

# 天恩湖

經歷千辛萬苦，你終於抵達了天恩湖。與湖同名的湖畔地區看起來荒廢而不適合居住。這裡只有一小群人，守護著自然的同時試著用自己的方式生存下來。這片土地幾乎沒被開發過，但周圍壯麗豐饒的環境有著能讓天恩湖的居民們衣食無虞的潛力。在你的回合中，你必須選擇某個行動，而你們所有人都會得益於這個行動。探索、定居、飼養牲畜、雇用、現代化、修建、航行.....。你想追求什麼樣的生活？在《天恩湖》，一切操之在你。

## 第一次遊戲前請注意

規則書的末頁(第24頁)有關於如何組裝雙層玩家圖板與行動圖板的說明。從雙層玩家圖板拆下生產站，以及從行動圖板拆下100/200分標記與金錢後，請不要將它們丟棄，它們是遊戲必要的配件！



## 遊戲配件



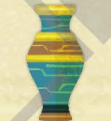
1張遊戲圖板



1張行動圖板



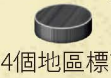
7個行動板塊



14個花瓶



62個金錢  
(41個1元；  
15個5元；  
6個20元)



4個地區標記



165張計劃卡牌



42個建造板塊  
(包含10個起始板塊  
與7個草場)



16個計分板塊



36個控制桿

12個雙面貼紙



10個單人板塊



1個起始玩家標記



4張雙層玩家圖板



40個居民  
(每位玩家10個)



24個房屋  
(每位玩家6個)



8個獨木舟  
(每位玩家2個)



12個玩家標記  
(每位玩家3個)



16個聚落  
(每位玩家4個)



20個牲畜  
(每位玩家5個)



4個帆船  
(每位玩家1個)



4個100/200分標記  
(每位玩家1個)



16個生產站  
(石頭、鐵、磚塊與木頭，每位玩家4個)



16個計分標記(每位玩家4個)



# 遊戲設置

**1.**  
將遊戲圖板放置在桌上

**2.**  
依照背面將42個建造板塊分類，將7個雙面都是草場的板塊放置在遊戲圖板旁形成一堆。

**3.**  
將背面為灰色的建造板塊洗混並將它們面朝下堆成一堆。

**4.**  
現在根據遊戲人數將建造板塊放置在遊戲圖板上：

**1或2位玩家：**將背面有 2 符號的6個建造板塊洗混，並放在遊戲圖板上相應遊戲人數的6個空格。將有 3 與 4 符號的4個建造板塊移出遊戲。

**3位玩家：**將背面有 2 與 3 符號的8個建造板塊洗混，並放在遊戲圖板上相應遊戲人數的8個空格\*。將有 4 符號的2個建造板塊移出遊戲。

**4位玩家：**將背面有 2、3 與 4 符號的10個建造板塊洗混，並放在遊戲圖板上相應遊戲人數的10個空格\*。

\*你不必一定要將板塊放置在其對應符號的空格(2、3、4)。

**5.**  
將地區標記各自放到4個地區。

**6.**  
將花瓶、金錢與控制桿放在遊戲圖板旁形成供應區。

**7.**  
洗混計劃卡牌並放在遊戲圖板旁形成計劃牌堆。然後每位玩家抽取6張作為手牌。

**8.**  
將行動圖板放在遊戲圖板旁，然後將7個行動板塊洗混並隨機放到行動圖板上。



3人遊戲設置範例



9.

每個玩家拿取一張**玩家圖板**，以下圖中此面朝上。背面只會用於單人遊戲。

10.

現在每位玩家選擇一個顏色並拿取對應顏色的木質配件：

- a) **6個房屋、4個聚落與5個牲畜**。這些配件應該要覆蓋你的玩家圖板上相應的位置。
- b) **10個居民**：
  - 3個居民放置在圖板左下角的**牧場**。
  - 2個居民放置在房屋旁相應的位置。
  - 5個居民放置在供應區。
- c) **1個帆船**放置在遊戲圖板上河流的第一格(1-2人遊戲時)或是第三格(3-4人遊戲時)。
- d) **2個獨木舟**放置在玩家圖板上的運河，生產木頭的格子。
- e) **3個玩家標記**，一個放在分數軌的起點；一個放在金錢軌(2元的位置)；一個放在卡牌軌(2張卡牌的位置)。

11.

拿取**4個計分標記**與你的顏色的**100/200分標記**，以及**4個生產站**(每種資源1個)，將它們放在你的玩家圖板旁。



12.

**洗混計分板塊**，每位玩家拿取2個。選擇其中1個，將其放到遊戲圖板下方屬於你顏色的區域。

在決定要選擇哪個計分板塊前，你可以查看手牌再做決定。在1、2、3人遊戲中，在每個空的區域隨機放置1個計分板塊(換句話說，每場遊戲都會有4個計分板塊)。將剩餘的計分板塊放回遊戲盒中。

13.

最近曾到過低於100人口地區旅行的人成為**起始玩家**並拿取6元；順時鐘的下一位玩家拿取7元；在3或4人遊戲中，剩下的人都拿取8元。

14.

現在每位玩家從4個各自的生產站中選擇其中一個，以1個資源那面朝上放在玩家圖板左上角的相應位置。

**小技巧**：依據你的手牌或計分板塊的需求來選擇資源！



15.

將剩餘的圖板、木質配件、標記跟生產站放回遊戲盒中。

單人板塊只用於單人遊戲。在15頁有更多相關說明。



## 遊戲流程

天恩湖會進行兩個遊戲輪。當某人將自己的帆船移動到河流的最後一格時一輪就會結束。當一輪結束，以及在大約一輪進行到半途時，都會觸發局中計分。

在第二輪後，遊戲結束，會先觸發第四次局中計分，緊接著進行最終計分。

由持有起始玩家標記的玩家開始遊戲；在此之後，其他玩家依順時針方向進行回合。

在你的回合時，你會依序進行以下3個階段：

**階段A：選擇1個行動執行**

**階段B：讓你的帆船向前移動**

**階段C：推動行動板塊**

接著，順時鐘方向的下一位玩家進行他的回合。

### 階段A：選擇1個行動執行

從行動圖板上選擇一個行動板塊，將其放到行動圖板最下方的區域。如果你選擇的是最靠下方兩個板塊之一的話，你必須扣除其對應的分數。接著，你可以執行行動板塊上所有的效果。

