

UWE ROSENBERG

蝙蝠農家



一款適合1-4個玩家、12歲以上 • 遊戲時間：玩家人數乘以30分鐘

阿提瓦座落在非洲迦納東南方一帶，由帶有平坦頂峰的陡峭山丘所組成。一個絕大範圍都是常青的森林保護區，也是許多瀕危物種的家園。然而，伐木業和盜獵還有開採黃金甚至開採鋁土礦業都給保護區帶來很多破壞。

在此同時，在附近的奇比鎮，市長因為在自家果園提供庇護所給數量龐大的果蝠造成當地不小的騷動。這個人意識到果蝠對於森林砍伐區有多大的價值：果蝠白天睡覺並在日落時出發尋找食物，為了合適的食物會飛到將近60英里外。牠們在飛行返家過程中會排泄出吃過的水果種子，散佈在廣大的區域：一個數量達150,000隻的果蝠族群每年可以重新造林達2,000英畝土地。

就如同那個市長一樣，在遊戲中，你會在阿提瓦附近的區域發展一個小社區，為新興家庭建造房子並分享你所得知關於挖礦負面影響的知識，還有果蝠對於環境的重要性。獲得新土地，管理你的動物與資源，讓你的社區蓬勃發展。最終在社區發展與環境保護取得最佳平衡的玩家獲勝。

遊戲配件

紙板部分



1個行動版圖 (折疊的)

用於
3人遊戲



2個行動擴張版圖 (雙面)

用於
4人遊戲



52個家庭指示物
(雙面；每個玩家各13個)



正面：
未受訓家庭



背面：已受訓家庭
(有一個水果蝙蝠圖標)

44個汙染標記 雙面



正面：汙染



背面：發現金礦
(22x無金礦，20x一個金礦，
2x兩個金礦)



6個行動格板塊



4個供應版圖 (每個玩家一個)



52個樹木指示物
(每個玩家各13個)



40個金礦指示物
(25x1個金礦，15x5個金礦)



1個起始
玩家標記

88張卡牌



36張地點卡牌

(10張農莊，10張拓居地，12張鄉 (4套3張卡牌，每個玩家1組) 村，4張城鎮)



12張概述卡牌



36張地形卡牌
(都不相同)



4張夜晚卡牌
(每個玩家1張)

200個木製配件



12個工人指示物
(有4種顏色；每個玩家
3個)



32個水果指示物
(橘色；每個玩家8個)



32個野生動物指示物
(淺褐色；每個玩家8個)

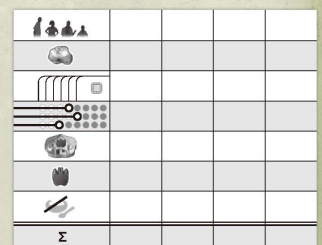


28個山羊指示物
(白色；每個玩家7個)



96個果蝠指示物
(黑色)

其他





1疊計分紙



1個布袋

遊戲設置

一般遊戲區域

- 1 展開行動版圖並放置在遊戲區域中間。
- 2 將兩個行動擴張版塊其中一個連結到行動版圖右側：1-2個玩家遊玩時，使用擴張版圖的背面（在右下底部角落顯示兩人）；3-4個玩家遊玩時，使用對應擴張版圖的正面（在右下底部角落顯示了遊玩人數）。將另一個行動板塊放回遊戲盒中-此場遊戲你不會用到。
- 3 將行動格板塊洗混並放置在行動版圖的回合格II-VII上，一個格子放置一個，回合格I保持空的。
- 4 將地形卡牌洗混並將整疊向下放置在行動版圖上，在  行動格旁。
- 5 從地形卡牌堆抽取卡牌並面朝上放置在牌堆右側，在每個  行動格上方一張。（當1-2個玩家時，只有三個位置；當3-4個玩家時就會有四個位置。）
- 6 將地點卡牌依名稱分類並一疊疊面朝上放置在行動版圖底部邊緣，在對應的行動格旁；從左到右：農莊，拓居地，鄉村，城鎮。（行動格上有房屋格數量的圖示。）
- 7 將所有汙染標記放進布袋並弄混。而後將袋子放置在一條金礦河流的插圖旁（在行動擴張版圖旁右側）。
- 8 將金礦和果蝠指示物放置在公共供應堆靠近行動版圖旁。
- 9 將計分紙放置一旁。



