

荒島漂流記 (FRIDAY) 遊戲設計：Friedemann Friese

游戏主题 (Basic theme)

你的名字叫做莱德，在这个荒岛上生活了一段好长的日子。在鲁宾逊的船突然翻覆沉没，鲁宾逊独自漂流到你的海滩上之后，你那无忧无虑的日子起了重大的改变。为了让鲁宾逊有机会离开这个荒岛，你开始教导他如何在这个充满危险的荒岛上求生的技巧。

如果鲁宾逊在游戏结束时能击败两名海盗的话，他便可以成功地离开了荒岛，你才能够过回去那无忧无虑的生活…

游戏理念 (Idea of the Game)

「荒岛漂流记 (Friday)」是一个单人冒险游戏。在游戏当中，你将会负责指导鲁宾逊通过考验。最后，鲁宾逊必须击败两名海盗，并活着离开荒岛。但游戏一开始时，鲁宾逊在荒岛求生方面还是个笨大呆。在游戏中，战斗卡牌堆代表了他的能力。相对来说，鲁宾逊的健康可谓头好壮壮，开始游戏时生命值倒是不少。

你有两种方式来帮助鲁宾逊。你可以巧妙地击退来自岛上的危险，并获得额外的卡牌来提升鲁宾逊的战斗能力；或者是故意输掉给一些危险，并支付鲁宾逊的生命值，来移除游戏中不想要的战斗卡。在游戏中透过上述两种方式，你将可以提升战斗卡牌的质与量，从而帮助鲁宾逊获得新的能力和知识，好让他战胜更困难的危险。然而在岛上，鲁宾逊的生命动机会逐渐衰竭，迫使他添加「衰老卡」到他的战斗卡牌堆中。这些卡牌全都是麻烦，所以当你要计划下一步计划时，最好把这些「衰老卡」铭记在心。

这就有靠你忙了。聪明地利用鲁宾逊的生命值，并正确选择该挑战的危险，才能让鲁宾逊在游戏结束时，有充足的体力跟技巧来战胜双名海盗。

游戏提供了多个不同难度给玩家进行挑战。首

先，我们会利用最简单模式：难度一，作为游戏的介绍。当你难度一破关后，你可以尝试挑战另外一个比一个困难的三个难度。最终你能安然成功挑战难度四的游戏吗？

游戏配件 (Game components)

72张游戏卡牌，包括：

- 3张 进度卡，分别为绿色、黄色和红色

- 59张 战斗卡(Fighting cards):

• 18张 鲁宾逊起始卡

• 11张 衰老卡(Aging cards) (8张普通、3张困难)

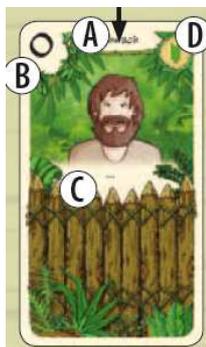
• 30张 危险/知识卡(Hazard/knowledge cards)

- 10张 海盗卡(Pirate cards)

