

遊戲摘要

「大五月花號」是一個進行四輪2到6人的遊戲。每輪代表一個季節：春天、夏天、秋天及冬天。每個玩家遊戲一開始會有一片「家園板塊」以及起始隨機的一組八個藍色、紅色及黃色的工人。玩家使用相同顏色的工人競標板塊並放到他們的村莊。相應的工人不只從玩家自己的板塊，也會從其他玩家的板塊、將被競標的板塊中用來生產資源、技能、額外的工人及分數。

在春天、夏天及秋天，有更多的工人將會登艦「大五月花號」和她的姊妹船，其中一些工人擁有採掘鐵、石頭及木頭等「大資源」的技能。在冬天，玩家將會選擇村莊板塊來競標，每個村莊板塊將會為特定的資源組合、技能及工人提供分數。

「大五月花號」將會提供玩家許多挑戰，而且每場遊戲將會有所不同，因為每個特定的遊戲中將會將會混搭不同的村莊板塊。整場遊戲中，玩家將需要注意有效善用他們不同資源、運輸及升級容納量、技能及工人的機會。

快速規則

遊戲摘要

遊戲進行四個季節。

每個玩家一開始會有一個家園板塊和八個工人。

工人會用來競標板塊並放到他們的村莊並且生產資源。

每個季節將會有更多的工人登艦「大五月花號」以及她的姊妹船，而且將會有新的可用板塊用來競標。

村莊和工人生產最多分數的玩家贏得遊戲。

Keyflower

大五月花號

翻譯：小柴

Translate by Lo Koshiba

遊戲配件

6 4個大型六角板塊：

4個回合順序板塊



6個船隻板塊



6個家園板塊



4 8個村莊板塊（包含4個夏天船隻板塊）



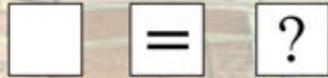
4 8個技能指示物



1 6個鐵砧

1 6個鶴嘴鋤

1 6個鋸子



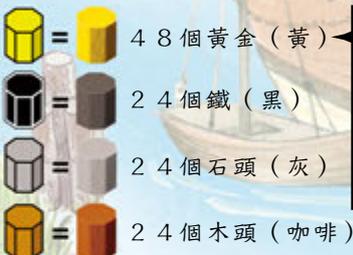
玩家所選的指示物。

相同種類的指示物。

隨機種類的指示物。

每個季節的1 2片村莊板塊都用一個符號標明：
 ● 春天 ● 夏天 ● 秋天
 ● 冬天。

1 2 0個八角柱木製資源籌碼：



● = 玩家所選的籌碼

● = 相同種類的籌碼

遊戲中，黃金隨時可以被用來當作一個任何資源的替代品，包含用來計分的目的。遊戲結束時，每個黃金籌碼值一分。

1 4 1個木製工人（“大米寶”）：



4 0個藍色

2 0個綠色



4 0個紅色

4 0個黃色

● = ●
 1個揮手紫色的代表起始玩家。

○ 玩家所選的工人。

6個家園擋板（1 2片組件）



● = ●
 相同種類的工人。

○ 隨機種類的工人。

1 2個塑膠夾鏈袋

黑色布袋（裝工人）

如果這個板塊翻面，可以得到的分數。

遊戲結束時獲得的分數。

六角板塊—資源必須在這個板塊上計分。

數個相鄰板塊計分。

允許運送的資源數量上限。

每有一個這種符號板塊可以升級一次。

用來標明夏天的船隻板塊。

指示放置工人在這個板塊可以獲得的好處。

指示升級板塊需要的花費。

當板塊翻面時可以獲得的好處。

遊戲設置 (字母對照遊戲盒底的插圖。)

- A** 把藍色、紅色及黃色工人放到布袋中。
- B** 把綠色工人聚集放到遊玩檯面旁。
- C** 在遊玩檯面旁分類並放置四種不同種類的資源籌碼來創造一個一般供應區。
- D** 把技能板塊面朝下形成牌庫放在遊玩檯面旁。
- E** 每個玩家拿取一個**玩家檔板**。小心的組裝，使用不同的組件來把牆壁和屋頂鎖在對的位置。
- F** 每個玩家秘密地從布袋隨機抽八個工人，因此拿到的工人顏色每個玩家都不盡相同，然後把這些工人放到檔板後面。

依種類分類大的六角形板塊：家園（6）、船隻（6）、回合順序（4）、春天（1 2）、夏天（1 2）、秋天（1 2）及冬天（1 2）。（有附足夠的袋子可以把每個種類分別收納。）

- G** 每個玩家隨機獲得**家園板塊**。家園板塊放到每個玩家的檔板前面，並且讓每個玩家伸手可及的地方。
- H** 拿取數字最小的家園板塊的玩家，拿取**紫色起始玩家工人**。

I 依據玩家人數使用不同數量的**船隻板塊**。每個船隻板塊面朝上的起始那面都標有那些會在遊戲中用到。會用到的船隻板塊數量等同於玩家人數。把會用到的船隻板塊成列擺在遊玩檯面邊緣，把指示玩家人數的那面朝上，然後把方向調成面向遊玩檯面中央。（玩家們應該抓住機會來了解它們的計分時機，這些都印在板塊的背面，這些板塊將可以在冬天競標取得。）從袋子拿取一定數量的**工人**並且拿取一定數量的**技能板塊**，這些船隻板塊上會指示要把這些東西放在旁邊或在上面。

J 依據玩家人數使用不同數量及不同面的**回合順序板塊**。每個這種板塊上都標記哪些及哪面會用到。把回合順序板塊成列放置到船隻板塊旁，把標有玩家人數的那面朝上並把板塊朝遊玩檯面的中央方向擺放。

