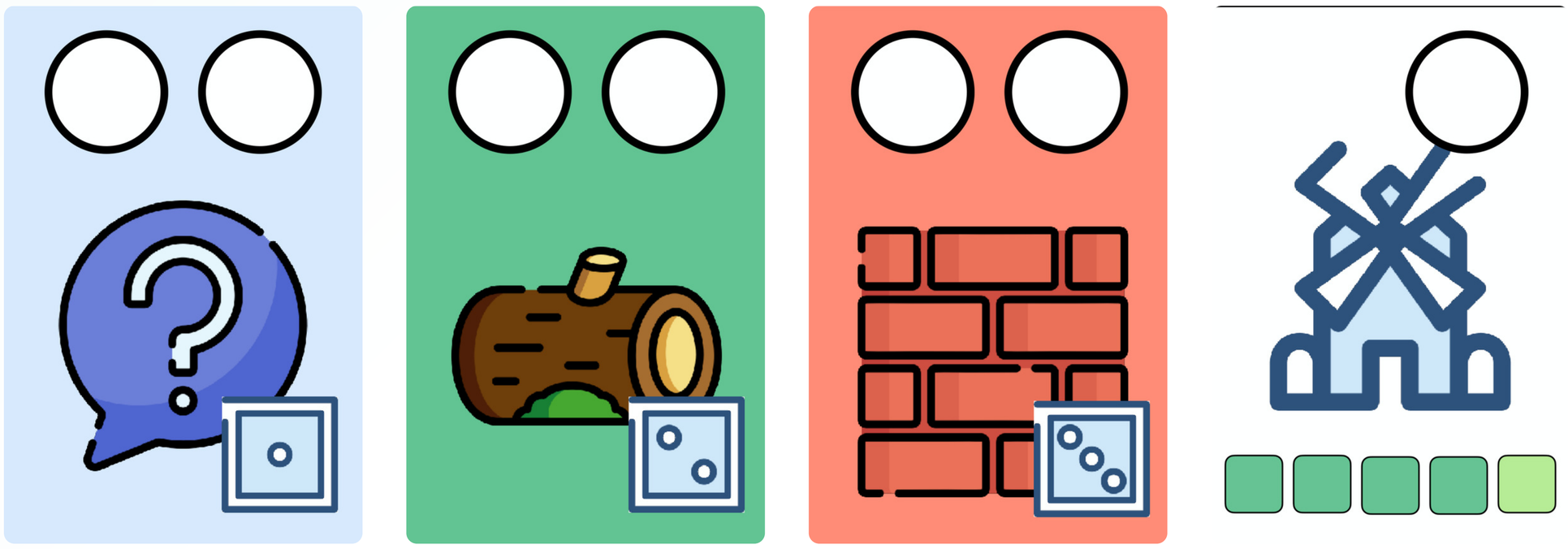
PRINT • CUT • PLAY

小島建築師

IsleWrights

用骰子決定機會，用行動順序決定勝負。

收集資源，率先建造 5 棟建築。



2–4 人

面對面遊玩的策略桌遊

4 顆骰子

決定每輪島嶼產出

5 棟建築

率先完成即可獲勝

保留最初創作時的卡牌美術，依目前《小島建築師》玩法修訂說明。卡牌印刷頁（原 PDF 第 9–26 頁）保留原樣。

02

遊戲目標與配件

先準備配件，再按照第 3 頁配置桌面。

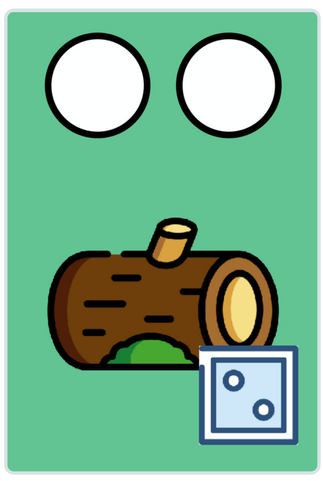
勝利條件 第一位完成 **5 棟建築**的玩家，**立即獲勝**。公共建築與特殊建築均計入。

遊戲配件

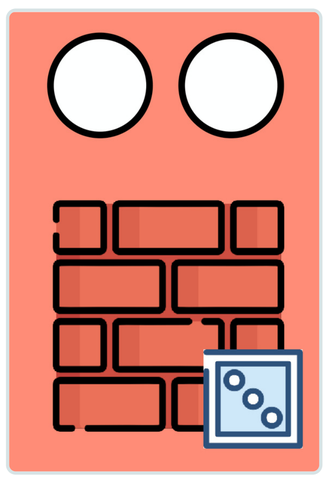
骰子	4 顆
起始玩家指示物	1 枚
玩家指示物	每人 4 枚（最多 16 枚）
資源卡	5 種，每種 19 張

公共建築卡	20 張
公共行動卡	3 張
公共島嶼卡	6 張
特殊島嶼卡	20 張

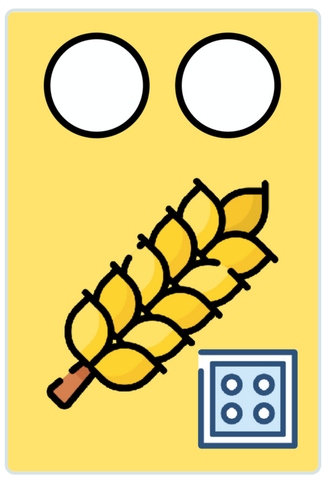
五種資源



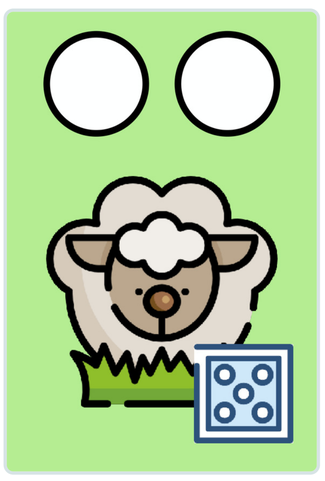
木材



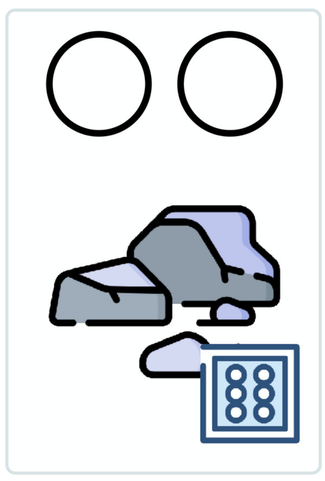
磚塊



小麥



綿羊



礦石

遊戲準備 每位玩家起始有 **4 枚指示物**、**1 張隨機特殊島嶼卡**、**0 份資源**。其餘特殊島嶼卡與公共建築卡分別洗牌成堆。

紙本版使用資源卡記錄持有量。資源原則上沒有數量上限；若某種實體資源卡不足，可用紙片或其他等值標記代替（詳見第 7 頁）。

03

起始配置與下注點

圖示配置示意；實際請使用第 9–26 頁的卡牌。

將公共卡牌排成三排

最上排 • 公共建築

建築 A	建築 B	建築 C
1 個下注點	1 個下注點	1 個下注點

中間兩排 • 六座公共島嶼

? 1 • 問號	2 • 木材	3 • 磚塊
✳ 4 • 小麥	♧ 5 • 綿羊	◆ 6 • 礦石

最下排 • 三張公共行動卡

↔ 移動	▣ 複製	↻ 重擲

牌堆與玩家區

公共建築牌堆、特殊島嶼牌堆放在桌邊；5 種資源卡分類放好。每位玩家將自己的 4 枚指示物及 1 張起始特殊島嶼卡放在面前。

每個下注點只能有 1 枚

公共島嶼各有 **2 個下注點**；公共建築、公共行動卡以及玩家自己的特殊島嶼卡，各有 **1 個下注點**。



公共建築

公共島嶼

公共行動



私人特殊島嶼

從玩家中隨機選出第一位起始玩家。每回合結束後，起始玩家依順時針方向輪替。

04

每回合的三個階段

每次下注與執行都輪流進行，不是由一個玩家一次做完。

01

下注階段　Placement

從起始玩家開始，依順時針輪流放置 **1 枚自己的指示物**，直到所有玩家都放完各自的 4 枚。每個下注點只能放 1 枚。

可以　在資源不足時先下注公共建築，等執行時才檢查是否支付得起。

限制　每位玩家在這個**初始下注階段**，最多直接下注自己持有的 **1 張特殊島嶼卡**。

02

擲骰階段　Dice Roll

由起始玩家擲出 **4 顆骰子**，把每顆骰子放到點數對應的公共島嶼。擲骰時**不會立即拿取資源**。

1	2	3	4	5	6
問號	木材	磚塊	小麥	綿羊	礦石

03

執行階段　Execution

從起始玩家開始，依順時針輪流選擇**自己一枚尚未執行的指示物**，依所在卡牌的規則執行效果，然後回收。

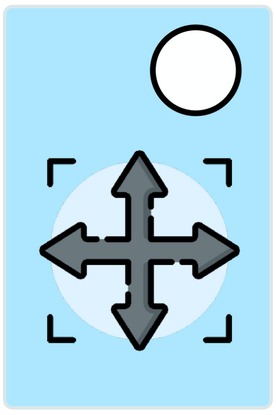
重點　玩家可以**自行決定回收順序**；先改變骰子、再拿資源，或先收集資源、再建造，可能有不同結果。

