

# 反叛童谣 Rulebook 2022

## 简介

「反叛童谣」是一枚童话背景，以卡牌为道具，基于类「石头剪刀布」的隐藏身份聚会游戏。

## Version

2022-10-1 -> Version 0.4.2  
2022-10-6 -> Version 0.4.7(see changelog for details.)

## 游戏规则

### 概述：身份

- 1. 游戏支持1-10+ 名玩家同时进行游戏( Solo游戏规则见 [Solo规则](#) 部分 )
- 2. 游戏中的「身份」（包括对应张数）与「获胜条件」如下所示：

身份	获胜条件	张数	性别
女孩	公主出局/亮明身份时若男孩身份也为亮明则 <b>共同获胜</b>	1	F
男孩	国王出局/亮明身份时若女孩身份也为亮明则 <b>共同获胜</b>	1	M
国王	另一名国王出局/亮明身份时若王后身份也为亮明则 <b>共同获胜</b>	2	M
王后	公主出局时未亮明身份/亮明身份时若国王身份也为亮明则 <b>共同获胜</b>	1	F
王子	国王出局/亮明身份时若公主身份也为亮明则 <b>共同获胜</b>	1	M
公主	女巫出局/亮明身份时若王子身份也为亮明则 <b>共同获胜</b>	1	F
女巫	女孩出局/王后出局时未亮明身份	1	F
歌者	亮明身份时，猜出全场其他人身份	3	M
梦想家 <sup>[1]</sup>	当梦想家入场时，所有人共同获胜	1	F
天鹅 <sup>[2]</sup>	亮明的女性身份超过或等于两名	1	F

- 3. 依据玩家人数不同，身份分配如下所示：

基本配置：

玩家人数	身份
1	详见 <a href="#">Solo规则</a> 部分
2	详见 <a href="#">二人游戏变体</a> 部分
3	公主 + [王后, 女巫, 歌者]中随机抽取两张
4	[公主, 王后, 国王, 王子, 国王]中随机抽取四张
5	公主 + 王子 + 国王，剩下两张从[王后, 国王, 歌者]中随机抽取
6	男孩 + 女孩，剩下四张从[女巫, 公主, 王子, 国王, 国王]中随机抽取
7	公主 + 歌者，剩下五张从其他六种身份中随机抽取
8	全部八种身份各一张
9	全部八种身份牌 + 第二张国王
10	全部八种身份牌 + 第二张国王 + 第二张歌者

扩展配置见[身份剧本](#)部分

4. 典型的身份牌如下所示：



## 游戏流程

### 1. 游戏的大致流程概述如下：

- 所有玩家暗抽身份；详见[身份](#)部分
- 轮流行动直到满足游戏结束条件；详见[一轮行动](#)部分

### 2. 游戏的初始设置如下：

- 所有玩家暗抽三张[行动牌](#)作为初始手牌
- 所有玩家的初始秘密点数(Mystery Points, 以下简称MP)为 **5点**
- 所有玩家随机获得一张[伙伴牌](#)作为初始伙伴
- 所有玩家随机获得一张[物品牌](#)作为初始物品
- 随机选择一名玩家作为初始玩家，开始行动
- 洗混剩余的[行动牌](#)、[伙伴牌](#)、[物品牌](#)、[奇遇牌](#)和[事件牌](#) 作为牌堆
  - 从牌堆翻出六张牌作为明牌，玩家 **回合开始的的** 抓牌动作可从牌堆或者明牌区抓牌
  - 如果在此时翻出**事件牌**，执行其效果
  - 除非有特殊说明，否则明牌区始终保持六张

# 一轮行动

「当前玩家」可进行的行动依序如下所示：

1. **MP若不足3点则回复到3点，身份变为未亮明**
2. 执行两次抓牌动作，可从牌堆和明牌中选择
  - 更换**伙伴**视作一次抓牌动作
3. 持续行动直到手牌耗尽或主动结束回合
  - 游戏中玩家能进行的主要行动为**揭秘**，参见**揭秘与身份**部分
  - 玩家也可以打出**奇遇牌**并执行效果；**物品牌**和**事件牌**无法在这种情况下打出
4. 当玩家决定结束回合时，**所有玩家**若手牌不足四张，则**从牌堆**补充到四张；若手牌超过四张，则弃至四张。传递「当前玩家」至顺时针方向下家

