執行以下三項其中之一動作:

革命

在主版上的無人領土, 放置一個新的**部落隨從**以及**村莊**

移民

移動**部落隨從**以及所屬的**村莊**前往其他無人領土

互換

移動**部落隨從**及所屬的**村莊**, 和其他玩家交換位置

2. 玩家將會因為行動而獲得獎勵(請見獎勵名詞解釋)

3. 在強制性的行動以外, 玩家在該回合, 可以拿取任何一種顏色的卡片(請見卡片說明)



革命

在主版上的無人領土, 放置一個新的**部落隨從**以及**村莊**

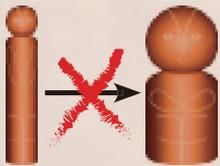
玩家拿取一個**部落隨從**, 放置在主版上的空白領土, 新的隨從必須鄰近已被占領的領土, 連結著領土間的海峽, 也被視為相鄰

必須和相鄰的隨從有兩樣以上的特徵相同, 才能放置隨從。

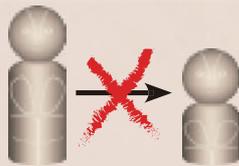
不同的特徵可包括: 不同膚色、身高+1, 或者體型+1, 不一定要比鄰近的隨從弱小或矮小

以下是可能的配置:

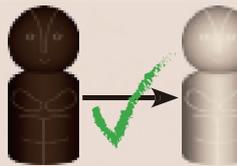
- **完全相同:** 一樣身高、一樣力氣、一樣膚色
- **不同膚色:** 一樣身高、一樣力氣、不同膚色
- **體型+1:** 一樣身高、一樣膚色、體型高出1
- **身高+1:** 一樣力氣、一樣膚色、身高高出1



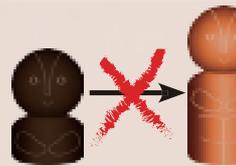
錯誤: 兩者的體型差距超過1



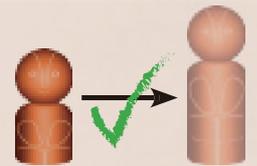
錯誤: 身高較低



正確: 只有膚色不同



錯誤: 2樣不同
身高及膚色不同



正確: 只有身高不同
(1樣不同)

小提醒:

如果執行革命的領地周圍, 有數個被占領的領土, 玩家只需要跟其中一個鄰近的隨從相同即可

玩家擺放**部落隨從**及屬於該玩家的**村莊**, 當玩家將體型1的隨從放入村莊時, 隨從將會嵌入洞口。即使隨從移動, 隨從及村莊也無法被分開, 隨從只要放在主版上, 隨從及村莊將無法被移除。



移民

移動**部落隨從**以及所屬的**村莊**前往其他無人領土

玩家可移動一位屬於自己的隨從(伴隨著村莊), 可穿越領地的數量將依據身高決定 (1、2或3)。在移動中, 即使經過其他玩家已占領的領地, 玩家仍可穿越

適用於合法的移動



綠色玩家可移動兩步, 將經過粉紅色隨從占領的綠色領地, 抵達橘色領地



互換

移動**部落隨從**及所屬的**村莊**, 和其他玩家交換位置

移動規則跟移民一樣, 目的地領地必須由較瘦弱的隨從占領, 前去的隨從將觸發交易: 雙方的隨從(以及村莊)交換位置, 較強壯的隨從可占領瘦弱隨從所在的領地, 且較瘦弱的隨從將會被移動至較強壯隨從離開的地方

無法和起始領地的中立隨從交換位置



粉紅色玩家為一身高2力氣2的隨從, 可移動至由綠色隨從所占領的黃色領地, 粉紅隨從搶走綠色玩家的領地, 且綠色玩家回到粉紅隨從的領地

獎賞名詞解釋

玩家拿取獎賞後結束這回合
有4種獎賞可獲得, 取決於被征服的領土

- 牌卡(行動卡, 永久卡, 任務卡)
- 創新圖版(等級1、2、3、4、5)
- 狩獵獎賞(價值4~8)
- 海岸獎賞(價值3~5)

1) 獲得牌卡及探索創新

當玩家擺放或移動**部落隨從**在領土上, 立即取得領土顏色所對應的獎賞
黃色、橘色、紫色以及棕色領土可參考獎賞版, 每個顏色代表兩個不同的獎賞(請見以下)

小提醒:

1位玩家和其他玩家互換時, 可獲得領土所對應的獎賞, 在移民和革命上也同樣適用, 其他玩家並不會失去任何財產, 但無法贏走移動到領土的獎賞

小提醒:

假如玩家得以抽一張牌卡或創新圖版, 但場上無牌可抽時, 玩家無獎勵可獲取

黃色	橘色	紫色	棕色
從黃色欄位3張翻開的 創新圖版 中拿取1張, 並抽取第1張 行動卡	從藍色欄位3張翻開的 創新圖版 中拿取1張, 並抽取第1張 永久卡	從紫色欄位3張翻開的 創新圖版 中拿取1張, 並抽取第1張 任務卡	從棕色欄位6張翻開的 創新圖版 中拿取2張
或者	或者	或者	或者
抽取前3張 行動卡 並加入手牌, 接著將手上的2張 行動卡 放入牌堆底部	抽取前3張 永久卡 並加入手牌, 接著將手上的2張 永久卡 放入牌堆底部	抽取前3張 任務卡 並加入手牌, 接著將手上的2張 任務卡 放入牌堆底部	從 獎賞版 上的任何一欄拿取1張 創新圖版

創新圖版從獎賞版上被拿走時, 將會從牌庫中隨機拿取一張補充, 當牌庫空了, 圖版便不再補充, 有關卡片的說明請見第4頁

創新圖版的限制

注意!

