

猛龍過江 RIVER DRAGONS

遊戲配件

內含主圖版，78張行動卡（每種顏色各13張），6名公仔（3男與3女），36片含有數字的木板（6種顏色、各有6種尺寸）、及1張起始卡、27塊石頭。

在湄公河三角洲，最勇敢的年輕人每年聚集於此要比一場聞名的比賽，利用木板及石頭搭建渡河橋，他們必須要渡河達到對岸的村莊。在達到目的地前，他們要小心的規劃行動路線、還要避免對手的動作、及湄公河裡蛟龍不預期的干擾。第一個達到對岸村莊的勇士，會從國王手中得到黃金龍。

適合對象 適合8歲以上小孩和大人，2到6個遊戲者同樂。遊戲時間約15~45分鐘。

遊戲目的 先渡河到目的地村莊的人贏。

遊戲玩法

遊戲前準備：

- 將主圖版 ① 有小島圖案的一面朝上，放在桌子中央。
- 把石頭 ② 放在圖版一旁的石頭公共區，待會大家都可以用。
- 把公仔放在同色的村莊上。當遊戲人數少於六人，有些顏色的公仔不會參與。村莊下的指引圖說明遊戲人數及可以用的公仔顏色。
- 年紀最小的拿起起始卡 ③ 放在面前，每一輪起始卡會以順時鐘方向輪流。



玩家遊戲的裝備：

- 每人選一名公仔 ④，放在同色的村莊上。
- 每人拿同色的6種尺寸木板 ⑤，放在自己面前。
- 每人先發13張背面同顏色的行動卡 ⑥，再移除手上沒參與顏色的蛟龍卡。

遊戲人數和公仔使用顏色說明

遊戲人數	可以使用的公仔顏色	要移除的蛟龍卡
2人	粉紅色、黑色	紅色、綠色、藍色、黃色蛟龍
3人	藍色、紅色、黃色	綠色、粉紅色、黑色蛟龍
4人	藍色、綠色、紅色、黃色	黑色、粉紅色蛟龍
5人	全部顏色、除了黑色	黑色蛟龍
6人	全部顏色	

遊戲開始

遊戲會有好幾輪，直到遊戲結束

路線規劃：

從自己的行動卡中選出5張，從左到右排出這一輪的出牌順序，排好後就不能更動。

行動開始：

大家同時翻出第一張牌，以順時針方向依照行動卡指示動作，從有起始卡的先，當第一張牌出完後，再出第二張、直到五張牌都出完。

警告：玩家的其中一步行動可能會因為其他玩家出的蛟龍卡而取消。

一輪結束時：

把起始卡 ③ 以順時鐘方向交給下一家，每人再從自己的行動卡中選出5張，（剛用過的行動卡可以重複使用），重新一輪繼續玩。

遊戲結束

當有公仔達到目的地村莊（如指引圖，每人不同），遊戲就結束。



行動卡使用說明

放一顆石頭

- **放一顆石頭**
遊戲者一定要放一顆石頭在島上。

- **放兩顆石頭**
遊戲者一定要放兩顆石頭在島上，每一顆石頭在一個島上。

使用說明：

- 1、石頭只能放在島的邊界內(正確放法如右圖說明)。
- 2、一個島只能放一顆石頭。
- 3、石頭不能放在村莊上。
- 4、石頭放好後就不能移動，除非有<移開一片木板或一顆石頭>行動卡
- 5、出這張行動卡時，卻沒有足夠石頭，只能放棄這次行動。



進階玩法

將主圖板翻面到沒有島嶼的面朝上，石頭將會直接放在水面上，其餘規則相同。

移動一步

- **移動一步**
移動公仔一步，到鄰近沒有公仔的木板上或是村莊上(如範例1)。

- **移動兩步**
移動公仔兩步到鄰近的木板，或是動一步到木板再動一步到村莊(如範例2)。

使用說明：

- 1、公仔可以移動到任何顏色、任何方向的木板。
- 2、公仔不能移到已經有公仔在上面的木板，但是村莊上可以有數個公仔。
- 3、如果公仔不能做適合的移動，公仔會落水，要回到起始村莊。
- 4、兩步行動卡，也可做U型迴轉(如前跳又後跳)，回到原來的木板。



