

奮進號

大航海時代



扫码关注



游戏主页

更多桌游资讯和视频教学请登录
www.yihubg.com

中文本地化:

翻譯: Frank Wang, Kelun Zhang, Matt Zheng
校對: Frank Wang, Kelun Zhang, Lucas Wu, Matt Zheng
設計: Connie Liu, J Lan

主要規則書



12+



2-5



60分鐘

CARL DE VISSER & JARRATT GRAY

大航海時代 (1571 - 1862年) 是全球海洋勢力空前擴張的時代，海洋帝國將各大陸用強大的艦隊連接在了一起。啓航加入這個充滿策略的遊戲吧，在這個遊戲中你需要積蓄你的海洋勢力並試圖與世界上最遙遠的地區取得聯繫。從你在歐洲的立足點出發，你需要用你的智慧把廣闊的地圖上展現的地區聯繫起來。你需要處處作出令人信服的決定；你將會在效率，戰略和道德上做出抉擇。你即將面對的戰鬥充斥着加農炮的硝煙和爾虞我詐..... 當一切都結束時，你的帝國是否會在歷史上留下濃墨重彩的一筆呢？

目標

你在奮進號:大航海時代中的目標是: 通過積累最多的榮譽來引導你的帝國取得勝利。你需要通過將你各方面的屬性(工業, 文明, 財富和影響力)提高到特定閾值來獲得榮譽; 通過控制城市和艦隊及其之間的通路以及擁有獎勵榮譽數的建築物和財產卡來獲得榮譽。在遊戲開始時, 只有歐洲可以參與競爭, 隨着遊戲的進行, 你將會派船到世界各個封閉的地區, 最終這些地區將會被殖民或商業化。你的挑戰將是建造建築物, 收集資源以及控制交易路線, 只有做到這些, 你引領的帝國才会在大航海時代結束時成爲最大的贏家!



工業

每位玩家在每一輪中都可以建造一個新的建築。如果你擴張你的工業, 你將有能力在未來比你的對手更經濟更有效的建造建築。



文明

隨着遊戲的進行, 你的帝國將不斷擴張。更高級的文明可以吸引更多人來到你的社會從而讓你國家的人口數量上升。這些人口可以分配到你的建築中, 或者駕駛你的艦隊並跟隨你進行戰爭。



財富

沒有錢你的工人將不會爲你工作。增加你的財富儲備從而讓你的勞動力開心的得到報酬, 這也意味着你可以更頻繁的使用你的建築。



影響力

影響力反映了交易和管理帝國的能力。你擁有的影響力越大, 你在遠方能控制的資源就越多。



榮譽

榮譽是衡量你帝國成就的指標。你在遊戲中所做的一切都是爲了在七輪遊戲之後獲得最多的榮譽。

大航海時代版本中有什麼新東西?

如果你對老版本的奮進號十分熟悉並且你非常想知道哪些元素是在大航海時代版本中新加入的或有改動的, 你可以去官網查看詳情。

www.endeavorgame.com/updated-rules

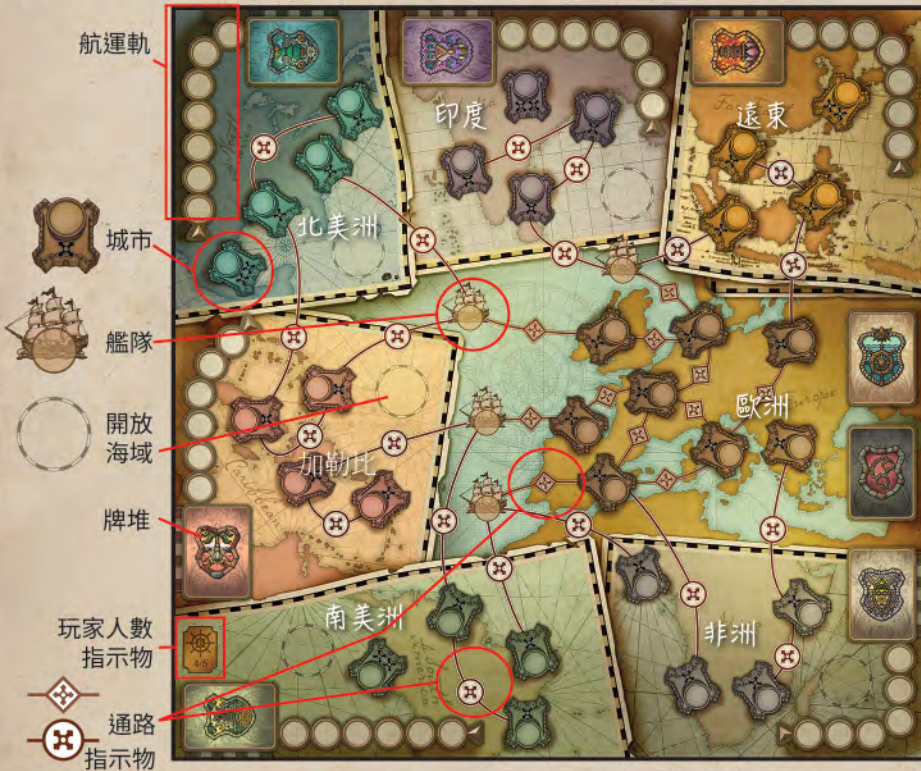
偉業系統

奮進號: 大航海時代中新加入的最重要內容就是偉業系統。偉業系統指的是一系列當時那個時代的歷史事件和所涉及的大企業, 這些偉業系統在遊戲中連接起了兩個或兩個以上的遊戲地區。當這些地區開放的時候, 特定的偉業系統會被加入到遊戲中, 玩家可以利用這些偉業系統進行互動和得分。

