



CAYLUS

腓力四世的建築師們 1303

在很久很久以前……

1303年。英軍敗退了，但我們並沒能收復吉耶納。凱呂斯城堡就坐落在邊境之上，因此必須對它進行加固，使其繁榮昌盛。

作為一名建築大師，你需要為工地提供材料、食物和人力。建造建築，招募強力的角色，管理好你的工人，成為凱呂斯最富盛名的建築大師。



遊戲目標

遊戲共有9輪，在此期間，玩家需要發展城市，協助凱呂斯城的建設，最終獲取威望點數。遊戲結束時，威望點數最高的玩家就能獲得遊戲勝利。

遊戲配件

● 1張遊戲版圖

● 90個資源

20  (食物)、20  (木材)、20  (石材)、15  (布料)、15  (黃金)

● 34塊建築板塊：

9個雙面起始建築：



起始面
(黃色旗幟)



住宅面
(綠色旗幟)

18個雙面建築： (9個棕色旗幟的木材建築和9個灰色旗幟的石材建築)

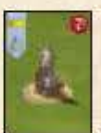


起始面
(無建造費用)



建造面
(有建造費用)

7個地標 (藍色旗幟)



● 12塊 角色板塊



● 75個工人 (藍、紅、綠、黃、黑各15個)

● 50個房屋 (藍、紅、綠、黃、黑各10個)

● 1個教區長

● 1個輪次標記

● 1塊起始玩家板塊

● 120個威望點數標記 (PP)



