

# SILENT FEAST

## 血色默宴

最后一口，  
总是最诱人的。

你已经赚到了今晚的第一杯。  
再喝一口，收益加码。  
把杯子递过去，谁会接下？



2-4 人

连饮 × 委托

18 轮上限

完整印刷版 · 144 张牌 + 6 张角色玩家板 + 桌面板与辅助标记

本册是 Tabletop v2.1 的完整规则。旧版设计文档与网页 v2 另作版本存档。

# 十分钟，开席。

第一次游玩先读本页；有分歧时查第 3-5 页。建议先完整跑一轮，再开始正式记分。

## 01 铺桌与分牌

将 120 张血源牌与 24 张道具牌分别洗匀，面朝下放置。摆出 3 个空村民区。每人选 1 张角色玩家板：血分 BP=0、毒素 TOX=0；随机发 2 张道具，手牌隐藏。其余角色板放回盒中。

## 02 确定座次

随机选首位玩家，首位标记整局不移动。轮数放在 1、口数放在 1。顺时针行动；每人一回合为一轮，跳过已出局的玩家。

## 03 轮到你：亲饮，或休息

亲饮：选 1 个村民并锁定本回合血源，抽 2 张血源牌，全部翻开加入其原有牌堆，再判一次。  
休息：毒素 -1，补 1 张道具（手牌上限 3），直接结束回合。

## 04 判血：先看蒜，再算转化

有任意 G 蒜毒，或没有 G 但 C 转化张数 - A 解药张数  $\geq 2$ ：中毒，增加当前口数的毒素；清空这个村民区，回合结束。否则安全，获得当前口数的血分。N 鲜血不改变判定。

## 05 安全以后，三选一

连饮：口数 +1，仍向同一村民抽 2 张。收杯：保留已赚血分，结束回合。委托：把下一口敬给另 1 位在场玩家；对方必须选抽 1、2 或 3 张，安全得「口数 × 张数」血分，中毒加「口数」毒素，随后结束你的回合。

## 06 胜负与道具

每次结算后立即检查：12 毒素出局；仍在场且达到 40 血分即获胜；只剩 1 人时该玩家获胜。每个自己的回合最多用 1 张道具，限第一口前或两口之间。18 轮结束仍无人获胜，按血分高、毒素低的顺序比较。

**已经赚到的血分不会因中毒失去。危险是毒素累积，而不是倒扣筹码。**

# 一杯之内，只判一次。

血源牌始终公开累积；只有道具手牌、牌库顺序和窥视获得的信息是秘密。

|                                                                                                                   |                                                                                                                      |                                                                                                                    |                                                                                                                     |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <br><b>N 鲜血</b><br>不改变偏移<br>40 张 | <br><b>G 蒜毒</b><br>有 1 张就中毒<br>15 张 | <br><b>C 转化</b><br>偏移 +1<br>40 张 | <br><b>A 解药</b><br>偏移 -1<br>25 张 |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

## A 先完成抽牌，再结算

一次亲饮抽 2 张；一次委托抽对方选定的 1-3 张。必须一起加入同一村民的旧牌堆后再判定，不能翻一张就中止、改选张数或插入道具。例：旧偏移 +1，新抽 C+A，最终仍为 +1，所以安全。

## B 判定优先级

第一优先：只要村民堆里出现 G，就是蒜毒。没有 G 时，计算所有 C 的张数减所有 A 的张数；结果  $\geq 2$  是转化毒血， $\leq 1$  是安全鲜血。解药 A 不能消除 G。偏移可以为负，不必清零。

## C 安全、中毒、收杯

安全：亲饮者加当前口数的血分，牌留在村民区，进入连饮选择。中毒：饮用者加当前口数的毒素（银护符可能减免），该村民全部血源牌弃置、立刻恢复为空村民，结束回合。收杯或安全委托后，村民牌堆保留给所有人。

每个自己的回合，口数都从 1 开始。连饮不换村民，也不能中途改为休息。  
所有人都可选任意空村民或仍安全的村民；同一村民可在不同回合继续累积。  
抽到毒血后，就算护符把伤害减为 0，仍须清空村民并结束回合。

