

CITIE Lo

內科港

卡牌遊戲

「我們祝您有個愉快的內科港之旅！」

你們已經抵達內科港並計畫周遊南極各個景點，你們期望在旅程中見到許多不同的企鵝，也期待看到其他不同的生物。在南極旅行是一個非常艱難的挑戰，不過如果有了許可證，一切都會變得容易許多。如果你能在這趟旅行中見到最多的企鵝，你將贏得遊戲的勝利！

遊戲瀏覽

遊戲過程中，玩家將儲藏貨物與補給品、升級港口、準備觀光船的旅程，並造訪南極的知名景點。如果玩家能夠提前規劃，準備好港口與觀光船並管理所需資源，玩家將能獲得高分並取得勝利。

(有經驗的玩家如果想要有更有挑戰性的遊戲，可以參照規則書最後的變體規則說明。)



遊戲配件與遊戲設置

100張 遊戲牌 (63mmx89mm):

- 64張 行動牌
 - 32張 時期1牌 **A**
 - 32張 時期2牌 **B**
- 8張 回合順位/幫助牌(每位玩家2張) **C**
- 8張 港口牌(每位玩家2張) **D**
- 5張 景點牌 **E**
- 15張 擴充牌(用於變體, 請參照第15頁)

120張 資源牌 (44mmx63mm):

- 24張 觀光船牌(每位玩家6張) **a**
- 36張 漁貨/貨物牌 **b**
- 30張 許可證/企鵝牌(2分牌) **c**
- 30張 船長牌(1分牌) **d**

1個 計分本 **S**

01

把所有的**行動牌**分成2個不同的牌堆：時期1與時期2(牌背上有標示)。這兩個牌堆各只會使用以下的牌：



- 2人遊戲：16張牌(使用標有 **●●** 的牌)
3人遊戲：24張牌(使用標有 **●●●** 和 **●●●●** 的牌)
4人遊戲：使用所有的32張牌

把所有沒有使用的牌放回遊戲盒中。各自洗混這兩個新的牌堆，然後把它們正面朝下放到場中央。



符號總覽



錢幣



貨物



燃油



分數



漁貨



許可證



觀光船



船長



碼頭

02

每位玩家挑選一種顏色，並把玩家所屬顏色的**6張觀光船牌**與**2張港口牌**放到他們面前的遊戲區域。

玩家把他們的**2張港口牌**疊在一起，並使疊在下方的港口牌只露出**等級1的欄位**。

玩家把他們的**等級1觀光船牌**放到港口牌上方，然後把5張剩餘的觀光船牌放到港口左側組成一個觀光牌供應區。



03

把**漁貨/貨物牌**、**許可證/企鵝牌**，以及**船長/1分牌**分成6疊數量大致相等的牌堆，並把它們放到一旁組成一個一般供應區。這些牌沒有數量限制，如用完特定牌堆，再把對應的牌翻面補充即可。例如漁貨牌牌堆用罄，把貨物牌翻面補充該牌堆即可。

04

正面朝下洗混景點牌堆，並隨機抽選使用的牌：

- 2人遊戲：使用3張景點牌
3人遊戲：使用4張景點牌
4人遊戲：使用5張景點牌



把挑選的景點牌正面朝上放在場中央。任何沒有使用到的景點牌放回遊戲盒中。



05

最近有看到企鵝的玩家為起始玩家，起始玩家拿取**第1回合順位牌**(**幫助牌**)。或者，模仿企鵝最像的玩家成為起始玩家。剩餘的幫助牌隨機發給每位玩家，或者從起始玩家開始，並按照順時針方向發給每位玩家。

**06**

根據05步驟決定的玩家回合順位並由起始玩家開始，每位玩家拿取特定張數的**漁貨牌**到他們的個人供應區。

**02****06**

遊戲設置
(4人遊戲範例)

