



規則

在美國一座叫做德里的小鎮上，坐落著一片奇怪的遊樂園。人們也叫它詭秘樂園，因其著名的演出和豪華的設施而聞名遐邇。

但傳聞，這座樂園裡也曾經發生過詭異的事件：不詳的預感、靈異現象、說不清道不明的鬼影……據說這裡以前的董事也神秘地消失了！作為一位靈媒，你對這些古怪的故事饒有興趣，於是你和你的朋友們來到《詭秘樂園》展開調查。

這些傳聞是真的嗎？看起來還真是的：你剛來到遊樂園，你就看見了謎一般的景象。你來這裡不是出於偶然：你是被董事的鬼魂召喚來此的。你們要一起解開死者的死亡之謎。它會幫助你們找到嫌疑犯和罪案發生的地點。利用你天生的靈力來解決這件靈異事件，把鬼魂從折磨中解脫……





設計師寄語

我很喜歡桌面遊戲，因為能讓我和家人朋友坐在一起。我很早以前就意識到，無論玩什麼遊戲，最重要的是玩家，要讓玩家玩得開心。

祝你們在遊戲中總能留下美好的回憶！

——Oleksandr Nevskiy

製作人員

遊戲設計：Oleksandr Nevskiy and Oleg Sidorenko

編輯經理：Régis Bonnessée

經理：Mathieu Aubert

項目主管：Léa Moinet

遊戲開發：Alexandre Garcia, Léa Moinet and Mathieu Aubert

遊戲插畫：Xavier Collette and M81 Studio

美術總監：Maëva Da Silva

排版：Thomas Dutertre

平面設計：Clément Dautremay and Mélanie André

編輯：Léa Moinet

英文翻譯：Antoine Prono (Transludis)

中文校對：Peter Targaryen

中文翻譯：Francis Garland

產品經理：Alexandra Soporan

市場總監：Laurent Contios

溝通渠道：Maximilien Da Cunha and Paul Neuveur

生產管理：Amélie Rouillet and Pascale Belot

Libellud衷心感謝遊戲開發中所有的測試人員。

客戶服務請聯繫經銷商。

遊戲概述

《詭秘樂園》是一款合作遊戲：所有玩家**共同**勝利或失敗。所有玩家都有一個共同的目標：還原鬼魂的死因。在開始遊戲前，玩家需要選擇人物：扮演**鬼魂**或是扮演**靈媒**。根據所選人物的不同，玩法也會有所區別。

-**鬼魂**（只有一位玩家）必須引導**靈媒**進行調查。它會給出景象卡牌，以上面的插畫作為線索。這是它與**靈媒**交流，引導他們走上正軌的唯一方式。為了保證體驗，建議在你們第一次遊戲時，由熟悉此遊戲——或者此類遊戲——的玩家扮演**鬼魂**。

-**靈媒**（所有其他玩家）必須洗清嫌疑人的嫌疑並排除地點；這是他們的個人任務。他們互相幫助，解讀**鬼魂**給出的景象卡牌。

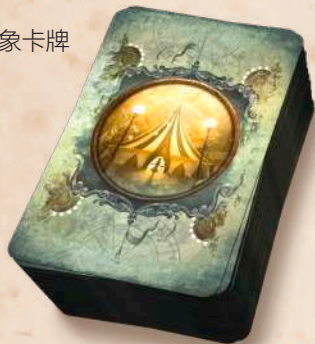




遊戲配件

鬼魂玩家

84張景象卡牌



60張劇情卡牌



1塊用於劇情卡牌的牌架



3個門票標記

靈媒玩家

1塊版圖



1個遊戲回合標誌



20張人物卡牌



20張地點卡牌



5個無罪標記
(每種顏色1個)



5個直覺棋子
(每種顏色1個)



1個目擊者標記



準備遊戲

鬼魂和**靈媒**面對面分坐桌子的兩邊。

鬼魂抽取1張劇情卡牌，放在牌架上 ①。這就是第1輪的劇情卡牌。然後**鬼魂**再抽取2張劇情卡牌 ②，正面朝下放在旁邊：這些會在第2輪和第3輪用到。**遊戲過程中，只有鬼魂才能看劇情卡牌，其他人均不得查看這些卡牌。**把其他劇情卡牌放回遊戲盒中：這局遊戲不會用到它們。

