

JORDY ADAN

# 王國製圖師



中文規則書

## 故事背景

女王吉娜下令開拓北方的土地。作為一位王國的製圖師，你被派往北方繪製地圖以宣稱這片領土屬於納洛斯王國。女王將透過正式的法令宣告她最重視哪些土地，如果你能滿足她的要求，你的聲望將會提高。

但在這片荒野之中並非沒有任何人存在。在此定居的德拉古人將派出他們的前哨部隊與你爭奪領土的所有權，所以你必须盡可能地與他們劃清界線，以降低他們對王國的影響力。

如果你能圈起最多女王想要的土地，那麼你將成為王國裡最大的製圖師。

## 遊戲瀏覽

在《王國製圖師》這款遊戲中，玩家經過四個季節的努力來贏取最高的聲望。

每個季節玩家將在他們的地圖紙上繪製，並在該季結束前執行女王的法令以獲取聲望。

冬季結束時，有最高聲望的玩家將獲得遊戲的勝利！

## 銘謝

遊戲設計：Jordy Adan  
遊戲開發：Keith Matejka and John Brieger  
遊戲插畫：Lucas Ribeiro

平面設計：Luis Francisco  
校稿人員：James Ryan and Seth Johnson  
遊戲編輯：Dustin Schwartz  
繁中翻譯：此木創遊

更多遊戲資訊請參考 [www.thunderworksgames.com](http://www.thunderworksgames.com) 或 [www.thewoodgames.com](http://www.thewoodgames.com)  
© 2019 Thunderworks Games LLC. All Rights Reserved. ©此木創遊，版權所有，翻印必究

# 遊戲配件

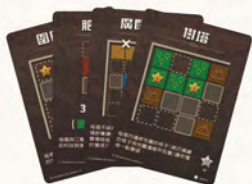


100張 地圖紙  
(雙面)

13張 探索牌



16張 計分牌



4張 伏兵牌



4張 季節牌



4張 法令牌



4枝 鉛筆



## 遊戲設置

1. 發給每位玩家一張**空白地圖紙**。玩家一起決定要使用**荒野**這一面(A)，或是**荒地**這一面(B)。
2. 發給每位玩家一枝**鉛筆**。如果進行四人以上的遊戲，則玩家需要自行準備額外的鉛筆。
3. 每位玩家在他們的地圖紙上方寫下他們製圖師的**名字**，並且可以選擇性地加入一個**專屬頭銜和紋章**。



4. 把四張**法令牌**按照字母順序(A、B、C、D)呈列並正面朝上置於場中央。
5. 根據牌背把**計分牌**分成四疊。把每一疊牌各自洗混並從每一疊牌各翻一張牌，把這些牌正面朝上放在法令牌的下方，使每張法令牌都有一張對應的計分牌。把剩餘的計分牌放回遊戲盒中。
6. 把四張**季節牌**根據季節的行進(春季、夏季、秋季、冬季)，正面朝上疊成一疊。如此一來，春季牌將顯現在這疊牌的最上方。
7. 洗混四張**伏兵牌**並組成一個正面朝下的牌庫，然後把伏兵牌庫放到一旁備用。
8. 洗混所有的**探索牌**並組成一個正面朝下的牌庫。從伏兵牌庫抽一張牌並把它洗進探索牌庫中，整個過程不要顯露這張伏兵牌的內容。最後，把探索牌庫放到季節牌旁。
9. 遊戲準備開始！



## 遊戲進行

遊戲總共進行四個**季節**，每個季節進行好幾個**回合**，每個回合有三個階段：探索階段、繪製階段，以及檢查階段。

### 1、探索階段

翻開探索牌庫頂的牌，並把它正面朝上放到場中央，好讓所有玩家都能看見。把新的牌疊放在任何已經進場的探索牌上方，並把這些探索牌排成一欄，疊放時請確保所有牌的時限值都有顯露出來。

- 如果第一張翻開的牌是一張遺跡牌，則立刻從探索牌庫再翻一張牌，並把它疊放到這張遺跡牌上方。
- 如果第二張翻開的牌也是一張遺跡牌，則立刻從探索牌庫再翻一張牌，並把它疊放到兩張遺跡牌上方。



## 2、繪製階段

玩家同時各自從翻開的探索牌上挑選其中一種**地形**，並選擇其中一種**形狀**，然後把它們畫在地圖紙上。

- 繪製的形狀不能覆蓋已經填繪的格子，或者覆蓋地圖的邊緣(高山格和荒地格視為是已經填繪的格子)。
- 繪製的形狀不必與任何先前已經填繪的形狀相鄰。
- 在把形狀繪製到地圖上前，玩家可以旋轉(以及)翻轉所要繪製的形狀。
- 在繪製選擇的形狀後，玩家用挑選的地形填滿該形狀。
- 如果玩家無法合法的繪製任何形狀，則玩家可以改為在他們的地圖上繪製一個1x1的方格，並用挑選的地形填滿該方格。



- 每個高山格有四個相鄰的格子，如果玩家填繪高山格旁所有的四個相鄰的格子，則他們可以在錢幣軌劃記下一個錢幣符號。
- 有些形狀帶有一個錢幣，如果玩家選擇一個帶有錢幣的形狀，則他們可以在錢幣軌劃記下一個錢幣符號。



