

## MARACAIBO 馬拉開波

### 遊戲規則

故事發生在17世紀的加勒比海地區：各國都在不斷地爭奪統治權，同時努力鞏固自己在這一地區的經濟政治地位。作為一位航海家和冒險者，你嘗試提升你在這些國家中的地位，增強你的勢力網路，當然還要贏取財富與名譽。要做到這些需要付出很多，因為競爭從未停歇。只有當你設法不受阻礙實施你的計劃時，勝利才將成為你的囊中之物！有許多不同的策略可以使用：將你的船隻升級為巨型戰艦，加入到各勢力的戰鬥之中，經營海盜的勾當，打造一條佈滿手下與線人的網路，進行探險，以及更多待你發掘的策略。不過請小心：你應當謹慎謀劃你的行動——因為一輪遊戲可能比你想像的更快結束！

由哈瓦那出發，你將進行四輪遊戲，駕駛你的船隻環遊地圖，並在每次停靠時執行行動。行動包括打出卡牌，派遣你的船員前往特定地點進行協助，以某個國家的名義戰鬥，交付貨物，升級你的船隻，完成任務，以及探索大陸深處，這些行動會幫助你贏得優勢。

一旦某位玩家環繞加勒比海航行了一圈，將會進行一次中程計分，所有玩家將獲得對應金錢與分數。然後所有玩家從哈瓦那再次出發。

故事劇情會通過多次遊戲慢慢發展，引入新的元素，可能改變遊戲版圖，或給予你新的選項。遊戲結束時，使用正確的卡牌與戰術贏得最多分數的玩家成為勝利者，並作為最偉大的航海家而被銘記！

### 遊戲配件

- 39個 所有權標記 (每個國家13個)
- 24塊 任務板塊
- 4塊 故事板塊
- 20個 協作指示物
- 265張 卡牌，包括
  - 8張 生涯卡牌
  - 157張 計劃卡牌 (計劃卡牌按照其邊緣與進行分類)
  - 77張 故事卡牌 (故事卡牌的右下角標註有01-99的紅色數字)
  - 4張 概覽卡牌
  - 15張 單人卡牌 (僅用於單人模式)
  - 8張 榮譽建築
- 58個 達布隆錢幣 (18 x 1 達布隆, 16 x 2 達布隆, 24 x 5 達布隆, 達布隆沒有數量限制。若錢幣用盡，請使用合適的替代物。)
- 13塊 城市板塊 (城市板塊背面標示了適用玩家人數)
- 23塊 傳承板塊 (傳承板塊背面帶有字母L以及一個數字)
- 25個 戰鬥指示物
- 4個 分數指示物 (每位玩家各1個, 100/200分)
- 1個 藍色袋子 (該袋子在遊戲規則中被稱為“存檔區”)
- 1張 遊戲版圖
- 約98枚 圓片
- 12個 影響力標記 (每種玩家顏色3個)
- 32個 棋子 (每種玩家顏色8個)
- 4個 船 (每種玩家顏色1個)
- 4個 分數標記 (每種玩家顏色1個)
- 4個 探索者 (每種玩家顏色1個)
- 12個 標記 (每種玩家顏色3個)
- 4張 船隻面板 (每玩家1個)

## 初次遊戲前的遊戲設置：

### 遊戲版圖

- 1 將表示加勒比海的遊戲版圖放置在所有玩家方便觸及的位置。
- 2 洗混戰鬥指示物，將其分為兩疊正面朝下的堆疊，放置在對應的位置。

- 3 洗混任務板塊，將其以正面朝上的堆疊，放置在對應的位置。確保其朝向正確，即背景為淺色木板的一面朝上。拿取3塊任務板塊，放置在遊戲版圖底部探索者記錄條的三個預設格上。

- 4 拿取4塊故事板塊，將其按照由小到大排列，形成一個在任務板塊堆疊旁的堆疊，使數字1的板塊在最上方。

- 5 在兩人遊戲中，使用馬拉開波的城市板塊覆蓋遊戲版圖上的馬拉開波城市位置。在三人與四人遊戲中，將馬拉開波城市板塊放回遊戲盒中——你不會用到它。然後找出剩餘城市板塊中與你玩家人數相符的板塊，將其他的板塊放回遊戲盒中。拿取標記有⊗的2塊城市板塊，並隨機再選擇2塊板塊。將這4塊板塊洗混後隨機放置在以下預設位置：普拉塔港（4號）、聖多明哥（5號）、皇家港（13號），以及卡塔赫納（14號）。



- 9 將所有權標記放置在影響力記錄條左側的相同顏色格子中（法國=藍色，英格蘭=白色，西班牙=紅色）。將一個標記單獨放在最靠左側的格子中，其他格分別放置兩個標記。

在兩人遊戲中，立即將1個紅色所有權標記放置在6號地點村莊（聖胡安），將1個白色所有權標記放置在7號地點村莊（聖基茨島），將1個藍色所有權標記放置在8號地點村莊（馬丁尼克）。當放置所有權標記到遊戲版圖上時，總是拿取最靠左側的可用標記。

- 8 洗混榮譽建築，並將其中4張放置在遊戲版圖上方——1張正面朝上放置在 I 號位置，3張正面朝下放置在 II 至 IV 號位置。將剩餘榮譽建築面朝下放回遊戲盒中，不可查看——它們在本局遊戲中不會用到。

（變體規則：為了讓玩家更好進行規劃，可以將所有4張榮譽建築卡牌正面朝上放置。）

- 6 將計劃卡牌分為A類卡牌（透過繩索 區分）與B類卡牌（透過繩索 區分）。從你的第二局遊戲開始，可能有C類卡牌出現在遊戲中（透過右下角標註的紅色數字90-99區分）。如果你希望繼續上局的故事，將這些C類卡牌洗入A類卡牌中，否則將其取出移至故事牌庫底部。

分別洗混A類卡牌與B類卡牌。然後從A類牌庫中派發給每位玩家8張卡牌。從B類牌庫中隨機取出40張卡牌，與剩餘的A類卡牌洗混。將剩餘的B類卡牌放回遊戲盒中——它們在本局遊戲中不會用到。將洗混的卡牌牌庫正面朝下放置在遊戲版圖旁。展示該牌庫頂部的4張卡牌，放置在牌庫旁，形成展示區。

- 7 將達布隆錢幣、協作指示物和分數指示物放置在遊戲版圖旁作為公共供應堆。將傳承板塊正面朝下也放置在遊戲版圖旁。

\* 注意：計劃卡牌共包含56張A類卡牌和101張B類卡牌；故事卡牌共包含77張卡牌（69張加上8張C類卡牌）。故事卡牌右下角的數字不一定會連號。

## 玩家設置

**10** 給每位玩家一張船隻面板，放置在自己面前。

**11** 在你的船隻面板的每個預設圓圈位置放置2枚圓片。你總共將放置24枚圓片。（也可以不疊放，將2枚放在一起即可。）



**12** 給每位玩家所選顏色的所有木質配件。然後每位玩家按下述說明進行設置：

**12A** 將自己的分數標記放置在遊戲版圖上分數記錄條數字0的位置，

**12B** 將自己的船隻放置在遊戲版圖上哈瓦那的位置，

**12C** 將自己的探索者放置在遊戲版圖上探索者記錄條的起始位置，

**12D** 將一個影響力標記個別放置在影響力記錄條每個國家數字0的位置上，

**12E** 將一個標記放置在自己船隻面板上戰鬥記錄條數字1的位置。

**12F** 將一個標記放置在達布隆收入記錄條數字8的位置，再將最後一個標記放置在分數收入記錄條數字0的位置。

**13** 此外，給每位玩家：  
- 兩個自己顏色的棋子  
- 一張生涯卡牌  
- 一張概覽卡牌

將剩餘棋子放入公共供應堆。生涯卡牌與概覽卡牌如有剩餘則放回遊戲盒中。

**14** 最近登過船的玩家成為起始玩家。給該玩家8達布隆。按順時針方向，給下一位玩家9達布隆，給第三位玩家10達布隆，第四位玩家11達布隆。

## 第一場遊戲

**15** 你想要進行故事模式嗎？

將故事卡牌01放置到遊戲版圖上對應的位置**15**。閱讀該卡牌並遵循其說明：將數字1的故事板塊放置到預設地點（15）。從堆疊拿取任務板塊，正面朝上放置到相應的地點旁（16，4人遊戲時還有19）。

你想要進行非故事模式嗎？

從故事牌庫中找到故事卡牌75，並將其放置在遊戲版圖上對應的位置

**15**。閱讀卡牌並遵循其說明：翻開任務板塊，根據玩家人數，將其添加到不同的地點（15，可能還會有18和19）。你將不再需要故事板塊，傳承板塊以及其他故事卡牌，因此將它們放回遊戲盒中。

**16** 現在每位玩家選擇要如何處理派發給自己的8張計劃卡牌。

- 保留四張卡牌作為手牌，
- 將一張卡牌添加到你的船隻上方，放在三個規劃格中的一個上，
- 將三張卡牌放入棄牌堆。

**17** 最後所有玩家同時選擇，保留自己兩張生涯卡牌中的一張。將所選的卡牌放置在你的船隻面板旁，將未選擇的卡牌放回遊戲盒中。然後從公共供應堆拿取三個自己顏色的棋子，放置在生涯卡牌對應的位置上。



## 從第二局遊戲開始

你的第二局遊戲開始時，遊戲設置時跳過步驟15。改為從以下選項中選擇一項：

你想要進行故事模式嗎？

你可以繼續你上次遊戲的進度，或遊玩特定章節。

你想要繼續你上次的進度嗎？

拿出所有存檔區（藍色袋子）中的故事卡牌，將其添加到遊戲版圖上相應的位置。閱讀故事卡牌並遵循其設置說明（即添加任務到不同地點）。將存檔區所有傳承板塊添加到遊戲版圖中適合的位置上。C類卡牌會透過故事卡牌逐步引入到遊戲中，屆時需要將這些已經在遊戲中的C類卡牌洗混到A類卡牌中，也就是說，C類卡牌在故事模式中也會被傳承。

