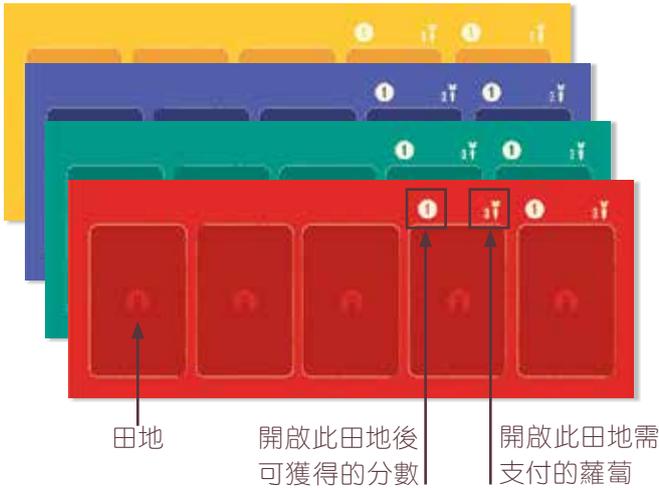


BUNNY FARM

田地圖板



骰子



蘿蔔



家族及遊戲提示圖板



建築卡



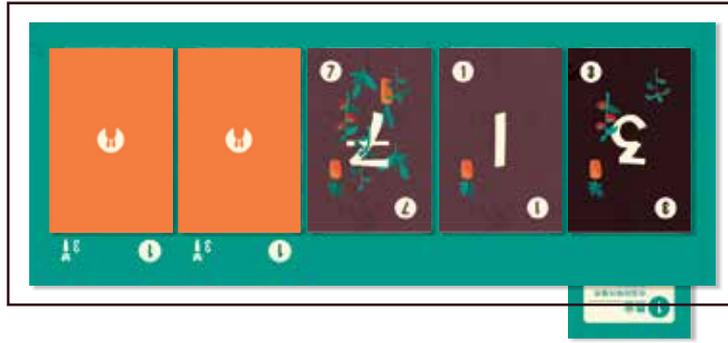
工具卡



種子牌



1
將建築卡和工具卡面朝上排列於桌面中央。種子牌洗勻面朝下放在一邊。



2
每位玩家隨機拿取1張家族卡、1顆骰子、2個蘿蔔。將與家族卡相對應的田地圖版放在自己面前。



4
依家族敘述拿取初始建築並選擇自己的一塊田插入圖板上方對應位置。



3
每位玩家抽5張種子牌，選擇2張種子牌放在最右邊的兩塊田（面朝下，代表未啟用）剩下的3張種子牌放在左邊的三塊田（面朝上，代表已啟用）。



5
設置好桌面後，每人再抽5張『種子牌』為下一輪的手牌，並選擇一位最像兔子的玩家為起始。開始進行遊戲！（見下頁）

遊戲主要步驟

依序執行以下步驟：

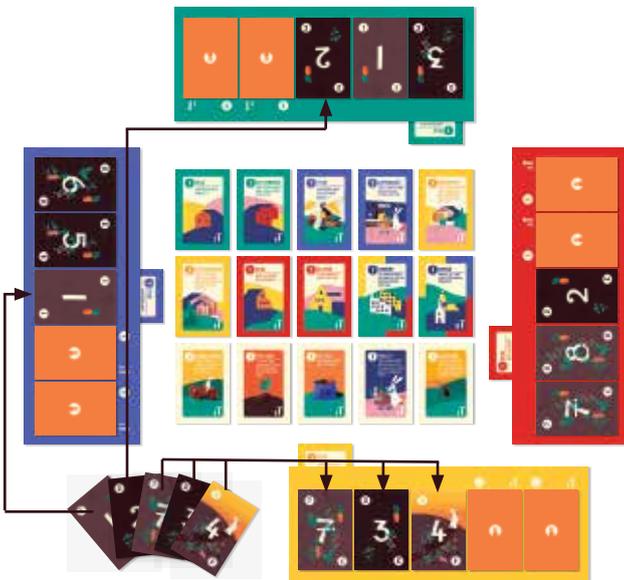
1. 播種 (擺放種子牌)
2. 收成 (擲骰子換蘿蔔)
3. 購買 (用蘿蔔購買建築、工具或新田地)
4. 補5張種子牌結束你的回合，並順時鐘換下一位玩家。

