

適合年齡：12 歲以上
遊戲人數：2-10 人
遊戲時間：約 45 分鐘

XACTIKA

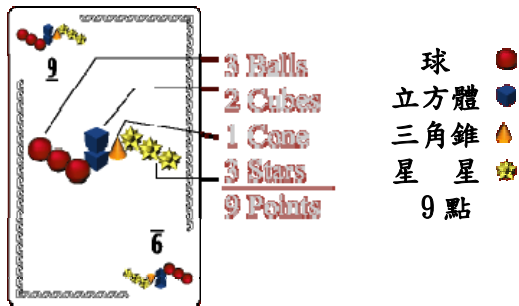
神機妙算

遊戲目的： 贏得最多分數！

遊戲配件：

- 遊戲由 81 張遊戲卡和 3 張說明卡組成，每張遊戲卡上都有四種不同的形狀（球、立方體、三角錐和星星），每種形狀可能有 1~3 個。
- 不同的形狀和個數形成十二種不同的組別（如：一個星星、二個星星、三個角錐），每張遊戲卡上都會有四種不同的組別，以及 4~12 之間的數字。

圖例：



特殊名詞說明：

「磴」： 每回合玩家都會各出一張牌，當回合結束時，出牌最大的玩家獲勝後，將其它玩家所出的牌集成一疊(即為一磴)，放在自己面前，表示他得到一磴。

墊牌： 玩家出牌時，如果手上沒有這一輪所指定的牌，可以隨意出任何一張牌，這稱為墊牌。墊牌時不論數字大小，都不會得到一磴。

遊戲流程：

- 洗牌→發牌→叫牌→出牌→計分→下一回合。
- 發牌：每人發 8 張，剩的牌放在一旁，玩家順時針輪流擔任發牌工作。
- 叫牌：從發牌者左手邊的玩家開始叫牌，每個玩家喊一個數字（0~8），這個數字表示玩家想要在 8 磴中贏得的磴數。最後一個叫牌的玩家

（發牌者）喊的數字不能使所有玩家叫的磴數和等於 8！

四、出牌：第一個叫牌的人先出牌，並指定組別（如：二顆球），其他玩家手上有該組別的牌時，必須選一張出牌，都沒有時，可以任意出牌（墊牌），所有玩家出牌後，檢查組別正確的牌，數字最大的牌贏得該磴，如果數字相同時，後出的玩家贏；換吃到該磴的玩家出牌，一直進行到玩家的牌出完為止（八輪）。

五、計分：玩家計算吃得的磴數，如果和叫牌的數字一樣，該數字即為得分；如果不相同，相差的數字即為負分。

遊戲策略：

- 叫牌時，同組別中最大的牌算一磴，第二大的算半磴。
- 出牌時，想吃磴時，要出組別中數字較大的牌；反之，則出組別中數字小的牌。
- 遊戲目的是得高分，但必須衡量手上的牌來叫牌，得零分比負分好！

擴充玩法：

- 每位玩家發十二張，輪流出牌。第一位出牌的玩家可以指定組別，其它玩家必須出相同組別，但相等數字或更大的牌；不能出牌或不想出牌時，可以選擇放棄。當所有玩家都放棄時，出最後一張牌的玩家，必須移除桌面的牌再重出一張，然後指定組別，繼續進行遊戲。先出完牌的玩家獲勝！
- 每位玩家發十五張，出牌的玩家可以出同組別且同數字，或同組別但數字相連的牌二張以上，其餘玩家必須跟著出一樣的張數和組別，或選擇放棄。