

# 卡坦島 項目檢索

[新天鵝堡企業有限公司](#) / 卡坦島中文版製作團隊

本項目檢索為遊戲各部分的細節與範例，用以作為規則釋疑時使用。大家只需要閱讀遊戲內盒中的A與B部份，即可進行遊戲；請在實際碰到問題時，再行參閱本項目檢索。

項目依照遊戲順序編排：

## 壹、[遊戲準備](#)

- 一、[地圖組成](#) ([區域與沙漠](#) / [數字圖片](#) / [交叉點](#) / [區域的邊](#) / [港口](#) / [海岸線](#) / [強盜](#))
- 二、[入門版起始佈置](#) (預設地圖)
- 三、[進階版起始佈置](#) (隨機地圖)

## 貳、[遊戲進行](#)

- 一、[收成階段](#) ([資源卡](#))
- 二、[交易階段](#)
  1. [與銀行交易](#) ([港口的功能](#))
  2. [與玩家交易](#)
- 三、[建築階段](#) ([道路](#) / [村莊與密度限制](#) / [城市](#) / [發展卡](#) / [建築費用卡](#))
- 四、[特殊情況](#)
  1. [骰到總和7：強盜來襲](#)
  2. [打出發展卡](#)
    - A. [騎士卡](#)
    - B. [進程卡](#) ([壟斷資源](#) / [創新發明](#) / [道路建設](#))
    - C. [分數卡](#)
- 五、[進階規則：結合交易與建築階段](#)

## 參、[遊戲結束與勝負](#)

- 一、[遊戲結束條件](#)
- 二、[分數計算](#)
  1. [最多的騎士](#)
  2. [最長的道路](#)

## 肆、[策略與建議](#)

## 伍、[擴充版與相關產品](#)

# 壹、遊戲準備

## 一、地圖組成

本節定義遊戲地圖相關的名詞。

### 1. 區域與沙漠

遊戲地圖中央的『卡坦島』由19片六角形的紙版，稱為『區域』。其中有18片可收成資源的區域（見『[收成階段](#)』），以及1片不會生產資源的『沙漠』。因此，一個建築在沙漠邊緣的村落或城市，等於只和較少的區域比鄰，可能因此有較差的資源生產力。

[ [回目錄](#) ]

### 2. 數字圖片

遊戲中有18個小圖片，上面有2至12的數字，其中2和12各有一個，3~6與8~11各兩個；沒有號碼7的數字圖片。號碼字體的大小則表示骰到該數字的機率大小，字體越大，越容易擲到該數字，也就代表圖片所在的區域越容易收成；詳見『[收成階段](#)』。

圖片背面的數字則只在起始佈置時有用；詳見『[進階版起始配置（隨機地圖）](#)』。

[ [回目錄](#) ]

### 3. 交叉點

交叉點意指六角形區域的端點；村莊與城市只能被蓋在交叉點上，且每個交叉點上只能有一棟建築。在收成階段，其效應會擴及與交叉點相鄰的所有區域（通常包括三個區域；詳見圖例。）更多資訊，請參見『[收成階段](#)』與『[建築階段](#)』。



[ [回目錄](#) ]

### 4. 區域的邊

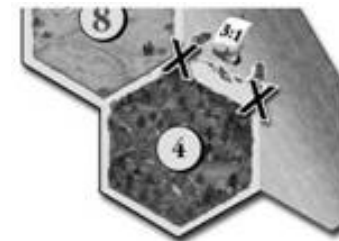


區域的邊意指六角形區域的邊；道路只能被蓋在邊上，且每條邊上只能有一條道路。道路連接邊兩端的端點；詳見『[建築階段](#)』。

[ [回目錄](#) ]

### 5. 港口

港口允許你以較佳的比例和銀行交易資源。要使用港口的功能，你必須在該港口所在的交叉點建有村莊或城市；詳見『[交易階段](#)』。



[ [回目錄](#) ]

