



詭鎮奇談

詭鎮奇談 克蘇魯情書™

遊戲設計：SEIJI KANAI

遊戲簡介

在《詭鎮奇談：克蘇魯情書》這款遊戲中，你將扮演一位調查員，追蹤一連串明顯是在引誘你來發現的線索；然而，你需要謹慎行事，因為某些線索隱含著禁忌的秘密，而另一些則被兇猛的超自然生物守護著。



掃描這個
QR code來觀看
英文教學影片！

遊戲配件



27張角色卡



6張玩家幫助卡



18個神話標記

遊戲準備

1. 每人拿一張玩家幫助卡。
2. 找出偷渡者胚胎卡牌並將它正面朝上放在一邊。
3. 將其他26張角色卡混洗，作為牌庫。將牌庫正面朝下放在所有人可拿到的位置。
4. 將牌庫頂上的一張卡牌正面朝下放在一邊。本輪將不會使用到它。
5. 從牌庫發給所有人1張卡牌，作為自己的初始手牌。
6. 從最近解決過謎團的人開始遊戲。

僅限2人遊戲：額外拿出牌庫的5張卡牌正面朝上放在一邊。本輪將不會使用到它們，但這些會給你一些資訊，讓你知道你的對手可能有什麼卡牌。



《詭鎮奇譚：克蘇魯情書》一共會進行多輪。每一輪，你會蒐集線索來調查一個驚悚的謎團，同時你也試圖維持你的神智；或者擁抱恐懼。

你手中的卡牌表示你正在調查的線索。在每個回合中，你將抽取1張新的卡牌，接著從你的2張卡牌打出其中1張。打出特定的卡牌會讓你陷入發瘋，這會讓你能使用你打出的卡牌上強大的發瘋效果，但也會迫使你要每一回合執行一次神智檢定，來確認你是否完全精神崩潰。

要獲得一輪勝利，你必須成為本輪最後一位未出局的人，或在本輪結束時持有剩餘的人中最高點數的卡牌。

阿卡姆和異界卡牌

牌庫由2個類型的卡牌組成。阿卡姆卡牌只有一個**1** 清醒效果。

異界卡牌則有一個**1** 清醒效果(上方)和一個**2** 發瘋效果(下方)。

1

選擇另一個人，秘密地與他比較手牌點數。點數小的一方本輪出局。

1

在你的下一回合開始之前，其他人不能對你使用卡牌效果。

2

在本輪結束之前，你不會因卡牌效果或神智檢定而出局。

鑽石/寶石的數量表示這種卡牌在牌庫共有幾張。



你的回合

按順時針方向輪流進行回合。輪到你的回合時，依照其順序執行以下步驟：

1. 從牌庫抽取1張卡牌到你的手牌中。
2. 從你的2張手牌打出其中1張。
 - ◆ 如果你處於清醒狀態，你必須使用該卡牌的清醒效果。
 - ◆ 如果你處於發瘋狀態，你必須選擇使用該卡牌的清醒效果或發瘋效果。如果該卡牌沒有發瘋效果，你必須使用其清醒效果。
4. 棄掉你打出的卡牌並結束你的回合。(見第6頁。)



打出和棄掉卡牌

桌上你面前的區域是你的棄牌區。每當你棄掉一張卡牌時，你必須將它正面朝上放在你的棄牌區中。你的棄牌區的所有卡牌必須在本輪期間保持讓所有人都能看到。

一般來說，只有當你在你的回合期間打出一張卡牌時，你才能使用卡牌的清醒效果或發瘋效果。當你被迫從你的手牌棄掉一張卡牌時(例如：音樂家的效果，第11頁)；當一張卡牌直接被放在你的棄牌區時(例如：湯姆遜衝鋒槍的效果，第14頁)；或當你在一次神智檢定期間揭示一張卡牌時(第7頁)，你不會結算任意卡牌效果。

