

CN 游戏说明

弹弓游戏

搭建好弹弓游戏区后，即可马上开始玩游戏。这个游戏有多种不同的玩法。下文将一一解释不同的玩法：

游戏目的：

这个游戏是一个双人游戏。游戏目的是要比谁能更快清理完自己的游戏区。

玩法 1：经典玩法

每个玩家各分得六个小石方块，并放在自己的游戏区内。

我们开始对决吧！

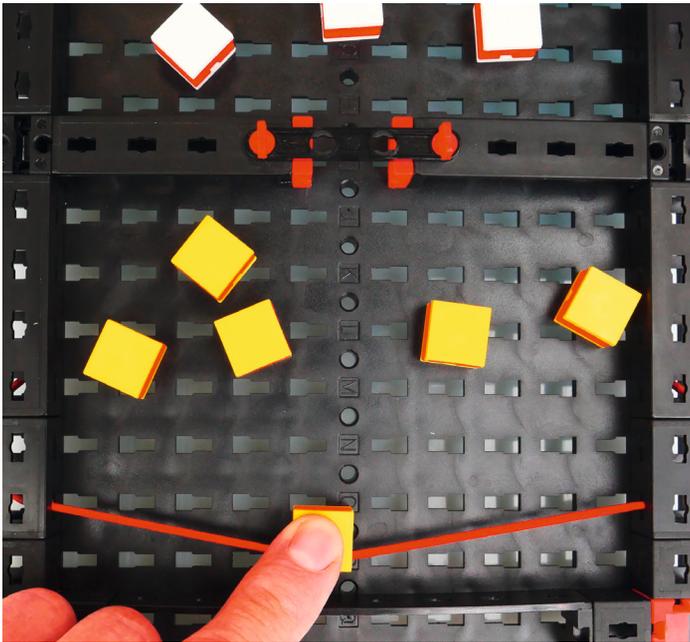
尝试不同的方法将你游戏区内的小石方块尽可能快地通过球门射入对方游戏区内。为此，你需要拿起一个小石方块，并将它放在橡皮筋上，拉紧橡皮筋，然后松手。

橡皮筋的张力会将小石方块向前射出。确保你已瞄准球门，一击即中。

只要你这边的游戏区空了，且所有的小石方块都在对方的游戏区内，那么你就赢得了比赛。

玩法 2：锦标赛

如果有两个以上玩家，那么你就可以组织一场大型的弹弓锦标赛。两两一组，相互对决。然后，第一轮的获胜者相互对决。玩到只剩下一个玩家为止。



餐桌游戏

搭建好餐桌游戏后，即可马上开始玩游戏。这个游戏有多种不同的玩法。下文将一一解释不同的玩法：

游戏目的：

游戏目的是用旋转陀螺尽可能多地清除小木方块，并从而得分。

玩法 1：单人旋转陀螺

如图所示，将三个小木方块放在游戏区。将陀螺放在游戏区底部边缘的开始区内。

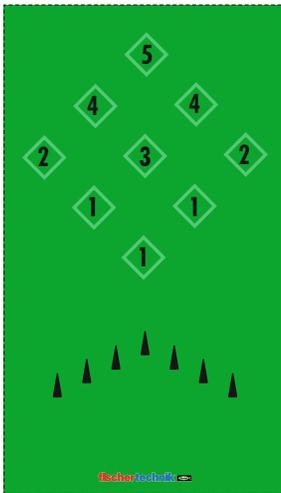
现在开始游戏了：用你的食指和拇指握住陀螺一扭，让它快速地旋转起来。

陀螺转动并向积木的方向移动。你能让陀螺一次就绕过所有小木方块吗？

小建议：你可以按其他方式摆放小木方块。试一下摆成一个三角形，或者只放两个小木方块，并加大它们之间的距离。

玩法 2：对战

如果是这个玩法，你将会和一个或多个同伴进行一场竞赛。游戏开始前，先事先决定总共玩多少轮。每撞倒一个小木方块即可得到相应分数，图示如下：



每一轮用不同的方式放三个小木方块。这不仅增加了挑战性，而且使游戏更加刺激。各人轮流转动陀螺，并记下各人的得分。游戏结束时，将各人的得分分别相加。谁的得分最高，谁就获胜。

小建议：这个玩法不仅适合两个玩家。同样适合多个玩家。

玩法 3：谁的陀螺旋转更长时间？

提示：你还需要准备一个秒表

对于这种玩法，将所有小木方块取出游戏区。事先决定由谁先开始，由谁负责计时。同伴计时，倒数：3、2、1、开始！然后，同伴按下秒表，开始转陀螺。谁的陀螺旋转一次的时间最长，谁就获胜。