● 1本規則書

數量限制

玩家的房屋和工人有數量限制：

- 如果玩家沒有自己顏色的房屋，就無法繼續建造；
- 最多拿取15個工人。

資源和威望點數沒有數量限制。

遊戲準備

將遊戲版圖放在桌子中間。

混洗9個起始建築，然後隨機放置：

- 在工地的第一格上放置1個建築，起始面朝上 ①；
- 其餘8個建築同樣起始面朝上，放在道路的  格子上 ②。

混洗9個木材建築，然後隨機放置：

- 在工地的第二格上放置1個建築，起始面朝上 ③；
- 在道路的  格子上放置1個建築，起始面朝上 ④；
- 其餘7個建築建造面朝上，放在版圖旁邊。

 重要：遊戲開始時，不能將石工坊建築  放在道路上（如果出現這種情況，再抽取一塊建築板塊）。

混洗9個石材建築，然後隨機放置：

- 在工地的第三格上放置1個建築，起始面朝上 ⑤；
- 在道路的  格子上放置1個建築，起始面朝上 ⑥；
- 其餘7個建築建造面朝上，放在版圖旁邊。

將7個地標放在版圖旁邊。

將教區長放在道路上， 格子的右側 ⑦。

將輪次標記放在第1格上 ⑧。

將資源和威望點數（正面朝上）放在靠近版圖的地方，形成供應堆 ⑨。

每位玩家選擇一種顏色。玩家拿取各自的房屋，把其中1個放在公會之橋的下方 ⑩。玩家拿取自己顏色的工人，拿取的數量取決於玩家人數：

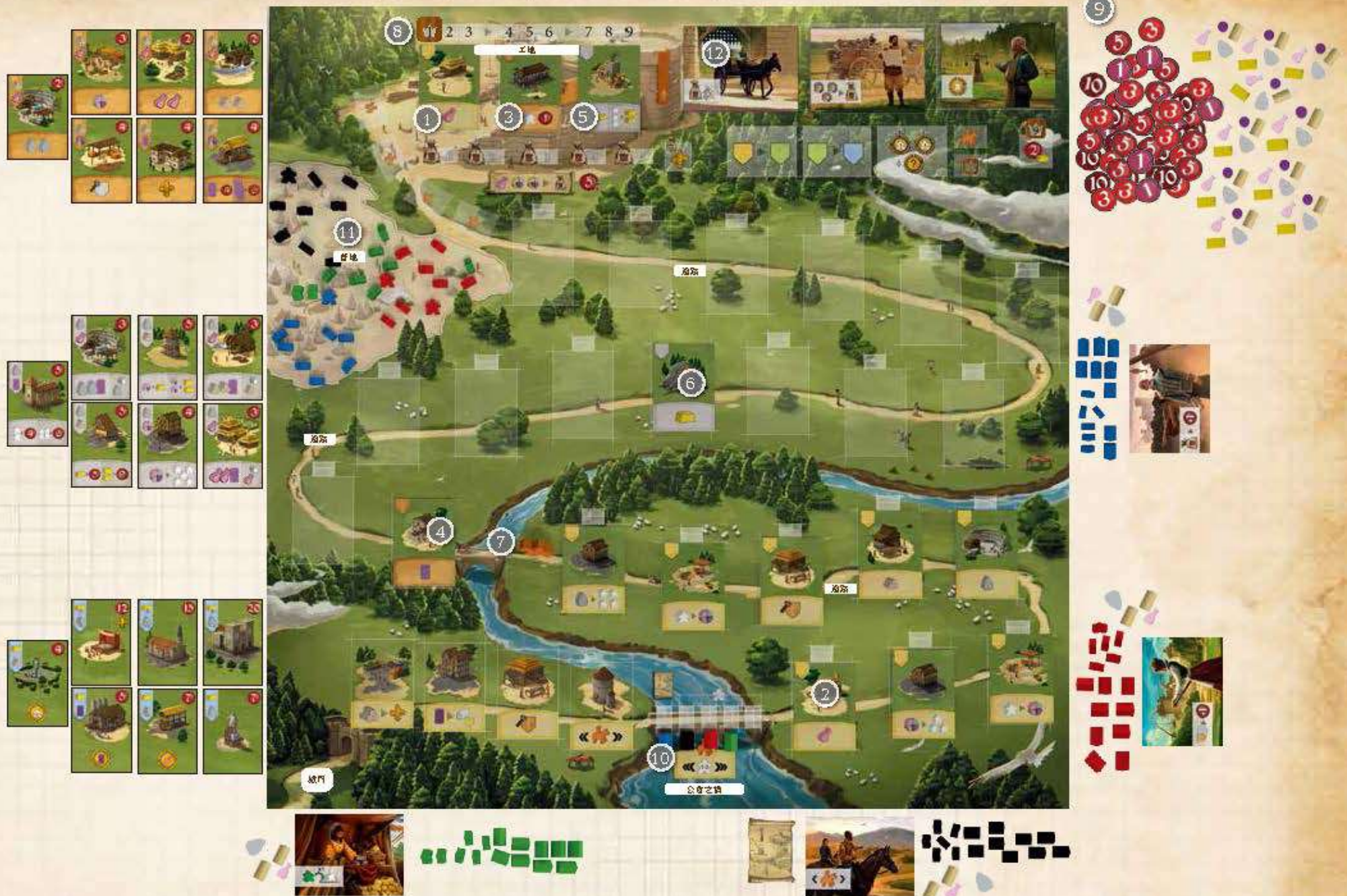
- 2或5人遊戲時，拿取10個工人。
 - 3或4人遊戲時，拿取6個工人。
- 將剩餘的工人放在管地上 ⑪。

隨機選擇一位玩家，把起始玩家板塊給這位玩家。混洗並抽取角色板塊，抽取的數量等於玩家人數+3（將其他角色放回遊戲盒中，這次遊戲不會用到它們）。從末位玩家開始，按逆時針方向，每位玩家選擇1塊角色板塊，正面朝上放在自己面前。將剩餘的3個角色放到版圖上 ⑫。

