

控訴

ACCUSATION

遊戲規則說明

《控訴》是一款邪教教團對抗的雙人卡牌對戰遊戲。你將扮演其中一個邪教教團的導師，指揮信徒、擴張地點、控訴你的對手，並透過完成儀式來取得勝利。

(本遊戲內容純屬虛構，與現實如有雷同，純屬巧合)

設計/編輯/美術/美編: Duke Su

遊戲人數



2人

遊戲時長



15-20分鐘

建議年齡



15+歲

遊戲配件

教團卡牌*48 玩家幫助卡*2 名詞解釋卡*2

基礎遊戲設置

每位玩家選擇一個教團並拿取該教團所有卡牌(24張)，這是你遊戲會使用的所有牌。

(若你們擁有多組遊戲，允許以相同的教團進行遊戲)

變體設置-自定義牌組

自定義牌組需要至少兩盒遊戲，並且建議熟悉規則與卡牌效果後進行。

每位玩家選擇一個主要教團與一個附屬教團。

拿出主要教團的3張儀式與1張教主，並從其他卡牌中選擇12張牌，然後從附屬教團儀式與教主以外的卡牌中選擇8張牌，將會是你的自定義牌組。

可以使用基本遊戲牌組與自定義牌組進行對戰

遊戲流程

起手牌調度

以任何方式決定一位先手玩家，雙方玩家將自己的教主放置在陰謀區(另詳區域介紹)，然後找出自己牌組中的3張儀式，洗混牌庫後抽3張牌，這6張是你們的起始手牌。

由先手玩家開始做調度，調度時可以將任意數量手牌公開放在桌上，從牌庫抽牌至6張，然後將公開的牌洗回牌庫。先手玩家調度完後輪到後手玩家調度，調度結束後遊戲開始。

回合行動

雙方玩家輪流進行回合。

每個回合有2個行動可以執行，先手玩家第一回合只有1個行動，其行動包括：

1. 打出你手中或陰謀區的1張牌

打出的信徒、地點、儀式、教主會被放置到場上，若你打出的信徒有詠頌效果，會立刻執行。

你打出的魔法會立刻執行，然後置入棄牌區。

2. 使用場上信徒襲擊1個敵方地點

選擇敵方場上1個地點襲擊，將自己場上聲量總和大於等於該地點守護值(咖啡色方形數字)的非罪惡狀態信徒變為罪惡狀態(將卡牌轉橫90度，另詳信徒卡牌介紹)，可用多個信徒襲擊1個地點，然後破壞被襲擊的地點。

聲量1以上的信徒才能參與襲擊。

3. 執行你場上1個地點行動

選擇你場上1個地點行動執行，同一個地點行動可以在一回合中被執行多次。

玩家可以執行相同的行動，也可以不執行完2個行動。

特殊行動-儀式重構

玩家可以消耗2個回合行動，將棄牌區的1個儀式放置到場上。

快速行動

玩家可以在自己回合中，執行「你的每個回合限一次」效果，且不會消耗回合行動。

回合結束

回合結束時，依照以下順序進行結算：

1. 可以執行你場上1個滿足條件的儀式，若此時你牌庫已經沒牌，則你必須執行儀式(被控訴則遊戲繼續)，否則你輸掉這場遊戲。
2. 若你手牌超過6張，棄置多餘手牌。
3. 抽2張牌

控訴(無效敵方效果)

每當敵方玩家執行任何「災厄」(倒五邊形紅色數字)效果時，你可以決定是否控訴對手，若你選擇控訴，依照以下順序結算：

1. 展示手牌中1張聲量(五邊形綠色數字)大於等於其效果災厄等級的信徒，然後無效被控訴的效果。
2. 觸發該信徒控訴時的效果。
3. 將該信徒放置到你的場上，然後將該信徒變為罪惡。

