

滑冰企鵝

魔法學園

ICECOOL[®]
Wizards





歡迎來到令人著迷的企鵝魔法學校！

沒想到吧？世上竟有如此獨一無二的地方！

你們很幸運，不僅有機會探索這座校園，還會參與一系列多樣化魔法課程，學習釋放咒語，甚至可以直面魔法試煉的挑戰！



略過遊戲說明書吧！

DIZED® 讓你邊玩邊學
互動遊戲教程引導你一步步學會遊戲
打開 Dized 立即開始吧！

(英語內容) iOS • 安卓 • DIZED.COM

遊戲概覽

玩家們會輪流在遊戲版圖上彈射自己的企鵝棋子以及收集課程牌，課程牌可以令你在遊戲結束時獲得魔法分數。課程牌也可用於交換試煉牌。試煉牌可以讓你獲得更多魔法分數。遊戲結束時，魔法分數最高的玩家獲得遊戲勝利。

遊戲配件

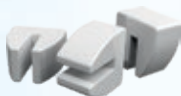


4個 企鵝棋子



3個 遊戲盒

3個
遊戲盒固定夾



20張 試煉牌



31張 課程牌



4張 身份牌

遊戲設置

1 按圖所示，在桌子中央組合遊戲盒，以組成遊戲版圖。請確保相同圖案的門口相連。

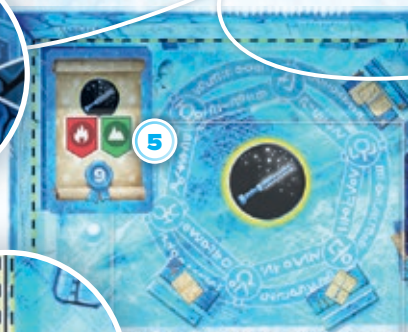
2 在遊戲盒上標記的位置使用固定夾，將遊戲盒固定。

3 每位玩家挑選1種顏色，拿取對應顏色的企鵝棋子與身份牌。

4 將課程牌面朝下洗勻，並形成牌庫放在遊戲版圖旁。抽取課程牌庫頂3張牌，面朝上放置在對應圖標的教室或門口位置。放在門口位置的課程牌，橫跨兩間教室，卡牌中央置於門檻位置。如果抽取的卡牌圖案，與版圖上已有的卡牌相同，則將其棄置，放在牌庫旁，然後抽取新的1張牌。確保版圖上有3張不同的課程牌。



注意 在教室裡放置課程牌時，沒有方向和位置的限制，但是必須保證卡牌的一半以上位於對應教室的範圍內。黃黑相間的邊界線標識了一間教室的範圍。





- 5 將試煉牌面朝下洗勻以形成牌庫，放在遊戲版圖旁。抽取試煉牌庫頂的6張牌，分別在每間教室角落的深藍色長方形卡牌格上、面朝上放置1張。與課程牌不同，試煉牌需要放置在版圖上的指定位置。



- 6 由年齡最小的玩家成為起始玩家。玩家們先不要將自己的企鵝棋子放在版圖上。每位玩家開始進行自己的第一個回合時，先將自己的企鵝棋子放置在版圖上的起始點，然後進行2次彈射（詳見第6頁，玩家回合）。之後的回合，玩家都會從自己的企鵝棋子當前所在的位置，進行彈射。



起始點

玩家回合

在自己的回合中，你會對自己的企鵝棋子進行2次彈射，第一次彈射結束後，就會進行第二次。

每次彈射結束後，你都需要查看自己的（不需要查看其他玩家）企鵝棋子，是否觸發了以下行動：

- 如果你的企鵝穿過放有1張課程牌的門口或教室，你可以收集那張課程牌（詳見第9頁，收集課程牌）。
- 如果你的企鵝在彈射過程中或結束後，接觸了1張或更多試煉牌，你可以棄置試煉牌上要求的課程牌，然後拿取那張（那些）試煉牌（詳見第12頁，取得試煉牌）。
- 如果你的企鵝接觸了其他玩家的企鵝，你可以與其交換知識。例如，與接觸的企鵝玩家交易面朝上的課程牌（詳見第11頁，交換知識）。

