

遊戲設計：Toshiki & Airu Sato 插畫：Makoto Takami

HAPPY CITY 彩虹小鎮

30' 10+ 2-5

家庭模式

遊戲配件：

- 30 枚 錢幣 (20 x  和 10 x )
- 140 張 卡牌：

- 1 張 起始玩家牌



- 66 張 建築物
(3 種牌背)



- 5 張 快樂市場



- 12 張 住宅



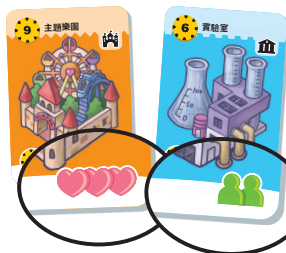
- 56 張 特殊建築物
(18 張 用於家庭模式、
38 張 專家模式)



- 遊戲說明書

遊戲目的：

為了興建最快樂的小鎮，你們要收集有居民  和滿意度  的卡牌。
遊戲結束時，兩者相乘的數值便是你的分數，最高分的玩家勝出。



遊戲設置：

1

最快樂的玩家拿取**起始玩家牌**，作為起始玩家。

2

把全部錢幣組成供應堆。



5

拿取用於**家庭模式**的**特殊建築物牌**，隨機抽取**玩家人數加二張**（範例：3 人遊戲便抽取 5 張），以**購買條件**那面朝上放到桌上。把餘下的**特殊建築物**放回遊戲盒。

購買條件



6

每位玩家拿取以下配件放到自己前面：

- 2 元
- 1 張**快樂市場**，以白色那面朝上。這是每位玩家小鎮裏第一張牌。把餘下的**快樂市場**放回遊戲盒。



3

設置中央區：

把全部**建築物**牌按牌背分成三疊，面朝下各自洗勻。每疊的牌背顯示了購買費用（範例：第一疊的費用是1-3元）。



4

把全部**住宅**牌種類分成三疊，每疊包含**玩家人數減一張**（範例：3人遊戲便每疊2張）。



按玩家人數而設定的卡牌數量：

- **住宅 (每疊)** = 玩家人數 - 1。
- **特殊建築物** = 玩家人數 + 2。

3

進行遊戲：

A. 收入階段：

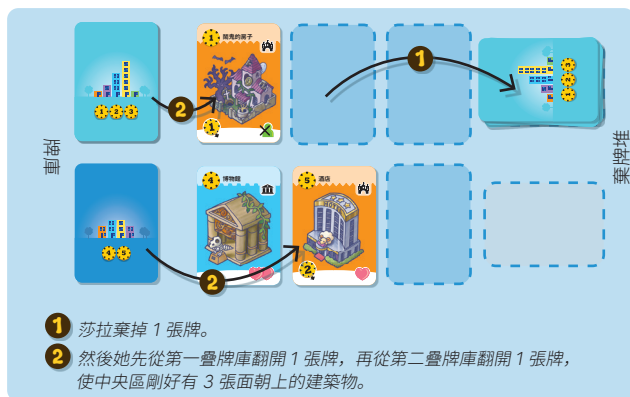
所有玩家同時從供應堆拿取等同於自己收入圖示 ☀️ 總和的錢，收入圖示見於自己小鎮裏卡牌的下方（範例：由於每位玩家都只有**快樂市場**，因此大家都會在第一回合獲得 1元）。

B. 行動階段：

從起始玩家開始，每位玩家輪流進行自己的回合。輪到自己時，順序執行以下步驟：

- 1 玩家可以棄掉中央區一張面朝上的**建築物**（第一回合開始時中央區並沒有面朝上的牌）。把被棄掉的牌面朝下放到相應的棄牌堆，任何玩家都不可查閱棄牌堆內的卡牌。
- 2 玩家**必須**使得中央區剛好有 3 張面朝上的建築物，若不足夠則自己選擇從哪一疊**建築物**牌庫翻牌放到桌上，注意必須逐一翻開。

