

## 游戏规则

### 故事情节

两万多年前地球冰川期结束，大量的冰川融化，造成大面积水面上升。直到 8000 年前海平面整体上升了 130 米。这一变化导致了許多严重的后果：洪水，海啸，地球两极的变化，地震，冰路漂移和气候变化等。这一时期人类的生存受到了很大的威胁，几乎所有的人类都消失了。

冰川融化期以前的文明并没有留下确凿的遗迹，但是最近有科学家认为开罗的人面狮身像是古埃及文明之前的产物。与此同时，布列塔尼州 *carnac*（卡尔纳可）地区的一直延伸到海里的史前巨石柱也似乎是最后一次海平面上升之前的建筑物。这些遗迹是不是我们遥远的祖先留下来的呢？

### 怎样取胜

成为众多束缚发展的自然灾害和狂热恐怖之后留下遗迹最多的文明。

#### *结束游戏*

森林消失水面上升卡片达到 14 点的时候游戏就结束了。

#### *棋子*

黄蓝绿白四种颜色的棋子，每个玩家一种颜色。红色棋子代表狂热分子。

#### *劳动者*

劳动者在自己的领地中发掘资源。劳动者的数目每天都在增多。

#### *兵士*

兵士具有战斗力，并且参与人口的繁殖。他们可以把对手的劳动者抓来当奴隶。每个文明最多只能有 5 个兵士。

#### *船舶*

船舶可以在海上行驶，运输人力和商品。每个文明只能有 8 条船。

#### *狂热分子*

狂热分子曾经是劳动者，由于盲目崇拜而疯狂。他们什么都不生产，从不外出，并且只和同种族的人繁殖。在一个地区里如果狂热分子比正常人多，这个地区就被狂热份子占领。被占领的地区永远不能收回。

#### *奴隶*

劳动者被对手的兵士俘虏就成为奴隶。他们为对手发掘资源。管理奴隶的士兵可以带着奴隶移动。奴隶可以被释放，或自相繁殖。

#### *资源*

有五种资源：金，木，铜，大理石，花岗石。（黄铜，青铜）

### 准备游戏

每个玩家在游戏起点（*coeur*）放四枚自家颜色的棋子。

#### *游戏步骤*

- 1, 移动棋子
- 2, 发掘资源，经受盲目崇拜考验
- 3, 商品买卖

- 4, 建设
- 5, 繁殖人口, 植树造林
- 6, 洪水和森林消失
- 7, 步骤结束

#### 移动步骤

玩家按顺时针方向依次出棋, 下一轮由上一轮的第一个玩家左边的那个人开始, 以此类推。

每一步棋只能走一格。陆地上的棋子(劳动者或兵士)可以在下列情况下前进:

或者从一个地面走向另一个地面

或者有一条或几条船运输前进, 从一块陆地运向另一块陆地。

只有兵士才能进入对手的领地, 一旦进入对手领地就会引起战争(详见第5页的方框里)。

劳动者和奴隶在没有己方兵士的情况下进入对手领地。

船只跟陆地前进方式相同, 每次可以在海洋板块上移动一格。如果在同一块海域上有两家船只则会引起战争。

#### 航行规则

船上只要有棋子, 船就不能移动, 也就是说船在作为棋子过海的工具时不能移动。船载棋子的数目和目的地不限。

陆地棋子可以从一条船上跳到相邻海域的另一条船上, 前提是必须目的海域上有船并且同意运载己方棋子。

己方船只可以运载敌方棋子, 运载敌方棋子不算己方步骤内。

玩家可以借用另一方船登陆对手领地进行战争。

#### 狂热分子

狂热分子不能移动。如果玩家棋子离开一块领地导致这块地上的狂热分子数目多于其它任何棋子的总和, 那么这块领地就会被狂热份子占领。

#### 奴隶

奴隶不能单独移动。只能跟兵士一起移动。兵士不能把奴隶带到除己方外有其他玩家的领地上。如果兵士离开奴隶, 奴隶就自由了。

## **战争**

#### 地面战争

当一片领域上有至少两种颜色的棋子, 战争就开始了。

战场上谁家的棋子数目多, 谁就取得胜利。一个兵士只能杀死一个敌人, 也就是说如果蓝方有五个棋子, 黄方有三个棋子, 那么黄方的三个棋子就被同时吃掉, 蓝方只剩下两个棋子。

