



MARK SWANSON

FEUDUM

封地奇謀

一款關於封地與諸侯的2-5人遊戲，
緊張激烈樂趣無窮

砰！你和你的夥伴被莫名的放逐到了一片奇異的土地，除了一些零錢和剩飯你一無所有。無所畏懼，你期待這趟旅程能重拾你的榮耀。

在尊貴的安妮皇后的無情注視之下，你必須規劃好通往名望與榮光的道路。你是播種土地，還是猶如騎士般戰鬥，亦或是謀取一塊封地？

無論你的命運如何，有一件事可以肯定的是：中世紀的生活不是你想像中這麼美好。缺少肥沃的土地，食物匱乏，還有奇幻的生物幻想著把你做成它的晚餐！

幸運的是在封建時代也不是所有事情都那麼（呃）.....糟糕。如果你能控制當地的公會，你或許可以成為這個王國最受敬仰的人。

*如果你的歷史是體育老師教的，封地就是封建時代的國王賞賜給諸侯的土地！

配件



1 塊遊戲版圖



55 張行動卡

5 種玩家顏色，每種 11 張



16 張皇家法令卡



15 個部下

5 種玩家顏色，每種 3 個



20 個玩家圓片/會長

5 種玩家顏色，每種 4 個



100 個影響力標記

5 種玩家顏色，每種 20 個



24 個地域/郊野板塊



9 艘船隻
每種 3 艘



44 個地點圖片
前哨、農場、城鎮、封地



17 個國王印章/僧侶念珠



12 個弓箭靶心



1 個時代標記



1 個起始玩家標記



50 個先令金銀幣

43 個“1 先令”銀幣和 7 個“5 先令”的金幣



1 個進程骰子



5 個玩家小口袋

5 種玩家顏色，每種 1 個



30 個硝石



30 個硫磺



30 個鐵礦



30 個木頭



50 個食物



1 個大布袋



2 隻怪獸

1 隻比蒙巨獸，1 條海蛇怪



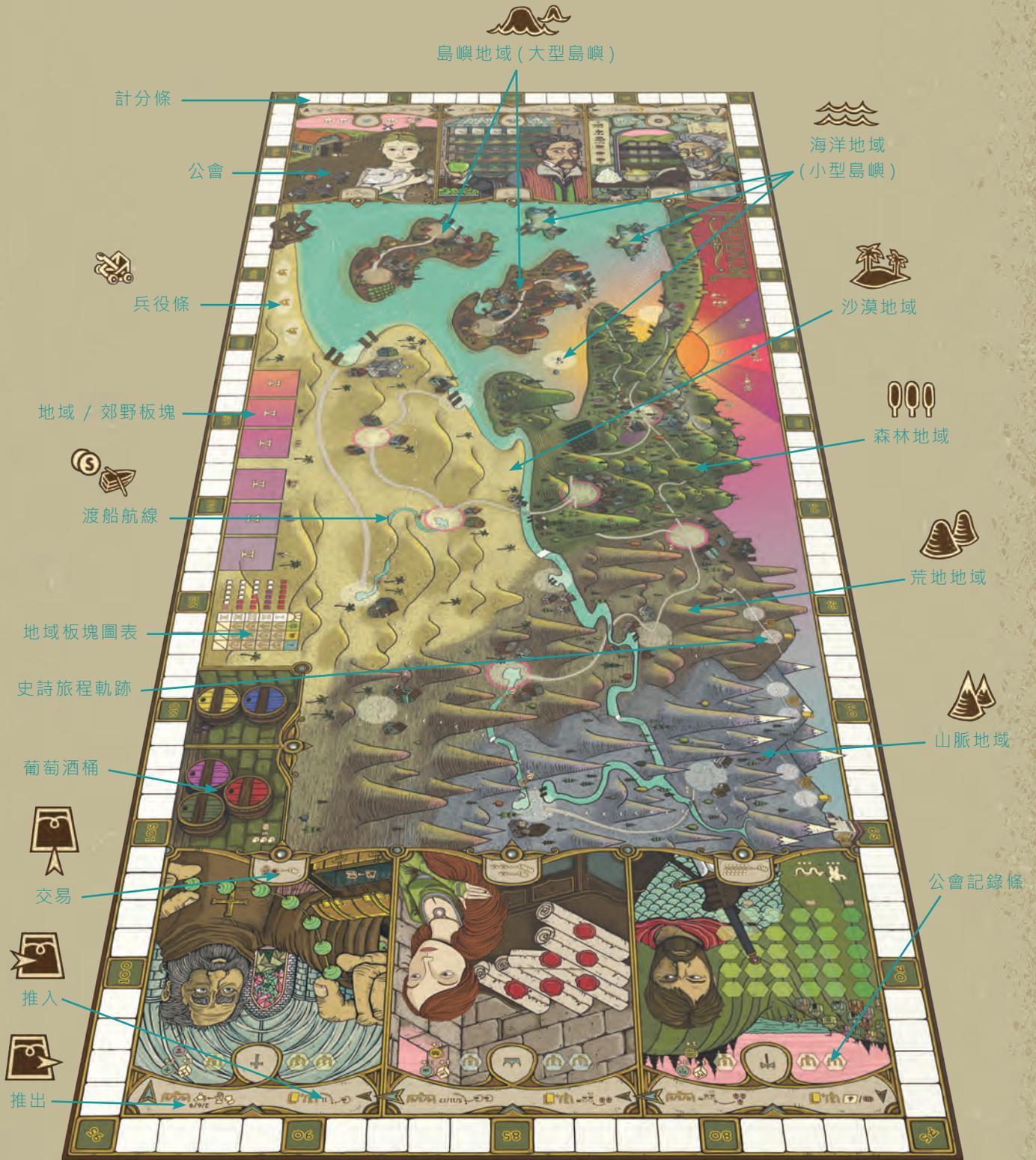
3 本規則書，15 張參考提示卡

(中文、意大利文、西班牙文)

遊戲圖版

丹尼爾國王的領土被劃分成 6 類地域 (海洋、島嶼、森林、沙漠、荒地和山脈)，領土的兩側分佈了 6 個中世紀的公會 (農民、商人、煉金術師、騎士、貴族和僧侶)。

在領土上還有 22 個地點空位用來放置地點圖片 (前哨、農場、城鎮和封地)，此外版圖上還包含了一些與遊戲相關的其他功能區。



遊戲設置

把遊戲版圖放在桌子中間。每個玩家選擇一個顏色，並把以下內容放入個人供應堆中：3 個部下、4 個**玩家圓片/會長**、11 張**行動卡**、7 個**影響力標記**、7 個**食物**、7 個**先令**、1 個**玩家小口袋** 和 1 張**參考提示卡** ①。

每位玩家將他空白的**玩家圓片** ② 放在計分條上。

現在如下創建一個通用資源供應堆：把**船隻** ③ 放在煉金術師公會附近。把**影響力標記** 和 **怪獸** ④ 放到騎士公會附近。把**國王印章/僧侶念珠** ⑤ 放到貴族公會附近。把**先令** 和 **弓箭靶心** ⑥ 放到遊戲版圖附近。

洗混**皇家法令卡** ⑦ 並面朝下放置。按照降序的方式創建六疊**地域板塊** ⑧ 堆。將雙面的地點圓片以及 12 個**封地圓片** ⑨ 放在通用供應堆。面朝下洗混剩餘的

地點圓片 ⑩，將標有圓圈的地點圓片放在地圖上粉色的起始圓圈內，其他的放在地圖中其餘的空地點圓圈內。最後將地圖上的所有地點圓片翻到正面。

如圖所示將貨物放入**商人公會** ⑪，硝石行和硫磺行的最後一個格留空。如圖所示將貨物放入**煉金術士公會** ⑫ 中。食物貨車和硫磺碗中的 2 個格留空。然後隨機抽取兩艘船隻放入煉金術士公會中。將剩餘的**貨物** 放入**大布袋** ⑬。從通用供應堆中為每位玩家拿取 2 個**影響力標記**，如圖所示放入**騎士公會** ⑭。在遊戲玩家少於四人時，增加“虛擬”行，使至少有四種顏色的**影響力標記** 在遊戲中。



