

1-8  
20'  
8+

飛躍魔盜團  
MAGIC MAZE

中

# 最高警戒

MAXIMUM SECURITY



Kasper Lapp  
Gyom

## 教學模式

我們建議你先閱讀下面守衛和抗壓標記的規則，然後遊玩在本頁模組2下方的教學模式。

### 所有基本規則依然生效。

**註：**本說明書中，「板塊1a」代表「1號板塊，A面朝上」；「板塊1b」代表「1號板塊，B面朝上」。

## 遊戲配件

- 4個 守衛棋子
- 13塊 有●符號的商場板塊
- 1個 塑膠底座上的監視者
- 若干 標記 (6個抗壓標記 [1個沙漏、2個交換、3個擴音器] + 4個通風閥標記 [2個深灰、2個淺灰] + 3個破牆標記 + 2個念力標記 + 10個法術標記 + 12個故障標記 + 1個感應器標記 + 1個忙碌標記 [雪糕]) + 2個法術指環

## 1 守衛



**守衛兢兢業業，總是在巡查商場，戒備任何宵小之徒（你們！）即使你們可移動守衛，也要小心被抓到。當你們翻開守衛室板塊，便有更多守衛巡邏，增加難度。小心了！**

設置時，把基礎版的9號板塊換成本擴充的9號●板塊。把1個守衛棋子放到盜賊板塊上。



遊戲期間，若翻開9號●板塊，立即把守衛棋子放到該板塊的守衛位置。

守衛棋子會看守所在的整塊板塊，表示絕不能把英雄棋子移動到該板塊。你也絕不能把守衛棋子移動到英雄棋子所在板塊，以免被抓。（模組5—守衛室對此規則有一點點改動）。

你們可移動守衛棋子，規則跟移動英雄棋子完全一樣。換言之，你們執行移動行動來移動守衛棋子，這也是移動守衛的唯一方法。唯一例外是守衛棋子不可使用漩渦。

你不可使用守衛執行特殊空格，例如探索空格和沙漏空格。

## 2 抗壓標記



**本擴充有許多增加壓力的元素，所以也給你一點抗壓元素才公平。它們包括額外的時間、額外的說話機會、或交換行動板塊，使你們馬上感到舒服一點！**

設置時，把所有抗壓標記（1個沙漏、2個交換、3個擴音器）放到沙漏旁。

遊戲期間，任何玩家可在任何時候使用1個抗壓標記。執行其效果並棄掉該標記。



### 沙漏標記

立刻翻轉沙漏，並如同基本規則繼續遊戲。



### 交換標記

交換你和另一名玩家的行動板塊，對方不可拒絕！



### 擴音器標記

所有玩家可以說話，如同使用了沙漏空格（一旦有玩家執行任何行動，所有溝通必須再次停止）。



### 守衛與抗壓標記

教學模式

面朝下洗勻2-8、9●、和10-12號商場板塊，疊好組成板塊庫。把1個守衛棋子放到盜賊板塊上、抗壓標記放到沙漏旁。把1a作為起始板塊。

按基本規則設置遊戲，並使用模組1——守衛和模組2——抗壓標記。

## 遊玩本擴充

本擴充不但新增商場守衛，還有許多模組，讓你們自行選擇，組合出更豐富的遊戲體驗。模組分成兩類——**幫助模組**  使遊戲變得容易；**挑戰模組**  使遊戲變得困難。你們可以任意挑選遊玩的模組，但下表是我們建議的順序，亦是本說明書的順序。遊玩教學模式是學習規則的最佳途徑。當你們理解某個模組，便可加進你們的遊戲。不過我們建議不要把本擴充跟基礎版遊戲的13-24號板塊一同遊玩。擴充板塊與基礎板塊背面有不同標示以作分辨。

## 一覽表

名稱	效果	所需板塊	所需標記/棋子	頁
 1. <b>守衛</b>	阻止英雄棋子進入守衛所在板塊，反之亦然。 	9 	1個守衛棋子	2
 2. <b>抗壓標記</b>	如同基本規則，翻轉沙漏、交換行動板塊、或者說話溝通。   	-	6個抗壓標記	2
 3. <b>通風閘(矮人)</b>	任何玩家可使用橙色英雄棋子開啟通風閘，供任何棋子移動。 	-	4個通風閘標記	4
 4. <b>破牆(野蠻人)</b>	任何玩家可使用黃色英雄棋子打破牆壁，放置破牆標記，供任何棋子移動。 	-	3個破牆標記	5
 5. <b>守衛室</b>	若英雄棋子與守衛棋子在相同板塊，把他們一同放到守衛室。你們必須解救那英雄。  	25  + 最少一個解碼空格 (7  、8  、9  、26  和/或 29  和/或通風閘	模組：守衛、守衛增援、監視者、和/或感應器	6
 6. <b>鋼閘</b>	鋼閘鎖上了橙色英雄棋子的出口，必須解碼來解鎖。	12 	-	7
 7a. <b>地圖</b>	持有探索行動的玩家可用地圖空格上的英雄棋子來探索。 	26  和/或 29 	-	8
 7b. <b>自動探索</b>	持有探索行動的玩家可隨時探索，而無需任何英雄棋子站在探索空格。 	最少以下1塊： 2  、10  、11  、12  、26  、28  、29 	-	8
 8. <b>監視者</b>	任何棋子不可進入監視者所在板塊。若有英雄棋子站在指揮中心空格，玩家便可按照自己移動行動的方向，去移動監視者。 	7  + 27 	1個監視者	9
 9. <b>念力(妖精)</b>	若綠色英雄棋子在還未使用的探索空格，可把任何商場板塊移動到自己前面。 	-	2個念力標記	9
 10. <b>法術(法師)</b>	任何玩家可以施法，並執行相應效果。 	-	2個隨機的魔術標記	10
 11. <b>守衛增援</b>	盜竊案發生後，湧現更多守衛。 	最少以下1塊： 2  、10  或 11 	1-3個守衛棋子	12
 12. <b>控制室</b>	若有英雄棋子在控制室空格，持有漩渦行動的可把守衛棋子移動到漩渦空格。 	28  + 最少一個解碼空格 (7  、8  、9  、26  和/或 29 	-	13
 13. <b>感應器</b>	防止任何棋子進入感應器標記指向的6個空格。若有英雄棋子站在感應器控制空格，任何玩家都可旋轉感應器。 	6  + 29 	1個感應器標記	14

