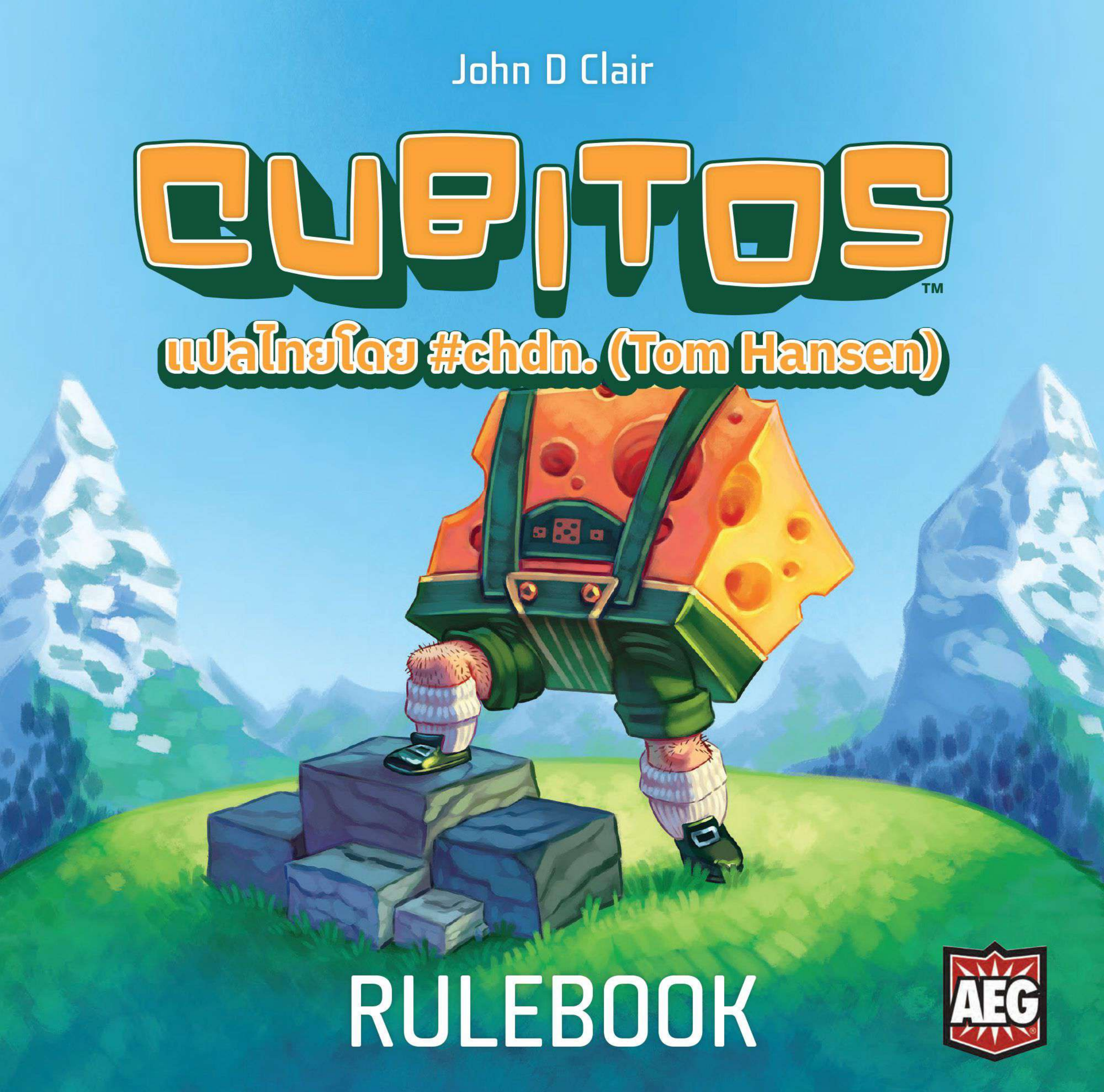
John D Clair

CUBITOS™

แปลไทยโดย #chdn. (Tom Hansen)



RULEBOOK

AEG

คำเตือน

งานแปลนี้เป็นงานแปลแบบหยาบๆ เป็นงานแปลโดยความเข้าใจเกมเพียงเล็กน้อย
และเป็นงานที่แปลก่อนจะได้เล่นเกมจริงๆ อาจมีความเข้าใจในบางบริบทผิดไป
หรือใช้คำศัพท์ที่กระโดด ไม่ต่อเนื่อง เพราะนั่งแปลหลายวัน
ก็ขอให้ดูคลิปสอนเล่นประกอบ และดูคู่มือนี้ประกอบเสริมเท่านั้น
เพราะผู้แปลขี้เกียจแปลใหม่ทุกครั้งที่เล่น เลยแปลก่อนเริ่มเล่น

ขอให้สนุกจ้า

#chdn.
ผู้แปล

SETUP

1.Set Up ผู้เล่น

โดยผู้เล่นแต่ละคนเลือกสี และตัวละครจากนั้น
เริ่มต้นด้วยอุปกรณ์ตามนี้ :
- 2 ตัว Token สัตว์ตามสีที่เลือก
- 1 บอร์ดผู้เล่นตรงตามสีที่เลือก
- 1 บอร์ดไกด์วิธีการเล่น
- 7 ลูกเต๋าเริ่มต้นสีเทาอ่อน
- 2 ลูกเต๋าเริ่มต้นสีเทาเข้ม

“บอร์ดไกด์วิธีการเล่น” ให้วางไว้ด้านหน้าผู้เล่น
และพลิกด้าน “Roll Phase” (สีเขียว) ไว้ (1a)

ผู้เล่นทุกคนวางลูกเต๋าเริ่มต้นไว้บริเวณ
“Draw Zone” บนบอร์ดผู้เล่น (1b)

2.เลือก Card Set

การเลือกการ์ดที่แตกต่างกันจะช่วยเพิ่มอรรถรส
ให้กับเกมได้ในทุก ๆ ครั้งที่เล่นใหม่
โดยสามารถเลือกจาก Set ที่เราแนะนำได้ที่หน้า 8
ส่วนการ์ดอื่นที่ไม่ใช้ในรอบนั้น สามารถแยกไว้ได้

ถ้าคุณคือผู้เล่นใหม่ และนี่คือเกมแรก ๆ
เราขอแนะนำให้ใช้ Card Set นี้
“Race 1 (First Game)” จากหน้า 8:

- *Smelly Cat*
- *Rich Dog*
- *Mr. Soldier*
- *Rock On*
- *Dugout*
- *Rollosaurus*
- *Reckless Cheese*
- *Bob*

3. เลือกสนามแข่ง

เราสามารถเลือกเล่นสนามแข่งได้ตามที่ต้องการ
แต่ถ้าให้แนะนำสำหรับครั้งแรก ขอแนะนำเป็น
สนาม “The Nothing Goes Right”
โดยวางสนามแข่งไปตรงกลาง (3a) และวาง
ตัวละครของผู้เล่นลงตรงจุดเริ่มต้นของสนาม (3b)

วางบอร์ดกองเชียร์ (3c) ไว้ข้าง ๆ และวางตัวละคร
ของผู้เล่นอีกตัวไว้ตรงฐานกองเชียร์ (3d)

วางความสามารถของการ์ดที่เลือกไว้ข้าง ๆ
สนามแข่ง (3e)

4.วางลูกเต๋าบนถาด

วางกล่องให้ตรงตามสีของการ์ด
และวางลูกเต๋าลงบนกล่องให้ตรงตามสี

โดยถาดของลูกเต๋าจะต้องมองเห็น
และซื้อได้โดยผู้เล่นตลอดทั้งเกม
วางจุดรวมลูกเต๋าเทาที่ไม่ใช้งานไว้ใกล้ ๆ พื้นที่เล่น

5.Set up ถาด Token

จะมีกล่องสีเทาอีก 4 กล่องที่ไว้จัดเก็บของ
ในระหว่างเล่นสามารถนำมาใช้วาง
Token ⬛ และ ✋ ได้

6.เลือกผู้เล่นคนแรก

CHAMPION TOURS

คู่มือแนะนำการเลือก Card Set สำหรับเล่น โดยจะมีการ์ด 8 สี สีละ 7 ใบที่มีความสามารถแตกต่างกัน ทำให้ได้ชุดการ์ดที่แตกต่างกันถึง 56 แบบ แต่เราจะใช้เพียงสีละ 1 ใบในการเลือก Car Set เล่นในแต่ละรอบ

Race 1 (First Game)

Setup นี้สำหรับเกมแรก หรือผู้เริ่มต้น ความสามารถของการ์ดจะตรง ๆ และง่ายมาก คุณสามารถพุ่งตรงไปที่เส้นชัย โดยเสี่ยงไปกับโชคการทอยลูกเต๋าของคุณได้เลย

- Smelly Cat
- Rich Dog
- Mr. Soldier
- Rock On
- Dugout
- Rollosaurus
- Reckless Cheese
- Bob

สนามแข่งที่แนะนำ : Nothing Goes Right (1 lap)

Race 2

Card Set นี้เหมาะสำหรับผู้เล่นที่ชอบเล่นคอมโบลูกเต๋าที่มีสีเดียวกันหลาย ๆ อัน

- Cat Tastrophy
- Captain Bark
- Punch Guy
- Piña Cubelada
- Reliever Beaver
- Dancing Dino
- The Big Cheese
- Undercover Fish

สนามแข่งที่แนะนำ : Ahead of the Curve

Race 3

Card Set นี้เหมาะกับการเก็บฐานแฟนคลับจากกระดานกองเชียร์ ช่วยให้เก็บได้ง่ายขึ้น

- Fat Cat
- Wizard
- Supah General!
- Keep on Rollin'
- Benchwarmer
- Cubasaurus
- Ledercheesen
- Llama-rama

สนามแข่งที่แนะนำ : Testing the Waters

Race 4

Card Set นี้เน้นการเล่นกับลูกเต๋าสีเทาอ่อน และเข้มจำนวนเยอะ ๆ

- Dope Cat
- Dapper Doggie
- Jacques Couteau
- Pineapple Rocks
- Batter Beaver
- Wikiwiki Dinosaur
- Stinky Cheese
- Bahama Llama

สนามแข่งที่แนะนำ : Still Waters Run Deep

Race 5

Card Set นี้เหมาะสำหรับสายวิ่งเน้นวิ่งเอาชนะ

- Broken Cow
- Dr. Livingstone
- Champion
- Up to 11
- Mr. Bats
- You Bet Jurassican
- Bad Cheese
- Llama Shaman

สนามแข่งที่แนะนำ : Ahead of the Curve

Race 6

Card Set คอมโบโกง ๆ โดยใช้ Chesse เป็นหลัก

- Fast Cat
- Mr. Dog
- Crabby
- Rolling Stoned
- The Babe
- Shimmy Shimmy Dino
- The Cheese Stands Alone
- Stogie