鬼魂拿取3個門票標記 ③。然後，它混洗所有景象卡牌，正面朝下 ④ 擺成一堆，從這裡抽取遊戲開始需要用的7張景象卡牌 ⑤。

靈媒展開版圖 ⑥ 並把它放在桌子中間。把遊戲回合標誌放在第1格上 ⑦。

每位玩家選擇一種顏色，拿取對應顏色的直覺棋子 ⑧ 和無罪標記 ⑨。將所有剩餘的標記放回遊戲盒中。把目擊者標記放在版圖旁邊 ⑩。

玩家準備開始第1輪。首先，混洗所有人物卡牌，隨機抽取9張。正面朝上隨機鋪滿版圖每個格子 ⑪。把剩下的人物卡牌放回遊戲盒中。

把20張地點卡牌放在所有玩家方便拿取的地方 ⑫。這些會在第2輪用到。

進行遊戲

遊戲目標

要取得《詭秘樂園》遊戲勝利，**靈媒**必須在第3輪找出罪犯（人物）和實施罪案的地點。

靈媒必須先排除大部分嫌疑人（第1輪）和大部分的地點（第2輪）。如果他們能在6回合中達成以上條件，就能進入第3輪。如果沒有達成，所有人遊戲失敗。

鬼魂的玩法和**靈媒**不同，但他們目標一致：如果**靈媒**獲勝，**鬼魂**一同獲勝，否則一同失敗。





第1輪 — 洗清嫌疑

《詭秘樂園》每輪都有若干個回合。玩家總共有6回合的時間來完成第1輪和第2輪。第1輪的焦點是人物。每位**靈媒**必須找出劇情卡牌上和自己顏色對應的人物卡牌。

劇情卡牌

遊戲過程中，只有**鬼魂**才能看劇情卡牌，其他人均不得查看這些卡牌。每輪**鬼魂**會用到1張劇情卡牌。

劇情卡牌和版圖上擺放人物卡牌或地點卡牌的格子布局一樣。劇情卡牌必須橫向放置（會有兩種可能）。

每張劇情卡牌會向**鬼魂**指明每個格子和桌子上，每張對應的人物或地點卡牌所代表的意義：

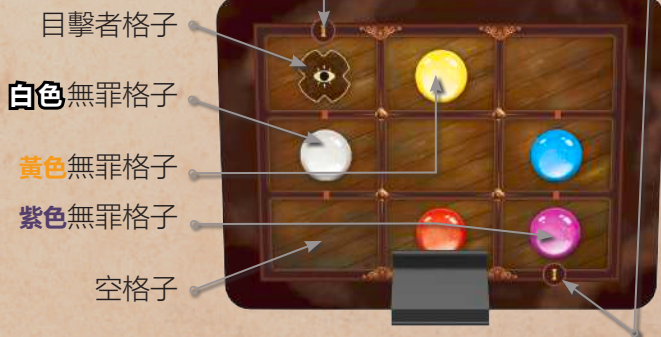
-無罪格子：每張劇情卡牌上都有5個無罪格子，每個對應一位**靈媒**的顏色（**藍色**、**黃色**、**紅色**、**紫色**和**白色**）。這些彩色格子標出了每位**靈媒**根據自己顏色必須猜出的卡牌（人物或是地點）。忽略所有其他顏色的格子。

-目擊者格子：每張劇情卡牌上只有1個目擊者格子，有特殊規則。詳情請見第**8**頁。

-空格子：每張劇情卡牌上都有3個空格子。這些格子沒有任何顏色和圖標，和任何**靈媒**都沒有關係。

第3輪中，**鬼魂**只需要關注劇情卡牌上的羅馬數字（I、II或III）。這些格子在那一輪中沒有作用。

示例：4人遊戲中，**靈媒**有**白色**、**紫色**和**黃色**。**鬼魂**需要讓每位**靈媒**猜出自己顏色的卡牌：也就是這些標有**白色**、**紫色**和**黃色**圓形的卡牌。



這些數字**只有**第3輪才有用。無論卡牌如何放置，這些數字始終相同。

第1步 解讀景象

鬼魂選擇一位**靈媒**，根據劇情卡牌查看哪張人物卡牌與這位**靈媒**相關（這也就是這位**靈媒**本輪要猜出的卡牌）。

然後**鬼魂**創造一個景象，讓**靈媒**在桌子上找到對應的人物卡牌。要創造景象，**鬼魂**可以使用手牌中的任意數量的景象卡牌。

一旦創造了景象，**鬼魂**把自己選擇的景象卡牌給到那位**靈媒**，保持卡牌正面朝上，好讓所有人看見內容。

然後，**鬼魂**立即抽取新的景象卡牌，直到補滿7張手牌。如果抽牌堆耗盡，混洗棄掉的景象卡牌形成新的牌堆。

棄掉景象卡牌

創造景象不是件容易事，萬一打出的卡牌不合適，你反而會造成**靈媒**的疑惑，幫了倒忙。**鬼魂**可以棄掉自己的1個門票標記，來把手牌替換成新牌。棄掉最多7張手牌並抽取同等數量進行補充。

