



神探緝兇II

FUGITIVE II

遊戲規則與策略手冊

遊戲概覽

《神探緝兇II》是一款輕快的二人遊戲，其中一人扮演**逃犯**，不斷轉換藏身地點，逐步逃出城市；另一人扮演**刑警**，推敲逃犯的逃亡路線，希望趕在他逃脫前把他繩之於法。

遊戲包含 43 張**地點牌**，代表逃犯可以躲藏的地方。另外還有一些**變局牌**，可以在遊戲過程中調整**逃犯**或**刑警**的遊戲難度。

遊戲目標

如果**逃犯**打出42號**地點牌**，便算成功逃跑，勝出遊戲。**刑警**猜對逃犯打出的所有**地點牌**，便算逮捕逃犯，勝出遊戲。

遊戲設置

把00號**地點牌**放到桌子中央，作為中間排第一張牌，代表**逃犯**最初的藏身地點。

把**地點牌**按其左上角的數字分成三組：

04-14 、15-28 、29-41 。

每張**地點牌**右下角都有對應的圖標。將三組牌分別面朝下洗勻，組成三疊牌庫，然後放在中間排旁邊。

註：玩家可使用牌庫指示版圖來幫助辨認牌庫。設置方式請參看第4頁的圖例。

逃犯和**刑警**玩家分別拿取自己的輔助牌，**刑警**玩家額外拿取記事板和馬克筆。

逃犯拿取 01、02、03 和 42 號地點牌作為自己的起始手牌。

逃犯額外從牌庫抽取 5 張牌加入自己的手牌，不要讓**刑警**知道手牌的內容：



(04-14)：抽 3 張牌；



(15-28)：抽 2 張牌

地點牌

每張地點牌上都有兩個數值——號碼(00-42)和腳印表示的掩護值(+1! 或 +2!。)

逃犯出牌時，可把它作為地點或掩護打出。**刑警**抽牌可協助推理出**逃犯**的藏身地點，同時減少**逃犯**能到的地點。



刑警玩家



中間排



抽2張

抽3張

逃犯玩家



進行遊戲

逃犯和**刑警**會輪流進行回合。輪到**逃犯**時，他可以打出 1 個 **地點** 向逃脫目標邁進。輪到**刑警**時，她會猜測**逃犯**到過的 **地點**，務求準確猜測並逮捕**逃犯**。

總是由**逃犯**先開始遊戲。

逃犯第一回合：

- **逃犯**打出 1 個或 2 個 **地點**。

刑警第一回合：

- **刑警**合共抽取 2 張牌(不限牌庫)。
- **刑警**猜測 1 個或多個 **地點**。

逃犯正常回合：

- **逃犯**從任何牌庫抽 1 張牌。
- **逃犯**可打出 1 個**新地點**，或是從還有**地點牌**而號碼最小的牌庫中抽 1 張牌。

刑警正常回合：

- **刑警**從任何牌庫抽 1 張牌。
- **刑警**猜測 1 個或多個**地點**。

逃犯和刑警繼續輪流進行回合，直到一方勝出：

逃犯打出 42 號**地點牌**(也許還須要逃過**搜捕**，詳見第 11 頁)便勝出遊戲。

刑警在任何回合中或是在**搜捕**時猜對**逃犯**到過的所有**地點**便勝出遊戲。

逃犯的行動

打出地點

逃犯把 1 張 *地點牌* 面朝下打出，放在上一個 *地點* 的右邊，表示最新的藏身地點。**逃犯** 可隨時查看面朝下的牌，以確認自己曾經打出了什麼牌。

正常出牌

一般而言，**逃犯** 打出 *新地點* 時，其號碼有以下限制——必須大於上一個 *地點*，但最大 3 個號碼。

舉例來說，如果上一個 *地點* 是 04 號，**逃犯** 就可以打出 05 號、06 號或是 07 號 *地點*，但不能打出 03 號(因為號碼小於上一個 *地點*)，也不能是 15 號(因為比上一個 *地點* 大超過 3 個號碼)。

放置掩護

逃犯可放置掩護，以突破 3 個號碼的限制。打出地點時，把手牌中的其他地點牌面朝下放到剛打出的地點下面，便是放置掩護。放置的掩護牌上每點掩護值（腳印圖案）都使**逃犯**可以打出的號碼上限 +1。

逃犯必須讓**刑警**清楚看到每個地點有多少張掩護牌（但不要顯示其掩護值）。**逃犯**可自由放置任意數量的掩護，即使其並不須要為地點牌提供掩護值。

舉例來說，如果上一個地點是 04 號，

逃犯可以正常打出 05 號、06 號或是 07 號地點。

如果**逃犯**想要打出 10 號地點作為下一藏身地點，他便最少要打出 3 點掩護值(因為 10 比 04 的正常上限多 3 點)。

相差 6 個號碼
需要 3 點掩護值



相差 3 個號碼或以下
無需掩護



+3 點掩護值
(腳印圖案)

