WILDCARD

Life-Balancing game

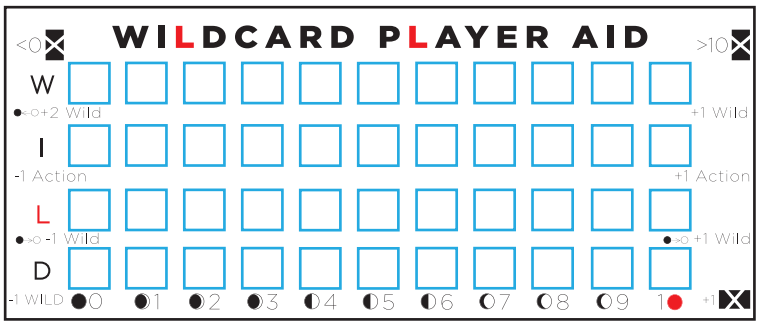
Game by Kampoong and Mii2

Introduction

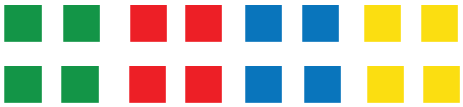
WILDCARD คือเกมส์วางแผนที่จำลองการปรับสมดุลชีวิตของคุณให้ประสบความสำเร็จภายใต้ชะตาเดียวกันที่ผู้เล่นทุกคนต้องเผชิญ คุณสามารถเลือกได้ว่าจะพัฒนาตัวเอง ช่วยเหลือคนอื่น หรือแม้แต่ทำร้ายคนอื่นเพื่อให้ได้รับชัยชนะไป เกมส์นี้ใช้ไพ่ทาโรต์เป็นอุปกรณ์ในการเล่น สามารถเล่นได้ 1 - 4 คน

ภายใต้โชคชะตาเดียวกัน ใครจัดการชีวิตตัวเองให้ประสบความสำเร็จมากที่สุดก็เป็นผู้ชนะไป หรืออาจไม่มีใครได้รับชัยชนะเลยก็เป็นได้.

Components (for Tabletopia version)



