

卡坦島遊戲規則與年鑑手冊

The Settlers of Catan Game Rule & Almanac

適合 3~4 人, 10 歲以上, 約 60~90 分鐘

作者: Klaus Teuber, 翻譯: 小蟹, 出版: Mayfair Games ©

◎前言◎

開拓者們你好, 在你邀請其他同伴之前, 我們建議你先閱讀完“遊戲規則”這部份。你可以先詳讀位於規則書背面的簡短遊戲概要, 同時認識遊戲版圖, 然後再將遊戲規則看完。這並不會花掉你太多的時間, 遊戲規則的部份(紅邊頁)其實相當簡短。

你並不需要急著去接續閱讀年鑑(金邊頁)。年鑑是用在進行遊戲中遇到問題時參考用的。

現在你已準備好到卡坦島上進行第一次的冒險。祝你與朋友在新土地玩的愉快

—Klaus Teuber

你可以在這些網站上找到更多的資訊:

www.catan.com

www.mayfairgames.com

www.universityofcatan.com

www.klausteuber.com

◎遊戲規則◎

以下五頁包含所有你在進行遊戲時必須知道的資訊!

如果你想知道更多的細節資訊, 可以查閱規則後面的“年鑑”, 裡面有詳盡的名詞解釋(有*註記, 英文字代表年鑑索引)。

◎遊戲配件◎

19 片六角地形版塊 **適用牌套: 5.5 × 8cm**

6 片海洋邊緣版塊

9 片港口指示物

18 片數字指示物

95 張資源卡(分別有鐵、麥、木、羊、磚的符號)

25 張發展卡(14 張騎士卡、6 張進程卡、5 張勝利點數卡)

4 張建造費用幫助卡

2 張特殊卡: “最大軍隊卡”和“最長道路卡”

16 個城市(每色 4 個, 外型像教堂)

20 個村落(每色 5 個, 外型像房屋)

60 個道路(每色 15 個, 長方體)

2 顆骰子(1 黃 1 紅)

1 個盜賊

1 本遊戲規則與年鑑手冊

◎建構卡坦島◎

海洋邊緣版塊是用來把六角地形版塊固定在一起, 防止拼好的版圖被移動。在開始組合卡坦島前, 你必須將相同數字的邊緣版塊拼在一起(如: 1-1、2-2 等)。

拼好邊緣版塊之後, 19 片六角地形版塊就可以按照圖 A 的場景組合起來。

◎新手玩家起始設置◎

通常, 卡坦島是用隨機的組合方式拼出遊戲版圖。然而第一次玩的時候, 強烈建議使用圖 A 所準備好的“新手玩家起始設置”(S*)。該設置所提供的場景會讓遊戲資源分佈比較平衡。

將卡坦島根據圖 A (或是規則書背面的圖) 設置起來。

首先, 將海洋邊緣版塊如圖固定起來。接著將 19 片六角地形版塊根據圖所示拼好, 形成卡坦島。然後將數字指示物按圖放上對應的地形版塊。最後, 放置各玩家的村落與道路, 完成設置。



◎經驗玩家起始設置◎

使用地形版塊隨機設置的卡坦島，會讓遊戲更加的有趣。遊戲版圖將會每場遊戲都不同。如果你想使用隨機設置，可以翻到年鑑中的隨機方式設置（**S***說明）。你還可以在設置階段（**S***）和遊戲策略（**T***）找到其他有用的提示。

◎遊戲設置◎

- 每位玩家選擇一種顏色，並拿走該顏色的 5 個村落、4 個城市和 15 條道路（數量都必須拿剛剛好！）。根據圖 A 放置你的 2 條道路和 2 個村落在版圖上。將剩餘的村落、道路和城市堆放在自己面前。

注意：3 人遊戲時移除紅色。

- 拿取自己顏色的建造費用幫助卡（圖 B）。
- 將特殊卡“最大軍隊卡”和“最長道路卡”（圖 B），與 2 顆骰子一起放到版圖旁邊。
- 每個玩家獲得圖 A 裡自己顏色的中，有白色☆標記的村落鄰近 3 片地形版塊的資源。從銀行拿取對應的 3 張資源卡。

範例：圖 A 中，藍色玩家可以從他後放的村落（也就是有☆標記）獲得 1 磚 1 羊 1 鐵。

- 每位玩家將獲得的資源卡收入手牌。玩家手牌為秘密資訊。

重要：村落和城市只能放在地形版塊的端點，不能放在版塊的邊（圖 C）。道路則是只能放在地形版塊的邊，並且每邊限 1 條（圖 D）。根據距離限制，將有多個被數條道路所連接的端點會一直保持空置的狀態。

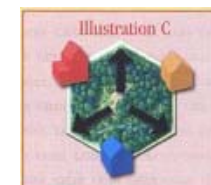


圖 A 左上角說明：	圖 A 右上角說明：
新手玩家地圖設置	擲骰機率
新手玩家請根據右圖將卡坦島設置起來。	2 & 12 = 3% 5 & 9 = 11%
玩家起始手牌請拿有☆標記的村落，鄰近 3 片地形版塊的資源。	3 & 11 = 6% 6 & 8 = 14%
	4 & 10 = 8% 7 = 17%
圖 A 左下角說明：	圖 A 右下角說明（接續左下角）：
資源生產	
丘陵＝磚	農田＝麥
牧場＝羊	森林＝木
山脈＝鐵	沙漠＝無

◎回合概要◎

除非你使用經驗玩家起始設置，否則由年紀最大的玩家先開始。輪到你的回合時，按照下列順序執行動作：

1. 你必須擲骰來生產資源（**R***）（所有玩家都可以生產）。
2. 你可以跟其他玩家、或港口做資源交易（**R***）。
3. 你可以建造（**B***）道路（**R***）、村落（**S***）、城市（**C***）或購買發展卡（**D***）。你也可以打出 1 張之前買的發展卡。發展卡在你的回合中任何時候都可以使用。

