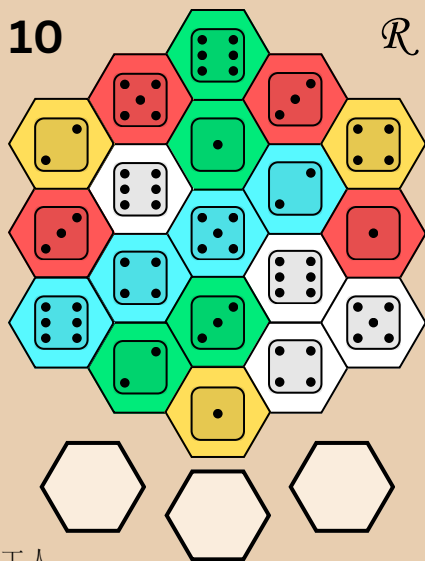


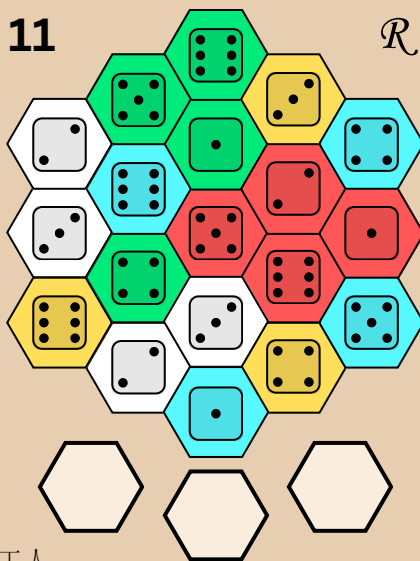
10

 $\mathcal{R}$ 

工人

0	1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---	---

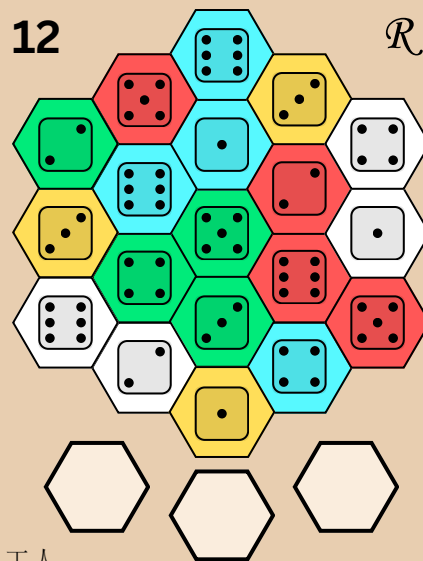
11

 $\mathcal{R}$ 

工人

0	1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---	---

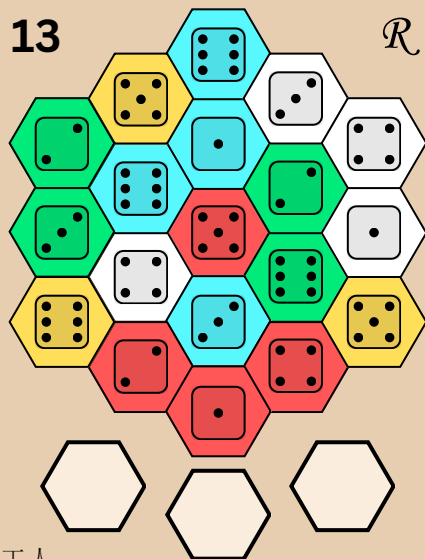
12

 $\mathcal{R}$ 

工人

0	1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---	---

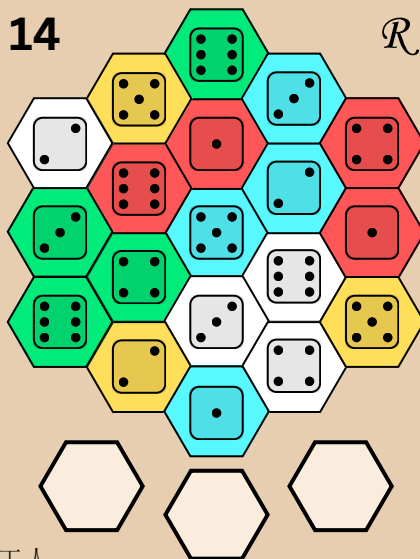
13

 $\mathcal{R}$ 

工人

