

《Ghost Stories》规则

故事背景

这是由 Antoine Bauza 设计的 12 岁以上，1-4 人游戏。

在很久很久以前，九幽之主吴风的化身应劫降临，祸害人间。无数能人异士联手将其击败，并将装有他骨灰的棺椁镇压在乡下某处小村子的坟地里。冬去春来，时光流逝，这件事情逐渐被人们所遗忘。

但是身藏九幽的吴风并没有忘记这一切，他不断的寻找着镇压骨灰的容器所在之地。吴风的阴影逐渐笼罩向那些毫不知情的村民……

幸运的是，正道中人一直关注、守卫着阴阳两界相交之所。他们依靠自己的勇气、信仰和力量，将吴风的化身再次送回九幽。

序言

《猛鬼村》是一个合作类型的游戏，玩家们扮演着一个与游戏系统对抗的队伍，他们共享胜利，也需要一起面对失败。如果你是第一次阅读规则，请将游戏提示放在你的手边：它会有助于你了解游戏的基础内容。

现在描述的规则，是针对四人游戏的。如果是 1、2 或 3 人游戏，则需要进行一些调整。调整的内容在附录中将会有详细的说明。

《猛鬼村》有四个等级的难度：启蒙、普通、噩梦和地狱，而下面所描述的规则则是针对启蒙难度的。如果你已经在启蒙难度中获胜，《猛鬼村》可以增加一个新的难度给你挑战，你可以在附录中找到各个难度对应的玩法调整。



内含配件

- u 4 游戏板
- u 9 村庄板
- u 3 道术骰
- u 1 特殊道术骰
- u 1 邪咒骰
- u 55 僵尸卡（背面为蓝色的卡牌）
- u 10 九幽卡（背面为红色的卡牌）
- u 20 法宝指示物
- u 20 真气指示物
- u 3 中立技能指示物
- u 4 封印技能指示物
- u 1 封印法宝指示物
- u 1 符咒指示物
- u 4 道士模型
- u 2 佛像

游戏基础

村庄板（A）

道士们守卫的村庄，由 9 块代表各种地区的板块构成。这些场景可以为玩家提供帮助，但也会有僵尸出没。每一板块的正面印有人物以表示其功能可以被使用；而背面则没有人物以表示其已有僵尸出没，无法使用原有功能。村庄板块所拥有的功能在游戏提示上有详细的描述。

游戏板（B）

4 块游戏板的每块上面都有 3 个长方形格子用来放置攻击村庄的僵尸卡，6 个圆形图标或石头（每个放置僵尸卡的格子前面各有 2 个）用来放置僵尸的模型，3 个用来放置佛像的标志，左下角的标志描述了玩家对应的道士技能。

这些板块都是双面的，每一面提供不同的技能以增加游戏乐趣。

真气指示物（C）

“真气”的数量代表着道士们的生命力，在游戏过程中会出现增（通过奖励和特殊的场景能力）减（被怪物攻击或其他一些事件中）的变化。道士的真气的上限是可以超出游戏开始时的数量，但依然受限于真气指示物的总数。

阴阳之力（D）

每个道士拥有一块阴阳指示物，他们能花费它执行一个特殊的指令。

通过在游戏中打倒某些特殊的怪物，这个指示物可以恢复功能。

法宝（E）

为了对抗僵尸，道士们经常使用一些神秘的法宝，比如说糯米（黄色）、银铃（绿色）、檀香（红色）、法镜（蓝色）和铜钱（黑色），这些都将以法宝指示物的方式进行表现。这些指示物存在 5 种颜色，每种对应一种僵尸。

道术骰和邪咒骰（F）

道士们使用 3 颗道术骰来驱除僵尸，还有一颗与绿衣道士技能相关的额外道术骰（灰色）。有时玩家还必须掷另一颗“邪咒骰”，并接受其带来的负效果（具体请参看第 10 页）。

僵尸卡 (G)

僵尸卡具备如下元素：颜色 (1)、防御 (2)、能力 (3) 和只有部分僵尸拥有的驱除结果 (4)。这些概念在游戏提示中有详细的规则描述。

僵尸的能力会在不同的状态下被激活：

- u 左边石头上的能力在该僵尸卡**初次进入游戏的时候**必然生效
- u 中间石头上的能力**每回合（阴态）**必然生效
- u 右边石头上的能力在**该僵尸被驱除的时候**必然生效（注意是邪咒还是奖励）

