

遊戲設計：JOHANNES KRENNER & MARKUS SLAWITSCHECK

插圖：JEFF HARVEY

# CHALLENGERS!

## 規則書

你的夢幻小隊會成功嗎？有著你的吟遊詩人的幫助，你的克拉肯海怪搶奪到了旗幟！你正等待著敵人的攻擊，準備好用你的死靈法師和塑膠玩具鴨反擊！從外太空外星人到深海生物，看似毫無關聯的夥伴們朝著一個共同目標奮戰：

贏下這場決定誰是全世界最會搶奪旗幟的錦標賽！

## 內容物



8組 起始牌庫



每組6張卡牌



1組 機器人牌庫



19張 卡牌



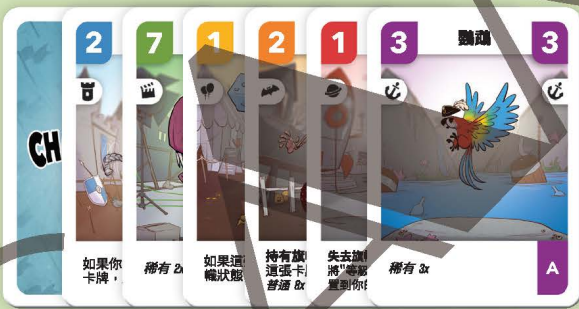
1組 基礎城市系列



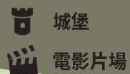
20張 卡牌



9張 錦標賽賽程卡牌



6組 額外系列：每組40張 卡牌



城堡

電影片場



遊樂場

鬼屋



外太空

沈船



4個 旗幟圓片



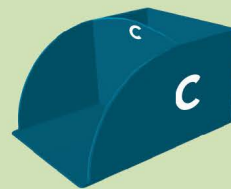
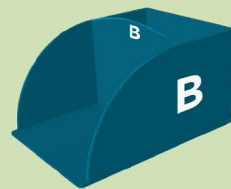
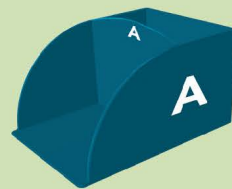
40個 粉絲指示物



正面 背面  
28個 獎盃指示物



4張 公園牌墊



3個 卡牌托盤

## 遊戲設置

- 1 根據玩家人數拿取公園牌墊並放置於桌面上。
- 2 根據玩家人數給予每位玩家一張錦標賽賽程。接著，每位玩家依照錦標賽賽程中第一行所標示的公園圖案和深淺色移動座位。
- 3 將對應顏色的旗幟圓片放置在每個公園中央。
- 4 依照獎盃指示物上的輪數數字將其分類成堆。接著分別洗混每一堆。替每個公園構建一疊面朝下的獎盃堆：從每一堆獎盃堆各拿取1個指示物，將這些指示物從大到小往上疊成一堆（7在最下面而1在最上面）。將這個獎盃堆放置在公園的獎盃圖案上。
- 5 將粉絲指示物 ★ 放置在一旁形成供應堆。
- 6 將3個卡牌托盤（A、B、C）放置在桌面方便拿取的位置。
- 7 拿取基礎城市系列 🏙️ 的所有卡牌（每場遊戲都會用到這個系列）。從6組額外系列中選擇其中5組，並將剩餘的那組放回遊戲盒中。接著，依照等級（A、B和C）將每一組的所有卡牌分開。將所有等級A的卡牌一起洗混，面朝下放置在對應的卡牌托盤中，作為等級A牌堆。重複上述步驟形成等級B和等級C牌堆。  
**注意：**在你的首場遊戲中，我們建議不要使用外太空系列 🚀。
- 8 依照錦標賽賽程卡牌右下角的符號，每位玩家拿取相同符號的起始牌庫（總共有6張）。
- 9 每位玩家在牌庫右邊留下一個空間，作為他的棄牌堆。  
**當遊玩人數為奇數時，將會使用機器人牌庫（詳情請見第4頁）。**

