



efko®



# INFARKT

VLADIMÍR BRUMMER

# PARTY

BOARD GAME



**Game  
Rules**



[www.infarkt.czechboardgames.com](http://www.infarkt.czechboardgames.com)



# 遊戲規則 心肌梗塞

遊戲支援 2 到 5 位玩家，規則容易。遊戲包含幽默、玩家互動、一點運氣及適當的策略。這個遊戲是關於如何在消費性社會及其誘惑中生存，將日常生活中的心理及生理威脅處理的最好的玩家將成為優勝者。

工作、家庭是你勢不兩立的敵人，強烈地消磨你的時間和耐心。夜生活造成的懶散和其他影響，只能盡量透過有限的體育活動和隨意嘗試過比較健康的生活來平衡。此外，你將持續面對無法預期的不幸、煩惱、派對以及親戚的造訪。

不是的，這不是你的生活，而是遊戲中你將遭遇到的。為了避免造成更多的誤會，注意氣泡框中的提示，無法在氣泡框中提到的，可以在 [www.infarkt.cz/boardgames.com](http://www.infarkt.cz/boardgames.com) 找到。

我不知道你會怎麼做，對我而言，這表示我們其中之一要把所有的配件倒到桌上，同時找出掉到桌子下的配件，另一位玩家將遊戲在桌上放好。第 3 位玩家試著幫他們讓事情變的更麻煩。同時，第 4 位玩家盯著規則，想在其他玩家準備好遊戲之前弄懂規則，無法避免地將發生衝突，尤其當他想要看下一頁規則的時候。如你所明白，越多玩家遊戲越有樂趣。如果有一絲不苟的玩家，堅持檢查遊戲配件的數量是否正確，有一個好消息：在規則的最後，有提供配件列表。

## 遊戲設置

將遊戲設置如圖所示  
**遊戲版**

遊戲版代表你過生活的地方。



一堆硬幣  
錢幾乎可以買到任何東西(在遊戲中)。

## 事件

放事件卡的位置  
事件卡的數量總是比玩家人數多一。

事件卡牌堆一將事件卡洗勻後依玩家人數放在標示的位置。圖片中顯示的是 4 位玩家的情形。事件卡代表即將面對的命運，可能是令人興奮的中樂透，或在工作場所發生令人不愉快的衝突，這些都會以某種方式影響你的健康、財務狀況、家庭關係或職業。樂觀的人將事件當作機會，悲觀的人當作命運的一擊。你將如何看待？

