

◆ 文明和谐共存 ◆

TERRA CONCORDIA

完整中文手册

(包含游戏全部卡牌的图鉴)

版本 1.3.0 · 更新于 2026/08/10

© 2026 NCB Games — New Cards and Boards

1. 游戏概览

《Terra Concordia》是一款策略型欧式（eurogame）独立游戏，支持1至4名玩家（40至120分钟，取决于游戏模式）。玩家各自选择一个文明，每个文明都拥有一项专属优势。每局游戏都会展示一张随机地图，其中每种地形都是一个六角格，随着探索逐渐揭示；来自不同牌库（不同类别：科技、建筑、探索、交易、项目、影响、特殊工人、传承、事件、公共目标和秘密目标）的卡牌会在每一轮被揭示或抽取。玩家们相互竞争：探索并控制地形、建造、通过放置工人采集资源、研究科技、影响某个地点（以夺取 VP 并控制该六角格），并修复自然以保持较高的可持续度（以合作方式进行）。

要获胜，玩家必须通过游戏行动和打出卡牌来获取胜利点。游戏结束时获得最多胜利点的玩家获胜，但要产生赢家，全球可持续度绝不能降到 0，否则所有玩家一同失败。如果某个文明的可持续度降到 0，该玩家输掉本局。

胜利点（VP）的获取途径包括：打出建筑、科技、奇观、探索、影响等各类卡牌，完成公共目标和秘密目标卡的条件，探索六角格，游戏结束时累积的资源，保持高可持续度，以及已打出卡牌的加成与效果。

2. 游戏模式与对局变体

单人模式（1名人类玩家对抗最多3个 **Automa** 对手 - AI）

也可以在同一台 PC 或笔记本电脑上由最多4名人类玩家游玩，或由一名玩家操控2到4个文明，甚至可以由2名人类玩家在同一台电脑上对抗2个 **Automa** 对手。

多人模式（2至4名人类玩家，通过 **Steam P2P** 或局域网联机）

也可以由2名人类玩家 + 1或2个 **Automa** 玩家，或3名人类玩家 + 1个 **Automa** 玩家，通过互联网或本地进行游戏。

在单人或多人游戏模式中，对局都可以使用以下变体进行。

在对局设置中选择变体（单人或多人模式均可）：

- **快速（6轮）** — 适合短对局。只能建造3座奇观，公共目标为2个而非3个，每名玩家1个秘密目标。预计时长40至60分钟。推荐用于以简单难度对抗 **Automa**，或只有2名玩家的对局。
- **标准（9轮）** — 推荐用于多人对局以及有超过1个对手的单人对局。最多可建造5座奇观，3个公共目标，每名玩家1个秘密目标。预计时长50至80分钟。也推荐用于以中等难度对抗1或2个 **Automa** 玩家。
- **史诗（12轮）** — 最多可建造8座奇观，4个公共目标，每名玩家2个秘密目标。在第2、4、6、8轮会揭示2张事件卡（正面或负面），可能有利于或妨碍玩家。推荐用于在游戏结束时获取更多 VP，但更具挑战性。也推荐用于以困难难度对抗 **Automa**、对抗3个 **Automa** 对手或4名玩家的对局。70至120分钟。
- **新手（8轮）** — 没有负面事件卡。最多可建造4座奇观，2个公共目标，每名玩家2个秘密目标。预计时长45至70分钟。推荐用于2名玩家以及对抗 **Automa**（AI）。
- **外交（8轮，2至4名人类玩家）** — 推荐由4名人类玩家游玩。玩家之间可以结成同盟，在各轮中获得金币。最多可建造4座奇观，3个公共目标，每名玩家1个秘密目标。预计时长50至80分钟。不能对抗 **Automa**（AI）。双边同盟系统：一名玩家提议，另一名接受或拒绝。每名玩家同一时间只能有1个生效的同盟。同盟建立时，双方玩家立即获得+3金币。同盟持续2轮，之后到期，可以重新缔结或不再缔结。游戏中提供"🤝 外交"按钮用于结盟。

单人剧本模式（无对手，游玩10个场景 — 每个场景有多个不同目标）

只有一名人类玩家，在随机地图的场景中完成多个目标。你选择一个场景。每个场景都有复合目标 — 必须完成全部目标才能赢得对局；只要有任何目标未完成，玩家即告失败。这10个场景是：

- 第一帝国（★，6轮，使用 Solaris 文明）— 目标：拥有4座建筑（含奇观）+ 已研究6项科技 + 打出至少7张非建筑、非奇观、非研究类的卡牌。场景难度：非常简单。
- 第二帝国（★★，6轮，使用 Mariteia 文明）— 目标：拥有5座建筑（含奇观）+ 已研究9项科技 + 8名工人 + 至少执行过3次影响行动。场景难度：简单。
- 森林守护者（★★，6轮，使用 Verdantis 文明）— 目标：建造植物园 + 控制3个森林六角格/地形 + 建造1座奇观 + 研究8项科技 + 游戏结束时文明可持续度达到7或以上。场景难度：简单。
- 传奇商人（★★★，9轮，使用 Aurifera 文明）— 目标：建造市场 + 研究14项科技 + 执行6次交易行动、将任意资源兑换成  金币 + 建造3座奇观。场景难度：中等。
- 点数征服者（★★★★，9轮，使用 Solaris 文明）— 目标：游戏结束时至少拥有230胜利点 + 7座建筑 + 12项研究 + 打出至少12张非建筑、非奇观、非研究类的卡牌。场景难度：中等。
- 孤独舰队司令（★★★★，9轮，使用 Mariteia 文明）— 建造港口或造船厂 + 研究15项科技 + 控制4个海洋或岛屿六角格/地形 + 建造2座奇观。场景难度：中等。
- 环球探险家（★★★★★，9轮，使用 Mariteia 文明）— 探索地图上的所有六角格 + 研究11项科技 + 8座建筑（含奇观）+ 打出至少7张探索卡。场景难度：困难。
- 远见建筑师（★★★★★，12轮，使用 Solaris 文明）— 拥有9座建筑（含奇观），其中工坊为必建 + 研究20项科技 + 建造2座奇观。场景难度：困难。
- 睿智研究者（★★★★★，12轮，使用 Aurifera 文明）— 研究21项科技，其中至少3项为4级，并拥有6座建筑（含奇观）+ 3座奇观 + 打出至少15张非建筑、非奇观、非研究类的卡牌。场景难度：困难。
- 最后的庇护所（★★★★★，12轮，使用 Verdantis 文明）— 拥有9座建筑（含奇观），其中神庙为必建 + 研究22项科技 + 建造3座奇观 + 对局结束时全球和文明可持续度均保持在9及以上 + 获得至少320胜利点。场景难度：非常困难。

3. 文明（初始资源及其独特能力）

选择文明

每名玩家在对局设置中选择一个文明（每个文明有各自的颜色）。

如果对抗 **Automa**（AI），人类玩家也要为 **Automa** 选择文明。

✴ Solaris

颜色：红色

初始资源：1 木材、3 石材、4 金币、1 铁、1 水、1 食物、2 声望、3 影响力

风格：起始拥有较多石材、金币、影响力和声望。

独特能力：建筑师 — 建筑和奇观的费用减少2个随机资源。

⚓ Mariteia

颜色：蓝色

初始资源：3 木材、1 石材、3 金币、3 水、1 食物、1 文物、1 声望、2 影响力

风格：起始拥有较多木材和水，以及1个文物。

独特能力：海洋之主 — 探索海洋和岛屿无需消耗工人（这里也叫领航员）；探索海洋或岛屿六角格可额外揭示+1个六角格。

🌿 Verdantis

颜色：绿色

初始资源：3 木材、1 石材、2 金币、2 水、4 食物、1 声望、2 影响力

风格：起始拥有较多食物和木材。

独特能力：森林守护者 — 修复行动额外获得+1文明可持续度和+1 VP（即修复行动共获得+1全球可持续度、+2文明可持续度和立即+2 VP）。

🏛 Aurifera

颜色：黄色

初始资源：1 木材、1 石材、6 金币、1 铁、1 水、1 食物、1 能源、1 声望、2 影响力

风格：起始拥有较多金币和多样化的资源。

独特能力：商人 — 每次交易行动+1金币，每轮+1次交易行动（2次而非1次）。兑换比率为1单位任意非金币资源换2金币（其他文明为3换1）。

4. 地图上的六角格/地形类型（生产、采集、可建建筑）

森林

生产/采集：木材 ×2。可建建筑：锯木厂、植物园、实验室、天文台、瞭望塔、传播塔、发电厂。

山脉

生产/采集：石材 ×2、铁 ×1。可建建筑：实验室、天文台、瞭望塔、传播塔、发电厂、矿场，以及奇观大渡槽、水晶塔和空中花园。

湖泊

生产/采集：水 ×3。可建建筑：水库和奇观大渡槽。

田野

生产/采集：食物 ×2。可建建筑：谷仓、农场、传播塔。

遗迹

生产/采集：文物 ×1、金币 ×1、影响力 ×1。允许建造：神庙、斗兽场、所有奇观（世界尽头的灯塔除外）。

火山

生产/采集：能源 ×2、石材 ×1。可建建筑：矿场、发电厂、传播塔和奇观水晶塔。

海洋

生产/采集：金币 ×2。多重生产需要建造造船厂。可建建筑：港口、造船厂和奇观世界尽头灯塔。

岛屿

生产/采集：木材 ×1、食物 ×1、金币 ×1、影响力 ×1。允许建造：神庙、要塞、天文台、实验室、瞭望塔、谷仓，以及奇观空中花园、和谐神庙和世界尽头的灯塔。

起始

生产/采集：玩家的起始六角格 — 木材 ×1、食物 ×1。可建建筑：学院、图书馆、竞技场、要塞、植物园、实验室、市场、工坊、神庙、瞭望塔、传播塔，以及所有奇观（世界尽头灯塔除外）。

