

# 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](http://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, Jiabin Lan

# 偉業系統規則書



12+



2-5



75-100分鐘

CARL DE VISSER & JARRATT GRAY

大航海時代 (1571年-1862年) 是一個充滿著大動蕩的時代, 地球上遙遠的地域被史無前例的聯結在了一起。航船將全球各地的港口連接起來。征服, 商貿, 聯盟, 戰事, 和思想都在以前所未有的速度穿越大洋傳播到全球。在這幾個世紀中, 迸發出各種改變了整個人類文明歷史走向的大事件。通過偉業系統, 你將有機會一同體驗當年的種種事件。它在保留原有遊戲內容的同時, 將帶你深度體驗那個時代的故事。

## 什麼是偉業系統?

偉業系統是奮進號:大航海時代最激動人心的附加內容。每一個偉業板都描述了大航海時代的一個歷史事件或商業集團,並在遊戲內連接兩個不同的地區。每個偉業板會在遊戲開始時處在未激活狀態,但一旦連接的地區開放後,偉業板會變成激活狀態供在這些地區有投入的玩家進行選擇和使用。

每次遊戲你可以隨機抽取(或選擇)3個偉業板。它帶來的變化性極大的增加了遊戲的可重玩性,同時也增加了濃重的遊戲代入感,並鼓勵玩家嘗試前所未有的有趣策略和路線。

這本規則書內提供了偉業板塊在初始設置,遊戲中,和計分時的使用步驟,並提供了每一個偉業板的詳細描述。

硝石儲藏.....	第4頁
海盜共和國.....	第5頁
帝國主義.....	第5頁
西班牙美洲殖民地.....	第6頁
荷蘭東印度公司.....	第6頁
耶穌會.....	第7頁
南海公司.....	第7頁
馬尼拉郵船.....	第8頁
地下鐵路.....	第8頁
金星凌日.....	第9頁
日不落帝國.....	第9頁
香料貿易.....	第10頁
全球化.....	第10頁
私掠許可證.....	第11頁
海地革命.....	第11頁

我們**不建議**你在前幾次玩奮進號的時候使用偉業系統。在熟悉基礎遊戲之後再嘗試加入偉業系統會有更好的體驗。一旦你嘗試過偉業系統之後,你肯定再也不會回頭了。

# 偉業系統配件

## 15個 偉業板塊

**帝國主義**

很多歐洲的貿易公司已經成爲了獨立的強大軍事力量。在近乎自治的情況下，他們爲了爭奪在印度和遠東地區的市場控制權，挑起了很多場戰爭，給當地帶去了長達數十年的混亂。

遊戲開始前，在所有連入印度或者遠東地區（任何城市）的通路放置一個封鎖指示物。封鎖指示物會阻止該通路被佔領或使用。

對印度或遠東的一個城市發起一個正常的進攻行動時，如果你當前控制着和你所進攻的城市相連接的其他城市，並且他們之間的通路是沒有被封鎖的，則你在這次進攻行動中不會產生傷亡。

