

The background of the entire page is a dark, atmospheric illustration of a cave. In the center, a large, glowing green dragon skull with sharp teeth and glowing eyes looms over two characters. The character on the left is a woman with dark hair, wearing a purple and gold outfit, looking up in surprise. The character on the right is a man with purple hair, wearing a brown and gold outfit, looking down at a treasure chest he is holding. The chest is open, and gold coins are spilling out. The overall scene is lit with a greenish glow from the dragon's eyes and the treasure chest.

CLANK! CATACOMBS

噤聲尋寶記!

地下墓穴

無需遊戲版圖!《噤聲尋寶記:地下墓穴》雖然是CLANK!系列作卻又是自成一體的遊戲。玩家將會在這款牌庫構築遊戲中經歷驚險刺激的探墓尋寶之旅。

骸骨巨龍安布羅克·維斯娜的陵墓巢穴埋藏著誘人的寶藏與致命的威脅。地底傳送門會讓人迷失在地下通道中,路標會給勇敢的冒險者帶來財富,被關押在墓穴中的囚犯正等待你拯救,而墓中的亡魂一旦被驚擾,就會攻擊目所能及的一切活物。

整個墓穴的結構都由玩家打出的板塊構成,這意味著每局遊戲都會是一場獨一無二的冒險體驗。玩家可以選擇單獨使用本遊戲中提供的全新卡牌,也可以在遊戲中加入CLANK!系列內其他擴充的卡牌以獲得更多變的遊戲體驗。

尋找失落的財寶!逃過巨龍的魔爪!成為遊戲中的贏家!

遊戲配件



咋嚟! 版圖



1 塊 雙面起始板塊



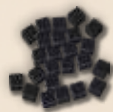
28 塊 方形板塊
22 塊 邁入深淵、6 塊 安全區域



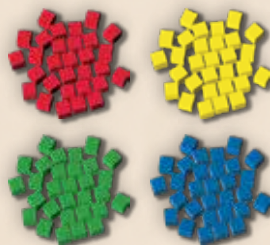
巨龍指示物



巨龍盲抽袋



24 個 巨龍方塊



120 個 玩家方塊
每種玩家顏色 30 個



4 個 玩家標記



5 個 鬼魂方塊



儲備牌
15 張 傭兵、15 張 勘探、
12 張 秘密筆記、1 張 哥布林



4 個 起始牌庫
各包含：
6 張 扒竊、2 張 絆倒、1 張 側步、1 張 爬行



地下城牌庫
100 張 卡牌



標記速查表
規則補充



市場版圖



7 個 寶藏標記



11 個 重大秘密標記



20 個 小秘密標記



2 個 背包



2 個 護身符



3 個 盜賊工具包



3 個 皇冠



20 個 囚犯標記



3 個 黃金猴像標記



4 個 高手標記



金幣標記



24 個 開鎖標記

深入墓穴

《噤聲尋寶記：地下墓穴》的核心規則以牌庫構築遊戲 *CLANK! A Deck-Building Adventure* 為基礎，但其提供的是一個獨立的全新遊戲體驗。本說明書中會提供玩家遊玩《噤聲尋寶記：地下墓穴》時需要知曉的所有規則資訊。

《噤聲尋寶記：地下墓穴》也是一款牌庫構築遊戲。每位玩家在遊戲開始時都會獲得一個相同的起始牌庫，並在遊戲的過程中獲得更多的卡牌加入自己的牌庫中。因為卡牌功能上的多樣性，每位玩家的牌庫構成與遊戲策略都會在遊戲過程中產生各不相同的變化。尋找更符合自己風格與場上局勢的卡牌和策略，往往是獲得遊戲勝利的關鍵。

在遊戲過程中，玩家們有兩個主要目標：

- 從地下墓穴中找到價值連城的寶藏，並成功逃離墓穴，回到墓穴入口的陵寢位置。
- 從寶藏與遊戲過程中獲得的其他財寶中獲得超過對手的分數，從而奪得「傳奇大盜」的稱號與名望！



如果玩家熟悉 *CLANK!* 系列首部作品（即 *CLANK! A Deck-Building Adventure*）的規則，可以在閱讀本說明書時重點查看帶有此標記的段落。這些段落描述了本遊戲中關鍵的獨特規則。

遊戲設置

A 將**咔嚓!**版圖放在遊戲區域的一側。

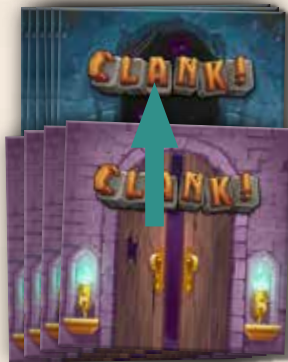
將巨龍指示物放在**咔嚓!**版圖的怒氣記錄條上，對應玩家人數的位置。



B 將 28 塊方形板塊按背面圖案分為兩疊。

洗勻所有 22 塊邁入深淵板塊，正面朝下形成板塊庫放在**咔嚓!**版圖旁。

將剩餘 6 塊安全區域板塊洗勻，從中隨機抽出 2 塊放回遊戲盒，不查看其內容，將剩餘的安全區域板塊正面朝下疊放在邁入深淵板塊庫之上。被放回遊戲盒的板塊在本局遊戲中不會被用到。



