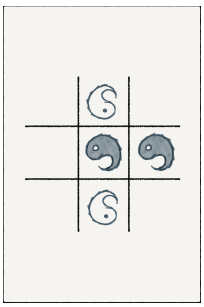
龍的誕生

The Dragon / 原始美術版 · 繁體中文規則 / 2026.11

黑白棋印散落在共同的祭壇上。你與對手輪流改變排列，讓自己的龍印圖騰成形。棋子不屬於任何一方，每一次落子都可能幫助對手，也可能打亂對手的計畫。



2 人對戰 · 約 30 分鐘

率先完成 6 張自己的目標卡，立即獲勝。

本檔包含什麼？

配件	數量	用途
行動卡	12 張	每人 6 張，各一套
目標卡	24 張	共用牌庫，逐張取得
黑棋／白棋	各 20 枚	雙方共用，不代表玩家陣營
棋盤	1 張	8×8 格，共 64 格

保留原始美術，採用現行規則。
本 PnP 保留早期實體版的龍形符號、盤龍棋子與手繪目標卡，並依 Table by Stillwind 現行規則整理。App 採用重新設計的視覺。配件上的英文行動名稱可對照第 3 頁。

紙上遊玩的準備

準備剪刀或裁切工具，以及適合印表機的紙張。卡牌可用不透光紙張製作，或搭配不透明背襯與牌套。紙棋子可貼在厚紙上，方便拿取。

本檔附黑、白紙棋子各 20 枚，**這是印製數量，不是遊戲的棋子上限**。某色棋子不足時，請用能清楚分辨顏色的小物或紙片補充；也可自行使用黑白棋子。

全檔 16 頁：規則 1-6 頁；印刷 7-16 頁。A4 原尺寸、雙面長邊翻轉。詳見第 6 頁。

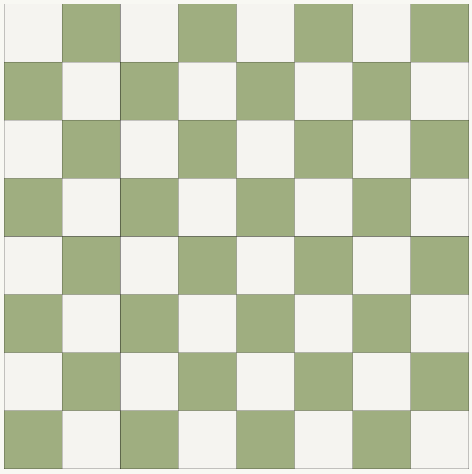
準備與回合流程

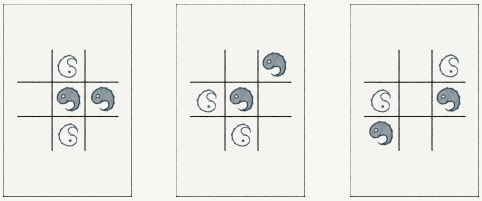
兩人共用棋盤與黑白棋；行動卡與持有的目標卡都是公開資訊。

開局設置

1. 將空棋盤放在中央。黑棋與白棋分開放在旁邊，作為共用供應區。
2. 每人拿取一套 6 張行動卡，全部正面朝上。兩套牌背顏色不同，方便區分。
3. 洗勻 24 張目標卡，翻開 3 張放在中央；其餘疊成面朝下的牌庫。
4. 每人一開始都沒有目標卡。先決定先手與後手，再輪流進行回合。