航行到印度或者遠東地區的開放海域，然後立即在同一地區執行一個 行動。

從一條通路獲取一個封鎖指示物，並獲得該通路上的貿易指示物。

每個你控制的至少連接一個印度或遠東城市的通路都獲得。

你獲得的每個封鎖指示物，獲得。

將一個 放置在這裡的未被佔用的空格內，並立即獲得對應的獎勵。

如果玩家們已經到達塔希提島，並且你在該板塊上有最多（或并列最多）的，則該板塊上的每一個 都會爲你提供一個。

地區徽章

指示物區  
初始設置時，將指定數量的特定偉業指示物放在這裡。

迷你地圖

## 6把 偉業鑰匙

當某個偉業板標記的地區開放後，使用鑰匙來標記該偉業板是否被激活。



## 15個 偉業盾牌

每名玩家有3個盾牌指示物，玩家使用盾牌來標記自己可以互動和得分的偉業板。



## 不同偉業板的特殊配件

6個 增強炮臺  
硝石儲藏



1艘 海盜船  
海盜共和國



9個 封鎖指示物  
帝國主義



10個 加固指示物  
西班牙美洲殖民地  
荷蘭東印度公司



5個 傳教士指示物  
耶穌會



5個 股份指示物  
南海公司



8個 郵船指示物  
馬尼拉郵船



5個 自由指示物  
地下鐵路



8個 凌日指示物  
金星凌日



# 偉業系統初始設置

首先進行主規則書中的基礎初始設置。在玩家選擇起始建築之前進行偉業系統的初始設置，偉業系統可能會影響玩家起始建築的選擇。

**1 偉業板。**將15個偉業板面朝下洗勻，然後隨機選擇3個偉業板來進行遊戲。或者，你可以用你喜歡的任意方式來選擇你想玩的偉業板。將這3個偉業板放在遊戲主版圖旁邊，將剩餘的放回盒內。

**2 偉業系統的初始設置。**檢查每一個偉業板是否有額外的初始設置，或有沒有特定的配件需要放在偉業板或者遊戲主版圖上。

**3 鑰匙。**每一個偉業板有兩個地區徽章。根據這6個徽章，在遊戲主版圖上每個對應地區的總督卡上放置一把鑰匙。

有些地區可能會有多把鑰匙，或沒有鑰匙，這都是正常的！

**4 盾牌。**每個玩家的玩家配件儲備區有放置3個盾牌的位置，玩家目前應該將盾牌放置在這裡。盾牌會在之後偉業板被激活後才被使用。



# 如何激活偉業板

和地區一樣，偉業板在遊戲開始時是關閉的。在遊戲過程中，當有地區開放並且總督卡被獎勵給玩家之後，如果在該總督卡上有任何鑰匙，將鑰匙放置到偉業板對應的徽章上。

當一個偉業板上的兩個徽章上都放了鑰匙後（代表著和它有關的兩個地區都已開放）。則該偉業被激活，變成可以進行互動的偉業板。

在偉業板上顯示的兩個地區中都有勢力的玩家應該將他/她的一個盾牌放到對應偉業板上。這代表著該玩家可以和該偉業板的能力進行互動，並可以在計分階段從該偉業上結算計分。

如果一名玩家第一次在這兩個地區中獲得勢力，則該玩家應該放一個盾牌在對應的偉業板上。同樣的，如果有玩家因為某些原因失去了一個偉業板指定地區的所有勢力，該玩家失去和該偉業板互動的權利，並將他的盾牌從該偉業板上移除。

- A** 例如，當北美洲開放後，任何在該總督卡上的鑰匙都將放置到顯示了北美洲徽章的偉業板上，在這個例子中，西班牙美洲殖民地獲得一把鑰匙。
- B** 之後當南美洲開放後，則將任何在南美洲總督卡上的鑰匙放置到相應位置。在這種情況下，金星凌日會獲得一把鑰匙，西班牙美洲殖民地獲得一把鑰匙。鑒於西班牙美洲殖民地的兩個徽章上都有鑰匙了，西班牙美洲殖民地被激活。
- C** 每一個在北美洲和南美洲都有勢力的玩家需要將他們的一個盾牌放在這個偉業板上，代表著他們可以使用它，在這個例子中，紅色和黃色玩家各放了一個盾牌。



# 和偉業板進行互動

已將盾牌放在偉業板上的玩家可以使用普通行動(通過激活建築或使用行動指示物)來和偉業板上獨特機制進行互動。每一個偉業板上都描述了關於這個偉業的詳細內容,這給遊戲提供了更多不同的甚至是全新的機遇。

每個偉業板都顯示了什麼類型的行動可以激活其對應的能力。當你執行一個行動(通過激活建築或使用藍色指示物)來激活一個偉業板的能力時,你不能執行該行動的普通效果,取而代之的是你需要執行偉業板上描述的效果。每個效果都完整的在偉業板上解釋了。



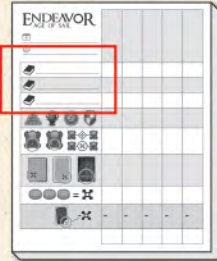
有些偉業板的能力允許你使用特定的貿易指示物。使用指示物時,你必須在你的玩家板上真的擁有這個指示物(必須是指定類型的真實貿易指示物,不能是其他的指示物代替品比如凌日指示物,自由指示物,或者作為指示物使用的圓片),然後你必須將其從遊戲移除並調整對應的屬性軌。



有些偉業能力允許你從你的配件儲備區中獲得圓片並放到你的港口,如果你配件儲備區內的圓片已用光,則你不能獲得更多。

除了偉業能力外,每個偉業都有遊戲結束時各自的計分方式。在計分階段,偉業應該在其他分數計算前首先計算。只有在該偉業板上放置了盾牌的玩家才能進入該偉業板的計分階段來計算分數。

