

THIS BED IS MINE

放開那個窩

遊戲規則書



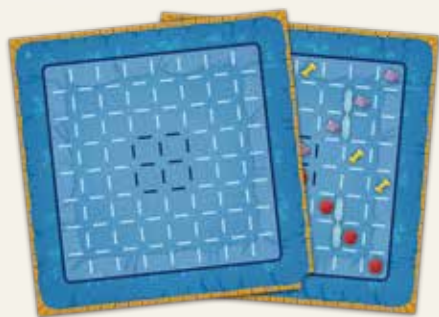
一場貓狗大戰一觸即發！



現在是小憩時間，而在屋內不為人知的角落，房子動物的行動號角就立即吹響，牠們即將爲了躺進房子裏最柔軟的被窩，而伸出爪子全力爭奪。



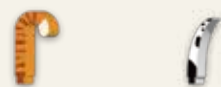
遊戲配件



1塊 雙面床墊版圖
(A、B面)



9塊 貓貓板塊
(1至9各1塊)



9條 貓尾 9條 狗尾



9塊 狗狗板塊
(1至9各1塊)



貓爪 狗爪

18枚 雙面爪子標記



2本 遊戲規則書
(中/英)



貓貓面肉球

狗狗面肉球

25枚 雙面肉球標記
(1分、2分、5分、10分)



3塊 枕頭板塊



骨頭玩具

老鼠玩具

毛線球

24枚 玩具標記
(每種各8個)



1塊 透明膠蓋

在第一局遊戲開始前，請按照以下指示把所有尾巴裝在對應的貓狗板塊上。



安裝尾巴時，
要將彎曲處朝向內部，
以免發生與其他尾巴打架事件。



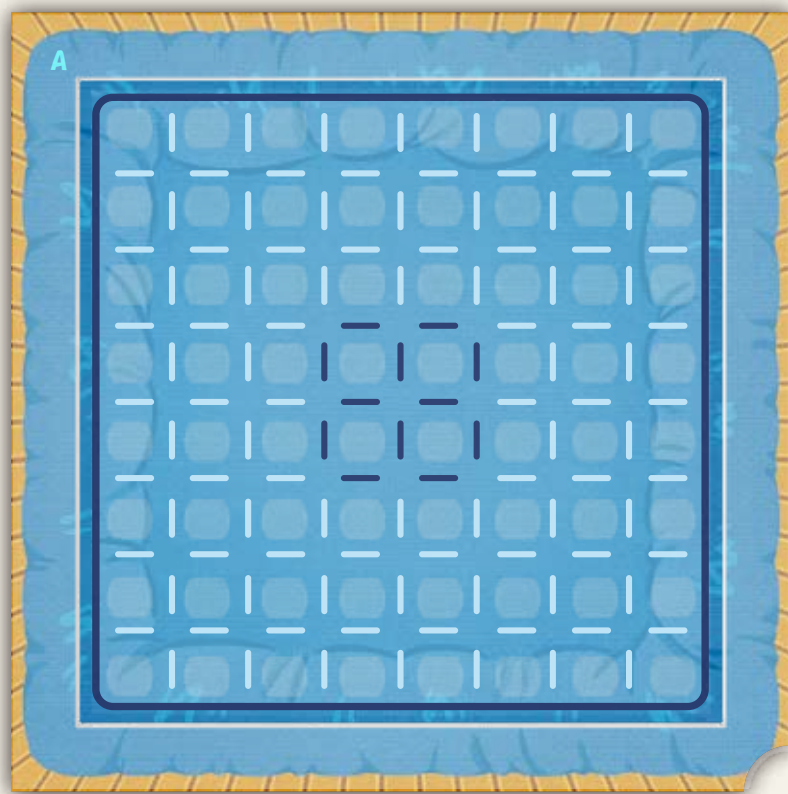
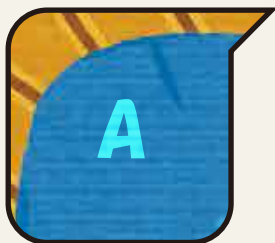
1. 將一整包貓貓的數字與尾巴的配件倒出來。

