

กติกา



กติกา



ก่อนเริ่มเกม

- ให้ทำการสุ่มการ์ดพื้นที่ (Area) จากกองการ์ดตรงกลางลงบนพื้นที่ที่แตกต่างกันทั้งหมด 6 พื้นที่บนกระดาน
- ทำการให้ผู้เล่นเลือกหยิบการ์ดพยานจากกองที่มีสัญลักษณ์รูปสัตว์อยู่ด้านหลังตามจำนวนผู้เล่น ดังนี้
 - 4 คน = พยานตัวตัดในสุนัข 2 , พยานตัวตัดในแมว 2
 - 5 คน = พยานตัวตัดในสุนัข 2 , พยานตัวตัดในแมว 2 , พยานตัวตัดในม้า 1
 - 6 คน = พยานตัวตัดในสุนัข 2 , พยานตัวตัดในแมว 2 , พยานตัวตัดในม้า 2
 - 8 คน = พยานตัวตัดในสุนัข 3 , พยานตัวตัดในแมว 3 , พยานตัวตัดในม้า 2

กติกา

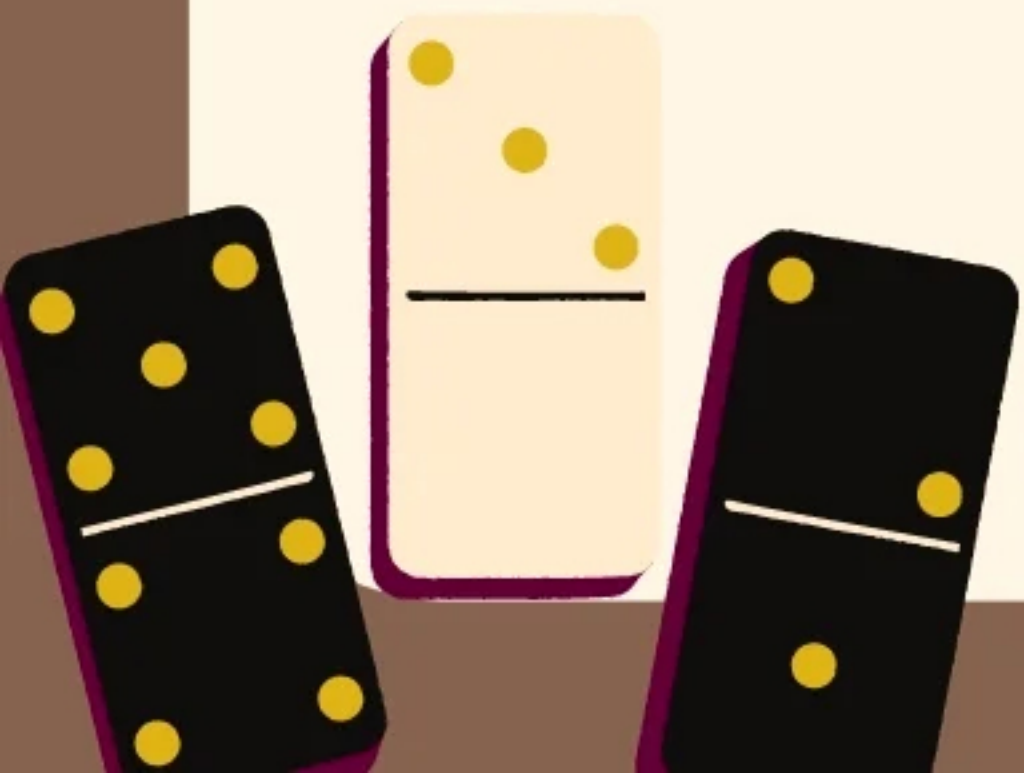
เริ่มเกม (การเล่นในแต่ละรอบ)

1. การเคลื่อนย้ายตัวละคร (บังคับ)

