

# TRIQUETA 凱爾特之森

由Stefan Dorra和Ralf zur Linde設計的遊戲，  
適合2至5名，7歲及以上的玩家。

## 何謂凱爾特三角結？

凱爾特三角結 (Triquetra, 或可寫成 Triquetra) 是一種古老的符號，在數千年不同文明都曾出現。其意思可理解為「三位一體的結」，代表三種物品之間的聯繫。



## 遊戲目標

你須與其他玩家一同競爭收集動物。在4輪遊戲中，每位玩家輪流展示動物指示物，並將它們排列成一行。當每名玩家都選擇了一行動物並選擇退出後，遊戲的一輪就完結。

你的目標是在遊戲結束時收獲最多分數。嘗試收集6種不同動物中，每種**3個**指示物——因為3個相同的動物指示物，會組成一組三角結、分數也會更多。要注意的是，擁有4個或更多相同的動物指示物，反而會減少你的得分。



## 遊戲配件

### 60個動物指示物

10個 兔子  
(5分)



10個 貓頭鷹  
(6分)



10個 鹿  
(7分)



10個 野豬  
(8分)



10個 公羊  
(9分)



10個 熊  
(10分)



5個  
行標記



3塊  
樹板塊



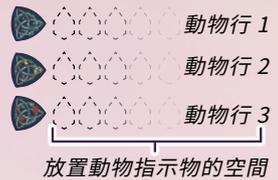
1個  
起始石標記



## 遊戲設置

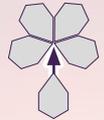
- ▶ 每有一名玩家就在桌子中央放置一個行標記，並以直行順序排列。每個標記將會作為一個動物行的起點。然後，將所有未使用的行標記放回盒中。

**例子：**  
在一場有3名玩家的遊戲中，將放置3個行標記。

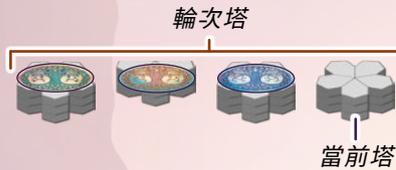


- ▶ 將60個動物指示物面朝下洗勻，將其堆疊並放在行標記上方，形成4個面朝下的輪次塔。

建造輪次塔：將5個動物指示物以尖端相連，形成一朵「花」（如右圖）。然後以此為基礎，再於上方堆疊兩朵「花」，一座由15個動物指示物組成，並有3層高的輪次塔就此建成。



在其中3個塔各放置1塊樹板塊，沒有樹板塊的塔則為是當前塔。



- ▶ 最年輕的玩家拿起起始石標記。



## 進行遊戲

遊戲共有**4輪**，每輪流程如下：

擁有**起始石標記**的玩家開始本輪的第一回合。遊戲按順時針方向進行，每名玩家輪流進行回合，直到所有玩家都退出。

### 在回合中，你可以做些什麼？

在你的回合，你必須執行以下其中一個行動：

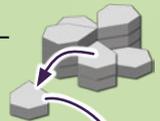
**行動A：**抽取一個動物指示物

或

**行動B：**拿取一個動物行

### 行動A：抽取一個動物指示物

從當前塔中拿取一個動物指示物，並秘密查看。其後，可選擇將它放在一個動物行中（見選項1），或將它面朝下放在你面前（見選項2）。



#### 選項1：

將動物指示物面朝上放置在任意動物行之中（即其中一個行標記旁邊），每行中已有的動物指示物數量，不會影響你的放置。



## 選項2:

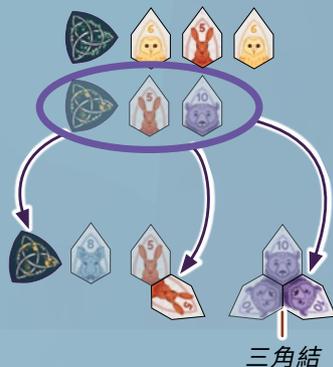
將動物指示物面朝下放置在你面前，不要向其他玩家展示。將指示物保留直至遊戲結束（你可隨時查看它）。在整場遊戲中，你只能選擇此選項**兩次**。一旦你面前有2個面朝下的指示物，你在行動A就只能選擇選項1。

