

AVES

世界之初，所有鳥類都是白色的。

造物主爲了讓鳥兒們更加繽紛，創造了彩虹果樹。只要吃了樹上的果實，羽毛就會染上果實的顏色。鳥兒們發現後既驚喜又興奮，無不想成爲最絢麗奪目的彩虹鳥。

於是，一場爭奇鬥艷的比賽，就此展開!

遊戲配件

▼ 果實牌 42 張 (7 種果實 x 6 個數字)



▼ 烏鴉牌 4 張



起始配置

1. 依照玩家人數準備所需的果實牌。2 人時拿取所有數字 1 ~ 3，3 人時拿取所有數字 1 ~ 4，以此類推。
2. 將 4 張烏鴉牌與準備好的果實牌洗混，羽毛面朝上放在場中央當牌庫。每位玩家從牌庫抽 3 張作爲手牌。
3. 從牌庫翻出 7 張牌，圍繞牌庫成一圈，稱作果實圈。

果實圈範例



手牌範例

手牌羽毛面必須朝向其他玩家，讓大家能看到你持有的顏色，如下圖：



數字面則朝向自己：



遊戲目標

在牌庫用完前搶先獲得 7 種果實牌，成爲彩虹鳥!

遊戲開始

由最近吃過水果的玩家開始，依順時針方向進行遊戲。

輪到你的回合時，將 1 張手牌放入果實圈任 2 張牌之間，並依據**果實交換守則**拿取對應的牌，加入至手牌。

果實交換守則

當放入的手牌數字等於相鄰 2 張牌的差值時，拿取與該手牌相鄰的 2 張牌。否則拿取牌庫底的 1 張牌。



果實交換範例

當你將數字 1 的牌放在下圖▲時，拿取該處相鄰 2 張牌 (🐼 和 🍌)；放在●時，拿取牌庫底 1 張牌。



回合收尾 & 輪替

跟果實圈交換完牌後，依序執行以下動作：

1. 返還多餘手牌

檢查手牌是否超過 7 張。若是，返還 1 張果實牌至果實圈中任 2 張牌之間。**烏鴉牌非果實牌，不可返還。**

當你同種類的果實牌超過 1 張時，**必須返還該種類的果實牌**。以下圖為例，你必須返還🍓或🍌其中 1 張。



2. 補滿果實圈

檢查果實圈牌量，當只剩 1 張時，從牌庫翻出 6 張牌，順時針補滿果實圈至 7 張。

完成後，你的回合結束，由左邊的玩家開始他的回合。

遊戲結束 & 勝利判定

當發生以下情形之一時，遊戲結束。

- 當一位玩家回合結束時，手牌有 7 種果實牌，且手中沒有烏鴉牌，該玩家獲勝，成為彩虹鳥！
- 牌庫用完時，依以下原則判定贏家：
 1. 比較果實種類，種類最多者獲勝。
 2. 種類一樣多時比較果實數量，數量最多者獲勝。
 3. 果實種類、數量都一樣多時，一起獲勝。

變體規則

「烏鴉們吃太撐了，全身黑漆漆的。

拍了拍圓滾滾的肚子，嘎嘎兩聲，各自回巢休息去了…」

將所有烏鴉牌收回遊戲盒內，只使用果實牌進行遊戲。其餘規則皆與基礎規則相同。



製作團隊

設計：陳曦 編輯：楊倬睿、許格禎
美術：楊倬睿 美編：鄭雅文
出版：玩聚設計有限公司

聯絡我們

<https://pwud.ga/>
contact@mail.pwud.ga

2026 年 5 月第三版發行

⚠ 警告 (請務必閱讀)

- ▼內有細小配件，請勿吞食。請勿放置於幼兒易取處。三歲以下兒童不宜。
- ▼請勿放置於潮濕處、高溫日照下或接觸腐蝕性溶劑，以避免變形或造成損壞。
- ▼請勿接近火源及熱源，避免發生火災。