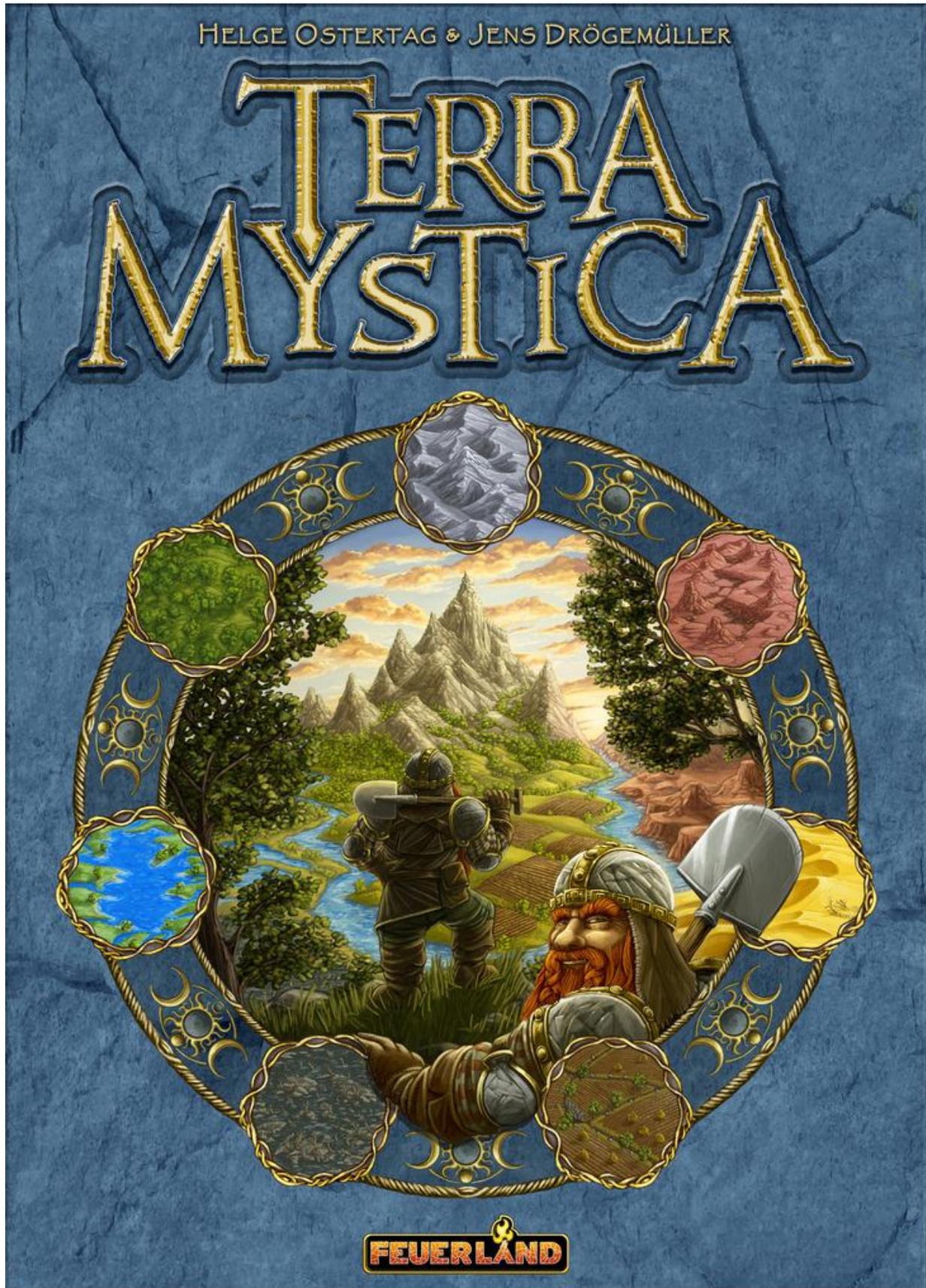


祕境



遊戲人數：2-5 人

遊戲時間：約 120 分鐘

文字需求：遊戲不需使用文字

翻譯：大寶 RD(wx00x)

感謝：小胖、駝鳥、小坤、grey、納吉姆及蒼蠅幫忙測試。(Twinson 幫忙修正)

遊戲配件：

1. 地形板塊(Terrain tiles)56 個(有正反 2 面)



2. 工人(Workers)cube65 個



3. 1 元、2 元及 5 元(Coins)各 40、25、20 個。



4. 魔力指示物(Purple Power Token)65 個



5. 起始玩家標示物(Start Player Token)1 個(實際拿到到與下圖不同，但還是橘色)



6. 行動板塊(Action Tokens)17 個



7. 遊戲結束指示物(Game End Token)1 個



8. 100 分勝利點數("100 Victory Points" Tokens) 5 個



9. 宗教獎勵(Favor Tiles)28 個 (每種元素信仰有 1+3+3 個)



10. 每位玩家的資源 token(名稱與數量請參考下圖)



11. 城鎮鑰匙(Town tiles)10 個



12. 獎勵得分板塊(Rectangular Scoring Tiles)8 個



13. 獎勵卡(Bonus Cards)9 張(注意獎勵得分板塊和獎勵卡是不同的)



