

Uwe Rosenberg

A Feast for ODIN

奧丁的盛宴 中文說明書 規則／排版：小柴



《奧丁的盛宴》是一款桌遊作品中的傳奇。你將在遊戲中重溫這個一千年前另別稱，今日我們所稱之為「維京人」的文化成就、貿易探險，以及這些部落的掠奪。

當北方人外出侵略，他們習慣說他們是出發去「維京」（註：有劫掠的意涵）。不過，他們斯堪地那維亞的祖先並不僅僅只是劫掠者而已。他們是探險者以及國土的創建者。萊夫·艾瑞克森被認為是第一個發現北美洲的人，遠比哥倫布還先。

今日我們所知道的諾曼第，其入侵者不是稱之為維京人，而是「諾曼人」。其中一位是威廉一世，他於1066年入侵了英格蘭。他僅僅只用了幾年的時間，就成功做到挪威國王先前失敗的事：征服英格蘭的王權。

由於他們的農業發展不利，這是為什麼這個時代的人們成為強大船員的原因。農產欠收造成了極大的困擾。

在這款遊戲中，你們將掠奪並探索新的土地。你們也會經驗他們每天的日常活動：收集物品以實現社會上一個經濟安全的地位。

遊戲結束時，擁有的資產最有價值的玩家將成為獲勝者。

遊戲配件

貨物收納匣



2 個貨物收納匣以存放貨物板塊

骰子



1 個橘色八面骰



1 個藍色十二面骰

遊戲圖板



1 個附有行動區的大型行動圖板



4 個家園圖板 (每個玩家一個)



1 個小型供應圖板



4 個雙面探索圖板

板塊



15 個特殊板塊



1 個放置灰色特殊板塊的橢圓供應圖板

板塊



2 個延伸行動圖板的延伸板塊



1 個大型輪數瀏覽板塊



建築板塊：3 個「小屋」建築板塊
3 個「石屋」建築板塊
5 個「長屋」建築板塊



8 個山脈條

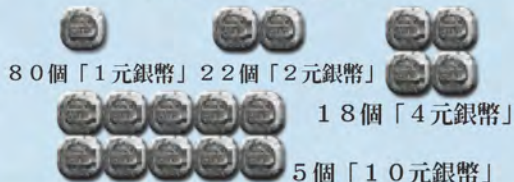
3 2 個船板塊，包含：



1 0 個捕鯨船 1 2 個甲板船 1 0 個長船

金錢

1 2 5 個銀幣，包含：



木製貨物



3 2 個木頭、2 4 個石頭，以及 4 0 個礦石

1 9 0 張職業卡
分為 A、B，以及 C 牌組



4 5 張淺褐色起
始職業卡

1 4 5 張深褐
色職業卡

4 7 張紅色武器卡



1 2 張弓與弓箭、1 2 張陷
阱、1 2 張長矛、1 1 張長劍

貨物

3 4 6 個貨物板塊，包含：

食物

正面：農產品
背面：畜產品



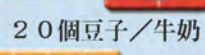
2 5 個豌豆/蜂蜜酒



2 0 個亞麻/鱈魚乾



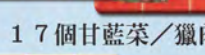
2 0 個豆子/牛奶



2 0 個穀物/醃肉



1 7 個甘藍菜/獵肉



1 5 個水果/鯨肉

動物

正面：家畜
背面：懷孕的母獸



1 8 個羊/懷孕的羊



1 5 個牛/懷孕的牛

其它的木製配件



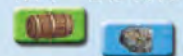
4 8 個維
京人（每
個玩家 1
2 個）

1 個褐色
起始玩家
駝鹿

1 個白色
輪數記錄
方塊

裝備

正面：手工藝品
背面：奢侈貨物



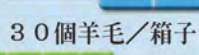
4 3 個油/符文



3 0 個獸皮/銀餐具



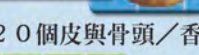
3 0 個羊毛/箱子



2 0 個亞麻布/絲綢



2 0 個皮與骨頭/香料



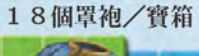
2 0 個獸毛/珠寶



1 8 個罩袍/寶箱



1 5 個服裝/銀包



7 個「公所處罰」板塊

每個「公所處罰」板塊背面不同：5 個
木頭、5 個石頭、3 個礦石、3 個弓與
弓箭、3 個陷阱、3 個長矛，以及 3 個
長劍

1 2 個塑料袋、1 本附錄、1 個計
分本，以及這本規則書

你們的第一場遊戲開始前

貨物

這款遊戲有大量的貨物板塊。爲了讓你們省去把板塊放到塑料袋的麻煩，我們提供了兩個收納盒，所以你們可以更佳的存放並歸納這些貨物板塊。



每一列存放相同顏色的貨物，每一欄存放相同形狀的貨物。請注意，相同形狀的橘色與紅色貨物是同一個板塊的兩面，綠色與藍色貨物板塊也是這種情況。把這些貨物（除了羊與牛）分成兩疊，並把每一疊放到它們指定的隔間裡。



例如，每個「豌豆」板塊的另一面是牛奶。

這款遊戲提供的板塊數量遠超過你一般所需的數量，甚至可能無法完全放進收納盒中。把任何多餘的板塊放到收納袋中。

以下表格顯示你該如何把這些貨物板塊歸納到收納盒中。收納盒有小的與大的隔間，第一個收納盒，其小隔間用來收納豌豆與豆子大小的板塊，而大隔間則是用來收納亞麻與穀物大小的板塊。第二個收納盒，其小隔間用來收納甘藍菜與水果大小的板塊，而大隔間則是用來收納羊與牛大小的板塊。

符石	銀餐具	箱子	絲綢	香料	珠寶	寶箱	銀包
油	獸皮	羊毛	亞麻布	皮與骨頭	獸毛	單袍	服裝
蜂蜜酒	鱈魚乾	牛奶	醃肉	獵肉	羊	鯨肉	牛
豌豆	亞麻	豆子	穀物	甘藍菜		水果	

豌豆與蜂蜜酒是同一個板塊的兩面，油與符石也是同一個板塊的兩面。羊與牛則是兩面都有。

遊戲設置

行動圖板與收納盒



把大型行動圖板放到場中央。4人遊戲時，把兩個延伸板塊放到如圖中的遊戲圖板旁，隨機挑選一面朝上（1到3人的遊戲進行時，你們不需要這些板塊）。

打開收納盒並把它們彼此比鄰放置，好讓所有玩家能夠輕易的觸及它們。



收納盒

放置特殊板塊與船的供應圖板

把放置特殊板塊與船的供應圖板放到收納盒旁。除了收納盒最上面那一列的藍色基本貨物以外，還有一些藍色特殊板塊。與基本貨物的數量無限不同，每個特殊板塊只有一個。它們視爲是藍色的，而且與藍色貨物板塊的規則相同（同時，這些特殊板塊兩面都是藍色的）。

把特殊板塊放到橢圓形供應圖板上。另一個供應圖板則是用來放置三種船。把船根據種類分類並把它們正面朝上放到供應圖板各自的位置上。



1個放置灰色特殊板塊的橢圓形供應圖板



1個放置船的小型供應圖板

職業卡與武器卡

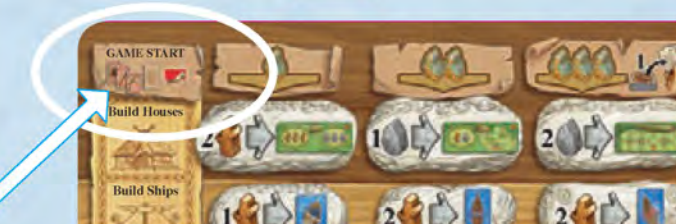
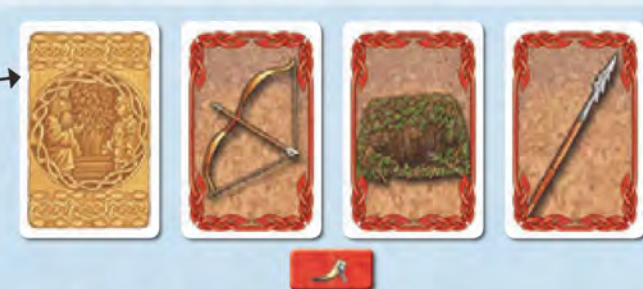


每場遊戲你們不會用到所有的卡片，設置時只需要用到部分的卡片，不夠的話之後再補充即可。

武器卡右下角印有一個A、B，或C，代表每張卡片屬於哪一個牌組。我們建議初始玩家只使用牌組A的卡片，有經驗的玩家使用牌組B和C，或者洗混每個牌組並使用。把職業卡根據它們深褐色與淺褐色的牌背分成兩個牌庫。

