

概述 (OVERVIEW)

「未來是屬於那些相信自己的美麗夢想的人。」－埃利諾·羅斯福

【席德梅爾的文明帝國：圖板遊戲】是一個 2~4 人的遊戲，四人遊戲是更為推薦。每位玩家扮演不同的文明，並試圖帶領他們的人民走向偉大之路。

文明是由一個單一的、簡陋的城市開始，即使是最起碼的發明的東西都缺乏。每位玩家都想利用建設新城市、都市更新、研究新技術、提昇他們的文明的文化和收集寶貴的資源，來提昇他們國家的人民水平。

當玩家創建新的城市和探索周圍的世界時，他們會接觸到更小的文明，其中有些是愛好和平的，但有些卻是好戰的。玩家可以吸收這些小文明成為自己的文明其中之一，這樣做也會贏得獎勵。

然而歸根結底，玩家最困難的挑戰是如何面對對手玩家，如何以一個優越的文明去衝撞另一方。為了要成為地球上的文明霸主，玩家可以在戰場上發動戰爭、私底下進行狡猾的交易，或是比賽誰最先建好雄偉的奇觀。

遊戲的目標 (THE OBJECT OF THE GAME)

「我們要堅信正義即力量，並且在這個信念指引下，敢於像我們所理解的那樣，把我們的責任履行到底。」－亞伯拉罕·林肯

每位玩家可以有 4 種方式來贏得【席德梅爾的文明帝國：圖板遊戲】。

文化勝利(CULTURE VICTORY)，是透過致力於城市的藝術和消費文化點來提昇文化到「文化軌」(culture track)的盡頭。「文化軌」的進行方式，請詳閱第 17-18 頁。

科技勝利(TECH VICTORY)，是透過實現研究「太空飛行科技」(Space Flight tech)來達成。這樣做需要玩家建立自己的「科技金字塔」(tech pyramid)，先進到足以讓他們可以研發一個第 5 級的科技才行。「科技金字塔」的進行方式，請詳閱第 11 和 21-22 頁。

經濟勝利(ECONOMIC VICTORY)，是透過完成積累 15 個「錢幣」(Coins)來達成。在遊戲中，錢幣是用來衡量經濟實力的，獲得它們可以讓文明更有效率。對於「錢幣」和獲取它們的手段，請詳閱第 26 頁。

軍事勝利(MILITARY VICTORY)，是透過征服另一位玩家的首都來達成。如何戰鬥和征服城市，請詳閱第 23-26 頁。

想更詳細去了解如何贏得遊戲，請詳閱第 22-23 頁中「贏得遊戲」一章。

配件 (COMPONENTS)

以下是列出【席德梅爾的文明帝國：圖板遊戲】的遊戲配件。

- 本規則書
- 市場圖板(Market Board)
- 6 塊 文明玩家板(Civilization Sheets)
- 6 個 貿易轉盤(Trade Dials)
- 6 個 經濟轉盤(Economy Dials)
- 6 個 塑膠連接器 (使用於貿易和經濟轉盤)
- 6 塊 起始地圖板塊(Home Map Tile) (每位文明 1 塊)
- 14 塊 中立地圖板塊
- 12 個 城市標誌物(City Markers) (每位玩家 3 個)
- 24 個 塑膠軍隊公仔(Army Figures) (每位玩家 6 個)
- 8 個 塑膠偵察隊公仔(Scout Figures) (每位玩家 2 個)
- 1 個 塑膠白色的俄羅斯軍隊公仔
- 55 張 方形戰鬥卡(Combat Cards)，包括：
 - » 15 張 砲兵部隊卡 (Artillery Unit Cards)
 - » 15 張 步兵部隊卡 (Infantry Unit Cards)
 - » 15 張 騎乘部隊卡 (Mounted Unit Cards)
 - » 8 張 飛行器部隊卡 (Aircraft Unit Cards)
 - » 2 張 戰鬥獎勵卡 (Combat Bonus Cards)
- 224 張 小卡牌，其中包括：
 - » 4 張 設定卡(Setup Cards) (每位玩家 1 張)
 - » 16 張 政體卡(Government Cards) (每位玩家 4 張)
 - » 144 張 科技卡(Tech Cards) (每位玩家 36 張)
 - » 1 張 太空飛行科技卡(Space Flight Tech Card)
 - » 47 張 文化事件卡(Culture Event Cards)
 - » 12 張 奇觀卡(Wonder Cards)
- 12 個 奇觀標誌物(Wonder Markers) (古代 4 個、中世紀 4 個、現代 4 個)
- 6 個 文化程度標誌物(Culture Level Markers) (每個文明 1 個)
- 18 個 重要人士標誌物(Great Person Markers)
- 28 個 軍事科技標誌物(Military Tech Markers) (每位玩家 7 個)
- 49 個 建築物標誌物(Building Markers)，包括：
 - » 10 個 港口標誌物 (Harbor Markers)
 - » 6 個 商棧標誌物 (Trading Post Markers)
 - » 6 個 工作坊/鐵礦 標誌物 (Workshop/Iron Mine Markers)
 - » 6 個 圖書館/大學 標誌物 (Library/University Markers)
 - » 6 個 糧倉/渡水管 標誌物 (Granary/Aqueduct Markers)
 - » 5 個 市場/銀行 標誌物 (Market/Bank Markers)
 - » 5 個 寺廟/教堂 標誌物 (Temple/Cathedral Markers)
 - » 5 個 軍營/軍事學院 標誌物 (Barracks/Academy Markers)
- 20 個 茅屋標誌物 (Hut Markers)
- 10 個 村莊標誌物 (Village Markers)
- 12 個 災難標誌物 (Disaster Markers)
- 1 個 起始玩家標誌物 (First player Marker)
- 16 個 市場資源指示物 (Market Resource Tokens)
- 90 個 文化指示物 (Culture Tokens)
- 28 個 傷害指示物 (Wound Tokens)
- 75 個 錢幣指示物 (Coin Tokens)
- 4 張 參考卡 (每位玩家 1 張)

配件說明 (COMPONENT DESCRIPTIONS)

以下是說明每個【席德梅爾的文明帝國：圖板遊戲】的遊戲配件。

市場圖板 (MARKET BOARD)

市場圖板是由兩個主要區域所組成：「市場區」(MARKET AREA)和「文化區」(CULTURE AREA)。在上面的「市場區」是奇觀、建築物 and 部隊放國的地方，以供玩家進行購買。在下面的「文化區」，包含了「文化軌」以記錄玩家邁向文化勝利；並提供了一個位置去置放在遊戲中使用的文化事件卡。



文明玩家板 (CIVILIZATION SHEETS)

每位玩家都會獲得一塊「文明玩家板」，當中會說明他們所選擇的文明的特色。詳見第 8 頁「文明玩家板的剖析」。



貿易轉盤、經濟轉盤和塑膠連接器 (TRADE DIAL, ECONOMY DIAL, AND PLASTIC CONNECTORS)

貿易和經濟轉盤可以利用塑膠連接器來附加在文明玩家板上，以記錄文明目前的貿易狀況和錢幣的數量。



地圖板塊 (MAP TILES)

這些地圖板塊包括了起始和中立地圖板塊，是作為建造地圖圖板(map board)之用。每塊地圖板塊是由 16 個方形的地形來組成的。詳見第 8 頁的「地圖板塊與圖示的剖析」。

起始地圖板塊 (HOME MAP TILES)

這六塊起始地圖板塊的每塊板塊都屬於一個不同的特定文明，在地圖板塊的背面會顯示該文明的領袖圖片。在開始遊戲的時候，每位玩家的起始地圖板塊，就是他們的文明在地圖圖板開始的地方。



中立地圖板塊 (NEUTRAL MAP TILES)

這 14 塊地圖板塊不屬於任何特定文明所有。而且，它們需要先經過洗勻，在遊戲準備階段時，以面朝下隨機方式置放，來組成剩餘的地圖圖板的部份。



城市標誌物 (CITY MARKERS)

在地圖上城市是以「城市標誌物」來呈現。每位玩家可以拿到 3 個「城市標誌物」：首都及 2 個普通的城市。「城市標誌物」的背面是呈現有城牆的城市版本。



塑膠軍隊及偵察隊公仔 (PLASTIC ARMY AND SCOUT FIGURES)

這些塑膠公仔代表了玩家的軍隊和偵察隊。塑膠旗幟為**軍隊(ARMIES)**，代表了玩家的軍事力量。塑膠馬車為**偵察隊(SCOUTS)**，代表了玩家的非軍事力量。

注意：白色的軍隊公仔是俄羅斯玩家的專用的，詳見第 12-13 頁的「玩家設定」。



部隊卡 (UNIT CARDS)

每張部隊卡都可能分別代表著砲兵、步兵、騎乘或飛行器的部隊。每張部隊卡(飛行器除外)有 4 個不同版本的部隊圍繞其四邊。每位玩家根據他們文明的科技金字塔，來使用所允許的最強大版本的部隊。更完整的「部隊卡」的描述，詳見第 21 頁。



戰鬥獎勵卡 (COMBAT BONUS CARDS)

這些卡牌是使用在戰鬥開始的時候，用來記錄在戰鬥中一位玩家的任何軍力優於其他玩家。



設定卡 (SETUP CARDS)

「設定卡」列出了啟動遊戲時玩家需要準備的所有項目。在這些卡牌的另一面，顯示了在遊戲開始時可以建立的所有項目，以及任何文明的重要特徵的起始值，如移動速度(travel speed)。



政體卡 (GOVERNMENT CARDS)

這些卡牌是用來表示一位玩家的文明，目前是以什麼類型的政體來進行統治。每張卡牌都是雙面的，每一面都印有不同類型的政體。一位玩家的文明玩家板都會顯示他們的文明，在遊戲開始時是屬於什麼類型的政體。如需進一步詳情了解「政體」，詳見第 16 頁。



科技卡 (TECH CARDS)

「科技卡」代表了一個文明可以去研發的各式各樣的技術或發現，可以帶給他們建築物、部隊、政體或其他能力。每位玩家可以拿到一個相同的科技卡牌庫，來記錄他們文明的科學進步。對於科技卡和科技金字塔的完整描述，詳見第 13 和 28-31 頁。

注意：「太空飛行」(Space Flight)是一種特殊的第 5 級科技卡，當研發到這個科技時，遊戲便告結束。因此，遊戲裡只有一張太空飛行科技卡。



文化事件卡 (CULTURE EVENT CARDS)

「文化事件卡」分為 3 個牌庫甲板：古代（一條圓柱）、中世紀（兩條圓柱）、現代（三條圓柱）。當玩家在文化軌上前進時，會獲得這些卡牌。

文化事件有各種各樣的效果，旨在幫助打出「文化事件卡」的玩家，或是傷害該玩家的對手。更充分的「文化事件」說明，詳見第 24 頁。



奇觀卡和標誌物 (WONDER CARDS AND MARKERS)

奇觀是讓人敬畏的古蹟及成就，確保文明在人類歷史上的地位。每個奇觀都有一張專屬的「奇觀卡」及一個「奇觀標誌物」。「奇觀卡」會解釋建築奇觀的成本和奇觀的能力；而「奇觀標誌物」用來標示出奇觀在地圖上的位置。欲了解更多「奇觀」的說明，詳見第 22 頁。



文化程度標誌物 (CULTURE LEVEL MARKERS)

這些標誌物是用來記錄玩家在文化軌上的進步。詳見第 22 頁的「B. 對藝術的奉獻」。



重要人士標誌物 (GREAT PERSON MARKERS)

「重要人士標誌物」代表著在一個文明可能出現的名人或重要的人。共有 6 種不同類型的重要人士，如下：



重要人士對他們所在的城市提供有用的資源。重要人士通常是因為一個文明在文化軌上取得進步而獲得。如需進一步有關「重要人士」的資料，詳閱第 24 頁。

軍事科技標誌物 (MILITARY TECH MARKERS)

這些標誌物被用來記錄玩家的軍事科技。有關詳情，請參閱第 30 頁的「部隊昇級」。



建築物標誌物 (BUILDING MARKERS)

「建築標誌物」是用於表示一位玩家在市郊建設的城市改善物。通常，這些標誌物會增加一個城市每回合產生的貿易、生產或文化的額度，但他們也可能是表示其他獎勵。對於「建築標誌物」的說明完整，請參閱第 20-21 頁。



茅屋和村莊標誌物 (HUT AND VILLAGE MARKERS)

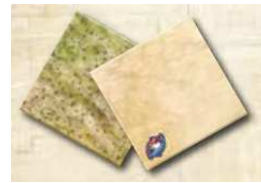
隨著玩家探索地圖，他們可能會遇到一些小文明。一間「茅屋」表示一個愛好和平的小文明，可以很容易地吸收她們；而好戰的小文明用「村莊」來表示，必須透過武力來征服。茅屋和村莊的充分說明見第 27 頁。



災難標誌物 (DISASTER MARKERS)

「災難標誌物」（一面顯示是草原，另一面顯示是沙漠）用來標示「砍伐森林」

(Deforestation)和「乾旱」(Drought)，兩張文



化事件卡效果的影響。更充分的「文化事件」說明，詳見第 24 頁。

起始玩家標誌物 (FIRST PLAYER MARKER)



「起始玩家標誌物」是用來表示在一個回合裡，是哪位玩家先進行每個階段。

市場資源指示物 (MARKET RESOURCE TOKENS)

某些特殊的資源會出現在地圖上，玩家是可以獲得它們，之後可以用來激活他們的科技卡上的資源能力(resource abilities)。4 種主要資源有：



席德梅爾的文明帝國：圖板遊戲

另外，有兩種資源不能在地圖上獲得：



間諜和鈾是不可能從地圖上獲得的。但間諜可以從茅屋和村莊裡獲得。另一方面，鈾只可以在村莊裡獲得，但非常罕有。

文化指示物 (CULTURE TOKENS)

