

Author: Corne van Moorsel Artwork: Christof Tisch

勁爆賽艇

航行在海島與浮標之間,全速衝向終點但是別撞沉你的賽艇!!!

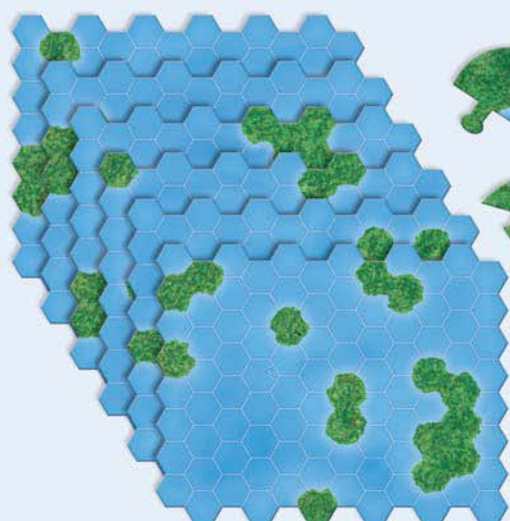
遊戲人數:2-6/遊戲時間 1小時/遊戲年齡 9-99

繁體中文版

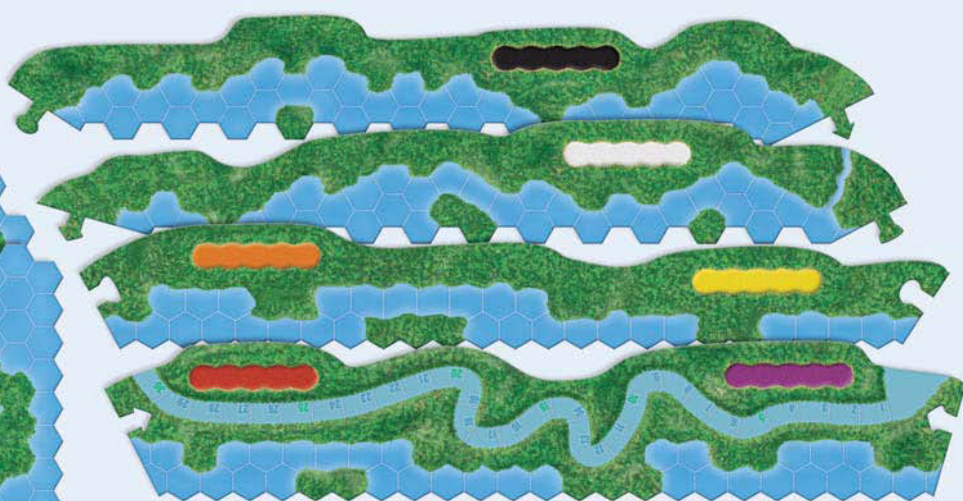


配件

六片湖泊版塊



四片湖泊外圍版塊



一片起點/終點板塊



五個浮標[連接對應數字/符號而箭頭朝相同的方向]



六艘賽艇



六個計分標記



十八個3面骰子[1-2-3數字]

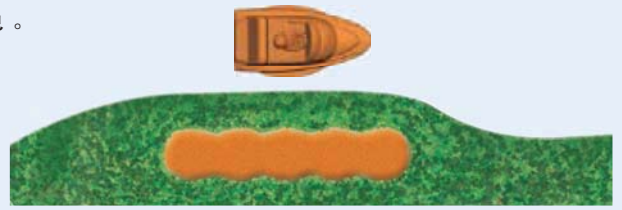


十個傷害標示物



準備PREPARATION

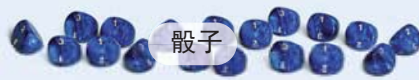
- 將四片湖泊外圍板塊組合接著隨機將六片湖泊板塊拼入中間。初玩玩家使用深藍色的湖泊那面，有經驗的玩家能選擇使用淺藍色的湖泊那面。
 - 每位玩家選擇一種顏色的賽艇和地圖邊緣所對應的顏色。
 - 把記分標記放在記分板上“0”的位置
 - 擲骰決定起始玩家
 - 將骰子放在遊戲圖板旁
 - 將傷害標示物放在最大的島上
- [骰子和傷害指示物應該是足夠，如果不足可以自製]