**1** 首先，你可以支付所需花費來**打出**1張指定類型的卡牌(白天、黃昏或夜晚)。

或

你可以**棄除**1張指定類型的卡牌到棄牌堆來獲得2元。如果你沒有指定類型的卡牌或只是單純不想打出/棄除卡牌，你可以不執行動作。

例外：執行「工人」行動時，你會獲得3元。



**2** 接著(在打出卡牌、棄除卡牌獲得2元或兩個都不執行後)，執行所有板塊中央，箭頭左方的行動。從左到右執行，你可以略過某些行動。

**3** 之後，所有玩家(包含你自己)可以執行箭頭右方的行動。(除非有特別說明，不然其他玩家可以在當前玩家還在執行箭頭左方的行動時，同時執行這些行動。)

從第6頁開始會說明關於效果與打出卡牌的細節。

例外：執行「拓荒」行動時，只有**其他玩家**可以執行這些效果，以☠️♠️♠️符號標示。





## 階段B：讓你的帆船向前移動

執行完行動後，你可以沿著河流移動你的帆船。**你拿取行動板塊的位置會標示帆船能移動的最大距離。**你獲得帆船結束移動的停留格子上所示的獎勵。



遵照以下規則來移動帆船：

- 你拿取行動板塊的位置會標示帆船能移動的最大距離。你可以放棄部分步數，但你必須至少讓帆船移動1格。
- **港口**  可以容納任意數量的帆船。你不一定要停留在港口。
- 其他所有的格子都只能容納1艘帆船。
- 已經有其他帆船停留的格子不會算進步數中，**除了港口** ，**港口格永遠會算入步數。**
- 你只能由上往下沿著河流移動，不能回頭。
- 你不能移動超過終點格。當你移動到河流的終點格時，當前遊戲輪結束(但你依然會執行完這個階段)。然後進行局中計分。
- 當你在第一輪中行進到河流分支時，選擇**上方**的支流；第二輪時，選擇**下方**的支流。
- **如果在某個遊戲輪中，你的帆船第一個通過閘門的話，你的回合結束後所有玩家會立即進行局中計分。計分結束後，遊戲繼續依順時鐘方向進行。**如果已經有任何玩家在你之前通過閘門，你不會觸發局中計分！閘門本身不算做一個格子。



### 河流獎勵

取決於帆船最後停留的位置，你有可能獲得以下的獎勵：



從供應區拿取X元。



抽取X張卡牌。



從供應區拿取X個你顏色的居民，並放置到你的牧場裡。



拿取1個花瓶。



獲得X分。



你可以選擇獲得1個花瓶或是在你的玩家圖板上建造1座生產站。建造生產站時，你可以將一座等級1的生產站放在玩家圖板上相應的位置或是將已建造的生產站翻面。生產站等級不能超過2。

## 階段C：推動行動板塊

將行動板塊向上推動以填滿空格。現在每個格子都再度各有一個行動板塊。





## 效果與行動

以下是關於不同效果與行動的細節說明。除非有特別說明，否則遵照下列規則：

- 總是從供應區拿取金錢與居民。當你支付它們時，將其放回供應區。
- 你只能透過橫排獎勵(參照第10頁的說明)來取得你玩家圖板上的居民。它們不屬於供應區。
- 將你獲得的居民放在玩家圖板左下方的**牧場**，如果有效果導致你失去居民，從你的牧場棄除。
- 你只能從供應區拿取你顏色的居民。
- 當你可以抽取1或更多張卡牌時，你必須從牌堆中抽取。如果牌堆耗盡，將棄牌堆洗混形成新牌堆。任何時候棄除卡牌時，將其放入棄牌堆。
- 當獲得或失去分數時，將你在分數軌上的分數標記向前或向後移動，你的分數標記可以低於0。當你的分數標記在分數軌上跑完一圈後，將你的100分標記放在你的玩家圖板上；當跑完第二圈時，將標記翻面(變為200分標記)。
- 當獲得建造生產站的機會時，代表你可以選擇將一個生產站以1個資源(等級1)朝上那面放到你玩家圖板上相應的位置；或是將一個已建造的生產站翻面，變成2個資源那面朝上。
- 正常來說，玩家們可以同時執行一個行動(「定居」與「飼養牲畜」除外，玩家必須照順序執行行動)。如果某位玩家希望照順序行動，他必須先宣告。在此狀況下，從選擇行動板塊的玩家開始，每位玩家依順時鐘方向依序執行。
- 如果供應區的任何配件耗盡，請用其他東西替代。只有木質配件是有限的，如果它們耗盡，你將空手而歸。如果你要放置房屋時你的玩家圖板已經沒有房屋了，你才允許拿取先前被移出遊戲的房屋來放置，如果有的話。

### 特殊效果：打出一張卡牌、探索、發展、升級

許多行動提及了以下效果：

#### 打出一張卡牌

當一個效果讓你打出一張卡牌時，你可以支付所需花費，從手牌中打出一張計劃卡牌。將所有打出的卡牌放在你的玩家圖板旁。

這類效果中有一些允許你棄除一張卡牌來獲得2元，代替打出卡牌。這個狀況下，將卡牌放進棄牌堆。卡牌的花費包含花瓶、金錢與資源的組合。

你必須支付相應數量的金錢到供



你必須將相應數量的花瓶放回供應區。

你必須可以「支付」相應的資源，你的生產站與獨木舟停留的位置會顯示你目前擁有的資源。(這代表，你只需證明你擁有這些資源，不需要真的花掉它們。)

每當你需要時，你的**生產站**就會提供你相應的資源。遊戲設置時，你會在玩家圖板4個位置的其中一個上，擁有一座等級1的生產站。有些效果會讓你建造額外的生產站。此時你可以將一座新的等級1生產站放到玩家圖板上相應的位置，或是將一座生產站翻面變成等級2，等級2的生產站會生產2個對應資源。

每張計劃卡牌都屬於一種類型：白天🌞、黃昏🌅或夜晚🌙。使用某些效果時，你可以打出(或棄除)特定類型的卡牌。



可用的資源數量是「虛擬的」，意思是它們不會用任何標記來表示。



你的**2個獨木舟**也會為你提供資源，每個獨木舟會提供其所在運河格標示的1個資源。**在任何時候**，你都可以向**下游**(向右)或**上游**(向左)移動你的獨木舟任意格數，來改變它們的位置(也就是提供的資源)。但在你要將1個獨木舟向**上游**(向左)移動任意格數時，你必須先支付2元。向下游移動時則是免費的。



所以，你在遊戲開始時會擁有3個資源：1個與你的第一座生產站相應的資源，加上2個木頭。(當然，你可以移動獨木舟來獲得不同的資源。)

要滿足任何資源要求時，你必須至少擁有標示的資源數量。但是它們並不會被「消耗」。



有幾個效果可以降低卡牌的花費，如果你使用該效果，你可以少支付一個你選擇的資源3個鋼鐵降為2個鋼鐵，或1個木頭降為0個木頭。

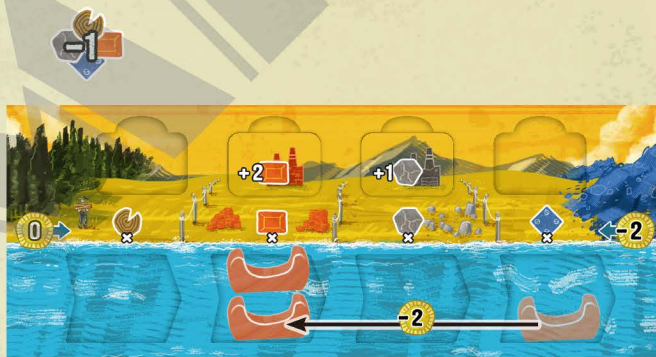


範例：莫妮卡想要打出這張卡牌，她需要2元、2個磚塊跟1個石頭。她先支付2元，她有1座磚塊生產站，接著免費將她的獨木舟向下游移動到磚塊格，然後她支付2元將另一個獨木舟向上游移動到石頭格。現在她有足夠的資源了，她打出卡牌放到自己面前。



範例：梅姬想要打出這張卡牌，她需要4個磚塊跟2個石頭。她有一座等級2的磚塊生產站(生產2個磚塊)跟一座等級1的石頭生產站。

其中一個獨木舟已經在磚塊格，另一個則在鋼鐵格，她將其向上游移動到磚塊格(支付2元後)。然後她使用控制桿效果讓她可以減少支付1個資源。現在她可以打出這張卡牌放到自己面前了。她也可以選擇將獨木舟移動到石頭格。



