

## 卡卡送版圖遊戲 Carcassonne

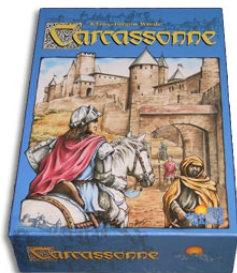
一個合作即競爭的策略性拼圖遊戲

年齡：8 歲或以上

人數：2-5 人

作家：Klaus-Juergen Wrede ©

譯者：新天鵝堡企業有限公司 ©



(例圖部份請參考原文說明書)

### ◎遊戲概念◎

卡卡送 Carcassonne 是位於法國南部的一座美麗古城，從兩千年前的羅馬時代開始就非常有名。參加者如同回到那個時代，扮演君王或諸侯，派手下的親信去開疆拓土，親信可扮演騎士、強盜、農夫或修士，去建立、管理或佔領城堡、道路、草原和修道院。整個國家的發展都掌握在參加者的手中，看誰的策略運用安排得當，就能贏得最後的勝利。

### ◎內容配件◎

- 72 張版圖卡（其中背面較黑者為起始卡），分為城區（P.1 上右）、道路（P.1 下右）、道路交叉口（P.1 下左和下中）、草原（綠色部份）、修道院（P.1 上左）。
- 分數表（P.1 中央）
- 40 個親信（棋子），分為 5 個顏色：藍色、黃色、綠色、紅色、黑色，每種顏色各 8 隻。每個參加者可以指定他的親信要當騎士、強盜、農夫或修士。每種顏色的一隻棋子要放在分數表上當分數標記。
- 中文遊戲規則說明書

### ◎遊戲目標◎

參加者要輪流抽取版圖卡，並連接已翻開的版圖卡排列，形成一個有城堡、道路、草原和修道院的小王國。同時，每個參加者可以指定他的親信當騎士、強盜、農夫或修士而得分。由於在遊戲進行中，和遊戲結束時，都會計分，到底誰會獲勝，要到最後才能確定。

### ◎遊戲前準備◎

首先把背面較黑的起始卡放在桌子的中央。其他的版圖卡洗勻之後，在桌子的

邊緣疊起幾堆，彩色圖片向下蓋著，以供參加者稍後抽取。分數表也置於桌子的邊緣。

每位參加選擇他所喜歡的顏色，各取 8 隻相同顏色的棋子 = 親信，其中一個放在分數表的 0 分格中，剩下 7 個親信先保留在手上。

年紀最小的參加者決定誰要開始遊戲。

### ◎遊戲過程◎

遊戲以順時針方向進行。每位參加者輪到的時候，依下列次序進行遊戲：

1. 必須抽取一張新的版圖卡，緊接著拼在已翻開在桌上的版圖卡旁。
2. 可以派他的一位親信（手中的棋子），到剛放下的那張版圖卡上。
3. 若放下一張版圖卡後，使得某個城堡、道路或修道院拼湊完整，必須馬上算分數，並移動分數表上的棋子。

### 如何抽取版圖卡？

首先，參加者從任選的一疊（還沒翻開的）版圖卡抽取一張，給大家看（跟大家討論）後，圖片向上放在桌子上，並要注意：

- 剛抽取那張卡（在 P.2 上例圖裡有紅邊的）的一面必須跟已翻開的一張卡至少一面相連。一張卡並不可以只有一角接著另外一張卡的一角，一定要至少一邊和另外一張卡的一邊相鄰。
- 草原必須接草原，道路必須接道路，城區必須接城區（只有修道院不能伸展）。
- 若剛抽取的卡，依照上述規則，完全無法與已翻開的卡連接（非常罕見），則參加者把它放在一旁，不再使用，另外再抽取一張卡繼續遊戲。

### 如何派出親信？

排妥版圖卡後，參加者可以派出他的親信，並要注意：

- 每輪 最多只能派一位親信，不派也可以。
- 此親信必須從自己手中派出。
- 此親信只能派到剛翻開的那張版圖卡上。
- 參加者要決定，親信要站那張卡的哪一個部分。親信可以（見例圖 P.2 第二列）：
  - 在城堡裡當騎士或
  - 在道路上當強盜或
  - 在草原上當農夫或
  - 在修道院裡當修士

