

游戏名称：过河拆桥（Dragon Delta）

设计师：Roberto Fraga

发行商：Descartes Editeur

Egmont Polska

Eurogames

玩家人数：2—6

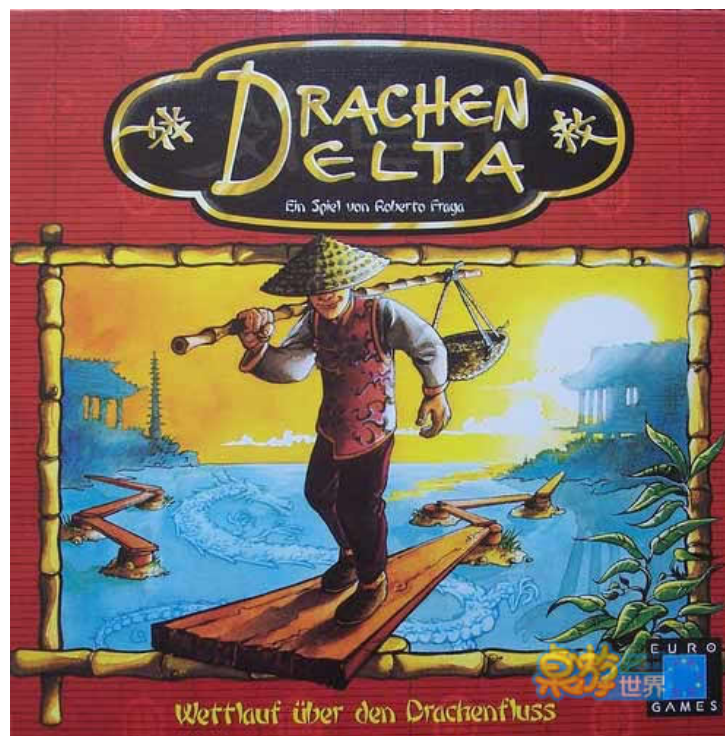
适合年龄：7+

游戏时：30 分钟

游戏介绍

自古以来，湄公河出海口的三角洲住了一条恶龙，总是在人们过河时出来捣乱，让人回不了家。所以，为了自己顺利过河，人们总要谨慎的安排每一步：先盖桥墩、搭桥梁、走一步或两步、再拆桥。有时，为了阻挡别人的去路，玩家们不惜召唤恶龙！如果自己安排的步骤无法完成，就会失足落河，必须从头开始。

到底今天谁能最早回到家呢，我们拭目以待吧！



游戏材料

一个画有三角洲的游戏盘，盘上有 27 座小岛及 6 个村落。每个村落在游戏盘的边缘有一根彩色梁柱，以区分不同村落的领域。

6 个不同颜色的人形小积木，代表游戏者。

27 个石头，作为架设桥梁的石基。

36 条桥：不同颜色（分别为黑色、白色、黄色、绿色、红色和蓝色）及尺寸（编号 1 至 6）。

1 个人形大积木，标示每一回合的起始者。

78 张行动卡（每种颜色 13 张）。

游戏目标

游戏者搭建桥梁作为通道，让其人形积木通过三角洲，并回到对岸自己的村落。



游戏准备

每位游戏者获得：

- 1 个人形积木，将其放置于颜色相同的村落内；
 - 仅有两名游戏者时，使用黑白两色积木。
 - 仅有三名游戏者时，使用红、蓝、白色积木。
 - 仅有四名游戏者时，使用红、绿、蓝、黄色积木。
 - 若为五名游戏者时，则除了黑色积木外，皆使用。
 - 若为六名游戏者时，则使用所有积木。
- 6 条各自所属颜色的桥；
- 13 张各自所属颜色的行动卡。不参加游戏的颜色的恶龙卡需事先挑出。
举例：仅有三名游戏者时，需将带有黑、绿、黄龙的动作卡挑出放置一旁。
- 27 个石头（灰色木片）置于所有游戏者伸手可及之处。
年纪最轻的游戏者获得人形大积木，作为这一回合的起始者，并开始游戏。

游戏流程

每回合的游戏过程如下：

- 游戏者从手中的行动卡中挑选出五张，将其照出牌的顺序，由左到右排列，覆盖置于面前。这五张卡代表游戏者该回合的五次行动。选妥后就不可调动顺序，亦不可交换新卡。
- 顺序排好后，游戏者同时翻开第一张行动卡（最左那张）。从最年轻的游戏者开始，依顺时针方向轮流完成卡上描述的行动。
- 大家都完成第一张卡的行动后，再同时翻开第二张行动卡，同样地由最年轻的游戏者开始，依顺时针方向执行卡上的行动。
- 接着，第三、第四和第五张卡的做法都相同。最后一张卡的行动完成后，这一回合游戏结束。