## 一般規則

- ▶ 每當要**棄掉**某東西，總是把它放回遊戲盒，該局遊戲不會再使用。
- ▶ 上面沒擺放沒有任何配件的格子或板塊視作**空置**。
- ▶ 若你留意到有玩家違反了遊戲規則，你可說出來。把遊戲配件還原至違反規則前的狀態。在這段期間，沙漏仍會計時；你花在解釋和修正錯誤上的時間不會得到補償，所以快快修正吧！
- ▶ 學習新模組時，也許會看到未見過的符號。先視作普通走廊，直到以後學習其規則。
- ▶ **記得：**當英雄棋子抵達出口，便立刻把該棋子放在盜賊板塊上，因為這可能影響監視者或守衛。
- ▶ **記得：**英雄棋子不在漩渦上也可使用漩渦，移動到其相應顏色的任何漩渦。

### 3 矮人通風閥



大家都知道矮人是地下管道的專家。但沒有那麼多人知道的，是矮人公司掙得了合約，安裝飛躍魔盜團的通風系統。無怪乎我們的矮人英雄懂得開啟秘道，作為穿梭商場的捷徑。

設置時，把4個通風閥標記放到沙漏旁。

遊戲期間，**任何**玩家可隨時使用通風閥特殊能力—拿取一對同色的通風閥標記，1個放到橙色英雄棋子（矮人）下，另一個放到商場裏任何一個空格。



此後，**任何**玩家都可把任何英雄棋子從1個通風閥標記移動到相應的另一個通風閥標記（發生竊案後亦可）。

守衛也可按相同規則移動，但通過後便立刻棄掉那對通風閥標記。

#### 註

每對通風閥標記在每局遊戲只可放置一次，一經放置不會移動，留在版圖上直到遊戲結束或守衛通過並棄掉。有通風閥標記的特殊位置（如漩渦、沙漏、道具）失去本來的效果，改為只有通風閥效果，除非該標記被棄掉，所以謹慎使用！

#### 教學模式

教學模式幫助你們熟習新玩法，但它**不是完整遊戲**，而且有特殊的勝利條件。每個教學模式說明要使用什麼配件，並給予特定指示。你們必須遵守教學模式的設置和規則：**若沒有指明，不要與其他模組一同遊玩。**（但不包括玩家總是可以使用的抗壓標記模組）

#### 矮人通風閥

洗勻3、4、5、8、和10號板塊，面朝下組成板塊庫。把1a作為起始板塊。把**通風閥標記**放到沙漏旁。

#### 教學模式

**目標** 綠色英雄必須到達綠色物品空格，然後從8號板塊直接逃到10號板塊，逃走期間不可經過其他板塊。

**困難模式** 若想增加難度，以1b作為起始板塊，並不可翻轉沙漏。





## 4 野蠻人破牆



野蠻人自知是重量級戰士。他不需要靈巧，因為連磚頭也不能阻擋他了。  
他可以撞開牆壁，為團隊開拓新道路。

設置時，把3個破牆標記放到沙漏旁。

遊戲期間，任何玩家可在隨時使用破牆特殊能力——拿取一個破牆標記，放到被牆壁隔開的2個房間——其中一半放到黃色英雄棋子（野蠻人）下，另一半必須放到空格（即英雄棋子可到達、沒有任何標記或棋子的位置）。

此後，任何玩家都可把任何英雄棋子從破牆標記的一邊移動到另一邊。破牆標記可放在同一塊板塊上，或兩塊板塊之間。



你們也可按相同規則將守衛通過破牆，但通過後便立刻棄掉那破牆標記。

### 註

每個破牆標記在每局遊戲只可放置一次，一經放置不會移動，留在版圖上直到遊戲結束或守衛通過並棄掉。有破牆標記的特殊位置（如漩渦、沙漏、道具）失去本來的效果，改為相通，除非該標記被棄掉，所以謹慎使用！

