

คู่มือ

การเล่น

เปิดเผยการ์ดการเคลื่อนไหวของคุณ จากนั้นเลื่อนไปตามการจับคู่ เส้นทางพื้นที่เชื่อมต่อ พลิกคว่ำหน้าลง

หากคุณเปิดไพ่การ์ดเคลื่อนไหว และไม่ตรงต่อ กับเส้นทางเดิน คุณจะเสียโอกาสการเดินนั้นไป และไม่สามารถโต้ตอบในเทิร์นนั้นได้

การเล่นเกมดำเนินต่อไปในรอบ ผู้เล่นทุกคน วางแผนของตัวเองการเคลื่อนไหว จากนั้นลูกเสื่อจะได้เริ่มก่อน ตามด้วยผีเป็นคนเล่นสุดท้าย

หากต้องการชนะ ลูกเสื่อจะต้องซ่อมเครื่องปั้นไฟ 4 เครื่องแล้วจึงเปิด ประตูทางออกก่อนที่ผีจะได้รับโทเคนค่าหัวในการสังเวย 8 ครั้ง แต่ละรอบประกอบด้วย 4 ขั้นตอน

- 1. การวางแผน : ผู้เล่นทุกคนจะวางแผนการเคลื่อนไหวของตัวเอง
- 2. การเดินลูกเสื่อ : เลือก คว่าการ์ด 1 ใบโต้ตอบได้ 1 ครั้ง เลือกเส้นทางที่จะไปยังพื้นที่นั้น การ์ดต้องตรงกับเส้นทางนั้นด้วย
- 3. การเดินของผี : ผีจะได้ คว่าการ์ด 2 ใบ และสามารถโต้ตอบ 2 ครั้ง เลือกเส้นทางที่จะไปยังพื้นที่นั้น การ์ดต้องตรงกับเส้นทางนั้นด้วยรอบต่อรอบ (เมื่อสิ้นสุดเทิร์นที่สองของคุณ คุณอาจใช้จ่าย 4 โทเคน เพื่อตั้งไฟเคลื่อนที่เทิร์นที่ 3 และสามารถโต้ตอบได้)
- 4. รีเทิร์น : เตรียมพร้อมสำหรับรอบต่อไป

การบุชายัญของ ผี

เมื่อผีจับลูกเสื่อขึ้นมา ให้ตรวจสอบว่ามีแท่นบุชายัญ อยู่หรือไม่ ในพื้นที่ของพวกเขา แล้วถ้ามีแท่นบุชายัญ วางอยู่ในพื้นที่นั้น ลูกเสื่อจะถูกสังเวยทันที หากไม่มี แท่นบุชายัญ วางอยู่ในพื้นที่ของพวกเขา ผีต้องจุ่มลูกเสื่อไปที่แท่นบุชายัญ วางจึงจะเสร็จสิ้น

ก่อนที่คนจะถูกจุ่มไป แท่นบุชายัญ ที่ไม่ได้อยู่ในพื้นที่เดียวกันกับพวกเขา พวกเขาจะไม่ใช่การ์ดเคลื่อนไหวสำหรับสิ่งนี้ การทอยลูกเต๋าเพื่อหลบหนีผี ลูกเสื่อต้องทอยเต๋าให้ได้ 5 เพื่อหลบหนี เมื่อลูกเสื่อทอยได้ 5 สำเร็จ ลูกเสื่อสามารถเลือกลง เส้นทางที่เชื่อมต่อได้ และเมื่อลูกเสื่อทอยเต๋า ได้ 1 ผีจะได้รับโทเคน +1

เมื่อลูกเสื่อทอย ไม่สำเร็จ จะถูกจุ่มไป แท่นบุชายัญ

การทอยทอยลูกเต๋าหลบหนี 1 ช่อง ต่อ 1 ครั้ง

รายละเอียดไอเทมในการแก้คชั่น



กำแพง

ผี : เมื่อผีเดินไปตามทางที่มีกำแพงที่แตกได้ พวกเขาหรือกำแพงออกและทำการเคลื่อนไหวตามปกติ ตอนนี้ผู้เล่นทุกคนสามารถเข้าถึงเส้นทางนั้นได้