圖版面朝上, 擺放在玩家前面, 玩家拿完圖版後, 需補充較低等級的圖版回去, 讓玩家總是可以抽到等級1的圖版, 假設當下玩家並未擁有較低等級的圖版, 將無法抽取等級2~5的創新圖版, 等級將會以長矛的數量顯示於圖版, 圖版上的插畫只是為了美觀

2) 狩獵場

玩家移動到綠色領地立即獲得上面的狩獵獎賞, 而且此領地再也無法給出任何獎賞。遊戲結束時, 玩家將會獲得獎賞上表示的點數。

3) 海岸線

當玩家在海峽兩邊都有村莊, 將立即從主版上獲取海峽獎賞, 且控制了海峽一旦獎賞被拿走了, 海峽獎賞的擁有權將無關海峽控制



玩家擁有圖版1-2-3-1, 他只能拿等級4的圖版放在等級3的圖版上, 等級2的放在等級1上, 或是從新的等級1開始



綠色玩家在海峽兩邊擁有村莊, 他可獲取海岸獎賞(價值4)

卡片說明

小提醒:

玩家無法在其他玩家回合時出牌, 但可以在輪到自己時一次出三張牌

範例:

輪到玩家回合時, 一開始可以出行動卡, 移動隨從後, 出一張永久卡, 最後出一張任務卡

範例:

這張卡片有三個創新符號, 必須要有等級3的創新圖版才能出牌

輪到玩家回合, 除了強制性的行動之外, 玩家手上一次最多可出3張卡牌, 每種顏色各1(黃色、橘色、紫色)

• 行動卡(黃色)

當行動卡使用時, 立即產生對應的效果, 且使用後將被棄牌

• 永久卡(橘色)

放置一張永久卡, 必須要有一張對應等級的創新圖版, 牌片必須出牌, 並放在作用的玩家面前才能作用, 效果將是永久, 直到遊戲結束, 即使玩家失去對應的創新圖版, 效用依然存在

• 任務卡(紫色)

玩家藉由完成任務卡獲取勝利點數, 只要達成了牌卡上記載的情況(擁有卡片上所需的元素或更多)。只要所有狀況吻合, 玩家即可將卡攤開在自己前面, 完成後任務卡, 無法被偷走或失去。

重要必看!

- 只要玩家出了任務卡, 他可立即抽取新的任務卡
- 1位玩家不能擁有2張以上的任務卡, 假如玩家已經有兩張任務卡, 他必須選擇保留其中兩張任務卡, 並且將其他任務卡置於任務卡牌堆底部

小提醒:

遊戲中有些任務卡片提到大陸, 每個大陸都由海峽分隔兩地, 除了底下的2塊島嶼, 他們合稱大洋洲



遊戲結束

當元素其中一項(或數項)耗盡, 遊戲結束

Example:

1位玩家獲得:

- 5張任務卡分數

6/5/5/4/4
=24分

- 手上2張永久卡及

1張行動卡
=3分

- 1個狩獵獎賞標記4

=4分

- 2個海峽獎賞
(分別標註4及5分)

=9分

- 2個等級1創新圖版
2個等級2創新圖版
1個等級3、1個等級4、
1個等級5

=11分

最終結算分數 = 51分

- 3種牌卡其中之一耗盡(行動卡、永久卡或任務卡片)
- 獎勵版上的所有創新圖版被取走
- 圖騰隨從數量耗盡
所有玩家的村莊用盡

當玩家拿取該項目的最後一個元素時, 其他玩家仍可執行最後一回合, 接著遊戲結束, 各自結算分數

在最後一回合, 玩家可以出兩張以上的任務卡, 但只能抽取一張新的任務卡

- 玩家可以獲得, 已完成任務的任務卡上所標示的分數
- 手上每個行動、永久以及任務卡, 可以獲得1分
- 可獲得狩獵獎賞以及海峽獎賞上所標示的分數
- 玩家面前的創新圖版都可以獲得1分, 等級5則可獲得5分

最高分的玩家將獲勝

假設平手, 擁有最多牌的玩家獲勝

THANKS

Origin had a long time of development and improvement and it was tested in many alternative versions during the last 5 years. During this period the willingness of my friends and the patience of the Matagot team have been strongly challenged and so I desire to remember all of them: Stefania Angelelli, Alberto Branciarri, Luciano Sopranzetti, Walter Obert, Luca Borsa, Paolo Mori, Tinuz, Paoletta, Willy, Paolo Ruffo, Matagot team (Hicham, Arnaud, Mathieu, Yann, Doria, Barbara, Fabien, Sabrina). In particular my best acknowledgement goes to Bruno Cathala who, with his suggestions and his final tuning, has strongly contributed to the final result.