

Johannes GOUPY

Yoann LEVET

# DEWAN

德望部落  
游戏规则



新的一天开始了，但我们的资源捉襟见肘。

我们决定拔营，探索周边领地以求生存。

无论是在河曲之处，还是在山岳中心，我们都会寻找我们  
缺少的资源。在我们行经森林和沙漠时，我们会看护好  
珍贵的火源，它不仅温暖着我们，还为我们照亮前路。

邻近部落的压力与日俱增，作为回应，我们会坚定不移，  
努力奋斗，书写我们自己的故事。



# 游戏目标

在《德望部落》中，你会与其他玩家竞争，争取获得最多分数来赢得游戏胜利。

为了胜利，你需要有策略地放置你的营帐，尽可能利用地形和资源来满足你故事板块上的需求。这一路上，你还会采集浆果，掌控火焰，来取得额外分数。

## 游戏设置

1 将剧本板块  放到游戏区域旁。

2 为每位玩家随机分配一个起始板块  来创建游戏地图。然后拿取一定数量的随机中立板块 ，拿取的数量等于玩家数量。将起始板块和中立板块(均随机朝向)如剧本板块  背面所示放置。

3 在游戏地图上每个  符号上放置2个浆果标记。

4 每位玩家选择一种颜色，并拿取对应的1块部落版图和9个营帐。将8个营帐放在自己部落版图上的指定格中，然后将第9个营帐放到自己起始板块中央，作为起始营帐。

资源	地形类型
神器 	荒地 
颜料 	山岳 
水晶 	沙漠 
其他	森林 
浆果 	水域 
火焰 	
分数 	



## 游戏配件

10个领地板块：

① 4个起始

② 6个中立

4块部落版图

36个营帐(每种颜色9个)

1个剧本板块

15个浆果标记

55张地形卡牌

24个故事板块

1个德望部落标记

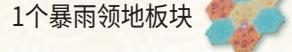
1份计分纸

以下配件用于额外剧本(参见第10页)。在你的第一场游戏中不拿取它们，将它们留在游戏盒中。

4个剧本板块



1个火山领地板块



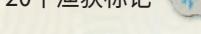
1个暴雨领地板块

8个熔岩标志

8个水域标志

1个事件板块

20个渔获标记



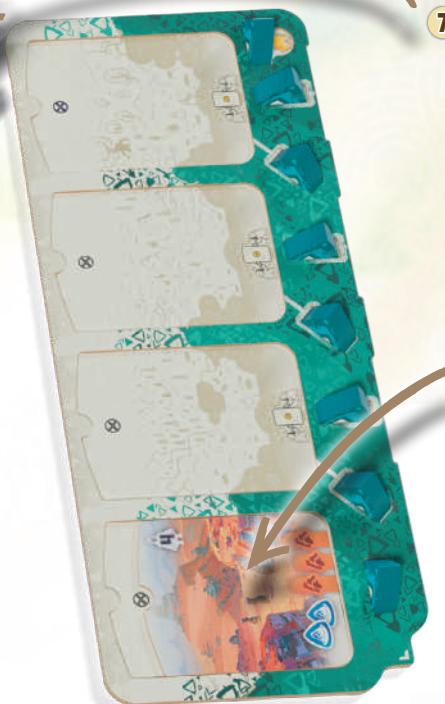
5 混洗故事板块，从中抽取5个，正面朝上放到游戏地图旁，排成一行。将剩余的故事板块正面朝下堆成一叠，作为故事板块堆，放在所有玩家方便拿取的位置。



6 混洗所有地形卡牌，给每位玩家正面朝下发放2张。然后正面朝上发放6张卡牌到游戏地图旁，排成一行。将剩余的地形卡牌正面朝下堆成一叠，作为牌库，放在所有玩家方便拿取的位置。