1	🌱 🍄 🍄 🍄
1-2	✓
3-4	✓ ✓
5-6	✓ ✓ ✓
7-8	✓ ✓ ✓ ✓

- 2 在每個錦標賽賽程的右上角都以白色文字標示著玩家人數。

- 7 左上和右上的圖案將標示這張卡牌屬於哪個系列。

右下角的字母將標示這張卡牌的等級。

- 8

### 4人遊戲範例：

注意：每個卡牌托盤都分為棄牌區和等級牌堆區。



兩個公園之間留下3張卡牌的距離。

## 遊戲目標

首先：在第7場對決結束後，成為粉絲 ★ 最多或第二多的玩家並晉級到決賽。  
接著：贏得決賽！

## 遊戲流程 3-8位玩家（雙人和單人模式變體規則請見第4頁）

玩家們會參與一場總共7輪的錦標賽。  
每一輪從組牌階段開始，然後是對決階段。在組牌階段中，玩家透過選擇新的卡牌來加強他的牌庫。在對決階段中，每位玩家和他的對手比拼。  
在第7輪後，前兩位有著最多粉絲 ★ 的玩家在決賽中相互對決。

### 組牌階段（各自進行）

- A 移動到另一個公園（需要的話）。
- B 抽取並挑選卡牌。
- C 移除你牌庫中的卡牌（可選）。

### 對決階段（和對手對決）

- A 洗混你的牌庫並決定起始玩家。
- B 攻擊！直到你的一張卡牌持有旗幟。
- C 如果你獲勝，拿取最上方的獎盃。

## 組牌階段

每位玩家獨立執行各自的組牌階段，不受其他玩家影響。

**A 有需要的話，移動到另一個公園。**

查看你的錦標賽賽程卡牌，確認這一輪你要在哪個公園進行。有需要的話，交換你的座位。別忘了帶著你的錦標賽賽程卡牌、牌庫、贏得的粉絲指示物和獎盃。

### 錦標賽賽程介紹：

這7輪的錦標賽會一行行地從上至下排列標示。

你可以依照圖案或是背景顏色來判斷這一輪你會在哪个公園進行比賽。



這個字母代表你可以從哪個等級的牌堆抽取卡牌（詳情請見第3頁）。

你在這次的對決階段中可以贏得有著對應數字的獎盃。

## B 抽取並挑選卡牌。

從這一輪可用的等級牌堆抽取5張卡牌。

字母A、B或C將標示可用的等級牌堆。卡牌圖案的數量將標示你能挑選多少張卡牌加進你的牌庫。

將你沒挑選到的卡牌棄掉，放進對應卡牌托盤的棄牌區中。當棄牌區無法再放進更多的卡牌時，洗混棄牌區的卡牌並將它們放置在對應等級牌堆的最底部。

每個組牌階段一次，你可以棄掉這一輪抽取的卡牌並從相同的等級牌堆再次抽取等量的新卡牌。如果你能挑選2張卡牌，你可以在第一次挑選卡牌前或後，棄掉並抽取新卡牌。

## C 移除你牌庫中的卡牌（可選）。

在組牌階段結束時，你可以從你的牌庫中移除任意數量的卡牌。將這些移除的卡牌放置在對應卡牌托盤（等級A、B或C）的棄牌區裡。如果你移除起始牌庫卡牌（S），將它放回遊戲盒中。

**A** 從等級A牌堆中挑選2張卡牌。

**B/C** 從等級B牌堆中挑選2張卡牌或從等級C牌堆中挑選1張卡牌。

## 卡牌介紹：

卡牌名稱

系列圖案

大多數的卡牌數量是4張。如果只有3張或更少時，卡牌上會出現稀有字樣。如果有5張或更多時，卡牌上會出現普通字樣。



基礎力量將標示在每張卡牌的上方。等級A的卡牌，基礎力量最多為3，等級B的卡牌，基礎力量最多為5，等級C的卡牌，基礎力量最多為10。

許多卡牌有著各種效果，並且某些效果會提供力量加成（請見第4頁的效果段落）。

## 攻擊！

卡牌力量總和 =  
第一張卡牌的基礎力量  
+力量加成  
+  
第二張卡牌的基礎力量  
+力量加成..