03**02****06****04****06**

卡牌解析

行動牌

增加相鄰碼頭的等級



行動種類
卡牌效果

用於特定玩家人數的標記

碼頭等級

碼頭

港口牌

港口



資源牌數量限制

碼頭



碼頭獎勵
港口等級
升級費用

港口升級的立即獎勵

景點牌

卡牌名稱
行動種類



插圖
行動種類

較佳獎勵 基本獎勵 遊戲結束計分

錢幣費用
觀光船等級

觀光船牌

錢幣費用
觀光船等級



碼頭接口 牌背的觀光船等級

船長牌



碼頭等級
插圖



行動種類



持續效果：
每次有適用或符合條件的限制時可以使用這個效果。



每回合一次：
行動階段時，每回合可以使用這個行動或資源符號一次。



立即效果：
立刻使用這個效果一次，不能留到之後的回合使用。
觸發一個帶有這個符號效果的行動牌後，把這張牌放到任一行動欄的碼頭下方以升級碼頭。



觀光船抵達：
當有觀光船停靠在這個行動欄時，啟動這個效果一次。



遊戲結束：
遊戲結束時為這張牌計分。

註記：每張牌的更多細節，請參照第13-15頁的詳細說明。





遊戲進行

一場遊戲進行2個時期。每個時期進行一個**輪抽階段**以及一個**行動階段**。每個時期結束後會有一次中場計分。

01 輪抽階段

時期1：把時期1的牌按照以下說明展示在場中央：

為每一列牌翻開6張牌。每一列牌由**三個不同的牌組**組成：第一組含有1張牌、第二組含有2張牌，以及第三組含有3張牌。3人或4人遊戲時，按照此方式翻開多列牌，直到場中央有**玩家人數加一**的牌列。例如：3人遊戲時，翻開4列牌，每一列6張牌並分成三組牌組。把剩餘沒有使用的牌放回遊戲盒中。
(2人遊戲將使用特殊輪抽規則，請見下方說明。)



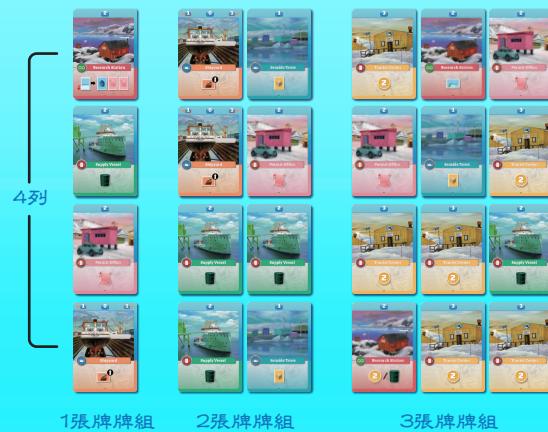
(一列牌含有三組共6張牌)

接著，由起始玩家開始並按照順時針方向，輪到玩家的回合時，每位玩家從他們選擇的牌列中挑選想要的一個牌組並拿到手中，總共進行3個回合。當三個回合結束後，每位玩家手上必須要有**6張牌**。**每一種數量的牌組每位玩家只能拿取一次**。例如：玩家輪到回合時拿取含有2張牌的牌組，之後的回合就不能再選有2張牌的牌組。

當所有玩家的手中都有6張牌時，輪抽階段結束，把場中央剩餘的牌放回遊戲盒中。

時期2：按照相同的流程，時期2開始時輪抽時期2的牌，並把剩餘的牌放回遊戲盒中。

3人遊戲範例



2人輪抽特殊規則：



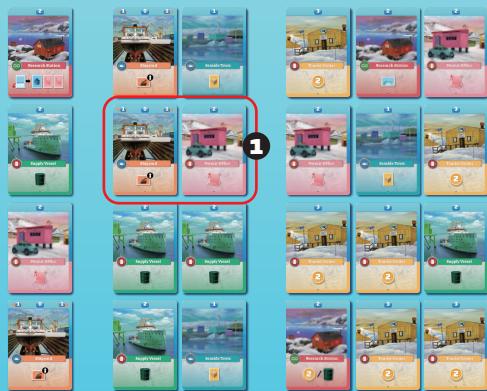
船長箴言

洗混該時期的16張牌，第一次輪抽時，隨機抽其中8張牌並放到場中央展示區。第一位玩家先從展示區拿1張牌，然後第二位玩家從展示區拿2張牌。接著起始玩家拿取2張牌，第二位玩家拿取1張牌。第一次輪抽後，每位玩家手中有3張牌。

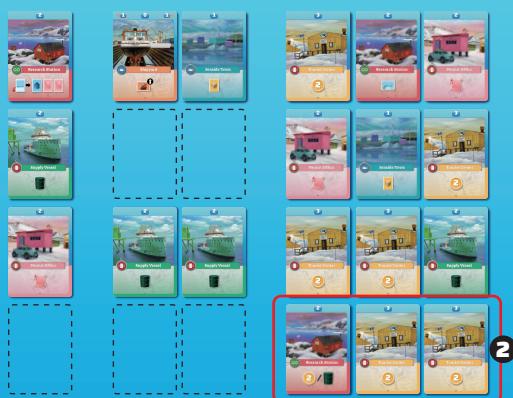
該時期接著進行第二次輪抽，把剩餘的8張牌翻開並放到場中央展示區。這次由第二位玩家先開始，該玩家拿取1張牌，然後第一位玩家拿取2張牌。接著，第二位玩家拿取2張牌，然後第一位玩家拿取最後一張牌。第二次輪抽後，每位玩家手中有6張牌。



