



3-5



14+



60min

瘋狂山脈 MOUNTAINS OF MADNESS

規則書



-1931-

在南極探險的過程中，
科學家發現一座古老的城市遺跡，

碩大的建築物座落在綿延的山脈之中——明顯無法穿越的山脈。
你們必須同心協力、持續溝通，才能順利攀登上山，
找到珍貴的古物，並逃離這個受詛咒的地方。
更重要的是，小心不要受傷流血，
或喪失理智！

遊戲配件

1片山脈圖板



5片雙面玩家圖板



1個飛機模型



1個沙漏 (30秒)



1片雪橇圖板



6個領袖指示物



1個懲罰骰



36片遭遇板塊



66張瘋狂卡 (包含6張空白卡)



11個古物指示物



48張物品卡



11張古物卡



15張受傷卡



遊戲總覽及目標

探險隊的目的是找到山脈中未被發現的古物。然而你們還不知道，那裡所隱藏的可怕秘密，將會讓你們寧願從未找到它。作為這個奇怪的探險隊成員，你們面對的挑戰蘊含著無法被理解的恐怖。你們必須一起使用卡片上的物品，來共同完成這些可怕的挑戰。加倍努力，抓緊時間！每次完成挑戰，你們的勝利之路會更加順遂，但如果——即使你用盡全力——仍然失敗了，你會受傷，甚至喪失理智。當你越接近山頂，你將越接近瘋狂。

你們的溝通將會變得無比困難，最後步向無可避免的滅亡……

假使你們幸運逃脫，你的隊伍也必須接受審查。遊戲結束時，如果你們的古物卡（樣本、遺跡、知識）多於受傷卡，你的探險隊便成功贏得遊戲。反之，表示這趟探險的代價太高，收穫卻微不足道，你們輸掉這場遊戲。但那也不會比在險惡的環境喪失所有希望來得糟……

遊戲元素

◎ 山脈圖板

遊戲圖板代表你們將嘗試攀登的山脈，從海岸開始，最終從山頂搭飛機離開。



◎ 玩家圖板

雙面的玩家圖板代表你在山脈探險隊中扮演的角色。另外也標有玩家幫助指示。



◎ 雪橇圖板

每一輪雪橇圖板會放在當前隊長的面前。

上面標有兩個區域：圓形的區域放置領袖指示物，長方形的區域則是在遭遇階段，放置物品卡用。



◎ 飛機模型

飛機代表你們在這一輪探索的區域。你們依據喜歡的探索路徑，在地點之間移動。



◎ 領袖指示物

這些指示物代表隊長用來激勵隊伍的能力。它們有不同的使用方式，能讓攀登的過程變得輕鬆一些。只有當它們在雪橇圖板上時，才能使用它們。當使用完一個指示物後，將它放到領袖指示物丟棄區。有時候你必須將領袖指示物放回盒子中，移出遊戲。



◎ 懲罰骰

懲罰骰，正如其名，用來決定你在遊戲中將遭受什麼懲罰。共有3種骰面：



意外



迷惑



失去信心

總而言之，擲骰子肯定沒好事！

◎ 古物指示物

這些指示物提醒你山脈的無情，同時蓋住部分的玩家圖板，一點一滴侵蝕你作為隊長的能力。



樣本指示物

知識指示物



遺跡指示物

◎ 遭遇板塊

遭遇板塊代表你們在遊戲中能探索的地點。根據威脅程度低至高，共有4種區域：海岸、山脈、城市以及瘋狂之巔。



每片板塊都有以下資訊：

- ◎ 板塊名稱
- ◎ 摘錄自原著小說，與這片板塊有關的描述
- ◎ 必須達成的挑戰數值
 - 需要的物品種類
 - 需要的物品數值（正好相同或範圍內）
- ◎ 成功時的獎勵



物品圖示
(4種不同圖示)