你想遊玩特定章節嗎？

選擇故事卡牌80-89中的一張，將其添加到遊戲版圖上對應的位置。故事卡牌80用於第二章，故事卡牌81用於第三章，以此類推。如常閱讀卡牌並遵循其設置說明。此卡牌也標示了會加入到遊戲中的特定傳承板塊，以及會洗入到計劃卡牌庫的C類卡牌。

你想要進行非故事模式嗎？

選擇故事卡牌75,76或77中的一張，並將其放置在遊戲版圖上對應的位置。如常閱讀卡牌並遵循其設置說明（添加任務到版圖上，將故事卡牌洗入計劃卡牌庫，以及添加傳承板塊到遊戲中）。

## 遊戲流程

《馬拉開波》會進行四輪遊戲。每輪代表你的一段航海生涯。輪次會在一位玩家的船隻抵達遊戲版圖的最後一格時結束。然後進行一次中程計分。第四輪之後，進行一次終局計分，然後遊戲結束。

在你的回合中，你要按照順序執行以下步驟：

### 階段A) 航行

將你的船隻向前移動1至7個地點。

### 階段B) 主要行動

在你船隻所處地點執行一個主要行動，並且可以執行任意次數的自由行動。

### 階段C) 抽牌

抽牌補充到你的手牌上限。

一旦你完成了階段C，你的回合結束，輪到順時針下一位玩家的回合。

### 階段A) 將你的船隻向前移動1至7個地點



在本階段中，你有至多7點移動點數。你必須至少向前移動一個地點。你可以自由決定使用這7點移動點數中的幾點。任何未使用的移動點數不會保留。

當航行時：

- 每個帶有數字的白色圓圈被稱為地點。城市是旁邊帶有一個對應行動捲軸的地點。所有其他地點均為村莊。移動一步代表從一個地點按照箭頭指示移動到下一個地點。除非另有說明，每次移動需要花費一點移動點數。
- 所有移動必須按照箭頭指示方向。如果一個地點帶有多個箭頭，你可以選擇路線前進。
- 你不能向後航行，即航行方向與箭頭指示方向相反。
- 多個船隻可以停靠在相同地點。如果你的移動停留在一個其他玩家船隻已停靠的地點，直接將你的船隻放置在其他船隻旁邊。



- 帶有此符號的地點不能被跳過。當你抵達這些地點之中任何一個時，你必須結束你的移動！而只要你擁有足夠的移動點數，你可以跳過任何其他的地點。



注意：之後的遊戲中可能會引入新的城市供你前往。你也可能發現在特定地點之間航行需要更多的移動點數，亦或是受到新規則的影響。如果這些變動與原有規則衝突，以新的說明為準。

### 階段B) 在你船隻所處地點執行一個主要行動，並且可以執行任意次數的自由行動

根據你的船隻停靠位置，你現在可以執行一個主要行動：



如果你的船隻位於城市，你可以首先交付一個貨物，然後執行對應的城市行動。



如果你的船隻位於村莊，你可以執行1個村莊行動A。如果你在階段A花費了4至6點移動點數，你可以執行2個村莊行動AA。如果你在階段A花費了所有7點移動點數，則你可以執行3個村莊行動AAA。



如果你的船隻位於有任務存在的地點，你可以完成它。



如果你的船隻所在地點存在一個或多個你的助手，你可以執行助手牌面上的特殊助手行動（僅能執行一個）。



“返航”格（20、21a、21b、22）屬於特殊城市地點。你不能跳過它們，也不能在此交付貨物。

如果你的船隻所在地點有多個主要行動可以執行，你仍然只能選擇執行一個行動！

你也可以選擇不執行任何主要行動。

在你的主要行動之前、之中，或之後，你可以執行任意次數的**自由行動**：



— 從你的手牌中選擇1張卡牌，加入你船隻面板上方的**規劃區域**。如果所有三個規劃格都放滿了，則你無法執行此行動。位於你規劃區域的卡牌不視為手牌，因此也不會計入你的手牌上限。你能夠在稍後購買這些卡牌，但無法棄置它們，也無法作為貨物或物品來使用它們。



— 完成你的其中一個生涯目標（參閱第12頁）。

## 階段C) 抽牌補充到你的手牌上限

從正面朝下的牌庫抽牌，直至你的手牌上限。對於你要抽取的每張牌而言，你也可以選擇從正面朝上的展示區拿取卡牌，而不是從牌庫抽取。然而，你每拿取一張正面朝上的卡牌，需要花費1達布隆。



遊戲開始時，你的手牌上限為四張。遊戲過程中你能夠通過升級你的船隻，將你的手牌上限增加至六張。



如果你完成了左側圖示的船隻升級，則你可以免費拿取正面朝上的卡牌。

如果牌庫耗盡了，將棄牌堆洗混，正面朝下形成一個新的牌庫。

一旦你的手牌補至上限，從牌庫補牌到展示區，使展示區保持四張正面朝上的卡牌。然後你的回合結束。

## 主要行動

在你的回合中，你可以在階段B執行一個主要行動。如前文所述，你的船隻所在地點決定了你可以執行何種主要行動。

### 城市行動

#### 城市

如果你的船隻位於城市，那麼你能夠在此處執行城市行動。城市行動總是包含兩個部分。

1. 交付1個貨物到市場。檢查該城市市場是否還有空格。如果有的話，則你可以棄置一張帶有相同貨物符號的牌。從你船隻上選擇移除一枚圓片。將該圓片放置在市場的空格上。



市場格

即使你擁有多張符合的手牌，你也只能交付一個貨物。

如果該城市的市場已滿，或你不能交付貨物（因為你沒有符合的手牌），或你不想交付貨物（因為你不想棄掉符合的手牌），則你跳過你城市行動的此部分。

2. 執行城市所示行動。

即使你沒有交付貨物，你仍然可以執行該城市行動！

請記住城市行動的兩個部分都是可選的。然而如果你選擇兩個部分都執行，則它們必須按照先交付貨物，再執行行動的順序來完成。

### 城市行動詳解

#### 戰鬥



通過該行動你可以提升與各國的影響力，並獲得戰鬥獎勵。

從兩個堆疊中選擇一個，並從中展示一個戰鬥指示物。每個指示物上都標有三個國家各自的戰鬥值，並伴有相應的費用或獎勵。在罕見情況下，如果戰鬥指示物的兩個堆疊都耗盡了，則三個國家的戰鬥值均視為3。

從三個國家中選擇一個，本次戰鬥為該國家而戰（稱為“戰鬥國家”），並立即支付相應的費用或獲得相應的獎勵。





達布隆：**支付**或**獲得**所示數量的達布隆。



影響力：獲得該國家的1點影響力。將影響力記錄條上，你該在戰鬥國家的標記往右移動一格。



分數：立即獲得所示數量的分數。



棋子：立即從公共供應堆獲得一個你自己顏色的棋子（如果公共供應堆還有棋子可拿）。該棋子可以在當前行動的後續部分中使用。

部分戰鬥指示物頂部有額外的戰鬥修正，影響國家的戰鬥值。



如果你選擇為當前加勒比海地區中，所有地點上（包括城市、村莊以及傳承板塊），所有權標記最多的國家而戰，則其戰鬥值降低2點（該修正在最多的國家為平手的情況下不適用）。



如果你選擇為當前加勒比海地區中，所有地點上（包括城市、村莊以及傳承板塊），所有權標記最少的國家而戰，則其戰鬥值提升3點（該修正在最少的國家為平手的情況下不適用）。

然後，用你所選國家來執行戰鬥行動。你能夠在一場戰鬥中執行多個戰鬥行動，但每種不同的戰鬥行動你只能分別執行一次。所有戰鬥行動都必須使用你在戰鬥開始時所選擇的那個國家（例如，戰鬥國家是法國，則戰鬥行動只能選擇法國）。

每個戰鬥行動都需要扣減戰鬥值。如果某個戰鬥行動會讓戰鬥值減少至低於0，則你不能執行該戰鬥行動。

**重要！**你可以支付任意數量的戰鬥點數（從你的船隻面板）或將你任意數量的棋子放回到公共供應堆，來提升戰鬥值。你花費的每點戰鬥點數以及放回的每個棋子會讓你的戰鬥值提升1點。然而，你**不能**主動扣減戰鬥值來獲得戰鬥點數或棋子。

**通用規則：**你擁有的戰鬥點數不能超過8點。如果你戰鬥記錄條的標記已位於數字8的位置，而你還要獲得戰鬥點數，則你無法獲得它們。



你能夠執行以下兩種戰鬥行動：

**獲得影響力：**



扣減2點或5點戰鬥值。獲得戰鬥國家的1點或2點影響力。將影響力記錄條上你在對應國家的標記往右移動1或2格。你只能從兩種選項裡選擇一項來執行，不能同時選擇。然後該戰鬥行動視為已被執行。

**吞併或驅逐：**



選擇遊戲版圖上的一個旗幟。如果此處還沒有所有權標記，扣減4點戰鬥值。如果已有其他國家的所有權標記，扣減6點戰鬥值，並將此處其他國家的所有權標記從遊戲中移除。

獲得1點戰鬥國家的影響力。從供應堆拿取戰鬥國家的一個所有權標記（拿取最靠左側的），並將其放置在旗幟所在地點。你立即獲得旗幟所示的獎勵。你只能從兩種選項裡選擇一項來執行（吞併或驅逐）。然後該戰鬥行動視為已被執行。