範例：輪抽階段—馬可是起始玩家，他的第一個回合從展示區拿取一個2張牌的牌組。**1**



他的第二個回合時，馬可挑選一個3張牌的牌組。**2**



他的最後一個回合時，他只能挑選1張牌的牌組，因為他已經拿過2張牌與3張牌的牌組。**3** 馬可決定拿取許可辦公室。**4**



02 行動階段

由起始玩家開始並按照玩家順位，每位玩家進行一個回合。輪到玩家的回合時，**玩家必須執行他們的主要行動(強制性)：打出一張牌到他們的航線中，然後啟動他航線中的各個行動欄和額外行動(選擇性)**。

每一個行動欄在啟動過後，該行動欄的每張牌可能會提供玩家資源(許可證、錢幣，或者燃油符號)、資源牌、能力，或者遊戲結束計分牌。

打出一張牌到航線中並啟動行動欄(強制性)

輪到玩家的回合時，玩家必須把一張牌放到航線中。玩家可以決定**1) 把這張牌放到一個行動欄位上，或者 2) 放棄這張牌的功能並用來升級它們的任一個碼頭。**



1) 把一張牌放到行動欄

第一張打出的牌必須放到港口的右側。接下來每回合打出的一張牌，如果是一張**不同種類**的牌，則必須放到最後一個行動欄的**右側**。如果航線裡已經有**同種類**的牌，把該張牌**塞到對應的行動欄下方**，並使效果欄位露出。

也就是說，一個由**同種類**的牌組成的欄位我們稱這是一個**行動欄**。新打出的卡牌上的效果立即開放給玩家使用，而且持續至遊戲結束。

註記：

航線中，即使該行動欄只有一張牌，也算是一个行動欄。

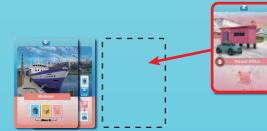
**2) 放棄一張牌並把它用來升級碼頭**

放棄一張牌時，把它塞到任一個行動欄的頂端，只讓碼頭的區域露出，然後從一般供應區拿取2張漁貨牌當作獎勵。為此，該行動欄的港口等級現已提升。

**啟動所有的行動欄**

無論你是選擇放牌到航線或放棄這張牌，接著啟動航線中每一個行動欄。由左而右，一次啟動一個行動欄。每個行動欄可能會提供資源符號(立即使用)、資源牌(可以在接下來的回合使用)、行動能力，或者遊戲結束時可以計分。

範例：行動階段時，路易斯從手上打出他的第一張牌。他決定打出一張許可辦公室到一個行動欄。因為這是他在航線中的第一張牌，他必須把牌放到港口右側。在打出這張牌後，他啓動他航線中的行動欄，現在他只有許可辦公室這個行動欄，所以他啓動許可辦公室。



下一個回合，他把第二張牌放到航線中：這張牌是一張燃油補給船。因為這張牌的種類與其它行動欄不同，為此他必須把這張牌放到許可辦公室右側，創建一個新的行動欄。目前為止，他已經有兩個行動欄。在打出這張牌後，他再次由左而右他的各個行動欄。他必須先啓動許可辦公室行動欄，然後才啓動燃油補給船行動欄。



第三個回合，路易斯決定加入另一張燃油補給船。因為他的航線中已經有燃油補給船行動欄，所以他把這張燃油補給船直接塞到該行動欄下方，並露出效果的部分。接著他由左而右啓動他的各個行動欄。



五個回合過後，現在是他行動階段的最後一個回合，路易斯手中剩一張牌。他決定放棄這張牌並用它來升級第二個行動欄的碼頭等級。他把這張牌塞到遊客中心行動欄，並只露出碼頭的部分，為此，他的遊客中心行動欄的碼頭從等級2升到等級5(2+3)。他接著從一般供應區拿取2張漁貨牌當作獎勵，然後把這2張漁貨牌放到他的遊戲區域上方。接著，他由左而右啓動他的各個行動欄。



額外行動(選擇性)

當啟動行動欄獲得資源時，資源符號可以累積，並只能用於該行動欄啟動期間。該行動欄啟動並完成後，該行動欄沒有使用的資源符號不能留到該回合之後使用，也不能轉換為資源牌，也就是說，一個行動欄的資源符號一定要在啟動該行動欄的過程中使用。

