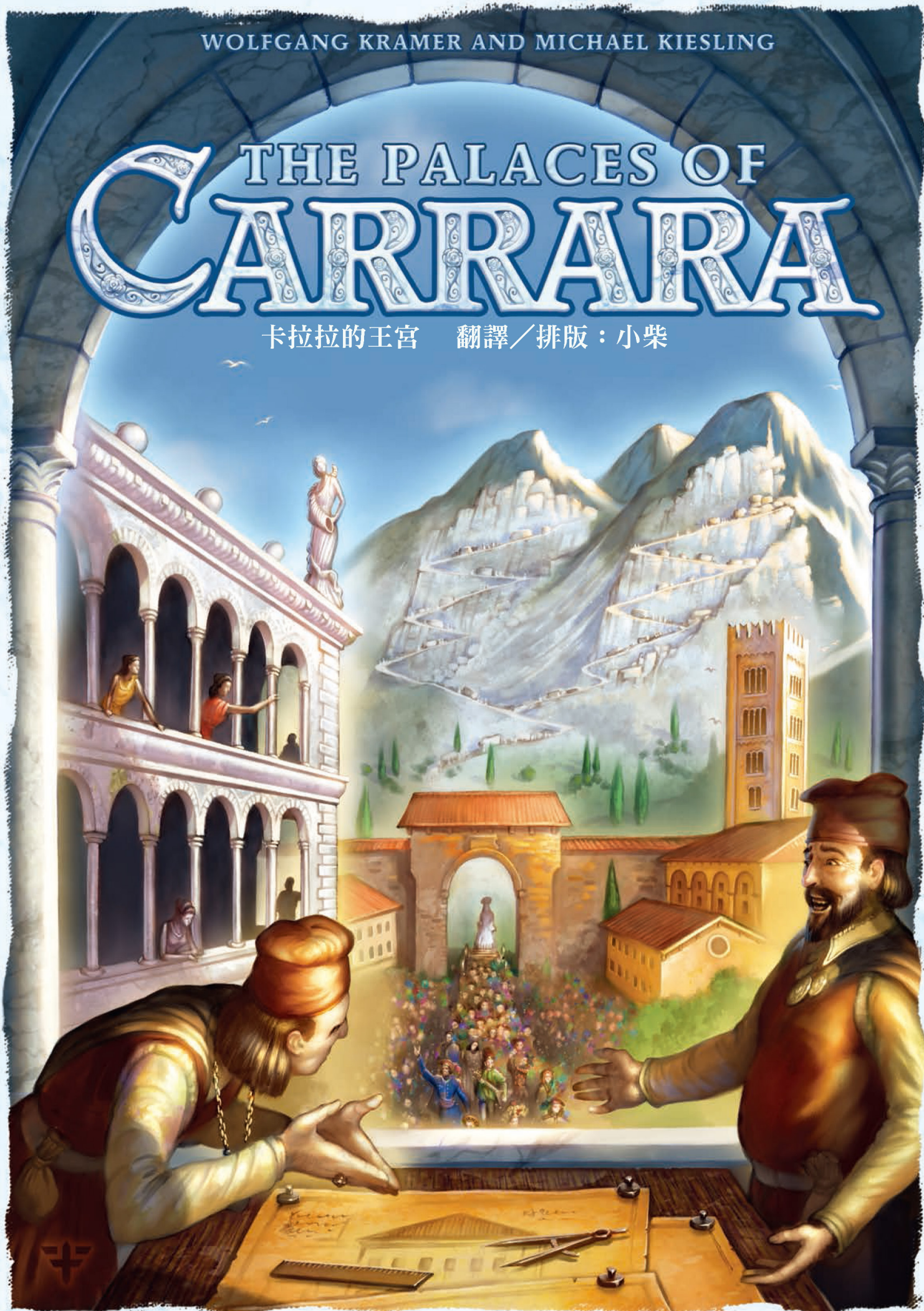


WOLFGANG KRAMER AND MICHAEL KIESLING

THE PALACES OF CARRARA

卡拉拉的王宮 翻譯／排版：小柴



遊戲配件及遊戲設置

在你的第一場遊戲前：
組合輪盤：詳見目標圖板背後的說明。

進行 2 或 3 人遊戲時，
把多的配件放回盒中。

9. 分數標記（4 個 50
／ 100）放到遊戲
圖板旁。



8. 每個玩家拿取他們自己
顏色的 7 個計分標
記，並放到他們自己
面前。接著，每個玩
家拿 1 個標記並放到
計分軌的 0 的位置。
每個玩家現在應該有
6 個標記在他們面前。



7. 把 36 個物件依種類
分類。每種物件各拿
1 個並放到圖板上的
供應區（總共 6 個物
件）。每種剩餘的物
件各 5 個放到遊戲圖
板旁。



1. 首先，把遊戲圖板和目
標圖板放到桌子中央。

2. 每個玩
家拿取
一個玩家圖板
及一個他們所
屬顏色擋板。

當你達成所有 3 個目標時，你可以宣告遊戲
結束。



目標圖板：
遊戲結束條件。



物件

建築物
（這些是玩家可以建造的
建築物）

6. 面朝下洗混 30 個建築板
塊。拿取 9 個建築板塊並
把他們面朝上放到圖板左
下角的區域中。

玩家圖板
(這是玩家建造建築物及計分的地方)

使用有樹在右下角的那面(見插圖)。



一個給 2 - 4 人進行，快速的戰略及策略遊戲。14 歲以上，60 分鐘。

3. 40 個錢幣
(1 元 20 個、5 元 10 個、10 元 10 個) 每個玩家拿取總值為 20 元的錢幣，並放到他們的擋板後。剩餘的錢幣放到圖板旁當作銀行。



城市區
(這裡是城市計分的地方)

輪盤
(這裡是玩家購買方塊的市場)

4. 最近一個有到過義大利或看過義大利照片的玩家為**起始玩家**。起始玩家拿取起始玩家標記以及一個黑色方塊。依照順時針順序，第二位玩家，拿取一個藍色方塊，第三位玩家拿取一個綠色方塊，第四個也就是最後一位玩家拿取一個紅色方塊。現在每個玩家應會有一個不同顏色的方塊，把它們放到擋板後面。



(總共有 42 個方塊，6 種顏色，每種 7 個。)

5. 輪盤分成 6 個區塊 (I - VI)。把上面印有箭頭的那個區塊對準 V。每個顏色的方塊各拿一個放到輪盤上的區塊 I。



布袋

把剩餘的方塊放到布袋裡。



剩餘的建築物形成抽牌堆，放到圖板旁。建築物總共有 6 種並分成兩種類別：城市建築 (20 個畫有橘色背景的)，以及田園建築 (10 個畫有綠色背景的)。



遊戲概覽

每個玩家是王侯家族的主導者。國王下令各家族要建造富麗堂皇的建築物到不同的城市中，建造最尋常的物件會使他們富裕。在特別的時刻，各家族會邀請國王來視察他們的進度。各家族會根據他們在何處建造建築物來獲得分數、金錢，這可以使他們用來獲取更多的建築材料。遊戲結束時，最多分的家族贏得勝利！

