

遊戲由Shreesh Bhat設計



在你們共同的實驗室裡經過多年的實驗，你和你的煉金術士夥伴剛剛成功地將普通金屬變成了黃金！

下一步要做的事就是完善配方，不斷實驗來找到能產生純金的完美金屬組合。



在幾分鐘內學會遊玩！

在競爭型吃墩遊戲煉金牌中，你扮演一名能將基礎金屬融煉成金的煉金術士。透過收集黃金或正確預測你贏得的墩數來獲得分數。

遊戲結束時，得分最高者獲勝。



3-4人



30-45分鐘



7+



遊戲配件.....	2
快速遊戲指南.....	3
4人遊戲.....	4
3人遊戲.....	12
用語.....	18
關於黃金的提醒.....	20



4人遊戲

以4名玩家進行遊戲.....	5
遊戲概觀.....	5
遊戲設置(4人遊戲).....	5
進行遊戲(4人遊戲).....	6
預測.....	6
打出卡牌的規則.....	6
結算一墩.....	7
回合結束.....	8
計分.....	10
預測的計分.....	10
黃金的計分.....	10
開始下個回合.....	10
遊戲結束.....	10

3人遊戲

以3名玩家進行遊戲.....	13
遊戲概觀.....	13
遊戲設置(3人遊戲).....	13
進行遊戲(3人遊戲).....	14
預測.....	14
打出卡牌的規則.....	14
結算一墩.....	15
回合結束.....	16
計分.....	17
預測的計分.....	17
黃金的計分.....	17
開始下個回合.....	17
遊戲結束.....	17

遊戲配件



基礎金屬卡牌： 50張
(5種花色，等級1-10)



玩家幫助卡： 4張



金卡牌： 15張
0：4張
1-3：每種數字2張
4-8：每種數字1張



回合贏家指示物
4個金塊



起始玩家標記

圖示說明



鉍



磷



鋅



銅



銀



金

快速遊戲指南

若玩家們曾玩過吃墩遊戲，這裡是遊戲玩法基礎知識的快速遊戲指南。若你是剛接觸吃墩遊戲的玩家，查閱**4人遊戲(第4頁)**或**3人遊戲(第12頁)**進行設置。

與許多的吃墩遊戲不同，**煉金牌使用不能跟隨花色的系統進行遊戲。**

回合概觀

1. 預測你/你的隊伍會贏得幾墩。放置一張金以外的卡牌，上面的數字代表你/你的隊伍預計贏得的墩數。(在4人遊戲時，同隊的兩個玩家都完成預測後，兩個預測中較高者會成為該隊伍的預測。)
2. 使用任意金以外的卡牌作為引牌。
3. 你不得打出一墩中已打出的卡牌花色(除非是一張金卡牌)。
4. 等級最高者贏得此墩，但金是王牌花色(總是贏得該墩)。
5. 在一墩中打出金以外最低等級卡牌者，從供應堆拿取一張相同等級的金卡牌放到該玩家的金收集區，並在下一墩打出引牌。
6. 每墩結束後，玩家打出的金卡牌會放回供應堆。
7. 當任意玩家符合以下條件後，回合立即結束：無法打出一張合法基礎金屬卡牌 **並且** 無法/不願意 打出金卡牌。

計分

預測的計分

- **低於預測：**若你贏得墩數低於你的預測，你獲得0分。
- **高於預測：**若你贏得墩數高於你的預測，你獲得你預測數值的分數。
- **準確預測：**若你贏得墩數與你預測的一致，你獲得你預測數值兩倍的分數。

黃金的計分

在你金收集區的金卡牌價值基於它們的等級：

- **等級0的金卡牌**每張價值0分。
- **等級1-3的金卡牌**每張價值1分。
- **等級4-6的金卡牌**每張價值2分。
- **等級7-8的金卡牌**每張價值3分。



1

供應堆



每位玩家



3

起始玩家
標記



出牌區

4c

贏得的墩

4d

手牌



金收集區

1a

4a

預測區

4b



4

以4名玩家進行遊戲

遊戲概觀

4人遊戲分為2隊隊伍進行遊戲。同隊玩家將會相對而坐。遊戲目標為在回合獲得最多分數以贏得該回合。分數可由正確預測或收集黃金來獲得。第一隊贏得2個回合的隊伍即在遊戲中獲勝。