工具挑戰所需的
數字或範圍

獎勵

另外有逃離板塊，代表你們逃離山脈之前最後探索的地點。這些板塊和其他遭遇板塊一樣，只不過它們並非都有成功時的獎勵。

◎ 物品卡

物品卡代表攀登山脈時，所使用的不同裝備：



箱子



武器



工具



書本

每張物品卡有2到6的數值，每個種類共10張（同數值各2張）。它們一樣有名稱以及摘錄自原著小說的描述。



◎ 神秘物品卡

這些卡片與物品卡相同。唯一不同之處在於它們有著較高的數值，每張數值皆為10。遊戲開始時，它們疊成獨立的牌庫。你必須在探索中發現它們，才能將它們放到物品牌庫中。



◎ 受傷卡

受傷卡代表你們的身體狀態。隨著探索持續，你們將收到更多受傷卡，也將更難以前進。注意不要受到太多傷害，否則將無法戰勝這座山脈！



◎ 古物卡

古物卡是探險隊的目標：它們將為你帶來勝利。

古物卡有三種類型：樣本、遺跡，以及知識。

每張古物卡都有：

- 你在得到此卡時必須立即執行的行動
- 你在接下來的遊戲中會受到的限制。當你收到古物卡時，面朝上放置在你的面前。它不算作你的手牌。



◎ 瘋狂卡

這些卡片代表你的理智下降，上面寫著因為瘋狂所帶來的挑戰，將會使你越來越難以溝通。它們都含有：

- 等級
- 名稱
- 瘋狂狀態的描述

請總是將瘋狂卡面朝下放置在你的玩家圖板旁，它不算作你的手牌。只有你能查看上面的資訊，千萬不要讓其他玩家看到！

瘋狂卡在遭遇階段（沙漏計時的時候）會賦予你特定的限制，讓你的溝通能力受影響。你絕對不能和其他玩家討論你的瘋狂狀態：當沙漏沒有在計時的時候，你必須假裝你不記得自己的奇怪表現，其他玩家只能猜測是什麼樣的瘋狂控制著你。



遊戲設置

We had planned to cover a territory as sprawling as the antarctic season would allow—or beyond that if absolutely necessary—working essentially in the mountain chains and on the plateau to the south of the Ross Sea, regions more or less explored by Shackleton, ~~Davies~~ Amundsen, Scott et Byrd.

After setting up different camps, secured by plane and covering distances considerable enough to present a geological interest, ~~Rijk wagt nog flagen~~ we were planning to expose an amount of material without precedent; particularly in the precambrian strata where a field crowded with specimens has just been uncovered.



- 1 將山脈圖板放在桌面中央。
- 2 每位玩家選擇一片**玩家圖板**放在面前，任一面朝上皆可。
- 3 將**遭遇板塊**依據種類分開，面朝下，隨機放置在圖板上對應的位置。



不要查看沒用到的板塊，將它們放回遊戲盒中。

- 4 設置面朝上的**受傷牌庫**。
- 5 設置面朝上的**神秘物品牌庫**。
- 6 設置面朝上的**古物牌庫**。
- 7 洗勻**物品卡**，面朝下設置牌庫。
- 8 抽取與玩家人數相同的**受傷卡**。面朝上放置在物品棄牌堆。
- 9 將**瘋狂卡**依據等級分類，分開洗勻後面朝下設置三個牌庫。
- 10 依據玩家人數發給每位玩家物品卡：

3位玩家	↔	每位玩家5張
4位玩家	↔	每位玩家4張
5位玩家	↔	每位玩家3張

將這些卡牌拿到手上，你可以查看，但不能讓其他玩家看到。

- 11 將**沙漏**放在沙漏區。
- 12 將**懲罰骰**及**古物指示物**放在圖板旁邊。
- 13 最近到過山頂的玩家擔任第一輪的隊長。將**飛機**和**雪橇圖板**放在他面前，放置6個**領袖指示物**在雪橇圖板對應的位置。
- 14 隊長根據玩家人數，發給大家**瘋狂卡**：