- 如果參加者要派出一位親信，則必須確定：在**相連**的城區、路段或草原上不存在其他的親信（包括自己人），無論距離有多遠，只要相連就不可以。再舉個例子說明（見例圖 P.2 第三列）：

藍色只能派一個農夫，不能派騎士，因為這些連接的城區已經被一位紅色的騎士佔領。

紅色可以派他的親信當騎士、強盜、或在小草原上當農夫（見紅箭），但不能派他到大草原上當農夫，因為已被另外一位親信佔領了。

若遊戲時，一位參加者的親信都已派出去了，再次輪到他時，就只能抽取和放置版圖卡，無法再派親信了。但千萬不要擔心：只要一個被他親信佔領的城堡、道路或修道院完成時，他的親信就可以衣錦還鄉，回到他的手中，下次需要時，再派他出去。

## ◎計分方式◎

### 完成道路的計分方式：

道路交叉口、有路城門或有路修道院的版圖卡，都算是路頭或路尾。如果一條路有路頭又有路尾，或幾條路形成一個封閉的圈子，它就算完成了（見例圖 P.2 下）。路頭和路尾之間的路段並無長度的限制。

一條路完成後，佔領這條路的強盜（就是說，他的主人）可得分，分數按照路段的數量算：幾張卡形成這條路（路頭和路尾也包括在內），就獲得幾分，亦即在分數表上走幾步。

### 完成城堡的計分方式：

如果幾塊城區（至少兩塊）都被同一道城牆圍繞，形成完整的城堡，這個城堡就完成了。一個城堡由幾塊城區形成並無限制。

一個城堡完成後，佔領這個城堡的騎士可得分，分數按照城區的數量算：每張城區卡（無論城區面積的大小）都算兩分，城區卡上有藍白色的小標幟的話，每個標幟另加兩分（見例圖 P.3 上左）：紅色獲得 8 分

例外：如果一個城堡只有兩個城區的話，紅色只獲得兩分（見例圖 P.3 上右）。

如果一條路或一個城堡完成後有兩個以上的親信佔領這條路或這個城堡，應該怎麼辦？在此情況下，誰的親信佔多數，誰就獲得所有分數。若沒有人佔多

數，所有佔領者都得到所有分數（見例圖 P.3 第二列右）：

剛剛翻開的那張卡把兩個本來不連接的城區連成一個城堡。紅色和藍色兩個都獲得所有的分數，即 12 分，因為紅色和藍色佔領這城堡的親信一樣多。

### 完成修道院教區的計分方式：

如果一個修道院被 8 張版圖卡圍繞著，它就完成了修道院的教區。修道院裡的修士獲得 9 分，每張版圖卡（包括修道院本身）各得一分（見例圖 P.3 第二列左）：藍色獲 9 分

### 計分後，親信就可衣錦還鄉了！

一條路、一座城堡或一個修道院教區完成後，立刻算分（見例圖 P.3 第三列左，紅色得 2 分，例圖 P.3 第三列右，紅色得 3 分），並移動分數表上的親信。佔領道路、城堡或修道院的親信就衣錦還鄉，回到主人的手中。下次輪到這位參加者時，可以再派這位親信當騎士，修士，強盜或農夫。

提示 1：

超過 50 分者，要跑第二輪。他的分數總數並不會因此歸零，比方說：他跑第二輪跑到 10 分，他的總數就是 60 分（第二輪的 10 分加第一輪的 50 分）。為了讓參加者更清楚，超過 50 分者可以把分數表上的親信躺著放。

運氣好的話，一輪一個參加者可以同時派親信，完成道路或城堡，馬上得分又把親信拿回來。但是一定要依照下列程序：

1. 用剛翻開的版圖卡完成道路或城堡。
2. 派親信當強盜或騎士。
3. 算剛完成成道路或城堡的分數。
4. 把強盜或騎士拿回主人的手裡。

### 草原的計分方式：

幾張連接的草原卡叫做草原。草原只能容納農夫，並且，只在遊戲結束時（即所有的版圖卡都用完之後），才會算農夫的分數。因此，遊戲進行的過程中，農夫一直都在他們的草原上，並不能衣錦還鄉！