กระดานผู้เล่น x 4

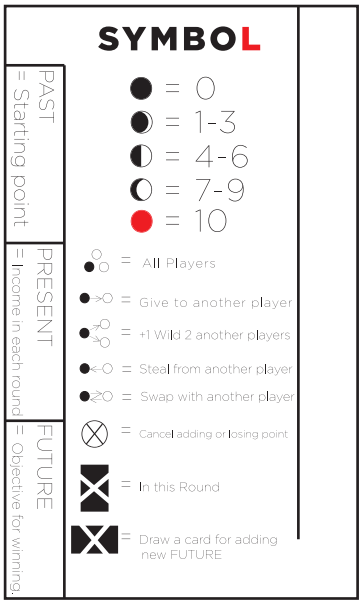


โทเคนแต้ม x 16

Blue x 4 Green x 4

Red x 4 Yellow x 4

ไพ่ทาโรต์ x 78

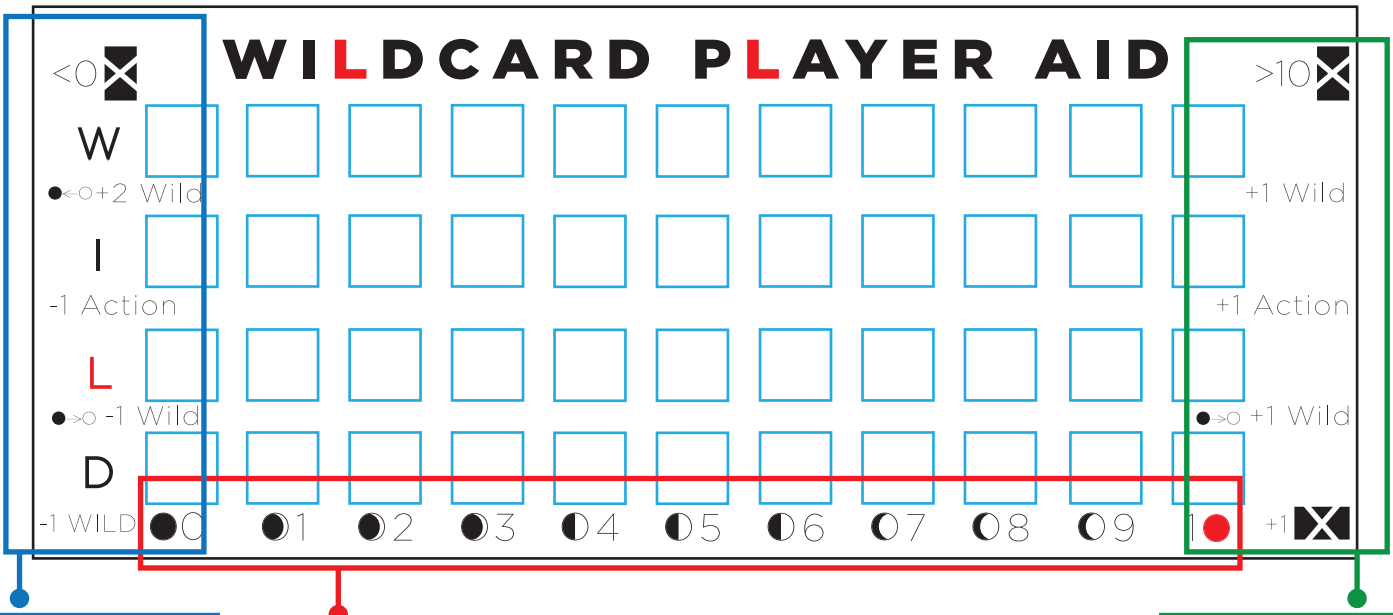


ใบอ้างอิงการเล่น x 4

(มีสองด้าน)

โทเคนผู้เล่นคนแรก x 1

Legend



บทลงโทษ
หากแต้มของคุณ ต่ำกว่า 0
(เกิดได้จาก Present phase
หรือ Round phase เท่านั้น)

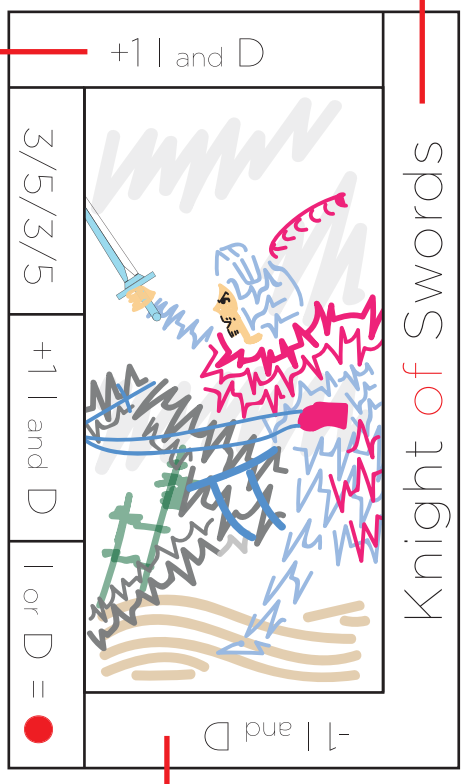
แต้มคะแนน มีตั้งแต่ 0 - 10
โดย 0 มีสัญลักษณ์ คือ ●
1 - 3 มีสัญลักษณ์ คือ ◔
4 - 6 มีสัญลักษณ์ คือ ◑
7 - 9 มีสัญลักษณ์ คือ ◕
10 มีสัญลักษณ์ คือ ●

รางวัล
หากแต้มของคุณ มากกว่า 10
(เกิดได้จาก Present phase
หรือ Round phase เท่านั้น)

