

BLANK ARTS®

置空棋



游戏玩法介绍

INSTRUCTIONS FOR THE GAME

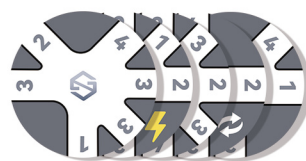
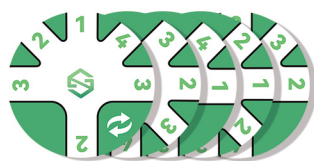
目 录

游戏简介	01
图盘与版图解析	03
游戏准备	05
游戏流程	07
游戏计分	14
技能介绍	15
置空圆盘	18
FAQ	19

游戏简介

这是一款支持2-4人的全新桌游。通过翻盘探索、落子控制、旋转相连、Combo消除，玩家将在30分钟左右的时间内，体验空间想象、区域控制、资源管理、心理博弈等经典机制。

游戏配件

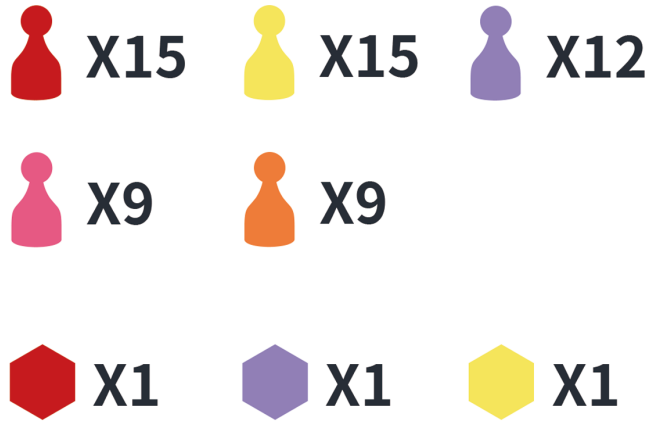
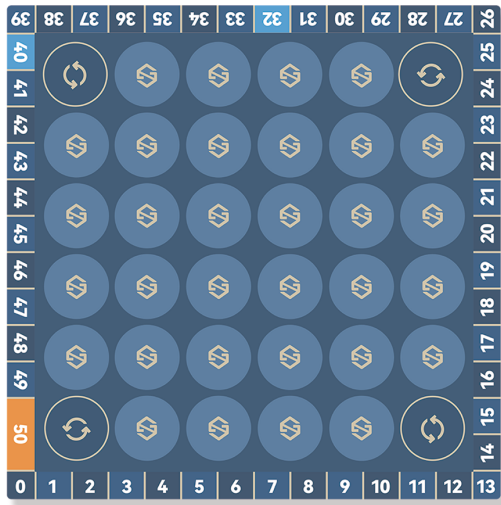


[游戏圆盘49块]



[置空圆盘1块]

[游戏版图1块]



[计分Token]



X4

[提示卡]

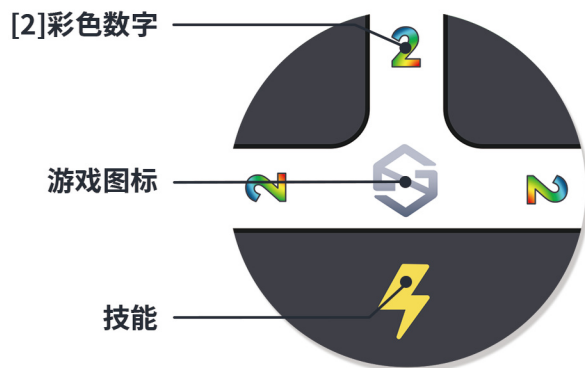
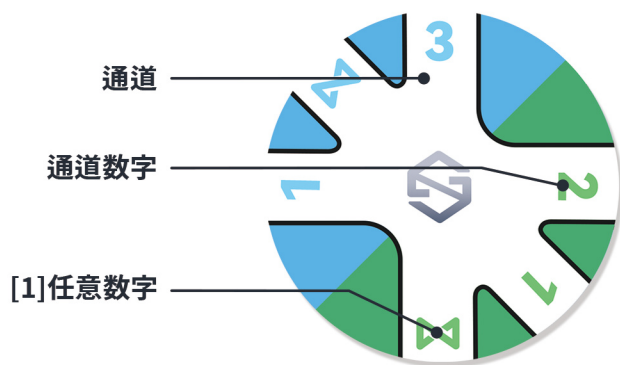


[红色观察标记]

[黄色观察标记]

