

遊戲變體

單人遊戲模式

單人遊戲模式的遊戲目標，是儘量在遊戲結束時取得最高分。

單人遊戲模式規則與基礎遊戲基本相同，惟有以下變更：

遊戲設置

此模式需要雙倍長度的計分板。將兩塊計分板合併擺放(如下圖)，將一組計分標記放在左側計分板上0分空格。無須使用板塊架。

進行遊戲

只可將板塊放置在版圖的白色位置上(如2人遊戲一樣)。在單人遊戲中，不會事先抽取6個板塊，而是每回合從袋中抽取1個板塊，並立即放置在版圖上計分。計分後再抽1塊板塊，以此類推。當計分標記到達或越過左側計分板的18分空格時，立即將指示物放在右側計分板相應顏色的0分空格，餘下分數不計。單人遊戲沒有額外放置獎勵。

範例



當綠色獲得2分，抵達18分空格時，將綠色指示物直接放在右側計分板0分空格。

當黃色獲得4分，越過18分空格時，將黃色指示物直接放在右側計分板0分空格，餘下3分不計。

然後從袋中抽取板塊，開始新回合。

4人團隊模式

2人組成一隊，與隊友相對而坐，合作獲得分數。

4人團隊模式規則與基礎遊戲基本相同，惟有以下變更：

遊戲設置

每隊使用雙倍長度的計分板。將兩塊計分板合併擺放(參見單人遊戲模式範例)，將一組計分標記放在左側計分板上0分空格。

進行遊戲

每隊指定一名隊員負責計分。不論隊中何人得分，均移動該隊的計分標記。當計分標記到達或越過左側計分板18分空格時，立即將指示物放在右側計分板相應顏色的0分空格，餘下分數不計。當計分標記到達右側計分板18分空格時，獲得額外放置獎勵，計分標記則留在該處直到遊戲結束。

遊戲期間隊員不能溝通。然而，玩家也可事先製定規則，允許遊戲期間商討策略。

沿用上述單人遊戲範例為例，在團隊模式中可獲得兩次額外放置獎勵(綠色及黃色各一次)。

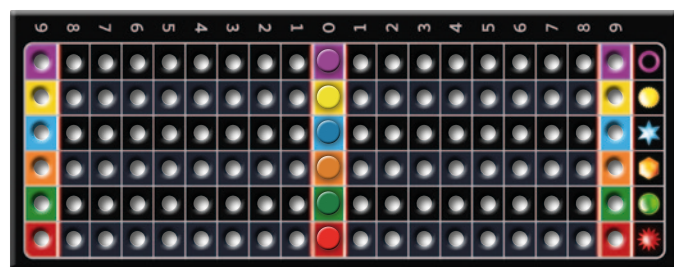
範例

2人對決模式

遊戲設置

2人對決模式規則與2人基礎遊戲基本相同，不過2人共用一塊對決計分板。

將對決計分板放在桌上，兩側9分空格各自面向雙方玩家。將一組相應顏色的計分標記放在計分板上0分空格。6個對決指示物放在計分板旁備用。



進行遊戲

如同2人基礎遊戲一樣，板塊只可放在版圖的白色位置上。遊戲規則與基礎遊戲基本相同，惟有以下變更：

- **計分：**放置板塊得分時，將相應顏色的計分標記向得分玩家方向移動，指示物在遊戲中會按照玩家得分情況左右移動（包括0分空格）。指示物越過9分空格時，仍停在9分空格，餘下分數不計。
- **額外放置獎勵：**每當計分標記到達9分空格時，喊出「Ingenious」，從計分板旁或對手處拿取相應圖案的對決指示物，放在面前，並獲得額外放置獎勵。
注意：當某顏色的對決指示物在玩家面前時，該玩家不能再次獲得該顏色的額外放置獎勵。
- **交換板塊：**抽取板塊前，若有1枚或以上玩家指示物已到達某顏色的9分空格，可將有相應圖案的板塊放在一旁，然後抽取板塊直至持有6塊，最後將放在一旁的原有板塊放回袋中。

遊戲結束

和基礎遊戲一樣，當遊戲版圖範圍內沒有放置板塊的空間時，對決結束。計分板上有較多計分標記（不是對決指示物！）在其一側的玩家，在對決中獲勝。

注意：在0分空格的計分標記，計分時不屬於任何一方玩家。

如遇平手——即計分板雙方側的計分標記數量相同——以雙方排名最落後的計分標記定勝負（如同基礎遊戲）。如果仍然平手，比較排名第二落後的指示物。假如雙方所有指示物的位置相同，此局遊戲平手。