C 使用以下物品組成公共供應區：

金幣標記（面值 1、5、10）與開鎖標記。
遊戲中，金幣和開鎖標記的數量沒有限制，如果在遊戲過程中標記被用光，玩家可以自行尋找配件替代。

5 個白色鬼魂方塊。

巨龍盲抽袋，將 24 個黑色巨龍方塊放入巨龍盲抽袋中。

將 7 個寶藏標記按其分數值大小疊放，分數值 5 的標記位於頂端，分數值 20 的標記位於底部。

將重大秘密標記、小秘密標記、囚犯標記分別正面朝下洗勻。

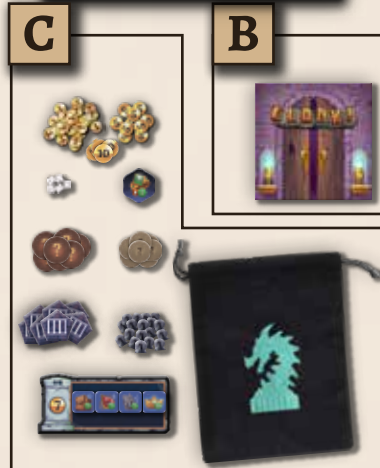
將市場版圖放在公共供應區旁，將以下商品標記放在市場版圖中：2 個背包，2 個護身符，3 個盜賊工具包，3 個皇冠（皇冠按其分數值大小疊放，10 分位於頂端，8 分位於底部）。



D 將起始板塊放在遊戲區域中央，玩家們共同選擇使用板塊哪一面進行遊戲。在起始板塊四周預留足夠的空間添加新板塊。

將 3 個黃金猴像標記放在起始板塊對應位置中。

將與玩家人數相同數量的高手標記放在陵寢旁，將剩餘的高手標記放回遊戲盒中。

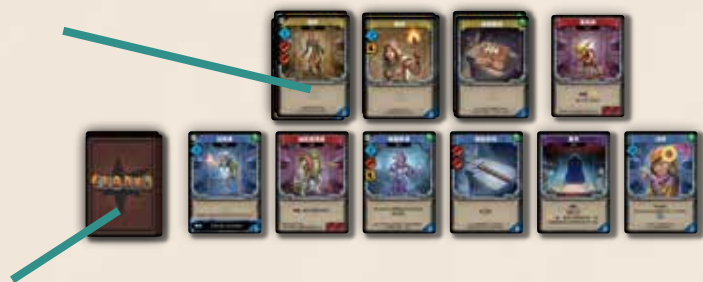


若玩家想要通過影片學習遊戲，可掃描右側二維碼。



E 在遊戲區域一端設置卡牌市場，使其與**咔嚓!**版圖與起始板塊之間留有足夠距離。

設置儲備牌區，其中包括：1 疊傭兵，1 疊勘探，1 疊秘密筆記，以及 1 張哥布林。



洗勻所有地下城牌，正面朝下形成牌庫。從地下城牌庫頂翻開 6 張地下城牌，形成地下城牌供應區。

移除地下城牌供應區中所有右側帶有巨龍攻擊圖示的卡牌，並重新翻開地下城牌填補其位置。重複此步驟，直到地下城牌供應區中放有 6 張沒有巨龍攻擊圖示的卡牌。將移除的卡牌洗回地下城牌庫。

將地下城牌庫放在地下城牌供應區旁，並在其旁邊為地下城牌棄牌堆預留位置。



E



F, G

每位玩家面前都會有自己的個人供應區，其中的配件大致相同。

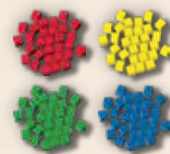


F



D

F 每位玩家選擇一種玩家顏色，拿取對應顏色的 30 個玩家方塊，將其放在自己面前的個人供應區中。



玩家將自己所選顏色對應的玩家標記放在起始板塊上的陵寢位置（地下城之外）。



G 每位玩家拿取以下配件，放入自己的個人供應區：

3 個開鎖標記（從公共供應區中拿取）。



10 張牌的起始牌庫：

- 6 張 扒竊
- 2 張 絆倒
- 1 張 側步
- 1 張 爬行



每位玩家洗勻自己的起始牌庫，然後從其中抽取 5 張作為自己的手牌。

H 由日常行徑最不露聲色的玩家擔任起始玩家（玩家們也可以自行決定起始玩家）。遊戲回合按照順時針順序依次進行。

起始玩家將自己的 3 個玩家方塊放在下圖所示的**咔嚓!**版圖標題位置，2 號位玩家將自己的 2 個玩家方塊放在該位置，3 號位玩家（若有）將自己的 1 個玩家方塊放在該位置，4 號位玩家（若有）則跳過此步驟。



在本遊戲的設置中，*CLANK! A Deck-Building Adventure* 中使用的固定版圖被**咔嚓!**版圖與隨機抽取的板塊所替代，其設置詳見步驟 A、B、D。步驟 C 的公共供應區設置也有一定的區別（尤其是寶藏與秘密的設置）。請注意，每位玩家在遊戲開始時就會擁有 3 個開鎖標記（步驟 G）。

進行回合

回合開始時，每位玩家都會持有 5 張手牌。**玩家回合中的一個必要步驟就是打出手中所有的卡牌**，但是打出卡牌的順序完全由玩家決定。在回合結束之前，玩家打出的卡牌都要放在自己面前的「出牌區」以便查閱。

大部分卡牌都會提供玩家執行行動所需要花費的資源。玩家在回合中可以選擇數種行動執行，具體的行動效果詳述可在下文後兩頁中找到。玩家只要仍有足夠的資源，**就能在自己的回合中執行任意次數和種類的行動**。玩家可以在打出任意卡牌之前、之間，或是在打出所有卡牌之後執行行動。

