

Kutná Hora

the City of Silver

规则书

人们在波希米亚中部的一座小山发现了银矿。一得知这个消息，矿工们便蜂拥而至，将这个不起眼的捷克山谷变成了一座14世纪的繁荣城镇。

玩家将执掌当地富裕的家族，这些家族在不同的公会中都有一定地位。玩家要利用财富扩建矿井，并为库特纳霍拉的建设作出贡献。随着城镇发展，其经济也会因玩家的抉择而发生变化。要想获胜，你需要根据价格波动因地制宜地进行决策，并把握一切机会。

HOW TO PLAY?

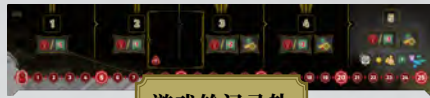


www.cge.as/kh_http

游戏配件



库特纳霍拉版图



游戏轮记录轨



市政厅版图



11×圣芭芭拉大教堂板块

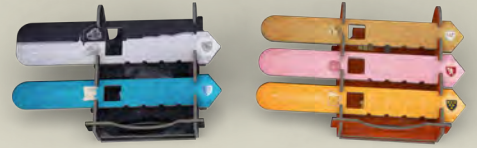


4×提示卡牌



4×玩家面板

首次游玩前，
按照下页的指示组装这些配件。



2×卡牌架



24×公会建筑板块



12×公会标记



18×
鹈鹕标记



12×公共建筑板块



探矿面板



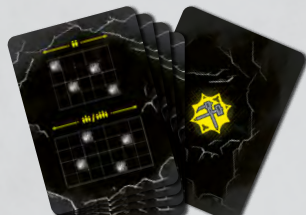
4×岩石板块



12×
贵族标记



9×公会设置卡牌



15×矿井设置卡牌



4×
采矿技术板块



27×矿井板块



53×格罗申
(钱币)标记



起始玩家
标记



24×行动卡牌(每位玩家6张)



21×人口卡牌



16×矿石卡牌



10×事件卡牌

再生木材



我们很荣幸能推出首款使用再生木材的现代桌游。这种革命性的材料将废木材与回收的粘合剂相结合，在保护环境的同时还使得游戏配件有更多的细节表现并兼具良好的手感。



1x 游戏轮标记



1x 税金标记



4组配件(每种玩家颜色一组)



12x 房屋标记



9x 矿工标记



3x 土地标记



6x 产量标记



1x 声望标记



1x 记分标记

备用标记

将此板件存放于游戏盒中,以防你丢失进行游戏所需的重要配件。



请勿将这些标记取下!

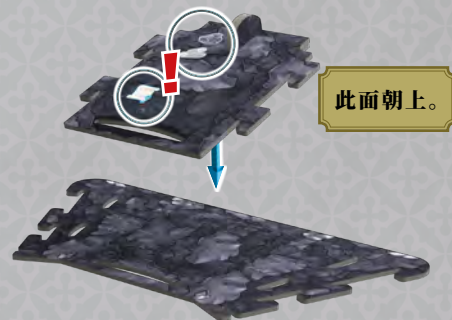
卡牌架组装

将板件从有切口的那面对折。
如果折错面,板件就会被折断。

步骤A



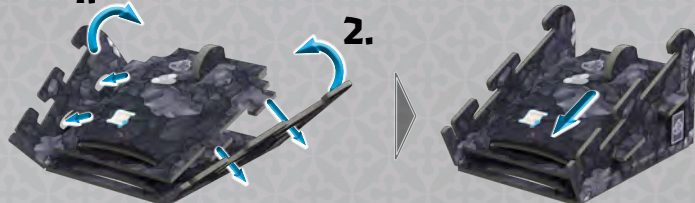
步骤B



此面朝上。

1.

2.

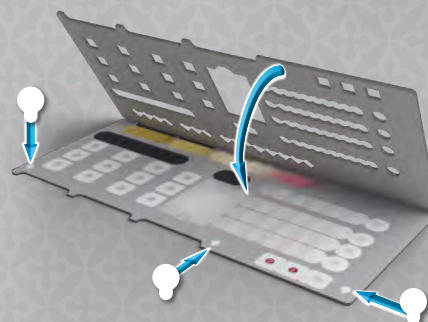


步骤C



玩家面板组装

按照图示贴上
双面胶。



游戏设置

游戏轮记录轨

- 4人游戏使用5个游戏轮的那面。
- 2人或3人游戏使用6个游戏轮的那面。

1. 将**游戏轮标记**放到游戏轮记录轨的“1”位置。
2. 将**税金标记**放到税金轨(位于游戏轮记录轨下方)的“0”位置。
3. 将**3个带有红色贵族的公共建筑板块**叠放在游戏轮记录轨上标有红色贵族图标的方框内。该方框显示了这些板块将何时加入游戏。



市政厅版图

4. 按照颜色将公会建筑板块分为6个板块堆, 并从每个板块堆中拿出右下角带有标记的公会建筑板块。



带有标记的公会建筑板块将位于其板块堆的底部。洗混这

6个带有标记的公会建筑板块, 并将它们随机放到市政厅版图左边两列的6个位置上, 每个位置1个。然后将每个板块堆中剩余的3个公会建筑板块洗混, 并把洗混后的板块堆分别放到带标记的对应公会建筑板块上。

5. 按照颜色, 将带有**绿色、银色和黄色贵族**的公共建筑板块分为3个板块堆。分别洗混每个板块堆, 并放到市政厅版图上的每行第3个印有对应颜色贵族图标的位置。与公会建筑不同的是, 任何玩家都可以建造**公共建筑**, 但这些建筑不属于任何一位玩家。