7 最后，随机选择一位起始玩家拿取德望部落标记。起始玩家右手边的玩家从5个正面朝上的故事板块中选择一个。如果该玩家不想选择任何正面朝上的板块，则其可以改为选择故事板块堆顶的那个板块。无论哪种情况，该玩家将所选板块放到自己部落版图最左边的格子上。将该板块正面朝上放置，并向下滑到底部，使上方的 $\otimes$ 可见。如果是从正面朝上的板块行中拿取的板块，则用板块堆顶的板块填补它的空位。然后，该玩家右手边的玩家以相同方式选择一个故事板块。重复这一过程，直到所有玩家都选择了1个故事板块。



现在游戏正式开始！





在每个游戏轮中,从持有德望部落标记的玩家开始,按顺时针方向,每位玩家轮流进行一个回合。在一个游戏轮中,当每位玩家都进行过一个回合时,该游戏轮结束,之后开始一个新的游戏轮。

在你的回合中,你必须执行以下2个行动中的1个:

**拿取2张卡牌** 或者 **放置一个营帐**

## 拿取2张卡牌

从卡牌行中选择两张相邻卡牌,将它们加入你的手牌。你不能从牌库抽取卡牌。你的手牌没有上限。从最靠近牌库的卡牌开始,用牌库顶的2张卡牌依次填补你刚拿取的卡牌的空位。

**注意:**如果你必须填补空位时牌库为空,则混洗弃牌堆的所有卡牌,将它们正面朝下放置,以创建新的牌库。



在查理的回合中,其拿取2张相邻的地形卡牌,加入自己手牌。然后其用牌库顶2张卡牌依次填补空位。



## 放置一个营帐

选择游戏地图上一个你颜色的营帐作为起点,再选择一个空格(没有营帐的格子)作为终点。终点不能是水域格。

接着,你每穿过一个格子(包括起点和终点),正面朝上弃掉你的1张对应该格地形的手牌。如果是显示有2种地形的卡牌,在因穿过格子而要弃掉时选择其中1种类型。确保遵循以下规则:

① 如果起点是你的**起始营帐**,你弃掉的第一张卡牌可以是任意类型的。如果起点不是你的起始营帐,第一张卡牌必须对应所选营帐的地形。

**A** 查理从起点出发,弃掉1张任意类型的卡牌,然后弃掉1张山岳卡牌,因为穿过的下一格是山岳格。

② 穿过水域区域的规则与前述不同:通过弃掉1张水域卡牌,你可以穿过单个水域区域中任意数量的格子。

**B** 接着查理弃掉1张水域卡牌来穿过水域区域中的两个格子。

③ 你的路线可能会需要你穿过属于其他玩家的一个或多个营帐。在这种情况下,不弃掉你用于穿过该格的卡牌,改为将它交给该对手。然后该对手将它加入自己手牌。(如果你穿过其他玩家的起始营帐,你必须将任意1张卡牌交给你的对手。)

**C** 在查理穿过比利的营帐时,其将1张荒地卡牌交给比利。最后,其弃掉1张荒地卡牌来将自己的营帐放在终点。

一旦所有需要的卡牌都已弃掉(或交给其他玩家),将你部落版图上最左边的营帐移动到终点上。



## 放置营帐后的效果



- ② 如果你放置营帐的区域含有至少1个浆果，则从这些浆果中拿取1个，将它放到你部落版图左边。

**注意：**如果你之后在同一区域放置了另一个营帐，你能够拿取另一个浆果。

- ③ 按如下结算你部落版图上拿取营帐的格子中所示的效果：



**A** 没有效果。

**B** 当你放置你的第二个、第四个和第六个营帐时，你从故事板块行5个正面朝上的板块中拿取1个；或者，如果这些板块你都不需要，你可以拿取板块堆顶的那个板块并翻开它。无论选择哪种方式，将该板块放到你部落版图上最左侧的空格中。如果你从5个正面朝上的板块中拿取1个，立即用板块堆顶的那个板块填补空位。

