

ESCAPE

The Curse of the Temple

克里斯曼森遊戲 2-5人

密室脫逃：受詛咒的神廟

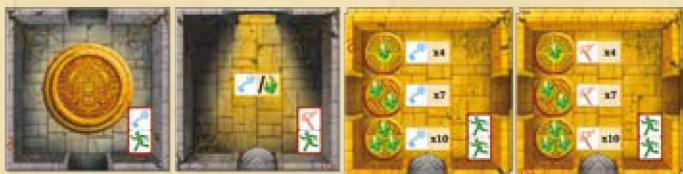
翻譯：小柴



你是冒險隊的一員，正陷入一個受詛咒的神廟。你必須藉由啟動神廟中各個房間裡的魔法石來消除詛咒。盡可能在十分鐘後逃出神廟，否則神廟將會崩塌！

遊戲配件

- 6個主要房間板塊



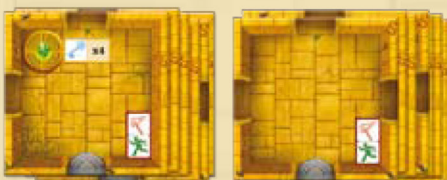
起始房間

出口

魔法石房間
x2

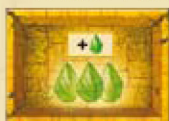
魔法石房間
x2

- 13個基本房間板塊



所有房間不會出現紫色面具或寶藏圖示。

- 1個魔法石儲藏區



- 25個魔法石



- 25顆骰子，每個玩家5顆



冒險者

鑰匙

火把

闇黑面具

黃金面具

- 5個冒險者人形棋子



- 5個冒險者標記



- 1片CD，包含配樂和說明



- 1本說明書

- 1組擴充 (模組1：詛咒，模組2：寶藏)

「密室脫逃」是個即時桌遊，沒有遊戲回合。

因而，每個玩家要擲出他們的 5顆骰子，越快越好。通常可以不用等待他們的隊友。

所有玩家只有10分鐘脫逃這個即將倒塌的神廟。

當尋找出口時，玩家們可以藉由使用不同的骰子組合來探索新房間。有些房間會有魔法石。玩家們要試著盡可能的用骰子啟動許多魔法石來破解封住出口的咒語。有越多的魔法石被啟動，找到出口並脫逃就越容易。

無論如何，注意，遊戲期間將會敲響兩次銅鑼來宣告倒數計時。趕快回到起始房間，因為這裡是唯一一個安全的場所。如果你沒有及時趕到，你將會失去你珍貴的骰子。

統籌你的行動並且協助彼此，因為有些任務必須共同解決。如果只有你留在神廟裡面，你將會輸掉這場遊戲！

基本遊戲設置

你將會用到6個主要房間和13個基本房間板塊。(也就是，所有沒有紫色面具和/或寶藏符號的房間)

1. 把**起始房間**和**出口**擺到一旁。把所有**剩餘的板塊**面朝下洗混組成一個抽牌堆。然後，把起始房間擺到遊戲區域中間，並且隨機擺放抽放2塊房間擺塊到它旁邊，如下圖所示。最後，把出口和抽牌堆最上面4張板塊洗混，然後把這5張放到抽牌堆最下面。

例外：如果你一人玩或是和第二位玩家，把出口板塊放到抽牌堆中間。

2. 把魔法石儲藏區放到抽牌堆旁。根據玩家人數放置特定數量的**魔法石**到**魔法石儲藏區**。

然後把2個額外的寶石放到魔法石儲藏區旁邊。

1及2個玩家...7顆魔法石

3個玩家...11顆魔法石

4個玩家...14顆魔法石

5個玩家...16顆魔法石



3. 每個玩家選擇他們的顏色並且拿**5顆對應的骰子**、一個**冒險者人形棋子**以及一個**冒險者標記**。所有玩家把他們的冒險者人形放到起始房間，然後把冒險者標記放到他們面前，那可以清楚指示玩家自己的顏色。

