

木林 幻境 LEGENDARY FORESTS

✎ TOSHIKI SATO

規則書

✎ BIBOUN



在木林幻境中，你扮演一位象徵森林靈魂的樹精靈。你的目標是在星球上孕育出最美的萬物之森。試著創造最出色的森林來贏過對手吧。



內容物



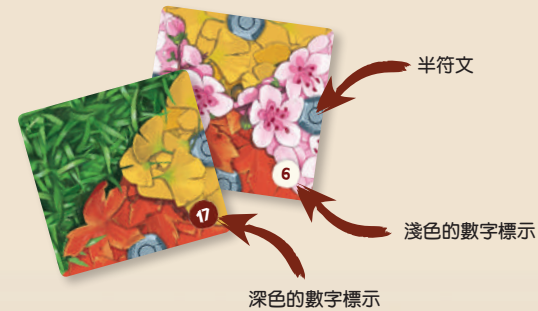
遊戲概述和目標

用森林板塊來拓展你的星球。每一輪，所有玩家都會拿取相同數量的板塊，並且放置在自己的星球上，某些板塊還可以讓玩家放置樹木指示物。
把每個板塊放在最佳的位置，接著巧妙地放置樹木指示物，獲得高分，並贏得遊戲勝利吧！

遊戲元素

森林板塊

每位玩家都有相同數量的板塊，上面都標有數字1到25。
標示數字的圓圈有深色與淺色兩種。



板塊上頭會有花葉或是草地兩個種類別，花葉圖案的部分上頭還有個半符文，而草地就沒有符文圖案。
花葉種類有三個：



楓葉



櫻花



金葉銀杏

每位玩家都有25片板塊，可以從背面的顏色分辨各自的板塊。



每片1號板塊的背面也不同（請見第4頁），所以可以更容易辨認出來。

樹木指示物

樹木指示物是遊戲過程中，放在同色花葉區域上，來獲得分數的關鍵。



樹精靈指示物

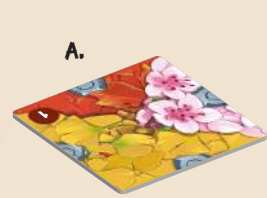
在遊戲中拿到樹精靈指示物的玩家，可以優先選擇樹木指示物。



遊戲設置

備註

你的星球會隨著遊戲的進行逐漸擴大。從編號 1 的板塊開始放置，每位玩家的版圖都會持續拓展，要注意不要把已經排好的板塊，和尚未使用的森林板塊混在一起。

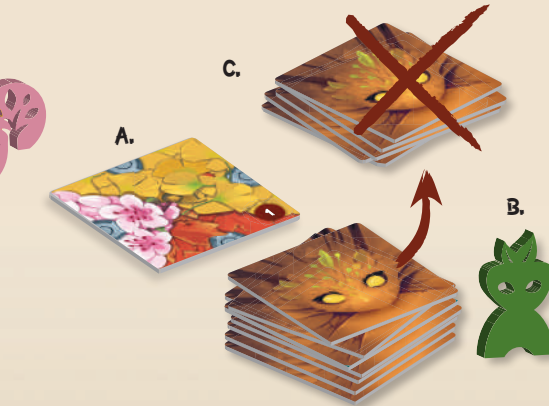
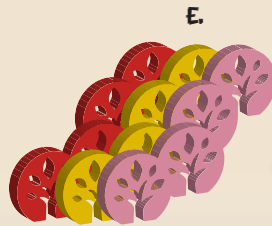