# 卡牌说明

## 牌面与牌背

- 游戏中**身份牌**、**行动牌**、**伙伴牌**、**物品牌**、**奇遇牌**和**事件牌**的牌面和牌背均有明显区别，**且为玩家游戏中可利用的公开信息**

## 行动牌

行动牌即「打算采取的揭秘方式」，有「劝说、哄骗、吓唬」三种<sup>[3]</sup>，遵循类似「石头、剪刀、布」的相克关系。

名称	说明	张数
劝说	>哄骗 <吓唬	12
哄骗	>吓唬 <劝说	12
吓唬	>劝说 <哄骗	12

示例：



## 伙伴牌

1. 伙伴牌代表游戏中你的伙伴，不同的伙伴拥有不同的固有能力
2. 结识真心的朋友是一件比想象中困难的事情，因此玩家只能选择在回合开始的补牌阶段从 **明牌** 中选择一个新伙伴替换当前伙伴；被替换的伙伴进入弃牌堆
3. 一张典型的伙伴牌如下所示：





## 物品牌

1. 物品牌均为一次性使用，除非有特殊说明，否则在 **打出后翻开时** 生效
2. 一张典型的物品牌如下所示：



## 奇遇牌

1. 奇遇牌牌仅在 **行动打出时** 生效
  - 若奇遇牌牌有**持续效果**，放置于玩家面前用于提醒；持续时间结束后弃掉并失效
2. 典型的奇遇牌如下所示：



## 事件牌

1. 事件牌仅在 **翻出为明牌** 时生效
  - 即时效果的事件牌生效后弃掉
  - 持续效果的事件牌生效后保留到**被玩家抓取**
2. 典型的事件牌如下所示：





## 揭秘与身份

### 揭秘

玩家可在自己回合选择任意一名其他玩家进行揭秘，具体规则如下：

1. 从发起者开始暗出若干手牌，另一名参与者可以对其中的若干张暗出手牌进行回应（不得超过发起者所出数量）
2. 从发起者开始逐张翻开进行比拼，规则如下：
  - 若某一名参与者未对某一次比拼进行回应；未回应玩家 -1 MP，同时未被回应的牌若存在 **翻开效果** 依旧生效
  - 若均为行动牌，则遵循**行动牌**的相克关系
  - 若一方为行动牌另一方为非行动牌，除非牌面有特殊说明，否则出非行动牌的一方视作失败，-1 MP
  - 若双方均为非行动牌，除非牌面有特殊说明，则视作平手
  - 所有 **翻开时执行** 的牌在对决失败或平手时依然生效

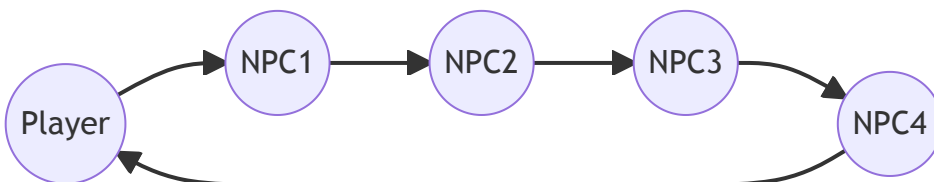
3. 揭秘过程中MP变化可能会触发身份的亮明、交换及其他，详见[身份规则](#)部分
4. 揭秘过程中的结算顺序为：发起者卡牌效果 -> 另一名参与者卡牌效果 -> 观看/交换身份 -> MP变化，详见[FAQ](#)部分

## 身份规则

1. 在揭秘过程中任何时候如果某名玩家的MP降到2或者以下，则 **必须** 亮明身份
  - 若玩家的 **MP发生变化后大于等于3**，则可选择将身份变回未亮明
2. 揭秘第一回合获胜者可选择 **观看对方的身份**
3. **若揭秘进行了多回合**，最后一回合获胜者可选择 **与对方交换身份**，交换后双方的身份均变为 **未亮明**
4. 若玩家的MP变为0，则 **玩家出局**

## Solo规则

- 随机从[男孩, 女孩, 国王, 王后, 王子, 公主, 女巫, 歌者]中选择一张作为自己的初始身份牌
- 获得初始行动牌、伙伴牌和物品牌的规则不变
- 洗混**除天鹅和梦想家之外的**剩下所有身份牌，随机抽出一张作为初始NPC
- 场上有四个位置可供NPC入场，之后入场的NPC自动替换#1号位置的NPC，以此类推，NPC和玩家的座位关系图如下所示：

