

River of Gold

金之川



游戏设计: Keith Piggott

River of Gold 金之川

游戏配件

在麓雁大陆上有一条黄金河,传说它能带来无尽的繁荣。富庶的商人们沿着波光粼粼的黄金河,在各个港口之间游历,历经艰辛,建立起庞大的贸易帝国。你将作为声名赫赫的巨蟹、仙鹤、螳螂或毒蝎氏族中的一名显赫的商人,踏上一次传奇之旅。与其他商人激烈竞争,扩大你在贵族们宏伟庄园中的影响,建立起你自己的贸易之路。

你能克服万难,为自己的氏族带来空前的财富吗?

1块游戏版图



75个贸易商品标记



25个丝绸



25个大米



25个瓷器

4个特制骰子
(每位玩家1个)



95个金钱
(分别价值1和5)



6个地区得分板块



8个普通商船
(每位玩家2个)

4个皇家商船
(每位玩家1个)



88个氏族标志
(每位玩家22个)



4个得分标志
(每位玩家1个)



4个神圣恩宠
月亮标志
(每位玩家1个)



4个神圣恩宠
太阳标志
(每位玩家1个)



6张专精卡牌



1块建筑版图



30张客户卡牌



4张玩家帮助卡牌



4块氏族版图



49个建筑板块



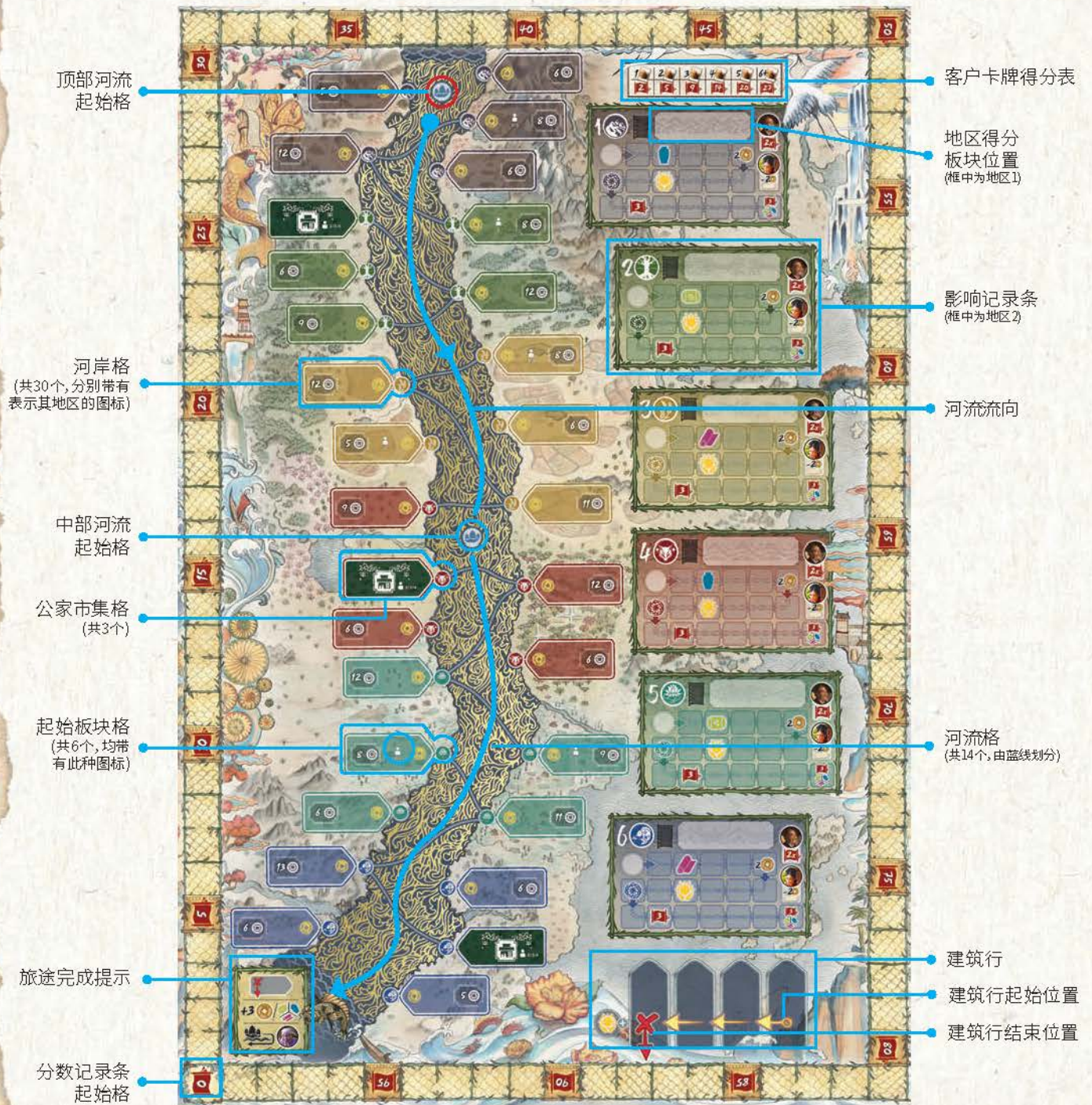
注意: 建筑板块的两面完全相同, 以便沿河摆放时方向一致。

氏族赞助者送你扩展

8个氏族赞助者(每个氏族2个)(有关规则请见第13页)。



地图详解



游戏设置



- 1 游戏版图:** 将版图放置在桌面中央。
- 2 地区板块:** 在6个地区影响记录条上各随机放置1个地区得分板块。根据你们的玩家人数, 将所有板块翻至对应面: 或 。
- 3 专精卡牌:** 混洗6张专精卡牌, 并抽取3张, 正面朝上放到版图旁。根据你们的玩家人数, 将所有卡牌翻至对应面: 或 。将剩余卡牌放回游戏盒。
