

繽紛夜光蟲

NOCTILUCA™

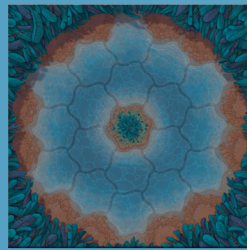
遊戲介紹

在叢林深處，坐落著一片蔚藍的水潭。在一年的大部分時間裡，這兒水平如鏡，波瀾不驚。但到了如火的仲夏之夜，沉睡的夜光蟲甦醒過來，以往平靜的水面充盈著閃爍明滅的光芒。

作為這座小島上最有經驗的潛水員，因為夜光蟲超凡的治病功效為所有島民所熟知，你和你的朋友們潛入潭中，搜尋並取回這些閃爍的光芒。成群的夜光蟲被裝到精心看護的罐子裡，與同胞和睦共處，它們僅憑自己的光芒就能夠治愈多種病痛。你必須取回水潭中的夜光蟲，裝滿所需的罐子，從而證明自己的實力。

在《繽紛夜光蟲》遊戲中，1-4位玩家潛入澄澈的水底來捕捉罕有而迷人的夜光蟲。玩家將這種珍貴的生物收入罐子中，努力滿足醫師們的需求，他們會對此感激不盡。每個裝滿的罐子會使你獲得分數，在遊戲結束時，得分最高的玩家獲勝。

遊戲配件



1塊雙面遊戲版圖



12個棋子



104個夜光蟲骰子
(4種顏色，每種26個)



1個黑色骰子



30張罐子卡牌
(3種顏色，每種10個)



30個分數標記
(3種顏色，每種10個)



4張鐘情卡牌



1個起始玩家標誌

遊戲準備

本章節解釋了多人遊戲中的準備步驟。進行單人遊戲時，請參考第4頁的“單人規則”。

1. 將遊戲版圖放在桌子中央，標有數字的一面朝下放置（標有數字的一面用於單人遊戲）。
2. 將黑色骰子放回遊戲盒。將夜光蟲骰子混在一起，再把它們隨機地擺放到版圖的格子中，使夜光蟲散佈到水潭中。在每個內圈格子放置4個骰子，在每個外圈格子放置5個骰子。



注意：本遊戲依賴於骰面和骰子顏色在整個版圖上的隨機分佈。在放置骰子之後，不要移動或調整它們。

3. 將12個棋子平均分給每位玩家。例如，在4人遊戲中，每位玩家獲得3個棋子。
4. 將分數標記按顏色分類。將每種顏色的標記按數字順序排列，將帶有顏色的一面朝上放置，標記“8”放在最底，將標記“2”放在最頂。將這些標記堆放在版圖旁邊。



5. 將鐘情卡牌混洗，卡牌上的夜光蟲插畫朝下，分發給每位玩家各一張。將所有未分發的鐘情卡牌放回遊戲盒中，不要查看卡牌內容。每位玩家秘密地查看自己的卡牌，不要向其他玩家展示。每張鐘情卡牌繪有一種顏色的夜光蟲。在遊戲結束時，你收集到的該顏色的夜光蟲會使你獲得分數。



6. 將罐子卡牌混洗，將3張卡牌正面朝下分發給每位玩家。然後，每位玩家選擇這3張卡牌中的2張卡牌保留。將選中的2張卡牌正面朝下擺放在你面前，再將另一張卡牌放在一邊。在所有人都選好兩張卡牌並保留之後，將你的卡牌翻開，再將放在一邊的哪張卡牌與剩餘卡牌混洗。



7. 將罐子卡牌盡可能平均地分作4堆，正面朝上放置。每堆只能看到最頂上的卡牌。



8. 最年輕的玩家為起始玩家，拿取起始玩家標誌，“1”面朝上放置。



遊戲玩法

在《繽紛夜光蟲》中，玩家依次潛入潭中，收集版圖上的夜光蟲骰子，並將它們安全地存放在罐子中。遊戲共進行2輪，玩家統計並對比得分，決出一位獲勝玩家。玩家按照起始玩家標誌所示的方向依次進行回合。

