

噤声寻宝记!™

地下墓穴

无需游戏版图!《噤声寻宝记:地下墓穴》虽然是《噤声寻宝记》系列作却又是自成一体的游戏。玩家将会在这款牌库构筑游戏中经历惊险刺激的探墓寻宝之旅。

骸骨巨龙安布罗克·维斯娜的陵墓巢穴埋藏着诱人的宝藏与致命的威胁。地底传送门会让人迷失在地下通道中,路标会给勇敢的冒险者带来财富,被关押在墓穴中的囚犯正等待你拯救,而墓中的亡魂一旦被惊扰,就会攻击目所能及的一切活物。

整个墓穴的结构都由玩家打出的板块构成,这意味着每局游戏都会是一场独一无二的冒险体验。玩家可以选择单独使用本游戏中提供的全新卡牌,也可以在游戏中加入《噤声寻宝记》系列内其他扩充的卡牌以获得更多变的游戏体验。

寻找失落的财宝!逃过巨龙的魔爪!成为游戏中的赢家!

游戏配件



咔嚓! 版图



1 块 双面起始板块



28 块 方形板块
22 块 迈入深渊、6 块 安全区域



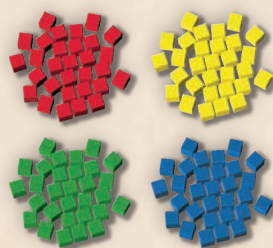
巨龙指示物



巨龙盲抽袋



24 个 巨龙方块



120 个 玩家方块
每位玩家 30 个



4 个 玩家标记



5 个 鬼魂方块



储备牌
15 张 佣兵、15 张 勘探、
12 张 秘密笔记、1 张 哥布林



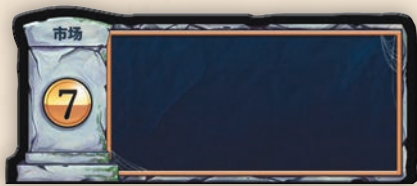
4 个 起始牌库
各包含：
6 张 扒窃、2 张 绊倒、1 张 侧步、1 张 爬行



地城牌库
100 张 卡牌



标记速查表
规则补充



市场版图



7 个宝藏标记



11 个重大秘密标记



20 个小秘密标记



2 个背包



2 个护身符



3 个盗贼工具包



3 个皇冠



20 个囚犯标记



3 个黄金猴像标记



4 个高手标记



金币标记



24 个开锁标记

深入墓穴

《噤声寻宝记：地下墓穴》的核心规则脱胎于同系列牌库构筑游戏 *A Deck-Building Adventure*，但其提供的是一个独立的全新游戏体验。本规则书中会提供玩家游玩《噤声寻宝记：地下墓穴》时需要知晓的所有规则信息。

《噤声寻宝记：地下墓穴》也是一款牌库构筑游戏。每位玩家在游戏开始时都会获得一个相同的起始牌库，并在游戏的过程中获得更多的卡牌加入自己的牌库中。因为卡牌功能上的多样性，每位玩家的牌库构成与游戏策略都会在游戏过程中产生各不相同的变化。寻找更符合自己风格与场上局势的卡牌和策略，往往是获得游戏胜利的关键。

在游戏过程中，玩家们有 2 个主要目标：

- 从地下墓穴中找到价值连城的宝藏，并成功从墓穴中脱逃，回到墓穴入口的陵寝位置。
- 从宝藏与游戏过程中获得的其他财宝中获得超过对手的分，从而夺得传奇大盗的称号与名望！



如果玩家熟悉《噤声寻宝记：地下墓穴》系列首部作品 *A Deck-Building Adventure* 的规则，可以在阅读本规则书时重点查看带有此标记的段落。这些段落描述了本游戏中关键的独特规则。

游戏设置

A 将**咔嚓!**版图放在游戏区域的一侧。

将巨龙指示物放在**咔嚓!**版图的怒气记录条上,对应玩家人数的位置。



B 将 28 块方形板块按背面图案分为两叠。

洗匀所有 22 块迈入深渊板块,正面朝下组成板块叠放在**咔嚓!**版图旁。

将剩余 6 块安全区域板块洗匀,从中随机抽出 2 块放回游戏盒,不查看其内容,将剩余的安全区域板块正面朝下放在板块叠上方。被放回游戏盒的板块在本局游戏中不会被用到。



C 使用以下物品组成公共供应区:

金币标记(面值 1、5、10)与开锁标记。游戏中,金币和开锁标记的数量没有限制,如果在游戏过程中标记被用光,玩家可以自行寻找配件替代。

5 个白色鬼魂方块。

巨龙盲抽袋,将 24 个黑色巨龙方块放入巨龙盲抽袋中。

将 7 个宝藏标记按其分值大小叠放,分值 5 的标记位于顶端,分值 20 的标记位于底部。

将重大秘密标记、小秘密标记、囚犯标记分别正面朝下洗匀。

将市场版图放在公共供应区旁,将以下商品标记放在市场版图中: 2 个背包, 2 个护身符, 3 个盗贼工具包, 3 个皇冠(皇冠按其分值大小叠放, 10 分位于顶端, 8 分位于底部)。



