

林中狂欢节

游戏设计：zafara

一． 游戏基础

《林中狂欢节》是一款适于 2~4 人（最佳 3 人），耗时 10~30 分钟的家庭向桌游。在游戏中，玩家将在一年一度的林中狂欢节中扮演某个花车的管理人。不仅需要控制花车绕行森林的路线和速度，还要进行表演以获得声望与森林居民的赞美。游戏在任意花车绕行森林两圈后结束，此时分数最高的玩家获胜，意味着他管理的花车最受森林居民的欢迎。

二． 游戏配件

- *12 个精力标记（黑色圆形木块）
- *2 个饱和标记（黄色长条形木块）
- *4 个玩家标记（4 色正方体木块：绿、灰、紫、黄）
- *2 个 6 面骰子（下文简称骰子）
- 1 张版图（标准 A4 大小）
- 12 张饮料卡
- 2 个首圈奖励块（标记 6/5/4 和 3/2/1）
- 4 个剧院演出票（标记-3/+7）
- 40 个分数标记（20 个 1 分、6 个 5 分、6 个 10 分、4 个 20 分、4 个 40 分，均只有数字标记）
- 8 个花朵标记（有花朵图案且底部标记 1ep, 4 个 1ep, 2 个 2ep 和 2 个 3ep）

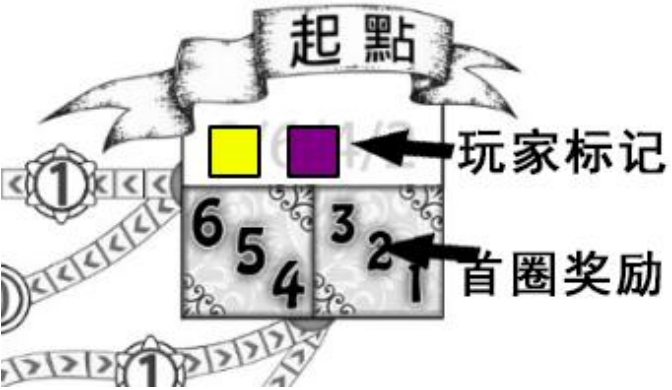
配件前有*标记的需要玩家自行准备，后面斜体字里的内容为参赛版本提供的 token 描述。未写*标记的配件需要玩家自行打印素材（2 张 A4 纸）并进行裁剪制作。

三． 游戏准备

将版图放在中央区域。根据下表，依据玩家人数准备出对应数量的饮料卡（4 种：申猴酒、蛛网酒、森之露、龙云茶）、剧场演出票、花朵标记（3 种：1ep、2ep、3ep），按种类排列在版图旁。

	2 人游戏	3 人游戏	4 人游戏
申猴酒（饮料卡）	2	3	3
蛛网酒（饮料）	2	2	3
森之露（饮料）	1	2	2
龙云茶（饮料）	1	1	2
剧场演出票	2	3	4
1ep 花朵标记	2	3	4
2ep 花朵标记	1	2	2
3ep 花朵标记	1	1	2

把所有分数标记、精力标记、饱和标记放到一旁形成供应堆。将两个首圈奖励块放在版图“起点”对应图示的位置上，每位玩家选择一个属于自己颜色的玩家标记并放在起点上。把两个骰子放在所有玩家都方便取得的位置上。



由最近参加过嘉年华的玩家为起始玩家，根据顺时针方向确定 2、3、4 号位玩家，所有玩家根据下表获得起始资源，然后游戏正式开始。

	起始玩家	2 号位玩家	3 号位玩家	4 号位玩家
补助	无	1 精力	1 精力+1 分	2 精力

四． 游戏流程

玩家按顺时针方向轮流执行自己的回合，直到有玩家绕地图两圈，即第二次到达“起点”。其余玩家再各自进行一回合后，游戏结束，并进入终局计分环节。

在自己的回合中，玩家从 3 种前进方式中选一个，然后在前进完成后执行最终到达的节点效果。

前进方式：

- 游行前进：**获得一个精力，然后向前走一步
- 疾行前进：**花任意精力（最多 3 个），向前走 1+N 步（N 为花的精力的数量）
- 自由前进：**进行一次掷骰检定，向前走两个骰子差值的步数。

游戏中执行几乎所有建筑节点效果时都需要花费精力，而一名玩家获得精力的唯一方式是通过游行前进，且一名玩家最多拥有 3 点精力。若玩家使用游行前进时已经有 3 个精力，则无法继续获得精力，只能向前走一步。若玩家使用自由前进时骰子检定在结算时差值为 0，则跳过本回合，不会执行当前所在节点的效果。在任何情况下，玩家无法后退。当玩家获得分数时，直接从分数供应堆中拿取等价于获得分数的分数标记。玩家可在游戏过程中自由兑换分数标记，只要总和不变（比如把 5 个 1 分标记换成 1 个 5 分标记）。