迷宫滚球

搭建好迷宫后，即可马上开始玩游戏。这个游戏有多种不同的玩法。下文将一一解释不同的玩法：

游戏目的：

游戏目的是引导金属小球穿过迷宫顺利到达终点，小球在中途不能掉出游戏区或卡在角落里。

玩法 1：正确路径

拿起金属球，并将其放在游戏区内的起点位置。

双手抓紧迷宫，引导金属球穿过迷宫，并注意必须保持平衡。确保动作不要太大，因为这样会导致金属球掉出场外。当金属球顺利到达终点时，你就赢得了比赛。

这需要一点技巧和练习。一旦你顺利地将小球安全地送到终点，你就可以接受新的挑战了。拿一个秒表或带秒针的时钟，记录金属球从起点穿过迷宫到达终点所需的时长。下一次能缩短你完成的时间吗？

玩法 2：良好的团队合作

对于第二种玩法，你需要一个同伴。将金属球放在起点位置。然后，你们两个各抓起游戏区的两个角。现在，你们需要良好的协作能力和一点点敏锐的触感。

你们的目标是让金属球顺利到达终点。要想一举成功，就必须协调你们的动作。看谁需要将游戏区往哪个方向移动，以便让小球穿过迷宫。

小建议：对于这种玩法，你也可以用计时方式来得出最快的完成时间。

玩法 3：一个新滚球迷宫

当你可以操纵金属小球顺利通过当前的迷宫后，就到了要重新搭建新滚球迷宫的时候了。你可以灵活地移动游戏场内的所有配件，来搭建一个新滚球迷宫。如果你特别喜欢某个特定的结构，你可以把它画下来或者拍下来，那么下次你就可以重新搭建出一模一样游戏区。

CN 游戏说明

弹球器

搭建好模型后，即可马上开始玩游戏。这个游戏有多种不同的玩法。下文将一一解释不同的玩法：

游戏目的：

游戏目的是猜测金属小球在穿过游戏区后会到达哪里。

玩法 1：走哪条路呢？

将漏斗移到我希望金属球开始滚落的位置。然后猜一猜小球穿过游戏区后最终会滚到底部边缘的哪个位置。把终点放在这个位置。

如果小球刚好落到终点位置，那么你的猜测就是正确的。如果小球落到终点位置旁，那么你必须重新调整终点。将终点放在另一个位置。当然，有可能小球的路径和第一次完全不一样。仔细观察一下，如果你总是让金属球从相同位置开始滚落，它会经过哪些不同的路径。

如果你已经成功地预测出小球的路径，那么就可以尝试一下不同的起点。你能预测出小球的路径吗？

玩法 2：新结构

如果是第二种玩法，你可以改动游戏区。将跷跷板和障碍物放在不同的位置。这对小球的路径产生什么影响？

尽量选择固定的起点和固定的终点位置。然后设障碍物，让小球从漏斗滚落到终点。试着移动障碍物，直到小球滚落到终点。

玩法 3：对战

由一个玩家重新设障碍物，并决定固定的起点。现在轮到你了：想一想金属小球的落点，并将终点移到正确位置。如果你的猜测正确，你就得一分。如果小球落在终点旁，则不得分。双方轮流进行，并不断为对方搭建新赛道。最后谁的得分最高，谁就获胜。

CN 游戏说明

弹球

搭建好模型后，即可马上开始玩游戏。这个游戏有多种不同的玩法。下文将一一解释不同的玩法：

游戏目的：

游戏目的是尽可能多得积分。因此，需要将一颗金属小球射入游戏区。游戏区内的各种障碍物会影响其前进的路径。最后，小球会落到一个带数字编号的方块上，该数字即表示最终得分。

