

# SUGARWORKS



规则手册

## 游戏概览



30-45 MIN



1-4 PLAYERS



AGES 14+

传送带不断运送成品糖果，您  
需要填写订单！

调整传送带和糖果摆放，在糖果  
在工厂中发生碰撞的危难时刻，  
力挽狂澜，尽显英雄本色。

您和其他制糖工人管理糖果工厂  
车间，以抢占先机！

# 游戏组件



1 Game Board



5 Candy Activation  
Sequence Tokens



5 Candy Output Tiles



30 Conveyor Tiles



3 Shipping Crates



1 Candy  
Die



5 Red  
Candy  
Tokens



5 Yellow  
Candy  
Tokens



5 Green  
Candy  
Tokens



5 Blue  
Candy  
Tokens



5 Purple  
Candy  
Tokens



40 Order Cards



5 Sugarworker  
Cards



5 Blanket Order Cards



4 Bonk Helper  
Cards

## 游戏设置

- ① 第一个玩家是最近吃过糖果的玩家。将糖果模具设置在此玩家面前。
- ② 将**游戏板**放在桌子上。

*注意：首场比赛，A面朝上！*
- ③ 将**糖果输出图块**置于起始位置。起始位置由传送带起始侧的匹配糖果小图标指示。在每个输出传送带上放置一个相应的糖果。
- ⑦ 洗牌，并向所有玩家都能清楚看到的区域发放3个**灰色“A面”总括订单**。
- ⑦A 滚动糖果模具。
- ⑦B 如果是游戏中的三个之一，将相应的总括订单翻转到彩色糖果**“B面”**。

*注意：您可以使用一组经过修改的组件，特别是在第一场比赛中。因此，请根据您的场景调整此处的步骤。*

- ④ 3个**装运箱**放置在其起始位置。
- ⑤ 给传送带图块堆洗牌。向每个玩家发放3个传送带图块。
- ⑥ 给订单卡洗牌：
  - ⑥A 给每位玩家发放3个。
  - ⑥B 将订单卡片放在指定位置的游戏板旁边。
  - ⑥C 显示4张订单卡片以创建订单市场。





# 开始

## 游戏顺序

1. 玩家操作
  - A. 订单操作
  - B. 工厂操作
2. 糖果运送

### 玩家操作

每个玩家必须实施一个订单操作和其后的一个工厂操作。

### 订单操作

首先，实施**订单操作**。  
选择下列选项之一：

- **领取**正面朝上的订单卡片
- 从订单卡组**顶部抽取**一张
- **丢弃**一张正面朝上的订单卡片

然后丢弃，手中最多可以有五张订单卡片。立即更换在此步骤中收到的任何正面朝上的订单。然后实施工厂操作。订单市场中的订单卡不完整。

### 工厂操作

执行以下工厂操作之一：

- 将输出**调整**到新位置
- 您可以控制**传送带**
- 在空传送带上**制作糖果**

## 调整

糖果输出图块可以从当前空间移动到开放空间。这些图块上的糖果也会随之移动。每行只有两个糖果输出图块的空间，所以空间会很狭窄！

## 传送带

当您执行此操作时，您将使用手中的三个传送带图块之一。然后抽取传送带图块。

您可以将传送带图块放置在现有传送带图块的空间中。丢弃正在游戏的任何传送带图块，然后在空间玩游戏。

您可以将传送带图块放在装有糖果的空间中。糖果将保留在新的传送带图块上。

## 制作糖果

每个订单卡上至少有一个糖果图标。您可以丢弃一张不完整的订单卡，将所示糖果放在一个空输出传送带上。



# 糖果运送

所有玩家完成操作后，传送带将激活，将糖果送往最终目的地——祝君好运！

糖果将始终按以下类型的顺序处理：

1. 红圆糖果



2. 黄色六边形糖果



3. 绿色三角形糖果



4. 蓝色方形糖果



5. 紫色矩形糖果



**免责声明：**糖果工厂知道，方形从技术角度来说，也是矩形。我们添加了颜色，以免混淆。



在移动到下一个形状之前，该形状的所有糖果将终究被完全解决。首先检查最右上角的空间，然后解决该列。左侧的列在下一次开始时在顶部被解决。一次一列从顶部到底部，然后再移动到左边列的顶部。