最后，每位玩家拿取2 、1  和1 。

注意：遊戲過程中，玩家的工人和資源必須讓所有玩家看到。但你獲得的威望點數保持正面朝下。

推薦（初次遊戲）的遊戲準備



推薦（初次遊戲）的角色

2人遊戲：

建築師



工頭



駝峰官



敵工



司庫官



3人遊戲 — 同2人遊戲，但添加：

送貨人



4人遊戲 — 同3人遊戲，但添加：

幫工



5人遊戲 — 同4人遊戲，但添加：

早班工人



如果這是你第一次遊戲，我們建議不要進行5人遊戲，因為5人遊戲時間較長，且對新手玩家並不友好。

遊戲玩法

遊戲共有9輪。每輪分為4個階段。

- 1 - 規劃：玩家放置工人。
- 2 - 啟動：啟動放置的工人。
- 3 - 運送：玩家上貢建造城堡所需的物資。
- 4 - 管理：玩家建造地標並獲得新的工人。

階段1 — 規劃

從起始玩家開始，按順時針方向，每位玩家依次執行以下三個行動之一：

a) 在一個建築上放置1個工人：

玩家在道路上的一個建築上放置1個自己的工人（這包括了公會之橋左側的建築、在遊戲準備中放置的建築，和遊戲過程中建造的建築）。

⊗ 放置工人時禁止：

- 放在其他工人占據的建築上；
- 放在地標上；
- 放在住宅上；
- 放在工地的3個建築上（準備遊戲時會把3個建築放到工地上）；
- 放在道路上尚未建造建築的格子上。

如果把工人放到其他玩家建造的建築上，那位玩家立即獲得1點威望點數。玩家把工人放到自己的建築上，不會得到威望點數。

b) 在工地上放置1個工人：

按照從左到右的次序，玩家把自己的1個工人放到工地上第一個空格裡。工地可以接納多個工人，但每位玩家最多只能放置1個工人。



c) 跳過：

如果玩家想要跳過（或者說因為沒有工人可以放置，所以必須跳過），這時按照從左到右的次序，把自己顏色的房屋放到公會之橋的第一個空格上。玩家跳過回合時，自己的階段也就結束了，也就是說，這位玩家這回合不能繼續放置工人。



第一個跳過的玩家拿取起始玩家板塊，放在自己面前（這位玩家就是下一輪的起始玩家）。從這時起到這輪結束，其他玩家每次放置工人時，必須再把1個工人送回營地。

所有玩家都跳過回合時，這個階段結束。



示例：藍方選擇跳過自己回合。所以，這位玩家把自己的房屋放到公會之橋的第一個空格上。因為藍方是第一位跳過的玩家，所以獲得起始玩家板塊。從現在開始，黑方、綠方和紅方每次放置工人時都必須額外支付1個工人。黑方也選擇了跳過，綠方放置了1個工人（然後支付額外費用：把1個工人送回營地），紅方也選擇了跳過。現在只剩下綠方繼續遊戲了：綠方放置了最後1個工人（再把1個工人送回營地），然後選擇跳過。公會之橋上的順序是：藍方、黑方、紅方和綠方。

階段2 — 啟動

現在從城門（版圖左下角）開始，沿著道路，依次啟動沿路的建築，直到教區長為止。啟動的建築上只要有玩家的工人，這位玩家就能觸發一次這個建築的效果。然後，玩家把這個工人放回營地。