這些指示物是用於記錄玩家未使用的文化，直到它用於在文化軌上，來促進他們的文化程度



標誌物往前進為止。文化的獲得通常是透過投入一個城市的藝術而獲得，詳見第 22 頁。

傷害指示物 (WOUND TOKENS)



「傷害指示物」用於記錄在戰鬥中部隊所遭受的傷害。「戰鬥」的詳細說明在第 32-37 頁。

錢幣指示物 (COIN TOKENS)



「錢幣指示物」是用來記錄一些特定的科技卡，如「民主」(Democracy)等，所帶來的一些錢幣之

用。在透過一種科技來獲得一個錢幣之後，把一個「錢幣指示物」置放於該科技卡上，玩家的經濟轉盤也要往前撥。如需更完整有關「錢幣」的詳細信息，見第 38 頁。

參考卡 (REFERENCE SHEETS)

「參考卡」包含了一面的回合順序的剖析，和另一方面的項目成本和其他一些重要的規則的總結。



文明玩家板的剖析 (CIVILIZATION SHEET BREAKDOWN)



每塊文明玩家板都包含有文明的名稱 (A)、領袖 (B)、特殊能力 (C)、起始政體類型 (D) 和起始科技 (E)。每塊文明玩家板也有兩個轉盤 (F)。一個文明的目前的貿易狀況 (🔄) 是由外圈大轉盤來記錄，而文明的錢幣總額 (💰) 則由內圈小轉盤來記錄。

地圖板塊與圖示的剖析 (MAP TILE AND ICON BREAKDOWN)

每塊「地圖板塊」是由 16 個方形的地形來組成的。每個方格可能包含有一個或多個圖示和/或可以提供給玩家的資源。



方格上可能出現的「圖示」有：



方格上可能出現的「資源」有：



有 5 種地形可能會出現在地圖板塊上：



除了正常地形的圖示之外，也有些「自然奇觀」(NATURAL WONDERS)會出現在方格上以提供「文化」(🏛️)。



其他重要的圖示可能會出現在地圖上，包括：

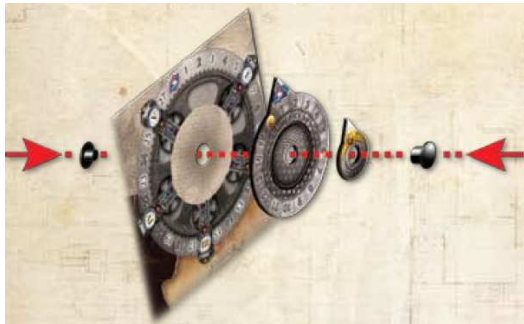


第一次遊戲的準備工作 (PREPARING FOR THE FIRST GAME)

「過去只是一個開始的開始，和所有正在或已經過的黎明曙光。」－赫伯特·喬治·威爾斯

在第一次進行【席德梅爾的文明帝國：圖板遊戲】之前，仔細弄出的紙板配件，並確保它們遠離孩子和小動物。

然後，把文明玩家板、貿易轉盤、經濟轉盤和塑膠連接器，如下所示組裝好它們，。



對於第一次的遊戲，我們建議新手玩家先進行一次簡化的學習模式。簡單地將「埃及」(Egypt)、「羅馬」(Roma)和「奇觀」(wonders) (包括奇觀卡和奇觀標誌物)放回盒子中，然後忽略規則中有關「奇觀」的部份。除此之外，正常地進行遊戲，直到一位玩家建造他自己的第三座城市為止。在這個時候結束遊戲，（如果時間允許，玩家也願意的話）開始一個新遊戲。新遊戲可以加入「埃及」、「羅馬」和「奇觀」。學習模式的重點在於讓玩家可以熟悉遊戲中各種的元素，所以沒有贏家或輸家。

金科玉律

在遊戲中有許多的能力和卡牌，允許玩家以各種的形式去打破規則。假若能力或卡牌的事件與規則互相抵觸時，以能力或卡牌為優先。

一般設定 (GENERAL SETUP)

本章節說明遊戲的一般設定。

1. 選擇文明和顏色 (CHOOSE CIVILIZATIONS AND COLORS)

每位玩家隨機抽取一塊「文明玩家板」，並面朝上放在各自的面前。或者，如果所有玩家同意之下，玩家可以選擇自己喜歡的文明。把未使用的文明放回盒內。然後，每位玩家選擇一個玩家顏色。

2. 分發玩家配件 (DISTRIBUTE PLAYER COMPONENTS)

每位玩家拿取以下他們玩家顏色的配件：

- 8 個 塑膠公仔（6 個軍隊和 2 個偵察隊）
- 3 個 城市標誌物（1 個首都和 2 個城市）
- 4 個 軍事科技標誌物
- 1 套 36 張「科技卡」牌庫

各位玩家也可獲得：

- 1 張 參考卡
- 1 張 設定卡
- 1 套 「政體卡」牌庫（4 張卡牌）

3. 設定市場圖板 (SET UP MARKET BOARD)

將市場圖板放在桌子的一端，如第 9 頁圖中所示。在市場圖板上，將下述配件置放好：

A. 部隊卡 (UNIT CARDS)

按照類型將「部隊卡」分類：砲兵、步兵、騎乘和飛行器。然後，將每個牌庫洗勻，然後將它們放置在標記好的空間上。最後，發給每位玩家一個砲兵部隊、一個步兵部隊及一個騎乘部隊。這些部隊以面朝下成單一牌堆，放置在玩家的附近，被稱為玩家的「常備軍」

(STANDING FORCES)。

B. 軍事科技標誌物 (MILITARY TECH MARKERS)

每位玩家拿取他們各自較低等級的（一面是一條條紋，另一面是兩條條紋）砲兵、步兵、騎乘部隊的軍事科技標誌物，並把它們以一條條紋的那一面朝上的方式，放在合適的部隊卡牌

庫下方的區域上。然後，他們每個人拿取各自的飛行器軍事科技標誌物，然後將其以有星號的那一面朝下方式，放在飛行器部隊卡牌庫下方的區域上。其他的軍事科技標誌物放旁邊備用。

C. 建築物標誌物 (BUILDING MARKERS)

按照類型將建築物標誌物分類，把它們放在顯示的空間上。請注意，一個在名稱旁邊有箭頭的建築物為「升級建築物」(upgraded building)，而它是「非升級建築物」(un-upgraded building)標誌物的背面。

D. 奇觀卡 (學習模式可跳過) (WONDER CARDS, NOT USED IN THE LEARNING GAME)

將古代、中世紀和現代奇觀分開洗勻，各自組成奇觀卡牌庫。將現代奇觀卡面朝下放置在加蹟市場最上面的空間。然後把中世紀奇觀卡（也是面朝下），放在現代奇觀卡的上面。最後，把古代奇觀卡面朝上放在奇觀卡牌庫下方，4 個市場空間上。

例外：如果「埃及」有參與遊戲，「埃及」可以先隨機獲得一個古代的奇觀，然後再把其餘的古代奇觀卡放置在市場上。這樣的話，中世紀奇觀卡要有一張需面朝上放在市場上，來代替原來古代奇觀卡的空缺。

E. 奇觀標誌物 (學習模式可跳過) (WONDER MARKERS, NOT USED IN THE LEARNING GAME)

檢視在市場上、奇觀卡牌庫下方，那 4 張面朝上的奇觀卡，找出與它們相匹配的奇觀標誌物，並將其放置奇觀卡旁邊的標誌物空間上。

F. 文化事件卡 (CULTURE EVENT CARDS)

將「文化事件卡」各自分成古代（一條圓柱）、中世紀（兩條圓柱）及現代（三條圓柱）的牌庫。分別洗勻每個牌庫，並把它們面朝下分別放在市場圖板下方的「文化軌」中，標示的格子正下方的空間上。

G. 文化程度標誌物 (CULTURE LEVEL MARKERS)

每位玩家拿取印有他們領袖的「文化程度標誌」，並將其放在「文化軌」起點的格子上。

4. 設定市場資源 (SET UP MARKET RESOURCES)

每位玩家每種市場資源指示物，放置一個到市場圖板附近，把剩餘未取的資訊指示物放回盒子裡。舉例來說，如果有 3 位玩家，每種市場資源指示物拿取 3 個來使用，而剩下的市場資源指示物放回到盒子裡。

5. 建設地圖 (BUILD MAP)

每位玩家拿取自己的起始地圖板塊（地圖板塊背面印有自己文明的領袖），並把它面朝上放在他們面前，以此作為適當玩家人數的配置基礎。未使用的地圖板塊放回盒子裡。然後，由一位玩家把中立地圖板塊洗勻和面朝下拿出來它們，來組成了餘下的地圖空間，如下頁設定圖所示。將未使用的中立地圖板塊，不能檢視它們，並把它們放回盒子裡。

6. 隨機洗勻標誌物 (SHUFFLE RANDOM MARKERS)

將重要人事標誌物洗勻，面朝下放在市場圖板附近。在茅屋標誌物上重複此過程，然後是村莊標誌物。

7. 製造指示物庫 (FORM TOKEN BANKS)

將文化、傷害和錢幣指示物，分成各自的 3 堆，放在市場圖板旁邊。

8. 放置特殊卡牌和標誌物 (PLACE SPECIAL CARDS AND MARKERS)

將戰鬥獎勵卡和「太空飛行」(Space Flight) 科技卡面朝上放在市場圖板附近，旁邊放的是災難標誌物。

9. 決定起始玩家 (SELECT FIRST PLAYER)

選擇一位玩家作為起始玩家。可以由家族歷史最悠久來擔任，或隨機決定。給予起始玩家一個起始玩家標誌物。最後，每位玩家將根據下一節所述方式來設定自己的文明。

設定圖
(數字代表一般設定的步驟)



依據玩家人數來進行地圖設定
(箭頭代表方向)



玩家設定 (PLAYER SETUP)

一般設定完成之後，每位玩家執行以下步驟：

1. 放置首都 (PLACE CAPITAL)

每位玩家在各自的起始地圖板塊的中央的四格中，選擇一格來放置首都。對於第一次遊戲的玩家，我們建議可以放在有起始箭頭的格子（下圖紅色框的格子）。



玩家將他們的首都標誌物以無城牆的那一面朝上，放置在選好的格子上。那個格子被稱為**城市的中心(CITY CENTER)**，而毗鄰它的 8 個格子（下圖用箭頭來表示）被稱為**市郊(CITY OUTSKIRTS)**。



2. 獲得文明獎勵 (GAIN CIVILIZATION BONUSES)

每位玩家檢視各自的文明玩家板，是否在遊戲開始時就有一些獎勵可以獲得。獎勵歸納如下：

美國 (AMERICA)

「美國」隨機獲得了一位「重要人士」。在設定結束時，「美國」玩家把這位「重要人士」放在首都的郊區。（對於第一次遊戲的玩家，我們建議將「重要人士」放在首都旁邊的草原格子上）。

中國 (CHINA)

「中國」開始時，其首都就已經有「城牆」了。「中國」玩家把首都標誌物翻到「有城牆」的那一面朝上，取代無城牆的那一面來放置。

埃及 (EGYPT)

「埃及」可以隨機獲得一個奇觀。這個奇觀應該在一般設定時就已經從市場圖板上取得了。它的奇觀標誌物必須放置在玩家首都的郊區。（對於第一次遊戲的玩家，我們建議將「奇觀標誌物」放在首都旁邊的草原格子上）。

德國 (GERMANY)

「德國」開始時可以從市場圖板上，拿取 2 個額外的步兵部隊。將這些部隊加入常備軍中。

羅馬 (ROMA)

「羅馬」在遊戲開始時就是「共和」(Republic)政體，而不是「專制」(Despotism)政體，在後面玩家設定的第 5 個步驟會再述。

俄羅斯 (RUSSIA)

「俄羅斯」玩家可以拿取白色的俄羅斯軍隊公仔，並將其添加到他們的公仔中。當公仔在第 3 步驟（下述）被放置在地圖上時，俄羅斯同樣可以把白色的軍隊公仔放在地圖上。此外，俄羅斯在遊戲開始時就是「共產主義」(Communism)政體，而不是「專制」(Despotism)政體，在後面玩家設定的第 5 個步驟會再述。

3. 放置公仔 (PLACE FIGURES)

每位玩家拿取 1 個他們的軍隊公仔和 1 個他們的偵察隊公仔，將它們（無論是單獨或共同）放在首都市郊的一個（或兩個）格子上。在遊戲開始時，公仔不能被放到水域的格子上。

4. 學習起始科技 (LEARN STARTING TECH)

每位玩家檢視各自的文明玩家板的下方，看看他們開始時有那些科技卡可以用，在科技卡牌庫中取出指定的科技卡，面朝上放置在他們的面前，在這些卡牌附近需留有足夠的空間。

注意：在設定過程中，玩家的起始科技的等級是無關緊要的。這些科技永遠都是放在玩家「科技金字塔」最底部的那一排。如果另一位玩家透過任何手段學會那個科技，該科技仍然被認定是原來正常的等級。（詳見下框內「科技金字塔」及第 27 頁的「研發」中對科技卡的說明。）

5. 設定起始政體 (SET STARTING GOVERNMENTS)

每位球員拿取他們的「政體卡」套牌，讓「專制/共和」(Despotism/Republic)那張卡牌放在最上面，並以專制(Despotism)的面朝上呈現。放置「政體卡」套牌到文明玩家板的指示區域上。

例外：「羅馬」在遊戲開始時就是「共和」(Republic)政體，俄羅斯在遊戲開始時就是「共產主義」(Communism)政體。他們必須選擇適當的「政體卡」以適當的那一面面朝上的方式來置放，以取代一般的專制政體。