# 玩家操作示例

**ALEX** 回合： ① 抽取 ② 替换 ③ 游戏



Alex 从订单市场拿起一张正面朝上的卡片，从卡组中补充该订单市场空间。然后，他们实施传送带操作作为他们的工厂操作并在

中间的输送线上使用一个Up弹簧。他们抽取一个替换传送带图块，然后轮到下一个玩家。

**BLAKE** 回合： ① 抽取 ② 调整



Blake 不喜欢现有的订单，并且他们的订单操作会抽取订单卡组的顶部卡牌，有机会获得更好的订单！

对于工厂操作，Blake 决定调整红圆输出传送带并将其移动到顶行中的空白空间。

**CASEY 回合:** ① 丢弃 ② 替换 ③ 丢弃



Casey 手头有很多好订单，可能在一揽子订单中得分很高，因此他们决定丢弃订单市场中的一张卡片，以进行订单操作。对于工厂操作，他们会丢弃手中的一个紫色

矩形糖果的订单。Casey 在空的紫色矩形糖果输出传送带上放置了一个紫色矩形糖果，现在凭一揽子订单得分！

**DALLAS 回合:** ① 抽取 ② 替换 ③ 游戏 ④ 丢失 ⑤ 得分



Dallas 从订单市场中选择一张正面朝上的卡片进行订单操作，他们手头有一个传送带图块，可以立即得分！对于工厂操作，他们采取传送或操作，将绿色糖果食用者外星人图块放置在游戏板上

的绿色三角形糖果之下。绿色三角形糖果立即丢失。一旦糖果被吃掉，Dallas 就可以在它们面前朝上使用他们的特殊订单。右上角星星图标附近的面朝上数字是游戏结束时的点数！

## 运送

在糖果运送过程中，传送带图块会启动运送并跟随传送带图块图标。糖果将激活两次，每次向传送带图块上的中心图标方向移动一回空间。

### 丢失



每当糖果离开游戏板但没有精确放入装运箱中时，糖果就会丢失。将此糖果移动到游戏板上的X失落阴沟。带有X的糖果图块会导致糖果或特定糖果丢失。

### 左侧图标



如果传送带图块的左上角出现图标，则在糖果进入图块、在一个 Bonk! 被解决之前，此图标会立即先被解决！

### 运送图标图表



将糖果**向右**移动一个空间。



将糖果**向左**移动一个空间。



将糖果**向下**移动一个空间。



将糖果**向上**移动一个空间。



将糖果**沿对角线**向右上移动一个空间。



将糖果**沿对角线**向右下移动一个空间。



将糖果移向右**移动两个空间**，直接跳过右侧空间。



将糖果**向左移动两个空间**，直接跳过左侧空间。



显示的糖果形状已**丢失**。

# BONK!

当发生碰撞时，您可以参考下面描述的每个糖果形状的助手卡上的图表。

一旦所有 Bonks! 已经解决，最初运送的糖果将使用其剩余的激活，沿着传送带轨道继续运送。

**注意：** Bonks! 会导致 Bonks! 连锁反应！

## Bonk! 图表

被撞糖果

Bonk 运送

Bonk! 符号



红圆糖果

被撞红圆糖果向右移动一个空间。



绿色三角形糖果

黄色六边形糖果沿对角线向右上移动一个空间。



绿色三角形糖果

撞击糖果沿对角线向右上移动一个空间。



蓝色方形糖果

撞击糖果向下移动一个空间。



紫色矩形糖果

撞击糖果向右移动一个空间。



## 糖果运送示例

**A**：最右上角位置的红圆糖果激活两次，然后再转到下一个红圆糖果**B**。



**C**：最右上角的黄色六边形糖果激活两次，并装入心形装运箱。

**D** **BONK! 1**：然后中间一行最右下边的激活，Bonks! 进入蓝色方形糖果中。当蓝色方形糖果被撞击时，移动进去的糖果下降了一个空间。黄色六边形糖果再次激活，并装入南瓜形装运箱中。

**E** **BONK! 2-3**：然后最后一个黄色六边形糖果激活，Bonks! 进入蓝色方形糖果，将黄色六边形糖果运送到下面一个空间。黄色六边形糖果第二次激活，Bonking! 进入红圆糖果。当红圆糖果被撞击时，向右移动一个空间。注意，红圆糖果忽略了传送带方向！Bonks! 始终以与助手手中的图片完全相同的方式发生！



- F** **LOST** : 绿色三角形糖果一落在绿色糖果食者身上, 就会激活并立即丢失。
- G** : 蓝色方块糖果激活并放入兔子形装运箱中
- H** : 第二个蓝色方块糖果向右移动一个空间, 然后向上移动一个空间
- I** : 第三个蓝色方块糖果向右移动一个空间。在第二次激活前, 让游戏板保持不变。