如果你是第一次接觸奮進號桌遊, 我們推薦你先玩幾局不帶偉業系統的遊戲。你可以通過單獨的偉業系統規則書學習如何在遊戲中加入偉業系統。

配件

1個 雙面遊戲版圖



每一面適合不同的玩家人數



A面適合2人, 3人, 以及競爭激烈的4人遊戲。



B面適合競爭不激烈的4人遊戲或者5人遊戲。

• 二人變種規則沉默的艦隊加入了一些新的規則, 這個規則可以用遊戲版圖的任意一面來玩, 整體的遊戲體驗和4人遊戲相似。詳情見第12頁沉默的艦隊。

遊戲版圖被分為了七個區域(地圖上的虛線代表了不同區域之間的邊界); 歐洲加上6個其他地區(非洲, 南美洲, 加勒比, 北美洲, 印度以及遠東)。

每個地區都有一系列被通路所聯通的城市(有時也會有艦隊), 一個開放海域區域以及一個通向牌堆的航運軌。

歐洲並不算做一個地區。歐洲有兩個牌堆並且沒有航運軌或開放海域。

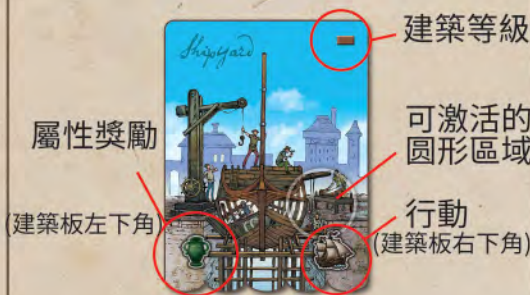
95個 貿易指示物

遊戲中共有8種貿易指示物。棕色的屬性指示物所獎勵的屬性都會直接顯示在上面。藍色行動指示物可以用來花費並執行相應的行動。所有指示物的背面圖案都是完全一樣的。



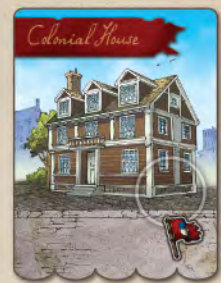
49個 建築板

遊戲中共有19種不同類型的建築, 每一個建築都有相應的建築等級, 獎勵的屬性(某些板會有)以及允許的行動(某些板會有)。



5個 起始建築板

共有5個起始建築板。每位玩家起始都會有一個。這些雙面的板可以通過牌上的紅色絲帶與其他建築板區分開。



42張 財產卡

遊戲中一共有八種不同的財產卡牌堆; 每個地區都有一組, 歐洲則有兩組(歐洲以及奴隸制牌堆)。每張卡都有一個獲取難度值, 這個數值體現了獲取這張卡的難易程度。當你得到一張財產卡的時候, 你能增加的屬性會在牌上體現。某些卡上有着榮譽標誌, 這些榮譽會在遊戲結束時記入總分。



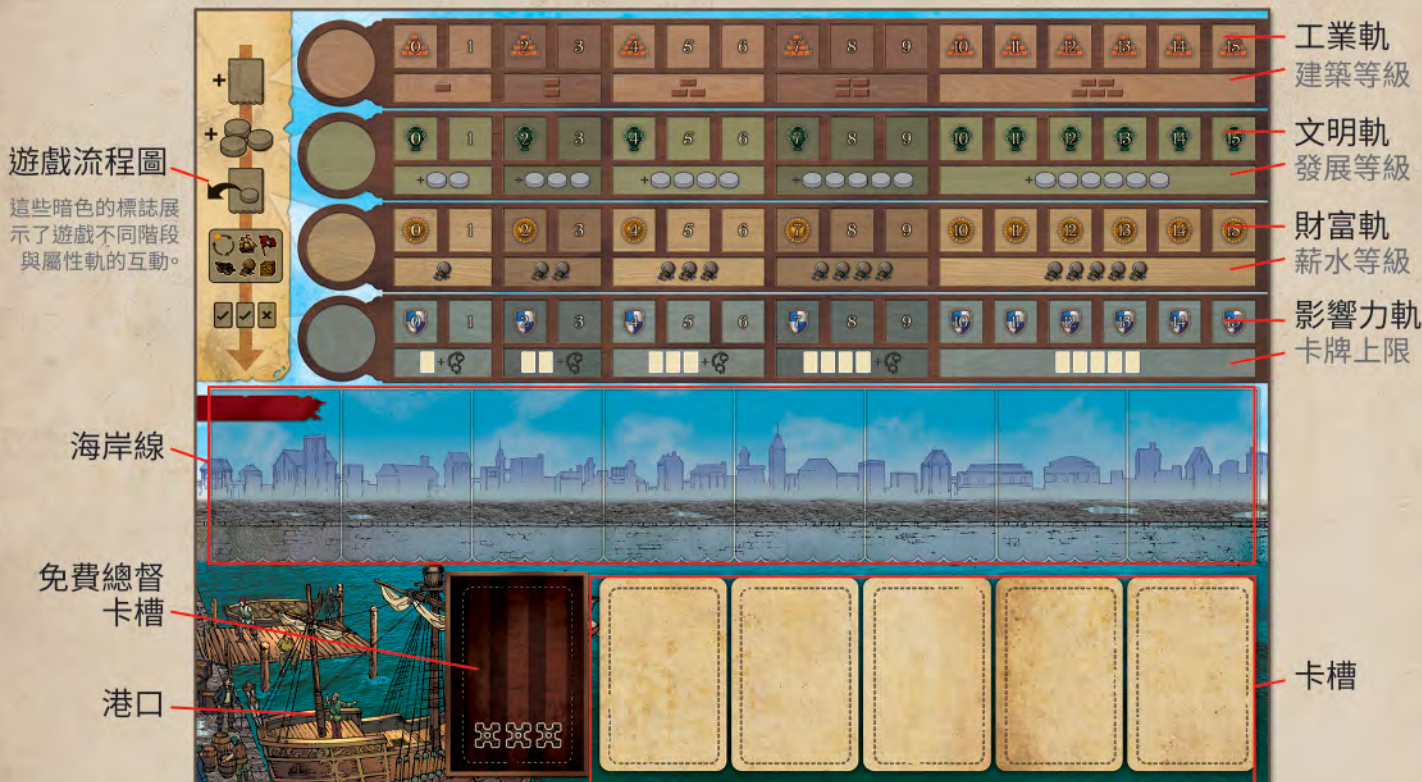
6張 總督卡

每個地區都有一張總督卡。總督卡的作用與一張普通財產卡的作用類似, 不同之處在於它的獲取方式, 並且總督卡有自己單獨的卡牌上限。總督卡可以通過其卡牌上顯赫的條紋來辨識, 這些卡的背面是水平的排版。



