



擴充規則書





酒館



新的匠人來到了村莊，你們終於可以開始釀酒了。一間嶄新的酒館隨即開幕，你可以在那裡見到在各個領域有影響力的人物。如果你花一些時間跟他們交涉，請他們喝一兩杯啤酒，他們就會欠你一些人情。所以記得與那些村民們碰杯慶賀，你在通往榮耀的路上會需要他們的幫助。

酒館擴充配件

1張雙面酒館版圖



15個貨物板塊
(啤酒)



4個酒館擴充顧客板塊
(有啤酒圖示)



30張村民卡



4張酒館擴充設置卡
(用於2/3/4/5人遊戲)



(背面用於婚姻擴充)



遊戲設置



遵從基礎遊戲規則書中第3頁的指示進行設置，但在以下幾步中進行調整：

1. 將遊戲版圖(與村莊編年史)放置在桌子中央後，將**雙面酒館版圖**放置在它們旁邊。
(背面的費用有些許調整：酒館行動的步驟1花費1方塊而非1時間。你可以自行決定要使用哪一面。)

接下來洗混30張**村民卡**並分成3堆，每堆10張。將這3堆村民卡**面朝上**放在酒館版圖上。

6. 將4個**酒館擴充顧客板塊**加入基礎遊戲的顧客板塊中，然後依一般規則設置市集。

9. 設置好貨物板塊供應區後，將15個**啤酒板塊**加入供應區。然後發給每位玩家各1個啤酒，將其放進各自的農場。

12. 拿取標有**太陽及酒杯**的**設置卡**，選擇對應遊戲人數的那張，將其放在遊戲版圖旁。





遊戲流程



遊戲依一般規則進行，但是村莊中添增了兩種新建築：**釀酒廠**與**酒館**。



釀酒廠

釀酒廠屬於工坊建築之一。要使用它，你需要從藍色行動格拿取方塊，以執行工坊行動(或執行「水井」行動)。

在釀酒廠中你可以製造「啤酒」貨物。但是在每次行動中你可以製造**2個啤酒板塊**(而非1個)。除此之外，其他部分都與畜舍相似。你可以用以下任一個方式製造2個啤酒：

- a) 花費3時間(在你花費3時間，於釀酒廠訓練一名家族成員後)
- 或
- b) 將3袋穀物放回供應區。



酒館

酒館是一個獨立的行動格。要使用它，你必須從橘色行動格拿取方塊(或執行「水井」行動)。

這個行動讓你可以選取**1張村民卡**。
(村民卡的細節在附錄中有相關說明。)

此行動需要你的家族成員在酒館中，如果你沒有家族成員在酒館中，花費**1時間**將一名家族成員從你的農場放到酒館中。無論你的家族成員是在目前還是之前的回合被放置到酒館上，你都可以選取1張村民卡。要選取村民卡，你必須依序進行以下3個步驟(步驟1跟2是強制性的，步驟3為可選動作)：

1. 花費**1時間**。
2. 選擇3堆村民卡中的其中一堆，將其最頂部的那張卡面朝上，放到該卡堆的**最底部**。
3. 選擇任意一堆村民卡中**最頂部**的那張卡，花費其所需的費用來獲得它。每張卡的費用標示在卡的左上角(可能是1枚金幣、1個啤酒，或2個啤酒)。如果你無法或不想花費該費用，跳過此步驟。

接著將獲得的村民卡加入你的手牌。

重要：如果一名家族成員在酒館過世，將其放置到公墓。

註記：你不能查看整個村民卡堆，卡堆中只有最頂部的卡是可見的。



範例：

奧利佛 從橘色行動格拿取了一個棕色方塊，以此執行酒館行動。他還沒有家族成員在酒館，所以他先花費1時間，將一名家族成員從他的農場放到酒館中。接著他：

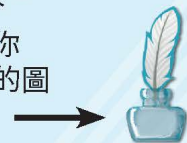
1. 花費額外1時間。
2. 將鐵匠移動到它所屬卡堆的底部。
3. 將2個啤酒板塊放回供應區，並獲得醫生。



村民卡

每個村民都有一個特殊能力，在整場遊戲中可以使用一次。

• 有些卡必須保留到遊戲結束，它們會用於最終計分，讓你獲得額外分數。這類型的卡在右下角會有一個空墨水瓶的圖示。



• 其他卡會有一個裝滿的墨水瓶圖示。你在回合進行中可以打出任意數量的這類型卡。但是，有些卡會有特定要求，或只有在執行特定行動時才可以打出。此類型的卡被打出後，將其放回遊戲盒中。