### 6. 海岸線

所有沿海的邊稱為『海岸線』。海岸線上的邊和交叉點皆視同正常的邊和交叉點，可依一般規則建設建築。海岸線上的村莊與城市將與較少的區域相鄰，因此在收成時可能有較差的生產效率（見『[收成階段](#)』。）然而，海岸線上的港口能讓你用較佳的比例和銀行，因此在資源生產效率與交易效率的取捨上，有不同策略上的考量（詳見『[交易階段](#)』。）

[ [回目錄](#) ]

## 7. 強盜

在遊戲一開始時，將強盜放置在沙漠上。它只會在骰到7或是有玩家使用『騎士卡』時移動；詳見『[特殊狀況：骰到總和7](#)』與『[騎士卡](#)』。



注意：**強盜所在的區域將不會成為收成區域**。即使在收成階段骰到該區域的點數，有村莊或城市在該區域周圍的玩家，將不會從該區域或得資源。

[ [回目錄](#) ]

## 二、入門版起始佈置（預設地圖）



**遊戲地圖** 請先按照左例佈置地圖(此為說明書A部份地圖)：先擺六角形區域版圖，其次擺數字圖片，最後再擺海洋。請注意海洋版圖上港口的位置。

**卡片** 把兩個塑膠卡盒放在一旁當成銀行。

資源卡	請依照種類整理成五疊，面朝上，放置在卡盒的五個不同格子中。
發展卡	將所有發展卡疊成一疊洗牌後，面朝下，放置在卡盒剩下的那一格中。
特殊得分卡	請面朝上放在銀行一側備用。
建築費用卡	每個人拿一張。

**建築物** 每個人拿取一個顏色的所有建築物，包括5個村莊、4個城市與15條道路。請每個人將2個村莊與2條道路，依據A部分，放置在地圖上對應的地方。剩下的建築物請放置在各自的面前。

注意：三人遊戲時請**不要使用紅色**。

**起始手牌** 請看上圖；每個人都有一個村莊畫有。請每個人從銀行拿自己 村莊相鄰三個區域的資源卡各一張，做為各自的手牌。

**範例：**圖例中，藍色玩家要拿2張木頭與1張麥子。

你的手牌包括你的資源以及你買來的發展卡。

注意：請**將你的手牌保密**，不要讓其他玩家看到。

**骰子與強盜** 骰子請放在一邊。強盜放在沙漠上。

### 三、進階版起始佈置（隨機地圖）

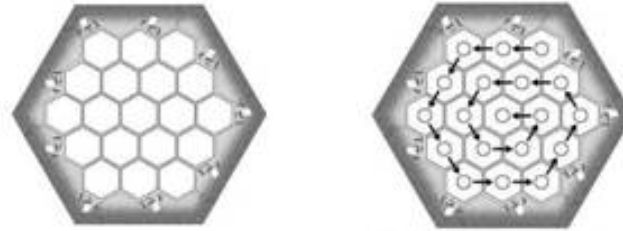
進階版本原則上和入門版相同，但允許玩家隨機決定起始玩家以及起始配置。

**起始玩家** 你們可以自己決定由誰開始。

**遊戲地圖** 請將海洋版塊有港口的那面向上，隨機拼好，之後將六角形區域版圖隨機放入，如右一圖所示。數字圖片則請依照其背面的字母順序，按右二圖箭頭循序擺放，遇到沙漠則跳過不擺。

注意：你們也可以完全隨機地擺放數字圖片，但請不要讓任何兩個紅色數字相鄰。

**建築物** 為了公平起見，卡坦島有個特殊的擺放方法。從起始玩家開始，依順時針方向，每人輪流擺一個村莊和一條道路到地圖上，村莊和道路須相連，如右圖所示。



之後，由最後一位玩家開始，依逆時針方向，每人輪流再擺一個村莊和一條道路到地圖上。舉例來說，在一個三人遊戲中，擺放的順序為甲è 乙è 丙è 丙è 乙è 甲。

注意：請留意村莊擺放的規則，尤其是**密度限制**。

**起始手牌** 在進階版中，玩家改以他們**第二棟**蓋的村莊，決定各自的起始手牌。

## 貳、遊戲進行

在遊戲開始前，請先完成『[遊戲準備](#)』。玩家可以使用『[入門版起始配置](#)』或是『[進階版起始配置](#)』。

遊戲從起始玩家開始，依順時針方向，每位玩家輪流進行回合。每個人的回合都包含三個階段，依照順序進行：

1. **收成階段**：你**必須**丟骰子決定收成區域。**所有**玩家都有可能獲得資源，不論是誰的回合。
2. **交易階段**：你可以跟銀行或其他玩家換資源。
3. **建築階段**：你可以支付資源，建築任意數量的道路、村莊、城市和購買發展卡。

