

瘋狂詭宅

玩家幫助卡

調查員遊戲回合參考

在每位調查員的遊戲回合時，該名調查員會獲得2個「移動步驟」和1個「行動步驟」（依照任何次序執行）

移動步驟：玩家可以將他的調查員移動到一個相連的格子裡。
玩家在他的回合中可以執行這個步驟至多2次。

行動步驟：玩家可以執行1次行動。以下是可執行的行動清單：

- 一 奔跑：移動到一個相連的格子上。
- 一 探索：揭示房間中的障礙卡和探索卡。（由守密人逐張揭露）
- 一 攻擊一隻怪物：選擇位於他格子裡的一隻怪物進行攻擊。
- 一 使用卡牌能力：使用他控制的一張卡牌上的一個「行動」能力。
- 一 扔下物品：將任意張數的探索卡及/或起始物品卡留在房間。

守密人遊戲回合參考

- 1. 調查員交易：**在此步驟，位於同一格子的調查員可互相交換探索卡及/或起始物品卡。然後，每名暈眩的調查員可棄掉一個暈眩指示物。
- 2. 獲得威脅指示物：**有多少位調查員玩家，守密人就獲得多少威脅指示物。將新獲得的指示物，添加到先前尚未使用的威脅指示物堆中。
- 3. 守密人行動：**守密人可花費(棄掉)威脅指示物，來執行「守密人行動卡」上的行動。只要支付的起，可執行任意張數。
- 4. 怪物攻擊：**守密人可以利用跟調查員位在同一格子裡的每隻怪物去進行一次攻擊。有暈眩狀態的怪物不得攻擊，而是在此步驟移除掉一個暈眩指示物。
- 5. 事件步驟：**守密人把一個時間指示物放到事件牌庫上方。如果這樣做導致事件牌庫上方的時間指示物數量等同於頂牌牌背上的時間數字則移除所有時間指示物，接著翻開並解決事件牌庫最上方的事件牌。

恐怖檢定

當一隻怪物進入(或被放入)一名調查員所在的房間時(反之亦然)，必須立即進行一個稱為「恐怖檢定」的特質檢定。該名調查員會執行一個以那隻怪物的**恐怖等級**(牠的怪物指示物右下角的藍色數字)作為調整的「意志檢定」。若檢定失敗，該調查員獲得1點恐怖。房間中如有多名調查員，都得接受檢定

躲避檢定

如果一名調查員的格子裡有怪物，他在進行**移動、或是非攻擊的行動**之前，該名調查員必須對他的格子裡的每一隻怪物進行稱為「躲避檢定」的特質檢定。為了躲避怪物，調查員會執行一個以那隻怪物的**覺醒值**(牠的怪物指示物右上角的白色數字)作為調整的「敏捷檢定」。(若選擇攻擊怪物則不須躲避檢定)

檢定成功則調查員安然無事。檢定失敗則守密人可以選擇讓怪物傷害調查員。傷害等於怪物的傷害值。(檢定失敗時，守密人也可選擇不讓怪物傷害調查員)無論檢定成功或失敗，完成躲避檢定後調查員就可以自由地移動或執行想執行的行動。同一遊戲回合中也不必對同一隻怪物再次進行躲避檢定。

特質檢定

玩家擲出一顆十面骰，並將結果與他的調查員特質做比較。擲骰結果等於或小於該特質時，調查員**通過檢定**。(擲出1時自動通過)擲骰結果大於該特質時，調查員**檢定失敗**。(擲出10時自動失敗)

※ 玩家的特質可能受到調整(例如恐怖檢定時被怪物的恐怖等級調整)這種時候請將調整的數字加到調查員進行檢定的特質上。

技能點數



玩家可以在執行一個特質檢定**之前**，花費一個技能點數指示物來將他的**運氣**值加到他正在檢定的特質上。嘗試解開謎題時，技能點數也可被用來將**運氣**值增加到**智力**上。且可以在解謎過程中的任何時候使用(不必在解謎前宣告使用)。

暈眩

暈眩的調查員只獲得一次移動步驟(也就是會有1移動及1個行動步驟)所有特質檢定獲得-2調整。暈眩指示物效果不累計(有兩個暈眩指示物仍是-2)暈眩的怪物不會移動或攻擊，調查員也不須對暈眩怪物進行躲避檢定。

著火

怪物或調查員在回合結束時如果在著火房間中，將獲得2點傷害。調查員必須通過意志檢定或承受1點傷害(檢定失敗)才能進入房間。

黑暗

探索黑暗的房間需要額外花費一個移動步驟。(1行動加上1移動)在黑暗的房間進行戰鬥，所有特質檢定受到額外-2調整。(可與其他效果累加)



