

© UWE ROSENBERG ©

拼布對決

DOODLE

塗鴉

一款適合8歲以上、
1到6名以上玩家遊玩的
骰畫遊戲
遊戲時間：20分鐘

拼布是縫紉的一種形式，也就是把各種布塊拼縫在一起，組成更大的一張布。在以往，它是一種使用剩餘布料製作服飾和百衲被的技法。如今，拼布技術發展為一種藝術形式，設計師會將珍貴的布料編織成美麗的紡織創作。

遊戲目標

編織一條漂亮的百衲被說來容易做來難，特別是要將各種形狀不一的拼布縫合在一起。這就是為什麼我們要先在繪畫版上率先練習。謹慎選擇拼布，並在適當的時候使用合適的工具來設計最漂亮的百衲被，並贏得遊戲勝利吧。

遊戲內容

1本塗鴉紙（雙面、80張）

6枝鉛筆

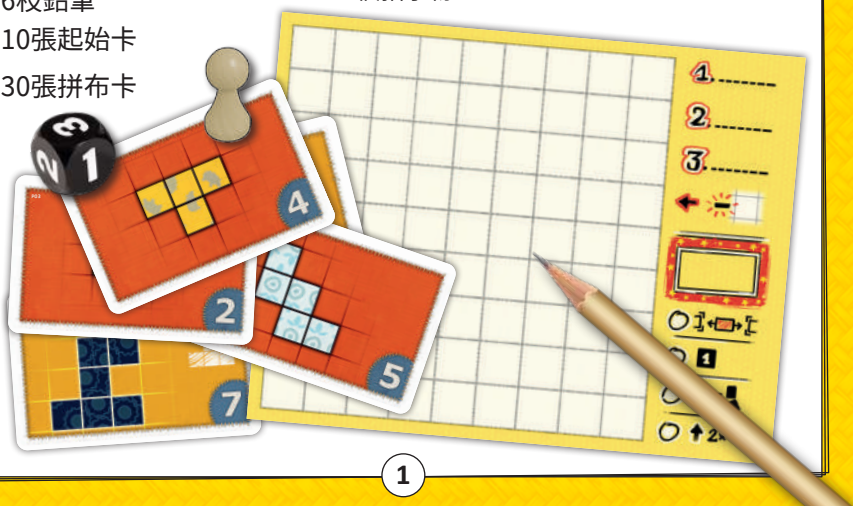
10張起始卡

30張拼布卡

1顆六面骰（點數為1、1、2、2、3、3）

1個指示物

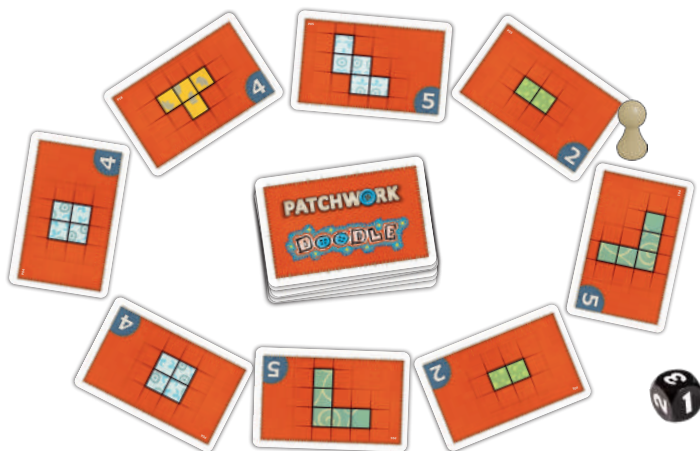
產品圖片僅用於說明，可能與實際產品有所不同。



1

遊戲設置

將**拼布卡**洗勻並以面朝下放在遊戲區域的中央形成牌堆。從牌堆上拿取8張拼布卡並將它們**面朝上**在牌堆外圍成一圈，如下圖所示。將**指示物**放在圓圈中隨機的兩張相鄰卡牌之間。將**骰子**放在一旁。