[紫色观察标记]

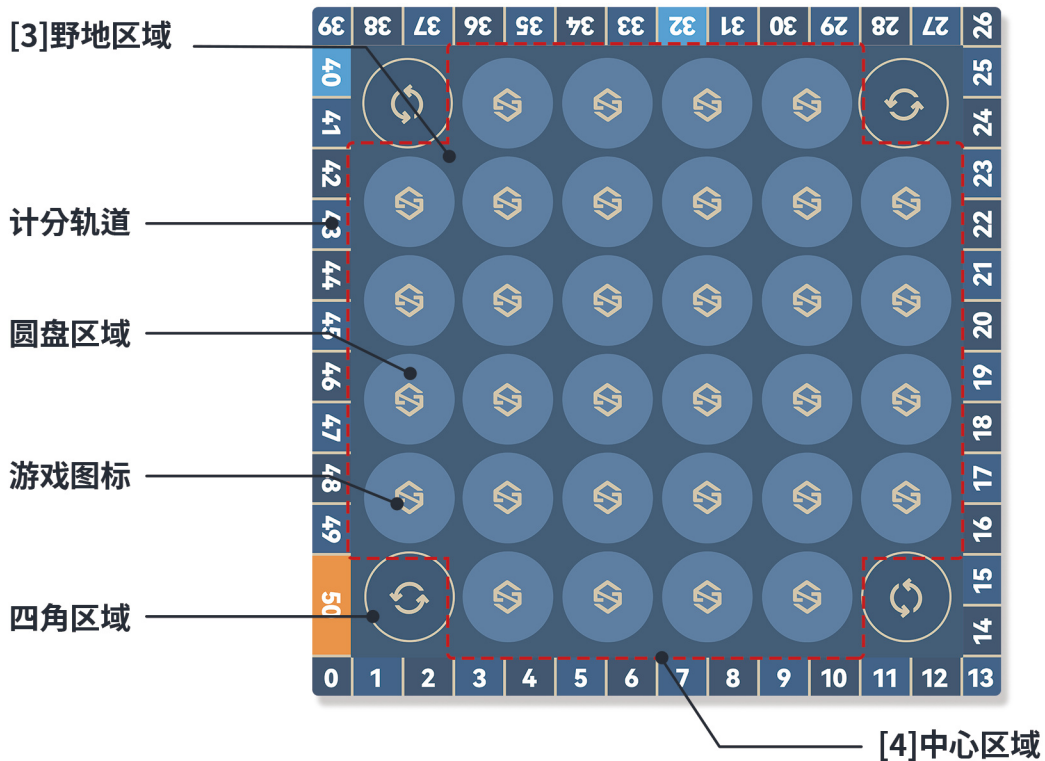
圆盘与版图解析



注：

[1]任意数字：代表该颜色的1-4任意数字。

[2]彩色数字：代表任意颜色的数字。



注：

[3]野地区域：被四个圆盘区域包围的空地。

[4]中心区域：非四角区域的圆盘区域。

游戏准备

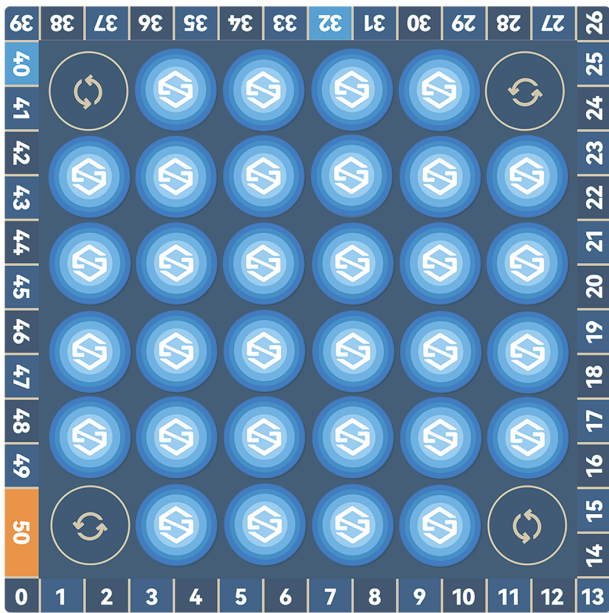
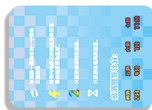
玩家1



X15



X3



X15

X3

玩家2

[2人游戏初始设置]