### II 野蠻人破牆

**教學模式** 洗勻3、4、5、8、和10號板塊，面朝下組成板塊庫。把1a作為起始板塊。把破牆標記放到沙漏旁。

**記得：**不要加入其它模組（如通風閘）。

**目標** 綠色英雄必須到達綠色物品空格，然後逃走。但他逃走前，你們必須把破牆標記放到其中一個沙漏空格，以此蓋住那空格！

**困難模式** 若想增加難度，以1b作為起始板塊，並不可翻轉沙漏。



從今以後，守衛可以抓捕英雄，把他們帶到守衛室，囚禁在那裏，讓他們慢慢腐朽，昭示自己的惡行……  
除非另一名英雄來拯救他！但是你們必須當心：若同時有2名英雄被捕，你們便輸掉遊戲。  
設置時，加進25號商場板塊。此外，必須使用1塊有解碼的板塊（7、8、9、26、或29）或模組3——通風閥。

設置時，加進25號商場板塊。此外，必須使用1塊有解碼的板塊（7、8、9、26、或29）或模組3——通風閥。

遊戲期間，若你們不慎把英雄棋子與守衛棋子移動到相同板塊，那英雄被捕。拿起那兩個棋子，一同放到守衛室板塊（25）上各自的空格。若英雄被捕時還沒有翻開守衛室，便把那兩個棋子放到一旁，一旦翻開那板塊，便把它們立刻放到上面。

守衛不能離開英雄還在的守衛室板塊。

守衛室附帶特殊規則，禁止了所有特殊能力，所以其上的英雄只可移動，不可使用漩渦或其他特殊能力。

任何時候，若多於1名英雄被捕，立即輸掉遊戲！

### 解放英雄棋子

把守衛移動到咖啡機格子（見插畫）之後，便容許移動被捕的英雄棋子到鋼閘前。

然後以下三種方法都可將英雄棋子救出守衛室：

- ▶ 英雄棋子移動到解碼空格可打開鋼閘，讓被捕的英雄移動出來。
- ▶ 通過通風閥讓被捕的英雄移動出來（模組3）。
- ▶ 通過破牆讓被捕的英雄移動出來（模組4）。



### 每當你翻轉沙漏

- ▶ 若英雄棋子還在守衛室，把守衛棋子放回守衛空格、英雄放回英雄空格。但若英雄已經逃出守衛室，則把守衛棋子放到鋼閘外那空格。這可以導致多個守衛棋子在同一塊商場板塊，又或英雄棋子被捕。
- ▶ 棄掉守衛室所有通風閥標記和破牆標記。

### 鋼閘與解碼

在這裡，最重要的是同步。在某個地方使用密碼可允許另一人在別的地方進入特定位置。你能推斷出隊員的意圖嗎？



守衛室的鋼閘上鎖了（以後還會介紹其他使用上鎖鋼閘的模組）。你們必須解碼才可通過鋼閘。



若要解碼，英雄棋子必須在任何1個解碼空格上（7、8、9、12、26、或29號板塊），才可讓另一個英雄棋子按紅色箭頭的方向通過鋼閘。在使用後，把故障標記放在該解碼空格上（英雄棋子下）。

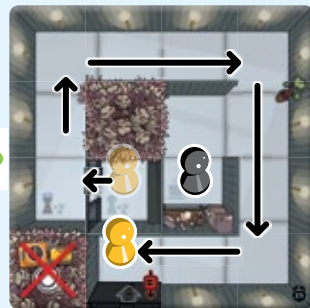


鋼閘上白色箭頭表示即使沒有解碼，任何棋子也可由那方向通過鋼閘。若鋼閘上沒有某個方向的箭頭，則棋子絕不可由那個方向通過鋼閘。



#### 註

野蠻人破牆不可用於通過鋼閘。





矮人的出口被鎖上了，所以必須解碼才可逃走。  
必須得到一名隊員從遠處解開密碼，才可讓矮人逃走！

設置時，把基礎版的12號板塊換成本擴充的12號●板塊。

#### IV 矮人出口上鎖

洗勻3-5-7、和12號●板塊，面朝下組成板塊庫。把1a作為起始板塊。

**目標** 橙色英雄必須到達橙色物品空格，然後逃走。

**困難模式** 若想增加難度，以1b作為起始板塊，並不可翻轉沙漏。



#### III 守衛室

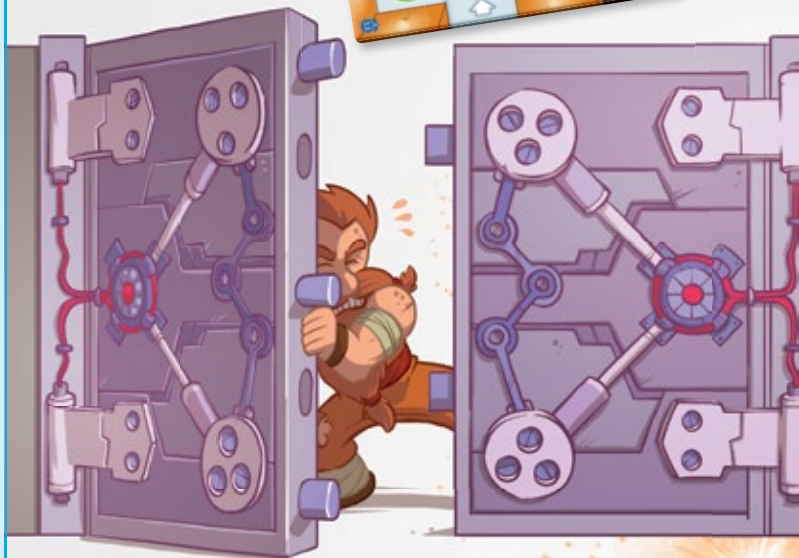
教學模式

洗勻2-3、10-12和26號■板塊，面朝下組成板塊庫，之後把25號■板塊放到板塊庫底。把1a作為起始板塊，但其上只有紫色、綠色、黃色英雄棋子。把橙色英雄棋子放到盜賊板塊上，表示最初已被捕。把守衛棋子放到盜賊板塊上。

