

## 進行一輪遊戲

1. 執行行動
2. 供養部下
3. 投擲進程骰子
4. 推進時代標記 & 進行時代記分 (如被觸發)
  - 結算公會、開採的郊野以及啟動的地域得分
  - 不忠誠減分 (僅時代 II·IV·V)
  - 刷新郊野資源
  - 刷新地圖 (僅時代 II·III·IV)
  - 刷新公會 (僅時代 III)
5. 結束一輪/整局遊戲和最終記分

## 攻擊與防禦

- 部下: +1 攻擊力, +2 防禦力 (喝酒時為 0)
- 怪獸: +1 攻擊力, +1 防禦力
- 使用硝石: +1 攻擊力 (騎士無限制使用)
- 使用武器: +1 或 +2 攻擊力
- 防禦的封地: +2 防禦力 (攻擊封地時)
- 防禦的臣民: +1 防禦力 (攻擊封地時)
- 起義的農夫: +1 攻擊力 (攻擊封地時)

## 貨物總覽

-  硝石: 額外行動, +1 攻擊力, “似曾相識”
-  硫磺: 連續行動, 供養部下, 赴宴
-  鐵礦: 升級成城鎮, 鑿子和劍
-  木頭: 升級成農場, 開採郊野
-  食物: 供養部下, 皇家赦免
-  地域板塊: 任意貨物



**遷移:** 向/從地圖上增加/移出部下。**遠親:** 煉金術士  在場, 你可以遷移部下到任一個起始地點。



**移動:** 移動等於場上你的部下數量的步數, 並在行動結束時徵收地點上的1個資源。**神速:** 僧侶  在場, 行動結束時僧侶移動+1步。



**影響力:** 在每個有你部下的地點增加1個影響力標記 (最多加 3 個)。錢就是**影響力**: 商人  在場, 你可以支付 1 先令讓孤立的統治者下臺。



**升級:** 如果你統治一個地點, 支付所需資源來升級地點。**開採郊野:** 支付木頭  在你佃農的地點上放置郊野。



**探索:** 如果你統治一個前哨, 抽取 2 張皇家法令卡並保留1張。**鑿子和劍:** 支付鐵礦  額外抽取 2 張皇家法令卡並保留一張。



**收穫:** 如果你統治一個農場, 隨機增加 5 個貨物到農場。如果收取資助則翻轉念珠為印章。**檢驗收穫:** 農夫  在場, 玩家可以挑選資助貨物。



**徵稅:** 如果你統治1個城鎮, 收入 2 先令。

**援軍:** 如果場騎士  在場, 獲得 1 個影響力標記。



**征服:** 如果你的部下與對手的部下或封地在一起, 計算攻擊力和防禦力結算戰鬥。**讓人民挨餓:** 貴族  在場, 可以移除臣民或佃農。



**防禦:** 如果受到攻擊, 你可以在你回合外翻開防禦卡獲得 +1 防禦力。**皇家赦免:** 支付食物  抵消讓人民挨餓, 並獲得國王印章。



**重複:** 重複執行任何一個標有“x2”的行動卡。**似曾相識:** 支付硝石  可以重複除了征服和防禦之外的所有行動卡。



**公會:** 執行交易, 推入或推出功能 (詳見背面)。**赴宴:** 支付酒桶中的硫磺  , 執行與你同處地點的部下或封地所有者的推入/推出功能。

# 封地奇謀

# FEUDUM



## 立即得分

- 升級 : 2/3/4/5/6/7 VP
- 公會推出 : 4/5/6 VP
- 公會推入 : 3 VP 和皇家法令
- 征服 : 2/4 VP
- 收穫/防禦 : 1 VP
- 赴宴 : +3 VP

## 時代黎明計分

- 公會地位 : 1/3/5 VP
- 郊野 ( 空的 / 有真的 ) : 2/4 VP
- 啟動的地域 : 1/3/5/7/9/11 VP
- 不忠誠 : -3/-4/-5 VP 疊加  
( 時代 II · IV · V )

## 終局計分

- 史詩旅程 : 3/5/6/9/11/13/17
- 大帝國
  - 統治的前哨, 農場, 城鎮 : 1 VP
  - 統治的封地 : 3 VP
  - 3 個相同 ( 封地視為百搭 ) : 3 VP
- 3 先令 : 1 VP
- 有印章的皇家法令 : ? VP

