

100 IN CLASSIC GAMES

Rulebook
Let's fly in the vast universe
with the little monsters

4+ AGES

2+ PLAYERS

Yaofish®

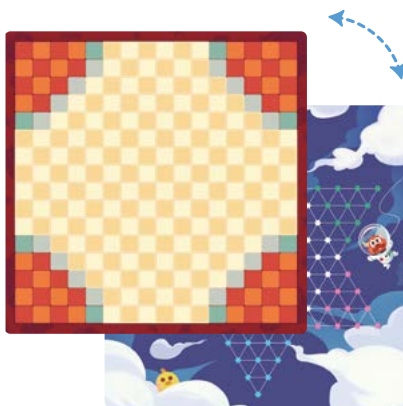
100 IN 1

CLASSIC GAMES

01. 国际象棋	P01	35. 非常五子棋	P13	68. 投壶	P25
02. 酋长与勇士	P02	36. 对战走步棋	P13	69. 经典多米诺骨牌	P26
03. 两步棋	P03	37. 夺宝奇兵	P14	70. 组七多米诺	P26
04. 反向象棋	P03	38. 黑白希腊跳棋	P14	71. 数邻	P27
05. 位置象棋	P03	39. 逃离	P14	72. 多米诺广场	P27
06. 国际跳棋	P03	40. 国际混合跳棋	P15	73. 多米诺耐久赛	P27
07. 复原跳棋	P04	41. 中国跳棋	P15	74. 记忆多米诺	P28
08. 池塘跳棋	P05	42. 飞行棋	P15	75. 百分百多米诺	P28
09. 英国跳棋	P05	43. 庞然大舰	P16	76. 三五多米诺	P28
10. 意大利跳棋	P05	44. 和平飞行棋	P16	77. 匈牙利多米诺	P29
11. 土耳其跳棋	P05	45. 混乱飞行棋	P16	78. 意大利多米诺	P29
12. 反向跳棋	P06	46. 自由翱翔飞行棋	P17	79. 卑尔根多米诺	P29
13. 泰国跳棋	P06	47. 飞行大战	P17	80. 暗牌多米诺	P29
14. 夹跳棋	P06	48. 协作飞行棋	P18	81. 走步棋	P30
15. 狐狸和猎人	P07	49. 巡逻机	P18	82. 太空棋	P30
16. 旧德国跳棋	P07	50. 蛇梯棋	P18	83. 整除骰子	P31
17. 对角跳棋	P07	51. 西洋双陆棋	P18	84. 芝加哥	P31
18. 警察与小偷	P08	52. 古式双陆棋	P20	85. 幸存者	P31
19. 金字塔跳棋	P08	53. 法国双陆棋	P20	86. 太极骰	P31
20. 骑士之路	P08	54. 血战双陆棋	P20	87. 骰子追逐战	P31
21. 定约跳棋	P08	55. 皇室战争双陆棋	P21	88. 三对子	P32
22. 愤怒的旅鼠	P09	56. 九子棋	P21	89. 一分之差	P32
23. 夹步棋	P09	57. 加速版九子棋	P22	90. 骰子排序	P32
24. 波兰跳棋	P09	58. 堡垒大战	P22	91. 骰子大冒险	P32
25. 希腊象棋	P10	59. 莫里斯与骰子	P22	92. 谁会被吃掉	P33
26. 拉斯克叠跳棋	P10	60. 孔明棋	P22	93. 找朋友	P33
27. 希腊跳棋	P10	61. 钻石跳棋	P23	94. 摆竹竿游戏	P34
28. 协作版希腊跳棋	P11	62. 三子棋	P23	95. 找邻居	P34
29. 单人版希腊跳棋	P11	63. 猜棋游戏	P23	96. 接龙	P34
30. 提速版希腊跳棋	P11	64. 鹅棋	P24	97. 扑克变变变	P34
31. 突进式希腊跳棋	P12	65. 斗兽棋	P24	98. 钓鱼	P35
32. 猫抓老鼠	P12	66. 捡小棒	P25	99. 二十四点	P35
33. 西洋五子棋	P12	67. 看谁是最后	P25	100. 逢九乐	P35
34. 夹步五子棋	P13				



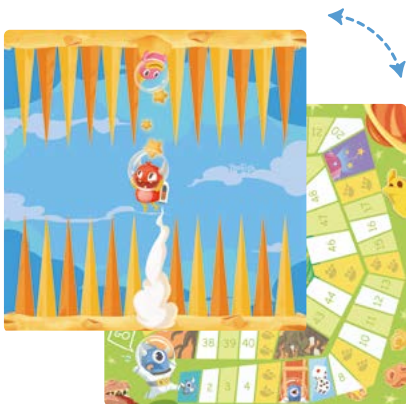
国际象棋 & 双陆棋 x1



希腊跳棋 & 中国跳棋 x1



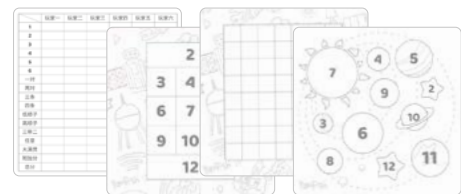
孔明棋 & 九子棋 x1



飞行棋 & 蛇形棋 x1



斗兽棋 & 鹅棋 x1



游戏本 x1



扑克牌 x1



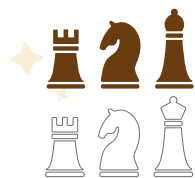
01 国际象棋

2 PLAYERS

游戏配件



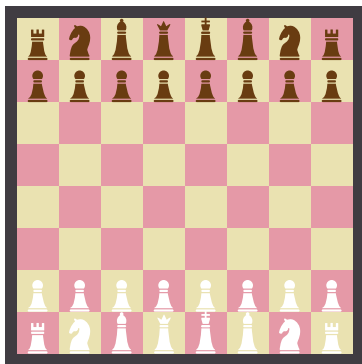
国际象棋棋盘 x1



国际象棋棋子 x32

游戏玩法

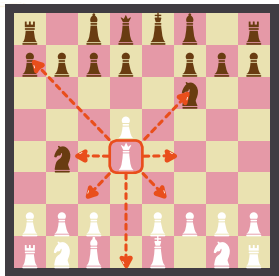
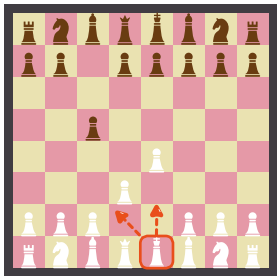
- 布棋规则：**玩家各持一色棋子摆放在棋盘上，棋盘的最右下角一格必须是浅色格。白色皇后需放在浅色格上，黑色皇后需放在深色格上（如下图所示）。持白色棋子的玩家为起始玩家。



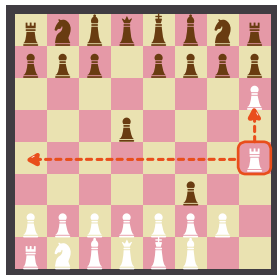
- 行棋规则：**两位玩家轮流走棋，每次只能走一步，具体移动规则如下：

国王(王)：横、竖、斜都可走，但每次仅限一格。

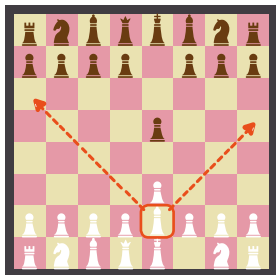
皇后(后)：横、竖、斜都可走，步数不限。



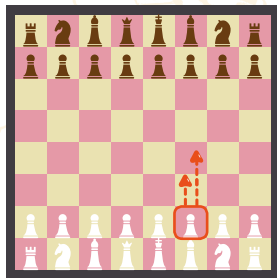
战车(车)：仅横、竖可走，格数不限。



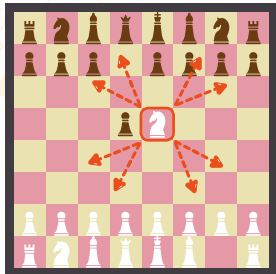
主教(象)：只能斜走，格数不限。



禁卫军(兵)：只能竖着走一步，但是第一步可以选择竖着走一步或两步。**兵**的吃子方式与其走法不同，它只能向斜前方走一格吃掉对方棋子。如果一个**兵**走到了对方棋盘的边缘，它就可以升变成除**王**外的其他任意棋子 - 通常是**皇后**。



骑士(马)：按照“日”字对角行走，“日”字的横对应两格，竖对应三格。并且，所有棋子中，只有**马**可以越棋。



对局开始时，只能移动**兵**或者**马**，且同一个格子里只能放一颗棋子。

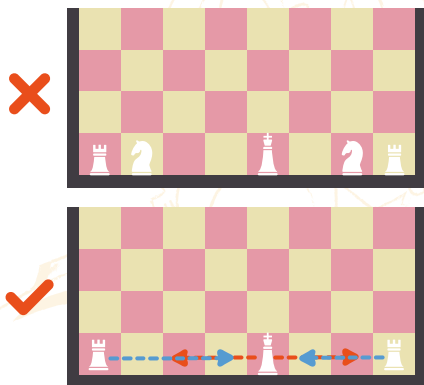
- 吃子：**就是将己方的棋子走到放着对方棋子的格子上，然后对方的这颗棋子就出局了（被“吃”了）。除了**兵**是竖走斜吃以外，其他棋子的吃兵规则和他们的移动规则一致。如果对方的**兵**第一次行棋且直进两格，刚好形成己方有**兵**与其横向紧贴并列，则己方的**兵**可以立即斜进，把对方的**兵**吃掉，并视为一步棋。这个动作必须立刻进行，缓着后无效（即“吃过路兵”）。吃子不是强制的，除非无别路可走。

- **将军**：国王陷入任何棋子的攻击范围内，攻击方可宣布“将军”。此时被“将军”一方通常有三种方式来应对：

1. 把“将”王的棋子吃掉。
2. 把棋子走到进攻棋子与王之间。（注意：使用马“将军”时，此法无效）
3. 把王走到“将军”范围之外的位置。

- **王车易位**：此外，还有一种特殊的行棋方式叫王车易位。每局棋中，双方各有一次机会，让王朝车的方向走两步，然后车越过王，放在与王紧邻的一格上，作为王执行的一步棋。王车易位有较为严格的规则限制，当且仅当以下3个条件同时成立时，方可进行王车易位：

1. 在行棋间，王和车都没有走动过，即王和车都处在棋局开始的原始位置。
2. 王和车之间没有其他棋子。
3. 王不能被对方“将军”，且王所经过的格子不能在对方棋子的攻击范围之内。



- **胜负判定**：如果防守方无法做到以上任何一项，王顺势被“将死”，那么进攻方获胜。出现以下情况时，棋局为“和棋”：

1. 轮到一方走棋，王没有被“将军”，但却无棋可走（僵局）。
2. 当双方场上仅剩的棋子都无法“将死”对方的王，例如仅剩一王对一王时。
3. 对局中同一局面出现三次，而且每次都是同一方走的，判为和局。
4. 对局过程中双方谈和。

02 酋长与勇士

2 PLAYERS

游戏配件



国际象棋棋盘 x1



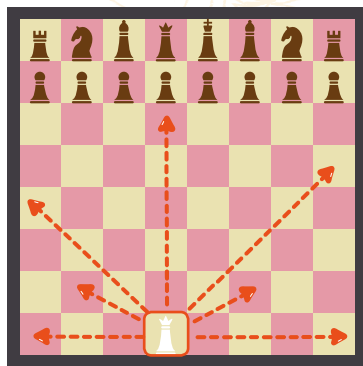
黑色棋子 x32 白色皇后 x1

游戏玩法

- **布棋规则**：酋长方以常规的国际象棋布棋规则摆放棋子。勇士方只有一个皇后，它的起始位置与常规国际象棋中的皇后位置相同。
- **游戏目标**：酋长必须设法战胜勇士，而勇士必须设法打败所有酋长。
- **行棋规则**：酋长方先行走棋，他所有的棋子都遵循国际象棋标准行棋。酋长的国王没有特殊意义，国王被吃不会输。勇士方的棋子则按照皇后（后）或骑士（马）的方式行棋。

酋长方 →

勇士方 →



- **胜负判定**：若勇士打败酋长，则勇士胜，反之酋长胜。

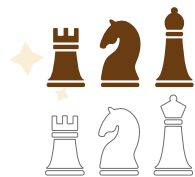
03 两步棋

2 PLAYERS

游戏配件



国际象棋棋盘 x1



国际象棋棋子 x32

游戏玩法

- **布棋规则：**与标准国际象棋 (P1) 一致。
- **游戏目标：**与标准国际象棋一致。
- **行棋规则：**玩法基本与标准国际象棋一致，区别在于每位玩家每轮可以走两步。若一方在走第一步时“将军”对手，就不能再走第二步了。若一方走且只能走一步，那就自动丧失走第二步的机会。
- **胜负判定：**若一方处于被“将军”状态，则必须在走第一步时让自己挣脱被“将军”的困局。若没走出，为输家。反之，若一方无法再走动任何棋子，那么对局就是和局。若两方都已无路可走，那么同样也是和局。

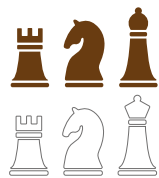
04 反向象棋

2 PLAYERS

游戏配件



国际象棋棋盘 x1

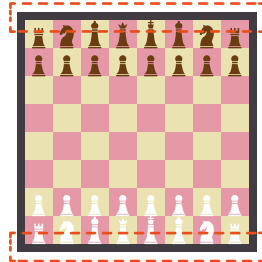


国际象棋棋子 x32

游戏玩法

- **布棋规则：**与标准国际象棋 (P1) 一致。
- **游戏目标：**让己方所有棋子被对方吃掉。
- **行棋规则：**玩法基本与标准国际象棋一致，区别在于棋局中没有“将军”和“将死”。并且可以吃子时必须吃子，但当有多个吃子选项时，只能选择其中一颗吃。一方的兵走到对方棋盘边缘时直接用己方已经被吃掉的棋子中的任意一颗非兵棋去替换，之后游戏中作为新的棋子移动吃子。

己方边缘 →



对方边缘 →

- **胜负判定：**己方所有棋子最先被对方吃完的玩家获胜。

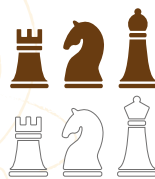
05 位置象棋

2 PLAYERS

游戏配件



国际象棋棋盘 x1



国际象棋棋子 x32

游戏玩法

- **布棋规则：**每位玩家各持一色棋子放在棋盘旁边备用。
- **游戏目标：**阻止对方将他的全部棋子放在棋盘上。
- **行棋规则：**每位玩家可以在自己的回合内将任意的一颗棋子放置在棋盘区域内的任意位置，前提是它在这个位置上既不会威胁到对手的棋子，也不会被威胁。（兵不可以放在棋盘最上方和最下方，己方两只象不能放在相同颜色的格子上）
- **威胁范围：**每颗棋子的威胁范围与国际象棋 (P1) 一致。
- **胜负判定：**最先无处安放棋子的玩家为输家。