3位玩家	↔	不發任何瘋狂卡
4位玩家	↔	除了第一輪的隊長外，每位玩家一張等級1的瘋狂卡
5位玩家	↔	每位玩家一張等級1的瘋狂卡

遊戲流程

遊戲會進行連續數輪。
每輪包含5個階段：

每輪大綱

移動階段
遭遇階段
解決階段
抽牌階段
休息（選擇性）階段

◎ 移動階段

在移動階段時，隊長要決定探險隊該往哪個方向移動。在整場遊戲中，你們從海岸開始，攀上山脈，進入城市，最後抵達瘋狂之巔，飛向空中並逃離這裡。

備註：在第一輪中，你必須從圖板底部的海岸板塊出發（見下圖）。在進入遭遇階段前，隊長拿走選擇的板塊放在自己面前，把飛機放在剛空出來的地點。

範例

你是第一輪的隊長。你把飛機放在這片板塊上，決定從這裡開始探索。



第一輪可以進入的板塊

討論

你們可以共同做出這項決定，慢慢考慮要往哪個方向移動。然而，即使所有人反對，隊長有權決定最終移動方向。

決定

確認方向後，隊長選取一個與目前飛機位置相鄰的格子。如果飛機將移動的格子有板塊（現在在隊長面前），你們將在下一個階段面對板塊上的挑戰。如果你們移動到的格

子沒有板塊（因為你們先前到過那裡），你們將面對空格上的挑戰。大多數的時候，你們會面對板塊上的挑戰，這些挑戰在板塊翻開時，你們才會知道內容。你們可以決定繼續攀登、下降，或待在同一層，不過不能留在同一個格子。接著進行遭遇階段。

範例

身為隊長，你可以將飛機移動到任何相鄰的格子，無論上面有沒有板塊。



「瘋狂之巔」板塊

當探險隊抵達瘋狂之巔板塊後，就不能再下降。你必須在接下來的3輪中連續移動到下一個逃離板塊。當你們在第3個逃離板塊結束一輪時，表示探險隊逃離了山脈（見P.15「遊戲結束」）！

丟棄領袖指示物

在移動階段，隊長可以決定丟棄一或多個領袖指示物。每棄掉一個指示物，可以讓隊長選擇一位玩家，他可以在這一輪中忽略他所有的瘋狂卡。將所有丟棄的領袖指示物從雪橇圖板上移至山脈圖板上的領袖指示物丟棄區。



沒有板塊的格子

如果你移動到的格子沒有板塊，雖然沒有獎勵，但仍有兩個挑戰要完成。因此你仍需承擔失敗的風險。



遭遇階段

遭遇階段在隊長翻開遭遇板塊後開始，在沙漏流完的當下結束。

討論

首先，翻轉沙漏，接著翻開隊長面前的遭遇板塊，如果有的話。從現在開始，所有擁有瘋狂卡的玩家必須根據上面的指示進行遊戲。

當前的遭遇板塊，或飛機所在的格子上會有二或三個挑戰，由以下的圖示表示：, , , 或 .

當心！這座山脈可不簡單。越往上爬，你越會感受到高海拔以及氧氣的稀缺。或許這只是你的腦子出了什麼問題？無論如何，這些眼前的幻覺似乎太過真實了……

這些圖示總是搭配一個數字或數字範圍，稱作「挑戰數值」。代表要完成這項挑戰所需要的物品數值總合。

範例

這片板塊標有兩項挑戰。要完成它們，你們必需要合計10到12的 , 以及剛剛好總合14的 .

飢餓之風

在我們身後山隘裡發出呼嘯與低吟的寒風，也彷彿帶著深遠的惡意。



你們只能用沙漏流完前的時間來蒐集必要的物品。利用這些時間來討論你們手上有哪些物品，哪些可以拿來完成挑戰。所有玩家都是同一隊的，所以只要不直接展示給別人看，你們可以分享卡片上所有的資訊。

無論如何以下三條規則都必須遵守：

- 1 瘋狂卡上的敘述優先於所有其他規則。
- 2 大多數的時候，手上的物品卡都要保持隱藏。
- 3 只有在沙漏流動的遭遇階段時，且任何卡片被打出之前，你才能討論手上的物品卡，其他時候都嚴禁針對手上的卡片進行任何討論。

◎ 遭遇階段 (續)