例外：如果你一個人玩，則拿7顆骰子。



CD裡有遊戲的音訊介紹(3種語言)以及1首配樂(2種版本)。音訊中有「密室脫逃」的摘要介紹。你應該在第一場遊戲前先聽過介紹。開始遊戲時，選擇你比較喜歡的配樂版本。

此外，你可以從網站下載配樂，然後用各種你選擇的裝置來播放。

把所有基本遊戲中不會用到的配件放回盒中。

神廟房間

每個神廟房間有不同的特色：

魔法石圖示

玩家必須擲出對應數量的骰子圖示來啟動魔法石。有些房間沒有魔法石圖示，有些會顯示1或3種魔法石圖示。

入口

一張從抽牌堆翻開的新房間必須擺放到一個面朝上板塊的入口旁。

紅框中的骰子圖示

玩家們必須擲出這些圖示，如果他們想進入這個房間的話。

樓梯入口

這裡可以進入一個房間。當這個板塊加入神廟時，樓梯一定要連接神廟。



骰子圖示

每顆骰子顯示五種不同的圖示：



冒險者 (2面)：如果你想在房間之間**移動**或是**探索新房間**，你需要這個圖示。



闇黑面具：如果你擲出一個闇黑面具，那麼你被下了咒語，而且這顆**骰子**也被**詛咒**了。把這顆骰子放到一邊，必須等到咒語被解除後才能再使用這顆骰子。



範例：安妮擲出兩個闇黑面具，她必須把這些骰子放到一邊。這時，她只剩下三顆骰子可以用。



鑰匙及火把：你可以藉由骰出鑰匙或火把來**進入**特定房間，然後在你**啟動魔法石**時也會用到。



黃金面具：一個黃金面具可以解除闇黑面具的咒語。一個黃金面具**最多可以解除兩個**闇黑面具，然後玩家又可以使用這些受詛咒的骰子了。

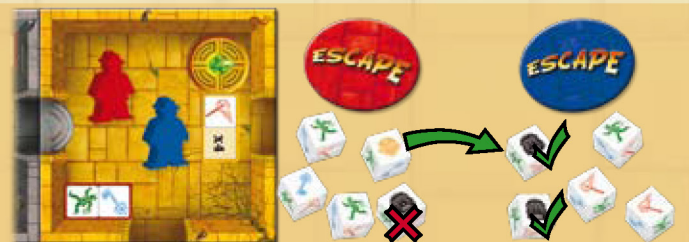


範例：安妮骰出一個黃金面具，然後下一次她就可以再使用這些受詛咒的面具了。

如果有許多冒險者在**同一個房間**裡，他們可以協助彼此。如果有玩家擲出黃金面具，然後沒有使用的話，其他玩家可以解除他們最多兩個骰子的咒語。

注意：一個黃金面具，只能用來幫助一個其他玩家。

注意：用這種方式來幫助其他玩家，並不代表這顆骰子的擁有權有所改變。



範例：安妮(紅色)已經擲出一個黃金面具和闇黑面具。因為法蘭克(藍色)也在同一間房間，她決定讓法蘭克使用黃金面具。法蘭克下一次可以再擲五顆骰子，安妮依舊只能擲四顆骰子。

