

未來造鎮 NEOVILLE™

規則書



PHIL WALKER-HARDING
INGENIOUS STUDIOS



遊戲配件

- 78個板塊包含4個均權板塊 (背面標示編號1至4)
- 28座摩天大樓 (7座土地、7座森林、7座石材、7座瀑布)
- 36個公共設施 (12個生態汽車、12個風車、12個生態穹頂)

你有沒有想過住在一個被「生態有機建築」
包圍的城鎮呢？

歡迎來到《未來造鎮》計畫！成為一位理想的
建築師，並建造屬於你的偉大城鎮！你比較喜
歡摩天大樓上有流動的瀑布做裝飾，還是堅硬
石材來搭建呢？

也許你更喜歡用森林來建造夢想中的樹屋，或
是緊實的土壤打造栩栩如生的紅土地形。

**你們目標相當明確，開始打造屬於自己的自然
城鎮，贏得整場競賽中的稱羨！**

遊戲目標

明智地放置板塊以將摩天大樓和公共設施建造
在4x4的城鎮中。遊戲結束時，將根據摩天大
樓的價值和街區大小，增加「和諧分數」。
若建造在城鎮中的公共設施符合相應需求，也
會增加「和諧分數」。

然而，若摩天大樓和公共設施沒有建造在正
確位置，將會視為負的分數。

遊戲設置

1 將摩天大樓模型依照類型分類 (土地、森林、石材、瀑布)，放置在桌子中央：

- 價值5分、7分的摩天大樓不會在雙人遊戲使用。
- 價值7分的摩天大樓不會在三人遊戲使用

2 隨機選取兩種公共設施 (生態汽車、風車、生態穹頂)：

- 雙人遊戲：隨機拿出5個已選取的公共設施。
 - 三人遊戲：隨機拿出6個已選取的公共設施。
 - 四人遊戲：隨機拿出7個已選取的公共設施。
- 將取出的公共設施放置於摩天大樓旁。