遊戲圖板左上角有一個插圖顯示你們在遊戲一開始會得到什麼：每個玩家從淺褐色的職業卡牌庫抽1張起始卡片到手中（接著，從遊戲中移除剩餘的淺褐色卡片）。每個玩家拿取1張「弓與弓箭」、1張「陷阱」、以及1張「長矛」武器卡，和1張「蜂蜜酒」貨物卡。

洗混剩餘的武器卡並把它們正面朝下組成牌庫。洗混深褐色牌背的職業卡並把它們正面朝下組成牌庫。



這些是你的起始卡片以及1個蜂蜜酒。總是保持把所有的板塊以及卡片正面朝上放在你面前，並讓所玩家能夠看見。

你的起始卡片會建議你遊戲過程中可能會想採取什麼路線。



你的個人圖板與維京人

每個玩家拿取一個家園板塊。

家園圖板是雙面的。一面進行7輪的遊戲（長版遊戲），另一面進行6輪的遊戲（短版遊戲）。決定你們想要玩幾輪並把對應的那一面正面朝上放置。



每個玩家挑選一種顏色並拿取所屬顏色的12個維京人。

在你家園圖板上「宴會軌」每個數字區都放置一個維京人，剩下的維京人放在「公所廣場」（維京人的聚會場所）。後者是你起始的維京人（因此，短版遊戲中，遊戲一開始你會多一個維京人）。

公所廣場右邊有一個讓船停靠附有碼頭的海灣。公所廣場的左邊有一個讓你放置有價貨物的主要放置區。



長版遊戲是這款遊戲的主要版本。我們建議想要先熟悉遊戲機制的的所有玩家先進行短版遊戲。另一方面，對遊戲各種面向都有經驗的玩家可能會發現短版遊戲更有挑戰性。



山脈條、建築資源，以及銀幣

洗混八個山脈條並把它們其中翻到正面（四人遊戲時翻開八個山脈條）。剩餘的山脈條組成一個正面朝下的板塊疊。把正面朝上的山脈條顯示的貨物放到山脈條上。

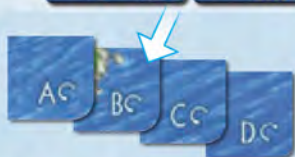
把剩餘的木頭、石頭、礦石，以及根據種類分類銀幣指示物放到一旁備用。



3人遊戲時一開始的山脈條

探索圖板

把四個探索圖板「昔德蘭」、「法羅群島」、「冰島」，以及「格陵蘭」以此順序正面朝上放置。



圖板右下角字母A到D代表是正面。

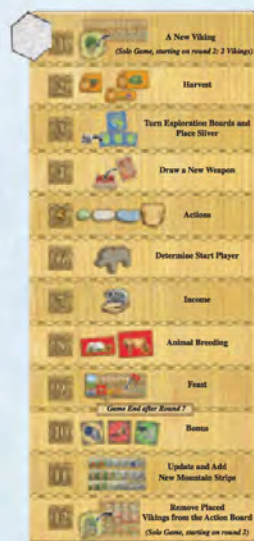
建築板塊

把「小屋」、「石屋」，以及「長屋」建築板塊分類放到桌面上。



瀏覽板塊

把輪數瀏覽板塊放到桌面上，並把白色輪數記錄方塊放到第1格。



一般瀏覽

遊戲進行

遊戲的基本規則相當簡單。你每輪把你的維京人放到行動圖板上的區域，並立刻執行所選的行動，你很快的會了解每個行動區域的內容。



因為每個行動區域每輪只能被佔據一次，所以你很快得會了解每個人的進行方式。



你想要達成什麼目標

你的目標是使用綠色以及藍色貨物板塊遮蓋你家園圖板的放置區。如果你留下間隙，你可以使用礦石或銀幣填滿它（如下圖所示）。

為了第一手獲取貨物板塊，你需要藉由劫掠（以維京人的方式）獲取，或者用農場貨物換取。

這個資訊欄顯示如何把貨物放到你家園圖板的放置區。綠色與藍色代表各別的貨物。

遊戲任何時候，你可以從你的個人供應區把板塊移動到你的家園圖板。一旦把板塊放到你的家園圖板後，你就再也不能拿回來。



礦石
銀幣



跨海貿易扮演一個特殊角色。它讓你一個行動中，把任意數量不同的綠色貨物（代表手工藝品）轉變成藍色奢侈貨物（把大量的綠色貨物轉變成藍色貨物帶來的好處會是如何，將在第12頁的「任意時刻行動」的章節說明）。

收入

橫跨你家園圖板放置區的大數字代表收入數值。最小的可見收入數值，代表你當輪的收入（第9頁會有進一步的說明）。



你遊戲一開始會有1個銀幣的收入。前一頁的家園圖板會生產2個銀幣的收入。

獎勵

你家園圖板上有些區域顯示貨物符號。

你的家園圖板有五個貨物區域。



一旦你遮蓋繞著這些貨物區域的所有區域，你每輪都會獲得這些貨物當作一個獎勵。

- 你之後會希望能夠遮蓋這些貨物以增加你的收入（如果你這麼做，你將放棄該獎勵）。

在第一個範例中，蜂蜜酒的區域被遮蓋了。但是在這個範例中，它被其它板塊所包圍。因此這裡，你每輪將獲得1個蜂蜜酒的獎勵。



- 遊戲過程中，你可以探索新的土地並把它們增加到你的家園圖板。你需要船來這麼做。

例如爲了探索冰島，你需要一個甲板船或者一個長船。



什麼會讓你獲得分數



遊戲結束時，你會把你船、房屋、探索圖板，以及貨物的數值加總。分數由盾牌的符號表示。

如果你使用大船來移民，這會增加其數值（當發生這件事時，只需要把它們翻到另一面）。

每次移民後，你會少一艘船可以使用（這裡的範例顯示一個長船）。



你的家園圖板以及探索圖板上，會有一些你必須用貨物板塊來遮蓋的區域，以避免負分。

如果你用「獸毛」來遮蓋有負分的八個區域，它可以有效地讓你獲得8分。



小屋、石屋，以及長屋也有一些負分的區域，你必須使用貨物板塊來遮蓋這些負分區域。

- 小屋需要木頭與石頭。



- 石屋與長屋比較特別，它們允許你放置橘色及紅色的食物板塊，當然一般的綠色及藍色貨物，以及銀幣也可以放，但是不能放置礦石。



請注意長屋中間的兩個支柱：這些區域不能被遮蓋。

這個資訊欄顯示你該如何把貨物放到你家園的擺放區（更多說明請見第12頁）。



你爲其他輪所飼養的羊與牛，以及你已經打出的職業卡獲得額外的分數。



動物板塊的背面顯示懷孕的母獸。這些母獸多值1分。

職業卡可能帶來負分。在這個範例中，承辦人值-1分。



遊戲進行

隨機決定一位玩家，該玩家獲得灰色起始玩家駝鹿。

遊戲進行 7 輪（短版遊戲 6 輪）。

我們會先說明 2 - 4 人遊戲的規則。單人遊戲規則會在第 23 頁說明。

每輪有以下 12 個階段，會按照順序一個階段一個階段進行。

階段 1：一個新的維京人

從你家園圖板的「宴會桌」拿取最左邊的維京人，並把它和你公所廣場的其它維京人放在一起（現在空的區域顯示當輪的輪數）。

每一輪，包含第一輪，你獲得一個新的維京人。



階段 2：收穫

新的輪數下方會顯示你會在收穫時獲得的東西。

長版遊戲：



- 收穫時，你只會獲得橘色貨物。
- 從一般供應區拿取貨物並把它們放到你的個人供應區。

板塊上的數字代表：

1	你獲得每個 1 的作物各一個：豌豆、豆子，以及亞麻。
1-2	你獲得每個 1 或 2 的作物各一個：豌豆、豆子、亞麻，以及穀物。
1-3	你獲得每個 1、2 或 3 的作物各一個：豌豆、豆子、亞麻、穀物，以及甘藍菜。
1-4	你獲得每個 1、2、3 或 4 的作物各一個：豌豆、豆子、亞麻、穀物、甘藍菜，以及水果。
—	「沒有收穫」代表該輪的收穫階段時你不會獲得任何貨物。

階段 3：探索圖板翻面並放置銀幣

在行動階段時（階段 5），你可以使用你的船獲取探索圖板上額外的擺放區域。有些探索圖板在遊戲一開始就開放，其它的則會在遊戲稍後開放。這是為什麼每個還沒有被玩家獲取的探索圖板某些時候會翻到背面的原因。你家園圖板的收穫註記下方會顯示每個探索圖板翻面的時機。

AC	第 3 輪（短版遊戲的第 2 輪），把昔德蘭翻到熊島那一面。
BC	第 4 輪（短版遊戲的第 3 輪），把法羅群島翻到巴芬島那一面。
CC	第 5 輪（短版遊戲的第 4 輪），把冰島翻到拉布拉多那一面。
DC	第 6 輪（短版遊戲的第 5 輪），把格陵蘭翻到紐芬蘭那一面。