ไพ่แนวตั้ง Round card

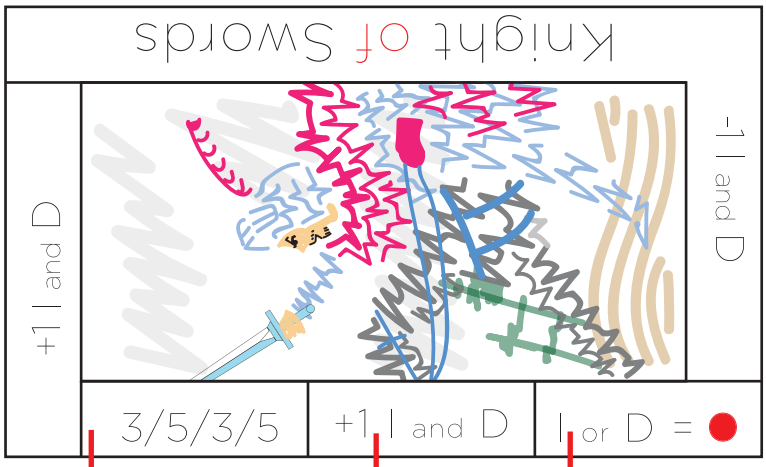
ชื่อของไพ่

เอฟเฟคต์ของไพ่
เมื่อถูกเปิดในสภาพตั้งตรง
(เกิดได้จาก Round phase เท่านั้น)



เอฟเฟคต์ของไพ่
เมื่อถูกเปิดในสภาพกลับหัว
(เกิดได้จาก Round phase เท่านั้น)