當你所有的動作都完成後，將骰子交給下一位玩家（左手邊），該玩家再從步驟 1 開始動作。

提示：給經驗玩家的提示，我們建議採用合併步驟 2 和步驟 3。你可以在年鑑中查閱“結合交易／建造階段”（**C***）。

◎回合細節資訊◎

【1.資源生產】

你的回合從擲 2 顆骰子開始。骰數的總和代表這回合會生產資源的地形版塊。



每位玩家每有 1 個村落在骰數總和的六角地形版塊端點（**I***）上，就可以獲得 1 張對應地形的資源。資源生產範例可以參考年鑑中的資源生產（**R***）。若你有 2 或 3 個村落在該地形版塊，每 1 個村落可以獲得 1 張資源。你每有 1 個城市在該地形版塊，可以獲得 2 張資源。如果資源卡不夠給這回合有生產資源的玩家，那所有玩家都無法獲得該種資源。

【2.交易】（**T***）

接著玩家可以自由交易（使用下述任一種交易方式、或同時使用兩種交易方式）來獲得你需要的資源卡：

2—a) 玩家交易（**D***）

在你的回合內，可以跟其他玩家交易資源。你可以宣告說你需要哪種資源，並且可以提供哪種資源做為交換。其他玩家也可以對你提出他想跟你交易的內容。

重要：玩家只能和目前回合執行動作的玩家交易。其他玩家之間不能自行交易。

2—b) 港口交易（**M***）

你也可以都不和其他玩家交易！

在你的回合中，你一定可以使用 4：1 的比率和銀行進行交易，將 4 張相同資源放回銀行，並從銀行選 1 張資源卡加入手牌。

如果你有村落或城市在港口（**H***），那你可以用更優惠的方式和銀行交易：使用 3：1 的比率、或是特定資源港口（必須使用該種資源）使用 2：1 的比率。

重要：不論玩家有沒有村落在港口，一定可以進行 4：1 比率的交易。

【3.建造】（**B***）

現在你可以開始建造。建造可以增加你的勝利點數（**V***）、擴展你的道路網、增加你的資源生產量和／或購買有用的發展卡。

你必須支付特定組合的資源才能進行建造（參考建造費用幫助卡 **B***）。從你面前拿取對應數量的道路、村落和／或城市，擺放到遊戲版圖上。將發展卡加入手牌，不要讓其他人知道卡片內容。

你不能建造超過你所擁有的全部配件——最多 5 個村落、4 個城市和 15 條道路。

3—a) 道路（**R***）：需要資源 1 磚 1 木

新建造的道路必須跟任何一個已在版圖上你的村落、道路或城市連接。

一個路徑（**P***）上只能有一條道路。



第一個建造出至少有連續 5 條連結的道路（分岔的道路不算）的玩家，可以獲得特殊卡“最長道路卡”（**L***）。如果有另一位玩家成功建造出比持有“最長道路卡”玩家更長的連續道路，他將立刻獲得“最長道路卡”（價值 2 點勝利點數）。在這個情形下，雙方會產生 4 點勝利點數的差距！

3—b) 村落（**S***）：需要資源 1 磚 1 木 1 羊 1 麥

特別注意“距離限制”（**D***）：如果你想建造村落，該村落端點周圍 3 個鄰近端點都得是空的，你才能在該端點建造村落（換句話說，這 3 個端點上沒有任何玩家的村落或城市，包括你自己的）。



每 1 個你的村落必須連接至少 1 條你自己的道路。

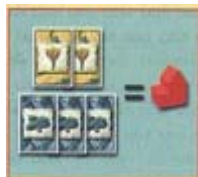
不管現在是哪位玩家的回合（或者說，在每個玩家的資源生產階段），當一片地形版塊生產資源時，你每有 1 個村落鄰近該地形版塊，就可以獲得 1 張對應地形的資源。

每 1 個村落值 1 點勝利點數。

3—c) 城市 (C*)：需要資源 3 鐵 2 麥

你只能將自己的村落升級成為城市，不能直接建造城市。

當你升級村落成為城市時，將版圖上的村落配件（房屋）拿回面前，並用城市配件（教堂）取代。



城市可以生產 2 倍於村落的資源。你每有 1 個城市鄰近生產資源的地形版塊，就可以獲得 2 張對應地形的資源。

每 1 個城市值 2 點勝利點數。

3—d) 購買發展卡 (D*)：需要資源 1 鐵 1 羊 1 麥

當你購買發展卡時，抽走發展卡堆最上面 1 張，將卡片加入手牌，不要讓其他人知道卡片內容。發展卡共有 3 種：騎士卡 (K*)、進程卡 (P*) 和勝利點數卡 (V*)。每一種都有不同的效用（參考 4—b 說明）。



發展卡不會回到牌堆。當發展卡被買完，你就再也不能買發展卡了。

在你使用發展卡前，要隱藏發展卡的內容（在手牌）不能讓其他玩家看到。因此你的對手無法預期你會怎樣使用發展卡。

【4. 特殊情況】

4—a) 擲到 7 並移動盜賊 (R*)

如果你擲出骰數總和為“7”，沒有玩家可以獲得資源。

除此之外，每位玩家要檢查手牌是否超過 7 張資源卡。超過時，必須棄掉一半資源卡（小數點捨棄）放到銀行。

然後你必須移動盜賊 (R*)。動作方式如下：

1. 你必須立即移動盜賊 (R*) 到另一片地形版塊的數字指示物上、或是沙漠 (D*) 版塊上。
2. 然後你從鄰近該地形版塊的村落或城市所屬玩家手上，偷走 1 張資源卡（隨機）。被偷的玩家將自己的資源卡正面朝下，由你隨機抽走 1 張加入手牌。如果鄰近地形的村落或城市所屬玩家有 2 位或多位時，你可以指定要偷誰。

重要：如果會生產資源的地形版塊上有盜賊，則玩家擁有村落和城市鄰近該版塊將無法獲得資源。盜賊會阻止資源生產。

4—b) 打出發展卡 (D*)

你可以在你回合的任意時間打出 1 張發展卡（放在桌上）。然而，你不能打出在這回合剛購買到手上的發展卡！

騎士卡 (K*) (又稱士兵卡 S*) (紅框)

