

遊戲設計:
Filip Miłunski



美工設計:
Piotr Socha

緋聞擴充 * Gossip

CV人生規劃擴充

注意：該緋聞擴充並不是完整遊戲，
必須配合人生規劃 CV 基本版才可以玩。

遊戲配件:

- 26 張卡牌



12 張宿命卡



12 張緋聞卡



2 張人生目標卡

- 16 個標記物
- 計分紙
- 規則書

{ 盒內另含26張英文版卡牌，不需要和中文版卡牌一起用。 }

本擴充遊戲多了兩類卡牌來增加遊戲的樂趣：緋聞卡和命運卡。緋聞卡可以用來炒作自己身價，也可以加入對手的人生履歷，用來抹黑你的勁敵。購買宿命卡可以試試自己是不是會踩到狗屎運。

遊戲目標

如同基本版，玩家藉由收集不同的卡牌組合得到分數。在遊戲結束時，得到最多分數的玩家獲勝。

遊戲準備

如同基本版，但增加以下幾項：

1. 根據緋聞卡的背面，分成 3 堆牌，並加入基本版相對應的青年卡、中年卡、老年卡，分別混合洗牌。
2. 宿命卡洗勻後，翻開 2 張牌，將牌面朝上放在版圖旁邊。剩下的牌當作宿命牌堆。
3. 將 2 張新的人生目標卡加入基本版的人生目標卡一起洗牌。

遊戲順序

遊戲進行如同基本版，但是玩家會得到 2 類新的卡：緋聞卡和宿命卡。

緋聞卡



緋聞卡混在青年、中年、和老年卡牌堆裡。在遊戲進行中，當出現緋聞卡，玩家可以依其所必須支付的符號，購買這張卡牌。然而購買的玩家，可以將購買的緋聞卡放入自己的人生履歷，或加入任意對手的人生履歷。

擁有緋聞卡的玩家，必須將緋聞卡放在自己前面形成緋聞卡牌堆。一張新加入的緋聞卡必須放在自己人生履歷的緋聞卡牌堆最上面，也只有最上面的這一張緋聞卡牌是處於作用中的狀態。當某位玩家的回合結束後，這張處於作用中的緋聞卡就必須啟動效果。但有一些卡牌有“立刻”的指示，玩家在拿到這張緋聞卡時，就必須立刻啟動效果。

玩家在自己的回合，最多只能拿 2 張緋聞卡。緋聞卡的結果是歹運（不幸），就要保留不能失去的就這張卡。當確認是否有任何玩家符合社會救助的資格時，緋聞卡也必須計算在內。

遊戲結束時，每張緋聞卡可以得到 2 個勝利點數。



宿命卡

兩張宿命卡在一輪比賽的開始總是牌面向上。在玩家的回合裡，玩家可以獲得其中的一張。宿命卡的成本總是好運或歹運的符號。拿取宿命卡是在選擇卡牌的階段。因此，如果一個玩家使用歹運的符號，購買一張宿命卡，那麼在檢查玩家是否遭受不幸時，就不會計算那些使用了的歹運符號。例如，如果一個玩家擲出3個歹運的符號。依照標準規則，這意味著玩家會遭遇不幸（損失一張卡牌）。但是如果玩家花費了一些歹運符號購買宿命卡，就不會遭遇不幸。

如同其它卡牌，宿命卡也要在自己的人生履歷堆成一宿命卡牌堆。一張新得到的宿命卡必須放在宿命卡牌堆最上面，也只有最上面的這一張宿命卡牌是處於作用中的狀態。當某位玩家的回合結束後，這張處於作用中的宿命卡就必須啟動效果。但有一些卡牌有“立刻”的指示，玩家在拿到這張宿命卡時，就必須立刻啟動效果。

玩家在自己的回合，不限制只能買2張宿命卡。宿命卡的結果是歹運（不幸），就要保留不能棄掉這張卡。當確認是否玩家符合社會救助的資格時，宿命卡也必須計算在內。宿命卡本身不會讓玩家獲得勝利點數，但可以幫助玩家用來獲得勝利點數。

在“清除”的階段，沒有被買走的宿命卡往左移動到左邊已被買走的空格，並從宿命牌堆上，翻出一張新的卡牌放在沒有被買走的宿命卡的右邊。在同一時間，只有2張宿命卡可以買。

如果在一輪結束後，沒有玩家購買任何一張宿命卡（也就是2張都還在），那麼就棄掉左邊一張，將右邊的一張移到左邊，並補一張新的宿命卡在右邊。

計分

依照基本版規則計分，但是每張緋聞卡也要計2分。

卡牌說明

89-92. **疑心病、騙子、傻瓜、單純。**原本卡牌上所示的成本符號要多加1個。也就是當購買卡牌時，所選擇的成本符號必須額外支付一個。

例如：**購買一張成本為1個健康和1個知識的卡牌，玩家必須支付2個健康和1個知識，或1個健康和2個知識。**

93. **工作狂。**拿到這張緋聞卡的玩家，必須立即放棄所有的事件卡。

94. **後進。**玩家每回合會少重擲一次骰子。

97-100. **獨行俠、老前輩、破產、肥胖。**這些緋聞卡防止其擁有者，以任何方式獲得任何所指定類型的卡牌。這些卡牌在最後計分算作2張緋聞卡。

101. **高人指點。**拿到此卡牌後，玩家可以立刻任意重新安排個人的人生履歷牌堆。

102. **夜貓子。**玩家每回合可以多得一次重新擲骰的機會。

103. **發洩情緒。**拿到此卡牌後，你可以立刻和任何其他玩家交換在遊戲版上可看到的人生目標卡。

104. **高層人脈。**拿到此卡牌後，你可以立刻免費從棄牌堆拿取任意的工作卡，並把它添加到自己的人生履歷。

105. **懶鬼。**擁有這張卡的玩家，購買卡牌時不必為那些成本符號劃有紅色斜線（例如卡牌編號20）的作用中卡牌付出額外成本。

106. **中年危機。**拿到此卡牌後，你可以立刻從棄牌堆免費拿任何車輛卡（摩托車，二手車，遊艇，跑車），並把它添加到自己的人生履歷。

108. **殘障人士。**擁有這張卡的玩家，當購買一張健康卡時，必須支付一個額外成本符號。當購買一張知識卡時，可以少支付一個成本符號。

109. **失憶。**T擁有這張卡的玩家，不能使用任何事件卡。

110. **自主神經失調。**玩家必須重擲所有的好運骰子，直到不再出現好運骰子為止。這些重新擲骰動作視為是自動發生的，不能算是玩家自己要重新擲骰。

111. **失眠。**每一回合，玩家多了1個歹運符號，但是玩家可以重擲任意多次數的骰子。

112. **焦慮。**當玩家擲出了歹運骰，就不能再重新擲骰。

113. **自動自發。**如果玩家完成這個目標，於遊戲結束後，在自己人生履歷的每張宿命卡獲得2分。

114. **多才多藝。**如果玩家完成這個目標，等遊戲結束後，在自己人生履歷的每3張一組卡牌（含人際關係，知識和健康）獲得3分。