库特纳霍拉版图

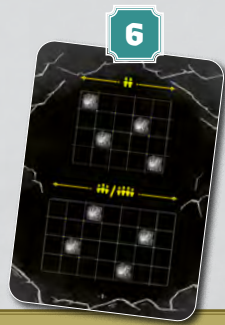
拼接库特纳霍拉版图, 根据游戏人数将对应面朝上。

- 3人或4人游戏使用方格多的那面。
- 2人游戏使用方格少的那面。

6. 随机选择一张矿井设置卡牌。
7. 面朝下洗混岩石板块, 并根据矿井设置卡牌所示, 将它们放到矿井区的对应位置, 然后翻至面朝上。



星星在终局计时非常重要, 它们的数量将决定每一行能够获得的分值。



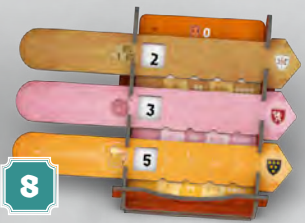
1张随机的矿井设置卡牌

游戏轮记录轨

市政厅版图

库特纳霍拉版图





卡牌架

- 将卡牌架放到所有玩家都可见的位置。将上面的所有指示条都调整到其中的空槽只显示最左边的数字。检查人口牌堆和矿石牌堆是否按数字顺序排列，“0”在第一张，带有翻面标记的卡牌在最后一张。



人口牌堆0-19



矿石牌堆0-14



圣芭芭拉大教堂

- 将圣芭芭拉大教堂设置于所有玩家都可见的位置。这11个板块是按照顺序排列的，1-5在底部，6-10在中间，11在顶部。







银行池

银行池

- 将格罗申(钱币)标记、贵族标记和鹈鹕标记放到版图旁，形成银行池。每种颜色的贵族标记都只使用3个。



探矿面板

- 按照图标数量从多到少的顺序将4个采矿技术板块面朝下堆叠，标有1个  的板块在最上面。
- 根据背面的罗马数字，将矿井板块面朝下进行分组并形成3个板块堆。分别洗混每个板块堆，将标有  的板块堆放在底部，将标有  的板块堆放在中间，将标有  的板块堆放在顶部，从而将它们合并为一个板块堆。将该板块堆放在探矿面板的中间位置，剩下空的位置用来放置弃置的板块。



玩家设置

每位玩家选择一个颜色，并拿取该颜色的所有配件。大部分配件都会放到你的**玩家面板**上。



将你的**记分标记**放到库特纳霍拉版图上记分轨的“0”位置。

起始玩家



起始玩家标记是根据1308年库特纳霍拉小镇的第一个公章设计的。将起始玩家标记给最近去过地下的玩家(或者你们也可以随机选择起始玩家)。

起始格罗申(钱币):

起始玩家——40格罗申
 第二位玩家——41格罗申
 第三位玩家——42格罗申
 末位玩家——43格罗申

公会设置

每位玩家都隶属于**3个公会**。你所属的公会决定了你可以建造和不可以建造的建筑。

公会设置卡牌将会列出多组公会供玩家们选择。随机抽取一张公会设置卡牌，根据玩家人数使用对应的一行。

- 按照**逆时针顺序**，从末位玩家开始、到起始玩家结束，每位玩家选择一组公会。起始玩家没得选。
- 然后，每位玩家按照**顺时针顺序依次选择**其每个公会标记要放到玩家面板上的哪一行，从起始玩家开始。



首次游戏建议使用公会设置卡牌1，如图所示。

每位玩家从此卡牌上的对应玩家人数的
那行选择1组不同的3个公会。你可以
随机分配，也可以自行选择。无需考虑太
多，这只是你们的第一局游戏。

根据此卡牌所示的顺序，将公会标记放到
你的玩家面板上。你可以在之后的对局中
再考虑改变它们的顺序。

2人游戏——事件卡牌设置

在2人游戏中，通过事件卡牌来增加游戏中的经济活动。

将事件卡牌分为A、B两个牌堆并分别洗混。除最后一个游戏轮外，每个游戏轮都有一张事件卡牌。带有红色贵族的建筑板块堆之前的游戏轮使用事件卡牌A，之后的游戏轮使用事件卡牌B。从相应的事件卡牌堆中抽取事件卡牌，并放置在每个游戏轮上方（记住最后一个游戏轮没有事件卡牌）。在第1轮游戏开始前，请翻开其上方的事件卡牌。



如果第1轮的事件卡牌左上角带有税金图标，则将税金标记前进相应格数。



事件卡牌也可用于3人或4人游戏以加快经济发展的节奏，但它们不是进行游戏所必须的。

库特纳霍拉



1260年，一座银矿在今天的库特纳霍拉附近被发现，使得欧洲各地的人都纷至沓来，掀起一阵“淘银热潮”。定居点和临时教堂在新矿山旁拔地而起。在河边的一座小山上，库特纳霍拉镇就此诞生。在随后的一个世纪里，库特纳霍拉镇成为了捷克王室权力和财富的强大来源，其重要性甚至可以与布拉格相媲美。

小镇的诞生是自然发展的结果，事先并无计划。采矿营地不断扩大，合并成一个定居点。但没过多久，定居点的发展就得到了组织规划，城墙也被修建了起来，库特纳霍拉由此成了一个

城镇。20年内，库特纳霍拉的银产量就占据了整个欧洲的三分之一。而这仅仅只是起步。在我们的游戏中，一个回合大约代表13年的进展……但实际上这是抽象的时间概念。建造一座教堂只需要两个回合，而在历史上，其建造时间跨度长达数十年。

库特纳霍拉历时数百年的银矿开采就此开始。起初，银矿开采集中在地表附近，但随着时间的推移，矿工们不得不越挖越深。矿井越深，后勤工作就越复杂。水需要被抽出，新鲜空气需要进入。库特纳霍拉最深的矿井——“驴”矿井，可能是世界上最深且仍在开采的矿井。

银矿不仅使得贵族腰缠万贯，也让镇民变得富有。矿工、建筑工人、商人和铁匠——凡是参与银矿贸易的人都能从中分一杯羹。变得有钱以后，镇民们就希望向全世界炫耀城镇的繁荣。他们建起了教堂和联排住宅——甚至是豪宅，以彰显自己的财富和自给自足，以及不受贵族的干涉、实现自主自决的意愿。

因此，我们希望这款游戏能带给玩家们的是一种时代精神——矿工和镇民们用自己勤劳的双手将一座不起眼的中世纪山谷变成欧洲文艺复兴时期最重要城市之一的时代精神。

价格

在《库特纳霍拉》中有6种商品。商品价值由布拉格的格罗申表示，这是国王温塞斯拉斯二世在掌控了库特纳霍拉银矿后开始铸造的钱币。

每当游戏表明你必须支付一定数量的木材或许可证时，查看其当前价格并结合要支付的木材或许可证数量，缴纳对应数额的格罗申。



商品价格会随着游戏的进行而发生变化。每当一个效果推进了人口牌堆或矿石牌堆时，请抽取对应牌堆顶部的卡牌，并将其插到牌堆下方（请勿翻面）。



动态经济

商品价格遵循供求关系。



随着人口增长.....

