Der Kaiser von China

适合3到5个12岁以上游戏者的权力斗争游戏

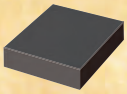
游戏组件

57张国牌
（5种颜色）

100个房屋
（5种颜色各20个）

45个使臣
（5种颜色各9个）

5张分数牌



5个堡垒

9个计分标志物

1个帝王

1张游戏面板：绘有约公元前200年的中国地图。八国中每两国底色相同（比如赵国和鲁国）。只有楚国（紫色）单独有一种颜色。

房址上稍后会放进房屋和堡垒。房址通过道路相连，在最终计分时它们也有用。

一国的龙位上稍后会放上使臣。

数字1到15表示两国使臣之间可能的联盟。

计分条以永垂史册的万里长城表示。
如果一个游戏者的分数超过了50，就将他的计分标志物重新放到“ 0 ”，然后继续计分。同时他获得一张分数牌，要公开放在自己面前。如果一个游戏者超过了100分，他就获得第二张分数牌。

游戏主题

约两千两百年前，中国的政治局势动荡不安，正是权力更迭的前夕。诸侯并起，王室衰微。无数纷争只为帝王之位。

游戏者们通过使用各种卡牌获得表示权力的房屋并遣使臣进入各国宫廷。

建起房屋及在自己的使臣间成功保持联系都会给他们权力分数。
游戏结束时权力分数最多的游戏者获胜。

游戏准备

*游戏面板正反面的地图不同。根据游戏人数来决定使用哪一面。
4人游戏时，游戏者可以从两面中选择。游戏面板放在桌子中间。

-> 见右侧图示

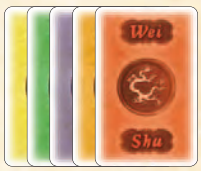
游戏面板适合3到4个人的面

游戏面板适合4到5人的面

*每个游戏者获得一个颜色的所有房屋和使臣。其中一个使臣作为计分标志物放在计分条的“ 0 ”格上。
此外如果游戏者都是老手的话，每人可以获得一个堡垒。否则游戏中不需要使用它们。

* **4人游戏时**每个颜色要拿出一张国牌，放回到包装盒里。

3人游戏时每个颜色要拿出两张国牌，放回到保证盒里。

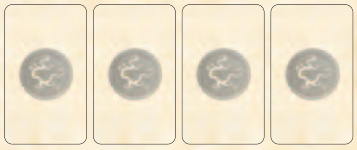


4人游戏时挑出的牌

3人游戏时挑出的牌

*将剩下的所有国牌洗好。
每个游戏者拿到3张扣放的牌，并将其拿在手里。其余的牌组成扣放的抓牌堆，放在游戏面板旁边。翻开抓牌堆最上面的4张牌，公开放在牌堆旁边。

每个游戏者获得3张牌



公开摆出4张牌

*准备好分数牌和计分标志物。

*游戏者们确定一个起始者。该起始游戏者获得帝王。
他将其放在自己面前，一直保有它直到最终计分。

游戏进程

起始游戏者先开始。其他游戏者顺时针继续。

（甲）轮到一个游戏者行动时，他可以打出一张、两张或三张手牌，并将游戏标志物放进对应颜色的国里。
然后他再将手牌补充到三张，接下来轮到顺时针的下一个游戏者行动。

（乙）如果不这样做，游戏者也可以换一张牌。

牌堆用光两次以后就进行最终计分，此时房屋、使臣和道路都会被评分。

（甲）放置游戏标志物
国牌上的颜色表示，可以在哪国中放置游戏标志物。此时游戏者总是可以从相同颜色的两国中挑选一个。

放置游戏标志物时必须满足下列条件：

在游戏者的回合里，他只能 向一个国里 放置游戏标志物。

在一个国中，如果本来没有任何游戏标志物 存在，则游戏者只能放一个标志物。
如果在一个国中至少已经有了一个游戏标志物——无论何种颜色——游戏者都可放置最多两个标志物。

每一张国牌只允许放一个标志物。

两张同颜色的国牌可以被 当作“ 万用牌 ”打出，从而将一个游戏标志物放进任意一个国里。
然而放入标志物的国的颜色必须不同于“ 万用牌 ”的颜色。
即便如此，游戏者在他的回合也只允许在一国里放置标志物。