5. 资源类型（用途、采集与使用方式）

木材

部分建筑和研究所需，也用于维持可持续度（通过修复行动，与水资源一起消耗）。在森林、岛屿或起始地形采集。若木材 = 0，资源匮乏会影响文明可持续度。

石材

部分建筑、奇观和研究费用所需。在山脉或火山地形采集。

金币

游戏货币 — 用于交易、作为打出卡牌的费用、用于研究、招募工人或建造。在遗迹地形、岛屿和海洋采集。每轮第一个跳过的玩家获得+1金币。金币余额可能变为负数（例如，缴纳税款时出现“债务”）；这不会影响文明的可持续发展，但会阻止玩家支付费用，直到余额恢复为正数。

铁

部分科技、建筑和奇观的费用所需。在山脉地形采集。

水

维持可持续度的关键（通过修复行动，与木材资源一起消耗）。部分水利建筑和研究所需。在湖泊地形采集。若水 = 0，资源匮乏会影响文明可持续度。

能源

部分建筑、奇观和研究费用所需。在火山地形采集。

食物

执行航行行动以及部分卡牌、建筑、研究费用所需。可持续度较高时可通过集体加成获得食物。在田野地形采集。若食物 = 0，资源匮乏会影响文明可持续度。

文物

最稀有的资源。在遗迹地形采集。研究某些专属科技、建造某些奇观以及打出某些卡牌（作为费用）所需。

声望

游戏结束时的平局判定标准之一。由建筑产生（地图上每座建筑在生产阶段产生+1声望）。文明可持续度数值 ≥ 7 时也可作为加成获得。用作某些奇观、科技和其他卡牌的费用。

影响力

用作执行外交行动（同盟）和影响行动的费用。完成某些游戏结束目标以及部分卡牌的费用所需。在遗迹地形和岛屿采集。

玩家拥有的资源显示在玩家面板中，位于游戏画面左侧边栏。玩家可以点击面板查看除资源之外更详细的信息（已研究的科技、地图上的建筑、已打出的卡牌、手牌、秘密目标、所控制的六角格/地形）。

6. 游戏卡牌（牌库组成、抽取与揭示卡牌）

卡牌（共**142**张不同卡牌，不含重复的科技卡）

共有**12**个卡牌牌库：

- 20张建筑卡
- 24张科技卡（每个类别有4张1级卡、4张2级卡、4张3级卡、4张4级卡，分为6个类别：农业、工程、航海、科学、能源和文化）— 它们构成研究科技树（玩家可随时在游戏中查看研究科技树）。
- 15张项目卡
- 10张探索卡
- 8张交易卡
- 8张影响卡
- 6张特殊工人卡
- 6张传承卡
- 15张事件卡
- 10张公共目标卡
- 12张秘密目标卡

每种卡牌各自组成单独的牌库（在对局开始的初始准备中洗混），随后同样在初始准备中，将**5**个牌库合并组成一个**43**张的混合牌库（包含交易、影响、特殊工人、项目和传承卡）。

在初始准备中，每名玩家从秘密目标牌库抽取**1**或**2**张卡（**1**或**2**取决于所玩的变体），并向所有玩家揭示**2**、**3**或**4**张公共目标卡（**2**、**3**或**4**取决于所玩的变体）。揭示**2**张奇观卡供建造，每建成一座奇观就再揭示一张新的奇观卡，依此类推。同样在初始准备中，**6**张**1**级科技卡（每个类别各一张）对每名玩家开放研究行动。其余科技卡（**2**至**4**级）随着前一级卡牌被打出/研究而解锁。

每一轮的规划阶段，玩家从该混合牌库抽取**2**张卡，并从建筑牌库抽取**1**张卡。

在行动阶段，每一轮中玩家执行第一次探索行动时，从探索卡牌库抽取一张卡（该轮其余的探索行动不再抽卡）。

一轮中抽取的卡牌构成玩家的"手牌"。在玩家跳过之前，手牌最多可有**9**张；跳过时必须弃牌，使手牌最多保留**5**张。除了规划阶段抽取的卡牌外，依据先前打出卡牌的效果（允许玩家多抽卡），在该阶段还可能抽取更多卡牌（相关卡牌效果详见游戏卡牌图鉴）。

“每一轮开始时，市场上存在时间最长的两项技术将被淘汰，并由技术牌组中的新技术取而代之，从而保持市场的不断更新。”

为便于查询和参考，游戏的全部卡牌收录在本文件末尾的卡牌图鉴中（手册之后）。

7. 初始准备（第一轮开始之前）

- 全球可持续度标记从数值6开始。
- 每个文明的可持续度标记（每名玩家）从数值6开始。
- 每名玩家开局有5名可用工人（游戏中最多可拥有8名）。
- 每名玩家以所选文明的初始资源开局（Automa AI 除外，其初始资源根据人类玩家选择的难度等级而定）。
- 揭示一张随机地图，每名玩家在地图上从一个起始六角格/地形开始。
- 分别洗混11个卡牌牌库：建筑卡、奇观、事件、探索、项目、交易、影响、工人、传承、公共目标和秘密目标。
- 24张科技卡按6个类别分开（每个类别4张卡）。
- 6张1级科技卡对每名玩家开放研究行动。其余科技卡（2至4级）随着前一级卡牌被打出/研究而解锁。
- 将5个牌库合并并再次洗混，组成一个43张的混合牌库（项目 + 交易 + 影响 + 工人 + 传承卡，一起洗混）。
- 每名玩家获得一或两张秘密目标卡（取决于所选的变体）。
- 揭示2、3或4张公共目标卡（取决于所选的变体）。
- 揭示2张奇观卡（每打出/建成一座奇观，就再揭示一张）。
- 第1轮由先手玩家开始。

8. 全球与各文明的可持续度条

全球可持续度计量条会根据其数值升降，数值范围0至10，由所有玩家共享，位于游戏画面上方，规则如下：

- 若行动阶段结束时数值 ≥ 5 ，所有玩家在生产阶段获得+1食物。
- 若行动阶段结束时数值 ≥ 7 ，所有玩家在生产阶段获得+1声望。
- 若该轮结束时数值为0，发生全球生态崩溃：所有玩家失败，对局立即结束。

每个文明（即每名玩家）的可持续度计量条会根据其数值升降，数值范围0至10，位于文明/玩家面板中（每名玩家的面板位于画面左侧边栏），规则如下：

- 若任何玩家的个人可持续度降到0，发生文明崩溃：操控该文明的玩家输掉对局。
- 若任何玩家在对局中的任意时刻木材为0、或水为0、或食物为0，失去1点文明可持续度。

要在对局中将全球和文明可持续度提高1点，玩家必须执行修复行动，支付木材和水的费用（若使用 **Verdantis** 文明，文明可持续度提高2点）。某些已打出的卡牌、建筑、奇观和科技可以提高全球或文明可持续度。而该轮揭示的负面事件卡会使全球可持续度下降，从一轮进入下一轮也会使全球可持续度下降1点（人类活动造成的自然损耗）。

拥有木材和水资源是保持高可持续度的关键，文明可持续度高会让玩家在游戏结束时获得更多胜利点。

9. 对局流程 — 每轮的4个阶段

阶段1 — 规划与发牌 (🗺)

规划阶段在每轮开始时按以下顺序进行：

- 每名玩家抽取1张建筑卡（来自建筑牌库）+ 2张混合牌库的卡（项目 + 交易 + 影响 + 特殊工人 + 传承卡一起洗混，探索卡除外——探索卡通过探索行动分发）。从第二轮起，依据先前轮次打出卡牌的效果，玩家可能抽取/揭示更多卡牌。
- 自动揭示一张事件卡（正面或负面），其即时效果立即作用于所有玩家。若使用新手变体，事件卡从游戏中移除。若使用史诗变体，第2、4、6、8轮揭示2张事件卡而非1张（可能是正面或负面事件）。
- 被动收入：从第二轮起，每名玩家获得先前轮次打出卡牌的每轮加成（源自"下一轮开始时获得某物"的卡牌效果 — 相关卡牌详见卡牌图鉴）。
- 已耗尽（被消耗）的工人恢复为"空闲"（重新可用），供下一个行动阶段使用。