每個效果只能使用1個信徒來控訴，不能累加多張信徒控訴。可以被控訴的效果包括詠頌、地點行動、魔法、執行儀式...等。

被控訴的信徒、地點、儀式、教主會留在場上。魔法被控訴後置入棄牌區。



區域介紹

牌庫

這是你遊戲開始時的牌組。牌庫為隱藏資訊。

手牌

手中可使用的牌。手牌為隱藏資訊。

場上

回合中打出的信徒、地點、儀式、教主，以及控訴的信徒，都會被放置到場上，場上沒有數量限制。場上為公開資訊。

棄牌區

遊戲中被棄置或破壞的卡牌會置入棄牌區。棄牌區為公開資訊。

陰謀區

陰謀區的卡牌可以在你的回合中打出，教主在遊戲開始時會放置在陰謀區。陰謀區為公開資訊。

除外區

遊戲中被除外的卡牌將被移至除外區並且轉橫90度，本場遊戲不會再使用到這些牌。除外區為公開資訊。

計分區

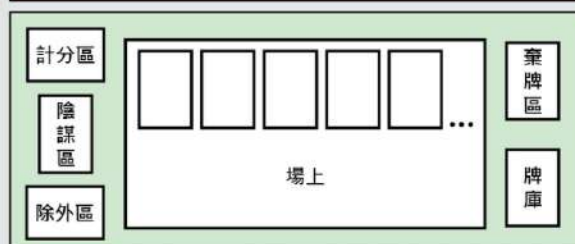
儀式完成後將被移到這個區域並且轉橫90度，玩家完成2個儀式後獲得勝利。計分區為公開資訊。

你可以隨時檢查對手的公開資訊區域。你可以隨時檢查對手手牌數量，以及牌庫數量。

敵方的區域



你的區域



場上沒有特別的擺放限制，可依照玩家習慣整理場面。

駐守、解構等「放在某卡牌下方」效果，照右圖所示疊放，並且露出符號、聲量與效果欄文字。



卡牌介紹

遊戲共有五種卡牌，分別為信徒、地點、儀式、魔法與教主。

卡牌名稱
所屬教團-卡牌種類

信徒

信徒是教團重要的影響力來源。信徒牌邊框為綠色。

玩家可以在回合中打出信徒，並且執行「詠頌」效果。每個信徒都有「聲量」（五邊形綠色數字），聲量可以用來進行「控訴」、「襲擊」等行動。

信徒在襲擊或控訴後會變為罪惡，將這張信徒轉橫90度表示，罪惡信徒會失去效果欄中所有能力，信徒在場上不論是否罪惡狀態都會提供符號。

詠頌為一次性效果，信徒控訴時不會執行詠頌。



卡牌名稱
所屬教團-卡牌種類

地點

地點是教團重要的增益效果來源。同時地點也可以提供更多行動選項。地點牌邊框為橘色。

玩家可以在回合中打出地點，地點分為被動效果與地點行動。部分地點效果需要你擁有足夠的符號才能生效。

執行地點效果會消耗1個回合行動，並且可以被敵方玩家控訴。同個地點行動可以在同回合中被執行多次。

地點有類型之分，會標註在守護值的上方，如「橋」、「聖地」等等...某些類型會影響效果結算



卡牌名稱
所屬教團-卡牌種類

儀式

儀式是教團的勝利條件。儀式牌邊框為桃紅色。

一個教團牌組共有3個儀式，當玩家完成2個儀式時會立刻勝利。

每張儀式卡有不同的執行條件，玩家可在回合中打出儀式並放置到自己場上。

玩家回合結束時，可以選擇自己場上1個滿足條件的儀式執行，並且執行儀式可以被敵方控訴。

若儀式被完成，將這張儀式從場上放置到計分區域並旋轉90度。已完成的儀式不會再提供符號，也不能再被執行。



卡牌名稱
所屬教團-卡牌種類

魔法

魔法是教團強大的一次性效果，魔法牌邊框為藍色。

玩家可以在回合中打出魔法，並且執行效果。

魔法可以被敵方控訴，被控訴的魔法不會有任何效果，包括星塵效果。無論是否被控訴，將打出的魔法置入棄牌區。



星塵效果

你場上每個「非罪惡信徒」都會提供1個星塵，當你打出魔法時，若你的星塵數量大於等於該魔法的星塵需求，會獲得額外的效果。星塵效果共有3種類型：

- 1.增加這個魔法的災厄值。該效果會在打出魔法時優先增加災厄。
- 2.改變魔法效果。該效果會改變原本魔法的基本效果。
- 3.額外效果。該效果會在結算完基本效果後額外執行。

