



遊戲說明書
Rulebook

遊戲簡介

位於幻想鄉最東邊的博麗神社，在一場 " 不知為何 " 而開的宴會之中，正當大家喝到興頭上的時候 ...

來場華麗的彈幕演出吧。

在酒勁及氣氛的影響下，來自於各方的團體派出了代表做出演出，然而原本只是單純的彈幕表演，不知為何變成了彈幕大亂鬥 ...

而且表演的符卡名稱似乎有些說不上來的古怪，不過既然大家都很高興，那也就沒關係了。

以最華麗的宴會彈幕為目標戰鬥吧！

建議遊戲人數：3 至 6 人

遊戲時間：約 25 分鐘

規則說明時間：約 10 分鐘

配件內容

角色立牌	8 個
角色牌	每位角色 15 張牌，共 120 張牌
六面骰	3 顆
角色指示物	每位角色 2 個；共 16 個
 指示物	30 個
遊戲圖板	1 組
說明書	1 本

遊戲準備

1. 玩家選擇各自使用的角色，並且取出相對應的角色牌與角色指示物。

未登場角色的角色牌在遊戲中不會使用。

2. 玩家個別取出所使用角色的三張能力牌。

3. 將登場角色的目標牌與效果牌混合洗牌後做為遊戲牌庫。

4. 每位玩家發八張牌，然後個別選擇兩張手牌洗回牌庫。

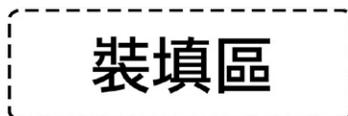
5. 從牌庫翻開數量等同於玩家數量減 1 的牌作為裝填區。

6. 將角色指示物放置於 HP 6 與 0  的位置，每位玩家得到 1 個  道具。

7. Let's Battle!



牌庫



玩家座位

在遊戲中一些效果會由玩家之間的相對位置進行判定，因此建議玩家在進行遊戲時安排座位為環形並固定座位。以下為簡單的示意圖：

卡片效果敘述的「左(右)側」指的是「**向**左(右)側數過去」

目標牌速查—

(靈夢) 二重：A 與 E

(魔理沙) メテオニック：A 與 B

(早苗) 忘却の：A 或 E

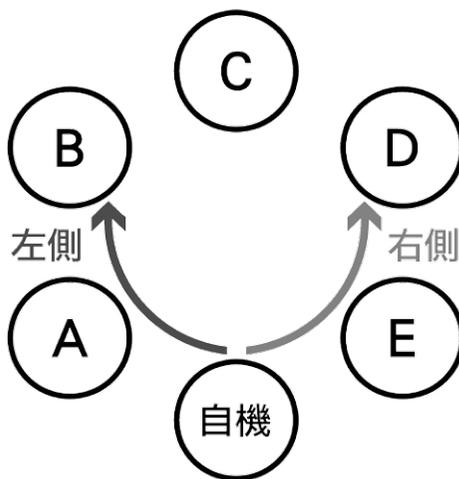
(琪魯諾) アイシクル：D 與 E

效果牌速查—以 C 為目標

(魔理沙) シャワー：D

(文) 八衢：B 與 D

(琪魯諾) フォール：B



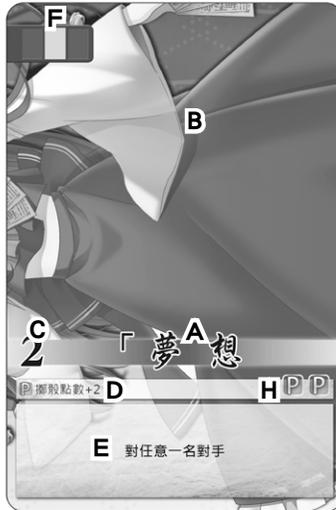
卡片說明