	 交易 任何玩家	 推入 專家 	 推出 公會大師 
	從你的農場每轉送 2 個貨物到農民公會, 你獲得 1 先令或者 1 食物。	隨機抽取 1 個數值最大/最小的念珠放在雞群上。若總數值大於等於 5, 得分。	推出 5 個貨物到商人公會, 填滿 1-3 行或列, 得分。平分農民錢包中的先令。
	按標價購買最多 3 個貨物。	從農民公會推入 3 個貨物, 填滿一行或者一列, 得分。	推出 4 個貨物到煉金術師公會, 填滿 1-3 個貨車和/或貨堆, 得分。
	支付 3 先令購買 1 艘船隻。	從商人公會推入 2 個貨物, 填滿貨車和/或貨堆, 得分。	發明 1-3 個船隻和/或火藥桶, 得分。按照規則填充騎士空槽。
	支付 3 先令購買一行影響力標記。支付 3 影響力標記控制 1 個怪獸。	從煉金術師公會發明 1 艘船隻或火藥桶, 得分。	推出 1-3 個不同顏色影響力標記, 並替換成 1-3 個國王印章。完成 1-3 行或者列, 得分。
	支付 3/6 先令購買 1 或 2 個國王印章。	從騎士公會推入 1-2 個不同顏色的影響力標記, 替換成國王印章, 完成 1 行或列, 得分。	推出 2 個國王印章, 並翻到念珠面。念珠串上的數值總和達到 5、11 或 17, 得分。
	支付 3 先令, 隨機抽取 1 個數值最大/最小的念珠。	把國王印章翻到念珠面放入珠串, 珠串總數值達到 11 或以上, 得分。	隨機抽取 1 個數值最大/最小的念珠放在雞群上。數值總和達到 3、6 或 9, 得分。平分教堂金庫中的先令。

## 進行一輪遊戲

1. 執行行動
2. 供養部下
3. 投擲進程骰子
4. 推進時代標記 & 進行時代記分 (如被觸發)
  - 結算公會、開採的郊野以及啟動的地域得分
  - 不忠誠減分 (僅時代 II·IV·V)
  - 刷新郊野資源
  - 刷新地圖 (僅時代 II·III·IV)
  - 刷新公會 (僅時代 III)
5. 結束一輪/整局遊戲和最終記分

## 攻擊與防禦

- 部下: +1 攻擊力, +2 防禦力 (喝酒時為 0)
- 怪獸: +1 攻擊力, +1 防禦力
- 使用硝石: +1 攻擊力 (騎士無限制使用)
- 使用武器: +1 或 +2 攻擊力
- 防禦的封地: +2 防禦力 (攻擊封地時)
- 防禦的臣民: +1 防禦力 (攻擊封地時)
- 起義的農夫: +1 攻擊力 (攻擊封地時)

## 貨物總覽

-  硝石: 額外行動, +1 攻擊力, “似曾相識”
-  硫磺: 連續行動, 供養部下, 赴宴
-  鐵礦: 升級成城鎮, 鑿子和劍
-  木頭: 升級成農場, 開採郊野
-  食物: 供養部下, 皇家赦免
-  地域板塊: 任意貨物



**遷移:** 向/從地圖上增加/移出部下。**遠親:** 煉金術士  在場, 你可以遷移部下到任一個起始地點。



**移動:** 移動等於場上你的部下數量的步數, 並在行動結束時徵收地點上的1個資源。**神速:** 僧侶  在場, 行動結束時僧侶移動+1步。



**影響力:** 在每個有你部下的地點增加1個影響力標記 (最多加 3 個)。錢就是**影響力**: 商人  在場, 你可以支付 1 先令讓孤立的統治者下臺。



**升級:** 如果你統治一個地點, 支付所需資源來升級地點。**開採郊野:** 支付木頭  在你佃農的地點上放置郊野。



**探索:** 如果你統治一個前哨, 抽取 2 張皇家法令卡並保留1張。**鑿子和劍:** 支付鐵礦  額外抽取 2 張皇家法令卡並保留一張。



**收穫:** 如果你統治一個農場, 隨機增加 5 個貨物到農場。如果收取資助則翻轉念珠為印章。**檢驗收穫:** 農夫  在場, 玩家可以挑選資助貨物。



**徵稅:** 如果你統治1個城鎮, 收入 2 先令。**援軍:** 如果場騎士  在場, 獲得 1 個影響力標記。



**征服:** 如果你的部下與對手的部下或封地在一起, 計算攻擊力和防禦力結算戰鬥。**讓人民挨餓:** 貴族  在場, 可以移除臣民或佃農。



**防禦:** 如果受到攻擊, 你可以在你回合外翻開防禦卡獲得 +1 防禦力。**皇家豁免:** 支付食物  抵消讓人民挨餓, 並獲得國王印章。



**重複:** 重複執行任何一個標有“x2”的行動卡。**似曾相識:** 支付硝石  可以重複除了征服和防禦之外的所有行動卡。



**公會:** 執行交易, 推入或推出功能 (詳見背面)。**赴宴:** 支付酒桶中的硫磺  , 執行與你同處地點的部下或封地所有者的推入/推出功能。

# 封地奇謀

# FEUDUM



## 立即得分

- 升級 : 2/3/4/5/6/7 VP
- 公會推出 : 4/5/6 VP
- 公會推入 : 3 VP 和皇家法令
- 征服 : 2/4 VP
- 收穫/防禦 : 1 VP
- 赴宴 : +3 VP