### 卡牌效果

所有計劃卡牌都會標示效果發動的時間點。



打出卡牌時立即結算該效果。



遊戲結束時結算該效果。



該效果是永久的，將持續整場遊戲。

打出只有⚡效果的卡牌後，你可以將它們堆成一堆。正常來說它們只會在遊戲結束時最終計分再度用到。將其他卡牌展示在你的玩家圖板旁。

關於特定效果的說明請參照第19頁。



## 計分板塊上的特殊計劃



遊戲圖板上4個計分板塊的上半部是特殊計劃。你可以不從手牌打出一張卡牌，而是**改為**支付一個特殊計劃的花費(金錢+資源)來完成它。特殊計劃視為全部3種類型(白天、黃昏、夜晚)。影響卡牌的效果也適用於特殊計劃(例如你打出卡牌時可以少支付1元，也可以適用於特殊計劃)。

支付所需花費後，從供應區拿取2個你的居民(將它們放在玩家圖板的左下方)，獲得所示的分數，並在相應的收入軌(金錢或卡牌軌)前進1格。最後，你要將其中一個剛才獲得的居民放到該計劃上方你的顏色的格子(表示你已經完成這個計劃)。計劃上方的每格可能會有來自不同玩家的居民，在一局遊戲中你只能完成每個計劃各一次。



如果完成的計劃是你在遊戲初始設置時選擇的計分板塊，你會獲得兩倍的分數。你的顏色格上會有一個「x2」符號做為提醒。

計分板塊的下半部與計劃的完成並不相關，它只有在局中計分時會用上。

範例：喬安娜可以打出一張卡牌，但她決定要改為完成上圖的特殊計劃而不是打出卡牌。她支付13元，且擁有2個磚塊跟3個鋼鐵。她拿取2個居民(並將其中一個放在計劃上她的顏色格)，將卡牌軌上她的標記向前1格，並獲得8分。而這是她在遊戲初始設置時選擇的計分板塊，所以她額外獲得8分。

## 探索



當你探索時，你會將新的建造板塊加入遊戲圖板中。  
進行探索時，依序進行以下步驟：

- 1) 從板塊堆翻出一個灰色建造板塊。
- 2) 將建造板塊放置到遊戲圖板上未放置板塊的位置，該位置必須與另一個建造板塊相鄰，或者是其透過橋梁連接到一個已經放置的建造板塊。草場也視為建造板塊，所以也可以相鄰其放置。

在放置建造板塊時，相鄰的建造板塊上有沒有木質配件(牲畜、居民、房屋或聚落)，是無關緊要的。

- 3) 取決於你放置的空格，你獲得以下的獎勵：



拿取X元



抽取X張卡牌



拿取1個居民



在相應資源位置建造生產站。將一座等級1生產站放置到相應位置，或將該生產站翻面到2個資源面。如果該生產站已經為等級2，此效果作廢。

如果遊戲圖板上所有空格都已經被放置，你無法放置的每個板塊使你獲得2元。

範例：執行「雇用」動作時，法蘭西絲可以僅行一次探索。她從板塊堆翻出一個建造板塊並選擇這個空格。放置後她獲得2元。



這些由淺灘連接的空格也視為相鄰！



## 發展



當一個效果讓你進行發展時，你可以從牧場拿取1個居民放置到一個未被占據的建造格。每個建造板塊(除了草場)都有1至2個建造格。



一個建造格不能容納多於1個居民、1個房屋或1個聚落。如果建造板塊上有2個建造格，它們可以分屬於不同的玩家。

草場上永遠不能放置居民。

進行**發展**時，依序進行以下步驟：

- 1) 選擇遊戲圖的一個建造板塊上，一個未被占據的建造格。
- 2) 從牧場將一個居民放到該建造格上。如果格上有標示花費，你必須支付；如果標示獎勵，你立即獲得。花費與獎勵的總覽位於第23/24頁。

範例：伊莉莎白可以進行一次發展。她從她的牧場拿取一個居民放在這個建造格。想這樣做，她必須支付4元；作為回報，她可以在金錢軌上前進1格。



## 升級



當一個效果讓你進行升級時，你有2個選擇：你可以將1個居民升級為房屋；或將1個房屋升級為聚落。

### 將1個居民升級為房屋

依序進行以下步驟：



- 1) 選擇1個在建造格上你想要升級的居民。
- 2) 從你的牧場上棄除1個居民。
- 3) 從你玩家圖板最上方且仍有配件的橫排中拿取1個房屋，將它替換掉剛才所選的居民。如果拿取房屋時正好清空第一或第二橫排，你獲得**橫排獎勵**(參照第10頁的說明)。將被替換的居民放回供應區。

將房屋從玩家圖板上移出後你會解鎖收入格，它將會在每次局中計分時啟動。

如果玩家圖板上已經沒有房屋，你可以拿取其中一個被棄除的房屋(升級為聚落時被棄除的)來使用。如果你全部6個房屋都已經在遊戲圖板上，你不能使用本效果。

### 將1個房屋升級為聚落

依序進行以下步驟：

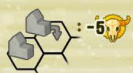


- 1) 選擇1個在建造格上你想要升級的房屋。它必須與至少3個木質配件相鄰(居民、房屋、聚落或牲畜)。木質配件屬於哪位玩家並不重要。所有在同個板塊或相鄰板塊上的木質配件都視為「相鄰」(通過橋梁連接的建造板塊也算)。
- 2) 從你的牧場棄除2個居民。
- 3) 如果這是你建造的第三個聚落，你必須額外棄除1個居民或失去4分；如果是第四個，你必須額外棄除2個居民。如果想要的話，你每失去4分就可以少棄除1個居民。即使你的牧場上還擁有居民，你也可以選擇失去分數來代替居民。





4) 拿取你玩家圖板最上方的聚落，將它與所選的房屋替換。如果拿取聚落時正好清空第二橫排，你獲得**橫排獎勵**(參照以下的說明)。將被替換的房屋放在遊戲圖板旁(不要放回你的玩家圖板上)。



5) 如果你之前已經在該聚落所在地區建設過聚落，你必須失去5分。地區是遊戲圖板上用橋梁連接的4個部分：天恩湖、南區、新望鎮與未知地。

如同房屋一樣，聚落也會在局中計分時增加你的收入。

如果你已經擁有4個聚落，你不能再建造聚落。

範例：媞娜想將此房屋升級為聚落。因為有至少3個木質配件與其相鄰所以她可以這樣做。這是她建造的第3個聚落，導致她必須額外棄除1個居民，但她的牧場中只有2個居民，所以她棄除他們並失去4分。作為回報，她現在可以將房屋移除並建造聚落。



### 橫排獎勵

如果你移除了所有玩家圖板最上方橫排的木質配件(2個房屋跟1個牲畜)，你可以立即將此橫排左方的居民放入你的牧場，你可以立即使用該居民。當你移除了第二橫排上的所有木質配件(代表你已經總共拿取了4個房屋、1個聚落跟2個牲畜)，也可以立即獲得第二個居民。這也將讓你在每次的局中計分時獲得額外的分數。



