

规则书

Vlaada Chvátil

历史巨轮

—— 人类文明新篇章 ——

本规则书逐一详述了历史巨轮全部的游戏规则，特别适合玩家快速查找某项规则时使用。

但我们并不建议你从规则书入手来学习这款游戏，

相比之下，你可以仔细阅读玩家手册，借助详实的概念阐述和丰富的实例展示，由浅入深地了解历史巨轮。

本规则书的前半部分介绍了游戏的主体流程和玩家行动，

后半部分则解释了游戏中出现的专业术语及相关概念。

游戏流程

- ▷ 初始设置（见游戏设置，第2页）
- ▷ 从起始玩家开始，所有人按照顺时针顺序依次进行自己的回合。（见玩家回合，第3页）
- ▷ 每个游戏轮都由当前玩家人数个回合组成，每轮都从起始玩家的回合开始。
 - 每位玩家的第一回合都不同于后续的回合。（见第一回合，第3页）
 - 注意：通常情况下，每个游戏轮的开始或结束都不会有特殊情况发生。
- ▷ 随着游戏进行，当前时代会从时代A历经I，II，III，最终变迁到时代IV。（见补充卡牌列，第3页）
 - 如果时代III结束于起始玩家的回合，当前游戏轮就是最后的游戏轮。
 - 如果时代III结束于非起始玩家的回合，下一个游戏轮才是最后的游戏轮。
- ▷ 最后的游戏轮过后，整局游戏结束。这样每位玩家的总回合数都会相同，随后便开始终局计分：
 - 以任意顺序结算当前和未来事件牌堆中所有时代III的事件牌。（见结算事件，第7页）
 - 结算所有游戏结束时能够结算的奖励效果。（例如，比尔·盖茨）
 - 拥有最高文化点数的玩家获得游戏胜利。
 - 如果有多位最高文化点数的玩家，他们共享胜利。

游戏设置

游戏版图

将游戏版图放到桌子中央合适的位置。

牌堆设置

包括时代A, I, II和III在内, 每个时代都有各自的内政和军事牌堆, 总计8个。牌堆之间通过背面图案加以区分。



内政牌堆



军事牌堆

▷ 在2人或3人游戏时, 你必须移除牌堆中一些特定的卡牌, 游戏中这些卡牌不会被使用。

- 3人游戏开始前:

- 4 时代I, II和III的内政牌堆中各有3张具有以上标记的卡牌需要被移除。

- 2人游戏开始前:

- 3+ 4 时代I, II和III的内政牌堆中各有9张具有以上标记的卡牌需要被移除。
- 时代I的军事牌堆中有2张条约牌, 时代II和III的军事牌堆中各有4张条约牌都需要被移除。

玩家配件

每位玩家选择一种颜色, 并拿取相应的玩家配件:

玩家版图

玩家版图展示了每位玩家所拥有的6项初始科技: 战士, 农业, 铜矿, 哲学, 宗教和专制政府。这些都被视作科技牌。



- ▷ 玩家版图上的16个蓝色供给区方格中, 每个方格放置1个蓝色标记。
- ▷ 玩家版图上的18个黄色人口区方格, 科技牌上的6个方格和工人区的1个方格, 每个方格放置1个黄色标记。
- ▷ 你的初始政府牌专制政府为你提供了4点内政行动点和2点军事行动点。将4个白色标记和2个红色标记放到初始政府牌的旁边。(不要放在政府牌上)

增速/等级标记

每位玩家都拥有4个相应颜色的增速/等级标记。

- 将你的科学增速标记放在科学增速指示条数字1的位置。
- 将你的文化增速标记放在文化增速指示条数字0的位置。
- 将你的军力等级标记放在军力等级指示条数字1的位置。
- 将你的幸福等级标记放在玩家版图上的幸福等级指示条数字0的位置。

注意: 以上设置都是由你的初始科技牌上放置的工人决定的。(见文明的增速/等级, 第10页)

点数标记

- 将你的科学点数标记放在科学点数指示条数字0的位置。
- 将你的文化点数标记放在文化点数指示条数字0的位置。

阵型标记

- 将你的阵型标记放在军事版图的公共阵型区, 以表示你当前尚未激活任何阵型。

盒中物品

一些蓝色, 黄色, 白色和红色标记会在初始设置后放回盒中。它们可能在游戏中被使用, 但通常不会。

准备事件牌堆

- ▷ 切洗时代A的军事牌堆。
 - 从中抽取玩家人数加2张军事牌, 并面朝下放在军事版图相应的区域, 用来形成当前的事件牌堆。
 - 不要查看剩余的军事牌, 并将它们放回盒中。

起始玩家

依照玩家喜欢的方式决出起始玩家。游戏中, 起始玩家不会发生改变。为了标记起始玩家, 你可以将一张未使用的时代A的军事牌面朝下放在他(她)的玩家版图下。

初始行动

- ▷ 起始玩家在他(她)的第一回合中, 只有1点内政行动点可用。我们将起始玩家的1个白色标记放在他(她)的专制政府牌上。
- ▷ 按照顺时针顺序, 每位玩家都比前一位玩家多1点可用的内政行动点。他们分别将相应的2, 3或4个白色标记放在自己的专制政府牌上。
- ▷ 所有玩家在他们的第一回合中都不能执行军事行动。所有玩家的红色标记都会放在他们的玩家版图旁边。

准备卡牌列

- ▷ 切洗时代A的内政牌堆。
 - 从中抓取13张卡牌, 并面朝上放在卡牌列版图上以形成卡牌列。
 - 将剩余的卡牌放在当前时代版图的内政牌堆区域。
- ▷ 将其他卡牌堆放在当前时代版图旁边。你将在后续的游戏中使用它们。

回合流程

你的回合包括以下阶段和步骤：

- ▷ 回合开始阶段：
 - 补充卡牌列
 - 结算战争 (如有需要)
 - 公开专属阵型 (如有需要)
- ▷ 政治阶段
- ▷ 行动阶段
- ▷ 回合结束阶段：
 - 弃置多余的军事牌
 - 生产阶段 (玩家处于起义状态时, 跳过该阶段)
 - 抓取军事牌
 - 恢复所有内政和军事行动点

第一回合

你的第一回合是特殊的：

- ▷ 你初始的内政行动点受到限制。(见初始行动, 第2页)
- ▷ 你需要跳过自己的回合开始阶段和政治阶段。
- ▷ 在你的行动阶段, 你只能执行以下行动：
 - 从卡牌列拿取一张非奇迹牌。
 - 从卡牌列拿取一张奇迹牌, 并作为未完成的奇迹加入到你的游戏区域中。

回合开始阶段

补充卡牌列

注意：第一个游戏轮不会补充卡牌列。

补充卡牌列, 然后开始你的回合：

- ▷ 弃置卡牌列最左侧相应牌位上的卡牌：
 - 2人游戏, 弃置最左侧3个牌位上的卡牌。
 - 3人游戏, 弃置最左侧2个牌位上的卡牌。
 - 4人游戏, 弃置最左侧1个牌位上的卡牌。
- 当有玩家中途体面退出时(详见第4页), 后续的游戏将按照当前玩家人数计算, 不再按照游戏的初始玩家人数计算。
- ▷ 将卡牌列上所有剩余的卡牌向左移动, 直到所有最左侧的空位被补充。
- ▷ 从当前时代的内政牌堆抓取相应数量的卡牌, 并按从左至右的顺序放到剩余的卡牌列空位上。(时代IV时跳过该行动, 因为没有相应的牌堆)

时代结束

在补充卡牌列时, 你可能会触发一个时代的结束：

- ▷ 当第一次补充卡牌列时, **时代A结束**。
 - 注意: 上述情况会发生在起始玩家的第二回合开始前。
 - 将卡牌列上剩余的卡牌向左移动, 以补充最左侧的空位。然后, 使用时代A的牌堆补充卡牌列上剩余的空位。最后, 将剩余的时代A的卡牌从游戏中移除。
 - 切洗时代I的内政和军事牌堆, 并将它们放到当前时代版图相应的区域。它们将组成当前时代的内政和军事牌堆。
 - 如果所有时代A的内政牌都被放到卡牌列后, 卡牌列上仍有空位, 你需要使用时代I的内政牌堆继续补充空位。
- ▷ 如果当前时代内政牌堆的最后一张牌被放到卡牌列上, 相应的**时代I, II和III将会结束**。下一个时代立即开启：
 - 时代早于刚刚结束时代的所有卡牌(非刚刚结束时代的卡牌)都会过期：
 - 你需要弃置手中所有过期的卡牌。
 - 你需要将过期的领袖牌从游戏中移除。
 - 你需要将过期且尚未完成的奇迹牌从游戏中移除。
 - 你需要将过期的条约牌从游戏中移除。
 - 注意: 游戏中的其他卡牌(如科技牌, 殖民