- 4 供应堆:** 混洗客户牌库, 并将其正面朝下放到版图旁所有玩家都能拿到的位置。将金钱和贸易商品标记(丝绸、大米和瓷器)放在附近。
- 5 起始建筑:**
 - A. 随机将3个**公家市集**建筑板块放在版图上的3个公家市集格上。
 - B. 混洗6个**起始建筑板块**。随机将1个起始板块放在每个标有你们**玩家人数**的河岸格上。将所有未使用的起始板块放回游戏盒。3人游戏时, 使用3个起始建筑。2人游戏时, 使用6个起始建筑。4人游戏时, 不使用起始建筑。
- 6 建筑行:**
 - A. 将建筑版图放在主版图旁。
 - B. 混洗**时代1**建筑板块, 将对应你们玩家人数的板块(见下表)堆放在建筑行旁的建筑版图上的时代1位置中。然后, 混洗**时代2**板块, 并将对应你们玩家人数的板块堆放在建筑版图上的时代2位置中。将所有未使用的板块放回游戏盒。
 - C. 从时代1板块堆顶抽取4个板块, 填满建筑行。

玩家人数	起始板块	时代1 板块	时代2 板块
4位玩家	3个公家市集	16	13
3位玩家	3个公家市集+3	14	11
2位玩家	3个公家市集+6	12	9

玩家设置

- 1 随机决定起始玩家。
- 2 拿起游戏配件:每位玩家选择一块氏族版图并拿起以下配件:

- 2个对应氏族的普通商船
- 1个对应氏族的皇家商船
- 22个对应氏族标志
- 1个对应氏族得分标志
- 1个神圣恩宠月亮标志
- 1个神圣恩宠太阳标志
- 1个特制骰子
- 1张玩家帮助卡牌

- 3 放置标志:每位玩家将自己的得分标志放在得分记录条的0上,并将1个氏族标志放在所有6个地区影响记录条的起始格上。



- 4 放置并移动普通商船

- A. 每位玩家将自己的1个普通商船放置在顶部和中部河流起始格上。
- B. 然后,每位玩家投掷自己的骰子,并将自己的商船从顶部河流起始格沿河向下移动骰子上掷出的河流格数量。每位玩家再为自己位于中部河流起始格上的商船重复此步骤。



