

# 璃光 規則書

作為一位大師級玻璃工匠，你將與同行競技，  
打造令人驚嘆的彩繪玻璃窗！  
結合多種色彩、尺寸與光線，讓你的對手相形失色！

## 內容物



5種花色各有12張卡牌  
(數字從1到12)。

卡牌的兩面皆有花  
色，但其數值僅在正  
面展示。



5張 (+) 卡牌 (+)  
這些卡牌用來展示你手  
上數值最高的卡牌位  
置。若手牌有 (+) 標記  
則為起始玩家。

### 1本計分本

		✓	✗	✓	✗	✓	✗
1				10	5	-5/0	
2				20	10	-5/0	
3				30	15	-5/0	
4				40	20	-5/0	
Σ							

15顆賭注彩珠  
(黃色)



5顆安全彩珠  
(藍色)



## 遊戲概述

《璃光》是一款吃墩卡牌遊戲，你必須在無法確定自己手牌數值的情況下，預測自己能贏得的墩數！

在遊戲中，只有對手能看到你手牌的正面數值，而你自己則看不到，反之亦然。若想成功下注成功，你必須努力推測自己手上的卡牌是什麼！

# 遊戲術語

玩家拿到的卡牌組成他們的手牌。一墩（□）是指一輪中打出的所有卡牌，且其中出牌最大的玩家贏能得該墩。

王牌花色能夠壓過其他所有花色。在《璃光》中，黃色（☀️）是王牌花色。遊戲中共進行4局，其中一局會進行10墩。

## 遊戲設置

- 隨機選擇一位玩家成為起始玩家並拿取 ☈ 卡。給其他玩家各拿取 1張 ✎ 卡。

- 取決於玩家的人數，並參考下方的卡牌數值，組成遊戲中會使用到的牌庫。剩下的卡牌放回盒中。

3位玩家

數值1到8

4位玩家

數值1到10

5位玩家

數值1到12

- 將卡牌洗勻組成牌庫並放在桌上，方便所有玩家拿取。

- 將所有的賭注彩珠與安全彩珠放在桌上，方便所有玩家拿取。



# 一局流程

遊戲會遊玩4個部分（局），每局將由10輪（墩）組成，每輪贏得或失去的分數皆取決於你的下注。

每局由4個階段組成：

- 1. 分類並整理卡牌**
- 2. 展示手牌並下注**
- 3. 吃墩(共10墩)**
- 4. 計分**

## 1. 分類並整理卡牌

由持有◆卡的玩家洗勻牌庫，然後發給每位玩家各10張卡牌（面朝下）。將剩餘的10張卡牌放到一旁，在本局中將不會使用。每位玩家查看自己的手牌，並依下列方式整理：先依花色分類，在每個花色內，依照數值順序排列（可選擇遞增或遞減）。然後，每位玩家將自己的◆卡放到手牌中，其擺放位置（最左或最右）取決於他們選擇將最大數值的卡牌放在每個花色分類的左側或右側。

範例：



或



接下來每位玩家將他們的手牌面朝下傳給他們左邊的玩家。

## 2. 展示手牌並下注



每位玩家拿起傳給他們的手牌，只查看牌背，不要查看正面。他們卡牌的數值必須只有他們的對手可見。

接著，從起始玩家（⊕）開始，依照順時針方向輪流，每位玩家下注自己預計在本局可以贏得多少墩。

下注階段將由發牌玩家左側的玩家開始，因為此時⊕卡已易手。

每位玩家拿取等同他們認為自己能贏得的墩數數量的賭注彩珠（●）。除此之外，玩家能選擇拿取最多1顆安全彩珠（○）以表示他們可能會額外贏得1墩。玩家能選擇拿取0●，或只拿取1○。

**提示：安全彩珠也能用來搶奪對手認為自己會贏得的一墩！歡迎積極地使用它們。**

一旦所有玩家都完成他們的下注，進入到階段**3. 吃墩**。

**範例：**在檢查完他對手的手牌與他自己手牌的花色後，雷米選擇拿取3顆●和1顆○。這代表他在這局中會需要贏得3或4墩。

### 3. 吃墩

在本階段中，你們會**進行10墩**。從起始玩家開始，依照順時針方向輪流，每位玩家從手牌中打出1張卡牌，放置於桌面中央，並依照以下規則進行：

- 在**打出卡牌前**，不能查看**卡牌數值**。你只能在卡牌被打出後，才知道它的實際數值。
- **開始一墩的玩家可自由選擇要打出的卡牌**：其卡牌花色即成為本墩的**要求花色**。
- 若你手牌中至少有1張該**要求花色**的卡牌，則你**必須**打出該花色。
- 若你手牌中**沒有要求花色**的卡牌，則你可**自由選擇要打出的卡牌**。