卡牌牌库的循环利用：

- 建筑卡牌库：每轮开始时检查所有建筑卡是否已被抽完。若条件成立，则按以下方式组成新牌库：将先前轮次玩家在行动阶段跳过时弃掉的建筑卡重新洗混。如果该轮没有弃掉的建筑卡可组成新牌库，则玩家在当前轮不抽建筑卡。重要：被玩家打出/建成的建筑卡不返回牌库，而是由玩家"保留"至游戏结束。
- 同样的规则适用于混合牌库（项目 + 交易 + 影响 + 特殊工人 + 传承卡）。
- 探索卡牌库：每轮开始时检查所有探索卡是否已被抽完。若条件成立，则按以下方式组成新牌库：将先前轮次玩家在行动阶段跳过时弃掉的探索卡，加上玩家已打出的探索卡。这意味着某名玩家打出过的探索卡可能在后续轮次重新回到其手中，使同一张卡可以被同一名玩家多次打出。

阶段2 — 主要行动与自由行动 (⚔)

这是行动阶段。按回合顺序，每名玩家在自己的回合每次执行一个行动，直到所有人都跳过。当所有玩家都跳过后，进入生产阶段。

- 采集、建造、探索、修复和影响行动各消耗1名工人（研究、航行、交易、招募、打出手牌或外交行动除外 — 外交仅在外交变体中可用）。
- 每次行动后，回合自动轮到下一名玩家。
- 玩家可以随时跳过，无论是否已在行动中消耗全部工人，即使还有不消耗工人的行动可用，或仍可执行打出更多卡牌的自由行动。第一个跳过的玩家立即获得+1金币作为奖励。
- 当所有玩家都跳过后，行动阶段结束。

阶段3 — 生产 (⚙)

在此阶段，当所有人在行动阶段跳过后，所有放置了工人的六角格/地形按以下顺序生产资源：

- 每个由玩家控制、且通过采集或航行行动放置了工人的六角格/地形，生产其地形对应的资源。
- **每座位于玩家控制的六边形格子上的建筑：获得 +1 威望（拥有 3 座建筑的格子获得 +3 威望）。**
- 全球加成：若全球可持续度条数值 $\geq 5 \rightarrow$ 所有人获得+1食物；若数值 $\geq 7 \rightarrow$ 所有人获得+1声望。
- 文明加成：若文明可持续度数值 $\geq 7 \rightarrow$ 操控该文明的玩家获得+1声望。
- 卡牌加成：已打出/研究/建造等卡牌的生产加成（源自"在本轮生产阶段获得一定数量资源"的卡牌效果——相关卡牌详见卡牌图鉴）。

阶段4 — 维护与检查 (🔍)

维护与检查阶段在每轮结束时按以下顺序进行：

- **每位玩家如果木材、水或食物资源为 0：则文明可持续发展值降低 1 点。**
- 税收：玩家为其控制的六角格上每3座建筑支付1金币。金币资源可以为负（小于零）。
- 全球可持续度减少1点（自然损耗）。
- 文明可持续度检查：若任何玩家的文明可持续度降到0，该玩家输掉对局。
- 游戏结束检查：若已到达最后一轮的结尾，或发生了全球生态崩溃（全球可持续度降到0），则条件成立。
- 若发生全球生态崩溃，所有玩家失败（不再计算和累加最终 VP），游戏立即结束。
- 若游戏结束条件成立（到达最后一轮的结尾），计算并累加各玩家的最终 VP 以决出胜者。
- 若游戏结束条件不成立，轮数标记前进1，下一轮从规划阶段开始。该轮的先手玩家标记转给行动阶段第一个跳过的玩家。

阶段之间的前进按钮按以下方式工作：

前进按钮位于游戏画面右上角，在对局中用于从一个阶段进入下一个阶段。

必须由当前行动的玩家点击前进按钮（按钮只对当前行动的玩家启用）。

行动阶段最后一个跳过的玩家将获得点击权，点击前进进入生产阶段。同一玩家再点击前进进入维护阶段。

维护阶段结束时，先手玩家标记转给行动阶段第一个跳过的玩家。该玩家应点击前进进入规划阶段，然后再次点击前进进入行动阶段（他将是该轮第一个执行行动的玩家）。

10. 主要行动与自由行动

采集

费用：1名空闲/可用工人

将一名工人放置到一个已揭示、无主、且与你已控制的六角格相邻的六角格/地形上，或放置到你已控制的六角格上。立即获得该地形生产的资源（生产阶段还会再次获得）。你获得该六角格的控制权（如果之前无人控制，即无主），该工人耗尽（被消耗）。工人放置后，六角格内会显示一个工人图案。

探索

费用：1名空闲/可用工人

揭示一个与你已控制六角格相邻的六角格/地形，并自动控制它，但不像采集行动那样放置工人（生产阶段只有放置了工人的六角格才生产资源）。每轮第一次探索时获得1张探索卡。若探索的地形是遗迹：立即获得+1 VP奖励。某些卡牌或奇观打出时的效果会揭示地图上更多的六角格，但这些六角格不由打出卡牌的人控制（保持无主，直到有人对其执行采集、航行或影响行动）。游戏结束时，每个已探索/已控制的六角格价值1 VP。此行动对于在对局结束时比对手控制更多六角格非常重要。

建造

费用：1名空闲/可用工人 + 卡牌的资源费用 + 1金币（打出卡牌）

建造时，将建筑或奇观卡打在一个你选择且已控制的六角格/地形上（建筑必须与地形类型兼容，例如矿场建在山脉、锯木厂建在森林、神庙建在起始六角格或遗迹、港口或造船厂建在海洋、水库建在湖泊、农场建在田野等——详见地形类型说明和建筑卡上可建内容与位置）。每轮最多使用2次建造行动。每个六角格在对局中最多允许4座建筑（含奇观），每名玩家在对局中总共最多允许9座建筑（含奇观）。打出建造的卡牌时，你立即获得其VP及其效果。建成后，六角格内会显示建筑图案；若六角格上有多座建筑，还会显示该六角格的建筑数量。

研究

费用：只需卡牌的资源费用，不消耗工人

打出一张可供研究的科技卡以获得科技。游戏开始时，6张1级科技卡（每个研究类别各一张：农业、工程、航海、科学、能源和文化）开放研究行动。其余科技卡（2至4级）随着前一级卡牌被打出/研究而解锁。4级卡为专属（★），只能被1名玩家获得。每名玩家每轮最多使用2次研究行动。打出研究的卡牌时，你立即获得其VP及其效果。

交易

费用：不消耗工人

每名玩家每轮只能使用一次此行动，例外是使用 **Aurífera** 文明时每轮可执行两次交易行动。

一次行动中最多可进行**3**笔资源兑换。兑换：**3**单位任意非金币资源换**1**金币。非金币资源之间的兑换 = **1:1** 比率。若使用 **Aurífera** 文明，兑换比率为**1**单位任意非金币资源换**2**金币。当你需要金币，或需要用富余资源换取稀缺资源时，此行动非常重要。

影响

费用：1点影响力 + 1名空闲/可用工人

每名玩家每轮只能使用一次此行动。**玩家可以控制**地图上任意一个六边形，但该六边形不能是其他玩家的起始六边形，不能有已建造的奇观、多个建筑或已分配工人。该六角格归执行影响的玩家所有。此外，每个六角格每轮只能被影响一次（无论哪名玩家）。若其他玩家本轮已影响了该六角格，你必须另选一个，但本轮无法被影响的六角格在后续轮次会重新开放，可再次被影响。六角格被影响后，格内会显示一个带星形的影响圆盘。此行动对于从对手处"夺取"六角格并在游戏结束时确保更多 **VP** 非常重要，因为六角格内的 **VP** 将归"夺格"并取得控制权的玩家所有。

修复

费用：1木材 + 1水 + 1名空闲/可用工人

每名玩家每轮只能使用一次此行动。此行动带来**+1**全球可持续度、**+1**文明可持续度和立即**+1**胜利点（**VP**）。当个人或全球可持续度较低时应优先使用此行动，以免玩家们因生态崩溃而失败，同时为执行者确保更多胜利点。若使用 **Verdantis** 文明，则带来**+1**全球可持续度、**+2**文明可持续度和立即**+2**胜利点（**VP**）。

招募

费用：2金币

雇用/招募**+1**名工人。该工人立即在玩家面板中可用。每名玩家每局最多招募**3**名工人，上限为**8**名工人（每名玩家开局已有**5**名可用工人）。同一轮只能招募**1**名工人。招募工人可以让玩家在一轮中执行更多需要工人的行动。

航行

费用：1食物，不消耗工人

此行动要求已有一名工人放置在海洋、湖泊或岛屿上，并且存在一个相邻的已揭示的海洋、湖泊或岛屿类型六角格供航行。每轮只能使用**2**次。

将工人移动到相邻的已揭示的海洋、湖泊或岛屿六角格。新六角格（若无主）归该玩家控制。工人不会被消耗，因为它先前已被放置；工人（这里叫领航员）只是移动。执行此行动可获得+2金币；当你需要金币、并且有一个无主六角格与你已控制的六角格相邻时，此行动非常重要。在地图上，放置在海洋或湖泊上的工人显示为船只图案。