示例:在游戏设置期间,巨蟹玩家为自己顶部河流的商船掷出了3,并将这艘商船向下移动了3格。然后,该玩家为自己的中部商船掷骰。

- 5 获得起始神圣恩宠、贸易商品、客户和金钱:

- A. 每位玩家将其太阳标志放在自己的神圣恩宠记录条的2上,将其月亮标志放在3和4之间(表示玩家最多可以拥有3个神圣恩宠)。
- B. 每位玩家将自己的皇家商船放在其氏族版图旁。
- C. 每位玩家从供应堆拿取每种贸易商品各1个,将它们放在自己的氏族版图中对应的格子上。
- D. 每位玩家抽取2张客户卡牌,保留在手中。玩家可以随时查看自己的手牌。
- E. 每位玩家根据自己在回合顺序中的位置,拿取对应数量的金钱(从起始玩家开始,按顺时针方向):

第1位玩家:7
第2位玩家:8
第3位玩家:9
第4位玩家:10



神圣恩宠月亮标志
神圣恩宠太阳标志



- 6 第一次掷骰:每位玩家投掷自己的骰子,得到的结果将在其第一个回合中使用。



你已经准备好开始游戏了!

游戏概览

在《金之川》中，你们将通过建造贸易帝国、泛舟黄金河和增加在贵族中的影响来竞争获得最多的胜利点数。每个回合中，你可以沿河建造、移动1个自己的商船并收集贸易商品，或为一名客户送货。

你的回合

在你的回合中，按顺序进行以下**4个步骤**。每个步骤都在下文中有详细解释。

- 1 花费神圣恩宠**
- 2 进行一个行动：**
 - 建造建筑(第7-8页)
 - 商船航行(第9页)
 - 为客户送货(第10-11页)
- 3 获得专精(第10页)**
- 4 投掷你的骰子并结束回合**

花费神圣恩宠

你可以选择**花费**神圣恩宠，来改变你的骰子的结果，每花费一个神圣恩宠，可以改变1点。如果你将你的骰子增加到了**6**以上，则它会“回到”**1**。类似的，如果你将你的骰子减少到了**1**以下，则它会变为**6**。



示例：巨蟹氏族掷出了2。该玩家花费了1个神圣恩宠来将这个结果变为1，然后又花费了1个神圣恩宠，让结果回到6。

神圣恩宠

神圣恩宠代表了神明们的意志，你可以使用它来改变自己的命运。你的神圣恩宠记录条上的**太阳标志**表明了你现在受到多少青睐。每当你获得☀️时，将你的太阳标志在记录条上推进。

你的**月亮标志**🌙表明了你同一时间可以拥有的最大恩宠数量。你的太阳标志**永远不能**移动超过你的月亮标志。如果你的太阳标志已经到达了你的月亮标志，则你此时获得的所有额外恩宠都会直接失去。每当你**增加自己的神圣恩宠上限**时，将你的月亮标志移动到记录条上的下一个格子上，以表示你的上限已增加。



进行一个行动：

进行以下行动之一：建造建筑、商船航行，或为客户送货。每种行动都将在下文中详细解释。

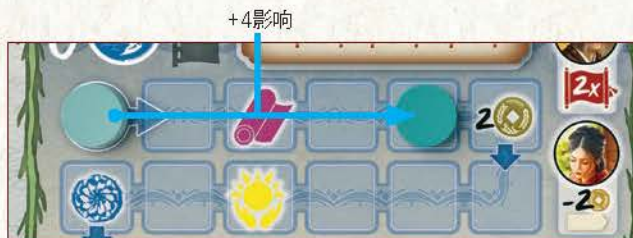
建造建筑

当你选择本行动时，按以下进行：

- 1 选择一个**匹配**你骰子上**图标/数字**的地区中的一个空河岸格。如果该地区中没有空的格子剩余，则你本回合不可以选择进行建造。
- 2 弃掉空河岸格上印刷的**金钱费用**。如果你没有足够的金钱，则你本回合不可以选择进行建造。
- 3 从建筑行中任选一个**建筑板块**，将其放在所选的格子上。如果你选择了**建筑行结束板块**，立刻获得1个**神圣恩宠**。
- 4 将你的1个**氏族标志**放在建筑的建造增益上，并在所选地区的影响记录条上获得所示数量的**影响**，将你的标志沿记录条推进，并获得你在记录条上经过及到达的格中所有的奖励。如果你在到达记录条末尾时获得影响，则这些影响都会失去。