遊戲設置(4名玩家)

- 1 供應堆：**將所有金卡牌面朝上放在所有玩家都可拿到的中央位置。
 - 1a** 發給每位玩家一張等級0的金卡牌。
- 2 洗勻**所有基礎金屬卡牌並面朝下發給每位玩家12張。
 - 2a** 在發給每位玩家12張基礎金屬卡牌後，會剩下2張卡牌。將這兩張卡牌面朝上放在金卡牌旁邊。由於這些卡牌面朝上放置，因此所有玩家在預測時都知道那些卡牌不會在此回合出現。這些卡牌在第一個回合結束時會與其他卡牌一起洗勻，然後在第二回合開始發給每位玩家12張卡牌後，再次多出2張卡牌。
- 3 起始玩家：**隨機決定一位起始玩家。發給該玩家起始玩家標記。起始玩家標記會在每個回合開始時以順時針方向傳給下一位玩家。
- 4 每位玩家：**確保每位玩家面前有足夠空間來放置以下卡牌：
 - 4a 金收集區：**拿取的金卡牌將會放置在此。
 - 4b 預測區：**放置你預測數值的卡牌在你面前。
 - 4c 出牌區：**打出並要加入墩中的卡牌。
 - 4d 贏得的墩：**在贏得一墩時所獲得的卡牌。

進行遊戲(4人遊戲)

預測

- 在基礎金屬卡牌發給所有玩家後，玩家們查看各自手牌並決定自認為在這回合將要贏得幾墩。這就是他們的預測。玩家們從自己手上的基礎金屬卡牌中挑選一張符合他們預測數值的卡牌。從起始玩家開始，順時針方向輪流將自己的預測卡牌面朝上放在各自面前。
- 當同隊的玩家都完成預測後，數值較高者會成為該隊伍的預測數值。

舉例：你的預測為4。你的隊友預測為2，則你的隊伍預測使用較高的數值：4。

在回合開始時由起始玩家打出引牌，從其手中打出一張卡牌。順時針方向的下一位玩家接著打出一張卡牌，以此類推。當所有玩家都打出一張卡牌後，結算由誰贏得此墩。

打出卡牌的規則

起始玩家可以打出任一基礎金屬卡牌作為引牌。**你不能用金卡牌當作引牌。**

打牌順序總是以順時針方向進行。

玩家們不能跟隨該墩中已打出的基礎金屬卡牌花色。換句話說，在一墩中每一種基礎金屬花色只會出現一次。

金可以用來跟隨任意花色，即使該墩已有金在場上。玩家們可以不從手牌打出基礎金屬卡牌，改為從自己的金收集區打出一張金卡牌到一墩中。對於任何基礎金屬卡牌而言，金卡牌都是屬於王牌。

更換預測：在一墩開始打出任意卡牌前，從即將打出引牌的玩家開始，依照順時針方向，玩家們可以從其金收集區支付一張金卡牌來從其手牌中更換他隊友或自己的預測卡牌。然後將支付的金卡牌放回供應堆。

更換你隊伍的預測



1 你預測3。
你的夥伴預測7。
你認為這個預測太高了。



2 從你的**金收集區**支付金。
將它歸還到供應堆。



3 將預測的7
與你**手牌**的4交換。

4

你的隊伍新預測為4。
而那張7在你手上。

結算一墩

首先，打出等級最低的基礎金屬卡牌玩家，從供應堆拿取一張與其打出卡牌相同等級的金卡牌(如果仍有)到其金收集區並面朝上放置。這名玩家同時是下一墩打出引牌的玩家。

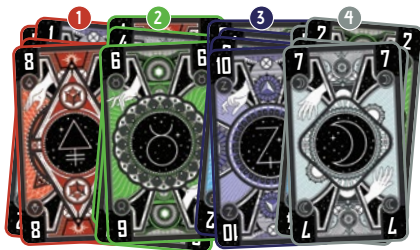
接著，若墩中沒有金卡牌，打出的基礎金屬卡牌等級最高的玩家贏得此墩。金為王牌花色並且高於任意基礎金屬花色。若有複數張金卡牌被打出，則金卡牌中等級最高者贏得此墩。

