

駁利 交易者

ワールド エクスチェンジャーズ

在「多拉多諾」事件的爆發後，地球重分為四大派別，而 "YE3T" 是其中最具有野心的。它與各派別簽立的合約中要求了每 50 年一次的土地重劃分。此刻，玩家身為派別代表，將以土地為籌碼交換並獲得更多價值。你是能最大化你派別的福祉，還是不幸淪為其他野心家的墊腳石？

遊戲配件

12 張 初始城市卡



45 張 城市卡



8 張 趨勢卡



4 張 角色卡



4 個 媒體影響力
標記物（4 色）



4 支 水性畫筆



1 張 媒體影響力圖板



4 張 玩家圖板
（A, B 面共八種）



1 張 計分板



遊戲設置

- 每位玩家拿取一片玩家圖板和一支筆。（可隨機使用圖板 A 或 B 面。）

註：在第一次遊玩時，建議所有玩家都使用玩家圖板 A 面。

- a) 將起始城市卡洗勻後發給每人 3 張牌，玩家面朝上放置在自己的面前。b) 每位玩家用 1,300 € 減去 3 張卡片面額總和後，將自己的起始現金標註在個人圖板上第 0 月份的金額上。剩餘的起始城市卡放回盒子中。

註：起始城市卡在卡片下方標有 S 的符號。



$$1300 - 300 - 300 - 400 = 300€$$



下圖範例：小艾的起始城市卡有 Dallas, Cairo 和 Taipei。其面額總額是 1,000 €。小艾在玩家圖板上，月份 0 的 300 位置畫記起始點。

- 將城市卡洗勻置於桌面中央構成牌庫，翻開 5 張牌作為城市出售區。

- 將年中 6 與年末 12 趨勢卡分別洗勻，各翻開 1 張面朝上放置於城市出售區旁，剩餘的趨勢卡放回盒子中。

註：在第一次遊玩時，建議玩家使用有 8 標記的趨勢卡

- 隨機發給每位玩家一張角色卡。玩家共同決定採用基本的 A 面，或是進階的 B 面。

註：在第一次遊玩時，建議所有玩家都使用角色卡 A 面

- 將媒體影響力圖板與計分板放置於城市牌庫旁。按角色卡顏色將每位玩家的媒體影響力標記 放置在對應的格子。（通常從 0 開始）

- 使用紅色標記物 的玩家作為起始玩家，若沒有人使用紅色標記物，則由今天花最多錢的玩家為起始玩家！

遊戲目標

- 每一回合進行城市的買賣，在適當時機交易並妥善規劃以獲得各種獎勵。遊戲結束時，統計各項目的報酬，最後總金額最多的玩家獲勝。

遊戲設置範例：



遊戲規則

遊戲共進行 12 輪，由起始玩家開始，玩家依照順時鐘方向輪流執行 1 次回合動作。一輪結束時，不必交換起始玩家，繼續進行下一輪。

玩家回合時，從以下兩個動作選一個進行：

購買城市卡

- 選擇城市出售區的一張城市卡，放在自己面前表示購買。支付該城市卡基本面額，並在玩家圖板紀錄當月份（當輪）的結算現金，與前一月份的金額之間畫一條直線，用以紀錄該筆交易的現金流。

範例：小艾的第一回合，選擇購買城市卡 Vienna，其面額是 100 €。

小艾原有起始金額 300 €，應支付 100 € ($300-100=200$)，金額紀錄在玩家圖板月份 1 的 200 位置，並完成月份 0 到月份 1 之間的現金流。



注意：在一場遊戲中僅限一次，你可以在右下角的「購買兩城市」方格劃上 X，即可在一回合中購買兩張城市卡（額外購買 1 張）。



注意：玩家現金不可能低於 0 €。如果玩家的 € 不足以支付該城市卡的面額，則玩家『不能』購買該城市卡。

販售城市卡

- 選擇自己面前的一張城市卡，將它放回城市出售區表示販售。獲得卡片售價區上標示的金額（有可能因為出售的月份而獲得獎勵售價），並在玩家圖板上紀錄當月份（當輪）的結算現金，與前一月份的金額之間畫一條直線，以紀錄該筆交易的現金流。