注意：你**不需要**拥有接触河岸格的商船才能进行建造。在整个麓雁大陆上都有你的商人手下，无论你的商船在哪，他们都可以在陆地上为你进行建造！



- 5 将建筑行中剩余的板块向后推进，从建筑版图上拿取一个新板块，加到建筑行的第一格上。当时代1板块堆中的最后一个板块被移到建筑行上之后，触发天皇来访(见第12页)。从现在开始，当你需要填满建筑行时，使用时代2板块。当时代2板块堆中的最后一个板块被移到建筑行上之后，当前玩家触发游戏结束的开始(见第12页)。

建筑类型

共有4种类型的建筑：港口、神社、庄园和市集。与市集有互动的客户能力也与公家市集互动。



港口
港口的访客
奖励为金钱



神社
神社的访客
奖励为胜利点数



庄园
庄园的访客
奖励为影响



市集
市集的访客
奖励为贸易商品

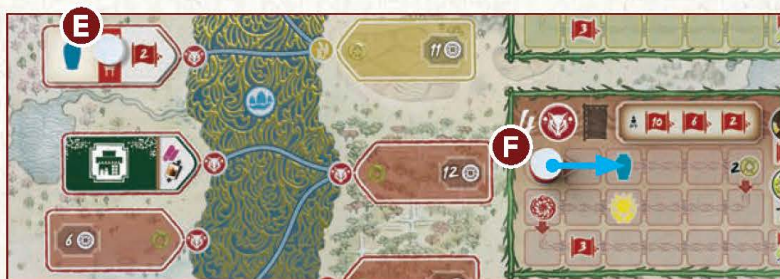
建造示例



示例：仙鹤氏族掷出了4 (A)，决定在地区4建造。其选择了一个空格 (B)，印刷费用为9金钱 (C)。

玩家弃掉9金钱，选择了建筑行中的神社 (D) 放置在此处。

建造示例(续)



玩家接下来将自己的氏族标志 (E) 放在了建筑板块上，在地区4获得了2影响。这使其标志 (F) 在地区影响记录条上移动到了瓷器格，因此该玩家从供应堆中收集一个瓷器贸易商品。



接下来，建筑板块 (G) 向后移动，填满建筑行上的空格，并增添一个新的建筑板块到可用的格子。

时代1 时代2

影响记录条奖励



获得1个所示的贸易商品



获得2金钱 (钱币)



获得1神圣恩宠



得到3分



得到3分并获得任意1个贸易商品

- 如果其他玩家的标志在记录条上，你依旧可以获得记录条奖励。
- 到达公家之花 (公家之花和某一特定的专精卡牌有关。) 如果你在到达记录条末尾时获得影响，则这些影响都会失去。

资源上限


一位玩家不能拥有超过25个金钱，也不能拥有超过6个某1种贸易商品。如果玩家将获得超过上限的资源，则失去多出的资源。



商船航行

如果你选择本行动,按以下进行:

