

SÉBASTIEN DUJARDIN - XAVIER GEORGES - ALAIN ORBAN

骰寫特魯瓦

遊戲美術：Alexandre Roche





遊戲介紹

這款遊戲會邀請你來到中世紀時期的特魯瓦城。在那段時期，社會被分為三個階層：貴族、平民和教會。第一個階層負責保護國土；第二個階層生產城市必須的物資；而第三個階層在維繫著人們精神需求的同時不斷拓展知識。

好好利用遊戲中的這8天時間，應對突發事件，在大禮堂裡開設店舖，或者參加大教堂的建造工作。你也可以為城市裡3種工作建築添磚加瓦，它們分別是：伯爵宮、市政廳和主教轄區。

遊戲結束時，勝利點數最高的玩家獲勝！

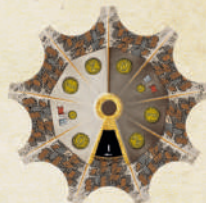


遊戲配件

1本計分冊



1個需要組裝的轉盤



9塊廣場板塊



3個透明骰子和1個黑色骰子



8塊《宴會與劫掠》擴展板塊



本規則書



遊戲準備



- 1 將轉盤放在桌子中間。
- 2 將9塊廣場板塊翻到隨機面，隨機嵌入轉盤大圈的槽口上。
- 3 旋轉轉盤上的小圈，轉到轉盤中立區域的窗口露出數字1為止。
- 4 最近贏過《特魯瓦》遊戲的玩家擔任街頭公告員，並拿取所有4個骰子。整局遊戲中，由街頭公告員來負責操作骰子。
- 5 給每位玩家一張計分頁和一支鉛筆（需要另外準備）。每位玩家按照第3頁上的詳述，對自己的計分頁進行編號。

特別留意紅框中的重要備註。

遊戲準備 — 你的計分頁

3片街區

1 貴族

2 平民

3 教會

大教堂提示

3條市民記錄條 遊戲結束時，你獲得的每個市民價值1分。

玩家姓名

終局計分列

3種聲望建築

- 堡壘
- 大禮堂
- 大教堂

3種工作建築

- 伯爵宮
- 市政廳
- 主教轄區

3種資源

- 影響力
- 銀幣
- 知識

最終得分

- 每個街區分為6列，每一列頂上有一個空白骰子。在每局遊戲開始前，你必須為這些縱列編號。

在你第一次遊戲時，所有3個街區都按照從左到右1-6進行編號：



之後你再次遊戲時，街頭公告員必須：

- ◆ 投擲一個骰子來決定最左側的數值。
- ◆ 選擇數字從左往右遞增還是遞減。

示例：4, 5, 6, 1, 2, 3 (遞增) 或者 4, 3, 2, 1, 6, 5 (遞減)。

你們也可以進行**專家模式**，在這個模式下，街頭公告員可以選擇每個數字的位置。

- 每一排中1-6每個數字只能使用一次。
- 所有人都必須使用同樣的編號。
- 同一列中所有3個數字必須相同。



進行遊戲

遊戲持續**8天**，每天分為兩個半天：上午和下午。

每半天開始時，街頭公告員投擲所有4個骰子，把它們放在當前半天的廣場上。隨後結算黑色骰子引起的事件，之後，所有人同時選擇一個骰子來執行行動。一天結束時，旋轉轉盤上的小圈，直到窗口露出下一天的數字為止。

1 投擲骰子

街頭公告員投擲**所有4個骰子**，把它們從小到大放到當前半天的廣場上。上午使用轉盤淺色區域的廣場；到了下午，使用轉盤深色區域的廣場。把數字最小的骰子放到費用為0的廣場上。按順時針方向，從小到大依次擺放其他骰子。

數字相同的情況下，優先擺放黑色骰子。它在點數上永遠視為較小。

如果透明骰子數字一樣，就放在彼此相鄰的廣場上。



示例：上午開始時，街頭公告員投擲所有4個骰子。點數最小的骰子是1，放在0的廣場上。下一個放的是黑色骰子，因為黑色的3比透明的3數字略小。最後，把6放在最後一個廣場上。