步骤1

洗匀49块游戏圆盘，背面朝上组成供应堆，将置空圆盘置于供应堆底部。



步骤2

从供应堆拿取圆盘将版图铺满，空出四角区域。



A阵营玩家1

 X9  X1



B阵营玩家1

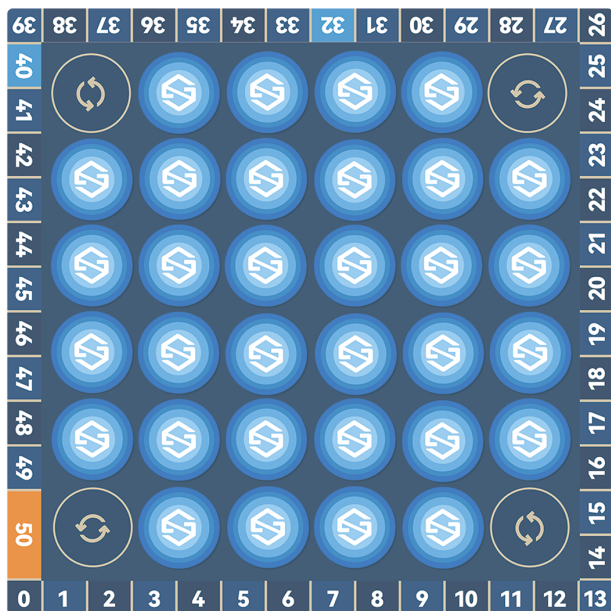
 X9  X1

步骤3

2人游戏 (1v1)下，两位玩家分为两个阵营，各选择一种颜色，拿取棋子十五枚，观察标记三枚，提示卡一张，并将对应的计分token放置在分轨0处；

3人游戏 (1v1v1)下，三位玩家分为三个阵营，各选择一种颜色，拿取棋子十二枚，观察标记二枚，提示卡一张，并将对应的计分token放置在分轨0处；

4人游戏 (2v2)下，四位玩家两两组队分为红、黄两个阵营，同阵营玩家对角落座，各选择一种颜色，拿取棋子九枚，之后拿取对应阵营颜色的两枚观察标记（共享使用），并将计分token放置在分轨0处。



B阵营玩家2

 X9  X1



A阵营玩家2

 X9  X1

[4人游戏初始设置]

游戏流程

游戏开局：

1. 选择先手

由最近洗过盘子的玩家担任先手玩家。

2. 游戏初设

由先手玩家翻开两张圆盘，放置一枚棋子。之后每位玩家轮流翻开一张圆盘，放置一枚棋子。

3. 游戏开始

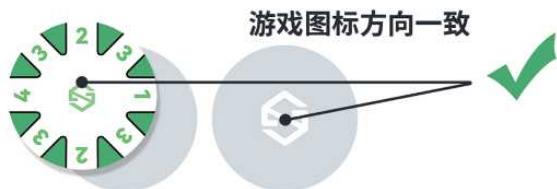
从先手玩家开始，按顺时针方向每位玩家轮流进行自己的回合。

游戏过程：

玩家可执行三次行动，其中一次为翻开圆盘，另外两次可在以下四种行动中任选【可重复】

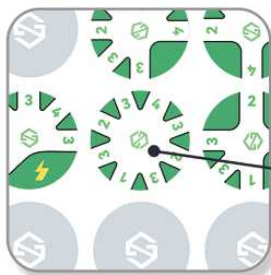
行动种类：

1. 翻开圆盘：选择一个背面朝上的圆盘查看，决定是否翻面。如翻面，将圆盘上的观察标记退回玩家手中，并确保其正面的游戏图标与版图上的游戏图标方向一致；如不翻面，在该圆盘背面放置一枚观察标记。



当圆盘背面有观察标记时，对应阵营的玩家可查看该圆盘。

2.旋转圆盘：旋转上面没有其他玩家棋子的圆盘至任意角度。(不可以故意将圆盘旋转至无法跟任何圆盘连接的奇怪角度!)



