



## 活下來，取得財富……

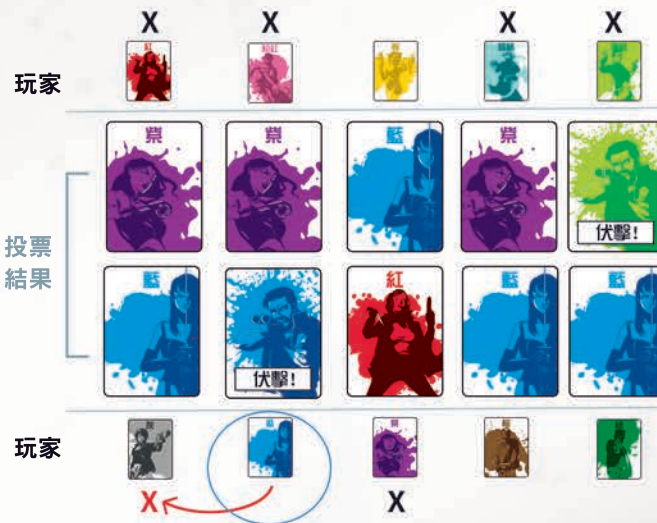
「通天」是一個古老的投資計劃。只要買一張票參加，就有機會成為百萬富翁。無法估計的參加費被集中在一個投資帳戶裡。經過多年的積累，只有最後一個持有票的倖存者才能取得這筆財富。這聽起來像是個不錯的傳言。但是「通天」卻因為一個理由成為非法的勾當。

如同訪問小說具有共同的原因：持有票的人們有成為殺人犯的請傾向，這並不意味著他們還不是。你沒有因為這票券的高風險而放棄買票，這張票會帶給你億萬財富的希望，一個解決所有債務的好機會。「通天」這計畫已接近尾聲。只剩幾個票卷持有者還活著。現在，要選擇目標，還是成為眾人的暗殺目標！時時警惕自己，先發制人。

**成為最後的倖存者——你將會獲得超乎想像的財富！**

## 遊戲總覽

「殺手賽局」是一個「社交勾結」遊戲，玩家隨時改變同盟、背叛和為利益謀殺對方，6-12個狡猾的玩家每回合共謀投票決定殺死誰，玩家必須努力成為最後一個存活者。你可以做任何的方式來傳遞你的訊息……眼神一瞥，點頭，手指提示，晃動卡片等任何動作——但確保你不會成為目標或者他們可能改為埋伏你！



藍是4票(伏擊卡不計票)並且紫只有三票，所以藍成為目標。

沒有投藍的玩家被消滅。翠綠打出伏擊卡，但他不是目標，所以他也被消滅。

藍打了伏擊卡並且成為目標，所以不會被淘汰。相反的，她選擇一個投藍的玩家消滅。

## 最終攤牌

如前所述，如果只剩兩個玩家生存下來，他們必須在最終攤牌中對決。在最終攤牌裡，兩個存活玩家各拿一套最終攤牌卡。

有三個選項可供選擇：



同意拆分  
4個金條，  
每人得到2條。



企圖為自己  
拿取所有4個  
金條。



保障自己拿  
取一個金條，  
其他3個給對  
手。



## 遊戲進行

遊戲分為幾回合。每回合都包括一系列的投票，讓玩家共同決定誰被消滅。每回合的倖存者可獲得桌面四個金條。有三種方法來觸發回合結束的條件：

- (1) 只剩一個玩家生存，並拿取所有四個金條。
- (2) 兩名玩家生存，必須參加最終攤牌。
- (3) 沒有玩家存活-沒有人得到四個金條。

相反的那些沒有參與最後一次投票的玩家從金條牌庫獲得一個金條。

注意：如果沒有人存活，沒有新的黃金添加到下一回合。

比賽繼續進行，直到一回合結束時，有玩家已經收集了足夠的金塊分數。對於6-9名玩家：25分；10-12名玩家：24分。如果多個玩家有足夠的金塊分數，則分數最高獲勝。如果仍然平手，平手的玩家們進最終攤牌，直到任何一位玩家收集了最高的黃金分數。