如果一个僵尸拥有多项能力，他们将从左往右依次执行。如：(a) 到达时立即使一个场景有僵尸出没；(b) 每回合使一个场景有僵尸出没；(c) 被击退时使一个场景有僵尸出没。

当僵尸卡被驱除离场后，它的能力不再生效。如：Bruce 驱除了 Severed Heads，僵尸持有的道术骰就会恢复到系统中来。



九幽卡 (H)

九幽之主吴风是以化身的身份出现在游戏中（在更高难度的游戏中不止一个），可能出现的化身共有十种。他们以红色背面的卡牌表示，也可以通过防御属性下面的吴风标志认出他们。不同的化身拥有不同的能力，将会在后面的内容中进行说明。

佛像和僵尸模型 (I)

僵尸模型是用来表示僵尸前往村庄的情况，而佛像则表示一种可以由道士们进行放置的神秘陷阱。

初始设置（启蒙级别，4人游戏）

将九块村庄板块随机拼接成 3x3 的正方形。在游戏的刚开始，所有地区都没有僵尸出没，所以所有的村民都可以看得到。

沿着村庄板块的边缘放置 4 块游戏板，使其面向每一位玩家。随机分配每位玩家一种颜色，同时每位玩家随机选择自己使用板块的哪一面。

每位玩家拿取 4 个真气指示物，自己颜色对应的阴阳指示物，一个与自己颜色对应的法宝，然后将自己颜色对应的道士模型放在村庄正中间的那个场景板块上。

将两尊佛像放在“寺庙”场景上。

剩下的材料（法宝指示物、真气指示物、模型）放在一边以供游戏中使用。

其中一名玩家准备僵尸卡堆：

- u 随机从 10 张九幽卡中抽取一张，不能偷看剩下的九幽卡。
- u 洗匀僵尸卡。
- u 数出 10 张僵尸卡，将随机抽取的九幽卡放在上面，然后将剩下的僵尸卡放在上面。

最终完成的卡堆组成顺序是这样的：45 张僵尸卡、1 张九幽卡、10 张僵尸卡。

游戏目的

为了在僵尸们的手中保护好村庄并获得胜利，玩家必须驱除吴风（九幽卡）。

游戏流程

从最近看过功夫片的玩家开始游戏，顺时针进行。每个玩家回合由两种状态（阴和阳）组成。规则的最后一页有关于玩家回合的图解说明。

阴态（僵尸回合）

第 1 步：僵尸行动

在他的回合开始，行动的玩家查看他游戏板上所有的僵尸，它们中间石头上的能力现在在阴态下生效。



A. 僵尸的“出没”技能生效

玩家需要移动存在于游戏板上每个拥有“出没”能力的僵尸对应模型的位置。这里存在三个位置：一个在僵尸卡上，两个在游戏板上。



在僵尸卡上：如果僵尸模型位于僵尸卡上，玩家须将其移动到游戏板上对应的出没图标上，不会发生其他的事。



在游戏板上：如果模型已经在游戏板上第一个出没图标上了，它将被移去游戏板边上出没村庄的图标上，而对应的村庄板块将有僵尸出没。僵尸模型将会立即被移回僵尸卡上的出没图标上。因此，除非被道士阻止，否则一只拥有“出没”能力的僵尸将会每两回合使一块村庄板块有僵尸出没。



使一块村庄板块有僵尸出没：当一只僵尸到达游戏板边缘的图标上时，如上所述，玩家必须将僵尸前面的第一块村庄板块反转，使其正面朝下。如果第一块村庄板块已经有僵尸出没（面朝下），那么反转位于同一直线上的下一块朝下。

启蒙难度注意事项：如果僵尸面前同一直线的 3 个村庄板块都已经有僵尸出没，当僵尸模型再次到达游戏板边缘的图标时，游戏立即失败。

B. 僵尸的“折磨”技能生效



玩家必须为自己游戏板上每一个拥有“折磨”技能（僵尸卡中间石头上有一个邪咒骰子的图标）的僵尸投掷邪咒骰，并接受其带来的效果。

- 什么也没有发生。
- 僵尸卡前面第一个村庄板块有僵尸出没。
- 玩家必须抽一张僵尸卡并将其按方位规则引入游戏。
- 玩家失去他所有法宝。
- 道士失去一个真气指示物。



