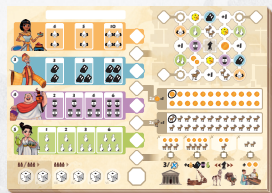


# 科林斯

Sébastien Pauchon

## 遊戲配件

1本計分單頁



本規則說明

1塊港口版圖



9顆白色  
骰子



3顆黃色  
骰子



## 遊戲目標

《科林斯》引領你們回到古代，體驗數週港口的生活。你們將成為一名商人，交易貨物和山羊，最終成為最富聲望的商人……

18個回合(2-3人遊戲)或16個回合(4人遊戲)後，你們之中會有人脫穎而出，成為科林斯歷史上最為著名的經商之人！

## 遊戲準備

將港口版圖①放在桌子中央，給每位玩家分發一張單頁和一支筆②。

任意選擇一位起始玩家，同時給他9顆白色骰子③。

黃色骰子暫時放在一邊④。

遊戲開始時，每位玩家均有1枚金幣和1頭山羊(單頁上的方框內有對應符號)。

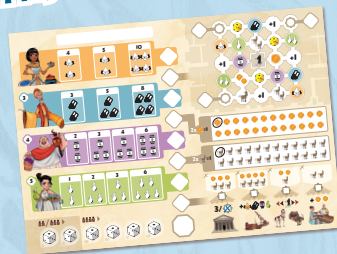
4人遊戲中，每位玩家應在回合記錄條最左邊的2個位置打叉。



②



③



金幣



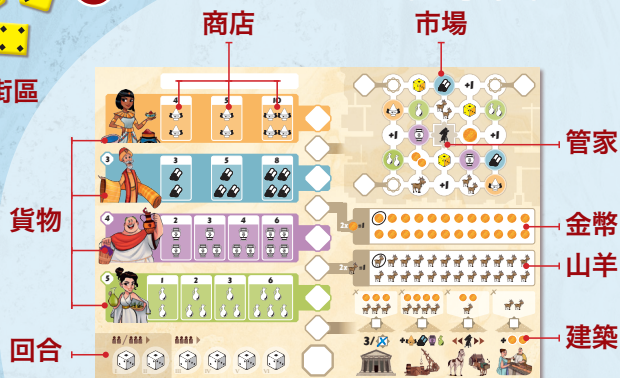
④



山羊

港口

## 玩家單頁

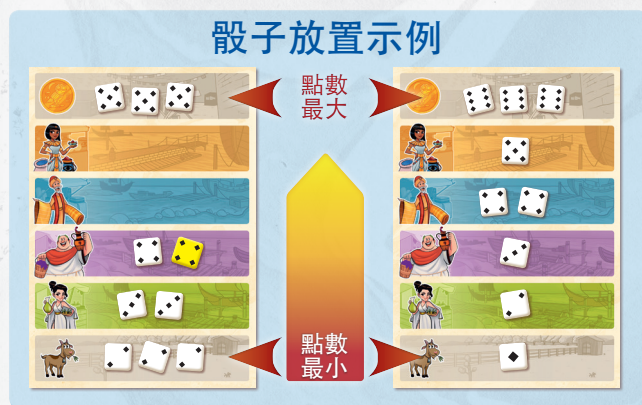


## 港口供給

起始玩家勾選其回合記錄條最左邊的位置。

現在，起始玩家最多可以購買3顆黃色骰子。每個骰子的費用為1枚金幣(花費金幣時，只需在對應方框內的符號上打叉即可)。起始玩家再另外拿取9顆白色骰子，連同購買的黃色骰子一起投擲。

然後，起始玩家將骰子按照點數分類、排序，所有點數最大的骰子放到港口的金幣街區。點數最小的骰子放到山羊街區，其餘骰子從小到大依次從下到上放在港口的各個街區，每個街區只能放置點數相同的骰子。