大部分卡牌會提供以下資源（一種或多種）：



技能點數：用於獲得卡牌以及使用設施。



戰鬥力：用於擊敗怪物行動
(或在某些情況下用於移動行動)。



移動力：用於移動行動。

技能點數、戰鬥力與移動力會在回合內保留，玩家可以將從多個來源處獲得的資源用於執行一個行動，也可以將從同一來源處獲得的資源分拆執行多個行動。在回合中未被使用的任何剩餘技能點數、戰鬥力與移動力都會在回合結束時消失，所以記得合理規劃！

除此之外，卡牌也有可能提供金幣、觸發**咔嚓！**聲響或是讓玩家抽取更多卡牌：



金幣：每當玩家獲得金幣，就從公共供應區拿取對應數量的金幣放進自己的個人供應區中。遊戲結束時，玩家持有的每個金幣都價值 1 分，但是玩家也可以在遊戲過程中使用持有的金幣，將其用於市場購買或是其他行動。

咔嚓！每當玩家因為卡牌效果而產生**咔嚓！**聲響（例如「+1 咔嚓！」），就將對應其數量的玩家方塊從個人供應區中放到**咔嚓！**版圖的標題位置（若玩家個人供應區中已經沒有玩家方塊，則略過此動作）。玩家同樣可以因為帶有負值的**咔嚓！**效果，從**咔嚓！**版圖標題位置移除對應數量的玩家方塊。如果該位置上沒有玩家方塊，移除的動作也可留待在同一回合稍後可執行時才進行，但尚未執行的移除動作會在回合結束時消失。

抽牌：每當效果允許玩家抽取一張或多張卡牌，就從自己的牌庫（而非地下城牌庫）中抽取。若玩家需要抽牌但牌庫已空，立即洗勻自己的棄牌堆（不要移動出牌區的卡牌）以形成新的牌庫。

有些卡牌的效果與玩家當前持有的標記、出牌區的其他卡牌，或者是玩家在當前回合中進行的行動有關。玩家獲得已打出卡牌的效果不受打出卡牌的次序影響。

卡牌叛軍將領的效果為「若玩家的出牌區有其他同伴牌，抽 1 張牌」。無論玩家是在打出叛軍將領之前或是之後打出另一張同伴牌，都可以因為叛軍將領的效果而抽一張牌。

暗中埋伏的效果為「若玩家位於水晶洞穴中，- 2 咔嚓！」即使玩家是在打出暗中埋伏之後才進入水晶洞穴，依然可以立即 - 2 咔嚓！

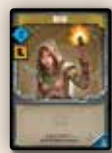
魯特琴的部分效果為「玩家本回合每獲得 1 咔嚓！」，**1**。」玩家打出魯特琴之前或之後獲得的**咔嚓！**都會使玩家獲得金幣，玩家獲得的負值**咔嚓！**並不會抵銷此獲得金幣的效果。

在玩家打出手中所有的卡牌並執行了所有想要執行的行動後，就可以宣告自己的回合結束（詳見第 12 頁〈回合結束與巨龍攻擊〉）。

獲得卡牌

玩家可以花費技能點數，從地下城牌供應區中拿取卡牌名稱底色為藍色的卡牌。

可被玩家獲得的卡牌右下角的數字就是其需要玩家花費的技能點數。玩家在支付對應的技能點數之後，將選擇的卡牌放入自己的棄牌堆。進入玩家棄牌堆的卡牌還無法生效，但是會在之後的遊戲中被玩家洗入牌庫並抽入手牌。在玩家獲得卡牌之後，**不要立即補充地下城牌供應區。**



玩家也可以選擇從儲備牌區拿取卡牌名稱底色為黃色的卡牌。這些卡牌在每局遊戲中都是相同的，且其數量有限。如果在遊戲過程中某種卡牌被玩家拿光，則不會再有相同的卡牌供應。



使用設施

技能點數也是玩家使用設施——卡牌名稱底色為紫色的卡牌——所需要花費的資源。玩家使用設施時必須花費其右下角數字對應的技能點數，然後**立即獲得卡牌文本所述的使用效果**。在這之後，將使用過的設施牌放入地下城牌棄牌堆（而非玩家棄牌堆）。在玩家使用設施之後，**不要立即補充地下城牌供應區。**



擊敗怪物

地下城牌供應區中卡牌名稱底色為紅色的卡牌即為怪物牌。玩家不可花費技能點數獲得怪物牌，而是需要通過花費戰鬥力擊敗它們。

玩家擊敗某個怪物所需要花費的戰鬥力被標於怪物牌的右下角。

當玩家擊敗了地下城牌供應區中的一個怪物，就會獲得卡牌文本所述的擊敗獎勵。在這之後，將擊敗的怪物牌放入地下城牌棄牌堆（而非玩家棄牌堆），且**不要立即補充地下城牌供應區。**



玩家也可以選擇擊敗儲備牌區中的哥布林。哥布林不會從儲備牌區被棄置，玩家可以在一個回合中多次擊敗哥布林，以多次獲得其擊敗獎勵。



移動



玩家通過花費移動力在隧道中穿行，從地下城中的一個房間前往另一個房間（許多房間都有各自不同的功能，詳見第 10 至 11 頁〈板塊詳解〉）。

玩家穿過每一條隧道都需要花費至少 1 點移動力。部分隧道還有額外的移動需求或規則：

- 當某一隧道通向版圖的邊緣而非其他相鄰板塊，玩家會對前方的未知地形進行探索（詳見第 9 頁〈探索新板塊〉）。

- 帶有腳印圖示的隧道需要玩家額外花費 1 點移動力（即需要 2 點移動力）穿過。



- 帶有怪物圖示的隧道在玩家穿過時會對玩家造成與其怪物圖示數量相同的傷害（詳見第 12 頁〈生命值與傷害〉）。玩家可以選擇在穿過帶有怪物圖示的隧道時額外花費戰鬥力，以抵銷與花費的戰鬥力數量相同的傷害。