重要：送回工人時，一定不要放在自己面前。

建築的效果

a) 集市



玩家花費1 來立即獲得1次恩賜（詳見第5頁）。

b) 律師



玩家花費1 在道路上任何一個有黃色旗幟的建築上放置1個自己的房屋。該建築在管理階段（遊戲輪次的第4個階段）就能變成住宅。



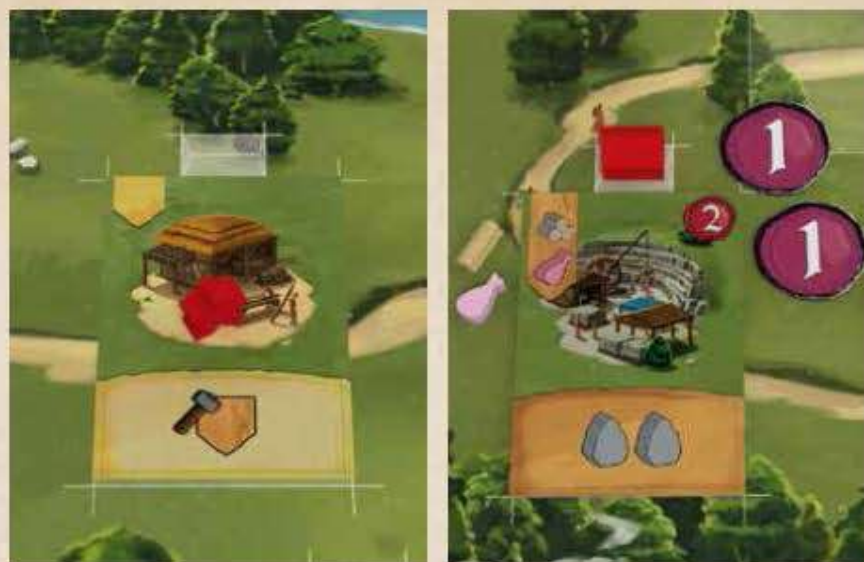
c) 木匠



玩家從供應堆裡選擇1個木材建築，花費它左上角的資源，然後把這個建築（建造面朝上）放到道路上第一個空格裡。然後，在這個建築上放置1個自己的房屋，表示建築的所有權，並立即獲得該板塊右上角的威望點數。注意：如果道路上已經沒有空格，就不能執行這個行動。



：如果建築費用上出現了這個符號，那玩家可以支付1 或1 。



示例：紅方玩家在木匠上有1個工人，想要建造一座農場。紅方花費了1個木匠和1個石頭，把這塊板塊放到道路上第一個空格裡。然後，紅方在農場上放置了1個房屋，表示農場是自己的，並立即獲得2點威望點數。

移動教區長 — d)和e)

教區長沿著道路移動，他只能落在在兩個格子（包括建築和空格）之間。每次移動1步。教區長永遠只會放在道路上，不會放到空格上，也不會放到建築上。教區長可以向後移動，但不能越過公會之橋。

如果他走到了道路盡頭，他可以移動到帶有這個符號的格子：



d) 召回

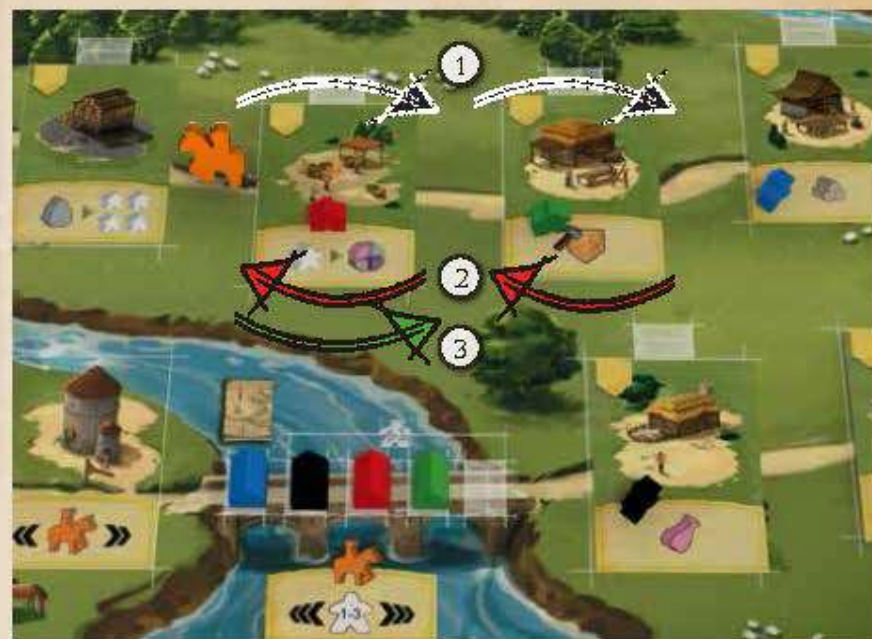


玩家將教區長向前或向後移動0-2步。

e) 公會之橋



公會之橋啟動期間，所有玩家都可以移動教區長，按照公會之橋上各位玩家的房屋順序依次執行。每位玩家都可以將教區長向前或向後移動1-3步，每走1步需要把1個自己的工人送回管地。這時可以討論和談判，而且鼓勵大家這麼做。因為不存在實際的交易，所以玩家可以無視之前的討論或談判結果，按照自己想法執行。但是，執行的順序仍然需要按照公會之橋上房屋的順序。