所有摩天大樓與公共設施都會被每個玩家使用到，請將未使用的摩天大樓與公共設施收回遊戲盒內。

3 將4個均權板塊和其他74個板塊分開。均權板塊會根據玩家的回合先後順序，以確保玩家優勢的平衡。最後一位開始遊戲的玩家持有的均權板塊，總是比起始玩家的更好。

4 混洗所有遊戲板塊、背面朝上形成板塊牌堆，置於摩天大樓與公共設施旁。接著從牌堆頂端拿出四個板塊，正面朝上排成一列。

5 最近有花時間親近大自然的玩家即為起始玩家，拿取背面編號1的均權板塊。其餘的均權板塊按順時針方向發給其他玩家。將未使用的均權板塊收回遊戲盒內。

6 發給每位玩家兩個板塊。每個玩家起始會有三個板塊。

可以開始遊戲了！



如何遊玩？

一場遊戲會進行16輪。輪到你時，請按順序執行以下動作：

1. 放置一個板塊到你的城鎮
2. 你可以拿取一個摩天大樓或公共設施並將其置於新板塊上
3. 抽取一個板塊



1 放置一個板塊到你的城鎮

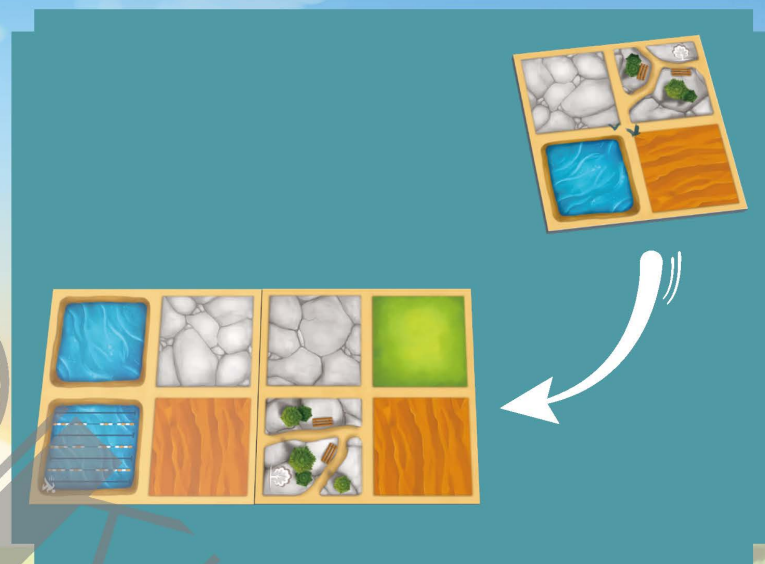
從你的手中選擇一個板塊，並將其面朝上打出至城鎮中以形成街區。

均權板塊可以在遊戲中的任意時刻打出，如同其他板塊一樣。

板塊放置規則：

- 新放置的板塊必須至少連接到你其他板塊的一側（兩個地形方格）。板塊的一側必須和另一個板塊的一側完全貼合。
- 板塊不需要有任何匹配的地形方格。
- 放置板塊前你可以任意旋轉其方向。一旦放置板塊，就再也不能移動或旋轉方向。你無法在遊戲中改變你城鎮的方向。
- 你的城鎮的長度和寬度不能超過四個板塊。遊戲結束時，你應該要構建出一個4x4的正方形。
- 如果兩個街區都有摩天大樓，則你不能連接這2個街區。
例外：如果沒有其他選擇，板塊才可以被放置於連接2個有摩天大樓的街區。

街區是一組在多個板塊間展開相互交連的地形方格。



2 你可以拿取一個摩天大樓或公共設施並將其置於新板塊上

在你打出新板塊後，你可以依照放置規則添加一座摩天大樓或公共設施到板塊上，也可以選擇不這麼做。

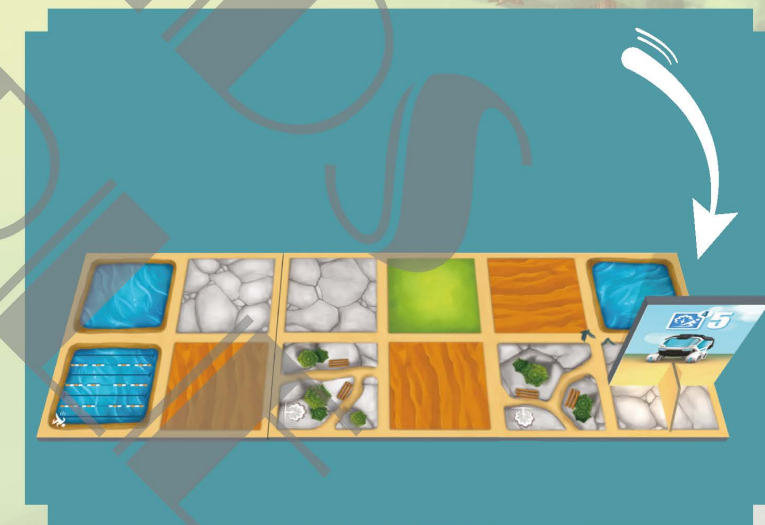
摩天大樓

- 必須放置於與其類型相應的地形方格中：
 - 土地摩天大樓：泥土地形方格
 - 森林摩天大樓：草地地形方格
 - 石材摩天大樓：岩石地形方格
 - 瀑布摩天大樓：水域地形方格