玩法 1：单人积分冒险

你需要额外准备一支笔和一张纸来记录你的得分。
拿起金属小球，并将其放在起点位置。

拉出放小球的板子，并将垫在下面的圆盘往下拉。松开手后，弹簧就会将小球射入游戏区。

拿出一张纸和一支笔，把你五轮游戏的取分加起来。下次你能超过你这次的得分吗？用不同的力度将小球弹入游戏区，会出现哪些不同的效果？

玩法 2：对战

如果是这个玩法，你将会和同伴进行一场对战。游戏开始前，先事先决定总共玩多少轮。然后，轮流将小球射入游戏区，别忘了记下你自己的得分。

最后，将全部得分加起来。得分多的一方获胜。

小建议：这个玩法不仅适合两个玩家。同样适合多个玩家。

玩法 3：新赛道

拿起金属球，并将其放在起点位置。连续三次将小球射入游戏区，并将三次的得分相加。

现在改变一下游戏区，例如移动轮子或小方块障碍物的位置。

现在，连续三次将小球射入游戏区，并将三次的得分相加。你能通过不同的搭建方式来影响你的得分吗？

小建议：这个玩法适合多个玩家。例如，你们可以互相为对方搭建新赛道，看谁的得分更高。

CN 游戏说明

弹球游戏

搭建好弹球游戏后，即可马上开始玩游戏。

游戏目的：
游戏目的是利用金属小球击倒所有锥体。

玩法 1：完美投掷

如图所示，在游戏区旁边摆放三个锥体。

然后，把金属小球放在跷跷板的一端。



现在，拿着乒乓球，站在离游戏区大约一米远的地方。你需要站在朝着漏斗的地方。



将乒乓球对准漏斗，然后将其扔进漏斗。乒乓球触发跷跷板机关。金属小球弹起，并滚落到赛道上。当它落下时，就会滚向锥体。它是否会击中全部锥体？

CN 游戏说明

轮盘赌

搭建好轮盘赌后，即可马上开始玩游戏。这个游戏有多种不同的玩法。下文将一一解释不同的玩法：

游戏目的：

游戏目的是猜小球在每一轮（每一击）中会落在哪个数字上。

我们开始吧！

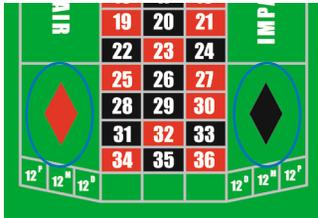
轮盘赌是一种源自法国的游戏。这个名字的意思是“小轮”。轮盘赌可单人玩，也可组团玩。你的游戏板将搭建成就像是赌场内真正的轮盘赌一样：它由一个转盘和一个投注台组成。

在游戏前决定你要玩多少轮。

大家说“开始下注！”，即可开始游戏。玩家下注（黑色、黄色或红色方块）。可以用以下方式下注：

将你们的方块押在：

- 红色或黑色菱形图案上（1分）



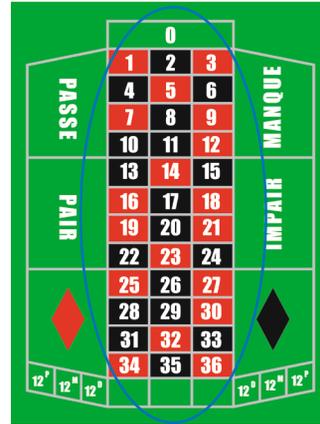
押在红色或黑色菱形图案上

- Impair（奇数）或 Pair（偶数）上（1分）
- Manque（低位数 1-18）和 Passe（高位数 19-36）上（1分）
- 12P（1-12）、12M（13-24）、12D（25-36）上（3分）



押在 12P、12M、12D 上

- 单一数字上（5分）



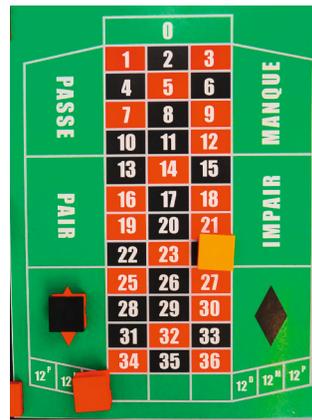
押在单一数字上

一旦下了赌注，你们中的一人即可转动轮盘，并将小球反向扔至轮盘中。转盘会慢慢停下来，小球最终会落在一个数字上。当轮盘保持不动时，即可以计算得分。

示例：

第 1 回合：

弗里达押了红色菱形图案，阿尔弗雷德押了 12D，克里斯押了 24。轮盘停止后，小球停在了数字 27 上。



弗里达：1分
阿尔弗雷德：3分
克里斯：0分

第 2 回合：

弗里达押了 Pair，阿尔弗雷德押了 17，克里斯押了 Passe。轮盘停止后，小球停在了数字 24 上。

弗里达：1分
阿尔弗雷德：0分
克里斯：1分

游戏结束时，谁的得分最高，谁就获胜。

CN 游戏说明

幸运之轮

搭建好幸运之轮后，即可马上开始玩游戏。

游戏目的：

这个游戏的目的是在几轮比赛中获得最高得分。

收集分数

这个游戏可单人玩，也可组团玩。

游戏开始前，先事先决定总共玩多少轮。然后，轮流转动幸运之轮，并记录得分。最后谁的得分最多，谁就获胜。

特殊区域：

带“竖起大拇指”标记的区域是特殊区域。你可以采取下面的建议或写上自己想要的內容。

建议 1：

深绿色特殊领域：你可以再转一次，并获得双倍积分。

浅绿色特殊领域：下一名选手退出比赛。

紫色特殊领域：上一轮双倍积分。

橙色特殊领域：下一轮你可以连续转两次。

蓝色特殊领域：下一轮你可获得三倍积分。

建议 2：

深绿色特殊领域：下一轮你可获得双倍积分。

浅绿色特殊领域：上一轮三倍积分。

紫色特殊领域：扣除上一轮积分。

橙色特殊领域：前一名选手扣 5 分。

蓝色特殊领域：再转一次，并扣除相应积分。