每一名角色都有屬於自己的能力牌、目標牌與效果牌。能力牌只有自己能夠使用，而目標牌與效果牌會混合作為公用牌庫。

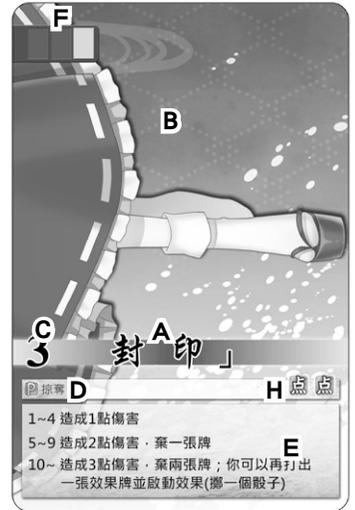
能力牌



目標牌



效果牌



A. 名稱

B. 圖像

C. 速度值

D. **P** 道具強化

E. 啟動效果

F. 卡片提示

G. 符卡提示

H. 裝填效果

— 卡片名稱

— 卡片圖像

— 卡片速度

— 使用 **P** 道具強化可獲得的效果

— 符卡啟動效果

— 標示這張卡是能力牌、目標牌或效果牌

— 完美符卡組合的名稱

— 進行符卡裝填時獲得的 **P** 道具與 **点** 道具

注意：能力牌不視為手牌的一部分。因此在計算手牌數量時不會計算能力牌；當你要丟棄手牌時也不可棄掉能力牌。

遊戲進行

一場遊戲會進行數個回合，回合中玩家要選擇進行**宣告符卡**或**調整態勢**，當所有玩家都行動完畢後該回合結束。

回合流程

宣告符卡→啟動符卡→調整態勢→回合結束

宣告符卡

選擇一項行動：

1. 組合符卡

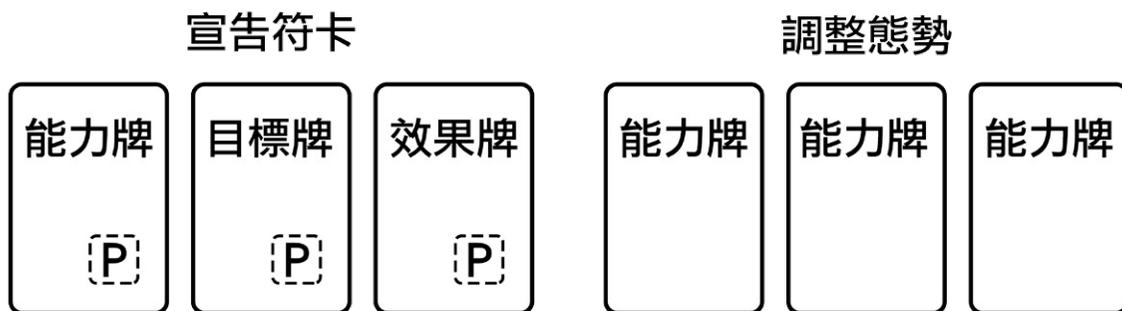
玩家以背面朝上的方式打出一張能力牌、一張目標牌與一張效果牌作為這一回合使用的符卡。同時決定使用要用 **P** 強化的符卡：將持有的 **P** 道具設置於相應的牌上，在啟動符卡時獲得額外的效果。

若是成功地組合了完美的符卡組合（也就是正確的能力牌、目標牌與效果牌組合），可以在符卡裝填時額外得到 5 **P** 的獎勵。

注意：正確的符卡組合可以從卡片圖像與卡片名稱的底色是否一致判斷。

2. 調整態勢

玩家以背面朝上的方式打出三張能力牌表示進行調整態勢，這時你無法啟動符卡，並且在調整態勢時進行動作。



所有玩家決定好行動後，同時將打出的符卡組合翻為正面，此時獲得 **P** 強化的護盾值與速度值。

P 道具強化

組合符卡時將持有的 **P** 道具設置於相應的牌上，可以在啟動符卡時消耗 **P** 獲得額外的效果。但設置後若選擇不發動效果，則未消耗的 **P** 不會退還給玩家。

P 強化效果除了**護盾值**與**速度值**在啟動符卡前獲得以外，其他效果皆為啟動符卡後獲得；由於一些強化效果會影響到部分卡片的條件判斷，因此時機由玩家自行決定即可。

