

月光心慌慌 HALLOWEEN®

規則書



今晚，「他」將回歸。

面具殺人魔米高·麥爾斯正在渺無聲息地追獵洛莉和她的朋友，而後者必須設法匯合，力求逃出生天。

雖然米高的精神科主診醫師魯米斯和布拉克特警長正火速前往救援，但隨著米高獵殺的人數不斷增加，他們趕到時到底還能夠拯救到多少人命呢？

趕在被面具殺人魔捕殺之前：

找到湯米和琳賽，

並且找到汽車鑰匙，

逃到車上駕車離去以脫離魔爪！

2-4名玩家 • 60分鐘 • 15歲以上

遊戲配件和設置

遊戲版圖設置

- A 1塊 遊戲版圖**
將遊戲版圖放到桌子中央，每位玩家都能碰到的地方。

- B 2個 上鎖車輛標記**
在指示的區域各放一個標記。

- C 20個 搜索標記**
將這些標記翻至  面，並放置到每個同色邊框  的區域。

- D 18個 傷害標記**
放置到遊戲版圖旁做為供應堆。
當玩家依指示治療所受傷害時，將指定數量的傷害標記放回供應堆。

- E 12個 發力標記**
放置到傷害標記旁，也做為供應堆。

- 5顆 攻擊骰子**
放到遊戲版圖旁。

- F 32張 道具牌**
將背面有魯米斯醫師和布拉克特警長的2張起始手槍牌放到一旁。將其餘道具牌洗勻，面朝下分為大致相等的四疊，做為搜索牌庫。如圖所示，在遊戲版圖上每一個顏色的邊緣各放置一疊搜索牌庫作為該象限對應的牌庫。

- 4張 關鍵牌**
將1張隨機關鍵  牌洗入每疊搜索牌庫底部最後四張牌中。
切記不得查看關鍵牌內容。



遊戲版圖分為四個象限。

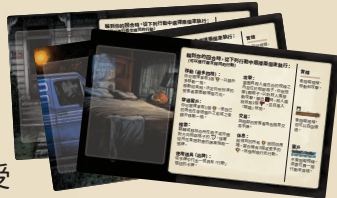
遊戲版圖上的第12橫排由上半部和下半部象限所共有。

受害者設置

決定一位玩家扮演面具殺人魔，其餘玩家則扮演受害者。

3塊 受害者提示板

每名受害者拿取1塊提示板。二人遊戲時，一位玩家扮演面具殺人魔，另一位玩家則拿取2塊受害者提示板。將剩餘的受害者提示板放回遊戲盒中，它們不須在遊戲中使用。

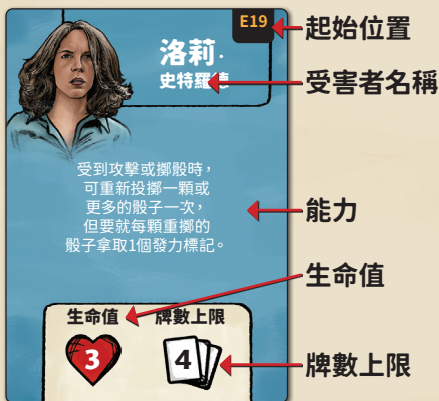


6張 受害者牌

每名受害者選擇1張起始受害者牌（鮑伯、安妮、琳達或洛莉），放到其受害者提示板上，確保自己能看到卡牌所示的能力。放在受害者提示板上的受害者牌代表玩家正在扮演的角色。