桌面配置示意





公開目標卡 × 3



黑白棋共用
牌庫面朝下放在公開目標旁

兩位玩家的行動卡與目標卡，分別放在棋盤兩側，讓彼此都看得到。

每回合依序進行

1 選一張行動卡

選擇自己正面朝上、而且目前能完整執行的行動卡。一次回合只做一個行動。

2 做完行動，再宣告

完成行動後，除 FLIP OVER 外，把使用的卡翻面。接著可宣告完成自己的目標，一回合可完成多張，也可以不宣告。

3 結束回合

沒有要繼續宣告時，換對手。已完成第 6 張目標卡則立即結束遊戲。

先手可由雙方約定或猜拳決定。兩套牌背僅用來區分玩家，黑、白棋都由雙方共用。

六種行動卡

行動卡背面朝上時不能使用；恢復後，要等之後的回合才能再使用。



DROP I

放置一顆棋子

選擇一顆黑棋或白棋，放到棋盤上任意一個空格。
條件：棋盤至少有 1 個空格。



DROP II

放置兩顆棋子

依序放置 2 顆棋子到不同空格。可同色，也可一黑一白。
條件：至少有 2 個空格；必須兩顆都放完，才進入目標宣告。



MOVE

移動棋子

把棋盤上任意一顆黑棋或白棋，移到任意空格。不限方向、距離，不改變顏色。
條件：棋盤同時有棋子與空格。



RETRIEVE

移除棋子

將棋盤上任意一顆黑棋或白棋移回共用供應區，之後可以再次放置。
條件：棋盤至少有 1 顆棋子。



GOAL

取得目標卡

從中央公開目標中選 1 張，正面朝上放到自己面前，再由牌庫補 1 張。牌庫用盡就不補。
條件：仍有公開目標，且自己未完成的目標少於 5 張。



FLIP OVER

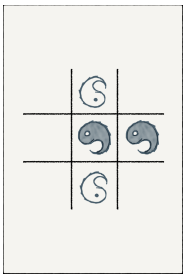
恢復行動卡

將自己所有已翻面的行動卡翻回正面。FLIP OVER 本身不翻面，但使用它仍占一次行動。
條件：自己至少有 1 張已翻面的行動卡。

不能只做一半，也不能無效果地消耗卡牌。若不符合使用條件，請選另一張可用的行動卡。

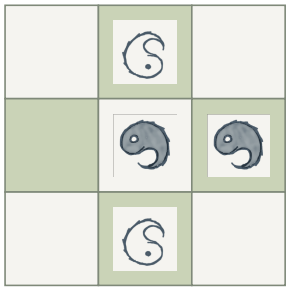
辨認圖案與宣告完成

每張目標卡是一個 3 × 3 圖案，黑棋、白棋與空格都必須相符。

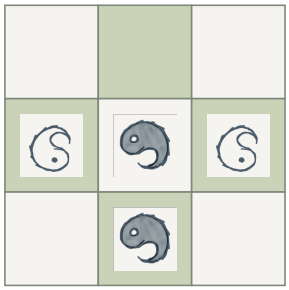


在棋盤上找出任意一處**連續的 3 × 3 區域**，逐格比對自己持有的目標卡。該區域以外的棋子不影響判定。

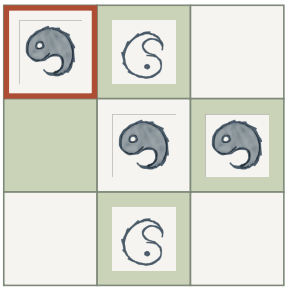
目標可旋轉 90° 、180° 或 270° ；**不能鏡像翻轉，也不能互換黑白**。自己的回合中，可在行動前後調整卡片方向，但宣告必須在行動完成後。



原方向：符合



旋轉 90° ：符合



空格多一棋：不符合

空白也是條件。目標卡沒有畫棋子的格子，在棋盤上也必須是空格。

宣告的時機與步驟

1. 先完整執行本回合的一張行動卡。
2. 指出自己持有的某張目標卡，以及棋盤上相符的 3 × 3 區域，讓對手逐格核對。
3. 確認相符後，將該目標卡翻面，移到自己的「已完成」區，計為完成 1 張。
4. 若還有其他目標符合，可繼續逐張宣告；否則結束回合。