洗混全部 17 個國王印章 (紅色面朝上) 並抽取 4 個如圖所示放置在**貴族公會 15** 的卷軸上。抽取另外 4 個國王印章並翻到僧侶念珠面，如圖所示放置在**僧侶公會 16** 的念珠串上。再抽取另外 1 個國王印章翻到僧侶念珠面，如圖所示放置在**農民公會 17** 的雞群上。從大布袋中隨機抽取 10 個**貨物** 放在農民公會的雞舍上。

如圖所示放置**時代標記 18** 在時代 I 空位 (第一縷陽光) 中。從大布袋中隨機選取 6 個**貨物 19**，並如圖所示在每個地域標有字母 "N" 的地點旁放置一個貨物。隨機選擇一位玩家為起始玩家並拿取**起始玩家標記和進程骰子 20**。

按照順序，每個玩家從大布袋中自行選擇 **3 個不同種類的貨物**。如果玩家選擇了硫磺，他必須決定是把它放入玩家自己的葡萄酒桶中 (有助於供養部下) 還是放入玩家自己的個人供給堆中 (可以讓你連續執行兩個行動)。具體的規則會在之後說明！

按照順序，玩家為自己的一個部下選擇一個角色圖示，面朝上把該部下放置在地圖上六個粉色圓圈標記起始地點的旁邊。然後立即從你的個人供應堆中拿取一個影響力標記放置在與你部下角色圖示一樣公會中的，標記有 **5VP** 的六邊形空格中。如果該六邊形已經被佔用，則放置在 **3VP** 的六邊形空格中。現在你已經完成了基礎遊戲或者進階遊戲的準備工作。

進階遊戲規則會出現在這種小紙條上。



進行遊戲

封地奇謀的遊戲目標是成為“全境最受尊敬的人”。直白點說，在 5 個時代中——通常 7-10 輪，玩家需要獲得最多**敬仰分數** (VP)。每一輪，玩家們使用行動卡來移動部下、控制地點、與公會互動和進行一連串的其他事情。

在遊戲中，你將通過放置**部下**或**封地**來獲得不同公會中的會員地位。你還需要競逐對地點的統治，這樣可以鞏固你在公會中的地位，同時還能解鎖額外的行動。後來者只能成為佃農——但這也可能是有利的。

那些迅速升級地點的玩家，可以立即獲得**VP**獎勵和寶貴的**地域板塊**！地域板塊可以用來交換成任何貨物，或者用來給你的佃農去開採郊野。隨著板塊被拿走，每個時代的黎明被觸發，此時根據你在公會中的地位、所開採的郊野和你啟動的地域結算**VP**。



如果你有野心，你可以獲取一塊封地從而成為封臣，這樣可以極大地提升你在公會中的地位。但是你必須在遊戲中通過征服其他對手來向國王彰顯你的忠誠，避免由於不忠誠而遭受**VP**懲罰。

所有玩家都可以與公會交易來獲得他們所需的資源。但是只有公會會員才可以從公會的貨物流通中即刻獲得**VP**獎勵！你可以阻撓貨物的流通，但要注意，另一位玩家可以邀你“赴宴”，在你樂不思蜀的時候，借機使用你的公會權力。當某一疊地域板塊堆被拿完，遊戲結束並結算終局**VP** (如**皇家法令卡**)。



通往勝利的道路有很多！你是統治領地還是辛勤地耕耘土地？是做一個忠實的封臣還是要躲避皇室的義務？強化你的封地還是擴大你的王國？毫無疑問，以你的遠見和手段，一定會得到你應有的回報。除非你一不小心在林間挨了伐木中的比蒙巨獸一棒槌。國王萬歲！

進行一輪遊戲

每個時代由一輪或多輪組成。每一輪包括五個階段，這裏簡要介紹下：

階段1：執行行動

所有玩家秘密從 11 張**行動卡**中選擇 4 張。然後按順位每個玩家輪流執行一張行動卡。



階段2：供養部下

所有玩家必須使用**食物**和/或**葡萄酒**來供養版圖上的部下。



階段3：投擲進程骰子

投擲**進程骰子**來決定移除哪一個地域板塊。



階段4：推進時代標記和結算時代得分

(若觸發)

如果一個新的時代被觸發，推進**時代標記**，結算敬仰分數並按要求補充版圖上的資源。不然則跳至階段 5。



階段5：結束本輪或結束遊戲並終局記分

順時針傳遞**起始玩家**標記並且開始新的一輪。如果在本輪中時代 5 被觸發，則遊戲結束。在結算時代得分之後，進行終局計分。



階段1：執行行動

所有玩家從他們的行動卡組中秘密選擇4張卡牌作為本輪手牌。未選中的卡牌放到一旁。當所有人都準備好了，從起始玩家開始，面朝上打出一張牌並執行行動。玩家按順時針方向依次進行，一次只能打出一張卡，直到所有玩家都出完他們選擇的行動卡。

常規行動

任何玩家都可以執行卡牌上部描述的常規行動。



特殊能力 (進階遊戲)

若你擁有某種貨物或者特定部下在場的時候，你可以選擇執行卡牌底部所描述的特殊能力。特殊能力可以增強或者代替常規行動。舉例，這張移動行動卡描述了僧侶和他的特殊能力。

卡牌符號

下面這些出現在某些行動卡牌上的符號意義如下：

-  在同一輪中，這張卡牌可以在你使用重複行動卡時被再次啟用。
-  在同一輪中，這張卡牌不能再次被啟用，即使你使用了重複行動卡。
-  這張卡牌不能成為本輪中你最後一張打出的卡牌。
-  執行常規行動或特殊能力，但不能選擇兩者都執行。
-  獲得敬仰分數 (VP)。

額外行動或連續行動

在選擇卡牌時，你可以使用一個硝石或者硫磺來獲得一個特效。把你選擇的貨物放在**玩家小口袋**上來示意你想要使用的特效。



 **額外行動**：使用一個硝石允許你手牌加入第五張行動卡。

 **連續行動**：使用一個硫磺允許你在一回合中連續執行兩張行動卡。保存在葡萄酒桶上的硫磺不能用於發動連續行動這個特效 (詳見第 20 頁的供養部下)。

在執行完額外行動或連續行動之後，你必須移除玩家小口袋上的貨物，並把貨物放回大布袋中。每一輪你只能執行一次額外行動或者一次連續行動，但不能兩者都執行。

注意：輪到你的回合你必須打出一張你手中的行動卡，但是你可以選擇放棄執行卡上的行動。

國王萬歲

如果願意，你可以在選擇行動卡之前，靜觀順位在你之前的玩家是否在他們的小口袋上放置硝石或者硫磺。當一名玩家確定好他的選擇後，他必須高呼“國王萬歲”。一旦他這樣做，該玩家就不能再改變他的選擇了。

保護卡牌不汙損，請選用“歐式標準”卡套 (59 x 92 mm)。



進行遊戲

可選擇的 11 張卡牌的描述如下：

1. 遷移行動

你可以將你的一個部下放到遊戲板上或從遊戲板上收回。如果你選擇放入一個部下到遊戲板上，為部下的旅行支付一個食物。現在從你的個人供應堆中拿取一個部下，轉到6個角色的其中一面，放在一個已有你的部下或影響力標記的地點旁邊。如果遊戲地圖上沒有你的部下和影響力標記，則可將部下放在六個粉色圓圈的起始地點旁邊。



如果從遊戲板上收回部下，將部下放回你的個人供應堆中，並且不需要支付任何食物。

注意：在地圖上放置部下可以為你在6個公會之中獲取會員地位（詳見第 16 頁的公會會員）。

“遠親”（進階遊戲）

如果地圖上已經有一個你的煉金術士，你可以遷移一個新的部下到地圖上 6 個起始地點中的任一個地點（即使那裏沒有你的部下或者影響力標記）。



六種部下角色



農夫



煉金術師



商人



騎士



貴族



僧侶

2. 移動行動

你的總移動力等於地圖上你的部下總數。移動力可以分開應用於多個部下。1點移動力可以讓1個部下從一個地點移動到下一個地點，移動時需沿著道路或者沿著特殊航線移動。



徵收資源

在你執行完移動行動後，如果你的部下移動到的地點有資源，你可以從這個地點上徵收資源（這個資源包括郊野板塊上的貨物、弓箭靶心或者先令。）你不能徵收你統治的農場或者屬於你的佃農開採的郊野（每個移動行動僅限徵收一個資源）。

