

AKROTIRI

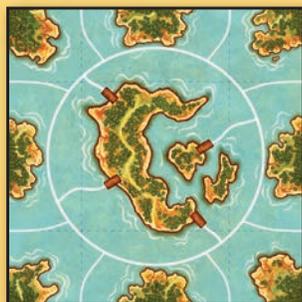
遊戲設計：Jay Cormier與Sen-Foong Lim

阿克羅蒂里挖掘場位於錫拉島上。

一切都源自一張簡單的地圖——相傳它通往傳說中的米諾斯神殿。經過一番調查之後，你決定揚帆愛琴海。但看起來這條追逐名譽的路上並不只有你一個人……

航海和挖掘都要耗費巨資。為了籌款，你必須收集周圍島嶼上的資源，把它們運回貧瘠的錫拉島上。使用路標指引你的前路，按圖索驥發現被世人遺忘的神殿，讓它們重現於世，讓歷史銘記你的名字。

遊戲配件



1塊起始版圖
(錫拉島版圖)



1個起始玩家標誌

36張地圖卡牌：



12張簡易
地圖



12張普通
地圖



12張困難
地圖



12張目標
卡牌



1塊市場版圖



36塊陸地板塊



6個行動標誌



32個資源方塊
(8 x 4種顏色)



15 x
1德拉克馬銀幣



10 x
5德拉克馬銀幣

2套玩家顏色配件：



1塊玩家版圖



1艘小船



6座神殿

遊戲目標

探索錫拉島周圍的島嶼，收集必要資源來資助你的考古挖掘工作。你只有通過挖掘神殿才能獲得勝利所必須的名譽(分數)。同時還要注意你的秘密目標卡牌，它們能扭轉乾坤，帶你走向勝利。

遊戲結束時分數最高的玩家贏得遊戲勝利！

遊戲準備

1 將錫拉島版圖放在桌子中央，確保旁邊留出足夠的空間。

2 將市場版圖放在方便拿取的地方，將所有32個資源方塊放在市場版圖上，確保每個方塊蓋住版圖上一個同色的方塊。

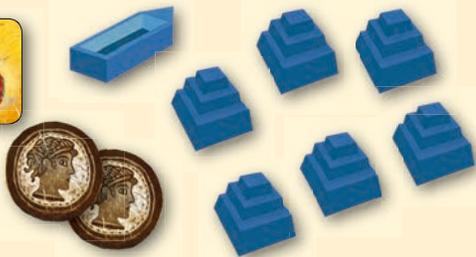


4 使用你的神殿蓋住你玩家版圖下方的方塊，只留出第一個方塊(3)。

3 每位玩家選擇一種顏色按以下順序進行準備：
2德拉克馬和玩家顏色的1艘小船、6座神殿和1塊玩家版圖。按照任意方式選擇一位起始玩家，該玩家獲得起始玩家標誌。



起始玩家標誌



5 混洗**陸地板塊**並正面朝下放成一堆。從起始玩家開始，每位玩家依次抽取**1塊板塊**放到版圖上，並在該板塊上放上**2個資源**。

- A** 首先，在該板塊的地形圖標旁邊放上**1個同色的資源**，
- B** 隨後，在同一塊板塊上放上**1個任意資源**，但不能和第**1個**方塊放在同一個島上。(更多規則參見第4頁“放置資源”。)



6 分別混洗每套**地圖卡牌**，每位玩家拿取**1張簡易地圖**和**1張普通地圖**卡牌。

將剩餘的地圖卡牌分成**3堆**，正面朝下放在一邊：
簡易(青銅)、普通(白銀)、困難(黃金)。



7 混洗**目標卡牌**，每位玩家拿取**2張**，將其餘卡牌正面朝下放在地圖卡牌旁邊。

每位玩家**保留1張目標卡牌**，並將另外**一張**放到**目標牌堆底部**。

目標卡牌是秘密信息。



8 每位玩家將各自的小船放到錫拉島不同的碼頭上。



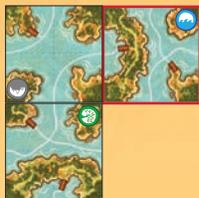
9 將剩餘的**陸地板塊**正面朝下放在兩位玩家方便抽取的地方。每位玩家抽取**1塊陸地板塊**作為秘密信息。



