

NAVEGADOR

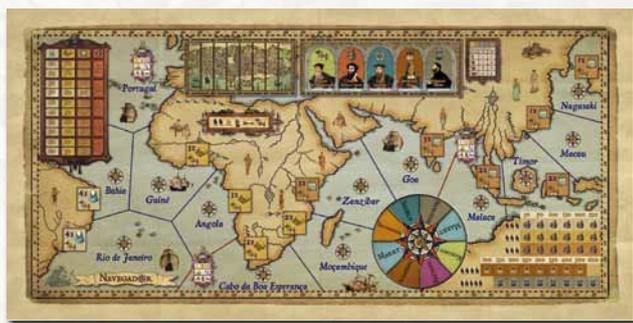


RULES

In the 15th century, the Portuguese Prince Henry the Navigator (Henrique o Navegador) summoned the best cartographers and navigators of his time and instructed them to explore the shores of the African coastline. They thereby won expertise in navigation and shipbuilding, heralding the Age of Exploration and enabling Portugal to later to find a direct trade route to India and China. In the height of its power Portugal controlled the sea trade from Brazil to Japan and attained overwhelming wealth with the trade monopoly on spices.

遊戲配件

1 塊遊戲版圖



5 塊玩家版圖



1 張大航海家卡



2 片雙重船隻損失標記



104 木製配件

-  **36 顆船** (每個玩家7顆, 分別有紅色、綠色、黃色、藍色、黑色, 1顆橘色的大航海家號)
-  **5 個工人** (紅色、綠色、黃色、藍色、黑色)
-  **5 個玩家標記** (紅色、綠色、黃色、藍色、黑色)
-  **12 塊圓木片** (藍綠色)
-  **10 座教堂** (灰色)
-  **10 間船塢** (啡色)
-  **23 間工廠** (6 個白色, 6 個黃色, 6 個啡色, 5 個橘色小屋)
-  **3 個市價指示物** (1 個白色, 1 個黃色, 1 個啡色)

33 塊殖民地版塊

-  **9 出產蔗糖-**
-  **11 出產黃金-**
-  **13 出產香料-**
的殖民地
-  上面的殖民地版塊是正面, 這是他的背面。

35 塊特權版塊

-  **1** 6 殖民地-
-  **1** 6 工廠-
-  **1** 6 探索-
-  **2** 6 船塢-
-  **2** 6 教堂-
-  **2/1** 5 國王-
特權

特權版塊一面顯示提供的勝利分數, 另一面顯示其代表的類別。(例如, 左面的圖案代表殖物地)

錢幣 (Cruzados)

(10, 50, 100及200元)



- 1 遊戲規則
- 1 快速介紹
- 1 歷史人物介紹

設置

遊戲設置的方式在「快速介紹」頁上 (下載: www.pd-verlag.de/navegador)。以下只是撮要:

1. 市場

從頂端向下數第4行, 以市價指示物方塊顯示蔗糖、黃金、香料的現價。

2. 玩家

每個玩家獲得2艘船隻, 將之放在葡萄牙 (Portugal) 海域上。將自己的工人放到里斯本 (Lisboa) 標示著「3」的空格上。將玩家標記放到輪盤的中間。每個玩家得到200元, 1個國王特權版塊, 5顆船作為儲備。每個玩家得到自己的玩家版圖, 並在上面放1間工廠 (橘色), 1間船塢 (啡色) 及1座教堂 (灰色)。

3. 殖民地

每個殖民地都有一疊隨機抽出的殖民地版塊。

4. 特權

每種特權都有一張特權版塊, 放到長廊上。

5. 危險海域

在長崎 (Nagasaki) 及/或澳門 (Macau) (2-3人遊戲適用), 分別放置一片雙重船隻損失標記。

6. 探索

每個海域 (除了葡萄牙 (Portugal)) , 都放置一片藍綠色的圓木片。

7. 建築

在遊戲版圖的右下角放置建築: 在首三行放置6間工廠, 分別是蔗糖、黃金、香料, 及在底二行從左到右放置餘下的船塢及教堂 (如果是3人或以上的遊戲, 最貴的欄位將留空)。

