

## 水瓶座 遊戲規則

1. 遊戲概述：這是一款心機遊戲。你的目標就是把自己的目標元素牌接出七張的連續，但過程中也許有人會跑出來搗亂：換一下手牌、改變一下元素牌的位置、甚至直接改變你的目標元素。

遊戲人數：4~5。

2. 遊戲配件：

目標元素卡 5 張。

遊戲手牌一組(包含元素牌和功能牌)。



3. 遊戲規則：

0. 設置：每人發一張目標元素卡和三張手牌(皆不公開)，從牌庫頂翻出一張放在中央，由頭髮最長的玩家開始。

1. 目標元素卡：此卡片決定玩家的目標元素。平時蓋著放在桌面上，方便更換。

2. 回合流程：每回合玩家從牌庫抽一張牌入手，然後出一張手牌。換下家。

3. 元素牌：元素牌上面畫有 1~4 種元素，以及各種分隔配置。打出元素牌的時候，必須和中央的卡牌相鄰，方向相同(長邊對齊長邊、短邊對齊短邊)，且至少有一個元素可以形成連續。

範 例 圖 片	A hand is placing a hand card onto a central target element card. The hand card's elements and orientation match the target card, forming a continuous line.	A hand is placing a hand card onto a central target element card. The hand card's elements do not match the target card, resulting in a non-continuous line.	A hand is placing a hand card onto a central target element card. The hand card is oriented vertically, while the target card is horizontal, making them non-adjacent.	A hand is placing a hand card onto a central target element card. The hand card is placed to the right of the target card, but its top edge is not aligned with the target card's top edge.
說 明	正確	錯誤 元素不連續。	錯誤 方向不對。	錯誤 沒有對齊。

4. 功能牌： 功能牌打出後可執行對應的各種功能

**Trade Hands：**

與一名玩家交換全部的手牌。

**Shuffle Hands：**

收集所有人的手牌後洗牌，依照張數發回。

**Move a Card：**

將場上任意一張牌移到合法的位置，可原地旋轉。

**Zap a Card：**

將場上任意一張牌拿回到手牌裡。

**Trade Goals：**

指定一張目標元素卡(可以是別人的或是無人的)，與自己的交換。

**6.Rotate Goals：**

由出牌者決定左或右，所有玩家往此方向傳出目標元素卡給下家。

5. 遊戲結束： 當有一位玩家擁有的目標元素卡上的元素，在中央可以發現七張的連續時，該玩家立刻宣告勝利，遊戲結束。

若一直沒有人宣告勝利，則當所有人的手牌都出完後遊戲結束。

4. 記分方式：

由連續的數量決定名次，比賽兩次後決定獲得的積分。

5. 附註：

本規則在許多方面和水瓶座不太一樣，例如：**Rotate goal**時，無人的目標元素卡不加入傳牌。又或是讓多種元素相連沒有獎勵抽牌。這是為了讓遊戲比較適合競技。