把一定數量的**春天板塊**放到遊玩檯面的中央，最下方的表格有指示。把有春天符號的那面朝上。把板塊的角度和船隻與回合順序板塊的方向相同，好讓每個玩家可以同方向觀看這些板塊。

根據玩家人數，每個玩家獲得兩個或三個面朝下的**冬天板塊**，如下表所示。玩家可以察看板塊的另一面，但是不要讓其他玩家看到。

任何剩的家園、船隻、回合順序、春天及冬天板塊放回盒中，遊戲中不會再用到。

把十二片**夏天板塊**及十二片**秋天板塊**分成兩堆。這些會在遊戲中用到。

遊戲中會用到的大型六角板塊如下表所示：

玩家人數	2	3	4	5	6
家園板塊	2	3	4	5	6
船隻板塊	2	3	4	5	6
回合順序板塊	1	2	3	4	4
春、夏及秋天板塊	6	7	8	9	1 0
每個玩家的冬天板塊	3	3	3	2	2
會用的冬天板塊	2-6	3-9	4-12	5-10	6-12

遊戲設置

把藍色、紅色及黃色工人放到布袋中。

把綠色工人、資源籌碼及技能板塊放到遊玩檯面旁。

每個玩家獲得一個**玩家檔板**。

每個玩家秘密地從布袋中抽取八個工人。

把大的六角形板塊依種類分類：家園、船隻、回合順序、春天、夏天、秋天及冬天。

每個玩家獲得一個**家園板塊**。獲得數字最小板塊的玩家拿取**紫色起始玩家工人**。

放置和玩家人數等同數量的**船隻板塊**成列放置在遊玩檯面邊緣。放置指定數量的**工人**和**技能板塊**到每個船隻板塊上面或旁邊。

放置一定數量的**回合順序板塊**，如下表所示，並成列放到船隻板塊旁，但是靠近遊玩檯面中央的位置。

把有玩家人數的那面朝上。

照下表放置一定數量的**春天板塊**到遊玩檯面的中央。把有春天符號的那面朝上。

每個玩家如下表獲得兩個或三個面朝下的**冬天板塊**。

把**夏天板塊**及**秋天板塊**分成兩堆。這些在遊戲中會用到。

照左邊的表格來決定遊戲中多少玩家人數時會用到多少數量的板塊。

四季開始

起始設置階段後，玩家可以準備開始遊戲。有**最小數字家園板塊**的玩家從春天開始遊戲，並且拿取**紫色起始玩家工人**。

在**夏天、秋天及冬天**，該季的起始玩家為前一季贏得**最高數字起始玩家板塊**競標的玩家（畫有起始玩家工人）。



在**夏天、秋天及冬天**時，適時的翻轉**船隻板塊**好讓代表該季節的符號可以被看見。

在**夏天及秋天**，如船隻板塊上指示放置一定數量的新工人（從袋中）及技能板塊到船隻板塊上。在不太可能發生的情況下，布袋中的工人不夠了，照順序把各個船隻一次用一個工人填補，不必放到板塊上所指示的那麼多工人。在**冬天**，沒有新的工人或技能板塊會放在船上。



在**夏天及秋天**，放置該季節一定數量的**村莊板塊**到遊玩檯面的中央，如第2頁的表格所示。把有該季節符號的那面朝上。注意四個夏天船隻板塊，如果選擇的話，兩面都有一個夏天符號。這些板塊哪面朝上隨機選擇。（夏天船隻板塊無法翻轉或者升級。）任何剩餘的板塊放回盒中，遊戲中不會再用到。

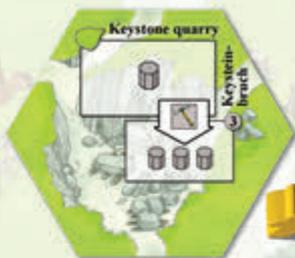


在**冬天**，每個玩家選擇一個或多個他們在起始設置階段時獲得的冬天板塊。（把這些板塊「用拳頭握著」是個建議執行這個行動的方法。）選擇的板塊數量接著同時攤開並且放置，仍然面朝下的，放到成堆放到遊玩檯面的中央。這些板塊接著面朝下的洗混（如果超過兩個玩家的話），接著翻面並且如先前的季節板塊一樣以相同方式展示，因此玩家們不會知道哪些板塊是由哪個玩家所選的。把沒有用到的任何板塊放回盒中。