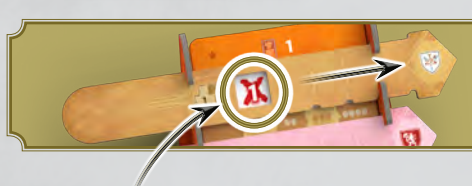
.....价格也会上升。



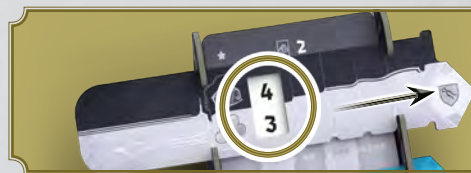
随着矿石产量增加.....

.....矿石价格下跌，

.....但白银和许可证的价格会上涨。



当你建造一个公会建筑时，该商品的指示条向右移动，价格下跌。



冶金学家公会建筑使白银价格下跌，但矿石价格上涨。

(为什么这个数字上画了一个叉? 见第15页相关解释。)

游戏玩法

游戏会进行若干个游戏轮，由版图上方的游戏轮记录轨表示。

由持有起始玩家标记的玩家执行本轮的第一个回合，然后按照顺时针顺序玩家们轮流执行回合，直到每位玩家在当轮都执行了**3个回合**。

轮到你执行回合时，选择你的一张行动卡牌并打出，然后在该卡牌所示的两个行动中选择一个执行。

行动卡牌一旦打出后，就无法在本轮再次使用。所以在你选择了要执行的行动后，你同时放弃了执行另一个行动的可能。**要未雨绸缪**。



在你的前2个回合中，你每回合打出2张行动卡牌。在你执行了2个回合后，你只剩2张行动卡牌。**在你的最后一个回合中**，从这2张行动卡牌中选择**1张**并打出。

在所有玩家都执行了3个回合（从6张行动卡牌中打出了5张）后，一个**游戏轮结束**。根据游戏轮记录轨所示，游戏轮结束时会发生一系列事情（详见第16页）。

- 每个游戏轮结束时，每位玩家必须缴纳税金或接受声望惩罚。
- 一定数量的游戏轮过后，带有红色贵族的公共建筑板块会加入游戏。
- 贵族会在最后三个游戏轮中的每一轮结束时提供分数——也可能不会！这一步骤是否得分由玩家们先前的行动决定。

设置下一个游戏轮。将所有你的行动卡牌拿回手中，它们现在都变为可用。

将起始玩家标记向左传递，新的起始玩家将开始新的游戏轮。



蓝色玩家在他的第一个回合执行了购置土地行动和建设矿井行动。他想在自己的第二回合再次执行建设矿井行动，但他无法这么做。这是因为他手中已经没有带有建设矿井行动的茶牌了。同时他也不能执行小丑行动，因为带有小丑行动的那张卡牌已经被他打出。蓝色玩家多希望自己先前能够预见到现在的尴尬局面，要是那时打出的是另一张带有购置土地行动的卡牌而不是带有建设矿井行动的这张就好了。

冶金学家

从矿石中提取白银的过程漫长而复杂。游戏中的冶金学家建筑代表了这一过程中的各个步骤。库特纳霍拉是一座工业城市，数十座熔炉日夜燃烧。

游戏获胜条件

得分最高的玩家获得游戏胜利。但如何才能获得分数呢？在游戏过程中有多种得分方式。在最后三个游戏轮的每一轮结束时，有一个特殊的贵族计分阶段；以及在游戏结束时，玩家们会进行终局计分。我们将在之后进行解释。但先给你一个提示：查看你的建筑板块和矿井板块并留意左上角。



游戏结束时，在与该板块相邻的版图边缘和建筑板块上每有1个相同的图标就使你获得1分。



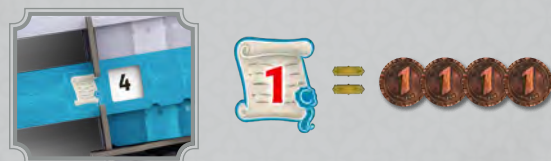
星星的数量代表这一行矿井的价值。拥有较多星星的玩家将在这一行中获得更多分数。试着占据更多矿井吧。



建设矿井行动

建设矿井可以增加你的矿石产量，并让你在游戏后期获得分数。

1. 检查矿工池。游戏开始时你的矿工池中有1个矿工标记，所以你在首次执行建设矿井行动时可以跳过此步骤。但如果你的矿工池中
没有矿工标记，你必须购买一张许可证来获得矿工标记。查看一
张许可证（蓝色指示条）的当前价格，支付相应的格罗申以从矿工
池右边区域移动至多2个矿工标记到你的矿工池（矿工池至多容
纳2个矿工标记）。



2. 抽取一定数量的矿井板块并选择1个。抽取的板块数量取决于当前采矿技术等级。游戏开始时，采矿技术为1级，所以你能抽取
1个矿井板块。采矿技术升级后，你抽取相应数量的矿井板块，然
后选择1个进行放置，并将剩下的矿井板块弃置到对应位置。如果
矿井板块堆耗尽，则洗混所有弃置的板块组成新的板块堆（背面
标有I、II、III的矿井板块将在此后被混在一起）。



抽取的矿井板块数量显示在此处。

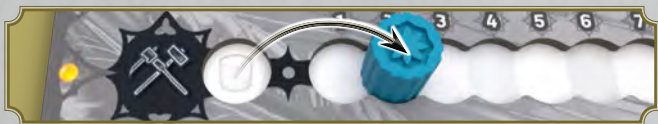
3. 选择一个位置并支付费用。

你必须在一个入口处、一个已建造的矿井左边/右边/下方建造你的矿井。2个矿井入口已印在版图上，在一个入口处建造一个矿井的费用为2个木材。在其他空
置位置建造矿井的费用显示在其左边/
右边/上方的矿井板块上。如果有多个费用同时适用，则按最高费用支付（而非总和）。你不能在岩石板块或已放置的矿井
板块上建造。



