

设计者 :Corné van Moorsel

美工 :Christof Tisch

# POWERBOATS

航行于岛屿和浮标之间。不要碰撞和下沉的太快！

劲爆赛艇

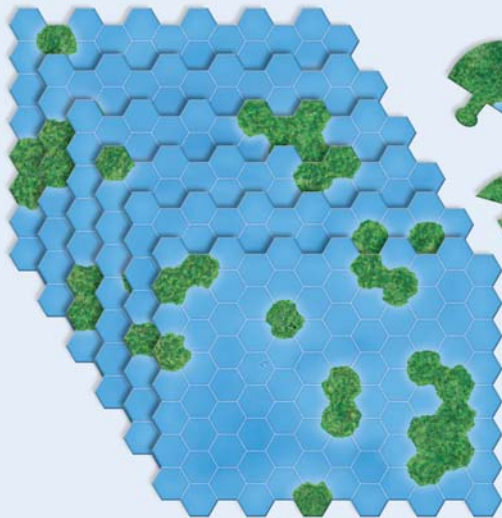


玩家人数 2-6 | 游戏时间 1小时 | 年龄 9-99



## 组 件

• 六块湖泊棋板



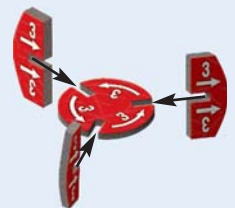
• 四块湖泊边框棋板



• 一块起点 / 终点棋板



• 五个浮标 拼接相同的数字 / 标志，箭头朝同样方向。



• 六个赛艇



• 六个记分指示物



• 十八个三面骰子

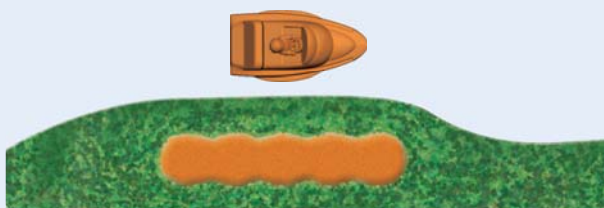


• 十个伤害片



## 准备

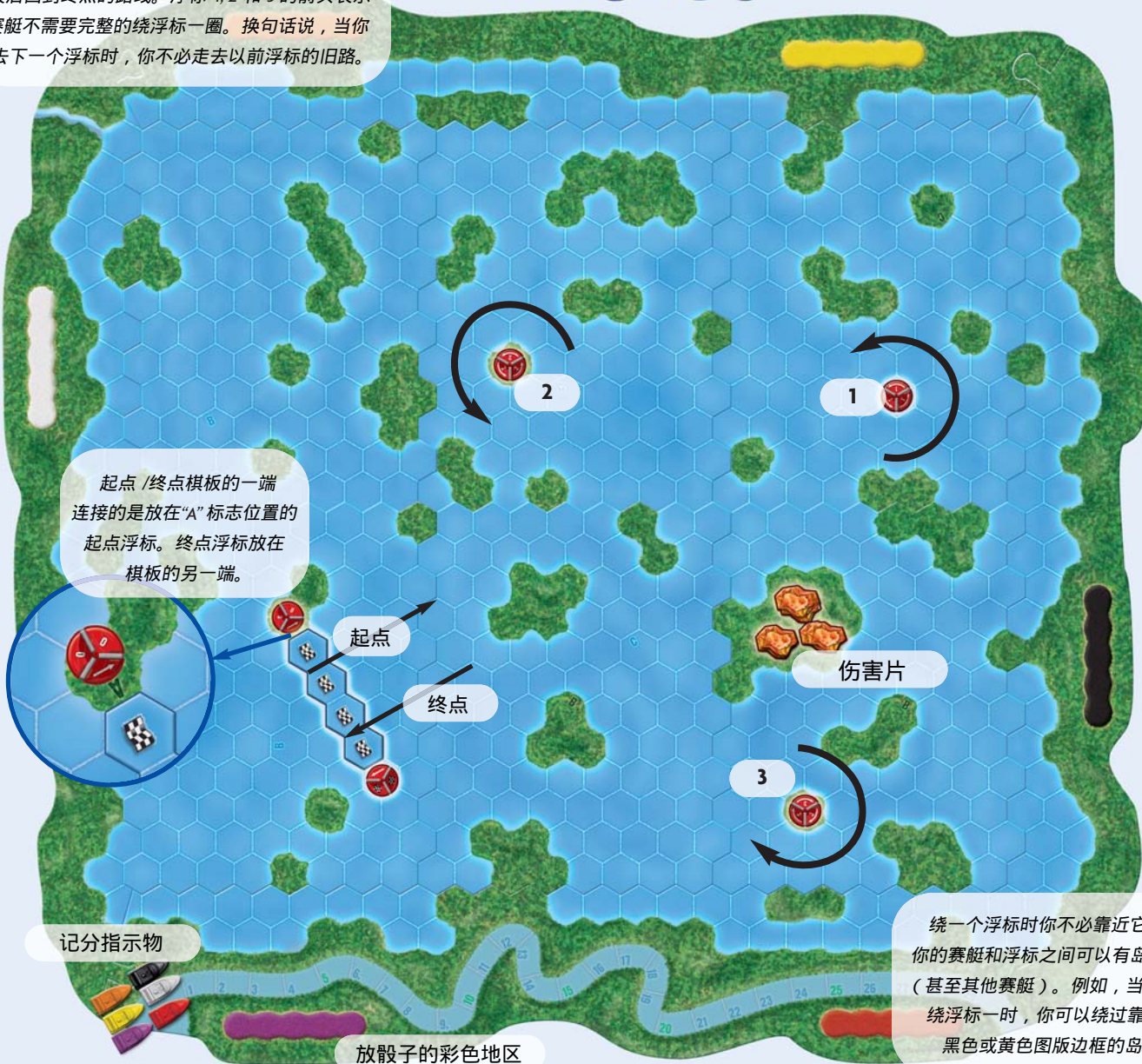
- 拼接四块长模板组成湖泊的边框，然后将六块湖泊模板随意放在框中。使用深蓝色水的一面。有经验的玩家可以选择使用背面的浅蓝色水。
  - 每个玩家得到与自己面前图版边上颜色相同的赛艇。
  - 将相应颜色的记分指示物放到记分轨道“0”的位置上。
  - 掷骰子决定谁是先手玩家。
  - 将所有骰子放在图版旁边。
  - 将伤害片放在最大的岛上。
- (骰子和伤害片不会短缺，可以用其他配件代替。)