**注意：**每輪的起始玩家獲得黃色骰子的收益，其他玩家可以通過管家獲得收益（詳見下文）。

**注意：**所有骰子可能投擲出同一個點數，這種情況極為罕見。如果你遇到了這種情況，那麼恭喜！你已贏得這局遊戲，也贏得了《科林斯》之後的所有遊戲……你可以拍一張照發到微博和朋友圈上，也可以列印出來貼在你的桌遊牆上。

## 輪次概述

**注意：**2人遊戲規則稍有不同。相關改動請查看本規則說明最後的部分。

起始玩家選擇一組骰子，將它們移出港口版圖，隨後執行對應的行動，行動結束後，可以建造任意幢建築。

起始玩家的回合結束後，如果版圖上還有黃色骰子，將它們移除。

所有玩家按照順時針的方向依次進行自己的回合，進行同樣的步驟。

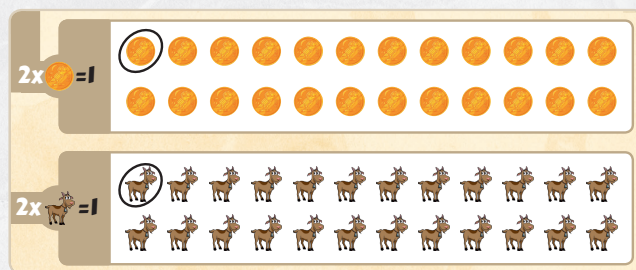
**注意：**玩家即便不能利用骰子執行行動，仍然必須選擇一組骰子並將其移出版圖。如果擲骰之後，骰子組數少於玩家人數，那麼作為補償，沒有骰子可以移除的玩家必須“移動管家一步”（詳見下文）。

所有玩家完成自己的回合之後，立刻將剩餘的所有骰子移出港口。如果所有玩家回合記錄條上所有位置都已勾選，則遊戲結束，可以開始計分了。否則，起始玩家左手邊的玩家拿取白色骰子，成為新的起始玩家。新的起始玩家進入下一個港口供給階段。

## 行動說明

### 獲得金幣或山羊

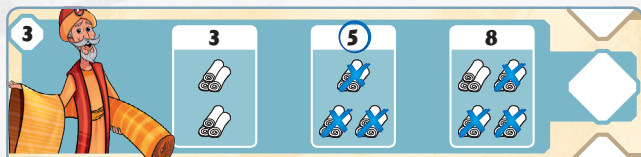
玩家選擇金幣街區或山羊街區的一組骰子時，拿取與這組骰子數量相等的金幣或動物（在自己的單頁上圈出等量的符號）。



### 運送貨物

玩家選擇其他4個街區任一街區的一組骰子時，可以向相應街區的商店運送貨物。玩家在自己的單頁上勾選符號，勾選數量與相應街區的骰子數量相同。為了方便記錄哪些商店已經完成送貨(所有符號都已運送完畢)，玩家勾選一家商店的所有符號時，還可以圈出商店上方的位置。

如有玩家率先勾選某一街區(橘色街區除外)中的**所有符號**，還可圈出這一街區左上角的獎勵位置，遊戲結束時，這些獎勵可以計為分數。**所有其他**玩家将該位置打叉，不過他們仍然可以向這個街區運送貨物，但即使勾選了所有符號，也無法獲得這個獎勵。



這個情況下，如果你有3顆骰子，你可以完成8分的商店，再完成3分的商店，同時因為你是第一個向該街區運送完所有貨物的玩家，所以還能獲得3分的獎勵……幹得漂亮！

### 注意：

- 你可以按任意順序勾選一個街區內的符號，無需按特定順序完成某一商店。
- 不過，你必須完成一家商店，然後才能開始向另一家商店運送貨物。

## 移動管家

作為一個行動，你可以**放棄**拿取街區骰子的普通行動，**改為**在市場上移動管家。

這種情況下，玩家移動管家的步數**必須**等於其所選骰子的點數。

玩家可以支付金幣來調整管家的移動步數：你每支付1枚金幣，即可令管家增加或減少1步。有一幢建築的功能與此相同(詳見下文)。

**注意：**組內骰子的數量不影響移動的步數。

在市場上移動管家時，畫出他的路線，然後圈出到達位置的符號，並且獲得這一符號的效果(詳見下文)。

初次移動從市場的**中心位置**(圖中管家所在位置)開始，後續移動從上一次移動結束的位置開始，已經走過或圈出的地點不得再次走過。

## 管家移動示例

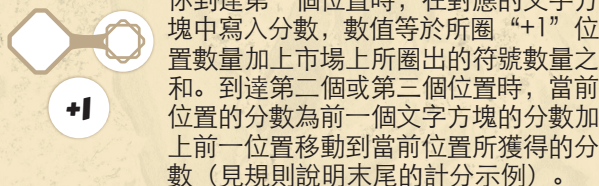
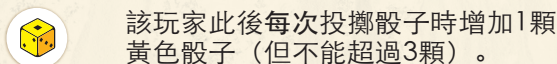
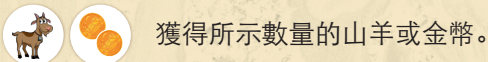
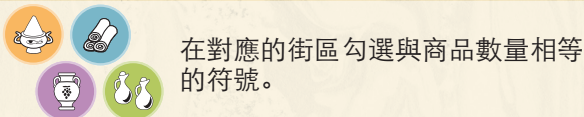