行動

使用不同的骰子組合，玩家們可以執行不同的行動，可能的話，只有一顆骰子也可以做許多行動。

1. 進入一個房間
2. 探索一個新房間
3. 啟動魔法石
4. 脫逃
5. 扭轉命運

在玩家執行完一個行動後，他們必須**重骰所有的骰子**來執行新的行動。

一個行動裡，玩家可以把任意數量的骰子**放到一旁不用**，然後在之後的行動才使用它們。

任何時間裡，玩家可以重骰他們放到一旁任意數量的骰子(除了受詛咒的闇黑面具，只有在使用黃金面具解開後才能使用)。

行動細節：

1. 進入一個房間

玩家只有在**入口沒有被封鎖**的狀態下才可以進入一個房間。



範例：法蘭克只可以從上面進入房間，因為左邊的入口被封鎖了，而且右邊的入口還沒有連結的房間。

為了要進入一個房間，玩家必須擲出新房間中**紅框**中的圖示。



範例：法蘭克已經擲出骰子並且使用兩個冒險者圖示來進入一個新房間。

2. 探索一個新房間

一個玩家如果在一個有一或更多**沒有連結其他房間入口**的房間，那麼他可以探索一個新房間。



範例：法蘭克在一個房間裡，這個房間有兩個入口沒有連結房間，因此他可以探索兩個新房間。

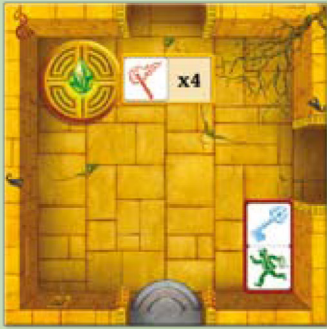
一個玩家必須擲出**兩個冒險者**圖示，然後從抽牌堆抽一張新的房間，然後放到當前的房間旁邊。新房間的**樓梯入口**必須連結其他房間的入口。



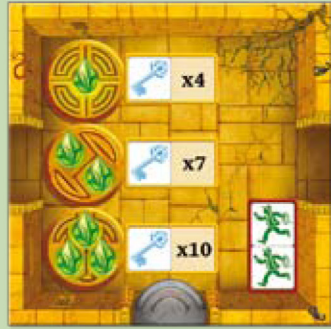
範例：法蘭克使用兩個冒險者圖示，然後從抽牌堆抽一個房間，並加入現有的房間旁邊。新房間的樓梯入口必須緊靠當前房間的入口。

3. 啟動魔法石

你會找到兩種啟動魔法石的房間：

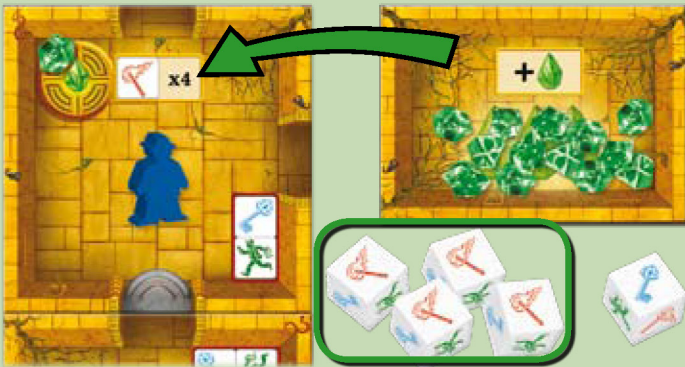


1個魔法石的房間



1, 2或3個魔法石的房間

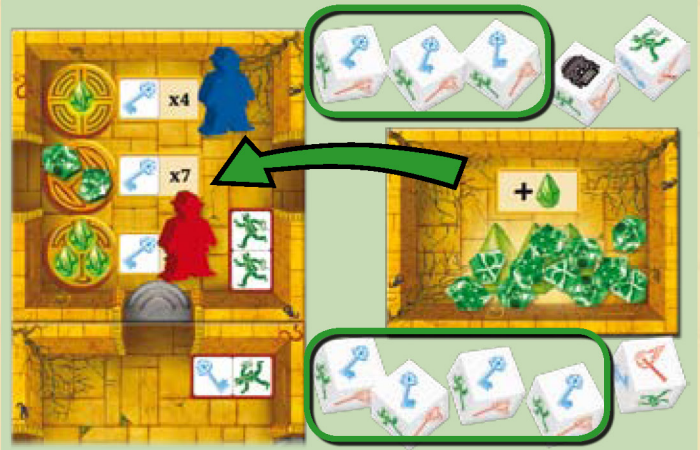
當一個玩家在有一個或許許多魔法石的房間，他必須**擲出房間裡需求數量**的火把或鑰匙來**啟動多個魔法石**。當一顆魔法石被成功啟動，從魔法石儲藏區拿取一個魔法石，並放在這個房間的魔法石區域。