除此之外，每個人可以在**自己回合**中的任何時候打出**發展卡**。你每回合最多只能打出一張發展卡。

當以上階段都完成後，換下一位玩家進行回合。各階段詳細敘述請參閱各連結。另外，在進階版遊戲中，玩家可以將交易階段與建築階段合成單一階段進行遊戲；請參見『[進階規則：結合交易與建築階段](#)』。

[ [回目錄](#) ]

## 一、收成階段

在你的回合的第一階段，你**必須**丟兩顆骰子，並將點數加總。所有該號碼的**區域**，成為本回合的收成區域。接著，對於每一個玩家，他在收成區域邊緣每有一個**村莊**，他便獲得1張該區域的**資源卡**；每有一個**城市**，他便獲得2張該區域的**資源卡**。（例外：**強盜所在的區域將不會成為收成區域。**）



範例：在左圖中，若骰到總和4，則A玩家會拿到1張羊毛與1張鐵礦，而B玩家則只會拿到1張羊毛。

注意：如果在收成時，銀行裡某種資源卡不夠提供所有玩家所需，則**當回合銀行將不發放該種類資源**。其他種類資源的生產則不受影響。

[ [回目錄](#) ]

### 1. 資源卡

遊戲中共有五種不同的資源卡，分別由不同的**區域**生產，如下表所述：

資源種類	木頭	磚頭	羊毛	麥子	鐵礦
生產區域	樹林	丘陵	草原	麥田	礦山
顏色	深綠	紅	淺綠	黃	灰

你將在收成階段透過收成區域獲得資源卡；詳見『[收成階段](#)』。

[ [回目錄](#) ]

## 二、交易階段

在收成階段結束，所有玩家取得資源卡後，你可以和**銀行**或是**其他玩家**交易資源。

注意：**你只能在自己的回合進行交易**；不是你的回合時，你只能和主動玩家進行交易，而不能和其他玩家或是銀行進行交易。若是主動玩家決定不進行交易，則所有玩家在該回合皆不得交易。

### 細部規則

- 你在交易階段沒有交易的次數上限。
- 你不能贈送資源給其他玩家。
- 你不能交易相同的資源，例如用4張羊毛跟銀行換1張羊毛。
- 你不能交易發展卡。

## 1. 與銀行交易

在交易階段，你可以直接和銀行交易，用4張**相同**的資源，交換1張任意資源。任何玩家皆能在他的回合使用此功能，不論他的建築蓋在什麼位置。

範例：甲玩家將他的4張鐵礦放回銀行，換取1張木頭。一般狀況下，甲玩家應先試圖和其他玩家議價，看是否能夠拿到比較好的兌換率。（譯註：其實這也不一定。有時候你寧可用比較差的兌換率，也不應該和領先玩家進行交易。抵制交易在這遊戲中也是滿重要的一環。切記，不只是『兌換率』是重要的，『和誰交易』也是相當重要的。）

### A. 港口的功能

然而，若是你有村莊或城市蓋在港口所在的位置，則你可以用較佳的比例和銀行交易資源，比例依港口的不同而定。

注意：每個港口都包括兩個交叉點；你只需要在其中一個交叉點上蓋有村莊或城市，即可使用該港口的功能。然而，基於**密度限制**，每個港口顯然至多只能有一棟村莊或城市。