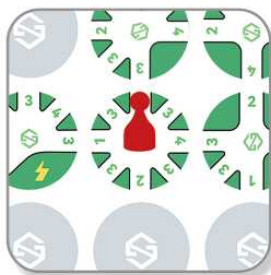
图例中该圆盘无法与任何圆盘连接

错误旋转角度的圆盘示例

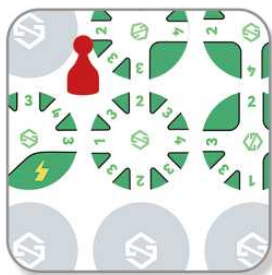


正确旋转角度的圆盘示例

3.放置棋子：将棋子放在空的圆盘或野地上。(可放置棋子的区域如下)



1.已翻开的圆盘区域



2.野地区域

重要规则：在两人游戏下，每位玩家在版图上只能同时存在6个棋子，三人游戏5个，四人游戏4个，如果场上的棋子已经达到上限，或者手中没有棋子，则不能执行放置棋子行动。

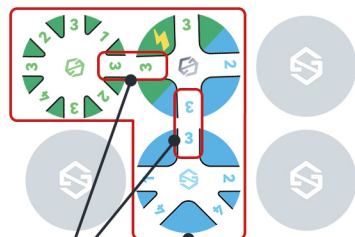
4.使用技能：当一张圆盘上有你的棋子时，可以使用它的一个技能。[技能篇p15]。

游戏流程

Combo消除：

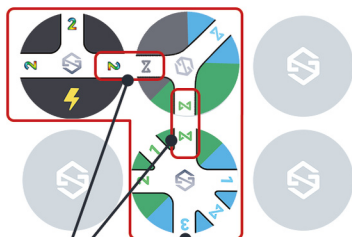
当两个圆盘的某通道对齐，且通道上的数字及颜色相同时，视为相互连接。当有三个以上的圆盘相互连接时，达成Combo。如果有玩家能够通过该Combo获得分数，则触发Combo消除，移除圆盘并计分。

正确的连接：



正确连接

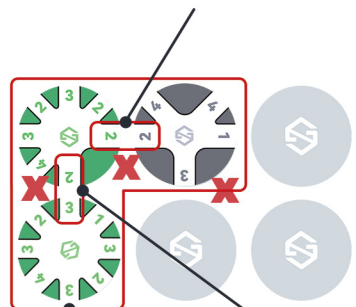
达成Combo！



正确连接

达成Combo！

错误的连接示范：颜色不一致

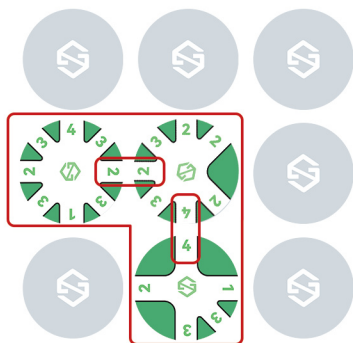


无法达成Combo！

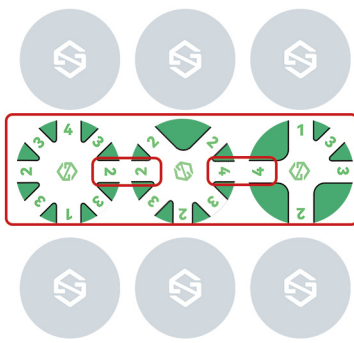
数字不一致

[两个相同颜色的任意数字相连均视为4]

