



TERRA CONCORDIA

和谐文明



游戏手册

2.0 版完整规则

2.0 版 · WINDOWS · LINUX · STEAMOS



目录

- 1  概述
 - 2  游戏模式与对局变体
 - 3  文明（初始资源与独特能力）
 - 4  地图上的六角格/地形类型（产出、采集、允许的建筑）
 - 5  资源类型（用途、获取与使用方式）
 - 6  游戏卡牌（牌堆构成、抽牌与揭示）
 - 7  初始准备（第一轮之前）
 - 8  全球与各文明可持续度条
 - 9  对局流程 — 每轮的 4 个阶段
 - 10  主要行动与自由行动
 - 11  对局中的限制与规则
 - 12  最终计分
 - 13  重要信息与提示
 - 14  自动玛（AI）的行为
 - 15  游戏界面（顶栏、面板、按钮与地图）
 - 16  卡牌总览
-



Terra Concordia 是一款面向 1 至 4 名玩家的独立德式策略游戏（40 至 120 分钟，取决于游戏模式）。玩家选择一个文明，每个文明都有独特优势。每局都会揭示一张随机地图，每种地形都是一个六角格，会在探索时逐步揭示；每轮会揭示或抽取来自不同牌堆的卡牌（分属不同类别：科技、建筑、探索、贸易、项目、影响力、特殊工人、传承、事件、公共目标和秘密目标）。玩家在探索的同时争夺地形的控制权，建造建筑，分配工人采集资源，研究科技，对某地施加影响（以抢夺胜利点并控制六角格），并修复自然以保持高可持续度（以合作的方式）。

要获胜，玩家必须通过游戏行动和打出卡牌获得胜利点。游戏结束时胜利点最多的玩家获胜，但要产生获胜者，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，该玩家输掉对局。

胜利点可通过以下方式获得：打出建筑、科技、奇观、探索、影响力等卡牌，达成公共目标和秘密目标牌的条件，探索六角格，游戏结束时累计的资源，保持较高的可持续度，以及已打出卡牌的奖励和效果。



单人对战模式（1 名人类玩家对战最多 3 个自动玛 AI 对手）

也可以由最多 4 名人类玩家在同一台电脑或笔记本上游玩，或由一名玩家控制 2 至 4 个文明，甚至由 2 名人类玩家在同一台电脑上对战 2 个自动玛对手。

多人模式（2 至 4 名人类玩家，通过 Steam P2P 或局域网）

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

在单人对战或多人游戏模式中，对局可以使用各种变体。

在对局设置中选择变体（单人或多人模式）：

快速（6 轮）— 适合短局。只能建造 3 座奇观，2 个公共目标（而非 3 个），每位玩家 1 个秘密目标。预计时长 40 至 60 分钟。推荐用于对战简单难度的自动玛，或仅 2 名玩家的对局。

标准（9 轮）— 推荐用于多人对局以及有 1 名以上对手的单人对战对局。最多可建造 5 座奇观，3 个公共目标，每位玩家 1 个秘密目标。预计时长 50 至 80 分钟。也推荐用于对战 1 或 2 个中等难度的自动玛。

史诗（12 轮）— 最多可建造 8 座奇观，4 个公共目标，每位玩家 2 个秘密目标。第 2、4、6、8 轮会揭示 2 张事件牌（正面或负面），可能帮助或阻碍玩家。推荐用于在游戏结束时获得更多胜利点，但更具挑战性。也推荐用于对战困难难度的自动玛、对战 3 个自动玛对手或 4 人对局。70 至 120 分钟。

新手（8 轮）— 无负面事件牌。最多可建造 4 座奇观，2 个公共目标，每位玩家 2 个秘密目标。预计时长 45 至 70 分钟。推荐 2 名玩家以及与自动玛（AI）对战时使用。

外交（8 轮，2 至 4 名人类玩家）——建议 4 名人类玩家游玩。玩家之间可结成同盟，在各轮中获得金币。最多可建造 4 座奇观，3 个公共目标，每位玩家 1 个秘密目标。预计时长 50 至 80 分钟。不能与自动玛（AI）对战。双边同盟系统：一名玩家提议，另一名接受或拒绝。每位玩家同一时间只能有 1 个有效同盟。同盟成立时，双方玩家立即各获得 +3 金币。同盟持续 2 轮，之后到期，可以选择是否再次结盟。游戏中提供“外交”按钮用于结成同盟。

单人模式（无对手，在 10 个剧本中游玩——每个剧本都有多个不同目标）

仅一名人类玩家，在随机地图的剧本中完成多个目标。你选择一个剧本。每个剧本都有复合目标——必须完成全部目标才能获胜；只要有任何目标未完成，玩家就会失败。10 个剧本如下：

第一帝国（6 轮，使用索拉里斯文明）— 目标：拥有 4 座建筑（含奇观）+ 研究 6 项科技 + 至少打出 7 张非建筑、非奇观、非研究的卡牌。难度为非常简单。

第二帝国（6 轮，使用玛丽泰亚文明）— 目标：拥有 5 座建筑（含奇观）+ 研究 9 项科技 + 8 名工人 + 至少执行 3 次施加影响行动。难度为简单。

森林守护者（7 轮，使用维尔丹蒂斯文明）— 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。难度为简单。

传奇商人（9 轮，使用奥里费拉文明）— 目标：建造市场 + 研究 14 项科技 + 执行 6 次贸易行动，用任意资源换取金币 + 建造 3 座奇观。难度为中等。

分数征服者（9 轮，使用索拉里斯文明）— 目标：游戏结束时至少 230 胜利点 + 7 座建筑 + 12 项研究 + 至少打出 12 张非建筑、非奇观、非研究的卡牌。难度为中等。

孤独的海军上将（9 轮，使用玛丽泰亚文明）— 建造港口或船坞 + 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。难度为中等。

全球探险家（9 轮，使用玛丽泰亚文明）— 探索地图上所有六角格 + 研究 11 项科技 + 8 座建筑（含奇观）+ 至少打出 5 张探索牌。难度为困难。

远见建筑师（12 轮，使用索拉里斯文明）— 拥有 9 座建筑（含奇观），其中必须包括工坊 + 研究 17 项科技 + 建造 2 座奇观。难度为困难。

睿智学者（12 轮，使用奥里费拉文明）— 研究 18 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 + 至少打出 15 张非建筑、非奇观、非研究的卡牌。难度为困难。

最后的避难所（12 轮，使用维尔丹蒂斯文明）— 拥有 9 座建筑（含奇观），其中必须包括神庙 + 研究 19 项科技 + 建造 3 座奇观 + 对局结束时全球与文明可持续度保持 ≥ 9 + 至少获得 320 胜利点。难度为非常困难。

3 文明（初始资源与独特能力）

选择文明

每位玩家在对局设置中选择一个文明（每个文明有一种颜色）。

如果对战自动玛（AI），人类玩家也会为自动玛选择文明。

索拉里斯

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： 开局拥有更多石材、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 个资源，总是扣除卡牌上最贵的资源。