注意：普通人和克蘇魯是上述規則的重要例外。當你從你的手牌打出或棄掉這些卡牌時，你必須結算其清醒效果(第10頁)。

出局

某些卡牌效果會令你出局，不再參與這一輪；表示你已經完全喪失神智並不再能解決這個謎團。當發生這種情況時，將你的手牌正面朝上放在你的棄牌區。在下一輪之前，其他人跳過你的回合，並且他們不能選擇你作為卡牌效果的目標。

神智狀態

在每一輪開始時，所有人處於清醒狀態且只可以使用他們打出的卡牌上的清醒效果。然而，一旦有一張異界卡牌被放在你的棄牌區，你就因接觸到禁忌的知識而陷入發瘋狀態。（記住：當你打出一張異界卡牌時，在結算其效果之前，它不會進入你的棄牌區。）

一旦你處於發瘋狀態，你可以使用卡牌上的發瘋效果，但你必須在你的回合開始時執行一次神智檢定。你在本輪的剩餘時間內都處於發瘋狀態。

神智檢定

如果你在您的回合開始時處於發瘋狀態，在抽取一張卡牌之前，你必須執行一次神智檢定。執行一次神智檢定時，從牌庫頂揭示卡牌，數量等同於你的棄牌區中異界卡牌的數量。如果你揭示了一張異界卡牌，你檢定失敗且本輪出局。如果你只揭示了阿卡姆卡牌，你檢定成功且繼續你的回合。

在一次神智檢定成功或失敗後，將所有被揭示的卡牌正面朝上放在你的棄牌區。



注意：如果你因一次神智檢定而必須揭示超過牌庫剩餘數量的卡牌，改為揭示整個牌庫。

一輪結束

當牌庫用完且有任何人必須抽一張牌，或只有1個人未出局時，一輪結束。

牌庫用完

如果任何人必須抽取一張卡牌但牌庫沒有卡牌，所有未出局的人同時揭示自己的手牌。

剩餘的人中持有最高點數的卡牌的人獲得本輪勝利。獲勝者從供應堆拿取一個神話標記，並將它翻到對應自己神智狀態的那一面（清醒  或發瘋 ）。

如果有多人未出局且因持有最高點數卡牌而平手，則他們共享勝利。所有平手的人拿取一個神話標記。



笑到最後

如果你是唯一一個未出局的人(也就是其他所有人都已出局)，你獲得本輪勝利。從供應堆拿取一個神話標記，並將它翻到對應自己神智狀態的那一面。

開始下一輪

要開始新的一輪，重複遊戲準備的第2步到第6步。(混洗卡牌、將某些卡牌放在一邊、發給所有人1張卡牌。)

所有人以清醒狀態開始一輪，即使他們在上一輪結束時處於發瘋狀態。從上一輪獲勝的人開始他的回合。如果上一輪是平局，從平手的人中隨機選擇1人開始他的回合。

遊戲結束

遊戲繼續直到有人獲得勝利。如果你滿足以下任意1個勝利條件，你立即獲得遊戲勝利：

- ◆ 你持有2個清醒神話標記   ；或
- ◆ 你持有3個發瘋神話標記    ；或
- ◆ 你在一輪期間成功使用克蘇魯的發瘋效果。

注意：你在遊戲期間可以同時收集清醒和發瘋神話標記，但當檢查勝利條件時，你必須將它們分開計算。可以多人同時獲勝。

卡牌效果

8. 普通人(阿卡姆) x1 / 克蘇魯(異界) x1



清醒：不論你出於任何原因打出或棄掉本卡牌，你本輪出局。

發瘋：如果當你的棄牌區有至少2張異界卡牌時，你打出克蘇魯，你獲得整場遊戲的勝利(不論你有多少個神話標記)。克蘇魯本身不會被計算在你所需的2張異界卡牌中。(在被結算完之前，他不

會被棄掉。)

