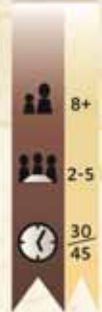


CARTAGENA 惡魔島

by Leo Colovini



許多冒險小說和越獄故事都發生在舉世聞名的惡魔島——卡特赫納，這個專門關流犯和海盜的古堡由很多狹窄曲折、像迷宮似的地底密道所組成。古堡的建築師曾驕傲的宣稱：「誰都無法逃離這裡！」。但是，就在西元 1672 年，聽說有一群海盜潛逃成功……

本遊戲試著重現發生在 1672 年卡特赫納的大逃獄。在這則傳奇故事中，海盜們經由地底密道抵達接應小艇，在登上小艇後，海盜們前往托爾蒂島，穿過叢林中的秘密小徑安全到達海盜灣。

惡魔島在 2000 年首次發行後的短短幾年間，因深受廣大玩家的喜愛而發行了數款變化版本，並激起了一股歌頌海盜自由精神的無政府風潮。

這款新版的惡魔島除了重現舊版本的越獄部份：從監獄到小艇上，更新增了穿過叢林的部分，您可以自由選擇要進行哪一部分的遊戲，或者兩個部分都進行。

遊戲配件

8 張雙面地圖圖板：

其中一面為地底通道，另一面為叢林小徑，每塊圖板包含 6 個不同的物品。

2 張小艇圖板：

一張為完整的小艇，而另一張為半沉的小艇。

30 名海盜：

分為 5 種顏色，每種顏色 6 名。

102 張紙牌：

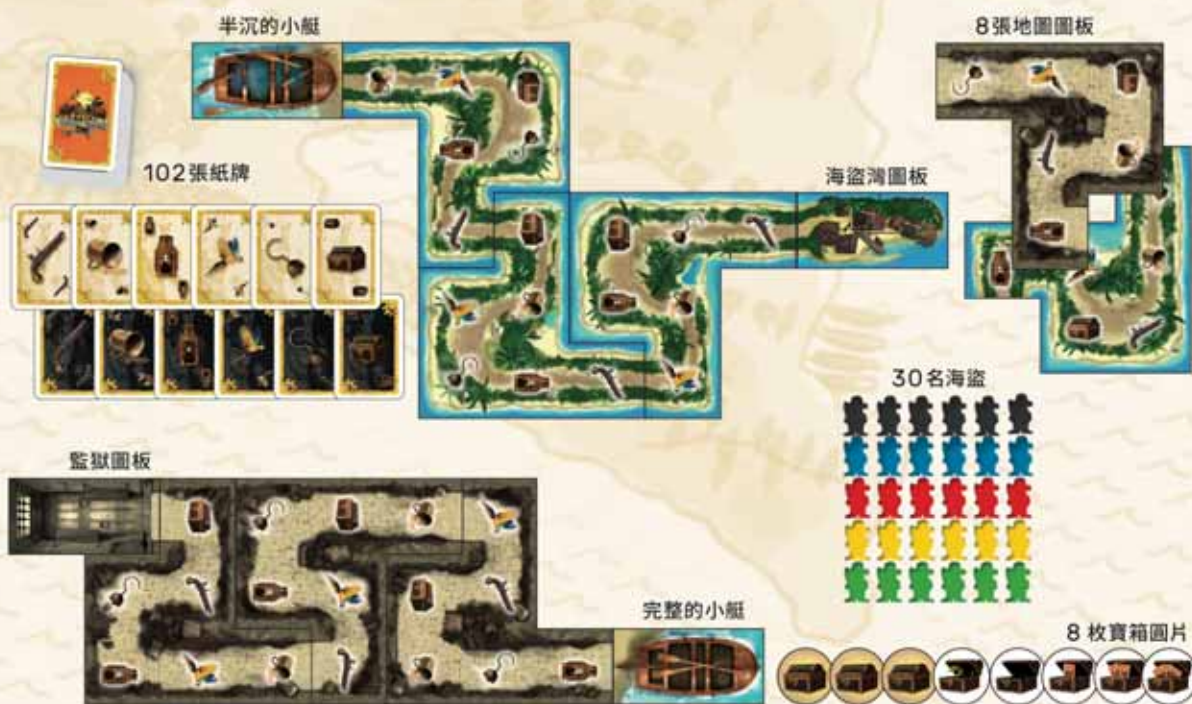
每張牌上有一種物品（共 6 種物品，每種 17 張），每種物品中有 2 張牌的背景顏色較深（見「阻撓」一節詳述）。