玛丽泰亚

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： 开局拥有更多木材和水，以及 1 件文物。

独特能力： 海洋领主——探索海洋和岛屿不消耗工人（此处即航海者）；每轮第一次探索海洋或岛屿时额外揭示 +1 个六角格。

维尔丹蒂斯

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： 开局拥有更多食物和木材。

独特能力： 森林守护者——修复行动不消耗工人，并额外获得 +1 文明可持续度和 +1 胜利点（即修复立即给予 +1 全球可持续度、+2 文明可持续度和 +2 胜利点）。

奥里费拉

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 能量、1 声望、2 影响力

风格： 开局拥有更多金币和多样的资源。

独特能力： 商人——每次贸易行动 +1 金币，且每轮 +1 次贸易行动（2 次而非 1 次）。兑换比率为任意 1 个非金币资源换 2 金币（其他文明为 3 个）。

4



地图上的六角格/地形类型（产出、采集、允许的建筑）

森林

产出/采集：木材 ×2。允许的 building：锯木厂、植物园、实验室、天文台、瞭望塔、输电塔、发电站。

山脉

产出/采集：石材 ×2、铁 ×1。允许的 building：实验室、天文台、瞭望塔、输电塔、发电站、矿场，以及奇观大渡槽、水晶塔和空中花园。

湖泊

产出/采集：水 ×3。允许的 building：水库以及奇观大渡槽。

平原

产出/采集：食物 ×2。允许的 building：粮仓、农场、输电塔。

遗迹

产出/采集：文物 ×1、金币 ×1、影响力 ×1。允许的 building：神庙、竞技场、所有奇观（世界尽头灯塔除外）。

火山

产出/采集：能量 ×2、石材 ×1。允许的 building：矿场、发电站、输电塔以及奇观水晶塔。

海洋

产出/采集：金币 ×2。需建造船坞才能获得多倍产出。允许的 building：港口、船坞以及奇观世界尽头灯塔。

岛屿

产出/采集：木材 ×1、食物 ×1、金币 ×1、影响力 ×1。允许的建筑：神庙、要塞、天文台、实验室、瞭望塔、粮仓，以及奇观空中花园、和谐神庙和世界尽头灯塔。

起始地

产出/采集：玩家的起始六角格 — 木材 ×1、食物 ×1。允许的建筑：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、输电塔，以及所有奇观（世界尽头灯塔除外）。

5



资源类型（用途、获取与使用方式）



木材

部分建筑和研究需要它，也用于维持可持续度（通过修复行动，与水资源一起使用）。在森林、岛屿或起始地地形采集。若木材 = 0，短缺会影响文明可持续度。



石材

部分建筑、奇观和研究需要以此作为费用。在山脉或火山地形采集。



金币

游戏货币——用于贸易，以及打出卡牌、研究、招募工人或建造的费用。在遗迹、岛屿和海洋地形采集。本轮第一个跳过的玩家获得 +1 金币。金币可以为负数（即“债务”，例如支付税收时）；这不会影响可持续度，但在余额恢复为正数之前，玩家无法支付任何费用。



铁

部分科技、建筑和奇观需要以此作为费用。在山脉地形采集。



水

维持可持续度的关键资源（通过修复行动，与木材资源一起使用）。部分水利建筑和研究需要它。在湖泊地形采集。若水 = 0，短缺会影响文明可持续度。



能量

部分建筑、奇观和研究的费用需要它。在火山地形采集。



食物

执行航行行动需要它，也是部分卡牌、建筑、研究的费用。可通过集体奖励获得食物（在可持续度较高时）。在平原地形采集。若食物 = 0，短缺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）时需要它。

用作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 ≥ 7 时也可作为奖励获得。用作部分奇观、科技和其他卡牌的费用。

用作外交行动（同盟）和施加影响行动的费用。达成某些游戏结束目标需要它，也是部分卡牌的费用。在遗迹和岛屿地形采集。

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资源以外的更多详细信息（已研究的科技、地图上的建筑、已打出的卡牌、手牌、秘密目标、控制的六角格/地形）。

6 游戏卡牌（牌堆构成、抽牌与揭示）

卡牌（共 142 张不同卡牌，不含重复的科技牌）

共有 12 个牌堆：

20 张建筑牌

24 张科技牌（分为 6 个类别：农业、工程、航海、科学、能源和文化，每个类别各有 1 级、2 级、3 级、4 级科技牌各 1 张）——构成科技研究树（玩家可在游戏中随时查看科技研究树）。

15 张项目牌

10 张探索牌

8 张贸易牌

8 张影响力牌

6 张特殊工人牌

6 张传承牌

15 张事件牌

10 张公共目标牌

12 张秘密目标牌

每种卡牌各有独立的牌堆（在对局开始的初始准备中洗牌），之后仍在初始准备中将 5 个牌堆合并为 43 张牌的混合牌堆（含贸易、影响力、特殊工人、项目和传承牌）。

在初始准备中，每位玩家从秘密目标牌堆抽 1 或 2 张牌（取决于所选变体），并向所有玩家揭示 2、3 或 4 张公共目标牌（取决于所选变体）。揭示 2 张奇观牌供建造，每当建造一座奇观就会揭示另一张奇观牌，依此类推。同样在初始准备中，每位玩家可对 6 张 1 级科技牌（每个类别一张）执行研究行动。其余科技牌（2 至 4 级）会在研究/打出上一级的牌后解锁。

每轮规划阶段，玩家从混合牌堆抽 2 张牌，并从建筑牌堆抽 1 张牌。

在行动阶段，每轮每位玩家第一次执行探索行动时，从探索牌堆抽一张牌（本轮其余探索行动不抽牌）。

在本轮抽到的卡牌构成玩家的“手牌”。在玩家跳过之前，手牌最多可有 9 张；跳过时必须弃牌，使手牌不超过 5 张。除规划阶段抽到的卡牌外，某些已打出卡牌的效果也允许玩家在该阶段抽更多牌（可在游戏的卡牌图鉴中查看相关效果）。

“每轮开始时，在市场中停留最久的 2 张科技牌会被弃掉，并由科技牌堆中的新牌替换，使市场保持流动。”