購買特定卡牌能夠增加額外的戰鬥行動。此外新的戰鬥行動也會透過故事卡牌或傳承板塊引入遊戲中。遵循相同的規則：**每場戰鬥中每種戰鬥行動你只能執行一次。**而所有戰鬥行動中：你只能驅逐其他國家的所有權標記！如果所選國家在供應堆已經沒有所有權標記，那麼你只能選擇不需要放置所有權標記的戰鬥行動。

一旦你不能（因為戰鬥值不足）或不想再執行任何戰鬥行動，你的主要行動便結束了。將該戰鬥指示物正面朝下放置在你船隻面板上對應的位置。任何剩餘未使用的戰鬥值不會保留。

## 影響力記錄條



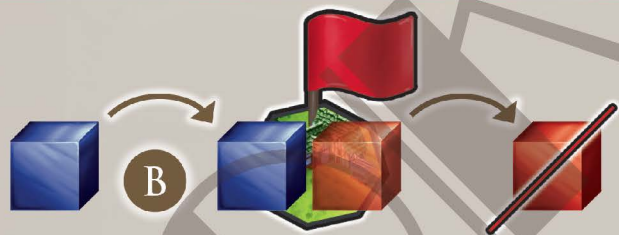
每個國家各擁有一條影響力記錄條。遊戲開始時，每個國家的所有權標記放置在對應記錄條的左側。在遊戲中你會多次獲得一個或多個國家的影響力。每獲得一點影響力，就將你對應國家的影響力標記往右移動1格。紅色背景的影響力等級代表你在不同國家可以達到的**貴族等級**。你在一個國家的貴族等級越高，在遊戲結束時就會由於該國家而獲得越高的分數（參閱第11頁遊戲終局計分）。

如果你的某個影響力標記到達了記錄條最右側的格子，它將停留在此處不再移動。作為替代，該標記之後要移動的每格都將令你獲得2分。

每當你放置一個所有權標記時，總是從該國家供應堆的最左側拿取標記並放置。對每個國家而言，所有權標記拿取後完全露出的位置越多，遊戲結束時玩家通過該國家的貴族等級能夠獲得的分數就越多。



範例：艾力克斯翻開了如圖的戰鬥指示物。他選擇為法國而戰。艾力克斯必須支付2達布隆。現在他的戰鬥值為6點。他首先執行“獲得影響力”戰鬥行動，並扣減2點戰鬥值。他因此獲得1點法國影響力。**A** 艾力克斯剩下4點戰鬥值。他選擇支付1點戰鬥點數和1個棋子，將戰鬥值再次增至6點。接下來艾力克斯驅逐了另一個國家的所有權標記，**B** 並放置了1個法國所有權標記到被驅逐標記所在旗幟的位置。他獲得該旗幟所示的獎勵，還會獲得1點法國影響力。**C** 因為戰鬥值剩餘為0點，他結束了自己的主要行動。



## 探索



移動你在探索者記錄條上的探索者，移動步數至多與該符號旁所示數字相同。必須遵循以下規則：

- 你不能後退，必須總是沿著探索者記錄條向前移動。
- 每格當中都不能夠容納超過1個探索者。對於已被其他探索者佔據的格子，在移動時直接跳過，不會計入移動步數。
- 你不必用完所有的移動步數，但必須移動至少一格。
- 某些格子有分支路徑，需要你選擇接下來進入長路還是走捷徑。

你在移動結束後，將會獲得你探索者所停留的格子上所示的獎勵。你在移動時經過的格子不會讓你獲得任何獎勵。

如果你移動並停留在帶有任務的格子，你能夠立即完成它。如果你如此做，獲得相應獎勵並將該任務板塊加入到你的船隻面板上（參閱第9頁）。探索者記錄條上不會補充任務板塊。此後，所有探索者在移動時將跳過該格！

探索者記錄條獎勵：



獲得X達布隆



獲得X分



獲得X點戰鬥點數



獲得2個棋子



獲得1點任意國家的影響力



從你的船隻面板移除1枚圓片



獲得X達布隆與X分

如果你的探索者越過了紅色分界線，你可以立即選擇一個國家，並獲得3點該國家的影響力（不能將其拆分到多個國家）。將你對應影響力記錄條上的影響力標記往右移動3格。

探索者越過藍色分界線的首位玩家以及越過綠色分界線的首位玩家，立即獲得4分。所有在之後越過這些分界線探索者的其他玩家，則獲得2分。



一旦你的探索者到達探索者記錄條的終點，它將在遊戲剩餘時間內停留在此處。你可以立即執行一個村莊行動。探索者記錄條的終點可以容納多個探索者。首個到達此處的探索者獲得10分，第二個獲得8分，第三個獲得6分，而第四個獲得4分。如果之後的行動讓你移動探索者，則忽略這些移動。

## 其他城市行動



獲得1點任意國家的影響力，然後執行一個村莊行動。



獲得1點戰鬥點數，然後從你的船隻面板移除一枚圓片，將其從遊戲中移除。



獲得3點戰鬥點數，如果你的標記已位於戰鬥點數記錄條最後一格，則你不能再獲得任何戰鬥點數。



從公共供應堆獲得2達布隆，然後執行一個村莊行動。



獲得1點戰鬥點數，以及1點任意國家的影響力。



你每有一個羅盤（位於你的船隻面板或你在執行本行動前已打出的計劃卡牌上），則可以執行1個村莊行動。



你的船隻面板上每有一個戰鬥指示物，則獲得1分。你可以棄置所有手牌。如果你這麼做，從公共供應堆獲得4達布隆。



獲得4達布隆，或是你每有一個助手（你在加勒比海所有地點上每有一個棋子）獲得2分。



你可以支付2點戰鬥點數。如果你這麼做，獲得1點任意國家的影響力，並獲得6達布隆。

## 村莊行動



村莊是旁邊不帶有行動捲軸的地點。要將村莊行動作為你的主要行動執行，你的船隻必須停靠在村莊。通常來說，你只能執行一個村莊行動。然而，如果你在移動時（階段A）花費了4至6點移動點數，則你能夠執行兩個村莊行動。如果你花費了所有7點移動點數，則你甚至能執行三個村莊行動。



對於你能執行的每個村莊行動，你可以從以下三種選項中任意選擇一種執行：

**A** 棄置你的所有手牌。如果你棄置了至少一張卡牌，獲得2達布隆。你不會立即補充手牌——那隻會在階段C進行。

**B** 獲得1達布隆。

**C** 從你手牌中或規劃區域中，選擇其中一張卡牌進行購買。將該卡牌放在你的船隻面板旁，該區域稱為個人展示區。你可以立即使用該卡牌的效果。

作為購買卡牌的替代，你還可以選擇支付必要的費用來投資1個榮譽建築（參閱第15頁）。

卡牌費用、效果，以及要求的概覽詳見第13頁。

當你擁有兩個或三個村莊行動可執行時，如果你願意的話，上述每種選項都可以被執行多次。例如，在你能夠執行三個村莊行動的情況下，你可以執行兩次獲得1達布隆的行動，然後購買一張計劃卡牌。

隨著你從你的船隻面板移除圓片，可能會有其他村莊行動變為可用。與此類似，在你購買某些卡牌後也能讓你可以執行新的村莊行動。



## 完成任務



你只能在帶有任務板塊的地點完成**任務**。

要完成任務的話，你必須支付相應費用。這樣做你會獲得任務板塊與其上獎勵。如果你不能支付所需的費用，則你不能完成該任務。任務要求及獎勵的概覽詳見第23頁。



完成任務後，將該任務板塊添加到你的船隻面板上。將該板塊翻面並放置到你船隻面板下方任務記錄條最靠左側的空位。當你完成第四個任務時，你會立即獲得3分。在此之後你完成的每個任務，會令你立即獲得2分。



## 故事板塊

大多數故事卡牌都帶有一個任務。要完成該任務，你的船隻必須停靠在帶有故事板塊（數字1、2、3，或4）的地點，並且你必須支付故事卡牌上所示的費用。

如果你完成了故事卡牌上的任務，與你完成其他任務板塊的處理方式相同，將故事板塊添加到你的船隻面板上。故事板塊總是視為任務板塊，例如要為榮譽建築或某些卡牌的效果計數任務板塊的數量時。

在輪次結束計分時，你將閱讀該故事卡牌背面的內容。這除了會驅動故事的進行，通常也會引入新的任務和新的故事板塊到遊戲中。有些時候，還會引入新的地點與規則。



要完成該任務，你的船隻必須停靠在15號地點，並且你必須支付1點戰鬥點數。你因此獲得的獎勵是5達布隆，以及你每有1個羅盤符號便獲得1分，然後將該故事板塊添加到你船隻面板的任務記錄條上。

## 助手行動



某些卡牌會讓你在購買後放置1個棋子在特定地點上。該棋子被放置後稱為助手。助手能讓你執行卡牌上所描述的特殊行動。

要執行助手行動，你的船隻必須停靠在該助手所在地點。按照該助手計劃卡牌所示執行行動。你只能使用你自己顏色的助手。

遊戲過程中，可能會有多個助手放置在相同地點。在這種情況下，你仍然只能使用你的其中1個助手來執行行動，因為你不能在你的回合中執行多個主要行動。

助手行動的概覽詳見第20頁。



每當你選擇放棄執行助手行動或跳過一個有你助手存在的地點時，每個你沒有使用的助手會讓你獲得2分。這會發生在：

- 從一個比助手所在地點數字小的地點，移動到一個比助手所在地點數字大的地點，
- 移動到1個助手的所在地點卻沒有使用該助手（例如，你執行了一個不同的主要行動，或使用了該地點的另一個助手），
- 在一輪結束，你必須將你的船隻返回哈瓦那時，在比你的船隻所在地點數字大的地點上仍有你的助手。