- 除非玩家花費開鎖標記，否則無法穿過帶有上鎖圖示的隧道：玩家花費開鎖標記時，從自己的個人供應區中拿取標記並覆蓋在上鎖圖示上，此隧道視為被「解鎖」，在之後的遊戲中，任何玩家都可以正常穿過此隧道。在某些情況下，一條隧道上有可能會出現 2 個上鎖圖示（位於 2 塊不同板塊上），玩家穿過此類隧道時必須為每個上鎖圖示各花費 1 個開鎖標記。



- 帶有箭頭的隧道為單向隧道，只能順箭頭方向穿過。除非有任何其他效果說明，否則玩家不可逆箭頭方向穿過單向隧道。



開鎖標記用於穿過上鎖的隧道（市場中並沒有萬能鑰匙出售）。

市場購買

若玩家當前位於市場房間，則可以選擇從市場版圖中購買商品標記。

玩家在任意市場房間中都可以購買市場版圖中的任意商品標記，每個標記的售價都是 7 金幣（花費時將金幣放回公共供應區）。玩家將購買的標記放入自己的個人供應區中。市場購買行動可以在同一回合中被執行多次，玩家亦可在同一回合或不同回合中購買多個相同商品。



玩家可在市場購買的所有商品標記的效果都可在標記速查表上找到。

拿取寶藏



若玩家當前位於某個帶有寶藏標記的房間，則可以拿取該寶藏標記放入自己的個人供應區中。玩家不用在進入房間時立即決定是否要拿取該房間中的寶藏。

一旦玩家已經持有 1 個寶藏標記，就不可再拿取更多的寶藏。在玩家拿取某個寶藏標記之後，就不可選擇將其丟棄，所以請謹慎挑選寶藏！玩家可能需要放棄遇到的某些寶藏，以深入地下城拿取更有價值的寶藏。

當玩家拿取寶藏標記，**立即將怒氣記錄條上的巨龍指示物向上推進一格**。在玩家獲得寶藏之後，一般來說就會開始返回地面的旅途。



解鎖寶箱、古籍或牢房

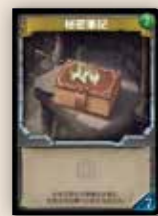
地下城中的許多房間內都帶有上鎖的寶箱、古籍或是牢房。若玩家當前位於此類房間，可以選擇花費 1 個開鎖標記以解鎖資源：從自己的個人供應區中拿取標記並覆蓋在寶箱/古籍/牢房圖示上。已解鎖的資源在之後的遊戲中不可被再次獲取。



寶箱：當玩家解鎖一個寶箱，立即從公共供應區中隨機拿取 1 個重大秘密標記並將其翻開。所有重大秘密標記的效果都可在標記速查表上找到。當公共供應區中已經沒有重大秘密標記，玩家就不可再選擇解鎖寶箱。



古籍：當玩家解鎖某一古籍，立即從儲備牌區獲得 1 張秘密筆記牌，放入自己的棄牌堆中（無需花費技能點數）。當儲備牌區中已經沒有秘密筆記，玩家就不可再選擇解鎖古籍。



牢房：當玩家解鎖一個牢房，就會立即解救 2 名囚犯。從公共供應區中隨機拿取 2 個囚犯標記，將它們翻轉至面朝上放入自己的個人供應區。所有囚犯標記的效果都可在標記速查表上找到。玩家獲得的囚犯標記會用於終局計分。當公共供應區中已經沒有囚犯標記，玩家就不可再選擇解鎖牢房（如果公共供應區中還有 1 個囚犯標記，玩家仍可以選擇解鎖牢房並獲得該標記）。



玩家可以在回合過程中任意時刻選擇拿取寶藏，而不用在進入房間時立即決定是否要拿取該房間中的寶藏（這與 CLANK! 系列某些前作遊戲的規則不同）。解鎖寶箱、古籍或牢房是本遊戲中新增的行動。

探索新板塊

每局遊戲開始時，桌面上都只會有一塊起始板塊，但是地下城會隨著玩家的移動不斷擴張。當有玩家穿過一條通向版圖邊緣而非其他相鄰板塊的隧道，就會探索該隧道盡頭的板塊。玩家探索新板塊時，拿取板塊疊頂部的板塊翻開，並將其放在自己正要離開的板塊相鄰的位置上。

玩家必須將新板塊放置在某個空位上，板塊之間不可相互疊放。玩家在放置板塊之前可以隨意旋轉。

玩家放置的新板塊必須有至少一邊與某塊板塊的一邊完全重合，或是與起始板塊兩側長邊的上半部分或下半部分完全重合。



放置板塊會完成玩家移動穿過的隧道，這樣做有可能會讓隧道上出現額外的圖示，玩家會繼續自己的移動並與這些額外圖示互動，然後到達新板塊。

放置板塊時，如果玩家發現沒有足夠的移動力或開鎖標記穿過新開通的隧道，就必須將新板塊旋轉至另一方向放置。但是玩家可以在移動的過程中使用其他方法以獲得穿過新開通隧道所需的資源：獲得卡牌、使用設施、擊敗怪物等行動有時會讓玩家得到所需的資源，以完成前往新板塊的移動。