22个 生命值指示物

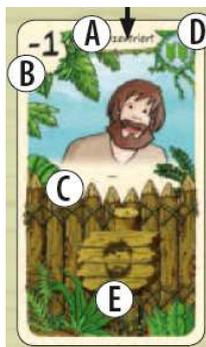
3块 置放用图板

战斗卡图示



鲁宾逊起始卡：

- A. 卡牌名称
- B. 战斗值
- C. 可能特殊能力
- D. 摧毁本卡牌需要支付的生命值



衰老卡：

- A. 卡牌名称
- B. 战斗值
- C. 可能特殊能力
- D. 摧毁本卡牌需要支付的生命值

E. 衰老卡：  普通 

困难

荒島漂流記 (FRIDAY)
 遊戲設計：Friedemann Friese



危險/知識卡：

危險側（上半部）

- A. 卡牌名稱
- B. 免費卡牌張數
- C. 進度（綠、黃、紅）的危險值

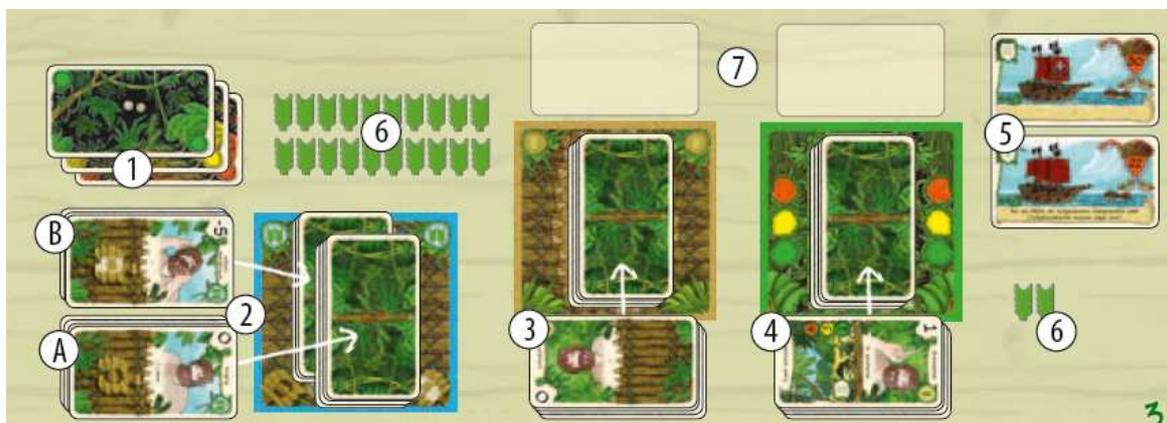
知識側（下半部）

- D. 卡牌名稱
- E. 戰鬥值
- F. 可能特殊能力
- G. 摧毀本卡牌需要支付的生命值

遊戲準備 (Preparations)

如果你初次遊戲，請選擇「難度一」：

- (1) 將「進度卡」分類並成堆置放在你的前面。
 綠色卡在牌堆頂部，下面是黃色卡，再下面是紅色卡。遊戲由綠色進度先開始。
- (2) 將衰老卡「超越笨(Very Stupid)」移出遊戲。將剩下的 10 張「衰老卡」分成 2 堆（一堆是 7 張普通卡 (A)，3 張困難卡 (B)），將兩個牌堆分別洗勻，並面朝卡放置成一個牌庫到衰老卡牌庫置放圖板上：普通卡牌堆 (A) 在上面，困難卡牌堆 (B) 在下面。在遊戲過程稍後的時候，你會用到這些卡牌的。
- (3) 將 18 張「起始卡」洗勻，並面朝卡放置成牌庫到你的面前魯賓遜置放圖板上。這些是你的起始戰鬥卡。
- (4) 將 30 張「危險卡」洗勻，並面朝卡放置成牌庫到危險置放圖板上。
- (5) 將「海盜卡」洗勻，並隨機抽取 2 张海盜卡。將這兩张海盜卡面朝上放置成你最後的對手。其餘的海盜卡放回遊戲盒內。
- (6) 拿取 20 個生命值指示物放置到你的魯賓遜牌庫旁，代表魯賓遜生命值。在遊戲區旁再放置 2 個生命值指示物到「預備區」。
- (7) 預留一些空間給魯賓遜牌庫及危險卡牌庫的棄牌堆之用。



荒島漂流記 (FRIDAY)
遊戲設計：Friedemann Friese

进行游戏 (Playing the game)

在游戏过程的每一个回合中，你会帮助鲁宾逊去对抗一个危险。你会由「绿色进度」先开始，这个时候的危险还算普通。不过，鲁宾逊的能力也是普普通通而已（指的是你的战斗卡）。你可能会在一开始时输给几个危险。

在每个游戏回合中，你将以下述行动次序来进行：

1. 抽取两张危险卡

抽取危险卡牌库最顶部的 2 张卡牌。选择两张卡牌中的其中一张作为实际的危险，并将该危险卡面朝上放到鲁宾逊牌库的前面。将未选择的那一张危险卡弃掉到危险卡弃牌堆上。

2. 对抗危险

危险卡左手的白色格子 ，代表了你可以免费抽取几张战斗卡来对抗危险。在「绿色进度」时，你拥有的战斗值必须等于或超过绿色危险值 。你从鲁宾逊牌库上一张接一张地抽取战斗卡，并面朝上放置到**危险卡的左侧**。你可以抽取并放置新的卡牌到左侧，直到抽取的卡牌张数与白色格子的数值相等为止。