我们推荐3-2-1规则帮助记忆：
一个游戏者只能用最多3张牌将最多2个标志物放进1国里。

打出的牌作为弃牌堆公开放在游戏面板附近。

如果一个游戏者用光了某种标志物，那么他也就不能再放置此种标志物。
-> 见例一

关于游戏者想放进的不同游戏标志物，有以下特殊条件：

房屋永远只能放在房址上。
每个房址只能放一个房屋。如果一国中的房址都被占满，则今后就不能再放进新的房屋。

使臣永远只能放在龙位上。
一个龙位上可以有多个使臣。

基本规则如下 ：一国中同颜色最多房屋的数量决定了该国使臣的最大数量。
在例子中赵国有3个红色的和2个黄色的房屋，因此此地的龙位上最多可以有3个使臣。
-> 见例二

重要 ：游戏者也可以向自己没有房屋的国里放置使臣。

在一个没有任何房屋的国里不允许放置使臣，因为此地的最多房屋数量为零。
-> 见例三

如果一国中所有的房址都被房屋所占据，则当前游戏者的回合被暂时中断，并且立即进入对该国的房屋计分程序。

例一： 张三手上有一张紫色和两张红色牌。他决定进入红色的魏国，于是打出一张红色牌。
此处还没有游戏标志物。因此他只能放进一个标志物。
然后他必须结束自己的回合，因为只允许在一国中放置标志物。

李四打出一张红色和两张绿色牌。他也决定进入红色的魏国，现在他可以放进两个游戏标志物，因为那里已经有一个张三的标志物了。放进第一个标志物时他使用的是一张红色牌。
他将两张绿色牌用作“ 万用牌 ”并借此放进第二个游戏标志物。

王五手上有三张黄色牌。在黄色的齐国里已经有了游戏标志物。因为一个游戏者每回合最多只能放置两个标志物，因此用这两张黄色牌，他要么在齐国或者秦国里放置两个标志物，要么将它们用作“ 万用牌 ”并在齐秦以外的国里放一个标志物。

例二： 张三想向紫色的楚国里放置一个使臣。李四在楚国的房屋数量最多。因为此时李四在此共有四座房屋，所以现在楚国里最多能有四个使臣。
由于本来已经有了两个使臣，所以他可以再放进两个。
因此他打出一张紫色牌，以及两张橙色牌作为“ 万用牌 ”。

例三： 黄色的秦国里有李四和赵六的房屋各两座。他们均为最多。由于目前秦国还没有使臣，所以最多可以放置两个使臣。
也就是说在此例中，一个游戏者用对应的牌可以在其中放置两个使臣，或者两座房屋，或者一个使臣和一座房屋。

