

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！

内容物




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

[illegible]

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。

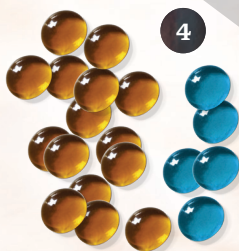
王牌花色能夠壓過其他所有花色。在《璃光》中，黃色 (🌞) 是王牌花色。遊戲中共進行4局，其中一局會進行10墩。

遊戲設置

- 1 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。
- 2 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	4位玩家	5位玩家
數值1到8	數值1到10	數值1到12

- 3 將卡牌洗勻組成牌庫並放在桌上，方便所有玩家拿取。
- 4 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 \oplus 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 \oplus 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：



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♥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♥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♥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♠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♥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♥。



既然沒有玩家打出王牌花色（♠）卡，要求花色中數值最高的卡牌獲勝。雷米打出4♥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。