增加未被獲取的探索圖板價值

每個你需要為一個探索圖板翻面的那輪（短版遊戲：第 2 - 5 輪；長版遊戲：第 3 - 6 輪），把每個未被獲取還沒翻面的探索圖板上放置 2 個銀幣。已經有玩家拿取的探索圖板不會獲得任何銀幣。

- 當你把一個上面放有銀幣的探索圖板翻面時，把銀幣放回一般供應區。
- 即使應當被翻面的探索圖板已經有一個玩家獲取，把銀幣放在其它的探索圖板上。

- 第一輪與最後一輪沒有階段 3。在這些輪數中，沒有探索圖板需要翻面，也沒有任何銀幣要要放在探索圖板上。

範例：第 3 輪時，2 個銀幣放在法羅群島上。第 4 輪時，法羅群島翻面成巴芬島，前一輪放置的 2 個銀幣放回一般供應區。



當你解說這款遊戲時，先提到遊戲的目標然後稍後簡短提及一輪的各個階段會是個不錯的主意。你可以藉由指示玩家「宴會桌」上的七個維京人來說明遊戲進行六輪或七輪。一旦他們對此有所疑惑，你可以簡單地說明前三個階段下方提供的資訊。



階段 4：抽一張新的武器卡

每個玩家抽一張新的武器卡並正面朝上放在他們的個人供應區。

你可以抽一張長劍，這是遊戲一開始你唯一沒有的武器種類。



階段 5：行動

由起始玩家開始並按照順時針方向，從你的公所廣場拿取一個或多個維京人，然後把它們放到行動圖板上一個尚未被佔據的行動區域。持續這麼做，直到所有玩家都跳過回合或者放完他們所有開放的維京人。

- 即使你的公所廣場還有剩餘的維京人，你也可以跳過回合。一旦你跳過後，你該輪就不能再放置任何維京人（當你沒有維京人時，你就必須跳過回合）。

重要：每輪每個行動區域只能被佔據一次。

另一個重要規則：第一欄的每個行動區域需要一個維京人來啟動。第二欄／第三欄／第四欄的每個行動區域各需要兩個／三個／四個維京人來啟動。



每個行動區域的效果會在下一個主要章節說明（從第 1 4 頁開始），你可以從插圖中了解多數的效果。

- 在你佔據一個行動區域後，你必須立刻執行它。佔據一個行動區，你必須至少使用它的效果一次（支付一個費用也算是它本身的一個效果）。

- 行動圖板上有相似效果的行動區域會聚集在一組。木色背景的區塊用來強調這一點。每組行動區域的種類會在行動圖板左側顯示。

同時，請注意你能在遊戲中隨時執行的行動（見第 1 2 頁說明）。

在你們第一次進行遊戲時，你們可能會覺得這麼多的行動區域有點負擔。前期遊戲專心在探索開放的行動選項。透過前幾輪來準備有什麼行動即將到來。你會在稍後執行真的很重要也很關鍵的行動。



- 在所有玩家都放完他們所有維京人或跳過回合後，行動階段結束。
- 由於每個行動區域所需的維京人數目不同，有些玩家的維京人可能會比其他玩家還早用完。沒有維京人的玩家必須跳過回合。持續進行回合直到所有玩家都跳過回合為止。

階段 6：決定起始玩家

最後於行動區域放置維京人的玩家獲得起始玩家駝鹿，並且成為下一個行動階段的起始玩家。



階段 7：收入

遊戲中需要區分收入與獎勵。收入付給銀幣（這個階段），獎勵則付給貨物（階段 1 0）。



遊戲過程中，你會把綠色與藍色貨物板塊放到你的家園圖板上。「收入斜線」上最小且未被遮蓋的數值代表你這個階段可以獲得的銀幣數量。



在這個範例中，「5」是最小且未被遮蓋的數值，所以你會獲得 5 個銀幣的收入。

- 重要：你必須按照斜線遞升的順序遮蓋收入數值。第 1 2 頁會有更進一步的說明（隨時行動）。

- 藉由獲取探索圖板，你可以生產額外的收入。一個來自探索圖板的收入，處理方式就與來自你家園圖板的收入相同（請見第 15 頁的附錄說明）。

當解說這款遊戲時，現在是很棒的時機詳細說明放到你家園圖板的綠色與藍色貨物板塊。這些規則對於收入來說真的很重要。前面第 6 頁我們大致瀏覽了這些規則。更詳盡的說明會在第 12 頁之後闡釋。現在讓我們繼續來看一輪流程。

階段 8：動物生育

在你的家園圖板右下角，你可以發現你的羊以及牛貨物板塊的存放區（畜棚）。請注意這些板塊兩面都顯示相同的動物，一面顯示未懷孕，另一面顯示懷孕。



在這個階段中，你的動物會根據以下規則生育：

- 如果你至少有一個羊其「懷孕的羊」那面朝上，把它們翻到另一面並拿取 1 個羊板塊（然後把它翻到未懷孕那面並放到你的畜棚中）。



- 如果你至少有 2 個羊，但是沒有「懷孕的羊」，把它們其中一個翻到「懷孕的羊」那一面。



同樣的規則適用於牛。

因此，你的羊與牛每一輪都可以生育。



動物生育範例：

- 你有三個羊，其中一個已經懷孕。懷孕的羊得到一個心出生的羊，另外兩個羊還沒有懷孕，之後你有四個未懷孕的羊。
- 你有四個未懷孕的羊，你仍然只能把其中一個羊翻到懷孕的那一面。
- 你有兩個羊，你其中一個羊已經懷孕。行動階段時，你使用了未懷孕的那個羊。該輪的生育階段時，你只剩下一個懷孕的羊。即使畜棚裡只有這個懷孕的羊，它還是會讓你獲得一個新的羊（真棒）。

階段 9：盛宴

這個階段著重在「宴會桌」軌沒有維京人的區域。



在這個範例中：3 個區域有維京人，9 個區域是空的。

根據以下規則，把橘色與紅色板塊從你的個人供應區（或者從你的畜棚）以及（或者）1 個銀幣放到宴會桌每個空的區域：

- 橘色板塊（農產品）不能彼此相鄰。



這些規則也描繪在宴會桌下方。

- 紅色板塊（畜產品）也不能彼此相鄰。
- 銀幣放置時可以彼此相鄰（礦石不能放到宴會桌）。

- 每種板塊可以有一個板塊水平放置以佔據宴會桌更多的區域（就如同以下範例顯示的醃肉）。所有該種其它的板塊必須垂直放置（方形板塊不受這規則影響，因為沒有差）。



你應該每個盛宴只上一次醃肉會比較有效率。另一方面來說，豌豆可以上很多次而且不會有處罰。

你每個放在宴會桌的板塊必須遮蓋桌子底下其中一個方格，並把它放進允許的區域裡（不能懸空）。如果你沒有注意細節的話，你可能會相當沒效率地，必須按照這個規則把好幾個板塊以垂直的方向放置。

烏梅瑰山很喜歡吃豌豆料理應該是眾所皆知的事。維京人相當注重他們吃的食物，吃太多醃肉不健康。



公所處罰

- 你必須為你宴會桌每個你無法或不想放置任何東西的區域拿取一個公所處罰板塊，並且把它放到你的個人供應區。你必須保留這些板塊直到遊戲結束（這最好不要太常發生，因為盛宴會在你獲得收入後發生。收入必須總是提供足夠的銀幣讓你遮蓋這些區域）。



遊戲結束時，你每擁有一個處罰板塊就失去 3 分。

這個階段結束時，把你在宴會桌上的貨物移到一般供應區。



這個空的區域代表你必須拿取一個處罰板塊。

階段 10：獎勵

你家園圖板擺放區的某些區域顯示一個貨物符號。這些區域已經視為被遮蓋，但有需要的話，你可以用貨物板塊遮蓋它們（根據擺放的規則遮蓋，見第 12 頁「隨時行動」的說明）。如果你讓一個貨物區域沒有遮蓋，但是它周圍的 8 個區域你都遮蓋了，那麼你每一輪會獲得該貨物作為一個獎勵。



圖中的礦石區域在你的擺放區邊緣，所以你只需要遮蓋它周圍的 5 個區域就能夠獲得礦石作為一個獎勵。



有玩家的家園圖板如左圖所示，該玩家每輪會獲得 1 個蜂蜜酒、1 個木頭、1 個石頭，以及 1 個礦石。

- 你同時獲得你所有的獎勵。

給有經驗的玩家：如果你在收入階段前把貨物板塊放到你的擺放區，你將能夠把獲得的銀幣立刻使用，並看看有沒有可能獲得獎勵（例如，）上圖範例中，用來讓玩家拿取礦石獎勵的銀幣，將會是玩家當輪可以獲得的銀幣獎勵。