重要：所有卡的效果只影響該卡的擁有人，永遠不會影響到其他玩家。



港口



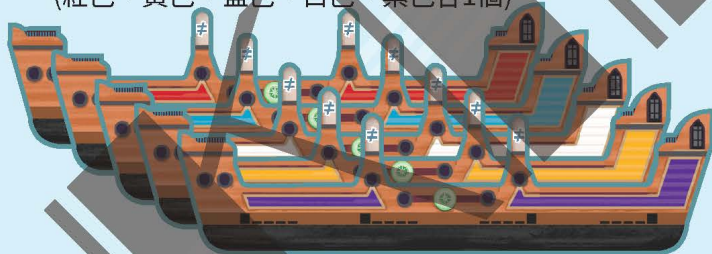
在港口擴充中，你可以登上自己的船隻，向著大海揚帆啟程。
雇用船長、出售貨物，並購買異國商品。
派遣家族成員擔任燈塔管理人，到遙遠的小島上挖掘寶藏。

港口擴充配件

5個船隻標記
(紅色、黃色、藍色、白色、紫色各1個)



5個船隻板塊
(紅色、黃色、藍色、白色、紫色各1個)



15張船長卡



4張港口擴充村民卡
(需要與酒館擴充一起使用)



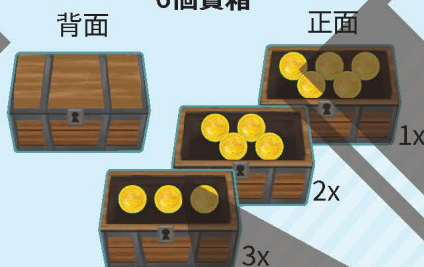
6個可可豆籃



6個茶葉包



6個寶箱



4張港口擴充設置卡
(用於2/3/4/5人遊戲)



4張酒館與港口擴充設置卡
(用於2/3/4/5人遊戲)



(所有設置卡背面皆用於婚姻擴充)



遊戲設置



遵從基礎遊戲規則書中第3頁的指示進行設置，但在以下幾步中進行調整：

- 將遊戲版圖以港口擴充面朝上放置(角落有船錨圖示)。
- 將6個原本用於旅行的圓形標記放回遊戲盒中。
12. 拿取**只有船錨的設置卡**，選擇對應遊戲人數的那張，將其放在遊戲版圖旁。

接著依以下指示設置港口擴充的配件：

a. 將**船長卡**依據費用分類：

- 5張費用為1枚金幣的船長卡放在一堆
- 5張費用為2枚金幣的船長卡放在一堆
- 5張費用為3枚金幣的船長卡放在一堆

將3堆船長卡堆面朝上放在海上旅行的區域旁。

(卡堆中卡的順序無關緊要。)

b. 將6個**寶箱**洗混，形成面朝下的板塊堆，將此板塊堆放在海上旅行區域中的「金銀島」上。

c. 分別將**可可豆籃**與**茶葉包**堆成1堆。板塊堆中的板塊數量取決於遊戲人數：

- 2人遊戲時：各3個板塊
- 3人遊戲時：各4個板塊
- 4人遊戲時：各5個板塊
- 5人遊戲時：各6個板塊

把這兩堆板塊各自放到海上旅行區域中對應的位置，將剩下的可可豆籃與茶葉包放回遊戲盒。

d. 每位玩家拿取對應自己顏色的**船隻標記**跟**船隻板塊**。每位玩家將自己的船隻標記放在海上旅行區域中的**港口**，船隻板塊則放在自己的農場旁。





遊戲流程



遊戲依一般規則進行，不過在遊玩港口擴充時，有兩個行動會有所改變：「旅行」與「市集」行動。其中「市集」行動只有輕微改變；「旅行」行動則與基礎遊戲完全不同。



旅行

執行「旅行」行動時，你可以在海上旅行區域中移動你的船隻標記。如何執行此行動取決於你的船隻標記所在的位置，以及你想前往的地方。

你可以選擇：

- a) 從港口啟航
- 或
- b) 從海上任何地點繼續航行
- 或
- c) 返回港口。

a) 從港口啟航

當你的船隻在港口時，進行以下步驟：

1. 雇用一名船長

- 選擇船長卡堆中的**任意**一張船長卡，將其對應數量的金幣放回供應區中來雇用它。將它放在你的船隻板塊旁。
- 如果你想裝載你的船隻並從港口離開，你必須雇用一名船長。
- 船長的費用越高，移動船隻所需的影響力方塊就越少(請查看下一頁關於「移動船隻」的說明)。