注意：政體卡的兩面都具有不同的政體。如果玩家一直找不到他的政體時，可以檢視一下政體卡的背面是否有合適的政體存在！

科技金字塔

(THE TECH PYRAMID)

在遊戲過程中，每個文明的社會和科技都有所提昇，或發現自己在更複雜的文明中，處於一個不利的位置。這些進展都由科技卡來表示卡。

一位玩家研發了科技，會以金字塔方式來作為科技獲得的安排。第 I 級科技形成了金字塔的最底部那一排（當中包括有玩家的起始科技）；第 II 級科技形成了第二行，依此類推，直至第 V 級。雖然玩家可以學習任意數量的第 I 級科技，但當要研發第 II 級科技時，玩家必須把第 II 級科技放在兩個第一級科技上面才行，正如下所示。同樣，玩家需要學習第 III 級科技時必須放在兩個第 II 級科技上面，如需進一步說明，詳見第 27 頁「研發」。



6. 設定貿易轉盤 (SET TRADE DIAL)

每位玩家算一下在首都郊區 8 個方格內，有多少個「貿易圖示」(trade symbols, )，然後設定在文明玩家板上的「貿易轉盤」(外圈大轉盤)到「貿易圖示」的總數上。例如，如果在首都郊區總共有 3 個「貿易圖示」的話，玩家便可以將「貿易轉盤」轉至「3」的地方。

注意：在遊戲的第一回合時，玩家會再一次收集貿易。

7. 設定經濟轉盤 (SET ECONOMY DIAL)

每位玩家設定他們在文明玩家板上的「經濟轉盤」(內圈小轉盤)到「0」的位置。

注意：有些玩家是可能因為地圖方格或重要人士的原因，而在設定的過程中便獲得錢幣。如果是這樣的情況，玩家設定他們的「經濟轉盤」轉到等同於他們擁有的錢幣數量的相同的號碼上。

8. 放置未建立的公仔 (PLACE UNBUILT FIGURES)

最後，每位玩家將 1 個「城市標誌物」、他們餘下的 5 個「軍隊公仔」和餘下的「偵察隊公仔」，放置到各自的文明玩家板上，以表明它們是準備好，可以建立的。其餘的「城市標誌物」就先擱在一旁，直到玩家學會了「灌溉」(Irrigation)科技，此時它才可以加入適用的行列。

遊戲回合概述 (GAME TURN OVERVIEW)

【文明帝國】是一連串的遊戲回合(TURNS)方式來進行，每一個回合又分有 5 個階段(PHASES)。這些階段的執行順序如下。在每個階段時，從起始玩家開始，以順時針方向方式進行。在同一個階段裡，每位玩家都有機會執行行動。一個回合中的階段如下：

1. 回合開始 (Start of Turn)
2. 貿易 (Trade)
3. 城市管理 (City Management)
4. 移動 (Movement)
5. 研發 (Research)

1. 回合開始 (START OF TURN)

在這個階段，將「起始玩家標誌物」傳給左邊的一位玩家（第一回合除外）。然後，新的起始玩家執行任何回合開始時的行動（通常是奇觀或文化事件卡的行動），建立任何新的城市（詳見第 15 頁），如有需要時可以改變「政體」（詳見第 16 頁）。當起始玩家完成了他的回合開始階段之後，在起始玩家左邊的那一位玩家便開始進行他的回合開始階段，之後再輪到左邊下一位玩家進行。這個過程一直持續，直到所有玩家都完成了回合開始階段為止。

2. 貿易 (TRADE)

在這個階段，每位玩家從他們所有的城市裡收集「貿易」，然後玩家可以互相協商，交易遊戲裡不同的資源，甚至包括承諾（詳見第 17-18 頁）。這一階段可以所有玩家同時執行，以節省時間。

3. 城市管理 (CITY MANAGEMENT)

在城市管理階段，起始玩家在每個他的城市上，進行一個行動。一個城市可能會產生一個東西（如建築物或部隊卡）、致力於藝術來獲得文化，或資源收穫，以作為它的行動（詳見第 18-25 頁）。在起始玩家完成他的城市管理階段之後，在起始玩家左邊的那一位玩家便開始進行他的城市管理階段，之後再輪到左邊下一位玩家進行。這個過程一直持續，直到所有玩家都完成了城市管理階段為止。

4. 移動 (MOVEMENT)

在移動階段，起始玩家移動他的每一個公仔（軍隊及偵察隊），可移動的格子數等於玩家的移動速度(travel speed)。一個文明的移動速度剛開始是 2，並會因著某些科技卡，如**航海(Sailing)**，而增加。移動可能會導致戰爭的發生，以及檢視面朝下的地圖板塊（詳見第 25 頁）。在起始玩家完成他的移動階段之後，在起始玩家左邊的那一位玩家便開始進行他的移動階段，之後再輪到左邊下一位玩家進行。這個過程一直持續，直到所有玩家都完成了移動階段為止。

5. 研發 (RESEARCH)

在研發階段，每位玩家可以花費「貿易」來學習一種新科技。然後，他們可以將新學到的科技放到了自己的科技金字塔上（詳見第 28 頁）。**跟其他階段不太像，這一個階段總是所有玩家同時執行。**

遊戲回合詳情 (GAME TURN IN DETAIL)

本章節解釋回合中每個階段的詳細情形。

1. 回合開始 (START OF TURN)

在這一個階段，玩家可以擴大他們的文明和改變自己文明的政體類型。起始玩家在「回合開始階段」，優先進行這些行動。當起始玩家完成了他的回合開始階段之後，在起始玩家左邊的那一位玩家便開始進行他的回合開始階段，之後再輪到左邊下一位玩家進行。這個過程一直持續，直到所有玩家都完成了回合開始階段為止。

建設新的城市 (BUILDING NEW CITIES)

「一個偉大的城市絕對不會是一個人口稠密的城市。」 - 亞里士多德

要成為佔有主導地位的文明，那麼玩家的文明就必須從孤立的地理位置擴展出去。「建設新的城市」行動，使文明可以進行擴展。這個行動可以讓玩家建立一個新的城市，然後讓他們在往後每回合可以進行更多的城市行動。

在「回合開始階段」，如果一位玩家所興建的城市比他們的城市數量最大值少的話（一般是 2 個；如果玩家研發了**灌溉(Irrigation)**科技，可以蓋到 3 個），他們可以在地圖上建立一個或多個新的城市，只要不超過玩家的城市數量最大值就可以了。要建立一個新的城市，玩家必須首先要有 1 個「偵察隊」公仔（代表開拓者(settlers)）在玩家希望新城市興建的格子上。此外，該格子也必須滿足以下要求：

- 該格子不能是水域地形。
- 該格子毗鄰的 8 個格子必須是已檢視過的格子（亦即，沒有任何城市可以被放置在地圖的邊緣或在面朝下的地圖板塊旁邊）。

- 該格子不能毗鄰一個茅屋或村莊標誌物（一旦這些標誌物從地圖中移除後，它們原來存在或毗鄰的格子便回到一般的狀況）。
- 該格子不能毗鄰一個敵人的公仔（無論是軍隊或偵察隊）。友軍的公仔是可以毗鄰的，甚至與偵察隊在同一格子上也是可以。
- 該格子必須讓離其他城市標誌物，3 個或更多的格子以外，這包括了對角線（亦即城市的市郊不能重疊任何其他城市的市郊）。

如果這些要求都滿足了，玩家可以犧牲該「偵察隊」，從地圖上移走它，並將它放回到玩家的文明玩家板上。然後，玩家以無城牆的那一面朝上的方式，放置一個「城市標誌物」到該格子。如前所述，這個格子被稱為新城市的中心和毗鄰的 8 個格子稱之為新城市的市郊。

注意：城市的中心是從來不會生產何東西的。只要城市標誌物仍然存在，地圖上的圖示就不會發行作用。只有在城市市郊的格子才會提供圖示和資源。

如果有任何友軍的公仔在格子上，而在那裡新城市正在興建，偵察隊也正被犧牲，玩家必須立即將公仔移動到毗鄰的格子上，合法地結束移動。

一個城市便開始產生貿易和生產了，所以在本回合的「貿易階段」時，它便可以產生貿易了（詳見第 14 頁），並在「城市管理階段」可以進行一個行動，（詳見第 15-18 頁）。

城市放置的實例：如下圖，綠色格子是唯一合法的放置一個新的城市的格子；而紅色格子為不能放置城市標誌物的格子。每個紅色格子不能放置城市標誌物的原因如下。

- A 不能在此興建一個城市，因為它是一個水域地形的格子。
- B 是非法的，因為它的右邊毗鄰一個村莊標誌物（但當村莊標誌物被移走時，此格子會是合法的）。
- C 是毗鄰面朝下的地圖板塊。
- D 是下方毗鄰綠色的敵軍。
- E 是遠離上方的城市不到三個格子。



改變政體 (CHANGING GOVERNMENTS)

「偉大的風在吹，這可能給了你一些想像或一次頭疼。」 — 凱瑟琳大帝

一個文明的政體反映出她的性質和她的總體目標，並隨著時間的推移，一個文明可以經過多種類型的政體作為其性質的變化。在這個遊戲中，「政體卡」說明了以什麼形式來統治玩家的文明。「政體卡」是一種特殊的卡牌，它需要透過科技卡去「解鎖」(UNLOCKED)（詳見第 21 頁），讓玩家可以集中在特定的策略，通常以損害其他策略為主。在開始遊戲時，玩家們只有解開了「專制」(Despotism)的政體

而已，並與它一起開始進行遊戲。（例外：「羅馬」和「俄羅斯」各有其他政體已解鎖，她們以她們的政體形式來開始遊戲。）

當玩家在研發階段中學會了新科技來解開一個新的政體形式的話，他們可能會在下一個回合的「回合開始階段」時，對政體進行改變。要改變政體，玩家可以簡單地檢視政體卡牌庫，找到相對應的政體卡，並把它以適當的面朝上，放在政體卡牌庫的最上面。這種變化代表了一個事實，就是玩家的文明已經轉換到新形式的政體了。

然而，一位玩家只有一個機會可以直接改變政體到一個新的政體。如果玩家希望能在任何回合中，而不是政體解鎖後立即到來的回合中，更改到不同的政體時，他們必須先改變到**無政府狀態(Anarchy)**過渡政體。這種特殊的過渡政體代表在文明裡發生動亂，而且在回合中，玩家也不能對其首都進行行動。如果一位玩家的文明是處於「**無政府狀態**」後的下一個回合的「回合開始階段」時，他們可以更改為任何他們知道的其他政體。

注意：任何一個持續受益於政體，如**共和**(*Republic*)的能力或的**封建主義**(*Feudalism*)的錢幣，只有當玩家的文明持續由該政體統治，這些受益才會繼續持續有效。

2. 貿易 (TRADE)

下面的行動可以玩家在「貿易階段」進行：收集貿易、談判和交易。玩家們可以同時執行這些操作以節省時間。

收集貿易 (COLLECTING TRADE)

在「貿易階段」中，每位玩家把各自所有的城市市郊的「貿易圖示」(🔄)加總起來，然後將這個數目增加到他們的文明玩家板的「貿易轉盤」上(最高可達 27 個貿易量)。例如，如果一位玩家有兩個城市，其中一個城市的市郊有 4 個「貿易圖示」，而另一個城市的市郊有 8 個「貿易圖示」，該玩家可以往前移動他的文明玩家板上的「貿易轉盤」12 格。與「生產」不同(詳見第 19 頁)，沒花費掉的貿易可以在回合間儲存起來。

注意：當「貿易轉盤」增加或減少時，確保計算時有包括「I」、「II」、「III」、「IV」和「V」。它們雖然不同於其他數字標示的呈現，但這些格子必須像其他轉盤的格子一樣計算。所以，舉例來說，一位玩家收益了 3 個貿易量，而在「貿易轉盤」原本在「3」的格子，便會增加至「I」(6)的格子，而不是「7」的格子。

貿易(🔄) 對上 生產(🏭)

貿易(🔄)代表文明的商業和科學的進步。它主要用於研發新的科技。

生產(🏭)代表一個城市的工業。它主要用於生產公仔、部隊、建築物或奇觀。

貿易和生產進行對比如下。

貿易	生產
一個文明裡所有的城市匯集而來。	一次只使用一個城市的、
可以在回合間儲存在「貿易轉盤」上。	不能儲存。任何未花費的生產都會浪費掉。
可以轉換成「生產量」(第 19 頁「貿易換購生產」)。	不能轉換成「貿易量」。

偵察隊和封鎖 (SCOUTS AND BLOCKADES)

「偵察隊」公仔有能力蒐集，每個回合它們所處的格子上任何的「貿易圖示」。如需了解完整細節，請參閱第 39 頁的「偵察隊的蒐集」。

如果在城市市郊的一個格子上，包含了 1 個或多個敵人的公仔（不論是偵察隊或軍隊），這一格都不會產生任何「貿易圖示」給城市的擁有者使用。如需了解完整的細節，請參閱第 40 頁的「封鎖」。

協商和交易 (NEGOTIATING AND TRADING)

「政治是不流血的戰爭，戰爭是流血的政治。」
—毛澤東

文明間彼此貿易、締結聯盟往往是有利的。此類交易可能會在關鍵時刻提供一個文明必要的幫助或提供一個穩定的資源供應。缺乏資源的文明。在貿易階段中「收集貿易」之後，玩家可以互相進行協商和/或交易。交易是相當開放的，並可能交換包括以下任何一個或所有項目：

- 不具約束力的承諾
- 貿易量
- 未使用的文化標誌物（詳見第 23 頁）
- 資源指示物（不論是從市場還是從茅屋/村莊指示物而來的）
- 文化事件卡（詳見第 24 頁）