0	1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---	---

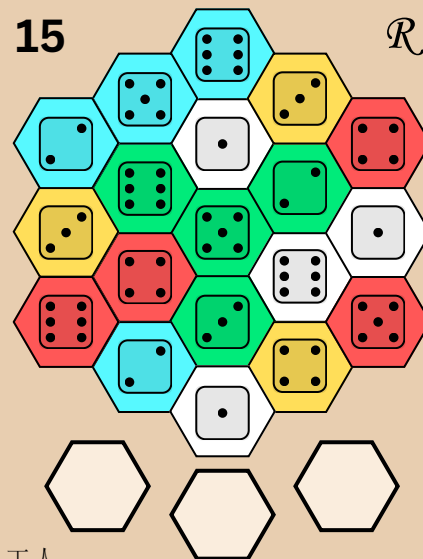
14

 $\mathcal{R}$ 

工人

0	1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---	---

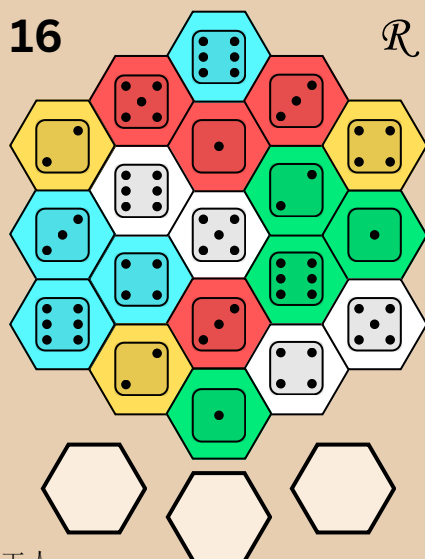
15

 $\mathcal{R}$ 

工人

0	1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---	---

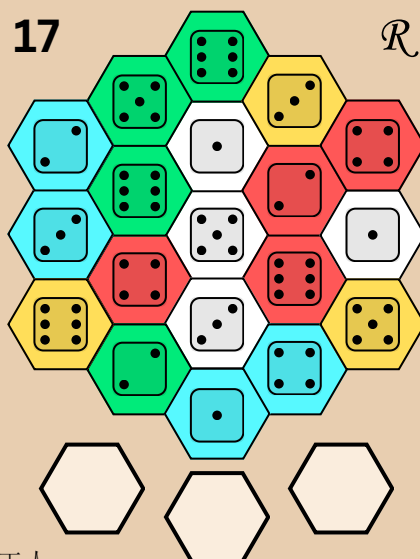
16

 $\mathcal{R}$ 

工人

0	1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---	---

17

 $\mathcal{R}$ 

工人