如果你打出騎士卡，你必須立刻移動盜賊。參考上面“擲到 7 並移動盜賊”，並按照動作 1 和 2 執行。



一旦打出，將騎士卡面朝上放在你面前。

第一個面前擁有最少 3 張騎士卡的玩家，可以獲得特殊卡“最大軍隊卡”，價值 2 點勝利點數。如果另一位玩家面前有比持有“最大軍隊卡”玩家更多張的騎士卡，他將立刻獲得“最大軍隊卡”以及那 2 點勝利點數。

進程卡 (P*) (綠框)

如果你打出進程卡，按照卡片上的說明執行動作，然後將此卡片移出遊戲（放回遊戲盒內）。



勝利點數卡 (V*) (黃框)

你必須將勝利點數卡保密。你只能在你的回合，並且確定你總共擁有 10 點勝利點數時，才能翻開。也就是你確定贏得遊戲時，才能翻開。當然，你可以在其他玩家獲勝，遊戲結束後翻開勝利點數卡。在你的回合你可以翻開任意張數的胜利點數卡，即使該卡片是你這回合才購買的也可以。

◎遊戲結束◎

如果你在自己的回合中，擁有 10 點或更多的勝利點數，遊戲結束，你獲得勝利！
如果你擁有 10 點勝利點數但不是自己的回合，遊戲將持續進行，直到有任何一位玩家（包括你）在自己的回合達到 10 點勝利點數。

◎卡坦島年鑑◎

這部份是“卡坦島年鑑”，包含卡坦島各項目和範例的細節，並按照字母順序列出。這不是“遊戲規則”！在你第一次進行遊戲前並不需要閱讀這個部份。相反地，你應該閱讀遊戲規則，然後配合這部份享受一次完整遊戲經驗。年鑑包括進階規則和規則釋疑。若遊戲中發現任何疑問，你也可以參考年鑑的說明。

【B】

〈建造〉

在你的回合，完成擲骰生產資源以及交易結束後，你可以進行建造。你必須支付特定組合的資源才能進行建造（參考建造費用幫助卡 **B***）。將支付的資源卡放回銀行。只要你擁有足夠的資源支付費用、並且配件或卡片剩餘數量也足夠，你就可以建造任意數量的配件或購買任意數量的卡片（參考村落 **S***、城市 **C***、道路 **R*** 和發展卡 **D***）。

每位玩家面前都擁有 15 條道路、5 個村落和 4 個城市。如果你建造城市，必須將 1 個村落從版圖上拿回面前。然而，道路和城市一旦建造到版圖上，就不會再被移出遊戲了。

你的回合會在“建造”完畢後結束，並由下一位玩家（左手邊）開始繼續遊戲。

新變體規則：參考結合交易／建造階段（**C***）。

〈建造費用幫助卡〉

建造費用幫助卡會告訴你哪些配件可以建造，以及建造該配件所需要支付的資源。當你支付建造費用後，你必須將支付的資源放回銀行。你可以建造村落（**S***）、道路（**R***）、升級村落成為城市（**C***）和購買發展卡（**D***）。

【C】

〈城市〉

你不能直接建造 1 個城市到版圖上。你只能升級 1 個已在版圖上的村落成為城市。你支付建造費用後，將村落拿回面前，並將城市取代村落原本所在的版塊端點（**I***）。每個城市值 2 點勝利點數。資源生產時，你可以從鄰近骰數總和的地形版塊的城市獲得 2 倍資源。

當你建造城市時，升級的村落就變回可以再建造。你之後可以建造更多村落了。

範例：參看圖 E，藍色玩家 Claudia 擲出“8”生產資源。Claudia 獲得 3 鐵：1 鐵來自她的村落，2 鐵來自她的城市。紅色玩家 Benny 從她的城市獲得 2 木。



提示：不升級村落成為城市，想贏得遊戲是非常困難的。因為你總共只擁有 5 個村落可建造，所以你最多只能從建造村落獲得 5 分。

〈海岸線〉

當 1 片地形版塊接鄰海洋（也就是海洋邊緣版塊），該處就稱為海岸線。你可建造 1 條道路在海岸線上。你可以建造村落或升級村落成為城市在海岸線的端點。然而注意，海岸線的端點都僅和 1 或 2 片地形版塊相鄰，因此長期來看，海邊的村落必定只會有較少的資源生產量。然而，海岸線多半都坐落在港口旁邊，讓你在交易資源時，可以使用較為優惠的比率進行港口交易（**M***）。

〈結合交易／建造階段〉

將交易階段和建造階段分開，是為了讓新手玩家更容易按照順序地學習遊戲。我們建議經驗玩家可以忽略這個分開的處理。

在擲骰生產資源後，你可以用任意順序進行交易和建造。當然你可以交易、建造、再交易、再建造。你甚至可以使用這回合建造到港口的村落進行港口交易。這將會加速遊戲的進行。

【D】

〈沙漠〉

沙漠是遊戲中唯一不生產資源的地形版塊。盜賊生長於沙漠，而遊戲開始時盜賊也是在沙漠。1 個建造在鄰近沙漠版塊的村落或城市，將獲得比其他地形版塊更少的資源。



〈發展卡〉

發展卡有 3 種：騎士卡（**K***）、進程卡（**P***）和勝利點數卡（**V***）。

當你購買發展卡時，抽走發展卡堆最上面 1 張加入手牌。在你打出發展卡前要將卡片保密，讓其他玩家難以預測。



你不能交易或贈送發展卡給其他玩家。

你只能夠在每個你的回合打出 1 張發展卡——僅限 1 張騎士卡或是 1 張進程卡。你可以在任意時間打出，即使是擲骰前也可以。然而，你不能打出這回合剛購買的發展卡。



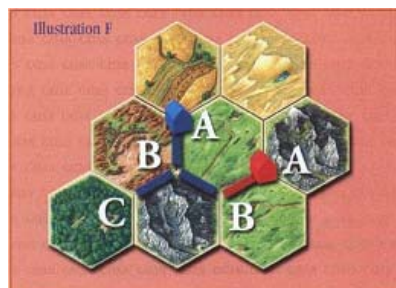
例外：如果你買到勝利點數卡（**V***），並使你總分達到 10 點勝利點數，你可以立即打出此卡（與其他勝利點數卡），並贏得遊戲。