## 時代黎明計分

- 公會地位 : 1/3/5 VP
- 郊野 ( 空的 / 有真的 ) : 2/4 VP
- 啟動的地域 : 1/3/5/7/9/11 VP
- 不忠誠 : -3/-4/-5 VP 疊加  
( 時代 II · IV · V )

## 終局計分

- 史詩旅程 : 3/5/6/9/11/13/17
- 大帝國
  - 統治的前哨, 農場, 城鎮 : 1 VP
  - 統治的封地 : 3 VP
  - 3 個相同 ( 封地視為百搭 ) : 3 VP
- 3 先令 : 1 VP
- 有印章的皇家法令 : ? VP

	 交易 任何玩家	 推入 專家 	 推出 公會大師 
	從你的農場每轉送 2 個貨物到農民公會, 你獲得 1 先令或者 1 食物。	隨機抽取 1 個數值最大/最小的念珠放在雞群上。若總數值大於等於 5, 得分。	推出 5 個貨物到商人公會, 填滿 1-3 行或列, 得分。平分農民錢包中的先令。
	按標價購買最多 3 個貨物。	從農民公會推入 3 個貨物, 填滿一行或者一列, 得分。	推出 4 個貨物到煉金術師公會, 填滿 1-3 個貨車和/或貨堆, 得分。
	支付 3 先令購買 1 艘船隻。	從商人公會推入 2 個貨物, 填滿貨車和/或貨堆, 得分。	發明 1-3 個船隻和/或火藥桶, 得分。按照規則填充騎士空槽。
	支付 3 先令購買一行影響力標記。支付 3 影響力標記控制 1 個怪獸。	從煉金術師公會發明 1 艘船隻或火藥桶, 得分。	推出 1-3 個不同顏色影響力標記, 並替換成 1-3 個國王印章。完成 1-3 行或者列, 得分。
	支付 3/6 先令購買 1 或 2 個國王印章。	從騎士公會推入 1-2 個不同顏色的影響力標記, 替換成國王印章, 完成 1 行或列, 得分。	推出 2 個國王印章, 並翻到念珠面。念珠串上的數值總和達到 5、11 或 17, 得分。
	支付 3 先令, 隨機抽取 1 個數值最大/最小的念珠。	把國王印章翻到念珠面放入珠串, 珠串總數值達到 11 或以上, 得分。	隨機抽取 1 個數值最大/最小的念珠放在雞群上。數值總和達到 3、6 或 9, 得分。平分教堂金庫中的先令。

## 進行一輪遊戲

1. 執行行動
2. 供養部下
3. 投擲進程骰子
4. 推進時代標記 & 進行時代記分 (如被觸發)
  - 結算公會、開採的郊野以及啟動的地域得分
  - 不忠誠減分 (僅時代 II·IV·V)
  - 刷新郊野資源
  - 刷新地圖 (僅時代 II·III·IV)
  - 刷新公會 (僅時代 III)
5. 結束一輪/整局遊戲和最終記分

## 攻擊與防禦

- 部下: +1 攻擊力, +2 防禦力 (喝酒時為 0)
- 怪獸: +1 攻擊力, +1 防禦力
- 使用硝石: +1 攻擊力 (騎士無限制使用)
- 使用武器: +1 或 +2 攻擊力
- 防禦的封地: +2 防禦力 (攻擊封地時)
- 防禦的臣民: +1 防禦力 (攻擊封地時)
- 起義的農夫: +1 攻擊力 (攻擊封地時)

## 貨物總覽

-  硝石: 額外行動, +1 攻擊力, “似曾相識”
-  硫磺: 連續行動, 供養部下, 赴宴
-  鐵礦: 升級成城鎮, 鑿子和劍
-  木頭: 升級成農場, 開採郊野
-  食物: 供養部下, 皇家赦免
-  地域板塊: 任意貨物



