

STUDIO
H

鼠城之夜 RATJACK



翻譯: LIWEN

監修: DEMI

美術: 周顯峰 遊戲設計: MAXIME MERCIER & MATTHIEU CAN 插畫: ZAEL

歡

迎來到鼠城賭場! 這裡是老鼠、黃鼠狼, 以及其他啮齒類動物進行紙牌遊戲Ratjack的地方。如果想要在遊戲中勝利, 那麼謀略, 詭計, 還有在適當時機放手一搏缺一不可。更重要的是……千萬不能超過25點! 牌桌上的爪子都在微微出汗, 牌手們的鬍鬚因為興奮而抖動, 卡牌已經分發完畢, 輪到你出牌了!

遊戲目標

一局遊戲由多個輪次組成。在遊戲過程中成功獲得3點勝利點數的玩家將會立即獲得遊戲的勝利。

玩家在遊戲中可以通過多種途徑獲得勝利點數: 使自己面前的卡牌合計數值正好25點(將會立即結束本輪遊戲); 使一位對手出局; 成為一輪中唯一倖存的玩家; 或是在牌庫被抽空時面前的卡牌數字總和多於所有對手。

遊戲準備

選擇2副牌組各12張卡牌, 共同洗勻組成共24張的牌庫。

我們建議玩家在第一次進行遊戲時使用2副老鼠牌組   作為遊戲牌庫。當玩家們都熟悉遊戲的規則之後, 就可以選擇2副不同的牌組作為牌庫, 以增加遊戲中的變數與策略性。

遊戲配件

- 2副 完全相同的「老鼠」   牌組, 每個牌組包括12張數字牌, 編號1-12。
- 1副「黃鼠狼」  牌組, 包括12張數字牌, 編號1-12。
- 1副「浣熊」  牌組, 包括12張數字牌, 編號1-12。
- 9枚 勝利點數標記
- 6枚 雙面獎勵標記

設置一輪遊戲

拋擲6枚雙面獎勵標記, 並將其按照獲得的面朝上放在一旁組成供應堆 **1**。本輪中玩家只可選擇獲得獎勵標記面朝上的效果。在一輪遊戲過程中請不要翻面獎勵標記。

- A. 發給每位玩家2張卡牌。
- B. 將剩餘的所有卡牌洗勻, 放在桌面中央組成牌庫 **2**。
- C. 翻開牌庫頂牌, 將其正面朝上放在牌庫旁, 作為棄牌堆中最上方的卡牌 **3**。在遊戲過程中棄牌堆中的卡牌始終保持正面朝上。
- D. 每位玩家選擇自己2張手牌中的1張, 將其正面朝下打出在自己的面前 **4**。將剩餘的1張卡牌保留在自己手中 **5**。
- E. 將勝利點數標記放在桌面一旁備用 **6**。
- F. 用任意方法決定起始玩家, 然後玩家們就可以開始遊戲了!



進行遊戲

每一輪遊戲都由數個回合所組成，玩家們按照順時針順序依次進行自己的回合，直到有玩家觸發一輪結束。

在自己的回合中，玩家必須抽取一張卡牌然後打出一張卡牌。

1. 抽牌

玩家在抽牌時可以選擇抽取牌庫的頂牌或是當前棄牌堆中最上方的卡牌。

2. 打牌

玩家選擇自己2張手牌中的1張，並且選擇以下3個行動中的1個執行：

- 將所選的卡牌正面朝下放在自己面前。
注意：玩家在遊戲過程中可以隨時查看自己面前正面朝下的卡牌。
- 將所選的卡牌正面朝上放在自己面前，並觸發其效果。
重要！若卡牌的效果無法被完全執行，則玩家無法選擇此行動。
- 將所選卡牌正面朝上放入棄牌堆中，然後選擇自己面前一張正面朝下的卡牌翻開，並觸發翻開卡牌的效果。
重要！若卡牌的效果無法被完全執行，則玩家無法選擇翻開此卡牌。