你只能在遊戲結束時翻開勝利點數卡——不論是你或是其他玩家宣告自己達到 10 點或更多的勝利點數。

〈距離限制〉

你只能將村落建造在一處開放的地形版塊端點上，並且該端點周圍 3 個鄰近端點必須都沒有村落或城市。

範例：參看圖 F。藍色玩家 Coleman 想要建造一個村落。圖上的 A 村落是已經建造好的。Coleman 不能建造在端點“B”，他只能建造在端點“C”。



〈玩家交易〉

在你的回合，你可以和其他玩家交易資源（在擲骰生產資源後）。你和其他玩家協調你們的交易內容——例如要交換哪些資源卡。只要你願意，可以交易任意次數。你每次可以交易 1 張或多張卡片，但你不能贈送卡片給其他玩家（也就是說，用 0 張資源卡換 1 張或多張資源卡）。

重要：在你的回合發生的交易都必須跟你有關，其他玩家之間不能直接互相進行交易。

範例：現在是 Peter 的回合。他需要 1 磚來建造 1 條道路。他擁有 2 木 3 鐵，因此 Peter 詢問說：「我有 1 鐵，誰可以跟我換 1 磚？」Beth 回答：「如果你可以給我 3 鐵，我就給你 1 磚。」Cooper 插話說：「如果你給我 1 木 1 鐵，我就給你 1 磚。」Peter 接受了 Cooper 的提案，並用 1 木 1 鐵跟他交易了 1 磚。注意 Beth 不能跟 Cooper 交易，因為現在是 Peter 的回合。

【E】

〈結束遊戲〉

在你的回合，如果你擁有、或是達到 10 點勝利點數，遊戲立即結束，你獲得勝利！若因為某些原因讓你在其他玩家的回合時擁有 10 點勝利點數，你必須等到你的回合才能宣告獲勝。

範例：Jhinuk 擁有 2 個村落（2 點）、最長道路卡（2 點）、2 個城市（4 點）和 2 張勝利點數卡（2 點）。她翻開 2 張勝利點數卡，使她達到 10 點勝利點數而獲勝。她出乎對手的意料之外而宣告勝利！



【G】

〈遊戲進行〉

這是遊戲進行順序的概要，加上一些你可以找到細節的特別事項：

1. 設置遊戲版圖：隨機方式設置（**S***）
2. 遊戲起始設置：設置階段（**S***）
3. 進行遊戲

由起始玩家開始進行遊戲，其他玩家依順時針順序輪流。

在你的回合，按照下列順序完成 3 個階段的動作：

1. 擲骰生產資源（**R***）（本動作所有玩家都會執行）
2. 交易（**T***）
3. 建造（**B***）

你可以在你回合任意時間打出 1 張發展卡。

將骰子交給左手邊玩家，結束你的回合。由他接著開始他的回合，並按照相同 3 個階段執行動作。

【H】

〈港口〉

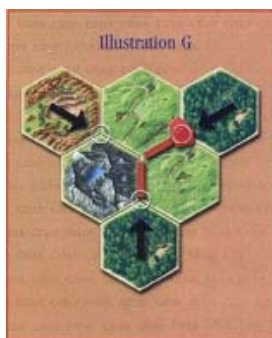
港口可以讓你使用較為優惠的比率和銀行交易。為了要擁有港口，你必須建造你的村落在有港口的海岸線（**C***）端點（**I***）上。參考港口交易（**M***）。



【I】

〈六角地形版塊端點〉

六角地形版塊端點（本篇翻譯有時會簡稱為地形版塊端點或端點）是指 3 片地形版塊交會之處。參看圖 G。你只能在地形版塊端點上建造村落。你所建造的村落或城市將可以生產該端點所鄰接的 3 片地形版塊的資源。



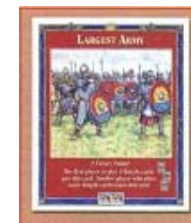
【K—L】

〈騎士卡〉

請看“士兵卡”。

〈最大軍隊卡〉

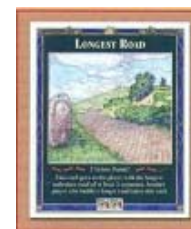
若你是第一位打出 3 張騎士卡的玩家，你獲得這張價值 2 點勝利點數的特殊卡。你必須將“最大軍隊卡”正面朝上放在面前。如果另一位玩家打出比你更多張的騎士卡，他將立刻獲得“最大軍隊卡”。而這 2 點勝利點數也隨之轉移，換成他擁有。



〈最長道路卡〉

若你是第一位建造出至少連續 5 條道路的 player，你獲得這張值 2 點勝利點數的特殊卡。你必須將“最長道路卡”正面朝上放在面前。

注意：如果你的道路網是分岔的，你只能計算最長的那條支路做為最長道路。



如果你持有“最長道路卡”，而有另一位玩家成功建造出更長的連續道路，他將立刻獲得“最長道路卡”。同時他也獲得這 2 點勝利點數。（這時你也損失了 2 點勝利點數，因此你們兩人總共會差距 4 點勝利點數！）

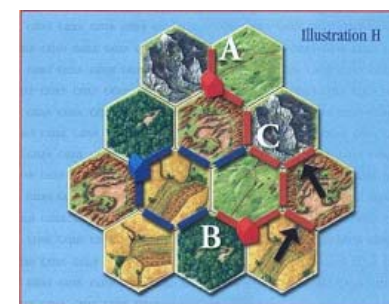
範例：參看圖 H。紅色玩家 Emily 建造了連續 7 條的最長道路（A—B）。道路網的分岔在箭頭標示之處，分岔道路不算入連續道路。Emily 獲得“最長道路卡”。

你可以藉由在對手道路的開放端點之處建造村落，來切斷他的連續道路！

範例：延續上一個範例和圖 H，藍色玩家 Coleman 在端點“C”建造村落（這是合

乎規定的）。這會將 Emily 的道路切成兩段。Emily 必須將“最長道路卡”（以及 2 點勝利點數）還給 Coleman，因為他變回擁有最長道路。

如果因為最長道路被切斷，重新計算後發現多位玩家同時擁有最長道路或是無人擁有超過 5 條連續道路時，這個情況下必須將“最長道路卡”放回版圖旁



邊，無人可獲得。當遊戲繼續進行，有玩家再度擁有最長道路時（至少 5 條連續道路），他立刻獲得“最長道路卡”。

【M】

〈港口交易〉

在你的回合，你可以在交易階段使用港口交易來交換你所需要的資源，你甚至可以都不跟其他玩家進行資源交易。

最基本的港口交易比率是 4：1。你可以將 4 張相同資源放回銀行，然後從銀行選擇 1 張資源卡拿走。你不需要擁有港口（**H***）（建造在港口的村落）就可以執行 4：1 交易的動作，因此當其他玩家都不想交易時…