在他們的回合中，一個玩家依序選擇下列行動之一放置一個或多個工人到「一個單一地點」：

1. **競標**一個村莊板塊或者回合順序板塊*（見「競標」），或者

2. **利用**一個村莊板塊（見「生產」及「運送和升級」）。



*注意船隻板塊無法直接透過工人來競標，但是船隻內容是由玩家們成功競標回合順序板塊來依序選擇。

每個季節由順時針的方向進行，直到所有玩家都陸續跳過。因此一個已經跳過的玩家，只要所有其他的玩家還沒跳過，還是可以採取行動。

四季開始

有最小數字家園板塊的玩家從春天開始遊戲，並且拿取**紫色起始玩家工人**。

在**夏天、秋天及冬天**，該季節的起始玩家為上一季標得最高數字起始玩家板塊的玩家。

把**船隻板塊**翻轉好讓代表新季節的符號可以被看見。

在**夏天及秋天**，放置新的工人及技能板塊到船隻板塊上。

在**夏天及秋天**，依據第2頁表格所示，放置該季節一定數量的村莊板塊到遊玩檯面中央。

在**冬天**，每個玩家選擇一或多個他們在起始設置階段獲得的冬天板塊。

在他們的回合，一個玩家依序選擇以下兩個行動之一放置一或多個工人到一個單一地點：

1. **競標**一個村莊板塊或者回合順序板塊。

或者

2. **利用**一個村莊板塊。

依順時針進行遊戲，直到所有玩家都陸續跳過。

競標

村莊板塊

為了使村莊板塊得以放入他們的村莊，一個玩家必須比其他玩家出價更多工人以贏得板塊的拍賣。

1. 一個玩家選擇他們想要的村莊板塊或者一個回合順序板塊來競標，然後放置一或多個工人到「該板塊的旁邊」。工人可以從玩家的檔板後拿出來或者從一個其他競標失敗的地方拿來。「一個玩家不能移走工人，如果他們贏得一個競標的話。」



2. 所有用來競標的工人，必須和任何圍繞在該板塊旁的工人相同的顏色（競標的一部分）或者和在該板塊上的工人相同顏色（已經被在上面來使用該板塊）。



3. 如果該板塊已經被其他玩家標走，那麼當出價時一定要比前一個出價還高。競標時沒有工人的數量限制。

4. 一個玩家的回合或許會由增加更多工人來贏得競標所構成。

5. 如果工人被出價超過，他們可以被移動到其他地方，但是「必須保持一起移動」。當移動被出價超過的工人時，一個玩家可以把這些工人拿去支援其他出價失敗的工人，或者和其他從檔板後面拿出來的工人一起去支援其他出價。工人不能被放回一個玩家的檔板。

回合順序板塊

玩家也可以放置工人在回合順序板塊旁，以贏得這些板塊。這些板塊不會放到玩家的村莊，除了在冬天結束時。此外，回合順序板塊會決定玩家從船隻拿取工人及技能板塊的順序，也會決定下一個季節的起始玩家。

一個玩家可以競標多個回合順序板塊，但是他們只會從一個船隻板塊上獲得工人和技能板塊。在冬天，他們將會獲得每個他們成功標得的回合順序板塊。



競標

一個玩家藉由放置一或多個工人到該板塊的旁邊來競標一個村莊板塊。

所有用來競標的工人必須與任何其他已經圍繞在該板塊旁的工人或者放置在板塊上的工人相同顏色。

用來出價的工人數量一定要比該板塊前一個出價的數量還高。

如果工人被出價超過，他們可以被移動到其他地方，但是「要一起移動」。

回合順序板塊

回合順序板塊與村莊板塊的競標方式相同。

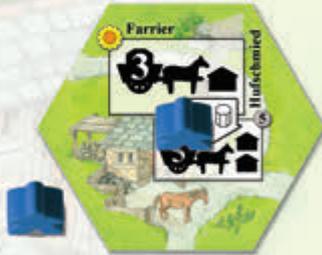
回合順序板塊會決定玩家選擇船隻板塊上的工人和技能板塊的順序，也會決定下一個季節的起始玩家。

生產

一個玩家也許會從放置工人到他們自己村莊的板塊、其他玩家的村莊中，以及從（除了冬天以外）該輪競標中的季節板塊來獲得資源、技術、額外的工人及分數。

如果一個板塊在一個季節中第一次被使用，那麼一個玩家通常放置一個*工人在這個板塊上。

如果這個板塊從當季而來，而且也正在被競標中，那麼被放到板塊上的工人必須與已經圍繞在板塊周圍，用來競標的工人相同顏色，如果可行的話。



一個玩家通常可以藉由放置「兩個*」與先前放置在該板塊上「相同」顏色的工人來使用一個板塊。一個玩家通常可以藉由放置「三個*」與先前放置在該板塊上「相同」顏色的工人來第三次使用一個板塊。一個季節中，放到板塊上的工人不能超過六個。

當一個玩家使用板塊，他們馬上獲得板塊上指示的好處。

1. 任何從一個「玩家自己的村莊」產生的資源會放在生產該資源的板塊上。
2. 任何從「其他玩家的村莊」或者從一個正在被競標的板塊中產生的資源，會把資源放在玩家的家園板塊中。
3. 任何產生的技術板塊從面朝下的牌堆中抽取並放到玩家的擋板後。
4. 任何產生的「白色」工人從布袋中隨機抽出並放到玩家的擋板後。
5. 任何產生的綠色工人從供應區拿取並放到玩家的擋板後。

*一個玩家可以比需求還多的工人，例如，如果他們從一個出價失敗的地方調派工人，這些工人不能被分開或者阻止其他玩家使用一個板塊。每次使用一個板塊需要出至少比前次使用的工人數量還多一個。因此，如果一開始用量是2個工人，而不是1個工人，那麼下一次將會至少需要3個工人來用，此時板塊上總數為5個工人。在這個範例中，這個板塊在該季節不能被用第三次，因為一個季節允許放置在板塊上的工人數量最大值為6。依此類推，如果一開始用量為3或更多工人，那麼這個板塊在該季節就不能再被使用了。

在不太可能的情況中，沒有該種類足夠生產的資源、工人或者技術板塊，那麼玩家只能得到現有的數量。如果是工人的情況下，玩家被允許在他們競標一個板塊前，感覺一下袋中的內容物以判斷還有多少的工人留在袋子中。在玩家競標前，剩餘的綠色工人、資源及技術板塊的數量可以被看到。一個玩家不能搜尋袋中的綠色工人，如果可見的供應區中已經沒有綠色工人的話。