**C** 当你放置你的第三个、第五个和第七个营帐时，你可以选择你手牌中1张地形卡牌，将它插入你部落版图对应营帐格底下，使1个地形可见；所选地形上也可能会有符号。如果你没有任何手牌，或者你选择不结算本效果，则对应营帐格会保持为空。

**D** 当你放置你的最后一个营帐时，你触发游戏结束(参见第8页)。这会在计分期间赋予你额外1枚火焰。

## 区域

一个区域由1个或多个相同地形的连接格子组成。



在上方的示例中，高亮的格子描绘了2个不同的山岳区域。

查理从自己的部落版图上拿取最左边的营帐，将它放到终点格上。

由于其放置营帐的荒地区域依然含有1个浆果，其拿取该标记。

查理放置到游戏地图上的这个营帐来自第三个营帐格。  
然后其选择自己1张手牌，将它插入该营帐格底下。



## 故事板块

故事板块是游戏中得分的主要方式。要从你的故事板块得分(并在游戏结束时获得它们可能的🔥),你必须满足这些板块上描绘的地形和资源需求。

每个故事板块的需求都单独检查。每个营帐和你玩家版图底下的每张卡牌都可以用于满足多个故事板块的需求。

注意:起始营帐不计入任何故事需求。

## 故事板块



- ② 如果故事板块描绘了🏡、⛺、HLT 或 🌳 多次,你必须在该地形的多个不同区域中都放置了营帐,区域数量不少于描绘次数。
- ② 如果故事板块描绘了🌊 多次,你必须在多个不同水域区域的相邻格中都放置了营帐(单个营帐能够与多个水域区域相邻),区域数量不少于描绘次数。
- ② 如果故事板块描绘了⌚、💧 或 🌸 多次,你必须在对应该资源的多个不同图标的相邻格中都放置了营帐,图标数量不少于描绘次数。每个图标只满足该类型的需求1次,无论你有多少营帐与它相邻。

查理有2个营帐在同一森林区域中,且与同一水域区域相邻。

查理只有1🌳 和1🌊。此外,其还有1💧。



阿历克斯有1HLT 和1🌸,而比利有1🏡、1🌊 和1⌚。  
两位玩家都能用同一个🌸 满足需求。  
最后,查理有1⛺、1🌳、2💧,但仅有1💧。



- ② 放在你部落版图底下的每张地形卡牌算作对应地形的1个区域;如果该卡牌有符号,它还算作对应类型的1个资源。

多亏了在部落版图底下的卡牌,查理现在有1🌳、1⌚、1🏡 和1⛺。



## 回合结束

在你的回合结束时, 检查你是否满足了你故事板块的需求。

对于每个满足全部需求的故事板块, 将它在你部落版图上向上滑动, 来将它标记为已完成。

然后你每有一个刚刚完成的故事板块, 从牌库抽取1张地形卡牌。

然后你左手边的玩家开始自己的回合。

在查理的回合结束时, 其在2个不同的  区域中都有营帐, 并且其版图底下有一张带有  的卡牌。



其还有一个营帐与1  相邻, 以及一个描绘在其版图底下卡牌上的  。



由于其已经满足了其最左边故事板块上的所有需求(2  和3 ), 其将它向上滑动, 并抽取1张地形卡牌。其回合现在结束。



## 游戏结束

当所有玩家放置自己最后一个营帐时，那一轮结束时游戏结束。结束当前轮，使每位玩家进行了相同数量的回合，然后使用计分纸来计算每位玩家的分数。立即弃掉任何未满足需求的故事板块。

剧本板块按如下计分：



加总你每个已完成的故事板块上的分数。



你已完成的故事板块和你部落版图底下的卡牌上每个火计1分，并且如果你放置了你最后一个营帐，你有额外1个火（如你部落版图上最后那个空营帐格所示），也计1分。此外，拥有最多火的玩家取得额外4分；如果有多位玩家均拥有最多火，这些玩家均计4分。