為了支付額外行動的費用，除了資源符號以外，玩家也可以花費對應的資源牌來補足不足的部分，但是只能使用之前回合所獲得的資源牌(當回合獲得的資源牌不能馬上使用，購買的不在此限)。每種額外行動(許可證、錢幣，以及燃油)可以執行多次，但是只能在以下時機執行：

- 如果玩家的航線中有該種行動欄，則在啟動該種行動欄啟動的過程中執行，或者
- 如果玩家的航線中沒有該種行動欄，則在啟動航線中所有行動欄後才能執行該額外行動。

例如：如果玩家已經有錢幣行動欄(遊客中心)，他不能在啟動所有行動欄後再啟動錢幣額外行動；所有的錢幣額外行動必須在啟動錢幣行動欄的過程中執行。這也意味著，玩家不會失去執行任何額外行動的機會，只是時機的問題。

1) 許可證行動

升級港口：花費3/4/6/9個許可證符號以升級港口到2/3/4/5級。為此，揭露下一個等級的欄位並立刻獲得港口牌上箭頭指向的立即獎勵。

範例：把港口從等級1升到等級2



升級一艘觀光船：升級一個等級需花費1個許可證符號。只有在港口以及航線中的觀光船可以升級。每次欲升級一艘船時，新的船必須來自以下其中一個地方：

- 玩家的個人供應區，交換這兩艘船。
- 升級的船背面，則把當前這艘船翻面。

(請注意，每張觀光船牌就像一顆骰子一樣，正面與背面的等級加總總是7。)

例如：為了把等級1的船升到等級6，花費5個許可證符號，然後把該張觀光船牌翻到背面。

範例：把觀光船從等級3升到等級4



範例：把觀光船從等級2升到等級6



從個人供應區拿取一艘等級6的觀光船，然後把等級2的觀光船放回個人供應區。

範例：朱莉把一張牌放到她的航線中。她接著由左而右啟動她的各個行動欄。朱莉啟動第一個行動欄，這個行動欄每回合提供2個許可證符號。**1** 她的港口目前為等級1，她想要把她的港口升到等級2，從等級1升到等級2總共需要花費3個許可證符號。因為她的行動欄中只有2個許可證符號，所以她必須花費額外的許可證資源牌來補足缺少的1個資源符號。**2** 為了支付，她從個人供應區棄掉一張許可證牌到一般供應區。她現在把港口升級了1個等級，她揭露港口的下一個等級並獲得一張船長牌當作獎勵。**3**



2) 錢幣行動

· 購買一艘觀光船：花費等級2倍的錢幣購買一艘新的觀光船。玩家花費所需的錢幣，並把這艘船從個人供應區放到港口上方。例如：等級3的觀光船需花費6元購買。只能從個人供應區購買新的船。



· 購買一張許可證：花費3個錢幣從一般供應區購買一張許可證牌，並把它放到你的個人供應區。



請注意：一個回合中，透過行動牌、港口、景點等效果所獲得的資源牌，必須下個回合開始才能使用。購買的資源牌不在此限。



船長箴言

魚是能提供能量的食物：

當執行任何額外行動時，每張漁貨牌可以用來當作1個錢幣或1個燃油符號使用。



3) 燃油行動

· 移動一艘船：每花費一個燃油，把一艘船往前移動一次。玩家可以把船沿著航線前進(從一個行動欄到下一個行動欄)、移到一個景點，或者在景點之間移動。

提醒：每艘新進場的船都是從港口出發。

a. 在航線中移動

每艘船往前移動一次需花費1個燃油。一個回合中，玩家可以移動一艘船多次，也可以移動不同的船。**當有船抵達一個行動欄時，必須先檢查是否啟動碼頭，才能啟動有** **的行動欄效果。**如果該行動欄的碼頭等級高於停在該碼頭的所有船總等級，這個碼頭啟動。如果有啟動，玩家立刻從港口獲得一個碼頭獎勵。如果港口已經升級，玩家仍舊可以選擇等級較低的碼頭獎勵。



範例：
玩家從第二個行動欄使用一個燃油，然後到等級1的觀光船往前移動一步，接著查看是否有觸發碼頭獎勵。

因為碼頭等級(2)比這艘船的等級(1)高，所以觸發碼頭獎勵。

範例：蘇菲現在啟動她的第二個行動欄，該行動欄提供她一個燃油。**1** 她把她等級1的船移到下一個行動欄(該行動欄的碼頭已經停靠了另一艘等級1的船)。**2** 移動這艘等級1的船後，她檢查這艘船是否觸發這個碼頭的碼頭獎勵。