你可以在你的船隻面板上找到此規則相應的提醒符號。

### 我可以將助手、任務和所有權標記放置在哪個位置？

每當你在一個村莊放置助手、任務或所有權標記時，將其放置在該村莊對應的白色圓圈旁。

### 分數指示物：



一旦你到達100分，就拿取屬於你玩家顏色的100/200分指示物，並以100面朝向上放置在你的面前。當你到達200分時，將其翻面為200面朝向。

## 返航

“返航”格屬於特殊地點，將它們視為不能夠交付貨物的城市(因此也無法執行村莊行動)。前三輪“返航”格為地點20與21a，而第四輪為地點20、21b以及22。在航行時你不能跳過這些格子，所以你必須在到達“返航”格時停止移動。



### 第一個“返航”格（地點20）

執行一次戰鬥行動或將你的探索者往前移動至多2格。



### 第二個“返航”格（地點21a與21b）

獲得3分。第一至第三輪中，在你回合結束後（階段C後），進行中程計分（參閱後文）。



### 第三個“返航”格（地點22）

獲得5分。在你回合結束後（階段C後），進行終局計分（參閱第11頁）。



## 中程計分

### （第一、第二，以及第三輪結束）

一旦有玩家的船隻移動停靠在地點21a，在他回合結束後，則會觸發中程計分，按照以下步驟完整執行：



1. 由觸發中程計分的玩家開始，按照順時針方向，每位玩家選擇一項：

a. 選擇一張你的計劃卡牌並購買（可以來自你的手牌或規劃區域）。將該卡牌放入你的個人展示區。和階段C一樣補充你的手牌。你也可以選擇不購買卡牌，而是投資一個榮譽建築。

或

b. 獲得2分。



2. 按照你達布隆以及分數收入記錄條的標記位置，獲得相應收入。達布隆收入記錄條起始為8，分數收入記錄條起始為0。

注意：在中程計分中忽略達布隆收入記錄條上所示分數。這只會在終局計分用到。

範例：艾力克斯的標記分別位於達布隆收入記錄條數字12，以及分數收入記錄條數字3的位置。他會獲得12達布隆與3分。



3. 將遊戲版圖上所有城市的貨物（即圓片）從遊戲中移除。



4. 棄置展示區所有正面朝上的卡牌。從牌庫翻開4張新的卡牌，形成新的展示區（從左至右）。



5. 展示下一個正面朝下的榮譽建築（遊戲版圖上方）。



6. 檢查當前故事卡牌的要求是否已被完成。如果場上有多張故事卡牌，所有故事卡牌都需要檢查。大多數時候，玩家獲得對應的故事板塊即代表故事卡牌的要求已被完成。由完成要求的玩家來大聲讀出該故事卡牌背面的內容。某些故事卡牌要求特定數量的圓片被添加到指定的傳承板塊上。如果所有圓片已經被放置在該傳承板塊上，由結束當前輪次的玩家大聲讀出該故事卡牌背面的內容。如果多張故事卡牌的要求被完成，按照數字從小到大的順序來處理它們。

如果需要團隊作出選擇，則由玩家通過投票來決定選擇何種選項（如果票數平手，由閱讀故事卡牌的玩家來做出選擇）。

一旦你閱讀完卡牌，將其正面朝下插入你的船隻面板下，讓你船上的桅杆變得更長（這對遊戲沒有任何實質影響，但會讓你的船看起來更引人注目）。

通常來說，你會被要求從故事牌庫拿取一張新的故事卡牌（將任何被跳過的卡牌放到牌庫底部）。閱讀該卡牌並遵循其說明，然後將該卡牌放置在遊戲版圖上對應的位置。

如果你進行的是非故事模式（使用了故事卡牌75、76，或77），會根據當前輪次以及遊戲人數，添加新的任務。例如，使用75號卡牌時，在第一輪，你會添加任務板塊到6號與12號地點，如果是3人或4人遊戲，還會添加一塊額外板塊到16號地點。



7. 所有船隻返回到哈瓦那（不只是觸發輪次結束玩家的船隻！）。

在完成這些步驟後，開始下一輪遊戲。順時針方向的下一位玩家開始他的回合（即觸發輪次結束玩家的左手邊玩家）。

## 終局計分 (第四輪結束)

一旦有玩家的船隻移動停靠在22號格，在他回合結束後，則會觸發終局計分，按照以下步驟完整執行：



1. 由觸發終局計分的玩家開始，按照順時針方向，每位玩家選擇一項：

a. 選擇一張你的計劃卡牌並購買（可以來自你的手牌或規劃區域）。將該卡牌放入你的個人展示區。你也可以選擇不購買卡牌，而是投資一個榮譽建築。

或

b. 獲得2分。

注意：在終局計分时，你可以在該步驟之前和之後，來完成你生涯卡牌上的目標！這代表你可以先完成一個目標，然後用你獲得的達布隆來購買一張卡牌，或者通過你購買卡牌的效果，來完成一個生涯卡牌上的目標。



2. 按照你分數收入記錄條的標記位置，獲得分數。根據你達布隆收入記錄條的標記位置，獲得額外的分數（你不會再獲得達布隆）。



3. 獲得你個人展示區內所有計劃卡牌的分數，以及你投資的榮譽建築的分數。你的手牌以及規劃區域的卡牌沒有分數！



4. 分別檢查每個國家的影響力記錄條，影響力最高的玩家獲得3分。在影響力最高的玩家平手的情況下，所有平手玩家均獲得3分。但如果所有玩家在一個國家的影響力標記都仍然處在0的位置，則他們都不會獲得分數。



5. 最後，為每個國家的玩家貴族等級計分。將每個國家你的貴族等級分別與國家的加權數相乘：

a. 首先，確定每個國家的加權數。國家的加權數等於該國家所有空格上的數字之和（即影響力記錄條旁，由於國家所有權標記被移除而完全空出的格子）加上國家排名獎勵。



- 國家排名獎勵：檢查遊戲版圖上（包括城市、村莊，以及傳承板塊），每個國家所有權標記的數量。

擁有最多所有權標記的國家獲得2點國家排名獎勵。所有權標記第二多的國家獲得1點國家排名獎勵。

平手情況下，所有平手國家獲得較高的獎勵值。如果兩個國家同為第一，則它們均獲得2點國家排名獎勵，而第三名則不會獲得任何獎勵。如果所有三個國家同為第一，則它們均獲得2點國家排名獎勵。

b. 現在，分別將你在每個國家的貴族等級（你在影響力記錄條上所到達的最遠的紅色條幅下方的數值）乘以該國家的加權數，獲得相應的分數。



6. 使用與中程計分相同的規則，檢查是否有故事卡牌的要求被完成。如果有新的故事卡牌加入遊戲，將其如常加入遊戲版圖，但先不要執行它的說明。該卡牌將在遊戲結束時加入到存檔區（藍色袋子）中。



艾力克斯由於自己的卡牌與榮譽建築投資獲得34分。由於他的達布隆收入記錄條標記所在位置，額外獲得4分，而由於其分數收入記錄條標記所在位置，獲得9分。

現在，計算國家加權數。法國與西班牙在遊戲版圖上各自擁有4個所有權標記，而英格蘭只有2個。因此法國的加權數為6（4點來自空格，2點來自遊戲版圖上最多所有權標記），西班牙的加權數為5（3點來自空格，2點來自與法國同為最多所有權標記），而英格蘭的加權數為2（只有來自空格的2點，沒有國家排名獎勵）。

艾力克斯由於法國獲得2（他的影響力標記所在位置） $\times$  6（加權數）= 12分。由於西班牙獲得3  $\times$  5 = 15分，而由於英格蘭獲得1  $\times$  2 = 2分。

## 遊戲結束

遊戲在終局計分後立即結束。

擁有最高分數的玩家成為勝利者！平手情況下，平手玩家共享勝利。

## 遊戲之後

你進行的是故事模式，並想在下局遊戲中繼續嗎？

將遊戲版圖上的所有傳承板塊（將上面的圓片放回到遊戲盒中）與故事卡牌放入存檔區（藍色袋子）。將所有帶有紅色數字（通過故事卡牌加入到遊戲中的計劃卡牌）留在計劃卡牌庫內；你將在下局遊戲中再次用到它們。

你進行的是非故事模式嗎？

直接將故事卡牌放回故事牌庫中。

## 生涯卡牌



你的生涯卡牌上有三個目標，你在遊戲中可以按任意順序來完成它們。

每個目標在完成時都有兩個不同的選項。一旦你符合一個目標上半部分的要求，你就可以立即或在之後使用自由行動去完成它。若你這麼做，立即獲得所示的達布隆並將對應的棋子加入你的個人供應堆。

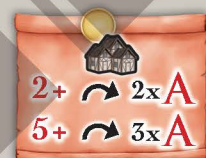
你也可以先不完成這個目標，直至你能夠完成下半部分的要求。在這種情況下，你除了獲得達布隆與棋子外，還能獲得分數。每個目標你只能完成一次。一旦你完成了所有三個目標，獲得卡牌上所示獎勵（2達布隆與2分）。並且你會被任命為海軍上將。將該卡牌正面朝下插入你的船隻面板下，讓你船上的桅杆變得更長（這對遊戲沒有任何實質影響，但會讓你的船看起來更引人注目。）