完成目標不會移除棋盤上的棋子。

同一區域可以用來完成不同的目標卡；但每張卡只能完成一次。已完成的卡不放回牌庫，也不占「最多 5 張未完成目標」的上限。完成張數必須讓雙方都看得清楚。

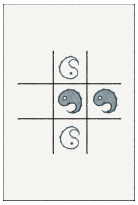
率先完成第 6 張目標卡，立即獲勝。

不必等本回合結束，也不補足對手的回合。只算自己已取得並成功宣告的目標卡；中央的公開目標不能直接拿來計分。

三個容易弄錯的時機

目標不會自動完成。只有自己的回合，而且完整做完行動後，才能宣告。

例 1 | 剛取得的目標，當回合就能完成



你使用 GOAL，取得左邊這張目標卡。若此時棋盤上已經有相符圖案，完成取牌與補牌後，就可以立即宣告。

取得目標是行動；宣告不再消耗另一張行動卡。

例 2 | DROP II 中途不能搶先宣告

假設你已持有上方那張目標卡。第一顆棋子放下後，圖案雖然成立，仍須放完第二顆才能檢查目標。以下示範第二顆棋子破壞原本符合的區域：



放完第 1 顆：仍不能宣告

放完第 2 顆：此區域不符合

要以這一區域完成目標，兩顆都放好後，它仍須符合卡上的黑棋、白棋與空格。

例 3 | 對手幫你排好，也要等自己的回合

對手的行動讓你的目標成形，你仍不能在對手回合宣告。輪到你時，先做一個合法行動，再確認圖案是否仍然成立。

例如你已有翻面的行動卡，可用 FLIP OVER 恢復；它不改變棋盤，做完後就能宣告。

手上已有 5 張未完成目標時怎麼辦？

本回合不能選 GOAL，也不能先宣告、再回頭選 GOAL。請先做其他合法行動，之後宣告完成至少 1 張目標；到下次輪到你時，才可再用 GOAL 取得新卡。

列印、裁切與整理

本檔已把說明書、棋盤、棋子與卡牌安排成可連續雙面列印的頁序。

A4 直式／原尺寸 100%／每面 1 頁
雙面列印／長邊翻轉
關閉「符合頁面」、自動縮放、多頁合一及小冊子模式。

頁數與用紙

頁碼	內容	A4 紙張
1-6	中文版規則	3 張
7-8	棋盤與黑、白棋子	1 張
9-10	第一套行動卡＋3 張目標卡	1 張
11-12	第二套行動卡＋3 張目標卡	1 張
13-14	9 張目標卡	1 張
15-16	9 張目標卡	1 張