因為這個行動欄的碼頭等級是 $3(1+2=3)$ ，碼頭的等級高於兩艘船的總和 $(1+1=2)$ **3**，所以觸發碼頭獎勵。她的港口已經等級2，她可以選擇一張漁貨牌或一張許可證牌。她從一般供應區拿取一張許可證牌，並把它放到她的遊戲區域上方(下回合才能使用)。**4**



重要！

判定一艘剛抵達一個碼頭的船有沒有觸發碼頭獎勵時，請記得把該行動欄所有船(包含剛抵達的這艘船)的等級加總！

老船長經驗談

b. 把一艘船移動到一個景點或在景點之間移動

當一艘船**所在的行動欄數(由左而右計算)**與它的等級相等或更高，代表這艘船已經**「完成準備」**。完成準備的船可以花費1個燃油移動到任何景點。例如：當有一艘等級3的船在第3個行動欄(或更高)，它已經完成準備，可以讓玩家移動到場上展示的任一個景點。

當一艘船第一次從航線移動到景點時—也只有第一次，這艘船在抵達景點後會得到該景點的一個獎勵。如果這艘船是該景點唯一停靠的船，玩家獲得**較佳的獎勵**(左邊欄位)。如果該景點已經有其它船(包含自己的船)停靠，玩家獲得**基本的獎勵**(中間欄位)。

花費1個燃油，玩家也可以把他們的一艘船從一個景點移動到**左右相鄰**的一個景點。在這種情況下，這艘船不會讓玩家再獲得一個景點獎勵，因為每艘船只有在**第一次**抵達景點時會得到1個獎勵(可能是基本或較佳獎勵)。

範例：

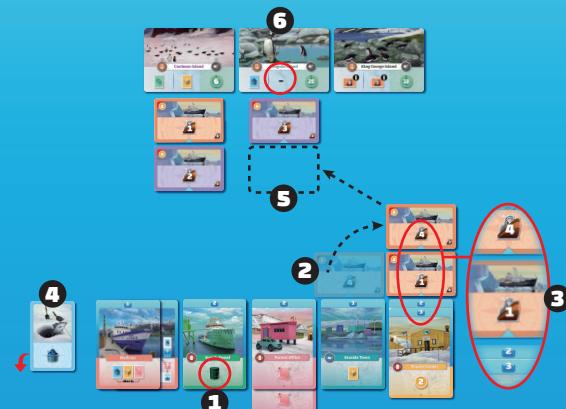


範例：馬可想要把他等級4的船移動到一個景點—企鵝島。在把一張牌放到他的航線後，他由左而右啟動他的各個行動欄。他的第一個行動欄是燃油補給船，這個行動欄提供他1個燃油。**1** 他使用這個燃油把他等級4的船從第3欄移動到第4欄。**2** 他立刻檢查是否有觸發該欄位的碼頭獎勵。不幸地，他沒有觸發碼頭獎勵。因為該行動欄的碼頭已經停靠了一艘等級1的船，此時停靠該碼頭的船的總等級為**5** **3**，這與該碼頭的等級相等，只有在碼頭等級大於所有停靠在碼頭的船的總等級才會觸發碼頭獎勵。

現在他等級4的船已經停靠在第4欄，因為行動欄數與船的等級相等，這艘船已經完成準備。他現在可以把這艘船移動到企鵝島。因為他燃油行動欄已經沒有燃油符號，他決定花費1張漁貨牌**4** 來執行燃油額外行動，他把這張漁貨牌當作1個燃油使用。接著他把這張漁貨牌棄到一般供應區，然後移動這艘船到企鵝島。**5**

茱蒂的等級3的船已經停靠在企鵝島，所以馬可只能得到企鵝島的基本獎勵。在這種情況下(因為企鵝島的基本獎勵 = 沒有獎勵)，所以他不會獲得任何獎勵。**6** (請注意，如果馬可抵達企鵝島時，茱蒂的船已經離開企鵝島，馬可將獲得企鵝島較佳的獎勵因為企鵝島還沒有船停靠在那裏。)

無論如何，雖然他沒有獲得獎勵，他潛在性的已經比贏得比茱蒂還多的企鵝島遊戲結束分數(20分)，茱蒂只可贏得一半的分數—10分)。(有關景點計分請參考第12頁的說明。)結束啟動燃油補給船的行動欄後，馬可繼續他的回合，啟動他航線中的下一個行動欄。



提醒：遊戲中，每艘船只能獲得景點獎勵一次：可能是基本獎勵(左側欄位)或較佳獎勵(中間欄位)。如果馬可在稍後的回合把同一艘船從企鵝島移到一個相鄰的景點，他不會獲得該景點的獎勵。這是因為這艘船已經獲得過一個獎勵，即使在上述的範例中，這是一個**「沒有獎勵」**的基本獎勵。總結來說，每艘船只有在第一次造訪任一個景點時可以獲得一個景點獎勵。