如需查阅参考，游戏中的所有卡牌都收录在本文件末尾的卡牌图鉴中（规则书之后）。

7 初始准备（第一轮之前）

全球可持续度标记初始值为 6。

每个文明（每位玩家）的可持续度标记初始值为 6。

每位玩家开始时有 5 名可用工人（游戏中最多可有 8 名）。

每位玩家以所选文明的初始资源开始（自动玛 AI 除外，它根据人类玩家所选难度获得初始资源）。

揭示一张随机地图，每位玩家在地图上从一个起始六角格/地形开始。

11 个牌堆分别洗混：建筑牌、奇观、事件、探索、项目、贸易、影响力、工人、传承、公共目标和秘密目标。

24 张科技牌分为 6 个类别（每个类别 4 张）。

每位玩家可对 6 张 1 级科技牌执行研究行动。其余科技牌（2 至 4 级）会在研究/打出上一级的牌后解锁。

5 个牌堆合并后重新洗混，组成 43 张牌的混合牌堆（项目 + 贸易 + 影响力 + 工人 + 传承牌一起洗混）。

每位玩家获得一张或两张秘密目标牌（取决于所选变体）。

揭示 2、3 或 4 张公共目标牌（取决于所选变体）。

揭示 2 张奇观牌（每当打出/建造一座奇观，就会揭示另一张）。

第 1 轮由起始玩家开始。

8 全球与各文明可持续度条

全球可持续度量条会根据数值充满或变空，数值范围为 0 至 10，由所有玩家共享，位于游戏画面顶部，其中：

如果行动阶段结束时数值 ≥ 5 ，所有玩家在生产阶段获得 +1 食物。

如果行动阶段结束时数值 ≥ 7 ，所有玩家在生产阶段获得 +1 声望。

如果轮次结束时数值为 0，就会发生全球生态崩溃：所有玩家失败，对局立即结束。

每个文明（即每位玩家）的可持续度量条会根据数值充满或变空，数值范围为 0 至 10，位于文明/玩家面板中（每位玩家的面板位于屏幕左侧边栏），其中：

任何玩家的个人可持续度降到 0，就会发生文明崩溃：控制该文明的玩家输掉对局。

任何玩家在对局中的任何时候木材、水或食物降到 0，都会失去 1 点文明可持续度。

要在对局中让全球与文明可持续度各提高 1，玩家需执行修复行动，支付木材和水的费用（若使用维尔丹蒂斯文明，文明可持续度提高 2）。部分已打出的卡牌、建筑、奇观和科技可以提高全球或文明可持续度。而本轮揭示的负面事件牌会降低全球可持续度，每轮更替时全球可持续度也会降低 1（人类活动造成的自然损耗）。

木材和水资源对维持高可持续度至关重要，而文明可持续度高能让玩家在游戏结束时获得更多胜利点。



• 阶段 1 — 规划与发牌

规划阶段在每轮开始时进行，顺序如下：

每位玩家抽 1 张建筑牌（从建筑牌堆）+ 2 张混合牌堆中的牌（项目 + 贸易 + 影响力 + 特殊工人 + 传承牌一起洗混，探索牌除外，它们会在探索行动中发放）。从第二轮起，根据之前各轮打出的其他卡牌效果，玩家可以抽取/揭示更多卡牌。

自动揭示一张事件牌（正面或负面），其即时效果作用于所有玩家。若使用新手变体，只排除负面事件牌（正面事件保留）。若使用史诗变体，第 2、4、6、8 轮会揭示 2 张事件牌而非一张（可能是正面或负面事件）。

被动收入：从第二轮起，每位玩家会获得之前各轮打出的卡牌每轮给予的奖励（来自规定在下一轮开始时获得某些东西的卡牌效果——可在卡牌图鉴中查看哪些卡牌具有此类效果）。

疲惫（已消耗）的工人会恢复为“空闲”（可用），可在下一个行动阶段使用。

牌堆回收：

建筑牌堆：每轮开始时，检查是否所有建筑牌都被抽完。若是，则按以下方式组成新牌堆：将玩家在之前各轮行动阶段跳过时弃掉的建筑牌重新洗混。若本轮没有被弃掉的建筑牌可组成新牌堆，则玩家本轮不抽建筑牌。重要：玩家已打出/建造的建筑牌不会回到牌堆，而是由玩家“保留”到游戏结束。

同样的规则也适用于混合牌堆（项目 + 贸易 + 影响力 + 特殊工人 + 传承牌）。

探索牌堆：每轮开始时，检查是否所有探索牌都被抽完。若是，则按以下方式组成新牌堆：将玩家在之前各轮行动阶段跳过时弃掉的探索牌，加上玩家已打出的探索牌。这意味着某位玩家打出的同一张探索牌可能在之后的轮次中再次回到他手中，使同一名玩家能多次打出这张牌。

• 阶段 2 — 主要行动与自由行动

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

每次采集、建造、探索、修复和施加影响行动都会消耗 1 名工人（研究、航行、贸易、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，回合会自动轮到下一位玩家。

玩家可以随时跳过，无论是否已在行动中用完所有工人，即使仍有不需要工人的可用行动，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，所有人在行动阶段跳过后，所有分配了工人的六角格/地形会按以下顺序产出资源：

玩家控制的每个六角格/地形，若通过采集或航行行动分配了工人，就会产出其地形对应的资源。

已控制六角格上的每座建筑：+1 声望（一个有 3 座建筑的六角格产生 +3 声望）。

全球奖励：若全球可持续度条 $\geq 5 \rightarrow$ 所有人 +1 食物；若 $\geq 7 \rightarrow$ 所有人 +1 声望。

文明奖励：若文明可持续度 $\geq 7 \rightarrow$ 控制该文明的玩家 +1 声望。

卡牌奖励：已打出/研究/建造的卡牌或其他来源带来的生产奖励（来自卡牌效果，规定在本轮生产阶段获得一定数量的资源——可在卡牌图鉴中查看哪些卡牌具有此类效果）。

• 阶段 4 — 维护与检查

维护与检查阶段在每轮结束时进行，顺序如下：

木材为 0、水为 0 或食物为 0 的每位玩家：失去 1 点文明可持续度（若本轮尚未因此条件受罚——在对局中，只要这三种资源中任意一种降到 0，也会立即施加此惩罚）。

税收：玩家在其控制的六角格上每有 3 座建筑，支付 1 金币。金币可以为负数（小于零）。

全球可持续度降低 1（自然损耗）。

文明可持续度检查：若有玩家的文明可持续度降至 0，该玩家输掉对局。

游戏结束检查：若已到达最后一轮结束，或发生了全球生态崩溃（全球可持续度降至 0），则条件成立。

如果发生了全球生态崩溃，所有玩家失败（不计算最终胜利点），游戏立即结束。

如果游戏结束条件成立（最后一轮已结束），则计算并汇总玩家的最终胜利点以确定获胜者。

如果游戏结束条件不成立，轮次标记前进 1，并从规划阶段开始下一轮。本轮的起始玩家标记交给在行动阶段第一个跳过的玩家。

阶段之间的“继续”按钮按以下方式运作：

“继续”按钮位于游戏画面右上角，在游戏中可从一个阶段推进到下一个阶段。

当前行动玩家需要点击“继续”按钮（该按钮仅对当前行动玩家启用）。

在行动阶段最后一个跳过的玩家成为当前行动玩家，点击“继续”进入生产阶段。同一玩家再点击“继续”进入维护阶段。

维护阶段结束时，起始玩家标记会交给在行动阶段第一个跳过的玩家。该玩家需点击“继续”进入规划阶段，然后再次点击“继续”进入行动阶段（他将是本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

将一名工人分配到一个已揭示、无主且与你已控制的六角格相邻的六角格/地形上，或分配到你已控制的六角格上。立即获得该地形产出的资源（并在生产阶段再次获得）。你将控制该六角格（如果之前未被控制，即无主），该工人进入疲惫状态（被消耗）。分配工人后，六角格中会显示一个工人模型。