1 張監獄圖板

8 枚寶箱圖片：

僅在「黑魔女」變體規則中使用。

1 張海盜灣圖板



基本遊戲：越獄

遊戲目標

你是六名海盜的首領，要帶領他們逃離惡魔島。穿越狹窄如迷宮般的地底通道後，海盜登上小艇，離開這座讓他們吃盡苦頭的惡魔島，重返自由。

遊戲準備

從 8 張地圖板中拿起其中的 6 張，組合成一條包含 36 項物品的連續路徑，此為海盜們越獄所須通過的地道。

將監獄圖板放在通道的一端，完整的小艇放在另一端。

玩家各自拿起同一顏色的 6 名海盜，並將他們放到監獄圖板上。

將紙牌面朝下洗勻後發給每名玩家 6 張，此為玩家的起始手牌，請不要讓其他人看到內容，並將剩餘的紙牌面朝下放在桌上，形成牌庫，玩家在遊戲中將由此處抽牌。

將所有未使用的配件放回遊戲盒中。

進行遊戲

玩家们共同選出一名玩家為起始玩家，然後依順時鐘方向輪流進行各自的回合。在你的回合中，你可以執行 1 至 3 個行動，可選擇的行動如下：

· 出一張牌讓一名海盜前進（見移動範例 A、C 及 F）：

將一張牌放到桌上的棄牌堆中，並選擇一名你的海盜（不論是在地道或仍在監獄中），依照你所出的牌上物品，將他向前移動到第一個尚無海盜的該物品處。也就是說，這名海盜會越過不同的物品，也會越過已經有海盜佔據的相同物品。如果前方相同的物品都已被海盜佔據，則直接將這名海盜移動到地道的盡頭並讓他登上小艇。

· 讓一名海盜後退並抽一或兩張牌（見移動範例 B、D 及 E）：

選擇一名你的海盜，讓他後退到最近的有一或兩名海盜的地方（這些海盜屬於誰並不重要）。後退時，你的海盜會越過無人佔據的物品及有三名海盜佔據的物品。注意：因地道狹窄，每個物品上最多只能有三名海盜。如果你的海盜後退至只有一名海盜的物品上時，抽 1 張牌；如果你的海盜後退至有兩名海盜的物品上時，抽 2 張牌。剛抽到的牌可以在同一回合、接下來的行動中使用。你不可以為了停在有兩名海盜的物品上而跳過只有一名海盜的物品。

當你手牌用盡時，你可以選擇跳過整個回合並抽一張牌。

你可以從上述的兩種移動方式，自由組合出你本回合的 1-3 個行動，順序和種類均無限制。

遊戲結束

最先讓自己 6 名海盜登上小艇的玩家將船開走，並贏得勝利，留下其他的海盜去面對悲慘的命運。

作者：Leo Colovini

美術：Basaglia & Longo

中文翻譯：簡居岳

中文校稿：陳柏輔

中文排版：Idgie Lo

版權所有：©2017 Studiogiocchi, sas San polo 3083, 30125 Venezia, Italy

中文版權所有：©2017 新天鵝堡企業有限公司 Swan Panasia Co., Ltd.
www.swanpanasia.com info@swanpanasia.com
1F, No. 7, Lane 56, Sec. 3, Xinsheng S. Rd., Taipei City 10660, Taiwan
10660 台北市新生南路三段56巷7號1F
電話：+886-2-2369-2527 客服：+886-2-2930-8983
傳真：+886-2-2217-4291 統一編號：13120886

港澳獨家代理：Capstone (Hong Kong) Ltd. www.capstone.hk info@capstone.hk
2/F, 449 Hennessy Road, United Building, Causeway Bay, Hong Kong
香港軒尼詩道449號合群大廈2樓 Tel: +852-2577-5388

中國代理：智研家文化發展（北京）有限公司
www.zhiyanjia.com durian_zyj@foxmail.com weibo.com/zhiyanjia
中國北京市朝陽區芍藥居甲2號院17號樓18號底商 Tel: +86-10-8436-2070



