

一段唯美的輕旅行與美好回憶

Kimono Memories

和服印象



進階模式

遊戲說明書

繁體中文

踏 上迷人的旅程，穿梭於京都那古樸的街道上，當地居民和遊客身著傳統和服，沉浸在這座城市悠久的魅力之中。

玩家作為一名對和服之美充滿熱情的初學攝影師，你在街頭漫遊並拍攝這些優雅的和服身影。你將超越對手，爭取最佳拍攝機會並捕捉這些生動的場景。透過令人心醉的和服美女照片，創造珍貴的回憶，永遠珍藏。

在進階模式，遊戲將引入全新的得分機制，為你帶來更加激烈的遊戲體驗。

內容物

- ①— 1 個遊戲板
- ②— 30 張遊戲卡
(◎ 25 張和服卡，以及 ◎ 5 張物品卡)
- ③— 2 張起始卡
- ④— 30 片和服圖示片 (5 色各 6 片)
- ⑤— 7 片貓咪板塊
- ⑥— 1 片起始玩家板塊
- ⑦— 1 個攝影師指示物
- ⑧— 5 個和服計數指示物
- ⑨— 5 片和服計分片



• 獎勵卡區

卡片資訊

紋章 - 辨別卡片顏色
並可進行計分

半個和服圖示 - 相鄰的
卡片若拼接了相同圖示，
即取得一個完整的圖示片

完整的和服圖示

代表此類型的和服圖示，數字與卡片數量相等

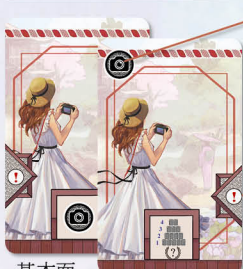


◆ 和服卡

貓咪圖示 - 相鄰的卡片
若拼接匹配的貓咪圖示，
即取得一個完整的貓咪板塊

物品標示 - 代表這張
卡片擁有此項物品，可以
用於物品卡計分獎勵

◆ 起始卡



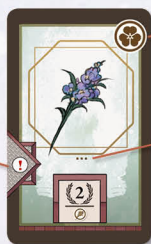
基本

進階

紋章 - 幫助辨別
玩家的顏色並
可進行計分

萬用圖示
可以與和服圖示
或貓咪圖示拼接，
以取得一個完整
的圖示片

◆ 物品卡



紋章 -
辨別物品卡並
可進行計分

代表此物品
的可取得總數

計分獎勵 - 檢視
玩家蒐集的和服卡，
對應的目標物品
將會進行計分

遊戲設置

- 1 拼接八角遊戲板，將遊戲板置於桌面中間。
- 2 將所有遊戲卡混洗，抽取 8 張遊戲卡以正面朝上放在遊戲板周圍，剩餘的卡片設置成一疊牌庫，置於遊戲板一旁。
- 3 從抽牌庫抽取 2 張遊戲卡以正面朝上放在牌庫旁邊，作為獎勵卡區。
- 4 將 ⑤ 攝影師指示物放置於遊戲板畫有攝影師的圖示旁邊，從兩張遊戲卡的中間位置作為起始位置。⑥ 和服計數指示物各自對色放於遊戲板上。
- 5 將 ⑦ 和服圖示片、⑧ 貓咪板塊、以及 ⑩ 和服計分片放在牌庫旁備用。
- 6 兩位玩家面前預留一些空間用作相簿（個人區）。玩家各自拿取一張起始卡以進階面朝上，確認遊戲板各自的計分區（以 ⑨ ⑨ 圖示分辨）。