D 将起始板块放在游戏区域中央,玩家们共同选择使用板块哪一面进行游戏。在起始板块四周预留足够的空间添加新板块。

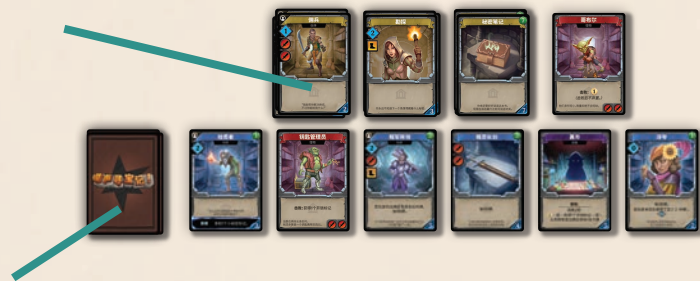
将 3 个黄金猴像标记放在起始板块对应位置中。

将与玩家人数相同数量的高手标记放在陵寝旁,将剩余的高手标记放回游戏盒中。



E 在游戏区域一端设置卡牌市场,使其与**咔嚓!**版图与起始板块之间留有足够距离。

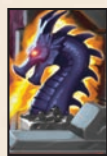
设置储备牌区,其中包括:1 叠佣兵,1 叠勘探,1 叠秘密笔记,以及 1 张哥布林。



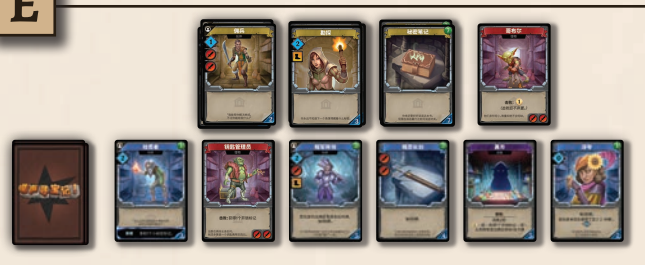
洗匀所有地城牌,正面朝下组成牌库。从地城牌库顶翻开 6 张地城牌,形成地城牌供应区。

移去地城牌供应区中所有右侧带有巨龙攻击图示的卡牌,并重新翻开地城牌填补其位置。重复此步骤,直到地城牌供应区中放有的 6 张卡牌均没有巨龙攻击图示。将移去的卡牌洗回地城牌库。

将地城牌库放在地城牌供应区旁,并在其旁边为地城牌弃牌堆预留位置。



E



F

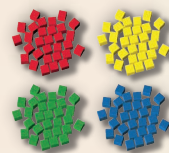
D

F, G

每位玩家面前都会有自己的个人供应区,其中的配件大致相同。



F 每位玩家选择一个玩家颜色,拿取对应颜色的 30 个玩家方块,将其放在自己面前的个人供应区中。



玩家将自己所选颜色对应的玩家标记放在起始板块上的陵寝位置(地城之外)。



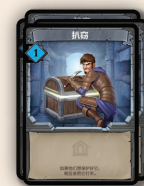
G 每位玩家拿取以下配件,放入自己的个人供应区:

3 个开锁标记(从公共供应区中拿取)。



10 张牌的起始牌库:

- 6 张扒窃
- 2 张绊倒
- 1 张侧步
- 1 张爬行



每位玩家洗匀自己的起始牌库,然后从其中抽取 5 张作为自己的手牌。

H 由日常行径最难以捉摸的人担任起始玩家(你们也可以自行决定起始玩家)。游戏回合按照顺时针顺序依次进行。

如下图所示,起始玩家将自己的 3 个玩家方块放在**咔嚓!**版图的标题位置,2 号位玩家将自己的 2 个玩家方块放在该位置,3 号位玩家(若有)将自己的 1 个玩家方块放在该位置,4 号位玩家(若有)跳过此步骤。



在本游戏的设置中,同系列首部作品 *A Deck-Building Adventure* 中使用的固定版图被**咔嚓!**版图与随机抽取的板块所替代,其设置详见步骤 A、B、D。步骤 C 的公共供应区设置也有一定的区别(尤其是宝藏与秘密的设置)。请注意,每位玩家在游戏开始时就会拥有 3 个开锁标记(步骤 G)。

进行回合

每位玩家回合开始时都会持有 5 张手牌。**玩家回合中的一个必要步骤就是打出手中所有的卡牌**，但是玩家打出卡牌的顺序完全由自己决定。玩家打出的卡牌在回合结束之前都会被放在自己面前的“出牌区”以便查阅。

大多数卡牌都会提供玩家执行行动所需要花费的资源。玩家在回合中可以选择数种行动执行，具体的行动效果的详述可在下文后两页中找到。玩家只要仍有足够的资源，**就能在自己的回合中执行任意次数和种类的行动**。玩家可以在打出任意卡牌之前、之间或是之后执行行动。

大部分卡牌会提供以下资源中的一种或是多种：



技能点：用于获得卡牌以及使用设施。



战斗力：用于击败怪物行动
(或在某些情况下用于移动行动)。



移动力：用于移动行动。

技能点、战斗力与移动力会在回合内保留，玩家可以将从多个来源处获得的资源用于执行一个行动，也可以将从同一来源处获得的资源分拆执行多个行动。在回合中未被使用的任何剩余技能点、战斗力与移动力都会在回合结束时消失，所以记得合理规划！

除此之外，卡牌也有可能提供金币、触发**咔嚓!**声响或是让玩家抽取更多卡牌：



金币：每当玩家获得金币，就从公共供应区拿取对应数量的金币放进自己的个人供应区中。游戏结束时，玩家持有的每个金币都价值 1 分，但是玩家也可以在游戏过程中使用持有的金币，将其用于市场购买或是其他行动。

咔嚓!：每当玩家因为卡牌效果而产生**咔嚓!**声响(例如“+1 咔嚓!”)，就将对应其数量的玩家方块从个人供应区中放到**咔嚓!**版图的标题位置，若玩家个人供应区中已经没有玩家方块，则略过此动作。玩家同样也可以因为带有负值的**咔嚓!**效果，从**咔嚓!**版图标题位置移去对应数量的玩家方块。如果该位置上没有玩家方块，此效果也可以同一回合稍后使用，但是会在回合结束时消失。

抽牌：每当效果允许玩家抽取一张或多张卡牌时，就从自己的牌库(而非地城牌库)中抽取。若玩家需要抽牌但牌库已空，立即洗匀自己的弃牌堆(不要移动出牌区的卡牌)以形成新的牌库。

有些卡牌的效果与玩家当前持有的标记、出牌区的其他卡牌，或者是玩家在当前回合中进行的行动有关。玩家可以在回合中任意满足条件的时机获得已打出卡牌的效果，无需考虑卡牌打出的顺序。

卡牌**叛军将领**的效果为“若你的出牌区有其他伙伴牌，抽 1 张牌”。无论你是在打出**叛军将领**之前或是之后打出另一张**伙伴牌**，都可以因为**叛军将领**的效果而抽一张牌。

卡牌**暗中埋伏**的效果为“若你位于水晶洞穴中，- 2 咔嚓!”即使你是在打出**暗中埋伏**之后才进入水晶洞穴，依然可以立即- 2 咔嚓!

