

緊記逃生

遊戲規則

嗚咿一嗚一嗚咿一嗚一！ 大樓的警報聲正轟隆作響！要從這個水泥迷宮裡找到出路可不是一件簡單的事。這邊應該是要左轉，還是要右轉？我覺得這地圖反了，我們不是來過這裡了嗎？喚親愛的……我想我們迷路了。

遊戲概覽和遊戲目標

在《緊記逃生》中，你們將會需要一起努力在沒有迷路的情況下找出生路……說的比做的簡單。正確地記住你們的逃生路線並且成為第一位判斷團隊已經迷路的玩家來獲得一輪勝利！

遊戲配件

→ 38個方向板塊

這些板塊組成你們的逃生路線。有些板塊有著帶有特殊符號的◆圖示。

1個起點板塊



7個直走板塊



6個左轉板塊



4個右轉板塊



5個雙倍左轉板塊



3個雙倍右轉板塊



6個十字板塊



6個圓環板塊



→ 5個迷路板塊

用這些板塊告訴其他玩家你覺得你們迷路了。



(如果你們首次遊玩這款遊戲，在你們開始之前移除保護膜)。

→ 5個計分板塊

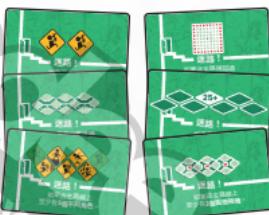
這些板塊顯示你的得分。



→ 7張樓層卡

這些卡牌決定在哪個情況下意味著你們迷路了。

起始樓層卡 →



→ 7張危險卡

這些卡牌在遊玩危險模式時被使用。



如果你們首次遊玩這款遊戲，我們不建議遊玩危險模式。將這些卡牌放回遊戲盒中，並且在閱讀規則時忽略黃色的危險段落。

遊戲設置

1

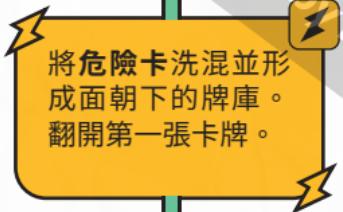
每位玩家拿取相同顏色的**1個迷路板塊**和**1個計分板塊**，將兩個板塊放在自己面前。

2

數到三，第一位指向房間出口的玩家成為**起始玩家**。將**起點板塊**面對他放置。

6

將**起始樓層卡**面朝上放在桌面邊緣。將剩餘的**樓層卡**洗混並形成面朝下的牌庫，將其放在**起始樓層卡**旁。



2

將你的計分板塊翻到對應面（2/3人或4/5人）放置並將其旋轉使0在上方，箭頭朝右。



3

將起點板塊放在桌面中央來形成路線堆的起始位置。

這個板塊能簡單地找出，它的兩面皆相同。

4

將方向板塊洗混並形成面朝下的牌庫。

5

每位玩家從牌庫抽取3個方向板塊。

5

遊戲流程

《緊記逃生》的遊戲會進行好幾輪。每一輪期間，一起努力創造你們的逃生路線，直到一位以外的所有玩家打出了自己的迷路板塊，或是所有方向板塊都被打出。從起始玩家開始，每位玩家將執行各自的回合，以順時針方向進行。

你的回合

你的回合中，你可以打出1個方向板塊，或者你的迷路板塊。



打出方向板塊

1. 從你手上選擇1個方向板塊。將其面朝上放在桌面中央的路線堆上，完全地蓋住前一個板塊。將板塊依照符合前一個板塊出口箭頭的方向擺放，確保你們的逃生路線以合邏輯的方式繼續。



2. 抽取1個方向板塊來讓你手上補到3個板塊。如果牌庫沒有板塊，忽略這個步驟並如常繼續這輪。

危險卡

每次你打出有著◇圖示且帶有與這輪危險卡相同符號的方向板塊時，立即結算該輪危險卡的效果。

範例：

1. 他的回合中，玩家1將1個左轉板塊打在路線堆上，該板塊有著 ◇ 符號。
2. 這跟當前的**危險卡**有著相同的◇。因此，玩家立即結算其效果，將路線堆順時針旋轉90°。



