

简介

Goa 是印度面积最小的一个邦（果阿邦）。她位于印度西岸，北临中央邦，东及南方与卡纳塔克邦相邻，西濒阿拉伯海。历史上果阿曾是葡萄牙殖民地，葡萄牙商人于 16 世纪初抵达果阿，不久即占据该地，打压印度教徒及回教徒，导使该地多数人口归信天主教。葡萄牙的殖民时期延续了约 450 年，直至 1961 年被印度用武力夺得其主权。今日，以人均资产值计算果阿是印度最富裕的一个邦。

游戏讲述的便是 16 世纪果阿的一段历史。大约在 1513 年，葡萄牙人征服了马来半岛的马六甲，这使他们控制通往香料群岛的主要海路。甚至他们到达了香料群岛(Maluku)，与当地的苏丹们达成协议并垄断丁香贸易和在群岛上建立仓库。

玩家在游戏中扮演葡萄牙商人从事葡萄牙到印度往返商路上的香料贸易。参与者通过造船、收获、征税、扩张、建立殖民点和发展殖民点以试图尽快发展自己的生意，最终在游戏结束时取得最多胜利分（VP）。

配件

- ✓ 1 块版图
- ✓ 8 块玩家发展版图（每人 2 块）
- ✓ 20 个拍卖标记（每人 5 个）
- ✓ 20 个发展方块
- ✓ 1 个起拍标记
- ✓ 50 个香料标记（5 种各 10 个）
- ✓ 72 个游戏板块（A/B 拍卖板块各 27 块，殖民板块 18 块）
- ✓ 120 张卡牌
- ✓ 1 份规则书

版图中央 25 个格子是放置 A、B 两种小板块的，它们将被拍卖后使用。版图正上方四格用来堆放 4 种植民板块。左侧堆放钱币牌，分 1、2、5、10 四种面额。右侧从上到下，依次堆放额外行动牌、殖民者牌、船牌和探险牌。注意：游戏所有资源都用牌计数。也没有积分条，最后一次性积分即可。



玩家的版图用不同颜色区分，其中之一是发展版图。发展版图竖看有5列，每一列都代表玩家的一个发展方向。游戏开始时，每一列的最上方会放置一个灰色的发展方块，如图所示。



第二块玩家版图是供应版图。供应版图基本分为上中下三个区域。上面两层用来存放香料，但必须要有合适的放置板块。上层是放拍卖板块中的香料板块，共有4格，如果玩家拍得第五个香料板块，则必须放弃一个之前的。中层是放殖民板块的，4种殖民板块存储功能依次增加，但是需要的殖民者也依次递增（6-8-10-12）。注意：不论是香料板块还是殖民板块，一旦玩家得到后，将同时得到上面的香料。供应版图最下面是放拍卖标记的地方。



每个玩家有5个拍卖标记，1-5仅表示顺序，和价格无关。根据人数，游戏只使用N+1个标记，也就是说，只有4人游戏才使用到全部标记。这些拍卖标记会被玩家根据一定的规则放在拍卖板块上，并按顺序逐个拍卖所标示的板块。



起拍标记将在游戏中被拍卖，这是果阿特殊拍卖机制的体现。得到起拍标志的玩家，除了在下回合成为起始玩家之外，还能得到一个重要的奖励：获得1张额外行动牌。标记左上也显示了一张额外行动牌。正常情况下，玩家在游戏中只有24次行动机会，因此，在游戏中通过一切机会去获取额外行动（包括竞拍起拍标记）是非常重要的。