## 地形種類



森林



村莊



農場



湖泊



怪獸



高山



**時空裂隙：**如果翻開這張牌，每位玩家可以在他們的地圖上畫一個1x1的方格，並填繪任何這張牌上顯示的地形。所有的一般規則與限制皆需遵守。



**遺跡：**如果翻開一張或多張遺跡牌，根據下一張翻開的探索牌所顯示的形狀，玩家必須畫下其中一種形狀，且此形狀有覆蓋他們地圖紙上的一個遺跡格(可能的話)。

如果玩家無法合法地畫下可以覆蓋遺跡格的其中一種形狀，或者他們的地圖紙上已經沒有任何尚未填繪的遺跡格，則玩家必須改為在地圖的任何地方畫下一個1x1的方格，並填繪任何地形。



**伏兵：**如果有翻開伏兵牌，檢查這張牌上的箭號方向。每位玩家立刻把他們的地圖紙傳給該方向的相鄰玩家(順時針或逆時針方向)。

每位玩家把指定的形狀畫在他們相鄰玩家的地圖紙上，然後把怪獸地形填入這個形狀裡。

如果玩家無法合法地在他們相鄰玩家的地圖紙上畫下指定的形狀，則他們必須改為在他們地圖的任何地方畫下一個1x1的方格，並填繪怪獸地形。

接著把地圖紙傳給原本持有的玩家，並把這張伏兵牌放回遊戲盒中。

**註記：**如果在翻開一張遺跡牌後立刻翻開一張伏兵牌，則照常結算這張伏兵牌的效果。而這張遺跡牌的效果將適用於下一張翻開的探索牌。

### 3、檢查階段

首先檢查當季是否結束。

檢視當季的牌並查看其**時限**。例如春季的時限是8。

把所有當前翻開的探索牌的**時限值**加總。

- 如果總值達到時限或高於時限，則當季結束。接著進入一季結束的階段。
- 如果總值低於時限，則當季遊戲再次從探索階段繼續進行。



## 一季結束

每季結束時，玩家將評估是否有達成女王的法令以獲取聲望。

### 女王法令計分

檢視當季的季節牌來了解哪兩張計分牌用於計分。例如春季時，法令A和法令B下方的計分牌將用來計分。



- 每位玩家檢視他們的地圖以判定可以從當季的**兩張計分牌**獲得多少聲望，並把獲得的聲望分數寫在對應的格子內(有關計分牌的細節，請見第10-11頁的說明)。
- 錢幣軌上**每個劃記的錢幣符號**可以讓玩家獲得一點聲望，把分數寫在對應的格子裡。
- 地圖上**每個與一個怪獸格相鄰的空格**，會讓玩家失去一點聲望，把分數寫在對應的格子裡(如果一個空格與多個怪獸格相鄰，該空格仍舊只會讓玩家失去一點聲望)。

如果當季是冬季，則遊戲結束。否則，進行下一季的遊戲。



## 準備下一季

棄掉最上方的季節牌，然後把它放回遊戲盒中，下一季的季節牌顯露。

把所有的探索牌，包含當季翻開的探索牌全都洗混，然後從伏兵牌庫抽一張牌並把它洗進探索牌庫中，整個過程不要顯露這張伏兵牌的內容。

**註記：**如果一個季節中的一張伏兵牌並沒有揭露，則它會留在探索牌庫中並可能在下一個季節揭露，然而新的一季還是會增加一張伏兵牌！如此一來，稍後的季節裡可能會有一季出現多張伏兵牌的情況。

## 遊戲結束

冬季結束後，玩家進行最後一次計分，然後遊戲結束。

每位玩家把他們四個季節獲得的聲望分數加總，並把總分寫在他們的地圖紙上。最高聲望的玩家獲得勝利！

如果平手，則平手的玩家把四季裡因為怪獸地形而扣的分數加總，扣分最少的玩家獲勝。如果還是平手，則所有平手的玩家共享勝利。

## 計分牌說明

計分時，請遵守以下規則：

- 相鄰指的是格子與格子之間有一個共用的邊，如果兩個格子僅格子的角相連，則不算是相鄰。
- 一組有相同地形且相連的格子視為是一個群集。一個群集可以有任意數量的格子(單一個格子也算是一個群集)。
- 高山格、怪獸格，以及荒地格都視為是已經填繪的格子。而遺跡格只有在填繪地形後才算是已經填繪。





