



Don Eskridge's

亞瑟傳奇

Quest

翻譯：闕筠 監修：何仲焜
美術：周顯峰 校對：呂伊恩

✦ 遊戲說明書 ✦

亞瑟傳奇

莫德雷德手下的邪惡大軍將亞瑟王的部隊逼至失敗的邊緣。不列顛的未來岌岌可危，絕望中亞瑟王匆忙發佈一系列的任務，以求扭轉局面。各任務的領袖必須在不經投票下，迅速選擇他們的隊伍。然而，亞瑟王的部隊並非失去一切。藉由強大魔法和護身符的幫助，他們仍有機會揪出隱藏在團隊中的莫德雷德的爪牙。即使前面的任務都失敗了，最終任務仍有機會反敗為勝。

遊戲配件

27張 角色牌



4張 遊戲版圖

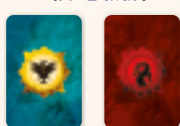


依玩家人數選擇對應的一面，
4位玩家有兩種選擇

5個 隊伍指示物



2張 忠誠牌



正義

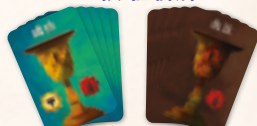
邪惡

5個 計分標誌



雙面，一面藍色一面紅色

20張 任務牌



10張 成功

10張 失敗

10張 玩家輔助牌



遊戲配件

27個 角色指示物



5個 退伍領袖指示物



1個 領袖指示物



1個 魔法指示物



3個 護身符指示物



3個 褪色的護身符指示物



遊戲目的

《亞瑟傳奇》是一款隱藏身份的遊戲。玩家可能會扮演正義方亞瑟的忠臣；或者是邪惡方莫德雷德的爪牙。正義方透過成功執行三個任務或在最終任務中正確識別邪惡方來取得勝利。邪惡方則透過讓任務失敗三次並且避過正義方在最後機會中的指認來獲勝。

另外，邪惡方也可透過在獵殺行動中指認正義方的特定角色來獲勝。玩家在遊戲中可隨時作出任何主張 – 請緊記，在遊戲過程中，玩家之間的討論、欺瞞、指控和邏輯推理對於正義方以及邪惡方爭奪勝利都是同樣重要的。

卡牌和指示物



角色牌：決定該玩家屬於正義方（亞瑟的圖騰為黃色徽章）或邪惡方（莫德雷德的圖騰為紅色徽章）。遊戲進行時，玩家不能展露自己的角色牌，也不能討論卡牌的插畫等內容。有一些角色擁有特殊能力，像是會在所有遊戲模式中都使用的摩根勒菲。而另一些特殊角色牌在不同的玩家人數中使用（見第9頁「角色能力解說」）。還有一些角色牌是可選使用，可以換成其他角色（見第10頁「進階遊戲：可選角色」）。

遊戲進行時，玩家不能展露自己的角色牌，也不能討論卡牌的插畫等內容。有一些角色擁有特殊能力，像是會在所有遊戲模式中都使用的摩根勒菲。而另一些特殊角色牌在不同的玩家人數中使用（見第9頁「角色能力解說」）。還有一些角色牌是可選使用，可以換成其他角色（見第10頁「進階遊戲：可選角色」）。



任務牌：決定任務成功與否。



魔法指示物：迫使玩家為該任務打出成功牌。



退伍領袖指示物：表示該玩家已經擔任過領袖，不能再領導之後的任務。



護身符指示物：讓玩家檢視另一位玩家的陣營。



領袖指示物：決定隊伍成員的玩家。



隊伍指示物：被指派參與任務的隊伍成員。



忠誠牌：用於揭露玩家屬於正義或邪惡的陣營，但不會透露其確切角色。

遊戲設置

依據玩家人數去選擇相對應的遊戲版圖來使用。如果玩家人數為4人，可以使用該版圖的任何一面去進行遊戲。將版圖置於桌子中央，並將計分標誌、隊伍指示物、任務牌、退伍領袖指示物和魔法指示物放在旁邊。所有玩家拿取1張玩家輔助牌。