- 1 选择你的1个商船,并将其沿河向下移动你骰子上显示的河流格数。
- 2 在你的商船移动结束后,其停留的河流格将与4个河岸格相邻,收集这些格子上的访客奖励(显示在建筑板块的箭头端)。空河岸格的访客奖励为1金钱。
- 3 你的商船接触的4个河岸格上所有建筑的拥有者(如果你在此处拥有建筑,则也包括你自己)现在收集这些建筑的拥有者奖励(建筑板块平直端显示的奖励)。起始建筑(包括公家市集)不被任何玩家拥有,所以它们不会带来拥有者奖励。如果一个建筑的访客或拥有者奖励为影响,则其总是影响该建筑位于的地区。
- 4 如果你的商船到达了河流的尽头,完成了旅途,获得额外的3金钱或者任意1个贸易商品,并弃掉建筑行末尾的建筑板块。将剩余的板块向后推进,并如常补充新板块到第一格上。当时代1板块堆中的最后一个板块被移到建筑行上之后,触发天皇来访(见第12页)。下次你需要从建筑行拿取板块时,使用时代2板块。当时代2板块堆中的最后一个板块被移到建筑行上之后,当前玩家触发游戏结束的开始(见第12页)。

注意:河流末尾的商人格 仅在有人完成了商人客户卡牌时使用。(见第11页。)



示例:巨蟹玩家掷出了2并决定进行移动,于是其选择了一个商船并将其沿河向下移动了2格。商船停留的格子接触了4个河岸格。第一个建筑A给予访客玩家一个瓷器。拥有者为毒蝎,获得1个金钱和1胜利点数。第二格B上没有建筑,但还是给予访客玩家1金钱。第三格有建筑C,给予访客玩家1个大米,拥有该建筑的螳螂玩家获得1神圣恩宠和1胜利点数。最后一个建筑D给予访客玩家2胜利点数,巨蟹玩家拥有该建筑,于是获得一个瓷器。

完成你的旅途



如果你的商船移动超出了地图,则将商船放回顶部河流起始格,然后继续将商船沿河向下移动,直到你用完了所有的移动数。这被称作完成你的旅途,由此图标表示:



注意:你的商船移动时,只计算河流上的金色格子。

为客户送货 (详见第11页)

如果你选择本行动，按以下进行：

- 1 从你的手牌中选择**1张**客户卡牌，其**地区数字**需要和你骰子上的**图标/数字**匹配。
- 2 弃掉等于该客户**订单需求**的贸易商品。如果你没有足够数量或对应类型的贸易商品，则你本回合不可以选择为客户送货。
- 3 将客户正面朝上放在你的氏族版图旁，并获得所有客户奖励。如果该客户有持续能力，则这个能力在**游戏剩余的时间内**都生效。
- 4 从客户牌库抽取2张卡牌，然后从你的手牌中正面朝上弃掉任意1张客户卡牌。如果该牌库中没有卡牌，重新混洗弃牌堆，形成新的牌库。



示例：仙鹤氏族手中有一个地区6的商人，其订单为1个丝绸和2个大米。该玩家的掷骰结果为6，于是其决定花费所需的商品进行送货，将该商人放在了其氏族版图旁。仙鹤玩家在地区6获得3点影响，并将其氏族标志放在了河流末尾的商人能力图标上。从现在开始，每当仙鹤氏族的商船完成旅途时，仙鹤玩家都会在自己所选的河流末尾增益(3个金钱或1个贸易商品)之外额外获得3个金钱；在游戏结束时，仙鹤玩家每有5个金钱剩余，还会得1分。在仙鹤玩家的回合结束前，其抽取2张新的客户卡牌，然后从手牌中正面朝上弃掉1张卡牌到弃牌堆。

获得专精

专精是**竞争性的目标**，会为氏族在不同领域的进展提供奖励。在此步骤期间，你每满足(或超出)专精要求的条件，就获得该专精。

要获得专精，将你的1个氏族标志放在卡牌底部数值最高且未被获得的奖励上，并**立刻**获得此处的分数。

每种专精每场游戏中只能获得一次，但你可以在同一回合中获得多个不同的专精。



示例：仙鹤氏族最先在所有6个地区都有了至少1点影响，所以其在此处放置了一个氏族标志并得7分。下一位获得本专精的玩家将得5分。

投掷你的骰子

在你的回合结束时，投掷你的骰子，为你的下一个回合作准备。

客户卡牌



随时

你可以随时交换资源。你可以多次进行以下交换：

- 用2个相同类型的贸易商品交换任意1个其他类型的贸易商品。
- 用5个金钱交换1神圣恩宠。



客户能力



僧侣

- ✓ **完成时:** 将你的月亮标志向前推进1格, 增加你的**神圣恩宠**上限。
- 🔄 **持续:** 将第二个氏族标志放在任意地区中的一个建筑上(你自己的建筑或对手的建筑, 遵循卡牌上的指示)。如果是你**自己的**建筑, 当有商船来访时, 你获得**双倍**拥有者奖励。如果是**对手的**建筑, 当有商船来访时, 你**也会**获得其拥有者奖励。

