

提出這場大戰構想的是

Max VALEMBOIS

繪製戰場地圖的是

Anne HEIDSIECK

將整場大戰忠實重現出來的則是

Blue Cocker Games

適合2到4位14歲以上的部族領袖 遊戲時間:每位玩家15分鐘

「在遊戲圖板上,米寶們也許看起來又小又謙虚,但千萬別被騙了。 他們最初可是為了參與粒粒番上發生的四王之戰所製造出來的! 扮演其中一個王國的領袖,並且在米寶戰爭中(以你看到的尺寸) 再現那些史詩級的巨大戰役吧!」

遊戲配件

▶ 每位玩家專屬:

◆ 13個屬於你顏色的木製朱寶



◆ 10片屬於你顏色的雙面建築板塊 (一面為施工,另一面為建築)



◆ 4個工人



◆ 1片被一條可愛的小河圍繞的村莊底座



◆ 1片村莊大門



◆ 1片名譽之山:放置在這裡的朱寶們會標示你在遊戲中獲得了多少分數



◆ 1片隱藏森林的樹



◆ 1片倉庫



▶ 所有玩家共用:

◆ 36片雙面的領土板塊 (一面為平原,另 一面為領土)



請注意:其中11片遊戲設置 用的領土板塊在背面有著不 同的圖畫。



◆ 5個領土升級指示物



◆ 1片勇敢點數階梯



◆ 1片槌子指示物:用來標示誰是當前玩家





土板塊&建築

▶ 領土板塊

領土板塊是雙面的,背面是空 無一物的平原。



領土板塊的背面

請注意:為了能夠讓玩家快速 區分,用來做為遊戲起始設置 的板塊背面有與其他領主板塊 背面不同的圖畫。



設置用領土板 塊的背面

領土板塊共有3種類型:

◆ 空白的領土:它們是空的領土,有些領土會 被森林部分環繞著。



公共建設:這些建築物可以給你一 個獎勵效果。要獲得這個效果,你必 須在你的回合開始時至少有2個朱寶在這個公共 建設上。

請注意:公共建設給予的獎勵不是永久的。你 必須在你的回合開始時至少有2個朱寶占領在 上面才能獲得獎勵。獎勵的效果請參照13頁或 是說明書最後的快速瀏覽頁。









製盾廠(1) 武器鍛造廠(1) 木造塔(5)





村莊 (3)



德魯伊小屋(2)

- 特殊的領土:共有3種特殊 的領土:
- 2個洞穴讓你的朱寶能在地底 下移動。



• 2個古神祭壇允許你藉由獻祭來 摧毀一個對手的朱寶!



• 3個礦坑隧道允許朱寶從其中 一個隧道快速移動到另一個隧 道。

請注意:特殊領土的詳細規則請參閱第8頁與 第14頁。

▶ 建築

個

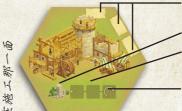
那

鄉

建

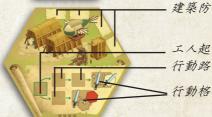
在

施工中建築的防禦格



工人起始格 建造路徑

「建造完成」格(將 - 此領土翻成建築面)



- 建築防禦格

工人起始格 - 行動路徑

請注意:所有的建築物行動請參閱第11與12 頁,或是說明書最後的快速瀏覽頁。



村莊廣場



飛空艇公司



劫掠者公會



飛行員學院





企業家公會



修道院



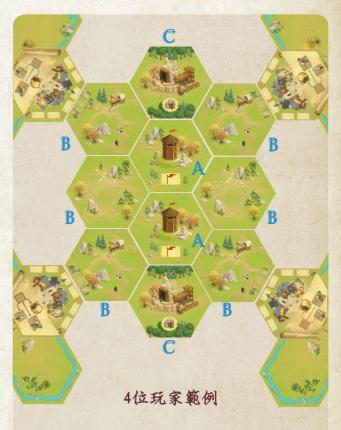
遊戲設置



將11片遊戲設置用的領土板塊分類出來, 並依照玩家人數的不同, 將所需數量的塔板塊 (A)、平原板塊 (B) 與礦坑板塊 (C) 設置在桌面中央。







每位玩家選擇一個顏色, 並拿取該顏色所有的配件:

- ◆ 13 個朱寶
- ◆ 10 片建築板塊
- ◆ 4 個工人
- ◆ 1 片村莊底座
- ◆ 1 片村莊大門
- ◆ 1 片名譽之山
- ◆ 1 片倉庫
- ◆ 1 片隱藏森林的樹

◆ 將領土板塊面朝下混洗,放置在遊戲區 域旁邊 (G) 成為領土供應區。

請注意:將沒有被使用到的設置用領土板 塊跟其他領土板塊一起混洗。

- ◆ 將5個領土升級指示物 (K) 與勇敢點數階 梯 (II) 放置在遊戲區域旁邊。
- ◆ 每個玩家拿取一個自己顏色的朱寶,放置在**勇敢點數階梯**上數字0的區域。

▶4位玩家設置範例:



請注意:快速遊戲設置,請參考第6頁。

在設置好的領土板塊旁,每位玩家放置他們的村莊底座 (J) , 並將建築板塊中的村莊廣場 (D) 與村莊大門 (E) 如圖所示放在板塊上面。



- ◆每位玩家將他們的倉庫、名譽之山、朱 實、工人、隱藏森林的樹以及9片剩下的 建築板塊放在他的村莊旁(F)。
- ◆每位玩家將他們的2個朱寶放到倉庫, 然後放置1個工人到村莊廣場中行動格的 起始格中,剩下的朱寶與工人放在一旁成 為儲藏區。

要決定誰是遊戲一開始的起始玩家,每位玩家必須盡可能的對其他人啥聲,啥聲最厲害的玩家獲得<mark>槌子指示物(I)</mark>來表示他成為**當前玩家**,由他開始進行遊戲的第一回合。

請注意:村莊廣場的背面相當特別,同時它也 是唯一一棟有6點防禦點數的建築,你可以透過 這點輕易的找到它。





快速遊戲

如果你想要一場節奏更快的遊戲,那麼可以讓每位玩家在遊戲一開始時就擁有3棟建好的建築。

請注意:其餘的設置與一般遊戲相同。

每位玩家依照他們的遊戲順位獲得以下建築:

首位玩家:

◆ 村莊廣場、飛行員學院與工廠:



第二位玩家:

◆ 村莊廣場、投石器與企業家公會:



第三位玩家(如果需要的話):

◆ 村莊廣場、軍校與修道院:



第四位玩家(如果需要的話):

◆ 村莊廣場、劫掠者公會與大學:





遊戲目標

當一位玩家在回合內至少擁有6分, 遊戲結束,此時擁有最多分數的玩家 獲得勝利。遊戲共有3種方式可以獲 得勝利點數:

◆ 藉由**推毀對手的朱寶**可以獲得 勇敢點數

(7點勇敢點數等於1點勝利點數)

- ◆ 藉由摧毀對手的建築
- (每1點防禦點數等於1點勝利點數)
- ◆ 藉由控制有塔的領土

(根據塔的類型,可以得到1或2點勝利點數)

回合流程

每位玩家依照遊戲的順位進行完整的回合流程。 當一位玩家回合進行結束後,將<mark>槌子指示物</mark>交給 順時針順序的下一位玩家,該玩家成為當前玩家 並進行他的回合。