建立路線BUILDING A COURSE

- 玩家試著在三圈競賽中達到最高分。建立第一圈路線使用四個有A標記的位置(在水中或陸地)。
- 建立第二圈路線使用B標記的位置，建立第三圈路線使用C標記的位置。
- 隨機放置0, 1, 2, 3的浮標在這四個標記位置上。將起點/終點板塊放在浮標0旁邊，終點浮標放在起點/終點板塊的另外一端。浮標1, 2, 3有兩個方向，往左或往右箭頭。
- 放置這些箭頭使得賽艇依序在環繞浮標1, 2, 3時，不用繞完完整的一圈。
- 最後將起點和終點浮標指出起始的方向和終點方向。選擇較容易的起始和終點方向。

箭頭指出從浮標1先，接著浮標2, 再浮標3, 最後是終點浮標。浮標1, 2, 3的箭頭方向放置，目的不要讓賽艇繞完浮標一整圈。換句話說，當你朝下一個浮標前進時，你不用穿過舊的路線



起點/終點板塊連接放在有起點浮標的A標記位置。終點浮標放在起點/終點板塊的另一端。

起點

終點

傷害標示物

記分標記

速度骰放置區

當環繞浮標時，你不用緊鄰浮標。那從島嶼、賽艇、浮標之間。舉例：當環繞浮標1時，你可以從黑色和黃色的邊緣環繞過去。

選擇起始位置 CHOOSING START POSITIONS

起始玩家的右手邊玩家先放置他的賽艇在起始板塊上或是後一格，然後依照逆時鐘順序，所有其他玩家依此順序擺放。[所以起始玩家是最後放的]兩艘船不能放置在同一格，放置賽艇時，將你的賽艇對準六角格的邊，不能對準角。

橘色、紫色、紅色和黃色玩家選擇自己的起始位置



回合流程 TURNS

第一階段：擲骰

在屬於你顏色的碼頭區裡面的骰子點數總合表示你目前的速度，在遊戲一開始為0[還沒擲骰]

- 擲骰總數：
每一回合，你可以增加一個骰子或是減少一個骰子，或是你可以選擇維持原數量。
- 重擲：
你可以選擇在你碼頭區的若干顆骰子重擲。

將你選擇要重擲的骰子跟增加的骰子[如果有的話]同時擲骰，將結果放到你的碼頭區。[它們將保留至你的下個回合]

這是黃色玩家的回合開始，黃色原本有兩個骰[3. 2]
黃色保留3，重擲2並且增加一顆骰

黃色擲出[1. 3]

所以黃色目前的結果是[3. 1. 3]，總合是7

[你可以選擇重擲任意顆骰子，但是你不能增加或是減少大於一顆骰!]

第二階段：轉向

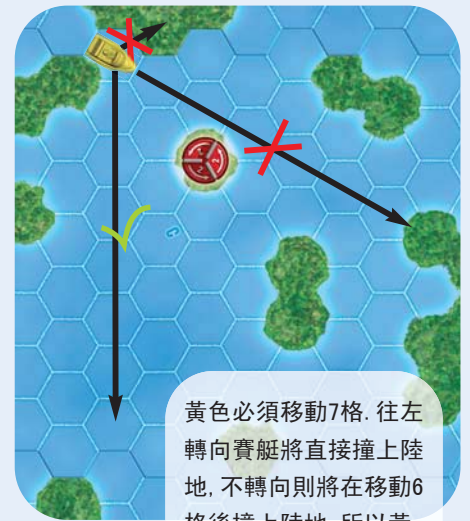
在移動之前，你可以將你的賽艇轉向往左或往右60度，你必須選擇一個你能完全消耗掉你移動點數[骰子總點數]的方向，你的賽艇必須在水面格位上直線移動，如果你在三個方向都會撞到陸地或是碼頭的話，你必須選擇一個在你撞擊前能移動最多格的方向，如果有兩個以上方向移動格位都一樣，你可以選擇要走哪一條。

賽艇可以移動的方向



第三階段：移動

將你的賽艇朝著目前對準的方向直線移動，移動的格數等於你碼頭區骰子的總合，然後下一位玩家進行他的回合。



黃色必須移動7格，往左轉向賽艇將直接撞上陸地，不轉向則將在移動6格後撞上陸地，所以黃色必須在移動前轉向右方。

黃色往直線移動六格，
在最後一格黃色賽艇必須朝向移動的方向。

受損 DAMAGE

當你的賽艇被陸地或是碼頭阻擋時就遭到撞擊，你的賽艇將停留在能遭受撞擊前一個格位，還沒消耗掉的移動點數將換成相同數量的受損指示物，並且你的賽艇也會因此停下，所以你會失去所有的速度骰[要重頭開始]