— 一般遊戲區域 —

- 10 拿取一個**供應版圖**放置在你前面，版圖下方預留足夠放置卡牌的空間。(兩到三行)
- 11 拿取**8個野生動物**，**13個樹林**，**8個水果**，**13個家庭**和**7個山羊**等指示物並放置在對應形狀的格子上。(無須在意格子上的圖標-有另外的用途，在稍後會說明。)確保家庭指示物的**已受訓面**(有一個果蝠圖標)為**面朝下**。
- 12 拿取你所選顏色的**3個工人指示物**，一張**夜晚卡牌**，和**3張不同的概述卡牌**並將這些配件放在你的供應版圖旁；在**單人遊戲**中，拿取所有的**紅、黃和藍工人指示物**。放所有其餘個人配件回遊戲盒中-此場遊戲你不會用到。
- 13 從行動版圖旁的對應牌堆抽取一張**鄉村卡牌**並**面朝上**放置在你的供應版圖下方，在**第三個**卡牌位置。確保卡牌放正，也就是說，卡牌名稱在左上角。
- 14 從你的供應版圖拿取**最左側的家庭指示物**，**已受訓面依然朝下**，放置在你的鄉村卡牌右下角的**房屋空格**。
- 15 隨機決定一個**起始玩家**，該玩家獲得**起始玩家標記**。

- 16 依順時鐘方向，其他玩家依據與起始玩家的順位位置獲得**補償**。

- 在3人或4人遊戲時，第二順位玩家從公共供應堆獲得**1個果蝠指示物**放置在他的鄉村卡牌上，顯示一個果蝠圖標的格子上。
- 在3人或4人遊戲時的第三順位玩家與在2人遊戲時的另一個玩家，從他的供應版圖獲得**最左側的野生動物指示物**放置在他的鄉村卡牌上，顯示一個野生動物圖標的格子上。
- 在4人遊戲時，第四順位玩家從他的供應版圖獲得**最左側的一個山羊指示物**放置在他的鄉村卡牌上，顯示一個山羊圖標的格子上。



標記

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|----------|
| 3 | 2 | 1 | 1 | 1 | 每個不同的食物! |
|---|---|---|---|---|----------|

繁殖

| | | | |
|-----|-----|-----|-----|
| 第一種 | 第二種 | 第三種 | 第四種 |
| 0/0 | 0/0 | 0/0 | 0/0 |
| 1/0 | 0/0 | 0/0 | 0/0 |
| 1/0 | 0/0 | 0/0 | 0/0 |
| 第五種 | 第六種 | 第七種 | 計分 |
| 0/0 | 0/0 | 0/0 | |
| 0/0 | 0/0 | 0/0 | |

隨機階段

- 收入:** 每有一個家庭就從家庭收入牌堆拿取一個金幣。每有一個未受訓家庭就抽取1個行及標記。
- 野生動物、樹木與水果:** 拿取新鮮的、未受訓家庭。
- 果蝠:** 將夜晚卡上的果蝠放回你的社區。
- 餵養:** 食物需求 - 家庭行到減掉山羊行列。
- 繁殖:** 根據當前遊戲條件拿取標記的家庭或動物。
- 工人:** 從行動版圖拿取工人。
- 標記:** 翻開新的地形卡; 標記行動版圖。

遊戲設置

| | | |
|----|----|----|
| 1. | 2. | 3. |
| 1. | 2. | 3. |
| 1. | 2. | 3. |
| 1. | 2. | 3. |

遊戲 - 共進行本種以下:

工作階段

輪流放置一個工人到一個行動版圖上以開始上輪的行動; 與所有有工人被放置。

在每個回合後重組: 重新整理工人牌堆。

遊戲結束

計算分數

你已準備好開始遊戲了!

接下來的規則能應用在任何玩家人數，包含單人遊戲。額外的單人遊戲規則請參照第11頁。

遊戲流程

遊戲會進行七輪。每輪包含一個工作階段，當中每人會執行三個回合，再來是一個維護階段，當中你會執行多數自動的任務。

工作階段

從起始玩家開始後依順時鐘順序，每個玩家各進行一個回合，包含一個強制性的工人行動再來是一個選擇性的果蝠行動，每個玩家總共會執行三個回合。(在此遊戲中，沒有在遊戲輪中獲得超過三個回合的機制。)

1. 工人行動 (強制性)

回合開始你便放置一個未使用的工人在一個未佔領的行動格上(在行動版圖或擴張版圖上)，立即執行相關行動。(只有放置工人的玩家執行行動。)