遊戲中共有兩種不同的港口：

#### 三一港(寫有3:1的港)

若你在三一港建有村莊或城市，則你可以改用3張**相同**的資源，交換1張任意資源。

範例：如左圖，甲在三一港蓋有村莊。所以，舉例而言，他可以用3張木頭交換1張麥子。

#### 二一港(繪有特定資源符號與2:1的港)

若你在二一港建有村莊或城市，則你可以改用2張**港口指定**的資源，交換1張任意資源。

注意：二一港的效力只擴及該港口指定的資源；其他種類資源的兌換比例仍然維持**4:1**(除非你佔有其他的港口!)。因此，針對你能夠大量生產的資源，占領對應的二一港，

範例：如上圖，甲在麥子的二一港蓋有村莊。所以，他可以用2張麥子交換1張任意資源。當然，他也可以用4張麥子交換2張任意資源，以此類推。若是用其他資源交換，則比例仍然維持**4:1**，因此若甲玩家拿出4張鐵礦，他只能獲得1張任意資源。

## 2. 與玩家交易

或著，你也可以和其他玩家進行交易。你們可以自行協商資源交換的種類、數量與比例。

注意：玩家只能跟正在進行回合的玩家進行交易。**非進行回合中的玩家之間不得交易。**

範例：輪到甲玩家的交易階段。他想要蓋路，但手上只有2張木頭與3張鐵礦；他還需要1張磚頭。因此他提議：『誰願意用1張磚頭換我的1張鐵礦？』乙玩家加價：『1張磚頭換3張鐵礦，不然拉倒。』丙玩家趁機提議：『我沒那麼過份……1張磚頭換1張木頭 + 1張鐵礦就好了。』最後甲玩家接受丙玩家的提案，用1張木頭 + 1張鐵礦交換丙玩家的1張磚頭。注意到這是甲玩家的回合，所以乙玩家和丙玩家之間不得交易。

[ [回目錄](#) ]

### 三、建築階段

待你丟完骰子，生產玩資源並且進行完交易階段後，你可以蓋建築，或是購買發展卡。（你也可以採用交易階段與建築階段合一的規則；詳見『[五、進階規則、結合交易與建築階段](#)』。）

要蓋建築或是購買發展卡，你必須支付對應的資源卡給銀行；所需的費用，請見『[5.建築費用卡](#)』。你的回合將在你的建築階段結束後結束，換你左手邊的玩家進行回合。

#### 蓋建築的通用規則

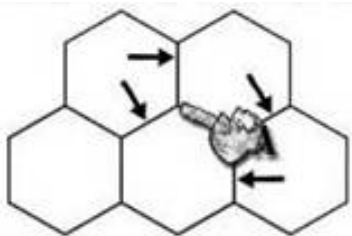
- 每位玩家皆有15條道路、5個村莊與4個城市；只要你的資源卡數量足夠，且你尚有該種類的建築，你便可以在建築階段蓋任意數量的建築。
- 在蓋出建築時，請立即將它們合法的擺放到地圖上。除非有特殊事件發生(例：把村莊升級成城市)，否則任何建築都不能被移動或取回。

#### 購買發展卡的通用規則

- 當你購買發展卡時，你支付1羊1麥1礦給銀行，並從銀行拿取發展卡牌堆頂上的第一張發展卡，加入你的手牌。
- 注意：若銀行已經沒有發展卡了，則你不得購買發展卡。

[ [回目錄](#) ]

#### 1. 道路（費用:1木1磚）



新的道路必須被蓋在區域的邊上，且每條邊上最多都只能有一條道路。除此之外，你新蓋的路必須連著你已經蓋好的道路、村莊或城市。

範例：左圖為甲玩家的村莊與道路。若他想加蓋道路，他只能蓋在圖中箭號所指的邊上。（注意到這些邊都至少連接到他的一個村莊或道路。）

道路原則上不會提供你分數（除了特殊得分卡『[最長的道路](#)』外），但沒有道路，你將無法興建新的村莊。除此之外，道路會因為其他玩家的道路或村莊而阻斷去路（見下例），因此妥善安排你的道路，才能避免被其他玩家絞殺，而無從興建新的村莊。

範例：左圖中白色玩家的路遭黑色玩家的村莊攔截。現在只有黑色玩家能夠蓋在右端的邊上。



[ [回目錄](#) ]