สนามแข่งที่แนะนำ : Testing the Waters

Race 7

Card Set นี้เหมาะจะเล่น 2 รอบ แนะนำทริค ให้ใช้ Punk Fruit และ Pinch Eater มันจะเป็นคอมโบที่เด็ดสุด ๆ

Note: ถ้าคุณใช้ความสามารถของ Pronto Bronto จะนับเส้นแดงในรอบปัจจุบัน ไม่นับไม่รอบการแข่ง

- Schmutz
- Muggles
- El Bandito
- Punk Fruit
- Pinch Eater
- Pronto Bronto
- Cheese Boy
- Chilly McChillster

สนามแข่งที่แนะนำ : Nothing Goes Right (2 laps)

TOUR DE CUBE

ชุด Card Set นี้สำหรับคนมีประสบการณ์

Combotastic

เตรียมใจให้พร้อม เพราะ Card Set นี้จะบอกถึงความแตกต่างของลูกเต๋าที่ใช่ กับลูกเต๋าที่พลาด เผลอ ๆ รวมกันแล้วอาจแจ่มก็ได้เนะ

- Dope Cat
- Captain Bark
- Mr. Soldier
- Piña Cubelada
- Pinch Eater
- You Bet Jurassican
- Cheese Boy
- Bob

สนามแข่งที่แนะนำ : Testing the Waters

Such Much Fans

Card Set นี้มีเพื่อการแข่งขันเป็นคนดัง เล่นให้เสี่ยง แตกกันไปข้าง แล้วจะรู้ว่ามันดีเอง

- Cat Tastrophy
- Rich Dog
- Supah General!
- Punk Fruit
- Mr. Bats
- Wikiwiki Dinosaur
- The Big Cheese
- Chilly McChillster

สนามแข่งที่แนะนำ : Ahead of the Curve

Grand Finale

ถึงเวลา Grand Final ! ที่ทุกความมันส์มารวมตัวกัน นี่คือการแข่งแบบมาราธอน และมันคือของแท่ร่

- Smelly Cat
- Dapper Doggie
- El Bandito
- Rolling Stoned
- The Babe
- Cubasaurus
- The Cheese Stands Alone
- Stogie

สนามแข่งที่แนะนำ

ใช้สนาม Still Waters Run Deep และ Testing the Waters โดยผู้เล่นเริ่มที่สนาม Still Waters Run Deep และเข้าเส้นชัยที่สนาม Still Waters Run Deep โดยนำสองสนามมาต่อกัน ซึ่งตอนข้ามสนามต้องใช้ 👣 อีก 1 เพื่อข้ามจากเส้นชัยของสนามแรกมายังสนามที่สอง

Create Your Own

คุณสามารถสร้าง Set Card ของตัวเองขึ้นมาได้ อาจจะมาจากการสุ่มหรือการเลือกการ์ดที่ชอบเพื่อความสนุกของเกมในแบบของคุณ อย่าลืมบาลานซ์การ์ดเพื่อความเหมาะสมด้วยนะ เช่น เงินที่ใช้ในการซื้อ และอย่าลืมใส่การ์ดที่ช่วยให้คุณเพิ่มลูกเต๋า หรือทิ้งลูกเต๋าที่ไม่ชอบได้

DICE OVERVIEW

อธิบายสัญลักษณ์ของลูกเต๋าและเกมทั้งหมด

การเคลื่อนไหว

ใช้เพื่อเคลื่อนไหวตัวละครของคุณ
ในสนามแข่งไปตามช่อง

เงิน

ใช้เพื่อซื้อลูกเต๋าใหม่ ๆ
จ่ายเพิ่มเพื่อเดิน หรือจ่ายค่าอื่นๆ

เครดิต

มีเพียงลูกเต๋าสีเทาอ่อนเท่านั้น
ที่มีสัญลักษณ์นี้ ถ้าทอยได้จะได้
1 token.

ความแตกต่างกับเงินคือ เครดิตจะอยู่จนจบรอบ
สามารถเก็บไว้ใช้รอบถัดไปได้ แต่ถ้าเป็นเงิน
จะเก็บไว้ใช้รอบถัดไปไม่ได้

สัญลักษณ์ความสามารถ

ใช้สัญลักษณ์ที่ปรากฏบนลูกเต๋าที่ซื้อมา
ในการ **Active** หรือเรียกใช้งานการ์ด

สัญลักษณ์พลังพิเศษ (Power)

สัญลักษณ์ **Power** สามารถใช้งานแทนที่
สัญลักษณ์ความสามารถได้ แต่จะมีบางการ์ด
ที่มีรูป จะต้องทอยให้ได้ลูกเต๋าหน้า
สัญลักษณ์ **Power** เท่านั้นถึงจะใช้งานได้

ความสามารถ และ Power ทั้งหมดเป็นเพียง
ตัวเลือกในการแก้ไขสถานการณ์
แต่รู้ไว้ว่า ถ้าคุณทอยได้ลูกเต๋า
หน้าสัญลักษณ์ Power และเลือกที่จะใช้
ความสามารถปกติคุณจะต้องใช้
ความสามารถ Power ด้วยเช่นกัน

ลูกเต๋าสีเทาอ่อน,เข้ม

ผู้เล่นทุกคนจะเริ่มต้นด้วยลูกเต๋า
สีเทาอ่อน 7 ลูก และเทาเข้ม 2 ลูก
เทาอ่อนจะมีแค่หน้า
แต่เทาเข้มจะมีหน้า และหน้า

ลูกเต๋าสีเทาอ่อน และสีเทาเข้ม
จะใช้กฎและความสามารถเดียวกัน

ลูกเต๋าทั้งสองจะไม่มีค่าใช้จ่าย ผู้เล่นไม่สามารถ
ซื้อเพิ่มได้ แต่ลูกเต๋าที่ไม่ถูกใช้ สามารถได้รับเพิ่ม
จากความสามารถบางอย่างได้

ลูกเต๋าสีเทาที่ไม่ใช้ สามารถวางบนถาดในเกมได้
เพื่อที่จะได้หยิบเพิ่มจากความสามารถบางอย่างได้

ลูกเต๋าเริ่มต้น (สีดำ)

ผู้เล่นที่เริ่มเล่นเป็นคนแรกในแต่ละรอบ
จะได้รับลูกเต๋าเริ่มต้นเสมอ
โดยลูกเต๋าเริ่มต้น จะไม่ถูกนับ
ในจำนวน Roll (ดูรายละเอียดเพิ่มที่หน้า 11)

ลูกเต๋าเริ่มต้นจะถูกส่งต่อให้คนถัดไป
วนตามเข็มนาฬิกาของผู้เล่นเมื่อจบในแต่ละรอบ
ไม่สามารถใช้ลูกเต๋านี้ในการขาย ส่งต่อ แลก
หรือโดยขโมยจากความสามารถอื่น ๆ ได้

ลูกเต๋านี้จะช่วยในการตัดสินใจเรื่องเวลา
และการ Tiebreake

การใช้ลูกเต๋า

คุณจะต้องหงายหน้าลูกเต๋าที่ทอยได้
ในบริเวณ Active Zone โดยแต่ละลูก
จะใช้ได้เพียงครั้งเดียว
เคล็ดลับจำง่าย ๆ ถ้าใช้แล้วให้พลิกลูกเต๋า
ไปหน้าว่างเปล่า จะได้ไม่พลาด !

ลูกเต๋าโดยทั่วไปจะสามารถทอยได้หน้าเงิน
เพื่อนำไปซื้อลูกเต๋าใหม่ ๆ หรือได้การเดิน
เพื่อให้ตัวละครเราขยับได้ หรือความสามารถ
บางอันที่ระบุเพื่อเปลี่ยนการใช้ลูกเต๋าได้

บางความสามารถต้องการใช้ลูกเต๋าที่ใช้ได้
โดยลูกเต๋าพวกนั้นต้องอยู่ใน Active Zone
เพราะงั้นเลือกใช้หน้าลูกเต๋าดี ๆ
ถ้าเห็นว่าลูกเต๋าโชว์สัญลักษณ์ยังไง

USING ABILITIES

ลูกเต๋าอื่น ๆ นอกจากลูกเต๋าสีเทา และลูกเต๋าเริ่มต้น ที่เป็นลูกเต๋าสี ๆ
จะมาพร้อมกับการ์ดความสามารถในรอบนั้น ๆ
โดยความสามารถแต่ละครั้งจะเปลี่ยนไปตามการ์ดที่เราเลือกเล่น
การใช้ความสามารถของการ์ดจากลูกเต๋าที่ทอยได้ เป็นเพียงตัวเลือกในการเล่นเท่านั้น

1 ราคา

คุณจะต้องใช้เงินจากลูกเต๋า หรือจากเครดิต
ในการซื้อการ์ดนั้น ๆ

2 ความสามารถ

รายละเอียดที่จะบอกว่าแต่ละสัญลักษณ์ของลูกเต๋า
จะสามารถทำอะไรได้ ถ้าคุณทอยได้ และจะใช้

3 หน้าลูกเต๋า

ภาพตัวอย่างของลูกเต๋าทั้ง 6 หน้าว่าจะมีอะไรบ้าง

แต่ละความสามารถจะระบุ “ช่วงที่สามารถใช้ได้” ในระหว่างการเล่น
โดยมีรายละเอียดดังนี้

NOW (ทันที)

ถ้าจะใช้ความสามารถของการ์ด ต้องใช้ทันทีหลังจากที่วาง
หน้าลูกเต๋าที่ตรงกับเงื่อนไขลงบน Active Zone
ถ้ามี Now หลายอันในเงื่อนไขการใช้ คุณสามารถไล่ใช้
แต่ละอันได้ตามลำดับที่คุณเลือก

Active (ใช้งาน)

Active ความสามารถจะสามารถใช้ได้ตอนไหนก็ได้ตราบใดที่
ลูกเต๋าหน้าที่ตรงกับเงื่อนไข ยังอยู่ใน Active Zone
เช่นบางความสามารถอาจจะระบุเจาะจงว่าต้องใช้ตอนไหน
และความสามารถจะส่งผลต่อเมื่อมีลูกเต๋าใน Active Zone
แต่บางความสามารถอาจไม่ได้เจาะจงขนาดนั้น

Run (วิ่ง)

ความสามารถที่เกี่ยวข้องกับการวิ่ง Run จะใช้ได้แค่ตอนคุณ
เลือกจะเดินหรือขยับตัวละครคุณเท่านั้น ถ้าคุณมีความสามารถ
ที่เกี่ยวกับการวิ่งเยอะ คุณสามารถไล่ใช้ตามลำดับได้
หน้าลูกเต๋าทุกหน้าที่โชว์ , , หรือ จะถูกนับว่าเป็น
ความสามารถการวิ่งเช่นกัน

HOW TO PLAY

Cubitos เป็นเกมที่เล่นเป็นรอบ ๆ ในแต่ละรอบผู้เล่นทุกคนจะต้องทำ **Roll Phase** และตามด้วย **Run Phase** ให้ครบ, ทันทีที่ทุกคนเล่น **Run Phase** จบ จะทำการส่งต่อลูกเต๋าเริ่มต้น (สีดำ) ให้คนถัดไปวนตามเข็มนาฬิกา และจะทำแบบนี้วนไปเรื่อย ๆ รอบโต๊ะที่เล่น จนกว่าจะมีผู้เล่นคนไหนเข้าเส้นชัย จะเป็นอันจบเกม !