5個 玩家板

你的玩家板有四個屬性軌(工業, 文明, 財富以及影響力), 它們將用來記錄你的屬性得分。你將在玩家板的海岸線部分建造你的建築, 在下方的卡槽處整理你在遊戲中獲得卡牌並存儲你的貿易指示物以及人口圓片。



175個 人口圓片

對應每位玩家顏色的人口圓片有35個。你將用它們來激活你的建築, 佔領城市, 在航運軌和艦隊上航行並且在其他任何需要你出席的時候代表你。在規則中他們被統一稱為“圓片”。



20個 狀態记录正方形標誌物

對應每位玩家顏色的正方形標誌物有4個。這些標誌物可以讓你跟蹤記錄你帝國擁有的四個屬性的進程。



1個 皇冠

皇冠代表了當前回合的起始玩家。



1張 卡牌索引

這個索引展示了所有卡牌的獲取難度值, 這樣你就不需要去牌庫中尋找相關的信息了。

	0	1	2	3	4	5
Industrial	1 icon	2 icons	3 icons	4 icons	5 icons	6 icons
Civilization	1 icon	2 icons	3 icons	4 icons	5 icons	6 icons
Wealth	1 icon	2 icons	3 icons	4 icons	5 icons	6 icons
Influence	1 icon	2 icons	3 icons	4 icons	5 icons	6 icons

1個 計分板

用來在遊戲結束時算分。



4個 記錄區域擴展板

當你某項屬性在相應的屬性軌上數值超過15時使用它們。



偉業系統配件

遊戲中有一些配件在這裏並沒有進行詳細的解釋。所有這類物件僅當你在遊戲中使用偉業系統時才會用到。請在偉業系統規則書中查詢這些配件的詳細描述以及它們的用法。



初始設置

這些初始設置規則並不包括偉業系統的配件設置。
這些內容可以在偉業系統規則書中找到。

A 遊戲版圖。選擇你想玩的一面並把版圖鋪開放好。

B 貿易指示物。將95個貿易指示物隨機面朝上放置在遊戲版圖上。每一個圓形空間放一個貿易指示物(航運軌,城市,艦隊和圓形通路)。擁有方形標誌的通路不需要放置指示物。這項設置任務在多人幫助的情況下會更快的完成。

C 財產卡。按照區域分成八個牌堆,並把每組牌堆面朝上放在遊戲版圖上對應的位置。每組牌堆應該像這樣從下到上進行排序:
5-4-3-2-1。

(歐洲和奴隸制牌堆有數值為0的卡,這些卡應該放在最上面。)

D 總督卡。把總督卡按照地區分開,並放在遊戲版圖的下面,卡牌上橫向展示的標誌應該露在外面對應相應的區域,這樣可以方便玩家看到。

E 建築物。把設置好的建築儲備區放在遊戲版圖附近。

準備建築儲備區,首先需要把建築板按類型分成相應的板堆(比如,所有5張集市板分為一堆)。把建築物等級為1的板堆放在收納盤里等級為1的一欄,建築物等級為2的板堆放在收納盤里等級為2的一欄,以此類推。



對於等級為5的那列來說,建築板的種類會比預留的區域更多。把等級為5的建築物板洗混並面朝下放置,把4張建築板面朝下放在右下方的建築板區。然後把剩下的3張等級為5的建築板面朝上的依次放在等級為5的建築板區(有一張板需要面朝上的放在面朝下放置的建築板上)。這3張面朝上的建築板是本次遊戲中所能使用的全部等級為5的建築板。

F 玩家配件準備。給每位玩家一個玩家板,一個玩家配件儲備區和相應顏色的35個圓片以及4個正方形標誌物(把不需要的玩家板以及指示物放回盒子)。把你的正方形標誌物放在四個屬性軌0的位置,圓片請全部放在玩家配件儲備區中。(配件儲備區中的圓片是你的供給)。

G 皇冠。隨機選擇一名玩家作為起始玩家,並把皇冠給這位玩家。

H 起始建築物。從持有皇冠的玩家開始按順時針方向,玩家們依次選擇他們想用的起始建築板的一面:殖民地時期房屋或商人碼頭。把你選擇的建築板面朝上放在最左側的海岸線上。然後,從玩家配件儲備區中拿1個圓片放到此建築板上的可激活的圓形區域。

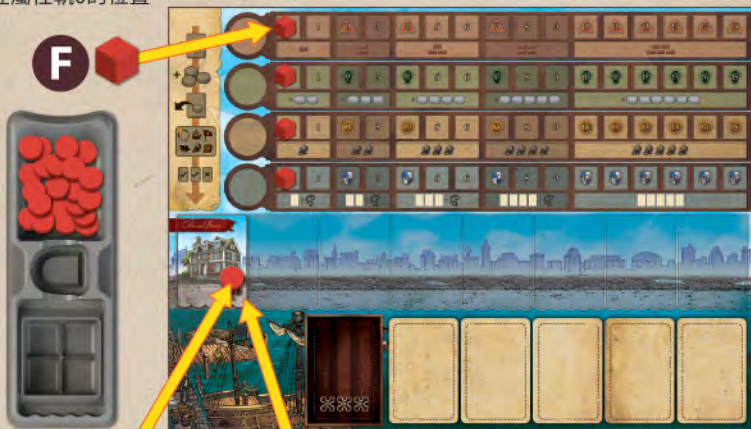


D 把設置好的建築儲備區放到遊戲版圖附近

把總督卡放置在相應牌堆旁邊的版圖下方



分給每位玩家一個玩家板和配件儲備盤,正方形標誌物放在屬性軌0的位置



G 起始玩家獲得皇冠

H 每位玩家選擇起始建築並把圓片放在上面

我們建議新手都先用殖民地時期房屋作為起始建築。如果你選擇更高級的商人港口作為起始建築,那麼如同卡牌上財富標誌所展示的,請把財富軌上的正方形標誌物由0移動到1的位置。

4 你已經準備好開始遊戲了!