行動

在這個階段的任何時候，任何玩家都可以從手中面朝下打出物品和 / 或受傷卡（見打出受傷卡）到雪橇圖板上。這時所有玩家必須立即停止討論。

在沙漏完全流完之前，所有玩家都可以繼續從手中面朝下打出卡片到雪橇圖板上，但不能以任何形式與其他玩家溝通。你們可以依任意順序打出卡片，甚至一次打出數張，或在其他人打出後追加卡片。

重要：如果有人禁止討論的其間說話，你就必須棄掉一個領袖指示物。

範例

在一組三人的探險隊中，你認為再討論下去就來不及行動了，因此面朝下打出兩張卡片到雪橇上。所有人停止交談。丹佛加入兩張卡，戴爾沒有打出任何卡。在沙漏流完之前，丹佛決定加入最後一張卡。



一旦沙漏流完，請保持安靜數秒鐘，讓隊長決定是否要丟棄領袖指示物。隊長必須獨自做出決定。



丟棄領袖指示物

當沙漏流完時，隊長有幾秒鐘的時間決定是否要丟棄領袖指示物。如果決定要丟棄，將一個領袖指示物從雪橇圖板上移到領袖指示物丟棄區。

此時丟棄的指示物可以讓你們重置遭遇階段。翻轉沙漏，並重新開始這個階段。這表示玩家可以繼續交談，直到任何玩家打出卡片。隊長可以使用多個指示物來重置這個階段數次，每次沙漏流完再做出決定。

這一輪中在移動階段丟棄的領袖指示物，會持續在遭遇階段提供效果，即使你透過丟棄領袖指示物來延長它。

打出受傷卡



受傷卡是累贅卡：它們唯一的用途是佔用你的手牌空間。然而你可以在遭遇階段打出，以拋棄它們，就像物品卡一樣。但如果你們沒有在休息階段治療它們，就可能再回到玩家手中。

It's a fact that the wind caused horrendous devastation. Would they all have survived it, even without the other ~~major~~ "thing"? I seriously doubt it.

The tempest, with its incessant bombardment of ~~the~~ particles, must have overtaken everything our expedition uncovered up until this point. A plane hangar was just about pulverised—it seems everything was abandoned in a precarious state—and the rig, found on a site far from the drilling, was entirely ~~ripped to shreds~~ shredded.

The metallic parts of the planes on the ground and the material from the ~~rig~~ rig were crushed and stripped. Two of the little tents were knocked over despite their embankments of snow.

◎ 解決階段

解決階段在沙漏流完之後開始。在這個階段，你們將確認你們是否有克服在上一個階段所遭遇的挑戰，獲得獎勵，最後接受任何失敗的結果。

克服挑戰

隊長打開所有覆蓋在雪橇圖板上的卡片，並與各個挑戰上的挑戰數值比較：

- ◎ 如果挑戰所需的物品卡片數值總和，與對應的挑戰數值相同（或落在範圍之內），則挑戰**成功**。
- ◎ 如果挑戰所需的物品卡片數值總和，比對應的挑戰數值高或低，則挑戰**失敗**。

範例

海豹
海面上可以看到許多胖胖的海豹，游著冰或在緩慢漂浮的浮冰上爬著。

飛機所在的格子上有海豹板塊，需求是7到9的  以及7到9的 。

你打開覆蓋在雪橇上的5張卡：有一張氣壓計6  雙筒望遠鏡3  實驗器材4  鉛筆2 ，以及受傷卡。你們成功克服工具挑戰 ，但在書本挑戰  中失敗。



◎ 成功

如果你們成功克服遭遇板塊上的至少一個挑戰，你們會獲得板塊右下角所標示的獎勵。



遭遇板塊上有數種不同的獎勵：

古物、搜尋、神秘物品、治療、讚頌。

古物（樣本 / 遺跡 / 知識）

隊長從古物牌庫拿取對應的古物卡，並選取一位玩家（包含他自己）獲得這張卡，面朝上放在該玩家面前。這張卡不算作玩家的手牌，但當該玩家擔任隊長時，會直接對他造成影響。

如果你收到古物卡，你必須立即抽一張瘋狂卡（見 P.12 「抽瘋狂卡」）。同時，拿取卡片上對應的古物指示物，放在你的玩家圖板上，蓋住卡片中指示的位置。在接下來的遊戲中，你將不能在對應的階段使用領袖指示物。