## 合謀

在每次投票之前，玩家會合謀（不超過一分半鐘），試圖說服他人投票或試圖與其他玩家計劃保持一致。成為投票結果最多數的一名份子是非常重要的。玩家可以使用任何必要的方式相互通訊，以便在進行投票之前決定殺死誰。這些通訊可以是隱蔽的或公開的。例如指著桌子下方，看著某人的方向，呼喚某人，向他人晃動投票卡，竊竊私語，發短信，當其他人離開房間時打暗號.....等等任何事情都是允許的。

但是如果有人懷疑你在密謀殺他，他們可能會把目標轉向你，所以要小心。

事實上，在讀取規則時，你可能都應該開始建立秘密的同盟了。



## 投票

當所有玩家密謀後，投票的時候到了。此時總是會有幾個玩家無法看清別人的詭計，而對投票猶豫不決。此時教學者應該詢問他們最終的決定。

投票時，每個玩家選擇一張投票卡，面朝下放在他們面前，投票卡代表該次投票準備被消滅的玩家，沒有任何順序，並且在開票前玩家都可以自由更換自己的投票卡。

假如有玩家懷疑自己成為將被狙殺的目標時，他們可以打出「伏擊卡」來取代打出「其他角色」的投票卡來保護自己。一但所有玩家都放好自己的投票卡後，所有玩家同時打開並處理：

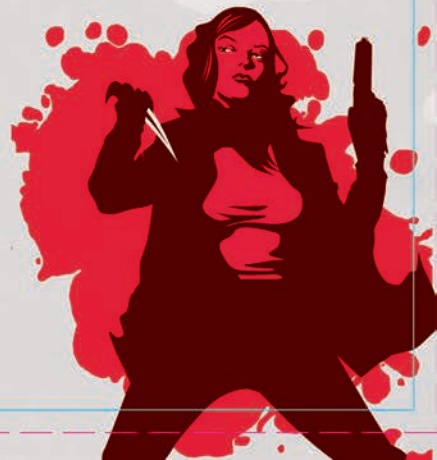
- 得到最高票的玩家**成為目標**，並且這回合被消滅。
- 假如最高票有平手，平手的玩家都**成為目標**被消滅。
- 此外，任何**沒有投票給成為目標**的玩家也會被消滅。

