

逃脫 檔案

蛇藤林 的孩子們

規則手冊

掃描進入App：



關於遊戲

《逃脫檔案：蛇藤林的孩子們》是密室逃脫類型的卡牌遊戲，遊戲人數為1到4人。除了具有挑戰性的謎題，遊戲將著重在引人入勝的故事情節，你會在遊玩時對遊戲產生影響。許多謎題都只需要你的頭腦，也許還需要一些紙和鉛筆。你的行動在冒險過程中將決定這段史詩故事的進行。

遊戲配件

- 36個行動標記
- 16張地點卡牌
- 187張遊戲卡牌
- 1張地圖
- 8張休息卡牌
- 4張玩家幫助卡牌
- 8張專注卡牌
- 3本故事手冊
- 1本規則手冊

如果你玩過《逃脫檔案》系列遊戲，你不需要閱讀整本規則手冊。只需查看與以前遊戲的差異處（在規則手冊的最後）並找尋有哪些規則不同即可。



遊戲設置

切記！準備卡牌時不要偷看卡牌的正面（有文字與插圖的那一面）。

- 1 選擇你想遊玩的章節。
重要！在兩個章節之間花費多少時間並不重要，但依照以下順序遊玩章節是至關重要的：
 - 序幕與章節1在故事手冊1內。
 - 章節2在故事手冊2內。
 - 尾聲在故事手冊3內。
- 2 將以下的配件放在容易拿取的地方：
 - A 行動標記。
 - B 遊戲卡牌按照從小到大排序（牌庫頂為C001，牌庫底為C187）。
 - C 休息與專注卡牌分為數堆並按照從小到大排序：
 - 序幕：R0與F0。
 - 章節1：R10到R12與F10到F12的卡牌。
 - 章節2：R20到R22與F20到F22的卡牌。
 - 尾聲：R30與F30的卡牌。
 - D 地點卡牌按照從小到大排序（牌庫頂為L01，牌庫底為L16）。
 - E 你在上一個章節結束時持有的全部沒有謎題標語的卡牌，與你沒被指示需要丟棄的卡牌。在首次設置遊戲時，你顯然還沒有任何的卡牌。重要！切勿丟棄任何你拿到的卡牌，即使是在你完成章節後，除非遊戲特別指示你這麼做。
 - F 與選定章節相應的故事手冊。
- 3 準備行動裝置或電腦以檢查謎題的結果（在第6頁有關於App的更多說明）。



重要！我們精心準備了每盒遊戲。遺憾的是，這仍然可能有所疏漏。因此在設置過程中，請確保你沒有遺漏任何卡牌。

這將確保你不會因為缺件而破壞你的遊戲體驗。請記住只需檢查卡牌的背面！

如果你發現任何損壞或缺失的配件，請透過以下方式與我們的客服部門聯繫：<https://boardanddice.com/customer-support/>

遊戲目標

《逃脫檔案》是一個合作遊戲。這表示你將與其他玩家一同做出所有決定。除非你獨自遊玩，請確保你和其他玩家有討論地點和謎題。故事的結局取決於你們一起所做的選擇。每個選擇至關重要。