特例：立即獲勝

如有玩家的6枚計分標記皆移動至其側計分板的9分空格，該玩家立即獲勝！

克里斯勝出



安吉莉卡落敗

對決計分板上克里斯與安吉莉卡兩側各有2枚計分標記平手。橙色與紫色指示物在0分空格，因此不計算。雙方再比較各自排名最落後的指示物：克里斯的紅色指示物在2分空格，安吉莉卡的藍色指示物同樣在2分空格。平手下，雙方再比較第二落後的指示物：克里斯的綠色指示物在4分空格，安吉莉卡的黃色指示物在3分空格。克里斯在對決中勝出。

工作人員

遊戲設計

Reiner Knizia生於德國伊萊爾蒂森，居於慕尼黑。他是一位數學博士，亦是世界上最成功的遊戲設計師之一，獲獎無數，包括憑「聖石之路」(Keltis) 奪得2008年德國年度遊戲獎 (Spiel des Jahres)、憑合作遊戲「魔戒」(The Lord of the Rings) 獲得2001年德國年度遊戲獎特別獎。

Reiner Knizia在此感謝所有曾協助開發和測試本遊戲的人，尤其是Iain Adams, Chris Bowyer, David Farquhar, Martin Hingham, Ross Inglis, Kevin Jacklin and Chris Lawson。

遊戲設計：Reiner Knizia

平面設計：Michaela Kienle (Fine Tuning), Andreas Resch, Sensit Communication

編輯：Robert Hyde, Sandra Dochtermann, Heike Kräenbring, Alexandra Kunz

翻譯：Danny Chan

監修：Gao

美術：Machai



栢龍玩具有限公司
Broadway Toys Limited

☎ <http://www.broadwaygames.com.hk>

✉ bw-hk@longshore.com.hk

☎ Tel: +852 23631998

© 2004, 2023 KOSMOS

Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG

Pfizerstraße 5 - 7, 70184 Stuttgart, DE

Art.-Nr.: 682958

© 2025 版權屬栢龍玩具有限公司，保留一切權利。

智謀棋

INGENiOUS 家庭益智遊戲

遊戲目標

在版圖上輪流放置板塊，相同的板塊圖案相連即可得分。相連圖案越多，分數越高。遊戲結束時得分最高者勝出。

注意：最終分數由排名最落後的計分標記決定！

遊戲配件

120塊 板塊
(每塊有2個圖案)

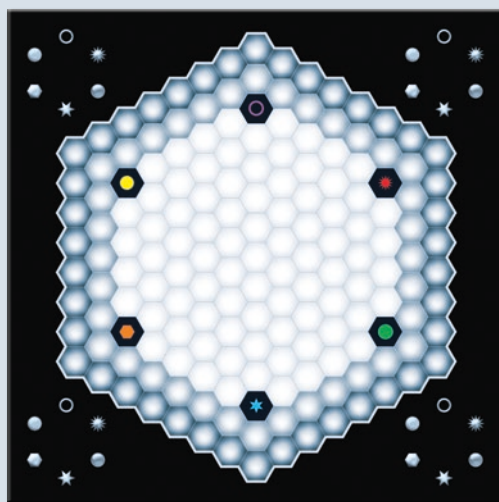
1個 盲抽袋

4個 板塊架

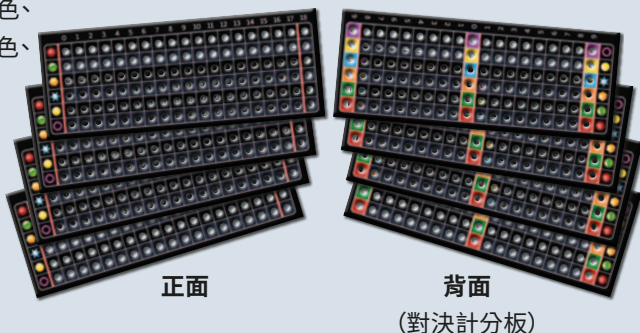
1張 遊戲版圖

24枚 計分標記
(共4組，每組包含紅色、
綠色、橙色、藍色、黃色、
紫色各1枚)

4塊 計分板



6個 對決指示物



註：對決計分板和對決指示物僅於對決模式使用。

目錄

遊戲目標	1
遊戲配件	1
2-4人基礎遊戲	2
遊戲設置	2
進行遊戲	2
遊戲結束	5
遊戲變體	6
單人遊戲模式	6
4人團隊模式	6
2人對決模式	7
工作人員	8

2-4人基礎遊戲

遊戲設置

1. 將遊戲版圖放在桌子中央。
2. 將所有板塊放入盲抽袋中，洗勻後置於版圖旁。
3. 每個玩家分別拿取一個板塊架放在自己前面。從袋中隨機抽取6個板塊，垂直放在架上，確保其他玩家看不到自己的板塊圖案。
4. 每位玩家拿取1塊計分板及1組計分標記，將計分板放在自己前面，確保所有玩家都能清楚看到。再將計分標記分別放在對應顏色軌道的0格上（例如將紅色計分標記放在紅色軌道0格上，以此類推）。將剩餘未用到的計分板及計分標記放回遊戲盒中。