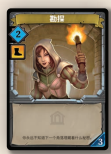
卡牌**鲁特琴**的部分效果为“你本回合每获得 1 咔嚓!，**1**。”你打出**鲁特琴**之前或之后获得的**咔嚓!**都会使你获得金币，你获得的负值**咔嚓!**并不会抵消此获得金币的效果。

在玩家打出手中所有的卡牌并执行了所有想要执行的行动后，就可以宣告自己的回合结束(详见第 12 页〈回合结束与巨龙攻击〉)。

获得卡牌

玩家可以花费技能点，从地城牌供应区中拿取卡牌名称底色为蓝色的卡牌。

可被玩家获得的卡牌右下角的数字就是其需要玩家花费的技能点数量。玩家在支付对应数量的技能点之后，将选择的卡牌放入自己的弃牌堆。进入玩家弃牌堆的卡牌还无法生效，但是会在之后的游戏中被玩家洗入牌库并抽入手牌。在玩家获得卡牌之后，**不要立即补充地城牌供应区。**



玩家也可以选择从储备牌区拿取卡牌名称底色为黄色的卡牌。这些卡牌在每局游戏中都是相同的，且其数量有限。如果在游戏过程中某种卡牌被玩家拿光，则不会再有相同的卡牌供应。

使用设施

技能点也是玩家使用设施——卡牌名称底色为紫色的卡牌——所需要花费的资源。玩家使用设施时必须花费其右下角数字对应数量的技能点，然后**立即获得卡牌文本中的使用效果**。在这之后，将使用过的设施牌放入地城牌弃牌堆（而非玩家弃牌堆）。在玩家使用设施之后，**不要立即补充地城牌供应区。**



击败怪物

地城牌供应区中卡牌名称底色为红色的卡牌即为怪物牌。玩家不可花费技能点获得怪物牌，而是需要通过花费战斗力击败它们。

玩家击败某个怪物所需要花费的战斗力的标于怪物牌的右下角。

当玩家击败了地城牌供应区中的一个怪物时，就会获得卡牌文本中的击败奖励。在这之后，将击败的怪物牌放入地城牌弃牌堆（而非玩家弃牌堆），且**不要立即补充地城牌供应区。**






玩家也可以选择击败储备牌区中的哥布林。哥布林不会从储备牌区被弃置，玩家可以在一个回合中多次击败哥布林，并多次获得其击败奖励。

移动



玩家通过花费移动力在隧道中穿行，从地城中的一个房间前往另一个房间（许多房间都有各自不同的功能，详见第 10 至 11 页〈板块详解〉）。

玩家穿过每个隧道都需要花费至少 1 点移动力。部分隧道还有额外的移动需求或规则：

- 当某个隧道通向版图的边缘而非其他相邻板块，玩家会对前方的未知地形进行探索（详见第 9 页〈探索新板块〉）。
- 带有脚印图标的隧道需要玩家额外花费 1 点移动力穿过（即需要 2 点移动力）。 
- 带有怪物图标的隧道在玩家穿过时会对玩家造成与怪物图标数量相同的伤害（详见第 12 页〈生命值与伤害〉）。玩家可以**选择**在穿过带有怪物图标的隧道时额外花费战斗力，以抵消与花费的战斗力数量相同的伤害。 
- 除非玩家花费开锁标记，否则无法穿过带有上锁图标的隧道：玩家花费开锁标记时，从自己的个人供应区中拿取标记并覆盖在上锁图标上，此隧道视为被“解锁”，在之后的游戏中，任何玩家都可以正常穿过此隧道。在某些情况下，一条隧道上有可能会出现 2 个上锁图标（位于 2 块不同板块上），玩家穿过此类隧道时必须为每个上锁图标各花费 1 个开锁标记。 
- 带有箭头的隧道为单向隧道，只能顺箭头方向穿过。除非有任何其他效果说明，否则玩家不可逆箭头方向穿过单向隧道。



开锁标记用于穿过上锁的隧道（市场中并没有万能钥匙出售）。

市场购买

若玩家当前位于市场房间，则可以选择从市场版图中购买商品标记。

玩家在任意市场房间中都可以购买市场版图中的任意商品标记，每个标记的售价都是7金币（花费时将金币放回公共供应区）。玩家将购买的标记放入自己的个人供应区中。市场购买行动可以在同一回合中被执行多次，玩家亦可在同一回合或不同回合中购买多个相同商品。



玩家可在市场购买的所有商品标记的效果都可在标记速查表上找到。

拿取宝藏



若玩家当前位于某个带有宝藏标记的房间，则可以选择拿取该宝藏标记放入自己的个人供应区中。玩家不用在进入房间时立即决定是否要拿取该房间中的宝藏。

一旦玩家已经持有1个宝藏标记，就不可再拿取更多的宝藏。在玩家拿取某个宝藏标记之后，就不可选择将其丢弃，所以请谨慎挑选宝藏！玩家可能需要放弃遇到的某些宝藏，以深入地城拿取更有价值的宝藏。