14. 玩家幫助卡 5 張



種族角色圖板說明：



1. 種族名稱、玩家起始資源和初始元素信仰階級。煉金術師初始有 3 個工人、15 元、火及水各 1 階級。
 2. 兌換率(Exchange Rate for Spades)：遊戲中玩家需要通常需要透過將工人兌換成鎊子，來改變地形。
 3. 航行能力 (shipping track)：玩家發展航行能力才能夠跨越河流，因此讓自己的可建設範圍擴大。
 4. 種族特殊能力(Ability)：遊戲中每個種族都有其特殊能力，煉金術師的特殊能力就是可以將 1 分轉換成 1 元，或者 2 元轉換成 1 分。
 5. 建築物法力值：當玩家建設建築物時，可以得到對應的法力值，直接相鄰的玩家也會應此得到法力，另外在計算是否組成 1 個城鎮也需要所有建築物的法力值總合來檢定。
 6. 住宅 (dwelling)：種族的基本建築物，也是工人來源，其他建築都需要透過住宅升級而來。
 7. 貿易站 (trading house)：種族經濟發展和法力的來源，由住宅升級而來，透過他才能升級其他較高級的建築物。
 8. 要塞 (stronghold)：建造出要塞後，玩家將獲得第二個特殊能力，每個種族只有一個要塞。
 9. 聖殿 (sanctuary)：高級宗教建築物，每位玩家只能建造一個，但建造後該地區可以較快速形成城鎮。
 10. 廟宇 (temple)：廟宇可以提供祭司，遊戲中有四大元素信仰，分別是火水土風，建設宗教建築物還會得到獎勵板塊。
 11. 魔力池 (power bowl)：魔力池有 1、2、3 級，每次獲得魔力時必須按照順序獲得魔力，但只有 3 級魔力才能使用。
 12. 地形轉換圖：每個種族都有自己的優勢地形(home terrain，最上方較大的地形)，2 個地形之間相隔幾個鎊子，就需要使用幾個鎊子來轉換，所以 2 個地形之間鎊子越多轉換地形的難度就越高。
- [NOTE]：圖中紅色圈圈框起來的地方即表示該建築物可以升級的方向。



種族角色板初始配置：

1. 將玩家各自的標示物放置在計分條 20 分的位置、每個元素信仰 0 的位置、航行能力及鏟子兌換率最左端空格(有些角色不需要)。
2. 依角色拿取角色板圖左上角標示的初始資源(工人和錢)，及升級元素信仰。
3. 依魔法格等級 1 和等級 2 格子下方顯示的點數，將對應數量的魔力指示物放至於其上。

圖板初始配置：

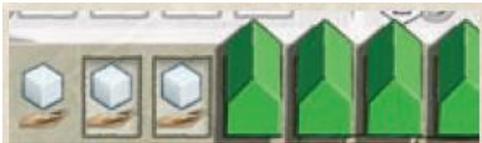
1. 抽 6 張回合獎勵得分板塊(Scoring tiles)，隨機放置於圖板左下角，並將遊戲結束指示物覆蓋再最上方獎勵得分板塊的獎勵計分上(由下而上分別是 1~6 回合)。
2. 將宗教獎勵板塊(Favor tiles)分類置於圖板旁讓每位玩家都可以清楚看到。
3. 依玩家數量抽取獎勵卡(Bounds Cards)，2/3/4/5 位玩家抽取 5/6/7/8 張獎勵卡。
4. 由起始玩家開始選擇一個顏色並決定想要使用哪一面的種族(遊戲設定完後再選擇)。
5. 由起始玩家開始順時針每位玩家拿取角色圖板最左邊的 1 棟住宅，並放置到地圖上 1 塊對應玩家角色的優勢領域上，結束後，再由尾家開始逆時針輪流放置一次。(Nomad 游牧民族可以放置三棟，第三棟住宅需等其他玩家放置完後再放置，而 chaos magicians 渾沌魔法師只能放置 1 棟，於所有玩家放置完後放置，如果有必要 Nomad 游牧民族放置先放置，再由 chaos magicians 渾沌魔法師放置)。
6. 由尾家開始逆時針，每位玩家選擇 1 張獎勵卡(Bounds Cards)，之後如同波多黎各一樣，由供應區拿取 1 元放置在每張沒有玩家拿取的獎勵卡上。

遊戲階段：

遊戲分成 4 個階段：收入階段、行動階段、宗教獎勵及清場階段及最後一回合才會執行的獎勵階段。
一一說明如下。



一、 **收入階段(第一回合也會執行)**：依照角色圖板上顯露出來的標記(有手的，如上圖)領取收入
(金錢和工人 Token 是無限制的，如果不足可以以其他東西替代品，而祭司和建築物則是有限制的)。
例：如下圖，一般角色在初始放置 2 棟住宅後每回合將可以拿到 3 個工人。



貿易站提供金錢和魔力轉換

(得到魔力時一定是先將 1 級魔力移到 2 級魔力池，當 1 級魔力池空了後，再移動 2 級魔力到 3 級魔力池，當 3 級魔力滿了就無法再增加，後續會詳細說明)



