

HOUSE
FASH
BALLOON



GOOD GAMES
PUBLISHING



決戰詭牌鎮 TRICKDRAW

**作為一名神秘的牛仔，您們必須設法在戰鬥中首先達到
10 點勝利分數，並在決戰中維持其領先地位；您們亦可
尋找並掌控 2 塊拼圖碎片，以立即獲取勝利。**

在這場魔法般的西部枱面構築決戰中，從中央牌庫抽取，並以面朝上或面朝下方式打出卡牌在你面前以執行回合，並作出巧妙組合來智取你的對手！面朝上打出卡牌可以啟動它們的效果、使用某些每回合一次卡牌、將你對手的卡牌翻面來停用它們，或是將你的卡牌翻至面朝上來再度啟動它們以掌控整局遊戲走勢。

請隨時關注你的對手；看起來最沒有威脅的玩家，也可能在一個回合之內，變成最可怕的敵人！

**只有一點可以確定：
你需要詭計多端才能獲勝！**



**GOOD GAMES
PUBLISHING**

©2023 Good Games Publishing
www.goodgamespublishing.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

製作人員

遊戲設計：House Fish Balloon
with Morteza Rohaninejad

遊戲開發：House Fish Balloon with
Kim Brebach

插圖：Licheng Mai

平面設計：House Fish Balloon with
Ben Nelson and Peter Gifford

翻譯：Soundless

主編：Hong

美術：Reco

校對：九條

© 2024 版權屬栢龍玩具有限公司，保留一切權利。

遊戲設置

1. 洗勻 72 張卡牌後形成牌庫。將牌庫放在桌面中央，使所有玩家皆能輕易抽取。
2. 確保每名玩家面前都有可放置 10 到 15 張左右卡牌的空間。
3. 每位玩家抽取 2 張卡牌。

2人遊戲設置

- 在遊戲設置的第一步驟、洗牌前先移除 5 張**拔槍戲法**。
- 第二順位玩家在第三步驟改為抽取 3 張卡牌而非 2 張。
- 其他規則與 3 - 5 人遊戲相同。

卡牌



面朝下
(價值 1 分)



面朝上

卡牌名稱

啟動時機

能力敘述

卡牌總數

進行遊戲

由最近看過西部主題電影的玩家作為起始玩家。

從起始玩家開始，玩家們依照以下方式進行其回合：

從牌庫抽取 1 張卡牌來開始你的回合。

然後，你可用任意順序執行以下行動：

- a. 從你的手上**打出 1 張卡牌**，並放在你面前，以面朝下打出視為 1 分，面朝上打出則可以啟動它，和
- b. 啟動任意張數、你擁有且面朝上的**每回合一次**卡牌，每張啟動一次；

或者

- a. **放棄**打出 1 張你的卡牌以及不使用你任何的**每回合一次**卡牌，**立即從牌庫抽取 2 張卡牌**。

當你完成所選的動作後，結束你的回合。遊戲以順時針方向序進行至遊戲結束條件被觸發(詳見第 12 頁)。

打出 1 張卡牌

在你抽取卡牌後的任何時候，你可以從手牌中選擇並打出 1 張卡牌到你面前的空間。

你可以面朝下方式打出，其會被視為 1 分；或是面朝上打出，讓它可以被啟動。接著，確認啟動時機並結算其效果需求。

決戰詭牌鎮的卡牌擁有許多不同效果，我們會後面會敘述三種不同啟動時機的規則(詳見第 6 頁)。

不要丟棄你打出的卡牌，將它們橫向排列在你面前，讓你的對手能看清楚哪些是面朝上打出，哪些是面朝下。無論是那一種打法，你都會找到方法使用它們。

打出卡牌後，**不要重新排列你的卡牌**——**決戰詭牌鎮**的一部分樂趣，來自於嘗試記住你的對手正以面朝下展示的危險卡牌所在位置！

在遊戲過程中，玩家們擁有的卡牌可能會以面朝下展示作為分數，而其他的則面朝上。



範例：在遊戲的第五回合，帕兒擁有 3 張面朝上卡牌，以及 2 張面朝下的卡牌。

啟動你每回合一次卡牌

你部分面朝上展示的卡牌，或有可重複使用的**每回合一次**能力。你可以在你的回合啟動此類卡牌(每張一次)來抽取、打出，或者翻面 1 張卡牌(見第 8 頁**每回合一次**卡牌)。