- ให้ทำการทอยลูกเต๋าหกด้าน 1 ครั้งและทอยลูกเต๋าสี่ด้าน 1 ครั้งและนำผลแต้มที่แสดงบนลูกเต๋ามารวมกัน เพื่อเคลื่อนย้ายตัวละครของคุณที่แทนด้วยตัวหมากรุกสีต่างๆไปยังการ์ดพื้นที่ (Area) ที่มีตัวเลขตรงกลางการ์ดตรงกับผลรวมที่ได้จากลูกเต๋าทิ้งสอง

2. การกระทำตามคำสั่งของการ์ดพื้นที่ (ไม่บังคับ)

- การ์ดพื้นที่ (Area) แต่ละใบจะมีการระบุคำสั่งต่างๆบริเวณด้านล่างการ์ด โดยผู้เล่นสามารถเลือกทำตามคำสั่งของการ์ดที่ตัวละครของผู้เล่นตกอยู่ได้ ดังนี้



กติกา

2.1 SWAMP

- จั่วBlack card จากด้านบนของกองการ์ดและให้ผู้เล่นที่จั่วเก็บการ์ดใบนั้นไว้ และสามารถเลือกปฏิบัติได้ดังกรณีต่อไปนี้
- หากมุมซ้ายบนของการ์ดระบุตัวอักษร S สามารถให้ผู้เล่นเลือกที่จะเก็บการ์ดใบนี้ไว้เพื่อเล่นในตาต่อไปหรือเล่นการ์ดใบนี้ในทันที
- หากมุมซ้ายบนของการ์ดระบุตัวอักษร P สามารถให้ผู้เล่นติดตั้งการ์ดนี้ไว้กับพยานของตนโดยวางไว้ใต้การ์ดพยานที่เปิดเผยแล้วหรือเหรียญทรงกลมสีเดียวกับตัวหมากของผู้เล่นที่มีหน้าที่บ่งบอกเลือดที่เสียไป โดยความสามารถของการ์ดจะอยู่กับตัวละครของผู้เล่นจนจบเกม



กติกา

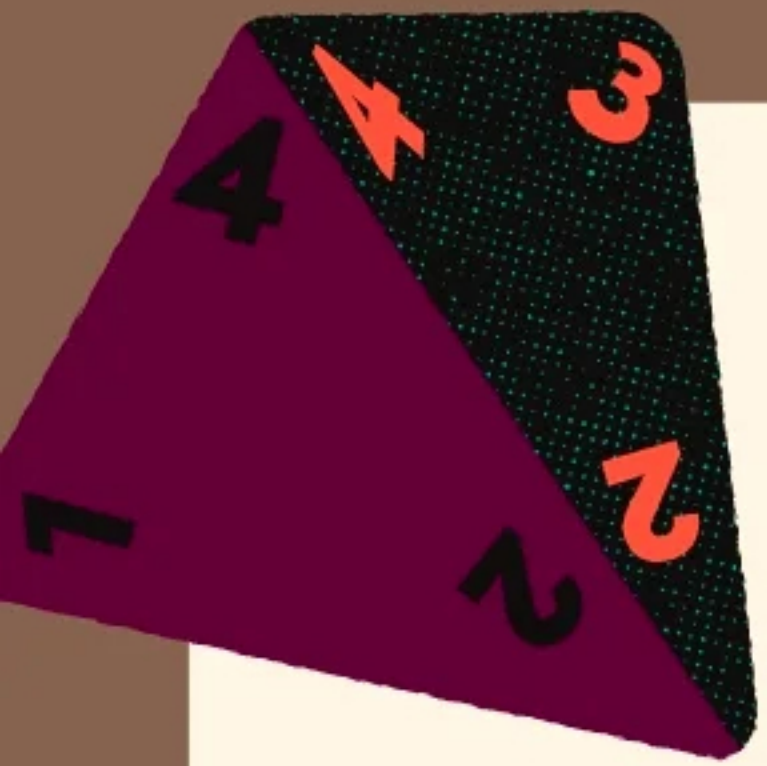


2.2 INTESTINE

- ขโมยการ์ดที่มูมซ้ายบนระบุอักษร P จากผู้เล่นคนใดก็ได้ 1 ใบ หากผู้เล่นคนนั้นไม่มีการ์ดประเภทดังกล่าว จะไม่มีอะไรเกิดขึ้น