地牌, 已经完成的奇迹牌, 专属和公共阵型牌, 已经宣告的战争牌等)即使已经过期, 它们仍会留在游戏中。

- 每位玩家**损失2个黄色标记**。
- 切洗即将开启的时代的内政牌堆。将它们放到当前时代版图相应的区域, 以形成当前时代的内政牌堆。
 - 如果卡牌列上仍有空位, 你需要使用新的牌堆继续补充卡牌列。
 - 如果即将开启的是时代IV, 因为没有相应的内政牌堆, 所以不需要补充卡牌列。
- 移除前一时代的军事牌堆。切洗新开启时代的军事牌堆, 并将它们放在当前时代版图相应的区域。
 - 如果即将开启的是时代IV, 因为没有相应的军事牌堆, 所以玩家无法抓取军事牌。
- **进入时代IV后, 游戏即将结束**。时代IV的开启将决定该游戏轮是否是最后的游戏轮。
 - 如果在起始玩家的回合开启了时代IV, 那么该游戏轮将是最后的游戏轮。
 - 如果在非起始玩家的回合开启了时代IV, 下一个游戏轮将是最后的游戏轮。

- 胜利者不能夺取与自己游戏区域或手牌中同名的特殊科技牌, 并将其加入到自己的游戏区域中。

- 如果你夺取了一张自己游戏区域中相同类型的特殊科技牌, 你必须保留该类型科技牌中等级较高的那张并弃置另一张。

- ▷ 如果双方的军力相等, 那么战争的结算不会产生任何效果。
- ▷ 无论如何, 战争牌最终都会被弃置。

注意: 结算战争时, 双方都不可以打出军事奖励牌来增加自己的军力等级。

公开专属阵型

如果你的游戏区域中有一张阵型牌, 你必须在此时将其公开。

- ▷ 将你的阵型牌放到军事版图的公共阵型区。
 - 公共阵型区中没有卡牌数量的限制。
 - 如果公共阵型区中已有一张相同的卡牌, 你可以选择将其中一张卡牌覆盖住另一张, 也可以选择将其中一张卡牌从游戏中移除。但是不要将被移除的卡牌放回弃牌堆。(见弃牌或从游戏中移除, 第8页)
 - 注意: 你的阵型标记仍然会放在该牌上, 以表示你激活的当前阵型。

结算战争

你的游戏区域中如果没有战争牌, 请跳过此步骤。但如果你的游戏区域中有战争牌, 你必须在此时结算战争。

- ▷ 比较你的军力等级和你发动战争的目标玩家的军力等级。
 - 如果你的游戏区域中有卡牌为你提供额外的奖励效果, 你可以先附加奖励再进行战争的结算。
- ▷ 如果一位玩家的军力高于另一位玩家, 那么该玩家成为**胜利者**, 另一位玩家为**被击败的文明**。双方的军力差值即为**军力优势**。最后, 按照战争牌的描述进行结算。
 - 当胜利者可以夺取对方的一张特殊科技牌时, 他(她)可以从被击败的文明处拿取它, 并将其加入到自己的游戏区域中。

新时代开启时

弃置过期的卡牌

领袖, 未完成的奇迹以及条约牌

损失2个黄色标记



你的回合

政治阶段

在你的政治阶段，你可以从以下政治行动中最多选择一个执行：

- ▷ 筹划一个事件
- ▷ 发动一次侵略
- ▷ 宣告一场战争（最后的游戏轮不允许）
- ▷ 提出一项条约（2人游戏时不允许）
- ▷ 取缔一项条约（2人游戏时不允许）
- ▷ 体面退出游戏（时代IV时不允许）

👑 绘有这个标记的军事牌，代表它可以作为一个政治行动打出。

筹划事件

事件牌是一种在卡牌右上角绘有👑的绿色军事牌。在筹划一个事件时，请按照以下步骤进行：



- ▷ 将你的军事牌面朝下放到未来事件牌堆的顶部。（若未来事件牌堆为空，则放到该空位上）
- ▷ 你可以根据卡牌等级获得相应的文化点数。
- ▷ 展示当前事件牌堆顶部的一张卡牌，并结算其效果。如果该牌是一张地区牌，则立即结算殖民行动。（见当前事件，第7页）
- ▷ 展示的卡牌如果是当前事件牌堆最后一张卡牌：
 - 切洗未来事件牌堆。
 - 洗牌时，将所有卡牌面朝下按时代分类切洗，然后将时代较早的卡牌放在时代较晚的卡牌上。
 - 最后将整个牌堆放到当前事件牌堆相应的版图区域。

注意：你现在筹划的事件将在未来的回合中出现并结算。

发动侵略

侵略牌是一种卡牌名称上写有“侵略”字样的棕色军事牌。在发动一次侵略时，请按照以下步骤进行：



- ▷ 展示打出的侵略牌。
- ▷ 根据卡牌上👑旁的显示，支付相应的**军事行动点**。
- ▷ 宣告一名被攻击的玩家，该玩家成为你对手。
 - 你不能攻击与你达成停战条约的玩家。
 - 你不能攻击军力等级大于或等于你的玩家。
 - 当你攻击其他玩家时，不要忘记附加因攻击而触发的奖励效果。
 - 不包括那些因攻击而失效的条约牌的奖励效果。
- ▷ 如果你和你的对手之间有一张只要你攻击就会停止生效的条约牌，立即将该牌从游戏中移除。
- ▷ 你的对手可以通过一些临时增加军力等级的方法来与你抗衡：
 - 你的对手可以打出一张或多张军事奖励牌。这些卡牌上半部分的**防御数值**会临时加总到他（她）的军力中。（在结算完这些卡牌的效果后，将其弃置）
 - 你的对手也可以通过每面朝下弃置一张军事牌来临时增加他（她）的1点军力等级。
 - 限制：你的对手为获得奖励效果而打出和/或

弃置的卡牌总数不能超过他（她）拥有的总军事行动点数。

- ▷ 如果你的对手最终的军力等级大于或等于你的军力等级，那么你的这次侵略视作失败，并弃置相应的侵略牌。
- ▷ 如果你的对手不想与你比较或者最终的军力等级小于你，那么你的这次侵略视作成功：
 - 结算侵略牌上的效果。
 - 如果卡牌的效果涉及某一张卡牌的费用，该费用不会进行任何修正。
 - 弃置相应的侵略牌。

宣告战争

战争牌是一种卡牌名称上写有“为……而战”字样的灰色军事牌。在宣告一场战争时，请按照以下步骤进行：



- ▷ 展示打出的战争牌。
- ▷ 根据卡牌上👑旁的显示，支付相应的**军事行动点**。
- ▷ 宣告一位被攻击的玩家，该玩家成为你对手。
 - 如果有卡牌的描述中提到你不能攻击该玩家，那么你不能向其宣告战争。
- ▷ 如果你和你的对手之间有一张只要你攻击就会停止生效的条约牌，立即将其从游戏中移除。
- ▷ 将战争牌放到自己的游戏区域中，并让其顶部朝向你的对手。
- ▷ 战争将在你的下个回合开始阶段进行结算。
- ▷ 限制：你不能在最后的游戏轮宣告战争。

提出条约

条约牌是一种在卡牌上绘有握手标记的蓝色军事牌。2人游戏时不会使用条约牌。在提出一项条约时，请按照以下步骤进行：



- ▷ 展示打出的条约牌。
- ▷ 宣告一位你希望与其缔结条约的玩家。
- ▷ 如果一张条约牌上绘有A和B的字样，你需要宣告自己想扮演角色A还是角色B。

然后，由对方决定是否接受你提出的条约。
- ▷ 如果对方拒绝你提出的条约，你需要将条约牌拿回手中。但本回合你不能再执行政治行动了。
- ▷ 如果对方接受你提出的条约，那么将条约牌加入到游戏中：
 - 如果你当前的游戏区域中已有条约牌，无论是与对方，还是与其他玩家缔结的，其效果都将立即失效。并将失效的条约牌从游戏中移除。
 - 注意：此时，你仍然可能是其他玩家游戏区域中条约牌的当事人之一。
 - 将新缔结的条约牌横置在你的游戏区域中，并将相应的一侧（角色A或B，或没有任何字样）朝向对应玩家。
 - 新缔结的条约牌立即生效。
 - 注意：条约牌可以用于阻止侵略或战争的发生，但不能取消已宣告的战争。