ไพ่แนวนอน Objective card

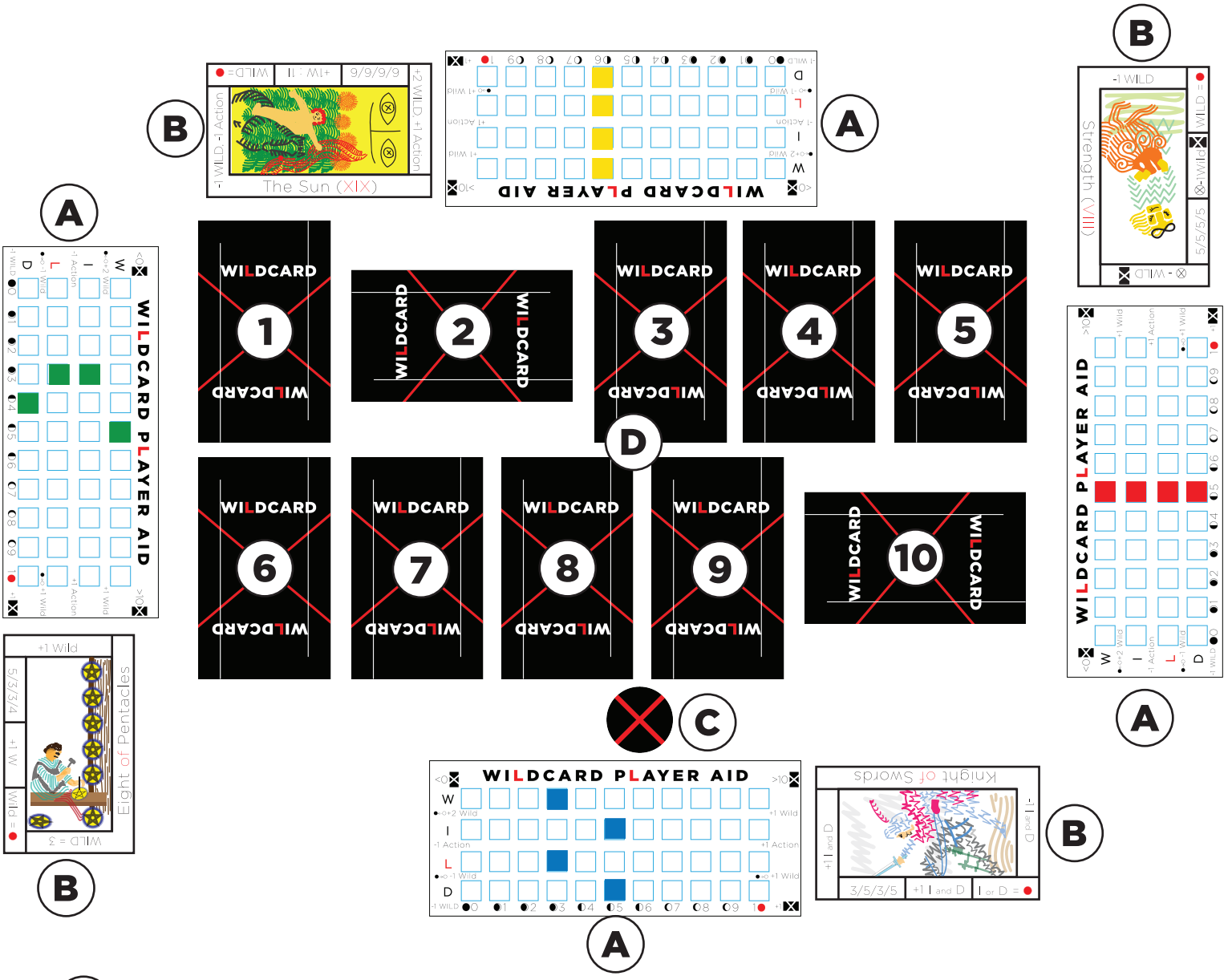


Past
แต้มตั้งต้นของผู้เล่น
ก่อนเริ่มเกมส์
วางตามลำดับ W/I/L/D

Present
สิ่งที่ผู้เล่นจะได้ตลอด
ในทุก Present phase

Future
เป้าหมายที่ผู้เล่นจะต้อง
ทำให้สำเร็จจนจบเกมส์

Setup



A วางกระดานผู้เล่นที่หน้าผู้เล่นแต่ละคน นำโทเคนสีของผู้เล่นวางไว้ที่กระดาน

B จั่วไพ่ทาโรต์ 1 ใบแบบแนวนอน วางโทเคนสีที่ตำแหน่งแต้มตามค่า Past ของการ์ดใบนั้น

ตัวอย่าง : หากการ์ดที่จั่วได้มีค่า Past คือ 3/5/3/5 ก็ให้วางโทเคนสีบนช่องเบอร์ 3 ของแถว W กับ L และช่องเบอร์ 5 ของแถว I กับ D

C วางโทเคนผู้เล่นคนแรกที่ผู้เล่นคนแรก

D จั่วไพ่ทาโรต์ 10 ใบ วางตามรูป ซึ่งตำแหน่งที่ (2) และ (10) เท่านั้นที่จะวางเป็นแนวนอน
การ์ดเหล่านี้จะกลายเป็น Round card สำหรับการเล่น

นำใบอ้างอิงการเล่นวางไว้ข้างๆเพื่อดูขณะเล่น

Game play

เกมส์นี้มีทั้งหมด 10 รอบ โดยแต่ละรอบจะมี 3 เฟส ดังนี้

1. Present Phase เก็บสิ่งที่คุณได้จากไพ่ตั้งต้นของคุณในช่อง Present
2. Round Phase เปิดไพ่ Round card รอบละ 1 ใบ เพื่อรับเอฟเฟคต์ของไพ่
3. Action Phase ผู้เล่นทุกคนทำแอคชั่น โดยวนไปทางซ้าย

เมื่อจบรอบ เลื่อนโทเคนผู้เล่นคนแรกให้คนซ้ายมือ และเริ่มเล่นรอบต่อไปจนครบรอบที่ 10

Present Phase

ผู้เล่นทุกคนเก็บสิ่งที่คุณได้ จากไพ่ตั้งต้นของคุณ เมื่อเก็บแล้วจบทันที ไม่มีการสะสมไปรอบต่อไป

หมายเหตุ : หากแต้มแถวใดแถวหนึ่งของคุณมีค่าถึง 10 แล้วได้รับแต้มจากเฟสนี้จนเกิน 10 จะได้รับโบนัสของแถวนั้นไป กลับกัน หากแต้มมีค่าถึง 0 แล้วได้รับแต้มจากเฟสนี้ให้น้อยกว่า 0 ก็จะได้รับบทลงโทษของแถวนั้น โดยจะได้รับ 1 ครั้งต่อแถวและต่อเฟส

Round Phase

เปิด Round card ในแต่ละรอบ เพื่อรับเอฟเฟคต์ของการ์ด โดยผู้เล่นทุกคนได้รับเอฟเฟคต์ด้วยกันทั้งหมด