房屋计分
一国之中房屋**数量最多**的游戏者，为该国中的每个的房屋获得1分，　无论是何种颜色。

一国之中房屋数量第二多的游戏者，为该国中数量最多的游戏者的每个房屋获得1分。

一国之中房屋数量第三多的游戏者，为该国中数量第二多的游戏者的每个房屋获得1分。

一国之中房屋数量第四多的游戏者，为该国中数量第三多的游戏者的每个房屋获得1分。

一国之中房屋数量第五多的游戏者，为该国中数量第四多的游戏者的每个房屋获得1分。

如果一个游戏者在一国中没有房屋，则他不获任何分数。

数量持平时，所有数量相同的游戏者拥有相同的排名，并获得相同的分数。再后面的游戏者直接获得一下个排名。

所有游戏者将自己的计分标志物分别在计分条上前移，其格数对应刚获得分数。
在一国的房屋计分完成后，在该国放进一个计分标志物作为记录。

重要:即使一个国中的房屋已经被计过分，在不违反放置规则的情况下，也仍然可以放置新的使臣进去。

-> 见例四和五

抓牌
当一个游戏者结束了他的回合时，他立即将手牌补充到三张。
此时他既可以从四张公开放置的牌中选择，也可以从扣放的牌堆上抓取，其顺序或组合可以随意。

当该游戏者补充完手牌后，要从扣放的牌堆上翻牌将公开放置的牌重新补充到四张。
现在轮到他左侧的下一个游戏者。

抓牌堆用光
抓牌堆第一次用光时，要将废牌堆重洗，并作为新的抓牌堆放在游戏面板旁边。

如果牌堆边还有公开放置的牌，则保持原状，无需将它们一起洗入牌堆。

如果刚刚行动过的游戏者仍然缺少手牌，现在可以将他的手牌补充到三张。然后将公开放置的牌重新补充到四张。

当抓牌堆第二次用光时，游戏结束。

（乙）换牌
如果一个游戏者不能或不想放置标志物，他可以换一张牌：该游戏者将一张手牌放在弃牌堆上，然后从公开放置的四张牌中选一张或者从扣放的牌堆上抓一张牌。

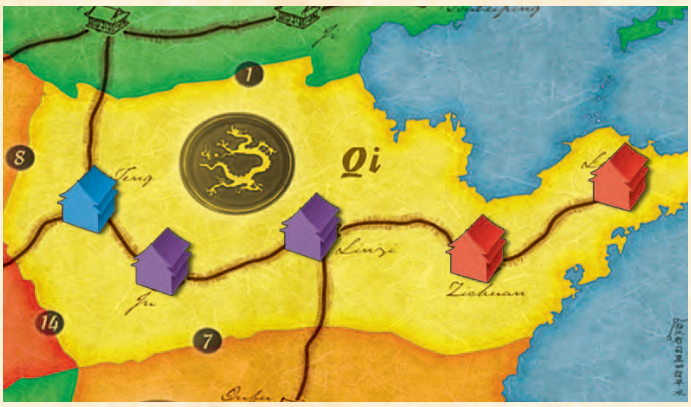
之后该游戏者的回合结束，轮到他左侧的邻居行动。如果该游戏者选择的是公开放置的四张牌之一，则要从牌堆上翻出一张新牌放好。

游戏结束

当抓牌堆第二此被用光时，游戏结束。
正在进行的一轮仍然要继续至结束。
在拥有帝王者右侧的邻居行动结束之后该轮结束。.

当无法放置任何游戏标志物时，游戏也结束。

例四：　在魏国，张三（绿色）有四座房屋，李四（红色）两座，赵六（蓝色）一座。张三拥有最多的房屋，获得七分。
李四第二，并为张三（最多者）的每座房屋获得一分（共四分）。
赵六在魏国拥有一座房屋。他排名第三并获得等于李四（第二多）房屋数量的分数（共两分）。



例五：　在齐国李四（红色）和王五（紫色）各有两座房屋，赵六（蓝色）有一座。李四和王五在齐国皆有最多的房屋，于是每人获得五分（二加二加一）。
此种情况下赵六的房屋第二多，他为房屋数量最多的一个游戏者的每个房屋获得一分（共两分）。

最终计分

在最终计分时，仍未计分的房屋、使臣以及道路将被计分。

一) 房屋计分

现在进行房屋计分，进行计分的国条件如下：其中尚未放置计分标志物。此计分与前文所写方式完全相同。

二) 合纵连横计分

此处不是为使臣自己评分，而是为两个相邻国使臣之间的联系计分。在游戏面板上共有15个可能的联盟，分别标以1到15。
各国间的联盟按照此顺序进行计分。

为了能看得更清楚，每次都要将帝王放置到正在算分的联盟上。然后按照下文所述方法计分，随后将帝王移动到下一个数字处。

联盟产生分数的条件如下：一个游戏者在这两个相邻国中都拥有最多的使臣。
如果有多个游戏者在一国中拥有最多的使臣，则他们都可以成为最多者。

如果一个游戏者在一国中拥有最多的使臣，他就有可能获得多个联盟的分数，只要他在对应的相邻国内也同样拥有最多的使臣。

在相邻两国中都拥有最多使臣的游戏者，因为这两国中的无论何种颜色的每个使臣获得1分。
如果有多个游戏者满足此前提，则他们每个人都获得全额的分数。其他游戏者在此不获得分数。