如果在遊戲過程中板塊疊被抽光，玩家就無法再繼續探索新板塊，也不能再移動到版圖邊緣。

每局遊戲中，探索的前四塊板塊都帶有不同顏色（安全區域）。

板塊疊中的其他板塊都為「邁入深淵」板塊。關於這些板塊的進一步介紹，詳見第14頁〈遊戲結束與計分〉。



因為板塊是本作中的新元素，玩家需要詳細閱讀本頁中關於板塊放置的規則。

寶藏



每當玩家放置了一塊帶有寶藏房間的板塊，立即拿取寶藏疊頂端的寶藏標記放在該寶藏房間中——該寶藏給「發現」了，且在之後的遊戲中可以由玩家執行拿取寶藏行動獲得。

有些寶藏房間的圖示上帶有 1 個或 2 個加號 (+)。在這些房間被翻開時，玩家並不拿取寶藏疊頂端的標記，而是改為按加號的數量，拿取從寶藏疊頂端往下數相同數量位置的標記放入寶藏房間。



玩家翻開的板塊上顯示了一個雙加號的寶藏房間。目前寶藏疊頂端的寶藏分值是 10 分，其下方分別是 12 分與 15 分的寶藏。在這種情況下，玩家需要拿取 15 分的寶藏放在此房間中。

板塊疊中寶藏房間的數量多於遊戲中寶藏標記的數量。當寶藏疊用完，之後的遊戲過程中翻開的寶藏房間不會再放置寶藏標記。如果玩家翻開的寶藏房間上的加號數量大於當前寶藏疊中標記的數量，則拿取當前寶藏疊中分值最高的標記放在此房間中。

陵寢

這是玩家每次遊戲開始時位於的房間。遊戲的目標就是帶著寶藏回到這個房間（詳見第 14 頁〈遊戲結束與計分〉）。玩家不能空著手回到這個房間，回到陵寢時必須持有一個寶藏。



水晶洞穴



當玩家進入水晶洞穴，就會像被困在鏡面迷宮一般而一直在洞穴內繞繞轉，因此不得不停步休息——在本回合接下來的時間中，玩家不可再使用任何移動力。玩家依然可以使用傳送效果進行移動（詳見下一頁〈卡牌效果〉）。但是即使玩家移動離開了水晶洞穴，在當前回合不可使用移動力的效果依然有效。

鬧鬼板塊

在 22 塊邁入深淵板塊中，有 4 塊是被鬼魂所佔據的！當玩家在探索新板塊時翻到一塊鬧鬼板塊，立即從公共供應區中拿取 1 個鬼魂方塊放在呿嚙！版圖標題位置（此鬼魂方塊會在下一次巨龍攻擊時被加入盲抽袋。詳見第 12 頁〈回合結束與巨龍攻擊〉）。



上鎖的資源

當玩家位於帶有上鎖的資源的房間，可執行解鎖寶箱、古籍或牢房的行動。詳見第 8 頁相關內容。



市場

當玩家位於市場房間，可執行市場購買行動，詳見第 8 頁相關內容。

傳送門



部分板塊中的一些隧道並非延伸到某個房間中，而是通往一個傳送門。當玩家穿過此類隧道，並不會在傳送門處停留，而是進入傳送門中，並從地下城中其他某個傳送門處出現。

帶有傳送門的隧道依然遵循隧道移動的一般規則（怪物圖示、上鎖圖示、單向箭頭等），但是整個移動（進入隧道，穿過傳送門，沿傳送門另一邊的隧道前進，進入下一個房間）的基礎移動力花費仍然為 1。具有「傳送」效果的卡牌可當作傳送門使用（由傳送門連接的房間視為相鄰）。

在執行經過了傳送門的移動之後，玩家可以花費移動力（或使用具有「傳送」效果的卡牌）繼續移動。

獎勵

版圖上的部分房間會在玩家進入時提供一定的獎勵。玩家並不需要在該房間內結束回合以獲得獎勵，也可以在同一回合中移動進入多個房間以獲得其中每個房間的獎勵。但是**在一回合中，玩家只能於到訪的每個房間獲得當中的獎勵一次**，若要再次獲得某個房間的獎勵，玩家就須要在之後的回合移動返回該房間才可。

玩家可以在房間中獲得的獎勵包括：



小秘密：從公共供應區中隨機拿取 1 個小秘密標記並翻閱其內容。所有小秘密標記的效果都可在標記速查表上找到。當公共供應區中已經沒有小秘密標記，進入此類房間的玩家就不會再獲得獎勵。



黃金猴像：從該房間中拿取 1 個黃金猴像標記，放在自己的個人供應區中。每個黃金猴像在遊戲結束時價值 5 分。黃金猴像並不是寶藏。



金幣：從公共供應區中拿取對應數量的金幣。



治療：治療 1 點傷害（詳見第 12 頁〈生命值與傷害〉）。

路標

玩家位於路標房間時，可以在自己回合中執行一個特殊行動：記錄路標——玩家從個人供應區中拿取 1 個玩家方塊，放在路標房間邊緣的一個空格中。每次玩家記錄路標後，可從公共供應區拿取與當前自己記錄的路標總數相同數量的金幣（即玩家記錄第一個路標獲得 1 金幣，第二個路標獲得 2 金幣，第三個路標獲得 3 金幣，以此類推）。



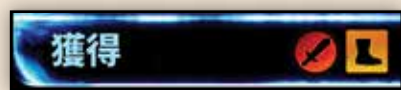
每位玩家只能記錄一個路標房間一次。若玩家個人供應區中已經沒有玩家方塊，則不可再記錄路標（玩家放在路標房間上的方塊不會被**咔嚓！**效果拿取）。



水晶洞穴與市場房間的規則與前作遊戲中的相同。陵寢是玩家離開地下城的出口。每個房間的獎勵（小秘密標記等）每回合只能被獲得一次。其他房間效果都是本作中的新元素，玩家需要詳細閱讀關於這些房間的規則。

