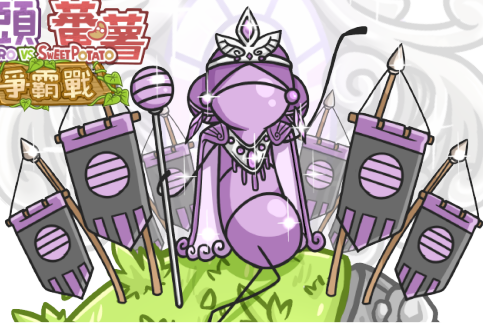


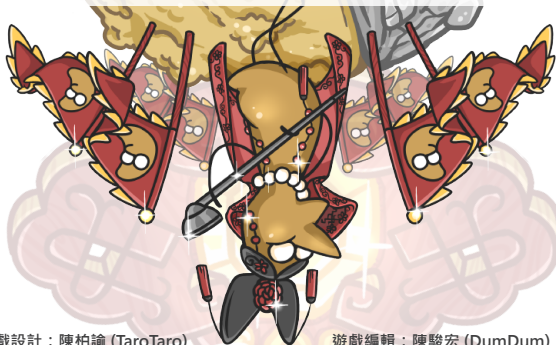
芋頭 蕃薯 TARO VS SWEET POTATO 爭霸戰



從前從前……

有著兩派遠古文明：「芋頭」與「蕃薯」。
這兩個種族從千年前，只為了取得「最美味」的頭銜
而不斷的爭鬥著。只要存在彼此的地方，
處處皆是戰場，當芋頭王國對抗神秘的蕃薯王朝，
「最美味」將會由哪一方來稱霸呢？

可能就在你家的後院中
已經悄悄的揭起了戰爭的序幕……



遊戲介紹

《芋頭蕃薯爭霸戰》是款連線棋類遊戲，遊戲中你將統領芋頭或蕃薯陣營，運用智慧以及善用農作物的特殊能力來連線得分，或是佔據領地奪得分數。

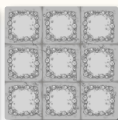
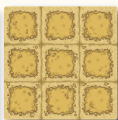
遊戲配件

◆ 3片-區域板塊

草地

泥土

岩石



◆ 1枚-指向標記



◆ 10枚-分數標記



◆ 24枚-農作物板塊



芋頭初始設定

16枚-1×1

6枚-1×2

2枚-2×2

蕃薯初始設定



遊戲設置

①將 3 片區域板塊按照玩家喜好擺放，板塊間至少有一邊需要相連且邊對邊完全貼齊。

②選擇陣營：芋頭或蕃薯。

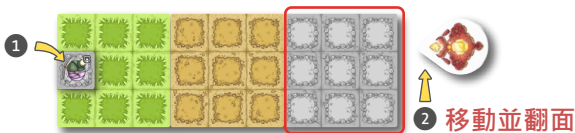
③拿取自己陣營的農作物板塊，將板塊翻到右上角有初始設定符號的那面



遊戲流程

(放置農作物→移動「指向標記」→執行效果→收成)

選擇一位初始玩家，優先放置農作物在任意區域(草地、泥土、岩石 ①)，並且依照放置農作物的邊框類型移動「指向標記」到該區域旁邊，翻面到有對手顏色的那面作為紀錄 ②(芋頭 / 蕃薯)。



邊框類型

草地 (農夫)：移動指向標記到 **草地** 區域。

泥土 (搬運工)：移動指向標記到 **泥土** 區域。

岩石 (礦工)：移動指向標記到 **岩石** 區域。

白色：移動指向標記到 **當下所放置** 的區域。

黑色：移動指向標記到 **任意** 的區域。



指向標記



限制對手下次放置農作物的區域。若在你的行動中無法在限制的區域放置農作物時，必須在此區域強制撤退 1 位我方農作物回到準備區，此時，你將可以移動指向標記到任意一區域(並翻到對手那一面)。只有在無法放置時才能執行強制撤退。

