



《悠遊典藏》遊戲規則

一、遊戲目的

《悠遊典藏》是一款以文化資產管理為主題的桌上遊戲。玩家將扮演文化保存與研究的管理者，透過取得「典藏」、升級文物分級，以及面對各種保存與研究事件，成為最成功的文物管理者。

在遊戲結束時資產（現金及典藏價值總額）最高的玩家；或在其他玩家破產後成為最後一位未破產者，極成為贏家。

二、遊戲配件

- 遊戲圖紙 1 張。
- 玩家棋子 4 個。
- 遊戲鈔票：5000 元 20 張，1000 元 20 張，500 元 10 張，100 元 30 張，50 元 10 張。
- 典藏卡片 32 張。
- 「研究管理事件」卡片 12 張。

- 「保存維護事件」卡片 12 張。
 - 文物分級標記：綠色 20 個（升級為古物放 1 個，升級為重要古物放 2 個），紅色 10 個（升級為國寶）。
 - 骰子 2 個。
-

三、遊戲流程

1. 把「研究管理事件」卡片與「保存維護事件」卡片分別放置在圖紙上標示的相對應位置。
2. 玩家協議每人取得同樣金額之起始資金（建議 10,000 至 15,000 元遊戲幣）。
3. 所有玩家將棋子放在「GO」的起點位置。走完一圈經過「GO」可取得 2,000 元遊戲幣，如果停留在「GO」位置，則無法領取 2,000 元遊戲幣。
4. 每位玩家擲 2 顆骰子，點數最高者優先開始，依點數高低排序。
5. 玩家每回合：
 1. 擲 2 顆骰子並依點數前進。
 2. 停留在無人持有的典藏格，可按圖紙上典藏的標價，取得典藏所有權，支付遊戲幣給銀行取得典藏卡。
 3. 第 2 次停留在自己取得的典藏格，可按典藏卡上標註之升級費用支付遊戲幣進行文物升級，每次只能升 1 級。未進行升級前典藏為「館藏品」，升級 1 次為「古物」，升級 2 次為「重要古物」，升級 3 次為「國寶」。
 4. 停留在其他玩家持有的典藏格，必須依據典藏卡上之標註的金額支付「參觀費」給持有該典藏之玩家，「參觀費」依文物級別而有不同。
 5. 停留在「研究管理事件格」，抽取最上面 1 張研究管理事件卡，依據卡上要求執行，執行完畢後將研究管理事件卡放到最下面。
 6. 停留在「保存維護事件格」，抽取最上面 1 張保存維護事件卡，依據卡上要求執行，執行完畢後將保存維護事件卡放到最下面。
 7. 玩家可以將典藏抵押給銀行，取得典藏卡上標示之「抵押費」，不同級別文物「抵押費」不同。已抵押之典藏應將典藏卡背面朝上顯示「已抵押」，以資識別。玩家停留在已抵押的典藏格，支付「參觀費」予銀行。
 8. 玩家欲解除抵押關係時，需返還全額「抵押費」予銀行，抵押期間銀行所收取之「參觀費」，銀行無須給付玩家。

9. 停留在其他玩家「持有」的典藏格，玩家之間可以自行交易該典藏，價格建議參考典藏卡上之「售價」，並可由玩家間自行協調實際交易金額。
 10. 停留在其他玩家「已抵押」的典藏格，玩家之間可以自行交易該典藏，價格建議參考典藏卡上之「售價」，惟購得後新玩家欲解除抵押關係時，需需返還全額「抵押費」予銀行。
-

四、遊戲結束條件

1. 當玩家無法支付費用，應先透過交易或抵押典藏來補足金額，資產呈現負數則宣告破產。
2. 符合下列任一條件遊戲結束：
 1. 只剩 1 位未破產玩家，該玩家為優勝者。
 2. 設定時間或回合結束，資產總額最高者勝。
3. 資產計算方式：
 1. 現金。
 2. 典藏價值：不同級別典藏有不同價值，參考典藏卡上之售價。