一旦艾力克斯的船隻面板上擁有4塊任務板塊，他就能使用自由行動完成該目標。艾力克斯將棋子加入到他的個人供應堆，並獲得4達布隆。然而，他也可以選擇等待自己船隻面板上擁有6塊任務板塊。那樣他還會獲得4分。如果他已經完成了該卡牌上的其他兩個目標，他將再額外獲得2達布隆與2分。然後艾力克斯將卡牌面朝下插入自己的船隻板塊，加長他船上的桅杆。

## 船隻升級

遊戲過程中你將有許多機會從自己的船隻面板上移除圓片（例如，當交付貨物到城市時）。一旦你從你船隻上的某個位置將所有兩枚圓片都移除時，你將獲得一個即時獎勵（棕色背景）或一個持續效果（紅色背景）：



如果你選擇將村莊行動作為你的主要行動執行（不能是助手行動或某些其他效果的部分效果！），且你在該回合花費了至少2-4點移動點數，你可以執行2個村莊行動，或是如果你在該回合花費了至少5點移動點數，你可以執行3個村莊行動（即不需要常規的4-6或7點移動點數）。



你的手牌上限提升至六張卡牌（取代原本的四張）。



你立即獲得3分。此後你從展示區拿取卡牌時不需要支付達布隆。



你立即獲得5達布隆。



你立即獲得3分。



你只能在此位置左側的“3分”位置已觸發後，才能移除此位置的圓片。你立即獲得6分。



你有新的可用戰鬥行動：

選擇一個村莊（不能是城市！）。如果此處沒有所有權標記存在，扣減2點戰鬥值。如果此處已有所有權標記存在，扣減5點戰鬥值並驅逐已存在的所有權標記，將其從遊戲中移除。放置1個戰鬥國家的所有權標記到該地點，並獲得1點該國家的影響力。該地點每有一個你的助手，你獲得3達布隆；該地點每有一個其他玩家的助手，你獲得1達布隆。

新的村莊行動：一旦你將以下位置的2枚圓片都移除掉，你將會有新的可用村莊行動。



獲得1點戰鬥點數與1達布隆。



你只能在上述行動的位置已觸發後，才能除此位置的圓片。  
從你手牌中棄置3個相同的貨物（不是物品！）。若你如此做，獲得2達布隆與2分。

你只能在將至少四個其他位置的圓片全部移除後，才能移除以下位置的圓片！

新的村莊行動：



你有新的可用村莊行動。你只能在你的船隻停靠在一個沒有所有權標記存在的村莊時，才能執行該村莊行動。拿取一個任意國家的所有權標記，放入該村莊。如果你如此做，你獲得1點該國家的影響力，並獲得1達布隆。

即時效果：



從以下三種選項中選擇一項：立即移動你的探索者至多3格（並獲得所示獎勵），或獲得4達布隆與4分，或將你的一個影響力標記移動至下個貴族等級（紅色條幅）。

你只能在將至少六個其他位置的圓片全部移除後，才能移除以下位置的圓片！



你立即獲得10分。

## 卡牌說明



卡牌有多種不同的使用方式：作為貨物使用，作為物品使用，或購買該卡牌。如果你將卡牌作為貨物或物品使用，你必須棄置它。一旦你購買了該卡牌，或將其加入到你的規劃區域，你便不再能夠將其作為貨物或物品使用。

## 購買卡牌

你通常只能夠通過執行村莊行動來購買卡牌（例外情況：中程或終局計分的第一個步驟中玩家也可以購買卡牌）。你只能從你的手牌或自己的規劃區域中購買卡牌。作為購買卡牌的替代，你可以選擇投資榮譽建築。

一旦你購買了卡牌，將其加入你船隻面板旁的個人展示區。你可以立即使用它的效果。請記住你不能使用你規劃區域中的卡牌的效果——你必須首先購買它們！



大多數卡牌的費用只顯示了一個達布隆數字。要購買這些卡牌，支付所示的達布隆到公共供應堆即可。某些卡牌效果（來自你之前購買的卡牌）能夠減少費用，但不會讓費用減到低於0。



如果達布隆費用旁邊顯示有棋子，則你必須將對應數量的棋子放回到公共供應堆。



如果棋子下方顯示了一個數字，則你必須從你的個人供應堆將一個棋子放置到所示的地點上。你的棋子現在成為一個助手。從下個回合開始，你的船隻下次停靠在對應地點時，你便可以選擇執行對應的助手行動作為主要行動。

部分卡牌在購買時你還必須滿足額外的要求或支付額外的費用。你會在第21頁找到概覽。

## 卡牌效果

一旦你購買了卡牌，它的效果便會生效：

綠色背景的效果用於提升收入。

紅色背景的效果屬於持續效果，使你在遊戲中獲得優勢。

藍色背景的效果屬於助手行動，當你的船隻停靠在該助手所在地點時，你可以執行該助手行動。

棕色背景的效果屬於即時效果，當你購買該卡牌時立即觸發。

## 收入效果

綠色背景的計劃卡牌效果會提升你的收入。將你的達布隆或分數收入記錄條標記往前移動。

提升收入的效果分為以下兩種：



立即將你相應收入記錄條的標記向前移動。



你只能在你擁有所示協作指示物（參閱下文）的情況下，才能將你相應收入記錄條的標記往前移動。如果你在之後的遊戲中獲得所需的協作指示物，在獲得時將你的收入進行相應的調整。

## 協作指示物



部分卡牌或榮譽建築帶有五種協作符號中的一種，顯示在棕色背景上。當你購買此類卡牌時，如果你尚未擁有所示的協作指示物，則立即從公共供應堆拿取該指示物，並將其放置在你的船隻面板旁（因此每種協作指示物你只能獲得一個，不會獲得更多）。

部分收入效果只會在你擁有必要的協作指示物時生效。如果你在之後才獲得對應的協作指示物，你也能夠在獲得該指示物時觸發該收入的效果。因此當你獲得協作指示物時，你總是應當檢查是否有新的收入效果被觸發。



範例：艾力克斯購買了“軍團士兵”卡牌。他的達布隆收入提升2點。如果他擁有 協作指示物，那麼他的分數收入也會提升2點。



例子：艾力克斯購買了“港口”卡牌。他擁有 協作指示物，但沒有 指示物。艾力克斯的分數收入提升4點。如果之後遊戲中他購買了帶有 的卡牌，他的分數收入還會額外提升2點。

## 收入記錄條



遊戲版圖上有兩條收入記錄條：一條分數收入記錄條，一條達布隆收入記錄條。每當你的收入增加時（購買卡牌或獲得能夠提升你收入的協作指示物），將你相應收入記錄條上的標記往前移動。



在第四輪後，你不會再獲得達布隆收入。但作為替代，你會根據你在達布隆收入記錄條上標記的位置獲得分數。



如果你的達布隆收入標記位於記錄條最後一格（34），而你還要增加達布隆收入，則改為增加你的分數收入。換言之，將任何超出的達布隆收入都會轉換為你的分數收入。



如果你的分數收入標記到達記錄條最後一格（20），遊戲中每剩餘一次計分（包括中程與終局計分），你就立即獲得20分，然後將你的標記放回數字0的位置。範例：在第三輪，你的分數收入標記應到達數字22的格子時：將你的標記放回記錄條數字2的格子上，並立即獲得40分。

你隨時都可以將你計劃卡牌的收入相加（達布隆收入記錄條再加上基礎的8點），來檢查你調整後的收入是否正確。

## 持續效果

紅色背景的持續效果，是這樣一類特殊效果，它們會讓你擁有新的行動選項，或是會提升其他行動的效果。

持續效果的概覽請參閱第18頁。

## 助手行動

藍色背景的效果屬於助手行動，當你的船隻停靠在你的助手所在地點時，你可以執行該助手行動。

助手效果的概覽請參閱第20頁。

## 即時效果

棕色背景的效果屬於即時效果，當你購買該卡牌時就會立即生效。


即時效果的概覽請參閱第19頁。

## 榮譽建築

榮譽建築屬於特殊的計劃卡牌。它們的分數會在遊戲結束時計算。在遊戲設置時，將4張榮譽建築卡牌放置在遊戲版圖上方——一張正面朝上，三張正面朝下。在第一、第二、第三輪結束時會展示下一張榮譽建築的內容。

在任何你可以購買卡牌的時機，你可以選擇投資一個榮譽建築作為替代。榮譽建築是公共的——所有玩家都可以投資。

要投資榮譽建築，你必須：

- 支付所示達布隆，並將你的1個棋子從個人供應堆放置到榮譽建築上。
- 如果你尚未擁有協作指示物，立即獲得它。
- 如果你是首位投資該榮譽建築的玩家，立即獲得2分。

所有榮譽建築都能被任何玩家投資，然而你不能投資同一個榮譽建築多次。

榮譽建築總是保留在遊戲版圖上方。

榮譽建築的概覽請參閱第21頁。

## 任務



其下半部分。要完成任務，你必須能夠支付其費用。

如果費用是貨物或物品，則你必須從你的手牌中棄置帶有這些貨物或物品的卡牌。如果費用是達布隆或棋子，則支付達布隆或棋子到公共供應堆。如果費用是戰鬥點數，則通過調整你的標記來支付戰鬥點數。

一旦你支付了費用，你會獲得獎勵。獎勵的一部分取決於你擁有的羅盤數量（卡牌上與你船隻面板上），你每擁有一個羅盤，就獲得一次該部分的獎勵。遊戲開始時你的船隻面板上帶有一個羅盤符號，因此從遊戲開始時，任務就有相應的價值。