探索

费用： 1 名空闲/可用工人

揭示一个与你已控制的六角格相邻的六角格/地形，并自动控制它，但不会像采集行动那样分配工人（在生产阶段，只有分配了工人的六角格才会产出资源）。每轮第一次探索时获得 1 张探索牌。若探索的地形是遗迹：立即获得 +1 胜利点奖励。某些卡牌或奇观的效果在打出时会揭示更多六角格，但这些六角格不归打出卡牌的玩家控制（保持无主状态，直到有人对其执行采集、航行或施加影响行动）。游戏结束时，所有已探索/控制的六角格每个值 1 胜利点。此行动对于在对局结束时比对手控制更多六角格很重要。

建造

费用： 1 名空闲/可用工人 + 卡牌的资源费用 + 1 金币（用于打出卡牌）

建造时，将建筑牌或奇观牌打在你选择且已控制的六角格/地形上（建筑必须与地形类型相符，例如矿场建在山脉、锯木厂建在森林、神庙建在起始地或遗迹、港口或船坞建在海洋、水库建在湖泊、农场建在平原等——可在地形类型说明和建筑牌中查看可建造的内容和位置）。每轮最多使用 2 次建造行动。每个六角格整局最多允许 4 座建筑（含奇观），每位玩家整局最多允许 9 座建筑（含奇观）。打出建造的卡牌时，你会立即获得其胜利点和效果。建造完成后，六角格中会显示建筑模型；如果六角格中有多座建筑，还会显示建筑数量。

研究

费用： 仅需卡牌的资源费用，不消耗工人

通过打出一张可研究的科技牌来获得科技。游戏开始时，6 张 1 级科技牌（每个研究类别各一张：农业、工程、航海、科学、能源和文化）可供研究行动使用。其余科技牌（2 至 4 级）会在研究/打出上一级的牌后解锁。4 级牌为专属牌（★），只能由 1 名玩家获得。每位玩家每轮最多使用 2 次研究行动。打出研究的卡牌时，你会立即获得其胜利点和效果。

贸易

费用： 不消耗工人

每位玩家每轮只能使用此行动一次，但使用奥里费拉文明的玩家例外，每轮可执行两次贸易行动。

一次行动中最多可进行 3 次资源交易。兑换：任意非金币资源 3 个换 1 金币。非金币资源之间按 1:1 交换。若使用奥里费拉文明，兑换比率为任意 1 个非金币资源换 2 金币。在需要金币，或需要用富余资源换取稀缺资源时，此行动很重要。

施加影响

费用： 1 影响力 + 1 名空闲/可用工人

每位玩家每轮只能使用此行动一次。宣称对地图上任意位置一个六角格的控制权，但不能是其他玩家的起始六角格，也不能是建有奇观、建筑超过一座或有已分配工人的六角格。该六角格归施加影响的玩家所有。此外，每个六角格每轮只能被施加影响一次（无论哪位玩家）。如果其他玩家本轮已对该六角格施加影响，你必须另选一个；本轮不能施加影响的六角格会在之后的轮次中再次可用。六角格被施加影响后，会显示一个带星的影响力图片。此行动对于从对手那里“抢夺”六角格、在游戏结束时获得更多胜利点很重要，因为六角格内的胜利点会归“抢夺”该六角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（维尔丹蒂斯不消耗工人）。

每位玩家每轮只能使用此行动一次。此行动立即带来 +1 全球可持续度、+1 文明可持续度和 +1 胜利点。当可持续度（个人或全球）偏低时尤其应使用此行动，以免玩家因生态崩溃而输掉游戏，同时也为执行者带来更多胜利点。若使用维尔丹蒂斯文明，则立即获得 +1 全球可持续度、+2 文明可持续度和 +2 胜利点。

招募

费用： 2 金币

雇佣/招募 +1 名工人。该工人立即出现在玩家面板中可用。每位玩家每局最多可招募 3 名工人，直至达到 8 名工人的上限（每位玩家开局已有 5 名可用工人）。同一轮只能招募 1 名工人。招募工人很重要，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

此行动要求你已在海洋、湖泊或岛屿上分配了一名工人，且存在一个相邻的、已揭示的海洋、湖泊或岛屿六角格可供航行。每轮只能使用 2 次。

将工人移动到相邻的已揭示海洋、湖泊或岛屿六角格。新的六角格（若无主）归该玩家控制。工人不会被消耗，因为它之前已被分配，工人（此处即航海者）只是移动。此行动执行时获得 +2 金币，在需要金币，或者有一个与你已控制六角格相邻的无主六角格时很重要。在地图上，分配在海洋或湖泊上的工人会显示为船的模式。

跳过与弃掉手牌

费用： 无。

结束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。第一个跳过的玩家将开始下一轮。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，如果玩家手中超过 5 张牌，必须选择弃牌，使本轮结束时手中剩 5 张（例如：手中有 8 张牌，则必须弃掉 3 张）。

打出手牌自由行动

费用： 仅需卡牌本身的资源费用；不消耗工人，但建筑牌除外，每张需要 1 名工人和 +1 金币（通过建造行动）。

每位玩家每轮最多可打出 2 张手牌（建筑、科技和奇观牌不计入此限制）。打出卡牌是自由行动，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（例如可以先打牌再采集，反之亦可）。打出手牌很重要，因为打出的卡牌能保证即时胜利点，其效果也能带来好处（例如立即获得资源、在本轮生产阶段获得资源、在下一轮开始时获得资源，或在游戏结束时获得胜利点）。科技牌和奇观牌不留在玩家手中，科技牌放在科技面板，奇观牌放在奇观面板。

外交自由行动（仅限外交变体）

费用： 1 影响力；不消耗工人

外交行动——建议 4 名人类玩家游玩。玩家之间结成同盟后，可以在双方之间的各轮中获得金币（合作）。一名玩家提议结盟，另一名玩家接受或拒绝。每位玩家同一时间只能有 1 个有效同盟。同盟成立时，双方玩家立即各获得 +3 金币。同盟持续 2 轮，之后到期，可以选择是否再次结盟。游戏中提供“外交”按钮用于结成同盟。

行动按钮在游戏中位于屏幕底部，一字排开。也可以使用这些按钮查看科技树、游戏的公共目标和秘密目标、玩家的手牌，此外还有外交按钮（仅在外交变体模式中启用）。

按钮变暗时，表示当前无法执行该行动（阶段不对、已达本轮上限、缺少工人或资源）：点击它，屏幕上会显示原因。

对局中的限制与规则

每位玩家整局的限制与规则

最多 9 座建筑（含奇观）。

最多 8 名工人（初始 5 名 + 可招募 3 名）。

手牌最多 9 张（跳过后需弃牌，使本轮结束时最多剩 5 张）。

最多建造 3 座奇观（史诗变体除外，可建造 4 座）。

每个六角格/地形最多 4 座建筑（含奇观）。

科技：4 级科技牌为专属牌（只能由一名玩家研究/打出）。

累计资源没有上限，任何资源都不能低于 0，但金币可以为负数。

任何玩家木材、水或食物降到 0，都会在对局中的任何时候立即失去 1 点文明可持续度。

每轮的限制与规则

施加影响行动：每位玩家每轮 1 次。每个六角格每轮只能被施加影响 1 次（无论哪位玩家）：其他玩家不能在同一轮对同一六角格施加影响。但被施加过影响的六角格可以在之后的轮次中再次被施加影响，前提是其上没有奇观、没有已分配的工人，且建筑不超过一座。