放置農作物

初始玩家行動後，玩家們輪流從自己的準備區拿取農作物放置在被「指向標記」限制的區域板塊上，農作物不能跨區域放置。準備區的農作物切記不能隨意翻面(只有收成時才會翻面)。農作物不能重疊放置在其他農作物上。放置農作物後，依照邊框類型移動「指向標記」並翻到對手的那一面，接著若該農作物擁有效果會優先執行，再檢查是否有觸發得分收成。

勝利條件

①某方陣營先獲得 5 枚分數標記。



(以下的勝利條件較少見，初次遊玩請以達成勝利條件1為目標即可)

②某區域完全佔滿你的農作物時即獲勝(獲勝時機可以是在農作物的效果發動前)。

③對手的行動中，使其沒有農作物可以強制撤退時。

得分收成

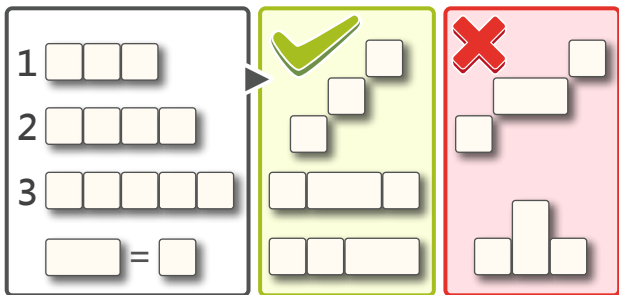
分為「連線收成」、「特殊收成」與「強制收成」。



農作物觸發得分收成後，該陣營的玩家會獲得相對應的分數標記，並將已收成的農作物從區域板塊上取回，並翻面放置到準備區，變為可以使用的新農作物。

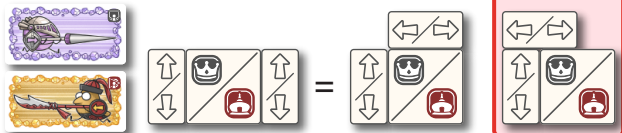
連線收成 2×2 的農作物不能連線收成。

- ①三個同陣營的農作物連成一線、斜線→ 1分
 - ②四個同陣營的農作物連成一線、斜線→ 2分
 - ③五個以上的同陣營的農作物連成一線、斜線→ 3分
- # 1×1 與 1×2 的農作物都適用連線收成。但 1×2 農作物必須要與 1×1 農作物呈一直線才能連線收成
- # 1×2 只算1個農作物，且不能用於斜線收成。



特殊收成 除了「連線收成」外，某些職業的農作物擁有「特殊收成」。

◆ 騎士 - 護衛收成/俘擄收成：包圍我方/對手國王的任兩個邊(需完全貼齊)→ 3分。



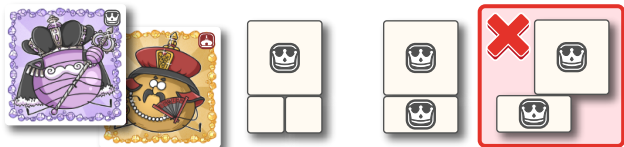
#俘擄收成對手的國王時，你將會俘擄對手的國王。
註：此次遊戲結束前，對手被俘擄的農作物，都將會靜置在你的準備區無法再供使用。

◆ **教宗/皇后 - 崇拜收成**：同一側邊有兩個1×1的同陣營農作物→ 1分。



◆ **國王 - 崇拜收成**：→ 2分。

- 榮耀收成：國王旁邊連著皇后→ 2分。

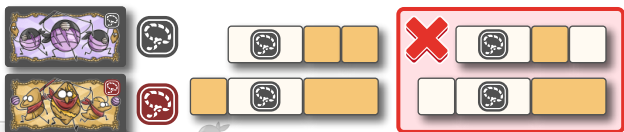


◆ **大臣 - 輔佐收成**：與皇后、國王進行崇拜收成時，若其中一個1×1的農作物包含大臣→ **額外加1分**。

(與皇后進行連線收成不會額外+1分)



