

Copyright © 2019

**GAMELAND**<sup>®</sup>  
游戏大陆

Item Number GL638

[www.yaofishgames.com](http://www.yaofishgames.com)

# 说明书

# SHIBUYA



Yusuke Sato  
佐藤雄介



智行棋是一个竞争性的益智抽象棋，  
 玩家使用自己颜色的米宝脚踩花砖穿行过花砖区域。  
 如果花砖中具有相同的颜色或形状，米宝可以连续地往前走，  
 尝试在繁忙的花砖路上寻找并铺设最佳的路线，  
 设法让自己的米宝率先穿过花砖区吧！

游戏规则：佐藤雄介 (Yusuke Sato)  
 插画设计：d3-lab  
 排版编辑：姚蓓蕾  
 翻译编辑：陈强、赵文学、汪应俊



L型版块 x 6



花砖版块 x 30



红色米宝 x 8



黄色米宝 x 8



(图-1)

## 游戏设置

- ◆ 用1、2、3、4号L型版块拼成正方形放在桌上。
- ◆ 每位玩家选择一种颜色的米宝排成一排放置在版图对应的起始箭头位置上。
- ◆ 将所有的花砖版块面朝下洗匀，堆叠成两叠放在旁边作为抓牌堆（如图-1）。
- ◆ 猜拳决定起始玩家。

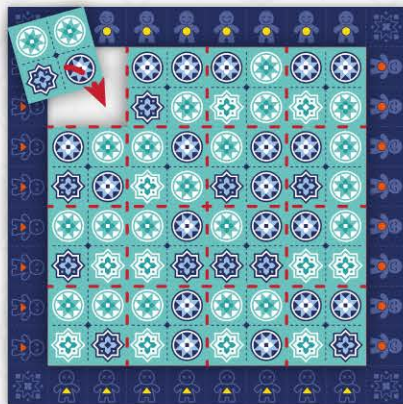
## 游戏胜利

当终点的米宝比对手多3个或者终点的米宝数量等于6个的时候，该玩家获得游戏的胜利。

游戏分为铺设阶段和移动阶段，  
玩家完成铺设阶段之后进入移动阶段

## 铺设阶段

- ◆ 从起始玩家开始，每位玩家轮流从抓牌堆翻开一张花砖版块放置进版图中间空白区域。
- ◆ 花砖版块只能放在图中虚线位置，且不能叠加（如图-2）。
- ◆ 当空白区域被填满之后，游戏进入下一阶段。



(图-2)

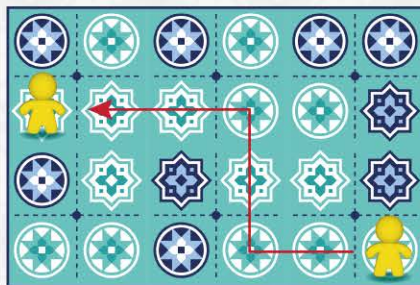
## 移动阶段（从起始玩家开始，从下列两个行动中选择一个执行）

### A. 移动米宝

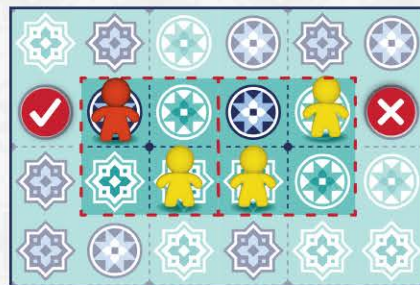
玩家选择一个米宝根据米宝所在格的两个属性选择其中一个属性（白、蓝、多边形、圆），玩家移动米宝的每一步必须和你所选择的属性相同，你可以移动米宝到不能移动或不想移动的位置为止。