遊戲流程

遊戲總共進行7輪。每輪包括5個階段。持有皇冠的玩家在每個階段率先行動，其他玩家按順時針順序依次行動。



前三個階段

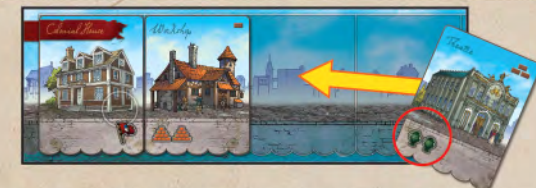
如果剛剛開始學習如何玩這款遊戲，玩家們可以按照規則書上的順序同時進行每一階段；所有人先進行建造階段，然後進行增長階段，然後進行薪水階段。這種順序有助於玩家熟悉這款桌遊。

當玩家們已經熟悉了這款桌遊，你可能會發現用另外一種順序進行遊戲會更加流暢：起始玩家先進行建造階段，增長階段，薪水階段；然後第二位玩家進行建造階段，增長階段，薪水階段，以此類推。(任何玩家都可以要求重新使用分階段進行行動的順序，如果他們認為這種順序更有利於他們作出正確的決定)。

1: 建造階段

在你的回合，從建築儲備區選擇一個建築放置到你海岸線最左側的空位。你選擇建築的建築等級必須小於等於你當前的建造等級。你的建造等級由你的工業屬性決定。(如果建築儲備區沒有符合條件的建築板，你可以選擇下一個建造等級的建築板。)

- 如果你建造的建築板左下方有屬性標誌，立刻移動你相應屬性軌上的正方形標誌物，增加的數值應與卡牌上屬性標誌數量相同。
- 你可以選擇建造相同的建築。



紅色玩家的工業數值為5，所以他可以建造建築等級小於等於3的建築。他從建築儲備區中選擇了劇院，並放置在了他的海岸線上。

由於劇院的建築板上有兩個文明標誌，紅色玩家立刻把他文明軌上的數值增加2。



2: 增長階段

在你的回合，從配件儲備區拿取人口圓片添加到你的港口。圓片的數量和你的增長等級相同，而增長等級由你的文明屬性的分數所決定。

- 如果配件儲備區的圓片不夠所需要的量，則把配件儲備區中能拿走的圓片全部拿走，忽略無法得到的圓片。



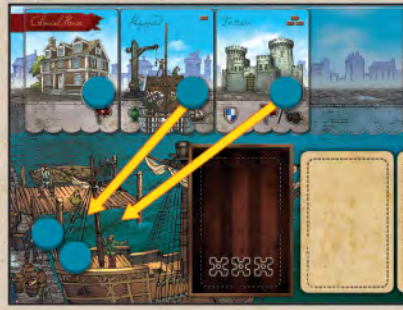
黃色玩家的文明分數為3，所以對應的增長等級同樣為3，所以他將在增長階段獲得3個人口圓片。黃色玩家從儲備區移動3個圓片到他的港口。

3: 薪水階段

在你的回合時，通過將圓片從你的建築物移回到你的港口來“支付工人”。你可以**移動的圓片的最大數量**由你的薪水等級決定，而薪水等級由你的**財富屬性**確定。

“支付工人”可以讓你在後面的回合中重新分配圓片和使用建築。

- 如果建築物上的圓片數量多於允許移動的圓片數量，則你**需要選擇**要移動哪些圓片。



財富分數 (2)

薪水等級 (2)

藍色玩家的財富分數為2，所以她的薪水等級允許她支付2名工人。她有3棟有工人的建築，所以這意味着她無法付清全部工人的薪水。她只能從她的建築物中選擇2個圓片，並將它們移回到她的港口。

4: 行動階段

行動階段與其他階段略有不同；從起始玩家開始按順時針方向進行，每個玩家**執行一個行動**或選擇**跳過**。一旦一名玩家選擇跳過，他將不能在這個階段中執行任何行動，按照順序這名玩家將被跳過，下一位玩家開始這一階段。每個玩家繼續以這種方式順時針進行這個階段，未選擇跳過的玩家依次執行單個行動，直到**所有**玩家都選擇跳過。

行動階段的一般規則

在此階段，你可以獲取具有屬性標誌的卡牌或指示物。當你得到此類卡牌或指示物時，請立即把顯示在卡牌上的標誌數量增加到相應的屬性軌。

如果你的屬性軌上某項屬性超過了15，請在該屬性軌末尾放置一個屬性軌擴展板，並根據需要增加該屬性軌的長度。



- 當你獲取一個棕色的**屬性貿易**指示物時，將它堆疊在與其標誌匹配的屬性軌底部的圓形區域中，當你獲取一個藍色的**行動**指示物時，將它保存在你的港口。
- 你**永遠不能**把卡牌和指示物交易或贈送給其他玩家，也不得隨意丟棄卡牌或指示物(但你可能會被**強制**在下文所述的棄牌階段丟棄卡牌)。

藍色玩家獲得財富指示物並將其置於她財富軌上。她通過將正方形標誌物向前移動1格來增加財富。



藍色玩家獲得一個藍色的行動指示物並放在她的港口，她可以稍後使用它。

採取行動

在你的回合你有兩種方法來執行一個行動。選擇**激活一個建築物**，或者**花費一個行動指示物**。如果你不能(或不希望)用任何一種方法執行行動則你必須選擇跳過。

激活建築物

要激活建築物，請將1個圓片從你的港口移動到你海岸線上有**可激活的圓形區域**的建築物上。然後執行該建築上允許的行動。

你**放置**在建築物上的圓片只會觸發該建築物上的行動。許多行動(如航行，佔領和進攻)將要求你使用港口中額外的圓片來實際執行行動。



花費一個行動指示物

從你的港口支付一個行動指示物，**從遊戲中**移除這個指示物並執行相應的行動。



一些建築物允許你執行**多個行動**，由它們之間的“+”標誌表示；當你激活這樣的建築物時，你可以按照你選擇的任何順序執行**一個或兩個**行動。在一幢建築物上執行多個行動仍然算一回合。在下一回合開始前你需要把每個行動都進行結算。