06 国际跳棋

2 PLAYERS

游戏配件



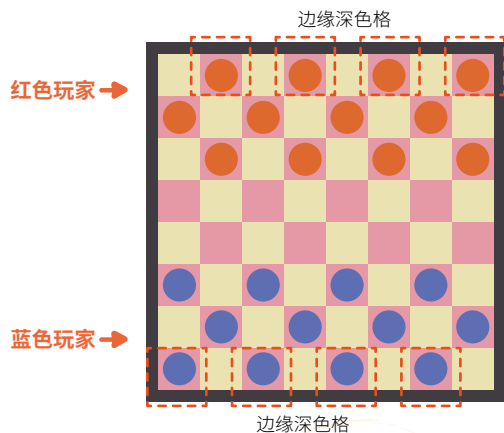
国际象棋棋盘 x1



红棋 x12 蓝棋 x12

游戏玩法

- **布棋规则：**每位玩家各持一色棋子，并将它们排列在棋盘的深色方格上（如下图所示）。持蓝色棋子的玩家为起始玩家。



- **游戏目标：**吃掉对方所有的棋子，或者禁锢住它们，使其无法移动。
- **行棋规则：**所有棋子均在深色方格上行棋。**兵棋**每轮都只能斜向前走一步，不能后退。任一**兵棋**只要走到了对方边缘的四个深色格位置的任意一个，就会变成一个**王**（经过不算）。然后将一颗被吃掉的无用棋子放在**王**的上面，这样就完成了加冕。一局游戏内场上可以同时存在多个**王**。获得加冕的**王棋**，可以斜向前或斜向后移动任意格，即“FLYING KING”。
- **吃子规则：**己方**兵棋**跳过对角相邻方块上的对方的一颗棋子，到达相邻空格后，将被跳过的棋子吃掉。如果一颗**兵棋**可以连续跳过多个对方的棋子，在**兵棋**跳过所有对方的棋子后，将所有被吃掉的棋子一起移出棋盘。仅连跳过程中，**兵棋**允许往斜后方吃子。加冕**王棋**（FLYING KING）与对方棋子在同一斜线上，不管相距有几个棋位，对方棋子的前后只要有空棋位，那么**王棋**就可以跳过去吃掉对方的棋子，并跳到对方棋子后面的任意一个空位里，可以不相邻。**王棋**连跳规则与**兵棋**一样，仅移动距离不限。
- **吃子的三个条件：**
 1. 能吃子必须吃子，不能不吃。
 2. 能多吃子，必须多吃，不能少吃。
 3. 能吃子的时候必须吃到底，不许半途停下不再吃了。以上规则无论是否对自己有利都必须执行。
- **胜负判定：**最先吃完对方所有棋子的玩家获胜。

07 复原跳棋

2 PLAYERS

游戏配件



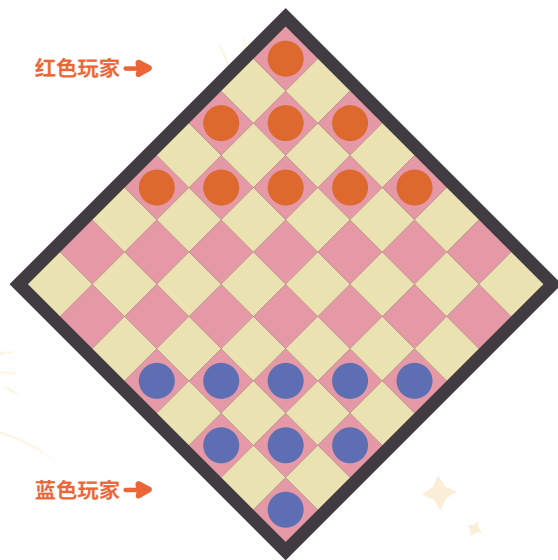
国际象棋棋盘 x1



红棋 x9 蓝棋 x9

游戏玩法

- **布棋规则：**将棋盘斜置于两位玩家之间，两个深色格的棋盘角正对两位玩家。每位玩家各持9颗同色棋子，摆放在棋盘上（如下图所示）。



- **游戏目标：**把己方的棋子移动到对方棋子的起始位置。
- **行棋规则：**棋子一次只能横向或纵向走一步。棋子的跳法和标准国际跳棋的兵棋（P3）一致，区别在于不存在吃子。
- **胜负判定：**最先把己方所有棋子移动到对方棋子起始位置的玩家获胜；己方棋子将移动到对方棋子起始位置时，如果对方棋子还停留在该起始位置，己方立即获得胜利。

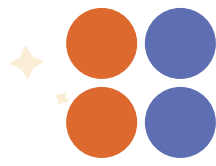
08 池塘跳棋

2 PLAYERS

游戏配件



国际象棋棋盘 x1



红棋 x12 蓝棋 x12

游戏玩法

- 布棋规则：与标准国际跳棋 (P3) 一致。
- 游戏目标：与标准国际跳棋一致。
- 行棋规则：玩法与标准国际跳棋基本一致，区别在于可吃子的棋子不必选择吃得最多棋子的路径。
- 胜负判定：与标准国际跳棋一致。

09 英国跳棋

2 PLAYERS

游戏配件



国际象棋棋盘 x1



红棋 x12 蓝棋 x12

游戏玩法

- 布棋规则：与标准国际跳棋 (P3) 一致。
- 游戏目标：与标准国际跳棋一致。
- 行棋规则：玩法与标准国际跳棋基本一致，区别在于王棋的移动方式改为“斜向前或斜向后移动一格”，王棋的吃子方式和标准国际跳棋的兵棋一致。兵棋连吃时不可斜后方吃子，并且可吃子的棋子不必选择吃得最多棋子的路径。
- 胜负判定：与标准国际跳棋一致。

10 意大利跳棋

2 PLAYERS

游戏配件



国际象棋棋盘 x1



红棋 x12 蓝棋 x12

游戏玩法

- 布棋规则：与标准国际跳棋 (P3) 一致。
- 游戏目标：与标准国际跳棋一致。
- 行棋规则：玩法与标准国际跳棋基本一致。区别在于游戏中任何吃子的行为，优先选择王棋，并且只能王棋吃王棋。比如，同时能吃子的兵棋和王棋只能选择王棋吃子。两条不同路径的连跳吃子，必须选择对方有王棋那条路径。
- 胜负判定：与标准国际跳棋一致。

11 土耳其跳棋

2 PLAYERS

游戏配件



国际象棋棋盘 x1



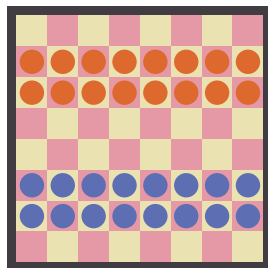
红棋 x16 蓝棋 x16

游戏玩法

- 布棋规则：每位玩家各持 16 颗同色棋子，依次摆放在他前面棋盘里第二第三排的方格上（如下图所示）。

红色玩家→

蓝色玩家→



- **游戏目标：**与标准国际跳棋 (P3) 一致。
- **行棋规则：**玩法与标准国际跳棋基本一致，区别在于棋子每次只能向前或向左右走一步。己方棋子竖向或横向地从对方的一颗棋子上跳到一个空格上，那么对方的这颗棋子就被吃了。己方棋子一旦走到了对方棋盘边缘，就变成一个王。然后，它就可以向前后或左右移动任意的步数。
- **胜负判定：**与标准国际跳棋一致。

12 反向跳棋

2 PLAYERS

游戏配件



国际象棋棋盘 x1



红棋 x12 蓝棋 x12

游戏玩法

- **布棋规则：**与标准国际跳棋 (P3) 一致。
- **游戏目标：**让己方的棋子尽可能快得让对方吃掉。
- **行棋规则：**玩法与标准国际跳棋一致。
- **胜负判定：**己方棋子最先被对方吃完的玩家获胜。

13 泰国跳棋

2 PLAYERS

游戏配件



国际象棋棋盘 x1

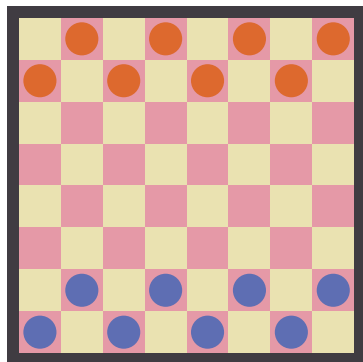


红棋 x8 蓝棋 x8

游戏玩法

- **布棋规则：**每位玩家各持 8 颗同色棋子，并将它们摆放在棋盘的前两排的深色格里。

红色玩家 →



蓝色玩家 →

- **游戏目标：**与标准国际跳棋一致。
- **行棋规则：**玩法与标准国际跳棋基本一致，区别在于**兵棋**只能斜向前跳吃，连跳时也不可斜向后跳吃。**王棋**可重覆跳过同一棋子，且可斜向前或斜向后跳吃，棋子连跳结束后，再将吃掉的棋子移出棋盘外。
- **胜负判定：**与标准国际跳棋一致。

14 夹跳棋

2 PLAYERS

游戏配件



国际象棋棋盘 x1



红棋 x8 蓝棋 x8

游戏玩法

- **布棋规则：**每位玩家各持 8 颗同色棋子，置于己方棋盘边缘的第一排上。这一排就是己方城墙。
- **游戏目标：**在己方城墙外的区域里，让 4 颗棋子以横、竖、斜排成一条直线，或者吃掉对方的五颗棋子。
- **行棋规则：**棋子只能向前后或向左右移动，只要棋子移动不受阻，它就可以在一个方向上移动任何距离。如果一颗棋子在每轮开始时与对方的棋子相邻，并且对方棋子后面的方格没有棋子，那么它就可以从对方的棋子上跳过，但不算吃子。想要吃子，就必须用己方的 4 颗棋子将对方的任意一颗棋子围堵在中间。
- **胜负判定：**成功将 4 颗棋子横、竖、斜连成直线，或吃掉对方 5 颗棋子的玩家获胜。

15 狐狸和猎人

2 PLAYERS

游戏配件



国际象棋棋盘 x1



红棋 x4 蓝棋 x4

游戏玩法

• 布棋规则:

一位玩家扮演猎人: 将 4 颗红色棋子放在己方边缘的四个深色格上。
一位玩家扮演狐狸: 将 1 颗蓝色棋子放在己方边缘的任一浅色格上。

• **游戏目标:** 猎人要尽快用四颗棋子将狐狸困住, 狐狸要尽快突破封锁线并到达对方的边缘。

• **行棋规则:** 狐狸每回合可以斜向前或向后走一步, 但是猎人每回合只能斜向前走一格。扮演狐狸的玩家为起始玩家。

• **胜负判定:** 猎人成功把狐狸围住, 获胜。反之, 若狐狸成功到猎人方的边缘, 获胜。

16 旧德国跳棋

2 PLAYERS

游戏配件



国际象棋棋盘 x1



红棋 x16 蓝棋 x16

游戏玩法

• **布棋规则:** 每位玩家各持 16 颗同色棋子, 置于己方棋盘边缘的前两排 16 个空格中。

• **游戏目标:** 与标准国际跳棋 (P3) 一致。

• **行棋规则:** 玩法与标准国际跳棋基本一致, 区别在于**兵棋**每次只能斜向前移动。但可以向前、向左右或斜向前跳过敌方的棋子来吃子。

可以吃子时必须吃子, 玩家每回合必须吃掉尽可能多的棋子。一方**兵棋**到达对方边缘后就变成一个**王**, **王**可以随意地向前后左右移动任何距离。

• **胜负判定:** 与标准国际跳棋一致。

17 对角跳棋

2 PLAYERS

游戏配件



国际象棋棋盘 x1

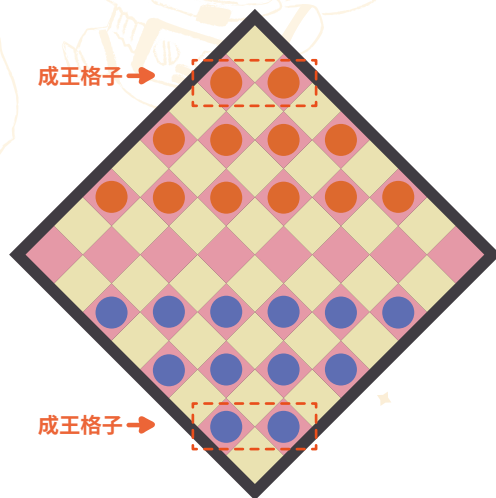


红棋 x12 蓝棋 x12

游戏玩法

• **布棋规则:** 每位玩家各持 12 颗同色棋子, 摆放在棋盘上, 浅色格子的两个棋盘角正对两位玩家 (如下图所示)。

成王格子 →



成王格子 →

• **游戏目标:** 与标准国际跳棋 (P3) 一致。

• **行棋规则:** 玩法与标准国际跳棋基本一致, 区别在于所有棋子只在深色格内向前或向左右走动。一方棋子一旦走到对方的两个深色方块中, 它就变成一个**王**。**王**既可以向前和向左右移动, 也可以向后移动。

• **胜负判定:** 与标准国际跳棋一致。

18 警察与小偷

2 PLAYERS

游戏配件



国际象棋棋盘 x1



红棋 x12 蓝棋 x12

游戏玩法

- **布棋规则：**与标准国际跳棋（P3）一致。
- **游戏目标：**将己方所有棋子走到对方棋盘的边界或将敌方的棋子围堵使其无法移动。
- **行棋规则：**玩法与标准国际跳棋基本一致，区别在于跳过对方棋子后不存在吃子，且没有**王棋**。当棋子成功到达对边界时，它就被移出场外。
- **胜负判定：**一方玩家只要移除了己方的所有棋子，或者如果让对方无法做出有效的移动，即获胜。

19 金字塔跳棋

2 PLAYERS

游戏配件



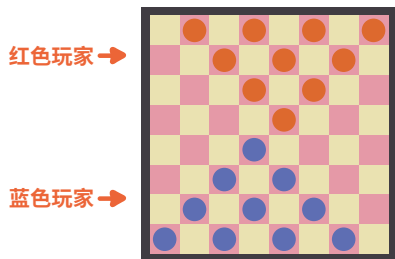
国际象棋棋盘 x1



红棋 x10 蓝棋 x10

游戏玩法

- **布棋规则：**每位玩家各持 10 颗同色棋子，如图所示摆放在棋盘上。



- **游戏目标：**在对方一侧的棋盘上重建金字塔。
- **行棋规则：**棋子一次只能斜向前走一步，或可以斜向前跳过对方的棋子，也可以斜向前跳过己方的棋子。只要跳跃条件允许，棋子可以选择只跳过一颗棋子，也可以连续跳过多颗棋子。棋局中不存在吃子。
- **胜负判定：**最先在对手一侧的棋盘上建立金字塔的玩家获胜。

20 骑士之路

1 PLAYER

游戏配件



国际象棋棋盘 x1



跳棋棋子 x63



国际象棋棋子 (马) x1

游戏玩法

- **布棋规则：**将**马**放在棋盘四个角落的任意一个格子中，63 颗跳棋棋子放在一边备用（棋子颜色任意）。
- **游戏目标：****马**从起点出发按规则行棋后再回到起点。
- **行棋规则：****马**的行棋规则与国际象棋（P1）一致。每走过一格，就拿一颗跳棋棋子放在上面当做标记，直到**马**最后回到起点。
- **胜负判定：**标记完所有跳棋棋子后，**马**回到起点格子为胜；反之则失败，走至有跳棋棋子格时，也挑战失败。。