**4. 放置矿井板块，从你的矿工池拿取1个矿工标记放到该板块上，并
结算该板块的效果。**在放置了一个矿井板块后可能需要你做以下
几件事：

2 大多数矿井板块都会增加矿石产量。移动你玩家面板上的矿
石产量标记来表示你矿石产量的增长。



2 根据所示数字推进矿石牌堆（每当你通过建设矿井或建造建
筑增加了矿石产量，都会使矿石牌堆推进等于所增加产量的
张数）。

1 一些矿井板块为城镇吸引了更多人口。根据所示数字推进人
口牌堆。

2 一些矿井板块会立即让你获得分数。根据所示数字推进你的
记分标记。

用于终局计分。

在此板块左
边/右边/下
方
建造的费用。

矿石产量。

其他效果。

矿工

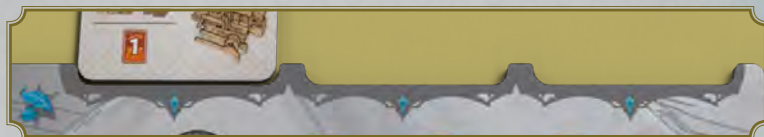
矿工在漆黑的地下工作，他的唯一光源来自于一盏小灯，那微弱的光亮甚至不如点燃一根火柴。他每天都冒着死于窒息和隧道坍塌的风险在矿井中做着苦工。但与中世纪的农奴不同，库特纳霍拉的矿工是自由的城镇居民。这意味着，这种危险的工作会给予他们相当丰厚的报酬。

取得授权行动

在库特纳霍拉建造一个建筑前，你必须取得建造该建筑的专属授权。

- 1. 在市政厅版图上选择1个建筑板块。**你只能选择位于各个板块堆顶部的板块。如果要选择公会建筑，那么该公会建筑必须属于你在游戏设置时选择的3个公会之一。或者，你也可以选择1个公共建筑，但记住，公共建筑不会增加你的收入。
- 2. 支付专属授权费用。**根据市政厅版图所示，最左边一列的建筑只需1格罗申，其他列的费用为1、2或3张许可证。查看许可证的当前价格，并结合要支付的许可证数量，缴纳对应数额的格罗申。
- 3. 拿起建筑板块。**将该板块放入你面板右上方3个凹槽中的1个。如果所有凹槽都满了，则你不能执行取得授权行动。
- 4. 将该建筑板块所属的板块堆移动到该行的末端。**即拿起该板块堆，并将其放到该行末端，然后用该板块堆推移其他板块堆填补空置出来的位置。

注意：建筑板块总是向左滑动以填补空置出来的位置，所以直到带有红色贵族的建筑板块加入游戏前，不会用到费用为3张许可证的那一列。



购置土地行动

- 1. 要想在库特纳霍拉版图上建造建筑，你必须先购置一块土地。**
 - 当版图上没有建筑时，你可以购置任意一块空地并支付5格罗申。
 - 当版图上有建筑时，你只能购置已有建筑板块相邻位置上的空地。费用如该建筑的右上角所示。如果你购置的空地相邻2个或多个建筑板块，则按其中的最高费用支付（而非总和）。

如果所有建筑板块相邻位置上的所有土地都已占用，则你可以购置任意一块空地并支付5格罗申。



1 注意：如果你的声望大于等于3，则你购置一块土地只需支付1格罗申！

- 2. 标记你的土地。**拿起你玩家面板上最左边的土地标记，并将其放到你购置的空地上。注意，你同时只能有最多3块购置的空地。此外还需注意在税收阶段中，如果你在库特纳霍拉版图上有多个土地标记，你还需要缴纳额外的税金（见第16页）。



建造建筑行动

如果你在自己面板右上方的凹槽中有建筑板块(由取得授权行动获得)并在库特纳霍拉版图上有所购置的空地(由购置土地行动获得),则你可以在你购置的空地上建造一个建筑。

1. 选择你在库特纳霍拉版图上的一块购置的空地。将土地标记拿回你的面板,放到最右边的空置位置。



2. 将建筑板块放到该空地上并支付费用。费用由木材表示,所以你需要根据木材的当前价格结合要支付的木材数量缴纳对应数额的的格罗申。




3. 结算刚刚放置的建筑板块上所示的效果。请参见下一页的示例。本规则书最后一页有不同图标表示的效果说明。





4. 将刚刚放置的建筑板块翻面。在效果都结算完后,它们就不再有意义。




5. 如果你建造的是公会建筑,则在上面放置1个房屋标记并结算房屋效果。玩家面板上的每一行房屋标记都对应一个不同的公会。当你建造该公会的建筑时,移除该建筑所属的公会对应行最左边的房屋标记,并结算旁边所示的效果。

 获得1个公共建筑板块。即你可以额外执行一次特殊的取得授权行动——免费拿取任意公共建筑板块堆顶部的板块,然后将该板块堆移动到该行的末端。

 获得1个鹈鹕标记。在你使用它之前,保持紫色面朝上。

 根据所示数字增加你的声望。

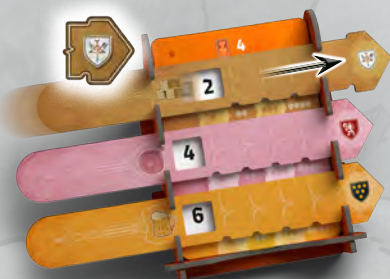
 如果有分数,则立即获得对应的分数。



如果你建造的是公共建筑,那么你不会获得房屋效果。这个建筑不属于你,你也不会放在上面放置房屋标记。

公会建筑

当你建造一个公会建筑板块时，它将增加你对应商品的产量。相应地移动你玩家面板上的产量标记。



大多数公会建筑板块都会让你将商品指示条向右移动一个位置(矿工公会建筑板块是唯一的例外)。

一些公会建筑板块会涉及圣芭芭拉大教堂的建设。当你结算此效果时，将圣芭芭拉大教堂当前数字编号最小的板块翻至面朝下。在本局游戏中，所有玩家都无法结算上面的效果。然后，根据该板块底部所示的数字，相应地移动税金标记。