計分板的前三行是為偉業系統算分準備的。依次計算每一個獨立的偉業板得分,把偉業名稱和你的得分寫在計分板上。



例如,紅色和黃色玩家現在可以使用他們的行動來激活西班牙美洲殖民地這個偉業板上相應的能力。

西班牙美洲殖民地的第一個能力是通過進攻行動來激活的。紅色玩家可以在她的回合通過激活一個帶有進攻行動的建築或者使用進攻行動指示物來激活該能力。



當她這麼做時,她可以選擇(不執行正常的進攻行動)觸發這個通過進攻行動激活的偉業能力,並按照指示執行行動。



在遊戲結束時,每個偉業板按照其計分方式計分。對西班牙美洲殖民地這個例子來說,紅色和黃色玩家的在南美洲和北美洲的每個已加固城市都會獲得一個額外的榮譽點數。

## 偉業板的詳細說明

### 硝石儲藏



**遊戲結束計分:**你擁有的每個增強炮臺會讓你獲得一個榮譽點數。如果你擁有至少1個增強炮臺,在你的建築和剩餘行動指示物上的每1個進攻標誌都會讓你獲得1個榮譽點數。

**需要解鎖的地區:**北美洲和印度。

**初始設置:**將6個增強炮臺標記放在這個偉業板的指示物區。

**能力1(進攻行動):**按照普通規則執行一個進攻行動,如果在該偉業板上你沒有圓片,你可以將你進攻時的傷亡人員放在這裡。如果你已經有1個圓片在這裡,你可以棄掉這個圓片作為你的傷亡人員。



**能力2(獲取行動):**從你的玩家板上棄掉一個工業貿易指示物,然後從該偉業板上拿一個增強炮臺標記(如果還有剩餘)。將它放在你的港口等待使用,在整場遊戲中,你可以獲得多個增強炮臺。



增強炮臺可被當作用來激活有進攻行動建築的圓片。將它放在你想激活的建築上。

• 如果被激活的建築允許你選擇除了進攻以外的其他行動,你可以選擇進攻以外的其他行動。

• 結算被激活建築時,完全按照被普通圓片激活時的情況結算,增強炮臺可以觸發普通行動和其他偉業板的能力。

• 增強炮臺在薪水階段不需要“支付”就會自動回到你的港口。他們不能通過其他方式來更新。

## 海盜共和國



**遊戲結束計分：**如果你佔領拿騷，獲得1個榮譽點數  
如果你佔領拿騷總督的位置，獲得3個榮譽點數。

**需要解鎖的地區：**加勒比和北美洲。

**初始設置：**將海盜船模型放在偉業板上拿騷的位置。

**能力1 (航行行動)：**從你的港口拿1個圓片放置在該偉業板的拿騷的位置來佔領拿騷，如果已經有另一個圓片在拿騷，將其移到海盜船當前所在的城市，然後將海盜船從當前位置移動到加勒比或北美洲內的未加固的任意城市，該城市中所有圓片都會被返回到其所在的配件區，所有的其他指示物都需要被棄置。