船隻與航線

如果你的個人供應堆中有船隻，你可以把這艘船隻放到地圖上部下的下面，並且按照與船隻匹配的航線進行移動。這個部下停留在這艘船隻上，直到部下離開了這條航線為止。部署一艘船隻不算為一個行動並且你可以在你的回合中的任何時候來放置船隻。一旦船隻被放在了地圖上，那麼它就不會再離開地圖了。

潛水器航線



帆船航線



飛行器航線



被拋棄的船隻

當你使用船隻移動時，如果中途你需要切換不同類型的航線，你可以拋棄你當前使用的船隻，立刻從你的個人供應堆中部署一個其他類型的船隻，或者直接拋棄沿道路移動。在之後的遊戲中，任何玩家（包括你自己）都可以在移動中再次登上這些被拋棄的船隻來航行。

渡船

任何玩家都可以支付 2 先令後使用渡船航線。每次支付可以進行一次單向移動。



重要: 如果煉金術士公會有 1 個或多個船隻出售，渡船航線將關閉使用！

史詩旅程

如果你在一輪中成功地進行兩次移動行動 (詳見第 14 頁的重複行動)，拿起你的一個玩家圓片並放置到史詩旅程軌跡的第一格中。如果軌跡中已經有你的玩家圓片，將圓片推到下一格。當圓片達到繪有卡牌圖示的格子中，抽取兩張皇家法令卡並保留一張，將另一張放回法令卡牌堆的底部。



史詩旅程軌跡分成幾個階段。在遊戲結束時，在每個階段中圓片領先的玩家將獲得該階段對應的兩個敬仰分數中較高的分數 (3/5, 7/9, 11/13 VP)。如果 2 個圓片位置相同，他們都獲得較高分。第四個階段中只有一個格子：修道院。任何到達這裏的玩家直接獲得 17 VP。**注意:** 部下必須至少移動了一步，這個移動行動才算成功。

“神速” (進階遊戲)

如果地圖上已經有一個你的僧侶，這個僧侶可以在你的常規移動行動完成後移動一步。這個僧侶無需在你的常規移動行動中被移動過。如果你有多個僧侶，選擇其中一個執行這個能力。



3. 影響力行動

你可以在每個有你部下在的地點上增加一個影響力標記。舉例，如果你的 3 個部下在地圖上的不同地點，你可以增加 3 個影響力標記。

在遊戲中，一個地點最多可以放置屬於 2 位玩家的總計 3 個影響力標記。沒有一個玩家可以在一個地點中放置超過 2 個自己的影響力標記。



統治者·臣民和佃農

如果你是在地點上放置第一個影響力標記的玩家，將標記放在地點圓片的上面，代表你是這個地點的**統治者**。如果你是第二個放置影響力標記的 (且是另一種顏色的) 玩家，將標記放在圓片的一旁，代表你是這個地點的**佃農**，佃農會被賦予開採郊野的權力 (詳見第 11 頁的開採郊野)。

在之後的遊戲中，其中的一位玩家可以增加一個最終影響力標記。如果你已經是統治者，將標記放在地點圓片的旁邊作為**臣民**，這會鞏固你的統治力。如果你是佃農，把原統治者趕走到佃農的位置上，把你的影響力標記放到圓片上面並成為新的統治者，而你的另一個影響力標記將成為臣民。



公會地位和啟動的地域

你統治的地點可以增加你在公會中的地位，並根據啟動的地域獲得敬仰分數 (詳見第 21 頁的階段 4)。

“金錢就是影響力” (進階遊戲)

在只有一個對手影響力標記的地點，如果你的**商人**也在該地點，那麼在放置影響力時你可以顛覆這個地點的統治者。你可以支付 1 先令到通用資源供應堆中，把對手的標記趕到佃農的位置上，並且將你的影響力標記放在圓片上面成為新的統治者 (你僅需和對手的影響力持平)。如果你有多個商人在場，你可以選擇其中一個執行這個能力。



4. 升級行動

按照以下方式支付一個所需的資源來升級一個你統治的地點：

- 前哨變成農場 (木頭)
- 農場變成城鎮 (鐵礦)
- 城鎮變成封地 (國王印章)



從通用資源供應堆中拿取新的地點圖片替換當前的圖片。如果你想將城鎮升級成封地，選擇一個你想要獲得地位的公會，拿取對應圖示的圖片來替換 (詳見第 16 頁的公會會員)。



注意：如果你將農場升級成城鎮，移除農場上的所有貨物並放回到大布袋中。

地域板塊和敬仰分數

按照升級地點的地域從對應的地域板塊堆頂部拿取地域板塊作為升級地點的獎勵。拿取的板塊其時代必須是當前的時代或者之前的時代，否則不得拿取。每個板塊堆底部的地域圖示對應著遊戲地圖上的地域 (詳見第 3 頁的遊戲版圖)。



按照右側的地域板塊圖表，查看你拿取的板塊的時代和升級地點類型來獲得對應的敬仰分數。舉例，如果你將一個農場升級成一個城鎮且拿取了一塊羅馬數字 I 的板塊，依據圖表你可以獲得 3VP。

I	2	3	4	4
II	3	4	5	5
III	4	5	6	6
IV	5	6	7	7
V				

如果對應的地域板塊堆的無法拿取，你可以從別的地域板塊堆拿取之前時代的板塊。這樣方式獲取的板塊，不會獲獎勵你任何分數。如果其他地域板塊堆沒有之前時代的板塊可供拿去，則不能拿取任何板塊。

百搭板塊

玩家收集的**地域板塊**被視為“百搭”，這個板塊可以在任何時候替代任何貨物 (食物，木頭，鐵礦，硝石或者硫磺)。另外，它也可以作為一個郊野來使用 (詳見第 11 頁的開採郊野)。注意：移除地域板塊會觸發進入下一個時代 (詳見第 21 頁)。



封地·封臣和兵役

在你統治封地的時候，你的身份就變成了封臣，這會大大加強你在對應公會中的地位。然而，你必須用服兵役的方式向國王進貢。如果在遊戲結束時，你還沒有執行過若干征服行動的話，你將會因對皇室的不忠為而失去敬仰分數。**提示：**僅僅一個征服行動就可以極大的幫助封臣履行兵役。



關於如何征服的詳細規則將在後文進行介紹 (詳見第 13 頁)，不過兵役條的運作方式如下：當你征服了一個對手，你可以將你的一個玩家圓片 (空白面朝上) 放置在攻城器所彈射的第一格中。在之後每個征服行動後，放置另一個你的玩家圓片到第二格中，以此類推。

當新時代的黎明到來且該時代的黎明標有攻城器圖示時，如果你還沒有完成所需次數的征服行動，那麼你必須按照兵役條上對應的時代，扣除所標識的 VP。同時還需扣除之前時代未被你自己圓片覆蓋格子所標識的 VP。所以說對於皇室不忠的懲罰是累積的。不過你可以在既定時代之前 (或者之後) 履行兵役。



舉例：時代 4 剛剛被觸發，黃色玩家擁有一個封地，但是他還沒有履行過兵役。在時代 2 的黎明，他已經失去了 3VP。現在他將失去 4VP，加上仍舊沒有被覆蓋的兵役條的第一格，額外再失去 3VP。到目前為止，黃色玩家共失去了 10VP。如果在遊戲結束時他依舊沒有在兵役條上覆蓋任何一個他的玩家圓片，他將再失去 12VP。那麼黃色玩家在整個遊戲中將會失去總共 22VP。

非封臣玩家

如果你沒有統治 (或者不再統治) 任何封地，你不會因兵役扣除任何分數。即使沒有封地，玩家也可以在每次成功完成征服行動之後，在兵役條上放置自己的玩家圓片，為將來成為封臣做好準備。

“開採郊野” (進階遊戲)

如果你支付一個木頭到大布袋，你可以將收集的郊野板塊放置在任何一個擁有你佃農的地點中，並獲得 2VP。每個地點只能放置一個郊野，且郊野不能被替換。**重要：**這個行動替代常規的升級行動。



一旦放置一個郊野板塊之後，在每個時代的黎明 (結算得分之後)，拿取 3 個相應的資源放在板塊上。每次，你可以選擇收穫所有已累積的資源，或者讓資源繼續增長。當你決定收穫資源時，你必須支付一個資源給這個地點的統治者。郊野和其相應的資源如下所示：