示例：本輪中，藍方率先跳過回合，然後是黑方、紅方和綠方。現在，按照以上的順序，每位玩家都有機會移動教區長。藍方沒有花費工人，黑方選擇把2個工人送回管地來讓教區長向後移動2步①。這意味著紅方和綠方的工人無法啟動了。於是紅方把2個工人送回管地來讓教區長向前移動2步②。最後，綠方把1個工人送回管地來讓教區長向後移動1步③。現在綠方的工人可以啟動，但紅方的不行。



f) 起始建築



拿取1 



拿取1 



拿取1 



詳見c),



將1個工人（加上市場本身需要花費的1個工人）送回營地來拿取任意1個 , , , 或  資源。



花費任意1個 , , , 或  資源來從營地拿取3個工人。



花費1  來從營地拿取4個工人。

g) 木材建築和石材建築

這些建築的效果詳見第10頁和第11頁。

h) 教區長沒有到達的建築

這些建築不能啟動：這些建築上的工人放回營地。



示例：紅方拿取1 , 黃方拿取2 。紅方和綠方的工人因為在教區長前方，所以無法啟動他們的建築，把這些工人放回營地。

階段3 — 運送到工地



只有在工地上放置過工人的玩家才能參與本階段。這些玩家按照工地上放置的順序（從左到右）向工地運送物資。輪到自己回合時，玩家可以決定運送貨物的數量。每一批貨物必須包括3個不同的資源，其中一個資源必須為 。玩家每往工地運送一批貨物，就能得到5點威望點數。



所有玩家將貨物運送完畢之後，在這輪中運送貨物數量最多的玩家立即獲得1次恩賜（詳見下文）。如果出現平手，平手玩家之中最先放置工人的玩家獲得恩賜。



示例：紅方和綠方在工地上各放置了1個工人。紅方的工人放在了第1格，紅方運送了1批貨物（獲得5點威望點數），而綠方運送了2批貨物（獲得10點威望點數）。在這輪中，綠方往工地運送的貨物最多，所以獲得1次恩賜。假設綠方只運送1批貨物（而不是2批），那麼紅方就能贏得恩賜——因為紅方第一個在工地上放置工人。

恩賜

玩家獲得恩賜時，必須立即：

- 從其他玩家處拿取1個角色；

或者

- 選擇工地上3個建築中的1個，享受其收益（準備遊戲時會把3個建築放到工地上）。然後，如果版圖上還有角色，這位玩家可以拿取其中的1個，正面朝上放在自己面前。

重要：

第1輪到第3輪：玩家只能啟動第一個建築的效果。第4輪到第6輪：玩家可以選擇第一個或第二個建築的效果。第7輪到第9輪：玩家可以在3個建築中任意選擇一個。

階段4 — 管理

玩家按照以下順序執行：

- 1)   住宅：所有上面建有房屋的起始建築（黃色旗幟）翻到住宅面（綠色旗幟）。
- 2)   地標：從公會之橋開始，沿著道路往前，每個住宅（綠色旗幟）可以替換成地標（藍色旗幟）。住宅的擁有者決定是否進行替換，如果選擇替換，那麼擁有者必須支付所選地標的費用（板塊的左上角），然後把這塊板塊放到住宅上。現在，該玩家獲得這塊板塊上的威望點數。一位玩家可能在一輪中把自己的多個住宅替換成地標。



注意：建造了劇院的玩家，除了能獲得12點威望點數，還能立即獲得1次恩賜。

- 3)  募工：每位玩家從營地拿取3個工人（5人遊戲時拿2個工人），另外：
 - 每擁有一個  住宅，拿取1個工人；
 - 如果建造了花園，拿取2個工人；如果建造了穀倉，拿取1 ；如果建造了工廠，拿取1 .



