

GANGLI

古墓謎蹤

Design / 設計：Marcel-André Casasola Merkle

Illustration / 美術：Vincent Dutrait

翻譯 (中文)：Anny Yu Yip Ching 主編 (中文)：Gao

美術 (中文)：Machai, Ash

一個緊張刺激的尋寶冒險遊戲，適合 2 至 5 位 8 歲以上的玩家。

遊戲配件

1張 遊戲版圖

1個 僵屍磁貼 (分兩部分)

4個 探險家磁貼

(藍色、灰色、橙色、和紫色)

12個 印有面具的生命標記

(藍色、灰色、橙色、和紫色各3)

2塊 蓋板 (1面僵屍用，1面探險家用)

5顆 探險家骰子 (白色)

1顆 僵屍骰子 (深藍色)

23張 任務卡

(灰色、粉紅色、橙色各5張，綠色和黃色各4張)



背景故事

長久以來，人們為了豐富的陪葬品，一直在尋找隱匿的僵屍陵墓。大家都以為它已經湮沒了。現在陵墓終於重見天日，四位膽識過人的探險家決定勇闖奪寶。然而，不死的僵屍未曾鬆懈，於走廊徘徊不斷。陽間的人們擅闖陵墓掠奪珍寶，必然觸怒僵屍，它會把擒獲的探險家統統都丟進地牢。不過，探險家隨身攜帶著三塊珍貴面具作可以用來自我保護，只要把其中一塊交給僵屍，即可獲釋。結局到底會是探險家成功奪取所需的寶藏，還是僵屍成功驅逐入侵者呢？



遊戲目標

一位玩家扮演僵屍，其餘所有玩家則扮演探險家。每位探險家都接到命令，須從古墓收集五個不同的物品。最先集齊全部五個物品的探險家獲得勝利。同時，僵屍會試圖捕捉探險家，每次捕獲可從他們身上獲得一個生命標記(面具)。若僵屍先收集到一定數量的生命標記(取決於玩家數量)，則僵屍獲得勝利。



準備遊戲

進行首次遊戲前，請小心地取出卡牌、生命標記和蓋板。

把遊戲版圖放插入盒子中央。遊戲版圖兩邊顯示的為同一個古墓地圖。玩家們首先決定誰扮演僵屍，然後把盒子放好，扮演僵屍的玩家坐在遊戲版圖右下角帶有僵屍標記的一側，而所有探險家坐對面。遊戲過程中，扮演僵屍的玩家不可以查看遊戲版圖的另一側。

僵屍一方將僵屍蓋板(繪有面具收藏品)放到自己一側盒子上方，而探險家一方則將探險家盖板右下角帶有僵屍標記放到自己一側上方。



扮演僵屍的玩家將僵屍圖樣磁貼一半(木質大磁貼)放在遊戲版圖自己一側的地牢(繪有棺材)中，並把另一半(白色小磁貼)放在探險家一

側的地牢中。

若探險家人數少於四人，則將剩餘的磁貼和面具放回盒內。

將任務卡按照背面的顏色分成五堆，並分別洗勻。所有探險家分別從每堆任務卡中各抽取一張，無須公開卡牌內容。

把其餘卡牌放在一旁，不得查看。現在，僵屍拿起僵屍骰子，探險家拿起探險家骰子——遊戲正式開始！



每位探險家選擇一種顏色，拿取對應的三個面具，並將對應圖案的磁貼放在自己一方的起點中(繪有隧道入口)。



(2人遊戲規則請參考第4頁)

探險家回合

- ## 1. 重置骰子

2. 擲骰

玩家投擲所有未擲出僵屍的探險家骰子 (遊戲開始時，第一位玩家會擲全部五顆骰)。如玩家滿意，可使用當前的結果移動自己的磁貼。否則，玩家可選擇重擲，但只可重擲未擲出僵屍的骰子。此步驟可重覆多次直至玩家滿意為止，但謹記每次擲骰後必須把擲出僵屍的骰子放到一旁。



探險家回合示例：

這是藍色玩家的回合。前回合留下了兩顆擲出僵屍的骰子，而他決定不重置，故只能投擲其餘的三顆骰子。他擲出僵屍、1、和2。他把僵屍骰子放到一旁。他不喜歡擲出的數字，於是重擲剩下的兩顆骰子。重擲的結果是1和4。