当玩家拿取宝藏标记，**立即将怒气记录条上的巨龙指示物向上推进一格。**在玩家获得宝藏之后，一般来说就会开始返回地面的旅途。



解锁宝箱、古籍或牢房

地城中的许多房间内都带有上锁的宝箱、古籍或是牢房。若玩家当前位于此类房间，可以选择花费1个开锁标记获得上锁的资源：从自己的个人供应区中拿取标记并覆盖在宝箱/古籍/牢房图标上，该资源在之后的游戏中不可被再次获取。



宝箱：当玩家解锁一个宝箱，立即从公共供应区中随机拿取1个重大秘密标记翻面并获得。所有重大秘密标记的效果都可在标记速查表上找到。当公共供应区中已经没有重大秘密标记之后，玩家就不可再选择解锁宝箱。



古籍：当玩家解锁某一古籍后，立即从储备牌区获得1张秘密笔记牌，放入自己的弃牌堆中（无需花费技能点）。当储备牌区中已经没有秘密笔记之后，玩家就不可再选择解锁古籍。



牢房：当玩家解锁一个牢房后，就会立即解救2名囚犯。从公共供应区中随机拿取2个囚犯标记翻面并获得。所有囚犯标记的效果都可在标记速查表上找到。玩家获得的囚犯标记会用于终局计分。当公共供应区中已经没有囚犯标记之后，玩家就不可再选择解锁牢房（如果公共供应区中还有1个囚犯标记，玩家仍可以选择解锁牢房并获得该标记）。



玩家可以在回合过程中任意时刻选择拿取宝藏，而不用在进入房间时立即决定是否要拿取该房间中的宝藏（这与本系列某些前作游戏的规则不同）。解锁宝箱、古籍或牢房是本游戏中新增的行动。

探索新板块

每局游戏开始时，桌面上都只会有 1 块起始板块，但是地城会随着玩家的移动不断扩张。当有玩家穿过一条通向版图边缘而非其他相邻板块的隧道，就会探索该隧道尽头的板块。玩家探索新板块时，拿取板块叠顶部的板块翻开，并将其放在自己正要离开的板块相邻的位置上。

玩家放置新板块时必须放置在某个空位上，板块之间不可相互叠放。玩家在放置板块之前可以随意旋转。

玩家放置的新板块必须有至少一边与某块板块的一边完全重合，或是与起始板块两侧长边的上半部分或下半部分完全重合。



放置板块会开通玩家移动穿过的隧道，这样做有可能会让隧道上出现额外的图标，玩家会继续自己的移动并与这些额外图标交互，然后到达新板块。

如果玩家没有足够的移动力或开锁标记穿过新开通的隧道，则必须将新板块旋转至另一方向放置。但是玩家可以在移动的过程中使用其他手段以获得需要的资源：获得卡牌、使用设施、击败怪物等行动有时会向玩家提供移动所需要的资源。

如果在游戏过程中板块叠被抽光，玩家就无法再继续探索新板块，也不能再移动到版图边缘。

每局游戏中，探索的前四块板块都带有不同颜色（安全区域）。

板块叠中的其他板块都为“迈入深渊”板块。关于这些板块的进一步介绍，详见第 14 页〈游戏结束与计分〉。



因为板块是本作中的新元素，玩家们需要详细阅读本页中关于板块放置的规则。



板块详解

宝藏



每当玩家放置了一块带有宝藏房间的板块时，立即拿取宝藏叠顶端的宝藏标记放在该宝藏房间中。该宝藏被“发现”了，且在之后的游戏中可以由玩家执行拿取宝藏行动获得。

有些宝藏房间的图标上带有1个或2个加号(+)。在这些房间被翻开时，玩家并不拿取宝藏叠顶端的标记，而是改为按加号的数量，拿取从宝藏叠顶端往下数相同数量位置的标记放入宝藏房间。



玩家翻开的板块上显示了一个拥有2个加号的宝藏房间。目前宝藏叠顶端的宝藏分值是10分，其下方分别是12分与15分的宝藏。在这种情况下，玩家需要拿取15分的宝藏放在此房间中。

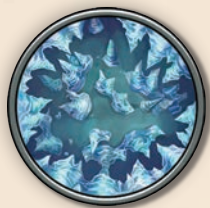
板块叠中宝藏房间的数量多于游戏中宝藏标记的数量。当宝藏叠用完，之后的游戏过程中翻开的宝藏房间不会再放置宝藏标记。如果玩家翻开的宝藏房间上的加号数量大于当前宝藏叠中标记的数量，则拿取当前宝藏叠中分值最高的标记放在此房间中。

陵寝

这是玩家每次游戏开始时位于的房间。游戏的目标就是带着宝藏回到这个房间(详见第14页〈游戏结束与计分〉)。玩家不能空着手回到这个房间，回到陵寝时必须持有一个宝藏。



水晶洞穴



当玩家进入水晶洞穴，就会在其中镜面迷宫一般的复杂结构中被绕的晕头转向，因此不得不停步休息——在本回合接下来的时间中，玩家不可再使用任何移动力。玩家依然可以使用传送效果进行移动(详见下一页〈卡牌效果〉)。但是即使玩家移动离开了水晶洞穴，在当前回合依然不可以使用移动力。

闹鬼板块

在22块迈入深渊板块中，有4块是被鬼魂所占据的！当玩家翻开一块闹鬼板块之后，立即从公共供应区中拿取1个鬼魂方块放在**咔嚓!**版图标题位置(此鬼魂方块会在下一次巨龙攻击时被加入盲抽袋。详见第12页〈回合结束与巨龙攻击〉)。



