

村莊 village

大盒版

規則書



遊戲目標

村莊中的生活並不輕鬆！但至少居民們有許多發展的空間，有些人在議會中任職；有些在教堂裡服務；還有些人踏上探索世界的旅程。每位玩家將扮演一個家族的領袖，努力讓自己的家族聲名遠播。但是，請牢記最重要的事：時間不等人。隨著時間過去，家族成員會陸續過世。玩家們必須努力增加家族的名聲，獲得聲望分數。遊戲結束時，獲得最多聲望分數的玩家獲勝，你的家族將在村莊編年史中流芳千古。

註記： 部分配件會有標有符號，代表其是來源於基礎遊戲、擴充或特典配件。基礎遊戲的符號是太陽☀️；酒館擴充的符號是啤酒杯🍺；港口擴充的符號是船錨⚓；婚姻擴充的符號是一對戒指💍；特典板塊的符號是星星★。

遊戲配件

55個家族成員

(紅色、黃色、藍色、白色、紫色各11個)



第12個成員(編號為1)只用於婚姻擴充

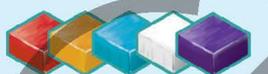
30個圓形標記

(紅色、黃色、藍色、白色、紫色各6個)



5個分數標記

(紅色、黃色、藍色、白色、紫色各1個)



132個影響力方塊

(棕色、粉色、橘色、綠色各33個)



4個僧侶

(黑色)



5個時間標記

(紅色、黃色、藍色、白色、紫色各1個)



1個起始玩家標記



1個下一輪起始玩家標記



25枚金幣



5個分數片

(紅色、黃色、藍色、白色、紫色各1個)



1張雙面遊戲版圖



1片村莊編年史



A) 市集
B) 工坊
C) 旅行
D) 議會
E) 公墓

F) 教堂
G) 家庭
H) 水井
I) 收穫穀物
J) 村莊編年史

60個貨物板塊

(卷軸、馬匹、犁具、牛隻、蓬車各12個)



25袋穀物



(額外1個用於港口擴充)

24個顧客板塊



1張遊戲概述卡



(背面用於單人模式)

5張農場

(紅色、黃色、藍色、白色、紫色各1個)



4張基礎遊戲設置卡

(用於2/3/4/5人遊戲)



(背面用於婚姻擴充)

2個布袋

(黑色及綠色各1個)



遊戲設置

1. 將**遊戲版圖**以4個太陽(位於角落)面朝上放在桌上。版圖上繪有一座分成數個區域的村莊，聲望軌位於右側。

2. 每位玩家選擇一個顏色，拿取對應顏色的**農場**放在自己面前。農場是你的家族成員們的家，你可以在農場上保留任意數量的**影響力方塊**、**金幣**跟**貨物板塊**，但只能保留最多5袋穀物。你還可以在你農場的右上角找到你家族的**時間軌**。



3. 拿取你的顏色的**11個家族成員**(4個編號1、3個編號2、2個編號3、2個編號4)、**6個圓形標記**、**時間標記**以及**分數標記**。將4個編號1的家族成員放進你的農場，他們是你家族的第一代成員。剩餘7個家族成員屬於未來的世代。由於他們還未誕生，將他們先放在遊戲版圖旁的公共供應區。

4. 將你的**時間標記**放在你農場右上角的**時間軌**，放在**羽毛筆**右邊的第一格空格。將你的**分數標記**放在遊戲版圖右下角的**太陽**上(代表聲望軌0的位子)。

5. 給予每位玩家**1枚金幣**，玩家將其保存在自己的農場上。剩餘的金幣放在遊戲版圖旁的公共供應區。

6. 將**顧客板塊**面朝下洗混，放在市場旁形成一個面朝下的板塊堆。根據玩家人數，將對應數量的板塊翻開並放置在市場上。

•**5或4人遊戲時：**
10個空格各放置一個板塊。

•**3人遊戲時：**
標示4-5的空格不要放置板塊。

•**2人遊戲時：**
標示3-5以及標示4-5的空格不要放置板塊。



7. 將**村莊編年史**放在遊戲版圖的公墓旁。如果遊戲人數少於**5人**，將一個**沒被選取到顏色**的家族成員放進編年史及公墓中以減少可用的空格。

•**4人遊戲時：**
將沒被用到的家族成員放在編年史及公墓中每個標有5的空格上。

•**3人遊戲時：**
將沒被用到的家族成員放在編年史及公墓中每個標有4-5或5的空格上。

•**2人遊戲時：**
將沒被用到的家族成員放在編年史及公墓中每個標有3-5、4-5或5的空格上。

•此外，如果你沒有加入婚姻擴充遊玩，編年史旁的**婚姻圖示**總是會以沒被選取到顏色的家族成員所覆蓋(或者使用婚姻擴充中兩個粉色的家族成員覆蓋)。



8. 將**下一輪起始玩家標記**放在議會上所示的位置。



9. 將**貨物板塊**(馬匹、牛隻、蓬車、犁具跟卷軸)放在遊戲版圖旁的公共供應區。

10. 將**25袋穀物**、**影響力方塊**跟**6個瘟疫方塊**放在遊戲版圖旁公共供應區，也將**綠色布袋**放在一旁。

11. 將**4個僧侶**放進**黑色布袋**，然後將布袋放在教堂下方。

12. 拿取遊戲人數對應的**遊戲設置卡**。將其放在一旁，將剩下的遊戲設置卡放回遊戲盒。也將**遊戲概述卡**放在遊戲版圖旁。

13. 最年長的玩家成為起始玩家，該玩家拿取**起始玩家標記**。

14. 建議根據順位給予每位玩家以下補償：

•**起始玩家：**起始玩家標記(無額外補償)

•**第二順位玩家：**1袋穀物

•**第三順位玩家：**從供應區隨機拿取1個影響力方塊(例如用擲骰子決定)

•**第四順位玩家：**從供應區選取1個影響力方塊

•**第五順位玩家：**額外1枚金幣

遊戲流程

遊戲會進行數個輪次，你要在遊戲過程中明智的將你的家族成員派遣到村莊中的各個地方，以此決定他們的命運。他們會讓你獲得聲望、影響力、貨物或金幣，取決於你為他們選擇的職業。

村莊中的不同區域提供不同選項。每個區域都有與其相關的行動格，你可以藉由這些行動格取得不同種類的影響力和觸發特定的行動。

除此之外，大部分的行動都要耗費時間。就像在現實世界一般，年長的家族成員最終會過世，當一名家族成員過世時，他們的職業會決定其是否能在村莊編年史中占有一席之地。

當村莊編年史或公墓其中一方的空格完全被佔據時，遊戲結束。此時你會從每個在村莊中的家族成員獲得分數，聲望分數最高的玩家勝利。

階段1 - 填滿行動格

在每輪開始時，使用影響力方塊與瘟疫方塊將行動格填滿。**遊戲設置卡**會指示你在每輪開始時，從供應區拿取對應數量及顏色的方塊放入**綠色布袋**中。此外，你還必須將**所有瘟疫方塊**放入布袋中。