取缔条约

这个行动允许你取消作为当事人与其他玩家缔结的任何一项条约。之前提到的一些政治行动也有可能造成条约的取缔。在取缔一项条约时，请按照以下步骤进行：

- ▷ 选择你作为当事人的一项条约，你的游戏区域中不需要一定有相应的条约牌。
- ▷ 将该条约牌从游戏中移除，它不再影响你和另一位当事人。

体面退出

你可以使用自己的政治行动主动退出游戏。

- ▷ 你的文明立即退出游戏。（你输掉游戏）
- ▷ 弃置你的手牌，并将你游戏区域中所有的卡牌从游戏中移除。同时，移除其他玩家游戏区域中与你有关的条约牌。
- ▷ 如果有其他玩家向你宣告了战争，他（她）需要立即将相应的战争牌从游戏中移除，并获得7点文化点数。
- ▷ 如果此时只剩一位玩家，那么游戏立即结束，该玩家获得胜利。
- ▷ 如果在此之后仍有2位或以上的玩家参与游戏，那么他们将继续游戏，并按照以下方式进行调整：
 - 不再更改当前的游戏牌堆。（一些适用于更多玩家人数的卡牌仍可能在当前时代出现）
 - 在进入时代II或III之前，玩家按照初始设置根据玩家当前人数重新调整相应的牌堆。（见牌堆设置，第2页）
 - 如果只剩2位玩家进行游戏，玩家在结算事件时需要按照2人游戏的规则执行。（见结算事件，第7页）
- ▷ 注意：你不能在时代IV时退出游戏。

你的回合

行动阶段

在你的行动阶段，你可以支付相应的内政和军事行动点，以任意顺序执行以下各种行动：

- ▷ 在你的第一回合，你只能执行从卡牌列拿取卡牌的行动，不可以执行任何其他的行动。（如果你拿取的是一张奇迹牌，你必须将其加入到你的游戏区域中）
- ▷ 除非你可以执行所有必要的步骤，并且支付所有的费用，否则你不能执行相应的行动。
- ▷ 即使你还拥有可用的内政或军事行动点，你也可以选择主动结束自己的行动阶段。

如果一些卡牌的效果包含相应的行动，你也可以通过打出它们，并按照基础规则执行那些行动：

- ▷ 除非卡牌上有具体的描述，否则这些卡牌所包含的行动不需要花费内政或军事行动点。（例外，宣告革命，第5页）
- ▷ 除非卡牌的描述中提到你可以免费执行一个行动，否则你必须支付卡牌描述中提到的额外支付的费用（通常包括食物，资源或科学点数）。

从卡牌列拿取非奇迹牌

- ▷ 从卡牌列选取一张非奇迹牌。
- ▷ 根据其牌位下方的显示，支付相应的1,2或3点内政行动点。
- ▷ 将该牌加入手中。
- ▷ 限制：
 - 如果你手中内政牌的数量大于或等于你的总内政行动点数，你不可以拿取任何非奇迹牌。
 - 如果你的手牌或游戏区域中已有一张同名的科技牌，你不可以从卡牌列拿取对应的另一张科技牌。
 - 如果你已经拿取了一张领袖牌，你不可以再拿取同时代的另一张领袖牌。即使你拥有的领袖牌已经从游戏中移除，这项规则依然有效。

从卡牌列拿取奇迹牌

奇迹牌是一种在卡牌底部用一排数字标明具体建造费用的紫色卡牌。当你拿取它时，就代表将它加入到了游戏中：

- ▷ 从卡牌列拿取一张奇迹牌。
- ▷ 根据其牌位下方的显示，支付相应的内政行动点。同时，你之前每完成一个奇迹，就需要额外支付1点内政行动点。（这包括那些因岁月摧残等被摧毁的奇迹）
- ▷ 将该牌加入到你的游戏区域中，并顺时针旋转90度，以表示它是一个未完成的奇迹。
- ▷ 限制：如果你当前的游戏区域中有未完成的奇迹，那么你不能拿取其他奇迹牌。
- ▷ 注意：即使你已经达到了手牌上限，你仍然可以拿取奇迹牌。
- ▷ 注意：如果奇迹并未完成，那么奇迹所提供的效果也不会生效。


增加人口

- ▷ 支付1点内政行动点。
- ▷ 根据你黄色人口区中仍有标记占据的最右侧小区域的白色数字，支付相应数量的食物。
- ▷ 从你黄色人口区最右侧的小区域中拿取1个黄色标记，并将其放到你的工人区。（现在它成为你的

一个未使用的工人）

- ▷ 注意：如果你的黄色人口区中没有任何黄色标记，你不能增加你的人口。

建造农场，矿山或城市建筑

- ▷ 支付1点内政行动点。
- ▷ 选择你游戏区域中的一个农场，矿山或城市建筑。
- ▷ 支付卡牌上显示的资源费用。
 - 注意：特殊科技牌中绘有的卡牌只能减少城市建筑牌的费用。
- ▷ 移动你的1个未使用的工人到该牌上。
- ▷ 调整你的增速/等级标记，如有需要。
- ▷ 限制：你政府牌右下角的数字会对你的城市建筑进行限制。如果你建造的同类型的城市建筑数量已经大于或等于你政府牌的限制，你不能再建造新的同类型的城市建筑。

升级农场，矿山或城市建筑

- ▷ 支付1点内政行动点。
- ▷ 选择你游戏区域中的一个农场，矿山或城市建筑。（由你放在相应科技牌上的一个工人表示）
- ▷ 选择你游戏区域中类型相同但等级更高的另一张科技牌。
- ▷ 根据两张卡牌的显示，支付其费用差值。
 - 当其中1张或2张卡牌的费用改变，在计算差值前你需要进行费用的修正。
- ▷ 将一个工人移动到更高等级的卡牌上。
- ▷ 调整你的增速/等级标记，如有需要。

摧毁农场，矿山或城市建筑

- ▷ 支付1点内政行动点。
- ▷ 选择你游戏区域中的一个农场，矿山或城市建筑。（由你放在相应科技牌上的一个工人表示）
- ▷ 将一个工人从相应卡牌上移动到你的工人区。（现在该工人处于未使用的状态）
- ▷ 调整你的增速/等级标记，如有需要。

打出领袖牌

领袖牌是一种在卡牌右上方绘有著名历史人物肖像的绿色内政牌。

- ▷ 支付1点内政行动点。
- ▷ 从你的手中选择一张领袖牌。
- ▷ 将该牌加入到你的游戏区域中。
- ▷ 如果你的游戏区域中已经有一张领袖牌，你需要将之前的领袖牌替换掉。
 - 弃置之前的领袖牌。
 - 同时拿回1点内政行动点。
- ▷ 新领袖牌的效果立即生效。调整你的增速/等级标记，如有需要。



- ▷ 根据奇迹牌最左侧未被标记覆盖的数字，支付资源费用。
- ▷ 从你的蓝色供给区拿取1个蓝色标记覆盖住相应的费用数字。
 - 如果你的蓝色供给区中没有任何蓝色标记，你可以使用放在科技牌上的蓝色标记。
- ▷ 当奇迹牌上所有的费用数字都被覆盖时，奇迹建造完成。
 - 将奇迹牌上所有的蓝色标记放回你的蓝色供给区。
 - 将奇迹牌调整为竖直状态。
 - 奇迹牌上的效果立即生效。调整你的增速/等级标记，如有需要。
- ▷ 如果一张卡牌的效果允许你一次行动建造奇迹的多个等级，建造方式基本相同。你需要将所有你愿意建造的等级所花费的建筑费用加总，并一次性支付资源费用，然后用蓝色标记覆盖奇迹牌上相应的费用数字。

发展科技

你手中科技牌的左上角绘有需要支付的科学点数费用。各种类型的科技牌详见游戏中的科技牌，第9页。



- ▷ 支付1点内政行动点。
- ▷ 选择你手中的一张科技牌。
- ▷ 支付卡牌上显示的科学点数费用。
 - 如果是政府牌，你需要支付政府牌上显示的较高数值的科学点数费用。
- ▷ 将该牌加入到你的游戏区域中。
 - 如果你的游戏区域中已经有同类型的另一张特殊科技牌（蓝色），你只能保留卡牌等级较高的一张。
 - 通常旧的科技牌会被新的科技牌替代。
 - 为数不多的情况下，你刚刚打出的科技牌会从游戏中移除。但对于一些卡牌效果而言，这仍然视作你打出了一张科技牌。（例如，爱因斯坦）
 - 如果科技牌是一张政府牌，旧的政府牌会被替代。将它从游戏中移除或者用新的政府牌将其覆盖。
- ▷ 特殊科技牌和政府牌的效果立即生效。调整你的增速/等级标记，如有需要。