7 最近拍過照片的人作為起始玩家。該玩家拿取起始玩家板塊，遊戲開始。

遊戲進行

從起始玩家開始，兩位玩家輪流進行回合，直到達到結束條件 **G**。
玩家的回合必須依照下列順序進行行動：

- ① 移動攝影師，拿取一張遊戲卡
- ② 將遊戲卡加入相簿（個人區）
- ③ 拼接圖示，計算並移動和服計數指示物

移動攝影師，拿取一張遊戲卡

A 攝影師只能在遊戲板周圍移動。回合玩家須以順時針移動攝影師指示物 1 步、2 步、或 3 步，攝影師的每一步會跨越一張遊戲卡，停下時拿取攝影師所跨越的最後一張遊戲卡，作為照片收藏。



① 回合玩家可以移動攝影師最多 3 步，該玩家選擇 1 步而跨越了第 1 張和服卡並且 ② 拿取這一張綠色和服卡。

將遊戲卡加入相簿

B 拿取遊戲卡放入相簿時，選擇將卡片拼接在相簿其他卡片的左右一側；或是放置於兩張相連卡片的上一層，此情形放置時必須剛好覆蓋底層的兩張卡片的各自一角。

（底層卡片的紋章將可能被覆蓋而不可見）

② 將拿取這一張綠色和服卡放置於相簿（玩家的個人區）



• 相簿（個人區）

拼接圖示並移動和服計數指示物

C 每張遊戲卡的側邊可能有和服圖示或貓咪圖示，若相同一致的圖示相接，則依類型從供應區拿取圖示片或貓咪板塊，放置於和服卡拼接完成的圖示上。



D 若任一圖示相接於萬用圖示時，依對應圖示（和服圖示或貓咪圖示）從供應區拿取圖示片或貓咪板塊，放置於萬用圖示相接的位置。

若萬用圖示與另一個萬用圖示相接，則可以選擇任一種和服圖示或貓咪圖示，放置於萬用圖示相接的位置。




萬用圖示與萬用圖示相接時，可以任意選擇和服圖示或貓咪圖示

E 依照取得的和服卡及和服圖示片，往自己計分區（◎◎）移動對應的和服計數指示物。

若計數指示物移動到遊戲板的最後一格，之後將無法再推進，但可以被對手拉回。



回合玩家拿取一張黃色和服卡，因著拼接完成了一個完整的 ，所以玩家必須移動黃色及粉紅色的和服計數指示物一格。





• 相簿（個人區）






補牌與結束條件



F 任一玩家的回合行動結束時，從牌庫補牌填滿遊戲板周圍的空格。若牌庫用完，則此後不再進行補牌。

G 當任一玩家的回合結束時，遊戲板周圍只剩下 2 張遊戲卡，則遊戲立即結束；若未達成上述條件，則由另一位玩家開始他的回合，直到觸發結束條件。






遊戲結束與獎勵

- I** 將遊戲板周圍剩餘的 2 張卡移至獎勵卡區。
- J** 從紫色圖示  開始結算，玩家檢視紫色和服計數指示物的位置，贏家獲得紫色和服計數分片 ，並從獎勵卡區挑選一張遊戲卡放入相簿。放入獎勵卡時，將依造正常規則拼接圖示、移動和服計數指示物。如果當前結算的和服計數指示物位於中間位置，則沒有人贏得此色圖示計數分片（也無獎勵卡）。

按照上述流程，依升幂順序的方式（ ►  ►  ►  ► ）陸續結算完畢。

- ★ 若放入獎勵卡時，獲得前述已結算完畢的圖示類型（譬如 ），則該色和服計數指示物**不會**移動、也不會影響和服計數分片。
- ★ 若放入獎勵卡時，獲得尚未開始結算的圖示類型（譬如 ），則該色和服計數指示物會移動、也可能影響該色的獎勵結算及計分。
- ☆ 若是獎勵卡區已經拿完了，仍然會依序結算並拿取和服計數分片，唯獨**不再**獲得獎勵卡。



- 1 玩家贏得紫色圖示 ，所以他選擇了 1 張黃色卡片，以幫助他推動和服計數指示物贏得黃色圖示 。
- 2 玩家又贏得了黃色圖示 ，此時他選擇了紫色卡片以幫助他拼接藍色圖示片 （而紫色圖示已經結算完畢，所以不再推進）。
- 3 因著藍色指示物的推進，藍色 、綠色  變成了平局。
- 4 最後，對手玩家贏得了粉紅色圖示 ，他選擇了一張物品卡作為獎勵。