在抽取免费卡牌之后，你可以「牺牲」额外的生命值，把生命值指示物放到「预备区」中。牺牲的每一点生命值都可以让你抽取一张战斗卡。你将**这些额外抽取的卡牌放到危险卡的右侧**。



上图实例：

危险卡左侧为依指示免费抽取的 1 张卡牌
危险卡右侧为 2 张额外抽取的卡牌，每张卡牌都牺牲了 1 点生命值。

在抽出每张战斗卡之后，你始终可以决定是否使用任何面朝上已抽出战斗卡的**特殊能力**（不管卡牌是在危险卡的左侧还是右侧），而且使用次序由你决定。但每个特殊能力在一次对抗危险中，只能够让你使用一次而已，使用时将卡牌打横转 90 度。在一个能力完全解决之后，你才可以激活另一张卡牌的下一个能力（「特殊能力」详见第 7 页）。

注意：你务必完整使用「衰老卡」上的特殊能力！

在你抽出**至少一张战斗卡**来对抗危险之后，你便可以决定停止抽取更多卡牌，即使你尚未抽取完白色格子所标示的免费卡牌张数时，也可以这样做。你选择停止抽取更多卡牌的理由，不外乎是下列其中一个：你已经成功渡过这次危险（见下述「3. 你成功渡过危险了吗？」），或者是你故意让你挑战危险失败（见下述「4. 你挑战危险失败了吗？」）。

在游戏中这将是你的最重要的决定。你要消耗多一些生命值来成功渡过危险；还是要故意挑战危险失败，透过支付生命值来移除不好的卡牌。两个决定都是你的策略中重要的部份。在「绿色进度」中一开始的几次危险，你没办法渡过的话，那是蛮正确的啦！这是本游戏的一部份嘛！

对抗危险不会自动结束的。你可以使用全部余下的特殊能力。只有当你想结束对抗危险时，你才会开始拿你的总战斗值去跟危险值作比较，之后对抗危险才会结束。

荒島漂流記 (FRIDAY) 遊戲設計：Friedemann Friese

3. 你成功渡过危险了吗？

如果你全部面朝上战斗卡加起来的总战斗值至少**等于或超过**危险值（相对的实际颜色进度）时，你成功渡过危险，赢得这次战斗。将「危险卡」跟你打出过的卡牌一起放到你的鲁宾逊弃牌堆上。已获得的「危险卡」会在你的鲁宾逊牌库中转换成新的「战斗卡」，使用的是它的知识侧。

4. 你挑战危险失败了吗？

如果你故意挑战危险失败，或者是你全部面朝上战斗卡加起来的总战斗值少于危险值的话，你必须支付生命值指示物回到「预备区」来补足总战斗值跟危险值之间的差额。

你以这种方式所支付的生命值指示物，都可以让你摧毁已打出来的战斗卡，并把摧毁的战斗卡移出游戏：

摧毁	支付生命值指示物
起始战斗卡	1 个
知识卡	1 个
衰老卡	2 个

你必须将未能渡过的危险卡放到危险卡弃牌堆上，打出过的战斗卡放到你的鲁宾逊弃牌堆上。「牺牲」更多的生命值来摧毁额外不想要的卡牌是不被允许的。你只能够摧毁面朝上的战斗卡，也就是那些真正打出来参与战斗的战斗卡。所有在鲁宾逊牌库中、鲁宾逊弃牌堆中或实际的危险卡都不能被摧毁的。