上锁的资源

当玩家位于带有上锁的资源房间，可执行解锁宝箱、古籍或牢房的行动。详见第8页相关内容。



市场

当玩家位于市场房间，可执行市场购买行动，详见第8页相关内容。

传送门



部分板块中的一些隧道并非延伸到某个房间中，而是通往一个传送门。当玩家穿过此类隧道，并不会在传送门处停留，而是进入传送门中，并从地城中**其他**某个传送门处出现。

带有传送门的隧道依然遵循隧道移动的一般规则(怪物图标、上锁图标、单向箭头等)，但是整个移动(进入隧道，穿过传送门，沿传送门另一边的隧道前进，进入下一个房间)的基础移动力花费仍然为1。允许玩家“传送”的卡牌效果可以用于通过传送门(由传送门连接的房间视为相邻)。

在执行经过了传送门的移动之后，玩家可以继续花费移动力移动或是传送移动。

奖励

版图上的部分房间会在玩家进入该房间时提供一定的奖励。玩家并不需要在该房间内结束自己的回合以获得奖励，也可以在同一回合中移动进入多个房间以获得其中每个房间的奖励。但是**在一回合中，玩家只能获得到访的每个房间的奖励各一次**，只有在之后的回合移动返回该房间时，玩家才能再次获得其奖励。

玩家可以在房间中获得的奖励包括：



小秘密：从公共供应区中随机拿取1个小秘密标记翻面并获得。所有小秘密标记的效果都可在标记速查表上找到。当公共供应区中已经没有小秘密标记之后，进入此类房间的玩家就不会再获得奖励。



黄金猴像：从该房间中拿取1个黄金猴像标记，放在自己的个人供应区中。每个黄金猴像在游戏结束时价值5分。黄金猴像并不是宝藏。



金币：从公共供应区中拿取对应数量的金币。



治疗：治疗1点生命值(详见第12页〈生命值与伤害〉)。

路标

玩家位于路标房间时,可以在自己回合中执行一个特殊行动:记录路标。记录路标时,玩家从个人供应区中拿取1个玩家方块,放在路标房间边缘的一个空格中。每次玩家记录路标后,从公共供应区拿取与当前自己记录的路标总数相同数量的金币(即玩家记录第一个路标获得1金币,第二个路标获得2金币,第三个路标获得3金币,以此类推)。



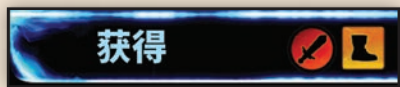
每位玩家只能记录一个路标房间一次。若玩家个人供应区中已经没有玩家方块,则不可再记录路标(玩家放在路标房间上的方块不会被**咔嚓!**效果拿取)。



水晶洞穴与市场房间的规则与前作游戏中的相同。陵寝是玩家离开地城的出口。每个房间的奖励(小秘密标记等)每回合只能被获得一次。其他房间效果都是本作中的新元素,玩家需要仔细阅读关于这些房间的规则。

卡牌效果

获得:每张卡牌的获得效果都会在玩家从地城牌供应区中获得该卡牌时被执行一次(且并不是在玩家之后打出该卡牌时被执行)。



进场:卡牌的进场效果会在该牌被翻开进入地城牌供应区时立即被执行(在补充卡牌可能会触发的巨龙攻击之前)。如果在游戏设置时带有进场效果的卡牌被放入了地城牌供应区,则其进场效果会在起始玩家开始自己的第一个回合之前被执行。



危险:每次巨龙攻击时,玩家都必须为地城牌供应区中的每张危险卡牌从盲抽袋中多抽出1个方块。



弃置:某些卡牌的效果允许玩家弃置一张牌。玩家只能选择手中还未被打出的卡牌弃置。被弃置的卡牌不会执行任何效果,所以在合适的时机弃置卡牌可以作为避免产生**咔嚓!**声响的有效手段。

若弃置卡牌是某效果的前提条件,玩家必须成功弃置卡牌才能执行该效果。

卡牌骗子的效果为“弃置1张牌以抽取2张牌。”如果当时玩家手中已经没有卡牌可供弃置,则无法执行效果以抽取2张卡牌。

每位玩家:在游戏中的大多数时刻,当某效果要求“每位玩家”执行某个行动时,玩家执行该行动的顺序无关紧要。但在一些特殊的情况下(例如转动板块),则从当前正在执行回合或是刚结束回合的玩家开始执行行动,且其余玩家按顺时针顺序依次执行。在执行行动时,跳过已经逃离地城或是被击倒的玩家(详见第14页〈游戏结束与计分〉)。

传送:传送是一种特殊的移动,能让玩家从一个房间移动到另一个房间中。在传送时玩家不需要花费任何移动力(注意:传送离开水晶洞穴并不会使玩家摆脱水晶洞穴的效果)。

一般来说,传送效果允许玩家移动到一个“相邻”的房间:该房间必须与玩家所在的房间以一条隧道相连接。传送时,玩家无视该隧道上的任何图标,更可以于单向隧道逆向而行。玩家可以通过传送移动探索新板块。

移除:有些卡牌或标记的效果会导致玩家移除一张卡牌,被移除的卡牌会被移出游戏并放回游戏盒中。在游戏中,玩家会想要将起始牌库中效果较弱的卡牌移除,以提升强力卡牌的上手率。

回合结束与巨龙攻击

在玩家打出手中所有的卡牌并执行了所有想要执行的行动后,就可以宣告自己的回合结束。在玩家宣告回合结束之后,依次执行以下步骤:

