

皮納塔派對 BLIND BUSINESS



遊戲規則書

整個瑞奇鎮都沸騰了！



節日的歡快氣氛充滿了瑞奇鎮！而瑞奇也飄蕩在大街小巷的上方！瑞奇是一個三米高的巨大皮納塔，同時也是小鎮的吉祥物與象徵。鎮長邀請全鎮所有的人前來參與皮納塔派對，比賽看誰能把瑞奇打下來。

沒人能單槍匹馬地做到這件事，所以你需要從整個鎮子的四個不同區域中招募你的最佳團隊，使用隊友們

各自不同的能力完成這項挑戰。從對手玩家的手中招募合適的人才，從而組建自己的皮納塔小隊。但是要小心了，因為直到你自己手上的卡牌加入其他人的隊伍之前，你都無法獲知其內容。用最快的速度搶在其他玩家之前打下瑞奇，你就能獨佔皮納塔裡的全部糖果，鎮長親自頒發的獎杯，以及冠軍的榮耀與優待！

用最專業的姿勢戴上你的眼罩，和你的朋友一同揮起木棒，參加這場最混亂、最歡樂，最棒的皮納塔派對吧！

《皮納塔派對》是一個適合2至5位玩家遊玩的卡牌遊戲，時長大約在15至30分鐘。在遊戲的過程中，玩家們要嘗試與其他玩家交易卡牌，從而獲得5張牌的順子，或是透過獲得最高的分數贏得遊戲的勝利！

遊戲配件



50張 卡牌

(4種不同顏色的點數1-11與一張百搭，以及2張教練牌)



1張 獎杯 **A** /
當前玩家 **B** 牌



30張 玩家提示牌
(3種語言各10張，
每位玩家2張)



4張 OK牌



3本 規則書
(繁體中文、簡體中文、英文)



遊戲設置

隨機決定一位起始玩家，拿取當前玩家牌放在自己的面前。將所有的OK牌放在桌面一旁備用。每位玩家拿取2張玩家提示牌（將其餘的玩家提示牌放回遊戲盒中）。洗勻50張卡牌並形成牌庫。依據參與遊戲的人數，從牌庫中正面朝下隨機移除一定數量的卡牌放回遊戲盒中，不要查看移除卡牌的內容。接著玩家們一同進行數輪的遊戲，遊戲的總輪次同樣根據參與遊戲的人數而定。

玩家人數	移除的卡牌數量	一局遊戲的輪次
2	18	6
3	8	5
4	2	4
5	0	3

每位玩家從牌庫中抽取4張卡牌。每位玩家都可以檢查自己抽到的卡牌內容，接著所有玩家必須洗勻自己的手牌並**正面朝外**拿在手中。在遊戲過程中玩家能夠看到其他玩家的手牌，但無法看到自己的手牌。



進行遊戲

★ 讓我們打破那個皮納塔！

在自己的回合中，玩家（**提議人**）將會查看所有對手玩家的手牌，並指出1張牌，來和一位對手玩家（**決策人**）索取該手牌。決策人可以決定「**接受**」或是「**拒絕**」提議人：

→ 若**決策人拒絕了提議人**，則**決策人**自己將會獲得**提議人**選擇的手牌，並將其打出在自己面前，加入自己的團隊。然後**提議人**將會選擇**決策人**手中剩餘3張卡牌中的一張，獲得該牌並打出在自己面前，加入自己的團隊。

→ 若**決策人接受了提議人**，則**決策人**必須指1張**提議人**的手牌要求交換。現在輪到**提議人**決定「**接受**」或是「**拒絕**」**決策人**：

➡ 若**提議人接受了**（也就是說2位玩家都接受了彼此選擇的卡牌），每位玩家都會獲得自己選擇的卡牌，並打出在自己面前，加入自己的團隊。

➡ 若**提議人拒絕了**，則每位玩家都會獲得對方選擇的卡牌，將其從自己的手牌中打出在自己面前，加入自己的團隊。

在遊戲過程中，玩家獲得的卡牌都會正面朝上放在其面前，按照不同的顏色分組放置，並在遊戲結束時進行計分。

在回合流程完成之後，玩家們從牌庫中重新抽牌，將自己的手牌補至4張。玩家在抽牌時不要查看自己獲得的手牌，將抽到的牌同樣正面朝外拿在手中。

遊戲回合按照順時針順序進行，之前回合**提議人**左手邊的玩家拿取當前玩家牌，並成為新的**提議人**。

★ 贏得遊戲

玩家們可以透過2種不同的條件獲得遊戲勝利，並且取得瑞奇鎮上最大的榮耀——大獎杯：

- ✓ 通過揮出完美一擊，或
- ✓ 通過被評為技術最佳。



完美一擊

★ 立即獲勝：5張牌順子

在一位玩家的回合中，當玩家們都已經獲得了卡牌並且結算了對應效果之後（詳見下文），若有某位玩家獲得了相同顏色5張牌的順子（例如：擁有數字4、5、6、7、8的**遊樂場**卡牌），則該玩家會獲得遊戲的勝利，本局遊戲立即結束！