**能力2 (進攻行動)：**從你的玩家板中棄置一張總督卡，從你的港口拿1個圓片放在拿騷的位置，如果已經有另一個圓片在拿騷，將它移至海盜船當前所在的城市，並將海盜船從遊戲中移除。然後從你的港口拿1個圓片放在拿騷總督的位置。

**當拿騷總督的位置被佔領後，該偉業板在本次遊戲中就不能再被使用了（除了遊戲結束計分時）。**

## 帝國主義



**遊戲結束計分：**  
每個你控制的至少連接1個印度或遠東城市的通路都獲得1個榮譽點數。  
你港口中的每個封鎖指示物都獲得1個榮譽點數。

**需要解鎖的地區：**遠東地區和印度。

**初始設置：**在所有連入印度或者遠東地區（任何城市）的通路放置一個封鎖指示物，覆蓋這條通路上原有的貿易指示物。（玩家可隨時查看被覆蓋的指示物）。



當一條通路上有封鎖指示物時，該通路（和上面的貿易指示物）不能被佔領，獲取，控制，使用，或通過其他偉業板的效果來獲得。

**額外規則：**當這個偉業板被激活後，進攻遠東或印度的城市時，如果進攻方控制著和被進攻城市相連接的城市，並且該通路沒有封鎖指示物，則進攻方不會產生傷亡人員。

**能力1 (航行行動)：**航行到遠東或印度的開放海域，然後在該地區立即執行一個普通的進攻行動。

**能力2 (進攻行動)：**從一個通路上獲得一個封鎖指示物，並放置在你的港口，如果在它下面覆蓋有貿易指示物，也同樣獲得該指示物。你可以在整場遊戲中獲得多個封鎖指示物。

## 西班牙美洲殖民地



**遊戲結束計分：**在南美洲和北美洲中，每一個你控制的已**加固**城市，獲得該城市的榮譽點數。

**需要解鎖的地區：**北美洲和南美洲。

**初始設置：**將8個**加固**指示物放在這個偉業板上相應的指示物區。

**能力1（進攻行動）：**在南美洲或北美洲，**加固**一座你控制的城市。



當你**加固**一座城市時，從該偉業板上拿一個**加固**指示物放置在該城市你的圓片下方。任何人對你已**加固**的城市發起進攻時，會產生2個傷亡人員，當**加固**的城市被攻下後，將**加固**指示物放回該偉業板。

**能力2（航行行動）：**在南美洲和北美洲中，每一個你控制的已**加固**城市，都可以讓你立即進行一個**支付**行動。每個玩家每輪只能觸發一次該能力。

## 荷蘭東印度公司



**遊戲結束計分：**如果你控制已**加固**的**開普敦**，你建築上的每4個建築等級標誌獲得1個榮譽點數（比如一個劇場有3個建築等級標誌）。如果你控制已**加固**的**巴達維亞**，你建築上和剩餘行動指示物上的每個航行標誌獲得1個榮譽點數。

獲得地圖上你佔領的位置上標註的榮譽點數，如果你控制了一條通路連接的兩個城市，獲得該通路上的1個榮譽點數。

**需要解鎖的地區：**遠東地區和非洲。

**初始設置：**將2個**加固**指示物放在這個偉業板相應的指示物區。

**能力1（獲取行動）：**將一個**未放置**工人的建築從你的玩家板中退回到配件區中，並建造一個比退回建築等級至多高1級的新建築，你可以選擇從你的玩家板中使用一個**工業貿易**指示物來建造一個比退回建築等級至多高2級的新建築。

**能力2（佔領行動）：**從你的港口中拿1個圓片，將它放置到**巴達維亞**或**開普敦**來佔領該城市。你嘗試佔領的城市當前必須是未被佔領的。

在遊戲中，**巴達維亞**算作遠東地區中的一個普通城市，**開普敦**算作非洲的一個普通城市。

**能力3（進攻行動）：**如果**巴達維亞**或**開普敦**目前被他人佔領，對該城市執行一個普通進攻行動。如果**巴達維亞**或**開普敦**目前被你佔領，則**加固**該城市。



當你**加固**一座城市時，從該偉業板上拿一個**加固**指示物放置在該城市你的圓片下方。任何人對你已**加固**的城市發起進攻時，會產生2個傷亡人員，當**加固**的城市被攻下後，將**加固**指示物放回該偉業板。

# 耶穌會

## 耶穌會

在將基督教和西方文明傳播到全世界的任務中，耶穌會扮演了一個十分重要的角色。耶穌會為了傳播信仰，忍受各種艱難的環境。他們的舉動常被認為和西方列強的殖民主義不符。

**花費 1個指示物，將該板塊上的一個傳教士 移到任意未佔領的城市（即使是未開放區域的城市或者你沒有勢力的城市）。然後立即用你港口中的一個指示物佔領該城市。**

**將任意位置的傳教士（包括該板塊上的）移動到你控制的任何城市，然後你可以花費一個指示物來獲得指示物。**

**每個你控制的并擁有 的城市獲得一個指示物。**



擁有傳教士的城市不能被進攻

**遊戲結束計分：**每一個你控制的有傳教士的城市獲得1個榮譽點數。

**需要解鎖的地區：**南美洲和印度。

**初始設置：**將5個傳教士指示物放在這個偉業板相應的指示物區。

**能力1 (航行行動)：**從你的玩家板中使用1個影響力貿易指示物，將一個傳教士指示物（如有剩餘）從該偉業板上移動至任意未被佔領的城市（即使在未開放的地區，或是你沒有勢力的地區）。然後立即從你的港口拿1個圓片佔領該城市（即使在未開放的地區，或是你沒有勢力的地區）。獲得該城市的貿易指示物。