- I2** **BONK! 4** : 蓝色方形糖果第二次激活, 可以Bonks! 进入其他蓝色糖果, 将移动的蓝色方形糖果送到一个空间。
- J1** : 然后, 紫色矩形糖果在第一次设置游戏板时激活, 如下所示:



- J** **BONK! 5-6** : 最后, 紫色矩形糖果第二次激活, Bonks! 进入蓝色方形糖果, 将紫色矩形糖果运送至另一个空间。就在那里, 它第二次撞击进入黄色六边形糖果, 将黄色六边形沿对角线向右上运送一个空间。



---

## 特殊订单

---

触发事件发生后，您的特殊订单会**立即**发出特殊指令。游戏时，把它们面朝上放在您自己面前-在游戏结束时获得卡片顶部的积分。这是从您手中取出卡片，为更多订单腾出空间的好方法。

在此示例中，两个红圆糖果必须互相撞击。这也算作两个红圆糖果图标。手中的特殊订单卡牌在得分之前是不完整的。



---

## 销售订单

---



销售订单在游戏结束时得分，如卡片的最高得分段所示。如果卡片上的条件满足，这些卡片将得分。

在此示例中，如果最多紫色矩形糖果在兔子形装运箱中存放，则此卡将得分。手中的特殊订单卡牌在得分之前是不完整的。

---

## 一揽子订单

---



所有玩家都可以在这些共享订单上得分。

显示两个分数的一揽子订单将向符合该得分条件的卡牌最多的玩家授予最高值。第二名奖励给按既定标准并列第二名的所有玩家。

---

## 糖果模具

---



在所有糖果完成操作后，将糖果模具传递给顺时针方向的下一个玩家，即下一回合的第一个玩家。

新的第一个玩家滚动糖果模具。对

于每个滚动的形状，在相应的输出图块上放置一个该类型的糖果。如果“全部”被滚动，所有糖果输出将被放置一个新的糖果。在将新糖果添加到相应的输出图块后，下一轮将从第一个新玩家的玩家操作开始。

---

## 游戏结束

---

游戏将持续进行，直到一种类型的糖果完全通过工厂发送，再没有更多糖果供应。完成本回合的所有糖果操作，然后继续进行至最终得分。

### 最终得分

每个玩家在他们拥有的任何得分订单上都会得分。只要有平局，所有平局条件都是真实的。这些卡牌都会得分。玩家将获得他们实现的任何一揽子订单。

---

## 简单游戏

---

这种方式可以慢慢引入糖果工厂的复杂性。

---

### 第一班

---

#### 入职第一天

**设置：**使用第一班订单卡创建一个订单卡组。无需创建订单市场，向每个玩家发放3个销售订单并丢弃其余。

**糖果：**圆形、三角形和矩形

**特点：**丢弃并重新抽取需要排除形状的任何图块。在糖果阶段结束时生成所有三个糖果。请勿滚动糖果模具。跳过订单操作。

---

### 第二班

---

*我对一切事情心里门儿清。*

**设置：**正常，仅使用销售订单和创建订单市场。使用黄色六边形一揽子订单，灰色一面朝上。请勿滚动模具以翻转此一揽子订单。

**糖果：**全部

**特点：**正常执行订单操作。在糖果运送结束阶段滚动时，新的糖果将开始在糖果输出图块上。

---

### 第三班

---

*我已经准备好晋升了，老板！*

**设置：**正常

**糖果：**全部

**特点：**您正在玩游戏！

## 高级规则

可以根据需要添加以下内容以增加复杂性。  
对于高级玩法，加入以下任何内容，并更改上述相应步骤：



- ① 将游戏板翻转到其“B”面。
- ② 滚动糖果模具。
- ③ 将随机传送带图块正面朝上放置在空间上，图标与糖果模具卷相匹配。
- ④ 给每个玩家发放一个糖工。
- ⑤ 玩家可在卡牌两面选择能力，用于游戏。