有些建築物和藍色指示物允許你在**多個行動之間進行選擇**，它們之間用“/”標誌表示；當你激活這樣的建築物或指示物時，你只能採取其中的一項行動。



航行

遊戲中共有3種航行方式。你可以航行到**航運軌**，**艦隊區域**或**開放海域**。你無需在某個地區有勢力，即可航行至該地區。

航行到航運軌

將圓片從你的港口移動到任何**封閉地區**的航運軌，將其放置在離卡堆最遠的未被佔領的位置並立刻獲得這個位置的貿易指示物。



紫色玩家選擇執行一個航行行動，她選擇從自己港口移動1個圓片到遠東地區航運軌的第三個位置（前兩個位置已經被黃色和藍色玩家佔領）。紫色玩家得到放置在該位置的財富指示物作為獎勵。

開放一個地區

所有地區（除了歐洲）在遊戲開始時都是**封閉**的。當一個地區航運軌的**最後一個未佔領空間**被佔領時，該地區就會**開放**。

該地區的**總督卡**會被立即獎勵給該地區的航運軌上擁有**最多圓片**的玩家。如果是平局的話，那麼這張總督卡就會發給在航運軌上擁有**最靠近牌堆**的圓片的玩家。這是獲得總督卡的唯一方法。

當你獲得總督卡時，將其翻轉到垂直方向並將其放置在玩家板空閒的卡槽或是免費總督卡槽中（亦或如果沒有卡槽可用時可以就放在你的玩家板旁邊），然後獲得該卡牌的獎勵屬性。



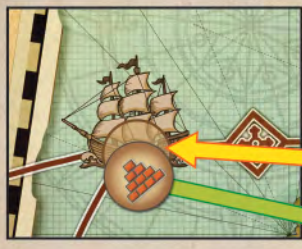
一旦一個地區開放了，玩家可以航行到該地區的艦隊區域，佔領和進攻行動就可能在在那裏發生。歐洲從遊戲開始就被認為是**開放**的。



接着上一個例子，紫色玩家再次航行到該地區，並佔領了航運軌最後的空位然後獲得了那裡放置的工業指示物。遠東地區在此刻就開放了，總督卡被髮放。由於在航運軌上擁有最多圓片的是藍色和紫色玩家，並且圓片離牌堆最近的是.....紫色玩家，她贏得了寶貴的總督卡！

前往艦隊區域

將圓片從你的港口移動到歐洲或任何**開放地區**的未被佔領的**艦隊區域**，然後立刻獲得這個位置的貿易指示物。



藍色玩家將1個圓片從她的港口放置到歐洲的一個未被佔領的艦隊區域，並獲得此處的工業貿易指示物。

前往開放海域

將1個圓片從你的港口移動到任意**開放地區**的**開放海域**（歐洲沒有任何開放海域）。這個行動在你想在某地區增加自己的勢力卻又沒有其他選擇時往往是很有用的。

- 開放海域可以容納多位玩家的任意數量的圓片。



紅色玩家想在遠東地區增加自己的勢力，但是航運軌已經滿了...於是他將圓片放置在遠東的開放海域中。

佔領

將圓片從你的港口移至**開放地區**或歐洲的**未被佔領**的城市，並獲得該城市的貿易指示物。

如果你想佔領一個地區，你必須在該地區有**勢力**。這意味着你需要在該地區內至少有1個圓片（無論是在城市，艦隊，航運軌還是開放海域）。所有玩家在任何時候都被視為在**歐洲**有勢力，無論他們是否放置了圓片。



黃色玩家採取佔領行動並將圓片從他的港口移到印度的一個城市，從那裏獲得藍色的行動指示物。

這也會導致連接兩個被佔領城市的通路被控制（因為黃色玩家佔領了通路的兩端），所以黃色玩家也會獲得該通路上的指示物！

控制通路

許多城市和艦隊通過線路相互連接，我們稱其為**通路**。如果你在通路兩端的城市/艦隊中都有圓片，則視為你**正在控制**該通路。

有圓形標誌的通路在開始遊戲時帶有一個貿易指示物。如果你是第一個控制這種通路的玩家，那麼你**立即獲得**該指示物。



黃色玩家控制了這些通路

注意：即使在貿易指示物已被獲取之後控制通路仍然很重要；在遊戲結束時，通路可以換取榮譽點數。

進攻

首先從你的港口**丟棄1個圓片**，將其退回到玩家配件儲備區。這個圓片被當作你的**傷亡**；戰爭會讓你付出高昂的代價！然後丟棄一個**對手**放置在城市或艦隊上的圓片（這個圓片被當作是對手的傷亡人員），然後從你的港口選擇**第二個圓片**佔領空出的空間。

- 你**只能**攻擊歐洲或開放地區被佔領的城市或艦隊。
- 你必須在該地區有**勢力**才能進攻。這意味着你需要在地區內至少擁有1個圓片（無論是在城市，艦隊，航運軌還是開放海域）。所有玩家都被認為始終在**歐洲**有勢力，不論他們是否在歐洲放置圓片。
- 作為進攻的結果，你可能成為第一個控制帶有貿易指示物通路的人；在這種情況下，你會得到該指示物。



藍色玩家抓住一個機會，選擇進攻！她從她的港口丟棄了1個圓片，然後用另一個圓片將黃色玩家從城市中擊退。

藍色玩家現在控制着這座城市，並從該通路中剝奪了黃色玩家原本能獲得的榮譽，同時作為第一個控制通路的人她還獲得了通路上的影響力指示物。

支付

將1個圓片從你選擇的建築物移回到你的港口。這可以將建築物和圓片空出來供以後使用。（這與在薪水階段的“支付工人”相同，只是現在是在行動階段執行）

一些建築物具有 標誌。這些建築物裏的工人是不能通過這個行動階段獲得支付的（既通過建築物或指示物支付薪水）；他們**只能在薪水階段**被支付。



特殊建築物

大多數建築物的特徵僅限於屬性標誌，榮譽標誌和五種標準行動。但有兩個有特殊能力的建築需要特別說明。

紀念館



一旦你建立了**紀念館**，當你因為發起進攻或被攻擊而遭受傷亡時，你可以將傷亡人員圓片放置在圖示中任何屬性軌的底部，並將其視為是該屬性的貿易指示物。

市政廳



在遊戲結束時，**市政廳**可獲得的榮譽點數等於你所有建築物上的獲取標誌的總和（包括此建築上的獲取標誌）。



獲取

從任何你需要的卡牌堆獲取頂部的一張財產卡，並將其添加到玩家板的一個空閒卡槽中(或者如果沒有富裕空位，則放在板子旁邊)。獲得卡上顯示的屬性。

- 每張卡都有一個獲取難度值。如果你在該地區的勢力等於或超過該卡的獲取難度值，你才能獲得這張卡。
- 獲取時不需要考慮該地區是否開放；你只需要在該地區有足夠的勢力來獲得卡牌堆頂的牌即可。



