

星左撲克牌



澳洲版權編碼

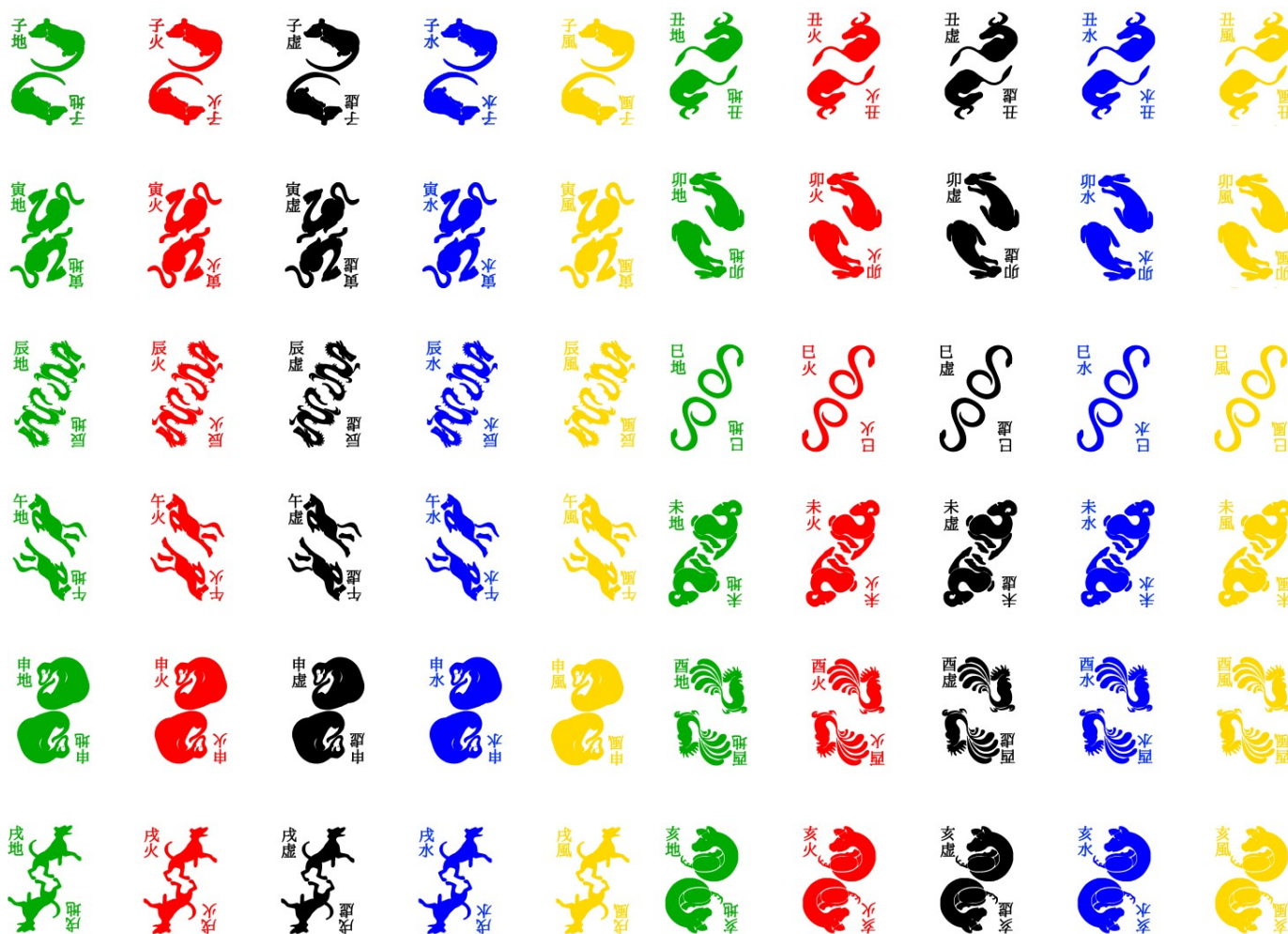
聯絡方式 codingaustralia@gmail.com

網站 <https://codingaustralia.com/>

介紹

星左撲克牌將沿襲數百年的四花色撲克牌傳統帶入 21 世紀，並進行了多項創新。它在原有的紅桃、方塊、梅花、黑桃四種花色基礎上，新增了第五種花色——波浪，並將大小王替換為陰陽牌。

雖然五花色撲克牌已經存在了近一個世紀，但星左牌是對傳統撲克牌更根本的改良；這些改良更準確地反映了現代神秘和封閉的世界。



狼群

牌組已從 52 張增加到 62 張，包含五種元素牌—火、土、金、木、水，以及陰陽牌。每種元素對應 12 張動物牌——鼠、牛、虎、兔、龍、蛇、馬、羊、猴、雞、狗、豬。