ROLL PHASE

ผู้เล่นทุกคนจะทำ Roll Phase เสร็จพร้อมกันเสมอ
โดยการจะทำให้สำเร็จใน Roll Phase จะต้องทำตามนี้

1.Draw (เลือกลูกเต๋า)

ให้เลือกลูกเต๋าจาก **Draw Zone** มายัง **Roll Zone** โดยจำนวนจะต้องตรงกับตัวเลขที่ระบุไว้ใน **Roll Zone** เสมอ ซึ่งตอนเริ่มต้นทุกคนจะเลือกได้แค่ 9 ลูกเท่านั้น คุณสามารถเลือกได้ว่าจะใช้ลูกเต๋าอันไหนในการทอย โดยนำมาวางไว้ตรงพื้นที่ว่างด้านบนบอร์ดผู้เล่น

คุณจะเริ่มรอบจริง ๆ ได้ก็ต่อเมื่อคุณมีจำนวนลูกเต๋าตรงกับจำนวนที่สามารถทอยได้เท่านั้น แต่ถ้าใน **Roll Zone** ของคุณมีลูกเต๋าเหลือเพียง 2 ลูก คุณจะสามารถหยิบเพิ่มจาก **Draw Zone** ได้อีก 7 ลูกเท่านั้น

ถ้าในกรณีเดียวกันคุณไม่มีลูกเต๋าเหลือให้หยิบเข้า **Roll Zone** คุณสามารถโยก **“ลูกเต๋าทั้งหมด”** จาก **Discard Zone** มาไว้ที่ **Draw Zone** และเลือกได้

2.Roll (ทอยลูกเต๋า)

2.1 Roll ทอย
ให้นำลูกเต๋าทั้งหมดใน **Roll Zone** มาทอยเพื่อวัดดวงหน้าลูกเต๋า

2.2 ตรวจสอบเสมอว่าคุณ Bust ไหม
ถ้าคุณทอยแล้วสำเร็จ ให้ไปที่ขั้นตอนที่ 3 ได้ แต่ถ้าคุณพลาดทั้งหมด คุณอาจจะต้อง Bust

การ Bust จะเกิดขึ้นก็ต่อเมื่อคุณทอยลูกเต๋าสำเร็จแล้วอย่างน้อย 3 หน้าใน **Active Zone** และถ้าคุณทอยจน Bust ในช่วง **Roll Phase** ให้ไปดูรายละเอียดในหน้า 13

เมื่อคุณ Bust การทอยทั้งหมดของคุณจะถูกยกเลิก และจะจบ **Roll Phase** ทันที

สำเร็จ และพลาด

MISS
พลาด

คือการทอยได้หน้าว่าง ถ้าหน้าลูกเต๋าแบบนี้โชว์ขึ้น แสดงว่าคุณ “พลาด”

HIT
สำเร็จ

ถ้าทอยลูกเต๋า และลูกเต๋าโชว์สัญลักษณ์อะไรบางอย่างก็จะถือว่า “สำเร็จ”

บางความสามารถจะเรียกขอ **“ลูกเต๋าที่สำเร็จ”** โดยลูกเต๋าเหล่านั้นจะต้องอยู่ใน **Active Zone** ลูกเต๋าเหล่านั้นจะไม่ต้องไม่เป็นหน้าว่างเปล่า

3. Move Hits To Active Zone (ย้ายลูกเต๋าที่สำเร็จไป Active Zone)

เคลื่อนย้ายลูกเต๋าที่ทอยสำเร็จทั้งหมดมาไว้ที่ Active Zone ของบอร์ดผู้เล่น และทิ้งลูกเต๋าที่ทอยพลาด ไว้ที่ Roll Zone เหมือนเดิม

คุณสามารถเลือกได้ว่าจะ
Push (เสี่ยง) หรือ **Pass (ผ่าน)**

ถ้าคุณเลือก **Push** คุณจะต้องเสี่ยงกลับไปทำตาม 2.1 และทอยอีกครั้ง ยังไงก็ตามถ้าคุณมีลูกเต๋าที่สำเร็จ 3 ลูกหรือมากกว่านั้น ใน **Active Zone** คุณจะมีโอกาสที่จะ **Bust** ได้ถ้ายังเสี่ยง **Push** อีก

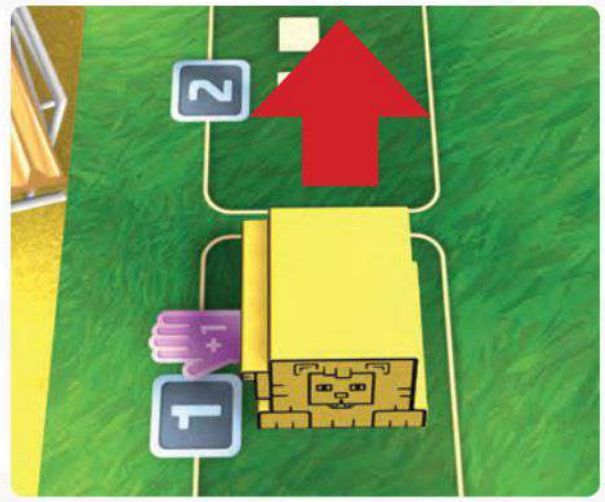
ถ้าคุณเลือก **Passs** คุณจะจบการ **Roll Phase** ให้ทำการพลิกหน้าบอร์ดไกด์วิธีการเล่นไปฝั่งสีแดง **Run Phase** และเตรียมตัวที่จะออกวิ่งในรอบนั้น รอจนกระทั่งผู้เล่นทุกคนจบ **Roll Phase** ให้หมด และทุกคนพลิกมาฝั่งสีแดง **Run Phase** ถึงจะเริ่มได้

มันเป็นมารยาทสำคัญ ไม่ว่าคุณจะเลือก **Push หรือ Pass** ผู้เล่นทุกคนต้องทำ **Action** ให้หมดก่อนจะเริ่มเข้าสู่ช่วง **Run Phase** ได้

Busting (ล้มเหลว/พลาด)

ถ้าคุณเสี่ยงทอยจนล้มเหลว ให้ทำตามขั้นตอนดังนี้

-คุณต้องโยกลูกเต๋าทั้งหมดจาก **Active Zone** **ไปที่ Discard Zone**
-ถ้าเป็นโบนัส คุณอาจจะต้องย้ายลูกเต๋าจาก **Roll Zone** ไปยัง **Discard Zone** ลูกเต๋าไหนที่ไม่ได้อยู่ใน **Roll Zone** จะยังอยู่จนจบรอบ
-ให้ขยับตัวละครในฐานแฟนคลับไปด้านหน้า 1 ช่อง และรับผลประโยชน์จากที่ช่องนั้นระบุไป



เมื่อทำตามขั้นตอนด้านบนหมดแล้วจะถือว่าช่วง Roll Phase ของคุณสิ้นสุด ให้พลิกไปยังด้านสีแดง Run Phase ต่อไปได้เลย

คำแนะนำตอนช่วง Roll Phase

ช่วงเวลาส่วนใหญ่ ผู้เล่นทุกคนสามารถเลือกเล่นในช่วง Roll Phase ได้ตามที่ตัวเองต้องการว่าจะเล่นแบบไหน และผู้เล่นคนอื่น ๆ จำเป็นจะต้องรอว่าผู้เล่นคนนั้นจะ Push หรือ Pass

ถ้าในสถานการณ์ที่ผู้เล่นที่มีลูกเต๋ามากที่สุดกำลังเล่นในช่วง Roll Phase ก็ควรจะได้เป็นคนเล่นคนแรกเพื่อดูสถานการณ์

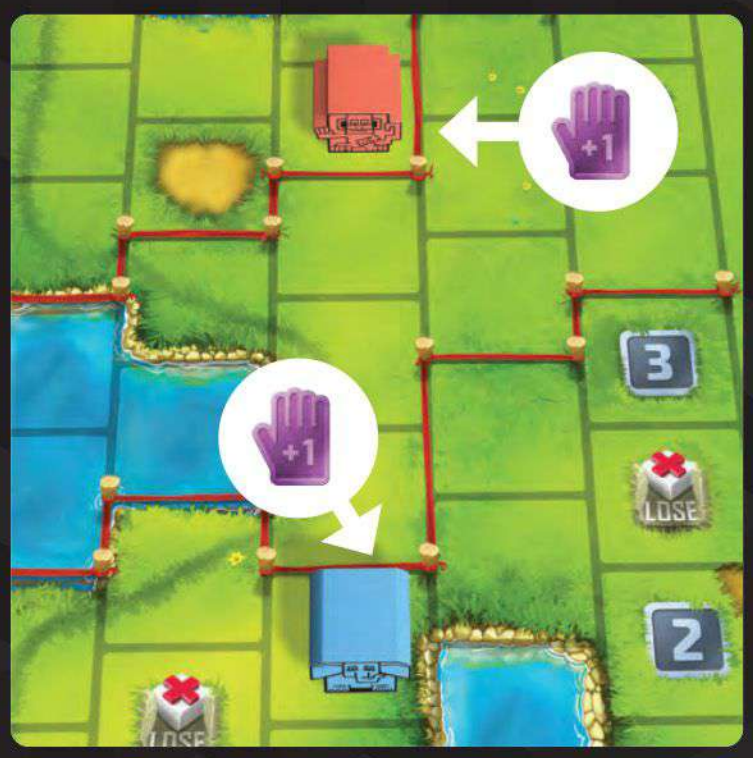
ถ้ามี 2 คนขึ้นไปที่มีลูกเต๋าเท่ากันและมากที่สุดก็ควรจะเปลี่ยนมาเป็นให้คนที่มีลูกเต๋าเริ่มต้นเริ่มเป็นคนแรกแทน

จำนวนในการทอยลูกเต๋า

จำนวนเริ่มต้น
ผู้เล่นทุกคนจะมีสิทธิ์ในการทอยเริ่มต้นที่ 9 ลูก โดยจะมีระบุอยู่บนบอร์ดผู้เล่นแต่ละคน

การเพิ่มจำนวนการทอย
ผู้เล่นสามารถเพิ่มจำนวนการทอยแบบถาวรได้ง่าย ๆ แค่สะสมสัญลักษณ์รูปมือม่วง +1 โดยจะได้จากฐานแฟนคลับที่เซียร์

Red Lines (เส้นแดงตัวแบ่งระยะ)
ในทุก ๆ แผนที่จะมีเส้นแดง ๆ ที่แบ่งระยะห่างเสมอ โดยคนที่อยู่หลังเส้นแดงคนที่นำอันดับที่ 1 ทุก ๆ เส้นแดงจะสามารถเพิ่มการทอยลูกเต๋าได้เป็นการชั่วคราว +1 ลูกเต๋าที่สามารถทอยเพิ่มได้