概要

玩家來自富有的貿易世家，參與建設葡萄牙殖民帝國。首要的任務是探索未知的海域。首個進入未知海域的玩家才配稱為探索者。雖然這會損失1艘船，但會以豐厚的財富作回報。玩家的其他方面的成就（殖民地、工廠、船塢、教堂）也會在遊戲結束時轉成勝利分數。殖民地在遊戲中舉足輕重，她們出產的資源能夠賣到市場。工廠可以作為另一種收入來源，玩家利用工廠加工市場買入的資源，從中取利。

玩家利用船塢造船，利用教堂招募工人。足夠的工人數量能使玩家繼續開拓新的殖民地及建造新建築。工人也可以用來換取特權。特權能增加玩家從5種類別得到的勝利分數。

在玩家版圖上，每個類別都有其基本的勝利分數。而遊戲中得到的特權將會從上而下，放置在該特權類別的欄裡。



左面的版圖顯示，玩家每有1個殖民地得1分、每有1間工廠得2分、每有1個探索得5分、每有1間船塢得7分、每有1座教堂得分3。此外，每1個工人、每1艘船、每有200元，都能轉化成1分。

遊戲結束：

當地圖上最後一個海域被探索，或最後一個建築被拿走，每名玩家便執行最後一輪，然後遊戲結束。得到最高勝利分數的玩家勝出遊戲。

金錢

銀行的金錢無限量供應。在極少情況下，如果銀行出現不夠金錢的情況，請使用「國王特權」作替代：玩家将他的「國王

特權」代表任一錢幣的10倍值。玩家将該值的錢幣交回銀行。「國王特權」可以當作是貨幣繳付銀行。

玩家不能跟其他玩家或銀行借貸。而玩家的金錢是公開資訊，請放在當眼處，讓其他玩家都能清楚看見。

選擇行動

玩家以順時針方向輪流執行回合。玩家以玩家標記在輪盤上選擇每回合的行動，並將之執行。

第一回合的行動由玩家免費任選。接下來的回合中，玩家標記會以順時針方向在輪盤上移動。當前行動的下三格的行動是免費的，可任選其一。如果想將玩家標記移動到這三格以外，每一額外空格須要玩家花費1艘船。這顆船可以從地圖上任何地方選取，並放回個人儲庫裡。

玩家必須移動玩家標記，不能停留。如果想重覆上回合的動作，玩家須要以5艘船作為代價，將玩家標記移前8格。

各玩家標記不會互相影響。



例子：

玩家標記在「航海 (Sailing)」，玩家可以免費從那裡移動到「招募工人 (Workers)」，「市場 (Market)」，及「殖民 (Colony)」。如果想移到「特權 (Privilege)」，玩家須要放棄1艘船，或放棄2艘船移到「造船 (Ships)」，如此類推。

開始遊戲

遊戲共在3個階段，並開始於階段I。探索過好望角 (Cabo da Boa Esperanca) 後，便進入階段II。於探索過馬六甲 (Malaca) 後就進入階段III。遊戲版圖上的紅色邊界（不同於正常的藍色邊界）會幫助你分辨不同階段的邊界。詳情請見第7頁。

當決定好起始玩家後，最後玩家（座在起始玩家右方的玩家）得到「大航海家卡」。擁有這張卡的玩家可以在遊戲過程中任何時候使用，使用後該玩家可立即執行一次額外的「航行」動作，並在結束行動後將卡傳給右邊的玩家，以此類推。



首輪遊戲不准使用大航海家卡。詳情請見第7頁。

可供玩家選擇的輪盤行動

輪盤共有八格，包含七個不同的行動（「市場」佔有兩格）：

範例

招募工人

玩家所擁有的每座教堂，可以以每名工人50元的代價招募之。若要招募額外的工人（超過教堂數量），在階段I每名須支付100元、階段II每名須支付200元；階段III每名須支付300元。新的工人數必須反映在里斯本（Lisboa）標記上，金錢則繳給銀行。玩家必需有最少有2名工人，及不多於9名工人。