道路、城牆和拼圖的邊緣便是一個草原的邊界。（見例圖 P.3 下左）：

三個農夫各有他自己的草原：城牆或道路把三個草原分開來。

再加上這張版圖卡後（見例圖 P.3 下右），三個草原就被連接起來。請注意：放這張卡的參加者不能再派農夫上去，因為這草原上已經有其他的農夫佔領。

## 遊戲結束計算總分：

所有的版圖卡都用完之後，遊戲就結束了。現在還要再次算分數，才知道獲勝者是誰。

首先算所有未完成的道路、城堡和修道院。主人以每個被他親信佔領的路段、城區和修道區每塊各得一分。未完成的城堡，就算有白藍色標幟的城區也只算一分，不另外加分。（見例圖 P.4 上，黃色修士得 5 分，紅色強盜得 3 分，藍色騎士得 2 分，黑色騎士不得分，因為同一個城區內另有兩個綠色的騎士，綠色騎士得 5 分，因為城堡未完成，藍白標幟不另加分）

最後，完成的城堡可以再得分。誰得分呢？現在，終於輪到草原農夫了！如果一個草原上只有一個農夫，派出這農夫的參加者，就是這個草原的主人。如果一個草原上有兩個以上參加者的農夫，擁有多數農夫的參加者就是這個草原的主人。如果參加者擁有的農夫們一樣多的話，這些參加者都是草原的主人，並獲得同樣的分數。草原的主人會從已完成的城堡得分，只要這個城堡在他的草原上或跟他的草原相連，每個城堡各算 3 分。

如果一個城堡跟幾個草原相連的話，這些草原的主人都會得分。但是要注意：同一個城堡，同一個參加者只能得分一次。

舉幾個例子：（例圖部分請參考原文說明書）

1. 藍色農夫佔領這個草原。因為他的草原跟一個完成的城堡相連，他的主人獲得 3 分。圖上另外的城堡因未完成而主人不能從它得分。（見例圖 P.4 中左上）
2. 藍色農夫的草原與兩個完成的城堡相連。主人可獲得 6 分。（見例圖 P.4 中左中）
3. 兩個藍色農夫佔領兩個草原，這兩個草原和同一個城堡相連，因為只有一個城堡，所以主人只得 3 分。（見例圖 P.4 中左下）
4. 紅色的農夫們是大草原的主人（紅色農夫比黃色農夫多）。紅色獲得 6 分（A 城和 B 城各 3 分）。藍色是小草原的主人，他也可以獲得 A 城的 3 分。（見例圖 P.4 中央）
5. 紅色和黃色的農夫們都是大草原的主人（紅色農夫跟黃色農夫一樣多）。紅色和黃色都獲得 6 分（以 A 城和 B 城各 3 分）。藍色是小草原的主人，他也可以獲得 A 城的 3 分。（見例圖 P.4 中右）

算完草原上城堡的分數後，誰的總分數最多（即誰的親信在分數表上跑得最遠），誰就獲勝。

提示 2：

為了區別親信扮演甚麼角色

-當農夫的親信可以躺著放

-當修士的可以跪著放

最後算分數的時候，先算完未成的道路、城堡和修道院，把算過分數的親信一一收回，直到拼圖上只剩下農夫：這樣比較容易認出各個草原的大小和各個草原的主人是誰。

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

106 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：13120886

<http://www.swanpanasia.com>

<http://magazine.swanpanasia.com>

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



Email: [info@swanpanasia.com](mailto:info@swanpanasia.com)

TEL：02-23692527 可留言

Tel: 0910-227-994

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,好玩,好笑,好有趣

台灣桌上遊戲選擇最多的...桌上遊戲網路商店.

最後更新: 2005 年 3 月 ~相同遊戲的官方規則，以最後更新版本為準~