果園：食物



靶場：弓箭靶心



銀礦：先令



硫磺礦：硫磺

注意：當你收穫資源時，從通用供應堆中拿取影響力標記來替換你收穫的弓箭靶心。

在每個時代的黎明 (增加資源之前)，結算每個你的佃農開採的郊野得分。每個擁有資源的郊野獲得 4VP，每個沒有資源的郊野獲得 2VP。為了獲得更高的得分，玩家可以選擇放棄立刻收貨資源。當然，小心其他的玩家可能會徵收你郊野上的資源！

注意：在時代記分时，開採中的郊野算作**啟動的地域**。

5. 探索行動

如果你統治著一個前哨，你可以執行探索行動。抽取 2 張皇家法令卡，你每統治一個額外的前哨和/或封地，你可以多抽取一張皇家法令卡。保留其中的 1 張，將剩餘的卡放回法令卡堆的底部。



皇家法令

皇家法令卡有兩種：**特權**和**憲章**。特權可以給你：資源 (從通用供應堆中獲得)，或者支付一個貨物 (方形邊框內) 獲得攻擊力，或者達成公會地位獲取獎賞。憲章可以給你：在遊戲結束後根據你完成的目標獲得敬仰分數。特權已經蓋上了國王印章，你可以隨時使用和丟棄。然而，為了讓憲章生效，你必須事先獲取**國王印章**，並在遊戲結束時，把印章放在憲章卡牌上。遊戲中任何時候你都不能擁有超過 3 張皇家法令卡，但是你可以隨時丟棄沒有用的皇家法令卡至法令卡堆的底部 (詳見第 24 頁的皇家法令)。



“鑿子和劍” (進階遊戲)

如果你支付一個鐵礦回大布袋，額外抽取兩張法令卡，並多保留一張！**注意：**這個行動是在完成常規探索行動之後再進行。



靶場在中世紀是訓練弓箭手的地方。

6. 收穫行動

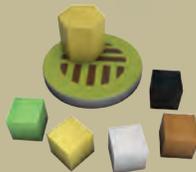
如果你有統治農場，你可以執行收穫行動從大布袋中隨機拿取 5 個貨物放在一個你的統治的農場旁邊，然後獲得 1 VP。



你每有一個額外統治的農場和/或封地可額外拿取1個貨物，每個你擁有的念珠可使你額外拿取 2 到 5 個貨物。

注意：一次收穫行動允許的最大收穫值是 10 個貨物——即使你的產量高於 10。

注意：一個農場已有超過 10 個貨物，這個農場不會再收穫任何貨物，直到貨物少於 10。



在之後的遊戲中，你可以執行公會行動（交易）將一個你統治的農場中的所有貨物轉移到農民公會中，每轉移 2 個貨物你可以獲得 1 個食物或 1 先令（詳見第 15 頁的交易行動）。

資助

你可以選擇將隨機抽取部分貨物放置在農場中，然後隨機抽取剩餘數量的貨物（資助或者說“回扣”）放入你的個人供應堆，而不是將所收穫的貨物統統放入農場。根據的收穫表中所示的收穫總數決定如何分配部分收穫和資助的數額。

收穫總數	5	6	7	8	9	10
部分收穫	4	5	5	5	6	6
資助	1	1	2	3	3	4



僧侶念珠

只要你持有僧侶念珠，它可以幫你將收穫總數增加2到 5 個貨物。然而如果你拿取了資助（一種相當不聖潔的行為），立即將你的念珠翻轉為國王印章。（你放棄未來的收穫獎勵，但你可獲得國王印章）。



“檢查收穫”（進階遊戲）

如果你在地圖上有農夫，你可以隨機抽取所有收穫貨物之後，自由挑選你的資助貨物。

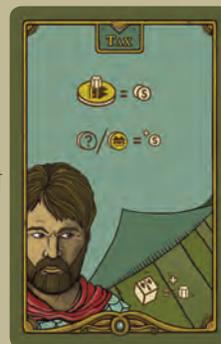


7. 稅收行動



如果你統治著一個城鎮，你可以執行稅收行動來獲得 2 先令收入。

你每統治一個額外的城鎮和/或封地增加1先令收入。



“援軍”（進階遊戲）

如果你有騎士在地圖上，你也可以從通用供應堆中獲取 1 個影響力標記，或者從騎士公會中獲取如果通用供應堆中沒有你的影響力標記。即使你有多個騎士在地圖上，你依然只能獲取 1 個影響力標記。



8. 征服行動

如果你的一個或多個部下與對手的部下或封地處於同一個地點，你可以嘗試著去征服然後移除它。**重要：**征服行動不能是你本輪中的最後一個行動。同時，前哨、農場和城鎮永遠不會成為征服的目標。



一次成功的征服行動可以為你帶來 2/4 VP 並且允許你在兵役條上放置一個你的玩家圖片（詳見第 10 頁的封地、封臣和兵役）。

玩家可以用多個部下來進行攻擊和防禦，但目標只能是 1 個部下或封地。屬於第三方玩家的部下或佃農不會影響戰鬥。為了獲勝，你的攻擊力必須大於對手防禦力。如果平手，視為征服行動失敗。

征服部下

當攻擊對手的部下時，玩家們按照以下方式計算攻擊力和防禦力：

- 部下：+ 1 攻擊力，+ 2 防禦力
- 怪獸：+ 1 攻擊力，+ 1 防禦力



如果攻擊成功，進攻者獲得 2 VP，對手收回被征服的部下並調整公會地位。如果需要，放置一個你的玩家圖片（空白面朝上）到兵役條中。如果被征服的部下在船隻上，則船隻依舊保留地圖上。

征服一個封地

當征服封地時，玩家們按照以下方式增加攻擊力和防禦力：

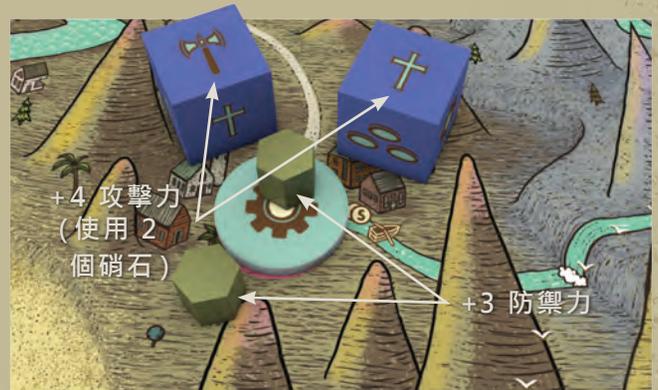
- 部下和/或怪獸：+1 攻擊力
- 統治的封地：+2 防禦力
- 防禦中的臣民：+1 防禦力
- 起義的佃農（攻擊者的）：+1 攻擊力

如果攻擊成功，進攻者獲得 4 VP，將封地替換成前哨，並調整公會地位。如果需要，放置一個你的玩家圖片（空白面朝上）到兵役條中。除了起義的佃農，退回地點上所有其他的影響力標記至其所有者。將佃農放到前哨上圖片上，成為了新的統治者。地點上的貨物或者郊野板塊保持不變。

硝石和武器

你可以支付一個硝石至大布袋來增加 1 點攻擊力。

重要：一般來說你只能使用 1 個硝石。然而如果你騎士參與了戰鬥，你可使用任意數量的硝石！此外，你的部下還可以使用武器增加 1 點或者 2 點攻擊力。硝石和/或武器可以在對手翻開防禦行動卡之後再使用。



舉例，藍色玩家攻擊綠色玩家的封地，封地有 3 點防禦力（封地 +2，防禦的臣民 +1）。藍色玩家的攻擊力為 +2（每個部下 +1）。因為他的騎士領導這次征服行動，藍色玩家使用 2 個硝石讓總攻擊力提高到 +4。因為綠色玩家沒有執行防禦行動，他的封地被摧毀並替換成了前哨。藍色玩家獲得 4 VP 並且放置一個玩家圖片到兵役條上。

“讓人民挨餓”（進階遊戲）

如果你的貴族與對手的臣民或佃農在同一個地點中，你可以征服其一，並將其返回至其擁有者手中。**重要：**執行這個行動將代替常規行動。你不能獲得 VP（因為執行這個行動是非常卑鄙的），但是你可以放置一個你的玩家圖片到兵役條上。