P 道具強化效果說明

1. 速度 +X：

在**宣告符卡**時使用，增加符卡組合的啟動速度 X 點。

2. 護盾 +X：

在**宣告符卡**時使用，獲得 X 點護盾值。將角色指示物向右移表示獲得護盾值。

持有護盾值的角色在受到傷害時會先扣除等量的護盾值。

護盾值只會持續到該角色啟動符卡為止，剩餘的護盾值會直接歸零。

3. +X：

在**啟動符卡**時使用，獲得 X 。

4. HP+X：

在**啟動符卡**時使用，獲得 X 點 HP。

5. 傷害 +X：

在**啟動符卡**時使用，符卡效果對角色所造成的總傷害額外增加 X 點。複數的傷害 +X 會重複計算；若符卡效果不會造成傷害則沒有任何效果。

6. 擲骰點數 +X：

在**啟動符卡**時使用，啟動符卡的擲骰結果額外增加 X 點。

7. 抽 X 張牌：

在**啟動符卡**時使用，從牌庫頂抽 X 張牌作為手牌。

8. 閃躲：

在**啟動符卡**時使用，自機成為閃躲狀態。

9. 靈擊：

在**啟動符卡**時使用，你可以將符卡效果造成的傷害改為扣除等量的 ；或是將扣除  改為造成等量的傷害。

10. 狙擊：

在**啟動符卡**時使用，狙擊只會出現在目標牌上。將符卡組合的目標改為「任意一名對手」。

11. 掠奪：

在**啟動符卡**時使用，掠奪會伴隨著棄牌效果出現。受到此符卡效果的玩家在棄牌時改為展示手牌，並且由攻擊者選擇棄掉哪張牌。

閃躲狀態

當角色成為閃躲狀態時，將角色指示物翻面作為表示。閃躲狀態可以完全抵擋一次對該角色造成的符卡效果，**玩家在受到符卡效果時選擇是否進行閃躲。**

當你選擇進行閃躲時將角色指示物翻回正面；否則正常受到符卡效果。

閃躲狀態只會持續到**下次該角色啟動符卡**，閃躲狀態結束時將角色指示物翻回正面。

啟動符卡

啟動順序

將符卡組合的速度值加總，再加上 **P** 強化得到的額外速度值即為玩家的符卡啟動速度，玩家依啟動速度由高至低的順序啟動符卡效果。

若有一名以上玩家的符卡啟動速度相同時則比較效果牌速度值、若再度相同則比較目標牌速度值、然後為能力牌速度值。若完全相同則進行擲骰對抗決定啟動順序。

擲骰對抗：當一名以上的玩家需要同時進行動作時，由玩家擲一顆骰子依點數由大到小的順序行動。

符卡效果

啟動符卡的玩家宣告自己的符卡名稱，然後根據三張組合符卡進行擲骰判定符卡效果。

1. 能力牌：依據卡片描述內容獲得的各種效果，大部分在啟動符卡後生效，也有少數的能力牌會在宣告符卡時生效。

2. 目標牌：依據上面的文字敘述決定符卡的目標。目標牌依據有無條件判斷與是否需要選擇目標可分為四種類：

- A. 無條件判斷，無法選擇目標—如〔對所有對手〕
- B. 無條件判斷，需選擇目標—如〔對任意一名對手〕、〔對任意兩名對手〕
- C. 有條件判斷，無法選擇目標—如〔對 HP 值在自機以上〕、〔對自機左邊及右邊的對手〕
- D. 有條件判斷，需選擇目標—如〔對自機右邊的對手〕、〔對指定 HP 值的所有對手〕、〔對 HP 值最低的一名對手〕

3. 效果牌：依據擲骰的點數總和決定使用哪一階段的效果。擲骰點數總和 1 到 4 為第一階；5 到 9 為第二階；10 以上是最強的第三階效果。

部分符卡效果會需要玩家選擇其中一種模式，由啟動符卡的玩家進行選擇使用哪一種效果。若是符卡有複數目標則對所有目標個別選擇使用哪一種效果。

注意：效果說明中的對手係指自機以外的玩家，若是因自機的符卡效果而將對自機造成傷害時不會有任何影響。

擲骰—依據擲骰的點數決定使用效果牌的哪一組效果。符卡組合每使用一張自機角色的牌可以額外擲一顆骰子，最少擲一顆最多擲三顆。

範例：靈夢組合並啟動了夢符「スターダスト結界」，並且在夢符上使用 **P** 強化。此時靈夢的 HP 為 3，由於能力牌的效果成為閃躲狀態；然後再使用 **P** 強化效果得到 2 點 HP。由於夢符與結界皆為靈夢的符卡因此擲兩顆骰子：擲骰點數為 8，依照效果牌的敘述對 **④** 最高的一名對手造成 1 點傷害並且自機 +1HP，靈夢 HP 成為 6 並且為閃躲狀態。

擊墜與被擊墜

當你的符卡效果使其他角色的 HP 成為 0 稱之為擊墜，這時你可以獲得額外的獎勵 。得  數與該角色的  排名有關：擊墜  最高的玩家獲得 5 、第二高  的人獲得 4 、第三高  的人獲得 3  依此類推。因此六人遊戲時，擊墜  最低的人將不會獲得任何獎勵。以下為範例：