▶回合中的各個階段

- 1. 公共建設獎勵
- 2. 工人移動
- 3. 完成建築上的行動
- 4. 朱寶在戰場上的移動
- 5. 結算



1. 公共建設獎勵

在你的回合開始時,如果你在任意一個公共建設上放有2個以上的朱寶時,你獲得公共建設獎勵。

請注意:有些公共建設獎勵的效果會持續整回合,只要開始時看建築上是否有兩個朱寶來決定是否獲得這獎勵,如果朱寶在一回合中被移走了,在這回合結束前都還會有效果。

請注意:公共建設獎勵的效果請參照第13頁或 是說明書最後的快速瀏覽頁。

2. 工人移動

在這個階段裡,每個位於建造路徑或是行動路徑的工人都往前移動一格。

除了村莊廣場之外,其他所有建築物在放 入遊戲時都會是施工面朝上,並且放置一個工人 在施工路徑的起始地點 (見第11頁)。

每個建築上都只能有一個工人。

當一個工人到達施工路徑的最後一格 ○ ,將該建築板塊翻面並且將工人放在行動路徑的起始 地點。

大部份的行動路徑都提供了不同的分歧選項, 當一個工人要從分歧點前進時,玩家必須為該工 人選擇一條路徑前進。當一個工人到達行動路徑 的最後一個時,將他放回行動路徑的起始地點。

每個工人每回合都必須移動,他們不能停留在原地或倒退。

請注意:你必須在你的**建築行動前**移動你 所有的工人,否則你會很容易忘記每一個 工人有沒有被移動過。

3. 建築行動

每棟在前一階段有工人到達**建築行動路徑**最後一格的建築,玩家都可以執行建築上符號所標示的 行動。

如果玩家在一個回合內會執行多個建築行動,他 可以**依照任意順序執行**。

請注意:所有的建築物行動請參閱第11頁,或 是說明書最後的快速瀏覽頁。

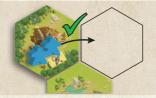
4. 朱寶在戰場上的移動

每一個站在領土上的朱寶都可以移動:

- ◆ 移動到一個相鄰的領土 (以邊緣相鄰,不可以 從角對角移動)
- * 但朱寶不能穿過森林到另一片領土。



◆移動到一個沒有領土的格子(從邊緣)進行 探索(探索請參閱第9頁)



◆移動到一個相鄰的對手建築(從邊緣),將移進的朱寶放在該建築其中一個空白的防禦格上,表示這棟建築正遭受攻擊。



玩家**永遠不能**移動他的朱寶到自己的建築上(除非發生了轉換效果,請參閱第12頁)

一個放置在防禦格的朱寶不能被摧毀或移動, 他會持續留在格子內直到發生轉換效果或該建築 物被摧毀。(建築物被摧毀請參閱第9頁,轉換效 果請參閱第12頁。)

一個玩家可以有多個朱寶在同一個領土,可能 是攻擊同一個對手的建築,或是一起移動到一個 沒有領土的格子。

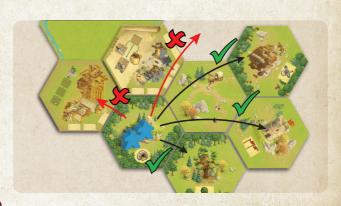
如果玩家將他的朱寶移動進一個有對手朱寶的領土,一場戰鬥將會發生。(參閱第9頁)

請注意:朱寶不允許被移動進村莊底座內沒有任何建築物的格子。



例外:

◆洞穴:朱寶從洞穴領土離開時,不進行正常的移動1格,改為移動到任意一個2格內的領土 而且沒有任何限制,森林也不會阻擋使用洞穴的移動。不過使用洞穴的移動效果時,不能將 朱寶移動進建築或是沒有領土的格子。



◆古神祭壇:在朱寶移動後,如果玩家放置了一個以上的朱寶在古神祭壇上,他必須將其中一個朱寶獻祭給古神。

獻祭朱寶後,玩家可以選擇祭壇2格內領土上的一個敵方朱寶並摧毀他。

如果摧毀了敵方朱寶,玩家獲得一點勇敢點數 (將你在勇敢點數階梯上的朱寶往上移動一階)

