快速参考指南

阶段、行动、限制与计分一目了然

版本 2.0 · Windows · Linux · SteamOS

每轮流程与行动

> **目标：**在最后一轮结束时拥有最多的胜利点。若**全球可持续度**降到 0，所有人失败。若**你的文明可持续度**降到 0，你失败。

每轮的 4 个阶段

1 · 规划	每位玩家抽 1 张建筑牌 + 2 张混合牌堆的牌。揭示一张事件牌。获得已打出卡牌的收入。工人重新变为空闲。
2 · 行动	按回合顺序，每次执行一个主要行动，直到所有人跳过。打出手牌是自由行动。最先跳过的玩家获得 +1 金币，并在下一轮先手。
3 · 生产	有工人的六角格进行生产。每座建筑 +1 声望。全球 ⩾ 5：所有人 +1 食物；⩾ 7：+1 声望。文明 ⩾ 7：+1 声望。
4 · 维护	木材、水或食物为 0：文明可持续度 −1。每 3 座建筑缴纳 1 金币税。全球可持续度下降 1。

行动

行动	费用	每轮	效果
采集	1 名工人	—	将工人分配到你的或相邻的空闲六角格：立即获得产出，并在生产阶段再次获得。
探索	1 名工人	—	揭示并控制一个相邻六角格。每轮第 1 次探索抽 1 张探索牌。遗迹：+1 胜利点。
建造	1 名工人 + 费用 + 1 金币	2	在你控制且地形相符的六角格上建造建筑或奇观。
研究	卡牌费用	2	获得一项可研究的科技，并解锁下一级科技。4 级为专属（★）。
贸易	—	1（奥里费拉 2）	最多 3 次交易：3 个同种资源 = 1 金币；资源之间 1 : 1。
施加影响	1 影响力 + 1 名工人	1	夺取一个没有奇观、没有工人且最多只有 1 座建筑的六角格（不能是其他玩家的起始格）。
修复	1 木材 + 1 水 + 1 名工人	1	全球可持续度 +1，文明可持续度 +1，+1 胜利点。维尔丹蒂斯：无需工人，+2 和 +2 胜利点。
招募	2 金币	1	+1 名工人（每局最多 3 次，上限 8 名）。
航行	1 食物	2	将船移动到相邻的海洋、湖泊或岛屿，控制该六角格并获得 +2 金币。
打出卡牌	卡牌费用	2 张	自由行动：不占用回合。建筑、奇观和科技不计入此上限。
跳过	—	—	结束你本轮的行动。弃牌至手牌剩 5 张。

限制与计分

每位玩家的限制

- 9 座建筑（含奇观），每个六角格最多 4 座。
- 3 座奇观（史诗模式为 4 座）。
- 8 名工人（开局 5 名）。
- 手牌上限 9 张；跳过时保留 5 张。
- 除金币外，任何资源都不会低于 0。

可持续度

- 全球（0 至 10，所有人共享）：每轮下降 1；降到 0 时所有人失败。
- 文明（0 至 10）：降到 0 时你失败。
- 木材、水或食物为 0：文明可持续度立即 −1。
- 修复行动和许多卡牌会同时提高两者。

文明

索拉里斯	建筑和奇观的费用减少 2 个资源（从最贵的资源中扣除）。
玛丽泰亚	探索海洋和岛屿无需工人；每轮第 1 次探索额外揭示 +1 个六角格。
维尔丹蒂斯	修复不消耗工人，收益翻倍。
奥里费拉	2 次贸易行动；每个资源价值 2 金币，每次行动 +1 金币。

最终计分

游戏过程中	已打出卡牌、已探索遗迹、修复行动及即时效果带来的胜利点。
探索	每个已控制的六角格 1 胜利点。
影响力	每 2 点影响力 1 胜利点。
金币与声望	每 3 金币 1 胜利点 + 累计声望。
公共目标	按名次获得胜利点（第 1、2、3 名）。
秘密目标	达成条件即获得胜利点。
文明可持续度	⩾ 5：+2 胜利点 · ⩾ 8：+5 胜利点 · 10：+8 胜利点。
卡牌奖励	已打出卡牌的游戏结束效果。

平局判定：依次比较文明可持续度、奇观数量、影响力和科技数量，较多者胜。

变体

快速	6 轮 · 3 座奇观
标准	9 轮 · 5 座奇观
史诗	12 轮 · 8 座奇观 · 双重事件
新手	8 轮 · 无负面事件
外交	8 轮 · 同盟（+3 金币）

常用按键： F1 指南 · C 顾问 · T 俯视图 · Esc 返回。手柄：X / □ 指南，RB / R1 顾问，Y / △ 手牌。