

## 遊戲配件



遊戲裡將出現六個部落，每個部落包含以下內容物：

- 三個「花」圓盤
- 一個「骷髏頭」圓盤
- 一個代表該部落圖樣的牌墊



## 遊戲目標

成功贏得兩次挑戰。

為了贏得挑戰，你必須將對應數量的圓盤翻面，且不能翻到骷髏頭圓盤，你擁有的四個圓盤也代表了你的獲勝的籌碼。

## 遊戲設置

1. 每位玩家選擇一個部落，並拿取該部落的四個圓盤以及牌墊。
2. 將牌墊放在自己面前，牌墊的骷髏面朝上。
3. 將四個圓盤拿在手上，面朝自己，別讓其他玩家看到圖案。
4. 選擇一位起始玩家。

## 步驟一：準備回合

每位玩家從手上選擇一個圓盤，面朝下放在自己的牌墊上，當所有玩家放好圓盤之後，進行**步驟二**。



## 步驟二：加入新的圓盤 或是 發起挑戰

### 加圓盤

起始玩家可以選擇將手上的一個圓盤放在自己的牌墊上，疊在你上一個放的圓盤上面。之後的玩家們按照順位，輪流決定是否要增加額外的圓盤到他們的牌墊上，增加的行動可以持續很多輪，直到有人發起挑戰為止。

起始玩家在其他玩家下完第一個圓盤後再下自己的第一圓盤，這個方法可以分析他們對手的行為。



每個玩家們一輪只會增加一個圓盤，圓盤必須面朝下，而且圓盤放時必須有些偏移，讓其他玩家明確的知道牌墊上有幾張圓盤

起始玩家也可以不放額外圓盤，直接發起挑戰。

若輪到該玩家，但他手上沒有任何圓盤可以放，他必須立刻發起挑戰。

玩家發起挑戰時，不能喊出零，或是大於場上圓盤量的數字。

### 發起挑戰

若有玩家不能或不想增加圓盤，則該玩家必須發起挑戰，發起挑戰的玩家宣告一個數字，這個數字代表該玩家等等要翻的圓盤數，之後輪流動作，每位玩家必須：

1. **喊一個新的數字**，這個數字必須比上一個玩家喊的大。
2. **放棄喊數字**，並將自己的牌墊推到桌子中央，放棄後該回合就不能再加入挑戰。

這個動作持續到其他玩家都放棄，僅剩一位玩家為止，喊出最高數字的玩家叫做「挑戰者」，接著進行**步驟三**。

增加數字時，可以出與上個數字相差 1 以上的數字，甚至你要一開始就出最大值也是合法的。

## 步驟三：嘗試挑戰

挑戰者必須翻開桌上的圓盤，翻的圓盤數量等同於他喊出來的數字，翻開圓盤時必須遵守下列規則：

1. 挑戰者必須先翻開自己牌墊上面的圓盤
2. 翻完自己的圓盤後，才可翻其他玩家的圓盤，挑戰者可自己決定要翻開哪位對手的圓盤。

### 注意：

1. 圓盤必須一個一個翻起。
2. 圓盤必須從最上面的圓盤翻起。
3. 玩家不需要一次翻完一位對手的所有圓盤。

若挑戰者喊出的數字與場上的圓盤數量相同，還是要一個一個翻起圓盤，並在翻到骷髏頭圓盤時停住。

一個骷髏圓盤被翻出：  
挑戰失敗。

沒有骷髏圓盤被翻出：  
挑戰成功。

若挑戰者牌墊上的圓盤數量比喊出的數字還多，則必須從最上面的圓盤開始翻起，直到翻到對應的數量為止。

## 嘗試失敗

挑戰者立刻停止挑戰，而且：

- 所有玩家將圓盤收回自己手中
- 挑戰者永久地失去一個圓盤：
  - 將自己所有的圓盤洗牌後，面朝下攤開放在桌上，被翻到骷髏頭圓盤的玩家選擇一枚圓盤移除遊戲，移除時不能翻開圓盤，只有挑戰者知道他失去的是骷髏頭還是花。
  - 若挑戰者翻到的骷髏頭圓盤屬於自己，則他祕密選擇一枚圓盤移除。

