

JOYO

# NECTAR

JOYO EDITION



## 规则书

AGES

10+

2-4  
PLAYERS



20-30  
MINS



PLAY WITH  
JOYO



教学视频



## 背景故事

你是一名炼制丹药的巫师，在奇妙的《NECTAR》丛林中存在许多药材。然而这里的巫师可不止你一人！你要与其他玩家展开竞争，谁会最快收集到神奇的药方，或是逼迫对手采摘禁药，赢得最后的胜利呢？

## 游戏目标

玩家们会轮流移动JOYO主机采摘药材，并利用手中的木条来阻碍移动。率先收集到特定颜色的药材配方，或是逼迫对手采摘禁药，都能得到分数。率先得到需要的分数，即可获得胜利！

## 游戏配件



游戏版图  
(正面5X5格, 反面6X6格)



开始卡片  
(正面A, 反面B)



玩家卡牌6张



圆片20个



图标记12个



颜色标记18个



任务标记8个



木条8根

## A玩法准备



- 1 拿出JOYO主机并长按电源键开机
- 2 将开始卡片放置一旁
- 3 将游戏版图铺开
- 4 将8根木条放置一旁
- 5 将6个圆片放在一旁, 每个圆片代表1分

# A玩法

适合 2 人

## 进入游戏

用JOYO主机扫描  开始卡片，

随后将主机放在版图中的除   以外的任一药材格子上。



JOYO主机会拾取该格的药材并在顶部亮起对应颜色

JOYO主机会随机当前禁药并在底部亮起对应颜色

## 设置木条

由玩家B开始，两名玩家轮流将1根木条放置在任意方格的边缘，直到8根木条全部放置完毕。木条会阻挡JOYO主机的移动，放置木条必须遵守以下两条规则：



①一个方格最多只能放置2根木条



②JOYO主机可穿越版图边界进行移动，所以木条不可以将JOYO主机的移动道路全部堵死，必须至少留出一条道路



## 玩家行动

由起始玩家开始，沿前、后、左、右方向移动一格JOYO主机，JOYO主机获取移动后格子上药材的颜色。

- 1) 玩家无法斜向移动、越过木条移动，也无法移动到上一回合所在的格子。
- 2) 移动时，可以穿越版图边界到达另一端，如左图所示。
- 3) 移动到图示两种格子时，会执行不同效果。



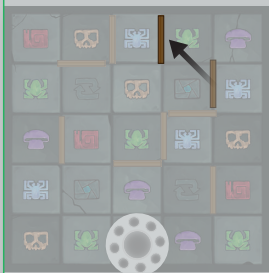
传送门



禁药转换

**传送门：**JOYO主机移动到此位置时，会传送到另外一个传送门。玩家需要将主机放置到另一传送门位置，然后继续移动一格。

**禁药转换：**JOYO主机移动到此位置时，将重新选择禁药。主机刷新底部灯颜色表示新的禁药。



## 可选行动

玩家行动结束后，可以选择移动一根木条。

木条放置仍需遵守初始放置时的规则，即一格只能放置两根木条，并且不能导致JOYO主机无法移动。

## 计分

移动JOYO主机后, 若满足以下条件则触发得分



### 独门配方

玩家收集到3个同一颜色药材, 获得**1分**



### 复合配方

玩家收集到4种不同颜色药材, 获得**1分**



### 禁药

玩家被迫收集到禁药, 对手获得**1分**

\*收集到**独门配方**或**复合配方**时, JOYO主机消除对应药材的颜色。

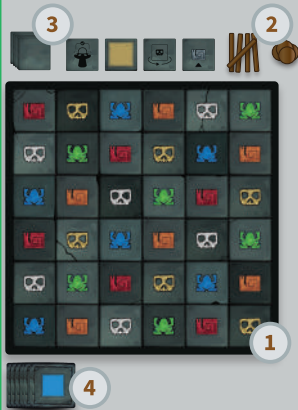
收集到**禁药**时, JOYO主机清空所有药材颜色

## 游戏结束

轮流进行回合, 率先得到3分的玩家获胜!

