

魔城马车 (Coach Ride to Devil's Castle) 中文规则

作者: Michael Palm & Lukas Zach

译者: 乐挺 (独孤律)

人数: 3—10 人

年龄: 12 岁以上

时间: 30—60 分钟

(9 或 10 人游戏时会略长)

游戏配件

10 张人物牌 Character Cards (双面均可以使用)

10 张职业牌 Occupation Cards

10 张阵营牌 Association Cards (5 张修道同盟 the Order, 5 张兄弟会 the Brotherhood)

21 张道具牌 (旅途行李)

9 张“权力之酒 The Drink of Power”牌

1 份游戏规则书

游戏概念

车夫在瓢泼大雨中疯狂地驱赶马匹，疾驰过湿冷的峡谷，奔向远方的山峦。刺眼的闪电在那里勾勒出巨大轮廓——恶魔的城堡。任何人都能感觉到车夫急于赶路的心情，因为车厢里的乘客们正一脸凝重地静待着。这些乘客们分别来自两个敌对的强大组织，要在旅途的过程中查明各自的盟友和敌人。他们通过交换神秘的道具来互相获取重要的信息，并要和自己的盟友协力，抢先一步攫走威力无穷的圣物，在最后获得胜利。

旅途准备 (游戏准备)

每位玩家选择一张人物牌，放入手中。剩下的人物牌放回盒中，无需使用。

将所有**职业牌**洗匀，每位玩家从中随机抽取一张并且**牌面朝下**放在自己面前。剩下的职业牌则牌面朝下地摆放在桌面中央，形成一个**职业牌堆**。

游戏中**阵营牌**的数量取决于玩家的人数：

3 或 4 人：2 张修道同盟，2 张兄弟会

5 或 6 人：3 张修道同盟，3 张兄弟会

7 或 8 人：4 张修道同盟，4 张兄弟会

9 或 10 人：5 张修道同盟，5 张兄弟会

如果是偶数玩家的游戏，则将上表对应数目的阵营牌洗匀，每位玩家从中随机抽取一张并且**牌面朝下**放在自己面前（职业牌旁边）。剩下的阵营牌和所有的“权力之酒 The Drink of Power”牌均放回盒中，无需使用。

如果是奇数玩家的游戏，则将上表对应数目的阵营牌洗匀，每位玩家从中随机抽取一张并且**牌面朝下**放在自己面前（职业牌旁边），多余的一张阵营牌**牌面朝下**地和剩下的阵营牌一起放回盒中，无需使用。随后每位玩家得到一张“权力之酒 The Drink of Power”牌，

牌面朝上地放在自己面前。剩下的“权力之酒 The Drink of Power”牌也放回盒中，无需使用。

旅途行李/道具：

初次旅程：为了让游戏变得简单，你可以在第一次游戏中只使用印有**图章标记**（牌面左下角）的道具牌，而将剩下的道具牌放回盒中，无需使用。在以后进行的游戏中，你可以选择添加**任意数量**的没有**图章标记**的道具牌，这些道具牌会延长游戏的时间，并给游戏带来更加复杂的变化。

首先从道具牌中取出2张“**神秘手袋 Secret Bag**”，然后将其余印有**图章标记**的道具牌洗匀，**牌面朝下**地发出（玩家数目-2）张牌，再和2张“**神秘手袋 Secret Bag**”混合洗匀成（玩家人数）张。每位玩家从中随机抽取一张，并放在自己的手中，这是他们初始的旅途行李。在游戏中，每位玩家都可以随意查看自己拥有的牌（包括道具、职业、阵营等）。

将剩下的印有**图章标记**的道具牌洗匀，牌面朝下地摆放在桌面中央，形成一个**道具牌堆**。如果要在游戏中添加没有**图章标记**的道具牌，则将这些牌也混合洗入到道具牌堆中。

注意：在3人游戏中，“**厄运珍珠 Black Pearl**”道具牌放回盒中不使用，并且每位玩家会得到2张道具牌，方法是将2张“**神秘手袋 Secret Bag**”和4张道具牌（印有**图章标记**）混合洗匀，然后平分给每位玩家。在10人游戏中，“**大衣 Coat**”道具牌放回盒中不使用。

旅途情报

人物牌：

这张牌是用来在战斗中表示你支援攻击者或防守者。人物牌可以放在你的手中，但不属于你的道具/旅途行李。

阵营牌：

在游戏中，玩家要通过交易道具和收集信息的手段，找到自己的盟友，并在盟友的帮助下一起收集齐自己阵营的对应胜利道具，以宣告游戏的胜利。在游戏中，“**宣秘修道同盟 The Order of Open Secret**”阵营需要收集3个以上的“**密钥 Key**”，而“**真缪兄弟会 The Brotherhood of True Lies**”阵营则需要收集3个以上的“**圣杯 Goblet**”。