將其他剩餘的受害者牌暫時放在一旁。同時將魯米斯醫師和布拉克特警長與他們的起始手槍道具牌一同放在一旁。



6個 受害者立牌

根據持有的受害者牌上標示的起始位置，將對應的受害者立牌放到遊戲版圖上。將其餘的受害者立牌放到一旁。



面具殺人魔設置

將以下遊戲配件交給扮演面具殺人魔的玩家。

G 1塊 面具殺人魔提示板

放到扮演的玩家面前。



H 1張 面具殺人魔行動牌

將「預備」面朝上，放置在面具殺人魔提示板上標示的區域。

I 1個 面具殺人魔立牌

放在提示板旁。

J 1個 陰影標記

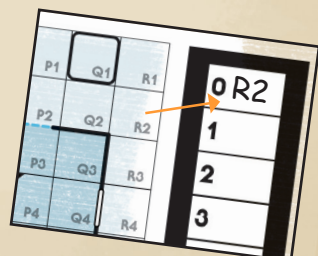
放在提示板旁。

K 10張 面具殺人魔牌

將卡牌洗勻疊起，放到提示板旁做為面具殺人魔牌庫。

1塊 隱密移動版圖（配合白板筆使用）

受害者設置完成後，扮演面具殺人魔的玩家須要秘密地選擇一個室外（不在房屋或汽車內的）位置，並用白板筆將座標（英文字母加數字的組合）寫在隱密移動版圖的「0」行上。這表示面具殺人魔的起始位置。扮演受害者的玩家不得查看隱密移動版圖。



玩法簡介

扮演受害者的玩家將會輪流進行兩個行動，在遊戲版圖上移動並尋找道具，同時躲避面具殺人魔的追擊。受害者的獲勝條件為：（1）成功找到湯米和琳賽，並且使用對應顏色的鑰匙解鎖藍色或黃色車輛，順利登車逃脫，或（2）對面具殺人魔造成足夠多的傷害。

至於面具殺人魔將在其回合在隱密移動版圖上記錄自己的行蹤來追獵受害者。獲勝條件則為殺害一定數量的受害者，或於特定輪次結束時沒有受到過多的傷害。

二人或三人遊戲：殺害四名受害者或達到遊戲第二十四輪（即是填寫了隱密移動版圖的第二十四行）。

四人遊戲：殺害三名受害者或達到遊戲第十八輪（即是填寫了隱密移動版圖的第十八行）。

玩法詳解

由位於面具殺人魔左邊的受害者開始第一回合，然後按順時針方向依次進行玩家回合，直到遊戲結束。

受害者行動

在受害者的回合中，玩家必須從以下列表中選擇兩個行動來執行（可以進行兩次相同的行動）。

玩家必須完成一個行動才能進行下一個行動：

- 移動四格
- 攻擊
- 交易
- 穿過窗戶
- 使用道具
- 休息
- 搜索

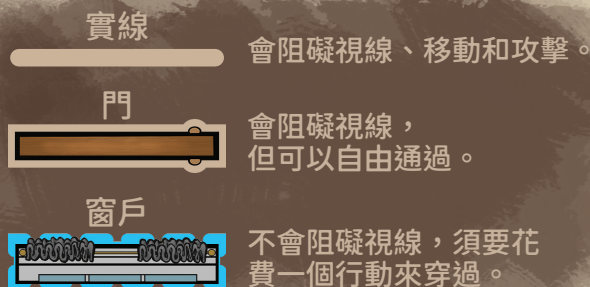
移動四格

將受害者立牌最多移動四格。所有的移動都不能斜向進行，也不能穿過環繞牆壁、籬笆、樹和汽車的實線。受害者可自由通過門戶。

受害者可以越過其他受害者，但不能停留在其他受害者所在的格子。在移動結束時，行動玩家須要表明受害者面對的方向（不得面朝斜向），之後面具殺人魔就檢查自己是否在該受害者的視線中。