1) 清空出牌区的卡牌并抽取新的手牌

将出牌区的所有卡牌放入自己的弃牌堆,将弃牌堆保持正面朝上,以便与牌库区分。

从牌库重新抽取5张牌,作为下一个回合中使用的手牌。

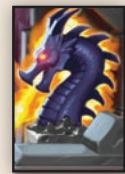
2) 补充地城牌供应区

如果地城牌供应区中的卡牌数量小于6张,从地城牌库顶翻开地城牌补充供应区中的空位,以确保在下一个玩家回合开始前,地城牌供应区中应该再次包含6张牌。

在偶尔的情况下,地城牌库中剩余的卡牌可能不够填满地城牌供应区,这种情况下游戏会立即结束,所有其余玩家立即被击倒。

3) 检查是否有巨龙攻击

如果新加入地城牌供应区的任何卡牌上带有巨龙攻击图标,则巨龙发起攻击!无论新加入的卡牌中有多少张带有该图标,巨龙都只会发起一次攻击。检查巨龙攻击时只会查看新加入供应区的卡牌,之前就在地城牌供应区中的卡牌上的图标不会再次导致巨龙攻击。



巨龙发起攻击时,将当前在**咔嚓!**版图标题位置的所有方块放入盲抽袋中,摇晃盲抽袋令袋中的方块洗匀,然后抽出与怒气记录条上巨龙指示物所在位置所示相同数量的方块。抽出的所有黑色巨龙方块都会被放入公共供应区中,但是抽出的所有玩家方块都代表巨龙对对应颜色的玩家造成伤害。未被抽出的方块会留在盲抽袋中,并可能会在下次巨龙攻击时被抽出。盲抽袋中的玩家方块越多,巨龙就越有可能攻击到玩家。因此在游戏中尽量避免产生**咔嚓!**声响以减少自己放入盲抽袋的方块数量,往往是保证玩家存活的关键!

在游戏过程中,巨龙指示物会在怒气记录条上移动。每次地城中有宝藏被拿取,或是某个特定的小秘密或囚犯被找到时,巨龙指示物都会向上推进一格。推进巨龙指示物可能会导致下次巨龙攻击时抽出更多数量的方块。巨龙每次攻击时抽出的方块越多,整个地城就变得越危险,所以玩家在寻宝时尽量要不动声色!

在偶尔的情况下,某次巨龙攻击会导致盲抽袋被抽空,这种情况下游戏会立即结束,所有其余玩家立即被击倒。

鬼魂:若在巨龙攻击时白色的鬼魂方块被抽出,则每位玩家都会立即受到1点伤害。当攻击结算完成之后,将抽出的鬼魂方块放回**咔嚓!**版图标题位置,其会在下一次巨龙攻击前被放回盲抽袋中。

若鬼魂方块被抽出时,某位玩家因为个人供应区中已经没有玩家方块而无法标记伤害,则该玩家改为使用公共供应区中的黑色巨龙方块标记该伤害。

生命值与伤害

每位玩家的生命值都会在**咔嚓!**版图上的生命记录条记录。当玩家受到1点或者多点伤害,使用自己颜色的玩家方块覆盖生命记录条上当前最左侧对应数量的空格。



- 如果该伤害来自于巨龙攻击,使用从盲抽袋中抽出的玩家方块。
- 如果该伤害来自于其他来源,使用个人供应区中的玩家方块。如果玩家个人供应区中已经没有玩家方块,或是承受该伤害会导致玩家失去所有生命值,则玩家不可主动选择承受此类伤害(例如在穿过带有怪物图示的隧道时不使用战斗力)。



游戏中有部分效果能使玩家恢复生命值。当玩家恢复生命值时,从生命记录条拿取对应数量的玩家方块放回自己的个人供应区。放回个人供应区的玩家方块可能会在之后的游戏中再次回到**咔嚓!**版图的标题位置上。

一旦玩家的生命记录条被填满(失去所有生命值),该玩家就立即被击倒(详见第14页〈游戏结束与计分〉)。



鬼魂是本作中新增的方块类型。如果在游戏过程中盲抽袋被抽空,游戏将会立即结束。

回合范例

当前是绿色玩家的回合,其打出了以下手牌:



绿色玩家在打出卡牌时会依次结算卡牌上的文本效果,首先因为绊倒的效果(+1 咔嚓!)而要在咔嚓!版图标题位置放上玩家方块,然后在打出偷袭时将该方块移走(偷袭依然保留了-1 咔嚓!的效果,若在当前回合稍后时间产生咔嚓!声响,即可用来抵消)。

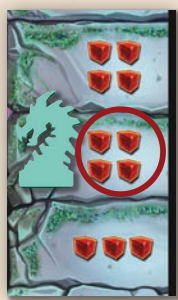
卡牌上一共提供了2点移动力。绿色玩家决定使用其中1点穿过一条带有1怪物图标的隧道,并在穿过隧道时花费1点战斗力防止了怪物图标造成的伤害。本次移动过后其进入了水晶洞穴,并因为水晶洞穴的效果无法在本回合之后的行动中花费任何移动力,其剩余的1点移动力也因而被忽视。

因为绿色玩家当前位于水晶洞穴中,所以可以选择击败地城牌供应区中的水晶狗头人。其花费了剩余的2点战斗力将该怪物击败,并获得了击败奖励的2点技能点。被击败的水晶狗头人被放入了地城牌弃牌堆。

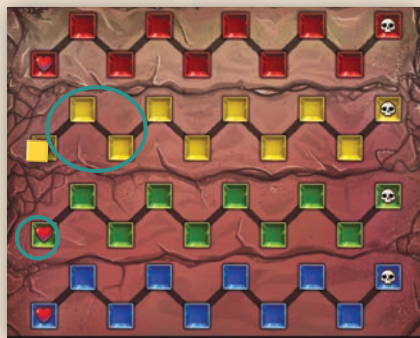
绿色玩家现在共有5点技能点(从卡牌中获得3点,击败水晶狗头人获得2点)。其使用全部5点技能点,从地城牌供应区中获取卡牌专家向导,并将其放入自己的弃牌堆。这张牌目前不会发挥任何效果,必须等到被洗入牌库,抽入手牌,被打出时才会提供技能点与移动力。

