

寶可夢GOITA規則書

《寶可夢GOITA》相關資訊和玩法影片請由此查看！

© Pokémon, © Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc.
TM, ®, and character names are trademarks of Nintendo.

什麼是「GOITA」？

江戶時代末期，誕生於石川縣能登町宇出津地區的傳統娛樂傑作。

在這款益智遊戲中，玩家會使用酷似將棋的竹製棋子，兩人組成一隊，與另一隊競爭得分。這是一款巧妙結合運氣與戰略的和風桌遊傑作。

當隊伍總分累計達150分以上，該隊伍就獲得勝利。

1 賽前準備

將1枚「超夢」、1枚「夢幻」和2枚「波波」共計4枚棋子面朝下洗勻，1人抽取1枚。抽到「超夢」和「夢幻」的人同一隊、抽到「波波」的人同一隊，同隊玩家將會面對面入座。

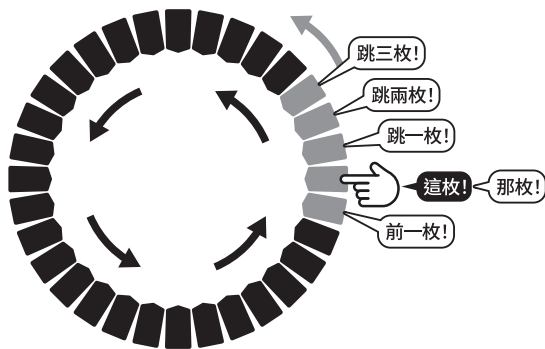
抽到「超夢／夢幻」的隊伍，可以討論由誰擔任莊家。

決定好莊家後，就將「超夢」、「夢幻」和2枚「波波」共計4枚棋子混入剩下的棋子之中。

2 分配棋子

將棋子面朝下仔細洗勻，排列成圓形。

莊家抬頭向上，不看棋子。



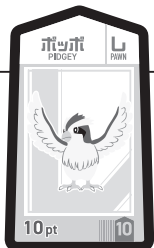
莊家右側的玩家指向任一枚棋子說「這枚！」，並用手指壓住所指的棋子。莊家保持抬頭，若同意對方壓住的那枚棋子就說「那枚！」，若想往下跳1枚就說「跳一枚！」（被壓住那枚棋子隔壁的棋子）、想往下跳3枚就說「跳三枚！」（被壓住那枚棋子往後數的第3枚棋子），想選被壓住那枚棋子左邊的棋子就說「前一枚」。決定好從哪一枚棋子開始拿之後，莊家就可以低頭，拿取決定好的那枚棋子。莊家右側的玩家接著拿取莊家取走棋子右邊那枚棋子，以此類推，以逆時針方向輪轉，每人每次拿取1枚棋子。

分完棋子後，每人手上都會有8枚棋子。比賽期間不能讓別人看見自己手上還沒出的棋子，而在每局計算得分之前，也不能透露「手中有什麼棋子」、「在場上覆蓋了什麼棋子」。唯獨在每局開始前，為了確認特殊棋型，可能會需要短暫秀出「波波」。

3 確認特殊棋型

「特殊棋型」是指分配完棋子後，按照個人持有棋子類型所符合的「條件」，會觸發相應的效果。

《寶可夢娛樂多》的特殊棋型，會依手中的「波波」數量而定。當符合條件時，玩家即可宣告特殊棋型名稱。特殊棋型詳細請參照遊戲墊上的說明。



4 比賽開始

• 出棋子的方式

每人面前各有一塊「配置區」。配置區中包含「接招」區和「進攻」區。

在每次輪到自己的回合時使出「接招」和「進攻」，目標搶先將8枚棋子都出到場上。

• 莊家先手

莊家先手並享有額外優勢，可在「接招①」覆蓋1枚棋子。

接著在「進攻①」打出1枚棋子。

出完棋子後就輪到下一位玩家的回合。

• 莊家先手後的流程

輪到自己的回合時，可採取下列兩種行動。

①在自己的配置區打出1枚「接招」棋子，再打出1枚「進攻」棋子。

•在自己的配置區打出「接招」棋子。

敵方（或我方）打出「進攻」棋子後，在輪到自己的回合時打出1枚「相同寶可夢」的棋子。

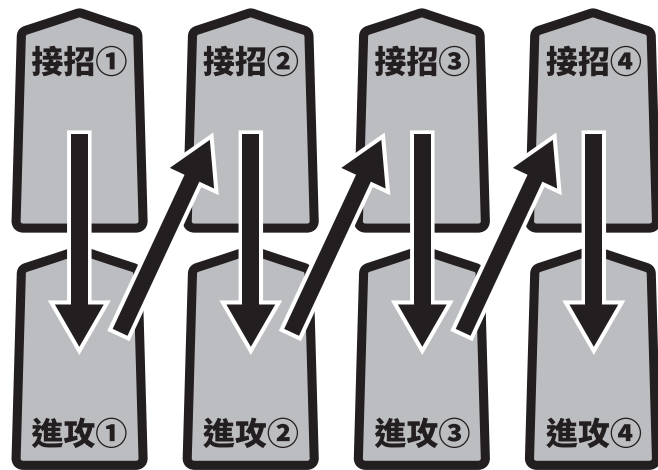
•打出「進攻」棋子。

打出1枚棋子。出完棋子後就輪到右側玩家的回合。

②宣告「不打」並跳過自己的回合。

不論是否持有可「接招」的棋子，只要宣告「不打」，就輪到下一位玩家的回合。

★當打出「進攻」棋子，輪完一圈都無人接招時，就再度輪到自己的「回合」。此時可在「接招」區覆蓋1枚棋子，並在「進攻」區打出1枚棋子。



5 結束～得分

率先出完棋子的人即「結束」該局，並將「進攻④」棋子（第8枚棋子）的得分計入該隊伍的總分。

●每枚棋子的得分

超夢／夢幻：50分

噴火龍／快龍：40分

雷丘／皮卡丘：30分

小拉達／小火馬：20分

波波：10分

●局末計分的「倍數加成」

當「進攻③」棋子無人接招並繞一圈回到自己，只要在「接招④」覆蓋的棋子和「進攻④」打出的棋子為相同寶可夢，得分即可變為2倍。

※「接招④」和「進攻④」是超夢和夢幻時，得分同樣會變為2倍。

●遊戲墊上有10～150的刻度，請擺放備用棋子來標記得分。

6 進入下一局，或比賽結束

一局結束時，若隊伍總分未達150分，則展開下一局。

結束該局的玩家將成為下一局的莊家。

不斷展開新局，直到任一隊伍總分達150分以上，即由該隊伍獲勝，比賽結束。

7 超夢／夢幻的規則

「超夢／夢幻」具有特殊規則。

●用「超夢／夢幻」接招

「超夢／夢幻」可對除「小拉達」、「波波」之外的所有棋子接招。

●用「超夢／夢幻」進攻

「超夢／夢幻」只可在下列情況中進攻。

•場上已有玩家打出「超夢／夢幻」

•「超夢／夢幻」2枚棋子都在自己手上

•當成結束某局的棋子打出

除此之外，都不可用「超夢／夢幻」進攻。