視線代表受害者當下能看到的東西。視線範圍從受害者朝向的方向一直往前延伸，直到碰上實線或遊戲版圖邊緣。

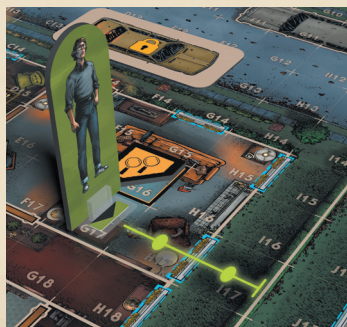
窗戶不會阻擋視線。除非受害者位於門旁邊，否則門是阻擋視線的。其他有實線環繞的物件（例如樹）也會阻擋視線。如果面具殺人魔當下的位置在受害者的視線中，扮演面具殺人魔的玩家就必須將立牌放到遊戲版圖上面具殺人魔所在的位置。一旦面具殺人魔離開視線（不論是他自己或受害者移動所致），面具殺人魔立牌則會以陰影標記作替換。玩家不用在移動時理會受害者的視線，只有在受害者停下來之後，其視線才會恢復。



如果受害者即將進入到面具殺人魔停留的格子，且面具殺人魔不是踉蹌狀態，則扮演殺人魔的玩家必須喊出「停止」，並將自己的立牌放到那個格子，接著面具殺人魔額外進行一次攻擊。此時，該受害者的移動行動就立刻結束，並須停留在進入面具殺人魔所在格子的前一個格子，這也導致剩餘的移動步數被消除。如果尚有行動可執行，該受害者要在面具殺人魔那個額外攻擊完成後如常繼續當前的回合。



在開始移動行動前，玩家可以選擇拿取1個發力標記來將移動步數從四格提高到五格。



視線範圍說明：

鮑伯可以看見他前方的格子，並且透過窗戶看到下一個格子。他的視線止於籬笆周圍的實線。

穿過窗戶

如果受害者緊鄰窗戶，就可以移動到窗戶另一側的格子。

如同普通的移動行動，完成穿過窗戶後，玩家須要展示受害者面對的方向。接著面具殺人魔必須檢查自己是否在該受害者的視線中，如果是，就須要將立牌放到正確的格子上。

如同普通移動，如果受害者即將進入面具殺人魔所在的格子，扮演殺人魔的玩家必須立即喊出「停止」並將立牌放到遊戲版圖上。該受害者須停留在面具殺人魔前一格並結束行動。接著面具殺人魔額外進行一次攻擊。

 玩家可以在開始行動之前選擇拿取1個發力標記，使受害者在穿過藍色窗戶線之前或之後額外移動一格。

搜索

當受害者位於搜索格  或與搜索格相鄰，面朝該搜索格，並且與其之間沒有實線阻隔，就可以進行搜索。搜索時，從所在象限的搜索牌庫抽取最上方的卡牌。如果搜索標記當時在  面，則將它翻轉到  面。如果搜索標記已經是  面，則將它從遊戲版圖上移除，放到該象限的搜索牌庫旁邊。沒有搜索標記的格子無法進行搜索。

如果玩家持有的卡牌數量超出上限，就必須選出手上卡牌放回當前所在象限的搜索牌庫頂部或底部，直到持有的牌數與上限相同為止。歸還卡牌與棄牌不同，棄牌必須面朝上放置到棄牌堆。

攻擊

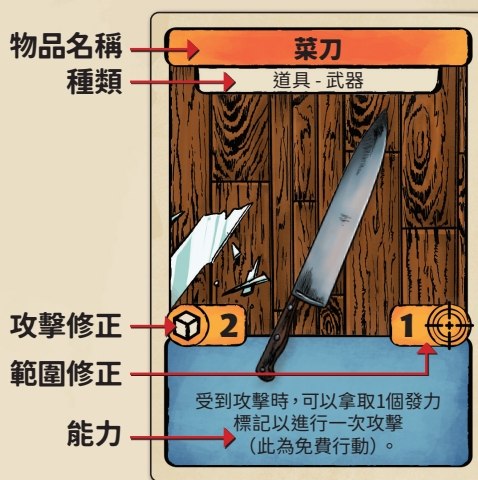
如果受害者立牌緊鄰且面朝面具殺人魔立牌，且中間沒有實線阻隔，那麼該受害者就可以攻擊殺人魔。門和窗戶不會阻礙攻擊。