**目標** 找出全部4個出口，救出橙色英雄棋子（由於沒有使用破牆或通風閥，所以必須解碼）。在本教學模式，英雄不用偷東西，只需全部逃走。

**特殊規則** 遊戲期間，當翻開25號■板塊，把橙色英雄棋子和守衛棋子放到那守衛室板塊的相應位置。由於你們不用偷東西，所以整局遊戲都可使用漩渦。

**困難模式** 若想增加難度，以1b作為起始板塊，並不可翻轉沙漏。





## 7 地圖及自動探索



探索進度比以前任何時候都快！耐心的人有福了，因為他們能等待最好時機使用地圖空格。  
自動探索更是最新科技，使英雄從遠處探索！

### a 地圖空格

設置時，加進26號●和/或29號●商場板塊。



英雄棋子移動到地圖空格後，持有探索行動的玩家可以執行探索行動。地圖空格上英雄棋子是什麼顏色，便視作那棋子站在**所有**該顏色的探索空格上（並執行探索行動）。執行此特殊能力時，若再翻開該顏色的探索空格，便可繼續探索。

地圖空格只可使用一次。使用後，必須把故障標記放在該空格上（英雄棋子下）。

**註：**綠色英雄棋子（妖精）使用地圖空格時，不可同時使用溝通的特殊能力。



綠色英雄棋子在地圖空格（A）。安妮持有探索行動，所以可以選擇在每個綠色探索空格翻開1塊板塊（B）。若翻開的板塊有綠色探索空格（C），還可繼續翻開板塊放到那些位置。其他玩家可以同時執行行動。若安妮要使用其他英雄探索其他顏色的空格，或是使用移動行動，便必須把故障標記放到地圖空格。

### b 自動探索空格

持有探索行動的玩家可在**任何時候**使用自動探索空格以執行探索行動，而且不需有任何英雄棋子在那空格上。



#### V 地圖

洗勻2-12號板塊，面朝下組成板塊庫，之後把26號●板塊面朝下放到板塊庫頂。把1a作為起始板塊。

**目標** 把任何英雄棋子移動到地圖空格，並使用地圖空格翻開最少3塊板塊，並把故障標記放到那裏，完成後便勝出本局遊戲。

**特殊規則** 若使用不了地圖空格，或使用地圖空格翻開的板塊不足3塊，重玩本局遊戲。

**困難模式** 若想增加難度，以1b作為起始板塊，並需翻開最少4塊板塊。



若你們想使用目前為止學過的所有模組遊玩一局遊戲，可遊玩以下場景：

#### 完整遊戲

洗勻2-8、9●、10、11、12●、25●、和26號●板塊，面朝下組成板塊庫，之後把26號●板塊面朝下放到板塊庫底。把1a作為起始板塊。把通風閥、破牆、抗壓標記放到沙漏旁；守衛棋子放到盜賊板上。遊戲目標與基礎版遊戲相同。





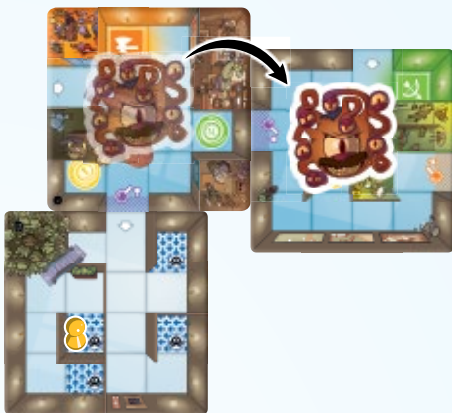
「監視者」是這個生物的暱稱。它會接受指揮中心的指示，飛越板塊，防止任何英雄進入。



設置時，把基礎版的7號板塊換成本擴充的7號板塊，並加進27號板塊。把監視者標記放到盜賊板塊上。

遊戲期間，若翻開7號板塊，立即把監視者棋子放到該板塊，監視者不需站在任何指定空格。

監視者如同守衛，會看守所在的整塊板塊。若英雄棋子與監視者在相同板塊，那英雄被捕。若你們沒有遊玩模組5—守衛室，則把英雄棋子或監視者退回移動前的空格，使兩者不在相同板塊；若有遊玩，則把那英雄棋子放到守衛室（監視者留在原地）。