查看藍色街區中的符號。



**注意：**如果玩家遇到管家無法完成移動的情況(比如金幣數量不足以降低步數)，那麼玩家無法選擇該行動。

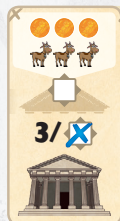
### 管家的效果取決於圈出的符號：



## 建造建築

玩家執行行動後，其回合結束時，可以建造任意數量的建築。

如需建造建築，支付該建築上方顯示的錢幣和/或山羊數量（在圈出的對應數量的符號上打叉）。勾選該建築對應的框，從此之後，你便可以受益於這座建築的能力了。



**神殿** — 終局計分時，每幢建造完畢的建築（包括這幢建築）價值3分。



**倉庫** — 每次你執行“運送貨物”行動時，額外勾選該街區1個符號。



**馬廄** — 你每次移動管家時，便可免費將步數增加或減少1或2步（可以與金幣結合使用）。



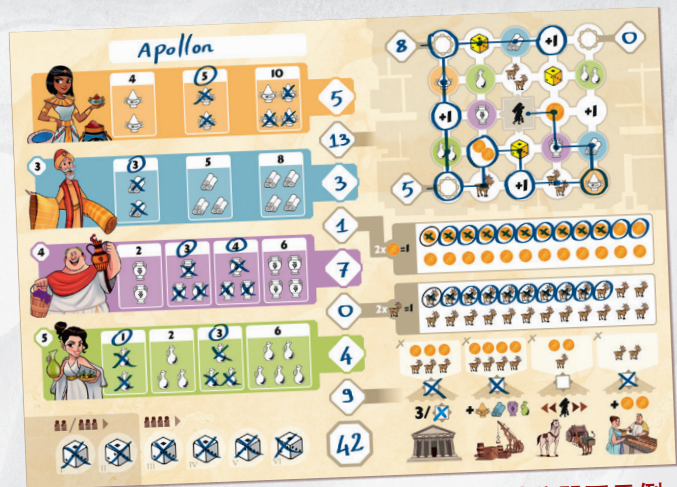
**店鋪** — 你每次“獲得金幣”行動時，拿取額外2枚金幣。

## 終局計分

一旦所有玩家在最後一輪中完成了自己的回合（這時所有玩家回合記錄條上所有位置均已勾選），遊戲結束，各位玩家開始計分。

將以下點數累加：完成商店的分數、完成街區的獎勵分數、剩餘金幣每2枚1分、剩餘山羊每2頭1分、管家與神殿的分數。

得分最高的玩家贏得遊戲。如果出現平手，剩餘金幣最多的玩家贏得遊戲。如果仍然平手，這些玩家共同勝利。



4人計分單頁示例

## 2人遊戲

2人遊戲中，每輪按以下規則進行：

- 起始玩家進入港口供給階段
- 起始玩家進行一個回合，隨後移除港口上剩餘的黃色骰子
- 第二位玩家進行一個回合
- 起始玩家再進行一個回合

第二位玩家成為新的起始玩家，隨後進行之後的輪次。

## 製作人員

遊戲設計：Sébastien Pauchon

“《伊斯法罕 (Yspahan)：骰子版》，我之前想到的其實是這個名字，這樣比較有趣。這個遊戲現在雖然改成《科林斯》了，但我還是要感謝DoW團隊對我這個作品的信任。不過，這款遊戲還一個棘手的問題——9顆骰子點數一樣怎麼辦？”

遊戲插畫：Julio Cesar

平面設計：Cyrille Daujean

中文翻譯：Francis Garland — 中文校對：守富

Days of Wonder and the Days of Wonder logo are registered trademarks of Days of Wonder, Inc. and copyrights © 2019 Days of Wonder, Inc. All Rights Reserved.