### 行動

以下將說明行動的細節：

#### 拓荒



首先，你可以打出一張 卡牌；或棄除它來獲得2元。  
接著，你可以進行兩次**探索**，然後進行一次**發展**或一次**升級**。

所有**其他玩家**(不包含你!)可以抽取2張卡牌，然後從手牌中打出1張任何類型的卡牌；或棄除它來獲得2元。

#### 定居

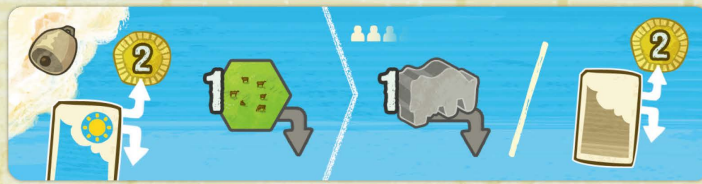


首先，你可以打出一張 卡牌；或棄除它來獲得2元。  
然後你可以進行一次**發展**或一次**升級**。

接著，所有玩家，從你開始依順時鐘方向，可以進行一次**發展**或一次**升級**；或打出1張任何類型的卡牌(或棄除它來獲得2元)。



## 飼養牲畜



首先，你可以打出一張☀️卡牌；或棄除它來獲得2元。然後你可以將一個草場放置到遊戲圖板上的一個跟其他建造板塊相鄰的未被放置空格(通過橋梁也可以)，並獲得空格所示的獎勵(如同**探索**的效果)。如果沒有剩餘的草場，或是已經沒有可放置的空格，此效果作廢且你獲得2元。

接著，所有玩家，從你開始依順時鐘方向，可以放置1個牲畜；或從手牌中打出1張任何類型的卡牌(或棄除它來獲得2元)。

當放置1個牲畜時，依照下列的步驟進行：

- 1) 在遊戲圖板上選擇一個不多於3個牲畜的草場。
- 2) 該草場有0/1/2/3個牲畜就從你的牧場棄除1/2/3/4個居民。
- 3) 如果這是你放置的第四個牲畜，你必須額外棄除1個居民或失去4分；如果是第五個，你必須額外棄除2個居民。如果想要的話，你每失去4分就可以少棄除1個居民。即使你的牧場上還擁有居民，你也可以選擇失去分數來代替居民。
- 4) 現在將你玩家圖板上方的牲畜放置到所選的草場(如果這樣讓你清空了第一或第二橫排，你獲得**橫排獎勵**，參照第10頁的說明)。
- 5) 每個與你所選草場相鄰有**房屋**的建造板塊，拿取2元。



透過從你的圖板上移除牲畜，你將會在局中計分時增加你的收入。

## 地區計分



首先，你可以打出一張☀️卡牌；或棄除它來獲得2元。

然後你從4個地區(天恩湖、未知地、新望鎮或南地)，選擇一個獎勵圖示還未被地區標記覆蓋的地區。將地區標記放在獎勵圖示上並獲得該獎勵(金錢、卡牌或分數)。

接著，**所有玩家**(包含你)對**另外3個地區**進行計分。所有玩家計算各自位於這3個地區中的每個木質配件(居民、房屋、聚落跟牲畜)，每個獲得1元。

在前部分計分時，無論地區的獎勵圖示是否被覆蓋住，都不會對此計分造成影響。

範例：佩特拉選擇天恩湖地區，並將地區標記放到獎勵圖示上立即獲得該獎勵(4元)。她的**每個**在新望鎮、南地與未知地的木質配件都讓她獲得1元。所有其他玩家也從在新望鎮、南地與未知地的每個自己的木質配件獲得1元。在天恩湖中的任何木質配件都不會給予擁有者任何金錢。





## 雇用

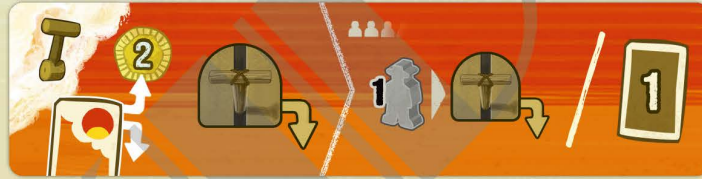


首先，你可以打出一張 卡牌；  
或棄除它來獲得2元。  
然後你可以拿取1個居民並進行一次**探索**。

接著，所有玩家都可以支付3元或棄除3張卡牌來從供應區拿取1個居民，放到自己的牧場中。玩家可以執行此動作任意次數。

拿取1個居民時，你不能「混合」支付花費(例如2張卡牌及1元)。但是你可以為每個居民分別用不同方式支付(例如花費6張卡牌及3元來獲得3個居民)。

## 革新



首先，你可以打出一張 卡牌；  
或棄除它來獲得2元。  
然後你可以進行一次**現代化**。

接著，所有玩家可以棄除1個居民來進行一次**現代化**。不想或不能這樣做的玩家可以抽取1張卡牌。

所以，如果你選擇這個行動，你可以進行一或兩次現代化，其他玩家則只能進行一次。

### 現代化

選擇你玩家圖板上一個未現代化的空格。然後支付所示的金錢來從供應區拿取1個控制桿板塊，將它放到相應區域，注意不要覆蓋住下方的獎勵。

### 現代化的效果

所有現代化都有相應的效果或獎勵，你可以在任何時候啟動(即使在執行行動或效果的過程中!)。但有些時候需要先滿足條件。

要使用現代化效果，你要將控制桿向下移動。在每次局中計分後，你可以將所有控制桿往上移動復位，稍後可以再次使用。

關於效果細節的說明請參照第21/22頁。



## 修建



與其他行動不同，你會首先獲得3元(而非打出1張卡牌，或棄除它來獲得2元)。  
然後你可以打出1張任何類型的卡牌；或抽取2張卡牌。

接著，所有玩家可以打出1張任何類型的卡牌(或棄除它來獲得2元)。



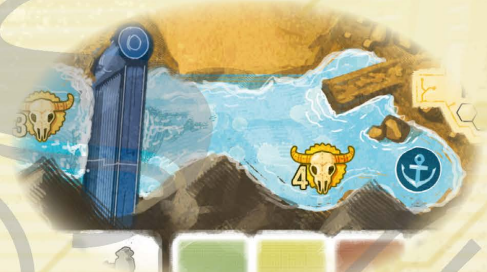
## 局中計分&最終計分

遊戲圖板上的河流中有3個閘門。在某個遊戲輪中當有玩家第一個通過閘門時，將該帆船移動並跨越閘門，他獲得河流獎勵，然後立即進行局中計分。整場遊戲中會發生4次局中計分：第一輪遊戲與第二輪遊戲各2次。在第二輪遊戲中的第二次局中計分後，進行最終計分。計分結束後分數最高的玩家獲勝。

**重要：**如果本輪中已經有其他玩家的帆船通過閘門，你的帆船通過時不會觸發局中計分！

**重要：**前3次局中計分為立即執行。最後一次(第二輪遊戲結束時觸發)

**例外：**它會在有玩家將帆船移動到河流終點格時觸發，但會在所有玩家進行相同次選擇行動的機會後(也就是說，有持有起始玩家標記的右手邊的玩家結束回合後)，才會進行計分。完成最後一次局中計分後，直接進行最終計分。



### 局中計分

所有玩家都會參與局中計分(不只是通過閘門的玩家!)。計分包含5個步驟，在每個步驟所有玩家同時進行結算。



所有玩家可以打出1-2張任意類型的卡牌(不能棄除卡牌獲得2元)；或1-2次**升級**(不能進行發展)。也可以打出1張卡牌並進行1次升級。



現在所有玩家**必須**選擇4個計分板塊其中一個進行計分，依照以下步驟：

- 在第1/2/3/4次局中計分時，拿取你的1/2/3/4分計分標記。
- 在遊戲圖板上的4個積分板塊上，選擇一個你還沒有放置計分標記的計分板塊。
- 將計分標記放在計分板塊上你的顏色格，如果你達成該條件，獲得所示的分數；如果沒有，失去所示的分數。如果此板塊是你在遊戲開始時所選的板塊，獲得或失去的分數加倍(作為提醒，你的顏色格會有「x2」符號。

