

# 狂飆單車牌

## VELONIMO®



翻譯：Liwen  
美術：Machai  
校對：Demi  
主編：Nep.L.

  
**Blackrock**  
GAMES

 **STRATOSPHERES®**  
*the playful studio!*

由BRUNO CATHALA設計·DOMINIQUE MERTENS創作插畫，  
適合2至5名7歲以上玩家遊玩的  
單車(自行車)競賽手牌遊戲!

## 遊戲配件 > 56 張卡牌



### 49 張 競賽選手牌

7支不同顏色的比賽隊伍。



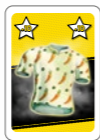
每隊7隻不同動物，  
點數從1至7。

每種顏色的卡牌  
只會出現每種動物一次。



### 6 張 冒險飆車手卡牌

冒險飆車手(野兔)單獨行動，  
不屬於任何隊伍。其卡牌上的  
點數在25至50之間。



### 1 張 豌豆蘿蔔冠軍衫牌

這張牌會獎勵給當前領先的玩家。在  
遊戲開始時，不要將此牌與其他卡牌  
洗勻。在第一輪結束後，將其放在當  
前分數最多的玩家前面。

在《狂飆單車牌》的遊戲中，各種各樣的動物都拼盡全力，務求在這稀奇古怪的單車比賽中拔得頭籌！

## 遊戲目標

在激烈的登山賽事中勝出，以獲得所有動物車手都夢寐以求的**豌豆蘿蔔冠軍衫**！

首先將自己手中所有卡牌打出的玩家，就會成為該輪比賽的勝利者。

玩家手中的競賽選手牌只能單獨打出或是以特定的組合打出（顏色相同或是數字相同）。詳細解說請見第4頁。



## 勝出遊戲

一局遊戲會進行5個輪次。每個輪次都代表了一段登山賽程。

玩家必須率先將自己手中所有卡牌打出，以獲得一輪遊戲的勝利（詳見第9頁）。如果已經有玩家將自己所有手牌打出，則其他玩家繼續進行遊戲，直到僅剩一位玩家擁有手牌為止。未能率先打出所有手牌的玩家仍可在一輪遊戲中獲得分數。

在每一輪遊戲結束時，**豌豆蘿蔔冠軍衫**會由當前總分最多的玩家獲得。

在最後一輪結束時，玩家們統計最終得分，總分最高的玩家將會榮獲**豌豆蘿蔔冠軍衫**，成為整局遊戲的勝利者！

## 進行遊戲



### 3-5人遊戲設置：

- \* 將**豌豆蘿蔔冠軍衫牌**放在一旁，此牌在第一輪遊戲過程中不會被使用。
  - \* 洗勻其餘55張卡牌。
  - \* 每位玩家隨機獲得**11張**卡牌。
- 將剩餘卡牌(若有)放在一旁。

第一輪遊戲由年齡最小的玩家先開始，之後玩家們按順時針順序依次出牌。在之後的輪次，則由當前總分最低者擔任起始玩家；如果分數最低遇平手，則平手玩家中上一輪得分最低的玩家先開始。

