



在召集你的 B.B.的階段，每個玩家都最少有一次機會召集你的 B.B.。當玩家的舞池已有 B.B.的時候，玩家可以選擇不召集 B.B.。如果你的舞池沒有B.B.而手牌也沒有B.B.的時候，你可以放棄你1張手牌之後抽取1張咭牌直至抽到 B.B.。當全部玩家都完成召集一次B.B.後，再輪到每個玩家都可以選擇繼續召集下一個 B.B. 或直接進入下一個階段 - 裝扮階段 (Dress up phase)。如果每個玩家都放棄召集 B.B.或沒有 B.B.可以召集的時候就自動由該回合先開始的玩家開始進入下一個階段。

## 裝扮階段 (Dress up phase) 每回合三個階段中的第二階段

在裝扮階段，玩家可以將道具給予在你舞池上的 B.B.，將道具放在你想給予的 B.B.下方的道具空位上。道具可以根據咭上註明的能力給予你的 B.B.額外效能。每個 B.B.只可以擁有1個道具除非有其他咭牌的效能力令佢可以擁有更多。道具所改變的 Style 或 Groove 的數值會維持有效只要是你所選留下的話。

除非有其他額外註明，道具效果所造成的抽牌或棄牌效果只會在該道具首次登場時有效。有些道具效果只會對指定團隊有效。其他道具效果如今你可以在你的咭組搜尋指定咭牌，當你每次完成這類效果後都必需洗牌。

類似召集你的 B.B.的階段，每個玩家都最少有一次機會使用你的道具咭。當全部玩家都使用了的道具咭後，再輪到每個玩家時都可以選擇繼續使用下一張道具咭或直接進入下一個階段 - 競舞階段 (Dance Off phase)。如果每個玩家都放棄使用道具咭或沒有道具可以使用的時候就自動由先攻的玩家開始進入下一個階段。

## 競舞階段 (Dance Off phase) 每回合三個階段中的第三階段

當玩家決定進入競舞階段，他必須選擇自己的一位B.B.挑戰對手的 B.B.並進行競舞。競舞開始時挑戰的玩家隨機抽選一個觀眾 Groove 代幣，觀眾 Groove 是觀眾對挑戰者 B.B.的評分。反轉觀眾 Groove 代幣，觀眾 Groove 分數會加至挑戰者 B.B.的獎勵 Groove 之上，獎勵 Groove 是將 B.B.的起始 Groove 加上在舞池上其他咭牌所給予該 B.B.的獎勵。當 B.B.的獎勵 Groove 加上觀眾 Groove 分數之後大過對手 B.B.的 Style，你的 B.B.就勝出了該場競舞。

## 競舞的例子

### Hoops MVP vs Bling Queen



Hoops MVP的起始 Groove 是0，當每有其他 Athletics Club B.B.在舞池的時候 Hoops MVP的華麗登場效果令他得 +1 Groove，Slammer 和 Touchdown 在舞池令 Hoops MVP 得到 +2 Groove。Touchdown 的華麗登場效果令在他旁邊的 B.B.得到 +1 Groove，所以 Hoops MVP另外得到 +1 Groove，Hoops MVP擁有多項 Heavy Weights，擁有這道具的 B.B.得到 +1 Groove 而屬於 Athletics Club 的 B.B.則會得到 +2 Groove。Hoops MVP屬於 Athletics Club 所以得到 +2 Groove。

- Hoops MVP的獎勵 Groove是  
 $0 + 2 + 1 + 2 = 5$  獎勵 Groove

Bling Queen的起始 Style是9  
他的道具Bling Queen's Bling Bling令 B.B.得到 +1 Style，而Bling Queen則會得到 +2 Style。

- Bling Queen的總 Style是  $9 + 2 = 11$  總 Style。

Hoops MVP 抽到的觀眾 Groove 代幣有 7 觀眾 Groove 分數。

- Hoops MVP 有 5 獎勵 Groove + 7 觀眾 Groove 分數 = 12 總 Groove。

- 12 總 Groove 大過 Bling Queen 的 11 總 Style，所以 Hoops MVP 勝出了該場競舞。



當你挑戰對手並勝出了該場競舞，你會獲得一個獎盃代幣然後放在遊戲墊上。你的對手需手拋棄落敗的 B.B.以及這 B.B.擁有的道具。你的 B.B.需要在下一個回合休息，對這 B.B.轉成橫向。