犧牲的朱寶與被摧毀的朱寶都回到擁有者的儲 藏區。

每個古神祭壇每回合只會發動一次效果。

如果沒有任何敵方朱寶在古神祭壇的2格內, 那麼沒有敵方朱寶會被摧毀,但是當前玩家仍需 獻祭一隻朱寶。

◆礦坑隧道:當一個朱寶進入礦坑隧道時,如果 這個隧道板塊上沒有敵方朱寶,那麼他可以立刻 移動到另一個礦坑隧道。

如果回合開始時這個朱寶就已經在礦坑隧道 上,你也可以**不執行正常的移動**,改為移動到另 一個礦坑隧道。

請注意:如果朱寶移動到有敵方朱寶的古神祭壇或礦坑隧道,一場戰門(見後述)會 **朱發動**,然後才結算祭壇或坑道的效果。 如果抽出來的領土是古神祭壇,那麼玩家必須立刻執行古神祭壇的效果(見前述)。

▶戰鬥

移動完畢後,如果有不同玩家的朱寶在同一個領土上,發生大戰啦!要結算戰鬥,兩方玩家同時從該領土上移除各自的1個朱寶,不斷執行這個動作直到該領土上只剩下其中一位玩家的朱寶。

移除的朱寶則被摧毀**並回到各自擁有者的儲藏** 區。

當前玩家每摧毀一個對手 的朱寶就獲得1點勇敢點數。

防禦玩家每摧毀2個對手的 朱寶就獲得1點勇敢點數。如 果只有摧毀1個朱寶,防禦玩 家無法獲得任何勇敢點數, 必須剛好摧毀2為倍數的朱寶 才能獲得對應點數。

每獲得1點勇敢點數,就將 玩家在勇敢階梯上的朱寶往 上移動一階。



5. 結算

探索、戰鬥以及摧毀建築物會依照下列順序執行:

▶ 探索

移動完畢後,如果玩家放置1個以上的朱寶在 沒有領土的格子,他們會探索該區域。玩家抽取 領土供應區最上面的那片領土,並將它面朝上放 在執行探索的朱寶下方的格子。

如果這片領土的邊緣有森林,你必須將沒有森 林的邊緣對準你的朱寶移動進來的方向。

如果玩家探索多個地區,玩家可以自行決定探索的順序,但必須先探索完一個地區,才能進行 另一個地區的探索。

例外:

- ◆如果防禦方玩家在戰鬥開始 新控制製盾廠,在戰鬥開始 新先推毀對手的1個朱寶。
- ◆如果攻擊方玩家在戰鬥開始前控制武器鍛造廠,在戰鬥開始前先推毀對手的1個朱 實。
- ◆如果玩家有一個工人在回收 行動格,該玩家的朱寶不會 回到儲藏區,而是改為直接 回到倉庫。







▶ 摧毀建築物

在任何時候,如果一個建築物上所有的防禦格 都被填滿,該建築物就會被摧毀。有放置朱寶在 防禦格上的玩家將上面的朱寶移動到各自的名譽 之山。

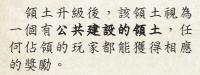
每個放在名譽之山的朱寶視為1點勝利點數。 這些朱寶會持續放在那邊直到遊戲結束。 被摧毀的建築永久務出遊戲並放回盒子裡。 建築上的工人則回到擁有者的儲藏區。



領土升級

在遊戲中的任何時候(你的回合或是對手的回合),玩家可以使用其中一個領土升級指示物來改造一片領土板塊。

領土升級指示物 (藉由完成大學建築行動獲得) 只能放在**空白的領土**上(不能放在公共建設或特殊領土), 而且該領土不能有其他升級指示物。



隱藏森林的樹指示物可以放置在任意領土的任何一側,當這個指示物放置後,**指示物底下的森林就被視為不存在**。

這些指示物在使用過後也不能被移動或移除。



在玩家的回合中,每摧毀對手的1個朱寶就能 獲得1點勇敢點數。

玩家也可以在戰鬥中擔任防禦方時,每摧毀對 手的2個朱寶就能獲得1點勇敢點數。

每獲得1點勇敢點數,玩家就將他放在勇敢點 數階梯上的朱寶上升一階。

當一個玩家的朱寶到達最高階時(獲得7點勇敢 點數),他獲得1點勝利點數,從儲藏區拿取一個 朱寶(如果儲藏區沒有朱寶,你也可以從倉庫拿) ,並將他放到名譽之山。然後將位於勇敢點數階 梯最高階的朱寶移置0階的位置。