职业牌：

每张职业牌都具有特殊的能力，为玩家在游戏中带来优势。其中有些能力只能使用一次，另一些则可以使用任意次数。

如果玩家决定使用他的职业特殊能力，他必须将他的职业牌翻转为牌面朝上，然后大声宣告其牌面的规则叙述，并按照规则产生效果。职业牌的特殊能力可以在任何时候使用（包括其他玩家的回合），除非牌面规则另有叙述。在游戏中，一张职业牌如果被翻转，则必须**一直保持**牌面朝上的状态。

职业牌的特殊能力如果只能使用一次，在翻转之后可以通过“**大衣 Coat**”和“**典籍 Tome**”道具牌的效果来恢复，通过这种方式可以使得职业牌重新翻转回牌面朝下，并且可以再次使用。

如果在游戏中对于职业有任何疑问，可以先参见本规则后附的**职业指南**。

旅途行李/道具牌：

在游戏中获得的道具牌称为玩家的“旅途行李”，每张道具牌都具有特殊的能力，为玩家在游戏中带来优势。玩家手中的道具数量上限取决于玩家的人数：

3人：8张/每人

4人：6张/每人

5人以上：5张/每人

注意：如果一位玩家在游戏中的任意时刻，拥有的道具数量超过上限，他必须立刻选择 1 张或多张道具牌给予其他玩家，直到满足手牌上限的要求。除此之外，每位玩家手中的道具均不能无理由地给予其他玩家。

如果玩家决定使用一张道具，他必须在正确的时机展示这张道具，大声宣告其牌面的规则叙述，并按照规则产生效果，然后将道具牌拿回手中。

如果在游戏中对于职业有任何疑问，可以先参见本规则后附的**道具指南**。

“权力之酒”牌（奇数玩家游戏）：

在玩家人数为奇数的游戏中，这些“权力之酒 The Drink of Power”牌为人数较少的阵营一方提供支援，可以在宣告胜利的时候代替一张“圣杯 Goblet”或“密钥 Key”。

注意：大部分的职业、道具和“权力之酒”都会影响游戏的基础规则，甚至与之相冲突。在这种情况下，牌面的规则叙述永远具有优先。

旅途启程（游戏流程）

近来去过最远的地方旅行的玩家第一个开始。（这个算是经典的调侃——译者注）

每位玩家在他自己的回合，可以从以下四个行动中选择一个执行：

- A. 略过。
- B. 交易
- C. 攻击
- D. 宣告胜利

然后该玩家的下家（左手边玩家）进行他的回合。

A. 略过：

玩家可以选择不执行任何行动，直接略过他的回合。

B. 交易：

玩家在自己的回合，可以选择手中的一张道具，**牌面朝下**地传给一位其他玩家，主动发起交易。

被动交易玩家（收到道具的玩家）查看这张道具，然后决定是否接受。如果他决定接受这次交易，则保留这张道具，并从手中选择另一张道具，**牌面朝下**地传回给主动交易玩家（发起交易的玩家），主动交易玩家则**必须接受**这张新道具，并将它放回手中，交易宣告完成。

很多道具牌具有特殊的交易效果，给**传出**它们交易的玩家带来优势，这些道具的牌面规则叙述会以“交易本道具后，你可以……”开头。在这种情况下，在交易成功完成后，收到这种道具的玩家必须大声宣告道具的名称和规则叙述，然后由**对面传出这张道具的玩家**执行相应的效果。如果进行交易的两张道具都具有交易效果，则**被动交易玩家先宣告，主动交易玩家先执行效果**。

举例：玩家 A 在自己的回合，牌面朝下地将一张“单片眼镜 Monocle（交易本道具后，你可以查看对方的阵营）”传给玩家 B，玩家 B 查看之后同意交易，将这张道具放回手中，并从手中选择一张“特权文书 Privilege（交易本道具后，你可以查看对方拥有的所有道具）”牌面朝下地传回给玩家 A，交易成功完成。然后玩家 B 首先宣告“A 给予我一张‘单片眼镜’，请执行效果”，于是玩家 A 查看玩家 B 的阵营。接下来玩家 A 宣告“B 给予我一张‘特权文书’，请执行效果”，于是玩家 B 查看玩家 A 手中的所有道具。

没有交易效果的道具（如“匕首 dagger”）在交易后无需宣告，而是秘密地交换拥有者。

注意：如果“破碎之镜 Broken Mirror”和其他的道具进行交易（无论是主动交易或被动交易），则在交易完成后均不产生任何交易效果，两张道具牌均无需宣告，而是秘密地交换拥有者。

