

# Kimono Memories

和服印象

基本模式

## 內容物

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

## 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

### ◆ 起始卡



紋章 - 幫助辨別  
玩家的顏色

基本圖  
進階圖

### ◆ 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

物品圖示 - 代表這張  
卡片擁有此項物品，可以  
用於物品卡計分獎勵

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



## 遊戲設置

- 1 拼接八角遊戲板，將遊戲板置於桌面中間。
- 2 和服計數指示物各自對色放於遊戲板上。
- 3 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。
- 4 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。
- 5 和服圖示片和貓咪板塊放在牌庫旁備用。
- 6 兩位玩家面前預留一些空間用作相簿 (個人區)。玩家各自抽取一張起始卡以基本面朝上，確認遊戲板各自的計分區 (以 圖示分辨)。
- 7 最近拍過照片的人作為起始玩家。該玩家拿起起始玩家板塊，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。  
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

- 1 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，停下時拿取最後一張跨越的遊戲卡，作為收藏。

### 將遊戲卡加入相簿 (個人區)

- 2 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)

### 拼接圖示，計算並移動和服計數指示物

- 3 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。
- 4 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。

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。

②

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

- 6 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。

### 補牌與結束條件

- 7 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。
- 8 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

兩位玩家比較遊戲板上每個圖案的計數指示物，勝者拿取其對應一側的計數指示物。如果計數指示物位於軌道中間，則沒有玩家得到該計數指示物。



- ✕ 最終比較各自的計數指示物，數量較多者獲勝。  
若是平手時，擁有較多「貓咪板塊 + 物品卡」的人獲勝。

• 若體驗過基本模式，你可以嘗試「進階模式」以獲得更多的得分目標。