遊戲進行

由起始玩家開始，然後按照順時針進行，**每個玩家**在他的回合時執行一個行動。他可以選擇以下的行動之一：

1. 購買方塊
2. 建造建築物
3. 計分

在當前的玩家執行行動後，坐在他左手邊的玩家進行他的回合，依此類推。

行動 1：購買方塊

這個行動讓玩家從輪盤上購買方塊。這些方塊在稍後建造時會用到。

Cost of blocks when in Section I



遊戲一開始：區塊 I 會有每種顏色的方塊各 1 個。（在區塊 I、一個白色方塊花費 6 元、一個黃色方塊花費 5 元、一個紅色方塊花費 4 元，依此類推。）

1. 當你選擇「購買方塊」行動時，你必須順時針轉動輪盤一個區塊。



2. 之後，你必須從布袋裡抽方塊出來，不能偷看，直到總共有 11 個方塊在輪盤上。這些新抽出來的方塊放到區塊 I。



一場遊戲一開始的一個「購買方塊」行動範例：

在順時針轉動輪盤後，玩家從布袋中抽 5 個方塊，不能偷看，並把他方到區塊 I。現在輪盤上總共有 11 個方塊。

3. 你現在可以從你所選的一個區塊購買方塊。每個區塊會指示每種顏色的方塊花費。如果指示的顏色沒有出現，你可以免費拿取該顏色的方塊。你必須至少買一個方塊。拿取一個免費的方塊視同購買一個方塊。

（注意：如果玩家沒有足夠的金錢來購買，而且那裏沒有免費的方塊，請查閱第 5 頁的特殊情況。）如果你可以購買方塊，把對應的金錢付給銀行。你把買來的方塊放到你的擋板後，你的回合結束。

一場遊戲一開始的一個「購買方塊」行動範例：

玩家從區塊 I 購買 3 個方塊：1 個綠色方塊花費 2 元、1 個藍色方塊花費 1 元，以及 1 個黑色方塊免費。他把 3 元付給銀行。
注意：該玩家也可以購買區塊 I 而非區塊 I 中的方塊。



一個發生在遊戲途中的「購買方塊」行動範例：



轉動前

現在，輪盤上有 9 個方塊。玩家開始行動，順時針轉動輪盤一個區塊。轉動輪盤後，玩家接著從袋子抽 2 個方塊，並把它們放到輪盤的區塊 I。現在輪盤上有 11 個方塊。



玩家從區塊 V I 購買 2 個方塊。他付給銀行 1 元（白色方塊 1 元，黃色方塊 免費）。



轉動後

因此，每個「購買方塊」行動根據下列流程：1、玩家順時針轉動輪盤一個區塊。2、玩家增加方塊到輪盤上，讓輪盤上的方塊總數保持 11 個，最後，3、他購買方塊。

有 5 種特殊情況，你現在也許可以跳過閱讀這些情況。遊戲中發生這些情況時，請查閱以下說明：

1、如果輪盤的一個區塊轉回到區塊 I 的時候該怎麼辦？

當玩家轉動輪盤而且方塊從區塊 V I 轉到區塊 I 時，輪盤依舊如往常放足 11 個方塊。如果方塊是從區塊 V I 轉到區塊 I，它們會更加昂貴。

2、如果有玩家付不出錢來呢？

如果，在選擇「購買行動」且轉動輪盤之後，玩家付不出錢購買任何的方塊（因為他沒有足夠的金幣，或者因為那裏沒有免費的方塊），以下狀況發生：該玩家必須拿起它的擋板並向大家展示他的確沒有足夠的錢購買一個方塊。接著，他從銀行拿 2 元。他的回合結束，他不能從銀行拿取金錢後又購買任何方塊。

3、如果布袋裡沒有方塊時怎麼辦？

當布袋是空的狀況，沒有方塊會增加到輪盤上。玩家仍舊可以選擇「購買方塊」行動。玩家將順時針轉動輪盤一個區塊，並且接著購買本來就在輪盤上的方塊。他也可以向大家展示說沒有足夠的錢購買方塊，並從銀行拿 2 元，把錢放到他的擋板後。

4、如果輪盤上是空的，而且布袋裡也沒有方塊時怎麼辦？

如果輪盤上是空的，而且也布袋裡也沒有方塊，玩家必須選擇其他的行動。如果玩家不能選擇其他的行動，它必須拿起他的擋板並向大家展示他無法執行任何其他的行動，接著，他從銀行拿 2 元。只要有玩家建造一個建築物，並把一部分的方塊返回到布袋中時，輪盤按照往常的方式增加方塊。

5、銀行沒有錢了怎麼辦？

雖然銀行裡應該會有足夠的錢，但銀行裡沒有錢是可能發生的。如果發生這種狀況，玩家應該使用其他配件來代替金錢。

行動 2：建造建築物



在這個行動中，玩家可以使用方塊來建造一個圖板上可用的建築物。一旦建造後，玩家把所選的建築物放到他的玩家圖板上。玩家把建築物所需花費的方塊放回布袋中。在看建築行動細節前，底下會仔細說明建築物的種類以及玩家的圖板。這些資訊對適切地了解建造規則非常重要。

每個建築板塊會顯示他的建築種類、一個物件，以及建造這個建築物所需的方塊數量（也就是建造花費）。



建築種類

建造花費

和這種建築相關的物件



9 個隨機選擇的建築物放到圖板上的這些區域。

建築種類

一共有6種不同的建築物。每種建築物會出現5次，花費從1到5。



4種城市建築（橘色）：圖書館、王宮、城門，以及教堂。

2種田園建築（綠色）：城堡及別墅。

玩家圖板

玩家圖板展示了6個城市：Livorno、Pisa、Lucca、Viareggio、Massa、Lerici。每個城市的價值在他們的上部有顯示（x3、x3之類的）。你自己選擇要在哪個城市建造你的建築物。

下部顯示建築物的6種種類。城市，他們的價值以及用來計分的下半部分。（見第7頁「行動3：計分」）



玩家放置他們的建築物到城市的上方（這裡是舉例Pisa）

城市，他們的顏色及價值。



分數（用來計分）

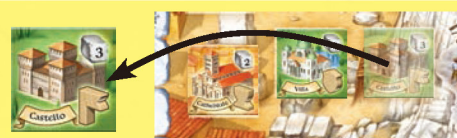
金錢（用來計分）

建造建築物在這個城市可接受的方塊

建築種類（用來計分）

「建造建築物」行動如何進行呢？

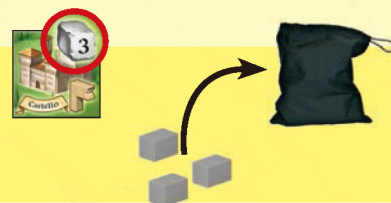
1. 拿取圖板上現有9個可用建築物中的1個（不是從抽牌堆），例如拿取一個花費3的Castello。