每個顏色的百搭牌都可以讓玩家更容易地達成此目標（詳見下文說明）。如果有2位玩家同時獲得了5張牌順子，則這2位玩家同時獲得遊戲勝利。若在遊戲的過程中始終沒有玩家獲得5張牌順子，則遊戲繼續進行，直到下文所述的遊戲結束條件被觸發。

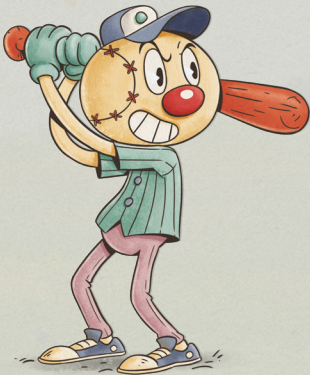


技術最佳

★ 遊戲結束-計分

遊戲會在牌庫中已經沒有卡牌時立即結束（進行遊戲的回合數將會依據參與遊戲玩家人數的不同產生變化，詳見第4頁）。這也代表在最後一個回合中，此回合手牌被獲得的玩家會將手牌補充至4張，牌庫將會被抽空，接著遊戲就會立即結束。

每位玩家都會為自己面前的所有卡牌進行計分（手中的卡牌不會參與計分）。玩家們將面前的卡牌按顏色分類，然後分別計算每個顏色自己擁有的卡牌數量，將其乘以自己持有此顏色最大卡牌的點數（百搭牌與教練牌不帶有任何點數）。例如：若玩家持有4張**遊樂場**牌，並且點數最大的遊樂場牌為11點，則玩家可從**遊樂場**牌中獲得44分。將玩家從4種顏色卡牌中獲得的分數加總，總分最高的玩家即為本局遊戲的勝利者！

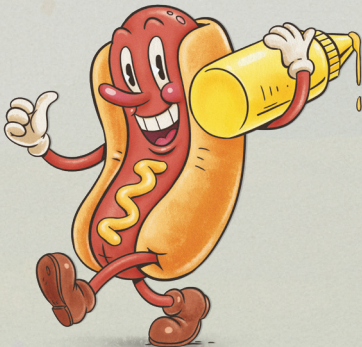


特殊顏色能力

瑞奇鎮上的4個區域

玩家除了可以選擇僅使用上文中的規則進行“合家歡”等級的簡單遊戲之外，我們也建議玩家嘗試使用特殊顏色能力進行遊戲。在遊戲結束被觸發時，按照上文規則計算分數之前，玩家們需要先按照順序檢查所有的特殊顏色能力（詳見下文）。教練牌會被計算為其被分配到的顏色，但是數字1卡牌在計算擁有某種顏色最多時僅會被算作1張卡牌。

如果玩家在比較擁有**遊樂場**或者**木板道**卡牌最多時出現平局，則所有的平手玩家都會獲得更低一級的獎勵（所以2位**木板道**卡牌數量最多且相同的玩家會獲得第2名的獎勵，在2-3人遊戲中會一無所獲，而在4-5人遊戲中則為每人10分。若2位玩家卡牌數量第二多且相同，則其會獲得第3名的獎勵，即一無所獲）。





遊樂場

2/3人遊戲：在遊戲結束時持有**遊樂場**卡牌數量最多的玩家可以查看自己的最終手牌，並從中挑選1張卡牌加入自己的團隊中。此能力的發動時機在所有的卡牌能力之前，並且如果此能力的發動導致玩家獲得了5張牌順子，則此玩家立即獲得遊戲勝利。

4/5人遊戲：除了上文中的能力之外，持有遊樂場卡牌數量第二多的玩家，可以獲得額外的10分。



木板道

2/3人遊戲：在遊戲結束時持有**木板道**卡牌數最多的玩家，可以獲得額外的10分。

4/5人遊戲：在遊戲結束時持有**木板道**卡牌數最多的玩家，可以獲得額外的20分，持有的**木板道**卡牌數量第二多的玩家，可以獲得額外的10分。



中央站



市中心

在遊戲結束時，持有的每1對**中央站**+**市中心**卡牌都會讓玩家獲得額外的7分。例如：若玩家持有4張**中央站**卡牌與2張**市中心**卡牌，會因為持有2對卡牌獲得額外的14分。