第 2 步：心力憔悴判定

如果在玩家的回合开始，他游戏板上的 3 个僵尸卡格已经被放满，该玩家损失 1 点真气，同时也不用执行阴态第三步。（他不用拿取新的僵尸卡，而是直接开始他的阳态）

第 3 步：僵尸进场

如果玩家的游戏板上没有放满 3 个僵尸，玩家必须从卡堆顶端拿起一张僵尸卡，并按如下规则使其进场：

僵尸的位置摆放规则

如果有空位，红、绿、蓝或黄色的僵尸卡必须放置在相同颜色的游戏板上。如果相同颜色游戏板上的三个僵尸格已经全部被占满，该玩家可以选择其他任意的位置。如果有空位，黑色的僵尸卡必须放在当前玩家的游戏板上。同样，如果没有空余的位置，该玩家可以选择其他任意的位置。摆放好位置后，这张僵尸卡左边石头上的能力立即生效。

有的时候可能会出现玩家必须拿取一张僵尸卡，但是 12 个僵尸格都已经被占满的情况。在这种情况下，该玩家损失 1 点真气，而不用拿取新的僵尸卡。



例如：Burce 拿取 **Severed Heads**，这是一张黑色僵尸卡，他将其放在自己的游戏板上，这个时候他游戏板上的 3 个僵尸格已经全满了。他不需要损失真气，因为板块超载而导致的真气损失发生在第 2 步。但是他必须要将 3 颗道术骰中的一个放置到 **Severed Heads** 的僵尸卡上，如上文所述。然而，他也要拿取一张新的僵尸卡，但是如果游戏板上的 12 个僵尸格都已经满了的话，他就只能失去 1 点真气而无须拿取新的僵尸卡。

阳态（道士回合）

在阴态结束之后，玩家按照以下的顺序开始扮演他的道士角色：

- 1) 移动（可选）
- 2) 向村民求助或尝试降妖除魔
- 3) 放置佛像（可选）

注意：当前进行回合的玩家可以在他回合的阳态任意阶段前后使用他的阴阳之力。

1) 移动

玩家可以将他的道士模型从当前村庄板块移动到相邻的村庄板块。斜向移动也是可以的。移动行为不是强制的。

2) 向村民求助或尝试降妖除魔

道士需要从以下两种行动中选择一种执行：

2.a) 向村民请求帮助

道士可以向自己所站村庄板块对应的村民求助，以使用他们的能力（即场景能力）。在游戏提示中有这个行为的详细描述。

2.b) 尝试降妖除魔

道士只能驱除与自己所在的村庄格相邻的僵尸。因此，如果在正中间的那个村庄格上时，就没有可供驱除的僵尸，而在角落的村庄板块时则有两只可以被驱除。玩家投掷 3 个道术骰来尝试驱除僵尸。如果要成功驱除僵尸，他的掷骰结果中与僵尸相同颜色（僵尸卡的颜色）的骰子面数至少要等于僵尸的抗性。注意：道术骰的白色面可以被当作任何一种颜色，由掷骰的玩家决定。如果他成功了，那么僵尸就被认为驱除了（赶回九幽），将对应的僵尸卡放入弃牌堆；如果他失败了，那么什么也不会发生。

例如：Bruce 使用黄衣道士与 **Bleeding Eyes**（红色抗性 2 点）战斗。为了击败它并将它赶回九幽，他必须用 3 个道术骰掷出 2 个红色面（或白色）。



如果玩家使用骰子没能成功的获得需要的结果，他可以通过支付对应颜色的法宝指示物的方式达到（补足掷骰结果）僵尸的抗性要求以击败它。

例如：Bruce 掷道术骰，只获得了一个红色面。如果他有一个红色法宝指示物的话，他就可以使用掉它，将 **Bleeding eyes** 赶回九幽。

以一敌二

当道士位于四个角上的村庄板块上时，他将同时邻近两个僵尸格，因此他就获得一次驱除两只僵尸的机会。如果要做到这一点，玩家必须通过一次掷骰击败两只僵尸。一般来说，不借助法宝指示物是很难做到这一点的。如果骰子和法宝指示物结合足以驱除其中任意一只僵尸的话，玩家可以选择驱除哪一只。