放倒任何已被消滅的玩家身分卡，只有存活的玩家身分卡才會立著留到下一次的投票。

請看下一頁的投票範例。

是的，這是一個致命遊戲，你可能很快就掛了，但請別走遠，你將很快在下回合回到場內，如果你走開，他們絕對會共謀對付你。

如果你不知道  
目標是誰，可能  
就是你自己！

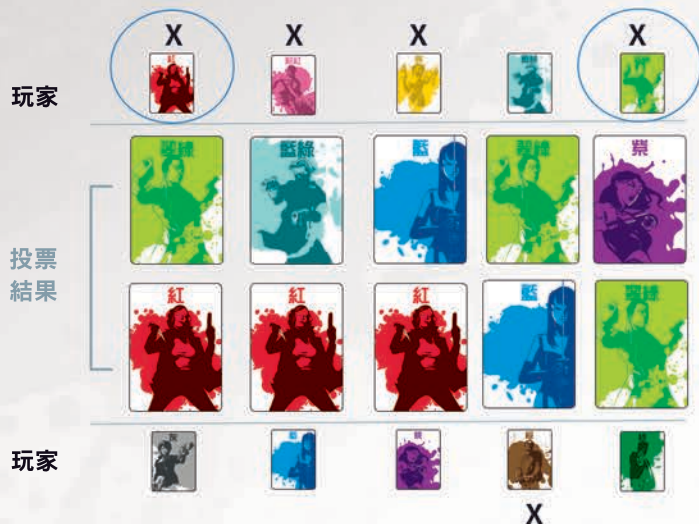




範例：紅和翠綠共同得到最多數票數，因此他們都被消滅。

此外，沒有投紅或翠綠的玩家也被消滅了。

第一次投票後10個玩家中只剩5個存在。



伏擊卡：如果玩家打出他的**伏擊卡**，並獲得了足夠的票數成為目標，他不會被殺死。相反的，他可以殺死一名投票給他的玩家。

然而，如果這個玩家打出伏擊卡，卻不是目標，他會殺死自己。

**重要：**在計算票數時，伏擊卡不計入票數。

投票結果平手。1票紅、1票黃。兩者都成為目標。（伏擊不計投票）黃被殺死。紅打出伏擊卡——並沒有殺死。紅只能選擇淘汰一個投給他的玩家。所以，紅和粉繼續留著。



## 遊戲配件：

- 12張玩家身分卡含卡牌支架  
(這些卡兩邊有相同的角色圖示)
- 12套12張的投票卡，背景與其他人身分卡相同  
(每組有11張目標卡和一張自己的伏擊卡)



- 80張金條卡三種面額：  
(26) 3分卡、(43) 4分卡、(11) 5分卡
- 2套3張最終攤牌卡  
(共享、強奪、拿一個就走)



## 遊戲設置

- 玩家每人拿一張玩家身分卡，並將其放在自己前面的支架上。  
身分卡應該讓所有玩家可見，並且在遊戲中透過顏色來識別玩家。
- 給每個玩家一套自己的投票卡。  
(移除所有這次沒有參與遊戲的腳色卡，將這些卡片放回盒中)
- 將金條卡堆面朝下放在一邊，抽出四張放在桌面中央，保持它們的價值隱藏。
- 將最後攤牌放在一邊。它們將在遊戲中使用。

## 最終攤牌

兩個玩家花一點時間互相討論，說服另一個玩家，他們將如何分配金條。之後，每個玩家選擇三張最終攤牌卡其中一張，並將其面朝下。當雙方都準備好，他們同時顯示他們最終攤牌卡，依照下列所示來決定金條給誰：



注意：在強奪／強奪的情況下，參與攤牌的玩家什麼都得不到。金條卡留在桌上進行下一回合，從金條卡堆抽給所有其他玩家1張金條卡。在雙方都出「拿一個就走」的情況，每個攤牌玩家只能從桌面得到1張金條卡，另外兩個金條卡留下，所以只會再抽兩張新的金條卡進行下一回合。

無論三種方式中的哪一種方式結束本回合，得到金條的玩家都應檢查他們的總分，看看他們是否贏得了比賽。金條卡的分數範圍從3到5，所以大多數情況下，一個玩家得到7或8張金條卡將可能宣布獲勝。

如果有玩家宣告有25點的金條分數（在10~12玩家遊戲中為24），他贏得遊戲！如果沒有，開始新一回合。所有玩家都回到遊戲中，再次將他們的玩家身分卡立起，並開始計畫下一回合的投票。

### 銘謝

遊戲設計：Matthew Grosso, Andy Patton

插畫：Hinchel Or from Gunship Revolution & Sababa66

感謝：Carrie Seltzer, Matthew O'Malley, Kevin & Lauren Barefoot, Seth Hopper, James Brosch, Nick Kruse, Garrick Mercer, Ben Rosset, Table Treasure Games

©2016 Smirk & Dagger Games. All Rights Reserved.

©2016 GoKids玩樂小子. All Rights Reserved.

中文翻譯：祐良

中文校稿：大捲、Pathfinder

中文編輯／LOGO設計：阿圭

中文發行：GoKids玩樂小子  
所有中文翻譯文字、排版均為兒童

動力國際有限公司版權所有。

版權所有，翻印必究。

6-12 2-3  
45-60

# DEAD LAST

## 殺手賽局

如果你不知危險將至  
死亡將與你伴隨

smirk & dagger games  
GoKids 玩樂小子

一款由Matthew Grosso及 Andy Patton所設計的社交勾結的遊戲