廟宇提供祭司



另外有些宗教獎勵板塊和獎勵卡也會提供收入。

二、 **行動階段**：由起始玩家開始每位玩家輪流執行行動，直到所有玩家皆選擇 pass 為止。而可選擇的行動包含：

(1). 地形轉換與建造：玩家依據地形轉換表支付所需的鏟子數(欲改變地形與玩家種族優勢地形間相距鏟子數)，將一塊直接相鄰或間接相鄰的地形轉換成自己的優勢地形，然後玩家還可以馬上支付成本在相鄰(即直接相鄰或間接相鄰)的優勢地形上建造 1 棟住宅(Dwelling)，建設建築物時階需由左而右拿取。

**鏟子的來源包括：(付出的鏟子數可以由多種資源組合轉換而得)

I. 由角色圖板上的兌換率將工人轉換成鏟子(如下圖，人魚目前可以用 3 個工人轉換成 1 鏟子，另外有些魔族不是由工人轉換得)



II. 由地圖圖板下方的魔力行動將魔力轉換成鏟子(如下圖左，之後還會詳述)。



- III. 遊戲提供的獎勵卡中，有 1 張是可以提供玩家一個鏟子的(如上右圖)。
- IV. 哈比人(Halflings)建設要塞後立即得到 3 個鏟子(只能使用 1 次)，而巨人(Giants)建設要塞後，每回合可以免費得到 2 個鏟子)。
- V. 若得到的鏟子數無法用完，你可以將剩餘的鏟子用於轉換其他區域上，沒有使用的鏟子將不能留存來給未來的行動使用。
- VI. 你並不需要一次到位的把 1 個區域轉換成你的優勢地形。
- VII. 已經有建築物在其上的地形是無法再被轉換的。
- VIII. 鏟子圖示背後圖案為六角形橘色的表示每回合可以耗費 1 行動得到的鏟子數，而沒有橘色背景的就是當次立即得到並使用完畢的鏟子數。
- IX. 經過行動得到鏟子後，玩家可以馬上執行「轉換地形與建造」行動。

[NOTE]：直接相鄰與間接相鄰

- a. 直接相鄰：當一塊區域與另一塊區域的邊界直接相連或通過橋樑跨越 1 河流區域相鄰時，這兩個區域被認為是直接相鄰。

下圖左的黃色區域和紅土大陸即是直接相鄰，如果 2 個區域上皆有建築物的話，則建築物為直接相鄰(這最主要是為了未來有機會能形成城鎮，詳後述)。

- b. 間接相鄰：當 1 塊區域與另 1 塊區域之間間隔了河流區域，但 2 區域之間的河流區域數小於或等於玩家的航行能力值時，這兩個區域是間接相鄰的，若該區域與玩家既有建築物間接相鄰，則間接相鄰的區域即是玩家可以拓展(轉換地形及建設)的區域。

下圖右，若綠色玩家的航行能力大於或等於 2，則 2 棟綠色住宅(Dwellings)視為間接相鄰。



- (2). 升級航行能力(Shipping Track)：如果玩家希望轉換地形及建設建築物到河另一端的區域，則需要升級航行能力。

玩家可以付出相應的成本(一般是 1 個祭司和 4 塊錢)來升級 1 個等級的航行能力，並得到分數。如下圖，玩家可以付出 1 個祭司和 4 塊錢(顯示在該能力條最左方)升級 1 級航行能力。

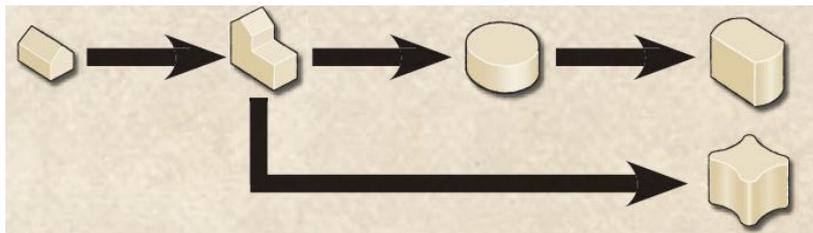
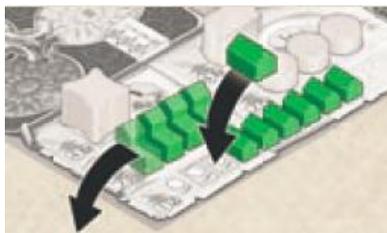


- (3). 升級兌換率(Exchange Rate for Spades)：常常鏟子的主要來源是由工人轉換而得的，所以玩家也可以選擇支付成本升級 1 級兌換率，來達到更好的轉換成本並且也會另外得到一些分數。(哈比人的兌換率升級成本較低，而魔族因為不是由工人轉換鏟子，所以也無法升級轉換率)

下圖藍色玩家升級兌換率的成本即為 2 個工人和 5 塊錢。



(4).升級既有建築物：玩家可以支付成本一步一步的升級既有建築(下圖右即建築物升級順序圖)，但升級過後，需將原來的建築需返還到玩家板圖上相應的位置(如下圖左)，這可能造成你下回合的某些資源收入減少。



建築可以升級的方向顯示在玩家角色板上，住宅可以升級為貿易站，貿易站可以升級為要塞或廟宇，廟宇則可以升級為聖殿(如上圖右，你可以參照下圖角色板圖左下方區域的建築圖示)。



[Note] :