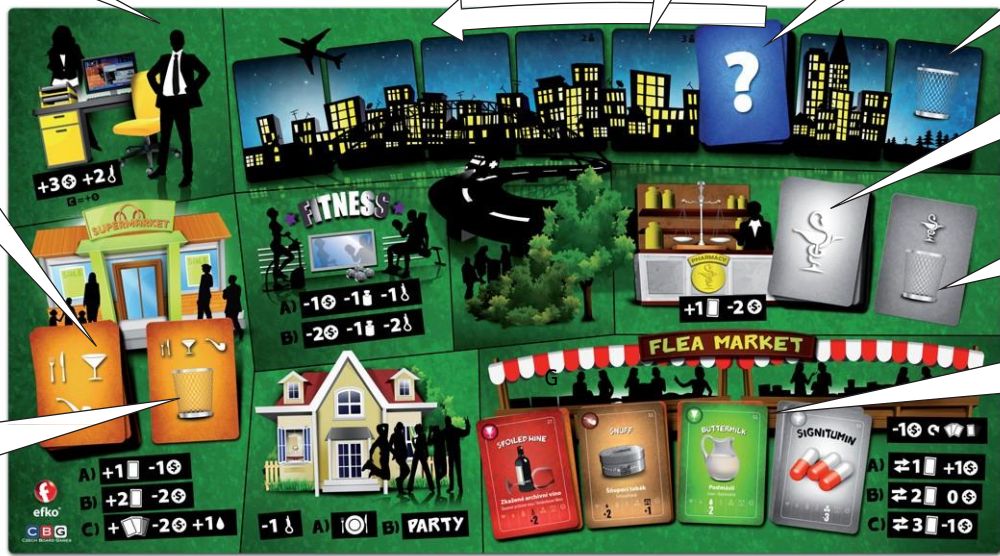
使用過的事件卡牌堆放置處

## 超市

商品卡  
在超市可以買到各種商品、食物、飲料、香菸。

使用過的商品卡牌堆放置處

所有丟棄的商品卡放到這裡(即使來自其他位置)。如果商品卡用完，將所有丟棄的商品卡洗勻，組成新的商品卡牌堆。



## 藥局

藥品卡  
可以在藥局購買藥品，以恢復健康。

藥品卡牌堆放置處

## 跳蚤市場

三張商品卡和一張藥品卡牌面朝上。跳蚤市場可獲得商品卡和藥品卡。

最近一次生病的玩家獲得起始玩家指示物。

### 每位玩家拿：

- 一張玩家版和 6 個指示物-健康指標顯示玩家目前的健康狀況。遊戲開始時，所有健康指標都在零。
- 3 個玩家所屬顏色的指示物。
- 1 並隨機抽 1 張藥物卡及 1 張商品卡。玩家将牌面朝上放在自己前面。玩家的所有卡牌及金錢在遊戲中都是公開的。

3-4 位玩家時，第 3 位玩家多拿 1。5 位玩家時，第 3 位玩家多拿 2，第 4 位玩家多拿 1。你可能覺得奇怪，但就是這樣。2 位玩家的規則，請參閱附錄。

我們跟你一樣愛擴。因此在基本版遊戲中附贈擴充。我們準備了 5 個擴充，讓遊戲升級。但現在，我們先說明基本版的遊戲。



擴充  
現在不使用這些指示物

將他們放到一邊

就是這樣。遊戲準備好了。現在讓我們看一下遊戲的基本原則。

## 遊戲的基本原則

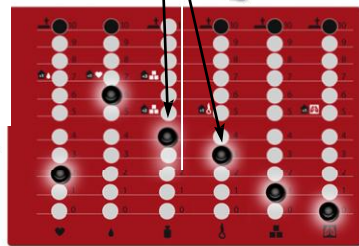
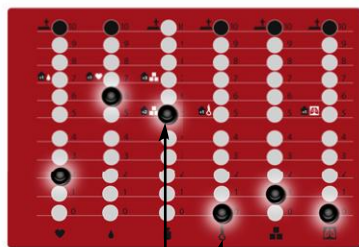
遊戲的基本原則為健康狀況的好壞取決於所面對的事件。

可在玩家版上看到各自的健康狀況。

藉由圖示、卡牌、遊戲版確認變化。例如：+2 表示將你的血壓往墳墓標誌移動 2 格。

例如：這張圖顯示玩家有血壓(數值 6)和肥胖(數值 5)的問題。其他的健康狀況沒問題。他遭遇了 1 個不愉快的事件—腹瀉。一方面，幫助玩家降低體重-1 (肥胖數值從 5 降到 4。) 但自然也會影響精神狀況+3 (憂鬱從 0 升到 3)。

如您所見，很簡單。如果規則寫執行卡牌的效果，就表示依據卡牌上的符號移動指標。

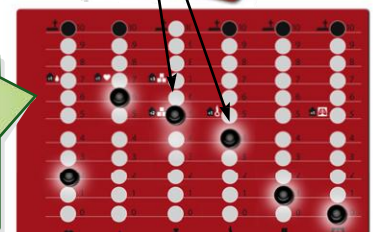
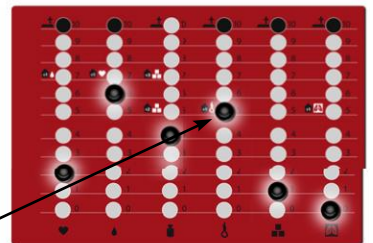