階段 11：更新並加入新的山脈條

山脈條提供你在行動階段時可以獲得的建築資源（見第 15 頁「山脈與交易行動」的說明）。

- 接著，翻開一個新的山脈條並把對應的資源放在上面（如此一來，那裏會有比遊戲一開始還要多的山脈條）。



在這裡獲取你的資源。

- 在這個階段，從每個正面朝上的山脈條移除最左邊的建築資源（也就是最靠近箭頭的那一個），並且把它們放回一般供應區。

如果除了最後「2 個銀幣」以外的區域都是空的，移除這兩個銀幣以及整個山脈條。



這張圖左邊，最上面的山脈條將移除。圖右邊，最下面的山脈條已經加入。

- 4 人長版遊戲時，沒有足夠的山脈條供應遊戲的 7 輪，那麼第 7 輪時不會增加任何山脈條。

階段 12：從行動圖板上移除已經放置的維京人

從行動圖板上把你的維京人放回你的公所廣場（然後開始下一輪的階段 1）。



隨時行動

遊戲中有許多你可以按照字面隨時執行的行動（通常即使在主要行動也能執行）。

把貨物放在家園圖板上

先前已經描述多次，你隨時可以把綠色手工藝品、藍色奢侈貨物、銀幣，以及礦石指示物，根據以下規則放在你家園圖板擺放區空的區域：

有大數字（0、1、2、3...）的區域形成「收入斜線」（見第9頁的「收入」說明）。如果你也遮蓋所有以下的區域（或者已經遮蓋），那麼你就能遮蓋一個收入斜線的區域：

- 該收入斜線區域左邊的區域、
- 該收入斜線區域以下的區域、
- 以及該收入斜線區域左下角所有的方形區域。

有貨物符號的區域總是視為已經遮蓋。



前期遊戲，你可以用一個板塊遮蓋3個收入斜線的數字（這裡的範例是使用罩袍）（不幸地，如果你這麼做你會遮蓋蜂蜜酒的區域，你會失去一個潛在的蜂蜜酒獎勵）。



在左圖這個範例中，你可以放置一個「皮與骨頭」或者「羊毛」板塊以同時遮蓋收入區域「3」與「4」，因為這麼做將會遮蓋所有需要遮蓋的區域。

- 擺放區有分色處理特別標示方形區域，以提醒你這些擺放的規則。



- 綠色板塊不能彼此十字相鄰（允許斜角相鄰）（你家園圖板上可以找到相關資訊以提醒你這個規則）。



- 藍色板塊可以彼此相鄰、銀幣可以彼此相鄰，而礦石指示物也可以彼此相鄰。

玩家偶爾會無意地忽略這個規則。如果你太慢發現這個錯誤，見第23頁找到處理這個問題的說明。



- 當你放置一個貨物板塊時，你不能把它疊放在已經放在那裏的板塊上方（部分疊放也不行）。不過你可以遮蓋有貨物符號的區域（見第7頁的獎勵說明）。請記住，貨物區域已經視為是遮蓋的狀態。

- 每個你放置的貨物板塊必須放在擺放區的邊界內。



家園圖板右上角有三個額外的區域，所以遊戲結束時你可以放置更大的板塊，像是寶箱在那裏。

為了避免負分，你可以把貨物板塊放到擺放區任何你想放的區域，只要你不遮蓋任何你不允許遮蓋的收入區域即可（見以下範例說明）。



- 特殊板塊視為藍色並遵守藍色貨物板塊的相同規則。



這裡有個範例說明如何遮蓋右上角角落的區域，又不致於遮蓋你不允許遮蓋的收入區域。

放置貨物到探索圖板上

如同家園圖板：你隨時可以把綠色手工藝品、藍色奢侈貨物、銀幣，以及礦石指示物，根據相同規則放在探索圖板空的區域。

請注意一個探索圖板的中央可能會有不允許用貨物遮蓋的區域，像是熊島的「5」。這些區域會有一個非常突出的綠色邊線。



一個探索圖板上有許多貨物區域有少於8個的其它區域，這讓它們更容易被包圍而讓你娶得獎勵。



為了解開熊島上的符石以及礦石獎勵，你只需要遮蓋六個區域。

放置貨物到房屋板塊上

你隨時可以把橘色農產品、紅色畜產品、綠色手工藝品、藍色奢侈貨物，以及銀幣放在你房屋空的區域。

橘色板塊不能彼此十字相鄰，而紅色板塊也不能彼此十字相鄰（允許斜角相鄰，你可以在房屋板塊上找到相關資訊）。



請注意，你不能遮蓋長屋的支柱區域。



以下適用於所有的隨時行動：

一旦你放置一個貨物板塊到一個圖板或房屋時，你就不能再把它們拿回來。

當然你可以試著擺放看看以做進一步的規劃，只要你在繼續進行前把它們拿回來即可。

雖然板塊放置後你就不能拿回來，我們仍舊建議你盡可能地在收入與獎勵段開始前多放一點板塊。尤其是大板塊，因為它們會放在圖板上，而不在你的個人供應區裡。



購買船

你隨時可以支付銀幣購買一艘船。一個船的費用等同於它的數值（同樣描繪於供應圖板上船的位置旁）。與其購買船，你可以透過一個「建造船」行動區域用木頭建造它們（見第15頁的說明）。

