

Phil Walker-Harding

ALL IN

梭哈

規則書

《All In梭哈》邀請你(重新)發掘經典卡牌遊戲的魅力。

藉由預測的力量，運用你扭轉牌局的能力，組合出最強手牌。別忘了留意其他玩家的行動，預測誰在組建最強手牌。預測勝利手牌，打造最強手牌，並登上無盡財富的巔峰！

遊戲目標

運用你的卡牌與扭轉思維的技巧，組合出最強手牌。每回合結束時，玩家根據手牌的牌型獲得符文，若成功預測誰擁有最大牌型的手牌，還能從底池中獲得額外符文。

在3回合結束後，擁有最多符文的玩家獲勝。



2-5



30'



10+



遊戲配件



54張卡牌
四個花色(時鐘、面具、甲蟲和樹木)的2到A與2張
符文卡到A與2張符文卡



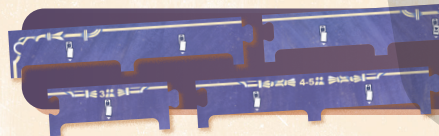
50個符文
29個1分
14個5分
7個10分



5張雙面
玩家幫助卡



5個預測下注標記



4片外框片

4人遊戲設置



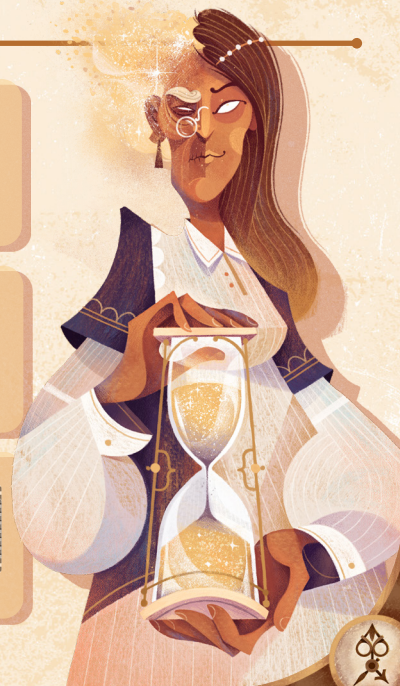
遊戲設置

- 1 根據玩家人數, 使用外框片組裝展示區。將剩餘的外框片放回盒中。
- 2 給每位玩家一組對應顏色的預測下注標記和玩家幫助卡。將剩餘的物品放回盒中。
所有玩家幫助卡**必須**展示相同的一面。初次遊玩時, 請使用A面。熟悉遊戲後, 你們可以嘗試B面*。
- 3 將所有卡牌洗勻, 然後發給每位玩家5張。
- 4 將剩餘的卡牌面朝下放置在展示區上方, 並在其右側留出空間作為棄牌堆。
- 5 從牌庫中翻開2張卡牌, 放置在最左邊的2個位置上, 作為展示區的起點。
- 6 將4個1分符文放置在牌庫旁, 作為底池。將剩餘的符文放在附近, 作為供應堆。
若為2人遊戲, 則只放置2個1分符文。
- 7 發牌玩家左側的玩家為第一回合的起始玩家。

*注意: A面使用傳統撲克牌牌型等級, B面則使用修改過的撲克牌牌型等級。



3





遊戲流程

遊戲共進行3輪。每輪由起始玩家開始，然後依順時針方向輪流進行，直到觸發預測下注階段。完成預測下注與計分階段後，新一輪開始。

在你的回合中，你必須從下列3個行動中選擇1個：

打出一張手牌、跳過，或喊「All in」

打出一張手牌

選擇手牌中的任意一張卡牌，面朝上在你面前打出。

從上到下，依序執行該卡牌的效果。帶有星號的效果為強制執行；其餘效果為選擇性執行。（詳見第12頁的卡牌效果。）

當你執行完該卡牌的效果後，若手牌數量超過5張，選擇並棄掉多餘的卡牌，並依照你選擇的順序將其放置在棄牌堆頂。若一次棄掉超過1張卡牌，向所有玩家展示你棄掉的卡牌。棄掉的卡牌面朝上放置在棄牌堆中，但你一旦棄牌後便無法翻閱棄牌堆。