每位玩家選個顏色，並拿取該顏色的25個板塊。

A. 找到牌堆裡編號1的板塊，把板塊面朝上放置在你面前；如果無法辨識，由板塊背面來判斷。

B. 隨機選一位玩家：這位玩家會成為這場遊戲的園藝師，並且是第一位拿樹精靈指示物的玩家。

C. 園藝師洗混自己的板塊（不包含已經放置在桌面上的編號 1 板塊），接著隨機從牌堆裡移除5個板塊，在不看圖面的情況下放回盒內。現在牌堆會剩下19片板塊。



D. 除了園藝師之外，其他玩家把24片板塊，依照他們想要的順序，面朝上放置在一旁。

玩家提示：如果把板塊照著數字順序排列好，會更容易找到特定數字的板塊。

E. 每位玩家拿取各色的樹木指示物各2個，將這些指示物一起放在桌子中央，接著把其他多餘的樹木放回盒內。

舉例

在3位玩家的情況下，每種顏色的樹木指示物，各要拿6個。

遊戲流程

遊戲總共進行19回合。

一回合的流程

每回合會有 4 個不同的階段，分別為：

- 1 園藝師抽一片森林板塊
- 2 其他玩家拿取同編號的板塊
- 3 每位玩家放置自己的板塊
- 4 玩家放置樹木指示物（在符合條件的情況下）

3 每位玩家放置自己的板塊

所有的玩家（包括園藝師）同時把板塊放到自己的森林板塊面前。根據下方規則，新板塊必須放置在上一個板塊的相鄰位置：

- 至少要有其中一面和已經放置的板塊接觸，所以第一片板塊必須相鄰編號 1 的初始板塊。
- 所有接觸面的顏色必須相同。
- 在放置前，玩家可以任意旋轉板塊看條件是否符合該位子。
- 放下板塊後，就不能再變動板塊位子。

如果該號碼的板塊你無法放置在現階段的版面上，把它放回盒子裡；相反的，如果可以，你就必須要擺上該板塊。

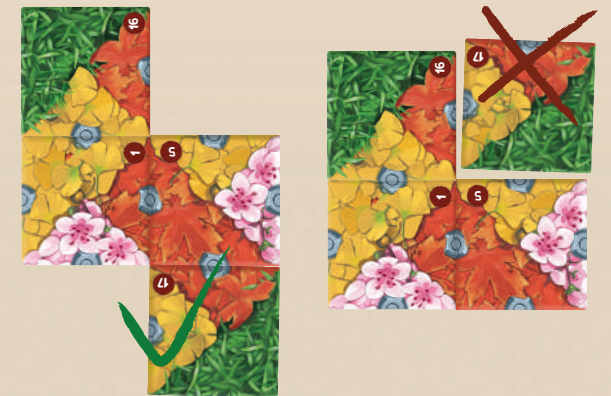
1 園藝師抽一張森林板塊



擔任園藝師的玩家，從自己牌堆最上方抽取一個板塊，並大聲念出抽到的號碼。

2 其他玩家拿取同編號的板塊

其他玩家從自己的牌堆中找到該號碼的板塊，並拿到手上。



區塊和符文

在每個粉、紅、黃色花葉背景的板塊上會有半符文，將兩個半符文接上會形成一個全符文。



半符文



全符文

當打出板塊時，需要將相同顏色的區域連接在一起，當整個區域都是由一個顏色組合而成時，我們稱這個區域為「區塊」。這可能會有兩種不同的狀況出現：

封閉式區塊：區塊內只有全符文。

開放式區塊：區塊內含有一個或許多半符文。

草地區域不含任何符文，因此不會成為區塊。

4 玩家放置樹木指示物（在符合條件的情況下）

此階段，只有當園藝師抽到的板塊數字是淺色背景 **X** 時才會觸發。

當所有人都放置自己的板塊後，從持有樹精靈指示物的玩家開始，順時鐘的方向輪流拿取場中的樹木指示物，並依照下列規則，將該指示物放在自己星球的區塊中：

➤ 樹木指示物的顏色必須和區塊顏色一致。

➤ 樹木指示物不能放在草地區域。

➤ 每片區塊中可以放一個以上的樹木指示物。但是，同個區塊的多個樹木指示物並不會獲得額外分數，同個區塊的分數只會用無樹木和有樹木（1個或多個）來區分。

➤ 一旦放置好樹木指示物後，就不能再改變位置了。

在所有玩家都拿一個樹木指示物後，樹精靈指示物就傳給左手邊下一位玩家。

舉例

這4個板塊有3個黃色、1個粉色、和2個紅色區塊。此時，只有一個粉色跟其中一個紅色區塊是封閉式（因為它們已組成一個全符文）你可以把黃色樹木指示物放在黃色區域，但是不能放在不同顏色的地方。