如果玩家已經有9名工人，則他不能得到更多實在的工人。但他的教堂可以每個50元的價錢招募虛擬工人，然後立即以每個100元的價錢賣給銀行。惟玩家必須先付錢、再拿錢，而不能直接從銀行拿50元的淨利。

招募工人

玩家所擁有的每座教堂，可以以每名工人50元的代價招募之。因此招募2個工人需要繳100元給銀行，然後將里斯本的標記向右移2格。如果在階段II的玩家需要招募3個工人，得要付300元（ $2 \times 50 + 200$ ）。



多於9個工人

玩家已有8個工人及3座教堂，他以150元代價來招募3個工人（1個工人50元 + 2個虛擬工人共100元）。將里斯本的標記移到第9格，而2個虛擬工人令他從銀行得到200元。

造船

和招募工人的規則一樣，玩家所擁有的每間船塢，可以每艘船50元的代價建造之。若要建造額外的船舶，在階段I每艘須支付100元、階段II每艘須支付200元；階段III每艘須支付300元。所有新船一開始都放在葡萄牙海域。

如果玩家已經有7艘船，則他不能得到更多實在的船。但他的船塢可以每艘50元的價錢繼續建造船舶，然後立即以每艘100元的價錢賣給銀行。惟玩家必須先付錢、再拿錢，而不能直接從銀行拿50元的淨利。

造船

已有3間船塢的玩家想造4艘船。由於遊戲在階段I，他須付250元（ $3 \times 50 + 100$ ）給銀行，然後才能將4艘新船放在葡萄牙海域。



航海

玩家可以任意移動所有船隻，使其航向任一新的海域。

在階段I，玩家只可以航入相鄰的一個海域（即藍色或紅色）。在階段II則一次可航入最多兩個海域。階段III則每回可一次航入最多三個海域。

不同玩家的船隊可共存在同一片海域，而且不會互相影響。

探索：

未經探索的海域（以圓木片標記）不容單一艘船隻進入，須至少2艘或以上的船隻並行才能進入才該海域去探索，而且其中1艘船會消失於水域中作為探索的代價；並且最少要有1艘的船留在新水域上，不論她是否可以繼續航行。



當玩家進行探索時

- 從探索之海域中拿1艘船放回自己的倉庫，作為費用。
- 拿取「探索指示物」放到自己的遊戲版上。
- 揭露相對應的殖民地版塊，並且，
- 從銀行獲得殖民地版塊上標示最低的金額，作為獎賞。

航海



在一階段II的遊戲，紅色玩家有3艘船在葡萄牙 (Portugal) 及1艘船在幾內亞 (Guiné)。從幾內亞的船駛到好望角 (Cabo da Boa Esperança) 便要停止，因為階段II限制所有船舶一次只可航入最多兩個海域。2艘從葡萄牙的船開到安哥拉 (Angola)，1艘從葡萄牙的船開到巴伊亞 (Bahia)。

可供玩家選擇的輪盤行動

新揭露的殖民地版塊須面朝向上，在該海域上向所有玩家展示。
每回合最多只能探索1片新海域。
由於探索危險海域（長崎或澳門）時會損失2艘船，因此玩家至少要3艘船並行才可以探索該海域。

探索



紅色玩家將幾內亞及里約熱內盧(Rio de Janeiro)的船駛到至今還未被探索的安哥拉海域。他因此失去1艘船，得到「探索指示物」放到自己的遊戲版上，並揭露安哥拉的殖民地版塊。