範例：法蘭克擲出 4 個火把圖示並且啟動了當前房間的魔法石，他從魔法石儲藏區拿取一個魔法石放到當前的房間裡。

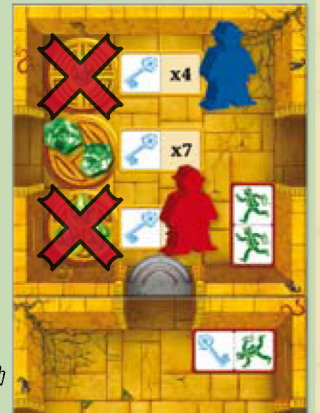
當有多個冒險者在一個有一個或許許多魔法石的房間，他們可以**加總它們的力量**來獲得所需的圖示。

注意：你可以只啟動 1 顆魔法石，但是為了要啟動 2 或 3 個魔法石，玩家**必須**一起合作。



範例：安妮(紅色)以及法蘭克(藍色)，總共擲出 7 個鑰匙，然後決定啟動 2 個魔法石。他們從魔法石儲藏區拿取 2 個魔法石，並放到房間裡對應的魔法石區域。

如果房間中**至少有一個**魔法石被啟動，那麼房間中**其他的魔法石將不能被啟動**，直到遊戲結束。



範例：房間裡已經有一個 2 顆魔法石的區域被啟動，所以玩家不能再啟動房間中其他的魔法石。

4. 脫逃

一個玩家只有在**出口房間**時才能脫逃。

為了要脫逃，一個玩家必須**擲出許多鑰匙**，鑰匙數量等同於魔法石儲藏區的**魔法石數量+1**。每個玩家必須**自己**擲出所需的鑰匙數量。



範例：法蘭克已經擲出 3 把所需的鑰匙，因此他可以逃出神廟。

當有一個玩家**已經逃出**神廟，他們待在安全的地方，而且可以把他們自己的一個骰子給其他還在神廟裡的冒險者。這個冒險者可以立即使用這顆骰子。



範例：法蘭克已經逃出神廟並且給一個他自己的骰子給安妮(紅色)，安妮可以馬上使用它。

5. 扭轉命運

如果那裏有**太多受詛咒的骰子**，玩家可以丟兩顆魔法石中的一顆到魔法石儲藏區。然後，所有冒險者就可以重擲他們**所有受詛咒的骰子**(闇黑面具)。玩家們必須獲得**一致同意**，才能執行。一個命運的扭轉行動在遊戲期間啟動**只能使用兩次**。

注意：不要輕率的使用命運的扭轉行動，因為增加的魔法石會讓脫逃更加困難。



範例：因為太多闇黑面具被擲出，冒險者決定放一個魔法石到魔法石儲藏區。因此所有玩家可以重擲他們的闇黑面具。

冒險開始

當所有玩家準備開始，把CD放到你的CD撥放器中，然後開始播放其中一首配樂(見第2頁)。在簡短的介紹結束後，遊戲在聽到「**脫逃**」後開始！立刻擲出你的骰子，然後別忘了你只有10分鐘可以脫逃。

提示：玩一場簡單的「密室脫逃」，我們建議玩幾分鐘不要使用配樂，好讓你適應遊戲的機制。



配樂

配樂當中，你將會聽到3次倒數。第一次倒數會在銅鑼敲擊一聲後開始，並在門啪一聲關上後結束。第二次倒數開始於會在銅鑼敲擊兩聲後開始，並在門啪一聲後結束。這兩次倒數會要求你趕快回到起始房間。**任何玩家**如果沒有及時趕到起始房間，那麼門將關閉，並且在之後的遊戲中失去一顆骰子。把這些骰子丟回盒中。第三次倒數會在銅鑼敲擊三聲後開始，並在神廟倒塌的噪音中結束。**遊戲結束**剛好10分鐘。



範例：安妮(紅色)在門關上的音效出現後，回到起始房間失敗了，雖然她已經離起始房間很近。因此，她在剩餘的遊戲時間裡會少一顆骰子使用。(如果安妮在第二次倒數又來不及回到起始房間，那麼她會失去第二顆骰子)。

