

中



1-8



15'



8+

# 飛躍魔盜團

## MAGIC MAZE



Kasper Lapp

Gyom



# 身無分文

的法師、野蠻人、精靈、矮人為了取得下次冒險的裝備，決定搶劫商場。他們協商同時下手，然後迅速從出口撤離，以逃過懷疑他們的守衛。

## 備註

為了方便有顏色認知障礙的玩家們，每種顏色會搭配一個圖示。在本說明書中，每當提及一種顏色時，也會提及相應的圖示。



英雄 野蠻人  
顏色 黃色  
圖示 劍



英雄 法師  
顏色 紫色  
圖示 瓶子



英雄 精靈  
顏色 綠色  
圖示 弓箭



英雄 矮人  
顏色 橙色  
圖示 斧頭

**Kasper Lapp** 遊戲設計  
**Gyom** 插畫  
**Marie Ooms** 美術設計  
**Didier Delhez** 項目經理  
**Choi Tin Wai Esther** 翻譯  
何仲焜 監修

第一個出版的桌上遊戲，希望不止於這一個！

設計師感謝所有替他測試遊戲的人。他特別感謝 Mikkel Balslev、Lars Hoffmann、Laetitia Di Sciascio、Didier Delhez 為他帶來的重要主意。

**Kasper Lapp**：「小時候，我熱衷設計桌上遊戲，但當時有電子化的趨勢，我轉而投身電子遊戲行業。然後，在數年前，我碰上了一個有抱負的桌上遊戲設計師群體，我意識到桌上遊戲還是有前景的。從那天起，我就未曾停止開發桌上遊戲的工作。飛躍魔盜團是我



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。

## 遊戲概念

飛躍魔盜團是一個實時的合作遊戲。每位玩家可以隨時操縱4位英雄的棋子，讓該英雄執行只有該玩家能下達指令的行動，例如向北移動、探索新區域、乘搭自動電梯...這一切就靠玩家們的緊密合作，聰明地移動英雄，在沙漏漏完前完成任務。

在遊戲期間，你們只有短暫的溝通時間。其餘時候，你們都**不可以**給予任何視覺或聽覺提示。

## 遊戲目標

若各英雄都在規定時間內成功偷取一件物品並逃出商場，所有玩家一同勝出。

你在遊戲開始時有3分鐘。路上所遇到的沙漏標記會給你更多時間。若沙漏在英雄們逃脫前徹底漏完，所有玩家一同輸掉：你們的遊蕩已引起懷疑，商場警衛把你們抓住了！

## 進行遊戲

飛躍魔盜團的遊戲順序如下：

1. 局部或全面探索商場。
2. 把各英雄棋子移至相應顏色的物品空格上。



3. 當4位英雄同時停留在相應的物品空格上，他們便會偷取物品，同時觸發警鐘（把盜賊板塊翻至B面），4位英雄必須在被抓到之前（即沙漏漏完前）迅速逃至出口。
4. 當有英雄棋子到達他可使用的出口時，把該棋子從版圖上移除。一旦4位英雄都已逃出版圖，你們勝出！不過，若沙漏在遊戲期間任何時候漏完，你們都輸掉！





## 遊戲配件

- 24塊 商場板塊
- 4隻 不同顏色的英雄棋子
- 12塊 故障標記
- 9塊 2-8人遊戲用的行動板塊 及 7塊 1人遊戲用的行動板塊
- 1個 3分鐘沙漏
- 1隻「行動吧！」棋子
- 1張 簡易規則說明 挑戰之書(若想列印新的一份,可從我們的網站取得)
- 1塊 盜賊板塊
- 1張 英雄棋子貼紙(可自行決定使用與否),以便有辨認顏色困難的玩家。這2個🔄標記直至場景3前都不會被使用(見第7頁)。



## 遊戲設置

選擇遊戲場景後,依照相應規則放好商場板塊疊①(一般都是面朝下擺放)。先遊玩1-7號場景(教學模式),然後遊玩8-17號場景。之後,可隨意自創場景!把起始板塊(1號板塊)放在桌子中央②(初學時請把A面朝上;否則可自行決定),把4隻英雄棋子隨機地放在中間4格上③。把盜賊板塊④(A面朝上)和故障標記⑤放於一旁。按照人數拿取相應的行動板塊(右下角標有數字),向每位玩家派發1張⑥。把你的行動板塊放在自己前面,讓大家都看見。請確保它的北方箭頭與起始板塊上的箭頭方向⑦一致,直至遊戲結束!