จำเอาไว้เสมอว่า:
ลูกเต๋าผู้เล่นเริ่มต้นจะไม่ถูกนับในจำนวนสูงสุดของการทอยลูกเต๋า มันจะเป็นลูกเต๋า “ฟรี” สามารถทอยใน Roll Zone ได้ไม่นับเพิ่ม

RUN PHASE

ในช่วงของการ Run Phase ผู้เล่นทุกคนจำเป็นต้องจบช่วง Roll Phase ให้เรียบร้อย และพลิกมาด้านสีแดง Run Phase ให้ครบทุกคนเสมอ

ในช่วง Run Phase ผู้เล่นทุกคนต้องทำตามขั้นตอนดังนี้

4.ใช้ความสามารถ, แก้ผล และเลือกใช้ผลของ

ผู้เล่นอาจจะใช้ความสามารถของการวิ่ง เมื่อผู้เล่นทุกคนพร้อม ทุกคนจะต้องเปรียบเทียบ ใน **Active Zone** ของแต่ละคนเสมอ และแก้ผลของผลที่จะเกิดใน **“การ์ดสีแดง”**

เมื่อผู้เล่นใช้ความสามารถเรียบร้อย ก็จะเข้าสู่การตัดสินใจว่าจะใช้ ที่มีอยู่ยังไงต่อ

5.Movement (การเดิน)

ในทุก ๆ การเดิน คุณสามารถขยับตัวละครของคุณไปได้ 1 ช่องบนสนามแข่ง

คุณสามารถใช้เงิน 4 / เพื่อรับการเดิน 1
คุณสามารถจ่ายเท่าไหร่ก็ได้เพื่อรับสิทธิ์การเดินเพิ่ม ไม่มีการจำกัด แต่จำไว้นิดนึงว่าในทางกลับกัน คุณไม่สามารถขาย เพื่อรับ / ได้

ถ้าในช่วงที่คุณวิ่งไปมีตัวละครของเพื่อน ๆ วางไว้อยู่ คุณสามารถเดินไปยังช่องว่างอื่น ๆ ไปตามปกติ ตัวละครของเพื่อนคุณไม่สามารถ Block ทางได้

และคุณก็ไม่จำเป็นต้องใช้ทุก (เดินเป็นเพียงตัวเลือก) แต่คุณก็ไม่สามารถเก็บไว้ใช้ในรอบหน้าได้ ทุก คุณจะสูญเสียไปถ้าไม่ใช้

ถ้าคุณเดินไปตกช่องที่มีรางวัล คุณจะได้รางวัลทันที

6.Buy (การซื้อ)

คุณสามารถใช้เงินทั้งหมด หรือแค่บางส่วนเพื่อซื้อได้ และจำไว้ว่า
- จะไม่ถูกเก็บไว้เมื่อจบรอบ จะหายไปถ้าคุณใช้ไม่หมด
- จะสามารถเก็บไว้ได้ เพื่อใช้ในรอบถัดไป

ค่าใช้จ่ายในการซื้อลูกเต๋าใหม่จะอยู่ที่มุมขวาบนของการ์ด

คุณสามารถซื้อลูกเต๋าได้แค่รอบละ 2 ลูกเท่านั้น และคุณไม่สามารถซื้อลูกเต๋าสีซ้ำกันได้ 2 ลูก ทั้งสองลูกจะต้องเป็นสีที่แตกต่างกัน

เมื่อคุณซื้อลูกเต๋ามาใหม่มันจะไปอยู่ใน **Discard Zone**

7.Discard (การทิ้ง / ใช้เสร็จ)

เมื่อใช้ลูกเต๋าเสร็จแล้ว ให้ย้ายจาก **Active Zone** ไปยัง **Discard Zone** และ**ห้ามย้าย**ลูกเต๋าจาก **Roll Zone** ไปยัง **Discard Zone** เด็ดขาด
ลูกเต๋าใน **Roll Zone** จะใช้ในการทอยรอบถัดไป โดยต้องรอเข้าสู่ **Roll Phase** อีกครั้งถึงทอยได้

เมื่อผู้เล่นทุกคนจบช่วง **Run Phase** ให้ส่งลูกเต๋าเริ่มต้นไปยังคนถัดไปตามเข็มนาฬิกา และวางลูกเต๋าไว้ยัง **Roll Zone** ทันที จากนั้นก็เริ่มเล่นรอบใหม่ได้

คำแนะนำตอนช่วง Run Phase

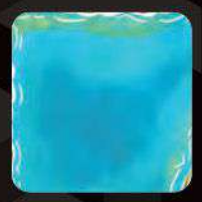
ช่วงเวลาส่วนใหญ่ ผู้เล่นจะเน้นการคำนวนการเดิน,ซื้อ และย้ายลูกเต๋าที่ใช้เสร็จแล้ว แต่จริง ๆ ลองรอคนอื่นเล่นและทำให้เสร็จ เราค่อยเริ่มคิดว่าจะเล่นแบบไหนก็ได้

ถ้าในถาดมีลูกเต๋าไม่พอให้เราซื้อ จากการที่เราเล่นไม่ตามลำดับ ให้ผู้เล่นต้องคิดใหม่ ว่าจะเล่นยังไง เดิน หรือซื้อแบบไหน โดยทำแบบนี้วนและส่งต่อให้ผู้เล่นคนถัดไปตามเข็มนาฬิกา ก็จะแก้ปัญหาลูกเต๋าไม่พอได้

คำอธิบายการพื้นที่บนสนามแข่ง

พื้นที่เริ่มต้น

หญ้า/ทราย
สามารถวิ่งได้



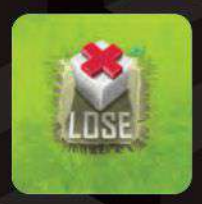
แม่น้ำ / แอ่งน้ำ
ไม่สามารถวิ่งได้
ยกเว้นว่า : บางความสามารถจะทำให้คุณสามารถวิ่งบนน้ำได้ ขึ้นอยู่กับที่เขียนบนการ์ด

พื้นที่ที่ได้รับรางวัล

ถ้าคุณมาหยุดที่ช่องตามสัญลักษณ์ต่าง ๆ ด้านล่างนี้ คุณจะได้รับรางวัลตามที่ระบุไว้
แต่ถ้าคุณแค่เดินผ่าน คุณจะไม่ได้รับรางวัลอะไรทั้งนั้น

ได้รับเครดิตฟรี
ได้รับเครดิตฟรีตามจำนวนที่ระบุ .

ขยับฐานแฟนคลับฟรี
ขยับตัวละครบนฐานแฟนคลับฟรี 1 ช่อง
แลละได้รับรางวัลตามที่ระบุในช่องของฐานแฟน



เสียลูกเต๋า
นำลูกเต๋า 1 ลูกโดยที่คุณเป็นคนเลือกจากโซนไหนก็ได้ ไปทิ้งในกองกลาง

ได้รับลูกเต๋า
หยิบลูกเต๋า 1 ลูกเต๋าจากกองไหนก็ได้โดยไม่เสียค่าใช้จ่าย และวางลงใน Discard Zone
โดยไม่นับรวมกับสิทธิ์การซื้อลูกเต๋า 2 ลูก

ได้รับลูกเต๋าที่มีมูลค่าตามที่ระบุ
หยิบลูกเต๋า 1 ลูกเต๋าจากกองไหนก็ได้โดยไม่เสียค่าใช้จ่าย และวางลงใน Discard Zone
โดยไม่นับรวมกับสิทธิ์การซื้อลูกเต๋า 2 ลูก

ซึ่งลูกเต๋าที่สามารถหยิบได้ ให้ดูมูลค่าสูงสุดที่ระบุบนสนามแข่ง ตัวอย่างเช่นในภาพ เขียนกำกับว่าเลข 4 เท่ากับว่าจะหยิบลูกเต๋าที่มีมูลค่าตั้งแต่ 0-4 ได้ฟรี

พื้นที่ช่วยการวิ่ง

พื้นที่ช่วยการวิ่งจะช่วยในช่วงการวิ่งของคุณ เมื่อคุณอยู่บนช่องที่มีสัญลักษณ์นั้น ๆ

ทางลัดเสียเงิน
จ่ายเงินตามจำนวนที่ระบุบนช่องเพื่อใช้ทางลัด โดยจะพาคุณไปยังพื้นที่ปลายทางที่มีสัญลักษณ์เดียวกัน ถ้าคุณไม่สามารถจ่ายได้ตามที่ระบุ ก็จะไม่สามารถเปิดใช้งานทางลัดได้

ทางลัดเสียค่าเดิน
จ่ายทางลัดโดยใช้สัญลักษณ์การเดิน
ถ้าคุณไม่สามารถจ่ายได้ ก็จะไม่สามารถเปิดใช้งานทางลัดนี้ได้

ตัวอย่างเช่นคุณมี 10 สัญลักษณ์การเดิน คุณใช้ 2 สัญลักษณ์การเดิน เพื่อเดินเข้าช่องทางลัดเสียค่าเดิน จากนั้นจ่ายอีก 7 สัญลักษณ์เพื่อใช้ทางลัด ดังนั้นคุณจะเหลือ 1 สักลักษณ์ในการเดินต่อ

ไอพ่น
เมื่อคุณเดินมาตกที่ช่องนี้ คุณจะได้รับการ X2 กับสัญลักษณ์การเดินที่เหลืออยู่

ตัวอย่างเช่นคุณเริ่มต้นที่ช่องนี้ และมี 3 สัญลักษณ์การเดิน คุณจะได้รับเป็น 6 ทันที

หรือถ้าคุณเดินมาตกที่ตกช่องนี้ตอนเหลือ 2 สัญลักษณ์การเดิน คุณจะถูกเพิ่มเป็น 4 ทันที

จุดเริ่มต้น และเส้นชัย

จุดเริ่มต้น และเส้นชัยจะนับทุกพื้นที่ที่ครอบคลุมบริเวณนั้นทั้งหมด

เมื่อตัวละครของคุณเดินเข้ามาในพื้นที่เส้นชัย จะเป็นการเข้าสู่การจบรอบ และเป็นผู้ชนะ

ถ้าคุณเข้าเส้นชัย แล้วยังเหลือสัญลักษณ์การเดินให้เริ่มเดินต่อจากจุดเริ่มต้น

การจบเกม

เมื่อตัวละครของใครก็ตามไปถึงเส้นชัยในสนาม จะเป็นการเข้าสู่ช่วงจบเกมทันที โดยจะต้องจบรอบนั้นของทุกคนก่อน

ถ้าผู้เล่นถึงเส้นชัยแล้วยังมีสัญลักษณ์การเดินเหลืออยู่ ให้วิ่งต่อจากจุดเริ่มต้นเพื่อวัดกัน ในกรณีที่มีคนเข้าเส้นชัยมากกว่า 1 คน

วิธีชนะ

ถ้ามีผู้เล่นเพียง 1 คนเข้าเส้นชัยในรอบนั้น จะถือว่าเขาคนนั้นชนะและ
เป็น “Cubitos Champion!”