–> 见例六

三) 道路计分

此处计分时，游戏者必须拥有4个或更多沿街道连续延伸的房屋。
分叉的道路不计入其内。
延伸的房屋可以穿越国界。

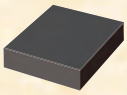
游戏者为其中每个房屋获得1分。
每个房屋只能被计一次分。

–> 见例七

新的帝王

在最终计分之后，分数最多的人获胜。
平分时，资源堆中游戏标志物（房屋、使臣和堡垒）最多的人获胜。

加入堡垒的游戏



一座堡垒只能放置在任意一处空闲的房址上。
要放置堡垒，游戏者必须打出一张与目的国同颜色的手牌或者万用牌。

重要：堡垒是中立的。 所以游戏者应该在同一回合在堡垒上建造房屋。如果他没有这么做的话，后面的游戏者可以把自己的房屋放在这座堡垒上。

*在房屋计分时，如果该国有建在堡垒上的房屋，该游戏者可以获得双倍的分数。

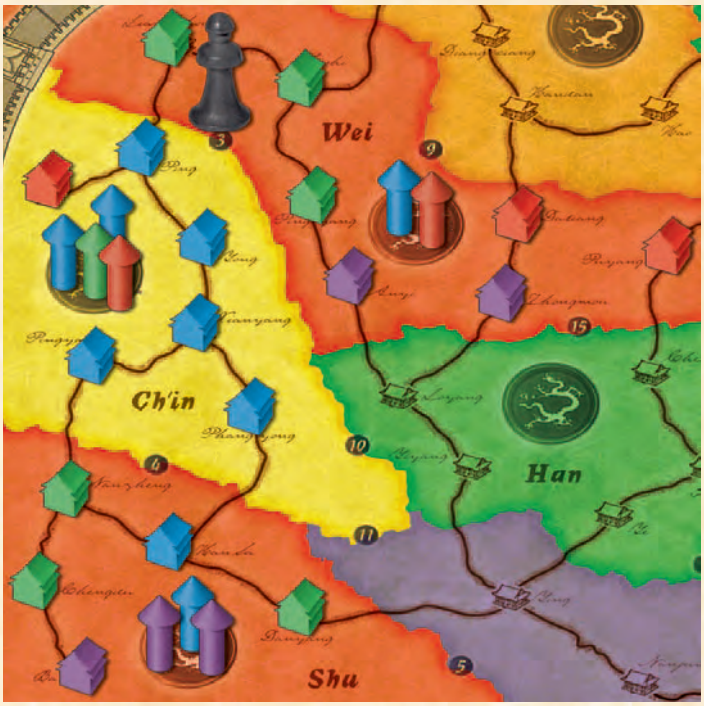
* 在道路计分时，如果游戏者的房屋沿线中有一个房屋建在堡垒上，他可以获得双倍的分数。

–> 见例8

创作和图像： Michael Schacht

© 2005 ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co. KG, Dreieich
Alle Rechte vorbehalten. Made in Germany
www.abacusspiele.de

中文版翻译制作：Zeranix



例六： 帝王被放到“3”上，于是魏秦联盟要算分。
魏国有两个使臣，一蓝一红。秦国有四个使臣，两蓝一红一绿。
于是赵六（蓝色）在魏秦都有最多的使臣，他获得六（四加二）分。其他游戏者空手而归。

此后将帝王移动到“4”上，于是计算秦蜀联盟的分数。
蜀国有三个使臣，两紫一蓝。
由于赵六（蓝色）在秦国占多数，而王五（紫色）在蜀国占多数，所以没有形成联盟，无人获得此分数。

例七： 上面的图例中赵六在秦国和蜀国共有五座房屋连成一线。
秦左下的那座房屋是该沿线的岔路，因此不计入其内。
于是赵六为这一系列房屋获得五分。

简短版规则

甲 一：最多打出三张牌（两张相同的为万用牌）。

二：最多放置两个标志物：房屋和/或使臣（和/或堡垒）
*一回合中只能向一国放置标志物。
*一个空国只能放一个游戏标志物。
*一国中最多的使臣数等于该国房屋数量最多的游戏者在此所拥有的房屋数。
特定条件时进行房屋计分

三：将手牌补充到三张。

乙 换一张牌

最终计分（在抓牌堆第二次用光之后）
*房屋计分
*合纵连横计分
*道路计分（至少四间房屋）

例八： 张三有三张黄色手牌。他打出一张，并将自己的堡垒放到齐国的一处空白房址上。然后他又打出一张黄色牌，并将一间房屋放在堡垒上。
虽然他还有一张黄色牌，但他必须结束自己的回合了，因为他一个回合最多只能放置两个游戏标志物。

更多信息参见作者的互联网网页：www.spiele-aus-timbuktu.de

Distribution in Österreich: Piatnik & Söhne, Hütteldorfer Str. 229-231, A-1140 Wien

Distribution in der Schweiz: Carletto AG, Einsiedlerstr. 31A, CH-8820 Wädenswil