例如：黄衣道士现在正位于角落的村庄板块上。两个相邻的僵尸格分别由 **Bleeding Eyes**（红色抗性 2 点）和 **Perfidious Nymph**（蓝色抗性 1 点）占据。玩家投掷 3 个道术骰获得了 1 个红色面，1 个白色面和 1 个黄色面。其中黄色面不发挥任何作用。他消费了一个红色的法宝指示物加上掷出的那个红色面驱除了 **Bleeding Eyes**，然后将白色面作为蓝色驱除了 **Perfidious Nymph**。

特别注意：玩家永远不会需要强制消费法宝指示物，但是如果掷骰结果足以驱除一只僵尸，那么玩家必须要驱除它。



例如：Bruce 在角落的村庄板块上，邻近的僵尸格分别由 **Zombie**（黄色抗性 2 点）和 **Coffin Breaker**（黄色抗性 1 点）占据。

Bruce 想要驱除 **Coffin Breaker** 因为它使它所在的游戏板上的道士技能失效了。他投掷 3 个法术骰获得了 2 黄 1 白的结果。因此，他同时驱除了 **Coffin Breaker** 和 **Zombie**。因此，由于 **Zombie** 的退场能力触发生效，他需要投掷一次邪咒骰。

道士死亡

道士会因真气不足而死。他将失去一切（包括法宝指示物、佛像、阴阳之力、技能指示物）对应的模型将被倒下放置在村庄板块的墓地上。在他游戏板上的僵尸依然在游戏中的存在。道士死亡了的那名玩家依然可以继续游戏，并给其他的道士们提出建议（尽管他不能直接的扮演一个角色，但是其他人依然可以与他交流，从他的智慧中获益）。即使他死掉了，他依然可以赢得游戏。他甚至也可以通过墓地的场景能力（以及其他道士）复活。

他的游戏板将不再受他的控制（详见下面有关中立游戏板的介绍），存在的僵尸也能继续行动不受道士的死亡影响。阴态的第 1&2 步必须执行，剩下的玩家需要承受来自这块游戏板上僵尸卡的效果和影响。

例如：3 块村庄板块已经有僵尸出没。在下一个阴态，另一个村庄板块也会因为僵尸的出没技能而开始有僵尸出没。Sam 只有一点真气剩余了，但是为了拯救村庄，他决定牺牲他的道士求助于隐士将僵尸赶回九幽。

九幽之主吴风的化身（九幽卡）

九幽之主吴风的化身一般在卡堆快要结束的时候降临到游戏中来。这张卡像普通僵尸卡一样放置到玩家的游戏板上（**Nameless** 和 **Hope killer** 作为黑色僵尸）。驱除这个化身是玩家赢得游戏的唯一途径。每个化身不止拥有一个能力，都将是你的获胜的阻碍。

化身不受隐士和佛像的影响。即使游戏板上的僵尸格中已经摆放了佛像，化身还是可以通过它进入游戏，而且佛像会被重新放置到“寺庙”的村庄板块上面。

每个被驱除的化身提供 1 点真气和 1 次阴阳之力恢复的机会给玩家，玩家们可以自主决定将这个奖励机会分配给谁。

但是已死亡的道士是无法获得这个奖励的。在启蒙和普通难度中，这个奖励只对游戏的最终得分产生影响，因为游戏会在驱除唯一的一个化身之后立即结束。在噩梦和地狱难度中，这个奖励对玩家的游戏过程有着非常大的帮助。



游戏结束

如果玩家们设法驱逐了九幽之主吴风的化身，那么他们共同取得游戏的胜利。

否则，有 3 种情况下，他们的游戏会失败：

1. 所有道士死亡（失去所有真气指示物）。没有人活下来面对劫数，村庄会被僵尸踏平……
2. 有 4 个以上的村庄板块有僵尸出没。僵尸们找到了放着吴风骨灰的棺椁，阳间被再次降临的吴风踏平……
3. 卡堆里的最后一堆僵尸卡进入游戏，但此时吴风的化身还没有被驱除。游戏立即失败，村庄也无重见天日之时……