範例：Benny 使用港口交易，將 4 鐵放回銀行而拿回 1 木。一般來說，他應該先嘗試和玩家之間進行比率較為優惠的交易。

若你有建造村落或城市在港口，你可以更有效率地交易。擁有港口後的交易比率有兩種，而比率是根據不同港口而決定：

一般港口（3：1）：這種港口可以讓你在交易階段改用 3 張相同資源來交換任 1 張資源。

範例：紅色玩家 Olivia 在一般港口上建造村落。因此他以後就可以使用 3 木換 1 羊囉（舉例）。



特殊港口（2：1）：遊戲版圖上每種資源的特殊港口（繪有資源圖案）都只有 1 個。所以，擁有一個你會非常頻繁使用的特殊港口是很重要的（要評估你自己的資源生產情形）。2：1 的比率僅限於使用該特殊港口表示的資源進行交易。

特殊港口不准你使用其他種資源來進行優惠比率的交易！（3：1 也不行！）

範例：橘色玩家 Nick，在鐵港上建造村落。現在 Nick 可以使用 2 鐵換 1 張任意資源。他也可以用 4 鐵換任意 2 張資源。若他使用 4 木，就只能換 1 張任意資源。



【N】

〈數字指示物〉

18 片數字指示物，上面寫著數字“2”到“12”。裡面只有 1 張“2”和 1 張“12”，沒有“7”。

越常擲出的骰數，代表有放該數字指示物的地形版塊越會生產資源。注意在數字指示物上的小點，小點越多代表該數字出現的機率越高。“6”和“8”是出現機率最高的兩個骰數，因此他們都有 5 個小點，代表 2 顆骰子共有 5 種組合可以出現這個數字。

數字指示物上的小英文字非常重要，這會在遊戲設置階段使用到（參考設置階段 **S***）。

【P】

〈路徑〉

路徑是指兩片版塊交界之處。路徑會沿著 2 片地形版塊的邊界，或是 1 片地形版塊與海洋邊緣版塊的邊界而延伸。每條路徑都只能建造 1 條道路（**R***）。每條路徑會通往 1 個 3 片地形版塊交接的端點（**I***）。

〈進程卡〉

進程卡是發展卡的一種，卡片是綠框。進程卡總共有 3 種：

建造道路：當你打出此卡時，你立刻免費建造 2 條道路到版圖上（如同正常的建設一樣）。

豐年：當你打出此卡時，你立刻從銀行拿走 2 張資源卡。你這回合可以立即使用這 2 張資源卡。

壟斷：當你打出此卡時，你必須宣告 1 種資源。其他玩家必須將手上的這種資源卡全部給你。如果對手手上沒有這種資源卡，他不必給你任何東西。

你只能在你的回合中使用 1 張發展卡（**D***）。

【R】

〈資源卡〉

資源卡總共有 5 種：麥（產自農田）、磚（產自丘陵）、鐵（產自山脈）、木（產自森林）和羊（產自牧場）。你會在對應地形版塊生產資源時，獲得這些資源卡做為收入。資源生產是根據每回合一開始時的擲骰決定。每回合你每有 1 個村落或城市鄰近擲骰生產資源的地形版塊，就可以獲得資源卡做為收入（例外：參考盜賊 **R***）。



〈資源生產〉

在你的回合，你必須先擲骰決定這回合的資源生產。出現的骰數會決定生產資源的地形版塊。每個數字都會讓 2 片地形版塊生產資源，但“2”和“12”是例外，他們都只有 1 片。

所有有在擲骰生產資源的地形版塊端點上建造村落（**S***）或城市（**C***）的玩家，都可以獲得對應地形的資源卡。每 1 個村落生產 1 張資源卡；每 1 個城市生產 2 張資源卡。

範例：藍色玩家 Loren 擲出“4”。她在“A”端點的村落鄰近數字“4”的牧場版塊，所以她獲得 1 羊。如果村落“A”是城市的話，那她會獲得 2 羊。紅色玩家 Bridget，由於村落“B”同時鄰近數字“4”的山脈版塊和牧場版塊，所以 Bridget 會獲得 1 鐵 1 羊。



在遊戲中，銀行的資源卡有可能會被拿完而不夠給所有生產資源的地形版塊。如果生產資源時發生有玩家無法獲得資源卡的情形，則該回合所有玩家都無法獲得該種資源的收入。其他種類的資源卡不受影響。

〈資源交易〉

在你回合的第二階段，你可以和其他玩家進行資源交易。其他玩家之間不得相互交易，只能和當回合的執行動作玩家交易。資源交易方式有兩種：

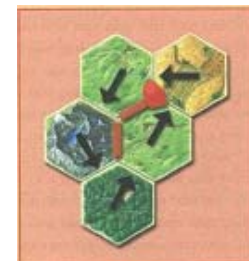
● 玩家交易（**D***）和

● 港口交易（**M***）。

〈道路〉

道路連接你的村落和城市。你必須在路徑（**P***）上建造道路。你不能在沒有你的道路之處建造你的新村落。道路不會帶給你勝利點數，你只有持有最長道路卡（**L***）這張特殊卡才能獲得勝利點數。每條路徑上只能有 1 條道路。你也可以將道路建造在海岸線上。