在计算拥有者奖励、专精和其他效果时, 所有在建筑上有标志的玩家都视为建筑的**拥有者**。你**不能**在已经有**2**个标志的建筑上再放置标志。你在建筑上放置第二个标志**不会**获得任何影响。和其他客户类型不同, 当你为僧侣送货时, 其不会给予你任何影响, 但是会改为给予你2神圣恩宠。



示例: 仙鹤氏族在螳螂氏族的建筑上放置了一个标志。每当有商船来访时, 仙鹤和螳螂都会获得拥有者奖励。



商人

- ✓ **完成时:** 如果这是你在游戏中送货的**第一个**商人, 在河流末尾的**商人格**上放置一个氏族标志。这将作为在完成旅途时激活的商人能力的提醒。(商人格上可以有任意数量玩家的氏族标志。)
- 🔄 **持续:** 每当你有商船到达河流末尾, 完成旅途时, 本商人的**独特能力**激活。这是获得3金钱或1个任意贸易商品之外的额外能力(见第9页)。
- 🏆 **游戏结束:** 你每剩下5个金钱(向下取整), 获得1分。

如果你为多个商人送货, 当你到达河流末尾时, 激活**所有**这些商人的能力。你只需要在河流末尾放置1个氏族标志作为提醒。每名商人的游戏结束增益都单独计算。例如, 如果你有12金钱和2名商人, 则每名商人都得2分, 总计4分。



示例: 当巨蟹氏族到达河流末尾时, 其激活自己所有的商人。



贵族

- ✓ **完成时:** 如果这是你在游戏中送货的**第一个**贵族, 选择你的1个普通商船并用你的**皇家商船**替换它。
- 🔄 **持续:** 你的皇家商船获得本贵族的**独特能力**。
- 🏆 **游戏结束:** 你每有1个所示的建筑, 得1分。

如果你为多个贵族送货, 你的皇家商船获得**所有**这些贵族的能力。



示例: 每当螳螂氏族的皇家商船移动时, 其激活自己所有的贵族。



匠人

- ✓ **完成时:** 将一个氏族标志放在匠人地区的**匠人格**上。
- 🔄 **持续:** 在游戏剩余时间里, 你在该地区建造将少花费2金钱。
- 🏆 **游戏结束:** 你的氏族版图上每剩下3个贸易商品, 获得1分(向下取整)。

每名匠人的游戏结束增益都单独计算。例如, 如果你有7个贸易商品和2名匠人, 则每名匠人都得2分, 总计4分。



示例: 从现在开始, 毒蝎氏族在地区3建造将少支付2金钱。



长者

- ✓ **完成时:** 将一个氏族标志放在长者地区的**长者格**上。
- 🏆 **游戏结束:** 游戏结束时, 本客户地区的影响记录条奖励的胜利点数**翻倍**。在计分地区影响时, 这仅计分一次。

和其他种类的客户不同, 长者没有送达增益或持续能力。长者的增益只会翻倍游戏结束地区计分, 不会翻倍记录条上的3分格。



示例: 游戏结束时, 巨蟹氏族从地区4得分板块的得分翻倍。

天皇来访

在时代1结束时,天皇出访黄金河,视察他繁荣的帝国,并抽查途径地的商品货物。

就像有玩家的商船航行到了每个建筑一般,所有玩家获得所有自己拥有的建筑的拥有者奖励。在所有玩家都收集了自己的奖励之后,下一位玩家继续游戏。从现在开始,所有增添到建筑行的建筑都将来自时代2。