0	1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---	---

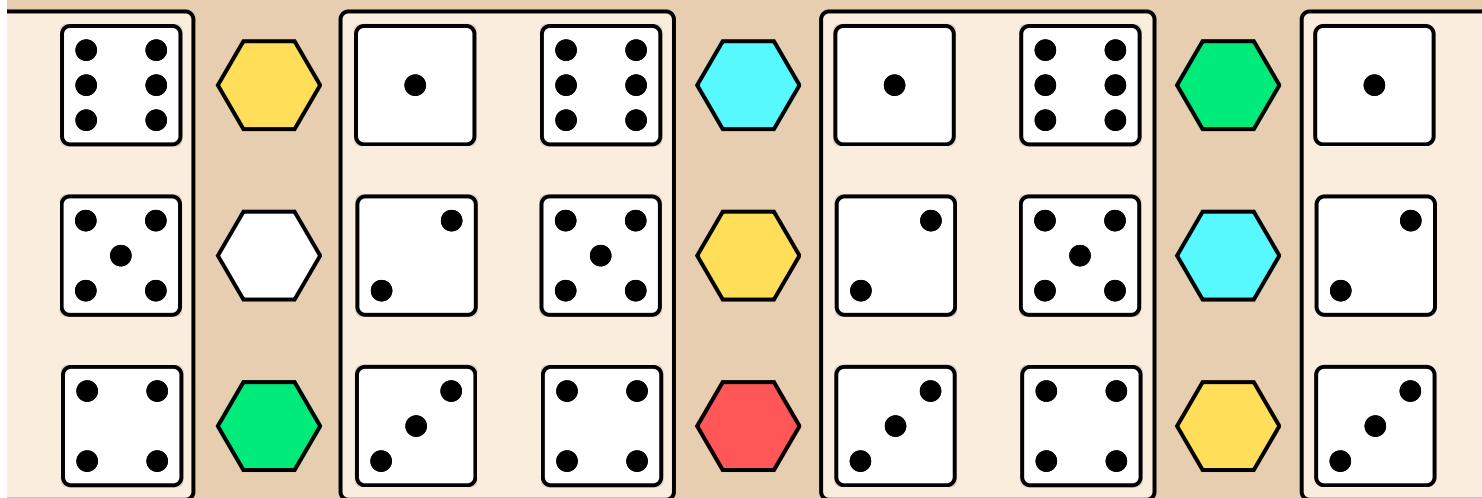
多人规则变化 (1)

组件: 使用扩展卡以及常规游戏卡。每位玩家需要2个骰子和20个方块。

设置: 将除了当前说明的这张卡外的所有17张卡洗牌。每位玩家获得1张作为他们的版图，使用13张组成市场牌库/弃牌堆，并将其余的放到一边。每位玩家领取2个骰子和20个方块，并按照正常规则中的步骤3进行设置。

(在游戏中，每位玩家都有一个私人方块供应区，其他玩家不能从中取用。) 将此卡随机给予一名玩家。该玩家开始时有1名工人，其左边的玩家开始时有2名工人，下一位玩家有3名工人，依此类推。

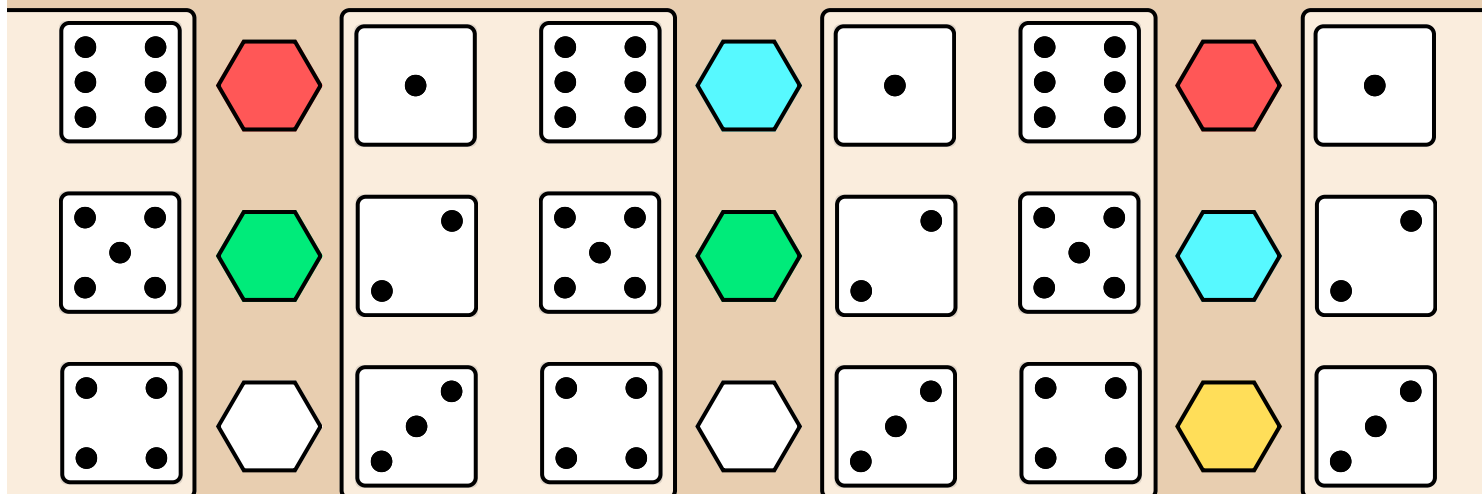
轮次/回合: 多人游戏进行12轮。每一轮所有玩家先掷2个骰子，然后从持有此卡的玩家开始，按顺时针方向依次行动。在每轮结束时（而不是每个玩家的回合结束时），执行正常规则中的“回合结束”效果。持有此卡的玩家在每轮结束后将其传递给左侧的玩家，然后开始新一轮。