兵士杀光以后, 战场上的敌方劳动者就转变为奴隶。占领一片地以后, 可以使用敌方留下的石棚, 石棚的颜色不变。

玩家可以通过杀光对手的兵士解放本属于自己的劳动者。如果同一片领地上没有了兵士, 那么不同玩家的劳动者之间就会发生战斗。

#### 海战

同于地面战争。

## **发掘资源, 经受盲目崇拜考验**

#### 发掘资源

每个劳动者可以发掘一个资源：木头，黄金，青铜，大理石，花岗石。

每个领地上有三块木头和一个资源。每个劳动者每一步只能摄取一块木头或者一个资源。当劳动者摄取木头资源，就放上《Deforestation》卡片，木头资源一旦被拿走就不能再开采。劳动者如果不开采资源就沦为失业者。失业者如果找不到新的工作就成为狂热分子。狂热分子如果数目最多，这篇领域就随时会被他们占领。

### *奴隶*

奴隶在劳动者之前发掘资源。

## **商品买卖**

玩家可以互相随意交换资源，没有规则约束。资源必须公开摆放在每个玩家面前，不得遮掩。

## **建设**

玩家按顺时针顺序依次建设。利用其现有资源（木，金，青铜，大理石，花岗岩）建设各种设施：船只，兵士，矿场，石棚。建筑只能在放有自己棋子的领土上进行。船只只能在与自己领土接壤的海域里建造。

### *船只*

建一艘船需要 4 个木头。船只可以在海上航行并作为渡海媒介。如果船只建造的海域有其他玩家的船，就会发生战争。

### *地面建筑*

除了船只，无论是建设什么样的事物，如果只有单纯的一种资源，每个建筑需要 10 个同样的资源；如果混合两种资源，每种资源只需要 4 个，如果混合三种资源，每种需要 2 个，如果四种资源，每种只需要一个就可以建成。详见表格。

### *矿场*

矿场可以让三个劳动者同时在资源上工作。每格领域只能建 3 个矿场。

### *石棚*

游戏的取胜条件是拥有比别人多的遗产分，而建设石棚可以加 2 个遗产分。每格只能建设一个石棚。石棚一旦建成就永远属于其建设者，不会因为领地的改变而变色。

### *兵士*

兵士在这里和其他建筑的建设程序一样。每个玩家最多只能建 5 个兵士。

## **繁殖人口，植树造林**

两个相同的棋子就可以繁殖一个同类的棋子。两个劳动者，两个奴隶，两个狂热分子……两个木头也可以繁殖出第三个木头。如果领域里只剩下一个木头，那么木头就不能再在这里繁殖。

## **洪水和森林消失**

一个领域里如果没有了木头，洪水森林消失卡片上的点数就增加一点。每上升到五点，八点和十一点，都要在相应的地方放一块蓝色卡片。被蓝色卡片覆盖的领域等于被洪水淹没，不能再使用和开采。当点数增加到 14 游戏结束。被洪水淹没的地区相当于海洋，船只可以在

上面行驶。所有棋子迁移到其他没有对手的区域，除了石棚所有建筑被摧毁，狂热分子也被淹死。兵士在逃跑的过程中没有战斗力。船只不能用来做逃跑的媒介。被淹没的森林不算为增加卡片点数的因素。

## **地图**

美洲为白色，有木头和大理石。  
欧洲和亚洲为黄色，有木头和黄金。  
非洲为紫色，有木头和花岗石。  
大洋洲为绿色，有木头和青铜。

## *海岛*

有四个海岛：复活节岛，Mu 岛，Atlantide 岛和南极洲。和其他陆地一样每个岛上有三块森林（三个木头），但是游戏开始的时候没有人烟。每个岛和它同颜色的大洲所拥有的资源相同。

## *陆地*

大地是圆的，你可以从地图的最右端直接走到地图的最左端。在复活节岛上只有一格领地。

## **取胜**

14 轮后遗产分最高的玩家获胜。  
拥有木头最多的玩家多得三分，因为他的文明尊重自然。  
拥有船只最多的玩家多得三分，因为他开辟了很多领域。  
拥有兵士最多的文明多得三分，因为他的文明留下了很多兵器古迹。  
拥有最多矿场的文明多得三分，因为他留下很多生产古迹。  
每个石棚多加两分。  
如果大家最后得分相同就没有胜出者。

游戏作者：Guillaume Besancon 和 Jean Francois Marchal

美工：Corail Gucher, Eric le Bihan, Tomas

游戏标识设计：Anne-Lise Pham