◆ **盜賊 - 俘擄收成**：可以用對手的農作物進行俘擄收成，僅能選擇跟**我方的農作物**進行連線收成或與對手的農作物進行俘擄收成，不能混搭。俘擄收成後，你將會俘擄對手的農作物。收成的分數比照連線收成的數量所獲得的分數。



強制收成 在你的行動中，因你農作物的效果替對手收成農作物而得分的情況，**例**：使用騎士、旗手、大臣的效果讓對手的農作物連線收成或特殊收成時，**移除指向標記且對手下次的行動將被跳過**，此時你的下次行動可以放置農作物在任意區域，再依照農作物的邊框來擺放給對手的指向標記。

#若當你放置農作物後，觸發雙方陣營的農作物同時收成，此時行動方會優先觸發得分收成。(例：當你放置的農作物進行連線收成，但同時也觸發敵方盜賊的特殊收成時，會優先判定行動者，而非對手的盜賊。)

農作物效果介紹

農作物的效果只有在放置時才會發動，皆為一次性。不能選擇不發動，必須先發動效果後才能進行收成。

◆ **騎士**：把此角色武器指向的方向**所有同一直線的農作物往前移動到底**(包含與騎士同一直線的1×2農作物①)，騎士本身不會移動。



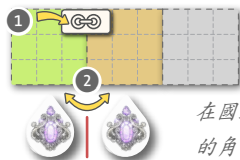
作為保衛國家的重要戰士們，擁有可以攻下對手國王的能力。

#若騎士前方有非同一直線的障礙物時(例：2×2板塊、非同一直線的1×2板塊、沒有連接其他區域板塊的邊界，都是屬於障礙物)，則會立即停留到障礙物的前一格，不會影響到後方的農作物②。

註：如果1×2的農作物被騎士的效果移動到"不同區域板塊的交界處時"，此時該農作物也算是鏈結③。

◆ **教宗**：擁有**鏈結兩區域板塊**的效果，鏈結後的區域無法使用旗手或大臣的效果移動，**放置時可以選擇跨區域放置**①。跨區域放置時，可以在兩塊區域板塊間

選擇一塊來放置**指向標記**②。



在國王和皇后出現前，扮演著領導眾農作物的角色，據說他會召喚天使來保護家園。

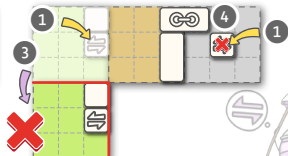
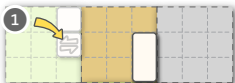
◆ **天使**：將十字1格內的一位**我方陣營農作物****踢回自己的準備區**①，可以指定我方在效果範圍內的1×1、1×2或2×2的農作物。**(被踢回的農作物會以原本的狀態回到準備區，不可翻面。)**放置時若效果指定位置有我方陣營的農作物，不能選擇不發動效果。



因強大信仰而出現的神秘力量，專門幫助在戰場上迷路的農作物找到家的位置。

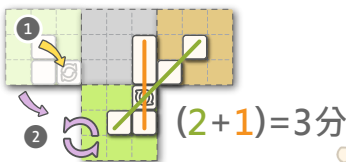


◆ **旗手**：可以**移動(不能旋轉)**此角色所位於的**區域板塊**①，移動時切勿移動其他板塊。移動後的區域必須邊對邊完全貼合其他區域②，不能出現區域間未連接的情況③。若放置在已鏈結的區域時，將會沒有效果④。



據說只有少部份的農作物才擁有可以移動地形的能力。

◆ **大臣**：除了可以**移動**此角色所位於的區域板塊，另外**新增旋轉**的效果。(移動後的限制與旗手相同)