- 捕鯨船是小船。
- 甲板船以及長船是「大船」。

甲板船需花費5個銀幣。



每個捕鯨船花費3個銀幣、每個甲板船花費5個銀幣，以及每個長船花費8個銀幣。

每個你購買的船必須放在你的海灣上一個合適大小的碼頭（你不能把捕鯨船放到大型區域）。

兌換銀幣

你隨時可以兌換你的銀幣。銀幣的幣值有「1個銀幣」、「2個銀幣」、「4個銀幣」，以及「10個銀幣」。



銀幣設計成你可以把它們放在擺放區以及房屋上。



武裝

你隨時（包含行動前，但是不能在一個行動期間）可以從你的個人供應區把礦石放在你捕鯨船以及長船的指定區域。

你不能把放在你船上的礦石拿回來。

長船用來掠奪與搶劫上（見第17-18頁的說明）。



捕鯨船用來捕鯨（見第18頁的說明）。它們繪有1個預先印好的礦石，並且提供可以多放1個礦石的區域。



職業

許多職業提供你可以隨時執行的行動（見第12頁的說明）。

一張職業卡上的藍色背景色代表這是一個可以隨時執行的行動。



發送

你不能一個行動之外發送或棄掉貨物、船、圖板，或者是卡片。

行動區

行動圖板上顯示各種行動區（如何使用以及何時使用這些行動區已經在第9頁的「階段5：行動」說明）。

一般規則：

有些行動要求你有一個特定種類的船。你每輪可以使用同一個船於不同的行動多次。

範例：你的海灣裡有一個長船。有了這個船，你可以：

- 一次掠奪時先出手
- 然後探索「紐芬蘭」、
- 並且在同一輪移民。



所有已經在前面範例提到的行動會在接下來幾頁說明。大多數行動區（像是生產區）的效果比較簡單，所以我們會先說明這些行動。



生產區

你會獲得行動圖板綠色區域所描繪的物件，例如1個鱈魚乾。

尤其是：



在這個區域，你從一般供應區獲得木頭以及礦石。然而這裡你只會獲得1個礦石，不過每有一個玩家你會獲得1個木頭：1/2/3/4人遊戲時，你會獲得1/2/3/4個木頭。



這裡，如果你有1個牛，你會獲得1個牛奶；如果你有2個牛，你會獲得2個牛奶，而如果你有3個或更多牛，你會獲得3個牛奶。

這裡，如果你有1個羊，你會獲得1個羊毛；如果你有2個羊，你會獲得2個羊毛，而如果你有3個或更多羊，你會獲得3個羊毛。



一般來說：

如果一個貨物需要花費銀幣，價格會印在行動區左邊的一個錢包符號下方。1個牛以及1個牛奶總共花費3個銀幣。



這裡，你獲得1個香料及1個銀幣。此外，如果你至少有1個牛，你獲得2個牛奶，而如果你至少有1個羊，你獲得1個羊毛。



提示：大多數的新玩家高估了每週市場。你的維京人在收穫會有很好的產量。通常你不會需要比這還多的食物。另一方面來說，他們傾向於忽略飼養動物的長期潛力。



交換區

深黃色行動區與建造房屋、建造船，以及手工藝品有關。在這裡，你可以交換一些其它的東西（通常是用你個人供應區的建築資源做交換），但是只能一次，尤其是：

在遊戲圖板左上角的行動區，你可以支付2個木頭獲得一個小屋（見第13頁的說明來了解它們可以做什麼）。



這裡，你可以各別用1個及2個石頭建造一個「石屋」以及「長屋」（見第13頁的說明來了解它們可以做什麼）。



請注意，小屋以及房屋板塊的數量是有限的。

這裡，你可以用1個或2個木頭建造指定的船（只能建造該種船）：



船的數量是無限的，唯一的限制是你海灣的碼頭數量：你至多只能有3個捕鯨船以及最多4個大型船（甲板船、長船）。

在這個區域，你可以決定用2個石頭以及2個木頭獲得什麼：你可以拿取一個石屋以及一個長船，或者一個長屋以及一個甲板船。



這裡，你可以用一個橘色「亞麻」板塊交換一個更大也更有價值的綠色「亞麻布」板塊。



在這個區域，你可以花費綠色「獸皮」以及「亞麻布」板塊來製作「服裝」，為此你也或得2個銀幣。



在鐵匠鋪，你可以花費1個礦石獲得一個有鍛造鉗符號的藍色板塊。



珠寶板塊以及所有的特殊板塊顯示一個鍛造鉗符號。

這裡，你獲得4個銀幣，此外你可以用一個綠色「羊毛」板塊交換一個「罩袍」板塊，以及（或者）用一個藍色「銀餐具」板塊交換一個「珠寶」板塊。



在這三個行動區域，你可以用石頭以及（或者）木頭或礦石來交換藍色「符石」以及「寶箱」板塊。其中的前兩個區域你還會獲得1個銀幣。

打出一張花費1個石頭或1個礦石的職業卡，你獲得1個銀幣（見第20頁有關「職業卡」的說明）。



這裡，你可以在用一個甲板船或另一個大型船移民前，用一個捕鯨船【註】交換一個甲板船（見第17頁了解更多有關移民的說明）。



【註】如果你用來交換的捕鯨船上有礦石，則你會失去該礦石。

山脈與交易行動

山脈行動

有些淡棕色的行動區讓你從山脈條拿取建築資源以及銀幣。



當從一個山脈條拿取資源時，總是由左而右拿取（也就是最靠近箭頭的先拿）。

右邊的2個銀幣視為一個物件。拿取最後的「2個銀幣」後，把該山脈條從遊戲中移除。



「拿取2個建築資源」行動讓你從一個你所挑選的山脈條拿取（至多）2個物件。



你可以挑選一個比較少資源的山脈條（你不能從另一個山脈條拿取資源來補足不夠拿的部分）。

「拿取3+2建築資源」行動讓你從一個山脈條拿取（至多）3個物件，以及從另一個山脈條拿取（至多）2個物件。你不能從同一個山脈條拿取5個資源。



例如，你可從一個山脈條拿取3個木頭，以及從另一個山脈條拿取一個礦石以及銀幣。

「拿取2+2+2+2建築資源」行動讓你從四個山脈條拿取（至多）2個物件。這裡你不能從一個山脈條拿取4個或6個物件。



交易行動

其它淡棕色行動區讓你可以用你個人供應區的貨物交換更有價值的貨物。

「↑ 1 貨物」行動讓你用 1 個貨物板塊交換下一個更有價值的貨物：用一個橘色的交換一個紅色的，或者用一個紅色的交換一個綠色的，或者用一個綠色的交換一個藍色的。舊的和新的板塊必須有相同的形狀和尺寸。

例如，你可以用一個「↑ 1 貨物」行動把「獵肉」換成「皮與骨頭」一次。



「↑ 2 貨物」行動讓你把 2 個貨物板塊交換成下一個更有價值的貨物。這兩個板塊可以是同一種，但你不能「升級」一個板塊兩次（從橘色變綠色，或者從紅色變藍色）。



「↑↑ 2 貨物」行動讓你「升級」2 個貨物兩次：你可以把一個橘色貨物換成一個綠色貨物，或者把一個紅色貨物換成一個藍色貨物（此外，你可以從一個山脈條拿取 4 個資源）。



遊戲行動圖板的其它行動區讓你可以交換 2 個以上的貨物。

其中一個這裡所描述的行動也提供 4 張武器卡。這代表你可以抽 4 張隨機的武器卡（並把它們正面朝上放到你面前）。



在你透過「↑ 貨物」用你的貨物交換更有價值的貨物之前，檢查一下盛宴階段擬將需要多少貨物以及需要什麼貨物。我們建議你在行動階段時事先把這些貨物放在「宴會桌」。



藍色、黃色、紅色，以及褐色行動是特殊行動。藍色代表海外交易、黃色代表移民、紅色代表狩獵、掠奪，以及搶劫。褐色是職業卡的顏色。

甲板船行動區

藍色是需要一個甲板船的行動區，它提供藍色奢侈貨物交易。

海外交易



這兩個「海外交易」行動區位於行動圖板的第一欄與第二欄。在海外行動區中，你可以支付 1 個銀幣把任意數量不同的綠色貨物板塊翻到藍色那一面。為了這麼做，你的海灣必須至少要有一個甲板船。

• 你圖板擺放區的綠色板塊不能翻到它們藍色那一面（你不能忽略綠色板塊不能彼此相鄰的規則）。



特殊銷售

「特殊銷售」行動區位於行動圖板的第三欄。



每個特殊板塊顯示一個銀幣費用。如果你至少有一個甲板船，你可以支付它們的費用購買（至多）2 個特殊板塊（英國皇冠是唯一不能購買的特殊板塊，我們曾在 2015 年 6 月 25 日詢問伊莉莎白二世女王，她以一貫有禮的方式拒絕了我們的請求）。



玻璃珠是免費的；頭盔的費用是 1 個銀幣。



在這個範例中，現在進行一個「海外交易」行動，你可以把 1 個油、1 個獸皮、1 個羊毛、1 個亞麻布，以及 1 個服裝翻到藍色那一面（另一個亞麻布板塊必須維持它綠色的那一面）。

移民



黃色是移民的顏色。在「移民」行動區，你可以把你擁有的一個甲板船或一個長船【註】翻到背面並把它放到你「宴會桌」的最左邊區域。這個板塊不再是一個船，但是它會減少你在盛宴時必須支付的食物數量（見第10頁的說明）。



下一次你移民時，把第二個船放到第一個船的右邊。如你所見，每次你移民後，你在盛宴需要的食物就越少。在這個範例中，下一次盛宴時需要遮蓋5個區域。

- 爲了執行這個行動，你必須支付與當輪輪數相等數量的銀幣。
- 罕見的情況下，你移民的相當頻繁以至於宴會桌沒有更多的空間可以容納另一個船，則你再也不能執行移民行動了。

你在移民時不會失去任何維京人（你的維京人代表你部落的領導者，它們不會棄你而去）。



【註】如果長船上有任何礦石，你會失去這些礦石。

掠奪、搶劫，以及狩獵

紅色行動區的行動需要你擲一顆骰子。

橘色八面骰用於描繪一個橘色骰子符號的行動區。同樣的，十二面骰用於有一個藍色骰子符號的行動區。



一般來說：

當掠奪（使用橘色骰子）以及搶劫（使用藍色骰子）時，你會希望擲出大一點的點數。



當在行動圖板上方有一個骰子符號的行動區，你會希望擲出小一點的點數。



無論是以上哪一種情況，你至多可以擲骰三次（每次重骰會使之前的擲骰結果失效）。你可以隨時停止擲骰。當擲骰結束後（並在有需要時重新調整骰數後），宣告你的戰鬥結果。接著宣告你的骰子行動是成功或是失敗。

以下行動區每個各有一個範例。

掠奪

爲了執行一個「掠奪」行動，無論該船上是否有礦石（見第12頁「隨時行動」的說明），你必須至少有一個長船，因爲你也不能把礦石用於這個行動。



成功

每個藍色貨物板塊都有一個長劍數值。在你擲橘色八面骰後，你可以拿取一個長劍數值等於或小於你擲骰點數的藍色貨物板塊【註A】。每個你所花費的石頭以及「長劍」武器卡會增加你的擲骰點數1點（甚至可以超過8）。這個調整過後的數值稱爲你的「戰鬥結果」。



長劍數值

失敗

如果你的戰鬥結果爲5或小於5，你的掠奪自動視爲失敗。無論結果如何，你欣然接受並宣告你的掠奪失敗。一旦失敗，你從一般供應區拿取1個石頭以及1張長劍卡作爲補償【註D】。



「掠奪」行動區的左邊有石頭與長劍符號。這些符號有兩個用途。

- 這代表你需要支付什麼貨物以及武器來增加你的擲骰點數。
- 它們提醒你失敗時可以獲得的補償獎勵是什麼。

「搶劫」以及「狩獵」行動區的符號也可以以相同方式看待之。

一次掠奪失敗的範例

你有一個長船並執行一個「掠奪」行動。你長船石數量與此行動無關，因為你不會把他們用於掠奪。你拿取局色骰子並在你第一次擲骰時擲出4，第二次擲骰時擲出5點。你希望有更好的點數，但是你最後一次擲骰僅擲出3點。如果你支付2個石頭以及1張長劍卡，則你可以讓戰鬥結果變為6點，可以讓你拿取一個符石。你決定宣告這次掠奪失敗並拿取1個石頭以及1張長劍卡作為補償。



