



# 否決權!

STEFAN DORRA    BIBOUN

## 遊戲規則



Go Kids

玩樂小子

[www.gokids.com.tw](http://www.gokids.com.tw)





## 遊戲配件



- 5 張基本角色卡 + 1 張替代角色卡



- 60 張遊戲卡牌

(共四種顏色，一種顏色的牌有：3張1、1張2、1張3、1張4、1張5、1張6、1張7、1張8、1張9、1張10、1張11、1張12、1張13)



- 32 個否決指示物



- 1 張紅利卡



- 1 張遊戲圖板



## 遊戲概述

遊戲玩家分為兩隊，試著吃到最多墩牌，獲得最高的分數吧！

每輪遊戲一開始都會被玩家們的決定所影響走向。舉例來說，玩家們可以選擇此輪遊戲的王牌與每墩牌的分數。

每輪遊戲中，玩家們輪流放置一個**否決**指示物在遊戲圖板的格子裡。被放置**否決**指示物的格子，代表上面的選項被否定，此輪遊戲不被允許使用。例子：如果有玩家放**否決**指示物在紅色王牌的格子，代表此輪遊戲紅色的牌不會是王牌。



## 遊戲設置

放置遊戲圖板於桌子中央，並將**否決**指示物放置圖板旁邊。

- 每位玩家選1張角色牌並且面朝上放置自己面前。當少於5位玩家時，將**否決**指示物蓋在遊戲圖板中沒有使用的角色上。
- 拿取對應角色的**否決**指示物。
- 3位玩家遊戲時，移除12張遊戲卡牌（見第11頁），若2、4或5位玩家遊戲時，使用全部的遊戲卡牌。
- 選擇1位玩家另外拿紙筆來做計分的動作。
- 隨機1位玩家當發牌員，洗混遊戲卡牌並且平均發給所有玩家。

## 遊戲方式

遊戲進行數輪，每一輪遊戲分為兩個階段：「**否決**」階段與「出牌吃墩」階段。在「**否決**」階段內，有一些決策是必須執行的。

### 開始一輪遊戲

開始一輪新遊戲，發牌員洗混遊戲卡牌並且平均發給所有玩家。然後進入「**否決**」階段。

## 否決階段

玩家參考手上的卡牌後，可以用手上的**否決**指示物，來影響此輪的遊戲條款。

由發牌者開始，放置他的一個否決指示物蓋在遊戲圖板的一個空的格子內，他可以選擇想蓋掉什麼。舉例來說：如果玩家手上只有很少的藍色卡牌，他可能會放置否決指示物在上，這樣此輪藍色的卡牌就不是王牌了。

每個玩家順時針輪流放置**否決**指示物在遊戲圖板上，直到每一列（橫排）都只剩下一個空格為止。此時就無法再放置**否決**指示物。

### 遊戲圖板說明

圖板上每一列說明了此輪遊戲的規則條款。



每一列上面的空格代表：

- 第一列：首位玩家
- 第二列：棄牌數量
- 第三列：王牌顏色
- 第四列：超級王牌顏色
- 第五列：分數（牌墩／寶藏）

### 第一列：首位玩家

首位玩家可以選擇他的隊伍成員。剩餘的玩家即為敵對隊伍。首位玩家選擇隊伍人數較少的一位玩家拿取紅利卡。在「出牌吃墩」階段，第一回合首位玩家先出牌。

### 第二列：棄牌數量

在此輪遊戲中，每位玩家必須要棄掉空格裡表明的數量。這些棄掉的卡牌此輪不使用，也不計入分數。

如果「除了1」是空格，玩家需棄掉1張數值不是「1」的卡。

如果「往左傳」是空格，玩家需將手上的1張牌傳給左邊的玩家。

如果「**否決!**」是空格，則不需棄任何牌。





### 第三列：王牌顏色

此列的空格決定此輪王牌的顏色。

王牌的顏色可以是藍色、紅色、黃色、綠色。

王牌顏色				
------	---	---	---	---

### 第四列：超級王牌顏色

符合空格裡顏色的3張數值1的牌，是這輪遊戲的超級王牌。超級王牌的顏色可以是藍色、紅色、黃色、綠色，或是空格在「**否決!**」時就不會有超級王牌。如果你在「**否決**」階段選了1格超級王牌，超級王牌不看原本的顏色，在「出牌吃墩」階段視為與王牌同樣的顏色。

