

兇緝探神

FUGITIVE



© 2018 版權屬栢龍玩具有限公司，保留一切權利。

翻譯：陳浩仁
監修：何仲焜
美術：Laangel

遊戲概覽

神探緝兇是一款輕快的2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。

主遊戲共有43張地點牌，代表逃犯可以躲藏的地方。另外還有一些事件牌，可作為變體規則加進遊戲，為這場警匪追逐戰添加更多變數。

勝利條件：

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0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3疊：04-14(▲)、15-28(★)、29-41(◆)。
面朝下分別洗勻，組成3疊牌庫，並放到遊戲版圖上指定位置。

向逃犯派發起始手牌；刑警沒有起始手牌。

逃犯的起始手牌是01、02、03、和42號地點牌。

此外，逃犯還會從牌庫抽取額外地點牌：

第一疊牌庫 (04-14)：抽3張牌。

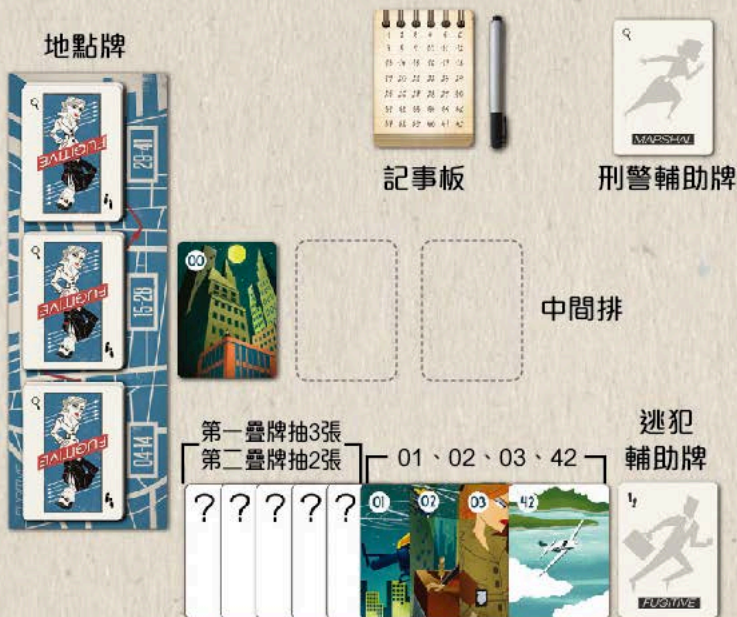
第二疊牌庫 (15-28)：抽2張牌。

第三疊牌庫 (29-41)：抽0張牌。

建議未熟習遊戲的逃犯玩家，或面對刑警方有旁觀者協助推理時，額外從3疊牌庫各抽1張，以利更佳遊戲體驗。

設置：

刑警玩家



逃犯玩家

地點牌

每張牌有兩個數值——號碼（00-42）和腳印表示的掩護值（+1點 / +2點）。

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。

事件牌和觸發牌

事件牌和觸發牌是變體規則。事件牌分為逃犯事件（對逃犯有利）、刑警事件（對刑警有利）、中立事件（對抽到的玩家有利）。某些變體規則會使用觸發牌，抽到它的玩家會觸發事件。

若你們是第一次遊玩，請別用事件牌和觸發牌，把它們放回遊戲盒。
關於事件牌的規則，請見第8-9頁——變體規則。



觸發牌



事件牌

號碼 掩護值 (+1)



地點牌



進行遊戲

逃犯和刑警會輪流進行回合。輪到逃犯時，他可打出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 / 2個地點。

刑警第一回合：

- 刑警抽取合共2張牌（不限任何牌庫）。
- 刑警猜測1個 / 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個地點（或者略過回合）。

刑警正常回合：

- 刑警從任何牌庫抽1張牌。
- 刑警猜測1個 / 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（也許還需要逃過搜捕）便勝出遊戲。

刑警在任何回合中或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，並放在上一個地點的右邊，表示最新的藏身地點。中間排的牌，無論面朝上還是面朝下，都是藏身地點。逃犯可隨時查看面朝下的牌，提醒他曾經打出了什麼牌。

正常出牌

一般而言，逃犯打出的新地點時，其號碼有以下限制——必須大於上一個地點，但最大3個號碼。

範例：上個地點是04號，所以逃犯可打出05、06、或07號地點，但不能是03號（因為小於上個地點），也不能是15號（因為比上個地點大超過3個號碼）。

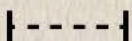
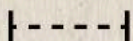
放置掩護