遊戲結束

如果有**任何**的冒險者還留在神廟裡，當它崩塌，所有玩家輸掉「密室脫逃」的遊戲！

如果**所有**玩家都在倒塌前逃出神廟，所有玩家贏得「密室脫逃」遊戲。

來一場更多挑戰的遊戲

玩家們可以在遊戲開始前決定要不要增加魔法石儲藏區中的魔法石數量。遊戲有以下兩種變體：

專家級：增加3個額外的魔法石。職業級：增加6個額外的魔法石。不允許使用「扭轉命運」。

ESCAPE

The Curse of the Temple

詛咒和寶藏擴充

如果你加入以下一種或兩種擴充模組，那麼「密室脫逃」遊戲將會變得更讓人興奮並且更加的多變。

模組1：詛咒

模組2：寶藏

額外的遊戲配件：詛咒、寶藏模組擴充

- 13張增強的房間



所有的這種房間都印有紫色面具或是寶藏圖示。

你將會需要這兩種模組。

在設置階段，把基本房間換成這13張增強的房間板塊。

- 14張詛咒卡

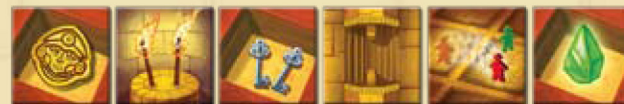
這些卡只用在「模組1：詛咒」當中。



3x 2x 3x 2x 2x 2x

- 13張寶藏板塊

這些卡只用在「模組2：寶藏」當中。

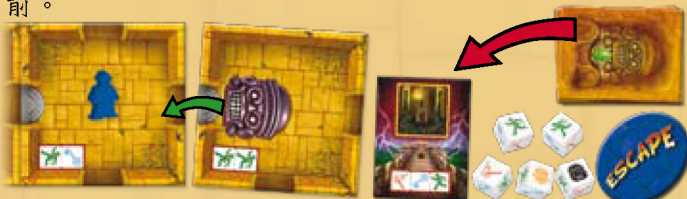


2x 2x 2x 2x 2x 3x

模組1：詛咒

設置階段時，洗混這些詛咒卡，並且面朝下形成抽牌堆，讓每位玩家都可以輕易拿取。

每次當你探索一個有紫色面具的新房間（■2.探索一個新房間）時，從牌堆最上面抽一張詛咒卡並面朝上放到你面前。



範例：法蘭克探索一個有紫色面具的房間。他從詛咒卡牌堆最上面抽一張並放到自己面前。

請注意：如果玩家抽牌時，抽到一張與自己前面相同的詛咒卡，則直接棄掉這張卡，不會有更多的效果。

詛咒有許多的效果。如果一個玩家擲出自己詛咒卡上所顯示出的圖示，那麼他們就會解除咒語，並且棄掉這張卡。



範例：法蘭克擲出對應詛咒卡上的圖示，則成功解除這張卡的詛咒，接著丟棄這張卡。

注意：起始設置時，忽略任何翻開的紫色面具。

模組2：寶藏

設置階段時，洗混這些寶藏板塊，然後面朝下堆疊，讓所有玩家能輕易拿取。

每當你探索一個有寶藏圖示的新房間（■2.探索一個新房間）時，從寶藏板塊牌堆上抽取一張並面朝下蓋住房間中的寶藏圖示。



範例：法蘭克探索一個有寶藏圖示的房間，他從寶藏牌堆上抽一張寶藏板塊，然後面朝下蓋住寶藏圖示。

任何冒險者只要在這種房間裡，都可以藉由擲出兩把鑰匙來獲得寶藏。他們把得到的寶藏放在他們面前，直到使用了這個寶藏板塊。



一旦使用了，寶藏板塊一般來說都要棄掉。

詛咒卡

所有的詛咒卡在遊戲期間對玩家來說都是阻礙。



陷阱：

你不能進入或探索一個房間。



破壞骰子：