▶▶ 跳过与弃手牌

费用：无。

结束该玩家在行动阶段的回合。第一个跳过的玩家获得+1金币。所有人都跳过后，行动阶段结束。第一个跳过的玩家开始下一轮。玩家可以在自己回合的任何时候跳过，即使仍有可用的行动或工人。跳过时，若玩家手牌超过5张，必须选择弃牌直到手中剩5张，作为该轮结束时的手牌（例如：手牌有8张，须弃3张）。

自由行动：打出手牌

费用：每张卡1金币，另加卡牌本身的资源费用；不消耗工人，建筑卡除外 — 每张建筑卡打出需1名工人。

每名玩家每轮最多从手中打出2张卡（建筑、科技和奇观卡不计入该上限）。打牌是自由行动，不会结束玩家的回合；同一回合内仍可执行另一个主要行动（例如先打牌再执行采集行动，或反之）。打出手牌很重要，因为打出的卡牌带来即时 VP，其效果还能带来收益（如立即获得资源、在该轮生产阶段、下一轮开始时获得资源，或游戏结束时获得胜利点）。科技卡和奇观卡不会留在玩家手中：科技卡进入科技面板，奇观卡进入奇观面板。

外交自由行动（仅在外交变体中可用）

费用：1点影响力；不消耗工人

外交行动 — 推荐由4名人类玩家游玩。玩家之间结成同盟，可以在各轮中相互获得金币（合作）。一名玩家提议结盟，另一名接受或拒绝。每名玩家同一时间只能有1个生效的同盟。同盟建立时，双方玩家立即获得+3金币。同盟持续2轮，之后到期，可以重新缔结或不再缔结。" 外交"按钮在游戏中可用于结盟。

行动按钮位于游戏画面下方，并排排列。还可以使用这些按钮查看科技树、本局的公共和秘密目标、玩家手牌，以及外交按钮（仅在外交变体模式中启用）。

按钮启用时表示该轮可以执行该行动；按钮禁用时表示该行动不可执行（使用次数已耗尽）。

11. 对局中的限制与规则

每名玩家在对局中的限制与规则

- 最多9座建筑（含奇观）。
- 最多8名工人（5名初始 + 最多招募3名）。
- 手牌最多9张（跳过后弃牌，该轮结束时最多保留5张）。
- 最多建造3座奇观（史诗变体除外，可建4座）。
- 每个六角格/地形最多4座建筑（含奇观）。
- 科技：4级科技卡为专属（只有一名玩家可以研究/打出）。
- 累积资源没有上限，任何资源都不能低于0，但金币可以为负。
- 若任何玩家的木材为0、或水为0、或食物为0，在对局中的任意时刻立即失去1点文明可持续度。

每轮的限制与规则

- 影响行动：每名玩家每轮1次。每个六角格每轮只能被影响1次（无论哪名玩家）：其他玩家不能在同一轮影响同一个六角格。但是，已被影响的六边形在后续回合中可以再次被影响，前提是该六边形上不能有奇观、未分配工人或多个建筑。
- 修复行动：每名玩家每轮1次。
- 交易行动：每名玩家每轮1次（Aurifera 文明为2次）。
- 建造行动：每名玩家每轮2次。
- 研究行动：每名玩家每轮2次。
- 招募行动：每名玩家每轮1次
- 航行行动：每名玩家每轮2次
- 从手中打出的卡牌（探索、交易、影响、项目、工人、传承卡）：每轮限2张。（建筑、奇观和科技卡不计入此上限 — 因为它们使用建造和研究行动。）

打出手牌 — 自由行动

打出一张非建筑、非奇观、非科技的手牌是自由行动 — 不消耗玩家的回合（你可以先打牌再执行主要行动，或先执行主要行动再打牌）。打出费用：卡牌本身的资源费用。建筑、奇观和科技分别通过建造和研究行动打出，正常消耗回合。某些已打出卡牌的效果可能构成规则的例外（详见卡牌图鉴中的卡牌效果说明）。

交易 — 兑换比率

兑换：3单位任意非金币资源 = 1金币。非金币资源之间的兑换为1:1。在一次交易行动中，最多可连续进行3笔兑换；3笔兑换一起确认 — 在确认之前可以从队列中移除某笔兑换。

负面事件 — 免疫

建造了要塞或奇观列国长城的玩家对负面事件免疫。正面事件仍然作用于所有玩家。

12. 最终计分

对局结束时（最后一轮结束），每名玩家将累加以下所有类别的胜利点（VP）。胜利点总数最高的玩家获胜。

下面展示游戏结束画面中 VP 的计算与显示方式，按玩家分列，并显示胜者：

计分类别

游戏中的 VP：

-  探索 — 每个已探索/已控制的六角格/地形1 VP。
-  游戏过程中获得的 VP 在对局中不断累积：探索遗迹地形、修复行动、打出卡牌的 VP（每张卡给出特定数量的 VP）以及卡牌效果的即时 VP（如有）。打出卡牌的 VP 包括：
-  建筑 — 每张已建造/打出的建筑卡的 VP。
-  科技 — 每张已研究/打出的科技卡的 VP。
-  奇观 — 每张已建造/打出的奇观卡的 VP。
- 其余已打出卡牌的 VP（探索、项目、交易、影响、工人、传承）。

游戏结束时的 VP：

-  影响力 — 每累积2点影响力得1 VP。
-  公共目标卡 — 按名次获得 VP（第1/第2/第3名）。
-  秘密目标卡 — 条件达成则获得该目标的 VP。
-  文明可持续度（而非全球） — 按最终等级的加成：数值≥5 → +2 VP，数值≥8 → +5 VP，数值≥10 → +8 VP。
-  资源 — 累积的声望 + 每累积3金币得1 VP。
-  游戏结束加成 — 若卡牌的条件效果达成，则在游戏结束时获得卡牌加成分（要了解获得多少 VP，需查阅已打出卡牌的游戏结束效果；每张卡给出特定数量的 VP — 相关卡牌详见卡牌图鉴）。

平局判定

若总分打平，按以下顺序由拥有更多者胜出：

- (1) 个人可持续度
- (2) 已建造的奇观数
- (3) 累积的影响力
- (4) 已研究的科技总数。

13. 重要信息与提示

1. 当提到六角格或地形或六角格/地形时，两者是同一回事：地形就是游戏地图上的一个六角格。
 2. 所谓控制一个六角格，指该六角格已属于该玩家：或因它被该玩家探索过（执行探索行动时，六角格即被玩家控制），或因放置了工人采集资源（玩家可以在无主六角格上采集资源，该六角格随即被玩家控制）。航行行动同理（此时工人以船只图案表示，从一个六角格移动到相邻的、原属该玩家或无主的六角格），影响行动亦然（玩家从其他玩家处"夺取"六角格，或影响一个无主六角格）。
 3. 因打出卡牌（建筑、奇观或其他卡牌）效果而在地图上被揭示的六角格最初无主。玩家必须执行采集行动、向该六角格执行航行行动或执行影响行动才能控制这些六角格。
 4. 所谓已放置的工人，指工人通过采集行动放置在六角格上，或者海洋和湖泊六角格可以通过航行行动放置工人（船只）（工人移动到的六角格即为"已放置"）。工人被放置后即被"消耗"并耗尽，本轮不能再使用，航行行动除外——它可将工人从一个（已放置的）六角格移动到另一个。
 5. 建造和影响行动不会把工人"放置"到放上建筑或影响圆盘的六角格上，只会"消耗"该工人，使其耗尽。
 6. "空闲或可用"的工人指本轮仍可通过尚可执行的需工人行动来使用的工人。
 7. 不要混淆"从六角格采集资源"与"生产阶段生产的资源"。通过采集行动（行动阶段），资源立即被采集（例如工人被放到森林六角格并采集了2木材）。而在生产阶段（不是行动阶段），只有放置了工人的六角格才会再次收取资源（例如行动阶段被放到森林六角格并采集了2木材的工人，在生产阶段会再次收取2木材）。
 8. 当说卡牌被"打出"、"建造"或"研究"时，指该建造或研究的卡牌被打出，或（对于非建筑、非奇观、非科技卡）只是被打出；也就是说，立即获得所打卡牌的 VP 及其即时效果。
 9. 某些卡牌效果并非立即发生，而是在游戏进行中或仅在游戏结束时，根据效果条件是否正在达成或已经/未曾达成而生效。
 10. 不要混淆"全球可持续度"与"文明可持续度"。全球可持续度由所有玩家共享，文明可持续度则是操控所选文明的每名玩家的个人数值。在游戏各阶段中，无论通过修复行动还是卡牌效果获得或失去可持续度，都会明确说明是哪种可持续度。
-