行動以圖標標示，以下會列出不同圖標，以及關於該行動的敘述。



| | | | |
|--|--------------------------------------------------------------------------------------|--|--------------------------------------------------------------------------------|
| | 地形 ：從面朝下牌堆抽取一張地形卡牌。 | | 交換 ：花費所標示數量的金礦來獲得所標示數量的指示物(山羊或家庭)。 |
| | 獲得在行動格子旁一張面朝上的地形卡牌。 | | |
| | 指示物 ：獲得所示的指示物。 | | 執行所示的行動數次，最多和你地形卡牌上的自然圖標數量相同。 |
| | 有果子的樹 ：獲得樹木和水果指示物各一個，將水果指示物放置在樹木指示物上。你無法將水果放置其他地方；如果你無法正常放置樹木指示物，你也無法獲得水果指示物。 | | 在你執行此圖標之上的主要行動後，如果在你的社區裡至少有4張地形卡牌，你可以執行一次所示的額外行動。(地點卡牌和自然圖標並不列入計算-只有計算地形卡牌部分。) |
| | 選擇 ：選擇獲得兩者之一(最多)兩隻果蝠或一頭野生動物。 | | |
| | 訓練(分享知識) ：將一個在你的社區裡未受訓家庭指示物翻面。 | | 地點卡牌 ：花費樹木與金礦來獲得所標示的地點卡牌並獲得起始玩家標記。(注意每對行動格的右側格總是比左側格多花費1個金礦。) |
| | 支付所標示數量的金礦(一次)來執行(最多)三個訓練行動。 | | 僅在四人遊戲時 ：箭頭左右的行動格(兩者都顯示「金礦 x 自然圖標」)無法被同一個玩家佔領。 |

細節：

- 如果一個行動格提供多個行動，你可以任意順序執行這些行動。
- 你可以獲得比你應該獲得的數量更少的指示物。
- 如果你無法或不想執行一個行動，你可以跳過。
- 你可以放置一個工人在一個行動格上且不執行該格的行動。

行動格板塊

在行動格板塊上的行動格與印製在板塊上的行動和下方的行動皆有關聯(印製在行動版圖上)。這也適用於當前回合的行動格，是沒有行動格板塊的，但也同樣有兩個有關聯的行動：一個家庭行動和一個印製在下方的行動。

範例：當前回合格(第一回合)提供一個家庭與一個訓練行動。右側行動格則提供了2棵樹木，1隻果蝠和1頭野生動物。



這個兩個行動的組合會隨著遊戲進度變化。(詳情見維護階段的第7步驟)。



範例：在下個回合，左邊的格子會提供2棵樹木和一個訓練行動；右側的格子會提供1個家庭，1隻果蝠和1頭野生動物。

地形與地點卡牌

多數行動格能讓你獲得各種指示物：動物，樹木，家庭和金礦。除了金礦外，所有的指示物都須放置於卡牌上獲得，主要有兩種類型：**地點卡牌**和**地形卡牌**。

為了獲得一張卡牌，你需要執行對應的行動：**地點卡牌**花費樹木與金礦且都會提供房屋空格(最多四個)給家庭使用；**地形卡牌**是免費的，但它們鮮少提供房屋空格。

獲得的卡牌必須**面朝上**放置在你的供應版圖下方，**一排最多四張卡牌**。當獲得一張新卡牌時，放置在與已放置卡牌**邊對邊相鄰**的位置，確保該卡牌**放正**。也就是說，卡牌名稱在左上角。(你不可旋轉卡牌。)你可以將卡牌放置一排的下方，形成新的一排，即使已經有放卡牌的一排卡數少於四張。(你不需要將一排卡牌排滿。)在你供應版圖的卡牌統稱為**你的社區**。

範例：你遊戲開始時有一張鄉村卡牌在第三個卡牌位置。下一張你獲得的卡牌必須放置在該鄉村的左邊或右邊或下方；選擇最後者就能開始在第二排放置卡牌。



細節：

- 你可以擁有任意數量的卡牌及排列。
- 放置卡牌的位置只與污染有關。(詳情見維護階段的第1步驟)。

地點卡牌與地形卡牌非常相似：



每張卡牌左上角標明了分數價值，卡牌名稱和類型；地形卡牌也標明了編號(01-36)且大多顯示一個自然符號(見方框內)。卡牌其餘的八個格子標示了各式各樣的指示物。

自然圖標

有些在行動版圖與擴張版圖上的行動會依你的地形卡牌上。圖標數量決定效果-你擁有的數量越多，該行動就越強大。(圖標代表了自然保護區或-在遊戲術語稱為-缺乏可居住房屋。注意編號27卡牌上有兩個該圖標。)



此格子提供空間給1個**家庭**。



只出現在編號16和28的卡牌上：此格子為一個不適合居住的房屋，**無法**提供一個家庭房間。基本上是一個封鎖的格子，除了一個特殊行動(詳情見「果蝠棲息屋」)。



此格子提供空間給1頭**野生動物**。



此格子提供空間給1隻**果蝠**。



此格子提供空間給1頭**山羊**。



此格子提供空間給1棵**樹木**。如果格子上有樹木，這也能提供空間給1叢**水果**。在放置水果前你必須先放置樹木。



只出現在編號01的卡牌上：這一組有此圖標的3個格子每個都各提供空間給1棵樹木，樹木進而提供空間給任何1頭野生動物或1叢水果。不同的樹木可以保留不同的指示物，但1棵樹木限1個指示物。在放置指示物時你必須要先放置樹木。



只出現在編號03和35的卡牌上：這一組有此圖標的8個與3個格子每個都各提供空間給1棵樹木，樹木進而提供空間給1隻果蝠或1叢水果。不同的樹木可以保留不同的指示物，但1棵樹木限1個指示物。在放置指示物時你必須要先放置樹木。