21 定约跳棋

2 PLAYERS

游戏配件



国际象棋棋盘 x1



红棋 x14 蓝棋 x14

游戏玩法

- **布棋规则：**每位玩家各持 14 颗同色棋子，其中各 12 颗棋子按照标准跳棋的规则摆放，剩余棋子放在棋盘边上备用。
- **游戏目标：**与标准国际跳棋（P3）一致。

- **行棋规则：**玩法与标准国际跳棋基本一致，区别在于双方需在游戏开始前协商，在双方最底排的深色方格里各挑选一格作为复活点。当一方玩家的复活点没有棋子后，就从起始准备的两颗场外棋子中拿出一颗补上。
- **胜负判定：**与标准国际跳棋一致。

22

愤怒的旅鼠

2 PLAYERS

游戏配件



国际象棋棋盘 x1



红棋 x12 蓝棋 x12

游戏玩法

- **布棋规则：**一位玩家持 12 颗红色棋子，并按照标准跳棋的规则摆放在棋盘上。另一方玩家持一颗蓝色棋子代表王，游戏开始前王被放在己方前三行所有深色方格里的任一方格上。
- **游戏目标：**红方玩家尽可能快得让自己的棋子被蓝方玩家吃掉。
- **行棋规则：**玩法与标准国际跳棋一致 (P3)。区别在于红方玩家先行棋，蓝方玩家按王棋 (FLYING KING) 移动和吃子，可吃子时必须吃子，必须选可吃最多棋的路径，蓝方棋子不可被吃。
- **胜负判定：**若红方棋子在 12 步以内被全部吃完，即获胜，反之，若 12 步以后场上仍有红色棋子，则蓝方获胜。

23

夹步棋

2 PLAYERS

游戏配件



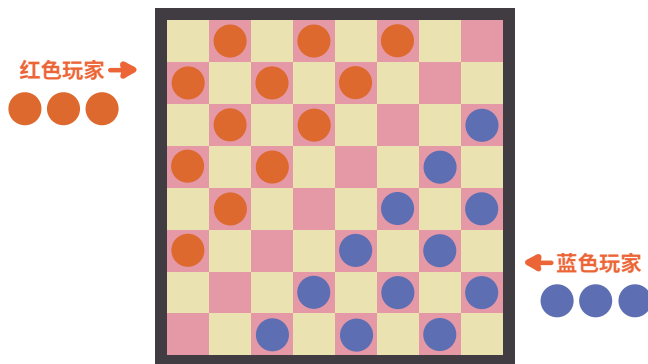
国际象棋棋盘 x1



红棋 x15 蓝棋 x15

游戏玩法

- **布棋规则：**每位玩家各持 15 颗同色棋子，其中各 12 颗棋子摆放在棋盘上（如下图所示），剩余棋子放在棋盘边上备用。



- **游戏目标：**吃掉对方的所有棋子。
- **行棋规则：**棋子只要前行方向不受阻，可以前后或左右地走任意步数。如果己方的两颗棋子将对方一颗棋子一左一右、一上一下或斜向相夹包围在中间，那么对方的这颗棋子就被吃掉了，然后从场外拿一颗己方棋子补到被吃棋子的方格上。但如果是一方主动把棋子走入对方的两颗棋子之间，则不能被吃子。
- **胜负判定：**最先吃完对方所有棋子的玩家获胜。

24

波兰跳棋

2 PLAYERS

游戏配件



国际象棋棋盘 x1



红棋 x12 蓝棋 x12

游戏玩法

- **布棋规则：**与标准国际跳棋 (P3) 一致。
- **游戏目标：**与标准国际跳棋一致。
- **行棋规则：**玩法与标准国际跳棋基本一致，区别在于棋子只能斜向前进，但是在吃子时可以斜向前或斜向后跳跃。
- **胜负判定：**与标准国际跳棋一致。

25 希腊象棋

2 PLAYERS

游戏配件



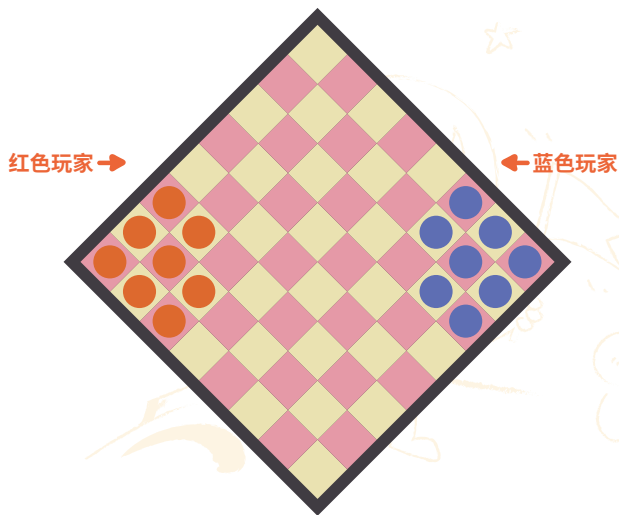
国际象棋棋盘 x1



红棋 x8 蓝棋 x8

游戏玩法

- **布棋规则：**每位玩家各持 8 颗同色棋子，摆放在棋盘上，深色格子的两个棋盘角正对两位玩家（如下图所示）。



- **游戏目标：**把己方的棋子移动到对方棋子的起始位置。
- **行棋规则：**玩家每回合可以沿任意方向走一步棋子。玩法与标准国际跳棋类似，可以跳过对方棋子也可跳过己方棋子，同样可以每回合连续跳多步，但是不存在吃子。
- **胜负判定：**最先把己方棋子移动到对方棋子起始位置的玩家获胜；己方棋子将移动到对方棋子起始位置时，如果对方棋子还停留在该起始位置，己方立即获得胜利。

26 拉斯克叠跳棋

2 PLAYERS

游戏配件



国际象棋棋盘 x1



红棋 x12 蓝棋 x12

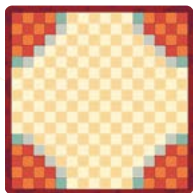
游戏玩法

- **布棋规则：**与标准国际跳棋 (P3) 一致。
- **游戏目标：**与标准国际跳棋一致。
- **行棋规则：**玩法与标准国际跳棋基本一致，区别在于跳过对方棋子后，拿取对方棋叠最顶端一颗棋子，放置到吃棋下方，按棋子被吃顺序叠放。
- **棋叠形成：**吃子形成多颗棋子垒在一起的棋叠（层数至少为一，但无上限），被吃的棋子被置于棋叠最下方。由棋叠顶部的棋子颜色决定棋叠的控制权在哪一方。
- **胜负判定：**与标准国际跳棋一致。

27 希腊跳棋

2/4 PLAYERS

游戏配件



希腊跳棋棋盘 x1



紫棋 x19 绿棋 x19

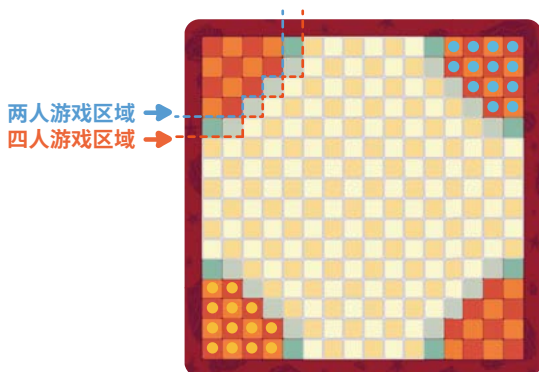
蓝棋 x19 黄棋 x19

游戏玩法

- **布棋规则：**

2 人游戏：每位玩家各持 19 颗同色棋子放置在棋盘对角线位置红线方格内（“大国”）。

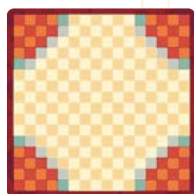
4 人游戏：每位玩家各持 13 颗同色棋子放置在棋盘对角线位置蓝线方格内（“小国”）。



- **游戏目标：**让己方全部的棋子攻占对角方向的“国家”。
- **行棋规则：**玩家每轮可以沿任意方向走一步棋子。玩法与希腊象棋（P10）类似，可以跳过对方棋子也可跳过己方棋子，同样可以每轮连续跳多步，但是不存在吃子。
- **胜负判定：**最先将全部己方棋子移到对方“国家”的玩家获胜。

28 协作版希腊跳棋（联合） 4 PLAYERS

游戏配件



希腊跳棋棋盘 x1



游戏玩法

- **布棋规则：**与标准四人希腊跳棋一致（P10）。
- **游戏目标：**座位相邻的两位玩家组成一个队伍，对抗另一边的两位玩家。
- **行棋规则：**玩法与标准希腊跳棋基本一致，区别在于两位玩家要互相合作一起攻占对方的领地，同时也要共同抵抗敌方入侵。如果团队中的一位玩家率先完成了占领，那么他就不再参与接下来的游戏并留队友独自战斗。
- **胜负判定：**最先将全部己方棋子移到对方“国家”的队伍获胜。

29 单人版希腊跳棋

1+ PLAYERS

游戏配件



希腊跳棋棋盘 x1



蓝棋 x19 黄棋 x19

游戏玩法

- **布棋规则：**与标准两人希腊跳棋一致（P10）。
- **游戏目标：**用最少的步数去攻占对角方向的“国家”。
- **行棋规则：**玩法与标准希腊跳棋基本一致，区别在于每位玩家轮流单独进行游戏，然后记录完成游戏走的步数。
- **胜负判定：**将全部己方棋子移到对角“国家”后，单人回合结束，游戏步数最少的玩家获胜。

30 提速版希腊跳棋

2/4 PLAYERS

游戏配件



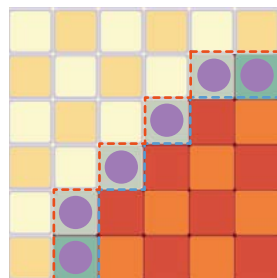
希腊跳棋棋盘 x1



蓝棋 x6 黄棋 x6

游戏玩法

- **布棋规则：**每位玩家各持 6 颗同色棋子，将它们放置在棋盘一角蓝线与红线之间的六个方格上，这六个格子就是己方的“国家”。



- **游戏目标：**用最少的步数去攻占对角方向的“国家”。
- **行棋规则：**与标准希腊跳棋一致 (P10)。
- **胜负判定：**最先将全部己方棋子移到对方“国家”的玩家获胜。

31 突进式希腊跳棋

2 PLAYERS

游戏配件

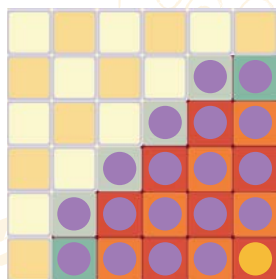


希腊跳棋棋盘 x1



游戏玩法

- **布棋规则：**与标准希腊跳棋一致 (P10)，区别在于将己方“国家”里最角落的棋子换成其他颜色的棋子作为“国王”。
- **游戏目标：**尽可能快得将己方“国王”走到对方的“国王”位置。



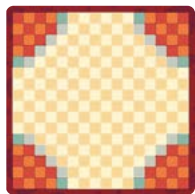
← 国王

- **行棋规则：**与标准希腊跳棋一致。
- **胜负判定：**最先将己方“国王”走到对方角落位置的玩家获胜；如果己方国王将移动到对方棋盘角落位置时，对方棋子还停留在该角落位置，己方直接获得胜利。。

32 猫抓老鼠

2 PLAYERS

游戏配件



希腊跳棋棋盘 x1



蓝棋 x19 黄棋 x2

游戏玩法

- **布棋规则：**一位玩家持 2 颗同色棋子扮演“猫”，放在棋盘中央对角的两个深色格子上。另一位玩家持 19 颗同色棋子扮演“老鼠”，放在棋盘的任意空格上。
- **游戏目标：**“老鼠”围住“猫”使它们无法移动，或者让“猫”抓住尽可能多的“老鼠”，让它们无法完成围堵。
- **行棋规则：**一位玩家扮演“老鼠”每回合可向上下左右以及斜角八个方向移动任意一颗“老鼠”棋子一步；一位玩家扮演“猫”每回合可向上下左右以及斜角八个方向移动任意一颗“猫”棋子一步，“猫”可以跳过“老鼠”，落于“老鼠”后方相邻空格内，被跳过的“老鼠”则视为被捕捉。每回合猫只能捕捉一次，被捕捉的“老鼠”将被移出棋盘外。若“老鼠”后方没有空格，“猫”不可捕捉“老鼠”。
- **胜负判定：**若“老鼠”围住“猫”，“老鼠”胜，“猫”抓住“老鼠”使其无法围堵，“猫”胜。

33 西洋五子棋

2 PLAYERS

游戏配件



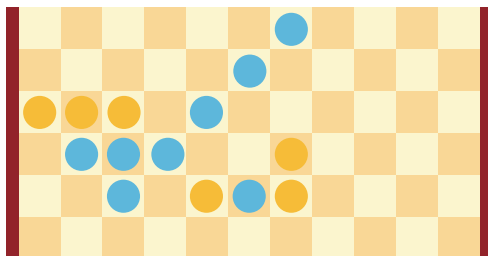
希腊跳棋棋盘 x1



蓝棋 x12 黄棋 x12

游戏玩法

- **布棋规则：**每位玩家各持 12 颗同色棋子，置于棋盘边上备用。
- **游戏目标：**将己方 5 颗棋子横、竖、斜任意方式连成直线。
- **行棋规则：**玩家轮流将己方棋子放在棋盘的任意空格上，每回合只能放置一颗。若两位玩家将棋子全部放完都未形成五子连线，则在之后的对局中，玩家轮流横向或竖向移动一颗己方的棋子一步，以达成五子连线。



- **胜负判定：**最先完成五子连线的玩家为赢家。

34 夹步五子棋

2 PLAYERS

游戏配件



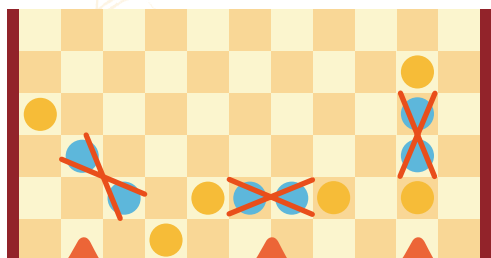
希腊跳棋棋盘 x1



蓝棋 x12 黄棋 x12

游戏玩法

- **布棋规则：**与西洋五子棋一致 (P12)。
- **游戏目标：**与西洋五子棋一致。
- **行棋规则：**玩法与西洋五子棋基本一致，区别在于在对局中，如果一方用两颗棋子将对方并排放置的两颗棋子的两端封锁住（一左一右、一上一下或斜向相夹），那么对方的两颗棋子就被移出场外。



斜向相夹

一左一右

一上一下

- **胜负判定：**与西洋五子棋一致。

35 非常五子棋

2 PLAYERS

游戏配件



希腊跳棋棋盘 x1



蓝棋 x12 黄棋 x12

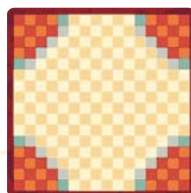
游戏玩法

- **布棋规则：**与西洋五子棋一致 (P12)。
- **游戏目标：**与西洋五子棋一致。
- **行棋规则：**玩法与西洋五子棋基本一致，区别在于五子连线除了直线排列，也可以在连续排列的过程中包含一个弯角，前提是角的两边棋子数量不能相同。
- **胜负判定：**与西洋五子棋一致。