由於安哥拉的殖民地版塊所標示的最低的金額是70元，所以銀行給他70元作為獎賞。



殖民

玩家可能得到一個或多個新殖民地。他可以繳付殖民地版塊上標示的價錢予銀行，然後拿取該版塊。

每個新殖民地都要求玩家：

- 有1艘或以上的船停泊在殖民地海域
- 有2個或以上工人在里斯本

開拓殖民地並不會消耗玩家的船隻或工人，但每艘船及每個工人在同一回合中只能開拓一片殖民地。例如，玩家欲在同一海域中建立2個殖民地，則他須要有最少2艘船停泊在該殖民地海域，及在里斯本擁有4個工人。

殖民地費用：

- 蔗糖（白色）：40 至 120元
- 黃金（黃色）：50 至 150元
- 香料（棕色）：60 至 180元

如果條件合適，玩家越早開拓殖民地，則可以花較少的費用得到相同的資源版塊。因為同種類的殖民地除了價錢外，並無不同。

建立殖民地

紅色玩家有6個工人，2艘在巴伊亞的船，1艘在幾內亞的船。他只能建立2個殖民地，一個位於幾內亞(80元)，另一個位於巴伊亞(100元)。他給了180銀行，取得這2個殖民地版塊。



如果他有2艘船在幾內亞，只要有足夠金錢，就可以建立3個殖民地。他不能在里約熱內盧建立殖民地，因他沒有船在那裡。如果他只有3個工人，他只能建立1個殖民地，因為每個新殖民地都需要2個工人。

建築

玩家可以建造新的工廠、船塢或教堂。每間建築都有自己的費用，並臚列於遊戲版圖右下方。玩家向銀行支付當前建築的費用，並將建築放在自己的遊戲板上。此外：

- 每間新工廠，需要3名工人
- 每間新船塢，需要4名工人
- 每座新教堂，需要5名工人

玩家的工人數量，必須能滿足所有新建築的需求。

然而，蓋新建築並不會消耗工人，所以里斯本的工人數量不變。

建造建築

玩家有7名工人，可建建築顯示如右。他可以選擇建造1個金工廠及1個船塢，並為止支付220元(70+150)給銀行。他也可以選擇建造2個金工廠，或1個金工廠及1個香料工廠，兩者也



只需要170元就可。但他只有7個工人，他無法建造2間船塢(4+4=8人)。如果他想建造1座教堂(5人)，他就無法同時建造第2個建築(7-5=2人，餘下2人無法建造任何建築)。

市場

玩家可以將殖民地的資源銷售出去，或從市場上買資源回來用工廠加工。殖民地及工廠被不會因此而被消耗掉，所以數量不會有改變。

銷售殖民地的資源

每塊殖民地版塊皆為1單位的資源，可向市場銷售。玩家可以將整批資源銷售出去，獲得當前市價的金錢。然後，按賣出的資源數量將市價指示物相應地往下調整，直到底價為止。即使到了底價，玩家仍然可以繼續傾銷資源，惟價格不會再跌。

以工廠加工資源

每間工廠可加工1單位的資源。白色工廠加工蔗糖、黃色工廠加工黃金、棕色工廠加工香料。起始的橘色工廠則可加工任1單位的資源。所有被加工的資源均來自市場，因此玩家不必擁有能產出與欲加工資源相同的殖民地。

每加工1單位資源，可相對應地獲得金錢。所得金錢標示在市價指示物右邊的紅色格上。例如，現時香料的市價是60元，則以每間香料工廠加工香料能令玩家得到40元。當玩家得到所有收入後，按加工資源數量將市價指示物相應地往上調整，直到頂價為止。到了頂價，玩家仍然可以繼續加工資源，惟價格不會再漲。



銷售與加工

銷售與加工每種資源是分開的程序。玩家可以先銷售一種資源，再加工另一種資源，反之亦可。但玩家不可在同一輪同時銷售及加工同一種資源。玩家也可以透過銷售或加工部份資源去影響市價，為將來行動建立基礎。

