



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塊房屋圖卡



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

所有公園卡都讓你能捉住一個鬼魂。

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。



將你的重疊標記翻到其可用面。



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。



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。



將鐘樓的指針順時針旋轉一格並執行指針指到的效果。



將一張數值8或以下你的建築卡翻面 (由你選擇)。



翻開頂部魔法書卡並執行其效果。



將一張數值9或以上你的建築卡翻面 (由你選擇)。



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)。



在你的回合結束時,立即再進行另一個回合。



從供應堆拿取1片護符碎片並將其放置在你的面前。



沒有效果。