2. 裝載你的船隻

放在你的農場旁的船隻板塊，其功能是用來表示你的船隻標記上裝載了什麼東西。每個船隻板塊都有**3個貨艙**，每個貨艙可以容納**正好1個**遊戲配件。有許多種遊戲配件可被裝載，但你不能在你的船隻上裝載**相同**的配件。你的船隻可以裝載的配件如下：馬匹、牛隻、犁具、篷車、卷軸、穀物、家族成員、可可豆籃、茶葉包以及寶箱。(最後3種只能從島嶼上獲得。)

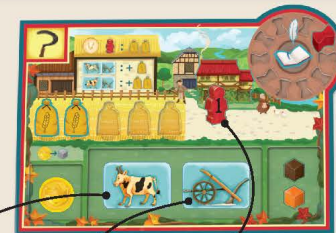
重要：所有家族成員都視為同一種遊戲配件(即使編號不同)。寶箱也是同理(即使價值不同)。

要裝載你在港口中的船隻，你可以將**你擁有的**3個不同的遊戲配件放到你的船隻板塊上(每個貨艙1個)。你可以不用裝載全部3個，甚至可以完全不裝載。當你要將家族成員裝載上船時，其必須來自你的農場。




範例：

在花費2枚金幣雇用船長後，**奧利佛**決定從他的農場將一個牛隻、一個犁具跟一名家族成員，裝載到船隻板塊上的貨艙中。



3. 移動你的船隻

沿著互相連接的水域格，一格一格的移動你的船隻。水域格分為以下2種：

時間水域格  以及 **島嶼水域格** 

沿著連線移動到下一個水域格視為**1步**。

你可以移動任意步數(或是不移動，如果你已經位於想前往的水域格)。移動所需的費用取決於你的船長：

- 第一步是免費的，顯示於你的船長卡的左下角。
- 如果你想移動額外的步數，你必須為每一步額外步數花費船長卡右下角所示的影響力方塊。

註記：你可以進入或停留在任何水域格，無論有幾艘船隻在該格上。當你移動進入任何**時間水域格**時，立即在你的時間軌上花費1時間。

如果進入一個**島嶼水域格**，你可以登陸該島嶼，如果你選擇不登陸，你可以繼續移動。如果你選擇登陸，你的移動**立刻結束**(即使你還沒有移動)。你的船隻會停留在該島嶼水域格，接著你可以立即執行該島嶼的任何動作，不限次數：

• 販售貨物/穀物

如果島嶼上有貨物和/或穀物的圖示，你可以將**你的船隻板塊**上的任何對應配件放回供應區，並根據你販售的貨物和/或穀物，立即獲得對應的聲望分數。

• 拿取可可豆籃/茶葉包/寶箱

如果島嶼上有任何板塊堆，拿取**最頂部**的板塊(可可豆籃、茶葉包或是寶箱)，並將其放進你的船隻板塊上的一個**空置**的貨艙，這個動作是免費的。你可以在將寶箱放進貨艙後，秘密查看它的價值(3、4或5枚金幣)。

• 將一名家族成員派遣到燈塔

如果島嶼上有**空置**的燈塔，你可以從**你的船隻板塊**上，將一名家族成員放置到那裡。首先，花費**燈塔格**旁標示的費用。(如果需要篷車，你必須從你的船隻板塊上拿取，並將其放回供應區。影響力方塊則如常從你的農場拿取。)接著將你的家族成員放置到燈塔格上，並**立即**獲得其標示的聲望分數。

只要你的家族成員還在燈塔格上，這個燈塔視為**被佔據**，且沒有人可以將其他家族成員放置在那裡。燈塔格只有在佔據該格的家族成員過世後，才會再度變為空置。(請查看下一頁關於「家族成員在海上過世」的說明)。

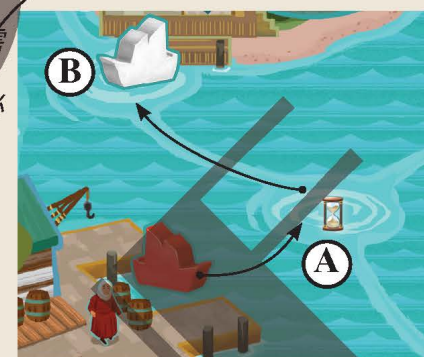
b) 從海上任意地點繼續航行

如果你在任何時間水域格或島嶼水域格開始移動(而且你還不想回到港口)，適用以上「3. 移動你的船隻」的規則。

範例(接續上頁):