特權

遊戲版圖上方有5位傳奇歷史人物，他們可以提供額外的金錢或勝利分數。

玩家從里斯本花費1個工人，以選擇1位尚未被使用的傳奇人物。特權對玩家的殖民地、工廠、探索、船塢與教堂的擁有權作出獎勵。

每回合只能拿1個特權版塊。特權版塊放到玩家遊戲板上相對應地最高位置，而位置會隨著日漸增多的特權版塊而下降。將被新特權版塊覆蓋的空格位置其上之金幣，乘以和特權相應的玩家建築（殖民地、工廠、探索、船塢與教堂）或指示物，即為玩家立即可從銀行獲得之金錢。

玩家整場遊戲裡的同一種特權版塊不能拿超過3個。如果玩家只有2個工人，也不能拿特權版塊，因為里斯本必須隨時保持至少2個工人在內。

銷售殖民地的資源

玩家擁有3個出產黃金的殖民地。他將黃金以每單位50元的價格賣到市場上（雖然你在右圖看不到當前價格，但價格是每兩個一組，每組加10的）。他因而從銀行得到150元（3x50），接著將市價指示物下移到「30」的頂格。如果玩家想從5個產黃金的殖民地出售黃金，便會得到250元，而市價指示物會下移到「30」的底處並停留在此不再下跌。下個玩家只能以每單位30元的價錢出售黃金。



一個完整的市場動作



玩家擁有如圖所示的3個殖民地，4間工廠。資源市價也標示在右圖。他出售2單位黃金得到80元（40+40），出售1單位香料得到70元。黃金與香料已無法在本輪加工。所以他的金工廠無法使用，而他的橘色工廠則只可以加工蔗糖。他決定加工3個單位的蔗糖，得到90元（3x30）。所以銀行本輪總共給他240元（80+70+90）。新的市價現顯示在右下方圖上。相對地，玩家可以選擇透過2間金工廠加工共2單位黃金從而得到100元，而不將黃金出售到市場獲利。他也加工2單位蔗糖得到60元，加工1單位香料得到70元。本輪他總共得到230元（100+60+70）。雖然這個選擇比上個選擇少賺10元，但他可以在將來以一個較好的價錢出售黃金。



得到特權

長廊依然供應所有種類的特權。玩家用1個工人作代價，從中拿取1項教堂特權版塊。由於玩家已經擁有相同種類的特權，所以他將新的特權放在第2高，寫著「40」的空格上。由於他擁有2座教堂，教堂特權讓他從銀行得到80元（2x40）的獎勵。如果他選擇探索特權，他則會得到100元（5x20）的獎勵。如果他選擇船塢特權，他則會得到50元的獎勵。第1欄顯示在計算殖民地特權時，每有一個殖民地得30元獎勵。第2欄顯示在計算工廠特權時，每有一間工廠得20元獎勵。



遊戲階段

遊戲開始於階段I。探索過好望角（Cabo da Boa Esperança）後，便進入階段II。於探索過馬六甲（Malaca）後就進入階段III。

遊戲版圖上的紅色邊界（不同於正常的藍色邊界）會幫助你分辨不同階段的邊界。此外，版圖上的小圖案也顯示當前階段。右圖顯示屬於階段II的小圖案。圖案表示所有船舶一次可航入最多兩個海域，而額外的工人及船舶每個要價200元。



在階段III所有船舶一次可航入最多三個海域，而額外的工人及船舶每個要價300元。

新的階段在探索關鍵海域後的下個回合才生效，因此同一回合的航行距離依然跟隨舊階段不變。

在新階段開始時，依照遊戲版圖說明，按玩家人數多寡補充特權指示物。



補充特權指示物

在5人遊戲中，有玩家船舶首次越過第一條紅色邊界，因此遊戲進入階段II。遊戲版圖上的圖表顯示在5人遊戲（見左方圖例中的最1後行）進行到階段II時，所有特權補充至2塊。