擲1顆攻擊骰子。如果成功擲出 ，則放1個傷害標記  到面具殺人魔提示板上，並將面具殺人魔行動牌翻到顯示「踉蹌」那一面。

如果此時面具殺人魔提示板上的  數量到達或超過殺人魔的總生命值 ，則殺人魔立即落敗，而其他玩家獲得勝利！

有些道具牌是武器，能讓玩家從更遠的距離攻擊，或在攻擊時擲更多骰子。舉例來說， 表示玩家在攻擊行動中可擲2顆攻擊骰子而非1顆。 表示當面具殺人魔在受害者視線中，且與受害者相距一、二，或三

格，該受害者就可以對面具殺人魔進行攻擊。攻擊時，玩家可以打出1張武器牌，並在攻擊後收回手上，除非有指示說明要將該武器牌棄掉。



使用道具

如果持有的道具牌描述為「花費一個行動」，玩家就可以花費一個行動來使用該道具牌所示的能力。如果描述為「免費行動」，則執行該行動並不會花費回合行動。

交易

當有受害者相鄰且沒有被實線阻隔，行動玩家就可以向扮演該相鄰受害者的玩家展示、給予、收取或交易道具牌或關鍵牌。行動玩家必須得到對方同意才能進行以上行為，決不能強迫他人進行交易。

展示卡牌。除非受害者處於可以交易的位置，否則不能向其他受害者展示自己所持有的卡牌。然而，扮演受害者的玩家可以說出手上有甚麼牌，但是要確保扮演面具殺人魔的玩家也能夠聽得到。

如果玩家因為收取卡牌而超出了牌數上限，就須要立即將多出來的卡牌歸還給當前所在象限的搜索牌庫。

休息

將得到的所有  放回供應堆。



當玩家擁有3個或更多的 ，就只能選擇「休息」為其下一個行動。

當玩家完成兩個行動後，就輪到其左邊的玩家進行回合。

二人遊戲時，玩家須要輪流為扮演的每名受害者各進行兩個行動。

面具殺人魔行動

扮演面具殺人魔的玩家必須從行動牌正面（「預備」面）列出的行動中選擇兩項來執行。

踉蹌！

當面具殺人魔受到新的傷害或卡牌效果的影響，就會進入「踉蹌」狀態。行動牌的「踉蹌」面朝上時，行動選項就會出現限制。在完成任何一個行動之後，如果面具殺人魔行動牌當前顯示的是「踉蹌」面，則須要將其翻轉至「預備」面放置。

行動選項如下：

尾隨

最多移動五格。不能穿越實線或虛線，也不能停留在有受害者立牌的格子。

每當面具殺人魔移動到任何受害者可以「看到」的格子（即是進入受害者視線範圍）就必須現身。

面具殺人魔的移動通常是不會給受害者見到的。只有在殺人魔立牌存在於遊戲版圖上時，受害者才能看到其確切位置。如果在移動時進入到某受害者的視線之中，就必須將面具殺人魔立牌放到相關的遊戲版圖格子上。一旦殺人魔離開視線範圍，其立牌就立即換上陰影標記作替代，以標示受害者最後看到殺人魔現身的位置。