在裝載牛隻、犁具跟家族成員到船隻板塊後(見上述)，**奧利佛**移動他的船隻。

他移動到 **(A)** 做為第一步，他不需要花費任何影響力方塊。但是 **(A)** 是一個時間水域格，他在進入時必須花費1時間。現在他可以停止移動，但他選擇再移動一步到 **(B)**。他必須將1個粉色方塊放回供應區，做為這一步的費用。



船長卡圖示的範例：



你每將1個橘色以及1個粉色方塊放回供應區，就可以額外移動1步。



你每將2個方塊(任意顏色，可相同)放回供應區，就可以額外移動1步。

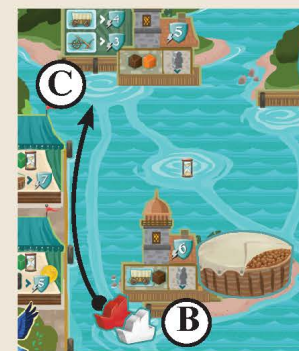


你每將1個綠色方塊放回供應區，就可以額外移動最多2步。

範例(接續上頁):

如果**奧利佛**選擇登陸 **(B)** 的島嶼，他的移動結束，他現在可以執行這座島嶼上的任何動作。但是他的船隻板塊上沒有篷車，所以他無法將家族成員放置到燈塔上；他也沒有任何空置的貨倉，所以也無法拿取可可豆籃。因此，他決定不要登陸，而是將另一個粉色方塊放回供應區，額外移動一步到 **(C)**，他決定在這座島嶼登陸。

首先他販售牛隻以獲得4聲望分數；販售犁具以獲得3聲望分數。接著他將1個棕色跟1個橘色影響力方塊放回供應區，然後將他的家族成員放置到燈塔上，他立即獲得5聲望分數，並結束他的回合。



c) 返回港口

你可以選擇不繼續航行，改為立即返回港口。直接將你的船隻標記放置到港口，並花費**1時間**(無論你從哪裡返回)。接著卸載你的船隻板塊，將所有在船隻板塊上的配件放進你的農場。最後，將你的船長放回遊戲盒中。

(所有使用過的船長皆會移出遊戲。)



釋疑

- 卸載寶箱後，將其面朝下放在自己面前。在遊戲進行中任何時候，你可以翻開它並從供應區拿取所示數量的金幣，然後將寶箱放回遊戲盒中。
- 如果某個島嶼上的板塊堆已耗盡，你無法從該島嶼獲得板塊。
- 你**不能**將任何裝載的配件丟棄，以此清空貨艙。
- 如果你的船隻在海上，你不能使用其裝載的配件來執行村莊中的行動。(舉例來說，在船隻板塊上的牛隻不能用來執行收穫行動，也不能在市集販賣。可可豆籃、茶葉包跟寶箱在返回港口前也不能使用。)但是，裝載在船隻板塊上的配件可以被算進人生目標卡的需求中。
- 你不能使用「家庭」行動來拿回燈塔或船隻板塊上的家族成員。
- 船長卡的數量是有限的，如果你無法雇用一名船長(無論是因為無法花費對應的費用，或是船長卡堆已耗盡)，你將不能將船隻開出港口。
- 如果你將一袋穀物裝載到船隻板塊上，你將可能擁有總共6袋穀物(5袋在農場上；1袋在船隻板塊上)。如果你的船隻返回港口時帶著1袋穀物，且你的農場上已經有5袋穀物，你必須將超出的穀物放回供應區。

市集

市集日會依照一般規則被觸發。但是在市集日中，每次輪到你販售時，你可以如常服務一位顧客，或是在新攤位出售1個可可豆籃或1個茶葉包(只能出售在你農場上的可可豆籃或茶葉包，在船隻板塊上的不能出售)。



如同一般規則，觸發市集日的玩家的第一次販售是無需額外費用的，而接下來的每次販售都必須額外花費1個綠色方塊跟1時間。如果你販售了1個可可豆籃，立即在聲望軌上獲得7聲望分數；如果你販售了1個茶葉包，則立即在聲望軌上獲得5聲望分數，並從供應區獲得1枚金幣。任何售出的可可豆籃或茶葉包皆會被放回遊戲盒中(它們數量是有限的)。這2個新攤位是永遠開放的(所以在同一次市集日中可以被多次使用)。