## 行動B: 拿取一個動物行 (退出本輪)

不要從當前塔中抽取動物指示物，而是從桌子中央拿取一個動物行 (包括所有動物指示物及行標記)，你可選擇沒有任何動物指示物的那一行。

將行標記放在你前面，表示你已退出本輪行動。將你拿取的動物指示物 (如有的話) 面朝上、清晰地放在你面前。

按動物**種類**將所有動物指示物分組。每當你收集3個同類型的動物指示物時，它們就能組成一個**三角結**。如你收集了更多同類型動物指示物，將其堆疊在**三角結**之上 (每個種類的動物不能組成多於一個三角結)。



你的行動結束後，則由你左邊的玩家開始其回合 (即按順時針順序執行行動)。

## 在你退出後，本輪遊戲如何繼續？

你一旦選擇了退出 (行標記在你的前面)，在本輪餘下時間會跳過你的回合。最終，只會剩下一名玩家和一行。只要該玩家願意並且有能力，該玩家可隨意執行行動A。

如當前塔已清空，玩家則只能選擇行動B。

## 本輪如何結束？

當本輪有玩家拿最後一個動物行時，他也同時拿取**起始石標記**，這意味本輪結束。將當前塔中剩下的所有動物指示物放回盒子 (不要讓人看到正面)。

將**行標記**放回桌子中央 (如設置中所示)，如仍有任何輪次塔，則由擁有**起始石標記**的玩家選擇其中一個作為當前塔，從塔上取走**樹板塊**，並將其放在收集的動物旁邊。然後，下一輪開始。

如沒有剩餘塔，此局遊戲結束。



## 遊戲結束

遊戲會在第4輪結束。現在，可以計算得分了。每名玩家均執行以下操作：

在你面前的每個面朝下的動物指示物，請選擇：

- 將其面朝上添加到你收集的其他動物指示物之中，或
- 將其面朝下放回盒子中。



計算你擁有的6種動物指示物中，每種指示物之數量：

如果你沒有這種動物，你會得到**0分**。



如果你有1個這種動物指示物，你得到**1分**。



如果你有2個這種動物指示物，你得到**2分**。



如果你有3個這種動物指示物(可組成三角結)，你得到這組動物的**分數(5到10分)**。



如果你擁有這種動物指示物多於3個，你就組成不了三角結，反之，你在三角結上**每一個動物指示物**，都會讓你**損失1分**。

將每種動物指示物的分數相加，如你擁有起始石，再得到1分。你每一塊樹板塊亦可獲得1分。

分數最高的玩家獲得勝利。如出現平局，則由擁有最多動物指示物的玩家獲勝。如仍然平局，則由所有平局玩家共享勝利。

**得分例子：**在遊戲結束時，你擁有……



2個  
兔子：  
2分



3個  
貓頭鷹：  
6分



1個  
鹿：  
1分



3個  
野豬：  
8分



5個  
熊：  
**-2分**



起始石  
標記：  
1分



2塊  
樹板塊：  
2分

**=18分**

遊戲設計：Stefan Dorra, Ralf zur Linde

美術：Annika Heller

開發：Peter Eggert, Viktor Kobilke

英文版校對：Viktor Kobilke

英文版翻譯：Neil Crowley

© 2023 Deep Print Games GmbH,  
Sieglindestr. 7, 12159 Berlin,  
Germany. All rights reserved.

[www.deep-print-games.com](http://www.deep-print-games.com)

中文版翻譯：都督

中文版監修：Hong

中文版美術：Shum

經銷：

中文版項目經理：Demi

校對：呂伊恩



栢龍玩具有限公司

Broadway Toys Limited

<http://www.broadwaygames.com>

[domestic@longshore.com.hk](mailto:domestic@longshore.com.hk)

Tel: +852 23631998

© 2023 版權屬栢龍玩具有限公司，保留一切權利。