當立牌不在遊戲版圖上，面具殺人魔可以移動穿過受害者所在的格子，殺人魔立牌並不須因此放置到遊戲版圖上。

潛入

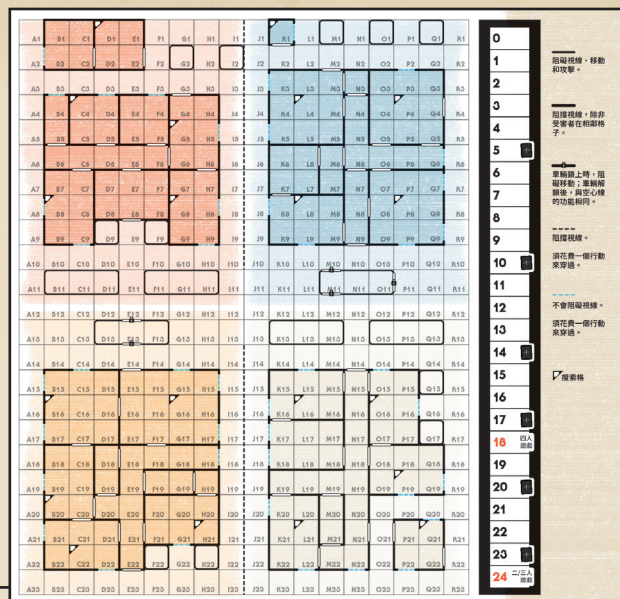
如果面具殺人魔位於籬笆或窗戶（在隱密移動版圖上以虛線表示）旁邊，就可以直接移動到對面的那一格，但不能用這個方式進入有受害者立牌存在的格子。

追獵

在一直線上任意移動。無法穿越實線或虛線，也不能停留在有受害者立牌的格子。在追獵移動中，面具殺人魔不得停留在受害者的視線中作結束。

攻擊

如果受害者位於面具殺人魔所在的格子旁邊，且中間沒有實線阻隔時，就可以將該受害者轉向面對殺人魔（即是進入受害者的視線），然後將殺人魔立牌放到遊戲版圖上的適當位置，接著擲3顆攻擊骰子。每擲到一個，就放1個到那名玩家的受害者提示板上。



實線

牆壁：會阻礙視線、移動和攻擊。

空心線

門：阻擋視線，除非受害者在相鄰格子。

帶鎖的空心線

車門：車輛鎖上時，阻礙移動；車輛解鎖後，與空心線的功能相同。



黑色虛線

籬笆：會阻礙視線，須花費一個行動來穿過。



藍色虛線

窗戶：不會阻礙視線，須花費一個行動來穿過。



完成一回合的兩個行動之後，將面具殺人魔現在的位置秘密寫在隱密移動版圖的下一空行上，並告訴其他玩家現在結束的是本局遊戲的第幾輪次。



如果填寫的空行上有卡牌圖標，則從面具殺人魔牌庫中抽一張牌。玩家可以在後續回合中按照牌上的指示使用面具殺人魔牌。玩家可持有的牌數沒有限制，通常打出這些卡牌會帶來免費行動。使用後的面具殺人魔牌須要放置到棄牌堆。

在以下情況發生時，扮演面具殺人魔的玩家會立即獲勝：四人遊戲時，隱密移動版圖的第十八行已經填寫，或在二人或三人遊戲時，該版圖的第二十四行已經填寫。

死亡！

受到面具殺人魔攻擊後，如果受害者得到的♥達到或超過其提示板上所示的生命值♥，那麼該角色就被殺害。如果在四人遊戲中有三名角色死亡，或在二人或三人遊戲中有四名角色死亡，遊戲就會立即完結且面具殺人魔獲得勝利！

角色死亡時：

將被殺害角色的道具牌放回其遇害時所在象限的搜索牌庫頂部或底部。扮演該角色的玩家可以自行選擇將哪張和多少卡牌放到牌庫頂部或底部。

將對應該象限的所有搜索標記放回它們在遊戲版圖上的起始位置，並翻到🔍面朝上。

將遇害角色的立牌從遊戲版圖上移除並平放到面具殺人魔提示板前方，表示該受害者已經死亡，將其受害者牌從提示板上移除，板上所有♥也要放回供應堆。之後這名玩家須要從放在一旁的其他受害者中選一個新的受害者放到自己的受害者提示板上。魯米斯醫師和布拉克特警長在開始時持有起始手槍道具牌。接著玩家須要將對應的新受害者立牌放到遊戲版圖街上的其中一個起始位置（A12或R12，由👇所指示），這就成為這名玩家所扮演的新角色。