遊戲玩法

輪到你的回合時，你必須依次執行以下步驟：

1. 放置你的陸地板塊 — 將你的陸地板塊放在另一塊板塊或錫拉島版圖旁邊，與其一邊對齊。新放置的板塊必須與至少1塊其他板塊互相垂直。



注意：每塊陸地板塊的4邊都有航運路線，板塊上還有1個地形圖標。

2. 在板塊上放置資源 — 打出板塊後，你必須立即在上面放上2個資源。

首先，在板塊的地形圖標旁邊放上1個同色的資源(如果沒有該顏色的方塊剩餘，就不放置方塊)。

隨後，你必須選擇(任意顏色)的第2個資源，放置到**剛才放置的板塊上的另一片島嶼上**。

確保資源不要蓋住地形圖標，地形圖標必須一直保持可見。

在以上兩個步驟中，從市場版圖最左側的方格開始，從左往右拿取所需的資源。

示例：奧利弗放置了1塊陸地板塊，首先將綠色資源放到森林圖標旁，隨後選擇橙色資源放到剛才放置板塊的另外一片島嶼上。



4

3. 行動階段 — 在你第一個行動之前， 查看你玩家版圖最右側顯示的數字：這就是你本回合可以執行的行動次數。除非行動另有說明，否則執行以下行動時你可以任意組合。(提示：使用行動標誌來記錄你執行過的行動。)

等你開始挖掘神殿之後，你的行動次數就會逐步增加。

示例：丹妮爾本回合可以執行4次行動(她之前建造過一座神殿，因此顯示4)。



移動

小船在碼頭之間移動。小船可以走航運，也可以走陸運。小船可以經過其他小船，但不能停靠在其他小船佔據的碼頭。

- A 通過航運移動：**沿著航運路線(白線，<)移動你的小船。小船遇到分岔口時可以選擇任意岔路，經過碼頭時無須停靠。
- B 通過陸運移動：**小船經由陸路移動，從一個碼頭停靠到同一片島嶼上的另一個碼頭。



空船：如果小船沒有運載任何資源，那麼每個移動行動可以移動最多2次。這2次移動必須連續進行，可以航運陸運混搭；如果你中止移動並且執行了其他行動，那麼該移動行動立即結束。

經過有小船佔據的碼頭：在某些情況下，你可能想要通過陸運經過另一艘小船停靠的碼頭。這麼做需要花費額外一次移動(可以使用單次行動，或者使用空船移動時的額外移動)。

裝載小船(最多裝載3個資源)

將最多**3個資源**裝載到你的小船上。這些資源可以來自你小船停靠的島嶼上的任何位置。你選擇哪些資源裝載到你的小船上，且你無須裝滿你的小船(裝載3個資源)。

挖掘神殿

挖掘神殿時，按照以下步驟執行：

1. 將你的小船停靠在想要挖掘的神殿所在島嶼的碼頭上。
2. 從手牌中打出一張與你想要挖掘的神殿對應的地圖卡牌。每張地圖卡牌都顯示了一座神殿與多個地形圖標的相對位置 **A**。將該地圖卡牌正面朝上放在桌上，旋轉卡牌使費用朝上 **B**。支付費用時將所需的德拉克馬放回供應堆。
3. 只要證明這片島嶼所含板塊中，至少有一塊板塊的四分之一符合翻開的地圖卡牌上所有的要求，就可以確定神殿在該島嶼上，從而停靠小船並且找到神殿。小船停靠的位置和發現神殿的位置之間的距離沒有限制(詳見側邊欄)。
4. 所有要求都滿足時，將你玩家版圖上最左側的神殿放到你選擇的挖掘點上。將打出的地圖卡牌放在你玩家版圖旁邊。移除你玩家版圖上的神殿時會顯示出獎勵：你能執行更多行動(從下回合開始)，或者你可以立即抽取2張目標卡牌，選擇其中一張並將另一張放回牌庫底部。

