

Felix: The Cat in the Sack

中文名称：袋中猫

设计：Friedemann Friese

中文翻译：soul

年份：2007

人数：3 到 5 人

年龄：8+

时间：20+分钟

游戏目标

利用手中的老鼠，玩家试图抓住口袋里著名的猫。口袋里有好猫和坏猫。玩家也可以将狗或兔子而非猫放进口袋，来吓唬其他人。游戏结束时，所有好猫和老鼠计正分，坏猫计负分。最高分的玩家获胜。

游戏部件

- 50 张牌：（以下各 5 张：-8、-5、3、5、8、11、15 分的猫，0 分的兔子，大狗、小狗
- 4 张老鼠牌：2、3、4、6 分老鼠
- 1 张“袋中猫”牌
- 1 个起始玩家标记
- 76 个老鼠币：68 个黑色价值 1，8 个绿色价值 5

游戏准备

（以下为 4 和 5 人游戏准备规则，3 人游戏变体见最后。）

- 每个玩家拿 10 张牌。每人让左侧的玩家暗抽一张扔进盒子。
- 每人拿取 15 个老鼠币（1 个价值 5 的和 10 个价值 1 的）。
- 余下的老鼠币成为银行；5 人游戏保留 33 个老鼠币，4 人游戏保留 27 个老鼠币，多余的钱放进盒子。
- 将老鼠牌按照数字顺序排成一行放在桌上，以便所有人清楚看到。4 人游戏中，将 3 分老鼠牌坊回盒子。将袋中猫牌放在 2 分老鼠牌左侧。
- 现在从银行取老鼠币放在老鼠牌上，金额按照老鼠牌上的数字。例如，6 分老鼠牌放 6 个老鼠币。
- 将不参与游戏的牌放回盒子（4 人游戏中的第 5 个虚拟玩家）。

游戏进程

游戏进行 9 轮。每轮，一组扣着的牌（代表袋中的猫）在玩家中拍卖。

从起始玩家开始，按顺时针顺序，每人挑出一张手牌面朝下放在桌中央。起始玩家将其挑出的牌放在“袋中猫”牌正下方，下一个玩家将挑出的牌放在起始玩家牌的右侧、2 分老鼠牌的正下方，以此类推，形成一行牌。这行牌就是袋中的猫，现在进行拍卖。下图示意 4 人游戏的情况：

袋中猫牌， 2 分老鼠， 4 分老鼠， 6 分老鼠
起始玩家牌， 第二玩家的牌， 第三玩家的牌， 第四玩家的牌

所有玩家放好牌后，起始玩家翻开他的牌。然后他开始出价（不能为 0 或低于 0）并将出价金额放在自己面前，或者选择放弃。接着，下一个玩家必须出价更高或放弃。如果轮到已经出过价的玩家再次出价，他必须提高出价或选择放弃。当某玩家放弃时，他取回所有该轮的出价金额并拿取老鼠牌列上最低金额的老鼠币。放弃的玩家本轮不能再出价。每当有玩家放弃，翻开“袋中的猫”列的下一张牌，这样剩下的玩家有更多信息帮助决策。

当所有牌都翻开时，正好只有一个玩家没有放弃。他将他的出价交进银行、拿取所有拍卖的牌并面朝下放在自己面前。拍卖得来的牌和手牌必须严格分开。该玩家还获得起始玩家标记。

如果翻开的牌列出现 1 条狗（大狗或小狗），在袋子被拿走之前它将吓跑一只猫。如果大狗在牌列中，最高正分的猫和这条狗放回盒子里。如果是条小狗，最高负分的猫和这条狗放回盒子。

最后，老鼠牌再次放置对应数量的老鼠币，第二轮开始，按照上述规则挑牌、拍卖。如此进行 9 轮。

游戏结束和计分

第 9 轮拍卖结束后，游戏结束。现在所有玩家将拍卖赢得的猫牌分数加总（黄色为正分、红色为负分）。同时加上手中余下的老鼠币（每个老鼠币算 1 分）。兔子不得分。最高分的玩家胜利。如果出现平局，猫牌分最高的玩家胜利。

3 人游戏变体规则

只使用 3 分和 6 分老鼠牌。“袋中猫”牌放在 3 分老鼠牌的左侧。银行里放 21 老鼠币，余下的老鼠币放回盒子。

拿取第四个牌组（10 张）并面朝下洗混。随机去掉一张。剩下 9 张牌面朝下放在“袋中猫”牌正下方。如下面示意图：

袋中猫牌 3 分老鼠牌 6 分老鼠牌
虚拟第四玩家牌，起始玩家牌，第二玩家牌，第三玩家牌

拍卖开始时，起始玩家出价前，翻开第四玩家牌组的最上面一张。如果有玩家放弃，翻开起始玩家的牌，这样剩下两个玩家面对 2 张翻开的牌和 2 张扣着的牌。当只剩下一个玩家，翻开该列剩下两张牌。

特殊情况

- 如果拍卖开始时，除了最后一人所有玩家都放弃，翻开最后一张牌（3 人游戏时翻开剩下两张牌），这样最后的玩家可以看到所有牌，并如果愿意可以出 1 老鼠币买下所有牌。
- 如果最后一人也放弃，将该牌列移除并开始新一轮（起始玩家不变），但老鼠牌上不放置老鼠币。
- 如果出现大狗但牌列中没有正分猫，它将吓走最低价值负分猫。如果小狗出现但牌列中没有负分猫，它将吓走最小价值的正分猫。
- 玩家可以随时和银行兑换老鼠币。
- 如果一轮结束时，银行没有足够老鼠币以分发到所有老鼠牌上，不放置任何老鼠币。在本轮，只有赢得拍卖的玩家有所收获——猫牌。所有放弃的玩家一无所获。

- 玩家在游戏中对自己的老鼠币保密。

一个策略技巧

如果玩家作为最后放弃者，他可以得到 6 个老鼠币。这经常具有价值，因为玩家有钱可以参与下一轮拍卖。另外，这六个老鼠币价值 6 分。如果玩家在拍卖中耗尽所有的老鼠币，他将不得不再下一轮立即放弃并将得到只有 2 个老鼠币。这看起来不是好主意。如果其他所有玩家出高价，余下的玩家可以不必赢得拍卖即获胜。