進入下一輪　所有指示物都回收後，由下一位起始玩家開始新回合。若有人在執行中完成第 5 棟建築，**遊戲立刻結束**。

05

公共行動卡與資源島

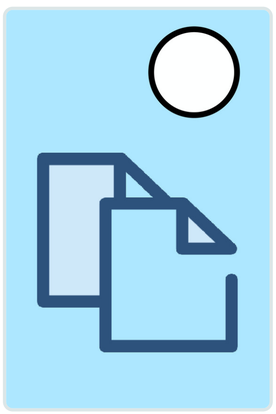
行動效果在回收對應指示物時才發生。



移動　Move

把執行中的這枚指示物**移到另一個空的合法下注點。移動後不會立刻執行目的地**；待之後再次輪到自己時，再選擇回收並執行。

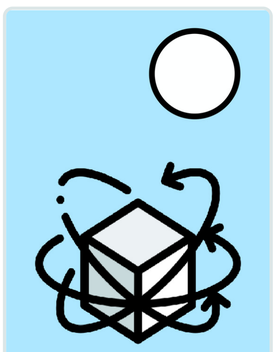
執行移動時必須實際移動。可以前往本回合剛取得、仍有空位的自己的特殊島嶼卡。



複製　Copy

複製**自己另一枚仍在桌上、尚未執行**的指示物所在位置的效果；被複製的指示物保留原位，之後仍可正常執行。

不可複製公共建築、特殊建築或另一張「複製」。若複製「移動」，移動的是正在使用複製的指示物。



重擲骰子　Reroll

選擇場上的**任意 1 顆骰子**重新擲出。新的骰子點數只影響**之後尚未執行的行動**，不會更改已經結算的效果。

資源島（2–6 點）

回收指示物時，只要目前 4 顆骰子中有該島對應點數，即獲得 **1 份資源**。即使有多顆相同點數，每枚指示物仍只拿 1 份。

問號島（1 點）

回收指示物時，若目前至少一顆骰子為 1，可抽 **1 張特殊島嶼卡**。牌堆抽完後不再獲得；**從下一回合**停止開放新的下注。

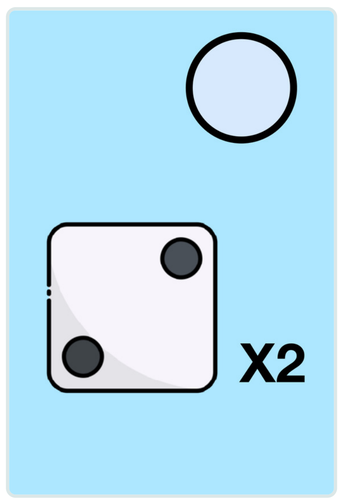
06

特殊島嶼卡

四種類型，共 20 張；依各張卡上標示的點數或資源執行。

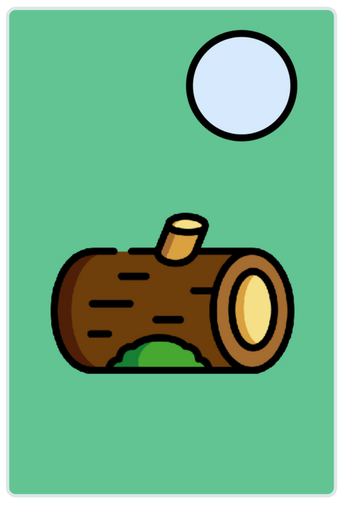
使用方式

特殊島嶼卡歸持有者所有，**卡片種類與效果是公開資訊**。只有持有者可以放指示物使用該卡；新取得的卡能**當回合透過「移動」**使用，但直接下注需等下一回合。



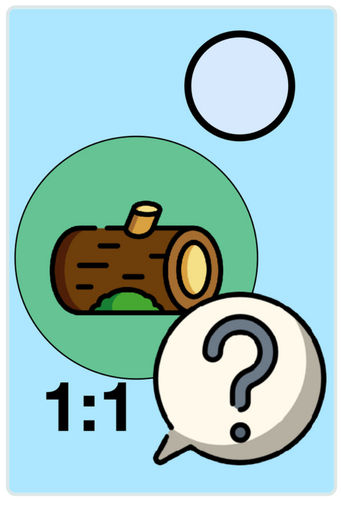
指定骰子　Set Dice

選擇**兩顆不同的骰子**，將點數調整成卡面指定的數字（2–6）。已經符合指定點數的骰子不必改變；若已無可改變的骰子，結束這項效果。



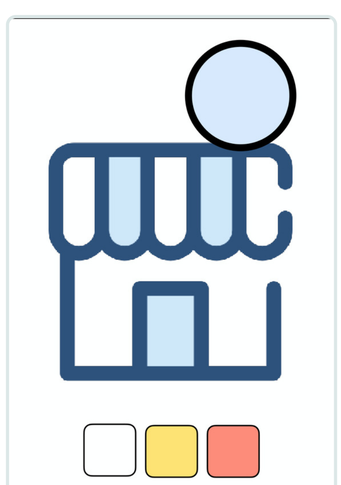
生產資源　Produce Resource

不需要任何骰子條件，**立刻取得卡片所示的 1 份資源**。



交換資源　Exchange Resource

先支付**卡片指定的一份資源**，再取得任意種類的**一份資源**（1:1）；可以換回同一種。沒有指定資源可支付時，效果不發生。



特殊建築　Special Building

支付卡上要求的 **3 份資源**，完成一棟特殊建築，並**將這張特殊島嶼卡移出遊戲**。不足時完全不付款，卡片保留。

每位玩家在「初始下注階段」最多直接使用一張特殊島嶼卡，不代表限制當回合透過移動所能到達的特殊島嶼卡。

07

建築、資源與勝利

一般建築與特殊建築的差異，主要在費用與完成後的處理。

公共建築

5 份資源

公共區有 3 張建築卡。當玩家回收建築上的指示物，若擁有卡上所需完整資源，**必須支付並完成**。

完成後把建築卡收入自己的完成區，**立即從牌堆補上**下一張（若仍有卡）。

特殊建築

3 份資源

若能支付特殊島嶼建築卡的全部資源，便完成一棟建築；該卡**使用後移出**遊戲。

公共與特殊建築都計入累積棟數；**第 5 棟建好當下立即獲勝**。

不足時　若建築資源不足，**不支付任何資源**，直接回收指示物；特殊建築卡也不會被消耗。下注時不必先持有足夠資源。

資訊公開與保密

玩家持有的**資源種類及各自數量**為私人資訊；其他玩家只能知道**資源總數**。特殊島嶼卡本身為公開資訊。持有資源**沒有上限**。

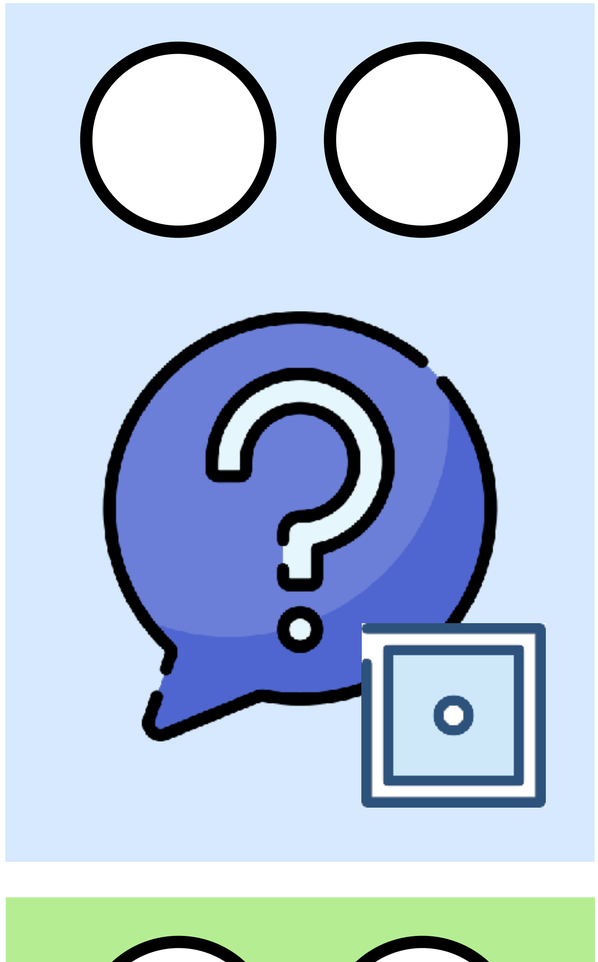
紙本版補充：資源標記不夠時

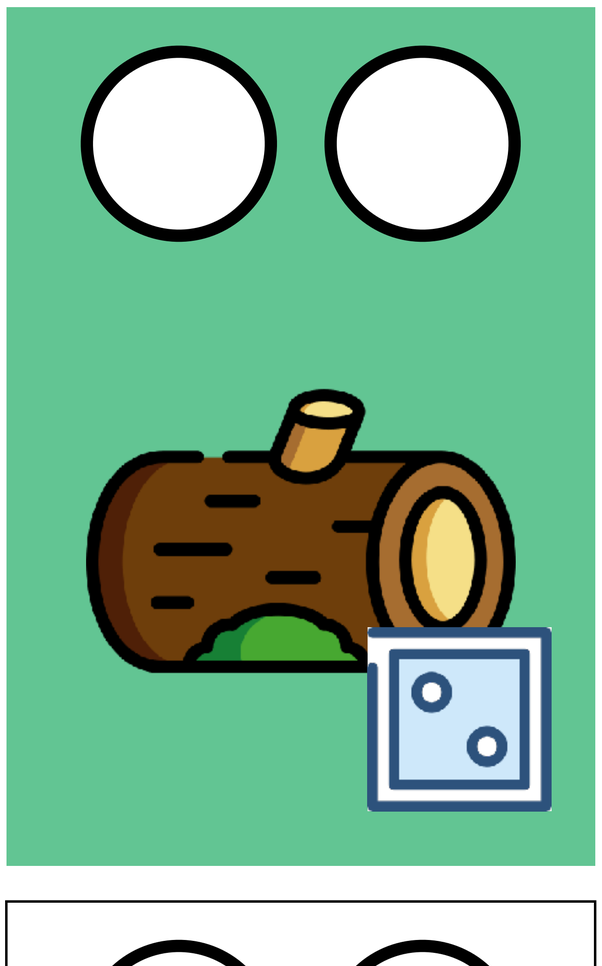
原始列印檔每種資源各 19 張；為符合正式版「資源無上限」的規則，若同種類資源卡不敷使用，可額外用紙片或等值標記代表，並保持資源種類及數量只供持有者查看。

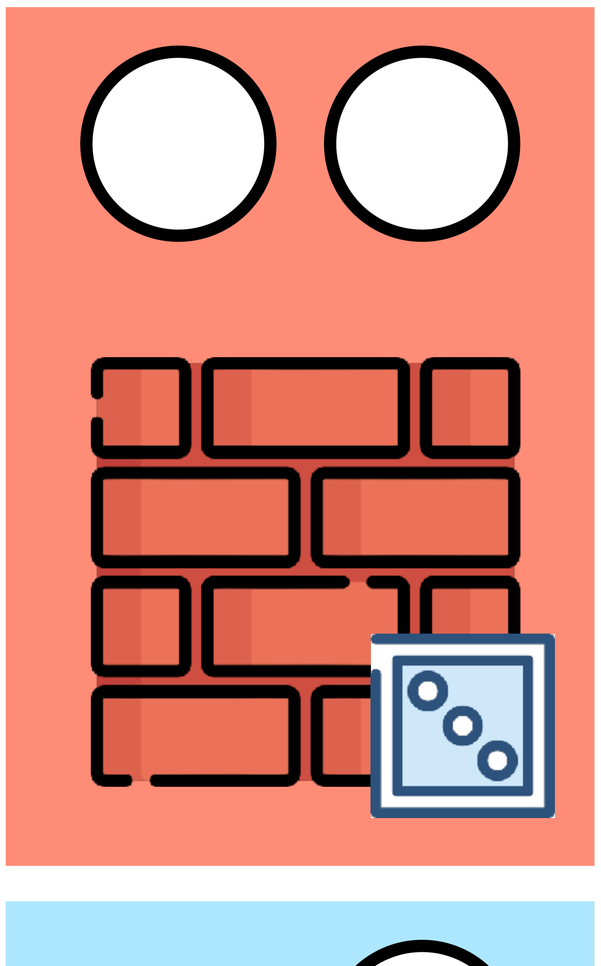
列印說明：下一頁沿用原始 PnP 的雙面列印說明。第 **9–26** 頁為原始卡牌印刷頁，沒有修改圖案、卡牌配置或卡背。