重要：在成功執行“讓人民挨餓”行動後，移除農民公會中雞群上面的所有捨（僧侶念珠圓片）到通用供應堆中。

9. 防禦行動

如果一個對手攻擊你的部下或封地，不過你事先選擇了防禦行動卡，你可以將你的防禦行動卡牌打出，增加 1 點防禦力並獲得 1 VP。如果在這輪中沒有人攻擊你，你依然可以獲得 1 VP。



舉例，藍色玩家決定用一個貴族和一個僧侶外加一個硝石來征服紅色玩家的一個商人（藍色的攻擊力為 +3，紅色的防禦力為 +2）。然而，在藍色玩家執行征服行動後，紅色玩家面朝上打出一張防禦行動卡（回合外）挫敗藍色玩家的攻擊企圖。

“皇家豁免”（進階遊戲）

如果你支付一個食物回大布袋，你可以在你回合外打出本行動卡，使貴族對你的執行的讓人民挨餓行動無效。另外，從通用供應堆中拿取一個國王印章放在你的臣民或佃農的下面，代表皇家豁免將使你的臣民或佃農在將來一直免疫讓人民挨餓攻擊！你可以在任何時候移除並使用這個國王印章。然而，這樣會使你的臣民或佃農重回無保護的狀態。



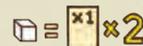
10. 重複行動

重複行動允許你再執行一次當輪中已經使用過的行動卡，只要該行動卡頂部有 (x2) 的符號。



“似曾相識”（進階遊戲）

如果你支付一個硝石放回大布袋，你可以再次執行一次本輪已經使用過的行動卡牌，該行動卡頂部無需標有 (x2) 符號。舉例，遷移行動可以在同一輪中再次執行，以便將第二個部下放入地圖中。**注意：**征服行動和防禦行動永遠不能在同一輪中執行二次，其卡牌頂部標有 (x2) 符號。



11. 公會行動

一個公會行動可以讓玩家與遊戲板兩側的六大公會中的一個進行互動。這裏只是對公會行動進行概述。之後會對公會行動進行更深入的解釋（詳見第 17 頁的六大公會）。



公會的功能

一個公會行動可以让你執行 3 種公會功能中 1 種功能：交易、推出、推入。任何玩家可以根據設定在公會底部的規則進行貨物的**交易**。擁有公會中最高地位的玩家是**公會大師**並可以執行**推出**功能。公會中地位第二的玩家是**專家**並可以執行**推入**功能。**注意**：在 4+ 玩家的遊戲中，公會中地位第三的玩家是**學徒**（詳見第 16 頁的公會會員）。

重複公會行動

如果一位玩家使用重複行動卡來再次執行公會行動時，玩家必須與之前**不同**的公會互動。

1. 交易（任何玩家）

任何玩家可以在一個公會**交易**資源（即使你不是該公會的會員）。



- **農民公會**：每交給公會 2 個貨物可以獲得 1 個食物（從大布袋中獲得）或 1 先令。
- **商人公會**：根據標明的先令價格，購買 1-3 個貨物。
- **煉金術士公會**：3 先令購買 1 艘船隻。
- **騎士公會**：3 先令購買一行影響力標記。
- **貴族公會**：3/6 先令購買 1/2 個國王的印章。
- **僧侶公會**：3 先令購買 1 個念珠。

交易流程

如果你用先令交易資源時，你必須按照公會會員在公會中的地位排行進行支付。舉例，如果總費用是 3 先令，你將支付給：

- 1 先令給公會大師
- 1 先令給專家
- 1 先令至遊戲圖版對面的農民錢包或者教堂金庫中。（學徒的收入總是用於支持慈善事業！）

如果某個公會會員缺席，將支付的先令放入通用供應堆（除了學徒的收入部分）。如果資源價格超過 3 先令，簡單的重複以上步驟直到費用被瓜分完。**重要**：即使公會會員與自己的公會進行交易依然會獲得相對應公會地位的收入，不過他必須先擁有支付交易總額的先令。



舉例，紫色玩家（專家）購買價值 5 先令的貨物，他支付 1 先令給藍色玩家（公會大師），第二次支付給自己，第三次支付給教堂金庫，第四次再次支付給藍色玩家，最後支付 1 個先令給自己。儘管他收回了 2 先令，但是他必須先拿出 5 先令進行交易行動。

2. 推入（專家）

專家可以將資源**推入**他的公會（從其左側公會中）來獲得 3 VP，然後抽取 2 張**皇家法令**卡保留 1 張，將另一張放回法令卡堆底部。**注意**：農民公會的左側是僧侶公會，騎士公會的左側是煉金術士公會。



3. 推出（公會大師）

公會大師可以將他公會中的資源**推出**（至其右側公會中），並根據推出的結果來獲得 4、5 或 6 VP（詳見第 17 頁六大公會）。



“赴宴”（進階遊戲）

如果你從葡萄酒桶中支付一個**硫磺**回大布袋，你可以邀請與你的部下處在同一地點中的部下或封地擁有者赴宴。執行他的推出/推入功能，並獲得他的常規得分外加 3VP 額外得分。如果推出功能觸發了教堂金庫或農民錢包中先令的分發，代替他拿取先令收入（詳見第 17 頁的六大公會）。



公會會員

公會會員是遊戲中關鍵的部分。他不僅讓你能執行公會行動的推出和推入功能時立即獲得分數，也可以在每個時代的黎明，讓你獲得源源不斷的 VP。如下計算公會會員在公會中的公會星級：

- 每個與公會相關的部下：+1★(首要)
- 每個被統治的相關封地：+3★(首要)
- 每個被統治的相關地點：+1★(次要)



在遊戲中你必須至少達成一個公會首要準則(部下或封地)才能計算公會相關地點的(前哨、農場或城鎮)的星級加成(參考印在每個公會上的地點圖示)

公會記錄條

如果你獲得1個或多個對應公會的公會星級，你必須立即從你的個人供應堆中拿取1個影響力標記放到相應的公會記錄條上。如果個人供應堆中沒有影響力標記了，之後一旦獲得了一個就立刻放置。公會記錄條中影響力標記不可擅自移除。

公會地位

擁有最高公會星級的玩家將其影響力標記放置到公會軌道中最右側的位置中，代表該玩家是公會大師。公會星級第二位和第三位的玩家依次放置標記到左側的兩個位置中，分別代表著公會的專家和學徒。大師專家和學徒在每個時代的黎明分別獲得 5、3 或 1 VP。**注意：**在少於 4 人的遊戲中學徒位置不被使用。無論這個位置是否被佔用，學徒的收入部分總是送到版圖對面的教堂金庫或農民錢包中。



你的公會星級必須超過(而非打平)其他玩家的公會星級，你才能佔據他在公會記錄條上的位置。當這種情況發生時，用你的影響力標記替換他的標記，並將他的影響力標記向左推移一格。(如果記錄條上沒有空位，返回影響力標記到所有者手中)。



舉例，紅色玩家統治著一個貴族封地(+3★)和一個城鎮(+1★)一共擁有 +4★，這使他成為了公會大師。綠色玩家有一個貴族(+1★)和一個城鎮(+1★)，因此一共擁有 +2★，這使他成為了公會專家。後來紅色玩家失去了他的封地，因此他的城鎮也不能算入公會星級。紅色玩家失去貴族公會的會員身份同時綠色玩家成為了新的貴族公會大師。最後，紅色玩家用遷移一個貴族到地圖上(+1★)。瞬間他的城鎮可以立即被計入貴族公會的公會星級，但是現在他與綠色玩家的星級相同，都是+2★，因此他只能屈居為公會的專家。

會長 (進階遊戲)



當你在執行推入/推出時，你可以把最多1個會長圓片放到該公會(左上或右上)且立即獲得 +1 VP。若你同時在其他公會還有一個會長，再獲得額外 +1 VP!