## B.B.休息 (Resting)



當你挑戰對手並於該場競舞中落敗，你需要拋棄落敗的 B.B.以及這 B.B.擁有的道具。被挑戰的 B.B.需要在下一個回合休息，對這 B.B.轉成橫向。

## 清理 (Clean up)

完成競舞後，將觀眾 Groove 代幣以數字向下放回中間，然後重新洗牌。

在上一回合休息的 B.B.可以轉回正向並在下一個回合競舞。被挑戰的玩家將在下一回合先開始。如果競舞階段因驚喜咭的效果跳過了的話，就由下一個玩家先開始下一個回合。

## 驚喜 (Surprise)

驚喜是咭牌擁有的即時效果，可以在使用時改變階段或回合的規則。Any Phase Surprise可以在三個階段中的任何一個使用。其他 Surprise可在指定階段中使用如召集你的 B.B.的階段或裝扮階段。玩家可順序使用驚喜咭然後召集 B.B.或用道具裝扮。競舞驚喜 (Dance Off Surprise)需要在競舞階段中的指定時間使用，細閱驚喜咭牌上的效能就可以知道何時使用。如驚喜咭牌效果令你可以在你的咭組搜尋指定咭牌，當你每次完成這類效果後都必需洗牌。

## 場地 (Place)

場地咭改變舞池的位置同時改變遊戲的規則。在召集你的 B.B.的階段或裝扮階段中，將場地放在遊戲墊的場地空間就可以使用。當任何玩家選擇使用另一張場地咭時現有場地咭就需要拋棄或有其他咭牌的效果令場地咭強制拋棄。當你使用場地咭後，你不能在這回合中使用其他咭牌。

## 勝利

首個獲得3個獎盃的玩家就是勝利者，他就被稱為競舞皇者。當遊戲進行時玩家的咭組沒有咭可以抽的時候，遊戲會繼續進行但這玩家並不能在咭組再抽任何咭牌。而當有玩家未能提供任何 B.B.進行競舞時，遊戲就會完結。在這情況發生在2人以上的遊戲時，沒有任何 B.B.的玩家將被淘汰。餘下的玩家則繼續遊戲。當所有玩家再未能提供任何 B.B.進行競舞時而沒有玩家擁有比其他玩家更多獎盃時，這遊戲以平手為完結。

## 組製咭組

LOL Surprise! Dance Off 的部份樂趣就是組合只屬於你自己的咭組。部份咭牌的組合令你的舞團勢不可擋，組製一副最適合你自己玩法的咭組。普通、稀有、超稀有咭全都有等級。當你由基本咭組或補充包組合你的咭組時，你的咭組等級總數和你的對手咭組等級總數相差需要是在2以內。例如你的咭組等級總數是29，你的對手咭組等級總數就需要在27至31之間。一副咭組可以是24張至30張咭之間，玩家間進行遊戲時咭組不需要有相同數量咭牌但需要咭組等級總數相差在2以內。

在你組合咭組時還有其他少量規則，每款 B.B.、驚喜咭或場地咭只可使用1張，但同樣的道具咭最多可以使用3張。

你可以自由組合你的咭組，但建議讓你的咭組最好有一半是 B.B.咭。

### 這是你怎樣組合你的咭組



留意咭牌右下角的數字，組成24張至30張的咭組後，全部咭牌的數字總數就是咭組等級總數。

全部咭組的咭組等級總數相差需要是2以內。



你的咭組 = 30 級等級總數 VS.  
對手咭組 = 28 級等級總數  
等級總數相差 = <2 可以準備競舞

每款 B.B.、驚喜咭或場地咭不可以重複



重複道具可以！最多3張

## 其他遊玩方式

### 初級團隊賽

你只有一副基本咭組而又想和沒有咭組的朋友遊玩？

不用擔心，你可以用初級團隊賽和你的朋友遊玩。大部份規則和競舞皇者大賽相同，只有少部份不同。先將咭組中的 B.B.全部抽出再洗牌，然後平均分派給全部玩家。將剩下的道具咭 驚喜咭和場地咭洗牌，再平均分派給全部玩家。

全部玩家這時候將自己12張咭牌的咭組牌。不需要使用遊戲墊，但你可以放在旁邊以提醒玩家怎樣放置你的咭牌。共用你的獎盃代幣，其他規則都是一樣的，除了你只需要兩個獎盃代幣就可以贏得初級團隊賽。

### 競舞練習賽

你只有一包補充包而又想遊玩？不用擔心，你可以嘗試競舞練習賽以預備競舞皇者大賽。如果你只有一包補充包，抽出4張 B.B.咭，將他們平均分派給你和你的對手。將 B.B.向下放在自己面前，雙方同時打開一張咭，擁有較高的 Groove 就算勝出，重覆直至有玩家贏得3次。如你和你的對手各有一包補充包，你可以將各自的 B.B.咭加至4張。

### 提示和小技巧

- 觀眾 Groove 代幣可以用8面骰子或者6面骰子代替



[lolsurprise.com](http://lolsurprise.com) | [mgae.com](http://mgae.com)

© 2021 MGA Entertainment, Inc.  
L.O.L. SURPRISE!™ is a trademark of MGA in the U.S. and other countries.  
All logos, names, characters, likenesses, images, slogans, and packaging  
appearance are the property of MGA.  
9220 Winnetka Ave, Chatsworth, CA 91311  
U.S.A. • (800) 222-4685