**遷移:** 向/從地圖上增加/移出部下。**遠親:** 煉金術士  在場, 你可以遷移部下到任一個起始地點。



**移動:** 移動等於場上你的部下數量的步數, 並在行動結束時徵收地點上的1個資源。**神速:** 僧侶  在場, 行動結束時僧侶移動+1步。



**影響力:** 在每個有你部下的地點增加1個影響力標記 (最多加 3 個)。錢就是**影響力**: 商人  在場, 你可以支付 1 先令讓孤立的統治者下臺。



**升級:** 如果你統治一個地點, 支付所需資源來升級地點。**開採郊野:** 支付木頭  在你佃農的地點上放置郊野。



**探索:** 如果你統治一個前哨, 抽取 2 張皇家法令卡並保留1張。**鑿子和劍:** 支付鐵礦  額外抽取 2 張皇家法令卡並保留一張。



**收穫:** 如果你統治一個農場, 隨機增加 5 個貨物到農場。如果收取資助則翻轉念珠為印章。**檢驗收穫:** 農夫  在場, 玩家可以挑選資助貨物。



**徵稅:** 如果你統治1個城鎮, 收入 2 先令。**援軍:** 如果場騎士  在場, 獲得 1 個影響力標記。



**征服:** 如果你的部下與對手的部下或封地在一起, 計算攻擊力和防禦力結算戰鬥。**讓人民挨餓:** 貴族  在場, 可以移除臣民或佃農。



**防禦:** 如果受到攻擊, 你可以在你回合外翻開防禦卡獲得 +1 防禦力。**皇家豁免:** 支付食物  抵消讓人民挨餓, 並獲得國王印章。



**重複:** 重複執行任何一個標有“x2”的行動卡。**似曾相識:** 支付硝石  可以重複除了征服和防禦之外的所有行動卡。



**公會:** 執行交易, 推入或推出功能 (詳見背面)。**赴宴:** 支付酒桶中的硫磺  , 執行與你同處地點的部下或封地所有者的推入/推出功能。

# 封地奇謀

# FEUDUM



## 立即得分

- 升級 : 2/3/4/5/6/7 VP
- 公會推出 : 4/5/6 VP
- 公會推入 : 3 VP 和皇家法令
- 征服 : 2/4 VP
- 收穫/防禦 : 1 VP
- 赴宴 : +3 VP

## 時代黎明計分

- 公會地位 : 1/3/5 VP
- 郊野 ( 空的/有真的 ) : 2/4 VP
- 啟動的地域 : 1/3/5/7/9/11 VP
- 不忠誠 : -3/-4/-5 VP 疊加  
( 時代 II · IV · V )

## 終局計分

- 史詩旅程 : 3/5/6/9/11/13/17
- 大帝國
  - 統治的前哨, 農場, 城鎮 : 1 VP
  - 統治的封地 : 3 VP
  - 3 個相同 ( 封地視為百搭 ) : 3 VP
- 3 先令 : 1 VP
- 有印章的皇家法令 : ? VP

	 交易 任何玩家	 推入 專家 	 推出 公會大師 
	從你的農場每轉送 2 個貨物到農民公會, 你獲得 1 先令或者 1 食物。	隨機抽取 1 個數值最大/最小的念珠放在雞群上。若總數值大於等於 5, 得分。	推出 5 個貨物到商人公會, 填滿 1-3 行或列, 得分。平分農民錢包中的先令。
	按標價購買最多 3 個貨物。	從農民公會推入 3 個貨物, 填滿一行或者一列, 得分。	推出 4 個貨物到煉金術師公會, 填滿 1-3 個貨車和/或貨堆, 得分。
	支付 3 先令購買 1 艘船隻。	從商人公會推入 2 個貨物, 填滿貨車和/或貨堆, 得分。	發明 1-3 個船隻和/或火藥桶, 得分。按照規則填充騎士空槽。
	支付 3 先令購買一行影響力標記。支付 3 影響力標記控制 1 個怪獸。	從煉金術師公會發明 1 艘船隻或火藥桶, 得分。	推出 1-3 個不同顏色影響力標記, 並替換成 1-3 個國王印章。完成 1-3 行或者列, 得分。
	支付 3/6 先令購買 1 或 2 個國王印章。	從騎士公會推入 1-2 個不同顏色的影響力標記, 替換成國王印章, 完成 1 行或列, 得分。	推出 2 個國王印章, 並翻到念珠面。念珠串上的數值總和達到 5、11 或 17, 得分。
	支付 3 先令, 隨機抽取 1 個數值最大/最小的念珠。	把國王印章翻到念珠面放入珠串, 珠串總數值達到 11 或以上, 得分。	隨機抽取 1 個數值最大/最小的念珠放在雞群上。數值總和達到 3、6 或 9, 得分。平分教堂金庫中的先令。

