



奇想拍档赛游戏规则和匹配规则

2025 年 7 月 22 日

为了让点晶士们有更多机会使用自己喜爱的角色，Ravensburger 睿思中国和西雅图的游戏设计师们精诚合作，携手为大家推出了迪士尼洛卡纳独特的多人娱乐赛制——**奇想拍档赛**，并将在中国开放抢先体验。在这个赛制中，我们需要选定一位自己喜爱的迪士尼角色作为“拍档”，每个“拍档晶灵”都可以带来一个非常强力或有趣的效果。

在“拍档晶灵”模式中，构组条件和获胜条件都发生了细微的变化，除了“拍档晶灵”本身可以被至多加入 4 张以外，如无特殊效果，同名的卡都只能携带一张！这意味着更多卡牌们都有了出场的机会。“拍档晶灵”无论在不在手上和场上，他的效果都可以生效！因为搭档的效果都比较强力，获胜条件也发生了调整，玩家需要 25 点奇谈才可以获胜。其余的部分，和我们常规的核心构组赛的游戏方式都是一样的。

· 以下是这一模式的具体构组规则——

每副奇想拍档模式的卡组都必须遵循以下规则：

- ◆ 你的卡组里必须包含至少 60 张卡。
- ◆ 你的卡组里可以有至多 4 张你的拍档晶灵对应的角色卡（即“拍档角色卡”）。
- ◆ 你的卡组里不属于“拍档角色卡”的任何一张同名卡不能超过 1 张（除非有效果特殊说明）。

(示例：



你的拍档晶灵是“艾莎 - 冬灵”，其他的卡如“姬塔 - 亚特兰蒂斯人”在卡组中不能超过一张。不同形象的角色算作不同的卡，因此卡组里有 1 张“姬塔 - 皇族战士”不影响你再加入至多 1 张“姬塔 - 亚特兰蒂斯人”！同样的，卡组里有“艾莎 - 冬灵”不影响你再加入至多 1 张“艾莎 - 冰雪女王”！)

◆ 你的卡组可以至多使用 3 种类型的奇墨！但必须包括你的拍档角色卡本身的奇墨。(示例：你的拍档晶灵是艾莎 - 冬灵，因此你可以额外使用紫晶作为构成你卡组的奇墨类型。)

在这个模式中，拍档角色卡不光可以更多地被加入卡组，选择一个拍档本身也意味着，在你的整个游戏过程中（无论你有没有抽到或者打出拍档角色！），他们都会为提供一个非常强大或有趣的效果。来看看下面的例子：



奇想拍档“史迪奇 - 摇滚巨星”的拍档效果如下：

你可以在你的卡组中使用至多 4 张史迪奇 - 摇滚巨星。
 在你的每回合中限一次，你可以从你的手中免费打出一个费用等于或小于 2 的角色。

这意味着无论“史迪奇 - 摇滚巨星”在不在我的场上，每回合中我都可以免费从手中打出一张费用等于或小于 2 的角色卡。

· **胜负条件也发生了一定调整：**

- ◆ 率先获得 25 点或更多的奇谈即可获得这盘游戏的胜利。(该盘游戏会因此立刻结束。)
- ◆ 当一名玩家的卡组里没有卡而下一次将抽卡时，该名玩家输掉这盘游戏并视为退出了这盘游戏。(如果一名玩家因此输掉一盘游戏后，只剩下了最后一名玩家，则剩余的这位玩家获得胜利。)

在双人游戏之外，奇想拍档赛同样支持三至四名玩家同乐。使用迪士尼洛卡纳官方微信小程序进行该模式游玩时，多人时推荐进行四人比赛。

· **四人的多人游戏的回合构成如下：**

在一位玩家的回合结束后，其左手边的玩家会开始自己的回合。每当有奇能要求数位玩家同时执行某项操作时，从轮到该回合的玩家开始，然后是其左手边的玩家，以此类推，直到所有受影响的玩家都完成了各自的操作。

推荐使用迪士尼洛卡纳官方微信小程序进行奇想拍档赛的配对。

· **双人游戏的规则如下：**

和常规的核心构组赛一样，赛事组织者可如常选择对局和比赛结构（一盘一胜制、两盘制度、三盘两胜制，纯瑞士轮或是瑞士轮和单淘汰赛结合等等）。其他积分、时间限制规则也如核心构组赛推进。

为了充分享受“奇想拍档赛”的乐趣，也符合“拍档晶灵”效果设计的初衷，我们也强烈推荐使用多人的方式进行游戏。多人的配对和比赛分结算方式仍在实验和完善中，目前，我们建议使用迪士尼洛卡纳官方微信小程序进行“奇想搭档赛”多人游戏的配对。