神殿定位的重要規則

- 錫拉島上不能挖掘神殿。
- 已有神殿的島嶼上不能挖掘新的神殿(但隨著新的板塊放置，可能之後出現2片或多片已有神殿的島嶼連成一片)。

如何滿足地圖卡牌要求

注意：每塊板塊都由虛線分割為4個象限。

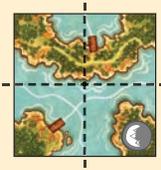
先選擇你小船停靠的島嶼所含的一塊板塊，再選擇該板塊4個象限之一作為神殿的挖掘點。

每張地圖卡牌都有1-3個地形圖標。從地圖卡牌神殿上方的地形圖標開始，證明挖掘點所在板塊上方擁有至少指定數量和類型的地形圖標。

“神殿上方”的意思為玩家座位方向的對面。只要相對位置在挖掘點的上方，無論在其左側或右側多遠距離，都算作上方。

重複以上步驟，證明挖掘點左側、右側、下方的地形圖標均符合地圖卡牌要求。

示例：使用以上地圖卡牌時，我們可以看到以下神殿的放置合法：火山地形圖標超過神殿上方的線條(無論在左側多遠)。森林圖標在神殿右側，而山脈在下方。



購買地圖卡牌(僅在錫拉島)

你的小船停靠在錫拉島時，可以購買新的地圖卡牌。每次你花費行動來購買地圖卡牌時，你可以選擇購買的數量和每張卡牌的難度。你手牌中的地圖卡牌沒有數量限制。

執行一個行動購買地圖卡牌的費用：

- 1張地圖卡牌：1德拉克馬
- 2張地圖卡牌：3德拉克馬
- 3張地圖卡牌：7德拉克馬

示例：奧利弗決定花費1個行動來以3德拉克馬購買2張卡牌。遊戲後期，他有多餘的行動力，於是他決定使用3個行動來購買3張卡牌，這樣總價只需要3德拉克馬(在後期的例子中，他每次使用1個行動來購買1張卡牌，這樣每次只要1德拉克馬)。

請示神諭(每個回合限一次)

你每個回合可以要求抽取一塊含有指定地形圖標的板塊。你只需大聲說出你想要的圖標，然後逐一翻開陸地板塊，直到翻出一塊顯示有你指定圖標的板塊。

保留這塊含指定地形圖標的陸地板塊，並棄掉其他所有翻開的板塊。

如果你找不到含指定地形圖標的陸地板塊，就保留最後一塊翻開的板塊。

你同時只能保留**1塊**陸地板塊。



免費行動

以下行動為免費行動。這些行動可以執行任意次數，且不會花費行動。

出售資源(僅在錫拉島)

你的小船停靠在錫拉島時，你可以出售你船上裝載的資源。把出售的資源從右往左依次放到市場版圖對應顏色的空格上，並且從銀行拿取對應數量的德拉克馬。

示例：丹妮爾本回合出售了2個藍色和1個灰色資源。她把這些方塊放到圈出的格子上並從銀行拿取(3+3+2)8德拉克馬。



卸載資源(除錫拉島以外任何島嶼)

你可以將任意數量的資源卸載到島嶼上。從你的小船上卸載資源，放到你的小船停靠的島嶼上。

回合結束

你的行動結束完畢後，抽取一塊板塊(如果你執行了請示神諭行動則無法抽取)。無論你從何處獲得這塊板塊，下一位玩家開始回合。

如果一個回合結束時陸地板塊用完，重洗丟棄的板塊，形成新的陸地板塊堆。

遊戲結束

只要有一位玩家挖掘了第6座神殿，遊戲即將步入尾聲。完成本輪，保證所有玩家進行的回合數量相同(也就說最後一個回合一定不是起始玩家)，隨後進入終局計分。分數最高的玩家贏得遊戲勝利。

計分

每位玩家可以從以下3項中獲得分數：地圖卡牌、目標卡牌和德拉克馬。



1. **地圖卡牌**：將你每張打出的地圖卡牌上的分數相加(地圖卡牌的分值顯示在其右上角)。這些卡牌與你的挖掘出的神殿相對應。你手牌中的地圖卡牌不會產生任何分數。