## 進行一輪遊戲

1. 執行行動
2. 供養部下
3. 投擲進程骰子
4. 推進時代標記 & 進行時代記分 (如被觸發)
  - 結算公會、開採的郊野以及啟動的地域得分
  - 不忠誠減分 (僅時代 II·IV·V)
  - 刷新郊野資源
  - 刷新地圖 (僅時代 II·III·IV)
  - 刷新公會 (僅時代 III)
5. 結束一輪/整局遊戲和最終記分

## 攻擊與防禦

- 部下: +1 攻擊力, +2 防禦力 (喝酒時為 0)
- 怪獸: +1 攻擊力, +1 防禦力
- 使用硝石: +1 攻擊力 (騎士無限制使用)
- 使用武器: +1 或 +2 攻擊力
- 防禦的封地: +2 防禦力 (攻擊封地時)
- 防禦的臣民: +1 防禦力 (攻擊封地時)
- 起義的農夫: +1 攻擊力 (攻擊封地時)

## 貨物總覽

-  硝石: 額外行動, +1 攻擊力, “似曾相識”
-  硫磺: 連續行動, 供養部下, 赴宴
-  鐵礦: 升級成城鎮, 鑿子和劍
-  木頭: 升級成農場, 開採郊野
-  食物: 供養部下, 皇家赦免
-  地域板塊: 任意貨物



**遷移:** 向/從地圖上增加/移出部下。**遠親:** 煉金術士  在場, 你可以遷移部下到任一個起始地點。



**移動:** 移動等於場上你的部下數量的步數, 並在行動結束時徵收地點上的1個資源。**神速:** 僧侶  在場, 行動結束時僧侶移動+1步。



**影響力:** 在每個有你部下的地點增加1個影響力標記 (最多加 3 個)。錢就是**影響力**: 商人  在場, 你可以支付 1 先令讓孤立的統治者下臺。



**升級:** 如果你統治一個地點, 支付所需資源來升級地點。**開採郊野:** 支付木頭  在你佃農的地點上放置郊野。



**探索:** 如果你統治一個前哨, 抽取 2 張皇家法令卡並保留1張。**鑿子和劍:** 支付鐵礦  額外抽取 2 張皇家法令卡並保留一張。



**收穫:** 如果你統治一個農場, 隨機增加 5 個貨物到農場。如果收取資助則翻轉念珠為印章。**檢驗收穫:** 農夫  在場, 玩家可以挑選資助貨物。



**徵稅:** 如果你統治1個城鎮, 收入 2 先令。**援軍:** 如果場騎士  在場, 獲得 1 個影響力標記。



**征服:** 如果你的部下與對手的部下或封地在一起, 計算攻擊力和防禦力結算戰鬥。**讓人民挨餓:** 貴族  在場, 可以移除臣民或佃農。



**防禦:** 如果受到攻擊, 你可以在你回合外翻開防禦卡獲得 +1 防禦力。**皇家赦免:** 支付食物  抵消讓人民挨餓, 並獲得國王印章。



**重複:** 重複執行任何一個標有“x2”的行動卡。**似曾相識:** 支付硝石  可以重複除了征服和防禦之外的所有行動卡。



**公會:** 執行交易, 推入或推出功能 (詳見背面)。**赴宴:** 支付酒桶中的硫磺  , 執行與你同處地點的部下或封地所有者的推入/推出功能。

# 封地奇謀

# FEUDUM



## 立即得分

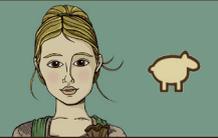
- 升級 : 2/3/4/5/6/7 VP
- 公會推出 : 4/5/6 VP
- 公會推入 : 3 VP 和皇家法令
- 征服 : 2/4 VP
- 收穫/防禦 : 1 VP
- 赴宴 : +3 VP

## 時代黎明計分

- 公會地位 : 1/3/5 VP
- 郊野 ( 空的/有真的 ) : 2/4 VP
- 啟動的地域 : 1/3/5/7/9/11 VP
- 不忠誠 : -3/-4/-5 VP 疊加  
( 時代 II · IV · V )

## 終局計分

- 史詩旅程 : 3/5/6/9/11/13/17
- 大帝國
  - 統治的前哨, 農場, 城鎮 : 1 VP
  - 統治的封地 : 3 VP
  - 3 個相同 ( 封地視為百搭 ) : 3 VP
- 3 先令 : 1 VP
- 有印章的皇家法令 : ? VP