此外，你還可以獲得與你擁有的羅盤數量無關的另一部分獎勵。



範例：艾力克斯擁有3個羅盤符號（2個來自卡牌上，1個來自船隻面板）。他從個人供應堆支付1個棋子，獲得6達布隆（每有1個羅盤符號獲得2達布隆）。此外，他可以將自己的探索者移動至多3格。

在獲得獎勵後，將任務板塊正面朝下添加到你船隻面板任務記錄條最左側的空位上。請記住不要立即補充任務板塊——任務在一輪結束時（中程計分的第6步）才會補充！

## 單人變體模式

如果你想要獨自在加勒比海航行，你會與簡，一個透過使用單人卡牌來執行行動的虛擬對手進行對抗。

### 遊戲設置

遊戲按照兩人遊戲設置，除了以下改變：

為簡選擇一種顏色。她擁有她的船隻與探索者，但沒有棋子。她不會收集達布隆或戰鬥點數。遊戲開始時她沒有任何計劃卡牌。

將簡的分數標記放置在分數記錄條數字0的位置。

將簡的3個影響力標記分別放在每條影響力記錄條數字0的位置。

簡不會獲得船隻面板，而是獲得單人面板。單人面板在其中一個船隻面板的背面。

在單人面板底部記錄條的每個分數符號上方放置1枚圓片（即每個黃色格的●位置上，及每個黃色格左側的空位上）。



將單人卡牌按照其右下角字母分類，並分別洗混。選擇一個難度等級，並將相應的卡牌洗混到一起：

	A	B	C
非常容易	5	0	0
容易	5	0	1
普通	5	1	1
困難	4	2	1
非常困難	3	3	1

將洗混的牌庫正面朝下放置在你旁邊。這稱為單人牌庫。將所有剩餘的單人卡牌放回遊戲盒中，它們不會在本局遊戲中用到。

## 遊戲流程

你作為起始玩家，之後簡與你自己輪流執行回合。在簡的回合中，從單人牌庫中抽取1張卡牌，並按照其所示順序為簡執行行動。在單人牌庫旁形成一個棄牌堆，將你已執行完所有所示行動的單人卡牌放置在此處。

### 簡的行動



的航路。

首先，將簡的船隻往前移動對應的步數。如果遇到分支需要為船隻選擇移動方向，箭頭形狀決定了她是選擇往上↖的航路還是往下↘

**重要事項！**簡忽略所有沒有任務的村莊，不要將其作為地點計算！這意味著簡的移動總是停靠在城市或帶有任務的地點。

簡不能跳過諸如“返航”格這樣帶有👤符號的地點。這意味著她一旦到達20號地點就必須停靠在此，並且接下來她也只會移動到下一格。

如果傳承板塊展示了新的城市，這對簡也同樣適用。



**任務：**如果簡的船隻停靠在帶有任務的地點，將該任務板塊加入單人面板（簡不需要支付任何東西）。這也適用於故事板塊（視為任務板塊）。如果該地點有多塊任務板塊，則簡會獲得其中較早放置在此的那塊。如果簡獲得任務板塊，她的回合立即結束，並輪到你的回合。



**城市：**如果簡的船隻停靠在城市，檢查該城市市場格是否還有空位。若有的話，則將單人面板上最左側的圓片添加到市場中。若沒有的話，作為替代，簡從展示區拿取對應的計劃卡牌（1. 表示拿取展示區左起第一張卡牌，以此類推），並正面朝下放置在單人面板旁。然後補充展示區。（因為不能在“返航”格交付貨物，簡在該處停靠時將總是從展示區獲得卡牌）。

簡在交付貨物或獲得卡牌後，執行單人卡牌相應的行動。這些行動與簡船隻所處的城市無關！



單人卡牌上包括以下行動：



簡獲得1點對應國家的影響力。



簡將單人面板最左側的圓片從遊戲中移除。從第三輪開始，她還會獲得4分。



簡將單人面板最左側的圓片從遊戲中移除並獲得4分。



簡將她的探索者往前移動2格。如果有任務板塊在她的移動範圍內，她會移動到任務板塊上並停下（忽略剩下的移動）。

否則，她總是選擇距離終點最短的路徑移動。簡不會獲得目的地的獎勵，也不會由於越過分界線或抵達探索者記錄條終點而獲得任何獎勵，但這可能會減少你的探索者的獎勵。



簡獲得4分，並將她的探索者往前移動2格。從第三輪開始，變更為將她的探索者往前移動4格。



簡從任務板塊堆疊中拿取1塊任務板塊，並將其放入單人面板。從第三輪開始，她還會獲得4分。



簡從任務板塊堆疊中拿取1塊任務板塊，並將其放入單人面板。並且她還會獲得3分。



簡執行一個特殊的戰鬥行動。按照以下步驟執行：

(1) 展示1個戰鬥指示物。

(2) 確定每個國家的修正戰鬥值。分別對每個國家進行計算，首先將簡在該國的貴族等級與戰鬥指示物上所示的戰鬥值相加，然後再減去你在該國的貴族等級。貴族等級為你或簡在對應影響力記錄條上所到達最遠的紅色條幅。如果戰鬥指示物還帶有對戰鬥值的修正，則進行修正（參閱第6頁戰鬥部分）。簡忽略任何位於戰鬥指示物上的費用或即時獎勵。

簡現在會選擇修正後戰鬥值最高的國家。在平手情況下，簡會選擇戰鬥指示物上戰鬥值最高的國家（忽略任何修正或獎勵）。如果仍然平手，她會按照法國、西班牙、英格蘭的順序來進行選擇。

(3) 簡現在要吞併地點編號最小的空置城市（不會獲得城市旗幟上的獎勵）。如果沒有這樣的空置城市，作為替代，她會吞併地點編號最小的空置村莊。如果還是沒有，那麼她會直接從遊戲中移除這個所有權標記。對於單人卡牌“武裝侵略”：還會遵循上述規則，再額外吞併一個空置村莊。

(4) 最後，簡獲得單人卡牌上所示的獎勵：要麼是2點戰鬥國家的影響力，要麼是3點戰鬥國家的影響力與2分。並將戰鬥指示物放置在單人面板上。如果簡的影響力標記到達了記錄條最後一格，那麼它之後要移動的每格也會改為令簡獲得2分。

額外規則：

- 如果單人卡牌耗盡，將單人卡牌棄牌堆洗混重新形成一個新牌庫。
- 在中程及終局計分时，簡不會購買卡牌，也不會獲得任何分數。
- 收入時，簡會獲得的分數等同於：單人面板底部記錄條上，移除圓片後露出的空位下方所對應的數值最高的分數，此外每有1張卡牌放置在單人面板旁，簡還會額外獲得1分。



範例：簡已從單人面板上移除了3枚圓片。她在收入階段會獲得2分。

- 當簡完成故事任務時，你也會在輪次結束時閱讀故事卡牌的背面內容。

簡與傳承板塊

- L4, L7：簡只能在自己的探索者已經到達或越過要求的位置時，才能航行至該城市或吞併該城市。
- L2, L5, L6, L8, L9, L10-L25：簡忽略這些板塊。
- L10-L17：當這些板塊其中之一進入遊戲時，除了按照兩人規則（L11-L17：放置1枚圓片到此傳承板塊上）外，從遊戲盒中拿取另一枚圓片並放置在該板塊上，佔據另一格位置。

## 遊戲結束（單人變體模式）

遊戲在第四輪後如常結束。終局計分也如常進行。簡的影響力標記計分如同玩家一樣計算。

簡還會獲得以下獎勵分數：

- 簡擁有的每塊任務板塊，令其獲得5分。
- 如果簡擁有的任務板塊比你更多，她獲得10分。如果她擁有的任務板塊比你多3塊，則改為她獲得20分。如果她擁有的任務板塊比你多4塊或以上，則改為她獲得30分。
- 計算簡的單人面板上露出的 $\odot$ 格的數量。並與你升級船隻的數量進行對比。如果她露出的空格數量比你的升級數量多，則她獲得10分。如果她比你多3個，則改為她獲得20分。如果她比你多4個或以上，則改為她獲得30分。
- 如果在探索者記錄條上，簡的探索者比你的探索者領先，她獲得10分。如果她領先你8-10格，則改為她獲得20分。如果她領先你11格或以上，則改為她獲得30分。（若探索者位於道路上不同的分支，則計算每個探索者與下一條分界線的距離。需要更少步數到達下條分界線的探索者視為“領先”。平手情況下，簡不會獲得分數。）

你打贏簡了？使用有#MaracaiboGame的單人卡牌分享你的照片吧！

## 符號概覽

（本部分規則僅為符號概覽。在遊戲過程中有問題出現時，你可以用來作為參考。）

你可以擁有位於不同卡牌上的多個相同效果。在這種情況下，效果可以累計，即每張卡牌上的效果分別都會結算。如果你願意，你可以忽略部分效果。

## 收入效果

（你可以在第14頁找到更多關於收入效果的資訊。）



將你在達布隆收入記錄條上的標記往前移動X格。



將你在分數收入記錄條上的標記往前移動X格。



如果你擁有所示協作指示物，將你在達布隆或分數收入記錄條上的標記往前移動X格。如果你在之後才獲得所需的協作指示物，在獲得時同樣會提升你的收入。

## 持續效果與額外行動



任何時候你需要支付所示物品作為行動或效果的一部分時（例如完成任務或執行村莊行動），此卡牌視為一個所需物品，即你需要支付的該物品數量減少一個。它們是“永久”物品，總是可供你使用，且不需要棄置。