此外，玩家必須到辦公室(當需要錢+3)，而且將增加 2 點憂鬱，到達危險的數值 5。



+3 錢 +2 憂鬱

玩家決定喝些啤酒(+1 憂鬱)，稍微改善心情。但他的肥胖到達危險的界限，再次強調，如果任何指標到達墳墓標誌，該玩家死亡並離開遊戲。



指標不可降到零以下或超過 10。例如：你的糖尿病數值為 1，而你必須將它降低 2 點時，將指標從 1 降到 0。其餘效果喪失，不能保留。



# 遊戲概述

## 遊戲分數回合。每回合進行如下：

**1. 事件**— 玩家依序從拿取 1 張事件卡並執行指示。然後交出起始玩家指示物。

**2. 放置指示物 (規劃行動)**— 玩家同時在遊戲版上放置各自的 3 個指示物。

**3. 執行行動**— 玩家依序執行選擇的行動。

## 4. 回合結束

重複進行遊戲回合直到只剩 1 位玩家活著，該玩家獲勝。

### 1. 事件

起始玩家在放事件卡的位置，放置比活動玩家人數多一的事件卡。

牌面朝上放置。活著的玩家依序拿牌並立刻依據指示執行效果。

當所有玩家都拿到牌並執行指示後，起始玩家將起始玩家指示物依照遊戲方向交給下一位玩家（接下來起始玩家換人當）。最後剩下的那張事件卡移到棄牌堆。玩家保留用過的事件卡。

### 2. 放置指示物 (規劃行動)

每位玩家放置各自的 3 個指示物到 3 個不同的位置。玩家同時放置（不須等其他玩家）。可放置在工作、超市、藥局、跳蚤市場、家庭和健身中心。數位玩家的指示物可放在相同位置，但相同玩家的指示物不能放在相同位置。有時玩家可選擇的位置有限。例如，選了「bank holiday」就不能去辦公室（見特殊卡的規則）。所有玩家完成規劃後，開始執行行動。

### 3. 執行行動

玩家依序輪流執行。輪到的玩家可以任意順序執行他所規劃的行動。這表示該玩家：

- 1 選擇他的其中一個指示物。
- 2 依據所在的位置，執行行動。
- 3 拿回該指示物，然後對其他指示物，重複相同的步驟。

**辦公室：**雖然工作能賺 3，但也遭受+2，為什麼要工作？

黑色矩形內的就是行動。有時候 1 個，有時後數個行動。行動一定要全部執行，不能只執行部分（例如在辦公室賺錢，但不增加憂鬱）。行動不一定需要執行，但一旦決定執行，必須全部執行。

**藥局**是病人及憂鬱症患者的天堂，在這可以花 2 從藥物卡牌堆中買 1 個藥品。藥品不便宜，但有巨大的好處：可以在遊戲過程中隨時使用，即使不是在執行行動時。只要說出「我要使用藥品」，就可執行效果並將該藥品放到藥品卡棄牌堆。

**健身中心。**在這努力健身。這裡是根據你的財務狀況及時間付出，增強身體狀況、情緒、自信的地方。

花 1 可以-1，2 可以-1-2

有 A), B) 可以選擇時，選擇其中之一，在執行行動時才決定，不用在規畫行動時就決定。

例如：A)-1-1-1 B)-2-1-2

「依序」表示由第一位玩家（擁有起始玩家指示物的玩家）開始，接著換隔壁的玩家，繼續直到最後一位玩家。建議在遊戲開始前決定遊戲順序（順時鐘/逆時鐘）。

總是放置比活動玩家（表示除了已死亡的玩家；簡單來說就是還在進行遊戲的玩家）數量多 1 的卡。如果喜歡事情井然有序，每次有玩家死亡，將事件卡牌堆依照目前活動玩家人數往左移動。這樣就會有正確版面空間來放卡牌。但這由你決定。