	 交易 任何玩家	 推入 專家 	 推出 公會大師 
	從你的農場每轉送 2 個貨物到農民公會, 你獲得 1 先令或者 1 食物。	隨機抽取 1 個數值最大/最小的念珠放在雞群上。若總數值大於等於 5, 得分。	推出 5 個貨物到商人公會, 填滿 1-3 行或列, 得分。平分農民錢包中的先令。
	按標價購買最多 3 個貨物。	從農民公會推入 3 個貨物, 填滿一行或者一列, 得分。	推出 4 個貨物到煉金術師公會, 填滿 1-3 個貨車和/或貨堆, 得分。
	支付 3 先令購買 1 艘船隻。	從商人公會推入 2 個貨物, 填滿貨車和/或貨堆, 得分。	發明 1-3 個船隻和/或火藥桶, 得分。按照規則填充騎士空槽。
	支付 3 先令購買一行影響力標記。支付 3 影響力標記控制 1 個怪獸。	從煉金術師公會發明 1 艘船隻或火藥桶, 得分。	推出 1-3 個不同顏色影響力標記, 並替換成 1-3 個國王印章。完成 1-3 行或者列, 得分。
	支付 3/6 先令購買 1 或 2 個國王印章。	從騎士公會推入 1-2 個不同顏色的影響力標記, 替換成國王印章, 完成 1 行或列, 得分。	推出 2 個國王印章, 並翻到念珠面。念珠串上的數值總和達到 5、11 或 17, 得分。
	支付 3 先令, 隨機抽取 1 個數值最大/最小的念珠。	把國王印章翻到念珠面放入珠串, 珠串總數值達到 11 或以上, 得分。	隨機抽取 1 個數值最大/最小的念珠放在雞群上。數值總和達到 3、6 或 9, 得分。平分教堂金庫中的先令。

## 進行一輪遊戲

1. 執行行動
2. 供養部下
3. 投擲進程骰子
4. 推進時代標記 & 進行時代記分 (如被觸發)
  - 結算公會、開採的郊野以及啟動的地域得分
  - 不忠誠減分 (僅時代 II·IV·V)
  - 刷新郊野資源
  - 刷新地圖 (僅時代 II·III·IV)
  - 刷新公會 (僅時代 III)
5. 結束一輪/整局遊戲和最終記分

## 攻擊與防禦

- 部下: +1 攻擊力, +2 防禦力 (喝酒時為 0)
- 怪獸: +1 攻擊力, +1 防禦力
- 使用硝石: +1 攻擊力 (騎士無限制使用)
- 使用武器: +1 或 +2 攻擊力
- 防禦的封地: +2 防禦力 (攻擊封地時)
- 防禦的臣民: +1 防禦力 (攻擊封地時)
- 起義的農夫: +1 攻擊力 (攻擊封地時)

## 貨物總覽

-  硝石: 額外行動, +1 攻擊力, “似曾相識”
-  硫磺: 連續行動, 供養部下, 赴宴
-  鐵礦: 升級成城鎮, 鑿子和劍
-  木頭: 升級成農場, 開採郊野
-  食物: 供養部下, 皇家赦免
-  地域板塊: 任意貨物



**遷移:** 向/從地圖上增加/移出部下。**遠親:** 煉金術士  在場, 你可以遷移部下到任一個起始地點。



**移動:** 移動等於場上你的部下數量的步數, 並在行動結束時徵收地點上的1個資源。**神速:** 僧侶  在場, 行動結束時僧侶移動+1步。



**影響力:** 在每個有你部下的地點增加1個影響力標記 (最多加 3 個)。錢就是**影響力**: 商人  在場, 你可以支付 1 先令讓孤立的統治者下臺。



**升級:** 如果你統治一個地點, 支付所需資源來升級地點。**開採郊野:** 支付木頭  在你佃農的地點上放置郊野。



**探索:** 如果你統治一個前哨, 抽取 2 張皇家法令卡並保留1張。**鑿子和劍:** 支付鐵礦  額外抽取 2 張皇家法令卡並保留一張。



**收穫:** 如果你統治一個農場, 隨機增加 5 個貨物到農場。如果收取資助則翻轉念珠為印章。**檢驗收穫:** 農夫  在場, 玩家可以挑選資助貨物。



**徵稅:** 如果你統治1個城鎮, 收入 2 先令。**援軍:** 如果場騎士  在場, 獲得 1 個影響力標記。



**征服:** 如果你的部下與對手的部下或封地在一起, 計算攻擊力和防禦力結算戰鬥。**讓人民挨餓:** 貴族  在場, 可以移除臣民或佃農。



**防禦:** 如果受到攻擊, 你可以在你回合外翻開防禦卡獲得 +1 防禦力。**皇家赦免:** 支付食物  抵消讓人民挨餓, 並獲得國王印章。



**重複:** 重複執行任何一個標有“x2”的行動卡。**似曾相識:** 支付硝石  可以重複除了征服和防禦之外的所有行動卡。



**公會:** 執行交易, 推入或推出功能 (詳見背面)。**赴宴:** 支付酒桶中的硫磺  , 執行與你同處地點的部下或封地所有者的推入/推出功能。

# 封地奇謀 FEUDUM



## 立即得分

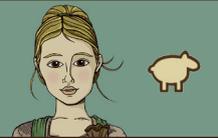
- 升級 : 2/3/4/5/6/7 VP
- 公會推出 : 4/5/6 VP
- 公會推入 : 3 VP 和皇家法令
- 征服 : 2/4 VP
- 收穫/防禦 : 1 VP
- 赴宴 : +3 VP