星塵條件會在打出魔法當下檢查是否滿足，魔法效果本身若會影響星塵數量，也不會因此導致原本的星塵條件被滿足或不被滿足。

卡牌名稱
所屬教團-卡牌種類

教主

教主是教團的首腦，擁有着強大的能力。教主牌邊框為紫色。

教主在遊戲開始時會放置在陰謀區。

雙方玩家必須有其中一方完成1個儀式，才可以在回合中打出教主。

教主的「你的每個回合限一次」效果可以在你的回合中執行，且不花費回合行動。

教主沒有聲量，不能用來襲擊或是控訴。教主一旦進場就不會離場，也不會變成罪惡狀態。



符號名稱



2v2模式規則

2V2模式需要至少兩盒遊戲，並且建議熟悉規則與卡牌效果後進行。這個模式可提供4位玩家共同進行遊戲。

每位玩家選擇自己的牌組，同方玩家不能使用相同的主要教團(另詳遊戲設置規則)。

選擇一位起始玩家，雙方玩家必須交錯進行回合。由起始玩家開始順時針輪流進行調度，所有玩家調度結束後遊戲開始。起始玩家第一回合只有1個行動，之後都是每回合2個行動。

這個模式的規則大致與基礎遊戲相同，以下為規則不同之處：

- 1.同方玩家累計完成4張儀式，該方玩家立刻獲勝。
- 2.若其中一名玩家因無法執行儀式導致輸掉這場遊戲，則該方玩家一起輸掉這場遊戲。
- 3.若有玩家已經完成3個儀式，則在他的回合結束時，不會因為無法執行儀式而輸掉遊戲。
- 4.當執行災厄效果時，按照順時針輪流詢問每位玩家是否控訴。
- 5.當效果同時間點執行，由當前玩家先結算，然後順時針每位玩家輪流結算。