你的面前可以有數張古物卡。如果你面前已經有知識卡卻收到另一張，你不用再拿取另一個知識指示物。

範例

冰山
所有關於那些東西的線索，現在都被厚重的冰和雪擋住了。

你們成功克服冰山板塊上，兩項挑戰中的至少一項，讓探險隊獲得樣本B作為獎勵。

隊長從古物牌庫選出這一張卡並交給你。你把它放在面前，然後把你的等級1瘋狂卡放回盒子中，從等級2瘋狂卡牌庫抽取一張，放在你的面前。最後，你拿取一個樣本指示物，蓋在「解決階段」的領袖指示物那一欄上。關於瘋狂卡請見下一頁。



每輪流程

- 移動階段：隊長將飛機移動到相關的格子。
- 遭遇階段：所有玩家討論並出牌。
- 解決階段：遊戲挑戰成功或失敗。
- 抽牌階段：所有玩家抽牌至手牌上限。
- 休息階段（選擇性）：重洗卡片並重印領袖指示物。

法蘭克 H. 哈博迪



◎ 解決階段 (續)

搜尋

搜尋能力讓你們可以在前往山脈的其他地點前先探查那裡。隊長選擇一片面朝下的遭遇板塊，這片板塊不需要與目前飛機所在的格子相鄰。將這片板塊打開，同時翻轉沙漏。你們現在有30秒的時間記住板塊上的資訊（不移動飛機）。當沙漏流完時，將板塊蓋回去。你不能為了再看一次板塊，而去棄領袖指示物來重置沙漏。

神秘物品

隊長從神秘物品牌庫選取一張神秘物品卡，加入物品棄牌堆。



治療

查看物品棄牌堆。如果至少有一張受傷卡，把它放回受傷牌庫。你可以治療這一輪打出的受傷卡。

讚頌

從丟棄區拿取最多兩個領袖指示物，放回雪橇圖板上。

◎ 失敗

在獲得獎勵之後，你們必須承受這一輪的失敗懲罰。

對於任何一項失敗的挑戰，隊長必須選擇以下任一種結果：

- 1 隊長選擇一位玩家抽一張瘋狂卡（見抽 **瘋狂卡**）。

備註：如果所有玩家都擁有等級3的瘋狂卡，你不能選擇這項結果。你必須選擇 **2** 隊長擲懲罰骰。

- 2 隊長擲懲罰骰（見P.13 **擲懲罰骰**）。

如果你必須承受多次失敗懲罰，先選擇第一次的結果並執行它，然後選擇第二次的結果再執行它，重複此步驟，直到完成所有失敗懲罰。你們可以選擇必須接受懲罰的挑戰順序。

每個遭遇板塊只會獲得一次獎勵，但你們必須承受每個失敗的挑戰。

抽瘋狂卡

這座山脈使你越加瘋狂，無止盡地侵蝕著你的靈魂，並使你降低理智。瘋狂卡會給予你特定的限制，影響你在遭遇階段（沙漏流動時）的溝通能力。你們非常有可能在遊戲中必須抽取瘋狂卡（無論是因為挑戰失敗或得到古物卡）。



- ◎ 如果你必須抽取瘋狂卡，而你沒有任何一張，則抽一張等級1的瘋狂卡。
 - ◎ 如果你必須抽取瘋狂卡，而你已經有等級1或2的瘋狂卡，把你的瘋狂卡放回盒子中，抽一張高一個等級的瘋狂卡。
 - ◎ 如果你已經有等級3的瘋狂卡，則隊長不能指定你獲得新的瘋狂卡。
- 如果所有玩家都擁有等級3的瘋狂卡，但你們又必須抽一張，則改為從雪橇圖板上丟棄一個領袖指示物。如果雪橇上沒有領袖指示物，則改為將一個領袖指示物放回盒子中。如果你必須把最後一個領袖指示物放回盒子中，探險隊輸掉遊戲（見P.15「遊戲結束」）！