游戏结束

当时代2板块堆中的最后一个建筑板块被移到建筑行上之后,触发游戏结束的开始。当前玩家得分**5**,每位其他玩家得到1个额外回合,然后游戏结束。进入最终计分,决定游戏赢家。

别忘了: 如果有玩家在一个地区中因为**客户送货**在**长者格**上有一个氏族标志,其在计分此处的影响排名时得分**翻倍!**



最终计分

在最后一位玩家完成自己的回合后,每位玩家按以下结算游戏结束得分。

- 1 地区影响:** 在每个地区的影响**第一、第二**以及(某些地区)**第三**的玩家,获得该地区计分板块上对应的分数。在地区中没有影响的玩家无法得分。如果出现平局(包括有多位玩家到达记录条末尾的情况),将平局位置的分数相加,再在平局玩家之间平分(向下取整)。



示例:在地区2中,巨蟹和螳螂都有最多的影响,所以他们各得7分(9+5=14,再除以2)。巨蟹已占据了长者格,使其得分翻倍为14分。

- 2 客户:** 每位玩家都为其送货的客户的**总数**得分:

客户数量	1	2	3	4	5	6+
得分	2	5	9	14	20	27

- 3 客户增益:** 为商人、贵族和匠人送货的玩家得到这些客户的游戏结束胜利点数。

2人游戏地区板块

当以**2位**玩家进行游戏时,每个地区计分板块上的第二个数值**仅在**第二名玩家位于第一名玩家**5格**内时才会提供奖励。



游戏胜利

分数最多的玩家获得游戏胜利!如果有至少2个氏族总分相同,则平局玩家中剩余**神圣恩宠**最多的玩家获胜。如果仍出现平局,则平局玩家共享胜利。

氏族赞助者

迷你扩展

当你熟悉了《金之川》的标准版之后,你可以加入《氏族赞助者》扩展,把水搅浑!与你氏族中的传奇专家联手,在旅途中获得强大的新能力,建造贸易帝国。

赞助者设置

当你开始玩家设置时(在游戏设置之后),从4个氏族中各随机选择1张赞助者卡牌,将它们正面朝上放在游戏版图旁。将每个氏族的另一位赞助者放回游戏盒。

随机选择起始玩家。从最后一名玩家开始,按逆时针顺序,每位玩家选择一位可用的赞助者,并拿取对应氏族的版图和游戏配件。将所有未选择的赞助者放回游戏盒。

另一种游戏设置

每位玩家随机获得氏族,然后各自选择使用自己2名赞助者之一。

制作人员

游戏设计: Keith Piggott

版图插画: Francesca Baerald

游戏盒插画: Joshua Cairós

游戏内插画: Sheila Amajida, Asep Ariyanto, Francesca Baerald, Mauro Dal Bo, Carlos Palma Cruchaga, Nele Diel, Derek Edgell, Kevin Goeke, Lin Hsiang, Amelie Hutt, Agri Karuniawan, Drazenka Kimpel, Alayna Lemmer, Diego Gisbert Llorens, Joyce Maureira, Chris Ostrowski, Borja Pindado, Polar Engine, Andrew Sonea, Le Vuong

平面设计: Jay Hernishin, David Ardila, Katherine Boils, Tony Mastrangeli, Samuel Shimota

中文翻译: Ray Li

中文校对: Joyce, Thomas Mei

创意指导: Brianna Woodward

游戏生产: Guadalupe Gonzalez

游戏开发: Brianna Woodward, Bryan Bornmueller, Jeff Fraser

技术写作及游戏指引设计: Steven Kimball

编辑: Dan Varrette

Office Dog团队: Brianna Woodward, Bryan Bornmueller, Guadalupe Gonzalez, Jay Hernishin, Luke Peterschmidt, Toby the Office Dog