4人遊戲設置範例



從年紀最小的玩家開始進行遊戲。

進行遊戲

遊戲以順時針方向進行。輪到你的回合時，執行以下3個行動：

1. 將一個板塊放置在遊戲版圖上。
2. 根據新放置板塊的圖案進行計分。（有些獎勵會讓你額外進行放置）。
3. 補充板塊至6個。

1. 在遊戲版圖上放置板塊

回合開始時，將持有的1個板塊，放在版圖中的2個空格上。
空格是指沒有圖案（不論印在板塊或版圖上）的格子。

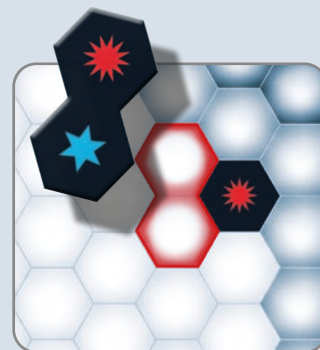
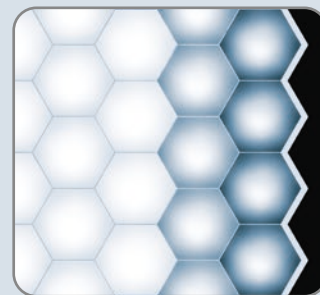
遊戲的人數不同，放置板塊的規定範圍也不同：

- 2人遊戲中，只可放在白色位置。
- 3人遊戲中，只可放在白色和灰色位置。
- 4人遊戲中，可放在所有位置。

在第一回合中，板塊必須與版圖上的圖案相鄰放置，不能與其他板塊相鄰。

從第二回合起，玩家可將板塊放置在版圖中任意2個空格上，
不一定放在相同的圖案旁，也不一定要與其他板塊相鄰。
因此在放置板塊後，版圖上可能會出現單獨的空格。

注意：輪到你的回合時，即使不能得分，也必須放置板塊。

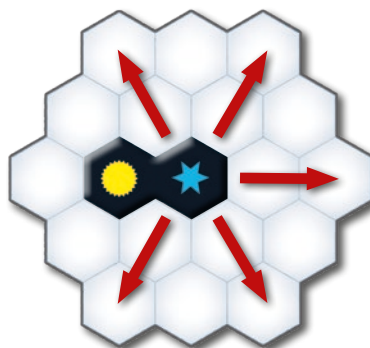


2. 計算新板塊的分數

若新放置板塊的圖案（1個或2個）與相鄰的圖案（不論印在其他板塊或版圖上）相同，即可得分。首先，計算新板塊上其中一個圖案的分數，移動計分板上相應顏色的計分標記。然後，計算新板塊另一個圖案的分數，移動相應計分標記。兩個圖案的計分順序由玩家決定。以下為計分方法：

