

GANGLSI

古墓謎蹤

設計：Marcel-André Casasola Merkle

美術：Vincent Dutrait

翻譯：Anny Yu Yip Ching 監修：Choi Tin Wai Esther / 何仲焜

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塊 磁貼板

1個 僵屍圖樣磁貼（分兩部分）

4個 尋寶冒險家磁貼
（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個）

2塊 蓋板
（一面僵屍用，一面尋寶冒險家用）

5顆 尋寶冒險家骰子（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）



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，四位膽識過人的尋寶冒險家決定勇闖奪寶。

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，它會把擒獲的尋寶冒險家統統都丟進地牢。不過，尋寶冒險家隨身攜帶著三塊珍貴面具作自我保護之用，只要把其中一塊交給僵屍，即可獲釋。

結局到底會是尋寶冒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

僵屍的角色會由一位玩家扮演，其餘所有玩家則扮演尋寶冒險家。每位尋寶冒險家都接到命令，須從古墓奪走五個不同的物件。最先集齊全部五個物件的尋寶冒險家即告獲勝。同時，僵屍會試圖捕捉尋寶冒險家，每次捕獲可從他們身上獲得生命標記(面具)一個。若僵屍先收集到一定數量的生命標記(取決於玩家數量)即告獲勝。

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。

把磁貼板放置於盒子中央。磁貼板兩邊顯示同一個古基地圖。玩家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磁貼板的一方，而所有尋寶冒險家坐對面。遊戲進行時，扮演僵屍的玩家不可看到磁貼板的另一方。

僵屍一方將僵屍蓋板(繪有面具收藏品)置於盒子上方，而尋寶冒險家一方亦將尋寶冒險家蓋板放到另一邊之上。

每位尋寶冒險家選一顏色，取三塊此顏色的面具，並把相應的圖樣磁貼放在自己一方的起點(繪有隧道入口)。



扮演僵屍的玩家將僵屍圖樣磁貼上半部(大塊)放在磁貼板自己一方的地牢(繪有棺木)上，並把另一磁貼(白色小塊)放在尋寶冒險家一方的相同位置。

若尋寶冒險家人數少於四人，把剩餘的磁貼和面具放回盒內。

按任務卡背面的顏色分成五疊，並洗勻。然後各尋寶冒險家從每疊抽取一張，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，尋寶冒險家拿起尋寶冒險家骰子——遊戲正式開始！



遊戲玩法

(3至5人遊戲；2人遊戲規則請參考第4頁)

從僵屍左邊的玩家開始，順時針方向輪流進行回合。因此，先是各尋寶冒險家的回合，然後到僵屍，再輪到各尋寶冒險家，如此類推。

尋寶冒險家 回合

1. 重設骰子 (按情況)
2. 擲骰
3. 移動
4. 使用任務卡 (按情況)

1. 重設骰子 (按情況)

若有僵屍一面朝上的骰子，從之前的回合留下來，玩家可選擇在自己回合開始前重設骰子。若作出此選擇，則僵屍玩家會立即打斷並進行一個回合 (見本頁下部分)。然後玩家便可擲全部五顆骰子。

2. 擲骰

玩家拋擲所有並非僵屍一面朝上的尋寶冒險家骰子 (遊戲開始時，第一位玩家會擲全部五顆骰子)。如玩家滿意結果，可按此移動自己的磁貼。否則，玩家可選擇重擲，但只可重擲並沒有擲得僵屍的骰子。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得僵屍的骰子放到一旁。



尋寶冒險家回合例子：

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

橙色玩家宣佈他會移動 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，而他決定重設骰子。

僵屍玩家打斷並進行一個回合 (見下頁)，然後紅色玩家拋擲全部五顆骰子。

3. 移動

玩家從擲出的骰子中選擇其中一顆，把擲得的數目 (1、2、3、4、或箭咀) 向僵屍玩家公布。接著，他們便可在磁貼板上按此數目移動自己的磁貼。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)。可中途轉向。
- 同一回合內，可多次經過同一格子。
- 必須按照所選擇的數目移動等量格數。若無法達成這一點，玩家必須重擲骰子 (或選擇另一顆骰)。
- 牆壁及僵屍所站和格子皆屬障礙，不可進入或越過。
- 不可移至起點或地牢。
- 當玩家選好了數字，他可跳過其他有尋寶冒險家的格子 (但仍算格數)。每一格只可以放一個磁貼。
- 若玩家選用箭咀，則必須先選擇上下左右，然後移動他的磁貼，至該方向最接近的障礙之前的一格。障礙包括僵屍、其他尋寶冒險家、牆壁、起點和地牢。