若有英雄棋子站在27號板塊上指揮中心空格，玩家便可按照自己移動行動的方向，去移動監視者。

守衛棋子絕不能移動到監視者所在板塊，反之亦然。

監視者絕不能移動到守衛室。

#### VI 監視者

**教學模式** 洗勻3-5、12、7和27號板塊，面朝下組成板塊庫。把1a作為起始板塊。把監視者放到盜賊板塊上。

**目標** 橙色英雄必須到達橙色物品空格，然後逃走。

**困難模式** 若想增加難度，以1b作為起始板塊，並不可翻轉沙漏。



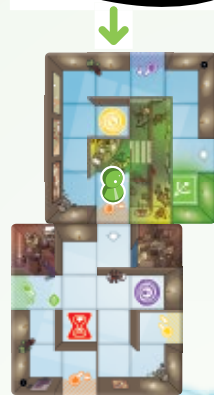
妖精學到了遙距移動物件的能力。也許其他種族作為興趣也學習過，而且能弄彎小羹匙，但妖精可以做的，卻是重塑商場的分區！

設置時，把2個念力標記放到沙漏旁。

遊戲期間，當綠色英雄棋子（妖精）站在一個通往未被探索空間的探索空格（顏色不限），任何玩家都可使用念力特殊能力。棄掉1個念力標記，立刻執行以下步驟。

選擇版圖上任何1塊商場板塊，把它移動到綠色英雄棋子所在的探索空格旁，就如新翻開板塊那樣。此特殊能力必須遵守以下4條規則：

- 必須移動版圖上的板塊，不可翻開板塊庫的板塊。
- 移動的板塊上不能有任何棋子或標記。
- 不能移動1號板塊。
- 拿起板塊後，不能使版圖斷開，即所有板塊必須最少與另一塊板塊相接。只要符合此規則，你們可移除通往某板塊的通道……後果自負！



#### VII 妖精念力

**教學模式** 洗勻2-5和9號板塊，面朝下組成板塊庫。把1a作為起始板塊。把守衛棋子放到盜賊板上、念力標記放到沙漏旁。

**目標** 紫色英雄必須到達紫色物品空格，然後從9號板塊直接到2號板塊，逃走期間不可經過其他板塊。

**困難模式** 若想增加難度，以1b作為起始板塊，並不可翻轉沙漏。



法師即使身無分文，還有法術傍身。  
她可念咒，從困境解救隊員。

設置時，隨機抽取2個法術標記，面朝上放到沙漏旁。

遊戲期間，任何玩家在任何時候都可使用法術特殊能力。他選擇1個法術標記，立刻執行以下效果。

大聲讀出想要使用的法術（例如「我對這個守衛施出青蛙術」），以免其他玩家搞不清楚你要做什麼。念咒不會違反溝通限制。

若使用**即時法術**，立刻執行其效果，並棄掉相應的標記。

若使用**時效法術**，其效果會持續到下次翻轉沙漏為止。使用了時效法術之後，把該標記放到沙漏上（除非另有指示），以標示正在生效的時效法術，以及各自的完結時間。當你們翻轉沙漏時，棄掉沙漏上所有法術標記，標示其效果完結。可以同時有多於一個生效的時效法術。

### 即時法術



#### 掃帚

即時

移除版圖上任何1個故障標記，所以該空格（沙漏、水晶球、地圖……）可再用一次。



#### 水晶球

即時

與紫色英雄棋子站在水晶球空格上相同效果。



#### 解碼

即時

與英雄棋子站在解碼空格上相同效果（見第6頁—鋼閘與解碼）。

註：你們遊玩模組5—守衛室、模組6—鋼閘、或模組12—控制室時，這個法術才有用，否則棄掉這法術重抽1個。



#### 交換

即時

交換走廊空格上任何2個棋子的位置（例如英雄互換、英雄與守衛互換、還有以後任何合適的對象）。



#### 瞬間移動

即時

把任何1個棋子（英雄、守衛、或以後任何合適的對象）移動到1個走廊空格。

### 時效法術



#### 預示

時效

把商場板塊庫翻轉，面朝上擺放，使你知道下一塊會被加至商場的板塊上有什麼。



#### 幽靈形態

時效

把幽靈形態指環套在紫色英雄棋子（法師）下，他可穿牆移動，仿如所有牆壁都有破牆標記（但不可穿過商店等插圖，也不可走到沒有板塊的位置）。

下次翻轉沙漏時棄掉幽靈形態指環。



#### 青蛙術

時效

把1個守衛棋子變成青蛙。

把青蛙術標記放到那個守衛棋子的位置，然後把那棋子放到沙漏上。青蛙不可移動，不會妨礙英雄。任何棋子可走過或站在青蛙標記的位置。翻轉沙漏時，把那棋子放回青蛙標記的位置，棄掉那青蛙標記。若這導致英雄棋子與守衛在相同板塊，而你們沒有遊玩模組5—守衛室，立即輸掉遊戲！