绿色玩家已经打出了所有卡牌,并使用了所有可用的资源。其宣告回合结束,将出牌区所有的卡牌放入自己的弃牌堆,然后再次抽取5张卡牌作为下回合的手牌。

下一步是补充地城牌供应区。在绿色玩家回合结束后,地城牌供应区中只剩下4张地城牌,所以玩家们从地城牌库顶翻开2张新卡牌放入地城牌供应区的空位中。其中一张新卡牌上带有巨龙攻击图标,触发了本回合的巨龙攻击。



所有当前在咔嚓!版图标题位置中的方块都被放进盲抽袋后,玩家们检查巨龙指示物当前的位置。指示物目前在怒气记录条的第5格,所以本次攻击需要从盲抽袋中抽取4个方块。



抽取的4个方块中,1个是黑色方块,会被放入公共供应区。第二个方块是绿色,导致绿色玩家受到1点伤害。之后的2个方块都是黄色,所以黄色玩家受到2点伤害。

游戏结束与计分

当**所有**玩家都已经逃出了地城或被击倒，游戏就会结束。

玩家**逃出**地城时，就视为主动结束自己的龙穴探宝之旅。当玩家携带宝藏回到陵寝房间时，就成功逃出地城。

玩家逃出地城时仍要完成其当前的回合，在补充地城牌供应区之前，将该玩家的玩家标记从版图上移除。逃出地城的玩家也会从陵寝房间旁拿取 1 个价值 20 分的高手标记！



当玩家被**击倒**时，该玩家的游戏也会被强制中断。当玩家失去自己所有生命值（详见第 12 页〈生命值与伤害〉）就会被击倒，将玩家标记在版图上放倒以标识其被击倒。

如果被击倒的玩家没有宝藏，或者被击倒时位于深渊之中……真是不幸，这位玩家在游戏结束时不会获得任何分数，**总分为 0**。

深渊

每局游戏中，玩家探索的前四块板块都是安全区域，而余下的 22 块颜色不同的板块（即迈入深渊板块）则代表深渊地带。位于迈入深渊板块的玩家都位于深渊之中。起始板块上半部分的房间同样位于深渊之中。



当一位玩家逃出地城或是被击倒时，这些玩家就不会在之后的游戏中进行自己的回合。这些玩家不会再继续往**咔嚓!**版图放置玩家方块。会影响所有玩家的卡牌效果不会再对这些玩家生效，巨龙攻击时抽出的方块不会再对这些玩家造成伤害，这些玩家也不会再继续抽牌或是执行任何行动。

取而代之的是，每当轮到一名已经逃出地城或是被击倒的玩家的回合时，这些玩家就立即将**咔嚓!**版图标题位置中的所有方块放入盲抽袋，然后无视巨龙指示物当前的位置与地城牌供应区中任何卡牌的危险效果，从盲抽袋中抽取 4 个方块（在 2 人游戏中改为 6 个）。按结算巨龙攻击的方法，使用抽出的方块结算伤害。

当所有玩家都已逃出地城或是被击倒，每位获得了宝藏且没有在深渊之中被击倒的玩家将以下各项分数加总，以计算自己的最终得分。



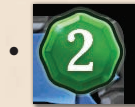
获得的宝藏分数。（没有获得宝藏的玩家不能参与计分！）



持有的金币，其面值等于其分数。



获得的其他标记上的分数（包括玩家逃出地城时获得的高手标记）。



个人牌库中卡牌上的分数，包括手牌与弃牌堆中的卡牌（卡牌的分数标示在牌的右上角）。

最终得分最高的玩家获得游戏胜利，并且赢得“传奇大盗”的伟大名号！若最高分遇平手，则平手玩家中持有的宝藏分数较高的玩家成为胜利者。



22 块较深色的板块是深渊地带，同时起始板块的上半部分也属于深渊。本游戏中没有倒计时记录条。本页内容描述了玩家逃出地城或被击倒后的处理规则。

墓穴派对!

《噤声寻宝记》系列作 *Adventuring Party* 扩充允许以 *A Deck-Building Adventure* 进行五至六人游戏。下文叙述了使用该扩充进行《噤声寻宝记:地下墓穴》游戏所需的额外设置。

游戏设置



在设置五至六人游戏时,使用 *Adventuring Party* 扩充中 5 个宝藏标记中的 4 个:分值为 10、15、20、25 的宝藏标记(不要使用分值为 30 的宝藏标记)。将这些额外的宝藏标记加入宝藏标记叠中,如常按分值大小叠放所有的宝藏标记。当两个宝藏标记的分值相同,则把扩充中的标记放在《噤声寻宝记:地下墓穴》的标记上方。

不要将扩充中的万能钥匙标记放入市场。玩家可将扩充中其他商品标记放入市场(包括隐形斗篷)。

使用扩充中其他的配件设置游戏(小秘密与高手标记,额外的金币和卡牌)。将扩充版图放在《噤声!》版图旁,用来记录巨龙怒气以及额外玩家的生命值。

玩家可以选择是否使用扩充中提供的人物角色。

宝藏

在进行五人或六人游戏时,如果玩家探索的板块中出现了带加号(+)的宝藏房间,不使用基础规则的方式放置分值更高的宝藏,而是改为在房间中放置多个宝藏。

以右图为例,玩家探索发现了带有 2 个加号的宝藏房间。当前宝藏标记叠最上方的宝藏价值 12 分。玩家将 12 分的宝藏以及其下方的 2 个 15 分宝藏一同放在了该房间内。

当玩家在放有多个宝藏的房间中拿取宝藏,拿取其中分值最高的宝藏。请注意扩充中的背包相关规则并不允许玩家在同一房间中拿取第二个宝藏!



