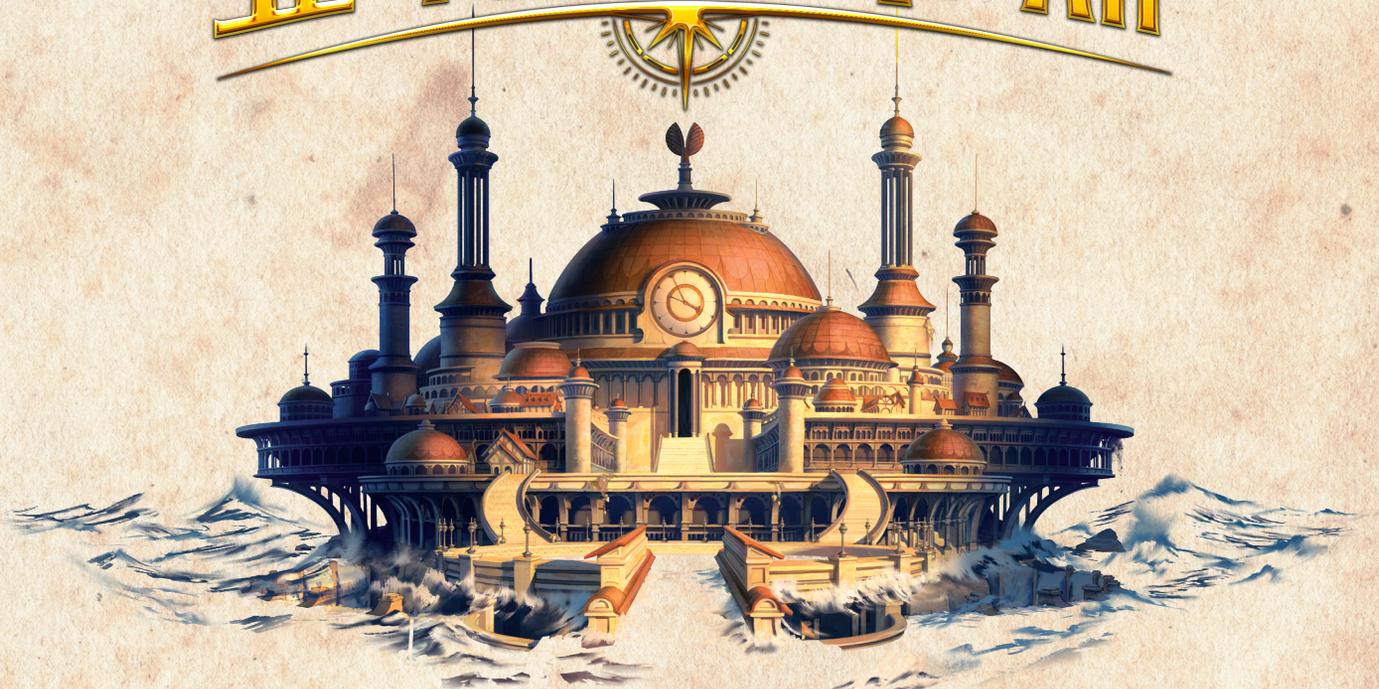


# ATLANTICE

# 亞特蘭蒂斯



**遊戲設計：Scott Huntington 與 Shaun Graham**

大洪水來臨了，很快亞特蘭蒂斯即將沉入海底。這座神秘島嶼上的最後一座城市也將隨之沉沒。

你們是亞特蘭蒂斯最後的子民，你們要盡力搶救城中最後的物資，然後逃離兇猛的洪水。時間不多了。你們要抓緊每一分每一秒搶救亞特蘭蒂斯的財富。

**以下規則適用於3和4人遊戲。2人遊戲規則請見第8頁。**

## 遊戲目標

通過打開的大門走訪亞特蘭蒂斯各個區域。巧用城市不同的功能，收集盡可能多的資源。但要留意時鐘。用不了多久，遊戲即將結束。特別注意那些資源已經清空的街區。

只要你收集的資源比對手多，就可以在遊戲關鍵時刻和遊戲結束時獲得聲望。

## 遊戲配件

1塊中央版圖，由兩部分組成（黑市和時鐘）。

在你第一次遊戲之前，使用塑膠搭扣將中央版圖和時鐘連接到一起。



15塊街區板塊，分為5類：

3個珠寶店，編號為1

3個圖書館，編號為2

3個旅店，編號為3

3個工程部，編號為4

3個鐵匠鋪，編號為5



9個骰子（城市大門）



5套資源（共60個）：

12個寶石

12個書籍

12個糧食

12個工具

12個武器



勝利點數



1個起始玩家（正面）/中立  
玩家（反面）標記



1個潛艇模型（需要組裝）



## 遊戲準備

將中央版圖放在桌子中間，時鐘指針對準第一格（含箭頭的格子）。



按照類別將街區板塊分開。將街區板塊按照類別（骰子編號相同）分成5堆，每堆3塊，分別洗勻，按照數字從小到大的順序放到中央板塊周圍。



每種類型的資源各拿取3個，放到中央版圖的黑市上。

根據遊戲人數，將指定數量的資源放到對應的街區上。

遊戲人數	2/3	4
資源數量	7	9

-  將寶石放在珠寶店內。
-  將書籍放在圖書館內。
-  將糧食放在旅店內。
-  將工具放在工程部內。
