

不走音計畫

Thomas Dagenais-Lespérance



10+



30分鐘



2-5

規則書

遊戲總覽

在這一款合作卡牌遊戲中，你將與朋友們**組成樂團**，挑戰**難度漸增**的音樂演出，目標是登上**樂壇巔峰**。

為達成此目標，每位成員必須在**限制下**，**依照旋律出牌**。善用你的**樂器**並借助**觀眾**的支持，來完美演奏每一首**歌曲**。想要成功，每位玩家必須將**手牌全部打出或棄掉**。

製作人員

遊戲設計

Thomas Dagenais-
Lespérance

遊戲插畫

Vico Santos

專案經理

Philippe Tardif

遊戲開發

Vincent Fugère
Pierre-Olivier Gravel
Anh Tú Tran

平面設計

Emeline D' Aoust
Alexandra Gosselin

印前製作

Marie-Eve Joly

行銷

Anne-Sophie Martin
Philippe Gariépy

行政

Manon Sylvestre
Julie Thibault

Next Move 負責人

Jean-François
Gagné

創意總監

Vincent Goyat

中文化翻譯/校稿

Yun Chang, zako

NEXT MOVE

© 2026 Plan B Games Inc.
100-4001 rue F.-X.-Tessier
Vaudreuil-Dorion, QC
J7V 5V5, Canada



內容物

72 張演奏卡
數字1到9(每種8張)



1 個旋律標記 用來標示目前的音符

1 個起始包 包含開始遊戲所需的所有配件

- Ⓐ 3 張歌曲卡
- Ⓑ 5 張樂器卡
- Ⓒ 1 張起始海報
- Ⓓ 5 張觀眾卡(粉絲)



還有 10 個演出包、裡面有更多歌曲、
樂器和觀眾！

遊戲設置

- 1 將海報及卡牌從起始/演出包中取出。
- 2 樂器卡洗勻後，面朝上發給每位玩家各1張。剩餘卡牌放回起始包。
- 3 歌曲卡依照 ● 在最上、●●● 在最下的順序疊放。把旋律標記指向第一個音符。
- 4 拿取等同玩家人數的粉絲卡，在歌曲卡旁放成一排。剩餘卡牌放回起始包。