最終計分

K 玩家依照以下項目計分：

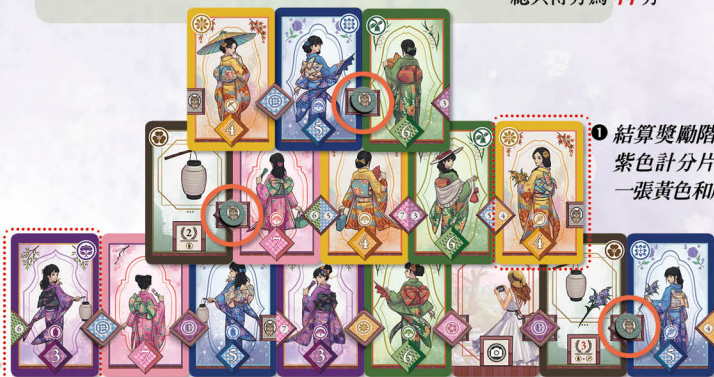
- a 和服計分片，依花色各為 3/4/5/6/7 分
- b 貓咪板塊的分數為： X^2
(1/2/3/4/5/6/7 個貓咪板塊，獲得 1/4/9/16/25/36/49 分)
- c 物品卡的計分獎勵：依數量乘以 2 分或 3 分
- d 相簿中，每一層遊戲卡上可見的紋章：
第一層紋章每個 1 分、第二層紋章每個 2 分 ... 依此類推

以一名玩家為例，

- a 和服計分片共獲得 7 分 (3 分加上 4 分)
- b 貓咪板塊三片共獲得 9 分
- c 2 張燈籠和服卡，使物品卡計分獎勵獲得 4 分，
2 組燈籠加上花束，使物品卡計分獎勵獲得 6 分
- d 第一階層的 3 個紋章共獲得 3 分
第二階層的 3 個紋章共獲得 6 分
第二階層的 3 個紋章共獲得 9 分



總共得分為 44 分



- ① 結算獎勵階段，取得紫色計分片，並選擇一張黃色和服卡

- ② 結算獎勵階段，取得黃色計分片，並選擇一張紫色和服卡

✕ 各自計分後，總分較高者獲勝。若平手時，則統計貓咪板塊及物品卡的總數，較高者獲勝。若仍平手，則起始玩家獲勝。


計分紀錄紙 (可自由複印來使用)

項目	分數	◎ 姓名	總分	◎ 姓名	總分
和服計分片 	3/4/5/6/7				
貓咪板塊 	X^2 ($X=1-7$)	X 1/4/9/16/25/36/49 VP		X 1/4/9/16/25/36/49 VP	
物品卡 獎勵分數 	 ×2				
	 ×2				
	 ×2				
	 ×2				
	 ×3				
紋章分數 	1st. ×1				
	2nd. ×2				
	3rd. ×3				
	4th. ×4				



- 為了尋求更加激烈的遊戲體驗，玩家也可以嘗試以下變體規則：搶先獲勝。

變體規則：搶先勝利

如果玩家將任意兩個和服計數指示物 ，移動至自己一側的計分區的第三或第四格，則該玩家立即獲勝（不必再進行計分）。

- ★ 此勝利方式只適用於回合進行中。當遊戲結束進入獎勵結算時，不會再觸發搶先勝利規則，而最終仍由計分較高者獲勝

遊戲設計：Nao Shimamura

圖像美編：EmperorS4

插畫美術：Maisherly Chan

編輯製作：Eros Lin



© 2024 EmperorS4 Technology Co., Ltd. All Rights Reserved.

Tel: +886-2-2732-6972

Email: BoardgameLove@bgl.com.tw

Website: www.EmperorS4.com