以下特權將被加到長廊上：



大航海家

「大航海家卡」容許擁有者執行其在輪盤的行程，先執一次額外的「航行」。使用此卡後，請將此卡交給右手面的玩家。這個額外的「航行」動作同樣需要遵循正常「航行」動作規則。這張卡可以用來探索未經探索的海域。一旦結合正常的輪盤上的「航行」動作，玩家可以在同一回合中得到2個探索指示物。如果大航海家卡引致新的遊戲階段，則之後的輪盤動作將遵循新階段的限制。



如果大航海家卡的擁有者在其玩家標記繞過輪盤一圈後還未使用卡，則他的大航海家卡使用權過期。橘色的大航海家號在輪盤上標記著擁有大航海家卡的玩家在得到大航海家卡時，他玩家標記的位置。換句話說，如果玩家標記再次和大航海家號相遇，表示玩家已經繞過輪盤一圈，但未有使用大航海家卡。此時請將大航海家卡交給右手面的玩家。然後重置大航海家號到大航海家卡的新擁有者的玩家標記所在輪盤格上。

下圖表示，黃色玩家要在他的輪盤行動前使用大航海家卡，不然他對該卡的使用權將會過期。



變體規則

在這個變體規則中，國王特權必須在遊戲過程中獲得，而不是一早賦予給玩家。將與玩家數量一致的國王特權版塊放在遊戲版圖上葡萄牙殖民帝國首都——果阿（Goa）的位置旁。當玩家執行「特權」行動時，如果他有船在果阿，他便可以選擇領取自己的國王特權。領取自己的國王特權並不需要使用工人，但領取如常放到玩家版圖上的適當的特權空格上及領取獎金。整個遊戲中，玩家要麼不領取國王特權，要麼只領取自己的國王特權。

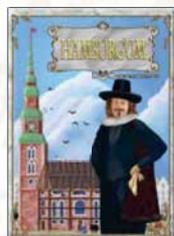
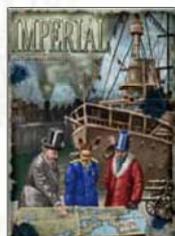
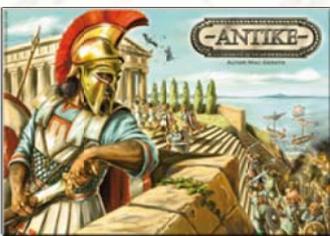
遊戲的設計起緣及過程

2009年1月，我在參加完葡萄牙的LeiriaCon後，決定設計一個關於葡萄牙黃金時代的遊戲。經過數次在Hamburg的遊戲測試及Berlin的Brettspielbären的幫助後，我終於能在2010年的LeiriaCon展示了遊戲原型，並且得到不錯的反應。從此以後，許多不知疲倦的測試者對這個仍然需要做出調整和改變的遊戲原型作出了貢獻。僅舉幾例，我特別感謝Stephan Borowski、Jens Külpmann、Ann-Christin Dähnke、Lars Brüggling、Rüdiger Kuntze、Holger Gentemann、Michael Lopez，以及Rieckhof cultural center的玩家。在葡萄牙，Paulo Soledade和他的朋友幫忙測試遊戲，在美國則是Mark Bigney。沒有Mark的幫忙，Navegador的英文版本就不可能誕生。

此外，Herner Spielwahnnsinn、Hamburger Spieletage、castle Stahleck的Heidelberger Spielevont，及Pete in Jork的game nights都對遊戲提供了極大的幫助。同時，由於我決定參與平面設計，這令我渡過了許多個辛勞的晚上。可是，如果沒有Marina Fahrenbach的專業幫助和好想法，這些晚上將會是徒勞無功的。作為測試者，編輯和出版商的Peter Doersam也一如既往地努力工作。對於我的妻子Kathia和我們四歲的Johann來說，這是一段艱難的時光，但是兩人都支持我，並對我的工作給予肯定。