备注：即使最后一个化身被赶回九幽，玩家们仍需进行该有的离场效果判定。只有确认不会因此同归于尽，他们才能获得胜利。

例如：道士驱除了吴风的化身 **Death Army**。在投掷邪咒骰前，已经有 3 个村庄板块有僵尸出没了。不幸的是，掷骰结果使化身前方的村庄板块也有僵尸出没了。在最后游戏依然算作失败了……

备注：不要因为你头几次进行游戏的结果而丧失信心，《猛鬼村》需要一个熟悉的过程，你需要多尝试几次以获得首次胜利。事实上，“地狱”级别难度的游戏对于经验丰富的老手来说也是一个挑战，但他们也是有望赢的。只要确保尽可能的运用好规则，使用你拥有的所有技能和阴阳之力，尤其是相互之间的合作。你一定可以做到！

如果觉得起蒙还是过于棘手，你可以以 5 点真气的配置开始游戏。

计分规则

为了评估你的表现，帮助你在游戏中有所进步，你可以在游戏包装盒中找到一张计分表来记录你的游戏。

你可以根据以下规则来统计你的分数：

- U 在启蒙，普通和噩梦难度取得游戏胜利+10 点
- U 在地狱难度取得胜利+20 点
- U 每点剩余真气+1 点
- U 如果游戏胜利，卡堆里所剩的每张卡+1 点。但是如果游戏失败，则每张减 1 点。
- U 每个死掉的道士-3 点
- U 每个有僵尸出没的村庄板块-4 点
- U 在噩梦和地狱难度驱除第一个化身+2 点
- U 在噩梦和地狱难度驱除第二个化身+4 点
- U 在噩梦和地狱难度驱除第三个化身+6 点

道士技能



每块游戏板的正反面提供两种不同的技能。但在同一场游戏中，玩家因为只会使用游戏板的一面（随机选择）进行游戏，所以只能使用那一面所对应的技能。道士的技能有可能会因为僵尸的能力而被封印，相关的僵尸一从游戏板上移去，他就可以恢复自己的技能。8 种技能的描述如下：

黄衣道士

1. 天师符法



黄衣道士可以使用符咒镇压僵尸以削弱它。

在他移动之前，他将自己的符咒指示物移动到游戏中任一僵尸卡上。僵尸受到符咒的效果影响，不管由哪个道士来驱除他们，防御都会下降 1 点（一个拥有 3 点防御的僵尸就会变成只有 2 点防御）。当被镇住的僵尸离场的时候，黄衣道士可以收回符咒指示物，然后在他的下个回合可以继续使用。如果黄衣道士的能力被封印，从游戏中移除符咒指示物。
特别情况：如果是和多色防御的化身战斗，符咒的效果对应的颜色可以在掷骰之后再决定。

2. 介子须弥

黄衣道士从来不缺法宝。

在他移动之前，他可以从尚未在游戏中使用的法宝指示物中任取一个。



红衣道士

1. 腾云驾雾

红衣道士拥有与他的道友携手共游的能力。

在他移动之后，他可以按照移动规则移动另一名道士的模型。



2. 御剑飞行

红衣道士拥有飞行的能力。

在他的移动阶段，他可以移动到任何村庄板块，而不是仅仅是相邻的。



蓝衣道士

1. 五气朝元

蓝衣道士能使时间的流逝变慢。

在他所在的村庄板块，他可以请求村民的帮助两次或者尝试两次降妖除魔的行为。这两次驱除的行动是独立的，也就是说所有的骰子必须要重掷两次。玩家不可以分配第一次和第二次的任何掷骰结果。