將方塊放進布袋後，將其充分洗混。然後將其**隨機**分發到遊戲版圖上的行動格中。**遊戲設置卡**上會指示每個行動格應該放置幾個方塊。

接著起始玩家開始他的回合。

一輪的流程

階段1 - 填滿行動格

隨機抽取指定數量的方塊，分配到各個行動格中。

階段2 - 拿取一個方塊並執行行動

從起始玩家開始，玩家們輪流進行行動。

步驟1：從一個行動格拿取一個影響力方塊或瘟疫方塊。

步驟2：你可以執行該行動格的行動。

玩家們依序輪流重複進行步驟1與2，直到所有行動格中的方塊皆被拿完。

階段3 - 一輪結束

每輪結束時都會舉行彌撒。

影響力方塊與瘟疫方塊

在村莊中執行特定行動時需要使用影響力方塊。

影響力方塊有以下幾種：

顏色：	象徵：	相關行動：
 橘色	技巧	工坊、旅行
 綠色	說服力	市場、議會
 棕色	信仰	教堂、旅行
 粉色	知識	工坊、旅行
 黑色	黑色方塊不屬於影響力。它們是瘟疫方塊，會縮短你家族成員的壽命。	



三人遊戲的範例

註記：每輪加入布袋的方塊會多於抽出的方塊。所以每輪結束時，布袋中會有剩餘的方塊，它們會與下一輪加入的新方塊一起洗混。

- 如果供應區中某種顏色的影響力方塊少於應加入布袋的數量，只須將該顏色剩餘的方塊加入布袋即可。
- 加入綠色布袋中的瘟疫方塊偶爾會少於6個，這是因為有些瘟疫方塊在上一輪中沒有從布袋中被抽出。
- 請記住第7個瘟疫方塊只有在遊玩婚姻擴充時才會加入遊戲。

階段2 - 拿取一個方塊並執行行動

步驟1：從一個行動格拿取一個方塊

輪到你的回合時，選擇一個行動格，接著你**必須**從該行動格拿取一個影響力或瘟疫方塊。

例外：你執行替代行動。(請查看第10頁關於「水井」的說明。)

如果你拿取的是一個**影響力方塊**，將其放到你的農場中。
(你可以在你的農場中保留任意數量的影響力方塊。)

如果你拿取的是一個**瘟疫方塊**，立即將其放回供應區並花費2時間。這表示你必須將你的時間標記向順時鐘方向推進2格。
(請查看下方關於「時間流逝」的說明。)

步驟2：你可以執行該行動格的行動

接著你可以執行該行動格的行動(你拿取影響力或瘟疫方塊的行動格)。你也可以在拿取方塊後選擇不執行行動。

例外：如果被拿取的是市集行動格的方塊，**必須**舉行市集日。(請查看第8頁關於「市集」的說明。)

·接下來依順時鐘方向，下一位玩家執行步驟1跟2。重複這個階段，直到所有行動格上的方塊**皆被拿完**。

階段3 - 一輪結束

當一位玩家拿走遊戲版圖上的**最後一個方塊**後(換句話說：所有行動格上都沒有方塊了)，他首先可以照常執行行動。

當前遊戲輪結束，並舉行彌撒。
(請查看第11頁關於「一輪結束」的說明。)

新的一輪開始，將方塊放入綠色布袋並填滿行動格。



時間流逝

當你執行任何需要花費時間的行動時(每個沙漏表示一單位的時間)，你必須將你的時間標記推進(向順時鐘方向)相應的格數。

除此之外，每次你拿取一個瘟疫方塊時，花費2時間。

當時間標記**通過羽毛筆**的時候，你最年長的家族成員中的其中一位過世。

(請查看第12頁關於「家族成員過世」的說明。)



行動

收穫穀物

如果你的農場上有一名以上的家族成員，你可以執行收穫穀物行動。

立即從供應區拿取**2袋穀物**並將它們放在你農場上的相應空格。

如果你的農場上沒有家族成員，你**不能**執行這個行動。

若你擁有至少一個馬匹板塊與一個犁具板塊，你可以額外獲得1袋穀物，總共**3袋穀物**。

若你擁有至少一個牛隻板塊與一個犁具板塊，你可以額外獲得2袋穀物，總共**4袋穀物**。

(你不能使用多於**一種**組合，也就是說，多餘的家族成員、馬匹、牛隻跟犁具都不能加入此次行動。所以你每次執行「收穫穀物」行動時，最多只能獲得4袋穀物。)

你的貨物並不會在收穫期間被消耗掉。舉例來說，使用牛隻跟犁具進行收穫後，你**不會**將它們棄掉。除此之外，你的家族成員也會留在你的農場中。

註記：農場最多只能保留5袋穀物！你在任何時刻都不能擁有多於5袋穀物。(例外：港口擴充中的特殊情況。)

家庭

這個行動代表一名新的家族成員誕生。立即從供應區拿取一名你顏色的家族成員，並將其放進你的農場。你必須拿取供應區中**數字最小**的家族成員。

範例：

供應區中屬於克里斯的家族成員有1名編號2、2名編號3跟2名編號4。他必須選擇編號2的家族成員。



重要：你可以不從供應區拿取一名新的家族成員，改為從遊戲版圖上拿回一名已就業的家族成員(還未過世的)，將其放回你的農場。

註記：在以下的行動中，當一名家族成員將要被放置到遊戲版圖上時(或經由「教堂」行動被加入黑色布袋時)，該名家族成員必須永遠來自你的農場。





工場

此行動可以讓你在五座工場中的其中一座製造1個貨物。(拿取對應的貨物板塊並將其放進你的農場。)

例外：在磨坊中，你會獲得2枚金幣。

有兩種方式可以製造貨物。在每座工場中(除了磨坊)，你可以選擇：

a) 花費時間來製造貨物。

(你需要同時將一名家族成員放到工場上。)

或

b) 花費影響力方塊來製造貨物。

(或是花費穀物，取決於你要製造的貨物。)

a) 花費時間來製造貨物

如果你想花費時間來製造貨物，首先你必須先在對應的工場中訓練你的一名家族成員。從你的農場拿取一名家族成員，將其放置到你使用的工場下方。這將會花費你若干時間：工場旁的樹上繪有沙漏圖示，沙漏的數量就是你需要花費的時間。接下來，額外花費工場左邊所示數量的時間後，你便可以立即獲得對應的貨物。

範例：

克里斯想製造一個蓬車。他從他的農場拿取一名家族成員，將其放到輪匠坊(他必須花費2時間來做訓練，如樹木上所示)，接著製造蓬車(額外再花費2時間)。最後他從公共供應區拿取一個蓬車板塊，將其放進他的農場。



你的家族成員在整場遊戲中會持續待在該工場(除非過世或被「家庭」行動拿回)。只要工場下方有你的家族成員，你在執行「工場」行動時就可以再度製造對應貨物。此時你只需要花費該工場左方所示的時間即可(因為你的家族成員已經受過訓練了)。

註記：每位玩家可以擁有的貨物與金幣數量是沒有上限的。如果供應區已經耗盡，請自行尋找其他方式替代(例如記錄在紙上)。

註記：家族成員只能製造他所在工場的貨物。(例如在鐵匠鋪的家族成員無法製造卷軸。)任何工場下方可以放置的家族成員數量是沒有上限的，無論什麼顏色。

例外：玩家們不能將家族成員放置在磨坊上方(或下方)。

b) 花費影響力方塊(或花費穀物)來製造貨物

無論你是否在工場下方，你都可以花費對應的影響力方塊(在畜舍時需要花費穀物)，來購買該工場的貨物。將花費的影響力方塊(或穀物)放回供應區。你不需要有家族成員在該工場下方。(在左邊的範例中：克里斯也可以選擇不要放置家族成員跟花費時間；而是直接花費1個橘色跟1個粉色影響力方塊，來獲得一個蓬車。)