2. 建造這個建築物到你的城市中的一個；例如Pisa。



3. 付方塊的花費。花費建築物上指示的方塊數量，並把這些方塊放回布袋。在這個範例中，花費3個方塊。



4. 從抽牌堆抽新的建築物，面朝上補充到空的區域上。如果抽牌堆空了，沒有新的建築物可以補充。當玩家結束建造行動，他的回合結束。



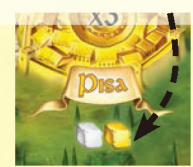
玩家可以在哪個城市建造？

玩家可以放置他們建築物的城市根據建造建築物所花費的方塊顏色而定。玩家可以用不同顏色的方塊，雖然不是一定要這麼做不可。玩家可以建造在。。。

Livorno，只能用白色方塊。



Pisa，只能用白色及黃色方塊。



Lucca，只能用白色、黃色及紅色方塊。x2



Viareggio，只能用白色、黃色、紅色及綠色方塊。



Massa，只能用白色、黃色、紅色、綠色及藍色方塊。

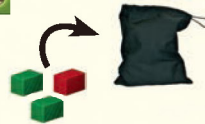


Lerici，可以用任何顏色的方塊。



範例：玩家建造一個別墅。

玩家從圖板上拿取一個要花費3個方塊的別墅，並建造在Viareggio。



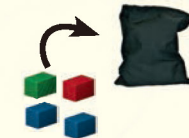
他用1個紅色及2個綠色方塊來付這個花費（3個方塊）他把這些方塊從擋板後拿出來，並放回到布袋中。

注意：因為他用了綠色方塊，所以不能建造在Lucca、Pisa、Livorno，因為這些城市不接受綠色方塊。



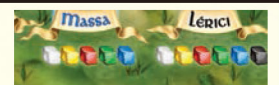
範例：玩家建造了一個王宮。

玩家從圖板上拿取一個要花費4個方塊的別墅，並建造在Lerici。



他用1個紅色、1個綠色方塊及2個藍色方塊來付這個花費（4個方塊）他把這些方塊從擋板後拿出來，並放回到布袋中。

注意：玩家可以建造這個建築物在Massa，因為他用的最廉價的方塊是藍色。那裏有許多為什麼玩家想要建造在比較廉價城市的原因。例如，玩家或許想要在計分階段時獲得金錢而不是分數。（見下方「行動3：計分」）



行動3：計分



這個行動讓玩家獲得金錢、分數（VPs）以及物件。



每個玩家有6個計分標記。因此，玩家可以在遊戲中做這個行動6次。



玩家可以怎麼計分呢？

* 玩家可以從建築物計分（依種類）。



* 玩家可以從一個城市計分。






玩家為一個種類的建築物計分。
只有在你圖板上的建築物才會計分。

1. 選擇你想要計分的建築物種類。你必須至少有一棟該種類的建築物，而且是還沒計分過的。接著，你為該種類的建築物計分。例如，2棟「圖書館」。接著，你馬上獲得金錢及／或者分數，根據該種建築物建造在哪個城市而定。



2. 決定你會獲得多少金錢或分數：要這麼做，把建築物的花費乘上該建築物建造的城市價值。

例   = 
花費 3 X 3 元 = 9 元

這個玩家從他建造在 Pisa 的圖書館獲得 9 元。

  = 
花費 2 X 1 分 = 2 分

這個玩家從他建造在 Massa 的圖書館獲得 2 分。



在這個計分行動中，玩家總共獲得 9 元及 2 分。為每個計分的建築物拿取一個對應種類的物件。在這個範例中，拿 2 本書 （物件分配給圖書館板塊）。

注意：玩家只會從每個計分的建築物獲得 1 個物件，不論計分的建築物的花費或者城市的價值。如果供應區沒有足夠的該種類物件，你不會獲得任何東西（或者只有在這些物件還能拿時才會得到）。然而，玩家總是會得到分數或金錢！

接著，你把你的一個計分標記





放到你的玩家圖板上，你剛計分的該種建築物區域上。






繼續我們的範例，這裡玩家要把計分標記放到圖書館上。

範例：玩家為他的 2 個王宮計分。這 2 個王宮在 Massa。

  = 



花費 5 X 1 分 = 5 分

他的王宮花費 5，玩家獲得 5 分。

  = 

花費 1 X 1 分 = 1 分

他的王宮花費 1，玩家獲得 1 分。

因此，這個玩家總共獲得 6 分。玩家也會為每個王宮獲得 1 個皇冠，總共 2 個皇冠  .



他把他的一個計分標記  放到他玩家圖板上的王宮區域。

3. 馬上依據你獲得的分數，移動你計分軌上的計分標記。金錢及物件放到你的擋板後面。

每個玩家每場遊戲只能為每種建築物計分一次。
玩家不能用其他玩家的玩家圖板來做計分行動。

玩家為一個城市計分。

城市計分用遊戲圖板上的城市區塊來計分。城市區塊只會用來計分，不能建造建築物在那裏。)

1. 你選擇你想要計分的城市。然而，必須先滿足以下兩種條件：

首先，這個城市必須還沒被計過分（被任何玩家）。換句話說，圖板上該城市還沒有被放置一個計分標記。
第二，你必須建造至少 2 個建築物（在Livorno、Pisa或者Lucca）或者 3 個建築物（在Viareggio、Massa或者Lerici）於你的玩家圖板上欲計分的城市上。

如果這兩個條件達成，你根據計分的城市獲得分數或金錢。



2. 要決定你可以獲得多少金錢或分數，你首先把你所有欲計分城市中的建築物花費加總，接著你把這個總數乘上城市的價值。

在Massa：(1 + 3 + 5) x 1 = 9

(1 + 3 + 5) X 1 分 = 9 分

你同時也為每個計分城市中的建築物拿取 1 個物件。在我們的範例中：1 個皇冠、1 個城門及 1 個旗幟。

注意：玩家總是從每個城市中獲得 1 個物件，無論它們的花費或是佔據的城市是什麼。如果供應區沒有足夠的該種類物件，你不會獲得任何東西（或者只有在這些物件還能拿時才會得到）。然而，玩家總是會得到分數或金錢！



接著你把你的一個計分標記放在圖板上，你剛計分的城市區域上。

範例：玩家為Pisa計分。

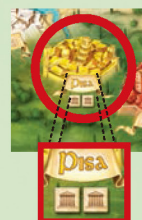


玩家滿足兩個條件：Pisa沒有上沒有計分標記，而且該玩家建造了 2 個建築物（最低要求）在他玩家圖板上的Pisa。他加總他的建築物花費，並乘上該城市的價值：

(2 + 4) x 3 = 18

花費 (2 + 4) X 3 元 = 18 元


他總共從銀行拿取 18 元並放到擋板後。他同時也為每個他在Pisa的建築物獲得 1 個物件：。他把他的計分標記放到遊戲圖板上Pisa的城市區域。接著，他的回合結束。遊戲中，沒有其他玩家能夠再為Pisa計分。