36 对战走步棋

2 PLAYERS

游戏配件



希腊跳棋棋盘 x1



蓝棋 x16 黄棋 x16

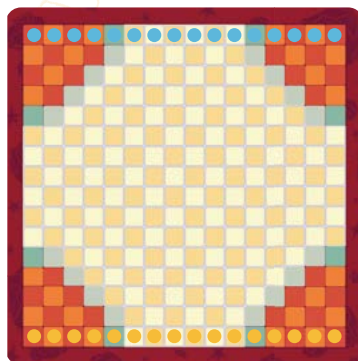


骰子 x1

游戏玩法

- **布棋规则：**每位玩家各持 16 颗同色棋子放在棋盘两边的格子上。此外还将使用一颗骰子。

蓝色玩家→



黄色玩家→

- **游戏目标：**让己方棋子尽可能多地走到对方一侧的边缘。
- **行棋规则：**每回合玩家投掷一次骰子，并按照骰子点数将己方的一颗棋子向前移动相应的步数。当己方棋子刚好走到对方棋子的位置时，由己方棋子取代对方的该棋子，并将对方棋子移出场外。此外，棋子要严格按照骰子的点数走动。当正前方有对方棋子时，己方棋子不能越过，只能终止走棋。
- **胜负判定：**走到对方一侧边缘棋子数量最多的玩家获胜。

37 夺宝奇兵

2+ PLAYERS

游戏配件



希腊跳棋棋盘 x1



紫棋 x1

游戏玩法

- 布棋规则：**将 45 颗跳棋棋子随机放在棋盘的空格上。其中 3 颗宝箱棋子放在棋盘边上备用。
- 游戏目标：**用最少的步数寻找“宝箱”。
- 行棋规则：**每轮由一位玩家持紫色棋子为玩家标记物去寻宝，并将紫色棋子放在棋盘上任一起点，而后转身背向棋盘。在该玩家转身背向棋盘时，其余玩家悄悄将一颗宝箱棋子替换场上与之同色的棋子。然后寻宝的玩家面向棋盘开始游戏，将场上的棋子以国际跳棋 (P3) 的方式一颗一颗吃掉，直到它找到宝箱为止。将每位玩家吃掉的棋子和步数记录下来以判定最终的胜负。
- 胜负判定：**所有玩家成功找到宝箱后，步数最少的玩家获胜，如果步数相同则吃棋最少的一方获胜。

38 黑白希腊跳棋

2/4 PLAYERS

游戏配件



希腊跳棋棋盘 x1



游戏玩法

- 布棋规则：**与标准希腊跳棋一致 (P10)。
- 游戏目标：**与标准希腊跳棋一致。
- 行棋规则：**玩法与标准希腊跳棋基本一致，区别在于所有在“大国”区域外深黄色格上的棋子只能在深黄色格上移动并且不能跳跃；所有在浅黄色格上的棋子只能从深黄色格上的棋子上跳着走，若棋四周没有棋子，则无法跳动。但是只要棋子进入对方领域内，棋子就可以在区域内跳或走。
- 胜负判定：**与标准的希腊跳棋一致。

39 逃离

2 PLAYERS

游戏配件

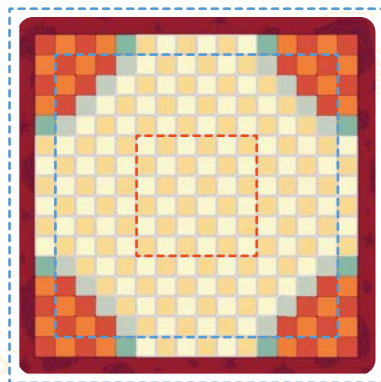


希腊跳棋棋盘 x1



游戏玩法

- 布棋规则：**每位玩家各持 18 颗同色棋子，轮流放置到棋盘中间 6x6 的格子区域。



← 红线区域为布局区

← 蓝线区域为边缘

- 游戏目标：**让己方的所有棋子都到达棋盘边缘。
- 行棋规则：**玩家轮流在棋盘上放置一颗棋子，直到棋盘中间三十六个格子被放满棋子。当所有棋子都被放置在棋盘上后，每回合玩家可将一颗棋子向上下左右以及斜角任意八个方向移动一步，或跳过一颗或连成直线的多颗棋子。棋盘边缘的每个格子只能容纳一颗棋子。
- 胜负判定：**最先将己方所有棋子到达对方棋盘边缘的玩家获胜。

40 国际混合跳棋

2/4 PLAYERS

游戏配件



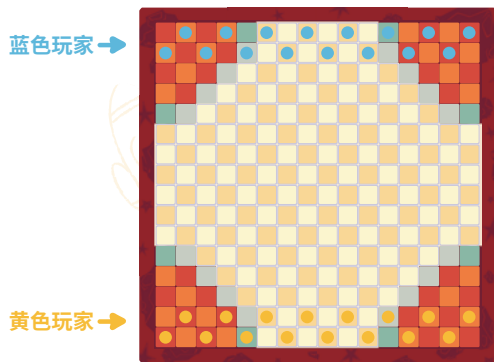
希腊跳棋棋盘 x1



蓝棋 x16 黄棋 x16

游戏玩法

- **布棋规则：**每位玩家各持 16 颗同色棋子，放置在棋盘上（如下图所示）。



- **游戏目标：**与标准国际跳棋 (P3) 一致。
- **行棋规则：**玩法与标准国际跳棋基本一致，区别在于此游戏中**兵棋**可以跳过己方**兵棋**和对方**兵棋**，当跳过对方**兵棋**，就算吃子。每当一个**兵棋**变成**王**以后就不要再跳过己方**兵棋**了，只能跳过对方**兵棋**，并吃子。
- **胜负判定：**与标准国际跳棋一致。

41 中国跳棋

2/3/4/6 PLAYERS

游戏配件



中国跳棋棋盘 x1



紫棋 x10 绿棋 x10 红棋 x10

蓝棋 x10 黄棋 x10 粉棋 x10

游戏玩法

• 布棋规则：

- 2 人游戏：每位玩家各持 10 颗同色棋子放在棋盘上与棋子同色任意对角的两个三角形区域内。
- 3 人游戏：每位玩家各持 10 颗同色棋子放在棋盘上与棋子同色的三个三角形区域内，且每方三角形互不相邻。
- 4 人游戏：每位玩家各持 10 颗同色棋子放在棋盘上与棋子同色的四个三角形区域内，且每方三角形两两相对。
- 6 人游戏：每位玩家各持 10 颗同色棋子放在棋盘上与棋子同色的六个三角形区域内。

- **游戏目标：**将己方棋子移动到对角的三角形区域内。

- **行棋规则：**每位玩家轮流将一颗棋子沿任意方向走到相邻的格子里，或者可以跳过任何一颗棋子到一个空格子上（包括自己的棋子）。同样，一颗棋子有时可以进行几次跳跃，此时无论它们是否在一条直线上，只要每次跳跃结束都落在被跳过棋子之后的空间上即可。

- **胜负判定：**最先将己方棋子移动到对角三角形区域的玩家获胜。

42 飞行棋

2-4 PLAYERS

游戏配件



飞行棋棋盘 x1



飞行棋棋子 x16



骰子 x1

游戏玩法

- **布棋规则：**每位玩家各持 4 颗同色棋子，放置在棋盘对应的飞机库中（如下图所示）。



- **游戏目标：**让自己的四架飞机沿着棋盘线路行走，直到进入终点。
- **行棋规则：**每回合玩家轮流投掷骰子，当且仅当玩家掷出点数“6”时，该玩家的飞机才可以从飞机库出发并放在自己的出发点上。玩家可以选择是否在其出发点上放置一架飞机，或者继续移动已经在轨道上的飞机。当飞机位于出发点或飞行轨道上时，必须按照骰子点数前进相应步数。如果一架飞机刚好走到其他颜色飞机占领的格子，那么其他颜色的飞机就被打回飞机库，打回机库的飞机需重新掷出6再出发。如果一架飞机刚好飞到已经被己方飞机占领的格子，那么这几架飞机则形成一个航空舰队。航空舰队的所有飞机可以像一颗棋子一样同时飞行。此外，如果有其他颜色的棋子正好移动到航空舰队同格时，该棋子与所有航空舰队的棋子都被打回飞机库，并且航空舰队不可被超过。若有其他颜色的棋子将超过航空舰队时，其他颜色的棋子将被退回剩余步数。

骰子掷出后，不管点数对自己是否有利，能前进时必须前进。飞机的最终目的是走进己方的港湾，并且同一种颜色的飞机只能进入相同颜色的港湾。飞机到达港湾后，必须掷出正好与飞机到终点步数相等的数字，飞机才能飞到终点，否则到达终点后需返回剩余步数。

- **胜负判定：**最先把自己方所有飞机都进入终点的玩家获胜。

43 庞然巨舰

2-4 PLAYERS

游戏配件



飞行棋棋盘 x1



飞行棋棋子 x16



骰子 x1

游戏玩法

- **布棋规则：**与标准的飞行棋 (P15) 一致。
- **游戏目标：**与标准的飞行棋一致。
- **行棋规则：**玩法与标准飞行棋玩法一致，区别在于多架飞机形成舰队。舰队移动时，只有掷骰子所得的数字可以整除构成舰队的飞机总数时，才可以移动整个舰队，然后移动整除后所得数字的步数。例如：如果掷出“4”，则两架飞机的舰队可以向前飞2步，或者如果掷出“3”，则两架飞机的舰队可以向前飞1步（步数取整）。另外当一个由相同数量飞机数或者更多飞机组成的舰队停在另一颜色舰队所在位置时，后者全部被打回机库。
- **胜负判定：**与标准的飞行棋一致。

44 和平飞行棋

2-4 PLAYERS

游戏配件



飞行棋棋盘 x1



飞行棋棋子 x16



蓝棋 x8



骰子 x1

游戏玩法

- **布棋规则：**与标准的飞行棋 (P16) 一致。
- **游戏目标：**与标准的飞行棋一致。
- **行棋规则：**玩法与标准飞行棋玩法一致，区别在于游戏开始之前，所有玩家可以在棋盘上任意挑选8个点作为临时停机位，并放上蓝色棋子做标记。在对局中，停机位上的任何棋子都不会被其他飞机攻击，并且一个停机位上面可以容纳多架飞机。
- **胜负判定：**与标准的飞行棋一致。

45 混乱飞行棋

4 PLAYERS

游戏配件



飞行棋棋盘 x1



飞行棋棋子 x16



骰子 x1

游戏玩法

- **布棋规则：**每位玩家各持4颗不同色棋子放置在自己的停机库里。
- **游戏目标：**让4种颜色的飞机到达己方终点。
- **行棋规则：**玩法与标准飞行棋玩法 (P15) 一致，区别在于只有同色的港湾和飞机库是属于玩家的。所有飞机一旦到了轨道上，它就不再属于任何一个玩家，任意玩家都可以移动它。只要一方玩家的港湾和停机库里都没有该颜色的飞机，那该方玩家就可以随意挑选一架该颜色的飞机走棋。一般飞机都只能前行，但是，当飞机向后移动一定步数可以恰好击落其它飞机时，它就可以向后移动。只要某玩家停机库和安全港湾里都没有这种颜色的飞机，被击落的棋子就可以被放置在该玩家的起始位置。
- **胜负判定：**最先把自己方所有飞机都驶入港湾的玩家获胜。

46 自由翱翔飞行棋

2-4
PLAYERS

游戏配件



飞行棋棋盘 x1



飞行棋棋子 x16



骰子 x1

游戏玩法

- **布棋规则：**与标准的飞行棋 (P16) 一致。
- **游戏目标：**与标准的飞行棋一致。
- **行棋规则：**玩法与标准飞行棋玩法一致，区别在于游戏开始时，每位玩家即可将他的一架飞机移动到自己的出发点处。此后，其他飞机必须在掷到“6”的时候才能出动。玩家可以让一架飞机按照骰子点数移动相应步数，但是也可以把步数平均分配到若干架己方飞机上移动。例如：掷“4”可用于一架飞机向前飞四步，或者两架飞机各向前飞两步，亦或者四架飞机各向前飞一步。飞机不能停落或越过已经被占领的格子上，如果此时该玩家的飞机都无法再进行对应步数的移动，该玩家选择一架己方飞机回到机库。如果己方的飞机刚好停落在对方的出发点，那么己方玩家即刻获得第二次投掷机会。
- **胜负判定：**与标准的飞行棋一致。

47 飞行大战

2
PLAYERS

游戏配件



飞行棋棋盘 x1



飞行棋棋子 x10



骰子 x1

游戏玩法

- **布棋规则：**分为两个队伍，红黄编队和蓝绿编队。每队拥有 5 架两种不同颜色的飞机。红黄编队将他的飞机放在起始位置。另一边，蓝绿编队将他的飞机放在红黄编队相邻的起始位置（如右图所示）。

- **游戏目标：**蓝绿编队的飞机尽可能多的击落红黄编队的飞机。
- **行棋规则：**玩法与标准飞行棋玩法一致，区别在于飞机出机库后，红黄编队玩家的飞机必须要完整的沿棋盘飞行到安全港湾，蓝绿编队玩家的飞机则一直绕棋盘飞行，直到蓝绿编队飞机刚好飞到红黄编队飞机占据的格子，而后双方飞机都被击落并移出游戏不再使用。当所有飞机到达终点或被击落时，游戏结束。



红黄编队飞行路线



蓝绿编队飞行路线（循环）

- **胜负判定：**如果红黄编队到达港湾的飞机多于被击落的飞机则红黄编队获胜，反之蓝绿编队获胜。

48 协作飞行棋



游戏配件



飞行棋棋盘 x1



飞行棋棋子 x16



骰子 x1

游戏玩法

- **布棋规则：**与标准的飞行棋 (P16) 一致。
- **游戏目标：**两位玩家为一队，最先将己方八架飞机到达终点。
- **行棋规则：**玩法与标准飞行棋玩法一致，区别在于两位玩家将以一个队伍的身份展开对局。每位玩家只能走动自己的飞机，但可以落在队友的一架或多架飞机占据的格子上，并可以经过队友的舰队。舰队必须由相同颜色的飞机组成。如果一架飞机落在对方舰队占据的位置上，则对方舰队与己方飞机都被击落并返回到他们起始位置。
- **胜负判定：**最先将己方八架飞机到达港湾的队伍获胜。

49 巡逻机



游戏配件



飞行棋棋盘 x1



飞行棋棋子 x10



骰子 x1

游戏玩法

- **布棋规则：**每位玩家各持 4 架同色飞机和 1 架不同色飞机，并将它们停放在停机库中。
- **游戏目标：**最先将己方四架同色飞机到达终点。
- **行棋规则：**玩法与标准飞行棋玩法一致，区别在于每位玩家额外拥有一架颜色不同的飞机作为巡逻机。巡逻机以普通飞机相同的方式进入游戏，但掷到“6”后要移到对手的起点开始飞行，但不会飞入终点。巡逻机在轨道上按反方向移动，场上只有巡逻机可以击落对方的普通飞机。己方普通飞机不能移动到被对方的任一普通飞机占据的格子上，后到的飞机停留在它的后一格。但是普通飞机可以击落巡逻机，一旦巡逻机被击落，它就成为对方的巡逻机，为对方所用。
- **胜负判定：**最先将己方四个相同颜色的飞机到达港湾的玩家获胜。

