

說書人派對

6-12位玩家

在這個《說書人奧德賽》的變體規則中，沒有單一的「標準答案」：遊戲目標是盡可能地選到最受歡迎的卡牌，但同時也要小心陷阱牌。

遊戲準備

- 1 每位玩家選擇一種顏色，然後拿取對應顏色的2個投票轉盤、兔子棋子和玩家顏色標記。
- 2 每位玩家將自己的兔子棋子放到計分軌的起始格子。棋子將用來表示玩家在遊戲過程中得到的 🍵。
- 3 混洗全部84張卡牌，給每位玩家發放4張正面朝下的卡牌。**先不要查看卡牌。**
- 4 剩餘的卡牌形成抽牌堆。



遊戲玩法

由最快想到一艘飛船名稱的人開始擔任說書人，開始第一輪。

🕒 出題

在查看自己的卡牌前，說書人大聲說出一個詞或是一句話作為提示（詳見主遊戲規則書中“給說書人的建議”）。

在這個變體中，說書人不會根據自己的卡牌進行描述。

所有玩家（包含說書人）每人從自己4張手牌中進行選擇，根據卡牌美術，選出自己認為最符合說書人提示的1張卡牌。每位玩家秘密地將自己選好的卡牌交給說書人，再由說書人把收集到的卡牌和自己所選的卡牌一同混洗。

🕒 投給最受歡迎的卡牌

說書人隨機地將這些卡牌放在遊戲版圖周圍的卡牌槽位，以正面朝上（不要蓋住卡牌槽位的編號）。範例：6人遊戲中，說書人將6張卡牌放到編號1-6的卡牌槽位。

其他玩家的目標是投給獲得最多票的卡牌。每個人（包含說書人）**拿取其中一個自己的投票轉盤**，秘密地投給自己認為最符合說書人給出的提示的卡牌。同一張卡牌有越多的票，玩家就能獲得越多分數！玩家將自己的轉盤轉至想投的那張卡牌所在的槽位編號，然後將轉盤面朝下放置在桌上。

接下來，說書人使用他的第二個投票轉盤來將其中**一張卡牌設置成陷阱牌**，將轉盤轉至那張卡牌所在的槽位編號：**那張卡牌不獲得任何分數！**

然後所有玩家（包含說書人）亮出自己的投票轉盤，放到對應編號的卡牌上。最後，最重要的，當所有人將自己的轉盤放到卡盤上時，說書人亮出哪張卡牌是陷阱牌，將這張卡牌翻到面朝下。

然後開始計分階段：



投給**陷阱牌**的玩家不得分 ❌。



單獨投給某一張牌的
玩家不得分 ❌。



根據玩家投的卡牌，該玩家獲得等同票數
(包含自己)的分數。

6人遊戲計分階段範例



“新地平線”

所有投給 2 的玩家獲得 3，因為這張卡牌有三票。

只有一位玩家投給 3。這位玩家不得分。

兩位投給 6 的玩家原本會各自獲得 2，因為這張牌有兩票。不幸地，然而，說書人選擇這張牌是陷阱牌，因此他們不得分。



一輪結束

將本輪期間用到的所有卡牌正面朝上擺作一堆，放在旁邊，作為棄牌堆。每位玩家從抽牌堆抽取1張卡牌，直到每人手裡有4張卡牌。如果抽牌堆裡的卡牌不夠，首先將剩餘卡牌和棄牌堆混洗，形成新的抽牌堆。然後再繼續抽取剛才不夠的卡牌。所有人將自己的手牌傳給左手邊的隔壁玩家，這時不要查看這些卡牌。說書人左邊的玩家成為下一輪的說書人。

遊戲結束：如果一輪結束時，計分軌上至少有一位玩家達到或超過30，遊戲立即結束。最高 的玩家獲勝。如果多位玩家同為最高，那麼他們共享勝利。

提示

- 作為說書人，不用過度思考你的提示！就只要說出某樣東西：你想到的第一個東西。你有更重要的選擇要做，不要太執著於給什麼提示！
- 注意不要總是選擇那些很明顯的卡牌：說書人可能計畫讓它變成陷阱牌。