## 2. 村莊 (費用:1木1磚1羊1麥)

村莊必須被蓋在交叉點上，且每個交叉點最多只能有一個村莊。除此之外：

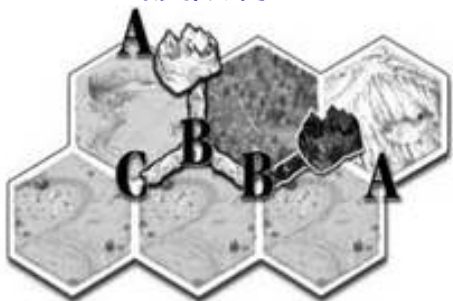
- ∅ 新蓋的村莊必須連著你已經蓋好的路。
- ∅ 村莊必須滿足[密度限制](#) (見下文)

一旦村莊落成，在任何玩家的收成階段，只要相鄰的區域有收成，你就能獲得1張該種類的資源卡。每個村莊價值1分。

注意：若你已經蓋完你的所有村莊，你必須藉由[將村莊升級成城市](#)，取回你在地圖上的村莊後，方能再蓋出新的村莊。

[ [回目錄](#) ]

### A. 密度限制

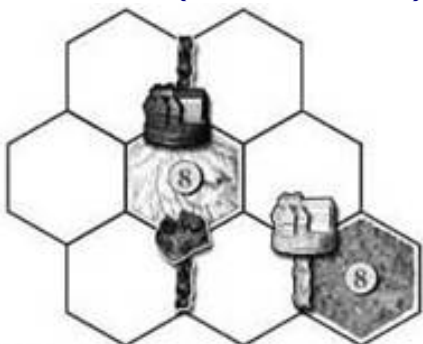


密度限制規定：**房子的隔壁不能有房子！**更明確的說，每個村莊或城市 (不管是誰的) 鄰近的三個交叉點上，都不能蓋新的村莊！

範例：左圖中，基於兩個A點有建築，因此玩家無法在兩個B點興建村莊。C點是圖中白色玩家唯一可以合法蓋村莊的地方 (因為C點有村莊通達且符合密度限制。)

[ [回目錄](#) ]

## 3. 城市 (費用:2麥3礦)



城市只能從你的村莊升級而成；你不能直接蓋出城市。請將被升級的村莊取回你面前，換上一個城市。

一旦城市落成，在任何玩家的收成階段，只要相鄰的區域有收成，你就能獲得2張該種類的資源卡。每個城市價值2分。

範例：左圖中，若收成階段骰到總和8，則黑色玩家會獲得總計3張鐵礦 (城市1張+村莊1張)，而白色玩家會獲得2張樹林 (城市1張)

作者案：要在完全不升級成城市的狀況下贏得遊戲是極端困難的。一個最簡單的分析是，基於你只有五棟村莊，你即使蓋完所有的村莊也只有五分；你還得想辦法找到剩下的五分。

[ [回目錄](#) ]

#### 4. 發展卡（費用:1羊1麥1礦）

購買發展卡時，請抽銀行裡最頂端的一張發展卡，並加入你的手牌。若銀行已經沒有發展卡了，則你不得購買發展卡。

遊戲中共有三種不同的發展卡：騎士卡、進程卡與分數卡。它們能為你帶來額外的效力或分數。詳見『[打出發展卡](#)』。

你購買的發展卡請保密，直到你打出它。打出的發展卡不會回到銀行。

注意：你不得贈送或交易發展卡給其他玩家。

#### 5. 建築費用卡

建築費用卡列示購買各建築與購買發展卡所需的費用，供每位玩家各拿一張做參考。當你購買建築或發展卡時，你必須支付對應數量與種類的資源卡給銀行；詳見『[三、建築階段](#)』。（譯註：但對於熟悉的玩家，應該是不需要這張卡的...）

[ [回目錄](#) ]