每个米宝第一次移动时，视正前方格为所在格，当你的米宝已经移动到终点前一个格子，自动进入终点。

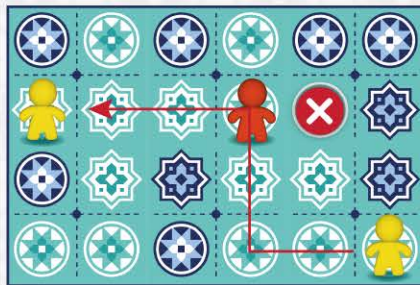
### 移动米宝必须遵循以下规则



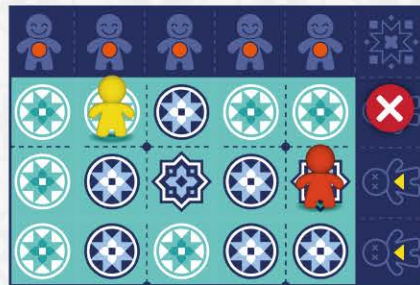
黄色玩家选择属性“白”进行移动。



你可以停留在已有对方米宝的花砖版块。  
你不能停留在已有己方米宝的花砖版块。



你不能移动到或经过已经有米宝的格子。

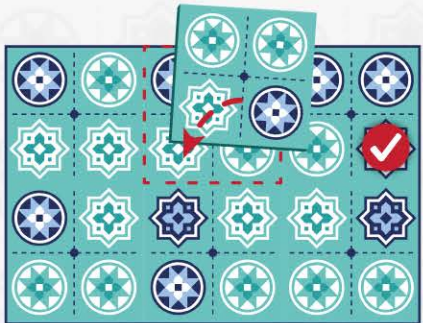


你的米宝不能停在对方米宝的起点或终点的正前方。

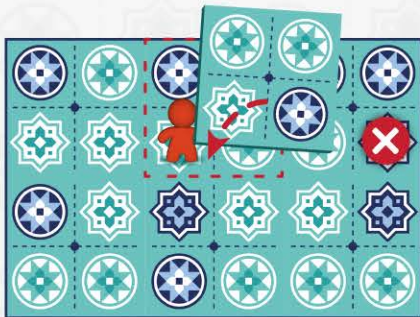
## B. 铺设花砖

当抓牌堆还有花砖版块的时候，玩家可以从抓牌堆抽一张花砖版块，盖在已组成的花砖版块上。

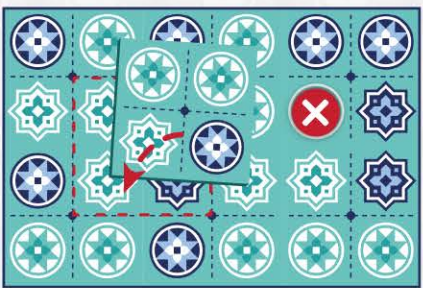
### 铺设花砖必须遵循以下规则



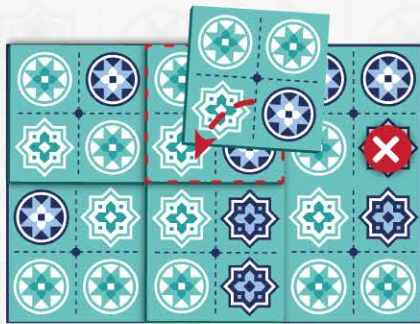
必须完整盖在一块花砖版块上。



你不能盖在有米宝的花砖版块上。



铺设时不能跨两个或更多摆放。



花砖版块总层数最多只能有两层。

## 两人玩法（变体）

- ◆ 游戏没有铺设阶段，每回合玩家可选铺设或移动其中一个动作执行（如图-3）。开始时，版图中没有任何花砖版块。
- ◆ 当玩家选择铺设花砖版块时，可以放在一个空白处，也可以盖在另一个已经放置的花砖版块上（同原规则，最多只能有两层）。
- ◆ 玩家的米宝移动时不能进入空白区域。

## 游戏胜利

最先将自己的四个米宝移到终点的玩家获胜。



(图-3)

## 四人玩法

- ◆ 用1、3、5、6号L型版块拼接成正方形放在桌上。
- ◆ 四位玩家分别坐在版图四边，面对面玩家为一队（如图-4）。
- ◆ 铺设阶段参照基础玩法，由四人轮流进行。
- ◆ 移动阶段四边的起始米宝只能由所在边的玩家移动，如果米宝已经进入了地图，任一队友皆可移动。
- ◆ 其他规则与基础玩法相同。

## 游戏胜利

当玩家终点的米宝比对手多3个或者终点的米宝数量等于6个的时候，该玩家获得游戏的胜利。



(图-4)