14. Automa (AI) 的行为

AI (Automa) 的行为

AI 每轮遵循固定的行动序列（确定性脚本，不做再生性行动），例外是当它有足够资源建造奇观时。每个回合有一个主行动；若不可行，AI 在其回合尝试替代行动，最后才跳过。若在跳过前 AI 还能执行打牌的自由行动，它会尽量多打牌。

AI 使用的行动（不一定按此顺序）

- 采集, 探索, 研究, 修复, 影响, 建造, 招募, 航行, 交易（当金币或某种资源匮乏、且可以将其他资源换成金币时，AI 会执行此行动, 打出手牌, 跳过（总是在该轮脚本的最后一个回合）。

自动后备行动

若脚本行动不可行（例如：没有资源研究/建造；没有影响力执行影响；没有木材+水执行修复；金币不足以招募），AI 不会自动跳过。它尝试探索；若也失败，则尝试采集（在任意相邻六角格）。只有当没有任何行动可执行（包括自由行动）时才跳过。

Automa 的节奏

AI 的每一轮有6至12个回合（取决于游戏模式和所选变体）。

AI 难度与初始资源（对局前选择）

难度级别只会调整胜利点数 (VP) 和初始资源：

-  新手 — AI 使用文明的初始资源开始游戏。
-  简单 — AI 使用文明的初始资源，每增加 1 点资源即可获得额外奖励。
-  普通 — AI 使用文明的初始资源，每增加 2 点资源即可获得额外奖励。
-  困难 — AI 使用文明的初始资源，每增加 3 点资源即可获得额外奖励。
-  神级 — AI 使用文明的初始资源，每增加 4 点资源即可获得额外奖励。

根据不同变体和难度级别，初始胜利点数如下：

变体	新手	简单	普通	困难	神性
快速	0	10	25	40	65
新手/外交	0	15	35	55	85
标准	0	15	40	65	95
史诗	0	20	50	80	120

在后续回合中，AI 会保留其在计划阶段结束后所拥有的资源（与人类玩家一样——不会重置回合）。

◆ 文明和谐共存 ◆

TERRA CONCORDIA

游戏全部卡牌图鉴

版本 1.3.0 · 更新于 2026/08/10

© 2026 NCB Games — New Cards and Boards

本图鉴列出《Terra Concordia》游戏使用的全部142张卡牌，按类型分组，包含名称、打出费用、卡牌描述和游戏中的效果。VP 表示卡牌被打出、建造或研究时的胜利点。