ถ้ามีผู้เล่นมากกว่า 2 คนขึ้นไปเข้าเส้นชัย ให้นับว่าคนไหนที่ไปได้ไกลที่สุดนับต่อจากจุดเริ่มต้นจะถือว่าเป็นผู้ชนะ
แต่ถ้ายังเสมอกันอีก จะให้ทำการเล่นเพิ่มอีก 1 รอบใหญ่เพื่อหาว่าใครจะเข้าเส้นชัยก่อนอีกครั้ง และเป็นผู้ชนะตัวจริง

กฎเพิ่มเติม

ในส่วนนี้จะบอกถึงกฎอื่น ๆ ที่ครอบคลุมการเล่นพื้นฐานทั้งหมด

บอร์ดกองเชียร์ / ฐานแฟนคลับ

ผู้เล่นจะได้เลื่อนช่องในบอร์ดกองเชียร์ 1 ช่อง ในทุก ๆ ครั้งที่คุณ Bust และในทุก ๆ ครั้งที่คุณได้รับ
โดยการขยับช่องบนบอร์ดกองเชียร์ครั้งแรก คุณต้องขยับตัวละครของคุณจากม้านั่งเสมอ (ไม่ใช่จากช่องที่ 1) ยกเว้นเมื่อคุณได้รับความสามารถพิเศษที่จะกำหนดช่องเดินว่าคุณต้องเดินไปช่องแฟนคลับช่องไหน และผู้เล่นจะได้รับของรางวัลที่ปรากฏบนช่องนั้นเสมอ

บางความสามารถจะระบุจำนวนของธง ที่ต้องการ โดยจำนวนธงที่คุณมีจะเท่ากับช่องที่ตัวละครคุณยืนอยู่บนบอร์ดกองเชียร์ ซึ่งจะเท่ากับว่ามี 1-13 ตัวอย่างเช่นถ้าคุณอยู่ม้านั่งกองเชียร์ตอนเริ่มต้น จะเท่ากับว่าคุณมี 0 ธง ถ้าคุณไปที่ช่องเบอร์ 3 จะเท่ากับว่าคุณมี 3 ธง

ถ้าคุณไปจนถึงช่องเบอร์ 13 และไม่สามารถไปช่องต่อไปได้ คุณจะย้ำอยู่ที่ช่องนั้น และจะได้รับ 6 แทนในทุกครั้งที่คุณได้สิทธิ์ขยับฐานแฟนคลับ

การต่อสู้

การ์ดสีแดงต้องการผู้เล่นเพื่อเปรียบเทียบจำนวนของ เสมอ โดยจะเปรียบตอนช่วง **Run Phase** เพื่อหาว่าใครคือผู้เล่นที่มี มากที่สุด โดยจะนับเฉพาะของผู้เล่นในบริเวณ **Active Zone** เท่านั้น

ถ้ามี 2 คนหรือมากกว่าที่มีผลของ เสมอกัน และการ์ดได้ระบุผลเอาไว้ว่ามีกรณีผลเสมอกัน เราจะตัดสินโดยให้คนที่มีลูกเต๋าเริ่มต้น (สีดำ) ชนะไป หรือลำดับถัดไปเราจะให้คนที่อยู่ใกล้กับคนที่มีลูกเต๋าเริ่มต้น (สีดำ) วนตามเข็มนาฬิกาตามโต๊ะชนะไป ถ้ามี 2 คนหรือมากกว่าที่มีผลของ เสมอกัน และการ์ดไม่ได้ระบุไว้ว่าถ้ามีกรณีผลเสมอกันให้ทำยังไง ก็ไม่จำเป็นต้องหาคนชนะ

ถ้ามีผู้เล่นที่มีผล มากที่สุด เขาจะเป็นคนที่มี มากที่สุดจนกว่าจะจบรอบนั้นไป นั่นหมายความว่าแม้ว่าเขาจะใช้ลูกเต๋าไปแล้วก็ตาม แต่ผลรวมก็ยังเป็นเขาที่มี มากที่สุด

ความสามารถ

มีแค่ความสามารถบางอันที่ระบุช่วงที่ต้องใช้ และความสามารถจะอยู่จนกระทั่งจบรอบ

เมื่อการ์ดความสามารถเขียนว่า **"Up to" (ขึ้นอยู่กับ)** คุณอาจไม่ได้รับความสามารถนั้น ๆ

การเพิ่มลูกเต๋าในการทอย

บางความสามารถจะมีสัญลักษณ์ ซึ่งหมายความว่าคุณสามารถได้รับจำนวนของลูกเต๋าในการทอยเพิ่มจาก **Draw Zone** และนำมาทอยใน **Roll Zone** ได้

จำไว้เสมอว่าคุณต้องทอยลูกเต๋าใน **Roll Zone** และย้ายลูกเต๋าที่สำเร็จที่คุณเลือกไปยัง **Active Zone** ตามปกติเสมอ โดยการทอยจากความสามารถในสัญลักษณ์จะเป็นการทอยฟรี คุณจะไม่ **Bust** ในการทอยรอบนี้ เมื่อคุณเลือกลูกเต๋าเสร็จแล้วและคุณไม่เหลือลูกเต๋าใน **Draw Zone** แต่ยังต้องเลือกลูกเต๋าอีก คุณสามารถย้ายลูกเต๋าทั้งหมดจาก **Discard Zone** ไปที่ **Draw Zone** และเลือกลูกเต๋าในครบตามจำนวนได้ และถ้าคุณทอยได้สัญลักษณ์ใด ๆ ก็ตาม คุณสามารถใช้ความสามารถนั้น ๆ ได้ตามปกติ

การเลือกลูกเต๋าที่ทอยสำเร็จ

ในช่วง Roll Phase คุณจะต้องเลือกลูกเต๋าที่สำเร็จไปยัง Active Zone เมื่อคุณทอยสำเร็จคุณไม่สามารถเลือกจะไม่ใช้และวางไว้ใน Roll Zone เพื่อทอยอีกครั้งได้ เพื่อทอยให้ได้ผลลัพธ์อื่น ๆ เพิ่มเติม ตัวอย่างเช่น

ลูกเต๋าที่ Active

บางความสามารถเรียกหาลูกเต๋าที่ยังใช้งานได้ (Active) โดยจากลูกเต๋าทั้งหมดที่อยู่ใน **Active Zone** จะถือว่าเป็นลูกเต๋าที่ยัง **Active** ไม่ว่าจะมีสัญลักษณ์อะไร หรือว่าว่างเปล่า

ลูกเต๋าที่เสียไป Losing

บางครั้งคุณอาจเสียลูกเต๋าคุณได้จากการวิ่งบนสนามแข่งและตกลงบนช่องที่ระบุไว้ หรือจากความสามารถบางอันที่บังคับหรืออนุญาตให้คุณทิ้งลูกเต๋าออกจากกอง โดยคุณสามารถหยิบลูกเต๋าที่คุณต้องการจะทิ้งจาก Zone ไหนก็ได้และคืนเข้ากองกลางของลูกเต๋า ซึ่งลูกเต๋าที่ถูกคืนกองกลางสามารถซื้อได้ตามปกติ คุณไม่สามารถทิ้งลูกเต๋าเริ่มต้น (สีดำ) ได้ แต่ลูกเต๋าสีเทาอ่อนและเข้มสามารถทิ้งได้

ถ้ามีความสามารถที่คุณจะต้องทิ้งลูกเต๋า (โดยไม่ใช่ตัวเลือก) คุณจะถือว่าถูกบังคับให้ทิ้งลูกเต๋าแม้ว่าคุณจะไม่เรียกใช้ความสามารถการ์ดใบนั้นก็ตาม

ลูกเต๋าฟรี

บางความสามารถจะอนุญาตให้คุณได้รับลูกเต๋าฟรี โดยที่คุณไม่ต้องจ่ายเงินเพิ่ม การได้รับลูกเต๋าฟรีจะไม่ส่งผลกับสิทธิ์ในการซื้อลูกเต๋า 2 ลูกที่สีต่างกันของคุณได้

ผลพิเศษจากการเดิน

ทางลัด หรือไอพ่น (Jet pack) คือการเดิน 2 แบบพิเศษที่มีบนสนามแข่ง

โดยสิ่งนี้จะไม่เหมือนกับการเดินตกลงบนช่องรางวัลอื่น ๆ เมื่อคุณเดินมาหยุดที่ช่องทางลัด หรือไอพ่น คุณสามารถเลือกใช้งานความสามารถของช่องนี้ได้ในช่วงการเดินของคุณ

ผลพิเศษจากการเดินเป็นเพียงตัวเลือก ถ้าคุณเลือกที่จะไม่เรียกใช้หรือคุณไม่มีสามารถจ่ายได้ คุณก็แค่มองมันเป็นช่องปกติไป

คุณอาจจะเลือกใช้ความสามารถพิเศษของช่องตอนเดิน แต่คุณไม่สามารถเรียกใช้ซ้ำสองครั้งในการเดินรอบเดียวกันได้

การเดินผ่านแอ่งน้ำ / แม่น้ำ

คุณไม่สามารถเดินผ่านช่องน้ำได้โดยปกติ แต่บางความสามารถจะช่วยให้คุณเดินบนน้ำได้ ขึ้นอยู่กับคำอธิบายบนการ์ด

ถ้าคุณจบการเดินบนช่องน้ำ และช่องรอบตัวคุณก็มีแต่น้ำ คุณจำเป็นต้องใช้ความสามารถอีกครั้งในการเดินไปช่องน้ำถัดไป เพราะงั้นผู้เล่นทุกคนต้องระมัดระวังไม่ไปติดอยู่บนช่องน้ำเด็ดขาด

อุปกรณ์ทั่วไป (ลูกเต๋า, Token)

ถ้าลูกเต๋าบนถาดหมด จะถือว่าลูกเต๋าสีนั้น ๆ ขายหมด ซื้อไม่ได้ ถ้ามีผู้เล่นทิ้งลูกเต๋าและกลับคืนถาด ลูกเต๋านั้นจะกลับมาซื้อได้อีกครั้ง

แต่ไม่เหมือนกับ Token ถ้าหมด คุณสามารถ Token อื่น ๆ มาแทนค่าได้ โดยในเกมนี้จะไม่มีลิมิตของ และ

Bust ตอนลูกเต๋าเหลือน้อย

ถ้าคุณพยายาม **Push (เสี่ยง)** ในตอนที่คุณมีลูกเต๋าอย่างน้อย 3 อันใน **Active Zone** และเสี่ยงที่จะ **Bust** คุณจะมีโอกาสในทุกครั้งของการ **Push** ตามจำนวนที่เหลือในช่วง **Roll Phase** โดยไม่สนจำนวนลูกเต๋าบน **Active Zone**
อธิบายง่าย ๆ คือถ้าคุณพยายามจะ Push ต่อไป แม้ว่าคุณจะมีลูกเต๋าบน **Active Zone** น้อย ก็มีโอกาส **Bust** ได้
จำเอาไว้ว่าถ้าคุณมีความสามารถในการทิ้งลูกเต๋า หรือย้ายลูกเต๋ามาไว้ที่ **Active Zone** เพิ่ม