播種及購買只能在自己的回合執行，收成則是在別人的回合也能執行。

遊戲結束及獲勝條件：玩家獲得16分(含以上)立即結束並獲勝。於購買階段時可獲得分數。

遊戲步驟詳細解說

1.播種：



將手中5張種子牌面向上全部放入圖板上的田地，若原本就有種子牌便直接覆蓋上去，若該田地還未啟用(卡牌面向下)則不可放置。在你的回合，每塊田只能放1張種子牌，可放在自己的田地上，也可放在其他玩家的田地上。



0=1/36	1=2/36	2=5/36
3=6/36	4=8/36	5=6/36
6=5/36	7=2/36	8=1/36

* 放置種子牌時可參考各種子收成機率(擲到的點數代表不同的收成機率)，如上表。(1/36代表有36分之1的機率擲到此數字，2/36代表有36分之2的機率擲到此數字...以此類推)

2.收成：



擲骰並相加兩顆骰子的數字，所有玩家每塊田地最上面的種子牌數字如與該數字相同即可將該田收成。收成時依種子牌疊堆數量拿取對應數量的蘿蔔，並將收成過的種子牌全部置入棄牌堆。(例：收成2張牌，就拿2個蘿蔔。)

收成的擲骰方式有兩種(二擇一執行)：

『合耕』：

所有人同時各擲一顆骰子，回合玩家選一玩家所擲數字與自己的數字相加。若有收成則將自己的收成一半取小分給該玩家，建物效果則由自己獨拿(例如：收成9個蘿蔔分對方4個，如果只有1個蘿蔔則不用分)。

『自耕』：

自己擲兩顆骰子相加，田地最上面的種子牌數字與所擲結果相同則可將該田收成。

不論採何種方式一定要兩顆骰子相加，不能選擇單顆骰子的結果。不論你的回合採何種方式擲骰，其他玩家只要有與所擲數字相同的田地，他們也可收成。

例如：Jack有二塊田地最上方種子牌的數字為7且各疊堆了5張種子牌，Bob也有一塊田數字為7且疊堆了4張種子牌，Jack的回合擲出骰子數字相加為7，則Jack將兩塊數字為7的田收成共享10個蘿蔔，Bob則將數字為7的一塊田收成拿了4個蘿蔔。

收成數字為零且沒有任何蘿蔔時，可拿2個蘿蔔當作補償。



收成數字為4時：兔兔暴走啦！

所有玩家數字為4的田地，移除其上所有種子牌到棄牌堆。並且不能拿取任何蘿蔔，也不會發動建築物卡效果(兔兔暴走不為收成動作)。

3.購買 (三擇一執行, 也可以選擇不購買):

『購買建築卡』:

依所需花費支付蘿蔔並立即選擇圖板上上一塊田地, 將建築卡插入該田地上方相對應位置, 並露出建築卡上方的名稱及效果。

* 同一回合想購買第二棟建築卡時可付出該建築卡的雙倍蘿蔔購買(每回合購買上限二棟)。

* 每塊田可插入多張相同種類 (顏色) 的建築卡, 其效果只有對插入的該田地生效, 可重複購買相同建築卡並累積效果。

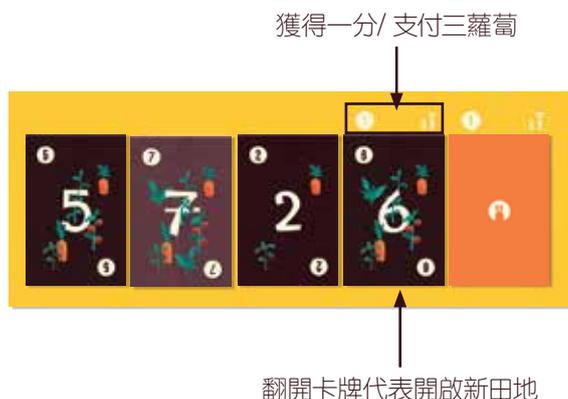
* 建築卡不能隨意移動位置到其他田地。可將田上所蓋建築拆除改蓋別種建築, 但不退費。