老船長經驗談

重要！

針對船的效果，除了移動船以外，只對在港口和航線中的船有效。例如：玩家不能升級一艘已經停在一個景點的船(不過停靠在景點的船仍舊可以移動到其它景點，或停在原地直到遊戲結束。)

回合結束與時期結束

因為一個回合所獲得的資源牌(透過啟動或獎勵效果取得)不能當回合使用(購買的不在此限)，我們建議把當回合獲得的資源牌集結並放到玩家的遊戲區域上方，購買的資源牌則直接放到個人供應區以避免混淆。

回合結束時，把當回合獲得的資源牌從遊戲區域上方移到個人供應區，從下回合開始，玩家可以使用這些資源牌。接著，玩家的回合結束。

按照玩家順位，下一位玩家進行他的回合。以此方式玩家輪流進行回合，直到每位玩家都沒有手牌為止。當所有玩家都沒有手牌後(6個回合後)，該時期結束。



玩家的供應區上方

玩家的供應區



老船長經驗談

重要！

回合結束時，在玩家把遊戲區域上方的資源牌(許可證牌、漁貨牌，以及貨物牌)放到個人供應區後，玩家個人供應區的資源牌上限是8張。如果此時超過8張資源牌，玩家必須棄掉多餘的資源牌，直到只剩8張。有些行動牌的效果可能會讓玩家持有更多的漁貨、許可證，以及貨物牌。



(上限8)

時期結束計分

每艘在航線最後一個行動欄上方的船可以獲得與它等級相等的分數。例如：等級5的船可以獲得5分。航線中每艘在航線中的船(不算港口上的)，無論等級可以獲得1分。計分後，把航線中所有的船移回港口——保持等級不變。把獲得的分數記錄在計分本上。



等級2 0分 等級3 1分 等級1 1分 等級4 4分



港口 航線

範例：

玩家時期結束計分可以從他的這4艘船獲得6分(1+1+4)。

航線最後的行動欄

港口上的船等級加總最高的玩家成為時期2的起始玩家，該玩家拿取第1回合順位牌、第二高的玩家拿取第2回合順位牌，依此類推。如果平手，則平手的玩家順位不變。

時期結束註記

時期1：時期1計分結束後，玩家進行時期2。

時期2：執行時期2結束的中場計分前，每位玩家有一個額外的回合可以使用任何剩餘的漁貨牌、貨物牌，或許可證牌以執行額外行動，但不能啟動行動欄，或者玩家可以保留這些牌以用於遊戲結束計分。(請注意，最後的行動所獲得資源牌同樣不能立刻使用。)

在玩家都完成最後使用資源牌的機會後，進行時期2的時期結束計分，然後進行最終計分。

遊戲結束與最終計分

時期2中場計分結束後，遊戲結束。根據以下卡牌的種類計算各項分數並把**企鵝分數**(勝利分數)記錄在計分本上。

1) 景點：每張景點牌各別計算。

如果玩家在該景點牌有停靠的觀光船，加總船的等級後最高，則玩家列為第一名，可以獲得該景點牌所顯示的完整分數。第二高



的玩家可以獲得第二名，可以獲得第一名玩家所獲得的一半分數(向下取整)，第三名的玩家可以獲得第二名玩家的一半分數，依此類推。如果平手，船停靠的位置越接近景點的玩家勝出(代表越早抵達這個景點)。按此方式一一結算每個景點的分數。



2) 遊戲結束計分牌：計算所有含有遊戲結束計分符號的行動牌。



3) 企鵝牌：每張企鵠牌可以獲得2分。



4) 船長牌：每張沒有使用的船長牌可以獲得**1分**。（為方便計算，可以把船長牌翻面，牌背顯示**1分**。）



5) 貨物牌：每張貨物牌可以獲得1分。



6) 觀光船：每艘等級5和等級6的觀光船分別獲得**1分**和**3分**。在航線、港口以及景點上的觀光船才會計分。

加總以上六個項目的分數，有最高企鵝分數的玩家獲勝。如果平手，則平手的玩家中，所有船加總等級最低的玩家勝出。如果還是平手，剩餘較多資源牌的玩家勝出。如果還是平手，共享勝利。