注意：邀請對手“赴宴”的玩家無法獲得其對手的會長得分。

如果你在公會中的地位在公會大師和專家之間轉換，移動你的會長到公會中對應的一側。如果你降級成了學徒(4至5人遊戲)或者被踢出公會，收回會長到你的個人供應堆。

注意：使用會長可能會限制你踏入史詩旅程和兵役的履行。

六大公會

當執行一個公會行動時，你必須選擇 3 個公會功能中的 1 個來執行。六大公會及其功能將在以下幾頁規則詳述，並概括在你的**參考提示卡**的背面。**注意：**遊戲中的資源數量是有限的，資源不足可能會消弱或阻礙一個公會行動。

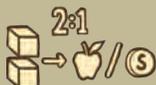


埃裏森小姐

1. 農民公會

1. 在公會交易

任何玩家可以把他所統治的一個農場中的所有貨物轉送到農民公會。玩家每轉送 2 個貨物可以獲得 1 個食物或者 1 個先令。**注意：**獲得的食物從大布袋中拿取，獲得的先令從通用供應堆中拿取。



盈餘

農民公會的貨物上限為10個，除非公會的雞群位置上有念珠，否則將所有超出上限的貨物都放回大布袋中。雞群上的念珠數值總和為“溢出”的貨物的數量。隨機決定把溢出的貨物先填入商人公會，再填入煉金術士公會中的匹配的貨物位置。其他剩下的，或是不匹配的貨物，都將返回到大布袋中。

2. 推入公會

農民公會的專家可以從僧侶公會中推入 2 顆念珠，1 顆最低值和 1 顆最高值，並交給一個對手玩家。對手將這兩顆念珠分別秘密地抓在他緊閉的雙拳中。專家選擇其一，並將其中的念珠（施捨）放入農民公會中雞群的空位上，將另一顆念珠返回僧侶公會中的念珠串上。



如果雞群上的念珠數值累加大於或者等於 5，該玩家獲得 3 VP 並且抽取 2 張**皇家法令卡**，保留 1 張。將另 1 張返回法令卡堆的底部。

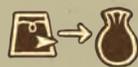
3. 推出公會

農民公會的公會大師從農民公會移動 5 個貨物（可少於若不足）到商人公會中。把貨物放到相匹配的箱子裏。如果沒有空位可容納某個貨物，那你就不能轉移這個貨物。如果你完成填滿了 1/2/3 行或列，你可以相應的獲得 4/5/6 VP。（你可以完成之前部分填滿的行/列。）**注意：**在使用這個功能的過程中，你可以完成行或者完成列，而不是兩者完成數疊加在一起，你不能為了達成目標將一個貨物計算兩次。



農民的錢包

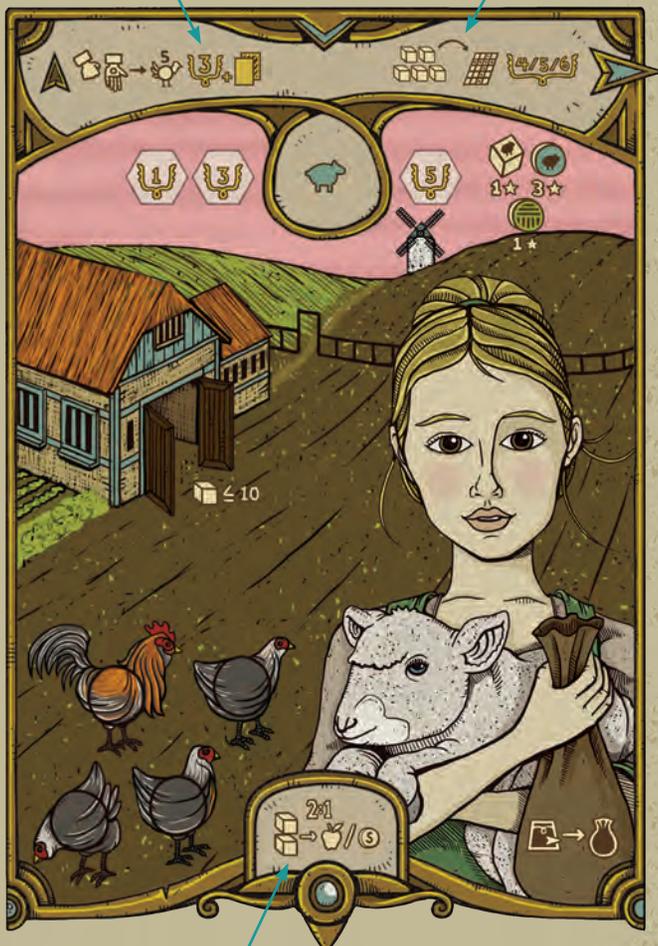
當農民公會的公會大師執行推出功能時， he 可以和專家平分**農民錢包**中的任意先令，保留奇數先令。如果公會中沒有專家，這部分先令保留在錢包中，直到下一次分配。



推入



推出



交易



布雷特大人

2. 商人公會

1. 在公會交易

任何玩家可以從市場中購買最多 3 個貨物，貨物的價格標注在貨物的下方。



2. 推入公會

商人公會的專家可以從農工商會中移動 3 個貨物 (可少於若不足) 到商人公會中。簡單的把貨物放入對應的箱子中即可。如果沒有空間容納某個貨物，你就不能轉移這個貨物。如果你完成了至少 1 行或列，你可以獲得 3 VP，並且抽取 2 張皇家法令卡，保留 1 張，將另 1 張返回法令卡堆的底部。



3. 推出公會

商人公會的公會大師從商人公會移動 4 個貨物 (可少於若不足) 到煉金術士公會。簡單的把貨物放入對應的貨車和貨堆中即可。如果沒有空間容納某個貨物，你就不能轉移這個貨物。如果你完成了 1/2/3 貨車和/或貨堆，你可以相應的獲得 4/5/6 VP。

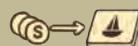


亞瑟伯爵

3. 煉金術士公會

1. 在公會交易

任何玩家可以支付 3 先令從煉金術師公會購買一艘船隻。



2. 推入公會

煉金術士公會的專家可以從商人公會中移動 2 個貨物 (可少於若不足) 到煉金術士公會。簡單的把貨物放入對應的方格中即可。如果沒有空間容納某個貨物，你就不能轉移這個貨物。如果你完成了至少 1 個貨車/貨堆，你可以獲得 3 VP 並且抽取 2 張皇家法令卡，保留 1 張，將另 1 張返回法令卡堆的底部。



3. 推出公會

煉金術士公會的公會大師完成 1-3 個發明 (任意船隻和/或火藥桶)，根據生產圖表從貨車/貨堆中移出對應的貨物並放回到帆布袋中。



庫拉德是古丹麥語中的火藥，它是由硝石、硫磺和幹木頭混合能製造出來的。

生產圖表

- 帆船: 1 食物 + 2 木頭
- 潛水器: 1 食物 + 2 鐵礦
- 飛行器: 1 食物 + 1 鐵礦 + 1 木頭
- 第一個火藥桶: 2 硝石 + 1 硫磺
- 第二個火藥桶: 1 硝石 + 1 硫磺
- 第三個火藥桶: 1 木頭

如果你完成了 1/2/3 個發明，你可以相應的獲得 4/5/6 VP。注意：製造第一個火藥桶總是需要 3 個貨物，一次製造多個火藥桶比較省料。

船隻和關閉的渡船

製造者將製造出的船隻堆放在船隻位置上並覆蓋住渡船符號。注意：如果渡船符號被船隻覆蓋，渡船路線將被關閉！

火藥桶

當火藥桶 (庫拉德) 被發明出來，製造者將在騎士公會中補充玩家的影響力標記，填滿每個玩家那行最靠前的火藥桶的部分！每位玩家在騎士公會中都有一行分成了 3 份火藥桶的空槽。每位玩家的第一個火藥桶空槽可以放置 1 個標記，第二個火藥桶空槽可以放置 2 個標記，最後一個火藥桶空槽可以放置 3 個標記。如果至少有 1 位玩家的一整行火藥桶空槽都是空的，那麼玩家可以發明 3 個火藥桶——否則火藥桶的可發明數量是受限的。注意：由於玩家火藥桶空槽的填充程度不同，一些玩家在火藥桶被發明後可能獲得少於火藥桶空槽數量的標記。



舉例，煉金術士公會的公會大師發明了 1 個火藥桶。頂排的綠色玩家增加 0 個影響力標記，藍色玩家增加 3 個，紅色玩家增加 1 個，黃色玩家增加 2 個，全空的 (紫色玩家) 增加 1 個。

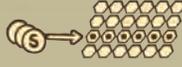


馬庫斯爵士

4. 騎士公會

1. 在公會交易

任何玩家可以支付 3 先令來獲得在他那行的所有影響力標記。



馴服野獸 (進階遊戲)

在購買了一行 3 個或更多的影響力標記後，你可以返還其中 3 個標記來控制一個的怪獸。(2 個標記放回通用供應堆，放置第三個標記在怪獸圖示上來示意這只怪獸的主人)。然後，立即部署這只怪獸到任何一個包含你影響力或部下的地點中。海蛇怪必須放置在臨海或河流的港口)。