每個計分板塊會包含一個條件和4個數字，分別對應到4次局中計分。在第一次局中計分時，你要完成第一個數字的要求；第二次局中計分時要完成第二個數字的要求，以此類推。隨著遊戲進行，完成要求會變得更加困難。

即使你無法完成要求，也必須選擇一個計分板塊進行計分。

**範例：**為了完成計分板塊的要求，卡牌軌上彼得的標記必須在第1/2/3/4次局中計分時至少前進1/2/4/7步。



現在所有玩家從各自的推車圖示獲得收入，包含3個部分：

1.根據你在兩條收入軌上的位置獲得對應獎勵(金錢和卡牌或分數)。

2.玩家圖板上的所有露出的圖示(橫排獎勵的居民、房屋、聚落、牲畜)，獲得金錢和分數。



3.牲畜計分：你的**每個**牲畜每相鄰於建造板塊上的一個聚落(通過橋梁也算)，就獲得1分。例如，你的其中一個牲畜跟3個聚落相鄰，這個牲畜為你獲得3分。

**重要！**在最後一次局中計分時，只會獲得分數，金錢與卡牌獎勵作廢！



範例：根據他的收入軌和卡牌軌上標記的位置，提諾獲得5元、1分以及3張卡牌。他的玩家圖板讓他獲得5元與4分。(而在遊戲圖板上的牲畜可能會讓他獲得額外的分數。)



將所有使用過的控制桿往上復位。每個未使用的控制桿讓你獲得1分。



將所有覆蓋住獎勵圖示的地區標記移開(代表此地區可以再度被地區計分行動所選擇)。

**重要！**如果這是第二次局中計分，第一個遊戲輪結束。將所有帆船依照遊戲人數沿著支流回溯到第二個遊戲輪的起點。(四人遊戲的起點會比兩或三人遊戲更靠前。)

如果這是第四次局中計分，立即進入最終計分。請記住第四次局中計分是在有帆船移動到最後一格，並且所有玩家都進行相同數量的回合後才會觸發！

所有玩家進行完第一、二、三次局中計分後，遊戲繼續依順時鐘方向進行。



## 最終計分

第二個遊戲輪結束、最後一次局中計分完成後，進行最終計分。依照以下步驟進行：



如果你的玩家圖板上有4-6個控制桿，每個控制桿讓你獲得2分。

如果你的玩家圖板上有7個以上的控制桿，每個控制桿讓你獲得3分。(例如有7個控制桿就獲得21分。)



你獲得你打出每張卡牌上的分數(在分數符號上的數字)。



玩家圖板上第三橫排每個移出配件所產生的空格讓你獲得2分。

玩家圖板上第四橫排每個移出配件所產生的空格讓你獲得4分。

玩家圖板上第五橫排每個移出配件所產生的空格讓你獲得6分。



**剩餘的金錢與卡牌不會讓你獲得分數。**

分數最高的玩家勝利！如果分數出現平手，平手玩家們共享勝利。

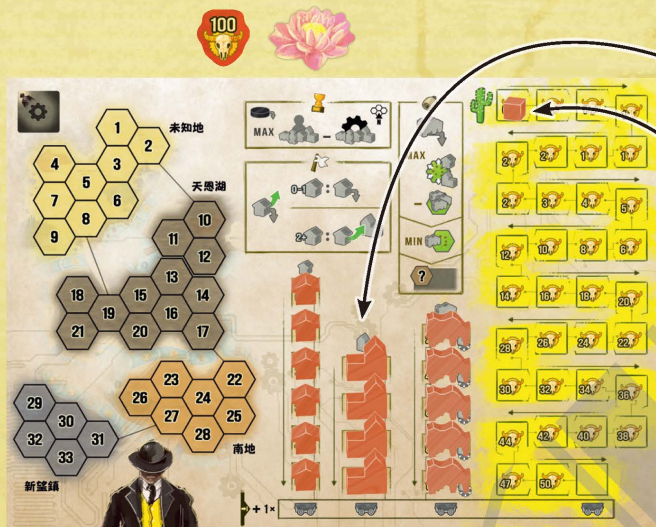


## 單人模式

你可以獨自遊玩《天恩湖》，你將與天恩湖的傳奇人物 — 智者艾米那斯正面對決。

### 遊戲設置

依照2人遊戲進行設置。但艾米那斯的設置有部分不同，拿取一張玩家圖板並將其翻面給艾米那斯使用。



為艾米那斯選擇一個顏色，將牲畜、房屋、聚落放在相應的位置。

將他顏色的標記放在仙人掌軌的第一格，另一個標記放在分數軌「0」的位置。艾米那斯不會在收入軌上放置標記。

將你與艾米那斯的帆船放在2人遊戲的起始格子上。艾米那斯獲得起始玩家標記(所以你起始會獲得7元)。

將100/200分標記放在他的玩家圖板旁。

艾米那斯不會獲得任何金錢或卡牌，也不會使用到他的居民、獨木舟、計分標記跟生產站。遊戲設置時，為他隨機選擇一個計分板塊。選擇一個難度等級，並依照下表從10個單人板塊移除相應數量的板塊。

- 簡單 → 移除4個B板塊
- 中等 → 移除1個A板塊與3個B板塊
- 挑戰 → 移除2個A板塊與2個B板塊
- 困難 → 移除3個A板塊與1個B板塊
- 極難 → 移除4個A板塊

將剩餘的6個板塊背面隨機旋轉後洗混，將其面朝下放在艾米那斯的玩家圖板旁。



### 遊戲流程

艾米那斯與你輪流進行回合，從艾米那斯開始執行第一個行動。

每次輪到艾米那斯時，從單人板塊堆的頂部翻出一個板塊，將其轉正(數字能正確閱讀的方向)。然後為他執行2個效果：先執行上半部，再執行下半部(他選擇一個行動板塊來執行行動)。

接著，依照行動板塊空格上的數字，將艾米那斯的帆船往前移動相同格數。

如果單人板塊耗盡，將6個板塊背面隨機旋轉後洗混，將它們再次放好並形成新板塊堆。

#### 選擇地點

在部分效果中，艾米那斯必須選擇遊戲圖板上的一個地點。這種狀況下，會隨機決定他的**偏好地點**。取決於單人板塊堆頂部對應的單人板塊上的數字。

範例：沃夫岡翻開一個單人板塊放在單人板塊堆左側。其中一個效果需要艾米那斯選擇一個地點。由於板塊堆上艾米那斯的剪影位於左下角，所以13號地點為他的偏好地點。





如果單人板塊堆在選擇地點時正好耗盡，艾米那斯永遠會選擇該單人板塊**左上角**的數字。單人遊戲圖板左上角有圖示做為提醒。



每個數字都代表了遊戲圖板上的一個地點。如果艾米那斯可以在他的偏好地點上執行效果，則他直接執行；如果無法，他會往下一個數字前進(+1)；如果還是無法，他會繼續往下一個數字前進(再+1)，以此類推。