要探索更多《五轮传奇》相关产品、消息和新闻,并发现更多麓雁大陆的广袤世界,请访问:

www.LegendoftheFiveRings.com

特别感谢: Bill Altig, Justin Anger, Michael Blomberg, Andy Christensen, Teresa Dery, Halley Feil, Emily Frenchik, Daniel Hadlock, Steve Horvath, Seth Jaffee, Austin Litzler, Michael Mindes, Brian Mulcahy, Katrina Ostrander, Sean Ryan, Alex Schlee, Joe DeSimone, Anne Spradley, Jacinda Wilson, Andy Van Zandt

游戏测试组织: Nick Schoichet

游戏测试: Steven Auker, Michael Becker, Anthony Cario, Ian Cross, Cami Decker, Tyrell Decker, Kevin Ellenburg, Carl Feibusch, Joshua Ferrise, Thomas Gallecier, Game Makers Guild of Nashville, Henry Geddes, Chisholm Gentry, Andy Harper, Lillie Hollingsworth, Trevor Ryan Kelton, Steve Kimball, Jordan Martin, Robert Martz, David McClatchey, Mike & Wendy McGowan, Matt Monasch, Matt Morely, Jonathan Mullins, Mike Mullins, Ivy Ngo, Trevor Olson, Laura Peters, Bill Phillips, Cassie Piggott, Joevan Salmon-Johnson, Sebastian Rapp, Matt Saddoris, Breyana Scales, Karin Schleicher, Rosco Schock, Christopher Talbot, Tony Thomas, Toronto Board Game Design Crew, Twin Cities Design Days Playtesters, Yun Whitman, Travis Williams, Carl Willis, Preston Wing, Jacob Yanovsky, Gideon Yeomans, Jorge Zhang



世界之脊

黄金河发源于这片山脉的险峻峡谷之中，这里高耸陡峭的山峰和危险蜿蜒的路径也将麓雁大陆的南北分隔。

筱绵森林

这座原始森林比翡翠帝国更加古老，传言密林之中有着失落文明的遗迹。这里的树木十分古老，如城堡一般高大，将森林的地面永远笼罩在阴影之下。

妖狐密林

在这片原始森林中生活的人类必须要向精怪们——森林真正的主人——表示尊重，特别是狡诈的九尾狐，它有时会伪装成人类，行走世间。

众盟平原

这片崎岖的风化平原得名于三家弱小氏族为了抵抗一家强大氏族的入侵而结成的联盟。

上部沼泽

这座树木沼泽在黄金河东岸绵延数千亩地。这里的村庄房屋依靠木桩，建造在水淹的低地之上，而商品并不由货车运送，而是由独木舟运送。

地动渔湾

在黄金河通往阴影之海的入海口，隐藏着—处隐蔽的渔湾。这个区域地震频繁，而渔湾为那些敢于对抗地震的商人和渔民们提供无私的帮助。

Legend of the Five Rings™

图标汇总



地区1:世界之脊



地区2:彼绵森林



地区3:众盟平原



地区4:妖狐密林



地区5:上部沼泽



地区6:地动渔湾



建筑类型:神社



建筑类型:庄园



建筑类型:港口



建筑类型:市集



你每拥有1个神社,
获得1金钱



你每拥有1个庄园,
获得1金钱



你每拥有1个港口,
获得1金钱



你每拥有1个市集,
获得1金钱



每为一名客户送货,
获得1金钱



起始商船格



弃掉行末板块



贸易商品:丝绸



贸易商品:大米



贸易商品:瓷器



选择任意贸易商品



抽取并弃掉
1张客户卡牌



已完成的客户卡牌



神圣恩宠上限+1



神圣恩宠



影响



1金钱



胜利点数卷轴



你拥有的建筑



对手拥有的建筑



必须位于第一名
玩家5格以内



完成你的旅途
(移动到河流顶部
并使用你剩余的移动)



将你的1个普通商船
升级为皇家商船



皇家商船



普通商船



商人能力提醒



匠人能力提醒



长者能力提醒



选择行末板块时
获得1神圣恩宠



达成“朝堂专精”专精
卡牌的公家之花



在为客户送货时
激活的能力



在游戏剩余时间内
生效的能力



在游戏结束时
激活的能力