VS

## 持有旗幟

卡牌力量總和 =  
卡牌的基礎力量  
+力量加成

只要你卡牌的力量總和等於或超過你對手卡牌的力量總和，拿取旗幟圓片並將其放置在你最後一張翻開的卡牌上。當你達到持有旗幟所需的力量後，你無法翻開更多的卡牌。

你最後一張翻開的卡牌現在處於持有旗幟狀態。將你攻擊中翻開的所有其他卡牌放置到該持有旗幟的卡牌下方。

你對手必須將剛剛失去旗幟的卡牌和該卡牌下方的所有卡牌面朝上放置在他的板凳座位上。將所有同名的卡牌放置在同一個座位上。

現在輪到你的對手攻擊！繼續進行直到一位玩家贏得對決。

有2種方式獲勝：

1. 輪到你的對手攻擊但無法達到足夠的力量總和來持有旗幟。
2. 你的對手必須放置一張或更多的卡牌在他的板凳上時，但已經沒有足夠的空座位。



## C 如果你獲勝，拿取最上方的獎盃。

如果你贏得對決，從你的公園中拿取這一輪的獎盃指示物，並且將其放置在你的錦標賽賽程卡牌旁。

獎盃指示物的背面將標示其價值多少粉絲。自己偷偷地查看背面的數值。越後面輪數中的獎盃指示物有著越多的粉絲。對決結束時，從以下區域收集組成你牌庫的所有卡牌：你的板凳區、你的公園、你的棄牌堆和你還沒打出的卡牌。在第1輪到第6輪結束後，繼續進行下一輪的組牌階段。



## 對決階段

你和你的對手進行對決階段，其他玩家則進行各自的對決階段。

### A 洗混你的牌庫並決定起始玩家。

洗混你的牌庫並將其面朝下放置在你的錦標賽賽程卡牌旁。

**重點：**在對決階段中，除非有效果要你這麼做，否則請勿查看你的牌庫或重新排列卡牌順序。

投擲旗幟圓片來決定誰是起始玩家。該玩家翻開自己牌庫頂的卡牌，將其放置到公園上並在該卡牌上放置旗幟圓片。這張卡牌現在處於持有旗幟狀態。

第二輪之後，有著較高輪數的獎盃指示物的玩家成為起始玩家。如果平手，則投擲旗幟圓片。

### B 攻擊！直到你的一張卡牌持有旗幟。

當你對手的卡牌處於持有旗幟狀態時，就輪到你攻擊！

在你的攻擊中，你會不斷翻開卡牌直到力量總和等於或超過持有旗幟的那張卡牌力量總和。每次翻開卡牌後都會比較兩者的力量總和。

如果你必須翻開超過1張卡牌，加總所有翻開卡牌的基礎力量和力量加成。

## 決賽和遊戲結束

在第7輪後，每位玩家加總各自收集到的粉絲指示物 和獎盃指示物背面的粉絲數。有著最多和第二多粉絲 的玩家在決賽中相互對決。

粉絲數相同時先比較獎盃數量。如果還是平手，則比較誰有著最高輪數的獎盃。

在決賽開始前的組牌階段，你將不會抽取並挑選新的卡牌，但你還是可以從你的牌庫移除卡牌。

以相同規則決定起始玩家。

贏得決賽的玩家就是《夢幻小隊！》之中的贏家！

## 機器人

如果你們遊玩人數為奇數，機器人會用來代替缺少的玩家。根據玩家人數並依照錦標賽賽程卡牌上第一行所標示的位置，在對應的公園旁放置一張錦標賽賽程卡牌。如果所有玩家同意，建議讓機器人使用只有★圖案的錦標賽賽程卡牌。由機器人起始卡牌 (S) 組成**機器人牌庫**。將其放置於他的錦標賽賽程卡牌旁。

機器人在組牌階段不會做任何動作。

對決階段開始時，洗混機器人牌庫。當機器人攻擊時，依照對決階段的規則，翻開他的卡牌。

如果機器人贏得對決，將這輪的獎盃指示物放回遊戲盒中。在對決之後，拿取機器人牌庫的所有卡牌和他的錦標賽賽程卡牌。根據機器人的錦標賽賽程，放置在下一個指定的公園旁。

等級1的機器人牌庫只由機器人起始卡牌 (S) 組成。如果你想挑戰更高難度的機器人，在遊戲設置中，洗混R卡牌並：

等級2：將"阿法"卡牌替換成隨機一張R卡牌。

等級3：採用等級2的設置，並額外將"貝塔"卡牌替換成隨機一張R卡牌。



## 雙人遊戲

遊戲結束時有兩項規則調整：

1. 不會進行決賽。取而代之，在第7輪後，有著最多粉絲★的玩家獲勝。
2. 將你的粉絲指示物和獎盃指示物面朝上放置，讓玩家保持可以看見彼此擁有的粉絲★數量。在每個對決階段結束時，如果你比你的對手擁有**超過11個以上的粉絲★**，你**立即獲得遊戲勝利**。