不打出地點牌

逃犯可在抽牌後選擇不打出任何 *地點牌*。如果選擇這樣做，則**逃犯**可以從還有 *地點牌* 的號碼最小的牌庫中抽 1 張牌。

刑警的行動

猜測一個地點

刑警從 01 到 41 中選擇一個號碼，進行猜測。若猜中了中間排任何面朝下 *地點* 的號碼，**逃犯**便要翻開該 *地點牌* 和它的所有 *掩護牌*。

刑警無須指定是在猜測哪一張 *地點牌*，也永遠不用猜測 *掩護牌*。

猜測多個地點

刑警亦可選擇猜測多於一個號碼。

- 若猜測的所有號碼都是中間排面朝下的地點，**逃犯**便要翻開所有被猜對的地點牌和它們的所有掩護牌。
- 若猜測中有任何號碼錯誤，即使有其他猜對地點，**逃犯**也不用翻開任何牌。

刑警無須指定是在猜測哪張地點牌，也永遠不用猜測掩護牌。

發起搜捕

刑警可以發起搜捕，希望在最後關頭逮住**逃犯**。

搜捕並非正常回合，只有當**逃犯**打出了42號牌準備逃脫，而中間排面朝上的地點牌中，沒有大於29號的地點牌（除42號以外），**刑警**才可發起搜捕。

在**搜捕**中，**刑警**必須每次猜測 1 個**地點** (見上文)：

若她猜對，她繼續猜測另一個**地點**。若在**搜捕**中猜對了所有**地點**，則她在最後關頭抓住了**逃犯**，勝出遊戲！

相反，若她猜錯任何**地點**，則**搜捕**失敗，**逃犯**逃脫並勝利！

在**搜捕**時，若**刑警**猜對**地點**，如常翻開該**地點牌**和它的所有**掩護牌**，但是始終不要翻開 42 號**地點牌**的**掩護牌**。

變局系統

變局牌可以在五局三勝的連續遊戲中加入《神探緝兇II》遊戲。每張**變局牌**都給**逃犯**或是**刑警**提供了一個強力的一次性能力。在使用**變局牌**時，只使用其與自己當前身份對應的一側內容。在玩家輸掉一局遊戲之後，抽取2張**變局牌**並選擇其中一張保留。玩家獲得的**變局牌**可以在之後的每局遊戲中使用。在每局遊戲開始前，每位玩家揭示自己持有的**變局牌**內容，然後將自己的**變局牌**加入手牌中。玩家可以自行決定每局遊戲使用的身份。在某位玩家取得三局遊戲勝利之後，該玩家獲勝(玩家也可自行決定獲勝所需的遊戲局數)。

進階變體規則：如果兩位玩家都熟悉遊戲規則，可以在玩家輸掉一局遊戲之後，抽取2張**變局牌**並選擇其中一張保留，另一張則交給另一位玩家。

如對遊戲有任何疑問，請與我們聯絡：

bw-hk@longshore.com.hk

策略提示

厲害的**逃犯**須要敢冒險；優秀的**刑警**需要清晰的頭腦去搜索和推理。我們在此為玩家提供扮演這兩種身份的一些遊玩策略和提示。

逃犯策略

- 你不一定要打出**地點**，有的時候可以先補充手牌以待之後出擊。
- 你打出第一張**地點牌**時，也可同時打出**掩護**。
- 打出太多**掩護**會使你耗牌太快，可能令你陷入「等待抽到好牌」的困境。

- 你可多打出*掩護*來擾亂視線，但不要經常使用。這固然可以令**刑警**更難猜對，但你也會耗牌太快。
- 在你還用不著時便從大號碼的*地點牌*庫抽牌可以迷惑**刑警**，亦可讓後續的逃脫過程更順暢。
- 打出**刑警**猜過的號碼也許是妙招——她通常不會再猜一次相同的號碼。

刑警策略

- 利用記事板和馬克筆記錄你猜過什麼。
- 不要常常猜測多個*地點*，不然你可能會落後很多。當然，若你已經很肯定某個*地點*，把它連著別的*地點*一同猜測也許不錯。
- 有時候集中抽取較大號碼的牌庫能設下「路障」，使**逃犯**難以跨越某個範圍的號碼。

- 跳過小號碼直接猜對大號碼，若從中可以翻開**掩護牌**，就能幫助你追溯之前的**地點**。有時候，你能從翻開的**掩護牌**回頭數算出前面的號碼。
- 說出你的猜測後，留意**逃犯**的視線；同時留意**逃犯**抽取哪疊牌庫。蛛絲馬跡也不能放過。

原作人員及鳴謝

就著**變局系統**的使用，我們衷心感謝**Off the Page Games**。

遊戲設計： Tim Fowers

美術： Ryan Goldsberry

規則撰寫： Scott Post

設計排版： Skye Larsen

平衡性測試： Sam Aho, Leonardo Santoso

中文版工作人員

翻譯： Liwen **美術：** Machai, Ash

主編： Nep.L. **校對：** Sarah Lui



栢龍玩具有限公司

Broadway Toys Limited

🌐 <http://www.broadwaygames.com.hk>

✉ bw-hk@longshore.com.hk

☎ Tel: +852 23631998

