

金錐棋 CONIC

遊玩人數
2-4

年齡
10+

遊戲時間
20分

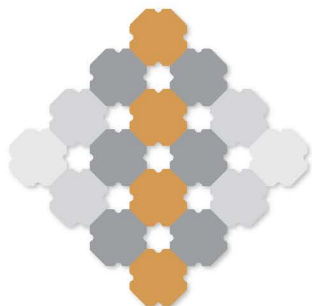
金錐指向競爭之地 超越其他玩家，創造登峰造極！

比較數字超越對手，將自己的圖片放置到棋盤上。放置越多圖片越有利，但這並不代表就能輕鬆獲勝。看準「一決勝負的時機」才是最重要的關鍵！

如果比較數字時平手，就會展開決定圖片放置者的延長賽。有時候乾脆地退讓、保留實力，也是一種必要的精明戰略！

內容物

• 1片 棋盤圖板



• 48個 玩家圖片棋
(數字圖片棋4種顏色x11個、星星圖片棋4種顏色x11個)



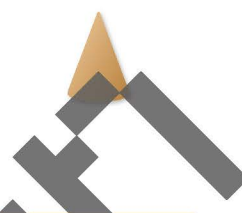
• 7個 中立圖片棋



• 4個 圖片棋立架 (每種顏色1個)



• 1個 金錐棋

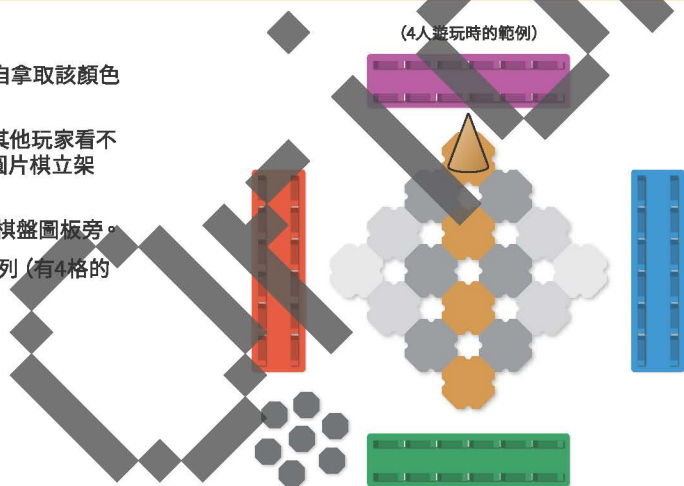


• 1張 規則書

遊戲準備

- ① 將棋盤圖板放置於桌面中央。
- ② 每位玩家選擇喜歡的顏色，各自拿取該顏色的圖片棋立架和玩家圖片棋。
- ③ 將拿取的所有玩家圖片棋，以其他玩家看不到數字的方式，排列在自己的圖片棋立架上。
- ④ 將所有中立圖片棋集中放置於棋盤圖板旁。
- ⑤ 將金錐棋放置於棋盤圖板中央列(有4格的每一列)其中一端的格子上。

這樣就準備完成了！



遊戲流程

遊戲共進行16輪，最後再計算分數。每輪的流程如下：

【1. 選擇圖片棋】

每位玩家從圖片棋立架中，各自選擇1個玩家圖片棋，面朝下出在自己面前。所有玩家都出好圖片棋後，一起將其翻開。

< 星星圖片棋 >

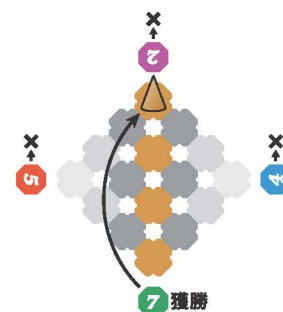
翻開星星圖片棋的玩家，必須立即將該星星圖片棋放回遊戲盒中，並從圖片棋立架中重新選擇一個圖片棋替代。本輪翻出星星圖片棋的所有玩家都選擇好替代圖片棋後，再一起將其翻開(星星圖片棋是一個強力的圖片棋，能在確認其他玩家所出的數字圖片棋內容後，才做出選擇)。

【2. 決戰】

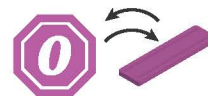
出的圖片棋數字最大的玩家，將獲得本輪的勝利。獲勝的玩家將自己出的數字圖片棋，面朝上放置於金錐棋所在的格子(=決戰地)上。暫時將原本在決戰地的金錐棋放置於棋盤圖板旁。