只出現在卡牌編號01, 09, 13和35上：此格子提供空間給1叢**水果**；不提供空間給樹木。



一個**空格**(也就是說，一個沒有圖標的格子)提供空間給1個除了家庭以外的任一類型指示物，提供空間給那些已經放置在相同卡牌上其他格子的指示物(詳情見「空格」)。



起始玩家標記

當獲得一張地點(非地形)卡牌時，你也會得到**起始玩家標記**。該標記會在一個遊戲輪中多次轉手。在工作階段結束後最後持有的玩家成為起始玩家，從他開始進行該輪的維護階段。起始玩家標記轉手並不影響當前工作階段-繼續依順時鐘進行遊戲，不會影響當前順序。

注意：一般來說起始玩家標記在首兩個遊戲輪不會轉手。原因是出於非起始玩家們在遊戲設置時獲得的額外指示物。

重要！獲得起始玩家標記需要你去獲得一張地點卡牌。使用地點卡牌行動格時，你無法在不獲得地點卡牌的狀況下成為起始玩家。

獲得指示物



當你獲得**金礦**時，從公共供應堆拿取並放置在你的社區旁。金礦有1和5的面額；如果你需要可以隨時做更換。



當你獲得**果蝠**，從公共供應堆拿取並放置在你的社區裡一張卡牌上：



在一個有蝙蝠圖標的未佔領格上，



在1個未佔領的已受訓家庭上(詳情見「家庭與訓練」)，



在1棵可以保留1隻果蝠的未佔領樹木上(編號03和35的卡牌)，



或在一個未佔領空格上(如果允許，詳情見「空格」)。



當你獲得**野生動物**，從你的供應版圖拿取**最左側**的野生動物指示物並放置在你的社區裡一張卡牌上：



在一個有野生動物圖標的未佔領格上，



在1棵可以保留1頭野生動物的未佔領樹木上(編號01的卡牌)，



或在一個未佔領空格上(如果允許，詳情見「空格」)。



當你獲得**樹木**，從你的供應版圖拿取**最左側**的樹木指示物並放置在你的社區裡一張卡牌上：



在一個有樹木圖標的未佔領格上，



或在一個未佔領空格上(如果允許，詳情見「空格」)。



當你獲得**水果**，從你的供應版圖拿取**最左側**的水果指示物並放置在你的社區裡一張卡牌上：



在1棵未佔領樹木上，



在一個有水果圖標的未佔領格上(編號01, 09, 13和35的卡牌)，



或在一個未佔領空格上(如果允許，詳情見「空格」)。

注意：你在維護階段的第2步驟時獲得水果。如之前所指出，如果你獲得一棵「有果子的樹」，你必須將水果放置在剛獲得的樹木上；你無法放置在其他位置。



當你獲得**家庭**指示物，從你的供應版圖拿取**最左側**的家庭指示物並放置，**未受訓面朝上**放置，在你的社區內一個**沒有家庭**的房屋空格上。

特殊情況：你可以放置1個家庭指示物在1個被果蝠佔領的房屋(詳情見「果蝠棲息屋」)。如果你這麼做，你必須將果蝠放回供應區。**除非**你立即訓練該家庭。(詳情見「家庭與訓練」)



當你獲得**山羊**，從你的供應版圖拿取**最左側**的山羊指示物並放置在你的社區裡一張卡牌上：



在一個有山羊圖標的未佔領格上，



或在一個未佔領空格上(如果允許，詳情見「空格」)。


一般規則

- 野生動物，樹木，水果，家庭與山羊指示物這些在你設置時拿取的配件整場遊戲中都會屬於你：不論是你供應版圖上的或者在你社區裡的卡牌上的。反過來說，這就表示這些指示物是有限制的-你不會擁有超過8頭野生動物，13棵樹木，8叢水果，13個家庭或7頭山羊。
- 金礦與果蝠照理上是無限量供應的。如果指示物不夠用，請找其他物品代替。
- 如之前所指出，除了金礦外，所有在遊戲中獲得的指示物必須放置在卡牌上。如果你無法放置1個指示物，你無法獲得該指示物。
- 在你的社區旁你可以擁有的金礦數量是沒有限制的。
- 你不可重新排列在你卡牌上的指示物，且你不可以隨意棄掉任何指示物。(例外：詳情見「果蝠行動」。)

空格

有些地形與地點卡牌，包含你的起始鄉村，會有無圖標指出該格可放置何種指示物的空格。這些格子提供空間給**任何類型的指示物**，除了**家庭**以外，前提是該指示物類型已經放置在該卡牌上。(家庭指示物無法放置在空格，只能放置在房屋格子上。)