你可以在回合中抽取卡牌後使用這些能力，或在你的回合中打出 1 張卡牌前後使用(詳見第 4 頁)。

卡牌如何運作

在**決戰詭牌鎮**中的卡牌非常簡單，但……不代表它們易於捉摸。它們可以被打出或翻至面朝上或下展示，然後以各式各樣的使用以創造各種組合、強力效果，或是獲得分數來讓你贏得遊戲。很多卡牌都可以將任意卡牌作為目標，包含你自己或對手的卡牌，以提供你各種選項以進行遊戲。

開發這些卡牌的戲法來主宰**決戰詭牌鎮**吧！

每張面朝下的卡牌價值 1 分

任何**面朝下打出或翻至面朝下展示**的卡牌皆價值 **1 分**，並且**沒有其他效果**。你可以隨時查看你擁有的面朝下卡牌，但其他對手的面朝下卡牌，你則不可查看。

由於只要 10 分就能成為**決戰詭牌鎮**的潛在贏家，以面朝下打出或翻至面朝下展示卡牌，對你來說可能是有利的。除價值 1 分外，你也可用此方式將強力卡牌隱藏在明處，然後尋找方法，在時機正確時翻開它們，來組成足以令你爭勝的強力連鎖！

將對手的 1 張重要卡牌翻至面朝下，也是個搗亂他們極佳的方式，但千萬要記住這也會提供他們勝利分數！

面朝上卡牌擁有的能力

面朝上的卡牌擁有效果敘述，能在其**面朝上打出或翻至面朝上時**，以各種方式啟動。

卡牌效果有三種主要類型，分別由敘述中的時機進行分類：

1. **揭示時** 卡牌會在面朝上打出或翻至面朝上時啟動效果。
2. **每回合一次** 卡牌可在每次你的回合且面朝上時啟動效果。
3. **持續** 卡牌只要面朝上就會持續地生效。

部分**揭示時**與**每回合一次**卡牌帶有費用**丟棄 1**，你在啟動那些卡牌前，必須選擇並丟棄 1 張手牌到棄牌堆，以支付其丟棄 1 費用，此費用必須在使用效果前支付。

不同於其他的卡牌能力，**丟棄 1** 能力可以自行選擇是否啟動(詳見下述)。

揭示時卡牌

揭示時 卡牌會在它們被面朝上打出或翻至面朝上時立即生效。

唯一例外的是，若它們擁有**丟棄 1** 的費用，你可以選擇是否從手中棄牌來啟動它。若你選擇不棄牌，則**丟棄 1** 能力不會被啟動。要是你選擇丟棄 1 張手牌，則立即結算其**丟棄 1** 的能力。

若你不想啟動你打出的卡牌能力，將它改為面朝下打出獲得 1 分吧！



每回合一次卡牌

下面展示的三款卡牌，均需要你在回合中**丟棄 1 張手牌**來支付其費用，才可啟動其能力。若你擁有複數同名的**每回合一次**卡牌，你可以啟動每張卡牌各一次，只要你能支付每張牌費用。



外交牌可減少啟動**丟棄 1**能力的費用 1 點，最低可減至 0。這能力會在你每回合需要棄牌時均會發動——只要你還會啟動其他丟棄 1 能力卡牌。詳情見後續有關**持續**卡牌能力的說明部分。