宣告革命

宣告革命是打出政府牌的另一种方式。

- ▷ 从你的手中选择一张政府牌。
- ▷ 根据你的总内政行动点数，支付所有的内政行动点。
 - 当一个事件（例如，文明的发展）允许你发展一项科技时，你也可以选择支付所有的内政行动点来宣告革命。



建造奇迹的一个等级

- ▷ 当你的游戏区域中有未完成的奇迹时，你才可以执行该行动。
- ▷ 支付1点内政行动点。

你的回合

- 当一张行动牌(例如,突破)允许你发展一项科技时,如果你选择宣告革命你需要支付所有的内政行动点,但不需要再支付该行动牌的费用。
- 注意:通常情况下,你不能宣告革命,除非你的所有内政行动点都未被使用。
- ▷ 根据政府牌上的显示,支付较低数值的科学点数费用。
- ▷ 将新的政府牌加入到你的游戏区域中,替代你之前的政府牌,并将它从游戏中移除或者用新政府牌将其覆盖。
- ▷ 新政府牌上所有的效果立即生效。
 - 调整你的增速/等级标记,如有需要。
 - 如果你需要增加自己的总内政行动点,将新获得的白色标记放在政府牌旁边,以表示它们不能被使用。
- ▷ 由于宣告革命视作科技牌的发展,所以发展一项科技时会触发的效果(例如,达芬奇,爱因斯坦,牛顿等)也会立即结算。(以领袖牌牛顿为例,你可以拿回1点已使用的内政行动点)

打出行动牌

行动牌是一种黄色的内政牌。



- ▷ 支付1点内政行动点。
- ▷ 选择你手中的一张非本回合行动阶段获得的行动牌。
- ▷ 展示该牌并结算其效果:
 - 如果卡牌的效果要求你执行另一个行动,你需要按照基础规则执行它,但你不需要为其支付任何内政或军事行动点。
 - 如果卡牌的描述中提到你可以降低一项费用至0以下,那么其费用仍然为0。
 - 如果卡牌的描述中提到你可以发展一项科技,你也可以选择宣告革命,但是你需要支

付所有的内政行动点,而不是支付1点内政行动点作为该牌的打出费用。(见宣告革命,第5页)

- 如果卡牌的描述中提到你可以建造奇迹的一个等级,即使你的游戏区域中有其他卡牌允许你使用1点内政行动点建造奇迹的多个等级,你也只能建造奇迹的一个等级。
 - 如果你不能执行卡牌上的效果,那么你不能打出该牌。
 - 如果卡牌的描述中提到你可以获得一些当回合的奖励,那么这并不会影响你的增速/等级标记,也不会用实际的配件加以标记。
 - 注意:1个未使用的军事行动点可以让你在回合结束时抓取1张军事牌。(见抓取军事牌,第6页)
- ▷ 弃置相应的行动牌。

组建军事单位

- ▷ 支付1点军事行动点。
- ▷ 选择你游戏区域中的一张军事单位科技牌。
- ▷ 支付卡牌上显示的资源费用。
- ▷ 将你的1个未使用的工人移动到该牌上。
- ▷ 调整你的增速/等级标记。

升级军事单位

- ▷ 支付1点军事行动点。
- ▷ 选择你游戏区域中的一个军事单位。(由你放在军事单位科技牌上的一个工人表示)
- ▷ 选择你游戏区域中类型相同但等级更高的另一张军事单位科技牌。
- ▷ 根据两张卡牌的显示,支付其差值费用。
 - 如果其中1张或2张卡牌的费用发生改变,在计

算差值前你会进行费用的修正。

- ▷ 将一个工人移动到更高等级的卡牌上。
- ▷ 调整你的增速/等级标记。

解散军事单位

- ▷ 选择你游戏区域中的一个军事单位。(由你放在军事单位科技牌上的一个工人表示)
- ▷ 支付1点军事行动点。
- ▷ 将你军事单位科技牌上的一个工人放回到工人区。(现在该工人变成未使用的状态)
- ▷ 调整你的增速/等级标记。

打出阵型牌

阵型牌是一种在卡牌底部绘有各种军事单位图标的红色军事牌。



- ▷ 支付1点军事行动点。
- ▷ 选择你手中的一张阵型牌。
- ▷ 将其作为你的专属阵型加入到游戏中。
- ▷ 将你的阵型标记放在该牌上。现在它成为你激活的当前阵型。
- ▷ 调整你的军力等级。(见阵型牌,第9页)
- ▷ 限制:你的每个回合只能打出和/或复制最多1张阵型牌。

复制阵型牌

- ▷ 选择军事版图上的—张公共阵型牌。
- ▷ 支付2点军事行动点。
- ▷ 将你的阵型标记放在该牌上。现在它成为你激活的当前阵型。
- ▷ 调整你的军力等级。(见阵型牌,第9页)
- ▷ 限制:你的每个回合只能打出和/或复制最多1张阵型牌。

回合结束阶段流程

当你宣告自己的行动阶段结束后,请按照以下步骤执行回合结束阶段的流程。

其中,只有第一步需要玩家自行决定。当你决定好要弃置哪些军事牌后,剩余的步骤就可以按照基础规则自动执行。为了保证游戏的流畅性,下一位玩家在你弃置军事牌后就可以立即开始他(她)的回合。

弃置多余的军事牌

- ▷ 如果你手中军事牌的数量超过了你的总军事行动点,那么你需要面朝下弃置多余的军事牌。

起义检定

- ▷ 当你的不满工人数量大于未使用的工人数量时,你会面对工人的起义,并直接跳过自己的生产阶段。(见不满工人,第10页)

生产阶段

当你不会面对工人的起义时,请按照以下步骤执行:

- ▷ 对科学点数和文化点数计分
 - 根据你当前的科学增速获得相应科学点数。
 - 根据你当前的文化增速获得相应文化点数。

▷ 腐败

- 你的蓝色供给区每个小区域的左侧都绘有一个负值(即腐败数值)。
 - 当所有这些负值都被蓝色标记覆盖时,你不用考虑腐败问题。
 - 否则,你的蓝色供给区最左侧未被标记覆盖的负值即为你的**腐败数值**。
 - 根据你的腐败数值失去相应数量的资源。当你失去了所有资源,仍不能满足腐败数值时,你需要继续损失食物以补齐差值。

▷ 生产食物

- 你的农场 🌾 科技牌上每有1个工人,你就可以从蓝色供给区移动1个蓝色标记到相应的卡牌上。
 - 当你的蓝色供给区没有足够的标记时,从你等级更高的农场牌开始,尽可能地移动蓝色供给区中的标记到相应的卡牌上。

▷ 消耗食物

- 你的黄色人口区每个小区域左侧都绘有一个负值(即消耗数值)。
 - 当所有负值都被黄色标记覆盖时,你不需要消耗食物。
 - 否则你的黄色人口区最左侧未被标记覆盖

的负值即为你的**消耗数值**。

- 根据你的消耗数值失去相应数量的食物。
- 当你失去了所有食物,仍不能满足消耗数值时,你每需要失去1食物以补齐差值,你就会损失4点文化点数。
- ▷ 生产资源
 - 你的矿山 🏠 科技牌上每有1个工人,你就可以从蓝色供给区拿取1个蓝色标记放到相应的卡牌上。
 - 当你的蓝色供给区没有足够的标记时,从你的那些高等级矿山牌开始,尽可能地移动蓝色供给区中的标记到相应的卡牌上。

抓取军事牌

- ▷ 你剩余的每点军事行动点,都可以让你从当前时代的军事牌堆抓取1张军事牌。
 - 限制:你通过这种方式最多可以抓取3张军事牌。
 - 在时代IV时,因为没有军事牌堆,所以无法抓取军事牌。
 - 注意:第一个游戏轮中,玩家都没有可用的军事行动点,所以都无法抓取军事牌。
- ▷ 当你抓取军事牌堆最后一张军事牌时,请切洗当

你的回合

前时代的军事弃牌堆(见第8页),并重新放到当前时代版图的相应区域,以形成当前时代的军事牌堆。

- 如果你还需要抓取军事牌,你可以从新的军事

牌堆继续抓取。

恢复所有内政和军事行动点

▷ 将你所拥有的全部红色和白色标记放回到你的

政府牌上。此时,你所有的内政和军事行动都将可用。但是你需要注意一些事件可能会要求你在自己的下个回合开始前,先行支付一定数量的内政或军事行动点。

当前事件



当玩家执行自己的政治行动,将一张事件牌放到未来事件牌堆时,他(她)需要展示当前事件牌堆顶部的1张卡牌并结算效果。其中,可能会出现一些地区牌,这些卡牌的名称上都写有“地区”字样,而其他的事件牌按照卡牌的描述会产生不同的效果。