關於不同工場的花費：



輪匠坊

a) 你有受過訓練的家族成員在工場下方時，花費2時間來獲得一個蓬車：

b) 花費1個粉色跟1個橘色影響力方塊來獲得一個蓬車：



畜舍

a) 你有受過訓練的家族成員在工場下方時，花費3時間來獲得一個馬匹或一個牛隻：

b) 花費3袋穀物來獲得一個馬匹或一個牛隻：



抄寫室

a) 你有受過訓練的的家族成員在工場下方時，花費2時間來獲得一個卷軸：

b) 花費1個粉色影響力方塊來獲得一個卷軸：



鐵匠鋪

a) 你有受過訓練的的家族成員在工場下方時，花費3時間來獲得一個犁具：

b) 花費1個粉色跟1個橘色影響力方塊來獲得一個犁具：



磨坊

沒有任何家族成員可以被放置在這裡。花費2時間並將2袋穀物放回供應區，以此獲得2枚金幣。

註記：請記得在選擇選項a)前，你可以先在該工場訓練一名家族成員。



市集

此行動會觸發一次市集日，所有玩家都會參加。

此行動必須被執行，市集日必須舉行。

如果你觸發了一次市集日，由你開始服務一位可用的顧客。可用的顧客是靠近攤販的所有顧客，換而言之就是只能選擇藍色格子中的顧客。(剩餘5位在棕色格子中的顧客視為正在排隊，無法被服務。)

每位顧客都有對於貨物和/或穀物的需求。要服務你所選的顧客，你必須將他所需的對應貨物和/或穀物放回供應區。然後拿取該顧客板塊，將其面朝下放在你的農場旁。遊戲結束時，每個你的顧客板塊會讓你獲得其所示的分數。接著，依順時鐘方向，其餘玩家輪流服務一位剩餘的顧客。

但是，其餘玩家除了將對應貨物或穀物放回供應區外，還必須額外花費1個綠色影響力方塊以及1時間。無法或不想花費跟販賣任何東西的玩家可以選擇跳過，但他後續不能再參與本次的市集日。

當所有玩家依順時鐘方向都獲得服務客人的機會後，新的一輪販賣開始，所有沒有選擇跳過的玩家參與新的一輪販賣。但是這一次，所有玩家都必須額外花費1個綠色影響力方塊跟1時間。(只有「觸發市集日的玩家」的第一次販售是不用額外花費的。)販售會持續進行多輪，直到所有玩家都跳過，市集日便結束。根據玩家人數將排隊的顧客補到藍色格子中，排隊的顧客會依序向前補上。然後從板塊堆拿取新板塊將排隊區補滿。(如果沒有任何顧客被服務，所有顧客板塊都維持不變。)

註記：如果在某個時間點，所有顧客都被服務了，靠近攤販的藍色格子皆會保持空置，直到遊戲結束。

範例：3人遊戲時的市集日

克里斯從「市集」行動格拿取影響力方塊，以此觸發了市集日。

他將1個馬匹跟1個犁具放回供應區，拿取對應的顧客板塊，並將其面朝下放置在他的農場旁。這個板塊在遊戲結束時會讓他獲得6聲望分數。

輪到茱莉了，她想要拿取需求為3袋穀物的板塊，但首先她必須先將1個綠色影響力方塊放回供應區並花費1時間。接著她將3袋穀物放回供應區，並獲得對應的板塊。

奧利佛是下一位，他有一個卷軸，但沒有穀物或馬匹，所以他必須選擇跳過。

又再度輪到克里斯了，與奧利佛不同，他有一個卷軸跟一袋穀物。為了獲得該顧客板塊，他必須先將1個綠色影響力方塊放回供應區並花費1時間。接著他將一個卷軸與一袋穀物放回供應區，並獲得該板塊。



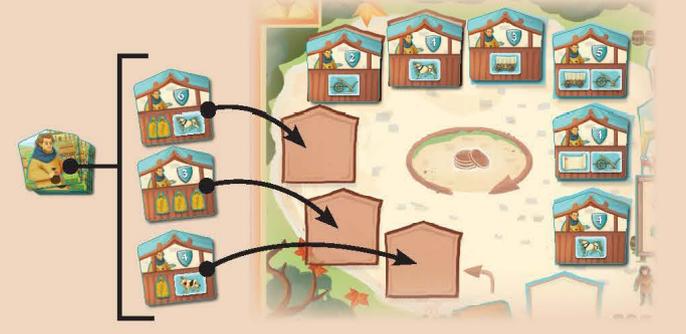
茱莉沒有馬匹，所以選擇跳過。接下來克里斯也選擇跳過(因為他也沒有馬匹)。本次市集日結束。現在排隊的顧客們將向前進：



首先將排隊隊伍中前3個板塊放進靠近攤販的3個空格中。



接著將排隊隊伍中剩餘的板塊向前補上。



最後從顧客板塊堆中翻出新板塊補進排隊隊伍的空格。



議會

此行動能讓你在議會中取得影響力。

你有3種方式執行此行動：

a) 從你的農場中拿取一名家族成員，將其放置到議會中第一階級的位置。你會需要花費1時間跟2個綠色影響力方塊；**或是**1時間跟1個卷軸。你可以執行下方的特許行動(成為下一輪的起始玩家)，其標示在費用下方。

或

b) 將一名已經在議會中的家族成員向右移動一階。你會需要花費1個卷軸或2個綠色影響力方塊，此外根據你進入的階級，你需要額外花費2或3時間。你可以執行費用下方所示的其中一個特許行動，**無論**是你剛才移動到的那個階級，**或是**之前的任一個階級都可以。

或

c) 如果你至少有一名家族成員已經在議會軌上，你可以在**不移動**的狀況下執行特許行動。在這種情況下，你可以免費執行其所在階級或之前階級的任一個特許行動。(不需要花費上方的費用，只要花費「行動」。)

特許行動概覽：



第一階級：從議會上拿取**下一輪起始玩家標記(戒指)**。如果該標記已經被其他玩家拿取，你將空手而歸。如果你拿取了該標記，你會成為下一輪的起始玩家。在下一輪開始時，拿取起始玩家標記，並把下一輪起始玩家標記放回議會上所示的位置。



第二階級：從供應區選擇拿取2個不同顏色的影響力方塊，並將其放進你的農場。



第三階級：從供應區選擇拿取1個任意的貨物板塊，將其放進你的農場。



第四階級：將正好1枚金幣放回供應區，在聲望軌上獲得3聲望分數。(不能重複執行，例如放回2枚金幣獲得6聲望分數。)



各個階級中的家族成員數量皆沒有上限。

遊戲結束時，每名在第二階級或以上的家族成員會讓你獲得聲望分數。

(請查看第14頁關於「最終計分」的說明。)

