

Pyramid Raiders

簡介

二十年來沙漠中央出現神秘遺跡的傳聞甚囂塵上。但不知為何地，至今仍無有一人帶回遺跡的真正消息。儘管如此，不顧守墓人的告誡來此尋求寶藏的探險者未曾止歇。

今日，數名幸運的冒險家穿越阻礙，在沙塵的指引下分別進入遺跡，隨著古老的大門緩緩敞開，深埋其中的存在將再度啟動執行它的使命。

即使有神奇道具的力量協助，冒險家們惟有發揮智慧躲避重重險阻才能得到其中的珍貴寶藏。

角色介紹

賞金獵人 — Thomas Jones

馳名世界的賞金獵人，擁有凡出手必成功獲得寶物的輝煌紀錄。在世界各地以一人之力周旋某國機構而不落下風。這一次他收到了一張地圖，內容表示有座遺跡藏有足以震撼全球的神祕力量，但其中最重要的是有無限量限量的財寶，於是這名賞金獵人便再度踏上冒險旅途。



考古學家 — Prof. Harvison

在生涯早年享譽學界的探險家，不過由於支持超自然論點而遭到非議而慢慢被忽視。經過長年的研究，為了證明他對神祕力量的假設，其在獲得有力人士贊助的遺跡地圖後決定深入該地冒險。其目的為得到神祕力量，向世界大眾揭露遺跡真相及證明他的論點正確。

觀光客 — Konga Bomba:

靠著發現鑽石礦脈一夕致富的他，籌畫了一次環遊世界的旅行。不料搭乘的飛機遭到不明人士劫持，最終迫降在遺跡所在之處。出於暴發戶的莽撞直覺與眾人無關的他也進入了遺跡展開冒險。



守墓者 — Osiris Sakage

遺跡當地無人不知無人不曉的兇悍盜賊，實際上為守墓一族的遺孤，同時也是遺跡藏寶圖的發送人。身為守墓人卻將信條視若無物的他，其目標是把眾人引入遺跡中，待他們獲得寶藏後再將它們一網打盡。然而他並不知道遺跡究竟藏著什麼不可告人的東西。

軍人 — Comrade Polavsky

經過特種部隊訓練，效命於國家神祕學研究機構，活躍於全球各地為組織奉獻一己之力。但是強者如他也不免遭遇事業危機，近幾次的行動遭到了某賞金獵人的阻撓，使他在組織的聲望遭受威脅。為了挽救頹勢，帶著黑市交易得來的地圖，孤身一人進入遺跡，而北國出身的他當然沒有忘記隨身的伏特加。



黑手黨 — Papa Pengino

黑手黨四大家族其中一支的現任首領，在面對家族經營日漸艱難之際，獲得了一張神秘的寶藏圖。所以他決心孤注一擲，帶著精銳部眾劫持飛機抵達該處。目標獲得足以振興家族的寶藏，持有力軍火及強大決心的他，為了不愧對先代顏面以及家族的未來，挺身進入神祕遺跡。

遊戲配件

- 說明書 1 份
- 地圖板 1 份
- 角色棋 6 組
- 守護者棋 1 組
- 假人指示物 1 組
- 行動卡 6 組 · 共 30 張
- 道具卡 10 張
- 寶物指示物 6 種 · 各 7 個
- 古書指示物 7 個
- 詛咒指示物 24 個
- 障礙物 2 種 · 各 6 個
- 布袋 1 個
- 骰子 1 個
- 回合標記 1 個
- 起始玩家指示物 / 轉向標示卡 1 張

行動卡



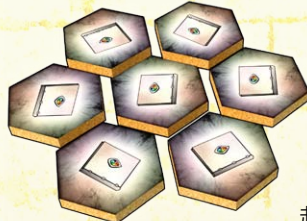
道具卡



寶物指示物 6 種



古書指示物



守護者棋



角色棋



起始玩家指示物 / 轉向標示卡



地圖板



假人指示物



詛咒指示物



回合標記



障礙物



遊戲目標

玩家必須在一定的回合內躲避守護者的攻擊，並且取得比其他玩家還要高的分數。

結束條件

遊戲會隨著人數多寡會進行不同的回合數，列表如右：

當進行了規定的回合數後遊戲結束，計算玩家得分。由得分最高的玩家獲勝。若是得分相同的狀況則由持有詛咒指示物較少的玩家勝出。如果得分相同且詛咒指示物一樣多，則共同獲勝。

玩家人數	回合數
3 人	15 回合
4 人	11 回合
5 人	9 回合
6 人	7 回合

遊戲準備

組合守護者棋

守護者視線標示卡



初次遊玩建議使用第一種視線標示卡

紅色箭頭代表守護者的正面面向與視線方向，藍色箭頭則是守護者的其他視線方向。

將守護者棋與視線標示卡組合（參照右圖）



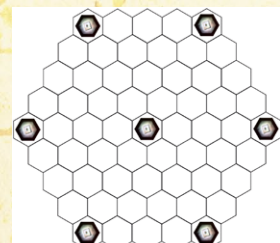
地圖設置

1. 將古書指示物設置於指定的地圖格（六個角落與中心，有標示的地方）
2. 將 12 個障礙物設置於地圖上（參照設置範例）
3. 將寶物指示物以隨機的方式設置於地圖格上。