『開拓新田地』:

支付3個蘿蔔給銀行, 並將該田上蓋著的種子牌翻開表示開始使用此塊田地。每開拓一塊田, 皆可獲得1分。

* 同一回合想一次開拓二塊田地, 需支付9個蘿蔔 (第二塊田花費雙倍)



『購買工具』:

依所需花費支付蘿蔔並購買工具卡, 並立即享有該卡效果 (每回合限購1張)。

* 同一回合想購買第二張工具卡時可付出該工具卡的雙倍蘿蔔購買(每回合購買上限二張)。

種子牌



種子牌數字為1~8, 每個數字各有10張牌。最容易擲到的數字為4。種子牌堆用完後將棄牌堆重新洗勻使用。

* 卡牌數不夠時, 所有人立即移除自己種子牌最多的一塊田, 且不能獲得蘿蔔。移除的種子牌重新洗勻使用。

建築卡



倉庫 (1分):

此建築擺放的田地每回合可多擺放1張種子牌。



大倉庫 (2分):

此建築擺放的田地每回合可多擺放2張種子牌。



溫室 (1分):

此建築所擺放的田地收成後立即從牌堆暗抽1張種子牌放入該田。



大溫室 (2分):

此建築所擺放的田地收成後立即從牌堆暗抽2張種子牌放入該田。擺放順序由玩家自行決定。



市場 (1分):

此建築擺放的田地收成後選擇任一位玩家偷拿1個蘿蔔。



超級市場 (2分):

此建築擺放的田地收成後選擇任一位玩家偷拿2個蘿蔔。

關於市場&超級市場:

* 同一塊田地上無論有多少棟此種建物, 都只能對一名玩家偷取蘿蔔。

* 屬於此種建物的田地超過一塊以上則可分別對不同玩家偷取蘿蔔, 但須依每塊田地的累加效果分別偷取對應數量蘿蔔。

* 有多位玩家要執行此種建物效果時, 以該回合執行玩家的下一家開始順時鐘輪流執行。



農舍 (1分) :

此建築擺放的田地收成時從銀行額外拿取2個蘿蔔。



大農舍 (2分) :

此建築擺放的田地收成時從銀行額外拿取4個蘿蔔。



罐頭工廠 (3分) :

此建築不受種類限制,可與其他建築卡一起擺放並複製該建築卡的效果(但不複製分數)。可自由變更選擇要複製該塊田地裡哪一張建築卡的效果,但不能更換田地。沒有其他建築卡時是無效果的。



教堂 (4分) :

此建築不受種類限制,可與其他建築一起擺放。兔兔暴走時不會侵襲這塊田地(種子牌不會被丟棄),但也仍然不可被收成。

工具卡



農耕機:

選擇以『自耕』方式擲骰時,可擲三顆骰子選其中兩顆組合。



肥料包:

每塊蓋有溫室或大溫室的田地收成時可多拿1個蘿蔔。(如果同塊田上有多張溫室卡,每塊田也還是只能拿1個蘿蔔)



種子包:

每回合播種階段時可多拿1張種子牌播種。



手推車:

發動市場或超級市場效果時拿取對手蘿蔔的總數額外加一。



稻草兔:

立即從銀行拿取與你的農舍及大農舍數量相同的蘿蔔。

家族卡



冰淇淋家族:

兔子農莊最古老的家族,長久以來過著和平安逸的生活,直到外來家族勢力的威脅打破了農莊的平靜。傳說中兔兔暴走其實是.....

- 初始設置拿1張『農舍』,選一塊田地插入該田上方相對應位置。
- 在玩家的回合,可以將兔兔暴走的數字4改為任意的數字,但在回合結束時,要回復原來的數字4。



巧克力家族:

最霸道的家族,從市場交易中壓榨其他的家族獲取額外利益,他們總是會盯上最富有的家族.....