基本名詞解釋

抽牌：

若沒有特別說明，則是從你的牌庫頂抽牌並加入手牌。

棄牌：

意指將指定牌置入棄牌區，若沒特別說明則代表棄置你的手牌。

除外：

被除外的牌會被放入除外區，除外區的牌視為被移出遊戲，不會受到任何效果影響也不能再被拿回。

破壞：

被破壞的卡牌會從場上被置入棄牌區。

罪惡/非罪惡：

直立的信徒為非罪惡信徒，被轉橫90度的信徒為罪惡信徒。罪惡信徒會失去效果欄中所有效果。

改為：

以新的效果完全取代原本效果。

打出：

代表打出卡牌的當下。打出時還沒有進行任何效果結算。

執行：

卡牌打出後會執行。執行時若該效果有災厄，敵方可以控訴。

觸發/觸發時：

執行若沒被控訴，會觸發並結算效果。若效果可以觸發其他效果，會直接結算對應效果，不會被控訴。觸發時代表實際結算效果時。

啟動：

代表觸發某些常駐性的能力。如駐守、解構等。當信徒的能力被啟動時，可以重新選擇目標。

尋找：

若你從牌庫尋找指定牌，展示並加入指定區域後，重洗牌庫。

場上：

若沒特別表明目標，則代表雙方場上。

離場：

卡牌離開場上通稱為離場。

控制權：

當你獲得敵方玩家卡牌的控制權，該卡片將在本場遊戲中視為你的卡片，被破壞時會進入你的棄牌區，可以被拿回你的手牌或是洗回你的牌庫等等。

附著：

某些魔法會附著於信徒或是地點，並且給予被附著的目標效果。附著的魔法卡視為在場上，附著的魔法離場後會回到持有者(打出該魔法的玩家)的棄牌區。

以下為2v2模式需要注意的名詞

你的：

代表這位玩家自己，不包括他的同方玩家

雙方：

代表所有玩家。

敵方：

代表敵方所有玩家。

目標敵方：

由你選擇一名敵方玩家。

通用規則詳細解釋

1.效果文字依照閱讀順序，必須盡可能完整執行，直到不能完整執行為止，該效果與之後的效果都不會再進行結算。若效果會同時影響雙方，但其中一方玩家不受影響或無法被影響，該效果依然會繼續結算。

例i：信使效果「抽1張牌，雙方玩家棄置1張牌」。結算該效果時，若你牌庫已經沒牌，那將不會結算後續的棄牌效果。

例ii：狂亂質詢效果「雙方玩家破壞自己場上1個信徒」。即便你場上沒有信徒，敵方玩家依然要破壞自己場上1個信徒。

2.若效果文有寫「可」或「可以」，玩家則可以選擇是否結算該效果，若沒有提及則強制結算。

3.若有不同效果在同一時間需要結算，則由當前回合玩家優先結算，並且由玩家決定先結算哪個效果。「時」的結算順序會優先於「後」。

4.打出卡牌時，會依照：打出 > 執行災厄/控訴 > 觸發，的順序進行結算，並且會在確認觸發時再決定效果目標。

5.「若你擁有」代表滿足條件只會觸發一次效果。「你每擁有」代表效果會因效果條件觸發複數次，每次效果獨立結算。該效果會在沒被控訴且可觸發的當下確定觸發次數，並且次數在所有效果結算完畢前不會受到影響，即便該效果或是其他連帶效果可能導致條件產生變化。

6.若單一效果具有複數目標，如「至多2個」、「場上所有」等等效果，會以每個單一目標獨立結算，並且按照同一時間的方式進行，可以由玩家自由分配目標順序。

效果名詞解釋

詠頌：

詠頌效果可以被控訴。當你用回合行動從手牌或陰謀區打出信徒時，信徒會先放置到場上，然後再執行詠頌效果。透過其他方式將信徒放置入場都不會執行該信徒的詠頌。

駐守X：

當你用回合行動從手牌或陰謀區打出信徒時，可將該駐守信徒放置到你場上的1個地點下方，該地點守護增加X。駐守中的信徒依然在場上。

因控訴或其他效果進場的信徒不能啟動駐守效果。若原本駐守中的信徒變為罪惡，則將該信徒從原本駐守的地點移開，代表已經不再駐守，即便該信徒之後解除罪惡也不會繼續啟動駐守效果。

同一個地點可以被多個信徒駐守。地點離場後原本駐守該地點的信徒會被移到場上，不會再啟動駐守效果。

解構X：

當你用回合行動打出解構信徒時，可以將該信徒放置到1個你場上的儀式下方，該儀式會減少X個符號需求。解構中的信徒依然在場上。

因控訴或其他效果進場的信徒不能啟動解構效果。若原本解構中的信徒變為罪惡，則將該信徒從原本解構的儀式移開，代表已經不再解構，即便該信徒之後解除罪惡也不會繼續啟動解構效果。

同一個儀式可以被多個信徒解構，儀式離場後原本解構該儀式的信徒會被移到場上，不會再啟動解構效果。

獻祭：

被獻祭的卡牌會被蓋著放置到你場上的1個儀式下方，每張獻祭的卡牌會減少該儀式1個任意符號需求。

該儀式離場後，被獻祭給該儀式的所有卡牌會被置入棄牌區。若儀式不含符號需求，依然可以將卡牌獻祭給該儀式，但沒有任何效果。若場上沒有儀式，則不能進行獻祭。被獻祭的牌為隱藏資訊，你隨時可查看你場上被獻祭的牌。