



当任意玩家积累到8个荣誉值分值触发游戏结尾。

结尾触发后, 如有本轮未行动的玩家, 则继续完成当前最后一轮行动。

然后所有玩家丢弃手牌, 计算各自所有购买到的升级卡牌荣誉值总分数。

荣誉值数量最高(卡牌上的总最多)的玩家赢得游戏胜利。

如遇平局, 则获得最多张三张荣誉值卡牌的玩家获胜。如果仍为平局, 则拥有最多宝石的玩家获胜。如再为平局则平局玩家共同胜利。

游戏结束

游戏胜利

游戏概述

在《Right Here》游戏中, 你是宇宙侦查飞船的驾驶者, 在黑暗的深空寻找隐藏的能量宝石。第一个收集足够宝石能量, 排名最先的玩家将获得此星系当中的最高荣耀!

JOYO是你的人工智能雷达, 游戏任务的得力助手, 协助你扫描空间, 计算距离和传送宝石。作为飞船上领导者, 你需要通过观测星群, 规划路线, 计划升级从而使得自己的飞船排名提升。

使用收获的宝石换取升级卡牌以提升飞船速度, 同时晋级排名, 直至游戏结束。

游戏制作

游戏设计: 蔡永秋
 计划编制: 李钟浩
 开发: 全彦桦, 植俊铭, 詹步超
 修订: Eric Becker, 张靖
 美术: 黄星智
 生产: 夏常玖, 张惠
 营销: 覃少洒, 游方舟

©2022 CUBYFUN Inc., 版权所有, 深圳, 中国
 盒内包装内容可能有改变, 不另行通知。
 本游戏需要JOYO主机一个。



RIGHT HERE!

12 分钟 / 2 ~ 4 人
家庭桌游
适合 8 岁及以上玩家

联系我们 hello@cuby.fun

官方网址

- 包装内容**
- 1 1x1 游戏规则手册
 - 2 1x1 双面扫描卡板
 - 3 1x3 折叠游戏版图
 - 4 4x2 3D 木质标记物
 - 5 16x3 树脂宝石令牌
 - 6 18x3 游戏卡牌



- 游戏布置**
- 1 拼接游戏版图并置于桌面。
 - 2 各玩家获得一对玩家标识: 圆盘飞船+半球。
 - 3 玩家自选起始手牌: 三种颜色各一张, 分值点数总和为 6: 1+2+3/2+2+2 (后续手牌无点数要求)。
 - 4 将卡牌按颜色分三叠分别洗混, 面朝下并排放置作为抽牌堆。
 - 5 从未位到起始玩家顺序, 为每人分配随机颜色宝石。第一人得1颗, 顺序每靠前一名增加一颗数量。
 - 6 打开JOYO开关。
 - 7 用JOYO扫描卡板上游戏开始一面, 提示灯亮起。
 - 8 用JOYO扫描游戏版图中心HOME格获取初始信息, 然后将玩家飞船标识按顺序叠放在该位置。

在版图上移动圆盘飞船标识, 格子内的彩色点代表所需费用。每次支付同色 (除进入虫洞外) 卡牌来移动经过该色格子, 点数可能剩余, 不可积攒至后续移动。

所消耗手牌置弃牌堆, 已购卡牌使用后翻面。可重复支付并移动直至移动至目标位置或没有可用的卡牌。

移动结束, 将你的飞船位置标识的缺口对准相邻格子中的一个, 用JOYO对该位置进行扫描, 获取宝藏信息。

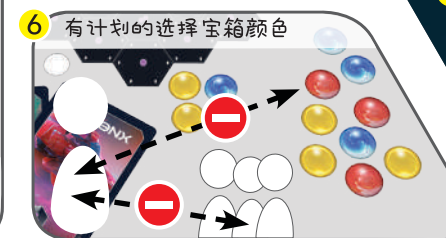
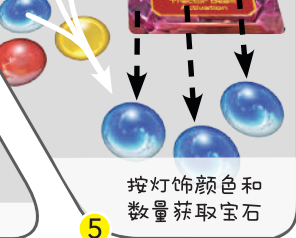
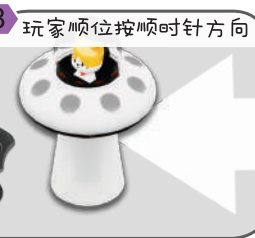
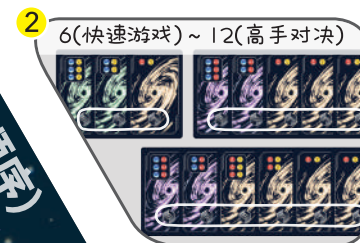
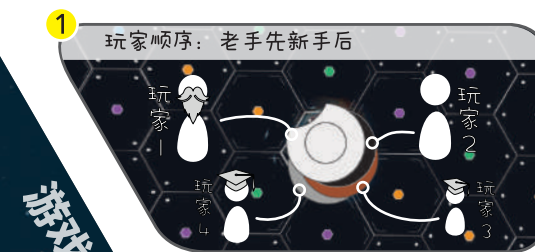
按照JOYO下方颜色提示获取一颗宝石。