農作物需要透過辛苦的努力才會升職大臣，變成農作物們都夢寐以求的皇后愛寵。

旗手、大臣的移動效果可以選擇移動到原地。

◆ **皇后**：擁有**鏈結兩區域板塊**的效果(與教宗效果相同)，另外還具有更多特殊的收成方式。

皇后是農作物們的最高領導者，當皇后在位時，會指派一位農作物來擔任國王的職位。

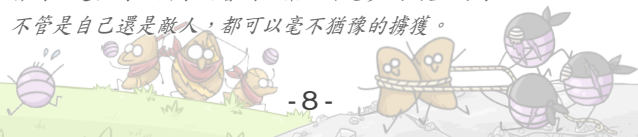


◆ **國王**：國王只有在皇后出現在準備區時，才能將板塊翻到正面，在還沒翻面前國王是無法使用的。國王只有特殊收成方式，無法連線得分。當國王被收成後，會回到休息狀態，需再次等皇后出現在準備區時才能再開啟。若皇后已經出現，需等皇后下一次出現在準備區時才能再開啟國王。皇后若被收成，國王也不會再被蓋回去。

一生的目標只為努力吸取泥土中的養分，並專門孕育繁殖下一代。

◆ **盜賊**：藉由**對手陣營的農作物來特殊收成**詳看P.5。

當騎士遠征時，國家內會開始集結作惡多端的盜賊們，不管是自己還是敵人，都可以毫不猶豫的擄獲。



◆ **惡魔**：將十字位置 1 格內的一位**對手陣營**農作物踢



回對手的準備區 ①。



據說是由被遺忘的天使所轉變的邪惡力量，可以使敵人亂了陣腳。



變體規則

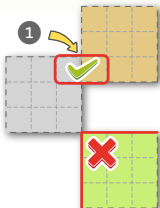
使用此規則，爆腦度將會上升100%。
喜歡動腦的你絕不要錯過！



①將 3 片區域板塊面朝下洗勻，隨機在桌面開 1 片區域板塊，剩下的 2 片區域板塊發給每位玩家各自拼接上一塊，作為初始配置，兩塊區域之間只需要**至少有一格相連**①。

②旗手、大臣的區域移動效果，改成只需要滿足「移動區域後不會出現區域間未連接的情況」都是可以拼接板塊的。

註：四人遊玩不適用變體規則



四人遊玩規則

如果你與朋友都各有一盒《芋頭蕃薯爭霸戰》，你可以邀請朋友一起來體驗遊玩 4 人遊戲的樂趣！

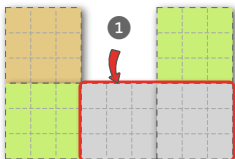


遊戲設置

①選擇陣營：4 位玩家分成 2 組，選擇芋頭或蕃薯陣營，同隊伍的玩家請對坐。



②將 6 片區域板塊面朝下洗勻，隨機在桌面開 1 片，並另外移除 1 片，將剩下 4 片發給每位玩家，選擇 1 位初始玩家，以順時針的方向依照自己喜好拼接區域，兩塊區域之間必須邊對邊完全貼合，**相同種類的區域拼接後視為同一塊區域**①。



③拿取自己陣營的農作物板塊(同二人模式)，放置在自己面前的準備區，將板塊翻到有初始標記的那面。
四人遊戲中將會同時使用到 2 枚指向標記。

④設置後即可開始進行遊戲，基本玩法與二人遊戲相同，由初始玩家開始放置農作物，接著玩家們以順時針方向開始行動。

勝利條件

①某方陣營先獲得五枚分數標記。

②某區域完全佔滿你的農作物時即獲勝(獲勝時機可以是在農作物的效果發動前)。(相同種類的區域拼接後視為同一塊區域)。

③在對手陣營的行動中，使其沒有農作物可以強制撤退時。

得分方式 與二人模式的得分方式相同，差別在於：

①同陣營的玩家都能夠收成自己陣營的農作物，不用區分是你或你的隊友所放置的，而被收成的農作物也將立刻翻面後回到收成者的準備區(非擁有者)。同陣營的玩家共享分數標記。

②若你**強制收成**對手的農作物後，移除指向標記。下一順位的對手行動將被跳過，並由該位對手獲得被收成的農作物。這時你的隊友可以放置農作物在任意區域，再依照農作物的邊框移動指向標記。