## 單人模式

你與機器人獨自對決。適用上述雙人遊戲的規則。與多人遊戲不同的是，機器人也會收集他贏得的獎盃，並能夠在擁有超過你11個以上的粉絲時立即獲得遊戲勝利。

依照上述規則設置機器人。如果你想要來點特別的挑戰，在替換卡牌前，將3張"單人"卡牌與其他機器人 (R) 卡牌洗混。

如果你想來場真正的挑戰，你可以在單人模式中嘗試更高難度的等級：

等級4：採用等級3的設置，並額外將"機器狗"卡牌替換成隨機一張R卡牌。

等級5：採用等級4的設置，並額外將"冠軍"卡牌替換成隨機兩張R卡牌。

SOLO

## 效果

當你翻開一張**沒有關鍵字**的卡牌，你必須盡可能地立即結算這張卡牌的效果。

**重點：如果一張卡牌獲得一個立即的力量加成，該卡牌處於持有旗幟狀態也會保留該加成。**

當你翻開一張有著**粗體關鍵字**的卡牌，關鍵字將標示卡牌效果何時生效或結算。

**攻擊中：**這個效果只在你攻擊中翻開卡牌時生效。當你的一張卡牌持有旗幟時，這個效果就不再生效。

**板凳支援：**當這張卡牌位於板凳區時，這個效果就立即生效，只要卡牌還在板凳區就會維持效果。同名的多張卡牌還能疊加他們的力量加成效果。

**持有旗幟：**當旗幟圓片放置於這張卡牌上時，這個效果就立即生效，只要旗幟圓片還在這張卡牌上就會維持效果。

**失去旗幟：**這個效果會在這張卡牌上的旗幟圓片被拿走時結算。也就是說這張卡牌必須在這之前曾經持有旗幟。失去旗幟的效果會優先結算，接著才是一張卡牌持有旗幟生效的效果。

**挑選時（只出現在外太空系列）：**這個效果只在組牌階段中挑選這張卡牌時結算一次。

如果對決開始時，第一張被翻開的卡牌帶有效果，別忘了要結算效果。

如果效果讓你獲得**粉絲★**，從供應堆中拿取並放置在你的錦標賽賽程卡牌旁。

有些效果讓你把卡牌放進你的**棄牌堆**。你的棄牌堆並沒有卡牌數量的限制。所有棄牌堆中的卡牌都以面朝上放置，以免和你牌庫的卡牌搞混。

## 製作人員

遊戲設計：Designers: Johannes Krenner & Markus Slawitscheck

製作人：Sophie Gravel

遊戲編輯：Martin Bouchard, Roman Rybiczka & Julian Steindorfer

插圖：Jeff Harvey 平面設計：Bree Lindsoe

文化敏感顧問：Calvin Wong Tze Loon

中文化翻譯/校稿：Rayy Chang/Gazza Liu 中文化美術設計：Wan Teng

Z-Man Games is committed to diverse representation and accessible gaming for all. If you have any concerns or suggestions, please contact us through our website.

© 2022 Z-Man Games. Z-Man Games is a © of Z-Man Games. Gamegenic and the Gamegenic logo are TM & © Gamegenic GmbH, Germany. Actual components may vary from those shown.

追蹤我們：



/GokidsPlay

/gokids\_asmodee.tv

Z-MAN  
games

1995 County Rd B2 West  
Roseville, MN 55113 USA  
651-639-1905  
info@ZManGames.com

1 MORE  
TIME  
GAMES

© 2022 - 1 More Time  
Games OG  
Nobilegasse 26/13,  
AT-1150 Vienna  
1moretimegames.com