保留的卡牌如同個人的日記（履歷、日誌或隨便你怎麼叫），在遊戲結束時，閱讀生命歷程和挖苦滄桑的一生會很有趣。

為什麼我們稱它為「規劃」？在任何位置的指示物之後能讓玩家執行特殊行動。在這個階段，我們只是選擇之後將執行什麼（行動）。因此我們使用「規劃」這個字。

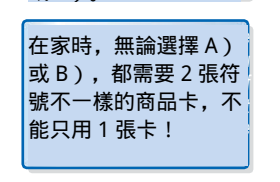
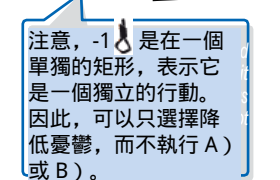
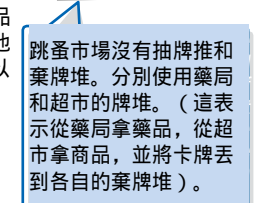
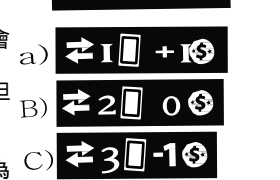
指示物同時放置。如果玩家偏好事先仔細計算每一步行動，也可改成一步一步放置，但將拖慢遊戲。這取決於參加者，我們總是同時放置，如果有人比較慢，我們會用有創造性的方法來處理。

行動的順序有時不重要，但有時後有關係。例如，先去辦公室，然後用賺到的錢買商品並邀請其他人參加派對。



**超市。**在超市可以採購食物，用來準備可口的佳餚，或邀請鄰居參加派對。你可以：

- 理性消費 - 從商品卡牌堆買 1 張 (A) 或 2 張 (B) 卡，每張 1。
- 購物狂 (C) +1 和 -2 查看商品卡牌堆上方的 3 張卡後，保留 2 張，將剩下那張牌面朝下放回商品卡牌堆。



圖示 表示從對應的牌堆獲得 1 張卡。  
圖示 表示從 3 張卡中選擇 2 張。

**跳蚤市場。**跳蚤市場可以得到藥品和或貨物。這些卡牌不能購買，要用交換的。商品換商品，藥品換藥品。優惠的程度取決於你交換了多少張卡。有 3 個選項：

- A) 用 1 張牌換 1 張牌- 這是有利的的交易，因為會獲得 1。
  - B) 用 2 張牌換 2 張牌- 這筆交易不是很有利，但至少不用付出任何東西。
  - C) 用 3 張牌換 3 張牌- 這樣做必須支付 1。
- 如果你對交易的物品沒有興趣，攤販老闆可以為你改變交易的物品。將卡牌丟棄，抽取 3 張商品卡和 2 張藥品卡。丟棄其中一張藥品卡，將其他卡牌放到跳蚤市場。只要你有錢，攤販老闆可以一直改變交易物品，可以重複好幾次。

不能交換卡牌又改變交易的物品。一旦開始交換卡牌，就不能再改變交易的物品。

家。如果決定花時間在家裡，可以恢復 (-1) 並為自己保留點時間，或邀請朋友參加派對。你可以選擇一項：

- A) 為自己準備一些食物—選擇 2 張符號不一樣的商品卡（例如食物和飲料），並在玩家版上執行那 2 張卡的效果。
- B) 邀請最靠近的鄰居參加派對享用佳餚。同樣需要 2 張符號不一樣的商品卡—例如飲料及菸草製品。鄰居也必須在他們的玩家版上執行卡牌效果。丟棄使用過的卡牌。注意！不能拒絕派對的邀請。

為自己準備食物時，選擇健康（綠色商品）的，不過一根菸香也可以幫你降低憂鬱。但是邀請朋友參加派對時，一點都不要心軟，給他們典型的派對食物（紅色卡牌或菸草製品）。招待派對時，用心且恰當的舉辦；等待其他人執行效果的時候，一對客人閱讀卡牌，分別宣佈卡牌的名稱並說出效果。能詳細的說明你所準備的食物更好。為了讓遊戲加速，事先將卡牌效果加總，且不要宣布卡牌名稱的方式，雖然能節省幾分鐘，但一定會失去許多遊戲樂趣。