上图实例：（你成功渡过危险）

在鲁宾逊牺牲 1 个生命值指示物之后，他抽到「天赋(genius)」，成功探索荒岛。从现在开始，鲁宾逊在往后的战斗中可以使用武器了。

5. 再次展开行动 1

如果在危险卡牌库中至少还有 2 张卡牌存在的话，再次展开行动 1：抽取 2 张危险卡，选择两张卡牌中的其中一张作为实际的危险去对抗。

如果危险卡牌库已经用罄了，游戏便会进展到下一个（更困难的）进度。将最顶的那一张「进度卡」放回去游戏盒内，继续进行下一个游戏进度（在「绿色进度」之后，进行「黄色进度」；在「黄色进度」之后，进行「红色进度」。在完成「红色进度」之后，你便会与海盗们进行最后的决战）。在一个新的进度开始时，将危险卡弃牌堆的卡牌重新洗匀，形成新的危险卡牌库来进行行动 1。

在一个进度结束时，如果在危险卡牌库中**确实只有 1 张卡牌**存在的话，你抽取该张卡牌，并可以决定是否让该卡牌成为实际的危险去对抗。如果不想对抗它的话，你可以选择不对抗它而弃掉它，并继续进展到下一个进度（与上述危险卡牌库用罄时一样的做法）。

鲁宾逊牌库中的战斗卡用罄时

当整个游戏过程中，可能会遇到以下状况：如果你需要或想要从鲁宾逊牌库中，抽取一张或更多的战斗卡时，但牌库没有足够的卡牌让你去抽取的话，你必须先把余下的卡牌先抽完，直到牌库用罄为止。然后，你必须从「衰老卡」牌库的**顶部抽取 1 张面朝下的「衰老卡」**，将它放入战斗卡中一起洗匀（**不能检视该张衰老卡喔！**）。将重新洗好的卡牌放回去置放板上作为新的鲁宾逊牌库之用，再补抽没抽够的卡牌。

你只会在抽牌时没牌可抽的情况下，才会将鲁宾逊弃牌堆重新洗匀的。（你刚好抽了鲁宾逊牌库中最后一张卡牌时，是还不会进行洗牌喔！）

荒島漂流記 (FRIDAY)
遊戲設計：Friedemann Friese

与海盗的最终决战

在你完成危险卡牌库三次时，你会与 2 位海盗进行战斗。在危险卡弃牌堆中的卡牌将不会再被使用了。

你选择其中一位海盗，将他放置到鲁宾逊的前面，并跟第 3 页同样的方式来开始与他战斗。海盗可以视为跟危险卡类似。在你击败了第一位海盗之后，你把所有抽出来的战斗卡放到鲁宾逊弃牌堆上，并且必须立即跟另一位海盗进行战斗。

你必须赢得跟海盗的战斗才行！你不能选择失去或支付生命值指示物来了事。如果你打出来的鲁宾逊战斗卡无法有足够的战斗值来击倒海盗的话，你必须牺牲生命值指示物来抽取更多鲁宾逊战斗卡来应付。

游戏结束 (Game End)

在你击败第二位海盗之后，你便赢得游戏。如果在游戏中你需要支付生命值指示物时，但你已经没有指示物可以支付的话，你立即输掉游戏。生命值刚好是 0 是可以的，但如果再需要支付 1 个或以上的生命值指示物时，便会输掉游戏了！

荒島漂流記 (FRIDAY) 遊戲設計：Friedemann Friese

战斗实例：



左边 3 张是已打出的战斗卡；右边 1 张是要对抗的危险卡。

鲁宾逊尝试去渡过绿色进度中的「野生动物 (Wild Animals)」这一个危险。他需要 4 点总战斗值才能赢得战斗，并获得知识卡来作为新的战斗卡之用。

在抽取第二张免费卡之后，他依然只有 3 点总战斗力。但当他再抽取下一张卡牌时，鲁宾逊抽到一张「衰老卡」，把总战斗力减少到 1 点。鲁宾逊可以作出以下的决定：

1. 简单的想法：我可以抽取第四张（亦即最后一张）免费卡（见危险卡的白色格子）。

2. 有趣的想法：我首先可以使用「洞察力 (vision)」来检视接下来的 3 张卡牌，并把它们重新排列，将最有帮助的卡牌放在鲁宾逊牌库的顶部（当然我也可以弃掉当中最没用的卡牌）。之后，我免费地抽取这张顶部的卡牌，并期待赢得战斗。