修复行动：每位玩家每轮 1 次。

贸易行动：每位玩家每轮 1 次（奥里费拉文明为 2 次）。

建造行动：每位玩家每轮 2 次。

研究行动：每位玩家每轮 2 次。

招募行动：每位玩家每轮 1 次

航行行动：每位玩家每轮 2 次

从手牌打出的卡牌（探索、贸易、影响力、项目、工人、传承牌）：每轮限 2 张。（建筑、奇观和科技牌不计入此限制——它们使用建造和研究行动。）

• 打出手牌 — 自由行动

从手牌打出一张非建筑、非奇观、非科技的卡牌是自由行动——不会消耗玩家的回合（你可以先打出卡牌再执行主要行动，或在执行主要行动后打出卡牌）。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，并正常消耗回合。部分已打出卡牌的效果可能会成为某些规则的例外（请在卡牌图鉴中查看卡牌效果说明）。

• 贸易 — 兑换比率

兑换：任意非金币资源 3 个 = 1 金币。非金币资源之间按 1:1 交换。一次贸易行动中最多可连续进行 3 次交易；3 次交易会一起确认——确认前可以从队列中移除某次交易。

• 负面事件 — 免疫

建造要塞或诸国长城奇观的玩家免疫负面事件。正面事件仍会影响所有玩家。

12 最终计分

对局结束时（最后一轮结束后），每位玩家将汇总下列所有类别的胜利点。胜利点总数最高的玩家获胜。下面展示了游戏结束画面中胜利点的计算和显示方式，按玩家分列，并显示获胜者：

计分类别

游戏中的胜利点：

- **探索** — 每个已探索/控制的六角格/地形 1 胜利点。
- 游戏中获得的胜利点会在整局中累计，来源包括：探索遗迹地形、修复行动、打出卡牌的胜利点（每张卡牌提供特定数量的胜利点），以及卡牌效果带来的即时胜利点（如有）。打出卡牌的胜利点包括：

- **建筑** — 每张已建造/打出的建筑牌的胜利点。
- **科技** — 每张已研究/打出的科技牌的胜利点。
- **奇观** — 每张已建造/打出的奇观牌的胜利点。

其他已打出卡牌的胜利点（探索、项目、贸易、影响力、工人、传承）。

游戏结束时的胜利点：

- **影响力** — 每累计 2 点影响力得 1 胜利点。
- **公共目标牌** — 按名次获得胜利点（第1/2/3名）。
- **秘密目标牌** — 若条件达成，获得目标的胜利点。
- **文明可持续度（而非全球）** — 按最终等级获得奖励：数值 $\geq 5 \rightarrow +2$ 胜利点；数值 $\geq 8 \rightarrow +5$ 胜利点；数值 $\geq 10 \rightarrow +8$ 胜利点。
- **资源** — 累计声望 + 每累计 3 金币得 1 胜利点。
- **游戏结束奖励** — 若卡牌的条件效果已达成，则在游戏结束时获得卡牌奖励分（要了解获得多少胜利点，需查看已打出卡牌的游戏结束效果，每张卡牌提供特定数量的胜利点——可在卡牌图鉴中查看哪些卡牌具有此类效果）。

平局判定

若总分相同，按以下顺序判定，拥有更多者获胜：

- (1) 个人可持续度
- (2) 已建造的奇观
- (3) 累计影响力
- (4) 已研究科技总数。

13 重要信息与提示

六角格、地形或六角格/地形指的都是同一个东西：地形就是游戏地图上的一个六角格。

所谓控制一个六角格，是指该六角格已属于该玩家：要么是他探索的（执行探索行动时，该六角格即被该玩家控制），要么是分配了工人采集资源（玩家可以在无主六角格上采集资源，该六角格随即归该玩家控制）。航行行动同理（此时以船的模型表示的工人从一个六角格移动到相邻的另一个六角格，该六角格原本属于该玩家或无主），施加影响行动也是如此（一名玩家从另一名玩家那里“抢夺”一个六角格，或对无主六角格施加影响）。

通过打出的卡牌效果（建筑、奇观或其他卡牌）在地图上揭示的六角格起初没有所有者。玩家必须对该六角格执行采集行动、航行行动或施加影响行动才能控制它。

所谓已分配的工人，是指通过采集行动分配到六角格上的工人，或者通过航行行动在海洋和湖泊六角格上分配的工人（一条船）（工人移动到的六角格即为“已分配”）。工人被分配后会被“消耗”并进入疲惫状态，本轮不能再使用，但航行行动除外，它会把工人从一个（已分配的）六角格移动到另一个。

建造和施加影响行动不会把工人“分配”到放置建筑或影响力圆片的六角格上，只会“消耗”该工人，使其进入疲惫状态。

“空闲或可用”的工人是指在本轮中仍可通过尚可执行、需要工人的行动来使用的工人。

不要混淆“从六角格采集资源”和“生产阶段产出的资源”。通过采集行动（在行动阶段），资源会立即被采集（例如在森林六角格分配了一名工人，采集了 2 木材）。而在生产阶段（不是行动阶段），只有分配了工人的六角格才会再次采集资源（例如在行动阶段分配到森林六角格并采集了 2 木材的工人，在生产阶段会再次采集 2 木材）。

所谓卡牌被“打出”、“建造”或“研究”，是指建造或研究的卡牌已被打出，或者仅仅是被打出（非建筑、奇观或科技牌的情况），即立即获得所打出卡牌的胜利点及其即时效果。

部分卡牌效果并非立即发生，而是在游戏过程中或仅在游戏结束时，根据效果条件是否正在达成或已经/未能达成来生效。

不要混淆“全球可持续度”和“文明可持续度”。全球可持续度由所有玩家共享，文明可持续度则属于控制所选文明的每位玩家个人。在游戏各阶段中，无论是通过修复行动还是卡牌效果获得或失去可持续度，都会明确说明获得或失去的是哪一种。

14



自动玛（AI）的行为

AI（自动玛）的行为

AI 在每个回合都会评估所有可能的行动（采集、探索、建造、研究、贸易、施加影响、修复、招募、航行、打出手牌或跳过），并选择能带来最佳局面的那一个：综合考虑已确保的分数、之后几轮的收入、可用于已见卡牌的资源，以及（自身与全球的）可持续度风险。

它遵循与人类玩家相同的规则和限制：相同的工人、每轮相同的行动次数、相同的卡牌费用。

AI 难度（对局前选择）

所有难度都以与人类玩家相同的文明初始资源和 0 胜利点开始。难度只改变 AI 在选择时的失误程度：

- **新手** — 失误较多，适合学习游戏。
- **简单** — 经常失误。
- **普通** — 发挥稳定，偶有失误。
- **困难** — 很少失误。
- **神级** — 总是选择它评估为最佳的行动。