一回合結束

在所有玩家都放完新板塊和樹木指示物（在符合條件的情況下）後，就開始新的一回合。直到園藝師的板塊都抽完了，遊戲就結束。



備註

如果2個以上（含2個）的樹木指示物出現在同一區塊，無論是開放式或是封閉式，計算得分時，皆視為1個樹木指示物。

遊戲結束

遊戲在所有人都各自放上19片板塊，並盡可能放置樹木指示物後結束，玩家依照下方規則計算得分。

計算分數

只有放置樹木指示物的區塊有分數。

如果樹木指示物是放在封閉式區塊，該指示物可以獲得區塊中，全符文數量兩倍的分數：

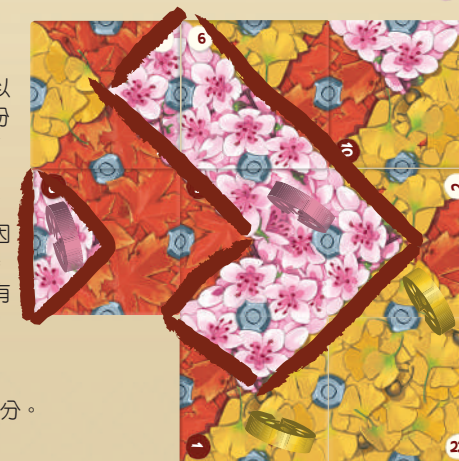
如果樹木指示物是放在開放式區塊，獲得的分數等同於該區域內的全符文的數量，半符文不算分。

獲得最多分數的玩家贏得遊戲勝利。如果出現平手，同分者一起獲勝：如果你不想和別人分享勝利，那麼就再來一局吧！

舉例

如圖所示，放在L形封閉區塊的樹木指示物，因為有4個全符文，所以獲得8分（4x2）。第2個粉色樹木指示物放在沒有全符文的開放式區塊，所以沒有得分。在下方的2個黃色樹木指示物因為在同個區塊，計算時視為只有1個，該區塊有2個全符文並且是開放式，獲得2分（2x1）。

這位玩家的總得分為10分。



製作人員

© 2017 Toshiki Sato
© 2019 IELLO

遊戲設計
Toshiki Sato

插畫
Biboun

企劃經理
Ludovic Papaïs

平面設計
Allison Machepy

中文翻譯：Demi
中文編排：Gru.Tsow
Logo設計：Gru.Tsow
中文校稿：守富
中文出版：

GoKids玩樂小子
www.GoKids.com.tw

© 2019 Kids Power International Ltd. All Rights Reserved.
所有中文翻譯文字、排版均為
兒童動力國際有限公司所有，
翻印必究。

舉例(接續)



如圖所示，樹木指示物
在Y形的開放式區域，
獲得4分(4x1)。

來自日本

《木林幻境》的前身是由Sato Familie開發的《8bit MockUp》。在原先的版本中，玩家需要用右側看到的風景板塊創造世界。3個不同色的區域，分別代表不同場景：藍色是水域、綠色是草地和樹木、黃色則是沙漠，還有一個紫色區域代表沼澤和虛無。樹木指示物原是木製的正方體紀念碑，樹精靈指示物則是一個木製的上帝雕像。

更多資訊請查看：<https://boardgamegeek.com/boardgame/225214/8bit-mockup>