收集夜光蟲

在你的回合中，將你的1個棋子放到水潭的邊緣任意未被佔據的海濱。中央的格子不是海濱。

在你擺放棋子之後，從2條與該海濱相連的直線道路中選擇1條，然後宣告1個1-6之間的數字。

沿著所選道路上的格子，收集所有點數與所宣告數字相同的骰子，無視骰子顏色。

收集夜光蟲示例



小布還需要2個藍色骰子來裝滿1個罐子。在她的回合中，她將1個棋子放在1個空的海濱上。她選擇該海濱的一條直線道路，並宣告“1”，收集2個藍色骰子和1個綠色骰子，將它們放進自己的罐子中。

存放夜光蟲

在收集夜光蟲骰子之後，將這些骰子放進你罐子的對應顏色的格子中。在骰子被放進罐子之後，它們不能再被移動到其他罐子中。請記住，對於罐子卡牌上的骰子來說只有其顏色有意義，而點數是無意義的。

如果你罐子的格子不夠放下你在本回合收集的全部骰子，你必須按照回合順位，將剩餘骰子傳遞給下一位玩家。

當其他玩家傳遞骰子給你時，你可以將其中1個骰子放到你的1個罐子中，如同你已收集到這個骰子。剩餘的所有骰子按照回合順位，傳遞給下一位玩家，這位玩家也可以放置1個骰子。繼續進行，直到所有能夠放到罐子中的骰子均已放好。將所有無法放置的骰子放回遊戲盒蓋中。

裝滿罐子

在你存放並傳遞夜光蟲骰子之後，你交付你的裝滿的罐子（沒有空格的罐子），拿取分數標記，然後抽取新的罐子。

當你交付1個罐子時，將該罐子上的所有骰子放回遊戲盒蓋中。從與該罐子顏色對應的分數標記堆中拿取最頂上的分數標記，將它放到你面前，該顏色面朝上放置。將這張罐子卡牌翻至正面朝下，將它保留在你面前。



然後，從1個罐子牌堆拿取最頂上的罐子。如果遊戲過程中有牌堆用盡，不補充該牌堆。如果你有多個裝滿的罐子，自行決定順序，每次交付1個。

在其他玩家的回合中交付罐子

如果另一位玩家傳遞夜光蟲骰子給你，且你在該玩家的回合中裝滿了1個罐子，交付該罐子並且拿取1張新的罐子卡牌，如同在你回合中一樣。如果多位玩家可以在同一回合中交付罐子，從當前玩家開始，按照回合順位交付。

一輪結束

當所有棋子均已放置後，本輪結束。當第一輪結束後，為第二輪作準備，移除版圖上的所有棋子，將它們平均地分給每位玩家，與準備階段相同。

然後，移除版圖上的所有夜光蟲骰子，再按照準備階段的步驟2，用遊戲盒蓋中的骰子來補滿版圖。在罕見的情況下，沒有足夠的骰子來完整地補滿版圖，此時將版圖盡可能補滿，隨機盡可能平均地分發這些骰子。

將起始玩家標誌翻面至“2”面，再把它傳遞給第一輪中放置最後的棋子的玩家。該玩家成為第二輪的起始玩家，按照逆時針順序繼續遊戲。



遊戲結束

當第二輪結束時，遊戲結束，玩家結算最終計分。每張鐘愛卡牌的背面均有最終計分的參考指示。

最多標記：遊戲共有3種顏色的得分標記，每種顏色都要查看哪位玩家擁有該顏色的分數標記數量最多（標記的個數，而不是標記的數值總和）。這位玩家將餘下的該顏色的標記翻面，顯示1分的面朝上，並且拿取這些標記。