4人遊戲示例：綠方拿取3個工人，黑方拿取5個工人（2個住宅），紅方拿取5個工人（花園），藍方拿取3個工人和1 （工廠）。

- 4) 把教區長放在最後建成的建築旁的道路上，靠近城門方向的那一邊（如果距離遊戲開始時放置的石材建築中間還有空格，那麼忽略該石材建築）。

示例：



1) 這輪結束時，教區長放在採石場和石工坊之間。



2) 這輪結束時，教區長放在鋸木廠和金礦之間。



3) 這輪結束時，教區長放在金礦和煉金室之間。

- 5) 將輪次標記往前移動1格，開始新的一輪。

遊戲結束

第9輪結束時，遊戲也隨之結束。玩家展示自己的威望點數。玩家每擁有一個 ，加2點威望點數。威望點數最高的玩家贏得遊戲勝利。平手玩家共同獲得遊戲勝利。

角色

早班工人



規劃階段開始時，在起始玩家進行回合之前，你可以放置1個工人。如果你這麼做，你必須把1個工人送回管地。放置完這個工人以後，從起始玩家開始，按照第4頁的規則開始規劃階段。

注意：起始玩家如果擁有早班工人，就可以在規劃階段開始時連續放置2次工人（但需要把1個工人送回管地）。

夜班工人



有其他玩家跳過回合的情況下，你繼續放置工人時不需要支付額外費用。

注意：夜班工人不能取消早班工人的額外費用。

幫工



每輪一次，你可以在其他玩家工人占據的建築上放置工人。但你的工人要等到這個建築上其他工人啟動以後才能觸發效果。

竊賊



你把工人放置到其他玩家的建築上時，對方不會獲得PP（即時對方有總管也不行）。

總管



其他玩家在你的建築上放置工人時你獲得2點PP。

執達官



所有玩家執行了啟動階段的e)步驟（公會之橋）以後你可以免費將教區長向前或向後移動1步。



建築師



你建造了木材建築、石材建築或地標時獲得額外1點PP。



送貨人



你無需在工作地放置工人就可以把貨物運到工地，但你最後一個進行運送。如果你在工地上已經有1個工人，你可以先正常運送，（等其他玩家全部決定完畢之後）再使用送貨人進行增運。在決定誰獲得恩賜時，你運送的貨物的總數和你工人的位置都會納入考量。



司庫官



你往工地運送貨物時無需遵守資源種類的限制（比如你可以運送：3 棕色，2 藍色和1 紅色，2 藍色和1 黃色 等等）。



工頭



你運往工地的每一批貨物都能額外獲得1點PP。

注意：工頭和金匠的獎勵互相累積。



金匠



每輪一次，如果你運往工地的貨物中含有至少1 黃色，那批貨物讓你獲得額外5點PP。

注意：金匠和工頭的獎勵互相累積。



散工



在階段4（募工）中拿取額外1個工人。

木材建築

(通過木匠建造)



建造面：
拿取3個工人。



起始面：
拿取2個工人並獲得
1點PP。



拿取任意1個
資源。
起始面與此相同



建造面：
立即獲得1次恩賜
(詳見第6頁)。



起始面：
獲得2點PP。



花費1 來獲得4點PP
或者
花費2 來獲得6
點PP。
起始面與此相同



建造面：選擇供應堆中的一個石材建築，花費該板塊左上角的資源。然後把這個建築（建造面朝上）放到道路上第一個空格裡。在這個建築上放置1個自己的房屋，表示建築的所有權，並立即獲得該板塊右上角的威望點數。

注意：如果道路上已經沒有空格，就不能執行這個行動。



起始面：
和建造面效果相同，
但是你建造時不用支
付（其他資源照常
支付）。



採石場



鋸木廠



紡紗廠



農場

建造面：
拿取指定的2個資
源。



農場

起始面：
拿取指定的資源並
獲得1點PP。

石材建築

(通過石工坊建造)