## 單人遊戲

板塊的設置與多人遊戲一樣。

拿取7塊1人遊戲用的行動板塊(見右下角數字),確保它們的北方箭頭與起始板塊上的箭頭方向一致,然後洗勻疊好,成為板塊庫。

一旦你把沙漏翻轉時,遊戲立刻開始。你只可用單手把行動板塊逐一翻開至棄置堆,直至你想使用的行動板塊出現在棄置堆頂為止。使用該行動板塊的英雄不限、次數不限。你不可把板塊庫拿在手中!

要執行另一個行動,你必須繼續從板塊庫翻開其他行動板塊,直至你想要的行動出現為止。若板塊庫已空,把棄置堆翻至面朝下(不要洗勻),然後再次把板塊逐一翻開,尋找你想要的行動。

每當你翻轉沙漏時(見第6頁「時間限制」),你必須把板塊庫和棄置堆一併洗勻,作為新版塊庫。

### ▲ 4人遊戲設置

在設置時,你們可盡情商討、計劃、謀算,而沙漏一旦被翻轉,你們的偷天換日就已開始,必須保持安靜和低調:你們不能以任何形式溝通!

#### 提示

太多人坐了坐不下?有玩家碰不到棋子?沒問題!索性不用椅子,站起來玩吧!當大家需要把行動板塊向左傳時(見第7頁,場景3),大家改為向左踏一步即可。



## 行動板塊

## 行動板塊

## 行動板塊

## 行動板塊

## 行動板塊

## 行動板塊

- ▶ 在遊戲期間，你可在**任何時候**執行你行動板塊上的行動，且**次數不限**；不過，你**絕對**不可執行任何不在你行動板塊上的行動。
- ▶ 在這遊戲，**沒有「回合」**：當你察覺到你的行動可能有用時就可執行。你不可停止其他玩家的行動：該玩家需自行決定停止行動的時機。
- ▶ 每種行動詳細說明如下：

### 移動

移動行動讓你把英雄按箭頭方向移動任意步數。英雄棋子在碰到障礙時（牆、其他英雄等）必須停下來。每格只能容納1位英雄。



在這範例，把橙色英雄棋子移至橙色探索空格需要3個行動：

- ▶ 持有**北方箭頭**的拜仁把英雄向北移動2格。
- ▶ 持有**西方箭頭**的愛麗絲把英雄向西移動2格。
- ▶ 最後，持有**南方箭頭**的馬克把英雄向南移動1格，移至橙色探索空格上。

#### 備註

5人或以上遊戲中，若干位玩家會有共同的移動行動。

### 使用旋渦

持有旋渦行動的玩家（也只有這位玩家）可把任何英雄棋子從**任何地方**移至其相應顏色的**任何旋渦**。這是長途移動的快捷方法。

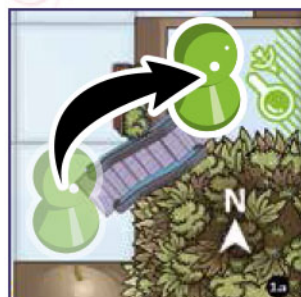


#### 重要



一旦偷取物品，旋渦系統立刻自動關閉；這代表你在逃跑途中不能使用旋渦行動！

### 乘搭電梯



持有乘搭電梯行動的玩家（也只有這位玩家）可把英雄棋子從電梯的一邊移至另一邊，毋須理會電梯的方向。英雄棋子不能停留在電梯上。



探索



持有探索行動的玩家負責把新板塊加至版圖上。他/她只能在**英雄棋子**站在一個通往未被探索空間，且**顏色與其相應的探索空格**上，才能執行此行動。



▲ 四種探索空格



- ▶ 首先，持有**北方箭頭**的拜仁把橙色英雄向北移動；
- ▶ 然後，持有**東方箭頭**的克里斯把橙色英雄向東移動，移至橙色探索空格上。
- ▶ 最後，持有**放大鏡**的安妮，可翻開下一塊板塊。