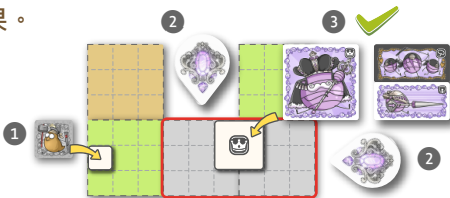
指向標記

四人遊戲的農夫、礦工、搬運工，放置後指向標記所指定的位置一樣是該效果所述的位置。

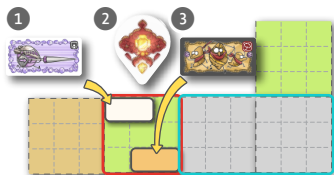
例1：兩塊草地區域**未相連**，放置了農夫後①「指向標記」將會分開指著兩塊草地區域②。



例2：兩塊岩石區域**相連**，放置了礦工後①「指向標記」皆會指著岩石區域②，因兩相同區域的板塊**相連後視為同一區域**，所以這時可以在3×6的區域內跨區域的放置1×2、2×2的農作物③，此時跨區域農作物將會擁有鏈結的效果。



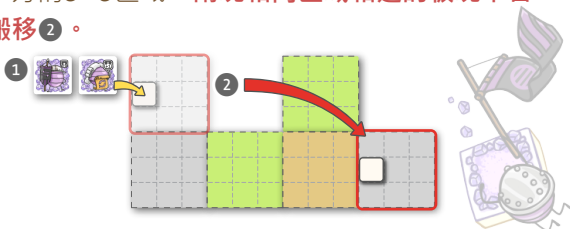
例3：兩塊相同區域**未相連**，放置了**白色邊框**的農作物①在其中一塊區域，則**指向標記**只會指著你所放置的區域②。若放置了**黑色邊框**的農作物③，則**指向標記**只會指著你指定的一塊區域④。



(相連後視為同一區域)



例4：旗手、大臣，放置後①能夠搬移的板塊只限定於其下方的3×3區域，兩塊相同區域相連的板塊不會一起搬移②。



#被天使與惡魔的效果所指定的農作物，也是不用區分是誰所放置的，被天使的效果所指定的農作物，將會被踢回到行動者的準備區；被惡魔效果所指定的農作物將會被踢回到你下一順位對手的準備區。



感謝您的支持，祝您遊戲愉快！



瘋狂島Maddish Island®是成立於2011年的台灣原創故事品牌
2018年新增桌遊開發項目致力於推出獨特且有趣的台灣原創桌上遊戲
期望每位玩家來到瘋狂島皆能找到專屬於您的快樂！我們下次見！



遊戲設計：陳柏諭 (TaroTaro)
遊戲編輯：陳駿宏 (DumDum)
圖像設計：瘋狂島 Maddish Island
× 陳柏諭 (TaroTaro)
中文校稿：陳亭聿 (GingerGinger)



FaceBook

版權所有：邁提斯企業有限公司
©2011-2019 Maddish Island.

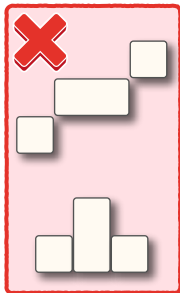
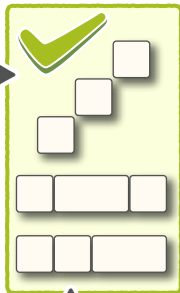
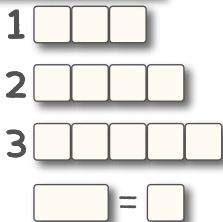
統一編號：54776818
產地：台灣 Taiwan
電話 TEL：+886-5-233-3663
傳真 FAX：+886-5-232-5230



官方網站

©Maddish enterprise Co., Ltd All Rights Reserved.

連線收成

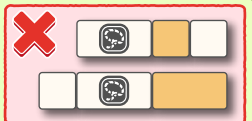


特殊收成

以下用芋頭陣營為範例

盜賊

俘擄



教宗、皇后、國王

崇拜

1



2



大臣

輔佐

2



3



騎士

俘擄

3



騎士

國王



國王+皇后
榮耀

2

國王



皇后

重疊
收成

6

例：



(3+2+1)