如果你在任意時候棄掉克蘇魯(不論你的棄牌區中有多少張異界卡牌)，或如果你在棄牌區少於2張異界卡牌時打出克蘇魯，你必須結算它的清醒效果，且你本輪出局。

7. 演藝人士(阿卡姆) x1 / 修格斯(異界) x1



清醒：當選擇一張卡牌打出時，如果你手中有本卡牌且另一張卡牌點數大於等於5，你必須打出本卡牌。不要揭示你的另一張卡牌。如果你手中有演藝人士和修格斯兩者，你可以選擇要打出它們之中的哪一張。

發瘋：如果你打出本卡牌時處於發瘋狀態，且另一張卡牌點數大於等於5，揭示它並立即獲得本輪勝利。

6. 水手(阿卡姆) x1 / 藍道·蒂林哈斯特(異界) x1



清醒：選擇另一個人，並與他交換手牌。

發瘋：收集所有其他人的手牌，祕密地查看它們，並將它們加入你手中。接著，從你手中祕密地給所有人1張卡牌。你可以給出在你拿到其他人手牌之前，在你手中的那張卡牌。

5. 音樂家(阿卡姆) x2 / 偷渡者(異界) x1



清醒：選擇任意一個人(包括你自己)，所選的人棄掉自己的手牌，再抽一張新的卡牌，如果牌庫沒有卡牌，那麼拿取遊戲準備時放在一邊的正面朝下的卡牌。

發瘋：選擇另一個人。拿取他的手牌，祕密地查看它，並將它加入你手中。所選的人抽取放在一邊的偷渡者胚胎卡牌。(現在這是他的手牌。)接著，從你的2張手牌打出其中1張，如常使用它的1個效果並棄掉它。如果你打出克蘇魯，將偷渡者視為在你的棄牌區中。

4. 淘氣包(阿卡姆) x2 / 死靈之書(異界) x1



清醒:在你的下一回合開始之前,當任何人選擇其卡牌效果的目標人選時,他們不可以選擇你。你仍然會被影響所有人的卡牌所影響(例如:藍道·蒂林哈斯特)。

注意:如果你使用一個選擇另一個人的卡牌效果,但其他所有人都被淘氣包或死靈之書保護時,不發生任何效果。(你仍會棄掉卡牌。)然而,如果你使用一個選擇任意一個人的效果,但其他所有人被保護時(例如:音樂家),你必須選擇自己。

發瘋:如果你打出本卡牌時處於發瘋狀態且選擇本效果,在本輪的剩餘時間內,你不會因任何方式而出局。

- ◆ 你每一回合仍舊必須執行一次神智檢定。如果你揭示了一張異界卡牌,如同你檢定成功且繼續遊戲。
- ◆ 如果你打出或棄掉普通人、克蘇魯或偷渡者胚胎,你不會出局。
- ◆ 如果有人使用調查員或異教徒來猜測你的手牌,你仍舊必須誠實告訴他們是否正確,但如果正確你也不會出局。
- ◆ 如果有人使用拳擊手或深潛者來與你比較手牌,且他們的手牌點數較大,兩人均不出局。
- ◆ 如果牌庫用完,如常揭示你的手牌。如果你未持有點數最大的卡牌,你仍然會輸。

3. 拳擊手(阿卡姆) x2 / 深潛者(異界) x1



清醒：選擇另一個人。你和所選的人祕密地向彼此展示手牌。點數小的一方出局。如果你們持有的點數相同，那麼兩人均不出局。

發瘋：選擇另一個清醒的人。他本輪出局。如果你使用本效果，但沒有未出局的清醒的人時，那麼不發生任何效果。(如常棄掉本卡牌。)

2. 聯邦調查員(阿卡姆) x2 / 夜魔(異界) x1



清醒：選擇另一個人，祕密地查看他的手牌。

發瘋：選擇另一個人，祕密地查看他的手牌。接著，進行一個完整的額外回合(也就是抽取1張卡牌、打出1張卡牌、使用1個效果、棄牌)。在你的額外回合期間不要執行神智檢定。如果你打出克蘇魯，將夜魔視為在你的棄牌區中。

