

遊戲概觀

在這個遊戲當中，玩家必須想辦法建造自己的城市。包括港口、首都、競技場、街道等等。玩家也要搶奪好的地形以減少自己的花費，在這過程當中試圖阻撓你的對手，而且也要想辦法運用規則來建造出免費的建築物！

目標

將兩個神廟以你的建築物連接（如右圖所示）或是把你的所有建築物給建造完成。也記得妨礙你的對手比你早完成。



進行本遊戲

本遊戲依照逆時針的方向輪流進行。

玩家動作

回合開始時：玩家決定要進行「抽建築（左邊）」或是「建造建築（右邊）」

抽建築：玩家可以選擇抽取兩張建築，先從4堆頂部抽取一張，並且決定是否要立刻建造到場地上，或是放到玩家板上。

再抽取下一張建築進行同樣決定，回合就結束。決定建造時要同時支付所需資源，放在玩家板塊上的建築不能在這回合被建造。



建造：玩家把挑選一個他的玩家板塊上的建築物建造到地圖板塊上，並且同時要支付資源。最多可以建造三個。



當一個玩家抽了兩個建築或是建造三個建築後，他的回合立刻就結束了。

注意：玩家並不能在同回合中同時進行「抽」「建造」。「抽」代表從牌堆建造或抽取，「建造」代表建造出玩家板塊上面儲存的建築。

抽取地牌卡（資源卡）



地牌卡也就是建造時所需要的資源。一個玩家可以放棄他回合剩餘的動作來抽取對應數量的地牌卡，也就是說當一個玩家選擇抽建築，他原本可以抽兩個，但是他可以抽取一個之後選擇放棄抽一張，那麼他可以抽取一張地牌卡。另外一個例子是當一個玩家選擇建造，他只從他儲存的建築物裡面建造了一個，此時他可以放棄建造剩餘的兩個建築，並抽取兩個地牌卡。

注意：因為是放棄剩餘動作來抽取地牌卡，所以抽取之後便不能再抽/建造了，有例外情況請見後面的「水瓶」。

建築規則

建造地點

哪裡可以建造呢？

遊戲版圖上面任何空位都可以建造，不管上面有沒有地貌標示，但已有其他建築或神廟則不行

建築花費

建築所需的花費都已經用圖示表示

出來了，每個玩家的玩家板塊上面（要蓋）需1個丘陵與3個高山，將該建築物將要被建造的那個空格與鄰近的空格內如果有任何符合的資源，則可以直接省去該資源。玩家只要再從手牌當中付出剩下的資源就可以將這個建築物建造出來了！

範例：fortress-

需1個丘陵與3個高山，將該建築物將要被建造的那個空格與鄰近的空格內如果有任何符合的資源，則可以直接省去該資源。此只需要打出1丘陵 +1高山。

若玩家手中沒有高山，則可以用任意兩張牌代替高山來建造本建築。



免費建造

如果用正確的順序來建造的話，玩家將有機會可以建造建築而不需任何資源！

玩家板塊上的箭頭表示免費建造的順序：

*先建造出箭頭尾端的建築
*再把被箭頭指到的建築建造在箭頭尾端的建築旁邊，就可以免費建造
範例：途中可以看到有箭頭從Fortress指到Tower，所以衛斯理把他的Tower建造到Fortress隔壁的時候，不必支付任何資源。

不可以的例子：

*與箭頭順序相反 - 一定要按照順序往下 *中間有建築被跳過 - 一定要直接有箭頭指示
*不同玩家 - 必須都是自己的建築 *主要建築 - 主要建築一定不能被免費建造



建造街道

建造街道需要五個任意資源扣掉地圖板上面的資源後由手牌支付。

延伸街道是免費的，如果把街道建造在街道旁邊則不需要資源。

範例：衛斯理把街道放在右邊標示的位置，該位置已經有4個資源，所以他只要再從手牌支付1個資源即可，而第二個街道建造在第一個街道旁邊，不需要任何花費。



聚落

所有相連的建築稱為一個聚落。

當一個玩家新建的建築旁邊沒有自己的建築時，稱之為開關新聚落，開關新聚落要額外花費：

當玩家建造新聚落時，他每一個其他聚落將使他多付出一張任意手牌。

這資源一定要從手牌支付，不能從多餘的板塊資源抵消。

範例：紅色玩家已經有兩個聚落了，他要建造這個street的時候將要額外多付出兩張任意資源卡，也就是總共7張。

注意：當玩家把兩個聚落連接起來之後，下次新建的費用會因此而減少（因為聚落變少了）。

*這額外的資源只有開關新聚落的時候需要。



由 <http://weisyong.pixnet.net/blog>

獨立翻譯並且免費分享