特殊情況：

- 在空格上的樹木可以擁有水果，即使在該卡牌上的其他樹木上沒有水果。換句話說，如果該卡牌上已經有樹木，你可以從一個  行動擺放1棵「有果子的樹」在一個卡牌空格。
- 如果卡牌上有水果，你可以在維護階段的第2步驟時將獲得的水果放置在該卡牌空格上(不論有無樹木)。
- 如果卡牌上有帶有果蝠指示物的已受訓家庭(詳情見「家庭與訓練」)，你可以將果蝠放在空格上。

範例：依圖所示，你可以放置山羊或樹木(無論有沒有水果)在該卡牌的空格上。但在你的家庭已受訓並放置果蝠前，你無法放置果蝠。(詳情見「家庭與訓練」)。



花費指示物

每當你花費**金礦**或**果蝠**，將它們放回到公共供應區。當花費金礦時，可以找零，如果需要。

每當你花費**野生動物**，**樹木**，**水果**或**山羊**，將指示物放回你的供應版圖，放置在相對應列的最右側格子，一個指示物一格，不留空格。

你可以花費**樹木**，即使上面有水果，將水果放回供應版圖的水果行列最右側空格，且沒有補償。



注意：你無法花費在你供應版圖上的指示物。你的供應版圖有點類似個人的「公共供應堆」且上面的指示物並不「屬於」你。只有在你社區旁的金礦和在你卡牌上的指示物可以花費。

家庭與訓練

剛獲得的家庭通常一開始都是「未受訓的」，也就是說，已受訓面(顯示一個果蝠圖標那面)面朝下。要將他們「訓練」，你需要執行一個訓練行動，這讓你能將1個家庭指示物翻到已受訓那面。

特殊情況：在第一輪與第六輪，當前遊戲輪格標示1個家庭和一個訓練行動，這讓你能放置1個已受訓面朝上的家庭指示物。(換句話說，這些行動可以結合成一個，會影響果蝠佔領房屋的行動，詳情見下方「果蝠棲息屋」。)

下列表格說明了訓練在遊戲中的影響：

|  |  |
|-------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
| 未受訓家庭只提供了空間給該家庭。 | 每個已受訓家庭提供了空間給1隻果蝠。已受訓家庭中放置的果蝠讓你能在相同卡牌上的空格放置其他果蝠。 |
| 在收入時(維護階段的第1步驟)，未受訓家庭會去挖金礦。 | 已受訓家庭收入1個金礦。 |
| 在餵養時(維護階段的第4步驟)，每個未受訓家庭讓你可以花費1隻果蝠作為食物。 | 已受訓家庭不吃果蝠。(你也可以說這是訓練後的缺點。) |
| 計分時，未受訓家庭並未提供獎勵分數。 | 計分時，每個已受訓家庭提供1點獎勵分數。 |



訓練行動代表與該家庭分享有關環境保護和果蝠重要性的知識。

果蝠棲息屋

行動格板塊上所示的行動，讓你在你的社區裡每個**未佔領**的房屋上放置1隻果蝠。(從供應堆中拿取)包含不適合居住房屋(在編號16和28的卡牌上)如果它們沒被佔領。這行動是**唯一**在沒有受訓家庭情況下將果蝠放置在房屋上的方法。

果蝠可以**無限期**佔領房屋；然而，如果他們離開(詳情見「果蝠行動」)，他們**無法**返回該房屋。還有，如果一個家庭搬入一個被果蝠佔領的房屋，果蝠必須放回公共供應區，**除非**你立即訓練該家庭(僅可能在第一輪與第六輪，在它們的相對應的遊戲輪格上)。



一般房屋



不適合居住房屋



2. 果蝠行動 (選擇性)

在每個回合結束後(也就是說,一輪最多有三次),在你完全執行完所選行動格的行動後,如果符合以下條件,你可以執行一個果蝠行動:

- 你擁有至少3隻果蝠且
- 至少擁有1叢水果在你的社區且
- 至少在你的供應版圖上有1棵樹且
- 至少還有1棵樹的空間。

執行這個行動時,從你的社區選擇3隻果蝠並將牠們移動到你的夜晚卡牌上。之後花費1叢水果並獲得1棵樹木,遵循花費與獲得指示物的規則。

細節:

- 你可以使用你前面的行動剛獲得的果蝠。
- 果蝠和水果可以從你的社區裡任何卡牌上拿取。
- 在你夜晚卡牌上的果蝠在維護階段的第3步驟時會放回你的社區。(雖然果蝠稍後才返回,但你會立即獲得樹木。)

範例:

- 1 在你的回合時,你放置一個工人在所示的組合行動格上,底下的行動選擇了果蝠,因此獲得總共3隻果蝠和1個金礦。
- 2 你將果蝠放置在你的地形卡牌上並將金礦放置在你的社區旁。
- 3 現在行動完成了,你決定執行一個果蝠行動,從你的社區移動3隻果蝠放到你的夜晚卡牌上。
- 4 再來你花費你唯一的水果,將水果放回你的供應版圖。
- 5 最後,你獲得1棵樹木,將該樹木放置在唯一可放置的格子:你鄉村卡牌上的空格。