- A. 你擊墜了目前排名第一的角色—獲得 5 。
- B. 你目前為  最高的玩家，你擊墜了排名第二的角色—獲得 4 。
- C. 你一次擊墜了目前排名第一和第四的角色—獲得 $5+2=7$ 。
- D. 你一次擊墜了同時並列於第三的角色—獲得 $3+3=6$ 。

注意：若玩家在啟動符卡前遭到擊墜，則符卡啟動失敗—將所使用的卡片與  收回並且不再進行符卡裝填。若在啟動符卡後遭到擊墜則不影響遊戲進行。

符卡裝填

符卡啟動完畢後將使用的目標牌與效果牌捨棄，並且獲得卡片上裝填效果所標示相應數量的  與 。若是成功宣告了正確的符卡組合，可以在此時額外得到 5 。然後從裝填區或牌庫頂補充合計兩張牌作為手牌，最後從牌庫頂將裝填區的卡補滿（數量為玩家人數減一）。

注意：當一位玩家符卡裝填完畢後才會補回裝填區的卡。

調整態勢

進行調整態勢的玩家捨棄任意數量手牌，然後進行符卡裝填至 6 張手牌。若有數名玩家同時進行則以擲骰對抗決定順序。

注意：若裝填區已經沒有卡片就只能從牌庫頂進行裝填。

回合結束

將被擊墜且 HP 為 0 的角色指示物移至 HP 6 的位置；若是手牌超過 6 張則棄掉多餘的牌至 6 張手牌為止。（**能力牌不是手牌**）

遊戲結束

在回合結束時任一玩家的得  在 30  以上時遊戲結束，由最高得  的玩家勝出。若是某位玩家在回合中一度得到超過 30 ，但是受到其他玩家攻擊使  降為未滿 30 ，則該回合遊戲不會結束。

如果點數同樣的話以 HP 較多者勝出；如果 HP 一樣的話以手牌較多者勝出；如果連手牌都一樣，則兩人共同獲勝（ \cup — \cup ）利（ \cup × \cup ）。