卡牌詳解



回合範例



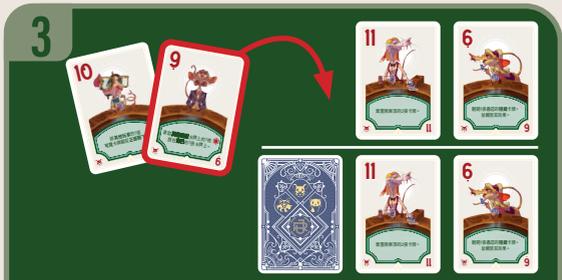
玩家們本輪中已經各自進行了一個回合，每位玩家在自己的回合中都選擇了打出1張卡牌（正面朝上或是正面朝下）。



玩家1手中有1張數字2卡牌。其決定抽取棄牌堆最上方的數字8卡牌，並將其正面朝上打出。

數字8卡牌的效果讓該玩家可以在自己面前的1張卡牌上放置1枚獎勵標記。其選擇了供應堆中的+5標記，並將其放在自己1張正面朝下的卡牌上（該玩家也可以選擇將標記放在數字8卡牌上）。

目前玩家1面前卡牌的數值總和為8（+5標記僅在其放置的卡牌翻至正面朝上時才會計數，詳見第4頁）。



在玩家3的回合中，其選擇抽取牌庫頂牌。

該玩家手中有1張數字9與1張數字10，無論打出其中哪一張卡牌，該玩家面前卡牌的數值總和都會超過25，使其出局。所以玩家3選擇將自己手中的數字9正面朝下打出。

其面前卡牌的數值總和仍為17。

出局

在一位玩家回合結束，所有卡牌的效果都已經完成觸發之後，若場上某位玩家面前正面朝上卡牌的數值總和超過25(正面朝下的卡牌不被計算在內)，則該玩家立即出局，離開本輪的遊戲。**出局玩家的卡牌與其卡牌上的所有獎勵標記都會被移出遊戲，直到本輪結束為止。**

若玩家的出局是因為其他玩家的卡牌效果導致的(通常情況下都是如此)，則導致玩家出局的玩家將會獲得**1點勝利點數**。

注意: 玩家並不會因為導致自己出局獲得勝利點數!

由下一位未出局的玩家開始自己的回合，本輪遊戲會持續進行，直至場上僅剩一位未出局的玩家。

一輪結束

若出現以下某種情況，則一輪遊戲結束：

1. 某位玩家在自己的回合結束時，面前卡牌的數值總和正好為25。此時該玩家達成了Ratjack，並會立即獲得**1點勝利點數**。
2. 若當前未出局的玩家僅有1位。該玩家會獲得**1點勝利點數**。
3. 某位玩家抽取了牌庫的最後一張卡牌。該玩家正常進行自己的回合，回合結束時，所有玩家計算自己面前卡牌的數值總和，數值最大且不超過25的玩家獲得**1點勝利點數**。

若一輪結束時沒有玩家獲得**3點勝利點數**，則玩家們共同開始新一輪的遊戲。最後獲得勝利點數的玩家成為新一輪遊戲的起始玩家。

遊戲結束

當某位玩家獲得**3點勝利點數**時，該玩家立即獲得本局遊戲的勝利。

4



翻開1張其他玩家的隱藏卡牌，且不觸發其效果。

玩家2已經在之前的遊戲中獲得了1點勝利點數，在本回合中抽取了牌庫頂牌。其手中有1張數字4與1張數字7，該玩家決定棄置自己手中的數字4，然後翻開自己面前正面朝下的數字12卡牌，並執行其效果。

該卡牌的效果會翻開1張其他玩家面前正面朝下的卡牌。該玩家選擇了玩家3面前的卡牌(數字9，但玩家2在選擇之前不知道該卡牌數字)。

5



玩家3面前卡牌的數值總和為26，超過了25，所以玩家3立即出局!

玩家2因為導致其他玩家出局立即獲得1點勝利點數。不僅如此，在玩家2回合結束時，其面前的卡牌數值總和正好是25:Ratjack! 所以其會立即再次獲得1點勝利點數，並且因為獲得了總共3點勝利點數獲得了遊戲勝利!