## 隱身

時效

把隱身指環套在紫色英雄棋子（法師）下，他隱身了，可以進入有守衛的板塊。但是模組8——監視者和模組13——感應器還是會偵測到隱身的英雄！

下次翻轉沙漏時，棄掉隱身指環。若這導致英雄棋子與守衛在相同板塊，而你們沒有遊玩模組5——守衛室，立即輸掉遊戲！



## 麥多勞招待券

時效

守衛棋子抵受不住麥多勞的招待！

把1個守衛棋子立刻放到任何1個畫著麥多勞的空格（2、6、7、18、或26）。當守衛在那空格吃東西，視作他不在板塊上面，允許英雄棋子進入那板塊！

下次翻轉沙漏時，把那棋子放到所在板塊入口前的走廊空格。若這導致英雄棋子與守衛在相同板塊，而你們沒有遊玩模組5——守衛室，立即輸掉遊戲！

## VIII 初出茅廬

教學  
模式

洗勻2-5和9號板塊，面朝下組成板塊庫。把1a作為起始板塊。把守衛棋子放到盜賊板塊上、預言和隱身法術標記放到沙漏旁。



**目標** 紫色英雄必須到達紫色物品空格，然後逃走。

**特殊規則** 完全不可移動守衛。把守衛放到版圖時，立刻把右邊的忙碌標記放到守衛下標示。



**困難模式** 若想增加難度，以1b作為起始板塊，並以紫色英雄棋子探索翻開9號板塊。

## IX 三種法術

教學  
模式

洗勻3、4、5、8、和10號板塊，面朝下組成板塊庫。把1a作為起始板塊。把守衛棋子放到盜賊板塊上、幽靈形態、交換、和瞬間移動法術標記放到沙漏旁。



**目標** 綠色英雄必須到達綠色物品空格，然後逃走。而且不可留下任何英雄棋子在8號板塊。

**困難模式** 若想增加難度，以1b作為起始板塊，並不可翻轉沙漏。

## X 麥多勞的青蛙

教學  
模式

洗勻2-6、9、和11號板塊，面朝下組成板塊庫。把1a作為起始板塊。把守衛棋子放到盜賊板塊上、麥多勞招待券和青蛙法術標記放到沙漏旁。



**目標** 紫色和黃色英雄必須各自到達自己顏色的物品空格，然後逃走。

**特殊規則** 但偷東西前，必須先做到有1隻青蛙在麥多勞空格上，而且在它還在那裏時偷東西！

**困難模式** 若想增加難度，以1b作為起始板塊，並不可翻轉沙漏。





管理層決定派遣增援幫助那個孤軍作戰、可憐兮兮的守衛。但盜竊案發生後他們才會出動。然後他們會守住出口，所以你們必須避過他們敏銳的雙眼。

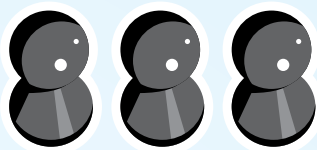
設置時，把基礎版的2、10、11號板塊當中的1、2、或3塊板塊換成本擴充相應號碼的板塊（即2、10、11號板塊）。每換掉1塊，便把額外1個守衛棋子放到盜賊板塊上。



### 註

最初我們建議你們只換掉1塊，亦即只有1個增援的守衛棋子。當你們開始熟練，才加入更多增援。

當發生盜竊案，把盜賊板塊翻至B面朝上時，把盜賊板塊上的守衛棋子放到2、10、11號板塊上。新增的守衛棋子與本來的規則一樣。若由於未翻開以上板塊，導致有守衛不能放置，便棄掉多出的守衛棋子，本局遊戲不會放置他們。



守衛不可移動到別的守衛所在板塊。

### 特殊情況

- ▶ 即使已有守衛棋子在上述板塊，增援守衛進場時也會放到相同板塊。
- ▶ 若增援空格被佔據，把增援守衛放到最近的空格（若最近的空格多於一個，則由你們選擇）。
- ▶ 若英雄棋子被捕（模組5），使得守衛棋子應該移動到守衛室，但守衛室板塊上本來已有別的守衛棋子，那麼只把被捕英雄棋子放到那板塊，抓到英雄的守衛棋子留在原位。此外，把守衛室的守衛棋子放到守衛空格，如同他抓到英雄那樣。



### XI 守衛增援

**教學模式** 洗勻3-5、2、和9號板塊，面朝下組成板塊庫。把1a作為起始板塊。把2個守衛棋子放到盜賊板塊上。

**目標** 紫色英雄必須到達紫色物品空格，然後逃走。

**困難模式** 若想增加難度，以1b作為起始板塊，並加入6、8、10、和11號板塊，且要偷竊綠色、黃色、紫色物品，然後逃走。

若你們想使用目前為止學過的所有模組遊玩一局遊戲，可遊玩以下場景：

**完整遊戲** 洗勻2-6、7、9、10、11、12、25、26、和27號板塊，面朝下組成板塊庫。把1a作為起始板塊。把通風閘、破牆、念力、抗壓標記、和2個隨機法術標記放到沙漏旁；2個守衛棋子和監視者放到盜賊板塊上。遊戲目標與基礎版遊戲相同。



在控制室冒充守衛的監督，讓你能指使守衛透過漩渦在商場內移動，避免你的同伴們被捕。

設置時，加進28號和最少1塊有解碼空格的商場板塊  
(7、8、9、26、或29號)。

若有英雄棋子站在控制室空格，持有漩渦行動的玩家便可把守衛棋子移動到漩渦空格，但目的地必須等同在控制室的英雄棋子的顏色。只要有英雄棋子在控制室，便可隨時使用此特殊能力。