如果受害者被殺害時正位於遊戲版圖中間的街道，即是置身於兩個象限之間，則可以自行選擇屬於這兩個象限中的哪一個。

選定新受害者後，放置到A12或R12的格子（由👇所指示）。

遊戲結束

面具殺人魔獲勝條件：

出現以下情況時，面具殺人魔立即獲勝：

受害者被殺害：

- 二人或三人遊戲：四名受害者死亡。
- 四人遊戲：三名受害者死亡。

或者

面具殺人魔存活：

- 二人或三人遊戲：面具殺人魔的位置填寫在隱密移動版圖的第二十四行上。
- 四人遊戲：面具殺人魔的位置填寫在隱密移動版的第十八行上。

受害者獲勝條件：

出現以下情況時，全體受害者立即獲勝：

- 任意數量的受害者到達已解鎖車輛所在的格子，並且持有湯米和琳賽關鍵牌以及對應顏色的汽車鑰匙（例如，持有藍色汽車鑰匙抵達藍色汽車的格子）。

或者

- 面具殺人魔得到♥的數量等於或超過其生命值♥12。



快速設置與勝利條件

- 將搜索標記  放到每個  上。
- 將道具牌分成4個牌庫。
- 將1張隨機的關鍵  道具牌放入每個牌庫底部的最後四張牌中洗勻。
- 將2個上鎖車輛標記  放到遊戲版圖上的對應位置。
- 將玩家扮演的受害者放到指定的位置。
- 扮演面具殺人魔的玩家洗勻自己的卡牌並秘密選擇一個室外的起始位置，然後寫在隱密移動版圖上。



面具殺人魔獲勝：

二人或三人遊戲：四名受害者死亡，或面具殺人魔的位置填寫在隱密移動版圖的第二十四行上。

四人遊戲：三名受害者死亡，或面具殺人魔的位置填寫在隱密移動版圖的第十八行上。

受害者獲勝：

至少一名受害者帶上湯米、琳賽並持有汽車鑰匙，到達對應的解鎖車輛的格子。



或者

當面具殺人魔至少擁有12個 。

調整難度

本遊戲可以調整難度，方便新手玩家或經驗程度不一的玩家遊玩。

給受害者增加難度

遊戲開始時，讓扮演殺人魔的玩家先從其牌庫中抽取幾張牌。舉例來說，如果要稍微增強難度，只須抽一張牌就可以；如果要令遊戲難度明顯增強，則可以抽三張牌。

給面具殺人魔增加難度

遊戲開始時，讓扮演受害者的玩家先從道具牌庫中抽取幾張牌。他們可以自行選擇如何分配這些預先抽取的卡牌。舉例來說，在四人遊戲時，受害者可以選擇抽取兩張道具牌來開始遊戲，並由其中兩名受害者分別獲得一張，而餘下一名受害者則沒有獲得這些道具牌。



工作人員

遊戲設計：Emerson Matsuuchi

插畫：Nathan Milliner

遊戲製作人：Chris Zephro

監製：Ryan Freimann, Malek Akkad

生產：Further Front

美術設計：Jody Henning

項目管理：Andy Van Zandt

遊戲測試：Rich Young, Ann Young, Joel Velez, Jason Teague, Amos Rozet, Zach Connelly, Alex Sennert, Eric Buscemi, Eric Alvarado, Laura Erwin, Jesse Harchack, Oleg Mu, Joe Stoken, Shannon Sullivan, Laura Blum, Sarah Wilson, Paul Tapias

中文版製作人員

翻譯：Transee

監修：Nep. L.

美術：周顯峰

校對：Demi、Liwen



栢龍玩具有限公司

Broadway Toys Limited

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

bw-hk@longshore.com.hk

Tel: +852 23631998



Copyright © 2024 Broadway Toys Limited. All Rights Reserved.

© 2024 版權屬栢龍玩具有限公司，保留一切權利。

© 2023 Compass International Pictures, Inc., All Rights Reserved