คน : ไม่สามารถเดินข้ามกำแพงได้จะต้องหลีกเลี่ยงกำแพงเท่านั้น



โทเคนปับไฟ

คน : เมื่อลูกเสือทำการปับไฟ ลูกเสือจะต้องสุ่มปับไฟ ทอย 0 ถึง 5 เมื่อทอยได้ 1 จะปับไฟล้มเหลว และผีจะได้โทเคน +1 เมื่อทอยได้ 2-5 จะได้ไฟ 1 หลอด ถ้าได้เลข 6 จะได้ไฟ 2 หลอด เมื่อปับครบ 4 หลอด จะได้ ไฟ 1 ดวง และถ้าได้ไฟครบ 4 ดวง ลูกเสือจะเป็นผู้ชนะและต้องเดินไปออกที่ประตู

ผี : ทำลายเครื่องปับไฟได้ แม้ว่าไฟจะขึ้นที่หลอดก็ตาม แต่ผีจะไม่สามารถทำลายดวงไฟได้



โทเคนทางออก

คน : เมื่อสร้างเครื่องกำเนิดไฟฟ้าครบทั้ง 4 ดวงแล้ว ประตูทางออกคือ จะเปิดขึ้น ลูกเสือต้องไปที่ประตูทางออกเท่านั้น

หากประตูทางออกเปิดอยู่ ให้ทำการตรวจสอบไฟ ด้านข้าง สำเร็จครบ 4 ดวงลูกเสือสามารถเดินออกทางที่มีประตูได้ และลูกเสือจะเป็นผู้ชนะเกมถ้าออกจนครบ



โทเคนช่วยเหลือ

คน : เปิดเหรียญ ช่วยเหลือ แทนบูชายัญ ไม่สามารถโต้ตอบได้ และเหรียญจะถูกกลบในเทิร์นถัดไป ในตอนท้ายของรอบนี้ หากผู้รอดชีวิตถูกสังเวยด้วยแทนบูชายัญ คุณได้รับ +1 โทเคน จากนั้นผู้รอดชีวิตที่เสียสละจะได้รับการช่วยเหลือและถูกย้ายออกจากแทนบูชายัญ คุณจะเดินไปตามเส้นทางใดก็ได้หลังจากนี้ ผู้รอดชีวิตที่ได้รับการช่วยเหลือเดินไปตามเส้นทางใดก็ได้



โทเคนแทนบูชายัญ ผี : ทำการเปิดแทนบูชายัญ และได้รับ +2 โทเคน

รายละเอียดไอเทมในการอัปเดต



โทเคนเทิร์นโบนัส คน : เมื่อเจอสถิติการ์ดเดินต่อได้

ผี : เมื่อเจอสถิติทำลายทิ้งและได้รับ +1
โทเคน



โทเคนไม้

คน : เมื่อเจอสถิติวางพาเลกบนเส้นทางที่เชื่อมต่อกับพื้นที่
ของคุณได้

และคุณไม่สามารถวางพาเลกบนทางเดินที่มีกำแพงแตกได้ พา
เลกอื่นหรือส่วนประกอบอื่นใด

ผี : เมื่อผีจะเคลื่อนที่ไปในทาง พาเลก ผี นำพาเลกออกแทนและ
ยังคงอยู่ที่เดิม และห้ามโต้ตอบในเทิร์นนี้



โทเคนสุ่มของ

คน : เมื่อลูกเสือทำการเปิดของ ลูกเสือจะได้สุ่มการ์ด ต่างๆ



โทเคนฟุ่มไม้

คน : วางลูกเสือของคุณบนฟุ่ม ในขณะที่มีลูกเสือ อยู่ในฟุ่ม ลูก
เสือคนอื่นจะไม่สามารถเข้าในฟุ่มเดียวกันได้ ผีและลูกเสือคน
อื่นๆ ปฏิบัติต่อกับลูกเสือในฟุ่มไม้ เหมือนกับว่าลูกเสือที่อยู่ใน
ฟุ่มไม้ได้ออยู่บนกระดาน

ผี : จะสามารถเช็คฟุ่มไม้ได้และเมื่อผีเจอลูกเสืออยู่ในฟุ่มไม้ ผีจะ
สามารถตีลูกเสือได้ ในการทอยลูกเต๋า โดนให้ลูกเสือทอยถ้า
ออก 3 กับ 6 ลูกเสือจะโดนผีโจมตี