重要：如果你的一次彈射觸發了多個行動，你可以自由決定這些行動的執行順序。

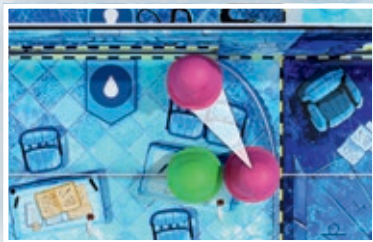
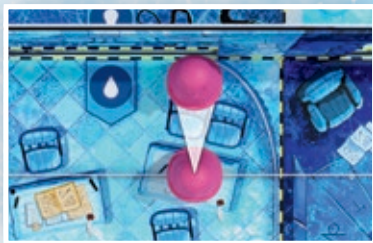
彈射技巧



想要彈射企鵝，你需要將自己的食指貼近企鵝棋子底部，再向前推。如果你想讓自己的企鵝轉彎，甚至漂移過彎，你需要讓自己的食指，置於你希望企鵝轉向的一側再進行彈射。例如，你在企鵝棋子的底部右側彈射，企鵝就會向右側轉。當然，你可能需要多作一些嘗試，才能正確掌握這個技巧。不過，這正是你入讀企鵝魔法學校的原因——你需要學習像彈射這類的神奇事物！

距離牆壁太近了？ 利用地圖上的白界線 線吧！

如果你的企鵝距離牆壁（門口也視為牆壁的一部分）太近，或是卡在了門口位置，你可以在彈射前將企鵝垂直於牆壁，移動至最近的白界線。即使該處放有卡牌，你也可以如此做。如果該處有其他企鵝，則可以略微錯開位置，保持其他企鵝位置不變。利用白界線後，你需要確保自己的企鵝底座正中心，位於白界線上。



教室與停在教室邊界線



遊戲版圖被劃分為五間教室，黃黑相間的邊界線標識了每一間教室的範圍。

只要企鵝棋子覆蓋了任意一間教室的地板，它就視作「位於教室內部」。如果企鵝停留在兩間教室的分界線上，它就視作同時位於這兩間教室內部。



範例

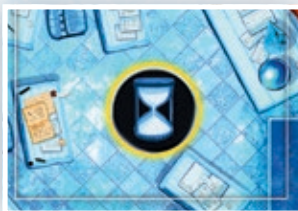


- 1 綠色企鵝同時覆蓋魔法生物學教室與魔藥學教室的地板，因此同時位於該兩間教室內部。
- 2 粉色企鵝則同時位於占星學教室，與企鵝魔法史學教室內部。



魔法生物學教室

(帶有魔法魚骨圖標的課程牌放在此處)



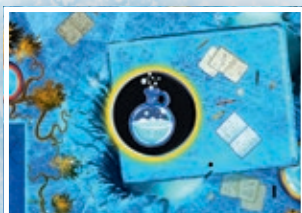
企鵝魔法史學教室

(帶有沙漏圖標的課程牌放在此處)



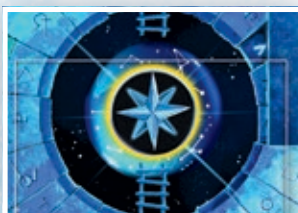
魔法入門學教室

(帶有魔杖圖標的課程牌放在此處)



魔藥學教室

(帶有藥劑圖標的課程牌放在此處)

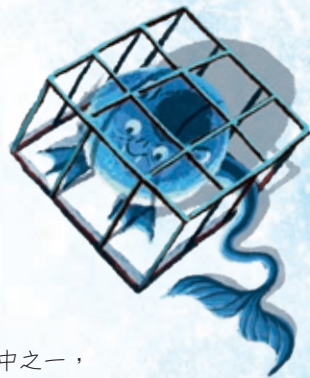


占星學教室

(帶有星星圖標的課程牌放在此處)

飛出遊戲版圖

遊戲過程中，如果企鵝飛出遊戲版圖外，請將飛出版圖的企鵝，放回本次彈射發生之前，它們原本所在的準確位置。如果你是在自己的回合將自己的企鵝彈射出遊戲版圖，你還會損失一次彈射機會。如果這是你的第一次彈射，在你復原企鵝位置後，直接進行第二次彈射。如果這是你的第二次彈射，在你復原企鵝位置後，你的回合就會結束。