隨機決定一位玩家擔任領袖；該領袖可以獲得領袖指示物和1個退伍領袖指示物。

如果玩家人數為6至10人，將忠誠牌放在遊戲版圖旁。根據玩家人數，按下列方式放置護身符：

- **6位玩家：**在第二次和第三次任務之間放1個護身符
- **7位玩家：**需要2個護身符，第二個護身符放在第三次和第四次任務之間
- **8位玩家或以上：**需要3個護身符，第三個護身符放在第四次和第五次任務之間

非強制的設置：在遊戲版圖旁放置遊戲中每個人物的角色指示物給玩家參考。如需更多資訊，請參閱第12頁的角色指示物。

確立陣營的玩家人數

根據下面的表格挑選並洗勻角色牌。以面朝下方式，發給每位玩家1張角色牌。每位玩家各自秘密地檢視自己的角色和角色牌上顯示的陣營(正義方或邪惡方)。

玩家人數	4	5	6	7	8	9	10
正義方							
亞瑟的忠臣	2	3	3	3	4	4	4
公爵	0	0	0	1	1	1	1
大公	0	0	0	0	0	1	1
邪惡方							
莫德雷德的爪牙	0	0	1	1	1	1	2
摩根勒菲	1	1	1	1	1	1	1
王儲	1	1	0	0	0	0	0
幻形妖	0	0	1	1	1	1	1

揭露階段

在所有玩家都各自確認過自己的角色和陣營後，領袖必須大聲唸出以下敘述，來確保所有邪惡方玩家都能夠彼此知道對方：

如果玩家人數為4至5人：

「請所有人閉上眼睛，並伸出拳頭。」

「請王儲豎起大拇指，好讓摩根勒菲待會知道你是誰。」

「請摩根勒菲張開眼睛，並確認王儲是誰。」

「請王儲把大拇指收回，並重新握好拳頭。」

「請摩根勒菲閉上眼睛。」

「請所有人張開眼睛。」

如果玩家人數為6人以上：

「請所有人閉上眼睛。」

「請邪惡方玩家（不包含幻形妖）張開眼睛，並確認彼此是誰。」

「請邪惡方玩家閉上眼睛。」

「請所有人張開眼睛。」

遊戲流程

遊戲過程分成好幾個回合來進行；每個回合又分成隊伍編成階段、任務執行階段和過渡階段。遊戲會在最終任務階段結束。

隊伍編成階段

經過適當的討論後，領袖拿取任務所需數量的隊伍指示物(參考遊戲版圖或下面的圖表)，並將每個隊伍指示物分配給任何玩家。《亞瑟傳奇》沒有投票機制。被領袖選出的隊伍將執行任務。

玩家人數	4	5	6	7	8	9	10
任務1	2	2	2	2	3	3	3
任務2	3	3	3	3	4	4	4
任務3	½	2	4	3	4	4	4
任務4	¾	4	3	4	5	5	5
任務5	-	3	4	4	5	5	5

領袖也可以選擇自己加入隊伍成為一員，但這並不是必要的。注意！一位玩家最多只會被分配到1個隊伍指示物。

魔法指示物：當領袖選出一個隊伍後，他要選擇一位玩家，並將魔法指示物放於該玩家前面(領袖亦可以選擇把魔法指示物發給自己)。擁有魔法指示物的玩家不能為該任務出1張失敗牌，除非其角色另有說明。

埃維

珍妮佛

亞歷克斯

德肖恩

勞拉

範例：
在5人遊戲中，需要選兩位玩家組成隊伍來執行第一個任務。因此領袖(珍妮佛)將隊伍指示物發給自己和德肖恩，並把魔法指示物發給德肖恩。



遊戲流程

任務執行階段

領袖發給每位隊伍成員一組任務牌(1張成功, 1張失敗)。每位隊伍成員選擇1張任務牌, 並以面朝下方式將它打出到自己的前面。**正義方**的玩家成員必須選擇任務成功牌(除非他們的角色另有規定)。而**邪惡方**的玩家成員可以選擇任務成功牌或任務失敗牌(除非他們的角色另有規定, 或是擁有魔法指示物)。

領袖把大家打出來的任務牌收集起來, 並予以洗勻, 之後才把這些任務牌展示。只有打出來的所有任務牌都是成功牌時才算任務成功。如果打出的任務牌當中有1張(或以上的)失敗牌時, 都代表任務失敗。