生產

一個玩家的工人可以被放到玩家自己的村莊、其他玩家的村莊以及正在被競標的板塊。

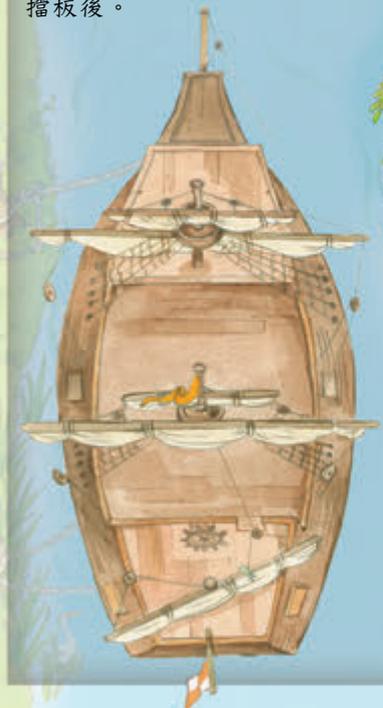
如果一個板塊第一次被使用，一個玩家通常放置一個工人到這個板塊上。

如果這個板塊正在被競標，那麼放在這個板塊上的工人必須與圍繞在板塊周圍正在競標的工人相同顏色。

一個玩家通常可以藉由放置兩個工人來使用一個板塊，生產第二次，並且藉由放置三個工人來使用一個板塊第三次。這些工人必須與前次放置在這個板塊上的工人相同顏色。

一個季節中，一個板塊上最多放六個工人。

1. 資源在一個「玩家自己的村莊」產生的，則放到產生這個資源的板塊上。
2. 從其他地方產生的資源則放到玩家的家園板塊上。
3. 產生的技術板塊放到玩家的擋板後。
- 4、5. 產生的工人放到玩家的擋板後。



運送及升級

村莊板塊（除了夏天船隻及冬天板塊以外）可以藉由把板塊翻到另一面來升級。另一面的板塊內容可在板塊正面下方較小較低的方框中看到。

升級的花費顯示在升級的箭頭框中。（介於上下方框中的箭頭）。

玩家的家園板塊及運送板塊：

蹄鐵匠（farrier）、馬棚（stable）及運貨馬車（Wainwright）每個都能夠運送資源及升級板塊。為了要升級一個板塊，一個玩家放置一個工人到運送板塊上（或者二或三個工人，如果該板塊當季已經有被使用的話）。玩家接著移動運送板塊上指示「資源的數量」而且可以透過「升級符號」升級一或者兩個他們自己的村莊板塊。



資源的運送必須沿著道路。運送板塊上指示的資源數量可以被分成一或多個資源。運送的額度是2，那麼2個資源可以沿著一條道路到1個相鄰的2個板塊，或者。

1個資源可以被移動2個板塊。

當執行升級時，村莊板塊上必須要有升級所需的資源。用掉的資源放回一般供應區。

升級所需的技術指示物從玩家的擋板後拿出來，並面朝下放回一般供應區。

任何升級不需要用到的資源與板塊上的工人（如果該村莊板塊已經有被使用），一旦該板塊升級後（翻面）依然留在板塊上。當翻面後，村莊板塊的方向必須與升級前相同。

運送與升級

村莊板塊可以藉由翻轉板塊到另一面升級。

升級所需的花費顯示在升級箭頭框中。

為了運送資源以及／或者升級板塊，放置一個或多個工人到其中一個家園或運送板塊。這些板塊會指示多少的資源可以被移動，以及多少個板塊可以被升級。

資源的運送必須沿著道路。

運送板塊上指示的資源數量可以被分成一或多個資源來運送。即移動步數和移動的資源數量加總候不能超過運送板塊上指示的數量。

執行升級時，該村莊板塊上必須有升級所需的資源。

升級所需的技能指示物從玩家的擋板後拿出來。

升級時不需要的資源依然留在升級後的板塊上。升級後的板塊方向應與升級前相同。

季節結束

一季在所有玩家陸續跳過後結束。接下來會發生：

1. 沒有成功的競標

所有玩家收回他們打出用來競標，但是沒有成功得標的工人回擋板。

2. 沒有被競標的村莊板塊

任何沒有被競標的村莊板塊移除並放回盒子中。任何在這些板塊上的工人（包括綠色工人）放回袋子中。

3. 收回成功競標的村莊板塊

由起始玩家開始（避免搞混），接著以順時鐘方向進行，每個玩家：

- a. 拿取任何成功標得的村莊板塊及「放在板塊上的任何工人」。
- b. 把用來競標且成功得標的工人放回布袋中（包括綠色工人）。

4. 收回家園村莊工人

任何用在玩家家園村莊板塊的工人可以保留並放回玩家擋板後。（注意放在玩家擋板後的工人冬天時，可以讓玩家在遊戲結束計分用。）

5. 回合順序板塊

- a. 「春天、夏天及秋天」：



i. 贏得數字 1 回合順序板塊的玩家，拿取他們所選船隻上的工人及技能板塊。工人及技能板塊都放在玩家的擋板後。

ii. 贏得數字 2、3、4（如果有的話）回合順序板塊的玩家，接著以相同方式拿取工人及技能板塊，接著

以新的起始玩家為準，順時針方向進行，任何沒有贏得一個回合順序板塊的玩家行動。如果沒有玩家標得新的起始玩家板塊，現任的起始玩家依舊第一個拿

取船隻板塊上的物件。一個玩家只能拿取一艘船上的物件，即使他們贏得多個回合順序板塊。



iii. 通常一個玩家將會成功的標得有紫色起始玩家的回合順序板塊。當該板塊結算後，起始玩家會馬上換人。新的起始玩家拿取紫色起始玩家標記。

iv. 如果沒有玩家標得有起始玩家符號的回合順序板塊，那麼在所有玩家都拿回他們的工人及技能板塊後，現任起始玩家的左手邊玩家成為新的起始玩家，並且拿取紫色起始玩家標記。