若在一墩結算誰贏得該墩、誰打出下張引牌、誰將拿取金卡牌等情況時遇平手，將由平手玩家中最後出牌的玩家勝出。

贏得一墩的玩家將該墩中所有打出的基礎金屬卡牌整理成一堆，然後將它們放在該玩家贏得的墩區域。下一次玩家贏得一墩時，仍以相同方式處理，接著把那墩卡牌放在之前取得的墩旁邊。玩家們用面前有幾堆卡牌來表示各自在那回合中贏得幾墩。

在一墩中打出的金卡牌都會返回金卡牌供應堆，並且可供任意玩家在之後的墩結算時拿取。若每個人都打出同等級的基礎金屬卡牌，則最後出牌的玩家贏得該墩、拿取金卡牌，且需要在下墩打出引牌。

範例－贏得的墩



這名玩家贏得了4墩，這些會與其隊友贏得的墩數相加來判斷隊伍的預測是否正確。

回合結束

回合會在任意玩家符合以下條件時立即結束：

- 無法打出一張合法基礎金屬卡牌 **並且** 無法/不願意 打出金卡牌。

當一名玩家因此觸發回合結束時，必須公開他的手牌來證明他沒有任何可合法打出的基礎金屬卡牌。觸發回合結束的那墩在任何情況下都不會進入計分結算內。它不會計入預測贏得墩數中，並且該墩中所有打出的卡牌都會棄掉，也不會讓任何玩家因打出最低等級卡牌拿取金卡牌。

範例－回合結束(無法打出卡牌)

你無法從你的**手牌**中打出卡牌，因為你不能打出該墩中已打出的花色。



範例－回合結束(不願意打出金)

你無法從你的**手牌**中打出卡牌，並且你想要保留在你**金收集區**的金卡牌用來計分。



金收集區



計分

預測的計分

- **低於預測：**若你贏得墩數低於你的預測，你獲得0分。
- **高於預測：**若你贏得墩數高於你的預測，你獲得你預測數值的分數。
- **準確預測：**若你贏得墩數與你預測的一致，你獲得你預測數值兩倍的分數。

黃金的計分

在你金收集區的金卡牌價值基於它們的等級：

- **等級0的金卡牌**每張價值0分。
- **等級1-3的金卡牌**每張價值1分。
- **等級4-6的金卡牌**每張價值2分。
- **等級7-8的金卡牌**每張價值3分。

同隊成員會將各自金收集區的分數加上他們隊伍的預測分數，來得出他們這回合的分數。最高分的隊伍贏得這回合。將金塊拿給該隊伍。若回合發生同分，則準確預測的隊伍勝出。若仍平手，則金收集區中具有最高等級金卡牌的隊伍勝出。