其他玩家則將本輪出的圖片棋放回遊戲盒中。由於不會回到圖片棋立架，因此在本局遊戲中將無法再次選擇該圖片棋。

以上是基本的遊戲流程，不過還有幾個例外情況：



< 例外1: 數字「0」圖片棋 >



只有數字「0」圖片棋是例外，不放回遊戲盒中，而是回到圖片棋立架。因此玩家在1局遊戲中，可以多次選擇數字「0」圖片棋。若所有玩家都出了數字「0」，則決戰地將以中立圖片棋代替玩家圖片棋放置(若中立圖片棋不夠使用，請以其他物品代替)。

< 例外2: 下剋上 >



若翻開的圖片棋中同時包含數字「1」和數字「10」，則例外規則為數字「1」視為較大的數字。

< 例外3: 延長賽 >



若有多位出的圖片棋數字最大的玩家，則由這些玩家之間進行延長賽，來決定本輪的勝者。其他玩家在延長賽期間不進行任何動作。若是下剋上的情況，出數字「1」的所有玩家都會參加延長賽。

延長賽中，玩家需在「選擇圖片棋」時所選擇的圖片棋之外，再從圖片棋立架另外選擇1個圖片棋，面朝下出在自己面前。參加延長賽的所有玩家都出好圖片棋後，一起將其翻開，其中出的圖片棋數字最大的玩家，將該延長賽所出的圖片棋放置於決戰地。延長賽有時會進行第2次、第3次(決戰地會放置最後一次延長賽所出的圖片棋，其餘的圖片棋除數字「0」以外，全部放回遊戲盒中)。

【3. 決定決戰地】

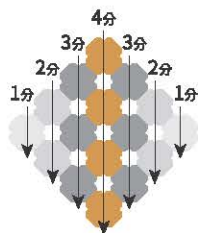
獲得本輪勝利、將圖片棋放置於決戰地的玩家，將決定下一輪的決戰地。玩家可選擇未放置玩家圖片棋或中立圖片棋的任意空格，放置金錐棋。若本輪沒有獲勝的玩家（即放置的是中立圖片棋），則由上一輪獲勝的玩家接續決定下一個決戰地。

從步驟1開始到步驟3結束為1輪，共進行16輪，所有格子都填滿後，遊戲結束。之後，進入分數計算。

分數計算

每位玩家會從「列的多數」和「相鄰獎勵」這2種方式獲得分數。

列的多數

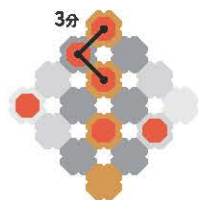


每一列中，放置自己的數字圖片棋**數量最多**的玩家，獲得該列的分數。該列所包含的格數，即為該列獲得的分數。

若數量相同，則比較該列中所放置自己的圖片棋的數字加總，較大的玩家獲得分數。若總和也相同，則該列無人獲得分數。

中立圖片棋是否放置於該列，不影響分數計算。

相鄰獎勵



從自己的玩家圖片棋相鄰數量最多的1個位置，獲得相鄰獎勵。

相鄰僅限於邊與邊直接相連的格子中的圖片棋（同一列中的格子並不算直接相鄰）。

相鄰獎勵的計算方式為：相鄰數量最多的位置，每有1個自己的圖片棋獲得1分。

將這2種分數加總，分數最高的玩家獲得本局遊戲的勝利。

若有多位分數最高的玩家，則比較這些玩家圖片棋立架上剩餘的圖片棋數量，較多的玩家獲勝。若仍相同，則比較各自放置於棋盤圖板上自己的圖片棋數字加總，較高的玩家獲勝。若還是相同，則共享勝利。

金錐棋

CONIC

遊戲設計：Reiner Knizia

美術：Korokorodou Creative Team

編輯：コロコロ堂

中文化翻譯校稿：Rayy Chang

中文化排版：wanwan Teng



經銷商：Orion Game 獵戶遊戲

<https://www.oriongame.com.tw/>

合同会社コロコロ堂

〒110-0005 東京都台東区上野1-9-3日向ビル1階

<https://korokorodou.com>

info.contact@korokorodou.com

© Dr.Reiner Knizia, 2024. All right reserved.

© 2024 Korokorodou LLC