樂園の素敵な巫女

普通の魔法使いさん

博麗
靈夢

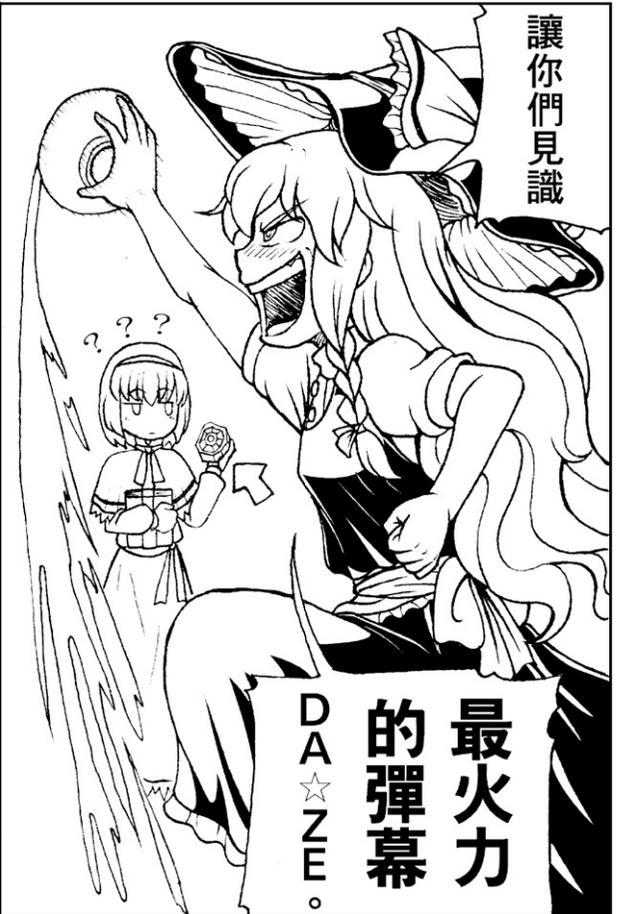


霧雨
魔理沙



符卡
靈符「夢想封印」
夢符「二重結界」
宝符「陰陽宝玉」

符卡
魔符「スターダストレヴァリエ」
恋符「マスタースパーク」
星符「メテオニックシャワー」



完全で瀟洒な従者

半分幻の庭師

十六夜咲夜



魂魄妖夢



符卡

幻符「殺人ドール」
時符「プライベートスクウェア」
銀符「シルバーバウンド」

符卡

人符「現世斬」
迷符「半身大悟」
魂符「幽明の苦輪」



現代っ子の現人神

伝統の幻想ブン屋

東風谷早苗



符卡

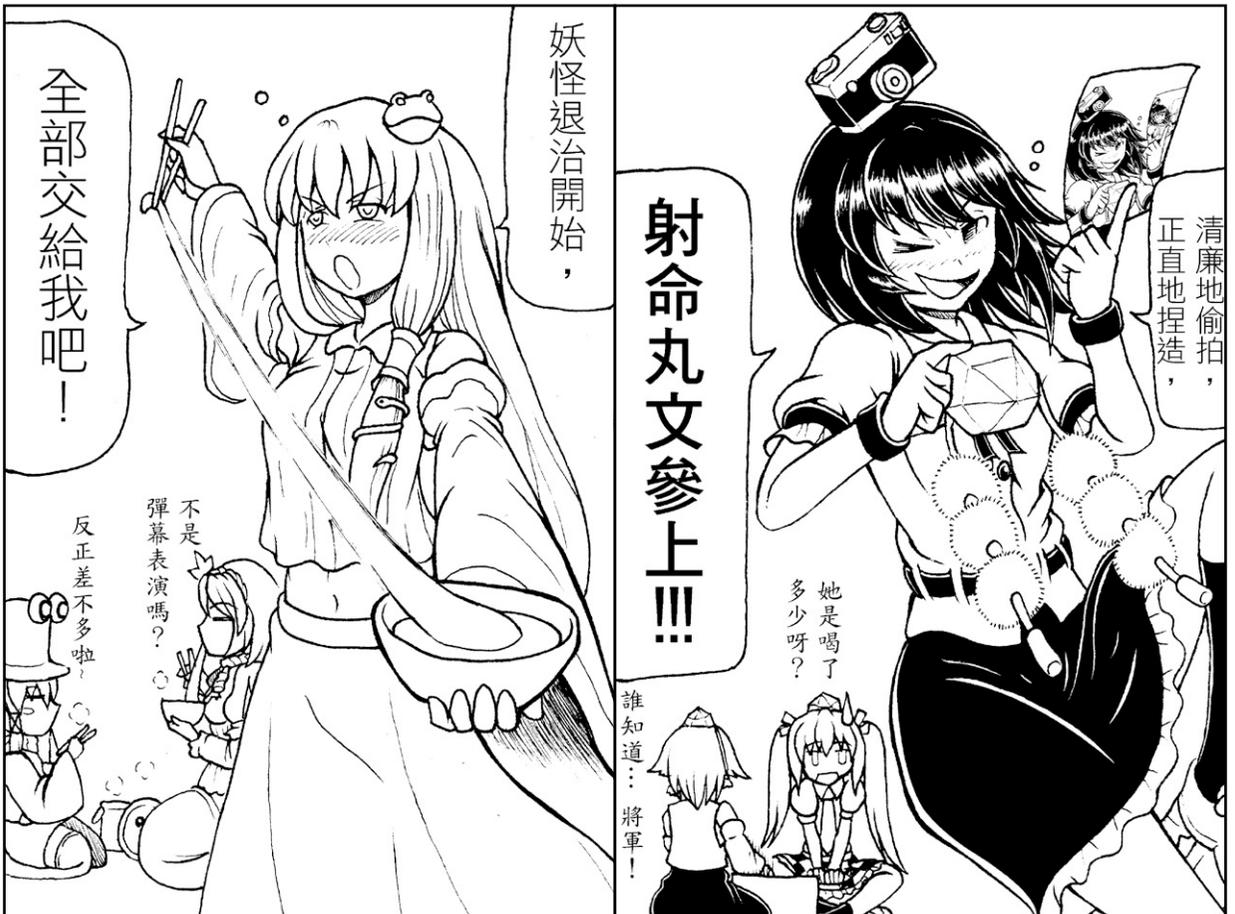
奇跡「神の風」
祈願「商売繁盛守り」
秘術「忘却の祭儀」

射命丸文



符卡

風符「風神一扇」
岐符「天の八衢」
旋符「紅葉扇風」



氷の小さな妖精

不羈奔放の古豪

チルノ



伊吹萃香



符卡

氷符「アイシクルフォール」
冷符「瞬間冷凍ビーム」
凍符「パーフェクトフリーズ」

符卡

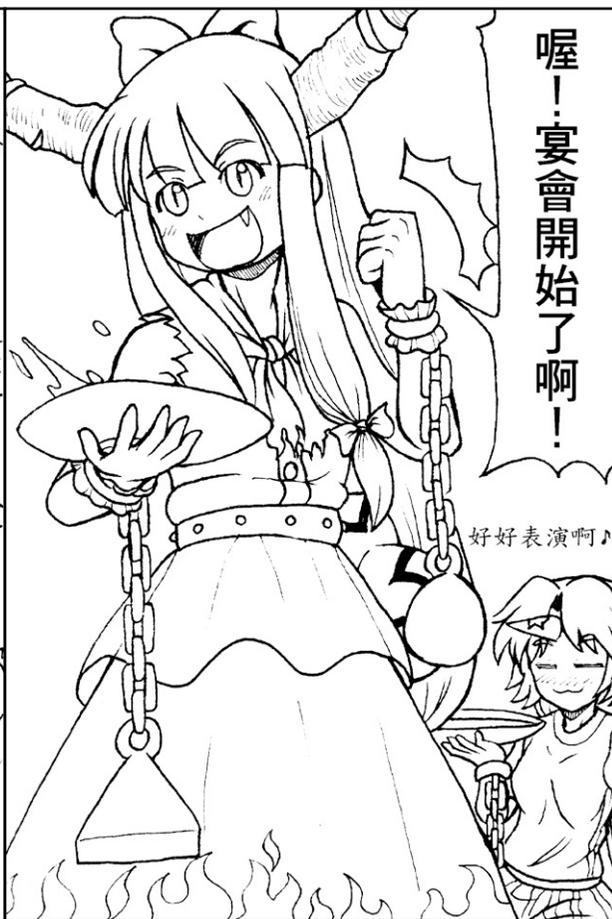
鬼神「ミッシングパープルパワー」
鬼符「大江山悉皆殺し」
鬼気「濛々迷霧」

偶是，最強的!!!



喔！宴會開始了啊！

好好表演啊♪



本遊戲是基於「東方 Project」系列的二次創作作品。

Publisher : Moaideas Game Design
Game Designer : 大羅伊
Game Developer : Desnet, AFONG
Game Illustator : 日津樹伶
Rulebook Comic : 沾水筆尖 G
Graphic Designer : Desnet, Key
Special Thanks : Algernon, Smoox, 台北桌遊設計聚會