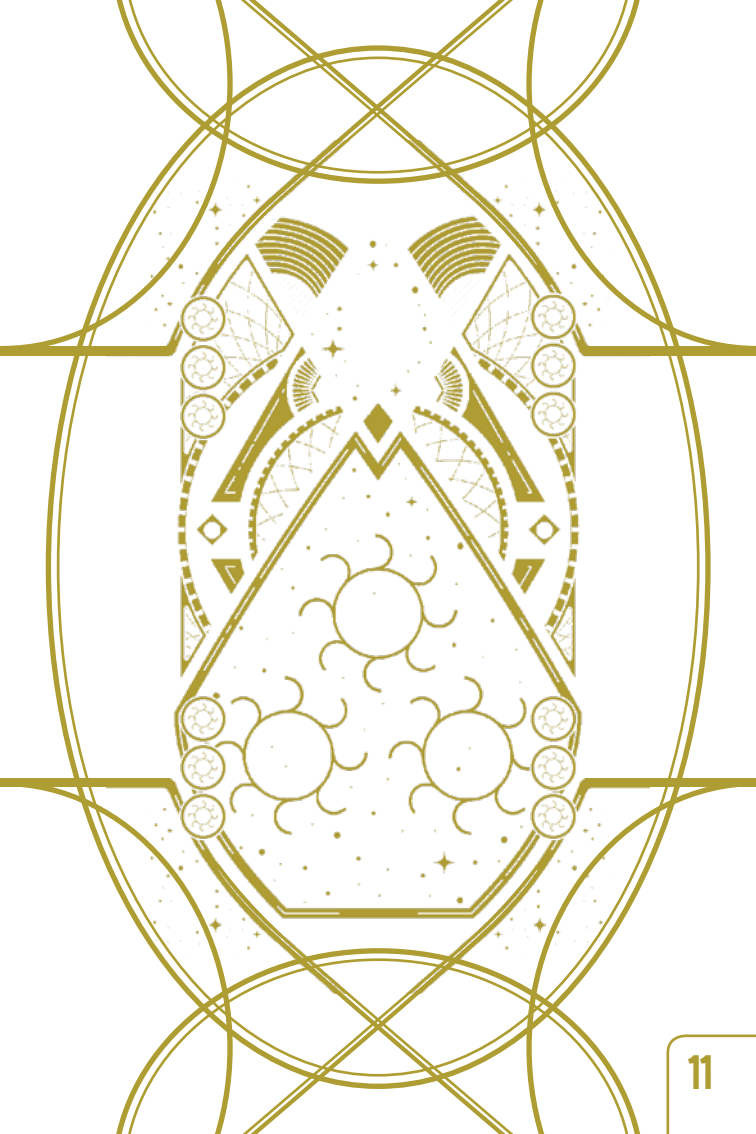
開始下個回合

第二回合開始時，將所有金卡牌放回供應堆並洗勻所有基礎金屬卡牌。發給每位玩家一張等級0的金卡牌。重新發給每位玩家12張基礎金屬卡牌。記住，將多出的2張卡牌面朝上放到金卡牌供應堆旁。

坐在第一回合起始玩家左手邊的玩家會成為第二回合的起始玩家。將起始玩家標記傳給該名玩家。

遊戲結束

在進行兩個回合的遊戲後，若有隊伍贏得這兩個回合，他們從遊戲中勝出。若每個隊伍各贏一個回合，則進行最終回合以決出勝利者。





每位玩家



以3名玩家進行遊戲

提醒：以4名玩家進行遊戲—從第4頁開始

遊戲概觀

在3人遊戲中所有玩家皆互相競爭。第一位贏得2個回合的玩家在遊戲中獲勝。分數可由正確預測與收集黃金獲得。

遊戲設置(3人遊戲)

- 1 從遊戲中移除**部分卡牌：只使用等級1到9的鈾(☉)、磷(☎)、銀(☾)、鋅(ℤ)基礎金屬花色。將每種花色的等級10卡牌與全部的銅(♀)花色卡牌放回遊戲盒中。
- 2 供應堆**：只使用等級0-7的金卡牌。將這些金卡牌面朝上放在遊玩區域的中央讓所有玩家都能拿取。把未使用的等級8金卡牌放回遊戲盒中。
 - 2a** 發給每位玩家一張等級0的金卡牌。
- 3 洗勻**基礎金屬卡牌並面朝下發給每位玩家12張。
- 4 起始玩家**：隨機決定一名起始玩家。把起始玩家標記拿給該玩家。起始玩家會在每回合以順時針方向更換，這表示每一位玩家都有機會當一次起始玩家。
- 5 每位玩家**：確保每位玩家面前有足夠空間來放置以下卡牌：
 - 5a 金收集區**：拿取的金卡牌將會放置在此。
 - 5b 預測區**：放置你預測數值的卡牌在你面前。
 - 5c 出牌區**：打出並要加入墩中的卡牌。
 - 5d 贏得的墩**：贏得一墩時所獲得的卡牌。

進行遊戲(3人遊戲)

預測

- 在基礎金屬卡牌發給所有玩家後，玩家們查看各自手牌並決定自認為在這回合將要贏得幾墩。這就是他們的預測。玩家們從自己手上的基礎金屬卡牌中挑選一張符合他們預測數值的卡牌並面朝下放在各自面前。
- 在所有玩家面前都放了預測卡牌後，同時將各自預測打開並翻至面朝上。

起始玩家會在回合開始時打出引牌，從其手牌打出一張卡牌。接著順時針方向的下一位玩家打出一張卡牌。順時針方向的再下一位玩家(一墩中最後出牌的玩家)打出一張卡牌。當所有玩家都打了一張卡牌，結算由誰贏得這一墩。

打出卡牌的規則

起始玩家可以打出任一基礎金屬卡牌作為引牌。**你不能用金卡牌當作引牌。**

打牌順序總是以順時針方向進行。

玩家們不能跟隨該墩中已打出基礎金屬卡牌花色。換句話說，在一墩中一種基礎金屬花色只會出現一次。

金可以用來跟隨任意花色，即使該墩已有金在場上。玩家們可以不從手牌打出基礎金屬卡牌，改為從自己的金收集區打出一張金卡牌到一墩中。金卡牌對於任意的基礎金屬卡牌都視為王牌。