《逃脫檔案：蛇藤林的孩子們》是個不會輸的遊戲。然而，你們的選擇將會影響到遊戲的最終結果。是好是壞，每個結局都取決於你們。

進行遊戲

每場遊戲的時間會由於謎題的難度與故事的內容而大不相同。

次進行完所有章節是可行的。但我們強烈建議在章節1結束後休息一下。尾聲的遊戲時間相對較短，在章節2結束後就能立即進行。

每個章節開始時請大聲朗讀每章的介紹，你可以在正在遊玩的章節對應的故事手冊中找到介紹，以及你應該從哪個段落開始遊戲。接下來，你將按照以下步驟進行遊戲：

- 1 閱讀該故事手冊裡的段落並遵照其所有的指示。
- 2 執行以下任意行動直到遊戲配件指示你閱讀故事手冊內的段落（在這種情況下回到本步驟的第一步）。

· 探索地點：將一個可用的行動標記放置於地圖卡牌上一個未探索的區域，並閱讀故事手冊內相應的段落。

· 休息或專注：如果你沒有任何行動標記但你想探索地點，選擇要進行休息或專注。拿取對應牌堆頂部的卡牌，閱讀並遵照其指示。

· 解謎：在App內開啓你可以解的謎題（你至少會有一張帶有該謎題符號的卡牌），並執行任何可行的動作（例如：給出答案，查看所需的卡牌或獲取提示）。

· 組合卡牌：在App內開啓組合卡牌選單，輸入你想要嘗試組合的卡牌數字並閱讀結果。

重要！如果想查看你的主要角色對於某張卡牌的想法，將角色卡牌與另一張遊戲卡牌組合（標有字母C）。

3 如果你一切都做對了，你永遠不會抵達這個步驟！

故事手冊及段落

介紹的結尾將指示你如何開始故事。每個段落都會被分配到一個獨特的編號（例如：P854）。段落條目會描述故事中關於主要角色的事件，它們在故事手冊中的分佈是隨機的。閱讀一個條目時，盡量不要看同一頁上的其他段落。如果你這麼做，你很有可能會讓故事暴雷！



所有段落條目看起來都很相似。每個段落包含：編號A、故事文本B、行動C。每當遊戲效果將你導引到一個段落，你將通過其編號找到它。當閱讀段落條目時，確保從故事文本開始，因為它包含了謎題提示和重要事件的詳細說明，可能會影響到你未來的決定。讀完故事文本後，依照指定的順序結算所有列出的行動。也有可能在故事文本下沒有行動。這表示探索這個區域後沒有進一步的行動。然而，請注意故事文本可能仍然包含有價值的資訊。

故事手冊上每頁的頁邊處列出了所有的段落數字編號。幫助你能更快更容易找到正確的段落。

地點

透過探索地點卡牌將發現新的謎題、物品和更多故事內容。介紹新地點的段落也將指示你拿取地點卡牌，通常還會指示一起拿取地圖卡牌與一定數量的行動標記你將會在探索地點的部分找到更多關於行動標記的說明)。

除非另有特別指示，否則總是從對應的牌庫中拿取卡牌並立即展示它們。

接下來，遵守段落提供的指示，在桌上放置地點卡牌並遵循地圖卡牌上顯示的地點擺放。地點通常會分割為數個正方形，成為“區域”。執行完後你已經設置好了地點，並準備進行探索了。



切記！你在遊戲中所做出的決定將導致你只能看到某些地點卡牌—你絕對不可能在一場遊戲中看到所有的地點！

探索地點

重要！仔細觀察地點卡牌並討論下一步計畫通常是個好主意。

當你決定要探索一個區域時，將一個可用的行動標記放在地圖卡牌上，然後閱讀該區域相應的段落。在探索中，你可能會獲得一張或更多的遊戲卡牌。

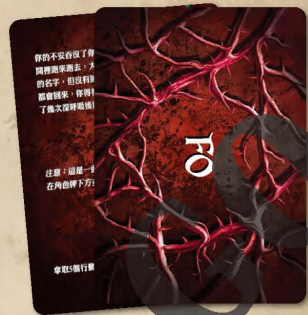
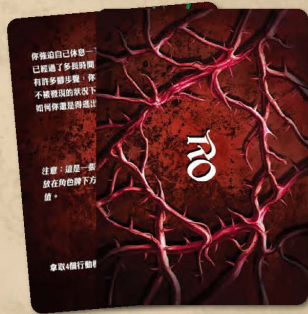


你通常不會有足夠的行動標記去探索每個地點的每個角落。但別擔心—你不需要仔細搜尋每個角落，所以明智選擇要探索的區域是很重要的。如果你用完了行動標記，而牌庫還有剩餘的休息或專注卡牌，你可以抽取其中一張。