3. 馬上依據你獲得的分數，移動你計分軌上的計分標記。金錢及物件放到你的擋板後面。每個城市每場遊戲只能被計分一次。一旦玩家已經完成計分，他的回合結束。

額外購買

在**每個行動**（1：購買方塊、2：建造建築物、3：計分）之後，你可以執行一個額外的購買行動。

你可以從圖板上購買 1 個物件。要這麼做，只需要拿取一個可拿的物件，把它放到你的擋板後，並付 10 元  給銀行。



如果圖板上沒有物件的話，沒有物件可以被購買。圖板上的物件不會補充。

遊戲結束

遊戲會在以下兩種方式之一出現時結束：

1、最後一個圖板上的建築物被建造時。

遊戲在最後一個建築物（也就是第 30 個建築物）被一個玩家從圖板上移走並建造時結束。遊戲輪次會全部跑完，讓每個玩家都有相同的輪次。最後一輪後，玩家進行最終計分。

或者

2、玩家完成目標圖板上的 3 個目標，並宣告遊戲結束。

三個目標

總共有三個目標印在目標圖板上。這會影響遊戲結束的時刻及最終計分时玩家獲得的分數。

非常重要：每個目標的資訊總是代表一個最低要求！

目標 1（首席卡，咖啡色）：

你必須至少完成 4 個計分行動。這只是遊戲結束的目標，玩家遊戲結束時不會因為這個目標獲得分數。

目標 2（物件卡，紫色）：

你必須收集一個特定數量的物件：

- 4 人遊戲時 6 個物件，
- 3 人遊戲時 7 個物件，
- 2 人遊戲時 8 個物件。

最終計分时，每個玩家為每個物件獲得 3 分。

（見第 11 及 12 頁的最終計分範例。）

目標 3（建築卡，灰色）：

你擁有的建築物花費總數要達成：

- 4 人遊戲時 20 個建築方塊，
- 3 人遊戲時 25 個建築方塊，
- 2 人遊戲時 30 個建築方塊。

遊戲結束時，每個玩家獲得等同於他所有建築物花費加總總值的分數。

（見第 11 及 12 頁的最終計分範例。）



額外分數卡（綠色）在基本版的遊戲中**不會用到**！

宣告遊戲結束：

1、如同往常，玩家執行3個行動中的一個。在他完成**所有的3個目標**後（見上一頁），他可以宣告遊戲結束。他拿起他的擋板向大家展示他已經收集到所許的物件數量。玩家可以清楚地看到其他兩個目標（**計分4次及建築物的總花費**）。（玩家可能在他的回合一開始就已經完成3個目標。他可以先決定不要宣告遊戲結束。無論如何，玩家也可以在他的回合一開始就宣告遊戲結束。）

2、玩家馬上為宣告遊戲結束獲得**5分**。

3、接著，當輪繼續進行直到結束，所以每個玩家都會有相同的回合數。注意：這輪尚未進行的玩家不必一定要執行最後一個行動。其他玩家不能宣告遊戲結束，即使他已經完成3個目標也不行。

4、遊戲現在結束，玩家進行**最終計分**。

其他可能會發生的特殊情況：

當一個玩家宣告遊戲結束但是卻還沒完成所有的3個目標時會怎麼樣？如果玩家宣告遊戲結束時，拿起他的擋板，並且揭漏他尚未完成所有的3個目標，遊戲按照一般流程繼續進行。遊戲會在任何玩家（同一個或另一個）宣告遊戲結束，且所有的3個目標都達成時結束。另一方面來說，遊戲也會在最後一個建築物從圖板上移走並被建造時結束。







記住：

- 為了要宣告遊戲結束，玩家**必須完成所有3個目標**。即使超過目標的需求，也算完成。
- **每個**玩家在最終計分時獲得分數，無論目標的數量有沒有完成。
- 最終計分總是在遊戲結束時發生，無論是否是由最後一個建築被一個玩家建造後所引發的遊戲結束。

最終計分

遊戲結束時，所有玩家獲得分數。


每個玩家獲得以下分數：

- 每個收集的物件3分（紫色物件卡）， = 
- 建築物的總花費換算成分數（灰色建築卡）， X = 
- 5塊錢 = 1分。 = 

遊戲結束－最終計分範例

四人遊戲範例：

玩家已經完成所有3個目標，而且宣告遊戲結束。

- 1、他已經計分4次，但是他不會因為這個獲得任何分數。
- 2、他收集了7個物件，他為每個物件獲得3分，7個物件X3分=21分.
- 3、他的建築物總花費是23：1+4+3+5+2+3+5=23分。





$$\textcircled{1} + \textcircled{4} + \textcircled{3} + \textcircled{5} + \textcircled{2} + \textcircled{3} + \textcircled{5} = \textcircled{23}$$

- 4、他剩4元，4元=0分.

他總共獲得44分，並根據獲得的分數移動他計分軌上的計分標記。（另一個範例在下一頁。。。）

兩人遊戲的範例：

玩家沒有宣告遊戲結束，因為他只完成3個目標中的1個。

- 1、他計分五次 ，但是這不會給他任何分數（目標達成）。
- 2、他收集了6個物件 （目標沒有達成）。他每個物件都可以得3分 。
 $6 \text{ 個物件} \times 3 \text{ 分} = 18 \text{ 分}$ .
- 3、他的建築物總花費示25（目標沒有達成）： $2 + 4 + 4 + 3 + 5 + 1 + 2 + 4 = 25 \text{ 分}$ 。

$$\text{2} + \text{4} + \text{4} + \text{3} + \text{5} + \text{1} + \text{2} + \text{4} = \text{25}$$

- 4、他遊戲結束時剩下31塊錢 ： $30 \text{ 元} / 5 = 6 \text{ 分}$ 。（剩餘無法整除的錢不會有任何分數）

他總共獲得49分，並根據所得到的分數移動計分軌上的計分標記。

平手判定

平手時要怎麼解決？

如果有二或多個玩家遊戲結束時最高分，那麼有最多方塊的玩家獲勝。不用管方塊的顏色。如果還是平手則共享勝利。

遊戲概覽

第一場遊戲前，把以下這幾點念給玩家們聽：

- 在這個遊戲中，你將需要從輪盤上購買方塊，並使用它們來建造建築物。你要用金錢來買這些方塊。
- 一但購買後，你把你買來的方塊放到擋板後。
- 當你建造一個建築物，你從圖板上拿取建築物物，並放到你的玩家圖板上其中一個城市上方。你把用掉的方塊放回布袋。
- 在建造一些建築物後，你會想要計分。你可以根據建築物的種類或者城市計分。當計分時，建築物會給你金錢、分數及物件。金錢可以用來買更多的方塊及建築物，然而分數及物件則在宣告遊戲結束時會用到，而且在最終計分時非常有用。
- 遊戲在最後一個建築物從圖板上被移走並建造時結束，或者當玩家宣告遊戲結束時結束。在這之後，玩家進行最終計分，每個玩家會獲得分數。最終計分後最高分的玩家獲勝。