· **多人游戏的配对规则如下：**

- ◆ 赛事结构：瑞士轮
- ◆ 对局结构：一盘一胜制
- ◆ 报名方式：每位玩家如常报名即可。
- ◆ **多人游戏比赛桌分配方式：**

在生成配对后，玩家将坐到自己被分配到的桌号上。从第一桌开始，相邻桌的玩家将组成四人游戏比赛桌。

(举例来说：玩家 A 和玩家 B 被分配到了第 1 号桌，玩家 C 和玩家 D 被分配到了第 2 号桌。因此本轮游戏玩家 A、B、C、D 将在同一桌开始多人游戏。第 3 号桌的玩家 E 和玩家 F、第 4 号桌玩家 G 和玩家 H 也将在同一桌开始多人游戏。依此类推。)

配对显示为轮空的玩家，将如常在本轮游戏轮空。

进入四人游戏桌后，有如下几种常见的特殊情况：

-如果四人游戏桌中，有一人因超时等原因（而非小程序派对系统安排轮空）未到

场，则可以进行正常三人游戏，并在结束后如比赛分结算规则结算比赛分。

-如玩家两位原始桌的玩家分别没有玩家出现，则这两位玩家分别记胜场。

-如一桌原始桌玩家均到齐，另一原始桌玩家未到，则到齐的两位玩家开始对局并如双人游戏一般汇报结算比赛结果。

如果为桌次靠前的玩家安排多人游戏后，最末尾的桌次仅剩余两名玩家，则这两名玩家本轮将开始双人一对一的游戏。

◆ 原始桌次座位方式：

原始桌次的玩家选择自己舒适的座位分配方法，也可以通过双方都同意的掷骰子或者掷硬币方式决定原始桌次的坐法。推荐“随遇而安”！

◆ 决定先手玩家：

在对局开始前，玩家必须随机决定哪位玩家先手。可以用大家都同意的任意方法，例如掷骰子或者掷硬币。先手玩家在其第一个回合开始时不抽卡。先手的决定必须在玩家看到起始手卡前做出。

◆ 公开自己的拍档晶灵：

在决定先手玩家后，每位玩家通过合适的方式公开自己的搭档晶灵（口头说明、展示相关电子文档或图片、展示实体的指示物等方式）。然后进行手卡调整。

◆ 比赛分结算：

一盘游戏结束后，获胜的玩家将在其赛果提交界面记录自己为胜。与获胜玩家原始桌不同的另一原始桌的玩家将记录赛果为平局。这意味这获胜玩家将积 3 点比赛分，原本坐在他对面、和他匹配统一原始桌次的玩家积 0 比赛分。同一多人对局的另一原始桌次玩家各积 1 分。

(举例来说：第 1 号桌的玩家 A 和玩家 B，第 2 号桌的玩家 C 和玩家 D 被分配到了同一场四人游戏。最终玩家 C 率先获得了 25 点奇谈并赢得胜利。因此，玩家 C 将积 3 点比赛分，玩家 D 积 0 点比赛分，而玩家 A、B 各积 1 分。)

奇想搭档赛将在中国开始抢先体验，比赛分结算模式也仍在实验和优化中。在这一积分逻辑下，每位玩家会在盘内获得一个“天然”的对手。当然每个人的对手随着局势的变化，会不断产生变化，“天然”的对手最终也有可能成为“盟友”。这会有助于玩家更早地投入场上的互动，在局势不明朗或犹豫时，自然定位到自己可以挑战或者阻止探奇的目标。

如极少数情况下出现平局，则每位玩家各积 1 分比赛分。

◆ 多人游戏时间限制：

游戏时间限制依据活动主办方的预先公开规则而定。

我们推荐采用每轮 50 分钟的限制时间。

一轮对局比赛时间到后，还未结束的对局立即开始对局结束程序，具体如下：

- 主动玩家完成自己的回合。
- 在该回合之后，游戏还有共三个回合。
- 时间到时正在进行的回合之后的每一个回合都算在这三个回合内，这和是谁的回合无关。一般来说，这意味着时间到时每位玩家获得了两个回合。
- 如果游戏在那几个回合里结束，则如常回报对局结果。

- 如果在第三回合结束时没有玩家获胜，则奇谈最多的玩家赢得对局。
- 如果在第三回合结束时没有玩家获胜，同时奇谈最多的玩家不唯一，则所有玩家都记为平局。

◆ 不当决定桌位坐法和赛果：

玩家提供激励来换取有利的桌位安排、诱导对手认输，或者接受此类建议，或者玩家用对局之外的方式决定赛果，例如抛硬币或掷骰子。这也适用于向比赛工作人员提出此类建议。此类做法和其余不当行为将适用于《迪士尼洛卡纳对局纠正指南》的相关规定。

常见问题：

问：规则说我可以加入至多 4 张“拍档晶灵”，这个张数可以为 0 吗？

答：可以，但你需要以合理的方式公开自己的“拍档晶灵”。在通常来说，“拍档晶灵”和他们的拍档效果效果有较强的搭配，加入拍档角色卡本身会是个好主意。

问：我的奇想拍档是“木兰 - 王国正规兵”，可以用“白兔的怀表”，让我本回合打出的“辛巴 - 邈邈幼狮”获得速击，然后让他探奇么？

答：可以！

问：“爱丽儿 - 大胆收藏家”的奇想效果是不是意味着你可以让你的角色演唱变成歌曲的行动？

答：可以！