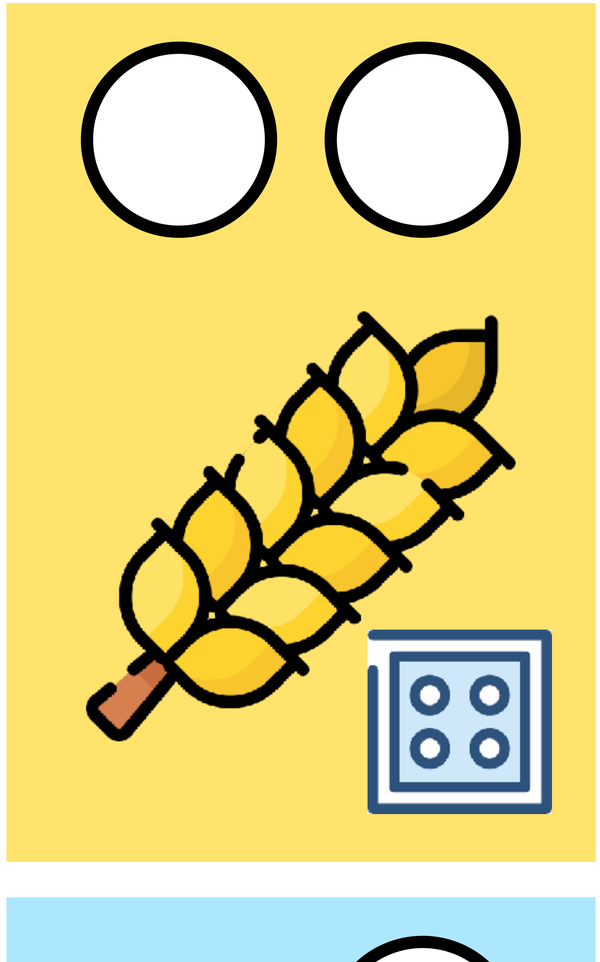


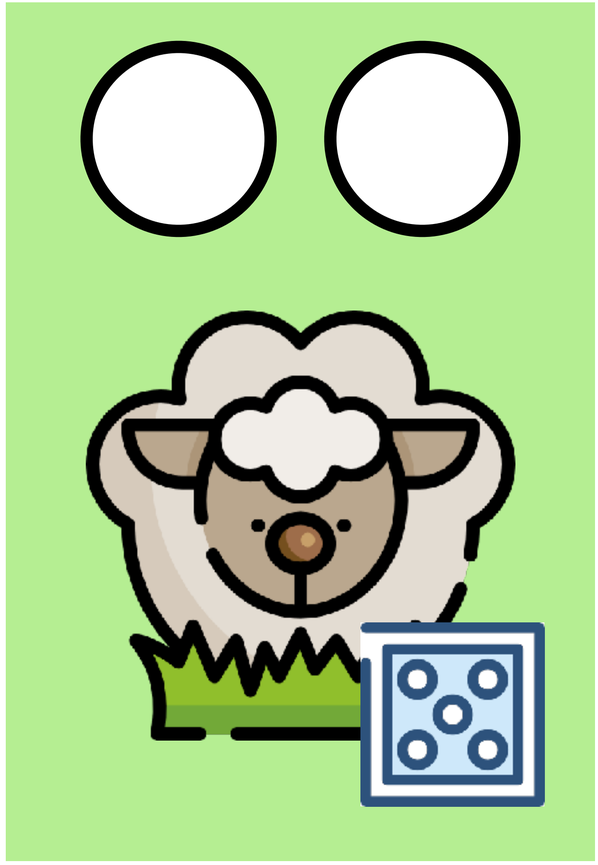
以下卡牌
雙面列印
長編翻轉
頁碼9~26
沿著單數頁碼的邊框剪下

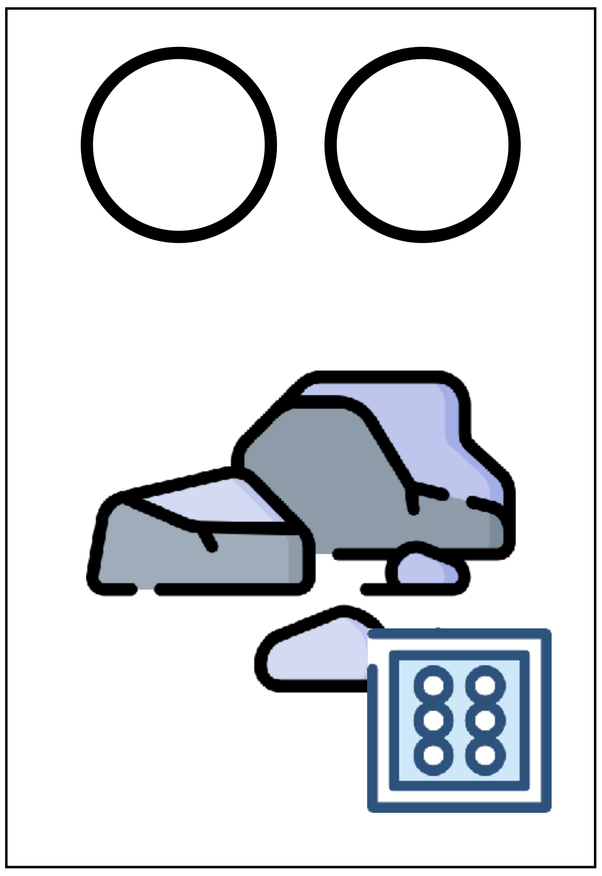


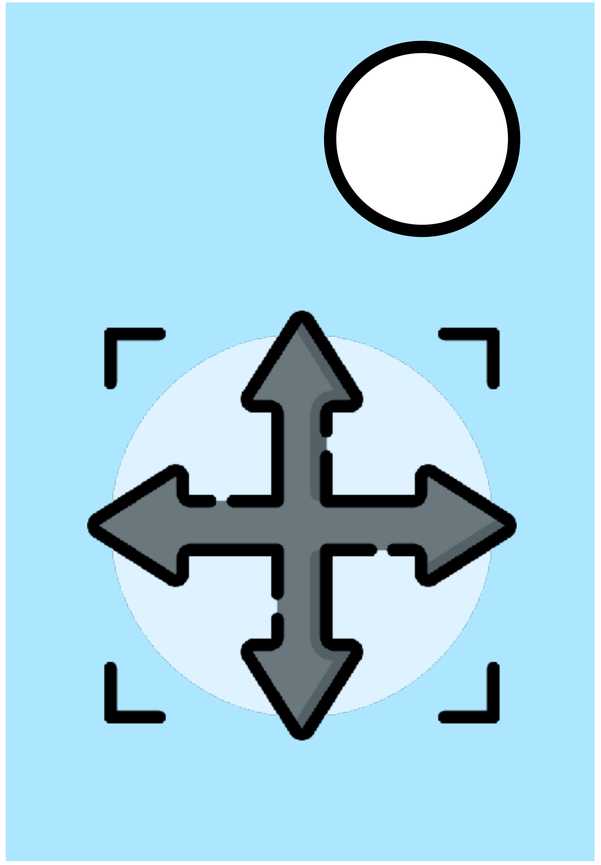


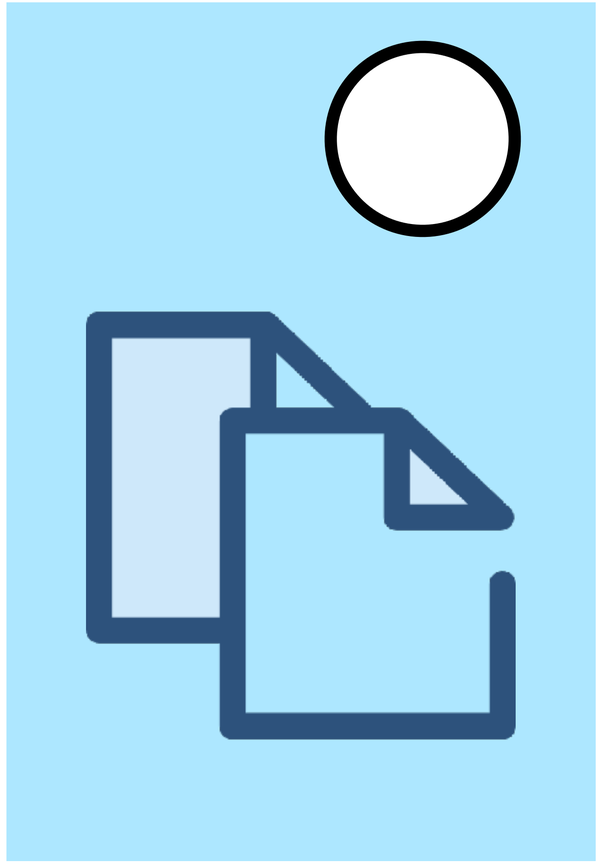


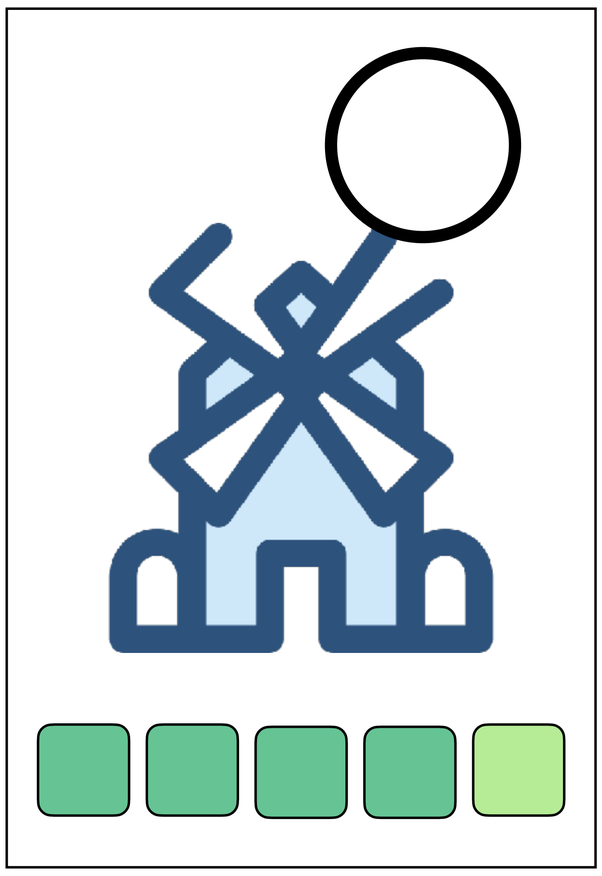


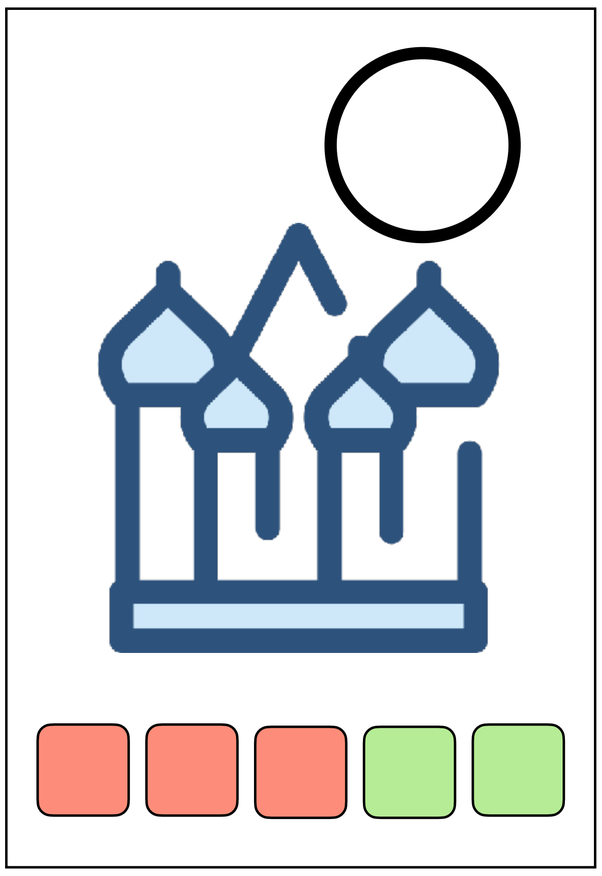