當英雄棋子站在其相應顏色的探索空格上，持有探索行動的玩家從板塊庫頂翻開板塊，把它放在該探索空格旁，以**白色箭頭**連接該探索空格（箭頭指向外）。



當通道已被探索，任何顏色的英雄皆可使用該通道，以越過板塊。

特殊例子

當在**A**放置**5**號板塊時，它其中一個探索空格有可能與另一板塊的探索空格在**B**相連。以此方法建構的通道是有效的，所有英雄皆可使用該通道，方向不限。

在放置新板塊後，它其中一個探索空格也有可能與現有板塊上的牆相連，例如**C**，當然，這是一條死胡同。



**注意：**探索空格和白色箭頭的設計，使商場板塊永不可能重疊。

**偷東西不是一個行動！**

當4位英雄全都同時站在其相應顏色的物品空格時（即黃色在黃色上，如此類推），盜竊案自動發生。



為了表示盜竊案已發生，把盜賊板塊翻至B面朝上。現在你們需要逃至出口...但**不能使用旋渦系統，它已經失效了**（把印有旋渦行動的行動板塊翻轉）！



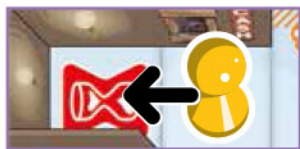


## 時間限制



若沙漏漏完，你就輸掉了！但每當英雄棋子移至可用的沙漏空格上，不論沙漏的上端還剩多少沙子，你必須立刻翻轉沙漏。

**重要：**不要以普通計時器取代沙漏，結果會有差別的！



可把英雄棋子移動至沙漏空格上以翻轉沙漏。

每個沙漏空格只可使用一次。在使用後，必須把故障標記放在該空格上（英雄棋子下）。整個商場裡，共有4個沙漏空格。



## 溝通限制

在遊戲的大部份時間，你都不能溝通。你不可說話、指向任何東西、使用標誌或打手勢、或發出聲音。只有下列的溝通方式是被容許的：

- ▶ 乾瞪另一位玩家。
- ▶ 把「行動吧！」棋子放在一位玩家前面，提醒該玩家是時候行動了！不過該玩家可能不同意，而立刻把該棋子放在另一位玩家前面。



每次翻轉沙漏，玩家可在沙漏繼續計時期間說話，時間不限。但於這段討論期間，不能執行任何行動。

一旦有玩家執行任何行動，所有溝通必須再次停止！

### 備註

若有玩家在不打破規則的情況下執行了行動然後感到後悔（例如把英雄棋子向北移太多步），只有持有相應行動的玩家可修正此錯誤（在此例中就是持有南方箭頭的玩家）。

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！

## 教學模式

## 教學模式

## 教學模式

## 教學模式

## 教學

教學模式包含了7個讓你循序漸進地認識基本遊戲規則的場景。當你挑戰場景失敗時，你可再次挑戰或跳至下一場景。

### 場景1 ◆ 發現 無需理會擴音器圖示。

洗勻2-9號商場板塊，把1號板塊A面朝上放置。

探索商場、偷取物品，然後從唯一一個出口（紫色）逃走。當有英雄棋子抵達出口，把該棋子放在盜賊板塊合適的地方上。



### 例外

在這個初學者場景中，你們在整場遊戲中都可任意溝通。這可幫助玩家們理解遊戲概念。

### 緊記下列要點

在開始遊戲前，緊記下列重要規則：

- ▶ 玩家們無需「輪到自己回合」才執行行動，當使用行動板塊時不用「打出」或棄掉它們。你可在任何你認為合適的時機執行你持有的行動板塊上的行動，次數不限。
- ▶ 英雄棋子必須站在它相應顏色的探索空格才能翻開未被探索的空間。通道被探索後，任何英雄都能使用之，方向不限。