- v. 把用來競標回合順序板塊的工人放回布袋中（包括綠色工人）。

- b. 「冬天」

i. 沒有新的工人或技能板塊在船上。

ii. 贏得數字 1 回合順序標記的玩家拿取該板塊，並拿取一艘他們所選的船。贏得數字 2、3、4（如果有的話）回合順序板塊的玩家以相同方式拿取船隻。如果一個玩家贏得多個回合順序板塊，那麼他們依舊拿取這麼多的回合順序板塊，但是「不能」拿取第二艘船。

iii. 接著從新的起始玩家為準以順時針方向進行，任何沒有標得回合順序板塊的玩家選擇一艘剩餘的船。一個不常見的情況是：冬天時沒有玩家標得新的起始玩家板塊，現任的起始玩家依舊第一個選擇船隻板塊，然後把起始玩家標記傳給起始玩家左手邊的玩家。

- iv. 回合順序板塊及船隻板塊都放到玩家的村莊中。

季節結束

- 1. 收回沒有成功競標的工人。

- 2. 移除任何沒有被競標的板塊。

- 3. 以順時鐘方向每個玩家家：

- a. 拿取他們成功標得的板塊以及「任何放在板塊上的工人」。
- b. 把用來競標且成功得標的工人收回布袋。

- 4. 收回任何用在玩家家園板塊的工人並放回他們的玩家擋板後。

- 5 a. 回合順序板塊（春天、夏天及秋天）：

以回合順序板塊的數字順序，玩家拿取他們所選船隻上的工人及技能板塊。

成功標得畫有紫色起始玩家符號的回合順序板塊的玩家，拿取紫色起始玩家標記。

- 5 b. 回合順序板塊（冬天）：

以回合順序板塊的數字順序，玩家拿取他們成功標得的回合順序板塊及一艘剩餘的船隻。

任何沒有贏得一個回合順序板塊的玩家接著從剩餘的船隻板塊選取一個。

板塊都放到玩家的村莊中。

擴展村莊

玩家同時新增村莊板塊，而且冬天時還會加入「船隻」板塊及「回合順序」板塊到他們的村莊中。任何板塊的邊緣彼此相鄰：**A** 道路，**B** 沒有道路及 **C** 水，一定要吻合。注意 **D** 每個家園板塊有五條道路，**E** 1 2 個春天板塊每個有四條道路，**F** 8 個夏天板塊除了船隻以外每個有三條道路，**G** 4 個夏天船隻板塊沒有道路，**H** 1 2 個秋天板塊每個有兩條道路以及 **I** 1 2 個冬天板塊每個有一條道路。



J 在 3 到 6 個玩家的遊戲中，建議玩家「不要」放置有道路的板塊到他們的家園板塊中有水的邊緣旁邊，因為這結果會讓他們在得到海布李斯 (Ses Breese) 船隻板塊時，無法獲得額外的計分。**K** 注意船隻板塊 (包括四個夏天船隻板塊) 不必一定要擺放到家園板塊和有水的那邊相連。

注意資源只能沿著道路運送，或者從玩家自己的村莊外部獲得，並直接透過家園板塊運送。因此玩家應該放置 **L** 這種板塊在靠近會 **M** 生產資源的板塊來獲得升級的可能。

板塊一旦放好後，就不能再移位。

擴展村莊

玩家同時新增板塊到他們的村莊中。

相鄰板塊的任一邊都要彼此吻合。

船隻板塊「不必」一定要擺放到家園板塊和有水的那邊相連。

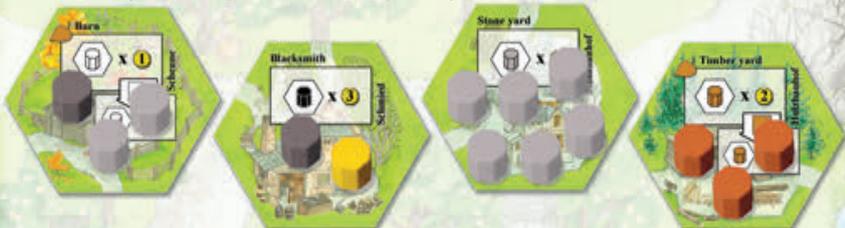
資源只能沿著道路運送。如果資源是從玩家自己村莊的外部獲得的，它們會直接從玩家的家園板塊運送。

板塊一旦放好後，就不能再移位。

遊戲結束及計分

遊戲在冬天後結束。

玩家現在為他們村莊中的板塊及黃金籌碼計分。



只有遊戲過程中放在秋天**穀倉 (barn)**、**鐵匠 (blacksmith)**、**石材廠 (stone yard)** 及 **木材廠 (timber yard)** 板塊上的資源可以保留在板塊上並用來計分。(注意如果遊戲過程中黃金被運送到穀倉、鐵匠、石材廠、木材廠這些板塊上，可以被用來當作一個其他資源的替代品。然而如果黃金被用來當作其他資源的替代品而計分时，則無法再計黃金本身本來就有的分數。) 留在穀倉、鐵匠、石材廠及木材廠的資源不能被算進其他板塊的計分，例如珠寶商 (jeweller)、布商公會 (mercier's guild)、水車 (watermill)、風車 (windmill)。