3. 巧妙的想法：我首先可以使用「洞察力 (vision)」，但把最没用的卡牌放到鲁宾逊牌库的顶部。之后，我免费地抽取这张顶部的卡牌，但利用卡牌「策略 (Strategy)」的帮忙，我把衰老卡跟最没用的卡牌换成鲁宾逊牌库顶部的 2 张卡牌。然后，我期待赢得战斗。

4. 独特的想法：我仍然是先用「洞察力 (vision)」，也是把最没用的卡牌（最好是战斗值 0 的卡牌）放到鲁宾逊牌库的顶部，并免费地抽取它。之后，我故意输掉战斗。此时，需要补上 3 个生命值指示物：4 点（野生动物的危险值）-1（我的总战斗力： $0+3-2=+1$ ）。我可以利用这 3 个生命值指示物来摧毁衰老卡

（需要 2 个指示物）及最没用的卡牌（需要 1 个指示物），让它们移出游戏。当然，这也代表说我不会赢得「野生动物」卡来作为一张拥有 3 点战斗力及「1x 摧毁」特殊能力的知识卡了！

5. 冒险的想法：我尝试既可以赢又可以同时摧毁衰老卡。当然，我是不能使用「野生动物」卡的特殊能力的，因为我还在对抗它的说。但我可能有另一张战斗卡在我的鲁宾逊牌库中，是可以用来摧毁衰老卡的。首先，我免费抽取第四张卡牌。然后，我使用「洞察力 (vision)」来检视鲁宾逊牌库上接下来的第一张、第二张及第三张卡牌。如果我在当中找到需要的卡牌时，我牺牲 1 个生命值指示物来抽取该卡牌，并将其放到危险卡的右侧。如果这个计划失败的话，我还可以使用「策略 (Strategy)」的特殊「2x 更换」能力来企图过关。

对抗危险，鲁宾逊还有很多可能。最佳的决定还是要看剩下的生命值有多少，以及鲁宾逊牌库里的卡牌有多少…

你最大的挑战就是在这个单人冒险游戏中作出最佳的计划！

现在你已经准备好你第一次的游戏了。下面会跟大家介绍战斗卡的特殊能力及海盗卡的特殊能力。

荒島漂流記 (FRIDAY)
遊戲設計：Friedemann Friese

战斗卡的特殊能力 (Special abilities of the fighting cards)

起始战斗卡及知识卡

在一场战斗中,你可以使用抽出来所有卡牌的特殊能力,而且使用次序自行决定。当你激活一个特殊能力时,你必须完全解决它之后,才能使用另一张卡牌的特殊能力。

Ability	特殊能力	能力說明
+1 life	+1 生命值	你可以從預備區中拿取 1 個生命值指示物, 放到魯賓遜生命值置放區裡 (最多 22 點生命值)。
+2 life	+2 生命值	你可以從預備區中拿取最多 2 個生命值指示物, 放到魯賓遜生命值置放區裡 (最多 22 點生命值)。
+1 card	+1 卡牌	你可以免費額外抽取 1 張戰鬥卡 (把它放到危險卡右側)。
+2 cards	+2 卡牌	你可以免費額外抽取最多 2 張戰鬥卡 (把它放到危險卡右側)。
1x destroy	1x 摧毀	不是所有在魯賓遜牌庫中的戰鬥卡都對你有幫助的。利用這個特殊能力, 你可以把另外一張抽出來的卡牌翻成面朝下。被翻面的卡牌的能力會被取消, 戰鬥值亦會視為 0, 但仍然視為一張戰鬥卡。被翻面的卡牌不能再被其他特殊能力來移除了! 在戰鬥結束時, 你摧毀這張被翻成面朝下的卡牌, 將它移出遊戲。
1x double	1x 加倍	你可以讓另一張抽出來的戰鬥卡之戰鬥值加倍。一場戰鬥中, 你只可以將單一個戰鬥值加倍一次。如果你有多個這個能力時, 你必須各自使用它們在不同的戰鬥卡上, 本能力是不能疊加的! 本能力在戰鬥結束時, 需要比較總戰鬥值及危險值時才能被激活。
1x copy	1x 複製	你可以複製另一張抽出來的戰鬥卡之特殊能力, 並可以再次使用它。你可以利用多個「複製」能力去複製同一個能力。
step -1	進度值-1	如果你面對的是「黃色進度」或「紅色進度」危險時, 你可以將危險值下降一個「進度」(例如, 面對「黃色進度」危險時, 以「綠色進度」危險值來代替)。本能力在戰鬥結束時, 需要比較總戰鬥值及危險值時才能被激活。本特殊能力對於「綠色進度」及海盜是沒用的。
sort 3 cards	排斥 3 張卡牌	你可以從魯賓遜牌庫上一張接一張地抽取 3 張卡牌, 並檢視它們。之後, 你可以選擇棄掉當中最多 1 張卡牌到魯賓遜棄牌堆上, 並把其餘的卡牌面朝下放回魯賓遜牌庫上, 次序自定。