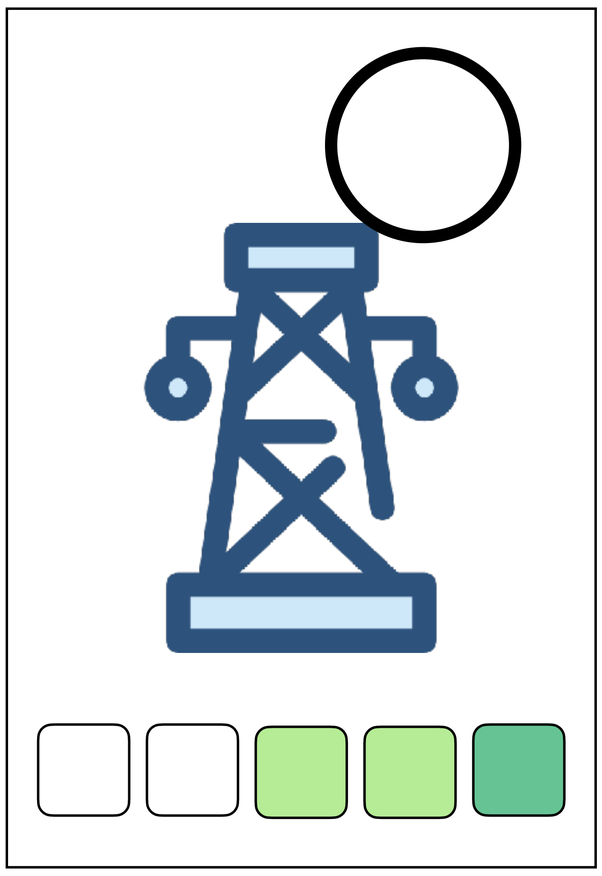


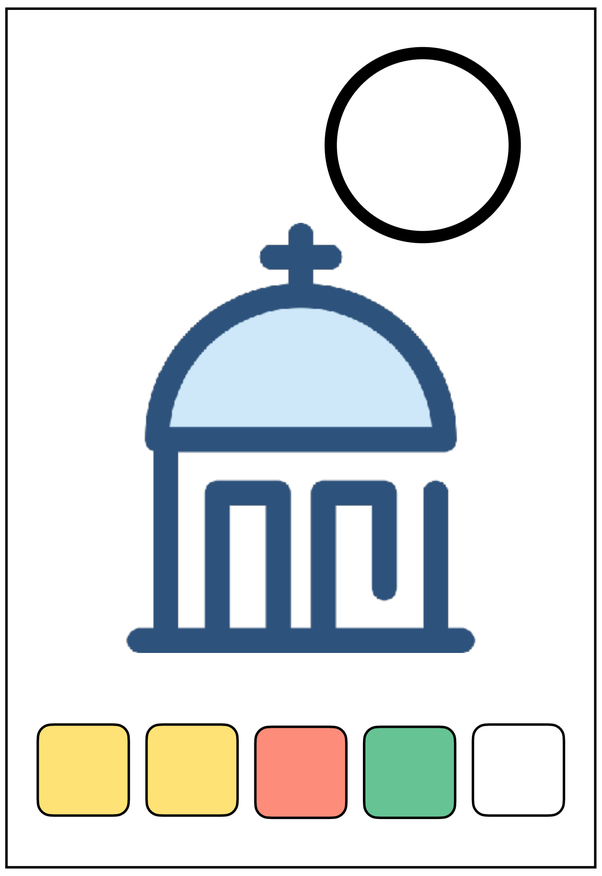


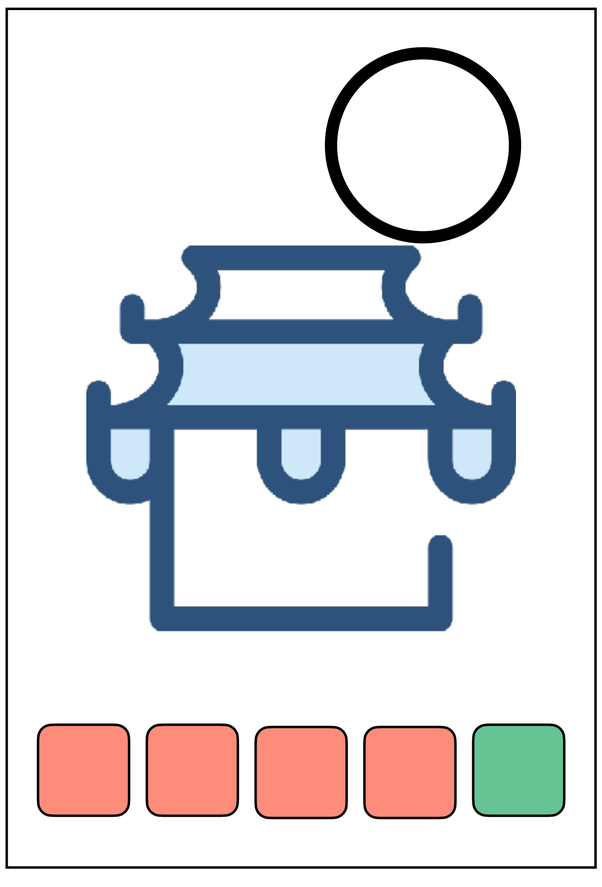


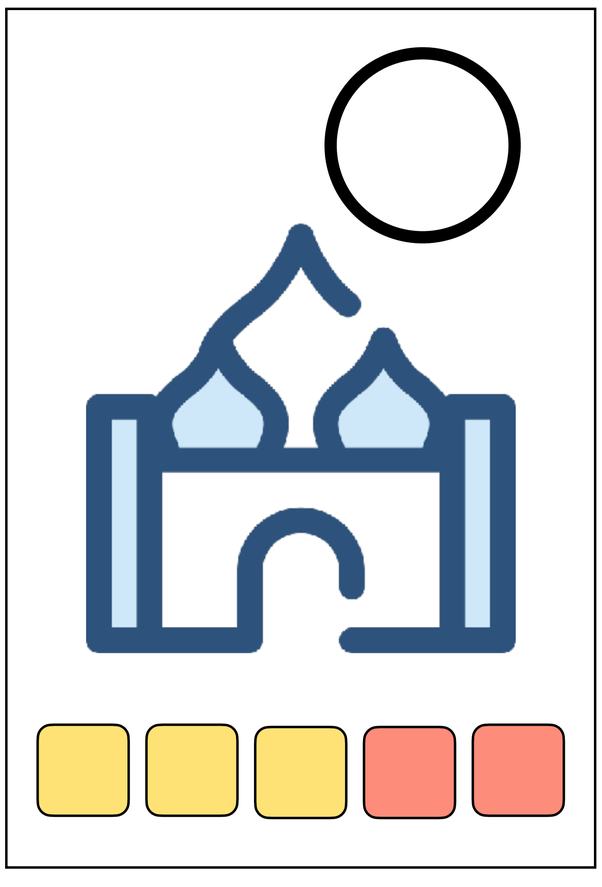


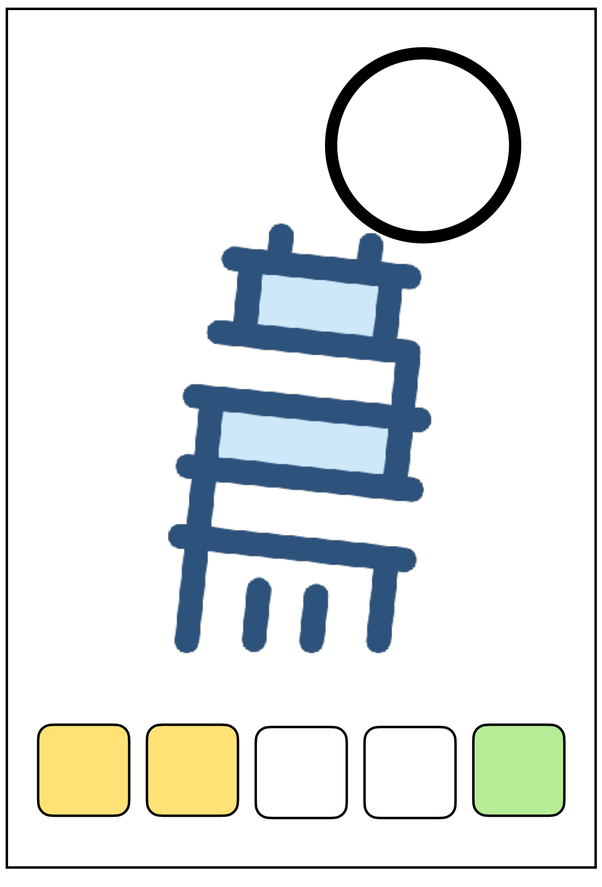


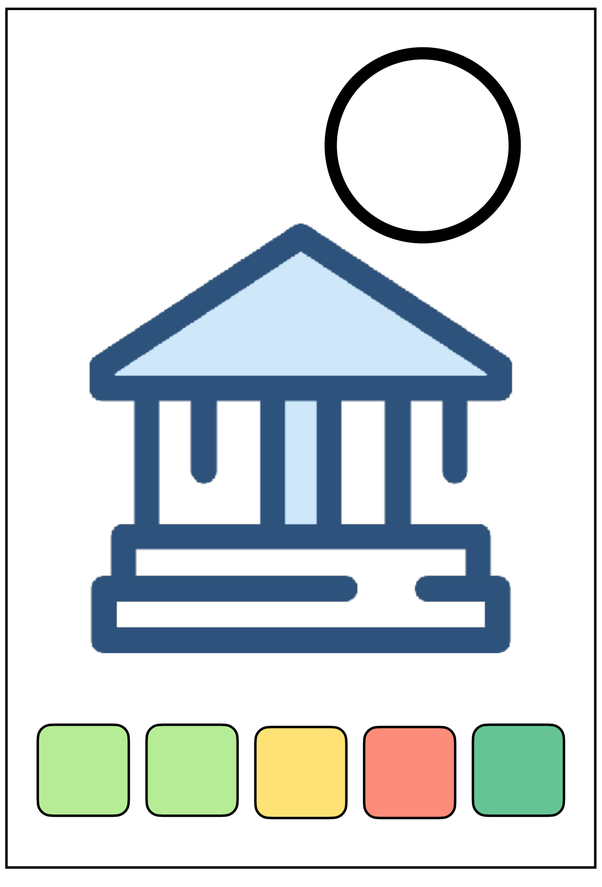


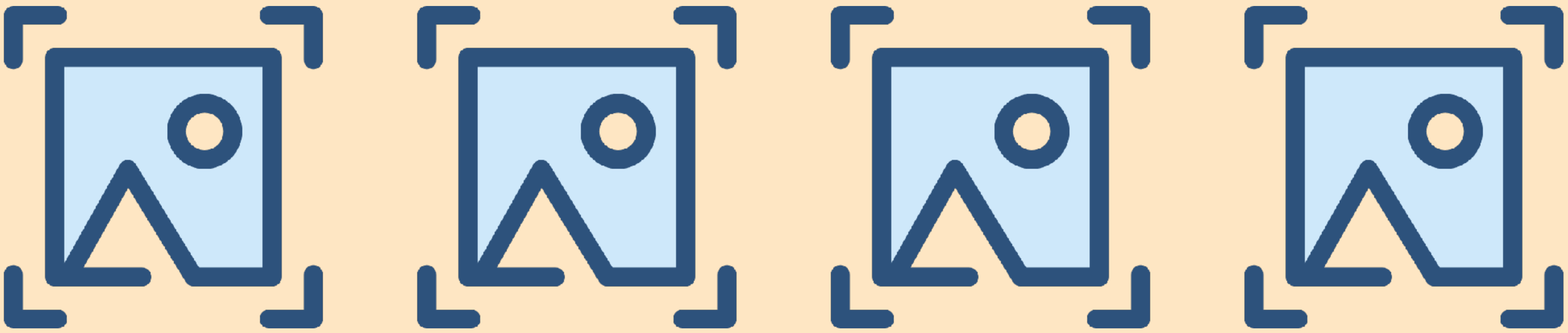