藍色玩家宣布他會移動4格。他到達紅色玉璽那一格。他有紅色玉璽的任務卡，於是便把它打出，放在自己前面。他的回合亦因此結束。接著是紅色玩家的回合，而他決定重置骰子。

僵屍玩家打斷並進行突襲回合(見下頁)，然後紅色玩家投擲全部五顆骰子。

玩家從擲出的骰子中選擇其中一顆，把擲出的數字（1、2、3、4、或箭咀）向僵屍玩家公布。接著，他們便可在遊戲版圖上按此數字移動自己的磁貼。移動時需遵守以下規則：

- 磁貼只可向上下或向左右移動(不可斜向)。可中途改變方向。
- 在一次移動中，可多次經過同一格子。
- 必須按照所選擇的數字移動等量格數。若無法達成這一點，玩家必須重擲骰子(或選擇另一顆骰子擲出的數字)。
- 牆壁及僵屍所在的格子皆屬障礙，不可進入或越過。
- 不可移至起點或地牢。
- 如果玩家選擇數字進行移動，則可以跳過其他有探險家的格子(但仍算格數)。每一格只可以同時存在一個磁貼。
- 若玩家選擇箭頭，則必選先選擇一個方向(上下左右)，然後向該方向一直移動直到遇見障礙停下。障礙包括僵屍、其他探險家、牆壁、起點和地牢。

若選擇箭頭，玩家的磁貼必須移動，不可停留在原地。

4. 打出任務卡 (按情況)

若探險家移動結束後，所在地點有自己任務卡上所示的寶藏。他便可打出該任務卡 (正面朝上)，讓所有人看到 (包括僵屍)。若任何探險家成功打出自己最後一張任務卡，則該玩家獲得勝利。



僵屍回合



正常的僵屍回合

(在最後一位探險家回合之後開始)：

僵屍玩家投擲僵屍骰子，把擲出的數字跟擲出僵屍的探險家骰子數加起來，總數就是僵屍可移動的格數。僵屍只可向上下和向左右移動，不能穿越牆壁，也不能移到起點或地牢。

當僵屍移動到探險家所在格上，會抓住該探險家並立即結束回合。被抓到的探險家將磁貼放回地牢，並給予僵屍一個生命標記。若這是該玩家最後一個生命標記，他就得退出遊戲。僵屍會在抓住探險家的格子結束回合。

留意！在正常僵屍回合後，擲出僵屍的探險家骰子維持不變。除非探險家決定重置骰子，方可改變。

僵屍突襲回合

(在探險家選擇重置後)：

僵屍必須根據擲出僵屍的探險家骰子數移動相同的格數。無需擲僵屍骰子。

(如上頁的例子中，在紅色玩家回合開始前，僵屍可移動三格。)

除此之外，規則跟正常的僵屍回合一樣。在僵屍回合後，被打斷回合的探險家便可投擲全部五顆骰子。

結束遊戲

出現以下情況時，遊戲立即結束：

- 當任意一位探險家打出他最後一張任務卡。該探險家獲得勝利。
- 或 當僵屍已收集到一定數量的生命標記。數量如下：

- 2 位探險家：4 塊生命標記
- 3 位探險家：6 塊生命標記
- 4 位探險家：7 塊生命標記



則遊戲結束，僵屍獲得勝利。

二人遊戲規則

參考前述的規則進行遊戲，但作出以下改動：

探險家會使用兩塊磁貼和兩套生命標記。並抽取10張任務卡 (每種顏色各2張)。每個磁貼都會進行一個正常的回合 (回合順序不可改變)。任意磁貼所在位置有任務卡所示的寶藏時，探險家均都可以打出對應的任務卡。兩個磁貼都行動後，輪到僵屍的回合。

當探險家打出全部10張任務卡，則探險家勝出；當僵屍收集到3塊生命標記，則僵屍勝出。

在二人遊戲中，探險家作弊會嚴重影響遊戲。不過對一個真正的探險家而言，誠實也該是基本操守吧？

特殊情況的規則 及 提示

- 若擲骰後，5顆探險家骰子都擲出僵屍，該怎樣處理？
擲骰的玩家會失去該回合。他的磁貼會停留在當前位置。下一位玩家必須選擇重置骰子，而僵屍玩家會打斷並進行突襲回合。
若這情況剛好發生在僵屍正常回合的前一個回合，僵屍玩家會先進行正常回合 (僵屍骰子擲出的數字再加5格)，再進行突襲回合 (5格)。
- 若探險家無法移動 (不論選用1、2、3、4、或箭咀均不能移動)。有三面被牆壁、一面被僵屍圍困。該玩家必須公布他無法移動，並放棄這個回合。(這種情況下，也不能重置骰子)。

- 探險家可朝上、右兩個方向離開地牢 (通過牆壁的空隙)。
- 留意：為使磁貼正常運作，任何時候，所有磁貼應被放在所處格子的正中央。若僵屍進入探險家所在的同一格，僵屍磁貼卻未能成功「抓到」探險家的磁貼，仍算是抓到冒險家。
- 給僵屍的提示：僵屍玩家應隨時察看未被打出的任務卡背面，以掌握每位探險家所持的卡是什麼顏色。
- 給探險家的提示：在遊戲初期，各為自己的利益打算固然沒錯；但若後來僵屍一方顯得較有勝算，相互協助亦不失為上策。(但不包括作弊！)



栢龍玩具有限公司
Broadway Toys Limited
http://www.broadwaygames.com.hk
bw-hk@longshore.com.hk
Tel: +852 23631998

© 2024 版權屬栢龍玩具有限公司，保留一切權利。