## 创建一个赛道

玩家要努力在三次比赛后得到最高的总分。第一条赛道使用四个带 A 标记（在水上和路上）的模板创造。第二条赛道使用带 B 标记的创造，第三条赛道使用带 C 标记的创造。把浮标 0, 1, 2 和 3 随意放在四个带标记的位置上。把起点 / 终点模板放到起点(0)浮标下有字母的一边旁。把终点浮标放在起点 / 终点模板的另一端。浮标 1, 2 和 3 都有两面：箭头向左或向右。这些箭头使船按顺序 1, 2 和 3 绕浮标时不必完整的绕浮标一圈。最后调整起点和终点浮标上的箭头，来指明赛艇出发和完成时穿过模板的方向。选择最容易的出发和完成方向。

这是一条摆好的赛道。箭头表示了绕过第一个浮标，然后第二个浮标，然后第三个浮标，以及最后回到终点的路线。浮标 1, 2 和 3 的箭头表示赛艇不需要完整的绕浮标一圈。换句话说，当你去下一个浮标时，你不必走去以前浮标的旧路。



起点 / 终点模板的一端连接的是放在“A”标志位置的起点浮标。终点浮标放在模板的另一端。

记分指示物

放骰子的彩色地区

绕一个浮标时你不必靠近它。你的赛艇和浮标之间可以有岛屿（甚至其他赛艇）。例如，当你绕浮标一时，你可以绕过靠近黑色或黄色图版边框的岛。

## 选择出发位置

先手玩家右边的玩家先将自己的赛艇放到出发棋盘上面或者后面，所有玩家按**逆时针**依次放自己的赛艇（所以先手玩家最后放）。两艘赛艇不能在同一个格子。让你的船头朝向所在格子的一条边，而不是一个角。

橘黄色，紫色，红色和黄色选择了他们的出发点。



## 回合

### 第一步：掷骰子

湖岸上自己颜色区域内的骰子表示你的速度。比赛开始时所有玩家都是零（还没有骰子）。

- **骰子数量**：每回合，你可以**加**一个骰子（从供给拿）或**减**一个骰子（放回到供给），或者数量**不变**。
- **重掷**：你也可以选择自己颜色区域中的那些骰子重掷。

掷你选择的骰子，以及你加的骰子，**都只掷一次**。将这些骰子放到你的颜色区域内（所有骰子都待在这，直到你的下个回合）。

### 第二步：旋转你的赛艇

**在移动前**你可以旋转你的赛艇，向左或向右六十度。你必须选择一个可移动骰子**总和**的方向。你的赛艇必须在水上**直线**移动。如果在三个方向上都会撞上陆地或浮标，那么你必须选择一个在碰撞前，在水面上**直线移动最长的方向**。如果两个或三个方向移动距离向相同，你可以从中选择一个。

### 第三步：移动

按你的骰子总和，移动你的赛艇直线向前。你的赛艇停在最后一个水格子中。然后你左边的玩家开始他的回合。

黄色的回合开始时，黄色有两个骰子：**3 2**。黄色保留**3**，重掷**2**并加一个新骰子。黄色掷出了**1 3**。所以现在黄色的骰子是**3 1 3**，总共是七。