超級王牌					
------	---	---	---	---	---

### 第五列：分數（牌墩／寶藏）

卡牌數字不代表任何分數。每得到1墩牌與得到敵隊的每1張數值為1的卡牌（寶藏），會乘上此列空格的分數。紅色數字是每1墩牌與每張寶藏得到-2分（看第8頁了解寶藏的資訊）

分數 (牌墩/寶藏)	1	2	3	4	-2
---------------	---	---	---	---	----

## 出牌吃墩階段

在「出牌吃墩」階段之前，你應該已經做了下列的事情：

- 首位玩家已選擇了他的隊友。
- 玩家依照第二列棄牌指示，已棄牌或是傳牌。

然後，首位玩家開始第一個回合，他從手牌選擇一張牌面朝上放置他面前。接著順時針每位玩家輪流出牌放置他的面前，請遵守以下的出牌規則：

- 你出的牌顏色必須與此回合第一張牌的顏色相同。
- 如果你手上沒有與第一張牌顏色相同的牌，你可以隨意打出一張牌（此牌可以為王牌或是超級王牌）。
- 如果第一張牌是王牌，若你手上有王牌或超級王牌，你必須也打出王牌或是超級王牌。
- 如果第一張牌是超級王牌，若你手上有王牌或超級王牌，你必須也打出王牌或是超級王牌。

當所有玩家都已出一張牌後，檢查誰得到此牌墩（見下頁）。

## 範例：5位玩家遊戲

在第一列的第二格是空格，所以「狼」的玩家此輪是首位玩家並且選了「鶴」與「虎」的玩家當他的隊友。接著他把紅利卡給「熊」或「鷹」任一位玩家。在第二列的空格是「**否決!**」，代表玩家們不需棄牌。第三列空格代表此輪遊戲王牌顏色為黃色。第四列空格代表此次超級王牌是藍色數值1的牌。最後，第五列顯示此輪遊戲每1墩與每1張寶藏都可以拿到2分的分數。



## 誰可以拿到回合的牌墩？

- 每回合內，在沒有王牌出現的情況，與第一張牌同顏色且數值最大的牌可以拿到此牌墩。若有出現許多張一樣顏色與數值的牌，則最後出牌的最大（此規則一樣可套用至王牌與超級王牌身上）。
- 如果有一張或多張王牌打出但場上沒有超級王牌時，王牌數值最高的牌得到此牌墩。
- 如果超級王牌打出時，他可以拿到此牌墩。

玩家拿到此牌墩時，他將場上的牌收集成一堆並且面朝下放至他的面前。將每堆得到的牌墩分開疊放。

然後得到牌墩的人成為下回合首先出牌的人。

當所有的手牌都打完，並且所有牌墩都收好時，此輪遊戲結束，計算分數。

每一隊計算他們隊伍共得到多少牌墩與寶藏（見下面說明），然後乘上遊

戲圖板第五列空格的數字，這就是此輪遊戲得分。計分玩家將此輪的分數登記至計分紙上。

## 寶藏

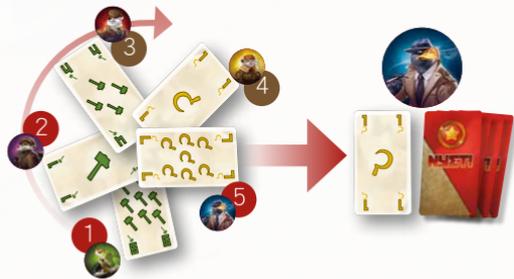
所有數值為1的卡牌，如果被敵隊贏走，就會變為對方的寶藏。當有玩家贏了1墩牌，此牌墩內有包含對手打出的數值1卡牌。玩家可以宣告此張卡牌是寶藏。每1張得到的寶藏都面朝上放在得到的牌墩旁邊。遊戲內有可能一回合得到最多3張寶藏。



