

讓遊戲更有趣的小技巧

機率是五分之一!?

80 張卡牌中有 16 張金色提燈卡。也就是說，平均每 5 張牌就有 1 張金色提燈卡。知道這一點後，請一邊觀察已公開的金色提燈卡張數，一邊思考是否要進行挑戰吧！



推薦的洗牌方式

《萌鬼夜行》只要把卡牌充分洗勻，就能玩得更盡興。請務必試試看！

1 將卡牌在 7 個位置各放置 1 張。



2 接著，依序在這 7 個位置各發 1 張卡牌，堆成 7 疊。



3 所有卡牌發完後，將各疊逐一疊在一起，合成一疊抽牌堆。

兩人決鬥規則

決鬥規則為兩人專用玩法，先淘汰 3 次的玩家落敗。

以下列出與基本規則不同之處。

..... 淘汰時的處理

在淘汰後，將自己的夜行隊伍中的萌鬼卡收成一疊並翻成面朝下，放在自己手邊。接著，從遊戲圖板上任選 1 個萌鬼指示物，放置於這疊卡牌上。

※ 此時取得的萌鬼指示物，代表自己的淘汰次數。

若手邊的萌鬼指示物不超過 2 個，則繼續遊戲並進行回合交接。

..... 遊戲結束

任一位玩家的回合結束時，若符合下列 3 項條件中的任一項，遊戲結束。

- 1 其中一位玩家拿到第 3 個萌鬼指示物。
- 2 16 張金色提燈卡全部翻開。
- 3 除了遊戲準備時抽取的 5 張卡牌之外，其餘 75 張卡牌全部翻開。

※ 遊戲結束時，萌鬼指示物較少（淘汰次數較少）的玩家獲得遊戲勝利。

若萌鬼指示物數量相同，則比較夜行隊伍中的萌鬼卡張數，張數較多者落敗。

若夜行隊伍中的萌鬼卡張數也相同，則為平手。

遊戲設計：イブイंक

插畫：Teezro

平面設計：モモーヌ

主要開發：橋本淳志

編輯：青柳 颯馬、蒔澤 波輝

合力製作：みさき工房、ウナム日月、福田ケイ光祐、中谷 優吾、

野澤 邦仁、白田 千翔、草野 彰宏、鈴木 健右、昆野 涼二、

荒川 七海、渡辺 文也、小野 大輔、大神 あいく、

やぶ、与儀 新一、arsenic、たきざわ まさかず、aya、

池田 紘章

中文化翻譯校稿：Rayy Chang

中文化平面設計：wanwan Teng

經銷商：Orion Game 獵戶遊戲

<https://www.oriongame.com.tw/>

株式会社アークライト

〒101-0052 東京都千代田区神田小川町 1-2 風雲堂ビル 2F

客服聯絡

若產品有任何問題，請與購買通路之賣家聯絡。

※ 本遊戲純屬虛構，與實際存在的人物、團體、事件等一概無關。

© 2025 Ibuink / Arclight, Inc. Ver.1.0

萌鬼夜行 オバケパレード

2~6 人
10~20 分
6 歲以上

..... 規則書

這是怎樣的遊戲？

誤闖夢境世界的你們，必須逃離「夢境萌鬼」！

《萌鬼夜行》是一款相信自己的運氣與機率、翻牌試膽的遊戲。

輪到你的時候，要選擇增加卡牌，或是翻牌

一決勝負。只要翻到「金色提燈卡」就

大功告成！可以把萌鬼推給別人。

但要是沒翻到，萌鬼就會來找你……！

在萌鬼數量累積到讓你淘汰前，
把它們推給別人，努力存活到最後吧！

內容物

卡牌：80 張

正面 萌鬼卡：64 張（8 種 x 8 張）



金色提燈卡：16 張



萌鬼指示物：8 個（8 種）



遊戲圖板：1 組（3 片）



※ 像拼圖一樣將 3 片遊戲圖板組合起來。

規則書：1 張（這張紙）

淘汰條件板塊：1 片



夢境萌鬼圖鑑：1 本



遊戲準備

遊戲圖板放置於桌面中央。

2 人、5 人或 6 人遊戲時，使用淘汰條件板塊。對照右下角圖示標示的遊玩人數，將板塊覆蓋於淘汰條件的位置。

將全部 80 張卡牌。面朝下洗混，面朝下放置於遊戲圖板附近。

這疊卡牌稱為抽牌堆。

※ 第 7 頁介紹了推薦的洗牌方式，請務必參考看看！

3 從抽牌堆頂面朝下抽取 5 張卡牌，將其放置於遊戲圖板的移除卡牌放置位置。

※ 不可查看這 5 張卡牌的正面。

4 將全部 8 個萌鬼指示物一起放置於遊戲圖板上。

5 用猜拳等適當的方式，決定起始玩家。

好了，準備完成。
開始遊戲吧！



遊戲流程

起始玩家決定要**順時針**或**逆時針**進行。這場遊戲之後的回合都依該方向進行。由起始玩家開始自己的回合。

遊戲結束時，所有尚未淘汰、存活下來的玩家都獲得遊戲勝利。

輪到自己時要做的事

在自己的回合中，必須針對**萌鬼牌堆**（卡牌組成的牌堆），選擇「**A. 增加萌鬼**」或「**B. 進行挑戰**」其中一項。每當有玩家選擇進行挑戰，就會有萌鬼卡排入某位玩家的夜行隊伍。