游戏地图上每有一组连接在一起的营帐（二个营帐及以上），计4分。



游戏期间每获得一个浆果标记，计2分。你部落版图底下的地形卡牌上每有一个可见的★符号，计2分。

总分最高的玩家获得游戏胜利。如果平局，平局玩家手牌中剩余地形卡牌数量最多的玩家获得游戏胜利。如果依然平局，这些平局玩家共享胜利。



查理计算自己的总分。其完成了3个故事板块，但第四个没有满足需求，因此忽略并弃掉。其从完成的板块获得 $(5+7+4)=16$ 分。



其还在游戏期间收集了3个浆果标记，并且其版图底下放置的一张地形卡牌上有1个★符号，使其总计有4个浆果；这计8分。





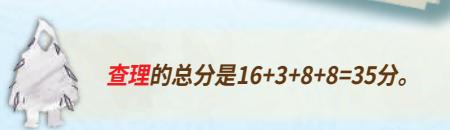
查理在游戏地图上形成了  
两组连接在一起的营帐，  
取得额外8分(每组4分)。



其总火为3，分别是：故事板块上1个、  
其版图底下卡牌上1个，以及放置最后一个营帐的1个。  
由于阿历克斯比查理拥有更多火符号，  
查理只计3分，4分火奖励归阿历克斯所有。

	比利	阿历克斯	查理
17	19	16	
1 + 8	6 4 16	3 + 8	
10	4	8	
36	49	35	

剧本专用计分项  
(参见最后一页)





## 组队游戏剧本



将剧本板块放到游戏区域旁。组队游戏规则与基础游戏的4人规则一致。玩家组成两队，每队两人，两队队友面对面交叉入座，使两队能交替进行回合。当有玩家放置自己最后一个营帐时，标志着那一轮结束时游戏结束。然后计算每队的总分。



将两位队员的故事板块得分之和加入队伍总分。



每位队员每有一个火符号，队伍获得1分。火符号最多的队伍获得额外4分。如果平局，双方队伍均获得该额外4分。



每有一组连接在一起的营帐(其中至少一个营帐属于一位队员，且至少一个营帐属于另一位队员)，队伍获得4分。



每有一对浆果(其中一个属于一位队员，而另一个属于另一位队员)，队伍获得4分。

**总分最高的一队获得游戏胜利。如果平局，手牌中剩余地形卡牌数量最多的一队获得游戏胜利。  
如果依然平局，两队共享胜利。**

## 额外剧本

《德望部落》包含3个额外剧本。在进行这些剧本中的一个时，使用通用游戏规则，除非另有说明。剧本特有规则总是优先于通用游戏规则。

在用剧本板块进行游戏时，将该剧本板块放在游戏区域旁，代替基础剧本板块。在每个剧本板块背面都能找到如何设置的指示。以下规则适用于每个不同剧本。

## 创建牌库

在游戏开始时，设置了卡牌行后，抽取一定数量的随机卡牌，作为牌库。这个数量取决于玩家数量：

- ① 在2人游戏中：6张卡牌
- ② 在3人游戏中：8张卡牌
- ③ 在4人游戏中：10张卡牌

将牌库放在事件板块顶上。剩余卡牌形成供应堆，放在牌库旁。



## 触发事件

每个剧本都引入了一个特定事件。当有玩家执行“拿取2张卡牌”行动时，使用牌库的卡牌填补空位。

当牌库中最后的卡牌被拿取时，立即触发事件，并由当前玩家结算。

然后从供应堆拿取卡牌创建新的牌库(数量如上所述)。



在3人游戏中，**比利**执行“拿取2张卡牌”行动，并用牌库中最后2张卡牌填补空位。其结算该事件，然后用供应堆的8张卡牌创建新的牌库。

## 故事板块奖赏

当有玩家满足自己故事板块上的需求时，其从供应堆拿取顶部那张卡牌(而不是从牌库拿取)。

**注意：**如果你需要抽取卡牌时供应堆为空，则混洗弃牌堆的所有卡牌，将它们正面朝下放置，以创建新的供应堆。

## 配件数量限制

当事件要求你放置的标志或拿取的标记已经耗尽时，忽略事件的该部分。

## 暴雨



如常设置游戏,但暴雨领地板块应当如剧本板块背面所示放置。将水域标志放在游戏地图旁。在构建故事板块堆前,移除5个显示有水域 符号的故事板块。



每次触发事件时,当前玩家将1个水域标志放到与已存在的水域格相邻的非水域空格上;该格现在视为水域格。如果这导致一个区域被一分为二,将该区域中所有浆果移动到其中较大的区域中。如果两个区域大小相等,则将浆果平分到两个区域中,如果浆果是奇数,则将多的那一个随机放到其中一个区域中。