## 範例：出牌吃墩階段

首位玩家 ①（3人隊伍）打出綠色9，他的隊友 ② 打出綠色1，然後對手 ③ 打出綠色4，第二位對手 ④ 沒有綠色的牌，所以他打出黃色1（黃色是王牌）。

最後一位玩家隊友 ⑤ 也沒有綠色的牌，所以他打出了黃色7。玩家 ⑤ 得到此牌墩並且拿走所有的牌。他將黃色1面朝上成為寶藏，剩下四張牌堆疊面朝下放在自己面前成為1牌墩。綠色1不算寶藏，因為那張卡是隊友2打出來的卡牌。





## 新的一輪遊戲

計分結束後，將遊戲圖板上的**否決**指示物移除，上一輪發牌員左手邊的玩家可以成為新的發牌員，洗混遊戲卡牌並且發牌，新的一輪遊戲開始。

## 遊戲結束

當滿足下表遊戲輪數時，遊戲便結束。

每位玩家遊戲中當發牌員的次數是一樣的。

遊戲結束時，擁有最多分的玩家獲勝，若平分，則共享勝利！

### 變體規則

你可以設定一個分數目標，當到達此分數遊戲便結束。例如你可以設定遊戲裡若有玩家到達100分就結束遊戲！

玩家數量	遊戲輪數
2 or 4	8
3	9
5	10

## 遊戲設置規範

### 紅利卡

只有在3人或5人遊戲才會使用。

在1 vs. 2 或 2 vs. 3遊戲，人數比較少的隊伍會收到**紅利卡**。首位玩家必須決定人數較少的隊伍哪個人可以得到這張**紅利卡**（若你在人數較少隊伍，你也可以自己拿這張卡）。擁有紅利卡的玩家在此輪分數結算時可以將牌墩與寶藏數乘上2倍，再與隊友相加墩數結算此輪分數。



### 4位玩家遊戲

使用所有60張遊戲卡牌，每位玩家發15張遊戲卡牌。隊伍人數為2 vs. 2人。首位玩家選擇他的隊友。遊戲總共進行8回合。

### 3位玩家遊戲

移除所有顏色的數值11、12、13卡牌。使用剩餘48張遊戲卡牌，每位玩家發16張遊戲卡牌。隊伍人數為1 vs. 2人。首位玩家選擇獨自1人隊伍或2人隊伍。1人隊伍可以拿取紅利卡。遊戲總共進行9回合。

### 5位玩家遊戲

使用所有60張遊戲卡牌，每位玩家發12張遊戲卡牌。隊伍人數為3 vs. 2人。首位玩家選擇他要在2人或3人隊伍（選1個或2個隊友）。然後將紅利卡給2人的隊伍的其中一人。遊戲總共進行10回合。

### 2位玩家遊戲

使用所有60張遊戲卡牌，每位玩家發15張遊戲卡牌。剩下30張卡牌此輪遊戲中不使用。將這些剩下卡牌面朝下放置一旁，隨後一輪使用。遊戲總共進行8回合。

# 銘謝

遊戲設計：Stefan Dorra

插畫：Biboun

專案負責：Ludovic Papaïs

出版、改編及校稿：IELLO

中文翻譯：維良

中文校稿：彥廷

中文編排及LOGO設計：阿圭

中文出版：GoKids 玩樂小子



©1997-2015 Stefan Dorra

©2015 IELLO USA LLC. IELLO, NYET, and their logos are trademarks of IELLO USA LLC.