注意：如果一位玩家在交易後，結果超過了他的文化手牌數時，他必須立即棄掉手上的卡牌以符合手牌數的要求。

不在上述名單中的項目不得給予其他玩家或與其他玩家進行交易給，除非卡牌或能力有明確的允許。

3. 城市管理 (CITY MANAGEMENT)

「既不要浪費時間，也不要浪費金錢，要好好利用它們。沒有勤勞與節儉，你怎麼做都不會成功；有了這兩樣，就是有了一切。」

—班傑明·富蘭克林

管理一個文明的工業能力是一個艱鉅的任務，「城市管理階段」就是讓玩家可以這樣做。在這個階段中，玩家必須兼顧生產、開發自己的文化、蒐集資源、或專注於一些對他們的不利的人。在起始玩家完成他的城市管理階段之後，在起始玩家左邊的那一位玩家便開始進行他的城市管理階段，之後再輪到左邊下一位玩家進行。這個過程一直持續，直到所有玩家都完成了城市管理階段為止。下列是玩家可以在「城市管理階段」進行的行動。

城市行動 (CITY ACTIONS)

在「城市管理階段」，每位玩家每個城市可以進行一個行動。每個城市在每個回合可以選擇以下 **3 個行動其中之一** 去進行：

- A. 生產一個公仔、部隊、建築物或奇觀**
- B. 奉獻給藝術**
- C. 資源收穫**

A. 生產一個公仔、部隊、建築物或奇觀 (PRODUCE A FIGURE, UNIT, BUILDING, OR WONDER)

城市往往把他們的產業用來製造的東西，走向共同利益。當一個城市被用於生產，它可以生產任何一個項目出來，只要生產成本等於或少於該城市的市郊的「生產圖示」（）的總數即可。整個項目的生產成本必須來自生產它的城市。多個城市不能將各自的「生產圖示」結合起來一起生產一個項目。城市的任何多餘的「生產圖示」都會浪費掉，它不能被儲存下來為未來的回合來使用。例如，下面的城市的

市郊總共有 5 個  圖示，所以每個回合它可以使用其行動生產一個項目，成本必須是 5 個  或更少。



偵察隊和封鎖 (SCOUTS AND BLOCKADES)

「偵察隊」公仔有能力蒐集，每個回合它們所處的格子上任何的「貿易圖示」。如需了解完整細節，請參閱第 26 頁的「偵察隊的蒐集」。

如果在城市市郊的一個格子上，包含了 1 個或多個敵人的公仔（不論是偵察隊或軍隊），這一格都不會產生任何「貿易圖示」給城市的擁有者使用。如需了解完的細節，請參閱第 27 頁的「封鎖」。

貿易量換購生產量 (RUSHING PRODUCTION WITH TRADE)

如果一個城市沒有足夠的「生產量」去生產所要的項目時，玩家可以選擇花費他們的一些「貿易量」，以彌補差額。玩家每下調他們的「貿易轉盤」3 點，可以提高一個他們的城市的「生產量」1 點。一位玩家要這樣的轉換，只要他們能夠負擔得起。要做幾次都可以。

生產公仔 (PRODUCING FIGURE)

回顧歷史上的很多時候，大多數的文明都擁有大量的軍隊，或者最起碼，會派遣探險家和外交家到外面的世界去。玩家可以行用城市的行動來「生產」一個「軍隊」或「偵察隊」公仔：只要他們至少擁有一個未建立(unbuilt)的該類型公仔，並且滿足公仔的生產成本即可進行生產。當生產一個公仔，玩家從他們各自的文明玩家板旁邊，拿取一個公仔，放到生產此公仔的城市市郊的一個格子上。公仔不能放置在水域地形的格子上，除非學會了特殊的科技，使他們的公仔擁有在水域上結束移動的能力（如航海(Sailing)、蒸汽動力(Steam Power)、飛行(Flight)）。公仔可以與其他友軍的公仔放在同一個格子上，但一個格子內的總公仔數，不能超過該文明的「堆疊限制」(STACKING LIMIT)（詳見第 19 頁「群組移動及堆疊限制」）。

軍隊 (Armies)

「軍隊」公仔代表一個文明的軍事力量，每個「軍隊」公仔的成本是 4 個 。「軍隊」公仔是唯一的可以進行戰爭、探索茅屋和村莊的公仔。

偵察隊 (Scouts)

「偵察隊」公仔代表一個文明的非軍事力量，每個「偵察隊」公仔成本是 6 個 。「偵察隊」公仔可用來建造新的城市（見第 15 頁）或蒐集額外的「貿易」、生產或其他資源給與一個城市（見第 39 頁「偵察隊的蒐集」）。

「偵察隊」不能進入含有茅屋或村莊的格子；另外除非「偵察隊」有友軍的「軍隊」護送他，否則，不管是什麼時候，只要「偵察隊」被「軍隊」攻擊時，「偵察隊」會立即被殲滅。

生產部隊 (PRODUCING UNITS)

戰爭一向是文明的當務之急之一。爲了發動戰爭，一個文明需要軍隊，而這些軍隊都是由很多規模較小的兵力(被稱爲「部隊」)建立而成的。「部隊卡」代表軍隊裡特定的部隊。爲了生產一個「部隊」，玩家須進行檢視，以確保希望進行「部隊」生產的城市，是有足夠的「生產」點來生產所選擇類型的「部隊」；然後，玩家可以從適當的「部隊卡」牌庫中，隨機抽取一張「部隊卡」，並將其添加到自己的「常備軍」牌堆中。

砲兵、步兵和騎乘部隊是已解鎖(unlocked)的，並且從遊戲一開始，就能在「城市行動」時進行「生產」了；但飛行器部隊則需要玩家學會了飛行(Flight)科技才可以生產它們。如果一個「部隊卡」牌庫已經空了，該類型的「部隊」就不能被生產了，直到有「部隊」被殲滅，回到牌庫之後才可以再次生產了。返回牌庫的「部隊卡」以面朝上方式放在牌庫底部，當玩家抽取一種類型的「部隊卡」時，發現牌庫中剩下都是面朝上的「部隊卡」的話，玩家必須把牌庫先重新洗勻再用。

要確定一個「部隊」的生產成本，玩家可以檢視「市場圖板」。「部隊」的生產成本是視玩家要生產的「部隊」類型及「部隊」先進程度來決定。越先進的「部隊」，它就越昂貴。

- 每個等級 1 的砲兵、步兵、或騎乘部隊的成本是 5 個 .
- 每個等級 2 的砲兵、步兵、或騎乘部隊的成本是 7 個 .
- 每個等級 3 的砲兵、步兵、或騎乘部隊的成本是 9 個 .
- 每個等級 4 的砲兵、步兵、或騎乘部隊的成本是 11 個 .
- 飛行器部隊的成本永遠是 12 個  (解鎖後才能生產)。

注意：由於先進單位較爲昂貴，所以較好的成本效益是在部隊便宜時先生產，然後再來升級它們（詳見第 21 頁）。

部隊再談

不是每個部隊都是同樣實力的。有的部隊會強一些，而有些則會弱一些。部隊「強度」(strength)，在等級 1 的部隊是從第 1 到 3 級。部隊每增加一個等級，其強度的最大級數也會增 1 級，直到強度的最大級到第 4 級爲止。所以等級 1 的部隊的平均強度爲 2 級。

生產建築物 (PRODUCING BUILDINGS)

一個文明的建築物不只僅是民眾的房子而已。它們是一個文明的工業、商業、與教育的場所：這些都是在文明成功扮演非常寶貴的角色。爲了生產建築物，玩家必須要先學院科技來解鎖(UNLOCKS)。建築物的  成本是顯示在可以將建築物解鎖的「科技卡」上，以及市場圖板上。例如，「陶器製造術」(Pottery)科技可以將「糧倉」(Granary)解鎖，並顯示出「糧倉」的成本是 5 個 .



像部隊一樣，建築物的數量也是限制於可使用的配件數量上。一旦所有特定類型的建築物都已經生產完了，便不能再生產了，直到一個該類型現有的建築物被破壞爲止。

一旦建築物被生產了，該建築物必須放置在生產它的地市市郊的格子上。然而，建築物是會被限制可以建在什麼樣的地形的。不同類型建築物的地形限制會註明在市場圖板上，在下述也會列出。通常情況下，只要存在合適的地形，想建多少一個城市要建多少個建築物都可以的。

例外：「限定建築物」 (Limited buildings) (在它們的建築物標誌物上會標有星號) 在每個城市是會被限制只能蓋一個。詳見後述。

建築物	允許建築地形
港口 (Harbor)	水域
商棧 (Trading Post)	沙漠
工作坊/鐵礦 (Workshop/Iron Mine)	山岳
圖書館/大學 (Library/ University) 糧倉/渡水管 (Granary/Aqueduct)	草原
市場/銀行 (Market/Bank) 寺廟/教堂 (Temple/Cathedral) 軍營/軍事學院 (Barracks/ Academy)	除了水域的 任何地形 (一個城市只能 蓋一個)

注意：用分隔斜線(/)分隔的建築物的名字，代表了相同類型的建築物的基本版和升級版，它們因會印在同一個建築物標誌物的正面和背面上。欲了解更多有關升級建築物的事，詳見第 30 頁。

一旦建築物標記放置在格子上，建築物上的圖示便會完全取代任何在該格子上的圖示了。

重要注意事項：一個放有「港口」的水域格子仍然被視為水域，一樣會影響移動的。

所以，如果一個玩家在一個森林格子，建造了一間「寺廟」。儘管原來的森林格子含有 2 個「生產圖示」()，因為蓋了「寺廟」之後，該格就會變成只含有 2 個「文化圖示」()，而沒有任何「生產圖示」() 了。



限定建築物 (Limited Buildings)

有些建築物，在右上角會標有星號，表示它是有限量的。雖然它們的限制可放置的地形比較少，但它們有另一種方式的限制，就是：**一個城市市郊只能蓋一個「限定建築物」**。例如，如果一位玩家已經放在一個城市放置了一個「市場」，該玩家就不能同時在該城市放置「寺廟」了，因為兩者都是「限定建築物」。

城牆 (City Walls)

使用「石造建築術」(Masonry)的科技，玩家可以建造「城牆」來圍繞一個或多個他們的城。蓋「城牆」就像蓋任何其他建築物一樣，只是「城牆」是蓋在城市的中心而已。為了表示一個城市擁有「城牆」，只要簡單地把「城市標誌物」，翻到「有城牆」的那一面朝上就可以了。每個城市只能蓋一個「城牆」。

「城牆」是一個很好的防禦措施，當玩家的一個城市似乎有處於被攻擊的危險時，玩家可以考慮興建「城牆」。「城牆」提供了一位玩家在防禦時 +4 的戰鬥「強度」(strength)，並強制攻方在戰鬥中先打出一個部隊 (詳見第 23-24 頁)。

生產奇觀 (PRODUCING WONDERS)

有些文明建設強大的奇觀，在她們的創造者過世之後，還以神話和傳說的形式流傳後世。「空中花園」(The Hanging Gardens)就是這樣的一個奇觀。這些奇觀都提供了強大的優勢給建造它們的玩家。任何玩家可以利用一次「城市行動」來生產在市場圖板的面朝上的一個奇觀。相對應的「奇觀卡」會列出了奇觀的生產成本，也會附上如果玩家學會「奇觀卡」列出的特定科技後，可以享用的成本折扣。例如，「太陽神巨像」(the Colossus) 正常成本是 15 個 ，但如果玩家學會了「金屬製造術」(Metalworking)的科技之後，建造「太陽神巨像」只要 10 個  了。

注意：請記住，城市之間是不能把「生產量」互相結合來生產同一個項目。生產(建造)整個奇蹟的成本，必須由單一個城市來支付。把「貿易量」換購成「生產量」、使用「資源」的能力、使用特定的「文化事件卡」，可以幫助玩家提高城市產生的「生產量」。

一旦要興建「奇觀」，玩家可以將該奇觀的「奇觀卡」面朝上放置在他們面前，並把相應的「奇觀標誌物」放置到要蓋該奇觀的地市市郊的格子上。在興建好一個奇觀之後，從「奇觀卡」牌堆上抽一張新的「奇觀卡」，放到市場圖板上。「奇觀」，就像「限定建築物」一樣，可放置在除水域上的任何地形，但限制每個城市只可以有一個「奇觀」。一個城市最多可以有一個奇蹟和一個限定建築物。

重要注意事項：「奇觀」不是建築物，會影響建築物的能力，是不會影響影響「奇觀」的，除非另有明確規定。

廢棄奇觀 (Obsoleting Wonders)

某些「科技卡」會讓玩家廢棄一個「奇觀」，

「奇觀」的特殊能力在餘下的遊戲中會被忽略。這個過程詳細說明可見第 40 頁。

置換建築物和奇觀 (REPLACING BUILDINGS AND WONDERS)

玩家可以選擇放置一個新的建築物或奇觀來置換現有的一個建築物或奇觀時（用一個奇觀，來取代一個建築物是可允許的，反之亦然）。在舊的建築物或奇觀移走之後，新的建築物或奇觀必須能夠合法地置放在格子上。玩家不能一個屬於另一名玩家的建築物或奇觀。

要更換建築物或奇觀，首先是要從地圖板上移除舊的建築物或奇觀。如果它是一個建築物，把它放回到市場圖板上。如果它是一個奇觀，將奇觀標誌物，連同相對應的奇觀一起放回盒子內，不得在餘下的遊戲裡使用。