放在紅色廣場上的骰子就稱為“紅色骰子”，黃色廣場上的透明骰子叫“黃色骰子”，白色廣場上的透明骰子叫“白色骰子”。

2 結算事件

每個半天開始時，黑色骰子會摧毀所在的廣場：將這個廣場從轉盤中取出，把黑色骰子放在原先廣場的所在位置。

從**第三天開始**，除了摧毀廣場，黑色骰子還會摧毀每位玩家計分頁上的一個骰子。

你可以通過轉盤窗口上的這個毀滅提示記住這條規則。

街頭公告員大聲宣布以下信息：

- **黑色骰子的數字**，這會決定被攻擊的骰子數字。
- **被摧毀廣場的顏色**，這會決定被攻擊的骰子顏色。

每位玩家必須在自己的計分頁上劃去該骰子。

如果這個骰子已經被劃掉了，那麼就沒有其他效果。

例外：在一列中建造了堡壘的玩家可以保護該列中的骰子不被摧毀（詳見第7頁）。

之後在這列的這種顏色下，你不能再建造聲望建築和工作建築。作為提醒，除了劃去那個骰子，把那些沒有建造的建築也一併劃去。

已經建造的建築永遠不會被摧毀。



示例：3點的黑色骰子攻擊了白色廣場。因為今天是第4天，所以每個人都要把自己計分頁上的白3骰子劃掉。因為瓦倫汀還沒有建造這列中的大教堂，所以他把大教堂劃掉；但是他在這列中已經建造了主教轄區，所以不把這裡劃掉。

上午

1 ▶ 2 ▶ 3 ▶ 4

3 執行行動

所有玩家**同時執行**，從剩餘的3個廣場上**選擇1個骰子**，執行一次行動。把骰子留在原位；多位玩家可以選擇同一個骰子。

從以下3種行動中選擇一種執行，你必須支付骰子的費用；所選骰子對應的小圈上會標出骰子的費用。

注意：劃掉你已經圈出的資源，表示你花費了這個資源。



示例：1點的紅色骰子費用為0銀幣。3點的黃色骰子費用為1銀幣，6點的紅色骰子費用為2銀幣。黑色骰子永遠無法購買。

- 遊戲開始時，你每種資源各有3個（已在你計分頁上圈出）。
- 如果你的資源不足以購買任何一個骰子且沒有免費骰子，不執行行動，改為每種資源各獲得1個。

下午

1 ▶ 2 ▶ 3 ▶ 4 ▶ 5

4 半天結束

每個上午和下午結束時，街頭公告員必須把黑色骰子摧毀的廣場翻面，放回轉盤上原來的槽位中。現在廣場重建完成，你又能看到完整的圖畫了。現在開始接下去的半天。



5 一天結束

每天結束時（注意不是每個上午），除了要完成第4階段的工作，街頭公告員還必須把轉盤的小圈按順時針撥動1步，這時窗口上會顯示出下一天的數字。

第8天下午過後，遊戲結束（見“遊戲結束”）





行動詳解

1. 獲得資源

你選擇骰子來獲得資源時，在與所選骰子同色的記錄條上，從左到右圈出與骰子點數相等數量的資源。



影響力需要紅色骰子。

你選擇骰子來執行行動時，可以花費影響力來調整骰子點數。你每花費1點影響力，點數可以 ± 1 。

注意：骰子不會“繞圈”；從1調到6（或者從6調到1）需要5點影響力。骰子的點數最高只能提升到6。



銀幣需要黃色骰子。

在購買某些骰子執行行動時，你必須花費銀幣。



知識需要白色骰子。

你選擇骰子來執行行動時，可以花費2點知識來調整骰子顏色。

你獲得的資源與一個市民連結時 ，獲得這個市民，在記錄條上圈出來。

市民記錄條



每種市民都有獨立的記錄條，包括：

騎士 、**工匠** 和**牧師** 。

你獲得市民時，從左到右依次圈出。遊戲結束時，你獲得的每個市民價值1分。

注意：如果你獲得的市民在對應的記錄條上已經全部圈出，你可以改圈另外一條上的市民。



示例：你花費1銀幣來使用5點的紅色骰子。然後你花費2點知識來把骰子的顏色從紅色改成黃色。接著你花費1點影響力來把骰子的數字從5提升到6。最後，你用這個6點的黃色骰子獲得6銀幣和1個黃色市民。

