

基礎遊戲規則



1.1 遊戲設置

- ### 1.1.1 地圖區域
- 如上圖擺放好第一關的遊戲版圖並將地點標記放在出發的一格上。
 - 按**探索標記組成**所示，背面朝上洗勻本關的探索標記並覆蓋所有黑色格。
 - 在版圖旁分別洗勻並放置：
 - 3疊按難度分類的**鍛鍊牌**類(●●●較簡單, ●●●●較困難)；
 - 除**冥想咕啞**以外的所有**道具牌**；
 - 第一關的3張**魔怪手下牌**及2張**魔怪頭目牌**；
 - 所有的**力量牌**、**體力**/**歷練標記**、**多歷練標記**、**氣**/**盾牌標記**。



- ### 1.1.2 角色區域
- 每位玩家選一名角色並組裝好其4塊**英雄模板**(用左/右上角無LV的一面)。
 - 按玩家人數每人取得對應的**體力標記**和額外的**靈感模板**(英雄右手模板)：
- | 玩家人數 | 體力標記(個) |
|------|-------------|
| 4 | 上身模板標示的♥數 |
| 3 | 上身模板標示的♥數 |
| 2 | 上身模板標示的♥數+2 |
| 1 | 上身模板標示的♥數+5 |

- ## 1.2 遊戲目標及流程
- 移動**地點標記**來探索每關版圖上的不同地方，互相合作擊退每關的魔怪頭目便成功通關！遊戲共有4關，除第四關外，每關都由三部份組成：探索、遇敵和鍛鍊。
- ### 1.2.1 探索部份
- 玩家商討後，移動版圖上的**地點標記**到相連的一格，如該格為：
- | | | | | |
|--------|----------|--------|---|--|
| | | | 或 | |
| 進入鍛鍊部份 | 每人抽1張道具牌 | 進入遇敵部份 | | |
- 探索標記只觸發一次。探索後，將該格的**探索標記**(如有)移離版圖。若再次探索該格，每位英雄失去1點**體力**並繼續探索下1格。
- ### 1.2.2 遇敵部份
- #### 1.2.2.1 魔怪設置
- 翻開1張**魔怪手下牌**；如在**關卡終點**遇敵，翻開1張**魔怪頭目牌**。
 - 按所在格標示的數值，將**力量牌**放於**魔怪牌**的下方來表示其力量值。
 - 按**魔怪牌**所示的玩家人數放相應的**體力標記**在**力量牌**的下方。
 - 由年紀最小的或最不經常做運動的一位玩家開始回合。
- #### 1.2.2.2 回合流程
- 玩家将順時針輪流挑戰魔怪，與其比拼力量值的大小。每回合玩家順序經歷4個階段並執行該階段對應的行動：
- A階段：擲骰
- 擲得骰子的面值將決定玩家本回合的力量值及可執行的行動。
 - 一開始玩家只能擲1粒骰，但升級模板(或**技能**)後可擲多粒骰。
- B階段：改變骰子面值
- 升級獲得**二段跳**技能後，可選擇馬上重擲1或多粒骰1次。
- C階段：執行骰子效果
- 本回合英雄的基礎力量值等於所有骰子力量面值的總和。

	力量值+1		力量值+2		力量值+3
--	-------	--	-------	--	-------
 - 每面行動面值代表可以選擇執行該行動1次。3個行動分別為：

	打出並執行1張道具牌		從地圖區域獲得1枚氣		發動英雄的靈感1次
--	------------	--	------------	--	-----------

 單人遊戲時，靈感的效果變成對自己有效且不會獲得歷練。
- D階段：挑戰魔怪
- 此時可使用1至多枚氣(歸還到中央)，使本回合的力量值按所用氣的數量倍升。若用2枚氣，力量值乘2；3枚則乘3，如此類推。
 - 最後，與魔怪對比力量值以判定挑戰結果。此時有3種可能：
 - 小於魔怪：反轉自己1枚**體力**。(扣自己1點**體力**並獲1點**歷練**)
 - 大於魔怪：反轉魔怪1枚**體力**並加到自己的**歷練**。
 - 等於魔怪：反轉自己和魔怪各1枚**體力**並加到自己的**歷練**。(玩家此時可使用1枚**盾牌**令自己本回合不扣**體力**)
 - 體力**歸0的玩家跳過之後的回合直至被回復到至少有1點**體力**。

- #### 1.2.3 鍛鍊部份
- 每人按年齡及運動習慣從合適的鍛鍊牌堆中抽出1張**鍛鍊牌**，並按指示訓練。若未能成功完成，再抽另一張嘗試(最多3次)。掃描QR碼以觀看專業示範。
 - 完成後，玩家可以反轉其角色的1塊**英雄模板**來升級其角色能力(下圖)。
 - 當**鍛鍊部份**結束，所有英雄回復至最高的**體力值**，馬上進入**探索部份**。
- 體力值
上限為3

無技能

翻轉1塊模板來升級

英雄等級：**0 LV**

體力值
上限為4

英雄等級：**4 LV**

技能：重擲1次
- ### 1.2.3 遊戲結束
- 當玩家成功擊退最終的魔怪頭目就代表通關成功！玩家可用手機拍下自己英雄現時的等級和技能，方便繼續下一關遊戲時的設置和繼續發展其角色。