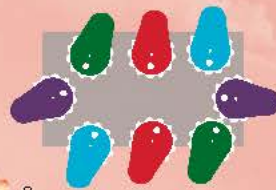
團隊說書人

8、10或12位玩家

在這個《說書人奧德賽》的變體規則中，你們必須組隊與你的夥伴來獲勝！有效地分工合作來獲得最多分數！

遊戲準備

- 1 玩家們兩人一隊，每隊選擇一種顏色，然後拿取對應顏色的2個投票轉盤、兔子棋子。兩位隊友各拿取一個轉盤，對坐在桌面兩側。
- 2 每個團隊將自己的兔子棋子放到計分軌的起始格子。棋子將用來表示團隊在遊戲過程中得到的🐰。
- 3 混洗全部84張卡牌，給每位玩家發放4張正面朝下的卡牌。
- 4 剩餘的卡牌形成抽牌堆。



遊戲玩法

由最快想到一艘飛船名稱的人開始擔任說書人，開始第一輪。

🔊 出題

說書人查看自己團隊手裡的4張卡牌，從中選擇1張（**不要向其他隊伍展示**）進行描述，根據所選卡牌大聲說出一個詞或是一句話作為提示（詳見主遊戲規則書中“給說書人的建議”）。然後，他的隊友和每個其他團隊的一位成員秘密地選出自己認為最符合說書人提示的自己手裡的卡牌。

隊友間可以討論誰要負責打出卡牌，但必須要在其他玩家在場的情況下，且不能展示或描述他們手裡的卡牌。

所有團隊都選擇完卡牌後，說書人把收集到的卡牌和自己所選的卡牌一同混洗。

猜謎

說書人隨機地將這些卡牌放在遊戲版圖周圍的卡牌槽位，以正面朝上（不要蓋住卡牌槽位的編號）。範例：8人遊戲中，說書人將5張卡牌放到編號1-5的卡牌槽位。

其他團隊的目標是猜到說書人卡牌。沒有給說書人卡牌的每位玩家拿取自己的投票轉盤，秘密地選擇自己認為屬於說書人的卡牌，將轉盤轉至那張卡牌所在槽位的編號。

所有玩家投票結束後，同時亮出自己的投票轉盤，放到對應編號的卡牌上。

然後開始計分階段。說書人揭曉自己所選的卡牌，統計這張卡牌得到的票數。每得到一分，玩家就將自己隊伍的兔子棋子在計分軌上前進一步。



如果所有玩家都投票給說書人的卡牌：



說書人不得分 ❌。



其他團隊每個得 +2。



如果部分玩家投票給說書人的卡牌，但不是全部：



說書人得 +3。



投票給說書人卡牌的玩家也得 +3。

其他玩家不得分 ❌。



如果沒有玩家投票給說書人的卡牌：



說書人不得分 ❌。



其他團隊每個得 +2。



除此之外，每位玩家（除了說書人）的卡牌每得1票，額外得 +1。

10人遊戲計分階段範例



“來吧！
吃點優格！”



部分玩家投票給說書人的卡牌，而不是全部。

本輪結束時，玩家各自計分：

👉 = +4 👈 = +4 👉 = +3 👈 = ❌ 👈 = ❌



藍色團隊的成員 是本輪說書人，所以他得

+3。



紫色團隊和綠色團隊猜到了說書人的卡牌，所以他們每隊得 +3。

橘色團隊和粉色團隊沒猜到說書人的卡牌，所以他們不得分 ❌。



橘色團隊把票投給了綠色團隊的卡牌，所以他們額外得 +1。

粉色團隊把票投給了藍色團隊說書人隊友的卡牌，所以藍色團隊額外得 +1。

一輪結束

將本輪期間用到的所有卡牌正面朝上擺作一堆，放在旁邊，作為棄牌堆。每位玩家從抽牌堆抽取1張卡牌，直到每人手裡有4張卡牌。如果抽牌堆裡的卡牌不夠，首先將剩餘卡牌和棄牌堆混洗，形成新的抽牌堆。然後再繼續抽取剛才不夠的卡牌。

說書人左邊的玩家成為下一輪的新說書人。

遊戲結束：如果一輪結束時，計分軌上至少有一個團隊達到或超過30，遊戲立即結束。最高 的團隊獲勝。如果多個團隊同為最高，那麼他們共享勝利。