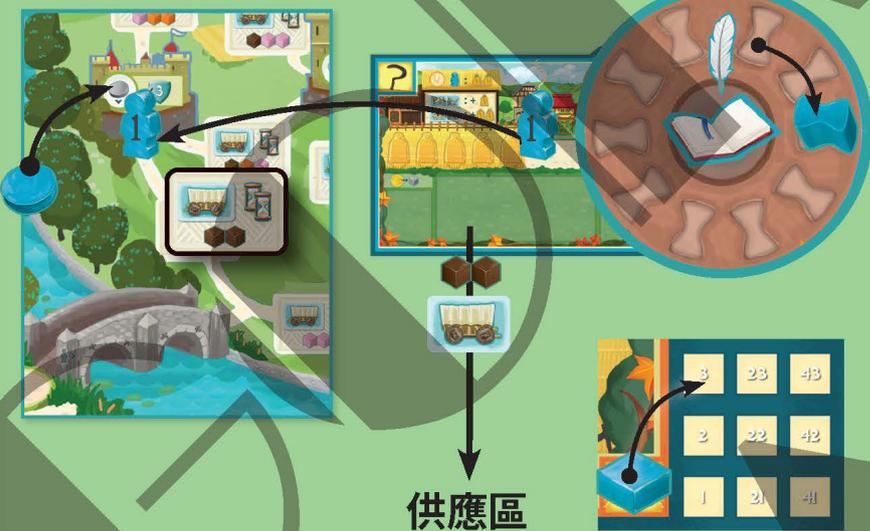


旅行

此行動讓你可以派遣家族成員離開村莊，到世界上旅行。如果**旅行地圖上沒有任何你的家族成員**，從你的農場拿取一名家族成員放置到與村莊連接的兩個鄰近城市之一。

你必須支付旅行的費用，費用會標示在路線上。你總是需要花費**2時間**並將**1個篷車**放回供應區。此外，取決於你的路線，你還需要額外將特定種類跟數量的影響力方塊放回供應區。把你的一個圓形標記放置到你旅行到的城市(放在左邊)，然後獲得該城市的獎勵(標示在右邊)。

範例：克里斯想要將讓一名家族成員旅行到北方的鄰近城市。他從他的農場拿取一名家族成員然後將其放置在那個城市上。這將會花費他2時間，並將1個篷車跟2個棕色影響力方塊放回供應區。接著他將他的一個圓形標記放到該城市上，並獲得該城市的獎勵(3聲望分數)。



供應區

如果你已經**至少有一名家族成員在旅行地圖上的某個城市中**，你可以選擇：

- 從你的農場上拿取另一名家族成員，派遣到兩座鄰近村莊的城市之一。
- 或
- 將一名已經在城市上的你的家族成員移動到**相鄰**的一座城市。

之間有路線連接(中間不能越過其他城市)的城市視為相鄰。你依然必須花費這次旅行所需的費用，並將圓形標記放在你抵達的城市上。

接著你可以獲得城市獎勵(3聲望分數、你從供應區選擇2個影響力方塊，或1枚金幣)。

註記：你只能在每座城市各放置一個圓形標記並獲得一次獎勵。如果你的家族成員抵達一個已經有你的標記在的城市，你將不能放置標記，也不能獲得獎勵。

每座城市上**不同顏色**的圓形標記數量是沒有上限的。

遊戲結束時，你可以從你拜訪過的城市總數獲得對應的分數。(請查看第14頁關於「最終計分」的說明。)



教堂

此行動讓你可以從你的農場拿取**一名家族成員加入黑色布袋**中。要執行這個行動的話，你必須花費1個棕色影響力方塊(將其放回供應區)，**或**花費3時間。

黑色布袋中的家族成員有可能會在**彌撒**期間被抽出，並放置在教堂軌的第一階級上。每個遊戲輪結束，包含遊戲結束那一輪時都會舉行彌撒。(請查看下一頁關於「一輪結束」的說明。)

註記：你可以隨時查看黑色布袋中的家族成員，包括彌撒開始前。



水井(替代行動)

如果你不想或不能從一個行動格上拿取一個方塊，你可以從你的農場上將**3個相同顏色**的影響力方塊放回供應區，並執行上述任意一個行動。

這是在某個行動格上沒有方塊可拿取的狀況下，執行該行動的**唯一**方式。

註記：只有在任意行動格上至少還剩下一個方塊的情況下，才可以使用水井行動。



一輪結束

當某位玩家從遊戲版圖上拿走最後一個方塊，並執行完(或選擇不執行)行動後，當前輪次結束。

接著，將會舉行一場彌撒(參見彌撒概述卡)。

彌撒

每場彌撒都包含3個步驟：

1. 從黑色布袋中抽取4個配件
2. 移動教堂軌上的家族成員
3. 教堂軌上家族成員最多的玩家獲得2聲望分數

1. 將黑色布袋中的家族成員與僧侶洗混，並抽取**正好4個配件**，可以**隨機抽取或使用金幣進行指定**。從起始玩家開始，依順時鐘方向，每位玩家可以從布袋中拿出一名或更多屬於自己的家族成員，**每拿出一名自己的家族成員就要花費1枚金幣**。(由於布袋中有4名僧侶，所以這是唯一能確保你的家族成員被抽出的方法。)

當被抽出(購買)的家族成員達到4名時，就不要再抽出任何配件。如果被抽出的家族成員少於4名，剩餘的數量用隨機抽取的方式補齊，保證總計有**4個配件**。

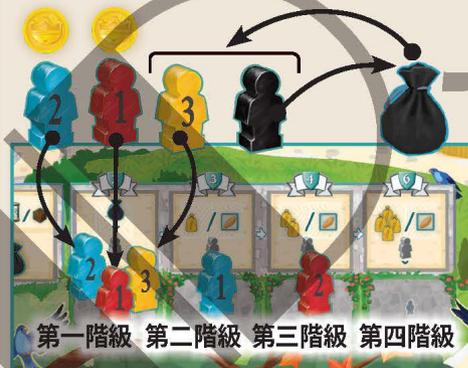
當你抽取完4個配件後，將所有抽出的僧侶放回黑色布袋中。並將所有抽出的家族成員放置到**教堂軌的第一階級**上。仍在黑色布袋中的家族成員會留在布袋中，等待下一場彌撒。

2. 抽取完4個配件後(即使全部都是僧侶)，**每位**玩家可以推進在教堂軌上任意數量的各自家族成員(也就是向右移動)。

從起始玩家開始，依順時鐘方向，每位玩家可以執行**一次**這個動作。要推進一名家族成員(向右移動)，你必須花費每個階級上方所示數量的穀物，將其放回供應區。(麵包圖示只用於婚姻擴充。)你的家族成員甚至可以一次推進多個階級，只要你有能力支付每次推進所需數量的穀物。

3. 彌撒結束時，在教堂軌上有**最多**家族成員的玩家獲得**2聲望分數**。平手狀況下，擁有最靠右家族成員的玩家勝出。如果依然平手，每位平手的玩家都獲得2聲望分數。(只需查看最右方的家族成員，其他家族成員在哪個階級無關緊要。)

