



# Bargain Quest

## Rulebook



Translator: Vini Chen



# OVERVIEW

討價還價大探險支援2~6名玩家。

玩家們扮演提供打怪裝備的店家，好讓勇敢的英雄來拯救您生活的城鎮。

如果勇者們成功擊退怪物，您的商店將會跟著聲名大噪。

但不幸勇者們失敗了，至少...他們也無法要求退款。

想好怎麼經營自己的商店了嗎!?一同錢來大探險吧!!!



120 張商品卡

16 張英雄卡

20 張職員卡

12 張升級卡  
(6 張展示, 6 張倉庫)



96 顆錢幣 Token  
(面值 5, 10 和 20)



60 顆名聲 Token  
(面值 1 和 3)



10 顆創傷 Token



起始玩家 Token



12 張怪物卡  
(第一、二、三級, 每級 4 張)



18 張冒險卡



就是這本規則書



6 張個人商店圖板

# Card Anatomy



# OBJECTIVE (目的)

在遊戲結束時，最高分的商店成贏家。

分數是根據您所積累的 ⚙️ 和 ★Token 計算數量。  
當英雄中從您的商店購買商品，並成功地對抗怪物時，  
您將獲得Token，邁向勝利。

# Setup (設置)

- 1 每名玩家選擇一張個人商店圖板，並將其放置於面前。
- 2 每名玩家從供應區內，拿取10枚 ⚙️。
- 3 最近有金錢交易的玩家，請拿取起始玩家Token。
- 4 將商品卡洗混後，面朝下成堆擺放於每位玩家方便範圍內。
- 5 隨機從3個等級中，各抽取怪物卡1張，面朝下擺放成堆，如下所示：
  - a. Rank I 擺在最上面
  - b. Rank II 擺在第二層
  - c. Rank III 擺在最底部將未使用的怪物卡放回盒內，請不要看著它們，它們正蠢蠢欲動！  
如果這是您的第一場遊戲，請使用強盜隊長，獸人督軍和吸血鬼女王。
- 6 將冒險卡洗混後，面朝下成堆擺放於怪物卡旁。
- 7 將升級卡面朝上分成兩堆，一個用於展示區域升級，另一個用於倉庫升級。生及卡的購買成本將顯示在卡牌的左上角。
- 8 將員工卡洗勻後，面朝下擺放於升級卡堆旁。
- 9 將英雄卡洗勻後，面朝下成堆擺放於每位玩家方便抽取的範圍內。  
如果這是您的第一場遊戲，請翻出 Rogue, Fighter, Cleric & Mage 各一張，並將其餘英雄卡洗混後，再次放回此牌堆最上方。
- 10 抽出與玩家人數相等的英雄卡，將其放在桌子的中心，並請將對應的起始 ⚙️ 數量，擺放於英雄卡上。  
每張英雄卡的右上角，將列出該英雄的起始金額。

# 3 人玩家局 示範



# Gameplay

每一輪有六個步驟。

請按照從您的個人商店圖板指示，從左至右依序執行。

## Step 1 - Supply (供應)

A. 開始時，如果場上未出現任何怪物，請先將怪物卡翻開顯示。

怪物對遊戲有各式各樣的影響。某些怪物的能力會在特定的時間點發動，但通常怪物能力是常駐性的。

B. 每名玩家從商品卡堆，由頂端依序抽取4張卡牌。這些商品卡將成為玩家的手牌，不與其他玩家分享，此為隱藏資訊。

C. 每名玩家從手牌中選擇一張商品卡，面朝下的放置於您的個人商店圖板裡。一旦每名玩家都選擇好一張商品卡，請將手中剩餘的商品卡傳給左邊的玩家。玩家們請再一次拿起商品卡觀看並選擇，且放至於您的個人商店圖板裡。以此類推，每名玩家的個人商店圖板裡，將擺上4張商品卡。(輪抽機制)



## Step 2 - Display (揭露)

A. 每名玩家，請將剛剛選好的4張商品卡拿起，作為手牌，並從中選擇一張商品卡，向下附蓋於展示區域。在展示區域內的商品卡，這一輪是無法販售的，這只是一種行銷手段，用來吸引英雄參觀選購。

B. 每張商品卡上，都有一些圖標於卡片的左側。而這些圖標，表示哪些英雄可以裝備此商品。另外，心的數量代表對英雄的吸睛程度。商品上，有時會給予起始獎勵，或者是特殊能力。(也是有著令人提不起興趣的商品...)

C. 一旦所有玩家準備好展示的商品，所有玩家都將其商品揭露。



### 商品卡



## Step 3 - Shopping (選購)

- A. 每名玩家從英雄區域內，選擇1名英雄蒞臨。
- B. 由展示區域內商品吸睛程度最高的玩家，優先選擇。玩家依序進行，直到所有商店都有英雄光顧。(一旦有英雄進入商店，這間店鋪則成為使用中。這回合禁止任何英雄進入該商店。)
- C. 選擇英雄時，該名英雄至少有1個種類圖標，與您的展示區域之商品，互相匹配。
- D. 如果您選擇英雄時，沒有任一英雄與您的商品匹配，您必須等到所有的玩家選擇完英雄後，才能選擇。
- E. 如果發生全部的英雄都無法與玩家們的商品形成匹配時，英雄則會選擇商品吸睛程度最高的店家依序光顧。