如果還有剩餘的勇敢點數,朱寶會重新從階梯 的第0階繼續上升。

遊戲結束

遊戲會在有一位玩家擁有至少6點勝利點數時結束。

玩家可以藉由:

- ◆名譽之山上每個朱寶算作1點勝利點數。
- ◆你控制的每個塔領土上的符號 算作1點勝利點數。(回合開始時就有2個朱寶在塔領土上)

請注意:如果朱寶移動了,在這回合結束前你 仍擁有這些勝利點數。

擁有最多勝利點數的玩家贏得朱寶戰爭!

如果平手,擁有最多勇敢點數的玩家獲勝。如 果還是平手,在**戰場及建築上擁有最多朱寶**的 玩家獲勝。

如果還是平手,那麼平手的玩家必須再玩一場 新的**米寶戰爭**來決定誰能獲勝!



建築行動列表



建築施工

選擇一棟你尚未建造的**建築**,將它的施工面朝上放置在村莊底座4格的其中一格。

垂從儲藏區拿取一個 工人放在施工路徑的起 始格。

如果你選擇的那格已

有其他**建築**,那麼舊的**建築**會被移 到你的儲藏區,之後可以再重新建 造。

如果舊的**建築**上的防禦格有對手的 朱寶,這些朱寶的擁有者立刻將朱 寶移至名譽之山並成為勝利點數。



佈署軍隊

從你的倉庫拿取X個朱寶,放置到你村莊大門前的領土上。



後援部隊

從你的倉庫拿取X個朱寶,放置到一個有你朱寶的領土上,或是放置到你村莊大門前的領土上。



飛天軍隊

從你的倉庫拿取數個朱寶, 並在每個有你朱寶的領土上都放置1個朱寶。



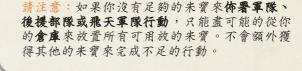
施工完成

當一個工人到達施工 路徑的最後一格,完 成並將板塊翻面至**建築** 面。



然後將工人放到行動

路徑的起始格上。如果施工完成時有 對手的朱寶站在**防禦**格上,這些朱寶 會回到擁有者的儲藏區,也不會計算 勝利點數。





隱審飛天軍隊

從你的**倉庫**拿取1個朱寶,選擇一個有對手朱寶的領土,放置一個你的朱寶到與該領土相鄰的另一個領土上。



威嚇對手的軍隊

選擇一個領土,將該領土上X個對手的軍隊移動到相鄰的另一個領土上。這個行動可能導致遠古祭壇的犧牲或是觸發一場戰鬥,會立刻結算祭壇與戰鬥。犧牲或是戰鬥結算也會正常獲得相關的勇敢點數。



組裝朱寶

從儲藏區拿取X個朱寶放到你的倉庫。



燒毀對手的軍隊

摧毀一個領土上所有對手的朱寶, 並 且獲得同等數量的勇敢點數。被摧毀 的朱寶回到擁有者的儲藏區。



轉換

從儲藏區拿取1個你的朱寶, 垂將1個 位於**建築防禦格**上的對手朱寶換成你 的朱寶。如果你的儲藏區沒有朱寶, 可改為從倉庫或任意領土上拿取。這 個效果使用在你的建築或對手的建築 皆可。



炸一個建築

從儲藏區(如果儲藏區沒有朱寶,從倉庫或任一領土上)拿取一個朱寶放到置到一個對手建築上的空防禦格。



生產力

將你的一個工人這回合往前多移動一 格。



回收

只要你有一個工人放置在回收行動格 (不管在你的或對手的回合),所 有你被摧毀的朱寶都回到你的 意 而不是儲藏區。不論你的朱寶是因 為何種情況被摧毀(戰鬥、古神祭 壇、燒毀、其他),這個效果都會 發動。



領土升級

選擇一個還未被拿取的領土升級指示物,將它放到你的儲藏區。你可以在任何時候使用這個指示物 (你的回合或對手的回合皆可)來升級一個空內的領土。(查閱第10頁的領土升級)

