



遊戲規則



遊戲規則

合作幫助小紅帽到達奶奶的小農莊，但要小心，虎視眈眈的大野狼正舔著鼻子等待獵物上門！

遊戲配件

- 1個遊戲圖板
- 13張路徑卡
- 13張採集指示物 (9張花朵 、4張石頭)
- 1個大野狼立牌、1個小紅帽立牌，以及兩個基座。
- 1個野餐籃小圖板
- 4張終點卡 (3張小徑 、1張小農莊)
- 2個指示物，糕點 以及奶油)
- 4個雙面的角色卡 (模式二)
- 4棵樹，可放在樹的底座上 自由排列
- 10個數字指示物 (可選擇是否使用，他們幫助你指出目前揭露的卡片順序)

遊戲設置

本遊戲有兩種模式可供遊玩：模式一較為簡單，且完全是合作遊戲，而模式二則是一位玩家擔任大野狼的角色去對抗其他玩家。每個模式都有它自己的遊戲設置方式，請查看遊戲封面內側的指示圖來設置遊戲。圖 1 指示了模式一的遊戲設置，圖 2 則指示了模式二的遊戲設置（四人玩家）。

模式一：

1. 將路徑卡中的7張陷阱卡挑出（只會在模式二），之後將路徑卡洗牌，形成一個面朝下的牌堆。若這是你的前幾場遊戲，則將10個數字指示物放在牌堆右方備用。
2. 將13個採集指示物洗牌，並將它們面朝下放在野餐籃小圖板旁邊，形成供應堆。
3. 將4張終點卡洗牌，並將它們面朝下放在桌上。
4. 最後，將大野狼立牌放在他的起始位置，並依照玩家想要的遊戲難度來決定小紅帽的起始位置。

較簡單



超級難



現在，你已經準備好要來玩遊戲了！

模式一（可供1到5位玩家遊玩） 「這才不是公園散步！」

遊玩方式

在遊戲中，玩家將會幫助小紅帽在野狼到達之前抵達奶奶家，而在本模式中，大野狼由遊戲本身控制。遊戲開始時，最年輕的玩家從路徑卡最上方翻開一張卡片（卡片上面畫有幾朵花，就從採集供應堆中拿幾個採集指示物面朝下放在卡片上）之後，該玩家成為遊戲的起始玩家，並執行下面的動作。

在你的回合中，你必須選擇下面兩個動作的其中一個：

1. 繼續採集

或是

2. 停止採集

…之後下一個玩家開始他的回合。

1. 繼續採集

揭露路徑牌堆最上方的一張牌，若牌堆已空，則將棄牌堆洗牌後形成新的牌堆。

一旦卡片被揭露，則會有兩種情況可能發生：●或●

●如果卡片上的數字**等於或大於**目前翻出的路徑卡數量，則將卡片放在上一張路徑卡的右邊，並執行卡片的效果。



在這個範例中，已經有兩張卡片被揭露，現在輪到你的回合，你選擇揭露下一張卡片，且翻出了數字3，他的數字大於目前翻開的張數（兩張），所以將這張卡片放在右邊（如果你翻到數字2，也是相同的狀況），代表你可以繼續採集了。

卡片的效果一共有三種，取決於你揭露的卡片上的內容：

● **一朵以上的花朵** ：你拿取與花朵數量一致的採集指示物，不能將指示物翻開，將其面朝下放在你揭露的卡片上，若已經沒有足夠的採集指示物，將野餐籃上的指示物清空，洗混後形成一個新的供應堆。



● **小紅帽**：立刻翻開所有卡片上的採集指示物，並立刻移動小紅帽立牌，移動的格數等同於被翻開的花朵數量，石頭並不會讓小紅帽移動。



● **貓頭鷹**：查看路徑卡最下方的一張卡片，並告訴所有人卡片的內容，然後將卡片放回底部，不要改變卡片的順序，若你看到的是貓頭鷹卡片，則先將棄牌洗回牌庫中，再執行貓頭鷹的效果。