### 回合結束

回合結束時，檢查所有玩家的玩家版，因為玩家的健康狀況可能發生自發性的惡化。依對應的符號在玩家版上增加指標。然後進行下一回合。

### 死亡與遊戲結束

任何時候（包括在遊戲回合進行中）任何一項指標到達墳墓符號，該玩家死亡並退出遊戲。其他玩家須付 1 來參加莊嚴的葬禮。如果有玩家破產，而無法支付時，因無法對過世的朋友獻上敬意，遭受+1。如果有玩家在參加派對時死亡，其他參加的玩家因驚嚇而遭受+1。舉辦這個恐怖派對的玩家，則是+2。當只剩一位玩家活著時，遊戲結束，該玩家獲勝。

現在你瞭解所有重要的遊戲規則了，開始玩遊戲吧！

自發性的健康狀況惡化：  
如果 數值是 就增加

♥	7 或更高	+1
♠	7 或更高	+1
♣	5 或 6	+2
♠	7 或更高	+3
♣	5 或更高	+1
♠	5 或更高	+1


開始自發性惡化的前一個數值很重要，如果你的膽固醇數值是 7，血壓數值是 6 你應該+1 而不是+1，因為血壓開始自發性惡化的數值為 6（不過現在變成 7）。


在非常的情況下，會發生集體死亡或連鎖死亡。例如 2 位玩家在參加派對時死亡，表示舉辦派對玩家要+4，這可能讓該玩家也死亡。執行的動作必須完成，如果所有玩家都在執行該動作時死亡，那些玩家一起獲勝。





## 特殊事件的概述


除了一般的效果，某些事件卡有特殊效果。這些都列在下面：

 如果冰箱壞了，失去所有的食品和飲料（菸草製品不受影響，至少不會把菸草製品放在冰箱。

 遭遇搶劫—犯人顯然是一群毒蟲，因為他們搶走所有藥品和和煙草製品。

 如果在帶薪休假中，這一回合不能去辦公室。


 玩家去外地出差，因此不能回家。


 玩家因為離婚失去二分之一的金錢。

如果不知道離婚時奇數該如何二分之一，顯然你（還）沒有離過婚。問離過婚的人。


這些限制只在那一回合中生效，下一回合不受影響。

使用家庭擴充時：

 離婚時玩家失去一半家庭指示物。

 如果獲悉奶奶去世，失去一個家庭指示物。

使用職業擴充時：

 因為晉升，獲得 1 個職業指示物。

 因為勞資糾紛，失去 1 個職業指示物。

## 遊戲配件清單表

1 個遊戲板



5 個玩家版和 30 個指標指示物



15 個木製指示物  
(每位玩家的顏色各 3 個)



5 個擴充-遊戲包含擴充，增加 5 個位置。



1 個起始  
玩家指示物



12 個家庭指示物和  
13 個職業指示物



154 張卡 (42 張食物、32  
張飲料、12 張菸草製品、  
50 張事件卡和 20 張藥品卡)



24 個金錢指示物 (20 個 1 元  
、4 個 5 元)



容易理解的  
遊戲規則

## 進階版和極限版遊戲規則

進階版規則—閱讀擴充規則，並使用其中一個，取代健身中心。

極限版規則—一次使用 2 個擴充。放在遊戲板的空位上，或使用 3 個擴充，你有種嗎？

另一個世界版規則—玩家死亡後會影響事件，由死亡玩家翻出事件卡，且可像活動玩家一樣拿事件卡。由死亡玩家先挑選事件卡，其餘事件卡如一般規則由其他玩家挑選，像往常一樣分配。死亡的玩家可以事先準備下一回合的事件卡。

## 兩人遊戲規則

除了下列例外，其他和一般規則相同：

遊戲開始時，2 位玩家都只拿 1 個硬幣+1 個藥品。  
當事件卡棄牌累積到 3 張時（每回合會棄 1 張卡），下一回合使用這 3 張事件卡讓玩家選擇。  
沒有人可以逃脫命運！這種情況每 3 回合發生一次（就是在第 3，第 6，第 9 回合後）