在舊的建築物或奇觀被移除之後，把新的建築物或奇觀在原來變空置的格子上。

B. 奉獻給藝術 (DEVOTE TO THE ARTS)

「只要非暴力的精神沒支配數以百萬計的男人和女人，和平的呼聲就像對曠野大叫一聲而已。」—聖雄甘地

許多偉大的文明在歷史上都是透過藝術、歌曲、文學來作為她們的定位，而不是透過工業或征服來達成。因此，玩家可以進行的第二種行動，就是帶領一個城市，讓她奉獻給藝術。當一位玩家考慮這樣做的時候，他可以在指示物庫中，拿取一個「文化指示物」；該城市市郊的每一個「文化圖示」()亦可以讓玩家額外多拿取一個「文化指示物」。

偵察隊和封鎖 (SCOUTS AND BLOCKADES)

「偵察隊」公仔有能力蒐集，每個回合它們所處的格子上任何的「文化圖示」。如需了解完整細節，請參閱第 39 頁的「偵察隊的蒐集」。

如果在城市市郊的一個格子上，包含了 1 個或多個敵人的公仔（不論是偵察隊或軍隊），這一格都不會產生任何「文化圖示」給城市的擁有者使用。如需了解完的細節，請參閱第 40 頁的「封鎖」。

文化支出 (SPENDING CULTURE)

隨著一個文明創造更偉大、更令人驚奇的藝術作品，成為世界上著名的文明。一個文明的知名度和文化影響力是以在文化軌上的「文化程度標誌物」所處的位置作為衡量。這種標誌物是透過支出「文化指示物」來往前推進的。

在「城市管理階段」的任何時候，玩家都可以選擇支出他們的部分或全部「文化指示物」，以推進他們的市場圖板上的文化軌上的「文化程度標誌物」。

在文化軌上要前進一格的成本已經列出在市場圖板上了，另外也取決於玩家的「文化程度標誌物」已經前進多遠，所付出的成本也有所不同。玩家只要支付所列出的成本之後（成本是要看「文化程度標誌物」將要進入的那一個，而不是看要離開的那一格），就可以位在文化軌上他們的「文化程度標誌物」往前移一格，並可以得到所進入的格子上的獎勵，詳見下文。

在文化軌上走得越前面，推進「文化程度標誌物」的成本支付就可能會包括貿易及文化了。這兩種成本在「文化程度標誌物」往前進之

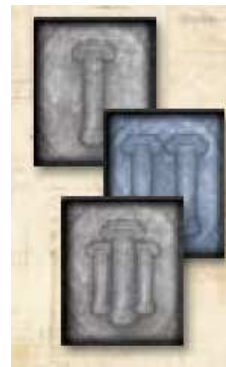
前，就必須全額支付了，只是貿易是花費玩家的貿易轉盤而已。

每一回合中，只要玩家支付得起成本，他的「文化程度標誌物」要往前推進幾格都可以。多個「文化程度標誌物」佔據同一格子是允許的。

文化軌上是由 3 個不同類型的格子所組成的，說明如下。

文化事件格 (Culture Event Spaces)

當玩家移動他們的「文化程度標誌物」到這種



格子時，他們可以從格子上標示的文化事件卡牌庫上，抽取一張「文化事件卡」，並秘密地將其添加到手牌中。如果這樣做會導致玩家的手牌數超過上限時（一般為 2 張，學會科技可以增加手牌數上限），那麼他們必須立即拋棄手牌裡的手牌，使到抽牌後符合手牌上限。

重要人士格 (Great People Spaces)



當玩家移動他們的「文化程度標誌物」到這種格子時，他們可以在面朝下的標誌物堆中，抽取一個「重要人士標誌物」。然後，他們可以立即將「重要人士」用在城市上，或留著日後使用亦可，下頁有詳述。

文化勝利格 (Culture Victory Space)



當玩家移動他們的「文化程度標誌物」到這種格子時，他便立即因為文化勝利而贏得遊戲。

文化事件卡 (CULTURE EVENT CARDS)

「命運，是擁有很大的能力，特別是在戰爭中，它可能透過小小的力量就能帶來巨大的改變。」－ 凱撒大帝

「文化事件卡」是一種特殊的行動的卡牌，是經由在文化軌上推進而獲得的。每張「文化事件卡」都會有一個標題（A）、生效時機（B）和效果（C）。



「文化事件卡」是作為手牌，而不公開的（雖然玩家可以檢視自己的「文化事件卡」）。在遊戲剛開始時，玩家的「文化事件卡」的手牌上限是 2 張卡牌，這意味著只能容納 2 張「文化事件卡」在手上。手牌數上限會因為學會了科技而高，如「陶器製作」(Pottery)。如前所述，如果抽牌時會導致玩家的手牌數超過上限時，那麼玩家必須立即拋棄手牌裡的手牌，使到抽牌後符合手牌上限才行。雖然說遊戲剛開始時，玩家的「文化事件卡」的手牌上限是 2 張卡牌，這並非表示玩家實際上就有 2 張「文化事件卡」來開始遊戲；「文化事件卡」必須由在文化軌上推進才能得到了。

「文化事件卡」只能在卡牌上標示「生效時機」的階段才能打出（B，如前所述）。當打出一張「文化事件卡」之後，玩家宣告卡牌的標題及效果，然後執行效果。之後，將使用過的卡牌棄掉。

棄掉的「文化事件卡」以面朝上的方式，放在適當的「文化事件卡」牌庫最底下。當牌庫用完時，把先前面朝上的卡牌洗勻，重新做出一個牌庫來使用。

重要人士 (GREAT PEOPLE)

「對文明真正的檢驗，不在於人口多寡，不在於城市規模，不在於莊稼產量，而在於看這個國家造就出了什麼樣的人。」－ 拉爾夫·沃爾多·愛默生

某些人會伴隨他們的文明一同崛起。這些重要的人會引導國家，改變歷史。實際上，「重要人士標誌物」的使用有點類似「建築物標誌物」使用的方式。一旦獲得了「重要人士標誌物」，玩家可以立即放置在任何一個屬於玩家自己的城市市近。「重要人士標誌物」除了不能放置在水域以外，它們可放置在任何地形之上；如果放置在建築物或奇觀之上，代表要用「重要人士標誌物」置換該建築物或奇觀，詳見第 22 頁。

然而，重要人士比建築物有一個明顯的優勢。如果「重要人士標誌物」被置換時（不論是由建築第、奇觀或其他重要人物來置換），這些被換走的「重要人士標誌物」會回到玩家的文明玩家板上，不需要將它棄掉，而留待日後使用。在任何回合的「回合開始階段」，一位玩家可以放置位在文明玩家板上，任何數量的「重要人士標誌物」到任何玩家自己的城市市郊。沒在地圖上的重要人士是沒有作用的。

C. 資源收穫 (HARVEST RESOURCES)

寶貴的資源對文明的成長是非常重要的。如果沒有足夠的資源，文明逐漸失去其有效運作的能力，會被他們更好的鄰居掃地出門。因此，第三種可以採取的「城市行動」就是從地圖上去進行資源收穫。為了採取這一項行動，城市

市郊的格子必須要有「資源圖示」才行。如果該條件滿足，玩家便可以從市場圖板上拿取一個相關的「資源指示物」到玩家自己的文明玩家板上。請注意，當市場圖板上千的某一種資源已經用完時，玩家便不能收穫該種資源；而且每一個行動中，一個城市只能收穫一個資源。

例如，如果一個城市市郊包含了 2 種不同的「資源圖示」（絲和鐵），那麼它的城市行動可以收穫絲的「資源指示物」或鐵的「資源指示物」。同樣地，如果一個城市市郊包含了 2 個絲的「資源圖示」，玩家就只能收穫一個絲的「資源指示物」了。

資源是用於發動「科技卡」上的資源能力 (resource abilities)。每次玩家想要使用一個資源能力時，他們必須支付能力旁邊標示的資源成本才可以。有關詳情，請參閱第 31 頁。

偵察隊和封鎖 (SCOUTS AND BLOCKADES)

「偵察隊」公仔有能力蒐集，每個回合它們所處的格子上任何的「資訊圖示」。如需了解完整細節，請參閱第 39 頁的「偵察隊的蒐集」。

如果在城市市郊的一個格子上，包含了 1 個或多個敵人的公仔（不論是偵察隊或軍隊），這一格都不會產生任何「資源圖示」給城市的擁有者使用。如需了解完的細節，請參閱第 40 頁的「封鎖」。

4. 移動 (MOVEMENT)

「我們永遠都不能停止探索，如果我們的探索會有終點，那也會是我們下一次探索的開端，去首次認識我們未知的所在。」－湯瑪士·斯特恩斯·艾略特

從最早的部落到今天的現代旅客，戰士們和探險家，只要周圍環境有人類存在，他們都會進行。在「移動階段」時，玩家所擁有的自己軍隊和偵察隊，有機會在世界上移動。在這個階段時，每位玩家輪流，移動他們所有的公仔，但一次只可以移動一個。每個公仔可以移動的格子數等於它的文明的「移動速度」(TRAVEL SPEED)。遊戲一開始時，一個文明的「移動速度」是 2 格，但可以透過學習科技來增加，如「馬背騎乘」(Horseback Riding)。公仔是不能進行對角線方式來移動。一旦一個公仔經開始了移動，它就必須完成自己的移動之後，才可以移動其他公仔。

群組移動及堆疊限制 (MOVING GROUPS AND STACKING LIMIT)

玩家可以將自己的多個公仔視作爲一個群組 (group)，如果它們在移動前都處於同一個格子上的話，那麼它們便可以一起移動。這樣做可以提供在戰鬥中額外的力量（見第 32 頁）或允許軍隊保護偵察隊（見第 28 頁）。在移動前處於同一個格子上的公仔，是不一定要一起移動的。

但是，一個文明永遠都不能讓他們在同一格子上的公仔數量（包括軍隊及偵察隊），超過文明的「堆疊限制」(STACKING LIMIT)。就像移動速度一樣，遊戲開始時，一個文明的「堆疊限制」也是 2 個，但可以透過學習科技來提高，如「石造建築術」(Masonry)。

穿越水域 (CROSSING WATER)

在遊戲一開始時，公仔是不能進入水域地形的格子上。然而，學會了特定的科技之後，可以讓一個文明的公仔進入水域。「導航」

(Navigation)科技可以讓玩家的公仔穿越水域，但不能讓移動在水域上結束。這意味著如果公仔的移動剛好是結束在水域時，這名玩家便不能讓他的公仔進行移動。

某些較高層次的科技卡，如「航海」(Sailing)，可以讓玩家的公仔，穿越水域，甚至移動結束在水域上。一旦玩家學會了這些科技，他們可以在移動時忽略水域的限制；在生產公仔時，也可以把公仔置於水域地形的格子上。

未探索的地圖板塊 (UNEXPLORED MAP TILES)

當地圖板塊仍然處於面朝下的狀態時，公仔是不能越過它或在它上面進行移動，也不受任何科技效果的影響及文化事件卡的影響。實際上，在一個未探索的地圖板塊裡的格子是可以當作不存在的。

探索「未探索的地圖板塊」(DISCOVERING UNEXPLORED MAP TILES)

當玩家的一個公仔正好邊於邊毗鄰一塊面朝下的地圖板塊時，該玩家可以支付 1 格的移動來探索(DISCOVER)一塊面朝下的地圖板塊。這時讓地圖板塊面朝上打開，來取代公仔要移動到該格。地圖板塊以箭頭底部貼著公仔所處的那一個邊緣來置放。

然後，玩家檢視地圖上的「茅屋」和「村莊」的圖示。地圖板塊上的格子中出現一個「茅屋」圖示時，玩家可以隨機抽取一個「茅屋標誌物」，不能偷看地以面朝下的方式，放置在該個格子上。此外，地圖板塊上的格子中出現一個「村莊」圖示時，玩家可以隨機抽取一個「村

莊標誌物」，不能偷看地以面朝下的方式，放置在該個格子上。

例如，下圖的紅色軍隊公仔支付 1 格移動來探索在它右邊的面朝下地圖板塊。



讓地圖板塊面朝上打開，地圖板塊以箭頭底部貼著公仔所處的那一個邊緣來置放。



在翻開地圖板塊之後，玩家抽取一個茅屋標誌物及一個村莊標誌物，不能偷看地以面朝下的方式，放置在有標示的格子上



下圖顯示了白色箭頭從中心地圖板塊，探索時擺放的原則。



探索茅屋和村莊 (EXPLORING HUTS AND VILLAGES)

偵察隊公仔不能進入含有茅屋或村莊標誌物的格子。軍隊公仔可以進入含有一個茅屋或村里標誌物，但進入後必須立即停止繼續移動，並且被認定為探索茅屋或村莊。

如果標誌物是一個茅屋，它是屬於愛好和平，並且會被入侵的文明所吸收。玩家可以拿取該「茅屋標誌物」，檢視它的背面，然後面朝下放置在玩家自己的文明玩家板上。「茅屋標誌物」的背面會印有資源，這種資源的使用方式與一般在市場圖板拿到的「資源指示物」的使用方式是一樣的，只是茅屋提供的資源，在使用後是放回遊戲盒子裡，而不是回到市場圖板上。

如果標誌物是一個村莊，它會試圖擊退入侵的文明。位在發動入侵的玩家，左邊的玩家會暫時扮演「蠻族玩家」，並從部隊卡牌庫中抽取一張砲兵部隊卡、一張步兵部隊卡及一張騎乘部隊卡（如果有一個或多個部隊卡牌庫的卡牌已經用完時，從另一個牌庫補足差額；要選擇那一個牌庫來補足差額，由蠻族玩家自行決

定）。這 3 個部隊是屬於「蠻族」

(BARBARIANS)，必須與暫時扮演蠻族的玩家自己的部隊分開置放，以免混淆。之後，進行由蠻族玩家（只能使用蠻族部隊單位）對抗入侵玩家的一場戰。蠻族玩家為守方，並且蠻族部隊的等級總是「等級 1」（亦即弓箭兵 (Archer)、長矛兵 (Spearman)，或騎兵 (Horseman)）。如需完整了解戰鬥的解決，請看第 32 頁「戰鬥」。