搶劫

和「掠奪」相同，你會希望搶劫時點數擲大一點。



為了這麼做，你必須有一個長船。如果你有一個以上的長船，你必須先使用有最多礦石在上面的長船。

成功

當搶劫時，你長船上每有1個礦石就增加1點到擲骰結果（即使超過12點也可以），保留這個礦石。在你擲藍色十二面骰後，你可以拿取一個長劍數值等於或小於你擲骰點數的藍色貨物【註A】。你每從你個人供應區花費1個石頭或1張長劍卡就能增加骰子點數1點。調整過的數值視為你的「戰鬥結果」。



失敗

如果你的戰鬥結果為5或小於5，你的搶劫自動視為失敗。無論結果如何，你欣然接受並宣告你的搶劫失敗。一旦失敗，你從一般供應區拿取1個石頭以及1張長劍卡作為補償【註D】。此外，每次搶劫失敗後，你可以從各自的行動區把1個維京人放回你的公所廣場，並且在該輪稍後再次使用該維京人。



英國王冠有最高的長劍數值，而且它值2分。



在「搶劫」行動區左下角，你可以看到一個維京人符號以及一個箭頭指向左方。這是提醒你當你失敗時你會獲得維京人作為補償。

【註A】當拿取一個藍色貨物板塊時，你可以拿取一個一般藍色板塊或者其中一個特殊板塊（位於橢圓供應圖板上）。

讓我們來聊聊這個遊戲有關運氣的元素。對一個經營遊戲來說，擲骰有讓人無法接受的充分理由。在這個遊戲中，失敗的設計只是代表結果比較差一點而已，例如拿取2個石頭（對照補償所拿的一個石頭以及一張長劍卡）或者從山脈條拿取2個木頭（見下一個章節的失敗說明）。當你失敗時，你下一次擲骰更可能成功。擲骰失敗並不會阻止你成功，只是你會慢一點才成功。對我來說，這是讓遊戲帶有冒險感覺的一個關鍵部分。



一次搶劫成功的範例

你有一個上面有2個礦石的長船。你的個人供應區有1個礦石，你決定在執行一個「搶劫」行動時把該礦石放到該長船上。你拿取藍色骰子並在第一次擲骰時擲出4點。你可以停下來，但是你想要有更好的結果。你第二次擲骰擲出6點。因為你只剩下一次擲骰機會，你決定停下來。你花費1張長劍卡使戰鬥結果變為10點：6點來自擲骰結果、3點來自你長船的礦石，以及1點來自長劍卡。透過這個戰鬥結果，你拿取1個「珠寶」貨物板塊。



狩獵競賽、設置一個陷阱以及捕鯨

當進行狩獵競賽以及設置一個陷阱時，你擲橘色八面骰。當捕鯨時，你擲藍色十二面骰。不管是以上哪一種情況，你希望擲出的點數越小越好。



成功

當狩獵、設置陷阱，以及捕鯨時，你捕鯨船上每有一個礦石（即使是本來就印在上面的也算）會讓你在執行這個行動時（你保留礦石）減去你的擲骰點數一點。這可能讓你得到一個負數的結果；任何負數的結果都視為0點。支付與該點數一定數量的木頭或者合適的武器【註B】來宣告這是一個成功的行動，並且獲得該行動區顯示的獎勵【註C】。

失敗

如果你宣告你的狩獵是失敗的，你無需支付任何東西（你不能宣告0點的結果為失敗）。一旦失敗，你獲得1個木頭以及1張合適種類的武器卡【註B】作為補償【註D】。此外，當你設置一個陷阱失敗時，你可以從行動區把1個維京人放回你的公所廣場。當你捕鯨失敗時，你甚至可以把2個維京人放回你的公所廣場。你可以在該輪再次使用這些維京人。

【註B】這些是各自給予狩獵競賽、設置陷阱，以及捕鯨所用的「弓與弓箭」、「陷阱」，以及「長矛」。

當給予花費一個武器的選項而不是花費木頭時，花費該武器。如同現實生活，木頭比武器來得通用的多。



【註C】對於狩獵競賽，你獲得1個獸皮以及1個獵肉。對於設置一個陷阱，你獲得1個獸毛以及1張「陷阱」武器卡。對於捕鯨來說，你獲得1個油、1個「皮與骨頭」板塊，以及1個鯨肉。



狩獵競賽



設置一個陷阱



捕鯨

一次狩獵競賽失敗的範例

你執行一個「狩獵競賽」行動。因為第一個欄位的「狩獵競賽」行動區已經被佔據，你把2個維京人放到第二欄的「狩獵競賽」行動區。你拿起橘色骰子並嘗試直出小點數的結果。你先擲出3點，但是你對此結果不滿意。所以你在次擲骰，這次得到7點，這點數太高了。你第三次擲骰是4點，如果你花費，比如說2個木頭以及2張「弓與弓箭」武器卡，你可以宣告這次狩獵成功，但是你覺得這花費太多了。所以你宣告這次狩獵失敗並獲得1個木頭以及1張「弓與弓箭」武器卡的補償（即使你失敗了，你不會拿回一個維京人）。你只有在「設置一個陷阱」失敗時才會拿回一個維京人，這個行動的運作與「狩獵競賽」相似，唯一的差異只有你必須改用「陷阱」。



你執行一個「狩獵競賽」行動。因為第一個欄位的「狩獵競賽」行動區已經被佔據，你把2個維京人放到第二欄的「狩獵競賽」行動區。你拿起橘色骰子並嘗試直出小點數的結果。你先擲出3點，但是你對此結果不滿意。所以你在次擲骰，這次得到7點，這點數太高了。你第三次擲骰是4點，如果你花費，比如說2個木頭以及2張「弓與弓箭」武器卡，你可以宣告這次狩獵成功，但是你覺得這花費太多了。所以你宣告這次狩獵失敗並獲得1個木頭以及1張「弓與弓箭」武器卡的補償（即使你失敗了，你不會拿回一個維京人）。你只有在「設置一個陷阱」失敗時才會拿回一個維京人，這個行動的運作與「狩獵競賽」相似，唯一的差異只有你必須改用「陷阱」。

【註D】當你獲得一張補償的武器卡（失敗時）或者一張獎勵的陷阱卡（因為成功的設置一個陷阱），從正面朝上的棄牌堆拿取這張武器卡。如果你在棄牌堆裡找不到，查看牌庫並從中拿取，接著洗混牌庫。

2（你的骰點）減去
2（船上的礦石），
結果等於0。



如果你的戰鬥結果是0，你不能宣告這次行動失敗。你必須立刻停止，而且你不能重疊。



在左下角的「捕鯨」行動區，你可以看到2個維京人符號以及一個箭頭指向左方。這是提醒你當你失敗時你可以把2個維京人放回你的公所廣場作為補償。

捕鯨的特點

有兩種不同的「捕鯨」行動區。

主要的「捕鯨」行動區（左邊），你可以使用一到三個你的捕鯨船。第4欄（右邊）有一個次要「捕鯨」行動區，這裡你只能用一個捕鯨船。



一次成功的捕鯨範例

你有2個捕鯨船，每個裝有1個額外的礦石。在你執行行動圖板上第三欄的「捕鯨」行動前，你決定購買另一個捕鯨船，但是你沒有礦石可以放在該捕鯨船上。你拿起藍色骰子並在第一次擲出8點。如果你決定停在這裡，你會需要花費3個長矛／木頭來使這個行動成功，因為你的捕鯨船上有5個礦石，可以把8點減為3點。所以你在次擲骰，第二次擲到4點。減去5點後你會得到一個負數點數，把它視為0。因為你的擲骰結果為0，你必須立刻停止並宣告這個行動成功。



你可能會覺得奇怪為什麼用3個捕鯨船只需要3個維京人，然而用一個捕鯨船捕鯨卻需要4個維京人呢。後者只是一個次要行動區，這代表對這些玩家來說，捕鯨只是支線的路線，因為他們沒有很多捕鯨船。

同樣地，有兩種需要一個長船的行動區。裝有很多礦石的長船對搶劫最有效。掠奪以及劫掠也可以用礦石少的長船來執行。



「劫掠」行動區也視為是一個紅色行動區。在這裡，你可以不透過戰鬥獲取以藍色「」貨物板塊為形式的贖金，但是你必須要有兩個長船才能這麼做。

探索

橘色是探索的顏色。藉由探索，你可以增加探索圖板到你的家園圖板以獲得外的擺放區。總共有四個獨特的探索圖板，根據當輪數決定哪一面朝上（見第8頁一輪的階段3說明）。當執行一個探索行動時，把該行動區所需的維京人放到該行動區並拿取對應的探索圖板。