面值

星隈牌的牌面值取決於所玩的遊戲。在諸如 500、撲克、二十一點和金拉米等常見的傳統遊戲中，牌面值按日曆順序排列。由於沒有 A，可以用鼠牌代替。

鮑爾斯/能源

在需要使用「弓箭手」的遊戲中，會用到公雞牌。弓箭手分為中間、右側和左側三個位置，分別稱為能量。中間能量最高，其次是左側，最後是右側。中間能量與王牌元素相同。

如果木是主宰，那麼木雞代表中氣，土雞代表左氣，金雞代表右氣。



元素與動物

土	火	金	木	水
媒體	教會	軍隊	商業	社群

不再有短牌組

一副 60 張的牌可以減少短牌組的出現，因為在單人、雙人、三人、四人、五人或六人遊戲中，每張牌都會被發出，從而產生偶數張牌。

球員	牌	球員	牌
1	60	4	15
2	30	5	12
3	20	6	10

範例遊戲

絕大多數（如果不是全部）現有的紙牌遊戲都可以用星左牌進行。有些遊戲無需修改，而有些則需要稍作調整。以下範例並未完整描述，也並非涵蓋所有遊戲。星左牌的擁有者 Coding Australia 保留對該牌組獨有的某些遊戲的版權。

折斷

可以用常規方式進行，或者...先將土元素牌面朝上放置，然後將剩餘的 60 張牌發給玩家。

遊戲玩法與傳統的 Snap 遊戲相同。

當玩家贏得一次 Snap 時，他們從土元素牌堆中抽取與該次 Snap 牌面值相同的牌。之後任何重複的相同點數的 Snap 都將被忽略。當土元素牌堆用完時，遊戲結束。牌面值總和最高的玩家獲勝。

浮橋

野豬到老鼠的點數分別為 12 到 1。

切牌給莊家。牌面最大的玩家獲勝。

玩法與傳統遊戲相同，但最高點數為 23 分。

拉米牌

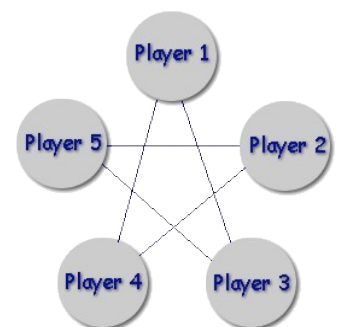
每位玩家發 7 張牌，剩餘的牌組成牌堆。遊戲規則與標準牌組相同。牌面大小由大到小依序遞減。三到五張牌可以組成順子。可以基於已打出的順子繼續遊戲。最先打完所有牌的玩家獲勝。計分方式與標準遊戲相同。

惠斯特牌（3 人遊戲）

每位玩家發 10 張底牌，然後發 10 張明牌。發牌者宣布王牌，發牌者左側的玩家先出牌。翻開所有已翻開的底牌。每墩牌超過 13 分得 1 分。先得 15 分的玩家獲勝。

尤克牌（5 人）

保留牌堆頂部的 35 張牌—從火豬到木蛇。每位玩家發 5 張牌，並翻開牌堆中的下一張牌。叫牌規則遵循標準的尤克牌規則，並適用能量牌。搭檔的決定方式與能量牌相同。如果莊家（玩家 1）贏得叫牌，則玩家 3 和 4 為搭檔，玩家 2 和 5 為對手。若玩家 3 叫牌成為莊家，則玩家 5 和 1 為搭檔；除非玩家 3 單獨行動，此時只有玩家 2、3 和 4 參與遊戲，玩家 2 和 4 與玩家 3 對戰。每位玩家使用龍（5）牌和兔（4）牌分別計分。先到 9 分者獲勝。



Pusoy Dos

撲克牌遊戲「Pusoy Dos」起源於香港，是繼麻將之後最受歡迎的亞洲遊戲之一。遊戲目標是率先出完所有牌，同時盡可能減少其他玩家手中剩餘的牌。牌型等級取決於控制元素。



卡面值由高到低依序為：



遊戲順時針方向進行，從持有「火虎」的玩家開始。持有「火虎」的玩家可以單獨出牌，也可以與其他有效牌型組合出牌。下一位玩家必須打出比出牌牌型更大的牌，或選擇「過牌」（Pass）。每局遊戲持續進行，直到沒有其他玩家出牌為止。上一局的贏家開始下一局。

當一名玩家手中沒有牌時，遊戲結束。其他玩家計算剩餘牌的點數總和。

遊戲繼續進行，直到一名玩家達到最高分，例如 1000 分。遊戲結束時，得分最低的玩家獲勝。

麻將

4 組，每組 60 塊磁磚 = 240 塊磁磚