-  將武器放在鐵匠鋪內。



根據遊戲人數，拿取對應數量的骰子。

	遊戲人數	2/3	4
	骰子數量	7	9

將潛艇模型放在工程部（編號4）旁邊。



你可以將剩餘的資源和骰子放回遊戲盒中。本次遊戲不會使用到它們。

將勝利點數放在一旁的公共區域。



隨機指定一個起始玩家，拿取起始玩家標記和骰子。



現在可以開始遊戲了。



街區  
黑市  
區域

## 遊戲流程

遊戲分成若干輪。每輪按照以下步驟進行。

- 1 - 打開大門。
- 2 - 走訪區域，查看庫存，有可能獲得勝利點數。
- 3 - 撥動時鐘指針，指針指向的一格發動效果（如果有效果）。
- 4 - 變更起始玩家。

### 1- 打開大門

起始玩家投擲所有骰子，將骰子放在對應數字的街區旁邊，比如“1”點的骰子放在珠寶店旁邊，“2”點的骰子放在圖書館旁邊。

*因為大洪水的關係，城市的大門會隨機開放。城中部分區域可能無法進入。*

**黑市：**編號為6的骰子永遠放在黑市旁邊，如果骰子點數對應的板塊已經用完，這些骰子也會放到黑市旁邊。



4

## 2- 走訪區域

從起始玩家開始，按順時針方向，每位玩家必須：

- a) 選擇一個區域（某一片街區或黑市），這個區域必須至少含有一個骰子，玩家拿取這個骰子。
- b) 隨後拿取所選區域中的一個資源，放在自己面前。這個資源不一定是該街區的產物。
- c) 最後，執行所選區域的效果（詳見第6-7頁）。



每位玩家輪流進行自己的回合，直到所有玩家均拿到**兩個骰子**。這時區域中還會剩餘一個骰子。

### 重要事項

**你不能走訪沒有骰子的區域。**

**如果潛艇位於你正在走訪的區域，如果該區域還有剩餘資源，則再拿取一個資源。**

### 舉例

- a) 亞力克絲選擇了鐵匠鋪，將一個5點的骰子放在自己面前。
- b) 隨後，她拿取了一個武器和一個寶石，因為潛艇正好位於鐵匠鋪板塊旁邊。
- c) 最後，她執行了鐵匠鋪的效果（見第7頁）：她投擲骰子，結果為6點。於是她從鐵匠鋪再拿取了一個武器。