範例：小艾的第二回合，選擇販售城市卡 Vienna。從 1 月份的原有金額 200 € 再獲得 2 月獎勵售價 200 € ($200+200=400$)，金額紀錄在玩家圖板月份 2 的 400 位置，並完成月份 1 到月份 2 之間的現金流。



注意：在一場遊戲中僅限一次，你可以在右下角的「販售兩城市」方格劃上 X，即可在一回合中販售兩張城市卡（額外販售 1 張）。



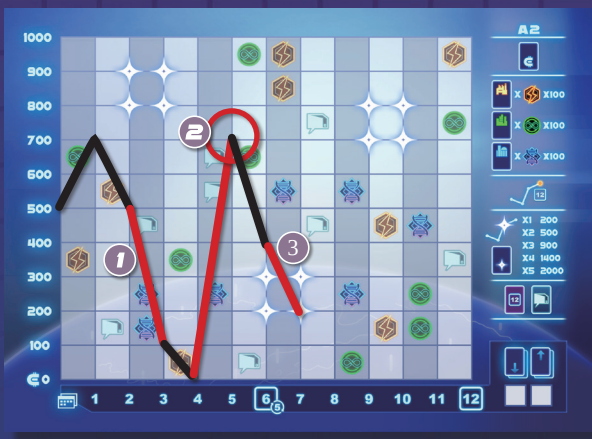
注意：玩家現金不可能高於 1,000 €。如果出售城市卡後，現金流超過 1,000 € 的金額都會被忽略。

- 重要：**當城市出售區的城市卡剩下 2 張以下時，立刻從牌庫翻牌補滿 5 張。





關於現金流



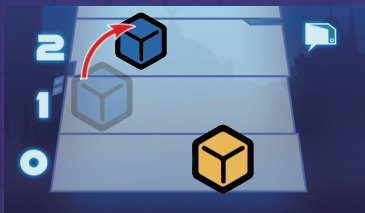
- ◆ 玩家圖板上紀錄的折線圖稱之為現金流，玩家劃記的線所經過或停留的格子上的符號，都是玩家可以獲得的資源。

投資符號

🌀 🏠 🏢 : 遊戲結束時，每個投資符號可以讓玩家所持有的對應顏色城市卡 🏠 🏢 🏠 獲得 100 € 獎勵。

📰 📰 : 獲得媒體影響力符號 (+) 📰 或 (-) 📰 時，立刻將自己的媒體影響力標記前進或後退一格。

- ① 上圖範例：露伊在月份 3 結算的現金流，經過了 2 個 🏠 及 1 個 📰 符號。投資符號會在遊戲結束才統計，媒體影響力標記 🏠 則立即移動前進 1 格。

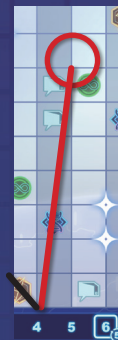


慶典環

某些城市卡上，銷售月份為紅色標記。若是在該月份進行「販售城市卡」，除了獲得獎勵售價，同時會額外獲得慶典環：

在紅色標記的月份，於現金流結算的終點位置，畫上一個半徑小於 1 格的圓環，該環所經過的符號都列入計算。

- ② 下圖範例：小艾在月份 5 進行販售城市卡 Dubai，從 4 月份的原有金額 0 € 再獲得獎勵售價 700 € ($0+700=700$)，並因著紅色標記 5，劃記慶典環於現金流末端。除了得到 1 個 🏠 和 2 個 📰，額外得到 1 個 🌀。

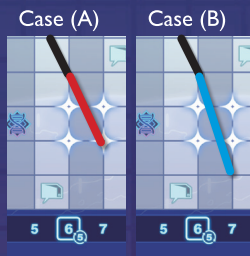


決算區

- ✦：如果玩家的現金流，於某一些月份停留在 ✦ 時，代表玩家獲得決算獎勵。遊戲結束時，停留越多決算點將會帶來更高的獎勵金。

- ③ 右圖範例：Case(A) 露伊在月份 7 結算現金流時，現金流停留在 1 個決算點 ✦，代表她獲得 1 個決算獎勵。

另外一個情況 Case(B)，露伊錯過（經過）了決算區，沒有停留在 ✦ 之上，則這個情況中露伊沒有得到 ✦。



注意：城市卡上的圖示僅在遊戲結束時才計算。

6

年中與年末趨勢卡結算

12

- ◆ 第 6 輪結束時，檢視年中趨勢卡 **6**，有達成條件的玩家都可以獲得該獎勵，年中趨勢卡結算後，將城市出售區的卡片全部移除，再從牌庫翻開 5 張城市卡補滿城市出售區。