2. 留意圖例方向，把尾巴對準數字底部的洞口，輕輕插去形成一隻完整的貓貓！

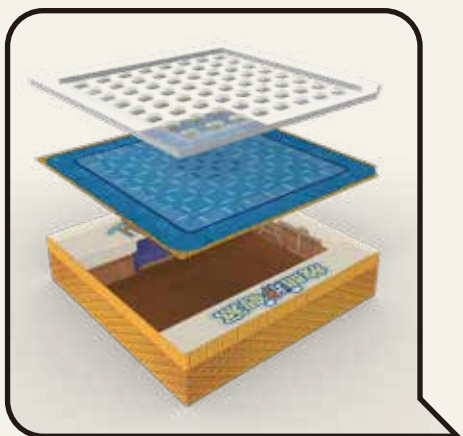
3. 重複以上步驟安裝狗狗配件。

基本規則

遊戲設置



為了讓大家方便閱讀，接下來配圖上的數字板塊，我們把尾巴都收起來了！



1. 有養貓的玩家擔任起始玩家。若大家都有養貓或者都沒有養貓，則隨機決定起始玩家。
2. 起始玩家拿取所有貓貓板塊，後手玩家拿取所有狗狗板塊。
3. 將遊戲底盒放在桌子上，把床墊版圖放在遊戲底盒中央，版圖A面朝上，再把透明膠蓋放在版圖上，組成睡床。
4. 將肉球標記和貓爪/狗爪標記放置一旁備用
5. 將玩具標記和枕頭板塊放回遊戲盒內，在基本規則內不會使用。

遊戲目標

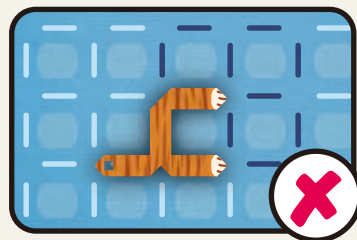
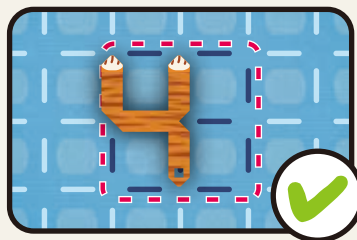
爭取最多的睡覺空間！

進行遊戲

在遊戲中，玩家們會輪流行動。從貓貓(先手)玩家開始，擺放一塊自己的數字板塊到睡床上。

每一塊板塊都代表著1至9之間的數字。

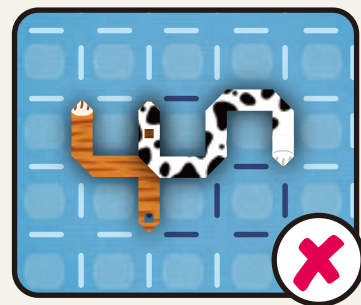
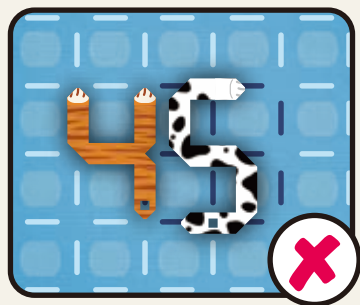
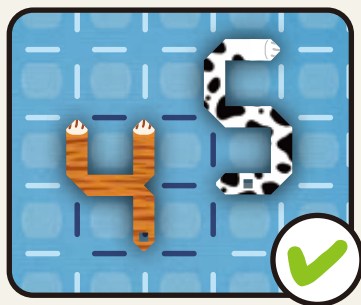
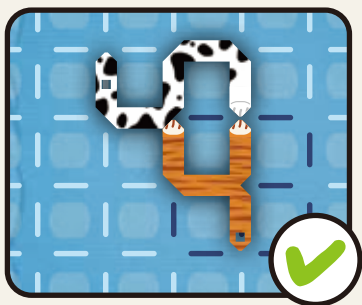
貓貓玩家在放置第一塊板塊時，必須從數字板塊1至4中選擇一塊放置在右圖指示的範圍內。



接下來的回合中，玩家可以自由選擇板塊，並放置到睡床上尚未被占據的位置。

在放置板塊時，必須遵守以下規則：

- 板塊能夠完整放置到睡床上
- 板塊印有貓狗花紋的那面必須朝上！
- 可以擺放時必須擺放板塊



若無法放置任何板塊，則玩家的輪次會被跳過。當所有玩家都跳過時，遊戲結束（見遊戲結束及計分）。

注意！ 若有玩家跳過後發現還有板塊可以擺放，並不能重新放置。

貓狗之爭就是這麼殘酷



遊戲結束及計分

查看睡床上所有被板塊隔開的區域，比較每個區域貓貓和狗狗的板塊數值總和，數值總和最高的玩家佔領那片區域。若板塊數值總和相同，該區域沒有被任何玩家佔領。邊界位置在遊戲結束時，都會視為被板塊隔開。