建造面：拿取指定的3個資源。另外，如果除了這個建築擁有者以外的其他玩家啟動了這個建築，那麼擁有者獲得這一面上指定的獎勵。

注意：無論建築是否啟動，其他玩家放置工人時，擁有者總能獲得PP。但是，獎勵資源只有在建築啟動的時候才能獲得，無論這時候放置工人的玩家是否拿取了自己的資源。

示例：紅方在農場上放置了1個工人。擁有者（藍方）獲得1點PP。如果這個建築啟動，紅方拿取2個和1個，而藍方拿取1個。如果藍方有工人在這裡並啟動自己的農場，那藍方只能拿取2個和1個。



起始面：
拿取指定的2個資源。



幫工的能力：

即使有其他2位玩家進駐了這類生產建築（採石場、鋸木廠、農場），擁有者也只能拿取1份獎勵資源。如果建築上的2位玩家包括了擁有者，那擁有者就不能拿取任何獎勵資源。



拿取1個。



把1個工人送回管地來拿取1個，
或者
把3個工人送回管地來拿取2個。



花費1個、1個、1個或1個來拿取1個，
或者
花費2個資源來拿取2個。



花費1個、1個、1個或1個來從管地拿取5個工人。



把2個工人送回管地來拿取4PP，
或者
把4個工人送回管地來拿取6PP。



花費1個來獲得5點PP，
或者
花費2個來獲得9點PP。

玩家輔助表

遊戲準備

每位玩家開始遊戲時擁有2 、1  和1 .

數值調整表

玩家人數	2	3	4	5
角色數量	5	6	7	8
起始工人數量	10	6	6	10
募工數量 (未修正)	3	3	3	2

規劃

- 將1個工人放置在無人占據的建築上（其他玩家占據建築時，該建築的擁有者獲得1PP）。
- 在工地上放置1個工人。
- 跳過回合。第一位跳過的玩家拿取起始玩家板塊。現在開始放置工人要花費額外1個工人。



早班工人把1個工人送回營地，率先放置1個工人。



夜班工人不需要支付額外費用。



幫工可以在其他玩家占據的建築上放置工人。



竊賊把工人放置到其他玩家的建築上時，該玩家不會獲得PP。



總管可以讓其他玩家在你的建築上放置工人時你獲得2點PP。

啟動

啟動教區長經過的所有建築。

公會之橋：按照跳過回合的順序，玩家依次把工人送回營地來移動教區長。



執達官（在e)步驟——公會之橋結束時）移動教區長。



建築師讓你在建造木材建築和石材建築時獲得額外+1點PP。

運送到工地

3個不同的資源，其中一個資源必須為 ；



送貨人將貨物送到城堡時不用放置工人。



司庫官運送貨物時可以花費任意3個資源（不必包含 ）。



工頭為每批運送的貨物獲得+1點PP。



金匠運送的貨物裡只要包含至少1個  就能獲得+5點PP（每輪最多一次）。

管理



翻到住宅面



建造地標



募工

+1 食物

+2 工人

+1 布料



散工招募額外1個工人。



建築師讓你在建造地標時獲得額外+1點PP。

尾局



- 從其他玩家處拿取1個角色；
- 或者
- （根據遊戲輪次）獲得工地上一個建築的效果，並且拿取版圖上1個角色（如果有）。

遊戲設計：WILLIAM ATTIA • 美術設計：ANDREW BOSLEY
中文翻譯：FRANCIS GARLAND • 中文校對：MIKAN PETER TARGARYEN

客戶服務

本產品零件精良，但是，如果你的遊戲出現問題，請聯繫Asmodee China。你反饋的問題將及時得到解決。

其他英語編輯：Paul Grogan - 遊戲規則！

Cyber 1303 is published by JD Editions - SPACE Cowboys, 47 rue de l'Est, 92100 Boulogne-Billancourt. France © 2019 SPACE Cowboys. All rights reserved. 食肆官網查詢《1303：勝力四世的遊戲規則》與SPACE Cowboys的相關信息：www.spacecowboys.fr