矿工公会

矿工公会建筑板块可以增加你的矿石产量，同时使矿石牌堆推进等于所增加产量的张数。

通过建造建筑行动和建设矿井行动获得的矿石产量会在你的玩家面板上分开记录(但它们都属于同个商品)。



抽取顶部的采矿技术板块并立即放置。该板块可以放到任何可以建造一个新矿井的位置。你无需为其支付木材费用。从你矿工池旁边的区域内免费拿取1个矿工标记放到该板块上(仅当此区域没有矿工标记时才从矿工池中拿取)。

抽取采矿技术板块会提升采矿技术等级，其决定了玩家执行建设矿井行动时抽取的矿井板块数量。



公共建筑

带有贵族图标的建筑为公共建筑。它们与公会建筑有个重要的不同之处：**你不会在公共建筑板块上放置你的房屋标记。**

多个公会建筑板块变得更有价值。同时，公共建筑板块拥有强大的即时效果，可以让你获得声望、鹈鹕标记，甚至让你立即得分。公共建筑板块的即时效果类型取决于其带有的贵族。



这一不同之处带来的影响：

- 你没有房屋效果可以结算。
- 该建筑不属于你。
- 该建筑不会增加你的商品产量。
- 在终局计分阶段，它不会让你获得分数——至少不会让你直接获得分数。

然而，明智地放置公共建筑板块可以让你在贵族计分阶段或者终局计分阶段，亦或者理想情况下在上述全部两个阶段中，将你的一个或

建造任何一个公共建筑都会将一个贵族标记放入贵族池。从银行池拿取对应颜色的贵族标记，将其放到市政厅版图右侧标有彩色贵族图标的位置。



贵族池中的贵族标记没有即时效果，但任何玩家都可以在执行取得收入行动中将贵族池中的贵族标记放入市议会。

注意：公共建筑板块不会增加你的商品产量。这就意味着，如果你把自己全部的起始格罗申都用于建造一个昂贵的公共建筑，你将再也无法获得格罗申。在游戏初期，你需要致力于提高收入。换句话说，你要尽可能地建造公会建筑。

取得收入行动

取得收入行动是你获得格罗申的唯一方式。将你每种商品的产量分别乘以该商品的当前价格，然后拿取相应的格罗申即可。



紫色玩家有一个白银产量为3的冶金学家公会建筑。白银的当前价格为3格罗申，那么她将因此获得9格罗申。她建造了一个矿石产量为3的矿工公会建筑，再加上建设矿井获得的4产量，总矿石产量为6。矿石的当前价格为4，所以她的矿石价值24格罗申！她从银行池拿取了33格罗申。

将一个贵族标记放入市议会

每当一位玩家建造一个公共建筑时，该玩家从银行池拿取1个对应颜色的贵族标记放至贵族池。贵族池里的贵族标记没有效果，直到他们被移入市议会。



在取得收入行动中获得收入后，你可以支付10格罗申将1个贵族池中的贵族标记移入市议会，即将贵族池中的1个贵族标记移动至市政厅版面边缘对应的计分位置（你只能移动1个，即使多付钱也不行）。在最后3个游戏轮的每个游戏轮结束时，所有玩家都会通过该贵族获得分数（见第16页）。



圣芭芭拉大教堂行动

基督奥体修会（The Brotherhood of Corpus Christi）（其纹章由鹈鹕标记表示）正在组织建造一座宏伟的大教堂，你的贡献将受到高度重视。通过使用鹈鹕标记执行这一行动会让你获得巨大收益。



使用1个鹈鹕标记。将其从紫色面翻至银色面。如果你没有未使用的鹈鹕标记，则不能执行圣芭芭拉大教堂行动。

结算圣芭芭拉大教堂当前数字编号最小的板块上的效果。每个圣芭芭拉大教堂板块都有一个不同的效果（见本规则书最后一页）。结算完效果后，将板块翻至面朝下，下一个板块就是新的圣芭芭拉大教堂当前数字编号最小的板块。圣芭芭拉大教堂的板块按照数字编号以从左到右、从底部到顶部的顺序递进（因为你无法从顶部开始建造一座大教堂）。



当你执行圣芭芭拉大教堂行动时，忽略板块上所示的税金增长。此税金增长仅在建造公会建筑使得圣芭芭拉大教堂板块翻面时生效（相反地，当通过建造公会建筑将圣芭芭拉大教堂板块翻面时，所有玩家都无法获得该被翻面的圣芭芭拉大教堂板块上的效果）。



小丑



小丑行动能让你执行任意一个其他行动。然而，要想使用小丑行动，你必须先失去1点声望。

小丑行动



注意：如果你的声望大于等于6，则此惩罚不生效！

抄写员

国王的采矿法典规定了谁可以从矿井中获利、如何获利以及必须向国王上缴多少。因此，库特纳霍拉的采矿业和皇室的官僚之间紧密相连。抄写员公会的建筑代表着各种行政活动，这些至关重要的活动确保了矿井财富的公平分配——起码是依法分配。

工匠

游戏中的木材实际上代表了木材、石头、砖块以及其他建筑材料。而工匠公会实际上是由建造库特纳霍拉的工匠们组成的各种公会的统称。建筑物不断被建造、重建或扩建，这些建筑项目需要大量的木匠、油漆工、石匠、砖瓦匠、细木工、抹灰工和玻璃匠。

食品商

库特纳霍拉实际上有多个相关公会涉及养活数千人所需的各种职业。银矿很值钱，但不能当饭吃。随着矿井的扩大，面包师、屠夫和蔬菜商都变得富有起来。甚至还有快餐摊位，矿工们可以在那里买到夹着肉类和时令蔬菜的面包。

酒家

这可不仅仅关乎啤酒，它涵盖了让人们从一天的辛勤工作中放松下来的多种休闲服务。销售啤酒、供应食物、提供洗浴服务，所有这些都是密不可分的。特别是澡堂，它是SPA和理发店的结合体。当然，理发师也不仅仅是理发师，他们还是牙医和外科医生。因此，游戏中的啤酒除了代表啤酒，代表了很多不同的东西。