範例：第六輪結束時，小艾擁有 3 張城市卡，菲力克斯有 2 張城市卡，小艾是擁有最多城市卡的玩家，所以她立即得到 1 個，作為年中趨勢卡獎勵。



年中趨勢卡獎勵 **6** 結算後，將城市出售區的卡片全部移除遊戲，從牌庫翻開 5 張城市卡補滿城市出售區。



年中 **6** 持有最多 / 最少**現金**：
獲得 1 個，媒體影響力標記，立刻前進一格。

年中 **6** 持有最多 / 最少**城市卡**：
獲得 1 個，媒體影響力標記，立刻前進一格。

- ◆ 第 12 輪 **12** 結束時，檢視年末趨勢卡 **12**，有達成條件的玩家都可以再獲得額外獎勵：



現金流折線曾經停在 **1000 / 0 €** 位置：
僅限各 1 次，每次獲得 300 €。(Max. 600 €)



現金流折線曾經停在 **400 / 500 €** 位置：
僅限各 1 次，每次損失 200 €。(Max. 400 €)

註： 玩家起始的月份 **0** 不算入條件之中。



現金流折線曾經停在 **5 / 7 / 9** 個
不同的金額：獲得
100 € / 300 € / 600 €。



現金流折線曾經停在 **2 / 3 / 4** 個
相同的金額：獲得
100 € / 300 € / 600 €。

註： 玩家起始的月份 **0** 不算入條件之中。

角色卡

- ◆ **A 面（基本）**：每張角色卡提供玩家一種投資符號或是額外媒體影響力。



遊戲結束時，獲得
1 個 / 1 個 / 1 個



遊戲設置時，獲得 1 個，並移動媒體影響力標記。

- ◆ **B 面（進階）**：玩家可以在自己的回合使用角色卡上的能力，在遊戲中玩家可以重複使用能力。



消費 1 個媒體影響力：於本回合現金流結算的終點位置，畫上 1 個「慶典環」。



在「販售城市卡」的動作時使用：每消費 1 個媒體影響力，可額外獲得 100 €，一回合中可同時使用複數次。



消費 2 個媒體影響力：本回合選擇購買，可額外購買 1 張城市卡；或是選擇販賣，可額外販賣 1 張城市卡。

注意： 此能力與玩家圖板上的方格 **11** 不可同時使用。



消費 1 個媒體影響力：從城市出售區棄掉任意張的城市卡，再從牌庫翻開城市卡補滿城市出售區至 5 張。

遊戲結束與計分

- ◆ 結算完年末趨勢卡¹²後遊戲結束，紀錄下列項目的金額於計分板上並且進行加總：
- ◆  城市卡：玩家面前持有的城市卡，其**基本**面額的總金額。
- ◆  現金：玩家圖板上現金流在月份¹²所停留標示的現金數值。
- ◆  決算點：根據現金流折線⁺停留在決算點的次數，和紫卡決算點的數量加總，根據數量獲得對應獎勵金額 200 € / 500 € / 900 € / 1400 € / 2000 €。
- ◆  投資符號：（ 玩家面前持有的各相對城市卡數量  ）
X（ 城市卡上投資符號的增減  + 玩家圖板上獲得的各投資符號數量  ） X 100 €
- ◆  年末趨勢卡：達成年末趨勢卡¹²獲得的獎勵或懲罰金額。
- ◆  媒體影響力：計算城市卡上對於媒體影響力的增減  減  後，根據影響力排名  的獎勵金額，金額如下：