如果33號格無法執行，他會跳回1號格。

只要到達可以執行效果的格子，他會立即執行。(停止檢查下一個地點。)

範例：一個效果讓艾米那斯可以放置建造板塊，他的偏好地點是13號格，但該地點已經有板塊了，14號格也是。但15號格還未被占據，所以他將板塊放置在15號格。

在罕見的狀況下，如果艾米那斯沒有找到任何適當的格子執行效果，則此效果作廢。

## 智者艾米那斯的回合

艾米那斯不會在你的回合中進行任何動作，除了地區計分除外，以下會說明細節。另外，你跟他會一起進行局中計分。

在艾米那斯的回合，你為他從單人板塊堆頂部翻開一個板塊，將其旋轉為正向，然後依照以下步驟為他結算效果：



- A) **首先**，查看行動圖板上**7個行動板塊最下方的那個板塊**。
  - 如果是**定居**行動，他可以立即建造1個建築(參照下文)；如果是B板塊，他可以建造2個建築。
  - 如果是**飼養牲畜**行動，他可以立即放置1個牲畜(參照下文)；如果是B板塊，他將他的標記另外在仙人掌軌前進1格。
  - 如果是其他板塊，他將他的標記在仙人掌軌前進1格；如果是B板塊，則前進2格。
- B) **接著**，艾米那斯從單人板塊上的**3個行動選擇一個執行，他永遠會選擇在行動圖板上最靠近上方的行動板塊**。然後如同正常規則一樣，將該行動板塊放到行動圖板的最下方。

範例：艾米那斯可以從「修建」、「地區計分」或「定居」中選擇一個。取決於哪個行動板塊最靠近上方！



然後他執行在單人板塊上所示的效果(效果細節請參照下文)，而**你可以執行行動板塊右方的效果**。(這代表艾米那斯的行動也會讓你受益！)

範例：艾米那斯選擇「修建」行動，因為該行動板塊比「地區計分」跟「定居」更靠近上方。他可以將他的標記在仙人掌軌上前進1格。而你可以如同正常規則一樣，打出1張卡牌；或棄除它來獲得2元。



## 效果總覽



艾米那斯選擇「修建」或「革新」行動時，他將他的標記在仙人掌軌上前進1格；如果是B板塊，則他將他的標記前進2格。



選擇「雇用」行動時，他抽取一個建造板塊並選擇一個地點放置(與至少1個建造板塊相鄰)。接著，他將他的標記在仙人掌軌上前進1格；如果是B板塊，則前進2格。



選擇「拓荒」行動時，他抽取兩次建造板塊，並為它們各自選擇一個地點(與至少1個建造板塊相鄰)。接著，如果可能，他將玩家圖板最上方的房屋放到他第二個放置的建造板塊。如果該板塊包含2個建造格，他選擇上方那個。如果是B板塊，他將他的標記另外在仙人掌軌上前進1格。



選擇「飼養牲畜」行動時，他選擇一個地點(與至少1個建造板塊相鄰)，放置一個草場。接著，如果可能，他將一個牲畜放置到該草場上(參照下文)。如果是B板塊，他將他的標記另外在仙人掌軌上前進1格。



選擇「定居」行動時，他可以建造1個建築一次(參照下文)。如果是B板塊，他可以執行兩次。



選擇「地區計分」行動時，艾米那斯先選擇一個他想計分的地區。你必須先計算出每個地區中你們雙方的木質配件(牲畜、居民、房屋、聚落)之間的差值。獎勵圖示已經被覆蓋的地區不用計算。

然後艾米那斯會選擇差值最高的地區(你的配件多於他的配件，且數量相差最大的地區)。在差值一樣的狀況下，他選擇較靠北方的地區。

他用地區標記覆蓋所選地區的獎勵圖示，並獲得分數(而不是金錢或卡牌)。所以如果他選擇天恩湖，他獲得4分；其他地區的話則獲得3分。

接著，如同正常規則，你在其他三個地區的每個木質配件讓你獲得1元。

**艾米那斯在另外三個地區中每個他的木質配件讓他獲得1分。如果是B板塊，則獲得2分。**

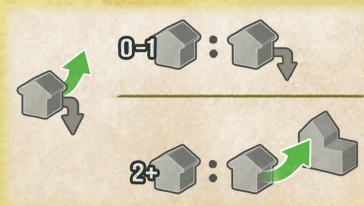
**注意！**在你執行的行動中，地區計分是唯一會讓艾米那斯也受益的行動。當你執行地區計分时，艾米那斯從每個他位於三個計分地區中的木質配件獲得1分。

## 其他效果

### 建造一個建築



當艾米那斯可以建造一個建築時，先檢查他在遊戲圖板上的房屋數量。如果房屋數量不多於1個，他選擇一個地點，該地點必須有未被占據的建造格(參照上文)，將一個房屋放到該建造格上(這代表艾米那斯不需要棄除居民來放置房屋)。如果有2個建造格可選，他選擇上方那格。



在這個狀況下，艾米那斯忽略建造板塊上的所有效果。

如果他已經有2個以上的房屋在遊戲圖板上，他選擇一個地點，將其中一個他的房屋替換成從他玩家圖板拿取的聚落。將替換的房屋移出遊戲。艾米那斯忽略至少需要相鄰3個木質配件的規則。

永遠必須由上而下從單人圖板移除房屋、聚落跟牲畜。

如果艾米那斯建造一個建築，而他的玩家圖板已經沒有房屋或聚落了，改為他立即獲得10分。



## 放置牲畜



當艾米那斯可以放置牲畜時，依照以下步驟執行：

首先，計算每個草場上的牲畜與其相鄰建築(房屋跟聚落，無論是誰建的)數量之間的差值。

如果正好1個格子有**最大**差值，他將牲畜放在這個草場上。

如果多個草場同時有最大差值，他將牲畜放在最少牲畜的草場上。

如果牲畜數量也相同，他用單人板塊角落的數字來決定放在哪個草場(如同選擇地點)。

如果艾米那斯的全部5個牲畜都已經放在遊戲圖板上了，改為他獲得10分。

## 帆船的移動

在單人板塊上的兩個效果執行結束後，艾米那斯移動他的帆船。規則與多人遊戲時相同，但他不會放棄步數，除非是已經抵達河流的終點格。

艾米那斯不會獲得帆船停留的任何河流獎勵，包含分數。

如果他在你之前通過了閘門，如同正常規則一樣進行局中計分。如果觸發了第一個遊戲輪結束，你將你們的帆船放回起點，然後繼續進行你的回合。

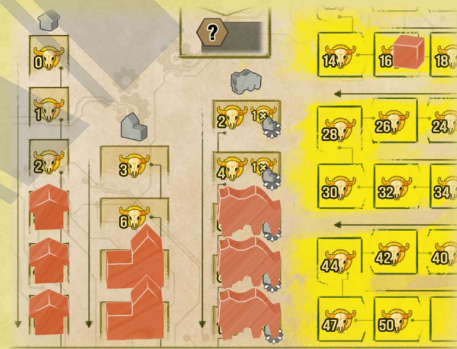
## 局中計分

如同正常規則，當一個遊戲輪中有帆船第一次通過閘門時，進行局中計分。

你依照正常規則進行局中計分。

艾米那斯只會進行房屋、聚落、牲畜跟仙人掌軌的計分，他獲得每個最後一個空格上所示的分數——**也就是說，仙人掌軌上一格所示的分數以及每個房屋、聚落、牲畜露出的最下方空格**。最後，他的每個牲畜每與一個聚落相鄰，就獲得1分。