- 初始設置拿1張『市場』,選一塊田地插入該田上方相對應位置。
- 購買市場或超級市場時可從其他任一玩家拿取1蘿蔔做支出費用。



比士吉家族:

最頑皮的家族,他們總喜歡到處搗蛋。趕快收成吧!不然很可能種子隔天就出現在他們的田裡。

- 初始設置拿1張『溫室』,選一塊田地插入該田上方相對應位置。
- 溫室及大溫室的效果可從其他任一玩家的田地上拿取(拿取上限2張)



馬卡龍家族:

最勤奮的家族,總是默默的耕耘累積自己的實力,每一顆種子都非常的珍貴!

- 初始設置拿1張『倉庫』,選一塊田地插入該田上方相對應位置。
- 手牌基本數量為6張,每回合播種基本數量也是6張。



兔子因為外型可愛，成為廣泛被飼養的寵物，但是因為對兔子知識的不普及和許多仿間流傳的誤解，導致兔子被錯誤飼養、健康受到傷害、甚至棄養等行為層出不窮。除此之外，兔子因為溫馴的個性，常常成為化妝品、食品等等人類實驗的受害者。更不用提兔毛至今仍然是許多時裝產業的材料，每年因此有成千上萬隻兔子在害怕和痛苦中，成為人類生活的犧牲品。

哞哞設計希望藉由這個遊戲的出版，協助倡導和兔子相關的正確知識，以下提供一些由台灣愛兔協會提供的兔兔資訊：

台灣愛兔協會



社團法人台灣愛兔協會(Taiwan Rabbit Saving Association)是台灣第一個以寵物兔為關懷主軸的民間立案慈善組織，愛兔協會以教育推廣為出發點，結合愛之家的急難救助服務，透過志工與兔友的力量，逐步改善台灣地區普遍對寵物兔的錯誤飼養觀念，並積極參與法令修繕、政府監督等公眾事務，改善現行法令不周的潛在問題。

堅持教育優先：

愛兔協會堅信只有持續投入教育，才有機會翻轉整個世代的錯誤觀念。因此協會長期主動針對幼稚園、國小等教育機構提供教育宣導課程，並與各國中、高中生合作提供生命教育學習與實作服務，期望透過紮根教育來讓青少年們重新體會生命的真諦。

緊急收容服務：

愛兔協會於2009年末成立愛兔之家(目前搬遷至內湖)，統籌照顧各地遭棄養或受虐、遭重大傷害的寵物兔，提供收容照顧的安置服務。愛兔之家的兔兔們在志工細心照料下康復，並詢找愛他的新主人。愛兔之家運作以來幾乎是平均每三天一個案的高承擔量在持續服務(至2016年為止，服務個案已超過一千例以上)，平均每年收容量都超過150隻以上，愛兔之家目前急需更多人力與物力的投入。

積極參與法令與政府監督等公眾事務：

由於台灣動保政策法令不足以及動保地方執行機關缺乏監督機制，因此愛兔協會積極參與政府監督與法令研討等公眾事務，並與懷生會、動平會、SPCA、台灣之心等等其他動保協會共組策略聯盟夥伴，一起參與動保法各項法令修訂事宜，促成多條法令修訂與增補(如展演動物條例、夜市條例、基本飼養條件規範、零安樂條款、野保法修訂等等)，未來也將與夥伴們一起持續推動各項法令工程。

完善收出養管道：

在寵物兔的急難救助方面，協會針對願意出手救援且暫時照顧棄兔的兔友(或中途)們，提供一切必要的物資補助，並架設APP認養平台與籌辦自助送養會等措施，減輕中途們的負擔並提高兔兔曝光與被認養的機會。