家族成員在海上過世

當家族成員在燈塔或是你的船隻板塊上過世：查看村莊編年史上，旅行(綠色區塊)類別是否還有空格，如果有，如常將該家族成員放置在那裡。如果編年史上的旅行類別已無空格，該家族成員不會被放置到公墓，而是放置到海葬格！將該家族成員放置到海上旅行區域中，其中一個空置的海葬格，並立即獲得該空格所示的聲望分數(如果有的話)。

遊戲結束

遊戲結束的條件依然是編年史或公墓的最後一個空格被佔據。但現在有第三種可能性：當有家族成員被放置到最後一個空置的海葬格時，也會觸發遊戲結束。其餘所有規則都與基礎遊戲相同。(進行最終計分时，跳過「旅行」的部分，由於所有在海上旅行相關的分數都是立即結算的。)



酒館與港口遊戲設置



遵從本規則書第2頁的酒館遊戲設置進行設置，但在以下幾步中進行調整：

1. 在洗混村民卡前，將以下4張卡放回遊戲盒中：侯爵、旅人、信使、海關守衛。

將4張港口擴充中的港口擴充村民卡加入卡堆：海軍上將、舵手、軍需官、製圖師。

(附錄第4頁中有更多關於這些卡的細節說明。)

12. 拿取4張標有酒杯與船錨圖示的遊戲設置卡，選擇對應遊戲人數的那張，將其放在遊戲版圖旁。



接著，依照本規則書第4頁，設置港口擴充的配件。

遊戲流程

沒有額外的規則。

與酒館擴充有關的規則，請查看本規則書第3頁的說明；與港口擴充有關的規則，請查看前面的內容。

遊戲結束

遊戲結束的條件與上述相同。計分也如常進行。



婚姻



終於，儀式場地布置好了，歡迎每位有情人跟另一名來自顯赫家族的成員舉辦婚禮，共結連理。

這神聖的結合會持續到死亡或遊戲結束。

有榮幸與你聯姻的會是誰呢？

婚姻擴充配件

16個工具板塊 16個麵包板塊



(這些板塊不算作貨物板塊)

2個婚姻擴充寶箱
(需要與港口擴充一起使用)



2名粉色
家族成員



(第3名只用於單人遊戲)

3張婚姻擴充村民卡
(需要與酒館擴充一起使用)



1張雙面婚姻版圖



1張婚姻
概述卡



(背面用於單人遊戲)

5個婚姻擴充顧客板塊
(標有雙戒指圖示)



5個家族成員
(紅色、黃色、藍色、
白色、紫色各1個)



16張婚姻擴充設置卡
(每種組合4張)



(所有設置卡的背面，有粉色外框)

1個骰子
(四面骰)



A) 儀式區
B) 烘焙坊
C) 雜貨店
D) 家庭小屋

1個瘟疫方塊



遊戲設置



遵從基礎遊戲規則書中第3頁的指示進行設置，但在以下幾步中進行調整：

1. 放置遊戲版圖後，將**雙面婚姻版圖**放置在遊戲版圖的左上方，將**工具與麵包板塊**放進一旁的供應區。(婚姻版圖背面的儀式區會給予不同的獎勵，你可以自行決定要使用哪一面。)

將**2名粉色家族成員**以及**四面骰**也放在一旁。

3. 拿取你的顏色的額外一名編號**1家族成員**，將其放進你的農場。(因此你會有5名編號1的家族成員。)

6. 將**5個婚姻擴充顧客板塊**加入基礎遊戲的顧客板塊中，然後依一般規則設置市集。

7. 「婚姻」行動格是黃色的，所以屬於**村莊編年史**中的「農場」職業類別。3人遊戲中會有1個額外空格；4或5人遊戲中會有總共2個額外空格。

12. 拿取**只有雙戒指圖示**的設置卡，選擇對應遊戲人數的那張，將其放在遊戲版圖旁。也將**婚姻概述卡**放在一旁。



遊戲流程



遊戲依一般規則進行。但是增添了兩個新行動格：「走私」與「婚姻」，要使用它們，你必須如常從該行動格拿取方塊(或執行「水井」行動)，並遵循其規則。



一輪流程



「走私」與「婚姻」行動格在新輪開始時也會被**影響力方塊**跟**瘟疫方塊**填滿，每輪開始時，按照對應的設置卡指示來填滿它們。記得將額外的**1個瘟疫方塊**加入綠色布袋，因此總共會有7個瘟疫方塊，如同婚姻擴充設置卡上所標示的一樣。

重要：在**第一輪遊戲時**(也只有**在第一輪**)，「家庭」行動格**不會放置方塊**。(從第二輪開始，如常放置設置卡上所示數量的方塊。)