你絕不能和其他玩家討論你的瘋狂狀態。當沙漏沒有在計時的時候，你必須假裝你不記得自己的奇怪表現。其他玩家只能猜測是什麼樣的瘋狂控制著你。

擲懲罰骰

當隊長決定擲懲罰骰，你只能擲骰一次。你們必須執行骰面上的效果。



意外

從受傷牌庫抽2張受傷卡，加入物品棄牌堆。如果受傷牌庫用完，而你必須抽受傷卡時，表示探險隊被險惡的環境擊潰了（見P.15「遊戲結束」）！



迷惑

計算對應挑戰所打出的物品卡數值總和，與挑戰數值或範圍的差額，從物品牌庫抽取對應數量的物品卡。如果數值總和低於挑戰數值的範圍，則取較低的挑戰數值。如果數值總和高於挑戰數值的範圍，則取較高的挑戰數值。丟棄所有抽取的卡片。如果沒有足夠的牌可以棄，就把一個領袖指示物放回盒子中。



失去信心

從雪橇圖板上丟棄2個領袖指示物。如果在失去信心之前雪橇上少於2個領袖指示物，則改為把1個指示物放回盒子中。如果你必須把最後一個領袖指示物放回盒子中，表示探險隊在內訌及爭吵中瓦解（見P.15「遊戲結束」）！



丟棄領袖指示物

在解決階段時，隊長可以選擇從雪橇圖板上，丟棄一或多個領袖指示物到領袖指示物丟棄區。

每丟棄一個指示物，可以讓隊長忽略一次懲罰骰的效果並重擲它。接著它執行新的擲骰結果，或再丟棄另一個領袖指示物。隊長可以在新的結果出來之後，再決定是否再丟棄一個指示物。

範例



你們嚴重缺乏協調能力。

在荒涼海岸上，你們提供了11 和 5 。

兩個挑戰都失敗了。

每位玩家都已經有等級3的瘋狂卡。唯一的選項是為這兩個挑戰擲懲罰骰。隊長決定先為 挑戰擲骰，他擲出 。他決定丟棄最後一個領袖指示物來重擲。不幸地，還是擲出同一個結果！你們現在必須承受迷惑，丟棄物品牌庫最上面的3張卡（8-5=3）。

接著他為另一項失敗的挑戰擲骰。他擲出 。你們從受傷牌庫抽取2張受傷卡，放到物品棄牌堆。

解決階段結束

- ◎ 丟棄所有在遭遇階段打出的卡。
- ◎ 將用完的遭遇板塊放到一旁：它不會再次出現在遊戲中。

🌀 抽牌階段

隊長從物品牌庫發物品卡給每位玩家（包括他自己），直到所有玩家拿滿手牌上限或牌庫沒有牌為止。

3位玩家 每位玩家手牌上限為5張。

4位玩家 每位玩家手牌上限為4張。

5位玩家 每位玩家手牌上限為3張。

如果牌庫不夠讓所有玩家都拿滿手牌，由隊長決定誰能收到物品卡。



丟棄領袖指示物

在抽牌階段，隊長可以選擇從雪橇圖板上，丟棄一或多個領袖指示物到領袖指示物丟棄區。

每丟棄一個指示物，都可以讓所有玩家的手牌上限增加1張，直到下一次抽牌階段為止。

接著所有玩家領取手牌到新的手牌上限。如果牌庫不夠讓所有玩家都拿滿新的手牌上限，由隊長決定誰能收到物品卡。

你有可能（且規則允許）持有超過手牌上限的卡片，如果你在用了上述方法丟棄領袖指示物的下一個回合，沒有打出任何物品卡的話。然而，只要你的手牌超過上限，你就不會收到新的物品卡。