範例：艾米那斯從房屋移出的空格獲得2分；從聚落移出的空格獲得6分；從牲畜移出的空格獲得4分(圖板上與聚落相鄰的牲畜會讓他獲得額外分數)，加上仙人掌軌上他標記前的14分。



## 最終計分

如同正常規則，在第二個遊戲輪結束後進行最終計分。由於艾米那斯是起始玩家，最後一個行動將會是由你執行。

最終計分時，艾米那斯會再獲得一次收入。(你可以直接在第四次局中計分時將他的收入加倍計算，因為不會再有變動了。)

然後檢查單人板塊堆中剩下的板塊，每個尚未翻開的**B板塊**讓艾米那斯獲得10分。


如果你在最終計分後至少獲得了與艾米那斯同樣高的分數，你贏得勝利。如果沒有，則艾米那斯證明了自己沒有辱沒智者的名聲。




## 符號總覽

這部分說明了所有符號的意義與功能，任何時候你在遊戲中有疑問都可在這裡找尋答案。

如果效果旁有數字，數字的顏色決定了你會獲得還是失去某樣東西。白色代表獎勵；黑色代表花費。

 範例：你獲得2元。

 範例：你必須棄除1個居民來放置1個房屋。

### 收入軌



遊戲圖板上有2條收入軌：金錢軌與卡牌軌。右邊的圖示代表你可以將你的標記在對應的軌上前進1格。



當你的收入標記越過獎勵時立即領取該獎勵。

每次局中計分时，你會獲得你兩個標記旁所示的金錢、卡牌跟分數。

如果你的標記已經位於收入軌的最後一格了，在這之後獲得向前的效果作廢，但每格作廢的步數會讓你獲得2分。



當你的標記越過這個獎勵，你可以立即建造一座生產站(等級1或等級2皆可)。

### 卡牌效果

每次你打出卡牌時，你可以執行卡牌上方的效果。你可以放棄部分效果不執行。



閃電符號的效果為立即執行。



有此符號的效果會讓你在遊戲結束時獲得分數。



有此符號的效果是永久效果，會持續整場遊戲。

為了方便辨識，建議將有遊戲結束與永久效果的卡牌展示在你自己面前。

### 立即效果



將你在金錢軌或卡牌軌(取決於符號)的標記向前1格。如果有複數個符號，每個符號都會讓你前進1格。



立即拿取1個花瓶。



你可以立即棄除3張卡牌來獲得2個居民。



你可以立即棄除2張卡牌來獲得4元；或支付4元來抽取2張卡牌。



立即拿取相應數量的金錢。








立即拿取2個居民。







你可以立即棄除3張卡牌來獲得1個花瓶跟2元；或支付1個花瓶跟2元來抽取3張卡牌。





   你可以立即棄除5張卡牌來獲得4分；或失去4分來抽取5張卡牌。

  你可以立即棄除2張卡牌來獲得所示的分數。

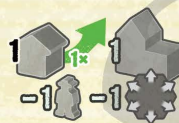
  你可以立即棄除1個居民來獲得8元。

  你可以立即棄除2個花瓶來獲得4分。

 立即將你的1個的控制桿往上復位。

 你可以立即將1個居民升級成房屋，不需要棄除一個居民。


你可以立即將1個房屋升級成1個聚落。本次升級你可以少棄除1個居民，且周邊所需的木質配件數量減1。同樣的效果可以疊加(例如有助於升級聚落的控制桿)。




### 遊戲結束效果



在所示地區中每個你的木質配件讓你獲得1分。

 每個你從玩家圖板上移出的牲畜讓你獲得1分。



 每個你建造的生產站讓你獲得1分，如果生產站是2個資源面朝上則你獲得2分。



 每個你從玩家圖板上移出的房屋讓你獲得1分。

 每個你從玩家圖板上移出的聚落讓你獲得2分。

此規則適用於以下的效果：

如果遊戲結束時，你完成上方數字的要求，你獲得較低的那個分數；如果完成下方數字的要求，你獲得較高的那個分數(只會獲取其中一個分數)。如果你連上方數字都沒有完成，你不會獲得分數。

  $4 = 3$    $4 = 3$  你在相應收入軌上的標記必須至少前進所示的步數。

  $2 = 3$    $5 = 5$  你必須至少擁有所示數量的控制桿。

  $3 = 4$    $3 = 3$    $2 = 3$   $5 = 7$    $3 = 3$    $5 = 6$  你已經必須從玩家圖板上移出相應數量的牲畜/房屋/聚落。

### 永久效果



當你進行現代化時，控制桿的金錢花費減少所示的數字。同樣的效果可以疊加，但花費不能低於0元。



打出卡牌時，金錢花費減少1，也適用於計分板塊上的特殊計劃。同樣的效果可以疊加，但花費不能低於0元。





當你棄除相應類型(白天、黃昏、夜晚)的卡牌時額外獲得1元。同樣的效果可以疊加。每次你棄除相應類型卡牌時都會啟動此效果，例如在你選擇不放置牲畜，改為打出或棄除卡牌時。



你的回合進行階段2時，如果你的帆船結束移動時停留在有金錢的河流格上格，額外獲得1元。



如果你的帆船結束移動時停留在港口格，你獲得2元或抽取2張卡牌(取決於圖示)。



當你從你的玩家圖板放置1個牲畜到遊戲圖板時，棄除的居民數量減1。同樣效果可以疊加。



當你從你的玩家圖板放置1個牲畜到遊戲圖板時獲得2元。同樣效果可以疊加。



如果你的帆船結束移動時停留在花瓶格，額外獲得一個花瓶。

## 控制桿效果

當你執行「革新」行動時，如果能支付足夠金錢的話，你可以將1-2個控制桿放到玩家圖板上相應的位置。

**你可以在任何想要的時候使用控制桿，即使在執行行動或局中計分的過程也可以。(但不能在第四次局中計分，將控制桿復位後。)**使用控制桿時，將它向下移動表示已經使用過。在下一個局中計分時，將它往上復位，代表可以再次使用。



位於現代化區域第一橫排的3個控制桿有一個特殊規則：你只有在放棄執行讓所有玩家都可以執行的行動部分時(也就是行動板塊上箭頭右方的行動部分，才可以使用這3個控制桿。(例如執行「地區計分」行動時，你可以放棄原本會得到的金錢，改為使用控制桿。如果你執行「拓荒」行動，右方的行動只有其他玩家可以執行，所以你不能在此時使用控制桿，但其他玩家可以。)

你放棄上述行動來使用控制桿時，你只能選擇其中1個控制桿效果來使用，而不是全部3個！



如果放棄執行一個讓所有玩家都可以執行的行動部分，你可以獲得1個花瓶；或是棄除1個花瓶來獲得6元。



如果放棄執行一個讓所有玩家都可以執行的行動部分，你可以進行一次**現代化**。(參照第12頁)



如果放棄執行一個讓所有玩家都可以執行的行動部分，你可以進行一次**升級**(不能進行發展！)