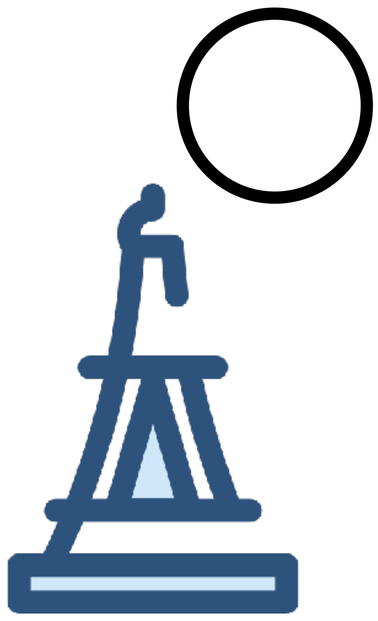


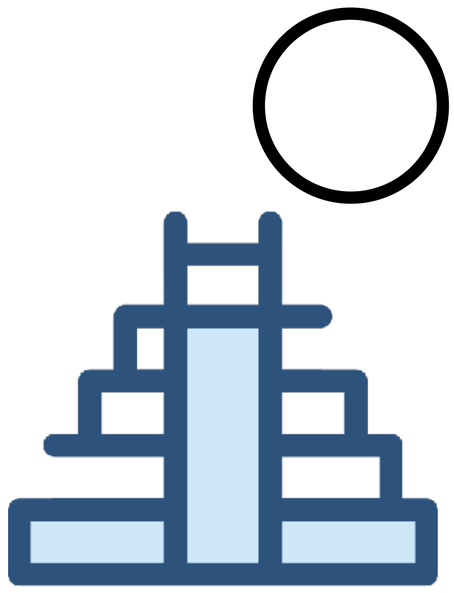




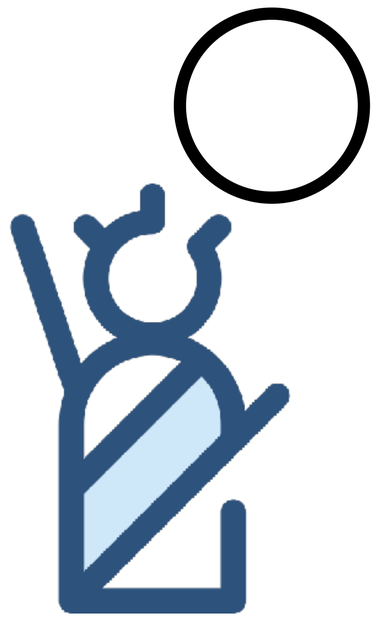


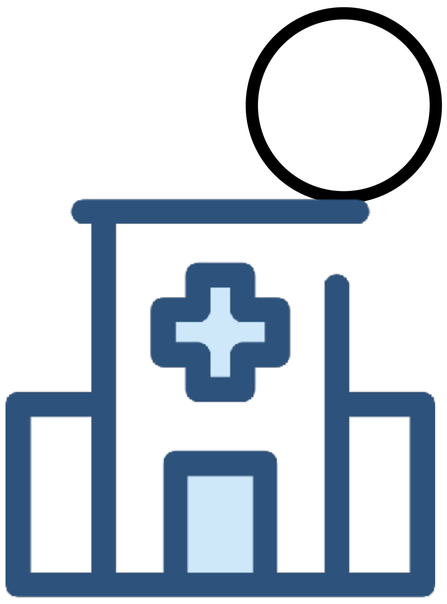


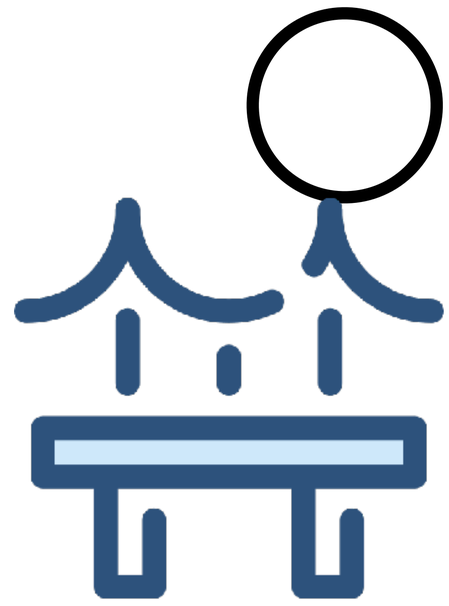


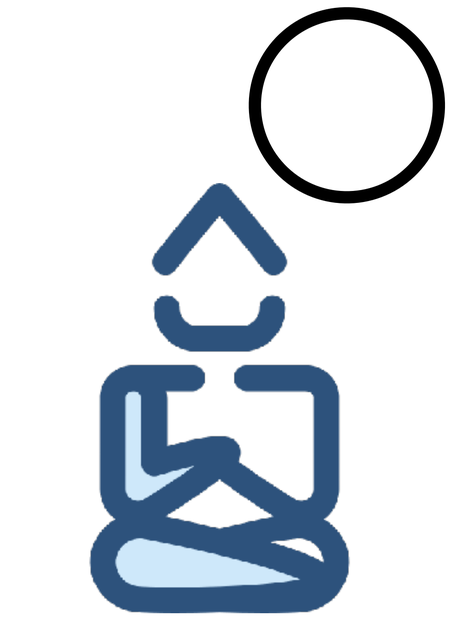




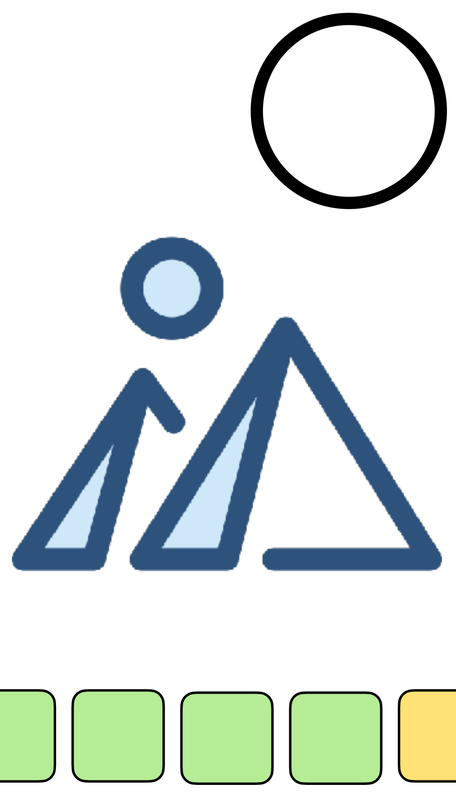


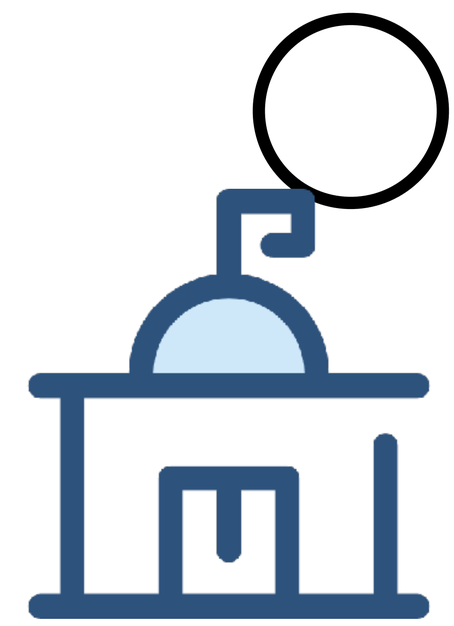