屏障

調查員可以**花費一個「行動步驟」**來將他格子裡的屏障移動到相同格子的一道門上；或是將門上的屏障移動到格子上。有屏障擋住的門，無論調查員或怪物都不可移動穿越。

※怪物有機會把屏障移除或摧毀



營火

守密人可以利用「縱火狂」行動卡將**著火指示物**放置在有營火的房間。當調查員與營火在同一格子時，可以**花費一個行動**來將任意數量的屍體指示物丟棄(燒毀屍體)。



屍體

調查員從一個放有屍體的格子移動離開時，可以選擇拖著屍體一起移動到新格子。這麼做不會花費額外的移動或行動，但一次只能拖著一具屍體。

屍體指示物位在著火的房間，或是被調查員丟棄至營火中，都會讓指示物被丟棄調。



躲藏空間

躲藏空間可讓怪物較難攻擊到你(怪物仍可試著攻擊躲藏的人) 玩家可以**花費一個移動步驟或一個行動步驟**，將調查員移動至或移出躲藏空間。躲藏的調查員**不得**移動、攻擊、或施放攻擊法術。躲藏的調查員仍受到房間狀態(如黑暗、著火)影響。



梯子

調查員和**人形怪物**(藍色)可以在含有梯子的格子之間移動，如同這些格子是相連的一般。這些格子只有在在以移動為目的時被視為相連；其它怪物類型不得使用梯子。



通風口

野獸怪物(棕色)可以從一個含有通風口的格子移動到另一個通風口，如同兩個格子相連一般。這些格子只有在在以移動為目的時被視為相連；其它怪物不得使用通風口。

規則提示及常見問題

- ※調查員可以從他所在的房間內的**任何格子**中探索該房間。
- ※怪物可自由穿越上鎖的門，但同樣不得進入封閉或遭屏障阻擋的門。
- ※當怪物嘗試移動穿越有屏障的門時，抽取戰鬥卡直到抽到「怪物對上屏障」 如果沒有成功移除或摧毀屏障，守密人**不可在同一回合中再次移動該怪物**。
- ※在目的卡被空開展示前，調查員**不可以**檢視目的卡。
- ※除非怪物受傷，或是怪物正要使用牠的特殊攻擊或傷害值，否則調查員**不得**檢視怪物指示物的背面。
- ※解謎時可做的解謎動作為：交換兩個相連的部件、旋轉謎題部件、抽取一個新的謎題部件並取代一個現有的(此動作花費2次解謎行動)
- ※調查員嘗試進入一個上鎖的房間時，如果無法棄掉要求的探索牌或無法解決謎題而進不去，則他**不得在本回合**進入那個房間(並且浪費了該次移動步驟)
- ※當遇到「選擇你的房間裡的一名調查員」的能力時，調查員可以選擇自己。
- ※當一名調查員無法完成一道謎題時，那道謎題保留當前的狀態。之後任一玩家遭遇同款謎題時，不需重置謎題而是繼續解決前一位玩家所留下來的。
- ※如果守密人移動一名調查員，該調查員就**不必**執行躲避檢定了。(但仍可能需要進行恐怖檢定)
- ※暈眩的怪物**不觸發**躲避檢定，**仍會觸發**恐怖檢定、仍可取得樣本。
- ※著火和黑暗可同時存在於一個房間中。
- ※守密人手上**神話卡及創傷卡的上限為4張**。神話卡只能在調查員的回合打出
- ※創傷卡右上方如果有標示數字，表示調查員的**生命值或神智值 等於或低於**這個數字時，才可以將這張創傷卡打到該調查員身上。
- ※創傷卡只能在調查員**受到傷害或恐怖後**立即由守密人打出。唯一例外是守密人可以將創傷卡直接打在**陷入瘋狂**(神智值為0)的調查員身上(作為一個守密人行動) 每回合對每名瘋狂調查員僅能進行一次。
- ※每名調查員玩家最多可以擁有一張**身體損傷創傷卡**以及一張**瘋狂創傷卡**。當他獲得相同種類的第二張創傷卡時，丟棄掉原本那一張創傷卡。
- ※在調查員交易步驟時，同一格子的調查員可彼此交易「鑰匙」「裝備」「武器」「神器」「盟友」「典籍」卡。其他所有種類的卡片**不可以**被交易。
- ※被指名的怪物以及目的卡要求調查員殺死的怪物，不受到自動殺死怪物(如「意外走運」特點卡)的效果影響。