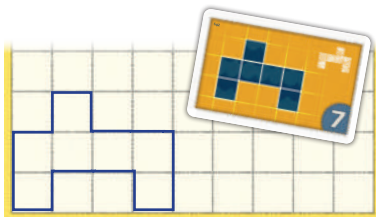


發給每名玩家一張隨機的**起始卡**、一張**塗鴉紙**，以及一枝筆。接著每名玩家必須在自己的塗鴉紙上的任意位置，畫上自己起始卡所示的**7格拼布**（如下所述）。最後，將所有起始卡、塗鴉本，以及沒用到的鉛筆放回盒內——遊戲中不再需要這些配件。

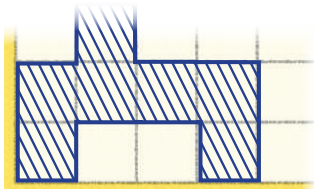
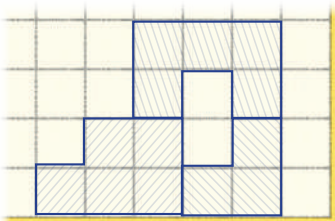
塗鴉規則

在整場遊戲中，你需要在**9X9方格**的塗鴉紙上，畫出各種形狀迥異的拼布。請按照下列步驟進行遊戲：

1. 依據規則（請參閱下一頁）**繪製拼布的輪廓**。拼布卡的數字表示拼布的大小，即拼布需填滿多少方格。



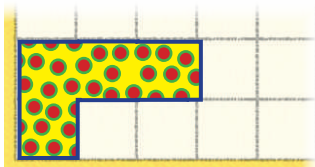
2. 畫上陰影填滿輪廓內的方格。你可以隨意塗鴉，無須和拼布卡上的花紋一致。



畫上陰影非常重要！

範例：如果你沒有把方格上的拼布著色，就不會有人知道拼布圍起來的兩個空格是否已經有拼布。

- 小提示：**如果你手邊有著色工具，可以趁著其他人還在思考要把拼布放在何處時，幫你的拼布塗上獨特的花樣。



更多細節：

- 你必須在**完全空白的方格**區域內畫上拼布。（換句話說，拼布不會重疊或超出方格。）你不需要從方格的角落開始繪製，可以自己決定想畫的地方。
- 在繪製拼布前，你可以**旋轉和/或翻轉**拼布方向。



- 你當前的拼布**不一定需要**和其他拼布相連。（但是，由於需要得分的緣故，將拼布繪製在相鄰區域會比較好。）
- 你**不能擦除**任何已繪製的拼布。但是，你可以擦除當前拼布（例如，將其重新繪製到其他位置，或是翻轉方向重新塗鴉）。**注意：**本遊戲不包含橡皮擦。

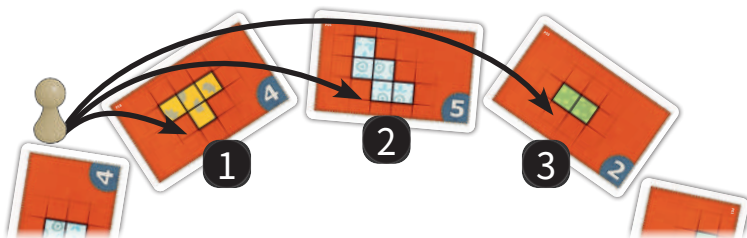
遊戲流程

遊戲進行**3輪**後結束，每輪都有**6回合**，一輪結束時，會進行**中場計分**。在每個回合中，會擲骰決定所有玩家可以**在塗鴉紙上畫上哪個拼布**。在完成第三次中场計分後，遊戲結束，分數最高的玩家獲勝。

回合流程

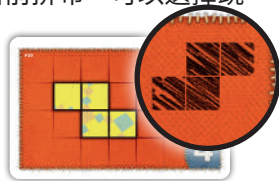
在每個回合開始時（最終回合除外，請參見第6頁），擲一次骰子並將指示物按順時鐘方向放在散出的拼布卡上。