範例 1

綠色玩家打出一張蘭姆酒 (A) 並將他在 7 號寶箱的海盜前進到 21 號蘭姆酒 (跳過 11 號及 15 號蘭姆酒，因為已被其他海盜佔據)。然後他將他在 21 號的海盜後退至 19 號 (B)，並抽 2 張牌。最後，他打出一張鉤子 (C) 並將他的海盜從監獄移動到 28 號鉤子 (跳過 1、9、14 及 24 號鉤子，因為這些都被海盜佔據)。

注意，本回合結束時，所有的鉤子都被海盜佔據，下一名玩家如果打出一張鉤子，便能讓他的任何一名海盜直接登上小艇。

範例 2

紅色玩家讓他在 11 號蘭姆酒的海盜後退至 9 號鉤子 (D)，並抽 2 張牌，然後紅色玩家將他在小艇上的海盜後退至 36 號鉤子 (E)，並抽一張牌，然後使用一張油燈 (F) 讓他在 13 號的海盜前進至小艇。



變體規則

在基本遊戲外，玩家可以自訂遊戲，選擇要使用的劇本及變體規則再次進行遊戲，這些選擇會影響遊戲的複雜度與進行時間。此處所提供的各項變體規則都可互相搭配使用，請在遊戲開始前一同決定本次遊戲所採用的版本。

縮短／延長遊戲

不論你決定採用哪一個劇本，都可以選擇要使用多少張地圖圖板來進行遊戲，使用越多圖板，遊戲時間越長。基本上，建議使用5至6張地圖圖板；若要縮短遊戲時間，則可使用4張圖板；若要增長遊戲時間，則可使用7至8張圖板。不論你採用哪一個劇本，你也可以僅使用4至5名海盜，而非6名海盜。

穿越托爾蒂島叢林

使用地圖圖板上叢林那面組合成一條小徑來進行叢林劇本。海盜由半沉的小艇向海盜灣前進。



完整劇本

要重現完整的歷史故事，請使用3張或更多的地道圖板組成地底通道，並用3張或更多的叢林圖板組成叢林小徑。將監獄圖板放在地道的起點，而小艇放在地道的終點，將海盜灣圖板放在叢林小徑的終點。

玩家將他們的海盜從監獄移動到小艇，經由小艇，他們前往另一片海灘，並穿過托爾蒂島的叢林抵達海盜灣。

在圖示中，兩段路徑均由3張圖板所組成，當然，你也可以用更多的圖板來組成路徑！

此版本須搭配額外的『小艇移動規則』來進行遊戲。

- 在你的回合中，可以使用三個行動之一來執行「移動小艇」的行動（船長除外，見後詳述）。
- 當小艇在卡特赫納島時，若你有至少一名海盜在船上，你便可以將小艇移動到托爾蒂島。
- 當小艇在托爾蒂島時，若你有至少一名海盜在地道中，你便可以將小艇移動到卡特赫納島。
- 小艇上最多只能有三名同色的海盜。
- 當小艇被移動到托爾蒂島時，玩家執行「出一張牌讓一名海盜前進」的行動讓一名海盜下船。
- 當小艇駛回卡特赫納島時，仍在船上的海盜跟著回到卡特赫納島。
- 船長特殊規則：在你的回合開始時，若你在船上的海盜數量最多（或是與其他玩家同為最多），你成為船長，並可以在使用三個行動之前，免費移動小艇一次，這不會耗費你的行動。
- 移動小艇必須依照上述規則，在你的回合中，你可移動小艇不只一次。



『摩根』變體規則

大海盜摩根在加勒比海地區是出名的活躍人物，他總是帶著一顆無私奉獻的心去幫助朋友！此機制便是以他命名的全新抽牌機制。在基本版遊戲中玩家執行「讓一名海盜後退」的行動來抽牌，但有些玩家偏好「利他主義」的規則：「將對手的一名海盜向前移動並抽一或兩張牌」。

此變體規則將改變整個遊戲的面貌，即使是熟練的玩家也必須重新構思遊戲的策略。

前進抽牌

你選擇某位對手的一名海盜，並將他向前移動到最近的有一或兩名海盜（這些海盜屬於誰並不重要）所在的物品上。前進時，該海盜會越過無人佔據的物品及有三名海盜佔據的物品。如果這名海盜停在只有一名海盜的物品上時，你抽 1 張牌；如果這名海盜停在有兩名海盜的物品上時，你抽 2 張牌。如果前方沒有任何讓他停留的物品，該海盜直接登上小艇或抵達海盜灣（依他目前所在的位置及使用的劇本而定）。發生這樣的情況時，不論小艇或海盜灣中有多少海盜，你都從牌庫抽兩張牌。