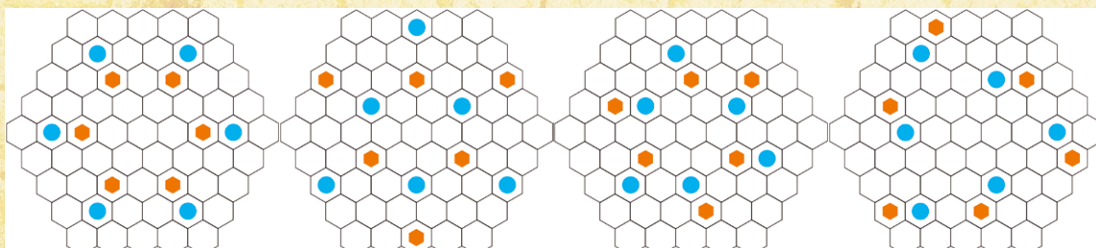
注意：每個格子只能設置一個指示物。

4. 寶物設置完畢後將守護者棋設置於地圖中央，
擲骰子決定守護者的起始面向（守護者面向如地圖標示位置）。
5. 將回合標記放置於回合 1 的位置。

古書設置範例



障礙物設置範例：



根據不同的障礙物設置方式，遊戲難度會有相應的變化。玩家可以多方嘗試。

地圖物件說明



柱子：玩家與守護者皆不可進入，會阻擋守護者視線。



水池：玩家不可進入，守護者可以進入，不會阻擋守護者視線。



假人：假人如同玩家角色一般會受到推擠，會吸引守護者注意。假人被擊倒會直接移出遊戲。

玩家設置

選擇喜歡的角色棋並拿起相對應的 5 張行動卡，然後隨機取得一張道具卡，以公開的方式放置於前方。由最近去過古蹟的人作為起始玩家並得起始玩家指示物。

從起始玩家右手邊的玩家開始，以**逆時針**的順序將各自的角色棋放置於地圖最外圍的格子上，所有玩家的棋子放置完畢後遊戲開始。

回合流程

每一回合會依照以下階段依序進行：

回合開始 - 角色移動 - 守護者移動 - 角色復活 - 回合結束

回合開始

若玩家的所有行動卡都使用過則將行動卡收回。

角色移動

每個玩家選擇一張行動卡以牌面朝下的方式打出，所有玩家都打出行動卡之後，由起始玩家開始 - 將行動卡翻回正面，並且依照行動卡上標示的移動格數進行移動。然後依順時針順序換下一位玩家進行移動。

注意：輪到你進行移動時才將行動卡翻開

角色移動時會有以下限制：

1. 必須走完所有的移動格數。
2. 不可返回角色前一格所在的位置。
3. 不可進入障礙物或守護者所在的格子。

當角色移動完畢時立刻取得所在格子的寶物指示物。

注意：使用過的行動卡會以公開的方式放在玩家前，當所有行動卡都打出後才會收回。

當玩家移動時進入其他玩家所在的地圖格時，可以將位於那一格的角色「推開」。被推開的角色會被推到相鄰的格子（由進行推擠的玩家決定往哪推開）。

推擠的次數沒有限制，你可以推擠一個角色後令他再去推擠另一個角色。

你不可以把角色推到你原本所在的位置。

行動卡效果說明



轉向符號 - 你可以在移動結束後直接改變守護者的面向。



改變方向符號 - 你可以在移動結束後改變轉向標示卡的方向。



守護者移動力 - 這一回合守護者移動的格數增加 1 或 2 格，不同玩家之間會累計。

移動與推擠範例



A. Osiris 打出行動卡 4，移動 4 步。

B. Polavsky 打出行動卡 2，移動 2 步，然後將轉向標示卡翻面。

C. Konga 打出行動卡 5，移動 5 步同時推擠 Osiris。

D. Prof. Harvison 打出行動卡 1，移動 1 步，然後改變守護者的面向。

守護者移動

所有玩家都移動完畢後輪到守護者進行移動：由起始玩家進行擲骰，擲出的點數加上這回合守護者的額外移動力（行動卡 4、5）就是守護者移動的格數。

視線：守護者具有視線範圍，在視線內的玩家角色會吸引守護者的注意。視線沒有距離限制，但是會受到柱子阻擋。

守護者移動時會受到以下限制：

1. 朝正面的格子移動。
2. 若是視線內有玩家角色，則將守護者的正面轉向該方向。
3. 若是視線內有複數的玩家角色，則將守護者的正面轉為距離較近的角色方向，若與玩家角色的距離一樣則不轉向。
4. 若無法移動至下一格（因障礙物或是地圖範圍限制），則依照轉向標示卡的方式轉向