©2013 Moaideas Game Design, All rights reserved.

如果有任何問題，歡迎與我們聯繫
website : moaideas.net
mail : moaideas@gmail.com
facebook : www.facebook.com/Moaideas

Thank you for playing!

快速查詢

回合流程

宣告符卡→啟動符卡→調整態勢→回合結束

速度比較

啟動符卡的順序依據以下流程決定：

1. 符卡組合的啟動速度
2. 效果牌速度
3. 目標牌速度
4. 能力牌速度
5. 擲骰對抗

額外得点

依被擊墜者的得點名次獲得一

第一名：5 点

第二名：4 点

第三名：3 点

第四名：2 点

第五名：1 点

第六名或更低：0 点

成功啟動了正確的符卡組合可以額外獲得 5 点。

FAQ

- 一些目標牌會要求你選擇奇數或偶數，此時 0 視為偶數。
- (靈夢) 靈符的可選擇性效果為將符卡裝填補回 2 張牌改為從剛啟動完的符卡棄牌補回 1 張，因此手牌會少 1 張。
- (靈夢) 封印的第三階段效果，當目標為「任意一名對手」時，可以選擇不同的目標。啟動效果時也會獲得裝填效果。
- (魔理沙) シャワー、(文) 八衢、(琪魯諾) フォール的第二階及第三階的效果不會使自機受到傷害，請安心使用。
- (妖夢) 迷符的效果為先決定符卡目標後再改為原本目標以外的對手。因此當你的符卡無法以任何對手為目標時，迷符的效果會使目標改為所有對手。
- (文) 八衢的傷害為目標左側及右側的玩家，因此當符卡複數目標時，有機會對同一名玩家重複造成傷害。
- (文) 天の的目標為 点 最高與 HP 值最高的對手，如果兩者皆為同一位角色時只會有一個目標，此時也不會重複計算符卡效果。
- (萃香) 皆殺し第三階段除了符卡效果之外，也會獲得裝填效果。