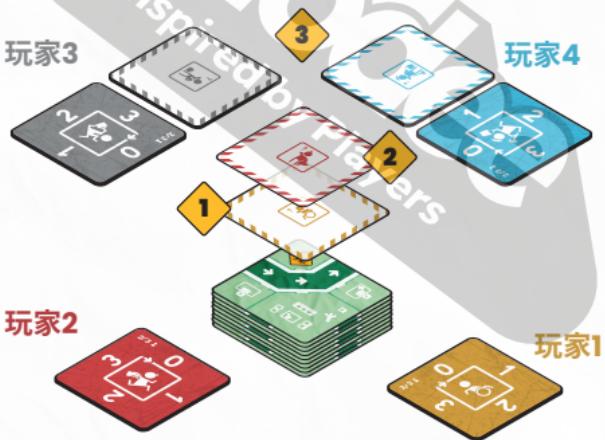
打出迷路板塊

1. 如果你覺得你們迷路了（見第11頁的**迷路**段落），將你的**迷路板塊**打在路線堆上。
2. 從你左手邊的玩家開始，以順時針方向進行，每位還有自己的**迷路板塊**的玩家可以選擇是否要打出迷路板塊。這個階段中，最後一位還有自己的**迷路板塊**的玩家無法打出迷路板塊。



一旦所有玩家選擇完畢，如果只有一位玩家還有自己的迷路板塊，這輪立即結束。如果至少2位玩家還有自己的迷路板塊，這輪如常繼續。打出過自己迷路板塊的玩家在這輪無法再打出板塊。

範例：他的回合中，玩家1相信他們迷路了。他將自己的迷路板塊打在路線堆上◆。玩家2也覺得他們迷路了，並將自己的迷路板塊打在路線堆上◆。玩家3和玩家4覺得他們的逃生路線還能繼續並選擇保留自己的迷路板塊◆。玩家1和玩家2這輪停止打出板塊。現在輪到玩家3的回合來繼續這輪。



注意：是有可能在一輪期間完全耗盡方向板塊牌庫並將其全部打出。

現在輪到你左手邊的玩家執行回合。如果你打出了你的迷路板塊，你這輪不再打出板塊。

▲說明：嚴格禁止在一輪結束前查看或翻開路線堆中的板塊。

一輪結束

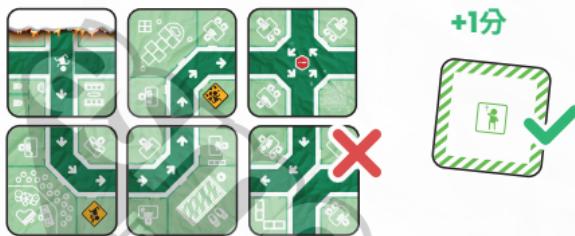
一旦一位以外的所有玩家打出了自己的迷路板塊，或是一旦所有方向板塊都被打出，一輪結束。

結算階段

是時候來結算你們的逃生路線，並查看你們有沒有成功逃生！從起點板塊開始，一個一個排列板塊來結算你們創造的逃生路線。



→ 一旦你們迷路了（見下一頁），停止結算逃生路線。檢查路線堆中的剩餘板塊：第一位打出自己的**迷路板塊**的玩家獲得**1分**。如果相同回合中超過一位玩家打出迷路板塊，他們都獲得**1分**。然後，他們旋轉自己的**計分板塊**來記錄得分。繼續執行**新的一輪**步驟。



→ 如果一位以上的玩家在你們真的迷路前打出自己的**迷路板塊**，則這些玩家不會獲得任何分數。將他們的**迷路板塊**放在一旁並繼續結算逃生路線。



→ 如果路線堆用盡時逃生路線一直保持**尚未迷路**，你們成功逃生！所有沒打出自己的**迷路板塊**的玩家都獲得**1分**，旋轉自己的**計分板塊**。繼續執行**新的一輪**步驟。