节点：

地图一共用两种节点：道路节点、建筑节点。玩家从当前节点，依据连接线箭头方向移动到任意相连的节点均算作一步，无论节点种类是什么。

道路节点：圆形（如右图），中间有数字标识。**任何玩家可以到达同一道路节点上，且当玩家到达一个未被其他玩家占据的道路节点时，可获得对应数字标识的分数（标识 0 无法得分）。**



建筑节点：方形（如右图），从上到下分别是建筑名称、建筑效果提示、建筑占据槽。每个建筑节点都有一定数量的建筑占据槽，有些槽位上面标记着灰色的数字，这意味着仅当玩家人数满足对应数字需求时，这个槽位才被启用。仅当有空闲槽位时，玩家才允许停留并执行建筑节点的效果。**一旦玩家移动结束后到达一个所有槽都被占据的建筑节点后，必须向前走一步并执行新到达的节点效果。**



各建筑节点效果：

1. 酒馆

玩家可以花费精力，购买一张饮料卡。购买的饮料卡可与已有的饮料卡重复。即使精力足够，也不可一次购买多张饮料卡。

饮料卡卡牌内容分三部分：名称、效果和花费。Ep 代表着精力花耗（energy point），Nep 代表购买这张饮料卡需要花费的精力。具体饮料卡效果参见卡牌，这里仅列出额外的细节。

每位玩家每回合最多使用一张饮料卡，无论在自己还是别人的回合。当在别人的回合使用饮料卡时，必须在对方使用饮料卡或结算骰子效果前使用。

如果玩家对饮料卡执行顺序有争议，则可以按照标准流程处理：玩家掷骰检定，按照顺时针询问其他玩家是否使用饮料卡。若其他玩家使用饮料卡，则执行饮料卡效果并重新检定或调整骰子点数。然后再重新以自己为基准，按照顺时针方向询问玩家是否使用饮料卡，包括刚刚声称不使用饮料卡的玩家，但要跳过之前使用过饮料卡的玩家。在最后，该轮行动玩家可以决定是否使用饮料卡，一旦使用后其他玩家无法再使用任何饮料卡。最终，执行掷骰检定效果。

游戏中一共有两处涉及掷骰检定：自由前进（根据骰子点数差决定前进步数）和广场（根据骰子点数差获得分数）。申猴酒、蛛网酒、森之露对这两种检定都有效。

所有使用过的饮料卡，无论当前回合玩家还是其他玩家的，均在本回合结束后回到供应区中。意味着玩家可以在下回合购买这些刚刚用过的饮料卡。

表演地越精彩，越能在这里喝个痛快，或把竞争对手灌个烂醉。

2. 广场

玩家可以花费 1 点精力，进行一次掷骰检定，获得两个骰子差值的得分。玩家可以在结算检定效果前额外花费 1 点精力，重骰其中的 1 个骰子或重新进行一次检定。其他玩家可使用饮料卡影响骰子点数或要求重新检定，但必须在当前回合玩家决定花费精力重骰前使用。只要玩家花精力重骰，任何其他玩家无法用饮料卡影响结果。额外花费精力重骰不限次数，意味着玩家最多可以额外花 2 点精力从而重骰 2 次，然而并不会反复得分。

动物们聚集在广场只为了看即兴表演…然而即兴表演是否出彩可就难说了。

3. 集会

玩家可以按照下表花费精力兑换分数

精力花费	1	2	3
兑换分数	2-饱和标记数量	4-饱和标记数量	7-饱和标记数量

只要玩家使用集会，就放置一个饱和标记到对应集会上。此后其他玩家执行集会效果时，就会减少饱和标记数量的分数。游戏中一共只有两个饱和标记，仅当供应区无足够的饱和标记时，玩家从版图上将另一个集会的饱和标记放在当前使用的集会建筑节点上。如果所有饱和标记都在当前使用的集会建筑节点上，则什么都不做。这会让游戏过程中，饱和标记在两个集会中来回切换。

付出就有回报，但早起的鸟儿有虫吃，再精彩的表演观众也会看腻。

4. 剧院

当玩家第一次执行剧院效果时，花费 1 精力获得剧院演出票（见右图）。当玩家第二次执行剧院效果时，意味着在第二圈到达此建筑节点时，可以花费 1 精力将剧院演出票归还至供应堆并得到 7 分。游戏结束时，若玩家未使用剧院演出票，则扣 3 分。



只有最有品位的动物回去剧院看表演，然而凡是自以为有能力的花车表演团就会预约在这里演出的机会。

5. 花园

玩家可以花费精力，购买一个花朵标记。购买的花朵标记可与已有的重复。即使精力足够，也不可一次购买多个花朵标记。3 种花朵标记分别需要 1、2、3 点精力，并在游戏结束时分别提供对应的分数，即 1、2、3 分。且游戏结束时，玩家根据获得的花朵标记种类额外得分，具体得分见下表。