卡牌效果

每張卡牌都帶有自己的特殊效果，會在其被正面朝上打出或是由正面朝下狀態被翻開時被觸發（在其他玩家回合中由於效果被翻開的卡牌不會觸發自己的效果）。

卡牌效果中可能會帶有如下關鍵詞：

卡牌： 玩家面前正面朝上或是朝下放置的卡牌。

可見卡牌： 玩家面前正面朝上放置的卡牌。

隱藏卡牌： 玩家面前正面朝下放置的卡牌。

 **獎勵標記。**

供應堆： 獎勵標記供應堆。

棄置： 將1張牌正面朝上放在棄牌堆頂。

抽牌： 抽取牌庫頂牌或是棄牌堆頂牌。

如前文（進行遊戲-2.打牌）所述，若玩家想要正面朝上打出一張卡牌，或是翻開自己的一張隱藏卡牌，則該卡牌的效果必須能夠被完整執行。**有些卡牌的效果允許玩家正面朝上打出一張卡牌，或是翻開一張正面朝下的卡牌且“不觸發其效果”，在這種情況下，玩家無需考慮此效果是否能被執行。**

範例：

某個效果要求玩家將棄牌堆頂的3張卡牌放入牌庫洗勻。在棄牌堆中卡牌不足3張時，該效果無法被執行。

某個效果要求玩家翻開自己的1張隱藏卡牌並觸發其效果。若想使用該效果，玩家必須擁有1張效果可被完全執行的隱藏卡牌。

某個效果要求玩家從供應堆中拿取1枚  放置在自己的一張卡牌上。若供應堆中已經沒有獎勵標記，或是玩家的所有卡牌上都已經放置了1枚 ，則該效果無法被執行。

獎勵標記

某些卡牌的效果允許玩家在卡牌上放置獎勵標記。玩家放置獎勵標記時需要從供應堆中選擇拿取，拿取時不要將獎勵標記翻面。

重要！每張卡牌上只能放置最多1枚獎勵標記。

當1枚獎勵標記被棄置時，將其返回供應堆中，保持其朝上的面不變。

當某張卡牌被移動時，其上的獎勵標記也將跟隨卡牌移動。

部分獎勵標記可能會改變卡牌的數值大小：

- 若某張卡牌的數值被改變至負數，則會被視為0。
- 僅當卡牌正面朝上時，獎勵標記才會改變該卡牌的數值（所以無論其上是否放置了獎勵標記，正面朝下的卡牌數字將會被視為0）。



改變此卡牌的數值。



此卡牌的數值變為0。



此卡牌的數值×2。



此卡牌的數值÷2，向上取整。



此卡牌不可被翻面或是棄置。



此卡牌不可被其他玩家的效果選作目標。

但此獎勵標記可被效果選作目標。



此卡牌失去效果（可被翻面，無需考慮其效果是否能被執行）。

FAQ

若有多位玩家同時達成合計數值25該如何處理？

在這種情況下，所有達成合計數值25的玩家都會獲得1勝利點數。若有多位玩家因此同時獲得了總共3勝利點數，則這些玩家共享勝利。決出最終勝者的最好方法就是再玩一局！

若某位玩家在1回合中使其他玩家和自己同時出局（例如通過交換2張卡牌）。是否仍然可以獲得1點勝利點數？

可以！

Maxime: 感謝自己的妻子與家庭為自己事業做出的支持！以及所有其他人的肯定和信心！

Mathieu: 感謝自己的搭檔，母親，以及孩子提供的支持。以及Fred、Christophe和Raphaël。

Copyright © 2024 Broadway Toys Limited. All Rights Reserved.
© 2024 版權屬柏龍玩具有限公司，保留一切權利。



柏龍玩具有限公司
Broadway Toys Limited
http://www.broadwaygames.com.hk
bw-hk@broadwaygames.com.hk
Tel: +852 23631998