AI 是确定性的：同一对局（相同种子、相同操作）会导致相同的决策。

15



游戏界面（顶栏、面板、按钮与地图）

玩家拥有的资源、获得的胜利点、文明可持续度、空闲/可用和疲惫的工人都显示在玩家面板中，位于游戏画面左侧边栏。玩家可以点击面板查看资源以外的更多详细信息（完整玩家面板）：已研究的科技、地图上的建筑、已打出的卡牌、手中可打出的卡牌、秘密目标、已探索/控制的六角格。

行动按钮位于游戏画面底部，一字排开。也可以使用这些按钮查看科技树、游戏的公共目标和秘密目标、玩家的手牌，此外还有外交按钮（仅在外交变体模式中启用）。按钮变暗时，表示当前无法执行该行动；点击它，游戏会显示原因（阶段不对、已达本轮上限、缺少工人或资源）。菜单（Esc）和指南（F1）按钮位于顶栏。

“继续”按钮用于切换阶段，运作方式如下：

“继续”按钮位于游戏画面右上角，在游戏中用于从一个阶段推进到下一个阶段。

游戏开始时，会自动完成初始准备和第一轮的计划阶段。起始玩家需在计划阶段点击“继续”进入下一阶段，即行动阶段。

始终由当前行动玩家点击“继续”按钮（该按钮仅对当前行动玩家启用）。

在行动阶段最后一个跳过的玩家成为当前行动玩家，点击“继续”进入下一阶段，即生产阶段。同一玩家再点击“继续”进入下一阶段，即维护与检查阶段。

维护阶段结束时，起始玩家标记会交给在行动阶段第一个跳过的玩家。该玩家需点击“继续”进入下一阶段，即计划阶段（开始新一轮），然后再次点击“继续”进入行动阶段（他将是本轮第一个执行行动的玩家），依此类推，直到最后一轮结束。最后一轮结束时会显示游戏结束画面。

全球可持续度量条会根据数值充满或变空，数值范围为 0 至 10，由所有玩家共享，位于游戏画面顶部。每局都会生成一张随机的游戏地图，每种地形都是一个六角格，会在探索时逐步揭示。每位玩家从地图上随机放置的起始六角格开始对局。尚未揭示的六角格显示为雾中带金色罗盘的石板；轮到你时，罗盘会在你可以探索的六角格上发光。点击一个六角格（未选择行动时）可打开检视器，查看旋转的模型和该地点的所有信息。

各牌堆分别洗混。例如：建筑、科技、事件、探索、项目、贸易、影响力、工人、传承牌。

科技树按类别和等级（1 至 4）显示科技牌，包括已研究的、可研究的以及仍被锁定的（研究上一级科技后解锁）。

玩家的手牌区显示你手中的卡牌，可以打出（支付卡牌费用），也可以不打。

目标会显示秘密目标（每位玩家独有）和公共目标（所有玩家共享），完成后可在游戏结束时获得胜利点。

完整玩家面板会显示更详细的信息：胜利点、文明可持续度、已控制的六角格、建筑和科技、资源、可用和疲惫的工人、手牌以及已打出的卡牌。贸易面板显示可以在市场上交换的资源（通过贸易行动）。每次贸易行动最多可进行 3 次资源交易。研究面板显示在研究行动中可以打出/研究的研究牌（支付卡牌费用），也会显示仍被锁定的牌。建造面板显示在建造行动中可以打出/建造的建筑牌和奇观牌（支付卡牌费用），也会显示因资源不足而暂时无法打出的牌（资源显示为红色）。参考指南按分页展示游戏的全部内容，每个分页都有可供查阅的信息，帮助玩家回忆规则、做出规划和制定策略。

16

 卡牌总览

奇观 · 8

<div>Terra Concordia 大竞技场</div> <div> 8  6  6 遗迹, 起始地</div> <div>下一轮开始时 +4 声望；游戏结束时，每个排名第 1 的公共目标 +3 胜利点。</div>	<div>大渡槽</div> <div> 7  4  6 遗迹, 山脉, 湖泊, 起始地</div> <div>下一轮开始时 +4 水；立即 +3 全球可持续度。</div>
<div>水晶塔</div> <div> 5  8  5 遗迹, 山脉, 火山, 起始地</div> <div>下一轮开始时 +4 能量；游戏结束时每项已研究的 4 级科技 +2 胜利点。</div>	<div>空中花园</div> <div> 7  7  5 遗迹, 山脉, 岛屿, 起始地</div> <div>下一轮开始时 +3 食物和 +2 声望；立即 +4 全球可持续度。</div>
<div>世界尽头灯塔</div> <div> 8  2  6  6 岛屿, 海洋</div> <div>揭示半径 3 内的地图；下一轮开始时 +2 文物；游戏结束时，每控制一个海洋和岛屿六角格 +1 胜利点。</div>	<div>和谐神庙</div> <div> 9  6  6 遗迹, 岛屿, 起始地</div> <div>立即 +5 全球可持续度；游戏结束时若文明可持续度 ≥ 7，+4 胜利点。</div>