你隨時都可以棄掉；但記住你只有3個門票標記。如果你的門票標記用完，你就不能再棄掉景象卡牌換成新牌了。

鬼魂抽取完新的卡牌後，選擇另一位**靈媒**，重複以上流程，直到所有**靈媒**這個回合都拿到了自己的景象卡牌。

重要事項：**鬼魂**可以聽**靈媒**討論，但不能對他們的選擇做**任何評論**，不能和他們**打手勢**，不能與他們進行任何方式的交流。

靈媒拿到自己的景象卡牌後，就可以查看，也可以給其他**靈媒**看。他們要一起解讀這些卡牌，找出他們各自需要認出的卡牌。**靈媒**之間可以自由討論。

只要**靈媒**覺得認出了正確的卡牌，就可以把自己的直覺棋子放到那張卡牌上。你們可以和其他**靈媒**隨意討論，但記住如何放棋子由你自己決定。你可以聽從隊友的意見，但如果你覺得他們說得不對，你完全可以忽略他們。



所有**靈媒**都需要把自己的直覺棋子放到正確的卡牌上，通過這種方式來解決這些景象。**靈媒**可以隨時改變想法，移動自己的直覺棋子；但是一旦所有人都確認了自己的選擇，就需要通知**鬼魂**，進入下一步。

注意：多位**靈媒**可以把自己的直覺棋子放在同一張卡牌上。但是這就意味著其中至少有一個人搞錯了，因為每位**靈媒**的卡牌都不一樣。



示例：**鬼魂**需要**馬克西米連**猜出催眠師這個人物。這個人物的畫有三個主要概念：眼睛、視覺和洞察。**鬼魂**從自己手牌中選出3張符合這些概念的景象卡牌，把它們給到**馬克西米連**。

馬克西米連收到這些景象卡牌時，把它們拿給**亞曆桑德拉**和**梅蘭妮**看。看了這些卡牌後，那兩人都覺得催眠師就是正確答案。但**馬克西米連**不是很確定，他把棋子放在了化妝師上面。

第2步 鬼靈現身

在這一步中，**鬼魂**要讓**靈媒**知道他們對景象的解讀是否正確。**鬼魂**查看每位**靈媒**的直覺棋子，把它們和自己劇情卡牌上的位置進行比較。

如果有（無論幾位）**靈媒**把直覺棋子放到了目擊者格子對應的人物卡牌上，那麼**鬼魂**必須立即先結算這個格子，見下文詳解。

鬼魂必須告訴**靈媒**他們找到了目擊者，然後指出對應的卡牌。立即棄掉這張卡牌，**靈媒**把目擊者標記放到現在的空格上。然後，按以下順序進行：

-剛才把直覺棋子放到目擊者上的**靈媒**，現在**必須**把自己的棋子移動到其他人物卡牌上。

-這一步完成之後，其他的**靈媒**也可以把自己的棋子移動到其他人物卡牌上（因為有可能其他**靈媒**把棋子移動到其他人原本選的人物上，這時就會有人對自己早先的選擇產生懷疑）



等所有**靈媒**的直覺棋子都擺放完畢後，**鬼魂**可以繼續下一步。

如果目擊者格子上沒有直覺棋子，你可以跳過上述步驟，直接進入下面的步驟。

鬼魂選擇一位**靈媒**，和劇情卡牌上對應的格子進行比較，讓對方知道選擇的卡牌是否正確。如果匹配得上，那麼**靈媒**選擇的是正確的卡牌；否則就是選錯了。



如果你是**靈媒**而且你選擇了**正確的卡牌**：

-拿回你的直覺棋子，放在自己面前，棄掉你選擇的人物卡牌。然後，把你的無罪標記放到之前人物卡牌占據的格子上，表示這輪你替你的人物洗清了嫌疑。

-棄掉你的景象卡牌。



如果你是**靈媒**但你選擇了**錯誤的卡牌**：

-拿回你的直覺棋子，放在自己面前。

-保留你的景象卡牌。下一個回合**鬼魂**會給你更多景象卡牌來填補你看到的景象。

然後**鬼魂**選擇另一位**靈媒**並讓其知道自己是否找到了正確的卡牌，以此類推，直到所有**靈媒**都結算完畢。

回合結束時，

-只要有**靈媒**沒能找到自己的卡牌，第1輪繼續新的一個回合。將遊戲回合標誌向前移動一格。

-如果所有**靈媒**都找到了自己的卡牌，進入第2輪，並開始新的回合。將遊戲回合標誌向前移動一格。每位**靈媒**取回自己的直覺棋子和無罪標記。**鬼魂**取回和劇情卡牌上空格對應的3張人物卡牌，放在一邊。棄掉所有其他人物卡牌。

無論哪種情況，如果回合標誌已經到達了**第6格**，但還是要繼續前進，遊戲結束，所有人遊戲失敗。



示例：靈媒告訴鬼魂他們好了。**鬼魂**現在可以讓他們知道自己是否正確。**馬克西米連**的直覺棋子放在了目擊者格子上；**鬼魂**必須先從他開始，然後再結算其他棋子。