所有其他的資源、技能及工人可以視需要被分派到其他計分的板塊。不需要運送。每個物件只能計分一次而且只能被分派到一個額外的板塊。例如一個工人不能被分派到藥材商 (apothecary) 及工匠公會 (craftsman's guild)，而一個資源不能被分配到水車和風車。



所有計分板塊「除了」大教堂 (Keythedral) 以外，遊戲結束的額外分數可以被計算多次，如果玩家有足夠的資源、技能或工人的話。



為了計分，**紫色起始玩家標記**可以被成功標得的玩家宣告當作一個資源、技能或者任何顏色的工人，而且，如果合適的話，可以放到**穀倉、鐵匠、石材廠或木材廠**。

黃金籌碼每個值一分，如果它們沒有被分配到任何其他計分板塊的話。例如，如果一個黃金籌碼分配到珠寶商獲得兩分，則該黃金本身的一分就無法計算。

有最多分的玩家**獲勝**。如果有玩家平手的話，應該要再玩一場以決勝負。

遊戲結束及計分

遊戲在冬天後結束。

玩家現在為他們村莊中的板塊及黃金籌碼計分。

遊戲中放在**穀倉、鐵匠、石材廠及木材廠**板塊上的資源可以保留在這些板塊上計分。

所有其他的資源、技能及工人視需要分配到其他計分的板塊。不需要運送。每個物件可以被計分一次，而且只能被分配到一個額外的計分板塊。

紫色起始玩家標記可以被當作一個資源、技能或任何顏色的工人計分。

黃金籌碼每個值一分，如果它們沒有被分配到一個計分板塊的話。

有最多分數的玩家獲勝。

村莊板塊 - 細節

當下面文字中提到「放置一個工人到板塊上」時，這指的是板塊第一次被使用。接下來還要使用的話會需要更多工人，在「生產」的章節有說明過了。

回合順序板塊



共有四片回合順序板塊。根據玩家人數，這些板塊遊戲中有些可能不會用到。使用板塊的哪一面也視玩家人數而定。板塊上方黑色工人的符號有指示遊戲中多少人進行遊戲會用到，以及會使用哪一面。這些板塊展示的方式在第2頁起始設置有說明。

方框中的數字指示玩家在春天、夏天及秋天選擇船隻板塊的內容物時的順序，同時也指示冬天結束時選擇一艘船放到他們自己的村莊順序。

紫色工人符號指示拿到這個板塊的人將會是下一季的起始玩家：夏天、秋天或者冬天，而且成功標得這個板塊的玩家可以拿取起始玩家標記。在冬天結束時，玩家贏得有紫色起始玩家工人的板塊也會拿取紫色起始玩家標記。

在冬天時，一個玩家贏得多個回合順序板塊是有可能的，而這些板塊會放到他們的村莊。遊戲結束時，每個和回合順序板塊連結的板塊都會獲得1分。注意玩家除非同時也擁有船隻板塊2 a，否則所有板塊的邊必須吻合：道路、沒有道路、水。無論如何，一個玩家如果不想的話，不一定要把船隻板塊與他們的家園板塊有水的那邊連結。他們這麼做的好處只在他們擁有海布李斯船隻板塊時才會出現。

船隻

每個玩家會在冬天結束時得到一艘船。每艘船會帶來分數，如下所述：

大五月花號 (Keyflower) (2+)。每個玩家的運送容納量都得1分。(如果玩家也有夏天船隻板塊2 b的話，總分會乘兩倍。)



海堡壘 (Sea Bastion) (2+)。每個以路連結的板塊從起點開始形成迴圈又繞回起點的每個板塊都得1分。會讓旅行者走兩次相同路徑的板塊則不視為迴圈的一部分。



海布李斯 (Sea Breeze) (3+)。每艘透過河流與家園板塊的船隻(包括夏天船隻板塊)得到的累加分數如板塊上所示。注意：1. 玩家應該避免放置有道路的板塊到家園板塊有水的那邊，這會阻礙船隻板塊和家園板塊連結(除非他們有船隻2 a)。(見第8頁插圖。) 2. 船隻板塊沒有必要放置在家園板塊有水的那邊，但是如果他們沒有把船隻板塊放到有水的那邊，則海布李斯不會獲得任何分數。



魚鱗號 (Flipper) (4+)。玩家可以翻轉一個他們自己的家園村莊板塊，不必付任何升級的花費。此外，還可以得2分。



無敵號 (Invincible) (5+)。得5分。



白風號 (White Wind) (6)。遊戲結束時，每個玩家擁有的工人都得1分。這包含冬天已經用在玩自己村莊的工人和冬天還沒用的工人。注意每個工人只能被計分一次。如果工人已經用藥劑商、工匠公會、大市集或者村莊會所計分，則不能拿來計白風號的分數。

夏天船隻板塊

夏天船隻板塊會有一個季節符號在板塊兩面，所以遊戲中兩面都可以朝上放置。當夏天板塊升級或翻面，哪一面朝上隨機選擇。這種板塊無法升級或翻面，當放到玩家的村莊時，這種板塊會給予玩家特殊的能力。玩家不需要放置工人在板塊上來獲得能力，事實上，也沒有工人可以放在夏天船隻板塊上。該船隻提供的能力無法被其他玩家獲得。



船隻 1 a。當夏天與秋天結束時從船上拿取工人，該玩家從布袋中多拿兩個工人，如果有的話。當冬天結束時拿取船隻時，該玩家從布袋中拿取兩個工人。注意這是玩家在冬天的時間點在所有贏得競標的工人(包括綠色工人)放回布袋後。