重要！如果你要進入新地點時還有剩下行動標記，不需要棄除它們，除非故事手冊要求你棄除！如果故事手冊給予了你行動標記，直接將它們加入你既有的就可以了。

休息與專注卡牌

休息與專注卡牌讓你在耗盡行動標記後仍能繼續遊戲。當你想要探索一個區域（或執行任何需要花費行動標記的行動），但行動標記已經耗盡時，你必須抽取對應牌庫頂的休息或專注卡牌，並閱讀其所有的內容（包含卡牌最下方的小字）。你可以自由選擇你的角色要進行休息還是專注，但執行時請考慮該角色所有的情況，例如時間流逝或主要角色的狀態。



休息與專注卡牌的上半部分是故事的內容，下方則是列出效果，玩家必須依照其順序一一結算。這些卡牌也視為修正卡牌（在第6頁有關於角色卡牌與修正卡牌的更多說明）。

切記！每個章節有專屬的休息與專注卡牌。當進行新章節時，將前一章節中所有沒用完的休息與專注卡牌放回遊戲盒中，並拿取新章節對應的牌組。

- 序幕：R0與F0的卡牌。
- 章節1：R10到R12與F10到F12的卡牌。
- 章節2：R20到R22與F20到F22的卡牌。
- 尾聲：R30與F30的卡牌。

謹慎使用休息與專注卡牌！使用太多會影響故事的走向—甚至影響結局！

切記！當還有任何剩餘的行動標記時，你不能抽取休息或專注卡牌。

遊戲卡牌

在遊戲過程中，各種效果和段落會指示你拿取遊戲卡牌（標有字母C）。在拿取遊戲卡牌後除非有不同的指示，否則立即展示它。遊戲卡牌應放在所有玩家都能拿到的地方。它們會面朝上放在桌上，直到故事手冊的某個效果指示你將它棄除（通常在使用過後）。在一個章節結束時，故事手冊會指示你要棄除哪些卡牌，剩下的卡牌將會保留到下一章節。



每張遊戲卡牌都可以與其它卡牌組合，藉此提供你新的資訊或解鎖新的故事內容。你可在第7頁的組合卡牌找到更多說明。

遊戲卡牌牌庫包含以下類型的卡牌：

謎題卡牌

這類型的卡牌在右下角會有一個符號。一個謎題可能會包含一張以上的卡牌。強烈建議將謎題卡牌依符號來分類，將符號相同的放在一起。



物品卡牌

物品卡牌可以透過其背景底圖來分辨，且總是會有物品的插圖。物品卡牌可能會在未來的遊戲中有著重要的用途—在你橫跨不同的地點甚至章節時，依然可能帶著它們。當與其他遊戲卡牌組合時，可能會出現新結果或是解鎖新故事內容。但就如同在現實世界一樣，所有物品都有可能損壞或遺失。



角色卡牌 與修正卡牌

角色卡牌與修正卡牌都是用來表示角色能力的特殊卡牌。它們總是以垂直方向放置，且右邊會有四個數值或數值修正符號。將所有的修正卡牌放置在角色卡牌下方，即可清楚看見它們對你的能力數值造成什麼影響。即使你的任何能力數值降到0或以下，你依然可以繼續進行遊戲—但這會影響你的故事。



重要！即使是放置在角色卡牌下方，你依然能將修正卡牌與其他卡牌進行組合。你可能會因此而失去修正卡牌並獲得遊戲中的其他事物。

地圖卡牌

這類型的卡牌會展示出一個由地點卡牌組合而成的網格。當探索一個地點時，你需要將行動標記放在該卡牌上。地圖卡牌通常會和地點卡牌一起給予玩家。它們的功能是指示你如何設置地點卡牌。



重要！一張卡牌可能同時屬於多種卡牌類型。例如：一張物品卡牌可能同時是謎題卡牌或修正卡牌。在這個情況下，該卡牌具有這些卡牌類型的所有功能。

謎題與App

《逃脫檔案》中的謎題大多是由遊戲卡牌組成的，但是也有可能使用到其他配件。每個謎題都包含至少一張卡牌（右下角會有符號）。玩家必須將答案輸入App。

有些謎題對於故事的進展是至關重要的。但也有一些謎題，它們的功能只是給你不同的幫助。所以不需要嘗試去解開每一道謎題。在你解開重要的關鍵謎題前，遊戲故事並不會向前推進。