彌撒的範例：

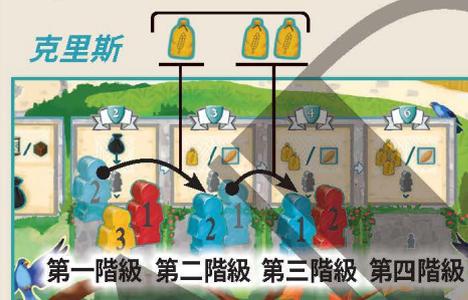


他將3個有顏色的家族成員放在教堂軌的第一階級上，並將抽到的僧侶放回黑色布袋中。

三人遊戲中，當彌撒開始時，**克里斯**是目前的起始玩家。他花費1枚金幣並從黑色布袋中拿出他的藍色編號2家族成員。

奧利佛也花費1枚金幣並從黑色布袋中拿出他的紅色編號1家族成員。

茉莉不想要花費金幣拿出她的家族成員。所以**克里斯**從黑色布袋中隨機抽取2個配件來補齊4個的要求(其中抽出一名茉莉的家族成員)。



克里斯

現在，從**克里斯**開始，每位玩家可以推進他們的家族成員。**克里斯**將2袋穀物放回供應區，並將他的藍色編號1家族成員推進(向右)到第三階級；然後將另外一袋穀物放回供應區，將他的編號2家族成員推進到第二階級。



奧利佛

奧利佛將4袋穀物放回供應區，將他的紅色編號2家族成員推進到第四階級。

茉莉沒有穀物，所以她無法推進任何家族成員。



現在進入獎勵階段，雖然**克里斯**與**奧利佛**在教堂中的家族成員數量一樣，但**奧利佛**的家族成員所在階級比**克里斯**的更高(更靠右)，所以**奧利佛**獲得2聲望分數。

遊戲結束時，每名在教堂軌上的家族成員會讓你獲得聲望分數。取決於他們在哪個階級。

(請查看第14頁關於「最終計分」的說明。)

開始新一輪

如果上一輪中有某位玩家擁有**下一輪起始玩家標記**，則他現在拿取**起始玩家標記**並將下一輪起始玩家標記放回議會上所示的位置。否則，起始玩家保持不變。

新一輪開始時，依照遊戲設置卡將影響力方塊加入綠色布袋中，接著填滿行動格。



金幣

你可以從磨坊或旅行獎勵獲得**金幣**。
金幣有3種用途：

1. 在議會中購買聲望分數(第四階級)。
2. 在彌撒時確保自己的家族成員從黑色布袋中被拿出。
3. 視為任何種類的影响力方塊。

遊戲結束時，每枚未花費的金幣讓你獲得1聲望分數。
(請查看第14頁關於「最終計分」的說明。)

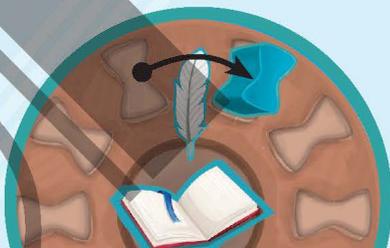
第3種用途的範例：

如果克里斯想要將他在議會中的家族成員向右移動，他必須花費2個綠色影響力方塊；或是1枚金幣跟1個綠色影響力方塊；或是2枚金幣。



家族成員過世

遊戲過程中，你時常必須將時間標記向順時鐘方向移動，以此來執行行動。當你的時間標記**越過羽毛筆**時，你最年長的其中一名家族成員就會過世。先執行完你正在進行的行動，接著在**你的回合結束時**，從你最年長的家族成員中選擇一名過世。



例外：在**市集日**中，如果有玩家的時間標記越過羽毛筆，該玩家立即從他最年長的家族成員中選擇一名過世。

你的家族成員中，**永遠**是編號**最小**的成員先過世。如果你有數名最小編號的家族成員，你從他們之中選擇一名。

只有**可見**的家族成員能被選擇，這代表他們必須存在於遊戲版圖或你的農場上，否則你不會失去家族成員。在黑色布袋中或還未進入遊戲(在供應區中)的家族成員不可以過世。

對於過世的家族成員，會有兩種可能：

a) 村莊編年史上仍有空格

村莊編年史中記載著偉大的居民以及他們的貢獻。各個職業都只有幾個空格。取決於家族成員在過世當下，於哪裡「工作」，他們會被放進以下對應的空格中：



遊戲結束時，你也會從你那些在村莊編年史中，成為不朽典範的家族成員獲得聲望分數，取決於他們的數量。
(請查看第14頁關於「最終計分」的說明。)

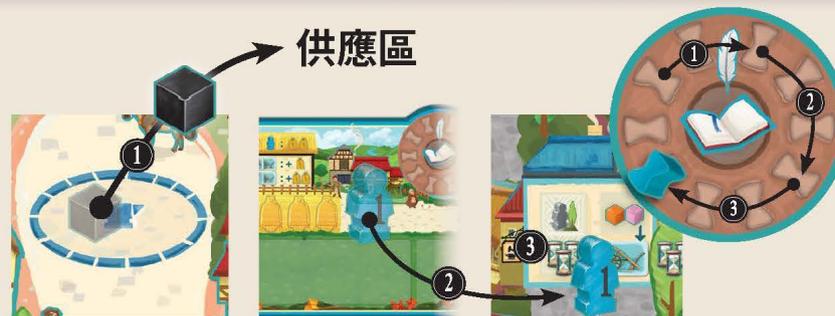
b) 村莊編年史中沒有適當的空格

在此情況下，該家族成員會被放置到教堂旁的公墓中。他們可以在此安息，但不會讓你獲得聲望分數。

範例：

克里斯拿取一個瘟疫方塊並執行「**工坊**」行動。為此他花費2時間，將他的時間標記移動越過羽毛筆。在選擇家族成員過世前，他可以先執行「**工坊**」行動。

他從他的農場拿取一名編號1的家族成員放到鐵匠鋪上(花費3時間)並製造一個犁具(再花費3時間)。現在他的行動結束了，他編號最小的家族成員中必須有一名過世。他有兩名編號1的家族成員在遊戲版圖上，他決定選擇他剛才放在鐵匠鋪上的那名家族成員過世。



範例：

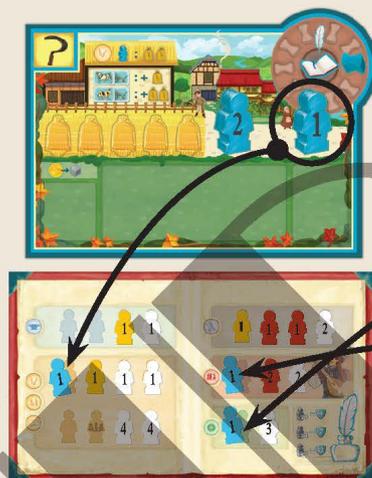
克里斯在執行行動中，將他的時間標記移動越過了羽毛筆。

在他的行動結束後，他必須選擇一名他的編號1藍色家族成員過世。

如果他選擇在教堂軌上第四階級的編號1家族成員，他必須將其放置到公墓(因為村莊編年史中的空格被占據，已經沒有教堂的空格)。

如果他選擇他其他任何編號1的家族成員，他可以將其放置在村莊編年史中對應的空格。

註記：過世的家族成員永遠必須躺下，以此與其他仍活著的站立家族成員做區分。



提示1：快速將家族成員放進村莊編年史是很有趣的策略，所以不必害怕在行動中花費時間。

提示2：在一輪開始時填滿行動格的影響力方塊數量，是可以與遊戲人數整除的。也就是每位玩家都會有相同的回合數(除非有人使用「水井」行動)。

提示3：當你從農場將家族成員派遣到遊戲版圖上時，必須考慮該家族成員的編號。如果你想在遊戲結束時獲得議會或教堂的分數，建議派遣編號數字較大的家族成員，因為編號1的家族成員很可能會在遊戲過程中過世。