游戏中使用的正方形板块大致分为 2 种：背面黄色的 K 板块是殖民地板块，另外 A、B 两类都是拍卖板块，根据规则将在 A、B 两个阶段分别放置在版图上。



殖民板块有四种，以果阿邦不同的城市命名。游戏准备阶段，他们被堆放在版图上方相应的空格中。游戏中，玩家需要通过殖民行动来获得它们。

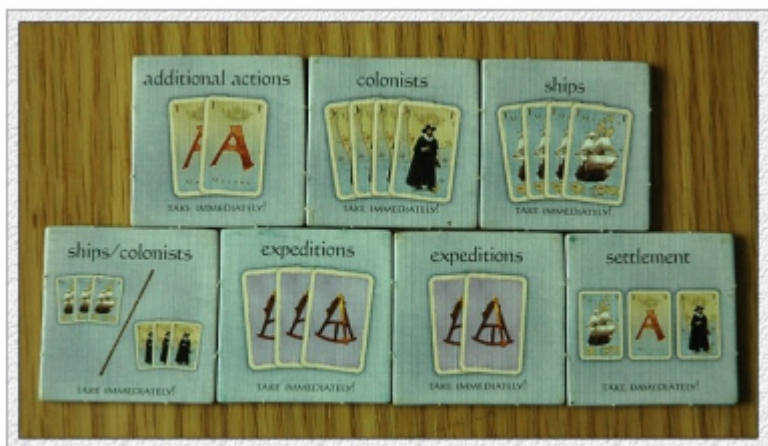


两阶段的拍卖板块加在一起，基本可以分为以下几种类型——

1、香料板块：背景为棕色。拍得后，玩家可以得到该板块（放在供应版图上）和显示数量的香料。其中只有一个香料的板块下面都有数字 1，表示在游戏结束时，可以额外得到 1VP。



2、资源板块：背景为浅蓝色，每个资源板块下方都有“立即获取”（Take Immediately）字样，表示必须马上兑现板块上的资源。可能获得的资源有船、殖民者、探险卡、额外行动卡以及它们的组合。



3、 每轮资源板块：背景为红色，下方标有“每轮获得”（Take each Round）字样。根据显示图案，表示拍得后每一轮（游戏共有 8 轮）都能获得 1 个香料、1 条船、1 个殖民者或 4 元钱。



4、 任务板块：背景为紫色，共有 2 块。拍得的玩家在游戏结束时直接得到 2、3 个 VP。



5、 关税板块：背景为紫色，AB 两阶段各 1 块。拍得玩家可以在任意时间丢弃自己供应版图上的 6 个香料，从而在游戏结束时得到 4VP。

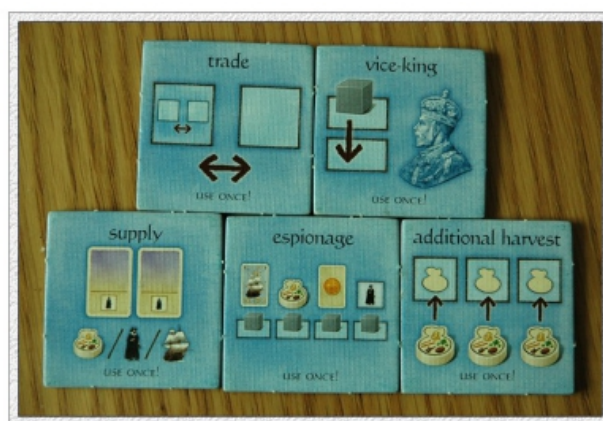


6、 一次性板块：这 5 块各只有 1 块。下方标有“使用一次”（Use Once）字样。

图中左上为交换板块（Trade）：拍得后，玩家可以在行动阶段用它来交换一个版图上的板块，放回游戏区域的交换板块可以在后续的轮次中继续被拍卖。

图中右上为摄政王板块（Vice-King）：可以在任意时候，免费升级发展版图上的最慢的一项。如果有几项相同，则选择其中一项。

图中左下为再供应板块（Supply）：抽取 2 张探险牌，根据牌上的殖民者总数，玩家可以选择同样数量的香料、船或殖民者组合。选择后将这两张牌丢弃。



图中中下为间谍板块（Espionage）：选择一个对手并基于他发展版图上发展标记所在位置来拿取船、香料、金币或殖民者（当建立殖民地时）。不能用间谍板块拿取探险牌。注意：这不占用玩家的一个行动。