全檔 16 頁，共 8 張紙。只製作遊戲配件時，選擇第 7-16 頁，共 5 張紙。

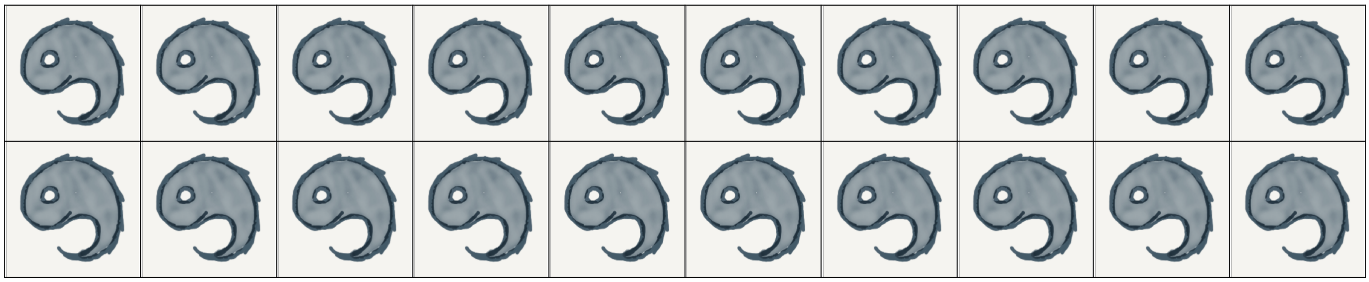
先試印，再完成整套

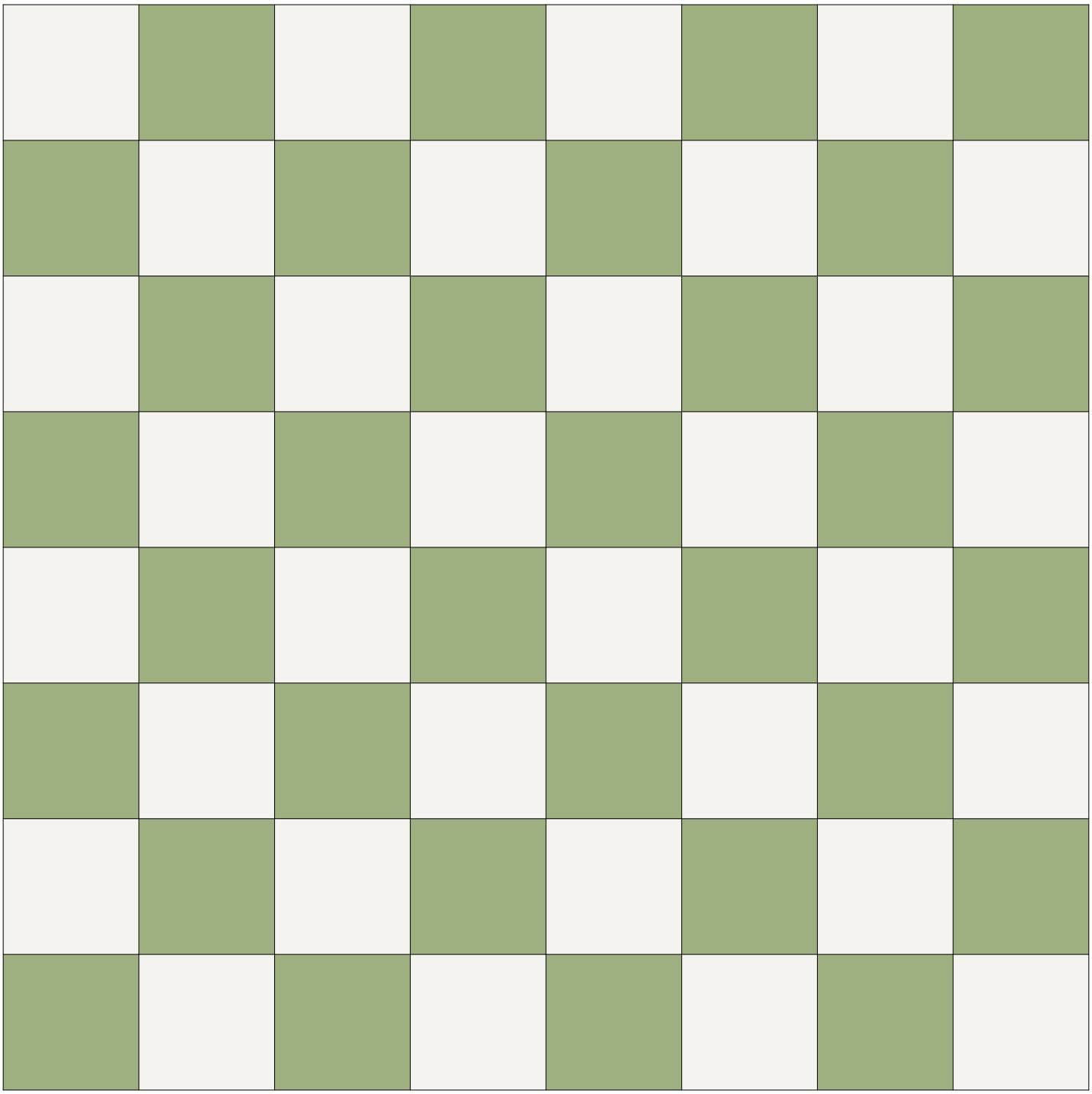
1. 先試印第 9-10 頁，確認卡牌正反方向及對位，再印其他頁面。
2. 依原頁序列印，**不要跳過第 8 頁**；也不要只選奇數頁或偶數頁。
3. 沿正面外框裁切卡牌，完成尺寸約 57 × 85.5 mm。請依正面外框裁切，不以牌背圖案為準。
4. 第 7 頁的棋盤保留為一整片 188 × 188 mm；黑白紙棋子沿方格線剪成 18 × 18 mm。第 8 頁是對應背面，棋子正反同色，中央棋盤背面留白。
5. 按牌背整理：綠色、青綠色各 6 張行動卡；黃色 24 張目標卡。