- G. 當城裡的最後一名英雄，光顧某位玩家的商店時，該玩家為下一回合的起始玩家。



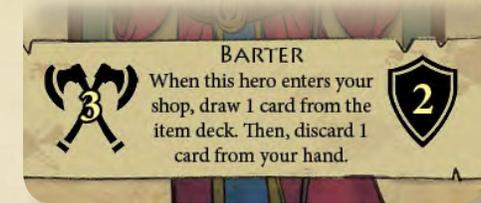
- H. 一旦商店都湧入英雄，玩家們可將手上的商品卡，銷售給自己商店內的英雄。只要商品卡的種類圖標與英雄對應，就可將任意數量的對應商品卡出售給英雄。出售商品時，從英雄卡上拿取該價格之金幣，並

將該商品卡推疊於英雄卡下方，以表示英雄已裝備上該商品，也請顯示出商品的起始獎勵或特殊能力。

展示區域內的任何商品不能出售。任何未使用的金幣，仍然會存在於英雄卡上。

將光顧您商店的英雄，擺放在您的商店前，現在該名英雄將代表您的商店，出戰怪物。

- I. 在此步驟結束時，所有玩家請將展示區域內的所有商品卡返回您手上。



**請注意:**  
每個英雄都有特殊的能力，這將會影響您在此步驟中的決定。



## Step 4 - Adventure (冒險)

每位英雄都將從冒險卡堆中，隨機抽取一張冒險卡。

冒險卡將會影響英雄的攻擊力與防禦值，甚至會造成一些特殊的傷害或牽制。

請從起始玩家開始解決以下問題：

A. 如果您的英雄總攻擊力  (包含特殊和商品效果) 大於或等於怪物的韌性值 ，那麼英雄成功地傷了怪物！並將1個傷害Token放在怪物上，且獲得1★。

B. 如果您的英雄的防守值等於  (包含特殊和商品效果)，或大於怪物的攻擊力 ，那麼英雄將會扛住傷害，並且獲得1★。

反之，英雄則被打倒。玩家必須捨棄該名英雄，但英雄所擁有的  跟裝備，將留在英雄卡上。



C. 如果此回合，沒有英雄成功地傷害怪物，遊戲將補償1枚傷害Token放在怪物身上，因為這是所有英雄奮力讓怪物造成的一點輕傷。



D. 如果怪物承受了，等於或大於玩家總數的傷害Token，那麼怪物將被打倒，並將其怪物卡丟棄。

E. 如果遊戲區域內怪物無一倖免，遊戲立即結束，進行終局計分。反之，倖存的每名英雄，都將獲得怪物卡上，寶藏箱顯示的 ，然後請將所有的冒險卡全數收集好，成堆洗勻，成為新的冒險卡牌堆。

F. 如果怪物沒有被擊敗，那麼倖存下來的英雄，都將領取怪物卡左下角表示的相同 。然後，返還英雄身上所有的商品卡至卡堆中。

G. 倖存的英雄卡返還於桌面，並將冒險卡中，或購物時剩餘的 ，都放在此張英雄卡上。

H. 對於被擊敗的每個英雄，請從英雄卡堆中抽出另一名英雄。

對於每名新英雄，請將放上對應之  放在英雄卡上。

注意：冒險步驟結束時，怪物的能力才會獲得消除。



## Step 5 - Upgrade (升級)

現在，您有機會升級，或是聘請員工來改造您的店鋪。

從員工卡堆中，抽取兩張員工卡，面朝上放置於升級卡旁，表示為可購買的員工卡。

A. 從起始玩家開始，順時針方向接續進行。每名玩家如果想要購買升級卡或僱員卡，請支付左上角所列出☹。然後，將購買的卡牌，面朝上放置於個人商店圖板旁。

升級卡有兩種類型：

1. 在展示區域內，添加效果。
2. 在倉庫區域內，添加效果。詳見步驟6-貯藏

每種升級卡類型各不能超過1張。



每個升級卡有兩個級別：+1和+2。升級步驟之前，您可以選擇支付10☹的費用，來重新選擇升級卡而不是購買卡！



員工卡每張都有獨特的特殊能力。員工卡上都將會有詳細說明，而且每張員工卡的右下角處，將會表示該員工可使用的時間點。

每當有玩家購買員工卡時，請立即從員工卡堆上放，抽取新的員工卡，並面朝上將新員工擺放於升級卡旁。

如果員工卡堆無卡使用時，將不再補入新的員工卡。

玩家們的個人商店圖板，不得雇用相同員工。

一旦所有玩家不再選擇升級，或聘請員工時，請將剩餘的員工卡，重新加入員工卡堆成堆洗混。

## Step 6 - Storage (貯藏)

每名玩家可以從手牌中，選擇一張商品卡進行貯藏。將該張商品卡面朝下的方式，放入金庫內。其餘的手牌，都將棄之。



貯藏中



捨棄中

貯藏的商品卡，它們不被視為供應商品卡的一部分，並且在揭露步驟期間，將正常地收入玩家手中，形成手牌。

遊戲現在重新回到，新的供應步驟。



## Running Out of Cards 卡牌不足時

如果您必須抽取或發放卡牌時，該類型卡牌亮不足或是空白，則將該類行的棄牌堆，重新洗牌成堆擺放。

如果該類行為英雄卡牌，當最後一名新英雄被抽取時，遊戲立即結束，詳見下文。

## Ending The Game 遊戲結束

如果怪物全數被殲滅，遊戲將在 Step 4 - 冒險階段結束，進行終局計分。