## 敬酒，是第二种赌法。

只有先亲饮至少 1 口且安全，才可委托下一口。不能在首口前委托。

例：你已安全喝完第 3 口。现在把第 4 口敬给对手。

对手选抽 1 / 2 / 3 张；安全分别获得 4 / 8 / 12 血分，中毒都是 +4 毒素。

收益与毒素都记在受邀者身上，你之前的血分保留。无论结果如何，你的回合就此结束。

受邀者不能拒绝、不能再转交、不能继续连饮，也不能在别人的回合用道具。该次委托不会跳过受邀者之后正常的回合。抽得更多意味着奖励更高，但风险并非总是递增：解药也可能抵消转化。

## 三件秘藏

每回合最多 1 张 · 用后弃置

### 解毒剂 ×8



自己的毒素减少 3，最低为 0。毒素为 0 时不能使用。已出局后不能靠它回到游戏。

### 窥视镜 ×8



私下看血源牌库顶 2 张，按原顺序放回，不可交换、弃掉或展示牌面。牌数不足先按第 5 页补牌；若触发整桌刷新，本牌不消耗，回合直接结束。

### 银护符 ×8



本回合下一口亲饮若中毒，少受 2 毒素，最低为 0；该口安全也消耗护符效果。委托不享受护符，回合结束时未用掉的效果消失。

劝酒与信息：可以夸张、隐瞒或谎称自己窥视到的内容，桌边承诺不具约束力；不能谎报公开牌、分数、规则或抽牌张数。道具手牌内容隐藏，张数公开。

# 天会亮，牌会回来。

按本页处理所有结束与补牌情形，不需要临时投票修改规则。

## 01 每次结算后的胜负顺序

先处理 12 毒素出局，再检查仍在场者是否达到 40 血分；达到即立即获胜，不等这一轮结束。若无人达到且只剩 1 人，该玩家获胜。无人在场则无人获胜。血分达到或超过 40 均按 40 记；毒素达到或超过 12 均按 12 记。

## 02 出局不是牌库黑洞

出局者不再行动，也不能被委托。将其所有道具放入道具弃牌堆。其血分不参与最终排名。首位标记保持在原座位：每轮从该座位开始，顺时针找到第一位仍在场者行动。

## 03 第 18 轮结束，天明结算

一轮中，每位仍在场者各有 1 个自己的回合；委托不算额外回合。最后一位在场者回合结束后，轮数 +1。第 18 轮结束仍未提前决胜：在场者血分最高者胜；同分比较毒素，低者胜；仍相同则共享胜利。全员一直休息也会按时结束。

## 04 血源牌不够本次抽取或窥视

先把剩余血源牌库与血源弃牌堆合在一起洗匀。若仍少于需要的 2 张（或委托已选的 1–3 张），将 3 个村民区的全部牌也收回洗匀，村民都清空，并立即结束当前回合。此时不再抽牌、不加血分或毒素，先前血分保留。若是准备使用窥视镜，镜子留在手中。

## 05 道具牌不够，与手牌上限

需要补道具时，若道具牌库为空，就仅将道具弃牌洗成新牌库。仍为空则本次不补牌，回合继续或按休息结束。手牌已达 3 张时不抽、不换牌；仍可通过休息减少 1 毒素。道具绝不混入血源牌库。

**补牌只在需要抽牌 / 窥视却不足时发生。不要因为出现某个血型就提前把所有弃牌洗回。**

# 一段完整的连饮。

下面是一局中的示例，不是固定发牌。甲与乙都在场，当前村民为空，甲有 0 血分、2 毒素。

## 01 第 1 口：N + C



全堆偏移为 +1，没有 G，所以安全。甲得 +1 血分。牌保留；甲选择继续，下一口是 2。

## 02 第 2 口：A + N



全堆  $C - A = 0$ ，所以安全。甲再得 +2 血分，目前共 3 血分。甲可以收杯，也可以继续。

## 03 第 3 口：甲把杯子交给乙



乙选择抽 2 张，一起翻开为  $C + A$ 。全堆偏移仍为 0，安全；乙获得  $3 \times 2 = 6$  血分，甲仍是 3 血分。甲回合结束；这堆血源保留。