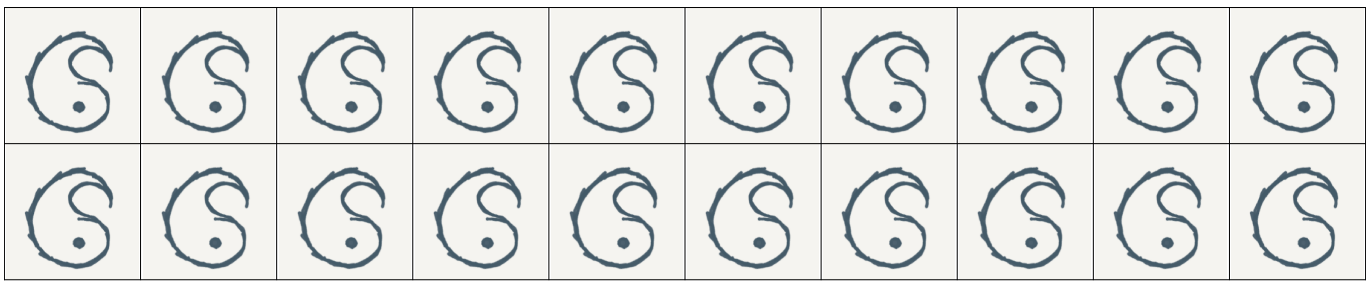
核對配件：每套行動卡各有 FLIP OVER、MOVE、GOAL、RETRIEVE、DROP II、DROP I 各 1 張。原稿的黑棋呈深灰色，白棋是淺底線條圖案。