當你們採用完整劇本（越獄+穿越叢林）時，若轉運的小艇上已經有三名同色的海盜，你不能再讓該色海盜登船。

玩家可以自行決定遊戲中採用哪一種抽牌方式。

也可以同時使用這兩種抽牌方式，例如：在卡特赫納島越獄部分採用退後抽牌，在托爾蒂島穿越叢林部分採用前進抽牌，或是在兩個島上同時使用兩種抽牌方式。

以下範例為使用完整劇本，並使用「摩根」抽牌機制。

範例 1

紅色玩家用他的船長特權將小艇移動到托爾蒂島 (a)（不須花費行動）。在托爾蒂島，紅色玩家将黃色海盜從小艇移動到 19 號鸚鵡 (b)，並抽兩張牌。然後他用第二個行動將小艇移回卡特赫納島 (c)，然後打出鉤子將在 7 號的紅色海盜移動到小艇上 (d)。



範例 2

綠色玩家使用一張蘭姆酒將一名海盜從監獄移動到小艇上 (e)（因為 6-12 及 16 號蘭姆酒都已被海盜佔據，所以直接跳過）。然後，將在 36 號的黃色海盜移動到海盜灣 (f)（抽兩張牌），並將在 7 號的藍色海盜移動到 10 號 (g)（再抽兩張牌）。

『阻撓』變體規則

依據阻撓規則，玩家手牌不能超過 7 張，但大家知道海盜永遠是叛逆的，而他們也天生不愛遵守規則。所以，玩家想要拿多少牌都可以，直到被其他玩家抓到！

每次有人打出深色背景的牌時，所有其他玩家（除了出牌的人外）必須將所有超額的牌棄掉（最多保留 7 張），每名玩家可以自行選擇棄掉哪些牌。

不論使用哪個劇本、地圖圖板數量、或海盜人數，都可以自行決定是否要採用此變體規則。

建議：在使用摩根規則時，同時使用此規則。



『黑女巫』變體規則

「黑女巫」是本遊戲最新的變體規則。讓人間名喪膽的加勒比海黑女巫決定賜與附有巫毒魔力的牌來幫助海盜！

因此，每張牌上都帶有一項特殊能力。在回合中，玩家打出一張牌時可以選擇：

- 正常移動自己的一名海盜。
- 大聲呼喊：「黑女巫顯靈！」以釋放牌的魔力。

注意！如果你忘記說這句魔咒則魔力失效，你只能執行正常的海盜移動。

「黑女巫」變體規則中同時會使用到 8 枚寶箱圖片，在遊戲開始前將它們面朝下洗勻後，在地圖圖板上每個寶箱處，各放一枚面朝下的寶箱圖片。

魔法效果依你所打出的牌而有不同：



手槍：查看一名對手的手牌並從中選擇一張加入你的手牌中，該玩家立即從牌庫頂抽一張牌。



蘭姆酒：請所有人喝一杯！從牌庫抽等同於玩家人數加一的牌，你自己留下兩張，將剩下的牌發給其他玩家每人一張。



油燈：從牌庫抽四張牌，自己留下一張後將其餘三張依你排列的順序放回牌庫頂。




鸚鵡：打出兩張鸚鵡，將其視作任意一張你所指定的牌（只會消耗你的一個行動）。



鉤子：同時打出另一張牌（會消耗你的兩個行動），依你打出的另一張牌來移動海盜，但你可以同時移動在同一位置的兩名海盜。請注意，你所打出的另一張牌也可以是鉤子。



寶箱：如果你的海盜在寶箱上時，你可以打出一張寶箱牌來翻開其上的寶箱圖片，8 枚寶箱圖片中的 6 枚會提供 1 至 3 張牌（從牌庫抽取），其中一枚寶箱是空的，而最後一枚裡面有蛇。如果你打開有蛇的寶箱 ，你必須將你該處的一名海盜後退至最近的未被佔據的蘭姆酒處，他將在哪裡喝一杯來壓壓驚！如果沒有空的蘭姆酒可以停留，則將他移動到離路徑起點最近的空格中。如果你找到蛇，將全部 8 枚寶箱圖片重新洗牌後，面朝下隨機放在地圖上的寶箱處；將翻開的寶箱圖片放在一旁。如果遊戲中使用的地圖圖板少於 8 張，則有可能不會出現蛇。