**當該板塊上的所有5個傳教士指示物都放到遊戲主版圖上後，該能力將不能再被激活。**

**能力2 (佔領行動)：**將任意一個傳教士指示物從其當前位置（包括偉業板上）移動至任何你控制的城市。

**然後你可以選擇從你的玩家板中使用一個文明貿易指示物來從你的配件補給區中獲得2個圓片放置到你的港口中。**



擁有傳教士的城市在**任何情況**下都不能被進攻，當移動一個傳教士到一個城市時，將它放在足夠清楚的位置，避免分辨不出該傳教士在哪座城市中。

# 南海公司

## 南海公司

南海公司是一個英國的股份制公司，它壟斷了英國與南美和加勒比地區的貿易。現實中由於競爭對手西班牙控制了該地區，南海公司並沒有實際獲得利潤的途徑。其股價一度暴漲但最終由於泡沫破裂，致使很多投資人破產。

**將一個指示物放在該板塊上下一個可放置的空格內，如果該空格中有股份標記，則控制該空格正左邊空格的玩家選擇一個股份指示物。該玩家需要選擇是將該股份從遊戲中移除並立即獲得上半部分的獎勵，或者保留股份來獲得下半部分持續性獎勵。（該決定不能更改）**

**假如最後一個空格被填滿，泡沫破裂！該板塊上的所有指示物回到對應的配件堆內，所有股份從遊戲中移除。該偉業板在之後將不能使用。**



起點



該板塊上的每一個你的指示物都會讓你獲得指示物。

**遊戲結束計分：**該偉業版上的每個圓片獲得2個榮譽。

**需要解鎖的地區：**南美洲和加勒比地區。

**初始設置：**將5個股份指示物放在這個偉業板上相應的指示物區。

**能力1 (航行行動)：**從起點開始按路徑順序，從你的港口中放置1個圓片到投資軌的下一個空格中，如果該空格有股份標記，箭頭所指示的空格中的圓片的擁有者，從該偉業板上選擇一個股份指示物獲得（該玩家可以查看剩餘指示物並選擇其中想要的指示物）。

當你獲得一個股份指示物時，你可以立即將其從遊戲中移除，並獲得股份指示物上半部分標註的獎勵。或者你可以選擇保留該股份指示物，並獲得其下半部分的持續獎勵。（一旦你決定保留該股份以獲得持續獎勵，你**不可以在**之後棄掉它來獲得上半部分獎勵）。

如果投資軌上的最後一個空格被放置了圓片，那麼“泡沫破裂”。在該偉業版上的所有圓片退回到所有者的配件補給區中。玩家擁有的所有股份指示物將從遊戲中移除，玩家們失去這些指示物帶來的獎勵。

**一旦泡沫破裂，該偉業板就不能再被激活，遊戲結束時的計分為0，因為所有的圓片都已從該板塊上移除。**

從配件中獲得1個圓片並添加到你的港口中。



計分階段，獲得1個榮譽點數。

立即執行一個支付行動。



計分階段，獲得1個榮譽點數。

從配件中獲得2個圓片並添加到你的港口中。



在建造階段，你的建造等級加1。

## 8 馬尼拉郵船

### 馬尼拉郵船

在1536年，安德烈斯·德·烏爾達內塔完成了第二次環球航行，並發現和繪製了從馬尼拉到阿卡普爾科的穿越太平洋的重要航線。其後馬尼拉郵船在這條航線上馳聘了250年，將各種商品和財富帶到了大洋的另一邊。

遊戲開始，從每位玩家的配件補給區中拿一個圓片放在該偉業板上的馬尼拉處。

將你的一個圓片從馬尼拉或從任何地區的開放海域移動到任何其他開放地區的開放海域中。

如果你從遠東（或馬尼拉）移動到北美洲，獲得一個郵船指示物。

如果你從北美洲（或馬尼拉）移動到遠東，可以將你的玩家版圖上至多2個貿易指示物和主版圖上的相同數量的任意貿易指示物交換。

在薪水階段，翻到你選擇的一面來激活：或。

你持有的每一個郵船指示物，都價值。



**遊戲結束計分：**你擁有的每個郵船指示物獲得2個榮譽點數。

**需要解鎖的地區：**北美洲和遠東地區。

**初始設置：**從每位玩家的配件補給區中拿1個圓片放置在該偉業板上馬尼拉的位置。並將8個郵船指示物放在這個偉業板上相應的指示物區。

**能力1 (航行行動)：**將你的1個圓片從馬尼拉或從任何地區的開放海域移動到任何開放地區的開放海域中。



如果你從遠東（或馬尼拉）移動到北美洲，從該板塊上獲得一個郵船指示物（如有剩餘）放在你的港口。正常遊戲過程中，你可以獲得多個郵船指示物。



如果你從北美洲（或馬尼拉）移動到遠東，可以在你的玩家板圖上選擇至多2個任意類型的貿易指示物和主版圖上任意位置的相同數量的貿易指示物交換。（即使在未開放的地區，或是你沒有勢力的地區）。