策略提示

第一場遊戲前，把以下這幾點念給玩家們聽：

- **第一場遊戲請不要使用擴充配件！**
- 你很少會在每個城市都建造建築物。
- 遊戲中，每個玩家會有機會計分6次。為了要宣告遊戲結束，玩家只需要宣告計分4次，如此一來，玩家不是一定要用完他所有的6個計分標記。
- **注意你的對手！為遊戲圖板上的城市計分通常是勝利的關鍵！**
- **注意你的對手！有人準備要宣告遊戲結束了嗎？**
- **金錢很重要！至少在一些會在計分時給你金錢的城市中建造建築物！**

Z-MAN
games

© 2012 Hans im Gl, ck Verlags-GmbH
English version by:

© 2012 Z-Man Games, Inc.
3250, F.-X.-Tessier Street
Vaudreuil-Dorion, QC J7V 5V5, Canada
For questions, comments and requests:
www.zmangames.com
info@zmangames.com

設計師想要感謝許多玩家，他們花了很多時間測試這款遊戲。

設計師：Wolfgang Kramer 及 Michael Kiesling
插圖：Franz Vohwinkel
規則編輯：Gregor Abraham,
Magret Brunnhofer, Hanna & Alex Weiss
中文翻譯：小柴
特別感謝：radley Eng-Kohn

翻譯／排版：小柴

THE PALACES OF CARRARA

卡拉拉的王宮擴充

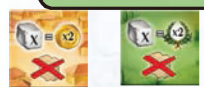


基本規則不變，增加
底下的額外的規則：

1. 玩家使用他們有建築類別區域那面的玩
家圖板。



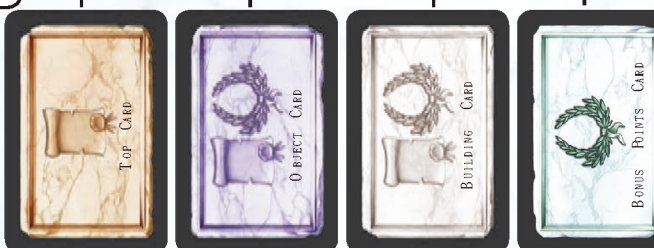
2. 8個升
級板塊
放到遊戲圖板
旁。



3. 花費8個方塊的6個建築物面朝
上放到遊戲圖板旁。

4. 31張卡片（6張咖啡色首席卡、8張紫色物
件卡、9張灰色建築卡，及8張綠色額外分數
卡）根據顏色分別洗混，並面朝下形成4個牌
堆。從每個牌堆各抽第一張卡片，放到目標圖
板上的對應區域。剩餘的卡片不會用到，並放
回盒中。不同卡片更詳細的說明，見第5到第
8頁。

第一場用擴充的遊戲：使用4張左上角印有2的卡片。



遊戲進行

使用擴充的遊戲規則和基本遊戲相同，此外還增加了以下的規則：

行動 1：購買方塊



購買方塊不轉動輪盤

當玩家選擇「購買方塊」行動時，他必須選擇要轉動輪盤或不轉動輪盤。當他選擇不轉動輪盤，玩家也不增加方塊到輪盤上。否則，這個行動的規則和基本遊戲相同不變。



範例：「購買方塊」行動不轉動輪盤。

總共有 8 個方塊在輪盤上。玩家決定不轉動輪盤，所以也不增加方塊到輪盤上。



玩家從區塊 V I 拿取黃色方塊，這個方塊免費。

有兩個重要的理由說明為什麼玩家不想要轉動輪盤：他不要增加方塊到輪盤上，而且他想要的方塊已經是最便宜的了。



這會導致另一個特殊情況：

如果輪盤空了，但是布袋裡還有方塊會怎樣？

如果輪盤空了，但是布袋裡還有方塊，如果他也轉動輪盤的話，玩家只能選擇「購買方塊」行動。選擇「購買行動」卻不轉動輪盤是不可以的，因為玩家將不會從輪盤上買到任何方塊。

行動 2：建造建築物



玩家現在可以建造花費 8 個方塊的建築物。他們可能也會改建一個已經建造的建築物。

每個種類的第 6 個建築物加到 30 個建築物中。每種新的建築物都有個 8 個方塊的花費。



這 8 花費的建築物面朝上放到遊戲圖板旁。你可以建造這些板塊中的一個，就如同你從圖板上拿取 9 個建築物中的一個一樣。要這麼做，你必須把 8 個方塊放回布袋中。8 花費的建築物也可以被用來改建一個已經建造的建築物（見下一頁）。一但所有的 8 花費建築物都被拿光，則沒人可以再拿來蓋。

當玩家建造一個 8 花費的建築物，他馬上拿取一個他所選的升級板塊，並把它放到對應的建築類別區域，或者他圖板上的城市。升級板塊是這 8 個：




城市用的升級板塊

建造類別區域的升級板塊

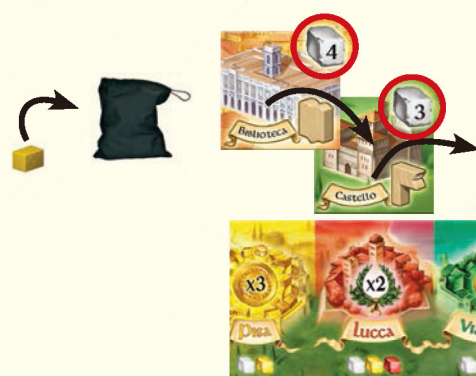
（見第 4 頁升級版塊的細節說明）

改建一個建築物

1. 你可以藉由用一個較高花費的建築物取代並**改建**你任何一個已經建造的建築物。
2. 當你選擇要**改建**一個建築物，你只需要**花費**建築物的**差額**即可（方塊的顏色限制和建造時相同）。
3. 新的建築物可以是**相同或不同種類**的建築物。（如右圖，城門花費3個方塊，由花費8個方塊的城堡所取代。差額5個方塊用以下這些方塊給付：。）
4. 被取代的建築板塊放回到遊戲盒中（並且從遊戲中移除），然而新的建築物取代了它的位置。



範例：在Lucca，玩家用花費4的圖書館取代花費3的城堡。他從圖板上拿取一個花費4的圖書館。接著，它付差額1個方塊（他用黃色方塊）到布袋中。城堡（花費3）退回到盒中，圖書館現在取代了城堡的位置。最後，玩家翻開一個新的建築物，然後他的回合結束。



行動3：計分



玩家圖板現在顯示了兩個建築類別區域。這些區塊及城市可以被升級。

建築類別區域

1. 現在你的玩家圖板下部有8個不同的計分選項。如果你選擇兩個建築類別區域中的一個，你必須已經建造**至少1個**對應類別的**建築物**（城市或田園）。和其他計分區域一樣，根據你所選的建築類別區域，你獲得分數或金錢。