- ▷ 当一张事件牌描述了某些效果时,按照其描述进行相应的结算。
- ▷ 当事件卡牌是一张地区牌时,所有玩家都可以试图殖民它。

结算事件

按照卡牌上的描述进行相应的结算。

- ▷ 当需要多位玩家同时做出决定时,由展示该事件牌的玩家开始按顺时针顺序依次决定。
- ▷ 当卡牌要求玩家比较文明数值时,如果出现平局情况,按照以下方式决出优势方:
 - 当前玩家或者按顺时针顺序更接近当前玩家的玩家成为优势方。
 - 注意:在一些情况下(例如,恐怖主义或蛮族入侵),这将是一种劣势。
 - 如果是在游戏结束时结算的事件,平局情况下起始玩家视作当前玩家。
 - 如果卡牌的描述中提到“所有...最多/最少的文明”(例如,移民),所有平局的玩家依然保持平局状态。
- ▷ **2人游戏时:**当卡牌的描述中提到“两个最...的文明时”,我们需要将其理解为其中一个。例如,“军力最高的两个文明”应该被理解为“军力最高的一个文明”。
- ▷ 如果一张卡牌的描述中提到玩家可以执行行动阶段能做的某个行动时,他(她)需要按照基础规则执行。并且除卡牌上的特殊说明外,不需要支付该行动对应的内政或军事行动点。
 - 例外,当卡牌的描述中提到玩家可以发展一项科技时,玩家也可以选择宣告革命,但是需要支付自己所有的内政行动点。(见宣告革命,第5页)
- ▷ 当事件牌结算完后,将其放到过去事件牌堆。它既不能被放入军事弃牌堆,也不能被玩家抓取。



殖民

如果被展示的当前事件牌是一张地区牌,那么所有玩家都可以试图殖民它。通过竞拍的方式决出愿意支付最大殖民军力的玩家。

- ▷ 在竞拍时,玩家需要给出比前一位玩家(如果有的话)数值更大,且大于0的整数殖民军力。
 - 玩家给出的殖民军力不能超过他(她)所能支付的最大殖民军力。
- ▷ 从展示该地区牌的玩家开始,每位玩家按顺时针顺序依次竞拍。
 - 在一位玩家的回合,他(她)可以选择竞拍或者跳过。选择跳过的玩家立即退出竞拍。
 - 如果没有玩家参与竞拍,那么将该地区牌放入过去事件牌堆,并结束殖民行动的结算。
 - 如果有玩家参与竞拍,那么竞拍将持续到仅剩一位玩家,该玩家必须殖民这一地区。
- ▷ 成功竞拍的玩家必须给出一个大于或等于他承诺的殖民军力。
 - 玩家必须挑出自己游戏区域中的1个或多个军事单位,将他们的军力总和作为基础殖民军力。
 - 被挑出的军事单位可以根据玩家当前的阵型组成军队。军队的阵型军力也会被加总到殖民军力中。(见阵型牌,第9页)
 - 计算军力等级时,玩家军队的组建方式与计算殖民时,玩家军队的组建方式无关。
 - 文明的殖民修正值会对玩家的殖民军力进行相应调整。(见殖民修正,第10页)
 - 玩家可以打出一张或多张军事奖励牌,并将每张卡牌下半部分的殖民数值加总到自己的殖民军力中。
 - 注意:玩家不能只依靠军事奖励牌和殖民修正来给出殖民军力,玩家必须挑出至少1个军事单位。
 - 注意:用于修正文明军力等级的效果(例如,拿破仑或亚历山大大帝)并不会作用于殖民军力。
- ▷ 当玩家正式宣告自己给出的最终殖民军力后:
 - 被挑出的军事单位会被牺牲。相应的黄色标记放回玩家的黄色人口区。
 - 弃置所有打出的军事奖励牌。
- ▷ 玩家拿取相应的地区牌,并将其加入到自己的游戏区域中。该地区牌成为玩家的殖民地。
 - 玩家调整自己的文明数值,特别注意的是:
 - 新的殖民地牌底部的永久效果。
 - 重新计算玩家的军力等级。(在牺牲军事单位之后)
 - 然后,玩家根据殖民地牌中间的描述结算其即时性的效果:
 - 获得相应数量的资源。
 - 获得相应数量的食物。
 - 获得相应数量的科学点数。
 - 获得相应数量的文化点数。
 - 每有一个这样的符号就获得1人口。
 - 从当前时代的军事牌堆抓取相应数量的军事牌,忽略任何限制。处于时代IV时,玩家无法抓取任何军事牌。
 - 注意:卡牌效果的执行顺序很重要。殖民地牌的永久效果可以为玩家提供黄色或蓝色标记,而这些标记能够让玩家执行一些即时性的效果。

你的文明

你的卡牌

以下规则适用于抓牌、出牌和弃牌等行动。至于卡牌的类型和作用将在后文中详细介绍。

卡牌等级

卡牌等级与其所属的时代相对应：时代A的卡牌等级为0，时代I的卡牌等级为1，时代II的卡牌等级为2，时代III的卡牌等级为3。

军事单位，农场，矿山或者城市建筑的等级与卡牌等级相对应。如果一张卡牌的描述中提到你最高级的矿山，实验室或图书馆等，它是指放有你工人的同类型科技牌中等级最高的那张。

你的手牌

你可以将内政牌和军事牌加入到自己的手中。

内政牌

内政牌是从卡牌列拿取的。（见从卡牌列拿取非奇迹牌，第5页）

拿取内政牌的行动并非是秘密的，因此玩家可以协商在游戏中是否始终公开手中的内政牌。

玩家手中内政牌的数量受到其拥有的总内政行动点限制。当你手中的内政牌数量大于或等于你的总内政行动点时，无论如何你都不能再拿取新的内政牌。但是，如果你因为一些特殊原因超过了限制的数量，你不必弃置多余的内政牌。

军事牌

军事牌是从当前时代的军事牌堆秘密拿取的。除非你打出，否则其他玩家无法看到你的军事牌。

玩家手中的军事牌数量受到其拥有的总军事行动点限制。你可以拿取超过该限制数量的军事牌，但是在你的回合结束阶段你需要按基础规则弃置多余的军事牌。（见弃置多余的军事牌，第6页）

游戏中的卡牌

游戏中的卡牌是指那些面朝上并且放在桌面上的卡牌，它们可能位于玩家的游戏区域，也可能位于军事版图的公共阵型区。

其他卡牌（如玩家的手牌，弃牌堆的牌，牌堆的牌和卡牌列上的牌）都不算作游戏中的卡牌。

除非有特别说明，否则在基础规则或卡牌效果中提到的领袖、殖民地、奇迹或者科技牌，都是指加入到游戏中的卡牌。

当一张军事牌被弃置或从游戏中移除时，你需要将其面朝下放到相应时代的弃牌堆中。未打出却被弃置的牌不需要向其他玩家展示。

如果当前的军事牌堆被拿空了，你需要将当前时代的军事弃牌堆切洗，以组成当前时代新的军事牌堆。

注意：已经结算的事件牌会被放入过去事件牌堆，而不会被放到军事弃牌堆中。

弃牌或从游戏中移除

弃牌通常意味着你需要从手中弃置卡牌，从游戏中移除通常意味着你需要将一张已加入游戏中的卡牌弃置。但无论如何，这些卡牌的最终去向都是一样的。

当一张内政牌被弃置或从游戏中移除时，它不会加入到游戏中。

你的游戏区域

推荐的玩家区域图示



你的文明

游戏中的科技牌

你加入到游戏中的大多数卡牌都属于科技牌，它们包括：

- ▷ 所有在卡牌左上角绘有科学点数费用的内政牌。
- ▷ 绘在玩家版图上的6项初始科技。无论何时，它们都视作玩家游戏中的卡牌。

卡牌的右上角通常绘有所属的**科技牌类型**。

农场或矿山科技牌



这些卡牌允许你建造农场或矿山，用于储存你的食物或资源。



农场



矿山

农场或矿山：位于游戏中农场或矿山科技牌上的每个工人都代表相应等级的一个农场或矿山。你可以拥有的农场和矿山数量没有上限。

农场和矿山对你的增速/等级标记没有任何影响。在生产阶段，你的每个农场或矿山都会生产一定数量的食物或资源。（见生产阶段，第6页）

农场和矿山科技牌允许你储存食物和资源。卡牌上的每个蓝色标记都代表卡牌底部显示的相应数量的食物和资源。而每张卡牌上可以放置的蓝色标记数量没有限制。（见食物和资源，第11页）