**由每一輪的起始玩家發起先攻！  
其必須：**

**打出1張卡牌 或 打出1組卡牌。**

### 打出1張卡牌：

玩家宣佈自己打出卡牌的點數，並將該牌打出在桌面中央。  
每張卡牌上的單個數字就是其點數。



駱駝  
點數：2



老虎  
點數：5



野兔  
點數：35

## 打出 1 組卡牌

玩家打出 1 組卡牌時，打出的所有卡牌必須擁有相同的顏色或相同的數字。1 組卡牌的點數由以下方法計算：

- > 1 組中的每一張卡牌都價值 10 點；
- > 玩家額外獲得與其中最小卡牌數字相同的點數。
- > 將上面兩項點數相加，就得出打出的牌組的總點數。



範例 1：

卡牌數量 \* 10 點 = 30 點

最小卡牌數字 = 2

總點數：30 + 2 = **32 點**



範例 2：

卡牌數量 \* 10 點 = 40 點

最小卡牌數字 = 4

總點數：40 + 4 = **44 點**

**註：野兔各自為戰，因此不能被加入 1 組卡牌打出！**

玩家宣佈自己打出的卡牌組合的總點數，並將其打出在桌面中央。

接著輪到該玩家左手邊玩家的回合。回合玩家可以選擇：

**A - 跳過**

或

**B - 反攻**

**A - 跳過**

回合玩家決定保留實力，選擇跟隨著主車群伺機而動！當玩家選擇跳過，只須宣告「跳過」且不打任何卡牌，之後便輪到其左手邊的玩家進行回合。

## B - 反攻

玩家選擇發力突圍，搶得領先的位置！

當玩家選擇反攻，必須打出1張或1組卡牌，且其總點數必須**超過**上一位玩家所打出卡牌的總點數。該玩家宣佈自己打出卡牌的總點數，並將其打出在桌面中央，覆蓋在之前給打出的卡牌之上。

如果某玩家打出卡牌後，**其他所有玩家**都選擇跳過，則**該次攻擊結束**，該玩家也搶得領先的位置。因此由該玩家負責棄置桌面上所有的卡牌，並按上文所述規則**再次發起先攻**，打出1張或1組卡牌。

### > 範例（3人遊戲）：

玩家一  
先攻



點數：2

玩家二  
跳過



玩家三  
反攻



點數：24

玩家一  
反攻



點數：30



## 重要：

> 即使玩家手中有能夠發起反攻的卡牌，也可以選擇跳過。學會在合適的時機打出(或是保留)手中強力的卡牌是獲勝的關鍵。

> 玩家可以在某一回合中選擇跳過，留待他人進行反攻之後才發起反攻。每次攻擊只會在**其他所有玩家**依次選擇跳過時才結束。

> **不要急著把手上最強力的卡牌打光！**在保證其他玩家無法反攻時再奪得領先，就能更容易打出手中其他的卡牌。

玩家二  
反攻



點數：44

玩家三  
跳過



玩家一  
跳過



該次攻擊結束

玩家二棄置桌面上所有的卡牌，  
並再次發起  
先攻。



## 領騎手

### 打亂對手的戰術！

烏龜領騎手牌(點數：1)在打出時會觸發特殊效果：玩家每打出1張領騎手牌(單張或是在組合中打出)，就可以**從一位對手玩家的手牌中隨機拿取1張**。如果玩家一次打出了多張領騎手牌，則選定**一位對手**，從其手中隨機取得與打出的領騎手牌相同數量的卡牌。

玩家因為領騎手的效果而獲得的每張手牌，都必須**選擇1張自己的手牌歸還**給該對手(如果玩家不想保留獲得的卡牌，也可以直接將其還給該對手)。

**注意：**若玩家打出的領騎手牌數比對手手牌多，依然可選擇該對手來獲取與歸還手牌，而歸還卡牌數量，必須與從對手處獲得的手牌數相同。



**點數：21**

玩家選擇一位對手拿取其1張手牌，然後選擇1張手牌歸還。



**點數：31**

玩家選擇一位對手拿取其3張手牌，然後選擇3張手牌歸還。

**在適當的時機  
打出手中的領騎手，  
以獲得遊戲的勝利！**

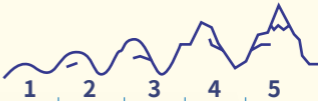




## 一輪結束 / 計算分數

一局遊戲通常會進行 **5 輪**，每一輪都代表了一段登山賽程，其難度依次遞增 (1-5)。每當一位玩家打出了其全部手牌，就立即按照下表計算自己獲得的分數。

### 輪次難度



	1	2	3	4	5
打完全部手牌時， 每一位仍有手牌的玩家 可讓你獲得.....	1分	2分	3分	4分	5分

該輪遊戲仍要繼續進行：打完手牌玩家左手邊的第一位玩家，可選擇對剛剛打出的卡牌執行跳過或反攻，其他玩家同樣繼續按標準規則進行遊戲。

若某位玩家打完手牌後其餘所有玩家都選擇跳過，則由**該**玩家選擇哪位玩家再次發起先攻。

### 範例：4人遊戲，難度2（即當前為第二輪）

第一位打出全部手牌的玩家獲得**6分**（局中餘下3位玩家，各人\*2分）。第二位打出全部手牌的玩家獲得**4分**，第三位得**2分**，最後一位玩家不獲得分數。

