

中



遊戲名稱：羽

遊戲時間：10~15分

遊戲人數：2 ~ 5 人

適合年齡：6 歲以上

## 故事背景

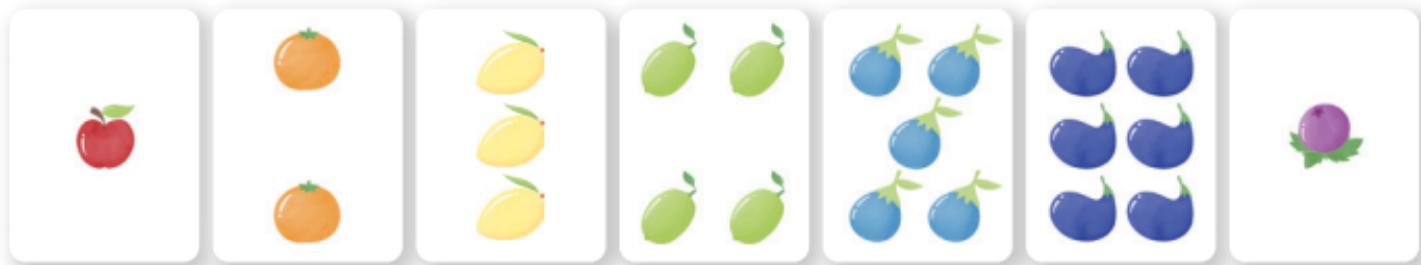
世界之初，所有的鳥類都是白色的。

造物主為了豐富鳥兒們身上的色彩，創造了彩虹果樹。只要鳥兒們吃下果樹上的果實，果實的顏色就會顯現在鳥兒的羽毛上。鳥兒們發現後既驚喜又興奮，無不想成為最光彩奪目的七彩鳥。

於是，一場鳥兒們爭奇鬥艷的比賽，就此展開！

## 遊戲配件

果實牌42張（由7種果實組成，每種果實數量各有1到6顆）



烏鵲牌 4 張（僅在變體規則中使用；使用時果實數量視為 0 ）



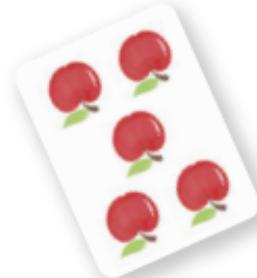
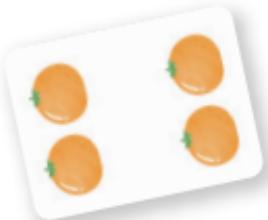
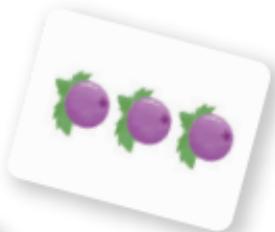
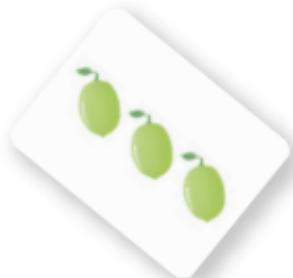
## 遊戲目標

每張果實牌的背面有相對應顏色的羽毛。玩家需透過交換果實來獲得各種顏色的羽毛，最快集滿 7 種顏色羽毛的玩家即可獲勝。



## 起始設置

依照玩家人數選取所需的果實牌（2人時使用數量1、2、3的果實牌，3人遊戲時使用數量1、2、3、4，以此類推），將牌洗亂並以牌背（羽毛面）朝上放置場中央作為牌庫。接著發給每位玩家3張牌作為起始手牌，手牌皆以牌背示人。最後從牌庫翻出7張牌，以牌庫為中心圍成一圈，稱作果實圈，如下圖所示



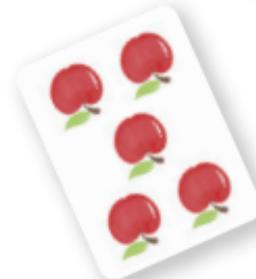
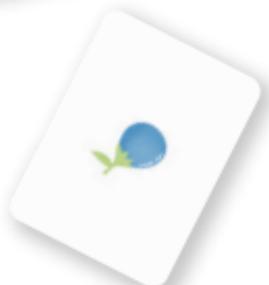
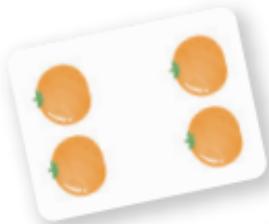
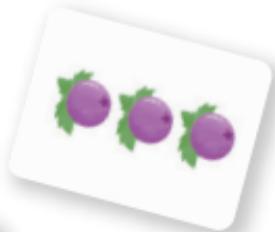
## 遊戲開始

由最近有吃過水果的人當起始玩家（或是猜拳決定），依順時針方向進行遊戲。玩家在自己的回合時，需依據果實交換守則將手牌與果實圈或牌庫作交換，交換完後換下一位玩家動作。玩家輪流動作直至有人集滿 7 種顏色的羽毛為止。

## 果實交換守則

任選 1 張手牌放在果實圈中任意位置，並計算該位置相鄰兩張牌的果實數量差。若差值正好等於打出的果實數量，則可取走相鄰兩張牌。反之，則只能取走牌庫底部的 1 張牌。

以下圖為例，若在箭頭處放置數量為 3 的果實牌，則可將相鄰兩張牌（黃 6 和紫 3）取回手中；若不符合數量差，則只能從牌庫底取 1 張牌。



## 注意事項

- 手牌上限為 7 張。交換果實後若手中有 8 張牌，請將 1 張顏色重複的牌放回果實圈任意位置，此時不需計算果實數量差、也不能從果實圈或牌庫取牌。舉例來說，若手中有紅、紅、橙、綠、綠、藍、靛、紫，則必須選 1 張紅色或綠色的牌放回果實圈，且不能從果實圈或牌庫取牌。
- 當果實圈只剩下 1 張牌時，請從牌庫翻開 6 張牌補滿果實圈，再繼續進行遊戲。
- 當牌庫用完時，遊戲提早結束。玩家先計算手上羽毛顏色，顏色最多者勝利，如果有兩個最多者，則比較其果實數量總額，較多者勝（若結束時玩家手中有 7 張以上的牌，仍需將多餘的牌返還果實圈，再作結算。）

## 變體規則

### 貪婪烏鵲

烏鵲，是鳥兒們中最貪心的一類。只顧搶食果實，卻不顧顏色的搭配，貪心的代價換來一身漆黑的外表...

在遊戲配置時將盒中的烏鵲牌全部洗入牌庫中。遊戲的勝利條件增加 1 個限制項目為：當手中有烏鵲牌時，即使集滿 7 種顏色的羽毛，也不能宣告勝利。而若要打出烏鵲牌，僅能將其打在果實圈中、兩張牌的果實數量差為 0 的位置（不能打在任意位置來取牌庫底的牌；當手中有多於 7 張牌時，若其中有烏鵲牌，也只能任選 1 張不是烏鵲的果實牌返還果實圈）。

### 高手過招

每位玩家的手牌皆以果實面朝上的形式放在自己面前進行遊戲。不建議在高手過招中加入烏鵲牌。

## 製作人員名單

遊戲設計：陳曦

遊戲編輯：楊倬睿、許恪禎

美術設計：鄭雅文

美術顧問：陳彥旭

文案翻譯：英/鄭雅文、日/蘇敬軒

印刷製造：墨帥印刷有限公司