注意：即使农场或矿山科技牌上没有工人，它们也可以储存食物或资源。

城市建筑科技牌



这些卡牌允许你建造各种城市建筑。



实验室



寺庙



图书馆



剧院



竞技场

城市建筑：位于游戏中城市建筑科技牌上的每个工人都代表相应等级和类型的一个城市建筑。

你的政府牌限制了你可以拥有的每种类型城市建筑的最大数量。每个城市建筑（即城市建筑科技牌上的每个工人）都会为你提供卡牌底部显示的文明增速/等级。（见文明数值，第10页；见文明的增速/等级，第10页）

军事单位科技牌



这些卡牌允许你建造各种军事单位。



步兵



骑兵



火炮



空军

军事单位：位于游戏中军事单位科技牌上的每个工人都代表相应等级和类型的一个军事单位。你可以拥有的军事单位数量没有上限。

每个军事单位（即军事单位科技牌上的每个工人）都会为你提供卡牌底部显示的军力等级。军事单位也可以根据你激活的当前阵型组建军队。（见阵型牌，第9页）

特殊科技牌



这些特殊科技牌不需要放置工人就可以为你提供各种效果。



律法



战争



探索



建筑

每张特殊科技牌的效果都在卡牌上有所描述，而卡牌上的符号效果将在下文的文明数值部分详细介绍。（见文明数值，第10页）

限制：你不能同时享受两张相同类型的特殊科技牌的效果。如果在你的游戏区域中

拥有两张相同类型的特殊科技牌，你需要立即将等级较低的那张从游戏中移除。

政府牌



政府牌将为你提供大部分的内政和军事行动点，工人不能被放到政府牌上。

游戏中，你有且只能拥有1张政府牌。游戏开始时，你拥有的是专制政府牌。每当你将一张新的政府牌加入到游戏区域中，它会替代之前的政府牌。除了为你提供内政和军事行动点外，有些政府牌还会为你提供其他的效果。（见文明数值，第10页）

3 政府牌右下角的数字限制了你的城市建筑的数量，这个数字代表你所能建造的同类型的城市建筑的最大数量。

游戏中的其他内政牌

奇迹牌



奇迹牌必须按照等级依次建造。（见建造奇迹的一个等级，第5页）

一张奇迹牌总是以横置状态加入到你的游戏区域中，以表示它处于未完成的状态。

当奇迹牌完成时，它的效果才会生效。你的游戏区域中不能同时拥有1个以上的未完成奇迹。但是你游戏区域中已完成的奇迹是没有数量限制的。（见从卡牌列拿取奇迹牌，第5页）

当一个奇迹牌完成时，将其恢复至竖直状态以表示该奇迹已经完成，并且其效果立即生效。

▷ 当时代III的奇迹牌提到你可以立即计时，这意味着当你完成相应的奇迹后，会立即获得一个一次性的计分效果。

▷ 例外：奇迹牌泰姬陵。当它位于卡牌列时，它的效果也会生效。

领袖牌



领袖牌将为你的文明提供一项特殊能力。你的游戏区域中不能同时存在1张以上的领袖牌。如果你已经从卡牌列拿取了一张领袖牌，那么你可以再拿取同时代的其他领袖牌。（见从卡牌列拿取非奇迹牌，第5页）

当你将一张领袖牌加入到自己的游戏区域时，其效果立即生效。（见打出领袖牌，第5页）

行动牌



行动牌不会加入到游戏中。它们在被打出时就会产生一个一次性的效果，然后将被弃置。（见打出行动牌，第6页）

游戏中的军事牌

殖民地牌



一些卡牌的出现意味着玩家发现了新的地区。如果你殖民了该地区，将其加入到你的游戏区域中从而变成你的殖民地。（见殖民，第7页）

殖民地牌的中间绘有一个一次性的即时效果，该效果当且仅当首次被玩家殖民时生效。（见殖民，第7页）

同时，殖民地牌底部还绘有一个永久性的效果。（见文明数值，第10页）

永久效果会随着你是否拥有该殖民地而发生变化。当你失去殖民地时，你也将失去它的永久效果。如果另一位玩家夺取了你的殖民地，那么他将获得该殖民地的永久效果。在这种情况下，殖民地的一次性效果不

会再被触发。

阵型牌



阵型牌允许玩家组建自己的军队。

你激活的当前阵型会通过阵型标记来表示。它可能是一张**专属阵型牌**（位于你的游戏区域中）或一张**公共阵型牌**（位于军事版图的公共阵型区）。游戏开始时，所有玩家都没有激活的当前阵型。（见打出阵型牌，第6页；见复制阵型牌，第6页；见公开专属阵型，第3页）

组建军队：你当前的阵型牌上绘有一组军事单位的图标。在组建自己的军队时，你需要满足阵型牌上军事单位的数量和类型。（注意：军队的组建是自发的，你不需要将自己的工人移到相应的卡牌上）

阵型牌底部的数字表示组建的每支军队所拥有的**阵型军力**。你可以将你组建的每支军队的阵型军力都加总到你的军力等级中。每支军队还可以通过加入1个空军单位使其阵型军力翻倍。

注意：一个军事单位只能隶属于一支军队。

旧式军队：时代II和时代III的阵型牌底部会额外绘有一个数值较小的阵型军力。如果组建的军队中有任何一个军事单位的卡牌等级比相应阵型牌的等级低两级或更多，那么该军队被视作旧式军队，其提供的阵型军力取数值较小的那个。如果旧式军队中包含空军单位，那么也只能对数值较小的阵型军力翻倍。

你总是以能够获得最大军力的方式组建你的军队，你不能选择其他的组建方式。（见军力等级，第10页）

条约牌



条约牌可以让你和其他玩家合作。在你的游戏区域中最多只能存在1张条约牌。然而，你可能会受到其他玩家游戏区域中的条约牌影响。（见提出条约，第4页；见取缔条约，第4页）

战争牌



当战争牌加入到游戏中时，它们不会立即生效。而是在下一个游戏轮进行结算，并产生一个一次性的效果。然后，它们会从游戏中移除。（见宣告战争，第4页；见结算战争，第3页）

其他军事牌

其他军事牌不会加入到游戏中，它们只会在结算时产生一个一次性的效果。

侵略牌



侵略牌会在打出后立即结算，然后将被弃置。（见打出侵略牌，第4页）

事件牌



事件牌会在它们从当前事件牌堆被展示时结算。然后，将它们放到过去事件牌堆。（见筹划事件，第4页；见结算事件，第7页）

军事奖励牌



军事奖励牌会在阻止侵略或殖民一个地区时打出，并产生一个一次性的奖励效果。然后将被弃置。（见打出侵略牌，第4页；见殖民，第7页）

你的文明

你的文明数值

你的文明数值由你游戏区域中的卡牌和位于版图上的相应标记决定。

卡牌底部的符号表示它将如何调整你的文明数值：

- ▷ 如果是需要放置工人的卡牌，卡牌底部的符号代表该牌上的每个工人为你的文明数值所提供的贡献。
(如果相应的卡牌上没有工人，它不会对你的文明数值产生任何影响)
- ▷ 如果是不需要放置工人的卡牌，卡牌底部的符号代表该牌为你的文明数值所提供的全部贡献。
 - 例外，阵型牌显示的数值是每支相应军队所能提供的阵型军力。(见阵型牌，第9页)
 - 奇迹牌在完成后的才会为你的文明数值提供相应的调整。(见建造奇迹的一个等级，第5页)

你的文明数值也会因为游戏中一些卡牌的特殊效果进行调整。

当本规则书中提到玩家调整自己的文明数值时，你需要根据自己文明的增速/等级标记，以及红色，白色，蓝色和黄色标记所产生的具体变化进行调整。

文明的增速/等级

你拥有4个增速/等级标记，分别放置在相应版图的4个指示条上(见增速/等级标记，第2页)。这些增速/等级标记的作用只是时刻记录每个文明的当前情况。在任何时候，你的各项文明数值都能够通过游戏区域中的工人和卡牌进行核算。

科学增速

这个符号代表卡牌或卡牌上的每个工人所能提供的科学增速。将你所有的科学增速相加，并进行相应的修正，得到的结果就是你当前的科学增速(如果你的科学增速为负值，那么仍然视作0)。每个文明的科学增速都没有上限。

文化增速

这个符号代表卡牌或卡牌上的每个工人所能提供的文化增速。将你所有的文化增速相加，并进行相应的修正，得到的结果就是你当前的文化增速。与文化增速一样，文化增速不会低于0且没有上限。