หมายเหตุ : กรณีรอบที่ 2 และรอบที่ 10 ที่ไพ่เป็นแนวนอน จะไม่มีการรับเอฟเฟคต์ของไพ่ แต่จะได้รับเป้าหมายจาก Future ของไพ่ใบนั้นเพิ่ม คุณสามารถทำเป้าหมายได้นอกเหนือจากไพ่ตั้งต้นของคุณ

: หากแต้มแถวใดแถวหนึ่งของคุณมีค่าถึง 10 แล้วได้รับแต้มจากเฟสนี้จนเกิน 10 จะได้รับโบนัสของแถวนั้นไป กลับกัน หากแต้มมีค่าถึง 0 แล้วได้รับแต้มจากเฟสนี้ให้น้อยกว่า 0 ก็จะได้รับบทลงโทษของแถวนั้น โดยจะได้รับ 1 ครั้งต่อแถวและต่อเฟส

: (สำหรับเวอร์ชั่นของ Tabletopia) ไพ่รอบที่ 4 รอบที่ 6 และรอบที่ 8 จะบังคับให้ไพ่ที่เปิดออกมาอยู่ในสภาพกลับหัว และรับเอฟเฟคต์ของไพ่ในสภาพกลับหัวทันที

Action Phase

คุณมี 4 แอคชั่น. คุณสามารถทำแอคชั่นได้ 3 ครั้งต่อ 1 รอบ. (คุณสามารถทำซ้ำได้.)

1. เพิ่ม 1 แต้มบนแถวไหนก็ได้ของกระดานคุณ
2. ลด 1 แต้มบนแถวไหนก็ได้ของกระดานคุณ
3. เพิ่ม 1 แต้มบนแถวไหนก็ได้ของกระดานผู้เล่นคนอื่น
4. ลด 1 แต้มบนแถวไหนก็ได้ของกระดานผู้เล่นคนอื่น

เมื่อทำครบ 3 ครั้งแล้ว จบเทิร์นของคุณ จากนั้นเริ่มเทิร์นของผู้เล่นคนถัดไป

Game end

เมื่อจบ 10 รอบ นับคะแนนสำเร็จจากเป้าหมายที่ต้องทำ คุณจะได้ 1 คะแนนสำเร็จตามเป้าหมายที่คุณทำสำเร็จ (จากการ์ดเริ่มต้นของคุณ, การ์ดรอบที่ 2 และรอบที่ 10, การ์ดเป้าหมายเพิ่มเติม) ใครได้คะแนนสำเร็จมากที่สุดเป็นผู้ชนะ

หมายเหตุ : คะแนนสำเร็จจะนับเมื่อตอนจบเกมส์เท่านั้น หากคุณทำเป้าหมายสำเร็จก่อนจบเกมส์จะยังไม่นับคะแนน คุณต้องประคองให้เป้าหมายสำเร็จจนถึงจบเกมส์ถึงจะสามารถนับคะแนนได้

Symbol

W หมายถึงแต้มในแถว W

I หมายถึงแต้มในแถว I

L หมายถึงแต้มในแถว L

D หมายถึงแต้มในแถว D

Wild หมายถึงแต้มในแถวไหนก็ได้

WILD หมายถึงแต้มในแถวทุกแถว

Wildmin หมายถึงแต้มในแถวที่มีแต้มน้อยที่สุด

Wildmax หมายถึงแต้มในแถวที่มีแต้มมากที่สุด

หมายถึงผู้เล่นทุกคน

หมายถึงทำเอฟเฟคต์นี้ใส่ผู้เล่นคนอื่น

หมายถึงทำเอฟเฟคต์นี้ใส่ผู้เล่นคนอื่น 2 คน

หมายถึงได้รับเอฟเฟคต์ด้วยกันกับผู้เล่นคนอื่น

หมายถึงแย่งชิงแต้มจากผู้เล่นคนอื่น

หมายถึงสลับแต้ม

หมายถึงยกเลิกการเพิ่มแต้มหรือลดแต้ม

หมายถึงในรอบนั้น

หมายถึง จั่วการ์ดเพิ่ม 1 ใบ เป็นการ์ดเป้าหมายเพิ่มสำหรับทุกคน