若選用箭咀，玩家的磁貼必須移動，不可停留在同一格。

4. 打出任務卡 (按情況)

若尋寶冒險家移至其中一個他的任務卡所顯示之寶藏，並結束移動，他便可打出該任務卡 (正面朝上)，讓所有人看到 (包括僵屍)。若任何玩家成功打出自己最後一張任務卡，則該尋寶冒險家獲得勝利。



僵屍回合

正常的僵屍回合

(在最後一位尋寶冒險家回合之後開始)：

僵屍玩家擲僵屍骰子，把擲得的數字跟僵屍面朝上的尋寶冒險家骰子之數目加起來，總數代表僵屍可移動的格數。僵屍只可向上下和向左右移動，不可穿越牆壁，亦不可移到起點或地牢。

當僵屍移動到尋寶冒險家所在格上，代表尋寶冒險家被抓到，回合立即結束。該尋寶冒險家須把被抓到的磁貼放到地牢，並給予僵屍一塊生命標記。若這是該玩家最後一塊生命標記，他就得退出遊戲。僵屍該回合會停在抓到尋寶冒險家的那一格。

留意！在正常僵屍的回合後，僵屍面朝上的尋寶冒險家骰子，維持不變。除非尋寶冒險家決定重設骰子，方可改變。

打斷冒險家的僵屍回合

(在尋寶冒險家選擇重擲後)：

僵屍會按僵屍一面朝上的尋寶冒險家骰子之數目，移動相應格數。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，引發打斷回合的尋寶冒險家便可擲全部五顆骰子。

結束遊戲

如遇以下情況，遊戲立即結束：

- 當任何尋寶冒險家打出他最後一張任務卡。該尋寶冒險家勝出遊戲。
- 或 當僵屍已收集到一定數量的生命標記。數量如下：

2位尋寶冒險家：4個生命標記

3位尋寶冒險家：6個生命標記

4位尋寶冒險家：7個生命標記

若如此結束，則僵屍勝出遊戲。



二人遊戲規則

參考前述的規則進行遊戲，但作出以下改動：

尋寶冒險家會用兩個磁貼和兩套生命標記。他抽取10張任務卡(各顏色2張)。每個磁貼都進行一個正常回合(每次沿用相同的回合順序)。任何一個磁貼皆可透過移動至寶藏，讓尋寶冒險家打出相關的任務卡。完成後，輪到僵屍的回合。

當尋寶冒險家打出全部10張任務卡，便告勝出；或 當僵屍收集到3個生命標記，則僵屍玩家勝出。

二人遊戲的重要條件是尋寶冒險家玩家不得作弊。不過對一個真正的冒險家而言，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顆尋寶冒險家骰子皆是僵屍面朝上，該怎樣處理？)

擲骰的玩家會失去該回合。他的磁貼會停留於所在的位置。下一位玩家必須選擇重設骰子，而僵屍玩家會打斷並進行一個回合。

若這情況剛好發生在僵屍正常回合的前一個回合，僵屍玩家會先開始正常回合(僵屍骰子擲得的數字再加5格)，再進行打斷的回合(5格)。

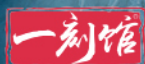
- 若尋寶冒險家無法移動 (不論選用1、2、3、4、或箭咀均不能移動)。例如：有三面被牆壁、一面被僵屍圍困。該玩家必須公布他無法移動，並放棄一個回合。(故此他不可重設及擲骰)

- 尋寶冒險家可朝兩個方向離開地牢(通過牆壁的空隙)。

- 留意：為使磁貼正常運作，任何時候，所有磁貼應被放於格子的正中央。若僵屍進入尋寶冒險家所在的同一格，僵屍磁貼卻未能成功「抓到」尋寶冒險家的磁貼，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，以掌握每位尋寶冒險家所持的卡是什麼顏色。

- 給尋寶冒險家的提示：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！)



中國大陸總代

一刻館娛樂
地址：北京市海澱區五道口
唐寧one小区2号楼B座106
TEL: +8610-82865118



台灣總代

胖胖熊有限公司
Pang Pang Games Ltd.
3F, No.12, Aly. 5, Ln. 190, Sec. 4,
Chongqing N. Rd., Taipei City, Taiwan
TEL: +886 2 88115182
http://www.pangpanda.com/



栢龍玩具有限公司

Broadway Toys Limited

九龍紅磡彌敦道東街4號恒華珠寶大廈307室
Room 307, Heng Ngai Jewelry Centre,
4 Hok Yuen Street East, Hungghom, Kowloon, H.K.

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