注意：在特定的情况下，一些卡牌的效果让你对 \mathcal{U} 计分，这时候并不会调整你的文化增速。

军力等级

阵型牌上的这个符号代表每支相应军队所能提供的阵型军力(见阵型牌，第9页)。而其他卡牌上的这个符号代表卡牌或卡牌上的每个工人所能提供的军力等级。将所有的军力等级相加，并进行相应的修正，得到的结果就是你当前的军力等级。同样地，军力等级也不会低于0且没有上限。

注意：1个军事单位即使已经属于一支军队，它本身也会提供基础的军力等级。

幸福等级

每个这样的符号代表卡牌或卡牌上的每个工人将为你增加1个笑脸。

每个这样的符号代表卡牌或卡牌上的每个工人将为你减少1个笑脸。(注意：带有哭脸符号的卡牌不会被视作一张为你提供笑脸的卡牌)

加总你所有的笑脸(不要忘记减去哭脸的数量)。如果总数在0到8之间，那么该数字就是你的文明所获得的笑脸数量。如果总数小于0，你没有任何笑脸。如果总数超过8，你仍然只能拥有8个笑脸。

你拥有的笑脸数量就是你的幸福等级。

殖民修正

绘有这个符号的卡牌将为你提供一定的殖民修正效果。实际的修正值会在卡牌上具体说明。如果你没有这样的卡牌，那么你的殖民修正值为0，而殖民修正只会与殖民行动有关。(见殖民，第7页)

内政和军事行动

总行动点

你游戏区域中相应卡牌上绘有的该符号总数，代表了你所拥有的总内政行动点数。这些卡牌包括政府牌，以及所有底部绘有这个符号的牌。

你游戏区域中相应卡牌上绘有的该符号总数，代表了你所拥有的总军事行动点数。这些卡牌包括政府牌，以及所有底部绘有这个符号的牌。

所有本回合为你提供一次性内政或军事行动点的效果，都不会影响你所拥有的总内政或军事行动点数。

支付行动点

你所拥有的白色标记数量等于你的总内政行动点数，你所拥有的红色标记数量等于你的总军事行动点数。当这些标记位于政府牌上时，它们处于可用的状态。当你为一个行动花费或支付行动点时，只需要将相应数量的标记从政府牌上拿下来并放到旁边，以表示本回合它们不可以再被使用。

当你需要为一些行动花费或支付行动点时，如果你没有足够的行动点，你不能执行相应的行动。

一些卡牌的效果允许你拿回1个行动点，这种情况下你需要将1个已使用的标记放回到你的政府牌上，该标记可以被再次使用。当你需要拿回1个行动点时，你之前却没有花费或支付任何行动点，那么该效果无效。

当你的总行动点发生改变时

只有当一些卡牌加入到游戏中或从游戏中移除时，你的总行动点才会发生变化，而这将影响你已使用和可使用的行动点：

- ▷ 如果你的总行动点增加了，那么你需要从盒中拿出相应数量的红色或白色标记放到政府牌上，以表示它们现在处于可使用的状态。
- ▷ 如果你的总行动点减少了，那么你需要将相应数量的红色或白色标记放回到盒中。这时候，你必须先放回已使用的标记。仅当已使用的标记不足时，才会放回未使用的标记。



如果一张卡牌被另一张加入游戏中的卡牌替代，并因此从游戏中移除时，你需要在该过程结束后立即调整你的标记数量，而不可以将其视作两个分开的步骤单独结算。

蓝色和黄色标记

游戏开始时，你的玩家版图上放有一定数量的蓝色和黄色标记，它们大部分位于你的蓝色供给区和黄色人口区。

以上两大区域在放置标记时总是从左向右填充，并且每个标记占据一个方格。当所有方格都被填充时，多余的标记可以放到最右侧的区域，而这个区域中的标记数量是没有上限的。

大部分有关蓝色和黄色标记的操作都只是在你的玩家版图和游戏区域之间移动。除了以下几种情况：

- ▷  如果一张绘有这两种符号之一的卡牌加入你的游戏区域中，你将获得相应的蓝色或黄色标记。如果该牌从你的游戏区域中移除，你将损失相应的蓝色或黄色标记。
- ▷  如果一张绘有这两种符号之一的卡牌加入你的游戏区域中，你将损失相应的蓝色或黄色标

记。如果该牌从你的游戏区域中移除，你将获得相应的蓝色或黄色标记。

- ▷ 一些卡牌的效果会让玩家获得新的标记，将标记放回盒中或者是玩家之间拿取对方的标记。

当你获得蓝色或黄色标记时，它们将分别放到你的蓝色供给区或黄色人口区。

当你损失蓝色标记时，你需要将其从你的蓝色供给区放回到盒中。如果你的蓝色供给区没有足够的标记，你需要从你的农场和矿山上自行选择放回哪些标记。

当你损失黄色标记时，你需要将其从你的黄色人口区放回到盒中。如果你的黄色人口区没有足够的标记，你只需要尽可能地放回，而不会再从其他区域将标记放回到盒中。

当你从其他玩家处夺取黄色标记时，从他(她)的黄色人口区拿取标记，并放到自己的黄色人口区中。如果其他玩家的黄色人口区没有足够的标记，你可以尽可能地拿取，但不会从他(她)的其他区域拿取标记。

工人和人口

所有位于你的游戏区域，而不是你黄色人口区的黄色标记都视作你的工人。

一个未使用的工人是指未被放置在你任何卡牌上的工人。它可以位于你的工人区，也可以充当指示物用于覆盖你的笑脸。(下文中将详细介绍)

如果一个效果让你获得1人口，你需要从黄色人口区移动1个黄色标记放到你的工人区。现在，它已经成为你的一个工人，而这并不需要支付食物。

如果一个效果让你增加人口，你需要按照基础规则执行该行动。(见增加人口，第5页)增加人口通常需要支付食物。

如果一个效果让你损失1人口，你需要移动一个未使用的工人放回到你的黄色人口区。如果你没有未使用的工人，你必须从你的卡牌上移动一个工人放回到黄色人口区。这等同于损失工人。

不满工人

你的黄色人口区被划分为多个小区域，每个小区域的上方都绘有一个数字和一个笑脸。该数字表示当你的黄色人口区相应的小区域被拿空时，你的人口需要满足多少个笑脸。如果你没有该数量的笑脸，其差值将成为你不满工人的数量。如果你的笑脸总数等于或大于该数量，那么你将没有不满工人。(见幸福等级，第10页)

在你的回合结束时，如果不满工人的数量超过你未使用的工人数量，你将面对工人的起义，必须跳过自己的生产阶段。(见起义检定，第6页)

记录方法：在你的黄色人口区中，幸福等级标记的左侧不应该出现空置的小区域。如果出现了，你可以在每个相应的空置小区域上方放置1个未使用的工人。如果你没有足够的未使用工人可供放置，那么你将面对工人的起义直到该问题被解决。通过这种方法放置的工人仍然被视作可以使用。



注意：游戏中没有专门的配件来记录哪些是不满工人，但是不满工人的数量对于一些事件牌而言非常重要，例如叛乱，国内动荡，移民和人口的影响等。实际上，将未使用的工人放置在相应的空置小区域来标记都是可有可无的，这种方法只是更加直观而已。

你的文明

食物和资源

你的食物 和资源 使用位于游戏中的农场和矿山科技牌上的蓝色标记表示。每个蓝色标记表示卡牌底部显示的相应数量的食物和资源。

获得食物或资源

通常，在生产阶段你将生产食物和资源（见第6页），但是一些卡牌的即时效果也会让你立即获得它们。

无论何时，当一张卡牌的描述中提到你可以获得食物或资源时，从你的蓝色供给区移动1个或多个蓝色标记到你的农场或矿山科技牌上你因此获得的食物或资源数量必须和你应得的数量相等。

当你的蓝色供给区没有足够的标记时，你可以尽可能地获得食物或资源。如果你的蓝色供给区为空，那么你不能获得任何食物或资源。如果一些效果让你同时获得食物和资源，你需要按照卡牌上的描述顺序依次获得它们。

失去食物或资源

当你需要支付或花费食物或资源时，你有以下三种选择：

- ▷ 将1个蓝色标记从农场或矿山科技牌上放回你的蓝色供给区，来支付相应的食物或资源费用。
- ▷ 将1个蓝色标记从农场或矿山科技牌上移动到另一张相同类型但是等级较低的卡牌上，用二者的差值来支付相应的食物或资源费用。
- ▷ 如果在支付相应的费用后，你又会获得一些食物或资源（获得的数量小于支付的数量），那么你可以支付二者的差值用于支付和获得的整体结算。

