

游戏规则

游戏规则



1-4人

45 分钟

8+ 岁

Uwe Rosenberg 设计的1-4人游戏

插画: Lukas Siegmon

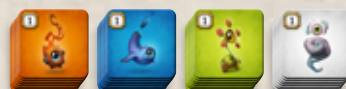
欢迎来到 SAGANI...

...这是一个以实现自然元素（土、水、风、火）和谐为目标的精灵世界。精灵大多时候都呆在他们的容器状居所里。然而，当自然元素达到平衡时，精灵们就会离开居所，展现完整的自己。

每一个精灵都代表着一种自然元素，并相互影响着元素之间的和谐。在**Sagani**，当你和你的对手通过使用乐音圆片创造这个多彩而和谐的世界时，自然精灵就会变得清晰可见。每一个自然精灵的现身也让你离胜利又近了一步。

Sagani 是瑞士医生和自然主义哲学家帕拉塞尔苏斯 **Paracelsus** 在他的作品《流星》“**De Meteoris**” (1569) 中赋予自然之灵的名字。

游戏配件



72 个自然精灵板块
(每种18个)



1 张得分版图



4 个玩家得分标记



1 个起始玩家标记



96 个乐音圆片

(每种玩家颜色各24 个)



10 个噪音圆片



8 个负分标记

游戏目标

每一回合，你将会选择一个自然精灵板块并将其放置在你的个人区域中。放置的板块上的箭头与其指示方向连接的板块需要颜色对应。

一旦你把板块上的所有箭头与正确颜色的板块连接时，你就会获得完成任务的分数。

然而，压力会持续存在，因为在特定时刻如果仍有太多任务未完成，你就会收到噪音圆片和扣分。

游戏设置 (2 – 4位玩家)

- 1

每位玩家选择一种颜色的乐音圆片和得分标记。这些乐音圆片构成了你的个人供应区。
- 2

噪音圆片是共用的。将这些圆片构成共用供应区，方便所有玩家拿取。噪音圆片的数量在游戏中是无限的。在任何时候，如果你的噪音圆片用完了，请使用合适的替代品。
- 3

把你的得分标记放在游戏版图上和声得分条“0”的位置。
- 4

确认所有自然精灵板块都是正面朝下（板块正面标有一个容器状居所和1至4个箭头，背面则是离开居所的自然精灵）。
- 5

自然精灵板块混洗并面朝下摆放成三个抽牌堆（请见以下设置范例）。
- 6

翻开前五个板块，把它们面朝上摆放形成板块展示区。
- 7

随机决定起始玩家后给该玩家起始玩家标记。

此范例为三人游戏的设置。

自然精灵板块分成3堆。

玩家们都要先抽完第一个抽牌堆，然后抽第二堆，最后抽第三堆。



自然精灵板块

自然精灵板块包括三部分：

- 每个板块正反两面单一的颜色对应的是该板块的自然元素（火、水、土、风）。
- 每个板块正面都有1至4个指向不同方向的箭头。每个箭头也都有一个颜色，对应着四种不同自然元素中的一种。每个箭头都会为你指示一个你可以完成的任务（稍后会详细介绍）。
- 每个板块的正面和背面都有一个数字。这个数字对应的是板块的分数：正面有 1、2、3、4个箭头的板块，对应的分数分别是 1、3、6、10分。

游戏开始

从起始玩家开始，顺时针方向移动，每位玩家轮流抽取并放置一个板块。起始玩家标记保留在同一位玩家身上，直到游戏结束。

每位玩家构建自己的**个人板块区**。

1. 选择并摆放板块

在你的回合，从板块展示区中拿一个板块，并将其正面朝上放在你的个人板块区中，与已有的板块正交相邻（而非对角线）的位置。第一个板块可以面朝上的放在任何位置。每当你拿取下一个板块时，你可以将其旋转到任何你喜欢的方向，然后再将其放置在你板块区域中一个或多个其它板块的旁边。