注意：若某牌庫的牌被抽光，立即洗勻相應的棄牌堆重新組成牌庫。



3 玩家**必須**從以下三項選擇執行一項：

- 從中央區購買 1 張面朝上的建築物。
- 購買 1 張**住宅**。
- 不購買任何卡牌，並從供應堆獲得 1 元。



選擇購買卡牌的玩家按照該牌左上角所示，支付相等的費用到供應堆，並把它放到自己的小鎮中——必須先從左至右放置 5 張牌，放滿後在下面開始另一排，同樣從左至右放置。

注意：任何玩家都不可擁有 2 張相同名字的牌。

4 若該玩家滿足了中央區裏某張**特殊建築物**的條件，**還可以**額外選擇拿取該牌，翻到名字那面朝上的小鎮：

- **特殊建築物**左上角的條件代表了玩家的小鎮裏必須有指定顏色和張數的其他卡牌，在同一輪購買的牌亦可用於滿足條件。
- 每位玩家在整局遊戲只可拿取 1 張**特殊建築物**。
- 特殊建築物顯示的收入圖示同樣適用於收入階段，而居民和滿意度會在遊戲結束時計算。

3 莎拉支付 4 元購買**博物館**。

4 因此她滿足了**製片廠**的條件，假如有意便可拿取它。

遊戲結束：

一旦某玩家在自己的小鎮放了第十張牌（包括**特殊建築物**），便會觸發遊戲結束：繼續遊戲直至起始玩家右邊的玩家完成回合後，遊戲便告結束（因此所有玩家都有相同的回合數量）。

注意：任何玩家的小鎮裏都不可有第十一張牌，包括**特殊建築物**。

每位玩家計算自己的小鎮裏有多快樂：點算居民數量  和滿意度數量 （記得有些牌會扣減居民和滿意度），然後把兩者相乘便是得分。分數最高的玩家勝出。若最高分遇平手，他們當中剩下最多錢的玩家勝出（儘管金錢並非萬能，但總有買得到快樂的時候！）



$$5 \text{ 居民} \times (9-1) \text{ 滿意度} = 40 \text{ 分}$$

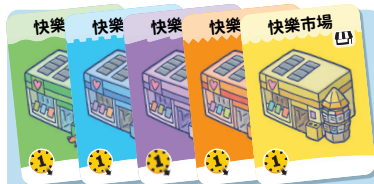
小提示：

- ▶ 可隨時參考本說明書末的遊戲概覽。
- ▶ 注意積累收入的重要性，尤其在遊戲初段，不要讓發展被拖慢。
- ▶ 各牌背上大樓的層數表示了每種顏色的**建築物**有多少張——每一層代表有 2 張牌。
- ▶ 綠色牌有助積累居民、橙色牌積累滿意度。
- ▶ 與兒童遊玩時，可使用此簡易規則：得分改為居民和滿意度的總和（而非相乘）。

專家模式

進階玩家可以在設置階段加入以下改動：

- 5 使用紅色的**專家模式特殊建築物**取代**家庭模式特殊建築物**。
- 6 使用彩色那面的**快樂市場**：隨機抽取**特殊建築物**後，把 5 張**快樂市場**以彩色面朝上放到桌子中央。最後進行回合的玩家（即起始玩家右邊）首先選取其中一張**快樂市場**，然後按逆時針方向輪流選擇，直到起始玩家最後選擇並如常開始遊戲。



彩色快樂市場可用於符合特殊建築物的條件。



專家模式特殊建築物

假如對特殊建築物有疑問，請瀏覽官方解答網頁：

<http://www.cocktailgames.com/jeu/happy-city/>（英文內容）

翻譯：陳浩仁 監修：何仲煜 美術：Alysha.L 校對：Taco



栢龍玩具有限公司
Broadway Toys Limited
http://www.broadwaygames.com.hk
domestic@longshore.com.hk
Tel: +852 23631998



www.cocktailgames.com
facebook.com/jeux.cocktailgames

© 2021 版權屬栢龍玩具有限公司，保留一切權利。

玩家輔助

遊戲設置：

- **住宅 (每疊)** = 玩家人數 -1。
- **特殊建築物** = 玩家人數 +2。
- 每位玩家：1 張快樂市場和 2 元  

回合概覽：

A：收入階段

所有玩家同時拿取自己  的錢

B：行動階段

你在自己回合執行以下步驟：

- ❶ (可選) 棄掉中央區 1 張牌
- ❷ 必須補牌到中央區直到 3 張
- ❸
 - 購買中央區 (  ) 1 張建築物；或
 - 購買 1 張住宅    ；或
 - 不購買任何牌以獲得 1 元 
- ❹ (可選) 若滿足了條件，拿取 1 張特殊建築物
(每位玩家每局遊戲只限 1 張)

遊戲結束：

任何玩家前面有 10 張牌便觸發遊戲結束，繼續遊戲直至起始玩家右邊的玩家完成回合。

$$\text{快樂度} = \text{人} \times \text{心}$$

注意：任何玩家都不可擁有 2 張相同名字的牌。