收到主动交易玩家的道具后，被动交易玩家如果决定拒绝这次交易，则将这张道具牌面朝下地退回给主动交易玩家，道具的名称无需宣告，且不产生任何交易效果。

主动交易玩家在交易行动（无论交易成功或失败）之后，回合结束。他的下家（左手边玩家）进行他的回合。

C. 攻击：

玩家在自己的回合，可以攻击一位其他玩家，以试图获得信息。他必须指定一位玩家，并大声宣告“我攻击你”。在这次战斗中，他被称为“攻击者”，被攻击的玩家称为“防守者”。

攻击者将自己的人物牌放在面前，**剑标记**一面朝上。防守者也将自己的人物牌放在面前，**盾标记**一面朝上。

从攻击者的下家开始，按照顺时针次序，每位玩家依次决定支援哪方。支援攻击者的玩家将自己的人物牌放在面前，剑标记一面朝上。支援防守者的玩家将自己的人物牌放在面前，盾标记一面朝上。**而决定保持中立的玩家则将自己的人物牌拿在手中不展示。**

然后，所有玩家可以按照任意次序地使用自己的道具和/或职业，来影响战斗的结果。每位玩家使用的道具必须放在自己面前，而使用的职业则必须翻转为**牌面朝上**。直到没有玩家再使用道具和/或职业，便开始计算战斗的结果：攻击者从场上每一个剑标记获得一点力量，防守者从场上每一个盾标记获得一点力量。如果一张牌的牌面同时有剑标记和盾标记，这张牌的拥有者必须说明使用的是哪一个标记。

攻击者和防守者之间，力量较高的一方获得战斗胜利。战斗的胜利者从以下两个行动中选择一个执行：

- A) 秘密地查看失败者的阵营牌和职业牌。
- B) 查看失败者所拥有的全部道具，并可以从中选择 1 张，放进自己的手牌。

注意：如果失败者手中只有 1 张道具，并且胜利者决定拿走这张，他必须同时选择 1 张自己的道具给予失败者。这个行动不算交易，道具也**不产生任何交易效果**。

如果攻击者和防守者的力量相等，则战斗的结果为平局。在这种情况下，攻击者在**战斗后**从道具牌堆抓一张道具牌。如果道具牌堆已经被抓完，则本次战斗不产生任何效果。

最后，每位玩家将自己使用的道具拿回手中，这些道具都可在以后再次使用。玩家**使用过的**职业则继续放在面前，保持牌面朝上的状态。

攻击者的回合结束，他的下家（左手边玩家）进行他的回合。

D. 宣告胜利

如果一位玩家认为自己的阵营已经拥有足够数量的本方胜利道具，并且自己拥有**其中至少一个胜利道具**，他可以在自己的回合宣告胜利。为了宣告成功，他阵营的所有玩家拥有的对应胜利道具必须符合以下至少一种情况：

- A) 3 张“圣杯 Goblet” / “密钥 Key”
- B) 2 张“圣杯 Goblet” / “密钥 Key” + 1 张“神秘手袋（圣杯） Secret Bag (Goblet)” / “神秘手袋（密钥） Secret Bag (Key)”（道具牌堆必须已经被抓完）

在奇数玩家的游戏，**人数较少**的一方阵营，所拥有的胜利道具也可以满足以下至少一种情况：

- A) 2 张“圣杯 Goblet” / “密钥 Key” + 1 张“权力之酒 The Drink of Power”
- B) 1 张“圣杯 Goblet” / “密钥 Key” + 1 张“神秘手袋（圣杯） Secret Bag (Goblet)” / “神秘手袋（密钥） Secret Bag (Key)” + 1 张“权力之酒 The Drink of Power”（道具牌堆必须已经被抓完）

宣告胜利的玩家必须起立，大声宣告：“我们真缪兄弟会（宣秘修道同盟）已经拥有我方圣物：三个圣杯（密钥），因此我方要求宣秘修道同盟（真缪兄弟会）的绝对臣服！”

然后该玩家展示他的阵营牌，职业牌和手上所有的道具牌，如果该玩家自己拥有的胜利

道具不足，他可以指出**属于本方阵营并且拥有胜利道具**的盟友。每一个被指出的玩家则展示自己的阵营牌和手上所有的道具牌。如果所有被指出的玩家确实**属于本方阵营并且拥有胜利道具**，而共同累加的胜利道具又能够满足上文所述的**任意一种**胜利组合，则宣告即成功，**所有本方阵营玩家获得游戏的胜利**。如果有任何条件不能满足，则宣告即失败，**所有对方阵营玩家获得游戏的胜利**。

注意：玩家也可以通过“**秘教之印 The Coat of Armor of the Loge**”道具牌来宣告自己的单独胜利。详情请参见本规则后附的**道具指南**。

现在魔城马车的旅程可以开始，本规则后附的指南部分解释了所有牌面的特殊规则，并可以在游戏中解答一些可能出现的细节问题，同时也包括了变体规则和一个加强版本的 3 人游戏规则。

希望各位旅客有一次愉快而令人激动的马车之旅！