## 時代黎明計分

- 公會地位 : 1/3/5 VP
- 郊野 ( 空的/有真的 ) : 2/4 VP
- 啟動的地域 : 1/3/5/7/9/11 VP
- 不忠誠 : -3/-4/-5 VP 疊加  
( 時代 II · IV · V )

## 終局計分

- 史詩旅程 : 3/5/6/9/11/13/17
- 大帝國
  - 統治的前哨, 農場, 城鎮 : 1 VP
  - 統治的封地 : 3 VP
  - 3 個相同 ( 封地視為百搭 ) : 3 VP
- 3 先令 : 1 VP
- 有印章的皇家法令 : ? VP

	 交易 任何玩家	 推入 專家 	 推出 公會大師 
	從你的農場每轉送 2 個貨物到農民公會, 你獲得 1 先令或者 1 食物。	隨機抽取 1 個數值最大/最小的念珠放在雞群上。若總數值大於等於 5, 得分。	推出 5 個貨物到商人公會, 填滿 1-3 行或列, 得分。平分農民錢包中的先令。
	按標價購買最多 3 個貨物。	從農民公會推入 3 個貨物, 填滿一行或者一列, 得分。	推出 4 個貨物到煉金術師公會, 填滿 1-3 個貨車和/或貨堆, 得分。
	支付 3 先令購買 1 艘船隻。	從商人公會推入 2 個貨物, 填滿貨車和/或貨堆, 得分。	發明 1-3 個船隻和/或火藥桶, 得分。按照規則填充騎士空槽。
	支付 3 先令購買一行影響力標記。支付 3 影響力標記控制 1 個怪獸。	從煉金術師公會發明 1 艘船隻或火藥桶, 得分。	推出 1-3 個不同顏色影響力標記, 並替換成 1-3 個國王印章。完成 1-3 行或者列, 得分。
	支付 3/6 先令購買 1 或 2 個國王印章。	從騎士公會推入 1-2 個不同顏色的影響力標記, 替換成國王印章, 完成 1 行或列, 得分。	推出 2 個國王印章, 並翻到念珠面。念珠串上的數值總和達到 5、11 或 17, 得分。
	支付 3 先令, 隨機抽取 1 個數值最大/最小的念珠。	把國王印章翻到念珠面放入珠串, 珠串總數值達到 11 或以上, 得分。	隨機抽取 1 個數值最大/最小的念珠放在雞群上。數值總和達到 3、6 或 9, 得分。平分教堂金庫中的先令。

## 進行一輪遊戲

1. 執行行動
2. 供養部下
3. 投擲進程骰子
4. 推進時代標記 & 進行時代記分 (如被觸發)

- 結算公會、開採的郊野以及啟動的地域得分
- 不忠誠減分 (僅時代 II·IV·V)
- 刷新郊野資源
- 刷新地圖 (僅時代 II·III·IV)
- 刷新公會 (僅時代 III)

5. 結束一輪/整局遊戲和最終記分

## 攻擊與防禦

- 部下: +1 攻擊力, +2 防禦力 (喝酒時為 0)
- 怪獸: +1 攻擊力, +1 防禦力
- 使用硝石: +1 攻擊力 (騎士無限制使用)
- 使用武器: +1 或 +2 攻擊力
- 防禦的封地: +2 防禦力 (攻擊封地時)
- 防禦的臣民: +1 防禦力 (攻擊封地時)
- 起義的農夫: +1 攻擊力 (攻擊封地時)

## 貨物總覽

-  硝石: 額外行動, +1 攻擊力, “似曾相識”
-  硫磺: 連續行動, 供養部下, 赴宴
-  鐵礦: 升級成城鎮, 鑿子和劍
-  木頭: 升級成農場, 開採郊野
-  食物: 供養部下, 皇家赦免
-  地域板塊: 任意貨物