2. 三花聚顶

蓝衣道士可以一心二用。

他可以在同一回合内同时请求村民帮助和尝试降妖除魔，顺序随意。



绿衣道士

1. 天赋异禀

绿衣道士天赋异禀。

当他进行驱除行为时，他可以使用四颗道术骰。另外，他也从不需要掷邪咒骰。



2. 神仙中人

绿衣道人家族的先辈乃是神仙中人。

他可以在支援行为或驱邪行为的过程中投掷第二次道术骰（他可以保留部分掷骰结果而只重掷其中的一部分）。同样，他也可以重掷一次邪咒骰，生效的只有第二次的效果。



1-3 人游戏规则

初始配置 Setup

n 2-3 人游戏

与 4 人游戏一样生成村庄板块，没有分配玩家的游戏板叫做中立游戏板，每块上面摆放 3 个真气指示物。

除了阴阳之力指示物和法宝指示物之外，给每位玩家一块技能指示物。中立游戏板不分配任何法宝指示物和阴阳之力指示物。

注意：在 2 人游戏中，两位玩家必须坐在面对面的位置上，因此他们在各自的左右两边都会有一块中立游戏板。

准备卡堆：

3 人游戏时，从卡堆中随机移除 5 张僵尸卡。

2 人游戏时，从卡堆中随机移除 10 张僵尸卡。不要查看那些被移走的卡。

完成这些卡的移除后，将九幽卡（吴风的化身）加入到卡堆中来。

n 单人游戏

在将九幽卡加入卡堆之前，移走 15 张僵尸卡。

拿取蓝、绿、黄、红四种法宝指示物各一个（除黑色指示物外）。

拿取 3 个中立技能指示物。确保红色游戏板拥有御剑飞行的技能（可以飞）。墓地村庄板块不起任何作用，并且使用场景能力移动道士时的规则修改为可以移动自己的道士。

中立技能指示物



中立技能指示物允许行动的玩家在他的阳态时使用无人控制的中立板块的技能，这个行这与他自身的技能并不冲突，可以同时使用作为补充。

一个玩家在同一回合中可以使用多个中立技能指示物，但是不能使用相同的技能。使用过之后，中立技能指示物需要放置到正中央的村庄板块上（不管这块村庄板块有没有僵尸出没都不影响中立技能提示物）。当某位道士在正中央的村庄板块上结束他的回合时，他可以取走这个村庄板块上的全部或部分中立技能指示物。中立技能指示物是不允许给予另一位玩家的。如果有道士死亡了（0 点真气），他的中立技能指示物也需要放置到正中央的村庄板块上去，以便其他玩家按照上面所说的取走它们。

例如：Sam 独自进行游戏，练习降妖除魔。他控制了红色道士并拥有 3 个中立技能指示物。他可以在同一回合中全部用掉它们，一个来自黄色游戏板的技能，一个来自蓝色游戏板的技能和一个来自绿色游戏板的技能。

中立游戏板

没有玩家控制的游戏板叫做“中立游戏板”。它们的游戏回合有些特殊，只有阴态的前两步而且没有阳态。

中立游戏板开始游戏时拥有 3 个真气指示物。它们有可能失去它，但是永远也无法恢复数目。

重要：阴态的第 3 步（引入一只新的僵尸）永远也不会在一块中立游戏板的回合中执行。

第 1 步：僵尸行动

u 在场的僵尸拥有“出没”技能

在中立游戏板上每只这样的僵尸，按照正常规则移动僵尸模型的位置。

u 在场的僵尸拥有“折磨”技能

在中立游戏板上每只这样的僵尸，必须有一位玩家代替中立游戏板掷邪咒骰并承受其掷骰结果（绿衣道士的技能对这个掷骰是无效的）。备注：如果邪咒骰的掷骰结果显示“失去所有的法宝”，那么你的运气很好，这个效果对中立游戏板无效。