你通過大門，走訪城市的這片區域。你利用一切機會儘量搶救更多的物資。

## 清空街區

**在玩家走訪的c) 階段之後，如果街區中不含有任何資源，就可以獲得勝利點數。按以下順序進行：**

將清空的街區給予擁有相關資源最多的玩家。遊戲結束時，每個清空的街區價值3點勝利點數。擁有相關資源第二多的玩家從公共區域中獲得1點勝利點數。

如果第一名出現平手，平手玩家中一位獲得清空的街區，其他平手玩家每人獲得3點勝利點數。

這時，平手玩家以外所有玩家均無法獲得任何獎勵。

如果第二名出現平手，所有平手玩家各獲得1點勝利點數。

這時底下具有不同效果的街區板塊（如果有）就會得到展示。

隨後，**所有玩家**歸還所有相關資源。補滿黑市，直到該類型資源在黑市中有3個。將所有剩餘的資源放到新展示的街區板塊上。

*這時其他街區中可能還有這個類型的資源。如果這樣，那些資源留在原地。*

三個街區板塊都拿走後，街區板塊就全部耗盡了。將**所有**相關資源從遊戲中移除。此後這類資源不會再獎勵勝利點數。

在“1—打開大門”步驟中，將對應這個街區的骰子放到黑市旁邊。

### 舉例

圖書館中已經沒有資源。這時在旅店和黑市裡還各有1個書籍。安娜有3個書籍，布魯諾也有3個書籍，艾瑞克有1個書籍，羅拉沒有書籍。安娜拿取清空的圖書館板塊。布魯諾拿取3點勝利點數。艾瑞克什麼也沒有拿到。安娜、布魯諾和艾瑞克歸還他們的7個書籍。2個放到黑市上（補滿3個）。其他5個放到新的圖書館板塊上。旅店中的書籍仍然留在原地。

## 3-撥動時鐘指針

*時間不斷流逝，預示著亞特蘭蒂斯的末日即將到來。*

最後一個骰子所在區域中時鐘指針圖示的數量就是指針需要撥動的格數。按照這個數量撥動時鐘指針。如果撥動完畢，指針指向一個特殊圖示，則觸發相關事件（詳見下文）。

*在第4頁的舉例中，亞力克絲的回合結束後，只剩下工程部旁邊有一個骰子。因為這個板塊上有3個圖示，所以時鐘指針移動3格。隨後時鐘指針停在捐贈格上。現在，觸發該事件。*

## 調查

*現在需要視察一下誰工作最為努力。*

擁有 資源最多，或是擁有所有 中資源最多的玩家從公共區域獲得1點勝利點數 。

如果出現平手，所有平手玩家均獲得1點勝利點數。

**本事件觸發後，不要將資源放回相關街區中。所有資源留在自己面前。**



## 捐贈

*你們決定將部分資源留給其他人。*

每位玩家依次決定，每支付2個任意資源可以獲得1點勝利點數。這個行動可以多次執行。將你支付的資源放回對應的街區中（詳見第2頁）。

5

## 4- 起始玩家



將起始玩家標記遞給左手邊的玩家。現在收到起始玩家標記的就是下一輪的起始玩家。

## 遊戲結束

在“3—撥動時鐘指針”步驟結束時，如果指針到達最後一格（含有波浪的格子），則遊戲立即結束。現在觸發終局計分。

## 終局計分

查看**每種資源**擁有最多的玩家（即使區域中還有這類資源也沒有關係）。

每位擁有某種資源最多的玩家從公共區域中獲得3點勝利點數。第二多的玩家各獲得1點勝利點數。

第一名出現平手時，所有平手玩家各獲得3點勝利點數，此時第二名沒有獎勵。



獲得勝利點數最多的玩家獲得遊戲勝利。

提醒：你獲得的每塊街區板塊在遊戲結束時都價值3點勝利點數。



平手時，所有平手玩家均獲得遊戲勝利。

## 區域效果

每片區域都有其獨特效果。

### 珠寶店



投擲你剛才選擇的骰子。如果擲到1、3、5，從珠寶店再拿取一個資源。



將當前珠寶店裡的任意一個資源和其他一個街區裡的一個資源互換。

舉例：安娜從珠寶店板塊旁邊拿取一個1點的骰子。首先，她從這個板塊上拿取1個寶石。隨後，她將珠寶店裡的一個寶石和鐵匠鋪裡的一個武器互換。



投擲你剛才選擇的骰子。如果擲到6，重擲骰子，根據新的結果走訪區域，並執行新的區域的效果。

舉例：布魯諾從珠寶店板塊旁邊拿取一個1點的骰子。他從這個板塊上拿取1個寶石。隨後他投擲骰子。他擲到了6。所以他再次投擲骰子，又擲到了6。隨後他走訪黑市，再拿取1個寶石。黑市沒有效果。