**遷移:** 向/從地圖上增加/移出部下。**遠親:** 煉金術士  在場, 你可以遷移部下到任一個起始地點。



**移動:** 移動等於場上你的部下數量的步數, 並在行動結束時徵收地點上的1個資源。**神速:** 僧侶  在場, 行動結束時僧侶移動+1步。



**影響力:** 在每個有你部下的地點增加1個影響力標記 (最多加 3 個)。錢就是**影響力**: 商人  在場, 你可以支付 1 先令讓孤立的統治者下臺。



**升級:** 如果你統治一個地點, 支付所需資源來升級地點。**開採郊野:** 支付木頭  在你佃農的地點上放置郊野。



**探索:** 如果你統治一個前哨, 抽取 2 張皇家法令卡並保留1張。**鑿子和劍:** 支付鐵礦  額外抽取 2 張皇家法令卡並保留一張。



**收穫:** 如果你統治一個農場, 隨機增加 5 個貨物到農場。如果收取資助則翻轉念珠為印章。**檢驗收穫:** 農夫  在場, 玩家可以挑選資助貨物。



**徵稅:** 如果你統治1個城鎮, 收入 2 先令。

**援軍:** 如果場騎士  在場, 獲得 1 個影響力標記。



**征服:** 如果你的部下與對手的部下或封地在一起, 計算攻擊力和防禦力結算戰鬥。**讓人民挨餓:** 貴族  在場, 可以移除臣民或佃農。



**防禦:** 如果受到攻擊, 你可以在你回合外翻開防禦卡獲得 +1 防禦力。**皇家赦免:** 支付食物  抵消讓人民挨餓, 並獲得國王印章。



**重複:** 重複執行任何一個標有“x2”的行動卡。**似曾相識:** 支付硝石  可以重複除了征服和防禦之外的所有行動卡。



**公會:** 執行交易, 推入或推出功能 (詳見背面)。**赴宴:** 支付酒桶中的硫磺 , 執行與你同處地點的部下或封地所有者的推入/推出功能。

# 封地奇謀

# FEUDUM



## 立即得分

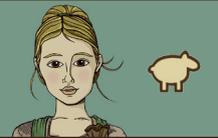
- 升級 : 2/3/4/5/6/7 VP
- 公會推出 : 4/5/6 VP
- 公會推入 : 3 VP 和皇家法令
- 征服 : 2/4 VP
- 收穫/防禦 : 1 VP
- 赴宴 : +3 VP

## 時代黎明計分

- 公會地位 : 1/3/5 VP
- 郊野 ( 空的/有真的 ) : 2/4 VP
- 啟動的地域 : 1/3/5/7/9/11 VP
- 不忠誠 : -3/-4/-5 VP 疊加  
( 時代 II · IV · V )

## 終局計分

- 史詩旅程 : 3/5/6/9/11/13/17
- 大帝國
  - 統治的前哨, 農場, 城鎮 : 1 VP
  - 統治的封地 : 3 VP
  - 3 個相同 ( 封地視為百搭 ) : 3 VP
- 3 先令 : 1 VP
- 有印章的皇家法令 : ? VP

	 <b>交易</b> 任何玩家	 <b>推入</b> 專家 	 <b>推出</b> 公會大師 
	從你的農場每轉送 2 個貨物到農民公會, 你獲得 1 先令或者 1 食物。	隨機抽取 1 個數值最大/最小的念珠放在雞群上。若總數值大於等於 5, 得分。	推出 5 個貨物到商人公會, 填滿 1-3 行或列, 得分。平分農民錢包中的先令。
	按標價購買最多 3 個貨物。	從農民公會推入 3 個貨物, 填滿一行或者一列, 得分。	推出 4 個貨物到煉金術師公會, 填滿 1-3 個貨車和/或貨堆, 得分。
	支付 3 先令購買 1 艘船隻。	從商人公會推入 2 個貨物, 填滿貨車和/或貨堆, 得分。	發明 1-3 個船隻和/或火藥桶, 得分。按照規則填充騎士空槽。
	支付 3 先令購買一行影響力標記。支付 3 影響力標記控制 1 個怪獸。	從煉金術師公會發明 1 艘船隻或火藥桶, 得分。	推出 1-3 個不同顏色影響力標記, 並替換成 1-3 個國王印章。完成 1-3 行或者列, 得分。
	支付 3/6 先令購買 1 或 2 個國王印章。	從騎士公會推入 1-2 個不同顏色的影響力標記, 替換成國王印章, 完成 1 行或列, 得分。	推出 2 個國王印章, 並翻到念珠面。念珠串上的數值總和達到 5、11 或 17, 得分。
	支付 3 先令, 隨機抽取 1 個數值最大/最小的念珠。	把國王印章翻到念珠面放入珠串, 珠串總數值達到 11 或以上, 得分。	隨機抽取 1 個數值最大/最小的念珠放在雞群上。數值總和達到 3、6 或 9, 得分。平分教堂金庫中的先令。