提示:第一次遊戲的玩家往往會忘記果蝠行動,記得持續提醒彼此並讓玩家們在他們開始下個回合的行動前執行回溯行動。



果蝠行動代表著牠們尋找食物的日常,還有種子藉由在牠們返家時排泄出來後長成樹木。

維護階段

維護階段包含必須依照順序執行的七個步驟。在大多數的步驟中,你可以同步執行。如果需要,依桌子順時鐘順序執行,從當前的起始玩家開始,每個玩家依序完成步驟。

步驟1: 收入

你的社區每有1個已受訓家庭,從公共供應堆獲得1個金礦。

提示:你可以輕易辨識在你社區內的已受訓家庭:它們會有果蝠指示物在上面或,如果沒有的話,你可以用上面的果蝠圖標辨識。

你的社區每有1個未受訓家庭,從布袋裡抽取1個汙染標記(不可查看),根據標記上所示的金礦數量(在「未汙染」面)從公共供應堆獲得對應數量的金礦,如果有的話。之後將這些汙染標記翻到「汙染」面並放置你社區內未汙染的格子上(詳請見方框內敘述),發現的金礦數量不影響。

注意:在一開始時,有一半的汙染標記物顯示金礦,包含兩個顯示兩個金礦的指示物。



汙染面



無金礦



發現1個金礦



發現2個金礦



放置汙染

檢視你社區裡的卡牌，從最上方一行格子開始。**一行一行，從左到右。**放置一個汙染標記在每張卡牌最上方的中間格除非該格已經汙染。如果最上方中間格都已經汙染，在每張卡牌最上方的**右邊格**重複這個步驟。如果最上方的右邊格都已被汙染，從第二行格子每張卡牌的**左邊格**開始放置(一個接一個，從左到右)。以此類推。

汙染毀了一切：如果汙染的格子有任何指示物，你必須將指示物放回相對應的供應區(果蝠到公共供應區，其他的都到你的供應版圖)。汙染將在整場遊戲中殘留在你的社區，該格子被封鎖且永遠被占領。**沒有方法**移除。

範例：你有1個已受訓家庭和3個未受訓家庭與兩個在先前遊戲輪中被汙染的格子；你在這輪獲得編號19的卡牌，這就是為什麼上面尚未有汙染。先忽略右側反灰編號13的卡牌(視同該卡牌尚未出現)- 在這範例後會用於其他解釋。

在收入時，已受訓家庭讓你獲得1個金礦；未受訓家庭讓你從布袋抽取3個汙染標記，獲得2個額外金礦。現在你必須放置汙染標記在你的卡牌上：

1. 你必須放置第一個標記在①，該位置是你社區裡第一張卡牌最上方的中間格，也就是說，第一排最左邊的卡牌。
2. 因為所有卡牌最上方的中間格都已汙染，你繼續放置第二個標記在②，也就是「第一張」卡牌最上方的右邊格。
3. 最後你放置第三個標記在③，你社區裡「第二張」卡牌最上方的右邊格，失去該格上的果蝠。

假設卡牌與家庭的條件都沒有改變的話，在下一個收入步驟時，你會將另外3個汙染標記依序放置在④、⑤和⑥。如果你獲得其他張卡牌(如，編號13的卡牌)，你會放置汙染標記在a(新卡牌上方的中間格)，④(「第三張」卡牌上方的右邊格)，與b(新卡牌上方的右邊格)，照此序下個被汙染的格子依序為⑤、⑥、⑦，以此類推。



汙染的機制代表著使用劇毒化學物質來開採金礦的過程裡對環境造成的毀滅性影響。

步驟2：野生動物，樹木和水果

依據你的社區裡的野生動物/樹木/水果數量，獲得新樹木/水果/果蝠。



1. 查看你的供應版圖最上方一行：**野生動物行列**；最右邊的空格告訴你獲得多少顆**新樹木**。從你的供應版圖的第二行獲得樹木，**立即**將新樹木放置在你的社區。

範例：你從野生動物處獲得一棵樹木。

2. 同樣的，從野生動物處獲得新樹木後，查看第二行：**樹木行列**，且**立即**獲得**新水果**，依據最右側格子上的數字。

範例：你從樹木處獲得2叢水果。注意在第一個範例裡剛獲得的樹木對你現在會獲得多少水果有直接影響。

3. 最後，從樹木獲得水果後，查看第三行：**水果行列**，且立即從公共供應區獲得對應數量的**新果蝠**。

範例：你從水果處獲得1隻果蝠，注意在第二個範例裡剛獲得的水果對你現在是否能獲得果蝠有直接影響。

細節：

- 如果你獲得指示物時由於你的卡牌上缺少空間無法獲得全數的指示物，獲得你能獲得的數量。
- 你可以獲得比你應獲得數量更少的指示物(也就是說，如果你想留空間給某些東西或之後使用)。