- 歐洲有兩個牌堆：歐洲牌堆和奴隸制牌堆。你在歐洲的勢力所代表的獲取能力同時適用於這兩個牌堆。
- 獲取卡牌時，你可以持有任意張卡牌。在棄牌階段，如果超過了卡牌上限，你可能不得不丟棄卡牌。

你的卡牌上限取決於你的影響力分數；有關詳細信息，請參閱第10頁的棄牌階段。



紅色玩家執行獲取行動，從北美洲得到牌堆頂部的卡牌。儘管北美洲尚未開放，但紅色玩家在該地區擁有足夠的圓片來滿足該卡牌的獲取難度值(3)。

紅色玩家將卡牌放在玩家板的一個卡槽中並立即獲得卡牌上顯示的2個工業得分和2個文明得分，他需要調整他的屬性軌到相應的分數。



每個地區的獲取難度為1的卡牌上都有一個+。這表明，當你獲得這樣一張卡牌時，你可以立即從你的儲備區挪動1個圓片到你的港口。

奴隸制的廢除

歐洲牌堆中獲取難度為5的卡是特殊的：這張卡上有廢除奴隸制的標記。任何玩家第一次獲得這張卡時，所有玩家都要立即把所有的奴隸卡放在一邊(不是棄置)，所有這些奴隸卡上所獎勵的屬性都需要被立刻扣除。玩家將自己的奴隸卡面朝下放置在玩家板旁邊，遊戲結束時每有1張奴隸卡玩家將會丟失1個榮譽點數。



- 放置在玩家板旁邊的面朝下的奴隸卡不會計入卡牌上限。
- 當奴隸制被廢除時，任何還留在遊戲板上的奴隸卡都會立即從遊戲中移除。

奴隸制已被廢除(與誰觸發無關)。藍色玩家恰巧在她的玩家板上放着兩張奴隸卡。她必須把這些卡放置在一邊，因此她的工業分數下降5分，財富分數下降2分。她將兩張奴隸卡面朝下放置在玩家板旁邊，以提醒她在比賽結束時會失去2個榮譽點數。



奮進號中的奴隸制

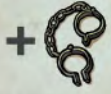
奮進號：大航海時代是一個有着強烈歷史背景的遊戲，奴隸交易在這個時期達到全球的最高峰。當可怕的奴隸制最終遭到變革和廢除時，歷史終於邁出了走向正義旅程的第一步，並一直持續到今天。我們曾考慮將其從遊戲中刪除，但最終還是認為，刪除它會像撕毀歷史教科書中的一章一樣，僅僅是因為我們不願意面對它。我們的目標是在尊重受害者的同時承認這段殘酷的歷史，同時向玩家提供不常見的道德選擇。在遊戲中沒有模擬奴隸制或者人員流動的情況，但是玩家可以選擇特定的奴隸卡讓自己的社會基於奴隸制運作，或者反之。玩家可以選擇忽視奴隸牌，甚至積極致力於廢除奴隸制。我們在偉業系統中增加了兩件特別的事件(海地革命和地下鐵路)，它們揭示了這個邪惡的制度是如何在這個時代被擊碎的。桌面遊戲觸及這樣一個敏感的主題是很不尋常的；奮進號在我們的遊戲過程中激發了許多關於奴隸制對歷史的影響，殖民化的道德規範，競爭道德規範以及遊戲在探索這些主題中的作用等方面的對話。我們希望這些討論也能發生在你的身邊。

要了解更多有關奴隸制的過去和現在的信息，請訪問辛辛那提國家地下鐵路自由中心或訪問www.freedomcenter.org。

5: 棄牌階段

在這個階段，每個玩家必須評估他們的卡牌並確定他們是否需要丟棄任何卡牌。你可以在卡槽中自由重新排列卡牌。如果重新排列後超出限制，你**必須**丟棄卡牌（由你選擇），直到你的卡牌數量符合上限的規定。每當你丟棄一張卡牌時，你必須從相應的屬性軌上**減少**與你丟棄的卡牌上標誌等量的數值。

你的卡牌數量上限取決於你的**影響力**分數。你可以保留的卡牌數量與卡牌上限一致並且最多不超過五張。



此外，你可以持有**1張額外的奴隸卡**，但總牌數不能超過5張。（你可以持有**多張奴隸卡**，但其中**只有一張**可以無視你的卡牌上限。）



你的玩家板上還有一個特殊的免費總督卡槽。該卡槽**只能容納1張總督卡**。此卡槽中的卡牌**不會**計入你的卡牌上限或最多5張卡牌的限制。

你可以持有**多張總督卡**，即使免費卡槽為空，你**不必**將總督卡始終放在免費的總督卡槽中。常規卡卡槽中的總督卡的數量**會計入**你的卡牌限制和最多5張卡的限制。

如果遊戲結束時你的總督卡槽中沒有卡牌，那麼這個空卡槽值3個榮譽點數。

- 當一張**奴隸牌**被丟棄時，將其翻轉並放在玩家板旁邊，以提醒玩家在遊戲結束時**每張牌將會讓你失去1個榮譽點數**。
- 當**總督卡**被丟棄時，直接將其從**遊戲**中移除。
- 當任何其他**財產卡**被丟棄時，將它們面朝上的放在歐洲版圖附近的一個棄牌區。任何玩家都可以使用獲取行動來從此牌堆中獲取**任何一張卡牌**；該玩家在歐洲的勢力必須等於或超過所獲取卡的獲取難度值。



從這個棄牌堆中獲取難度為1的卡牌**依舊**會授予新的擁有者人口圓片作為獎勵。



影響力得分
(3)

