



觀看規則影片

捉鬼鐘樓

數百年來，一枚強大的護符將鬼魂囚禁在古老的鐘樓中。
但今天，護符破碎了，鬼魂逃脫了！肉眼無法看見他們，
唯一能困住鬼魂的方法就是拍攝他們的照片。

夜晚時分，帶著你的相機探索小鎮。
捉住隱藏的鬼魂，或修復護符以恢復保護魔法，
拯救小鎮免於恐怖侵襲。

遊戲概覽和遊戲目標

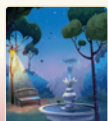
在你的回合中，投擲骰子，並依照骰出的結果，從下列兩個行動中執行其中一個行動：
拿取一張卡牌或翻開你的卡牌。執行任何揭示效果並檢查你是否捉住一個鬼魂。

第一位捉住5個鬼魂或蒐集3片護符碎片的玩家獲得遊戲勝利！

遊戲配件



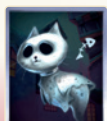
58張建築卡



5張公園卡



10張魔法書卡



3張寵物鬼魂卡



9片護符碎片



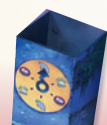
4個重骰標記



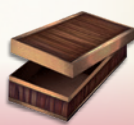
4塊房屋圖板



2顆骰子



1個鐘樓骰塔









1個收納箱

遊戲設置



卡牌：

將卡牌依照類型分開：建築、公園、魔法書和寵物鬼魂。


- 1 然後將建築卡依照數值分類（從1到12），並將每個牌庫分別洗混。將其放置在桌面中央，由小至大、建築面朝上，形成3排x4個建築的街區。此街區代表著小鎮。
- 2 將公園卡面朝下疊成一堆，將3個線索的卡牌放置在底部，然後將三張2個線索的卡牌疊在上面，最後將1個線索的卡牌放置在頂部。
- 3 將魔法書卡洗混並面朝下疊成一堆。
- 4 將3張寵物鬼魂卡放置在小鎮旁。



鐘樓：

- 5 將收納箱頂蓋翻過來，並將鐘樓底部滑入頂蓋的其中一個短邊。
- 6 將鐘樓放置在小鎮上方，並將指針朝上（十二點鐘方向）。
- 7 將兩顆骰子放置在鐘樓下方。

剩餘配件：

- 8 將護符碎片放置在鐘樓旁，形成供應堆。
- 9 將一塊房屋圖板和一個重骰標記（可用面朝上）給予每位玩家。將未使用的圖板和標記放回遊戲盒中。
- 10 將收納箱放置在一旁。遊戲期間，你們會把使用過的卡牌放到此處。



3人遊戲範例：



遊戲流程概覽

遊戲會進行好幾個回合，直到一位玩家捉住第5個鬼魂或者透過鐘樓效果蒐集到第3片護符碎片。
最近見過鬼魂的玩家成為起始玩家，然後依照順時針方向進行回合，完成下列的步驟：

1. 投擲骰子

將兩顆骰子投入鐘樓。

如果你不喜歡股出的結果且你的重股標記仍可用，你可以將其翻到不可用面並重擲兩顆骰子。



可用



不可用

2. 拿取一張卡牌或翻開你的卡牌

—— 建築卡介紹 ——

建築面

建築數值 獎勵效果

此區域顯示
該建築照片
面上的效果

共同效果，顯示在該建築所有
的照片面上

相異效果，分配在該建
築的每個照片面上

照片面

拍到鬼魂

沒拍到鬼魂



效果

提醒該鬼魂
從何數值而來

範例：效果顯示在所有數值1建築的照片面上。除此之外，其中一張照片有著一個隱藏的鬼魂，然而其他4張照片沒有額外的效果。

依照你骰出的結果，從下列兩個行動中執行其中一個行動：

拿取一張卡牌

從小鎮的卡牌中選擇一個建築，該建築符合其中一顆骰子的數值或者兩顆骰子的數值加總。
不要翻開卡牌，拿取該建築最上方的卡牌，並將其放置在你的房屋圖板左側，建築面朝上。