注意！ 只有一格的區域不計分。

連老鼠都嫌小



在確認區域被貓貓/狗狗玩家佔領後，點算該區域的格數，並拿取對應分數的貓貓/狗狗肉球標記。

然後把一枚貓貓/狗狗爪子標記放置在該區域範圍內，以表示該區域已被結算。

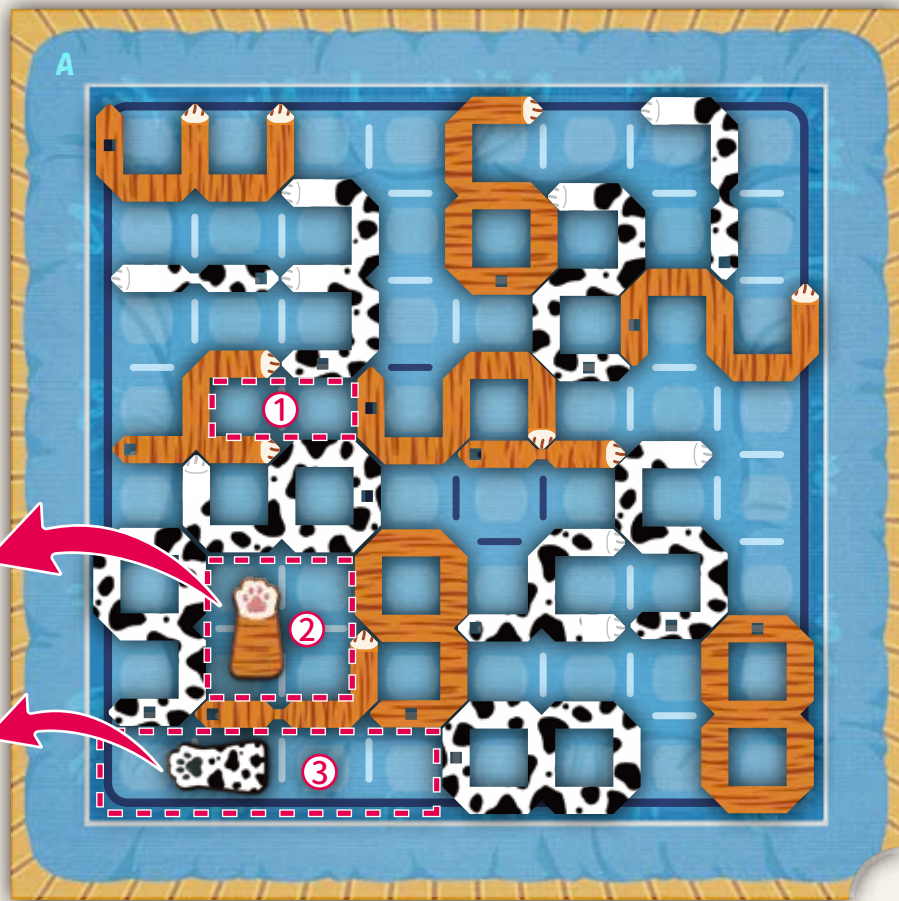
所有區域都結算完畢後，點算玩家手中的肉球標記。肉球標記上的數字加起來總值最高的玩家獲勝！若最高分遇平手，則他們一起共享被窩！

圖例：

如①區域內：狗狗玩家板塊數值總和為 $3+6=9$ ，貓貓玩家板塊數值總和為 $4+5=9$ ，則為平手，該區域不放置任何標記。兩位玩家都無法佔領該區域。



如②區域內：狗狗玩家板塊數值總和為 $6+9=15$ ，貓貓玩家板塊數值總和為 $9+7=16$ ，該區域被貓貓佔領！放置貓爪標記到②號區域內的格子上，並拿取總值4分的貓貓面肉球標記，貓貓玩家共得4分。



如③區域內（邊界位置在遊戲結束時，都會視為被板塊隔開）：狗狗玩家板塊數值總和為 $9+8=17$ ，貓貓玩家板塊數值總和為 $9+7=16$ ，該區域被狗狗佔領！放置狗爪標記到③號區域內的格子上，並拿取總值4分的狗狗面肉球標記，狗狗玩家共得4分。

進階規則 – 做個好夢！

貓貓狗狗也在意睡眠品質！睡眠品質是個綜合指標。除了睡眠空間，如果能再做個好夢，一切就完美了！

在這個進階規則中，睡床上會出現貓貓狗狗「夢」寐以求的玩具。取得更多同種類玩具的玩家，會獲得額外獎勵分數。

遊戲設置

在基本規則上，添加及更改以下設置：

1. 把床墊版圖放在遊戲盒子中央，版圖B面朝上，再把透明膠蓋蓋在版圖上，組成睡床。
2. 將玩具標記放置一旁形成供應堆。
3. 把三塊枕頭板塊放置在版圖B對應的枕頭位置。



1 2 3 4 5 6 7 8 9



今晚會夢些什麼呢.....