範例：紅色玩家 Liam 想要建造道路。箭頭所指的路徑上他都可以建造他的道路。這些路徑都是會和 Liam 的道路或村落連接。



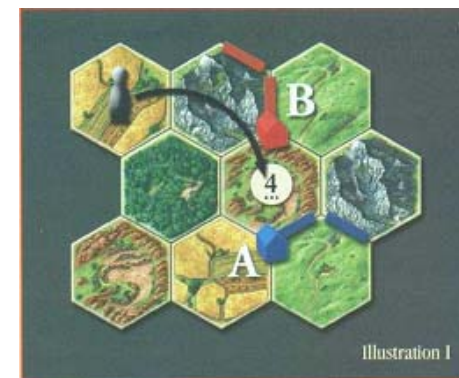
〈盜賊〉

遊戲開始時，盜賊會在沙漠（**D***）。要移動盜賊只有資源生產時擲到“7”（**R***）或是打出騎士卡（**K***）。

如果盜賊移動到其他片地形版塊上，盜賊就會阻止那片地形版塊生產資源。只要盜賊在地形版塊上，玩家的村落或城市相鄰該片地形版塊就會一直無法獲得生產的資源。



範例：參看圖 I。現在是 Xander 的回合，他擲出“7”。他必須移動盜賊。盜賊原本在農田版塊上，Xander 移動盜賊到數字“4”的丘陵版塊。之後的回合如果擲出“4”，擁有村落“A”和村落“B”的玩家就無法獲得磚。這個情形會持續到出現另一次“7”或騎士卡，導致盜賊再次移動才能解除。同時 Xander 可以從村落“A”或村落“B”的擁有玩家手上隨機拿走 1 張資源卡。



〈擲到“7”並移動盜賊〉

如果你生產資源時擲到“7”，則無人可以獲得資源。除此之外：

1. 每位玩家要計算手上的資源卡張數。任何玩家手牌超過 7 張資源卡（也就是 8 張或更多），必須選擇一半捨棄。將棄掉的資源卡放回銀行。如果玩家手上持有奇數張資源卡，則小數點無條件捨棄（例如手上有 9 張資源卡，你必須棄掉 4 張）。

範例：Alex 擲到“7”。他手上只有 6 張資源卡。Larry 有 8 張，而 Will 有 11 張。Larry 必須棄掉 4 張，而 Will 必須棄掉 5 張（小數點捨棄）。

2. 接著你（擲到“7”的玩家）必須移動盜賊（R*）到另一片地形版塊的數字指示物（N*）上（或是沙漠 D* 版塊上）。這會讓那片地形版塊無法再生產資源，直到盜賊移到另一片地形版塊為止。
3. 最後，你還會從鄰近盜賊所在地形版塊的村落或城市所屬玩家手上，隨機偷走他 1 張資源卡。如果鄰近盜賊所在地形版塊的村落或城市所屬玩家有 2 位或多位時，你可以指定要偷誰。

盜賊一定要移動。你不能選擇讓盜賊原地不動。

移動盜賊後，繼續你的回合到交易階段。

參考騎士卡和士兵卡（S*）。

【S】

〈村落〉

- 1 個村落值 1 點勝利點數。

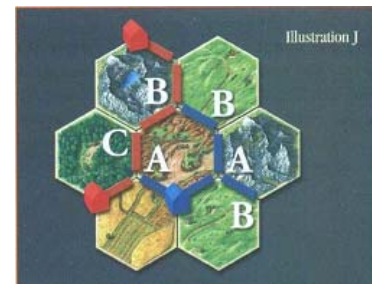
村落只能建造在端點（I*）（3 片地形版塊交會之處）上。你建造的村落可以獲得所有相鄰地形版塊生產的資源。

你必須符合下列 2 項條件才能建造村落：

1. 你的村落必須要和 1 條或數條你的道路（R*）連接。
2. 你必須遵守距離限制（D*）。



範例：參看圖 J。藍色玩家 Olivia 想要建造新村落。她只能從端點“B”選擇一個建造村落。她不能在端點“A”建造，因為不符合距離限制；端點“C”也不行，因為沒有藍色道路連接到這個端點。



注意：如果你建造完你面前的 5 個村落，在建造下一個村落前，你必須選擇 1 個村落升級為城市。然後你面前就會又有村落，你才可以再建造下一個新村落。

〈設置階段〉

在開始設置階段前，你必須先建立遊戲版圖（參看圖 K “建議新手玩家的遊戲版圖設置”和隨機方式設置 S*）。

每位玩家選擇 1 種顏色並拿取對應顏色的配件：

- 5 個村落
- 4 個城市
- 15 條道路
- 1 張建造費用幫助卡



將資源卡根據種類分開成 5 疊，正面朝上放在遊戲版圖旁邊。

將發展卡（D*）洗牌後，正面朝下放在遊戲版圖旁邊。

將 2 張特殊卡和 2 顆骰子放在遊戲版圖旁邊。

將盜賊放到沙漠版塊上。

設置階段分 2 回合。每位玩家每回合會建造 1 條道路和 1 個村落。

〔第一回合〕

每位玩家輪流擲 2 顆骰子。由骰數最大的玩家成為起始玩家開始。

起始玩家先選擇版圖上一處開放端點（I*）放置 1 個村落。接著在村落旁邊的路徑放置 1 條道路連接。



其他玩家接著按順時針順序輪流。每人放置 1 個村落並連接 1 條道路。

重要：放置村落時一定要遵守距離限制（**D***）！

〈第二回合〉

當所有玩家都放置完第 1 個村落和道路後，第二回合改由第一回合最後一位玩家開始放置：他放置他的第 2 個村落並同樣地連接 1 條道路。

注意：第二回合起始玩家放置完後，其他玩家按逆時針順序輪流。所以第一回合的起始玩家，在第二回合將是最後一位放置第 2 個村落的玩家。

第 2 個村落可以放在版圖上任一個開放端點，不過同樣必須遵守距離限制。第 2 個村落不一定要和第 1 個村落連接。第 2 條道路必須跟第 2 個村落連接（任意 3 個方向）。

每個玩家放置第 2 個村落後，會立即獲得起始資源。玩家獲得每片相鄰第 2 個村落的地形版塊對應資源 1 張。玩家從銀行拿取對應地形版塊的資源卡。

注意：接著由起始玩家（第二回合最後一位放置第 2 個村落的玩家）開始遊戲。他擲 2 顆骰子生產資源。你可以從遊戲策略（**T***）內關於設置階段，找到一些有用的提示。