## 04 后续：乙自己的新回合



口数重新从 1 算起。乙再次选择这个村民，抽到  $G + A$ ；无论此前有多少 A，有 G 就中毒。乙加 1 毒素，保留原来的 6 血分；整个村民牌堆弃置并清空。

如果甲在第 3 口亲饮而不是委托，安全只得 +3 血分；若中毒则 +3 毒素。  
委托的额外奖励属于受邀者，所以把杯子递给领先者也可能帮对方直接获胜。

# 有分歧，翻到这里。

本版以清楚的决策窗口为优先；角色仅作为形象，不附带特殊能力。

## 能在喝出毒血后再用解毒剂或护符吗？

不能。道具只能在第一口前或安全的两口之间使用。结算是连续步骤，不能中途抢救。

## 护符、窥视镜能在受邀时使用吗？

不能。只有正在进行自己回合的玩家能用道具。每个自己的回合总共最多 1 张。

## 休息可以在已经赚到血分以后选吗？

不能。休息替代整个亲饮行动，只能在本回合第一口之前选择。你可以先使用 1 张合法道具再休息；未触发的护符会浪费。

## 收杯会清空这个村民，或清除毒素吗？

都不会。收杯只结束回合。安全血源堆留在桌上，毒素保留到之后休息或使用解毒剂。

## 我可以只喝安全的村民，让牌永远不回来吗？

不能卡住游戏。抽牌不足时按第 5 页先回收弃牌、再整桌刷新；18 轮也是硬性终点。

## 蒜毒被解药抵消吗？转化与蒜毒一起出现呢？

解药只抵消转化。G 优先于 C-A；一口只结算一次，不会因两种毒同时出现而加两次毒。

## 为什么角色没有能力？

六个形象供自由挑选。基础版让所有人使用同样规则，保留连饮与劝酒的焦点；旧版角色能力、屠戮和血掠不适用于本套组件。

版本说明：v2.1 固化了委托收益、道具窗口、整桌刷新、出局弃牌、固定座次与天明同分规则。它不是原版 2-6 人规则的补丁；开局前请整套采用同一版本。

# 从纸张，到一桌宴席。

裁切前先核对比例。家庭打印的正反套准并不完全一致，建议先试印第 1-2 页。

## 01 最省事：单面 + 不透明卡套

使用节墨卡牌 PDF：24 页 A4，每页 6 张，共 144 张。按裁切线剪成 63×88 mm，套在相同的不透明卡套中；可用同尺寸废牌作衬。两类牌库须分开放，背面不得因纸张透光暴露牌面。

## 02 彩色双面：长边翻转

彩色卡牌 PDF 共 48 页：每组奇数页是正面，紧接着的偶数页是背面。A4 纵向，双面打印，选择「沿长边翻转」；纸张大小 A4，缩放 100% / 实际大小，关闭适合页面、自动缩放和小册子模式。背面已按左右镜像位置排版。

## 03 出血、安全区与校准

每张成品 63×88 mm；外圈 3 mm 出血，文字离裁切线至少 4 mm。按照短裁切线的延长线裁，别沿外圈色块裁。页边有 50 mm 校准线，打印后用尺量。先把试印页对光检查四角套准；如果偏差超过约 1 mm，推荐改用单面卡套方案。

## 04 配件单面打印

彩色或节墨配件 PDF 均 5 页，A4 横向，100% 实际大小、单面。第 1-3 页含 6 张角色玩家板，选择最多 4 张；第 4 页是桌面板和 17 枚标记；第 5 页含 4 张回合辅助卡。厚纸、覆膜或硬纸衬都可自选，普通纸亦可试玩。

### 开盒核对

血源 120 张：N 40 / G 15 / C 40 / A 25

道具 24 张：解毒剂 D 8 / 窥视镜 S 8 / 银护符 W 8

角色玩家板 6 张；桌面板 1 张（3 个村民区）；辅助卡 4 张

标记 17 枚：4 组「血十 / 血个 / 毒」共 12 枚，首位 / 当前 / 选源 / 轮数 / 口数各 1 枚。

可用硬币代替全部标记。规则、卡牌、配件须来自同一个 v2.1 压缩包。

本版已完成自动化边界检查与印刷文件检查；节奏和多人心理博弈仍需真实桌边试玩反馈。