一旦所有玩家都打出卡牌後，打出**最大卡牌**的玩家贏得本墩（詳見下方「哪張卡牌獲勝？」規則）。贏得本墩的玩家將本墩打出的所有卡牌收回並疊成一疊，面朝下放在自己面前。

每位玩家贏得了幾墩，必須在桌上讓其他玩家明顯可見。我們建議每贏得一墩就在其上方放置一顆彩珠，以便計數。

**重要提醒**：你不能查看自己先前贏得的墩中的任何卡牌，也不能查看本局一開始被放到一旁的那10張卡牌。

由贏得本墩的玩家開始下一墩。

一旦所有玩家各自的手牌中都**沒有卡牌**後，本局結束，進入階段**4. 計分**。

**在本局結束時**，留著你手牌中的 卡。前一局的起始玩家發下一局的卡牌。

**哪張卡牌獲勝？**最高數值的王牌花色（）卡獲勝。若沒有任何王牌花色卡被打出。要求花色中數值最高的卡牌獲勝。

範例：



雷米贏得上一墩，因此他用其自由選擇的卡牌開始下一局：他打出一張4。因此，紅色是本墩的要求花色。



現在是克洛伊的回合，且既然她有2張火卡，她必須打出其中一張。嘗試贏得本墩，她決定打出兩張卡牌中數值最高者。不幸的是，結果那是一張3。但是她現在知道她剩餘的火卡不是1就是2。目前，雷米擁有本墩最大的卡牌。



現在是喬艾勒的回合。既然她沒有火卡，她能自由選擇打出哪一張卡牌。她甚至能打出王牌花色來嘗試贏得本墩。但她決定打出一張水卡，結果是一張3。目前暫時還是雷米會贏得本墩。



文森特有3張火卡。他可以嘗試透過打出他最強的卡牌來獲勝，但他懷疑雷米其實不想贏得本墩。為了確保雷米獲勝，他打出一張2火。



既然沒有玩家打出王牌花色（太陽）卡，要求花色中數值最高的卡牌獲勝。雷米打出4火數值最高的卡牌，所以他拿取在本墩打出的所有4張卡牌並將它們面朝下疊成一疊放置在他面前。

## 4. 計分

一旦本局的最後一墩結束後，將每位玩家實際拿到的墩數與他們一開始的下注進行比較：

- 若你沒有拿取安全彩珠**，只有當你實際拿到的墩數正好等於你賭注彩珠的數量時，才算下注成功。
- 若你有拿安全彩珠**，則你只要拿到的墩數等於賭注彩珠數量或是多1墩，就算下注成功。

根據你的下注結果與遊戲進度，獲得如下所示的分數：

	第1局	第2局	第3局	第4局
沒有 下注成功	10分	20分	30分	40分
有 下注成功	5分	10分	15分	20分

**若你沒有達成自己下注的墩數**，無論是否有拿取安全彩珠，你每多或少一墩都會損失5分。

將每位玩家的得分記錄在計分本上。一旦計分結束後，進入下一局。

**範例：**

第一局中，雷米拿了3顆賭注彩珠和1顆安全彩珠。吃墩階段中，他贏得3墩，成功下注成功！由於他有拿安全彩珠，因此獲得5分。若他贏得6墩，則他會失去15分。若他只贏得2墩，則他會失去5分。

## 三人遊戲規則

**只在第四局中**，目前總分最高的玩家第一個下注。同時，在吃墩階段中，他也會開始第一墩。若出現平手，則由在玩家順序中最接近起始玩家的平手者優先下注與出牌；若起始玩家本身是平手者之一，則由他開始。

# 遊戲結束

在第4局結束後，擁有最高總分的玩家獲勝。若有兩位或以上的玩家分數相同，則由最後一局得分較高者勝出。

如果仍然平手，則由順時針方向最接近起始玩家的平手玩家獲勝；若起始玩家本身就是平手者之一，則由起始玩家獲勝。

## 銘謝

遊戲設計：

Taiki SHINZAWA

插畫：

Crocotame Studio

專案管理：

Rémi MATHIEU

平面設計：

Vincent MOUGENOT

編輯：

Rémi MATHIEU

校對：

Xavier TAVERNE

英文翻譯：

Georgina PARSONS

中文翻譯校稿：

Hayes Ruan / Rayy Chang /Andy Pen

中文化平面設計：

WanWan.Teng

《璃光》原先透過Korokoro Dou與Kentaiki circle出版社於日本發售，並由Satoshi Takahata繪製插畫。IELLO有對原始規則做出幾處修正。