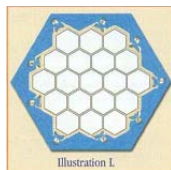
〈隨機方式設置〉

先根據遊戲規則拼好海洋邊緣版塊。

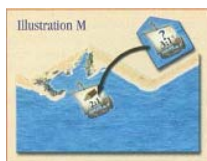
注意：如果你只想要稍微改變港口的位置關係，只要將邊緣版塊洗牌並且不要放置後面第 2 點中所使用的港口指示物。

將地形版塊翻成正面朝下洗牌。

1. 隨機將地形版塊翻成正面朝上並拼入海洋邊緣版塊內，如圖 L。

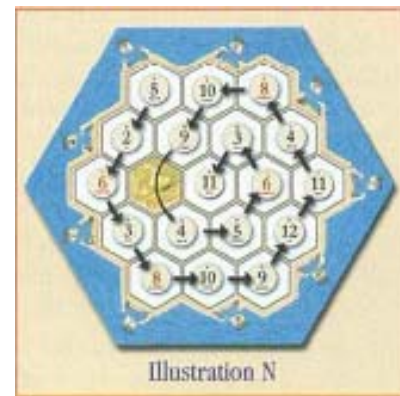


2. 拿出 9 片港口指示物（五邊形小版塊，上面繪有船隻圖案），一對一隨機覆蓋掉海洋邊緣版塊上的 9 個港口。參看圖 M。



3. 參看圖 N，放置 18 片數字指示物：

- 將數字指示物根據英文字順序排成一疊，放置在版圖旁邊。
- 每片地形版塊上放置 1 個數字指示物。從版圖的某一角開始，根據英文字順序、逆時針由外向內放置數字指示物。沙漠版塊跳過不放。



重要：你也可以使用完全隨機方式的設置，讓每片地形版塊上都有 1 個數字指示物。從版圖的某一角開始，任意順序

放置數字指示物。在這個情形下，紅色數字的指示物一定不可以和紅色數字指示物相鄰。你必須交換指示物的位置，讓紅色數字指示物不會相鄰。

注意：沙漠版塊絕對不會放置數字指示物。一定要跳過。有更多關於設置的介紹可以在“設置階段”（**S***）找到。

〈士兵（騎士）卡〉

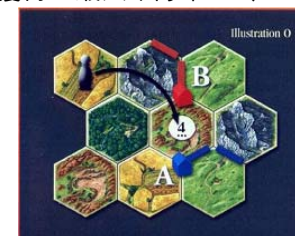
當你在你的回合打出發展卡“騎士卡”時，你必須立刻移動盜賊（**R***）。將打出的騎士卡面朝上放在自己面前。

你必須將盜賊從原本的位置移走，放到其他任一個地形版塊的數字指示物上。接著你從接鄰盜賊的村落或城市所屬玩家手上偷走 1 張資源。如果所屬玩家有 2 位或是多位時，你可以決定要偷哪位玩家的資源卡。

被偷的玩家把他的手牌正面朝下，讓你隨機拿走 1 張。如果他手上沒有資源卡，你就無法偷到任何東西！（不過，遊戲中你隨時可以詢問其他玩家的手牌張數。）如果你是第一位擁有 3 張騎士卡在面前的玩家，你會獲得“最大軍隊卡”（**L**

*****）這張特殊卡，價值 2 點勝利點數。如果另一位玩家擁有比你更多張騎士卡，他獲得特殊卡，而 2 點勝利點數也換成他擁有。

範例：參看圖 O。在 AI 的回合中，他打出騎士卡並移動盜賊，從農田版塊移動到數字“4”的丘陵版塊。現在 AI 可以隨機偷走玩家 A 或 B 的 1 張資源卡。



〈新手玩家起始設置〉

如果你想要使用圖 P 的起始設置圖（以及遊戲概要），請按下列敘述設置版圖：

- 先根據圖 P 拼好海洋邊緣版塊。
- 完全按照圖 P 放置地形版塊。
- 根據圖 P 放置每種顏色 2 個村落和 2 條道路。若只有 3 人遊戲，將紅色移除。
- 每位玩家拿取有相鄰白色星號☆標記村落的 3 片地形版塊的資源。



由年紀最大的玩家做為起始玩家。他開始第一回合並擲骰生產資源。

【T】

〈遊戲策略〉

當你使用隨機方式設置的卡坦島版圖進行遊戲時，每場遊戲會有不同的策略考量。然而，還是有一些通用的要點是你需要考慮的：

- 磚和木是遊戲初期最重要的資源。你需要這兩項來建造道路和村落。你應該試著將至少 1 個你的村落建造在好的森林版塊或丘陵版塊旁。
- 不要低估港口的價值。舉例來說，一位擁有村落或城市鄰近農田版塊盛產的玩家，應該要試著去建造村落來擁有“麥港”。
- 放置你的 2 個起始村落時，要留下足夠發展的空間。放置前要記得觀察對手的村落位置和道路。小心別被包圍住！如果你計畫擁有港口，那麼起始村落放在版圖中央就是很不明智的決定，因為連接到海岸線的路徑很容易被切斷。
- 你交易的越多，就越有機會獲勝。即使這不是你的回合，你還是應該向回合玩家提出資源交易！

〈交易〉

在你擲骰生產資源後，你可以和其他玩家交易（玩家交易 **D***）或是和銀行交易（港口交易 **M***）。

如果你決定你這回合不交易，那麼就沒有人可以交易。

在不是你的回合，你也可以和其他玩家交易，但必須是該玩家的回合並且他選擇與你進行交易。你不能在其他玩家的回合中和銀行進行交易。你不能贈送資源卡給其他玩家。

你必須有資源卡才能進行交易。

你不能交易發展卡。你不能交易同種類的資源卡（例如：2 羊換 1 羊）。

【V】

〈勝利點數卡〉

勝利點數卡是黃框的發展卡（**D***），所以可以經由“購買”獲得。這種發展卡表示卡坦島的重大文明進程，由特定建築物來代表。

每張勝利點數卡值 1 點勝利點數。



你只能在你或其他玩家獲勝時，翻開你的勝利點數卡！要讓你的勝利點數卡保密，直到在你的回合你擁有 10 點勝利點數可以宣告勝利為止。（其他玩家獲勝時你也應該翻開勝利點數卡。）