範例－更新你的預測

你想要更新你原先的預測，所以你從你的**金收集區**支付一張**等級0的金卡牌**並將其放回供應堆。你將你的預測從4提升至7，然後將你原先的預測卡牌放入你的**手牌**。



更換預測：在一墩開始打出任意卡牌前，從即將打出引牌的玩家開始，依照順時針方向，玩家們可以從其金收集區支付一張金卡牌來從其手牌中更換自己的預測卡牌。將支付的金卡牌放回供應堆。

結算一墩

首先，打出等級最低的基礎金屬卡牌玩家，從供應堆拿取一張與其打出卡牌相同等級的金卡牌(如果仍有)到其金收集區並面朝上放置。這名玩家同時是下一墩打出引牌的玩家。

接著，若墩中沒有打出金卡牌，打出的基礎金屬卡牌等級最高的玩家贏得此墩。金為王牌花色並且高於任意基礎金屬花色。若有複數張金卡牌被打出，則金卡牌中等級最高者贏得此墩。

若在一墩結算誰贏得該墩、誰打出下張引牌、誰將拿取金卡牌等情況時遇平手，將由平手玩家中最後出牌的玩家勝出。

範例－平手

儘管有兩張5被打出，但因你是最後出牌的玩家而由你贏得這墩。

起始玩家從**供應堆**獲得一張等級4的金卡牌(如果仍有)。



贏得一墩的玩家將該墩中所有打出的基礎金屬卡牌整理成一堆，然後將它們放在該玩家贏得的墩區域。下一次玩家贏得一墩時，仍以相同方式處理，接著把那墩卡牌放在之前取得的墩旁邊。玩家們用面前有幾堆卡牌來表示各自在那回合中贏得幾墩。

在一墩中打出的金卡牌都會返回金卡牌供應堆，並且可供任意玩家在之後的墩結算時拿取。若每個人都打出同等級的基礎金屬卡牌，則最後出牌的玩家贏得該墩、拿取金卡牌，且需要在下墩打出引牌。

範例一 贏得的墩



這名玩家贏得3墩。

回合結束

回合會在任意玩家符合以下條件時立即結束：

- 無法打出一張合法基礎金屬卡牌 **並且** 無法/不願意 打出金卡牌。

當一名玩家因此觸發回合結束時，必須公開他的手牌來證明他沒有任何可合法打出的基礎金屬卡牌。觸發回合結束的那墩在任何情況都不會進入計分結算內。它不會計入預測贏得墩數中，並且該墩中所有打出的卡牌都會棄掉，也不會讓任何玩家因打出最低等級卡牌拿取金卡牌。

當回合結束條件被觸發時，進行計分。

計分

預測的計分

- **低於預測：**若你贏得墩數低於你的預測，你獲得0分。
- **高於預測：**若你贏得墩數高於你的預測，你獲得你預測數值的分數。
- **準確預測：**若你贏得墩數與你預測的一致，你獲得你預測數值兩倍的分數。

黃金的計分

在你金收集區的金卡牌價值基於它們的等級：

- **等級0的金卡牌**每張價值0分。
- **等級1-3的金卡牌**每張價值1分。
- **等級4-6的金卡牌**每張價值2分。
- **等級7-8的金卡牌**每張價值3分。

玩家們會將各自金收集區的分數加上他們的預測分數，來得出他們這回合的分數。最高分的玩家贏得這回合並拿取一個金塊。若回合發生最高分平手，則準確預測的玩家勝出。若預測部分平手，則金收集區中具有最高等級金卡牌的玩家勝出。若這仍然平手，則平手玩家各拿取一個金塊。