遊戲結束

遊戲結束的條件是當一名家族成員將要被放置在：

a) 村莊編年史的最後一個空格

或

b) 教堂旁公墓的最後一個空格



將家族成員放置進村莊編年史或公墓最後一格的玩家，不會進行額外的回合。

所有其他玩家，依順時鐘方向，各再進行最後一個回合。如同正常規則一樣，你必須從行動格拿取一個影響力方塊或瘟疫方塊；或是花費3個相同顏色的影響力方塊來執行最後一個行動。

如果遊戲版圖的方塊都被拿完了(即使還有未行動的玩家)，不會再次填滿行動格。改為未行動的玩家可以執行任何行動，且不需要將3個相同顏色的影響力方塊放回到供應區。

註記：在這個情況下，一輪結束時應該舉行的彌撒將會被暫時跳過。等到所有玩家執行完最後行動時再開始舉行最終彌撒。

註記：如果在最後行動中有家族成員過世，而村莊編年史或公墓沒有適當的空格時，直接將該家族成員移出遊戲。

特殊情況：如果遊戲結束的條件在市集日中被觸發，先將該次市集日完成。接著，先確定是哪位玩家將家族成員放置在了村莊編年史或公墓的最後一個空格。

如果是觸發市集日跟遊戲結束的是同一位玩家，則視為他已經執行完了他的最後行動，其他玩家各再執行一個行動。

如果觸發市集日跟遊戲結束的不是同一位玩家，則所有玩家依順時鐘順序各再執行一個行動。

所有玩家執行完最後行動後，舉行最終彌撒，接著進行最終計分。(請查看下一頁關於「最終計分」的說明。)

最終計分

旅行

計算旅行地圖上，你的家族成員造訪過的城市(等同於你的顏色的圓形標記數量)。並依下表獲得對應的聲望分數：

1座城市 = 1分	4座城市 = 10分
2座城市 = 3分	5座城市 = 14分
3座城市 = 6分	6座城市 = 18分

教堂

每位在對應階級上的家族成員：

- 第一階級，獲得 2分。
- 第二階級，獲得 3分。
- 第三階級，獲得 4分。
- 第四階級，獲得 6分。

顧客板塊

遊戲結束時，每位玩家翻開他們覆蓋的顧客板塊，並獲得其所示的分數。

村莊編年史

取決於你在村莊編年史中流芳千古的家族成員總數，你可以獲得對應的聲望分數：

- 1或2名，沒有分數。
- 3名家族成員，獲得 4分。
- 4名家族成員，獲得 7分。
- 5名或更多家族成員，獲得 12分。

議會

每位在對應階級上的家族成員：

- 第一階級，沒有分數。
- 第二階級，獲得 2分。
- 第三階級，獲得 4分。
- 第四階級，獲得 6分。

金幣

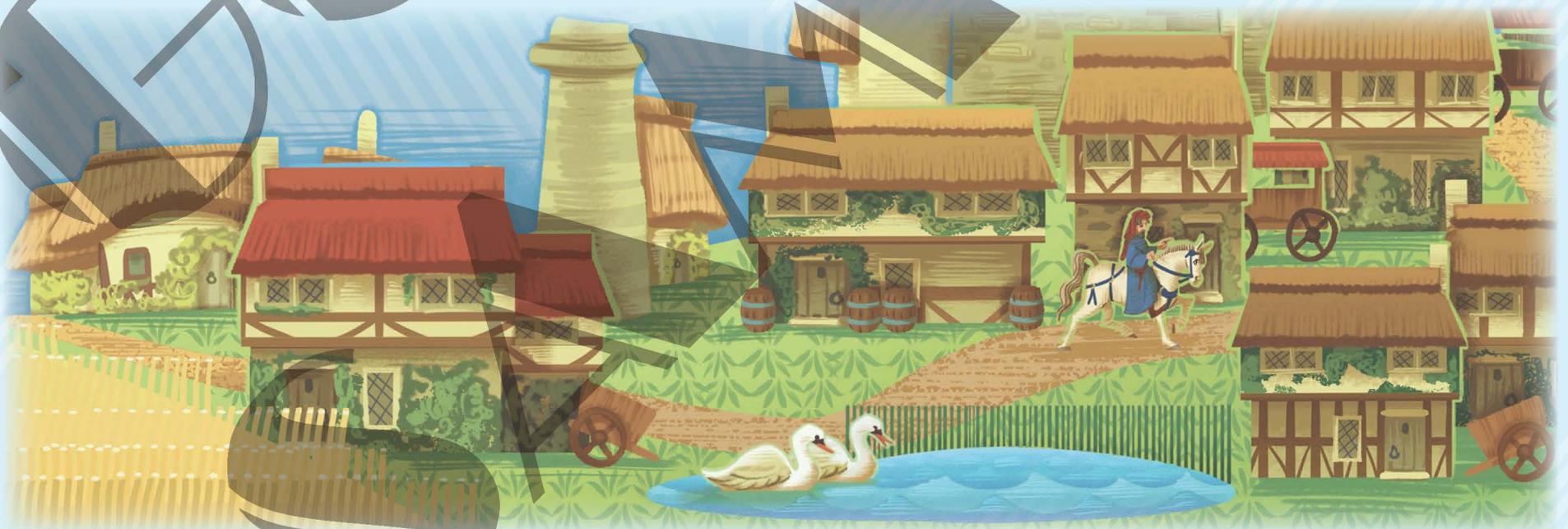
每個你農場上剩餘的金幣讓你獲得 1分。

範例：最終計分克里



每次你獲得聲望分數時，將你的標記在聲望軌上推進對應格數。聲望分數最高的人贏得遊戲勝利。

如果平手，平手玩家在農場上剩餘最多穀物的玩家勝利。
如果再度平手，平手玩家中擁有最多仍活著的家族成員的玩家獲得勝利。





單人遊戲

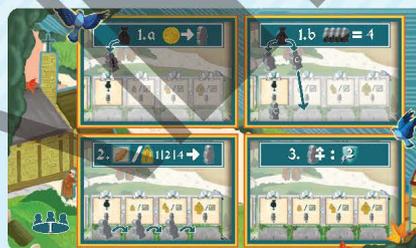
在村莊中的生活變得更複雜了……。
你從兒時就認識的宿敵「卡拉」跟她的家族只有一個目標：
成為村莊中最德高望重的家族！
但即使是卡拉跟她的家族也無法阻止時間的流逝，最終他們也會在編年史中取得一席之地。

單人遊戲配件

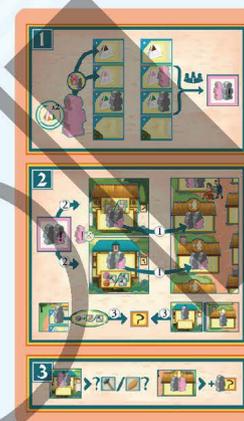
1張卡拉版圖



1張單人遊戲概述卡
(背面為遊戲概述卡)



1張單人遊戲婚禮概述卡
(背面為婚姻概述卡)



3個木質標記



6個命運板塊
(兩組各3個)



1個粉色
家族成員



(只用於婚姻擴充)