- I. 上圖住宅和貿易站的升級成本顯示為 3/6 塊錢，這表示若欲升級的住宅與玩家的其它建築物直接相連的話，該住宅的升級成本僅需 3 塊錢，否則需要 6 元。
- II. 當貿易站升級成要塞後，玩家角色板上的第二個特殊能力就被解放，發揮效用了。
- III. 當玩家升級為宗教建築物(如貿易站升級為廟宇或廟宇升級為聖殿)，玩家可以立刻選擇 1 張宗教獎勵板塊(chaos magicians 渾沌魔法師會得到 2 張)，但玩家不能擁有 2 張相同的宗教獎勵板塊。
- IV. 注意當玩家建設或升級建築物時，不會得到魔力，只有相鄰玩家會得到魔力，詳說明 V。



- V. 另外當建設或升級建築物在與其他玩家建築物"直接相鄰"(相連)的位置上時，該位玩家也可以依相連的每棟建築物魔法價值來得到魔力(建築物的魔力價值可以參考玩家種族圖板建築物列表最右方，如上圖)，但得到魔力的玩家需要另外支付得到魔力數減 1 的勝利點數

(VP)來交換。

[相關細節]：

- i. 玩家得到魔力時，可以選擇要或不要交換這些魔力，但選擇交換就需要一次把全部魔力換掉。
- ii. 當玩家會因為得到這些魔力而變成負分，則該玩家將無法得到這些魔力。
- iii. 只有當玩家 1 級魔力池和 2 級魔力池的魔力點數不夠時，玩家才可以不交換全部能得到的魔力，僅交換能提煉的全部魔力點數至 3 級魔力池。
- iv. 只有「因其他玩家建築而得到魔力」這種情況，需要支付 VP，其它情況得到魔力時不需支付 VP。

如下圖左：當藍色玩家建築 1 棟住宅在與黃色玩家既有建築相鄰的位置上，黃色玩家可以得到 3 點魔力(2 點來自廟宇，1 點來自住宅)，但如果想得到這些魔力需要扣 $(3-1)=2$ 分來作為交換(如下圖右)。



(5). 派遣 1 名祭司到元素殿堂：

- I. 玩家可以派遣自己的 1 位祭司到元素聖殿下方的四個格子的其中 1 格上，並依格子上的數字提升該元素信仰階級。但這種方式派遣到元素聖殿的祭司，將不能被取回，直到遊戲結束都會一直停留在該格上。
- II. 若玩家不希望將祭司保留在元素聖殿上，玩家可以選擇支付 1 名祭司來升級其中 1 個元素信仰 1 階級。

下圖例：每種元素信仰的下方都會有 4 個格子，這回合黃色玩家將 1 位祭司派到風元素下方的標示 3 的格子上，該玩家可以立刻提升該元素信仰 3 個階級。

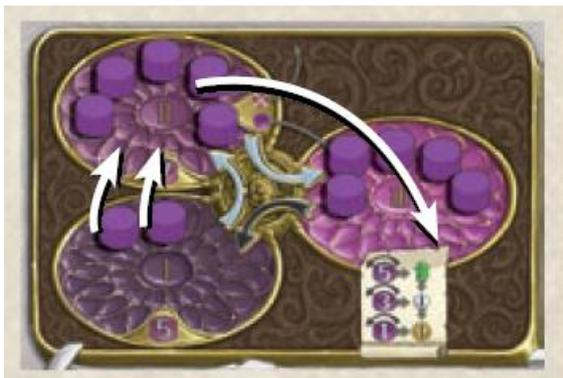


[NOTE]：

- i. 每個元素殿堂的第 10 階級都只能有 1 位玩家。
- ii. 若玩家升級元素階級時，經過繪有魔力符號的階層，則可以得到對應數字的魔力。

(6).使用魔力：遊戲中玩家可以使用魔力來得到資源或效果。

使用魔力有 2 種方法，再說明 2 種使用魔力的方法前，先說明一下魔力的轉換機制：



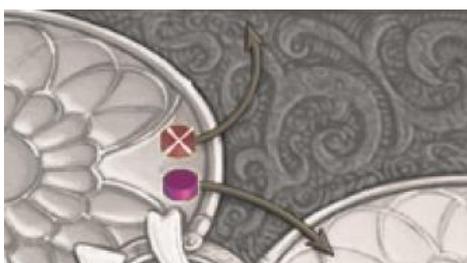
魔力轉換是循環的，當玩家得到魔力時，先由 1 級魔力池(上圖左下角)把魔力提煉到 2 級魔力池(上圖左上角)，當 1 級魔力池空了之後，再由 2 級魔力池把魔力提煉到 3 級魔力池，而 3 級魔力池才是玩家真正能使用的魔力，使用魔力後被使用的將會在會回 1 級魔力池。

遊戲開始時，玩家拿取 12 個魔力標示物，依 1 級及 2 級魔力池下方的數字將魔力標示物放到該魔力池上，每次當玩家得到魔力時，玩家需要先將 1 級魔力池的魔力標示物提升到 2 級魔力池，當 1 級魔力池內已無魔力標示物時，玩家才可以將剩下得到的魔力由 2 級魔力池提升到 3 級魔力池。

而玩家 3 級魔力池的魔力就是玩家一般狀況下能使用的魔力(除了 1 種爆魔力標示物的方式可以讓玩家降級使用 2 級魔力池的魔力，詳下述)。

使用 2 級魔力池魔力的方式(爆魔力指示物)：若遊戲中玩家需要使用魔力，但 3 級魔力池的魔力不足時，玩家可以選擇使用 2 級魔力池的魔力，但每使用 1 個 2 級魔力池魔力時，玩家需要另外由 2 級魔力池內拿取 1 個魔力指示物將其移出遊戲。