在薪水階段（基於你的薪水等級在支付完工人後），你可以選擇將每個郵船指示物翻到你選擇的一面，並執行指示物上相應的行動。



按照正常支付規則，支付1個工人。



從你的配件補給區中拿1個圓片並添加到你的港口中。

郵船指示物不會在使用後消耗掉。在你獲得它後，它在每一個薪水階段都會激活。

## 8 地下鐵路

### 地下鐵路

地下鐵路是18世紀中葉到19世紀中葉建立的一系列美國秘密避難所。它為想要逃脫的奴隸提供了一條通向自由的北方各州和加拿大的路線。成千上萬的人在廢奴主義者和其他同情者的援助下逃往安全的地區。

將奴隸牌堆頂的一張卡牌從遊戲中移除，從配件堆中獲得。

將一個圓片放在該板塊上下一個可放置的空格內，並選擇拿取一個自由指示物。你只能在滿足空格中的條件時才能放置。

當最後一個空格被填滿後，奴隸制被廢除。

遊戲結束時正常得分。

如果奴隸制已經被廢除，並且你在該板塊上有至少一個圓片時，在你建築和港口中每有一個圓片就獲得一個。



**遊戲結束計分：**如果奴隸制被廢除（通過任何方式），並且你在地下鐵路的地圖上有至少1個圓片，在你的建築和港口中的每2個圓片獲得1個榮譽點數（例如你有5個圓片，獲得2個榮譽點數）。



獲得這張偉業板的迷你地圖上你佔領的位置上標註的榮譽點數，如果你控制了一條通路連接的兩個城市，獲得該通路的1個榮譽點數。

**需要解鎖的地區：**北美洲和非洲。

**初始設置：**將5個自由指示物放在這個偉業板上相應的指示物區。

**能力1 (獲取行動)：**將奴隸牌堆裡的一張卡牌從遊戲中移除，從你的配件補給區中獲得2個圓片放入你的港口中。棄掉卡牌的獲取難度並不會限制該行動，如果奴隸牌堆已經沒有牌了，該技能將不能再被激活。

**能力2 (佔領行動)：**從起點開始按路徑順序，從你的港口中拿1個圓片放置在地下鐵路地圖上的下一個閒置空格中，然後從該偉業板上選擇拿取一個自由指示物並獲得對應的獎勵（該玩家可以查看剩餘指示物並選擇其中想要的指示物）。

只有在滿足下一個空格中標記的屬性限制時，你才能使用這個能力。（比如你必須有7個或以上的工業值時才能進入地下鐵路的第一個空格）。



自由指示物和屬性貿易指示物一樣，當你獲得它時，將他放置在對應的屬性軌上，並增加1點該屬性值。

當地下鐵路的最後一個空格被填滿後，奴隸制被廢除（如果還沒有通過其他方式廢除），按照普通規則中的描述執行。



## 金星凌日



**遊戲結束計分:**如果玩家們已經到達塔希提島,並且你在南太平洋地圖上有最多(或並列最多)的圓片。獲得等同於金融軌上財富指示物數量的榮譽點數。

**獲得地圖上你佔領的位置上標註的榮譽點數,如果你控制了一條通路連接的兩個城市,獲得該通路的1個榮譽點數。**

**需要解鎖的地區:**南美洲和遠東地區。

**初始設置:**將8個凌日指示物放在這個偉業板上相應的指示物區。

**能力1 (按照地圖上標記的圖示執行航行行動或佔領行動):**從起點開始按路徑順序,從你的港口中拿1個圓片放在南太平洋地圖上的下一個空格中,然後從該偉業板上選擇拿取一個凌日指示物並獲得對應的獎勵(該玩家可以查看剩餘指示物並選擇其中想要的指示物)觸發該能力的行動(航行或佔領)取決於你的圓片放入的空格內的標誌。

路徑在塔希提島之後分成兩路,在到達塔希提島後你可以按照任意順序選擇前往新西蘭或者澳大利亞。



凌日指示物和屬性貿易指示物一樣,當你獲得它時,將他放置在對應的屬性軌上,並增加1點該屬性值。標記著榮譽的凌日指示物放置在你的港口中,在遊戲結束時獲得1個榮譽點數。