经济调整

在游戏过程中，矿石牌堆和人口牌堆上可能会出现以下图标。

4* 数字旁边的星号表示其刚刚发生了改变。



这个图标表示该商品的需求非常大，以至于市政厅决定越过玩家直接出手干预。当此图标出现时，立即将商品指示条向右移动1个位置。同时，在市政厅版图上找到对应的板块堆，弃掉该板块堆顶部的板块。然后将该板块堆移动至其所在行的末端，并用该板块堆推移其他板块堆填补空置出来的位置（如果由于玩家拿取了该板块堆的板块而还未建造它们，导致该板块堆耗尽，则不弃置板块，但你仍需移动指示条）。



这个红色的“×”表示此商品目前没有市场需求。所有玩家都不能建造该类型的建筑，除非需求增长（你仍然可以取得建造这些建筑的专属授权——只是还不能在库特纳霍拉版图上建造它们）。



此图标表示牌堆的推进已经过半。取出卡牌架中的整个牌堆，将其翻面并重新插入卡牌架，然后继续游戏。人口牌堆应从19切换至20；矿石牌堆应从14切换至15。

声望



如果游戏结束时你的声望标记在此位置，则扣除所示的分数（在游戏过程中没有效果）。



如果游戏结束时你的声望标记在此位置，则获得相应分数（在游戏过程中没有效果）。

每当你的声望标记将越过声望轨的这个位置一格，就立即获得2分。



每当你的声望标记将越过声望轨的这个位置一格，就立即扣除2分。

当你的声望大于等于3时，你购置一块土地仅需支付1格罗申，而非常规的费用。



以及

当你的声望大于等于6时，使用小丑行动不会扣除声望。

游戏轮结束

在所有玩家都执行了3个回合后，一个游戏轮结束。此时，玩家们必须决定是否缴纳税金。

税收阶段



每位玩家必须选择缴纳税金或扣除对应当前游戏轮的声望(即使你有足够的钱，也可以选择扣除声望。相反地，如果你没有足够的钱，则扣除声望，无需缴纳税金)。



当前在库特纳霍拉版图上有超过1个土地标记的玩家需缴纳额外的土地税，税额根据其玩家面板所示。当一个游戏轮结束时，如果你的2个土地标记在版图上，则需要额外缴纳的土地税为3格罗申；如果你的3个土地标记都在版图上，则为8格罗申(3+5)(如果你选择不缴税，则同样无需缴纳额外的土地税)。

设置下一游戏轮

一个游戏轮结束时会发生许多事情，如下文所述。每个游戏轮结束后，将起始玩家标记向左传递，然后所有玩家拿回其行动卡牌。

带有红色贵族的公共建筑板块

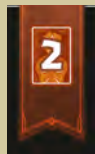


游戏开始时，3个带有红色贵族的公共建筑板块将放在游戏轮记录轨上。在4人游戏中，它们将在第2轮结束时加入游戏；在2人或3人游戏中，它们将在第3轮结束时加入游戏。彼时，洗混这3个板块，再将它们分别放置到市政厅版图的每一行末端(和其他板块不同，它们不组成板块堆)。从现在开始，它们可以获得。



事件卡牌

事件卡牌用于2人游戏，在3人或4人游戏中为可选。事件牌上会说明其效果何时生效，通常为下一个游戏轮结束时。



一些事件卡牌也会推进人口牌堆或矿石牌堆。这发生在一个游戏轮结束时，在缴纳税金和贵族计分前。



设置新的游戏轮时，翻开新的事件卡牌。如果新一轮的事件卡牌增加了税金，则在翻开该事件卡牌时推进税金标记。

贵族计分阶段

在最后三个游戏轮中的每一轮结束时，在缴纳税金之后，市议会上的贵族会为所有玩家提供分数。



查看你拥有的每个公会建筑板块，每有一个公共建筑板块与其相邻，你就获得1分(并将此得分与市议会中的绿色贵族标记的数量相乘)。



市议会中每有1个绿色贵族标记，此玩家就获得4分。



你每使用了一对鹅鹳标记，就获得3分(数出已使用的鹅鹳标记数量，然后除以2，向下取整，再与市议会中的银色贵族标记的数量相乘)。



如果你在矿井区的每一行上都有至少1个矿井板块，则获得2分。如果你在矿井区的每一行上都有至少2个矿井板块，则获得4分(将此得分与市议会中的黄色贵族标记的数量相乘)。



你在自己的玩家面板上每移除了一整列房屋标记，就获得3分(将此得分与市议会中的红色贵族标记的数量相乘)。

游戏结束

4人游戏在进行5个游戏轮后结束,2人或3人游戏在进行6个游戏轮后结束。玩家们会在游戏过程中积累一定分数,但现在是时候评估他们长期策略的成果了。

终局计分



库特纳霍拉

检查每一个建筑板块,在相邻板块和版图边缘上每有1个图标与该建筑板块左上角的图标相同,该板块的拥有者就获得1分(结算完板块后将上面的房屋标记翻倒,这样你就能清晰地知道哪些板块还未结算)。



矿井区

查看每行矿井。数出该行的星星总量,这将决定此行矿井的价值,如版图上所示。根据排名,每位玩家获得相应的分数。见下文示例。

玩家即使在矿井区的一行中拥有矿井板块,但如果该板块上没有星星,他也不获得分数。星星数相同的玩家们将获得该排名的全部分数。举个例子,如果两位玩家并列第二,则他们都获得第二名的分数,但没人获得第三名的分数。



蓝色玩家的锯木厂左上角的图标为黄色和红色。所以他获得6分——3分来自其上方的公共建筑板块,1分来自右边的公会建筑板块,1分来自下方的公会建筑板块,还有1分来自版图边缘的村庄。



根据版图所示,此行有6颗星星,价值3/2/1分。紫色和蓝色玩家并列第一,所以他们都获得3分。绿色玩家第三名,获得1分。橙色玩家的板块上没有星星,因此无论其他玩家在同一行上有多少星星,他都无法得分。