🌀 休息階段（選擇性）

這是在這個險惡的環境中，唯一喘息的機會……身為隊長，你可以決定探險隊是否要休息片刻。

如果你選擇這麼做，依照順序執行以下三個步驟：

- 1 拿取1個領袖指示物放入盒子中（從丟棄區或雪橇圖板上皆可）。
- 2 將剩下的領袖指示物從丟棄區拿到雪橇圖板。
- 3 把物品棄牌堆與剩下的物品牌庫一起洗勻，設置新的物品牌庫，面朝下放在圖板上。

重要：如果你只剩下最後一個領袖指示物（無論在丟棄區或是雪橇圖板上），你不能執行休息階段，因為那會讓你把最後一個領袖指示物放回盒子，導致輸掉這場遊戲。

🌀 結束階段

如果飛機現在在第三片逃離板塊上，表示探險隊逃離了山脈（見P.15「遊戲結束」）！否則，無論你們是否有休息，將雪橇圖板傳給左手邊的玩家，他將成為下一輪的隊長。

It didn't seem necessary to protect the plane with an embankment of snow for such a short time, in the favorable absence of strong winds at this time; we simply stayed awake until the landing gears were well-covered and the vital parts of the machine protected from the cold.

For our pedestrian excursion, we removed our heavy flying furs and took with us some small equipment, such as a pocket compass, camera, light provisions, large books of notes and paper, geologist hammer and scissors, specimen bags, Phlogston rope coil for the hike, and powerful electric lamps. I had the raft/float with spare batteries.



遊戲結束

瘋狂山脈中的探險隊可能有以下幾種下場：

- ❶ 如果你們必須把最後一個領袖指示物放回盒子中，你們立即輸掉遊戲。

“你們失去了生存的希望，
迷失在殘酷的廣大荒野之中。”

- ❷ 如果受傷牌庫空了，但你們必須抽取受傷卡時，你們立即輸掉遊戲。

“虛弱又傷痕累累，你們的隊伍咬著牙向上攀登。然而最後，這座險惡的山脈還是擊敗了你們。”

- ❸ 如果在一輪的最後，你們在第三片逃離板塊上，表示你們成功逃離了這座山脈。

- 如果探險隊獲得的古物卡少於受傷卡數量總和，包括在物品牌庫、物品棄牌堆和玩家手上的受傷卡，你們輸掉遊戲。

“當然，你們活下來了。但代價是什麼？你們承受的沉重損失，可遠超過那少少的幾項新發現。”

- 如果探險隊獲得的古物卡等同於或超過受傷卡數量總和，包括在物品牌庫、物品棄牌堆和玩家手上的受傷卡，你們贏得遊戲！

“你們活下來了。或許見識過那樣的恐怖後，你將再也回不到從前。但你的新發現有著難以估計的研究價值。全世界都在討論你。”

要評估你們探險隊的成就，請參見以下表格：

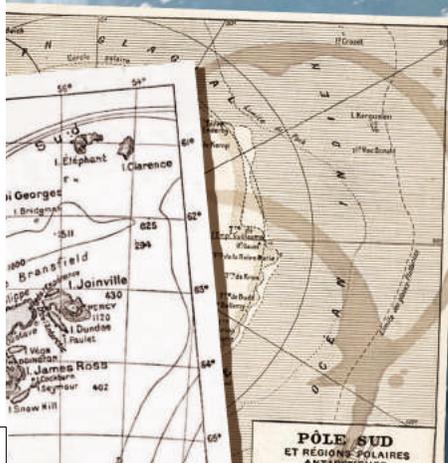
古物卡數量 減去 受傷卡數量	結果
少於0	探險隊的失敗讓你丟盡面子，你被迫辭掉你在大學的職位。
0	基於任期，你保住了你的職位…… 勉強保住。
介於1和3	你的發現在幾本期刊中出現，但沒有太大的影響力。
介於4和7	一夕成名，由於你的發現，你成為學術界的大紅人。
介於8和10	你環遊世界，向全球報告你的驚人發現。
11	你找到關於人類前文明無法否認的證據，顛覆了數個世紀以來人們對於歷史的想像！

專家變體

成功數次探險之後，如果進入瘋狂山脈不像以往那樣具有挑戰性，你們可以增加這條規則，讓你們的探險更刺激：

當你必須抽一張高一個等級的瘋狂卡時，不要丟棄你原本的瘋狂卡。在遭遇階段，你必須遵守所有瘋狂卡上面的指示。

如果瘋狂卡的指示有所衝突，遵守等級高的卡片。



It's naturally impossible for me to report the steps according to which we recorded what we know of this monstrous chapter of prehuman life in their exact order.