迷路

如果你們的逃生路線達到至少一個樓層卡上的條件，你們視為迷路。（遊戲的第一輪期間，只有起始樓層卡）。

起始樓層卡總是顯示下列三個迷路條件：如果你們的逃生路線方向對撞或是如果你們創造迴圈或死路。



範例：第二張樓層卡顯示如果你們的逃生路線上有5個不同角色，你們就迷路了。



新的一輪

開始新的一輪時，設置下列遊戲配件：

1

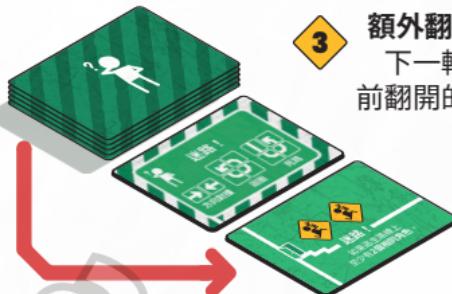
每位玩家拿回自己的迷路板塊，將其放在自己面前。



2

將起點板塊以外的方向板塊洗混並形成新的牌庫。





3

額外翻開1張樓層卡。
下一輪其效果會與先前翻開的任何其他樓層卡效果相加。



4

上一輪期間最先打出自己的迷路板塊的玩家成為這一輪的起始玩家。將起點板塊面對他放置。

遊戲結束

最先達到3分（2人或3人遊戲）或者2分（4人或5人遊戲）的玩家獲得遊戲勝利。

內容釋疑

雙倍轉向板塊和十字板塊

某些板塊有著兩條路線。第一條有著指向逃生路線方向的箭頭**1**。第二條在結算階段期間可以依照逃生路線而被使用**2**。



範例：結算階段期間，雙倍轉向板塊和十字板塊可以多次成為逃生路線的一部分。

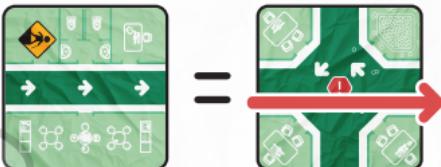


圓環板塊

結算階段期間，圓環板塊總是**重複**前一個翻開的板塊的路線。



當圓環板塊被打出時，下一位玩家可以將自己的板塊以任意方向擺放來擾亂對手。其實際的方向將在結算階段期間被決定。



範例：玩家1剛剛打出了雙倍左轉板塊（①）。他的回合中，玩家2打出圓環板塊重複雙倍左轉板塊的路線（②）。然後下一位玩家擺放自己的板塊來混淆對手。③

結算階段期間，逃生路線繞回圓環板塊。因此圓環板塊重複直走板塊的路線，導致路線的方向對撞。他們迷路了（④）！



方向對撞

你知道嗎？

ISO 7010是2003年發明的國際標準，將安全符號標準化，以確保清楚、普遍地傳達風險和安全措施。



其目的很簡單：確保無論使用何種語言，警告和安全標誌都能立即被理解。無論你身在法國、日本甚至火星，這些符號都是通用的。如此一來，在緊急情況下，即使是外星人也能知道緊急逃生口在哪裡！

《緊記逃生》是一款最初由出版商Locogame在日本發行的遊戲，其版本由TopeconHeroes負責繪製插圖。IELLO對規則做了一些修改。



contact@iello.com
iellogames.com



© 2025 IELLO SAS.
All rights reserved

製作人員

遊戲設計：Toru Ii

代理：
Yannick Deplaedt

專案經理：
Adrien Fenouillet

平面設計：
Charlie Metz

英文寫作：
Adrien Fenouillet

英文校稿：
Xavier Taverne,
Robin Leplumey

英文翻譯：
Georgina
Parsons

中文化翻譯校
稿：Rayy Chang

中文化平面設
計：Wan.Teng