## 四、特殊情況

### 1. 骰到總和7：強盜來襲

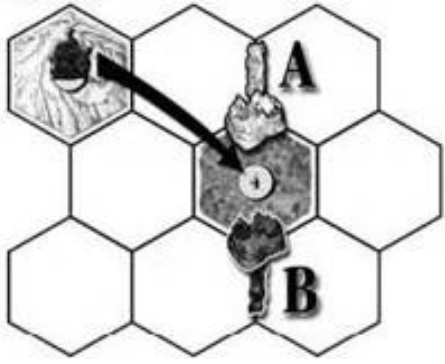
若有玩家在收成階段骰到總和7，則**沒有任何區域會收成**！更糟糕的是，還會有**強盜來襲**！

強盜來襲時，會有以下三件事情，依序發生：

○ 逃難：首先，你們要丟掉家當好逃難。每位玩家檢查自己手上是否有超過7張資源卡。**所有超過7張資源卡的玩家，選擇棄掉一半的資源卡，放回銀行！**小數點以下無條件捨去。

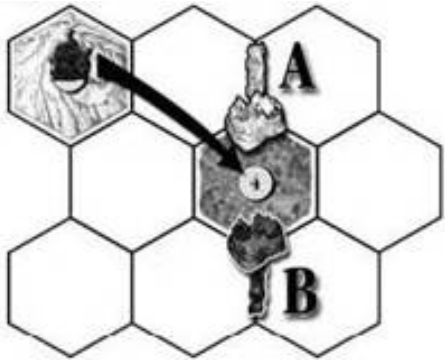
範例：甲玩家骰到了總和7。此時甲/乙/丙玩家各有6/8/11張資源卡在手，因此他們各需要棄掉0/4/5張資源卡。

○ 強盜來襲：接著，骰到7的玩家**必須**將強盜移動到**另一個**區域上，蓋住上面的數字（若是移動到沙漠，則請放在該區域中央）。之後的生產階段，強盜所在的區域將不會有收成！



承上例：接著，甲玩家必須移動強盜到另一個區域上。他選擇將強盜移動到左圖中的4號區域。在之後的遊戲中，只要強盜尚未從這個4號區域被移開，即使骰子骰到總和4，該區域依然不會收成。

⊘ 打劫：最後，強盜會來搶資源。骰到7的玩家，從在強盜落腳區域邊緣蓋有村莊或城市的玩家中選擇一位，並隨機抽取他的一張資源卡，加入你的手牌。



承上例：在移動完強盜後，甲玩家可以抽取A建築玩家或是B建築玩家的一張資源卡。

### 細部規則

- ⊘ 你必須移動強盜。你不可以選擇將強盜留在原來的地方。
- ⊘ 你打劫時只能抽資源卡。你不能抽被搶玩家的發展卡。
- ⊘ 你打劫時為『隨機』抽取資源卡，因此你不得檢查其他玩家的手牌內容。然而，你可以檢查其他玩家手牌的『張數』。
- ⊘ 在強盜來襲結束後，如常進行你的交易階段。

[ [回目錄](#) ]

## 2. 打出發展卡

玩家可以在自己回合的任何時候(包括擲骰之前)，打出一張發展卡。你每個回合至多只能打出一張發展卡。

你不可以打出當回合購買的發展卡(例外：若你購得分數卡使你總分超過10分，則你可以立即翻開它宣告勝利!)

遊戲中共有三種不同的發展卡，功能如牌張敘述。以下是更詳細的說明。

### A. 騎士卡

當你打出騎士卡時，立即移動強盜到另一區域；接著，你從在該區域邊緣蓋有村莊或城市的玩家中選擇一位，並隨機抽取他的一張資源卡，加入你的手牌。將你打出的騎士卡，面朝上留在你面前。

## 細部規則

- 騎士卡的功能類似『骰到總和7』的『強盜來襲』+『打劫』，但不包括『逃難』！因此當有人打出士兵卡時，你不會因為手牌多於7張而需要棄牌。詳細之執行方式與範例請見『[骰到總和7](#)』
- 你必須移動強盜。你不可以選擇將強盜留在原來的地方。
- 你打劫時只能抽資源卡。你不能抽被搶玩家的發展卡。
- 你打劫時為『隨機』抽取資源卡，因此你不得檢查其他玩家的手牌內容。然而，你可以檢查其他玩家手牌的『張數』。