After the first shock of the indisputable revelation, we needed to take a break, time to recover, and at least three hours passed before we undertook our true methodical research.

~~Ph'nglui mglw'nafh Cthulhu R'lyeh wgah'nagl fhtagn Ph'nglui mglw'nafh Cthulhu R'lyeh wgah'nagl fhtagn Ph'nglui mglw'nafh Cthulhu R'lyeh wgah'nagl fhtagn Ph'nglui mglw'nafh Cthulhu R'lyeh wgah'nagl fhtagn~~

In the building we entered, the sculptures were relatively recent -- maybe two million years old -- as geological, biological, and astronomical features would prove; they displayed an art that we would have described as decadent in comparison to the examples discovered in the even older structures once crossed by bridges under a layer of ice.

Tekeli Tekeli Tekeli-ki
Tekeli-ki
Tekeli-ki

mal
mal
Cthulhu
wgah'nagl



銘謝

設計: **Rob Daviau**

插畫: **Miguel Coimbra**

計劃經理: **Ludovic Papaïs**

圖像設計: **Frédéric Derlon**

中文出版: **GoKids玩樂小子** www.GoKids.com.tw

© 2018 Kids Power International Ltd. All Rights Reserved.
所有中文翻譯文字、排版均為兒童動力國際有限公司所有，翻印必究。

額外參與設計

The IronWall Interns 2015 (Misha Favor, Wynn Chenn, Vanessa Briceño, Geoff Suthers, Elyse Lemoine) and 2016 (Rohan Y Flinn, Alain C Farra, Jennifer H Allaway, Jonathan D Ahern).

「瘋狂」貢獻者

Cody Lewis, Doug Levandowski.

關注我們



<http://www.gokids.com.tw>



遊戲測試

Alex Majlaton
Ali Duck
Anastasia Barton
Andrew Mitchell
Andrew Scott
Ann Boger
Anna Decker
Ariel Jaffee
Brendan Hurst
Brendan Hurst
Brian Slattery
Bryan Drake
Caroline Pierce
Catherine Rossbach
Celeste Young &
The Young Expedition
Christian Barrett
Christian Petersen
Christopher Barton
Christopher McKeon
Court Dimon
Daniel King

Daniel Newman
Daniel Stafford
Danielle Cantarella
Darren Nakamura
Dave Marden
David Nolin
Edgar Cheung
Eric Edens
Eric Klug
Glenn Flaherty
Hugo Villalobos
Ian Fay
Ian Zang
Iram Khan
James Horner
Jason Duck
Jennifer Egan
Jennifer Skahen
Joseph Owens
J.R. Honeycutt
Julian Murdoch
JV Kocian

Karla Andrich
Kate VanDoren
Katie Lewis
Keith Pishnery
Ken Marden
Kit Yona
Landon Gray
Loet
Mara Reiszwitz
Mark Slattery
Matthew McCalla
Max Morawski
Maxx King
Mike Beers
Mike Bretzlaff
Mike Bubb
Mike Konald
Monica Cody
Nathan Lewis
Nick Beers
Nick Schultz
Patrick Mines

Paul Charchian
Phil Florian
Rebecca Way
Rob Borges
Rob Starobin
Robert Helms
Roxie Kraai
Ryan Egan
Scott Belchak
Shaun Shaffer
Shawn Andrich
Tim Kutschera
Tim Pskowski
TJ Jackson
Tom Jankowski
Tony Reiszwitz
Zach Dyer
Zain Horner
Joseph Owens
Jenni Owens
Chase Lingelbach
Harry Readinger

Go Kids
玩樂小子