獨特卡牌能力

★ 隊友卡牌

每當玩家獲得1張卡牌時，將其打出在自己的面前。
接著此卡牌有可能會依據其點數大小執行其自帶的強制能力。



教練：可被視作任意顏色一張不帶點數的卡牌。



當玩家獲得教練時，必須選擇將其加入自己面前某個顏色的已有卡牌中，或是將其放在一旁，並在之後首次獲得某個顏色的卡牌時將其放在教練上。

放在一旁的教練牌被視為一張不帶點數與顏色的卡牌。



1 - 雙胞胎：當為此顏色的卡牌進行計分時，數字1的卡牌被計算為2張其顏色的卡牌。

例如：若玩家持有某個顏色的1張1與1張10，則會在計分時獲得 $10 \times 3 = 30$ 分，因為數字1會被計算為2張卡牌。



2 - 樂天派：當玩家獲得數字2的卡牌時，就會立即獲得1張OK牌。在之後的遊戲過程中，

玩家可以在索要卡牌時打出OK牌（在對方表示接受或拒絕之前），打出OK牌後對方必須選擇**接受**。若玩家在之後的遊戲中棄置了數字2的卡牌，依然會保留獲得的OK牌。



3 - 騙人精：當玩家獲得數字3的卡牌時，在所有玩家都已經完成抽牌步驟之後，玩家可以選擇一名其他玩家，與其交換所有的手牌。交換手牌的2位玩家必須重新洗勻自己獲得的手牌，然後將其正面朝外拿在手中。若在同一回合中2位玩家都獲得了數字3的卡牌，則由當前玩家首先交換手牌，然後由另一名玩家交換手牌。



4 - 偷窺者：當玩家獲得數字4的卡牌時，可以在完成抽牌步驟之後查看自己的手牌，然後重新洗勻自己的手牌。



5 & 6 - 愛情鳥：在計分階段中，若玩家持有同一個顏色的5與6，就會額外獲得5分。請注意：此5分為2張牌的效果共同所得，而非數字5與數字6的卡牌各使玩家獲得5分。



7 & 8 & 9 - 過路人：在計分階段中，若玩家持有同一個顏色的7、8與9，就會額外獲得10分。請注意：此10分為3張牌的效果共同所得，而非數字7、數字8，與數字9的卡牌各使玩家獲得10分。



10 - 工具人：當玩家獲得數字10的卡牌時，若其面前的卡牌為全場唯一最多，則必須立即從自己面前選擇1張卡牌棄置。比較卡牌數量的時機是所有玩家都獲得卡牌之後，但是所有的卡牌10或卡牌11效果發動之前。棄置卡牌的時機在檢查5張牌順子之前。



11 - 自然派：當玩家獲得數字11的卡牌時，若其面前的卡牌為全場最多（包括並列最多），則必須立即從自己面前選擇1張卡牌棄置。比較卡牌數量的時機是所有玩家都獲得卡牌之後，但是所有的卡牌10或卡牌11效果發動之前。棄置卡牌的時機在檢查5張牌順子之前。



百搭牌：僅能在檢查5張牌順子時被視作其顏色任意數字的1張卡牌。玩家在獲得百搭牌時無需立即決定其數字，而是在需要湊出5張牌順子時直接將百搭牌指定為缺少的數字。在這之前，百搭牌視為其所屬顏色中的一張普通牌。例如：若玩家持有**中央站**顏色的5、6、8、9，以及百搭牌，則會立即將百搭牌視為7，並且獲得遊戲的勝利。在檢查5張牌順子以外的場合，百搭牌都視為一張其所屬顏色但沒有數字的卡牌。



策略提示

- ★ 若你想要對方玩家手中的某張牌，那就接受提議人吧。如果你覺得你自己手中的牌更好，那麼拒絕提議人將會是一個明智的決定。
- ★ 若你能夠獲得某個顏色的一張大牌，那麼盡量多收集此顏色的卡牌會是一個好策略。
- ★ 若你已經獲得了一張百搭牌，獲得OK牌並在適當的時機打出，往往就能幫你實現完美一擊勝利。
- ★ 在遊戲快要結束時，盡量不要向面前已經有很多卡牌的玩家索要卡牌，以減少這些玩家獲勝的可能性。
- ★ 玩家們在進行遊戲的時候可以約定不能進行交流，或是可以自由撒謊或是虛張聲勢，我們建議玩家多多嘗試，找到自己喜歡的遊戲風格！



工作人員

遊戲設計：Andrew Roy

插畫：Carlos Ureta (Meeple Foundry)

美術設計：Meeple Foundry

英文翻譯：Andrew Campbell 與 William Niebling

編輯：David Esbrí

中文版翻譯：Liwen

中文版監修：Demi

中文版美術：周顯峰



Devir Contenidos S.L.
Rosselló 184,
08008 - Barcelona



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。