範例1：綠色公仔要移動一步到鄰近空的木板，他可以移動到左邊綠色或右邊紅色的木板。他不能移動到已經有黃色公仔在上面的粉紅色木板。



範例2：綠色公仔需要移動兩步，鄰近的木板除了紅色木板外都已經被其他公仔占據，他只能移兩步到紅色村莊、或是前跳又後跳至原來的綠色木板。

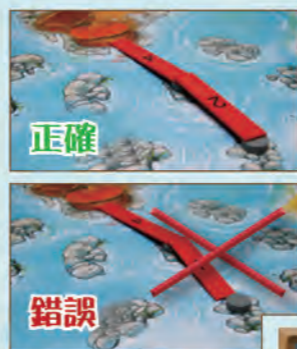
放一片木板

- **放一片木板**
遊戲者一定要放一片木板，兩邊由石頭或村莊支撐。

- **放兩片木板：**
遊戲者一定要放兩片木板。

使用說明：

- 1、要先評估木板長度，選好以後不能換。
- 2、放木板時，如果太長而凸出去沒問題，如果木板太短、兩邊無法由石頭或村莊支撐，只能把木板放到別的適合位置，如果都沒有適合位置，就要把這片木板放到一旁，接下來遊戲都不能用。
- 3、不能移動石頭去迎合木板的長度。
- 4、注意：木板不能放在另一塊木板上，除非下面有石頭或村莊支撐。
- 5、注意：一個石頭或村莊最多只能支撐3片木板。



移動兩步

• 翻躍公仔

公仔一定要翻躍跳過鄰近木板上的另一名公仔。

使用說明：

- 1、翻躍公仔的行動相當於動兩步的行動卡(如範例3)。
- 2、翻躍公仔後要降落在木板、或村莊上。
- 3、如果公仔不能做適合的翻躍，(如沒有其他公仔在鄰近的木板，或是翻躍完後沒有降落點)，公仔會落水，回到起始村莊(如範例4)。



範例3：黃色公仔需要翻躍其他公仔，因為鄰近只有綠色公仔，他只能翻躍過綠色公仔再降落至紅色木板。



範例4：黃色公仔鄰近沒其他的公仔，他無法翻躍公仔，只好落水並回到起始村莊。

放兩片木板

- **移開一片木板或一顆石頭**
遊戲者要選擇做其中一個行動。

使用說明：

- 1、拿走版圖上任意顏色、任意長度的一片木板，收到自己面前的木板區，待會自己可以使用這片木板。
- 2、或是移走一顆石頭，放到石頭公共區，待會大家都可以用。
◎禁止拿走上面有公仔的木板 ◎禁止拿走上面有木板的石頭
◎自己面前的木板區內，不能有相同長度的木板(相同數字)。
◎自己面前的木板區內，最多只能有兩種顏色的木板。
如果無法移走適合的木板或石頭，就放棄這次行動，換下個人。

翻躍公仔

移開一片木板或一顆石頭



• 蛟龍出現

與蛟龍卡顏色相同的玩家要暫停這次行動，無法使用行動卡。

使用說明：

- 1、舉例：當出了藍色的蛟龍卡，藍色公仔的這一次行動卡就取消無效。
- 2、在每一輪行動中，每人最多只能用到一張蛟龍卡。
- 3、蛟龍卡無法取消另一張蛟龍卡的動作(如範例5)



範例5：粉紅色玩家的第4張牌是綠色蛟龍，綠色玩家的第4張牌是藍色蛟龍；但是綠色蛟龍無法取消綠色玩家的藍色蛟龍動作，藍色蛟龍仍然有效，所以藍色玩家的第4步行動會被取消。

小提醒

記得遊戲開始前，要從每個玩家的行動卡中拿走沒有參與顏色的蛟龍卡。