（重掷骰子的数量是你决定的，但是在掷骰子前，你最多只能加或减一个骰子！）

赛艇可移动的方向。



黄色必须移动七格。向左转会直接撞上陆地，一直走将在六格后碰撞。所以黄色只能在移动前向右转。



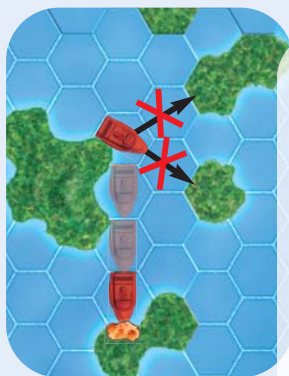
黄色一直向前移动七格。停在最后一格时，赛艇必须保持移动时的方向。

## 伤害

如果陆地或浮标阻碍了你的赛艇的所有方向，导致你不能尽你的骰子数，那么你就碰撞了。你的赛艇停在你能到达的最远水面上。**剩余的移动点数**就是你得到的伤害数量。你的赛艇完全失去了速度，所以**你失去所有的骰子**。

收集**四个或更多伤害片**后，意味着你的赛艇沉没了，你退出当前的比赛。

你可以在下一个赛程修理你的赛艇，但是你要保留**一个**伤害片（你赛艇的可靠性下降了）。拥有1, 2 或 3 个伤害片的玩家同样可以在下次比赛修理，但是也要留**一个**伤害片。第二次比赛后同样适用，因此你在第三次比赛开始时拥有两个伤害片。



红色拥有**3 2 2**，但是想**减速**。红色保留一个**2**，减一个骰子并重掷另一个骰子，结果是**3**。所以红色现在是**2 3**，总和是五。红色可走的最长路是三格。所以红色必须左转并撞到陆地。红色得到两个伤害片并**减去两个骰子**。速度五减去航行格数三，失去两个骰子。

下一回合红色可以再次发动引擎，掷一个骰子，像刚开始比赛一样，或者红色只向左转或向右转。

## 穿越赛艇

你可以穿越有其他赛艇的格子。但是如果你想停在有对手赛艇的格子，那么你要停在赛艇的后面，也就是**最后一个空格子**内。



橘黄色的骰子是**3 2 1**。  
橘黄色丢弃**3**并不重掷另两个骰子。向右转并移动三格（**2**加**1**）想进入有黄色赛艇的同一个格子内。但是两艘赛艇在一个格子里是不允许的。所以橘黄色移动到最后一个空格子内。



黄色的骰子是**2 1**，  
不加也不减骰子，  
重掷现有的这两个。  
黄色掷出了**3 2**并穿过了橘黄色和紫色。



红色的骰子是**3 3**。为了避免碰撞，红色丢弃了一个骰子，并重掷另一个，但是还是**3**。在所有可移动方向中，红色都只能移动两格后与陆地碰撞，因此红色选择一直向前，得到一个伤害片（红色骰子数的剩余点数），并将骰子放回供给。因为你不能停在这个有其他赛艇的格子中，红色实际上停在紫色后面的格子中。紫色没有伤害。

## 一场比赛结束

完成一场比赛你必须**到达或穿过**终点棋盘。

注意：穿过终点后的碰撞依然损害你的赛艇。

## 胜利点

在第一场比赛中，胜利者得到玩家数量减一的分数，第二名再少一分，第三名少两分，依次类推。最后一名玩家没有分数，沉船的玩家也没有分数，除非碰撞发生在穿过终点后。

在第二场比赛中，所有名次的得分**翻倍**，在第三场比赛中，所有名次的得分是第一次比赛的**三倍**。

例如：五人游戏中在第一次比赛的得分是：4, 3, 2, 1分，  
在第二次比赛是：8, 6, 4, 2分，第三次是：12, 9, 6, 3分。

使用记分指示物在记分轨道上表示分数。

如果三次比赛后总分数相同，那么最后一次比赛的名次决定次序。

在每次新比赛中，坐在前一次比赛的先手玩家左边的玩家是新的先手玩家



黄色的骰子是**1 3**，  
它不增加，减少或重掷骰子。  
黄色移动四格到达终点。  
掷骰子可能会给黄色带来风险，  
因为移动六或更多格黄色将必须向左转来避免与陆地碰撞。

## 两人游戏算分 / 算分变化

两个玩家时，或者也可用于更多玩家：计算每个玩家比**最后一个到达终点的玩家提前几个回合**，将这个差别加到得分轨道上作为补充胜利点。完成比赛的玩家从每个沉船的玩家得到五分。

中文编译：张晶

**Mastermoves**

和世界各地的玩家玩游戏在：

[www.mastermoves.eu](http://www.mastermoves.eu)

在这里你可以玩这个游戏的两人比赛版本。



出版商：**Cwali**

Einsteinstraat 4H  
6227 BX Maastricht  
Netherlands

电话：0031-640-893506

[info@cwali.nl](mailto:info@cwali.nl)

<http://www.cwali.nl>