這 4 款卡牌本身都不算是非常強大，但當它們同時使用時，其威力可說是相當具毀滅性！



持續卡牌

持續卡牌只要是面朝上就會持續生效，它們啟動的能力並非可選。唯一停用**持續**卡牌能力的方式，是尋找方法將其翻至面朝下，這也會為其擁有者提供 1 勝利分數。

持續卡牌能力在部分時機會非常強大。

卡牌翻面

部分卡牌能力允許你將自己或對手的 1 張、甚至是多張卡牌翻至另一面。這是一種可強力控制遊戲局面之方式。

由於卡牌需要在打出後才開始啟動能力，因此卡牌甚至可以將其自身選為目標翻面(除了那支軍隊，其有特別說明指定它只翻面**其他**卡牌)。

當你把 1 張面朝上卡牌翻至面朝下時，會停用其能力文字並為其擁有者提供 1 分，如同它一開始就被面朝下打出一般。

當面朝下的卡牌被翻至面朝上時，它們不再價值 1 分，但可再度啟動它們的能力，如同它們剛被面朝上打出一般。

你可以將自己的卡牌翻至面朝上以重新啟動並串聯出強力卡牌能力，或者是在你不需要它們的能力時翻至面朝下以獲取分數。當然，你也可以找出方法翻面你對手的卡牌，限制他們的能力並獲勝吧！

揭示時卡牌被翻至面朝上

當 1 張**揭示時**卡牌被翻至面朝上時，立即結算其能力，如同它剛被面朝上打出一個。即使這會打斷其他卡牌結算能力，也需要立即結算。這是一種重新使用**揭示時**卡牌能力的方法。

當因 1 張卡牌能力讓超過 1 張的卡牌被翻至面朝上時，他們的卡牌能力會從當前回合玩家開始，依照玩家順位進行結算。若單一玩家的複數卡牌被翻至面朝上時(例如：*那支軍隊*)，它們同時被翻至面朝上且由擁有者自行選擇結算順序。



*那支軍隊*無法將自己翻面。當結算*那支軍隊*的能力時，將你其他的面朝上卡牌翻至面朝下，並將其轉向來標記不要把它們翻至面朝上。接著把你其他面朝下的卡牌翻至面朝上，在結算任一張面朝上的**揭示時**卡牌能力後，才繼續結算下一張能力。

每回合一次卡牌被翻至面朝上

當被翻至面朝上時，**每回合一次**卡牌只能在其擁有者回合時，由其擁有者啟動，依照一般規則處理。

持續卡牌被翻至面朝上

當被翻至面朝上時，**持續**卡牌能力立刻被啟動，其效果之發動不是可選的。當 1 張**持續**卡牌翻至面朝上時，立即檢查這是否觸發其中一個遊戲結束條件(詳見第 12 - 14 頁)。

對手



舉例來說，你從手中打出卡牌**著魔**。

你



著魔會選擇 2 名玩家作為目標。你選擇了你和另一名對手。

對手



著魔允許你將對手的**那個寶藏**翻至面朝下，這為他提供了 1 分，但降低了他在下回合立即獲勝的機會。

你



你則將你面朝下的**集結**翻至面朝上。你現在擁有 2 張面朝上的**集結** + 1 張面朝下的卡牌 = 總共 5 分。

如何獲勝

有以下兩種方式觸發**決戰詭牌鎮**的遊戲終局：

一種是**終局決戰**，另一種是**立即獲勝**。

1. 終局決戰

觸發終局決戰

當一名玩家用任意面朝上或下的卡牌組合(注意：面朝上的**集結**或**本地英雄**也會提供分數)達到**10分**時會觸發**終局決戰**。在這之前，當前玩家必須要先結束其回合。

注意：通常一名玩家會藉由打出或翻面自己的卡牌來為自己觸發終局。然而，不排除會出現一名玩家藉由翻面另一名玩家1張或以上的卡牌，來讓該玩家先達到10分而強制觸發**終局決戰**。

一戰定輸贏

一旦終局決戰被觸發，且當前玩家完成其回合，遊戲就進入**決戰**。

先達成10分的玩家不會獲得額外最終回合，但作為特殊獎勵，他們會從牌庫頂抽取**2張額外卡牌**並面朝下放置在其打出的其他卡牌旁。這些卡牌現在視為他們的卡牌，它們皆價值1分，如同其他面朝下打出的卡牌一樣。該玩家可以觀看這些卡牌，但除此之外，**他的回合結束了**。