當你放棄打出一張卡牌(或棄除它來獲得2元時)時，你可以從你的每座生產站(等級2算為2座)獲得1元。你也可以在「修建」行動或局中計分放棄打出一張卡牌來使用此控制桿。





當你放棄打出一張卡牌(或棄除它來獲得2元時)時，你可以獲得3元。你也可以在「修建」行動或局中計分放棄打出一張卡牌來使用此控制桿。



進行地區計分時，除了原本的1元，你可以額外從你的每個木質配件獲得1分。(例如，進行計分的三個地區中總共有5個你的木質配件，你獲得5元及5分。)



你可以立即將你的1個獨木舟往上游(向左)移動任意格數，不需要支付任何金錢。



當你將一個房屋升級成一個聚落時，你可以使用此控制桿來少棄除1個居民，且相鄰所需的木質配件數量減1(所以只需要2個)。此效果可以和同樣促使該條件的效果疊加。



當你在遊戲圖板上放置一個建造板塊時(草場也算)，你可以使用此控制桿來獲得1個居民。



當你使用此控制桿時，你可以在打出卡牌時將其資源花費減少1資源(或者說，該效果為一個萬用資源)；或是獲得2元；或是抽取2張卡牌。你也可以將該減少的效果用於計分板塊上的特殊計劃。



當你使用此控制桿時，你可以在打出卡牌時將其資源花費減少1資源(或者說，該效果為一個萬用資源)並且獲得5元；或是忽略萬用資源，直接獲得5元。你也可以將該減少的效果用於計分板塊上的特殊計劃。



你可以棄除2張卡牌來獲得1個居民跟3分。

## 計分板塊

計分板塊的上半部是特殊計劃，你可以透過「打出一張卡牌」的效果來完成它。想這樣做，你必須支付所示的花費，然後立即獲得2個居民、在其中一個收入軌前進1格、獲得分數，並立即將1個居民放到計分板塊上方你的顏色格。

除此之外，下半部會有圖示與4組不同的數值。代表你在第1/2/3/4次局中計分時需要完成的要求，以此來獲得分數。所有數值都是最低要求，超過也視為完成。

如果這是在遊戲開始時選擇的計分板塊，這些分數翻倍計算。



這些計分板塊有兩個地區的圖示，每個要求有2個數字。要完成這些板塊的要求，你必須在**兩個地區之一**至少有上方數量的木質配件；且在另一個地區至少有下方數量的木質配件。木質配件包含居民、牲畜、房屋跟聚落。

在相應的收入軌上，你的標記至少需要前進所示的步數。





你兩條收入軌前進較少的那條上，你的標記至少需要前進所示的步數。



你必須至少建造所示數量的生產站。



你必須在至少所示數量的相鄰建造板塊上各擁有至少1個木質配件。(草場也算。)



你必須至少擁有所示數量的控制桿。



你必須至少從玩家圖板上移出所示數量的牲畜。



你必須至少從玩家圖板上移出所示數量的聚落。



你必須至少在橋樑旁的建造板塊(草場也算)，擁有所示數量的木質配件。這些建造板塊位於連接兩個地區的位置。



依照所示的次數，立即棄除1個居民或支付5元(另一個板塊為棄除1個花瓶或支付5元)。做為額外獎勵，每次棄除會讓你獲得2分。你必須至少執行所示次數的轉換，且必須等到對此計分板塊計分時才能執行。你可以「混合」支付，例如棄除2個居民並支付10元。



依照所示的次數，立即支付2元。做為額外獎勵，每次棄除會讓你獲得1分。你必須至少執行所示次數的轉換，且必須等到對此計分板塊計分時才能執行。



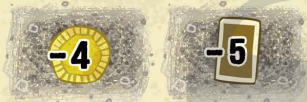
你必須打出至少所示數量的白天與黃昏卡牌。上方的數字代表兩種卡牌之中任意一種的數量；下方數字則代表另一種的數量。



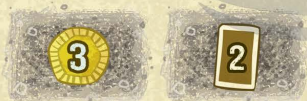
你已經完成的特殊計劃可以視為任意一種類型的卡牌。每個計劃可以分別代表不同類型，由你決定。

### 建造板塊

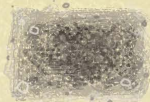
執行「發展」行動時，你可以將1個牧場裡的居民放在一個未被占據的建造格上。要將居民放在建造格上，你必須支付所示的花費(或是獲得獎勵)。



支付所示數量的金錢或棄除所示數量的卡牌。



獲得所示數量的金錢或抽取所示數量的卡牌。



這些建造格是免費的。



某些建造板塊的效果會立即生效，或者只在特定條件下生效：



立即在相應的收入軌上前進1格。



立即在金錢軌或卡牌軌上前進3格。你不能拆分步數到這兩個軌道上。



你立即獲得金錢軌的收入。(不能前進！)



你立即獲得卡牌軌的收入。(不能前進！)



你立即獲得所示的分數。



你立即失去所示的分數。



你立即獲得1個花瓶。



當你在這個建造格將房屋升級成聚落時，立即獲得所示分數。

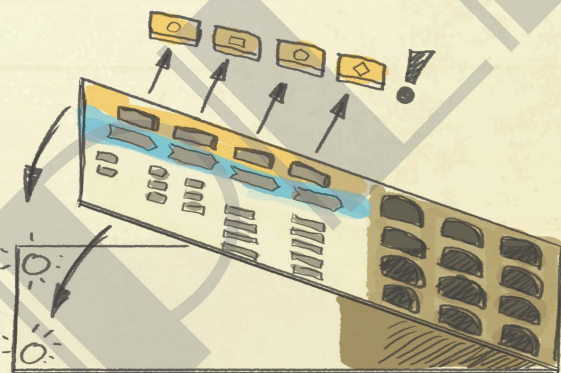
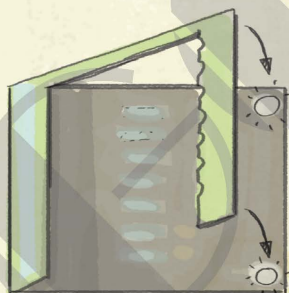


當你在這個建造格將房屋升級成聚落時，立即失去所示分數。

### 如何組裝雙層圖板跟行動圖板

進行第一場遊戲前，拆下紙板時有幾件事需要注意。

- 1) 4張雙層圖板的左上角有4個生產站，注意不要丟棄它們，你會在遊戲中使用到。
- 2) 在含有行動圖板的紙板上，你會看到金錢與100/200分標記，不要丟棄它們！



如圖所示，將5張雙層圖板(4張玩家圖板、1張行動圖板)對折，並將雙面貼紙貼在標示「黏貼」的位置。遊戲結束後你不需要將它們拆開。額外兩個雙面貼紙是做為備用的。

### 致謝

感謝Wolfgang, Peter, Jakob, Anita, Markus, Tino, 以及其他所有測試人員與校對人員提供寶貴的回饋！



### 製作人員

遊戲作者：Alexander Pfister  
 插畫：Klemens Franz  
 美術設計與排版：atelier198  
 編輯：Markus Müller  
 www.dlp-games.de  
 英文翻譯：Sybille & Bruce Whitehill, "Word for Wort"  
 中文翻譯/校對/排版：James Wu / Gazza.Liu / Wan.Teng

dlp games

© 2021 dlp games Verlag GmbH  
 Eurode-Park 86  
 52134 Herzogenrath  
 Tel.: 02406-8097200  
 E-Mail: info@dlp-games.de