大图书馆

10 VP

📖 4 🪙 7 🏹 6 遗迹, 起始地

游戏结束时, 每项已研究的科技 +1 胜利点。

诸国长城

9 VP

🪙 6 🏠 6 🏰 8 遗迹, 起始地

免疫负面事件; 游戏结束时, 对局中每发生一次负面事件 +2 胜利点。

建筑 · 20

锯木厂

2 VP

🏠 2 🪵 3 森林

本轮生产时, 此六角格 +5 木材。

矿场

2 VP

🪙 2 🏠 2 🪵 2 山脉, 火山

本轮生产时, 此六角格 +2 石材和 +5 铁。

粮仓

2 VP

🏠 2 🪵 3 平原, 岛屿

本轮生产时, 此六角格 +4 食物。

港口

3 VP

🏠 3 🪵 3 海洋

接下来 3 次采集行动中, 在海洋采集获得 +3 金币 (而非 +2)。

市场

2 VP

🪙 3 🪵 2 起始地

接下来 2 次确认贸易行动时各 +1 金币。

工坊

2 VP

🏠 2 🪵 3 起始地

本轮生产时, 相邻山脉六角格 +2 铁。

水库

3 VP

🏠 3 💧 3 湖泊

本轮生产时, 此六角格 +5 水; 立即 +1 文明可持续度。

瞭望塔

2 VP

🏠 3 🪵 3 森林, 山脉, 岛屿, 起始地

揭示半径 2 内的所有六角格。

学院

4 VP

🪙 4 起始地

游戏结束时, 每项已研究的 3 级或 4 级科技 +1 胜利点。

神庙

4 VP

🪙 2 🏠 4 起始地, 遗迹, 岛屿

立即 +2 胜利点; 下一轮开始时 +2 影响力; 立即 +1 文明可持续度。

发电站

3 VP

🔥 2 🪙 2 🏠 3 森林, 山脉, 火山

本轮生产时, 此六角格 +5 能量。

图书馆

3 VP

🪙 2 🪵 3 起始地

游戏结束时, 每张已打出的项目牌 +2 胜利点; 下次规划时从混合牌堆额外抽 1 张牌。

船坞

4 VP

🏠 2 💧 2 🪵 5 海洋

每探索一座岛屿立即 +1 文物; 下次探索海洋时额外揭示 2 个六角格。

竞技场

5 VP

🪙 4 🏠 5 起始地, 遗迹

下一轮开始时 +3 声望; 游戏结束时若累计影响力 > 10, +2 胜利点。

模范农场

3 VP

🪵 2 💧 3 🪵 3 平原

本轮生产时, 此六角格 +5 食物; 立即 +2 文明可持续度。

实验室

3 VP

📖 2 🔥 2 🪙 3 起始地, 森林, 山脉, 岛屿

4 级科技的费用减少 1 个随机资源; 游戏结束时每项 4 级科技 +1 胜利点。

要塞

4 VP

🏠 4 🏠 6 起始地, 岛屿

直到游戏结束免疫负面事件; 游戏结束时 +4 胜利点。

植物园

4 VP

🪵 2 🪙 3 🏹 2 💧 3 起始地, 森林

立即 +3 全球可持续度; 游戏结束时每控制一个森林六角格 +1 胜利点。

输电塔

3 VP

🔥 3 🪙 3 🏠 3 起始地, 森林, 山脉, 平原, 火山

立即 +4 影响力。

天文台

4 VP

🪙 3 🏹 2 🏠 5 森林, 山脉, 岛屿

之后每轮开始时揭示 1 个随机六角格; 下一轮额外抽 1 张探索牌; 游戏结束时, 每探索一个火山和岛屿六角格 +1 胜利点。

<div>灌溉</div> <div> 2  2 农业 ●○○○</div> <div>本轮生产时，平原六角格 +1 食物。</div>	<div>轮作</div> <div> 2  3 农业 ●●○○</div> <div>立即 +2 食物；本轮平原无需分配工人即可生产。</div>
<div>集约农业</div> <div> 4  2 农业 ●●●○</div> <div>本轮生产时 +3 食物；立即 -1 全球可持续度。</div>	<div>农林复合</div> <div> 5  3 农业 ●●●●</div> <div>立即 +2 食物；本轮生产时 +2 木材；立即 +2 全球可持续度。</div>
<div>基础机械</div> <div> 2  2 工程 ●○○○</div> <div>本轮额外 1 次建造行动（3 次而非 2 次）。</div>	<div>冶金学</div> <div> 2  3 工程 ●●○○</div> <div>本轮生产时 +2 铁。</div>
<div>水利工程</div> <div> 2  3  2 工程 ●●●○</div> <div>本轮生产时，湖泊 +2 水。</div>	<div>纪念性建筑</div> <div> 4  5  5 工程 ●●●●</div> <div>游戏结束时每座建筑 +2 胜利点；奇观的建造费用减少 2 个随机资源。</div>
<div>沿海航行</div> <div> 2  3 航海 ●○○○</div> <div>本轮探索海洋和岛屿不消耗工人。</div>	<div>制图学</div> <div> 2  3 航海 ●●○○</div> <div>下次探索额外揭示 2 个六角格。</div>
<div>天文学</div> <div> 2  4 航海 ●●●○</div> <div>每轮开始时揭示 1 个随机六角格；游戏结束时，每探索一个海洋六角格 +1 胜利点。</div>	<div>贸易路线</div> <div> 6  4 航海 ●●●●</div> <div>之后各轮中，每完成一次贸易行动 +4 金币。</div>
<div>炼金术</div> <div> 2  2 科学 ●○○○</div> <div>下次研究行动时，获得 +2 能量。</div>	<div>医学</div> <div> 2  2  3 科学 ●●○○</div> <div>下次研究行动时，获得 +3 食物。</div>
<div>自然哲学</div> <div> 4  3 科学 ●●●○</div> <div>游戏结束时若秘密目标已达成，+5 胜利点。</div>	<div>实验物理</div> <div> 4  4  6 科学 ●●●●</div> <div>立即 +3 胜利点；3 级或 4 级科技价值 +1 胜利点；立即 +3 全球可持续度。</div>
<div>风车</div> <div> 2  3 能量 ●○○○</div> <div>之后各轮中，每探索一个平原六角格 +1 能量。</div>	<div>火山能源</div> <div> 2  3 能量 ●●○○</div> <div>之后各轮中，每探索一个火山六角格 +1 能量；立即 -1 文明可持续度。</div>
<div>太阳能发电</div> <div> 3  2  2 能量 ●●●○</div> <div>下一轮开始时 +3 能量；立即 +1 全球可持续度。</div>	<div>能量水晶</div> <div> 3  5  6 能量 ●●●●</div> <div>本轮生产时 +4 能量；立即 +2 全球可持续度。</div>
<div>口头传统</div> <div> 2  2 文化 ●○○○</div> <div>下一轮开始时 +2 影响力和 +1 声望。</div>	<div>文字</div> <div> 3  2 文化 ●●○○</div> <div>下一轮开始时 +1 声望和 +3 影响力。</div>
<div>公民哲学</div> <div> 3  2  3 文化 ●●●○</div> <div>下一轮开始时 +3 影响力。</div>	<div>文明学校</div> <div> 6  3  4 文化 ●●●●</div> <div>立即 +3 胜利点；游戏结束时，每有一名影响力低于你的玩家 +2 胜利点；立即 +2 全球可持续度。</div>

项目 · 15

<div>大运河</div> <div>👤 3 🏠 4 💧 3</div> <div>下一轮开始时 +5 水；立即 +2 文明可持续度。</div>	<div>皇家大道</div> <div>👤 3 🏠 3</div> <div>立即 +6 金币。</div>
<div>植树造林计划</div> <div>🌳 3 🍷 3 💧 3</div> <div>立即 +2 文明可持续度；下一轮开始时 +2 木材。</div>	<div>火山远征</div> <div>🔥 3 🏠 3 🌟 2</div> <div>立即 +2 文物和 +5 能量；揭示所有火山六角格。</div>
<div>贸易网络</div> <div>👤 5 🌟 2</div> <div>之后各轮中，市场每次交易 +1 金币。</div>	<div>和平条约</div> <div>👤 4 🌟 3</div> <div>立即 +2 胜利点；+6 影响力；免疫文化抵制。</div>
<div>文化节</div> <div>🌳 4 🍷 2 🌟 3</div> <div>立即 +2 影响力、+1 声望和 +1 文明可持续度。</div>	<div>考古研究</div> <div>👤 3 🍷 4 🌟 3</div> <div>立即 +5 文物；揭示所有遗迹；下次探索时额外抽 1 张探索牌。</div>
<div>清洁能源计划</div> <div>🔥 4 🍷 6 🌟 2</div> <div>立即 +2 文明可持续度和 +1 全球可持续度；下一轮开始时 +5 能量。</div>	<div>岛屿殖民地</div> <div>👤 3 💧 2 🍷 4</div> <div>每控制一座岛屿立即 +1 文物和 +2 食物；揭示所有岛屿。</div>
<div>军事同盟</div> <div>👤 3 🏠 2 🏠 3</div> <div>立即 +4 声望。</div>	<div>健康运动</div> <div>👤 3 🍷 2 💧 3</div> <div>+1 名永久工人（上限 8）；立即 +1 文明可持续度。</div>
<div>土地改革</div> <div>🌳 4 🍷 3 🏠 2</div> <div>下一轮开始时 +4 食物；游戏结束时每控制一个平原六角格 +1 胜利点。</div>	<div>外交使团</div> <div>👤 4 🏠 3 🌟 3</div> <div>立即 +4 影响力；游戏结束时，每有一名影响力低于你的玩家 +2 胜利点。</div>
<div>总体规划</div> <div>👤 5 🌟 3 🏠 3</div> <div>游戏结束时每座建筑 +1 胜利点；下一轮可额外建造 1 座建筑，无需工人。</div>	