最終計分範例

範例：三人遊戲結束時，馬可(橘色玩家)計算他的最終分數：

1) 馬可贏得利文斯頓島這個景點的第二名，他可以獲得7分(14/2)。企鵝島他贏得第一名，可以獲得完整的20分。他也贏得喬治王島的第三名，他可以獲得2分(向下取整， $10/2=2$)。加總後，馬可的景點



總後，馬可的景點分數總共贏得29分。



2) 他有三張許可辦公室，可以獲得**8分**。因為他有3張貨物牌，海邊小鎮獲得**3分**。他的港口等級有3，造船廠獲得**3分**。為此，馬可的遊戲結束計分行動牌共獲得**14分**。



剩餘的資源牌、分數牌和觀光船，他獲得以下分數：

- 3) 他有一張企鵝牌，獲得**2分**。
 - 4) 他有兩張沒有使用的船長牌，獲得**2分**。
 - 5) 他有三張貨物牌，獲得**3分**。
 - 6) 他有一艘等級5的觀光船在場上，獲得**1分**。

以上這四個項目他總共獲得8分。

把時期結束中場分數和遊戲結束分數加總後，他總共獲得2(時期1)+2(時期2)+29+14+8=55分。他贏得遊戲的勝利並成為在南極看到最多企鵝的人！

卡牌效果說明

遊客中心



每回合一次
獲得2個錢幣



每回合一次
獲得4個錢幣



遊戲結束計分
每套3張遊客中心牌可以獲得4分(包含這張牌)

燃油補給船



每回合一次
獲得1個燃油



每回合一次
獲得2個燃油



遊戲結束計分
每套3張燃油補給船牌可以獲得6分(包含這張牌)

許可辦公室



每回合一次
獲得1個許可證



每回合一次
獲得2個許可證



遊戲結束計分
每套3張許可辦公室牌可以獲得8分(包含這張牌)

海邊小鎮



每次有船抵達這個行動欄，從一般供應區拿取一張貨物牌



遊戲結束計分
每張貨物牌額外獲得1分



每次有船抵達這個行動欄，從一般供應區拿取一張貨物牌。此外，玩家獲得一個永久的增益效果：玩家的個人供應區上限+2(原本的資源牌限制是8張)

造船廠



每次有船抵達這個行動欄，先判定是否啟動碼頭獎勵，然後免費升級這艘船1個等級



立刻為你每艘等級4及4以上的船計1分。根據得分數量，從一般供應區拿取1分或2分牌記錄分數，並把這些牌放到個人供應區



遊戲結束計分
根據港口的等級獲得這麼多的分數。例如：等級4的港口可以讓玩家獲得4分



注意: 一張在航線中的造船廠，根據碼頭顯露的數值，將可能升級相鄰的碼頭特定的等級。



研究站

每當放棄一張牌時，獲得1張漁貨牌和2張許可證牌，而不是原本的2張漁貨牌



獲得2個錢幣或1個燃油

每回合當執行一個錢幣或燃油行動欄的行動時，額外獲得2個錢幣或1個燃油(擇一)



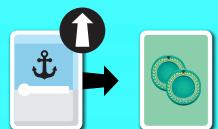
每次一艘船第一次抵達一個景點時，獲得較佳的獎勵(每艘船整場遊戲仍舊只能獲得一次獎勵)



購買一張許可證牌只花2個錢幣，而不是原本的3個錢幣



每次玩家升級港口時，獲得一張企鵝牌



玩家可以把他們個人供應區的一張漁貨牌或許可證牌翻面



每次有船移到一個等級6(或更高等)的碼頭時，獲得一張額外的貨物牌

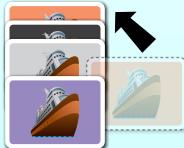


遊戲結束計分

每張船長牌額外獲得1分

遊戲結束計分

玩家的船到達一個景點後總是移到最靠近景點的位置(船的位置和遊戲結束計分的平手判定有關)



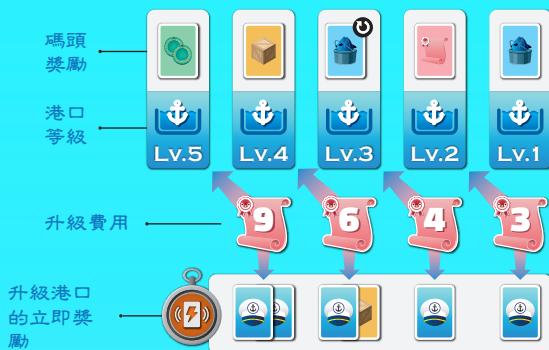
每次沒有獲得碼頭獎勵時，從一般供應區拿取1張漁貨牌

玩家現在有無限的個人供應區存放空間(原本限制只能放8張資源牌)