- ⑥ 给糖果激活图块洗牌。覆盖 Bonk! 空间，洗过牌的糖果激活图块的正面朝上。
- ⑦ 给糖果输出图块洗牌。

**注意：**（这将替换上面的糖果输出步骤。）

- ⑧ 将它们面朝下随机排列在六个合格位置中的任何一个。
- ⑨ 欣赏随机糖果输出，并在每个糖果上放置一个糖果。

## 替代游戏板

将游戏板“B”面向上放置。“B”面有非直进式的传送带图块，一些空间上有糖果图标。滚动糖果模具。从传送带平台顶部随机放置一个传送带图块到对应于

糖果模的空间上。最好按糖果激活顺序执行此操作。这个可变游戏板也是单打或双打游戏的一个很好补充。

## 糖果工厂

糖果工厂为玩家提供了一种独特的能力，可以每场比赛使用一次，也可以每回合使用一次。要将糖果工厂整合到游戏中，请随机向每个玩家发放一张糖果工厂卡。

然后，玩家可以选择卡牌的任一面用于此游戏。该玩家现在拥有此游戏的糖果工厂卡片上列出的能力。



## 糖果激活订单

给糖果激活砖洗牌。在游戏板上Bonk! 标记上，向五个糖果Bonk 图标中的每一个发送一个糖果激活订单。此游戏的

糖果激活顺序现在遵循解决糖果激活的顺序。

## 糖果输出起始位置

在设置过程中，糖果输出图块洗牌，并将它们面朝下放到六个有效的糖果输出位置中的任何一个。选择起始输出位置后，将这些图块正面朝上，并在每个相应的空间上放置一个糖果。



---

## 场景玩法

---

场景是标准游戏的替代玩法。

---

### 配合或单打

---

**设置：** 发放八张正面朝上的订单卡，在玩家之间共享。

**糖果：** 全部

**特点：** 玩家一起得分。对于每个已完成的订单，按面值计分。任何未完成的订单都将失去积分。共享的玩家手牌中始终有8个订单的手牌限制。两名玩家无法将糖果输出调整出来，然后调整回原位。请勿跳过操作。如果是单打，请在运送糖果之前进行两组玩家操作。

**获胜：** 玩游戏，高分才是王道！在规则手册中写下您的得分！

**9分或更少：**  
出师不利

**25-49分：**  
意气风发！

**70分以上：**  
武林至尊！

**10-24分：**  
时来运转

**50-69分：**  
名声大震！

---

### 露西模式

---

**设置：** 正常

**糖果：** 全部

**特点：** 每回合在每个输出中生成糖果。玩家现在可以从以下两个操作中选择一个作为工厂操作。

**吃块糖：** 玩家还可以选择在回合中“吃”一块糖果，然后将其丢失。

**5秒规则：** 玩家可以“吃掉”“丢失”的糖果并将其从游戏中移除。我们强烈建议他们这样做的时候，同时声明“5秒规则”！

**获胜：** 像往常一样获得订单，请不要吃掉所有的糖果！

---

### 猪队友

---

**设置：** 正常。所有玩家必须同意使用下面特殊部分中列出的任何规则。

**糖果：** 全部

**特点：** 除了标准订单操作外，玩家还可以选择包含以下任何订单的谜之操作：

**订单典当：** 玩家没有手牌大小限制。如果他们有6张或更多卡牌，则不能选择抽牌作为订单操作。

玩家可以将市场或卡组顶部的一张牌放入另一名玩家的手中。

---

**订单交换：**玩家可以接受对手的订单，同时给对手一个订单。

**隐藏订单：**玩家可以选择任何对手手中的订单，并将其翻面。持有订单的玩家如果记得订单是什么，或者在游戏结束计时时，仍然可以在这张卡片上得分。对于特殊订单，他们必须特别说明指定卡片上的事件已经发生。如果他们是正确的，他们的对手会心服口服地说“是”，然后他们为卡片记分。如果不正确，对手会翻开另一张卡牌背对他们。

要再次显示他们的卡牌，必须使用其中一张面向背面的卡牌来制作糖果。他们显示一张卡牌，并询问对手这张卡牌是否可以制作糖果。如果对手可以如实回答“是”，他们会丢弃订单卡并照常制作糖果。此外，他们可以转动所有卡牌再次面向他们。如果他们不能制作糖果，他们的对手如实地说“不”，并且他们的对手翻转另一张卡片背对。