註記：你依然可以透過「水井」替代行動來執行「家庭」行動(如同一般規則)，即使這是在遊戲的第一輪。



走私

你有3種不同方式來執行此行動(不需要放置家族成員)：

a) 將任意數量的麵包或工具販售給走私販(放回供應區)，並從每個販售的板塊立即獲得2聲望分數。要執行此行動，你必須花費1個綠色影響力方塊以及2時間。

或

b) 服務一位在排隊隊伍(5個棕色格子)中的顧客。將對應的貨物和/或穀物放回供應區，從排隊隊伍中拿取該顧客板塊，將其面朝下放在你的農場旁。你還必須花費1個任意顏色的影響力方塊做為額外費用。接下來，將排隊隊伍中的顧客依序向前遞補，然後立即從顧客板塊堆中抽取一位顧客補進空格。

或

c) 從供應區拿取2個不同顏色的影響力方塊，並且花費1時間。

範例：

「走私」行動格上還有1個綠色影響力方塊跟1個瘟疫方塊。現在是奧利佛的回合，他拿取走私行動格上的綠色方塊，接著花費1時間來從供應區拿取2個顏色不同的方塊。



接下來茉莉也想執行「走私」行動，她拿取瘟疫方塊，將其放回供應區並販賣3個工具。她總共必須花費4時間(2時間來自瘟疫方塊；2時間來自行動)以及1個綠色方塊，但是她可以立即獲得6聲望分數。



婚姻

此行動讓你可以派遣家族成員到儀式區。

重要：儀式區中每位玩家顏色只能各有1名家族成員。(但是儀式區中的家族成員有可能在遊戲過程中過世。這種情況下，玩家有可能在同個輪次中再度執行婚姻行動。)

如果你沒有家族成員在儀式區，從你的農場拿取一名家族成員，將其放置到儀式軌中其中一個未被佔據的等級上(等級1到6)。沒有家族成員存在的等級視為未被佔據。你必須為這個行動花費2時間以及1個任意顏色的影響力方塊。

你立即獲得所選等級所示的獎勵。大多數的獎勵圖示你已經認識了。請記得你在等級3時必須選擇，因為你只會獲得圖示中兩個影響力方塊的其中1個。而在等級2或4(取決於你使用婚姻版圖的哪一面)，你可以將1個你所選的影響力方塊，跟供應區中的1個或2個影響力方塊做交換(取決於你使用婚姻版圖的哪一面)。

註記：如果你從婚姻行動格拿取方塊的話時，你已經有家族成員在儀式區了，則你自動放棄執行行動。

在儀式區中的家族成員會在舉行婚禮時締結婚約。婚禮會在每輪結束時，舉行完彌撒後進行，但在最終彌撒後不會舉行婚禮。(也就是說，遊戲結束條件被觸發後，不會再進行婚禮。)

範例：

奧利佛從「婚姻」行動格拿取一個棕色方塊並放到他的農場，然後將他的一名家族成員(從他的農場)放置到儀式軌的等級6。為此他花費2時間以及他剛才拿取的棕色影響力方塊。

同時，他獲得3袋穀物做為獎勵(等級6)。由於剛才花費了2時間，奧利佛越過了時間軌上的羽毛筆，現在他必須選擇他的(紅色)編號1家族成員中的其中一名過世。

他選擇讓剛才放置到儀式區的那名家族成員過世，將其放置到編年史中「黃色的農場區域」(本輪稍後時，他可以再度將1名家族成員放置到儀式區中)。





婚禮(每輪結束時，舉行完彌撒後進行)



婚禮包含3個步驟，請依序進行：

1. 投擲四面骰並放置一名粉色家族成員
2. 締結婚約並移動家族成員
3. 獲得獎勵

1. 投擲四面骰並放置一名**粉色家族成員**(從供應區)，將其放置到骰子結果對應的等級。如果此等級**已被佔據**，則粉色家族成員**不會被放置**(也不需要再次擲骰)。

註記：如果根據擲骰結果，需要放置一名粉色家族成員，而供應區**沒有**粉色家族成員時，從**家庭小屋**拿取一名粉色家族成員，並將其根據擲骰結果放置到儀式區。(如果家庭小屋有兩名粉色家族成員，選擇待在那裡較久的那一名。)

佔據**等級前二高的兩名**家族成員(等級1為最高；等級6為最低)，將「締結婚約」(這代表他們現在會一起被移動，除非其中一方過世，或被對應玩家的「家庭」行動拿回)。擁有位於**較高等級**的家族成員的玩家，可以選擇將這對伴侶移往**烘焙坊**(位於上方，標有麵包圖示)或是**雜貨店**(位於下方，標有工具圖示)。