- 可以放置於任何與其類型相應，且街區沒有摩天大樓的地形方格中。
- 不能放置於公園（樹木符號）、運動設施（運動員符號）的地形方格上。

公共設施

- 可以放置於已經有摩天大樓或公共設施的街區上。
- 不能放置於公園（樹木符號）、運動設施（運動員符號）的地形方格上。



3 抽取一個板塊

從正面朝上排成一列的4個板塊中拿取一個新板塊，也可以選擇從板塊牌堆頂端抽取。如果拿取正面朝上的板塊，要再從板塊牌堆補上一個新板塊。

現在輪到下一位玩家執行回合，遊戲會依照此流程直到遊戲結束。

如何計算和諧分數？



摩天大樓

每個摩天大樓頂部都有標示其和諧分數值 (4、5、6、7、8、10和12和諧分數)



價值8分的瀑布摩天大樓所在的街區中，至少有8個水域地形方格交連。因此其價值8和諧分數。



價值5分的土地摩天大樓所在的街區中，由4個泥土地形方格交連，這比摩天大樓分數值要低1。因此其價值-5和諧分數。



價值4分的石材摩天大樓所在的街區中，由2個岩石地形方格交連，這比摩天大樓分數值要低。因此其扣減城鎮的4和諧分數。

要決定一個街區的大小，需要計算摩天大樓所座落在的街區地形，其同種地形方格的交連數量。

如果此數值大於或等於該摩天大樓頂端的分數值，則該和諧分數為正數。

如果此數值小於該摩天大樓頂端的分數值，則該和諧分數為負數。

較少發生的情況是，某個街區有超過一座摩天大樓，玩家可以自由選擇哪個摩天大樓要進行計分。

其餘剩下的摩天大樓，皆以0和諧分數計算。

例如，一個和諧分數4的瀑布摩天大樓必須在遊戲結束時，座落於至少有4個水域地形方格交連的街區，才能獲得4和諧分數。



生態汽車

生態汽車可能價值5或8和諧分數。

生態汽車會沿著地形方格進行直向與橫向的巡邏。生態汽車立牌上會標示計分需要達成的目標數值，可能包含：公園 (樹木符號)、運動設施 (運動員符號)、摩天大樓或公共設施。