在7人或更多玩家的遊戲中, 第四個任務時(只有在第四個任務), 必須出現至少2張失敗牌才會判定任務失敗。

注意: 在展示前, 已打出的任務牌應該由兩位不同的玩家洗勻。最好指派一位沒有參與隊伍的玩家來收集所有被棄掉的任務牌, 這樣比較能夠知道哪些任務牌是打出來的, 哪些是被棄掉的。同樣將這些被棄掉的任務牌洗勻。

卡牌翻開後, 如果任務成功, 就在遊戲版圖上放置1個藍色計分標誌; 如果任務失敗, 則放置1個紅色計分標誌。



範例:
珍妮佛分別發給自己和德肖恩一組任務牌。珍妮佛選擇任務成功牌, 並把它面朝下打出到她自己的前面。德肖恩擁有魔法指示物, 但由於他的角色牌是摩根勒菲, 因此他不需要打出成功牌。他選擇任務失敗牌, 並把它面朝下打出到他自己的前面。

珍妮佛收集打出了的2張任務牌, 把它們洗勻後, 再交給埃維洗勻。完成後把卡牌翻開, 結果為任務失敗。她在遊戲版圖「任務1」的空格上放置一個紅色計分標誌。

遊戲流程

過渡階段

展示任務結果後, 領袖必須選擇一位玩家來領導下一個任務。領袖不能選擇擁有退伍領袖或護身符指示物的玩家(見下方護身符的說明)。遊戲中, 每位玩家只能擔任一次領袖。新的領袖會拿到領袖指示物和1個退伍領袖指示物。

護身符: 此規則用於玩家人數為6人或以上的時候。

展示任務結果後, 如果有1個護身符指示物放在剛完成的任務後的空格, 領袖必須在選擇下一位領袖的同時, 選擇另一位玩家領取護身符。現任領袖給予護身符時, 不能選擇擁有護身符或退伍領袖指示物的玩家, 也不可以選擇下一位領袖。

選出下一位領袖和護身符持有者後, 在下一個任務開始前, 護身符持有者先展開行動。他可以檢視任何一位沒有收到護身符和沒有被護身符檢視過的玩家的陣營。褪色的護身符可以用來確認哪些玩家被護身

符檢視過。

被選上的玩家會拿到一套忠誠牌及一個褪色的護身符, 他必須偷偷地選擇與自己陣營相符的牌, 把它遞給護身符持有者。然後由護身符持有者查看該牌, 看完後將兩張忠誠牌面朝下放置, 不讓其他玩家得知所選玩家的陣營。

可以參考下面的表格, 確認玩家是否可以擔任領袖、拿護身符, 或是被檢視陣營。

	擔任領袖	拿護身符	被檢視陣營
已有 退伍領袖 指示物	X	X	O
已有護身符	X	X	X
已有褪色的 護身符	O	O	X

回合結束

下一回合由隊伍編成階段開始。

遊戲結束

遊戲結束的方式有兩種:

1. 三個成功的任務:

正義方獲勝! 遊戲結束。

注意: 當使用可選角色的盲眼殺手時, 盲眼殺手展示自己的身份並進行獵殺行動(參見第8頁)。除了盲眼殺手之外, 其他人都不能發言, 遊戲會在獵殺行動結束時結束, 不會進行正義方的最後機會。

2. 三個失敗的任務(在4人遊戲中是兩個): 進行最終任務。此時, 正義方或邪惡方都有機會獲勝。

最終任務

如果有三個任務失敗(在4人遊戲中是兩個)，遊戲將立即進入最終任務階段。最終任務階段包含討論部分，然後由盲眼殺手進行獵殺或正義方擁有最後一個機會。

討論部分

所有玩家有五分鐘能討論哪些玩家可能是邪惡方。邪惡方可以製造混亂、保持低調來躲避，或甚至坦白自己的身份，以提供盲眼殺手更多的訊息。

設置一個計時器。五分鐘一到，所有的談話必須終止。

獵殺行動 (6人以上且使用盲眼殺手)