逃犯可放置掩護，以突破3個號碼的限制。打出地點時，把手牌的其他地點牌一同面朝下放到剛打出的地點下面，便是放置掩護。除了00號和42號，每張牌上都有掩護值（腳印圖案），每點掩護值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（但不要顯示其掩護值）。逃犯可自由放置任意數量的掩護，即使實際上他並不需要提昇號碼上限/用不着該些掩護值。

相差3個號碼或
以下毋須掩護

相差6個號碼
需要3點掩護值



3個掩護圖示



範例：上個地點是04號，正常來說逃犯只能打出05、06、或07號地點。若逃犯想打出10號地點作為下個地點，他便最少要打出3點掩護值（因為10比正常上限多3點）。

略過

逃犯可略過自己的回合，不打出任何牌。這樣做雖然使他積存更多牌留到之後使用，但也提高了刑警猜對所有地點的風險。

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，若猜對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。

刑警毋須指定她是在猜測哪張地點牌，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，也不用翻開任何牌。

刑警毋須指定她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（除了42號），刑警才可發起搜捕。

搜捕中，刑警每次要猜測1個地點（見上述）：

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。

變體規則

隨機事件

此變體使遊戲更隨機更難預測。

設置遊戲後：

- 面朝下洗勻所有事件牌（不包括觸發牌）。
- 往每疊地點牌牌庫隨機加入2張事件牌，然後各自洗勻。
- 把其餘事件牌和觸發牌放回遊戲盒，本局遊戲不會用到它們。

進行遊戲時，若玩家抽到事件牌，立即翻開並結算它，然後抽1張牌。

搜查事件

- 設置遊戲時，面朝下洗勻所有事件牌，疊好放到一旁。
- 進行遊戲時，每當刑警猜對1張或多張地點牌，逃犯立即從事件牌牌庫抽1張事件牌，翻開並結算它。

助益事件

此變體會幫助其中一位玩家（刑警或逃犯，視乎大家認為誰較需要幫助）。

設置遊戲時：

- 按事件牌右上的圖案，拿出受益玩家（刑警或逃犯）的所有事件牌。
- 平均地往每疊地點牌牌庫加入該些事件牌，然後各自洗勻。
- 把其餘事件牌和觸發牌放回遊戲盒，本局遊戲不會用到它們。

進行遊戲時，若玩家抽到事件牌，立即翻開並結算它，然後抽1張牌。

後追事件

此變體會幫助落後的玩家。

設置遊戲時：

- 把事件牌按右上的圖案（逃犯、刑警、中立）分成3疊事件牌牌庫。
- 洗勻每疊牌庫。
- 把3疊事件牌牌庫放到玩家都觸手可及的地方，確保玩家能區分各事件牌牌庫。
- 往每疊地點牌牌庫加入2張觸發牌，然後各自洗勻。

設置遊戲時：

若玩家抽到觸發牌，立即翻開並根據當時中間排面朝下地點牌張數，抽取並結算1張相應的事件牌：

- 1張：抽取並結算逃犯事件牌牌庫頂的1張事件牌。
- 2張：抽取並結算中立事件牌牌庫頂的1張事件牌。
- 3張或以上：抽取並結算刑警事件牌牌庫頂的1張事件牌。

結算事件後，抽到觸發牌的玩家再抽1張牌。

策略提示

好逃犯需要敢冒險；好刑警需要清晰的頭腦去搜索和推理。我們會簡略介紹每個身份的一點遊玩策略和提示。

逃犯策略

- 你不一定要打出地點，有時候可以先等待好牌再出擊。
- 你打出第一張地點時，也可同時打出掩護。
- 打出太多掩護使你耗牌太快，可能讓你陷入「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。固然可以令刑警更難猜對，但你也會耗牌太快。
- 在你還用不着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暢順。
- 打出刑警猜過的號碼也許是妙著——她通常不會再猜一次相同號碼。



刑警策略

- 善用記事板和馬克筆寫下你猜過什麼。
- 若地點牌下有2張掩護，有50%機會合計掩護值是3。
- 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。



栢龍玩具有限公司
Broadway Toys Limited

✉ domestic@longshore.com.hk

☎ Tel: +852 23631998



工作人員：

遊戲設計：Tim Fowers

美術：Ryan Goldsberry

規則撰寫：Scott Post

外觀：Charles Polenzani

特別鳴謝：

所有Kickstarter Backer

Sam Aho for being unbeatable

Utah State University Dept of Theatre Arts

My wife Nikki