如果比較數量時出現平手，將剩餘的標記平均地分給平手玩家，正面朝下放置並且棄掉所有多餘標記。

最多標記示例

小布和查爾有3個紅色標記，而亞當有1個。小布和查爾每人拿1個正面朝下的紅色標記，多餘的1個紅色標記則被棄掉。



分數標記：將分數標記上的分數相加（正面朝上的和正面朝下的），獲得相應的分數。



罐子獎勵：獲得已交付的罐子卡牌右上角顯示的分數。



鐘情卡牌：翻開你的鐘情卡牌，且你已交付的罐子上每個匹配的夜光蟲格子使你獲得1分。



剩餘資源：你未能交付的罐子上每有2個夜光蟲使你獲得1分。

玩家比較得分，且得分最高的玩家獲勝！

如果出現平手，則平手玩家中交付最多罐子的玩家獲勝。
如果仍出現平手，則平手玩家共享勝利。

單人規則

《繽紛夜光蟲》也可以作為單人遊戲，平靜的潭水被擾起波瀾，你必須趕在夜光蟲被亂流沖散之前拯救盡可能多的夜光蟲。單人遊戲遵守多人遊戲的全部規則，除了以下幾項改動：

遊戲準備

使用版圖標有數字的一面。將黑色骰子放在版圖旁邊。只拿取6個棋子；將其他6個棋子放在一邊。不將罐子卡牌分作數堆，而是將它們一同混洗，擺放在版圖旁邊，正面朝下擺作一堆。將起始玩家標誌放在中央格子上，使箭頭朝向版圖的紫色區域。



遊戲玩法

你先進行第一個回合，規則與正常無異。當你無法放置夜光蟲骰子，將要傳遞它們時，改為將它們放在黑色骰子旁邊，表示它們身處亂流之中。你“傳遞”的每個夜光蟲骰子會使你失去分數。當你將拿取一個新的罐子時，改為抽取牌堆頂的2張卡牌，並選擇1張保留，將另一張正面朝下放到該牌堆底部。

暴雨

在你的每個回合結束後，水潭上方的暴雨傾盆而下，驚擾了夜光蟲，旋即將它們衝進深處。

1. 棄掉罐子牌堆最頂的卡牌。將與該卡牌顏色（金色、棕色或紅色）對應的最高的分數標記放在暴雨中的黑色骰子旁邊。
2. 查看箭頭指向版圖上的哪一個區域，然後投擲黑色骰子。將擲得數值對應的格子上的所有夜光蟲骰子移除，將它們放回遊戲盒蓋中。
3. 旋轉起始玩家標誌，使其指向當前方向的下一個區域。



一輪結束

在第一輪結束時，不要將棋子從版圖上移除。拿取6個放在一邊的棋子；你將在第二輪中使用這些棋子，你第一輪中放置的棋子將阻礙你使用其所在海濱。將起始玩家標誌翻面；第二輪期間，箭頭旋轉方向相反。

遊戲結束

將你的分數相加，與多人遊戲一樣，根據你擁有的分數標記和暴雨中的分數標記，結算哪一方擁有最多分數標記。如果一種顏色的分數標記更多位於暴雨中，將該顏色的正面朝下的分數標記放在暴雨中。

然後，你失去等同於暴雨中的分數標記總值的分數。你還會因為每個在暴雨中的夜光蟲骰子而失去1分。如果你最終得分大於等於1分，則你獲勝！否則，本局遊戲你失敗了。

製作人員

遊戲設計：Shem Phillips

製作人：Michael Sanfilippo

遊戲設計主管：Justin Kempainen

封面和內部美術：Bree Lindsoe

平面設計：Bree Lindsoe

美術總監：Samuel R. Shimota

出版人：Steven Kimball

中文翻譯：Mikan

中文校對：Francis Garland

遊戲測試：Emily Handy, Mike Kowalski, Deborah Miller, Alexandar Ortloff, and Sarah Swindle

Z-MAN games
©1995 County Rd B2 West
Roseville, MN 55113
USA
651-639-1905
info@ZManGames.com



© 2018 Z-Man Games. Z-Man Games is a ® of Z-Man Games. The Z-Man Games logo is a TM of Z-Man Games. Fantasy Flight Supply is a TM of Fantasy Flight Games. 實際遊戲配件可能與插圖不符。產地：中國。不適用於7歲及以下兒童。警告！內含細小部件。不適用於3歲以下兒童。