如果你拿取的探索圖板上有銀幣，則把銀幣放到你的個人供應區。

有關探索圖板的細節會在附錄的第15頁說明。

- 爲了拿取「昔德蘭」或「法羅群島」探索圖板，你必須有一個捕鯨船、甲板船，或者長船，而且你必須放置1個維京人。這只可能發生在需要1個維京人的行動區。



- 「冰島」、「格陵蘭」，以及「熊島」各需要一個甲板船或長船，同時也需要2個維京人。
- 位於美洲的地點（「巴芬島」、「拉布拉多」，以及「紐芬蘭」）各需要3個維京人以及一個長船。



以上所提的行動，你都會保留你用來探索的船。

職業

遊戲一開始你會有一張淺褐色的職業卡（見遊戲設置的說明）的手牌。遊戲過程中，你會獲得其它深褐色的職業卡。你必須在打出一張職業卡後才使用它的效果（見接下來的章節「關於職業卡的效果」說明）。

放置三個維京人的獎勵



在這個行動區，你隨機從牌庫抽一張深褐色的職業卡，並把該張卡片放到你的手中。此外你獲得1個銀幣。

每次你放置三個所需的維京人到第三欄的一個行動區時，在執行這個行動前，你從牌庫抽一張深褐色職業卡並把該張卡片放到你的手中。你可以立刻查看該張卡片的内容（這個獎勵只開放給第三欄的行動區）。

這裡，你可以花費1個石頭或者1個礦石以從你手中打出一張職業卡。此外你獲得1個銀幣。



前面提到的行動區位於第三欄。這是唯一的行動區，在這裡你可以抽一張職業卡並立刻打出它。



這裡，你可以從手中打出至多2張職業卡，一張接一張打出。

放置四個維京人的獎勵



在這個行動區，你可以從手中打出至多4張職業卡，一張接一張打出（這個行動與另一個規則之間有趣的互動會在底下說明）。



每次你放置四個所需的維京人到第四欄的一個行動區時，在執行這個行動前，你可以從你手中打出一張卡片（這個獎勵只開放給第四欄的行動區）。

- 你可以立即使用這張打出的卡片效果。
- 如果你手中沒有任何的職業卡，那麼明顯地你沒有辦法打出卡片。

4人遊戲的延伸板塊

延伸板塊上的灰色行動區可以讓你使用同一個欄位上被另一個玩家佔據的行動區（你不能複製沒有被佔據的行動區，或者你的維京人所佔據的行動區）。每場4人遊戲中，這4欄只會有其中兩欄的行動區可以被複製：有可能是第一欄或第二欄，或者有可能是第三欄或第四欄。這在起始設置時會隨機決定。



在這個範例中，第二欄及第三欄的行動區能夠複製。

- 如同其它的行動區，複製行動每輪只能使用一次。

關於職業卡的效果

每張職業卡都有相同的排版方式。名稱在左上角、分數在右上角，而效果在卡片底部。

斜線

許多卡的效果會在它們的敘述中使用一個斜線（/）。基本上，斜線代表「這個或那個都可以」，但是我們想要用插圖與範例來說明它的用法：店主（The Tradesman）讓你用 1 個銀餐具交換 1 個寶箱或是 1 個絲綢。



如果一張卡片上有多個元素之間有斜線（/），這些元素分別與它的順序有相關的對應。這裡，你可以選擇各別花費 2、4，或 6 個銀幣來獲得 1、2，或 3 個獸皮。



這裡最重要的是你只能從所列的元素中選擇一種。這張卡片根據你有 1、2，或 3 個捕鯨船，各別提供 1 個豌豆、1 個穀物，或者 1 個甘藍菜。

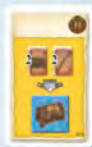


所以，如果你有 2 個捕鯨船，你獲得穀物，不會獲得豌豆（你也可以爭論說 2 個船也包括 1 個船，但是這點不適用於這款遊戲）。

每張職業卡有以下的類別。

立即卡

你可以藉由卡片的黃色背景辨認出這是立即卡。這些卡片有一個立即性且一次性的效果，你必須在打出它們時執行他們的效果。執行後，這個效果結束。只有分數之後還會用到，也就是計分時會進行計算。例如，當你打出屠龍勇士（Dragonslayer）時，你立刻用 2 張陷阱卡以及 2 張長矛卡交換 1 個寶箱。



立即卡上的灰色箭頭代表你不能隨時進行這個交換，你只能在打出的當下立即交換，而且至多一次（例如，你不能用 4 張陷阱卡以及 4 張長矛卡交換 2 個寶箱）。只有在卡片敘述的詞彙提到「多次」或「每...一次」時，你才能進行這個交換多次。

除了交換行動以外，有些卡片讓你在行動圖板上執行特定的行動，或者進行特定的一輪階段。牛飼養員（Cattle Breeder）讓你自己單獨進行一次額外的「動物生育」階段。

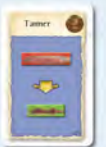


其它情況下，你只會獲得貨物，不需要花費任何東西。



隨時卡

你可以藉由卡片的藍色背景辨認出這是隨時卡。這些卡片有一個永久的效果。你可以隨時（計分前）執行任意次數卡片上所敘述的行動。製革工人（Tanner）讓你隨時用 1 個醃肉換 1 個獸皮。



隨時卡上的黃色箭頭代表你可以在遊戲過程中隨時進行這個交換任意次數。

有些隨時卡沒有黃色箭頭，這些卡片可以让你打破規則限制。修改者（Modifier）讓你從你的船上拿起礦石並放回你的個人供應區（一般來說不允許這麼做）。



每次卡

你可以藉由卡片的紅色背景辨認出這是每次卡。這些卡片有兩個不同的色塊背景。淺紅色的部分說明這個效果何時啟動（通常是一個條件的形式），深紅色的部分說明你接著能執行的行動。



因此每次條件達成時，你就可以執行這個行動。每次你使用一個「海外交易」行動區之前（淺紅色部分），你立即獲得 1 個油（深紅色部分）。

有些卡片，像是牧師（Priest），明確地說明這張卡片在你達成條件之前或之後是否會產生效果（例如，如果你希望在海外交易行動立即使用油，牧師會在你行動前給予你油）。



其它卡片提供交換行動或可以让你打破規則限制。獵人高手（Proficient Hunter）讓你可以擲骰至多 4 次而不是 3 次。

每次卡上的交換行動由一個灰色箭頭所表示（如同立即卡），因為這個交換行動不能隨時進行。不過有些卡片會提到「多次」或「每...一次」來調整這個規則。

有些卡片提供兩個行動。當你打出這樣的卡片時，你可以選擇你想要執行哪一個行動。

如果一張卡片顯示兩個立即性的行動，而你決定兩個行動都執行，你必須按順序執行它們。這裡你必須進行狩獵競賽，然後你可以放置一個陷阱。



如果你現在打算只使用牌組A的卡片，你可以跳過以下章節。只有牌組B與牌組C含有只要卡。

只要卡

- 你可以藉由卡片的綠色背景辨認出只要卡。如同每次卡，這些卡片有兩個不同的色塊背景。淺綠色的部分說明這個效果何時啟動（通常是一個條件的形式），深綠色的部分說明你接著能執行的行動。至此，這些卡片與每次卡無異。

唯一的差異在於只要卡的效果每場遊戲只會啟動一次，也就是當條件第一次達成時就會啟動。這個時機點可能會是你打出這張卡片或是未來的時間點。



帆布修補師（Sail Patcher）需要3個大船。當打出這張卡片時，如果你已經有3個大型船，你可以立即使用這個效果。



這張卡片明確地聲明一個未來的時間點。只要你下一次獲得甲板船時，你每有一個甲板船就立刻獲得1個鱈魚乾以及1個銀幣。

如果以上這些無法解答你所有有關特定卡片效果的疑惑，請參閱附錄的第2頁。它按照字母順序說明了所有的職業卡。

配件耗盡

現在你可以跳過這個章節。當你配件耗盡時再來查看這個章節即可。

- 只有少數的配件數量有限。

房屋：遊戲中畜棚以及房屋的數量有限。如果用盡，你就再也不能拿取這些板塊。

探索圖板：因為只有四個探索圖板，遊戲過程中玩家至多只能探索四次。

- 船、貨物板塊、建築資源，以及武器卡都視為無限量供應。

船：如果特定種類的船耗盡，拿取替代品替代。

貨物板塊：如果貨物耗盡，你可以把貨物從你擺放區已經被完整遮蓋的區域放回一般供應區。你接著可以用其它貨物或銀幣來遮蓋它們，或者僅是記得它們已經被遮蓋。

建築資源：如果建築資源耗盡，查看七個「公所處罰」板塊的背面，並拿取合適的當作替代品。



這個板塊代表5個石頭

武器卡：當牌庫耗盡，洗混棄牌堆並組成一個正面朝下的新牌庫。如果你將獲得一張補償的武器卡，而且你在棄牌堆與牌庫都沒有找到一張對應的卡片，進行的方式如同建築資源。每個公所處罰板塊等於一種武器有3個。