《逃脫檔案App》將會以網站的形式存取在你的行動裝置上，你可以開啓應用程式或直接在瀏覽器上使用它。此App支援離線使用：只要先進入網站，之後你可以在無網路連結的狀況下繼續使用App。

你可以由此進入App：
<https://app.escape-tales.com>



第一次進行遊戲時，開啓網站 / App並選擇《逃脫檔案：蛇藤林的孩子們》，接著再選取與你的實體遊戲相符的語言版本。

App的主畫面會展示所有的謎題符號，你可以自由瀏覽它們，還有一個按鈕可以開啓組合卡牌選單。每當你發現一個新謎題符號，你應該在App中打開該謎題，並查看需要幾張卡牌。

重要！在App中的所有動作都不需花費行動標記，也不會有任何負面效果，所以你可以任意執行App中的行動。若你想獲取提示，你可以自由獲取任何你想要的提示，而不會被遊戲懲罰。

謎題

謎題主畫面由三個部分組成：

答案區、前置卡牌與提示

A 答案區：你需要將答案輸入此格。每個謎題的答案格數不盡相同。如果答案區有3個空位，代表其答案是由正好3個符號組成的：中文、英文字母或是數字。在輸入正確答案後，App會指示你閱讀故事手冊裡的特定段落。



答案區的上方可能會有一個關於輸入順序的提示。這個提示與謎題的解答方法無關—只是在指示你輸入答案的適當順序。

B 前置卡牌：這個選項會告訴你此謎題需要幾張謎題卡牌與其他遊戲配件才能解開。你可以完全忽略這個功能，嘗試用邏輯與故事脈絡來取得所有提示，但請切記若缺乏任何前置所需的謎題卡牌或遊戲配件，你是無法解開謎題的。



C 提示：這個按鈕會開啓一個新選單，你可以在這裡請求提示。這個畫面會有一個取得提示按鈕—在按下後會提供你關於解謎方式的提示。當取得數個提示後（通常介於3到5個之間—取決於謎題的複雜度），這個按鈕會變成解答。這是你的最後手段，所以只能用在無法解開謎題的情況。使用這個按鈕並不會對遊戲造成任何負面影響。



組合卡牌

組合卡牌畫面會顯示兩個輸入格，讓你輸入想要組合的兩張遊戲卡牌。”C”字母已經輸入了，你只需要輸入卡牌編號的數字部分。App會告訴你獲得了什麼行動或資訊。兩張卡牌的先後輸入順序並不重要。你可以組合任何類型的遊戲卡牌—無論是物品卡牌、修正卡牌或是你的角色卡牌。



遊戲結束

逃脫檔案系列的故事章節裡有許多不同的路線，也有許多不同的結局。你在章節中（甚至在之前的章節）的決定都會影響最後的結局。在尾聲這個較短的章節中你會抵達各種不同結局中的其中一個，取決於你在遊戲中做的各種選擇。

若你在進行完第一或第二章節後決定休息一下，記得將已經得到的遊戲卡牌分開收納。若需要將一個章節分成多次遊玩，你可以將遊戲卡牌存放在遊戲盒中地點卡牌下方的小空間中，已被棄除的遊戲卡牌不會再用到，所以不需要將它們放回牌庫裡。

儲存遊戲

《逃脫檔案：蛇藤林的孩子們》可以隨時暫停，下次再繼續進行。只要利用你目前正在使用的故事手冊最後一頁的表格來做記錄。每本故事手冊都會講述一個數小時長的故事，所以建議在每個章節結束後進行儲存，下次再繼續進行。

進行下一場遊戲時，依照表格上的資訊來設置就可以繼續遊戲。我們建議在章節結束或是離開一個地點時再暫停遊戲。這樣比較不容易忘記未解開謎題的線索與在目前地點獲得的資訊。