收集課程牌

作為當前回合玩家，**每次**彈射結束後，只要滿足以下兩種條件其中之一，你就可以從教室或門口，收集課程牌：

- 1 如果你的企鵝**完全**穿過了放有1張課程牌的門口，你可以收集那張課程牌。
- 2 如果你的企鵝曾經位於（或路過）某間教室內部，包括彈射開始前所在的那間教室內部，你將可以從那間教室收集1張課程牌。

收集到的課程牌，面朝上放在你的身份牌旁。



注意 如果你的企鵝穿過了多個放有課程牌的門口，或者穿過/停留在多間放有課程牌的教室內部，你就可以收集所有滿足條件的課程牌。



注意

如果你的企鵝在彈射前，已有一部分位於教室門口。在彈射結束後，你不能收集放在那個門口的課程牌。想要收集放在門口的課程牌，在彈射開始前，你的企鵝需要完全位於門口的一側，而彈射結束後，你的企鵝需要完全位於門口的另一側。巧妙利用白界線，可以幫助你調整企鵝在彈射開始前的位置，讓它可以完全穿過門口，成功收集課程牌。

範例

約翰從占星學教室彈射自己的企鵝。
企鵝滑行並穿過企鵝魔法史學教室，
停在魔法生物學教室。
約翰收集全部3張課程牌，以面朝上
放在自己面前。



交換知識

有時候，你就是沒有機會學習課程。幸運的是，你的同學們總是很「樂意」幫忙。

作為當前回合玩家，如果你彈射的企鵝，接觸一名或更多其他玩家的企鵝，你可以與那些玩家「交換」卡牌。對於每名被接觸的企鵝，你都可以指定自己和對方的1張面朝上課程牌，彼此交換。對方不可拒絕，也不可提議交換哪張牌。

範例



凱茜擊中了約翰的企鵝，她拿取約翰的1張牌，並將自己的1張牌交給約翰。用於交換的2張牌都由凱茜指定。



試煉牌無法交換。



取得試煉牌

作為當前回合玩家，如果你的企鵝在彈射之前，或彈射的過程中，接觸到試煉牌，你就可以在彈射結束後拿取那些試煉牌。要注意，每張試煉牌上都有1個或更多課程圖標，為了拿取它們，你需要棄置指定數量面朝上的課程牌，才可將試煉牌面朝下放在自己身份牌旁。請牢記，試煉牌底部的數字，即為遊戲結束時你可獲得的魔法分數。



注意 想要拿取1張試煉牌，你並不需要讓企鵝在彈射結束後剛好停在那張牌上。但是，如果你接觸某張試煉牌，卻無法拿取，或者是決定不拿取它，那麼你將需要再次接觸那張牌，才能再次獲得拿取它的機會。



注意 如果1張牌將要放置的位置已有企鵝棋子，就需要先拿起那些企鵝，在卡牌放好後，再復原那些企鵝的位置。

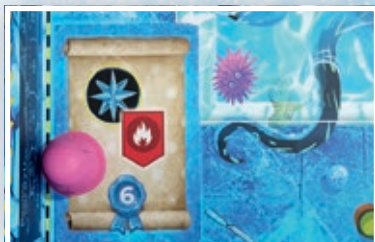


注意 你並不需要按照自己的企鵝接觸卡牌的順序取卡牌，而是可以自由決定順序，拿取課程牌與試煉牌。例如，約翰的回合開始時，他的企鵝位於1張試煉牌上。然後約翰彈射企鵝，收集了那張試煉牌所需的課程牌。他可以先收集課程牌，再拿取那張試煉牌。

範例



如下方最右圖所示，約翰彈射自己的企鵝，並接觸到1張試煉牌。他棄置左圖所示的2張課程牌，並拿取那張價值6魔法分數的試煉牌。



咒語

帶有元素圖標     的課程牌，可以當作咒語使用。玩家只能在自己的回合使用咒語，且必須在彈射開始前或結束後使用。

- 咒語在被收集的當回合即可使用。
- 使用咒語時，將卡牌翻至面朝下，並結算咒語效果。
- 咒語一旦使用，就不可再次使用，不可用於交換試煉牌，也不可用於交換知識。
- 被使用的咒語在遊戲結束時，依然價值1魔法分數。