如下圖：在 2 級魔力池的格子右方有特別標註這件事，當使用 1 點魔力就需要另外爆 1 個魔力標示物。



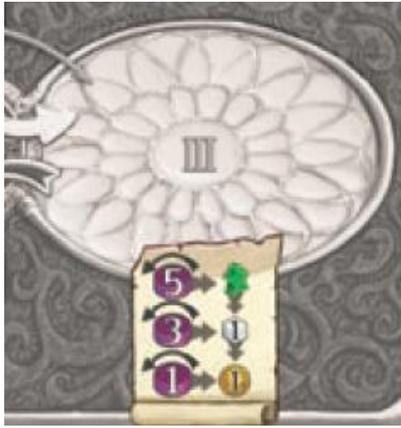
使用魔力的方法有 2 種，如下：

- I. 在地圖板下方有 6 個魔力行動，這些行動格在每回合都只能使用 1 次，當有玩家支付魔力使用該魔法行動格後，需將行動板塊(標示 X 的六角形板塊)覆蓋於其上，表示該行動格已經被使用，這回合其他玩家就無法再使用該格能力，而下個回合這些行動將再次開放。
如下圖：圖板下方 6 個行動格的其中 3 個已經被使用過，所以被行動板塊覆蓋了。



- II. 玩家可以任何時候支付魔力，使用自己角色圖板上標示的魔法轉換，此轉換為免費行動可以在任何時候執行，亦無次數限制。

如下圖：

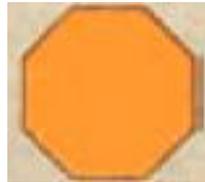


玩家可以：
 支付5點魔力得到1位祭司
 支付3點魔力得到1位工人
 支付1點魔力得到1元
 將1位祭司轉換為1位工人
 將1位工人轉換成1塊錢

(7).特殊行動：遊戲中還有一些可提供玩家使用的特殊行動，可能是來自獎勵卡及某些種族建設要塞後得到的特殊能力等，這些行動格都被標示在六角形橘色格子(如下圖中)上，每回合可以被使用 1 次，使用後拿取行動板塊(標示 X 的六角形板塊)覆蓋於其上，下個回合才可以再被使用。

下圖右即為當巫師建造要塞後，每回合可以使用的額外行動(在任意森林上，免費建造 1 棟住宅)。

下圖左即為選擇該獎勵卡的玩家可以使用的特殊行動格(升級任意 1 種元素信仰 1 階級)。



(8).PASS：當玩家不打算再做任何行動時可以選擇 PASS，選擇 pass 後，玩家立刻將本回合的獎勵卡退回，並由剩下的 3 張的獎勵卡中選擇 1 張作為下回合使用(此時玩家可能獲得本回合使用的獎勵卡的分數)。第一個選擇 pass 的玩家將成為下回合的起始玩家，所有玩家都選擇 pass 之後行動階段結束(PASS 是需要 1 個行動的)，將剩餘的(沒被選擇的)3 張獎勵卡每張放上 1 元後進入下一個階段。

[NOTE]：當每回合玩家中玩家有達到當前回合獎勵得分板塊左方的條件，玩家可以得到該獎勵得分板塊的獎勵(詳後續的詳細列表)。

下圖獎勵得分板塊左方的獎勵，即為若玩家當回合建造了 1 個新城鎮(城鎮說明詳下述)，可以立即得到 5 分。



三、元素宗教獎勵與清場階段：

玩家依獎勵得分板塊右方的獎勵獲得宗教類的獎勵，之後所有本回合已經被使用過的魔法行動格以及特殊行動格再次被啟動，並將本回合的獎勵得分板塊翻面，表示本回合結束。

如上說明，獎勵得分板塊右方的獎勵會在回合結束時獲得(也就是上述的宗教獎勵)，並且可以在下個回合使用，所以最後一個(第 6 回合)的板塊被覆蓋起來，因為沒有用。

下左圖的獎勵得分板塊宗教獎勵即表示，玩家空氣元素信仰階級每 2 級，下回合就可以得到 1 個工人，所以玩家若在空氣元素的信仰階級為 6，下回合就可以得到 3 個工人。

下右圖的獎勵得分板塊宗教獎勵即表示，若玩家土元素信仰階級每 4 級，下回合就可以得到 1 個鏟子，所以玩家若在土元素的信仰階級為 9，該玩家就可以得到 2 個鏟子，比較細節的是，這些鏟子需在下回合行動階段開始，前依下回合行動順序使用這些鏟子來轉換地形(只能轉換地形)，下回合行動階段輪到該玩家行動時才能在該地形上建造，用不掉的就自動消失。所以巨人如果沒得到 2 支鏟子則沒用，苦行僧和矮人不能在這個階段使用特殊能力，因為特殊能力只有在行動階段時才能支付工人和祭司。



[NOTE] :