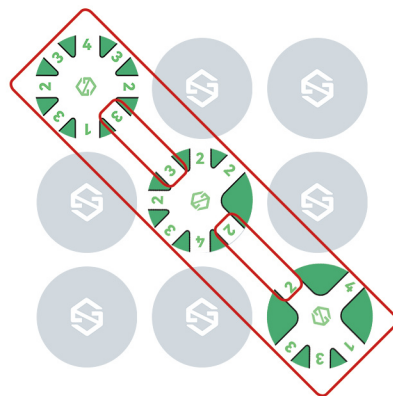
Combo有3种形态：



1.紧邻垂直型

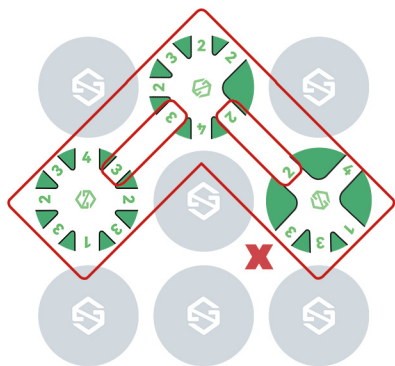


2.正向直线型

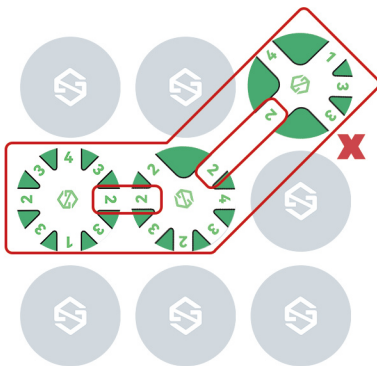


3.斜向直线型

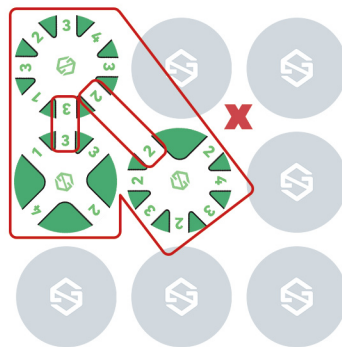
以下3种形态无法达成Combo：



1.跨板垂直型



2.钝角型



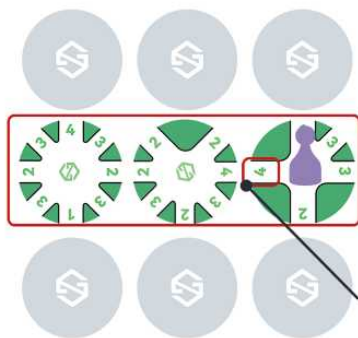
3.锐角型

游戏计分

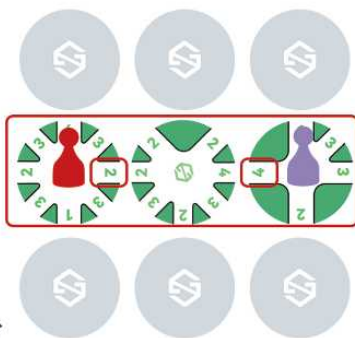
Combo在以下三种情况下会被消除，移除所有组成Combo的圆盘并计分。

一.落子计分

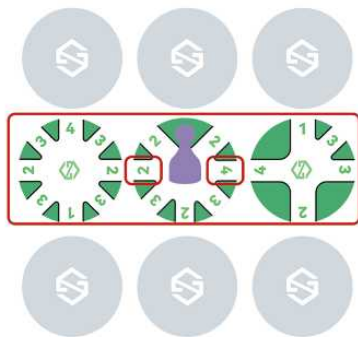
当有棋子在组成Combo的圆盘上时，Combo会被消除，移除这些棋子，每枚为其所属阵营带来等于相连通道口数字的分数。



相连通道口的数字为4，
持有该棋子的阵营获得4分



每张圆盘上的棋子都会被移除并计分。
红色阵营获得2分，紫色阵营获得4分

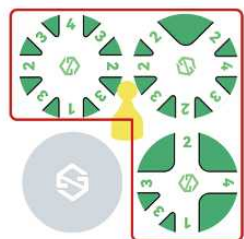


当中心圆盘上的棋子被移除时，得分为所有位于
Combo中相连通道口的最低值。

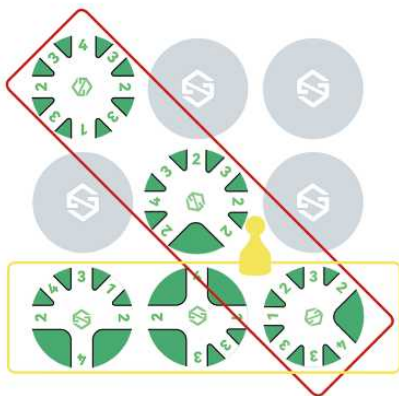
该圆盘有两处通道口与combo中的其他圆盘相连，
数字2通道口为其最小数值通道口:持有紫色棋子的阵营获得2分

二.野地计分

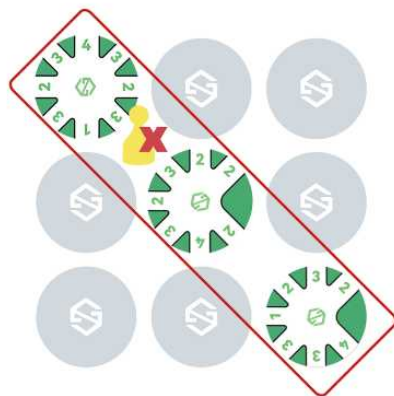
当有野地棋子被组成Combo的圆盘包围时，Combo会被消除，移除这些野地棋子，每个为其所属阵营带来4分。