收入

根据游戏结束时的经济状况,计算你的收入。将所得结果除以10(向下取整),然后获得相应的分数。举个例子,如果你的收入为48,则你获得4分。



声望

根据声望轨上声望标记的最终位置,玩家们可能获得分数,也可能扣除分数。



额外计分

你在玩家面板右上角的槽位内每有一个建筑板块,在库特纳霍拉版图上每有一块购置的空地,以及每有一个未使用的鹈鹕标记,都会使你获得1分。

游戏胜利

得分最高的玩家获得胜利。如果出现平局,则拥有最多格罗申的玩家获胜。如果依然平局,则玩家们可以通过骑枪比武决定胜负(或者你们也可以共享胜利)。

教堂

对于中世纪的欧洲人来说，教堂是日常生活的中心。尤其是矿工，他们深刻地意识到自己能够活着的每一天都要感谢上天的恩典。最初的教堂是用木头建造的，靠近矿井。但随着城镇的发展，镇民们开始用石头建造教堂，其中许多教堂至今仍屹立不倒。

圣母玛利亚教堂



圣母玛利亚教堂全称“高处的圣母玛利亚教堂”（The “High” or “Upper” Church of the Virgin Mary），因其较城镇的另一座以圣母玛利亚命名的教堂坐落在山上更高的地方而得名。

这座教堂由库特纳霍拉的铸币工人出资建造，中殿的高度与过道相同。因此，光线能够平等地照射在所有礼拜者身上，这与那个时代的其他教堂形成了鲜明对比。当时有些人可以在阳光下礼拜，而地位较低的人则只能在阴影中礼拜。

然而，铸币工人的平等意愿并未完全主导这座教堂的建设——住在周围的重要公民依然有专门的通道直达教堂，这样他们就可以在参加仪式时不必接触恶劣的天气和肮脏的街道。

圣母教堂

另一座以圣母玛利亚命名的教堂被称为“扫地”教堂。据传说，矿石市场的鹅卵石每天都会被清扫干净，其中的银屑会被收集起来，最终用积攒起来的银屑资助了教堂的建造。

为什么库特纳霍拉最重要的两座教堂都以圣母玛利亚命名？因为玛利亚是塞德莱克修道院主保圣人。修道院院长以这种方式强调这座新的城镇是其教会辖区的一部分。



圣芭芭拉大教堂



严格来说，大教堂作为主教座堂是教区主教的正式驻地，而这座建筑的名称是圣芭芭拉教堂。然而，由于它是按照哥特式大教堂的风格建造的，因此也往往被称为圣芭芭拉大教堂。



1388年，抄写员公会为建造这座宏伟的教堂组织了一个“基督奥体修会”（Brotherhood of Corpus Christi）。修会的纹章不详，但教堂上的鹈鹕标志是我们认为最有可能的。人们认为鹈鹕会啄破自己的胸膛，用自己的鲜血喂养幼鸟。因此对于中世纪的欧洲人来说，鹈鹕象征着耶稣基督和他的牺牲。

由于塞德莱克修道院声称对库特纳霍拉的所有教堂都有管辖权，因此基督奥体修会在城墙外修建了圣芭芭拉大教堂。这也意味着这座教堂的规模不会受限于城内的空间，使得他们雄心勃勃地规划起一座宏伟壮观的大教堂。建筑工程持续了几个世纪，最终落成时的规模与创始人的构想相差甚远。

到1400年，尽管墙壁只建了一半，天花板也只是一块油布，圣芭芭拉大教堂就已投入使用。对于中世纪的欧洲人来说，在建筑施工区域做弥撒是很常见的事情。

和实际的教堂一样，游戏中的圣芭芭拉大教堂也矗立在城墙外，没有完工期限。你能否在游戏结束前完成屋顶的建造，还是说整个游戏期间，教徒们都将在防水油布下度过？这一切就看你的了。

附录

规则提示

- 你只能在建设矿井行动的第一步，即放置矿井板块之前，而非之后补充矿工池。
- 如果你将要抽取一个矿井板块而板块堆已空，则洗混所有被弃置的矿井板块，形成一个新的板块堆（3组板块将被混到一起）。
- 矿井板块不会影响在其上方放置板块的费用，也无法通过该板块在其上方放置矿井板块。
- 只有当一位玩家建造一个矿工公会建筑时，采矿技术等级才会提升。
- 你不能拿取不属于你在游戏设置时选择的3个公会之一的公会建筑板块。
- 你的商品产量可以超过10。将你的产量标记放在“10”位置，并用1个额外的产量标记记录超过10的产量。
- 让你免费拿取一个建筑板块的房屋效果仅对公共建筑板块适用。

特殊情况

配件耗尽。

玩家面板上的配件数量是有限的。如果一个行动需要使用土地标记、房屋标记或矿工标记而你却没有，那么执行整个行动将没有效果。贵族标记也是有限的，每种颜色3个。如果某种效果要求你使用一个贵族标记，而该贵族标记无法获取，则忽略该部分效果。鹈鹕标记和格罗申是无限的。如果它们耗尽了，则用合适的替代品替代。

忽略行动效果和圣芭芭拉大教堂效果。

每当你执行一个行动时，你可以选择不结算该行动的效果。举个例子，你可以打出一张行动卡牌作为你的行动，然后宣布其没有效果。你可以忽略房屋标记的（针对公共建筑的）特殊取得授权行动，但仍获得其提供的分数。你可以执行圣芭芭拉大教堂行动，而忽略圣芭芭拉大教堂板块上的效果。这项规则甚至适用于板块上不是行动的效果。举个例子，当结算板块6时，你可以忽略贵族效果，只获得2分；当结算板块3时，你必须失去1点声望，但你可以选择不移除一个房屋标记（因此也不会增加产量）。

建设矿井规则。

你可以支付全价，但只加入1个矿工标记至你的矿工池。查看完你的矿井板块后，你可以将它们全部弃置，不建造任何矿井。同样地，当放置一个采矿技术板块时，你可以转而将其移出游戏。