第二步：心力憔悴判定

如果中立游戏板上布满了僵尸，这块游戏板立即失去一点真气。如果不是，就不会有事发生。

断线风筝（0点真气的游戏板）



中立游戏块如果失去了所有的真气指示物，就被叫做“断线风筝”，它上面标明的道士技能将不再能通过中立技能指示物使用。

任何更多的真气点损失（也就是“心力憔悴”或“折磨”技能）必须由你们自己选择一位玩家出来承受（如果真气损失是来自邪咒骰，那么绿衣道士的技能也是无效的）。

更高难度等级：普通、噩梦和地狱

先前的规则向你展示的是《猛鬼村》启蒙难度的游戏。

在你获得这个难度的胜利之后，《猛鬼村》提供了3个额外的附加游戏难度，使你能够向更高的难度发起新的挑战。

u 普通模式

真正的冒险开始了……

普通模式有两点与启蒙模式不同：

1. 道士开始游戏时拥有3点真气，而非4点。
2. 在3块村庄板块有僵尸出没时游戏就会失败，而非4块。

u 噩梦模式

你已经有所进步了吗？你胆子真大！

噩梦模式使用普通模式的规则，但是你想要赢得游戏需要面对更多数目的九幽之主吴风的化身。

九幽卡增加的数目：

- n 3-4人游戏：使用4张九幽卡
- n 1-2人游戏：使用3张九幽卡

如果游戏人数少于4人，移除僵尸卡规则和上面所述的一样。然后，按以下规则将随机抽取的九幽卡插入卡堆，从卡堆底部开始：

- n 3-4人游戏：10张僵尸卡，1张九幽卡，10张僵尸卡，1张九幽卡，10张僵尸卡，1张九幽卡，10张僵尸卡，1张九幽卡，剩余的僵尸卡堆。
- n 1-2人游戏：10张僵尸卡，1张九幽卡，10张僵尸卡，1张九幽卡，10张僵尸卡，1张九幽卡，剩余的僵尸卡堆。

U 地狱模式

挑战吴风本尊！

地狱模式类似噩梦模式，除了在游戏开始时道士们没有他们的阴阳之力。

难度模式	真气指示物个数	僵尸出没村庄板块数	九幽卡数目	其他
启蒙	4	4	1	
普通	3	3	1	
噩梦	3	3	4 (3)	
地狱	3	3	4 (3)	没有阴阳之力

附录：九幽之主化身的能力

夜号鬼 (Howling Nightmare)



道士们只能在他对面游戏板上与他面对的僵尸格没被僵尸占据的情况下驱除他。

无踪鬼 (Uncatchable)



这一化身必须被放在佛像占据的僵尸格中，玩家才能驱逐它。这得靠移动这张九幽卡到有佛像的位置，或是在这张卡引入游戏时就将其放到有佛像的位置才能实现。这一化身就可以按照常规的规则进行驱除，成功后将佛像移回寺庙村庄板块上。

注意：这张是唯一受到佛像影响的九幽卡。

分筋鬼 (Death Army)



这一化身是一只带有“折磨”技能的僵尸。当他被成功驱除的时候，玩家们需要在这张卡被移出游戏之前投掷一次邪咒骰。

失心鬼 (Forgotten Ones)



从它们进入游戏到它们被驱除，这一化身封印了所有道士的能力，包括中立技能指示物的效果。

挫骨鬼 (Bonecracke)



当这一化身进入游戏的时候，所有玩家丢弃一个法宝指示物。在每个阴态开始的时候，这一化身所摆放在的游戏板的玩家同样也需要丢弃一个法宝指示物，这条规则同样适用于中立游戏板块。如果玩家没有多余的法宝指示物，则不会发生任何事情。

黑衣女鬼 (Dark Mistress)



从它入场到它被驱除，这一化身将禁止道士们使用法宝指示物（将禁用法宝的指示牌摆放在游戏板上）。

抓地鬼 (Creeping Horror)



这一化身将持有一颗道术骰直到它被驱除（将骰子放在卡片上）。

僵尸王 (Vampire Lord)



僵尸王只是一只拥有“出没”技能的 4 点防御的僵尸。

无望鬼 (Hope Killer)



这一化身拥有 8 点防御（2 蓝+2 红+2 绿+2 黄）。另外，玩家如果驱除了这一化身，还必须要掷一次邪咒骰。

无名鬼 (Nameless)



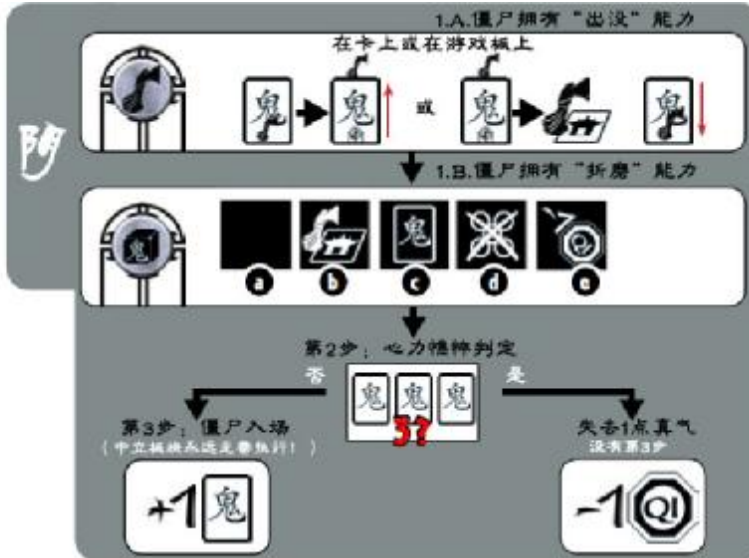
防御：1 蓝+1 绿+1 黄+1 红+1 黑

当它进入游戏的时候，这一化身会将“诵经坛”上的法宝指示物移出游戏。另外，道术骰的白面也不能当作任意颜色，直接忽略。

回合顺序

阴志 (僵尸回合)