如需完整的视觉参考（每张卡牌的插画、费用、VP、描述和效果），请查阅游戏内的卡牌图鉴（参考指南）。

◆ 奇观（8张卡牌）

MAR-01 · Terra Concordia 大竞技场 （打出时获得12 VP）

费用：金币 ×8 · 木材 ×6 · 石材 ×6，建造在遗迹地形和起始六角格。

效果：下一轮开始时+4声望，游戏结束时每个由该玩家获得第1名的公共目标+3 VP。

含义：颂扬文明伟业的宏伟竞技场。

MAR-02 · 大渡槽 （打出时获得11 VP）

费用：金币 ×7 · 水 ×6 · 石材 ×4，建造在遗迹、山脉、湖泊地形和起始六角格。

效果：下一轮开始时+4水，立即+3全球可持续度。

含义：供养整个地区的水利工程。

MAR-03 · 水晶塔 （打出时获得12 VP）

费用：金币 ×8 · 能源 ×5 · 石材 ×5，建造在遗迹、山脉、火山地形和起始六角格。

效果：下一轮开始时+4能源，游戏结束时每项你研究的4级科技+2 VP。

含义：以洁净方式捕获并放大能量的建筑。

MAR-04 · 空中花园 （打出时获得10 VP）

费用：金币 ×7 · 食物 ×7 · 水 ×5，建造在遗迹、山脉、岛屿地形和起始六角格。

效果：下一轮开始时+3食物和+2声望，立即+4全球可持续度。

含义：象征与自然和谐相处的高架花园。

MAR-05 · 世界尽头灯塔 （打出时获得11 VP）

费用：金币 ×8 · 木材 ×6 · 石材 ×6 · 铁 ×2，建造在岛屿或海洋地形。

效果：揭示半径3个六角格内的地图，下一轮开始时+2文物，游戏结束时每个你控制的海洋和岛屿六角格+1 VP。

含义：照亮未知海域并揭示整张地图的雄伟建筑。

MAR-06 · 和谐神庙 （打出时获得13 VP）

费用：金币 ×9 · 声望 ×6 · 影响力 ×6，建造在遗迹、岛屿地形和起始六角格。

效果：立即+5全球可持续度，游戏结束时若文明可持续度 ≥ 7 则+4 VP。

含义：象征人类与自然平衡的圣所。

MAR-07 · 大图书馆 （打出时获得10 VP）

费用：金币 ×7 · 声望 ×6 · 文物 ×4，建造在遗迹地形和起始六角格。

效果：游戏结束时每张已研究的科技卡+1 VP。

含义：整个文明知识的至高宝库。

MAR-08 · 列国长城 （打出时获得9 VP）

费用：金币 ×6 · 石材 ×8 · 铁 ×6，建造在遗迹地形和起始六角格。

效果：免疫负面事件卡的效果，游戏结束时本局每发生一个负面事件+2 VP。

含义：守护整个国家的防御工事。

✂ 建筑（20张卡牌）

CON-01 · 锯木厂 （打出时获得2 VP）

费用：木材 ×3 · 石材 ×2，建造在森林地形。

效果：本轮生产阶段在所建六角格+5木材。

含义：更高效地将树木加工成木材。

CON-02 · 矿场 （打出时获得2 VP）

费用：木材 ×2 · 铁 ×2 · 金币 ×2，建造在山脉或火山地形。

效果：本轮生产阶段在所建六角格+2石材和+5铁。

含义：从山脉深处开采矿石。

CON-03 · 谷仓 （打出时获得2 VP）

费用：木材 ×3 · 石材 ×2，建造在田野或岛屿地形。

效果：本轮生产阶段在所建六角格+4食物。

含义：储存收成并减少变质损失。

CON-04 · 港口 （打出时获得3 VP）

费用：木材 ×3 · 石材 ×3，建造在海洋六角格。

效果：从海洋采集+1金币（接下来的3次采集行动中，从海洋采集+3金币而非+2金币）

含义：海上贸易与探索的中心。

CON-05 · 市场 🏪 （打出时获得2 VP）

费用：木材 ×2 · 金币 ×3，建造在起始六角格。

效果：完成/确认接下来的2次交易行动时+1金币。

含义：便利资源交换的本地商贸枢纽。

CON-06 · 工坊 🔨 （打出时获得2 VP）

费用：木材 ×3 · 铁 ×2，建造在起始六角格。

效果：本轮生产中相邻的山脉六角格（如有）+2铁。

含义：铁匠铺与木工坊一体。

CON-07 · 水库 💧 （打出时获得3 VP）

费用：石材 ×3 · 水 ×3，建造在湖泊六角格。

效果：本轮生产阶段在所建六角格+5水，立即+1文明可持续度。

含义：蓄积雨水的水坝。

CON-08 · 瞭望塔 👁️ （打出时获得2 VP）

费用：石材 ×3 · 木材 ×3，建造在森林、山脉、岛屿地形或起始六角格。

效果：揭示此建筑周围半径2以内的所有六角格。

含义：居高临下俯瞰周边领土。

CON-09 · 学院 🎓 （打出时获得4 VP）

费用：金币 ×4，建造在起始六角格。

效果：游戏结束时每项已研究的3级或4级科技+1 VP。

含义：高等研究与学术中心。

CON-10 · 神庙 🏛️ （打出时获得4 VP）

费用：石材 ×4 · 金币 ×2，建造在起始六角格、遗迹或岛屿地形。

效果：立即+2 VP，下一轮开始时+2影响力，立即+1文明可持续度。

含义：凝聚并激励社群的神圣场所。

CON-11 · 发电厂 ⚡ （打出时获得3 VP）

费用：铁 ×3 · 能源 ×2 · 金币 ×2，建造在森林、山脉或火山地形。

效果：本轮生产阶段在所建六角格+5能源。

含义：将原始资源转化为可用能源的发电装置。

CON-12 · 图书馆 📖 （打出时获得3 VP）

费用：木材 ×3 · 金币 ×2，建造在起始六角格。

效果：游戏结束时每张已打出的项目卡+2 VP；下一轮规划阶段额外随机抽取1张任意类型的卡（来自混合牌库，规划阶段正常抽取之外）。

含义：保存并传播累积的知识。

CON-13 · 造船厂 🚢 （打出时获得4 VP）

费用：木材 ×5 · 铁 ×2 · 水 ×2，建造在海洋六角格。

效果：每个已探索的岛屿立即+1文物；下次探索行动若探索的六角格是海洋，则额外揭示2个六角格。

含义：建造远航船只。

CON-14 · 竞技场 🏟️ （打出时获得5 VP）

费用：石材 ×5 · 金币 ×4，建造在起始六角格或遗迹地形。

效果：下一轮开始时+3声望，游戏结束时若累积影响力超过10则+2 VP。

含义：提升文明声望的演出竞技场。

CON-15 · 示范农场 🌻 （打出时获得3 VP）

费用：木材 ×3 · 水 ×3 · 食物 ×2，建造在田野地形。

效果：本轮生产阶段在所建六角格+5食物，立即+2文明可持续度。

含义：高产的可持续农业。

CON-16 · 实验室 🧪 （打出时获得3 VP）

费用：金币 ×3 · 文物 ×2 · 能源 ×2，建造在起始六角格、森林、山脉或岛屿地形

效果：研究4级科技卡的费用减少1个随机资源，游戏结束时每项已研究的4级科技+1 VP。

含义：进行实验与创新的受控环境。

CON-17 · 要塞 🏰 （打出时获得4 VP）

费用：石材 ×6 · 铁 ×4，建造在起始六角格或岛屿地形。

效果：直到游戏结束免疫负面事件卡的效果，游戏结束时+4 VP。

含义：抵御灾祸与事件的防御工事。

CON-18 · 植物园 🌳 （打出时获得4 VP）

费用：水 ×3 · 食物 ×2 · 金币 ×3 · 声望 ×2，建造在起始六角格或森林地形。

效果：立即+3全球可持续度，游戏结束时每个已控制的森林六角格+1 VP。

含义：保护物种并提升环保意识。

CON-19 · 传播塔  （打出时获得3 VP）

费用：铁 ×3 · 能源 ×3 · 金币 ×3，建造在起始六角格、森林、山脉、田野或火山地形。

效果：立即+4影响力。

含义：扩大文明的文化与政治影响范围。

CON-20 · 天文台  （打出时获得4 VP）

费用：石材 ×5 · 金币 ×3 · 声望 ×2，建造在森林、山脉或岛屿地形。

效果：接下来各轮开始时随机揭示一个六角格；下一轮执行第一次探索行动时额外抽取1张探索卡；游戏结束时地图上每个已探索的火山和岛屿六角格+1 VP。

含义：研究星辰并测绘未知疆域。

科技（24张卡牌）

TEC-01 · 灌溉  （打出时获得1 VP） - 农业类别 1级

费用：木材 ×2 · 水 ×2

效果：本轮生产阶段田野六角格+1食物。

含义：渠网提高邻近田野的收成。

TEC-02 · 轮作  （打出时获得2 VP） - 农业类别 2级

费用：金币 ×3 · 食物 ×2

效果：立即+2食物；本轮田野六角格无需放置工人即可生产。

含义：轮换作物防止土壤枯竭。

TEC-03 · 集约农业  （打出时获得4 VP） - 农业类别 3级

费用：金币 ×4 · 铁 ×2

效果：本轮生产阶段+3食物，立即使全球可持续度降低1。

含义：以环境代价换取高产。

TEC-04 · 农林复合 🌳 （打出时获得6 VP） - 农业类别 4级 （专属）

费用： 金币 ×5 · 水 ×3

效果： 立即+2食物，本轮生产阶段+2木材，立即+2全球可持续度。

含义： ★ 专属 — 森林与耕作的和谐带来可持续的富足。

TEC-05 · 基础机械 ⚙️ （打出时获得1 VP） - 工程类别 1级

费用： 木材 ×2 · 石材 ×2

效果： 本轮获得一次额外建造行动（当前轮可建造3次而非2次）。

含义： 滑轮与杠杆加快施工。

TEC-06 · 冶金术 ⚒️ （打出时获得2 VP） - 工程类别 2级

费用： 铁 ×3 · 能源 ×2

效果： 本轮生产阶段+2铁；

含义： 先进的冶炼更高效地加工矿石。

TEC-07 · 水利工程 💧 （打出时获得4 VP） - 工程类别 3级

费用： 石材 ×3 · 水 ×2 · 金币 ×2

效果： 本轮生产阶段从湖泊+2水。

含义： 水坝与渡槽驾驭水流。

TEC-08 · 纪念性建筑 🏛️ （打出时获得8 VP） - 工程类别 4级 （专属）

费用： 石材 ×5 · 铁 ×3 · 金币 ×4

效果： 游戏结束时每座你建造的建筑+2 VP，奇观费用减少2个任意随机资源。

