

Game design: Jan Zalewski

Illustrations: Piotr Socha



CIVILIZATIONS

適合 2-5 名玩家

撰寫文明史



Graphic design: Malgorzata Parczewska

GRANNA

遊戲目標：

遊戲結束時，獲得最多幸福點數的玩家獲勝。

遊戲配件：

遊戲中包含以下配件：



遊戲準備：

玩家遊戲準備如下：

備註：在說明書的末尾有2位玩家的變易玩法。

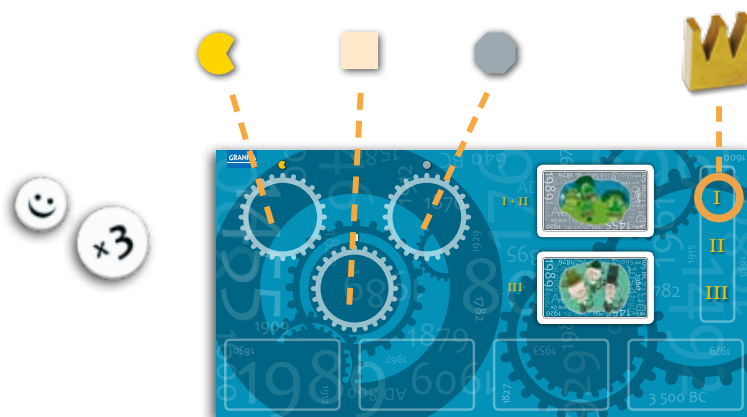
❗ 把遊戲板放在桌子中間。

把木頭，食物，石頭標記物堆放在遊戲板相對應的地方。

將王冠放在時代軌道上的第一個時代上。

❗ 將幸福標記物放在遊戲板旁邊。

❗ 將卡牌分類堆成兩堆卡牌堆。
依照卡牌背面分類洗牌。
將兩個理念卡牌堆，放在遊戲板相對應的位置。

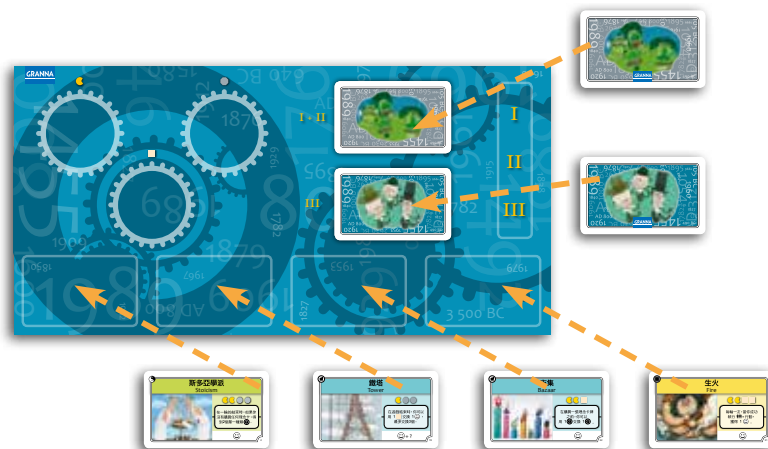


⚙ 從時代 I & II 的卡牌堆
抽4張卡牌，牌面向上，
放在遊戲板的理念軌道上。

⚙ 每位玩家拿取：

- 依選定顏色，一套8張的命令卡。
- 木頭，食物，石頭各一個。

⚙ 選一位起始玩家，拿取部落首領頭盔。



遊戲進行：

遊戲進行三個時代。每個時代都有3輪；每輪依順序有以下4個階段：

命令階段 → 行動階段 → 發展階段 → 清理階段

1. 命令階段

拿取部落首領頭盔的玩家開始進行遊戲。該玩家選擇2張手中的命令卡，
將它們放置在桌上：一張牌面向上，一張牌面向下！

其他玩家依順時針方向做同樣的動作。

一旦所有的玩家都出了2張牌，將牌面朝下的那張卡牌同時翻開向上。

2. 行動階段

玩家執行命令，從最小編號命令開始，結束於最大編號命令。共有以下幾種命令：

1. 偷竊
2. 伐木
3. 狩獵
4. 採石
5. 耍詐
6. 歇息
7. 交易



加倍 不像其它命令可以個別執行；它的作用是使玩家的另外一個命令可以執行兩次。



當有幾位玩家出了相同的命令，就從拿取部落首領頭盔的玩家開始，以順時針方向執行動作。

每個命令的影響強度，取決於多少玩家同時選擇了該命令。

通常一個命令如果正好有2位玩家選擇了它，它的影響強度是最強的。如果一個命令只有被1個玩家選擇了，它的影響強度是比較弱的（但交易命令是例外）。如果有3個或更多的玩家選擇了同一個命令，那麼這命令的影響強度將會是最弱的（甚至可能是沒有任何效果）。