Mac Gerdtz

PD-GAMES 出版的策略遊戲：



更多資訊請看：
www.pd-verlag.com

遊戲結束

以下任何一個條件達成時，遊戲即將結束：

- 當長崎（Nagasaki）海域被探索時，或
- 某一種建築被買完時

當以上任一條件成立後，每位玩家（包括達成遊戲結束條件之

玩家）順序完成一個回合（視為最終回合）後，遊戲即告結束。如果玩家是因為利用「大航海家卡」探索長崎而觸發遊戲結束，他可以繼續如常完成他的「大航海家卡」行動及回合，然後每位玩家（包括他自己）順序完成一個回合後，才結束遊戲。

計分

每位玩家利用放在輪盤上的玩家標記，在遊戲版圖的計分條上記錄自己的最終的勝利分數。如果玩家的勝利分數超越100，將1艘玩家的船放在計分條上作記錄。擁有最高勝利分數的玩家勝出遊戲。平手時，則擁有「大航海家卡」的玩家勝出遊戲。如果平手玩家沒有「大航海家卡」，那將會得到「大航海家卡」的平手玩家勝出遊。

勝利分數：

每1個在里斯本的工人，及每有200元，及每1艘在遊戲版圖的船，都算1分。

然後計算玩家版圖上的分數。將每欄的數字加總（預印在版上的數字也計算在內），乘以該欄對應的建築或指示物數量。

以下圖為例，每個殖民地得4分（1+1+1+1），每間工廠得2分（2），每個探索得5分（4+1），每間船塢得7分（3+2+2），每座教堂得5分（3+2）。

在計算最終得分之前，每位玩家將他的「國王特權」放在各自遊戲版圖上的空白位，這不會會得到金錢獎勵。



如果將「國王特權」放在船塢或教堂欄上，那麼每個船塢或教堂得2分。

如果將之放在其餘三欄之一，那麼每個對應的建築及指示物得1分。



計分

玩家擁有3艘在海上的船及5個在里斯本的工人。他的最終得分是：



	計算	得分
船	遊戲版圖	3
工人	里斯本	5
金錢	每200元	2
殖民地	1分 x 4個	4
工廠	5分 x 7間	35
探索	7分 x 5個	35
船塢	3分 x 1間	3
教堂	5分 x 2座	10
總共		97

容易遺忘的事情

市場

- 所有被加工的資源均來自市場，因此玩家不必擁有能產出與欲加工資源相同的殖民地。
- 每種資源只能從殖民地出售到市場、或被工廠加工。

航海

- 船可以航向任何方向，甚至返回葡萄牙（Portugal）。
- 當探索新海域時，最少一艘船要留在新海域（可以想象成要為葡萄牙製作地圖）。
- 玩家執行「航海」行動時，只可以探索一個新海域。但是，玩家可利用大航海家卡多執行一次「航海」行動，從而達到一個回合探索多一個新海域的目的。

大航海家

- 大航海家卡只能在玩家標記重遇航海家號前使用。
- 如果玩家因使用大航海家卡，將船航行到長崎（Nagasaki）而觸發遊戲結束。他可以繼續完成大航海家卡的行動及如常執行他的回合。然後所有玩家（包括觸發遊戲結束的玩家）順序執行一個回合，遊戲才告結束。

輪盤

- 當玩家移動玩家標記到新的空間時，他可以選擇不執行其代表動作。例如，玩家可以將玩家標記移動到「特權（Privilege）」空格，但不領取任何特權。

階段

- 在新遊戲階段開始時，請補充特權至遊戲版圖上所示的數目（每個遊戲人數都不同）。換句話說，如果特權數目是3而現在只有1個特權，請加入2個新的特權版塊，令到特權總數等於3。

工人與船

- 招募工人或造船時，如果玩家將擁有超過9個工人或7艘船，則每個額外的工人或船須要以每個50元的價錢招募/製造，並隨即以每個100元的價錢賣給銀行。惟玩家必須先付錢、再拿錢，而不能直接從銀行拿50元的淨利。

繁體中文翻譯：studenttwok
（改編自PTT網友Doric翻譯的版本）
繁體中文排版：studenttwok

中文翻譯v1.0