這步驟代表萬物的自然進程：野生動物吃水果並排泄出種子，而長出新樹木。樹木長出水果，並吸引了新果蝠到來。

步驟3：果蝠

如果你有果蝠在夜晚卡牌上，將牠們放回你的社區裡，放置在可放置的格子(詳情見「獲得指示物」)。你必須放回所有果蝠，如果你的卡牌上空閒不夠則放回公共供應區。

步驟4：餵養

查看你的供應版圖下方兩行最右邊格子，將家庭行列上的數字減去在山羊行列上的數字來決定你的食物花費。

$$\text{食物需求} = \text{最大值} - \text{最大值}$$

如果你的食物需求大於零，你必須依下列條件花費指示物：

- 每頭你花費的山羊提供3份食物。
- 每頭你花費的野生動物提供2份食物。
- 水果與金礦各提供1份食物。
- 你可以花費果蝠換食物，每隻1份食物。可換的果蝠與你未受訓家庭同數量。如果你的家庭都已受訓，你無法花費果蝠換食物。

注意：也可以在概述卡牌的「餵養/繁殖」部分找到上述訊息。

如果你的食物需求是負的或如果你超支了，你不會拿回任何食物。將你花費的指示物放回對應的供應位置。

細節：

- 當花費山羊時，不要額外計算食物需求！某種意義上來說，每頭山羊價值4份食物：扣除一份為當計算食物需求時扣掉的，而另外三份是當你決定花費山羊去滿足食物需求時提供的。



每輪擠奶時山羊提供了一個持續的食物收入-當你計算你的食物需求並減去後，你可以將牠們替換成更多食物，但未來你會擁有較少的食物。

- 你不可以故意超支，在某種意義上你無法棄掉比需要棄掉數量更多的指示物。然而，你可以低效率的花費指示物，也就是說，例如：即使你有其他可以花費的指示物，也可以用一頭山羊滿足兩個食物的需求。

範例：你的食物花費是5-1=4。從你擁有的指示物看，你的選擇如下：花費1頭山羊和1頭野生動物；或者花費1頭山羊和1個金礦；或者花費2頭野生動物；或花費1頭野生動物和2個金礦；或花費4個金礦。

你無法花費任何果蝠，因為你沒有任何未受訓家庭。



食物短缺

如果你沒有足夠的指示物來滿足需求，你會因每份不夠的食物各失去2點分數。使用計分紙來計算這些負分。如果可以，你必須花費指示物換食物；你無法自行獲得負分來保留這些指示物。

提示：考慮如何在遊戲結束時從你的供應版圖得分（詳情見「遊戲結束與計分」），在最後一輪（或更早），花費的優先順序為：野生動物-水果-山羊-黃金，會是最有效率的餵養方式，基於這點上，花費果蝠的時機就是當你已經擁有十隻以上後才合理。

步驟5：繁殖

當前遊戲輪格列出（最多）三個條件讓你可以獲得新家庭或動物。

如果在你的社區裡至少擁有所示數量的對應指示物且還有空間給再放1個，獲得剛好1個該類型指示物。你可以依任意順序結算任意或全部的獎勵，但每個獎勵只能一次，即使你擁有多於所示數量的指示物。

範例：在第一輪結束時，你可以繁殖家庭，果蝠和野生動物。如果你至少有2個家庭，你獲得另一個。如果你有至少1隻果蝠/1頭野生動物，獲得1隻果蝠/1頭野生動物。即使你有超過1隻果蝠或1頭野生動物，在繁殖步驟你只能獲得最多各1個。


注意：為方便了解，「餵養/繁殖」概述卡牌上包含所有每輪繁殖的資訊。

步驟6：工人

將你的工人從行動版圖（與擴張版圖）收回，並將他們放置在你的社區旁以備下輪使用。在最後一輪，也就是說，第七輪，你可以跳過此步驟與下個步驟。



步驟7：準備

將任何面朝上剩餘的地形卡牌放進行動版圖(與擴張版圖)旁的棄牌堆。之後從牌堆抽取新的地形卡牌並面朝上放置在牌堆的右側，每個  行動格上各一張。如果牌堆耗盡，洗混棄牌堆來形成新牌堆。

然後將下一輪行動格上的行動板塊向左移一格。覆蓋當前遊戲輪行動格的同時會露出新的行動格。請記住這兩個行動格會產生變化。

注意：遊戲輪標示的顏色只與單人遊戲有關(詳情見「單人遊戲」)。



遊戲結束與計分

遊戲於第七輪維護階段裡的第5步驟後結束。你從(最多)六種類別計分：



金礦：每個金礦價值**1分**。



卡牌：加總在你社區裡所有卡牌的**分數值**。印製在每張卡牌左上角部分。(注意有些地形卡牌會得負分。)