例外情况

游戏中每个路标房间只有 4 个用于放置玩家方块的空格,只能供前四名抵达的玩家使用,如果有第五或第六名玩家进入了已被放满的路标房间,则其无法再放置玩家方块。

当幻影猴王被击败时,持有金猴机器人囚犯的玩家无法将其“放回”猴子神殿房间,因为其原本并不在猴子神殿房间。



本页内容阐述将《噤声寻宝记:地下墓穴》与 *Adventuring Party* 扩充结合游玩时须要采用的规则变化。

工作人员

游戏设计

Paul Dennen

额外游戏设计

Evan Lorentz, Tim McKnight

执行制作人

Scott Martins

美术与图像设计

Clay Brooks, Anika Burrell, Nate Storm, Dan Taylor

卡牌插画

Derek Herring, Rastislav Le, Raul Ramos

生产

Evan Lorentz

游戏开发

Andy Clautice, Justin Cohen, Julia Duga, Darrell Hardy,
Dylan Nelkin, Kevin Spak, Jay Treat, Yuri Tolpin, Caleb Vance

中文版翻译

Liwen

中文版主编

Nep.L.

中文版美术

Reco

中文版校对

Simon

特别鸣谢：

Dire Wolf Digital的优秀团队，
和他们帮助参与游戏测试的家人和朋友。



www.direwolfdigital.com

[f/direwolfdigital](https://www.facebook.com/direwolfdigital)

[@direwolfdigital.bsky.social](https://www.bsky.social/direwolfdigital)



栢龍玩具有限公司
Broadway Toys Limited

<http://www.broadwaygames.com.hk>

bw-hk@longshore.com.hk

Tel: +852 23631998

Published by: Dire Wolf Digital.

© 2026 Dire Wolf Digital, Inc. All Rights Reserved.

Dire Wolf and the Dire Wolf logo are registered trademarks of Dire Wolf Digital, Inc.

喋声寻宝记!

地下墓穴

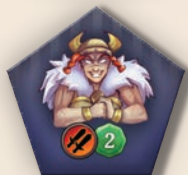
标记速查表

囚犯



冒险家

立即将怒气记录条上的巨龙指示物向上推进一格。在游戏结束时价值 3 分。



野蛮人

立即获得 2 点战斗力供本回合中使用。在游戏结束时价值 2 分。



神官

立即获得 1 治疗。在游戏结束时价值 2 分。



优惠券

玩家可以在市场购买时弃置此标记, 以少支付 5 金币来买入一个商品。此标记在规则上不被视作囚犯 (因此不涉及叛乱、勇敢英雄或战士等的效果)。在使用后将此标记放回游戏盒中。



金猴机器人

此标记在规则上被视作黄金猴像, 但是在游戏结束时价值 3 分而非 5 分。



鬼魂缠身者

立即从公共供应区中拿取 1 个鬼魂方块放在《喋声!》版图标题位置。在游戏结束时价值 3 分。



市长

若玩家持有高手标记, 则在游戏结束时价值 5 分。



僧侣

在游戏结束时价值与玩家记录路标数量相同的分数。



农夫

在游戏结束时价值 2 分。



灵长类动物学家

若玩家持有黄金猴像 (或是金猴机器人), 在游戏结束时价值 5 分。



王子/公主

若玩家持有皇冠, 在游戏结束时价值 5 分。



术士

若玩家持有至少 2 张秘密笔记牌, 在游戏结束时价值 5 分。



战士

在游戏结束时价值与玩家持有囚犯数量相同的分数 (包括战士自己)。

重大秘密



墓穴地图

将此标记放在自己面前——在之后的游戏中，持有此标记的玩家可以逆箭头方向穿过单向隧道。在游戏结束时价值 5 分。



圣杯

将此标记放在自己面前。此标记在游戏结束时价值 7 分。此标记并不是宝藏。



技能点加成

立即获得 5 技能点，然后将此标记放回游戏盒中。



大财

此标记视为 5 金币，可被作为金币使用或保留至游戏结束。



高级治疗药水

在自己回合中使用以获得 2 治疗。在使用后将此标记放回游戏盒中。

商品标记



背包

允许玩家额外持有 1 宝藏。在游戏结束时价值 5 分。



护身符

购买时立即获得 2 治疗，只能在玩家已受到至少 5 点伤害后才能购买。在游戏结束时价值 7 分。



盗贼工具包

购买时立即从公共供应区拿取 2 个开锁标记。在游戏结束时价值 2 分。



皇冠

在游戏结束时价值其上所示的分数。玩家在购买皇冠时，拿取当前可选分值最高的皇冠标记。

小秘密



龙蛋

将此标记放在自己面前——立即将怒气记录条上的巨龙指示物向上推进一格。在游戏结束时价值 3 分。



开锁工具

立即从公共供应区获得 1 个开锁标记，将此标记放回游戏盒中。



魔力之泉

在当前回合结束后，从弃牌堆或出牌区移除一张卡牌，将被移除的卡牌与此标记放回游戏盒中。



治疗药水

在自己回合中使用以获得 1 治疗。在使用后将此标记放回游戏盒中。



敏捷药水

在自己回合中使用以获得 1 点移动力。在使用后将此标记放回游戏盒中。



力量药水

在自己回合中使用以获得 2 点战斗力。在使用后将此标记放回游戏盒中。



机关盒

将此标记放在自己面前，当玩家位于路标房间，可将此标记放回游戏盒中以获得 1 个重大秘密标记。



小财

此标记视为 2 金币，可被作为金币使用或保留至游戏结束。

黄金猴像



当玩家进入猴子神殿房间时，立即拿取 1 个黄金猴像标记放入自己的个人供应区。黄金猴像在游戏结束时价值 5 分。黄金猴像并不是宝藏。



部分市场版图标记和秘密的效果与前作游戏不同。囚犯是本作新加入的元素，其效果详述位于本页背面。