

unoAlice Rulebook



meteor

2020-11-16

概述

- ❖ 「Alice in Wonderland」（简称「Alice」）是所有玩家通过共同完成一个故事来完成各自目标的游戏

游戏说明：身份 (1)

- ❖ 玩家围坐在一张圆桌 (round table) 前开始游戏
- ❖ 游戏开始前每名玩家暗抽一张「身份」卡 (Role card)
- ❖ 身份卡分为两部分：获胜条件和技能 (一般在亮明时方可使用)
- ❖ 一张典型的「身份」卡如下所示：

游戏说明：身份 (11)

Alice



获胜条件：SP \geq 3

技能：若结算时句子里四种花色齐全，
获得1SP

游戏说明：Setup (1)

- ❖ 将「要素」 (Element) 卡按照「名词」 (Noun)、「动词」 (Verb) 和「形容词」 (Adjective) 洗混分为三堆
- ❖ 每名玩家获得两张名词、一张动词和两张形容词作为初始手牌
- ❖ 典型的三类要素卡如下所示：

游戏说明：要素卡 (1)

♥Q 勇敢的



效果：

判定结束后，所有玩家
洗混手牌均分

♦4 商人



效果：

Clean Phase开始前，弃掉3手
牌购买1SP

♣8 告诉了



判定：🎲 21点

判定失败者需给胜利者
1SP

游戏说明：句子 (1)

- ❖ 游戏中完成故事的方式是组成「句子」 (Sentence)
- ❖ 句子的形式为 (Adj1)[Noun1]{Verb}(Adj2)[Noun2],
如：(勇敢的)[小白兔]<吃掉了>(无聊的)[大灰狼]
- ❖ 我们把[Noun1]叫做「主语」 (subject), [Noun2]叫做「宾语」 (object), {Verb}称为「谓语」 (predicate)


游戏流程：出牌阶段 (1)

- ❖ 游戏进行若干回合 (Turn)，每回合由一名玩家担任说书人 (Bard)；第一回合开始前每名玩家打出一张名词作为故事角色 (Character)，名词数字最小 (平则按照♠♥♦♣的顺序比较) 的玩家成为第一回合的说书人
- ❖ 说书人的角色成为句子的「主语」，打出一张动词成为句子的「谓语」，所有动词均会规定游戏的判定方式；同时游戏进入出牌阶段 (Playing Phase)

游戏流程：出牌阶段 (11)

- ❖ 从说书人的下家开始轮流出牌，规则如下：
 - ❖ 如果有空白，则优先出在空白处；
 - ❖ 若已经形成完整的句子，可覆盖原句子的一个要素；只能覆盖相同词性的要素，相同花色可任意覆盖；不同花色必须点数相同方可覆盖
 - ❖ 若某玩家无法出牌或不愿意出牌，则必须大喊一声“Drink me!”，然后亮出自己的身份牌并跳过本回合（即本回合无法再出牌）
 - ❖ 因为这种方式亮出身份的玩家失去一点SP给系统
 - ❖ 亮出身份的玩家需通过获取SP的方法重新隐藏身份
- ❖ 当所有玩家都出过牌且已经形成完整的句子时；马上进入「判定阶段」（Check Phase）；未被覆盖的要素牌将在该阶段生效

游戏流程：判定阶段 (1)

- ❖ 判定阶段由「说书人」和「宾语」的所有者进行对抗
- ❖ 从修饰主语的形容词开始，依次检查是否有在本阶段生效的效果并执行
- ❖  21点：比较{Adj1}[Noun1]和{Adj2}[Noun2]
 - ❖ 两张牌的点数不超过21的情况下，大者获胜
- ❖ 判定结果的奖惩如下所示：
 - ❖ 判定胜利者获得1点SP（若对手为游戏系统，则系统获得1点）；判定失败者必须翻开身份
 - ❖ 若判定失败者的身份本来就已亮明，判定胜利者可选择与之交换身份
 - ❖ 保留完整的句子，其他被覆盖的要素卡弃掉
 - ❖ 根据{Verb}描述进行额外的奖惩

游戏流程：Clean Phase

❖ 判定阶段结束后：

- ❖ 从本轮的胜者开始，手牌不足四张的玩家将手牌补至四张；手牌超过四张的玩家将手牌弃至四张
- ❖ 补牌只能从牌堆补充，当某一堆牌抓完时洗混该词性的弃牌重新形成牌堆
- ❖ 补牌结束后，对抗失败者的下家成为下一轮的说书人
 - ❖ 若本轮对抗无胜负，则说书人选择对手的下家成为下一轮的说书人
 - ❖ 若选出的说书人为本轮的故事参与者，则顺时针传递直到选出说书人

游戏结束

- ❖ 当某名玩家满足其身份的胜利条件时游戏结束
- ❖ 若游戏进行若干回合（具体数值待定）时还未结束，则当前故事点数最高者获胜