最後，將剛剛打出的卡牌加入展示區。詳見下方的展示區加入卡牌。

注意：若牌庫用盡，將棄牌堆洗牌後重新成為新的牌庫。

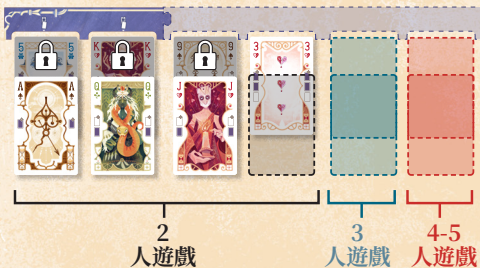
卡牌數值
花色
卡牌效果



展示區加入卡牌

每當有卡牌加入展示區時，其必須面朝上放置於最左邊的空格。這通常是在展示區中最右邊的卡牌右側空格（或是在你本回合從展示區拿走卡牌後所產生的空格）。

當第一行滿了之後，開始第二行，規則同上。第二行的卡牌會疊放在第一行的卡牌上方，並露出第一行卡牌的數值。被其他卡牌覆蓋的卡牌視為被鎖定，在被覆蓋期間無法被拿取。



4

2 人遊戲

3 人遊戲

4-5 人遊戲

跳過

將牌庫頂的卡牌面朝上加入展示區。跳過並不會讓你退出本輪；你可以在你的下一回合選擇不同的行動。

喊「ALL IN」

將你的手牌面朝下放在你面前，並將牌庫頂的2張卡牌面朝上加入展示區。



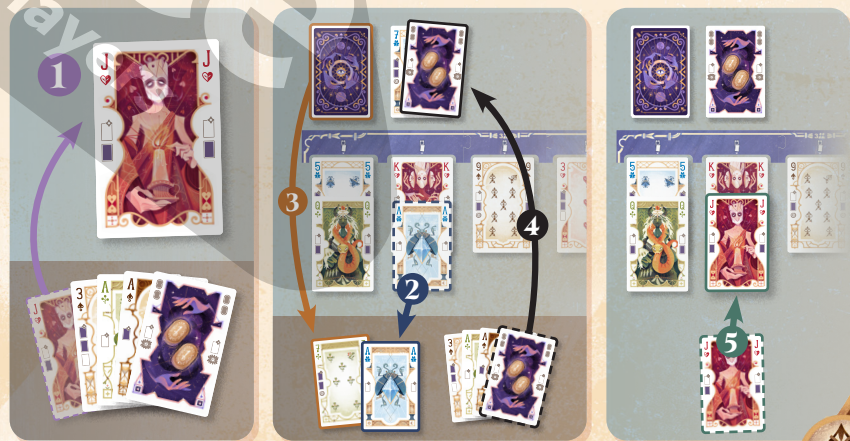
直到本輪結束，喊了「All in」的玩家不能成為催眠 (C) 和全視之眼效果 (E) 的目標（詳見第12頁）。

此外，一旦你喊了「All in」，接下來的每個回合你將自動跳過行動，並每次將牌庫頂的1張卡牌面朝上加入展示區。

每輪只有一位玩家能喊「All in」。

從3個行動中選擇1個後，檢查展示區是否達到卡牌上限。若已達上限，則進入預測下注階段；否則由你左側的玩家繼續行動。

範例：艾莉絲選擇打出面具J¹。首先，她從展示區拿取一張卡牌²，然後從牌庫頂抽取一張卡牌³。因為她有6張手牌，她必須棄掉一張卡牌。她棄掉符文卡⁴。最後，她將面具J放置於展示區最左邊的空格⁵。




5





預測下注階段

 當玩家回合結束時，若展示區達到卡牌上限，預測下注階段開始。

由下一位玩家(即最後一位將卡牌加入展示區的玩家之後的玩家)開始，每位玩家必須預測下注誰擁有最大牌型。將你的預測下注標記放在你認為牌型最大的玩家面前(可以是你自己)。依照回合順序繼續，直到所有玩家都放置了預測下注標記。