戰鬥結束後，如果入侵玩家贏了，可以拿取該「村莊標誌物」，檢視它的背面。如果它顯示



的是一個「重要人物」的圖示，玩家可以棄掉該「村莊標誌物」，然後隨機抽取一個「重要人物標誌物」。如果不是「重要人物」的圖示，那麼該「村莊標誌物」應該會顯示「資

源」，玩家就如前述拿到「茅屋標誌物」同樣的做法，以面朝下方式，將「村莊標誌物」放置在玩家自己的文明玩家板上。

如果入侵玩家戰鬥失敗，進入村莊格子的軍隊公仔（如果是一個群組公仔進入的話，那就昆或整個群組所有公仔）會被殲滅，並返回到玩家自己的文明玩家板上。然而，與輸掉一場跟另一名玩家作戰的戰爭不一樣，與蠻族戰爭失敗是沒有額外罰款的損失。

提示：對於玩家一開始所擁有的部隊，在沒有某種形式的優勢下攻擊蠻族，其實是一個很危險的行為。建議玩家先建立更多的部隊、升級部隊、以群組方式進行攻擊、或是手中握有王牌（如「金屬製造術」(Metalworking)和鐵的指示物），才去發動入侵。

敵軍公仔 (ENEMY FIGURES)

偵察隊不能進入含有敵軍公仔的格子。如果軍隊進入一個含有敵軍公仔的格子，它的移動會立即結束。如果格子含有的只是敵人的偵察隊而已，該偵察隊會立即被軍隊殲滅，攻方玩家算是直接贏了戰鬥而獲得戰利品（詳見第 37 頁）。如果格子含有至少一個敵軍的軍隊時，「戰鬥」會因而發生（詳見第 32 頁）。如果格子含有敵軍軍隊和偵察兵，「戰鬥」也會發生；但在戰鬥中，如果失敗一方有格子上有任何偵察隊公仔的話，失敗方的偵察隊公仔會與失敗方的軍隊一起被殲滅，然後攻方玩家照常因贏了戰鬥而獲得戰利品。

例如：一個軍隊進入一個含有包含 2 個軍隊和 1 個偵察隊的格子。戰鬥發生，攻方玩家獲得勝利。守方的 2 個軍隊和 1 個偵察隊被殲滅，攻方玩家獲得戰利品。

友軍和敵軍的城市 (FRIENDLY AND ENEMY CITIES)

玩家可以將自己的公仔移動通過自己的城市中心區，但它們不能剛好在城市中心區結束移動。偵察隊可以進入敵軍城市的市郊，但他們不能進入敵軍城市的中心區。軍隊可以進入敵軍的城市市郊，他們也可能進入敵軍城市的中心區，但這樣做代表是立即對城市發動一次攻擊（詳見第 32 頁）。

5. 研發 (RESEARCH)

「所有的宗教、藝術、科學都是源自同一棵大樹的分支。它們的啟發都導向人們產生高貴的生命，從單純的物質世界提升人們，並且引導每一個人走向自由。」

— 阿爾伯特·愛因斯坦

一個文明隨著新科技的發現或發明了，會打開新方向和機會。從「陶器製作術」(Pottery) 到「太空飛行」(Space Flight)，這些進步都深刻地改變了文明。在「研發階段」，玩家可能獲得這些科技，這些科技是以「科技卡」來表現。在這個階段中，每位玩家可以選擇研發一張「科技卡」。

每張「科技卡」都有一個名稱 (A)、一個圖示 (B)、一個等級 (C) 和 1~3 個能力 (D)。



為了研發一個科技，玩家必須支付最低「貿易成本」給要研發的科技，以及一個合乎規定的文明科技金字塔（見下頁）。如果玩家都可以滿足這兩個要求，他就可以將所選擇的科技卡，先以面朝下的方式放置在他們自己的科技金字塔合適的位置上。一旦所有的玩家都選擇好他們的科技卡之後，同時將選好的科技卡翻正面，來揭示科技卡本身的內容給大家知道。

一位玩家學到的科技只適用於該名玩家。不會因為「羅馬」學會「工程學」(Engineering) 就意味著「埃及」也學會了它。每位玩家必須獨自研發自然的科技卡來充實自己的科技金字塔。

貿易成本 (TRADE COST)

玩家必須先利用貿易轉盤，依據科技等級的不同，來支付一定數目的最低「貿易成本」才可以進行一個科技的研發。研發一個等級 I 的科技，玩家至少需要 6 個「貿易量」。這個閾值在貿易轉盤上，以羅馬數字「I」來取代數字「6」以作為提醒這是等級 I 科技的研發成本。之後，等級每提高一級，最低「貿易成本」就增加 5 個「貿易量」（等級 II 需要 11 個、等級 III 需要 16 個、等級 IV 需要 21 個、和等級 V 需要 26 個）。這些較高的等級的科技亦以相同的方式，將成本標示在貿易轉盤上。

不管玩家在研發之前有多少「貿易量」，研發一個科技都會將玩家所有餘下的「貿易量」，全數花光。唯一例外的是當玩家擁有「錢幣」的時候。每擁有 1 個「錢幣」可以讓玩家在研發後保留 1 點「貿易量」。錢幣永遠不會增加玩家當前的貿易量，它只是可以讓玩家留住他們已有的貿易量。想更了解錢幣，詳見第 38 頁。

例子一：一位玩家希望研發「航海」(Sailing)，它是一個等級 II 的科技。檢視貿易轉盤，可以知道研發等級 II 的科技需要 11 個「貿易量」。幸運的是，玩家已經擁有 18 個貿易量（和合法的科技金字塔空間），所以玩家把貿易量轉到 0，並學會「航海」(Sailing)。

例子二：如果上述玩家擁有 4 個「錢幣」，他將可以在學習「航海」(Sailing)之後，保留 4 個「貿易量」。

科技金字塔 (THE TECH PYRAMID)

學習一門新科技的第二個要求，就是玩家必須在他們的科技金字塔擁有放置新科技卡的合法空間才行。等級 I 的科技卡永遠都是可以合放在科技金字塔的，事實上，它們就是構成了

金字塔的底部一排的負責卡牌。然而，當一位玩家學會了一個等級 II 的科技之後，等級 II 的科技卡必須放在兩張已經位在金字塔的等級 I 的科技卡的上方。同樣，等級 III 的科技卡必須放在金字塔中兩張等級 II 的科技卡的上方，如此類推。等級較低的科技是作為較高等級科技的基礎。這樣的話，玩家的科技金字塔會漸漸成長，就像一個真正的金字塔一樣，如下圖所示，或參見在第 13 頁「科技金字塔」。



最高等級的科技術是「太空飛行」(Space Flight)，它是屬於等級 V 的科技。如果有一位玩家最先學會這門科技，那麼他就會因為科技勝利而立即贏得遊戲。值得一提的是，最少要有 5 張等級 I 的科技卡打底才可能讓玩家研發到等級 V 的科技（所以要達到科技勝利，算一算至少需要 15 張科技卡才能達成，詳見第 32 頁）。

例外：無論其實際等級如何，一個文明的「起始科技」始終是放在科技金字塔的最下面一排。

科技卡的能力 (TECH CARD ABILITIES)

玩家學習的每一個科技都會帶給他們一定的好處，它們可能是將解鎖某些項目使之可以生產、現有項目或能力的升級、或提供新的能力。這些科技卡帶來的好處，會在下述詳細解釋。

部隊、建築物和政體的解鎖 (UNLOCKING UNITS, BUILDINGS, AND GOVERNMENTS)

當玩家學會了一張呈現出新的部隊類型、建築物或政體的科技卡時，他們立即獲得能夠生產該部隊、建築物或改變政體的能力。這就是所謂的項目的「解鎖」(UNLOCKING)。在遊戲開始時，所有公仔，三個基本類型的部隊（砲兵、步兵、騎乘部隊）和專制(Despotism)政體都是已經解鎖的。其他的一切項目都必須經過研發科技來進行解鎖後，才能使用。

例如：「法典」(Code of Laws)科技（如下所示），可以將「商棧」(Trading Post)解鎖（卡牌右下處）和「共和政體」(Republic government) 解鎖（右上處），讓玩家可以生產「商棧」，或轉變成了「共和政體」。



部隊的升級 (UPGRADING UNITS)

當玩家學會了一張擁有一個升級部隊能力的科技卡時，檢視卡牌，看看是否是已經知道的升級部隊的類型。如果不是，玩家拿取卡牌上所指示的「軍事科技標誌物」，把標誌物放置在市場圖板上適當的部隊卡牌庫下方，以表示該類型的部隊已經升級了（或如果新的等級是顯示在標誌物背面，翻面就行了）。

注意：等級 2 是在等級 1 的背面的「軍事科技標誌物」背面，等級 3 和等級 4（星號標誌）是在另一個「軍事科技標誌物」的前面和後面。

例如，當一位球員學會了「騎士制度」(Chivalry)，他檢視一下他的騎乘部隊的「軍事科技標誌物」是否已經達到等級 2 了（由兩條條紋來表示）。如果不是，玩家可以將他的「軍事科技標誌物」翻面對呈示等級 2 的那一面。



所有該玩家已經生產的，該類型的所有部隊都會立即自動升級。然而，當玩家已經進行過一種部隊的升級後，玩家就必須支付的新類型的部隊的成本，亦即更高的成本，來生產該類型新的部隊。

繼續上面的例子是，現在玩家的騎乘部隊是「騎士」(Knight)，新的騎乘部隊的成本是 7 個  而不是原來的 5 個 ；但玩家原有的騎乘部隊會自動升級為「騎士」。

建築物升級 (UPGRADING BUILDINGS)

有些建築物是有一個基本的版本和一個升級的版本，如「糧倉」(Granary)（基本版）和「渡水管」(Aqueduct)（升級版）。這些建築物都印在同一個標誌物的正面和背面。檢視市場圖板，可以發現在升級版建築物的名稱旁邊會有一個箭頭。當玩家學會了一門科技可以解鎖升級建築物的話，玩家可以立即將任何他們已經在城市生產過的、相對應的基本版建築物翻至升級版建築。因此舉例來說，當一位玩家學會了「工程學」(Engineering)，便可以解鎖「渡水管」。玩家可以把他生產過的「糧倉」，立即翻面升級成「渡水管」。



然而，一旦玩家解開了升級版的建築物之後，他們就不能再生產基本版的建築物了，取而代之的是必須產生新的、更高成本的建築物了。

繼續上述的例子，當玩家學會了「工程學」(Engineering)，他便不可以再生產，成本只有 5 個  的「糧倉」了，現在以後，必須生產更昂貴，為 8 個  的「渡水管」了。

注意：玩家並不需要知道解鎖基本版建築物的科技，也可以學習解鎖升級版建築物的科技。

資源能力 (RESOURCE ABILITIES)

許多科技卡擁有可以讓學會它們的玩家，有機會支付資源指示物來發動的能力，如「貨幣」(Currency)。這些能力被稱為「資源能力」(RESOURCE ABILITIES)。每個資源能力會有 (A) 資源圖示或需要使用多少資源（問號代表玩家可以選擇任何資源）、(B) 可以使用能力的階段、以及 (三) 卡牌實際的資源能力。



例如，「貨幣」(Currency)（如上所示），可以讓玩家在玩家的城市管理階段時，支付 1 個焚香(incense)的資源指示物，來獲得 3 個「文化指示物」。

不管玩家有多少資源指示物，在每一回合裡，每個資源能力只能使用一次。但是，如果玩家學會了擁有著類似資源能力的多張科技卡(如「貨幣」(Currency)和「騎士制度」(Chivalry))的話，那麼每一張科技卡，在每回合都可以使用一次。

其他能力 (OTHER ABILITIES)

科技卡還有可能會有一些其他的能力，包括改進特性，如移動速度(「馬背騎乘」(Horseback Riding))或軍隊的最大數量(「石造建築術」(Masonry))和持續能力，如能夠把一個城市的生產量分開，用以生產兩個項目(「工程學」(Engineering))。所有科技卡上的圖示，你都可以在本規則書封底上找到解釋。

贏得遊戲 (WINNING THE GAME)

正如前面簡單提到的，有 4 種方式來贏得【席德梅爾的文明帝國：圖板遊戲】。每個方法都需要一個文明將重點放在遊戲不同的方面，來成就偉大。

文化勝利 (CULTURE VICTORY)

「文化勝利」是透過支付足夠的文化和貿易，來把市場圖板上的文化軌推進到最後的一種勝利方式(第 22-24 頁)。當一位玩家推進到「文化勝利」的格子時，該玩家贏得遊戲。

玩家希望以「文化勝利」方式贏得遊戲，他就必須集中投注文化圖示給他們的城市和奉獻他們的城市給藝術。之後，玩家還需要確保他們的城市能夠生產足夠的貿易。科技能夠將生產文化的建築物(如「神學」(Theology))解

鎖，或者焚香提供的能力（如「貨幣」(Currency)），對於這種類型的勝利都是很有用的。一些會生產文化的奇蹟，如「巨石陣」(Stonehenge)，也是非常有幫助的。

科技勝利 (TECH VICTORY)

要取得科技的勝利，唯一的方法就是把遊戲中唯一的等級 V 的科技「太空飛行」(Space Flight)研發出來才行。這需要至少有了 5 個等級 I 的科技、4 個等級 II 的科技、3 個等級 III 的科技和 2 個等級 IV 的科技之後，才能研發「太空飛行」，這意味著至少需要 15 個科技才能達到科技勝利。