若挑戰者失去他最後一個圓盤，則該玩家被淘汰。

若挑戰者被淘汰，則下一回合的起始玩家為挑戰者翻到骷髏頭圓盤的擁有者，如果挑戰者是翻到自己的骷髏頭圓盤而被淘汰，則他可以選擇一位玩家成為下一個回合的起始玩家。

若挑戰者翻出骷髏頭，他必須立刻停止挑戰，不能再翻起剩下的圓盤，這會透漏對手們的策略，但是，若對手希望的話，他可以翻開自己的圓盤並看著挑戰者崩潰！

## 嘗試成功

當挑戰者翻開等同於他喊出的數量的圓盤而且翻開的只有花，沒有骷髏頭，則該挑戰者贏得這次挑戰，並把自己的牌墊翻面

若挑戰者的牌墊已經翻過面，則他贏得這場遊戲！



### 特殊狀況：

一位玩家損失了三個圓盤，則他只剩下最後一片，在步驟一時，所有玩家都放下一片圓盤後，進入步驟二時：

- 增加圓盤：因為該玩家手上已經沒有圓盤，所以他必須發起挑戰。
- 提高數字：該玩家可以照常出價或放棄。
- 嘗試挑戰：若該玩家成為挑戰者，而他剩下的圓盤是骷髏頭，則該玩家立刻被淘汰。

### 骷髏頭面的牌墊設計



### 花面的牌墊設計



## 新回合

無論挑戰是成功還是失敗，挑戰者會成為下個回合的起始玩家，然後新的回合從步驟一開始進行。

## 勝利

當有玩家贏得兩次挑戰  
或  
他成為唯一沒有被淘汰的玩家  
則他贏得這場遊戲

下回合的起始玩家是這回合的挑戰者，除非該挑戰者在這回合被淘汰。  
(查看第12頁)

## 四人遊戲範例 - 可修改為不同遊玩數量的玩家

1 每位玩家都已在自己的牌墊上打出一個面朝下的圓盤。

2

- 增加圓盤：  
起始玩家打出一張額外圓盤，第二位與第三位玩家也是。

然後

- 發起挑戰：

第四位玩家不增加圓盤，所以他發起了挑戰，並宣告了「三」，這個數字代表他等必須翻開三片圓盤。

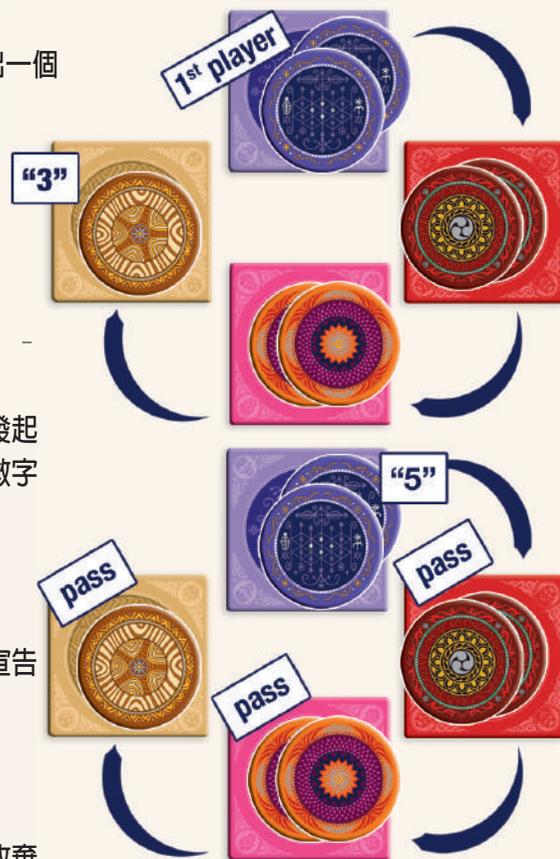
- 競標

挑戰數字被設定在「三」，下一位玩家增加了這個數字，並宣告了「五」。

- 放棄

接下來的兩位玩家放棄競標，發起挑戰並宣告「三」的玩家也放棄了競標。

宣告「五」的玩家保持最高的數字，這位玩家成為了「挑戰者」而且必須去完成挑戰！



### 3 - 嘗試挑戰

圓盤 1 與圓盤 2：

挑戰者必須先翻開自己的圓盤，兩片花圓盤，他可以繼續，之後，他可以依照他自己喜歡的順序，翻開其他玩家的圓盤。

圓盤 3：這牌墊最上面的圓盤是片花圓盤，好家在！

圓盤 4：這位玩家唯一的圓盤被翻開，還是花圓盤，完美！

圓盤 5：這牌墊最上面的圓盤又是花圓盤，太好啦！

挑戰者在過程中沒有翻到骷髏頭圓盤，所以他贏得了這場挑戰。

### 4 - 新的回合

所有人將他的圓盤拿回手上，挑戰者將自己的牌墊翻到有花圖案的那一面，且他變成新回合的起始玩家，若在新的回合他又贏得挑戰，則他在這場遊戲中獲勝。