2人遊戲：詳見第10頁，了解2人遊戲的預測下注階段調整。

攤牌—底池和手牌計分

攤牌階段中，玩家依照回合順序展示手牌，並判定誰擁有最大牌型。牌型等級可參考牌型等級圖表(下一頁)和玩家幫助卡，並與經典撲克牌遊戲有著類似的內容。

計分結束後，準備進入下一輪。第3輪結束後，進入遊戲結束階段。

重要提示：牌型等級會根據玩家幫助卡所使用的面而有所不同。本規則書中的範例預設使用A面。

底池計分

成功預測下注誰擁有最大牌型的玩家們盡可能地平分底池，剩餘的1分符文放在一旁並加入下一輪的底池。

若一位玩家成功預測下注，他得到所有1分符文；若沒有玩家成功預測下注，所有1分符文加入下一輪的底池。

手牌計分

底池計分後，每位玩家根據自己的手牌牌型從供應堆獲得符文(詳見牌型等級圖表和玩家幫助卡)。

符文卡

玩家的手牌中每有一張符文卡，玩家從供應堆額外獲得2個1分符文。符文卡永遠不會作為手牌牌型的一部分。



牌型大小圖表

當手牌計分時，參考這張圖表(對應到玩家幫助卡的A面)。

10						同花順* 相同花色且連續數值的5張卡牌
7						鐵支 相同數值的4張卡牌
6						葫蘆 相同數值的3張卡牌+相同其他數值的2張卡牌
5						同花 相同花色的5張卡牌(任意數字)
4						順子* 連續數值的5張卡牌(任意花色)
3						三條 相同數值的3張卡牌
2						兩對 相同數值的2張卡牌+相同其他數值的2張卡牌
1						一對 相同數值的2張卡牌

*注意：例外情況下，A可作為1使用於A-2-3-4-5的順子中。它也可按其本身的強度用於10-J-Q-K-A的順子中，但不能同時作為1和A使用。

B面：若你們遊玩玩家幫助卡的B面，牌型順序會不同。順子是等級6而葫蘆是等級4。

打破平局

若超過兩位玩家擁有最大牌型，查看牌型中最大數值的卡牌來打破平局。若數值相同，依照下方的花色等級打破平局。

葫蘆：當都是葫蘆時，玩家們比較三條的部分。

卡牌數值參考：A > K > Q > J > 10 > 9 > 8 > 7 > 6 > 5 > 4 > 3 > 2 > 1

若超過兩位玩家最大數值的卡牌數值相同，依照下方的花色等級打破平局：





一輪計分範例—3人遊戲

底池計分

是時候判定最大手牌牌型。艾莉絲和丹擁有順子。因為艾莉絲的4到8順比丹的A到5大，艾莉絲擁有最大手牌。所有預測下注艾莉絲擁有最大手牌的玩家共享底池。此範例中，丹和菲爾平均共享底池。剩餘的1分符文放在一旁。

艾莉絲—順子(等級4)

4 5 6 7 8

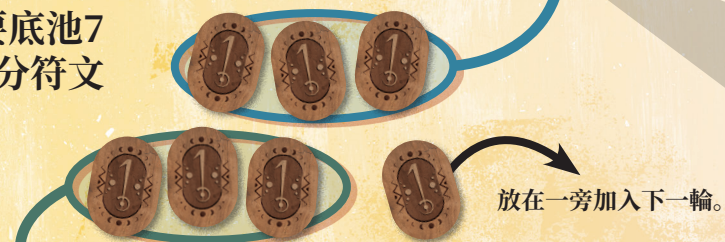
艾莉絲擁有5張連續數值的卡牌，組成順子。

丹—順子(等級4)

A 2 3 4 5

丹也擁有5張連續數值的卡牌，組成順子。

主要底池7個1分符文



菲爾—三條(等級3)

K K K J 9



一輪計分範例—3人遊戲

手牌計分

艾莉絲和丹都從各自的順子獲得4個1分符文。菲爾從他的三條獲得3個1分符文。

艾莉絲—順子(等級4)

4 5 6 7 8 =

丹—順子(等級4)

A 2 3 4 5 =

菲爾—三條(等級3)

K K K J 9 =





準備進入下一輪

1. 如同遊戲設置，將所有卡牌洗勻，然後發給每位玩家5張，並將2張卡牌面朝上加入展示區。
2. 所有玩家拿回自己的預測下注標記。
3. 依照以下數量將1分符文加入底池剩餘的部分(若有):

2人遊戲

第2輪: 4個1分符文
第3輪: 6個1分符文

3+人遊戲

第2輪: 6個1分符文
第3輪: 8個1分符文



你們現在準備好開始下一輪。擁有最少符文的玩家成為起始玩家。若平手的話，上一輪擁有最小手牌的玩家成為起始玩家。

遊戲結束

第三輪結束後，遊戲結束。擁有最多符文的玩家獲得遊戲勝利。若平手的話，最後一輪結束時擁有最大牌型的平手玩家獲得遊戲勝利。

預言接班人—打破平局變體規則:

若平手的話，再遊玩一輪並將10個1分符文加入底池。若此額外一輪結束後仍平手的話，沒有玩家獲得遊戲勝利，因為沒有人能成功預測未來。



2人遊戲(預測下注)

除了預測下注階段以外，2人遊戲的規則與基礎遊戲相同，兩位玩家同時執行。

預測下注階段中，兩位玩家一手拿取各自的預測下注標記並伸出其中一隻拳頭。數到三，玩家打開:

- 有著標記的手掌代表預測下注自己，
- 沒有標記的手掌代表預測下注對手。

如常繼續計分。



棄牌堆變體



操控棄牌堆

若你們想要與棄牌堆更多互動，嘗試此變體。

- 當每一輪的遊戲設置時，抽取一張卡牌並將其面朝上放置在棄牌堆上。
- 當執行 或 效果時，你可以選擇與棄牌堆頂的卡牌，或展示區未被覆蓋的卡牌互動。



記得你們無法翻閱棄牌堆。

閉上心靈之眼

若你們不想要與棄牌堆有互動，改為嘗試此變體。

如常遊玩遊戲並附加2個例外:

- 被棄掉的卡牌面朝下放置在棄牌堆中，不會展示給其他玩家看。(建議: 將棄牌堆旋轉90度。)
- 當使用 、 和 卡牌效果時，不會將抽取的卡牌展示給其他玩家看。自己保留卡牌，選擇1張加入你的手牌，然後棄掉剩餘的卡牌。



生平介紹



Phil Walker-Harding

Phil Walker-Harding是來自澳洲雪梨的遊戲設計師，他設計的遊戲簡單好學，且強調社交互動。

他從事遊戲設計已超過十五年，熱愛看到世界各地的人們享受他的作品。



Dan Gartman

I 插畫家、遊戲主持人、黑膠唱片收藏家、健身狂熱者、糟糕的貝斯手。「因為一直與遊戲開發密切相關，我熱愛桌遊，因為它們使用了最強大的GPU——我們的想像力。這也是我在作品中運用傳統藝術技巧，努力讓玩家沉浸於遊戲世界的原因。」

CREDITS

遊戲設計

Phil Walker-Harding

插畫

Dan Gartman

專案管理

Philippe Tardif

開發

Pierre-Olivier Gravel
Anh Tú Tran
Vincent Fugère

平面設計

Émeline D'aoust
Alexandra Gosselin
Adrian Harper

印刷前置專員

Marie-Eve Joly

行銷

Tommy Beaulieu

行政管理

Manon Sylvestre
Julie Thibault

Next Move 工作室主管

Jean-François Gagné

Lab4Games 主管

Vincent Goyat

中文文化翻譯校稿

Rayy Chang



© 2026 Plan B Games Inc.
100-4001 rue F.-X.-Tessier,
Vaudreuil-Dorion, QC J7V 5V5,
Canada

www.nextmove-games.com


未經明確許可，禁止任何部分的产品內容被複製。



重要規則與卡牌效果

你的回合結束時，擁有的手牌必須恰好為5張，棄掉多餘的卡牌，若你有的話。

卡牌效果必須從上到下依序執行。

帶有  的卡牌效果為強制執行。卡牌上的所有其他效果則為選擇性執行。

當遊玩變體規則(第11頁)時，帶有此符號  的效果會依照不同方式執行。



從展示區拿取一張未被覆蓋的卡牌。



將1張你的手牌與一張展示區中未被覆蓋的卡牌交換。



從牌庫頂抽取一張卡牌。



從牌庫頂展示指定數量的卡牌，讓所有玩家可見。選擇1張加入你的手牌。將剩餘的卡牌面朝上放置在棄牌堆中。



從供應堆獲得1個1分符文。



要求一位對手大聲說出自己現在手牌的**最大牌型**。喊了「All in」的玩家不能成為此效果的目標。若你連一對(等級1)都沒有，說「烏龍」。



要求一位對手展示給你(只有你)4張手牌，由對手選擇。喊了喊了「All in」的玩家不能成為此效果的目標。