注意：將相同建築的卡牌疊成一堆，如此一來你能夠輕易地查看你有多少數量。

然後執行任何獎勵效果（參見第8頁）。

或翻開你的卡牌

從你的卡牌中選擇一個建築，該建築符合其中一顆骰子的數值或者兩顆骰子的數值加總。

將該建築你的所有卡牌翻到其照片面，並依照任意順序執行所有揭示效果（參見第8頁）。

如果照片拍到了一個鬼魂：恭喜，你捉住他了！將其放置在你的房屋圖板右側。



然後，如果你獲得一個或更多線索 ，你可以前往公園（參見第6頁）。

最後，將所有使用過的卡牌放到收納箱，鬼魂和線索則放置在你的房屋圖板右側和下方。
你的回合結束。

如果你骰出的結果都無法執行這兩個行動且你的重骰標記不可用，將鐘樓的指針順時針旋轉1格並執行指針指到的效果（參見第8頁）。

—— 前往公園 ——

所有公園卡都讓你捉住一個鬼魂。

如果你有足夠的線索 (🔦、🔦🔦 或 🔦🔦🔦)，標示於牌堆頂部公園卡的右下角，將其拿取並放置在你的房屋圖板右側，鬼魂面朝上。然後將使用過的線索放到收納箱。

只要你還有足夠的線索，你可以在同一回合中拿取多張公園卡。

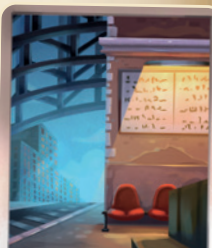
如果此回合你沒有 (或不再有) 足夠的線索來拿取一張公園卡，將剩餘的線索放置在你的房屋圖板下方。你可以在未來的回合中使用。

範例:

- ① 拿取頂部公園卡需要2個線索。我面前有3個線索。我將2個線索放到收納箱，並將該公園卡放置在我的房屋圖板右側，鬼魂面朝上。



- ② 我不再有足夠的線索來拿取另一張公園卡，所以我將我剩餘的線索放置在我的房屋圖板下方，在未來的回合中使用。



遊戲結束

只要一位玩家達到其中一個下列的勝利條件，遊戲立即結束：

- 只要你捉住第5個鬼魂 (包含寵物鬼魂)，你成為傳奇鬼魂獵手並獲得遊戲勝利。
- 只要你蒐集到第3片護符碎片 (透過鐘樓效果)，你修復了護符並將所有鬼魂送回鐘樓。你獲得遊戲勝利。



製作人員

遊戲設計: Jonathan Favre-Godal & Corentin Lebrat

插畫: Apolline Etienne

製作人員和特別感謝: www.rprod.com/en/spooky-tower/credits

© REPOS PRODUCTION 2026. ALL RIGHTS RESERVED.

Repos Production SA • Rue des Comédiens 22 • 1000 Brussels – Belgium

www.rprod.com

遊戲內的配件僅供個人使用。

圖片僅供參考，形狀與顏色可能有所不同。



REPOS
PRODUCTION

效果介紹

注意: 如果你無法執行效果,便失去該效果。

獎勵效果:



只要你拿取一張有著此效果的建築卡,將你的重疊標記翻到其可用面。



只要你拿取一張有著此效果的建築卡,將鐘樓的指針順時針旋轉一格並執行指針指到的效果。

其他效果:



一旦揭示時,該鬼魂被捉住! 將其放置在你的房屋圖板右側。



從桌面中央拿取一張寵物鬼魂卡。如果桌面中央沒有寵物鬼魂卡,從任意玩家面前偷取一張寵物鬼魂卡。將其放置在你的房屋圖板右側。牠視為一個鬼魂。



將鐘樓的指針順時針旋轉一格並執行指針指到的效果。



翻開頂部魔法書卡並執行其效果。



如果你獲得了一個或更多線索,你可以前往公園(參見第6頁)。



從供應堆拿取1片護符碎片並將其放置在你的面前。



將你的重疊標記翻到其可用面。



拿取一張數值8或以下的建築卡(由你選擇)。



拿取一張建築卡。



將一張數值8或以下你的建築卡翻面(由你選擇)。



將一張數值9或以上你的建築卡翻面(由你選擇)。



在你的回合結束時,立即再進行另一個回合。



沒有效果。