請注意:

只有被組裝過的未實可以派到領土上。所以每個會佈署朱寶在領土上的行動,如果玩家沒有足夠的朱寶在**倉庫**,那麼就失去剩餘沒用完的行動。如果朱寶佈署的領土有敵方朱寶,那麼這些朱寶不能移動,並且會在移動階段結束時發生戰鬥。



共建設的獎勵列表

提醒:要得到公共建設的獎勵,玩家必須在他的回合一開始時,就至少有2個以上的朱寶 在該公共建設或是一個放有領土升級指示物的領土裡面。如果在回合中玩家將朱寶移出, 他這回合仍然保有該獎勵的效果。



組裝朱寶

從你的儲藏區移動一個朱寶到你的 倉庫。



鍛造武器

玩家作為攻擊方時,這回合每場戰門 開始前,先摧毀對手的1個朱寶。



佈署一個朱寶

從你的倉庫移動一個朱寶,放置到你 的朱寶大門前的領土或村莊領土 (那 片給予你這個獎勵的領土)。



製造盾牌

玩家作為防禦方時,每場戰鬥開始前 先摧毀對手的1個朱寶。



請注意:如果你沒有足夠數量的朱

寶可以佈署, 就只能盡可能地把所 有的可用朱寶用完 (剩下没用完的



塔

在你回合開始時,如果你控制 塔,那麼塔領土上每個符號都讓 你獲得一分。

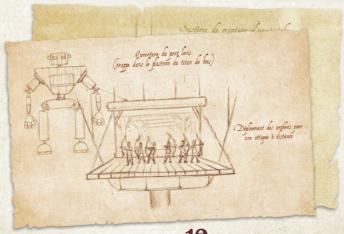


控制大自然

獎勵就失效了)。

這回合你的朱寶可以穿過森林。

請注意:這個分數是暫時的, 只有控制塔時才會計算,因此 不能算在名譽之山上。如果在 你的回合中失去了塔的控制 權,你仍保有這些分數直到這 回合結束。



特殊領土



洞穴

在洞穴開始回合的朱寶可以不進行一般的移動,改為直接移動到2格內的任一個領土,森林也無法阻擋使用洞穴移動的朱寶。

不過洞穴移動不能進入沒有領土的格子或是對手的建築。



礦坑隧道

當朱寶進入一個沒有對手朱寶的礦坑 **隧道領土**時,他可以**立刻**移動到另一 個隧道上。

回合開始時就站在**礦坑隧道領土**上的 朱寶可以**不進行一般的移動**,改為直 接移動到另一個隧道上。

如果朱寶使用洞穴移動進入礦坑隧道 領土,他可以立刻移動到另一個隧道上。



古神祭壇

在移動後,如果玩家有1個以上的朱寶在古神祭壇,他必須立刻獻祭1個朱寶給古神。

接著它可以摧毀古神祭壇2格內的領土上一個對手朱寶。

獻祭的朱寶與被摧毀的朱寶都回到擁有者的儲藏區。

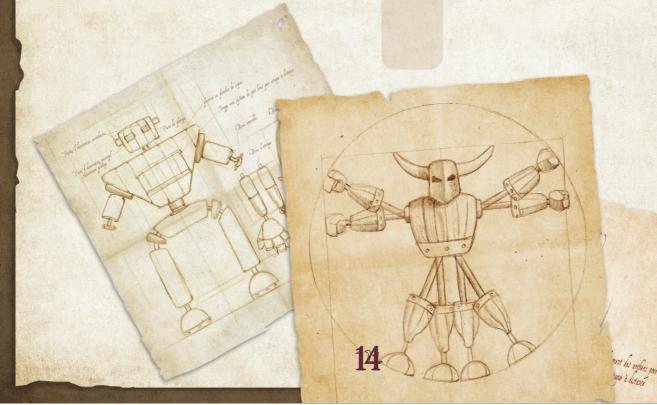
當前玩家因為摧毀對手的朱寶獲得1 點勇敢點數。

每個古神祭壇每回合只能被使用一次,獻祭1個朱寶與摧毀對手1個朱寶。

當朱寶進入<mark>古神祭壇</mark>時,就算範圍內 沒有對手的朱寶可以推毀,也**必須**立 刻進行獻祭。

玩家也可以選擇不摧毀對手的朱寶。 不可以摧毀一個位於**建築防禦格**的朱 寶。

隧道與洞穴在使用**古神祭壇**能力時, 不會引響其結算的距離。



CREDITS

遊戲設計師:Max VALEMBOIS

美術繪製: Anne HEIDSIECK 規則撰寫: Dominique BODIN 3D影像: Max VALEMBOIS

出版: Blue Cocker Team 平面設計: Anne HEIDSIECK 英文翻譯: Max VALEMBOIS

中文翻譯:納吉姆

中文校稿:納吉姆、彥廷、Pathfinder

校稿/LOGO與排版:小羊桌遊報中文出版:GoKids玩樂小子