獵殺行動只出現在玩家人數為6人或以上，並使用可選角色的盲眼殺手。獵殺進行前，最後的領袖說：「盲眼殺手，如果你想跳過正義方的最後機會並展開獵殺，現在就行動吧！」

如果盲眼殺手不想進行獵殺，便可保持沉默，如此遊戲便進入正義方的最後機會。

如果盲眼殺手想進行獵殺，便需展示自己的身份，然後根據角色識別出兩位正義方玩家。

注意：如果教士出現在遊戲中，盲眼殺手必須指名哪位玩家是教士，作為兩位正義方玩家的其中一位。

在獵殺行動中，將公爵、大公和學徒視為亞瑟的忠臣。

- 如果盲眼殺手正確根據角色識別出兩位正義方玩家，邪惡方獲勝。
- 如果盲眼殺手識別錯誤，正義方獲勝。
- 如果盲眼殺手進行獵殺，遊戲便會在獵殺行動結束時結束；不會進行到正義方的最後機會。



實例：

珍妮佛是盲眼殺手。她認為自己能識別出兩位正義方玩家，所以她表明自己是盲眼殺手，要進行獵殺行動。她問亞歷克斯：「你是教士嗎？」如果他是教士，珍妮佛就接著詢問第二位玩家。她問該玩家是否為亞瑟的忠臣。如果她猜錯其中一人，邪惡方就輸了。

獵殺過程中，除了盲眼殺手之外，其他人不能交談。



最終任務

正義方的最後機會

每位玩家準備進行指認。
數到三時，每位玩家指著兩位玩家。
把手抬高，接著宣佈：
「邪惡方玩家們，把你們的手放下。」
此時，只會剩下正義方的玩家們在指認。

如果正義方的玩家們都指向所有邪惡方的玩家(且只有邪惡方的玩家)，則正義方成功把握最後機會並獲得勝利。反之，邪惡方獲勝。在極罕見的情況下，每個任務的領袖都是由邪惡方擔任時，即使正義方玩家沒有成功指認，依然由正義方獲勝。

角色索引

角色	頁數	角色	頁數
摩根勒菲.....	9	侍從.....	10
王儲.....	9	學徒.....	11
幻形妖.....	9	野蠻人.....	11
公爵.....	9	瘋子.....	11
大公.....	9	叛徒.....	11
盲眼殺手.....	10	亞瑟.....	11
教士.....	10	騙徒.....	11
搗亂者.....	10	揭露者.....	11

角色能力解說

依據不同的玩家人數使用下列角色，請參閱第4頁的表格。這些角色擁有特殊的能力和限制。其他的可選角色請參閱後兩頁。

摩根勒菲：出現在所有模式的遊戲中，屬於邪惡方。如果摩根勒菲持有魔法指示物，她可以暗中忽略它，自由選擇要打出一張任務失敗牌或成功牌。

王儲：出現在玩家人數為4或5人的遊戲，屬於邪惡方。王儲不知道誰是邪惡方，但摩根勒菲知道誰是王儲。

幻形妖：出現在玩家人數為6人或以上的遊戲，屬於邪惡方。幻形妖不知道誰是邪惡方，同樣地邪惡方也不知道誰是幻形妖。

公爵：出現在玩家人數為7人或以上的遊戲，屬於正義方。在正義方的最後機會中並且角色身份揭露後，公爵可以選擇放下任何玩家的一隻手。加入公爵的角色能使正義方更加強大。玩家人數為7人或以上的遊戲，可以自行選擇加入第二位公爵。

大公：出現在玩家人數為9人或以上的遊戲，屬於正義方。在正義方的最後機會中並且邪惡方的身份揭露後，大公可以改變任一玩家其中一隻手的指向。加入大公的角色能使正義方更加強大。玩家人數為9人或以上的遊戲，可以自行選擇加入第二位大公。

進階遊戲：可選角色

下列角色可以取代《亞瑟傳奇》中任何正義方或邪惡方的角色，除了摩根勒菲，她必須出現在所有模式的遊戲中。此外，建議在這些可選角色中加入盲眼殺手，作為對正義方玩家的一個威脅。

附加的其他正義方角色也可以取代原有的正義方的特殊角色，這樣做的話通常能使正義方更強大。

建議的可選角色

以下是使用可選角色時建議的設置：

玩家人數	4	5	6	7	8	9	10
正義方							
亞瑟的忠臣	2	3	0	0	1	1	1
教士	0	0	1	1	1	1	1
公爵	0	0	1	1	1	1	1
侍從	0	0	1	1	1	1	1
搗亂者	0	0	0	1	1	1	1
大公	0	0	0	0	0	1	1
邪惡方							
莫德雷德的爪牙	0	0	1	1	1	1	2
摩根勒菲	1	1	1	1	1	1	1
盲眼殺手	1	1	1	1	1	1	1