- ▶ 英雄棋子不能穿過牆壁和其他英雄棋子。每個空格只能容納1隻英雄棋子。
- ▶ 執行旋渦行動讓你把英雄棋子從任何地方移至其相應顏色的任何旋渦空格。
- ▶ 當4隻英雄棋子都站在與其相應顏色的物品空格時，翻轉盜賊板塊，奔往出口！
- ▶ 你在逃走時（偷取物品後）不可使用旋渦系統！
- ▶ 這是個簡單的計劃：探索、偷取4件物品、奔往出口！！

### 場景2 ◆ 多個出口 無需理會擴音器圖示。

洗勻2-12號商場板塊，把1號板塊A面朝上放置。

### 新的永久規則

每隻英雄棋子現在必須從其相應顏色的出口逃出。







### 場景3 ◆ 傳遞行動板塊 無需理會擴音器圖示。

洗勻2-12號商場板塊、把1號板塊A面朝上放置、及遵守所有(先前)已訂立的永久規則。

#### 新的永久規則 2人或以上遊戲

每當沙漏被翻轉時，玩家把自己的行動板塊向左傳。  
請確保行動板塊上的北方箭頭與起始板塊上的箭頭方向一致。



把貼紙貼在沙漏上作為提醒。

### 場景4 ◆ 矮人與精靈的特殊能力

洗勻2-14號商場板塊、把1號板塊A面朝上放置、及遵守所有已訂立的永久規則。

#### 新的永久規則

只有矮人(橙色英雄棋子)能穿過橙色牆上的細小通道。



#### 新的永久規則

當你使用精靈(綠色英雄棋子)探索新板塊時，所有玩家都可溝通，規則與翻轉沙漏時相同。擴音器的圖示提示有此規則。



### 場景5 ◆ 法師的特殊能力

洗勻2-14號商場板塊、把15號板塊放在它們上方、把1號板塊B面朝上放置、及遵守所有已訂立的永久規則。

#### 新的永久規則

當法師(紫色英雄棋子)站在水晶球空格上時，持有探索行動的玩家可把最多2塊新板塊加至商場的合法位置(連接未用的探索空格，顏色不限)。你可用此方法把第二塊新加的板塊連接至第一塊。不需立刻執行此探索方式：只要法師還站在水晶球空格上，就可以執行此能力，然而一旦使用後(以此方法把1或2塊板塊加至商場後)，便需把故障標記放在該空格上(法師棋子下)。



- ▶ 持有西方箭頭的愛麗絲把法師(紫色)移至水晶球空格A上。
- ▶ 持有探索行動的安妮明白她可「免費」把2塊板塊加至商場：她抽了5號板塊放在B，再抽了9號板塊放在C，連接5號板塊(她也可以選擇把9號板塊放在其他地方的)。

若紫色以外的英雄棋子進入水晶球空格，則沒事發生。

### 場景6 ◆ 野蠻人的特殊能力

洗勻2-17號商場板塊、把1號板塊B面朝上放置、及遵守所有已訂立的永久規則。

在這場景中，商場板塊庫內有2部閉路電視。  
有閉路電視的空格為方便察覺，以黃色標示。

#### 新的永久規則

當有2部或以上閉路電視正常運作時(在版圖可見而未被故障標記覆蓋)，你不可把任何英雄棋子移至任何沙漏空格上。要破壞閉路電視，必須把野蠻人(黃色英雄棋子)移動至該空格上。然後，把故障標記放在該空格上(野蠻人棋子下)。



這表示，當第一個閉路電視出現時，你需要小心：若在破壞第一個閉路電視前出現了其他閉路電視，你都不能翻轉沙漏，直至版圖上只有1部閉路電視為止。

若黃色以外的英雄棋子進入水晶球空格，則沒事發生。

### 場景7 ◆ 嚴密監控

洗勻2-19號商場板塊、把1號板塊B面朝上放置、及遵守所有已訂立的永久規則。這場景並沒有加入新規則，但在商場板塊庫中，現有4個閉路電視空格。一旦閉路電視出現，你必須非常非常小心！