50 蛇梯棋



游戏配件



蛇梯棋棋盘 x1



红棋 x1 黄棋 x1



绿棋 x1 蓝棋 x1



骰子 x1

游戏玩法

- **布棋规则：**每位玩家各持一颗棋子放在“1”的位置，在开局前轮流掷骰子，点数最大为起始玩家，按顺时针顺序进行游戏。
- **游戏目标：**成为第一个达到“100”的玩家。
- **行棋规则：**每位玩家掷骰子并根据点数移动棋子。当玩家掷到“6”，棋子向前走六步并获得一次额外投掷的机会。如果一颗棋子刚好走到梯子的下端，那么它即刻被移动到梯子的上端（绿色格子上升）。同样，如果一颗棋子刚好走到一个怪兽的头部，那么该棋子即刻被移动到怪兽的尾部（紫色格子下降）。如果一颗棋子落在梯子或怪兽的任何其他部分上，则不采取任何行动。如果己方棋子刚好走到对方棋子所在的位置，则对方棋子即从棋盘上被移除，并且将从头开始走棋。即将到达“100”的位置时，需要投掷出一个精确的点数。如果投掷出的点数大于实际所需的步数，则棋子原地不动并等待下一次的投掷。
- **胜负判定：**最先到达“100”的玩家获胜。

51 西洋双陆棋



游戏配件



双陆棋棋盘 x1



红棋 x15 蓝棋 x15



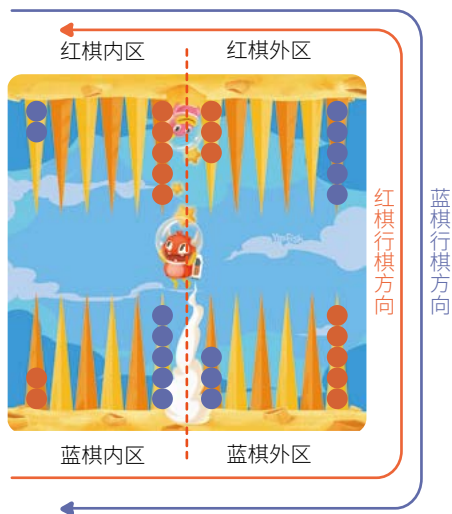
骰子 x2



倍数骰 x1

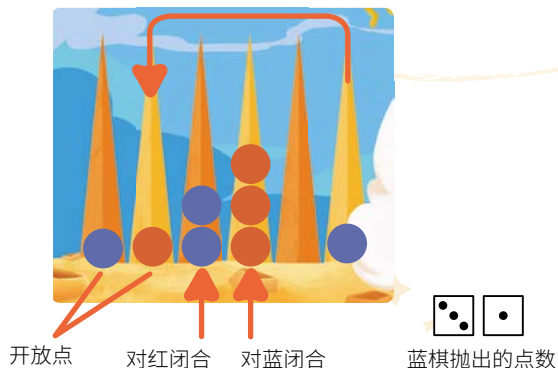
游戏玩法

- **布棋规则：**每位玩家各持 15 颗同色棋子，摆放在棋盘上（如 P19 所示），棋盘上共有十二个据点（每个三角形代表一个据点），前六个据点作为玩家的内区，后六个据点作为玩家的外区。两区由一条分割线分开（如图所示）。



- **游戏目标：**将己方的棋子走入自己的内区，并将所有棋子走出棋盘，即“离盘”。
- **行棋规则：**每位玩家各持 2 颗骰子，游戏开始前每位玩家先掷一颗骰子比点数大小，点数大的为起始玩家（如果点数相同则重置直到比出大小）。起始玩家可使用开局时所掷的点数移动棋子，或重新掷两颗骰子获得新的点数。棋子行棋方向（如上图所示），由对方的内区往自己的内区移动。
- **移动步数：**棋子的移动步数由掷骰子的点数决定，从棋子的位置开始计数，以上图为例：对于红棋是逆时针方向，对于蓝棋是顺时针方向。每个据点为一步，消耗一点。棋子只能移到开放的点上（开放点：指该点上不存在两个或两个以上对方的棋子）。只有当所有的棋子都到达内区后才可以抛出适当的点数将棋子从棋盘移出（“离盘”）。

红棋被吃暂时出局



每次掷 2 颗骰子，你可以将 2 个数同时用于一颗棋子的移动，也可以将点数用来分别移动不同的棋子。例如：一次你掷出了“6”和“2”，那么你可以将一个棋子移动 8 步或是将一个棋子移 2 步，而另一个棋子移 6 步。需要注意的是无论使用哪种移动方式，棋子的落点都必须都是开放的点。

- **点数相同：**如果两颗骰子的点数相同，则玩家可以连续移动四次点数。比如，玩家掷出两个 6，则他可以移动 4 次 6（即翻倍移动），此时玩家可以任意搭配。你可以将一个棋子移动 24 步，或是分开移动棋子。
- **出局规则：**当你的棋子单独处于某个据点时，那么当对方的棋子刚好落在这个据点上时，你的棋子将会被移动到交界区搁置，这个据点同时被对方的棋子占据，这就是“出局”。“出局”只是暂时的。如果你有棋子被搁置在交界区，那么在下次抛骰子后，你就只能移动这颗出局的棋子。只有当出局的棋子重新回到棋盘后，你才能移动其它的棋子。
- **回到棋盘：**“出局”的棋子回到棋盘的移动计数方法，以左图为例，当你掷出一个“2”和一个“6”时，按逆时针方向，从对方内区最右边的第一个据点算起，你的棋子只能落在第二个据点上，因为第 6 和第 8 个三角被对方占据处于闭合状态。如果出局的棋子能移动的据点都被占据，你将不能移动，立即结束回合，换由对方继续抛骰子。如果你已经开始“离盘”，而此时你内区中的棋子不幸被搁置到交界区，这时，你不得将被搁置的棋子重新从对方的内区入局，直到将它再次移动到自己的内区才能继续开始离盘。当抛出的点数大于棋子剩下的步数时，这个棋子就可以“离盘”了。
- **单局胜负：**当一方所有的棋子都离盘后游戏结束，最先将所有棋子离盘的玩家获胜。
- **胜负判定：**如果单局游戏结束时失败方已有棋子离盘，那么获胜方获得失败方未离盘棋子数量的分数。如果失败方没有一颗棋子离盘，那么获胜者将会获得双倍的得分，称为 Gammon。如果失败方不仅没有一颗棋子离盘，而且还有棋子位于获胜者的内区或是仍被搁置在交界上，那么获胜者将会获得三倍的得分，称为 Backgammon。
- **多局玩法：**双陆棋一般不会只玩一次，多局玩法中会使用倍数骰帮助完成倍数规则，由玩家商定获胜分数。
- **倍数规则：**游戏中会随玩家意愿调整分数的倍数。游戏开始倍数骰子会显示倍数 64，这时代表 1 倍率。当一位玩家声明转为倍数赔率时，对方只能跟进，否则游戏结束，并支付相应的分数（相应的分数是指增加赔率之前的最高分数）。如果同意声明，游戏转为倍数赔率模式，当玩家首次提出增加赔率时，左边的倍数骰子会显示倍数 2。此后提出增加赔率的玩家就交出了增加赔率权限，将倍数骰子交给对方。这样一个玩家就不能连续的提出增加赔率，只有对方提出增加赔率后，权限才会再次转回前一次提出增加赔率的玩家手中。倍数以 2，4，8，16，32，64 递增。Gammon 和 Backgammon 的 2 倍及 3 倍赔率会用在最后得分上，除非制定了其它的倍率关系。

52 古式双陆棋

2 PLAYERS

游戏配件



双陆棋棋盘 x1



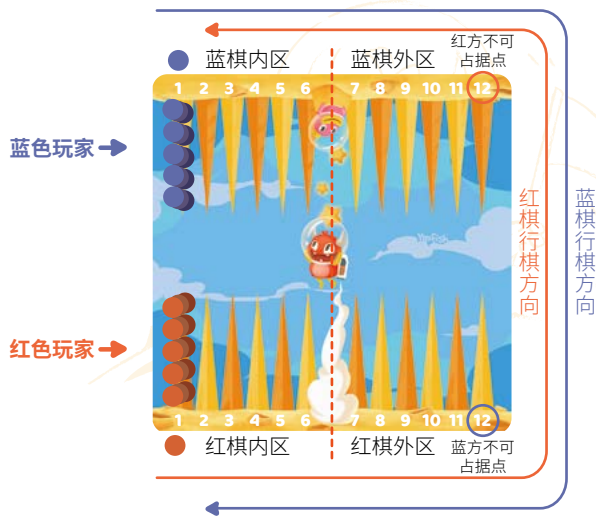
红棋 x16 蓝棋 x16



骰子 x2

游戏玩法

- **布棋规则：**每位玩家各持 15 颗同色棋子，将所有自己的棋子放在己方内区第一格。此外，每位玩家将剩余的 1 颗棋子放在己方位置下方的棋盘边缘，以记录得分。
- **游戏目标：**最先得到 12 分。



- **行棋规则：**每位玩家投掷两颗骰子，点数最大的为起始玩家。之后回合玩家轮流投掷两颗骰子并根据点数移动棋子（点数使用同西洋双陆棋 (P19) 一致）。投掷骰子后，如果己方内区第一格有己方棋子，只能选择移动它。如果一次性掷出两个相同点数，那么玩家即可获得一次额外投掷的机会。玩家外区的第十二个据点是无法被对手占据的。和西洋双陆棋一样，两颗相同棋子在同一个据点上安全的。但是如果只有一颗棋子在一个据点上，就会孤立无援，并且随时可能被打回己方内区第一格。一方每移除一颗棋子即得一分。不管对方的第一格上有几颗对方棋子，己方棋子只要落在或经过另一方的第一格即获一分，将计分棋子向前移动一格。
- **胜负判定：**最先获得 12 分的玩家获胜。

53 法国双陆棋

2 PLAYERS

游戏配件



双陆棋棋盘 x1



红棋 x15 蓝棋 x15



骰子 x2

游戏玩法

- **布棋规则：**每位玩家各持 15 颗同色棋子，在游戏开始时，玩家轮流投掷两颗骰子，根据点数将两颗棋子依次放在对方内区。在最后一次投掷时，两颗骰子的数字相加摆放最后一颗棋子（可能会在对方外区），然后正式开始游戏。
- **游戏目标：**与标准的西洋双陆棋 (P19) 一致。
- **行棋规则：**与标准的西洋双陆棋一致。
- **胜负判定：**与标准的西洋双陆棋一致。

54 血战双陆棋

2 PLAYERS

游戏配件



双陆棋棋盘 x1



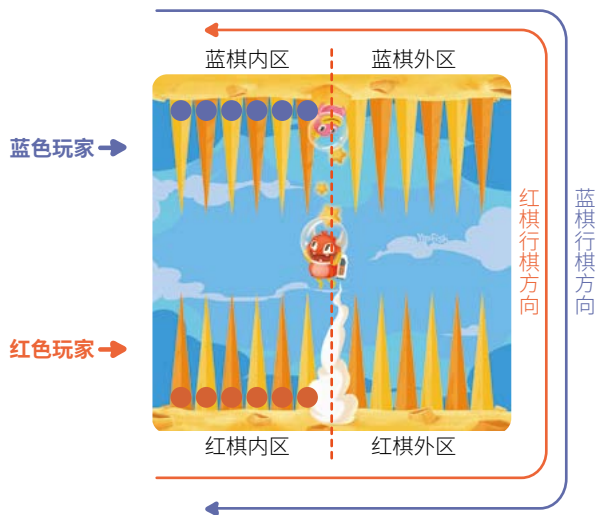
红棋 x6 蓝棋 x6



骰子 x2

游戏玩法

- **布棋规则：**每位玩家各持 6 颗同色棋子，分别放置在己方内区的六个据点上（如 P21 所示）。
- **游戏目标：**吃掉对方所有棋子。
- **行棋规则：**所有棋子按顺时针方向沿棋盘转圈移动。每位玩家每轮投掷两颗骰子。如果骰子点数包含了一个“1”或一个“6”，则玩家可以移动一颗棋子的步数为两颗骰子的点数之和。如果投掷了一对相同的数字，玩家只移动一颗骰子的点数，并且获得额外的一次投掷机会。除了以上两种情况，其余情况棋子都不能移动。在这个游戏中，每个据点上只能容纳一颗棋子，如果己方棋子刚好走到对方棋子上，就可以把对方棋子吃掉。如果己方棋子刚好落到己方其他的棋子上，就再继续向前走，直到走到空置点或者被对方棋子占据的点。

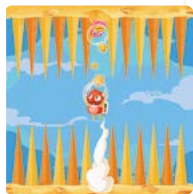


- **胜负判定：**最先吃掉对方所有棋子的玩家获胜。

55 皇室战争双陆棋

2人 3+ PLAYERS

游戏配件



双陆棋棋盘 x1



红棋 x6 蓝棋 x6



骰子 x2

游戏玩法

- **布棋规则：**与标准的西洋双陆棋 (P19) 一致。
- **游戏目标：**与标准的西洋双陆棋一致。
- **行棋规则：**玩法与标准的西洋双陆棋基本一致，区别在于比赛开始之前，每位玩家掷骰子，点数最高的玩家成为城堡主，第二名为指挥官，其他玩家按照点数依次排名。城堡主按照标准的西洋双陆棋规则对抗由指挥官引领的其他玩家。指挥官每轮可以听取其他玩家的意见，但是最终的决定只能由他来做。

如果城堡主获胜，那么城堡主获得未离盘所有棋子个数的分数。指挥官就成为排名最后的人，并且在下一轮中，由原先排名第三的玩家晋升为指挥官进行对局。如果城堡主输了，其他玩家平分分数（向上取整）。并且将原先城堡主排到最后，指挥官变成城堡主，原先排第三的玩家变成指挥官。

当城堡主提出调整分数的倍数来对局时，剩余的玩家可以思考是否同意此举。如果指挥官不同意，而其他玩家同意，那么可以由同意的玩家中排名最高的人暂代指挥官进行后续的对局。

- **胜负判定：**与标准的西洋双陆棋一致。

56 九子棋

2人 2 PLAYERS

游戏配件



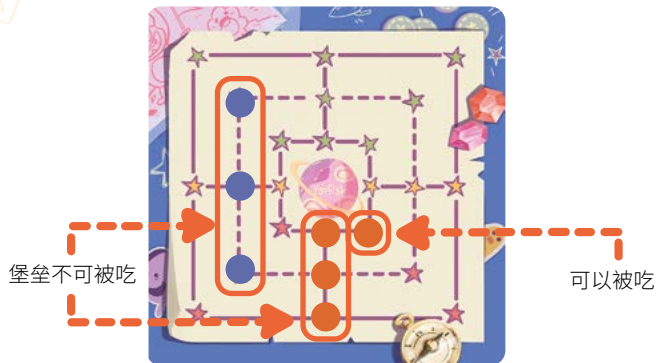
九子棋棋盘 x1



红棋 x9 蓝棋 x9

游戏玩法

- **布棋规则：**每位玩家各持 9 颗同色棋子。
- **游戏目标：**尽量吃掉对方的棋子，即移出棋盘外。
- **行棋规则：**玩家轮流将自己的棋子下到棋盘的“五角星”上。如果一方有三颗棋子连成一线形成一个“堡垒”时，就可以选择吃掉对方的一颗棋子。但不能吃掉对方形成“堡垒”的棋子，除非对方所有棋子都形成了“堡垒”。在九颗棋子都放到棋盘上后，可以沿棋盘上的线条移动到相邻的位置来形成“堡垒”以吃掉对方的棋子。一个“堡垒”必须拆散后重新组成“堡垒”才能再吃子。