### 圖書館



投擲你剛才選擇的骰子。如果擲到5或6，從任意其他街區拿取一個資源。



將圖書館中任意一個資源移動到黑市中。



如果這是你本輪拿取的第二個骰子，從圖書館中額外拿取一個資源。

### 旅店



投擲你剛才選擇的骰子。如果擲到1、2、3或4，時鐘指針撥動一格。**不要執行新格子上的事件效果（調查和捐贈）。**

注意：如果這時指針到達最後一格，本輪繼續，直到“2—走訪區域”結束後本輪結束。



將黑市中一個資源移動到任意其他街區（不能是旅店）。



改變任意一個骰子的點數，並將其放到對應的區域中。

### 工程部



將潛艇模型從當前區域移動到任意其他區域。可以移動到你當前走訪的區域，但這種情況下你無法獲得額外資源。

舉例：艾瑞克從工程部旁邊拿取一個4點的骰子。他拿取這個板塊上的1個工具，隨後他將潛艇模型從圖書館移動到黑市。

三塊不同的工程部板塊上分別有1、2和3個時鐘指針符號，它們作用相同。

### 鐵匠鋪



投擲你剛才選擇的骰子。如果擲到2、4、6，從鐵匠鋪再拿取一個資源。



將鐵匠鋪中任意一個資源移動到其他街區中。



投擲你剛才選擇的骰子。如果擲到6，從黑市拿取一個資源。

### 黑市



這裡沒有特殊效果。但你拿取資源時，資源類型的選擇性更多。

## 2人遊戲

2人遊戲中，玩家會控制第三個中立玩家。中立玩家也會收集資源，獲取勝利點數。起始玩家標記的反面用來表示中立玩家。



每輪開始有7個骰子，每位玩家輪流拿取，最終每位玩家會拿到其中3個。每位玩家必須將3個骰子中的一個給予中立玩家。

玩家將一個骰子給予中立玩家時，從當前區域中選擇一個資源，放在中立玩家標記上。隨後，按照正常規則執行區域效果，但獎勵歸中立玩家。

如果潛艇模型處於正在走訪的區域，中立玩家從該區域中額外獲得一個資源。



你將骰子給予中立玩家時，將其放在你和中立玩家標記的中間，表示本輪中你已經給予它骰子了。

你給予中立玩家的骰子可以是你本輪獲得的第一個、第二個、或第三個骰子，這由你決定。

在步驟3、步驟4和遊戲結束時，中立玩家也會根據自己的資源數量參與計分。你可以給予中立玩家勝利點數，也可以不給。

獲得勝利點數最多的人類玩家獲得遊戲勝利。

### 遊戲設計

Scott Huntington  
Shaun Graham

### 遊戲開發

Cédric Lefebvre

### 美術

Clément Masson  
Alexander Thümler  
Ian Parovel

[www.Ludonaute.fr](http://www.Ludonaute.fr)

### 中文翻譯

Francis Garland

## 圖例解釋



你正在走訪的區域以外的任意區域。



黑市。



拿取你正在走訪區域中的任意一個資源。



拿取除你正在走訪區域以外任意區域中的任意一個資源。



拿取黑市中的任意一個資源。



從一個區域移動至另一個區域。



重擲骰子，查看是否獲得所需點數。



潛艇模型。



交換任意兩個資源。



Ludonaute

20 Boulevard Dethez  
13800 Istres France  
[contact@ludonaute.fr](mailto:contact@ludonaute.fr)

© 2018 Ludonaute, All Rights Reserved

© 2018 Atlandice, All Rights Reserved