

TACTRICS

# VORTEX



迷雾 RED BLUE

#11<sup>A</sup>

# #11 懒蛇

## 游戏目标

此游戏的目标是通过旋转三角片 尽可能多的将三角片连接成蛇形以收集更高分数。 游戏其中可结束局面 (如图4)

更多游戏说明请参考以下“游戏规则”

## 设置

根据游戏玩家人数 (2 - 4人) 设置三角片数量并摆放在棋盘上, 如下图1~图3. 你可以随意摆放三角片, 只要每个玩家的开始位置和三角片数量一样。

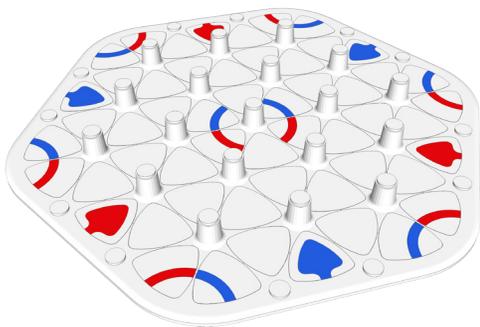


图1 (A)

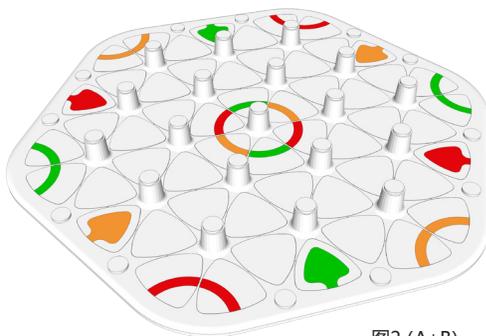


图2 (A+B)

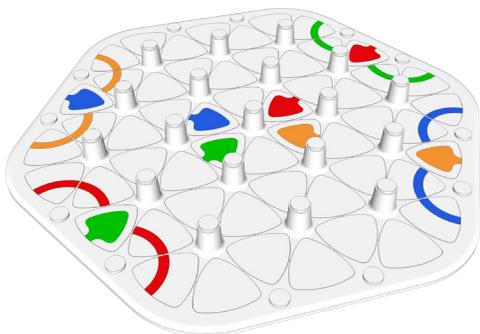


图3 (A+B)

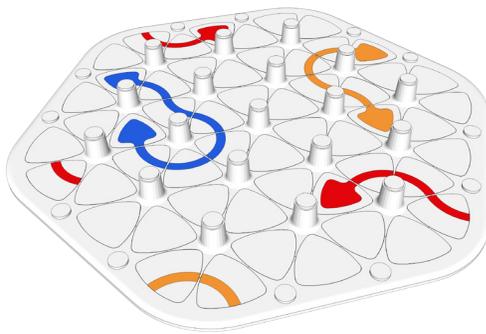


图4 (A+B)

## 游戏规则

懒蛇的游戏规则基本上跟“横越”游戏一样，前四轮移动的步数和循序也是相同。

你只能旋转已占有多数的螺旋塔，或者至少是跟其他玩家有同等数量三角片的螺旋塔。在“懒蛇游戏”蛇头占两分，尾巴占一分。

游戏的目标是通过将尽可能多的将三角片连接成蛇形以收集更高分。有三种方法将三角片连接成蛇形：(1) 一条蛇尾两端各连接一个蛇头 (2) 蛇尾一端连接棋盘边缘一端连接蛇头 或者 (3) 仅有蛇尾但是两端都连接棋盘边缘如同一条线。一旦玩家通过上述三种方法连接成蛇，这条蛇（不管蛇头还是蛇尾）都只有该玩家能够移动。即是这条蛇被锁定。这意味着连接到棋盘边缘的蛇头也被锁定了。

游戏最后，累计玩家的所有分数。只有上面所述的三种方法连接成的蛇形可以计分。蛇尾连接两个蛇头每个三角片可得两分。只有一个蛇头的每个三角片得一分。只有蛇尾没有蛇头的不计分但是可以获得连接奖励。只要连接起来的三角片都属于蛇的一部分（换言之：三角片不是单独散落在棋盘上的）就可以得到三分连接奖励。另外，你也可以通过完成游戏获得3,2,1完成分。请看“游戏结束”

## 游戏结束

当任何玩家有一条至少四片长以上的蛇的时候就能选择喊出‘游戏结束’。第一个结束游戏的玩家将得到三分奖励。剩下的玩家最多可以进行两个回合的操作，每个回合有4个动作，尽可能的再结束前获得更多的分数。然而，剩下玩家也可以选择只用一个回合即四个动作，这样可以得到优先结束游戏奖励分（第二个结束游戏的玩家得两分，第三名得1分）。第二三名不需要按照四片长的规则。

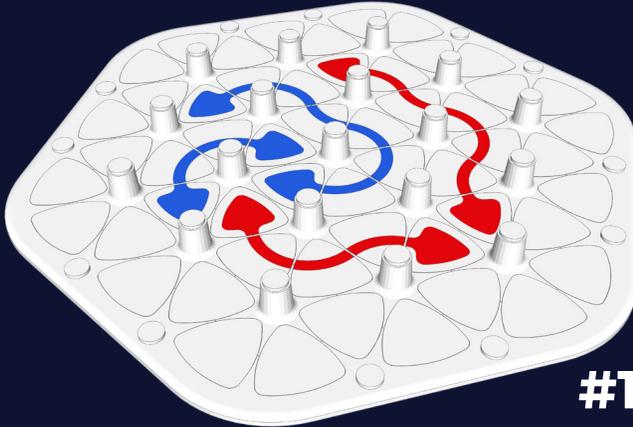
如图4所示，拥有红色三角片的玩家率先完成，因此可以得到三分奖励。由于他并不是所有三角片都是蛇的一部分，因此不能得到连接奖励分。7个三角片的单头蛇等于7分，所以该玩家总共得分 $3+0+7=10$ 分。接着是黄色三角片玩家完成结束游戏，并且所有三角片都连接。因此可以得到结束游戏奖励分2分和3分连接奖励分，黄色有6个三角片的双头蛇可得12分。总共得分是 $2+3+12=17$ 分。蓝色三角片的玩家第三个完成游戏，尽管是经过两个回合但是成功连接所有三角片，总共得分 $0+3+16=19$ 分。

## 懒蛇—拼图游戏

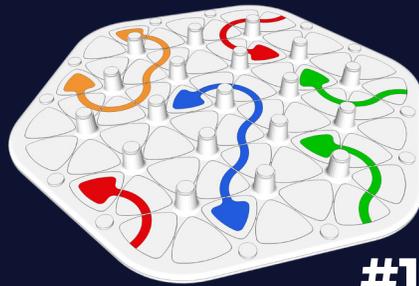
将四种不同颜色的各2个蛇头和6个蛇尾三角片摆放在棋盘上，然后尝试各种方法将这些三角片拼接起来：两端各是蛇头，或是一端蛇头另外一端连接棋盘边缘（如背面图片所示）。如果这对于你来说过于简单，可以增加蛇头蛇尾三角片数量；如果能用整套蛇头蛇尾都完成你可能是天才！

## 更多游戏玩法...

欢迎玩家共同创作, 还有更多拼图和挑战!



#11<sup>A</sup>



#11<sup>A+B</sup>

请订阅我们的新闻简报, 并关注我们的FACEBOOK账号!

[WWW.FACEBOOK.COM/TACTRICS](http://WWW.FACEBOOK.COM/TACTRICS)

**TACTRICS**  
[WWW.TACTRICS.COM](http://WWW.TACTRICS.COM)



CE  
stock no.  
TRI1002