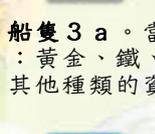
船隻 1 b。當夏天與秋天結束時從船上拿取工人，該玩家從供應區多拿一個綠色工人，如果有的話。當冬天結束時拿取船隻時，該玩家從供應區拿取一個綠色工人。注意這是玩家在冬天結束時會拿到新工人的方法。



船隻 2 a。當運送資源時，資源可以被運送跨越田野(沒有路的邊緣)以及沿著道路。此外，當放置村莊板塊到他們的村莊時，一個玩家不需要讓板塊邊緣有所吻合(道路、沒有道路及水)。這個能力不會影響海堡壘船隻板塊需要道路連結形成迴路來計分。



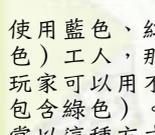
船隻 2 b。所有玩家的運送容納量以及升級能力乘以兩倍。如果遊戲結束時，一個玩家有大教堂船隻板塊，大教堂船隻板塊的計分乘兩倍。



船隻 3 a。當升級時任何種類的資源：黃金、鐵、石頭及木頭可以用任何其他種類的資源替代。



船隻 3 b。為了遊戲結束時計分，黃金、鐵、石頭及木頭可以被任何其他種類的資源替代。



船隻 4 a。如果其他玩家競標一個村莊板塊時使用藍色、紅色或黃色(但不包含綠色)工人，那麼擁有這個船隻板塊的玩家可以用不同顏色的工人來競標(包含綠色)。然而用來競標的工人顏色不能混搭。當以這種方式破壞原本要用相同顏色工人競標的規則，則把工人放倒來標示。

如果所有其他玩家的工人（該玩家又再出價）移動到其他地方，因為他們出價被超過了，然後沒有工人用來競標該板塊，那麼倒下的工人則又扶正，而且該工人的顏色成為競標這個板塊所需新的顏色。



船隻 4 a。如果一個板塊已經被競標或者之前已經被用來生產，擁有船隻 4 a 的玩家放置工人到板塊上生產時，不必遵循相同顏色的規則（即使綠色工人已經被使用）。他們可以同時使用不同顏色的工人，包含用不同顏色混搭。當以這種方式破壞原本相同顏色的規則，任何沒有遵照原本使用顏色的工人都倒下。倒下的工人仍然算進使用單一板塊不超過六個工人的限制。其他的玩家必須持續使用與站立工人相同顏色的工人來競標或使用一個有倒下工人的板塊。如果一個板塊之前沒有被使用或被競標，那麼這個倒下的規則就不適用。玩家必須以一般方式把他們的工人站立放置，如果用多於一個工人，這些工人必須都相同顏色。

家園及其他春天、夏天和秋天板塊



酒館 (Alehouse) 和旅館 (Inn)。一個玩家放置一個工人到這個板塊上，接著從布袋中抽取指示數量的工人，如果有的話。然後把這些工人放到他們的擋板後。



學徒大廳 (Apprentice hall)。一個玩家放置一個工人到這個板塊上，接著隨機從面朝下的技能板塊牌堆中拿取一個技能板塊（或者多個技能板塊，如果有升級的話），然後放到他們的擋板後。



穀倉 (Barn)、鐵匠 (Blacksmith)、石材廠 (Stone yard) 及木材廠 (Timber yard)。擁有這些板塊的玩家在冬天結束時會得到這些板塊指示資源的分數，不過必須要有對應的資源「放在板塊上」。（任何以這種方式計分的資源不能再用來計珠寶商、布商公會、水車及風車板塊的分數。）



釀酒商 (Brewer)。一個玩家放置一個工人到這個板塊上，接著把一個任何種類的技能板塊，面朝下放置到技能板塊牌堆中。該玩家接著從布袋中抽取指示數量的工人，如果有的話。然後把這些工人放到擋板後。



木匠 (Carpenter)、石匠 (Mason) 及冶煉廠 (Smelter)。一個玩家放置一個工人到這個板塊上，接著面朝下放置一個指定種類的技能板塊到技能板塊牌堆。該玩家接著從供應區拿取指示的資源，如果有的話。資源放在這些板塊上，如果這個板塊是玩家自己的村莊板塊的話。如果是用其他玩家村莊中的這些板塊所生產的資源，則放到玩家自己的家園板塊。



市集 (Fair)、攤販 (Peddler) 及商店 (Store)。一個玩家放置一個工人到這個板塊上，接著放置一個指定顏色的額外工人到布袋中。該玩家接著從供應區拿取指示數量的綠色工人，如果有的話。如果供應區沒有足夠綠色工人的話，不能從布袋抽取。



蹄鐵匠 (Farrier)、家園 1~6、馬棚 (Stable) 及運貨馬車 (Wainwright)。當一個工人放到這些板塊之一的上面（在任何玩家的村莊中），該玩家可以運送他們自己村莊的資源和升級自己莊園的建築物。

玩家可以移動的資源數量在運貨車上有指示，而且可以升級村莊板塊的數量也有用升級符號指示（一個或二個）。

運送資源必須沿著道路。運送板塊上指定的資源數量可以被分成一或多個同種或不同種資源。例如，如果運送容納量是二，那麼這兩個資源可以被送到一對相鄰的板塊或著一個資源可被移動兩個板塊。