玩家必須先解碼(見第6頁)，才可進入控制室空格。



黃色英雄棋子在控制室空格，所以持有漩渦行動的靜香可把守衛棋子移動到任何黃色漩渦空格。

## XII 控制室

教學  
模式

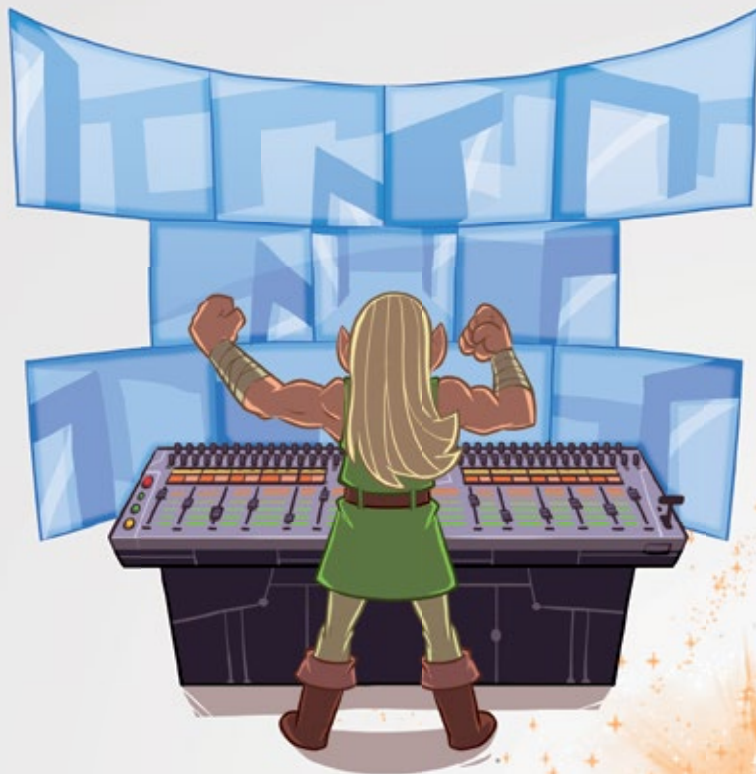
洗勻2-5、9、26、和28號板塊，面朝下組成板塊庫。把1a作為起始板塊。把守衛棋子放到盜賊板塊上。

**目標** 紫色英雄必須到達紫色的物品空格，然後逃走。

**特殊規則** 只可用控制室移動守衛。把守衛放到版圖時，立刻把右邊的忙碌標記放到守衛下標示。



**困難模式** 若想增加難度，以1b作為起始板塊，並不可翻轉沙漏。





感應器是最先進的科技、最精密的儀器。  
它每次可轉向90度，掃視範圍內一舉一動。英雄必須小心應對……

設置時，把基礎版的6號板塊換成本擴充的6號●板塊，並加進29號●板塊。把感應器標記放到盜賊板塊上。

遊戲期間，若翻開6號●板塊，立即把感應器標記放到該板塊，方向要按照板塊中央的圖示。

任何棋子（英雄或守衛）都不可進入感應器標記指向的6個空格（不論整個格子還是部分格子被指向）。

若有英雄棋子站在感應器控制空格（29號●板塊），任何玩家都可把感應器朝任何方向轉向90度，但不得有棋子在轉向後的格子。

若你們遊玩模組5——守衛室，感應器會抓到任何範圍內的英雄。把被捕的英雄棋子放到守衛室的英雄空格；若還未翻開守衛室板塊，則先放到盜賊板塊上。



### XIII 感應器

#### 教學模式

洗勻3-5、11、6●、和29號●板塊，面朝下組成板塊庫。把1a作為起始板塊。把感應器放到盜賊板塊上。

**目標** 黃色英雄必須到達黃色的物品空格，然後逃走。

**困難模式** 若想增加難度，以1b作為起始板塊，並不可翻轉沙漏。



若你們想使用目前為止學過的所有模組遊玩一局遊戲，可遊玩以下場景：

#### 完整遊戲

洗勻2●、3-5、6●-12●、和25●-29號●板塊，面朝下組成板塊庫。把1a作為起始板塊。把通風閘、破牆、念力、抗壓標記、和2個隨機法術標記放到沙漏旁；4個守衛棋子、監視者和感應器標記放到盜賊板塊上。遊戲目標與基礎版遊戲相同。