2人規則：使用3張粉絲卡

- 5 演奏卡洗勻後，依歌曲卡上標示的數值(7、9或11)發牌給每位玩家。剩餘卡牌疊放成牌堆放在一旁。



除非遊戲效果允許，否則玩家不可以整理或重洗手牌。

- 6 將演出海報插入遊戲盒的側面。





6

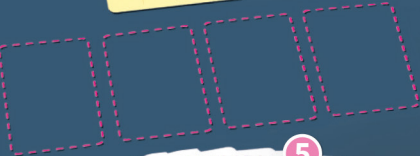
1

4



3

5



2

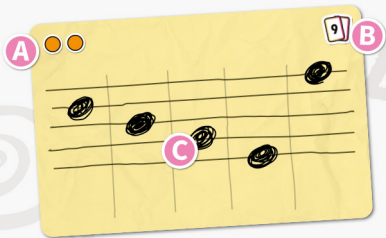


卡牌



歌曲卡

歌曲卡上有數個**音符**，必須**由左至右**演奏。



A 演出圖示與歌單

代表卡牌來自哪個演出包，以及歌單順序：從 (●) 開始，到 (●●●) 結束。

B 起始手牌

每位玩家在歌曲開始時的手牌數。

歌曲結束時，所有玩家必須耗盡所有手牌。

C 音符

這些圓點為未定的旋律，代表各音符間的相對位置。每個圓點即為**1回合**(例如：這首歌有5回合)。



樂器卡

每位玩家在每場演出各有1張樂器卡。它們的特殊能力，每首歌曲只能使用1次。



觀眾卡

粉絲會最先在演出中出現，接著其他類型的觀眾也會加入，一起享受你們的歌曲。



每個玩家都可以使用觀眾卡，但在歌曲間它們**不會**重整。

當你使用樂器卡或觀眾卡時，將其翻至面朝下並執行效果。

卡牌效果有以下**3**種使用時機：

隨時 可在遊戲的任意時刻使用，包含打斷另一位玩家的行動。

演奏時 只可在你的回合中，打出演奏卡時使用。

回合開始/結束時 在所有玩家都出牌/跳過之前(回合開始)或之後(回合結束)使用。

演奏歌曲



調音: 將1張手牌移動到手牌中的任意位置。
▶ 每首歌曲開始前，**調音**1張卡牌。

1. 出牌

每回合/音符一次，玩家依照任意順序輪流，選擇下方行動之一：



打出**1**張卡牌。



打出至少**2**張相鄰且同數字的**組合**。



打出至少**2**張相鄰且數字連續的**順子**。



不打出任何牌，跳過回合。



每位玩家都出牌或跳過之後，決定旋律(見第10頁)。



討論時間！

商量對策

每首歌曲開始前或進行中，樂團成員們應該好好討論該如何成功演奏歌曲。

玩家的手牌必須保密

遊戲過程中，你們可隨時分享資訊，前提是不得告知或暗示手牌的具體數字。



「這個音是
4或6都不錯」



「我想等等
再出牌」



「我下一張可
以出5」



「出個對子吧，
我想打掉9」



你已經準備好玩起始包了！準備好你的牌，
表演要開始了！

2. 決定旋律

檢視打出的卡牌中，哪個數字**最多張**。這個數字即為目前音符的**旋律**。若平手，較高的數字為旋律。

將決定旋律的演奏卡置於歌曲卡下方(隨著更多卡牌置入，會形成一橫列)。在演奏歌曲中其他音符時，此旋律卡將成為參考依據。棄掉其餘已打出的卡牌，開始演奏下一個音符。

用標記來追蹤目前的音符



已決定的旋律

8

6



4

成為旋律

3 4 5

玩家1

2

玩家2

4 3

玩家3



特殊情況: 若某效果產生了沒有對應演奏卡的旋律，從牌堆中找出該卡牌並置入橫列中。例如：使用貝斯時可能發生此情況。

10.00

3. 跟隨旋律

決定旋律之後，繼續完成整首歌！

每個回合/音符中，新決定旋律的音符必須依照歌曲卡中標示的相對位置，比前一個音符高或是低。

重複步驟1到3直到你演奏成功或失敗。

▶ 走音

在第3階段後，若旋律與前一個音符相同，或是沒有符合歌曲卡上的相對位置，本曲演奏失敗。





演奏成功

若你成功決定了每個音符的旋律，且打出或棄掉所有手牌，即為演出成功。

接著，重整(翻至面朝上)所有樂器卡，並將完成的歌曲卡放到一旁。觀眾卡**不會**在歌曲間重整。

已經完成起始包的**3**首歌曲了？

該踏上巡迴之旅了，請見下一頁的說明。



演奏失敗

若樂團演奏**走音**、在歌曲結束時有玩家有**1張以上的手牌**，或**無法完成歌曲**時。你們演奏失敗，請再挑戰一次，且觀眾卡不會重整。

難度調整

簡易模式：演出不順嗎？

在一首歌曲失敗多次後，重整1張(或更多張，我們不會說出去)面朝下的觀眾卡。

專家模式：想要挑戰高難度？在歌曲開始前跳過調音階段，直接開始遊戲。



巡迴之旅



完成起始包後，你的樂團將開啟巡迴之旅，在新的演出中解鎖全新內容。

每個演出包內含：

1張海報，說明這場演出的規則。

3張歌曲卡，組成演出的歌單。
演奏時淺色面朝上。

樂器卡

必須有玩家使用的指定樂器。

觀眾卡

你在這次演出遇到的新觀眾，
將加入你的粉絲中。

*特殊例外：☆ 演出不含新樂器，
而 ◆ 演出則不含新觀眾。

你的樂團將從「老媽的車庫」一路巡演至「天空中的最後演出」。依下列順序進行遊戲：



演出包及其內容物皆有標示符號，以便對照。





演奏限制



演出的歌曲卡中，部分音符下方有標示符號。這些是必須遵守的附加條件，且優先度高於一般規則。

演奏限制有2種：

A 演奏時/前限制：影響玩家如何出牌。

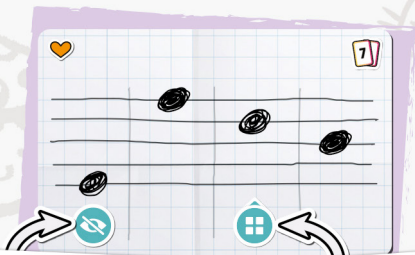


B 旋律限制：影響旋律決定的方式。



若你的樂團無法遵循演奏限制，即演奏失敗。

新增的限制說明，將在演出海報上詳細說明。本規則書的封底亦有完整的摘要。



A

演奏卡必須面朝下打出

B

旋律必須是偶數



進行演出

在起始包後的每個演出包中，按以下指示調整遊戲設置：

- ② 其中**1**位玩家拿取演出指定樂器，洗勻其餘樂器卡，發給其他玩家每人**1**張。
- ④ 放置與玩家人數相等的粉絲卡(**2**人則為**3**張)以及演出的觀眾卡，在歌曲卡旁放成一行。

當你們成功演奏**3**首歌曲後，演出完成，Bravo！

- ▶ 將所有解鎖的樂器卡加入起始包，用於接下來的其他演出。
- ▶ 將觀眾卡與歌曲卡放回原本的演出包中。
- ▶ 挑戰下一個演出包吧！



所有演奏限制



旋律必須是
偶數



打出至少2張牌



旋律必須是
奇數



忽略最大的數字



面朝下出牌



打出的卡牌數字須等
於或大於前一位玩家



抽1張牌並
調音



旋律為張數最少且
最高數字的牌



旋律必須完
全相同



打出與前一位玩家
不同的牌



旋律必須正
好多1或正
好少1



打出的卡牌數量須
等於或大於前一
位玩家