供應版圖：加總每一行**最右邊格子**的數字。如果某一行放滿指示物，你無法從那一行獲得分數。(你最多可以從野生動物獲得2分，從樹木獲得6分，從水果獲得3分，從家庭獲得25分，從山羊獲得7分。)



已受訓家庭：每個已受訓家庭提供**1點獎勵分數**。(會有果蝠指示物在上面，或是果蝠圖標。)



果蝠：除了前10隻果蝠外，每隻果蝠價值**1分**。換句話說，如果你社區內有超過10隻果蝠，總數量減掉10就示你在此類別的得分。否則，你不會因果蝠得分。(你不會在此類別得到負分)。



不夠的食物：將你在遊戲過程中得到的所有不夠的食物的負分加總(詳情見「食物短缺」)。一般來說，此類別應該為零。

加總這些分數就能計算你的最後得分。**擁有最多分數的玩家獲勝**。如果有平手情況，**擁有較少污染標記的玩家勝出**。如果依然平手，玩家分享勝利。

單人遊戲

如遊戲設置所述，單人遊戲遊玩時會使用行動擴張版圖的背面並搭配**紅色、黃色與藍色工人**。如同多人遊戲一樣玩法，**一個接著一個回合進行**。沒有虛擬的對手；取而代之的是，在當輪中放置在行動格上的工人會在接下來兩輪保持在該行動格上。標示在遊戲輪格上的顏色表示你在該輪可使用的工人：

第一輪：使用3個**紅色**工人執行行動。在維護階段的步驟6不要取回任何工人。

第二輪：使用3個**黃色**工人執行行動。一樣在維護階段不要取回任何工人。

第三輪：使用3個**藍色**工人執行行動。在維護階段的步驟6只取回**紅色**工人。

第四/第五/第六輪：分別使用**紅色、黃色與藍色**工人。在維護階段的步驟6，將於第二/三/四輪放置的工人取回。

第七輪：使用**紅色**工人。遊戲在維護階段的第5步驟之後結束。如常結算你的社區得分。

跟多人遊戲不同之處在於，每個維護階段的第7步驟，**不可棄掉**任何剩餘的地形卡牌；但如常補充空的地形卡牌位置。如果被移動的行動板塊上有工人，**不要移動**佔領著板塊的工人，**而是將他留在**遊戲輪格上；反過來說，如果板塊移動到一個被工人佔領的格子，工人將會佔領該板塊。

你的目標是至少得**120分**。



單人挑戰

變體規則，試著去通過下列挑戰。除非有提到，不然上述單人遊戲規則適用。
挑戰的排列順序沒有任何特殊意義。

果蝠聚落

盡可能提供庇護給最多的果蝠。

目標：遊戲結束時至少有**40隻果蝠**，並至少得到**100分**。

聯邦

建造三個城鎮並讓它們充滿生命。

目標：遊戲結束時有**3個城鎮**，全部**13個家庭**，並至少得到**100分**。

投資者

每種地點卡牌各建造一張，並盡可能累積最多的金礦。

目標：遊戲結束時至少有**1座農莊**、**1個拓居地**、**2個鄉村**和**1個城鎮**，擁有超過**20個以上的金礦**並至少得到**100分**。

大都會

只聚焦在城市的發展。

規則改變：將所有地形卡牌移出遊戲。

目標：遊戲結束時至少得到**90分**。

遷移浪潮

人們前往他處找尋機會。

規則改變：在每個維護階段的第7步驟，從你的供應版圖移除最左邊的2個家庭指示物。因此，你的食物需求會急劇增加，但在計分時你也會獲得額外分數。

目標：遊戲結束時至少得到**90分**。

最後淨土

好好保護環境。

目標：遊戲結束時沒有任何一個汙染標記並至少得到**100分**。

繁榮盛景

鈔票，除了鈔票還是鈔票。

目標：遊戲結束時至少有**30個金礦**並至少得到**120分**。

教育低落

有時候，知識傳播的不夠快。

規則改變：訓練行動沒有效果。

目標：遊戲結束時有全部**13個家庭**並至少得到**80分**。

如果你想出自創的單人挑戰，在社群網站上使用標籤#atiwa4one來聯繫我們！

遊戲設計：Uwe Rosenberg

編輯：Grzegorz Kobiela

插圖：Andy Elkerton

平面設計：Klemens Franz | atelier198



© 2022 Lookout GmbH



Office:
Elsheimer Straße 23
55270 Schwabenheim
Germany
www.lookout-games.de

For rules questions, suggestions,
or criticism, please contact us at:
rules@lookout-games.de

For missing pieces or damaged parts,
please contact your point of purchase.

For all other concerns, please find help at:
<https://lookout-spiele.de/en/contact.php>

中文化翻譯：Guti

中文化校稿：James Wu

中文化平面設計 / LOGO設計：Wan.Teng

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。