卡牌上限
(2 + 1 奴隸卡)



紫色玩家的影響力得分是3，這意味着他們可以保留2張卡牌和1張奴隸卡牌，以及免費總督卡槽中的免費總督卡牌。紫色玩家目前超過了卡牌上限一張牌，目前持有3張牌，加上1張奴隸卡牌，加上一個免費的總督牌。

紫色玩家選擇棄置他從南美洲獲取的難度為1的一張牌，將它後放到玩家板旁邊，紫色玩家立即失去了他文明軌上的2個文明標誌。

回合結束



所有玩家都應該確保他們的屬性軌指示物位於正確的位置；通過財產卡，貿易指示物和建築物上的**屬性標誌**會很容易計算出來。如果你發現錯誤，請重新定位你的正方形標誌物以使其正確。

然後把皇冠傳給左邊玩家，表示他將成為新的起始玩家，並開始新的一回合！

如果上一輪是**第七輪**遊戲，比賽**立即結束**：進入最後的算分階段！（如果所有玩家的海岸線都建滿了建築物，你就會知道這肯定是第七輪。）

遊戲結束以及最終算分

第七輪之後，遊戲結束。按照以下順序在計分板上對分數進行計算會更方便：



計分板上的前三行是給偉業系統準備的，如果你沒有使用偉業系統，請忽略它們。



A 屬性軌。每個屬性軌都包含有標誌的格子 and 沒有標誌的格子。帶有標誌的格子上的指示物保持在原來的位。沒有標誌的格子上的指示物會向後移動，直到它們到達第一個有標誌的格子。把你四個指示物最後位置的數字相加，並將這個總和加到你的分數上。



請記住，艦隊也算作通路的終點！

B 城市和通路。把你控制的**城市**（請注意，某些城市價值2個榮譽點數）和你控制的**通路**上的所有榮譽標誌（無論是圓形還是方形）都加到一起。將此總數加到你的分數上。

有些玩家可以用“心算”的方法很好地計算這些分數，但如果你想確保自己沒有錯過任何東西，請嘗試以下的方法：把所有航運軌和開放海域上的圓片移除，只留下那些位於城市和艦隊上的圓片。然後將額外的圓片放到你控制的通路上，並將1個額外的圓片放到你控制的任何價值2個榮譽點數的城市上。最後把艦隊上的圓片移除。統計版圖上剩餘的圓片數量以獲得你的分數。



C 建築物，卡牌和免費的總督卡槽。計算海岸線建築物上的所有可見的榮譽標誌，卡槽中的財產卡（包括總督卡）以及免費總督卡槽（如果該卡槽中沒有總督卡）上的榮譽標誌。將這些分數加入你的總分。

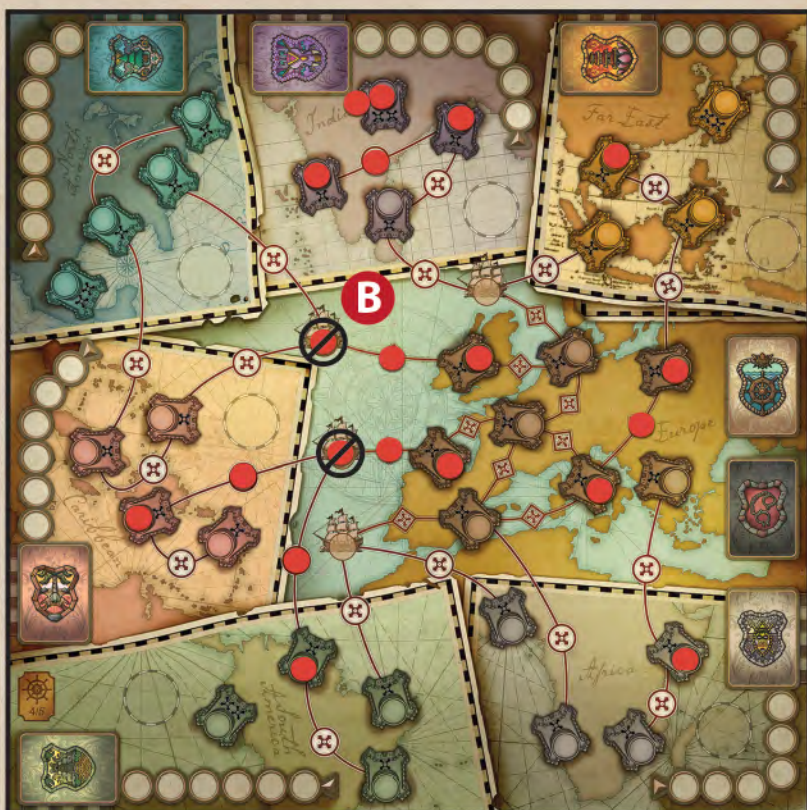
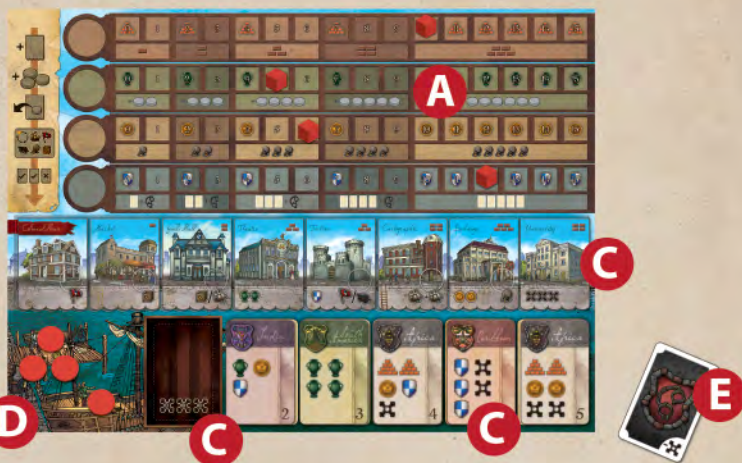