你現在已學會飛躍魔盜團的所有規則。  
是時候面對下頁的挑戰了！



## 更多場景

現在你已學會飛躍魔盜團的遊戲規則，你已預備好迎接與你能力相配的挑戰了！這裡列出了一系列難度各異的場景。簡易規則說明（挑戰之書）把各場景依難度順序排列（愈來愈多商場板塊）。每次遊戲時，可在該簡易規則說明的各場景空格內記下挑戰成功的玩家名字。場景空格右方的小空格則用作記下你使用過的沙漏空格數量（愈少愈好！）。在每個場景中，你都可自行決定起始板塊（1號板塊）A面朝上還是B面朝上。簡易規則說明的背面的空格可用作填寫你自創的場景（與我們分享一下！）或加上你在我們網站找到的場景。

### 場景8 ◆ 預知未來

把商場板塊庫**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。

### 場景9 ◆ 跟隨領袖！3人或以上

在設置時，使用實際家人數減一的行動板塊組合。選一位玩家不拿取任何板塊，其餘玩家照常拿取行動板塊。只有沒板塊的玩家能使用「行動吧！」棋子。

#### 備註

這場景能進行9人遊戲！

### 場景10 ◆ 愚弄守衛

為了欺騙守衛，英雄們必須**偷取一件與自己顏色不同的物品**，然後從一個與自己顏色不同的出口逃走。每個出口只能讓一個英雄逃走；因此，把到達出口的英雄棋子留在版圖上。

### 場景11 ◆ 重新安排

牆壁永不停止移動。在物品被盜之前，每當翻轉沙漏，棄置2張已在場上的商場板塊。棄置的板塊必須符合以下條件：

- ▶ 板塊上不能有任何英雄棋子或故障標記。
- ▶ 不能移除1號板塊
- ▶ 棄置該板塊後，所有英雄棋子仍可在不使用旋渦的情況下到達商場的任一空格（確保你能逃跑）。

若你們不能在不違反上述條件的情況下棄置2塊板塊，則輸掉遊戲。把棄置的2塊板塊**面朝下**放在棄置堆底。若板塊庫已用光，該兩塊板塊成為新板塊庫。

### 場景12 ◆ 只可打手勢

當你**可溝通**時，你**只可**用手勢溝通：你**永不可**使用語言！

### 場景13 ◆ 多次元商場

商場分別存在於兩個不同空間。

**設置**：把橙色和綠色英雄棋子如常放在1號板塊。把3號板塊放在桌子上，與1號板塊稍為保持距離。把黃色和紫色英雄棋子放在3號板塊的任一空格上。這2塊板塊代表2個永不能被新板塊連接的空間（如有需要，把它們再分開一點）。把商場板塊庫**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。

為了分散守衛的注意力，**4隻英雄棋子永不可全部同時身處同一塊板塊**。英雄棋子只可使用旋渦行動才能在兩個空間之間穿梭：踏上與自己顏色相應的旋渦空格，然後轉移至另一空間的同顏色旋渦空格。**這是在這場景中唯一合法使用旋渦的辦法。**

**留心**：若你擺放板塊的技巧不足，你可能無法逃出商場。別忘記在偷取物件後，旋渦系統立刻失效！

### 場景14 ◆ 嚴禁溝通

在任何時候都不能溝通。你仍可乾瞪你的隊友和使用「行動吧！」棋子。

### 場景15 ◆ 美麗雙眸

在任何時候都不能溝通，亦不可使用「行動吧！」棋子。你可更用力地乾瞪你的隊友。

### 場景16 ◆ 旋渦故障

在整局遊戲中，整個旋渦系統都故障。因此，你們整局遊戲不可使用旋渦系統。

### 場景17 ◆ 不能相聚

警衛對聚在一起的人都有戒心：遊戲期間，兩隻（或更多）英雄棋子不能同時身處同一板塊（1號板塊除外）。當英雄到達出口時，不要從版圖上移除；他們仍會限制其他英雄進入該板塊。



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>