提示：在板块之间留出一些空隙，当板块上全部任务完成时会方便你把板块正面朝下翻面。



摆放细则

› 你可以选一个板块来尝试摆放，不合适的话可以再将其放回板块展示区。

› 一旦摆放好，板块就不能再旋转、移动或移除。

! 当板块展示区只有一个板块时，当前玩家可以选择是将该板块放置在他的个人板块区，还是将其放置在游戏得分版图上方的间奏区。当选择放入间奏区时，该玩家必须从抽牌堆中翻开顶部的板块并将其放置在他的个人板块区（见范例）。

..... 板块展示区 抽牌堆



抽牌堆的一个特殊功能是你可以看到板块的基本颜色和分数，因此你可以对板块的正面有一个大致上的猜测。

2. 摆放乐音圆片

在你的个人板块区摆放一个板块后，将你个人供应区的乐音圆片叠在板块中间的容器上，数量与板块上的箭头数量相同。这些圆片盖住板块可能得分的数字。



注意：如果你个人供应区的乐音圆片用完，你将必须用噪音圆片来填补不足的乐音圆片！

然而，你需要先检查是否可以通过完成另一个板块的最后一个箭头来收回任何圆片（见第6页 5 “移动最后的圆片并获得分数”）。

提示：在把乐音圆片放在新摆好的板块上之前，你应该先检查并解锁其它填满的板块，才能收回圆片以便再次使用。这可以让你避免拿取噪音圆片！

3. 拿取噪音圆片

当你的个人供应区中没有足够的乐音圆片来填满一个板块，而且你无法通过对其它板块解锁来收回圆片时，你必须使用共用供应区中的噪音圆片。拿到这些噪音圆片后，你将无法丢弃它们，但你可以将它们当作乐音圆片使用，直到游戏结束。

每个噪音圆片都要花费你2分，你在拿到噪音圆片时会从和声得分条上扣除你的该分数。这种不和谐有可能使你降到0分以下！当你的分数低于0时，使用提供的-1/-3负分标记来记录。

4. 用乐音圆片覆盖箭头

如果箭头指向（正交或对角线）的**另一个板块**与箭头所需元素相对应，则可以拿该板块中心的圆片来覆盖此箭头（例：起始板块上箭头的颜色和**目标板块**的颜色匹配）。



重要提示：只要箭头指向正确的方向，目标板块的距离就无关紧要。

复盖细则

- ▶ 玩家在起始板块的箭头和目标板块之间可以有其它板块，甚至留有空缺。
- ▶ 被圆片覆盖的箭头在接下来的游戏中不再重要，也不能再被覆盖。

提示：在游戏中的任何时候，你都可以检查是否可依规则将圆片从你的板块中心移动到该板块上的箭头；只要符合相关条件，你随时可以这样做。这个常被忽略，所以游戏进行时要经常检查。

5. 移动最后的圆片并获得分数

当最后一个圆片从板块的中心移到一个箭头上时，所有的箭头都被覆盖了。这样就完成了该板块的任务。然后将圆片从箭头上移开并放回你的个人供应区（这也适用于噪音圆片）。

將解鎖的自然精靈板塊翻面，並獲得板塊上標示的分數。在版图的和声得分条上推进分数对应的步数。如果你的得分标记要落在一个已被占领的方格上，请将你的得分标记放在对手标记的顶部。



间奏区

在你重新补充板块展示区之前，查看版图上方便奏区的板块数量。

！如果正好有4个板块（所有间奏存储空间都被占用），则触发间奏。

每位玩家都可以从间奏区选择一个板块，放置板块并增加他们的和声得分条分数（如果因此获得分数）。



从获得最少和谐分数的玩家开始选择间奏区的板块，并继续以玩家得分从低到高的顺序进行选择（玩家也可以选择不拿板块。）

如果有玩家平局，则得分标记堆叠中较下面的玩家被视为优先。没有被拿走的板块就继续留在那里。最后，游戏继续从抽牌堆中抽5个板块来重新补满板块展示区。

间奏细则

- 若没有任何玩家拿取板块，这四个间奏板块会从游戏中移除。
- 玩家们选板块的顺序是刻意给分数落后的玩家追上的机会。
- 没被拿走的板块会导致下一次的间奏在游戏中更快的发生。
- 在一场四人游戏中，常常会只发生一次间奏。