建造城鎮：遊戲中當玩家達成城鎮的條件時，該幾座直接相鄰的建築的聯結區域即視為 1 個城鎮。

建築城鎮的條件至少需包含：

- i. 至少四個建築直接相鄰，(有個特例：若這些建築群中包含聖殿則總共僅需要 3 座建築物)。
- ii. 這些建築的總法力值至少為 7(有 1 張宗教獎勵可以讓這個條件改變為 6)。

(形成城鎮時，城鎮是不能與其他自己的城鎮相連的，但若是 2 個城鎮形成後才再被連結在一起，這 2 個城鎮仍然是獨立的 2 城鎮)

建造出城鎮後玩家可獲得 1 個鑰匙，這鑰匙允許你有將某個元素信仰上升到第 10 階級的能力(但第 10 級只能站 1 個人)，並且玩家可以馬上得到該鑰匙上的獎勵，拿取獎勵後，將鑰匙壓在城鎮建築物群裡其中 1 棟建築物下方，表示該區為 1 個城鎮。

如下圖的城鎮鑰匙可以讓玩家得到 7 分和 2 位工人。



四、 **遊戲結束階段**：遊戲進行六個回合後結束，玩家依照相鄰建築物總數量和每個元素信仰的階級作最後加分，若有同名次的情況，則將該名次其下同名次玩家總數所得到的分數相加平均(只要玩家能力可以到達的建築即為相連)。

如下圖上方為相鄰建築物獎勵，若有 2 個玩家並列第 1 則這 2 位玩家平分 $(18+12)/2=15$ 分，若有 2 位玩家同列第 2 名則各得 9 分 $(18+9)/2$ 。

而下圖下方的信仰記分方式也與建築物獎勵方式相同。

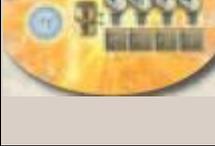
另外遊戲結束每 3 元可以得到 1 分。



魔力行動：圖板上的魔法行動需要耗費行動數，但是使用的魔力較少。

魔力行動圖示	功能	魔力行動圖示	功能
	耗費 3 點魔力，立刻建設 1 座橋樑，建設橋樑時，你必須把橋放置在圖板上有顯示斷橋的位置上，且該位置需至少有 1 棟建築物與其連接。 這個行動是遊戲中唯一可以建造橋樑的方式(除了工程師的特殊能力)。		耗費 4 點魔力，得到 1 鏟子，並可以立刻執行「轉換地形與建設」行動。 若玩家得到的鏟子不足，可以依當前的兌換率將工人換成鏟子，來填補不足的鏟子數。 (回合結束後鏟子是不能保留的)
	耗費 3 點魔力，得到 1 位祭司。		耗費 6 點魔力，得到 2 鏟子，並可以立刻執行「轉換地形與建設」行動，其餘同上述。
	耗費 4 點魔力，得到 2 位工人。		耗費 4 點魔力得到 7 元。

宗教獎勵板塊(非宗教獎勵階段)：當玩家建設宗教建築(廟宇或聖殿)時，可以得到 1 個獎勵板塊。

宗教獎勵板塊	功能	宗教獎勵板塊	功能
	立刻上升 3 階級火元素信仰(僅 1 次)。		立刻上升 3 階級土元素信仰(僅 1 次)。
	立刻上升 2 階級火元素信仰(僅 1 次)，自此玩家建設每座城鎮的建築物總魔法價值僅需要 6。		立刻上升 2 階級土元素信仰(僅 1 次)，以後每個收入回合玩家可以得到 1 點魔力和 1 個工人收入。
	立刻上升 1 階級火元素信仰(僅 1 次)，以後每個收入回合玩家可以得到 3 元收入。		立刻上升 1 階級土元素信仰(僅 1 次)，以後每當玩家建設 1 座住宅，就可以額外得到 2 分。
	立刻上升 3 階級水元素信仰(僅 1 次)。		立刻上升 3 階級風元素信仰(僅 1 次)。
	立刻上升 2 階級水元素信仰(僅 1 次)，此板塊將成為 1 特殊行動格，以後持有此板塊玩家可以花費 1 個行動上升任 1 個元素信仰 1 階級。		立刻上升 2 階級風元素信仰(僅 1 次)，以後每個收入回合玩家可以得到 4 點魔力收入。
	立刻上升 1 階級水元素信仰(僅 1 次)，以後每當玩家將 1 座住宅升級貿易站，就可以額外得到 3 分。		立刻上升 1 階級風元素信仰(僅 1 次)，以後每回合結束，玩家在圖板上有 1/2/3/4 座貿易站，可以得到 2/3/3/4 分。

獎勵得分板塊：獎勵得分板塊共有 8 張，每次遊戲使用 6 張。每個獎勵板塊都只會在其對應回合的發生作用，因此是玩家初期規劃選擇角色的重大考量因素。

獎勵得分板塊分成 2 個部分，左半部是行動階段時會產生的額外加分效果，右半邊是宗教獎勵階段(所有玩家 pass 後)會產生的額外宗教獎勵，在下回合行動階段開始前拿取獎勵或依序使用鏟子轉換地形。