含义： ★ 专属 — 对建造技艺的绝对掌握。

TEC-09 · 近海航行 🚢 （打出时获得1 VP） - 航海类别 1级

费用： 木材 ×3 · 水 ×2

效果： 本轮在海洋和岛屿六角格执行探索行动不消耗工人。

含义： 浅底船只抵达临近岛屿。

TEC-10 · 制图学 🗺️ （打出时获得2 VP） - 航海类别 2级

费用： 金币 ×3 · 文物 ×2

效果： 执行下一次探索行动时，揭示2个额外六角格而非1个。

含义： 精准的地图扩大远征范围。

TEC-11 · 天文学  （打出时获得4 VP） - 航海类别 3级

费用：金币 ×4 · 能源 ×2

效果：每轮开始时随机揭示1个六角格，游戏结束时每个已探索的海洋六角格+1 VP。

含义：星辰引导舰队穿越未知海洋。

TEC-12 · 贸易航路  （打出时获得6 VP） - 航海类别 4级 （专属）

费用：金币 ×6 · 声望 ×4

效果：接下来各轮中每完成一次交易行动+4金币。

含义：★ 专属 — 海上网络带来源源不断的财富。

TEC-13 · 炼金术  （打出时获得1 VP） - 科学类别 1级

费用：文物 ×2 · 金币 ×2

效果：执行下一次研究行动时，获得+2能源。

含义：物质转化的最初实验。

TEC-15 · 医学  （打出时获得2 VP） - 科学类别 2级

费用：水 ×3 · 食物 ×2 · 金币 ×2

效果：执行下一次研究行动时，获得+3食物。

含义：医学知识让工人保持健康与高效。

TEC-16 · 自然哲学  （打出时获得4 VP） - 科学类别 3级

费用：声望 ×3 · 金币 ×4

效果：游戏结束时若秘密目标达成则+5 VP。

含义：系统性的观察加速所有知识领域的发展。

TEC-14 · 实验物理  （打出时获得10 VP） - 科学类别 4级 （专属）

费用：文物 ×4 · 能源 ×4 · 金币 ×6

效果：立即+3 VP，所有3级或4级科技额外+1 VP，立即+3全球可持续度。

含义：★ 专属 — 发现自然的基本法则。

TEC-18 · 风车  （打出时获得1 VP） - 能源类别 1级

费用：木材 ×3 · 石材 ×2

效果：接下来各轮中每个已探索的田野六角格+1能源。

含义：风力化作磨坊与水泵的动力。

TEC-19 · 火山能源  （打出时获得2 VP） - 能源类别 2级

费用：铁 ×2 · 石材 ×3

效果：接下来各轮中每个已探索的火山六角格+1能源，立即-1文明可持续度。

含义：岩浆的热量为熔炉和原始发电机提供燃料。

TEC-21 · 太阳能发电  （打出时获得4 VP） - 能源类别 3级

费用：金币 ×3 · 铁 ×2 · 石材 ×2

效果：下一轮开始时+3能源，立即+1全球可持续度。

含义：太阳能板捕获阳光，转化为丰富的洁净能源。

TEC-17 · 能量水晶  （打出时获得10 VP） - 能源类别 4级 （专属）

费用：能源 ×5 · 文物 ×3 · 金币 ×6

效果：本轮生产阶段+4能源，立即+2全球可持续度。

含义：★ 专属 — 水晶储存并放大洁净能源。

TEC-22 · 口述传统  （打出时获得1 VP） - 文化类别 1级

费用：食物 ×2 · 声望 ×2

效果：下一轮开始时+2影响力和+1声望。

含义：代代相传的故事与歌谣守护着民族的身份认同。

TEC-23 · 文字  （打出时获得2 VP） - 文化类别 2级

费用：金币 ×3 · 声望 ×2

效果：下一轮开始时+1声望+3影响力。

含义：书写记录系统加快知识交流与外交。

TEC-24 · 公民哲学  （打出时获得4 VP） - 文化类别 3级

费用：声望 ×3 · 金币 ×3 · 影响力 ×2

效果：下一轮开始时+3影响力。

含义：关于美德与治理的学说提升公共言论与社会凝聚力。

TEC-20 · 文明学院  （打出时获得12 VP） - 文化类别 4级 （专属）

费用：声望 ×4 · 金币 ×6 · 影响力 ×3

效果：立即+3 VP，游戏结束时每有一名影响力比你少的玩家+2 VP，立即+2全球可持续度。

含义：★ 专属 — 设立学府，将文化传遍整个 Terra Concordia。

项目（15张卡牌）

PRO-01 · 大运河  （打出时获得5 VP）

费用： 石材 ×4 · 水 ×3 · 金币 ×3

效果： 下一轮开始时+5水，立即+2文明可持续度。

含义： 连接湖泊、重新分配水源的工程杰作。

PRO-02 · 皇家大道  （打出时获得4 VP）

费用： 石材 ×3 · 金币 ×3

效果： 立即+6金币。

含义： 加速交通与贸易的道路网络。

PRO-03 · 再造林计划  （打出时获得4 VP）

费用： 食物 ×3 · 水 ×3 · 金币 ×3

效果： 立即+2文明可持续度，下一轮开始时+2木材。

含义： 恢复被毁坏的森林并平衡生态系统。

PRO-04 · 火山远征  （打出时获得5 VP）

费用： 能源 ×3 · 铁 ×3 · 声望 ×2

效果： 立即+2文物和+5能源，揭示地图上所有火山六角格。

含义： 对火山的科学考察揭示远古秘密。

PRO-05 · 贸易网络  （打出时获得5 VP）

费用： 金币 ×5 · 声望 ×2

效果： 接下来各轮中每笔市场兑换+1金币。

含义： 文明之间有组织的交换体系。

PRO-06 · 和平条约  （打出时获得4 VP）

费用： 影响力 ×4 · 声望 ×3

效果： 立即+2 VP，+6影响力，且其他玩家打出文化抵制卡也无法封锁你的影响行动。

含义： 确保国家间合作的外交协定。

PRO-07 · 文化节 🎉 （打出时获得4 VP）

费用： 食物 ×4 · 声望 ×3 · 金币 ×2

效果： 立即+2影响力、+1声望、+1文明可持续度。

含义： 凝聚民众、强化文化认同的庆典。

PRO-08 · 考古研究 🏺 （打出时获得6 VP）

费用： 文物 ×3 · 金币 ×4 · 声望 ×3

效果： 立即+5文物，揭示所有遗迹六角格；在你执行的下一次探索行动中额外抽取1张探索卡。

含义： 研究曾居住在 *Terra Concordia* 的先前文明。

PRO-09 · 清洁能源计划 ⚡ （打出时获得7 VP）

费用： 能源 ×4 · 金币 ×6 · 声望 ×2

效果： 立即+2文明可持续度和+1全球可持续度，下一轮开始时+5能源。

含义： 文明向可再生能源的转型。

PRO-10 · 岛屿殖民地 🏝️ （打出时获得5 VP）

费用： 木材 ×4 · 水 ×2 · 金币 ×3

效果： 每个已控制的岛屿立即+1文物和+2食物，揭示地图上所有岛屿六角格。

含义： 在海洋岛屿上建立永久定居点。

PRO-11 · 军事同盟 ⚔️ （打出时获得4 VP）

费用： 铁 ×3 · 金币 ×3 · 影响力 ×2

效果： 立即+4声望。

含义： 防御盟约确保互相保护。

PRO-12 · 卫生运动 🏠 （打出时获得4 VP）

费用： 食物 ×3 · 水 ×3 · 金币 ×2

效果： +1名永久工人（若未达8名上限），立即+1文明可持续度。

含义： 改善工人的生活条件与生产力。

PRO-13 · 土地改革 🌾 （打出时获得5 VP）

费用： 食物 ×4 · 金币 ×3 · 影响力 ×2

效果： 下一轮开始时+4食物，游戏结束时每个你控制的田野六角格+1 VP。

含义： 重新分配土地并使粮食生产现代化。

PRO-14 · 外交使团 🏆 （打出时获得5 VP）

费用：声望 ×3 · 金币 ×4 · 影响力 ×3

效果：立即+4影响力，游戏结束时每有一名影响力比你少的玩家+2 VP。

含义：使节与敌对文明建立联系。

PRO-15 · 总体规划 🏗️ （打出时获得6 VP）

费用：石材 ×3 · 金币 ×5 · 声望 ×3

效果：游戏结束时每座你已建造的建筑+1 VP，下一轮允许进行1次不消耗工人的额外建造。

含义：使整座城市效率最大化的城市规划。

⚡ 事件（15张卡牌）

EVT-01 · 火山风暴 🌋 （负面）

效果：所有人失去2能源，-1全球可持续度。

含义：连锁喷发使能源生产陷入瘫痪。

EVT-02 · 丰沛降雨 ☁️ （正面）

效果：所有人获得+2水+2食物，+1全球可持续度。

含义：雨水滋润大地并充盈水库。

EVT-03 · 干旱 🏜️ （负面）

效果：所有人失去2水和2食物，-1全球可持续度。

含义：持续的旱情威胁收成与供给。

EVT-04 · 外国商人 🏪 （正面）

效果：所有人获得+2金币。

含义：商队带来珍稀货物与更低的价格。

EVT-05 · 瘟疫 ☠️ （负面）

效果：所有人失去2食物，-1文明可持续度。

含义：疾病蔓延，损害收成与劳动力。

EVT-06 · 黄金时代 🏰 (正面)

效果：所有人获得+2金币。

含义：普遍繁荣推动整个地区的贸易。

EVT-07 · 地震 🌍 (负面)

效果：所有人失去2石材和2木材，-1全球可持续度。

含义：震动摇撼建筑的根基。

EVT-08 · 工匠迁徙 🧑🔧 (正面)

效果：所有人获得+1金币+1声望。

含义：工匠大师们到来并提供服务。

EVT-09 · 市场崩溃 📉 (负面)

效果：所有人失去2金币。

含义：投机与短缺扰乱物价。

EVT-10 · 丰收节 🌾 (正面)

效果：所有人获得+3食物+1声望，+1全球可持续度。

含义：庆祝丰饶，凝聚社群精神。

EVT-11 · 边境冲突 ⚔️ (负面)

效果：所有人失去2影响力和1金币，-1全球可持续度，-1文明可持续度。

含义：领土争端阻碍扩张。

EVT-12 · 科学发现 💡 (正面)

效果：所有人获得2文物。

含义：知识的进步惠及整个文明。

EVT-13 · 严冬 ❄️ (负面)