6. 重新补充板块展示区

当板块展示区拿完后，在回合结束时用五个板块重新补充展示区。别忘记事先检查是否会发生间奏。

游戏结束

在 2/3/4 人游戏中，只要有玩家达到或超过 45/60/75 分，就会触发游戏的结束（和声得分条上该位置有相应的标记 ➡ ）。

游戏会持续到起始玩家右边的玩家也轮到了一个回合，所以每位玩家会有相等的回合数（起始玩家标记会提醒你谁开始的这场游戏）。

在和声得分条上得分最多的玩家就是赢家！

如果多位玩家平局，则玩家得分标记堆叠中较下面的玩家被视为领先。

特殊情况：如果在补满板块展示区后（最后的）抽牌堆只剩4个或更少的板块时，只玩到起始玩家右侧的玩家结束回合，然后就结束游戏。



在这场三人游戏中，白色玩家超过了60分标记。最后一回合，白色以63分获胜，击败黑色的58分，和棕色的49分。



打破平局的规则有利于较早就采取行动的玩家。这弥补了其他玩家在看到他们需要多少分才能超越领先者时所拥有的优势。

单人变体

A 基本的单人游戏

使用和多人游戏相同的规则，加入以下改变：没有板块展示区和间奏区。一次翻开一个板块并将这些板块摆放在你的个人板块区。你必须设法使用你得到的板块。

你必须继续使用噪音圆片替代不足的乐音圆片，每拿取一个噪音圆片，你的分数立刻减少2分。

一旦你获得75分或以上，游戏会立刻结束。尝试使用尽可能少的板块来达成。如果使用25个或更少的板块获得75分，就是在各元素之间创造出美妙的交响乐。



B 进阶的单人游戏

进阶的单人游戏时长为一个小时以上。使用和多人游戏相同的规则，加入以下改变：没有板块展示区和间奏区。一次翻开一个板块并将这些板块摆放在你的个人板块区。你必须设法使用你得到的板块。

你必须继续使用噪音圆片替代不足的乐音圆片。然而，你只会在游戏结束时从总分中扣除分数。当你摆好最后一个（第72个）板块时，游戏结束。

游戏中的最后五个板块：你不会展示在抽牌堆中遇到的前五个1分或3分的板块。相反的，你必须把它们面朝下放在抽牌堆旁边。这五个板块将是你在游戏中翻开的最后五个板块。你按照抽到它们的顺序翻开这五个最后的板块。

奖励分数

从你摆放的第五个板块开始，适用此规则：当你在一个回合结束，**有两个或更少的自然精灵板块面朝上**（显示着箭头）时，你就获得5分的奖励。用不同玩家颜色的圆片记录奖励分数。

游戏结束时的计分

- ▶ 结算你的最终分数，先从和声得分条上的当前分数中减去仍被圆片覆盖并因此尚未翻面的板块的数字。
- ▶ 加上你在游戏中获得的奖励分数。
- ▶ 游戏中每拿到一个噪音圆片，就减去2分。

游戏教学影片

你可以在这里找到：

www.sagani.egg-rules.com



配件补件服务

我们竭尽所能确保你收到的游戏品质。如果此游戏中的任何配件有质量问题或缺失，请直接联系我们更换配件。

Support@VFI.Asia

主题：配件更换



作者: Uwe Rosenberg

插画: Lukas Siegmon

版面编排与设计: Christian Schaarschmidt

编辑: Dominic Büttner

英文规则: Matthew Mayes

英文校对: Rick Soued

中文规则: 鬼

校对排版: 邹晗

作者和出版商衷心感谢所有参与测试的玩家。非常感谢 Skellig 团队: Beate, Chrisly, Dominic, Marc, Stefan, Thomas, 感谢我们的翻译 Perrin 以及那些桌游爱好者的德文解说视频。

www.Eagle-Gryphon.com

Eagle-Gryphon Games,

801 Commerce Drive, Bldg #5. Leitchfield, KY 42754

Made in China

© 2020 Skellig Games