海蛇怪僅限沿著帆船和潛水器航線移動。比蒙巨獸僅限沿著道路和飛行器航線移動。當一個怪獸被擊敗，取回你的影響力標記並將其放回到騎士公會中。

比蒙巨獸和海蛇怪

怪獸可以增加你的移動力，也可像部下一樣徵收資源、執行征服並使用武器。然而還是有所不同：

- 怪獸可以牽制住對手的部下，除非對手把部下遷移出地圖，或者擊敗怪獸。
- 怪獸只有 1 點防禦力。
- 怪獸不能影響地點，邀請“赴宴”和使用船隻。
- 你不用供養它們（它們吃人）。

2. 推入公會

騎士公會的專家可以利用煉金術士公會中貨物來進行發明。要麼發明 1 個火藥桶並增加影響力標記，要麼發明 1 艘船隻並將船隻放入到煉金術士公會中。你可以獲得 3 VP，並且抽取 2 張皇家法令卡，保留 1 張，將另 1 張返回法令卡堆的底部。



3. 推出公會

騎士公會的公會大師可以移動 1-3 個不同顏色的影響力標記到通用供應堆中，然後更換成國王印章放置在貴族公會中卷軸的位置上(不要偷看印章的背面數字)。



如果你完成了 1/2/3 行或列，你可以相應的獲得 4/5/6 VP。注意：在使用這個功能過程中，你可以完成行或者完成列，而不是兩者完成數疊加在一起，你不能為了達成目標將一個國王印章計算兩次。



安妮皇后

5. 貴族公會

1. 在公會交易任

何玩家可以用 3/6 先令購買 1 或 2 個國王印章。



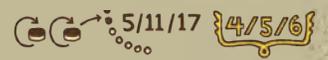
2. 推入公會

貴族公會的專家可以從騎士公會中拿取 2 個不同顏色的影響力標記放回通用供應堆中，然後更換成國王印章放置在貴族公會中卷軸的位置上。如果你完成了卷軸的 1 行或列，你可以獲得 3 VP，並且抽取 2 張皇家法令卡，保留 1 張，將另 1 張返回法令卡堆的底部。



3. 推出公會

貴族公會的公會大師可以推出 2 個國王印章(可少於若不足)到僧侶公會中，翻轉印章到念珠面並放置念珠串的位置上。如果念珠上數字的總數達到 5/11/17，玩家相應的獲得 4/5/6 VP。





賈斯丁尼斯牧師

6. 僧侶公會

1. 在公會交易

任何玩家可以支付 3 個先令來獲得 1 顆珍貴的念珠。從念珠串拿取 2 顆念珠，1 顆最低值和 1 顆最高值，並交給一個對手玩家。對手將這兩顆念珠分別秘密地抓在他緊閉的雙拳中。



你選擇其一，並將其中的念珠放入你的個人供應堆，將另一顆念珠返回念珠串上。念珠可以在你的收穫行動中增加收穫數量（詳見第 12 頁的僧侶念珠）。

2. 推入公會

僧侶公會的專家可以從貴族公會中移動 1 個國王印章（土地贈與）並翻轉成念珠面放置在念珠串上。



如果念珠串上的念珠總數值大於或等於 11，獲得 3 VP 並且抽取 2 張皇家法令卡，保留 1 張，將另 1 張返回法令卡堆的底部。

3. 推出公會

僧侶公會的公會大師可以從僧侶公會中拿取 2 個念珠，1 顆最低值和 1 顆最高值，並交給一個對手玩家。對手將這兩顆念珠分別秘密地抓在他緊閉的雙拳中。公會大師選擇其一，並將其中的念珠（施捨）放入農民公會中雞群的空位上，將另一顆念珠返回僧侶公會中的念珠串上。



如果雞群上的念珠數值達到 3/6/9，相應的獲得 4/5/6 VP。

教堂的金庫

當僧侶公會的公會大師執行推出功能時， he 可以和專家平分教堂金庫中任意數量的先令，保留奇數的先令。如果公會中沒有專家，這部分先令保留在金庫中，直到下一次分配。



階段2：供養部下

在一輪中的最後一張行動卡打出之後，你必須用食物和/或葡萄酒供養你的部下（可選用百搭板塊）。沒有被供養的部下將返回到你的個人供應堆中。如果因為失去部下而失去了你在公會中的所有地位，收回你在公會中的影響力標記。

食物

為了供養一個部下，支付 1 個食物放回大布袋中，玩家控制的怪獸不需要供養。

葡萄酒

使用葡萄酒來供養部下時，從你酒桶上面的移除 1 個硫磺並放置在部下上面，這樣可以供養該部下兩個完整的遊戲輪。在下



一輪結束時，簡單的將硫磺從部下上面移除來即可滿足供養需求（部下清醒了）。葡萄酒是種更高效的供養方案，但是也存在著風險！

重要：在攜帶硫磺的那輪中，部下的攻擊力和防禦力為 0。

葡萄酒桶和硫磺

在購買、徵收或用任何方式獲得硫磺時，你必須決定將硫磺放在你的個人供應堆中，還是放在葡萄酒桶上。你的葡萄酒桶中最多只能放置 3 個硫磺。



中世紀的葡萄酒是通過在酒桶裏添加硫磺來保存的。

階段3：投擲進程骰子

在供養部下之後，玩家投擲進程骰子並移除與骰子結果對應的地域板塊。這個被移除的板塊必須是當前或之前時代的板塊。如果



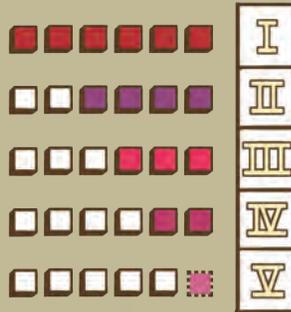
沒有，再次投擲骰子，直到一個板塊被移除。如果沒有當前或之前的時代的地域板塊，則不用投擲進程骰子。

階段4：推進時代標記並進行時代記分 (若觸發)

投擲完進程骰子後，根據以下的**地域板塊圖表**來查看一個新的時代是否被觸發，觸發時代推進的準則如下：

時代推進準則

- 時代 II：4 個時代 II 板塊已顯露
- 時代 III：3 個時代 III 板塊已顯露
- 時代 IV：2 個時代 IV 板塊已顯露
- 時代 V：1 個時代 V 的空位已顯露



如果一個新時代被觸發，推進**時代標記**到下一縷陽光並如下順序行動：

1. 時代記分 (所有時代的黎明)

- **公會中的地位**：1/3/5 VP
- **郊野**
 - 空的郊野：2 VP
 - 至少有 1 個資源的郊野：4 VP
- **啟動的地域**：1/3/5/7/9/11 VP (依據你啟動的地域數得分，含有你統治的地點或含有你開採郊野的佃農的地域即為你啟動的地域。)

2. 不忠減分 (僅在時代 2, 4 和 5)

如果你統治著一個封地但是沒有達到標誌當前時代的攻城器空位，則因不忠於皇室扣除照對應空位上的分數 (- 3/- 4/- 5VP)。此外還要累計扣除之前你未到達的空位上的分數。



3. 刷新郊野 (所有時代的黎明)

每個郊野板塊上增加 3 個相應的資源。佃農必須決定是收穫板塊上所有積累的資源還是把資源保留在板塊上。當佃農選擇收穫資源時，必須支付 1 個資源給地點的統治者。



4. 刷新地圖 (僅在時代 2, 3 和 4)

按照陽光區域中所示的方向圖示，隨機從大布袋中拿取並放置 1 個貨物在每個區域中最南、最東或最西的地點上。這些地點上包含字母 S、E 或者 W (貨物在遊戲開始時已經放置在包含字母 N 的最北的地點中)。放置在農場中的貨物將變成農場收穫的一部分。

5. 刷新公會 (僅在時代 3 的黎明)

在時代 3 的黎明，按照遊戲初始的設置刷新六大公會中的資源。(保留任何多餘的資源。)