# B玩法

适合 2-4 人



## 游戏准备

- 1 将版图翻至6\*6面
- 2 将木条视为5分与圆片放置在一起形成分数供应堆
- 3 将标记正面朝下混洗,并从顶部翻开四张形成标记牌列
- 4 将玩家卡牌放置在一旁

## 进入游戏

用JOYO主机扫描  开始卡片

随后将主机放在版图中的任一药材格子上,JOYO主机将会拾取该格药材并亮起对应颜色

## 选择玩家卡牌

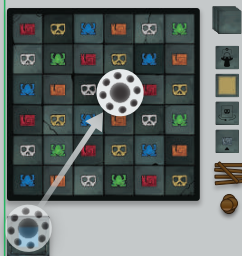
决定一名起始玩家

从先手玩家的右边玩家开始,玩家逆时针方向轮流挑选1个颜色的玩家卡牌,摆放在自己面前左侧



## 玩家回合

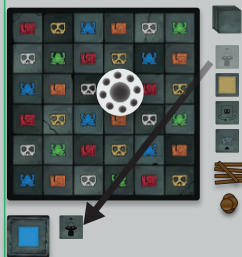
由先手玩家开始，顺时针方向进行回合，每位玩家回合内需按顺序执行以下行动。



### 1) 切换玩家回合

当前回合玩家拿起JOYO主机扫描自己的【玩家标记】，JOYO主机将清空上回合的灯光颜色

扫描后，将主机放回原格子位置，此时记录当前位置的灯会亮起，即每位玩家都是从1个灯亮起的状态开始行动



### 2) 选取标记

当前玩家从版图旁的4个标记中选择1个，摆放到玩家标记右侧  
然后从标记堆中翻开1个新的标记

若标记堆没有标记，则重洗弃牌堆组成新的标记堆



### 3) 移动

移动一格JOYO主机

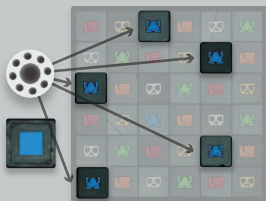
\*不能移动到上轮玩家最后走过的格子(倒数第二个停留的格子)

\*不能斜着移动

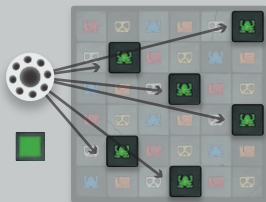


#### 4) 连续移动

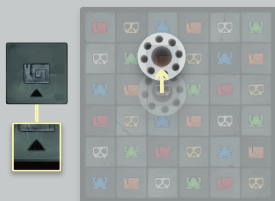
若移动后出现以下条件可触发「连续移动」。「连续移动」不允许玩家回到上一步走过的格子上。



- A. JOYO主机停留在与【玩家标记】相同颜色的格子内：  
玩家可再次移动1格



- B. JOYO主机停留在与自己的【颜色标记】颜色相同的格子内：玩家可选择弃掉该【颜色标记】到弃牌堆，并立即获得1分，然后再次移动1格



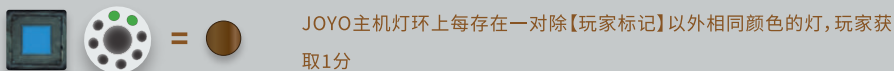
- C. JOYO主机停留在与自己的【图标记】相同格子内，并且进入方向与标记上方向一致：  
玩家可选择将该【图标记】翻面，然后再次移动1格。

\*翻面的【图标记】本回合不能再次使用，回合结束后将所有【图标记】翻回正面

连续移动可多次触发，若同时满足多个条件则选择其中一个条件结算  
直到玩家无法移动JOYO主机或主动停止时，该玩家进行「计分」

## 5) 计分

满足以下条件即可得分(可叠加)



## 游戏结束

当一名玩家率先获得18分时, 游戏进入终局阶段, 该轮还未进行行动的玩家补完回合, 确保所有玩家的回合数一致, 随后游戏结束, 最高分数的玩家获胜。

若存在多名最高分数相同的玩家, 则最后一位行动的玩家获胜。

## 任务标记奖励说明



拥有该任务时, JOYO主机亮起的灯中, 每存在一对图标相同但颜色不同的组合, 该组灯会闪烁。每有1对闪烁的灯, 获取1分

---



拥有该任务时, JOYO主机亮起的灯中, 每存在一个与【玩家标记】相同颜色的灯, 额外获得1分

---



拥有该任务时, 玩家每弃置1个颜色标记, 获得1分

---



拥有该任务时, 玩家每翻面1个图标标记, 获得1分

JOYO



## 创作人员

游戏设计 Xīn Mào, Tsing

美术 Xīn Mào, Han

教学视频和  
更多产品资讯