卡牌效果

獲得：每張卡牌的獲得效果都會在玩家從地下城牌供應區中獲得該卡牌時被執行一次（並不是在玩家之後打出該卡牌時被執行）。



進場：卡牌的進場效果會在該牌被翻開進入地下城牌供應區時立即被執行（在補充卡牌可能會觸發的巨龍攻擊之前）。如果在遊戲設置時帶有進場效果的卡牌被放入了地下城牌供應區，則其進場效果會在起始玩家開始其第一個回合之前被執行。



危險：每次巨龍攻擊時，玩家都必須為地下城牌供應區中的每張危險卡牌從盲抽袋中多抽出 1 個方塊。



棄置：某些卡牌的效果允許玩家棄置一張牌。玩家只能選擇手中還未被打出的卡牌棄置。被棄置的卡牌不會執行任何效果，所以在合適的時機棄置卡牌可以做為避免產生**咔嚓！**聲響的有效手段。

若棄置卡牌是某效果的前提條件，玩家必須成功棄置卡牌才能執行該效果。

卡牌騙子的效果為「棄置 1 張牌以抽取 2 張牌。」如果當時玩家手中已經沒有卡牌可供棄置，就無法執行效果以抽取 2 張卡牌。

每位玩家：在大部分情況下，當某效果要求「每位玩家」執行某個行動，玩家執行該行動的順序無關緊要。但在例外的情況（例如轉動板塊），則從當前正在執行回合或是剛結束回合的玩家開始執行行動，且其餘玩家按順時針順序依次執行。在執行行動時，跳過已經逃離地下城或是被擊倒的玩家（詳見第 14 頁〈遊戲結束與計分〉）。

傳送：傳送是一種特殊的移動，能讓玩家從一個房間移動到另一個房間中。在傳送時玩家不需要花費任何移動力（注意：傳送離開水晶洞穴並不會使玩家擺脫水晶洞穴的效果）。

一般來說，傳送效果允許玩家移動到一個「相鄰」的房間：該房間必須與玩家所在的房間以一條隧道相連接。傳送時，玩家無視該隧道上的任何圖示，更可以於單向隧道逆向而行。玩家可以藉由傳送移動探索新板塊。

摒除：有些卡牌和標記的效果會導致玩家須要摒除一張卡牌，被摒除的卡牌會完全移離遊戲並放回遊戲盒中。善用此效果，玩家可將起始牌庫中效果較弱的卡牌剔除，從而提高拿到強力卡牌的機率。

回合結束與巨龍攻擊

在玩家打出手中所有的卡牌並執行了所有想要執行的行動後，就可以宣告自己的回合結束，之後依次執行以下步驟：

1) 清空出牌區並抽取新的手牌

將出牌區的所有卡牌放入自己的棄牌堆，將棄牌堆保持正面朝上，以便與牌庫區分。

從牌庫重新抽取 5 張牌，作為下一個回合中使用的手牌。

2) 補充地下城牌供應區

如果地下城牌供應區中的卡牌數量小於 6 張，從地下城牌庫頂抽取卡牌補充供應區中的空位，以確保在下一個玩家回合開始前，地下城牌供應區中應該再次包含 6 張牌。

在偶爾的情況下，地下城牌庫中剩餘的卡牌可能不夠填滿地下城牌供應區。若然如此，遊戲會立即結束，所有其餘玩家立即被擊倒。

3) 檢查是否有巨龍攻擊

如果新加入地下城牌供應區的任何卡牌上帶有巨龍攻擊圖示，則巨龍發起攻擊！無論新加入的卡牌中有多少張帶有該圖示，巨龍都只會發起一次攻擊。檢查巨龍攻擊時只會查看新加入供應區的卡牌，之前已在地下城牌供應區中的卡牌上的圖示不會再次觸發巨龍攻擊。



巨龍發起攻擊時，將當前在 **咔嚓!** 版圖標題位置的所有方塊放入盲抽袋中，搖晃盲抽袋令袋中的方塊洗勻，然後抽出與怒氣記錄條上巨龍指示物所在位置所示相同數量的方塊。抽出的所有黑色巨龍方塊都會被放入公共供應區中，但是抽出的所有玩家方塊都代表巨龍對對應顏色的玩家造成傷害。未被抽出的方塊會留在盲抽袋中，並可能會在下次巨龍攻擊時被抽出。盲抽袋中的玩家方塊愈多，巨龍就愈有可能攻擊到玩家。因此在遊戲中盡量避免產生 **咔嚓!** 聲響以減少自己放入盲抽袋的方塊數量，往往是保證玩家存活的關鍵！

在遊戲過程中，巨龍指示物會在怒氣記錄條上移動。每次地下城中有寶藏被拿取，或是某個特定的小秘密或囚犯被找到時，巨龍指示物都會向上推進一格，這可能會導致下次巨龍攻擊時抽出更多數量的方塊。巨龍每次攻擊時抽出的方塊愈多，整個地下城就變得愈危險，所以玩家在尋寶時盡量要不動聲色！

在偶爾的情況下，某次巨龍攻擊會導致盲抽袋被抽空。若然如此，遊戲會立即結束，所有其餘玩家立即被擊倒。

鬼魂: 若在巨龍攻擊時白色的鬼魂方塊被抽出，則每位玩家都會立即受到 1 點傷害。攻擊結算完成之後，將抽出的鬼魂方塊放回 **咔嚓!** 版圖標題位置，其會在下一次巨龍攻擊被放回盲抽袋中。