2.3 STOMACH

- เลือกผู้เล่น 1 คน(สามารถเลือกตนเองได้) และดำเนินการอย่างใดอย่างหนึ่งต่อไปนี้
 - A. ให้ความเสียหายแก่เขา 1 แต้ม
 - B. ฟันฟูความเสียหายให้เขา 1 แต้ม



กติกา

2.4 FECES

- จั่ว Green card จากด้านบนของกองการ์ดและเลือกมอบการ์ดใบนั้นให้กับผู้เล่นคนอื่น โดยที่ความสามารถที่การ์ดระบุจะเกิดกับผู้เล่นคนที่เรามอบให้เอง

2.5 INTERMEDIATE HOST

- จั่ว White card จากด้านบนของกองการ์ดและให้ผู้เล่นที่จั่วเก็บการ์ดใบนั้นไว้ และสามารถเลือกปฏิบัติได้ดังกรณีต่อไปนี้
- หากมุมซ้ายบนของการ์ดระบุตัวอักษร S สามารถให้ผู้เล่นเลือกที่จะเก็บการ์ดใบนี้ไว้เพื่อเล่นในตาต่อไปหรือเล่นการ์ดใบนี้ในทันที

กติกา

หากมุมซ้ายบนของการ์ดระบุตัวอักษร P สามารถให้ผู้เล่นติดตั้งการ์ดนี้ไว้กับพยานของตนโดยวางไว้ใต้การ์ดพยานที่เปิดเผยแล้วหรือเหรียญทรงกลมสีเดียวกับตัวหมากของผู้เล่นที่มีหน้าที่บ่งบอกเลือดที่เสียไป โดยความสามารถของการ์ดจะอยู่กับตัวละครของผู้เล่นจนจบเกม

2.6 ANUS

- เลือกกองการ์ดหนึ่งในสามกอง (White Black Green) และ จั่วการ์ดจากด้านบนของกองนั้นๆและทำตามกฎในการเล่นการ์ดประเภทนั้น



กติกา

3. การโจมตีผู้เล่น (ไม่บังคับ)

- สามารถใช้การ์ดที่ระบุตัวอักษร S ที่ผู้เล่นเก็บไว้จำนวนมากที่สุด 2 ใบต่อหนึ่งรอบ
- สามารถเลือกโจมตีผู้เล่นคนอื่น 1 คนที่ตัวละครอยู่บนการ์ดพื้นที่เดียวหรือการ์ดพื้นที่ข้างเคียงทั้งซ้ายและขวา โดยที่จะคำนวณแต้มความเสียหายจากการทอยลูกเต๋าหกด้าน 1 ครั้ง และลูกเต๋าสี่ด้าน 1 ครั้งให้นำผลแต้มที่ได้มาหักลบกันและสร้างความเสียหายให้ผู้เล่นตามแต้มที่หักลบนั้น หากทอยได้ผลแต้มเท่ากันทั้งสองครั้ง จะถือว่าไม่มีการโจมตีเกิดขึ้น

4. จบรอบการเล่นของผู้เล่น



การจบเกม

- พยาธิตัวอื่นในการเล่นตายทั้งหมดจากการที่เลือดของตัวละครเหลือ 0 หรือปรสิตตัวใดตัวหนึ่งสามารถทำเงื่อนไข Win Condition ที่การ์ดของตนได้ระบุไว้ด้านล่างสุดของการ์ดได้สำเร็จ



การ์ดประสิทธิ์ของตนเอง

- ข้อมูลทั้งหมดยกเว้นชนิดของพยาธิถือเป็นความลับต่อผู้เล่นอื่น
- ผู้เล่นสามารถเลือกที่จะใช้ความสามารถที่ระบุไว้บนการ์ดได้ผ่านการเปิดเผยประสิทธิ์ของตนจากการวางการ์ดลงบนโต๊ะเพื่อให้ผู้เล่นอื่นรับรู้ โดยหากเปิดเผยการ์ดแล้วให้วางการ์ดประสิทธิ์ของตนทิ้งไว้บนโต๊ะโดยห้ามมีการนำขึ้นมาในกรณีใดๆก็ตาม