當你拿到四個以上的受損指示物，你的賽艇沉沒並且你將離開目前這場比賽。

你在下一圈比賽開始之前可以修理你的賽艇，但是你會保留一個受損指示物[所以你的賽艇能承受的損傷更少了]。無論你的賽艇有幾個受損指示物，修理的規則都一樣：你修復你的賽艇但是必須保留一個受損指示物。在第二場比賽修理也必須遵循此一規則：所以你在第三場比賽開始前修理，則會有兩個受損指示物。



紅色速度骰是[3. 2. 2]，但是他想減慢速度，所以紅色保留[2]，減少一顆骰並且重擲剩下的，結果是[3]。所以紅色現在的速度骰是[2. 3]，速度是5，而最長的可能路線是3，所以紅色必須轉向右邊並且撞擊陸地。

紅色得到2個受損指示物[5[目前速度]減去3[移動格位]]並且失去他兩顆速度骰。

下一回合紅色可以在次發動引擎來擲一顆骰，如同此場比賽一開始，或是紅色只選擇轉向。

經過賽艇 PASSING BOATS

你可以經過其他的賽艇，但是當你停留的那格有其他賽艇時，你的賽艇必須留在你能到達最遠的空格。



橘色的速度骰是 [3. 2. 1]
橘色移除 [3] 並且選擇不重擲，
賽艇轉向右方並且移動了3格，
這會讓橘色進入黃色的格位，
但是兩艘賽艇在同一格是不允許的，
所以橘色移動到最遠的
空格。



黃色的速度骰是 [2. 1]
不增加或移除骰子並且重
擲兩顆—結果擲出 [3. 2] 並
且超過了橘色跟紫色。



紅色的速度骰是 [3. 3]，為了避免撞擊，
紅色移除一顆骰並且重擲剩下的骰子，
結果是 [3]，在每個可能的方向最
遠的只有兩格，所以紅色選擇方向不
變，拿取一個受損指示物，並且除
除所有的速度骰，因為不能跟其他
賽艇同一格，所以紅色停留在紫色
的後一格，紫色賽艇不會受損。

每圈結束 END OF A COURSE

你必須達到或是超過結束板塊來完成該圈競賽

注意：在結束之後的撞擊仍然會損傷你的賽艇。

勝利分數 VICTORY POINTS

在第一圈競賽，第一名玩家得到 [遊戲人數減1] 的分數，第二名
得到 [第一名玩家減1] 的分數... 以此類推，所以最後一名拿0分，
船沉沒的玩家沒有分數，除非他是在到達終點之後沉沒。

第二圈競賽將分數乘以2，第三圈把分數乘以3。

舉例：

在五人遊戲中，第一圈的分數是4. 3. 2. 1 第二圈是8. 6. 4. 2

第三圈是 12. 9. 6. 3 使用計分指示物來紀錄你的分數，如果在
最後計分有平手的狀態，則使用最後一圈比賽的名次來決定勝
利者！

起始玩家的左邊玩家將是下一圈比賽的起始玩家



黃色速度骰是 [1. 3]，他決定不增加，
減少或是重擲任何骰子，移動4格之
後到達終點
注意這裡擲骰動作對黃色來說是有風
險的—因為結果為移動6格以上時，黃
色必須轉左以避免撞擊到陸地

雙人比賽得分/計分變體 2-PLAYER-GAME SCORE / SCORE VARIANT

-在兩人遊戲或是多人遊戲中，計算最後一名跟其他玩家到達的回合數，每個將自己跟最後一名之間的回合數差距加入分數。

-每圈比賽有完成比賽的玩家每艘沉沒的賽艇加5分

Mastermoves

跟全世界的玩家在 www.mastermoves.eu 進行遊戲!!

在該網站上你可以玩到兩人版的勁爆賽艇!!



Publisher: Cwali
Einsteinstraat 4H
6227 BX Maastricht
Netherlands
tel: 0031-640-893506
info@cwali.nl
<http://www.cwali.nl>