

為孩童設計的
合作遊戲!

Hoot Owl Hoot!

貓頭鷹回家

介紹

適合年齡4+
玩家人數2-4人
遊戲時間15分鐘

遊戲配件

- 1個遊戲圖版
- 6隻貓頭鷹



- 1個太陽指示物
- 50張卡
(14個太陽卡與36張色彩卡)



LEARN TO PLAY!



1 MINUTE VIDEO

遊戲目的

年輕的貓頭鷹晚上在最黑暗的森林冒險著，他們玩得相當愉快，準備要回巢休息了，你能幫助他們在天亮前安全的回巢嗎?遊戲目的是希望玩家同心協力來幫助貓頭鷹回家，在天亮之前。

遊戲提醒

貓頭鷹回家是一款合作遊戲，所有玩家一同合作，共同承擔失敗或分享勝利，在合作遊戲中，玩家有時候會做出幫助其他玩家或接下來玩家有益的動作，讓我們站在同一陣線，彼此分享資訊。

遊戲設置

遊戲總共有三種難度

新手-使用三隻貓頭鷹，將貓頭鷹放在起始位置1、2、3

普通-使用四隻貓頭鷹，將貓頭鷹放在起始位置1、2、3、4

困難-使用六隻貓頭鷹，將貓頭鷹放在起始位置1-6

在所有的困難度，將太陽指示物放在太陽起始空格，將所有牌洗勻，每位玩家發三張，玩家將自己的三張牌，面向上打出給其他隊友看，剩餘的牌放旁邊當作抽牌堆，你會將最上面的一張放旁邊當作棄牌堆，從最年輕的玩家開始，以順時鐘方向進行。

如何遊玩?

這是一款合作遊戲，所有玩家為了一個目標，一同努力。玩家在回合內可以移動任意的貓頭鷹，玩家應該討論彼此的手牌，一同安排這些貓頭鷹該怎麼移動。

每個回合有三個步驟

1. 從手中打出一張牌，並將那張牌丟置棄牌堆。
2. 移動貓頭鷹或太陽指示物
3. 抽一張牌

如果你有太陽卡在手中，你一定要打出來，當你打出來，太陽會根據卡片上的敘述移動，接著抽一張卡，結束你的回合。

如果你手中沒有太陽卡要打出，你可以打出一張色彩卡，並移動一隻貓頭鷹到下一格有該顏色且沒被佔領的格子(往巢裡前進)，舉例來說如果你打了一張黃色的色彩卡，將任何的貓頭鷹移動到下一個空格的黃色格子。

如果貓頭鷹要前進的顏色格子是被佔領的，他會飛越這隻貓頭鷹，到下一個顏色的空格，甚至在一定的條件下，貓頭鷹可以飛過非常多隻，這是你讓貓頭鷹快速回家的一種方法。

當打出的顏色卡都沒有在接下來的空格出現，貓頭鷹便飛回巢裡。

遊戲結束

當所有貓頭鷹在太陽指示物最後一格時(太陽升起)前到達巢內，玩家勝利，反之如果玩家沒在太陽升起前全部到達巢哩，玩家就輸了，玩家可以從新再挑戰一次。

策略提示

別讓貓頭鷹烙單再太後面，他們會很難跟上，可以嘗試多多卡一個顏色，讓貓頭鷹不斷飛過彼此，並更快速到達。同心協力討論如何出牌，來贏得勝利吧!

For fun— say
“HOOT!” each time
you fly over an Owl.
This is like saying “hi”
to the Owls as
you fly by!



Illustrations © 2010 Betsy Snyder.
Game concept © 2009 Idea Duck, LLC

Peaceable Kingdom®
Berkeley, CA 94710
peaceablekingdom.com
© 2010 Peaceable Kingdom

**WARNING:**
CHOKING HAZARD — Small parts.
Not for children under 3 years.