額外再進行一次彈射。



抽取 2 張課程牌，面朝上放置在對應圖標位置。



拿取試煉牌時，此牌視為「萬能」圖標。



所有其他玩家，各自選擇 1 張自己的課程牌（如果有的話），放入課程牌棄牌堆之中。玩家們在棄置時可以選擇面朝下的課程牌。

重要：

此咒語被使用後，不會翻至面朝下，而是會被直接棄置。此咒語是唯一會被棄置的咒語。

參照遊戲設置的做法，如果抽取的卡牌圖案與版圖上已有的卡牌相同，則將其棄置，放在牌庫旁，然後抽取新 1 張牌。

玩家的回合結束

作為回合玩家，當你已經進行兩次彈射，在收集課程牌與/和試煉牌之後，下一位玩家的回合開始之前，你**必須**完成以下 2 個步驟，檢查你是否需要補充版圖上的課程牌與試煉牌：

步驟1：補充課程牌？如果版圖上剩餘的課程牌少於 3 張，如同遊戲設置的做法，在空位補充課程牌，直至版圖上有正好 3 張課程牌。如果抽取的課程牌圖案與版圖上已有的卡牌相同，則將其棄置，放在牌庫旁，然後抽取新 1 張牌，確保版圖上有 3 張不同的課程牌。

如果課程牌庫已耗盡，將棄牌堆洗勻以形成新課程牌庫。

步驟2：補充試煉牌？填滿每間教室角落的深藍色矩形卡牌格。如果試煉牌庫已不夠填滿所有試煉牌空格，就進入下一頁的遊戲結束階段。

遊戲結束

當無法填滿所有深藍色卡牌格時，就會觸發遊戲結束。在完成當前輪次後，遊戲就會正式結束，確保所有玩家都進行相同的回合數。

為了決出勝者，每位玩家分別加總自己的試煉牌、面朝上與面朝下的課程牌的魔法分數。每張試煉牌底部的數字，即為玩家獲得的魔法分數。每張課程牌則價值1魔法分數。魔法分數數總和最高的玩家，成為遊戲的勝利者，並獲得「最強大企鵝魔法師」之稱號！

平手時的勝負：如最高分遇平手，擁有更多課程牌與試煉牌的玩家獲勝。如仍然平手，平手的玩家共享勝利，並共享「最強大企鵝魔法師」稱號！

範例

約翰獲得總計22魔法分數。

他擁有3張不同的試煉牌，合計18分（ $3+6+9=18$ ）。

4張課程牌，合計4分，無論面朝上或面朝下，每張課程牌都價值1分。

（試煉牌18分+課程牌4分=總計22魔法分數）



工作人員

遊戲設計：Brian Gomez

插畫：Reinis Pētersons

遊戲開發：Jānis Grunte, Reinis Butāns

平面設計與排版：Jānis Upītis, Gunta Ermansone,

Andrejs Timofejevs

規則編輯：Lines J. Hutter

英文校對：David Niecikowski, Lines J. Hutter

項目經理：Agnese Freimane

遊戲測試：Emīls Jasiūnas, Artūrs Perepjolkins,

Sabīne Riseva, Jānis Bernāns, Egils Grasmanis,

Agnese Freimane, Jānis Upītis, Amandine Duché-

Balke, Gustavs Grunte, Līva Grunte, Henriks Grunte,

Mīks Grasmanis, Dora Grasmane, Valters Cers,

Agnese Cera, Oskars Cers, Lauma Cera, Kintija Medne,

Madara Zemture, Arnolds Lanka, Lauma Karīna Uka,

Līga Jozus, Ivo Jozus, Nikola Jozus

中文版翻譯：九條

中文版主編：Hong

中文版美術：Ash



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。

BRAIN GAMES



WWW.BRAIN-GAMES.COM

© 2023 Brain Games Publishing SIA

Ausmas 6A, Riga,

LV-1006, Latvia

(+371) 67334034

info@brain-games.com

www.brain-games.com