图中右下为额外收获板块（Additional Harvest）：用相应香料完全填满 3 个农场和或殖民地。

游戏使用小号卡牌，2 刀共 120 张。按其功能，可分为以下 5 类——

1、 船牌：船是升级发展版图的必须资源之一，数量有 1 和 3 两种。



2、 殖民者牌：殖民者是建立殖民地的必须资源，数量也是 1 和 3 两种。



3、 钱币牌

钱主要在拍卖阶段使用。游戏设计了 4 种面额的钱币牌，分别是 1、2、5 和 10 元。



4、 额外行动牌：用来标示玩家获得额外行动的数量，额外行动是游戏中很重要的环节。如果拥有额外行动牌，玩家可以在每一轮玩家行动结束后使用此牌执行额外行动。**注意**，每回合结束时，玩家最多只能再保留一张额外行动牌（下轮使用）。



5、 探险牌：每一张探险牌都有 3 部分区域组成。

探险牌的上半部分是行动区域，下部左侧是殖民区域，右侧是计分区域。而根据行动区域是否和玩家行动相关，它又分成两种。第一种和玩家行动无关，一般都是直接获得资源，如图，卡牌上方没有任何标示。



另一种和玩家行动相关，也就是需要配合行动使用。这一类探险牌的上方两个角落，各印有 1 个 A，如图。

具体说明一下：

图中左上牌，表示使用该探险牌，在一次升级发展版图时，可以不需要船只（只要支付香料即可）。

图中中上牌，和前一一张对应，在升级时，可以不需要支付香料。

图中右上牌，可以用钱来升级，不需要香料和船只。当然，不同等级的升级所花的金额是不同的。从上到下，分别为 6、12、18、24 元。

图中左下牌，在建立殖民地时，可以抽取 3 张探险牌，并使用上面显示的殖民者数量。

图中右下牌，在选择获得香料资源的行动时（发展版图第二列），可以得到相应数量的香料、船、殖民者或者他们的组合。

根据探险牌的三个区域，她的功能也相应分为三种：

第一，玩家可以直接使用行动区域的功能，用完弃牌；

第二，在建立殖民地时，玩家将抽取 2 张探险牌，并根据上面殖民区域显示的殖民者数量（加上发展版图上基础殖民者和手牌的殖民者数）判断是否成功。用完弃牌。；

第三，玩家可以保留探险牌至游戏结束，并按计分区域的图案加分。



准备

游戏版图放在中央。

将拍卖板块按背面标记（A 或 B）分开。将 27 张 A 板块面朝下洗混，然后随机面朝上放在版图上 5*5 的方格（游戏区）上。剩下 2 张 A 板块面朝下放回盒子。B 板块在游戏的 B 部分中使用，暂时放到盒子里。

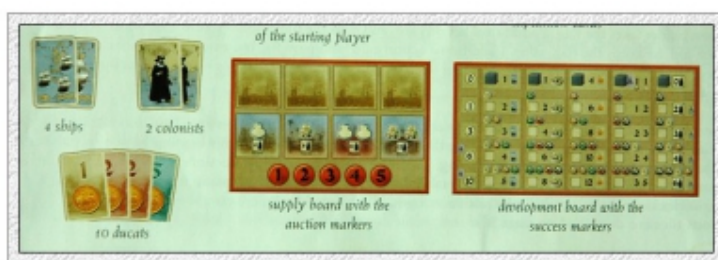
将船牌、殖民者牌、金币牌和额外行动牌放在版图上对应区域。洗混探险牌并面朝下放在版图上。玩家可以在



任何时候交换不同面值的金币、船和殖民牌。

每个玩家选择一种颜色，并得到：

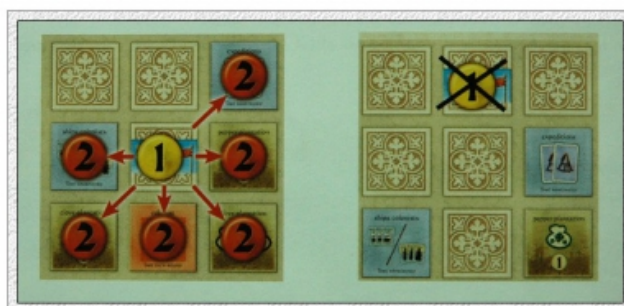
- 1 个供应版图；
- 1 个发展版图，将 5 个灰色发展标记放到自己发展版图的最上一行；
- 若干拍卖标记，将拍卖标记放在供应版图上。4 人游戏时使用 5 个拍卖标记。3 人游戏时使用数字 1-4 的拍卖标记。2 人游戏时使用数字 1-3 的拍卖标记。不使用的拍卖标记放回盒子里；
- 4 条船和 2 个殖民者；
- 选择一个起始玩家，并得到 7 元钱和起拍标记；其他玩家得到 10 元钱。