港口

為了升級港口的等級，支付港口牌上顯示的許可證數量，並把疊在上方的港口牌往左移一欄，露出下一個等級。升級後，立刻獲得對應的船長牌(和貨物牌)。例如花3個許可證從等級1升到2，並獲得1張船長牌。



船長

每張船長牌能讓玩家升級其中一個碼頭**2個等級**。為此，把船長牌塞到任一個行動欄，露出碼頭的部分。如果沒有使用船長牌，遊戲結束時，每張船長牌可以讓玩家獲得**1分**。



景點



立刻

獲得1張特定的資源牌或者企鵝牌



立刻

獲得牌上顯示的資源牌

—
沒有獎勵



立刻

免費升級一艘在港口或航線的船，3個等級或1個等級



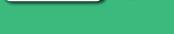
立刻
獲得1張資源牌
(任選)或企鵠牌



立刻
獲得1張船長牌

遊戲結束計分

這張景點牌的分數數值，等同於停靠在這個景點牌的觀光船**總等級**。例如：如果有3艘船停靠在這個景點，它們分別是等級4、2和5，那麼這張景點牌的分數就是11(4+2+5)。接著，按照一般遊戲結束計分的方式為這張景點牌計分。



變體

01 Kickstarter (KS) 擴充包 (總共5張牌)

如果你想把這五張KS景點牌與研究站牌加入遊戲中，遊戲設置時，它們可以與各自時期的牌堆洗混。你可以選用想要加入的牌或者全都使用。



02 漁船擴充 (總共10張牌) P

遊戲設置

在完成一般的遊戲設置後，把**漁船牌**分成2個牌堆(每堆各5張)，這2個牌堆分別用於時期1與時期2。把所有時期1的漁船牌翻開並把它们呈列放到場中央。



把五張時期2的漁船牌先放到一邊。



在第一次中場計分結束**後**，進行第一次的漁船牌挑選。為了決定挑選的順序，每位玩家計算他們航線中有多少的**錢幣數量**，再加上每張漁貨牌可以當作1個錢幣。

接著玩家**比較擁有的錢幣數量**，有最多錢幣的玩家可以先從場上挑選一張漁船牌。第二多錢幣的玩家接著挑選一張漁船牌，依此類推。按照這方式直到每位玩家都挑選了一張漁船牌。

如果平手，則平手的玩家中有比較多觀光船進場的玩家先挑選。如果還是平手，則回合順位較後的玩家先挑選。把剩餘沒有使用的漁船牌放回遊戲盒中，之後不會再用到。

在拿取一張漁船牌後，玩家可以**1) 立刻**把它放到航線中，成為一個**新的行**



動欄, 或者 2) **放棄這張牌**, 把它用來升級一個碼頭, 然後拿取2張漁貨牌(與放棄其它牌相同)。

在所有玩家都放置好他們的漁船牌後, 翻開並展示時期2的漁船牌。在時期2的時期結束計分後, 玩家按照上述方式挑選漁船牌。

卡牌效果說明

這些牌會在遊戲結束後計分：



挑選一個行動欄, 加總該行動欄最多3個碼頭的等級, 獲得與總等級相等的分數。例如：有個行動欄的碼頭有2、1、3及2的等級, 總共獲得7分(最高的3個計分)



每張貨物牌額外獲得1分



每張船長牌額外獲得1分



每張企鵝牌額外獲得1分



每張許可證牌額外獲得1分

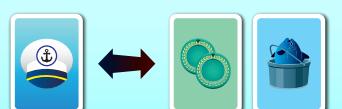
每次有一艘船抵達這個行動欄, 玩家可以執行牌上顯示的交易行動一次。可以以箭號任一方向進行交易。例如許可證牌換船長牌或船長牌換許可證牌。



1張企鵝牌
/ 4張漁貨牌



1張貨物牌
/ 1張船長牌 1張漁貨牌



1張船長牌
/ 1張企鵝牌 1張漁貨牌



1張許可證牌
/ 1張船長牌



1張許可證牌或貨物牌
/ 3張漁貨牌



銘謝

遊戲設計/美術：小柴
英文校稿：Pablo Postigo
英文編輯：Deb Jennings
電子郵件：dasholzspiele@gmail.com
官方網站：www.thewoodgames.com

© 2021 此木創遊 The Wood Games

我想感謝無數協助測試這款遊戲的玩家、我在KS集資網站上的贊助者、以及許多支持這款遊戲的玩家。感謝你們一路相挺。有一天一定會去內科港看企鵝！

遊戲的內容物只能用來個人或私人娛樂使用
版權所有 翻印必究