因為**馬克西米連**選到了目擊者，他必須先選擇其他人物卡牌。他想到了其他人說過的話，把棋子移到了催眠師上，不過**梅蘭妮**的棋子也在上面。看到這裡，**梅蘭妮**決定把自己的棋子移到預言師上面。**亞曆桑德拉**也可以移動自己的棋子，但她決定不動。

如果**靈媒**的選擇都對，**鬼魂**現在可以揭曉答案了。**馬克西米連**和**亞曆桑德拉**選擇的卡牌都對；他們拿回自己的直覺棋子，棄掉各自的人物卡牌，把自己的無罪標記放到人物卡牌騰出的空格上，然後他們棄掉自己的景象卡牌。



但**梅蘭妮**的牌選錯了。她拿回自己的直覺棋子，現在第1輪開始新的一個回合。**鬼魂**給**梅蘭妮**發了新的景象，讓她在**馬克西米連**和**亞曆桑德拉**的幫助下再次解讀。

第2輪 — 排除地點

第2輪開始前，重新準備遊戲。這次和第1輪的準備步驟一樣，唯一的區別是你要混洗並擺放的是9張地點卡牌，而不是人物卡牌。**鬼魂**棄掉之前的劇情卡牌，這一輪要重新抽一張新的劇情卡牌。現在你們可以開始第2輪了。

第2輪和第1輪一樣，也可能會分成幾個遊戲回合，只不過這次**靈媒**需要排除地點卡牌，而不是洗清嫌疑人。

如果在整場遊戲的第6個回合結束之前，所有**靈媒**都找到了自己的地點卡牌，進入第3輪。每位**靈媒**取回自己的直覺棋子和無罪標記。**鬼魂**取回和劇情卡牌上空格對應的3張地點卡牌，放在一邊。棄掉所有其他地點卡牌。

如果**靈媒**沒能在6個回合內找到地點卡牌，遊戲結束，所有人輸掉遊戲。



第3輪 — 找出罪犯和犯罪現場

因為之前的推理，**靈媒**現在已經把範圍縮小到了3個人物和3個地點。**鬼魂**現在可以揭露真正的元凶和犯罪現場了。**靈媒**只有一次指認的機會。

這一輪遊戲準備比較特別。首先，**鬼魂**將第1輪留下的3張人物卡牌混洗，隨機放在版圖第2排裡。然後，混洗第2輪留下的3張地點卡牌，放在版圖的第3排裡。

現在版圖上共有三套卡牌，每套兩張（一張人物和一張地點），每列是一套。每套卡牌用頂上的羅馬數字標出（I、II和III）。

鬼魂現在棄掉之前的劇情卡牌，抽取最後一張，放在牌架上。這一輪中，**鬼魂**只需要關注這張卡牌上的羅馬數字即可。這個數字會告訴你哪套卡牌（人物與地點）是**靈媒**獲勝所必須找出的。



鬼魂現在必須創造遊戲中最後的景象。現在，它必須選擇正好2張手牌。其中一張必須和正確的人物相關，而另一張則和同一套裡的地點相關。**鬼魂**一旦準備好了景象，先混洗這些景象卡牌，再遞給**靈媒**。

注意：在任何時候，包括第3輪中，**鬼魂**都可以使用門票標記（如果還有剩餘）來棄掉並重抽任意數量的景象卡牌。

收到了景象後，**靈媒**就可以自由討論。他們的目標是找出和景象對應的那套卡牌。所有**靈媒**必須達成一致意見才能給出最終決定。如果彼此意見不一，可以投票進行表決。如果投票出現平局，就繼續討論直到解決這個問題。

靈媒確定以後就可以告訴**鬼魂**他們的選擇了。**鬼魂**這時會揭示他們是否正確：

-如果**靈媒**選擇的正是劇情卡牌上羅馬數字標出的那套卡牌，那麼所有玩家獲得勝利！**鬼魂**現在終於可以安息了。

-否則，所有玩家遊戲失敗.....飽受折磨的**鬼魂**繼續徘徊在**靈媒**的意識之中.....直至下一局遊戲開始！



2人或3人遊戲變體規則

2人或3人遊戲中，你們使用的規則不變。只不過，如果你們想要讓遊戲更加複雜，每位靈媒玩家可以扮演2位靈媒。

其他規則保持不變。

詭秘莊園

在蘇格蘭的一座莊園內，還有一個鬼魂需要你的幫助。
還不快來《詭秘莊園》——全球銷量超過100萬套的暢銷遊戲。

10+

2-7

42'

2個擴展

讓人身臨其境的遊戲配件

扣人心弦的調查只需3步：找到嫌疑人、找到地點、找到凶器。

精美的配件和出色的敘事方式為你呈現沉浸式的懸疑劇。