1. 僵尸行动
2. 心力憔悴判定
3. 僵尸进场



阳志 (道士回合)

1. 移动 (可选)
2. 求助村民或驱鬼
3. 放置佛像 (可选)



游戏提示

僵尸能力

	增加一只僵尸。
	在僵尸面前的村庄板块立即有僵尸出没。
	玩家或中立板块失去 1 点真气。
	出没：当此僵卡进入游戏时，放置一个僵尸模式在卡片上。
	当此僵尸进入游戏时，僵尸模型直接放置在僵尸卡前的板上，后面的按正常的移动规则进行移动。
	掷邪咒骰，如果僵尸是被佛像或隐士所杀，你不需要掷骰。
	得到 1 点真气或回复你的阴阳之力。如果僵尸是被佛像或隐士所杀，你无法得到这个奖励。
	获得你想要的 1 个法宝指示物（还有剩的话）。如果僵尸是被佛像或隐士所杀，你无法得到这个奖励。
	直到这只僵尸被打败，它所在游戏板块的道士技能无法使用（放置一个封印技能指示物在游戏板的技能石上）。
	道术骰的效果对这只僵尸无效。诵经坛、法宝、佛像以及隐士仍然对它有效。
	直到这只僵尸被打败，所有玩家无法使用他们的法宝（你依然可以使用诵经坛）。将封印法宝指示物放置在桌面。
	直到这只僵尸被打败，它持有一颗道术骰。将一颗道术骰放在这张僵尸卡上，在打败这只僵尸之前，玩家少使用一颗道术骰。
	这个能力的效果作用于所有玩家和游戏板。
	你获得 2 个法宝指示物，颜色可以由你选择（还有剩的话）。如果僵尸是被佛像或隐士所杀，你无法得到这个奖励。
	如果你有法宝指示物的话，你失去其中 1 个。
	每个化身给予 1 点真气和 1 个阴阳之力玩家们，玩家们可以商量决定如何分配这此奖励。

村庄板块

墓地		<p>复活一个道士，给他 2 点真气，然后掷邪咒骰，如果骰面是使一个村庄板块有僵尸出没，则这个村庄板块是墓地。</p>
法坛		<p>将一块已有僵尸出没的村庄板块反转回正面，使其恢复正常，同时向游戏中引入一张僵尸卡。</p>
中药店		<p>掷两颗道术骰，然后从未进入游戏的法宝指示物中拿取掷骰结果对应的颜色和数目（受未进入游戏的数法宝指示物的个数限制）。如果掷到的是白面，则由你自己决定想要拿什么颜色的。</p>
隐士居所		<p>失去 1 点真气，将任意一张僵尸卡从游戏中移除，并且不会激活它的离场能力。</p>
寺庙		<p>拿走一个佛像，在你的下个回合，摆放在任何一个你想要摆放的空的僵尸格上。</p>
更夫哨所		<p>将一张游戏板上的所有僵尸模式退回卡片上。</p>
诵经坛		<p>从未使用的法宝指示物中选择一个放置在这个村庄板块上，或者替换掉现在已有的。在这个村庄板块上的法宝指示物对应颜色的僵尸的防御在被驱除的时候减 1。这个效果对所有道士都是有效的，而且不管驱除了多少次僵尸，也不会被移除。</p>
铁扇公主庙		<p>移动一张僵尸卡到任何空的僵尸格上（即使已经有佛像摆放在那里），然后移动除自己以外的一名道士到任意村庄板块上。当僵尸卡被移动后，所有与它有关的东西都随之移动，僵尸模型需要移动到新位置对应的地方，用来削弱它的符咒以及其他的也都是同样。</p>
茶馆		<p>从未使用的法宝指示物中选择一个拿取，然后获得 1 点真气。接着，向游戏中引入一张僵尸卡。</p>