D 額外的人口。對於你港口中剩餘的圓片，每有3個，增加1個榮譽點數到你的總分中。不夠3個的忽略。



E 奴隸制扣分。如果你在玩家板旁邊有任何背面朝上放置的奴隸制卡牌（無論是因為丟棄還是因為奴隸制的廢除），每張卡牌減去1個榮譽點數。

擁有最高分數的玩家成功在大航海時代打造了最偉大的帝國！如果有分數相同的情況出現，分數相同的玩家們共享勝利。



紅色玩家計算他的分數。他的得分如下：

- A** 10個工業榮譽點數
4個文明榮譽點數（從5後退到4）
4個財富榮譽點數（從6後退到4）
12個影響力榮譽點數
- B** 19個城市和通路榮譽點數
- C** 11個榮譽點數：從建築物、卡牌和空閒的免費總督卡槽上獲得。
- D** 1個榮譽點數：他的港口裏有3個剩餘圓片。
- E** -1榮譽點數因為他有一張放置在玩家版旁邊的奴隸制卡牌。

紅色玩家的最後得分是60分……運氣好的話，這些榮譽點數足以讓他在大航海時代成爲勝利者！

"沉默的艦隊"2人遊戲變種規則






對於兩位玩家，雖然**奮進號：大航海時代**可以在不改變任何規則和初始設置的情況下用A面遊戲版圖進行遊戲，但**沉默的艦隊**2人遊戲變種通過使用“中立”的圓片為玩家提供了新的競爭。有了它們，你可以嘗試消耗對手價值連城的貿易指示物，阻止它們建立通路網絡，並加速地區的開放。**沉默的艦隊**可以用任意一面版圖進行遊戲，並且遊戲的體驗會類似於4人遊戲。這是一種比平常更充滿競爭性的遊戲模式，所以它可能不適合所有玩家的遊戲風格。

初始設置

先設置一個普通的2人遊戲。另外，選擇一個未被使用的玩家顏色並將其玩家配件放在遊戲版圖的一側。你唯一會用到的配件是其中的圓片。這些圓片代表的是**沉默的艦隊**。

遊戲過程

遊戲中唯一需要調整規則的地方在**行動階段**；所有其他階段保持不變。在行動階段，你採取的行動可能會引起**沉默的艦隊**的反應。在你完全完成你的行動之後，根據你執行的行動執行以下操作：

 航行 將 沉默的艦隊 圓片添加到任何一條 航運軌 上的下一個可用空間，或者添加到任何開放地區或歐洲的未佔用艦隊區域。（如果沒有可用空間，則不執行任何操作）從遊戲中移除原本在該位置的貿易指示物。 沉默的艦隊可以在一個地區開放時贏得總督卡，獲得方式遵循獲取總督卡的正常規則。如果發生這種情況，請從遊戲中移除這張總督卡。	 佔領 將 沉默的艦隊 圓片添加到歐洲或有 沉默的艦隊 勢力的任何開放地區的未被佔領的城市。（如果沒有這樣的城市，則不執行任何操作）從遊戲中移除城市上的貿易指示物。 沉默的艦隊 無法 控制通路，所以即使 沉默的艦隊 佔領通路的兩端，它 也不會 收集通路上的指示物。	 進攻 無需做任何事。 沉默的艦隊佔領的城市和艦隊可以像平常一樣受到玩家的攻擊。	 獲取 只要是 沉默的艦隊 有勢力的地區，就將牌堆頂部的卡牌棄置， 沉默的艦隊 在該地區的勢力 必須等於或大於 該卡牌的獲取難度值。（如果沒有這樣的牌則不執行任何操作） 如果廢除奴隸制卡牌被 沉默的艦隊 丟棄， 奴隸制的廢除 將被觸發。	 付款 無需做任何事。
---	---	--	---	--

多種行動的建築物

如果在你的回合你激活了一個多種行動建築物，你可以只**選擇其中一項行動**（必須實際執行）讓**沉默的艦隊**進行迴應；**沉默的艦隊**在你的回合之後對該行動進行相應的迴應。



例如，如果在你的回合你激活了碼頭並執行了“運輸”和“佔領”行動，你將選擇一個行動讓**沉默的艦隊**在你回合結束後作出相應的迴應。

以下是一些可以額外**在沉默的艦隊**中添加的遊戲規則。（在使用這些規則之前，請確保每位玩家都同意加入它們!）：

- 受限的佔領。**當對佔領作出反應時，**沉默的艦隊**的圓片只能被添加到與你佔領的城市處於**同一區域**。
- 不對指示物作出反應。**當你使用藍色的行動指示物時，**沉默的艦隊****不會**有反應；只有當你激活一個建築物時才會進行迴應。
- 稀缺建築。**在建造階段之前的每一輪遊戲開始時，**沒有皇冠**的玩家需要從建築儲備區里丟棄一張建築卡。這張建築卡可以是小於等於玩家建造等級的任何一張卡牌。

製作組

遊戲設計師: Carl de Visser & Jarratt Gray

發行方: Burnt Island Games & Grand Gamers Guild

平面及規則設計師: Josh Cappel

插畫: Leandro Oliveira & Vicinius Townsend

3D模型設計師: Heriberto Valle Martinez

內襯設計師: Noah Adelman, Game Trayz

Burnt Island Games and Grand Gamers Guild would like to thank Bruce Miller, Nicole Hoye, Sean Jacquemain, David Weiss, Aaron Cappel, Dushan Jojkic, Jon Meitling, Derek Funkhouser, Eduardo Baraf, Tom Heath, Eric Hyland, and special thanks to all of our many thousands of backers for making Age of Sail a reality!

The authors would like to thank their families for all the support. Carl thanks Babs, Tollo and Keld, plus all at GGG. Jarratt thanks Evie, Lilian, Barbara, Brian, Lincoln, and everyone in the Wellington Game Designers Group. The authors would like to thank all editors and playtesters who contributed to the original Endeavor.

For their help with Endeavor: Age of Sail, the authors would like to thank Richard Durham, Nikolai Wendt, Lance Hudson, Peter van der Raaj, Ian Anderson, Shem Phillips, Lincoln Hely, Anne Matheson, John Bingham, Bobby Hill, and the Game Artisans of New Zealand.



Published as a team by
Burnt Island Games
and Grand Gamers Guild
burntislandgames.com
grandgamersguild.com
©2018 all rights reserved