玩家想贏得科技勝利，就必須集中在投入貿易圖示到了自己的城市，設法在一回合可以研發超過一次的方法（如透過文化事件卡）。可以解鎖生產貿易的建築物的科技（如「法典」(Code of Laws)），或有生產貿易能力的科技（如「馬背騎乘」(Horseback Riding)），對這種類型的勝利是最有用的。某些奇蹟可以幫助研發的進行，如「自由女神像」(Statue of Liberty)，也是有用的。

經濟勝利 (ECONOMIC VICTORY)

要完成經濟勝利，玩家需要在經濟轉盤中，至少要積累 15 個錢幣。硬幣是從地圖上的格子和建築物（詳見「地圖上的錢幣」，第 38 頁）、或從科技（詳見「錢幣指示物」，第 38 頁）裡獲得。

玩家想贏得經濟勝利，就必須涉足遊戲裡各種不同的經濟方面，包括貿易、資源、戰鬥和文化。雖然一些錢幣可以從建築物獲得（如「銀行」(Bank)），但大部份的錢幣將來自完成不同的任務，例如研發特定的科技。「陶器製作術」(Pottery)、「法典」(Code of Law)、「印刷術」(Printing Press)與「民主」(Democracy)

都允許玩家在完成特定的任務後獲得錢幣。此外，某些奇蹟，如「巴拿馬運河」(Panama Canal)，也有利於錢幣的累積。

軍事勝利 (MILITARY VICTORY)

要取得軍事的勝利，唯一的辦法就是要征服其中一位其他玩家的首都（詳見下述「戰鬥」）。這就需要玩家建立自己的軍事力量和科技。

玩家希望贏得軍事勝利就必須增加他的軍事實力。這包括建立部隊補給和學習讓它們能升級的科技（如「火藥」(Gunpowder)），提高公仔的堆疊上限（如「生物學」(Biology)），以及建立其他戰鬥強度獎勵的項目（如「軍事學院」(Academies)）。軍事玩家應該小心文化事件，某些奇蹟也會帶來幫助，如「姬路城」(Himeji Samurai Castle)。

其他規則 (OTHER RULES)

本章節包含遊戲的其他規則。

戰鬥 (COMBAT)

「現在重大的問題不是透過空談和多數決議就能解決的…而是要透過鐵與血。」—奧托·馮·俾斯麥

「戰鬥」是一個文明對另一個文明統治的衝突。當一支軍隊公仔移動到含有一個「村莊標誌物」、一個「敵軍公仔」、或一個敵軍城市的格子時，一場戰鬥就會發生。進入格子的玩家軍隊公仔就是「攻方」(ATTACKER)，而被攻擊的玩家公仔或城市就是「守方」(DEFENDER)。如果攻方攻擊一個村莊，攻方玩家的左手邊的玩家可以暫時扮演蠻族守方。一般來說，守方在戰鬥中是稍為處於劣勢的，因為比較令人詭異的元素大部份都設計給

攻方。當戰鬥開始時，攻方和守方採取以下步驟進行：

1. 戰鬥軍力的集合 (ASSEMBLING THE BATTLE FORCE)

攻方和守方各自將自己的常備軍部隊卡洗勻，並隨機抽出等於各自「戰鬥手牌數」(BATTLE HAND SIZE)數量的部隊卡作為手牌之用。在遊戲一開始時，玩家的「戰鬥手牌數」設定為 3 張，可以根據以下幾個方式來增加：

- +2 手牌數：超過 1 個以上的友軍公仔在同一格子上時，每多出 1 個友軍公仔可增加手牌數 2 張（記住，玩家不能超過他們文明的堆疊限制）
- +1 手牌數：如果文明的政體為「原教旨主義」(Fundamentalism)
- +3 手牌數：如果是一個城市或首都被攻擊，守方可以增加手牌數 3 張。

一個單位卡有四個不同的側邊，如下圖所示。每一側都有一個部隊名稱（A）、軍隊等級（B）、強度值（C）、贏過圖示（D）和部隊類型（E）。



當在戰鬥中使用部隊卡時，玩家僅使符合他們自己的「軍事科技標誌物」顯示的等級，所對應的部隊卡的那一側。舉例來說，如果玩家的騎乘部隊的「軍事科技標誌物」為等級 2（兩條條紋那一面），該玩家只可用他的騎乘部隊卡的等級 2 的那一邊：在這種情況下，就是「騎士」(Knight)那一邊。例如，下面的部隊將是強度(strength)為 2：



注意：前三個「軍事科技標誌物」的等級分別以一條、兩條或三條條紋作代表，而等級四是以星號作代表。

經過玩家抽取各自的戰鬥軍力之後，玩家可能會打出他們的部隊卡，每張部隊卡的上邊就會是可使用部隊等級的那一邊。玩家的戰鬥軍力是拿在手上的，而且直到在戰鬥中打出之前，都不會公開給對手看的。

提示 1：一位玩家的「戰鬥手牌數」是戰鬥實力最好的指標之一，但當然玩家本身在常備軍中也要有足夠的部隊可以利用才行。玩家應該始終盡力維持達到或超過預期的「戰鬥手牌數」的數量的部隊在常備軍裡，以備戰鬥需要。

提示 2：正如太少部隊會是危險的，但太多部隊也不好。由於玩家的戰鬥軍力是隨機從他們的常備軍部隊裡選擇的，太多的部隊可能會減少抽到玩家想使用在戰場上的部隊的機會。

2. 計算戰鬥獎勵 (CALCULATING COMBAT BONUSES)

接下來，看看雙方玩家有沒有戰鬥獎勵。如果有的話，擁有較高的戰鬥獎勵的那位玩家，拿取「戰鬥獎勵卡」放到自己的面前，並把「戰鬥獎勵卡」翻到與較高的戰鬥獎勵減去對手的戰鬥獎勵得出的結果，相同的數字那一側。例如，如果一位玩家的戰鬥獎勵為+12，而另一位玩家的戰鬥獎勵為+8，第一位玩家獲得的「戰鬥獎勵卡」便翻到+4那一側。玩家可以獲得的戰鬥獎勵如下：

- +2：每個他已建造的「軍營」(Barracks)
- +4：每個他已建造的「軍事學院」(Academy)
- +4：每位他在地圖上的重要人士「將軍」(General)
- +6：如果是一個非首都的城市被攻擊，守方可以獲得+6獎勵
- +12：如果是一個首都城市被攻擊，守方可以獲得+12獎勵
- +4：如果是一個有城牆城市或一個有城牆的首都被攻擊時，守方可以獲得+4獎勵（可以上面兩個獎勵累計的）。

提示：每個+4的戰鬥獎勵就大概相當於一個部隊了。雖然部隊的強度會隨著遊戲進行而改變，但這是一種簡單、合理且準確的經驗法則，玩家千萬要記住喔。

3. 交戰 (ENGAGING IN BATTLE)

首先由守方開始，然後來回交替，每位玩家必須打出手牌中一張部隊卡，以面朝上放在雙方之間的桌子上，直到雙方玩家都把他們的所有手牌中的部隊卡打出為止。

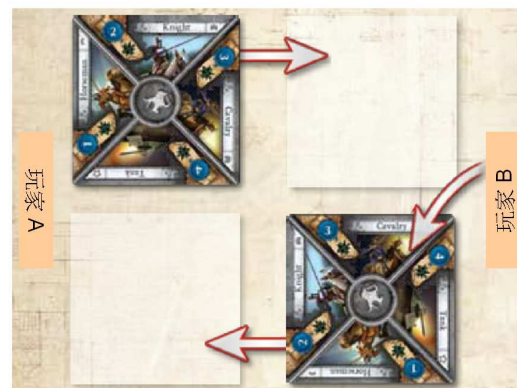
例外：如果攻方是在攻擊一個有城牆的城市時，攻方必須先打出第一張部隊卡，而不是守方。

當玩家打出第一張部隊卡到戰場時上，這就形成所謂的第一個「戰線」(FRONT)。此後，每次玩家所打出的一張部隊卡，它們必須要麼開啓一個新的「戰線」，要麼攻擊現有的敵軍的「戰線」(如果存在任何可以被攻擊的話)。

開啓一個新的「戰線」(STARTING A NEW FRONT)

開啓一個新的「戰線」，簡單來說就是打出一個部隊，但不要它去攻擊對方的部隊。這個新的部隊仍然會在場中直到被殲滅，或是戰爭結束。一個「戰線」永遠不能有超過一個以上自己的部隊存在。

例 1：如下面，玩家 A 有一個強度 3 的騎乘部隊在場。玩家 B，不想攻擊它，所以他打出一張強度 2 的騎乘部隊，放在強度 3 的騎乘部隊的「戰線」下方，形成新的一條「戰線」。由於雙方的部隊前面都沒有對方的部隊，所以沒有任何攻擊發生。

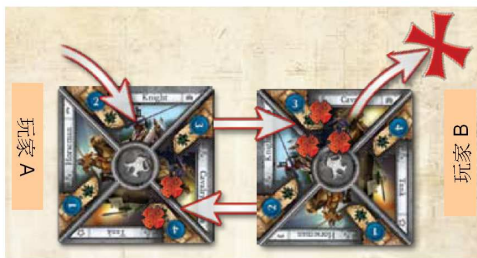


攻擊一個敵軍的「戰線」(ATTACKING AN ENEMY FRONT)

要攻擊現有的「戰線」，玩家只要將自己的部隊卡放置在戰鬥中已經打出過、面朝上的敵軍部隊的前面，即可。這兩張部隊卡會立即互相攻擊對方。每張部隊卡讓對方受到**傷害 (WOUNDS)**數目等於部隊的**強度 (STRENGTH)**。任何部隊遭受的「傷害」等於其本身的「強度」時，便會立即被殲滅，並

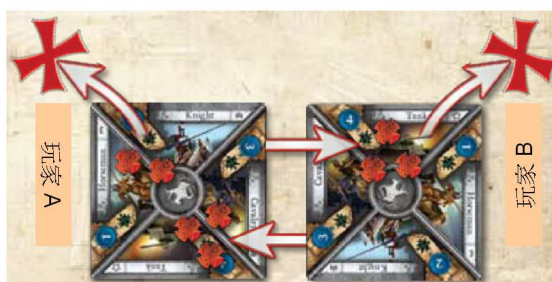
面朝上地返回相對應的部隊卡牌庫的底部。如果一個部隊在攻擊中倖存下來，將「傷害指示物」置於其上，以表示該部隊所遭受的傷害有多少。**所有的傷害在戰爭結束時都會全部移除。**

例 2：這一次，玩家 B 的強度 2 部隊已經在場中。玩家 A 打出在手上的強度 3 部隊出來，放到對手強度 2 部隊的「戰線」前面，進行攻擊。強度 3 部隊給對方 3 個傷害點、對方部隊被殲滅；對方部隊也給了強度 3 部隊，2 個傷害點。這 2 個傷害點殺不死強度 3 部隊，所以放置 2 個「傷害指示物」在其上，表示強度 3 部隊所遭受的傷害。如果這個受傷的部隊能活到戰爭結束，所有的傷害都會全部痊癒。



即使是已經受傷的部隊，它仍然可以給予對手全數強度的攻擊。

例 3：在殺死強度 2 部隊之後，玩家 A 受傷的強度 3 部隊被玩家 B 打出的另一個強度 3 部隊所攻擊。儘管玩家 A 受傷的強度 3 部隊身上早已有兩個傷害指示物了，但它仍然給予玩家 B 的部隊，全數強度的攻擊。在這種情況下，兩個部隊都互相殲滅對方，因為雙方都造成對方 3 個傷害點。



軍隊 與 部隊

在【席德梅爾的文明帝國：圖板遊戲】的遊戲中有兩個不同的軍力概念。

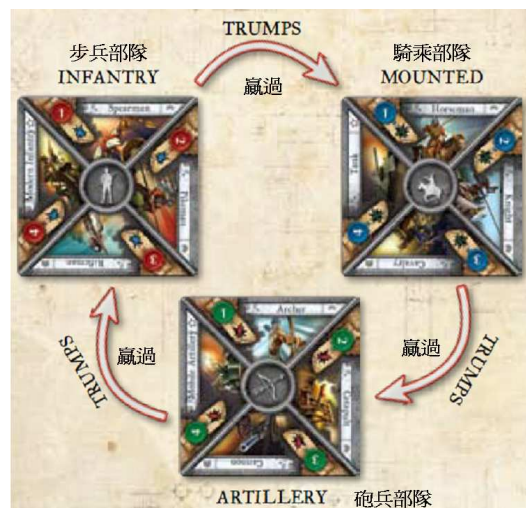
「**軍隊**」(Armies)是塑膠公仔，可以在地圖上移動，代表著玩家軍事力量的存在。可是，如果沒有「部隊」，光有「軍隊」也不會有強度，碰到戰鬥時是必不可能獲勝。

「**部隊**」(Units)是正方形的卡牌，用來解決戰鬥。「部隊」代表的是玩家軍事力量的強度。但是，部隊在地圖上是沒有物理存在的位置，如果沒有「軍隊」，玩家在城市以外的地方都不能使用他們的「部隊」了。

因此，玩家需要「軍隊」和「部隊」，兩者兼備才能取得軍事勝利的成功。

贏過部隊 (TRUMPING UNITS)

並非所有類型的部隊都能夠平等地對付所有其他類型的部隊。事實上有著「剪刀—石頭—布」的關係在「砲兵—步兵—騎乘」部隊上，如下所示：



這種關係在部隊卡上是以「贏過圖示」來表示。例如，步兵部隊，特別有利於對付騎乘部隊（例如，長槍兵(pikemen)對付騎士(knights)），所以步兵部隊都有一個騎乘部隊圖示作為它們的「贏過圖示」。當一個部隊攻擊或被攻擊的對象，是在它卡牌上作為「贏過圖示」的部隊，它會**贏過(TRUMPS)**那個單位裡，會先處理它給予對方的傷害，之後才是處理受傷的對方給予的傷害。如果這種傷害足以殲滅被贏過部隊時，被贏過部隊便不能回擊任何傷害給贏過它的部隊，因為它在給予傷害前，已經被殲滅了。

