



**吃喝狂乐**

又到了一天最紧张、竞争最激烈的时候了……

没错，就是午餐时间！

掷骰子，成为第一个抢购你最喜欢的食物的玩家，然后抢先坐在你最喜爱的餐桌享用你的餐点。如果有零钱的话，来喝一杯清爽的饮料……吃喝最多的玩家，将获得胜利！然后向你的朋友炫耀你在“吃喝狂乐”的精彩表现！

## 游戏组件

### 食物卡 x60

---



丰盛的一餐还是小吃呢？为什么不获得两者？

食品卡包括两种类型：小吃和主食。

每张卡的右上角有一个得分值。匹配卡上所有骰子面以获得它们！

### 饮料卡 x36

---

何不来杯饮料？

饮料卡可以用剩下的骰子或代币获得！饮料卡在游戏中以多种方式提供帮助。



## 托盘卡 x6



吃完别忘了把托盘归还回去！  
每个托盘都有一个特殊的能力，可以在游戏中使用，并配有一组相同颜色的骰子。

## 骰子x20

每组有 3 个彩色骰子，它们都配有一张托盘卡！通过餐桌卡还能获得 2 个特殊的骰子。



## 餐桌卡 x6



午餐高峰期最重要的就是-桌位！

这些餐桌卡决定了玩家购买饮料的顺序！桌上的数字越少，玩家就可以越早购买饮料。

## 代币 x30

玩家剩余的骰子可换取代币。  
代币可用于购买饮料或在游戏结束时作为积分。**M**是游戏中使用的代币。



# 游戏目的

凭借玩家的敏捷反应、和幸运女神的一点支持，顺利度过一周的工作！

赢家是在游戏 5 回合结束后，得分最高的玩家。

# 游戏设置

1. 每位玩家选择一种颜色并拿走托盘卡和相同颜色的 3 个骰子。



2. 分别将食物卡和饮料卡进行洗牌。

3. 使用与玩家数量相同数量的餐桌卡。所有游戏请使用餐桌卡 1 和 88。将所选的餐桌卡放在一排。

如有 4 名玩家，请使用餐桌卡 1、2、3 和 88。

如有 5 名玩家，请使用餐桌卡 1、2、3、4 和 88。





4. 将所有代币放在随手可及的地方。

5. 将所有其它未使用的游戏组件放回游戏盒中。

6. 现在准备“吃喝狂乐”吧！

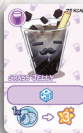
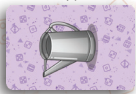
## 回合开始

游戏回合开始时，每位玩家翻开 **2 食物卡** 并将它们放在中间。然后，每位玩家翻开 **1 饮料卡** 并将它们放在一排饮料卡组旁。这些食物卡和饮料卡是这个回合每个玩家可获取的卡。

玩家可以**将额外 1 饮料卡** 放置一旁以记录回合次数。



回合 1



以上是 3 人游戏的示例。



# 游戏玩法

每个回合由 2 个阶段组成：“冲刺”和“排队”。

## “冲刺”

在“冲刺”阶段，玩家同时掷骰子，尝试匹配食物卡上的数字来获取它们。每张食物卡有 1 或 2 个骰子面，需要匹配后才能获取。

玩家可以多次重掷骰子，但必须拿起**所有还未放在食物卡上的骰子**。当玩家成功匹配该食物卡上**所有**的骰子面，把成功匹配的骰子放在该食物卡上以获取该食物卡！

玩家不可匹配食物卡上部分的骰子。

例如：如果一张食物卡需要 1 和 4，玩家不可先放置 1，然后尝试在稍后的掷骰中掷 4 来获取该卡。



在“冲刺”期间的任何时候，玩家可以选择停止，并将托盘卡和**所有还未放在食物卡上的骰子**放在任何一张空的餐桌卡。

一旦只剩一张餐桌卡空着（这意味着只剩下 1 名玩家还在掷骰子），“冲刺”阶段结束。还在掷骰子的玩家必须停止掷骰，并用当前的骰子点数来匹配还没被占领的任何食物卡。然后，将他们的托盘卡和所有剩余的骰子放在空着的餐桌卡上。