卡牌符號說明：



1位玩家 - 如果只有你一個人選擇了這命令，該回合你要執行這個1人命令的效果。



2位玩家 - 當有另外1位玩家和你選擇了相同命令，該回合你要執行這個2人命令的效果。



3位以上玩家 - 當有至少2位玩家和你選擇了相同命令，該回合你要執行這個3人以上命令的效果。

執行一個命令的效果是強制性的。

有些命令如果被3位或更多位玩家同時選擇了，該命令就沒有任何效果。

例子：

玩家A出了2張命令卡：**偷竊**和**加倍**。沒有其他人出偷竊牌。玩家B也出了加倍牌。由於只有玩家A出了偷竊牌，他可以從一位玩家竊取一個資源。因為有2名玩家出了加倍牌，所以玩家A的加倍牌要執行2人的功用，也就是可以偷竊兩次。因此玩家A可以總共偷竊2個資源。



資源：

共有三種類型的資源：



食物



木頭



石頭

x3

玩家可以出命令卡獲取資源。一個玩家可以擁有的資源數量沒有限制。在特殊的情形下，可能因玩家的資源太多，以致標記物不夠使用，就可以使用3倍標記物。一個有3倍標記物的資源代表有3個資源。

在行動階段結束時，所有玩家將他們打出的命令牌翻過來，牌面朝下放在桌子上。在接下來的幾輪，這些卡牌的擁有者是不可以使用的。只有在時代結束時，玩家才能將這些卡牌拿回手中。

3. 發展階段

從拿取部落首領頭盔玩家開始，以順時針方向進行。每位玩家可以從遊戲板的理念軌道買一張理念卡。



要購買一個理念，玩家必須花費卡牌上所指定的資源。

購買一張卡牌後，牌面向上放在玩家面前。在遊戲進行中，某些卡牌於比賽結束時，可以提供擁有者一些特殊的能力，或幸福點數。購買的卡牌在**購買後的回合**中開始生效。

每次從理念軌道購買了一張理念卡，就從理念牌堆抽一張新卡來取代它，這樣理念軌道就始終有4張理念卡。

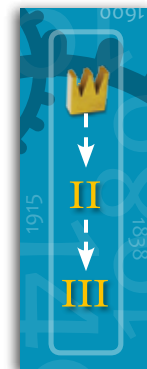
黃金規則

如果一個理念卡的效果和本手冊一般的遊戲規則或其它命令卡牌相衝突，
那麼就以這張理念卡牌的文字說明為準。

4. 清理階段

拿部落首領頭盔的玩家，將部落首領頭盔順時針傳遞給左邊的玩家。

此外，如果每位玩家手中都只剩下2張命令卡，代表時代結束（也就是在3，6，和9輪之後）。玩家從桌上收回他們之前所出的牌面向下的牌。將王冠移動到時代軌道的下一個空格。



備註：在第二個時代結束後，將理念軌道上的所有理念卡拿走。然後從第二個理念卡牌堆（也就是時代III牌堆）拿4張理念卡放在理念軌道上。

一輪遊戲的例子：



在4位玩家的遊戲裡，玩家A為起始玩家。他打出一張牌面向上的伐木命令卡，和一張牌面向下的命令卡。玩家B也打出一張牌面向上的伐木命令卡，和一張牌面向下的命令卡。玩家C打出一張牌面向上的交易命令卡，和一張牌面向下的命令卡。玩家D打出一張牌面向上的採石命令卡，和一張牌面向下的命令卡。現在，所有面朝下的卡牌翻過來使牌面向上：

玩家A: 伐木（2）和狩獵（3）
玩家B: 伐木（2）和加倍（*）
玩家C: 交易（7）和狩獵（3）
玩家D: 採石（4）和狩獵（3）



玩家由最小編號命令開始執行（在這個例子中是伐木（2））

因為有2人出伐木命令，因此玩家A拿3個木頭標記物。玩家B也出伐木命令，並且也出加倍命令，因此他可以伐木兩次，得到6個木頭標記物。

按順序，下一個命令是狩獵。玩家A,C,和D都有出狩獵，所以他們每人都拿一個食物標記物。在接下來是採石命令，只有玩家D出了該牌，所以他拿2個石頭。最後是交易，只有玩家C出了該牌，所以他拿1個食物交換3個木頭。

現在玩家進入到發展階段。

遊戲結束：

第三個時代之後，遊戲結束。

玩家將自己理念卡上的幸福點數和遊戲進行中得到的幸福點數加起來。擁有最多幸福點數的玩家獲勝。如果平手，擁有最多資源的玩家獲勝。如果還是平手，那就平手吧。



2名玩家變易規則

在2人遊戲中，會有一個中立的第三族，**洞穴怪胎**，並且規則被改變如下：

1. 在準備階段，一套未使用的命令卡指定給該洞穴怪胎。
2. 洞穴怪胎拿部落首領頭盔，開始遊戲。
3. 洞穴怪胎出命令卡時也是一張牌面向上，一張牌面向下，但這2張卡牌是隨機選擇的。
4. 洞穴怪胎不執行行動：他們不拿取或竊取資源，也不購買任何理念卡。
他們的命令牌僅用於當一個命令要執行時，決定到底是要執行多少位玩家的命令。因此洞穴怪胎的命令牌會影響命令卡牌的效果強度。
5. 當有出2張偷竊卡時，按照規則玩家需要從別的兩位不同玩家偷竊資源。但是在兩人遊戲裡只能有一位受害者，所以第二個資源要從資源堆裡偷竊。
6. 如同一般規則，部落首領頭盔要依順時針傳給下一位玩家。也就是說，洞穴怪胎要將部落首領頭盔傳給左邊玩家，之後再從右邊玩家拿到部落首領頭盔。