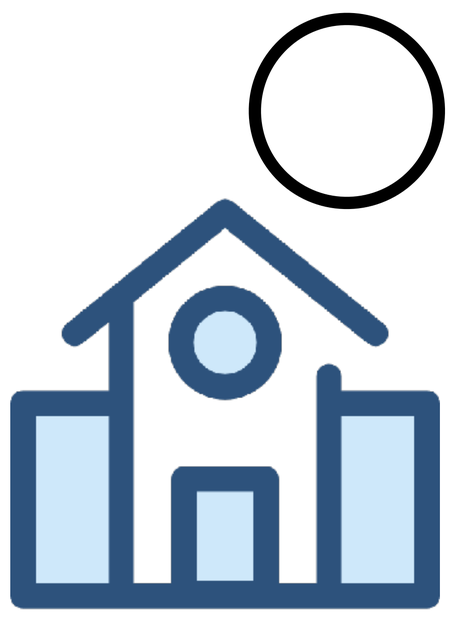


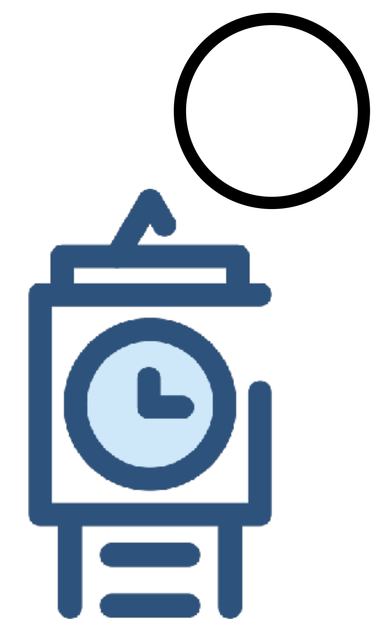


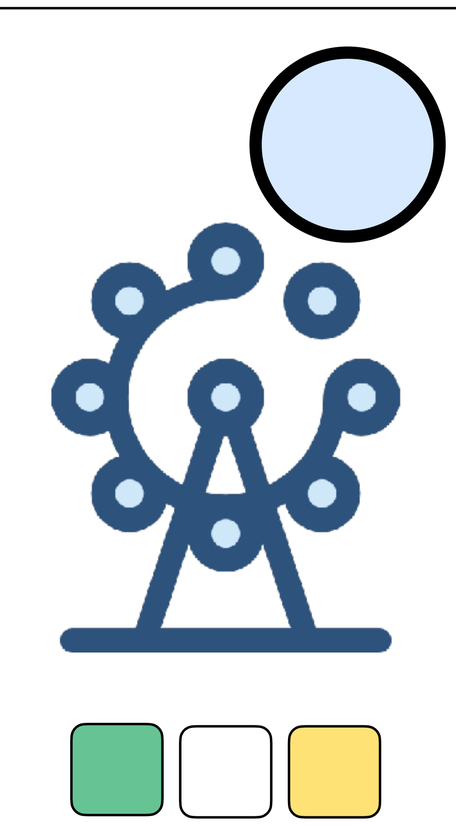




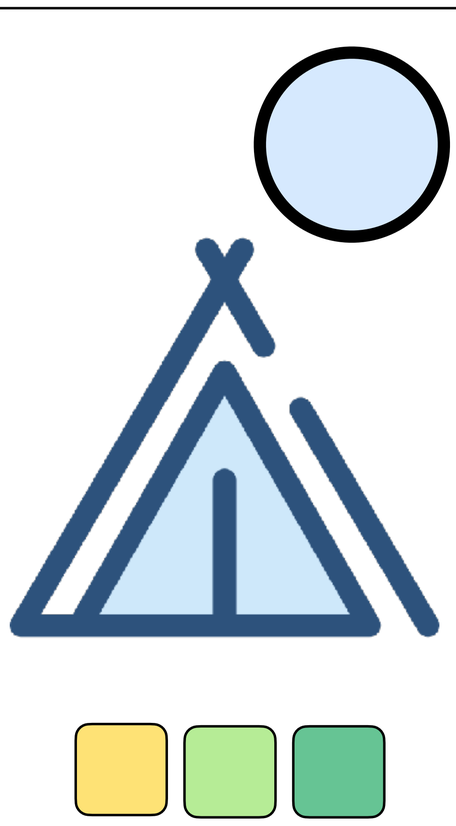




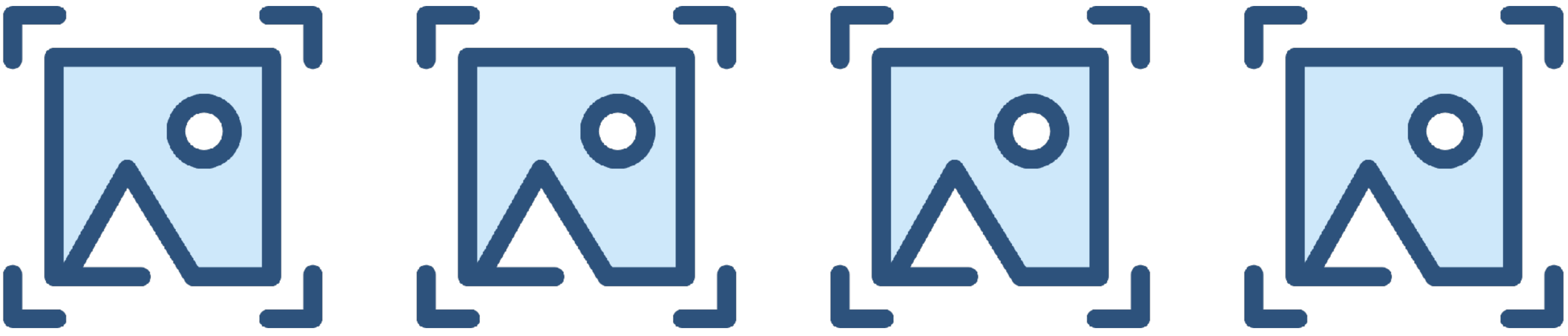


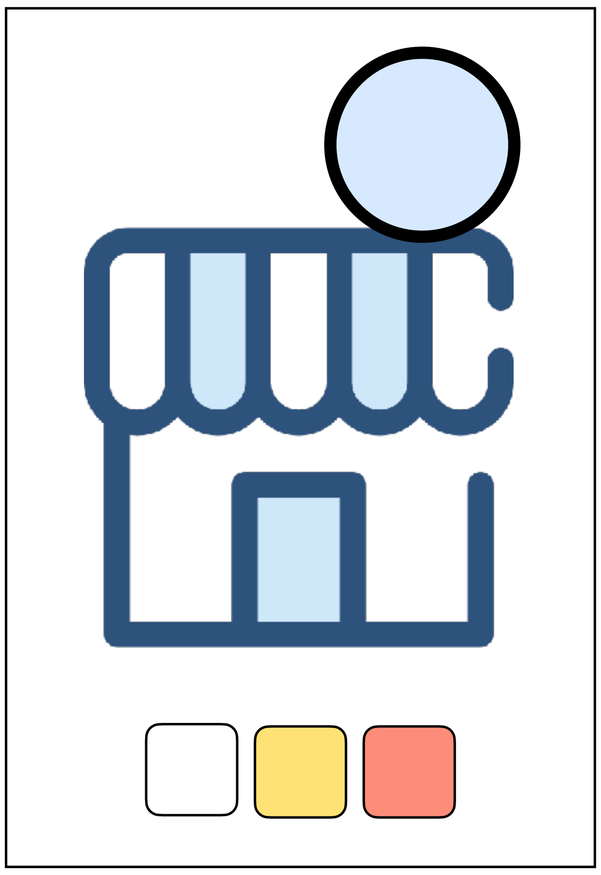


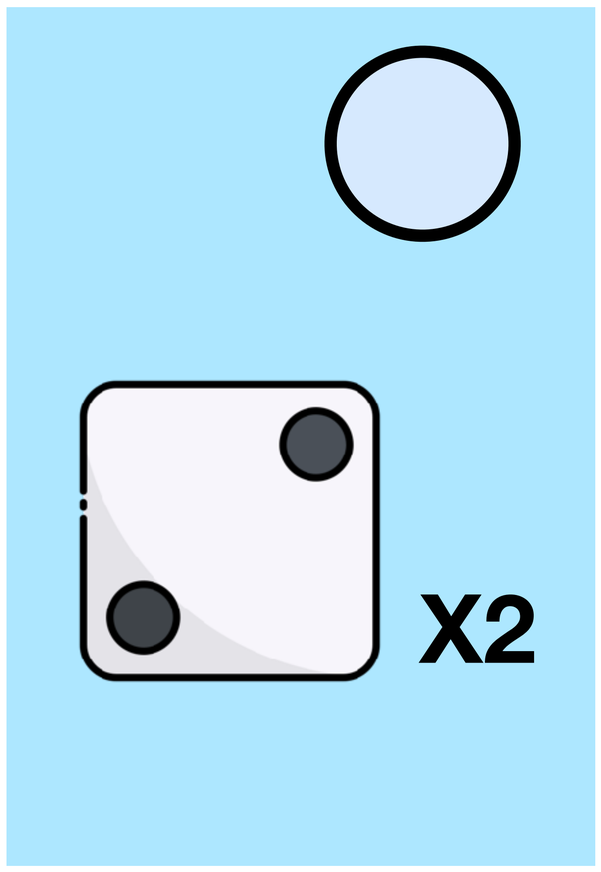


