

# READY... FENCE!

## 遠端線上擊劍規則 Online Rule

### 規則介紹 INTRODUCTION

進行遠端線上擊劍桌遊對戰遊戲，你必須準備一盒 **Ready... Fence!** 擊劍桌遊。選擇線上視訊平台軟體(例如 Skype, Zoom, ...), 以便與你的對手線上溝通和觀看彼此遊戲進行中的擺設和佈置。同時，請選擇**進階遊戲模式**的規則進行遊戲對戰。

### 遊戲準備 PREPARATION

設置攝影鏡頭顯示整個遊戲版，並且隨時更新遊戲狀態。請記住玩家(劍手)的每個遊戲動作和出的卡牌，必須能夠清楚地展示給對方。若是出牌動作，卡牌必須展示在攝影鏡頭前方。當任何其他遊戲動作被執行後，適時同步移動雙方玩家(劍手)的各個功能卡版。其餘的遊戲準備，皆依照原本桌遊對戰模式的方式來擺設遊戲版。

### 準備個人牌庫 GET YOUR PERSONAL DECK

- 1) 每位玩家(劍手)準備好完整的 **54** 張卡牌牌庫。
- 2) 從此牌庫中，自由地挑選出最少 **24** 張卡牌做為個人牌庫，準備進行遊戲使用(只能挑選一張王牌卡 Joker 在其中)。

### 計時器牌庫 TIME COUNTDOWN DECK

在此遠端線上對戰模式中，每一位玩家(劍手)各自準備 **8** 張卡牌做為計時器牌庫(非原本桌遊對戰模式的 12 張卡牌)。當其中一位玩家(劍手)的計時器牌庫卡牌用盡，即代表著該回合時間結束。

### 遊戲進行 PREPARE THE GAME

“READY... FENCE!”遠端線上對戰，完全依照原本桌遊對戰的**進階遊戲模式**方式來設置，但必須考慮到剛剛描述的差異處。在個人牌庫(最少 **24** 張卡牌)挑選好之後，各自重新洗牌和發牌，每一位玩家(劍手)各發 **6** 張卡牌為起手牌，再從牌庫發 **8** 張卡牌，放置在計時器位置，當作計時器牌庫。剩餘的 **10** 張卡牌暫時棄置在旁，在此回合中不使用。

### 遠端線上擊劍的特定規則 SPECIFIC RULES IN THE ONLINE MODE

**移動動作** MOVE Action: 每位玩家(劍手)同時操作兩個擊劍手模型卡，當任何一方執行移動的遊戲動作，則同步移動遊戲版上自己的或對手的擊劍手模型卡。利用同步移動，即時複製遠端距離所發生的一切狀態。

**改變武器位置動作** CHANGING WEAPON POSITION Action: 與擊劍手模型卡的描述相同，武器位置卡版也都將放置在遊戲版上指定的位置，每位玩家(劍手)同步移動雙方的卡版以便進行遊戲。

**暫停動作** STALLING Action: 當此遊戲動作被執行，玩家(劍手)從雙方的計時器牌庫各抽取 **1** 張卡牌，棄置不用。

**換牌動作** DISCARD \ DRAW Action: 玩家(劍手)執行換牌動作時，只從自己的計時器牌庫抽取 **1** 張卡牌，完成換牌動作。

### 多回合比賽 MULTIPLE ROUNDS MATCH

如果玩家(劍手)進行多回合的 10 分或 15 分的賽制，此時可以選擇採用**教練法則** Master's Rule。

在擊劍運動比賽中，教練會在劍道旁陪同指導他的運動員。在比賽回合之間的休息間隔，教練有 1 分鐘的時間與學生交談並提出新的戰術策略。“READY... FENCE!”遠端線上對戰模式，引入了此新規則來重新創建這種教練指導法則。

-----  
**教練法則** Master's Rule: 在每個回合結束時，玩家(劍手)可以在重新設置他的計時器牌庫之前，最多將 **3** 張卡牌 (不包括他目前手中的手牌) 從遊戲中移除棄置不用。

這是為了排除在遊戲抽牌過程中，抽到對手的牌庫沒有發生效用的卡牌的可能性。

執行此教練法則後，玩家(劍手)將所有的卡牌重新洗牌，包括先前暫時棄置的 **10** 張卡牌，並重新製作一個新的 **8** 張卡牌的計時器牌庫。剩餘的暫時棄置在旁，在此回合中不使用。

-----

**例如:** Mario 在與 Lorenzo 的比賽的第 1 回合中，注意到他的[時間差反攻 Stop-Hit]卡牌經常被 Lorenzo 的[反反攻 Counter-Time]卡牌所抵制。Mario 記得他已經在自己的個人牌庫中，安排插入了 3 張[時間差反攻 Stop-Hit]卡牌，因此他決定在第 1 回合結束時將其移除。

當一個回合結束時，Mario 不能更動他手中的手牌（這些卡牌不能與手牌之外的卡牌混合洗牌），其中有 1 張[時間差反攻 Stop-Hit]卡牌。接下來，他收回先前從手中棄用的卡牌，和其他被棄置的卡牌，再從計時器牌庫中取回剩餘的卡牌（是 Lorenzo 完成他的遊戲輪替，並結束此一回合），還有 10 張未在此回合比賽中使用的卡牌。此時，Mario 選擇使用**教練法則** Master's Rule，並從這些卡牌中移除了他所擁有 3 張中的 2 張[時間差反攻 Stop-Hit]卡牌，他手中的手牌還有 1 張。接著重新洗牌，重新設置他的計時器牌庫(8 張卡牌)，並將剩餘的卡牌暫時棄置在旁，在新的比賽回合中不會使用。

### 快速提示 Quick Tip

- 準備一盒 **Ready... Fence!**擊劍桌遊。
- 選擇線上視訊平台(e.g. Skype, Zoom...)
- 選擇**進階遊戲模式**。
- 設置攝影鏡頭顯示整個遊戲版，展示每個遊戲動作和卡牌。
- 同步移動双方的各個功能卡版。
- 遊戲的準備和擺設，依照原本的桌遊對戰模式。
- 完整的 **54** 張牌庫裡，自由挑選出最少 **24** 張卡牌(只能有一張王牌卡 Joker)。
- 從挑選的 **24** 張個人牌庫重新洗牌和發牌，**6** 張卡牌為起手牌，以及 **8** 張卡牌為計時器牌庫，其餘 **10** 張不使用。
- **移動動作** MOVE：同步移動双方遊戲版上的擊劍手模型卡。
- **改變武器位置動作** CHANGING WEAPON POSITION：同步移動双方遊戲版上的的武器位置卡版。
- **暫停動作** STALLING Action：從双方計時器牌庫抽取 **1** 張卡牌，棄置不用。
- **換牌** DISCARD \ DRAW Action：換牌時，只從玩家(劍手)自己的計時器牌庫抽取 **1** 張卡牌。
- **多回合比賽** MULTIPLE ROUNDS MATCH：在 **10** 分或 **15** 分的比賽中，可採用**教練法則** Master's Rule。
- **教練法則** MASTER'S RULE：每一回合結束時，最多放棄 **3** 張卡牌(除手牌之外)。