1. 調查員(阿卡姆) x5 / 異教徒(異界)x1



清醒:選擇另一個人,聲明1以外的一個數字。所選的人必須誠實回答他手中是否持有所聲明數字的卡牌。如果是的話,那麼他本輪出局。你可以聲明0。

發瘋:選擇另一個人。如果他持有一張1,那麼他本輪出局。如果不是的話,聲明1以外的一個數字。如果他持有所聲明數字,那麼他本輪出局。

0. 湯姆遜衝鋒槍(阿卡姆) x1 / 拉萊耶(異界) x1



清醒:選擇任意一個人(包括你自己)。從牌庫頂揭示2張卡牌。將所有被揭示的卡牌放到所選的人的棄牌區中。

因為被揭示的卡牌既不是被打出也不是被棄掉,沒有效果會被結算(包括普通人和克蘇魯的清醒效果)。

如果當你因此能力將揭示2張卡牌但牌庫剩餘不到2張卡牌時,改為揭示整個牌庫。

發瘋:將牌庫全部翻面,如此一來底部的卡牌被揭示。在本輪的剩餘時間內,所有人能看見會從牌庫被抽取的下一張卡牌。不可以查看牌庫中任何的其他卡牌。在你的下一個回合開始時(在你執行神智檢定之前),你可以結束本輪。如果你這麼做,如同牌庫用完時的方式結算一輪結束。

0. 偷渡者胚胎(異界) x1



如果你打出本卡牌，你本輪出局。與普通人或克蘇魯不同，如果你棄掉本卡牌，你不會出局。

失誤

出於意外或其他原因，可能出現各種失誤，例如執行調查員效果時未說出實話，或者沒有按照規則要求打出演藝人士。

發生失誤會很大程度地干擾遊戲體驗，所以大家應該熟悉所有遊戲規則，且時常重複確認自己的卡牌。

經典規則

要遊玩經典規則的克蘇魯情書遊戲，將湯姆遜、鋒槍和拉萊耶從遊戲中移除。每一輪結束時，不能平手：持有相同點數手牌的人都出局。

製作人員

原版克蘇魯情書遊戲設計：Seiji Kanai

額外遊戲設計：Jorge Zhang

角色插畫：Mauro Dal Bo, Walter Brocca, Joshua Cairos, Matthew Cowdery, Stanislav Dikolenko, Graey Erb, Anders Finer, Tony Foti, Aleksander Karcz, Robert Laskey, Adam Schumpert, Stephen Somers, Pixoloid Studios, Shane Tyree, Magali Villeneuve

平面設計：Randy Delven, Jay Hernishin, Tony Mastrangeli

創意指導：Brianna Woodward

遊戲生產：Guadalupe Gonzalez, Jorge Zhang

規則書和技術編輯：Kevin Ellenburg, Jeff Fraser

遊戲編審：Dan Varrette

遊戲行銷：Krystal Rose, Preston Wing

工作室負責人：Mike Hummel

Z-man團隊：Bryan Bornmueller, Randy Delven, Kevin Ellenburg, Guadalupe Gonzalez, Jay Hernishin, Mike Hummel, Krystal Rose, Preston Wing, Brianna Woodward, Jorge Zhang

特別感謝：Bill Altig, Justin Anger, Michael Blomberg, Andy Christensen, Teresa Dery, Joe DeSimone, Halley Feil, Emily Frenchik, Austin Litzler, Brian Mulcahy, Katrina Ostrander, Luke Peterschmidt, Sean Ryan, Alex Schlee, Jacinda Wilson

遊戲測試：Mickaël “Froh” Garcin, Daniel Marcaida, Ghie Marcaida, AJ Marcaida, AG Marcaida, Melissa Miller, Brook Nichols, Mark Pamintuan (Friendly Meeple), Ravi Patel, Ben Schillmoeller, Yury Shulman, Jeremy Stull, Jonathan Westfall, Chenshu Yu, Jonathan Zhanay

中文化翻譯：Rayy Chang

中文化校稿：Gazza Liu

中文化平面設計：Gru Tsow

© 2025 Z-Man Games. Arkham Horror & Z-Man Games are ® of Z-Man Games. Actual components may vary from those shown.