2. **目標卡牌**：翻開你的目標卡牌，每張完成的目標卡牌都能獲得分數。你的神殿對每張目標卡牌只能作用一次，但可以作用于多張你的目標卡牌。詳情請見第8頁。



3. **德拉克馬**：你剩餘的每10德拉克馬記作1分。

平局

平局時擁有德拉克馬最多的玩家獲得勝利。如果仍然出現平局，平局玩家共同獲得勝利。

策略性變體規則

如果想要降低抽取目標卡牌產生的隨機運氣成分，遊戲準備時可以：

步驟10：正面朝上翻開5張目標卡牌，放在牌堆旁邊。

每次玩家建造了第3和第5座神殿時，該玩家在剩餘翻開的目標卡牌中選擇1張。本規則替代玩家版圖上的**抽取2張，保留1張**規則。翻開的目標卡牌不會補充。

3 - 4人遊戲

如果你擁有《阿克羅蒂里》初版和這盒新版遊戲，你可以將兩盒遊戲一起使用，供最多4人遊戲。具體規則請參見 www.zmangames.com。

制作人員

Sen和Jay感謝所有為《阿克羅蒂里》出版做出貢獻的遊戲測試人員：Xavier Cousin, Matt Musselman, Don Kirkby, Peter Grant, Graeme Jahns, Sean Ross, Rida Vanderkam, Dave Woodrow, Andrew Morris, Andrei Filip, Adam Fleming, Al Cormier, Hugh James, Dani Cormier, Greg Bride, Tim Reinert, Katherine Cummings, Kevin Wilson, Jennifer Wilson, Sarah Matchett, Laurie Ward, Darren Wilson, Brian Jamieson, Herb Regalo, Jeff Temple, Elly Boersema, Brian J. Malott, Steve Malott, Daryl M. Andrews, Abe Oudshoorn, Lydia Kelly, Logan Kelly, Brett Richards, Kevin Jacobi, Josh Cappel, Boyd Blundell, Daniel Rocchi, Ken Maher, Mike Dodgson, Jonathan Lavalley, Stacey Haan, the Game Artisans of Canada.

遊戲設計：Jay Cormier and Sen-Foong Lim

遊戲插畫：Chris Quilliams

平面設計：Philippe Guérin, Marie-Eve Joly, Marie-Elaine Bérubé

英文編輯：Jean-François Gagné

中文翻譯：Francis Garland

© 2014, 2018 Z-Man Games. Z-Man Games is an ® of Z-Man Games. The Z-Man logo is a TM of Z-Man Games. 實際遊戲配件可能與圖片不符。產地：中國廣東省。



1995 County Rd B2 West
Roseville, MN 55113 USA
651-639-1905
info@ZManGames.com



附錄：目標卡牌



你每座距離錫拉島正好1陸運距離的神殿獲得3分。如果神殿可以通過航運(而無需陸運)就可連通，則該神殿不計分。



你每座位於**不含**地形圖標的島嶼上的神殿獲得4分。



你每座距離錫拉島至少2陸運距離的神殿獲得6分。如果神殿可以通過航運(而無需陸運)或少於2陸運距離就可連通，則該神殿不計分。



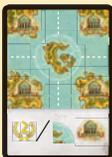
你每座位於含有火山地形圖標的島嶼上的神殿獲得2分。



你每座與你的其他神殿所在島嶼無法直接連通的神殿獲得3分。如果1次移動就可以把你的小船從一片島嶼的碼頭移動到另一片島嶼，就視為兩片島嶼連通。必須通過錫拉島版圖才能連通的島嶼，不視為連通。



你每座位於含有湖泊地形圖標的島嶼上的神殿獲得2分。



每個含有你神殿的象限獲得2分。以錫拉島版圖中心將版圖按照本目標卡牌進行分割。因此本卡牌最多獲得8分。



你每座位於含有森林地形圖標的島嶼上的神殿獲得2分。



你神殿所在最大的完整島嶼每有1塊板塊獲得1分。四面環水、無法加入新板塊的島嶼即為完整的島嶼。錫拉島版圖視為1個板塊。



你每座位於含有山脈地形圖標的島嶼上的神殿獲得2分。



你每座位於不完整島嶼上的神殿獲得2分。仍然可以加入新板塊的島嶼即為不完整的島嶼。



你每座位於含有至少3種不同地形圖標的島嶼上的神殿獲得3分。