效果：所有人失去2木材和2食物。

含义：严寒加剧取暖资源的消耗。

EVT-14 · 文化复兴 🎨 （正面）

效果：所有人获得+2声望+2影响力。
含义：艺术的繁荣提升所有人的文化水平。

EVT-15 · 能源危机 ⚡ （负面）

效果：所有人失去2能源，-1全球可持续度。
含义：能源短缺使工厂和先进科技陷入停滞。

🗺️ 探索（10张卡牌）

EXP-01 · 古代地图 🗺️ （打出时获得1 VP）

效果：立即随机揭示地图上2个六角格。
含义：记载先前文明航路的羊皮卷。

EXP-02 · 地磁水晶 💎 （打出时获得1 VP）

效果：立即+2能源。
含义：在遗迹中发现的、脉动着能量的稀有矿物。

EXP-03 · 远征日志 📖 （打出时获得1 VP）

效果：下一轮执行第一次探索行动时，额外抽取1张探索卡。
含义：先前探险者的记录揭示秘密。

EXP-04 · 圣物 🏺 （打出时获得2 VP）

效果：立即+1声望和+1影响力。
含义：失落文明的崇拜之物。

EXP-05 · 稀有药草 🌿 （打出时获得1 VP）

效果：立即+1名永久工人（若少于8名）。
含义：在遗迹中发现的具有疗愈功效的草药。

EXP-06 · 沉没宝藏 💰 （打出时获得2 VP）

效果：立即+2金币和+1文物。
含义：从海底打捞起的沉船宝箱。

EXP-07 · 先祖铭文 📜 （打出时获得2 VP）

效果： 立即+2文物。

含义： 古老的文字揭示失落的知识。

EXP-08 · 天然泉水 💧 （打出时获得1 VP）

效果： 立即+2水。

含义： 源源不断补给的纯净泉眼。

EXP-09 · 废弃矿井 ⚒️ （打出时获得2 VP）

效果： 立即+2铁+1石材。

含义： 仍有未开采矿脉的古老矿井。

EXP-10 · 科技文物 🚀 （打出时获得3 VP）

效果： 本轮免费研究1项1级或2级科技。

含义： 先前文明的装置使研究进步数十年。

💰 交易（8张卡牌）

COM-01 · 供应合同 📁 （打出时获得1 VP）

费用： 金币 ×2

效果： 立即+2木材+2石材。

含义： 与外部供应商的保障交付协议。

COM-02 · 有利汇率 🔄 （打出时获得1 VP）

费用： 金币 ×1

效果： 立即获得3金币（有利兑换）。

含义： 绝佳的汇率当场带来额外金币。

COM-03 · 贸易禁运 🚫 （打出时获得1 VP）

费用： 影响力 ×2

效果： 你选择的1名玩家本轮不能使用市场（执行交易行动）。

含义： 扰乱对手商业的外交封锁。

COM-04 · 垄断 （打出时获得2 VP）

费用：金币 ×2 · 声望 ×1

效果：下一轮开始时+4金币。

含义：对某种资源为期一轮的独占控制。

COM-05 · 文物拍卖 （打出时获得1 VP）

费用：文物 ×1

效果：立即+4金币。

含义：将珍稀藏品卖给出价最高者。

COM-06 · 战略伙伴 （打出时获得1 VP）

费用：金币 ×2 · 影响力 ×1

效果：立即+4金币。

含义：互利的临时商业同盟。

COM-07 · 丝绸之路 （打出时获得2 VP）

费用：声望 ×1 · 金币 ×2

效果：若已建造港口，下一轮开始时+4金币和+3声望。

含义：承载珍贵货物的远距离商路。

COM-08 · 市场投机 （打出时获得1 VP）

费用：金币 ×4

效果：立即获得6金币。

含义：回报有保障的市场投资。

🏛️ 影响（8张卡牌）

INF-01 · 鼓舞演说 （打出时获得1 VP）

费用：声望 ×1

效果：立即+2影响力；

含义：有力的演说提升声望并激励盟友。

INF-02 · 宣传 📰 （打出时获得1 VP）

费用：金币 ×2

效果：立即+2影响力；选择1名对手失去2影响力。

含义：虚假信息运动破坏对手的声誉。

INF-03 · 大使馆 🏛️ （打出时获得2 VP）

费用：金币 ×3 · 石材 ×2

效果：下一轮开始时+2影响力和+4金币。

含义：常设的外交机构。

INF-04 · 王室婚礼 💍 （打出时获得2 VP）

费用：声望 ×2 · 金币 ×3

效果：立即+3影响力，若对局结束时与其他玩家有同盟则+3 VP（仅在外交模式下）。

含义：王朝联姻巩固政治同盟。

INF-05 · 文化抵制 🚫 （打出时获得1 VP）

费用：影响力 ×2

效果：选择一名对手：他本轮不能执行影响行动。

含义：以文化压力瓦解对手的外交。

INF-06 · 贤者议会 🦉 （打出时获得1 VP）

费用：声望 ×1 · 金币 ×2

效果：下一个规划阶段从混合牌库额外抽取1张卡；你手中每有一张影响卡立即+2影响力。

含义：放大外交力量的思想家集会。

INF-07 · 荣耀纪念碑 🏛️ （打出时获得2 VP）

费用：石材 ×3 · 声望 ×2

效果：立即+2影响力+3声望。

含义：颂扬文明宏伟的建筑杰作。

INF-08 · 间谍网络 🕵️ （打出时获得1 VP）

费用：金币 ×2 · 影响力 ×1

效果：立即从你选择的一名对手手中随机偷取1张卡。

含义：潜伏的间谍窃取对手的秘密。

特殊工人（6张卡牌）

TRB-01 · 建筑大师  （打出时获得1 VP）

费用：金币 ×2 · 声望 ×1

效果：允许下一轮建造1座建筑（打出一张建筑卡）而不消耗工人。

含义：优化每项工程成本的专家。

TRB-02 · 旅行商人  （打出时获得1 VP）

费用：金币 ×2

效果：允许本轮执行2次交易行动（而非1次）。

含义：娴熟驾驭市场的资深商贩。

TRB-03 · 无畏探险家  （打出时获得1 VP）

费用：金币 ×2 · 食物 ×1

效果：下一次探索行动额外揭示+1个相邻六角格。

含义：开拓地平线之外疆域的冒险家。

TRB-04 · 研究科学家  （打出时获得1 VP）

费用：金币 ×3 · 文物 ×1

效果：本轮执行一次额外的研究行动。

含义：加速科技进步的杰出头脑。

TRB-05 · 干练外交官  （打出时获得1 VP）

费用：声望 ×2 · 金币 ×2

效果：立即+3影响力。

含义：把每次会面都变成同盟的谈判家。

TRB-06 · 水利工程师  （打出时获得1 VP）

费用：金币 ×3 · 水 ×2

效果：本轮生产阶段+4水。

含义：灌溉与水能系统的专家。

传承（6张卡牌）

LEG-01 · 法典 （打出时获得2 VP）

效果：游戏结束时+2 VP；游戏结束时每个你获得第一名的公共目标+1 VP。

含义：组织并保护社会的规范体系。

LEG-02 · 亚历山大图书馆 （打出时获得2 VP）

效果：游戏结束时+2 VP；游戏结束时每项已研究的3级或4级科技+1 VP。

含义：整个文明知识的宝库。

LEG-03 · 口述传统 （打出时获得2 VP）

效果：游戏结束时+2 VP；游戏结束时每名已招募的工人+1 VP。

含义：代代相传的故事守护先祖的智慧。

LEG-04 · 永恒盟约 （打出时获得2 VP）

效果：游戏结束时+2 VP；每个生效的外交同盟+3 VP（仅在外交变体中）。

含义：跨越世代、塑造未来的和平协定。

LEG-05 · 贸易航线 （打出时获得2 VP）

效果：游戏结束时+1 VP；游戏结束时每个已探索的海洋六角格+1 VP。

含义：连接各民族数个世纪的海上通道。

LEG-06 · 绿色宣言 （打出时获得2 VP）

效果：游戏结束时若文明可持续度 ≥ 8 则+2 VP；若全球可持续度 ≥ 6 则+1 VP。

含义：让文明致力于环境平衡的宣言。

公共目标（10张卡牌）

OBP-01 · 可持续文明

效果：🏆 8 VP 🏆 4 VP 🏆 2 VP，按文明可持续度轨道上的最高位置。

含义：游戏结束时个人可持续度轨道最高。

OBP-02 · 科技帝国

效果：🏆 10 VP 🏆 6 VP 🏆 3 VP，按已研究科技的最高数量。

含义：游戏结束时打出的科技卡最多。

OBP-03 · 领土扩张

效果：🏆 8 VP 🏆 5 VP 🏆 3 VP，按已探索六角格的最多数量。

含义：游戏结束时探索的六角格最多。

OBP-04 · 建造大师

效果：🏆 9 VP 🏆 5 VP 🏆 2 VP，按已完成建筑（含奇观）的最高数量。

含义：游戏结束时建筑最多。

OBP-05 · 大商人

效果：🏆 8 VP 🏆 4 VP 🏆 2 VP，按累积金币的最多数量。

含义：游戏结束时累积的金币最多。

OBP-06 · 至高外交官

效果：🏆 9 VP 🏆 5 VP 🏆 2 VP，按累积影响力的最多数量。

含义：游戏结束时累积的影响力最高。

OBP-07 · 科技霸权

效果：🏆 10 VP 🏆 6 VP 🏆 3 VP，按已研究的3级和4级科技的最高数量。

含义：游戏结束时研究的3级和4级科技最多。

OBP-08 · 传奇探险家

效果：🏆 10 VP 🏆 5 VP 🏆 2 VP，按已探索的岛屿和海洋六角格的最高数量。

含义：游戏结束时探索的岛屿和海洋六角格最多。

OBP-09 · 自然守护者 🌳

效果： 🟡 8 VP 🟢 4 VP 🟠 2 VP，按通过已执行的修复行动对全球可持续度的最大贡献。

含义： 游戏结束时对全球可持续度的贡献最大。

OBP-10 · 生产大师 🏭

效果： 🟡 9 VP 🟢 5 VP 🟠 2 VP，按全部资源的最高累积产量。

含义： 游戏结束时累积总产量（全部资源之和）最高。

🔒 秘密目标（12张卡牌）

OBS-01 · 森林之子 🌲

效果： 若控制4个或更多森林六角格，+8 VP。

含义： 游戏结束时控制4+个森林六角格。

OBS-02 · 群山之主 🏔️

效果： 在山脉六角格上有3座或更多建筑（含奇观），+8 VP。

含义： 游戏结束时在3+个山脉六角格上有建筑。

OBS-03 · 海军上将 ⚓

效果： 已探索5个或更多海洋六角格，+9 VP。

含义： 游戏结束时探索5+个海洋六角格。

OBS-04 · 天才科学家 🧪

效果： 在5或6个类别中研究了科技，+8 VP。

含义： 游戏结束时在5或6个不同类别中拥有已研究的科技。

OBS-05 · 帝国缔造者 🏰

效果： 在地图六角格上有6座或更多建筑（含奇观），+10 VP。

含义： 游戏结束时已完成6+座建筑。

OBS-06 · 遗迹守护者 🏛️

效果： 已打出6张或更多探索卡，+8 VP。

含义： 游戏结束时拥有6+张已打出的探索卡。

OBS-07 · 和平主义者 🕊

效果： 若文明可持续度达到 ≥ 8 ，+9 VP。

含义： 游戏结束时个人可持续度 ≥ 8 。

OBS-08 · 大亨 💰

效果： 累积15或更多金币，+8 VP。

含义： 游戏结束时累积15+金币。

OBS-09 · 奇观先驱 ⬆

效果： 在第4轮结束前建造奇观，+8 VP。

含义： 在第4轮结束前建造一座奇观。

OBS-10 · 和平霸主 🏰

效果： 拥有最高累积影响力，+10 VP。

含义： 游戏结束时拥有最多的影响力。

OBS-11 · 平衡大师 ⚖

效果： 游戏结束时拥有所有资源（每种至少1个），+6 VP。

含义： 游戏结束时每种资源类型至少拥有1个。

OBS-12 · 永恒传承 📜

效果： 已打出3张或更多传承卡，+9 VP。

含义： 游戏结束时拥有3+张已打出的传承卡。