此線實際長度應為 50 mm。













FLIP OVER



MOVE



GOAL



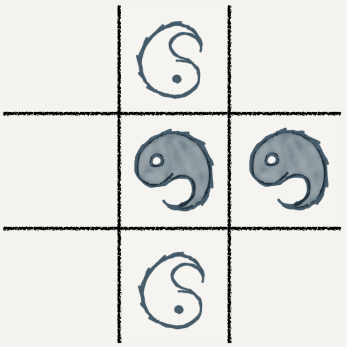
RETRIEVE

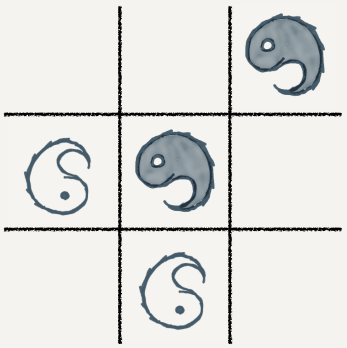


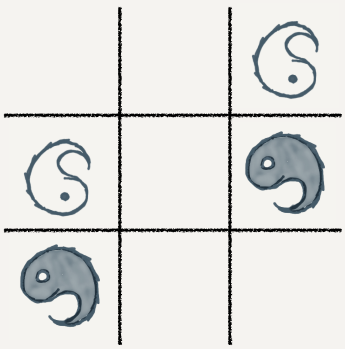
DROP II

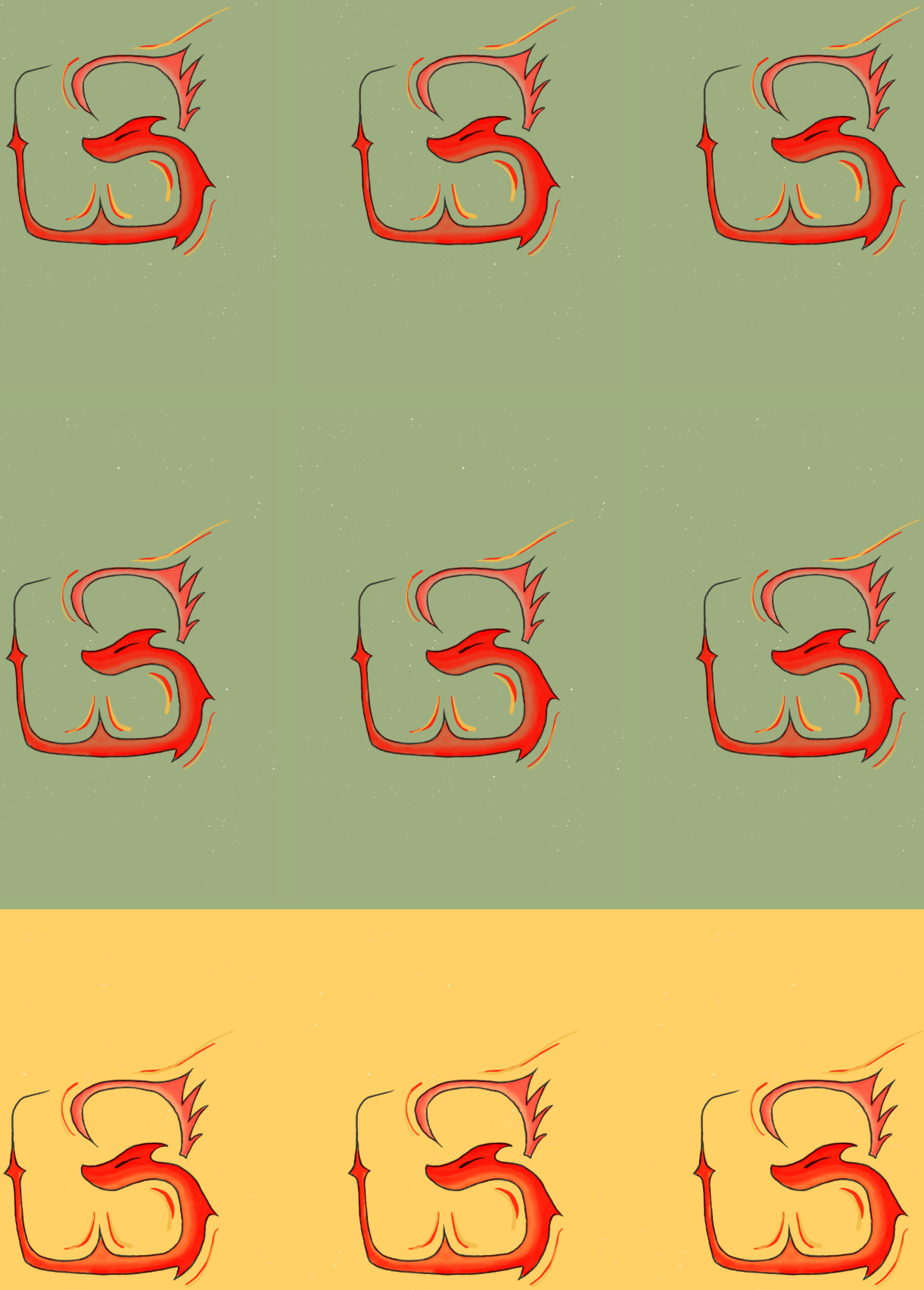


DROP I











FLIP OVER



MOVE



GOAL



RETRIEVE



DROP II



DROP I