獎勵得分板塊	行動階段功能	宗教獎勵	獎勵得分板塊	行動階段功能	宗教獎勵
	玩家每建設 1 棟住宅，額外得到 2 分。	玩家的水元素信仰每 4 階級，得到 1 位祭司。		玩家每將 1 棟建築物升級為聖殿或要塞，額外得到 5 分。	玩家的風元素信仰每 2 階級，得到 1 位工人。
	玩家每建設 1 棟住宅，額外得到 2 分。	玩家的火元素信仰每 4 階級，得到 4 點魔力。		玩家每將 1 棟建築物升級為聖殿或要塞，額外得到 5 分。	玩家的火元素信仰每 2 階級，得到 1 位工人。
	玩家每升級 1 棟住宅成為貿易站，額外得到 3 分。	玩家的風元素信仰每 4 階級，得到 1 把鏟子。(詳註 1)		玩家每使用 1 把鏟子，額外得到 2 分。	玩家的土元素信仰每 1 階級，得到 1 元。
	玩家每升級 1 棟住宅成為貿易站，額外得到 3 分。	玩家的水元素信仰每 4 階級，得到 1 把鏟子。(詳註 1)		玩家每形成 1 個城鎮，額外得到 5 分。	玩家的土元素信仰每 4 階級，得到 1 把鏟子。(詳註 1)

註 1：這邊得到的鏟子會在下回合行動階段開始前，依下回合之序位使用，而且這些鏟子是沒辦法轉換成工人的，只能拿來轉換地形，不建設建築物，如果鏟子數不足的情況下玩家也不能透過額外耗費工人(例如：指得到 1 把鏟子的巨人)或特殊能力改變變更地形的位置(針對苦行僧和矮人)來增加鏟子數。

城鎮鑰匙標記：城鎮標記共有 10 個，5 個種類每種各有 2 個，(數量有限，遊戲中最多只有 10 個城鎮)。玩家的建築物群形成城鎮時，玩家立刻得到 1 個城鎮標記(自選)，拿取其上的獎勵，每擁有 1 個城鎮標記的也可以讓玩家擁有上升到 1 個元素信仰的第 10 階級的能力(不是直接上升到第 10 級)。

城鎮標記	城鎮獎勵	城鎮標記	城鎮獎勵
	玩家立刻得到 9 分及 1 位祭司。		玩家立刻得到 8 分及上升每個元素信仰各 1 階級。
	玩家立刻得到 7 分及 2 位工人。		玩家立刻得到 6 分及 8 點魔力。
	玩家立刻得到 5 分及 6 元。		形成城鎮(一般是達到 4 棟建築物，建築物群魔力價值為 7 以上)

獎勵卡：獎勵卡共有 9 張，會在玩家 pass 後，將原持有卡片退回，並從剩餘的 3 張獎勵卡中挑選 1 張，作為下個回合的額外收入或行動。

獎勵卡	獎勵	獎勵卡	獎勵	獎勵卡	獎勵
	收入階段，玩家可以得到 1 位祭司。		收入階段，玩家可以得到 3 點魔力及 1 位工人。		收入階段，玩家可以得到 6 元。
	收入階段，玩家可以得到 3 點魔力。 另外玩家還可以上升 1 級的航行能力(航行能力只有這回合上升，且若玩家在第六回合 pass 後拿這張卡是不會增加航行能力的)		收入階段，玩家可以得到 2 元。 另外這張卡在下回合可視為 1 個行動格，當玩家使用此行動可以免費得到 1 個鑰子，並立刻進行「轉換地形及建造」行動。(1 回合使用 1 次)		收入階段，玩家可以得到 4 元。 另外這張卡在下回合可視為 1 個行動格，當玩家使用此行動可以免費升級任意 1 個元素信仰 1 階級。 (1 回合使用 1 次)
	收入階段，玩家可以得到 2 元。 另外在下回合玩家 pass 繳回這張獎勵卡前，玩家在圖板上每有 1 棟住宅額外得到 1 分。		收入階段，玩家可以得到 1 位工人。 另外在下回合玩家 pass 繳回這張獎勵卡前，玩家在圖板上每有 1 棟貿易站額外得到 1 分。		收入階段，玩家可以得到 2 位工人。 另外在下回合玩家 pass 繳回這張獎勵卡前，玩家在圖板上每有 1 棟聖殿或要塞額外得到 1 分。

種族 (中文名稱)	初始資源				兌換率 工/金/祭	航行術 工/金	住宅 工/金	貿易站 工/金	廟宇 工/金	要塞 工/金	聖殿 工/金	特殊能力	建設要塞後之特殊能力
	工人	祭司	金錢	信仰									
Dwarfs (矮人)	3	0	15		2-5-1	----	1-2	2-3/6	2-5	4-6	4-6		
Engineers (工程師)	2	0	10		2-5-1	1-4	1-1	1-2/4	1-4	3-6	3-6		
Cultists (異教徒)	3	0	15		2-5-1	1-4	1-2	2-3/6	2-5	4-8	4-8		1x
Halflings (哈比人)	3	0	15		2-1-1	1-4	1-2	2-3/6	2-5	4-8	4-6		1x
Chaos Magicians (渾沌魔法師)	4	0	15		2-5-1	1-4	1-2	2-3/6	2-5	4-4	4-8		
Giants (巨人)	3	0	15		2-5-1	1-4	1-2	2-3/6	2-5	4-6	4-6		
Nomads (遊牧民族)	2	0	15		2-5-1	1-4	1-2	2-3/6	2-5	4-8	4-6		
Fakirs (苦行僧)	3	0	15		2-5-1	----	1-2	2-3/6	2-5	4-10	4-6		
Darklings (魔族)	1	1	15		-----	1-4	1-2	2-3/6	2-5	4-6	4-10		1x
Alchemists (煉金術師)	3	0	15		2-5-1	1-4	1-2	2-3/6	2-5	4-6	4-6		1x
Auren (精靈)	3	0	15		2-5-1	1-4	1-2	2-3/6	2-5	4-6	4-8		1x
Witches (女巫)	3	0	15		2-5-1	1-4	1-2	2-3/6	2-5	4-6	4-6		
Swarmlings (魚人)	8	0	20		2-5-1	1-4	2-3	3-4/8	3-6	5-8	5-8		
Mermaids (人魚)	3	0	15		2-5-1	1-4	1-2	2-3/6	2-5	4-6	4-8		