คำอธิบายความสามารถการ์ด

ในส่วนนี้จะครอบคลุมการ์ดเพิ่มเติมทั้งหมดที่อาจถูกพูดถึงขนาดเล่น

Champion

มีแค่ผู้เล่นที่มี มากที่สุดเท่านั้น ที่จะสามารถใช้ได้
ในตอนที่คุณเลือกลูกเต๋าใน **Roll Phase** คุณสามารถ **ย้าย**
ลูกเต๋าทั้งหมดจาก **Draw,Active,** และ **Discard Zone**
มาที่ **Roll Zone** ได้ทันที โดยยึดตามจำนวนที่คุณทอยได้
คุณสามารถทิ้งลูกเต๋าไว้ที่โซนเดิมก็ได้ แทนที่จะหยิบมาหมด

Crabby

มีแค่ผู้เล่นที่มี มากที่สุดเท่านั้น ที่จะสามารถใช้ได้
เมื่อคุณใช้ความสามารถ หยิบ 1 ลูกเต๋าจาก **Zone** ไหนก็ได้
และให้กับผู้อีกคนที่มี น้อยที่สุดในการเปรียบเทียบจำนวน
ผู้เล่นที่ได้รับลูกเต๋าไปจะต้องวางใน **Discrad Zone**
การให้ลูกเต๋าคนอื่นไม่มีผลกับสิทธิ์การซื้อลูกเต๋า 2 ลูก

ถ้ามี 2 คนหรือมากกว่า ที่มีผล เท่ากัน ให้คนที่ผล
เยอะที่สุดเป็นคนเลือกว่าคนไหนจะได้รับลูกเต๋าไป

El Bandito

ผู้เล่นที่มี จะสามารถใช้ความสามารถของการ์ดใบนี้ได้
ไม่จำเป็นจะต้องเป็นผู้เล่นที่มี มากที่สุด

เมื่อคุณใช้ความสามาารถคุณต้องดูก่อนว่ามีผู้เล่นกี่คน
ที่มี น้อยกว่าคุณ ลูกเต๋าสีแดงกับสัญลักษณ์ **Power**
จะถือว่าเป็น 2 ไม่ใช่ 1 มีแค่ลูกเต๋าใน **Active Zone**
ที่ถูกนับ ห้ามนับ จากลูกเต๋าสีแดงใน **Zone** อื่น ๆ

ทุก 1 ผู้เล่นที่มี น้อยกว่าคุณ คุณจะได้รับ 1

ถ้าคุณมีแค่ 1 และมีผู้เล่นที่ไม่มี จะถือว่าคุณมีมากกว่า
ถ้ามีผู้เล่นที่มีจำนวนเท่ากับคุณ จะไม่ถือว่าเขามีจำนวนน้อย
(การ์ดนี้ไม่มีผลของการวัดแต้มเท่ากัน)

Jacques Couteau

ผู้เล่นที่มี สามารถใช้ความสามารถของการ์ดใบนี้ได้
ไม่เฉพาะคนที่มี มากที่สุดเท่านั้น

เมื่อคุณใช้ความสามารถ คุณต้องนับก่อนว่ามีคนที่มี
น้อยกว่าคุณกี่คน ลูกเต๋าสีแดงกับสัญลักษณ์ **Power**
จะถือว่าเป็น 2 ไม่ใช่ 1 มีแค่ลูกเต๋าใน **Active Zone**
ที่ถูกนับ ห้ามนับ จากลูกเต๋าสีแดงใน **Zone** อื่น ๆ

สำหรับทุกผู้เล่นที่มี น้อยกว่าคุณ เลือก 2 ลูกเต๋าที่ไม่ใช่
สีแดงจาก **Zone** ไหนก็ได้ของคุณและทอย ให้เลือกอันที่ทอย
สำเร็จไปที่ **Active Zone** และอันที่พลาดไปที่ **Roll Zone**
อันนี้จะไม่ถูกนับว่าเป็นการ **Push** ดังนั้นคุณไม่สามารถ **Bust**
ถ้าคุณทอยแล้วพลาดทั้งหมด และถ้าคุณทอยได้สัญลักษณ์
ใด ๆ ก็ตาม สามารถเล่นสัญลักษณ์นั้นได้ตามปกติ

ถ้ามีผู้เล่นที่มีจำนวนเท่ากับคุณ จะไม่ถือว่าเขามีจำนวนน้อย
(การ์ดนี้ไม่มีผลของการวัดแต้มเท่ากัน)

Mr. Soldier

มีแค่ผู้เล่นที่มี มากที่สุดเท่านั้น ที่จะสามารถใช้ได้
เมื่อคุณใช้ความสามารถคุณจะได้รับ 3 และ 2

Punch Guy

มีแค่ผู้เล่นที่มี มากที่สุดเท่านั้น ที่จะสามารถใช้ได้
เมื่อถึงตอนทุกเลือกลูกเต๋าในช่วง **Roll Phase** ลูกเต๋าสีขาว
และสีเขียวจะไม่ถูกนับจำนวนในการทอย แต่ยังมีโอกาส **Bust**

Supah General!

มีแค่ผู้เล่นที่มี มากที่สุดเท่านั้น ที่จะสามารถใช้ได้
เมื่อคุณใช้ความสามารถคุณจะได้รับ เท่ากับจำนวน
ที่คุณอยู่ปัจจุบัน เช่นคุณอยู่ช่อง 5 ที่ฐานแฟนคลับ คุณจะได้
5

Batter Beaver

ถ้าคุณเลือกใช้ **Now** คุณต้องใช้ตอนที่คุณทอยเสร็จแล้ว
เมื่อคุณใช้ความสามารถ ให้เลือก 2 ลูกเต๋าจาก
Draw Zone และทอยเพิ่มได้ (ทอยฟรีและไม่ **Bust**) จากนั้นให้
ย้ายลูกเต๋าที่ทอยสำเร็จไปยัง **Active Zone** ถ้าคุณมีลูกเต๋า
ไม่พอสำหรับการเลือกทอย ให้ย้ายจาก **Discard Zone** มาไว้
ที่ **Draw Zone** และเลือกลูกเต๋าก่อนทอยได้

ถ้าคุณเลือกใช้ **Run** คุณต้องหยิบลูกเต๋า 1 ลูกจาก **Zone** ไหน
ของคุณก็ได้ และคืนสู่ถาดกองกลาง ถ้าคุณได้รับ 1
ในรอบนี้ โดยที่ ที่ได้รับจะนับทั้งจากการได้ด้วยการเดิน,
ช่องแฟนคลับ, จากสัญลักษณ์ลูกเต๋า, ความสามารถการ์ด,
หรือจากวิธีใด ๆ ก็ตาม คุณต้องเลือกใช้ **Run** แบบบังคับ
แม้ว่าคุณจะไม่เลือกใช้ **Now** ก็ตาม

ถ้าคุณ **Bust** ใน **Roll Phases** คุณไม่สามารถใช้ ได้ในช่วง
Run Phase ของคุณจนกระทั่งคุณย้ายลูกเต๋าไปจาก **Active Zone**
ไปยัง **Discard Zone** ถ้าการวิ่งยังไม่ใช้งาน ก็ถือว่ายังไม่เสีย

Benchwarmer

เมื่อคุณใช้ความสามารถ คุณจะเสียลูกเต๋าหน้า และลูกเต๋า
ลูกอื่น ๆ อีกลูกจาก Zone ไหนก็ได้ และคืนเข้าสู่ถาดกองกลาง
(สามารถใช้กับลูกเต๋าสีเทาอ่อน และเทาเข้มได้)

Dugout

ถ้าคุณเลือกจะใช้ **Now** คุณต้องทำตอนที่คุณทอยเสร็จ
เมื่อคุณใช้ความสามารถ คุณเลือก 3 ลูกเต๋าจาก **Draw Zone**
และทอยใน **Roll Zone** (ทอยฟรีและไม่ **Bust**) จากนั้นให้
ย้ายลูกเต๋าที่ทอยสำเร็จไปยัง **Active Zone** ถ้าคุณมีลูกเต๋า
ไม่พอสำหรับการเลือกทอย ให้ย้ายจาก **Discard Zone** มาไว้
ที่ **Draw Zone** และเลือกลูกเต๋าก่อนทอยได้

Mr. Bats

ถ้าคุณเลือกใช้ความสามารถ คุณจะต้องเลือกว่าจะได้รับ 2
หรือรับ เท่ากับจำนวนครึ่งหนึ่งของ (ปัดเศษลง)

Pinch Eater

ถ้าคุณเลือกใช้ **Now** คุณต้องใช้ตอนที่คุณทอยเสร็จ
เมื่อคุณใช้ความสามารถเลือก 1 ลูกเต๋าจาก **Roll Zone**
และวางหน้าที่ต้องการได้เลยที่ **Active Zone** ถ้าหน้าที่เลือก
มีสัญลักษณ์สามารถใช้ได้ตามปกติ

ถ้าคุณไม่เหลือลูกเต๋าเลยที่ **Roll Zone** ความสามารถนี้จะไม่
ทำงาน

Reliever Beaver

ถ้าคุณใช้ความสามารถนี้ คุณต้องเลือกลูกเต๋า 1 ลูกในช่อง **Roll Zone** ของคุณ และคืนเข้าถาดกองกลาง (นับรวมกับลูกเต๋าสีเทาอ่อน และเข้ม)

ถ้าคุณไม่มีลูกเต๋าเหลือใน **Roll Zone** ความสามารถนี้จะไม่ทำงาน

The Babe

เมื่อคุณใช้ความสามารถหลักของการ์ด ได้รับ 5
เมื่อคุณใช้ความสามารถ **Power** คุณจะได้ 1 และเสียลูกเต๋า คุณต้องเสียลูกเต๋าเสมอแม้ว่าจะไม่ได้ใช้ความสามารถนี้ก็ตาม

Bad Cheese

เมื่อคุณใช้ความสามารถหลักของการ์ด ได้รับ 2
เมื่อคุณใช้ความสามารถ **Power** คุณจะได้ 3 และเสียลูกเต๋า คุณต้องเสียลูกเต๋าเสมอแม้ว่าจะไม่ได้ใช้ความสามารถนี้ก็ตาม

Cheese Boy

เมื่อคุณมีอย่างน้อย 1 ลูกเต๋าสีน้ำตาล ใน **Active Zone** คุณจะได้รับ 2 / ถ้าคุณมีอย่างน้อย 1 ลูกเต๋าสีส้ม ใน **Active Zone** คุณจะเสียลูกเต๋า 1 ลูกใน **Roll Zone** และส่งคืนถาดกองกลาง / ถ้าคุณมีลูกเต๋าสีน้ำตาลและสีส้ม ใน **Active Zone** ทั้งคู่ คุณสามารถทำอย่างหนึ่งหรือสองได้