探索 · 10

<div>古老地图</div> <div>揭示 2 个随机六角格。</div>	<div>地磁水晶</div> <div>立即 +2 能量。</div>
<div>远征日记</div> <div>下一轮第一次探索时额外抽 1 张探索牌。</div>	<div>神圣遗物</div> <div>立即 +1 声望和 +1 影响力。</div>
<div>珍稀药草</div> <div>+1 名永久工人（上限 8）。</div>	<div>沉没的宝藏</div> <div>立即 +2 金币和 +1 文物。</div>
<div>远古铭文</div> <div>立即 +2 文物。</div>	<div>天然泉水</div> <div>立即 +2 水。</div>
<div>废弃矿场</div> <div>立即 +2 铁 +1 石材。</div>	<div>科技文物</div> <div>本轮免费研究 1 项 1 级或 2 级科技。</div>

贸易 · 8

供货合同 👤 2 立即 +2 木材 +2 石材。 1 VP	有利汇率 👤 1 立即获得 3 金币。 1 VP
贸易禁运 👤 2 由你选择 1 名玩家，其本轮不能贸易。 1 VP	垄断 👤 2 🏆 1 下一轮开始时 +4 金币。 2 VP
文物拍卖 👤 1 立即 +4 金币。 1 VP	战略合作 👤 2 👤 1 立即 +4 金币。 1 VP
丝绸之路 👤 2 🏆 1 若已建造港口，下一轮开始时 +4 金币和 +3 声望。 2 VP	市场投机 👤 4 立即获得 6 金币。 1 VP

影响力 · 8

鼓舞人心的演讲 🏆 1 立即 +2 影响力。 1 VP	宣传 👤 2 立即 +2 影响力；1 名对手失去 2 影响力。 1 VP
大使馆 👤 3 🏆 2 下一轮开始时 +2 影响力和 +4 金币。 2 VP	皇室联姻 👤 3 🏆 2 立即 +3 影响力；对局结束时若有同盟，+3 胜利点（外交模式）。 2 VP
文化抵制 👤 2 1 名对手本轮不能施加影响。 1 VP	智者议会 👤 2 🏆 1 下次规划时从混合牌堆额外抽 1 张牌；手中每有一张影响力牌 +2 影响力。 1 VP
荣耀纪念碑 🏆 2 🏆 3 立即 +2 影响力 +3 声望。 2 VP	间谍网络 👤 2 👤 1 从一名对手的手牌中随机偷取 1 张牌。 1 VP

工人 · 6

建筑大师 👤 2 🏆 1 下一轮 1 次建造无需消耗工人。 1 VP	行商 👤 2 本轮 2 次贸易行动。 1 VP
无畏探险家 👤 1 🏆 2 下次探索额外揭示 +1 个相邻六角格。 1 VP	科研学者 👤 1 🏆 3 本轮额外 1 次研究行动。 1 VP
干练外交官 👤 2 🏆 2 立即 +3 影响力。 1 VP	水利工程师 👤 3 💧 2 本轮生产时 +4 水。 1 VP

传承 · 6

法典 游戏结束时 +2 胜利点；每个排名第 1 的公共目标 +1 胜利点。 2 VP	亚历山大图书馆 游戏结束时 +2 胜利点；每项 3 级或 4 级科技 +1 胜利点。 2 VP
口述传统 游戏结束时 +2 胜利点；每招募一名工人 +1 胜利点。 2 VP	永恒盟约 游戏结束时 +2 胜利点；每个有效同盟 +3 胜利点（外交模式）。 2 VP
海上航路 游戏结束时 +1 胜利点；每探索一个海洋六角格 +1 胜利点。 2 VP	绿色宣言 游戏结束时，若文明可持续度 ≥ 8 ，+2 胜利点；若全球可持续度 ≥ 6 ，+1 胜利点。 2 VP

事件 · 15

火山风暴 所有人失去 2 能量；-1 全球可持续度。	丰沛降雨 所有人 +2 水 +2 食物；+1 全球可持续度。
干旱 所有人失去 2 水和 2 食物；-1 全球可持续度。	外国商人 所有人 +2 金币。
瘟疫 所有人失去 2 食物；-1 文明可持续度。	黄金时代 所有人 +2 金币。
地震 所有人失去 2 石材和 2 木材；-1 全球可持续度。	工匠迁徙 所有人 +1 金币 +1 声望。
市场崩盘 所有人失去 2 金币。	丰收节 所有人 +3 食物 +1 声望；+1 全球可持续度。
边境冲突 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。	科学发现 所有人 +2 文物。
严冬 所有人失去 2 木材和 2 食物。	文化复兴 所有人 +2 声望 +2 影响力。
能源危机 所有人失去 2 能量；-1 全球可持续度。	

公共目标 · 10

可持续文明 8 / 4 / 2 VP 文明可持续度最高。	科技帝国 10 / 6 / 3 VP 已研究的科技最多。
领土扩张 8 / 5 / 3 VP 控制的六角格最多。	建造大师 9 / 5 / 2 VP 建筑最多（含奇观）。
大商人 8 / 4 / 2 VP 累计金币最多。	至高外交家 9 / 5 / 2 VP 累计影响力最多。

科技统治 10 / 6 / 3 VP 3 级和 4 级科技最多。	传奇探险家 10 / 5 / 2 VP 岛屿和海洋六角格最多。
自然守护者 8 / 4 / 2 VP 通过修复对全球可持续度贡献最多。	生产之主 9 / 5 / 2 VP 累计总产出最高。

秘密目标 · 12

森林之子 控制 4+ 片森林。 8 VP	群山之主 在山脉上有 3+ 座建筑。 8 VP
海军上将 5+ 个海洋六角格。 9 VP	天才科学家 科技覆盖 5+ 个类别。 8 VP
帝国建设者 6+ 座建筑（含奇观）。 10 VP	遗迹守护者 打出 6+ 张探索牌。 8 VP
和平主义者 文明可持续度 ≥ 8 。 9 VP	大亨 15+ 金币。 8 VP
奇观继承者 在第 4 轮结束前建造一座奇观。 8 VP	和平征服者 拥有最高影响力。 10 VP
平衡大师 每种资源至少 1 个。 6 VP	永恒传承 打出 3+ 张传承牌。 9 VP