與先前遊戲的差異處

很高興又見到你回來跟我們一起冒險！你可以在以下找到《逃脫檔案》的老手們進入《蛇藤林的孩子們》的世界前需要的所有資訊。其他所有《逃脫檔案》的規則都沒有改變！

- A** 絕望/壓力卡牌現在變成休息與專注卡牌。它們的功能與絕望/壓力卡牌一樣是獲得新的行動標記，但會以不同方式來影響遊戲。當你需要更多行動標記時，選擇要讓你的角色進行休息，或是忽略疲勞並進行專注。
- B** 有兩種新的卡牌類型 角色卡牌與修正卡牌。你可以在第6頁找到更多說明。
- C** 如同遊玩《Low Memory》，每個章節有專屬的休息與專注卡牌。你可以在第5頁找到各章節專屬的牌組。
- D** 遊戲故事分為三個章節。你需要依照順序來遊玩它們，請正確的設置每個章節。確定你使用每個章節對應的休息與專注卡牌。
重要！尾聲也視為一個章節，因為其與故事有連貫性。
- E** 《蛇藤林的孩子們》沒有出口卡牌、狀態卡牌或進程卡牌。
- F** 有新遊戲機制 組合卡牌。你可以在App上找到這個功能，它的功能與所有解謎粉絲所想的是一樣。你可以在第7頁找到更多說明，盡情去探索各種組合結果吧！
- G** 章節結束後你需要保存全部沒有謎題符號的卡牌，除非段落內容中指示你棄除。

鳴謝

《逃脫檔案：蛇藤林的孩子們》

遊戲設計：Jakub Caban, Bartosz Idzikowski

遊戲開發：Małgorzata Mitura

故事手冊：Jakub Caban

翻譯與補充：Błażej Kubacki

插圖：Jakub Fajtanowski, Aleksander Zawada

平面設計&桌面出版：Bartosz Idzikowski,

Agnieszka Kopera, Katarzyna Młynarczyk

App開發：Tomasz Lipka-Bartosik

規則手冊：Jakub Caban, Bartosz Idzikowski,

Małgorzata Mitura, Błażej Kubacki

遊戲測試：Bartosz Idzikowski, Małgorzata Mitura,

Weronika Rędziniak, Jakub Caban, Rainer Åhlfors

校稿：Weronika Rędziniak, Rainer Åhlfors

中文化遊戲翻譯 / 校稿：James.Wu/Gazza.Liu

中文化平面設計/LOGO設計：Wan.Teng

特別感謝所有《逃脫檔案：蛇藤林的孩子們》的測試者們，即使在COVID-19封鎖期間，依然參與線上遊戲測試：

Anna Mitura, Maciej Mitura, Andrzej Mitura, Hanna Kwaśniewska, Tomasz Lipka-Bartosik, Marcelina Podniestrzańska, Ewa and Krzysztof Maj, #Ciszaki Ania&Michał, Magda and Tomek Stańczak, Aneta and Marcin Bernaciak, Ola and Mateusz Ładriścy, Katarzyna Duda, Maciej Adamkowski, Elżbieta Dudkiewicz, Paweł Gibalski, Michał Barycki, Michał Balcerek, Karolina Wiatrzyk, Marcin Motowidło, Paulina Polańska, Kostek, Kozubik and Karol, Dajczaki, Weronika Rędziniak, Krzysztof Świętkowski, Grzegorz Cholewa, Asia and Marysia, Ziemowit Żwirbliński, Justyna Śniezek and Bartłomiej Kielak - "Zagadkowcy", Samanta Mrozek, Maciej Gornółka, Marta Sommerfeld, Jan-Fredrik Wahlin, Gilad Yarnitzky, Ireneusz Huszcza, the board game group at Game Grid (Lehi, UT).

你們是最棒的！

Board & Dice:

執行經理：Andrei Novac

營運經理：Aleksandra Menio

行銷主管：Filip Głowacz

業務主管：Ireneusz Huszcza

美術總監：Kuba Polkowski

開發負責人：Błażej Kubacki

© 2020 Board & Dice. All rights reserved. No part of this product may be reproduced without specific permission. CMON and the CMON logo are registered trademarks of CMON Global Limited. Actual components may vary from those shown. Made in China.

更多關於《逃脫檔案：蛇藤林的孩子們》們請造訪
WWW.ESCAPE-TALES.COM