2. 建造聲望建築

你選擇骰子來建造聲望建築時，按照你所選骰子的顏色和點數，把對應的聲望建築的輪廓描出來。描邊時不需要非常精確，只要你自己認得就行。



堡壘需要紅色骰子。



一系列裡只要有堡壘，你在階段2結算事件時，黑色骰子就不會攻擊這一系列。為幫助你記住這層保護，在這列每個骰子的周圍描出塔樓的輪廓。

堡壘還能讓你立即獲得畫在輪廓裡面的市民，在滿足條件的情況下還能獲得連結獎勵。

連結獎勵

某些聲望建築和工作建築中間帶有連結獎勵，用兩幢建築之間的菱形表示。只要獎勵兩邊的建築都描了邊，你就能獲得獎勵，可能是市民，也可能是資源。



示例：你花費0銀幣使用1點的紅色骰子來建造第1列裡的堡壘。你得到堡壘裡畫的紅色市民；因為第2列裡的堡壘之前已經畫上了，所以你還能獲得菱形裡的紅色市民作為獎勵。



大禮堂需要黃色骰子。

建造了大禮堂時立即獲得這一系列相關的收益。從左到右，這些收益依次是：



每有1個可用的紅色骰子，獲得3點影響力。



每有1個可用的紅色骰子，獲得2個紅色市民。



每有1個可用的黃色骰子，獲得3銀幣。



每有1個可用的黃色骰子，獲得2個黃色市民。



每有1個可用的白色骰子，獲得3點知識。



每有1個可用的白色骰子，獲得2個白色市民。

注意：如果你用2點知識改變了用來建造大禮堂的骰子顏色，那麼這個被改變顏色的骰子不計入此次建築的受益。



示例：你花費1銀幣使用5點的黃色骰子來建造第5列裡的大禮堂；因為場上有2個白色骰子，所以你得到6點知識。



行動詳解 (續)

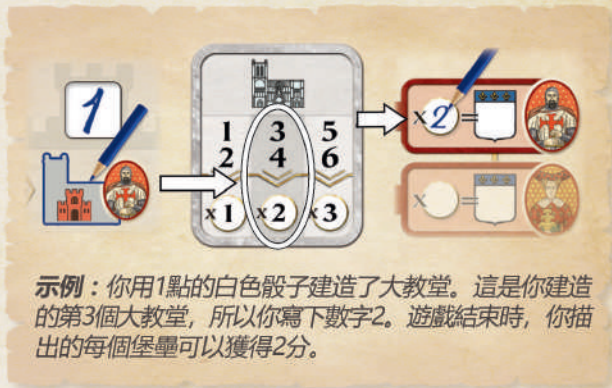


大教堂需要白色骰子。

建造了大教堂能解鎖各個類型建築的終局計分。計分的建築類型取決於你建造的大教堂。這些建築的右側畫有與之相關的人物。解鎖計分时，在終局計分列這些人物左側的圓圈內立即寫入數字。具體如下：

