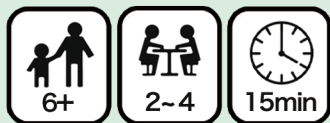


SANRIO CHARACTERS

三丽鸥翻翻乐



< 游戏准备 >

1. 游戏版图 **1**

将游戏版图拼好，放在场地中央。

2. 标记卡 **2**

将圆形的标记卡背面朝上洗混后，发给每位玩家1张，各自确认背面朝上放置在自己面前。没有用到的标记卡放回盒子。

玩家可以随时确认自己的标记卡。

3. 角色卡 **3**

将方形卡牌背面朝上洗混后，大致分成3~4堆牌堆，放在所有玩家容易拿到的位置。然后每位玩家抽取2张作为起始手牌。 **4**

< 游戏开始 >

从最喜欢Hello Kitty的玩家开始。

或者通过猜拳等其它方式决定起始玩家。

1. 抽取角色卡

从任意牌堆中抽取1张行动卡作为手牌。

如果所有牌堆中都没有卡了，则不抽取。

2. 从手牌中选择1张角色卡放置在游戏版图上。 **5**

(1) 如果不是Hello Kitty卡

可以放在空格上，也可以叠放在放置有背面朝上角色卡的格子。

(2) 如果是Hello Kitty卡

可以放在放置有正面朝上角色卡的格子。

3. 确认角色卡的效果

(1) 如果放置一张非Hello Kitty卡

翻转本次放置的角色卡箭头方向上的所有角色卡。 **6**

① 如果箭头方向是1张正面朝上的角色卡

将其翻至背面。

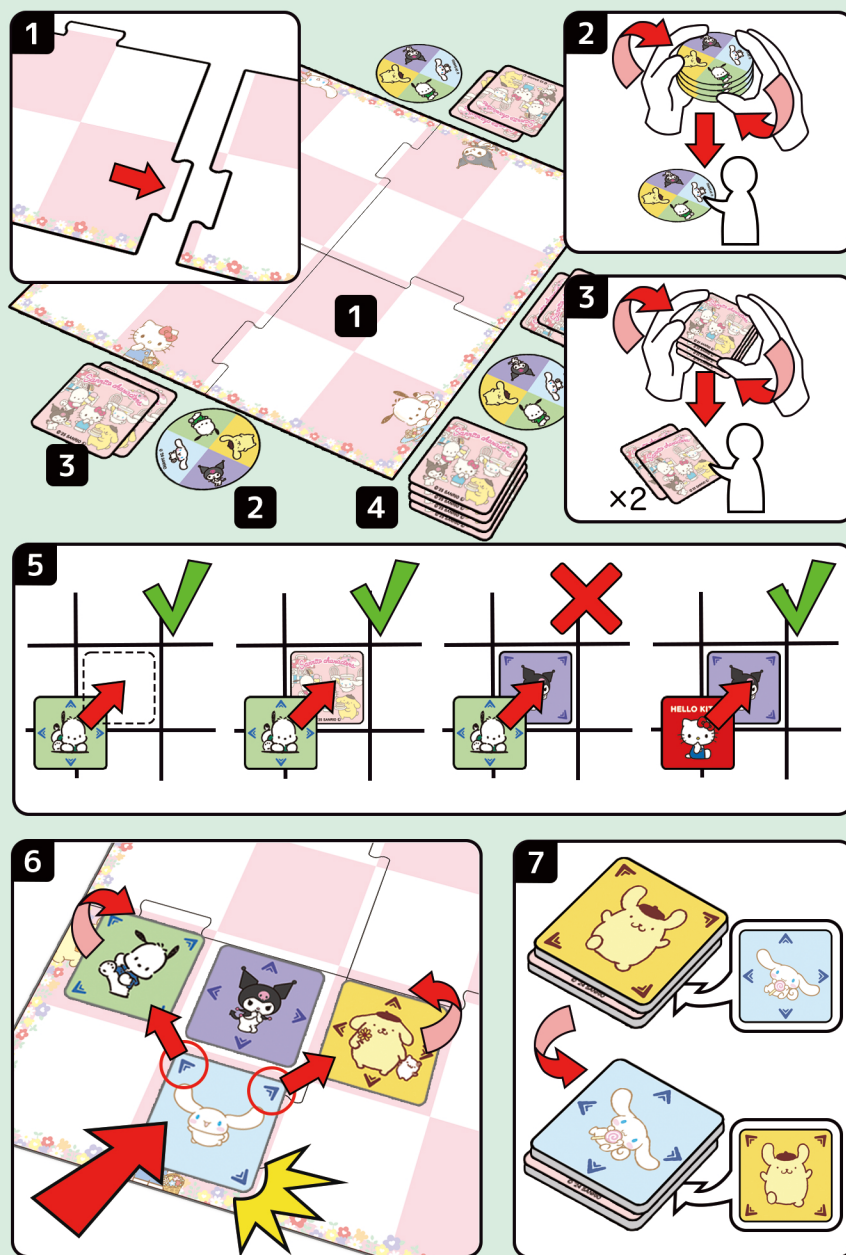
