



# 博物館尋蹤 Museum™



Phil Walker-Harding  
Maxime Sarthou

## 規則書

### 遊戲配件



- \* 24個 嫌疑犯板塊
- \* 1個 緊急出口板塊
- \* 32張 線索卡片 (以8顏色區分為8個種類，每種各4張)
- \* 48個 調查標記 (4種顏色，每種顏色各12個)
- \* 4個 偵探標記 (A、B、C、D)
- \* 4本 筆記本
- \* 4枝 鉛筆



blueorange  
The Games Cool Planet

GoKIDS  
玩樂小子

鈴鈴鈴鈴鈴鈴鈴鈴鈴鈴鈴鈴鈴鈴鈴鈴!!!

警鈴大響，快點把出口關閉！某件博物館珍藏品已經被偷走了！博物館館長就靠身為名偵探你來揭發躲藏在16個嫌疑犯中的竊賊（或者是竊賊們）。找到線索並解決謎團，除非竊賊在出口關閉前就已經逃走了！



### 遊戲目標

調查博物館內的線索，並從16個嫌疑犯裡找到竊賊（們）。在6個回合中你要將提示標記在你的筆記內以協助調查。在真正的竊賊（們）身上押注最多的玩家將贏得遊戲。

## 遊戲設置

1. 將緊急出口板塊面朝上放在桌面上。
2. 洗混24個嫌疑犯板塊並將其中16個板塊面朝上以4 x 4網格狀放置：這個網格代表了博物館地圖上的16個房間，每間有一個嫌疑犯。將剩餘的8個板塊放回盒子內。
3. 拿取32張線索卡片：
  - 排列成面朝下8堆，依據線索類型分類：

1. 動物
2. 帽子
3. 服裝
4. 配飾
5. 裝飾品
6. 列
7. 欄
8. 角落



- 將每堆卡片分別混洗，保持面朝下。
- 從每一堆裡各拿取1張卡片後並洗混形成一個8張卡片的新牌堆。將剩餘的所有線索卡牌放回遊戲盒內，不可查看。
- 將這8張卡片面朝下放在16個嫌疑犯的旁邊。

將未使用的遊戲配件放回遊戲盒內。

### 4. 每個玩家會有：

- 1本筆記本
  - 1枝鉛筆
  - 1個偵探標記：
    - ❖ 2人遊戲時，使用標記A和B，
    - ❖ 3人遊戲時，使用標記A、B和C，
    - ❖ 4人遊戲時，使用標記A、B、C、D。
  - 12個與其偵探標記相同顏色的調查標記。
- 調查標記應面朝下放置在玩家面前。

## 遊戲流程

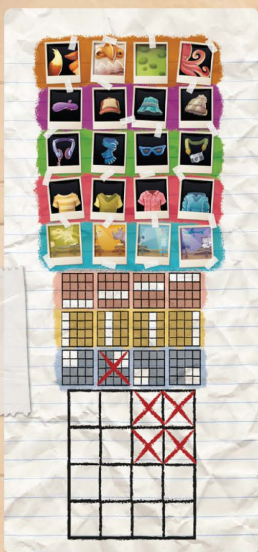
遊戲會進行6輪。

從玩家A先開始，再來輪到玩家B、C、最後D，依據有幾個玩家來決定。  
輪到你的回合時，你必須依照順序執行以下2個行動：

1. 調查一個線索
2. 指認一個嫌疑犯

### 1. 調查一個線索

當前玩家從8個可選的線索中挑選一個。線索會幫你找出哪些嫌疑犯是無辜的。



舉例來說，右圖線索顯示在博物館右上角的4個房間內是找不到竊賊的。

有可能發生兩種情況：

- 在線索上沒有調查標記：則該玩家可以查看線索。
- 在線索上已經有一個或更多的調查標記：在查看線索前玩家必須確認，在他的調查標記堆裡有一個等於或高於這個線索上數字最大的標記。如果不符條件，玩家無法查看該線索，他必須選擇其它的線索查看。

每當玩家看過了某個線索後，秘密將它標記在筆記本裡。將剛剛看過的線索卡片從筆記本裡劃掉，他就知道在4 x 4網格內對應到的所有嫌疑犯都是無辜的。

然後，玩家必須將一個調查標記放置在該查看的線索上，如果是第一個查看該線索的玩家，可選擇任意數字的標記放置(或者如果不是第一個查看的玩家，則放置等於或高於目前數字最大的標記)。假使玩家沒有適合的線索標記去調查任何線索，必須直接跳到“指認一個嫌疑犯”階段。



### 2. 指認一位嫌疑犯

當前玩家必須放置自己的一個調查標記，面朝下放在以下兩處：

- 16個嫌疑犯板塊其中之一：

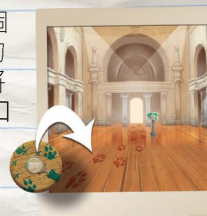
如果嫌疑犯最後確定是竊賊，則放置在竊賊上的標記能讓你在遊戲結束時得到數字上的分數。可能在同個嫌疑犯上會有好幾個標記且玩家們可以放置數個自己的標記在同一個嫌疑犯上(但一回合只能放一個標記)。



法蘭茲

- 緊急出口板塊：

如果一個玩家認為這16個嫌疑犯都不是竊賊且真正的竊賊已經逃走，他可以将調查標記放置在緊急出口板塊上。



## 遊戲結束

遊戲在進行6輪後結束。

將線索卡牌一張一張翻面。當每張線索被展示時，玩家們必須將對應的嫌疑犯板塊翻轉至面朝下，代表該嫌疑犯是無辜的。並將其上放置的調查標記移除遊戲。

在所有線索都被展示後，可能有三種情況：

### · 正好一個嫌疑犯板塊面朝上：

這就是竊賊！正確懷疑此嫌疑犯的玩家，統計放置在竊賊上的調查標記數值。數值總和最高的玩家獲勝。

### · 竊賊不在16個嫌疑犯內且已經從博物館逃走：

統計放置在緊急出口上的調查標記數值，數值總和最高的玩家獲勝。

### · 數個嫌疑犯板塊面朝上：

這些都是竊賊！正確懷疑一個或數個嫌疑犯的玩家，統計放置在這些竊賊上的調查標記數值，並且每個你有放置調查標記的竊賊，都讓你額外獲得1分。數值總和最高的玩家獲勝。

在平手的情況下，玩家們共享勝利。

如果沒有人正確的懷疑任何嫌犯，此場遊戲沒有贏家 - 你必須要多加訓練才能成為一個好偵探！

再玩一場增進你的實力吧！



夏洛特



喬斯達

在範例裡，夏洛特跟喬斯達都是竊賊。黃色玩家總共得到11分 (6+4+1 因為他放置了標記在第一個竊賊上)。粉紅色玩家得到12分 (5+3+2+2 因為他放置了標記在這兩個竊賊上)。粉紅色玩家贏得勝利！