

STARSHIP RIDERS

制作：
FILIPPO MARCHI
EMMA PEONIA
GIUSEPPE BENTIVEGNA
美术：KARB 21-13

三到六名玩家在格子赛道上竞速的桌游：胜负不只取决于骰子，更取决于你选择的载具。

玩家之间可以互相干预，也可以通过「装备卡」改造赛道本身。

比的不只是速度，还有策略——赢下比赛所需要的牌，全都在你手里！

游戏配件

游戏板：赛道 ×1

载具牌堆：12 张

装备牌堆：60 张

棋子：载具 ×12

骰子：D8 ×6，用于玩家的原生速度；

D6 ×2，作为载具的耐久与平衡计数器

指示物：编号陷阱指示物 32 个，

图示陷阱指示物 32 个



绿卡与蓝卡装备

瞬间卡或永久卡，用来提升载具属性或赋予特殊能力。



黄卡装备

瞬间卡，用来避开落点格。在车轮落地之前就先行触发该格的陷阱。



红卡装备

瞬间卡或永久卡，用来直接或间接攻击赛场上的其他车手。



赛道详情
请翻面

游戏准备

铺好赛道，每人抽 5 张装备卡和 2 张载具卡。

掷一颗骰子决定出发顺序。

每位玩家选定参赛载具，把棋子放在「起点」格上，并共同决定比赛圈数。

点火，发动引擎！

回合流程

（由一名玩家报出各阶段，所有人同时行动）

首回合：

只按骰子点数前进（不加原生速度，不抽卡也不打出装备卡）。

后续回合：

想购买或更换载具的玩家后退 1 格。

所有人按开局确定的顺序，各抽 1 张装备卡。

绿灯：结算绿卡/蓝卡。

掷骰移动：

$D8 + \text{原生速度} + \text{速度增减值}$ 。

黄灯：黄卡，自行选择是否使用。

红灯：红卡（陷阱/武器）。

手牌超过 5 张装备卡的玩家，弃掉多余的牌。

载具



原生速度

此属性与 D8 骰值之和，即为本回合的移动速度。

耐久

载具被摧毁前可以承受的伤害量（用 D6 计数）。

平衡

衡量载具抗摔能力的属性。

归零时停一回合，之后该属性回满（用 D6 计数）。

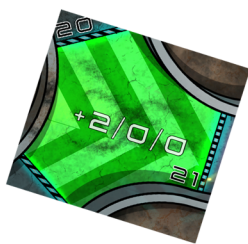
STARSHIP RIDERS

制作：
FILIPPO MARCHI
EMMA PEONIA
GIUSEPPE BENTIVEGNA
美术：KARB 21-13



加速带：

载具停在此格时，
下一回合的
原生速度
获得加值。



减速带：

载具停在此格时，
下一回合的
原生速度
受到减值。



破损路面：

载具停在此格时，
其耐久
受到永久伤害。



卡牌详情
请翻面

跳台：

载具停在此格时，
前进 X 格。
载具的平衡（BAL）
会受到影响。



空间跳跃：

载具停在此格时，
后退 X 格。
X 等于掷一次速度骰的点数。



失控（平衡归零）：

将棋子翻面。停一回合，之后以回满的平衡重新上路。
失控期间不能更换载具。车手与改装不会失去。

摧毁（耐久归零）：

载具连同其上所有附加卡
（包括车手）一并弃掉。
从手牌中换上新载具，
退后 2 格重新上路。

更换载具：

在你的回合开始时、抽卡之前进行。
新载具退后 1 格入场，并触发该格的效果
（原先所在格子的效果不生效）。
退场的载具恢复原始数值，
其上附着的绿卡全部弃掉。

购买：

完成第一圈之后，
可以弃掉 3 张装备卡
购买 1 张载具卡。
最多同时拥有 3 辆载具。

超车：

若两名玩家的移动
结束在同一格，双方各掷一骰。
点数高的一方前进 1 格
（留在该格的一方承受
该格的特殊效果/陷阱）。

超越失控的载具：

失控的载具不能掷骰，
只有仍在比赛中的玩家掷骰。
掷出偶数则超车前进 1 格，
掷出奇数则停在它之前的那一格。