把一顆骰子放到這張卡上，你只有在解除這張卡的咒語後才能拿回骰子。



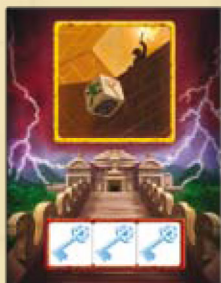
面具：

當擲出一個黃金面具時，你只能拿回一顆闇黑面具。(正常情況下可以拿回兩顆)。



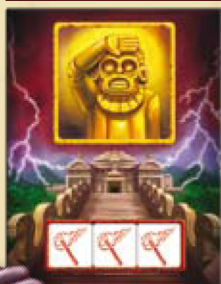
靜默：

你不允許交談。



失去骰子：

任一顆滾到桌子外面去的骰子都會失去。把它們放回遊戲盒中。



受詛咒的手：

你必須把你的一隻手一直放在頭上。

寶藏板塊

所有的寶藏板塊在遊戲期間都有好處。



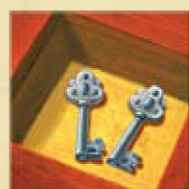
治療面具：

所有玩家可以馬上拿回他們的闇黑面具骰子。你只能使用一次。



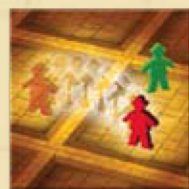
兩支火把：

這個寶藏可以視為兩支火把圖示。你只能使用一次。



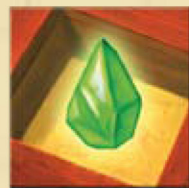
兩支鑰匙：

這個寶藏視為兩支火把圖示。你只能使用一次。



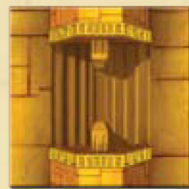
瞬間移動：

把你的冒險者棋子移到任一間至少一位隊友的房間。這兩間房間不一定要相鄰。你只能使用一次。



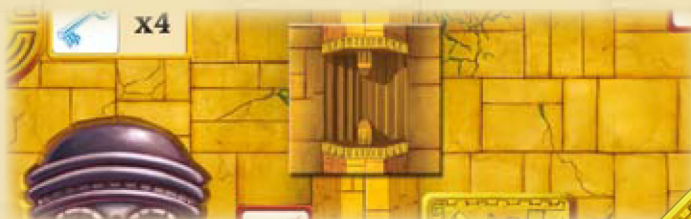
額外的魔法石：

從魔法石儲藏區拿取一顆並放到這個寶藏板塊上。這顆魔法石視為被啟動；把這個寶藏板塊放到你面前，直到遊戲結束。



秘密通道：

把這個秘密通道覆蓋在兩片相鄰且本來沒有通道的房間板塊上面。秘密通道將會保留直到遊戲結束，所有玩家都可以使用。



ESCAPE

The Curse of the Temple

命運之砂

如果你沒有用原聲帶或者你發現你身處在吵雜的環境裡，使用這個沙漏計時器來進行遊戲。

基本遊戲規則(使用配樂時)依舊不變，除了以下改變。

額外配件

- 一個沙漏計時器

起始設置改變

在你的冒險開始前，把這個沙漏放到起始房間中央，讓每個玩家都容易的看到。

接著進行基本遊戲起始設置階段。



冒險開始

當所有玩家準備好開始，把沙漏倒轉。只要沙漏開始漏沙，你仍然有時間去探索神廟，並且啟動魔法石。

提醒：當沙漏裡的沙變低，所有玩家必續衝回起始房間，越快越好。當最後一粒沙子漏完，任何還沒回到起始房間的冒險者在遊戲剩餘時間裡會失去一顆骰子。

接著，你把沙漏再度倒轉，獲得第二次的時間來探索神廟。沙漏漏完前，沒有回到起始房間的玩家又會失去一顆骰子。

最後，把沙漏倒轉最後一次。在沙漏完前，所有玩家必須逃出神廟以贏得遊戲。

只要有任何一個玩家留在神廟裡，所有玩家都輸！