每當你購買一張卡牌時，少支付X達布隆（但費用不會減到低於0）。當投資榮譽建築時，你也可以使用此效果。



每當你執行戰鬥這個行動時，在執行行動前獲得1點戰鬥點數。如果你的標記已位於戰鬥點數記錄條的最右側，則你無法獲得戰鬥點數。



羅盤會提升任務的獎勵。你擁有的每個羅盤都會提升獎勵。遊戲開始時，你的船隻面板上有一個羅盤符號。



每當你移動你的探索者時，你可以額外移動一格。你仍然只能獲得你的探索者所停留位置的獎勵。



每當你跳過另一個玩家的探索者時（即使該探索者位於一個空置的任務格上），從該玩家處偷取1分。不能從0分的玩家處偷取分數。



每當有玩家（包括你自己）的船隻移動停靠在有你的助手存在的地點時，你獲得1分或2達布隆，無論你在該地點擁有多少助手。



任何時候，如果你希望的話，你能夠將一個棋子放回公共供應堆來獲得2點戰鬥點數。



你的戰鬥行動中如果選擇為所示國家而戰，你立即獲得2點戰鬥點數。



每當你驅逐一個所有權標記時，你立即獲得3分。

### 新的村莊行動

如果你購買了以下其中一張卡牌，則你會獲得一個額外的可用村莊行動。“最後的村莊行動：”表示在你的主要行動中，如果你要執行至少一個村莊行動，而選擇了該行動，則你將失去所有剩餘的村莊行動次數。這在你透過助手行動獲得村莊行動時也同樣有效。



最後的村莊行動：支付兩張地圖。當你這麼做時，獲得2分並將你的探索者往前移動2格。



最後的村莊行動：支付兩張地圖。當你這麼做時，獲得3達布隆並將你的探索者往前移動2格。



最後的村莊行動：支付兩本書籍。當你這麼做時，獲得X達布隆與X分。



支付2個相同的貨物（不能是物品！）。當你這麼做時，獲得4達布隆。

### 新的戰鬥行動

如果你購買了以下其中一張卡牌，則你會獲得一種額外的可用戰鬥行動。與普通的戰鬥行動一樣，每場戰鬥中這些行動你只能執行一次。



扣減2點戰鬥值。獲得1點戰鬥國家的影響力與X分。



扣減1點戰鬥值。獲得3達布隆。如果你擁有所示協作指示物，還會獲得2分。

### 即時效果

這些效果只會觸發一次，在你購買卡牌後立即生效。



獲得2點所示國家的影響力。



如果你尚未擁有所示的協作指示物，從公共供應堆獲得該協作指示物。（檢查是否有任何收入效果因此受到影響。）



選擇一個國家。將該國家的一個所有權標記放置在一個空置村莊（即沒有所有權標記存在的村莊）上。如果沒有空置村莊，則忽略該效果。（你不會因為吞併該村莊而獲得更多獎勵。）



立即從你的船隻面板上移除一枚圓片。



立即獲得1點任意國家的影響力。



立即將任務板塊堆疊頂部的板塊放置在此卡牌上。作為你最後的村莊行動，你能夠遵循通常規則，完成該任務（僅一次，支付費用並獲得獎勵）。



你的船隻面板上每有一個戰鬥指示物，你立即獲得1分。



你每有一個在遊戲版圖上的助手，立即獲得2分（位於你個人供應堆或公共供應堆的棋子不會令你獲得分數。）



你的船隻面板上每有一個任務板塊（包括故事板塊），立即獲得1分。



你每有一個羅盤符號，立即獲得2分（因為遊戲開始時你的船隻面板帶有一個羅盤符號，所以你至少會獲得2分）。



立即從公共供應堆獲得2個你所屬顏色的棋子（如果還有的話）。



獲得一個你尚未擁有類型的協作指示物。



選擇一個國家。將該國家的一個所有權標記放置在任意一個沒有所有權標記存在的村莊（不是城市！）上。將你在該國家影響力記錄條上的影響力標記往前移動到下個貴族等級（紅色幅條）。



如果你購買此卡牌，你可以立即從你個人供應堆將任意數量的棋子放置在此卡牌上。你每放置一個棋子，你在達布隆收入記錄條上提升2點。你不能從此卡牌上移除棋子，也不能在之後的遊戲中向此卡牌上添加更多棋子。



你立即獲得X點戰鬥點數。



你每有一個協作指示物，立即獲得2分。



你每個擁有至少3點影響力的國家，立即獲得3分。

## 助手行動

每當你購買一張提供助手行動的卡牌時，你必須立即從你的個人供應堆放置一個棋子到加勒比海上的所示地點。當你的船隻移動停靠在此處時，你可以按照所示順序執行卡牌上的行動。



獲得3分與5達布隆。



從公共供應堆獲得一個你的棋子。從你的船隻面板上移除一枚圓片。執行一個村莊行動。



獲得1點任意國家的影響力。執行兩個村莊行動。



獲得2點戰鬥點數。然後你可以花費1-3點移動點數讓你的船隻航行。在你船隻移動停靠的地點執行一個額外的主要行動。如果你執行的是村莊行動，使用剛剛花費的移動點數（1-3）來決定你可以執行多少個村莊行動。



支付3個相同的貨物。當你這麼做時，獲得5達布隆並執行兩個村莊行動。



獲得1點戰鬥點數。從你的船隻移除一枚圓片。執行兩個村莊行動。



獲得2達布隆。從你的船隻移除一枚圓片。執行兩個村莊行動。



支付3個相同的貨物。當你這麼做時，獲得5達布隆，2分以及2點戰鬥點數。



支付3個相同的貨物。當你這麼做時，獲得5達布隆，2分以及1點任意國家的影響力。



獲得2達布隆。將你的探索者往前移動至多3格。



獲得4分。將你的探索者往前移動至多2格。



獲得3達布隆。你每有一個助手（即位於遊戲版圖上的棋子），你獲得2分。



你的船隻面板上每有一個戰鬥指示物，獲得1分。執行三個村莊行動。



獲得3分。然後你可以花費1-3點移動點數讓你的船隻航行。在你船隻移動停靠的地點執行一個額外的主要行動。如果你執行的是村莊行動，使用剛剛花費的移動點數（1-3）來決定你可以執行多少個村莊行動。



支付2點戰鬥點數（不能用棋子來支付）：當你這麼做時，獲得5達布隆，執行三個村莊行動。



支付2點戰鬥點數（不能用棋子來支付）：當你這麼做時，獲得7達布隆，執行兩個村莊行動。



支付3個相同的貨物。當你這麼做時，獲得4達布隆與4分。

## 榮譽建築

榮譽建築會在遊戲設置時，以及第一、第二、第三輪結束時各展示1張。在你可以購買卡牌的任何時機，你可以選擇投資1個（已展示的）榮譽建築作為替代。這會花費所示數量的達布隆，並需要從你的個人供應堆放置一個棋子到該卡牌上。你不能投資同一個榮譽建築多次，但可以投資不同的榮譽建築。



如果你尚未擁有所示的協作指示物，從公共供應堆獲得該協作指示物。如果你是首位投資該榮譽建築的玩家，則還會立即獲得2分。



修道院：遊戲結束時，你的探索者越過的每條分界線使你獲得4分。



宮殿：遊戲結束時，你船隻面板上的每塊任務板塊（包括故事板塊）使你獲得2分。



宗座聖殿：遊戲結束時，你擁有的每個助手（位於遊戲版圖上的棋子）使你獲得4分，分數上限為16分。



堡壘：遊戲結束時，你剩餘的每點戰鬥點數和個人供應堆的每個棋子使你獲得2分。例如，如果你還有2個棋子和3點戰鬥點數，則你獲得10分。



大教堂：遊戲結束時，你擁有的每個協作指示物使你獲得3分。



軍事基地：遊戲結束時，你船隻面板上的每個戰鬥指示物使你獲得2分。



學院：遊戲結束時，你的每個船隻升級使你獲得2分。



主教座堂：遊戲結束時，按你的達布隆收入標記所在位置，額外計分兩次。



範例：艾力克斯在遊戲結束時由於自己在達布隆收入記錄條上標記的位置而獲得5分（參閱第11頁）。他投資了主教座堂，所以他可以額外獲得10分。

## 購買需求

你必須滿足要購買卡牌的所有要求，才能購買該卡牌。



按照所示數字支付相應的達布隆到公共供應堆。



從你的個人供應堆將一個棋子放置到所示地點上。該棋子成為助手。如果你沒有棋子可用，你不能購買此卡牌！（購買此卡牌時，你的船隻不需要停靠在所示地點。）



支付3個藥草。



所示國家必須在加勒比海的所有地點上擁有至少3個所有權標記。



從你的個人供應堆將一個棋子放回公共供應堆。



從你的個人供應堆放置一個棋子到此卡牌上。



支付所示數量的戰鬥點數（不能用棋子來支付）。

## 生涯卡牌概覽

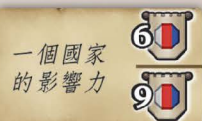
每張生涯卡牌展示了三個目標。每個目標有兩個不同的選項可供完成——數字較小的與數字較大的。在階段B，你能隨時使用自由行動來完成目標（假設你已滿足要求）並獲得所示的達布隆與棋子。如果你滿足了數字較大的選項的要求，你還會獲得分數。一旦你完成了所有三個目標，還會獲得該卡牌下方的所示獎勵（2達布隆與2分）。