盲眼殺手：屬於邪惡方。盲眼殺手並不知道誰是邪惡方。一旦進入最終任務階段，盲眼殺手可以選擇展開獵殺，並根據角色識別出兩位正義方玩家。如果兩位都識別正確，邪惡方獲勝。反之，正義方獲勝。

在揭露階段使用以下敘述：

「請所有人閉上眼睛，並伸出拳頭。」

「請盲眼殺手豎起大拇指，好讓邪惡方玩家待會知道你是誰。」

「請邪惡方玩家（不包含盲眼殺手）張開眼睛，並確認所有的邪惡方有誰。」

「請邪惡方玩家閉上眼睛。」

「請盲眼殺手把大拇指收回，並重新握好拳頭。」

「如果領袖是邪惡方的話，請豎起大拇指。」

「請教士張開眼睛。」

「請教士閉上眼睛。」

「請領袖把大拇指收回，並重新握好拳頭。」

「請所有人張開眼睛。」

教士：屬於正義方，建議於6人或更多玩家的遊戲中加入。教士知道第一個領袖屬於正義方還是邪惡方。玩家可以選擇性地把第二位教士加入遊戲中。

搗亂者：屬於正義方，建議於7人或更多玩家的遊戲中加入。如果搗亂者被要求檢視身份(例如：使用教士或護身符等)，該角色必須謊報並表明屬於邪惡方。加入搗亂者的角色能使邪惡方更加強大。

侍從：屬於正義方，建議於6人或更多玩家的遊戲中加入。如果侍從持有魔法指示物，侍從必須為該任務打出失敗牌，而非成功牌。

進階遊戲：可選角色

其他可選角色

學徒：屬於正義方。在正義方的最後機會中，學徒只伸出一隻手。邪惡方的身份揭露後，學徒可以再伸出另一隻手。加入學徒的角色能使正義方更加強大。而一個遊戲中最多可以加入兩位學徒。

野蠻人：屬於邪惡方，建議於7人或更多玩家的遊戲中加入。野蠻人只可以在前三個任務中打出失敗牌，但能在任何任務中打出成功牌。加入野蠻人的角色能使正義方更加強大。

瘋子：屬於邪惡方。瘋子必須在每個任務中打出失敗牌，除非該角色持有魔法指示物。加入瘋子的角色能使正義方更加強大。

叛徒：屬於邪惡方，叛徒並不知道誰是邪惡方。在正義方的最後機會中，叛徒的手可以選擇不放下。如果在正義方的最後機會結束時，叛徒指著兩位正義方的玩家，那麼無論正義方是否獲勝，叛徒亦必須加入正義方。而即使叛徒轉換了陣營，正義方必須指著叛徒才能獲勝。

在揭露階段加入以下敘述：

「請叛徒豎起大拇指，好讓邪惡方玩家待會知道你是誰。」

「請邪惡方玩家（不包含叛徒）張開眼睛，並確認所有的邪惡方有誰。」

「請邪惡方玩家閉上眼睛。」

「請叛徒把大拇指收回，並重新握好拳頭。」

亞瑟：屬於正義方，建議於7人或更多玩家的遊戲中加入。他在遊戲一開始就知道誰是摩根勒菲。如果盲眼殺手在獵殺第一位玩家時，成功指名哪位玩家是亞瑟，則邪惡方獲勝。而第二位正義方的角色也不須被正確識別。

在揭露階段加入以下敘述：

「請摩根勒菲豎起大拇指，好讓亞瑟待會知道你是誰。」

「請亞瑟張開眼睛，並確認摩根勒菲是誰。」

「請亞瑟閉上眼睛。」

「請摩根勒菲把大拇指收回，並重新握好拳頭。」

騙徒：屬於邪惡方，建議於6人或更多玩家的遊戲中加入。如果騙徒被要求檢視陣營(例如：使用教士或護身符等)，該角色可以給出錯誤的答案。加入騙徒的角色能使邪惡方更加強大。

揭露者：屬於邪惡方，建議於7人或更多玩家的遊戲中加入。揭露者必須在第三次任務失敗後展示自己的身份。在正義方的最後機會中，玩家不用指出揭露者。加入揭露者的角色能使正義方更加強大。