- ## 第二關遊戲規則
- 玩法與第一關大致相同，但加入了一個新的遊戲元素：**狀態股**。每種狀態的效果為：
- | | | | |
|--|--|--|--|
| | 抑鬱
英雄感到憂鬱！失去1點 體力 並變成 歷練 。 | | 偷懶
英雄選擇逃避，偷懶了！選擇並使1粒 英雄股 無效。 |
| | 沮喪
英雄感到沮喪，洩氣！失去1枚氣。 | | 分心
英雄分了心，遺漏了道具！自選棄掉1張 道具牌 。 |
| | 躁狂
魔怪突然變得狂躁！魔怪本回合的 力量值 ×2。 | | 壓力
魔怪施加壓力！魔怪的 力量值 累計+1！將 壓力牌 加到魔怪力量牌的右側。壓力最多累積到+4。 |
- *除壓力外，所有狀態只維持1回合。
- ## 2.1 設置變化
- ### 2.1.1 地圖區域
- 設置時，使用第二關的版圖並使用包括**冥想咕啞**在內的所有**道具牌**。
 - 將6款**技能**模板放在版圖旁。
- ### 2.1.2 角色區域
- 版圖標題下方顯示了該關的建議起始**英雄等級**(所有模板LV數量的總和)。
 - 玩家可以於組裝**英雄模板**時自由使用任何一面和加配**技能**模板，使英雄等級不低於建議的等級。一般來說，成功完成上一關後可直接開始下一關。
- ## 2.2 流程變化
- 探索部份與第一關相同。鍛鍊和遇敵部份的改變如下：
- ### 2.2.1 鍛鍊部份
- 完成鍛鍊後，升級時可選擇6種**技能**中的1個加到自己的**英雄模板**。每位英雄不能擁有多於1個相同的**技能**。每塊額外的**靈感**模板需要升級後才能使用。
- ### 2.2.2 遇敵部份
- 在A階段擲**英雄股**時，一併擲出**狀態股**。其效果馬上發動並維持至回合結束(壓力除外)。注意：因**盾牌**只可在D階段發動，所以不能使用**盾牌**來抵銷**偷懶**的效果。
- ## 2.3 技能發動順序及連接
- 每回合每項**技能**只能在所標示的階段發動1次或不發動。若同階段有多個**技能**，可自由選擇發動的順序。玩家的**力量值**等於各項**技能**及行動加乘後的總和。
- 例：A階段結束後，所擲2粒骰的面值分別為和。
- 在B階段，先發動「**認知顛覆**」將變成，再發動「**幸福升級**」變成。
- 在C階段，再發動「**自信再現**」令變成 (6點力量值)。
- 在D階段時再使用2枚氣，令本回合英雄的**總力量值**變成(1+3+3)×2=14。

- ## 第三關遊戲規則
- 遊戲玩法和設置與第二關相同，但加入了一個新的遊戲元素：**魔怪弱點**。
- ### 3.1 流程變化
- 探索和鍛鍊部份與第二關相同，唯獨遇敵部份的D階段將加入**魔怪弱點**。
- #### 3.1.1 遇敵部份
- 此關起**魔怪牌**上都有顯示魔怪的**弱點值**。D階段結束後，若玩家的**力量值**等於魔怪的**弱點值**則代表成功擊中**魔怪弱點**，(再)扣魔怪1點**體力**(並獲得1**歷練**)。
- | | |
|---------------------|--------------------|
| 例1: 魔怪的力量為8, 弱點為10。 | 例2: 魔怪的力量為8, 弱點為1。 |
| 英雄力量值 5 8 10 11 | 英雄力量值 1 5 8 9 |
| 英雄體力 -1 -1 0 0 | 英雄體力 -1 -1 -1 0 |
| 魔怪體力 0 -1 -2 -1 | 魔怪體力 -1 0 -1 -1 |
- ## 第四關規則變化
- 玩法和設置與第三關相同，但加入了一個新的遊戲元素：**魔怪多重特殊能力**。
- ### 4.1 設置變化
- 第四關的版圖同時也是遊戲的終極魔怪頭目，不需設置**探索標記**。
- ### 4.2 流程變化
- 此關沒有**探索部份**，只有**遇敵**和**鍛鍊部份**。遊戲開始後將**地點標記**從出發處移到**觀念石化**的圓形區域上，進入**遇敵部份**。若不敵魔怪，將**地點標記**移回出發處並馬上進入**鍛鍊部份**，完成鍛鍊後再挑戰。
- 終極頭目共有3個不同的**特殊能力**並會輪流發動。回合開始時，**地點標記**所在的一格代表該回合魔怪所發動的**特殊能力**。每當回合結束時，將**地點標記**移到版圖上箭嘴指示的下一個**能力**。注意：4人遊戲時**地點標記**只會在3個能力之間循環。1至3人遊戲時，**地點標記**會在**物慾毒噬**後先移動到右下角空白的區域(該回合魔怪無**特殊能力**)，1個回合後再移到**責任纏繞**。
- 擊中終極頭目的**弱點**(24)的玩家將額外獲得3點**歷練**。

激發! 凝動小小「桌」越運動家桌遊企劃團隊

- 主辦機構 凝動香港體育基金 | inspiringhk.org
 捐助機構 兒童事務委員會 | coc.gov.hk
 遊戲設計 黑體設計有限公司 | blackbody.co
 美術插畫 PAGAS
 運動顧問 亞洲運動及體適能專業學院 | aasfp.hk

