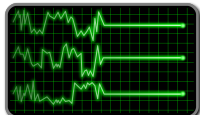


OLIVIER SAFFRE



FLATLINED GAMES

地牢爭霸
RUNLE IN THE DUNGEON



ART KWANCHAI MORIYA



RUMBLE IN THE DUNGEON

地牢爭霸

游戏设计 :Olivier Saffre

©Flatlined Games 2013, 保留所有權利. 譯製 : AsmodeeChina

在這個神秘的地牢中有著眾多的探險者，然而數量更多的是兇悍的怪物。失落的寶藏雖然有著重重守護，但無畏的探險者們仍然趨之若鶩。使盡渾身解數，讓你的秘密奪寶小隊盡可能的活到最後，或者是成功的將寶藏帶出地牢吧。

遊戲包含

12 塊地牢密室版圖，12 名奪寶英雄，12 個神秘英雄標記物，1 塊記分板，6 個彩色記分標記物和 6 個玩家彩色標記物，1 份規則書，1 個寶箱。

初始設置

將 12 塊地牢密室版圖任意放置成適當的形狀，藏寶室盡可能的遠離出口。每個密室內放置一名奪寶英雄，接著將寶藏箱放入藏寶室內。分別給每位玩家 2 個面朝下的神秘英雄標記物和 1 個彩色標記物，接著根據玩家目前得分，將另一個彩色標記物放在記分板上相應的數字上（初始時皆為 0）。< 參見圖示 1 >

遊戲目標

在三回合中，要獲得最高分數，想辦法讓你的奪寶英雄存活到最後，或是讓你的奪寶英雄帶著寶藏箱成功逃出地牢。

遊戲規則

從目前總分最低的玩家開始。第一回合隨機決定起始玩家。玩家們輪流行動，直到地牢中剩下一名奪寶英雄。

輪到玩家時，玩家必須從以下兩種行動擇一進行：

- 將獨自占領地牢密室的奪寶英雄，移動到另外一個地牢密室：門可以讓英雄在不同的地牢密室間移動，當地牢密室中有 2 名以上的奪寶英雄時，則無法進行移動（例外：請見寶藏箱章節）

或者

- 在多名奪寶英雄的地牢密室中發起戰鬥：選擇戰敗者，並從遊戲移出。在遊戲區旁邊，將戰敗者以退出遊戲的順序排列。遊戲結束時，將以排列順序計算得分。< 參見圖示 2 >

提示：試著猜出其他玩家所扮演的角色！千萬別被發現你的神秘英雄標記物身分。

關於寶箱

當一名英雄與寶箱在同一間地牢密室時，自動獲得寶藏箱，即使地牢密室中有多名奪寶英雄，也可以攜帶寶藏箱移動到另一間地牢密室中。當一位奪寶英雄將寶藏箱帶進入“入口”時，表示著他已經成功將寶藏箱帶出地牢。

關於得分

當地牢中只剩下一名奪寶英雄時，每位玩家將他的神秘英雄標記物翻至正面向上，根據擁有的奪寶英雄中，最晚退出遊戲的英雄獲得分數。

存活到最後的奪寶英雄可獲得 10 分，

最後一名退出遊戲的英雄可獲得 9 分，

倒數第二名退出遊戲的則獲得 8 分，依此類推。

只有 10 名奪寶英雄能獲得分數。如果奪寶英雄成功攜帶寶箱離開了地牢，則這名奪寶英雄價值 10 分，而活到最後的奪寶英雄則價值 9 分，依此類推。

注意：每位玩家只能從最晚退出遊戲的奪寶英雄身上獲得積分。

完成計分後，將所有的奪寶英雄隨機放回地牢，將所有的神秘英雄標記物洗牌，把寶藏箱重新放回到藏寶密室，重新分發神秘英雄標記物，開始全新回合的冒險，遊戲總共進行三回合冒險，累積總分最高的玩家獲得勝利。

豪宅爭霸

你可以將地牢爭霸與豪宅爭霸合併作為一個遊戲，地牢入口可以作為豪宅的地下室入口以連接兩個世界。你能成功的將寶藏帶出豪宅麼？

製作成員表

遊戲設計：Olivier 'Ken Rush' Saffre. 藝術設計：Kwanchai Moriya

遊戲測試：Esprits Joueurs, Sajou.be, Repos du guerrier, Belgoludique, Bonne Société.