民眾可以透過愛兔協會幫助兔兔的方式

報名愛兔之家志工，幫忙整理兔兔的環境
<https://goo.gl/hPQVdA>

捐款或定期定額助養 <https://goo.gl/lxE89h>

如果您有飼養兔兔的經驗，那麼歡迎擔任協會兔保姆，幫忙分攤愛兔之家收容壓力 <https://goo.gl/NOoABJ>

寵物兔飼養知識

- 寵物兔或家兔是指已經被人類馴化了的兔子，一般認為它們是由穴兔所馴化而來。
- 兔子屬於晨昏動物而非夜行性動物。因此白天活動較少，下午時段大都處於假眠或休息狀態，入夜後則夜間活動量變大。
- 兔子屬於草食性單胃動物，屬於高飲水需求的動物。每日每公斤體重飲水至少要 120mL。飲水部分請給予乾淨、煮過的飲水！
- 正常兔子的呼吸動作應該都是以鼻子呼吸為主，鼻子上有靈敏的觸覺及嗅覺細胞可以協助兔子分辨出空氣中潛藏各種味道訊號。
- 兔子的上下門牙與臼齒皆會終生持續生長，所以需要以啃食動作來磨牙。
- 兔子的眼睛靠近兩側，僅僅靠單隻眼睛其水平視覺範圍約就可以超越水平軸達到192°，而垂直範圍也趨近於180°，兩隻眼睛加起來幾乎是全方位的監視器。
- 兔子的耳翼佔總體表面積約12%。耳朵內有大量的血管散佈可供兔兔做體溫調節，所以絕對不可以抓兔耳朵。
- 遊戲裡面的圖畫設計雖然以紅蘿蔔為主，事實上，紅蘿蔔能當點心，不過千萬別只餵食紅蘿蔔喔！兔子的主食是牧草和飼料，只吃蔬果、紅蘿蔔會使兔子營養不良，甚至讓兔兔維生素過量中毒甚至死亡。



紅蘿蔔



稻草

- 兔子會掉毛，而且一年四季都會發生，只要能夠替他定期梳毛和整理就能避免毛滿天飛的問題。
- 兔子若開始不規則跳躍並伴隨搖頭晃腦的現行為出現時，表示兔子處於一種開心快樂的狀態，這是兔兔開心的表現！

BUNNY FARM



BUNNY DAILY

歡迎參加兔兔農莊競築大賽!

在兔兔農莊的世界裡，有四種不同個性和特殊能力的兔兔家族。

每位玩家將扮演一種兔兔家族，善用自己的能力播種、收成及建造農莊裡的建築物。種子有各種不同的收成機率，玩家可選擇和其他的兔兔家族合作收成，或者自己獨立收成。

收成的蘿蔔可用來購買各種建築物和工具，以增加下次的收成。當然遊戲中也可以用些小手段來

阻礙對手，扔些難收成的種子在對方的田裡，或讓平時愛好和平的兔兔暴走，破壞對手的田地…

遊戲最後，建造最具規模的農莊的兔兔家族，就是這場比賽的贏家!

Hop!

遊戲人數: 2-4

遊戲時間: 20-40 分鐘

適合年齡: 4+

遊戲內容物:

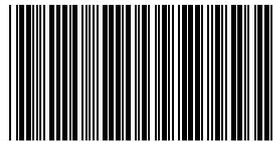
- 田地圖板4張
- 家族及遊戲提示圖板4張
- 種子牌80張
- 建築卡35張
- 工具卡5張
- 骰子x4
- 價值1蘿蔔代幣x26
- 價值3蘿蔔代幣x10



遊戲機制設計: 李小恩

美術: amyonachair.com

GeGe 1710



產品名稱: 桌上遊戲 材質: 紙
適用年齡: 4歲以上 產地: 台灣

製造商: 奇奇企業股份有限公司
地址: 台北市光復南路612號9樓
電話: 02-27035215 統一編號: 53559476
網站: www.gege.com.tw

警告與注意事項

- * 不得接觸火源。
- * 請在成人監護下使用。
- * 不適合3歲以下兒童使用。



M38469
批號1710010



奇奇
GeGe Co Ltd

Local produce!
Hop to it!

Hop hop!
more Veggie!

BUNNY'S FARMERS MARKET
CARROTS
APPLE
Banana