如果玩家使用這個區域計分，他拿取它的城市建築花費總值X 1元的金錢。



如果玩家使用這個區域計分，他拿取它的田園建築花費總值X 1分的分數。

2. 要決定你可以獲得多少分數或金錢，你首先必須加總所有你的城市（橘色）或田園（綠色）建築物的花費總值。你把這個總值乘上建築類別區域的數值。

範例：玩家選擇城市建築（橘色）計分區域：（花費3 + 2 + 2）X 1元 = 7元。


$$((3 + 2 + 2) \times 1) = 7$$

接著，你把你的**計分標記**  放到所選的建築類別區域上。在這個範例中，把它放到城市建築計分區域上。



範例：玩家為他已經建造的田園建築計分（綠色）。



玩家有 3 個田園建築，花費為 1、3 及 4：他加總建築物的花費總值，並且乘上建築類別區域的數值：（花費 1 + 3 + 4）X 1 分 = 8 分。玩家獲得因為他的田園建築獲得 8 分。接著，他把他的一個計分標記  放到田園計分區域上。

3. 你接著依據你獲得的分數，移動你的計分軌上的計分標記，並且／或者把你的金錢放到你的擋板後。每個玩家每場遊戲只能為他們的建築類別區域計分一次。

注意：玩家在計建築類別區域的分數時，不會獲得任何的物件！





升級版塊－增加一個城市或者一個建築類別區域的數值。

當玩家建造一個花費 8 個方塊的建築物，它馬上拿取一個他所選的升級板塊。玩家在建造一個花費 8 的建築物後，只能拿取一個升級板塊。這 8 個升級板塊分別是：




所選的升級版塊必須要是可被拿取的。一但升級板塊被拿取後，沒有其他玩家可再選擇它。玩家不必一定要選擇和他建造 8 花費的建築物所在城市的對應顏色板塊。在獲得一個升級板塊後，玩家馬上把它放到他的圖板上，對應顏色的城市或者建築類別區域上！升級板塊改變被蓋住的舊的數值！

範例：玩家剛蓋了一個花費 8 個方塊的教堂在 Viareggio。他拿取 Lucca 升級板塊，並且把它覆蓋到他的圖板上的 Lucca 城市。

從現在起，每當他為該城市中的建築物計分或者當他為 Lucca 城市計分時，玩家會使用這些數值： 及 。



範例：遊戲中，玩家為 Lucca 計分。

$(\text{x2} + \text{x3}) \times \text{x1} =$  玩家為 Lucca 計分並獲得 5 元及 1 5
 $(\text{x2} + \text{x3}) \times \text{x3} =$  分，它同時也獲得 1 個皇冠和 1 個
 城門。 

最終計分

遊戲結束時，所有玩家如同基本遊戲一樣獲得分數，並增加以下兩項：

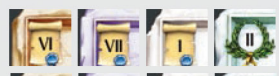
- 任何物件卡上沒有計到分的物件都值 1 分；
- 任和由額外分數卡中獲得的分數。

策略提示

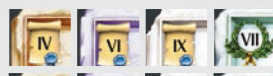
在你第一場使用擴充的遊戲前，先閱讀以下各點：

- 玩家可以選擇玩他們所選的卡片。在這個情況下，卡片的編號不重要。
- 如果有需要的話，每個玩家應該閱讀 3 張目標卡以及額外分數卡的細節及對應的範例（見第 5 到第 8 頁）。
- 你也可以試試以下的組合：

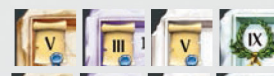
偉大的自由



倍數



火霸王



雙重麻煩



全體城市



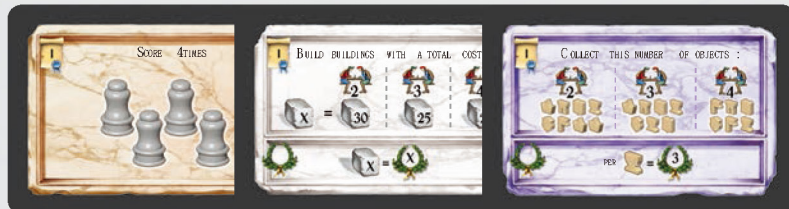
4 條龍



卡片細節

記住：再一次提醒，所有目標卡都指示一個最低需求。

3 個基本遊戲中的目標



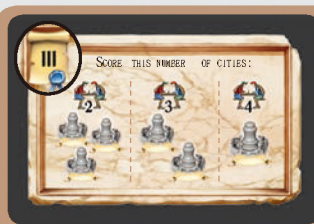
這 3 張卡用在基本遊戲中，而且全都已經印在目標圖板上了。在使用擴充的遊戲中，它們和其他卡片一樣可用，而且應該要在各自的牌堆中洗混。它們可以隨機被抽取，或者由玩家挑選。

6 張首席卡（咖啡色）：目標必須被完成來宣告遊戲結束！沒有分數！



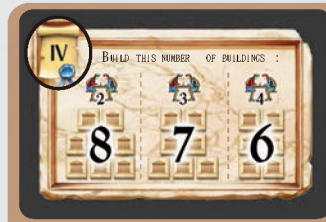
目標：你必須建造特定數量的花費 5 或 8 的建築物。

- 4 人遊戲時 2 棟
- 3 人遊戲時 3 棟
- 2 人遊戲時 4 棟



目標：你必須為特定數量的城市計分。

- 4 人遊戲時 1 個城市
- 3 人遊戲時 2 個城市
- 2 人遊戲時 3 個城市



目標：你必須有特定數量的建築物。

- 4 人遊戲時 6 棟
- 3 人遊戲時 7 棟
- 2 人遊戲時 8 棟



目標：你必須收集特定數量的金錢。

- 4 人遊戲時 20 元
- 3 人遊戲時 25 元
- 2 人遊戲時 30 元



目標：你必須在計分軌達到一個特定數量的分數。

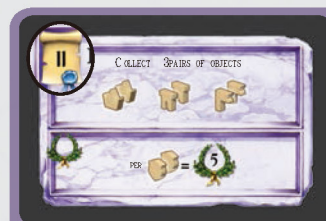
- 4 人遊戲時 20 分
- 3 人遊戲時 25 分
- 2 人遊戲時 30 分

這張卡進場，最終計分時：所有玩家每 2 元獲得 1 分（而非原本的 5 元 1 分）。

範例：遊戲結束時：

玩家 A：= 6
 玩家 B：= 4
 玩家 C：= 15

8 張物件卡（紫色）：上半部顯示一個要完成宣告遊戲結束必須有的物件。下半部顯示玩家可以在最終計分時可以獲得的分數！



目標：你必須收集 3 X 2 組相同物件（一對）。（4 個相同的物件視為 2 對，6 個視為 3 對）

最終計分：你每對物件獲得 5 分。

範例：玩家遊戲結束時有 4 個相同的物件：



它沒有足夠的物件完成這個目標。他仍舊可以為這 2 對物件獲得 10 分。

範例：遊戲結束時，玩家有 8 個物件：



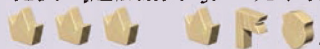
分數：玩家有 3 對及 2 個不同的物件。他因為這 3 對獲得 15 分，以及為這 2 個不同的物件獲得 2 分。這總共給他 17 分。
 提醒：所有的物件卡：任何卡片上沒有計到分的物件都值 1 分。



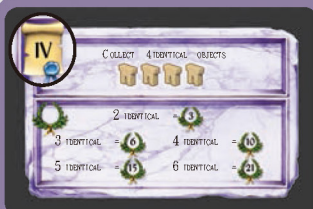
目標：你必須收集 2 X 3 組相同的物件（三條）。（6 個相同的物件視為 2 組三條）