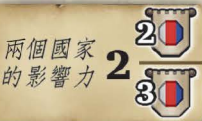
**X個戰鬥指示物**  
你的船隻面板上必須擁有至少X個戰鬥指示物。



**X塊任務板塊**  
你的船隻面板上必須擁有至少X塊任務板塊（包括故事板塊）。



**一個國家的影響力**  
你必須在一個國家擁有至少X點影響力。



**兩個國家的影響力**  
你必須分別在兩個國家各擁有至少X點影響力（分別擁有，不是總和！）。



**X個船隻升級**  
你必須已在你的船隻面板上完成了至少X個船隻升級。



**探索者記錄條**  
你的探索者必須已越過了所示的分界線。



**協作指示物**  
你必須至少擁有所示數量的協作指示物。



**助手**  
你必須在遊戲版圖上擁有至少X個棋子。

## 故事卡牌概覽

每當你抽取一張新的故事卡牌時，立即遵循它的說明（除非在終局計分時——該情況下該卡牌會在下局遊戲開始時結算）。

故事卡牌上的說明會有以下這些：

**故事：15** 從故事板塊堆疊中拿取下個故事板塊，並將其放置在該編號的地點。

**任務：16 (1-4人), 19 (4人)** 根據玩家人數，從任務板塊堆疊抽取任務板塊，並將其正面朝上添加到所示地點上。  
範例：在1-4人遊戲中，添加一塊任務板塊到16號地點。在4人遊戲中，添加另一塊任務板塊到19號地點。

**將卡牌90, 91放入棄牌堆** 從故事牌庫中拿取所示故事卡牌，並將其添加到計劃卡牌的棄牌堆中（計劃卡牌庫旁）。該卡牌會在下局遊戲中，或當前遊戲牌庫耗盡重洗時進入計劃牌庫中。

**閱讀05** 將故事卡牌放置在遊戲版圖上的對應位置，然後立即抽取所示的故事卡牌進行閱讀，並遵循其說明。將第二張卡牌也放置在遊戲版圖上的對應位置。

**將板塊L12加入遊戲中。** 從公共供應堆拿取所示的傳承板塊，將其加入到遊戲版圖上的對應地點。通常來說，故事卡牌上還會描述該傳承板塊所帶來的新規則。第24頁有傳承板塊的詳述。  
**板塊：L25, L13**

**卡牌：90-92** 從故事牌庫中拿取所示故事卡牌，並將其洗入到計劃卡牌庫中。

## 故事任務要求與獎勵

部分卡牌顯示了一個故事任務，該任務可以通過航行到故事板塊所在地點，並且滿足卡牌上的要求來完成。若你這麼做，你會獲得所示獎勵以及這塊故事板塊。記住在輪次結束前請不要重新補充板塊！



每個故事任務左側是要求，而右側則是獎勵。

## 任務和故事任務要求



支付1或2點戰鬥點數（不能用棋子來支付）。



支付所示物品，即從你手牌中棄置兩張帶有所需物品的卡牌。



支付2達布隆。



在本回合航行時，你必須花費過至少4點移動點數。



從你的個人供應堆將一個棋子放回公共供應堆。



支付所示貨物，即從你手牌中棄置兩張帶有所需貨物的卡牌。

## 任務和故事任務獎勵



從遊戲版圖上獲得該故事板塊，並將其放到你船隻面板底部任務記錄條的下一個空格上。



獲得所示數量的達布隆。



你每擁有一個羅盤符號，即獲得一次所示獎勵（分數或達布隆）。



獲得1點任意國家的影響力。



從公共供應堆獲得一個你所屬顏色的棋子（如果還有的話）。



獲得所示數量的戰鬥點數。如果你的戰鬥點數已滿，則你不能獲得更多戰鬥點數。



獲得2點西班牙的影響力。



從遊戲中移除1塊帶有骷髏符號的傳承板塊（L3與L20-L23）。如果你移除了L3板塊，立即從遊戲盒中找出對應玩家人數的那些城市板塊，並從中隨機抽取1塊，放置在卡塔赫納的位置上。



從你的船隻面板上移除兩枚圓片。



獲得X分。



立即執行戰鬥行動。



將你的探索者往前移動至多2格。

## 傳承板塊

隨著你在加勒比海上的故事不斷發展，新的選項將為你開啓 — 透過傳承板塊。許多故事卡牌會讓你加入傳承板塊到遊戲中。當這種情況發生時，拿取對應的傳承板塊並放置在遊戲版圖對應的地點上。

傳承板塊會繼承到下局遊戲中。遊戲結束時，將當前遊戲中的所有傳承板塊放入存檔區（藍色袋子），並在下局遊戲開始時，將它們放回到遊戲版圖上。

部分效果可以將傳承板塊從遊戲中移除。當這種情況發生時，將它們放回遊戲盒中。它們可能會在今後的遊戲中再次被用到！

在非常罕見的情況下，可能會有2張故事卡牌需要同一個傳承板塊。在這種情況下，編號數字較大的卡牌優先。將編號數字較小的故事卡牌從遊戲中移除！

下一頁的地圖會顯示傳承板塊所對應的地點。若你需要關於某個傳承板塊的更多詳細說明，我們推薦你只有在將該傳承板塊添加到遊戲中後，再來查閱後文規則。

遊戲設計：Alexander Pfister

編輯：Ralph Bienert

規則書撰寫：Markus Müller

排版：Fiore GmbH

插圖美術：Aline Kirmann, Fiore GmbH

英文翻譯：Patrick Korner

繁體中文文化平面設計/LOGO設計：Gru.Tsou

繁體中文文化翻譯/校稿：Gazza.Liu, James Wu

所有中文翻譯文字、排版均為艾賜魔袋臺灣有限公司

所有，翻印必究。www.GoKids.com.tw



GAME'S UP  
BOARD GAME HEROES

**L1** 卡貝薩斯港現在是一座城市了。立即添加一塊任務板塊到該城市的任務格。作為城市行動，你可以如常交付一個貨物到此處（只要市場仍有空位），並完成該任務。將該任務板塊如常放置到你的船隻面板上。然後將1個新的任務板塊補充到空出的任務格上。（如果在成為城市前，該村莊已有所有權標記，則直接將其放到城市的旗子所示位置。）

**L2 L8 L18** 航行變得更加困難。在這些路線上航行現在要花費3點移動點數（而不是通常的1點）。切記：你每回合擁有至多7點移動點數。

**L6** 一旦白銀艦隊（即板塊L6）位於遊戲中，玩家便有了一個新的戰鬥行動可供選擇：護衛白銀艦隊。扣減10點或11點戰鬥值，放置1個你戰鬥國家的所有權標記在對應位置。獲得8點該國家的影響力與8達布隆。白銀艦隊處的所有權標記不能被驅逐。一旦兩個格子都被佔滿，則不能再執行該戰鬥行動。

**L10-L17** 這些板塊會被添加到加勒比海地區各個相應地點。如果你的船隻移動停靠在這些地點，你可以在執行主要行動前，支付所示費用來獲得獎勵，並從你的船隻面板上移動一枚圓片到該傳承板塊上（對於L10板塊，你不需要支付任何費用）。如果這導致你完成一個船隻升級，立即獲得升級效果。

然後如常執行你的主要行動。所以這些位置會給你的行動提供額外的獎勵。一旦這種板塊的最後一格被填滿，該板塊的效果就不能再使用了。在輪次結束時檢查是否有故事卡牌的要求被完成。若有的話，由結束該輪的玩家閱讀故事卡牌背面的內容。

在遊戲結束時，將所有未填滿的板塊與其對應的故事卡牌一同放入存檔區。下局遊戲中閱讀故事卡牌並遵循其說明。

**L25** 將自己船隻航行到該地點的玩家獲得6分。

**L20-L23** 若你的船隻移動停靠在該地點，你不能執行村莊行動。其他主要行動（助手行動，完成任務）仍然可以使用。

**L3** 瘟疫使大量人口從卡塔赫納撤離。你不能再在卡塔赫納執行城市或村莊行動（參閱L20-L23）。將卡塔赫納的城市板塊從遊戲中移除。如果該城市有所有權標記，將其從遊戲中移除；只要板塊L3仍然在遊戲版圖上，此地點將不能被放置所有權標記。

**L4** 開發了新的城市！在你的探索者抵達或越過探索者記錄條的第四格前，你不能航行到該地點，也不能放置所有權標記到該地點。作為城市行動，你可以如常交付一個貨物到此處。然後你可以執行兩個村莊行動，並且可以選擇從你的個人供應堆將一個棋子放回公共供應堆，來獲得5分。移動至該城市或從該城市移動離開均需要花費3點移動點數。

**L5** 若你的船隻移動停靠在此處，立即從公共供應堆獲得一個你所屬顏色的棋子（無論你執行什麼主要行動）。

**L11** 除了L10-L17板塊的規則外，當你航行時，如果你跳過該地點，你必須立即支付2達布隆。如果你不能這麼做，則你必須移動停靠在此處。若你移動停靠在此處，你可以如常執行主要行動。

**L7** 開發了新的城市！在你的探索者抵達或越過探索者記錄條所示位置（第11格）前，你不能航行到該地點，也不能放置所有權標記到該地點。作為城市行動，你可以如常交付1個貨物到此處。然後獲得3點戰鬥點數並立即執行戰鬥行動。

**L9** 一旦金礦（即板塊L9）位於遊戲中，玩家便有了一個新的戰鬥行動可供選擇：爭奪金礦。要執行該戰鬥行動，你的探索者必須已經抵達或越過探索者記錄條上的所示位置（第5格）。扣減8點戰鬥值，放置一個你戰鬥國家的所有權標記在金礦旁數字8的位置上，獲得12達布隆。金礦的所有權標記不能被驅逐。一旦該格被佔據，則不能再執行該戰鬥行動。