雖然你的對手同時是你左邊和右邊的鄰居，但參加派對時，只執行一次卡牌的效果。

## 擴充規則

黑市—每回合開始時，在遊戲版旁放置 4 張商品卡（2-3 位玩家時，放 3 張卡）。玩家可花 1 購買其中 1 張放置的商品卡。玩家不能在同一回合中，同時去跳蚤市場和黑市。



當玩家購買卡後，留下空的位置，不會立刻補充新的卡。下一回合開始時，將剩餘的卡丟棄，抽取新的卡。

夜生活—無論到 PUB 或煙霧繚繞的酒吧，可以邀請 1 位朋友並幫他買單。你可以選擇任何玩家並支付 1。你們都會增加 1（一些二手煙不至於有害健康！）。你邀請的朋友從商品卡牌堆中拿 1 張卡，直到翻出第一張紅色有害健康的食品/飲料卡並吃掉它（我是指卡牌的效果，當然，避免咀嚼卡牌）。



邀請朋友必須付一點錢，但你的朋友將玩得很痛快。好處是可以邀請任何人而不只是鄰居。從超市的牌堆拿卡並丟到超市的棄牌堆。如果有人死亡，效果和和派對死亡一樣。

調情，不忠，風流韻事—或隨便你怎麼叫。執行這個動作可以去找情人 A) -2 +2 或招妓 B) -1 -3 +2。



家庭—在忙碌的一天如果有些空間，花在陪伴家人是不錯的，將來他們會報答你。花 1 然後拿取 1 個 F，或花 2 然後拿取 2 個 F。



獲得的好處：  
將來面對任何健康狀況的惡化時，可以丟棄 1 個 F 抵銷 1 點的惡化。

家人幫助你更能對抗命運的打擊。例如當遭遇勞資糾紛，表示你必須 +1 +3，你可以丟掉 3 個 F，然後只須要 +1（或 +1）。F 指示物的數量有限，可能被拿完。一位玩家不能拿超過 4 個。備註：F 指示物的數量會被一些事件影響（例如奶奶去世和離婚）。

職業—效果與工作類似。一開始產生的好處較低，但一段時間後，你會有大量的錢。不能在同一回合中，同時去辦公室又去發展職業。

得到 +2 +1 +2 和 1 個職業指示物 C。獲得的好處：  
將來去辦公室時，收入會增加。每有 1 個職業指示物 C 多賺 1。



職業會增加將來工作時的收入，如果活得夠久的話。例如，有 2 個職業指示物 C，下一次工作的收入是 5（基本 3，職業 +2）。管理階層的職位有限，職業指示物 C 也是，可能缺乏，一位玩家不能拿超過 4 個職業指示物。職業指示物的數量會被一些事件影響（工作晉升 +1 C 勞資糾紛 -1 C）。與 F 指示物不同，C 指示物使用後不用丟棄。

©2011 Česká deskoherní společnost

Author: Vladimír Brumler

Development: Česká deskoherní společnost

Chief tester: Jakub Těšínský

The project of Česká deskoherní společnost (Czech Board Games) supports beginner Czech authors to get ahead in the board game market. A competition of authors organised in the framework of this project guarantees the publication of at least the winning game. In 2011, we succeeded to find partners for the publication of two games and,

therefore, thanks to Efko, we have launched this game called Infarkt (Heart Attack). We fully support the launched games in terms of the finalisation of their development. For more details on the competition see [www.czechboardgames.com](http://www.czechboardgames.com)

English version: Agis, Dana Bartelt, Jan Sammer

Illustration: Karel N Moravec, firma Efko Graphic

design: Karel N Moravec, firma Efko Production: firma

team, Jakub Těšínský, Zdeňka Gašparíková

Translation: Finhisky

German version: Dana Havlíková, Radka Lomíčková

Special courtesy to (alphabetical order): Jana Isabella Růžicková, Jan Kuděla, Josef Košíř,

Lomí, Luboš Žižňavský, Radka Lomíčková, Sebastian Chum and other people from Česká deskoherní společnost who participated in the development and testing of the game.



# Party



efko®

CBG

CZECH BOARD GAMES



Karel V. Hornicek