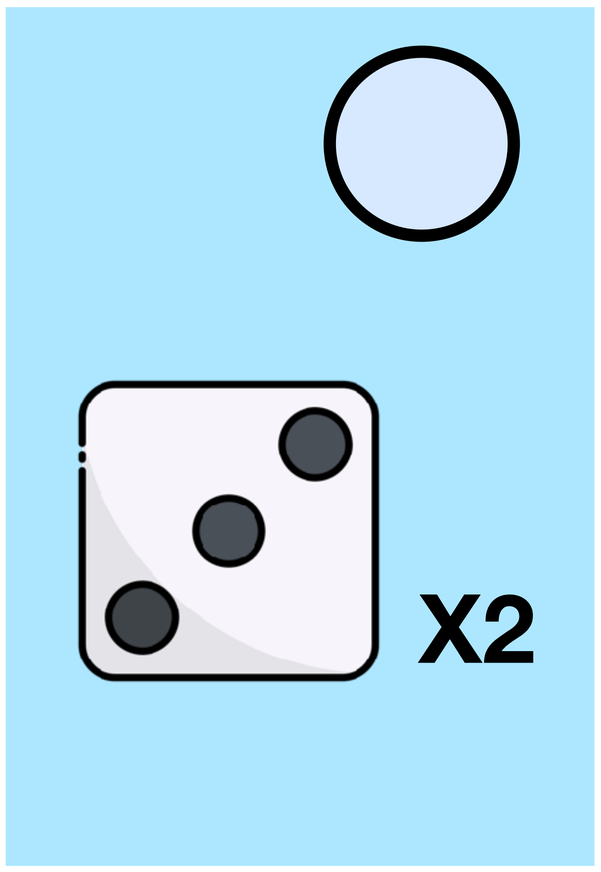


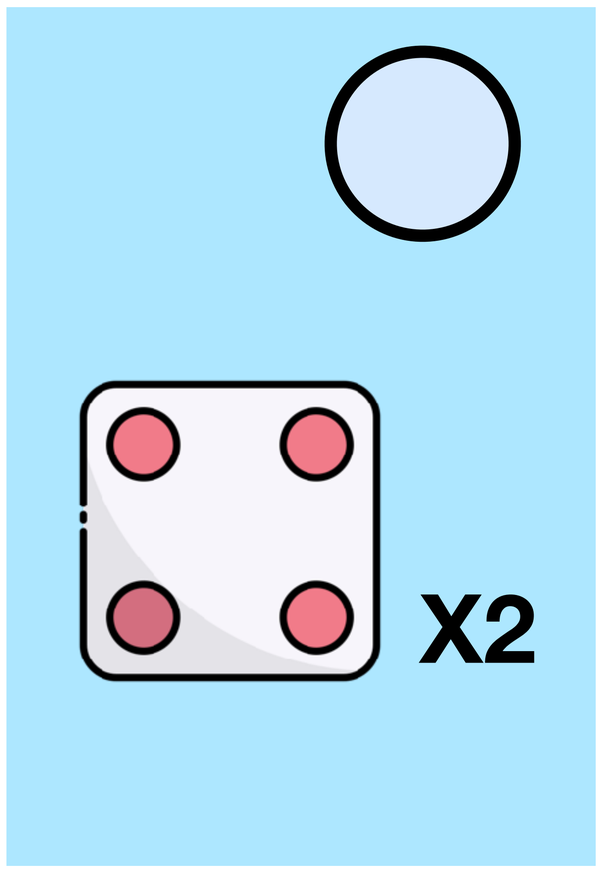


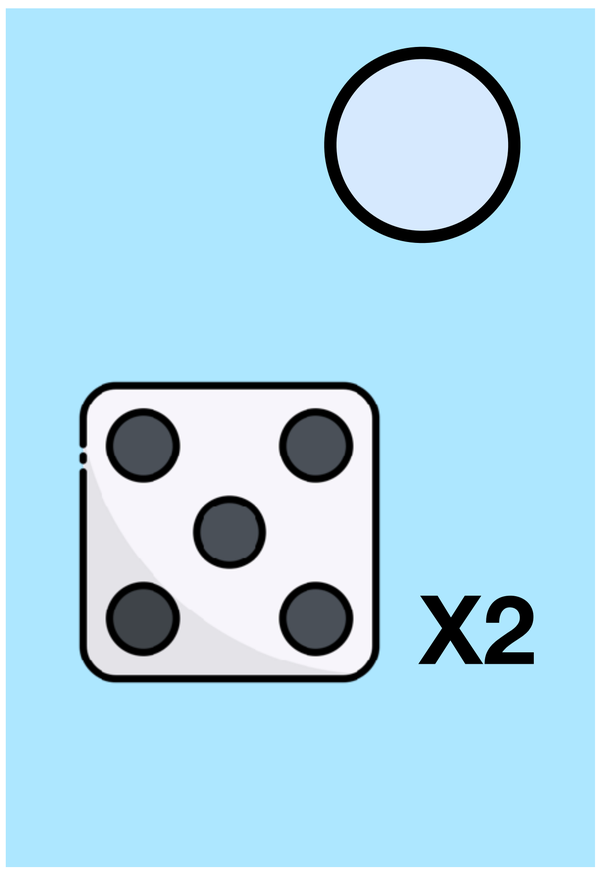


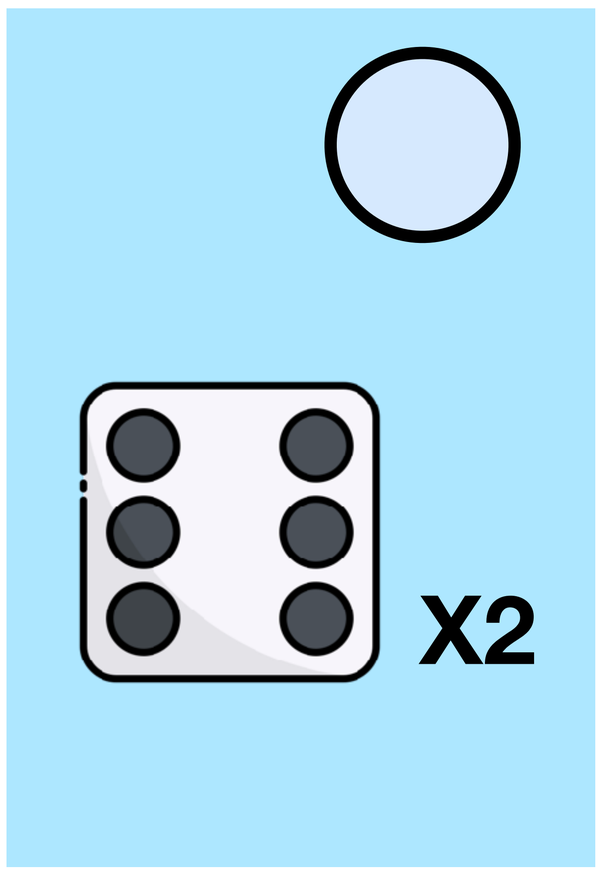


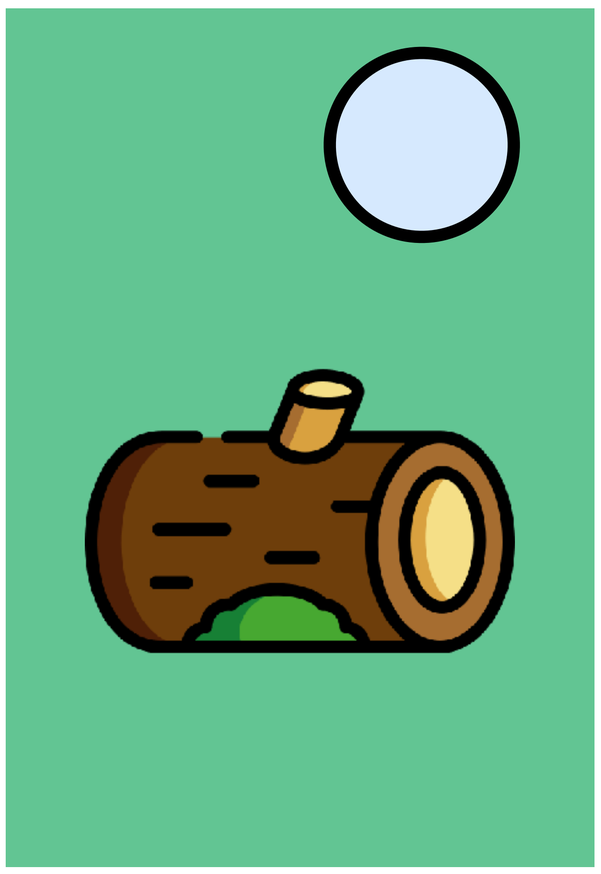

X2

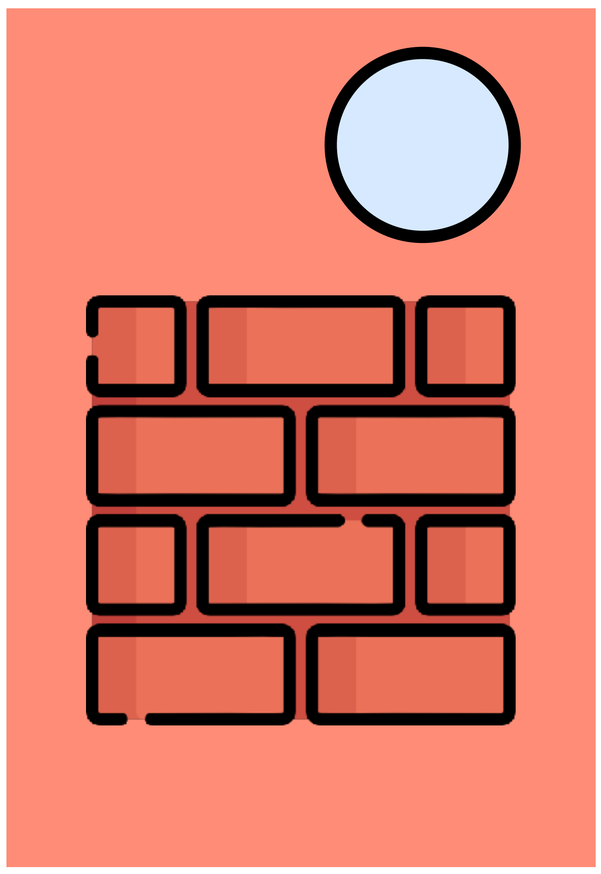

X2

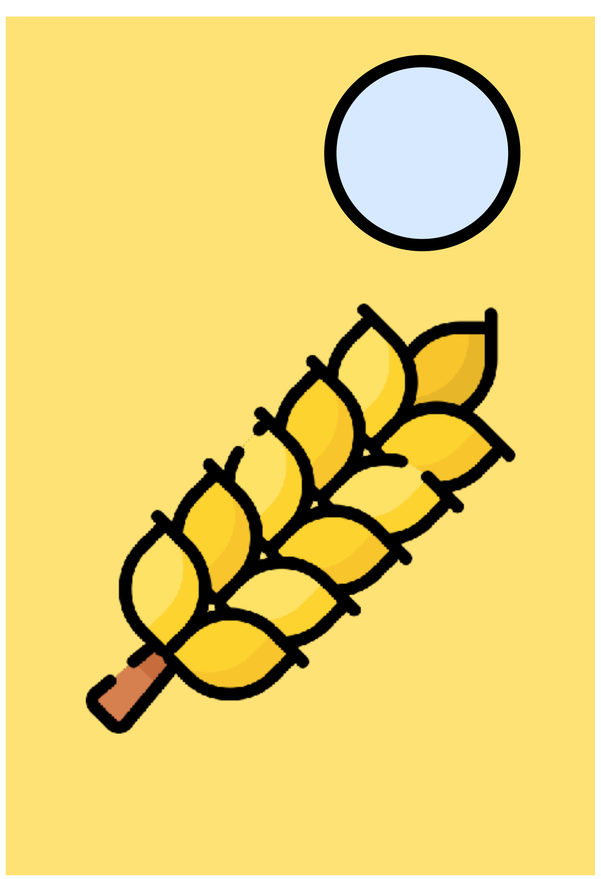

X2