② 如果箭头方向是1张背面朝上的角色卡

将其翻至正面。

③ 如果箭头方向有2张角色卡叠放在一起

将那2张角色卡保持叠放在一起的状态翻面。 **7**

游戏配件



(2) 如果放置了Hello Kitty卡 **8**

将本次放置的Hello Kitty卡和同一格子上的角色卡一起从游戏版图上移除。

- ① 如果放置的格子上只有1张正面朝上的角色卡
将那张角色卡移除,然后将Hello Kitty卡放回面前。(不是加入手牌)
- ② 如果放置的格子上有2张叠放在一起的角色卡
只移除正面朝上的角色卡,然后将Hello Kitty卡放回面前。
(不是加入手牌)

4. 确认处理完卡牌效果后,轮到下一位玩家, 重新从<游戏开始>步骤开始执行行动。如果版图上没有格子可以放置卡牌, 或者所有玩家的手牌都用完了, 则进入<游戏结束>处理。

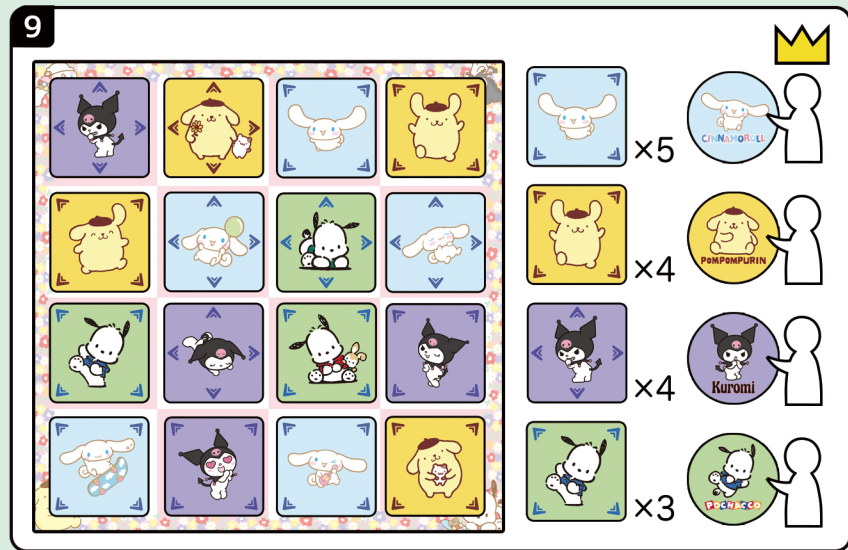
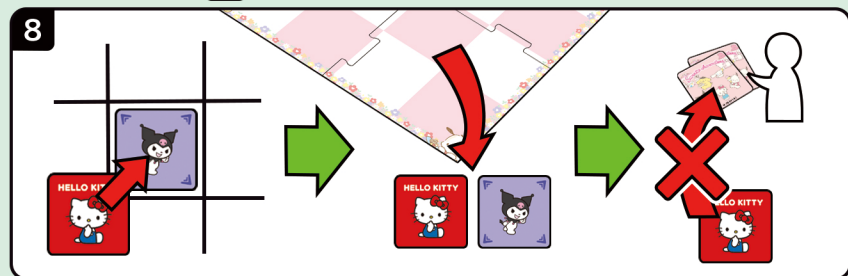
<游戏结束>

所有玩家公开自己的标记卡。

检查游戏版图上正面朝上的角色数量。

没有对应标记卡的角色无需计数。

版图上哪个角色正面朝上的卡牌张数最多, 持有相同角色标记卡的玩家即为胜者。 **9**



<Q&A>

Q1.游戏结束时, 有多个角色正面朝上的卡牌数量同为最多, 该如何判定胜者?

