

港都情濃友善補強規則問答集

Created by Willhigh.tw @ 2025/7/23

此份問答集主要是釋疑一些容易直覺誤判或者規則本身遺漏或誤導的地方，並以問答方式來引導玩家正確的做法。

Q. 排列短遊戲規則(只有 12 輪)的輪次卡要注意什麼？

A. 不可以直覺地移除 13-18 輪的輪次卡。規則書有說要看對應玩家人數那列有空心打勾的保留下來，因此最後可能輪次數字會有跳躍狀況，並非循序+1 遞增的。

Q. 為何有建造和購買兩種方式可擁有建築物或船？

A. 按推理，應是作者考慮玩家可能資源不足但有錢或者錢不夠但有足夠資源的兩種狀況，而讓玩家可以選擇其一來擁有建築物或船，增加遊戲的靈活性。

Q. 付出或獲得資源板塊要特別注意什麼？

A. 兩個地方很虐心。首先有無升級差異是看邊框底色，但實在面積太小，區別要特別謹慎，一個比較好的方式是看邊框底色偏淡或偏濃(後者為升級板塊)。另外一個是因為升級前後的資源圖案有些畫得太像(例如：毛皮和皮革、黏土和磚塊，這兩種都有整體外型輪廓超像的問題，更容易看錯)，因此還是要先用上述

看升級差異方式判斷，然後再看是哪種資源圖案，這樣比較不會付錯或拿錯。

Q. 船卡上的賣貨能力要注意什麼？

A.不是擁有玩家可以放工人在擁有的船上面直接執行賣貨。賣貨是首先要有航線這張卡能夠被押工人使用(透過玩家建造或購買或一輪結束剛好這張被直接放到小鎮建造起來)，然後它的能力是押工人的玩家，可以按照每張擁有的船上面寫的最大賣貨數，去賣出想要賣出的貨物和數量，因此所有擁有的船可以一次性地執行賣貨。而每個貨物可以賣多少錢，在航線這張卡都有註明(其實也就是在每片資源板塊右下角的小字，比如說 4f，意思是值 4 法郎，但因為航線卡就有註明了，所以不用傷眼睛特地去看了)。

Q. 為何沒有船卡的一覽表？

A.按推理，因為船卡都是賣貨和每輪可獲得固定食物量，所以功能都類似，只要瞭解了航線這張卡的使用方式後，其實一覽表就不是很需要。只是原規則書沒有特別提醒船和航線卡之間的操作關係，因此造成許多玩家對這方面很困惑。

Q. 建築物一覽表如何快速檢索？

A.英文版是按照名稱的字母順序排序，比較單純易查。而中文版是按照卡的編號排序，但列出時卻未把編號放在最前面(而且編號也未粗體化或特別顏色醒目)，而是名稱放在最前面，對很多依賴直覺判斷的玩家來說，會一

時丈二金剛摸不著頭腦，此外板塊上的編號數字的字體很小，更增加眼睛的負擔。因此中文版檢索時，最好有放大鏡或者看得清楚的眼鏡會比較舒服。

查看時，請看名稱後接下來註明的數字編號。

Q. 卡片或資源板塊上的圖示哪些不易判斷且要特別注意？

A.首先是燈泡圖示，這表示是能源，但燈號和能源其實代表關係很薄弱，好在資源板塊也有燈泡圖示的就是能源的一種。再來是 $1/2$ 通常代表每 2 個 XX 可以獲得 1 個 YY。還有執行能力的數量限制，數字是粗體，然後直接印在箭頭或直線上面，這也很令玩家虐心，因為不注意看會很糊，因此看到一條線或一個箭頭線，中間比較粗粗黑黑的，應該就是執行次數或個數的限制。此外就是印在卡或資源板塊上的燈泡或食物圖示(鍋子)上通常也會印代表數量的數字，因為也很糊，要特別仔細的看。最後若卡上有鎖的圖示，這不是指不能購買或不能建造，而是指此卡不能被非擁有者使用，一個例子就是船卡上的賣貨或每輪配給食物的能力，非擁有的玩家是不能使用的。

Q. 收穫時特別要注意的事？

A.其實就是不管玩家擁有 N 頭牛($N > 1$)，收穫時永遠只能獲得一頭牛。然後不管玩家擁有 N 個穀物($N > 0$)，收穫時一樣永遠只能獲得一個穀物。對玩過的玩家也許覺得大驚小怪，但對沒玩過的玩家卻可能直覺犯這個錯誤，而且這麼重要的

規則，規則書居然只是註明在右方的邊欄，可見寫規則書者，實在太不了解邊欄的用途，太不友善了。

Q. 特別特別要注意的資源圖示是哪個？

A.由於第一位製造非木船的玩家必須支付一個磚塊以讓造船廠現代化，因此獲得紅色圖案的板塊時，請特別仔細看清楚到底是獲得黏土還是磚塊，否則整場遊戲可能幾乎都只能造木船。

Q. 借貸永遠是被迫才能借錢？

A.很多玩家以為每輪結束該支付食物時，若沒有食物但有錢，那可以選擇不付出手上的錢而去借貸後用借到的錢去抵付食物。但這是不允許的，只有當手上食物加上手上的錢都支付後，仍不足以支付應給的食物量時，此時才能借貸。還有借太多次後，建議最好想辦法有地方法官卡可以使用，若沒有自己最好想辦法購買或建造，否則到遊戲後期恐怕會很慘。

Q. 這遊戲必備的工具是什麼？

A.要嘛是有玩家有 2.0 以上的視力，不然請準備一付看得很清楚的眼鏡或是一個放大鏡。