流程

游戏分两大阶段进行，A 和 B。两个阶段除了使用的拍卖板块不同，其他一样。每个阶段分 4 轮进行，每一轮按如下顺序进行：

- 放置拍卖标记
- 拍卖板块
- 玩家行动



放置拍卖标记：

起始玩家首先行动。他把起拍板块放在游戏板上，并将数字 1 拍卖标记放在起拍板块上。起拍板块必须放在游戏区域的任意空白板块或与游戏区域边缘板块相邻的地方。注意：起拍板块必须至少和一个拍卖相邻（横向或纵向）。

然后顺时针顺序的下一个玩家将他的数字 2 拍卖标记放在游戏区域的一个拍卖板块上，他必须将拍卖标记放在起拍板块的相邻或对角相邻的板块上。接下一个玩家将其数字 3 拍卖标记放在与数字 2 拍卖标记相邻或对角相邻的空闲板块上（其上不能有其他拍卖标记）。接下的玩家依此进行，直到起始玩家将其最高数字拍卖标记放到与最后一个玩家的相邻板块上。同一板块上不能放两个拍卖标记。拍卖标记形成一个升序数字链（4 人游戏为 1-2-3-4-5，3 人游戏为 1-2-3-4，2 人游戏为 1-2-3）。



如果玩家轮到行动时，无法按上述方法放置拍卖标记，他可以选择任意空余游戏板块放置拍卖标记。其后的玩家仍然需放拍卖标记在上一玩家相邻的板块，除非这样的板块都已占满。

拍卖板块：

首先拍卖起拍板块。起拍板块的拥有者（起始玩家和主拍人）首先出价 0。然后每个玩家按顺时针顺序出价 1 次或放弃。后者出价必须高于前者。主拍人有最后一次出价机会或放弃。出价最高者得到板块和 1 张额外行动牌，并支付拍卖金额给主拍人。如果主拍人出价最高，他保留板块，取得 1 张额外行动牌，并支付拍卖金额给银行。如果所有玩家放弃且最高出价为 0，主拍人免费保留板块。主拍人收回数字 1 拍卖标记放回自己的供应版图。

然后下一个玩家作为主拍人拍卖其数字 2 拍卖标记下的板块。主拍人以出价 0 开始，其他玩家按顺时针顺序出价更高或放弃。出价最高者支付主拍人（或银行）金额并取得该游戏板块。主拍人收回其拍卖标记放到自己的供应板上。拍卖按此继续进行，直到所有放置拍卖标记的板块全都拍卖过。

玩家行动：

每个玩家有 3 次行动。持有起拍板块的玩家（起始玩家）首次行动。然后其他玩家按顺时针进行首次行动。接着起始玩家进行第二次行动，以此类推。最后所有玩家进行第三次行动。

玩家可以选择进行以下行动：

升级发展版图：

玩家通过支付版图上显示的香料和同样数量的船来升级。升级发展版图有两个重要作用：

- 通过升级，玩家可以增加获得的资源并可以用于其他行动；
- 游戏结束时，玩家可以获得胜利分。

这里有两个特殊情况需要注意：



1) 当一个玩家所有发展方块都发展到第 2 格以下，他可以获得 1 张额外行动牌。之后的第 3、第 4 格同样如此。

2) 对发展版图上任意一行来说，当有一个玩家首先发展到第 4 行，他可以获得一张探险牌。但不得超过限制的手牌数。

获得发展版图上的资源：

发展版图上的 5 个选择中，前四个都比较好理解。最后一项建立殖民地需要在展开说明一下：

选择建立殖民地后，玩家尝试建立 1 个殖民地。为建立 1 个殖民地，玩家必须雇佣特定数量的殖民者：Quilon 需要 6 名殖民者，Cochin 需要 8 名，Madras 需要 10 名，Calicut 需要 12 名。**注意：**玩家不可以选择已经建立的殖民地，即不能两个殖民地同名。