如果一方只剩下三颗棋子，棋子可以“飞”到任何位置而不受只能移动到相邻位置的限制。当一方只剩下两颗棋子或者他的所有棋子都不能移动时就算输。

- **胜负判定：**其中一位玩家只剩下两颗棋子，或者该玩家的棋子无法再移动，则该玩家为输家，对手获胜。

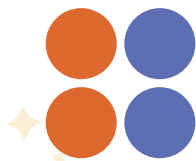
57 加速版九子棋

2 PLAYERS

游戏配件



九子棋棋盘 x1



红棋 x12 蓝棋 x12

游戏玩法

- **布棋规则:** 每位玩家各持 12 颗同色棋子。
- **游戏目标:** 与标准九子棋 (P21) 一致。
- **行棋规则:** 玩法与九子棋基本一致, 区别在于每位玩家有 12 颗棋子, 并且“堡垒”也可以斜角线方向搭建。
- **胜负判定:** 与标准九子棋一致。

58 堡垒大战

2 PLAYERS

游戏配件



九子棋棋盘 x1



红棋 x6 蓝棋 x6

游戏玩法

- **布棋规则:** 每位玩家各持 6 颗同色棋子, 摆放在棋盘上 (如下图所示)。



- **游戏目标:** 将己方三颗棋子横、竖连成一线, 筑成一个“堡垒”。
- **行棋规则:** 玩法与标准九子棋 (P21) 基本一致, 区别在于没有摆棋阶段, 直接进入走棋阶段。
- **胜负判定:** 最先筑成一个“堡垒”的玩家获胜。

59 莫里斯与骰子

2 PLAYERS

游戏配件



九子棋棋盘 x1



红棋 x9 蓝棋 x9



骰子 x2

游戏玩法

- **布棋规则:** 每位玩家各持 9 颗同色棋子, 骰子摆放在棋盘边备用。
- **游戏目标:** 与标准九子棋 (P21) 一致。
- **行棋规则:** 玩法与标准九子棋基本一致, 区别在于除了筑堡垒“吃子”以外, 每回合在玩家行棋前, 掷两颗骰子, 如果掷到两个点数“1”或两个点数“6”, 则可以选择吃掉对方的一颗棋子。
- **胜负判定:** 与标准九子棋一致。

60 孔明棋

1 PLAYER

游戏配件



九子棋棋盘 x1



红棋 x32

游戏玩法

- **布棋规则:** 将 32 颗棋子摆放在棋盘上 (如 P23 所示)。
- **游戏目标:** 将所有棋子移出棋盘外, 且在棋盘中心只留下一颗棋子。
- **行棋规则:** 棋子只能纵向或横向地跳过另一个棋子移动, 被跳过的棋子同时被移出棋盘。每一步中允许连跳, 不允许平移。



- **胜负判定：**在棋盘中心留下一颗棋子，剩余全部被移出棋盘外，游戏结束并记录步数，玩家可挑战个人最少步数，也可与多位玩家竞赛。

61 钻石跳棋

1 PLAYER

游戏配件



九子棋棋盘 x1



红棋 x24

游戏玩法

- **布棋规则：**将 24 颗棋子摆放在棋盘上（如下图所示）。



- **游戏目标：**与标准孔明棋（P21）一致。
- **行棋规则：**与标准孔明棋一致。
- **胜负判定：**与标准孔明棋一致。

62 三子棋

2 PLAYERS

游戏配件



九子棋棋盘 x1



红棋 x11 蓝棋 x11

游戏玩法

- **布棋规则：**每位玩家各持 11 颗同色棋子。
- **游戏目标：**尽量吃掉对方的棋子，让对方棋子在棋盘上只剩下两颗或两颗以下。
- **行棋规则：**每回合玩家放置一颗自己的棋子在棋盘上，放置时不能水平或竖直地与另一个己方颜色的棋子相邻。放置完所有的棋子后，之后的每回合玩家可以将他的一颗棋子水平或竖直地走一步，直到己方三颗棋子横、竖方向连成一线筑成一个“堡垒”时，就可以吃掉一颗对方的棋子。一个“堡垒”必须拆散后重新组成“堡垒”才能再吃子。
- **胜负判定：**当一位玩家没有足够棋子连成一线筑成“堡垒”时，游戏结束，该玩家为输家。

63 猜棋游戏

2-6 PLAYERS

游戏配件



红棋 x18 蓝棋 x13

游戏玩法

- **布棋规则：**每位玩家各持 3 颗红色棋子，然后将蓝色棋子放在一边以计分。
- **游戏目标：**猜对所有玩家手中隐藏的棋子的总数。
- **玩法规则：**每位玩家秘密得在拳头里藏 0~3 颗棋子，然后所有玩家同时将拳头放在桌子上。从年龄最小的玩家开始，按顺时针方向轮流猜测场上拳头中的棋子总数。例如：有四位玩家，总数可以是 0~12。但是，每位玩家必须猜出不同的数字。当所有人都猜过了之后，所有的玩家就打开他们的拳头并且计算棋子的总数。如果有玩家猜对了，他就会获得一颗蓝色棋子，每一轮都如上进行。每一轮都由上一轮的获胜者先开始，直到有玩家获得三颗蓝色棋子为止。
- **胜负判定：**最先赢到三颗蓝色棋子的玩家获胜。

64 鹅棋

2+
PLAYERS

游戏配件



鹅棋棋盘 x1



红棋 x1 黄棋 x1
绿棋 x1 蓝棋 x1



骰子 x1

游戏玩法

- **布棋规则：**每位玩家各持 1 色棋子代表自己放在棋盘的起始位置，掷骰子比点数大小，点数最大的玩家为起始玩家。
- **游戏目标：**成为最先走到终点的玩家。
- **行棋规则：**棋子沿棋盘上数字从小到大的方向移动，可移动的步数为每回合掷骰子显示的点数。



每当棋子落在“脚印格”上，则还可继续前进同样步数。若前进后再次落在此格，则再继续前进同样步数。



每当棋子落在第 7 格“骰子格”上，则还可再掷一次骰子。



每当棋子落在第 6 格“困住的怪兽格”上，则必须停留一回合，才能继续前进。



每当棋子落在第 58 格“十字架格”上，必须退回到第 1 格。



每当棋子落在第 42 格“枯树格”上，必须退回到第 37 格的“枯树格”上。



每当棋子落在第 31 格“传出发格”上，必须退回到第 19 格的“传到达格”上。



此格为终点，只有点数与到达终点的步数吻合才算到达终点，若掷出的骰子点数超过到达终点的步数，则必须往回走剩余的步数。

- **胜负判定：**最先到达终点的玩家获胜。

65 斗兽棋

2
PLAYERS

游戏配件



斗兽棋棋盘 x1



斗兽棋棋子 x16

游戏玩法

- **布棋规则：**将 16 颗动物棋子摆放在棋盘对应位置（如下图所示）。



- **游戏目标：**尽可能的先走进对方的兽穴或吃光对方的动物。
- **等级顺序：**象>狮>虎>豹>狼>狗>猫>鼠>象。
- **行棋规则：**年龄最小的玩家为起始玩家，轮流进行游戏。每只动物每次只能走一格方格，另外可以捕食同类或比自己等级低的动物。
过河：唯独“狮”和“虎”可以跳跃至河对岸，并且可以捕食河对岸对方较低级的动物，但是如果对方“老鼠”在河里，把跳的路线阻隔就不能跳跃；若河对岸是比自己更高级的动物也不能跳跃过河。
下水：“鼠”是唯一能下水的动物（走法和陆地一致），若“鼠”在河中，陆地上的动物都不能捕食它，在河中的“鼠”亦不能捕食陆地上的“象”，当两“鼠”在河中相遇，可以相互捕食。
陷阱：如果对方的动物进入陷阱，任何一只己方的动物都可以将它捕食。
兽穴：当有一方动物进入对方兽穴，游戏结束。

- **胜负判定：**将己方动物进入对方兽穴可获胜；将对方动物全部捕食可获胜；将对方所有存活的动物困住使其无法移动亦可获胜。

66 捡小棒

2+
PLAYERS

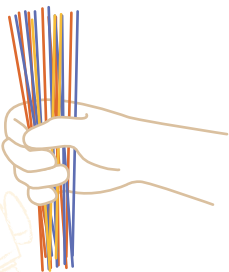
游戏配件



游戏棒 x41

游戏玩法

- **布局规则：**起始玩家拿起所有小棒并用一只手在桌面上方垂直地握住它们。然后松手将它们随机落在桌面上。



- **游戏目标：**逐个移除小棒，过程中不碰到或移动任何其他小棒。
- **游戏规则：**从起始玩家开始顺时针方向进行游戏，每位玩家轮流从小棒堆中移除一根小棒。如果第一次成功了，就可以继续重复上述动作，直到他碰到或者移动了其他小棒。该玩家结束之后，由下一位玩家收起桌面上剩余小棒重新洒落并继续游戏，以此类推直到所有的小棒都被移除，每位玩家都收回自己移除的小棒以作计分。

- **游戏通常有几轮，根据拾取的小棒的颜色进行得分。**

总共有 41 根小棒，得分如下：

颜色	小棒数量	得分
黑色	1	0
红色	5	10
蓝色	5	5
黄色	15	3
绿色	15	2

虽然蓝色螺旋棒没有分值，但得到它的玩家可以将它作为工具在小棒堆里挑取那些用手难以获取的小棒。

- **胜负判定：**玩家之间自行约定游戏轮数，得分最高的玩家获胜。

67 看谁是最后

2
PLAYERS

游戏配件



游戏棒 x16

游戏玩法

- **布局规则：**将 16 根小棒按一排 7 根，一排 5 根，一排 3 根，一排 1 根的方阵排列在桌上。
- **游戏目标：**避免拿取最后一根小棒。
- **游戏规则：**玩家轮流从其中一排小棒堆拿走小棒。每回合每位玩家可以自主选择拿走其中一排的一根、两根、或三根小棒，谁拿到最后一根小棒谁就是输家。
- **胜负判定：**拿到最后一根小棒的玩家为输家。

68 投壶

2-4
PLAYERS

游戏配件



游戏棒 x41



杯子（自备）x1

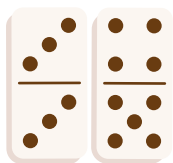
游戏玩法

- **布局规则：**将杯子（瓶子）放置桌面中央。所有玩家平分所有小棒，多余小棒不被使用。
- **游戏目标：**将所有小棒丢到杯子里。
- **游戏规则：**游戏之前，玩家先约定从多远的距离开始游戏。所有玩家从约定地点轮流向杯子丢小棒，如果某玩家没有丢进杯中，再次轮到该玩家时，从小棒掉落地捡起后原地进行丢棒。如果丢进杯中，则下回合继续从约定距离往杯中丢小棒。
- **胜负判定：**第一个将所有小棒丢入杯中的玩家获胜。

69 经典多米诺骨牌

2-4
PLAYERS

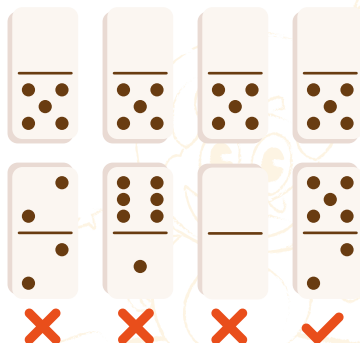
游戏配件



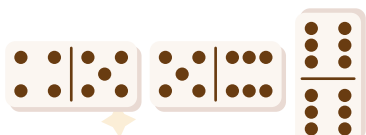
多米诺骨牌 x28

游戏玩法

- 布局规则：**将所有多米诺骨牌面朝下洗匀。2 位玩家每人拿取 7 张为手牌。3 或 4 位玩家每人拿取 5 张为手牌。剩余部分作为补充牌堆放在一边备用。
- 游戏目标：**将所有手牌放置完毕，或游戏结束时所有玩家手中都仍有手牌，则手牌点数最少的玩家获胜。



- 游戏规则：**每位玩家将自己的牌点数朝内排在自己面前，不要让其 他玩家看到。年龄最小的玩家开始，顺时针方向进行游戏。起始玩 家将任意一张牌放在桌面上，下一位玩家必须接与桌面上已放置的 骨牌一端点数相同的牌。如果出一张两端点数相同的牌，则横向摆 放在上一张牌的侧端（如下图）。如果一位玩家回合中无法摆出一 张合适的牌，他需要从牌堆中拿出一张并将其加入到手牌中。如果 牌堆用尽，那么该玩家就结束他的回合。当一位玩家的手牌出完， 或者场上的所有人都无法再摆出合适的牌时，游戏结束。

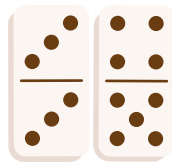


- 胜负判定：**第一个将手中多米诺牌出完的玩家得 1 分。如场上没有 玩家出完手牌，则谁手中剩余手牌点数最小的玩家可得分，得到 1 分。 第一个获得 5 分的玩家获胜（获胜总分也可由玩家自行商定）。

70 组七多米诺

2-4
PLAYERS

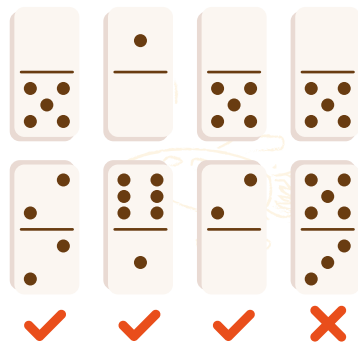
游戏配件



多米诺骨牌 x28

游戏玩法

- 布局规则：**与经典多米诺骨牌 (P25) 一致。
- 游戏目标：**与经典多米诺骨牌一致。

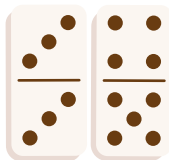


- 游戏规则：**玩法与经典多米诺骨牌游戏玩法基本一致，区别在于新 加的骨牌一端的数字与已经放置的骨牌末端的数字相加必须为 7。 比如，3 后面可以接 4，5 后面可以接 2。一张牌上两个点数相同的 多米诺牌也需要按照此法排放。有两类例外，可以不按这种方式放 置：（一）当这张牌本身的两个点数相加就等于 7 的时；（二）当 这张牌为“0,0”时也可以任意接在任何多米诺牌的末端。持有上述 本身点数相加就为 7 的多米诺牌时，玩家可以选择牌的放置方向， 比如，玩家有一张“6,1”的牌，他可以选择将 1 接在上一张牌下端， 也可以选择将 6 接在下端。当玩家持有“0,0”的牌时，他可以决定 是否将该牌一端的 0 视为“6”到“1”之间的任何数字。其他当排 列的末端为 0 的情况，只有本身点数为 7 的牌可以放在其后。
- 胜负判定：**与经典多米诺骨牌一致。