根据实际需要，你可以多次执行以上操作中的一种或多种，只要保证你支付的费用和实际需要支付的费用一致就行。

如果你拥有的蓝色标记总价值低于需要支付的费用数值，那么你无法执行相应的行动。

为数不多的情况下，你可能会**超额支付**一些费用，而不是刚刚好。这时候，你可以从蓝色供给区尽可能地找零，直到蓝色供给区为空。

注意：你不可以将蓝色标记从等级较低的科技牌移动到等级较高的科技牌上。

临时资源：如果一个效果让你在回合内或者因为某些特殊目的临时获得一些资源，你在支付相应的费用时需要优先使用等级较高资源。

失去食物或资源的方法与支付的方法一样，只不过当你没有足够的食物或资源时，你只需要失去你拥有的全部食物或资源。

夺取食物或资源：从其他玩家处夺取食物或资源意味着他们失去的同时，你获得他们。你获得的数量与其他玩家实际失去的数量。（注意：每位玩家需要单独结算自己的食物或资源的得失，标记不能在玩家之间进行移动。）

科学和文化点数

你的科学和文化点数将通过点数标记在版图的相应指示条上记录。你会在生产阶段对 和 计分（见第6页）。一些特定的卡牌也会让你获得一次性的计分效果。你所拥有的科学和文化点数没有上限。

获得 和 ：当你获得科学和文化点数时，你需要将相应的点数标记从版图上前进相应的格数。

损失 或 ：当一些效果造成你损失科学和文化点数时，你需要将相应的点数标记从版图后上退相应的格数，但是当它达到0时，不会再后退。科学和文化点数永远不会降到0以下。

支付科学点数费用：支付科学点数费用和损失科学点数一样。但是，你不允许支付超出你所拥有的总科学点数的费用。如果你不能完全支付科学点数费用，那么你不能执行相应的行动。

临时科学点数：如果一个效果让你在回合内或者因为某些特殊目的获得了科学点数，你在支付相应的科学点数费用时，需要优先使用这些临时获得的科学点数。

从其他玩家处夺取文化或科学点数：你的对手损失这些文化或科学点数的同时，你将获得它们。如果你的对手没有足够的点数供你夺取，你只能夺取他（她）已有的全部点数。

卡牌说明

内政牌

科学点数：3, 3, 5, 6, 6, 6, 6, 6, 6, 6

科技牌类型：农场或矿山科技牌, 城市建筑科技牌, 军事单位科技牌, 特殊科技牌, 政府科技牌, 领袖牌, 奇迹牌

资源费用：4, 4, 3, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4

卡牌等级：I, I, I, I, I, I, I, I, I, I

卡牌效果：灌溉, 戏剧, 骑士, 爱国主义, 法案, 神权政府, 圣艾贞德, 圣彼得大教堂

革命的费用：4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4

奇迹牌每个等级的费用：4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4

城市建筑的限制：4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4

军事牌

可以当作一个事件筹划：事件牌, 地区/殖民地牌

军事行动费用：侵略牌, 战争牌

只能当作一个政治行动打出：条约牌

殖民地的永久效果：地区/殖民地牌

殖民地的即时效果：地区/殖民地牌

字母必须对着接受协定的相应玩家：条约牌

军事行动费用：阵型牌, 事奖励牌

组成军队的军事单位：阵型牌

军队的阵型军力：阵型牌

旧式军队的阵型军力：阵型牌

防御奖励：事奖励牌

殖民奖励：事奖励牌

领袖

荷马



覆盖荷马的奇迹可以视为你额外提供了1个笑脸。(该效果可以与米开朗基罗的效果叠加。圣彼得大教堂也会为该奇迹额外提供1个笑脸。但如果该奇迹本身就提供1个笑脸,那么圣彼得大教堂对其无效)

当该奇迹因为岁月摧残的效果翻面时,荷马不会一同翻面并且仍会为你提供1个笑脸。

成吉思汗



2人游戏中,“军力最高的两个文明”应该被理解为“军力最高的一个文明”。(平局时,你赢得平局判定)

当你组建军队时,你的每个步兵单位可以被视作骑兵或步兵单位,以便让你获得最大的军力等级。(但它不能既是骑兵单位,又是步兵单位)该步兵单位在其他卡牌的效果中仍被视作步兵单位,忽略它在组建军队时充当的军事单位类型,例如长城。

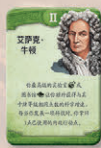
注意:成吉思汗获得U的效果不会影响你的文化增速。

马克西米连·罗伯斯庇尔



如果罗伯斯庇尔成为你的领袖,当你宣告革命时必须支付军事行动点。宣告革命的流程与基础规则一样,最大的区别在于你必须支付你的总军事行动点,同时你因为政体改变而获得的额外军事行动点都将处于不可使用的状态。但是在本回合,你可以打出一些特定的卡牌来获得更多的军事行动点,例如你因为爱国主义获得的军事行动点不会被用于支付革命的费用,因为它不属于你总军事行动点的一部分。如果你打出一张突破来宣告革命,你也需要支付你的总军事行动点,而不是总内政行动点。

艾萨克·牛顿



即使你通过突破等卡牌的效果来发展一项科技,你也可以因牛顿的效果拿回1点内政行动点。宣告革命也被视作发展一项科技,所以牛顿的效果允许你在革命后拿回1点内政行动点,该行动点处于可使用的状态。

J.S·巴赫



当你因本牌的效果将城市建筑升级为剧院时,你仍然需要按照基础规则进行(支付相应的行动点和资源的差值费用),最大的区别在于本牌描述中提到的两个建筑可以是类型不同的,也可以是等级相同。如果你要升级的城市建筑其费用高于或等于升级后的剧院,那么此次升级你需要支付的费用为0。当然,你不能因此而导致你的同类型城市建筑数量超过政府牌的限制。

比尔·盖茨



按照矿山的生产方式来使用你的实验室:当矿山生产资源时,你的实验室牌上每有1个工人你就会放置1个蓝色标记到相应的实验室牌上。这样放置的每个蓝色标记代表与卡牌等级相同数量的资源。你甚至可以使用实验室来储存和转换资源。

如果本牌从游戏中移除,你的实验室将不再生产任何资源。但是在游戏结束前,你仍然可以使用实验室牌上已生产的资源。

当结算事件牌工业的影响时,因本牌效果实验室生产的资源数量不会被计算在内。

奇迹

圣彼得大教堂



你游戏区域中至少提供1个笑脸的其他卡牌,会因为本牌的效果为你额外提供1个笑脸。

好莱坞



一些卡牌(例如,莎士比亚,巴赫和卓别林)能够通过剧院和图书馆来修正你的文化增速。本牌会根据你修正后的文化增速进行结算。

互联网



一些卡牌能够修正你的文化增速(例如,莎士比亚,巴赫和卓别林),科学增速(例如,牛顿和爱因斯坦),或者二者兼有(例如,席德·梅尔)。本牌会根据你修正后的文明数值进行结算。

事件

文明的发展



结算本牌效果时,你不需要支付内政行动点,但是仍需要支付其他的费用,只不过相应的费用会减1。你也可以借助本牌效果宣告革命,这样你会少支付1点科学点数费用,但仍然需要支付你所有的内政行动点。

岁月摧残



因本牌被摧残的奇迹仍视作一个相应时代的已完成的奇迹,这意味着当你拿取一张新的奇迹牌时,你也会因此额外支付1点内政行动点;当结算事件牌奇迹的影响时,被摧残的奇迹仍会为你获得相应的文化点数;当结算国际旅游条约时,对方也会从你被摧残的奇迹中受益……

国际条约



抓牌规则同样适用于国际条约。如果本牌效果作用的对象是当前玩家,那么他(她)当回合就可以使用任意张因国际条约获得的行动牌。

按照基础规则补充卡牌列,但不需要弃置相应牌位上的卡牌。如果因此导致时代III的结束,那么将触发游戏结束的条件。如果这发生在起始玩家回合,该游戏轮就是最后的游戏轮。即使在最后的游戏轮,军力最高的玩家也可以发动本牌的效果。

设计师

VLAADA CHVÁTIL

游戏美术: Milan Vavroň

中文汉化: 揣子

中文美术: 安然 鸭子君

中文校对: 天凌 葛城

中文独家版权: 一刻馆桌游

地址: 中国北京海淀区中关村东路唐宁ONE社区二号楼B座106

联络电话: 8610-82865118

游戏名称: 历史巨轮: 人类文明新篇章

适合人数: 2~4人

适合年龄: 14岁以上

游戏时间: 120分钟以上