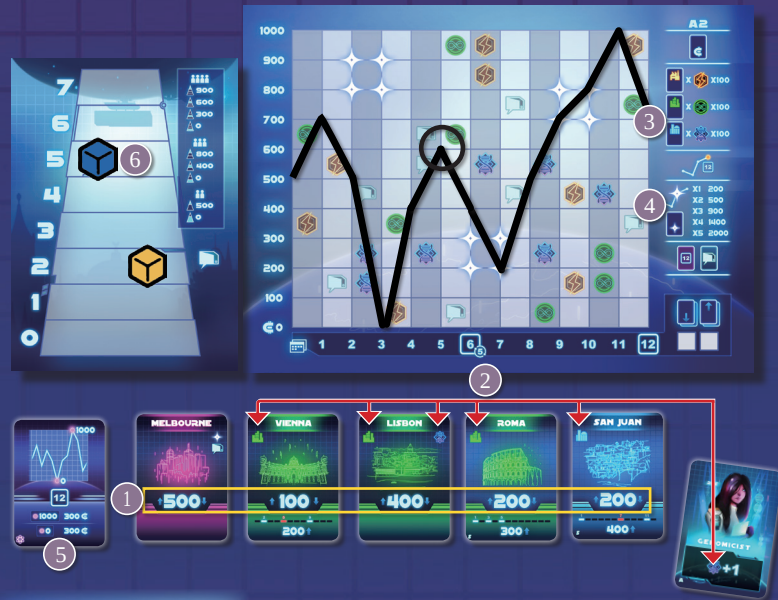
玩家人數	第一名	第二名	第三名
2	500 €	-	-
3	800 €	400 €	-
4	900 €	600 €	300 €

注意：如果有兩名玩家平手，玩家平分該名次與次名次加總的獎勵金額；如果有三名玩家以上平手，玩家平分依相同方式平分獎勵金額。

TOTAL SCORE

加總上述所有項目，**金額總和**最高的玩家獲勝。平手時，由持有較多城市卡的玩家獲勝；如果城市卡數量也平手，由剩餘現金較多的玩家獲勝；如果仍然平手，則共享勝利。

計分範例



NAME	Rue
	1400
 X  X100	0
 X  X100	3
 X  X100	3
 X  X100	4
 X  X100	7
 X  X100	1
 X  X100	5
	700
 X1 200	1400
 X2 500	1400
 X3 900	1400
 X4 1400	1400
 X5 2000	1400
	600
	500
TOTAL SCORE	€ 6300

- 500+100+400+200+200=1400 €
- 0  x 3  = 0 €; 3  x 4  = 1200 €
1  x 5  = 500 €
例： 玩家圖表：3  角色卡：1 
城市卡 Lisbon：1 
- 最終現金流於 700 €
- 玩家圖表：3  以及 Melbourne：1  =1400 €
- 因著達成年末趨勢卡目標，獎勵 600 €
- 在兩人遊戲中， 排名第一，獎勵 500 €

總金額 = 6300 €

關於作者



ROMAIN CATERDJIAN

一日午後，Smoox 迸出了使用圖表的點子，這觸動了我開發這款遊戲的靈感。

又一日午後，我回饋他一些想法、並且開始發展這款遊戲的樣品。再經過許多的午後與測試之後，愛樂事帶來了巧克力餅乾與合約，並且精心出版了這款遊戲。

終於，在今天這個午後，你發現了此遊戲（請告訴我對你而言確實是下午，不然我們需要重印規則），祝你有個美好的午後時光！



SMOOX CHEN

感謝我的設計夥伴 Romain，他的鬼點子和執行力一直都讓我佩服萬分！

這款遊戲始於靈光一現的想法，透過他的巧思具現化成測試樣品，再經過好幾個月的反覆打磨，獲得桌遊愛樂事的青睞，最後變成這麼美的成品，這過程盡是滿滿的感謝！希望大家在遊戲的起伏過程中都能玩得愉快！

開發團隊

遊戲設計：Romain Caterdjan, Smoox Chen

美術插畫：Gingerbread Dim

設計排版：EmperorS4

規則校對：Romain Caterdjan, Smoox Chen, Felix Chou



EmperorS4

© 2022 EmperorS4 Technology Co., Ltd. All Rights Reserved.

Tel: +886-2-2732-6972

Email: Boardgamelove@bgl.com.tw

Website: www.EmperorS4.com