一旦你執行完卡片的效果，則你左邊的玩家開始他的回合。

●如果卡片上的數字**小於**目前揭露的路徑卡張數，則你的採集行動就失敗了，而且小紅帽的回合不會進行移動，現在，執行下列動作：

● **將所有採集指示物棄掉，放到野餐籃中**，被棄掉的指示物保持面朝下，不能看背面的內容。

● **將所有已揭露的路徑卡棄掉**，包括讓你採集失敗的那張路徑卡，洗牌後面朝下放在野餐籃旁邊。

● **將大野狼立牌往前移動一格。**

● **揭露路徑牌堆最上方的一張牌**，接著，你左邊的玩家開始他的回合。

在這個範例中，目前已經有兩張卡片被揭露，然後你翻開了數字1，這個數字比目前揭露的卡片數量還小，所以你的採集行動失敗了。

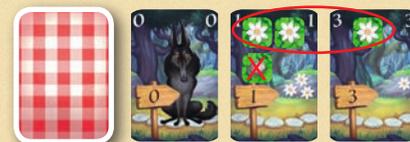


2. 停止採集

你不用抽取任何路徑卡，取而代之的是，你將卡片上面所有的採集指示物翻開，之後執行下面動作：

● **立刻移動小紅帽立牌**，移動的格數等同於被翻開的花朵數量，石頭並不會讓小紅帽移動。

在這個範例中，你選擇停止採集，所以翻開全部四個採集指示物，其中三個是花朵，所以你将小紅帽立牌往前移動三格。



- 棄掉野餐籃中所有採集指示物，並將已揭露的路徑卡們面朝下放到野餐籃旁。
- 將大野狼立牌往前移動一格。
- 揭露路徑牌堆最上方的一張牌，接著，你左邊的玩家開始他的回合。



捷徑



當小紅帽移動到  時，你有兩個選擇：讓小紅帽繼續她的道路，或是讓她改走大野狼的捷徑，若你選擇改走大野狼的捷徑，就要小心囉！因為當大野狼與小紅帽停留在同一格中，所有玩家都輸了這場遊戲，如果大野狼已經到達或通過捷徑左方，則小紅帽就不能選擇走捷徑。



糕點與奶油



當你停止採集時，你可以選擇把糕點或是奶油吃掉，來使小紅帽在這回合額外移動一格，將使用過的糕點或奶油指示物放回遊戲盒子中。奶奶會告訴你「貪吃是一個糟糕的缺點……尤其是當其他人吃掉你的東西時。」

遊戲結束

當小紅帽或是大野狼到達有終點卡的格子上時，翻開終點卡 。

若翻開的卡片畫著小徑 ，則遊戲繼續，由下一位玩家開始他的回合。

若翻開的卡片是奶奶的小農莊 ，則可能發生下列兩種狀況：

- 若是大野狼到達奶奶的小農莊，則所有玩家輸了這場遊戲，奶奶被活生生地吃掉了。
- 若是小紅帽到達奶奶的小農莊，則所有玩家獲勝，用以下條件來計算你們的勝利程度：

有夠神的超級勝利！！！！

你帶回糕點與奶油，所以奶奶非常開心，準備了一場盛大的晚餐。

一點點厲害的勝利！

你帶回糕點或奶油其中之一，奶奶還是很高興見到你，雖然她可能吃不飽了……

至少勝利了……

你兩手空空到達了奶奶家，披肩上有著一些糕點碎屑，奶奶很高興看到你，但她懷疑你本來是有帶東西來的……

「來算分數吧！」變體規則

如果你想要用分數來計算你的勝利程度的話，你可以使用下面的方法來計算你的分數：

- 使用「超級難」難度 ：40分
- 走捷徑 ：40分
- 沒有吃掉糕點 ：20分
- 沒有吃掉奶油 ：10分
- 小紅帽每翻開一張終點卡 ：10分
- 比大野狼還早到達小農莊 ：60分

在遊戲結束後，將你獲得的分數加總起來，並試著在下次遊戲時獲得更高的分數！如果你得到200分，奶奶會相當以你為傲的！

模式二（可供2到5位玩家游玩） 「大壞狼」

在這個模式中，將有一位玩家扮演大野狼的角色，與模式一不同，由大野狼選擇路徑卡，而不是從牌堆隨機抽取，其他玩家則必須合作幫助小紅帽，在大野狼之前到達奶奶的小農莊。在遊戲開始之前，先查看遊戲封面內側的遊戲設置（與模式一的設置方式幾乎相同），然後：

1. 選擇一位玩家擔任遊戲中的大野狼，然後將四張角色卡洗牌後，發給除了大野狼以外的每位玩家一張，將多餘的卡片放回遊戲盒中，在兩人遊戲中，不是大野狼的玩家會得到兩張角色卡，每位玩家將他的角色卡放在自己面前給大家看，人類那一面朝上。
2. 拿取路徑卡牌堆，將貓頭鷹卡(7)移除，並將陷阱卡(7)加入牌堆中，然後將小紅帽卡片(8)移除，並將它放置在遊戲圖板旁，大野狼玩家拿取路徑卡牌堆放到手中，最後，將野餐籃與採集指示物交給大野狼玩家。
3. 將大野狼立牌放在起始位置，並決定小紅帽立牌的起始位置（「較簡單」或「超級難」）。