**能力2 (獲取行動):**從你的玩家板中將一個財富貿易標誌選擇放到金融軌剩餘的空格中。立即獲得該空格中標註的獎勵。



從配件中獲得3個圓片到你的港口中。



從配件中獲得2個圓片到你的港口中。



立即執行2個支付行動。

## 日不落帝國



**遊戲結束計分:**根據你控制的地區(不包括歐洲)數量來獲得相應的分數。(在該地區內你至少控制一座城市,則該地區視為你控制的地區)。這裡的表格顯示了可以獲得的榮譽點數。例如你控制了3個不同地區的城市,你會獲得2個榮譽點數。

**需要解鎖的地區:**印度和加勒比地區。

**初始設置:**無。

**能力1 (航行行動):**從你的港口中將1個圓片放在該偉業板上的迷你地圖中,然後你可以立即在**任何開放地區**執行一個佔領行動(即使你在該地區沒有勢力),或者在**任何地區**執行一個航行行動。

僅在摸牌時,放置在這裏的**每一個**你的圓片都可以視為在**任何地區**的1個勢力。

地區	2	3	4	5	6
	1	2	4	6	8

## 香料貿易

### 香料貿易

幾個世紀以來，亞洲香料花園的香料貿易一直主宰著整個全球市場，並提供了無與倫比的潛在財富。為了避免進口香料時穿過奧斯曼帝國被徵收的高額稅費，葡萄牙探險家瓦斯科·達·伽馬探索出一條途徑從非洲和印度抵達遠東的新航線。這條航線在歷史上第一次在海上聯通了西方和東方。




**在非洲、印度，或者遠東地區的開放海域放置一個 [Blue Circle]，然後立即獲得該地區牌堆頂的牌（你必須滿足該牌的獲取難度）。**

**從非洲、印度，或者遠東的開放海域中移除你的任何數量的 [Blue Circle]。然後將它們放在你的 [Gold] 和/或 [Blue Circle] 軌上（你可以隨意分配），就如同你獲得了相應數量的同類型指示物。**

**如果你有至少一個 [Blue Circle] 在非洲的開放海域中，在非洲的航運軌上你每有一個 [Blue Circle] 會獲得一個 [Ship]。**

以同樣的算分方式計算印度和遠東的得分。

**遊戲結束計分：**如果你在非洲的公共海域中有至少1個圓片，獲得你在非洲航運軌上等同於圓片數量的榮譽點數。按照相同計分方式計算印度和遠東地區。

**需要解鎖的地區：**非洲和印度。

**初始設置：**無。

**能力1 (航行行動)：**從你的港口中將1個圓片放入非洲、印度或者遠東地區的開放海域中，並立即獲得該地區的牌堆頂的牌，你必須符合該牌的獲取難度。

**能力2 (航行行動)：**在非洲、印度，和遠東地區的開放海域中移走任意數量的你的圓片，然後將它們放在你的財富軌和/或影響力軌上（你可以隨意分配），如同你獲得了相應數量的同類型指示物。

每一個你放置在屬性軌上的圓片使該屬性加1。

## 全球化

### 全球化

在大航海時代，整個世界在頻繁的文化和貿易交流中聯繫的愈加緊密。這些最強大的國家和貿易公司都在支持擴張主義，這代表着任何政治、貿易活動，和戰爭所帶來的滲透效益都會影響到整個世界。




**在一個地區內執行一個正常的進攻行動，然後立即抽取該地區牌堆頂的牌（你必須滿足該牌的獲取難度）。**

**將你的一張牌和任意地區的牌堆的一張牌交換，該牌的獲取難度需要等於或低於你這張牌的獲取難度。**

• 或者你可以使用一個 [Ship] 指示物來交換獲取難度高一級的牌。

根據你擁有的財富卡（包括總督卡）上的不同地區的數量來獲得分數。

地區	2	3	4	5	6
[Ship]	1	2	4	6	8

**遊戲結束計分：**照你擁有的不同地區（非歐洲或奴隸）的財富卡進行得分，包括總督卡。這裡的表格顯示了獲得多少榮譽點數，例如你擁有5個不同地區的卡牌，你會獲得6個榮譽點數。

**需要解鎖的地區：**遠東和加勒比地區。

**初始設置：**無。

**能力1 (進攻行動)：**在任意一個你有勢力的開放地區（不包括歐洲）執行一個普通進攻行動，如果你滿足了該地區牌堆頂的牌的獲取難度，你可以立即獲得此牌。

**能力2 (航行行動)：**將你的一張牌和任意地區的牌堆內（非歐洲或奴隸牌堆）相同（或更低）獲取難度的一張牌交換。

**在交換時，你可以使用一個影響力指示物來交換比你的牌獲取難度高一級的牌。**

將兩張牌互換位置，你換入牌堆中的牌在之後遊戲中也可以通過正常方式被選走。用當前地區的勢力來判斷該玩家是否可以獲得此牌。該牌仍然算作原地區類型的牌，即使是從不同地區的牌堆中被選走的。