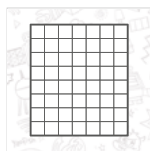
71 数邻

1
PLAYER

游戏配件



多米诺骨牌 x28



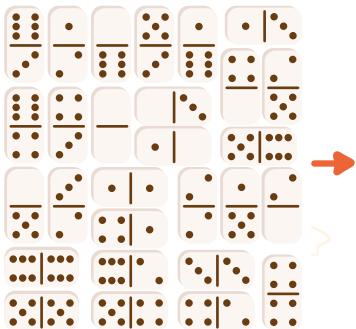
数邻纸 x1



笔 (自备) x1

游戏玩法

- **布局规则：**将多米诺骨牌面朝上洗匀，以每个端点为一个单位将骨牌随机排成一个 7 x 8 矩形方阵（如下图所示）。将多米诺骨牌上的点数依次转成数字写在数邻纸的格子内。



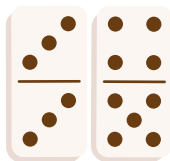
6	1	0	5	1	1	3
3	2	6	3	6	4	2
6	4	0	0	3	0	5
4	3	0	1	0	5	6
0	3	1	1	2	1	2
5	2	4	1	2	5	0
6	6	6	2	3	3	4
5	5	5	4	4	2	4

- **游戏目标：**根据数邻纸所记录的数字复原多米诺的摆放。
- **游戏规则：**将多米诺骨牌复原 7x8 矩形方阵，以便表格中的所有数字再次与多米诺骨牌相匹配。由于表格只给出数字，却不知道骨牌方向，玩家需要思考最后达成目标的放置方法。
- **胜负判定：**摆放成数邻纸所记录的数字获胜。

72 多米诺广场

1
PLAYER

游戏配件

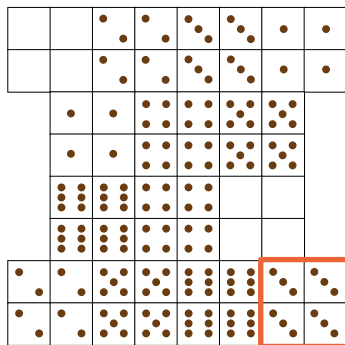


多米诺骨牌 x28

游戏玩法

- **布局规则：**将所有多米诺骨牌正面朝上放在自己面前。
- **游戏目标：**使所有四个相同数字组成一个小方阵。

- **游戏规则：**以下图为题例：按下图所示的形状布置 28 张多米诺骨牌，使所有四个相同点数的小方块构成一个大方块。该题例仅表示了数千种题目的其中一种。这个游戏可以通过增加额外的条件而变得更难。例如：左上角必须是“6”，右下角必须是“0”等之类的条件。



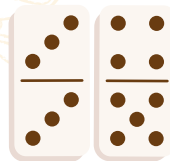
小方阵

- **自我挑战：**寻找更多使所有四个相同点数组成一个小方阵的方案。

73 多米诺耐久赛

3/4
PLAYERS

游戏配件



多米诺骨牌 x28

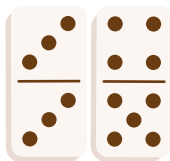
游戏玩法

- **布局规则：**将所有多米诺骨牌面朝下洗匀。每位玩家拿取 6 张多米诺骨牌，剩余部分作为补充牌堆放在一边备用。
- **游戏目标：**积累最多的分数。
- **游戏规则：**与经典多米诺骨牌 (P26) 一致。
- **胜负判定：**每位玩家将每轮手中剩余牌的点数相加，然后进行排名。所剩点数最少的玩家即获胜。该轮获胜玩家获得剩余最高点数的分数，第二少的玩家获得第二高点数的分数，并以此类推，五轮游戏后得分最高的玩家获胜（游戏轮数也可玩家自行商定）。

74 记忆多米诺

2-4
PLAYERS

游戏配件



多米诺骨牌 x28

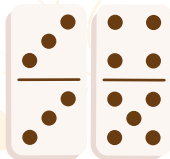
游戏玩法

- **布局规则:** 将所有多米诺骨牌面朝下洗匀, 然后随机排成 4x7 的方阵。
- **游戏目标:** 尽可能多的收集点数相加为 12 的多米诺牌组合。
- **游戏规则:** 每回合每位玩家可以两张多米诺骨牌翻过来。如果两张的总点数之和为 12, 那么玩家就可以拿走它们, 然后由下一个玩家进行翻牌。如果玩家翻过来的两张多米诺骨牌总点数之和不为 12, 那么玩家将它们面朝下放回到原来的位置。当场上没有可翻的多米诺牌时, 游戏结束并计分, 重新进行下一轮。
- **胜负判定:** 玩家每拥有一对总点数为 12 的多米诺骨牌就计 1 分, 最先获得 50 分的玩家获胜 (获胜总分也可由玩家自行商定)。

75 百分百多米诺

2-4
PLAYERS

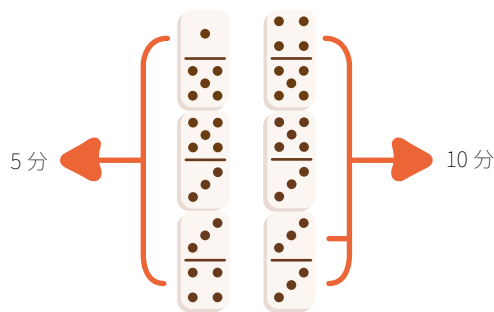
游戏配件



多米诺骨牌 x28

游戏玩法

- **布局规则:** 将所有多米诺骨牌面朝下洗匀, 2~3 位玩家每人抽取 7 张为手牌; 4 位玩家每人抽取 5 张为手牌。
- **游戏目标:** 使多米诺骨牌的两个末端总点数相加为“5”的倍数来获得分数。
- **游戏规则:** 玩法与经典多米诺骨牌 (P26) 基本一致, 区别在于玩家每次放置多米诺骨牌时, 两个开放端点数之和为 5 的倍数即可得分。若一位玩家打出的一张多米诺骨牌使得两个开放的末端点数相加为 5, 那么他就得到 5 分。如果相加为 10, 就得到 10 分, 以此类推。其中两点数相同的牌以正常方式进行游戏, 但其作为开放端总数时计算这张牌所有点数的总和 (如骨牌“5, 5”计为 10) 如右图所示。当一位玩家用完手上的多米诺骨牌, 或者所有玩家无法继续时, 游戏结束。

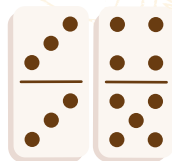


- **胜负判定:** 除了放置得分, 在游戏结束时, 手中没有手牌的玩家可得得分, 或者当场上所有玩家都还有手牌时, 手牌上点数总和最小的玩家可得得分, 得分为剩余玩家所剩骨牌点数之和的分数。多轮游戏后, 第一个获得 100 分的玩家获胜 (获胜总分也可由玩家自行商定)。

76 三五多米诺

2-4
PLAYERS

游戏配件



多米诺骨牌 x28

游戏玩法

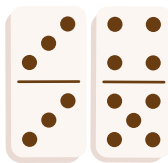
- **布局规则:** 将所有多米诺骨牌面朝下洗匀, 每位玩家随机抽取 7 张作为手牌。
- **游戏目标:** 使多米诺骨牌的末端点数相加为 3 或 5 的总倍数。
- **游戏规则:** 玩法与百分百多米诺骨牌游戏 (P28) 基本一致, 区别在于玩家每次放置多米诺骨牌时, 两个开放端点数之和为 3 或 5 的倍数即可得相对对应倍数的分值。比如, 如果两个末端点数之和为 9, 玩家即获得 3 ($9 \div 3 = 3$) 分。同样, 如果两个末端点数之和为 20, 那么对应玩家将获得 4 ($20 \div 5 = 4$) 分。但是当末端点数之和为 15 时, 对应玩家可以获得 8 ($15 \div 3 = 5$; $15 \div 5 = 3$; $3 + 5 = 8$) 分。
- **胜负判定:** 与百分百多米诺骨牌游戏一致。

77

匈牙利多米诺

2-4
PLAYERS

游戏配件



多米诺骨牌 x28

游戏玩法

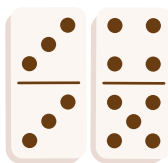
- **布局规则：**将所有多米诺骨牌面朝下洗匀，2 位玩家每人抽取 12 张为手牌；3 位玩家每人抽取 8 张为手牌；4 位玩家每人抽取 6 张为手牌。
- **游戏目标：**成为第一个获得 100 分的玩家。
- **游戏规则：**每位玩家计算并报出自己所有手牌点数之和，总点数最多的玩家为起始玩家放置他的多米诺骨牌，并且可以一直放置，直到没有开放端可以匹配为止。然后，总点数第二的玩家尽可能多地将其多米诺放到一位玩家骨牌链的任意一端。第三、第四位玩家以此类推。当所有玩家结束一轮放置后，各自计算并记录手中剩余多米诺骨牌点数之和。
- **胜负判定：**每轮手中所剩点数最少的玩家可得分，得分为剩余玩家所剩骨牌点数之和的分数，多轮游戏后，第一个获得 100 分的玩家获胜（获胜总分也可由玩家自行商定）。

78

意大利多米诺

3-5
PLAYERS

游戏配件



多米诺骨牌 x28

游戏玩法

- **布局规则：**将所有多米诺骨牌面朝下洗匀，3 位玩家每人抽取 8 张为手牌；4 位玩家每人抽取 6 张为手牌；5 位玩家每人抽取 5 张为手牌。
- **游戏目标：**到达指定总点数获得分数。
- **游戏规则：**所有玩家报出自己手牌中两头点数相同牌的数量，手持这种牌最多的玩家首先放一张自己的多米诺骨牌，并公布牌上的总点数，例如“4,6”就是“10”。然后下一位玩家可以将任何多米诺骨牌（无需匹配）添加到已经在场的多米诺骨牌中。例如，如果他在“4,6”后放置“2,3”，并公布场上最新的点数和，也就是“15”。

每次添加多米诺骨牌后使场上总点数等于或超过 30, 50, 70, 100, 130, 150 等分数的玩家，可得 10 分。

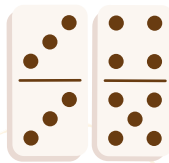
- **胜负判定：**多轮游戏后，第一个获得 100 分的玩家获胜（获胜总分也可由玩家自行商定）。

79

卑尔根多米诺

2-4
PLAYERS

游戏配件



多米诺骨牌 x28

游戏玩法

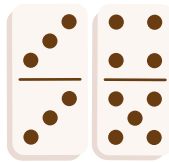
- **布局规则：**将所有多米诺骨牌面朝下洗匀。每位玩家抽取 8 减玩家人数后对应数量的多米诺牌数（3 人游戏即：8-3=5 张）。其他剩余骨牌放在一边作为抽牌堆备用。
- **游戏目标：**通过匹配游戏中多米诺骨牌的首尾端来得分。
- **游戏规则：**手中持有一张相同点数且点数之和最高的玩家为起始玩家。玩法与经典多米诺骨牌游戏基本一致（P26），区别在于玩家每次放置多米诺骨牌时，如果使得两个开放端的点数相同或为倍数，则可以获得分数。例如，如果一端是 2 并且玩家在另一端放置多米诺骨牌，留下 2 作为开放端，则两端匹配并且得到 2 分。如果其中一个开放端是另一个开放端点数的两倍，他可得 3 分。例如，一端是 3，玩家在另一端放置多米诺骨牌，并留下 6 作为开放端，则两端匹配并且得到 3 分。当一位玩家放完所有多米诺骨牌或牌堆用完没有玩家可以再放置其他的米诺骨牌时，游戏结束。该游戏的分数只能通过摆放多米诺骨牌获得。
- **胜负判定：**多轮游戏后，第一个获得 50 分的玩家获胜（获胜总分也可由玩家自行商定）。

80

暗牌多米诺

2-4
PLAYERS

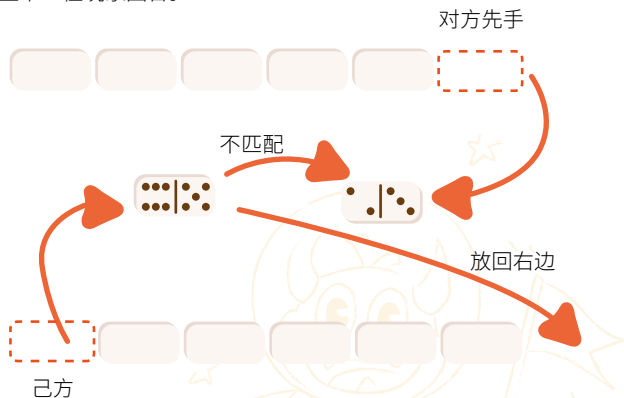
游戏配件



多米诺骨牌 x28

游戏玩法

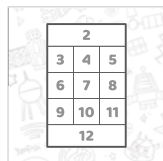
- **布局规则：**将所有多米诺骨牌面朝下洗匀。每位玩家抽取 6 张作为手牌，将各自的手牌面朝下在自己面前摆成一条直线，剩余部分作为补充牌堆放在一边备用。
- **游戏目标：**用完自己所有的多米诺骨牌。
- **游戏规则：**年龄最小的玩家为起始玩家，顺时针方向进行游戏。从自己牌列的最左端开始拿牌，并翻过来桌面上。下一位玩家进行如上操作，如果翻开的骨牌与桌面已有的骨牌一端匹配，则可将其放下，如果不匹配，则将其面朝下放回自己牌列的最右端，然后可选择从牌堆抽取一张新骨牌放置自己牌列最左端（也可以不抽取），轮至下一位玩家回合。



- **胜负判定：**每轮最先出完手牌的玩家可得 1 分。多轮游戏后，第一个获得 5 分的玩家获胜（获胜总分也可玩家自行商定）。

81 走步棋

游戏配件



走步棋纸 x1



骰子 x2

游戏玩法

- **布局规则：**每位玩家各持一色棋子代表自己，放在“12”位置作为起点（如右图所示）。

2		
3	4	5
6	7	8
9	10	11
人	12	人

← 起点

- **游戏目标：**成为累计分数最低的玩家。
- **游戏规则：**游戏开始前，每位玩家任选 1~6 的数字进行预测，然后依次轮流掷骰子，如果所掷骰子点数两颗中其中一颗为预测的数字，则该玩家可移动自己的棋子一步。表格中数字从大到小的方向为棋子的移动路径。
- **胜负判定：**每轮当有玩家走完棋盘格所有格子时，该轮结束并计分，当下走完的玩家计 0 分，其他玩家根据棋子所在格的数字计分。多轮游戏后，当有玩家累计 50 分，游戏结束，累计分数最低的玩家获胜（累计总分也可由玩家自行商定）。

82 太空棋

2+ PLAYERS

游戏配件



太空纸 x1



红棋 x32 蓝棋 x16



骰子 x2

游戏玩法

- **布局规则：**每位玩家各持 24 颗棋子（颜色不做区分）。
- **游戏目标：**赢得所有的棋子。
- **游戏规则：**每轮玩家可投掷一次骰子。然后玩家需要观察太空纸上的相应区域，一般情况下，如果该星球上已有一颗棋子，他可以重新投掷。如果星球上没有棋子，则必须在这个星球上放置一颗棋子并且结束回合。但是，存在三种特殊的情况：