## 成就

之後還可以做什麼？嘗試完成以下的成就吧！

每當你勝出某局遊戲，則剔除達成了的相應成就（你必須勝出那遊戲才算完成，僅僅完成那一刻並不足夠）。

**註：**同一局遊戲可完成多個成就，但不可在教學模式完成。

- 1. 秘密通道**  
所有英雄都曾通過同一對通風閥標記。
- 2. 長直通道**  
造出1對通風閥，橫跨7塊成一直線的板塊（需要運氣）。
- 3. 牆壁也擋不住我們！**  
所有英雄都曾通過同一個破牆標記。
- 4. 抱歉……那是你的牆嗎？**  
守衛棋子和黃色英雄棋子（野蠻人）相鄰，中間只隔著破牆標記（必須遵守規則）。
- 5. 勢如破竹**  
在一直線有3個破牆標記。
- 6. 善後**  
同1個守衛棋子通過2對通風閥和3個破牆標記（所以把它們全部移除）。
- 7. 無聲逃走**  
英雄棋子經通風閥從守衛室逃到外面。
- 8. 大聲逃走**  
英雄棋子經破牆從守衛室逃到外面（記得不可打破鋼閘）。
- 9. 逃脫大師的隊伍**  
同一局遊戲中，所有英雄都曾被捕並逃出守衛室。
- 10. 分散注意**  
一局遊戲中，有一次當你們翻轉沙漏後，把所有時間花在討論你們想成為哪一個英雄，直到使用抗壓標記再次翻轉沙漏。
- 11. 領航者**  
使用地圖空格翻開5塊板塊。
- 12. 盡責的監視者**  
監視者曾移動到全部4塊有物品空格的板塊。
- 13. 靠在一起**  
全部4塊有物品空格的板塊（6-9號，不論有沒有👤）相連而沒有斷開。
- 14. 仔細規劃**  
所有英雄偷東西後，沒有經過別的板塊，直接就到達他們各自的出口板塊。
- 15. 重來**  
使用第1個念力標記移動某塊商場板塊，然後用第2個念力標記把那塊商場板塊放回原位。
- 16. 駭客**  
使用全部6個解碼空格。
- 17. 懶人**  
只移動3個英雄棋子便翻開了所有板塊。
- 18. 終極懶人**  
只移動2個英雄棋子便翻開了所有板塊（需要運氣）。
- 19. 喚來出口**  
發生盜竊案後，使用念力標記移動綠色出口（10號/10號👤）板塊。
- 20. 握手**  
把2個守衛棋子放到相鄰位置，且他們之間沒有破牆標記（必須遵守規則）。
- 21. 三人行握手**  
把3個守衛棋子放到相鄰位置，且他們之間沒有破牆標記（必須遵守規則；需要運氣）。
- 22. 你絕對逃不掉！**  
同時讓4個出口板塊上都有守衛。

- 23. 被包圍**  
1個英雄棋子所在板塊鄰接的4塊板塊上，各有1個守衛棋子。
- 24. 我是你老闆**  
加入全部3個增援守衛並勝出，期間只以控制室移動他們。
- 25. 吻下青蛙**  
把守衛棋子與青蛙放到相鄰位置。
- 26. 你看不到我**  
紫色英雄棋子（法師）隱身時，經過了全部4個守衛棋子。
- 27. 徒勞的交換**  
使用交換法術交換兩個守衛棋子。
- 28. 免費午餐**  
逃走期間，所有英雄棋子都到過麥多勞的空格（見第11頁）（餐廳正在派發免費試吃，而英雄們都不能抗拒那種美味）。
- 29. 最高戒備**  
同時遊玩所有挑戰模組並勝利。
- 30. 有限幫助**  
同時遊玩所有挑戰模組，且遊玩最多3個幫助模組並勝利。
- 31. 沒有幫助**  
同時遊玩所有挑戰模組並勝利，且完全沒有遊玩任何幫助模組。
- 32. 快點！**  
同時遊玩所有挑戰模組並勝利，且翻轉沙漏不多於兩次。

- 33. 更快點！**  
同時遊玩所有挑戰模組並勝利，且翻轉沙漏不多於一次。
- 34. 最快的！**  
同時遊玩所有挑戰模組並勝利，且沒有翻轉沙漏。
- 35. 肅靜**  
同時遊玩所有挑戰模組並勝利，且完全沒有交談（但准許討論的期間，可使用說話以外的媒介）。
- 36. 不准溝通**  
同時遊玩所有挑戰模組並勝利，且完全沒有溝通。
- 37. 漩渦故障**  
同時遊玩所有挑戰模組並勝利，且完全沒有使用漩渦。
- 38. 電梯故障**  
同時遊玩所有挑戰模組並勝利，且完全沒有使用電梯（需要運氣）。
- 39. 巨大商場**  
同時遊玩所有挑戰模組、使用所有基礎版板塊（除非本擴充有替換）並勝利。
- 40. 快速探索**  
同時遊玩所有挑戰模組、使用所有基礎版板塊（除非本擴充有替換）並勝利，且在翻轉沙漏前探索了整個商場。
- 41. 不可能？**  
同時遊玩所有挑戰模組並勝利，且沒有遊玩任何幫助模組、完全沒有交談或溝通、完全沒有使用漩渦、完全沒有翻轉沙漏。
- 42. 吹牛**  
跟朋友吹噓你完成了全部41項成就。

Kasper Lapp 遊戲設計  
Gyom 插畫  
Marie Ooms 美術設計  
Didier Delhez 項目經理  
陳浩仁 翻譯  
何仲焜 監修  
Janie 中文版美術



Sit Down! rue de Labie 39, 5310 Leuze, Belgium  
info@sitdown-games.com www.sitdown-games.com  
A game from Sit Down! published by Megalopole. Megalopole (2017). All rights reserved. A game from Sit Down! published by Megalopole. Megalopole (2017). All rights reserved.本遊戲只供私人娛樂用途。警告：本遊戲含細小配件，

不適合三歲以下兒童使用。切忌吞食，以免引致窒息。保留此訊息以作參考。美術圖片僅作參考。形狀及顏色可能與實物有差異。未得Megalopole書面同意者，嚴禁以任何形式（包括但不限於實體或電子）全部或局部翻印本遊戲。



栢龍玩具有限公司  
Broadway Toys Limited  
九龍紅磡鶴園東街4號恆藝珠寶大廈307室  
Room 307, Heng Ngai Jewelry Centre,  
4 Hok Yuen Street East, Hungghom, Kowloon, H.K.

Tel: +852 23631998 • <http://www.broadwaygames.com.hk>

© 2018 版權屬栢龍玩具有限公司，保留一切權利。