- 你開始兩座大教堂數字為1。
- 你之後兩座大教堂數字為2。
- 你最後兩座大教堂數字為3。

這些數字代表了你遊戲結束時，每個描出的此類建築能獲得的勝利點數。



從左到右，大教堂的終局計分依次是：



雨果·德·帕英：你計分頁上每個描出的堡壘獲得1-3分。



巴伐利亞的伊莎貝拉：你計分頁上每個描出的伯爵宮獲得1-3分。



蒂鮑特二世：你計分頁上每個描出的大禮堂獲得1-3分。



香檳的珍妮：你計分頁上每個描出的市政廳獲得1-3分。



烏爾班四世：你計分頁上每個描出的大教堂獲得1-3分。



香檳的瑪麗：你計分頁上每個描出的主教轄區獲得1-3分。

3. 建造工作建築

你選擇骰子來建造工作建築時，按照你所選骰子的顏色和點數，把對應的工作建築的輪廓描出來。然後，獲得2個與建築同色的市民，在滿足條件的情況下還能獲得連結獎勵（見第7頁）。



伯爵宮需要紅色骰子。



市政廳需要黃色骰子。

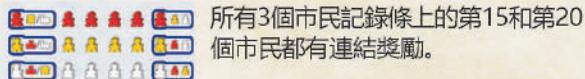


主教轄區需要白色骰子。



示例：你花費1銀幣使用5點的黃色骰子來建造第5列裡的市政廳。你獲得2個黃色市民。

市民記錄條：橫排獎勵



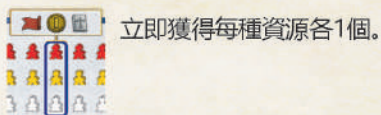
所有3個市民記錄條上的第15和第20個市民都有連結獎勵。

在你圈出記錄條上的第15個市民時，立即從所示的兩個聲望建築中選擇一個建造（包括堡壘、大禮堂、大教堂）。按照建造聲望建築的正常規則描出建築即可。

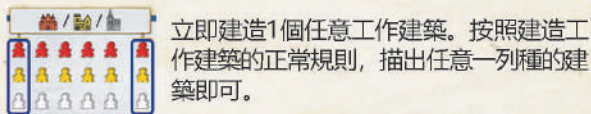
在你圈出記錄條上的第20個市民時，立即獲得所示的2個市民。

市民記錄條：縱列獎勵

當你圈出第3、第6、第11列上所有3個市民時，獲得縱列獎勵。



立即獲得每種資源各1個。



立即建造1個任意工作建築。按照建造工作建築的正常規則，描出任意一系列種的建築即可。

如果事件導致你劃掉了聲望建築或工作建築，你再也無法建造該建築，且你再也無法獲得與之相連的連結獎勵。



遊戲結束

第8天結束後，遊戲結束。

計算你的勝利點數：

- 獲得你每個描出的**大教堂**的分數。終局計分列中圓圈裡的數字決定了你這行裡每個描出建築的分數（1-3分）。把每行的總分寫在末尾的家徽裡。

示例：因為你有蒂鮑特二世，所以你計分頁上每個描出的大禮堂獲得1分；這就是4分。

因為你有香檳的珍妮，所以你計分頁上每個描出的市政廳獲得2分；這就是8分。因為你有烏爾班四世，所以你計分頁上每個描出的大教堂獲得1分；這就是4分。因為你有香檳的瑪麗，所以你計分頁上每個描出的主教轄區獲得2分；這就是4分。

- 每有**2個**圈出但沒有劃掉的**相同資源**獲得1分。

示例：你有2點沒有用掉的影響力，獲得1分；你有2個沒有用掉的銀幣，獲得1分，你5點沒有用完的知識獲得2分。

- 3條市民記錄條上每個圈出的**市民**獲得1分。

示例：你3條市民記錄條上的市民共獲得30分。你的最終得分是54分。

勝利點數最高的玩家獲勝。

如果出現平局，平局的玩家共同獲勝！

The image shows a game board with four rows of buildings and their corresponding scores:

- Row 1 (Red):** Buildings with numbers 3, 4, 5. Score: 1.
- Row 2 (Yellow):** Buildings with numbers 1, 2, 3, 4. Score: 4.
- Row 3 (Grey):** Buildings with numbers 3, 4, 5, 6. Score: 4.
- Row 4 (Blue):** Buildings with numbers 1, 2, 3, 4, 5, 6. Score: 2.