※ 不可跳過自己的回合。

夜行隊伍

在遊戲過程中，玩家將萌鬼卡面朝上排列在自己面前，稱為夜行隊伍。若夜行隊伍達成**淘汰條件**，該玩家便會淘汰。

※ 將自己的夜行隊伍排列清楚，讓其他玩家容易看見卡牌的種類與張數。



..... A. 增加萌鬼

從抽牌堆面朝下抽取任意**1~3張**的卡牌。將抽取的卡牌一起拿在手中，稱為**萌鬼牌堆**。若拿著萌鬼牌堆，則將抽取的卡牌疊到萌鬼牌堆上方。



※ 若抽牌堆耗盡，就不能選擇「A. 增加萌鬼」，只能選擇「B. 進行挑戰」。

..... B. 進行挑戰

若拿著萌鬼牌堆，可以進行挑戰。從萌鬼牌堆最上方或最下方逐張翻開，面朝上放置到桌面上。

※ 每翻1張，都可以自由選擇從最上方或最下方翻牌。

在進行挑戰後，判定「**成功**」或「**失敗**」。也可以在進行挑戰中選擇「**逃跑**」。

萌鬼卡的拿取方式

拿著萌鬼牌堆、增加萌鬼，或將萌鬼牌堆交給其他玩家時，都要小心別讓其他玩家看到萌鬼卡的正面。

成功

在進行挑戰中，若翻開金色提燈卡，**挑戰成功**。**不要再繼續翻開萌鬼牌堆**。將本回合翻開的萌鬼卡，全部排入**上一位玩家的夜行隊伍**。



接著，將翻開的金色提燈卡放置於遊戲圖板上，蓋住目前可見的最大數字。

※ 目前可見的最大數字，代表剩餘的金色提燈卡張數。



失敗

若沒有翻開金色提燈卡，並翻開了整個萌鬼牌堆，**挑戰失敗**。將本回合翻開的萌鬼卡，全部排入**自己的夜行隊伍**。

逃跑

若翻開**2張以上**的萌鬼卡，可以中止挑戰並選擇**逃跑**。

這麼做時，將本回合翻開的萌鬼卡，全部排入**自己的夜行隊伍**。

※ 如果害怕或不想繼續翻牌，逃跑會是個好選擇。

回合交接

在完成「A. 增加萌鬼」或「B. 進行挑戰」其中一項後，輪到下一位玩家的回合。

此時，若拿著萌鬼牌堆，將其交給回合玩家。

※ 交接萌鬼牌堆時，告知萌鬼牌堆的張數。

淘汰時的處理

若自己的夜行隊伍中的萌鬼卡達成**淘汰條件**，便會淘汰。

在淘汰後，將自己的夜行隊伍中的萌鬼卡**收成一疊並翻成面朝下**，放在自己手邊。接著，從遊戲圖板上任選1個**萌鬼指示物**，放置於這疊卡牌上。

淘汰玩家在本局遊戲中，之後的回合一律跳過。



※ 萌鬼卡不會再加入淘汰玩家的夜行隊伍。

※ 挑戰時翻開的萌鬼卡不會立刻排入夜行隊伍。在完成成功、失敗或逃跑的處理，並將萌鬼卡排入夜行隊伍後，才判定是否達成淘汰條件。

遊戲結束

任一玩家的回合結束時，若符合下列3項條件中的任一項，遊戲結束。

- 1 除了一位玩家之外，其他玩家全部淘汰。
- 2 16張金色提燈卡全部翻開。
- 3 除了遊戲準備時抽取的5張卡牌之外，其餘75張卡牌全部翻開。

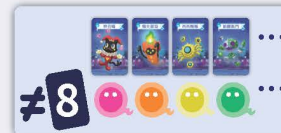
遊戲結束時，所有尚未淘汰的玩家都獲得遊戲勝利。

淘汰條件

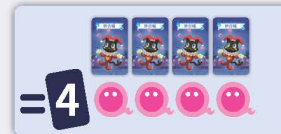
淘汰條件分為**1**與**2**兩種。只要符合其中任一項就會淘汰。淘汰條件會依遊玩人數而有所不同。

3人、4人遊戲.....

- 1 夜行隊伍中集齊**8種**萌鬼卡。

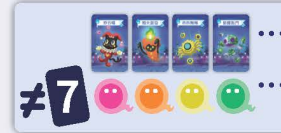


- 2 夜行隊伍中有**4張**以上相同的萌鬼卡。

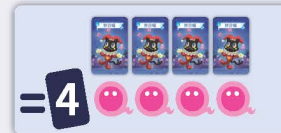


5人遊戲.....

- 1 夜行隊伍中集齊**7種**萌鬼卡。

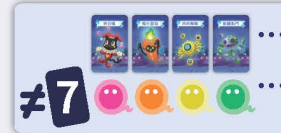


- 2 夜行隊伍中有**4張**以上相同的萌鬼卡。



2人、6人遊戲.....

- 1 夜行隊伍中集齊**7種**萌鬼卡。



- 2 夜行隊伍中有**3張**以上相同的萌鬼卡。