Ability	特殊能力	能力說明
1x exchange	1x 更換	你可以放置另一張抽出來的戰鬥卡到魯賓遜棄牌堆上 (你是允許可以選擇一張已經使用過特殊能力的卡牌), 並抽取一張新的卡牌作為更換。把新抽出的卡牌放到棄掉卡牌的原來位置。如果新的卡牌擁有一個特殊能力時, 你是可以立即或戰鬥中稍後的時間使用它。
2x exchange	2x 更換	你可以最多更換 2 張抽出來的戰鬥卡。你必須完成第一張卡牌的更換之後, 才可以進行第二張卡牌的更換。你當然也可以直接在第二張卡牌更換時, 選擇第一張剛新抽出來的卡牌作為更換 (不過這樣做, 你便不能再使用該剛新抽出來的卡牌的能力了)。
1x below the stack	1x 放到牌庫底部	你可以放置另一張抽出來的戰鬥卡到魯賓遜牌庫的底部。如果你選擇的是危險卡左側的其中一張免費抽出卡牌時, 你可以再抽出一張卡牌來代替。魯賓遜牌庫至少要有一張卡牌存在時才可以使用本能力。如果魯賓遜牌庫用罄時, 洗勻魯賓遜棄牌堆 (見第 4 頁「魯賓遜牌庫中的戰鬥卡用罄時」)。

荒島漂流記 (FRIDAY) 遊戲設計：Friedemann Friese

衰老卡

当对抗危险时,你**务必**使用衰老卡上的特殊能力。如果你利用其它特殊能力去摧毁或移除衰老卡时,衰老卡的特殊能力便被取消(当与海盜战斗时也是一样)。

Ability	特殊能力	能力說明
-1 life	-1 生命值	在戰鬥結束時,即使你贏得戰鬥,你也必須要支付 1 個(額外)的生命指示物到預備區。你不能使用這個生命指示物來摧毀其中一張已抽取的戰鬥卡!
-2 life	-2 生命值	在戰鬥結束時,即使你贏得戰鬥,你也必須要支付 2 個(額外)的生命指示物到預備區。你不能使用這些生命指示物來摧毀其中一張或多張已抽取的戰鬥卡!
highest card = 0	最高值=0	當檢核戰鬥結果時,已抽取的戰鬥卡中未改變的最高正值卡牌會視作戰鬥值 0 點。如果有多張卡牌同為最高值時,選擇其中一張受影響。
stop	停止抽取	本卡牌停止你免費抽取卡牌。如果你必須把這張卡牌放到危險卡左側時,你 必須立即停止 免費抽取卡牌,即使還沒抽完標示的張數也不能繼續抽取了。如果你是以額外卡牌形式來放置本卡牌到危險卡右側時,你仍然可以繼續免費抽取卡牌,直到標定張數為止。

海盜卡 (Pirate cards)

5 张正常的海盜卡都只標示出「危險值(A)」及「你可以抽取的免費卡張數(B)」。5 位海盜都各自有不同的特殊能力:

Ability	特殊能力	能力說明
Each additional fighting card cost 2 life points	每張額外抽取的戰鬥卡費用為 2 個生命值指示物	對抗這位海盜,在抽取全部免費戰鬥卡之後,如果你要額外抽取卡牌時,你必須支付每一張額外卡牌 2 個生命值指示物才行(平常是每張卡牌 1 個指示物)。如果你只剩下 1 點生命值又必須抽取卡牌時,那只好把剩下的生命值放回預備區並輸掉遊戲。
Only half of the fighting cards count (aging cards must be part of this)	只使用一半卡牌來算戰鬥值(衰老卡必須包含其中)	你只能夠使用一半卡牌來算戰鬥值。你必須使用抽出來的所有衰老卡,它們會佔你一些卡牌張數。如果你擁有的卡牌張數是單數的話,請向上取整。
Each drawn fight card counts +1 fighting point	每張已抽出的戰鬥卡都 +1 戰鬥值	在戰鬥結束時,每張已抽出的戰鬥卡(起始卡、衰老卡、知識卡及經特殊能力翻出的卡牌)都可以增加 1 點戰鬥力到你的總戰鬥力中。
Fight against all remaining hazard cards	與全部剩餘的危險卡戰鬥	把危險卡牌堆中所有剩餘未通過危險卡的「紅色進度」危險值,加到海盜的危險值上;也把所有剩餘未通過危險卡的白色格子加到你可以免費抽取的卡牌張數上。(在遊戲結束時,這些未通過的危險卡仍然在記分時算作-3 分喔!)
+2 hazard points for each aging card added to your Robinson stack	每張加到魯賓遜牌庫中的衰老卡算作+2 危險值	在與這位海盜戰鬥前,先把加到魯賓遜牌庫中的衰老卡張數計算出來。每張這樣的卡牌會+2 危險值給海盜。你可以利用衰老卡置放板上剩餘的卡牌來進行計算(難度 1 及 2 都是 10 張衰老卡開始,難度 3 及 4 為 11 張衰老卡開始)。

荒島漂流記 (FRIDAY)
遊戲設計：Friedemann Friese

游戏难度 (Different difficulty level)

难度	游戏准备
难度 1	将衰老卡「超越笨(Very Stupid)」移出游戏。开始时，鲁宾逊有 18 张起始卡及 20 点生命值，2 个生命值指示物在预备区。
难度 2	同难度 1。额外抽取 1 张衰老卡，面朝下放进 18 张起始卡中一起洗匀（不能检视该张衰老卡！）
难度 3	同难度 2。但在所有准备步骤前，先将衰老卡「超越笨(Very Stupid)」放入其它衰老卡中一起洗匀。
难度 4	同难度 3。但开始时只有 18 点生命值，2 个生命值指示物在预备区。这才是真正的游戏呀！

在整个游戏中你永远可以：

- … 检视鲁宾逊弃牌堆及危险卡弃牌堆。
- … 计算鲁宾逊牌库、危险卡牌库及衰老卡牌库中卡牌的张数。
- … 检视被摧毁的卡牌。

这个游戏不是考你的记忆啦！

鲁宾逊起始卡及衰老卡的战斗值及特殊能力分布：

鲁宾逊起始卡： 2 点 1 张、1 点 3 张、0 点 8 张、-1 点 5 张、0 点（+2 生命值）1 张。

普通衰老卡： -1 点 1 张、-2 点 2 张、-3 点 1 张、0 点（最高值=0）2 张、0 点（-1 生命值）1 张、0 点（停止抽取）1 张。

困难衰老卡： -4 点 1 张、-5 点 1 张、0 点（-2 生命值）1 张。

计分 (Scoring)

项目	分数
战斗卡 (包括弃牌堆中战斗卡)	[战斗值]分/张
衰老卡 (不管标示战斗值)	-5 分/张
击败的海盗卡 (忽略未击败的海盗)	15 分/张
在鲁宾逊置放区中仍然存 在的生命值指示物 (只有赢得游戏才会有)	5 分/个
在危险卡弃牌堆中 未通过的危險卡	-3 分/张

All rights reserved to Rio Grande Games and Friedemann Friese.

此中文规则书由 cchopman 编译，仅供同好参考使用，不作任何商业牟利用途

No Any Commercial Purposes!!

cchopman