最終計分：你每組收集的三條獲得 7 分。

範例：遊戲結束時，玩家有 6 個物件：



分數：他沒有達成目標。他獲得 7 分，因為他有 3 個皇冠，以及 3 個其他的物件可以獲得 3 分（1 個皇冠、1 個旗幟及 1 個徽章）。這總共給他 10 分。



目標：你必須收集 4 個相同的物件（四條龍）。

最終計分：

- 1 對 3 分
- 1 組三條龍 6 分
- 1 組四條龍 10 分
- 1 組五條龍 15 分
- 1 組六條龍 21 分

範例：玩家遊戲結束時有 7 個物件：



分數：他已經達成目標。他因為 4 個聖杯獲得 10 分，3 個城門獲得 6 分。這總共給他 16 分。



目標：你必須收集一對（2 個相同的物件）及一組四條龍（4 個相同的物件）。（6 個相同的物件視為一組四條龍及一對）

最終計分：每組 1 對及 1 組四條龍，你獲得 20 分。

範例：玩家遊戲結束時有 8 個物件：



分數：他已經達成目標。玩家因為四條龍（4 個城門），以及一對（2 個書本）獲得 20 分。他也因為 2 個旗幟獲得額外的 2 分（每個 1 分）。這總共給他 22 分。



目標：你必須收集 4 種不同的物件。

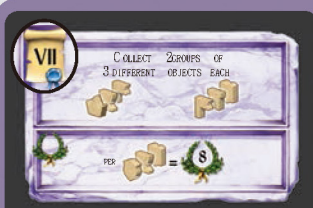
最終計分：

- 2 種不同的物件 3 分
- 3 種不同的物件 7 分
- 4 種不同的物件 12 分
- 5 種不同的物件 18 分
- 6 種不同的物件 24 分

範例：玩家遊戲結束時有 7 個物件：



分數：他已經達成目標，因為他收集了至少 4 種不同的物件。他因為 5 種不同的物件獲得 18 分。另外 2 個不同的物件讓他獲得 3 分。這總共給他 21 分。



目標：你必須收集 2 X 3 個不同的物件。

最終計分：

每組不同的 3 個物件可以讓你獲得 8 分。相同內容的群組一樣會給予分數，只要每個群組中的 3 個物件都不同就可以。

範例：玩家遊戲結束時有 7 個物件：



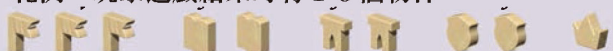
分數：他已經達成目標。他因為他的 2 組不同的物件各獲得 8 分（總共 16 分）他為剩餘的 1 個物件獲得 1 分。這總共給他 17 分。（每個群組中有什麼無所謂，只要是 3 個不同的就可以）



目標：你必須收集 3 X 至少 2 個相同的物件（一對）。（4 個相同的物件視為 2 對，6 個相同的物件視為 3 對）

最終計分：最多 3 組相同的物件相乘。乘出來的結果就是你獲得的分數。一組是由 2 到 6 個相同的物件所組成。

範例：玩家遊戲結束時有 10 個物件：



分數：他已經達成目標，因為他收集了至少 3 對物件。他把他的 3 組數量最多的群組相乘：3 個旗幟 X 2 個書本 X 2 個城門，總共是 12 分（3 X 2 X 2 = 12 分）。他的 2 個徽章及 1 個皇冠的分數另計（每個 1 分），共 3 分。這總共給他 15 分。

9 張建築卡（灰色）：上半部顯示一個要完成宣告遊戲結束必須要有的目標。下半部顯示玩家可以在最終計分時可以獲得的分數！



目標：你必須在 3 個不同的城市中，建造 2 個建築物。

最終計分：

2 個建築在不同城市的分數

- 1 1 分 Livorno • 5 分 Viareggio
- 9 分 Pisa • 3 分 Massa
- 7 分 Lucca • 1 分 Leri

範例：玩家建造 4 個建築物在 **Pisa**、2 個建築物在 **Massa**、及 1 個建築物在 **Leri**。他沒有完成這個目標。分數：他有 4 個建築物在 **Pisa**，獲得 18 分（2 X 9 = 18 分），2 個建築物在 **Massa**，獲得 3 分，1 個建築物在 **Leri**，獲得 0 分，這總共給他 21 分。雖然有 4 個建築物在 **Pisa**，仍舊只算在 1 個城市中。



目標：你必須在2個不同的城市中建造3個建築物。

範例：玩家建造了3個建築物在**Lucca**、4個建築物在**Massa**，以及6個建築物在**Lerici**。分數：他達成目標。在**Lucca**的3個建築讓他獲得11分、在**Massa**的4個建築讓他獲得5分，以及在**Lerici**的6個建築物讓他獲得4分。這總共給他20分。

最終計分：建造3個建築物在...
• **Livorno** 17分 • **Lucca** 11分 • **Massa** 5分
• **Pisa** 14分 • **Viareggio** 8分 • **Lerici** 2分



目標：你必須在1個城市中建造4個建築物。

範例：玩家建造5個建築在**Lerici**，讓他足以達成目標。分數：他因為建造5個建築物在**Lerici**獲得3分。

最終計分：建造4個建築物在...
• **Livorno** 23分 • **Lucca** 15分 • **Massa** 7分
• **Pisa** 19分 • **Viareggio** 11分 • **Lerici** 3分



目標：你必須建造一個方塊花費8的建築物。
最終計分：建造花費8的建築物在...

範例：玩家建造一個花費8的建築物在**Lucca**。
分數：他有達成目標並因為這個建築物獲得19分。

範例：玩家建造兩個花費8的建築物在**Massa**。
分數：他有達成目標並因為這兩個建築物獲得16分。

• **Livorno** 34分 • **Lucca** 19分 • **Massa** 8分
• **Pisa** 26分 • **Viareggio** 13分 • **Lerici** 4分



目標：你必須建造特定數量的田園建築：

- 4人遊戲時2個田園建築
- 3人遊戲時3個田園建築
- 2人遊戲時4個田園建築

範例：在4人遊戲中，玩家建造了3個田園建築，足以達成目標。分數：他為每個田園建築獲得6分，總共得18分。（3個田園建築X6分=18分）

最終計分：每個田園建築獲得6分。

範例：在4人遊戲中，玩家建造了1個田園建築，沒有達成目標。分數：他為每個田園建築獲得6分，總共得6分。（1個田園建築X6分=6分）



目標：你必須建造特定數量的城市建築：

- 4人遊戲時4個城市建築
- 3人遊戲時5個城市建築
- 2人遊戲時6個城市建築

範例：在4人遊戲中，玩家建造了7個城市建築，足以達成目標。分數：他為每個城市建築獲得3分，總共得21分。（7個城市建築X3分=21分）

最終計分：每個田園建築獲得3分。

範例：在3人遊戲中，玩家建造了3個城市建築，沒有達成目標。分數：他為每個城市建築獲得3分，總共得9分。（3個城市建築X3分=9分）



目標：你必須在3個不同的城市中建造至少2個建築物。

範例：玩家建造了2個建築物在**Livorno**、3個建築物在**Pisa**、2個建築物在**Viareggio**，以及3個建築物在**Massa**。分數：他已經達成目標，這三個有最多建築物的城市在最終計分計算。他把這些城市的建築物數量相乘，不用管建築物的花費。這總共給他：2個在**Livorno**的建築物X3個在**Pisa**的建築物X3個在**Massa**的建築物=18分。