• 雖然你不能與歐洲和奴隸牌堆進行交換，但是你可以將歐洲牌或奴隸牌交換進其他地區的牌堆。

例如，你將你的印度等級為4的牌和非洲等級為3的牌進行交換，你獲得非洲等級為3的牌，並且你原來的印度等級為4的牌放入非洲地區的牌堆中，所放的位置完全按照之前非洲等級為3的牌所在的位置。如果這張印度牌在之後遊戲中成為了該牌堆頂的牌，玩家可以按照普通方式根據所在非洲的勢力獲得此牌。

## 4 私掠許可證



**遊戲結束計分：**分別對6個航運軌計分。打平時以在航運軌上擁有離牌堆最近的圓片的玩家作為勝者。如果你是該航運軌上的**唯一**一名玩家，獲得4個榮譽點數。如果你是該軌上擁有**最多**圓片的玩家（不過至少還有1名其他玩家在該軌），獲得2個榮譽點數。如果你是**第二多**的玩家，獲得1個榮譽點數。

**需要解鎖的地區：**南美洲和非洲。

**初始設置：**無。

**能力1 (進攻行動)：**將一名對手的圓片從任意航運軌中移到該地區的開放海域。並從你的港口中拿1個圓片放到航運軌上空出的位置。

如果你選擇的對手在本輪還沒有選擇跳過，你可以從該玩家的玩家板中選擇偷取一個屬性貿易指示物。（該玩家需要相應的減少該指示物對應的屬性值）。

改變航運軌上的圓片時，如果該地區的總督已經選出，改變圓片則不會影響總督的結果。

**能力2 (航行行動)：**你可以從遊戲板上的任意開放海域中將任意數量的你的圓片放回到你的港口。

## 5 海地革命



**遊戲結束計分：**該偉業的得分取決於“海地共和國是否成立”。如果放置在該偉業板板上的牌上有超過10個符號（工業，文明，財富，影響力，和榮譽），**或者**本場遊戲中奴隸制已被廢除，則海地共和國成立。如果海地共和國未成立，該偉業板不得分。如果海地共和國成立，則按照以下計分：

你的每一張**非奴隸牌**，都會使你獲得等同於放置在該偉業上的牌堆中相同地區牌的數量的榮譽點數（例如，你有2張印度牌，該偉業板上有3張印度牌，你一共獲得6分）。

你的每一張**奴隸牌**，都會使你丟失等同於放置在該板塊上的牌堆中奴隸牌數量的榮譽點數。

**需要解鎖的地區：**非洲和加勒比地區。

**初始設置：**無。

**能力1 (佔領行動)：**將任意牌堆頂的牌放到該偉業板上（無視獲取難度和該地區是否有勢力）。然後立即執行一個普通的獲取行動。

- 放置等級爲5的歐洲牌到這裡時**不會**觸發奴隸制廢除。
- 放置等級爲1的牌到這裡時，你**不會**獲得額外的圓片。

**能力2 (進攻行動)：**從該偉業板上獲得一個非奴隸牌，無視其獲取難度。

- 從這裡獲得等級爲5的歐洲牌時會觸發奴隸制廢除。
- 從這裡獲得等級爲1的牌時會獲得額外的圓片。

# 收納

**奮進號：大航海時代** 特製的高質量收納盒來幫助整理整款遊戲的配件。

- A 建築儲備區。**所有的建築都整齊的收納在這裡。只要確保將他們放回正確的位置，下次遊戲時就可以直接開始遊戲啦。
- B 玩家配件儲備區，**共有5個玩家配件儲備區，可放置35個圓片，3個盾牌，4個方塊，和該玩家的起始建築。所有玩家所需的東西全都放在了一起。
- C 基礎配件儲備區** 所有顯示的配件都放置在對應的位置。



該內襯專門設計為可放下普通版和 Kickstarter 版的內容。這就是為什麼你會發現會有一些額外的位置，或者有些位置比所需的要更大。



# 製作組

遊戲設計師: Carl de Visser & Jarratt Gray  
 偉業系統开发: Jarratt Gray, Burnt Island Games, and Grand Gamers Guild  
 平面及規則設計師: Josh Cappel  
 3D模型設計師: Heriberto Valle Martinez  
 內襯設計師: Noah Adelman, Game Trayz

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