花朵标记种类数量	1	2	3
兑换分数	1	4	8

演出、狂欢与花朵力量！

6. 旅店

玩家即使未到达旅店而仅是路过，也可以主动停留在旅店里，只要旅店有足够的槽位。当玩家停留在旅店后，将精力补满到 3 个。

绕着森林进行两圈的花车游行，哪怕再坚强的动物也会感到疲惫。

7. 起点

起点属于一种特殊的建筑节点。首先，无论路过还是到达都能执行起点的效果，即根据到达起点的顺序获得奖励。其次，起点可容纳任意数量的玩家标记，意味着所有人都可以停留在起点。

第一圈首位到达起点的玩家获得标记 6/5/4 的首圈奖励块，第二位到达起点的玩家获得标记 3/2/1 的首圈奖励块。并在终局计时时，根据下表得分。

玩家人数	2	3	4
6/5/4 首圈奖励块	4	5	6
3/2/1 首圈奖励块	1	2	3

第二圈根据到达起点的顺序，分别得到 8/6/4/2 分，且此得分不考虑玩家人数。当玩家第二圈到达或路过起点时，必须停留在起点上，即使还有剩余的步数。

起点亦是终点……毕竟有些森林居民想要呆在原地看两次同一花车队伍的表演。

五. 游戏结束

当有玩家绕过地图两圈，即第二次到达起点时，游戏宣告结束。剩下所有玩家还有一回合时间，当全部行动完后，游戏正式结束，进入积分环节。

玩家统计自己的得分，包括：所有分数标记的总分、未使用的剧院演出票提供的负分、首圈奖励块根据玩家人数提供的分数、花朵标记自身和种类数量提供的分数。得分最高的玩家获胜。若出现平局，则平局玩家中先到达终点的玩家获胜。若这些玩家均未到达终点，则首圈第一个到达起点的玩家获胜。该条规则可通过首圈奖励块确定，无法确定时结果便是平局。**饮料卡在终局计时时，无任何效果。**

六. 变体规则

玩家可以根据需求，加入任意数量的变体规则到游戏中。建议玩家熟悉游戏后，再考虑加入变体规则。

- 落后就要被淘汰**：若玩家已经绕过地图一圈，并且路过或到达未绕过地图一圈的玩家所在的节点。则该名玩家获得 5 分，并且未围绕过一圈的玩家被淘汰。将被淘汰玩家的标记从地图上移除，该玩家在游戏结束前无法得到任何得分，但终局计时时依旧参与并可能获胜。
- 酒足饭饱**：游戏开始后，按顺位每名玩家获得一

张 1 费用的饮料卡，即申猴酒或蛛网酒。并且在初始游戏准备时，本局游戏供应的申猴酒和蛛网酒各多一张。

- 隐蔽信息**：使用此变体规则后，所有玩家的得分、饮料卡和花朵标记均不公开。

七. FAQ

- 起点前方酒馆的下方槽位标记着 3 和 4, 4 人游戏中可以使用标记着 3 的那个槽位么？**
可以。
- 当玩家路过槽位已满的建筑物时，可以额外多走一步么？**
不可以，仅当玩家到达对应建筑节点且此节点槽位已满时玩家才必须向前走一步并执行新到达节点的效果。
- 玩家在自己回合中使用了一张饮料卡，还可以在自己的下个回合到达前于别人回合内使用饮料卡么？**
可以。一回合指代着玩家的一次前进和执行到达节点效果，而非所有玩家都行动一次。
- 到达建筑节点后是否可以不使用建筑效果？**
可以。并且玩家仍会占据一个槽位。
- 使用的饮料卡可以被立刻购买回来么？**
不可以。本回合结束后，该饮料卡才会进入供应堆。
- 分数标记不够用怎么办？**
在此情况下，玩家应该将自己的小分数标记兑换成大分数标记。若是所有分数标记都已被使用且分数标记仍然不够，则需要检查是否理解错规则或有玩家拿错标记。
- 地图上在线路外标识的箭头标记是什么？**
仅仅用来提示玩家存在这条线路，以及这条线路的方向。



八. PNP 制作指南

将两张素材分别打印在两张 A4 之上。作为地图的素材不需要任何处理，另外一张则需要进行裁剪。裁剪后应能得到 12 张较大的卡牌，和 54 个较小的标记。素材面右下方有一条空白的长条，在游戏中无任何用处。推荐玩家使用厚卡纸打印，并且 54 个较小标记中 40 个分数标记（1、5、10、20、40）可以用其他游戏的分数标记替代，这将大大提升体验并减少工作量。

2D6（2 个六面骰）差值概率分布

点数	0	1	2	3	4	5
概率	17%	28%	22%	17%	11%	6%