若鬼魂方塊被抽出時，某位玩家因為個人供應區中已經沒有玩家方塊而無法標記傷害，則該玩家改為使用公共供應區中的黑色巨龍方塊標記該傷害。

生命值與傷害

每位玩家的生命值都會在 **咔嚓!** 版圖上的生命記錄條記錄。當玩家受到 1 點或者多點傷害，使用自己顏色的玩家方塊覆蓋生命記錄條上當前最左側對應數量的空格。



- 如果該傷害來自於巨龍攻擊，使用從盲抽袋中抽出的玩家方塊。
- 如果該傷害來自於其他來源，使用個人供應區中的玩家方塊。如果玩家個人供應區中已經沒有玩家方塊，或是承受該傷害會導致玩家的生命記錄條被填滿，則玩家不可主動選擇承受此類傷害（例如在穿過帶有怪物圖示的隧道時不使用戰鬥力）。



遊戲中有部分效果能使玩家恢復生命值。玩家恢復生命值時，從生命記錄條拿取對應數量的玩家方塊放回自己的個人供應區。放回個人供應區的玩家方塊可能會在之後的遊戲中再次放到 **咔嚓!** 版圖的標題位置上。

一旦玩家的生命記錄條被填滿（失去所有生命值），該玩家就立即被擊倒（詳見第 14 頁〈遊戲結束與計分〉）。



鬼魂是本作中新增的方塊類型。如果在遊戲過程中盲抽袋被抽空，遊戲就立即結束。

回合範例

當前是綠色玩家的回合，其打出了以下手牌：



綠色玩家在打出卡牌時會依次結算卡牌上的文本效果，首先因為絆倒的效果（+1 咔嚓！）而要在咔嚓！版圖標題位置放上玩家方塊，然後在打出偷襲時將該方塊移走（偷襲仍然具有-1 咔嚓！的效果，若在當前回合稍後時間產生咔嚓！聲響，就可用來抵銷）。

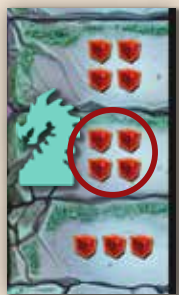
卡牌上一共提供了2點移動力。綠色玩家決定使用其中1點穿過一條帶有1怪物圖示的隧道，並在穿過隧道時花費1點戰鬥力防止了怪物圖示造成的傷害。可是本次移動抵達了水晶洞穴，由於水晶洞穴的效果，綠色玩家無法在本回合繼續花費任何移動力，其剩餘的1點移動力也因而被忽視。

因為綠色玩家當前位於水晶洞穴中，所以可以選擇擊敗地下城牌供應區中的水晶狗頭人。其花費了剩餘的2點戰鬥力將該怪物擊敗，並獲得了擊敗獎勵的2點技能點數。被擊敗的水晶狗頭人被放入了地下城牌棄牌堆。

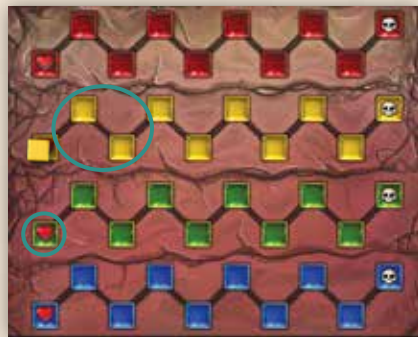
綠色玩家現在共有5點技能點數（從卡牌中獲得3點，擊敗水晶狗頭人獲得2點）。其使用全部5點技能點數，從地下城牌供應區中獲取卡牌專家嚮導，並放入自己的棄牌堆。這張牌目前不會發揮任何效果，必須等到被洗入牌庫，抽入手牌，被打出時才會提供技能點數與移動力。

綠色玩家已經打出了所有卡牌，並使用了所有可用的資源。其宣告回合結束，將出牌區所有的卡牌放入自己的棄牌堆，然後再次抽取5張卡牌作為下回合的手牌。

下一步是補充地下城牌供應區。在綠色玩家回合結束後，地下城牌供應區中只剩下4張地下城牌，所以玩家從地下城牌庫頂翻開2張新卡牌放入地下城牌供應區的空位中。其中一張新卡牌上帶有巨龍攻擊圖示，觸發了本回合的巨龍攻擊。



所有當前在咔嚓！版圖標題位置中的方塊都被放進盲抽袋後，玩家們檢查巨龍指示物當前的位置。指示物目前在怒氣記錄條的第5格，所以本次攻擊需要從盲抽袋中抽取4個方塊。



抽取的4個方塊中，1個是黑色方塊，會被放入公共供應區。第二個方塊是綠色，導致綠色玩家受到1點傷害。之後的2個方塊都是黃色，所以黃色玩家受到2點傷害。

遊戲結束與計分

當**所有**玩家都已經逃出了地下城或被擊倒，遊戲就會結束。

玩家**逃出**地下城時，就視為主動結束自己的龍穴探寶之旅。當玩家攜帶寶藏回到陵寢房間時，就成功逃出地下城。

玩家逃出地下城時仍要完成其當前的回合，在補充地下城牌供應區之前，將該玩家的玩家標記從版圖上移除。逃出地下城的玩家也會從陵寢房間旁拿取1個價值20分的高手標記！



當玩家被**擊倒**就會被強制退出遊戲。當玩家失去自己所有生命值（詳見第12頁〈生命值與傷害〉）就是被擊倒，將玩家標記躺在版圖上以作識別。

如果被擊倒的玩家沒有寶藏，或者被擊倒時身處深淵之中……真是不幸，這位玩家在遊戲結束時不會獲得任何分數，**總分為0**。

深淵

每局遊戲中，玩家探索的前四塊板塊都是安全區域，而餘下的二十二塊顏色不同的板塊（即邁入深淵板塊）則代表深淵地帶。位於邁入深淵板塊的玩家都位於深淵之中。起始板塊上半部分的房間同樣位於深淵之中。