看更多我們的美術作品:www.anneheidsieck.blogspot.fr

遊戲測試者: the BuenaPartistes, the player-visitors of the Toulouse game festival «l'Alchimie du jeu», Jesper and, of course, «les toiletteurs»: Guillaume, Cédric, Renaud, Lola, Simon & Romaric.

The Blue Dog 想謝謝 Andrée Francès, Bruno Desch, Christophe Hermier, Richard Allin, Jean-Emmanuel Gilbert, Matthieu Halfen, Renaud Challat, Nathalie Geoffrin, Frédéric Maupomé, and Yannick Mescam. 如果沒有他們的支持,這個遊戲無法順利出版。

遊戲設計師想額外感謝Jesper與Guillaume的遊戲測試,Carl與Neik的規則閱讀,以及Lorraine這段日子的支持。





Meeple War is a **BLUE COCKER GAMES**.

Tel.+33 (0) 534 280 501 209, avenue de Castres 31500 Toulouse - France www.bluecocker.com © BLUE COCKER GAMES 2017. All rights reserved .© 2017 Kids Power International Ltd. All Rights

所有中文翻譯文字、排版均為兒童動力國際有限公司所有,翻印必究。



www.GoKids.com.tw

▶ 公共建設獎勵



可 從你的儲藏區拿取1個朱寶放置到你的 倉庫。



從你的倉庫拿取1個朱寶放置到村莊大 門前的領土。



這回合你所有的朱寶都能穿過森林。



作為攻擊方時,這回合每場戰鬥開始 前,摧毀1個對手的朱寶。



作為防禦玩家時,在戰鬥開始前摧毀1 個對手的朱寶。

▶ 特殊領土



允許站在上面的朱寶移動到2格內的任 意一個領土。



犠牲1個你站在祭壇上的朱寶,摧毀2格 内的1個對手的朱寶(並獲得1點勇氣點 數)。



你可以將進入或站在上面的朱寶移動到 另外一個隧道。

▶ 建築行動



選擇一棟建築,將施工面朝上放置在你 的村莊內, 並放置一個工人在施工路徑 的起始格。



將施工建築翻面至建築面,並放置一個 工人在行動路徑的起始格。



₩ 從儲藏區拿取X個朱寶放到你的倉庫。



從倉庫拿取X個朱寶放到你的村莊大門前 的領土。



從倉庫拿取X個朱寶放到一個有你朱寶在 的領土。



從倉庫拿取1個朱寶放到一個相鄰對手朱 寶的領土。



移動X個對手朱寶到另一個相鄰的領土。



摧毀一個領土內所有對手的朱寶,獲得 對應數量的勇敢點數。



從儲藏區拿取1個朱寶放到一個建築上 空的防禦格內。



將你的1個米寶與一個建築上防禦格內 的朱寶交換。



玩家所有被摧毀的朱寶都回到倉庫。



這回合你的一個工人可以額外多前進一 格。



獲得一個領土升級指示物。



從倉庫拿取數個朱寶,在每個有你朱寶 的領土都放置一個朱寶。