在4或5人遊戲中，等級**第三高與第四高**的家族成員也會締結婚約。擁有等級第三高家族成員的玩家，可以選擇將這對伴侶移往烘焙坊或雜貨店。

範例：

克里斯、茱莉、瑪麗跟**奧利佛**在第三輪遊戲中，各自放置了1名家族成員到儀式區中。

現在彌撒已經結束，四面骰也已經投擲，骰子結果顯示等級2，等級2未被佔據，所以會有一名粉色家族成員被放置到那裡。但是供應區中已經沒有粉色家族成員，所以拿取在家庭小屋中的粉色家族成員，將其放置到等級2，並與**克里斯**的家族成員締結婚約；同理，**茱莉**跟**瑪麗**的家族成員也會締結婚約(因為是4人遊戲，如果可能的話會結成兩對伴侶)。

單獨在烘焙坊的**瑪麗**家族成員(因為另一名屬於其他玩家的家族成員在該輪稍早過世了)，以及在儀式區跟家庭小屋的**奧利佛**兩名家族成員，總共三名家族成員都會被放回各自擁有者的農場。此時，**奧利佛**立即獲得一個機會(由於他的家族成員從儀式區返回)，他可以花費1個任意顏色的影響力方塊，來獲得1個麵包或是1個工具。

現在兩對新伴侶可以移動到烘焙坊或雜貨店，分別由**克里斯**和**茱莉**選擇。

在下個步驟中，**茱莉**跟**瑪麗**可以各自獲得2個麵包；或是1個麵包跟2袋穀物，由他們各自選擇。

而**克里斯**則可以獲得2個工具；或是1個工具、1個粉色跟1個橘色影響力方塊。

2. 接著將舊伴侶們(在之前輪次的婚禮中已締結婚約，分屬於2位玩家的家族成員)，從烘焙坊跟雜貨店移動到家庭小屋(最右邊的區域)。然後將剛締結婚約的伴侶們(在目前婚禮階段中締結的)，從儀式區(最左邊的區域)移動到烘焙坊或雜貨店，由擁有較高等級家族成員的玩家決定。最後，將所有**沒有**伴侶的家族成員(未締結婚約或鰥夫/寡婦)，放回各自擁有者的農場。

任何有家族成員從儀式區被放回農場的玩家(也就是沒有成功締結婚約)，可以立即花費1個任意顏色的影響力方塊來獲得1個麵包或1個工具。

家族成員的「自動移動」(不管有沒有伴侶)只會發生在婚禮中。但是執行「家庭」行動，依然可以讓你拿回在婚姻版圖上的家族成員，並將其放回你的農場(但在這種情況下，你不能由於從儀式區返回而獲得麵包或工具)。

如果**粉色家族成員**擁有前往烘焙坊或雜貨店的**選擇權**(因為它等級較高)，投擲四面骰來決定該對伴侶的去處。(骰子的其中兩個顏色代表烘焙坊，另外兩個代表雜貨店，如版圖上所示。)

烘焙坊與雜貨店是**不限人數**的(也就是說，4或5人遊戲中，兩對伴侶可以前往同一個地方)。



3. 現在玩家們可以從每名自己的家族成員獲得獎勵，這會取決於他們在哪個地方。

在**家庭小屋**中的伴侶正在期盼「雙胞胎」出生：

- 擁有組成伴侶的**家族成員**的玩家各自從供應區獲得自己顏色的一名**家族成員**(如果你有多對伴侶，從每對伴侶各獲得一名)，將新獲得的**家族成員**放進你的農場。(如同一般規則，拿取編號最小的**家族成員**。)

註記：獲得此獎勵時，玩家不能改為從遊戲版圖上拿回一名**家族成員**到農場。(只有「家庭」行動可以這樣做。)

在**烘焙坊**跟**雜貨店**的伴侶獲得對應獎勵：

- 每名你在**烘焙坊**的**家族成員**讓你獲得2袋穀物跟1個麵包；或是2個麵包。
- 每名你在**雜貨店**的**家族成員**讓你獲得2個影響力方塊跟1個工具；或是2個工具。

結束後，新一輪遊戲開始。



麵包與工具

麵包可以在彌撒的步驟2中，讓你的一名或更多**家族成員**，在教堂軌上推進。

所以，你可以花費1個麵包來讓1名**家族成員**推進，而不用花費穀物(你可以在推進階級時，為每個階級自由選擇要花費穀物還是麵包。)

