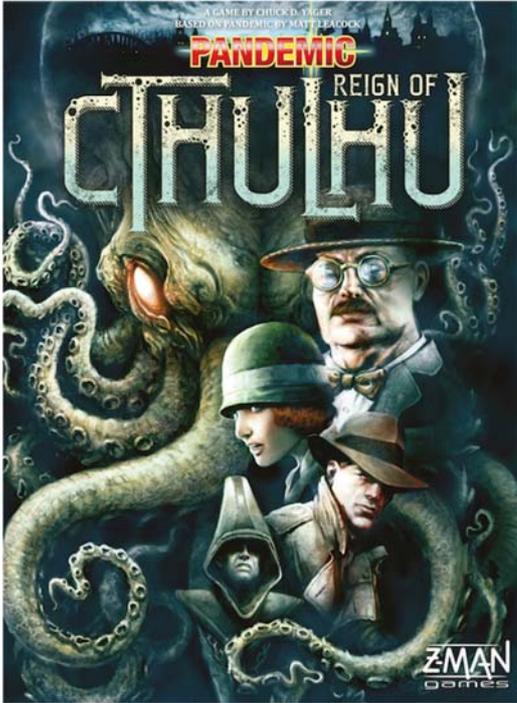


Pandemic Cthulhu 中文规则 1.0



翻译: yucv2006

初始设置

1. 标记设置

将克苏鲁邪神卡面朝下放置在 X 位置，修格斯、邪教徒、封印标记放置在游戏版旁边；

2. 邪神设置

随机洗出 6 张邪神卡，面朝下放置在游戏版图顶端的邪神区；

3. 怪物设置

重洗召唤卡并放置在版图对应位置，亮出顶端 2 张，在其所示地点各放置 3 个邪教徒；亮出顶端 2 张，在其所示地点各放置 2 个邪教徒；亮出顶端 2 张，在其所示地点各放置 1 个邪教徒；最后再亮出 1 张，在其所示地点放置 1 个修格斯；

4. 角色设置

重洗 7 张角色卡并摸出 2 张展开，起始玩家从中二选一，然后补齐 2 张之后，下一个玩家二选一直至所有玩家角色确定；将对应的角色放置在阿肯汉火车站，同时每位玩家获得 4 个神志正常标记，并且将其角色卡显示在神志正常一面；

5. 难度设置

按照自己的需求设置难度，入门难度使用全部 44 张线索卡，标准难度在每种颜色的卡堆中移除 1 张线索卡，专家难度移除 2 张；

6. 起始卡牌

按照下面的表格将遗物卡洗入卡堆，形成玩家卡堆；

玩家数	遗物卡	起始手牌
2	4	4
3	5	3
4	6	2

7. 玩家卡堆

然后将剩余的 player 卡堆按照玩家数均分对应的分堆，并将恶灵苏醒卡随机加入，每个分堆重洗之后形成新的 player 卡堆，注意将牌量较小的分堆放在底部；

8. 游戏开始

拯救世界的行动正式开始；

回合顺序

每个玩家的回合可分为以下 3 个步骤：

- 执行 4 次行动（角色卡正面有说明，允许多次执行同一行动）
- 摸取 2 张玩家卡
- 展示召唤卡（完成后轮到左侧玩家）

移动行动

注意：移动进入含有修格斯的地点时，必须立即掷神志骰进行判定；

1. 步行

移动到用线相连的相邻地点；

2. 乘车

打出与目标城镇相匹配的线索卡并移动到该城镇任何地点；或打出与你所在城镇相匹配的线索卡并移动到任何城镇的任何地点

3. 传送门

按照传送门进行移动，完成移动之后立即掷神志骰进行判定；

其他行动

1. 消灭异教徒

在你所在的地点消灭 1 个异教徒；

2. 消灭修格斯（消耗 3 行动）

在你所在的地点消灭 1 个修格斯，同时摸 1 张遗物卡加入手牌；注意仅以此种方式消灭修格斯才能获得遗物卡；

3. 分享物品

给出/获得同地点其他角色的 1 张遗物卡；将手牌中和玩家角色所在城镇匹配的线索卡交给其他玩家，或从其他玩家处获取该卡；注意双方必须位于同一地点；如果某玩家因该行动导致手牌超过 7 张，则需要立即弃置 1 张卡或打出事件卡；

4. 封印传送门

打出 5 张与你所在城镇相匹配的线索卡，封印对应的传送门，此时将对应的标记放置在版图，同时移除该城镇中每个地点各 1 名异教徒；

摸取卡牌

从玩家卡卡堆中摸取 2 张卡，如果牌堆已不足 2 张卡，游戏立即失败；每位玩家的手牌上限为 7；如果摸到恶灵苏醒卡，则：掷神志骰进行判定，展示下一张邪神卡结算其能力，然后从召唤卡卡堆底端摸 1 张并在对应地点放置 1 个修格斯，最后重洗召唤卡弃牌堆并将其放置在卡堆顶端；