Ledercheesen

ความสามารถหลักจะเริ่มทำงานเมื่อคุณพยายาม **Push** และไม่ **Bust** เมื่อคุณใช้ความสามารถคุณจะได้รับ 1 ลูกเต๋าใน **Draw Zone** และทอยใน **Roll Zone** (ดูรายละเอียดการเพิ่มลูกเต๋าในหน้าที่ 13) ถ้าคุณทอยลูกเต๋าและได้สัญลักษณ์สามารถใช้ได้ตามปกติ

ถ้าได้สัญลักษณ์ **Power** ความสามารถ **Run** จะให้คุณได้รับ 1 สำหรับทุก ๆ 4 ลูกเต๋าใน **Active Zone** ของคุณ

ถ้าคุณมี หลายอันใน **Active Zone** คุณจะวนใช้ความสามารถ Run นี้ได้หลายครั้งตามจำนวนที่มี

Reckless Cheese

ความสามารถหลักจะเริ่มทำงานเมื่อคุณพยายาม **Push** และไม่ **Bust**
ของรางวัลที่ได้รับในช่วงของการเดินเท่านั้น คุณไม่สามารถรับรางวัลใหม่อีกครั้งในช่วงการเดิน โดยถ้าคุณใช้ความสามารถของการ์ดใบนี้ในช่วง **Roll Phase**

Stinky Cheese

เมื่อคุณใช้ความสามารถหลัก จะได้รับ 2
เมื่อคุณใช้ความสามารถ **Power** ลูกเต๋าสีเทาอ่อนและเข้มจะไม่ถูกนับว่าเป็นจำนวนทอยในรอบถัดไปของการ **Roll Phase**

The Big Cheese

คุณอาจจะได้รับ 1 หรือตามจำนวนครึ่งหนึ่งของช่องแฟนคลับ ที่คุณอยู่โดยปัดเศษลง

The Cheese Stands Alone

เลือกใช้ความสามารถ **Now** ต้องตอนที่ทอยเสร็จแล้ว ถ้าคุณทอยได้ และมีลูกเต๋าที่ทอยสำเร็จน้อยกว่า 3 ใน **Active Zone** จะถือว่าเปิดใช้ความสามารถ จะยังนับอยู่ แม้ว่าคุณจะทอยเพิ่มเพื่อให้ได้ลูกเต๋าถึง 3 ลูกขึ้นไป

ถ้าคุณทอยได้ หลายอันในครั้งเดียว คุณจะถูกบังคับให้ **Push** อีกอย่างน้อยครั้งหนึ่ง ยังไงก็ตามถ้าคุณทอยได้ในรอบทอยที่ต่างกันก็จะต้อง **Push** เพิ่ม

และเมื่อคุณใช้ความสามารถ **Run** คุณจะได้รับ 3

Keep On Rollin'

ถ้าคุณ **Push** แล้วเกิด **Bust** และคุณมี อยู่ที่ **Active Zone** คุณจะเสียลูกเต๋า และคืนเข้าถาดกองกลางเพื่อไม่ให้ **Bust** ได้ คุณสามารถเสี่ยง **Push** อีกรอบได้หรือ **Pass** ก็ได้เช่นกัน

Piña Cubelada

เมื่อคุณใช้ ใน **Active Zone** คุณไม่สามารถ **Bust** ได้ในการ **Push** ครั้งต่อไป และถ้าคุณยังเลือกจะ **Push** อีกรอบคุณก็จะเสี่ยง **Bust** ได้ แต่ถ้ายังมี ก็ยังปลอดภัย ถ้าคุณเลือก **Pass** ความสามารถก็จะหายไป

Pineapple Rocks

ความสามารถจะใช้ได้เมื่อคุณพยายามจะ **Push** เมื่อคุณใช้ความสามารถหลักของการ์ด และพยายาม **Push** ใน **Roll Phase**, ให้คุณย้าย จาก **Active Zone** ไปยัง **Roll Zone** การทอยในรอบนั้นจะมีลูกเต๋า ทอยด้วย

เมื่อคุณใช้ **Power** คุณจะต้องย้ายลูกเต๋าอื่นใน **Active Zone** (ถ้าทำได้) เข้ามาใน **Roll Zone** การทอยลูกเต๋าที่มาขึ้นจะช่วยลดโอกาสการ **Bust** ของคุณ

Punk Fruit

ถ้าคุณ **Bust** และใช้ความสามารถการ์ดนี้ ให้เก็บลูกเต๋าสีเขียว และสีเทาอ่อน, เข้มทั้งหมดจาก **Active Zone** แต่ให้ย้ายลูกเต๋าสีอื่นจากที่ระบุข้างต้นไปยัง **Discard Zone** จากนั้นให้เดินในช่องฐานแฟนคลับได้ 1 ช่อง และได้รับรางวัลจากกองเชียร์ตามปกติ

ในช่วงของการ **Run Phase** คุณอาจใช้ ใน **Active Zone** เพื่อเอาลูกเต๋าให้ครบ 9 ลูกจากใน **Draw** และ **Roll Zone** และทอยใหม่อีกครั้ง ย้ายลูกเต๋าที่สำเร็จมายัง **Active Zone** อันไหนที่พลาดให้อยู่ใน **Roll Zone** ถ้าคุณทอยในรอบนี้สัญลักษณ์อะไรสามารถใช้ได้ตามปกติ ถ้าคุณมี หลายอันใน **Active Zone** คุณสามารถใช้ความสามารถได้หลายรอบ และทุกลูกเต๋าใน **Active Zone** สามารถใช้ได้ปกติใน **Run Phase**

ลูกเต๋าสีเทาอ่อน และเข้ม ทั้งหมดคือลูกเต๋าสีเทา ส่วนลูกเต๋าเริ่มต้น (สีดำ) จะไม่นับรวมด้วย

Rock On

ความสามารถจะใช้ได้ตอนช่วงที่คุณกำลัง **Push** เมื่อคุณใช้ความสามารถนี้ในตอน **Push** ช่วง **Roll Phase**, เริ่มจากการย้านลูกเต๋า จาก **Active Zone** ไปยัง **Roll Zone** โดยลูกเต๋าอันนั้นจะทอยไปพร้อม ๆ กันในการ **Push** เพื่อช่วยลดโอกาสการ **Bust** ของคุณ

Rolling Stoned

เมื่อคุณใช้ความสามารถ คุณเลือกลูกเต๋าสีเทาอ่อนหรือเข้มของคุณจาก **Zone** ไหนก็ได้ และทอยมันอีกครั้ง ย้ายลูกเต๋าที่ทอยสำเร็จไปยัง **Active Zone** ส่วนอันที่พลาดให้ไว้ใน **Roll Zone** ถ้าคุณทอยแล้วสำเร็จอย่างน้อย 1 อัน เท่ากับว่าคุณจะไม่ **Bust** และคุณสามารถเลือกได้ว่าจะ **Push** หรือว่าจะ **Pass** ถ้าคุณทอยแล้วพลาดหมด คุณก็ **Bust** แค่นั้น ถ้าคุณทอยพลาดแล้วยังเหลือ ใน **Active Zone** คุณสามารถเลือกใช้ความสามารถนี้ได้อีกครั้ง

Up to 11

ความสามารถนี้จะใช้ได้ตอนที่คุณ **Push** เมื่อคุณใช้ความสามารถในช่วงที่คุณ **Push** ตอน **Roll Phase** , ให้คุณย้ายลูกเต๋า จาก **Active Zone** ไปยัง **Roll Zone** โดยลูกเต๋า จะได้ทอยร่วมกับลูกเต๋าอื่น ๆ เพื่อเพิ่มโอกาส

คุณอาจใช้ความสามารถ **Run** ถ้าคุณมี **Power** ใน **Active Zone** ช่วง **Run Phase**

Bahama Llama

เมื่อคุณใช้ความสามารถนี้ คุณจะได้รับ 3 และ 1 คุณอาจใช้ 1 เพื่อเคลื่อนที่บนช่องแผ่นน้ำในตอนที่อยู่ใน **Run Phase** ได้

ถ้าคุณจบการเดินโดยที่คุณติดอยู่บนช่องแผ่นน้ำ และพื้นที่รอบด้านของคุณเป็นช่องแผ่นน้ำหมด คุณต้องใช้ความสามารถในการเดินก้าวต่อไป เพราะงั้นระวังให้ดีถ้าจะเดินบนน้ำ

ถ้าคุณเดินไปหยุดบนไอพ่น และคุณมี เหลืออยู่ คุณจะได้รับการเพิ่มจำนวนเป็นสองเท่า และสามารถนำไปใช้เดินบนช่องแผ่นน้ำได้ *ตัวอย่างเช่น* ถ้าคุณมี เหลืออย่างน้อย 2 อัน คุณสามารถเดินบนช่องแผ่นน้ำได้ 4 ช่อง

Bob

คุณสามารถใช้ความสามารถของการ์ด ในการรับของรางวัลที่อยู่ห่างจากคุณไป 1-2 ช่องได้ โดยจะต้องใช้รับตอนที่เดินจบแล้วเท่านั้น และคุณจะไม่สามารถรับรางวัลซ้ำได้ในรอบถัดไป แต่ถ้าคุณมี หลายอัน คุณสามารถรับรางวัลในช่องนั้น ๆ ซ้ำได้

Chilly McChillster

เมื่อคุณใช้ความสามารถ ให้เอาลูกเต๋าทั้งหมดจากใน **Roll Zone** มาทอยใหม่อีกครั้ง และย้ายอันที่ทอยสำเร็จไปที่ **Active Zone** อันที่พลาดให้ไว้ที่ **Roll Zone** โดยการทอยครั้งนี้จะไม่ **Bust** ถ้าคุณทอยแล้วพลาดหมดให้ทอยใหม่ได้

Llama-Rama

เมื่อคุณใช้ความสามารถหลัก คุณจะได้รับ 3
เมื่อคุณใช้ Power คุณจะได้รับ 1 และขยับฐานแฟนคลับได้
คุณจะได้รับรางวัลตามที่ช่องกองเชียร์คุณอยู่

Llama Shaman

เมื่อคุณใช้ความสามารถ คุณจะได้ 2 และหยิบลูกเต๋าสีแดง จากถาดฟรี และวางลงใน Discard Zone ซึ่งจะไม่นับกับสิทธิ์การซื้อลูกเต๋า 2 ลูก ถ้าหากไม่มีลูกเต๋าสีแดงเหลือแล้ว คุณจะยังคงได้แค่ 2 เหมือนเดิม