種族 (中文名稱)	初始資源				兌換率 工/金/祭	航行術 工/金	住宅 工/金	貿易站 工/金	廟宇 工/金	要塞 工/金	聖殿 工/金	初始特殊能力	建設要塞後的特殊能力
	工人	祭司	金錢	信仰									
Dwarfs (矮人)	3	0	15		2-5-1	無	1-2	2-3/6	2-5	4-6	4-6	坑道工程：支付2工人，可跳1格區域進行「轉換地形及建造」，並得4分。	進階坑道工程：支付1工人，可跳1格區域進行「轉換地形及建造」，並得4分。
Engineers (工程師)	2	0	10	無	2-5-1	1-4	1-1	1-2/4	1-4	3-6	3-6	造橋術：支付2工人，並立刻建造1座橋樑。	河流開道：每回合結束時，每座連結2座玩家建築物的橋樑得3分。
Cultists (異教徒)	3	0	15		2-5-1	1-4	1-2	2-3/6	2-5	4-8	4-8	堅持信仰：每當其他玩家因你建設而得到魔力時，可提升任1元素信仰1階級。	異教徒堡壘：馬上得到7分(僅1次)。
Halflings (哈比人)	3	0	15		2-1-1	1-4	1-2	2-3/6	2-5	4-8	4-6	拓荒術：你每使用1次鏟子，額外得1分。	魔戒拓荒：馬上得到3把鏟子，並執行「轉換地形與建設」行動(僅1次)。
Chaos Magicians (渾沌魔法師)	4	0	15		2-5-1	1-4	1-2	2-3/6	2-5	4-4	4-8	信仰加乘：每當你建設宗教建築務時，可以拿取2個宗教獎勵板塊(起始只有1住宅)。	分身術：得到1特殊行動格，當你執行該行動格，可以馬上再執行2行動。
Giants (巨人族)	3	0	15		2-5-1	1-4	1-2	2-3/6	2-5	4-6	4-6	破壞：將任何地形轉換成紅土大陸皆只需要2把鏟子。	免費破壞：得到1特殊行動格，當你執行該行動格，馬上得到2把鏟子並執行「轉換地形及建設」行動。
Nomads (遊牧民族)	2	0	15		2-5-1	1-4	1-2	2-3/6	2-5	4-8	4-6	散居：起始擁有3棟住宅。	沙漠化：得到1特殊行動格，當你執行該行動格，馬上將1直接相鄰區域的地形變成沙漠並執行「轉換地形及建設」行動。
Fakirs (苦行僧)	3	0	15		2-5-1	無	1-2	2-3/6	2-5	4-10	4-6	飛行毯：支付1祭司，可以跳1格區域進行「轉換地形及建造」，並得4分。	加速飛行毯：支付1祭司，可以跳2格區域進行「轉換地形及建造」，並得4分。
Darklings (魔族)	1	1	15		無	1-4	1-2	2-3/6	2-5	4-6	4-10	血祭土地：支付1祭司換取1鏟子，並得2分。	工人轉換：馬上將3工人轉換成3祭司(僅1次)。
Alchemists (煉金術師)	3	0	15		2-5-1	1-4	1-2	2-3/6	2-5	4-6	4-6	煉金術：可以隨時將1分提煉成1元，或將2元提煉成1分。	魔法鏟子：立刻得到12點魔力，你每使用1把鏟子就得到2點魔力。
Auren (精靈)	3	0	15		2-5-1	1-4	1-2	2-3/6	2-5	4-6	4-8	唱歌跳舞：沒特殊能力。	精靈之舞：得到1特殊行動格，當你執行該行動格，馬上升級任意元素信仰2階級。
Witches (女巫)	3	0	15		2-5-1	1-4	1-2	2-3/6	2-5	4-6	4-6	女巫掃把：每當你形成1城鎮，得5分。	女巫掃把：得到1特殊行動格，當你執行該行動格，可以馬上在任意1「執行本行動前為森林的區域」建造住宅(免費)。
Swarmlings (魚人)	8	0	20		2-5-1	1-4	2-3	3-4/8	3-6	5-8	5-8	大肚魚：每當你形成1城鎮，得3工人。	魚人商店：得到1特殊行動格，當你執行該行動格，馬上免費將任意1住宅升級貿易
Mermaids (人魚)	3	0	15		2-5-1	1-4	1-2	2-3/6	2-5	4-6	4-8	人魚都市：形成城鎮的建築物不需直接相鄰，可以隔1格河流(僅1格)。	大魚鱗：馬上提升航行能力1等級(僅1次)。