At the bottom, a large box shows the final scores: 30 (Citizens) and 24 (Cathedrals and Resources), totaling 54. Labels point to these scores:

- 市民得分 (Citizens Score): 30
- 總計 (Total): 54
- 大教堂和資源合計 (Cathedrals and Resources Total): 24



《宴會與劫掠》擴展

這個擴展加入了正面效果（宴會）和負面效果（劫掠），為你的遊戲引入了更多的變化。

這些變化體現在雙面的板塊。

遊戲準備

拿取隨機3塊擴展板塊，宴會面朝上，放在3塊正反面為同色的廣場板塊旁邊。將其餘板塊放回遊戲盒中；你不需要用到它們。

進行遊戲

每次你選擇骰子時，如果廣場帶有宴會/劫掠板塊，這些板塊就會生效（除非另有說明，詳見板塊效果）。

遊戲開始時，板塊的效果都是正面的（宴會面）。

在遊戲過程中，如果黑色骰子摧毀的廣場帶有宴會板塊，在廣場翻面的同時也把板塊翻面。從現在開始，直到遊戲結束，這些板塊會保持劫掠面，其效果是負面的。

宴會



宴會面：你花費1影響力可以使這個骰子的點數 ± 2 （而不是 ± 1 ）。

劫掠面：你不能用影響力調整這個骰子的點數。

劫掠



宴會



宴會面：你只需花費1知識即可調整這個骰子的顏色。

劫掠面：你不能使用知識來改變這個骰子的顏色。

劫掠



宴會面：這個骰子免費。

劫掠面：這個骰子的費用比轉盤上的費用多1銀幣。



宴會面：如果你用這個骰子來建造堡壘，你得到額外1個紅色市民和額外1個黃色或白色市民。

劫掠面：這個骰子的費用比轉盤上的費用多1影響力。



宴會面：如果你用這個骰子來建造大教堂，你獲得每個資源各1個。

劫掠面：這個骰子的費用比轉盤上的費用多1知識。



宴會面：如果你用這個骰子來建造大禮堂，獲得收益時視為所需顏色的可用骰子多一個。

劫掠面：你不能用這個骰子來建造聲望建築。



宴會面：如果你用這個骰子來建造工作建築，你獲得額外1個和所建建築同色的市民。

劫掠面：這個骰子的點數為0。你可以按正常規則使用影響力調整它的點數。



宴會面：如果黑色骰子攻擊了這個廣場，忽略黑色骰子。你可以使用這個黑色骰子，如同它是透明骰子（骰子顏色由所在的廣場決定）。黑色骰子所在的半天結束時，把板塊翻到劫掠面。

劫掠面：這個廣場上的透明骰子視為黑色骰子。摧毀廣場和你十分頁上的一個骰子（摧毀骰子從第3天開始）。



成就

遊戲結束時，查看你是否達成了以下條件。如果達成，在對應的框中寫下你的名字（或簡稱）。你可以獨自完成這些成就，也可以在把《殷寫特魯瓦》借給朋友，讓別人幫你一同收集成就！

在以下模式中完成3局《殷寫特魯瓦》：

- 單人遊戲
- 多人遊戲
- 加入《宴會與劫掠》擴展

遊戲結束時達到

45分 、55分 、65分

- 贏得一局多人遊戲並達到60分
- 遊戲結束時單個人物獲得18分
- 遊戲結束時有至少40個市民

遊戲結束時描完一排內所有的聲望建築



遊戲結束時描完一排內所有的工作建築



遊戲結束時圈出全部一種資源



遊戲結束時圈出全部一種市民



· 遊戲設計：Sébastien Dujardin, Xavier Georges, and Alain Orban

· 遊戲插畫與平面設計：alexandre-roche.com and Good Heidi

· 規則撰寫與遊戲開發：Pearl Games

· 英文翻譯：Nathan Morse · 中文翻譯：Francis Garland · 其他編輯：Paul Grogan of Gaming Rules!

鳴謝

為此項目付出心血的每一個人。