鐵工廠 (Forge)、金匠 (Goldsmith)、鋸木廠 (Sawmill) 及水井 (Well)。這些板塊只會在遊戲結束時產生分數。



黃金礦脈 (Gold mine)、大礦脈 (Key mine)、大石頭礦場 (Keystone quarry)、大樹林 (Keywood)、礦工 (Miner)、採石工人 (Quarryman) 及伐木工人 (Woodcutter)。一個玩家放置一個工人到這個板塊上，接著從供應區拿取指示的資源，如果有的話。任何玩家自己村莊板塊產生的資源都放在生產資源的板塊上。任何從其他玩家村莊板塊或者競標中的板塊產生的資源都放在玩家的家園板塊。



招募集會 (Hiring Fair)。一個玩家放置一個工人到這個板塊上，接著面朝下放置一個任意種類的技能板塊到技能板塊牌堆旁。該玩家接著從技能板塊牌堆隨機拿取兩個（或三個，如果這個板塊升級的話）技能板塊，並把這些板塊放到他們的擋板後。他們放置的技能板塊接著和剩餘的技能板塊牌堆混放。



小酒館 (Tavern)。一個玩家放置一個工人到這個板塊上，接著棄掉一個額外的工人。該玩家接著從布袋抽取指示數量的工人，如果有的話。然後把這些工人放到他們的擋版後。

工人被抽出後，剛剛棄掉的工人放回袋子中。如果布袋中的工人不夠，不能拿棄掉的工人來填充。



工作坊 (Workshop)。如果這個板塊沒有升級，一個玩家放置一個工人到這個板塊上，接著從供應區拿取板塊上指示的三個種類資源其一，如果有的話。如果這個板塊有升級過，一個玩家放置一個工人到這個板塊上，接著從供應區拿取板塊上指示的所有種類的資源，如果有的話。任何從玩家村莊板塊產生的資源都放在生產資源的板塊上。任何從其他玩家的村莊或正在被競標的板塊中獲得的資源都放在玩家的家園板塊中。

冬天板塊



藥材商 (Apothecary)。擁有者遊戲結束時每 5 個工人得 3 分 (包括綠色工人) 注意這包含冬天時用在玩家自己村莊板塊的工人。



工匠公會 (Craftsman's guild)。遊戲結束時，擁有者每套藍色、紅色及黃色工人都得 3 分。注意這包含冬天時用在玩家自己村莊板塊的工人。同樣注意綠色工人不能被用來當做其他顏色工人的替代品。



珠寶商 (Jeweller)。擁有者每個他們擁有的黃金資源都得 2 分，而不是一般的 1 分。



大公會 (Key guild)。遊戲結束時，擁有者他們每有 5 個技能板塊得 10 分。

致謝

遊戲設計：Sabastian Bleasdale 及 Richard Breese

美術：Juliet Breese 及 Jo Breese

圖像設計：Richard Breese

中文翻譯及排版：小柴

設計師想要感謝以下一起測試遊戲的人們：Jonathan Badger, Tony Boydell (who also conceived the game title), Jenny Bradbury, David Brain, Jonathan Breese, Mark Breese, Stuart Breese, Clare Boothby, Bernd Brunnhofer, Moritz Brunnhofer, Anne Campbell, Derek Carver, Nick Case, Peter Champion, Halina Clyne, Richard Clyne, Carl Crook, Elizabeth Crook, Caroline Elliott, Rob Fisher, Andreas Frank, Bob Gingell, Howard Goble, Andrew Harding, Richard Harris, Mikko Heikel, Sebastian Herzog, Tom Hilgert, Ian Jackson, Christine Jones, Toby Jones, Dorian Laubvogel, Paul Lister, Ray Livingstone, Karen MacLaughlin, Paul Mansfield, Alan Paull, Charlie Paull, Matthew Reid, Emily Ross, Toby Ross, Tony Ross, Christof Schrder, Mike Siggins, Graham Staplehurst, Juliet Swift, Rob Thomasson, Hattie Throssell, Heather Throssell, Ian Throssell, Christof Tisch, Colin Towers, Hans van der Velden, Ian Vincent, Hanne Weber, Andy Williams, Ian Wilson, Keith Winch and Matthew Woodcraft.



大教堂 (Keythedral)。擁有者得 12 分。



大市場 (Key market)。遊戲結束時，擁有者每個綠色工人都得 2 分。



布商公會 (Mercers' guild)。遊戲結束時，擁有者每套三種不同資源得到 5 分。注意黃金可以被用來當作任何其他資源的替代品，但是如果這樣用的話，黃金不能計自己本身的 1 分。



學者 (Scholar)。擁有者選擇一種他們擁有的技能板塊。遊戲結束時擁有者每個該種板塊都得到 3 分。



經書抄寫員 (Scribes)。遊戲結束時，擁有者每套三個不同種類的技能板塊得 10 分。



村莊會所 (Village hall)。擁有者選擇一種他們有的工人顏色。遊戲結束時擁有者每個該種顏色的工人都得到 1 分。注意這包含冬天時用在玩家自己村莊板塊的工人。



水車 (Watermill)。擁有者選擇一種他們有的資源。遊戲結束時擁有者每個該種資源都得到 1 分。注意玩家如果選擇黃金的話則不會得到分數，因為黃金本身本來就有 1 分，不能被計分兩次。



風車 (Windmill)。遊戲結束時，擁有者每 5 個任意種類的資源得到 5 分。

R&D Games 出版，2012年10月。

6 Denne Close,
Stratford upon Avon,
Warwickshire,
CV37 6XL
United Kindom
rqbrees@gmail.com



經銷商：

Hutter Trade GmbH + Co KG,
bgm.-Landmann-
Platz 1-5,
D-89312 Gunzburg,
Germany
www.huchandfriends.de



特別感謝 Hans im Gluck Verlag
允許使用卡卡頌米寶。