包围:野地棋子周边4个圆盘区域上
至少有3个圆盘处于任意一个Combo中



多个Combo构成的包围



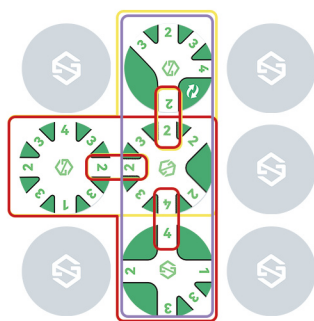
不触发Combo消除

游戏计分

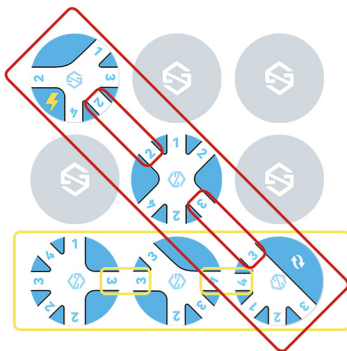
三.多重Combo计分：

当场上存在多个Combo时，同时消除这些Combo，当前回合玩家根据本次移除圆盘的总数获得奖励分数

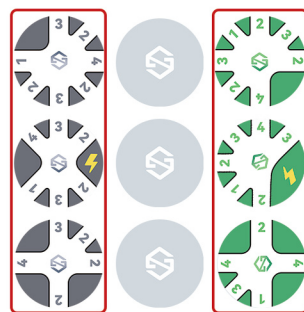
配图：



本次消除共移除了4张圆盘
当前回合玩家获得2分



本次消除共移除了5张圆盘
当前回合玩家获得4分



本次消除共移除了6张圆盘
当前回合玩家获得7分

多消奖励分数表：

4消+2分	5消+4分	6消+7分	7消+11分	8消+16分	...
1+1	1+1+2	1+1+2+3	1+1+2+3+4	1+1+2+3+4+5	...

注：在四人游戏中，玩家获得的分数将共同加在阵营分数上。

补充圆盘:

移除圆盘后，由当前回合玩家从供应堆将对应移除圆盘数量的圆盘放置在版图中心区域[P4·注4]的任意空位上。供应堆没有圆盘则忽略

四.几种例子：

当前是黄色玩家小明的回合

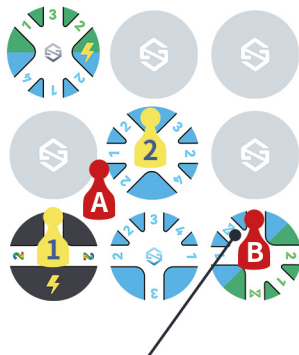


小明先对该圆盘执行了一次翻开圆盘行动，他的选择是直接翻开

随后执行了一次放置棋子行动，在刚翻开的圆盘上放置了一枚棋子

最后执行了一次旋转行动，旋转了中间的圆盘，达成了combo，并满足消除条件

本次Combo消除中：棋子1获得4分，棋子2获得2分，小明共计获得6分。计分后将图中的圆盘和棋子移除游戏，并由小明补充3张圆盘。



该蓝色任意数字此时为4

红色玩家在其回合内完成了左图所示的多重Combo，各阵营的得分如下：

红色玩家获得分数：

棋子A得4分（野地计分）+棋子B得1分（落子计分）+五消奖励4分=9分

黄色玩家获得分数：

棋子1得2分+棋子2得2分=4分

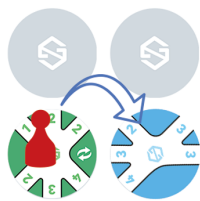
计分后将图中的圆盘和棋子移除游戏，并由红色玩家补充圆盘

技能介绍

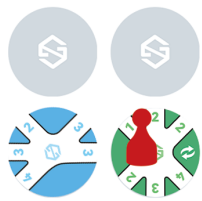
圆盘技能



有交换符号的圆盘，可通过“使用技能”行动，与周围一圈内我方阵营可旋转的圆盘交换位置。



行动前



行动后



行动前



行动后



无法执行



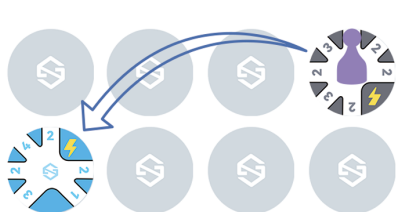
无法执行



无法执行



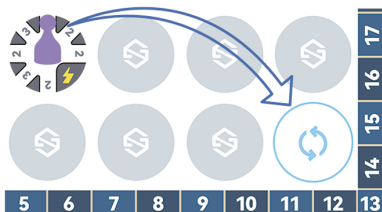
有闪电符号的圆盘，可通过“使用技能”行动，移动至四角区域，也可与我方阵营可旋转的闪电圆盘互换位置。