該拼布卡表示所有玩家現在可以畫在塗鴉紙方格上的拼布，繪製方式須依照繪圖規則進行。



注意：

- **你可以決定是否要畫拼布！**如果你不想畫當前拼布，可以選擇跳過。如果你無法繪製拼布，則必須跳過。
- 玩家可以拿起卡牌旋轉來看不同角度的形狀。你可以將拼布卡翻面來看**鏡像圖案**。
- 繪圖紙上有**4個特殊行動**，你可以在遊戲的任何時候擇一使用（詳細**特殊行動**內容，請參見第7頁）。



在每位玩家都畫完當前拼布或選擇跳過後，**丟棄當前的拼布卡**並繼續下一回合。

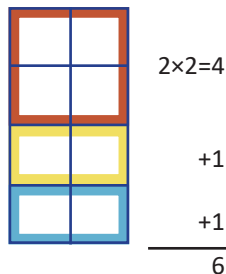
丟棄拼布卡後，不需要補上卡牌喔！

在一輪的第6回合結束時（即當圓中只剩下兩張拼布卡），進行中場計分。

中場計分

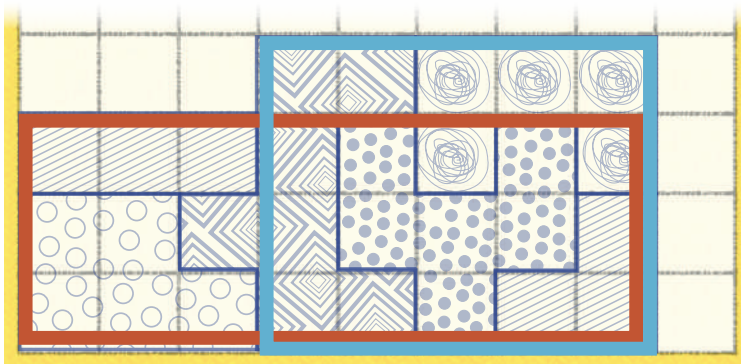
每6回合，你可以依照如下規則，選擇當前塗鴉紙方格上的一個矩形計算一次分數：

- 所選矩形當中的最大的正方形，每個格子可以獲得 1 分。
- 矩形中每個額外的欄或列，可額外獲得 1 分。



1. _____
2. _____
3. _____

在塗鴉紙右上角的計分欄寫下分數。
(計分欄有標上編號1-3。)

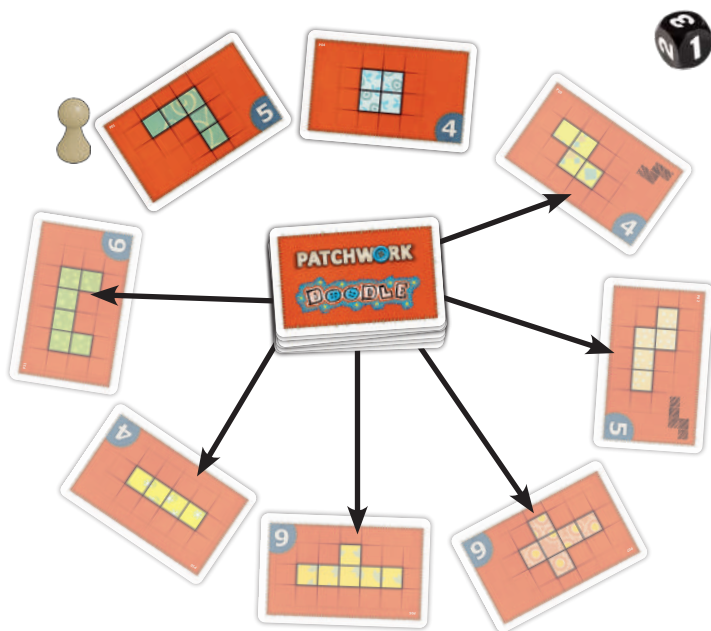


範例：在第一次中場計分時，你的塗鴉紙現狀如上圖所示。您可以選擇 3×8 或 4×5 的矩形計分（由於其他矩形都較小，獲得的分數較低）。 3×8 的矩形可得 $3 \times 3 + 5 = 14$ 分，而 4×5 的矩形可得 $4 \times 4 + 1 = 17$ 因此，你應該選擇 4×5 的矩形進行中場計分。