當一位玩家逃出地下城或是被擊倒，這些玩家就不會在之後的遊戲中進行自己的回合。這些玩家不會再繼續往**咔嚓！**版圖放置玩家方塊，會影響所有玩家的卡牌效果亦不會再對這些玩家生效。巨龍攻擊時抽出的方塊不會再對這些玩家造成傷害。這些玩家也不會再繼續抽牌或是執行任何行動。

取而代之的是，每當輪到一名已經逃出地下城或是被擊倒的玩家的回合，這些玩家就將**咔嚓！**版圖標題位置中的所有方塊放入盲抽袋，然後無視巨龍指示物當前的位置與地下城牌供應區中任何卡牌的危險效果，從盲抽袋中抽取4個方塊（在二人遊戲中改為6個）。按結算巨龍攻擊的方法，使用抽出的方塊結算傷害。

當所有玩家都已逃出地下城或是被擊倒，每位獲得了寶藏且沒有在深淵之中被擊倒的玩家將以下各項分數相加，以計算自己的最終得分。



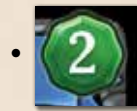
• 獲得的寶藏分數。（沒有獲得寶藏的玩家不能參與計分！）



• 獲得的其他標記上的分數（包括玩家逃出地下城時獲得的高手標記）。



• 持有的金幣，其面值等於其分數。



• 個人牌庫中卡牌上的分數，包括手牌與棄牌堆中的卡牌（卡牌的分數標示在牌的右上角）。

最終得分最高的玩家獲得遊戲勝利，並且贏得「傳奇大盜」的偉大名號！若最高分遇平手，則平手玩家中持有的寶藏分數較高的玩家成為勝利者。



二十二塊較深色的板塊是深淵地帶，同時起始板塊的上半部分也屬於深淵。本作中沒有倒數記錄條。本頁內容描述了玩家逃出地下城或被擊倒後的處理規則。

墓穴派對！

CLANK! Adventuring Party 擴充允許以 *CLANK! A Deck-Building Adventure* 進行五至六人遊戲。下文說明使用該擴充進行《噤聲尋寶記：地下墓穴》遊戲所需的額外設置。



遊戲設置



在設置五至六人遊戲時，使用 *CLANK! Adventuring Party* 擴充中 5 個寶藏標記中的 4 個：分數值為 10、15、20、25 的寶藏標記（不要使用分數值為 30 的寶藏標記）。將這些額外的寶藏標記加入寶藏標記疊中，如常按分數值大小疊放所有的寶藏標記。當兩個寶藏標記的分數值相同，則把擴充中的標記放在《噤聲尋寶記：地下墓穴》的標記上方。

不要將擴充中的萬能鑰匙標記放入市場。玩家可將擴充中其他商品標記放入市場（包括隱形斗篷）。

使用擴充中其他的配件設置遊戲（小秘密與高手標記，額外的金幣和卡牌）。將擴充版圖放在 *咔嚓！* 版圖旁，用來記錄巨龍怒氣以及額外玩家的生命值。

玩家可以選擇是否使用擴充中提供的人物角色。

寶藏

在進行五人或六人遊戲時，如果玩家探索的板塊中出現了帶加號（+）的寶藏房間，不使用基礎規則的方式放置分數值更高的寶藏，而是改為在房間中放置多個寶藏。

以右圖為例，玩家探索發現了帶有 2 個加號的寶藏房間。當前寶藏標記疊最上方的寶藏價值 12 分。玩家將 12 分的寶藏以及其下方的 2 個 15 分寶藏一同放在了該房間內。



當玩家在放有多個寶藏的房間中拿取寶藏，須拿取其中分數值最高的寶藏。請注意擴充中的背包相關規則並不允許玩家在同一房間中拿取第二個寶藏！

例外情況

遊戲中每個路標房間只有 4 個用於放置玩家方塊的空格，只能供前四名抵達的玩家使用，如果有第五或第六名玩家進入了已被放滿的路標房間，則其無法再放置玩家方塊。

當幻影猴王被擊敗，持有金猴機器人囚犯的玩家無法將其「放回」猴子神殿房間，因為其原本並不在猴子神殿房間。



本頁內容闡述將《噤聲尋寶記：地下墓穴》與 *CLANK! Adventuring Party* 擴充結合遊玩時須要採用的規則變化。

工作人員

遊戲設計

Paul Dennen

額外遊戲設計

Evan Lorentz, Tim McKnight

執行監製

Scott Martins

美術與圖像設計

Clay Brooks, Anika Burrell, Nate Storm, Dan Taylor

卡牌插畫

Derek Herring, Rastislav Le, Raul Ramos

生產

Evan Lorentz

遊戲開發

Andy Clautice, Justin Cohen, Julia Duga, Darrell Hardy,
Dylan Nelkin, Kevin Spak, Jay Treat, Yuri Tolpin, Caleb Vance

中文版翻譯

Liwen

中文版主編

Nep.L.

中文版美術

Reco

中文版校對

K.W.

特別鳴謝：

Dire Wolf Digital的優秀團隊，
和他們幫助參與遊戲測試的家人和朋友。

Published by: Dire Wolf Digital.

© 2022 Dire Wolf Digital, LLC. All Rights Reserved.

Dire Wolf and the Dire Wolf logo are registered trademarks of Dire Wolf Digital, LLC.

© 2024 版權屬栢龍玩具有限公司，保留一切權利。



www.direwolfdigital.com

[f/direwolfdigital](https://www.facebook.com/direwolfdigital)

[@direwolfdigital](https://twitter.com/direwolfdigital)



栢龍玩具有限公司
Broadway Toys Limited

<http://www.broadwaygames.com.hk>

bw-hk@longshore.com.hk

Tel: +852 23631998