

桌遊教材-骰子街

一. 遊戲名稱：骰子街 MACHI KORO

- 遊戲人數：2 - 4 人
- 遊戲時間：30 分鐘
- 適合年齡：8 歲以上
- 牌套尺寸：5.7*9 (108 張)
- 學生分組：5 - 6 組

二. 遊戲介紹

羅馬不是一天造成，但骰子鎮可以半小時建成

歡迎各位新興市長來一同建設城鎮

有許多的民生建築急需擴展，也有很多地標需要蓋出

想做個稻米王國，還是多樣化的城市全看你的規劃

以及...你的運氣了，擲骰吧!

三. 遊戲配件

一本規則書，骰子遊戲中不可或缺的遊戲引擎，骰子兩顆

遊戲中的貨幣，面額分別為 1 元，5 元，10 元

每位玩家起始城鎮有的建築物，跟需要完成的四種地標建築

四. 遊戲規則

一開始先將所有建築按照各自的種類排好

建議依照骰數小到大讓玩家有個指標

每位玩家拿取起始的兩棟建築以及三塊

四種地標建築各一張，翻為灰色面代表還沒建造

遊戲開始時，

輪到的人先擲一顆骰子(若有蓋好火車站，則可以選擇要擲一顆還兩顆)

接著看骰子骰到的點數是否有觸發建築物的效果

像麵包店骰到兩點，麵包店就生產了一次，轉取一元

不同顏色的建築物觸發條件有點不同

綠色建築是只有自己骰到該點數才會觸發

而藍色建築物是任何人骰到都會觸發

小麥田，不管是自己骰到還是他人骰到一，擁有者都會收入一元

紅色建築則會讓別人骰到時，要付給你相應的金錢

自己骰到則沒效果，一個收費站的概念

紫色建築也是自己骰到才會執行，通常是攻擊全體玩家的金錢，通殺

那骰完骰子後看自己目前所持有的錢，可以決定是否建造一棟建築

若要建造地標則支付左下角的成本後將其翻面

其他建築物就從上方的藍圖供應區拿取，也是支付左下角的成本

除了紫色建築物以外，其他建築物都可以建造無限多同名建築

每位玩家紫色建築物都只能有不同種類各一座

拿取了新的牧場，支付 1 元，以後就有機會依靠牧場收入了

五.遊戲目標

骰子街是一款輕度的城市建造遊戲

遊戲過程僅僅需骰骰子，檢查收入，決定要興建何種建築而已

但它卻可以用這種簡單的機制創造許多的樂趣

並且可以感受到城市在日漸茁壯，從原本只能骰一顆便骰兩顆

藉由興建牛乳加工廠，把牧場的價值轉換成一次性的大量金錢

雖然收入因擲骰而不穩定，但機率是平等的

也存在許多一擲爆富，賺取超多金錢的機會

一切就看如何規畫屬於自己的骰子街了