当所有餐桌卡都被占用，丢弃所有剩余的食物卡。  
“排队”阶段开始。

## “排队”

---

在“排队”阶段，玩家轮流用剩余的骰子来获取饮料卡。回合顺序由每位玩家占据的餐桌卡来决定，从餐桌卡上最低的数字开始按升序排列。玩家首先获得桌上列出的功能。作用如下：



餐桌卡 1、3 和 5：获得所示的代币数量。



餐桌卡 2 和 餐桌卡 4：获取饮料卡时可共获得 1 或 2 骰子折扣。



餐桌卡 88：把 1 **M** 放此。玩家只在下一回合获得 1 个额外骰子。在第五回合，玩家将餐桌卡 88 上所有代币都拿走。

有些桌面效果只能用来获取饮料卡，例如‘-2骰子折扣’让玩家在花费1个或更多骰子的饮料卡时，少花费2个骰子。

每张饮料卡需要一定数量的骰子或者代币。如果玩家买的得起，可以获取任何数量的饮料卡。



饮料卡是有限的，并在回合进行时不会被补充。所以轮到次序在后的玩家时，可能会没有可获取的饮料卡。

玩家任何未花费的剩余骰子都会自动以1个骰子换取一个1M。

一旦所有玩家都进行了行动，并将他们的托盘卡收纳回手中，游戏回合结束。

如果这是第五回合，游戏结束，玩家可进行计分以确定获胜者。

否则，丢弃所有未被获取的饮料卡，并执行回合开始（第4页）以开始新一回合。

## 计分

游戏进行5回合后，玩家将他们获取的食物卡上和饮料卡上的任何积分，以及他们所剩下的任何代币加起来。得分最高的玩家获胜！并列第一名的玩家共享胜利，美好的事物值得分享！



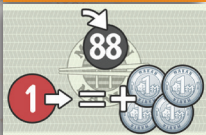
# 托盘卡效果

每位玩家有一个具有特殊功能的托盘卡。有一些托盘卡在“排队”阶段生效，而另一些则在游戏结束时生效。

以下是所有托盘卡功能的列表：

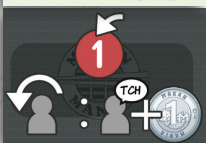


在每回合开始时，显示饮料卡组最上面的卡。在“排队”阶段轮到你时，只有你可以获得此卡。



在“队列”阶段开始时，你可以转到 88 餐桌卡，并把其他玩家移前进。如果你从第 1 餐桌卡移来，可获取 4  $\text{M}$ 。

在黑色托盘之前进行功能。



在“队列”阶段开始时，你可以转到 1 餐桌卡，将其他玩家往后移。你跳过的每位玩家可发出“tch”的声音并获取 1  $\text{M}$ 。



你可从餐桌卡上获得双倍的功能。



计时时，你获得食物卡中有最多的骰子面，每面得 1 分。例如，如果你有 4 张“5”，2张“6”和 3 张“2”，你得到 4 分，因为有 4 张“5”。



计时时，每张你获取的饮料卡可得 1 分。

# 饮料卡



计时时，每个跟饮料卡上相同的骰子面可得 1 分。

“排队”阶段时，用饮料卡上显示的骰子折扣来获取饮料。



“排队”阶段时，如果玩家不在餐桌卡 1，则获得所显示数量的代币。



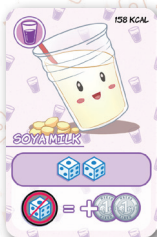
计时时，将其与未配对的一张小吃卡配对，即可获得所显示的分。





计时时，将其与未配对的一张主食卡配对，即可获得所显示的分數。

“排队”阶段时，剩余的每个骰子会额外获得 1 代币。



“排队”阶段时，如果没有剩余的骰子，则获得 2 代币。



### 创作团队

游戏设计： Steve Ng

美术插图及美编设计： Regina A E (Ance.Art)

游戏研发： Ashley Woo, Jaslyn Lim, Xeo Lye

特别感谢： Edmund Cheow, Jeffrey Yip, Joel Lim, Loh Wan Ping, Oh Chin Yang, Maraxus Lee, Ng Yi Qi

翻译： Jaslyn Lim, Xeo Lye



©2024 Capital Gains Studio Pte Ltd  
All Rights Reserved

[www.capitalgainsgroup.com](http://www.capitalgainsgroup.com)  
[info@capitalgainsgroup.com](mailto:info@capitalgainsgroup.com)  
Rulebook v1