放置板塊後，新板塊上的每個圖案都與另外5個六邊形相鄰（若放在版圖邊緣，則會少於5個）。按照這5個六邊形的方向計分。新板塊上另一個圖案的方向不計算在內。

計算每一個方向上，共有多少個與新板塊相連且相同的圖案，遇到空格或不同的圖案便停止計分。每個與新板塊相連且相同的圖案計1分。計分時不要將新板塊上的圖案計算在內！

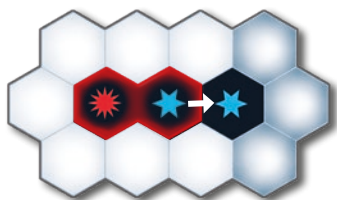


範例

計算藍星得分時，計算其左上、右上、右側、右下及左下是否有相連且相同的圖案（藍星）。左側為新板塊的另一圖案（黃星），並非計分方向，故不計算。

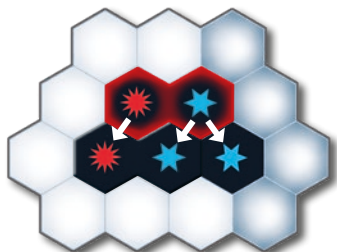
注意：由於新板塊上的另一個圖案並非計分方向，所以該方向延伸的圖案並不計分。

分別計算兩個圖案的分數後，檢查有否額外放置獎勵（頁4），之後再補充板塊。



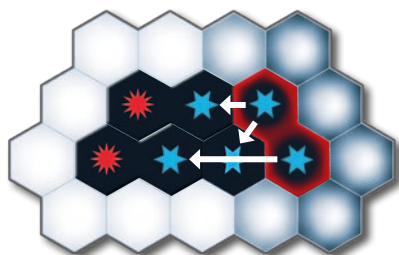
你放置了一個有紅星和藍星圖案的板塊。

紅星沒有和相同的圖案相鄰，紅星不計分。藍星和印在版圖上的藍星圖案相鄰，藍星計1分。



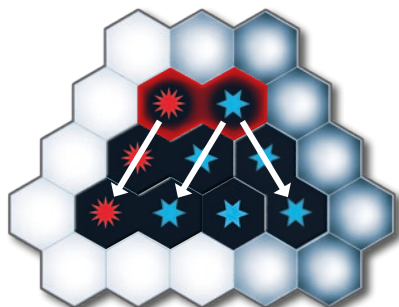
你放置了另一個板塊，同樣有紅星和藍星圖案。

紅星與另外1個紅星相鄰，紅星計1分。藍星在兩個方向上各與1個藍星相鄰，藍星計2分。



你這次放置了有兩個藍星圖案的板塊。

板塊上方的藍星與左側及左下的藍星相鄰。右下的藍星在新板塊上，不計算在內。板塊下方的藍星與左側的2個藍星相鄰。藍星共計4分。



你再次放置了有紅星和藍星圖案的板塊。

紅星與左下的2個紅星相鄰，紅星計2分。藍星在兩個方向上各與2個藍星相鄰。藍星計4分。最底一列中間的藍星並不新板塊延伸的直線上，不計分。



你將新板塊放置在被其他板塊包圍的位置，新板塊有兩個綠圓。

左方綠圓在5個計分方向均可得分：右上、左上、正左及左下均與1個綠圓相鄰；右下與3個綠圓相鄰。右方綠圓的左上、右上及正右均與1個綠圓相鄰；左下與2個綠圓相鄰。綠圓共計12分。

額外放置獎勵

計分標記不能超過計分板上最高分格 (18分)。每當計分標記抵達該格時，喊出「Ingenious」，便可獲得額外放置獎勵：必須立即再放置所持的另一板塊並計分。這次放置可能觸發另一次獎勵。所有額外放置執行完成後，補充板塊至6個。

註：同一板塊上的兩個不同圖案計分時，有可能同時觸發兩次額外放置獎勵。

必須執行額外放置。所有額外放置完成後，才可補充板塊。

3. 補充板塊至6個

回合結束時，從袋中抽取板塊，直至板塊架有6個板塊。然後輪到左方玩家開始回合。

特例：沒有相同圖案

計分之後，抽取板塊之前，假如持有板塊的所有圖案，都與計分板排名最落後的顏色（即最低分的顏色）不同，則可交換板塊。將持有的所有板塊展示給其他玩家查看後放在一旁。接著從袋中抽取6個板塊，並將放在一旁的板塊放回袋中，結束你的回合。每個回合只可交換一次。假如計分板上排名最落後的顏色多於一種，只有手上完全沒有這些顏色的板塊時，才可交換。

遊戲結束

當遊戲版圖的規定範圍內沒有可放置板塊的位置時，遊戲結束。

遊戲結束後，每位玩家計分板上排名最落後的計分標記的分數即為最終得分。最終得分最高的玩家獲勝。

註：決定獲勝玩家時，不用考慮最終計分的指示物是什麼顏色，也不用考慮計分板上18分空格有多少枚計分標記。

若最高分遇平手，比較第二落後的計分標記的分數，以此類推。如有多個計分標記分數相同，其中一個視為較低分，另一個視為較高分。此情況下若遇平手，擁有較少該分數計分標記的玩家獲勝。

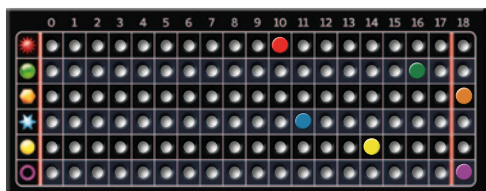
特例：立即獲勝

若有玩家的6枚計分標記皆移動至18分空格，該玩家立即獲勝！

範例

1.

戰術



蒂娜是這局遊戲的贏家。她的最落後計分標記紅色為10分，比其他玩家的最落後標記（9分、9分、7分）分數都高。

2.

士瑪士



湯瑪士和卡爾的最落後標記（分別為藍色和紫色）同樣為9分。平手之下，比較他們的第二落後標記，並再一次平手（12分）。由於湯瑪士只有一個12分指示物（橙色），而卡爾有兩個（紅色及黃色），湯瑪士獲得第二名，卡爾第三名。

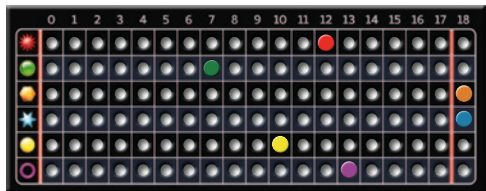
3.

龜平



4.

海克



海克的最落後標記（綠色）為7分，故排第四名。