如常计分已完成的故事板块和 符号。



你放置了至少1个营帐的每个森林或山岳区域计3分。



你在游戏期间获得的每组由1 和1 组成的符号组计4分(即1个 符号+1个 符号计4分)。



**比利**触发了事件,必须放置一个水域标志。上方的图片高亮显示了6个符合条件的格子:它们都是空格,不是水域,且与水域格(包括先前放置了水域标志的格子)相邻。

## 火山



如常设置游戏,但火山领地板块应当如剧本板块背面所示放置。将熔岩标志放在游戏地图旁。



每次触发事件时,当前玩家将1个熔岩标志放到与火山或其他熔岩标志相邻的非水域空格上。如果这导致一个区域被一分为二,将该区域中所有浆果移动到其中较大的区域中。如果两个区域大小相等,则将浆果平分到两个区域中,如果浆果是奇数,则将多的那一个随机放到其中一个区域中。

当放置营帐时,你不能穿过含有熔岩标志和火山的格子。



如常计分已完成的故事板块和 符号(包括与火山相邻的 )。



与你的至少1个营帐相邻的每个水域区域计2分。与对手的起始板块中心相邻的每个营帐计2分。



你在游戏期间获得的每组由1 和1 组成的符号组计3分(即1个 符号+1个 符号计3分)。



**比利**触发了事件,必须放置一个熔岩标志。上方的图片高亮显示了4个符合条件的格子:它们都是空格,不是水域,且与火山或其他熔岩标志相邻。**比利**有1个与火山相邻的 。





如常设置游戏。将渔获标记放在游戏地图旁。



当你执行“放置一个营帐”行动时,你可以选择将你的营帐放到水域格上。将水域区域中的任意一格指定为终点。你弃掉的最后一张卡牌必须是水域卡牌。

每个水域区域只能含有1个营帐,它现在成为了湖村。一旦一个水域区域含有1个湖村,其他营帐就都不能放在这个水域区域中了。你的湖村可以用于作为起点。在这种情况下,弃掉的第一张卡牌必须是水域卡牌。弃掉的下一张卡牌的类型可以是起点水域区域相邻的任意格子的对应地形。

如果有对手穿过了含有你湖村的水域区域,其必须改为将一张水域卡牌交给你(而非弃掉)。

**重要:**湖村不视为与其占据的水域区域相邻。



当触发事件时,每位有至少1个湖村的玩家都可以从手牌中弃掉正好1张地形卡牌(任意类型)。

然后,其每拥有一个湖村,拿取1个渔获标记。

从触发事件的玩家开始,按回合顺序拿取渔获标记。



如常计分已完成的故事板块和火符号。



对于每个水域区域,有最多营帐与该区域相邻的玩家获得6分。如果平局,改为每位平局玩家获得3分。

湖村并不与其水域区域相邻,因此在计分中不算入故事板块或营帐相邻的水域需求。



你在游戏期间获得的每组由1星和1△组成的符号组计3分(即1个星符号+1个△符号计3分)。



你在游戏期间获得的每个渔获标记计3分。

**达纳**在水域区域A中放置了一个湖村,在水域区域B中放置了另一个湖村,而**查理**在水域区域C中放置了一个湖村。

每次结算事件时,他们都可以弃掉任意1张手牌;如果他们这么做,达纳拿取2个渔获标记,而查理拿取1个渔获标记。



在游戏结束时,每个水域区域的得分如下:

**区域A:** **达纳**有4个营帐与本区域相邻(湖村不算入)。而**比利**只有2个相邻营帐, **查理**只有1个相邻营帐。**达纳**计6分。

**区域B:** **比利**和**查理**都有2个营帐与本区域相邻,因此他们平局,各自计3分。

**区域C:** **达纳**和**比利**都有3个营帐与本区域相邻,因此他们平局,各自计3分。