如果當一名新的英雄翻出時，發生英雄卡堆不足或是空白，遊戲結束馬上；所有的玩家都會因為怪物佔領城市而全員失敗。

## Scoring 評分

每名玩家將計算分數。

您獲得的每顆★為您帶來1分。

您也可以在此比賽結束時，將10☼換成一分。

得分最高的店家贏得比賽，成為傳說商店！

如果有平手的狀況出現，☼最多的玩家獲勝。

如果將再次平手，玩家們都將成為勝利者。

## Additional Rules when playing with more than 4 Players

*(附加規則-玩家人數超過4名)*

如果玩家人數為5~6名時，這個附加規則相當適合您。

在 Step 4 - 冒險階段時，如果沒有一名英雄成功地讓怪物造成傷害，請將2個傷害Token放在怪物上，而不是1個。如果只有一名英雄讓怪物受到傷害，規則將額外給予怪物1個傷害Token。

在 Step 1 - 供應階段中，當此回合為二級怪物入侵時，玩家們將改為逆時鐘進行遊戲。



## Advanced 2 Player Variant

*(雙人遊戲變體規則)*

對於更長遠且具戰略意義的雙人遊戲，您可以使用以下之規則：

在設置過程中，在英雄將放置4名，而非之前的2名。

在 Step 1 - 供應階段中，玩家們將獲得6張商品卡，而非先前的4張商品卡。

在 Step 3 - 選購階段，按照展示區域內的商品吸睛程度作為順序，輪流選擇2名英雄，而非1名。而這2名英雄，將在 Step 4 - 冒險階段中代表您的商店。

在 Step 4 - 冒險階段中，怪物需要受到4點傷害才會被擊敗，而非先前的2點傷害。

## Credits

**Game Design:** Jonathan Ying

**Board and Card Art:** Victoria Ying

**Additional Item Art:** Jonathan Ying

**Technical Editors:** Andrea Dell'Agnesse & Julia Faeta

**Graphic Design:** Jonathan Ying and Victoria Ying

**Additional graphics by** <http://game-icons.net/>

*(Some icons were modified for this game.)*

**Moon Flower Font provided by:** Denise Bentulan

**Production Manager:** Jonathan Ying

**Special Thanks:** Samuel W. Bailey, Tim Fowers,

Antoine Bauza, Johnny O'Neal, Chris O'Neal,

EasyGameStation, all of our playtesters, the GDC

Conference Associates, and of course, the awesome

Kickstarter backers!



# Round Overview

## Step 1 - Supply (供應)

- 如果場上並無怪獸顯示，請從怪獸卡堆上，翻開頂端的怪獸卡一張。
- 每名玩家抽取4張商品卡。
- 每名玩家，以順時鐘方式輪抽，選擇想保留的商品卡，每次一張，直至手牌獲得4張。

## Step 2 - Display (揭露)

- 玩家從手牌中，選擇這回合要揭露的展示商品一張，面朝下擺入展示區域內。
- 揭露展示區域內的商品卡。

## Step 3 - Shopping (選購)

- 英雄噓要與種類圖標區配，之後按照吸睛程度低，輪流選擇英雄光顧商店。
- 玩家從手中出售商品給於店內英雄（展示商品不能出售），且需匹配至少一個種類圖標。
- 將展示商品返回手中。

## Step 4 - Adventure (冒險)

- 每名英雄都必須抽取冒險卡。
- 從起始玩家開始，每名英雄與怪物將互相進攻和防守，分別進行韌性和力量的比較。
- 成功的攻擊造成傷害，獲得1★。
- 成功的防守讓英雄生存，獲得1★。
- 倖存的英雄將領取獎勵，但需丟棄身上的商品卡。
- 新的英雄將替代被擊敗的英雄，提玩家選擇

## Step 5 - Upgrade (升級)

- 從起始玩家開始，每名玩家選擇購買升級卡或員工卡。

## Step 6 - Storage (貯藏)

- 選擇將一張商品卡放於金庫內，並丟棄所有多餘的商品卡。