進階2名玩家變易規則

這種種規則只適用經驗豐富的玩家，和已經玩過了基本規則的玩家。
規則被改變如下：

1. 每位玩家拿2套命令卡。一套是玩家自己的，另外一套是中立的部落，但由玩家控制。
遊戲結束時，只有玩家自己的部落才能得分。
2. 在命令階段，玩家依下列順序進行遊戲：
 - a) 玩家1的中立部落
 - b) 玩家2的中立部落
 - c) 玩家1自己的部落
 - d) 玩家2自己的部落
3. 洞穴怪胎不執行行動：他們不拿取或竊取資源，也不購買任何理念卡。
他們的命令牌僅用於當一個命令要執行時，決定到底是要執行多少位玩家的命令。因此洞穴怪胎的命令牌會影響命令卡牌的效果強度。
4. 當有出2張偷竊卡時，按照規則玩家需要從別的兩位不同玩家偷竊資源。但是在兩人遊戲裡只能有一位受害者，所以第二個資源要從資源堆裡偷竊。
5. 部落首領頭盔在兩名玩家間來回傳遞。中立的部落不影響玩家的順序，但是在命令階段，中立部落的順序都是在玩家部落之前。



1. **樂觀主義**：如果玩家執行2次 **+++** 行動，或成功執行**加倍** **+++** 行動，則玩家可以因**樂觀主義**在一輪內得到2個資源。
5. **人道主義**：在玩家回合中，只有因玩家的卡牌效果得到幸福點數時，例如：**孤立別墅**，**匕首**等，那麼玩家就能因人道主義得到額外幸福點數。
8. **消費者主義**：如果在遊戲結束時，玩家沒有任何資源，可以額外獲得2個幸福點數。
11. **匕首**：如果**偷竊**命令是 **+++** 行動，玩家不會獲得幸福點數。
13. **占卜**：當購買一張理念卡牌時，玩家可以偷看理念卡牌堆最上面的一張牌。然後選擇是否要購買這張牌，或購買理念軌道中4張翻開卡牌中的一張（或這輪不購買任何理念卡牌）。如果沒有購買卡牌堆最上面的這一張已偷看的牌，則將這張卡牌放回理念卡牌堆的頂部。
25. **度假**：即使玩家出了**加倍**牌，也只能得到1個幸福點數。
26. **法律**：如果玩家已經在一輪中被偷竊了一次，那麼這玩家在這輪中就不會再被偷竊。該玩家也不會受到**長劍**命令的影響。
28. **家貓**：玩家還是可以因執行**偷竊**，**要詐**，**歇息**，和**倍增**命令得到幸福點數。**倍增**命令如果是 **+++** 行動，只能得到1個幸福點數。
如果一張成功的倍增命令的另外一張命令卡牌是不成功的，就無法獲得幸福點數：只有不成功的命令卡牌本身獲得幸福點數。
29. **輪子**：所獲得的額外資源必須和其他人在交換時所得到的資源同類型。
30. **共同語言**：2張理念卡都必須支付費用；額外的一張理念卡不是免費的。

35. **合理主義**：在遊戲結束時，玩家可以得到和他所擁有的理念卡種類一樣多的幸福點數（也就是可以得到1到4個幸福點數）。

合理主義卡本身也要計算在內。因此玩家因著**合理主義**卡，自然也就已擁有理念卡中的一種。

40. **電影製片**：玩家所擁有的每對理念卡，都可以獲得1個額外的幸福點數，包含這張卡本身。

42. **證券交易所**：食物，石頭，木頭，3種資源為一組。每一組可以獲得2個額外幸福點數，最多可以獲得6個幸福點數。

* * *

19. **鐵塔**，21. **城堡**，23. **地窖**：這些卡牌讓玩家可以用指定的資源獲得額外的幸福點數；最多可以獲得3個幸福點數。

例子：玩家的**地窖**，可以讓玩家用3個食物換3個幸福點數。

9. **釣魚竿**，14. **火藥**，15. **鋤頭**，16. **斧頭**，29. **輪子**：如果執行的命令有**加倍**卡牌，那麼可以獲得的指定資源也會因此而加倍。

例子：有**鋤頭**卡牌的玩家打出**採石**和**加倍**兩張牌。除了正常所得到的石頭之外，**鋤頭**卡牌讓玩家可以得到額外2個石頭（**採石**命令得到額外一個，**加倍**命令又得到額外一個）。

43. **公路**，44. **研究機構**，47. **旅遊**：這些卡牌在遊戲結束時，可以讓擁有最多指定種類理念卡的玩家，獲得額外2個幸福點數。但是，如果和另外一位玩家平手，那麼擁有這些卡牌的玩家就不能獲得額外的幸福點數。