開始新一輪遊戲

在結束第一輪和第二輪中場計分之後，請依照下述兩個步驟準備下一輪；接著按照規則再進行6回合。

1. 將剩餘的兩張拼布卡移動到指示物前，它們會是下一輪可繼續使用的卡牌。
2. 從牌堆中取出6張拼布卡，面朝上放置在圓圈中。加上前一輪剩下的兩張卡片之後，圓圈中又有8張拼布卡。



最後一回合

遊戲的最後一回合（第3輪的第6回合），玩家不需要擲骰子選擇繪畫的拼布卡，可以自選剩餘的3個拼布卡其中一張，畫在塗鴉紙方格上。（多個玩家可以選擇相同的拼布）。

特殊行動

在塗鴉紙上除了有方格和中場計分欄外，還有**4個特殊動作**，你在遊戲中的**任何時候**（即使是跳過之後或計分期間）都可以執行這些特殊動作。每名玩家的4個特殊動作在整場遊戲中只能使用一次，並且在使用後必須將其畫線刪除。



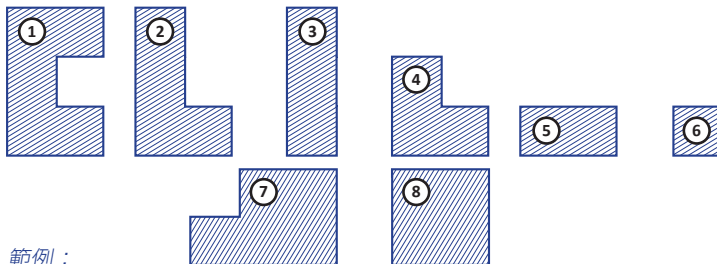
你可以**不畫**當前拼布卡所顯示的形狀，改畫當前拼布卡**左側或右側**任一張拼布。**注意**：即使所有玩家在同一回合使用此特殊動作來繪製相同的拼布，也僅丟棄指示物擺放的拼布卡。

1

填滿塗鴉紙上的一個格子。



把當前拼布**剪一刀**變成**兩塊**，你可以繪製其中一片，但**不能兩片都畫**。切割時必須沿著拼布形狀的邊緣沿直線裁切（請參見下面的示例）。為當前的圖案執行一個「切掉」的動作，把該圖案分成兩半，切的時候只能以直線切，而且不能出現三個以上的片段。可以見稍後範例。



範例：

- 拼布①可以切成②，④，⑤或⑥。而不能切成③，因為切割會變成三塊，分別為 $1 \times ③$ 和 $2 \times ⑥$ ，不符合一刀兩片的規則。
- 拼布⑦可以切成③，④，⑤，⑥或⑧；不能切成②，因為這需要切割兩次。
- 同樣，拼布⑧只能切成⑤。

↑ 2×

使用其他任一**特殊行動**2次

7

遊戲結束與最終計分

在結束第三個中場計分後，計算塗鴉紙上剩餘的**空白格數**，並在右上角的第四欄中寫下該數字（以負號的符號表示）。然後合計行中的四個值（第四個欄的數量為負！）來計算你的**最終分數**。

最高分的玩家獲勝！

如果出現平手，一起共享勝利吧！

單人遊戲

單人遊戲的玩法與多人遊戲完全相同。你的目標是達到個人最高分。

（100分以上就是不錯的成績囉。）



拼布對決

DOODLE

塗鴉

© 2019 Lookout GmbH Elsheimer Straße 23
55270 Schwabenheim Germany www.lookout-games.de



Designer: Uwe Rosenberg,
inspired by a design
by Jordy Adan

Editor: Grzegorz Kobiela

Graphic Design

& Layout: atelier198

臺灣版平面設計: Gru.Tsow

臺灣版翻譯: Demi

臺灣版校稿: 光濠

所有中文翻譯文字、排版均為艾賜魔袋
臺灣有限公司所有，翻印必究。