遊戲結束與計分

遊戲在最後一輪的盛宴階段結束後結束。最後一輪你不會獲得任何獎勵。



- 如果你有畜棚或石屋，你可以把你個人供應區的木頭以及石頭放到這些板塊的指定區域（板塊上會顯示可以放多少數量）。
- 如果你的個人供應區還有貨物板塊，如果能這麼做，你還是可以把這些板塊放到你圖板以及房屋的擺放區上。

接著使用遊戲中提供的計分本計算你們的分數。

最高分的玩家獲勝。你圖板以及板塊的分數印在盾牌符號上。



如果平手，則平手的玩家共享勝利。

正分

- 船：**每個捕鯨船值3分、每個甲板船值5分，以及每個長船值8分。
- 移民：**每個用來移民的甲板船值18分，每個這樣的長船值21分。
- 探索：**探索圖板的分數各有不同（4到38分）。分數印在右上角。
- 畜棚以及房屋：**畜棚值8分、石屋值10分，而長屋值17分，分數印在右上角。

- **羊與牛**：每個羊值 2 分（如果是懷孕的羊值 3 分），每個牛值 3 分（如果是懷孕的牛值 4 分）。
- **職業**：職業卡的分數印在右上角。只有打出的職業卡才會算分。
- **銀幣**：計算你個人供應區銀幣的總數。你圖板上的銀幣不算分。
- **最終收入**：最後一輪的收入直接寫在計分本的「最終收入」欄位。
- 無論「英國王冠」位於玩家個人供應區還是其中一個圖板上，擁有這個特殊板塊的玩家獲得額外的 2 分。

負分

- 把你的正分總數減去你圖板以及建築的負分，這包含你的家園圖板以及探索圖板，當然還有你的畜棚以及房屋。

同時不要忘了你的公所處罰，如果你有的話（見第 11 頁「階段 9：盛宴」的說明）。

- 這可能會發生在有玩家把不能彼此相鄰放置的貨物板塊彼此相鄰放置時。立即糾正這個錯誤，如果有發生的話。如果你很慢才注意到這個錯誤，你們可以在計分時處罰這位玩家，該玩家每有兩個放錯的板塊就拿取 1 個公所處罰板塊。這裡有 2 個範例：



左邊的範例中，有玩家已經連續放置了三個綠色貨物，所以有兩組綠色相鄰的板塊。這會讓他獲得 2 個公所處罰板塊，總共 - 6 分。

右邊的範例中，這個錯誤更嚴重了。三個貨物板塊如圖放置，任兩個都彼此相鄰。所以有三組綠色相鄰的板塊，這會讓他獲得 3 個公所處罰板塊，總共 - 9 分。



單人遊戲

單人遊戲中，你可以使用任一面家園圖板。你會需要第二組不同顏色的維京人。

- 把一種顏色（這裡顯示紅色）的 1 個維京人（短版遊戲則是 2 個維京人）放到「宴會桌」輪數區域 1，區域 3、5，以及 7 各放 2 個維京人（後者只用於長版遊戲）。
- 在區域 2、4，以及 6 各放另一種顏色（這裡顯示黃色）的 2 個維京人。



- 把第一種顏色的 5 個維京人（紅色）放在公所廣場，另一種顏色（黃色）的 5 個維京人（短版遊戲則是 6 個維京人）放在你家園圖板的「等待區」。
- 從遊戲中移除第二種顏色剩餘的維京人（短版遊戲中，改為移除第一種顏色的 1 個維京人）。

遊戲進行方式與多人遊戲相同，一個回合接著一個回合進行。因為你沒有任何的對手，把前一輪的維京人留在遊戲行動圖板上，封鎖行動區域。這是為什麼你會有兩種顏色維京人的原因。

一輪流程：

第一輪進行如同多人遊戲。階段 1 2 時，不要從行動圖板拿取任何的維京人。相反的，從「等待區」把另一種顏色的 5 個維京人移動到公所廣場。第 2 輪，你獲得另一種顏色 2 個額外的維京人。第 2 輪結束時，把第 2 輪放置的維京人留在行動圖板上，並且把第一輪的維京人放回你的家園圖板。第 3 輪開始時放置這些維京人。持續以此方式進行，直到進行最後一輪。

一輪各階段的註記：

- 一旦你熟悉單人遊戲後，你可以跳過階段 3。如果你想要知道任一特定輪數會開放那些探索圖板，查看附錄的第 15 頁。它同時也會說明探索一個特定的圖板你會獲得多少的獎勵。
- 總是跳過階段 6（遊戲中你總是起始玩家）。

單人遊戲的遊戲設置時，我傾向擺放比所需數量還多的山脈條。我使用一枝鉛筆來標記每次有多少個山脈條開放給我。如此一來階段 1 1 我可以進行的更快並更加享受這款遊戲。



- 階段 1 2 時，你可以查看「宴會桌」來了解你必須從行動圖板上移除多少維京人。

最終分數 100 分對單人遊戲來說是相當好的成績。長版遊戲中，隨著經驗累積你可以很容易達到 100 分，但是在短版遊戲中這相當難達成。如果你喜歡這個挑戰，歡迎來嘗試並征服它（因為有些維京人封鎖了行動，單人遊戲通常分數會比多人遊戲還低）。

如果你喜歡，遊戲開始時你可以查看淺褐色的職業卡並從中挑選一張使用，而不是隨機抽一張使用。如此一來你就可以探索這款遊戲的特定路線。



銘謝

"A Feast for Odin" was published in June 2016 and designed in May 2013. Extensive testing started in August 2014.

Frank Heeren organized the realization of this heavy game. Dennis Lohausen was responsible for its illustrations and graphic design. Uwe Rosenberg wrote the rules and also supervised the editing process of the game. Christof Tisch typeset the occupation cards, Hans-Georg Schneider the rule book. Grzegorz Kobiela did the elaborate English translation. His meticulous way of working led to many linguistic improvements. The editing team would like to thank Gernot Köpke for the historical accompanying texts, which were supplemented by Uwe Rosenberg and translated to English by Gernot himself. Also many thanks to the proof-readers of the rule book: Janina Kleinemenke, Gabriele Goldschmidt, Grzegorz Kobiela, and Mario Wiese. Gernot would like to thank the proof-readers of his accompanying texts: Kerstin Herdzina and Steffen Jost. Last but not least many thanks to all play-testers, in chronologic order: Andreas Odendahl, Lasse Goldschmidt, Gabriele Goldschmidt, Sascha Hendriks, Mechthild Kanz, Reinhold Kanz, Kai Poggenkamp, Thorsten Roth, Janina Kleinemenke, Jennifer Jünger, Marc Jünger, Hagen Dorgathen, Corinna Büttemeier, Stephanie Michaelis, Petra Zardock, Anja Beduhn, Michael Speckmann, Ingo Böckmann, Frank Heeren, Pan Pollack, Helge Ostertag, Jens Drögemüller, Thorsten Hanson, Stephan Rink, Christof Tisch, Dirk Schmitz, Kevin Farnworth, Maxime Gauthier-Kwan, Anthony Gascon, Emily Berthelet, Klaus Lottmann,

Florian Racky, Ronny Vorbrodt, Rolf Raupach, Stefan Wahoff, Tanja Muck, Peter Muck, Tim Koch, Christoph Post, Bianca Bartsch, Claudia Görldt, Patrick Enger, Gabi Köpke, Gernot Köpke, Tanja Techmann, Torsten Techmann, Lisa Hofmann, Markus Habenberger, Witold Kliszczynski, Raimund Kessler, Jutta Böhm, Michael Gnade, Karola Köhler, Lea Reinisch, Patrick Hoffbauer, Dani Kemmler, Antonio Messina, Jörg Freudenstein, Kerstin Herdzina, Ragnar Deist, Jürgen Dissinger, Désirée Höher, Andrea Neis, Stefan Ziemerle, Oliver Heck, Sebastian Dames, Lisa Roggenbuck, Anna Birkelbach, Ralf Seifert.

Z-Man Games wishes to thank Patrick Korner, Adam Marostica, and Michael Young for proofreading the epic-length documents of the grand journey that is "A Feast for Odin."

Special thanks to Andreas "Ode" Odendahl for his crucial idea to implement bonuses. He had already proved his outstanding aptitude for complex board games with "La Granja."

