

# 骰子街

MACHI KORO



## 歡迎來到骰子街， 一起來體驗這款風靡全球的日本卡牌遊戲吧！

恭喜您！我們的新任市長！在祝賀您的同時，也必須跟您報告，雖然我們這座城市的需求正在日益擴大：需要更多的工作機會，一座主題樂園，幾間起司工廠，或者甚至是一座廣播電台。但不幸的是，現階段我們只有：一畝小麥田，一間麵包店，還有一顆骰子。

憑藉著夢想，還有您所信賴的骰子，您必須把骰子街建設成這片土地上最大的城市。只是沒有錢萬萬不能，你必須靠城市的發展與公共建設來賺取資金，當然，想辦法從「鄰居」身上撈點好處也是不錯的做法！不過同時也要小心，他們可能也已經瞄準您的口袋了！

骰子街是一款快節奏，且小心機的遊戲，您最多可以同時和三位好友一起遊玩。不過您要小心，一旦體驗過這款遊戲的超級樂趣，您可能就會說：「餐桌就是用來玩遊戲的呀，不然要幹嘛？」，根本忘記餐桌原本的功能了。

俗話說：羅馬不是一天造成的，但是建造骰子街，只需要不到半小時喔！





## 遊戲配件

共有108張卡牌

起始卡牌 (24張)

起始建築物 (8張)



補充卡牌 (84張)

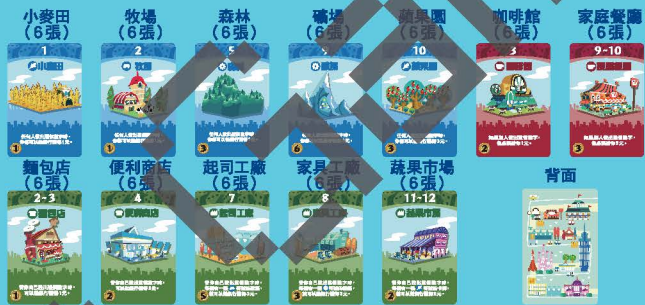
重要建築物 (12張)



起始地標建築物 (16張)



建築物 (72張)



錢幣 (78枚)

一元 (42枚) 五元 (24枚) 十元 (12枚)



骰子 (兩顆)



說明書 (一本)

說明書



## 卡牌說明

建築物

啟動卡牌效果所需的骰子點數



地標

卡牌類型與名稱

卡牌圖案

卡牌效果

建設所需金額



## 遊戲設置

每位玩家將各自的兩張起始建築（一張小麥田&一張麵包店）面朝上擺在自己的面前，接著把各自的四張地標（火車站、購物中心、主題樂園還有廣播電台）面朝下（建築中那面朝上）擺在面前。這樣每位玩家的城市就算設置完成了，如果有其他沒用到的起始卡牌（玩家人數不滿四人的話），就放回盒子內，本次遊戲不會用到。

接著把所有的補充卡牌（重要建築物&建築物）相同的卡牌疊成一疊（例如：把所有的小麥田疊成一疊），再把卡牌依上方標示的骰子點數大小排列之後（也就是：由數字1的小麥田開始，排到數字11-12的蔬果市場為止），形成如下圖所示的建築藍圖市場。接著從銀行發給每位玩家3元，並決定一位玩家當起始玩家。遊戲就可以開始進行了。



## 遊戲流程

玩家們依順時鐘的順序輪流遊玩，每一個回合又可以分為三個階段：

- 擲骰
- 獲得收入
- 建設

遊戲結束：遊戲一直進行到某位玩家把自己的四座地標都蓋好，該玩家獲勝！

## 擲骰

- 每位玩家的回合都是從擲骰開始，一開始大家都只有一顆骰子。
- 如果玩家城鎮內的火車站建設完成之後，就可以自行決定要使用一顆或兩顆骰子。
- 如果決定丟兩顆骰子，判斷骰出的結果時，看兩顆骰子的總和。