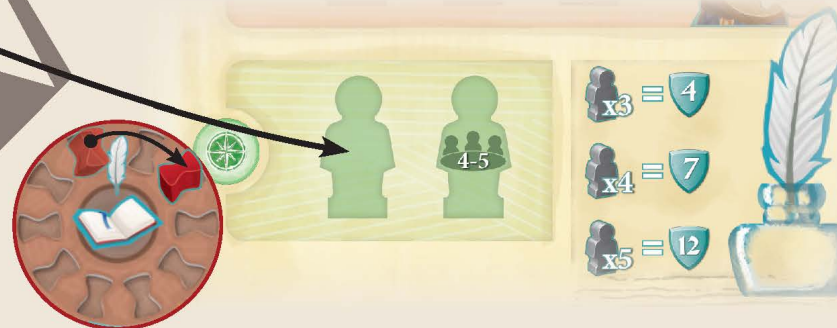
或是你可以在**任何時候**對你的一名未過世的**家族成員**使用1個麵包，以此將它的編號**加1**，將麵包放在該**家族成員**底下做為標示。從現在開始，該**家族成員**視為屬於「**下一個世代**」(也就是**下一個數字**)。

重要：你在遊戲中只能對每一名**家族成員**各使用一次麵包！你只能對可見的**家族成員**使用麵包(所以其不能在黑色布袋中)，而且其必須是在遊戲版圖上或你的農場中站立著(代表仍活著)的**家族成員**。(當「攜帶」著麵包的**家族成員**過世時，將麵包板塊放回供應區。)



範例：

奧利佛的時間標記剛經過羽毛筆，他必須選擇一名**家族成員**過世。他有兩名編號1、三名編號2跟一名編號3的**家族成員**在版圖上。他現在將兩個之前獲得的麵包放置在兩名編號1**家族成員**底下。現在這兩名**家族成員**的編號視為「等於」2。他選擇在旅行地圖上，鄰近村莊的北方城市中的**家族成員**過世，並將其放置到村莊編年史中對應的**空格**。



一個工具可以在執行「工坊」行動時花費使用，並讓你立即獲得兩次對應的貨物。(所以如果你在釀酒廠中花費1個工具，可以製造4個啤酒。)或是在磨坊花費2時間跟2袋穀物，並花費1個工具的話可以獲得4枚金幣。

每次執行工坊行動時只能花費1個工具！

花費工具獲得額外的貨物板塊或金幣時，不需要花費額外的影響力方塊、穀物或時間。

註記：麵包與工具不被視為貨物板塊。舉例來說，它們不能做為議會第三階級的特權行動的目標。

同理，執行議會第三階級的特權行動時，也不能花費工具。

範例：

茉莉想要執行畜舍的行動。她從「工坊」行動格拿取1個影響力方塊，並從她的農場拿取一名家族成員放置到畜舍下方的工作格。為此她總共需要花費6時間(3時間由於訓練；3時間由於飼養)，她決定花費1個工具，現在她可以選擇從供應區拿取2個牛隻或2個馬匹。(她不可以各拿取1個。)最後**茉莉**決定拿取2個馬匹。(因為她花費了一個工具，她可以獲得該貨物兩次。)



家族成員過世

如果有家族成員在婚姻版圖上過世，它會被放置在村莊編年史中「黃色」的空格，如果那裡還有空格的話(不一定要是有婚姻圖示的空格)。如果所有「黃色」空格都被佔據了，它會被放置到公墓(如同一般規則)。

註記：如果過世的家族成員締結婚約的對象是另一個粉色家族成員，立即將粉色家族成員放回供應區。

婚姻擴充與酒館和/或港口擴充結合

這個新擴充可以與任何擴充結合。當你搭配酒館擴充和/或港口擴充一起遊玩時，遵照以下的調整進行設置：

- 如果搭配酒館擴充遊玩，將3張婚姻擴充村民卡加進30張村民卡中洗混，然後將其分為3堆各11張卡，面朝上放置到酒館版圖上。
- 如果搭配港口擴充遊玩，將2個婚姻擴充寶箱加進6個寶箱中洗混，並如常將此板塊堆面朝下放置到海上旅行區域中的「金銀島」。
- 在這兩種搭配的情況下，拿取標有對應擴充圖示的遊戲設置卡，選擇對應遊戲人數的那張，將其放置在遊戲版圖旁。

遊戲流程

沒有額外的規則，各個擴充的規則皆適用。

遊戲結束

請查看港口擴充關於遊戲結束的說明，最終計分如常進行。