如JOYO提示发现宝藏, 扫描开箱码 (扫描卡片上) 并获取指示数量和颜色的宝石。

可以从抽牌堆顶部三张卡牌中选一张进行购买, 支付对应颜色数量宝石。将购买的卡牌面朝上放置于

从抽牌堆顶部补充手牌至三个颜色各一张, 将本回合打出的已购卡牌翻回正面。

将JOYO传给左侧玩家。



玩法提示

1 由最熟悉游戏的玩家先开始游戏。

2 所有人一起选择一个游戏结束条件。

3 可花费任意颜色的3个卡牌点数来进入虫洞, 并跳跃至任意一个相同颜色的其它虫洞。

4 利用半球标识标记上一轮位置。两个标识在同一位置则本轮必须移动。

5 每次扫描位置单元可获一枚宝石。开箱宝石数量为2~4枚。

6 游戏中不允许宝石交易。

7 已购卡牌=每回合限一次的额外移动力。

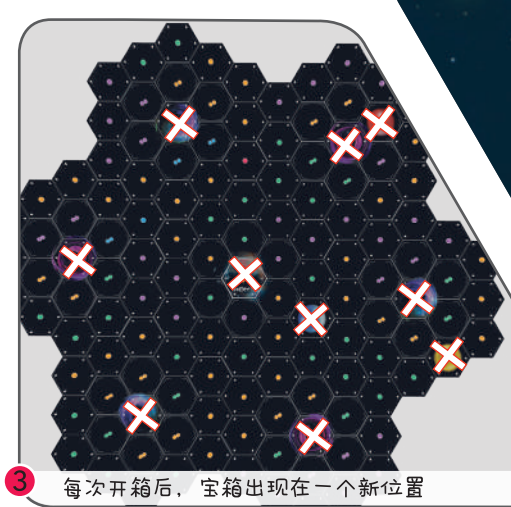
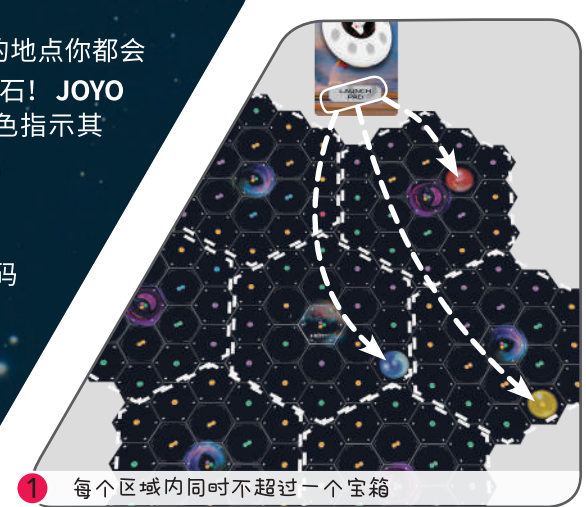
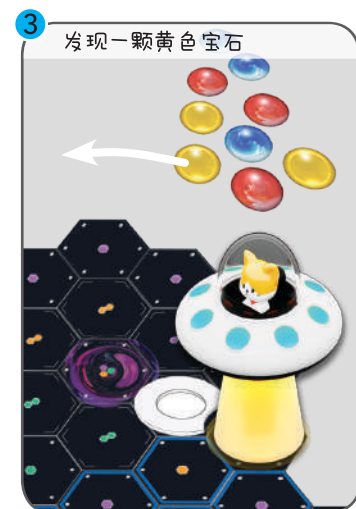
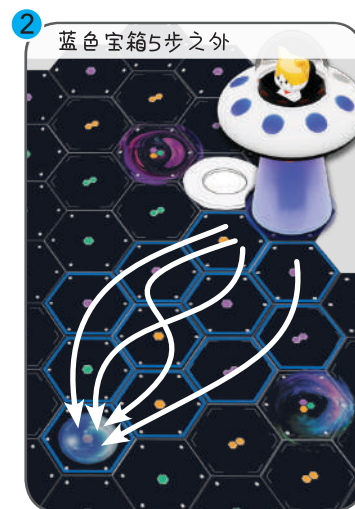
8 如果一个抽牌堆用尽, 将对应颜色的弃牌堆洗生成新的抽牌堆。

1 游戏选择
JOYO 亮起浅蓝色灯 Right Here 游戏可以开始了!

2 游戏中位置单元格扫描
JOYO 顶部灯光的数量 (1~8) 表示该位置距离灯示颜色宝箱所在位置的最短距离, 如果距离超出探测范围 (8格外), 则出现闪烁信号。

3 随机颜色宝石
寻宝途中每到一个新的地点你都会收获一枚随机颜色的宝石! JOYO 机器底部柱体发光颜色指示其颜色。

4 宝箱开箱
找到宝藏, 扫描开箱密码区域后, JOYO 将亮起 2~4 盏灯, 表示发现宝石的数量。颜色同灯示。



JOYO 游戏逻辑

1 游戏初始设定

扫描游戏开启码后, JOYO 会随机地生成3个宝藏位置, 对应地图三个点, 蓝, 红和黄色各一个。

2 距离两个宝箱相等的位置

JOYO 会提示距离扫描位置最近的宝藏。当扫描位置距离两或多个宝藏之间的距离相等时, JOYO 会优先提示未被本玩家发现或全局游戏中最少发现颜色的宝藏。如在游戏开始时出现该情况, JOYO 会随机选择其中之一。

3 宝藏不会出现在:

游戏初始星球, 任何虫洞位置, 或游戏中已出现过宝箱的位置。