與基礎遊戲的規則相同。遊戲設置與2人遊戲大致相同，只有部分改動。

無論如何，大致上來說你可以依循2人遊戲的策略來進行遊戲，或你也可以嘗試不同路線。不管怎樣，這會是一場與時間賽跑的遊戲。

而且當卡拉在進行回合時，你無法改變她的行動，與你不同，她不會獲得任何貨物、金幣，或穀物，也不會獲得聲望分數。

所有卡拉在回合中拿取(你幫她拿取)的影響力方塊瘟疫方塊都會放到她的版圖上。每次卡拉根據規則需要拿取任何東西時，代表你必須幫她拿取。

遊戲設置

視為**2人遊戲**來進行設置，遵從規則書第3頁的指示進行設置，但在以下幾步中進行調整：

- 將**卡拉版圖**放置在你旁邊。取決你游玩的是基礎遊戲或擴充，用**木質標記**覆蓋卡拉版圖上的對應行動格。
- 卡拉獲得11名**家族成員**(如果你游玩婚姻擴充則為12名)，顏色由你選擇。但只保留1個**圓形標記**，將其他5個圓形標記，以及該顏色的時間標記和分數標記放回遊戲盒。將所有該顏色的編號1跟2的家族成員放在她的版圖旁，編號3跟4的所有家族成員放在教堂上。
- 卡拉不會獲得金幣。
- 卡拉的圓形標記會放置在市集中**最前頭**的顧客旁(純粹做為提醒)。接著將**兩組各3個命運板塊**分別洗混，然後將其面朝下放到卡拉版圖上的對應位置(3個在上，3個在下)。

重要：兩組應該各包含剛好1個**羽毛筆版塊**。

- 使用2人遊戲的**遊戲設置卡**(如果有游玩擴充，請使用對應的2人遊戲設置卡)。兩張**遊戲概述卡**的背面為單人遊戲的版本。
- 你永遠是起始玩家(持續整場遊戲)。

註記：在單人遊戲中，在你獲得**下一輪起始玩家標記**後，可以將它做為**金幣**使用(使用後放回供應區)。但是只有在「**新一輪開始**」的階段前才可使用。在填裝綠色布袋前，你必須將「**下一輪起始玩家標記**」放回議會上所示的位置(如果你拿取卻未使用的話)。



進行遊戲

- 每次你拿取一個影響力方塊或瘟疫方塊時(不管你有沒有執行該行動)，如果可能的話，卡拉會從**相同的行動格**(也就是你剛才拿取方塊的地方)拿取一個**同樣顏色**的方塊。
- 如果該行動格沒有相同顏色的方塊，卡拉會從**依順時鐘方向**，有**相同顏色方塊**的**下一個行動格**拿取。(行動格的順序以卡拉版圖上為準。)

如果整個版圖上都沒有相同顏色的方塊，她拿取你**剛才拿取方塊的行動格**中，由你選擇的一個方塊(可以是影響力方塊，也可以是瘟疫方塊)。

如果該行動格上沒有方塊，她拿取**依順時鐘方向**的**下一個有方塊的行動格**中，由你選擇的一個方塊。

技巧：將你拿取的方塊在農場上照順序擺放，以清楚分辨你上一個拿的方塊。也可以用卡拉其中1個未使用到的標記，放在她「將會拿取」的方塊旁，做為提醒。

卡拉拿取方塊的替代規則：如果你不想使用上述的規則，你可以改為投擲四面骰，依照骰出的顏色來決定卡拉拿取什麼顏色的方塊(與正常規則一樣，在你拿取影響力方塊或瘟疫方塊後)。

她會從你**剛才拿取方塊的行動格**中拿取跟骰出的顏色相同的方塊。如果該行動格沒有該顏色，她會從**依順時鐘方向**有該顏色的**下一個行動格**拿取。

如果遊戲版圖上沒有該顏色(骰出的顏色)，再擲一次骰子(直到擲出可以拿取的顏色)。然後依照上述的規則進行拿取。

無論如何，當遊戲版圖上只剩下**1種顏色**的影響力方塊剩下時(通常還會有一些瘟疫方塊)，你便不需要再擲骰子。卡拉會直接從你**剛才拿取方塊的行動格**，或是(如果你剛好拿空該行動格)從還有方塊的**依順時鐘方向**的**下一個行動格**拿取方塊。

如果有**數個方塊**存在，由你選擇她拿取哪個。

將你幫卡拉拿取的方塊放在她的版圖上。
第一個方塊永遠放置在議會圖示的旁邊。
第二個方塊放在箭頭所指方向的下一格。
每次卡拉獲得方塊時都依照此順序。
(遊玩擴充時每個空格可能會有1個以上的方塊。)

重要：無論何時，只要你在放置影響力方塊或瘟疫方塊時，越過了卡拉版圖上的命運板塊，**立即**將它翻面。如果是空白則無事發生。

如果翻面後是**羽毛筆**，她最「年長」的其中一位家族成員過世。這名家族成員會被放置到編年史上，其類別取決於這個剛才放置在她的「時間軌」上的方塊來自於**哪個行動格**(注意對應的顏色跟圖示)。「收穫穀物」跟「家庭」行動格都被視為「農場」類別！

如果村莊編年史上沒有對應的空格，或是該方塊(觸發過世的)是從「**市集**」行動格拿取的，則將卡拉過世的家族成員放置到**公墓**。

範例：

克里斯從市集拿取綠色方塊並服務了最靠前的顧客。接著他將原本第二靠前的顧客板塊放到卡拉版圖旁邊(請查看下一頁關於「卡拉的(反應)行動」的說明)。現在克里斯可以花費1個綠色方塊跟1時間來服務下一位顧客，但他選擇不這樣做。

市集日結束(卡拉永遠不會在一次市集日中服務多於1位顧客)，藍色格子被排隊的顧客補滿，同時從板塊堆補滿排隊的隊伍。



現在輪到卡拉的「回合」：由於「市集」行動格上永遠都只有1個方塊，她現在必須依順時鐘方向在其他行動格上「尋找」綠色影響力方塊。但她沒有找到(也就是說遊戲版圖上沒有綠色影響力方塊)，而且「市集」行動格上也沒有其他方塊(因為永遠只有一個)。卡拉最後從「議會」行動格拿取一個方塊(因為「旅行」行動格上已經沒有方塊了)。

議會行動格上有棕色與黑色的方塊各一個，克里斯為她選擇了瘟疫方塊，並將其放到卡拉版圖上，順時鐘方向的下一個空格。



由於拿取(來自「議會」行動格)並將這個瘟疫方塊放置在卡拉版圖上，方塊越過了命運板塊並將其翻開。這個板塊上有羽毛筆圖示，因此卡拉編號最小的其中一個成員必須過世。這名過世的家族成員被放置到編年史上「議會」的類別空格，因為觸發過世的瘟疫方塊是從「議會」行動格拿取的。



在罕見的狀況下，如果在卡拉版圖旁邊的所有編號1跟2的家族成員(遊戲開始時設置的)都已經過世，而後續還有人過世，還在教堂上的家族成員先過世(先從編號3，接著是編號4)，最後則是輪到在教堂軌上的家族成員，由左至右。

註記：上方或下方的所有3個命運板塊都被翻開時，將該組命運板塊全部重洗(面朝下)並放在卡拉版圖上相應的位置。每次其中一組板塊被完全翻開時，都重複這個動作(遊戲結束也一樣)。