A1.确认这些玩家面前的Hello Kitty卡, Hello Kitty卡张数最少的玩家获胜。如果Hello Kitty卡张数也相同, 则这些玩家同时获胜。

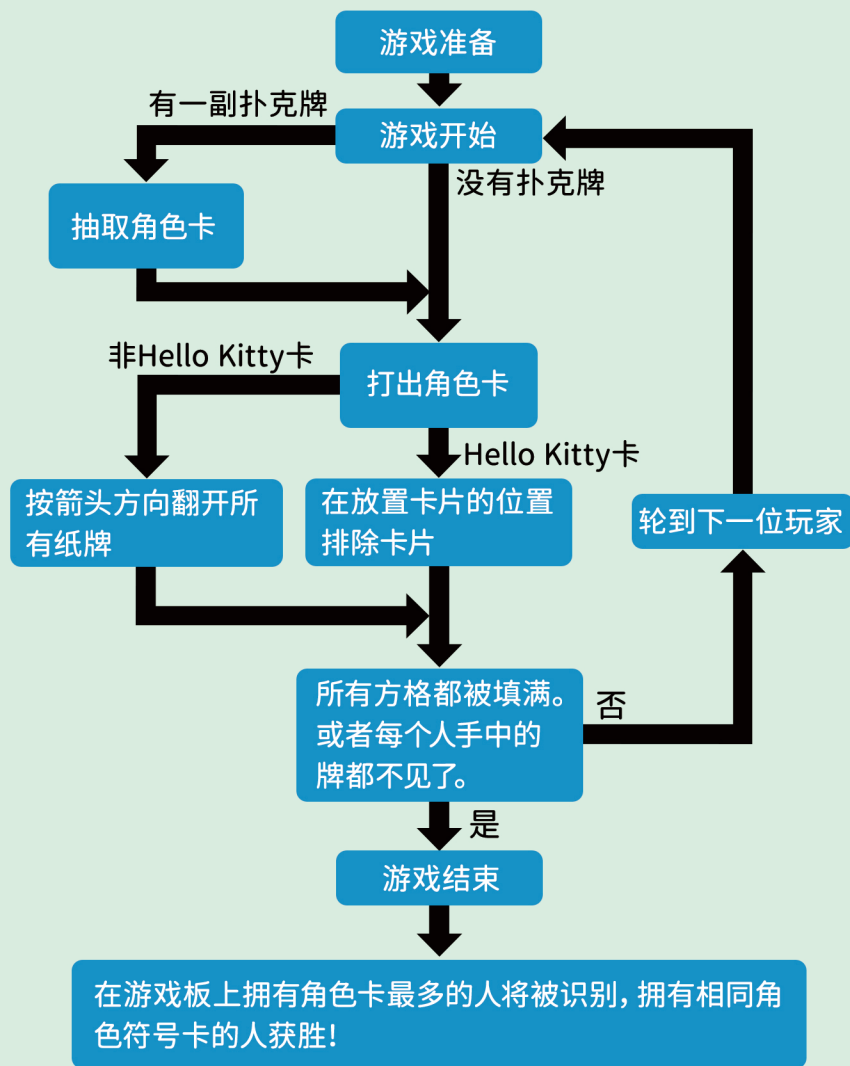
Q2.可以跳过自己的回合吗?

A2.不可以。

Q3.可以查看游戏版图上背面朝上的角色卡吗?

A3.不可以。

<游戏流程>



GOTTA2
ゴッパ2
島

日本东京新宿区
西早稻田 2-16-17
N.K 大楼 2 层
邮编 169-0051
Gottani Corporation

游戏设计
Baronu (Yanagawa Kazutaka)
Okabenias (Takuya Okabe)
艺术
ROD (Yugo Katsumata)

出版日期
2025年2月21日 第1版第1次印刷
电子邮件地址 contact-web@gotta2.jp
简体中文销售代理:
上海市神秘岛文化传播有限公司
联系邮箱: leon@mysteriousislandsh.cn



网站
<https://gotta2.jp/patapata-kururin/>

© 2025 GOTTA2 GAMES Made in China
© 2025 SANRIO CO., LTD. ①