最終計分：最多3個城市，城市的數量相乘。乘出來的結果就是你獲得的分數。不用管建築物的花費。



目標：你必須建造特定數量的田園及城市建築：

- 4人遊戲時2個田園及城市建築
- 3人遊戲時3個田園及城市建築
- 2人遊戲時4個田園及城市建築

範例：在3人遊戲中，玩家建造了4個城市建築，花費分別是5、4、2、2；以及2個田園建築，花費分別是4及1。玩家沒有達成目標。分數：他有兩對：第一對：城市建築（5）+田園建築（4）=9分。第二對：城市建築（4）+田園建築（1）=5分。另外兩個城市建築沒有形成一對，不計分。

最終計分：你從一對城市及田園建築中獲得分數；一對的建築花費加總=獲得的分數。單棟建築=0分。

範例：在2人遊戲中，玩家建造了4個城市建築，花費分別是4、4、3、1；以及4個田園建築，花費分別是5、4、2、1。他有達成目標。分數：他有四對：第一對：4+5=9分。第二對：4+4=8分。第三對：3+2=5。第四對1+1=2分。這總共給他24分。

8張額外分數卡（綠色）：這些卡片不會顯示一個必須達成遊戲結束的目標。它們只是提供最終計分時的額外分數！

所有的額外分數卡：玩家會得到不同特性的分數，無論這個特性在遊戲中是否被計過分！

注意：額外分數卡中沒有編號1的卡片！

這個玩家圖板將用來說明不同的額外分數卡。以下都是以4人遊戲作為範例。



範例：編號 III 的卡片用於這場遊戲中。
玩家為 **Livorno** 及 **Lerici** 計分。

$$\text{Livorno} \left(\begin{matrix} 3 \\ 2 \end{matrix} \right) \times 3 = 15$$

$$\text{升級後的} \left(\begin{matrix} 4 \\ 8 \end{matrix} \right) \times 1 = 12$$

$$\text{Lerici} \left(\begin{matrix} 4 \\ 8 \end{matrix} \right) \times 1 = 12$$

他總共獲得 27 分及 12 元。



範例：玩家為他的「圖書館」及「教堂」計分。

$$\text{圖書館} \left(\begin{matrix} 2 \\ 1 \end{matrix} \right) = 2$$

升級後的圖書館 (8) **Lerici**

$$\left(\begin{matrix} 8 \\ 1 \end{matrix} \right) = 8$$

$$\left(\begin{matrix} 8 \\ 1 \end{matrix} \right) = 12$$

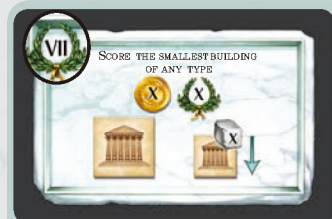
$$\text{教堂} \left(\begin{matrix} 3 \\ 3 \end{matrix} \right) = 9$$

升級後的教堂 (4) **Lerici**

$$\left(\begin{matrix} 4 \\ 1 \end{matrix} \right) = 4$$

$$\left(\begin{matrix} 4 \\ 1 \end{matrix} \right) = 12$$

他總共獲得 23 分及 12 元。



範例：玩家為每種花費最少的建築計分。

$$\text{在 } \text{Massa} \text{ 花費最少的圖書館：} \left(\begin{matrix} 2 \\ 1 \end{matrix} \right) = 2$$

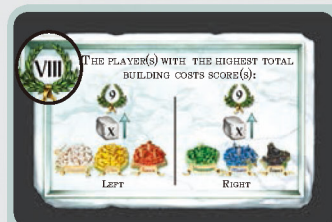
他沒有任何的城堡或王宮，所以他不會獲得城堡或王宮給予的任何金錢或分數。他獲得 19 分。

$$\text{在 } \text{Livorno} \text{ 花費最少的教堂：} \left(\begin{matrix} 3 \\ 3 \end{matrix} \right) = 9$$

$$\text{在 } \text{Livorno} \text{ 花費最少的城門：} \left(\begin{matrix} 2 \\ 3 \end{matrix} \right) = 6$$

$$\text{在 } \text{Lucca} \text{ 花費最少的別墅：} \left(\begin{matrix} 1 \\ 2 \end{matrix} \right) = 2$$

卡片勘誤：這張卡片應該修正為：「為每種花費最少的建築計分」。



範例：左半部：玩家的建築花費在 **Livorno** 及 **Lucca**。
他不會獲得任何分數，因為其他玩家的花費比他高。
右半部：玩家的建築花費在 **Massa** 及 **Lerici**。
他是所有玩家花費最多的，獲得 9 分。

範例：右半部：玩家的建築花費在 **Massa** 及 **Lerici**。
他是所有玩家花費最多的，獲得 9 分。

範例：左半部：玩家的建築花費在 **Livorno** 及 **Lucca**。

$$\left(\begin{matrix} 2 \\ 3 \\ 1 \end{matrix} \right) = 6$$

他不會獲得任何分數，因為其他玩家的花費比他高。

右半部：玩家的建築花費在 **Massa** 及 **Lerici**。

$$\left(\begin{matrix} 2 \\ 4 \\ 8 \end{matrix} \right) = 14$$

他是所有玩家花費最多的，獲得 9 分。



範例：左半部：玩家的建築花費在 **Livorno** 及 **Lucca**。
他不會獲得任何分數，因為其他玩家的花費比他高。
右半部：玩家的建築花費在 **Massa** 及 **Lerici**。
他是所有玩家花費最多的，獲得 9 分。

範例：右半部：玩家的建築花費在 **Massa** 及 **Lerici**。
他是所有玩家花費最多的，獲得 9 分。

範例：右半部：玩家的建築花費在 **Massa** 及 **Lerici**。

$$\text{Livorno} \left(\begin{matrix} 3 \\ 2 \end{matrix} \right) = 5 \text{ 他有最高的花費：} 14$$

Lucca $\left(\begin{matrix} 1 \end{matrix} \right)$ 他沒有最高的花費：沒分。

Massa $\left(\begin{matrix} 2 \end{matrix} \right)$ 他沒有最高的花費：沒分。

$$\text{Lerici} \left(\begin{matrix} 4 \\ 8 \end{matrix} \right) = 12 \text{ 他有最高的花費：} 4$$

他在 **Pisa** 及 **Viareggio** 沒有任何建築物，所以不會從這些城市得到任何分數。他總共獲得 18 分。

- **Livorno** 14 分 • **Lucca** 10 分 • **Massa** 6 分
- **Pisa** 12 分 • **Viareggio** 8 分 • **Lerici** 4 分