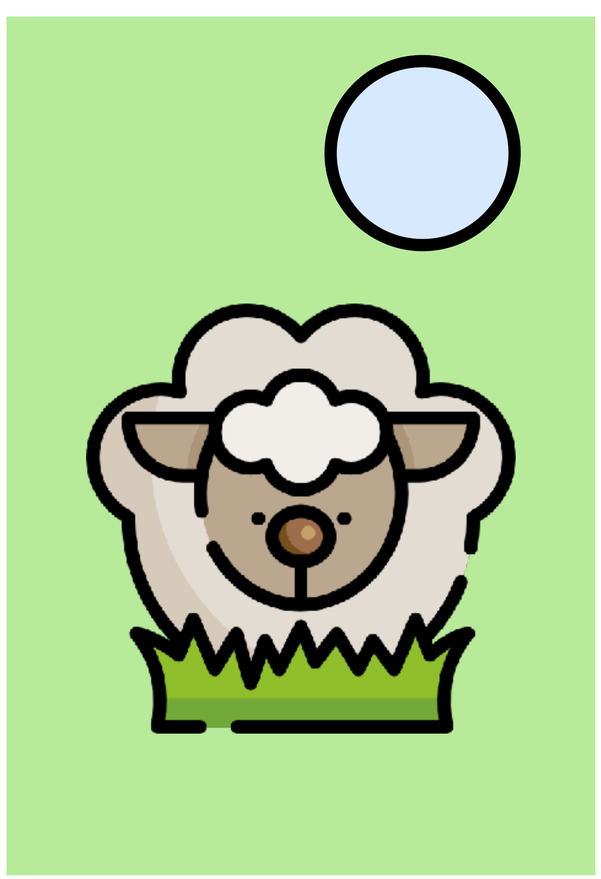

X2

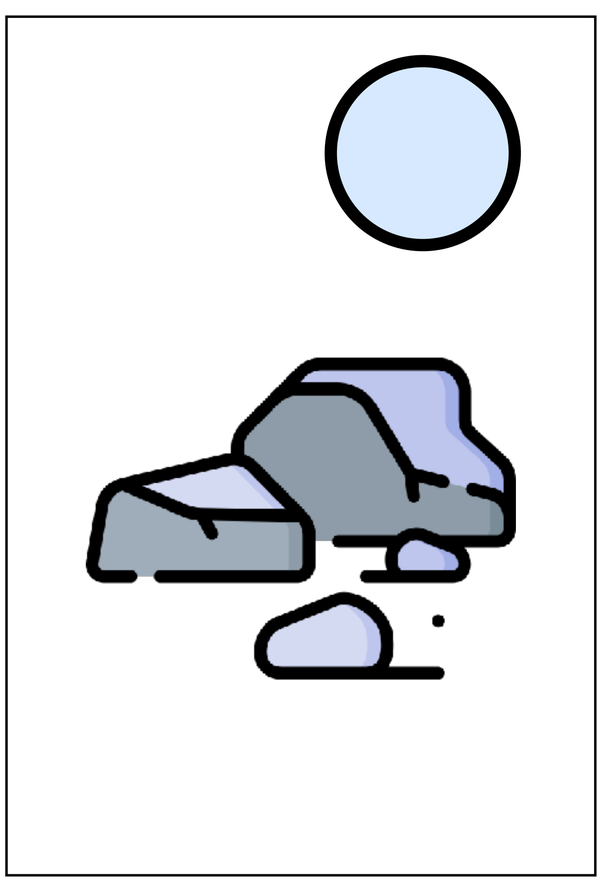

X2

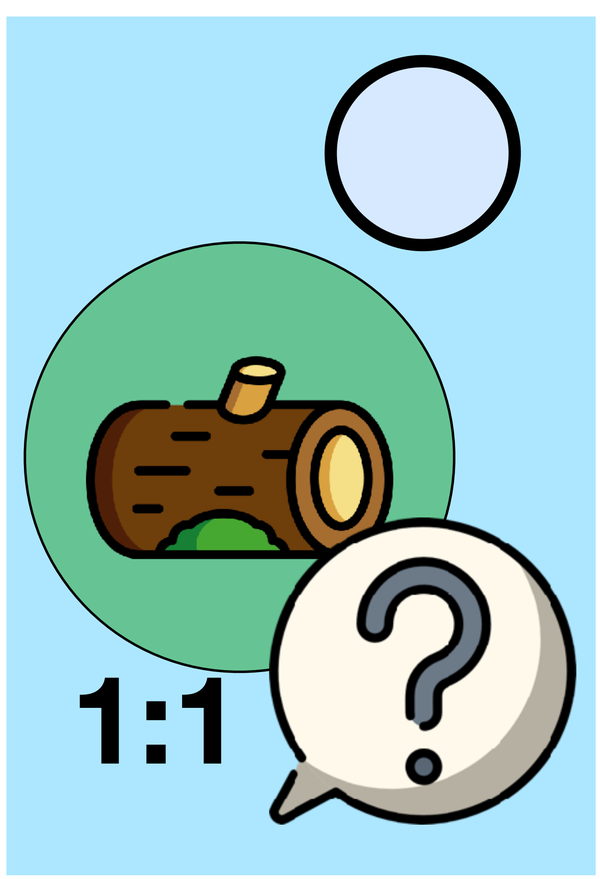


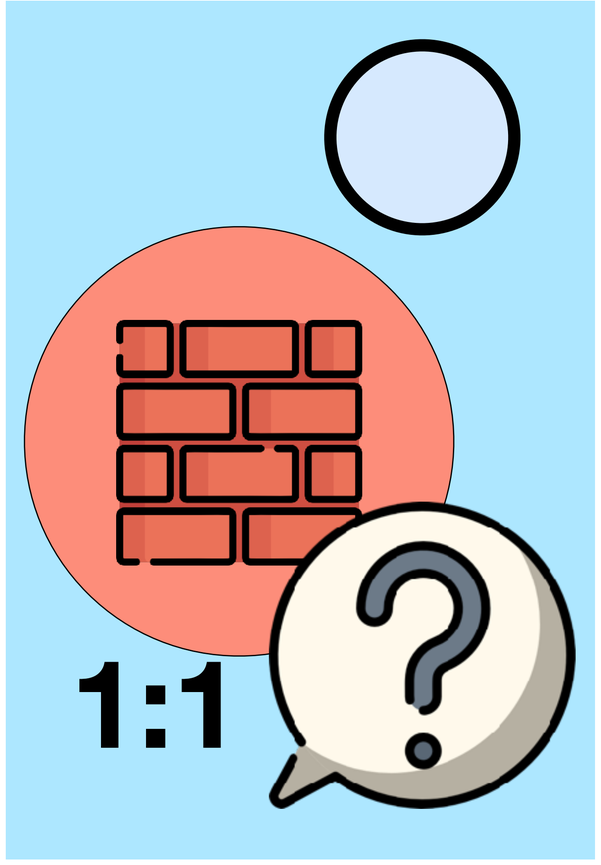


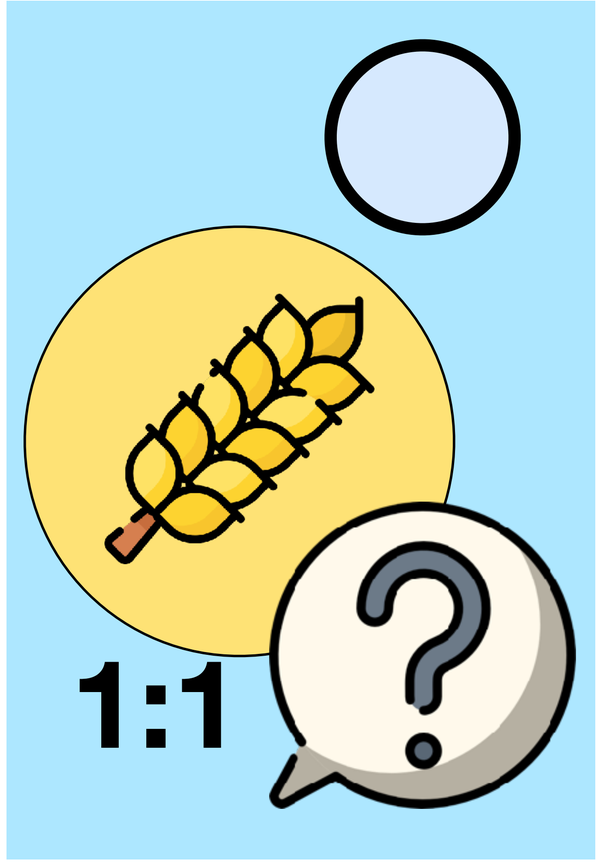


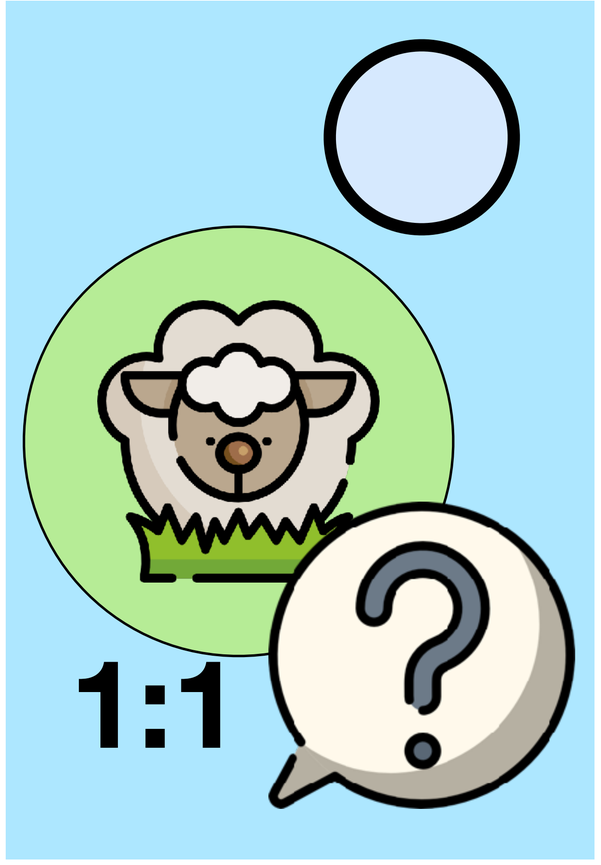


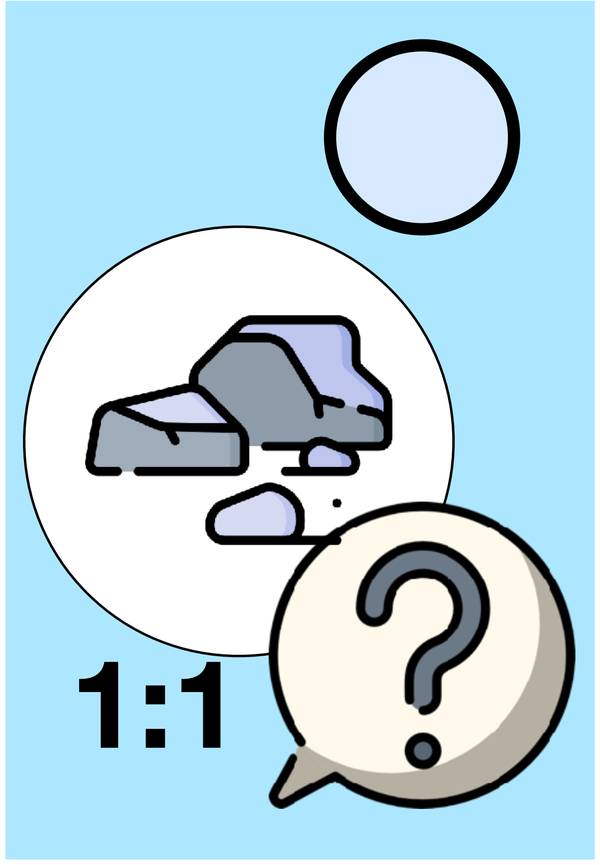



1:1


1:1


1:1


1:1


1:1