**前哨森林：**每個相鄰地圖邊緣的森林格讓你獲得一點聲望。

德魯伊種植了這些高聳的天然士兵，以保護我們免於受到野地生物的侵擾。



**樹塔：**每個四邊被包圍的格子(被已填繪的格子或地圖邊緣所包圍)讓你獲得一點聲望。

濃密的樹冠層遮蔽了蔚藍的天空，每條小徑有著盤根錯節的荊棘和可疑的陰影。



**蔥鬱林海：**每一列或每一欄至少有一個森林格讓你獲得一點聲望。同一個森林格於一列及一欄中都可計分。

我曾繪製沙漠的地形圖，那可是比繪製森林地形圖還來得困難，而且還沒有陰影可以乘涼。



**巨石山林：**每個透過森林群集與另一個高山格相連的高山格，讓你獲得三點聲望。

高山就像是處在林海中的小島，清楚易辨，不過作為一位製圖師，更重要的是描繪隱藏在林海深處的小徑。



**運河湖：**每個至少與一個農場格相鄰的湖泊格讓你獲得一點聲望。每個至少與一個湖泊格相鄰的農場格讓你獲得一點聲望。

流經每家人家作物間的河道上鋪滿了彩色的石頭，當農民在泥地裡勞動時看起來有點美。



**豐饒之地：**每個與一個遺跡格相鄰的湖水格讓你獲得一點聲望。每個在遺跡格上的農場格讓你獲得三點聲望。

歷史記載，很久以前這裡孕育了一個帝國。如今寸草不生的遺跡裡只有風沙吹過。



**魔法山谷：**每個與一個高山格相鄰的湖泊格讓你獲得兩點聲望。每個與一個高山格相鄰的農場格讓你獲得一點聲望。

巫師們仔細地挑選他們在山谷中的居住地，雖然隱世而居，但肥沃的土地足以讓他們的收穫豐饒。



**廣闊湖岸：**每個不與湖泊格或地圖邊緣相鄰的農場群集讓你獲得三點聲望。每個不與農場格或地圖邊緣相鄰的湖泊群集讓你獲得三點聲望。

一位真正的製圖師懂得如何在岩石和木筏上使用經緯儀，不會只因為看見盡頭就停止製圖。



**荒野聚落：**每個含有6個或6個以上村莊格的群集，讓你獲得八點聲望。

一個群集裡若有六個村莊，那就能為我的地圖贏得讚許，並且以讓女王有正當的理由調派一位法官...或者是一位稅務官來這裡。



**肥沃平原：**每個與三種或三種以上不同地形相鄰的村莊群集，讓你獲得三點聲望。

很久以前，我們過著居無定所的生活。當人們做了聰明的決定而定居下來，現在的生活幾乎衣食無缺了。



**大城市：**最大且不與高山格相鄰的村莊群集中，每個村莊格讓你獲得一點聲望。

公會在這個陰謀蔓延的策源地發起自古以來的仇殺，女王將會平息他們的仇恨或者把他們殺得片甲不留。



**神盾門：**第二大的村莊群集中，每個村莊格讓你獲得兩點聲望。

村莊間沿著小徑打下木樁，當野蠻人來襲時，村莊裡的居民才能互相掩護。



**邊境：**完整填繪的一列或一欄讓你獲得六點聲望。

這些土地曾經在地圖的邊界之外，如今這些土地已經恰好在邊界上，有一天我們新的探勘將從這裡開始。



**崎嶇之路：**每條從地圖左側連接到地圖底部完整填繪的斜線，讓你獲得三點聲望。

更令人難以置信的是，究竟是因為幾個世紀以來鋪砌這些道路所花的勞動力，還是因為精確性的要求使得這些道路如此筆直呢？



**失落的莊園：**最大已填繪的四方形中，一側的每個格子讓你獲得三點聲望。

地圖所定義的疆域無法框限住這些巫欲獨立的人們的信念...



**圍困之地：**每個被已填繪的格子或地圖邊緣包圍的空格，讓你獲得一點聲望。

古代人長期以來都住在周邊的土地上，沒有人敢靠近這些有利異味道的地洞。

# 單人模式

你是一位隻身前往探索納洛斯王國的製圖師。在單人模式中，你嘗試在旅程結束時獲得女王吉娜頒授於你的頭銜！遊戲會進行以下的調整：

## 遊戲設置的調整

不要在地圖紙上自訂一個頭銜。遊戲結束時，你將會在此處寫下女王吉娜頒授於你的頭銜。

## 伏兵的調整

當翻開一張伏兵牌時，檢視該張牌的右上角以判定伏兵會出現在地圖的哪個角落。



根據該伏兵牌指定的角落，你會從地圖紙該角落開始並根據箭號的方向沿著地圖的邊緣，嘗試在不翻轉或旋轉的情況下，合法地畫出怪獸地形的形狀。

如果沿著地圖的邊緣你無法合法地畫出怪獸地形的形狀，則從同一個角落和同一方向，距離邊緣一格的地方再次嘗試繪製一遍。

重覆這個步驟，每次都以比前次距離一格遠的地方開始繪製，直到你能夠合法地畫出怪獸地形的形狀，或者因此確認無論怎麼移動都無法合法地繪製為止。如果無法合法地繪製形狀，則忽略該伏兵牌。

## 計分的調整

在你加總分數後，把四張計分牌右下角顯示的數值加總。

把你的總分減去這個總數值以判定你的排名。

根據你所達到最高或最接近的排名，女王吉娜將頒授你一個頭銜。

30+	傳奇製圖師
20	地圖大師
10	四處奔走的地形測量員
0	學徒測量員
-5	業餘輔佐員
-10	笨拙的助理
-20	愚蠢的插畫家
-30	健忘的創作者