## 獲得收入

- 根據骰出的結果，對應到自己已經建設的建築物，玩家們可以獲得收入。
- 根據獲得收入的方式不同，建築物可以分為四大類：

### 藍色：初級產業



任何玩家擲出這個數字，  
你都可以從銀行獲得收入。

### 綠色：次級產業



只有自己擲出這個數字，  
才能從銀行獲得收入。

### 紅色：餐飲業



如果別人擲出這個數字，  
他必須把錢給你。

### 紫色：重要建築



只有自己擲出這個數字，  
才能執行它的特殊能力。

注意：同種重要建築不得  
重複建造。

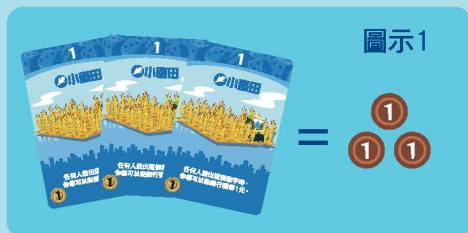
## 補充說明

- 遊戲當中可能會出現，擲骰之後，多張卡牌同時被啟動的狀況，如果發生這樣的情形，請依照下列順序來執行卡牌效果：

- (1) 紅色：餐飲業
- (2) 綠色：次級產業
- 藍色：初級產業
- (3) 紫色：重要建築

當玩家擲到與卡片同數字  
的點數時，依照左邊圖示  
依序執行卡片效果。

- 如果相同的建築，玩家擁有多於一棟的話，骰出符合的數字時，每一棟的效果都會發動。
- 特別提醒：地標「購物中心」的效果可以影響你所有相對應的卡牌。舉例來說：如果玩家擁有多於一間「麵包店」，搭配「購物中心」的效果之後，每間麵包店都可以獲得額外的+1元收入。



## 玩家間的金錢交流原則

當你需要支付金錢給另一位玩家，但是你身上的現金卻不夠的時候，你只需要把你所有的錢都給他就可以（遊戲中沒有任何人的金錢會變成負數），對方也不會因此得到任何的補償。

A 玩家骰出數字 3，這時由於 B 玩家擁有一間咖啡館，因此 A 玩家必須給 B 玩家一元，可是 A 玩家身無分文，所以什麼都不用付。之後，A 玩家還是可以從銀行拿取他兩間麵包店的收入。



如同前頁所說，擲骰之後，如果有多張卡牌同時被啟動的狀況，餐飲業（紅色）的效果必須先被執行，接著是次級產業（綠色）以及初級產業（藍色），最後才是重要建築（紫色）。所以順序都是先付錢給其他玩家，之後才會獲得收入。

如果必須同時付錢給不只一位玩家，那就依照逆時鐘的方向依序付錢。

舉例說明：A 玩家骰出 3，這時候 B 跟 C 玩家都擁有咖啡廳（B 有 3 間，C 有 2 間）因此 A 玩家欠 B 玩家 3 元，欠 C 玩家 2 元，但是 A 玩家身上只有 3 元，按照逆時鐘的方向先付給 C 玩家 2 元，之後把剩下的 1 元給 B 玩家，至於還欠 B 的 2 元，就一筆勾銷了！



## 建造新的建築物以及完成城市的地標

每位玩家每回合最多可以建造一座新的建築物或是地標，只需支付卡牌左下角的金額，就可以建造一棟新的建築，或是完成自己的一座地標。

也就是說，你可以從建築藍圖市場拿卡牌回來蓋，或是將自己的地標翻面（翻到彩色的那面），完成自己城市地標的建設。地標的建設沒有順序性，玩家可以自由決定。

建造帶有 **†** 符號的重要建築在建築時須注意不得重複，要蓋幾間 **†** 重要建築都可以，但是一模一樣的 **†** 重要建築不能蓋第二間。

其他的建築則沒有這樣的限制，可以蓋很多間相同的建築，也可以把相同的建築疊成一疊以節省空間。



The diagram illustrates the game mechanics for building and landmarks. On the left, a callout box labeled "付錢給銀行" (Pay to Bank) points to a stack of four cards with a cost of 1. Below it, three more cards with a cost of 1 are shown. In the center, a callout box labeled "建造建築物" (Build Building) points to a stack of three cards with costs of 1, 2-3, and 6. On the right, a grid of 24 cards is displayed, each with a cost and a building or landmark illustration. The cards are arranged in three columns and eight rows. The first column has costs 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8. The second column has costs 9-10, 10, 10, 11-12, 11-12, 11-12, 11-12, 11-12. The third column has costs 1, 2, 2-3, 3, 4, 4, 4, 4.

## 遊戲結束

遊戲依照順時鐘的方向進行，直到有玩家完成自己所有的地標，該玩家立刻獲勝！



(提醒：地標的建設沒有順序限制)

# 骰子街

MACHI KORO