上限。

税金不会超过25。如果人口或矿石牌堆到达上限，则忽略之后的推进牌堆效果。

致谢

ONDŘEJ BYSTRŮŇ • PETR ČÁSLAVA • PAVEL JAROSCH

开发团队：Tomáš “Uhlík” Uhlíř
Emil Jenerál
Jakub Uhlíř
Vít Vodička
Adam Španěl

视觉设计：Radek “RBX” Boxan

美术：Milan Vavroň
Jakub Politzer
Štěpán Drašťák
Dávid Jablonovský

预告片及3D资产：Radim “Finder” Pech
Roman Bednář

库特纳霍拉摄影：Josef Čáslava

生产：Vít Vodička

规则书撰写：Jason Holt

项目管理：Jan “Zvonda” Zuoniček

项目监督：Petr Murmak

Ondřej: 谨以此游戏献给我的母亲，是她点燃了我创作这款游戏想法；也献给我的妻子Katya，是她在多年的开发过程中给予了我极大的帮助，特别是她创作的所有精美插图。谢谢你们。

Petr: 谨以此游戏献给我的父亲，他拍摄了许多精美绝伦的库特纳霍拉照片。还有Charles和Sandy，我很抱歉把他们独自留在了这座城市。我向你们保证，下一次我会做个好导游。

特别感谢：

Jirka Paloch，从最早的版本开始就是最忠实的测试者和支持者。
Maria Vershinina，在测试期间，我们就数学和心理学进行了讨论。
Czech Museum of Silver，感谢你们抽出时间耐心回答我们的问题。
Emil Jenerál，这款游戏的最佳形象大使。

◆ **Radek “RBX” Boxan**，尤其感谢你不同于主流的观点。◆ **Jason Holt**，感谢我们就历史的热烈讨论。◆ **Kuba “Profesor” Kutil**，感谢你在需要的时候给予支持。◆ **Daniele Tascini**，感谢你为玩家的需求提供了建议。◆ 感谢 **Kuba Uhlíř** 默默无闻的付出，却把一切都整理得井井有条。◆ **Tomáš “Uhlík” Uhlíř** 和 **Vít Vodička**，为平衡数值而不辞辛劳的日日夜夜。◆ **Milan Vavroň**，在创作奇妙艺术的同时还能够应对各种评论。◆ **Jakub Politzer**，帮助我们视觉方面的想法变成了现实。◆ **Jan “Zvonda” Zuoniček**，在所有人都惊慌失措的时候保持冷静。◆ **Adam Španěl**，感谢你为我们提供的所有关于建设矿井的设计建议。◆ **家人及朋友**，感谢你们一直以来的信任。

感谢整个CGE团队，感谢你们出版我们的游戏，并在筹备和推广游戏的过程中作出的不懈努力。













感谢来自CGE的团队以及参与各种游戏测试活动的测试人员：

David Nedvídek, Iva Nedvídková, Honza Bartoš, Zuzana Zdražilová, Tomáš Zdražil, Jana Mikulová, Klára Nedvídková, Miroslav Felix Podlesný, Regina Urazajeva, Tomáš Helmich, Paulína Hornová, Zdeňka Čermáková, Martin “Intoš” Sedmera, the whole District 5, Ruda Malý, Petr “Peca” Palička, Jelle Seruranckx, Michal Mašek, Daniel Knápek, Jiří “Růžmen” Růžička, Pavel “Money are not important” Češka, Ondřej Černoch, Petr “Pitrs” Horáček, Petr “Youda” Plašil, Milan “Ozzy” Zborník, Michal Ringer, Michaela Macková, Ladislav Pospěch, Son Tung Pham, Lea Červeňanská, Miloš Procházka, Ivan “Eklp” Dostál 及 Diana Lafféřsová.





© Czech Games Edition
October 2023
www.CzechGames.com



矿井和建筑板块效果

-  根据所示数字增加指定商品的产量。
-  将所示商品的指示条向右移动1个位置。
-  拿取采矿技术板块堆顶的板块，并作为一次免费的建设矿井行动进行放置——无需支付木材费用，并从矿工池旁边的区域拿取1个矿工标记放置在其上面。
-  按所示数字推进矿石牌堆。
-  按所示数字推进人口牌堆。
-  立即获得所示分数。
-  获得所示点数的声望。
-  拿取所示数量的鹁鹑标记。在你使用它们之前，保持紫色面朝上。
-  按所示数字增加税金。
-  从银行池拿取1个所示颜色的贵族标记至贵族池。
-  移除你玩家面板上的1个房屋标记(必须为其所在行最左边的房屋标记, 忽略房屋效果)。
-  将圣芭芭拉大教堂当前数字编号最小的板块翻面。如果该板块上有税金, 则相应地移动税金标记(如果11个板块都已翻面, 则无视此效果)。

经济调整

-  数字旁边的星号表示其刚刚发生了改变。
-  当前不能建造生产此商品的建筑。
-  市政厅越过玩家建造了一个公会建筑。弃置该建筑板块堆顶部的板块, 并将其商品指示条向右移动1个位置(详见第15页)。
-  将牌堆翻面。

圣芭芭拉大教堂板块



1. 获得2点声望。
2. 获得1点声望。执行一次取得授权行动, 但无需为拿取建筑板块支付费用。
3. 失去1点声望。选择你玩家面板上的一个公会, 并移除该公会所在行最左边的房屋标记, 从而将该商品的产量增加2(不结算相应的房屋效果)。
4. 获得1点声望。执行一次购置土地行动。你无需支付费用, 并且该土地标记可以放在库特纳霍拉版图的任意位置上。
5. 失去2点声望。然后执行2次取得收入行动(即你获得2次收入, 并有2次将一个贵族池中的贵族标记加入到市议会的机会)。
6. 获得2分。从银行池(而非贵族池)拿取1个贵族标记, 并将其放到市议会上对应的贵族计分位置。
7. 查看属于你的每个建筑板块, 每有一个公共建筑板块与其相邻, 你就获得1点声望。
8. 获得1分。执行一次建造建筑行动, 但无需支付木材费用。
9. 执行2次建设矿井行动。你无需为放置矿井板块支付木材。从矿工池旁边的区域拿取矿工标记放置在矿井上(只有在该区域中没有矿工标记时才使用矿工池中的标记)。
10. 选择你的1个建筑板块, 相邻板块或版图边缘上每有一个图标与该板块上的图标相同, 你就获得1分(就像终局计分那样, 但只选择1个建筑板块计分)。
11. 获得5分, 然后将该板块翻面。从现在起, 任何执行圣芭芭拉大教堂行动的玩家改为获得2点声望。