1. 如果投掷出 7 时，就算该星球已经有棋子，玩家依旧需要放一颗棋子上去。

- 如果投掷出 2 或 12 时，所对应的星球已经有棋子，玩家可赢得太空纸上的所有棋子。
- 但投掷出 2 或 12 后额外再投掷一次，再次投掷依旧是 2 或 12，则玩家必须在每个区域都放置一颗棋子。

- **胜负判定：**最先没有棋子可出的玩家为输家。

83 整除骰子

2+ PLAYERS

游戏配件



红棋 x15 蓝棋 x15



骰子 x3

游戏玩法

- **布局规则：**将所有红、蓝棋子放在桌面上备用。
- **游戏目标：**成为第一个获得 10 颗棋子的玩家。
- **游戏规则：**年龄最小的玩家为起始玩家，顺时针方向进行游戏。每回合玩家先掷两颗骰子确认点数，再掷一颗骰子确认点数。如果第一次投掷的点数之和可被第二次投掷的点数整除，则该玩家可得到一颗棋子。
- **胜负判定：**多轮游戏后，第一个获得 10 颗棋子的玩家获胜（获胜棋子数量也可由玩家自行商定）。

84 芝加哥

2+ PLAYERS

游戏配件



红棋 x15 蓝棋 x15



骰子 x3

游戏玩法

- **布局规则：**将所有红、蓝棋子，及 3 颗骰子放在桌面上备用。
- **游戏目标：**成为第一个获得 10 颗棋子的玩家。
- **游戏规则：**年龄最小的玩家为起始玩家，顺时针方向进行游戏。每回合玩家可选择掷一次或多次骰子来使自己的点数最大化，将最终点数相加之和得分，其中“1”代表 100 分，“6”代表 60 分，其余得分与点数本身一致。但轮至其他玩家时，可投掷的次数不可超过第一位投掷的次数。所有玩家结束回合后，得分最高或相同分数下投掷次数最少的玩家可获得一颗棋子。
- **胜负判定：**第一个获得 10 颗棋子的玩家获胜（获胜棋子数量也可由玩家自行商定）。

85 幸存者

3+ PLAYERS

游戏配件



骰子 x3

游戏玩法

- **游戏目标：**成为最后幸存的玩家。
- **游戏规则：**年龄最小的玩家为起始玩家，顺时针方向进行游戏。每回合玩家投掷骰子并计算点数之和，所有玩家回合结束后，得分最低的玩家退出比赛。剩余玩家重复进行新的回合。
- **胜负判定：**只幸存一位玩家时游戏结束，该玩家获胜。

86 太极骰

2+ PLAYERS

游戏配件



骰子 x4

游戏玩法

- **游戏目标：**成为总分最接近 0 的玩家。
- **游戏规则：**年龄最小的玩家为起始玩家，顺时针方向进行游戏。每回合每位玩家分别投掷两颗骰子各二次，第一次点数之和按正值计算，第二次点数之和按负值计算。最后得分为两次数值之和。
- **胜负判定：**五轮游戏后，总分最接近 0 的玩家获胜（游戏轮数也可玩家自行商定）。

87 骰子追逐战

2+ PLAYERS

游戏配件



骰子 x6

游戏玩法

- **游戏目标：**成为累计点数最高的玩家。

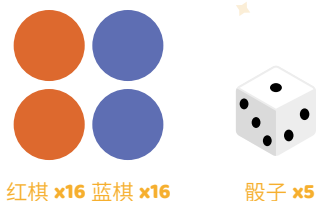
- **游戏规则：**游戏至少进行 11 轮，年龄最小的玩家为起始玩家，顺时针方向进行游戏。每位玩家在第 1 轮投掷一颗骰子，第 2 轮掷两颗，第 3 轮掷三颗，以此类推至第 6 轮之后，每轮减少投掷一颗，直至第 11 轮只投掷一颗骰子。每轮投掷的点数玩家都要记录下来。

- **胜负判定：**在 11 轮之后，累计总点数最高的玩家获胜。

88 三对子

2+ PLAYERS

游戏配件



红棋 x16 蓝棋 x16

骰子 x5

游戏玩法

- **游戏目标：**成为第一个获得 10 颗棋子的玩家。
- **游戏规则：**每轮玩家掷五颗骰子，玩家五次内（次数也可由玩家自行商定）反复投掷，记录下每次投掷出的对子。最终由所得对子数最多的玩家获胜并获得一颗棋子。如果几位玩家并列，那么获胜者将由投掷的对子中包含的骰子的总点数决定。
- **胜负判定：**多轮游戏后，第一个获得 10 颗棋子的玩家获胜（获胜棋子数量也可由玩家自行商定）。

89 一分之差

2+ PLAYERS

游戏配件



骰子 x5

游戏玩法

- **游戏目标：**成为总分最高的玩家。
- **游戏规则：**年龄最小的玩家为起始玩家，顺时针方向进行游戏。每回合玩家投掷 5 颗骰子，并计算每次投掷的偶数点数之和减去奇数点数之和作为投掷得分。
- **胜负判定：**三轮游戏后，累计总分最高的玩家获胜（游戏轮数也可由玩家自行商定）。

90 骰子排序

2+ PLAYERS

游戏配件



骰子 x6

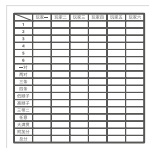
游戏玩法

- **游戏目标：**以最少的投掷次数完成 1、2、3、4、5、6 的点数排列。
- **游戏规则：**每轮玩家最多有五次投掷机会。在每位玩家的第一次投掷中，掷出所有的六颗骰子，然后将六颗骰子从点数“1”开始递增排列。然后，他重新投掷剩余的骰子并将他们按序列排好，直到玩家完成序列，或者完成了他的五次投掷。
- **胜负判定：**以最少的投掷次数从小到大批列所有数字，如果没有玩家在五次投掷中完成目标，则完成度最高的一位为获胜者。

91 骰子大冒险

1+ PLAYERS

游戏配件



骰子大冒险纸 x1



骰子 x5

游戏玩法

- **游戏目标：**每位玩家尽量填满游戏纸上的 15 个空格，并使每个格子获得的分数尽可能多。
- **游戏规则：**每位玩家轮流投掷 5 颗骰子，为了得到更好的点数，玩家可以选择全部或部分骰子重掷一次。当结束投掷，则必须且只能选一个空格填入分数。
- **格子得分规则如下：**

1	所投掷骰子点数为“1”的点数之和。
2	所投掷骰子点数为“2”的点数之和。
3	所投掷骰子点数为“3”的点数之和。
4	所投掷骰子点数为“4”的点数之和。
5	所投掷骰子点数为“5”的点数之和。
6	所投掷骰子点数为“6”的点数之和。
一对	一对相同骰子的点数之和。
两对	两对相同骰子的点数之和。

三条	三颗相同骰子的点数之和。
四条	四颗相同骰子的点数之和。
低顺子	点数为：1、2、3、4、5 的骰子之和。
高顺子	点数为：2、3、4、5、6 的骰子之和。
三带二	两颗相同骰子与三颗相同骰子的点数之和。
任意	以其他格子的积分方式获得此格分数。
大满贯	五颗骰子点数都相同，得 50 分。
附加分	当前六个格子总分累计到达 63 分及以上，则获得附加分 25 分。

例子：

1	
2	
3	
4	
5	
6	
一对	
两对	
三条	
四条	
低顺子	
高顺子	
三带二	
任意	
大满贯	
附加分	
总分	

- **胜负判定：**当有玩家在自己回合中，无法再填写任何分数时，该玩家退出游戏。当所有玩家都无法填写时，游戏结束，得分最高的玩家获胜。

92 谁会被吃掉

2+ PLAYERS

游戏配件



扑克牌（只用数字面）x1

游戏玩法

- **布局规则：**将所有数字面扑克牌面朝下洗匀，按玩家人数均分，每位玩家将自己的卡牌面朝下放在自己面前形成个人牌堆。均分后剩余的卡牌将不再使用。
- **游戏目标：**练习比较数字的大小。
- **游戏规则：**所有玩家同时从自己牌堆顶部翻一张卡牌，比较谁手上的数字最大，数字最大的玩家可收回该回合打出的所有卡牌，以作计分。如果最大数字的牌不止一人，则多人平分卡牌，平分后剩下的卡牌即为下轮最大数字的玩家收取。所有玩家卡牌出完后，游戏结束。
- **胜负判定：**获得卡牌数量最多的玩家获胜。

93 找朋友

2+ PLAYERS

游戏配件

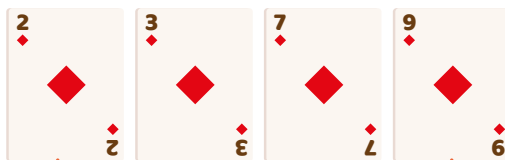


扑克牌（只用数字面和 Q）x1

游戏玩法

- **布局规则：**将所有数字面扑克牌面朝下洗匀，按玩家人数均分，每位玩家将自己的卡牌面朝下放在自己面前形成个人牌堆。均分后剩余的卡牌将不再使用。
- **游戏目标：**练习 10 以内加减法。
- **游戏规则：**发牌前任选一个“0~10”的数字作为“找朋友”的“条件”。所有玩家依次从自己牌堆顶部翻一张卡牌放在桌面上。然后开始“找朋友”，游戏过程中若有玩家找出两张卡牌相加或相减的得分为先前设定的“条件”，则这两张牌为一对“好朋友”（其中 Q=0）。找到“朋友”的玩家可以获得卡牌以作计分。当有玩家用完所有卡牌，游戏结束。

例子：如游戏前设定“7”为“找朋友”的“条件”，则在如下例子中，卡牌“2”和“9”就是一对“好朋友”。



9-2=7，所以 9 和 2 是一对好朋友

94 摆竹竿游戏

2-4
PLAYERS

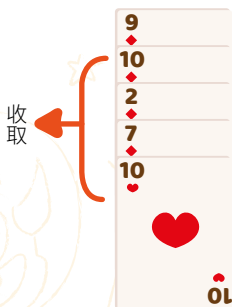
游戏配件



扑克牌 x1

游戏玩法

- **布局规则：**将所有扑克牌面朝下洗匀，按玩家人数均分，每位玩家将自己的卡牌面朝下放在自己面前形成个人牌堆。均分后剩余的卡牌将不再使用。
- **游戏目标：**练习认知数字以及观察力。
- **游戏规则：**玩家轮流从自己牌堆顶部翻一张卡牌。摆放在桌面上，所有玩家按出牌顺序往下摆放卡牌。若玩家放置的卡牌与之前放置的任意一张卡牌数字一致（不论花色），就可以收回这两张卡牌之间的所有卡牌以作计分（如右图所示）。
- **胜负判定：**获得卡牌数量最多的玩家获胜。



95 找邻居

3+
PLAYERS

游戏配件



扑克牌（只用数字面）x1

游戏玩法

- **布局规则：**将所有数字面扑克牌面朝下洗匀，按玩家人数均分，每位玩家将自己的卡牌面朝下放在自己面前形成个人牌堆。均分后剩余的卡牌将不再使用。
- **游戏目标：**练习寻找相邻数。
- **游戏规则：**玩家按顺时针方向轮流做庄，庄家先出一张牌，所有其他玩家抢着出与之相邻的卡牌，配成邻居，配成后则将两张卡牌放在一边不再使用。
- **胜负判定：**最先出完卡牌的玩家获胜。

96 接龙

2+
PLAYERS

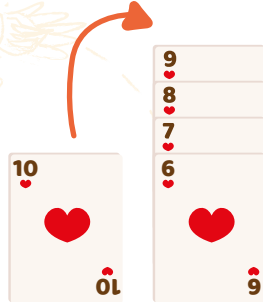
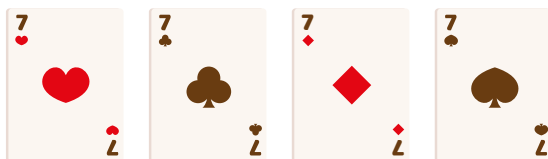
游戏配件



扑克牌（去掉大小王）x1

游戏玩法

- **布局规则：**挑出4张卡牌7面朝上放在玩家之间，将剩余牌洗匀后，均分给每位玩家。
- **游戏目标：**练习寻找相邻数。
- **游戏规则：**玩家按顺时针方向轮流打牌，打出同花色且与牌列两端相邻的卡牌进行接龙。如果无牌可出，则从右边玩家手牌中随机抽一张到自己手上，并结束回合轮至下一位玩家。
- **胜负判定：**最先出完卡牌的玩家获胜。



97 扑克变变变

3+
PLAYERS

游戏配件



扑克牌（去掉大小王）x1

游戏玩法

- **布局规则：**将所有扑克牌面朝下洗匀，均发给每位玩家6张作为手牌，均分后剩余的卡牌作为卡牌堆备用。
- **游戏目标：**按照数字大小或花色出牌，并根据相同特征变化出牌。

- **游戏规则：**年龄最小的玩家为起始玩家，顺时针方向依次出牌，根据第一个人出的牌（如梅花 6），下一位玩家需要出同一花色或数字（梅花或者 6），若无牌可出，则从卡牌堆补一张牌到自己手上，并结束回合轮至下一位玩家。
- **胜负判定：**最先出完卡牌的玩家获胜。

98 钓鱼



4 PLAYERS

游戏配件



扑克牌（只用数字面）x1

游戏玩法

- **布局规则：**将所有扑克牌面朝下洗匀，均发给每位玩家 4 张作为手牌，均分后剩余的卡牌作为卡牌堆备用。
- **游戏目标：**发展幼儿思维能力，提高幼儿加减运算的技能。
- **游戏规则：**从卡牌堆翻开一张卡牌，作为“鱼”牌，然后依次开始“钓鱼”，玩家按顺时针方向轮流打牌，打出两张及以上的卡牌通过任意加减法，得出“鱼”牌上的数字，视为“钓鱼”成功，并获得该“鱼”牌作为计分。然后补齐手牌到四张后，轮至下一位玩家继续游戏，从卡牌堆重新翻开一张作为“鱼”牌。若无法“钓鱼”则可丢弃任意一张手牌，并从卡牌堆重新抽一张补齐至四张手牌并结束回合。
- **胜负判定：**“钓鱼”最多的玩家获胜。

99 二十四点



2+ PLAYERS

游戏配件



扑克牌（只用数字面）x1

游戏玩法

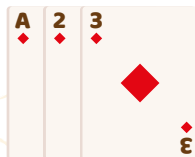
- **布局规则：**将所有卡牌面朝下洗匀，堆成卡牌堆放在桌面上。
- **游戏目标：**以最快的速度计算 24 点。

100 逢九乐



2+ PLAYERS

游戏配件



扑克牌（只用数字面）x1

游戏玩法

- **布局规则：**将所有扑克牌面朝下洗匀，均发给每位玩家 6 张作为手牌，均分后剩余的卡牌作为卡牌堆备用。
- **游戏目标：**出完所有手牌。
- **游戏规则：**玩家按顺时针方向轮流打牌，出牌规则没有要求，出一张再从牌堆补一张。将所出的所有卡牌按数字累计相加，每次相加出现有数字“9”或“9”的倍数时，则当下出牌的玩家不需要补牌。
- **胜负判定：**最先出完手牌的玩家获胜，或牌堆用完，手上卡牌数量最少的玩家获胜。

Yaofish®

Copyright © 2020

GAMELAND®

Item Number YF042

www.yaofishgames.com