每位玩家記錄自己的分數，並將其跨輪次累計計算。

玩家也可以自由調整一局遊戲中輪次的數量與每一輪的難度，以調整遊戲時間的長短。玩家甚至可以模擬某個真實單車/自行車賽的路線難度進行遊戲！

## 豌豆蘿蔔冠軍衫

在每一輪遊戲結束時，玩家都要查看自己的**總分**。**當前累計總分最高的玩家就會獲得豌豆蘿蔔冠軍衫牌**。如果分數最高遇平手，則平手玩家中上一輪得分最高的玩家獲得冠軍衫牌。

冠軍衫牌為一張**獎勵卡牌**，可以在**每輪中被打出一次**，使一同打出的卡牌增加 10 點數。冠軍衫牌不可與野兔卡牌一同打出。



**點數：53**

牌組點數：43

+獎勵點數：10



**點數：11**

單張卡牌點數：1

+獎勵點數：10

因為打出了領騎手牌，所以出牌  
玩家也要選擇一位對手拿取其1  
張手牌，然後選擇1張手牌歸還。

冠軍衫牌在被打出前始終**正面朝上**放在其擁有者面前。因為它不屬於手牌的一部分，所以**不會**被其他玩家經由領騎者的效果偷取。

## 遊戲結束

在最後一輪結束時，各玩家計算最終得分，分數最高的玩家會榮獲**豌豆蘿蔔冠軍衫**並獲得整局遊戲的勝利！恭喜！



## 2人遊戲

當熟悉了《狂飆單車牌》的基礎規則之後，玩家可嘗試2人對決變體。

### 2人遊戲設置

- \* 將 **冠軍衫牌** 放在一旁，其在第一輪遊戲過程中不會被使用。
- \* 洗勻其餘 55 張卡牌。
- \* 每位玩家隨機獲得 **11 張** 卡牌。
- \* 將餘下卡牌組成牌庫，正面朝下放在桌面中央。
- \* 翻開牌庫頂牌，放在牌庫旁邊。

玩家一



牌庫



翻開的卡牌

玩家二



## 2 人遊戲特殊規則：

按照 3 至 5 人規則進行遊戲，額外增加以下規則調整：

### \* 送水員 (駱駝)

每當玩家打出 1 張送水員卡牌，就**必須**立即抽取牌庫頂牌加入自己的手牌。

如果玩家一次打出了多張送水員卡牌，則從牌庫獲得與打出的送水員相同數量的卡牌。



範例：

**點數：32**

從牌庫頂抽取 3 張牌加入自己的手牌。

### \* 贏得攻擊：

每當玩家贏得一次攻擊 (因為對手並無進行反攻)，即可**拿取牌庫旁翻開的卡牌**，然後選擇：

**將其加入自己的手牌，**

或

**將其強制加入到對手的手牌中。**

之後，玩家再次翻開牌庫頂牌，將它放在牌庫旁，然後開始新的一輪進攻。

## 2 人遊戲最終計分：

一局遊戲通常進行 **5 輪**，每輪遊戲的難度依次遞增 (1-5)，**率先獲得至少 8 分的玩家獲得遊戲勝利。**

在每一輪遊戲結束時，按標準規則頒發冠軍衫牌，但是在 2 人遊戲變體中，**冠軍衫牌沒有任何獎勵效果。**

Distributed by Blackrock Games,  
6 rue Edmée Mariotte 63960 Veyre Monton,  
FRANCE.

© 2021 Studio STRATOSPHERES  
sas Stratosphères, 15 rue d'Alsace  
63110 Beaumont - France



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

© 2023 版權屬栢龍玩具有限公司，保留一切權利。