

捉住胡比——旭乐园译

Schnappt Hubi

游戏故事：小幽灵胡比偷走了美味的食物，我们要变成兔子和老鼠去捉住他。但是要穿墙而过不是那么容易哦。让我们开始打开魔法门唤醒胡比，并在午夜 12 点前捉住他！

游戏目的：在午夜前玩家的棋子一起找到胡比并一起赶到胡比所在房间。游戏有两个部分，第一部分探索鬼屋找到魔法门，打开魔法门唤醒胡比，然后第二部分寻找并捉住胡比。

准备游戏：

- 1) 取出两个墙壁版块，在接缝处拼接，形成一个“井”字形结构。
- 2) 将魔法门版块塞进墙壁的门形空缺中。
- 3) 将窗帘卡沿痕迹对折，然后以“几”字形结构套在墙壁各处，盖住墙壁上的空洞。
- 4) 将盖好窗帘卡的墙壁旋转若干圈，直到记不清魔法门的具体位置为止。

5) 一共有 10 个食物圆片，5 个奶酪，5 个胡萝卜，玩家至少要有一只老鼠一只兔子。食物面向上放置混合，如果老鼠兔子数量一样，比如 1 老鼠 1 兔子，2 老鼠 2 兔子，则随意抽出一张圆片放在旁边不参与游戏；如果老鼠数量多，如 2 老鼠 1 兔子，则抽胡萝卜放一边不参与游戏；如果兔子数量多则抽奶酪放一边不参与游戏。在“井”字形分割出的 9 个区域分别放置一个圆片。

6) 将指针插入两部分罗盘装好，钟表指针放在 12 点位置。

7) 玩家选择自己的角色棋子，至少要有一只老鼠一只兔子，并放置在“井”字角落区域，由年龄最小的玩家率先进行游戏。

开始游戏：

第一部分：找到魔法门，唤醒胡比，此时，行动表盘上的胡比忽略不看，只看骰子点数。

由最小玩家开始，先弹动有骰子的任务罗盘，指针指到的骰子点数代表可以做几个动作，动作内容包括：拉开窗帘，移动动物，各算一个。穿墙要求如下：



Passage libre : N'importe quel animal peut le franchir.

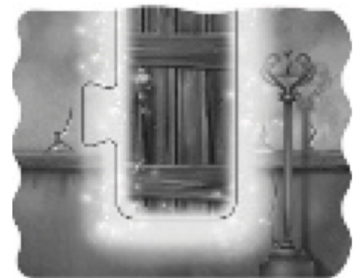


老鼠可以过



Fenêtre de lapin : Seul le lapin peut le franchir, pas la souris.

兔子可以过



魔法门打开后才可以让所有动物通过

所有动物可以过

如果指针指到的格子里有时钟标志，则要把时钟指针向前拨一格。

找到魔法门后，打开魔法门的条件是在魔法门两侧必须各有一个动物，这时接下来的行动才能打开魔法门。

第二部分：魔法门打开，唤醒胡比，行动内容包括：移动动物，翻开食物牌，交换食物牌（交换时不能翻食物牌），各算一个行动。

继续弹动有骰子的任务罗盘，如果指针指向格子有时钟任然要继续拨动时钟表盘前进一格。有胡比的那一格就只看胡比，不看骰子（1点）。

弹动任务盘，指向几点骰子就做几个行动，如弹到2，就可以翻开一个食物牌，移动一次动物。

如果弹到有胡比的那一格，代表胡比醒了，在躲藏。有两种情况：

- 1) 还没从食物圆片里翻出胡比，那就要交换该玩家所在格子相邻的未翻开食物圆片，注意是相邻的，不能交换该玩家所在的食物圆片。奶酪和奶酪交换，胡萝卜和胡萝卜交换，不满足这个条件则什么都不做。
- 2) 已经从食物圆片翻出胡比，但是所有玩家还没同时到达胡比所在房间，就是还没一起捉到胡比，胡比则和相邻的食物圆片交换，但是注意胡比交换后必须只有他自己在那个房间，代表胡比躲入是一个空房间。

游戏结束：

在12点前所有人找到并和胡比在同一个房间，这样玩家就一起胜利。如果指针已经指向12点，但是还有行动可以做，可以继续完成，仍然算玩家赢。

游戏进阶：

把时钟拨进几小时，即缩短游戏时间，再开始玩。

最后要特别感谢旭乐园群里朱爸爸对规则的整理和帮助!!!