例 4：在此之前的例 3，如果玩家 B 派出的是強度 3 的步兵部隊進行攻擊，它將會贏過玩家 A 已受傷的騎乘部隊。因此，玩家 B 的部隊給予對方的 3 個傷害點會先處理，這樣已受傷的玩家 A 的部隊，在它攻擊回來之前，便先被殲滅掉了。而存活下來的玩家 B 的部隊，沒有遭受任何一點傷害。



提示：很明顯，玩家控制的部隊如果經常被對手贏過時，在戰鬥中是非常不利的。玩家應該要觀察的其他玩家在生產什麼部隊，再因此做出相應的反應。

戰鬥能力 (BATTLE ABILITIES)

有些科技卡會擁有可以在戰鬥中使用的資源能力(resource abilities)。這些能力往往是在攻擊敵軍「戰線」之前或之後，來使用。永遠不會是攻擊期間來使用－即使它們有一些影響是可能會持續整個攻擊時段。

飛行器部隊 (AIRCRAFT UNITS)

如果玩家學會了「飛行」(Flight)科技之後，他們便能生產「飛行器部隊」。「飛行器部隊」是一個非常強大的部隊（其強度等級從 5 到 7），不能被贏過或贏過任何部隊。這意味著，無論面臨到什麼敵人，「飛行器部隊」都可以可靠地給予對手傷害。

4. 解決戰爭 (RESOLVING THE BATTLE)

經過雙方玩家都打出他們所有的戰鬥部隊卡之後，戰爭便告結束。首先，從戰爭中倖存的部隊身上的所有的傷害都將被移除。然後，每位玩家計算一下各自所有存活部隊的強度值總數，再加上各自（如果有的話）的戰鬥獎勵卡的數值。誰得出的數值比較高，誰就贏得這場戰爭；如果平手，就判守方獲勝。

獲勝者的公仔損失 (WINNER'S FIGURE LOSSES)

獲勝者，在戰鬥中每 2 個被殲滅的部隊，便會失去 1 個在該格子上的軍隊公仔。獲勝玩家在該格子上最後一個的軍隊公仔是永遠不能以這種方式失去的。

獲勝者的戰利品 (WINNER'S LOOT)

獲勝者得到的戰利品取決於失敗者的戰鬥情況。

如果失敗者有一個或多個公仔在格子上：

失敗者的在格子上的公仔會全部被殲滅，並從地圖上移走（儘管他們以後是可以重新建造的）。獲勝者可以從失敗者身上，選擇以下項目的**其中一項**，作為戰利品：

- 由失敗者的貿易轉盤中取走最多 3 點貿易量
- 取走最多 3 個文化指示物
- 任何 1 個資源指示物（面朝下的茅屋和村莊標記也是可以被選擇的，但獲勝者在選擇之前是不能檢視它們是什麼）。

如果失敗者是在防守他們的一個非首都城市：

失敗者的城市會被摧毀。它的城市標誌物會回來其擁有者的文明玩家板上。任何在該城市市郊的建築物都會返回到市場圖板，任何在該城市市郊的奇蹟或重要人士，都會從遊戲中移除，並返回到遊戲盒子裡。獲獎者的公仔會留在城市中心的格子上。獲勝者還可以選擇以下項目的**其中一項**，作為戰利品：

- 無需支付貿易成本下，學會 1 個失敗者知道、而自己不知道的科技。獲勝者必須有合法科技金字塔的格子，才可以這樣做（詳見第 29 頁）。
- 偷取失敗者 1 張文化事件卡。獲勝者在選擇時，只能檢視卡牌背面。
- 偷取失敗者任何 2 個資源指示物。面朝下的茅屋和村莊標記也是可以被選擇的，但獲勝者在選擇之前是不能檢視它們是什麼。

如果失敗者是在防守他們的首都

- 獲勝者立即取得軍事勝利，並贏得遊戲。

提示：由於第一個征服首都的玩家便會贏得遊戲，所以每位玩家都必須小心，當有其他敵對軍隊接近一位玩家的首都時，不要削弱該位玩家的軍力太多會比較好。

餘波 (AFTERMATH)

如果遊戲還沒有結束，任何倖存的部隊（不論所擁有獲勝者，還是失敗者），都會返回其擁有者的常備軍部隊裡。任何被殲滅的部隊會以面朝上方式，放至各自部隊卡牌庫的底部。

提示：要打贏一個強大的守方，如一個首都城市或一個擁有強大軍力的玩家，就必要結合增加戰鬥手牌數、升級部隊、戰鬥獎勵、以及足夠的部隊卡來組成手牌等策略才行。然而，戰利品對於成功的攻方是非常重要的，整個遊戲的結果對可能因為一個精明的軍事操作而扭轉。

錢幣和經濟力 (COINS AND ENOCOMIC POWER)

「不要告訴我你的優先順序在哪裡。告訴我，你的錢花在那裡，我會告訴你它們是什麼。」
—詹姆斯·J. 弗里克

雖然領袖對他的文明可能有很大的野心，但是沒有各行各業的人士進行工作與建設的土地，以創造一個健康的經濟，是很少能夠達成目的的。玩家需要以錢幣作為代表的經濟力：錢幣會印在建築物標誌物上和地圖板塊上，或放在某些科技卡（如「法典」(Code of Laws)）上錢幣作為完成特定的任務的獎勵。

當玩家獲得一個錢幣，他可以讓他的「經濟轉盤」往前撥。如果玩家失去錢幣後，他就必須相應地將「經濟轉盤」往下撥。

錢幣有兩個主要作用。首先，當一位玩家研發一個科技時，每 1 個錢幣可以保留 1 點「貿易量」。所以，舉例來說，一位玩家有 5 個錢幣，在研發科技之後，可以保留 5 點貿易量。錢幣不要讓玩家保留非科技研發所使用的「貿易量」。因此，玩家仍然可能會讓自己的貿易量減少至低於其錢幣的數量，例如「貿易量換購生產量」(rushing production)或是戰爭所損失的貿易量。應該指出的是，擁有錢幣永遠不會增加玩家的當前的貿易量—它只是允許玩家去保留他們已經積累了的貿易量。

第二個重要作用是，誰最先累積到 15 個硬幣，該位玩家便取得經濟勝利，立即贏得遊戲（詳見「贏得遊戲」，第 31 頁）。

其他能力可能因著科技卡而給予玩家使用，如「電腦」(Computers)，就看玩家已經積累多少錢幣而定。

地圖上的錢幣 (COINS ON THE MAP)

錢幣可以從地圖上的格子而獲得—無論是從在山區的自然金礦床或從一個放置在格子上的建築物來取得—只要玩家對格子尚有控制權，他都可以獲得（亦即，格子指的是，玩家城市市郊的格子或玩家的偵察隊所在的格子，它可以蒐集錢幣）。如果含有錢幣的格子被敵軍封鎖時，只要敵軍的公仔仍然存在，玩家便無法從該格子獲得錢幣（詳見第 40 頁）。同樣，如果一個給予錢幣的建築物被摧毀，玩家也會失去的錢幣。

錢幣指示物 (COIN TOKENS)

錢幣指示物是放在科技卡上面，作為完成某項任務的獎勵，除了提供錢幣的任務次數有上限以外，其他就跟在地圖上的錢幣一樣。錢幣指示物在獲得時，就把經濟轉盤往前撥，但請注意它們是不會失去的。

偵察隊的蒐集 (SCOUT GATHERING)

在一個玩家的文明裡，「偵察隊」是至關重要的角色。他們的一個關鍵作用就是，將從遙遠的地方把貿易量、生產量、文化點、錢幣和資源往國內送。每一回合，在偵察隊被放置在城圖上的那一個回合開始，一個偵察隊就可以蒐集它所佔領的格子上的內含物。在「回合開始階段」，玩家可以宣告該哪個偵察隊要把格子裡的所有東西（包括貿易量、生產量、文化點、錢幣和資源）送到哪個自己的城市中，在回合餘下的時間，該個偵察隊在上面的格子就像該個城市市郊一樣。因此，該城市在回合中會受益於該格子上的任何貿易、生產或其他圖示。



上圖的城市擁以下的圖示：



因此，在每個回合的「貿易階段」它增加了 3 個  到紅色玩家的貿易轉盤上。在「城市管理」階段，城市行動可以進行以下三方面的其中一個：

- 製作一個成本 5 個  或以下的項目
- 產生 1 個 （城市本身 1 個，沒有額外  的圖示）
- 收穫一個絲或一個焚香的資源指示物。

對於要了解上述是如何進行的，可參考第 17 頁的「收集貿易」和第 18-25 頁的「城市管理」。

例 1：一個偵察隊在一個森林中，它把格子上的東西送往前述的城市裡，回合內可以增加城市的 2 個生產量。



例 2：另一個偵察隊在一個自然奇觀上，它把格子上的東西送往前述的城市裡。在這個回合，城市奉獻自己給文化。因為這個城市獲得來自於偵察隊所處的格子上的文化圖示，城市產生比平常多一個的文化指示物（總共 2 個）。

請注意，在這個例子中，雖然這個城市依然收到從森林送來的 2 個額外的生產量，但這不要緊，因為這個城市奉獻於藝術作為城市行動，而不是採取生產行動。



例 3：另一個偵察隊在一個有小麥資源圖示的格子上，它把格子上的東西送往前述的城市裡。在這個回合，這個城市要收穫一個資源時，可以選擇收穫一個小麥、絲或焚香的資源。可以收穫一個小麥是因為自偵察隊所在的格子可以被視為城市市郊的一部份。



封鎖 (BLOCKADES)

妥善安置敵對的力量，可以防止從一個城市獲得一些物資是它本來可以獲得的。因此，一個城市市郊的格子，如果其中包含一個或多個敵軍的公仔（無論是偵察隊或軍隊），便不會再產生生產量、貿易量、文化點、錢幣或資源給該城市的擁有者。即使是一個含有一個建築物或一個重要人士的格子，也是可以被封鎖的。

奇觀也不能倖免於任何封鎖。當敵軍的公仔停留在一個有奇觀標誌物的格子時，相對應的奇觀卡上面的特殊能力便不能使用，其產生的文化圖示也不能被收集。

生產後的建築物、奇觀、重要人士和偵察隊，不能放置在一個被封鎖的格子上。軍隊公仔是可以放置在一個被封鎖的格子上，但這樣做的結果是立即與封鎖格子的玩家進行一次戰鬥（詳見第 32 頁「戰鬥」）。

偵察隊可以蒐集被它們封鎖的敵人城市市郊格子的圖示。在這種情況下，偵察隊所在的格子可以被視為其將物資送往的城市市郊的一部份，而不是被封鎖的城市市郊的一部份。

例子：一個敵軍的偵察隊位在前述城市一個市郊森林的格子上，並將圖示送往敵軍自己的城市裡。在回合中，敵軍的偵察隊送往敵軍自己的城市裡會多產生 2 個生產量；而被封鎖的市郊的城市則減少了 2 個生產量。



廢棄奇觀 (OBSOLETING WONDERS)

「吾乃奧滋曼迪亞斯，萬王之王有敢與我爭鋒之強者，見吾所作，勝心斷滅！」—奧滋曼迪亞斯，沛爾希·畢西·雪萊

某些科技（「君主制」(Monarchy)和「火藥」(Gunpowder)）允許玩家廢棄一個奇觀。當一個奇觀被廢棄時，把它的奇蹟卡翻成面朝下，但仍然將其奇觀標誌物留在地圖上。奇觀的特殊能力會被忽略，也不能用於餘下遊戲時間中。然而，奇觀標誌物還是可以生產文化點給城市，讓它可以奉獻給藝術。

All rights reserved to Fantasy Flight

Games & Kevin Wilson

此中文規則書由 cchopman 編譯，僅供同好參考使用，不作任何商業牟利用途

No Any Commercial Purposes!!

科技卡的圖示及功能之摘要

 解鎖建設(Unlock Building) 這種科技卡可以讓玩家在付出成本後，便可建設所繪之建築	 升級建設(Upgrade Building) 在建築物名稱的左邊以灰色箭頭作為指示。這種科技卡可以讓玩家在付出成本後，便可對玩家已擁有的特定種類建築物(見市場板)的所有建築進行升級
 解鎖政體(Unlock Government) 容許玩家可以改變他們的文明成為所列之政體。基本上是不需要成本的，只要在上回合進行了政體解鎖，就可以進行了。但如果上回合沒有解鎖該政體就會先進入無政府狀態(Anarchy)	 升級單位(Upgrade Unit) 可以把所列之全部單位進行升級。單位永遠不會降級。但可以跳級
 增加文化手牌數(Increase Culture Hand Size) 一張牌可以增加文化手牌數。多個擁有這個功能的科技，效果可以累加	 獲得金錢(Gain Coin) 學會這種科技後，玩家可以獲得1塊錢
 持續功能(Constant Ability) 科技卡提供玩家持續可以使用的所列功能。除非有但書，不然功能要何時使用，隨玩家方便	 資源能力(Resource Ability) 這種科技卡可以允許玩家支付圖示的資源，在所述之回合階段，去啟動卡上所列之功能。這個能力一個回合只能做一次

可能會出現在科技卡上的資源圖示：

						
焚香 (Incense)	鐵(Iron)	絲(Silk)	間諜(Spy)	鈾(Uranium)	小麥(Wheat)	任何資源