Stogie

ถ้าคุณใช้ความสามารถ **Now** คุณต้องในตอนที่คุณทอยเสร็จแล้ว เมื่อคุณใช้ความสามารถให้หยิบลูกเต๋าสีเทา และสีขาวทั้งหมดจาก **Draw Zone** และใน **Roll Zone** และทอยทั้งหมด อันที่สำเร็จให้ย้ายไปที่ **Active Zone** อันไหนที่พลาดให้วางไว้ที่ **Roll Zone** คุณจะไม่โดน **Bust** ถ้าพลาดหมด

Undercover Fish

เมื่อคุณใช้ความสามารถ คุณได้รับ 2 คุณจะใช้ 2 เพื่อเดินบนช่องแผ่นน้ำได้ ใน **Run Phase**

ถ้าคุณจบการเดินโดยที่คุณติดอยู่บนช่องแผ่นน้ำ และพื้นที่รอบด้านของคุณเป็นช่องแผ่นน้ำหมด คุณต้องใช้ความสามารถในการเดินก้าวต่อไป เพราะงั้นระวังให้ดีถ้าจะเดินบนน้ำ

ถ้าคุณเดินไปหยุดบนไอพ่น และคุณมี เหลืออยู่ คุณจะได้รับการเพิ่มจำนวนเป็นสองเท่า และสามารถนำไปใช้เดินบนช่องแผ่นน้ำได้ *ตัวอย่างเช่น* ถ้าคุณมี เหลืออย่างน้อย 2 อัน คุณสามารถเดินบนช่องแผ่นน้ำได้ 4 ช่อง

Cubasaurus

ถ้าคุณเลือกใช้ความสามารถ **Now** คุณต้องใช้ตอนที่คุณทอยเสร็จแล้ว ถ้าคุณใช้คุณสามารถหยิบลูกเต๋าได้ 1 ลูกฟรี และเลือกวางหน้าที่ต้องการได้เลยบน **Active Zone**

ลูกเต๋าที่คุณได้มาฟรีหลังจากที่ใช้เสร็จในรอบนั้น คุณต้องคืนกลับสู่ถาดกองกลางที่หยิบมา ถ้าคุณ **Bust** คุณต้องย้ายไปที่ **Discard Zone** ก่อนและส่งคืนกองกลางตอนจบรอบเช่นกัน

ถ้าคุณ **Bust** ในช่วง **Roll Phase** คุณจะใช้ ใน **Run Phase** ของคุณไม่ได้ เพียงถ้ามันโดนย้ายจาก **Active Zone** ไปยัง **Discard Zone** จะเท่ากับว่าไม่เสียความสามารถไป

Dancing Dino

เมื่อคุณใช้ความสามารถคุณได้รับ 2
ถ้าคุณมีอย่างน้อย 1 ลูกเต๋าสีแดงใน Active Zone
คุณจะได้รับเพิ่มอีก 2
ถ้าคุณมีอย่างน้อย 1 ลูกเต๋าสีส้มใน Active Zone
คุณจะได้รับเพิ่มอีก 1
ถ้าคุณมีทั้งสองสีลูกเต๋า คุณก็จะได้รับทั้งคู่

Pronto Bronto

ก่อนเริ่มเดินให้คุณคำนวนโดยอิงจากจุดที่คุณอยู่ว่าห่างจากเส้นชัยกี่ Red line และหาผลรวมของ เพื่อกำหนดจำนวนการเดินของคุณว่ามีทั้งหมดกี่ครั้ง

หากคุณเล่นหลายรอบให้นับเฉพาะรอบปัจจุบันเท่านั้น

ถ้ามีคนเข้าเส้นชัยแล้ว และรอบนี้เป็นการ Tiebreak รอบนี้จะถือว่าความสามารถไม่สามารถส่งผล

ตัวอย่าง

ตัวละครคุณอยู่ห่างไป 5 Red line จากเส้นชัย และคุณมี 2 ใน Active Zone คุณจะได้รับ 4

Rollosaurus

เมื่อใช้ความสามารถคุณจะได้รับ 4

Shimmy Shimmy Dino

เมื่อคุณใช้ความสามารถจะได้รับ เท่ากับจำนวนลูกเต๋าสีขาว + สีเทาอ่อน + สีเทาเข้ม ใน Active Zone ของคุณ

You Bet Jurassican

เมื่อคุณใช้ความสามารถคุณได้รับ 2
ถ้าคุณมีอย่างน้อย 1 ลูกเต๋าสีน้ำตาลใน Active Zone
คุณจะได้รับเพิ่มอีก 2
ถ้าคุณมีอย่างน้อย 1 ลูกเต๋าสีเหลืองใน Active Zone
คุณจะได้รับเพิ่มอีก 1
ถ้าคุณมีทั้งสองสีลูกเต๋า คุณก็จะได้รับทั้งคู่

Wikiwiki Dinosaur

คุณนับลูกเต๋าสีม่วงเป็นอีก 1 สีที่แตกต่าง แต่ว่าให้นับลูกเต๋าสีเทาอ่อน และสีเทาเข้มเป็นสีเทาเหมือนกัน
ส่วนลูกเต๋าเริ่มต้น (สีดำ) ให้นับเป็นอีกสีเช่นกัน

Captain Bark

ถ้าคุณมีลูกเต๋าสีขาว และสีแดง ใน **Active Zone** อย่างน้อย 1 ลูก คุณจะได้เดินช่องแฟนคลับ 1 ช่อง แต่คุณจะไม่ได้รับ

ถ้าคุณใช้ความสามาร **Run** คุณจะได้ 2 แต่จะต้องเสียลูกเต๋าสีน้ำตาลไปเข้าถาดกองกลางเช่นกัน

Dapper Doggie

เมื่อคุณใช้ความสามารถ คุณจะได้รับ และ ตามจำนวนลูกเต๋าสีเทาใน **Active Zone** และทิ้งลูกเต๋าสีน้ำตาลเข้าถาดกองกลางเช่นกัน

ตัวอย่าง

คุณมี 2 ใน Active Zone และได้รับ 3 จากจำนวนลูกเต๋าสีเทาที่มี คุณใช้ 2 เท่ากับว่าคุณจะได้รับ 9 ซึ่งมาจาก 6 ของ และอีก 3 จากลูกเต๋าสีเทา และคุณก็จะต้องทิ้งลูกเต๋าสีน้ำตาลนี้ไปเมื่อใช้งานเสร็จ

และถ้าคุณไม่ได้ใช้ความสามารถนี้ คุณก็ยังต้องเสียลูกเต๋าไปอยู่ดี และจะไม่ได้ และ ด้วยเช่นกัน

Dr. Livingstone

เมื่อใช้ความสามารถจะได้รับ 2 และต้องเสียลูกเต๋านี้ทันที ความสามารถนี้ถ้าไม่ใช้ ก็ต้องเสียลูกเต๋าเหมือนเดิม

Mr. Dog

เมื่อใช้ความสามารถจะได้รับ 2 และต้องเสียลูกเต๋านี้ทันที ความสามารถนี้ถ้าไม่ใช้ ก็ต้องเสียลูกเต๋าเหมือนเดิม

Muggles

ถ้าเลือกใช้ **Now** คุณจะใช้ได้ตอนทอยเท่านั้น ให้เลือกลูกเต๋า 2 ลูกจากใน **Draw Zone** มาทอยเพิ่ม ถ้าสำเร็จให้ย้ายเข้า **Active Zone** ถ้าหากลูกเต๋าไม่พอให้หยิบจาก **Discard Zone** มาไว้ที่ **Draw Zone** ก่อนค่อยเลือก

ถ้าเลือกใช้ **Run** คุณจะได้รับ 2 แทนและเสียลูกเต๋าสีน้ำตาลเข้าถาดกองกลางไป

ถ้าคุณ **Bust** ก่อน คุณจะไม่สามารถใช้ความสามารถได้ แต่คุณก็จะไม่เสียลูกเต๋านี้ไป

Rich Dog

เมื่อใช้ความจะได้รับ 3 และคุณต้องเสียลูกเต๋าสีน้ำตาลเข้าถาดกองกลาง

Wizard

ทุกครั้งที่คุณเลือก **Push** และไม่ **Bust** คุณจะได้รับ 1 คุณจะเสียลูกเต๋าช่วง **Run Phase** แม้ว่าคุณเลือกจะไม่ใช้ **Active** ก็ตาม

ถ้าคุณ **Bust** ในช่วง **Roll Phase** คุณจะไม่สามารถใช้ความสามารถนี้ได้ แต่คุณจะไม่เสียลูกเต๋านี้ไป

Broken Cow

คุณต้องใช้ 2 ในการเปิดใช้ความสามารถการ์ดนี้เสมอ

ถ้าคุณเปิดใช้งานได้ให้หยิบลูกเต๋าได้ฟรี 1 ลูกจากถาดไหนก็ได้ฟรี และเลือกวางหน้าที่ต้องการลงใน **Active Zone**

และตอนจบรอบต้องทิ้งลูกเต๋าลูกไหนก็ได้เข้าถาดกองกลาง

Cat Tastrophy

เมื่อคุณใช้ความสามารถนี้คุณสามารถหยิบลูกเต๋าได้ฟรีโดยมูลค่าจะต้องต่ำกว่าช่องฐานแฟนคลับที่คุณยืนอยู่ ณ ปัจจุบัน และวางไว้ที่ **Discard Zone**

ถ้าไม่มีลูกเต๋าให้หยิบได้ คุณสามารถหยิบลูกเต๋าสีเทาแทนได้ ลูกเต๋าสีเทาจะมีมูลค่าเท่ากับศูนย์

Dope Cat

ถ้าคุณมีลูกเต๋าสีน้ำตาลอย่าง 1 อันใน **Active Zone** คุณได้รับ 2
ถ้าคุณมีลูกเต๋าสีเขียวอย่าง 1 อันใน **Active Zone** คุณได้รับ 3 คุณสามารถได้รับทั้งคู่ได้ถ้ามีลูกเต๋าทั้งสองสี

Fast Cat

เมื่อใช้ความสามารถ **Now** คุณสามารถเลือกลูกเต๋าได้ 2 อันจากใน **Draw Zone** มาทอยใน **Roll Zone** ถ้าสำเร็จให้ย้ายไปที่ **Active Zone** ถ้าลูกเต๋าไม่พอให้หยิบจาก **Discard Zone** และเลือกทอย

Fat Cat

คุณจะได้รับ 3 และลูกเต๋าสีเทา 1 อัน (ถ้ายังเหลือให้หยิบ)

ลูกเต๋าสีเทาที่หยิบมาเพิ่มจะไม่สามารถหยิบได้ถ้ามีผู้เล่น 4 คน จนกว่าจะมีคนไหนเลือกทิ้งลูกเต๋าสีเทา ถ้าคุณไม่สามารถหยิบได้ คุณจะได้รับแค่ 3 เท่านั้น

Schmutz

เมื่อคุณใช้ความสามารถ Run จะได้รับ 1 ถ้าคุณต้องเสียลูกเต๋าไปด้วยวิธีใดๆ ก็ตามหลังจากเดิน คุณจะได้รับ 3

Smelly Cat

คุณจะได้รับ 2