玩家首先说明要建立殖民地的名字（不一定按顺序，可以先建要求高的），然后尝试招募殖民者，有三种途径：

- 发展版图上已有的殖民者；
- 跑来加入的殖民者：从探险牌堆抽取 2 张，计入这两张牌上的殖民者数量后弃掉。
- 如果上两个途径已满足需要，招募完成。如果不够，玩家必须打出手中的殖民者牌来补足差额。

当玩家成功建立了殖民地，将殖民地板块放在供应版图中间一行的对应空位上。并获得殖民地上相应的香料。

立殖民地的尝试也可能会失败。当玩家不能招募所需数量的殖民者，尝试就会失败。也可能玩家手上有足够的殖民者牌但不想使用。无论哪种情况，殖民地没有建立，玩家从供应堆中拿取 1 殖民者牌作为补偿，并弃掉为建立殖民地抓来的探险牌。

一轮结束：

当所有玩家完成三次行动，他们可以打出额外行动牌来执行额外行动。当然，玩家也可以放弃执行。在所有额外行动结束后，每个玩家只可以保留最多 1 张额外行动牌。使用过的额外行动牌放回供应堆。一轮游戏随之结束。

结束计分

当 B 阶段的第 4 轮结束时，游戏结束。然后玩家统计胜利分。拥有最高胜利分的玩家胜利。

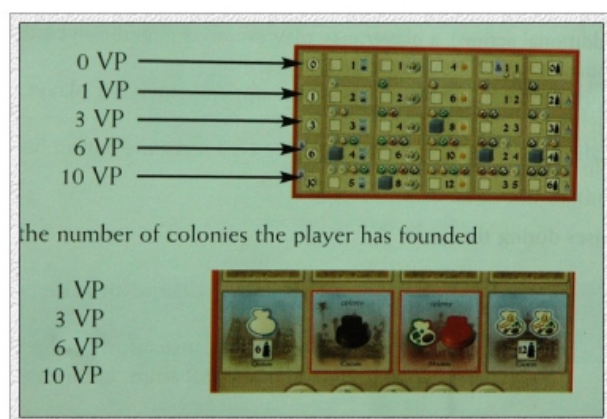
计分方法：把以下各项相加。

- 发展版图上每个发展标记的位置：

第 1 行：0VP；第 2 行：1VP；第 3 行：3VP；第 4 行：6VP；第 5 行：10VP。

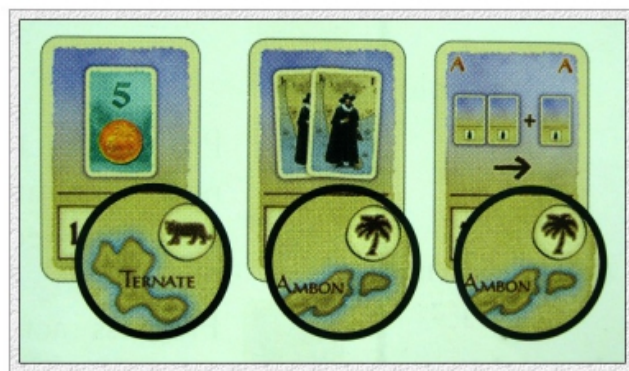
- 建立殖民地的数量：

1 个殖民地，1VP；2 个殖民地，2VP；3 个殖民地，6VP；4 个殖民地，10VP。



- 未使用的探险牌上右下方标记：

1 个标记，1VP；2 个相同标记，3VP；
3 个相同标记，6VP；4 个相同标记，
10VP；5 个相同标记，15VP；6 个相
同标记，20VP。



- 其他分数：

- 金钱最多玩家获得 3VP，多人一样都获得 3VP。
- 单个香料板块获得 1VP。
- 关税板块获得 4VP。
- 任务板块获得 2 或 3VP。

如果出现平局，其中拥有最多金钱的玩家胜利。