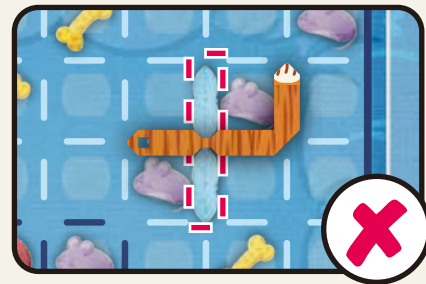
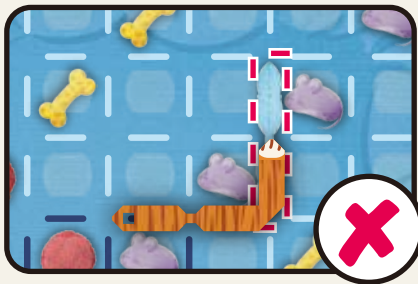


1 2 3 4 5 6 7 8 9

進行遊戲

在基本規則流程（第 4 頁）上，新增擺放規則：

- 有枕頭的位置不能擺放任何數字板塊。



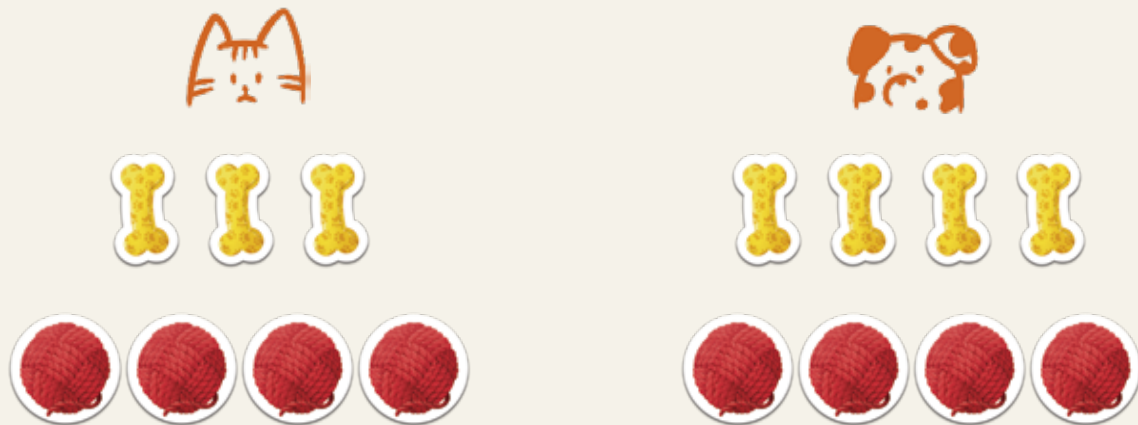
遊戲計分

遊戲結束條件與基本規則一致。

枕頭在遊戲結束時，與邊界一樣，會被視為被板塊隔開。

除按照基本規則計算佔有的睡床空間外（第 5 頁），也會計算玩具獎勵分數：

在擺放貓爪/狗爪時，如擺放的區域內有玩具圖案，該玩家從供應堆中拿取一個對應的玩具標記。在計算肉球標記總值後，查看每位玩家手中的玩具標記。比較玩家手中每一款玩具標記的數量，擁有數量較多的玩家會獲得 5 點獎勵分數。如玩家擁有的玩具標記數量相同，則大家都無法獲取分數。玩具最多可以拿取 15 點獎勵分數。



圖例：

貓貓玩家擁有三個骨頭玩具，狗狗玩家擁有四個骨頭玩具。狗狗玩家擁有的骨頭玩具數量比貓貓玩家多，因此額外獲得 5 點獎勵分數；貓貓玩家擁有四個毛線球玩具，狗狗玩家擁有 4 個毛線球玩具，因雙方擁有的數量平手，大家都無法獲取額外分數。



工作人員

遊戲設計

Gary Kim,
Hope S. Hwang,
Yohan Goh

開發

Kitty,
Nice

翻譯

Neptune

美術設計

Hami

監修

Demi

美術

Reco

遊戲測試

Azoth, 水水, 南辰, 东方北辰,
Keanu Hong, Angel Chu



栢龍玩具有限公司
Broadway Toys Limited

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

bw-hk@longshore.com.hk

Tel: +852 23631998