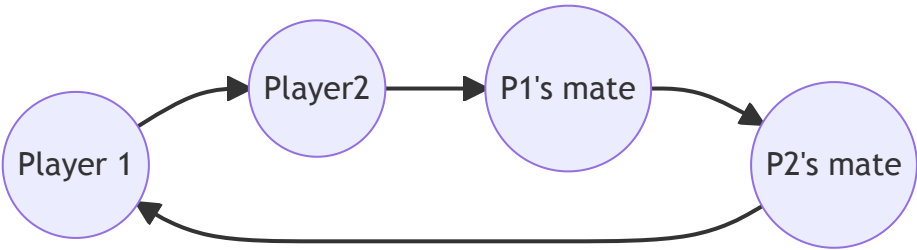


- 将初始NPC放置于#1号位置
- 将剩余身份牌和其他牌洗混形成牌堆和明牌，特殊规则如下：
  - 当牌库顶为 **身份牌** 时，自动入场成为一名隐藏身份的NPC，遵循[身份规则](#)
- NPC**不进行补牌动作，也不持有手牌**，当玩家对NPC进行揭秘时，NPC会**直接从牌库顶暗出相同数量的牌来回应**
- NPC的回合开始时，将永远选择自己右手边的玩家，**随机从牌库翻出三张牌进行揭秘**
- 持续游戏直至玩家或NPC达成胜利条件；或牌库被抓完
- (optinal) 游戏记分：
  - 玩家胜利：MIN(20, MAX(牌库剩余张数, 10))分
  - 牌库被抓完：0
  - 玩家未获胜且NPC胜利：-10分

## 二人游戏变体

- 每人随机从[男孩, 女孩, 国王, 王后, 王子, 公主, 女巫]中选择一张作为自己的初始身份牌

- 洗混除天鹅和梦想家之外的剩下所有身份牌，每人暗抽一张放置于自己对面，作为自己的队友，大致如下：



- 其余身份牌不进入牌堆
- 队友类似Solo规则中的NPC，但有以下不同：
  - 玩家可随时查看队友身份
  - 队友存在补牌阶段，同样有两个补牌动作：
    - 玩家在队友补牌阶段可选择为队友招募/更换伙伴
    - 玩家可以在队友补牌阶段抓走事件牌，该牌进入弃牌堆
  - 玩家可指定队友揭秘的对象，但同样每回合只能对一名玩家进行揭秘
- 玩家与队友共享胜利，同样在记分上有所区别(optional):
  - 玩家与队友通过达成身份牌上的共同获胜条件，得20分
  - 玩家控制的身份获胜，得15分
  - 队友控制的身份获胜，得10分

## 卡牌列表

### 伙伴列表

伙伴	能力
锅匠	<b>背锅</b> ：代替一名 <b>被选择</b> 的玩家参与揭秘，每轮限一次
裁缝	<b>红线</b> ：回合开始前指定某玩家揭秘另一名玩家，且损失MP者需给你一张手牌
士兵	<b>尽职</b> ：比拼时对方若通过 <b>劝说</b> 获胜，视作平局
间谍	<b>隐匿</b> ：当被其他玩家观看身份时，从未被选择的身份中随机抽取一张展示给对方
白兔	<b>迟到</b> ：被选择揭秘时，当发起者出完所有手牌并翻开后再出牌
大灰狼	<b>吹飞</b> ：揭秘某人时，对方需弃一张手牌；若无法或不愿弃牌，则需将自己身份展示给揭秘者
小红帽	<b>采摘</b> ：观看某名玩家的手牌并获得一张，每轮限一次
小猪	<b>哼唧</b> ：比拼时若存在 <b>哄骗</b> 或 <b>劝说</b> ，可选择洗混再比拼一次

伙伴	能力
猎人	<b>狩猎</b> ：每轮一次，对某玩家进行揭秘，本次揭秘仅能出一张牌；获胜对方 <b>失去伙伴</b>
农夫	<b>播种</b> ：回合开始前将一张手牌放回 <b>暗牌堆底</b> ，回合结束时可从 <b>暗牌堆</b> 抓两张牌
稻草人	<b>智慧</b> ：揭秘某玩家前可猜测其身份，之后可选择取消本次揭秘， <b>每轮一次</b>
铁皮人	<b>真心</b> ：将某位 <b>已亮明的女性身份</b> 翻回，之后 <b>弃掉</b> 铁皮人
狮子	<b>勇气</b> ：比拼时对方若通过 <b>吓唬</b> 获胜，视作平局
船长	<b>远航</b> ：比拼时对方若通过 <b>哄骗</b> 获胜，视作平局
龙	<b>吐息</b> ：龙成为伙伴时，其他玩家必须每人给你一张手牌，若 <b>无手牌则亮明身份</b>
冒险家	<b>探险</b> ： <b>无法获得非伙伴类明牌</b> ，每次摸暗牌变为三选一