提示：再次提醒，勝利點數卡要保密直到遊戲結束。將勝利點數卡正面朝下放在面前。當然，如果你有很長的一段時間面前有 1~2 張正面朝下未使用的發展卡，其他玩家就會猜測那可能是勝利點數卡。

〈勝利點數〉

第一位在自己回合達到（或超過）10 點勝利點數的玩家贏得遊戲。玩家獲得勝利點數的方式有：

- 1 個村落 = 1 點勝利點數
- 1 個城市 = 2 點勝利點數
- 最長道路卡 = 2 點勝利點數
- 最大軍隊卡 = 2 點勝利點數
- 勝利點數卡 = 1 點勝利點數



每位玩家都擁有 2 個起始村落，因此遊戲開始時每位玩家擁有 2 點勝利點數。因此你只需要再 8 點勝利點數就可以贏得遊戲！

◎年鑑目錄◎

【B】

建造
建造費用幫助卡

【C】

城市
海岸線
結合交易／建造階段

【D】

沙漠
發展卡
距離限制
玩家交易

【E】

結束遊戲

【G】

遊戲進行

【H】

港口

【I】

六角地形版塊端點

【K—L】

騎士卡
最大軍隊卡
最長道路卡

【M】

港口交易

【N】

數字指示物

【P】

路徑
進程卡

【R】

資源卡
資源生產
資源交易
道路
盜賊
擲到“7”並移動盜賊

【S】

村落
設置階段
隨機方式設置
士兵（騎士）卡
新手玩家起始設置

【T】

遊戲策略
交易

【V】

勝利點數卡
勝利點數

◎卡片翻譯◎

【特殊卡】

最長道路	最先完成「5 條相連且不中斷」道路的玩家，可以獲得本卡。其他玩家若蓋出更長的路，就可以搶走本卡。
最大軍隊	最先打出 3 張騎士卡的玩家獲得本卡。其他玩家若打出更多騎士卡，就可以搶走本卡。

【發展卡】

騎士	移動盜賊。從接鄰的村落或城市所屬玩家手上偷 1 張資源。
壟斷	當你打出壟斷卡時，宣告 1 種資源。其他玩家必須將手上的這種資源卡全部給你。
豐年	從銀行拿走 2 張資源卡，加到你的手牌。可以拿 2 張相同資源或 2 張不同資源。
建造道路	免費建造 2 條道路，如同正常的建設一樣。
大學	1 點勝利點數
禮拜堂	1 點勝利點數
圖書館	1 點勝利點數
宮殿	1 點勝利點數
市場	1 點勝利點數













◎遊戲概要◎

1. 卡坦島就坐落在你面前。這個小島包含 19 片六角地形版塊，並且被海洋包圍著。你的目標是在島上開拓並擴展你的領地，成為島上最偉大、最榮耀的人。
2. 卡坦島上總共有 5 種生產資源的地形和 1 片沙漠。每種地形會生產不同的資源（卡）。沙漠不會生產資源。（6 種地形版塊參考左下角的資源生產。）
3. 你從擁有 2 個村落和 2 條道路開始遊戲。每個村落價值 1 點勝利點數。因此你一開始有 2 點勝利點數！最先在自己回合達到 10 點勝利點數的玩家獲勝。
4. 要獲得更多的勝利點數，你必須在版圖上建造新的道路、村落或升級村落成為城市。每個城市價值 2 點勝利點數。你必須有足夠的資源才能建造或升級。
5. 要如何獲得資源卡呢？很簡單。每回合一開始會擲骰，根據出現的骰數決定生產資源的地形版塊。例如：擲到“5”，那版圖上兩片數字“5”的地形版塊就會生產資源。以遊戲概要的範例圖來說，一片丘陵版塊會生產磚，一片山脈版塊會生產鐵。
6. 如果你擁有村落或城市鄰近生產資源的地形版塊，你才能獲得資源卡。以範例圖來說，紅色村落“A”鄰近丘陵版塊，藍色村落“B”鄰近山脈版塊。因此生產資源擲到“5”，會給紅色玩家 1 磚、藍色玩家 1 鐵。

- 7.每個村落和城市通常都會鄰近 2~3 片地形版塊，因此擲骰生產資源時，他們會“收成”最多 3 種不同資源。以範例圖來說，紅色村落“C”鄰近農田、森林和牧場版塊。橘色“D”是位於海岸線的村落，只有鄰近牧場和農田版塊，因此村落“D”只能收成羊和麥。
- 8.在遊戲初期或中期，由於你很難在版圖上各地都擁有村落，因此你必定會在缺乏某些資源的情況下執行動作。但這樣是很辛苦的，因為建造需要各種不同的特定資源組合才能完成。因此你可以跟其他玩家交易，跟他們提議交換需要的資源！一個成功的交易或許就可以讓你做一次大建造！
- 9.如果你擁有延伸出去的道路，並且最近的村落距離 2 個端點之外，你才可以建造新村落在空置的端點上。
- 10.謹慎思考你建造村落的位置。數字指示物上的數字，代表生產資源擲骰時會出現的機率。注意指示物上數字下方的小點。小點越多，代表出現這個骰數的機率越大。



資源生產

	丘陵 =		磚
	牧場 =		羊
	山脈 =		鐵
	農田 =		麥
	森林 =		木
	沙漠 =		無



這兩處擁有港口的村落，讓橘色和藍色玩家可以做更有效率的港口交易。



若您有遊戲相關的建議，或遊戲有缺件、瑕疵等問題，請與新天鵝堡聯絡，謝謝！

info@swanpanasia.com

排版：© 新天鵝堡企業有限公司 2006-2007
10660 台北市新生南路三段 56 巷 7 號 1F
營業時間：2:00PM-10:00PM
統一編號：1312 0886

<http://www.swanpanasia.com>
<http://magazine.swanpanasia.com>
<http://www.boardgamer.com.tw>



Email: info@swanpanasia.com
Tel: 02-2369-2527 可留言
Mob: 0910-227-994 幽幽天鵝
Fax: 02-2217-4291

新天鵝堡企業有限公司官方網站
台灣第一個關於桌上遊戲 資訊 E 報
台灣桌上遊戲選擇最多的遊戲網路商店

最後更新: 2008 年 3 月 ~相同遊戲的官方規則，以最後更新版本為準~