游戏结束时，每填充2个仅包含1个六边形的领土，获得1分。

每花费一个工人，你可以将骰子的点数额外+1/-1。

游戏结束时+1分。同时，每填充2个包含2个或更多六边形的领土，额外+1分。



如果你有其他黄色效果，这张卡复制那张卡的效果。否则，游戏结束时+2分。

当你放置一个红色方块时，你可以花费一个工人额外执行一次效果。

当你放置一个绿色方块时，你可以花费一个工人来执行红色或白色方块的效果。

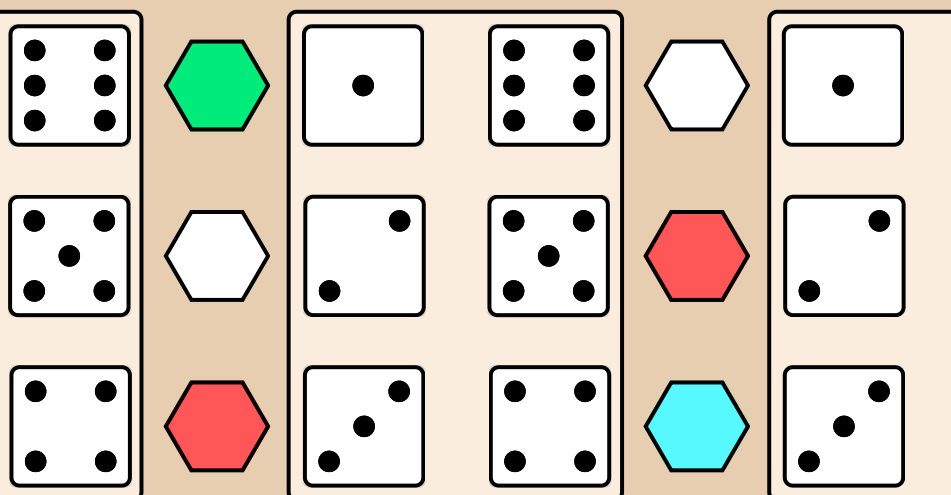
多人规则变化 (2)

市场：在2人游戏中，你不能将骰子放置在一个已经含有骰子的市场方格中。在3或4人游戏中，你可以将骰子放置在一个恰好已含有一个骰子的市场方格中。（这样做时，将骰子堆叠起来。）

游戏结束/得分：当市场牌库为空时，游戏立即结束。（不要重新洗牌。）每位玩家按照正常规则计算分数，拥有最高分数的玩家获胜。如果有平局，则拥有版图上填充六边形数量最少的平局玩家获胜。如果平局仍然存在，则所有平局玩家共同获胜。

黄色方块：当你放置一个黄色方块时，在该轮结束时而非你的回合结束时激活其效果。如果在同一轮中有多个玩家放置了黄色方块，则从该轮的第一位玩家开始按顺时针顺序解决这些效果。如果市场弃牌堆中没有剩余卡牌，则忽略黄色方块的效果。

Solo：在solo时使用对手卡牌，使用13张牌组成市场牌库/弃牌堆，当牌库首次变空时，游戏结束。



在你每个回合开始时，你可以花费2名工人来执行红色或白色方块的效果。

当你放置一个白色方块时，你可以花费一名工人来额外执行一次其效果。