行动前



行动后



行动前

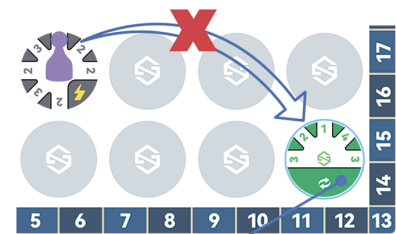


行动后

版图技能[p17]为该圆盘提供了免费旋转



黄色与橙色为同一阵营的两个玩家



四角区域被占

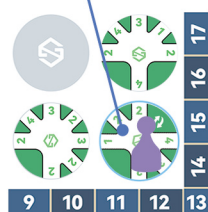
使用技能不会改变任何圆盘的通道朝向

版图技能

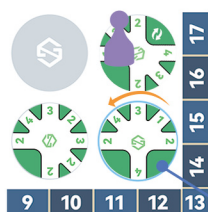


版图的四角区域印有该符号，有圆盘进入四角区域时，当前玩家可对其进行一次免费的旋转行动，进行该行动后再检查是否达成Combo。

紫色玩家使用技能与前方圆盘交换位置



行动前



行动后

被交换至四角区域的圆盘
可以执行免费旋转



最终

达成消除条件

游戏结束

一.在2/3/4人游戏中，当一方阵营达到40/32/50分时，游戏结束。如果有两个及以上阵营同时超出胜利分数，则分高的一方获胜，若供应区没有圆盘且任何阵营都无法从版图上以任何方式获得分数时，游戏结束，分数更高的阵营胜利。如果分数相同则后手玩家阵营获胜。

置空圆盘

置空圆盘位于供应堆的底部，当它出现在版图上时，意味着游戏的高潮——置空阶段的到来。



该圆盘遵守以下特殊规则:

1. 当该圆盘达成Combo消除时，每个阵营都可以有一枚圆盘上的棋子获得落子计分，剩余棋子回到对应玩家手中。(由玩家自己决定哪枚棋子计分，哪枚棋子回手)
2. 当玩家在该圆盘上的棋子数大于等于其他任何一名玩家（包括队友）时，可旋转该圆盘。

置空圆盘是一个四口的多位圆盘，可放置四枚棋子。在三个填色多位口被全部占据前，彩色图标多位口不能放置棋子。

在圆盘上没有放置任何棋子时，置空圆盘的通道口为粉色，意味着其无法与彩色以外的任何颜色通道相连；

当第一枚棋子被放置在三个填色多位口之一时，置空圆盘的所有通道口颜色变为该填色多位口的颜色；

当第二枚棋子被放置在剩余的两个填色多位口之一时，置空圆盘的所有通道口颜色变为最后那个没有放置棋子的填色多位口的颜色；

当第三枚棋子被放置在最后一个填色多位口时，置空圆盘的所有通道口颜色会变回粉色；

当第四枚棋子被放置在彩色图标多位口时，置空圆盘的所有通道口变为彩色，意味着其可与任意圆盘相连。

例：小明将第一枚棋子放置在绿色口，所有通道口变为绿色；小红将第二枚棋子放置在灰色口，所有通道口变为蓝色；小东将第三枚放置在蓝色口，所有通道口变回粉色；小兰将第四枚棋子放置在彩色图标口，所有通道变为彩色！

FAQ

1：在四人游戏中，能不能旋转落有队友棋子的圆盘？

答：不能。队友属于其他玩家。(置空圆盘见特殊规则p18)