未知角色變體

下列是一種變體方式，增加隨機性的元素。

如果遊戲玩家為4人，把角色牌分成兩堆：一堆是正義方(亞瑟的忠臣、教士和侍從)，一堆是邪惡方(摩根勒菲和盲眼殺手)。洗勻正義方的角色牌，然後隨機取出1張面朝下的角色牌放在一邊(該牌可能在獵殺行動時由盲眼殺手來識別)。接著，將剩下的正義方和邪惡方的角色牌洗勻，隨機發給每位玩家1張。

如果遊戲玩家為5人，做法和上述相同，但在洗勻所有角色牌並分發之前，將1張亞瑟的忠臣角色牌加進正義方的卡牌堆中。

如果遊戲玩家為6人以上，把角色牌分成兩堆：一堆是正義方，裡面有你們想玩的角色(按照對應的玩家人數，每位正義方

變體規則

玩家1張牌，再加入兩個附加的角色)，一堆是**邪惡方**，裡面也有你們想玩的角色（先把摩根勒菲放在一旁，然後按照對應的玩家人數，每位邪惡方的玩家1張，再加入盲眼殺手）。洗勻**正義方**的角色牌，然後隨機抽取2張角色牌，面朝下放回遊戲盒（盒內的角色牌可能在獵殺行動時由盲眼殺手來識別）。接著，洗勻**邪惡方**的角色牌，也隨機抽取2張角色牌，面朝下放回遊戲盒。將摩根勒菲加入剩下的**正義方**和**邪惡方**的角色牌並洗勻，再隨機發給每位玩家1張。

獵殺變體

盲眼殺手是這個遊戲中一個重要的角色，但只有在適當的使用下才有效。獵殺次數太過頻繁或者不夠頻繁，都會降低這個角色的效力。該變體可以使過度激進的盲眼殺手平靜下來，或者讓保守的玩家更具冒險精神。

在獵殺行動開始時加入下列投票：
第五次任務的領袖派發一套任務牌（1張成功，1張失敗）給每位玩家。每位玩家選擇1

張任務牌，並以面朝下方式將它打出到自己的前面。**正義方**的玩家必須選擇任務成功牌，而**邪惡方**的玩家可以選擇任務成功牌或任務失敗牌。

領袖收集並洗勻這些任務牌，然後再展示結果。如果只有1張或沒有失敗牌，獵殺便宣告結束，遊戲進入**正義方**的最後機會。

如果有2張或更多的失敗牌，盲眼殺手便現身，他必須根據角色識別出兩位**正義方**玩家。**注意：**如果教士出現在遊戲中，盲眼殺手必須指名哪位玩家是教士，來作為兩位**正義方**玩家的其中一位。

- 如果盲眼殺手正確根據角色識別出兩位**正義方**玩家，**邪惡方**獲勝。
- 如果盲眼殺手識別錯誤，**正義方**獲勝。
- 如果盲眼殺手進行獵殺，遊戲便會在獵殺行動結束時結束；不會進行**正義方**的最後機會。

角色指示物

每張角色牌都有相對應的指示物，用來協助玩家記住這場遊戲出現哪些角色。

玩家選好遊戲中要使用的角色牌後，拿取相對應的角色指示物，把它們放在桌子中央。若有重複的角色，也放置對應數量的角色指示物。

工作人員

十年磨一劍，《亞瑟傳奇》便是花了這麼多時間來開發。我萬分感謝各位參與測試的朋友們的瘋狂創意與點子：無論你只是在某個城市參加了一次，還是每星期都出席，假如沒有大家的參與，這遊戲便不會存在。

特別鳴謝德勒斯登的《亞瑟傳奇》
重量級測試員：Mohsen Abbas, Anton Solovev, Mohammed Radi, Luri Sabauri, Linus Hille (the breaker), Ana Durglishvili, Onkar Mohite,

Friedemann Weickert, Katarzyna Suhs, Oussama Alimi, Robert, Nils, Lukas
我把《亞瑟傳奇》獻給讓我每一天都過得充實的父母：—Evie and Walter Eskridge

遊戲設計：Don Eskridge
專案總監：Anna Russell
遊戲開發：Travis Worthington
美術設計：Weberson Santiago
插畫：Luis Francisco, Justine Nortjé