物品列表

物品	描述
纺锤	若对手为 <b>已亮明的公主</b> ，则直接出局；否则本牌视作 <b>吓唬</b>
蜡烛	观看左右两边玩家的身份，并选择 <b>是否交换</b> ；本次比拼 <b>视作平局</b>
神灯	从 <b>弃牌堆</b> 选择一张牌，将该牌入手或代替 <b>神灯</b>
苹果	若对手的牌为 <b>行动牌</b> ，本次比拼 <b>视作平局</b> ，你回复2MP
魔镜	观看对手身份，若为女性，则你本次比拼获胜
宝剑	<b>弃牌堆</b> 或 <b>明牌</b> 中有 <b>石头</b> ，则本次揭秘你的身份成为 <b>国王</b> ，否则本牌视作 <b>吓唬</b>
药水	若对手为 <b>已亮明的男性</b> ，则你回复等于手牌数量的MP；你本次揭秘 <b>哄骗</b> 和 <b>劝说</b> 均无效
鲜花	所有人回复1MP，摸等于恢复了MP的玩家数量张 <b>暗牌</b>
蜂蜜	> 哄骗 > 劝说 < 吓唬
匕首	视作 <b>哄骗</b> ，若比拼获胜，对方-2MP
猎枪	若本次 <b>揭秘</b> 你未出其他牌，则你本次 <b>比拼</b> 获胜
渔网	暗抽三张牌并展示，有 <b>伙伴</b> 可选择替换；有 <b>物品</b> 可选择保留
斧头	视作 <b>吓唬</b> ，同时对手必须弃一张手牌，否则比拼直接失败
陶罐	若 <b>比拼未获胜</b> ，则获得两张手牌



物品	描述
金币	说出一种卡牌 <b>类型</b> ，翻牌堆顶 <b>直到翻出非本类型的牌</b> ，入手所有翻出的牌
眼泪	> 吓唬 > 哄骗 < 劝说
石头	视作 <b>吓唬</b> ，若对手的牌为 <b>剪刀</b> ，则对手直接出局
鸿毛	所有人把身份传递给下家，所有身份变为 <b>未亮明</b>
剪刀	使对手除 <b>石头</b> 外的 <b>物品</b> 无效并移除，若对手的牌为 <b>布</b> ，则对手直接出局
布	将所有亮明的身份翻回，若对手的牌为 <b>石头</b> ，则对手直接出局

奇遇列表

奇遇	描述
外婆，是我	观看某人身份并选择是否交换；或观看某人手牌并选择是否交换
辛巴达	获得 <b>明牌</b> 中所有的 <b>物品牌</b>
海的女儿	<b>哄骗</b> 和 <b>劝说</b> 对自己无效， <b>持续一轮</b>
勇敢的心	<b>吓唬</b> 对自己无效，持续一轮
天书奇谭	可将手牌中 <b>全局事件牌</b> 与某张 <b>明牌</b> 交换，该全局事件生效
西风的话	下次揭秘通过 <b>哄骗</b> 和 <b>劝说</b> 获胜，对手每次-2HP
渔夫与金鱼	从 <b>弃牌堆</b> 选择两张牌入手
豌豆公主	指定一名玩家，该玩家MP发生变化时必须亮明身份， <b>持续一轮</b>
丑小鸭	变成 <b>天鹅</b> ，之后移除本牌，替换自己的身份直到亮明；亮明后弃掉 <b>天鹅</b> ，将身份翻回未亮明
飞屋环游记	从未选择的 <b>身份牌</b> 中选择一张替换自己的身份（ <b>梦想家</b> 视作入场）
庞大固埃	亮明自己的身份

事件列表

事件	描述
三只小猪	所有人弃掉两张手牌抵御可怕的大灰狼；少弃一张 -1 MP
魔镜魔镜告诉我	投票选出所有玩家中最漂亮的人，此人必须亮明身份，若为 <b>女性</b> 则直接获胜