卡拉的(反應)行動

卡拉在拿取方塊後不會執行行動。

但是，如果她從市集或教堂拿取一個影響力方塊或瘟疫方塊時，她會執行「反應」行動。

市集：卡拉永遠都服務最前頭的顧客，也就是最靠近攤販的藍色格子。

- 如果是你觸發市集日，且服務了最前頭的顧客，那卡拉將會服務原本第二前頭的顧客。
- 如果是你觸發市集日，但你服務了其他顧客，而不是最前頭的顧客；或是卡拉觸發了市集日，她永遠都會服務最前頭的顧客。

教堂：卡拉將遊戲設置時放在教堂上，編號最小的其中一名家族成員(也就是第一名編號3的)加入黑色布袋。

- 她不需要花費3時間或棕色影響力方塊。
- 如果教堂上已經沒有她的家族成員，她會放棄這個行動(當她從教堂行動格拿取方塊的時候)，直到遊戲結束。

水井行動的特殊狀況：如果你執行「水井」(替代)行動，你會立刻進行你的下個回合。卡拉不會在你執行「水井」行動後從遊戲版圖上拿取方塊(或「反應」)！

彌撒

一輪結束時舉行的彌撒遵從一般規則，但在以下部分做調整：

在每個階級上只能最多各有1名卡拉的家族成員，所以她最多只會有4名家族成員在教堂軌上。

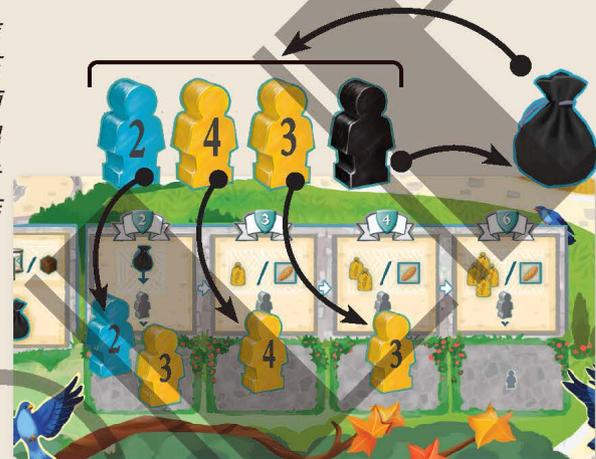
如果卡拉的一名家族成員從黑色布袋中被抽出，將其由左至右放到第一個沒有她的(相同顏色)家族成員的階級上。

範例：

在彌撒的階段1，克里斯決定不花費金幣從布袋中拿出他的家族成員，所以現在必須依序從布袋中抽出總計4個配件。卡拉的一名家族成員(編號3)已經在教堂軌的第一階級上，所以她被抽出的第一名家族成員(編號4)將會被放置在教堂軌的第二階級上；而被抽出的第二名家族成員(編號3)將會被放置在教堂軌的第三階級上。

只有一名克里斯的家族成員從袋中被抽出，它被放到教堂軌第一階級(最左邊)。第四個被抽出的是僧侶，它被放回布袋中。

即使克里斯可以推進到最高階級，例如花費3袋穀物跟1個麵包，他仍然無法獲得2聲望分數，因為卡拉在教堂軌上的家族成員比較多。



開始新一輪：

在新一輪開始時，將卡拉版圖上的所有方塊，除了最後一個(視為時間標記)，都返回供應區。

接著填裝綠色布袋並填滿行動格。

下一個你幫卡拉拿取的方塊，將會依順時鐘順序放在上一輪放置的最後一個方塊的下一格。

遊戲結束條件不變。



供應區

聲望分數成就：

0 - 39 : 學徒

60 - 69 : 宗師

40 - 49 : 旅人

70 - 79 : 天才

50 - 59 : 大師

80 - ∞ : 賢者

單人遊戲可以與所有擴充一起進行

所有擴充的一般規則依然適用，但有部分調整：

酒館擴充：如果導致羽毛筆板塊翻開的方塊是來自於「酒館」行動格，卡拉過世的家族成員依然會被放置在**公墓**中。(此外，卡拉不會拿取村民卡。)

港口擴充：如果導致羽毛筆板塊翻開的方塊是來自於「(海上)旅行」行動格，卡拉會遵照港口擴充中，「家族成員在海上過世」下方的敘述：因此，如果村莊編年史中的旅行類別沒有空格的話，卡拉過世的家族成員會被放置在海葬的空格中。這有可能觸發遊戲結束，如果她放置的是**最後一個海葬空格**的話。

婚姻擴充：

- 遊戲設置時將第三個**粉色家族成員**加入供應區。
 - 由於「結婚」行動格是黃色，所以與「收穫穀物」跟「家庭」相同，同樣屬於「農場」類別。
- 所以如果導致羽毛筆板塊翻開的方塊是來自於「結婚」行動格，卡拉編號最小的家族成員之一會被放置在村莊編年史中，「農場」的空格(如果有剩餘的空格的話)。

但是，如果是由於從「走私」行動格拿取方塊而導致過世的話，這名家族成員會被放置到**公墓**(如同在市集行動格一樣)。

- 在「婚禮」過程中，**再擲一次四面骰**，然後遵照**跟上一個**粉色家族成員同樣的程序。(當然前一個粉色家族成員也要進行該程序。)

如果第二次擲骰**可以結算結果**，但卻沒有粉色家族成員在版圖邊，依照一般規則，從家庭小屋區域拿取粉色家族成員，並將其放到儀式區中。

對左方欄位分數成就的調整：

- 如果你在單人遊戲中遊玩酒館擴充，每個左頁的成就分數要求提高10分。
- 如果你在單人遊戲中遊玩港口擴充，每個左頁的成就分數要求提高5分。
- 如果你在單人遊戲中遊玩婚姻擴充，每個左頁的成就分數要求提高15分。所以如果你想要達成「賢者」成就，至少需要獲得95分。

舉例來說：同時遊玩**所有擴充**的情況下，「天才」成就的分數要求為100-109分。

範例：

克里斯有1名家族成員在儀式區，並在階段1投擲四面骰兩次。根據第一次擲骰的結果，他將粉色家族成員放置到等級3；當第二次擲骰時，已經沒有粉色家族成員在供應區了。但是，克里斯不用移動在家庭小屋的粉色家族成員，因為他再次骰到等級3，而等級3已經被佔據。他接著繼續進行階段2跟3。

第一次擲骰：



第二次擲骰：

如果兩名粉色家族成員結婚了，只需將它們返回供應區。



製作人員

遊戲設計：Inka & Markus Brand

插畫：Jacqui Davis & Chris Quilliams

美術指導與製作：Sophie Gravel

平面設計：Tarek Saoudi, Émeline D'Aoust,
Nina Allen, Martin Roy, Dan Gerlach

3D模型：Tarek Saoudi, Dan Gerlach & Émeline D'Aoust

編輯與開發：André Bierth

中文翻譯/校對：James Wu, Gazza.Liu

中文排版/LOGO設計：Wan.Teng

我們想要感謝所有遊戲測試者，特別是：Armin Weyer, Birgit Vallendar,
Konstanze Dalski, Oliver Gumbrich and Rainer Reinhardt

開發商： ©2023 Plan B Games Europe GmbH

Am Römerkastell 10
70376 Stuttgart
Germany

Eggertspiele is a brand of
Plan B Games Europe GmbH.

No part of this product may be reproduced
without specific permission.

Retain this information for your records.

Made in China.



www.planbgames.com
info@planbgames.com