若數量大於或等於生態汽車上標示的目標數值，則將你的分數增加該生態汽車上標示的和諧分數。

若數量小於生態汽車上標示的目標數值，則將你的分數扣除該生態汽車上標示的和諧分數。

- 忽略任何與生態汽車計分需求無關的目標。
- 同行或同列上可能有超過一個生態汽車。
- 一個目標可以適用於多個符合條件的生態汽車上。

此生態汽車座落位置的直向、橫向總共有4個公園，達成該生態汽車立牌上標示的目標，因此會增加8和諧分數。



風車

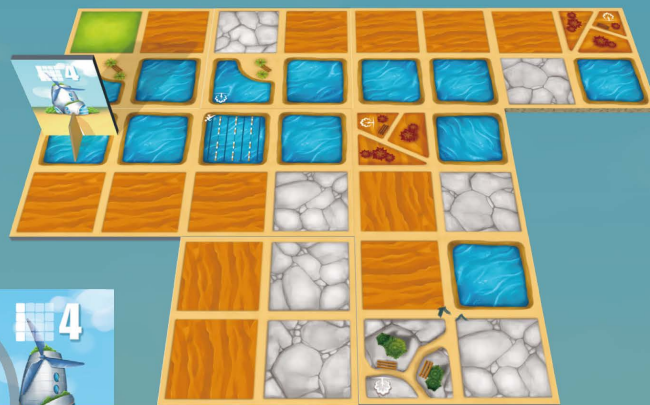
風車可能價值4、5或6和諧分數。

風車以其座落於城鎮的板塊位置進行計分。

風車必須被放置於其上示意圖的**其中一個板塊上**。
若風車座落於正確的板塊上，它將會增加正的和諧分數。

若風車沒有放置於正確的板塊上，將會扣除其顯示的和諧分數。

同一個板塊上可能會有多个滿足其指定需求的風車。



該風車被正確地放置於城鎮中最左側直行的板塊上。因此將會增加4和諧分數。



生態穹頂

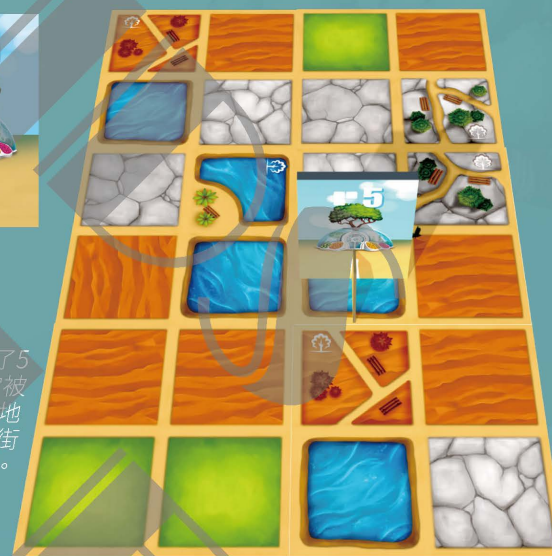
生態穹頂可能價值5、6或8和諧分數。

每個街區中至多只能計分1個生態穹頂。任何多出來的生態穹頂均視為負的和諧分數。

生態穹頂放置於任何種類地形，並與立牌顯示相同形狀與大小的街區時。增加正的和諧分數。

生態穹頂的指定形狀可以以任何方向查看。

所有放置於不符合指定形狀街區的生態穹頂，將會增加負的和諧分數。



該生態穹頂增加了5和諧分數，因為它被放置於由3個水域地形方格組成的L型街區中。



公園 (樹木符號)

城鎮中有最多公園的玩家獲得5和諧分數。若多位玩家同時擁有最多公園，則該玩家們均會獲得5和諧分數。



運動設施 (運動員符號)

城鎮中有最多運動設施的玩家獲得5和諧分數。若多位玩家同時擁有最多運動設施，則該玩家們均會獲得5和諧分數。

遊戲結束

一旦所有玩家都建立出 4x4 大小的城鎮，遊戲結束。

所有玩家透過計算摩天大樓以及公共設施的分數的增減，以評估城鎮的環境和諧性。

城鎮內擁有最多公園的玩家額外增加5和諧分數。

城鎮內擁有最多運動設施的玩家額外增加5和諧分數。

擁有最多和諧分數的玩家獲得遊戲勝利。如果出現平局，則擁有最多摩天大樓與公共設施的玩家獲勝。
若仍出現平局，則平局玩家們共同獲勝。



該玩家在結束遊戲有38和諧分數。



生態汽車計分

8



若此生態汽車座落於地形方格相交的所有直行與橫列方格總計至少有4個公園以上，增加8和諧分數。

8



若此生態汽車座落於地形方格相交的所有直行與橫列方格總計至少有4個運動設施以上，增加8和諧分數。

5



若此生態汽車座落於地形方格相交的所有直行與橫列方格總計至少有4個公園和/或運動設施以上，增加5和諧分數。

5



若此生態汽車座落於地形方格相交的所有直行與橫列方格總計至少有3座摩天大樓以上，增加5和諧分數。

8



若此生態汽車座落於地形方格相交的所有直行與橫列方格總計至少有4座摩天大樓以上，增加8和諧分數。

8



若此生態汽車座落於地形方格相交的所有直行與橫列方格總計至少有3座公共設施以上，增加8和諧分數。此生態汽車不可被計入該3座公共設施內。



風車計分

4



若此風車置於最左側直行的任一板塊中，增加4和諧分數。

4



若此風車置於最右側直行的任一板塊中，增加4和諧分數。

4



若此風車置於最上方橫列的任一板塊中，增加4和諧分數。

4



若此風車置於最下方橫列的任一板塊中，增加4和諧分數。

5



若此風車置於四個角落的任一板塊中，增加5和諧分數。

6



若此風車置於中心四個任一板塊中，增加6和諧分數。