**获胜：**像往常一样订单计分，并尽量留住好友。

---

### 经典糖果工厂

---

**设置：**仅使用销售订单，将黄色六边形糖果一揽子订单灰色一面朝上，放在游戏板旁边，不要创建订单市场。

**糖果：**全部

**特点：**无订单操作。

对于您的工厂操作，您可以抽取2个、保留1个销售订单。

**获胜：**像往常一样为订单得分。



## FAQ

图块什么时候“吃”他们最喜欢的糖果？

一旦糖果与“Eat”图块接触，糖果在任何其他活动之前被删除。这可能发生在糖果运送、碰撞或下方有图块时。

糖果可以推回到糖果输出图块上吗？

不可以。糖果输出图块只能容纳糖果模具生产的糖果。糖果以任何其他方式移动到糖果输出图块，都被视为丢失。

“最少”和“最多”如何实现平局？

糖果工厂相信幸福的关系。如果每种颜色糖果都以相同数量出现在垃圾桶中，不管最少，还是最多，都是平局。

那零呢？零是“最少”还是“最多”吗？

不。只有现实存在的糖果才算“最少”或“最多”。要对在某个位置丢失糖果说“不”。

图块/碰撞/运送的优先级都是什么？

吃图块会立即发生，碰撞会中断移动。在完成当前糖果的运动之前，必须完全解决所有糖果的问题。碰撞方向否决传送带方向。正常的糖果运送跟随传送带方向。

糖果何时向传送带方向运送？

箭头显示下一个正常运动空间将放置糖果的位置。

如果我们陷入一个无限循环，怎么办？

如果您创建了一个被忽略的无限循环，请在启动糖果尝试再次运送时停止。糖果将不复存在，被放置在失物堆中。

如果比赛以平局结束怎么办？

当你打平时，分享胜利！



---

## 参与人员

---

游戏设计 Josh Koester, Michael Young  
插图/艺术 Parker Simpson, Josh Koester  
封面艺术 Julie Perez  
平面设计和布局 Art Potions  
编辑 Dan LaPointe

### 特此鸣谢

感谢所有让糖果工厂成为可能的人！

Michelle Beaton, Isabella Young, Billy J Robinson Jr., Our Families and Friends, The Board Gaming Community: Black Swamp Gamers, TableTop 419, Toledo Game Room, The Cocked Die, Be Kind Festival, and Columbus Area Boardgaming Society.

### 游戏测试人员

Abe 和 Garret Schneider, Adam Bartley, Adriana Lape, Alexander Colbow, Alexis Gillogly, Alicia, Amy Forrester, Andrea Pluckebaum, Anthony Barrow, Barry Bartley, Becca Bartley, Ben Gifford, Brent Joy, Braden Peterson, Caden Boutwell, Connor Phillips, Curtis Lydy, Dakota S., Dan Lapointe, David Blank, David Verissimo, Declan O'Leary, Devon Robinson, Erica Nathan, Estevan and Alicia Plasencio, Frederico Vieira, Gabriel Barrow, Heather Gray-Losek, Hugh McNamara, Hunter Layson, Isabella Young, Jeanne and Matt, Johannes Kung, John Messenger, Jonathan Foster, Jordan Burriola, Kaeley Reese, Kurtis Blankenship, Larry Craig, Lucas and Amanda Garcia, Mark Christian, Mary Ann Borer, Matthew Alexander, Michelle Beaton, Nikhil Bajaj, Owen Tansey, Paige & Billy J Robinson Jr., Paul Merrill, Rachel Gibson, Ryan Favre, Sam Meier, Scrappy682, Tiburcio Zapata, Tony and Brittany Hiser, Tyler Steele, The Fifth Meeple Podcast (Chris Carter 和 David Gin)

© 2025 Through The Ash, LLC. 保留所有权利。Through The Ash 名称和徽标是 Through The Ash, LLC 的商标。未经事先书面许可，不得以任何形式复制或使用本产品的任何部分。

发布者：Through The Ash, LLC (5834 Monroe Street, Ste A, PMB 1087, Sylvania, OH 43560-2265, USA)。



发行者：Through The Ash, LLC  
Ignite Your Gaming Spirit  
<https://throughtheash.com/>







# 快速参考指南

## 游戏顺序

1. 玩家操作
  - A. 订单操作
  - B. 工厂操作
2. 糖果运送

## 玩家操作

每个玩家必须实施一个订单操作和其后的一個工厂操作。

## 订单操作

- 领取 正面朝上的订单卡片
- 从订单卡组顶部抽取 一张
- 丢弃 一张正面朝上的订单卡片

然后丢弃，手中最多可以有五张订单卡片。

## 工厂操作

- 将输出调整到新位置
- 您可以控制传送带
- 在空传送带上制作糖果

## 糖果运送

糖果按顺序激活两次：

1. 红圆糖果 
2. 黄色六边形糖果 
3. 绿色三角形糖果 
4. 蓝色方形糖果 
5. 紫色矩形糖果 

