



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。

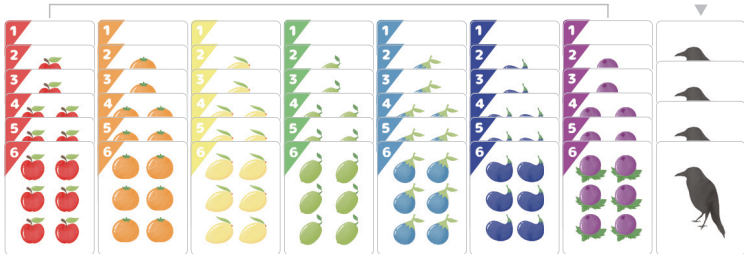
鳥兒們發現後既驚喜又興奮，無不想成為最光彩奪目的七彩鳥。

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

烏鴉牌 4 張



牌背都是羽毛喔！

## 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。若差值等於打出的果實數量，則取走相鄰的兩張牌。反之，若差值不等於打出的果實數量，則取走牌庫底的第 1 張牌。

## 果實交換守則

以右圖為例，若在**箭頭處**放置數量為3的果實牌，則將相鄰兩張牌（黃6和紫3）取回手中；若放置3以外的果實牌，則取走牌庫底的第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，立刻將 1 張顏色重複的牌返還果實圈中任意位置，此行動不是交換果實，因此不會從果實圈或牌庫中取牌。舉例來說，若手中有紅、紅、橙、綠、綠、綠、藍、紫，則必須選 1 張紅色或綠色的牌放回果實圈。
- ▶ **當果實圈只剩下 1 張牌時**，請從牌庫翻開 6 張牌，以順時針順序依序補滿果實圈，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（若牌庫用完時玩家手中有 8 張牌，仍需將多餘的牌返還果實圈，再作結算。）

## 變體規則

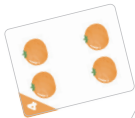
### ► 貪婪烏鴉

烏鴉，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，將烏鴉牌全部洗入牌庫中。

在遊戲中，因為烏鴉牌不視為一種顏色，因此當你手中湊齊了 6 種顏色的羽毛以及 1 張烏鴉牌時，是不會贏得勝利的。而在遊戲中，如果你想打出烏鴉牌，**烏鴉牌的果實數量視為 0**，因此依**果實交換守則**，可以將其打在兩張果實數量差為 0 的位子（即兩張相同數量的果實牌之間，如下圖所示），以取走相鄰的兩張果實牌。但烏鴉牌有兩個限制，烏鴉牌不能打在果實數量差不是 0 的位置；烏鴉牌不能在手牌超過 8 張時，將其返還至果實圈。





## ► 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。  
不建議同時使用貪婪烏鴉與高手過招變體。

### ⚠ 注意事項 (請務必閱讀)

- ▼ 內有細小配件，請勿吞食。請勿放置於幼兒易取處。三歲以下兒童不宜。
- ▼ 請勿放置於潮濕處、高溫日照下或接觸腐蝕性溶劑，以避免變形或造成損壞。
- ▼ 請勿接近火源及熱源，避免發生火災。

### 製作團隊

設計：陳曦 編輯：楊倬睿、許恪禎  
美術：鄭雅文 美術顧問：陳彥旭  
翻譯：英/鄭雅文、日/蘇敬軒  
印刷：墨帥印刷有限公司  
出版：玩聚設計有限公司



### 聯絡我們

官方網站：<https://pwud.ga/>  
E-mail：[contact@mail.pwud.ga](mailto:contact@mail.pwud.ga)

### 版本情報

2019年11月 第二版發行