階段5：結束一輪/整局遊戲和最終記分

在一輪遊戲結束時，順時針傳遞**起始玩家標記**，拿起所有行動卡牌並開始新的一輪。

然而，如果在該輪中時代 5 被觸發，遊戲將近結束。完成所有剩餘的行動並和之前一樣進行時代記分。



然後如下進行**終局記分**：

- **史詩旅程**：3/5, 7/9, 11/13, 17 VP 在旅程的每個部分中處於領先位置 (或者打平) 的玩家獲得該部分中較高的分數。
- **大帝國**
 - 每個統治的前哨、農場、城鎮：1 VP
 - 每個統治的封地：3 VP
 - 統治 3 個同類型的地點：3 VP (此處封地視為“百搭”，可以算作任何一種地點類型)。
- **3 先令**：1 VP
- **帶有國王印章的皇家法令卡**：? VP

勝利者

擁有最多 VP 的玩家被授予“這片領土上最受敬仰的人！”如果平手，酒桶中擁有最多硫磺的玩家獲勝 (節制更受到尊敬)。

如果還是平手，
玩家們共同分享勝利。





在她之前的皇后，總是被身披女皇式華服和皇室地位所誘惑。其他人都會被精美的餐具或寢室中奢華的裝飾所催眠。但是**安妮皇后**不會。不，這位紅發的殿下喜歡一些別的：黃金。從她閃閃發光的皇冠到她鍍金的指環，沒有哪個皇后的心像她那樣被這種黃色金屬所佔有。這也並不總是如此，好國王追求仁慈和慷慨的心，而不被對黃金的貪欲所左右。但隨著皇后的美貌日漸消退，她沉溺於他人的奉承和寶物來安撫她內心的恐懼。



丹尼爾國王是一個慷慨厚道的人。他的臣民堅信他是受到了上天的恩賜。然而，**安妮皇后**這樣毫無貴族精神也不懂得該如何治理王國的人總是埋怨國王的仁愛。老國王沒有意識到皇后的不忠，決定把王國交給了**安妮皇后**來管理。他自己帶著他勇敢的騎士，**馬庫斯爵士**，一起去完成高貴的遠征。“我向你告別，我親愛的，”他對皇后說道。然後國王吻了她，他沒有發現這個愛已經不在了皇后的嘴唇上了（或者在她的X部，在那種事情上）。



馬庫斯爵士是一位驍勇善戰的騎士，整個王國都崇敬他。若是在平靜的日子裏，他會幻想著剛成年的農場少女。然而他效忠的國王的心從未動搖。為了他的國王，**馬庫斯爵士**招募部隊並忠誠的執行稅收來資助王國邊境前哨基地的建設工作。有了**馬庫斯爵士**在國王身邊，**丹尼爾國王**制定了多項皇室法令——憲章來鼓勵王國的擴張，特權來獎賞有才能的臣民。



在國王缺席的情況下，國王授予皇后來治理他的公國。於是國王把他的印章借給了她，一枚戒指，只需要在燒熱的紅蠟上這麼一敲，就能把普通平民變成寵臣。**安妮皇后**常常站在皇家塔上凝視著窗外，手指穿過她的紅發與她的寵物蛇**塞繆爾**竊竊私語。“沒有任何東西能比黃金更配我了，”她低聲的說道——而她寵物蛇則發出“嘶嘶嘶嘶”的贊同聲。

饑荒來臨的時候，老國王的心陷入了困境。他懇求僧侶祈求豐收，並贈與教會土地和把財富，以便施捨給窮人們。他忠誠的臣民和神聖的知己，**賈斯丁尼斯牧師**，愉悅的感謝國王贈與教會金庫一大袋先令。“人民珍愛您的仁慈，吾王賢明！願你的名被詩人永世吟唱。”錢幣的聲音在教堂中不斷迴響，“哐啷。哐啷。”





皇后在公眾面前，假裝對國王支持的慈善事業表示同情。但是她暗自憎恨這種消耗國庫的行為！在一個寒冷的夜晚，她披上一件灰暗的翡翠色斗篷偷偷地溜出皇宮，去尋找著名的煉金術士亞瑟伯爵。這位伯爵最著名的莫過於他那些旋轉的齒輪、滑車和一大堆新發明。但是更有謠傳說他會像巫師一樣召喚爆炸，並且還會點石成金！

一天晚上，伯爵和他的寵物貓諾林被一陣敲門聲嚇了一跳。“我是皇后，我的好伯爵，”她說道。“我是來拿我的調合物的。”她小聲的對他說



道，敦促他告訴自己煉金術的秘密。但是當伯爵拒絕她取得這種不穩定的公式時，皇后趁機搶走了伯爵的日記並奪門而出。就在她離開時，伯爵輕蔑的說：“讓惡病降臨這無恥之徒！”諾林目睹了皇后的惡行並若有所思地叫了一聲，“喵。”

安妮皇后收回了給窮人的救濟，撤回了她丈夫的善政，使皇家的寶庫恢復到了往昔的光彩。她的背叛不僅僅觸發了普通民眾的饑荒，同時也抬高了商品的價格。這卻讓油頭粉面的布雷特大人的口袋變得飽滿起來，他是王國中最富有的商人。“好的生意人，像松鼠一樣，從不浪費！”他邊說邊把老鼠趕出了他的蘋果桶。“吱！”



為了瞭解這個大饑荒的嚴重性，國王邀請了農場少女和窮人的朋友，埃裏森小姐，進入皇宮。這個女孩雖然不漂亮但是舉止非常得體。她



栗子色的眼睛像無盡漩渦。她純潔的圓唇生氣時會噉起。甚至她的鎖骨跳躍出來像是在熱情地問候你，“你好。”當她抱著一只小羊，來到國王面前，大膽地為饑餓的農村人說話，“在我們真的被餓死之前驅逐我們吧。”她的羔羊輕輕用顫抖的聲音叫到，“咩”

故事在風車與投石器擴展中繼續發展……

遊戲製作人員

我想要感謝所有參與原創測試的朋友們，Arthur Hartle, Samuel Tham, Brett Barton, Dan Fritz, Andy White, Justin Viessman and James Gall 在這款遊戲亮相以前進行了長時間的測試，給了我很多寶貴的建議——甚至在夜裏兩點！我同樣要感謝“第二波”測試者，其中包括規則編輯 Tim Maylander, Glen Greeson, Eric Gerdts, Michael Gallo, Phil Shearrer and Travis D. Hill. 隆重的感謝我的美術 Justin Schultz，他讓我看到令人驚豔的插畫，獨特的審美和隱藏在藝術中的“瑰寶”。其實 Justin 他自己就是瑰寶！最後，感謝我的好孩子 Elizabeth, Rosalind and Penny 讓爸爸消失在地下室為“他的遊戲”中努力的工作。

HOBBYMIND
桌面遊戲 · 点亮生活

作者：Mark Swanson
美術：Justin Schultz
翻譯者：张语歌

©2017 Odd Bird Games

odd
bird



皇家法令

特權 (遊戲中任何時間使用一次)

憲章 (在遊戲結束時打出)



免費使用弓箭: +1 攻擊力
支付木頭: +2 攻擊力



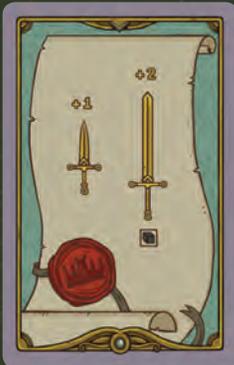
支付食物: 飛行器*
支付木頭: 帆船*



遊戲結束時酒桶中有 2/3 個硫磺: 5/7 vp



東方王國 (按統治的地點數): 3/5/7/9 vp



免費使用短劍: +1 攻擊力
支付鐵礦: +2 攻擊力



支付木頭: 帆船*
支付鐵礦: 潛水器*



如果你擊敗一只怪獸
獲得: 7 vp



西方王國 (按統治的地點數): 3/5/7/9 vp



支付食物: 3 先令
支付木頭和食物: 7 先令



在 1 個公會中達到 3★ 獲得 3 個貨物、3 先令或者
任一種船隻*



北方王國 (按統治的地點數): 3/5/7/9 vp



中部王國 按統治的地點數): 3/5/7/9 vp



支付鐵礦、木頭和食物:
9 先令
支付鐵礦、木頭、食物和
硫磺: 13 先令



在 1 個公會中達到 3★ 獲得
3 個影響力標記*、1 個國王
印章* 或者 1 個念珠*



南方王國 (按統治的地點數): 3/5/7/9 vp



孤立的王國 (按統治的地點數): 5/11/17 vp

*從通用供應堆中抽取



odd
bird