注：当游戏者翻开行动卡时，必须检查是否有人出了自己颜色的恶龙卡。若有，则自己被恶龙卡暂停这一次的行動。

后续游戏过程

- 第一回合的起始者将人形大积木交给左侧的人，由他担任下一回合的起始者。

2、每个人收回使用过的行动卡，重新组合五张卡，进行下一回合的游戏，前一回合使用过的卡亦可再用。

3、新回合游戏过程如前段所述。

游戏结束及胜利者

一旦有人抵达对岸自己的村落，不论其它游戏者是否还可执行行动或翻开行动卡，游戏即宣告结束。当游戏者到达终点后，虽仍有多余的行动卡，亦算赢得胜利。



行动卡说明

卡一

放置一块石头：游戏者必须将一块石头放置在 27 座小岛中的一座（不可放在村落内），石头需完全座落在岛上，不可碰触水域。每座岛上仅可放置一块石头，该石头可供所有游戏者盖桥用，每块石头最多可支撑三条桥。村落内不可放置石头，由于它的岸边坚固并有一定的高度，整个村落可作为三条桥的支架。安放后的石头直到游戏结束前都不可移动，即使是放置该石头的游戏者亦无权搬动它，除非有行动卡才可移除。被行动卡移除的石头放回游戏盘边缘，其它人可重新使用。当游戏盘边缘无任何石头时（即石头皆位于盘上），无法执行行动卡。

卡二

放置两块石头：游戏者必须放置两块石头。其余规则同前述。

卡三

盖一条桥：游戏者必须盖一条桥，桥的两端需架在一块石头上和一个村落内或两块石头上。路可随意架在自己或他人放置的石头上，但必须架得稳固，不可因方便架设桥而移动石头，石头上不可超过三条桥。游戏者以目测挑选一条欲铺设的桥，也就是说，他不可事先比试是否合适。当桥太短，不能架在石头上时，就被水冲走了，这条桥到游戏结束都不能再用。若无法盖桥（例如：所有可盖的地方都盖满了，或者原先可架设桥的石头被别人移走了，或自己的桥已用完了），人形积木将跌入海里，重新从起点开始。

卡四

盖两条桥：游戏者必须盖两条桥。其余规则同前述。

卡五

移除一条桥或一块石头：游戏者必须执行其中一项行动（若无法达成，人形积木将跌入

海里，重新从起点开始）：

- 1、将任一颜色及长度的一条桥移除，归为己有，留作后用。下列情形不准发生：
移除上面站有人的桥。
占有超过两个颜色的桥。
占有两条长度相同的桥。
- 2、将一块石头移除，放回游戏盘边缘。不可移除上头已架有桥的石头。



卡六

走一步：游戏者必须将人移动至邻接的空桥上（或村落内）。方向（亦可倒退）与路的颜色不拘。桥上必须是空的，不可有其它人，村落内可以同时有许多人。无法移动的人将跌入海里，重新从起点开始游戏。

卡七

走两步：游戏者必须移动两条桥，或一条桥和一个村落。其余规则同前述。若无其它办法，只能前后移动时（最后留在原地），也可如此作。完全无法移动的积木将跌入海里，重新从起点开始游戏。

卡八

跳过一个人：游戏者必须跳越另一个人，停留在它邻接的空桥上或村落内。这个动作相当于移动两条桥。若跳越时，因邻接路上无另一个积木，或没有可停留的空桥，将跌入海里，重新从起点开始游戏。

卡九~卡十三

恶龙卡：恶龙卡可阻挠同色游戏者的行动，即使受阻挠的游戏者紧接着出另一张恶龙卡，影响仍存在。恶龙卡无法互相破解阻挠的行动。

举例：当绿色游戏者出示的第四张行动卡为红色恶龙卡时，红色游戏者不得执行第四次行动。

每回游戏中，每位游戏者挑选的五张行动卡内仅可出现一张恶龙卡，游戏者亦可不选恶龙卡。

举例：红色游戏者的第四张行动卡为绿色恶龙卡，这时绿色游戏者翻开一张蓝色恶龙卡，因绿色恶龙卡无法破解蓝色恶龙卡的效力，蓝色游戏者不得执行第四次行动。

13 张行动卡中有五张对手颜色的恶龙卡，游戏中人数少于六人时，每位游戏者自行将不参加的颜色挑出放置一旁。