[ [回目錄](#) ]

## B. 進程卡

遊戲中共有三種不同的進程卡各2張，功能如牌張敘述。當你打出進程卡時，請依照牌張上的敘述執行效應。之後，將它放回遊戲盒子中，**移出遊戲**。以下是更詳細的說明。

### i. 壟斷資源

選擇一種資源種類。其他玩家必須將他手上**所有**的該種類資源卡交給你。你將它們加入你的手牌。若是有玩家根本沒有該種類的資源卡，他自然不用給你任何東西。

這些資源卡會立即加入你的手牌，因此你可以在當回合使用它們。

### ii. 創新發明

當你打出此卡時，立即從銀行拿取任意2張資源卡，並加入你的手牌。2張資源卡可以是相同或相異種類的資源。

這些資源卡會立即加入你的手牌，因此你可以在當回合使用它們。

### iii. 道路建設

當你打出此卡時，立即建造兩條道路(免費)。道路的建造須符合一般規則。

[ [回目錄](#) ]

## C. 分數卡

如果你買到分數卡，你立刻獲得上面的分數(不需將它打出)。請將你的分數卡保密，直到你獲得10分宣告勝利，或是有其他玩家宣告勝利時再公開。

除此之外，分數卡無其他功能。

*作者案：請務必將分數卡保密！但當然，如果你有張發展卡遲遲不打出來，其他玩家自然會假設那張牌是張分數卡。*

[ [回目錄](#) ]

## 五、進階規則：結合交易與建築階段

將交易階段與建築階段獨立開來，只是方便新手玩家學習。對於資深的玩家，你們可以將交易階段與建築階段合成一個階段，也就是說，你可以在建築時進行交易。

[ [回目錄](#) ]

## 參、遊戲結束與勝負

### 一、遊戲結束條件

如果在你的回合當中，你讓你的總分達到**10**分以上，你便可以宣告勝利，結束遊戲。

你只能在**你自己的回合**宣告勝利；如果你在其他玩家的回合內獲得10分，你必須保住你的分數，撐到你的回合才可以宣告勝利。

範例：甲玩家有兩棟村莊（2分），兩棟城市（4分），兩張分數卡（2分）以及特殊得分卡『最長的道路』（2分）。他翻開他的兩張分數卡，並宣告勝利！

[ [回目錄](#) ]

### 二、分數計算

遊戲結束時，每位玩家計算各自的總分。每位玩家的分數包括：

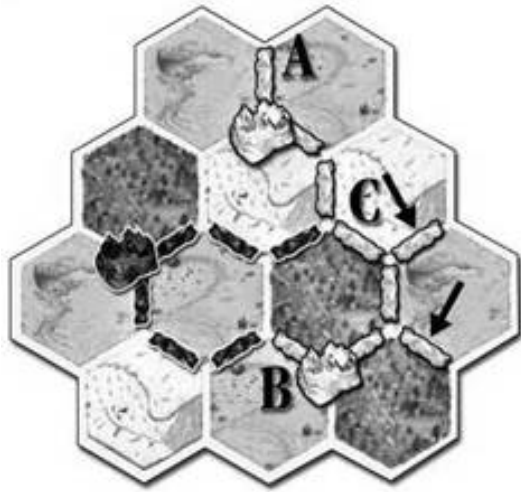
- Ø 村莊（每棟 1 分）
- Ø 城市（每棟 2 分）
- Ø 分數卡（不需打出，每張 1 分）
- Ø 特殊得分卡：

- Ø 『**最多的騎士**』（持有者獲得2分）

第一個打出**3張騎士卡**的玩家，可以獲得『最多的騎士』特殊得分卡。這張卡價值2分。然而任何時候，要是有玩家所打出的騎士卡，比現在擁有『最多的騎士』的玩家還要多，他便搶走『最多的騎士』（連同這張卡所值的2分一起搶走！）