接著，從先達到 10 分玩家的左邊玩家開始，依照順時針順序，所有其他玩家獲得一次最終回合。在這次**決戰**回合中，他們如同平常遊戲一樣行動，為了能力以面朝上打出卡牌，或者是為了分數面朝下打出，然後啟動**每回合一次**卡牌，所有的努力都只是為在遊戲結束時擁有最高分數。

關鍵的是，所有**分數相同的玩家在決戰結束時都會被淘汰**。只有未與其他玩家同分的玩家擁有勝出**終局決戰**的機會！所以「機智」的玩家在只有少量分數情況下，可以從確保其他更多分數的玩家最後同分的方式，設計出一場看似不可能的勝利！

決戰贏家

所有玩家都完成最終回合後，**還生存且擁有最高分的玩家獲得勝利**。當然，也有可能所有玩家都與另一名玩家同分，這情況下則無人獲勝！



決戰範例



帕兒擁有 5 張面朝下卡牌(5 分) + 3 張**集結**(9 分) = 14 分。



比利擁有 1 張**金錢至上**，4 張面朝下卡牌(4 分) + 2 張**本地英雄**(6 分) = 10 分。

這已是最終回合，你的兩名對手擁有上述卡牌。

你看看你的桌面…… 4 分，看起來沒有一絲勝機……

2. 擁有任意其中 2 張特殊勝利牌而立即獲勝：那把鑰匙、那個寶藏，或是那座神殿

在**決戰詭牌鎮**中有 3 張特殊勝利牌：那把鑰匙、那個寶藏，以及那座神殿。

在任何時候，若你將**上述 3 張卡牌中的其中 2 張**，以面朝上放置在你面前，你**立即勝出**這場遊戲，即使未進入終局決戰階段也可獲勝(當然，這勝利條件在終局決戰階段也可觸發)！

嘿等等!你打出你的**拔槍戲法**(A)——從手中丟棄你僅存的2張手牌中的其中1張,並偷取比利的**金錢至上**(B)。



你的第一名對手擁有 14 分,而你的第二個對手有 10 分。所以
你使用你剛拿到的**金錢至上**(丟棄你最後 1 張手牌)來將**帕兒**
的 1 張**集結**(C)翻至面朝下,將其轉變為 1 分。這同時也減少了
另外 2 張**集結**(D)的分數——它們改變為每張 2 分。這一切在
與其他 5 張面朝下卡牌計算後為 10 分。這讓**帕兒**與**比利**皆為
10 分。由於在遊戲結束時他們同分,因此他們都被淘汰!

你就是用那要命的 4 分獲勝!



如何進行你的回合

(詳見第 4 頁)

執行你的回合：

回合開始時從牌庫抽取 1 張卡牌。

然後，你可以用任意順序執行：

- a. 從你的手上打出 1 張卡牌，並放在你面前，以面朝下打出視為 1 分，面朝上打出則可以啟動它，和
- b. 啟動任意張數、你擁有且面朝上的**每回合一次**卡牌，每張啟動一次；

或者

- a. 放棄打出 1 張你的卡牌以及不使用你任何的**每回合一次**卡牌，立即從牌庫抽取 2 張卡牌。

當你完成所選的動作後，結束你的回合。遊戲以順時針方向序進行至遊戲結束條件被觸發。

卡牌能力(詳見第 6 頁)

- **揭示時** 卡牌會在面朝上打出或翻至面朝上時啟動效果。
- **每回合一次** 卡牌可在每次你的回合且面朝上時啟動效果。
- **持續** 卡牌只要面朝上就會持續地生效。

觸發遊戲結束 (詳見第 12 頁)

- 獲得 10 分，然後進行終局決戰。
- 擁有 3 張中的任意 2 張的特殊勝利牌，它們都是以面朝上在面前放置。