召唤说明

按照当前的召唤率展示召唤卡，即邪神卡底端的数字（最少为 2），然后在对应的地点各放置 1 个邪教徒，然后展示的召唤卡进入弃牌堆；如果该已经存在 3 个异教徒，则不再放置第 4 个异教徒，转而结算 1 次邪恶仪式；

修格斯移动

如果展示的召唤卡上有修格斯标记，则在召唤阶段将该修格斯向最近的传送门进行移动，如果修格斯已经位于传送门，则立即结算 1 次邪恶仪式；特殊能力：当修格斯与玩家角色位于同一地点时，立即掷神志骰进行判定，

邪恶仪式

执行邪恶仪式时，立即展示下一张邪神卡并且结算其特殊能力，这点和瘟疫危机不同，没有爆发或连锁爆发；

爆发说明

当传染病爆发出现时，首先将爆发标记往下移动 1 格，然后在周边相邻城市各添加 1 个同类病毒方块，由此甚至可能引发连环爆发，注意在连环爆发添加病毒方块时，不在原本传染源城市放置；

遗物卡

在回合进行过程中，任何玩家都可以打出遗物卡并遵照执行，注意打出遗物卡不视作行动，打出的遗物卡移出游戏，且角色需执行神志骰判定；

神志骰判定

图案	效果
空白	无任何效果
波纹 X1	失去 1 个神志清醒标记
波纹 X2	失去 2 个神志清醒标记
异教徒 X2	在当前所在地点 放置 2 个异教徒

角色疯狂

任何时候 1 名角色失去所有的神志正常标记时进入疯狂状态，将其角色卡翻面进行表示，同时使用期背面的能力和数值；

游戏终盘

当所有 4 个传送门均被封印时，玩家团队获胜，当出现以下情况之一时为失败：

- 最后 1 名邪神苏醒；
- 需要放置异教徒时数量不足；
- 需要放置修格斯时数量不足；
- 行动完成之后，无法摸取 2 张玩家卡；
- 所有角色进入疯狂状态；

角色能力

角色	能力（分为正常状态和疯狂状态）
侦探	正：只需 4 张同色线索卡即可封印传送门； 疯：只需 4 张同色线索卡即可封印传送门； 执行信息交换行动时需花费 2 行动；
医生	正：每回合执行 5 个行动； 疯：每回合执行 4 个行动；
司机	正：步行时移动 2 个地区，无视 Ithaua 的效果； 疯：步行时只能移动 2 个地区，无视 Ithaua 的效果；
猎人	正：执行消灭异教徒行动时，消灭所在地点所有异教徒；每回合 1 次，使用 1 行动消灭 1 个修格斯； 疯：执行消灭异教徒行动时，消灭所在地点所有异教徒；每回合第一次进入无异教徒地点时，掷神志骰判定，如果结果需要损失神志标记，以防止异教徒代替；
魔术师	正：手牌上限 8，开局时抽 1 张遗物卡；任何时候都可以免费执行信息交换行动； 疯：手牌上限 7，只能在信息交换中接受线索卡；回合中，只有手牌拥有遗物卡，就必须立即打出；
术士	正：花费 1 行动，移动至多 2 个异教徒各 1 个地点；花费 2 行动，移动 1 个修格斯 1 个地点； 疯：花费 1 行动，移动至多 2 个异教徒各 1 个地点；
报告员	正：乘车移动时，可以打出 1 张线索卡移动到任意地点；同时可以花费 1 个行动从一个车站移动到另一个车站； 疯：不可执行乘车行动；执行每回合 1 次的免费行动，从弃牌堆中获取 1 张与你所在地点匹配的线索卡；

邪神能力

邪神	能力（分瞬发效果和永久效果）
Atlach Nacha	瞬发效果：每位玩家角色必须选择在其所在地点增加 1 邪教徒或失去 1 神志清醒标记；如果角色已疯或仅剩 1 神志清醒标记，则必须选择放置邪教徒；
Azathoth	永久效果：移除的邪教徒移出游戏，即将邪教徒上限减少为 23；
Ithaua	永久效果：如果玩家角色所在地点有 2 名或更多邪教徒，则必须先执行消灭邪教徒行动再步行离开；使用其他方式离开此类地点，或是角色有特殊能力改变邪教徒数量时，邪神能力无效；
Shudde Mell	瞬发效果：所有玩家立即失去总和为 3/4/5（对应玩家数 2/3/4）的神志清醒标记；
Tsathoggua	瞬发效果：所有玩家立即失去总和为 2/3/4（对应玩家数 2/3/4）的手牌，卡牌不足时需尽可能多的丢弃；
Yig	永久效果：封印传送门时，除了原本的固定消耗，还需要打出 1 张与该传送门相连城镇的卡牌，侦探能力此时失效；