- Ø 『**最長的道路**』（持有者獲得2分）

第一個蓋出**連續5條道路(分岔不計)**的玩家，可以獲得『最長的道路』特殊得分卡。這張卡價值2分。然而任何時候，要是有玩家的路，蓋得比現在擁有『最長的道路』的玩家還要長，他便搶走『最長的道路』卡（連同這張卡所值的2分一起搶走！）



道路的計算以你最長的連續一筆劃道路長度為準。詳見下列。

範例：左圖中，白色玩家從A點到B點，有條長度為7的連續一筆劃道路。箭頭所指的兩個岔路不計入道路長度的計算。

請注意，道路長度的計算會因為其他玩家的村莊或城市而終止！也就是說，你可以藉由蓋村莊，減低他人的道路長度！

承上例：若是黑色玩家在左圖C點蓋出一棟村莊，則白色玩家的道路將中斷，使他的長度少於5條。白色玩家因此需要歸還『最長的道路』（以及其所代表的2分）。

作者案：一個重要的觀察是，基於每個玩家一開始就有兩棟村莊，所以每個人一開始就有2分！因此，雖然這是個10分獲勝的遊戲，但玩家其實只要想办法找到額外的8分就可以了！

[ [回目錄](#) ]

## 肆、策略與建議

基於你們每次都會面對新的隨機地圖，每次遊戲的策略都會因地圖的不同而有若干差異。以下是原則性的策略建議：

- ⊘ 木頭與磚頭為前期較重要的資源，因為你需要這兩種資源才能蓋道路與村莊。因此你應該確保你的起始村莊中，有至少一棟在樹林或是丘陵旁邊
- ⊘ 不要輕忽港口的威力。舉例來說，一個在麥田旁有村莊或城鎮的玩家，可以考慮佔領麥子的2:1港（譯註：當然，這與你生產麥子的機率與量有關。）
- ⊘ 請確保你起始的兩棟村莊旁有足夠的發展空間。在擺放村莊前，請留意其他玩家的村莊位置 – 切記，不要讓自己的出路被封殺！舉例來說，如果你想要朝港口前進，將起始村莊放在地圖的正中央將會是個相對風險較高的策略，因為你往海岸線的動線很有可能被封鎖（譯註：當然，這與地圖的資源與數字分佈有關。切記，發展的空間以及方向都是相當重要的。）
- ⊘ 交易在遊戲中扮演重要的角色。你越常和人議價，就越有希望談到較佳的兌換率，也就越有可能獲得勝利。因此，即使不是你的回合，你也應該盡可能嘗試和主動玩家議價！（譯註：其實並不盡然；某些情況下，你們會想抵制與領先玩家交易。切記，不只是兌換率很重要，跟『誰』交易也是同樣重要的。）

[ [回目錄](#) ]

## 伍、擴充版與相關產品

自1995年榮獲德國年度遊戲冠軍以來，卡坦島歷經了十餘年的光陰，出版了許多擴充版、延伸版與相關產品，供廣大熱愛卡坦島的民眾更多的選擇。有興趣的玩家可以参考以下連結：

擴充版 ( 需搭配主系列 )

- Ø [卡坦島騎士版](#)
- Ø [卡坦島海洋版](#)
- Ø [卡坦島野蠻人版](#)

5-6人擴充 ( 需搭配對應系列 , 供5-6人使用 )

- Ø [卡坦島5-6人擴充](#)
- Ø [卡坦島騎士版5-6人擴充](#)
- Ø [卡坦島海洋版5-6人擴充](#)
- Ø [卡坦島野蠻人版5-6人擴充](#)

相關產品 ( 可獨立使用 )

- Ø [卡坦島3D豪華版](#)
- Ø [卡坦島旅遊版](#)
- Ø [卡坦島紙牌版 \( 兩人遊戲 \)](#)
- Ø [卡坦島骰子版](#)
- Ø [卡坦島：羅馬之戰](#)
- Ø [卡坦島聖經版](#)
- Ø [卡坦島石器版](#)
- Ø [卡坦島星際版](#)

週邊產品

- Ø [手工棉布袋](#)
- Ø [手工絨布袋](#)
- Ø [紙牌保護套](#)

[ [回目錄](#) ]