守護者移動結束後立刻將位在格子上的寶物指示物移出遊戲。

擊倒：當守護者移動時經過或停留玩家角色所在的格子，則該玩家的角色被擊倒。該玩家将角色棋移出地圖版，並且得到一個詛咒指示物。

守護者移動範例



圖接移動與推擠範例

1. 計算守護者額外增加的移動力： $1+2=3$ (行動卡 4 與 5)。
2. 骰子擲出 6。
3. 守護者移動第 1~3 格。
4. 撞到牆壁後依轉向標示卡朝順時針轉向，移動第 4 格。
5. 移動至第 5 格後發現 Prof. Harvison，朝它轉向後移動第 6 格。
6. 發現 Osiris，由於距離較近，朝它轉向後移動第 7 格。
7. 同時發現 Konga 和 Polavsky，由於兩者距離相同因此不轉向，朝正面移動第 8 格。
8. 移動至第 9 格，擊倒 Osiris。

角色復活

由起始玩家開始，被擊倒的玩家以**逆時針**順序將角色放置於最外圍的地圖格上。

回合結束

將起始玩家標誌依順時針順序交給下一位玩家，推進回合標記並進行下一回合。

道具卡說明

道具卡會在遊戲中帶給你一些特殊能力，讓你在冒險的過程中能夠更有效率的收集寶物。道具卡的效果必須公開，直到遊戲結束都會使你受益，而且不會因為任何原因失去它。

以下是道具卡的說明：



幸運玩偶

Lucky Charm

守護者移動骰子擲出 6 時，你被擊倒不會得到詛咒指示物。



強力磁鐵

Big Magnets

打出行動卡 1、2 或 3 且移動結束時，可以選擇取得鄰近格子的寶物 (只能得到一個寶物)。



彈簧靴

Spring Boots

可以跳過柱子移動，跳過柱子算移動一格。



潛水頭盔

Diving Helmet

你可以停留在水池上並且在水池之間移動 (進入水池與離開水池皆為一步)。



火箭靴

Rocket Shoes

你的移動距離增加 1 格。你出現在守護者視線內時，守護者移動格數 +2(只計算一次)。



蛇箱

Snaking Box

當你在守護者視線內時，若你與守護者距離 4 格以上則不會被發現。



任意門

Teleport Door

打出行動卡 5 時，你可以直接傳送至地圖上任何一格。



力量手套

Power Gloves

你推擠其他角色時改為推擠 2 格。



誘餌人偶

Decoy Doll

打出行動卡 4 時你可以在移動結束時可將假人指示物放置到移動路徑上的一格。



魔術手臂

Magic Hands

你可以選擇不移動，改為取得移動距離內的一個寶物。

遊戲計分

計分方式

計分方式共有四種：單一種類寶物數量、種類與古書指示物的加分；以及詛咒指示物的扣分。

單一種類寶物數量計分表

單一種類寶物數量	1 個	2 個	3 個	4 個	5 個	6 個
得分	0	2	4	7	11	16

注意：不計算古書指示物

寶物種類數量計分表

持有寶物種類	1 種	2 種	3 種	4 種	5 種	6 種
得分	0	1	2	3	4	5

注意：不計算古書指示物

古書指示物計分表

持有寶物種類	1 種	2 種	3 種	4 種	5 種	6 種
每張古書指示物得分	0	1	2	3	4	5

古書指示物會依照你持有的寶物種類數計算它的分數價值。

詛咒

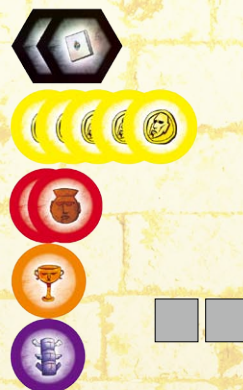
每個詛咒指示物會扣 2 分，遊戲結束時沒有任何詛咒指示物的玩家得到 3 分。

計分範例：

Pengino 在遊戲結束時持有以下寶物：5 個金幣，2 個陶罐，1 個金屬杯，1 個圖騰柱，2 個古書與 2 個詛咒指示物。

Pengino 的得分計算方式如下：

- 單一種類寶物數量得分：11 分 (5 個金幣)+2 分 (2 個陶罐)+0 分 (1 個金屬杯)+0 分 (1 個圖騰柱)
- 寶物種類得分：3 分 (4 種不同寶物)
- 古書指示物得分：6 分 (2 個古書)
- 詛咒指示物：-4 分 (2 個詛咒指示物)



因此遊戲結束時 Pengino 獲得 18 分

發行：摩埃創意工作室

遊戲設計：AFONG

研發：LWT、Desent

美術設計：LWT/ 地圖與外盒、Desnet/ 卡片介面、Kyoujin/3D

故事與角色設計：龍貓人

插畫：日津樹伶 / 封面、行動卡 (<http://hitsukirei.idv.st/>)、General/ 寶物、道具卡

說明書製作：AFONG、General、Desnet

特別感謝：兩百、YOYO、宮城遼、桌上遊戲設計師聚會、大安桌遊團以及所有給予我們幫助的人

版權所有：摩埃創意工作室