開始下個回合

第二回合開始時，將所有金卡牌放回供應堆並洗混所有基礎金屬卡牌。重新發給每位玩家12張基礎金屬卡牌。

坐在第一回合起始玩家左手邊的玩家會成為第二回合的起始玩家。將起始玩家標記傳給該名玩家。

遊戲結束

第一個贏得2個回合的玩家在遊戲中獲勝。

用語

因為煉金牌是個吃墩遊戲，這本遊戲說明書會使用許多這類遊戲的用語。若你不熟悉吃墩遊戲，下列的用語有助於說明核心概念。

墩：以順時針方向進行，每位玩家從手牌中面朝上打出1張卡牌。

贏得一墩：在所有玩家都打出一張卡牌後，打出最高等級卡牌的人『贏得』這一墩，獲得在這墩中打出的所有卡牌。

等級：一張卡牌的價值。基礎金屬卡牌的等級有1-10，10為最高的等級。金的等級為0-8。

打出引牌：在一墩中打出的第一張卡牌即為『引牌』。在煉金牌中，打出最低等級卡牌的人會在下一墩打出引牌。

花色：所有擁有同樣顏色與對應符號的卡牌為相同花色。一般的撲克牌花色有紅心、黑桃、梅花與磚塊。煉金牌的花色為鈹(♁)、銅(♀)、磷(♁)、銀(☾)、鋅(♁)、金(♁)。

跟隨花色：這是指當玩家打出與已打出卡牌同樣花色的卡牌。在煉金牌中，**玩家們不能跟隨花色**，這表示他們**不能**打出在此墩中已打出過的**任意**基礎金屬花色。

王牌：指一張卡牌的花色比其他花色的等級更高。金在煉金牌中為王牌花色且高於任意基礎金屬花色。若一張金卡牌在一墩中被打出，金卡牌會在一墩中勝出。若一墩中打出複數金卡牌，則最高等級的金卡牌會贏得此墩。此外，在一墩中打出的金卡牌都會返回金卡牌供應堆。

回合：一回合是指一系列的墩。在任意玩家贏得一墩後，會開始新的一墩。這會一直持續，直到所有玩家都已打出所有手牌，或是其中一位玩家無法打出或不願意打出卡牌時，便觸發回合結束。

預測：在每個回合開始前，玩家們查看自己手上的卡牌等級並預測自己會贏得多少墩。預測區卡牌上的數字便是他們的預測。

工作人員

遊戲設計：Shreesh Bhat

開發：Alex Cutler

編輯：Eric Slauson

美術：Stevo Torres

平面設計：Peter Wocken

中文版項目經理：Hong

中文版編輯：九條

中文版翻譯：Soundless

中文版美術：Shum, Ash

中文版校對：九條, Hong



© 2023 Pandasaurus Games, LLC
All rights reserved.

2028 E BEN WHITE BLVD #240
Austin, TX 78741

www.pandasaurusgames.com



栢龍玩具有限公司
Broadway Toys Limited

<http://www.broadwaygames.com.hk>

bw-hk@longshore.com.hk

Tel: +852 23631998

© 2024 版權屬栢龍玩具有限公司，保留一切權利。

特別鳴謝：Portland Game Collective, Break My Game, and ProtoATL groups for testing

遊戲測試：Shruthi Srinath, Jonathan Egbert, Thomas Brendel, Lee Gianou, Daniel Grant Vieu, Bert Trobaugh, Adelle Frank, Jamie Thul, Jamie Sutanto, Alex Torrez, Jonathan Bovee, Sarah Khan, Taylor Reiner, Jon Barron, Sam Frigerio, Caitlin Robertson, Hermes Trismegistus, Ostanes, Dan Kobayashi, Xoe Allred, Catherine Stippell, Matt Miller, Matthew Hocker, Christine Dong, Archimedes, Adam Gemmer, Corey Coleman, Ryan Power, Andy Juell, Ryan Campbell, Jonathan Franklin, & Daniel Newman.

關於黃金的提醒

- 玩家們會把金卡牌放在他們各自的金收集區以在回合結束時計分(參照第10與17頁的計分說明)。
- 在一墩中打出的金卡牌會放回供應堆，而非放到玩家的收集區。
- 在一墩打出任意卡牌前，玩家們可以將其金收集區中的一張金卡牌放回供應堆，來從自己的手牌更換他(或他隊友)的預測卡牌(4人遊戲參照第7頁，3人遊戲參照第14頁)。

進階模式

當所有玩家都熟悉煉金牌後，使用以下一條或更多的變更來提升難度。

1. 不使用等級0的金卡牌。使用等級0的卡牌可視為是煉金牌的『練習模式』。
2. 不使用金塊計算勝負，改為將每回合的分數合計以決出勝利者。

4人遊戲：在3回合後獲得最多分數的隊伍從遊戲中勝出。

3人遊戲：在3回合後獲得最多分數的玩家從遊戲中勝出。