2：四人游戏中，可以向落有队友棋子的圆盘使用技能吗？

答：可以。队友属于同一阵营。

3：两个万能数字相连如何计分？

答：视为4-4相连。

4：对方放置了观察标记的圆盘我是否还能对其执行翻开圆盘的行动？

答：可以。

5：每回合一次的免费翻盘行动是否必须执行，是否必须首先执行？

答：不必须，可以不执行，也可以任意行动前后执行。

6：放置了自己观察标记的圆盘，再次翻开，察看是否花费行动？

答：翻开需要花费行动，再次察看不需要。

7：能不能调换置空圆盘上棋子的位置？

答：不能。

8：游戏初设的时候达成Combo会不会触发消除？

答：会，满足消除条件就会消除，视为正在执行设置的玩家回合。

9：因某些操作导致两组不相交的圆盘同时达成Combo算不算多消？

答：算，属于多重Combo计分见p13。

10：四人游戏中，玩家在进行翻开圆盘行动时，其队友也能查看，共同决定是否要放置观察标记。

致谢



游戏设计：马龙，李锦山

美术：居居木

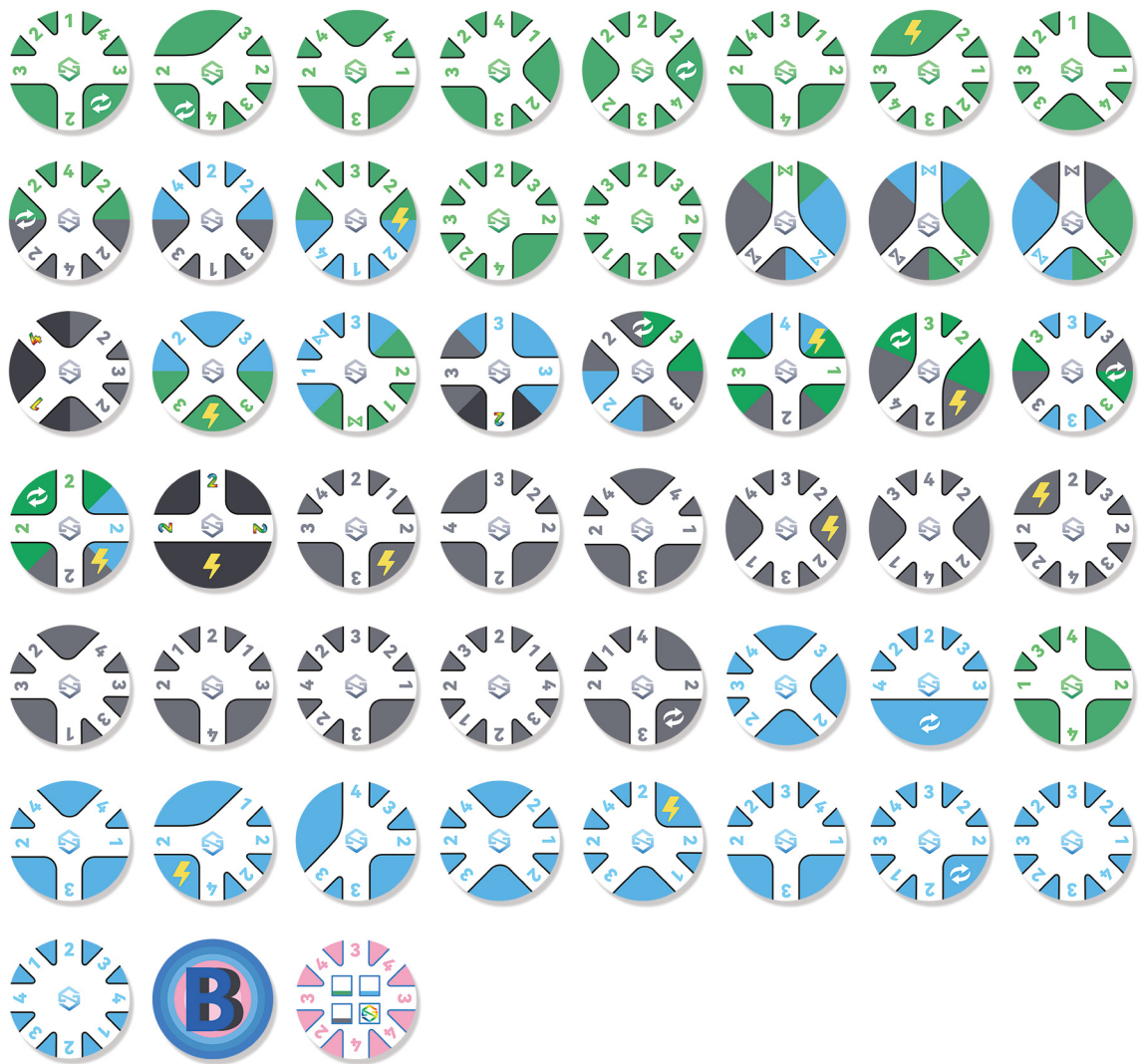
编辑：李锦山

游戏测试员：Lieber，周杰，刘捷宁，陈平安，熊义志，赵劲，张弛，镂空，白灵，千岁，風，血色玛丽

测试组，南开大学桌游社，集合石桌游吧，GW桌游吧，羽林朗桌游吧，陈一鸣 ...

马龙想将这款游戏献给他第一款作品《血色玛丽》的所有支持者。

圆盘展示





扫码解锁详细教学