事件	描述
芝麻开门	所有玩家弃掉手中的 <b>哄骗</b> 和 <b>劝说</b> ，抓相等数量的牌
喝我！	从当前玩家开始 <b>间隔变大变小</b> ，只能对相同体型的玩家揭秘； <b>持续效果</b>
公主与女巫	从当前玩家开始轮流竞猜 <b>公主</b> 或 <b>女巫</b> ，猜对者抓两张牌
绿野仙踪	大家接龙寻找去翡翠城的道路，当前玩家弃一张牌，其他人必须弃 <b>相同类型</b> ，否则-2MP
皇帝的新衣	所有人亮明手牌进行游戏， <b>持续效果</b>
快乐王子	行动前必须将 <b>所有物品牌</b> 分发给其他玩家， <b>持续效果</b>
河神的礼物	每人问下家一个问题，回答正确者可选择弃掉若干手牌补充相同数量
糖果屋	<b>哄骗</b> 效果翻倍，且不会被 <b>劝说</b> 击败， <b>持续效果</b>
时光机器	抓牌时可从 <b>弃牌堆</b> 抓牌， <b>持续效果</b>
月亮的味道	是冰淇淋的味道！所有人的MP和手牌数量 -> 4

## FAQ

## 进阶规则

1. setup时初始伙伴和初始物品改为轮抽，两次顺序相反

## 扩展规则

### 扩展一：身份剧本

人数	剧本名称	身份分配	剧本简介
3	睡美人	公主， 剩下两张从 [王子, 国王, 王后] 中随机抽取	「可怜的公主，只能期待王子的拯救」

人数	剧本名称	身份分配	剧本简介
3	少女玛琳	女孩, 剩下两张从 [男孩, 女巫, 公主] 中随机抽取	参见格林童话同名故事
4	白雪公主与小红帽	[公主, 王后, 女巫, 女孩, 歌者] 随机抽取四张	邪恶的王后找来女巫想要伤害白雪公主, 女巫却错误地 ( ? ) 将下手对象变成了无辜的小红帽, 而歌者在旁边默默记录着这一切.....
5	菲奥拉旺德和美丽的伊索娜	公主 + 王子 + 国王, 剩下两张从 [女孩, 男孩, 国王] 中随机抽取	参见「意大利童话」同名故事
5	金丝雀王子	公主 + 王子 + 国王, 剩下两张从 [女巫, 王后, 歌者] 中随机抽取	参见「意大利童话」同名故事
6	丹麦国王的儿子	男孩 + 女孩, 剩下四张从 [女巫, 王后, 国王, 国王, 歌者] 中随机抽取	参见「意大利童话」同名故事

## 扩展二：新增卡牌

@TODD: 精灵

## 扩展三：故事剧本

# Changelog

## 2022-10-08

1. 更改「裁缝」能力
2. 更改sample图片并确定牌面和牌背颜色不同且为公开信息

## 2022-10-06

1. 将玩家人数与身份分配的对应变更为基本规则（每种玩家人数仅对应一种身份分配方式）和身份剧本扩展

## 2022-10-01

1. 将「单体事件」更名为「奇遇」；「事件」只保留「全局事件」
2. Move Changelog -> the end and begins to make version number.
3. 增加FAQ部分
4. Some minor changes.

## 2022-09-28

1. *修改初始MP，每轮开始前回复到的MP和亮身份MP为5/3/2*

## 2022-09-26

1. 增加 Solo规则 第一版
2. 增加 二人游戏变体 第一版

## 2022-09-24

1. 明牌改为仅在每位玩家回合开始前补牌时可抓
2. 取消「指出」机制，改为某些特定组合若身份均亮明则共同获胜
3. 取消「放弃」设定，改为对决中未被回应的牌不翻开生效
4. 改为第一次对决获胜者可以看对方身份，最后一次对决获胜者可以交换身份
5. 改为持续性的全局事件仅能通过被抓走失效
6. 能力和效果修改
  - 龙改为获得手牌
  - 海的女儿改为单体效果
  - 限制稻草人的能力为一轮一次
  - 修改铁皮人的能力
7. 增加「天鹅」身份

1. *梦想家只会因卡牌能力入场* ↩



2. 天鹅和梦想家一样只能通过卡牌能力入场，更多说明参见[FAQ](#)部分 ↩
3. 图标分别为：鹅毛笔、水晶球和剑 ↩