最後，大野狼玩家從自己手上選擇一張路徑卡面朝上打出來（若需要，則放置採集指示物在卡片上），這將會是第一張路徑牌。

遊戲回合

每個回合，大野狼會在當前玩家之前進行動作，而在遊戲開始時，當前玩家為大野狼左邊的玩家。

大野狼

在大野狼的回合中，扮演大野狼的玩家依照順序執行下列動作：

1. 從手中選擇一張路徑卡，並將它面朝下放在自己面前，如果你手中已經沒有任何卡片，則將棄牌堆的卡片拿回自己手中，這個行動不會中斷採集。
2. 你可以使用你面前的其中一張角色卡能力（動物面朝上），將使用過後的角色卡放到採集卡片下方，在採集結束時，將卡片翻面成人類面，並還給它原本的主人。（查看規則書最後的「角色卡使用方式及其能力」）

當前玩家

在大野狼結束他的行動後，接著輪到當前玩家的回合去執行他的動作，與只有兩種行動的**模式一**不同，**模式二**將有四種動作可以選擇：

- 繼續採集，將大野狼面前的路徑卡翻開（大野狼的行動 1.），這張卡片與 **模式一**（1. 繼續採集）的執行方式相同，比較先前已揭露的路徑卡。

若採集繼續，則將採集指示物放在已揭露的路徑卡上，並將卡片加進採集列中，大野狼將選擇採集指示物，面朝下放在已揭露的路徑卡上。

若採集失敗，則將所有已揭露的路徑卡棄掉。

另外，如果是陷阱卡(7)被揭露，則大野狼會向後移動一格。



或是

- 停止採集，執行方式與 **模式一**（2. 停止採集）相同，目前面朝下放在大野狼面前的路徑卡（大野狼的行動 1.）將變成下一次採集的第一張路徑卡（卡片效果依舊發動：花、陷阱）

或是

- 使用小紅帽卡片(8)，將它放在已揭露的路徑卡旁邊，接著執行與 **模式一** 相同的效果，揭露所有採集指示物，並將小紅帽往前移動與被翻開的花朵數量相同的格數。

小紅帽卡片算是被揭露路徑卡的一部分，而且只能使用一次，在採集結束後將會回到遊戲盒中。將目前大野狼面前的路徑卡（大野狼的行動 1.）棄掉，不用揭露這張卡片。



或是

- 使用你的角色能力將你的角色卡放在採集列的下方，並執行它的能力（查看規則書最後的「角色卡使用方式及其能力」），在採集結束後，該角色卡會翻到動物面，並交給大野狼，大野狼接下來可以使用這張卡片的能力（大野狼的行動 2.）。

在這狀況下，不會有任何卡片加進採集列（除了彼得的能力），且將大野狼面前的面朝下路徑卡（大野狼的行動 1.）棄掉，不用揭露這張卡片。

一旦回合結束後，當前玩家的左邊玩家成為新的當前玩家，且從大野狼開始他的回合。

遊戲結束

與 **模式一** 相同。

遊戲中的小訣竅

- 大野狼卡片(0)並沒有任何特別的能力，他只是會讓玩家更容易採集失敗。
- **模式一**中，若路徑卡用完需要將棄牌堆洗牌時，別忘了將棄牌堆洗得均勻一點。
- **模式二**中，不是大野狼的玩家可以自由地討論他們的選擇，但要小心別在大野狼面前透露太多……或者可以對大野狼說出假情報。
- **模式二**中，捷徑、糕點與奶油的使用方式與**模式一**相同。

角色能力



樵夫的能力是將目前已揭露的路徑卡拿起來，疊成一疊，並將這些卡片上的採集指示物放在卡片疊最上方，這疊卡片視為單一張卡片。



毒蛇的能力是讓小紅帽後退一格，如果小紅帽走捷徑，且這個移動會讓她與大野狼站在同一格，則大野狼就贏得這場遊戲。



獵人的能力是強制讓大野狼玩家把大野狼卡片(0)棄掉，如果大野狼手上沒有大野狼卡片(0)就不用棄掉，大野狼卡片會在大野狼將手上的路徑卡用完時與其他棄牌一起回到手上。



山羊的能力是吃掉兩個目前在卡片上的採集指示物，大野狼玩家選擇兩個採集指示物（不能先偷看），並將它們面朝下棄到野餐籃中。



小拇指具有延遲的能力，當你在「停止採集」或「使用小紅帽卡片」時發動，即使採集指示物中畫有石頭也可以讓小紅帽前進一格。



烏鴉的能力讓大野狼可以從棄牌堆中選擇一張放回手中。



彼得的能力是從大野狼手中抽一張路徑卡，並加入已揭露的路徑卡列中，卡片上的數字不會使採集失敗，且彼得可以拿取對應數量的採集指示物（不能先偷看）放在卡片上，而且，如果彼得抽到了陷阱卡(7)，大野狼還會往後退一格！



狐狸的能力讓大野狼可以看四個終點卡  的其中一張，不能給其他玩家看到，之後可以將它與另外一張終點卡交換，不可看另外一張終點卡。